



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](#)

박 선 희 교수지도

석사학위 청구논문

이미지를 통한 유년시절의

동심 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2013

성신여자대학교 대학원

동양화과

이 정 민

이미지를 통한 유년시절의
동심 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

박 선 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2012년 11월

성신여자대학교 대학원

동양학과

이 정 민

인 준 서

이정민의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

성신여자대학교 대학원

논문개요

동심이라는 것은 인간 누구에게나 마음 한 구석에 자리 잡고 있는 것이다. 어떤 사람에게는 유년시절의 좋은 기억을 간직한 채 항상 순수한 마음을 갖고 살아가는 반면, 어떤 이에게는 어두운 기억이 많아 과거를 회상하기를 싫어하는 사람도 있다.

현대인들은 복잡하고 어지러운 삶 속에서 많은 스트레스를 받으며, 바쁘게 살아가고 있다. 심지어 가정이나 여가를 돌보거나 즐기는 것 보다 일이 우선이어서 오로지 일에만 몰두하는 워커홀릭이라는 사람들도 증가하고 있다. 이들은 현대 사회에서 자신의 모든 가치기준을 일에 두고 있는 사람들로써 이러한 업무제일주의는 단순히 성격적인 성향이 아니라 일종의 병으로 분류하기도 한다. 이러한 가운데 마음 한 구석에서는 여전히 새로운 인간성의 이상을 확립하려 한다. 또한 현실에서의 자신의 처지가 행복하든 불행하든 모든 사람들은 '이상세계'를 갈망한다. 어른이 되어 가면 흔히 동심을 잃는다고 한다. 그러나 어른이 되어서도 아기를 바라볼 때나 어린아이를 대할 때 어른은 상대방 아이의 눈높이로 생각하고, 바라보려고 노력한다. 그리고 그 순간만큼이라도 거짓 없이 가장 순수하고 진실한 눈으로 바라본다. 이것 역시 또 다른 동심으로 어른이 되어서도 새롭게 생기는 동심이 아닐까 생각한다.

본인은 현실에서의 삶 속에서 동심을 되찾고자 어린 시절의 이루지 못한 동심을 주제로 그림 속의 이상세계를 만들게 되었다. 모든 기억이란 시간이 지나갈수록 자신과 점점 멀리 떨어지게 되어 있다. 동심이란 기억은 점차 흐릿해지며 잊혀져간다.

연구자는 먼저 가장 기본인 인간과 동심은 어떤 관계로 이루어 졌는지 연구해보았다. 또한 인간의 동심이 어떻게 예술표현으로 이루어졌는지 그리고 유년시

절의 기억과 동심으로 작업하는 다른 작가에 대하여 알아보며 인간이 어떠한 이상세계를 바라고, 갈망하는지 논하였다.

본인의 작업 배경인 바다는 '바다' 라는 무한한 공간 안에 주관적인 시선으로 동심을 바라보고 그 공간이 주는 또 다른 기운을 재발견하게 되었다.

본인은 본 작업을 통하여 동심과 상상력의 무한함이 예술표현으로의 자유로움과 만족을 느낄 수 있다는 것을 깨닫게 되었다. 또한 바다라는 공간에서 일어날 수 있는 상황을 동화적인 이상세계의 모습으로 대신하였고 여러 가지 표현 요소들로 구체적인 조형을 이루어지는 작업을 통하여 좀 더 자유로운 형식의 표현방법을 발견해 나가는 과정을 연구해 보고자 하였다.

목 차

논 문 개 요

I. 서 론	1
II. 본 론	3
1. 작품제작의 형성 및 이론적 배경	3
1) 인간과 동심의 관계	3
2) 예술표현으로의 동심	7
3) 이상세계의 표현	11
2. 작품의 제작 및 분석	14
1) 제작의도	14
2) 작품표현 방법	16
① 반복적인 표현	17
② 선묘	19
③ 무채색	22
3) 작품분석	24
III. 결 론	37

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- 【작품 1】 배를 잡아먹는 물고기들, 장지에 혼합재료, 117 x 91cm,
201030
- 【작품 2】 과도속으로, 장지에 혼합재료, 100 x 100cm, 2012 31
- 【작품 3】 바다웅덩이, 장지에 혼합재료, 100 x 143cm, 2010 31
- 【작품 4】 바깥 바다나라, 장지에 혼합재료, 100 x 200cm, 201032
- 【작품 5】 과도속으로, 장지에 혼합재료,
20 x 100 x 5cm / 100 x 100 x 5cm, 2010 33
- 【작품 6】 물고기들 투하, 장지에 혼합재료, 100 x 200cm, 201034
- 【작품 7】 바다웅덩이들, 장지에 혼합재료, 91 x 117.5cm, 201035
- 【작품 8】 과도잔치, 장지에 혼합재료, 130 x 194cm, 2010 35
- 【작품 9】 괴물물고기 "아악!", 장지에 혼합재료, 162 x 130cm, 2010 ... 36

도판 목차

- 【도판 1】 Paul Klee(파울 클레), 황금물고기, 마분지에 유채,
49.6 x 69.2cm, 1925
- 【도판 2】 Ruud Van Empel(루드 반 엠펠), 소년과 소녀, 2008
- 【도판 3】 안견(安堅), 몽유도원도(夢遊桃源圖), 비단에 수묵담채,
38.7 x 106.5cm, 일본 텐리대학 중앙도서관 소장, 1447
- 【도판 4】 이중섭(李仲燮), 길 떠나는 가족, 종이에 유채, 20.7 x 50cm, 미상
- 【도판 5】 Gustav Klimt(구스타프 클림트), 생명의 나무, 템페라와 수채,
194.5 x 120.3cm, 1905-1909
- 【도판 6】 Gustav Klimt(구스타프 클림트), 너도밤나무, 캔버스에 유채,
100 x 100cm, 1902
- 【도판 7】 David Sparshott(데이비드 스파샷), 무제
- 【도판 8】 Jean Dubuffet(장 뒤뷔페), 시골 아낙들이 있는 풍경,
장 뒤뷔페 재단 소장, 1996

I. 서론

인간은 누구나 이상세계에 대해 동경하고 갈망하기 때문에 그 존재에 관해 믿음을 가지려 한다. 그래서 현실을 초월한 가장 편안하고 좋은 것을 꿈을 꾸다.

현대사회의 인간은 불안한 사회 속에서 대량생산과 소비 그리고 복잡해진 삶의 흐름으로 인해 많은 스트레스와 고민을 떠안게 되었다. 또한 사회라는 집단 속에서의 갈등, 인간관계 등으로 많은 압박과 아픔을 견뎌가며 살아가고 있기에, 안식을 필요로 하며 이상세계와 함께 순수했던 동심으로 되돌아가고 싶은 간절한 꿈을 가지게 된다.

본 논문의 작품은 '동심' 이라는 주제로 작업한 2010년 '바다나라' 석사청구전의 작품으로서 본인과 동심의 관계를 중심으로 유년시절의 꿈과 상상력으로 만든 이상세계를 표현하게 되었다.

사람들은 누구나 가슴에 다양한 추억을 가지고 있다. 그게 설령 자신이 기억의 존재를 자각하지 못 하더라도 현실에서 힘들고, 갑갑하고, 어려움에서 벗어나고 싶을 때, 또는 행복하고 즐거울 때 무의식적으로 과거를 회상하며 좋은 기억을 떠올리려 한다.

본인은 불안감과 긴장의 연속된 힘든 삶 속에서 유년시절의 맑고 투명한 꿈을 떠올리며 현실에 대한 강박관념을 떨쳐내게 되었고, 그 중 어린 시절의 동심은 이미 과거의 것이 되어버렸지만 과거에만 머무르는 기억이 아니라 본인 마음속에 무의식으로 깊이 스며들어 삶 속에서 꾸준히 나를 충동하고 자극한다. 때문에 개인적인 기억과 어렸을 적의 순수한 마음을 다시 떠올려 '바다' 라는 경계가 없는, 끝이 없는 공간에 꿈을 펼쳐보게 되었다.

이러한 공간에는 나만의 상상력으로 탄생된 세상을 제작하게 됨으로써 마음의 평온을 되찾고, 관람객은 그 공간에 들어와 본인의 세상 속에서 같이 웃고, 즐

기고, 행복해하며 시간을 함께 보낸다.

본인은 연구를 통하여 작품들에 존재하는 무한한 공간에 동화적 세계의 표현으로 마음의 평온함과 희망을 얻고자하는 근본적 의미를 찾으려 하였다.

먼저 첫 번째 장에서는 인간과 동심의 형성관계를 중점으로 인간이 왜 끊임없이 동심을 떠올리려 하는지, 그것으로 인해 무엇을 얻게 되는지 그리고 인간에게 있어서 어린 시절의 동심의 필요성을 서술하였다.

두 번째 장에서는 동심이 인간에게 어떠한 영향을 끼치는지 그리고 인간의 동심으로 어떻게 예술 표현이 이루어졌는지 연구해 보았고, 예술이라는 수단으로 표현되는 동심이 주는 또 다른 감성에 대해 논하면서 동심을 주제로 작업을 하는 작가에 대해 알아보았다.

세 번째 장에서는 인간이 원하는 이상세계에 대하여 논하였다.

본인의 작품 제작 및 분석 장에서는 작품의 제작의도와 유년시절의 지나간 시간과 기억에 의한 작업의 배경 그리고 이상세계를 표현한 바다공간에 대하여 논하였고, 동심을 주제로 작품을 표현할 때 반복적인 표현 방식과 드로잉(drawing) 형식으로 무채색을 표현한 방법과 그 의미에 대하여 서술하였다.

본 연구자는 이 연구를 통하여 순수한 내면세계를 찾아가는 계기로 본 논문의 작품을 감상하는 동안만이라도 단순화되고, 현대사회에서 벗어나 정서적으로 안정과 휴식을 유년시절의 기억 속에서 찾기를 바란다. 이를 통하여 앞으로의 작업 방향이 더 다양해지는 계기를 마련해 보고자 한다.

II. 본 론

1. 작품제작의 형성 및 이론적 배경

1) 인간과 동심의 관계

동심이란 한자 그대로 '童 아이 동', '心 마음 심' 자를 써서 뜻 그대로 '어린이의 마음' 이라는 뜻을 말한다. 그렇지만 단순히 '어린이의 마음' 그대로만을 지칭하는 것만은 아니다. '동심' 은 지극히 추상적이고 여러 측면에서 해석을 가능케 하는 하나의 비유어이므로 쉽게 정형화 할 수 있는 개념이 아니다.

