creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

김 성 복 교수 지도

박사학위 청구논문

잠재적 기억을 통한
동심의 상상적 표현에 관한 연구

-본인의 작품을 중심으로-

2024

성신여자대학교 대학원
미술학과 조소전공
김 보 라

김 성 복 교수 지도

박사학위 청구논문

A Study on the Imaginative Expression of Childhood Innocence through Virtual Memory

-A case study of the researcher's work-

2024

성신여자대학교 대학원

미술학과 조소전공

김 보 라

잠재적 기억을 통한
동심의 상상적 표현에 관한 연구

-본인의 작품을 중심으로-

김 성 복 교수 지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2024년 4월

성신여자대학교 대학원
미술학과 조소전공
김 보 라

인 준 서

김보라의 박사학위 논문으로 인준함

2024년 6월

심사위원장 강옥희 (인)

심 사 위 원 정정주 (인)

심 사 위 원 박찬걸 (인)

심 사 위 원 김성호 (인)

심 사 위 원 김 성 복 (인)

성신여자대학교 대학원

논 문 개 요

본 연구는 현대 미술에서 보이는 동심의 표현을 동시대 사회적 현상인 키덜트(Ki-dult)적 시점에서 분석하고 발현된 표현에서 사람들이 얻게 되는 긍정적인 변화를 연구한다. 사람들은 살아가는 과정에서 의도적 혹은 필연과 우연적으로 마주하는 동심으로 변화를 경험하게 된다. 이 변화는 어른이 되어 동심이 사라져 없어진다는 의미가 아니라, 자신 본연의 마음인 동심에 시간과 경험의 축적으로 더해지고 덜어지는 변화를 의미한다.

본인은 변화하는 삶에서 마주하는 인간 본연의 마음인 동심의 가치와 의미를 되돌아봐야 하는 당위성을 작품을 통해 연구하고, 급변화하는 동시대의 흐름 안에서 자신을 돌아볼 수 없는 현대인에게 인간 본연의 마음인 동심으로 회귀할 수 있는 동기가 되는 본인 작품 내 표현적 특징을 연구하고자 한다.

본 연구에서는 인간의 특성 중 유희적 존재의 시점으로 동심을 바라보며, 동심은 인간을 보다 더 긍정적으로 변화하게 한다고 보는 관점에서 동시대의 사회적 특성을 연결하여 분석하고자 한다. 또한 위의 분석을 기반으로 동심으로부터 발현된 표현을 작품에 포함하는 5인의 선행 작가를 연구 대상으로 선정하였다. 마르크 샤갈(Marc Chagall), 르네 마그리트(Rene Magritte), 나라 요시모토(Nara Yoshimoto), 로버트 테리엔(Robert Therrien), 크리스티안 볼탕스키(Christian Boltanski)를 선정하였으며 선행 작가들의 독창적인 표현 방법 보다 우선적으로 작품에서 발현된 동심과 의도에서 공통점을 발견하고 비교, 분석을 하고자 한다.

위의 동시대 흐름의 특성이 반영된 동심과 선행 작가 연구를 바탕으로 본인의 작품을 다음처럼 연구, 분석한다.

첫째, 동심의 기억에서 채택된 도상의 유희적 상상
둘째, 빛과 색을 이용한 잠재된 삶에서 발현되는 동심의 표현
셋째, 그림자로 발현한 잠재된 기억에서 견인되는 동심의 상상 표현과 작업의 방향

인간은 삶에서 이해관계를 떠나 인간으로서 삶의 긍정적 의미를 찾고자 하는 유희적 성향을 지니고 있다. 이런 성향은 동물적 본능이 아닌 의도적, 목적적 활동을 통해 유희를 찾고자 함을 말한다. 유희적 존재로서 인간은 삶의 기쁨을 표현하고, 정신적 어려움을 해소하며, 피로감, 상실감 등을 극복하고자 하는 성향을 지니고 있다. 예술 작품에서 보이는 인간의 유희적 표현은 다양하지만 수많은 작가가 동심에서 그 시작을 찾는 것을 알 수 있다. 동심에 나타난 꿈을 표현하기 위하여 본 연구자는 창의적 사고를 바탕으로 하는 상상 표현과 긍정적인 분위기를 자아내기 위한 빛과 색, 그리고 잠재된 꿈을 표현하는 작품의 그림자 표현 기법 등으로 분류, 분석하고 연구하고자 한다. 동심의 기억이 발현된 상상 표현의 형태적 특징에서는 주로 작품의 소재로 채택되는 상상된 꽃의 형태와 일상의 사물의 결합에 대하여 초점을 두고 있다. 긍적적 분위기의 표현에서는 생동감 있는 색채와 실체가 보이도록 하는 빛과 그에 수반되는 그림자가 작품에서 가지는 의미, 역할, 표현 방식 등을 연구하고자 한다.

무엇보다 본 연구의 근본적인 목적은 작품에서 동심을 기반으로 발현되는 꿈의 표현에 초점을 둠으로써 인간의 꿈이 기반이 되는 동심을 회상하고 회복하며, 이를 기반으로 인간의 유희적 태도와 함께 긍정적인 변화를 희망하는 것을 도모하는 데 있다.

목 차

논문 개요

도판 목록

Ⅰ. 서론 ····· 1

1. 연구의 의의 및 목적 ····· 1

Ⅱ. 이론적 연구 ····· 4

1. 동심의 이론적 고찰 ····· 4

1-1. 동심의 근원 ····· 4

1-2. 동심의 동시대 특징 ····· 11

2. 기억으로 잠재된 동심 ····· 16

2-1. 동심의 형성과 잠재성 ····· 16

2-2. 동심의 지속과 투영되는 삶 ····· 22

3. 동심에서 발현되는 상상과 유희 ····· 27

3-1. 상상으로 표현된 동심 ····· 27

3-2. 동심의 유희적 표현과 놀이 ····· 36

4. 선행 작가 연구 ····· 46

4-1. 마르크 샤갈 : 동심의 상상적 표현 ····· 47

4-2. 르네 마그리트 : 꿈과 무의식의 초현실적 표현 ····· 58

4-3. 나라 요시모토 : 유아적 기억과 상상 ····· 65

4-4. 로버트 테리엔 : 오브제의 변형과 상상 ····· 74
4-5. 크리스티안 볼탕스키 : 그림자의 상상 ····· 82

5. 연구 작품 분석 ····· 92
5-1. 동심의 도상으로 표현된 상상 ····· 92
5-2. 빛과 색으로 표현된 동심 ····· 110
5-3. 그림자로 표현된 동심 ····· 118

Ⅲ. 결론 ····· 126

참고문헌

ABSTRACT

도 판 목 록

1. 작품 도판

[도판 1] 김보라, <꿈꾸다 시리즈(Dreaming Series)>,
삼합지에 드로잉, 27x36(h)cm, 2021 ····· 50
[도판 2] 김보라, <팡파르(Fanfare)>,밤나무에 아크릴 채색,
116x38(h)x38cm, 2021 ····· 52
[도판 3] 김보라, <꿈꾸다(Dreaming Series)>,
삼합지에 드로잉, 27x36(h)cm, 2021 ····· 54
[도판 4] 김보라, <꿈꾸다(Dreaming)>, 캔버스에 아크릴,
27x36(h)cm, 2021 ····· 56
[도판 5, 6] 김보라, <꿈꾸다(Dreaming)>, 혼합재료,
20x28(h)x18cm, 2020 ····· 56
[도판 7] 김보라, <팡파르(Fanfare)>, 피나무에 플루이드 채색
,42x46(h)x21cm, 2021 ····· 61
[도판 8] 김보라, <마음 속 공간은 하나(One in One's)>,
오브제, 캔버스에 드로잉, 22x6(h)x22cm, 2023 ····· 62
[도판 9] 김보라, 2022, <꿈의 왕관(Crown of Dream)>, 꿈 요술봉(The magic wand)>, 레진에 우레탄 도색, 30x27(h)x30cm, 15x35(h)x15cm · 78
[도판 10] 김보라, <꿈! 꿈!(Dream! Dream!)>,
레진, 비누방울, 설치작품, 2023 ····· 89
[도판 11] 김보라, <꿈요술봉(Magic wand)>, 투명 레진에 캔디 도색,
15x35(h)x15cm, 2023 ····· 95
[도판 12] 김보라, <팡파르(Fanfare)>, 혼합재료,

50x32(h)x20mm, 2020 ····· 96
[도판 13] 김보라, <팡파르(Fanfare)>, 나무에 아크릴 채색,
21x45(h)x21cm, 2021 ····· 99
[도판 14] 김보라, <드림 커넥터(Dream Connetor)>, 띠부씰, 가변설치,
2023 ····· 100
[도판 15] 김보라, <안녕! 나의 꿈!(Hello! My dream!)>,
레진에 우레탄 도색, 35x40(h)x36cm, 2023 ····· 102
[도판 16] 김보라, <팡파르(Fanfare)>,
레진에 우레탄 도색, 40x23(h)x20cm , 2023 ····· 103
[도판 17] 김보라, <팡파르(Fanfare)>, 레진에 우레탄 도색
, 40x40(h)x40cm, 2023 ····· 104
[도판 18] 김보라, <안녕! 나의 꿈!(Hello! My dream!)>,
레진에 우레탄 도색, 35x40(h)x36cm, 40x41x(h)x36cm, 2023 ····· 105
[도판 19] 김보라, <꿈꾸다.(Dreaming)>, 혼합재료, 18x28(h)x18cm, 2021
····· 106
[도판 20] 김보라, <안녕! 나의 꿈!(Hello! My dream!)>, 투명 레진,
레진에 우레탄 도색, 21x13(h)x21cm, 2023 ····· 108
[도판 21] 김보라, <팡파르(Fanfare)-Cheering Fanfare>, 레진에 전기도
색 , 52x19(h)x20cm, 2023 ····· 113
[도판 22] 김보라, <팡파르(Fanfare)>, 피나무에 플루이드 채색,
21x45(h)x21cm, 2021 ····· 114
[도판 23] 김보라, <꿈의 왕관(Crown of the dream)>, 투명 레진,
32x30(h)x31cm, 2023 ····· 116
[도판 24] 김보라, <드러내는 꿈(Revealing dreams)-시리즈 1-3>,
그림자 드로잉, 빛의 조절로 가변 설치, 2023 ····· 119

[도판 25] 김보라, <드러내는 꿈(Revealing dreams)-시리즈 4, 5>, 그림자 드로잉, 빛의 조절로 가변 설치, 2023 ····· 120
[도판 26] 김보라, <나무(Tree)>, 유리, 9x35(h)x9cm, 9x36(h)x9cm, 9x24(h)x9cm, 9x24.5(h)x9cm, 2023 ····· 122
[도판 27] 김보라, <빛으로 날아들어(Fly into the light)>, 빛 드로잉, 가변설치, 2023 ····· 123
[도판 28] 김보라, <어둠에서 밝아지는 꿈(Brighten up)> ,빛 드로잉, 가변설치, 2023 ····· 124

2. 참고 도판

[참고도판 1] 피터 브뤼겔, <아이들의 놀이(Théâtre d'Ombres)>, 미술사 박물관 빈, 1599 ····· 39
[참고도판 2] 피터 브뤼겔, <아이들의 놀이(Théâtre d'Ombres)>, 상세 이미지, 미술사 박물관 빈, 1599 ····· 40
[참고도판 3] 교토 료안지의 가레산스이 정원 ····· 43
[참고도판 4] 애너라임 디즈니랜드 현판 ····· 45
[참고도판 5] 마르크 샤갈, <에펠탑의 신랑 신부(Bride and Groom with Effel Tower)>, 1939 ····· 49
[참고도판 6] 마르크 샤갈, <아폴리네르의 초상화(Apollinaire)>, 1976 ····· 50
[참고도판 7] 마르크 샤갈, <나와 마을(I and the village)>, 1991 ····· 51
[참고도판 8] 마르크 샤갈, <에칭의 카탈로그 건포도(Catalogue raisonne of etchings)>, 1972 ····· 53
[참고도판 9] 마르크 샤갈, <모성(Maternity)>, 1931 ····· 54
[참고도판 10] 마르크 샤갈, <피안 없는 시간, 날아도 앉을 곳 없는(Time is a River without Banks) >, 1930-1939 ····· 55
[참고도판 11] 마르크 샤갈, <시인 또는 3시 반(The Poet)>, 1911 ····· 57
[참고도판 12] 르네 마그리트, <사랑스런 경치(The amorous perpective)>, 1935 ····· 61
[참고도판 13] 르네 마그리트, <악마의 미소(The Devil's Smile in)>, 1996 ····· 62
[참고도판 14] 나라 요시모토, <보물 찾기(Lookin' for a Treasure)>, 1995 ····· 65
[참고도판 15] 나라 요시모토, <침묵의 폭력(Silent Violence)>, 1996 ··· 68

[참고도판 16] 나라 요시모토, <너무 어려 죽을 수 없다.(Too Young to Die)>, 2021 ····· 68
[참고도판 17] 나라 요시모토, <내 불을 밝혀(Light my fire)>, 2021 ··· 70
[참고도판 18] 나라 요시모토, <페이스 갤러리_서울>의 전시 전경 ····· 71
[참고도판 19] '블핑이', 모남희 브랜드, 2023 ····· 72
[참고도판 20] 로버트 테리엔, <무제(folding table and chairs, green)>, 2008 ····· 75
[참고도판 21] 로버트 테리엔, <무제 (large wall drop)>, 2017 ····· 76
[참고도판 22] 로버트 테리엔, <무제 (snowman)>, 2018 ····· 77
[참고도판 23] 로버트 테리엔, <무제 (Dutch door)>, 2003 ····· 80
[참고도판 24] 크리스티안 볼탕스키, <D가족의 사진앨범(L'Album de la famille D)>, 1971 ····· 84
[참고도판 25] 크리스티안 볼탕스키, <미키클럽 62명의 회원들(Los 62 miembros del club Mickeyen)>, 1955 ····· 85
[참고도판 26] 크리스티안 볼탕스키, <그림자 연극(Théâtre d'Ombres)>, 1984 ····· 87
[참고도판 27] 크리스티안 볼탕스키, <촛불(Untitled_Les Bougies, Lesson of Darkness)>, 1985-1981 ····· 88
[참고도판 28] 농심, 어른용 스낵 '먹태깡' 광고 ····· 93
[참고도판 29] 작품 최초의 모티브 ····· 96
[참고도판 30] '포켓몬빵 열풍' 띠부씰 ····· 100
[참고도판 31] 장난감 왕관과 요술봉 ····· 113
[참고도판 34] 안니 라우카(Anni Laukka) 그림자 설치미술 ····· 121

서론

1. 연구의 의의 및 목적

인간이 나이보다 순순하게 살아가는 것은 오늘날 하나의 장점으로 인식된다. 과거의 나이를 잊고 아이처럼 살아가는 사람들을 부정적으로 바라보던 시각은 왜 변화하게 되었을까? 영원히 아이의 모습으로 살 수 있는 동화 피터팬의 '네버랜드'의 이름에서 따온 '네버랜드 신드롬'은 이제 완연해 보인다. 예로, 남녀노소를 가리지 않고 밤낮으로 시간을 투자하여 어린 시절 열광하던 아이템을 사서 모으던 다양한 연령의 소비자들의 등장과 어느 정도 경제력을 갖춘 성인 소비자가 어린이들을 위해 제작된 장난감을 가격은 고려하지 않고 본인을 위해 구입하는 것, 어린이는 물론 어른에게도 추억, 희망과 힐링을 동시에 상징하는 캐릭터인 미키마우스를 내세운 전시가 대형 미술관에서 개최되는 등. 위의 소비되는 대상뿐만 아니라 문화와 예술 분야에서도 네버랜드 신드롬은 분명 반영되어 있다.

성인과 어린 시절, 그리고 키치(kitch)의 연결된 순간은 만족과 즐거움에서 그치지 않는다. 성인의 시간과 공간에서 만나는 어린 시절을 대변하는 것은 성인의 공간과 어린이의 공간을 연결되게 한다. 이러한 과정에서 성인들은 어린 시절의 향수와 더불어 동심을 자극받는다. 다양한 사회 경험과 축적된 시간을 내려놓는 이 순간은 단순히 즐거우면 됐던 시간으로 회귀하게 하고 COVID19로 피할 수 없이 모두가 겪게 된 팬데믹 현상으로 조건 없이 인간과 어울려 즐거움을 느끼던 어린이의 시간을 더욱 갈망하게 하였다. 실제로 팬데믹과 같은 불안을 가지고 있던 시간 동안 성인 장난감 시장은 눈에 띄게 성장하였다.

'디깅모멘텀'[1]이라는 2023년의 키워드에서 알 수 있듯이 남녀노소 구분

없이 추억의 아이템에 몰입하여 재미를 느끼고 마음을 만족하는 것이다. 아무런 조건 없이 즐거움만 추구하는 것은 어른에게서는 드물다. 네버랜드에서는 어려운 것도 쉬워지고 불가능한 것도 가능하게 된다. 이러한 네버랜드 신드롬은 마음보다 몸이 먼저 커지면서 성인의 시간을 겪게된 인간들이 마주하게 되는 과한 피로감과 불안정, 공격과 상처 등 힘든 상황에서 벗어나기 위한 현상이며 위안을 얻기 위한 노력이라고 해석할 수 있다.

동심이란 도덕적으로 선한 마음이 아니라 인간의 본연을 인정하는 마음이다. 외부의 어떠한 영향도 받지 않은 감정이 자연스럽게 발현되는 것을 말한다. 이러한 동심은 탄생하는 순간, 생명력이 안정된 이후 자연스럽게 발현된다. 양명학에서는 동심은 천지자연의 '생명의 원리이자 생명의 의지' 생명력의 인격화된 표현으로 묘사된다.[2]양명학에서 동심은 우리 존재의 뿌리가 맞닿아 있어 동심으로 회귀하는 것은 본 생명력을 회복하는 것과 다르지 않다고 본다. 동, 서양 철학의 공통된 견해에서 동심은 치유와 재생의 상징이며 성인이 되는 과정에서 버팀이 되는 것이라는데 주목할 필요가 있다.

본 연구는 본인의 작품에서 인간이 자연스럽게 가지게 되는 마음인 동심의 표현과 본질적으로 유희적 특성을 지닌 인간을 바라보는 시점에서 다양하게 상상된 표현을 연구하고자 한다. 인간은 생활에서 이해관계를 떠나 삶의 재미를 찾고자 하는 존재의 특성을 가지고 있다. 즉, 즐겁게 살려고 노력하는 존재라고 말할 수 있다. 유희를 찾는 활동은 의도적, 목

---

1)디깅 모멘텀(Digging Momentum) 자신의 취향에 맞는 분야를 깊이 파고드는 사람들이 늘어나는 트렌드를 의미함.
1.몰입하는 재미를 느끼기 위한 컨셉형 2.같은 대상을 좋아하는 사람들이 모여 적극적인 소통을 통해 집중도를 높이는 관계형 3.물건이 혹은 경험의 수집을 통해 만족과 과시를 추구하는 수집형.
김난도, 전미영 외, 『트렌드 코리아 2023』, 미래의 창, 2022, p. 277
2)정갑임, 「생명. 아이의 마음, 그리고 놀이」, 『한국양명학회』, 2015, pp. 77-78.

적적 활동이기 때문에 모든 동물의 특성일 수 없다. 유희를 쫓는 특성은 인간이 동물의 분류에서 유일하게 가진 특성으로 삶의 기쁨을 추구하고 표현하며, 가지고 있는 스트레스를 해소하여 질 좋은 생활을 취하고 생활상의 피로감, 자신감 상실 등을 극복해나가며 보다 나아지려는 태도로 삶을 유지하려는 것이라고 볼 수 있다. 이러한 인간의 유희적 특성에서 바라볼 때 동심은 이 모든 것을 해소하는 시작점이 될 수 있다.

본 연구자의 작품 분석은 크게 동심을 기반으로 일상과 잠재된 기억에서 견인된 오브제의 상상 표현과 빛과 색, 수반되는 그림자에 담긴 순수하고 단단한 마음에 관한 연구로 진행되었다. 본인은 동심을 통한 상상된 표현과 주제로 작품을 지속해왔으며, 관객들이 작품을 통해 그들의 동심을 바라보기를 기대한다.

Ⅱ. 이론적 연구

1. 동심의 이론적 고찰

1-1. 동심의 근원

이지(李贄)는 “천하의 훌륭한 글은 일찍이 동심으로부터 나오지 않은 것이 없다”[3]라며 예술에서의 동심을 규정한다. 이지의 말에 따르면 훌륭한 작품은 창작자의 동심으로부터 일어난 감정이나 느껴진 것이 담긴 작품이다. 예술 작품의 평가 기준으로 제시한 동심은 인간의 최초 모습인 어린아이의 마음 상태를 상징한다. 즉 때가 묻지 않은 마음에서 일어난 순수한 감정인 동심을 말한다.

> “무릇 동심은 진심(眞心)이다. 만약 동심으로 돌아갈 수 없다면, 이것은 진실한 마음을 가질 수 없다는 말이 된다. 대개 동심이란 거짓 없고 순수하고 참된 것으로, 최초의 일념에서 생겨나는 본심(本心)이다. 동심을 잃으면 진심을 잃는 것이며, 진심을 잃으면 진인을 잃는 것이다. 사람이 참되지 않으면 최초의 본심을 가졌다고 결코 말할 수 없다.”[4]

마찬가지로 양명학에서 ‘아이의 마음’은 만물의 ‘생명의 원리(生理)’이며 ‘생명의 의지(生意)’인 ‘양지(良知)’의 인간 된 모습으로 생명력의 인격화된 표현으로 본다. 왕양명의 철학에서 아이를 초목에서 싹 틔운 새싹에 비유

---

3)이난수,「동심설의 측면에서 본 ‘강남스타일’」, 『충남대학교 유학연구소』, 2012, p. 433.
이지는 사상가이자 문예평론가로 명대 사상과 문학에 큰 영향을 끼친 인물이다. 사상적으로 그는 양명좌파 가운데 태주학파의 입장을 받아들이고 나아가 주자학에 대한 전면적인 비판을 통해 개인의 욕망을 긍정하였다.

4)‘동심’의 표현을 처음 썼다고 알려진 동심설,
이탁오는 명나라의 사상가. 당시 유교 사회 권위에 저항한 자유롭게 철학을 펼친 인물.
이지, 김혜경 옮김,『분서 2-焚書』, 한길사, 2004, p. 348-349. 참조

하는데[5], 새싹의 비유는 생기로 가득 찬 생명의 의지와 원리이다. 본인은 동심이란 인간의 진심으로 꽉 찬 순진무구함으로써 사람이 태어나서 가장 처음 가지는 본심이라 여긴다. 동심을 잃으면 진심도 잃게 되고, 진심을 잃게되면 인간성도 잃어버리게 된다. 어린아이는 사람의 처음이고 동심은 마음의 처음이다. 모든 것은 처음 없이는 시작되지 않는 것이다. 살아가는 동안 여러 과정에서 동심은 변화를 맞이한다. 이러한 변화는 어른이 되어 사라져 동심이 없어진다는 의미가 아니라 처음의 마음인 동심에 더해지고 덜어지는 변화를 의미한다. 왕양명이 구름에 가리워져 해가 사라진 것이 아니라는 비유에서 강조했듯이[6], 마치 하늘의 해가 구름에 가리워져 보이지 않는다 해도 없어진 것이 아니듯이 성인에게 동심은 결코 없어지는 것이 아니다. 동심이 없어져 성인이 되는 것이 아니라 동심에 얹어져 성인이 되는 것이다.

동심이란 도덕적으로 선한 마음이 아닌 인간의 욕망을 인정하는 마음이다. 즉 외부의 영향을 받지 않은 감정이 밖으로 표출되는 것을 말한다. 탄생하는 순간, 사람은 강한 생명 유지의 욕망과 더불어 살아내야 하는 꿈을 가지게 된다. 그 꿈을 이루기 위해 갓 난 생명은 본능적으로 보호자를 알며 온 힘을 다해 생명을 유지하기 위해 애쓴다. 안정적인 생명력이 비로소 생긴 후, 비단 생명의 유지가 아닌 자아를 형성하기 위한 새로운 꿈인 동심이 발현된다. 동심은 꿈이 시작되는 처음, 그러니까 가장 아래에 위치하여 강한 지반으로 버티고 있으며, 그 위에 쌓아 올린 꿈들에 가려지거나 섞여 가늠하기 어려워진 것일 뿐이다. 살아가는 동안 혼란스럽거나 어렵다고 느끼는 순간 동심의 기억을 떠올리고 그것에서 위로나 치유를 받을 수

---

5))傳習錄 중권, 195조목. 왕양명은 자연의 생동감, 활력 등을 구현하고 있는 동심에 대하여 “새싹을 꺾거나 구부리지 않아야 하는 것처럼 잘 보존하고 길러야 한다”고 강조한다. 정갑임,「우리 안의 ‘아이’라는 자원-‘동심’과 ‘내면 아이’에 대한 연구를 중심으로」, 『한국양명학회』, 2020, p. 13.

6)위의 책, p. 13.

있는 것은 동심이 인간에게 꿈의 지반이기 때문이다.

인간에게 있어 동심은 앙리 베르그손(Henri Bergson, 1959-1941)[7]이 말하는 창조적 진화(L'evolution creatrice)와 지속의 엘랑 비탈(Elan vital)과 같다. 철학자들은 자신의 철학에 따라 인간을 규정하는데 베르그손은 '생의 약동(Elan vital)'은 예견 불가능한 방식으로 창조해나가는 힘, 곧 인간이라고 말한다.[8] 예측할 수 없는 생명 과정으로서의 진화 속에 새로운 것을 창조하는 약동하는 힘이 연속적으로 추가되면 무언가 성장하고 발전, 변화하게 된다. 성장과 발전이 어떤 지점에 도달하면 나눠지거나 새롭게 재창조된다. 마치 꿈이 꿈을 낳듯이 말이다. 그리고 이러한 변화에는 공통된 생명의 약동이 보존되어 있다. 베르그손은 인간의 모든 행위에는 시작에서 끝을 싹의 약동에서 존재의 그 모든 이행을 포착할 수 있다고 말한다.[9] 씨앗에서 싹이 나고 줄기가 자라 가지가 되고, 이 가지가 자라면 다른 가지가 난다. 이런 식으로 하나의 씨앗이 나무로 자라게 된다. 땅에 심어진 씨앗 안에는 생명이 있고 이 생명의 약동하는 힘이 지속적으로 작용하여 다른 변화되는 모습으로 진화하는 것이다. 인간의 활동 속에서 가장 먼저 발견할 수 있는 것은 목표를 향하는 움직임이다. 그러므로 인간은 정지하고 있지 않다. 엘랑 비탈이라는 씨앗을 정신과 마음에 심어 뿌리를 내리고 그것을 버티는 힘으로 삼아 성장하고 분투하는 것이다. 이것으로 얻은 변화는 그 안에 실재하는 정신적, 신체적 움직임을 동반하고 지속해서 연결된다.

알프레드 아들러(Alfred Adler, 1870-1937)는 인간의 정신생활은 그의 목

---

7) 프랑스의 철학자, 진화론의 영향으로 생명의 창조적 진화를 주장, 베르그손의 학설은 철학, 문학, 예술 영역에 큰 영향을 주었다.

8) 앙리 베르그손, 황수영 번역, 『창조적 진화』, 아카넷, 2005, p. 144.
프랑스의 철학자 H.베르그손: '생(生)의 철학'을 이루는 근본개념.
베르그손의 『창조적 진화』에서 사용한 말, '생명의 비약'이라고 번역됨..
생명의 근원적 비약(élan originel de la vie)이라고 표현되는 것에서 알 수 있듯이, 끝없이 유동하는 생명의 연속적 분출을 뜻하며, 생명의 다양한 진화나 변화의 기저에 존재하여, 그 비약적 발전을 추진하는 근원적 힘을 말함.

9)가스통 바슐라르, 김병욱 번역, 『물과 꿈』, 이학사, 2020, p. 319.

표에서 결정된다고 본다.[10] 만약 인간에게 목표가 없다면 그 누구도 느끼며 생각하고 원하며 꿈도 꿀 수 없을 것이다. 이 행위들은 인간의 앞에서 움직이는 목표에 따라 결정지어지고 조건화되며, 제한되기도 하며 방향이 정해진다. 그것은 인간, 외부 환경의 요구 그리고 인간이 반응하는 것들의 상호관계 속에서 저절로 발생된다. 인간 삶의 신체적이고 정신적인 현상들은 위의 관계에 근거하고 있다. 정신의 발달은 힘의 역학으로 생겨난 목표에 따라 세워지는 것이다. 목표는 가변적일 수도 있고 불변의 것일 수도 있다. 여기서 중요한 것은 생명을 가진 인간의 정신활동이다. 개인의 현재 움직임을 관찰하면 그의 목표가 무엇인지 추론할 수 있다. 모든 인간의 활동이 향하는 목표는 각 개인의 이상이다. 최초의 목표는 유년 시절의 처음 몇 개월 안에 형성된다. 그 시기에 어린아이에게 기쁨이나 슬픔의 반응을 일으키는 어떤 감각이 역할을 하고 아이는 약속되었던 듯 긍정적으로 꿈을 발현한다. 성인이 되어 하는 정신활동에 영향을 주는 시기는 처음 꿈을 발현하였던 유아기, 바로 이때이다. 이를 기초로 상위 구조들이 생성되고 수정되기도 하며 영향을 주고받으며 변형된다. 성인의 특성들이 이미 유아기에 발견된다고 주장하는 많은 연구자와 의학, 심리학자들의 견해는 이를 뒷받침한다.[11]

꿈은 크게 두 가지의 개념을 가지고 있다. 첫째. 잠을 자는 동안 깨어 있을 때와 마찬가지로 지속하는 정신 현상이며 둘째, 실현하고자 하는 마음. 즉 희망이나 이상을 의미한다. 상황에 따라서 실현될 가능성이 적거나 없어 헛되게 기대하는 희망이나 이상 또한 꿈의 두 번째 범주에 속한다고 본다.[12]

크게 나누어 본 이 두 종류의 꿈의 특징에서 본인의 작품 연구는 두 번째

---

10) 알플레드 아들러, 홍혜경 옮김,『알프레드 아들러』, 을유문화사, 2016, p. 33.
11) 위의 책, p. 51.
12)지그문트 프로이드, 김인순 옮김, 『꿈의 해석』, 열린책들, 1997, pp. 28-32. 참조

영역에 해당한다. 꿈들은 의미가 있는 방향으로 서로 긴밀하게 연결되어 있다. 구스타프 융(Carl Gustav Jung, 1875-1961)은 꿈들은 마치 어떤 핵심적인 내용물을 저마다 각각 다른 각도에서 표현하고 있는 것처럼 보이며, 이 핵심을 건드리는 것이 곧 개별적인 꿈들을 설명하는 열쇠를 발견하는 것이라고 하였다.[13] 잠을 잘 때 꾸는 꿈의 설명은 원칙적으로 인과관계의 방법을 동원하게 된다. 활동 시간 동안 인간의 생활 속에서 얻어지는 경험, 감동, 충격 등 나열하기에 너무 다양한 자극들이 의식 안의 자리 잡고 있다가 꿈을 꾸는 과정에서 드러나게 되는 것이다. 인간의 정신도 앞서 말한 베르그손의 엘랑 비탈처럼 목표 지향적이고, 합목적적인 성격을 가지고 있다. 즉, 인간이 소원하는 꿈 역시 의식과 관계없이 자연적으로 생겨나는 무의식적인 것이 아니라 근본적인 본질은 이미 존재하는 상태에서 근원적인 경향이나 어떤 목적에 따라 발전하고 있는 것이다. 발전하는 꿈은 목적성을 가지며, 목표 지향적 특성을 가진다. 이것은 인간이 현재보다 나아지려는 욕구를 가지고 대부분 살아가며 후퇴하는 것을 두려워하기 때문이다.

칼 구스타브 융은 현실로 실현하고자 하는 꿈이 지닐 수 있는 의미를 5가지로 제시하였는데, 그중에서 세 번째, 꿈은 의식적 태도를 변화시키는 것을 목표로 하고 있는 무의식의 경향을 나타낸다고 하였다.[14] 이것은 어떤 태도를 가진 사람이 꿈으로 인하여 완전히 바뀔 수 있다는 것이다. 꿈이 가지고 있는 목적성과 목표 지향성은 사람의 정신, 마음을 변하게 하고 신체를 움직이게 하여 꿈을 가지게 된 순간부터 변화하게 되는 것이다. 이 변화는 한 사람의 변화에서 그치는 것이 아니라 여럿의 꿈이 모여 사회가 되고 사회의 꿈이 모여 인류의 변화가 된다고 볼 수 있다.

2023년 2월, 발표한 연구자의 박사학위 청구전시의 명칭은 《The Foundation of Dreams》이다. 개최된 전시는 이전 시간 지속적인 작품의

13)칼 구스타브 융, 김세영 옮김,『어린이들의 꿈 해석』,부글books , 2019, p. 13.
14)위의 책, p. 16.

주제로 꿈을 탐구하였던 본인의 작품 활동의 연장선상에 있다. 작품 연구 과정에서 깨닫게 되어 스스로 정의 내린 '꿈의 특징'은 그것의 처음과 지속적으로 변화하는 과정이 명확히 연결되어 있다는 것이다. '꿈의 토대'로 번역할 수 있는 청구전의 전시 명칭을 본인은 '동심(童心)→동심(動心)→동심(同心)으로 해설하고 있다. 꿈이 과거와 연결되어 지속, 변화되는 과정의 가장 처음이 되는 동심(動心)은 꿈의 가장 바닥 부분에 자리 잡고 있어 꿈의 근거, 토대, 시작이기에 꿈을 연구하는 과정에서 매우 가치가 있고 중요하다. 간단히 정의하자면 청구전의 제목 《The Foundation of dreams》은 '동심에서 발원하는 꿈'인 것이다.

