



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

유근택 교수 지도
석사학위 청구논문

예술로 표현된 놀이세계

- 본인 작품을 중심으로 -

2023

성신여자대학교 대학원

동양학과

심민정

예술로 표현된 놀이세계

- 본인 작품을 중심으로 -

유근택 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2023년 5월

성신여자대학교 대학원

동양화과

심민정

인 준 서

심민정의 석사학위 논문으로 인준함

2023년 5월

심사위원장 정성훈 (인)

심사위원 유근택 (인)

심사위원 이만수 (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 창작의 근원이 되는 놀이의 본질을 탐구하고 놀이세계가 예술로 표현되는 모습을 연구자의 작품을 중심으로 서술한다. 놀이는 비현실적이고 비진지한 그러나 유쾌하고 삶의 꼭 필요한 유희의 속성을 가지고 있다. 이러한 놀이의 속성은 예술의 창작 구조와 밀접한 관계를 지닌다.

오이겐 핑크는 놀이를 다른 실존 범주들과 같은 선상에 두고 자신의 저서 [행복의 오아시스]를 통해 존재론적 관점에서 놀이세계를 설명한다. 그에 따르면 놀이는 창조의 재미를 느끼게 하며, 다른 목적을 위한 수단이 아닌 놀이 그 자체로 의미가 있다. 또한 놀이는 혼자가 아닌 공동체와 함께하며 서로 소통을 통해 놀이규칙을 만들 수 있다. 놀이에는 놀이도구가 필요하다. 놀이도구는 현실과 가상의 차원인 놀이세계를 이어주는 매개체이며 현실의 존재하는 모든 사물은 놀이도구가 될 수 있다. 창작자는 작품을 매개로 놀이세계를 형성한다. 이렇게 만들어진 놀이세계는 관객들과 소통하면서 완성된다.

연구자는 경계를 허문 다양한 재료를 사용하며 비현실적인 자유로운 상상력을 펼친다. 무의미하고 즉흥적인 태도로 놀이하듯 형태를 만드는 과정은 연구자에게 있어 잊고 있던 예술 창작의 근원으로 창작의 재미를 제공했다. 다룰 수 있는 재료들을 거리낌없이 사용해보며 즐겁게 놀이하듯 태도로 본인의 비현실적인 가상의 세계를 표현하고 일상의 사물을 새롭게 재인식하기도 한다. 일상 풍경과 사물은 새로운 가상공간과 존재로 치환된다. 이러한 놀이표현은 관객들에게 자유로운 상상과 호기심을 경험하게 하고 현실을 인식하는 새로운 관점을 제공한다.

연구자는 창작의 근원으로 놀이를 말한다. 여기서 놀이는 다른 실존
범주와 같으며 잠시나마 삶의 무게를 덜어주는 오아시스 같은 공간이다.
현실에서 벗어나게 해주는 비현실적인 공상의 공간이 오히려 현실에
존재해주게 해주는 순간을, 전시를 통해 공유하려 한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 놀이의 본질적 의미	3
1. 놀이의 개념	3
2. 놀이존재론과 놀이세계	6
III. 놀이세계 표현 연구	11
1. 창조와 비현실성의 표현 연구	11
2. 현실에 대한 재인식과 가상과의 중첩	17
3. 자유로운 상상의 공간과 가능성의 영역	20
IV. 결론	28

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 다양성-가치-세계, 가변설치, 혼합재료, 2022	8
【작품 2】 록몽, 193,9x130.3cm, 광목에 아크릴, 2020	12
【작품 3】 정신이 드십니까, 34초, 단채널비디오, 2020	13
【작품 4】 피아, 가변설치, 우레탄폼에 채색, 2020	14
【작품 5】 Hey, 24x19cm, 장지에 닥죽, 아크릴, 오브제, 2021	15
【작품 6】 사랑이 가득, 25x25cm, 나무패널에 우레탄폼, 닥죽, 2021	16
【작품 7】 시선, 90.9 x 65.1 cm, 나무패널에 아크릴릭, 2022	17
【작품 8】 이름 모를 날, 42x59.4cm, 장지에 채색, 2022	18
【작품 9】 고양이? , 가변설치, 우레탄폼에 점토, 채색, 2022	19
【작품 10】 미스터리 해바라기 쇼, 160x360cm, 광목에 아크릴, 2022	20
【작품 11】 그림자놀이1, 60.6x45.5cm, 장지에 아크릴, 2022	21
【작품 12】 석사학위청구전 ‘마주치면 인사하기’ 전시 전경, 2022	22
【작품 13】 미확인 땅덩어리의 출현, 272x161cm, 광목에 아크릴, 2022	24
【작품 14】 다양성-가치-세계. 세부사진, 2022	24
【작품 15】 다양성-가치-세계, 가변설치, 혼합재료, 2022	25

도 판 목 차

【도판 1】 헬가 스텐첼, <Inky>, 2022	9
【도판 2】 톰 프리드먼, <Friend>, 2022	10
【도판 3】 다양성-가치-세계. 세부사진, 2022	26
【도판 4】 다양성-가치-세계, 세부사진, 2022	26

1. 서론

본 연구의 목표는 예술 행위의 본질이 되는 '놀이'에 대한 개념적 탐구와 이를 바탕으로 연구자의 작품창작을 '놀이세계' 그 자체로 파악하고 분석하여 체계화함에 있다. 연구자는 다매체를 자유롭게 사용하며 장르 간 경계를 없애고 개별적인 이야기를 연결하며 현실의 가능성에서 파생된 상상의 영역인 비현실적인 가상 세계를 표현한다. 진지하고 무거운 의미와 거리가 있는 '가벼운 즐거움', 즉흥적이고 유머러스한 태도는 앞서 말한 동시대 미술의 유희적 태도와 맞닿아 있다. 이에 연구자의 작품을 분석하기에 앞서 이러한 유희적 태도, 예술의 본질인 '놀이'의 속성을 살펴보는 것이 필요하다.

본문에서는 첫 번째로 연구자의 작품 분석에 앞서 '놀이'의 본질적 개념을 탐구한다. 고대부터 이어지는 놀이의 개념을 살펴보고 칸트, 실러, 니체 등 여러 철학자의 놀이에 대한 이론을 확인한다. 그중 니체의 놀이이론을 비판적으로 수용한 핑크의 놀이존재론을 중점적으로 분석할 것이다.

오이겐 핑크(Eugen Fink, 1905—1975)는 자신의 저서 [행복의 오아시스를]를 통해 놀이 철학을 존재론적 차원에서 완성하였으며 놀이 세계라는 개념을 정립시켰는데 이에 대한 근거로 놀이구조계기를 제시했다. 놀이 세계는 놀이의 재미, 의미, 공동체, 규칙, 도구 이 다섯 가지 놀이구조계기가 존재한다. 이를 바탕으로 동시대 예술가들의 작품을 통해 놀이와 예술의 관계와 그것이 어떻게 표현되고 있는지 확인할 것이다.