동심은 아이들만 가지고 있는 것이 아니라, 모든 인간의 심성 밑바닥에 깔린 본질, 영원히 간직해야 할 본성으로 정리할 수 있다. 다만 이러한 진실을 세상을 오래 산 성인보다 어린이에게 더 많다는 점에서 어린이 마음을 '동심' 으로 일컫는 것이다.¹⁾

흔히 아기를 바라볼 때나 어린아이를 대할 때는 가장 순수하고, 신비롭고, 초월적이며, 현실보다는 꿈이나 환상, 지적이기 보다는 정서적이고, 분리가 아닌 공유, 겉보다는 안에 속하는 진실한 존재가 된다.

"인간 내면에 잠재되어 지속적으로 끊임없이 영향을 주는 어린아이의 순수하고, 천진한 마음은 유치와 무지의 단순함이 아닌 참 지혜이며 원초적이고, 진실한 근원적 의식이다."²⁾

1) 김자연, 『아동문학 이해와 창작의 실제』, 청동거울, 2003, p22

2) 도덕경: 노자(老子, BC 570-BC 479 ?): 「노자」 또는 「노자도덕경」이라고도 한다. 약 5,000자, 81장으로 구성되어 있으며, 상편 37장의 내용을 도경(道經), 하편 44장의 내용을 덕경(德經)이라고 한다. 노자가 지었다고 하나 한 사람이 쓴 것이라고는 볼 수 없고, 여러 차례 걸쳐 편집된 흔적이 있는 것으로 보아 오랜 기간 동안 많은 변형 과정을 거쳐 기원전 4세기경 지금과 같은 형태로 고정되었다고 여겨진다.

현대사회에서 신뢰가 무너지고, 절망으로 이끄는 오늘날의 많은 사건들은 인간의 많은 것들을 빼앗아 간다. 그러나 이러한 가운데서도 인간에게 존재하는 순결한 정신은 희망처럼 다가와 다시금 본연의 마음을 일깨우고, 정화시켜 준다.

노자(老子, BC 570-BC 479 ?)와 맹자(孟子, BC 372 ?-BC 289 ?)³⁾는 인간의 본성을 어린아이에 비유하여 설명하였는데 노자는 「도덕경」에서 최고의 덕(德)을 지닌 인간이 곧 본래 모습의 인간이라고 할 수 있으며, 그 사람은 어린아이와 흡사하다고 하였다. 원초적 인간은 평등한 관계일 뿐 아니라 이기적이지 않고, 양보하며 겸손하다고 하고, "최고의 덕을 가진 사람은 의식적으로 덕을 얻으려고 애쓰지 않는다. 높은 덕을 가진 사람은 의식적으로 덕을 얻으려고 애쓰지 않는다. 높은 덕은 오히려 골짜기처럼 낮아 보이고, 넓은 덕은 부족해 보이고, 꾸준한 덕은 불건전한 것 같아 보이고, 진실한 덕은 변질되기 쉬워 보인다. 진정으로 덕을 지닌 사람은 갓난아이와 흡사한데 갓난아이는 자연과의 조화가 최고로 유지되고 있기 때문이다." 라고 말한다.⁴⁾

노자는 사람의 삶이 본래 '부드럽고 약한 것' 이고, 또한 모든 살아있는 것들은 부드럽고 약하며, 삶의 본래 모습도 어린아이나 새싹처럼 부드럽고 약하다면서, 인생의 무게를 지키는 방법을 "어린아이나 새싹처럼 부드럽고 약하게, 물처럼 겸허하게, 골짜기처럼 포용력 있게, 통나무처럼 본래의 모습을 지키는 것, 즉 근원에서 떠나지 않는 것" 이라고 말하고 있다.⁵⁾

맹자의 말에서 살펴보면 "대인은 그 어릴 때의 마음을 잃어버리지 않은 사람이다." 라고 하는데, 이 말에서 어린아이의 마음이란 순일(純一)하고 거짓 없는 마음이요, 하늘로부터 부여받은 도덕심을 말한 것이다. 누구든 길을 가다가 우

3) 맹자(孟子, BC 372 ?-BC 289 ?): 성왕(聖王)의 덕치를 실현할 것을 주장한 이상주의자이다. 맹자의 이름, 생몰 연도 정확하게 알려져 있지는 않으나 '공자 이래 오늘날에 이르기까지 백여 년'이라는 맹자 자신의 말과, 맹자가 만난 제후들의 재위 연대를 고려할 때 그 활동 시기는 전국 시대 중엽 기원전 4세기 후반으로 볼 수 있다.

4) 도덕경: 55장(출처: <http://blog.naver.com/muhanjinin>)

5) 도덕경: 28장(출처: <http://blog.naver.com/muhanjinin>)

물에 빠지려는 아이를 보면 놀란 마음으로 나 자신도 모르게 달려가서 아이를 구하려 하는 그리고 아이가 빠지려는 모습을 발견하는 순간 생기는 순수한 마음, 맹자는 이 마음을 누구에게나 있는 '차마 하지 못 하는 마음' 이라고 불렀다. 인간의 착한 마음을 어린아이의 마음과 같은 자연의 성품 그대로 인내심이라고 설명하였다.⁶⁾

어린아이는 자라서 어른이 된다. 어른과 다른 객관적 존재로 머무는 것이 아니라 삶의 단계에서 변화를 거듭하고 있는 시간적 존재이다. 어린아이란 잃어버린 또는 내면에 잠복해버린 시간이다. 어린아이는 어른의 과거이자 이미 통과해온 과정으로 현재와 상관없는 듯 보일 수 있지만 한 사람의 내면을 장악하는 것은 대부분 유년시절의 체험에서 비롯된 의식이다. 결국 어린아이는 어른을 떠난 적이 없다는 점을 분명히 인정해야 한다.⁷⁾ 어른은 점점 더 미래의 시간보다 과거의 시간이 길어진다. 유년기의 순수한 그 시절을 추억하며 동심을 그리워한다.

문헌에 따르면 동심은 어린아이의 본질을 지칭하는 말이다. 아직 선입관이나 편견, 후천적인 여러 가지 영향으로 더럽혀지지 않은 본질이다. 꾸밈과 거짓이 없는 참된 마음, 관습에 매이지 않는 자유로운 사고력, 인간다운 순진함과 세계에 대한 경이, 아름답고 순수한 정신으로 정리할 수 있다. 즉, 동심은 어린아이의 마음으로만 여겨지는 것이 아니라 어른 안에도 잠재해 있으며 인간이 필수적으로 갖추어야 할 미학이자 본성으로 정리할 수 있다. 다만 이러한 본질이 규범화 되고 기성화 된 어른보다 어린아이에게 더 많다는 점에서 '동심' 이라고 일컫는 것이다. 따라서 동심을 대변하는 어린아이의 마음이란 다분히 상징적인 의미를 갖는다.⁸⁾

이처럼 모든 인간에게는 착하고 순수한 어린아이 같은 마음을 지니고 있다. 그제 설령 자신이 느끼지 못 하더라도 무의식 속에 깨끗한 마음은 깊숙이 자리

6) 맹자집주: 공손추 상 제 6장

7) 황선미, 『동화 창작의 즐거움』, 사계절, 2006, p10

8) 김자연, 『아동문학의 이해와 창작의 실제』, 청동거울, 2003, p17-22

잡고 있는 것이다.

본인은 시간이 흐를수록 더욱 더 동심을 떠올리고 있다. 그것이 어렸을 적의 행복하고, 편안한 마음상태를 잃어버리기 싫어서 일수도 있고, 무의식 속에서 자아를 확인하려 하는 상태일 수도 있다. 그리고 나를 포함해 모든 사람들은 세월이 지나가면서 유년시절의 기억과 동심은 시간으로서의 사이는 멀어지지만 그 시절의 심리상태나 즐겁고, 행복하였을 때의 순간의 기억은 잊혀져가는 것이 아니라 더욱 더 강해진다.

본인의 동심은 작품으로 연결되어있다. 세월이 흐를수록 본인의 머릿속과 마음에는 새로운 기억이 추가되면서 기존의 기억과 오버랩 되면서 오래된 기억은 잊혀져가거나 흐릿해진다. 그렇기 때문에 조금이라도 일찍 더 선명하고, 뚜렷한 동심이 내면에 자리 잡고 있을 때 작품으로 남기게 되었으며 현실에서는 이루지 못한 소망을 화면위에 나타내었다. 유년기의 기억을 떠올리게 되면 자신도 모르게 순수한 생각을 하게 된다. 동심을 떠올리게 하는 것처럼 본인의 작업도 이러한 생각을 함으로서 시작 되었다. 자신의 처지가 힘든 사람은 동심을 떠올리며 희망을 생각할 것이고, 심리적으로 여유로운 사람은 동심을 떠올리며 과거를 좋은 추억으로 간직할 것이다.

2) 예술표현으로의 동심

현대 사회에서는 인간의 삶을 풍요롭고, 여유롭게 만든 힘이 우리가 전혀 기억하지 못 하는 마음이 가득한 무의식 속에 자리 잡아 그 세계로부터 출발한다는 사실을 어느 누구도 부정할 수 없다. 그리고 우리의 삶을 자유롭고, 풍요롭게 만드는 원천인 무의식의 세계만큼이나 중요한 또 하나의 요소가 있다. 그것은 바로 '동심의 세계' 이다. 물질만능의 시대적 압력에 짓밟히고, 길들여진 나약한 현대인들은 그것을 잊고 살아가고 있는 것 같다. 그것은 어떤 이의 삶 마다에도 개인의 유년기가 있고, 또 어린 시절이 아니면 절대로 다시 가질 수도, 돌아갈 수도 없는 것이다. 또한, 물질만능시대에 있어 보편적인 기준인 돈을 아무리 많이 가지고 있어도 다시 필요에 의해 구입이 불가능한 것이다. 왜곡된 사회 전체적인 모순과 자신의 자식이 제일 소중한다고 판단하는 부모들의 과잉 걱정 등의 복합적인 작용들이 숨 쉴 틈도 없이 여러 개의 학원들로 내보내는 아이들을 세상에서 제일 바쁜 아이들로 만들고 있다. 이 바쁜 아이들은 자신들만의 아름다운 동심이 자리 잡을 시간도, 여유도 없어지는 것이다.

유아기 또는 유년기에 가득한 사랑으로 형성된 무의식적 성격이 어린 시절의 아름답고 풍성한 동심들로 가득 차 자기만의 동화들과 어우러져 앞으로의 삶에 있어 과거의 동심을 떠올려 현실에서 힘들고, 어려움에서 벗어나기 위한 활력소가 된다.

