



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](#)

김 정 희 교수지도
석사학위 청구논문

키덜트(kidult)적 감성으로 표현한
작품 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2013

성신여자대학교 대학원

조소과

송 휘 원

키덜트(kidult)적 감성으로 표현한
작품 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

김 정 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2012년 11월

성신여자대학교 대학원

조소과

송 휘 원

인 준 서

송회원의 석사학위 논문을 인준함

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

인간은 존재론적 성격을 규정하는 표현 중에 ‘인간은 사회적 동물이다’라는 말이 있다. 이는 한 개인이 완전한 삶을 영위하기 위해서는 필연적으로 사회라는 테두리 안에서 삶을 영위해 나아가야 함을 의미한다. 이러한 인간이 사회에서 소외되게 된다면 그 존재의 의미는 희미해질 수 밖에 없다. 하지만 물신화되어버린 현실의 세계는 인간을 하나의 수단으로만 바라보는 현실이 되어 버렸다.

인간이 총체적 이성을 가지고 살아가지 못하고, 도구화된 이성만으로 살아가는 것은 인간 소외의 한 모습이다. 인간의 가치를 무시하는 소외 현상은 자아 상실감을 느끼게 하고 사회 구성원으로서 사회의 뿌리를 내리기 어렵게 만든다.

또한 인간은 현실의 무게가 무거워질수록 일탈과 유토피아를 꿈꾸게 되는데 현실에 존재하지 않는 유토피아는 온전한 상상만이 가능케한다. 상상이라는 대안의 세계는 보이는 사실만을 인정하는 즉물적 태도를 충만한 의미로 전화시킨다. 여기서 환상,몽상,판타지 같은 상상의 세계는 과거, 현재 그리고 미래라는 각기 다른 시공간을 꿰뚫어 비선형적으로 부유하는 생각들과 과거의 경험에 바탕을 둔 기억들에 현재의 욕망이 더해져 미지의 세계를 상상해 내는 것을 의미한다.

본 논문에서는 현대사회에서 소외된 인간의 정체성과 소통의 대안을 찾고자 본인의 작품을 중심으로 분석하고 연구하였으며 총3장으로 구성하였다.

제1장 서론에서는 현대인들이 겪고 있는 인간소외 현상에 대해 고찰하고 본고의 연구목적과 표현방법에 대해 서술하였다.

제2장 본론에서는 인간소외 현상의 대안으로 감성이 충만한 상상 세계의 이

론적 설명과 키덜트(kidult) 문화 현상에 대해 서술하였다. 또한 본인이 생각하는 동화적 판타지가 작품 속에서 어떻게 소녀의 이미지로 상징화되어 표현되었는지를 설명하였으며 본인의 작가관과 감수성에 대해 분석하였다. 개별 작품의 설명을 위해 작품사진과 작품의 제작 방법, 내용 등을 서술하였다.

제3장 결론에서는 본 논문의 내용을 총괄하여, 본인 작품의 궁극적 목적을 서술하고 앞으로의 작품 활동 방향을 제시하였다.

목 차

논문 개요

| | |
|--------------------|----|
| I. 서론 | 1 |
| II. 본론 | 3 |
| 1. 작품 형성의 배경 | 3 |
| 1) 소통을 위한 유년기로의 회귀 | 3 |
| 2) 키덜트 문화 | 8 |
| 3) 소녀의 상징성 | 11 |
| 4) 정서적 교감의 대상 | 12 |
| 2. 작품의 조형적 특성 | 14 |
| 1) 형태 표현 | 14 |
| 2) 서사적 구조와 설치 | 17 |
| 3) 색채 표현 | 20 |
| 3. 작품 분석 | 24 |
| III. 결론 | 51 |

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 록

| | |
|--|----|
| [작품-1] 소녀,소녀에게 묻다, FRP, 2012 | 24 |
| [작품-2] 소녀,소녀에게 묻다, FRP, 2012 | 25 |
| [작품-3] 소녀,소녀에게 묻다, FRP, 2012 | 25 |
| [작품-4] 소녀,소녀에게 묻다, FRP, 오석, 2012 | 29 |
| [작품-5] 푸른물결..나를이끌어주네, FRP, 2012 | 32 |
| [작품-6] 푸른물결..나를이끌어주네, FRP, 2012 | 32 |
| [작품-7] 푸른물결..나를이끌어주네, FRP, 2012 | 33 |
| [작품-8] 푸른물결..나를이끌어주네, FRP, 2012 | 33 |
| [작품-9] cat in bathtub, FRP, 2012 | 36 |
| [작품-10] Animal in fantasy, FRP, 스테인리스 스틸 | 39 |
| [작품-11] 내안에 잠기다, FRP 대리석, 2012 | 42 |
| [작품-12] 비오는 날에, FRP, 2012 | 45 |
| [작품-13] 비오는 날에, FRP, 2012 | 45 |
| [작품-14] 비오는 날에, FRP, 2012 | 46 |
| [작품-15] 비오는 날에, FRP, 2012 | 47 |
| [작품-16] 비오는 날에, FRP, 2012 | 48 |

도판 목록

| | |
|--------------------------|----|
| [도판-1] 본인의 전시 장면 中 | 18 |
| [도판-2] 본인의 전시 장면 中 | 19 |

I. 서론

현대사회에서 사회 조직의 거대화과 관료화는 필연적으로 거대하고 치밀한 조직을 요구하게 되고 여기서 현대인은 거대한 조직 속에서 부속품에 불과한 구성원으로서의 자기를 발견하게 된다.