본문 두 번째 장에선 앞서 확인한 놀이의 본질과 예술작품 속 놀이세계 표현 특징을 토대로 연구자의 작품 속에 놀이세계가 어떻게 표현되고 있는지 세 가지 항목으로 나누어 분석할 것이다.

첫째, 연구자의 놀이세계에서 기본원리인 창조성의 재미와 비현실성의 구현을 초기 작품 위주로 설명한다. 연구자가 다매체를 이용하여 자유롭게 작품을 창작하며 어떻게 자신의 상상을 구현하기 시작했는지 그 과정을 알아볼 예정이다.

둘째, 현실과 가상세계의 중첩원리로 현실사물을 재인식하는 과정을 현실의 경험을 바탕으로 창작된 작품을 통해 살펴본다. 가상세계의 이미지가 작품을 통해 다시 현실로 오는 모습을 통해 현실과 가상의 뗄 수 없는 사이를 직접적으로 확인해 볼 것이다.

마지막으로 자유로운 상상과 순수한 가능성의 영역으로 존재하는 예술 작품을 보며 경계를 허무는 매체 사용과 놀이 세계를 표현하는 방식, 그리고 그 놀이세계가 전시를 통해 끝없는 상상의 기회를 제공하고 그로 인해 변화하고 계속되는 가상차원 표현을 탐구할 것이다.

2. 놀이의 본질적 의미

복잡한 현대 사회에서 놀이는 단순히 노동과 대비되는 개념이 아닌 자유로운 유희를 가능하게 하는 존재로 중요성이 강조되고 있다. 특히 예술에서 놀이는 형식에 얽매이지 않은 창작을 가능하게 하며 보는 이들에게 새로운 체험을 선사할 수 있게 한다. 연구자는 놀이를 통해 작품을 제작하고 대중에게 선보인다. 연구자에게 있어 예술과 놀이는 분리할 수 없는 개념이므로 작품 분석에 앞서 놀이에 대한 이해가 필요하다.

1. 놀이의 개념

예로부터 놀이는 예술과 밀접한 관계를 맺은 채 철학적 고찰의 대상이 되었다. 그러나 처음부터 그 중요성이 강조된 것은 아니다. 고대 그리스의 철학자 헤라클레이토스는 그의 단편 B52에서 삶의 시간과 우주의 시간을 ‘놀이하는 아이’로 묘사한다. 그는 세계라는 것이 아이들의 목적 없는 놀이와 같이 끊임없는 반복과정을 통하여 생성, 창조되는 것이라고 인식하였다. 이러한 놀이의 의미를 이어받아 플라톤은 ‘인간은 신의 놀이도구’라고 말한다.¹⁾ 이는 인간이 자신의 본성을 맞게 살고 신의 은혜를 받기 위해 신의 놀이에 헌신해야 함을 의미한다. 이러한 태도에서 인간이 밖으로 표출한 것이 예술 또는 놀이이다. 그러나 플라톤은 예술과 놀이를 그저 모방적인 성격에서만 보았으며 목적을 위한 수단으로 평가절하였다. 이러한 플라

1) 김재철, 「E.뮌크의 놀이존재론(1)-실존범주로서의 놀이」, 『현대유럽철학연구』 32, 2013, p.194 참조

톤의 견해는 이후 놀이에 대한 소극적이고 부정적인 해석을 이어지는 데 큰 영향을 끼쳤다.

놀이에 대한 이해는 근대에 오면서 칸트와 실러에 의해 새로운 양상을 띤다. 놀이에 대한 새로운 접근 미학의 태동과 밀접한 관계가 있다. 이들은 놀이를 인간의 자유와 미학적인 것의 존재 방식에 대한 물음과 관련시켰다. 칸트는 미란 근본적으로 쾌감을 유발해야 하는데, 미적 쾌감은 개별자의 상상력과 지성 사이의 우연적 일치에서 가능하다고 본다. 이것을 칸트는 놀이로 설명한다.

실러는 ‘인간적 가능성을 자유롭게 하는 것이 놀이’라고 주장하였다. 실러에 따르면 인간이 가진 근본 충동을 '형식충동'과 '감각충동'으로 대별하고, 둘의 조화가 건강한 문화를 위해 필수적이라고 본다. 놀이에 대한 충동은 두 충동이 조화의 상태에 있다는 것, 그리고 새로운 세계를, 즉 물질과 형식의 조화를 통해서만 성립할 수 있는 아름다움의 세계를 선사한다.²⁾ 그래서 실러에게 인간이 놀이할 때, 비로소 완전한 인간이 될 수 있는 것이다. 낭만주의자 슐레겔은 주체적 활동과 연결하여 놀이를 예술작품, 예술적 행위로 여긴다. 그에 따르면 "모든 예술의 성스러운 놀이들은 영원히 자기 자신을 형성하는 예술작품, 즉 무한한 세계의 놀이를 멀리에서 따라 형성하는 것일 뿐"이라 한다.

호이징와는 문화론적 관점에서 놀이를 이해하였다. 그는 자신의 저서 ‘호모루덴스 : 놀이하는 인간’을 통해 놀이의 본질과 의미를 분석하며 놀이가 문화의 한 요소가 아닌 문화 그 자체라고 규정했다. 이 같은 인식하에 호이징와는 놀이의 형식적 특징으로, 자발성과 자유성, 비일상성, 시공간성, 규칙성 이렇게 5가지로 본다. 로제 카이와는 호이징와의 놀이이론을 비판적으로 계승, 발전시켰다.³⁾

2) 정낙림, 「놀이사유의 근대적 유형과 니체의 비판-실러 비판을 중심으로」, 2014. 26, pp. 10-11 참조

동양의 관점에서 놀이의 개념은 한자를 통해 드러난다. 희(戲), 완(玩), 유(遊)는 놀이를 의미하는 대표적인 한자이다. 이외에도 놀이를 표현하는 한자가 그 의미를 조금씩 달리하여 여럿 존재하는데 이를 통해 옛 사람들이 이미 놀이의 속성을 파악하고 세분화한 것으로 보인다. '희(戲)'는 놀이의 관계성, 소통성이 두드러지며, '완(玩)'에는 놀이의 창의성, '유(遊)'는 행위나 인식의 주체자로 하여금 어떤 세계에서 새로운 세계를 경험하거나 체험한다는 놀이적 성격이 짙게 깔려 있다. 4)

장자는 '유(遊)'를 중요하게 여겼는데 그는 천지 만물의 근본원리를 도로써 인식하고 도는 '소요유(逍遙遊)'라는 놀이적 개념을 통해 설명하며 놀이의 중요성을 강조했다. 장자는 주관적이고 고착화된 인식의 세계로부터 벗어나 자유롭고 해방된 새로운 차원의 정신적 전환을 언급하였다. 또한 '무용지용(無用之用)'의 가치적 인식전환을 강조한다. 이 말은 기존의 보편적인 인식과는 전혀 다른 새로운 각도와 차원에서 세계를 바라볼 때 비로소 자유로운 경지에 들어설 수 있음을 암시한다. 이러한 정신적 차원에서의 우주와 자연에 대한 초월적 세계관을 장자는 소요유라고 하는 놀이의 형태로 파악하고자 하였다.

