



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](#)

김진관 교수 지도  
석사학위 청구논문

잠재의식을 통한 유희(遊戱)적  
표현 연구

- 본인작품을 중심으로 -

2018

성신여자대학교 대학원  
동양학과  
김세원

잠재의식을 통한 유희(遊戱)적  
표현 연구

- 본인작품을 중심으로 -

김진관 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 5월

성신여자대학교 대학원

동양학과

김세원

# 인 준 서

김세원의 석사학위 논문으로 인준함

2018년 5월

심사위원장\_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원\_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원\_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 잠재의식과 유희(遊戱)에 대한 이론을 토대로 본인 작품을 연구한다.

인간의 정신활동에서 잠재의식은 의식 상태에서 알 수 없는 무궁한 내용들이 내재되어 있으며 이는 꿈, 인간 정신세계의 근원이 된다. 또한 예술가에게도 창작활동의 활력이 되는 순수한 내면의 본질이 되며 작품을 끌어낼 수 있는 풍성한 내용들을 담고 있다.

현대사회에서 사람들은 되풀이되는 일상에 지친 나머지 삶을 버티는 방법을 연구한다. 그러한 인간의 겉으로 드러나지 않는 의식 상태 즉 안에 있는 무의식적 감성을 통해 작품으로 승화시키고 잠재의식의 중요성과 가치를 인식하며 작품 표현에 있어 자유롭고 즐거움이 담긴 조형세계를 구축하고자 한다.

이를 위해서 프로이트의 ‘잠재의식’의 이론 고찰을 통해 잠재있는 정신적인 내용들이 반영되어 작품으로 표출될 수 있음을 확인하였다. 그리고 내재된 과거의 기억과 관련된 감정 등이 복합적으로 융화되어 현재 시점에서 놀이와 유희(遊戱)를 통해 드러난다. 이론적 근거를 토대로 본인의 내적 숨겨진 의식들은 주로 유년시절의 경험이 축적되어 사물과, 사람 등 다양한 소재로써 자유분방하고 독창적인 형태로 표현된다.

이러한 과정을 통해 기본적인 창작 원리들을 유희의 본질과 장자의 정신적 자유의 경지에서 보이는 ‘유(遊)’의 개념으로 다가가 감상자들과 소통하고 그에 따른 표현의 방식과 작품에 담긴 내용에 대해 설명하고 조형적으로 표현되는 과정을 연구하여 삶의 활기를 찾는다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	3
1. 잠재의식과 기억 .....	3
2. 유희(遊戱)적 소통 .....	6
3. 본인 작품 분석 .....	9
1) 경험을 통한 상상의 공간 .....	11
2) 동심 속 유희 표현 .....	18
III. 결론 .....	26

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

【작품1】	목적지에 닿지 않아도 괜찮아, 29.0x121cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	11
【작품2】	노랑, 청록, 자주, 40.9x31.8cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	13
【작품3】	‘am, pm’, 97x130.3cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	14
【작품4】	‘pm 4:50’, 40.9x31.8cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	16
【작품5】	‘am 9:00’, 130.3x97cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	16
【작품5-1】	벗, 45.5x37.9cm, 2017. 장지에 혼합재료, 2017 .....	17
【작품5-2】	벗, 22.7x15.8cm, 2017, 장지에 혼합재료, 2017 .....	17
【작품5-3】	벗, 18.0x14.0cm, 2017, 장지에 혼합재료, 2017 .....	17
【작품5-4】	벗, 10.0x10.0cm, 2017, 장지에 혼합재료, 2017 .....	17
【작품5-5】	벗, 10.0x10.0cm, 2017, 장지에 혼합재료, 2017 .....	17
【작품6】	똑똑똑, 40.9x31.8cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	18
【작품7】	놀자, 60.6x72.7cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	20
【작품8】	자유 시간 I, 90.9x72.7cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	22
【작품9】	자유 시간 II, 97x130.3cm, 장지에 혼합재료, 2017 .....	24

## I. 서론

그림은 예술가 스스로 내면적 본질 즉, 잠재의식을 솔직하게 드러낼 때 진실성으로 인한 조형적 힘을 갖게 된다. 그리고 이러한 작품의 순수성은 감상자에게 공감대를 끌어낼 수 있게끔 한다. 따라서 본인은 숨겨진 의식을 표출하여 가장 순수한 내적 본질을 유희적으로 드러내고 내면세계의 의식들을 끌어내어 작업을 통하여 현실에서 억압된 욕구들과 짓눌린 감정들을 해소 시키고자 한다.

어른이 되어 살아가는 삶 속엔 크고 작은 걱정과 스트레스는 어느새 일상처럼 되어버린다. 현대사회에서 감성적인 요소들이 조금씩 사라져 가고 이제 놀이의 장은 생산의 세계 외부에서만 노동을 하지 않는 시간에만 용납이 된다. 그러나 그 시간조차도 갈수록 축소되어가고 있다.<sup>1)</sup>

사람들은 반복되는 일상 속 지루함을 느끼고 지친 나머지 하루하루 살아내는 방법을 생각한다. 그러한 인간의 자각되지 않은 의식 속 무의식적 감성을 통해 작품으로 순화시키고자 하였다.