"우리는 누구나 가지고 있는 <영원한 아동성>을 아동의 세계에서 보지(保持)해 가지 않으면 안 될 것이요, 또 나아가 세련해 가지 아니하면 아니된다. 우리는 자주 그 깨끗하고, 그 곱고 맑은 고향 - 아동의 마음에 돌아가기에 힘쓰지 않으면 아니된다."[15]

인용된 글에서 보이는 방정환의 동심, 그리고 서두에 인용된 이탁오의 동심은 서로 유사점을 가지고 있다. 특히 방정환 글에서 아이들의 마음은 깨끗하고, 곱고 맑은 고향으로 설명하는 부분에서 본인이 생각하는 동심의 의미와 일맥상통한다고 말할 수 있다. 돌아가야 하는 곳, 즉 지향점으로 동심을 '고향'이라고 지목하는 부분에서 매우 그러하다. 방정환은 고향을 비유한 이유에 대하여 자세히 게재한 글에서 설명하고 있다. 누구나 태어나고 자란 고향이 있고, 시, 공간의 한계를 넘어 경치와 모든 일이 기억에 남는 것에서 유사점을 찾은 것이다. 그리움의 대상이므로 돌아가야 할 곳이 고향이기도 하다. 방정환과 이탁오는 아동성이 연령이 늘어갈수록 잃어버리고 여러 경험과 복잡한 지식을 가지게 되어 쇠퇴한다고 보았다. 이러한 견

15) 방정환, 「세계로 개척되는 '동화'에 관하야」, 『문화일독』, 1923, 에세이 중 발췌

해와 달리, 본인은 동심은 사라지지 아니하고 정신 혹은 마음, 무의식 등과 같은 여러 수단과 방식으로 최초의 기억에 저장되고 그 위에 경험과 지식이 쌓여 쉽게 보이지 않을 뿐이라고 주장한다. 이러한 생각은 칼 융과 알프레드 아들러의 동심에 대한 의견과 좀 더 많은 유사점을 가진다. 우리나라에서도 아동에 대한 관심이 늘면서 '동심'에 대한 다양한 학술적 연구가 진행되었는데, 대표적 연구가인 정홍교와 김성용은 동심의 '천진성'의 부분에서 첨예하게 대립된 글을 당시 주요 신문사의 글로 게재하였다.[16] 당시 우리나라는 전통사회를 벗어나는 근대화의 과정이었으며, 시대적 괴리에서 두 연구자의 '동심'의 견해가 계급주의 배경을 중심으로 갈린 것이다. 동시대의 정홍교의 동심은 천진성을 특성으로 인정하며 전통적 동심과 맥락을 동일시하는 반면 김성용의 동심은 순수함을 부정하고 사회적 관계에 의거하여 결정된다고 말한다.[17] 동심의 개념은 시대적 변화와 당시를 살아가는 사람들에 따라 충분히 상이한 의견을 가질 수 있음을 정홍교와 김성용의 연구 대립을 통해 알 수 있으며 본 연구에서는 동시대적 특성을 반영한 동심에 관한 연구가 필요하다고 판단된다.

16)정홍교, 『동심』조선강단 2권 1호, 조선일보사, 1930,
김성용, 『동심의 계급성-조직화와 제휴함』, 중외일보, 1930
17)이미정,「동심의 흐름과 변화 양상 연구: 이탁오・방정환・계급주의를 중심으로」,『동화와 번역 제36집』, 2018, pp. 221-222.

1-2. 동심의 동시대 특징

인간은 선택의 여지 없이 유년 시절을 겪고 어른으로 성장한다. 유년 시절은 과거가 되고, 과거와 연결된 현재를 인간은 살며, 현재와 연결된 미래를 맞이하게 된다. 사람들이 살아가는 시간은 연속되어 흘러, 흐름을 가진다. 이 흐름이 지속되는 동안 인간이 살아가는 사회 또한 시간의 흐름을 함께하고 인간의 시간과 마찬가지로 변모하는 과정을 겪는다.

동심이란 아이의 마음, 혹은 아이의 마음처럼 순수한 마음을 대표하는 단어이다. 하지만 이 단어는 단순하게 아이의 마음만을 지칭하는 것만은 아니다. 동심이라는 단어는 추상적이고 여러 가지 측면에서 해석이 가능한 단어임으로 단순하게 의미를 단언할 수 없다. 동심은 아이들만 가지고 있는 특별한 마음이 아니라, 인간의 본질, 본인의 의도와 관계없이 인간성이 자리잡는 동안 겪는 경험과 자극을 기반으로 만들어진 인간의 본성으로 볼 수 있다[18]. 다만 동심에서 보이는 순수함이 인간의 유희적 특성을 여과 없이 드러내는 어린 시절에서 부각되어 보이는 것이다. 사람들이 살아가는 시간 내내 심성으로 자리를 잡고 있는 동심은 비단 과거라는 시간적 한계를 가지고 있는 것이 아닌, 지속되는 것으로 동심을 바라보는 시각과 해석 또한 동시대에 영향이 부과되어 변화되었고[19] 동심의 흐름과 변화의 양상을 만든다.

우리가 살고 있는 사회는 의심할 필요 없이 나노 사회[20]의 절정을 향하

---

18)김자연, 『아동 문학의 이해와 창작의 실재』, 청동거울, 2003, p. 22.

19)이미정,「동심의 흐름과 변화 양상 연구: 이탁오・방정환・계급주의를 중심으로」,『동화와 번역 제36집』, 2018, pp. 213-215.

20)김난도, 전미영 외, 『트렌트 코리아 2023』, 미래와 창, 2022, pp. 168-193.
나노 사회- 개인의 취향과 산업의 형태, 사회적 가치가 극소 단위로 파편화되는 현상을 설명하기 위해 제안한 키워드. 산업화 이후 지속해서 제기된 문제이기는 하지만, 그 경향성이 훨씬 강력해졌을 뿐만 아니라 다양한 트렌드 변화의 원인이 되고 있다. 공동체가 개인으로 모래알처럼 흩어지고 개인은 미세한 존재로 분해되며 고립된 존재가 되어간다.

고 있다. 몇 년 동안 전례 없던 심각한 팬데믹 현상은 나노 사회를 향하던 속도를 더욱 가속화 히였다. 사회에서 나노화 된다는 것은 초개인화가 된다는 것을 의미한다. 예로 팬데믹이 시작됨과 거의 동시에 각 나라들은 각국의 안전을 지키기 위해 나라의 문을 닫았다. 더해서 성별의 갈등, 빈부의 갈등, 이념의 갈등 등을 따라 변화는 사회는 더욱 초개인화를 만연하게 하고 있다. 개인화 알고리즘의 발달과 개인을 타겟으로한 산업들이 등장하고 유통, 사회에 적용되면서 인간은 더욱 명확하게 분열된 집단 안에 가장 작은 단위, 즉 개인으로 살아가는 것이다. 유병장수 시대라는 말이 회자될 정도로 인간 삶의 시간이 과거보다 길어진 지금을 살아가는 인간은 삶이 점점 쉽지 아니함을 인지하고, 심신의 안정과 치유를 갈망하게 되었다.

인간의 전통사회에서 동심에 대한 관심은 그리 높지 않았고, 동심이 자리잡는 아동의 시간은 단순히 자립적이지 못하며 취약한 시기로 인식되었다.[21] 프랑스의 전통사회에서는 아동을 포함한 청소년의 관심도가 높지 않아 별다른 개념이 서 있지 못했다. 신체적으로 어느 정도 자립하는 순간이 되면 사회의 어른들과 일, 놀이를 공유하며 구성원으로 인정되었다. 아이는 중세 이전에도 존재하였으나, 당시에는 아동기의 시간은 하찮게 여겨졌으며 어른이 되기 위해 흐르는 시간 정도로 인식되었다.[22] 그리고 어른들을 도우면서 어른이 되어가는 것을 배우는 시간으로 취급되었다. 즉, 삶에서 살아남는 것에만 집중된 시간이 아동의 시간이었다. 17세기 말, 가정이 아닌 학교가 아동의 교육 수단으로 대체되면서 아동은 어른들과 분리되고 아이들만의 사회가 구성되었다.[23] 비로소 학교라는 공간은 아동의 교육 기관이 되고 가정은 필수적인 애정의 공간이 되었다. 19-20

21)필립 아리에스, 문지영 번역, 『아동의 탄생』, 새물결, 2003, pp. 34-35. 참조
22)위의 책, p. 34.
23)앞의 책, p. 36.

세기 부모들은 아이들의 삶에 관심을 가지고 정성을 다하여 양육하기 시작하였고, 아이를 중심으로 삶을 살아가게 되었다. 사회에서 아동에 대한 인식의 변화는 18세기 이래 맬더스주의(Malthusianism)가 등장하는 것으로 명확하게 확인된다. 맬더스주의는 최선을 다해 본인의 아동을 양육함으로 여러 아동을 중심으로 삶을 살아가기 버거워진 시대에서 나타난 사회현상이라 할 수 있다.[24] 이후 무의미하게 유아기를 취급하던 전통사회의 아동에 대한 인식은 자연스럽게 소멸되었다.

우리나라에서도 위와 같은 동심의 흐름과 변화의 양상은 분명히 존재하였다. 이러한 변화는 아동문학의 정의에서 명확히 알 수 있다. 아동문학이란 작가가 아동이나 동심을 가진 성인을 위해 쓴 모든 전작이며 성인 작가가 어린이 또는 동심을 그리는 성인을 위하여 미적 가치 판단과 예술성을 기초로 창작해 낸 모든 문학 작품, 또는 동심을 기조로 하여 표현해 낸 서정적이고 환상적인 이야기로 설명된다.[25]동심을 연구하는 많은 연구자가 아동문학을 통해 동심을 연구하는 까닭은 내용과 독자를 분명히 알 수 있기 때문이다.

근대에 들어 아동에 대한 관심이 높아졌다는 것은 어른과 구분되는 아동의 특성을 인식하였다는 뜻이라 할 수 있다. 아동에 대한 근대적 인식은 상실한 낙원, 잃어버린 유년기, 자연과 순수, 천진무구와 같은 특징으로 설명할 수 있다. 여기에는 근대에 대한 상실감을 동심을 대표하는 아동이라는 타자를 통해 충족시키려는 욕망이 분명 존재한다. 결핍을 충족시키고자 하는 이 욕망은 현 사회의 결핍에서 불러일으켜지는 것이다. 기존의 아동문학과 약간의 차이가 생겨난 근대의 아동문학이란, 작가가 어린이나 동심의 시간으로 돌아가고 싶은 어른에게 읽힐 것을 목적으로 창

24)앞의 책, p. 37.
25)이미정,「동심의 흐름과 변화 양상 연구: 이탁오・방정환・계급주의를 중심으로」,『동화와 번역 제36집』, 2018, p. 1.

조한 시, 동화, 소설, 희곡을 포함하여 말하며[26]성인 작가가 어린이 또는 동심을 추구하는 성인을 독자 대상으로 전제하여 심미적 가치 판단과 예술성을 기반으로 창작해 낸 문학 작품이라고 정의한다.[27] 즉, 변화되는 사회와 더불어 동심에 대한 인식과 삶도 변화하고, 또한 형성되는 과정이나 삶에서 발현되는 형태가 변화하게 되는 것을 엿볼 수 있다. 동심은 이제 더 이상 어린아이의 마음이라고만 정의할 수 없게 되었다. 어린아이의 마음뿐만 아니라, 변모한 사회에서 인식과 변화를 근거로 재차 정의하자면, 순수하고 무엇이든 다 이룰 수 있는 용기 있는 시절, 가장 강한 마음과 생명력이 있던 시간과 더불어 가지고 있던 마음으로 해석이 확장된다.

근래의 성인들은 나이라는 통념이나 고정관념에 얽매이지 않으려 하는 모습이 보인다. 멀지 않은 과거에는 기업 구성원으로서 나이를 먹음과 높은 직책을 맡는 것은 당연하고 그렇지 아니하면 굴욕이라 여겼다.[28] 반면 '워라벨(work-and-life balance)'를 중요시하는 지금은 본인에게 더 초점을 맞추어 사회생활을 선택하는 모습이 드러나고 있다. 그동안 우리 사회는 나이가 든다는 것을 성장이라고 하였다. 물론 시간의 경험은 연륜을 만들고 인간을 성숙하게 만들지만, 그것에 대가로 인간으로서의 삶에 희생이 필요하다. '나잇값'을 하게 되는 오랜 경험과 권위, 실력을 갖춘 어른이 되기 위해서는 자신을 내려놓고 사회의 시각에 맞춰 살아내어야 하는 시간을 꽤 오랫동안 삶에서 지속하고 감내해야 하는 것은 당연하다. 그래서 더더욱 어른들도 '아이처럼 놀기'를 원한다. 여기서 아이처럼 놀기란 '즐거움'이다.

현대인은, 피터팬이 사는 네버랜드[29]와 같이 난제의 일도 쉽게 소화하고

---

26)석용원, 『아동문학 원론』, 학연사, 1986, 참조
27)박민수, 『아동문학의 시학』, 양서원, 1998, 참조
28)김난도, 전미영 외,『트렌트 코리아 2023』, 미래와 창, 2022, p. 389.
29)네버랜드 뜻:제임스 배리의 작품 속에 등장하는 환상적인 상상의 세계로 현재 미국 헤리티지 사전에도 수록되어 있는 단어이다. 연극 '피터팬' (자라지 않는 아이)와 소설 '피터와 웬디'에 나온다.

연성화하여 문제를 가볍게 만들고 받아들여지기 쉽게, 마치 놀이처럼 즐거운 시간을 보내길 원하게 되었다. 예로 골프와 어린이의 동시대 합성어인 골린이'라는 단어를 제시할 수 있는데, '골린이'는 일반적으로 권력과 부를 가진 어른이 된 사람들이 즐기는 대표적인 스포츠라는 인식을 가진 골프 종목과 순수하게 오롯이 즐거움에만 목적을 두고 놀이를 즐기는 특성을 가진 대표적인 대상인 어린이가 합성된 신조어이다.[30] 사람들은 젊음을 갈망하는 경우가 많다. '벤자민 버튼'의 시간을 되돌리는 이야기가 영화로 상영되고 많은 현대인이 좋아하는 영화로 손꼽게 되었다. 동시대의 어른들은 단순히 어른스럽기를 추구하는 것이 아닌 어린이 같은 순수한 삶과 강함을 잃지 않으면서도 경험의 지혜를 일생에 차곡차곡 쌓아 올린 어른이 되기를 추구하는 것이다.

김혜남, 『어른으로 산다는 것』, 걷는 나무, 2011, pp. 61-79. 참조
30)김난도, 전미영 외,『트렌트 코리아 2023』 ,미래와 창, 2022, p. 391.

2. 기억으로 잠재된 동심

2-1. 동심의 형성과 잠재성

한 시대를 살아가는 사회 구성원 간의 통용되는 개념 중, 당 시대에 만들어지고 역사적으로 불변하여 형성되어 전해지는 개념이 있다. 어린이의 개념처럼 '순수한 동심'과 같은 통념은 오랜 역사 속에서 특정 시기에 형성되고, 이후로 본질적인 의미는 변하지 않고 전해져 동시대 사회 구성원들의 삶에 반영된다. 유럽에서 미약한 생명을 지닌 사람과 예비 어른으로만 여겨졌던 어린이의 의미는 시대의 삶과 사회의 변화에 따라 점차 소중하게 보호해야 하는 대상을 의미하게 되었고, 근대의 핵가족화와 개인의 삶이 중시되면서 더욱 심화되어 전해지게 되었다. 루소(Jean Jacques Rousseau)는 1972년《에밀(Émile ou de l' éducation)》에서 어린이와 어른은 다른 존재라고 주장하고, 어린이에게는 이성적 태도로 접해야 하고, 어린이도 이성을 좋아한다고 주장한 존 로크의 견해를 비판하며, 어린이를 인정하고 보살필 것을 주장하였다.[31] 어린이의 개념은 근대사회에서 만들어졌지만 마치 역사적으로 처음부터 그러했던 것처럼 변할 수 없는 사회의 통념이었다. 17세기 말 학교가 생기고 친모가 아이를 키워야 한다는 퓨리터리즘(Puritanism)이 만연하게 되고 어린이를 어린이답게 생활하게 하고 교육하면서 당대 예술에서 어린이를 사랑스럽게 묘사하고 가족 간의 친밀함이 표현됨을 찾아볼 수 있다.[32] 비로소 어린이에게 관심을 가지고 바라보게 되었을 때, 왜 한 인간의 삶에서 가장 순수한 생명력을 이 시기에 가지고 강한 마음과 용기가 있으며, 무한한 가능성을 지니고 있을 것이라 생각하고 어린아이의 시간을 정시하였는지 알게 된다. 그 이유는

31)박 훈,「근대 일본의 '어린이' 관의 형성」,『동아조선』, 2005, p. 137.
32)위의 글, p. 142.

사회에서 인간의 삶을 배우는 작은 어른으로 보이던 어린이가 아닌 사회적 변화에 따라 소중한 대상으로 양육하면서 어린이의 삶에 동반되는 '동심'을 보았기 때문이다. "7세까지는 하늘에 달린 일"이라는 말에서 알 수 있듯이 전통사회에서는 영아, 유아의 사망률은 매우 높았다.[33] 갓난아이가 태어나 안정적으로 생명을 유지할 수 있는 안정기가 되기까지 그 생명의 힘은 본능이라는 단어로 감히 설명할 수 없을 정도로 강하다. 이 강한 힘은 학술적 뒷받침이 필요 없을 정도로 아이를 낳아본 부모들은 체감하고 의심할 여지가 없다고 본다. 강한 생명력을 갖추고 탄생하면서부터 아이는 한 가족의 구성원이 되고, 자라면서 학생이 되고, 사회의 구성원이 되는 과정을 경험하고 학습한다. 인간은 감각을 감지하고 본인만의 해석을 통해 결과로 감정을 느낀다. "아동기는 출생으로부터 시작되어 이가 난 후 7세까지 지속된다. 이 나이의 아이는 언어 능력이 없다고 해도 과언이 아닌데, 이지도어(Isidore)와 콩스탕탱(Constantin)이 말하는 것처럼 이 나이에는 이가 아직 단단하지 못한데다가 자리도 잡지 못해서 말을 제대로 구사할 수 없기 때문이다."[34]이 시기에는 언어가 아닌 온전히 감정만을 느끼는 것이다. 어린이의 시간은 감각이 극대화되어있는 시기이다. 그래서 오감을 즉각적이고 강하게 느끼는 시점이다. 보는 것, 듣는 것, 만지는 것, 먹는 것 등 느껴지는 모든 것은 다른 정보와 경험과 별개로 순수하게 정보화되고 기억으로 저장한다. 이 시기의 인간은 생에서 그 무엇의 자극도 없이 가장 순수하게 감정을 느끼며, 지난 경험과 기억이 없는지라 가장 용감하다. 오롯이 감정을 느끼고 약동하는 생명력으로 긍정의 기쁨과 행복을 느끼고 부정의 슬픔과 고난, 힘듦을 받아들이고 이겨

33)유아사망률은 1960년대 4.0%에서 1998년에는 0.4%로 항생물 개발, 예방접종, 영양법 개선 등이 기여하였다. 불과 100여년 사이에 급격하게 이뤄진 유아사망률의 감소는 어린이에 대한 태도를 변화시키는 결정적인 이유이다.
https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%95%84%EB%8F%99%EC%82%AC%EB%A7%9D%EB%A5%A0 검색일: 2024. 5. 20

34)필립 아리에스, 문지영 번역, 『아동의 탄생』, 새물결, 2003, pp. 69-70.

낸다. 이 시간의 감정은 모든 것이 강렬하다. 그래서 인간의 어린 시절의 기억은 장기적으로 기억된다. 미래에 이 시기에서 겪은 가장 힘든 고난은 나이를 먹으면서 겪는 고난에 비하면 아무것도 아닌 것이라 느끼게 된다. 하지만 이 시간의 고난은 삶에서 매우 가치가 있고, 중요하다. 인간이 자신이 살았던 과거를 긍정적으로 떠올리는 것을 노스텔지어(vicarious nostalgia)라고 한다. 노스텔지어의 긍정적인 효과는 추억이 담긴 기억을 떠올릴 때 긍정적인 필터를 통해 선택적으로 긍정적인 요소들만 재해석하는 경향을 지닌다는 것이다. 노스텔지어 효과는 좋은 기억과 나쁜 기억에도 마찬가지로 작용한다.[35] 어린 시절의 부정적이고 고난과 힘듦의 시간도 당시의 힘겨움은 긍정적으로 필터링되고 흔히 말하는 삶 속에서 '추억'이 된다. 그래서 어린 시절 겪은 시간은 현재를 살고 있는 인간에게 현실의 힘듦을 이겨낼 수 있는 힘이 된다. 인간은 현재의 시간에서 난제를 맞이했을 때, 제일 먼저 과거의 저장된 기억에서 해결책을 찾고자 한다. 즉, 어린 시절 체험했던 경험과 기억, 감정은 현재의 시간 속 어려움을 극복할 수 있는 힘이 된다고 할 수 있다. 이 과정에서 어린 시절의 문제 해결의 긍정적인 경험을 바탕으로 현재의 감정을 정리하고 단순화하며, 감각을 최대화한다. 그리고 어려운 생각과 감정을 잠시 내려두고 현재를 다시 살아가는 힘을 가진다. 또한 어린 시절의 부정적인 경험을 바탕으로 어려움을 극복했던 경험과 기억을 떠올리며 부정과 긍정을 혼합한다. 지난 과거가 극복되고 새로운 시간을 맞이하여 살고 있는 것을 깨닫고 스스로 위안하고 다시 살아가는 힘을 키운다. 과거의 한 인간이 겪은 극에 달했던 어려움은 당시에는 극함의 어려움이었을 것이지만 지난 일로 보다 나은 현재를 살고 있다. 심리학 이론에서는 삶에서 스트레스를 해소하는 하나의 방법으로 스트레스를 발생시키는 어떤 일에서 멀어질

35)윤서영, 『동심, 감정의 미니멀리즘』, 커리어북스, 2018, p. 23.

것을 권고한다.[36] 미국의 하트매스 연구소는 20년간의 연구 결과로, 스트레스를 일으키는 일에서 멀어지는 상상만으로도 스트레스 호르몬인 코르티솔(Cortisol) 수치가 낮아진다고 하였다. 이것을 심리학의 기법으로 연구하고 발전시킨 것이 NLP(nuero-linguistic programing) 치유법으로 스트레스 상황에서 거리를 두고 멀어지는 상상을 하게 하는 방법이다.[37] 인간이 삶 속에서 동심으로 회귀를 갈망하는 것은 당연한 것이다. 인간은 강한 생명력을 지니고 탄생하여 현재보다 더 나아지기를 강하게 원한다. 이러한 인간성은 본인을 발전시키기 위해 미래를 고민하고, 안정시키기 위해 동심을 되돌아본다. 인간 삶에서 현재의 좌절도 미래에 대한 불안도 과거에 육체적으로 가장 연약했지만, 동심으로 극복하고 현재에 이르게 하였던 경험은 좌절과 모든 부정적인 것을 극복할 수 있는 계기가 된다. 동심의 마음은 강한 기억과 함께 인간의 잠재의식으로 살아가는 동안 지속된다. 성인이 되어서도 동심으로 회귀함을 갈망하는 것은 베르그송이 언급하는 체험적 기억인 '순수 기억'과 같은 것이다. 본인의 《The foundation of dream》 전의 서문에서 유년 시절의 기억이란 과거로 되돌아가는 가역적 시간이라고 하기보다 '지금, 여기'에 소환하는 '그때, 그곳'에 관한 체험의 유산이라고 말한다.[38] 그것은 '머리로는 어렴풋하지만, 가슴으로는 선명한' 무엇이라 하며, 이러한 관점에서 성인에게 유년의 과거를 연결하는 동심이란 오늘의 인간을 '지속(dureé)'하게 하는 동력이자 '지금, 여기'를 성찰하도록 하는 발화체라고 할 수 있다. 즉, 성인에게는 동심이란 '살아가는 기억'인 셈이다. 그리고 대게 강한 기억의 이미지로 상기된다.

동심은 인간이 살아가는 동안 지속되고 존재한다. '존재한다.(existe)'는

---

36)트라우마(Trauma) 치료 중 분리 기법(Dissociation Technique), 위의 책, p. 25.
37)앞의 책, 2018, p. 24.
38)김성호, 「동심의 심안으로 모색하는 꿈의 메타포」,
『김보라 -The foundation of dream』,전시 카탈로그, 2023, p. 3.

것의 정확한 의미를 어떠한 상태에서 상태로 이행하고 있음이라고 베르그송은 저서 『창조적 진화』서두에서 언급하고 있다.[39] 사람들은 삶에서 변화를 겪는다. 행복하다가 슬프고, 긍정적이었다가 비관적이고, 희망적이었다가 부정적이기도 하다. 인간은 감각, 감정, 의지, 표상들과 같은 변양(變樣)들로 분해지며, 그것들은 과거에서 현재로 그리고 미래로 지속된다. 즉, 인간은 끊임없이 변화하지만 그 변화 안에는 지속하여 연결되는 '인간의 처음'이 항상 존재한다. 인간은 변화하는 것으로 보이지만 이 변화의 의미는 인간의 삶 전체가 변화하는 것이 아니라 한 상태에서 다른 상태로의 변화를 말하는 것이다.

> 내 영혼의 상처는 시간의 길 위에 전진하면서 그것이 끌어모으는 지속으로 끊임없이 부풀어간다. 그것은 말하자면 자기 자신을 가지고 눈사람을 만든다.[40]

위의 베르그손의 말은 하나의 상태에서 다른 상태로 이행하더라도 존재론의 차원에서 양쪽에 있는 본질의 근원적 속성은 같다는 것이다. 만일 같은 것이 남아 있는 상태가 의외로 변화하는 것이라면, 동일한 상태를 기반으로 연장하는 것이 된다. 인간의 삶은 예측 불가능한 일이 만연하다. 삶에서 다양한 사건들이 연속되는데, 모든 사건은 예측이 불가능하다. 그러나 삶에서 사건의 출현은 하나의 연속되는 지반(地盤, fond)위에서 발현되며, 사건의 출현은 이미 발현된 지반 위에서 행해진다. 지속은 과거가 미래를 견인하고, 전진하면서 축적하는 것이다. 과거는 사라지지 않고 본연 그대로 잠식하고, 한 인간의 삶이 마감될 때까지 기억으로 보존된다. 과거는 거의 삶의 과정에서 자동으로 기억된다. 기억(mémoire)은 사건을 증명하려는 듯이 구분하여 저장되지 않는다. 그리고 축적될 뿐 고

39)앙리 베르그손, 황수영 번역, 『창조적 진화』, 아카넷, 2005, p. 19.
40)위의 책, p. 21.

유의 능력도 없다. 하지만 이 기억은 인간 삶에서 중요한 '성격'을 견인한다. 인간의 '성격'이란 탄생 후 살아온 역사를 응축한 것이다. 인간이 욕망하고 행하는 것은 탄생부터 지나온 과거를 포함하며, 아주 작은 부분일지라도 필연적으로 경향의 형태로 영향을 미친다. 인간의 인격은 매 순간 축적되는 경험으로 형성되며, 변화한다. 누군가를 관찰할 때 성격이라는 특수한 경향을 보는 것은 그 사람의 모든 것을 보기 위한 노력이다. 인간은 '성장하며 성숙'한다고 말하는 것에서 이를 충분히 유추해 낼 수 있다. 인간의 현 생태는 그 안에 있었던 것, 과거에 본인에게 작용한 것에서 설명된다.

우리의 삶은 창조적이다. 베르그손은 "인간의 삶의 각 순간들은 일종의 창조이다"라고 한다.[41] 마치 화가의 재능이 작품에 영향으로 형성되거나 왜곡되고, 변형되는 것과 마찬가지로 인간의 각각의 상태들도 인간 본연에서 나오며, 방금 형성한 인격을 변형시키기도 한다고 말한다. 즉, 인간은 끊임없이 자신을 창조하고 있다고 본다. 단, 그 창조의 지반은 인간의 모든 것의 처음인 순간이 강한 지반으로 버티고 있음을 본 연구를 통해 알 수 있으며, 그 중심에 동심이 있음을 부정할 수 없을 것이다.

41)앙리 베르그손, 황수영 번역, 『창조적 진화』, 아카넷, 2005, p. 28.

2-2. 동심의 지속과 투영되는 삶

이제 막 태어난 아기는 의식하지 않아도 그 시간에 필요한 것이 무엇인가를 온전히 알고 있다. 아기는 태어나는 순간 폐 활동을 하기 위해 소리를 질러내어 운다. 그리고 섭취하기 위해 젖을 빠는 법을 본능적으로 알고 태어난다. 아기가 살기 위하여 무의식 속에 갖춰진 지식 때문에 간혹 부모들은 갓난아기를 단순히 먹이고 재우는 기본적인 보살핌이 필요한 작은 생명이라고 생각하는 경우도 있다. 다른 견해로는 최초의 발달 단계에서 인간은 정신과 기억을 삶의 과정 중 어느 때보다 강하게 보존하고 그것으로 새로운 생각과 그에 수반되는 행동을 창조하며 자라난다는 주장도 있다.[42] 누군가의 탄생 후 시간의 처음은 강하고 바뀔 수 없는 기억으로 시작을 맞이한 한 명의 인간으로 창조되고, 시작의 기억은 무의식과 의식의 어딘가에 잠재되어 지속된다. 살아가는 동안 인간의 정신적인 활동 속에서 발견하는 것은 목표를 향해 나아가는 움직임이다. 인간의 정신은 태어나는 그 순간 시작되어 정지하고 있는 하나의 정체로 보는 것은 편협한 해석이다.[43] 정신은 움직이는 힘을 가지고 있으며, 각각의 이유로 생성되어 다양한 목표를 향해 나아가는 것으로 해석할 수 있다. 정신생활은 그 안에 실재하는 운동들이 지향하는 목표와 꿈을 향하여 역동성을 가지는 것이다. 다만 여기에 인간이 태어난 직후 생성되는 기억에서 발현되는 목표는 잠재되어 지속되는 연결성을 가지는 것이다. 인간에게 목표와 꿈이 없다면 그 누구도 생각하고, 느끼고, 원할 수 없을 것이다. 이러한 인간의 움직임에는 제일 처음 이뤄내고자 하는 목표가 있었을 것이고, 목표에 의하여 결정하고 조건화하며, 어떨 때는 제한되고 점차 방향이 정해진다. 그렇다면 이 정신활동의 목표는 어떻게 생겨나는 것일까? 이 질

42)호머 레인, 김영란 옮김, 『아이들은 어떻게 성장하는가』, 민들레, 1928, p. 14.
43)알프레드 아들러, 홍혜경 번역, 『아들러의 인간 이해』, 을유문화사, 2016, p. 33.

문은 본인 작품 연구에 있어 중요한 문제 제기가 된다. 정신생활에서의 현상은 미래에 대한 준비로 간주될 수 있다. 알프레드 아들러(Alfred Adler)는 정신 기관은 하나의 목표를 앞에 놓아두고 있는 것처럼 생각할 수밖에 없다고 말한다. 그래서 개인심리학에서는 인간의 정신 현상이 단일한 목표를 지향하고 있는 것으로 간주 된다고 설명한다. 개인의 목표와 그의 삶에 대하여 고찰하면 그의 표현과 발현된 행동이 목표를 위한 준비임을 알 수 있다고 말한다.[44] 이 말은 개인의 현재 활동을 관찰하면 그 사람의 소원하는 것이 무엇인지 추론할 수 있다는 것이다.

근래에 인간의 의지는 자유롭게 결정되는 것이 아니라는 주장이 우세하다.[45] 자유롭게 결정되지 못하다는 것에 대한 시각을 크게 본인의 관점에서 나누자면 위에서 언급한대로, 정신생활을 좌지우지하는 목표 달성의 의지와 관련지을 때와 개인의 현재의 삶 속의 활동과 의지가 관련지어질 때이다. 예를 들어 보이자면, 어린아이의 삶은 무엇인가를 소유하는 삶이라기보다 행동하는 삶에 가깝다. 무엇인가 삶 속에서 새로운 것을 창조해 나가는 어린아이는 모든 것이 생경하고 해보고자 하는 갈망의 대상이다. 아이의 삶의 환경에서는 생경함에 대하여 적극적으로 반응하고 창조적으로 해석, 행동으로 발화된다. 반대로 어른들의 삶에서는 창조적이거나 정신적인 욕구가 저하되면서 무엇인가를 스스로 새롭게 창조해내기보다는 소유하기를 바란다. 그리하여 어른들의 삶은 이루고자 하는 목적에 맞춰 행동으로 발화된다.