현대인은 개성이나 인격, 개인적인 희망은 무시되어 존재의 희의를 느끼게 되고, 소외를 경험하게 되는 것이다. 인간의 자아가 상실되고 점점 파편화되며 상호간의 의사소통이 단절되는 상황은 인간의 삶에 심각한 위협이 된다.

소통이 단절된 사회는 물질적으로 풍요하고 사회적 질서가 견고하다고 하더라도, 개개의 사회 구성원들이 뿌리를 잃게 되고 결국 소외감을 느끼게 된다. 그러나 아이러니하게도 인간의 심성은 그럴수록 현실에서 받은 고통을 똑같은 크기만큼을 신비로운 환상을 통하여 보상받고자 한다. 본시 인간은 생태적인 본성을 타고 났다는 뜻이다. 그래서 환상 드라마 혹은 해리포터에 많은 사람들이 심취하고 있는지 모른다. 최근 들어 과거의 낭만을 추억하려는 경향이 강해지는 것도 현실에서 오는 자아 박탈감을 회복하려는 의지에서 발생된다고 할 수 있다.¹⁾

본 연구의 목적은 대인관계에서 오는 소통의 부재와 소외 현상을 극복하기 위해 생긴 키덜트(kidult)문화 현상에 대해 연구하고 이를 극복하기 위한 방안으로 놀이와 감성이 충만했던 유년기의 시절로 돌아가 상상의 세계를 연구함으로써 현실에서 만족하지 못했던 것들을 환상속에서 이루고자한다. 이런 유토피아적 상상을 통해 잠시나마 현대인들이 느끼는 자아의 상실감과 소통의 대안을 모색하고자한다.

1) 양한수, 『뉴에이지 음악-그리고 크로스오버 이야기』, 살림출판사, 2004, p16.

표현 방법으로는 어린 시절 행복하고 즐거웠던 느낌과 기억들을 자연과 동물이라는 대상과 함께 본인 스스로가 투영된 소녀의 이미지로 나타내었다. 본인은 이 소녀를 통해 꿈과 환상의 세계로 표현한다.

본인의 작품을 중심으로 작품 형성 배경과 사유감성 및 작가관, 작품의 조형적 특성을 살펴보고 분석하여 향후 본인의 작업과제를 도출해 내는데 의의가 있다.

II. 본 론

1. 작품 형성의 배경

1) 소통을 위한 유년기로의 회귀

심리학자들에 의하면 유년기의 기억은 성인이 된 후에도 잠재 의식 속에 남아 인간의 사고를 지배한다고 한다. 어린 시절에 받은 충격은 현재에 와서 병으로 나타나기도 하지만, 현재를 살면서 지난 시간을 추억하는 행위는 도피처를 찾아 떠나고 싶어 하는 인간의 심리를 반영한다.

대다수의 사람들은 행복을 현재보다는 과거의 추억 속에서 찾으려 든다. 실상 과거가 현재나 미래보다 나은 것이 없는데도 불구하고 지나간 삶은 아주 행복했다고 착각하는 것이다. 특히 복잡 다난한 산업시대를 사는 현대인들은 냉혹한 경쟁사회를 탓하며 유년기를 유토피아로 단정하고 막연히 동경하게 된다. 하지만 고향으로 돌아가는 것은 가능해도, 어린 시절로 돌아 갈 수는 없다.

상상의 시공간은 현실 속에서는 존재하지 않는다. 시간 속의 사물은 물처럼 흘러가나, 공간 속의 사물들은 정지하여 병존한다. 시간은 시간이고, 공간은 공간이다. 하지만 꼭 그래야 하는가? 시간을 공간으로 공간을 시간으로 만들 수는 없는가? 그렇게 할 수 있다. 상상 속에서는 시간은 공간이 되고, 공간은 시간이 된다.²⁾

상상에 열중할 때 일상의 시간은 멈춘다. 상상은 우리를 일상에서 빼내 새로운 시간 속으로 들어가게 한다. 이렇듯 원형적³⁾ 시공간인 상상의

2) 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 신국판, 2005, P181.

세계는 삶의 기대되는 지고한 의미와 목적 대신에 유희와 자유로움이 있다.

상상은 정신의 놀이다. 상상을 할 때 정신은 노동을 하지 않고 놀이를 한다. 폴 비릴리오⁴⁾의 표현을 빌리면 그것은 “어린아이의 세계로 회귀하려는 성숙한 자만이 들어 갈 수 있는 초록빛 낙원”이다. ⁵⁾

유년기로 다시 돌아가는 노력은 바쁜 일상 속에서 잃어버렸던 나의 존재를 재확인하는 기회가 된다. 이렇게 유년기의 기억은 현대인들에게 있어서 정신적 고독과 불안, 상실, 고뇌와 갈등을 어느 정도 치유해 주는 역할을 한다. 기억⁶⁾은 인간 행동의 인과관계를 가늠해 볼 수 있는 학문적 근거가 되어주고, 창작활동을 하는 작가들에게 사고의 근원이 되어 작품으로 표현된다.⁷⁾

어린 시절의 기억처럼 오래된 기억일수록, 정보의 기호화 과정에서 언어를 사용하여 기억하기보다 시각적 자극을 동반한 심상⁸⁾으로 기억될 때 더 잘 기억된다고 한다. 심리학자들 역시 연구를 통해, 문장보다 그림이 더 잘 기억된다고 밝히고 있다. 그리하여 매우 하찮고 무의미한 것처럼 보이는 어린 시절의 단편적인 기억들이 어떤 자극에 의해 문득 사진

3) 원형적(原形的) 상징이란 인류의 역사를 통하여 수없이 많은 사람들에 의해서 되풀이 되고 공통적으로 인식되는 원초적 이미지로서의 상징이다.