3) 로제 카이와에 따르면 놀이의 역할에는 경쟁, 우연, 모의, 현기증이라는 4가지 분류가 있다.

4) 배진섭, 「전통적 개념으로서의 놀이와 놀이성에 대한 고찰-戲, 玩, 遊의 의미 분석을 중심으로」, 2014, pp.113-123 참조

2. 놀이존재론과 놀이세계

현대적 개념에서 놀이에 대한 이해는 니체(Friedrich Wilhelm Nietzsche, 1844—1900)로부터 출발한다. 앞서 이야기한 칸트, 실러, 슐레겔이 인간적 관점에서 놀이를 해석한 것과 달리 니체는 존재론적인 의미로 놀이를 바라본다. ‘세계를 일종의 놀이’로 간파한 헤라클레이토스의 사유를 긍정한 니체에게 놀이는 우주의 예술적 놀이, 세계놀이이다. 나아가 니체는 놀이를 생성의 본질로 보고 놀이의 정신을 예술을 이해하는 통로로 삼는다. 하이데거의 놀이존재론에 영향을 받은 가다머는 자연이 목적과 의도 그리고 노력도 없이 항상 새로워지는 놀이로 존재하는 한, 자연을 예술의 모범으로 해석하려고 시도하였다. 그에게 놀이는 주체의 정황성 또는 능력이 아니라 예술작품의 존재 방식이다.⁵⁾

핑크는 니체의 놀이철학을 비판적으로 계승하며 존재론적 차원에서 자신만의 놀이이론을 정립했다. 핁크의 놀이존재론은 근대철학에서 보이는 인간학적-주체적 놀이이론들과 니체, 하이데거의 존재론적 놀이이론들을 모두 포괄하고 있다. 그는 놀이를 죽음, 노동, 지배, 사랑과 같은 인간의 실존 범주와 같은 선상에 두고 그러한 실존 범주들과의 관계 속에서 존재를 해명한다. 놀이는 어느 실존 범주와 달리 수행되어야 할 의무나 지향할 목적 또는 목표가 외부에서 주어지지 않는다. 놀이는 순간과 영원을 자신 속에서 마주 보게 하며, 의무, 진지함, 목적, 의미에서 일탈하는 것으로 보이게 하고, 선과 악의 경계를 모호하게 하기도 하는 등 알 수 없는 세계로 보이지만 삶의 전체에 빠질 수 없는 실존 범주이다.⁶⁾

핑크는 놀이의 구조계기를 다섯 가지로 분석한다. 첫째, '놀이의 재미'는

5) 김재철, 앞의 책, pp.194-195 참조.

6) 정낙림, 『놀이하는 인간의 철학 : 호모루덴스를 위한 철학사』, 책세상, 2017, pp.292-294 참조.

창조적인 형태화의 기쁨에서 주어진다. 나아가 놀이의 재미 안에는 즐거움, 슬픔, 고통, 두려움 같은 서로 대립하는 다양한 기분 포괄한다. 둘째, 놀이는 그 자체에 ‘의미’를 담고 있다. 놀이에서 만나는 사물, 행위, 절차, 놀이를 계획하고, 참여하고, 관망하는 사람들은 모두 의미연관 속에 있다. 셋째, ‘놀이공동체’, 놀이는 구조적으로 고립된 개인의 행위가 아니라 공동체 속에서 이루어진다. 넷째, 놀이공동체는 ‘놀이규칙’을 통해 본질적으로 성립된다. 놀이규칙은 어떤 법칙이 아니다. 놀이규칙은 공동놀이자의 동의를 통해 얼마든지 바꿀 수 있다. 놀이규칙의 변화는 ‘자유로운 상상의 공간과 순수한 가능성의 영역을 제공한다.’ 다섯째, 모든 놀이에는 ‘도구’가 있다. 중요한 것은 놀이도구의 유형이 아니라 놀이도구의 본성을 규정하고 경험하는 것이다. 평범한 나뭇가지도 충분히 놀이도구가 될 수 있다. 놀이하자는 현실의 사물을 매개로 가상으로 연결된다. 놀이도구는 현실적인 세계와 가상의 세계를 자유롭게 넘나드는 경험을 제공한다.⁷⁾

핑크는 이 다섯 가지 구조계기들을 '놀이세계(Spielwelt)'라는 개념으로 통합한다. 놀이세계는 존재론적으로 상상적 차원이지만 현실적인 체류지로서 반드시 내실적인 사물이 있어야 한다. 이처럼 수수께끼 같은 놀이세계의 상상적 차원은 가상의 재미, 의미를 가진 묘사, 억압으로부터 도피를 제공하는 상상의 행복, 나아가 인간의 주권적 힘과 창조를 가능하게 한다.

이러한 놀이의 속성은 예술의 구조와 깊게 연관되어 있으며 핑크 또한 놀이를 미학과 존재론과 연결되는 가상의 마술적 차원에서 이루어지는 유한한 창조라고 말하며 둘 사이의 관련성을 긍정한다. 핑크에 따르면 놀이를 기투하는 자는 현실 속에서 단순한 사물에 불과한 것을 놀이세계에 속하는 것으로 창조하고, 그 속에서 역할을 담당하며, 거기에서 놀이와 의미연관을 맺는 세계적 주위사물들과 세계적 공동인간을 가진다.

7) 김제철, 앞의 책, pp.209-212 참조.

연구자는 핑크의 해당 발언을 예술의 생성 및 이해구조로 바라본다. 여기서 놀이를 기투하는 자는 창작하는 주체, ‘작가’이다. 작가는 일상의 경험, 현실의 익숙한 사물을 비현실적인 가상으로 재인식한다. 작가는 창조의 즐거움 속에서 다양한 재료로 작품을 제작한다. 이렇게 만들어진 작품은 그 자체가 완결성을 가지고 의미를 지닌 것이 아니다. 작품은 현실을 매개로 한 비현실적 차원으로 관객이 작품을 통해 자유롭게 상상을 하고 소통하면서 놀이세계를 경험할 때 비로소 의미가 생긴다. 작가와 작품, 작품과 관객, 관객과 작가는 상호작용하며 관계를 맺고 놀이한다.