인간이 목적을 설정할 때 크게 작용하는 중요한 조건은 '사회와 문화의 영향'이다. 이 영향은 인간의 큰 울타리 역할을 한다. 본인의 소원을 성취할 때까지, 미래의 구성과 그것에 적응된 삶을 보장해주는 방법을 찾아낼 때까지 울타리 안에서 계속 노력하며 경험과 지식을 축적하고 보다 우월

44)위의 책, p. 34.
45)김혜남,『어른으로 산다는 것』, 걷는 나무, 2011, pp. 17-21. 참조

해지기를 추구해 나간다. 모든 인간은 자신의 환경에서 살아내야 하기에 그 사람은 바깥세상으로부터 오는 다양함을 소화해내는 능력을 학습하게 된다. 이러한 능력과 목표를 추구해 나가는 매커니즘의 특이성은 사람들이 가지고 있는 세계상과 이상적인 행동 방식이 유년기 초반에 잠재적 발원을 하였을 것이라고 추측한다.[46]여기서 중요하게 확인해야 할 것은 심리적 움직임은 내재적 목표가 있을 때 발생한다는 것이다. 한 인간의 어린아이였던 삶의 시간과 어른으로서 삶의 시간 차이는 꽤 길다고 볼 수 있다. 하지만 어린아이, 즉 동심의 시간에서 정신활동과 그에 수반되는 강한 의지는 시간의 차이가 아닌 인간 내면에 남겨지는 강함의 정도에서 우세함이 나뉜다. 어린아이에게 세상을 만나는 것은 겨우 몇 달, 몇 년밖에 되지 않기에 자신과 자신의 힘을 온전히 믿고, 매우 열정적으로 본인이 가진 힘을 모두 쏟아낸다. 인간의 삶은 한 순간도 멈춰지지 않는다. 그래서 한 인간이 삶에서의 목적과 의지에 따르는 끝없는 경험은 필연적으로 인간의 정신활동과 연결된다. 즉, 서로 다른 삶과 생활이 각각의 인간을 만든다. 서로 다른 사회에서 목표를 설정하여 움직이고 정신활동을 하며 삶을 영위한다. 동심의 시간은 아동기의 일정 시간이라고 이야기할 수 없고, 한 가지 특성만으로 간단히 규정지을 수 없다. 다만 앞서 언급하였듯이 어린아이의 시간에 가장 적극적이고 창조적인 정신활동과 상상의 시간을 경험하기에 아동기를 동심의 시간으로 언급한다. 하지만 가장 활발한 정신활동을 하는 아동기라 하여도 온종일 상상만 하는 것은 아니다. 이 시기를 본인이 주요하게 언급하는 이유는 이런저런 본능적인 능력이 무의식에서 나와 창조적으로 다양한 상상과 행동으로 드러나기 때문이다.

인간의 삶이 지속되는 동안 다양한 상상과 행동은 일생이라는 전체 안

46) 알프레드 아들러, 홍혜경 번역, 『아들러의 인간 이해』, 을유문화사, 2016, p. 63.

에서 긴밀하게 연결되어 인간의 세 가지 마음적 요소인 지성, 감정, 의지를 균형 있게 갖춘 전인적 인간으로 성장하게 한다. 상상은 의지를 대신하는 것으로써 의지를 훈련 시키는 첫 단계이다. 상상은 거짓을 말하는 방식이 아닌 성장하는 방식이라고 심리학자인 호머 레인(Homer lane)은 말한다.[47] 호머 레인의 주장처럼 상상은 인간이 살고 있는 삶 안에서 발원된다. 동심의 상상은 아이의 시기에 마주하는 모든 것, 처음인 것과 맞물려 발달 과정에서 어른들이 제시하고 필요하다 판단되는 다양한 제안이 맞나 생활 속에서 증폭된다. 어른들이 아이에게 제시하는 대표적인 제안은 장난감과 놀이이다. 교육학자인 그로스(Gross)는 아이의 놀이는 미래를 준비하는 것으로 이해해야 한다고 말했다. 그는 또한 동물의 놀이에도 그런 경향이 깔려 있다고 주장한 바 있다.[48]아이들에게 인형을 가지고 노는 시간은 상상력을 가장 유희적으로 발휘할 수 있는 시간이다. 아이에게 타인은 본인의 다양한 상상 안에 두는 것은 불가능하고 어렵지만, 인형은 본인의 상상을 모두 받아들이고 상상의 제안을 거부할 수 없다. 어찌 보면 작은 아이의 일상 속 소소한 놀이일 뿐인 인형 놀이는 상상의 발화점임과 동시에 아이라는 존재를 강하고 우월하게 만들며, 신체적 왜소함을 극복하는 계기가 된다. 이런 놀이 과정 안에서의 상상력은 아이들에게 행복과 힘을 선사하는 것이다. 놀이를 바라보는 관점은 이 외에도 공동체 의식을 발달시켜 주는 활동이다. 놀이 안에는 삶을 위한 준비, 공동체 의식, 지배하고자 하는 욕구 중 단 한 가지 요소라도 포함하지 않은 놀이가 없다고 보여진다. 무엇보다 놀이가 가지고 있는 가장 중요한 요소는 유희적 활동을 할 수 있는 가능성을 열어준다는 것이다. 놀이 속에서 자신에게 집중하여 능력을 펼치며 창조적인 상상을 드러내고 즐거움을 기초로 미래를 구성한다. 아이들의 놀이에는 직업의 요소나 미래의 준비

47)호머 레인, 김영란 옮김,『아이들은 어떻게 성장하는가』, 민들레, 1928, p. 69.
48)알프레드 아들러, 홍혜경 번역, 『아들러의 인간 이해』, 을유문화사, 2016, p. 63.

를 포함하고 있는 경우가 두드러지는데 이러한 현상은 놀이가 아이의 정신생활과 발달에 긴밀한 연관을 가지고 있기 때문이라고 볼 수 있다. 다시 정리하면 동심의 시간에서 장난감이나 놀이, 그리고 어른들로부터 제안되는 삶의 과정에 필요한 교육 등은 강한 긍정적인 정신활동과 만나 상상되고 새로운 목적, 소망하는 꿈을 창조시킨다. 창조된 꿈은 목적을 내포한 몸의 움직임을 유발하고 그 과정 안에서 지속적으로 상상되고 새로운 목적과 소망하는 꿈을 재창조하는 것이다.

3. 동심에서 발현되는 상상과 유희

3-1. 상상으로 표현된 동심

일상과 수면의 양립의 꿈은 자연스럽게 발현되는 현상이다. 꿈은 특별한 의도에서 드러나는 것이 아니다. 하지만 꿈들은 의도가 아닌 의미가 있는 방향으로 서로 연결되어 지속되고 다양하게 표현된다. 이 꿈들의 핵심을 눈여겨보고 관찰하는 것이 한 인간의 꿈을 설명할 수 있는 키워드이다.

구스타브 융(Carl Gustav JUNG, 1875-1961)은 정신도 모든 생물학적 현상처럼 목표 지향적이고, 합목적적인 성격을 갖고 있다는 점을 고려해야 한다고 주장하였으며, 본질은 이미 언제나 거기 있고, 또 일어나는 모든 것은 이 근원적인 경향이 어떤 목적에 따라 펼쳐지는 것에 지나지 않는다고 우리는 단정하지 않을 수 없다고 말한다.[49]소원하는 꿈은 목적성을 가지며, 꿈을 꾸는 과정은 목표 지향적 특성을 가지고 있다. 탄생 후 생명 유지의 안정기가 찾아온 인간에게는 그 어떤 경험과 정보가 없지만 막연하게 행복 추구의 목표를 가지고 의심의 여지 없이 마음을 긍정적으로 가진다. 이 마음을 앞서 본인은 '동심'이라고 말하였다. 꿈이 정신뿐만 아니라 몸의 태도를 변화시키는 것은 동심이 '행복 추구'라는 목적을 가지고 시작되었고, 살아가는 동안의 꿈은 동심을 기반으로 연결되어 있기에 삶에서 더 나아지고자 하는 욕구와 노력이 반영될 수밖에 없는 것이다.

칼 융은 꿈의 배열이 방사형이라고 하였다. 꿈들은 중심에서 방사되며 꿈들은 오직 후에만 시간의 영향을 받는다고 말한다.[50] 본인은 이 방사형 꿈의 배열 중심에 동심이 있는 것이며 삶 속에서 영향을 받아 변형과 재

49)칼 구스타프 융, 김세정, 정명진 옮김, 『어린이들의 꿈 해석』, 부글books, 2019. p. 15.
50)위의 책. p. 23.

창조되는 것이라 생각한다. 결론적으로 꿈의 원천은 정신적인 사건들이다. 수면의 상태이든 일상의 상태이든 과거의 사건을 우연히 만나거나 정신의 수면으로 떠오른다면 진지하게 받아들일 필요가 있다. 떠오른 꿈은 한 인간의 역사의 한 부분이며, 삶을 구성하였고, 성격 나아가 인격을 구성하는 한 부분일 수 있다. 칼 융은 현실에서 만나는 꿈에서 현실 곳곳에서 의미하는 바가 무엇인지를 찾고, 어떠한 인격을 의미하는 것인지, 삶의 환경은 어떠했는지를 확인한다고 한다. 그리고 반대로 위의 내용을 확인해야 꿈이 해석된다고 말한다.[51]

꿈의 내용이 인간의 삶과 주요한 인과적 연결을 가지고 있다는 확신을 가지고 처음으로 꿈을 연구한 철학자는 지그문트 프로이드(Sigmund Freud, 1856-1939)이다. 프로이드는 꿈은 무질서하게 이뤄지는 일종의 넌센스이기에 설명할 수 없다고 주장한 과학계의 주장을 일축했다. 프로이트는 무엇보다 꿈들을 소망의 성취로 보았다. 하지만 가설이 성공하고 난 후, 하나의 이론으로 모든 것을 설명하려고 하는 욕구에 어려움을 마주하게 된다. 프로이트는 소망 성취로 쉽게 설명되지 않는 여러 꿈들을 마주하지만, 그것을 숨겨진 소망 성취라고 주장하고자 하였다. 프로이트는 현재의 심리 중 어느 한 부분이라도 파악할 때, 논리적으로 앞서 있었던 개인적 사건들이 모두 담겨있으며 감정적인 경험이 현실에서 제일 앞부분을 차지하고 있다고 하였다.[52] 이러한 주장은 정신의 모든 조각에 적용할 수 있는 말이다. 따라서 꿈을 바탕으로 한 인간의 꿈을 연결하고 재구성하는 것이 가능하다. 이것이 프로이트가 꿈을 해석하는 방법으로 추구하는 것이라 할 수 있다. 프로이트의 꿈의 해석하는 방법은 본인이 주장하는 처음의 꿈이 인간의 기저에 잠재되며 이렇게 잠재된 꿈을 바탕으로

51)칼 구스타프 융, 김세정, 정명진 옮김, 『어린이들의 꿈 해석』, 부글books, 2019. p. 30.
52)칼 구스타브 융, 정명진 옮김, 『칼 융이 본 프로이트와 정신분석』, 부글books, 2018, pp. 42-43.

삶에서 얻은 경험과 지식을 축적하여 꿈을 재창조한다는 주장을 뒷받침해준다. 꿈은 정신활동의 의미가 있는 결과물이며, 분석을 통해 자신을 알 수 있는 주요한 자료가 된다. 꿈은 복잡하고 다양한 정신활동의 결과물이자 창조물이며 정신작용의 일부분으로써 경험과 동기를 선행한다. 본인은 모든 꿈은 “어떠한 소망을 상상 속에서 성취하는 것”[53]으로 해석하는 프로이트의 견해에 있어, 꿈이 한 인간의 삶에서 시작되는 소망의 성취로 인식될 수 있다고 바라보는 점에 대하여 공통된 의견을 가지고 있지만, 프로이트의 견해는 지극히 연구의 대상이 수면의 시간에 이뤄지는 꿈에 있음에 한계가 있으므로 좀 더 폭넓은 연구가 필요하다 판단된다.

그러한 이유에서 본 연구에서는 꿈을 대상으로 연구하는 또 다른 철학가인 가스통 바슐라르(Gaston Bachelard, 1884-1962)에 대한 연구가 필요하다. 가스통 바슐라르는 과학 철학의 마지막에서 객관적인 인식이라는 문제에 도달한다. 인간의 모든 활동은 그 사람을 둘러싼 울타리 안의 환경으로부터 수집하는 정보의 분석에서부터 시작된다고 말한다. 즉. 인간 내면이 아닌 외부에서부터 시작된다고 정의할 수 있다. 바슐라르는 당시의 서구 철학에서 그러하였듯이 객관적인 인식에서의 주된 방해물은 이미지와 상상력이라고 생각하였다.[54] 이원론적인 시각에서 주관적 가치의 대표적인 예로 들을 수 있는 이미지와 상상력은 인간의 주관적인 욕망의 발화체이고 오류로 여겨졌다. 그리하여 바슐라르는 인간의 정신활동의 근원적 오류의 원친인 이미지를 체계화하고 분류함으로 연구의 체계를 만들고자 하였으며 『불의 정신분석』을 출간하였다. 그러나 이미지 분류를 시작하고 얼마 되지 않아 바슐라르의 계획은 근본적으로 틀어지게 되었다. 『불의 정신분석』을 집필하면서 인간의 삶은 객관적으로 이해할 수 없는 요소가 있고, 그것들은 생명력을 가지며, 인간의 내면으로부터 새로

53)위의 책, p. 90.
54)홍명희, 『상상력과 가스통 바슐라르』, 살림지식총서, 2005, p. 5.

운 에너지로 작용한다는 것을 깨달은 것이다. 방해물로 취급되었던 이미지와 상상력은 엄격한 이성 아래에 있는 의식의 억압 아래에서도 미래를 향해 뻗어나가는 것이었다.[55]

이미지와 상상력은 인간의 정신적인 오류가 아니라, 이 주관적 가치 체계는 인간 정신의 가장 중요한 요소임을 알게 된 것이다. 이후 바슐라르의 연구는 이미지와 상상력의 긍정적 가치 탐구로 변화하였다. 인간의 상상력은 결국 시적 이미지를 체험하고 창조할 때 의식의 변화이다. 새로운 이미지를 만들고, 몽상을 하게하고, 즐거움을 발견한다. 이 발견은 어떠한 대상의 인식 작용의 의식과 주체의 상호적 관계 속에서 모티프를 일으키고 대상을 참조물로 만든다. 존재는 의식을 통해 인식되고 주체가 되어 삶이 된다. 그리고 몽상을 유발한다. 바슐라르가 주장하는 몽상은 프로이트와는 다르게 수면 상태의 몽상을 말하는 것이 아니다. 바슐라르는 수면 상태의 꿈과 꿈꾸기인 몽상은 비현실적인 현상이라고 오랜 시간 취급해 왔지만 꿈과 몽상은 연속성이 없고 전혀 다른 정신현상이라고 주장하였다.[56] 간단히 정리하자면 수면 상태, 밤의 꿈은 무의식 활동에 속하고, 꿈꾸기, 낮의 꿈은 생각하는 자아(cogito)의 의식 활동에 속하는 것이라고 보는 것이다. 본인의 작품 연구에서의 '꿈꾸기'는 프로이트의 현실이 정신활동에 영향을 준다는 주장과 연동되지만, 근본적으로는 바슐라르가 주장하는 자아가 내포된 몽상에 더욱 근접한다. 몽상하기가 상상력의 장이 되는 이유는 자아를 내포하고, 자신이 택한 대상과 이미지가 결합되도록 하는 '몽상의 의식'이 있기 때문이다. 몽상의 안쪽에는 이미지의 근원에서 활동하는 의식이 있다. 의식은 몽상을 지탱해주고 방향을 설정한다. 이 의식은 인간의 정신 상태를 깨어 있게 하고 결코 멈추지 아니하여 인간의 존재를 지켜주고 행동하게 한다. 의식의 정지는 존재의 죽음을 뜻하는

55)위의 책, pp. 29-31.
56)앞의 책, p. 54.

것이다. 그리고 몽상의 의식은 시적 이미지를 발현시킨다.[57] 꿈꾸기인 몽상은 인간 의식의 성장이고 인간 존재의 이유라고 볼 수 있다. 본인이 바슐라르가 주장하는 꿈꾸기에서 주요하게 바라보고 있는 것은 '자아(cogito)'이다. 그 이유는 몽상 속에서 대상은 상상되고 꿈꾸어지며, 그 대상을 바라보는 의식의 주체가 자아이기 때문이다. 바슐라르는 몽상가의 자아는 고립되거나 닫혀있는 존재가 아니라고 말한다. 또한 그는 자아는 항상 자신의 행복을 다른 사람과 공유하길 원하는 행복의 존재이며 꿈꾸어진 대상을 찾아 그 안에서 휴식을 취한다고 표현한다.[58] 상상하는 주체와 대상은 융합되는 것이다. 인간 상상의 원천이 되는 꿈꾸기는 자아가 상상하는 의식으로 다르게 표현할 수 있고 창조될 수 있다. 이 상상하는 의식은 다양한 변모와 예측이 불가능한 와중에도 자아의 강렬한 기억을 가지고 있다. 그 기억 안에서 몽상가의 자아는 지속적으로 활동하고 기존의 이미지를 역동화한다. 그에 수반되는 결과로 새롭게 발현되는 상상은 몽상가의 존재를 변화시키는 것이다.

바슐라르가 이미지에 대한 연구로 제시한 것은, 이미지 대상의 물질성이다. 바슐라르는 인간에게 이미지를 제공하는 대상을 형태로 파악하는 것이 아니라 물질로 파악하는 것이라고 주장한다.[59] 예를 들어, 육면체의 물체가 있다면 우리는 육면체의 형태를 바라보며 여러 가지 상상을 통하여 다양한 이미지들을 상상해 낼 수 있을 것이다. 육면체로부터 빌딩의 이미지나 자동차, 기차의 이미지를 그려내는 것이 그러한 것이다.[60] 우리는 이렇게 다양한 이미지를 만들어 낼 수 있지만, 이것의 공통된 점은 모두 여섯 개의 사각형을 가진 육면체의 변형이라는 것이다. 대상이 주어졌을 때, 외적인 형태로부터 발현되는 이미지들을 형태적 이미지(image

57)앞의 책, pp. 55-56.
58)앞의 책, pp. 56-57.
59)앞의 책, p. 30.
60)앞의 책, p. 31.

fomelle)라고 한다.[61] 이 형태적 이미지는 우리가 생활 속에서 가장 많이 경험하는 이미지들이다. 그렇지만 그 육면체의 근본을 따지고 든다면, 발현되는 이미지들은 완전히 달라진다. 만일 이 육면체가 진흙으로 만들어진 것에 집중한다면 이것이 더 이상 고정적인 육면체가 아니라는 사실은 인지하게 되고, 고정된 육면체의 형태가 아닌 진흙으로 만들 수 있는 다양한 형태가 발현될 것이다. 나아가 형태를 떠올리는 것뿐 아니라 물성의 감촉은 촉감을 자극하고, 연결된 기억을 떠올리게 하고, 그로부터 몽상에 잠기도록 한다. 형태가 아니라 원초적인 물질로 존재하게 되는 것이다.

본인은 바슐라르가 연구의 예로 든 육면체에 해당하는 것이 '동심'이라고 말한다. 인간의 몸은 육면체와 같은 맥락에서 형태로 타인에게 보여진다. 그리고 외적인 모습을 바탕으로 타인은 대상에 대하여 본질을 파악하고 다양한 이미지를 파생한다. 하지만 바슐라르가 그러하였듯이 인간의 근본에 대하여 집중한다면 무한한 다른 것이 보인다. 사람의 본성, 성격, 기질, 행복, 상처를 모두 포함한 삶. 그중 본인은 인간 삶의 처음인 동심에 집중한다. 인간의 내면을 바슐라르가 말하는 '물질적 상상력'으로 바라본다면 상상되는 이미지[62] 무궁무진할 수 밖에 없다. 그리고 상상된 이미지가 오롯이 인간의 형태가 아닌 전혀 다른 형태일지라도 인정하고 수긍할 수 있게 된다. 형태적 이미지를 대상으로 한 발현된 상상은 즉각적이고 즉흥적이다. 한 번에 대상을 시선으로 끌어들이고, 연상 작용을 통과시켜 상상하게 된다. 반면에 물질적 이미지를 대상으로 발현된 상상은 천천히 파악되고, 몽상 속에서 발현되고 변화되어 상상된다. 대상의 물질성에 주목한 상상은 대상이 내포하던, 불변할 것만 같은 의미들을 함께 변화시킨다. 설명하자면 물이라는 물질이 단순히 고정된 형태가 없는 물질

61)앞의 책, p. 31.
62)물질적 이미지(Image meterielle)- 대상의 원래의 의미에 충실하여 물질성에 주목하여 만들어지는 이미지, 앞의 책, p. 32.

로 파악되고 형태적 상상력을 통해 무한한 물의 형태로 상상되는 것과 달리, 물을 물질적 상상력을 통해 상상한다면 경쾌함과 고요함, 생명 그리고 죽음과 같은 의미처럼 경계 없이 상상된다. 이미지의 물질성은 시대, 그리고 문화를 초월한 보편성을 가진다. 바슐라르는 인간이 고대 인류의 조상들이나 미래의 후손들과도 동일한 이미지를 공유할 수 있다고 말한다.[63] 물질로 시대와 세대를 초월하고 보편성을 가질 수 있다는 것이다. 물질적 상상력은 무형의 정신활동과 관련되어 있기에 가능한 것이다. 형태적 이미지는 시각적 이미지이고 물질적 이미지는 정신적 이미지에 속한다고 할 수 있다. 바슐라르는 하나의 세계를 창조해내고 꿈꾸는 데는 심층에서 상상된 물방울 하나면 충분하다고 하였다. 역동화 된 물은 하나의 싹이며 생명을 부여한다고 말하였다.[64] 대상을 질료화하는 몽상, 질료를 꿈꾸는 몽상에서의 질료는 형태의 무의식이다. 더 이상 표면이 아니라 상상되는 대상의 내밀한 세계를 의식하는 것은 자신의 심화된 시각과 경험이 추가된다.

바슐라르는 지속과 엘랑 비탈의 철학자 베르그손과는 달리 '순간'을 본질로 제시한다. 베르그손은 시간은 선형으로 흐르는 지속되는 것이라고 말한다. 반면 바슐라르는 불연속적이며 지속은 정신이 구성하는 것이라고 말한다. [65]바슐라르의 철학은 많은 부분 본인의 작품 연구에 있어 분명히 연구할 가치가 매우 높지만, 순간을 본질이라고 주장하는 이 대목에서 본인은 베르그손의 철학에서 더욱 공감을 얻는다. 베르그손 철학의 근본적인 소망은 정신을 다시 실세계로 가져가는 것이다.[66] 베르그손의 철학은 과거와 미래의 연대와 점착이다. 그래서 과거가 현재의 실체로 남으며 현재의 순간은 과거에서 연결되는 현상이라고 한다.

---

63)앞의 책, pp. 33-34.
64)가스통 바슐라르, 김병욱 옮김, 『물과 꿈-질료에 관한 상상력 시론』, 이학사, 2020, p. 21.
65)위의 책, 2020, p. 318.
66)가스통 바슐라르, 김병욱 옮김, 『물과 꿈-질료에 관한 상상력 시론』, 이학사, 2020, p. 318.

“우리의 배후에 언제나 뭔가가 있다. 우리의 생 배후에 ‘생’이 있고 우리의 충동들 아래에 생의 약동이 있다. 과거 전체가 현재를 배후에서 감시하고, 현재를 과거 속에 기입한다.”[67]

“현재가 과거를 마치 선생이 낸 숙제를 수행하는 학생처럼 수행하므로 현재는 아무것도 창조할 수 없다. 현재는 존재를 보탤 뿐.”[68]

바슐라르는 생의 약동이 가장 활동적인 것은 순간이고 이것은 창조적 순간이 된다고 본다. 즉, 사는 것은 어디까지나 이 순간을 사는 것이며 과거로써 현재를 이해하는 것이 아니라 현재에서 과거를 이해해야 한다고 말한다.

“생은 시간의 순간들의 행렬에 부과된 하나의 형태지만 생이 자신의 근본적 실재성을 찾는 것은 언제나 순간 속에서이다.”[69]

본인은 인간의 동심이 지속되어 현재의 인간을 만든다고 주장한다. 인간은 탄생 후, 시작된 마음인 동심을 지속적으로 간직하고 삶을 살아간다. 동양 철학에서 동심을 다루는 대표적인 철학가 이탁오는 그럴듯한 외양이나 예의 도덕이 아닌 생의(生意)와 생리(生理)가 만나 ‘속마음(中心)’이 생명을 기르는 것이라 하였다.[70] 동심은 생명의 경이로움, 생명의 존엄함, 생명의 순진무구, 생명에서 지속되는 생명의 마음이다. 생명의 마음인 동심은 바슐라르가 말하는 순간을 중요시 하는 것이 아니라 베르그손의 말

67)위의 책. p. 320.
68)앞의 책, p. 321.
69)앞의 책, p. 321.
70)정갑임,「우리 안의 ‘아이’라는 자원-‘동심’과 ‘내면 아이’에 대한 연구를 중심으로」, 『한국양명학회』, 2020, p. 20.

대로 인간의 내면에 잠재되어 지속되고 삶 속에서 변화를 맞이하는 것이다. 그래서 동심은 한 인간 내면의 중심이 되며 삶 속에서 얻는 경험과 지식을 더해 단단해지고, 되돌아 볼 수 있는 그 무엇이 되는 것이다. 베르그손이 주장한 단단한 마음과 더불어 바슐라르가 주장하는 물질적 상상력이 조화롭게 인간의 삶 속에 동심의 형태로 잠재되어 작용하고 있는 것이라고 본인은 작품을 통해 말하고자 하는 것이다.

3-2. 동심의 유희적 표현과 놀이

인간은 탄생과 동시에 필연적으로 유년기를 맞이하고 겪는다. 삶의 초반의 경험과 수반되는 감정들은 인생에서 어느 때보다 강하게 몰입되고 의식적으로든 무의식적으로든 기억으로 남는다.[71] 이 기억은 어린 시절의 경험이 인격의 발달과 한 사람의 인생 전반에 걸쳐 결정적으로 영향을 행사한다고 생각할 수 있다. 그리고 기억된 잠재의식은 인간의 삶 속에서 받아들이는 자극을 만났을 때 빙산의 한 조각처럼 지각의 표면 위로 떠오르게 된다. '기억'이란 독립되어 저장되는 존재라고 보기 힘들고 인간의 삶 안에서 광범위한 영역을 차지한다. 학습된 사고, 행동, 의식의 작용 등 행위뿐만이 아니라 반사작용, 심지어 유전인자까지도 기억의 영역에 포함된다. 오감으로 인간이 정신과 육체를 통해 받아들이는 모든 각인과 흔적, 과거와 현재가 기억의 대상이 되는 것이다.[72] 인간이 가지고 있는 각각의 기억은 자신의 과거를 긍정적이고 가치가 있게 생각하는 노스텔지어 효과로 추억과 동경의 대상으로 기억에서부터 소환하고 유년 시절을 추억하는 동안, 그때의 순순함으로 돌아가게 한다.

베르그송은 삶 속에서 저장되는 여러 기억에 대하여 습관적 기억(la memoire-habitude), 정신적 기억(la memorire-souvenir)외 다양한 분류를 하였다. 습관적 기억은 신체 습관을 지니며 반복에 의해 조금씩 취득하게 되며 반복에 의하여 무의식으로 저장된다. 이와 반대로 정신적 기억은 인간의 실제적 체험과 두뇌를 사용한 감각 운동 신경과 무관하게 저장되며 기억에서 잊히지 아니하고 현재의 삶에서 추억으로 남겨지게 된다.[73] 이를 바탕으로 생각해보면 인간의 느낌과 감정, 행동과 습관까지 거의 과거

71)가스통 바슐라르, 김 혁 번역, 『몽상과 시학』, 기린원, 1989, p. 154.
72)최 민, 『기억의 망』, 문화과학사 , 2000, p. 205.
73)김형효, 『베르그송 철학』, 민음사, 1991, pp. 37-38.

의 삶 전반이 기억되는 것이다. 그러므로 당연하게 현재의 인간에게 영향을 주며 기억에 기억을 쌓아 올리며 삶을 살게 된다.

베르그송의 견해에 구스타브 융의 철학을 더해지면 위의 견해는 더욱 명확해진다. 철학자 융은 “태고 때부터의 경험이 인간에게 영향을 미치며 의식은 바다에 떠 있는 섬이며 섬을 제외한 나머지 바다가 무의식이다.” 라고 말하였다.[74] 즉, 수면으로 떠오른 기억 외에 의식 아래에 잠겨 수면으로 떠오르지 않은 수많은 기억이 쌓여있다는 것이다.

무의식은 일상과 아주 밀접한 관계를 가진다. 무의식은 의식에 영양분을 제공해주는 뿌리와 같은 존재로서 의식은 항상 무의식의 영향을 받고 작용을 받는다. 무의식이 의식에 작용됨을 인간의 삶에 적용하자면 유년기의 일상생활에서 경험과 기억은 의식화되어 현재에 인간의 삶에 영향을 준다고 해석할 수 있다.

인간에게 유년 시절의 유희, 다시 말하여 놀이는 일상이다. 유년 시절에 놀이는 자연스럽게 사회를 배우는 수단이며, 감정을 분출하는 통로이고 만족을 주는 대상이다. 아동에게 놀이란, 현실적 목적을 추구하지 아니하고 오롯이 즐거움 자체만 즐기는 행위이다. 하지만 놀이 과정에서 자연스럽게 아동은 본인도 모르게 놀이를 통해 새로움을 창조하고 자신의 내적 에너지를 표출, 현실에서는 경험하지 못하는 세계를 상상에서 구체화하기도 한다. 철학자 프로이트는 아동이 가장 몰두하고 애착을 하는 것이 ‘놀이’라고 하였다. 어린아이가 유희적 활동을 하고 있을 때 창조적인 세계를 만들고, 자기만의 독특한 질서로 배치하며 한 명의 창조자처럼 행동한다고 보았다.

“아이가 그 세계를 진지하게 여기지 않는다고 생각한다면 이는 잘못된 것이다.

74)베어드, 『정신분석과 문학비평』, 고려원, 1992, p. 3.

오히려 반대로 아이는 자신의 놀이를 진지하게 여기고 있으며 엄청난 양의 감정을 놀이 속에 쏟아붓는다. 놀이의 반대편에 있는 것은 진지함이 아니라 오히려 현실일 것이다. 유희 세계에 모두 감정을 집중시키면서도 아이는 현실과 자신의 유희 세계를 구별할 줄 알 뿐만 아니라 현실 세계의 가시적이고 촉지할 수 있는 사물들을 상상적인 대상과 상황들과 연결짓는 것을 좋아한다. 예술 창조자는 결국 놀이를 하는 아이와 동일한 것을 하고 있는 것이다. 몽상적 세계를 창조하는 것이고 그 세계를 진지하게 여기고 있다."[75]

아동은 놀이에서 현실과 몽상의 세계를 명확하게 구분하면서 창조적 행위에 에너지를 쓴다. 아동은 놀이를 통해 내부와 외부의 세계를 연결하고 창조한다. 아동기는 현실과 다른 방법으로 즐기는 행위 안에서 자발적인 창조를 한다. 아동은 놀이로 얻는 자유로움과 즐거움 외에도 자기만족과 감정 표출뿐만 아니라 순수화된 자신의 표현을 상상으로 발휘한다. 놀이를 잃어버린 현대인의 다가오는 비극을 우려하였던 역사가 요한 하위징아(Johan Huizinga, 1872-1945)는 인간은 놀이하는 '호모 루덴스(Homo Ludens)'에 근접하다고 주장하였으며, 놀이는 문화의 요소가 아니라 문화의 본연이 놀이의 성격을 갖는다고 말한다.[76] 모든 형태의 문화의 기원에서 놀이 요소가 발견되었으며, 인간의 생활 자체가 놀이 형식을 가진다고 본다. 곧 인간은 놀이를 통하여 그들의 인생관과 세계관을 표출한다고 보았다.[77]

물은 원시적인 놀이 도구여서 어린아이들이 쉽게 열중할 수 있는 대상이다. 원시 시대에서부터 물은 필수적인 환경의 조건이며 인간의 생명을

---

75)정장진, 『예술, 문학, 정신분석』, 열린책들, 2020, p. 145.

76)요한 하위징아(Johan Huizinga 1872-1945), 네덜란드 출생, 어린 시절 흐로닝언의 카니발 행렬 광경에 매혹되었다. 카니발에서 느낀 매혹은 깊은 잔영을 남겨 성인이 되어서도 자연스럽게 의례, 축제, 놀이 등을 주제로 연구하였다.
노명우, 『호모 루덴스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다.』, 사계절, 2015, p. 28.

77)위의 책, p. 28.

유지하는 요소이다. 자연스럽게 접하는 물을 유희의 대상으로 만났을 때 물을 튀기기도 하고 촉감을 경험해 보기도 하고 소리에 집중하기도 하며 저마다의 방법으로 유희를 즐기게 한다. 인간은 더욱 큰 즐거움을 느끼기 위해 대상에 몽상을 더한다. 상상의 시기인 아동기의 아이들은 실물과 같은 장난감보다 제 방식대로 가지고 놀 수 있는 대상에 더 큰 흥미를 느낀다. 이러한 관점에서 물은 좋은 놀이의 대상이다. 아이들은 자신의 창조적인 에너지를 받아 줄 수 있는 대상을 찾고 몽상을 하며 무한한 상상으로 발현한다.[78]

놀이의 역사를 살펴보면 어린아이들의 생활, 놀이의 종류, 각각의 놀이들이 아이들의 정신과 육체적 성장에 어떻게 상응했는지 알 수 있다. 17세기 아이들은 도덕적 규범과 예절 규범을 담은 피브락의 4행시를 노래하며 세상을 배우고 인형을 가지고 놀며 무한한 상상을 발현했다. 놀이의 역사는 15세기 푸토 외에 많은 화가들이 유아의 놀이 장면을 작품에 묘사함으로써 과거의 놀이를 살펴볼 수 있다.