4) 폴 비릴리오(Paul Virilio): 시각 미디어 이론가이다. 연세대학교 대학원신문 04.9.6일자.

5) 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 신국판, 2005, p9.

6) 기억이란 사람이나 동물 등의 생활체가 경험한 것이 어떤 형태로 간직되어 있다가 나중에 재생 또는 재연, 재구성되어 나타나는 현상을 말한다. 남경희, 『유년기 놀이를 이용한 장신구 디자인 연구』, 홍익대 산업미술대학원 석사논문, 2009.

7) 천연옥, 『유년기의 기억을 주제로 한 도자조형연구』, 서울산업대학교 석사논문, 2004, p3.

8) 기억심상이란, 특정한 외부의 자극 없이도 이전의 경험이 나타나는 특수한 재생 표상을 말한다. 심리학에서 심상은 이전에 경험한 것이 마음속에서 시각적으로 나타나는 이미지를 말한다. 구체적인 대상은 심상을 형성하기 쉽고, 심상 형성의 용이성이 기억에 영향을 준다. 남경희, 『유년기 놀이를 이용한 장신구 디자인 연구』, 홍익대 산업미술대학원 석사논문, 2009.

처럼 선명하게 떠올리게 되는 것이다.

본인의 기억 중심에는 어린 시절 자연과 함께하던 시공간이 있다. 본인은 이 시공간을 환상 또는 판타지⁹⁾라 명한다.

환상은 무의식적 정신 생활의 주요 요소로 생각되며 일차적 과정, 즉 환각적 소원 성취를 직접적으로 반영한다. 환상은 프로이트가 생각한 것보다 훨씬 이전부터 자아와 초자아가 기능하고 있고, 이미 생애 첫해부터 오이디푸스 콤플렉스¹⁰⁾를 포함한 발달적 갈등이 존재하고 있으며, 그 갈등에 대한 방어, 본능, 정서 등이 작용하고 있음을 보여준다. 환상은 형식적 언어가 발달하기 훨씬 이전부터 형성되기 시작하여 성인기 내내 개인의 내적 세계를 지배한다.

프로이트는 잃어버린 유년기로의 회귀를 열망하는 잠재의식이, 실제로 꿈과 여러 경로를 통해 회귀를 시도한다고 하였다. 때문에 예술은 과거의 체험으로 돌아갈 수 있는 하나의 통로를 제공한다고 설명하였다. 이와 같이 프로이트는 잠재의식과 기억에 의해 떠오르는 이미지를 통해 과거의 세계를 돌아볼 수 있는 수단으로서의 기억의 의미를 설명하였다.

칼 구스타프 융¹¹⁾은 소아기는 정서적으로 매우 강렬한 시기이며 어린 이들의 최초의 꿈은 흔히 정신의 기본구조를 상징적인 형태로 묘사하면

9) 판타지(fantasy): 일반적으로 환상을 의미하는데, 판타지는 문학, 음악, 예술, 심리학 등 널리 그 용어가 쓰이고 있다. 심리학에서는 의식적이건 무의식적이건 마치 이야기처럼 전개되는 정신작용을 일컫는 용어로서, 클라인학파의 이론에서 환상은 본능의 정신적 표현이라고 정의되며, 따라서 생애 초기부터 존재하는 것으로 지정된다. 유아의 본능은 생애 초기부터 대상관계를 추구하며 이러한 추구는 환상을 통해 표현된다. 김현수, 『판타지로 표현된 현실의 반영』, 홍익대 조소과 대학원 석사논문, 2010.

10) 오이디푸스 콤플렉스(Oedipus complex): 심리학에서 남성이 부친을 증오했고 모친에 대해서 품는 무의식적인 성적 애착이다.

11) 칼 구스타브 융 (Carl Gustav Jung), (1875~1961): 프로이트가 무의식이라는 세계로 들어가는 입구를 제공했다면, 융은 무의식을 바라보는 시각을 다양화했다는 의의를 지닌다. 네이버 지식백과.

서 그 개인의 장래 운명을 어떻게 형성해 나갈 것인지를 풀어나가는 중요한 시기라고 말하였다. 이것은 어린 시절의 기억과 경험이 어느 시기보다 오래 남고 성인이 되어 생활함에 있어서도 큰 영향을 준다는 것을 강조하는 말이라고 할 수 있다.

프로이트나 융의 이론에서처럼 어린 시절의 체험은 오랫동안 저장되어지고 많은 시간이 흐른 뒤에도 무의식중에 남아있게 된다. 따라서 인간에게 있어 과거의 경험은 매우 중요한 요소이다. 이렇듯 과거로의 회귀 현상은 억압되었던 무의식과도 연관성이 있다. 흔히 꿈을 무의식의 소산이라고 한다.