본인은 어린 시절의 기억을 돌이켜 보며 지친 일상 속에서도 그 시절의 자유분방함과 동심을 기억하는 것은 삶에 즐거움과 행복함을 느끼게 해준다. 또한 무의식에서 착안된 장소나 감춰져 있던 외로움과 소외감을 과거에 꿈꿔왔을 법한 엉뚱한 상상 또는 유희의 놀이와 함께 정화의 공간으로써 재구성한다. 어느새 그 안에 살고 있다는 느낌을 받게 되고 이러한 느낌은 현실에서 겪는 고통을 경감시켜 준다.

---

1) 홍명희, <상상력과 가스통 바슐라르 : 살림지식총서 182>, 2005, (주)살림출판사, pp.77-81, p.89.

본 연구는 본문 1장에서는 잠재의식과 작품의 상관성에 대한 이론적 고찰이 이루어진다. 심리학자 프로이트(Sigmund Freud)의 정신분석학 중 잠재의식의 이론과 개념이 작품에 반영됨을 구체적으로 확인한다.

또한, 작품 안에서 드러난 표현들에 대해 장자의 ‘자유로운 마음’과 유희적 본능과 특성에 대해 설명하고 본인이 추구하는 유(遊)의 의미를 전달하여 소통하고자 한다.

2장에서는 본인의 작품 속 동물이나 사물들의 조형적 표현 방법과 내용 설명을 통해 인간의 내면세계와 잠재된 의식을 자유롭게 형상화하여 탐구하고 연구한다.

본 연구는 경험을 거쳐 만들어진 의식 속 내재된 기억과 동심에 대한 욕구를 재미있게 표현함으로써 현실에서 활기를 되찾고 더 나은 삶으로의 도약을 회구한다.

## II. 본 론

### 1. 잠재의식과 기억

인간의 정신세계는 현재 인식되는 의식, 인식되고 있지 않은 이외의 것들로 이루어진다. 즉 자각되지 않은 상태로 활동하고 있는 모든 것들을 통틀어 ‘잠재의식’이라 한다.

이것은 살아왔던 삶의 모든 것이 기록되어 있는 거대한 저장 공간이며 자유로운 연상 체계를 갖고 있어서 무의식 속의 모든 자료들을 한데 모아 새로운 기억으로 창조해주기도 한다. 또한 인간이 살아가며 겪는 무수한 경험들은 의식적, 무의식적으로 깊이 잠재 되어있다. 예술가는 그것을 이미지화시키고 깊은 심연의 잠재의식으로 표현하고자 하는 강한 욕구를 느낀다.

‘잠재의식(潛在意識)’의 사전적 의미는 ‘무의식’과 ‘의식’의 중간 과정으로써 “어떤 경험을 의식적으로 한 후, 그 경험과 관련된 사물·사건·사람·동기 등과 같은 것이 일시적으로 기억·감지(感知) 되지 못하고 있으나 그것을 필요하면 다시 기억재생(記憶再生) 할 수 있는 상태”<sup>2)</sup>로 정의되며 “의식조차 접근할 수 없는 정신의 영역으로 의식세계에 존재하는 개인에게도 자각되지 않는 채 활동하고 있다고 추정되는 정신세계”<sup>3)</sup>로 요약되기도 한다.

인간의 잠재의식에 구체적인 인식방법을 깨닫는 것은 초현실주의에 큰 영향을 주었던 심리학자 프로이트의 정신분석학에 힘입은 것으로써 표층의식 밑에 일각만 내놓은 빙산과 같은 광대한 세계가 있음을 일깨워 주고 무엇보다

2) 문준호 저, 『쓰고 상상하고 실행하라』, 21세기 북스, 2011, p.103.

3) 네이버 지식백과,

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530779&cid=41799&categoryId=41800>.

다도 그가 개척한 의식 밑에는 깊은 잠재의식의 세계가 있다는 것을 알게 해 주었다.<sup>4)</sup> 이는 절대 의식으로 깨어날 수 없으며 알 수 없는 인간 정신의 심층적 기저에 있는 심리학적 용어 무의식(無意識, unconsciousness)이라 불리는 정신내용에서부터 평소에는 깨어나지 않아 의식 이전의 단계에 위치해 있지만 주의를 집중하면 의식이 될 수 있는 정신내용 또는 주의 집중 없이도 자동적 · 반사적으로 의식의 단계로 끌어올려질 수 있는 정신내용인 전의식(前意識, preconscious)까지를 모두 포함한다.<sup>5)</sup>

오스트리아의 정신분석학자인 지그문트 프로이트(Freud, Sigmund: 1856 ~1936)는 인간의 정신구조를 의식(意識), 전의식, 무의식(無意識), 의 세 부분으로 구분하였다.<sup>6)</sup> 의식은 현재 사고하거나 지각하고 있는 것들을 말하고 전의식은 과거의 인식이 재현된 것뿐이므로 일시적인 것이다. 무의식은 정신의 가장 큰 부분으로 프로이트의 정신분석학은 기본적으로 인간의 거의 모든 행동이 무의식의 지배를 받는다고 가정한다. 또한 사회적으로 관습적으로 용납되지 않는 욕망, 행동 등이 의식 속에 떠오르지 못하고 억압되어 무의식 속에 내재된 것이다.