[참고도판 1] 피터 브뤼겔, <아이들의 놀이(Théâtre d'Ombres)>,
미술사 박물관 빈, 1599[79]

78)호머 레인, 김영란 옮김, 『아이들은 어떻게 성장하는가 』, 민들레, 2011, p. 128.
79)사진 출처: 이용주, 「혼자수로 만나는 세계 명화, 피에르 브뤼헬, 아이들 놀이」, 2022.8,.1

[참고도판 2] 피터 브뤼겔, <아이들의 놀이(Théâtre d'Ombres)>,
상세 이미지, 미술사 박물관 빈, 1599[80]

위의 그림 속에는 목마, 풍차와 바람개비, 줄에 묶인 새, 인형들을 볼 있다. 이 장난감들은 의심의 여지 없이 어린 아이들을 위한 것이지만 아이들의 장난감이기 전에는 어른들의 장난감이었다. 그림 속의 목마는 당시의 교통과 견인의 주요한 수단이었고 당시에는 오래되지 않았던 풍차 기술을 놀이에 모방하였다. 다시 말하면 당시의 삶을 반영한 형태의 놀이는 사회를 구성하게 될 아이들에게 놀이와 사회를 가르치는 도구였고, 어른을 만들었다. 인형과 미니어쳐 장난감도 이와 유사함을 유추할 수 있다. 이것들은 대부분 실생활에서 흔히 보는 물건들이거나 당시의 종교적인 의미가 담긴 것들이었다. 그래서 당시의 놀이감은 유아뿐 아니라 죽은 사람의 것으로 공유되기도 하였다.[81] 우리가 살고 있는 동시대의 그리 오래

---

http://www.geconomy.co.kr/mobile/article.html?no=272829 검색일:2025.5.15

80)사진 출처: blunch story, 「너 그렇게 놀다가 평생 논다-놀이를 바라보는 서로 다른 2가지 시선」 https://brunch.co.kr/@jechungman/12 검색일:2024.5.15

81)필립 아리에스, 문지영 번역, 『아동의 탄생』, 새물결, 2003, pp. 140-142.

되지 않은 과거에는 장난감과 놀이가 어린아이의 전유물로 취급되었지만, 이것들을 바라보는 동시대의 시각은 완전히 바뀌어 남녀노소를 가리지 않고 공유의 대상이 되었다. 17세기 프랑스에서도 독일제 장난감이나 이탈리아에서 제작된 장난감들에 대한 상당한 수요가 있었다. 이 장난감들은 어린아이와 어른을 동시에 겨냥하였는데 당시 이 산업을 지칭하는 '실내 장식품 제조업(Bimbeloterie)'이라는 단어가 생겨나기도 했다.[82] 이 시대에는 실내 장식품들을 일종의 장난감으로 여겼다. 우리가 살고 있는 2023년 새롭게 등장한 키워드인 '디깅모멘텀(Digging momentum) '이 17세기의 '실내 장식품 제조업'과 그 맥락에서 유사함을 가진다. 개인의 취향을 존중해달라는 의미의 현조어인 디깅모멘텀은 자신이 좋아하는 것을 깊게 파고드는 것을 의미한다. 이렇게 본인이 좋아하는 것에 집중하는 사람들을 '디깅러(digginger)'라고 지칭하는데, 크게 세 가지 유형으로 나뉜다. 하나의 컨셉을 정하고 그 상황에 몰두하는 '컨셉형', 아이돌, TV 프로그램 등과 같은 주제로 좋아하는 다른 이들과 공감대를 형성하며 즐기는 '관계형', 자신의 취향이 담기 물건을 모으고 사회관계망 등에서 자랑하는 '수집형'이 그 유형이다.[83] 이 유형에서 유추되듯이 다분히 네버랜드 신드롬이 반영되고 있다. 이러한 현상에서 본인이 집중하는 것은 '왜 남녀노소를 막론하고 과거 어린아이의 전유물이었던 대상을 공유하는가?'이다. 위의 언급한 하위징아는 놀이를 유일하게 연구하는 학자가 아니다. 하지만 대부분의 연구 대상을 어린아이로 한정하고 있는 특징을 가지고 있다. 이 특징의 이유는 인간의 발달 과정에서 나타나는 순수하고 순진한 활동의 시기를 아이의 시기로 보았기 때문이다. 이런 시각에서 보면 성인들에게 놀이란 과거이며, 고향의 의미를 가진다. 이것이 놀이의 이상적인 해석이다. 그래서 현대에는 고향인 놀이를 성인이 되어서도 간직하고 있는

82)위의 책, p. 142.
83)김난도 ,전미영 외, 『트렌트 코리아 2023』, 미래와 창, 2022, p. 277.

사람들이 다수 있다. 놀이에서 멀어진 오늘날의 어른들은 어린 시절을 낭만적으로 이상화한다. 하위징아는 인류의 문명을 만든 것이 '사유'나 '노동'이 아닌 '놀이'라고 주장했다.[84]

동시대 인간의 삶은 치열하다. 생존 경쟁, 그리고 인간과 인간의 투쟁이 만연하다. 산업혁명 이후 급격하게 경제가 발달하고 사람들은 오늘보다 나은 미래를 추구하면서 인간의 삶은 대부분 투쟁하는 삶으로 세속되었다. 투쟁에서 성공 한 사람들은 경제적 보상을 얻지만, 경제와 삶의 만족은 일치하지 않는다. 노동은 주로 의무이며 정신적 힘듦이 따른다. 그와 반대로 놀이는 자발적인 행동으로 오히려 경제적 손실을 감수해야 하지만 보상이 없어도 스스로 참여하며 즐거움과 행복감을 얻는다. 직업과 의무에 속해있는 사람들은 놀이를 동경한다.[85] 그리고 순수한 즐거움을 쫓으며 주로 하였던 놀이의 시간을 추억한다. 놀이가 주로 행해지던 시간은 인간의 대부분의 어린 시절에 해당한다. 그리고 그 시절에 깨달은 분명한 사실인 노동할 때와는 전혀 다른 에너지가 발휘되던 시간을 추억하고 행복을 느낀다. 그리고 상상과 몽상을 한다.

상상은 놀이를 통하여 창의적으로 발현된다. 호모 루덴스형의 인간에게 상상은 불가분의 것이다. 현대인들은 시간을 하루 단위로 보았을 때, 많은 시간을 노동에 소비한다. 그래서 현대인에게 시간은 매우 부족하다. 현대인들에게는 먹고사는 문제를 해결하기 위함이 중요하여 남는 시간을 보다 더 자신이 원하는 방향으로 소비하려는 생각을 강하게 드러낸다. 이러한 욕구는 오롯이 즐기는 것만을 추구하는 놀이로 자연스럽게 연결되고, 보다 나아가 심리적으로 안정적이며 현재를 치유해줄 것 같은 과거와 접목하게 된다. 그리고 호모 루덴스인 인간의 상상력이 더해지면서 놀이는 자연스럽게 삶 속의 예술로 연결된다. 그리고 아름다움을 추구하는 예

84)노명우, 『호모 루덴스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다』, 사계절, 2015, p. 38.
85)위의 책, p. 5.

술은 호모 루덴스의 상상에 있어 마치 놀이터와 같은 장이 된다.

[참고도판 3] 교토 료안지의 가레산스이 정원[86]

일본의 교토에 위치한 사찰인 '료안지'의 가레산스이 정원은 바위와 자갈로 꾸며진 절제미의 극치를 보여주는 곳이다. 이 단순함 속에는 다양한 풍경이 존재한다. 절제된 풍경 안으로 자세히 들여다보면 바닥에 정성스럽게 자갈을 깔아놓아 태양의 위치에 따라서 정원은 잔잔한 호수처럼 보이기도 하고 물결처럼 보이기도 한다. 이렇게 바닥에 자갈을 놓는 행위는 인간의 수양이자 놀이이며, 불교 선종의 정신이 담겨있다.[87] 인간에게 말로 하는 놀이는 '시'가 되고, 귀로하는 놀이는 '음악'이 되었으며, 눈으로 보는 놀이는 '시각예술'이 되었다. 그리고 놀이에서 보다 큰 즐거움을 얻기 위한 놀이 안의 경쟁심은 위의 모든 분야를 발전시켜왔다.

19세기 바그너와 브람스의 음악적 경쟁은 그들을 지켜보던 이들에게는 놀이였다. 전통주의자인 브람스(Johannes Brahms)와 전통이 낡은 것이라고 생각한 바그너(Wilhelm Richard Wagner)는 상반된 경향을 가지고 있었다. 19세기 유럽 음악계는 브람스파와 바그너파로 나뉠 만큼 시끄러웠

86)자료 출처: 이인우, 리쓰메이칸대학 '시라카와 시즈카 기념 동양문자문화연구소' 연구원, 한겨레신문, 2023.7.14. https://n.news.naver.com/mnews/article/028/0002648119 검색일:2024.4.11

87)노명우, 『호모 루덴스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다』, 사계절, 2015, pp. 146-148.

는데, 두 음악가를 바라보던 지지자들 사이에는 경쟁 놀이가 생겨났다. 그 사이에서 생겨난 두 음악가가 받은 자극과 경쟁은 서구 고전 음악을 풍부하게 만들었고 현대 음악의 토양이 되었다.[88] 현대에서도 이와 비슷한 놀이가 현행되고 있는데 랩퍼들의 랩배틀이라든지 댄서들의 춤 경쟁, 다양한 오디션 프로그램 등에서 생기는 경쟁 놀이가 그것이라 할 수 있겠다. 이러한 경쟁 놀이는 예술 발전에 있어서 훌륭한 자극제가 된다. 더욱 아름답게 만들려는 경쟁, 보다 창의적이고 기발하여 사람들을 놀라게 하려는 충동, 기능에 즐거움을 부가하려는 상상력 등 인간의 의식주에서 어느 하나 영향을 받지 않은 것이 없을 정도라고 할 수 있다.

현대 사회에서 놀이를 실현한다는 것은 개인의 의지와 환경, 경제적 능력이 영향을 준다. 과거의 물질적인 가치가 지배적인 사회에서 현재의 정신적인 가치를 중요시하는 사회로의 변화는 놀이에 영향을 주었다. 경제적인 성공을 중요시하던 사회에서 놀이는 노동에 비하여 저급하고 유치하게 취급받았지만, 명예와 같은 정신적 가치를 중요시하는 사회에서 노동만 하는 것을 '일벌레'라고 칭하며 비하하기도 한다. 사회적으로 보장된 노동의 시간과 휴식의 시간은 워라벨을 중요시하게 하였고, 현대 사회의 놀이에 영향을 주었다. 그리고 급박한 시대를 살아가는 현대인들이 추구하는 정서적 안정과 휴식, 치유의 욕구는 인간의 상상력과 맞물려 다양한 놀이로 발전하고 타인의 시각을 크게 개의치 않고 행하도록 하였다. 노동을 중요시하던 시대를 살아온 기성세대들이 보면 부정적인 시각을 가질 만한 놀이도 자신이 좋다면 주저하지 않는다. 노동 후, 다시 말해 퇴근 후의 자유시간 놀이는 소중하고 누구도 침범할 수 없는 권리가 되었다. 그리고 이 놀이의 목적은 아이의 놀이와 같다. 현대인들은 이중적인 삶을 산다고 할 수도 있겠다. 일하는 동안은 고대 사회의 노예와 같지만, 노동

88)노명우, 『호모 루덴스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다』, 사계절, 2015, pp. 158-159.

후의 시간은 마치 귀족과 같다. 사람들은 짧은 시간으로 집중적으로 즐거움을 얻고 치유되기를 바라며 스트레스를 잊고 회복하기를 원한다. 그래서 보다 적극적으로 자신의 인생에서 동심을 찾는다. 꿈을 대표하는 공간인 디즈니랜드의 입구에는 “여기에서 당신은 현실을 떠나 과거와 미래 세계, 그리고 환상의 세계로 들어갑니다.”라는 문구가 기재되어있다.

[참고도판 4] 애너라임 디즈니랜드 현판[89]

디즈니랜드에서는 과거와 미래가 공존하고 인류의 인종도 구분이 없으며, 심지어 생명체의 종류에 구분 없이 모두 소통한다. 현실과 다른 마법의 성이 보이고 알록달록한 색은 동심을 불러일으켜 그곳에 있는 동안만큼은 모두가 현실 세계를 잊을 수 있게 도와준다. 물론 이 환상의 세계에서 나오면 다시 현실을 마주하게 되지만 아이처럼 보낸 시간은 즐거움이든, 동심으로의 회귀이든, 새로운 꿈을 갖게 하는 시간이 되어지든, 분명히 치유와 회복의 기회를 준다. 무엇보다 이러한 기회는 인간의 본능적인 특성과 맞닿아 긍정적으로 상상되고 창의적으로 발현되며 인간의 삶에서 새로운 유토피아를 창조하기에 매우 소중하고 가치가 있다.

89)자료 출처: 테마파커, 영화관에는 예고편, 디즈니랜드에는 터널포스터, 2019.2.28. https://m.blog.naver.com/themeparkrjd/221477328008 검색일: 2024.5.10

4. 선행 작가 연구

본 선행 작가 연구에서는 연구자의 작품을 기반으로 연구할 가치가 있는 5인의 작가들의 동심적 이미지를 분석, 연구하는 것을 목적으로 한다. 연구 대상으로는 마르크 샤갈(Marc Chagall, 1887-1985), 르네 마그리트(Rene Magritte, 1898-1967), 나라 요시모토(Nara Yoshimoto, 1959-), 로버트 테리엔(Robert Therrien, 1947-2019), 크리스티안 볼탕스키(Christian Boltanski, 1944-2021)가 있다. 이들의 작품 세계와 작품에 나타난 동심적 이미지를 도출시키는 사례를 비교분석, 연구하고자 한다.

위의 선행 작가로 선정한 작가들은 공통적으로 작품에 동심적 요소가 나타나 있으며, 작가의 주관적 사고의 표현을 통하여 동심을 드러낸 것으로 보인다. 또한 예술가의 활동 시기의 미술사적 사조와 사상이 반영되어진 작품 세계를 동반하며 관람자로 하여금 동심으로 회귀하는 환상적이고 독창적인 작품 세계를 드러내었다고 볼 수 있다. 선행 작가들의 작품은 동심적 이미지를 기반으로 인간의 상상력과 더불어 창조적인 삶으로 이끈다. 예술 작품은 한 인간의 내면세계가 반영된 창조물임으로 작가의 실체라고 볼 수도 있겠다. 작품으로 인간의 내면을 표현하며 발현되는 카타르시스는 억압된 심리를 치유함에 도움이 되고 삶에 지대한 영향을 줌으로 선행 작가 연구에서 보여지는 동심의 표현연구는 당위성을 지닌다.

4-1. 마르크 샤갈: 동심의 상상적 표현

창조적인 행위는 인간의 내적 표현과 긴밀하게 연관되어 있다. 철학가 융은 “무의식은 자기실현의 역사”라고 설명한다.[90] 예술은 무의식에 존재하는 모든 것이 사건이 되고 창조적인 행위를 견인한다. 작품은 작가의 의식과 무의식이 동시에 표출된 것으로 볼 수 있으며, 드러나지 않은 감정들의 표출된 결과하고 할 수 있다.

마르크 샤갈(Marc Chagall, 1887-1985)은 자신의 무의식 세계를 작품으로 표현하고 세상과 소통한 작가이다. 샤갈은 1887년 러시아의 작은 촌락인 비테브스크에서 태어났다. 반 농촌 마을인 비데브스크는 샤갈의 유년시절에 큰 영향을 주었으며, 아버지와 함께 다닌 교회에서 종교성에 관심을 가졌다. 이후 프랑스로 건너가 다양한 예술가들과 인연을 맺은 샤갈은 당시 프랑스 화풍의 다양한 색채와 광채, 빛의 유희에 감동을 받았다. 1914년 다시 러시아에 돌아온 샤갈은 벨라 로젠벨트(Bella Rosenfeld)와 결혼하게 되었고, 사랑과 기쁨을 느끼고 열정적으로 자신을 작품에 드러내었다.[91] 1923년 샤갈은 파리로 망명하였는데, 이 시기에 초현실주의자들과 만나게 되면서 작품에 내면의 세계를 더욱 적극적으로 드러내었다.

1924년 초현실주의는 앙드레 브르통(Andre Breton)에 의하여 초현실주의 선언문이 발표[92]되면서 그 개념이 명확해졌다. 초현실주의 작가들은 잠재의식의 정신세계를 의식하고 작품으로 표현하였으며, 인간의 의식이 삶에 지대한 영향을 준다고 주장하였다. 프로이트가 주장한 “인간의 깨어있는 사고력이 마비될 때는 인간 내부에 숨 쉬고 있는 유아성과 야생성

90)로버트 존슨, 제리 룰, 신선해 옮김,『 내 그림자에게 말 걸기』, 가나, 2020, p. 4.
91)다니엘 마르슈소, 김양미 옮김, 『샤갈-몽상과 은유』, 시공디스커버리, 1999, p. 39.
92)초현실주의 선언문- 프랑스를 중심으로 전세계에 퍼진 문예사조. 1924년 초현실주의 선언에서 확립되어 “인간의 상상에 자유를 부여하지 않으면 안 된다.”라는 것을 주장한다. 특히 프로이드의 영향이 강하였고 초현실주의 예술가들로는 달리, 피카소, 고흐. 고갱 등이 있다.

이 대신 인간을 지배한다."는 말처럼 인간의 무의식적인 요소와 심리적인 측면을 작품에 담아내었다. 초현실주의를 따르던 샤갈의 환상적인 화풍은 20세기 비약적으로 발전한 심리학을 배경으로 잠재되어 있던 무의식의 세계를 표출하고 내면적 정신세계를 이끌어낸다. 샤갈의 작품에는 시. 공간을 초월하고 현실을 넘어선 또 다른 내면세계를 창조하는 작품으로 표현되어있다.

샤갈은 신비적 유대교인 하시디즘의 부흥과 운동이 일어난 비데브스크에서 유년 시절을 보냈다. 자연스럽게 종교의 영향을 받은 샤갈은 작품 속에서 그 영향을 시각화하였다. 샤갈이 영향을 받은 하시디즘(Hasidism)은 랍비 비알샘 토프카 카발_ 유대교 신비 철학에서 시작된 운동으로 18세기의 폴란드에서 일어난 유다이즘(Judaism)이다. 유다이즘은 신의 편재와 신과 인간의 합일을 믿고 모든 것이 서로 통하는 바가 있음을 믿는 사상이다. 샤갈은 "하시디즘의 신비주의는 나의 예술 세계에 있어서 중요한 요소이다[93]."라고 말하며 하시디즘에서 받은 영향이 있음을 명확히 하였다.

모든 예술 작품에는 작가의 내면세계와 정신세계가 담겨있다. 예술 작품이 만들어지기까지 작가의 내면세계는 외부와 끝없이 자극을 주고받으며 교감한다. 그러므로 샤갈의 작품을 통하여 그의 내면세계와 정신세계의 상징을 엿볼 수 있다. 특히 샤갈의 작품은 시간과 공간을 초월하고 현실과 과거를 넘으며 자유롭게 구성되어있기에 작가의 내면을 다양한 각도로 들여다보기 좋은 예술가라 할 수 있다. 샤갈의 작품을 크게 비데브스크에서 보낸 유년기, 벨라와의 사랑, 하시디즘으로 나눌 수 있다.[94]

본인은 이번 연구에서 샤갈의 유년기의 추억과 종교적 배경인 하시디즘

---

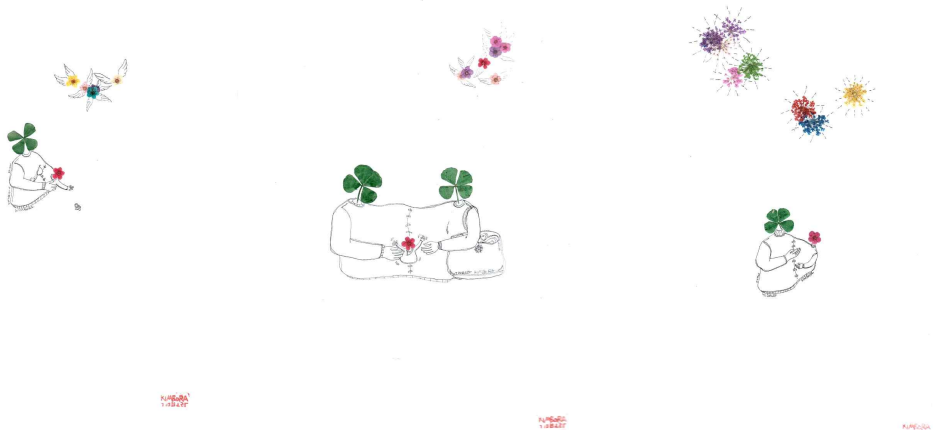
93)김애경,「마르크 샤갈 작품에 나타난 무의식의 내면세계 연구-융(C,G, JUNG)의 분석심리학 이론을 근거로)」, 『커뮤니케이션디자인학회』, 2010, p. 105.
94)위의 책, p. 104.

을 담고 있는 작품에 집중하고자 한다. 샤갈은 과거의 체험과 기억을 성서 이야기와 일체화하여 작품에 담아내고 있다. 샤갈은 하늘을 나는 연인, 촛불, 닭, 시계, 바이올린 등 본인만의 기억과 경험의 대상을 작품 속에 등장시키며 내면을 표현하는 매개체로 삼아 상상의 대상으로 환상적으로 표현하였다. 본인 또한 샤갈과 같은 의도와 목적으로 작품에서 주관적인 선택으로 다양한 매개체를 등장시키고 이를 본인의 기억과 경험을 혼합하여 작품으로 탄생시킨다. 작품에서 이러한 방식을 담는 이유는 작가적 상상력과 더불어 자라온 환경과 자신의 욕구에서 기인하는 것이다.

예술가는 인간의 원초적 동경과 향수, 꿈과 그리움, 사랑과 평화로움 등을 작품에 담아내고 자신의 꿈에 대한 애착을 품고 순수한 마음에서 견인된 인간적 진실함을 표현한다. 본인은 인간이 가장 진실한 시기는 동심의 시간이라고 본 연구에서 지속적으로 연급하고 있는데, 인간적 진실함을 담고 있는 샤갈의 작품에서 다양한 방식으로 표현된 동심을 볼 수 있다. 동심은 순진무구함의 이상을 표현하는 것으로 우리가 살아가는 가장 모태가 되는 것이다. 이것은 시간적인 관점에서 어린아이 시절의 마음 표현은 아니지만 순수한 감성, 진실한 마음, 참됨이라고 보기에 동심이라 이야기할 수 있겠다.

[참고도판 5] 마르크 샤갈,
<에펠탑의 신랑 신부(Bride and Groom with Effel Tower)>,
캔버스에 유채, 136.5cmx150(h)cm, 1939

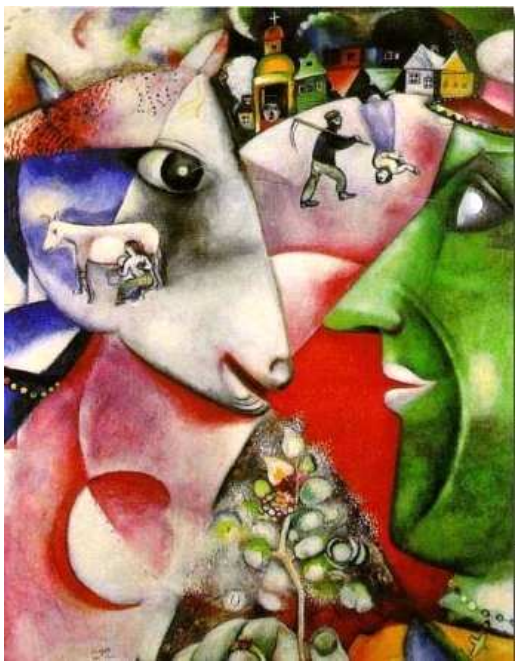
[참고도판 6] 마르크 샤갈, <아폴리네르의 초상화(Apollinaire)>,
종이에 자주색 잉크의 수채, 21.5cmx27.8(h)cm, 1976



[도판 1] 김보라, <꿈꾸다 시리즈(Dreaming Series)>,
삼합지에 드로잉 , 27x36(h)cm, 2021

샤갈은 작품에서 현실과 비현실을 구분하지 않고 꿈, 공상, 정서, 감정 등을 자유롭게 혼합하여 독자적이고 창의적인 상상력을 발휘하는 작가이다. 이러한 상상력은 바슐라르가 언급한 욕망으로서의 상상력인 역동적 상상력에 속한다고 볼 수 있다. 역동적 상상력은 간단히 말하면 꿈(몽상)을 꾸는 의지력인 그 자체를 말하는 것이다. 따라서 꿈(몽상)을 꾸는 자신 이외에 다른 어떤 것에서도 영향을 받지 않으며, 결정지어지지 않는다. 즉, 자주성을 가지는 상상력을 담은 창조의 활동과 생성의 활동으로 보여진다.

초기 샤갈의 작품에는 소년 시절을 보냈던 러시아 마을에 대한 추억과 몽상이 반복적으로 나타난다. 예술가는 자신의 감정과 경험을 통해 재해석하거나 변형시킨 내용을 작품으로 솔직하게 담아내 탄생시켰으며 자신의 이야기를 관람자에게 전달하는 것이라고 볼 수 있다.



[참고도판 7] 마르크 샤갈, <나와 마을 (I and the village)>, 1991

샤갈은 전통적인 원근법 및 현실적인 비례에 제한받지 않고 자유로운 공간 구성을 통해 독특한 작품 세계를 구축하였다. 무엇보다 프랑스 야수파의 색채론을 수용한 독창적인 색채를 사용하였다.[95] 샤갈은 주로 빨강, 파랑, 노랑 색조의 맑은 톤을 주로 사용하였고, 여기서 빨간색은 초기 전쟁의 시기에 많이 사용되었으며 파랑은 평화를 추구하는 열망을 표현, 노랑은 평화를 상징하는 색으로 사용되었다. 샤갈은 자신의 느낌을 표현하는 것에 중점을 두었으며 현실과 심리를 연결하기를 열망하였다.

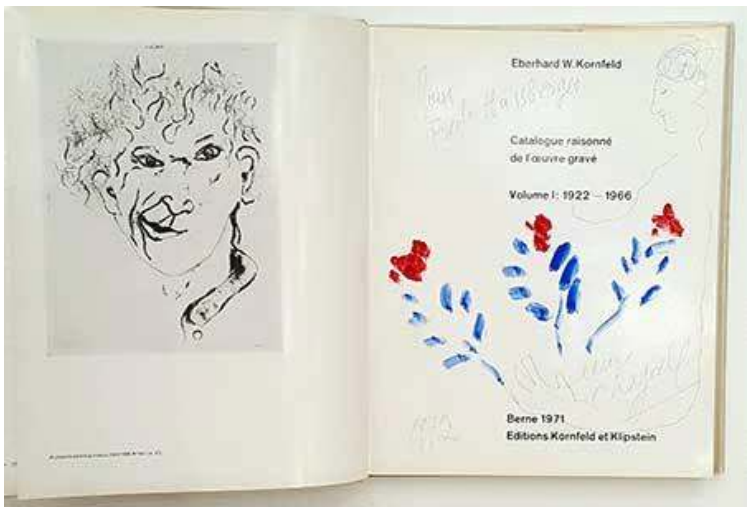
본인 또한 작품의 색채에 의미와 느낌을 진지하게 고려하여 작품에 포함하거나 채색하고, 채색법에서도 방법과 방식을 신중하게 선택한다. 채색되는 색의 선택에 있어서는 보색 관계의 색을 주로 채택한다. 색상의 대비를 이루는 한 쌍의 색상은 두 색상의 대비가 강렬하게 느껴진다.

[도판 2] 김보라, <팡파르(Fanfare)>, 밤나무에 아크릴 채색,
116x38(h)x38cm, 2021

95)백효녕, 이광철, 「현대 회화 관점에서 마르크 샤갈 회화에 나타난 동심적 이미지 요소 분석」, 『한국기초조형학회』, 2021, p. 26.

작품에서 보이는 색은 예술가의 의도가 반영되는 것으로 진위를 바라볼 필요가 있음이 명확하다.

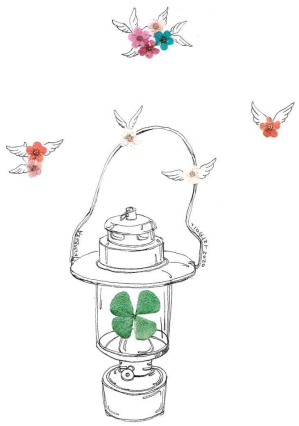
본인의 작품을 기준으로 샤갈의 작품을 '동심의 표현'이라는 시점에서 정리한다면 크게 네 가지로 볼 수 있다. 첫째, 단순한 표현이다. 동심 이미지의 기본적인 표현은 대상을 간단하고 획일적으로 표현하는 것이다.[96] 단순화된 사물은 재환원되면서 현실과의 관계를 밀접하게 연결하고 동심으로의 통로가 된다. 미술평론가 조은정은 본인의 작품을 "단순하고 명확한 형태, 비현실적인 색채는 장난감을 상기시킨다."라고 하였으며, 동심을 대표하는 물건인 장난감을 떠올린 작품은 보는 이로 하여금 동심으로 연결되게 한다고 하였다.[97]



[참고도판 8] 마르크 샤갈, <에칭의 카탈로그 건포도(Catalogue raisonne of etchings)>, 색상의 볼펜과 구아슈, 1972 [98]

96)위의 책, p. 27.
97)자료출처: 조은정, 전시상세정보, 서울아트가이드, 2021.11.15.
https://www.daljin.com/?WS=21&BC=gdv&GNO=D077133&stab=tab_detail03
검색일:2024.3.18
98)자료출처: AMOROSART,
https://it.amorosart.com/opera-chagall-catalogue_de_loeuvre_grav%C3%A9_-_dessin-82916.

둘째, 경험이나 기억으로 견인되어 습득된 것과 보이지 않는 부분을 투영하여 그려내는 아동화에서 잘 드러나는 투시적 표현이다. 샤갈의 투시적 표현은 현재하는 사물을 그리는 것이 아닌 시각을 한 차원 올려놓아 대상의 실체, 정신에 근원을 두고 보는 대상의 본질 등을 표현한다. 이는 사실적으로 묘사하지 않는 주관적인 표현이며 작가의 내면세계를 자유롭게 표출하는 것이다.



[참고도판 9] 마르크 샤갈, <모성(Maternity)>, 캔버스에 유채, 116x193(h)cm, 1913 (좌)
[도판 3] 김보라, <꿈꾸다.(Dreaming Series)>,
삼합지에 드로잉, 27x36(h)cm, 2021 (우)

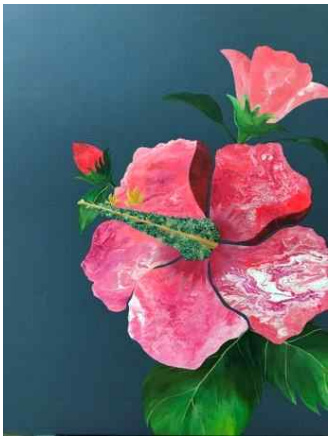
html 검색일:2024.3.6

셋째, 시간과 공간의 동시성의 표현이다. 동시성이란 대상을 표현할 때 보이는 대상을 고정된 시점에서 바라보고 표현하는 것이 아니라 시각적 제한 없이 다양한 모든 시점에서 바라보는 주관적으로 해석한 표현을 말한다. 이러한 대상의 관찰과 표현은 원초적인 상상력을 지닌 아동기에서 많이 보이며, 다양한 시점의 사물의 표현과 더불어 결합이 가능하지 않을 듯한 사물과 사물, 공간과 사물 들의 결합으로 발현된다. 한가지 예로 연속되는 시, 공간의 이동을 마치 만화처럼 한 종이에 표현하는 방법이 있다. 각각의 흐르는 시간에서 일어나는 일을 한 화면에 동시적으로 표현하여 나타내며, 다양한 시, 공간을 한 장면에 표현하는 것은 다양한 공간과 흐르는 시간을 인식하지 못하여 나타나는 동심 이미지를 표현한 것이라 볼 수 있다. 다시 말해, 객관적인 세계를 재현하는 것에서 벗어나 현실 외에 상상된 것, 습득된 것, 추억되는 것 등 내면의 것들이 조합된 무의식을 화면에 내적 현실감을 통해 표현해낸 것이다.

샤갈 '**피안(彼岸) 없는 시간**', 1930년~1939년, 날아도 앉을 곳 없는

[참고도판 10] 마르크 샤갈, <피안 없는 시간, 날아도 앉을 곳 없는(Time is a River without Banks)>, 캔버스에 유채, 81x100(h)cm, 1930-1939

넷째, 주관적으로 사물을 판단하고 사고하여 표현하는 것이다. 평면과 입체, 균형과 비례, 공간과 원근을 모두 사고에서 제외하고, 심리적 감흥이나 인상의 정도에 따라 사물을 표현하는 것이다. 이러한 표현은 자의적 단순 표현과 상상적 표현을 동반한다.



[도판 4] 김보라, <꿈꾸다(Dreaming)>,
캔버스에 아크릴, 73x90(h)cm, 2019-2020(위)
[도판 5, 6] 김보라, <꿈꾸다(Dreaming)>),
혼합재료, 20x28(h)x18cm, 2020 (아래)

[참고도판 11] 마르크 샤갈, <시인_세시 반 (The Poet)>,
캔버스에 유채, 145x196(h)cm, 1911

샤갈의 작품에 내재된 동심적 요소가 보이는 표현은 현대 회화로 연결되어 다양한 가능성을 재발견하였고, 무엇보다 현대 사회의 경쟁과 속도 사회 안에서 드러나지 못하는 동심을 역으로 작품에서 관람하게 되면서 동심적 대상의 표현은 이념이나 사조에서 벗어나 관람자에게 일련의 향수나 동심의 세계로 빠져들게 하는 환상을 선사한다.