예술가들은 동심을 주제로 혹은 동심을 가지고 미술, 음악, 춤, 퍼포먼스 등 다양한 분야로 표현한다. 그들 역시 동심의 상상력으로 환상의 세계를 연출하고, 어린 시절의 못 이룬 꿈을 예술로나마 표현해 그 곳에서 대리만족을 느낀다.

인간이 경험할 수 있는 세계는 너무나 제한되어 있으므로 보다 많은 가능성을 검토하고 사고의 자율성을 확대시킬 수 있는 노력이 필요하다. 동심은 제약이 없는 상상의 세계이므로 예술의 표현에 있어서는 제한된 세계에서 탈피해 새로

운 눈으로 넓은 세계를 바라 볼 수 있게 하는 것이 상상력과 환상이다. 마음에 담고 있는 세계의 모습에 따라 삶이 풍부해지기도 하고 아닐 수도 있다. 꿈과 상상의 세계는 현실의 세계에서 풍요로운 정신생활을 가능하게 해준다. 상상력이 풍부한 어린 아이는 더 많이 웃고, 더 활발해 보이며, 자발적이다. 상상력은 어린아이뿐만 아니라 어른에게도 중요하다. 상상력을 사용하는 어른이 보다 만족스러운 내적 생활을 하고 보다 풍요로운 정신을 가지고 있다. 그리고 환상을 통해 현실을 새롭게 조명해 봄으로써 그만큼 현실을 풍부하게 느낄 수 있고 제대로 파악할 수 있다.⁹⁾ 어린아이는 상상을 해봄으로서 동심의 내용이 다양해지며 그만큼 환상세계를 통해 보다 현재와 미래에 대해 객관적으로 바라볼 수 있는 여유가 생긴다.

"무의식의 정신활동에는 꿈과 환상이 있다. 우리의 무의식적 소망과 욕구는 꿈의 세계를 통해 나타난다." 라고 하였다. 공상과학 액션 영화에 천부적인 재능을 과시하는 '하이테크 필름 메이커의 천재' 라는 별명을 가진 영화감독 제임스 카메론(James Cameron | James Francis Cameron, 1954-)은 어린 시절 공상과학 소설과 만화에 빠져 소설가가 되겠다는 꿈을 가졌다고 한다. 대학에 입학한 후 물리학을 전공하지만 소설가가 되기 위해 2년 후 중퇴한다. 그리고 그는 단편영화 제작을 시작으로 영화계에 들어간다. 그리하여 오늘날까지 제작된 그의 대부분의 영화들은 어렸을 때의 꿈과 상상으로 만든 공간을 그대로 연출했다고 한다. 그렇게 제작된 작품은 전 세계적으로 흥행한 터미네이터 시리즈, 람보, 에일리언, 아바타 등이 있다.¹⁰⁾

화가 파울 클레(Paul Klee, 1879-1940)¹¹⁾는 꿈과 동심 그리고 화려한 색채를 강조한 환상적 세계를 연출해내는 화가로 알려져 있다. 그는 독일의 표현주의에 영향을 받았지만, 클레의 작품은 환상적이면서도 꿈의 세계를 강조하였고, 선적인 흐름과 아라베스크 문양¹²⁾, 어린아이들의 그림에서 볼 수 있는 유

9) 김교빈, 이현구, 『동양 철학 에세이』, 동력, 1994, p62-64

10) 네이버 인물정보: 제임스 카메론(James Cameron | James Francis Cameron, 1954-)

11) 파울 클레(Paul Klee, 1879-1940): 독일 국적을 가진 스위스의 화가, 표현주의, 입체파, 초현실주의

치하면서도 웃음을 자아내는 소재를 적극적으로 활용했다. 또한 그는 스테인드 글라스에 많은 관심을 둔 탓인지 클레의 작품은 중세성당 안에서 볼 수 있는 신비로운 빛을 체험하게 한다. 「황금물고기」【도판 1】는 클레가 이른바 '아동기'라 불리는 시기의 정점을 지나 그려진 작품이다. 그의 작품은 흔히 선과 형태의 음악적 결합물로 본다. 그러나 클레의 작품 중 황금물고기와 같이 어린이가 그린 듯 한 작품도 등장하는데, 그는 "내 그림과 어린이의 그림을 연관시키지 말라. 그들은 다른 세계다."라고 말해, 이런 경향도 그의 작품 세계에서 한 축을 이루는 듯하다.

네덜란드가 자랑하는 브레다 출신의 대표적인 블루칩인 루드 반 엠펠(Ruud Van Empel, 1958-)¹³⁾은 흑인어린이들을 주요 모티프(motif)로 한 독특한 이미지를 바탕으로 자신만의 예술세계를 꾸준히 확장해 오고 있다. 그의 작업은 환경보존에 대한 끊임없는 고민에서 출발하며, 때로는 자신의 유년시절에 대한 기억이나 아름답고 깨끗했던 자연에 대한 추억을 대신한다. 「소년과 소녀」【도판 2】와 같은 작품에서 높은 빌딩만큼 크고, 울창한 숲의 자연의 배경은 그의 동심으로부터 형성된 세상으로 볼 수 있다. 그의 대부분의 작품의 배경은 몽환적이며 화려한 색채가 눈에 돋보이는 자연의 배경을 표현하고 있다. 여기서의 자연은 자연스러운 것이 아니라 그가 창조해낸 그의 상상력에서 출발된 세상이다. 그는 자신의 작업이 정치적인 의식에 머물기를 원하지 않으며, '관계' 안에서의 흥미로움과 자극에 작업의 동기를 둔다. 엠펠이 아이들을 주인공으로 등장시키는 것도 같은 연유에 있다. 아이들은 여전히 순진한 세계를 갖고 있으며 아직 개인성이 없기에 현실을 여러 가지 관점으로 생각할 수 있기 때문이다.

12) 아라베스크 문양: 이슬람 미술에서 광범위하게 볼 수 있는 곡선적인 장식 무늬를 말한다. 특히 덩굴과 같은 식물이 뒤얽힌 모양을 아름답게 도안하여 나타난 당초무늬를 가리키는데, 넓은 뜻으로는 복잡하게 이어지는 기하학 도형, 무늬화된 아라비아 문자도 포함된다. 이슬람 건축물인 모스크의 장식 문양으로 주로 사용한다. 벽의 장식과 서책의 표지, 그리고 공예품 등에 사용하여 이슬람의 독특한 장식 미술을 만들었다.

13) 루드 반 엠펠(Ruud Van Empel, 1958-): 네덜란드의 작가로서 씨어터 디자이너, 그래픽 디자이너, 필름 마케팅에 이르기까지 다양한 작업 활동을 하는 아티스트

요시토모 나라(Yoshitomo Nara, 1959-)¹⁴⁾의 작품에는 항상 순진해 보이면서도 악동 같은 표정의 어린아이와 강아지나 고양이처럼 귀여운 동물들이 등장한다. 그림 속의 아이는 대부분 눈꼬리를 치켜뜨고 입을 삐죽이기 일쑤다. 얼핏 보기에는 심술 난 표정이 앙증맞고 귀엽지만, 이내 발견하게 되는 반항적이고 때로는 칼을 쥐고 있어 섬뜩하기까지 한 그 표정은 보는 이의 마음을 쉽게 놓아주지 않는다. 그것은 세상을 바라보는 어린아이의 시선에서 우리 내면에 감춰진 두려움과 고독감, 반항심, 잔인함 등의 감정이 미묘하게 포착되어 있기 때문이다.

본인의 작품에서는 '바다' 라는 공간을 선택하여 유년시절에 꿈을 꾸었던 그리고 만들어보고 싶었던 것을 나만의 상상력과 기억으로 이상세계를 동화적으로 표현하면서 자유와 해방을 느낄 수 있었다. 표현방법에 있어서는 바다 속이나 수면위의 상태를 표현한 장면이기에 작품의 내용들을 바다에서 살고 있는 생물체들로 대신하게 되었다. 이러한 방법으로 작업을 진행한 본인처럼 그림을 그리는 화가는 현실에서 불가능하거나 이루지 못 한 것을 화면위에 대신 함으로써 대리만족을 느낄 수 있다. 이와 같이 모든 예술가에게 유년시절의 꿈과 기억은 예술 활동을 하는 다양한 분야의 예술가들에게 근본적으로 많은 영감을 제공한다.

14) 요시토모 나라(Yoshitomo Nara, 1959-): 일본의 네오 팝(neo pop) 세대의 대표작가

3) 이상세계의 표현

이상세계(理想世界)란 어학사전의 뜻으로는 현실적(現實的) 불만(不滿)이 없는 완전(完全)한 세계(世界)이다. 불교에서 지향하는 이상세계는 근심, 걱정, 슬픔, 불안, 고통, 두려움, 싸움 등이 없는 세상이며 늙음, 질병 그리고 죽음이 없는 세상이다. 현실세계에는 존재하지 않는 인간이 바라는 가장 편하고, 좋은 곳이라는 의미를 갖는다. 이상세계는 동·서양을 막론하고, 인종, 종교, 시기를 떠나 인간이라면 함께하고 싶어 하는 당연한 욕구이다. 현실에서 부족하거나 힘들고 고난의 세계라면 이상세계는 그 반대되는 세상을 상상력으로 만든 질병, 고난, 범죄 등이 없는 동경하는 세상이다. 또한 이러한 세계는 현실에서 오아시스 같은 곳이며 죽은 후에 가고 싶어 하는 곳이다. 종교적으로 말하자면 천국, 천당, 극락세계 등 사후세계를 의미한다. 인간의 과거에 부정적인 경험이 많을수록 욕구충족의 방어로 사용되며, 심리적 안정이 되면 사회적 목적으로 이상세계를 추구하고자 한다.

동·서양을 막론하고, 이상세계, 유토피아, 이상향 등 이상공간에 대한 동경은 그 맥락을 함께 한다. 결국 꿈이고 현실에는 없는 상상 공간이지만 그곳에 대한 동경과 이상 공간을 현실화시키고자 하는 점에서도 같다. 다만 인간이 이상적인 공간이라고 동경했던 공간들 중 서양의 이상공간으로는 유토피아(utopia)라고 할 수 있겠다.¹⁵⁾ 유토피아는 서양에서 말하는 현실적으로는 아무데도 존재하지 않는 이상의 나라, 또는 이상향(理想鄉)을 가리키는 말이다.¹⁶⁾ '없는 곳' 과 '좋은 곳' 이라는 유토피아의 이중성 중에 이 세상에 없는 곳이라는 점에서 그 세계는 신화나 동화 속에서나 존재하는 환상의 세계일뿐 허무한 꿈에 불과할 수도 있다. 그러나 유토피아는 인류 역사의 시작과 함께 인간이 도달하고자 끊임없이 찾아 헤매온 이상향, 또는 직접 실현하고자 부단히 노력해 온

15) 정재서, 『도교와 문학 그리고 상상력』, 푸른 숲, 2000, p251-254

16) 두산백과: 유토피아

이상사회(理想社會)인 것이다. 토마스 모어(Thomas More, 1477-1535)¹⁷⁾는 저서의 서사에서 유토피아는 지리적, 역사적으로 존재하지 않지만 인류가 상상할 수 있는 최고의 지상낙원이라고 말하고 있다.¹⁸⁾ 이처럼 이상세계에는 왕도, 서민과 하인의 구분이 없으며, 자본사회주의에서 기준인 돈도 없다. 이런 유토피아는 종교적으로나 철학적으로나 현실세계에는 존재하지 않는 인간의 상상력으로 만들어낸 완전한 세계이다.