무의식과 잠재의식을 논한다면 둘 중 하나를 제외하고는 설명할 수 없다. 인간의 드러나지 않고 숨겨져 있는 기억을 단지 정신적인 것으로만 이야기할 수 없으며 오히려 육체적인 과정의 일부가 잔재로 남는다. 거기에서부터 잠재된 기억과 같이 정신적인 것들이 파생되었다고 설명하는 주장이 있다. 이러한 이의 제기에 있어서 우리는 반대로 잠재된 기억이란, 바로 정신적 과정의 잔재<sup>7)</sup> 라고 분명하게 대답할 수 있다.

4) 김도진, 「잠재의식을 통한 상징적 도자 조형 연구」, (서울: 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2003), p.5.

5) 하정현, 「잠재의식과 시각표현의 상관성 연구와 작품표현」, 박사 학위논문, 이화여자대학교 대학원, 2013, p.4.

6) 김명훈, 『심리학 개론』, 박영사, 1985, p.241.

7) S. Freud, 『무의식에 관하여』, (서울: 도서출판 열린 책들,1997), p.164.

또한 프로이트(Freud)는 예술이 유아 초기의 체험을 간직하면서 그 체험을 자신의 예술로 형성화시킬 수 있는 특이한 존재의 산물이라고 생각하여 예술에 특별한 의미를 부여하였다. 성인은 잠재 의식상 유아기의 그 잃어버린 세계로의 회귀를 열망한다.<sup>8)</sup> 고 주장했다.

어린 시절의 잠재의식은 창작의 분야에서 중요한 요소로 작용되며 초현실주의 작가들 또한 이러한 무의식의 세계를 창작의 원천이라 생각하였다. 유독 유년기의 기억은 많은 작가들의 작품세계에도 막대한 영향을 주었으며 어린 시절로 되돌아갈 수 있는 통로 역할을 해주는 회귀 심리와 같은 충족의 수단 중 한 가지로 여겨지고 있다. 다시 말하면 경험을 밑바탕으로 한 인간의 다양한 감성들을 표현한다는 것은 예술에 생명력을 준다는 것이다.

---

8) J. Spector, 『프로이트의 예술 미학』, 신문수 (역), (서울: 도서출판 풀빛, 1981), p.118.

## 2. 유희(遊戱)적 소통

유희(遊戱)는 놀이를 뜻하며, 인간이 재미를 얻기 위해 하는 활동을 말한다. 이것의 본질은 자유로움으로써 일반적으로 놀이는 기분전환을 위한 여가 활동으로 규정된다. 또한 긍정적인 상태 안에서 존재하며 자율적인 특수한 시공간을 만들어내어 사람들에게 활력을 주고 잃어버린 삶의 정체성을 되찾을 수 있는 원동력이 된다.

유희적 놀이를 시작함으로써 인간 본연의 감정이 표출되고 가장 사람다워질 수 있다는 것이다. 현실에서 이성과 개념이 우리의 인식을 지배했다면 놀이에서는 자유로운 상상력이 우리를 인도하며 유희는 인간에게 자유를 선사한다.<sup>9)</sup>

중국의 사상가 장자(莊子: BC 369~ BC 289)의 자유정신은 “그 무엇에도 의지하는 일 없고 세간적인 가치에도 좌우되는 일이 없으며 인간적인 명분에 의해서도 표현될 수도 없다<sup>10)</sup>”고 하였고 실제로 인간은 현실 생활의 구속에서 벗어나 순수한 자유해방을 실현하고자 하는 고차원적인 정신세계를 의미한다.

장자의 유(遊)는 현실을 벗어나 자유로운 세계 안에서 소요(逍遙)한다는 것이며 ‘유희성’과 상통한다. 보통 유희는 놀이의 행위으로써 예술작품 표현방식에 있어 ‘마음의 자유로움’을 통하여 표현되는 활동이다.

본인의 ‘유’에 대한 생각은 ‘마음의 자유로운 움직임을 쫓는 것’이며, 그 근본을 장자의 ‘유(遊)’에서 정신적 자유스러움으로 이해되는 ‘...노닐다’의 경지에 두었다. 다시 말해 [노닐다]에 대한 본인의 이해는 [인습적 규정으로부터의 자유] 예술의 상상에 대한 정신적 자유성을 추구하는 것이다. 즉

9) 정현경, 「웃음에 관한 미학적 성찰」, 박사 학위논문, 한국외국어대학교 대학원, 2009, p.54.