본인은 유난히 잠을 깊게 들지 못하여 꿈을 많이 꾸던 유년시기엔 꿈의 기억들이 생생하여 현실과 혼돈이 들 때도 있었으며 현실보다 더 아름답고 신비한 꿈을 꾸었을때는 현실보다 더 머무르고 싶었다. 꿈 속에서 모든 것이 가능하다. 물론 자신의 의지에 의해 생각하는 것은 아니지만 현실에서 이를 수 없던 것을 이루었을 땐 유토피아를 만난 듯 하다.

우리가 잠들면, 이성도 함께 잠든다. 이성이 잠들면 무의식에 저장된 이미지들이 올라와 한바탕 축제를 벌인다. 꿈 속의 형상들은 결코 합리적으로 결합되지 않아, 컴퓨터로 합성한 그림처럼 하나의 형상에 다른 형상이 겹치곤 한다.¹²⁾ 꿈을 꾸다는 것은 어떤 의미일까? 매일 밤 모든 인간의 영혼에 공상의 날개를 달아주는 이 꿈을 어떻게 무시할 수 있을까?

이성 혹은 의식은 데카르트 이후 지금까지 지속 되어온 서양 철학의 기본전제이다. 당시 합리주의 철학자들은 이성야말로 인간의 우월성을

12) 진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 신국판, 2005, p159.

드러내는 도구라고 주장하였지만 이후 이성과 과학은 인간에게 풍요로움과 편리함을 가져다주는 상징으로 여겨졌으나 더불어 한계를 드러내었다. 이에 프로이트는 과학이 주는 문제점들을 인식하고 인간 삶의 에너지원이 되는 무의식의 중요성을 주장하였다. 무의식은 인간 생활에 있어 중요한 정신세계를 이루는 영역이다. 또한 프로이트는 이처럼 자신의 의지와 상관없는 정신 병리적 현상이 일어나는 것을 막기위해 무의식을 잘 이해해야하며 받아들여야 한다고 주장하였다. 프로이트가 주장한 무의식을 간단히 살펴보면 무의식은 인간정신의 대부분을 차지하고 있는 것으로 이것을 모르면 개개인의 존재를 알 수 없을 정도로 매우 중요한 요소이다. 또한 하등의 개념이 아닌 인간 삶의 에너지원으로서의 역할을 하며 인생의 중요한 결정을 내리는데 빠뜨릴 수 없는 것이다.

본인의 경우 일상생활이나 작품을 만드는 과정에서 꿈, 히스테리등이 본인의 의지와 무관하게 종종 발견되어지는 것을 알게 되었으며 무의식의 내용들을 분석함으로써 그것의 근본적인 원인을 찾고자 하였다. 그리하여 꿈에서 보았던 형상들을 통해 작업으로 드러내며 무의식적으로 잠재된 소망과 이상을 표현하고자 하였다. 내 안에 갇혀있던 심리적 욕구가 작업이라는 형태를 통해 비로소 발산되어졌다.

본인은 그런 소망을 작품으로 재현하면서 순수했던 어린 시절로 돌아가 현실에서 대인관계로부터 소원해져 잃어버리고 상처받은 자아를 치유하고자 한다.

이런 일련의 생각은 본인의 작업에서 상징적 표현으로 본인의 자아가 투영된 소녀를 만들어 순수하고 원초적인 자연과 동물이라는 다양한 대상들과 결합시켜 감성적 교감을 나누고자 하였다. 작품에 나타난 대상들은 유아가 가지고 있는 형태적 특징과 색채를 바탕으로 유토피아적 환상

의 세계로 나타내었다.

2) 키덜트 문화

대중문화에서는 어른들이 어린이가 되고 싶어하는 환상을 담은 문화 형식들을 통상적으로 키덜트 문화라고 한다. 키드(Kid)와 어덜트(Adult)가 합성된 이른바 키덜트(Kidult)라는 신조어는 20~30대의 성인들이 어린 시절에 경험했던 갖가지 향수들을 여전히 잊지 못하고 그 경험들을 다시 소비하고자 하는 현상을 지시한다. 키덜트 문화는 이미 영화, 소설, 패션, 애니메이션, 광고 등 소비 문화 전 영역에서 새로운 문화 신드롬으로 확산되고 있다.

키덜트 문화는 성인들에게 과거 어린 시절을 상상하게 만드는 일종의 향수주의를 자극하고 있다. 키덜트 문화는 갈수록 생존 경쟁이 치열한 현실에서 성인들이 자기 세계에 대한 공포증을 없애기 위해 환상의 세계를 선택하려는 대리만족에서 비롯된 것일 수 있다.¹³⁾

어린이와 어른의 문화 경계를 허물어버리려는 키덜트 문화는 타락한 기성세대의 현실을 경고하는 강력한 메시지를 담고 있다.

키덜트 문화가 한 사회의 문화적 정체성을 습득하기 이전 유아적, 원초적 감성에 호소한다는 점에서 세계화 시대가 개척한 새로운 형태의 문화로 보이기도 한다.

키덜트가 어쩔 수 없이 퇴행의 의미를 내포하기 때문에 말 자체에 거부감을 가진 이들이 존재한다. 키덜트 문화를 이야기할 때 언급되는 구체관절인형 마니아들 중에는 “정신적 미성숙자들로 보는 시선이 싫다”고 말하는 이들이 있다. 그러나 더 이상 키덜트 문화는 소수의, 미성숙한 퇴

13) 노종남, 『소외심리에 나타나는 '키덜트(kidult)'문화현상에 관한연구』, 한남대학교 대학원 석사논문, 2012, p14.