안견(安堅,?-?)¹⁹⁾의 대표적 작품 「몽유도원도(夢遊桃源圖)」【도판 3】는 나지막한 산세가 이어지더니 돌연 기암절벽이 등장한다. 험준한 바위와 계곡은 비스듬한 복숭아밭을 병풍처럼 둘렀다. 안개 자욱한 언덕에는 꽃이 만발했고, 띠풀로 엮은 집이 옹기종기 모여 있다. 두 줄기로 쏟아지는 환상적이 폭포수와 함께 물가에 출렁이는 빈 배도 보인다. 현실경(現實景)과 이상경(理想景)이 공존하는 꿈속의 낙원이다. 이 작품은 1447년 안평대군(安平大君, 1418-1453)은 꿈에 박팽년(朴彭年, 1417-1456)과 더불어 복숭아밭에서 노닐 황홀한 꿈을 꾸곤 후 안견에게 이를 이야기해주면서 그림을 의뢰하였다. 이 꿈의 내용은 도연명의 도화원기와도 밀접한 관련이 있었는데 안평대군의 꿈 이야기를 들은 안견은 3일 만에 몽유도원도를 완성하였다고 한다. 원편의 현실세계와 오른편의 환상적인 이상적인 도원의 세계가 큰 대조를 이루고 있는 것도 두드러진 특징이다. 현실세계는 토산(土山)으로 이루어져있고, 도원의 세계는 기이한 형태의 암산(巖山)으로 형성되어 있다.

한국의 서양화가 이중섭(李仲燮, 1916-1956)²⁰⁾은 생활고로 부인과 두 아들 들은 함께 도일(渡日)하여 가족에 대한 애뜻한 그리움으로 도원과 같은 환상적인 이상세계를 화폭에 담았다. 담뱃갑 속에 든 은종이 위에 송곳이나 나무 펜

17) 토마스 모어(Thomas More, 1477-1535): 유토피아를 쓴 영국의 정치가인문주의자

18) Thomas More(나종일 번역), 『유토피아』, 서해문집, 2005

19) 안견(安堅,?-?): 몽유도원도(夢遊桃源圖)를 그린 조선 초기 세종부터 세조 때까지 활동한 화가

20) 이중섭(李仲燮, 1916-1956): 한국 근대서양화의 거목으로 시대의 아픔과 굴곡 많은 생애의 울분을 '소' 라는 모티프를 통해 분출해냈다. 대담하고 거친 선묘를 특징으로 하면서도 해학과 천진무구한 소년의 정감이 작품 속에 녹아 있으며, 경쾌하고 유연한 필선의 은지화는 그 고유성을 인정받아 뉴욕 현대미술관(MoMa)에 소장되어 있다.

으로 아이들이 물고기와 어우러져 노는 장면이나 단란한 가족의 모습을 담은 그림은 그 경쾌하고 유연한 필선에서 살아있는 생명감을 느끼게 한다. 그의 작품 중 「길 떠나는 가족」 【도판 4】은 일본에 가 있는 가족에게 나중에 소달구지에 아들들을 태우고 아빠가 앞에서 끌고 따뜻한 남쪽 나라로 가는 그림을 그렸고, 황소 위에는 구름이 떠 있다. 라는 내용의 사연과 함께 그려 보낸 일도 있었다고 한다. 가족에 대한 그리움이 느껴지는 작품으로 '따뜻한 남쪽 나라'라고 표현한 것만으로도 행복감이 느껴지는 단어이다.

이상적인 삶, 이상적인 세계는 신분의 높고 낮음 또는 물질적으로 풍요롭거나 빈곤한 삶을 살아도 누구에게나 각각의 이상세계를 만들어가며 그 곳을 향해 다가가도록 노력한다.

본인 역시 복잡하고 어지러운 삶 속에서 계속 이상적인 삶을 좇고 있다. 작품 안에서는 본인이 주인공으로 원하는 것, 하고 싶은 것을 전부 할 수 있으며 상상력으로 완전한 세상을 만들어 간다. 【작품 1】에서 처럼 바다 수면위에 여러 척의 배들이 있는 가운데 그 중 한 배에서 수많은 물고기들이 줄줄이 매달려 있는 모습을 하고 있다. 그 넓은 바다 또는 지금 현실의 넓은 세상에서 '나'라는 존재를 따르고, 좋아하는 의미이다. 이렇게 본인을 선두로 하여 물고기들이 많이 매달려 있는 것을 표현한 의미는 어렸을 적의 많은 친구들을 원했던 심리상태를 보여준다. 검정색으로 표현된 바다는 인간이 원하는 이상적인 요소들이 가득 차 있는 상태이며, 아무것도 칠하지 않은 바다는 앞으로 살아가면서 채워야 할 요소이다.

2. 작품의 제작 및 분석

1) 제작의도

좋은 기억이던, 나쁜 기억이던 완벽하게 기억해내는 인간은 없다. 단지 그때의 가장 아름다운 순간이나 기억하고 싶은 순간 또는 잊고 싶지만 잊혀 지지 않는 강한 충격을 받은 기억들은 그 기억 중에서도 핵심적인 부분만 머릿속에 남는다. 본인 작품에서도 모든 동심을 자세하게 전부 표현한 것이 아니라 그 중에서 가장 갈망하고, 원하던 순전히 어린 시절의 상상으로 형성된 세계이다. 이처럼 상상력으로 만든 동화적인 세계를 잘 나타낼 수 있는 것만 남겨놓는 형식으로 표현하였다.

작품 제작에 표현된 본인의 동심의 시기는 초등학교 저학년 때의 기억이다. 인간은 누구나 어렸을 때 가지고 싶은 것, 가보고 싶은 곳, 하고 싶은 것, 먹고 싶은 것, 보고 싶은 것 등 호기심으로 가득 차 해보고 싶어 하는 행동이 많았다. 그리고 그 중에는 제약이 따르는 것도 있으며, 현실적으로 노력과 많은 돈으로도 할 수 없는 것들도 있다. 본인의 유년시절의 꿈은 놀이동산에 대한 호기심이 가득 차있었다. 그 공간에는 항상 기쁨, 행복, 꿈과 희망으로 가득하고 아이들의 순수한 웃음소리는 끊이질 않는다. 몸이 작았던 그 당시에는 놀이동산이라는 곳은 너무나도 큰 놀이터였으며, 현실과는 분리되어있는 또 다른 세계로 인식하였다. 그것과 비슷한 이미지로 떠올랐던 것이 바다라는 공간이다.

바다 속이라는 곳은 아주 깊고 바닥의 끝을 알 수 없으며 수면위의 넓은 면적은 여러 대양이 서로 계속 연결되어 있다. 또한 강한 파도가 일어날 때면 모든 것을 삼킬 정도로 강하다. 이렇듯 바다는 무한한 공간과 힘을 가지고 있는 세계이다. 이러한 특징을 가지고 있는 바다공간에 현실에서는 창조하기 불가능한 상태나 상황을 예술이라는 수단으로 표현하게 되었다. 본 논문의 작품들은 끝이 안 보일 정도로 깊은 바다 속의 까만 모습과 수면위의 넓은 공간에서 동심

을 바다 생물체의 모습으로 표현하였다. 바다에서의 공간 표현은 현실과 상상의 세계를 연결해주는 연결고리가 되어주며 상상의 공간에서만 동심을 대신 느낄 수 있는 것이다. 이렇게 함으로써 잠시나마 상상의 세계 속에서 심리상태는 자유로워 질 수 있는 것이다. 나의 상상 속에 감상자는 동심의 세상에 초대된 것이고, 그저 그 공간에서 웃고, 즐기고 가면 되는 것이다.

본인은 작품을 제작함으로써 유년기의 꿈과 기억으로 인해 마음의 평온함과 희망을 되찾게 되었고, 이를 통해 작품을 감상하는 감상자는 본인과의 기억을 나누며, 행복한 시간을 함께 한다. 또한 동심을 동화적인 이상세계에 표현함으로써 내면의 또 다른 '나' 를 찾게 되었고, 유년기의 꿈과 기억을 작품화하는 과정을 통하여 동심의 특징을 살려 동화적으로 표현하려는 방법과 새로운 시점으로 기억을 바라보는 시각을 발견하고자 하였다.

2) 작품표현 방법

시간이 흐르면서 기억되는 동심으로 많은 상상력을 하게 되었다. 그리고 가장 재미있고 행복했던 기억을 표현하는 요소가 여러 가지 있지만 본인의 작품과 잘 어우러지는 몇 가지의 방법들로 동심을 표현하였다.

중점적으로 세 가지의 표현 요소가 있다. 반복적인 패턴의 표현, 선묘 그리고 무채색으로 작품을 제작한 것이다. 본 논문의 작품들은 동심, 어린 시절의 기억이 화면위에 표현된 것으로 사실적인 표현이 아닌 동화적인 모습으로 의도된 그림이다. 작품에서는 정지된 기억의 한 장면을 표현한 것이기 때문에 날씨가나 시간 외부환경에 방해받지 않는다. 입체적인 표현을 자제하고 평면적인 모습으로 물고기나 배, 파도 등을 표현하였다.

작품에서 특징적으로 보여지는 반복적인 표현, 선묘, 무채색에 대하여 이론적으로 알아보고 본인의 작품에서는 어떠한 방법으로 그 요소들이 표현하게 되었는지 논하였다.