10) 장자 저, 이석호 옮김, 1986 장자, 삼성, p.190.

‘유’란 본인이 꿈꾸는 곳이면 어느 방향으로든 움직여 갈 수 있는 마음의 절대적 자유를 가리킨다. 그것은 영혼의 변화가 일어난 단계에서 획득되는 것으로, 특수한 관점이 갖는 한계에 속박되지 않는다. 이 때문에 마음은 제약 없이 운동할 수 있게 되는 것이다.<sup>11)</sup> 놀이는 상상력 활동에 있어서도 자유로운 길로 우리를 인도하며 무감각한 현실을 지배하는 모든 원칙으로부터 자유롭게 한다. 또한 ‘삶으로부터의 자유’라는 특이성은 현실에 대한 무게를 덜어주고 유희를 예술과 밀접하게 연결한다.

유희나 놀이는 오랫동안 예술의 본질을 보여주는 은유로 사용되어 오면서 많은 미학자들이 여러 측면에서 놀이와 예술 사이의 친연성을 지적한 바 있다.<sup>12)</sup>

유년기의 인류가 상상력이 풍부했던 것처럼 우리도 한때 어렸을 적에는 풍부한 판타지를 갖고 있었다. 그것은 어린아이의 세계로 들어갈 수 있는 초록빛 낙원이다.<sup>13)</sup> 이처럼 상상과 놀이를 통해 새로운 모습으로 현실을 넘어 내면의 세계로 갈 수 있도록 한다.

미학 사상가 실러(Schiller, Johann Cristoph Friedrich Von: 1759~1805)가 ‘인간이 유희하는 그 순간에 완전한 인간이다.’라고 말했듯이 유희의 개념을 아이들의 순수한 마음과 정신, 동심에서 표현되는 것이라고 보았으며 맹자(孟子)는 ‘어린아이의 마음은 순일하고 거짓 없는 마음이며 또한 하늘로부터 부여받은 도덕심을 말한 것이라고 볼 때 어린아이들의 마음은 거짓 없는 본연의 성품대로 그대로의 마음<sup>14)</sup>’이라 말한다. 이렇듯 꾸밈없이 아주 순진하고 참된 마음이 단순히 무지함이 아닌 진실된 마음을 드러내는 것이며 그들에게 유년기의 기억과 추억들이 가장 많은 영향을 미친다.

11) 로버트 엘리슨, 김정희 (역), 『장자, 영혼의 변화를 위한 철학』, 그린비, 2004, p.19.

12) 진중권, 『미학 오디세이 3』, 휴머니스트, 2004, p.269

13) 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, humanist, 2005, pp.7-11.

14) 이희석, 「맹자 성선설에 대한 고찰」, 석사 학위논문, 고려대학교 대학원, 1987, p.15.

현대사회의 생활 속에서 쌓여가는 스트레스와 불안감을 어린아이와 같은 마음가짐을 유지하면서 현실에서 벗어나고 싶은 일탈심리를 갖는 것이다. 이렇게 유년시절의 마음으로 회귀하여 살아간다면 인간은 근심 걱정이 없는 안정적 생활을 할 수 있다.

작품에서 유희적으로 보인다는 것은 감상자와의 소통의 문제라고 생각한다. 현대미술은 독창이라는 미명 하에 충격을 주는 것에만 몰두하여 그 결과 소통의 문제를 야기했다. 작업을 통해 감상자와의 행복한 소통을 추구함으로써 감상자와 예술가와의 관계를 해소하고자 한다.

오늘날의 우리는 자신의 존재 의미와 삶의 불안정함 속에서 살아가고 있다. 이러한 현대인의 자기소외와 자아감상실은 유희의 가치와 소통의 중요성을 보여준다.

### 3. 본인 작품 분석

본인은 일괄되게 잠재되어 있는 유년기의 감성들을 떠올려보니 과거의 기억들을 자신도 모르게 일상 안에서 어린 아이의 마음이 되어 이미지를 표현하고 있었다는 것을 조금씩 자각하게 되었다.

작업의 소재들에서 파생되는 유희적인 개념은 기억과 감각적 사고 속에서 이루어지는 것들이다. 제작과정에서 사물, 동물, 등의 조합으로 새로운 공간을 만들어내어 새로운 의미를 형성한다.

분주히 살아가는 현실 속에서 우리는 여러 공간 속에 항상 소속되어 있다. 학교, 직장, 유년시절부터 성인이 될 때까지 크고 작은 여러 공간들을 만난다. 평범한 일상에서의 공간이란 생활하는 삶의 공간이기도 하다.

본인은 이러한 공간 안에 잠재되어있는 유년시절의 기억들을 동화 속 한 장면처럼 동심적 상상력으로 채워진다.