4-2. 르네 마그리트: 꿈과 무의식의 초현실적 표현

벨기에 초현실주의 화가 르네 마크리트(Rene Magritte1898-1967)는 익숙한 우리의 감각을 뒤바꾸고 관습을 거부하며 현실을 시험하기 위해 애쓰던 예술가이다. 창의적인 자신의 의지를 표명하고 예측 불가능한 우연한 일이 '일어날 수 있다'라는 가능성을 지속적으로 작품에 드러내었다. 마그리트는 의식 있는 몽상가였고, 현실과 또 다른 현실을 자주적으로 회화로 묘사해내었다. 마그리트는 주로 다채로운 오브제를 다루며 그것들이 가지는 의미에 새로운 가능성을 부여하였다. 관람자들은 물건을 사용할 때, 그 물건에서 상징적 의도를 찾지 않지만, 그림을 감상하는 순간에는 그 용도를 찾을 수 없고 작품을 접하면서 관람자들은 무슨 생각을 해야 하는지 모르기에 어려움에서 벗어나기 위하여 의미를 찾게 된다고 마그리트는 말한다.[99]

"사람들은 편안해지기 위하여 의지할 만한 것을 원한다. 안전하게 매달릴만한 것을 원하고 그렇게 하여 공허함에서 자신을 구할 수 있다. 상징적 의미를 찾는 사람들은 본질적인 시적 요소와 이미지를 간과하게 된다. 아마도 이러한 신비감을 감지하게 되더라고 그것을 떨쳐 버리고 싶어할 것이다. 그러나 만약 신비감을 거부하지 않는다면 완전히 다른 반응을 할 것이다. 다른 것을 묻게 될 것이다."[100]

마그리트는 사물은 눈으로 바라보기도 하고 눈 없이 바라보기도 한다고 말하며 두 가지 다른 감각으로 바라본다고 하였다. 마그리트는 원하는 것만 보는 전형정인 사물 보기의 단절을 원하였다. 본다는 것은, 눈앞에 것만 보는 것이 아니라 사물이 보여주는 것에 가려져 안 보이는 것을 보는 것이라고 마그리트의 관점에서 정리할 수 있다.

---

99)수지 개블릭, 천수원 옮김, 『르네 마그리트』. 시공아트, 2000, p. 11.
100)위의 책, p. 12.

그의 작품은 사람들이 일반적으로 알고 있는 현상 세계를 넘어서는 메타 리얼리티(meta reality)를 불러온다. 마그리트에게 눈앞의 사물만 보는 것은 영감을 얻지 못하게 하는 일이다. 영감은 무엇이 일어나는 것을 체감하는 순간이다. 예술가가 경험으로 습득한 모든 것은 눈 없이 바로보기에 따르는 영감으로 더 많은 것을 바라보고 느끼게 해준다.

1898년, 벨기에의 레신에서 태어난 르네 마그리트는 유년 시절 기억이 거의 없다고 말하였지만, 명확한 기억이 아니라 일종의 환상처럼 유년 시절의 기억을 가지고 있었다. 그가 기억하는 것 중 하나는 어린 그의 요람 가까이에 이상하게 서 있던 큰 나무 상자였다. 또 어떻게 그의 가족들이 레신에서 질리라는 지역으로 이사를 하게 되었는지 기억하였고, 어느 날 가죽옷을 입고 헬멧을 쓴 채 풍선을 타고 갑자기 그의 집에 온 사람들을 기억하였고, 그들이 타고 온 풍선이 바람이 빠진 채로 그의 집 지붕에 얹어져 끌어내린 것을 기억하였다.[101] 그의 어린 시절의 경험을 더 열거하자면, 버려진 공동묘지와 지하 납골당에서 한 소녀와 놀이를 하였고, 종교에 재직하고 있는 신부와 같은 복장으로 놀이를 하며 모의 미사 놀이를 열며, 어둡고 무거운 분위기와 오르골의 음악 유골, 고해실의 신비함을 가진 그가 매료된 종교가 있었다. 그의 어린 시절의 놀이와 경험은 일반적이지 않았고 특이하였다.[102]

그는 12살의 나이에 나무, 가죽 등에 인두로 지져 그리는 공예술로 그려진 그림과 우산대의 장식 등을 그림으로 그리는 것을 스스로 연구하길 즐겼고, 놀이하던 공동묘지에 그림을 그리러 온 화가를 목격하고 그림 그리기를 마술 행위처럼 느꼈다.[103] 마그리트의 어린 시절의 경험은 일반적 상식으로 연결되기 어렵다 볼 수 있다. 어느 날 갑자기 풍선이 집 지붕을

101)앞의 책, p. 19.
102)앞의 책, pp. 17-20.
103)앞의 책, pp. 17-20.

덮은 일과 놀이를 하던 공동묘지 등은 사물과 장소, 인물의 연관 관계가 매우 생소하다. 하지만 이러한 경험들은 작가에게 잠재되어 기억으로 축적되고, 축적된 기억은 자연스럽게 생경한 공간과 사물이 등장하는 마그리트의 많은 작품에 반영되어 발현되어있음을 알 수 있다.

르네 마그리트가 활동하던 시대에 만연하였던 초현실주의는 내적인 세계와 외적인 세계의 경계, 무의식과 의식의 경계를 탐구하기를 선호하였고 평범하고 관습적인 것보다 사물 간에 발생하는 예상을 뒤집고 발생하는 비상식적인 연관 관계를 추구했다. 초현실주의 미술가들은 주로 오브제의 본래 용도에서 달리 생각함으로 오브제의 전반적인 변화와 혁신을 시도하였다. 초현실주의 미술가들은 일반적인 사물의 재현 대신 '발견된 오브제'와 '레디메이드(ready-made)'의 개념을 통해 재현하였고 예술가의 의도를 사물의 표현에 내재하였다.[104]

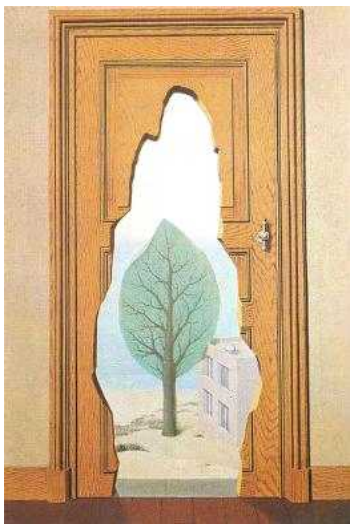
르네 마그리트는 초현실주의의 영향을 공식적으로 인정하지는 않았지만, 그의 활동 시기에 맞물린 당시의 초현실주의는 영향을 줄 것으로 짐작할 수 있다.[105] 마그리트는 '정신이 이미 알고 있는 오브제'[106]를 작품 안에 선택하였고, 이러한 오브제에 예술성과 미술의 표현을 도입하여서 누구도 따라할 수 없는 마그리트만의 예술로 창조하였다. 마그리트는 작품으로 오브제의 상징의 연관된 자신의 정체성, 대등한 유사, 시각적으로 재현된 내재되어진 것에 대한 타당성을 바탕으로 관람자에게 무한한 상상력을 전달해 주면서 미술계에 회자되며 20세기 미술의 중심이 되었으며 현대 미술에도 지대한 영향을 주는 예술가로 손꼽힌다.

마그리트의 작품에서 먼저 구도를 살펴보면 화면 전체를 균제감(均齊感)

---

104)앞의 책, p. 78.
105)앞의 책, p. 76.
106)일상과 대중 매체로부터 얻어진 상상의 범위를 내포, 이러한 오브제들은 미술이라는 상황에 도입됨으로써 예술이 된다. 앞의 책, p.78.

있게 메우면서 그려진 문(門)의 수직적 방향성에 의해 어딘가 엄숙하면서도 고요한 정조(情操)를 느끼게 된다. 그러한 정조는 난데없이 뚫린 커다란 구멍에 의해 기이하고 충격적인 분위기로 돌변하고 있다. 문 앞의 벽에 의해 결정지어진 일상적인 정경과는 달리 뚫린 구멍을 통해 보이는 풍경은 현실과 비현실이 교묘하게 혼연일체 된 새로운 상상을 불러일으키는 신비한 모습을 보이고 있다. 이 그림에서 문은 현실의 세계, 일상의 세계를 암시해 주고 있으며, 그 문의 가운데를 뚫음으로써 일상의 의식을 뚫고 초현실적인 세계로 발을 딛는 시각의 전환을 보여주고 있다. 마그리트는 일상의 시각에 의해 가려졌던 존재의 신비와 경이를 초현실적 상상력에 의해 열어 보이는 것이다.[107]



[참고도판 12] 르네 마그리트, <사랑스런 경치(The amorous perpective)>, 1935 (좌)

[도판 7] 김보라, <팡파르(Fanfare)>,

피나무에 플루이드 채색, 42x46(h)x21cm, 2021(우)

107)임두빈, 「캔버스 인 캠퍼스 7 마그리트 <사랑의 원근법>」, 『단대신문』. 2017.5.30. http://dknews.dankook.ac.kr/news/articleView.html?idxno=14870 검색일:2024.3.26

[참고도판 13] 르네 마그리트, <악마의 미소(The Devil's Smile in)>, 1996

[도판 8] 김보라, <마음 속 공간은 하나(One in One's)>,
오브제, 캔버스에 드로잉, 22x6(h)x22cm, 2023

마그리트는 현실에서 차용한 오브제들을 그것들이 가지고 있는 고유의 영역에서 밖으로 옮겨 재배치하고 결합함으로 실재적인 외관상의 변화 없이 근본이 변형되게 하였다. 또한 '발견된 오브제'를 창조하여 오브제와 창조자의 의식의 만남으로 물질의 근본적인 의미를 변화시켰다. 이와 같은 마그리트의 일상적인 경험에서의 오브제를 발견하는 방식은 초현실주의 관념에 특별하게 공헌하였고 새로운 시도에 자극이 되었다고 할 수 있다.

본인 작품의 꽃과 나팔, 꽃과 왕관, 꽃과 요술봉, 꽃과 날개 등의 조합의 방식에서 마그리트와 유사한 여러 오브제의 다양한 결합과 재배치를 찾아볼 수 있다. 작품에 사물의 형태를 채택하고 조합함에 있어 오브제들을 실제의 모습과 크게 벗어나지 않는 범위에서 사물의 정체성을 정확히 전달할 수 있는 정도로 생략한다. 생략된 형태에서 오브제의 성격을 명확하게 전달하고 객관적으로 사물을 파악할 수 있게 표현하고 있지만, 이것은 사물이 무엇임을 파악해 내는 것이 아닌 사물의 의미, 상징을 관람자와 공유하기 위함이다. 또한 사물의 결합과 재배치의 방식으로 시각적 생경함을 부가하여 여러 오브제의 상호교환으로 현재에 다른 의미로 존재할 수 있도록 하였다. 새롭게 오브제를 발견하는 것과, 일반적으로 알려져 있는 오브제의 변형 및 결합, 오브제를 위한 물질의 변화는 관람자로 하여금 궁금증을 만들어내며 자연스럽게 자아를 작품에 투영하게 하고, 과거와 다른 오브제의 의미를 만나는 기회를 주며, 일상의 상황을 뒤집어 평소에 깨닫지 못하던 사물의 새로운 면을 조우하고 경험하게 한다. 자유로운 드로잉과 오브제의 형태가 혼합된 위의 [도판 8] <마음속 공간은 하나>는 어린 시절 보물 상자 안의 무엇인가를 간직하기 위한 열쇠 보관함의 이미지이다. 성인이 된 본인에게 열쇠는 가치의 전이만 있을 뿐 '꿈'처럼 기대를 담은 유효한 것이다. 이와 같은 작품은 동심이 견인한 꿈과 성인이 된 본인이 염원하는 꿈이 교차하는 시간을 제공한다. 그리고 이러

한 시간은 하나의 꿈의 대상을 과거와 달리 현대의 시각으로 가치화, 현실화하여 변화한 꿈의 시각으로 바라보는 것을 잠시 내려두고 새로운 꿈의 대상으로 바라보는 시간의 계기가 된다.

미술사적 표현에서는 오브제의 다양한 표현의 방식을 '편집(Edit)'이라 말하고 있다.[108] 편집이란, 이미지나 재료들이 여러 요소와 맞추고 조작되어 작품으로 만들어지는 것을 말한다. 예술 분야에서는 주로 영화, 디자인의 영역에서 많이 사용되었고 미술에서는 '재현'이라는 용어로 대부분 사용되고 있으며, 현대 미술에 들어서 다양하게 응용 및 사용되고 있다. 이와 같은 방식은 르네 마그리트가 활동하였던 초현실주의 '데페이즈망(Depaysement)'의 사물 본래 용도와 기능을 일상에서 벗어나게 하고 낯설음과 조합하여 환상을 창조해내는 방식과 거의 유사하기에 초현실주의부터 현대 미술까지 긴밀하게 연결되어 있음을 알 수 있다.

르베르디(P.Reverdy, 1889-1960)는 데페이즈망의 원리를 "상호거리가 먼 두 가지를 접근시킬 때, 두 사물의 관계가 이질적인 것일수록 이미지는 강렬할 것이며, 더 감동적인 힘과 시적 현실성을 띄게 된다. 즉, 상호거리가 먼 두 개의 현실을 접근시킬 때, 두 개의 관계는 멀고 효과가 적절한 것일수록 이미지가 강력해질 것이고, 한층 더 감동적인 힘과 현실성을 띄게 된다"고 말하였다.[109] 르네 마그리트는 이성에서 벗어나 무의식을 표현하였으며, 꿈과 정신의 세계와 일상과 이성의 세계를 결합하는 기회를 예술가들에게 제공했고 꿈, 환상, 무의식의 세계를 반영한 예술 세계를 개척, 확장하였다. 이로써 마그리트는 예술가들이 본인만의 다양한 방식으로 인간의 내면세계를 표출하는 것에 중점을 두고 다양한 표현 양식을 제시할 수 있도록 안내하는 선구자 역할을 하였다고 볼 수 있다.

---

108)오세권,「회화 표현에 있어 편집(Edition)에 관한 연구 - 마그리트의 데페이즈망 편집을 중심으로」, 『한국상품문화디자인연구』, 2021, p. 120.
109)위의 책, p. 124.

4-3. 나라 요시모토: 유아적 기억과 상상

나라 요시모토(Nara Yoshimoto 1959-)는 일본 특유의 오타구 문화와 애니메이션에 영향을 받고 대중문화의 정서를 순수미술의 감성으로 전이시킨, 복합적인 세계관을 가진 일본 현대미술의 2세대를 대표하는 네오팝 아티스트이다. 나라는 작품에서 어린 소녀의 이미지를 그려내고 있으며, 특히 일본의 베스트셀러 여류 소설가의 연재소설 <요시모토 바나나> 삽화로 게재되며 대중의 인지도가 높게 상승하였다.[110]

요시모토 바나나의 소설과 요시모토 나라의 그림의 조우는 유아적인 감수성이 융합되어 한데 어우러져 유아성을 지니고 성장한 동시대의 어른들에게 크게 호응을 얻었다. 이를 증명이나 하듯이 나라의 작품에 관심을 가지고 애착을 가진 팬들 중에는 자신이 속한 그룹에서 위화감을 느끼고 어려움을 겪는 청소년이 많다고 한다.[111] 이들은 어른으로 선택할 수 없이 운명처럼 성장해가면서 나라의 작품에 등장하는 불쾌한 표정의 어린 아이를 보며 공감이 느낌과 위안으로 느꼈다고 말한다.

[참고도판 14] 나라 요시모토, <보물 찾기(Lookin′ for a Treasure)>,
캔버스에 아크릴, 119.8 x 109.6 cm, 1995

110)정신영,「일본 현대미술에 나타난 서브컬처의 영향」, 서울대학교 미술교육학 박사학위논문, 2014, p. 235.
111)위의 책, p. 236.

작품의 주인공 격인 어린 소녀의 표현에는 유아적 특징을 명확하게 드러내는 아이의 형태(baby shema, 베이비 쉐마)로 표현된다. 둥근 머리와 얼굴, 큰 눈과 미성숙한 입, 코를 보았을 때 나라가 어린아이를 표현하고 있음을 여지없이 드러내고 보호 욕구를 부르는 대상으로 작품에 등장시킴을 알 수 있다. 나라는 아이의 특징적 외형의 특이 표현 외에도 몸에 비례하여 상대적으로 작게 강조되어 표현된 발과 그림자의 생략으로 아이가 홀로 서지 못함을 표현하고, 입체감 없는 이목구비의 표현으로 마치 아동 만화에서 기호화된 아동의 이미지로 주인공을 표현하였다. 요시모토 나라의 작품 속에 보이는 유아적 감성을 연구함에 있어 작가가 어린 시절 살아온 당시 일본의 사회적 배경과 문화, 일본 특유의 서브컬쳐 문화를 살펴보는 것, 그리고 작가 내면의 유아적 특성을 살펴보는 것은 매우 중요하다. 나라는 현실의 제도나 경제적인 면에서 아이와 같은 면모를 자주 보이고 이슈를 만드는 예술가로서 평론가가 예술가의 환경과 삶에 긴밀히 연결하여 바라보게 한다.

2012년 출간된 카타로그 『레조네』에 실린 마츠이 미도리의 <하얀 공간 속의 어린이: 커다란 마이너. 아티스트로서 나라 요시모토>라는 제목의 글[112]에서 나라가 20년 이상 그려낸 어린이를 작가 본인의 내적 신화의 중심에 놓아두고 있으며, 어린이 이미지를 연상적인 방법으로 채택함으로써 독자적인 양식을 만들어 냈다고 말한다. 그의 표현의 근원에는 어린아이가 있으며, 그 표현의 형상도 어린아이임은 분명하다.

"나는 단지, 스스로 어린 시절을 긍정하고 싶을 뿐."[113]

"역시 타인으로부터 격리되어, 자폐증처럼 우울해지거나, 자기 완료로서 행복해

112)松井みどり, 「白い空間の中の子ども：大きなマイナー・アーチストとしての奈良美智」, 『奈良美智：全作品集 1984-2010』 , p. 337.
113)奈良美智, 「Artist Interview Yoshitomo Nara - 以心伝心のアート」,『美術手帖』, 美術出版社, Apr. 1998, p. 134.

지거나 하면서, 자신이 무엇을 생각하고 있나를 떠올리면, 무섭다든지, 즐겁다든지, 하늘이 아름답다든지 하는 자신의 감각이나 생각을 확인하려 할 때마다, 본인 과거의 근원이 된 경험에 도달한다고 생각한다. 과자를 처음 먹고 달다고 생각했을 때, 그 단맛은 어디에서 왔는가 생각하면 처음 그 감각에 '달다'라는 단어가 주어진 가장 처음의 어린 시절의 경험에 돌아갈 수 있는 것이 아닌가."[114]

위의 공식적인 나라의 인터뷰에서 알 수 있듯이 예술가로서 어린 시절의 원초적인 경험에 대해 중요함을 염두하고 있음을 알 수 있다[115]. 나라의 작품에 언제나 어린아이가 등장하는 것에 대한 질문에 작가는 "그건 거의가 자신의 눈꺼풀 뒤에 새겨진 과거의 체험을 현재의 자신이 되돌아볼 수 있게 된 결과입니다."라고 말하며 어린 여자아이의 이미지가 직접 자신의 과거와 그를 바라보는 자신의 관계 안에서 등장하게 된 것이라고 인정하였다.[116] 나라의 어린 시절은 맞벌이를 하는 부모와 나이 차이가 많이 나는 형제 사이의 막내로서 하루의 긴 시간을 홀로 보냈었다. 그는 외로움 속에서 혼자 있는 시간을 자의 반 타의 반으로 즐겼고, 그림을 그렸다. 또한 열렬한 록(Rock) 음악의 팬이었던 나라는 오타쿠 문화와 다양한 비주류 문화들에 관심을 가지고 있었으며 특히, 록 음악의 경우 나라의 일상적인 삶에서도 큰 부분을 차지하였고 작업에서도 직, 간접적으로 드러난다. 그림 속에 록 음악 가사가 드로잉과 함께 기입되거나, 악기를 연주하는 소녀, 혹은 개가 등장하기도 한다.[117] 나라가 창조하는 소녀들이 단순히 어리고 순순하기만 한 존재이기 보다는 짓궂은 내면을 가지고

114)天野太郎, 「斷片へ」, 『I don't Mind, If You Forget Me』, 横浜美術館図錄, 淡交社, 2001, p. 8.
115)정신영,「일본 현대미술에 나타난 서브컬처의 영향」, 서울대학교 미술교육학 박사학위논문, 2014, p. 241.
116) 奈良美智, 「特集:快樂繪畵 - 奈良美智インタビュー」, 『美術手帖』, 美術出版社, 1995, p. 38.
117)정신영,「일본 현대미술에 나타난 서브컬처의 영향」, 서울대학교 미술교육학 박사학위논문, 2014, p. 243.

있는 듯한 느낌은 나라의 일상의 삶을 포함한 예술가의 의식과 무관하지 않을 것이다.

[참고도판 15] 나라 요시모토, < 침묵의 폭력(Silent Violence)>, 1996 (좌)
[참고도판 16] 나라 요시모토, <너무 어려 죽을 수 없다(.Too Young to Die)>, 2001 (우)

나라의 어린아이 이미지에는 어린아이와 상반되는 담배, 칼, 못, 방망이 같은 폭력이나 반사회적 내용의 오브제가 채택되어 표현되기도 하는데 이러한 표현의 배경에는 흔히 말하는 불량 청소년이었던 나라의 삶이 반영되었다고 할 수 있다. 당시의 나라를 보아 반사회적인 행동과 기성세대에 대항하는 반체제적 성향이 존재하고 있으며, 서브컬쳐의 발생 요인으로 증폭된다. 나라가 표현하는 작품의 아이들은 시큰둥하고 동시에 달콤하며, 슬프고 행복하며, 비열하고 관대함으로 존재의 이중성에 대하여 명확하게 알린다. 소녀들은 도전적이거나 반항적인 눈빛을 보이는데 이는 나라의 어린 시절에서 감정과 경험, 특히 청소년기의 반항적인 기분을 반영하는 것으로 해석된다. 나라의 작품에서 보이는 등장인물의 고독하거나 외로운 눈빛은 현대 사회에서 얻는 고독감, 애절한 감정, 소외감을 나타

내기도 하며 작품에 등장하는 소녀들의 눈빛은 깊은 사색이나 내면의 세계를 발현하는 것으로 해석되고 있다. 이러한 작품 속 주인공은 어린이와 어른 사이의 경계에 서 있는 거처럼 보이는데, 이는 성장 과정에서 받은 혼란, 무책임과 책임감 사이의 갈등, 어른이 되어가는 과정에서 오는 불안 등을 내포하고 있다. 활동 초반 주로 발표했던 유화, 아크릴, 드로잉 외에도 현재는 많은 공예품과 조각을 선보이고 있는 나라의 작품 속 주인공은 현대인의 '포커페이스'와 대조되며 괴팍한 표정으로 어른들이 소실한 과거를 건드리는 매개체가 되며 동시에 나라를 상징하는 대표작이다. 청년기부터 기성세대에 반대하는 정신을 가졌던 요시모토 나라의 성향은 1988년부터 2000년에 걸쳐 독일에 거주하며 신표현주의의 영향을 받기도 했지만[118], 유럽과 미국식의 모더니즘의 전통을 잇는 다수의 미술사조의 흐름 안에 있는 창작을 거부하고 모더니즘이라는 현실에 대한 저항으로 드러나온 것이라 생각할 수 있다. 전통적인 아카데미즘에 의식적으로 맞추지 않으려 노력하였고 왜곡한 결과로 나라만의 소녀상의 형태가 표출된 것이다. 소녀의 이미지는 나라에게 약자의 상징으로 사용되는데, 학교에서 전문적으로 미술을 공부할수록 자신이 추구하는 인생에서 멀어져가는 느낌을 받은 나라는 미술의 주류로부터 자의적으로 소외되며 삶에서 얻었던 불안한 감정을 작품으로 기인한 것임을 알 수 있다. 2005년 이후, 18년 만에 한국의 <페이스 갤러리-서울>에서 개최한 2023년 요시모토 나라의 개인전 인터뷰에서 그는

"수십년을 '큰 머리 소녀'의 형상과 함께 하였습니다. 지금까지는 자화상이라고 말해왔는데 이제는 저와 일체 된 존재인 것 같습니다."

"처음에는 작은 여자아이를 그렸었는데, 점점 연령이 올라가고 있어요. 예전에는 제가 유

118)위의 책, p. 257.

치원생까지 돌아갈 수 있었다면 지금은 저도 나이가 들면서 고등학생 정도밖에 돌아가지 못해요.”

라는 인터뷰를 덧붙여 작품에 작가의 어린 시절이 내포되어 있음을 인정하였으며 “그러고 보니 인형을 살 수 있는 것도 제가 예전의 나로 돌아갈 수 있는 사람이기 때문이네요.”라는 대답으로 작품에 내포된 동심으로의 회귀와 갈망을 표현하였다.[119]

[참고도판 17] 나라 요시모토,
<내 불을 밝혀(Light my fire)>, 2021

즉, 과거에 멈추어 있는 귀여움의 표상이 아닌 현재와 맞추어 나아가는 자아 그 자체인 것이다. 나라는 전시 공간인 페이스 갤러리를 재밌고 뉴트럴한 공간이라고 생각했으며, 이곳을 어린 시절의 여름방학이나 오랜만에 학교에 등교하여 아무도 없는 빈 교실을 열었을 때 가졌던 느낌으로 디렉팅하고 싶었다고 하였다[120].

119)BAZAAR, 「요시토모 나라-순수한 예술가」, 『 art & culture』, 2023.10.05.
https://www.harpersbazaar.co.kr/article/80979 검색일:2024.5.2
120)위의 글.
https://www.harpersbazaar.co.kr/article/80979 검색일:2024.5.2

[참고도판 18] 나라 요시모토 <페이스 갤러리_서울>의 전시 전경[121]

나라는 동심의 시간으로 남녀노소를 구분하지 않고 소환할 수 있고 모두가 시간에 흐름 안에서 나이를 먹었듯이 인형도 시간이 반영된 시각적 증거인 손때가 묻은 곰인형을 선택하여 전시장에 놓아두었다. 실제 폐교에서 구해온 목재를 사용하여 교단을 만들고 그 자체가 시간을 되돌려 오래전 자신과 대면하는 공간으로 소환되기를 바라였다. 동시에 관람자에게 지금 보고 있는 전시는 현실이지만 마음으로 바라보고 과거로 향하는 장치를 부여하고자 하였다. 관람자는 마치 학교의 미술실에 되돌아온 학생인 듯한 감정을 가지도록 작가로부터 유도된다.

"나를 잃어버릴 정도로 작업에 몰두했을 때 예전의 어느 지점으로 돌아가는 느낌을 받으면 안심이 되곤해요. 옛 친구를 만나거나 다시 나를 찾은 느낌이예요."[122]

라고 말하는 나라의 인터뷰에서도 작가의 동심으로 혹은 과거로 회귀하고자 하는 욕구를 해석해낼 수 있다.

---

121)ほっぺふき子, sculpture's labo, ほっぺふき子のこの造形がええけぇ！, 2021.10.31.
https://sculptors.jp/movie/3884 검색일:2024.5.2
122)앞의 글.
https://www.harpersbazaar.co.kr/article/80979 검색일:2024.5.20

[참고도판 19] ‘블핑이’, 모남희 브랜드, 2023[123)]

동시대에 등장한 물건 중 하나인 모남희 브랜드의 ‘블핑이’는 인형 키링이지만 가방걸이로 더 유명하다. 구매를 위해서는 구입 비용만 필요한 것이 아니라 노력과 집요함이 더해져야 비로소 구입할 수 있을 정도로 인기가 많고, 이 키링은 3만 8천원 정도에 출시되었지만 수요자가 급속도로 많아지면서 여러 플랫폼에서 리셀(re-sell)이 이뤄지고 있으며, 그 가격은 출시가보다 912%나 프리미엄이 붙어 44만 9천원에 거래되기도 하였다.[124)] 생경한 것은 이 수요자가 대부분 어른이며, 키링의 실사용처는 경제적으로 성공한 사람들이 가질 수 있는(경제적으로 성공하는 연령은 대부분 성인이라는 전제) 고가의 명품 가방의 장식품이다. ‘블핑이’ 키링은 어린이들을 위한 상품이라기보다 인형을 소유하고 좋아하던 어린 시절의 추억을 가진 ‘어른이’들을 위한 상품이다. 연구자는 과거의 모나미라는 문구회사의 이름에서 파생된 모남희 브랜드의 블핑이 인형의 등장과 소비를 동시대에서 대표적으로 눈으로 확인할 수 있는 어린이와 어른의 시간과 공간이 결합된 것이라고 보았다. 어린이를 대표하는 인형과 어른이 갈

123)깐징, 「옷장을 부탁해-모남희 블핑이 크림이 샤넬 가방에 예쁜 인형 키링」, 2023,7.23, https://m.blog.naver.com/yulee6640/223164086701?view=img_12 검색일:2024.1.25
124)김난도, 전미영 외, 『트렌드 코리아 2024』, 미래의 창, 2023, p. 50.

망하는 대표적인 물건 중 하나인 명품 가방의 조합은 동시대에서 아이와 같은 마음을 가진 어른으로 살고 싶어 하고, 살아가는 모습을 드러내기를 소망하는 사람들의 마음이 반영된 것이라고 생각하였다. 과자와 인형을 좋아하던 어른이 된 아이는 삶 속에서 자신의 어린 시절을 회상하게 해주는 것을 만나 힐링을 얻고 추억으로 회귀하고 기쁨을 얻는 것이다. 더불어 현실을 벗어나 과거로 회귀하는 성인의 여유는 시대상을 반영한 동시대의 시점에서 타인에게 마치 잘 살고 있는 것처럼 보인다. 얻어지는 것을 위한 비용은 그들에게 문제가 되지 않으며 가치가 있다고 생각하는 것을 충분히 유추할 수 있다. 동시에 자연스럽게 왜 이런 생경한 현상이 발생하는 이유에 의문을 가지게 된다.

사람이 목적성을 가지고 목표를 향해 살면 뭔가 보상되는 느낌이 있다. 타인에 견주어 생산성이 높은 삶을 적극적으로 살고 있다는 자부심도 겸해진다. 하지만 목적성을 가진 삶을 추구하다 보면 자아를 돌볼 기회가 적어진 채로 어려움에 노출되어 자아 돌봄의 시간을 간절히 갈망하게 되는 결과를 불러오며, 대가 없이도 오롯이 기쁘고 행복했던 동심의 시절을 원하게 된다. 작품에 담긴 예술가의 삶은 작품과 마주하는 관람자가 가진 자아를 배경으로 주관적으로 감상되고, 그 순간이 마치 예술가와 관람자가 한 공간에서 마주하는 듯한 상호관계를 형성한다.

본인은 작품을 통해 관람자들에게 동심을 마주하고 회귀를 통해 마음의 안정과 치유를 도모하고자 하는 마음을 작품에 담는데, 이와 비슷한 작품 의도를 가진 나라 요시모토의 작품세계는 예술가의 마음이 관람자에게 진심으로 전달되었기에 일본뿐 아니라 전 세계적으로 호응을 얻어내었다고 생각한다.

4-4. 로버트 테리엔: 오브제의 변형과 상상

로버트 테리엔(Robert Therrien, 1947-2019)은 사물의 크기를 확대 또는 축소하여 일상 풍경을 생경한 광경으로 바꾸어 놓는 조각과 설치작품으로 알려진 작가이다. 테리엔은 1974년 미국의 시카고에서 출생하였으며 산타바바라의 브룩스 인스티튜드에서 사진과 회화를 공부하고 캘리포니아 대학교에서 미술 학위를 받았다. 1975년 로스앤젤레스와 뉴욕의 갤러리에서 작품의 공개를 시작으로 1984년 첫 번째 개인전을 개최하였다. 이후 미국과 유럽 등 국제적으로 그의 작품은 인정을 받고 있다.

1990년대 마드리드의 <레이나 소피아 국립 중앙미술관(Museo Nacional Centro de Arte ReinA Sofia)>에서 조사한 테리엔의 작품은 친숙함과 추상의 경계를 넘나들며 많은 모티브의 진화를 보여주었다는 평가를 받았다. 미니멀리즘 조각의 연속성과 작품의 대상으로 발견된 오브제의 친밀감을 내포하며 동시에 역사를 반영하고 있다고 해석하였다.[125] 2000년대 초반, 테리엔은 초현실주의, 초기의 헐리우드의 만화, 어린 시절의 신화, 시대별 디자인 등의 영향을 받았으며, 재료나 작품의 크기에서 다양하게 발현하였다. 테리엔의 작품들은 1990년대 초반에 예술가가 강조하고자 하는 시점이 변화되어 조각품의 규모가 매우 커지고 명확하게 표현되었다. 그는 적당한 크기의 조각을 만들던 것에서 대규모 크기의 몰입형 조각 작품을 만드는 것으로 작품의 제작 형태를 바꾸었다. 이 무렵 작가는

"(나의 작품이) 점점 추상적으로 되어감에 따라 그 형태는 일반적인 사물에서 더 분명하게 파생된다."[126]

125)GAGOSIAN gallery, https://gagosian.com/artists/robert-therrien/ 인터뷰 중 검색일: 2024.5.6

라고 말하였다. 평론가 크리스토퍼 나이트(Christopher knight)는 테리엔의 작품을 일상생활에서 마주하는 물건으로 쉽게 인식할 수 있는 정교하게 제작된 조각품이라 말하며 조각품들에서 느껴지는 것이 “어느 때보다 뚜렷하다”라고 말하였다[127].