① 반복적인 표현

반복적인 것이란 어떤 조건이 만족될 때까지 일련의 동작을 반복하여 수행하는 처리 과정이나 처리기의 상태이다.²¹⁾

조형의 원리 중 시각적으로 반복적인 표현에 의한 통일성은 화면의 여러 구성 요소들에 일관성을 부여하여 질서를 갖추게 하는 원리이다. 즉 수많은 요소들이 각자의 역할을 하면서도 전체를 위해 어우러지게 하는 단순한 우연 이상의 의도된 질서를 말하는 것이다. 또한 반복적인 표현의 중요한 점은 화면에 존재하는 각각의 요소들이 분리되어 보이기보다 전체가 우선 되어야 하며, 이는 서로 관련 없는 것들이 모여 있는 개념이 아닌 전체로서의 연관성을 갖추어야 하는 것이다.²²⁾

화면에서의 반복에 의한 통일성은 시각적인 것과 지적인 것으로 나눌 수 있는데 시각적인 것은 눈으로 볼 수 있는 각 요소들 사이에 존재하는 유사성이나 규칙성, 조화 등을 의미한다. 이는 화면을 보는 순간 쉽게 느낄 수 있는 직접적인 것으로 형태, 색채, 명암, 질감 등 시각적 요소에 의해 표현되는 것이다.

동일한 반복이 연속적으로 되풀이되는 것을 통하여 자연의 항구성과 불변성을 믿게 되며 시간의 흐름으로 인해 실재와 현상의 불일치를 기대하기도 한다.²³⁾

구스타프 클림트(Gustav Klimt, 1862-1918)²⁴⁾는 우리에게 성(性)과 사랑, 죽음 그리고 황금빛의 화려한 색채를 특징으로 하는 화가로 유명하다. 그는 모자이크와 장식적인 패턴(pattern), 금을 사용하여 독특하고 독창적인 양식을 발전 시켰다. 그의 작품 중 「생명의 나무」 【도판 5】는 황금빛 바탕 화면에 선형 문양과 기하학적인 형태의 나무가 있다. 뒤 배경의 문양과 나무의 가지

21) 네이버 지식백과: 반복

22) 네이버캐스트: 통일성 표현

23) 홍지연, 『반복적 행위를 통한 내면적 자아의 표현연구』, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문, 2002, p16

24) 구스타프 클림트(Gustav Klimt, 1862-1918): 오스트리아의 화가 아르누보 계열의 장식적인 양식을 선호하며 전통적인 미술에 대해 '빈 분리파'를 결성했다. 관능적인 여성 이미지와 찬란한 황금빛, 화려한 색채를 특징으로 하고 성(性)과 사랑, 죽음에 대한 알레고리로 많은 사람들을 매혹시켰다.

그리고 잎사귀가 비슷한 색상과 모양이 반복을 하며 우리의 시각적으로 통일성을 느끼게 한다. 그의 작품 중에는 다양한 패턴이 반복된다. 컬러풀한 색채와 자유로운 인물의 형태가 반복적인 모양으로 인해 통일감을 주며, 그림이 정리되며, 복잡함을 덜게 해주는 듯하다. 또 다른 작품 「너도밤나무」【도판 6】는 잎이 모두 지고 난 늦가을 숲의 고요한 정취를 표현한 그의 숲 시리즈중 하나이다. 화면의 근경에서 원경에 이르기까지 수직적인 요소들의 반복으로 작용하고 색감도 통일하여 정리된 느낌을 준다.

본인의 작업 표현 방법에는 드로잉 형식을 취하면서 반복적인 선과 면, 문양 등을 통일성 있게 그려 넣고 있다. 반복적인 표현은 전체적으로 작품을 통일성과 연속성의 성격을 보이면서 단정해 보인다.

과도모양은 이러한 '나' 라는 존재를 숨기기 위한 방어막이다. 숨기기 위해 반복적으로 끝없이 표현한 것이다. 또한 모양의 반복이라는 행위와 분체의 중첩은 무한한 상상의 공간을 통해 시각적 공간감을 유도해 낸 것이다.

반복이라는 행위를 통해 심리적으로 평온한 상태를 유지하면서 잠시만이라도 현실에서 나와 나만의 동화 속으로 천천히 들어가게 되었다. 이러한 방법으로 본인은 작업에 임할 때만이라도 유년시절로 되돌아가는 것을 느끼게 되었다. 반복적으로 표현한 부분은 본인이 그 작품에서 강조하고자 하는 부분이면서도 그 과정을 통해서 동심의 이상적인 세계가 완성되는 것으로 만족이 될 때까지 일련의 동작을 반복하여 수행하는 처리 과정이나 상태이다. 본인 역시 과거 어린마음에 간절한 꿈을 이루고 싶어 반복적으로 기도하고 꿈을 꾸었다. 같은 모양의 문양을 계속 그리다보면 본인 스스로도 모르는 사이에 손이 무의식적으로 움직이게 된다. 이러한 제작과정은 자칫 잘못하면 단순한 기계적인 몸짓으로 일종의 매너리즘에 빠질 위험을 갖고 있으며 똑같은 것을 반복이라는 행위로 변함이 없다고 여겨진다. 그 결과물도 새로움이 없고 발전하지 않은 단순한 반복적인 표현이 될 수 있었으나 이러한 문제점을 발견하고 화면의 전체적인 조형에 집중하였고 연필의 농담과 번짐의 효과로 문제점을 해결하려 하였다.

② 선묘

점은 사전적으로 '작고 둥글게 찍힌 표나 자리, 길이, 넓이, 두께는 없고 위치만 있는 것'으로 정의 된다.²⁵⁾ 무수히 많은 점들이 모여 선이 되고, 그 선은 다시 모여 면으로 바뀐다.

서양회화의 방법을 페인팅(painting)으로 보는 반면, 동양회화의 방법을 드로잉(drawing)의 개념으로 파악하는 견해는 서양의 회화와 동양의 회화가 그 출발에서부터 다른 관념에 의해 전개되고 있다는 사실을 반영한다. 칠한다(Paint)의 행위는 색채의 기술을 함축하고 있는 반면, 그린다(draw)의 행위는 선의 작동에 의해 완결되어 진다는 독립된 의지를 함축하고 있다. 말하자면, 칠한다는 행위 자체가 언제나 수단으로서의 단계에 머물고 있다고 한다면 그린다는 행위는 그 자체가 하나의 완성을 지향하고 있는 목적으로서의 현상이라고 볼 수 있다. 따라서 칠한다는 개념에서 출발하고 있는 서양의 회화와 그린다는 개념에서 출발하고 있는 동양의 회화는 대상을 파악하는 근본적인 접근의 태도에서부터 그것의 완성도에 있어 현격한 차이 격차를 보여줄 수 밖에 없는 것이 된다.²⁶⁾

조형의 뜻으로 드로잉(drawing)이란 주로 선에 의하여 어떤 이미지를 그려내는 기술 또는 그런 작품, 색채보다는 선(線)적인 수단을 통하여 대상의 형태를 표현하는데 중점을 둔다. 드로잉이라는 수단은 평면, 부조, 입체 등 모든 조형에 있어서 기초가 된다. 오랜 기간 동안 인간은 평면을 채운 색채의 회화에 빠져있었다. 비어있는 캔버스의 공간에 물감으로 채워져 새로운 세상으로 탈바꿈할 때 그것을 완성된 하나의 작품으로 인정하게 된다. 그러나 소묘나 드로잉은 하나의 완성된 개체로 인식되기 보다는 밑그림, 스케치정도로 알고 있었던 것이 사실이다. 그러나 이제는 드로잉이 하나의 작품이라는 사실에 주목하고 있

25) 두산동아, 『동아 새국어사전』, 제4판 서울: 두산동아, 2001, p1984

26) 오광수, 『한국 현대미술의 미의식』, 재원, 1995, p161

다.

드로잉작가 데이비드 스파숏(David Sparshott)²⁷⁾의 작품 「무제」【도판 7】는 선으로만 표현한 드로잉 작품이다. 연필로 졸업생들의 뒷 모습을 같은 모양으로 통일감 있게 표현하였다. 간결하면서도 졸업식의 특징을 나타내는 학사모 모형에 강조를 하여 그 분위기를 잘 표현해냈다. 그의 다른 채색이 있는 드로잉 작품들 또한 선이 기본이 되어 물감으로 면을 채색하여도 선이라는 요소는 눈에 잘 띄게 강조하였다.

화가이자 조각가인 장 뒤뷔페(Jean Dubuffet, 1901-1985)²⁸⁾는 어린아이의 그림에서 볼 수 있는 표현적이고 단순화된 형태와 그래피티나 만화, 일러스트 같은 직접적이고 활력 있는 낙서라는 요소를 적극적으로 활용했다.

그의 작품 중 「시골 아낙들이 있는 풍경」【도판 8】은 그가 어린아이들이 그리는 그림을 좋아하여 그의 그림들도 어린이들의 그림을 닮았다. 이 작품에서는 흰색 배경을 섞어 넣어 간결하고 선명한 색들을 돋보이게 했다. 검정색으로 된 굵은 선들이 그려진 각 면들을 구분하고 있는데 이것은 퍼즐의 모양과 흡사하다. 마치 어린아이가 그은 듯 유머스러운 선들로 면들을 나누며 계속 이어져가고 있다.

본인도 작업에서의 드로잉은 유년시절의 상상의 공간을 '그린다' 또는 '만들어낸다' 라는 의미를 가지고 있다. 동심의 이상적인 세계를 화려하게 채색을 하기 보다는 이루고 싶었던 내면의 꿈을 그리는 행위로 창조해내려 하였다. 선이라는 요소는 사물의 구조를 표현해냄이 목적이므로 빛에 관한 관찰과 연구는 해당되지 않는다. 예를 들면 선에 의해 표현된 것은 맑은 날이거나 흐린 날, 혹은 낮과 밤, 심지어는 실내인지 실외인지조차 구별되지 않는다. 본인의 작품에서는 동심의 한 장면을 캡처하였기 때문에 화면위에서는 날씨나 시간에 구애받지 않

27) 데이비드 스파숏(David Sparshott): 영국의 드로잉작가

28) 장 뒤뷔페(Jean Dubuffet, 1901-1985): 프랑스의 화가이자 조각가. 아마추어 화가나 어린이, 정신병자 같은 사회적 약자들의 작품에 매료되어 이러한 미술을 '아르 브뤼(art brut)' 라고 칭하고, 가공되지 않은 원시적이고 본원적인 미술에 역점을 두었다. 그의 예술은 앵포르멜 미술운동의 이념적 토대가 되었으며 비주류미술인 '아웃사이드 아트' 에도 큰 영향을 미쳤다.