경험을 통해 잠재된 기억들이 의식화되어, 본인만의 표현 방식으로 다가가 현재를 함께 공존하며 묻혀있던 자유롭고 순수한 마음을 찾을 수 있는 방법이라 생각하였다. 작품의 표면에 드러나는 작은 즐거움 뒤에는 외로움과 고독감과 동심으로서의 회귀를 염원하는 마음이 그림을 통해 표출된다.

작품 중에 붙어있는 타버린 종이들 등장은 현실에서 겪은 상처로 해석되기도 하고 과거의 기억 회상으로 표현되기도 한다.

우리는 어릴 적 무궁무진한 상상력을 펼친다. 아이들의 시각을 중점적으로 하여 어릴 적 상상의 세계들이 환상적으로 표현되고, 재료 측면에선 크레용을 주로 다루었으며 색감은 대체로 알록달록하고, 선명한 색들로 표현했다. 또한, 현실에서 꿈꾸는 언젠가는 꼭 이루고 싶은 것들에 대한 소망 욕구도 함께 나타난다.

작업은 여행이 주는 행복감으로부터 시작된다. 아직 가보진 못했지만 가고 싶은 나라를 머릿속에서 떠오르는 이미지대로 그리고 그 안에서 즐거움을 느낀다. 본인은 이러한 상상을 통해 잠시나마 현실이 아닌 화면 속에 들어와 있다는 생각을 하게 된다. 상상만으로도 행복할 수 있다는 것을 말하고 싶은 것이다.

## 1) 경험을 통한 상상 공간



【작품1】 목적지에 닿지 않아도 괜찮아, 29.0x121cm, 장지에 혼합재료, 2017

‘ 떠나고 싶다. 새하얀 눈으로 덮인 알프스 마을 동화 같은 집으로...  
쌀쌀하다. 파란 공기를 보지만 봄꽃들과 피크닉을 꿈꾼다.  
바람이 속삭인다. 롤루랄라 튜브를 들고 시원한 바다를 느끼자’  
-2017. 10. 11 AM 3:29 작업노트 중에서-

‘ 바닷바람이 코끝을 간질인다.  
꿈에 그리던 에메랄드빛 바다에 흰 배들이 춤을 춘다.  
오리 배를 타고 나란히 그들 틈에서 하늘과 맞닿은 파란 세상으로 떠나자.  
오리 배야 잘 부탁해’  
-2017. 10. 13 AM 1:10 작업노트 중에서-

앞서 풀어놓은 작업노트의 글들을 연결하여 하나의 형태로 표현하는 것이 첫 작품의 시작이다.

【작품1】은 필름처럼 긴 화판에 표현되었다. 다양한 여행지를 다녀와 회상하며 그린 듯 보이지만 본인의 상상만으로 그려진 곳들이다.

두 가지 여행지가 이어져 나열되어있는데 시작은 평상시 가고 싶었던 스위스의 '알프스 산맥'이다. 초원과 아름다운 고산 풍경으로 이루어져 있는 이곳에 실제로 와있다는 상상을 한다.

작품 속 배경은 추운 겨울이라는 것을 알려주지만 상상을 통해 봄꽃이 피어 있을 수도 있고 탈탈 털어 넣은 이불리 따듯한 햇살로 보송하게 건조되는 날씨가 될 수도 있다. 여기서 본인은 직접적으로 보이지 않고 공중에 떠 있는 튜브와 바닥에 놓여있는 슬리퍼로 존재함을 드러낸다. 실체가 아닌 그저 가상이라는 것을 표현하기 위해 직접적으로 등장하지 않는다.

두 번째 여행지는 프랑스 남부에 위치한 항구도시 '마르세유'이다. 푸른 바다에 대한 로망이 두 번째 여행지 선택의 이유이다. 매번 텔레비전을 통해 다른 사람들의 이야기만 듣고 떠올리며 꿈꿔온 곳이다.

꿈꾸던 장소들을 환상적으로 표현하기 위해 전체적인 배경은 파스텔 톤의 색감이 주를 이루고 연필, 콘테로 작은 소품들을 묘사하고 장식적인 느낌을 주었다. 목적지에 닿을 순 없지만 작품 안에서 원하던 장소에 소속됨을 느끼고 성취감을 얻는다.



【작품2】 노랑, 청록, 자주, 40.9x31.8cm, 장지에 혼합재료, 2017

‘물고기야 환상적인 색을 머금고 있구나, 같이 놀자. 내가 물에 녹지 않는  
숨사탕을 가져왔어 다들 이리로 모여’

【작품2】는 타버린 종이를 덧대서 그 위에 다채로운 빛깔의 물결과 가장 좋아하는 노란색, 청록색, 자주색의 조합을 이룬 물고기들로 표현하였다.

작품은 전반적으로 뿌옇고 흐릿한 느낌을 준다. 이는 길으로 드러나지 않고 숨겨져 있는 의식 안의 기억으로 표현되며 어릴 적 키우던 물고기의 모습이 회상되고 있음을 보여준다.