【작품 1】 다양성-가치-세계, 가변설치, 혼합재료, 2022

연구자는 놀이하듯 자유롭게 상상하고 표현한다. 【작품 1】은 자유롭게 유희적인 태도로 비현실적인 상상력을 현실에 표현하는 연구자의 태도가 잘 나타난 작품이다. 원형 화판 속엔 버드나무의 꽃을 마치 빨간 매니큐어를

칠한 손가락, 혹은 에벌레처럼 보이는 존재가 나뭇가지에 매달려 있는 것처럼 표현함으로써 현실을 인식하는 새로운 시각을 제시한다. 이렇게 현실의 사물을 새로운 관점으로 보는 방식은 놀이의 한 방식으로 동시대 예술작품을 통해서도 확인할 수 있다. 【도판1】은 지붕 위를 걸어 다니는 검은 고양이의 모습이 보인다. 그러나 자세히 보면 고양이라 착각했던 것은 빨랫줄에 걸쳐 있는 검은 옷들이다. 헬가 스텐첼(Helga Stentzel, 1984-)의 작품은 마치 숨은그림찾기를 하는 것처럼 재미있는 놀이 경험을 제공한다.



【도판 1】 헬가 스텐첼, <Inky>, 2022

【작품 1】 좌대 위 다양한 형태의 작은 조각들은 우레탄폼과 어린이용 경량 점토 등 다양한 비전통적인 재료를 사용하여 표현된 상상적 차원의 존재들이다. 이 작은 존재들은 관객에게 자유로운 상상의 영역을 제공하며 현실의 존재들과 소통한다. 톰 프리드먼(Tom Friedman, 1965-) 또한 알루미늄 포일, 철사 등 다양한 일상적 재료를 적극적으로 사용하여, 보는 이

들의 호기심과 상상력을 자극한다. 톰 프리드먼은 유머러스한 것과 개념적인 것을 섞어 일상과 주변 환경을 재현하면서 현실과 환상의 세계를 넘나드는 놀이세계를 표현한다. 그에게 예술은 보는 이에게 미처 생각해 보지 못한 것들을 사유하고, 새로운 방식으로 사고하기 위해 일상적 경험의 속도를 늦추는 것을 의미한다. 이렇게 동시대 예술에서 보이는 가벼운 유쾌함과 자유로운 창작의 즐거움, 현실에 대한 재인식으로 인한 가상과의 중첩, 작품을 통해 관객에게 호기심과 상상을 경험하게 하는 상호작용은 놀이의 구조계기들과 같은 속성을 공유한다. 예술 또한 놀이와 같이 재미와 긴장, 현실과 가상을 넘나들며 공동체와 규칙 속에 이중 실존적 과정을 경험하게 해준다.



【도판 2】 톰 프리드먼, <Friend>, 2022

3. 놀이세계 표현 연구

핑크에 따르면 놀이세계는 현실에서 벗어난 상상적 차원으로 자유로운 행동을 가능케 한다. 연구자는 예술을 통해 놀이세계를 표현한다. 연구자에게 놀이세계는 작품을 창작하는 과정부터 관객과 소통하는 모든 과정을 의미한다. 연구자의 예술이 놀이세계의 표현이라는 걸 증명하기 위해 앞서 놀이의 본질부터 예술과 어떻게 관계를 맺고 있는지 알아보았다. 동시대 예술에서 확인된 자유로운 창조로 인한 비현실적 표현, 현실에 대한 재인식, 관객과의 상호작용이라는 놀이의 특징을 근거로 연구자의 작품을 세 가지 항목으로 나누어 분석하였다.

1. 창조와 비현실성의 표현 연구

놀이의 재미는 궁극적으로 자신의 고유한 "영역", 즉 상상적 차원에 대한 기쁨을 추구한다. 이처럼 놀이의 재미는 현실과 비현실이 중첩되는 존재론적 연관을 가진다. 또한 놀이의 비현실성에서 우리는 독특한 창조와 성취감을 경험한다. 놀이에서 인간은 무제한적인 가능성에 개방되어 있다. 인간은 놀이에서 자유로운 착각을 즐길 수 있다. 나아가 인간은 비현실성의 양상을 가진 놀이에서 기존의 역사를 벗어나 상상적 시간과 공간으로 새로운 출발을 할 수 있다. 유희적 창작은 현실을 넘어서는 창조적이며 자유로운 활동과 연결된다. 이처럼 순수한 "가상"의 차원은 인간을 창조적인 영역으로 고양시킨다. 8)

8) 김재철, 「E.핑크의 놀이존재론(2)-세계상징으로서의 놀이」, 『현대유럽철학연구』 33, 한국하이데거학회, 2013, pp.41-42 참조



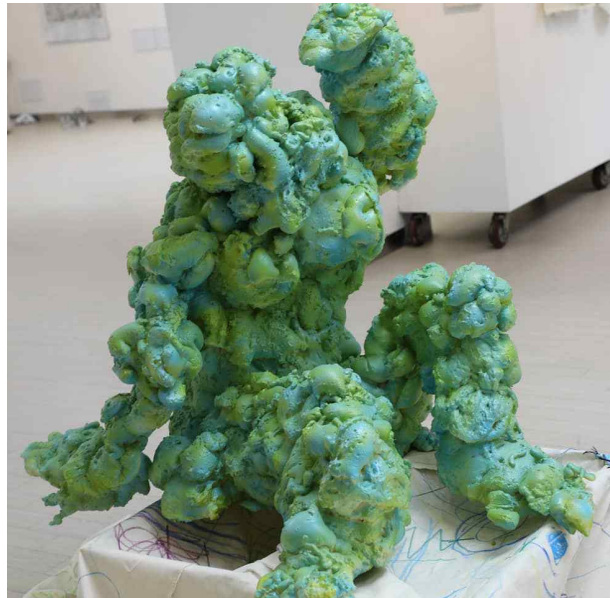
【작품2】 특몽, 193,9x130.3cm, 광목에 아크릴, 2020

연구자의 비현실적인 가상의 세계는 평면회화를 중심으로 영상, 조각, 설치 등 다양한 매체를 통해 표현된다. 연구자는 자신이 다룰 수 있는 재료라면 얼마든지 자유롭게 사용한다. 새로운 재료를 실험해보고 일상의 사물을 낯설게 변환시키는 것은 ‘놀이’와 같다. 그러나 처음부터 놀이하듯 태도로 작품을 창작한 것은 아니다. 초기작업에선 【작품2】처럼 무거운 분위기의 의미중심적인 평면 회화를 주로 다뤘다.



【작품3】 정신이 드십니까, 34초, 단채널 비디오, 2020

연구자의 예술에 있어 놀이세계는 【작품3】을 기점으로 나타나기 시작한다. 당시 연구자는 개인적인 일로 정신적으로 지친 상태였고, 이에 따라 진지한 의미를 담아내는 작품을 창작하는 데도 큰 부담감을 느꼈다. 【작품3】은 이러한 상황에서 벗어나기 위해 유희적 충동으로 만들어졌다. 34초라는 짧은 순간 펼쳐지는 내용은 가볍고 유쾌하게 진행된다. 이 과정에서 전달되는 의미나 주제는 없다. 3D 프로그램으로 만들어진 입체적인 캐릭터들은 현실과 동떨어진 가상공간에서 강렬하고 혼란스럽게 움직인다. 아무런 의도 없이 무의식적으로 즐겁게 제작된 영상은 보는 사람들 또한 엉뚱한 전개에 낯설면서도 유쾌함을 느끼게 한다. 진지함에 대한 부담감과 지친 상태에서 벗어나기 위해 유희적 충동으로 제작된 이 작업은 그 가볍고 유쾌한 무의미함으로 '놀이'의 본질을 드러내고 있다.