는다. 항상 일정한 시간만 존재할 뿐이다. 또한 꿈이란 망상에 불과해 드로잉으로 가볍게 표현하고 무겁지 않게 채색의 요소를 제외시켰다. 작품에서의 수많은 얇은 선들의 반복적 표현은 이상세계가 언제 무너질지 모르는 듯하다. 작품의 배들의 구조나 형태는 불안한 상태로 상처와 내면적 고통을 나타내기도 하고 지나간 기억이 사라져가는 것을 두려워하는 듯 하기도 하다. 얇은 선들은 모여서 같은 패턴을 형성해 심리적으로 안정감과 평온함을 나타내 보았다. 또한 【작품 1】 , 【작품 9】 와 같이 거친 선들로 화면의 공간을 채운 것은 바닷물이 심하게 요동치며 물고기 떼들이 몰려드는 것이다. 심리적으로 불안한 상태를 의미하며 진한 흑연으로 거칠게 긁어가며 화면을 채웠다. 또한 진한 흑색으로 변화된 화면은 깊은 바다 속의 모습이며 무한한 에너지를 뜻하기도 한다.

③ 무채색

기본적인 뜻으로는 유채색에 대응되는 말로, 색상과 채도가 없고 명도만으로 구별되는 색으로 백색에서 회색을 거쳐 흑색까지 무채색의 밝은 정도로 나누어진다.²⁹⁾

바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866-1944)³⁰⁾는 "가능성이 없는 무, 지는 해를 쫓아가는 죽은 무, 미래와 희망이 없는 것이 바로 검은색의 내적인 울림인 것이다." 라고 하였다. 그리고 서양에서는 검은 색은 모든 색깔들을 한데 모아 더 이상의 수용공간이 남아있지 않은, 가득 차 있는 포화의 상태이다. 그러나 동양에서 그것은 현색으로서 우주의 색, 무한한 공간의 색, 더 나아가 우주 삼라만상의 기를 종합하고 조합시킨 하나의 커다란 질서로서 자리하는 무한한 가능성의 다각적인 정신의 투영공간을 상징한다.

또한, 칸딘스키에 의하면 흰색은 대 침묵으로서 우리의 감성에 작용한다. 흰색은 죽은 것이 아닌 기능성으로 차있는 침묵인 것이다.

무채색의 장점은 튀지 않다는 점이다. 주변을 둘러보면 대부분 무채색 계열을 선호하기 때문에 무난하게 섞여 들어간다. 무채색 중에서도 회색과 녹색을 바라보면 눈에 자극을 주지 않고 안정감을 주는 색으로 알려져 있다. 그렇기 때문에 무채색은 다른 색채보다 덜 식상해진다.

본 논문의 작품들은 색채가 거의 사용되지 않았다. 연필, 콘테, 먹, 분채, 아크릴물감 등으로 대부분 무채색 계열로 작품을 표현하였다. 보통 드라마나 영화에서 과거를 회상하거나 상상 속의 장면에서는 흑백영상이나 흐릿한 화면으로 처리된다. 본인 또한 동심의 세계는 현실도, 현재도 아닌 과거의 기억에 의해서 만들어진 세계이기 때문에 동화 속 공간을 흑백으로 처리하였다.

29) 두산백과: 무채색

30) 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866-1944): 러시아의 화가 러시아 태생의 화가. 추상미술의 아버지이자 청기사파의 창시자로 사실적인 형체를 버리고 순수 추상화의 탄생이라는 미술사의 혁명을 이루어냈다. 미술의 정신적인 가치와 색채에 대한 탐구로 20세기 가장 중요한 예술이론가 중 한 사람으로 불리며, 바우하우스의 교수로도 재직했다.

무채색이라는 것이 화려한 색은 아니지만 단순히 검정색, 회색, 흰색만을 보여주는 것에 그치는 것이 아니라 빛에 의해서 약간씩은 다르게 보여 지는 신비로운 색으로 비춰진다. 채색을 반드시 안 했다는 것이 작품이 생기가 없거나 죽어있다는 것을 뜻하지는 않는다. 무채색은 온갖 색이 바래져서 화려함을 잃은 마지막 모습이다. 이것은 무채색이 모든 색의 소멸로 이루어지지만 동시에 모든 유채색이 이로부터 새로 시작되는 근원이기도 하다는 매우 중요한 사실을 일깨워준다.

본인의 작품에서 유년시절의 꿈을 무채색으로 표현함으로써 이미 과거로 시간이 흘러갔다는 의미를 부여하였다. 또한 동심의 출발이 어디까지나 현실이 아닌 상상력으로 만든 세계라 무거운 느낌이 들지 않게 연필이나 콘테 등으로 삽화 느낌으로 표현해 보고자 하였다.

3) 작품분석

【작품 1】

제목: 배를 잡아먹는 물고기들

재료: 장지에 혼합재료

크기: 117 x 91cm

제작년도: 2010년

어두운 밤에 바다수면 위로 배들이 속도를 내어 달리는 것이 아니라 유유히 유량하고 있다. 바다는 잔잔하게 바람을 맞아 살살 파도들을 일으키고 있다. 내가 가운데의 큰 배에 올라타고 그 뒤를 따르는 배들을 지휘한다. 그리고 그들은 나를 조용히 뒤 따라온다.

수면 위에는 여전히 잔잔하게 파도가 반복적인 표현에 의해서 요동치며 물고기 떼들도 나의 주변으로 몰려들고 있다. 반복으로 인해 화면에 통일성을 부여하여 화면의 구성에 일관성을 보여주었다. 그리고 밑의 바다는 진한 6B연필로 거친 선으로 중첩시키면서 화면을 메웠다. 진한 흑색 바다의 무채색은 무한한 공간의 모습으로 유년기의 많은 동심과 꿈이 있다는 것이다. 어렸을 때는 내성적인 성격 탓에 사람들에게 먼저 다가가는 것을 두려워하며 꺼려했다. 그래서 본인의 마음과는 다르게 주변에 친구들이 많지 않았다. 알고 보면 나라는 사람은 따뜻하고 좋은 사람인데 그리고 사람을 좋아하고 잘 해주고 싶었는데 선뜻 먼저 그러질 못 하는 마음에 마음 졸이며 지내왔다. 그렇지만 작품에서는 물고기 형상을 하고 있는 많은 친구들이 나를 따라주고 있다. 아마도 모두 다 내 편으로 만들고 싶었던 모양이다.

이 세상에는 많은 사람들이 존재한다. 그리고 앞으로는 지금까지 만나왔던 사람들보다 훨씬 더 많은 사람들을 만나고 마주할 것이다. 모든 사람들을 나의 사람들로 만들고 싶은 심정을 표현하였다.

【작품 2】

제목: 파도속으로

재료: 장지에 혼합재료

크기: 100 x 100cm

제작년도: 2010년

【작품 3】

제목: 바다웅덩이

재료: 장지에 혼합재료

크기: 100 x 143cm

제작년도: 2010년

【작품 2】는 동그란 원을 주위로 물고기 떼들이 몰려 있다. 보이는 데로 테두리에만 물고기들의 얼굴을 제외한 몸통만 표현하였는데 안 보이는 가운데 원안의 파도 속에도 물고기들이 있는 것이다. 그리고 파도 문양으로 반복적인 표현을 통해 가득 채웠다. 이 반복적인 모양으로 원을 채운 것은 내면의 만족감을 느끼기 위함이다. 꿈을 이루지 못 하여 무의식적으로 계속 같은 모양을 새겨나감으로써 화면위에서 만족을 느끼는 것이다. 이 원의 형태는 지구를 형상화했다. 지구 역시 계속 돌고 있으므로 끝의 한계가 없다. 그리고 점점 중앙으로 몰리면서 한 곳에서 다양한 친구들을 만날 수 있는 기회를 가지게 된다.

이 작품은 전체적으로 연필을 사용하여 선으로만 작업하였다. 동심이라는 주제가 지나간 과거의 기억으로 드로잉적인 형식으로 동화 속의 분위기를 맞추려 삽화 느낌을 살렸다.

【작품 3】 동그란 모양의 웅덩이 주변으로 파도를 헤쳐 나가는 배들이 빼곡히 자리 잡고 있다. 원으로 돌고 있기에 우리는 언젠가 다시 만난다. 배들 위에는 수많은 사람들이 타고 있을 것이고, 서로를 바라본다. 우리는 많은 사람들 속에서 살아가고 또 그렇기에 나도 존재할 수 있는 것이다.

【작품 4】

제목: 바깥 바다나라

재료: 장지에 혼합재료

크기: 100 x 200cm

제작년도: 2010년

바다 속이 나의 안식처 그리고 내가 편안하게 쉴 수 있고 나를 보호해주는 공간이었다면, 바다 수면 위는 험난한 세상이다. 큰 유조선이나 유람선, 해군의 군함 등이 있을 수도 있고 작은 어선부터 뗏목까지도 수면 위의 상황은 바쁘다. 이런 모습은 세상의 험난하고 혼란스러운 것을 표현한다. 이런 나에게 처해져 있는 상황을 꿈 꿔왔던 본인만의 동화적 세계로 꾸며 보았다. 검은색 분채로 겹겹이 쌓아올려 철흑같이 어두운 바다를 표현하여 끝이 안 보이는 세상을 표현하였고 그 위에 검은색 콘테로 잔잔한 파도를 그리며 그래도 침착한 나의 심리상태를 표현하였다. 복잡한 세상은 나에게 무섭고 험난하게 다가오는 것이 아니라 친근감과 재미있고 아기자기한 모습으로 다가갈 수 있게 표현하게 된 것이다.

【작품 5】

제목: 파도속으로

재료: 장지에 혼합재료

크기:

20 x 100 x 5cm / 100 x 100 x 5cm

제작년도: 2010년

【작품 6】

제목: 물고기들 투하

재료: 장지에 혼합재료

크기: 100 x 200cm

제작년도: 2010년

아주 깊은 바다 속에 파도와 물고기들이 있다. 그리고 깜깜한 저 멀리 바다 깊숙한 곳에 얼굴을 파도에 묻고 있다. 어린아이의 마음일지라도 항상 즐겁고, 행복하지는 않다. 유아기 때나 유년기 시절 원하는 것이 충족이 안 되면 울게 된다. 그리고 수차례 반복이 되면 성인이 되어서도 지울 수 없는 큰 상처로 남게 된다. 본인의 기억 속에서도 상처로 남은 기억이 있다. 그래서 까만 바다에 얼굴을 숨기고 싶은 것일지도 모른다.

본 논문의 이미지에는 표현이 안 되어있지만 실제 작품의 화판은 두께가 5cm로 높이 부분에는 수면 위의 배들을 표현하였다. 바깥세상과는 동떨어지게 의도적으로 꺾이는 단면에 수면 위의 모습을 표현하였다. 그리고 검은색의 분채 위에 사용된 연필은 일반 종이에 그은 것과는 다르게 은분을 바른 듯 반짝이는 효과를 낸다. 힘든 상황에서도 빛을 바라보며 성장하는 모습이다.