[참고도판 20] 로버트 테리엔,<무제(folding table and chairs, green)> ,
Paint, steel, aluminum and fabric Overall dimensions variable ,
Courtesy of Robert Therrien Estate, Photo: Joshua White, 2008

2000년대 초반 이후, 대규모 조각으로 주로 작업을 진행해온 테리안은 테이블과 의자 세트 또는 접시 더미와 같은 일상생활의 물건을 재해석하고

126)위의 홈페이지, 작가 인터뷰 중 검색일: 2024.5.6
127)https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Therrien ,검색일: 2024.5.6

재창조하여 익숙한 사물이 만들어 내는 초현실주의 광경의 기념비적인 몰입형 조각품을 전시에 선보였다. 기성품을 크기만 확대한 채 완벽하게 형태와 기능까지도 재현해낸 작품들은 마치 설치된 공간과 예술 영역을 연결하여 환영을 연출하고, 관객이 '이상한 나라의 앨리스'가 된 듯한 느낌을 받도록 유도하였다. 사람보다 훨씬 큰 크기의 조각으로 관객은 조각의 내부에 위치하게 되고, 조각의 한 부분으로 귀속된다. 또한 테리엔은 전통적인 소재를 벗어나 레진, 플라스틱, 와이어, 나무 등 다양한 재료를 선택해 광범위한 조각의 매체와 기술적 측면을 탐구했다. 테리엔은 작품의 모티브(더치도어_dutch door, 눈물방울, 수염, 구름 등)를 수년간 축적한 작가의 객관적이고 주관적인 정보를 바탕으로 다양한 매체, 크기로 작업에 반복적으로 등장시켰다. 여기서 본 연구자의 작품과 견주어 주요하게 바라볼 시점은 대부분의 모티브는 테리엔의 어린 시절 추억에서 비롯된 주제들이며, 그의 조각은 어린 시절 추억의 헐리우드 애니메이션 영화의 영향(상상력)과 뒤샹의 레디메이드 개념이 만나 독창적으로 발현되었으며, 일상에서 흔히 만날 수 있는 사물을 예술의 범주에 편입한 부분이다.

[참고도판 21] 로버트 테리엔, <무제 (large wall drop)>,
Stainless steel, 24 x 50.8(h) x 25.4 cm, 2017

테리엔은 같은 도상의 형태를 단순화하여 반복하고 구상과 추상의 경계를 허물었으며, 친숙한 사물을 낯설게 느껴지도록 하는 심리적 장치를 이용해 사물을 바라보는 관점을 새롭게 제시하였다.

2022년 가나아트센터 서울에서 열린《AT THAT TIME》개인전에서 '눈사람' 형태 조각인 <No title(snowman)_ 2019>을 발표하였는데, 테리엔은 눈을 구경하기 힘든 로스엔젤레스에서 활동하였지만, 시카고 태생으로 어린 시절 눈사람을 만들던 추억에서 선택된 오브제인 눈사람을 자신만의 간결한 이미지로 다듬어 조각한 자화상이라 말하였다.[128]

[참고도판 22] 로버트 테리엔, <무제 (snowman)>,
Solid brass with silver platin, 7.9 x 17.8(h) x 7.9 cm, 2018

128)「ROBERT TERRIEN」, 『가나아트』, 4월호, 2022
https://www.ganaart.com/exhibition/robert-therrien/ , 검색일: 2024.5.6

위의 눈사람 형태의 조각에서도 직관할 수 있는 테리엔의 작업은 시각적으로 덧붙임이 없다. 그가 표현해내는 조각은 단순하며 명확하다. 그가 재현해내는 물체는 작가인 테리엔의 눈에도 아름다워야 할 뿐만 아니라 모든 사람이 알아볼 수 있는 “보편적인” 명확한 형태를 가져야 했다. 이러한 재현되는 형태의 보편성은 본인 작품 제작에서도 주요하게 작용한다.

[도판 9] 김보라, <꿈의 왕관(Crown of Dream)>, <꿈요술봉(The Magic Wand)>, 레진에 우레탄 도색, 30x27(h)x30cm, 15x35(h)x15cm, 2020

예술가는 관람자로부터 감상되는 대상의 형태는 명확해야 하며 조각된 대상이 가진 의미를 강하게 관람자에게 전달되길 원한다. 다만 그것에 관람자의 자아가 더해지기를 유도하여 새로운 의미, 혹은 언어 심지어 형태와 기능으로까지 재해석 되기를 원한다. 테리엔의 작품은 모두 작품명이 '무제(No title)'이라는 점을 보았을 때(어느 순간부터 작품명은 무제이지만 부제를 달아 표기함), 선택된 오브제는 겉으로 드러낸 형태의 단순미와는 다르게 복합적인 추상성을 발현한다. 예로 테리엔의 작품 'No title(Dutch door)_ 2003'는 3M 크기의 분리되는 문으로 베이지, 갈색, 검정 등 여러 색상으로 제작되었고, 드로잉으로 구현되기도 하였다. 작품에 대한 테리엔의 설명은

"어린 시절 할아버지 댁에 '더치 도어'가 있었는데, 문이 두 개로 나뉘니 아래는 닫혀있어도 누군가가 윗 문을 열고 인사를 한다든지 하는 기억에서 비롯되었다."[129]

로 시작된다. '문'을 확대한 추상 조각은 마치 어린 시절로 되돌아가는 통로인 듯한 환상을 불러일으키고 현실을 모호하게 한다. 모두가 공감할 수 있는 기억을 바탕으로 허구와 실재를 넘나드는 환상과 비슷한 경험을 끌어내는 것이다. 이와 같은 경험을 관람자의 입장에서 더욱 직접적으로 느낄 수 있는 작품 "No title(folding table and chairs, green)_2008'은 펼치지 않았을 때 작품의 높이가 약 2.6M로 정교한 채색으로 오래된 가구처럼 녹슨 모습을 하고 심지어 폈다 접었다 할 수 있는 기능까지 갖추었다. 이런 의자 형태의 작품은 있을 법한 일상 풍경을 연출하며 가지런히 놓여 있지 않는 형태로 설치되어, 작품의 공간 연출에서 작가의 아이와 같은 유머를 느낄 수 있다. 흔한 일상의 물품을 낯설게 느껴지게 만드는 거대한 조각을 제작하는 동기를 테리엔은 2013년 <뉴욕 타임스>의 인터뷰에서

129)고성연, 「a Big and Small World」,『조선일보』 2022.4.20.
https://stylechosun.com/online/big-small-world 검색일:2024. 5. 6

[참고도판 23] 로버트 테리엔, <무제 (Dutch door)>, 2003

"사람들이 그런 환경 속으로 걸어 들어갈 수 있다면 어떨까?"[130]

라는 질문에서부터 시작된다고 설명하였다. <이상한 나라의 앨리스>나 <걸리버 여행기>와 같은 느낌을 주는 공간 안에서 어린 시절로 회귀할 수 있도록 말이다. 부산 벡스코에서 로버트 테리엔을 주제로 한 담화에서 김선희 독립 큐레이터가 언급하였듯이[131] 누구나 어릴 때 재미를 위하여, 혹

130)위의 글, https://stylechosun.com/online/big-small-world 검색일:2024. 5. 6

131)ART BUSAN, 로버트 테리엔과 시적인 작업 세계 (Robert Therrien and A Poetic Sensibility), YOUTUBE, 2023.7.24
https://www.youtube.com/watch?v=urWkixqPnHA 검색일: 2024.5.10

은 필요해 의하여 탁자 아래를 안식처로 삼았던 기억이 존재할 수 있고 작품이 조각이기보다 잠시 누려볼 수 있는 '동심'인 그 자체인 것이다. 테리엔은 작품 안에 늘 관객의 존재를 전제로 하였고, 그들이 작품 안에 들어있는 광경은 생경하지만 즐거운 순간을 경험하도록 한 철학이 깃들어있다. 로버트 테리엔이 작고하기 1년 전 제작한 작품, 자신의 자화상 같다고 이야기하는 'No title(snowman)_2019'는 스테인레스 스틸로 제작되어 관람자가 표면에 본인을 비춰 볼 수 있게 하였으며, 'No title(Large wall drop)_2017'에서도 같은 제작 방식을 취하였는데, 이 작품들에서 테리엔이 작품으로 관람객을 맞이하는 자세를 다시 한번 명확히 알 수 있다. 또한 작품 대부분이 '무제'인 것에 대하여 로버트 테리엔 재단 관계자는 "제목을 붙여 작품을 규정하기보다 '무제'로 하여 관람객이 작품에 대해 자유롭게 생각하도록 했다"라고 그 의도를 명확히 하였다.[132] 예술가는 본인의 의도가 담긴 언어 혹은 서사를 타자에게 전달하고자 하였으며 더불어 관람자의 자아에서 발원되는 상상도 기대하고 있는 것이라고 설명할 수 있다.

132)문수경, 「평범함을 특별함으로 바꾸다…로버트 테리엔 개인전」,『CBS 노컷뉴스』 2022.4.15 https://www.nocutnews.co.kr/news/5740727 , 검색일:2024.5.15

4-5. 크리스티안 볼탕스키: 그림자의 상상

프랑스의 조각가 크리스티앙 볼탕스키(Christian Boltanski, 1944-2021)는 자국의 공식 해방 후, 러시아계 유대인 의사 아버지와 작가인 어머니 사이에서 탄생했다. 그의 유아기는 전시(戰時)로 주변의 유대인들인 사라지고 불안한 정세였으며, 프랑스와 나치의 협력으로 힘든 시간이 배가되었다. 전쟁 직후, 혼란스러운 사회 분위기로 인해 볼탕스키의 유아기는 전쟁의 공포와 소외로 연결되어 지속되었다. 어수선한 사회 속에서 유대인이라는 이유로 학우들에게 따돌림을 당하여 학교를 중퇴하게 되었고 집에서 유대인 특유의 교육을 받았다. 볼탕스키는 당시의 성인들처럼 직접 전쟁에 참여하지는 않았지만 전쟁에서 파생된 삶의 부정적 상황을 견뎌야 했다. 당시의 상황은 볼탕스키의 자아를 형성하였다고 예술가는 말한다.[133] 비록 전쟁을 겪지는 않았지만, 위험이나 두려움, 죽음에 대한 생각은 예술가의 유년 시절을 지배하였고 삶의 전반에 영향을 주었다.

볼탕스키는 파리에 있는 교육 기관에서 짧은 교육을 받았지만, 어느 날 그의 친형이 그가 그린 그림을 칭찬해 줌으로써 스스로 그림을 그리기 시작했다. 작품 초기에는 종교적이고 역사적인 주제로 합판에 큰 구성으로 그림을 그리기 시작하면서 미술계에 입문하였다.

볼탕스키가 작업을 시작한 1960년 후반부터 작고한 시점까지 예술가에게 필연적으로 반영되었던 당시 형성된 사회적 배경을 살펴보자면, 1960-1970년대는 사회와 과학의 발달로 인해 사회과학과 일상의 인공물의 중요성이 대두된다. 당시 사회 학자이자 언어 학자인 형으로부터 영향을 받은 볼탕스키는 그의 형제 뤽 볼탕스키(Luc Boltanski)와 함께 편찬한 「평범한 예술: 사진의 사회적 효능에 관한 시론」을 통해 사진에 관

133)국립현대미술관, 「볼탕스키“겨울 여행”」, 국립현대미술관 과천, 1997, p. 46.

심을 가지게 된다. 1960년대 후반 볼탕스키는 급변화한 미술 경향을 작업에 반영한다. 다양하고 새로운 매체들의 수용은 기존에 고수하던 장르의 경계를 와해시키게 되었고, 70년대 등장한 후기 구조주의는 언어로는 표현 불가능하였던 추상의 개념을 작품에 더하며, 그의 작품은 사진 매커니즘과 오브제가 함축하는 존재의 양면을 이용해 현상 뒤에 숨겨진 본질에 대하여 표현하게 되었다.

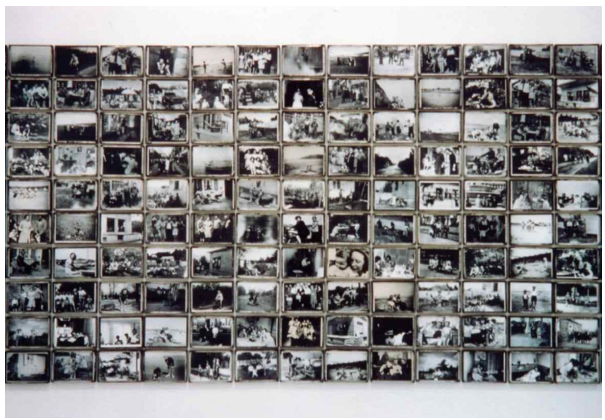
볼탕스키는 작품 안에 담긴 자전적 스토리에 몰두하였던 작가로서 1969-1971년 사이 이뤄진 작업의 주된 내용이 작가의 유년 시절에 관한 것임을 알 수 있다. 작업의 방법으로 물건들을 만들거나 놀이를 연기하고, 신문 조각이나 낡은 사진을 조합하여 회화의 영역을 벗어나 설치작업이나 단편영화의 제작에도 관심을 가졌다. 대체로 그의 초기 작업은 삶과 예술을 관여시키는 개념 미술적인 경향이 보인다. 이처럼 예술가의 성장 배경은 작품 전반에 직접적인 영향을 주었고, 당시 사회적 상황은 볼탕스키의 작품세계 형성에 지대한 영향을 주었다.[134]

이후, 볼탕스키는 1980년대 미술에서 나타난 포스트모더니즘의 선구자 역할을 하였다. 당시 미술에서 나타난 포스트모더니즘은 탈 중심적인 미술로써 작품의 주체가 의문시되고 장르 간의 벽이 사라지면서 양식의 탐구보다 형식으로부터 벗어나길 원했다. 작가의 작품 주제에 대한 선택이 고정적이었던 과거의 미술이 표현 양식을 중심으로 탐구되었다면, 현대미술은 표현의 대상과 매체의 선택에 중점을 두고 광범위하고 탈 장르적인 경향과 시대 환경의 변형으로 과거의 단편적이고 한정적인 것에서 무한하게 확대되는 것이다. 20세기 이전까지 미술의 매체는 색을 드러내는 물감이 주가 되었었지만, 뒤샹의 등장으로 콜라쥬나 오브제 등의 미디어로 다양하게 확장되었으며, 현재까지 확장의 영역을 지속적으로 넓혀오고

134)김지혜, 「크리스티앙 볼탕스키 작품세계 연구」,『조선대학교』 2005, p. 6.

있다.

1970년대 개념미술에서 시작된 예술에 있어 사진의 차용은 과거의 예술 주제, 소재, 대상에서 벗어난 '탈대상주의'를 지향했다.[135] 그리하여 당시 왕성한 활동을 한 볼탕스키가 선보인 사진 작품의 대상은 예술의 대상이 아니라고 생각했던 꿈, 욕망, 과거, 기억과 같은 무의식이었다. 지각할 수 있는 대상이 아니라 정신적이고 관념적인 대상이 현대성을 표현하는 방법으로 등장한 것이다. 1980년대는 그야말로 포스트모더니즘을 배후로 표현 매체의 확장이 시도[136]되었고 복잡해진 사회적 상황으로 기인하여 인공적으로 구성된 양식으로 재현된 작품들이 관객에게 선보여졌다. 앞서 언급대로 볼탕스키 또한 1970년대 활동 전기 작품을 살펴보면 물감으로 그려내는 과거의 예술 작품의 형태를 벗어난 사진의 재구성(꼴라쥬)과 영화를 매체로 한 작품이 주가 됨을 알 수 있다.

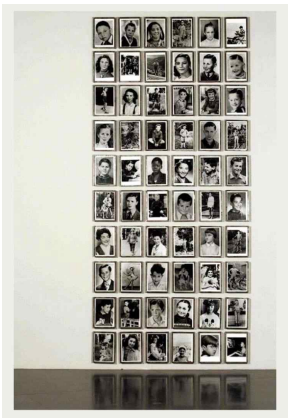


[참고도판 24] 크리스티앙 볼탕스키,
<D가족의 사진 앨범(L'Album de la famille D)>, 1971

위의 도판의 작품은 볼탕스키가 아마추어 사진을 이용하여 제작한 작품으로 사진이 가지고 있는 기능인 실재의 재현이 아니라 구성된 사진 매

135)위의 글, p. 12.
136)앞의 글, p. 13.

체를 이용하여 작가의 의도가 담긴 작품을 선보이고자 하였다. 볼탕스키의 사진 재구성의 특징은 진실과 허위를 구분하기 힘들다. 예술가의 의도를 의식하고 [참고도판 24]를 바라보면 위의 작품이 1939년부터 1964년의 사진으로 구성된 한 가족의 역사를 담은 사진이 아님을 알 수 있다. 작가는 “이 가족에 대해 아무것도 모르는 나는 그들의 죽음 이후에도 그들의 존재 증거로 남은 가족사진을 기초로 그들의 삶을 재구성하기를 원했다.” 라는 인터뷰로 자신의 의도를 밝히고 있다.[137] 이 작품을 통하여 관객은 이 시기의 보편적인 사회문화를 살펴볼 수 있고 작가로부터 규정된 D 가족의 가족상을 알기보다 우리 각자의 가족을 상기한다. 즉, 한 가족을 실제로 만나지 않고 구성된 사진을 보고 상상력으로 사진 안의 가족을 만나는 것이다. 전시된 사진을 통해 관객은 약간의 정보를 얻을 뿐, 상상한 대부분은 작품을 바라보는 관객, 자신의 가족상과 밀접하게 관계되어 있고 한 시대가 가지고 있는 가족상이 서로 연결되어 유추된다. 다시 말하면 관객에게 전달된 작품은 더 이상 D 가족의 사진이 아닌 관객의 가족상이 되는 것에 의미가 있는 것이다.



[참고도판 25] 크리스티앙 볼탕스키,
<미키 클럽 62명의 회원들(Los 62 miembros del club Mickeyen)>, 1972

137)Lynn Grumpet, 『크리스티앙 볼탕스키』, Flammarion, 1994, p. 33.

볼탕스키는 일련의 작품의 성격을 달리하여 유사한 작품을 지속으로 선보였으며, 위의 [참고도판 25]의 작품에서 어린 시절 기억이나 사람들이 어린아이였던 것을 관객으로부터 상기시키고자 하였던 작가의 의도가 담긴 작품을 발표하였다. 1972년, 아이들이 잡지사에 보내온 미키클럽의 62명의 증명사진을 확대하여 사용하였는데 볼탕스키는 어린이들이 작품을 통하여 자신의 어린 시절을 추억하게 하며 사진 속의 인물은 더 이상 존재하지 않음을 강조한다. 볼탕스키는 작품의 등장하는 이들이 어떻게 되었는지를 알 수 없고 아이들의 얼굴을 사라지고 없을 것이라고 말한다.[138] 작가는 작품에서 그의 관심과 의도는 자신의 어린 시절을 그려내거나 기억을 유발하려는 것이 아니라 더 이상 존재하지 않음을 극화시키려고 한 것이며 예술가 본인의 유년 시절 혹은 강도 높게 기억하는 무엇을 나타내려고 의도하는 것이 아닌 관객 개인이 자신의 코드를 통하여 추억을 찾기를 바라였다. 볼탕스키는 자신의 이야기를 그대로 표현해내는 예술가가 아님은 앞서 볼탕스키의 전반적인 예술 세계를 언급하며 설명하였다. 예술가가 만들어 내고 재현한 사진의 구성으로 사진이 가지고 있는 사실성과 신비성을 역으로 이용하여 이미지 속에서 작가의 서사보다 관객의 서사가 떠오르기를 바라는 것이다.

1980년대부터 발표된 볼탕스키의 후기 작업 특징을 살펴보자면 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 빛에 의해 변화하는 그림자를 어두운 공간에 연출하고 실상과 허구의 문제를 다루었고 둘째, 유대인의 죽음을 상징하는 오브제를 통하여 인간의 죽음에 이르는 실존의 문제를 다루고 있다.[139] 작가는 표현을 극대화하고 작품의 내용을 효과적으로 전달하기 위하여 상징적 설치방식을 작품에 적극적으로 도입하였다. 설치작업을 통해 작품을 하나의 완결된 물체에서 서로 의존하는 체계로 전환시켜 관객이

138)위의 책, p 47.
139)앞의 책, p. 21.

작품을 일방적으로 수용하는 과거의 작품을 감상하는 고정관념이 내포된 규칙에서 벗어나 공간에 직접 참여하는 상호관계를 형성하도록 하였다.

볼탕스키는 네덜란드 벤터스 화랑(Gallerie' t Venster)에서 1984년 <그림자 연극-Theatre d'ombres)를 선보였는데 이 작품에서 관객을 대하는 작가의 태도를 알 수 있다.

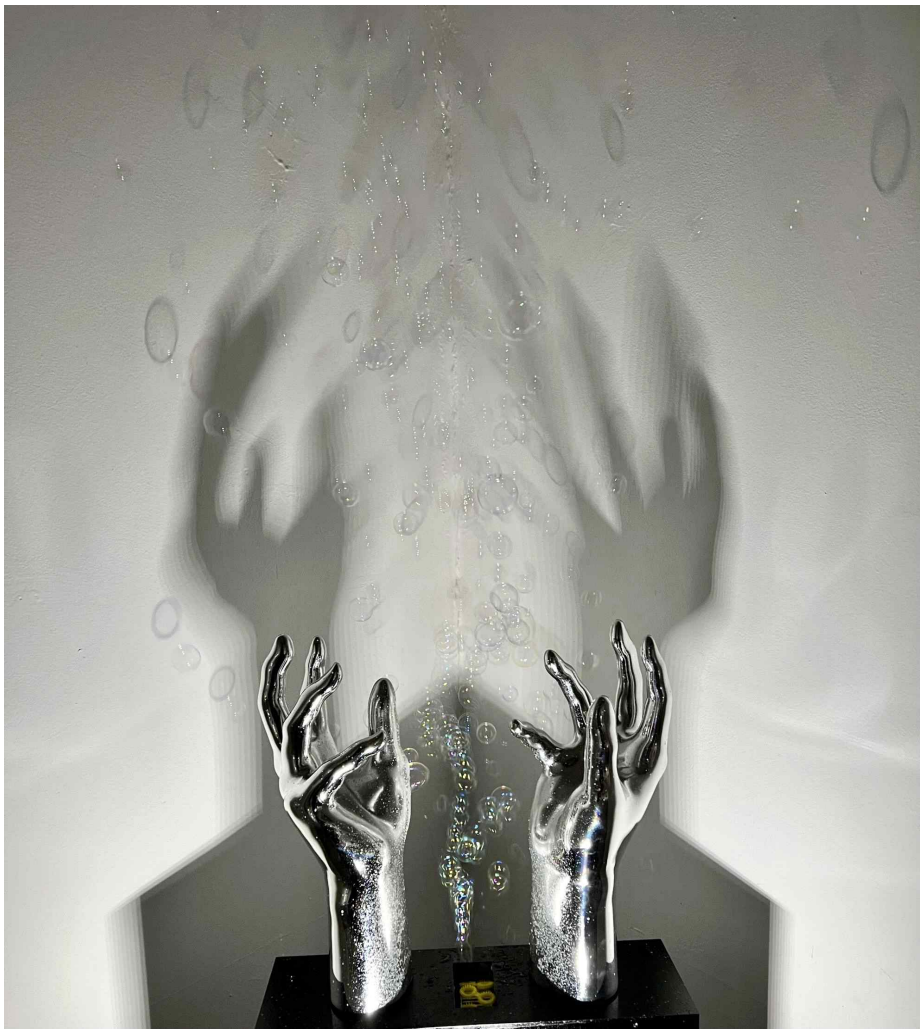
[참고도판 26] 크리스티앙 볼탕스키,
<그림자 연극(Untitled_Les Bougies, Lesson of Darkness)>, 1984

설치된 작품들은 사방이 막힌 어두운 공간의 갤러리를 환타지적 극장으로 변화시켰다. 인도네시아 그림자 연극을 모티브로 설치한 이 작품은 오늘날 사람들이 인식하는 대상을 말하고, 이 대상들은 진실이 아닌 왜곡되거나 변화된 환상이나 허상으로 나타나는 것임을 동시에 말한다. 관람객들은 실재의 형상들보다 그림자로 연출된 부유하는 그림자에 먼저 매혹되지만, 곧 작가가 의도하는 분위기를 느끼게 된다.

교회에 설치된 [참고도판 27]의 작품 시리즈는 구리와 주석의 판재 위에 촛불을 사용하여 빛 앞의 조각들이 벽면에 그림자의 형태로 드러난다. 설치된 불꽃이 흔들릴 때 모형들은 마치 춤을 추는 듯이 보인다.

[참고도판 27] 크리스티앙 볼탕스키, <촛불>, 1985-1989

환상적인 분위기의 그림자에 먼저 이른 관객의 시선은 [참고 도판 26]의 설명과 연결되어 해석할 수 있다. 볼탕스키의 작품 대부분은 작가가 겪은 경험과 기억을 예술적 행위로 드러내었고 관객과 작가의 서사를 나눌 수 있도록 의도하고 있다. 그 의도에는 관객이 작품을 관람하는 시점에서 중심이 되기를 바라는 것이라고 볼 수 있다.



[도판 10] 김보라, <꿈! 꿈!(Dream! Dream!)>,
레진, 비누방울, 설치작품, 2023

융은 그의 자서전에 “내 인생은 무의식의 자기실현의 역사다.”라고 말한다.[140] 자신이 본인도 모르게 하고 있는 일련의 행동과 본인이 잊었다는 사실조차 잊은 기억들이 삶의 그림자를 이루고, 더 나아가 강력한 에너지

140)로버트 존슨, 『내 그림자에게 말 걸기』, 신선해 옮김, 가나, 2020, p. 4.

를 발휘하여 사람의 삶에 영향을 주는 것이라고 해석할 수 있다. 사람들은 삶에서 소원, 욕구, 욕망, 슬픔, 상처, 결핍 등의 많은 감정과 기억으로 혼합된 마치 '그림자'와 같은 기억을 품고 살아간다. 그래서 하나의 그림자를 바라보는 것은 마치 한 명의 사람을 바라보는 것과 같은 것이라고 본인은 생각한다. 사람들의 그림자를 바라보는 관점은 모두 같지 않기에 어떤 이들은 페르소나를 발휘하여 트라우마나 콤플렉스를 가리려 하고 어떤 이들은 자신의 그림자를 대면하여 내면에 내재된 삶의 지혜를 얻어내기도 한다. 본인의 그림자를 살피면 지난 삶에서 겪는 긍정적 기억과 부정적 기억이 혼재하는, 하지만 시간이 지나 과거가 됨에 따라 경험으로 변화하여 미래의 삶을 위한 밑거름으로 발견할 수 있을 것이다.

본인의 작품의 설치 방법에 있어 그림자의 강조함은 앞서 언급한 그림자에 대한 해석이 투영되어 있다. 작품의 실재하는 오브제와 더불어 빛이 존재해야 시각화되어 비로소 그림자로 보이는 잠재태는 일련의 사건이나 찰나를 마주했을 때 사람에게 내재되어 존재하다가 마치 빛을 비추듯 자극과 상호작용이 이뤄지면 현현되는 잠재된 꿈의 표현이다. 드러남으로 그곳에 실존하는 것이 되며 직관하게 되고 상상하게 된다. 즉, 부재가 아니라 존재함을 상기하고 과거를 추억으로 바라보는 유희적인 인간의 특성이 발휘되어 상상이 부과된 미래의 삶에 긍정적인 영향이 된다. 작품을 직관적으로 관람하기보다 관람자의 자아를 포함한 내재된 서사를 배경으로 한 관람의 방식은 예술가가 제시한 작품을 상상을 기반으로 무한히 재창조한다.

작가명	내재된 동심	발현된 동심	미술사적 범주
마르크 샤갈	①작가의 내면, 정신 과거의 체험과 기억 ②동경과 향수, 꿈과 그리움, 사랑과 평화로움	①작가의 유년 시절과 종교 ②유아적 표현 (현실과 비현실의 혼합, 단순화된 표현, 투시적 표현, 시공간의 동시성, 사물의 주관적 표현)	①초현실주의와 프랑스 화풍 (색채) ②사랑
르네 마그리트	①유년 시절의 특별한 경험과 기억 ②몽상과 상상	①꿈, 환상, 무의식을 반영, 혼합된 예술 ②오브제의 자의적 결합과 재배치	①초현실주의와 데페이즈망 ②발견된 오브제 와 레디메이드
나라 요시모토	①작가 내면의 유아적 특성 ②성장기의 사회적 배경과 문화, 예술가의 삶	①유아적 특징으로 표현된 인물 ②작가의 관심사 (애니메이션, 음악..) 전시장과 작품설치의 방식	①모더니즘에 대한 저항 ②일본의 서브컬쳐 경향
로버트 테리엔	①어린 시절 기억에서 선택된 오브제와 주제 ②실재와 허구를 넘나드는 상상과 작품의 제작 의도	①작품의 규모와 재료에 반영된 헐리우드 만화, 어린 시절의 신화 등 ②오브제의 단순, 명확한 표현과 전시장과 작품설치 방식	①일상 풍경의 생경한 표현 ②레디메이드
크리스티앙 볼탕스키	①예술가의 유년의 기억 과 전쟁 ②성장 과정에서 습득된 지식과 정보	①놀이, 연극 등에서 모티브를 얻은 작품표현 ②작품에 포함된 작가의 의도	①포스트 모더니즘 ②사진, 미디어, 영상 등 표현의 다양함

5. 연구 작품 분석

5-1. 동심의 도상으로 표현된 상상

현대의 사람들은 극도로 '시간의 가성비를 중요하게 생각하는 분초 사회'를 살고 있다. 분초 사회에서 시간은 돈보다 중요한 희소자원이 되며 살아가는 동안 무엇보다 중요하게 여겨져 현대 사회의 사람들은 시간을 본인이 소유하고 있는 것에서 최고의 가치를 가진 것으로 생각하는 경향이 두드러지고 있다. 시간을 가치 있게 생각한다는 것은 무엇일까? 시간을 투자하여 경제적 이익을 얻는 것을 말하는 것일까? 사람들의 시간은 대부분 무엇인가를 이루어내기 위하여 사용되고 본인의 삶에서 가장 귀하다고 생각하는 그 시간에서 일분일초라도 누군가 침범하거나 헛되게 버리게 되는 것을 참지 못하는 현상이 만연해지고 있다. 분초를 다투며 삶의 목표를 향해 전력 질주 하는 것처럼 살아가는 동안 사람들은 목표를 이뤄내는 과정에서 상실감과 성취감, 슬픔과 행복, 힘듦과 기쁨 등의 다양한 감정을 깨닫게 된다. 삶에서 얻는 것이 있다면 자연스럽게 그에 수반되는 문제와 어려움도 얻게 된다.

호모 루덴스, 즉 놀이하는 인간이라는 말이 의미하듯, 인간은 재밌는 삶을 살고자 하는 욕망을 본질적으로 가지고 있으며 진정한 행복에 이를 수 있기를 바라는 성향을 가지고 있다. 그래서 삶에서 마주하게 되는 어려운 문제를 해결하고 극복하기 위해 부단히 노력하는데 그때 인간이 이르게 되는 곳은 본인의 기억(memore)의 영역이다. 온라인에서 화제가 되었던 밈(internet meme)중 하나의 문장 "어른이 됐다는 것, 구슬 아이스크림을 사달라고 조르지 않아도 된다는 것"이 있다.[141] 많은 공감을 얻으

141)인터넷 밈(internet meme)이란 인터넷을 통해 사람에서 사람에게 전해지는 어떤 생각, 스타일, 행동 등을 말한다.
이혜리, 「"성공한 어른이란? '구슬 아이스크림'을 마음껏 사먹는 것」, 이코노미스트,

면서 유명해진 이 밈에서 현대 사회 성인들의 마음을 유추해 볼 수 있다. 어린 시절 부모님께 구슬 아이스크림을 사달라고 떼를 쓰던 어린아이가 이제는 부모님에 도움 없이 스스로의 경제력으로 비용을 지출하여 취하는, 경제적으로 무엇인가를 이뤄낸 어른의 플렉스를 말한다. 단지 먹거리를 취하는 것이 아니라 성취감과 행복감을 동시에 취하는 것이다. 여기서 주요한 현상은 성인이 되어서도 어린 시절 좋아하던 것을 여전히 추구하며 행복해하는 어른 아이가 만들어진 것이다. 그 수가 증가함에 따라 어른 아이들은 현대 사회의 다양한 부분에서 자연스럽게 영향을 행사하고 있다. 최근 2023년의 예로 들어보자면, 유명 식품 회사인 농심에서 출시한 '먹태깡'을 들 수 있다. 코로나 팬데믹 이후 집에서 즐기는 것은 일상이 되었고, 즐기기를 원하는 어른들 사이에 '혼술' 문화가 대두되었다. 대두된 음주문화는 어른의 문화이고 간단히 주거지에서 홀로 즐기기를 원하는 어른들을 겨냥하여 출시된 스넥이 바로 '먹태깡'이다.[142]

[참고도판 28] 농심, 어른용 스낵 '먹태깡' 광고[143]

2023.9.2. https://economist.co.kr/article/view/ecn202309010040 검색일: 2024.5.16

142)김난도, 『트렌드 코리아 2024』, 미래의 창, 2023, p.49.

143)이은광, 디지털 비즈온, 농심, 어른용 스낵 '먹태깡' 600만봉 판매 돌파, 2023.9.22. http://www.digitalbizon.com/news/articleView.html?idxno=2333207 검색일: 2023.3.18

위의 '먹태깡'은 '새우깡'의 어른이의 버전이다. 농심에서 발매한 '새우깡'은 1971년부터 출시 된 과자로 지금까지 마트에서 쉽게 찾아볼 수 있는 한국의 대중적인 간식거리이다.[144] 여러 회사에서 다채로운 스넥이 출시되는 요즘과는 달리 몇 가지 과자가 없어 주로 새우깡을 간식거리로 즐기던 1971년 이후 연령층은 이제 모루 어른이 되었다. 그들에게 '새우깡'은 어린 시절의 추억의 간식이며 소원하던 맛이다. 이점을 이용해 명칭을 재구성하여 어른들이 좋아하는 맛으로 변경해 출시된 '먹태깡'은 어른의 과자로 출시 되었지만, 사실은 아이의 기억에 어른을 덧씌운 것이라고 볼 수 있다.