【작품4】 피아, 가변설치, 우레탄 폼에 채색, 2020

【작품4】는 평면이 아닌 입체적인 작업에 대한 첫 시도로 우레탄 폼을 사용한 실험적인 작품이다. 당시 있었던 작품창작의 부담감에서 벗어나기 위해 평면 회화가 아닌 새로운 표현을 연구해보기 시작했다. 우레탄 폼의 부풀어 오르는 특성을 살려 기본 토대나 스케치 없이 오로지 즉흥적인 태도로 제작되었다. 모티프는 【작품2】에서 보이는 괴물의 형상을 따왔다. 하지만 재료의 특성과 부담 없이 즉흥적으로 제작된 입체 형상은 오히려 자유롭고 처음 생각했던 비현실적인 괴물의 이미지와 더 맞닿아 있다.

또한 한지의 원료인 닥죽⁹⁾을 이용해 여러 유희적인 작업을 하였다. 기존에 그렸던 작품 위에 외계인 모양 오브제를 닥죽을 이용해 고정하고 평면에 입체를 부여한 【작품5】, 나무 패널에 우레탄 폼으로 입체감 있는 형태를 만들고, 그 위를 닥죽으로 감싸 기존 종이의 매끄럽고 납작한 표면이 아닌 입체적이고 거친 종이 질감에 매직으로 낙서하듯 그린 【작품6】 등 유머러스한 표현과 수수께끼 같은 놀이의 특성이 잘 드러난 작품들이다.



【작품5】 Hey, 24x19cm, 장지에 닥죽, 아크릴, 오브제, 2021

9) 한지의 원료인 닥나무의 섬유로 닥풀과 물을 넣어 혼합한 뒤 모양을 떠서 말리면 한지가 된다.



【작품6】 사랑이 가득, 25x25cm, 나무패널에
우레탄폼, 닥죽, 2021

마치 놀이하듯, 즉흥적으로 제작하는 과정에서 연구자 본인도 잊고 있었던 상상을 실현하는 재미를 다시 경험하게 되었다. 놀이가 작품창작의 원동력으로 작용하게 된 것이다. 온전히 현실을 재현하기보단 현실을 기반으로 가상의 세계를 표현하던 작업은 이러한 ‘놀이’ 과정을 통해 더욱 발전할 수 있게 되었다. 이후 모든 가능성을 열어두고 다양한 매체를 직접 시도하며, 창작 과정 자체에 의미를 두고 내용적인 면에서 무의미한, 비진지한, 비현실적인 작품을 이어 나갔다.

2. 현실에 대한 재인식과 가상과의 중첩

놀이세계는 현실에서 벗어난 가상의 차원이지만 이를 위해선 현실의 사물이 매개체로 필요하다. 연구자는 놀이의 한 방법으로 현실을 재인식하여 가상세계로 보낸다. 이 과정에서 연구자의 작품 속 상황은 실제와 떨어져 놀이로, 또 다른 공간으로 존재한다. 배경이 되는 풍경은 작은 흔적만 남기고 왜곡되며, 원래 등장했던 인물은 전혀 다른 미지의 존재가 된다. 이렇게 변화한 풍경은 가능성의 영역으로 관객들에게 어떤 상황인지 정답을 주지 않고 자유롭게 상상하게 한다. 유희의 영역으로 현실의 이미지를 재인식하고 가상의 존재로 만들어 궁금하게 만드는 작품을 놀이도구로 적극 표현한 놀이적 상황이다. 또한 현실과 가상의 합일, 중첩된 형상을 표면적으로 드러낸 것이기도 하다.



【작품 7】 시선, 90.9 x 65.1 cm,
나무패널에 아크릴릭, 2022

【작품7】은 일상을 다른 시각으로 보는 연구자의 ‘눈’을 잘 보여준다. 바람 부는 들판에 마치 관찰하듯 바라보는 거대한 눈의 형상이 보인다. 그러나 실제 배경은 평화로운 푸르른 자연 풍경이다. 풍경 속 지나가는 흰 구름을 마치 작은 존재를 내려다보는 ‘절대자’의 눈으로 해석하였다.

비슷하게 제작된 작품으로 【작품8】은 현실의 경험을 연구자만의 방식으로 재인식하여 새로운 가상의 공간을 회화로 표현하였다. 실제 경험에선 인물이 있던 위치에 알 수 없는 존재가 있다. 작품의 분위기 또한 화창한 낮의 식물원에서 스산한 밤의 분위기로 탈바꿈했다. 이렇게 현실에서 가상세계로 바뀐 이미지는 다시 작품으로 표현되며 현실과 중첩된다. 관객들은 현실세계에서 작품 속 인사를 건네는 존재를 마주한다. 작품을 통해 보는 이들에게 현실을 인식하는 새로운 방법을 제시한다.



【작품 8】 이름 모를 달, 42x59.4cm, 장지에 채색, 2022



【작품 9】 고양이?, 가변 설치, 우레탄폼에 점토, 채색, 2022

【작품9】는 작업실 한쪽에 있던 우레탄 폼 덩어리들을 ‘고양이’를 연상시키는 형태로 조합하고 그 위를 점토로 덧씌웠다. 이 작품은 고양이라는 현실의 존재에 대한 새로운 가능성과 상상력으로 새롭게 재창조된 ‘어떤 존재¹⁰⁾’의 모습이다. 연구자는 모든 가능성과 상상력을 열어 두기 위해 작은 조각으로 만들어진 존재들에게 이름을 붙이지 않고 있다. 그들은 여전히 ‘어떤 존재’ 혹은 ‘미지의 존재’로 부르고 있으며, 이 명명되

지 않은 ‘존재’를 두고 다양한 상상과 이야기가 나온다. 형태로만 봤을 땐 고양이와 비슷하지만, 전체적으로 그려진 모양은 개구리 같기도 하며, 파충류가 떠오르기도 한다. 또한 점토로 되어 있는 다른 부분과 달리 한지로 덮인 분홍색 부분은 얼핏 고양이의 ‘코’일 수도 있지만 도드라진 존재감으로 기생하는 또 다른 독립적인 존재 같기도 하다. 현실 속 존재와 가상의 무언가가 합쳐져 완성된 오로지 보는 이들의 생각 속에서 그 정체를 알 수 있을 것이다. 이 작품은 현실을 재인식한 결과인 동시에 뒤에서 설명할 자유로운 상상과 가능성을 보여준다.

10) 연구자는 모든 가능성과 상상력을 열어 두기 위해 작은 조각으로 만들어진 존재들에게 이름을 붙이지 않았다. 그들을 ‘어떤 존재’ 혹은 ‘미지의 존재’로 부르고 있다.