사람들은 물을 가까이하며 살아간다. 물은 꼭 필요한 요소이며, 인간이 태어나기 전부터 어머니의 뱃속의 양수 속에서 헤엄치고 지내온다. 물속을 헤엄쳐 다니는 것은 편안하고, 근육의 확장과 이완으로 몸에 안정감과 편안함을 가져다준다.

작품에서는 물고기들이 까만 바다 속의 잔잔한 파도를 지나치며 더 깊은 바다 속으로 점점 내려가고 있다. 까만색 분채의 중첩으로 무채색의 표현은 지나간 과거에 대한 회상의 의미로 어린 시절로 다가가는 것이다.

【작품 7】

제목: 바다웅덩이들
재료: 장지에 혼합재료
크기: 91 x 117.5cm
제작년도: 2010년

【작품 8】

제목: 파도잔치
재료: 장지에 혼합재료
크기: 130 x 194cm
제작년도: 2010년

물고기를 본인으로 표현했다면 바다 웅덩이들은 그 물고기의 집 또는 안식처를 표현한 것이다. 안식처는 본인을 포함해 모든 사람들에게 매우 중요하다. 외부로부터 받은 스트레스와 상처를 치유해주며, 타인이나 날씨 등으로 나의 몸 전체를 보호해 주는 역할을 하기도 한다. 그리고 가족이라는 사랑하는 사람들과 시간을 보낼 수 있는 우리들만의 공간이기도 하다.

본인은 어렸을 때 집이라는 공간을 너무 좋아해 이런 편안한 안식처를 많이 만들고 싶어 했다. 그리고 우울하거나 지칠 때면 그 속으로 들어가 숨어 지내기도 했다. 웅덩이를 주변으로 파도 모양이 피어나고 있다. 여기에서도 반복적인 표현으로 무의식적으로 만족을 느끼려 하였다. 안식처의 이미지가 편안함을 뜻하기에 채도를 낮추고 자극적인 색이나 표현은 자제하며 전체적인 분위기를 차분하게 표현하였다. 【작품 8】 동일한 반복이 연속적으로 되풀이되는 것을 통하여 자연의 항구성과 불변성을 믿게 되며 시간의 흐름으로 인해 실재와 현상의 불일치를 기대하기도 한다. 수많은 선들의 파도모양의 반복은 무의식 속에서 이상적인 세계가 완성되는 과정으로 만족이 될 때까지 같은 동작으로 처리하는 상태이다. 끝이 없는 파도가 파다를 완전히 메우고 있다. 모든 것은 파도 속에 가려져 있고 갇혀 있다. 반복적인 파도 모양을 그리면서 본인을 천천히 바다 속으로 들어가고 있다. 본인을 포함해 현대인은 유행이나 지나친 매스컴(masscom)의 영향으로 민감해져 있다. 자기소외감, 무력감, 고독감을 느끼게 된다. 이러한 것은 반복이라는 기법을 통하여 관념, 속박으로부터 벗어나 정신의 철저한 해방감, 자유로움 속에서 가지는 해탈을 경험하는 것이다.

【작품 9】

제목: 괴물물고기 "아악!"

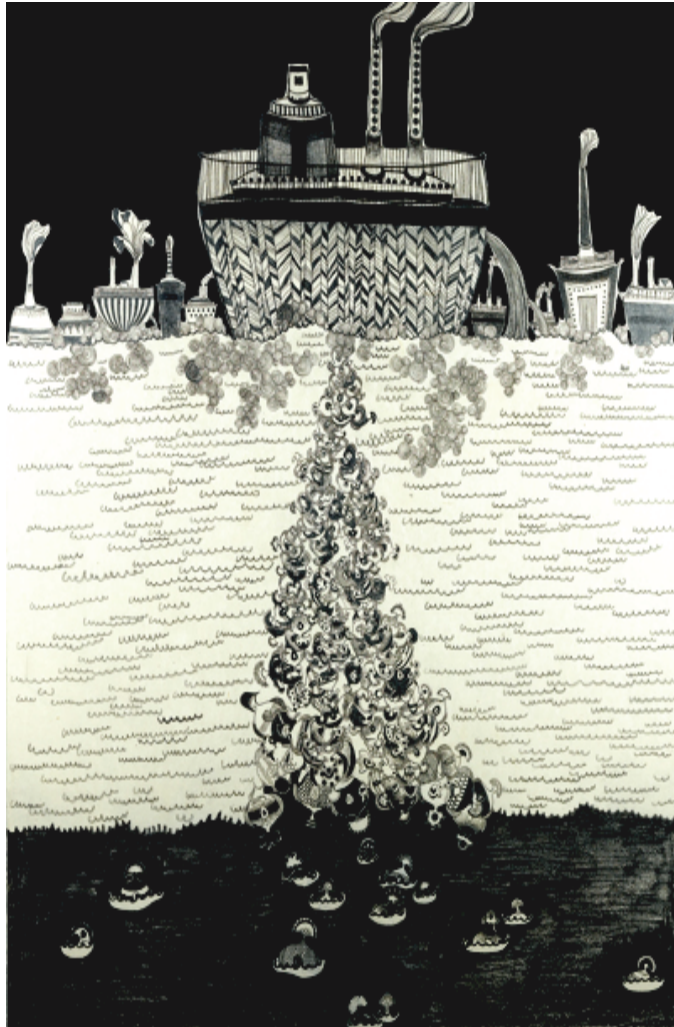
재료: 장지에 혼합재료

크기: 162 x 130cm

제작년도: 2010년

일반적으로 괴물의 이미지는 힘이 쎄고, 막무가내며 통제 불능이다. 동심의 세상 속에서 본인이 주인공이 되어 하고 싶은 행동을 모두 해보는 것이다. 꿈을 꾸는 동안 본인은 현실에서 하면 안 되는 것, 할 수 없는 것을 괴물이 되어 전부 다 해보는 것이다. 마치 액션영화나 로맨스영화를 볼 때면 내가 주인공이 되어 현실에서는 할 수 없는 행동을 영화 같은 매체를 통해서 대리만족을 느끼는 것이다. 그것과 비슷하게 본인도 상상의 바다 속에서 그런 행동을 해보는 것이다. 화면위에서의 주인공이 되기 때문에 주인공물고기의 과장과 확대를 하여 괴물의 모습을 재미있게 표현하였고, 나머지는 축소시키거나 생략하였다.

작 품 도 판



【작품 1】 배를 잡아먹는 물고기들, 장지에 혼합재료, 117 x 91cm, 2010



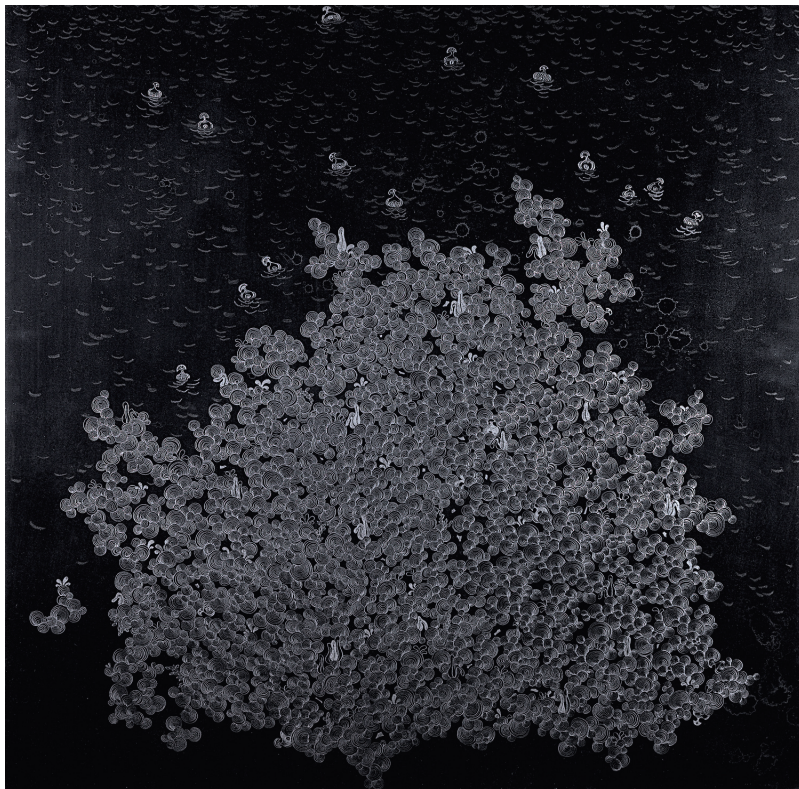
【작품 2】 파도속으로, 장지에 혼합재료, 100 x 100cm, 2010



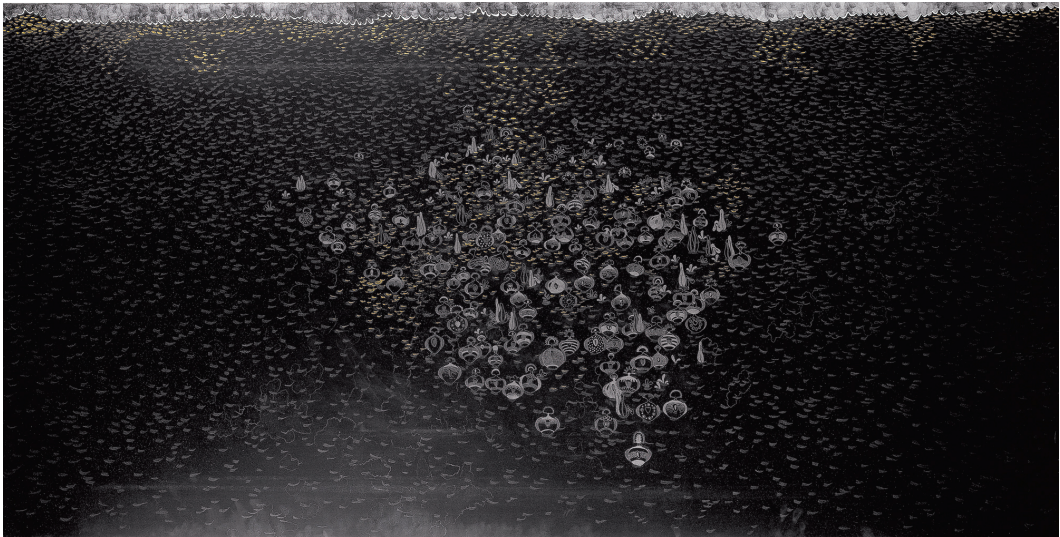
【작품 3】 바다웅덩이, 장지에 혼합재료, 100 x 143cm, 2010