어린 시절의 장난감을 바라보면 다양한 형태와 다양한 종류의 물건들이 나열된다. 예쁜 꽃인형, 왕관, 요술봉, 팡파르, 공주 드레스, 자동차, 열쇠.....등 다양한 오브제의 대상들을 보고 있으면 형태적으로 공통점을 찾을 수 없다. 하지만 나열된 대상의 형태를 마음으로 바라보면 이내 공통점을 찾을 수 있다. 바로 사람들이 소원하는 대상이다. 사람은 탄생하여 선택할 수 없이 일생을 시작한다. 원한다고 하여 어른부터 아이로 살 수 없고 사람에게 모두 같은 시간이 흐른다. 연구자의 시간 또한 예외는 없다. 아이에서 시간이 흘러 현재가 되었고 동심의 기억에 삶의 경험과 정보, 배움 등이 쌓여 변화된 동심을 가진 어른이 되었다. 그리고 또 하나의 동심을 품은 아이를 낳아 기르며 함께 생활하게 되었다. 어른의 삶 속에서 자연스럽게 동심의 기억을 마주하게 되는 일이 많아지게 된 것이다. 아이로부터 본인의 생활 공간에 자연스럽게 재차 스며든 동심의 대상들을 마주하면 이것이 아이의 장난감인지 현재 본인의 소원의 대상인지 헷갈리는 경험을 하

144)새우깡이라는 브랜드명은 사람들에게 친근함을 선사한다. 새우깡이라는 브랜드명은 개발 시, 농심 신춘호 회장의 자녀가 '아리랑'을 '아리깡……' 이라고 부르는 것에서 보티브를 얻어 새우와 깡을 결합 후 '새우깡'이라고 이름을 지었다.
-주식회사 농심 홈페이지 http://www.saewooggang.com/main/index

게 된다. 이 대상들은 분명히 과거에서 동경하고 꿈을 상상하게 해주었던 대상의 형태들이었는데, 현실의 꿈꾸는 것들이기도 하다. 다만, 시간의 축적으로 가치화, 현실화 되어 있다.

[도판 11] 김보라, <꿈요술봉(Magic wand)>,
투명 레진에 캔디도색, 15x35(h)x15cm, 2023

[도판 12] 김보라, <팡파르(Fanfare)>,

혼합재료, 50x30(h)x20cm, 2020

[참고도판 29] 작품의 최초의 모티브가 되었던 아이의 장난감[145]

145)어린아이의 마음을 사로잡기 위한 동심 어린 형태와 색을 가지며, 이것의 제조 목적이 음의 높이나 소리의 교육 목적이 아닌 숨쉬는 기관을 발달시키는 데 있음을 아는 순간 이것은 전혀 유치하지 않다. 이것은 생명 유지와 살아가는 방법을 가르치는 도구라고 할 수 있다.

작품의 최초의 모티브가 되었던 [참고도판 29]의 아이의 장난감은 연구자의 아이가 가지고 놀던 실물 장난감의 사진이다. 이 나팔과 비슷한 형태와 기능을 가지고 있는 장난감은 동일한 물건은 아니지만 본인의 어린 시절에도 존재했다. 본인이 어린 시절 소유했던 나팔의 형태는 훨씬 단순하여 마치 우리나라의 전통 악기인 태평소와 비슷하여 아이의 나팔보다는 투박한 형태였지만, 있는 힘껏 숨을 내부로 불어넣으면 큰 소리를 낼 수 있었다. 큰 소리를 내며 악기를 연주하는 듯한, 마치 무대 위의 연주자와 같은 느낌을 가질 수 있었던 본인의 나팔 장난감은 당시의 현실을 꿈의 공간으로 이동하게 하는 역할을 하였다.

시간이 흐르고 자연스럽게 본인의 관심에서 장난감과 같은 물건은 사라지고 성인의 시간을 맞이하였지만, 부모가 되어 아이와 함께하는 시간 속에서 마주하는 아이의 장난감은 본인의 동심의 시간을 재소환한다. 동심이 소환되는 순간 잠재되어 있던 기억과 함께 더불어 감정이 떠오른다. 그리고 심적 변화를 겪는다. 그것이 감정이든 신체든 변화가 오는 것이다. 이 순간을 간단히 설명하자면 '현실에서 마주한 동심의 시간'이라 정의할 수 있겠다. 그리고 동심을 마주한 순간에 현실과 과거의 괴리를 깨닫게 되며, 강력한 기억으로 어딘가에 잠재되어 있는 동심으로 이끌린다. 그리고 동심 속에서 안정을 취하고 추억을 되새기며 치유의 시간을 맞이한다. 이 치유의 시간에 본인은 마치 '숨'을 얻은 듯, 편안함을 가질 수 있었으며, 그 순간의 감정은 [도판12] 팡파르의 창조 계획의 시작이 되었다. 예술가의 자아는 그들이 창조하는 창조물의 한 부분이 된다. 자아에는 경험, 감정, 기억 등 예술가의 삶이 모두 담긴다.

꿈을 연구한 가스통 바슐라르는 이미지의 물질성은 그 속성상 시대와 문화를 초월하는 보편성을 가지고 있다고 하였다. 146)이 사실은 우리가 고대

146)홍명희, 『상상력과 가스통 바슐라르』, 살림, 2005, p. 33.

조상들 혹은 미래의 후손들과도 동일한 이미지로 그것이 가진 의미와 속성을 공유할 수 있다는 뜻이다. 물질로 인해 우리는 시대와 세대를 초월하는 보편성을 가질 수 있다. 물질적 이미지는 우리의 정신활동과 관련되어 있음으로 가능하다.[147] 본인의 작품은 형태적 이미지로 바라보았을 때가 아닌 물질적 이미지 즉, 마음의 이미지로 바라보았을 때 현재와 과거의 시간이 맞물리는 경험을 하게 한다. 맞물리는 경험의 시간은 작품을 감상하는 관람자에게 다양한 사유와 상상을 이끌어 낸다. 철학박사 권도균은 본인의 작품의 '꽃'은 '아름다운 여성'을 '나팔(트럼펫)'은 '강인한 남성'으로 해석하며 두 오브제가 하나로 결합 된 형태를 '하나가 된 사랑'으로 해석하였다.[148] 이러한 해석은 과거에서 떠오르는 시간과 현재 시간의 대상에 대한 비교라고 볼 수 있다. 예를 들자면, 장난감 자동차는 본인의 순수함의 시간에서는 희망적이고 유희를 즐기게 해주었던 것이다. 그러나 현실에서는 이것들을 소유하려 시간을 투자하고 경제활동을 해야한다. 더 이상 순수한 꿈에 도달하게 도움을 주는 대상이 아닌 생활에 사용되는 물건과 같은 것이다. 그래서 급급하고 고단하여 과거처럼 꿈의 대상을 얻기 위한 과정을 즐길 수 없고 만족하지 못한다. 이런 괴리에 빠질 때, 인간은 내면에 약동하는 생명력과 행복해지고자 하는 본성을 바탕으로 마음을 추스를 수 있는 의지를 가지며 위로와 치유를 얻으려 한다.

양명학에서 바라본 동심은 우리 존재의 뿌리가 닿아 있어 동심을 회복하는 것은 본래의 생명력을 회복하는 것과 다르지 않다고 본다. [149]과거와 현실이 마주하는 경험은 시간의 흐름 속에서 일련의 사건처럼 등장한다. 그 순간 과거의 동일한 대상을 현재의 시각으로 가치화, 현실화하여 바라보는 것을 잠시 내려두고 사람의 본성을 바탕으로 자아의 치유와 유희적 태도로

147)위의 책, p. 34.
148)권도균, 「김보라 -피어나는 」』, 『전시 카탈로그』, 2021, p. 1.
149)정갑임,「우리 안의 '아이'라는 자원 -'동심'과 '내면 아이'에 대한 연구를 중심으로-」 『한국양명학회』, 2020, p. 5.

긍정적인 꿈을 내포한 대상으로 바라보기를 스스로 소원하게 되는 것이다.

[도판 13] 김보라, <팡파르(Fanfare)>, 나무에 아크릴 채색, 21x45(h)x21cm, 2021

본인의 경험에서 아이에게 '스티커'에 대하여 질문을 던졌다. 왜 심미적 계획이나 규칙 없이 손과 눈이 가는 대로 공간의 제한 없이, 그것들을 붙이는 것인지 궁금함을 가지게 하였다. 아이의 대답은 스티커는 본래 예쁘게 꾸미는 재료라고 한다. 그래서 본인이 있는 공간에 최선을 다하여 예쁘게 꾸미는 것이지 아무 곳에나 마구 붙이는 것이 아니라고 설명한다. 그 순간 고정관념과 같은 생각의 한계를 벗어나 아이가 스티커를 붙여 엉망인 공간이 되었다고 생각한 본인의 모습을 돌아보며, 무엇인가를 알리거나 예쁘고 개성 있는 스타일로 꾸며내는 스티커의 역할을 깨닫고 동심으로 회귀하는 기회는 얻게 된다. 상관된 관계없이 다양한 형태와 색으로 만들어져 아름답다고 할 수 없는 이 조합들을 형태나 색을 직관덕으로 파악하는 것이 아니라, 물질성에 기반하여 파악하며 비로소 그 순간 아이와 행복감을 공유하고 꿈을 나누게 된다. 스티커를 붙이는 동안, 공간이 현실을 벗어난 꿈의 공간으로 연결되는 것이다.

[도판 14] 김보라, <드림 커넥터(Dream connetor)>, 띠부씰, 가변설치, 2023

[참고도판 30]'포켓몬빵 열풍'...띠부씰 때문에 지갑 연 어른이들[150]

150)한지연, '포켓몬빵 열풍'...띠부씰 때문에 지갑 연 어른이들 [뭘스트리트], 『SBS 뉴스』 2022.3.18.
https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006678789&plink=ORI&cooper=NAVER&plink=COPYPASTE&cooper=SBSNEWSEND 검색일: 2024.2.1

얼마 전까지 마트마다 긴 줄이 서 있었다. 그 줄은 16년 만에 재출시된 포켓몬스터의 빵을 구입하려는 사람들의 대기 줄이었다. 하지만 사람들의 목적은 빵을 구입하는 것이 아니라 구입을 하게 되면 증정받는 스티커에 이유가 있었다. 왜 남녀노소를 가리지 않고 그것에 열광하였을까? 과거 출시 이력이 있는 포켓몬빵이 재출시된 이유는 20-30대 어른이들이 자신의 학창 시절의 추억을 떠올리고 자신이 원하던 것을 소유하고자 하였던 욕구를 어른이 된 현실에서라도 채우기 위함이라 분석된다. 이러한 현상은 과거에 대한 향수의 표현이자 현재의 어려움을 잊고 조건 없이 즐기던 과거로 회귀하고자 하는 현상이라고 다양한 분야의 전문가들은 해석하고 있다[151]. 연구자는 스티커가 아이들에게는 소원하는 상상의 대상을 소유하는 경험이 되며, 어른들에게는 동심의 시간으로 회귀하는 기회를 제공한다고 생각했다. 스티커는 꿈의 시간과 현실을 서로 연결해 주는 커넥터 역할을 하는 것이다. 자신의 물건과 공간에 스티커가 붙여지는 순간 스티커 속의 대상이 내 것이 되고 소원하던 꿈이 이뤄지는 것처럼 느껴지는 이유도 위의 설명과 유사하다. 우리가 살아내고 있는 급변화 하는 환경과 불안정한 미래, 염려되는 환경문제와 펜데믹 상황 속에서 안정적이고 조건 없이 행복했던 어린 시절에 대한 향수에 젖어 위안을 얻는 것은 당연한 바램일 수 있다.

본인의 작품에서 채택된 동심을 의미하는 대상의 상상 표현 방식은 아이의 표현과 유사한 부분을 가진다. 어린아이의 표현은 시, 공간을 초월하며, 단순하고 직관적이며, 상상 표현으로 채택되는 대상에 한계가 없다. 또한 인간이 무의식에서 가지고 있는 공통된 내면의 표현이며 원초적인 이미지인 셈이고, 내적 자아와 외부 세계를 통합하는 형태이다.

---

151)위의 글, 2022.3.18.
https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006678789&plink=ORI&cooper=NAVER&plink=COPYPASTE&cooper=SBSNEWSEND 검색일: 2024.2.1

형식주의에 얽매이지 아니하고 내면의 세계에 관심을 가진다는 것은 예술에서 동심의 요소를 드러내는 특성으로 볼 수 있다.

[도판 15] 김보라, <안녕! 나의 꿈!(Hello!My dream!)>,
레진에 우레탄 도색, 35x40(h)x36cm, 2023

[도판 16] 김보라, <팡파르(Fanfare)>,
레진에 우레탄 도색, 40x23(h)x20cm, 2023

서로 연결될 가능성이 없는 오브제의 결합 된 표현과 대상의 단순화는 어른의 시각과 사고로는 불가능한 것이다. 어른의 시각으로 전형적으로 사물을 고정된 시점으로 바라보는 것이 아닌 시각적 제한 없이 다양한 시점, 혹은 모든 시점에서 바라보는 주관적인 표현을 의미한다. 어린아이는 다양한 시, 공간에서 보여지는 것을 하나의 작품에 표현함으로 변화된 시, 공간을 인지하지 못하여 발생하는 직관적인 동심의 이미지 표현하는 것을 알 수 있다. 즉, 어른의 객관적 세계를 재현하는 것에서 벗어나 현실 외에 상상된 것, 기억된 것, 추억의 한 부분을 제한 없이 표현해내어 무의식을 현실에 나열하는 것이다. 본인은 동심의 이미지로 채택된 형태에 현실의 경험과 정보를 덧씌워, 동심과 현심이 연결되기를 바란다.

이를 통해 과거와 현재가 결합 된 내적 심상이 표현되는 것이다. 자의적으로 변형된 표현은 주관적 판단으로 중요도를 따져내고 배치하며 결합

[도판 17] 김보라, <팡파르(Fanfare>,
레진에 우레탄 도색 , 40x40(h)x40cm, 2023

하고, 상상 표현은 일상의 기억, 추억, 사건 등을 바탕으로 발현되는 것으로 제한과 구분 없이 순수하게 상상하여 표현한다.

동심의 표현으로 채택되는 발현되는 오브제는 지극히 주관적이고 기억, 즉, 과거와 현재에서 발현됨으로 그 영역의 한계가 무한하며 지속적으로 창조된다. 사람이 살아오면서 겪은 모든 것은 기억으로 저장된다. 다만 기억의 저장 기간은 개인의 사정으로 다르게 적용되지만, 일단은 기억으로 저장된다. 이러한 저장 기능은 정신과 물질 사이의 이미지로 저장되어 기억된다. 기억에서 이미지들은 신체의 어딘가에 머리, 행동, 정신, 마음 등에 기억으로 저장되고 내부적으로 포함하고 있는 모든 것을 꺼내는 도구가 되기도 한다. 정신적인 것과 뇌의 작용 관계는 단순한 것이 아니라 반사적인 것으로 기억에 잠재된 모든 영역이 반응하고 물질에 대하여 지각한다. '기억'의 사전적 의미는 사람이나 동물 등이 경험한 것이 어떠한

형태로 신체 어딘가에 간직되었다가 나중에 재생 또는 재구성되어 나타나는 현상을 말한다. 마르셀 프루스트(Maecel Proust)의 <잃어버린 시간을 찾아서>에서 주인공이 마들렌 조각이 담겨있는 홍차를 한 입 마시자 그의 모든 의식은 과거로부터 환원된다. 소설에서 주인공이 경험했던 순간들이 기억되고, 그 기억이 어떤 순간과 찰나의 자극으로 재 환원될 때, 기억 속에 저장되어 있던 감각도 재생되는 것을 보여준다.[152] 기억은 물리적인 순간이 아닌 경험으로 인한 감각의 순간이며, 이미지로 남는다.

인간의 삶은 결코 똑같을 수 없다. 그러므로 동심의 이미지 또한 다양하게 각각의 이미지로 표현되며 한계를 둘 수 없다. 다만 동심을 대표하는 이미지가 제시되고 구분되는 이유는 인간이 사회 속에서 살며 비슷한 사회 체계를 겪는 경험으로 일정 부분 공통된 경험을 겪은 후, 자연스럽게 동심을 대표하는 대상의 이미지가 사회 안에서 형성되는 것이라 볼 수 있다. 즉, 본인의 작품에서 채택된 동심의 대상들은 사람들과 공통될 수 있고 공감을 얻어낼 수도 있는 것이다.

[도판 18] 김보라, <안녕! 나의 꿈(Hello! My dream!)>, 레진에 우레탄 도색 ,35x40(h)x36cm, 40x41(h)x36cm, 2023

152)마르셀 프루스트(Maecel Proust 1871-1922) 프랑스의 소설가이자 수필, 평론가

본 연구자의 작품에서 채택된 동심의 형태 이미지로 많은 부분에서 '꽃'의 형태를 찾아볼 수 있다. 나에게 '꽃'이라는 대상은 '꿈'의 대상이다. 나의 작업에서 무의식 또는 기억에서부터 발원하는 '꿈'은 '꽃'으로 상징되고 은유된다. 나는 꽃의 발화시기를 꿈의 정점의 시기라 하고, 꽃이 비로소 씨앗(새로운 생명)을 땅에 내리고 낙화하는 시기를 꿈의 완성이라 본다. 식물의 꽃은 단지 아름다움을 드러내는 얼굴 같은 것이 아니다. 꽃이란, 종자식물의 번식기관이다. 꽃은 아름답고 화려한 표피적 외양 안으로 내밀한 생명력을 가지고 있다가 분출한다. 이것은 마음에 꿈을 담고 살아가는 만물의 생명 이야기이기도 하다. 그리고 낙화하여 새로운 생명을 탄생시키는 꽃은 새로운 꿈을 발견하고 발전시키는 꿈의 순화 과정과 유사한 점이 있다.

[도판 19] 김보라, <꿈꾸다.(Dreaming)>, 혼합재료, 18x28(h)x18cm, 2021

인간이 지속적으로 꿈을 꾸는 것은 자연스러운 것이다. 인간의 더 나아지려는 본성, 그리고 즐거움을 추구하는 것과 욕망이 모두 더해져 과거가 현재로 잠식하고, 현재는 미래로 발전되는 것이다. 자연(自然) 또한 꿈이 자연스럽게 연결되는 것과 닮아있다. 자연의 한자를 풀이하면 '스스로 그러하다'라는 의미를 가진다. 자연의 모든 것은 질서 안에서 살아 움직이고 변화하고 진화한다. 더불어 아름다움을 창조하며 자생력을 가지고 있다. 인간을 포함하여 만물은 자연의 섭리 안에서 살아간다.

본인의 어린 시절 기억에서 겨울 동안 얼어붙은 땅 위로 솟아 올라오던 새싹을 본 장면은 생명력으로 기억되었다. 며칠 후 그 장소를 지나는 길에 마주했던 그 싹은 이름 모를 소소한 꽃으로 자라 꽃을 피우고 사라지게 되었는데, 다음 해 져버린 꽃을 보았던 동일한 장소에 핀 같은 종의 꽃 몇 송이는 새로운 생명과 탄생으로 본인에게 재기억되었다. 주변에 탄생한 몇 송이 꽃들로 꽃의 소멸이 죽음이 아닌 생명력이 여전히 존재하고 있음을 증명한 것과 다름없다. 이후 꿈을 연구하는 과정에서 인식하게 된 과거의 꿈과 미래의 꿈의 연결 관계를 습득하게 되었을 때, 기억 속의 그 소소한 꽃의 이미지가 상기되었다. 자연을 구성하는 수많은 개체 중 아름다움과 화려함을 상징하는 꽃은 그 자체가 생명력을 가지고 있고 보는 사람에게 시각적 미를 느끼게 해준다. 사람들의 표현에서 꽃 같은 사람, 웃음 꽃이 핀 등 영화로운 것에 꽃의 의미를 담는 것에서 사람들이 꽃으로부터 얻는 감정은 확실해진다.

꽃은 식물에서 씨앗를 만들어 번식을 수행하는 생식 기관이다. 꽃을 형태학적으로 관찰하면 각각 다른 크기와 색, 모양을 지니고 여러 품종으로 나뉘지만, 기본적으로 같은 구조를 지닌다. 종자식물의 꽃은 꽃잎, 꽃받침 외 번식의 주요한 암술과 수술을 포함하고 있으며 이는 강한 생명력을 품고 있는 것이다. 본인은 이러한 꽃의 내밀한 생명력과 발화한 후 씨앗을 대지

에 떨궈 새로운 생명을 탄생시키는 꽃의 연결된 생명 순환 방식이 꿈이 꿈을 낳는 것과 닮아있다고 생각하였다. 마치 자연의 순환 원리처럼 꿈 또한 현재의 꿈이 다음 세대의 꿈으로 전해져 순환을 지속하는 것이 닮아 있다. 정리하자면 '꿈'은 동심에서 발원되는 순수한 상상의 씨앗이며 '꽃'이라는 대상을 메타포로 삼아 표현되는 것이다.

[도판 20] 김보라, <안녕! 나의 꿈!(Hello! My dream!)>,
투명 레진, 레진에 우레탄 도색, 21x13(h)x21cm, 2023

위의 도판의 작품은 마치 물고기 몸통을 닮은 꽃줄기와 꽃받침을 닮은 날개가 형상화되어 있다. 이 작품은 동심에서 발원한 꿈이 은유되는 꽃을 통해 본인의 개입으로 순수 상상으로 발현되고, 변신을 도모한 것이다.

꽃을 포함하여 여러 동심으로 본인의 작품에서 은유되는 대상의 채택된 형태들은 어린아이에게는 지속되는 꿈의 대상이 되며, 성인에게도 무의식의 심층 안에서 잠재된 상태로 있다가 의식의 수면 위로 현실화되는 것이다. 본인의 경우는 육아의 과정에서 어린 시절 장난감들을 다시 조우하게 되면서 동심의 기억이 구체화되었으며, 상상을 불러일으킨 것이다.

채택된 대상들은 동심이 견인하는 꿈과 순수한 상상의 대상이며, 동심과 현실의 괴리를 인식하게 하면서 동시에 인간 본연의 마음으로 위로를 얻고 스스로 치유하고자 하는 마음이 담겨있다. 2022년 12월 발간된 『스타일 H』에서는 본인을 '꽃으로 위로를 전하는 조각가'라고 소개한다.[153] 소개 문장에는 작가 인터뷰에서 "꿈을 꾸며 살아가려 애쓰는 모든 이의 고단함에 작품으로 희망을 주고 위로가 되어 주고 싶다"고 말한 본인의 의도가 함축되어 있으며 작품의 담은 의도를 명확하게 드러내고 있다.

153)디자인 하우스, 『스타일 H』, 2022. 12월 호, no. 215, p. 85.

5-2. 빛과 색으로 표현된 동심

본 연구자의 작품은 대게 조각적 볼륨으로 보이지만, 색으로 구분한다면 빛의 반영과 투영을 고려한 색이 있는 조각과 색이 없는 조각으로 대비되어 보인다. 색은 빛으로 발현된다. 어둠 안에서 형태는 분명 존재하고 있지만 빛이 존재하지 않는다면 명확히 시각으로 전달되지 않는다. 정리하자면 빛은 색을 인지하는데 필수적인 요소이다. 빛과 색의 기초적인 관계에 대해 저명한 색채학자 요하네스 이튼(Johannes Itten, 1888-1967)은 '빛'은 '색'을 보는 가장 중요한 근원이자 색이 다양하게 변하는 요인이라고 하였다.

> 빛에 대한 최초의 개념은 어둠과의 대비적 변화에서 비롯되었다. 존재하는 모든 사물은 빛만 있으면 그 외형이 채색을 띠게 되는 현상을 우리는 시각을 통해 느낄 수 있다. 따라서 색은 빛에 의해 생성되고 빛은 색의 모체이다. 색채는 우주 최초의 현상광에 의해 생성되며, 그것은 우리 우주의 생생한 영혼의 존재를 일깨워준다.[154]

빛은 이처럼 사람이 무엇인가를 인지하는 것에 대하여 의심할 여지 없이 필수적인 요소이다. 그리고 색상의 근본이라고 할 수 있다. 과거 예술계에서도 인상주의, 바우하우스와 같이 빛의 속성을 연구하는 예술 사조가 형성되었던 것에서 알 수 있듯 예술가들은 색채 인지 개념과 광학적 효과를 이용한 빛을 고찰해왔다. 과거에서부터 빛의 역사에는 인지의 역사가 담겨있다. 빛이 생긴 날 인류는 세상의 발전을 꿈꾸고 실현했다. 이후에도 인류가 빛을 이해하는 방식은 현재까지도 발전을 거듭하고 있다. 빛은 일시적이고, 잡을 수 없으며 육안을 통해 보이지만 긴 시간 동안 예술가의

154)요하네스 이튼 , 김수석 옮김, 『색채의 예술』, 서울문화사, 2015, p. 11.

정서와 사상을 스스로 추구하는 장르의 작품에 반영될 수 있는 흥미로운 대상으로 여겨져 왔다. 빛과 색은 인간의 시각적 인식의 시작이며 예술에 있어 매우 중요한 주제이자 다양한 표현 효과로 예술가들의 정신적 세계를 풍부하게 구현하는 도구이자 재료가 된다.

본인의 작품에서 모호하거나 비가시적인 꿈의 대상을 빛을 통하여 현현으로 드러내는 것은 꿈의 대상이 실재함을 드러내어 주는 것이다. 본인은 '빛'은 '꿈'과 같다고 생각한다. 꿈은 그것이 순수한 마음이든 욕망의 마음이든 욕구와 더불어 늘 존재하고 있다. 이 꿈은 살아가는 동안의 어떤 찰나, 공간, 대상 등 다양한 계기를 만나면 발현된다. 마치 빛이 색을 보이게 하듯이 과거에서 현재로 그리고 미래로 끊임없이 전개되는 삶에서 생성되는 기억이 마치 빛처럼 인간에게 작용하여 스스로 꿈을 보게 한다.

하나의 표현 기법인 '은유 (metaphor)'적 표현은 본질적으로 대상이나 개념을 다른 대상이나 개념의 관점에서 이해하고 체험하는 비유법이라는 뜻이다. 빛과 그에 수반되는 색은 본인의 작품에서 마치 '꽃'이 '꿈'의 은유 되는 메타포인 것처럼 또 하나의 메타포가 된다. 예술 작품에서 빛과 색의 은유와 상징은 무언의 형태로 전달하며 관람자의 공감과 깨달음을 불러일으킬 수 있다. 현대 예술가들의 일부는 창작에서 빛과 색에 대한 탐구를 지속적으로 진행하고 있으며, 풍부한 매체와 재료 등을 결합하여 적극적으로 자신의 예술 영역 안에서 창작을 시도한다. 빛과 색의 풍부한 조형적 표현과 본인의 삶의 경험과 깨달음 그리고 기억이 결합함으로써 빛과 색의 의미를 더욱 강조되거나 은유와 상징의 의미로 탐구된다. 즉 빛과 색은 인간과 예술가의 주관적 사상과 의식에 밀접한 관련이 있다는 것이다. 본인은 작품에서 주로 녹색과 붉은색과 같은 대비되는 보색을 주로 사용하고 있으며 사용되는 반대되는 색은 빛을 반사하여 비치는 극명한 반영의 효과를 드러낸다. 색의 대비는 작품에서 표출하는 예술가가 채택한 언어 방식

일 수 있으며 색이 가지는 느낌, 색의 배치로 전환되는 분위기 등 다양하게 작품에 활용할 수 있는 흥미로운 수단이 된다. 예술가가 색채를 주관적 활용함에 있어 괴테는 <색채의 은유 상징과 신비로운 색채의 사용(allegorical, symbolic, mystic use of colour)>이라는 색채심리학을 만들어 증명하였으며, 빛과 색은 예술가의 주관적 정신 그리고 의식과 밀접한 관련이 있다는 것에 의심의 여지가 없다고 말한다.[155] 보색의 채택은 돋보이고 화려하게 보여야 하는 광고, 잡지 등에서 많이 채택되는데 이유는 '서로를 돋보이게 하는 색의 조합'이기 때문이다. 색상환에서 반대에 자리하고 있는 두 가지의 색은 동적이고 독특한 느낌과 강조 효과를 내고 작품에 활기를 불러일으킨다. 활기는 곧 생명력의 증거이며 본인의 내면적 이야기를 담은 조각된 대상들을 긍정적이고 희망적으로 보이게 하는 효과를 내준다.

본인은 작품에 채택된 대비되는 색을 하나의 작품 안에 구성함으로 서로의 영향으로 인하여 색이 보다 강렬하고 선명해 보이는 효과를 내고자 하였다. 보색으로 이뤄진 한 쌍의 색은 서로 조합되어 선명하고 역동적인 느낌으로 표현된다. 보색을 채택함의 보편적인 이유는 색에 포인트를 둘 때, 주목성을 높이고 싶을 때, 감각적이고 화려하며 생동감 있는 표현과 느낌을 전달하고자 할 때 사용된다. 본인은 작품의 생동감과 생명력을 부여하고 활기를 작품에 부여하기 위하여 보색을 채택하고 있다.

본인의 작품에는 보색 외에 빛을 극명하게 반사하는 메탈릭한 칼라의 채색기법의 특징 또한 보인다. 메탈릭 도색은 단어의 의미 그대로 조각이 제작된 본 재료가 메탈이 아닌 다양한 재료 위에 채색된 기법을 말한다. 이

---

155)괴테는『색채론』 머리말- 사물의 본질을 바로 표현하려는 시도는 잘못된 일이다. 인간은 사물의 작용을 인식하며, 이러한 작용들의 전체 역사가 사물의 본질을 포괄한다. 한 인간의 성격을 추상적으로 묘사하려는 시도는 헛된 일이다. 그의 행동, 그의 업적을 총괄해 보아야 하나의 성격의 상(像)이 드러난다. 괴테는 자신의 연구 방식이 선험적인 체계화의 방식을 따르지 않고 있음을 밝힌다.
괴테학회, 벨를린 리포트, 괴테 『색채론』의 구조와 그 현대적 의미, 1999.9.18.,
http://berlinreport.com/bbs/board.php?bo_table=germany&wr_id=350 검색일:2024.5,15

러한 제작 기법을 채택하는 이유는 본인의 작품이 어린아이를 대상으로 제작되는 장난감에서 모티브를 얻었기 때문이다.

장난감이라는 대상은 본인의 작품에서 동심을 은유적으로 표현하고자 하는 목적을 가지고 있으며 관람자로부터 '동심 어린 마음의 눈으로 바라보기'를 자극할 수 있는 이미지로서 채택된다. 장난감의 단순화 된 형태나 색은 유치(childish)해 보일 수 있으나, 어린아이의 마음을 사로잡기 위하여 면밀하게 계산되고 계획된 동심 어린 형태와 색을 가지며, 이것의 제조 목적이 단지 아이의 유희를 위함이 아닌 꿈의 도모함에 있음을 아는 순간 이것은 전혀 유치하게 보이지 않는다.

[도판 21] 김보라, <팡파르(Cheering fanfare)>, 레진에 전기도색, 52x19(h)x20cm, 2023(위)

[참고도판 31] 장난감 왕관과 요술봉(아래)[156]

가벼운 재료인 플라스틱과 메탈릭한 도색 방법은 장난감과 유사한 느낌을 배가시켜주는 제작 기법이기도 하지만 현실을 비춰내는 특징으로 작품 앞에 선 관람자를 작품의 한 부분으로 투영, 반영하는 효과를 낸다. 작품으로 투영과 반영된 관람자가 본인의 모습을 내포한 작품을 관람함으로써 자연스럽게 동심과 현심의 괴리를 알아챌 수 있도록 하고, 작품의 형태로 과거의 기억을 소환하며 회귀하도록 유도하는 것이다. 현실에서 벗어나 잠시나마 휴식과 치유의 시간을 관람자가 경험하게 하고자 하는 본인의 마음이 담겨있다. 관람자가 위와 같은 경험이 가능한 이유를 본인은 꿈의 흐름:동심(童心)→동심(動心)→동심(同心)이라 설명하고 끝없는 연결 고리를 가지고 삶에 적용된다고 주장한다.

[도판 22] 김보라, <팡파르(Fanfare)>, 피나무에 플루이드 채색, 21x45(h)x21cm, 2021

156)모찌, 「뷰티패션블로거모찌」, 최근 어린이뿐만 아니라 어른들이 고가의 장식품 대신 파티에서 착용하고 SNS등에 공유함으로써 어른이들을 대표하는 장난감이 되었다 2022.4.25. https://blog.naver.com/xelloss_2/222710738843 검색일:2023.5.13

또한 작품에 포함되는 색채에 대한 선택에서 추가하여 고려하는 것은 조각된 대상을 동심으로 연결하는 방법이다. 본인의 작품에 채택되어 조각된 형태는 마치 장난감처럼 단순화되어 어떠한 형태에서 모티브가 되었는지 관람자에게 명확하게 전달된다. 자연물의 형태를 지닌 조각이지만 자연에서 부재한 색의 채색은 작품에 동심을 표현하고자 하는 의도의 당위성을 부여하며 생경하게 보이도록 의도한다. 작품을 채색하는 방법에는 일반적으로 붓을 사용하는 방법 외에 [도판 22] 팡파르에서 보여지는 것처럼 마치 물감을 덧씌우는 듯한 플루이드 방식의 채색 방법을 취하고 있다. 물감은 물과 발색하는 안료의 혼합으로 조색하여 사용한다. 선택하고 조색하여 창조한 색상의 색을 조각된 형태에 채색하는 시점에 본인은 조색 된 색에서 '물'이 포함되어 있음에 의미를 둔다. '물'은 대표적으로 생명을 의미하는 소재이다. 만물을 성장시키는 필수적 요소인 물의 역할을 작품에 남겨진 물의 흔적으로 보여주며 생명의 의미가 작품에 투영된다.[157]

작품에 물감과 조색 된 물을 색과 함께 씌우는 행위는 작품에 생명을 씌우고, 색채로 활기를 부여하는 것이다. 즉, 색채와 채색 방법에 자아의 의식을 담아내는 것이다. 색이 포함하고 있던 물의 흐름(겹겹이 색의 층이 쌓여 물이 증발하고 건조된 색)을 드러내는 채색기법을 본인을 '플루이드 채색'이라고 언급한다. 이러한 채색기법은 작품에 채색의 과정에서 내포되어 투영한 생명력을 적극적으로 드러내는 방법이 된다.