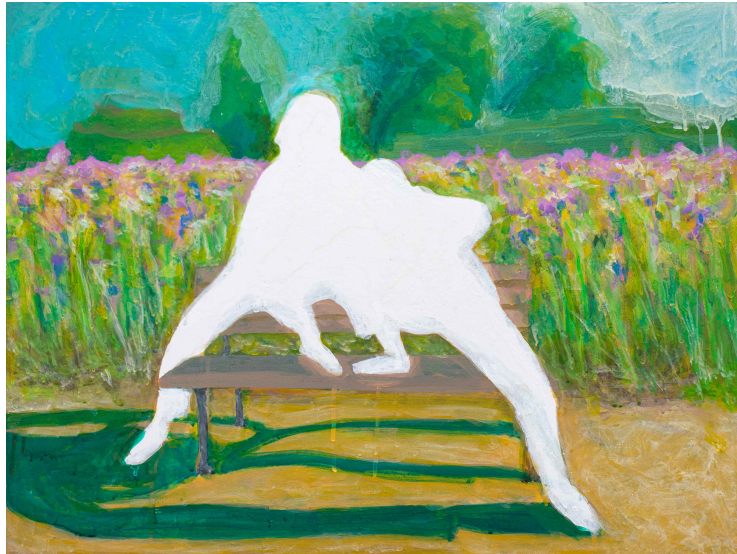
3. 자유로운 상상의 공간과 가능성의 영역

하위징아에 따르면 놀이의 의미는 구체적인 사물, 또는 사람 자체에 있는 것이 아니라 이것들을 통해 매개되고 참여하고 있는 영역을 상징한다. 2022년 제작된 작품들에는 자유로운 재료 사용이 본격적으로 자리 잡음과 함께 놀이세계가 직접적으로 드러나기 시작하며 놀이의 특성이 분명하게 보인다. 작품은 전시장에서 관객들을 만나며 그들을 놀이의 공간으로 끌어들이고 있다. 분명한 답이 없는 작품들은 관객들로 하여금 자유로운 상상을 할 수 있게 한다. 작품 속 존재들은 단순한 그저 작품으로 존재하는 게 아니라 전장을 통해 관객들을 만나며 가상의 공간에서 하나의 구성요소로서 존재하고 있다.



【작품10】 미스터리 해바라기 쇼, 160x360cm, 광목에 아크릴, 2022

【작품10】은 폭 3m가 넘는 대형작품으로 표정이 생기고 몸짓이 있는 듯한 해바라기들이 등장한다. 관객들은 작품을 보며 어떤 상황인지 유추하거나 각자 자신만의 이야기를 만든다. 오른쪽의 해바라기들은 비교적 일반적인 모습이나 왼쪽의 존재는 마냥 평범하게 정의할 수 없어 보인다. 하나의 몸통에 다수의 머리가 달린 것 같기도 하고 하나의 다른 존재가 커다란 해바라기 꽃다발을 들고 있는 모습 같아 보이기도 한다. 정해진 이야기는 없다. 이러한 특징은 놀이세계의 미완결성을 잘 보여준다.



【작품 11】 그림자놀이1, 60.6x45.5cm, 장지에 아크릴, 2022

〈그림자놀이〉 시리즈는 제목 그대로 ‘그림자 맞추기 놀이’ 같은 형식을 띤다. 검은 그림자만 보고 어떤 사물의 그림자인지 맞추는 그림자놀이처럼 【작품 11】을 보면 중심인물(이라 보이는 영역)은 하얗게 비어 있다. 흰 실루엣은 경계를 넘어 현실에 조각의 형태로 재탄생된다. 비워진 영역은

관객들에게 호기심을 자아내고 비워진 것이 무엇인지 궁금하게 만든다. 사람들은 무난하게 원래 있던 인물의 포즈를 생각할 수 있다. 그러나 같은 실루엣을 가진 조각작품은 그러한 평범한 사고에 의문을 던진다. 그 둘은 같은 실루엣만 공유할 뿐 실제로 비워진 부분을 조각으로 형상화한 것이 아니다. 이것은 경계를 넘어 가상에서 현실로 들어온 형상이 변화되는 모습을 보여주며 현실을 재인식하는 새로운 시각을 경험하게 한다. 또한 회화와 조각작품 둘 사이의 관계는 연관되어 있으면서 독립되어 있다. 실제 전시장에서 두 작품은 따로 떨어져 각각의 공간을 만들고 있다. 그러나 조각을 사진으로 바라보았을 때 【작품 12】 처럼 두 실루엣이 교차한 모습을 발견하게 된다. 만약 교차하는 영역을 발견하지 못한다면 그 나름대로 자유로운 상상의 여지가 주어진다.



【작품 12】 석사학위청구전 ‘마주치면 인사하기’ 전시 전경, 2022

<미확인 땅덩어리 - 다양성 가치 세계>로 이어지는 연작 연구자의 놀이 세계를 직접적으로 소개한다. 거대한 광목천을 이용하여 거칠고 빠른 붓질로 가상세계 속 비현실적인 존재들을 그린 【작품 13】은 그 앞에 놓인 다양한 조각들로 구성된 설치 작품인 【작품 14-1】와 그 가상의 공간을 공유하고 있다. 마치 두 작품은 하나의 작품을 완성한 이후 그것을 모티프 삼아 다른 작품을 완성한 것, 단순한 모방으로 보일 수 있다. 그러나 사실 두 작품은 거의 동시에 이루어졌다. 그뿐만 아니라 작품을 창작하는 과정에 있어 서로 영향을 주고받으며 만들어진 것이다.

회화 작업을 시도하며 이전과 다르게 배경 없이 중심 개체만 표현하고자 하는 욕구는 작업실 한구석에 있는 '괴아'의 남은 팔¹¹⁾을 보며 그것을 대지 삼아 새로운 가능성의 공간을 창조하게 되었다. 이후 무의미하고 현실에서 벗어난 상상의 과정에서 만들어진 다양한 작은 미지의 존재들을 그 대지 위에 배치하기 시작했다. 이 과정에서 스케치와 실제 구성을 번갈아 보며 상호보완적으로 두 작품은 제작되었다.

11) 이전 우레탄 폼을 이용한 '괴아'는 전시 이후 한 차례 해체 과정을 겪었고 이는 놀이의 과정 중 하나로 생성과 해체라는 이중성이 동시에 존재하는 본질적 특성 나타내며 연구자는 이런 특성을 이용하여 기존 작업을 적극적으로 해체하고 새롭게 생성한다.



【작품13】 미확인 땅덩어리의 출현, 272x161cm, 광목에 아크릴, 2022



【작품14】 다양성-가치-세계. 세부 사진, 2022

관객들은 두 작품을 함께 보며 퍼즐 맞추듯 같은 형상을 찾아보고 비교해 보기도 하며 수수께끼 같은 미지의 존재들을 관찰한다. 이 작은 존재들은 관객과의 상호작용을 통해 그들과 교류하고 소통한다. 관객만이 작품을 통해 놀이의 공간에 들어서지는 것이 아니다. 작은 미지의 존재들, 모든 작품은 관객과 만남을 통해 존재의의를 얻고 놀이세계의 일원으로서 현실에 존재할 수 있게 된다.