행 문화가 아니다. 키덜트 문화는 ‘약한’ 정도의 일탈이자, ‘나는 착하다’는 것을 과시하면서 악수를 청하는 새로운 세대의 ‘마음 트기’이다. 그것이 어린 시절에 대한 향수든 사회적 공포와 권위 앞에서 어른들이 갖게 되는 무조건적 복종의 형태든, 애고의 무거운 책임감에서 벗어나고 싶은 현대인들의 심리를 반영하고 있는 것이다.

몇 년 전 파리 컬렉션에서 디자이너 카스텔 바작이 곰돌이(테디 베어)를 주렁주렁 단 옷을 선보이자 언론들은 이것이 정신적 퇴행을 보여준다고 분석했다. 그때 이 퇴행적이 패션이 대중적 성공을 거두리라고 예상한 이는 거의 없었다. 그러나 지금, 어른들이 어린이가 되고 싶어하는 환상을 담은 키덜트 문화는 온.오프 라인과 대중, 순수 예술 시장에서 문화 코드로 자리잡았다.

키덜트적 감성을 바탕으로 작업을 하는 작가들은 모두 표면적으로는 진지한 예술에서 팬시적인 가상의 캐릭터를 도입했고 일상의 소재를 차용하였으며 꿈이라는 상상의 세계를 펼쳐 대중문화와 고급예술의 장르 해체라는 결과를 낳았다. 복잡한 사회에서 자신을 격리하고, 자신의 세계 속에 빠져 있고 싶은 욕망을 가진 작가들이 탈출구를 찾다가 발견한 것이 어린이보다 더 어린이다운 형상들이다. 이런 작가들이 늘어난다는 건 여기에 공감하는 대중이 많아진다는 의미다.

이들 작가 중 본인은 나라 요시모토¹⁴⁾와 미야자키 하야오¹⁵⁾에게서 많

14) 나라 요시모토 (Nara Yoshitomo),(1959~, 일본): 일본의 네오팝의 대표 주자인 나라 요시모토의 만화그림엔 반항적인 악동 캐릭터가 등장하는데, 이를 이용한 다양한 아트 상품도 유명하다. 나라 요시모토는 끊임없이 자기 스스로와 얘기하고 어릴 적 마음을 통해서 자신의 자아를 찾으려 노력한다. 그는 태어난 이후 경험한 모든 것(특히 유년시절)이 작품의 소재라고 말하는 작가이다. 나라의 악동 캐릭터는 겉보기에는 작고 연약한 소녀이지만 이들의 얼굴 안에는 슬픔,반항,분노,희망 등 수많은 감정이 녹아 있다. 단조로운 일상에 매몰되어 표정을 잃은 채 살아가는 대중들은 다양한 감정이 담긴 소녀의 얼굴을 보면서 잊고 있던 감정을 발견한다. 천진난만한 소녀가 태연하게 해골을 만지작거리는 모습, 귀여운 소녀가 한쪽 눈에 안대를 붙이고 있는 모

은 영향을 받았다. 나라 요시모토의 팬시적 성향이 강한 작품은 본인의 예술적 시각을 바꾸었다. 대학 시절까지만해도 예술작품은 거대서사가 있어야한다는 중압감을 가지고 있었던 것 같다. 나라 요시모토의 작품을 처음 접했을 때는 예술작품인지 상업적인 팬시 상품인지 구분이 가질 않았다. 하지만 그의 작품을 자세히 들여다보았을 때 작은 꼬마 악동은 잘나가는 팬시 상품이 아닌 그의 내면을 들여다 볼 수 있는 예술적 연결고리가 되어주었다.

본인의 유아적인 성향을 사소한 개인의 취향으로만 취부했던 사실에 대해 잘못된 생각이라는 것을 나라 요시모토의 작품을 통해 알게되었으며, 예술이 만화적 또는 팬시적 형태로 표현되더라도 작가의 생각을 표현하는 데는 한계가 없다는 걸 깨닫게 되었다.

또한 일본의 애니메이션의 거장인 미야자키 하야오의 작품 속에 나타나는 비행의 모습, 파괴되는 자연, 인간을 돌봐주는 비현실적인 동물과 괴물들은 본인이 어릴 적부터 상상해오던 것들과 많은 부분이 비슷하다는 것을 느꼈다. 그의 작품을 통해 치밀한 서사구조와 철저한 작가주의가

습, 입 밖으로 송곳니가 비어져 나온 소녀가 좀비처럼 걷는 모습 등은 소녀가 마냥 보호본능을 자극하는 연약한 존재가 아님을 보여준다. 누구나 이처럼 아이였던 자신을 기억하는 사람은 나라 요시모토의 그림을 하나 하나 유심히 뜯어보면 어느 순간 알 수 없는 애정이 스민다. 한 마디로 표현하면 그의 그림은 희한하고 괴상스러우며 시니컬하지만 호기심과 미소를 짓게 한다. 이소영, 『키덜트 감성을 바탕으로 한 작품 연구』, 홍익대 대학원 석사논문, 2010, p14.