【작품3】 'am, pm', 97x130.3cm, 장지에 혼합재료, 2017

새벽 늦게까지 작업을 하다 보면 종종 복합적인 감정이 생길 때가 있다. 특히 외로움과 고독감을 느낄 때가 있는데, 이러한 감정들은 동물에게 의지하며 작품으로써 표출된다.

【작품3】에는 수많은 꿈이 등장한다. 꿈은 두 가지로 해석할 수 있는데 한 가지는 기억 속 어린 시절 자주 가던 동물원에서 만난 ‘말없이 묵묵히 옆을 지켜주는 친구’로써, 두 번째는 주변의 사람들을 의미하기도 한다. 몸도 마음도 지친 심신에 위로가 되어주는 존재인 것이다.

작품의 구도는 중앙 집중식 구도로써 중앙에 사람과 꿈을 밀집하여 시선을 잡아주고 주변은 소수로 배치되어 허전한 공간을 메운 것은 여운의 조화와 화면의 안정감을 주기 위한 것이다.



【작품4】 ‘pm 4:50’, 40.9x31.8cm,  
장지에 혼합재료, 2017

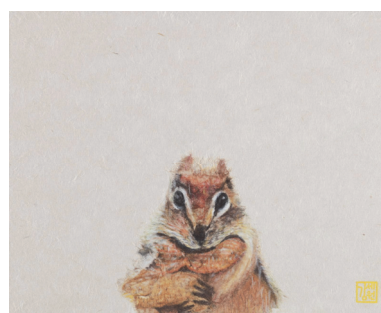
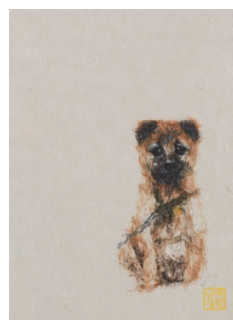


【작품5】 ‘am9:00’, 130.3x97cm, 장지에  
혼합재료, 2017

【작품4】 , 【작품5】 는, 【작품3】 과 연결되는 연작이다. 곁을 지켜주는 사람들이 함께 공존하고 있음을 보여주고 있다.

【작품4】 를 보면 김홍도의 ‘씨름’의 구도와 비슷한데, 주변에 사람들이 빙 둘러앉아 있고 중앙을 바라보는 구심적인 원형으로 통일감을 주고 집중하도록 하였으며 배경을 완전히 생략해서 감상자로 하여금 시선을 끌 수 있도록 구성하였다.

작품 속 본인의 모습은 실제 입는 옷이나 행동을 있는 그대로 드러내 환경과 생활에 따라 변하는 유동적인 모습을 보여주고 있다.



【작품5-1】 벗, 45.5x37.9cm, 2017. 장지에 혼합재료

【작품5-2】 벗, 22.7x15.8cm, 2017, 장지에 혼합재료

【작품5-3】 벗, 18.0x14.0cm, 2017, 장지에 혼합재료

【작품5-4】 벗, 10.0x10.0cm, 2017, 장지에 혼합재료

【작품5-5】 벗, 10.0x10.0cm, 2017, 장지에 혼합재료

위의 소품 작품들은 앞으로 작업에서 곰이 아닌 다른 동물들이 벗으로 등장할 수 있음을 예고하듯 그들의 모습을 각각 초상화처럼 그려 다음 스토리에 대한 여지를 남겨두었다.

2) 동심 속 유희 표현



【작품6】 똑똑똑, 40.9x31.8cm, 장지에 혼합재료, 2017

【작품6】 은 동심을 제대로 느낄 수 있는 작품으로 단순한 동심의 공간이 아닌 놀이와 같은 장소를 뜻하며 그림에 반영된 이미지들은 의식 속에 숨겨져 있는 혹은 내재되어 있는 기억이라고 볼 수 있다. 마치, 동화 속 한 장면처럼 구성되어 표현된 이미지들은 강한 호소력을 가지고 다가온다.

작품의 공간구성에 있어 소재들과 여백(餘白)들이 함께 어우러져 있는데 이러한 여백의 빈자리가 주는 의미는 현실을 벗어난 휴식, 숨 쉬는 공간으로 해석할 수 있다. 현실과 드러나지 않는 의식 속 기억의 조합이 함께 그려지면서 두 소재의 틈에 여유를 주는 것이다.

본인은 동심의 세계를 자유자재로 넘나들며 순수하고 맑은 기억을 색감과 선의 율동감으로 되살린다. 이는 지친 현대인들에게 예술적 공감과 소통하며 위로와 안식으로 이어진다.