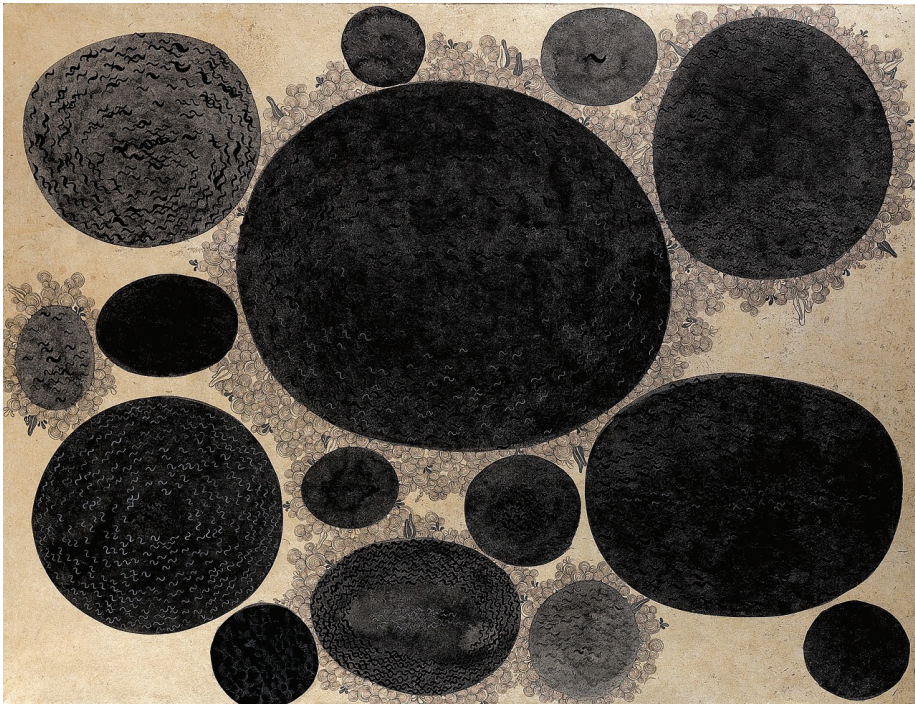
【작품 4】 바깥 바다나라, 장지에 혼합재료, 100 x 200cm, 2010



【작품 5】 파도속으로, 장지에 혼합재료,
20 x 100cm, 2010 / 100 x 100cm, 2010



【작품 6】 물고기들 투하, 장지에 혼합재료, 100 x 200cm, 2010



【작품 7】 바다웅덩이들, 장지에 혼합재료, 91 x 117.5cm, 2010



【작품 8】 파도잔치, 장지에 혼합재료, 130 x 194cm, 2010



【작품 9】 괴물물고기 "아악!", 장지에 혼합재료, 162 x 130cm, 2010

Ⅲ. 결 론

오늘날 대부분의 인간은 현대사회의 뻣뻣한 삶으로 인해 너무나도 중요한 것을 잊고 살아가고 있다. 누구에게나 유년시절은 있고 동심 또한 정확히 기억은 못 하더라도 마음 한구석에 자리 잡고 있는 것이다. 본인 또한 기억하고 있는 동심이 있는가 하면 이미 잊혀져버린 동심도 있다.

본 논문에서 인간과 동심의 관계로서 동심은 인간과 나누어 생각할 수 없다는 것을 알게 되었다. 동심은 인간이 나이가 들어 어른이 되고 죽기직전까지 과거를 회상하며 좋았던 기억을 하려는 습관이 있다. 그리고 힘들고 지칠 때, 희망을 얻기 위해 동심을 떠올리게 된다는 것도 깨닫게 되었다.

유년기에는 때 묻지 않은 순수한 무(無)의 상태이다. 그렇기 때문에 풍부한 상상력을 가지고 있고 더 활발하며, 자발적이다. 이런 동심을 가지고 그림으로 표현할 때는 마음이 평온해지며, 정서적으로 안정을 찾게 되었다. 많은 예술가들이 동심을 주제로 혹은 동심을 가지고 미술, 음악, 춤, 퍼포먼스 등으로 표현한다. 그들 역시 저마다의 상상력으로 동심의 환상 세계를 연출하고, 어린 시절의 못 이룬 꿈을 예술로나마 표현해 그 곳에서 대리만족을 느끼면서 심리적 안정감을 느낀다.

본 논문에서 인간이 살아가면서 동심의 중요성에 대하여 논하면서 그 관계에 대하여 살펴보며 동심이 예술가들에 의해 어떠한 방법으로 예술표현으로 연결이 되었는지 알아보았다. 또한 인간이 바라는 이상향과 이상세계에 대하여 연구하였다.

동심의 세계 속에서 작품을 표현할 때 몇 가지 요소들의 특징을 살려 작업을 진행하였다. 반복적인 표현은 조형성으로는 통일감과 안정감 그리고 전체적으로 단정함을 보여주지만, 선이나 모양의 반복을 의식의 행위에서 벗어나 무의

식적 행위로서 내면의 답답하고 억압된 심정을 풀 수 있게 되었다. 유년기의 꿈과 환상을 예술로 표현한다는 것도 해방되는 기분을 느끼면서 동심의 억압된 것을 이미지를 통하여 표출 하는 것이 치료적인 뿐 아니라 정화의 효과가 있음을 깨달았다.

작품을 연구하는 과정에서 본 연구자는 다시 순수한 내면의 세계를 찾게 되었고, 인간에게 동심이란 잊혀 지지 않는 영원한 기억이라는 것을 깨닫게 되었다. 앞으로 좀 더 넓은 바다라는 공간이나 혹은 다른 배경으로써 그 의미가 비슷한 공간을 더 찾아 동심과 유년기의 꿈의 기억을 되살려 어린 시절의 본인과 교감을 하며 또 다른 기억을 제시하면서 다양하게 발전시키도록 노력하겠다.

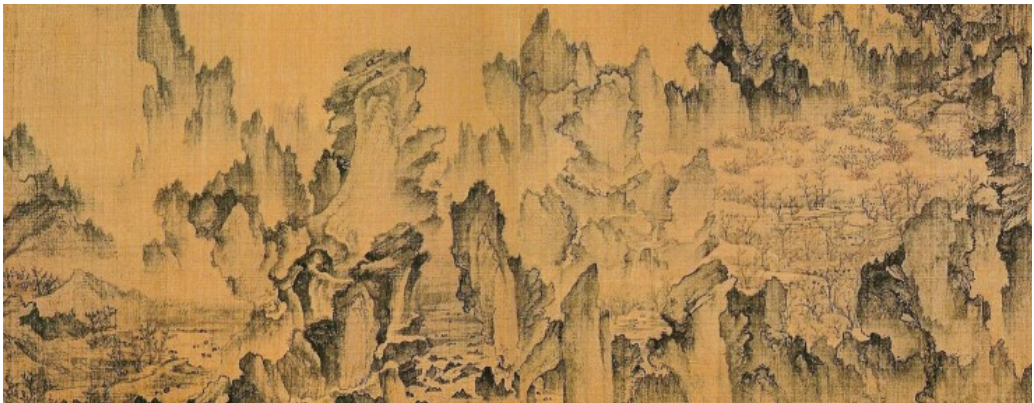
참 고 도 판



【도판 1】 파울 클레, 황금물고기



【도판 2】 루드 반 엠펠, 소년과 소녀



【도판 3】 안견, 몽유도원도(夢遊桃源圖)



【도판 4】 이중섭, 길 떠나는 가족



【도판 5】 구스타프 클림트,
생명의 나무



【도판 6】 구스타프 클림트, 너도밤나무



【도판 7】 데이비드 스파샷, 무제



【도판 8】 장 뒤뷔페, 시골 아낙들이 있는 풍경

참 고 문 헌

단행본

- 김교빈, 이현구, 『동양 철학 에세이』, 동력, 1994
김자연, 『아동문학 이해와 창작의 실제』, 청동거울, 2003
두산동아, 『동아 새국어사전』, 제4판 서울: 두산동아, 2001
오광수, 『한국 현대미술의 미의식』, 재원, 1995
정재서, 『도교와 문학 그리고 상상력』, 푸른 숲, 2000
황선미, 『동화 창작의 즐거움』, 사계절, 2006
Thomas More(나종일 번역), 『유토피아』, 서해문집, 2005

학위논문

- 송지영, 『동심의 세계를 표현한 도자 조형 연구』, 동아대학교 대학원, 2011
진희, 『이상세계에 관한 표현 연구』, 단국대학교 대학원, 2011
홍지연, 『반복적 행위를 통한 내면적 자아의 표현연구』, 성신여자대학교 대학원, 2002

ABSTRACT

Childlike innocence representation research of childhood through images

– Based on researcher's work –

Lee, Jungmin

Dept. of oriental painting

Graduate school of

Sungshin Women's University

For anyone, in a certain area of mind, innocence of childhood may be settled down. While some people live with pure mind by bearing good memories of their childhood, there are those who do not want to recall the memories of the past because of a lot of dark memories.

Modern people are easily stressed out in a complicated and messy living condition. Even, those who are referred to as workaholic are on the increase. They only devote themselves to working rather than taking care of family or leisure. They put all values in work in the contemporary society, and their work-first policy can be classified as

a sort of disease rather than simple disposition of personality. In the middle of this tendency, in the corner of mind, people try to establish an ideal of new humanity. In addition, whether they are happy or unhappy, all the people yearn for 'the ideal world', It might be natural that people lose the innocence of childhood when they become adults. However, when people see a baby or a child, they try to lower their eye-level to children' s level. At that moment, they see the world with pure and authentic eyes without false mind. It might be another innocence of childhood, which is newly generated for adults.

The author of this thesis, I came to create the ideal world in the picture with the theme of innocence of childhood, which was not realized in childhood to recover the innocence of childhood in the life of the reality. All memories are estranged from ourselves as time passes. Therefore, memory named innocence of childhood is blurred and forgotten.

In this thesis, the correlation between human beings and childlike innocence was examined. In addition, it dealt with what kind of ideal world is desired and yearned by human beings through examining the human innocence of childhood, which is expressed with artwork, and authors who work with memories and innocence of childhood.

The sea, which is the background in this work, makes author see the innocence of childhood with subjective eyes in the infinite space of sea, and recover the unique spirit, given by such space.

The author realized that the infiniteness of childlike innocence and imagination would give freedom and satisfaction as a way of art expression. In addition, the shape of fairy tale' s ideal world in this

work was replaced with the situation which might take place in the space of sea. Furthermore, this work intends to explore the process of discovering the expression ways of more liberal forms through the concrete figurative work with several expression factors.