【작품15】 다양성-가치-세계, 가변설치, 혼합재료, 2022

놀이세계는 작품의 완성에서 멈추지 않고 계속해서 확장되고 움직인다. 이러한 세계의 변화와 움직임은 석사학위청구전인 <마주치면 인사하기>에 【작품 14】와 같은 이름으로 전시된 【작품 15】의 모습을 통해 보여준다. 가장 큰 특징은 작은 조각들이 놓여 있는 대지의 변화이다. 기존 작품의 부산물을 재사용한 것에 비해 이번에 일상용품인 손수레를 사용했다. 우레탄 폼을 이용하여 처음과 비슷한 울퉁불퉁한 표면 느낌을 주었는데 같은 공간을 공유하고 그 연장선에 있음을 드러내기 위함이다. 손수레를 토대로 사용하면서도 그 모습을 완전히 감추지 않았다. 높게 솟아오른 절벽 같은 대지엔 옷걸이, 실, 아크릴 볼, 철사 등 일상적인 재료들의 모습이 나타난다. 손수레와 마찬가지로 익숙한 재료들을 사용하고 그들을 드러냄은 관객들에게 호기심을 자극하고 일상적 경험을 사유하는 다른 관점을 제시한다. 같은 제목으로 달라진 모습을 보여주는 것은 놀이세계가 실존하며 끝없는 가능성 속 연속되고 변화됨을 표현한다.



【도판 3】 <다양성-가치-세계>, 세부 사진



【도판 4】 <다양성-가치-세계>, 세부 사진

【도판 3】에서 하나로 뭉쳐있던 동그란 존재들은 이후 다른 전시에서 【도판 4】처럼 자유롭게 흩어진 모습으로 나타난다. 작은 존재들은 이곳저곳에 자리 잡고 있으면서 그들이 사는 모습을 보여준다. 동굴처럼 좁은 틈 사이에 들어가 있거나 온전히 자신을 드러내기도 하며 다른 존재들과 뭉쳐있거나 떨어져 있는 등 자신들만의 관계를 드러내고 있다. 그들은 매번 변화하며 그들 안에서도 새로운 관계가 형성된다. 또한 이 조각들은 단순히 놓인 것이 아닌 관람객들과 소통하고 있다. 그들은 자신을 보는 이들을 같이 쳐다보며 마주한다. 관객과 마주하지 않는 존재들도 있다. 사람들의 성격이 다 다른 것처럼 그들 또한 전부 다른 성격과 유형을 가진 미지의 존재들이기에 자신들의 성향에 따라 다르게 움직인다.

작품은 특정한 시야에 머물러 형태를 규정짓는 것을 거부한다. 관객들은 작품을 한가지 방향에서만 보는 것이 아니라 주위를 돌아다니며 다각적인 각도로 작품을 감상한다. 시선과 발걸음을 움직이며 더욱 자유로운 상상의 흐름을 만들고 그 속에서 더 많은 가능성을 펼칠 수 있게 된다.

IV. 결론

본 연구는 연구자의 작품을 중심으로 놀이세계가 예술로 표현되는 모습을 정리하고 창작의 근원이 되는 놀이의 본질을 탐구하였다.

창조의 재미를 특징으로 하는 놀이는 예술과 떨어질 수 없는 밀접한 관계를 가졌다. 예술작품을 창작하는 근본으로서 놀이세계를 증명하기 위해 먼저 놀이의 개념에 대해 철학사적으로 고찰해보는 시간을 보냈다. 헤라클레이토스는 “세계를 일종의 놀이”로 간파하며 놀이의 본질을 말하였지만, 놀이를 삶의 부차적이고 단순한 모방으로 본 플라톤에 의해 본격적인 놀이의 개념에 대한 논의는 늦어졌다. 근대에 와서 칸트와 실러에 의해 미학적인 관점에서 놀이의 중요성이 대두되었고 하위징아와 카이와에 의해 인류학적, 문화사적으로 놀이의 개념이 분류되고 정립되기 시작했다.

현대 놀이개념에 있어 그 시작이자 중요한 역할을 한 것은 니체이다. 니체는 헤라클레이토스의 세계놀이 사유를 이어받아 놀이를 생성의 관점에서 이해하고 있다. 창조의 힘으로서 놀이는 예술로 발현된다. 니체는 예술이 곧 놀이라고 말하며 예술이 놀이로 향하는 그 통로라 말한다. 이 사유는 후대에 많은 영향을 주었으며 그 중 가다머는 예술작품을 놀이 그 자체로 보며 놀이의 본질적 특성을 생각하며 예술작품을 해석해야 한다고 했다. 니체의 영향을 많이 받은 또 다른 철학자로 본 연구에서 중요하게 대두된 핑크가 있다.

핑크는 니체의 놀이이론을 비판적으로 수용했다. 핑크의 놀이존재론은 ‘재미’, ‘의미’, ‘공동체’, ‘규칙’, ‘도구’ 이 다섯 가지 구조계기를 통해 놀이세계를 설명한다. 즉흥적인 창조의 즐거움을 느끼고 공동체와 함께 놀이하듯 놀이세계는 가상적인 상상의 차원이다. 그러나 그것은 단순한

허상이 아닌 현실 사물을 매개로 현실과 중첩된다. 다시 말해 놀이세계는 ‘현실’과 ‘비현실’, ‘실재’와 ‘가상’의 이중적인 실존을 가진다.

이러한 놀이세계의 비현실적이고 비진지한 그러나 유쾌하고 삶의 꼭 필요한 유희의 속성은 예술의 창작 구조와 밀접한 관계를 지닌다. 동시대 예술가의 작품을 통해 일상의 평범한 사물을 유희적인 관점으로 바라보고 다양한 비전통적인 재료를 적극적으로 사용하며 현실과 환상의 세계를 넘나드는 놀이세계를 확인하였다. 놀이와 예술은 즉흥적인 창작의 즐거움을 기반으로 직접 창작하는 자뿐만 아니라 보는 이들에게도 현실에 대한 재인식과 가상과의 중첩, 자유로운 상상과 가능성을 제공한다.

이러한 관점에서 연구자의 작품을 분석하였다. 먼저 ‘창조의 즐거움과 비현실성’을 중심으로 경계를 허문 다양한 재료를 사용하며 비현실적인 자유로운 상상력을 펼치게 된 과정을 확인하였다. 실험적 시도로 우레탄 폼을 이용한 입체 작품을 제작하는 과정에서 생각을 비우고 무의미하고 즉흥적인 태도로 놀이하듯 형태를 만들게 되었다. 이러한 경험은 연구자에게 있어 잊고 있던 예술 창작의 근원으로 창작의 재미를 제공했다. 이후 다룰 수 있는 재료들을 거리낌없이 사용해보며 즐겁게 놀이하듯 태도로 본인의 비현실적인 가상의 세계를 표현하고 있다.