- 15) 미야자키 하야오(Miyazaki Hayao), (1941~ ,일본): 미야자키 하야오는 백부가 경영하는 비행기 회사에서 유년기의 많은 시간을 보냈다고 한다. 풍요롭고 자유분방한 유년기를 보낸 그에게 유년시절은 그의 삶에 커다란 영향을 주었는데 그것은 비행기와 하늘에 대한 동경이었다. 비행에 대한 알 수 없는 어린 하야오의 꿈은 그의 마음 속에 깊게 각인되었고 이후에 자신이 제작한 애니메이션 속의 등장인물들을 창공에 올려 보냄으로써 자신의 꿈을 간접적으로나마 실현시킨다. 또한 미야자키 하야오는 그의 작품 속에 환경보호, 문명 비판, 전쟁의 비극과 허무함, 인간과 자연과의 공생들의 일련의 메시지를 전하고 있다. 예효진, 『미야자키하야오의 작가성 분석: 센과 치히로의 행방불명을 중심으로』, 한서대학교 국제예술디자인대학원 석사논문, 2012.

어떻게 비현실적인 세계를 현실감있고 감동적으로 만들게 해준다는 것을 깨닫게 해주었다.

3) 소녀의 상징성

본인은 어른이 되어 각박해진 현실의 공간으로부터 도피의 공간으로 어릴적 ‘기억’이라는 방어기제와 ‘판타지’라는 상상세계를 결합시켜 현실에서 실현되지 못한 꿈을 펼쳐 상처 받은 자아를 치유하고자 한다.

판타지 세계 속에서 자아의 표현으로 ‘소녀’라는 인물을 만들어 내므로써 작가 자신이 투영된 또 다른 자아를 만들고 그 소녀를 이야기의 주체로 내세우게 된다. 예술 작품의 상징을 통해 작가는 소통과 의미전달을 할 수 있다. 곧 소녀는 키덜트적 감성을 바탕으로 만들어진 작품의 상징이자 캐릭터(character)¹⁶⁾인 것이다.

소녀는 누구인가? 막연한 노스텔지어, 성적으로 미숙하면서도 청초한 에로시티즘, 아이도 아니고 어른도 아니며, 남자도 아니고 여자(성숙한 여인)도 아닌 어떤 중간적인 존재 양식, 요컨대 소녀는 틴세의 존재이다. 그 틴세는 매우 미세하고 애매하며 불투명하면서도 어딘가 모르게 신비롭기만 하다.

또 형태는 풍만한 가슴과 어린아이의 얼굴을 가진 소녀상으로 묘사하였다. 소녀는 순수하고 상처받기 쉬운 대상이다. 귀엽고 명랑한 모습을 포착하는 대신 불안과 고통에 대한 방어기제를 어설피게 사용하는 소녀를 그려내는건 이 때문이다. 가령 로리타 콤플렉스¹⁷⁾의 모습으로 발현된다고 볼 수 있다. 소녀의 풍만한 가슴은 일차적으로 모성원리의 지배를

16) 캐릭터(character): 예술적 의미로는 특정 상표를 나타내고 느낌을 갖도록 만든 가공의 인물이거나 동물 등 시각적 상징물을 말한다.

17) 로리타 콤플렉스(lolita complex): 미성숙한 소녀에 대해 정서적 동경이나 성적 집착을 가지는 현상을 말한다.

받는다. 이때의 모성원리는 ‘포함하는’으로 기능지어진다. 부성원리가 모든 것을 ‘구별하고 절단하려’ 든다면, 모성원리는 좋은 것이든 나쁜 것이든 모든 것을 끌어안으려 한다고 가정한다.

작품 속 이야기의 주체인 소녀는 현실의 꿈과 소망을 담아내지만 무조건적으로 행복한 것만은 아니다. 인간관계에서 느끼는 소통의 부재를 자연과 동물에 의지하면서도 어쩔지 서글퍼 보인다. 그건 아마 가상이 현실이 될 수 없는 한계를 인정하는 모습일지도 모르며 또는 마음은 늘 동심으로 돌아가길 원하면서도 본의든 아니든 오늘 하루조차 치열한 경쟁 속에서 살아 남아야하는 비운의 현대인의 초상일지도 모른다.

4) 정서적 교감의 대상

작품 속에 소녀가 주체라면 배경을 둘러싸고 있는 것은 물과 동물이다. 인간과 자연의 상생이야말로 우리가 꿈꾸고 실천해야 할 본질이라고 본다.

첫째, 본인에게 물은 자연의 근본 물질로서 그 실체는 끊임없이 변화하며 다양한 현상으로 나타난다. 특히 끊임없이 흐르고 순환하는 과정을 통해 생성과 소멸을 반복하는 물은 다양한 움직임과 변화를 통해 유동감과 리듬감같은 조형미를 느끼게 한다.

또한 물은 생명의 중요한 부분을 차지하고 있다. 인간은 태어날 때부터 어머니의 양수에서부터 시작한다. 그것은 삶의 원천이요 생명체의 근간이라고 볼 수 있다. 물의 생명력은 다양한 가능성과 잠재력을 통합하고 있기 때문에 생명의 상징이 되는 것이다. 이러한 살아있는 물의 의미는 정신적인 개념에서 더욱 강하게 부각되며 특히 종교적인 의도를 가지고 물의 접촉이 이루어질 때 생명을 창조하고 재생시키며 정화시키는 모

든 가치를 포함하고 있다.

본인에게 물은 비가 오면 우산 속을 오케스트라로 변하게 해주는 음악적 요소가 되주었으며 비가 온 후 거리에 고인 물 웅덩이는 유년기 시절 첨벙첨벙거리며 놀 수 있는 놀이의 공간을 제공해주었다.