【작품7】 놀자, 60.6x72.7cm, 장지에 혼합재료, 2017

내면의 눈으로 본 세계를 밑의 내용처럼 유년기의 기억을 바탕으로 내재되어 있는 진실을 그리려 한다. 예를 들면,

‘비는 어디서 내리는 것일까 마치 아주 큰 분무기에서 나오는 것이 아닐까’  
‘우주 세상을 동네 친구의 집에 가듯 편히 왔다 갈수 있다면’  
‘혹은 젖은 머리를 말릴 때 전기가 아닌 콘센트와 똑같이 생긴 돼지 콧구멍에 꽃  
아 말릴 수 있지 않을까’  
아이가 상상할 수 있는 실감 나는 놀이를 꿈꾼다.

【작품7】 은 순화의 장소이기도 하다. 누렇게 그은 종이는 현실에서 다치고 상한 본인의 마음을 대변하고 있고 현실과 잠재의식 속에서 나타난 추억과 동심이 공존하고 있다. 또한, 우스꽝스러운 호기심이 드러나고 있다.

본인은 현실의 고통을 잊고자 유년기의 잠재되어 있던 발상이나 상상을 통해 그 자체에 몰입하고 표현하여 잊고 있던 감정과 감성을 불러일으킨다.



【작품8】 자유 시간, 90.9x72.7cm, 장지에 혼합재료, 2017

본인이 생각하는 ‘예술작품’이라는 것은 하나로 형성되기 위한 감각적이고 물질적인 재료를 반드시 필요로 하고, 이를 위한 소재의 선택에 고심하는 것이라 생각한다. 물질성과 본인의 다양한 색채 사용이 작품을 더욱 대상화 시키는데 이바지한다고 볼 수 있다.

【작품8】 은 앞 작품과 이어지는 또 다른 무의식에서 올라온 정서적으로 위안이 되어주는 장소이다. 현실로 통하는 문의 등장으로 사회에서 상처 난 감정들이 타다만 종이로써 드러나고 심리의 안정감을 부여하기 위해 누런 종이 위에 새로운 놀이터를 만든다. 고통을 유희와 생각의 자유로움을 표현 하여 감싸 안아 주고자 한 것이다. 여기서도 여러 가지 재미있는 상황들이 보이고 있다. 전체적으로 색감의 채도를 높여주면서 각 상황의 시선을 끌게 한다.

먼저 거대한 물총에서 나오는 물들로 사람들이 서핑을 즐기고 다리가 아닌 거꾸로 어깨로 걸어 다니고 사막에 벚꽃이 피고 봄의 피크닉을 즐기거나 오리가 집 옥상 위에서 반신욕을 즐기며 티타임을 갖는다. 또는 달걀을 물 위에 깬더니 바로 프라이가 되는 상황 극 등 창의적인 놀이 상황들이 연출 된다.



【작품9】 자유 시간Ⅱ, 97x130.3cm, 장지에 혼합재료, 2017

【작품9】 는 색채 부분에서 크레용을 이용해 화려하게 표현되었고 의식을 통해 만들어낸 공간 안에서 상상력이 많이 발휘된 작품이다.

“인간은 현실 세계와 상상력의 세계라는 두 차원에서 동시에 완벽하게 살 수 있으며, 평범하면서도 또한 환상적인 세계에서 살 수 있다.

-이것이 인류가 오래전부터 하고 있는 것이다.

우리가 할 수 없는 것은 단 하나밖에 없다.

그것은 상상력의 세계 없이. 그 세계 밖에서 사는 것이다.<sup>15)</sup>

앞의 글과 같이 우리는 살아가면서 많은 경험을 하며 예술적 경험은 보다 넓고 다양한 가능성의 세계를 경험하도록 해준다.

상상력의 활동은 아무것도 없는 무(無)의 상태에서 이미지를 만들어 내는 것이 아니라 외부에서 들어온 이미지를 변형시키는 능력으로 작용하게 된다.<sup>16)</sup>

【작품9】 작품을 살펴보면 우리가 속해 있는 현실의 공간이 보인다. 상상과 현실이 어우러지는 상상공간이 펼쳐진다. 사물, 동물, 사람들이 등장하며 내면의 속에 있던 장소들까지 모두 모여 작품 중 가장 복합적인 요소들을 보여준다.

---

15) 튀시앵 보이아, 『상상력의 세계사』, 김웅권 (역), (서울; 동문선, 2000), p.49.

16) 홍명희, 「이미지와 상상력의 존재론적 위상」, 한국프랑스학논집, 제49집, 한국프랑스학회, 2005, pp.421-423.

### Ⅲ. 결 론

본 논문은 기존의 잠재의식에 대한 이론을 바탕으로 이를 통해 과거의 기억들을 유희적으로 작품에 나타냄으로써 본인의 내면을 찾고 마음의 안식을 주는 놀이로써의 조형적 표현 방법을 연구하는 과정을 확인하였다.

인간이 살아가며 겪는 무수한 경험들은 무의식적으로 잠재되어 있다. 예술가는 그것을 이미지화 시키고, 깊은 심연의 잠재의식으로 표현하고자 하는 강한 욕구를 느낀다. 이는 곧, 본인이 필요한 방향으로 생각하고 상상하면 잠재된 의식이 흡수하고 있다가 현실에서 가능하게끔 한다.