두 번째로 ‘현실에 대한 재인식과 가상과의 중첩’에 대한 관점에서 연구자가 현실을 재인식하여 표현한 가상의 세계를 통해 어떻게 놀이세계를 구성하는지 살펴보았다. 연구자의 작품은 현실에 있는 일상적인 사물을 새롭게 재인식한다. 평범한 파란 하늘의 구름이 거대한 절대의 눈이 되고, 일상 풍경과 사물은 새로운 가상공간과 존재로 치환된다. 이렇게 재인식된 형태들은 무의식 속에 존재해 있다가 작품창작이라는 과정을 통해 현실 세계에 모습을 드러내고 이때 현실과 중첩된 가상의 세계, 놀이세계가 구성된다.

마지막으로 자유로운 상상과 순수한 가능성의 영역으로 초점을 맞췄다. <그림자놀이 시리즈>와 <다양성-가치-세계> 연작을 통해 놀이세계의 필수 요소인 공동체로 관객을 이야기하며 그들에게 자유로운 상상과 순수한 가능성의 영역을 제공하는 모습을 확인했다. <그림자놀이 시리즈>는 회화와 조각작품이 서로 관계를 맺으며 자유로운 상상과 호기심을 경험하게 하고 현실을 인식하는 새로운 관점을 제공한다. <다양성-가치-세계> 연작은 전시마다 변화는 설치 구성을 통해 놀이세계의 연속성과 변화를 보여준다. 작가와 작품, 작품과 관객, 관객과 작가는 예술작품을 통해 상호소통하며 함께 놀이하듯하는 모습을 확인하였다.

연구자는 작품의 창작 의도를 놀이 그 자체로 설명한다. 여기엔 그 어떤 의도도, 의미도, 강제성도 없다. 자발적으로 행한 창조의 놀이는 놀이세계로 구성되어 놀이의 비진지함 속에서 긴장을 풀고, 휴식하며, 재충전할 수 있게 한다. 이에 연구자는 자신이 놀이를 통해 경험한 일상의 무거움에서 벗어나 단순하고 가볍고 자유로운 즐거운 체험을 다른 이들 또한 경험할 수 있게 현실을 기반으로 한 비현실적인 세계를 현존하게 만드는 데 목표를 두고 작업을 이어 나갈 예정이다.

참 고 문 헌

단행본

- 로제 카이와, 『놀이와 인간』, 이상률 옮김, 문예출판사, 2015
- 요한 하위징아, 『호모루덴스』, 이종인 옮김, 연암서가, 2010
- 오은경, 『뉴 미디어 시대의 예술 : 예술은 미디어를 어떻게 이해했는가?』, 연세대학교 출판부, 2008
- 정낙림, 『놀이하는 인간의 철학:호모루덴스를 위한 철학사』, 책세상, 2017

학위논문

- 김기아, 「원초적 놀이성향에 기초한 조형 연구」, 국내석사학위논문, 이화여자대학교 대학원, 2023
- 박재형, 「놀이를 통한 열린 예술작품의 다의성 연구」, 국내박사학위논문, 국민대학교, 2022

학술논문

- 김재철, 「E.핑크의 놀이존재론(1)-실존범주로서의 놀이」, 『현대유럽철학연구』 32, 2013
- , 「E.핑크의 놀이존재론(2)-세계상징으로서의 놀이」, 『현대유럽철학연구』 33, 한국하이데거학회, 2013
- 정낙림, 「헤라클레이토스 단편 B52에 대한 연구-놀이철학의 관점에서」, 『니체연구』 17권, 한국니체학회, 2010
- , 「놀이사유의 근대적 유형과 니체의 비판」, 『니체연구』, 2014
- , 「생성의 놀이와 세계 상징으로서 놀이-F.니체와 E.핑크의 놀이 철학」, 『인문학연구』 101, 2015

- 박남희, 「동시대 미술에서 유희적 충동과 표현-하위징아와 니체의 유희 충동과 유희론의 영향」, 『예술과 미디어』, 2019
- 배진섭, 「전통적 개념으로서의 놀이와 놀이성에 대한 고찰-戲, 玩, 遊의 의미 분석을 중심으로」, 2014
- 이상봉, 「희랍신화와 고대자연철학에 나타난 놀이개념 연구」, 『철학연구』124집, 대한철학회, 2012
- 이상봉, 김재철, 「서양고대철학에서의 판타시아개념」, 『철학논총』제33집, 새한철학회, 2003
- 최고원, 「놀이이론과 문화분석-J.호이징어와 R.카이와의 놀이이론을 중심으로」, 『현대유럽철학연구』 25, 2011
- , 「‘놀이’ 개념에 대한 동, 서양의 시각차에 관하여」, 『철학연구』 117, 대한철학회, 2011
- 최성환, 최인자, 「놀이의 해석학 - 전통놀이문화의 해석을 위한 시론」, 『해석학연구』, 18집, 2006, 183-220.

참고사이트

<https://ocula.com/artists/tom-friedman/artworks/?gallery-works-bottom=1164136>

<https://www.thisiscolossal.com/2022/11/helga-stentzel-laundry-animals/>

ABSTRACT

The Spielwelt expressed in art -focusing on the own work-

Sim, Minjeong
Dept, of Oriental Painting
Graduate School of
Sungshin University

This paper explores the nature of play, which is the source of creation, and describes the appearance of the play world as art, focusing on the researcher's work. Play is unrealistic and non-serious, but it is pleasant and has the properties of essential play in life. These attributes of play are closely related to the creative structure of art.

Oigen Pink puts play on the same line as other real categories and explains the world of play from an ontological point of view through his book "Oasis of Happiness." According to him, play makes you feel the fun of creation and has meaning as play itself, not as a means for other purposes. In addition, play is done with the community, not

alone, and play rules can be created through communication with each other. Play requires play equipment. Play tools are a medium that connects reality and the virtual world of play, and all objects that exist in reality can be play tools. Creators form a world of play through their works. The world of play created in this way is completed by communicating with the audience.

Researchers use a variety of materials that break down boundaries and develop unrealistic free imagination. The process of creating a form as if playing with a meaningless and spontaneous attitude provided the researcher with the fun of creation as the source of art creation that he had forgotten. They express their unrealistic virtual world and re-recognize daily objects in an attitude of enjoying themselves by using materials that can be handled without hesitation. Everyday landscapes and objects are replaced by new virtual spaces and beings. This play expression allows the audience to experience free imagination and curiosity and provides a new perspective on recognizing reality.

Researchers say play as the source of their creation. Here, play is the same as other existential categories and is an oasis-like space that relieves the weight of life for a while. I would like to share the moment when the unrealistic fantasy space that allows us to escape from reality rather exists in reality through exhibitions.