생명의 시원인 바다는 두렵기도하고 신비하기만한 생명의 공간이자 놀이의 공간이다. 어린 시절 바다에 자주 놀러갔던 본인은 유난히 수영을 좋아하여 즐겁게 놀던 기억이 생생하다. 하지만 두 번이나 바다에 빠진 엄마를 구해줄 때는 칠흙같이 어두운 죽음의 세계로 다가왔다. 수면 위는 고요하지만 물 속은 깊고, 소용돌이치는 무서운 힘을 가지고 있다는 것을 깨닫게해준 사건이었다. 이런 기억들은 고스란히 작업으로 옮겨져와 물은 작품의 중심축을 이루고 있다.

바다는 본인의 이상향을 담은 공간이다. 바다 속에 사는 생물들은 내가 탐험해보지 못한 세계를 사는 탐험가이자 근원적 나의 모습을 담고 있다. 물속에서 물고기들처럼 아무런 제약없이 헤엄쳐 다니는 자유분방함을 희망했고 그 소망은 돌고래를 타고 다니는 소녀의 모습으로 나타내거나 물고기와 어우러져있는 모습으로 그려냈다.

둘째, 아리스토텔레스 이전의 플라톤학파는 동물이 이성적이 영혼을 지녔을 뿐 아니라 그 영혼은 환생한 인간의 영혼이라고 믿었다. 엄청나게 많은 동물들에 있어서 신체적 특징과 태도들의 흔적들이 존재하는데, 그 특징들은 인간들의 경우에 있어서보다 뚜렷하게 차이를 나타내주게 되는 것들이다. 다수의 동물들에 있어서 우리는 온순함과 사나움, 온후함과 심술궂음, 용기 또는 수줍음, 두려움 또는 자신감, 원기 왕성함과 또는 야비한 교활함, 그리고 이해력에 관해서는 총명함에 가까운 것들을 관찰하게 된다.

동물행동학자로 1973년 노벨생리학상을 수상한 로렌츠¹⁸⁾는 동물과의 교감을 강조하였으며, 심리학자들은 동물의 초월적 감각과 지적 능력 그리고 인간과 유사한 정서에 대해 역설하였다.

어린아이(소녀)와 동물의 관계는 미개인과 동물의 관계와 아주 흡사하다. 장성한 문명인은 자기의 본성을 동물적인 것과는 확연하게 구분하는 오만한 경향을 보이는데, 어린아이는 그런 경향을 드러내지 않는다. 어린아이는 거리낌없이 자기와 동물이 완전히 동등하다는 것을 인정한다. 자기 욕구를 솔직하게 고백한다는 점에서 어린아이는 성인보다 동물에게 더 친근감을 느낀다. 필요충분조건은 동물과 인간의 정서의 공통점이라고 본다. 많은 사람들이 애완 동물과 기꺼이 함께하는 이유는 감정을 소통할 수 있다는 점에 있다. 다시 말하자면 인간과 동물 사이의 커뮤니케이션의 가능성은 정서의 유사점에 있고 정서의 표현방법을 서로 이해할 수 있고 느낄 수 있다는 점이다.

작품 속에 등장하는 물과 동물은 어머니의 품처럼 모든 것을 품어주는 대상으로 나타난다. 소녀를 행복의 시공간으로 이끌어주는 인도자인 것이다.

2. 작품의 조형적 특성

1) 형태표현

본인의 작품에서 유년기의 꿈과 환상이 주 내용이라면 유아적 신체와

18) 로렌츠 콘라트(Lorenz Konard),(1903~1989): 현대 오스트리아의 동물 행동학자. 1930년 대부터 간, 카모, 코크마르가라스 등의 조류나 어류에 대해서 주로 자연 상태 하에서의 행동에 대한 연구를 하였으며 행동학의 기초를 확립하였다. 본능의 촉발 원인이나 동물 행동의 기본적 요인으로서의 공격이 갖는 의의를 명확하게 하고 행동의 진화에 대해서도 논하고 있다. 문화적 내지 보급적인 뜻을 담고 있는 다수의 저작이 있다. 네이버 지식백과.

단위의 반복 그리고 대상과의 결합은 외형적 형태이다.

첫째, 본인의 작품 속에 등장하는 사람과 동물의 외형적 형태는 유아가 가지고 있는 신체적 특징을 가지고 있다.

소녀의 얼굴은 동그란 얼굴과 입술, 짧고 튀어나온 이마, 통통한 볼살 등이며 신체에 있어서는 짧은 팔과 통통한 손과 손등이 그러하다. 유아가 가지고 있는 곡선은 어른이 가지고 있는 것보다 훨씬 부드러운 곡선을 가지고 있다. 빈약한 신체의 표현보다 볼륨감있는 신체의 표현들은 절대적 양감과 풍부함을 느끼게 만든다.

소녀가 가지고 있는 유아적 얼굴과 풍만한 가슴의 결합은 생리학적으로는 비현실적인 형태이다. 이는 본인 스스로가 반영된 모습으로 몸은 어른이지만 생각을 드러내는 얼굴은 아이와 같다는 감성적인 접근의 결합이다.

본인에게 얼굴 표정과 신체의 몸짓은 작품의 의미를 담아내기 위한 좋은 수단이 되어준다. 유아적인 시각적 표현은 동심의 세계를 표현하고자 하는 소녀의 캐릭터를 친근하고 빠르게 각인시켜줄 것이라 생각한다.