157)권도균,「김보라- 피어나는 꿈」,『BIZart』, vol. 105, 중기이코노미, 9월호, 2022 재인용

[도판 23] 김보라, <꿈의 왕관(Crown of the dream)>,
투명 레진, 32x30(h)x31cm, 2022

본인의 작품 중 또 하나의 분류로 투명한 조각이 있다. 투명함은 색의 부재를 의미한다. 하지만 대상은 존재하고 있다. 양감을 가진 투명한 조각은 빛을 마주하는 순간 형태로 보인다. 투명 레진으로 제작된 조각들을 제작하는 이유는 빛이 반사되는 효과가 아닌 빛을 조각의 몸체로 그대로 통과시켜 환히 속까지 비추어 보이게 만든 투영의 효과를 드러내기 위함이다.

작품에 비추어지는 빛은 반영과 투영을 통해 현현(顯現)과 체화 어딘가에 잠재된 잠재태(潛在態)를 오버랩시킨다. 투명한 조각은 꿈이 없는 부정적인 메세지를 담고 있는 것이 아니다. 반대로 언제든 꿈의 발현이 될 대상이 존재함을 알리는 긍정적인 메시지를 담고 있는 것이다.

다시 말하면 빛의 투영은 비유적으로 말해 빛(꿈)을 마음에 품고 색(꿈)으로 발현되며 새로운 또 다른 꿈이 실현될 순간을 갈망하는 '꿈꾸기'의 지속인 셈이다. 우리가 환경에서 일상적으로 빛을 마주하듯이 우리 삶에서 꿈을 마주하길 바라는 마음인 것이다.

꿈은 이루고자 하는 욕구를 일으켜 몸과 마음의 움직임을 만들고 움직임의 시간을 축적하여 현실을 만들어 낸다. 우연히 언제든 꿈이라는 빛이 켜지게 되는 꿈의 대상을 만나게 될 것이고, 꿈의 대상을 이루고자 하는 움직임이 동반될 것이다.

5-3. 그림자로 표현된 동심

어린 시절 본인에게 그림자는 환상의 대상이었다. 어두운 밤, 두려움이 생길 때 켜둔 수면등 전면에서 손과 손가락을 이용해 비정형 상의 그림자를 벽면에 만들고, 상상된 이야기를 첨가하던 그림자놀이는 손가락으로 다양한 형태로 파생된 그림자에 상상된 이야기가 덧씌워져 새로운 대상으로 변모하고 재창조되었다. 자아의 서사를 덧씌우고 빛을 반영하여 발현된 그림자는 본인에게 있어 꿈의 대상이라 말할 수 있다. 왜냐하면 어둠을 극복하고자 하는 자아가 내포된 상상과 몽상이 더해졌기 때문이다. 몽상은 현실에 반영되어 잠자리에서 불이 꺼짐과 동시에 생성된 불안과 무서움을 잠재우고 극복할 수 있게 하였다.

어른이 되기까지 수많은 그림자로 만들어진 대상의 종류는 어떠한 기준으로 분류할 수 없고, 현존하는 생명체에서부터 비생명체, 신화적 존재, 환상의 무엇인가에 이르기까지 상상되는 대상의 제한이 없이 자아를 기반으로 거의 무한하다고 말할 수 있다. 인간이 느끼는 다양한 감정 중 두려움, 불안, 초조함 등 부정적인 감정으로 분류되는 느낌을 느끼게 되었을 때, 인간은 스스로 극복하기를 부단히 노력하지만 때로는 누군가의 위로, 동반 등을 갈망하기도 한다. 하지만 분초 사회라 명명하는 현대 사회에서 타인과 힘듦을 함께 나누기는 그리 녹록지 않다.

힘듦의 시간 속에서 사람들은 상상과 몽상을 통해 어려움을 극복하고 더 나아지고자 꿈을 가지게 된다. 몽상 속의 대상은 상상된 대상이고, 꿈꾸어진 대상이다. 상상과 함께 시작된 몽상의 시간 동안 자아는 꿈꾸는 대상들은 찾아내고 그들과 상호적 관계를 유지한다. 바슐라르적 몽상의 세계에서 몽상가의 자아는 항상 자신의 행복을 타인과 공유하기를 원하는 행복한 존재라고 하였다.[158]몽상가의 자아는 항상 꿈꾸어진 대상을 찾

고 그 안에서 휴식을 취하고자 한다고 바슐라는 말하였다. 이러한 몽상의 상태에서는 주체와 대상의 대립은 존재하지 않고 서로 융합된다. 결과적으로 상상을 시작한 자아의 정신과 마음의 이야기가 첨가된 새로운 꿈 이미지가 창조되는 것이며, 부정적인 감정을 극복하고 긍정의 시간을 만나게 하는 촉매제가 되는 것이다. 본인은 형태가 빛을 반영하여 드러나고, 그것에 꿈의 상상된 이야기가 덧씌어져 자아의 잠재된 꿈이 현실에서 발현되고 몽상에 도달한다고 생각한다. 몽상으로 발현된 꿈은 어둠을 극복하게 하고, 더 이상 어둠의 공간이 아닌 새로운 공간, 즉 꿈의 공간을 맞이하게 하며, 새로운 꿈으로 연결되는 계기를 부여한다.

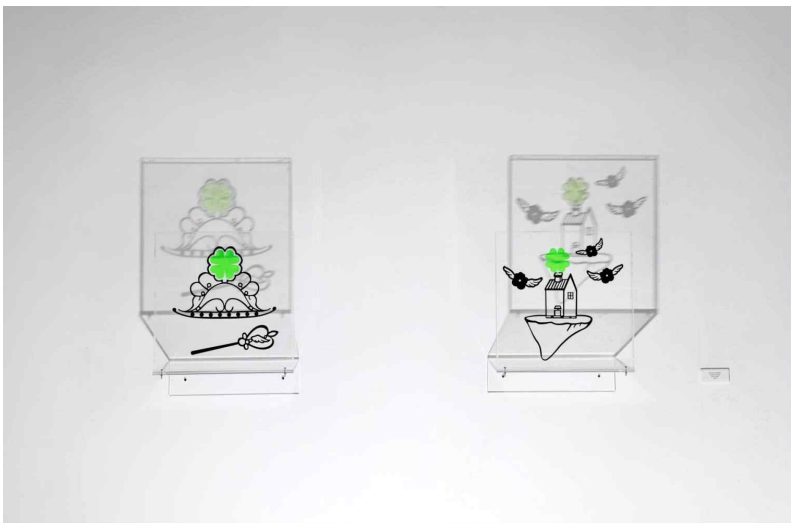
빛이 작품의 내부로 스며든 순간, 드러난 본인 작품의 형태에 수반된 그림자는 대상이 실재함을 보여주는 것에서 나아가 '꿈'이라는 옷을 덧입은 '새로운 꿈'의 대상으로 거듭난다.

[도판 24] 김보라, <드러내는 꿈(Revealing dreams)시리즈 1-3>,
그림자 드로잉, 빛의 조절로 가변 설치, 2023

158)홍명희, 『상상력과 가스통 바슐라르』, 살림, 2005, p. 56.

사람들은 대부분 보는 방법 중 제일 편리하고 보편화된 눈으로 형태를 보기 마련이다. 형태는 양감으로 체감되고 색은 시각으로 자극된다. 하지만 빛과 그림자를 고려한 본인의 동심으로 상상된 작품들은 눈(肉眼)으로 바라보기를 지양한다. 바슐라르에 따르면 물질적 상상력은 이미지 대상을 형태로 파악하는 것이 아닌 그것의 물질성을 기반하여 발전해 나가는 상상력이라 하였다.[159]

[도판 24-25] 작품에서 보이는 작품의 형태적 특징을 분석하면 지양되는 눈으로 바라보기가 무엇인지 알 수 있다. 부조의 방식을 따라 평면에 가까운 플랫(Flat)한 형태와 색이 대부분 생략된 채로 빛이 투과되는 배경 판 위에 붙여진 조각들은 관객이 눈의 직관을 최소화하고자 하는 본인의 강력한 의도가 담겨있다. 조각가로서 작품에서 양감을 덜어내는 것은 마치 고정관념을 벗어나는 것과 같다. 작품에서 전달하고자 하는 작가의 언어를 가장 강력하게 전달하는 양감의 최소화는 바슐라르가 주장하는 물질적 상상력을 작품에 부과하기 위함이고, 마치 정답을 써놓은 듯한



[도판 25] 김보라, <드러내는 꿈(Revealing dreams)시리즈 4, 5>,
그림자 드로잉, 빛의 조절로 가변 설치, 2023

159)위의 책, p. 32.

정형화된 형태를 작품에서 덜어내어 관객들의 주관적인 무한한 상상을 이끌어 내기 위함이다. 빛이 투과하는 배경 판 위에 붙여진 조각의 형태는 본인의 동심의 기억에서부터 시작된 상상된 이미지로 구성되어 연작 안에서 형태적 연결성을 찾기 힘들다. 하지만 이미지를 본인의 동심에서 상상된 이미지로 구분하는 순간 눈으로 바라보기보다 마음으로 바라보기가 시작되며 동심의 이미지로 구분이 가능해진다. 즉, 형태를 기준으로 구분하는 것이 아니라 동심을 기준으로 구분하게 된다. 그리고 관람자는 개인의 동심을 기반으로 한 무한한 상상에 동참하게 되며 동심으로 회귀하는 기회를 맞이하게 된다.

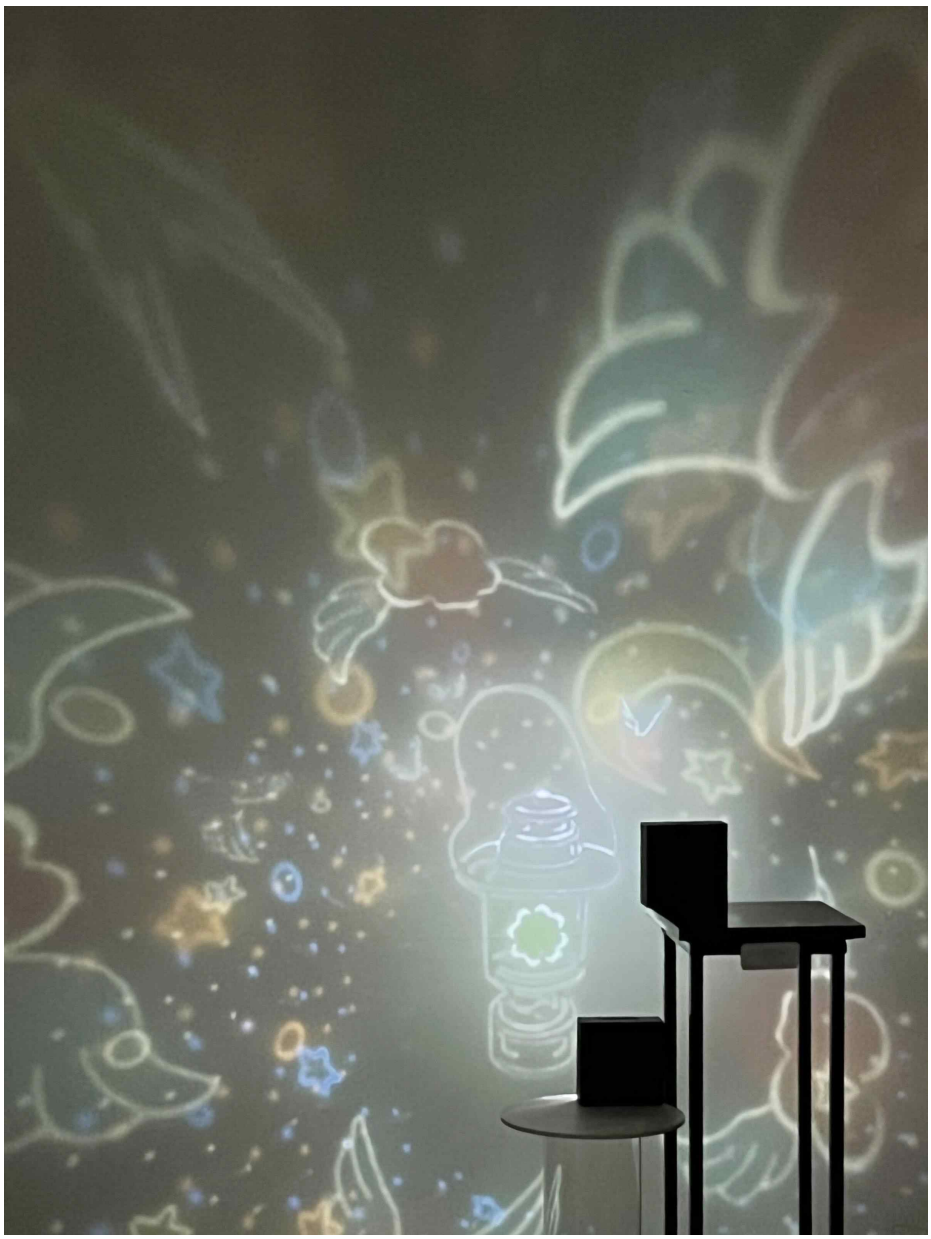
형태적 특징 외에 작품을 구성하는 필수적인 재료에는 '빛'이 있다. [도판 24-25] 연작은 빛을 투영하여 벽면에 '그림자'와 '색'을 발현하다. 그림자는 발현되는 순간, 실재함이 증명된다. 그림자는 물체가 빛을 가려서 생기는 것이며 혹은 물체가 반영된 실루엣, 사람의 자취 등을 아우르는 단어로 무엇인가 명확하게 존재하고 있음을 증명해내는 도구가 될 수 있는 것이다.

[참고도판32] Anni Laukka 그림자 설치미술[160]

160)안니 라우카(Anni Laukka 1982-) 핀란드을 기반으로 활동하는 예술가
그녀의 작품은 '빛'이 존재할 때 비로소 그 진가를 발휘한다. 구조물 뒤로 비치는 그림자에서 작가의 메시지를 읽을 수 있다. 우크라이나의 전쟁터에서 수집해 온 인형들은 총을 들고 있는 군인들의 그림자를, 버려진 미술용품으로 만든 구조물은 고뇌하는 예술가의 그림자를 만든다.

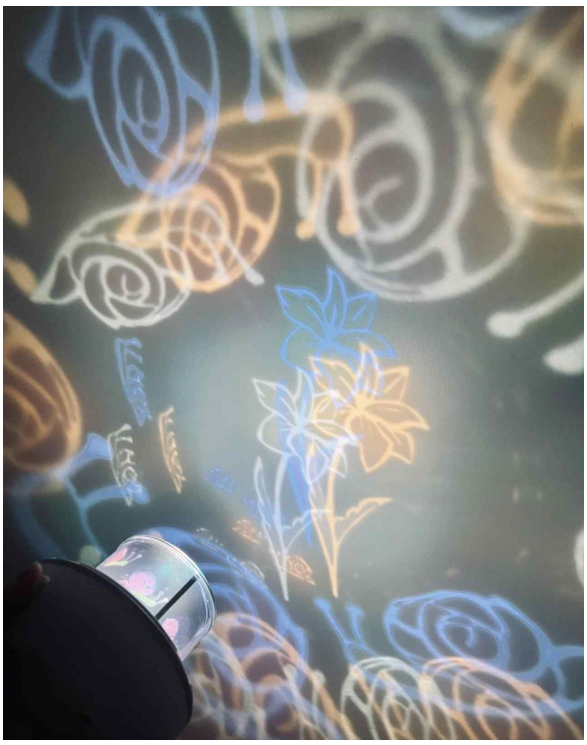
그림자는 작품의 양감으로 보이는 고정형 형상과 달리 작품의 고정된 형태를 반영한 채로 빛의 양, 전시된 장소의 특수성으로 그 형태와 크기가 변화하며 보는 이의 상상을 자극하고 나아가 지속해서 재창조 될 수 있는 무한한 가능성을 가진다.

[도판 26] 김보라, <나무(Tree)>, 유리,
9x35(h)x9cm, 9x36(h)x9cm, 9x24(h)x9cm, 9x24.5(h)x9cm, 2023



[도판 27] 김보라, <빛으로 날아들어(Fly into the light)>,
빛 드로잉, 가변설치, 2023

[도판 27] <빛으로 날아들어>와 [도판 28] <어둠에서 밝아지는 꿈>은 앞서 첨부한 [도판 24-25] <드러내는 꿈> 연작에서 드러낸 양감이 더욱 최소화되어 플랫한 조각조차 없다. 다만 빛이 있어야 보이는 이미지가 있을 뿐이다. 이러한 의도는 위에서 언급하였듯 보다 적극적인 물질적 상상력을 끌어내기 위함이다. PC필름에 빛을 투영시키는 UV인쇄된 본인의 동심으로 상상된 드로잉은 검정색의 상자 안에 숨겨져 있다. 전기 에너지가 공급되는 순간 제공된 빛을 통해 형태와 색은 상자 외부에서 빛이 퍼져나가는 방향으로 선명하게 발현된다. 이것을 본인은 '빛 드로잉(Light drawing)'이라고 정의하고 있으며 빛이 공급되는 순간을 꿈을 마주하는 순간으로 해석한다. 꿈의 순간에서 빛으로 시작되며 보이는 이미지는 관객의 상상이 더해져 무한한 상상과 몽상으로 거듭나게 된다.



[도판 28] 김보라, <어둠에서 밝아지는 꿈(Brighten up)>,
빛 드로잉, 가변설치, 2023

그리고 상상과 몽상에 행복을 공유하기를 바라는 자아가 부가된 유희적 상상으로 발전될 것이다. 이 논문의 초에서 부단히 언급하였듯이 사람들의 자아는 독자적으로 형성되는 것이 아니다. 자아는 동, 서양의 철학에서 공통되게 언급하고 있듯이 한 사람의 진심이며, 거짓이 없는 순진무구한 사람이 처음 태어나서 가지는 본심에 살아가는 과정에서 변화된 마음이 축적되어 만들어지는 것이다. 관람자는 자신의 자아를 기본으로 하여 본인의 자아에서 시작된 동심으로부터 상상된 대상을 바라보고, 마치 본인이 어둠을 극복하기 위해 했던 꿈을 덧씌운 그림자놀이처럼 관람자로 하여금 꿈을 덧씌워 대상을 바라보고 상상을 통해 꿈꾸기를 바라며, 꿈꾸는 시간은 마음의 안정과 치유의 시간으로 현재의 어려움을 극복하고 재창조된 꿈꾸기의 지반이 되기를 바라는 마음을 작품에 담아내고 있다.

Ⅴ. 결론

본 논문은 본인의 작품을 중심으로 잠재적 기억을 통한 동심의 상상 표현을 연구함으로써 동시대의 시각을 반영하여 작품의 의도와 의의를 연구하여 작업관을 확립시키고 확장하는데 목적이 있다. 연구작품의 특징을 동심에서 발현된 표현 방식을 기반으로 분류 및 분석함으로써 의도를 명확하게 하고자 하였다. 이를 위하여 본 연구에서는 인간 삶의 과정에서 개인의 경험과 기억, 형성된 사회의 현상과 흐름 등을 고찰하여 동시대에서 동심의 흐름과 변화된 인식을 연구하였다.

현대 사회에서는 인간의 삶의 목표지향적 특성이 뚜렷하여 목표를 기반으로 개인의 삶이 형성되고, 외부 환경이 구성된다. 개인의 삶을 고찰해 보면 당사자의 현재 목표에 대하여 추론할 수 있는데 이때 수반되는 정신활동에서 발현되는 목표를 본인은 '꿈'이라고 말한다. 인간의 정신활동인 꿈은 독자적으로 생성되는 것이 아니라 한 사람의 삶을 기반으로 발현된다.

연구의 과정을 바탕으로 본인은 '동심'을 꿈의 근거와 토대가 되는 단단한 지반과 같다고 설명하였다. 동심이란 아이의 마음, 혹은 아이의 마음처럼 순수한 마음을 대표하는 단어이다. 하지만 추상적인 단어로 단순하게 아이의 마음이라고 단언할 수 없고, 인간 본연의 마음이라고 말할 수 있다. 동심은 단순히 어린 시절에 만들어지는 마음을 넘어서 가장 순수하고 강한 시절에 만들어지는 인간의 마음이다.

그동안 예상할 수 없었고, 인류가 해결하기 힘든 난제를 동반한 동시대의 삶에서 피로감을 가지는 현대인에게 강한 마음인 동심에 대하여 상기하고 고찰하는 것은 지속되는 인간의 삶이 성장하며 발전할 수 있는 계기가 되는 것임을 연구 과정에서 알게 되었다.

동심은 사람의 정신에 잠재되어 지속되고 상상을 통하여 몽상으로 발현된다. 이 몽상은 인간의 유희적 성향을 바탕으로 재창조되고 삶에서 끊임없이 지속적으로 발현된다.

인간의 삶은 멈춤이 없고, 연속되는 꿈꾸기 과정에 있기에 기억으로 잠재된 동심은 인간의 유희적 특성을 바탕으로 지속되며, 새로운 몽상이 더해져 생경하고 창의적인 상상 표현을 지닌 예술로 창조, 진화된다. 몽상에서 시작된 재창조 된 동심의 이미지는 인간의 삶의 경험과 지식이 부과됨에 따라 그 영역의 제한이 없고 무한하다.

본인은 동시대를 살아가는 사회 구성원이며 시대의 변화를 체감하며 살아가는 예술가로서 창조적 활동을 시도한다. 삶에서 겪는 변화와 흐름은 자연스럽게 자아의 의식에 반영되고 의식을 포함한 몽상은 변화된 자아를 기반으로 발현한다. 동시대 흐름에서 변화되는 동심의 유희적 상상 표현은 과거의 순수하고 아이같은 천진난만함만을 내포할 수 없음을 본 연구를 통해 이해하게 되었다. 그리고 시간의 흐름 속에서 변화된 동심이 동시대의 현대인에게 고향과 같은 안식처가 됨을 확인하였다.

작품에 드러나는 동심의 형상과 빛, 색, 그림자는 잠재태로 존재하는 동심이 의식화되고, 과거와 현재의 기억과 경험이 일체화되어 내면세계로부터 견인되어 작품으로 발현된 것이다. 발현된 표현은 자의적 서사가 담긴 잠재된 동심의 기억에서 발현된 것으로 감상자의 직관으로 해석하기에는 공통점을 찾기 힘들지만 바슐라르가 제안하는 마음으로 작품을 감상한다면 공감을 할 수 있으며 감상자의 자아가 투영되어 재창조되는 것이다.

본 연구는 인간의 본연의 마음을 고찰하며 오랜 시간 지속해온 본인의 작품에 대한 연구를 목표로 시작되었지만, 결과적으로 삶에서 시각예술을 통하여 마주하게 되는 누군가에게 위로와 치유가 되기를 바라는 본인의 작품관을 보다 명확하게 하는 계기가 되었다고 할 수 있으며 동시에 인

간의 본연의 마음을 상기시키는 매개체가 되기를 바라는 본인의 예술관에 당위성을 밝힌 것이다.

참고 문헌

1. 학술지

김애경,「마르크 샤갈 작품에 나타난 무의식의 내면세계- 융(C.G-JUNG)의 분석심리학 이론을 근거로-」,『커뮤니케이션 디자인학회』, 2010, p. 104-105.

김지혜,「크리스티앙 볼탕스키 작품세계 연구」, 2005, p. 6, 12-13.

백효녕, 이광철,「현대회화 관점에서 마르크 샤갈 회화에 나타난 동심의 이미지 요소 분석 」,『한국기초조형학회』, p. 26-27.

이난수,「동심설이 측면에서 본 '강남스타일'」,『충남대학교 유학연구소』, 2012, p. 433.

이미정,「동심의 흐름과 변화 양상 연구: 이탁오・방정환・계급주의를 중심으로」,『동화와 번역 제36집』, 2018, pp. 1, 213-215, 221-222.

오세권,「회화 표현에 있어 편집에 관한 연구-마그리트의 데페이즈망 편집을 중심으로 」,『한국 상품 문화 디자인연구』, 2021, p. 120, 124.

정갑임,「생명. 아이의 마음, 그리고 놀이」,『한국 양명학회』, 2015, pp. 20, 77-78.

정갑임,『우리 안의 '아이'라는 자원-'동심'과 '내면 아이'에 대한 연구를 중심으로』,『한국 양명학회』, 2020, p. 5, 13, 20.

정신영,「일본 현대미술에 나타난 서브컬쳐의 영향」, 2014, pp. 235-236, 241, 243, 257.

2. 국내 저서 및 번역서

가스통 바슐라르, 김병욱 번역,『물과 꿈』,이학사, 2020

가스통 바슐라르, 김 혁 번역,『몽상과 시학』,기리원, 1989
김난도 전미영 외,『트렌드 코리아 2023』, 미래의 창, 2022
김난도 전미영 외,『트렌드 코리아 2024』, 미래의 창, 2023
김자연,『아동 문학의 이해와 창작의 실제』, 청동거울, 2003
김형효,『베르그송 철학』, 민음사, 1991
김혜남,『어른으로 산다는 것』, 걷는 나무, 2011
노명우,『호모 루덴스, 놀이하는 인간을 꿈꾸다』, 사계절, 2015
다니엘 마르슈소, 김양미 옮김,『샤갈-몽상과 은유』,시공디스커버리, 1999
로버트 존슨, 제리 룰, 신선해 옮김,『내 그림자에게 말 걸기』, 가나, 2020
박민수,『아동문학의 시학』, 양서원, 1998
배어드,『정신분석과 문학비평』, 고려원, 1992
석용원,『아동문학 원론』, 학연사, 1986
수지 개블릭, 천수원 옮김,『르네 마그리트』, 시공아트, 2000
정잔진,『예술, 문화, 발달』, 열린책들, 2020
지그문트 프로이드, 김인순 옮김,『꿈의 해석』, 열린책들, 1997
최 민,『기억의 망각』, 문화과학, 2000
알프레드 아들러, 홍혜경 번역,『아들러의 인간이해』,을유문화사, 2016
앙리 베르그손 , 황수영 번역,『창조적 신화』,아카넷, 2005
앙리 베르그손 ,『물질과 기억』,아카넷, 2005
양민수,『아동문학의 시학』, 양서원, 1998
요하네스 이텐, 김수석 번역,『색채의 예술』, 서울문화사, 2015
윤서영,『동심, 감정의 미니멀리즘』, 커리어북스, 2018
이지, 김혜경 옮김,『분서 2-焚書』, 한길사, 2004

최 민,『기억의 망』, 문화과학사, 2000
필립 아리에스, 문지영 번역,『아동의 탄생』, 새물결, 2003
호머 레인, 김영란 옮김,『아이들은 어떻게 성장하는가』, 민들레, 1928
홍명희,『상상력과 가스통 바슐라르』, 삶림, 2005
칼 구스타브 융, 김세영 번역,『어린이들의 꿈 해석』, 부글books, 2019
칼 구스타브 융,『칼 융이 본 프로이트와 정신분석』, 부글books, 2018
焚書　권3 童心說 : “夫童心者, 眞心也. 若以童心爲不可, 是以眞心爲不可夫童
心者, 絶假純眞, 最初一念之本心也. 若失卻童心, 便失卻眞心, 失卻眞心便失卻眞
松井みどり,「白い空間の中の子ども：大きなマイナー・アーチストとしの奈良美智」,『奈良美智：全作品集 』, 1984-2010

3. 간행물

국립현대미술관,「볼탕스키의 겨울 여행」, 국립현대미술관 과천, 1997
김성용,「동심의 계급성-조직화과 제휴함」, 중외일보, 1930
박 훈,「근대 일본의 ‘어린이’관의 형성」,『동아조선』, 2005
방정환,「세계로 개척되는 ‘동화’에 관하여」,『문화일독』, 1923
디자인 하우스,『스타일 H』, 2022
정홍교, 『동심』조선강단 2권 1호 , 조선일보사, 1930
중기이코노미, BIZart』, vol.105, 2022,9
김성용, 「동심의 계급성-조직화과 제휴함」,중외일보, 1930
영국 테이트 미술관 특별전, <빛>, 전시 설명문
Lynn Grumpet,『Christian Boltanski』, Flammarion, 1994
奈良美智,「Artist Interview Yoshitomo Nara - 以心伝心のアート」,『美術

手帖』, 美術出版社, Apr, 1995
天野太郎, 「斷片へ」, 『I don't Mind, If You Forget Me』, 横浜美術館図錄, 淡交社, 2001

4. 기타자료

김성호,「동심의 심안으로 모색하는 꿈의 메타포」,
『김보라-The foundation of dream』전시 카탈로그, 2023
권도균,「김보라 - 피어나는 꿈」,『BIZart』전시 카탈로그, 2022
이용주,「혼자수로 만나는 세계명화, 피에르 브뤼헬, 아이들 놀이」,
http://www.geconomy.co.kr/mobile/article.html?no=272829
Blunch story,「너 그렇게 놀다가 평생 논다-놀이를 바라보는 서로 다른 2가지 시선」, https://brunch.co.kr/@jechungman/12
글·사진 이인우 리쓰메이칸대학 '시라카와 시즈카 기념 동양문자문화연구소' 객원연구원, 한겨레신문,
https://n.news.naver.com/mnews/article/028/0002648119
애너하임 디즈니랜드 현판,
https://m.blog.naver.com/themeparkrjd/221477328008
조은정, 전시 상세 정보, 서울 아트 가이드,
https://www.daljin.com/?WS=21&BC=gdv&GNO=D077133&stab=tab_detail03
AMOROSAR,
https://it.amorosart.com/opera-chagall-catalogue_de_loeuvre_grav%C3%A9_-_dessin-82916.html
임두빈,「캔버스 인 캠퍼스 7 마그리트 <사랑의 원근법>」,『단대신문』. 2017.5.30.

http://dknews.dankook.ac.kr/news/articleView.html?idxno=14870
BAZAAR,「요시토모 나라-순수한 예술가」,『art & culture』,
https://www.harpersbazaar.co.kr/article/80979
https://sculptors.jp/movie/3884
GAGOSIAN gallery, https://gagosian.com/artists/robert-therrien/
WIKIPEDIA, https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Therrien
gana art, https://www.ganaart.com/exhibition/robert-therrien/
고성연,「a Big and Small World」,『조선일보』,
https://stylechosun.com/online/big-small-world
ART BUSAN, 로버트 테리엔과 시적인 작업세계 (Robert Therrien and A Poetic Sensibility), YOUTUB,
https://www.youtube.com/watch?v=urWkixqPnHA
문수경,「평범함을 특별함으로 바꾸다…로버트 테리엔 개인전」,『 CBS노컷뉴스』, https://www.nocutnews.co.kr/news/5740727
이혜리, 이코노미스트, “성공한 어른이란? ‘구슬 아이스크림’을 마음껏 사먹는 것, https://economist.co.kr/article/view/ecn202309010040
이은광,「농심, 어른용 스낵 ‘먹태깡’ 600만봉 판매 돌파」, 디지털 비즈온,
http://www.digitalbizon.com/news/articleView.html?idxno=2333207
주식회사 농심 홈페이지 , http://www.saewooggang.com/main/index
깐징,「옷장을 부탁해-모남희 블핑이 크림이 샤넬 가방에 예쁜 인형 키링」, https://m.blog.naver.com/yulee6640/223164086701?view=img_12
한지연, '포켓몬빵 열풍'...띠부씰 때문에 지갑 연 어른이들 [뭘스트리트],『SBS 뉴스』,
https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1006678789&plink=ORI&cooper=NAVER&plink=COPYPASTE&cooper=SBSNEWSEND

괴테는『색채론』머리말,
http://berlinreport.com/bbs/board.php?bo_table=germany&wr_id=350
모찌,「뷰티 패션 블로거 모찌」,
https://blog.naver.com/xelloss_2/222710738843
「ROBERT TERRIEN」,『가나아트』, 4월호, 2022
https://www.ganaart.com/exhibition/robert-therrien/

ABSTRACT

A Study on the Imaginative Expression of Childhood Innocence through Virtual Memory

-A case study of the researcher's work-

Kim, Bo Ra
Department of Fine Art
Graduate School of Sungshin University

This study analyzes the expression of children's innocence shown in contemporary art from the perspective of a contemporary social phenomenon, Ki-dult, and studies the positive changes that people get from the expression. In the process of living, people experience a change to children's innocence that faces intentionally or accidentally. This change does not mean that children's innocence disappears as adults, but it means a change that is added and relieved by the accumulation of time and experience to the children's innocence. I want to study the justification for reflecting on the value and meaning of children's

innocence, which is the human mind that faces the changing life, through the work, and to study the expressive characteristics in my work, which are the motivation to return to the children's innocence, which is the human mind, for modern people who cannot look back on themselves within the rapidly changing contemporary trend.

In this study, from the perspective of looking at children's concentricity as the point of view of playful existence among human characteristics, children's concentricity changes humans more positively. The purpose of this study is to connect and analyze contemporary social characteristics. In addition, based on the above analysis, five preceding writers, including expressions expressed from childhood innocence, were selected as subjects for the study. Marc Chagall, Renee Magritte, Nara Yoshimoto, Robert Terrien, and Christian Boltanski were selected, and rather than the original expression method of the preceding writers, we would like to discover, compare, and analyze commonalities in children's innocence and intentions expressed in the work.