프로이트는 잠재의식이 평소에는 깨어나지 않아 의식 이전의 단계에 위치해 있지만 주의를 집중하면 의식이 될 수 있는 정신 내용들이 주장하였다.

과거의 잠재있는 정신적인 내용들이 반영되어 작품으로 표현될 수 있음을 확인하였고 반복되는 일상 속 지루함에 살아내는 방법의 연구를 시작으로 잠재의식에 대한 고찰을 통해 작업으로 옮겼다.

이론을 토대로 본인의 잠재의식을 연구해본 결과 잊고 지냈던 감정과 현실의 억압에 눌려있던 압박감, 심리적 불안감들은 유희라는 즐거운 놀이로써 표현되며 현실에서 해소하지 못한 욕구를 풀어냄으로써 마음의 안정을 얻는다.

본인은 작품에서 나타난 회화적이고 동화적인 요소들을 통해 고된 삶 안에서 아이와 같은 순수함에 대한 본연의 특색을 드러내고 다양한 구도로 다가가 많은 감상자들이 마음의 정화를 얻는 작업으로 진행하고자 한다.

## 참 고 문 헌

### 단행본

- 문준호 저, 『쓰고 상상하고 실행하라』, 21세기 북스, 2011
- 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, humanist, 2005
- 홍명희, 『이미지와 상상력의 존재론적 위상』, 한국 프랑스 학논집, 제49집, 한국프랑스학회, 2005
- 진중권, 『미학 오디세이 3』, 휴머니스트, 2004
- S.Freud, 『무의식에 관하여』, (서울: 도서출판 열린 책들, 1997)
- 노자 · 장자 저, 장기근 · 이석호 옮김, 『노자 · 장자』, 1986, 삼성
- 김명훈, 『심리학 개론』, 박영사, 1985

### 번역서

- 칸트, 김상현 (역), 『판단력 비판』, (책 세상, 2005)
- 로버트 엘리슨, 김경희 (역), 『장자, 영혼의 변화를 위한 철학』, (그린비, 2004)
- 튀시앵 보이아, 『상상력의 세계사』, 김응권 (역), (서울; 동문선, 2000)
- Melvin Rader, Bertram Jessop 공저; 김광명 (역), 『예술과 인간가치』, (이론과 실천, 1987)
- Arnold Hauser, 『예술사의 철학』, 황지우 (역), (서울: 돌베개, 1982)
- J. Spector, 『프로이트의 예술미학』, 신문수 (역), (서울: 도서출판 풀빛, 1981)

## 학위논문

우현아, 「유희 본능을 통한 자아 정체성 표현」, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 2017

하정현, 「잠재의식과 시각표현의 상관성 연구와 작품표현」, 박사 학위논문, 이화여자대학교 대학원, 2013

정현경, 「웃음에 관한 미학적 성찰, 한국외국어대학교 대학원 박사학위논문, 2009

구정선, 「유희적 상상과 그 표현 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, 2009

김미아, 「유희적 감성을 통한 무의식 공간표현」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2003

김도진, 「잠재의식을 통한 상징적 도자 조형 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2003

김지아, 「유희성을 가진 놀이감 장신구 연구」, 국민대학교 대학원 석사학위논문, 2003

조민환 저 <서평> / 정세근 [평], 미를 넘어 감성으로 : 『중국철학과 예술정신』, 예문 동양 사상 연구원, 1998, 한국공간디자인학회논문집, 제12권, 4호, 통권 46호

## 사이트

네이버 지식백과

# **ABSTRACT**

## **A Study on Playful Expression based on Subconsciousness**

**- With a Main Focus on the Author's Work -**

KIM, Se won  
Dept. of Oriental painting  
Graduate School of  
Sungshin University

This paper intends to study the author's works based on the theories of subconsciousness and play.

Subconsciousness as a part of humans' mental activities inherently includes an infinite amount of things unaccountable in a conscious state. This is the root of the human psyche. In modern society, people who find themselves feeling exhausted and stressed out from their everyday routines study how they can move on with their life. In this regard, when creating works, the author tried to sublimate unconscious sensibilities hidden in human's mind to a work of art, recognize the significance and value of subconsciousness, and then build a formative world with freedom and enjoyment of expression.

This was preceded by theoretical consideration about subconsciousness focusing on Freud's psychoanalysis. Thus, it was confirmed that covered subconscious contents could be reflected and represented in art works. Further, emotions related to intrinsic memories of the past could fuse into play and game in the present. Through this process, based on the basic principles of creation, the essence of enjoyment and the concept of "play", which is found in the level of psychological freedom pursued by Chuang-tzu, are approached, which leads to communication with viewers.

Talking about the expression methods and contents and studying formative representation result in enjoying everyday vibrant life.