사람과 동물의 얼굴 표정과 몸짓에는 모든 희노애락을 담을 수 있다. 그야말로 어떤 이미지보다 다양한 모습을 담아낼 수 있다는 것이다. 또한 삶의 모습을 여과없이 보여줄 수 있는 거울과도 같은 존재이다.

무표정한 듯 응시하는 표정들은 어떤 한가지로만 설명할 수 없는 다양한 의미를 가지고 있다. 그것이 살아 숨 쉬는 생명이 뿜어내는 가장 위대한 표현일 것이다. 본인은 인간과 동물만이 가질 수 있는 이러한 신체적 언어를 포착하여 작품의 언어로써 사용하였다.

소녀가 취하고 있는 명상하는 자세, 몸을 한쪽으로 돌린 채 응시하는 자세, 돌고래의 등에 유유자적하게 누워있는 자세등 다양한 신체적 언어

들은 일생생활에서 흔히 볼 수 있는 사소한 동작들이지만 예술 작품 속에서는 은유적 표현으로 쓰인다.

둘째, 복제되어 반복되어진 소녀 얼굴은 산업사회에서 대량생산과 대량소비라는 물질적 풍요로 인해 공업용품이 일상생활 전반을 장악하고 개개인의 개성이 획일화되고 있는 현실의 모습을 반영한다.

반복이라는 것은 사전적 의미로 동일한 또는 유사한 요소의 대상을 둘 이상 배열하는 것으로 패턴의 연속이며 율동적인 회전을 뜻한다. 오늘날 대중사회에서 반복이 지닌 평범하고 비개성적인 특성은 대중문화와 상업화의 반복적인 대량생산에 의한 모습이라 할 수 있겠다.¹⁹⁾

형태의 반복은 시각적으로 연속성을 부여한다. 이러한 반복적 효과는 내적의미를 심상적으로 표현하는데 효과적이다. 또 단위의 반복은 시각적인 면에서 리듬감을 살려준다.

들뢰즈²⁰⁾는 “반복은 동일성을 자아내는 것처럼 보이지만 ‘차이’를 형성시키고 또 하나의 반복은 비슷한 것을 다른 존재로 있게하여 새로운 의미를 부여받게 된다. 이처럼 반복은 단순한 동일성의 실현이 아니며 또 하나의 다른 의미를 잉태하게 되는 것이다”라고 하였다. 반복은 미묘한 차이로 인식된다. 또한 시각적 반복행위를 통해 형태가 가진 메시지를 강조하는 결과를 가져온다.²¹⁾

셋째, 상징적 대상들의 결합이다. 작품의 등장하는 동물은 이야기의 주체인 소녀와 결합되어진다. 이는 인간과 동물의 경계를 없애고, 주종관계

19) 박제현, 『반복을 통한 은유적 표현 연구』, 이화여자대학교 대학원 동양화 석사논문, 2000, p5.

20) 들뢰즈 (Deleuze Gilles),(1925~1995): 프랑스의 철학자, 교수로 철학·문학·과학을 강의하고, 퇴임한 후에는 줄곧 좌파를 옹호하며 집필과 방송활동을 했다. 구조주의등 1960년대의 서구 근대이성의 재검토라는 사조 속에서, 서구의 2대 지적 전통인 경험론·관념론이라는 사조의 기초형태를 비판적으로 해명했다. 네이버 지식백과.

21) 형태반복의 방법과 의미, 윤난지, 월간미술, 1992년 3월, p105-106.

가 평등해지며 유희적 목적과 기능을 만족시킨다. 실제의 세계에서는 인간과 동물의 정서적 특징의 양적차이는 확연하나 작품의 표현적 방법과 관객의 수용 과정을 통해 매우 좁혀진다.

인간과 동물의 결합은 가장 밀도있게 상상력을 자극하면서 관객으로 하여금 가상적인 판타지에 기꺼이 몰입하게 만든다.

소녀의 얼굴을 하고 있는 고양이, 야크를 변형시킨 판타지 속 동물은 동물과 소녀를 결합시켜 상생의 존재로 담았다.

동물의 손과 발은 아이들이 분신같이 여기는 인형의 몽특한 형상과 같다. 유연하게 쓸 수 있는 손과 발이 아닌 쓰임새가 없는 그런 형상이다. 이는 유아가 성인의 도움 없이 생존하기 어려운 존재이며 연약한 존재라는 것이다.

소녀와 결합된 대상들은 소녀의 유아적 형태와 비슷하다. 어린 양의 눈은 유아의 눈처럼 크고 넓은 미간을 가졌다. 또 특유의 짧은 코 또한 그러하다. 동물들은 쫓긋 세워진 귀 대신 쳐진듯한 귀의 형태를 하고 있다. 발랄하고 활기차 보이는 것이 아니라 슬퍼보이고 연약해보이는 존재로 나타난다. 대상의 결합은 동물에 그치지 않는다. 육조의 다리를 인간의 발로 형상화했고, 소녀와 나무등치의 결합, 소녀의 머리카락과 물의 결합이 있다.

인간과 인간은 말이라는 언어라는 손쉬운 소통 방법이 있지만 인간과 동물은 직감적 접촉으로 소통을 한다. 이처럼 소녀와 동물의 결합은 직감적 접촉이자 소통이다.

2) 서사적 구조와 설치

모든 관계는 연결을 전제로 맺어진다. 이러한 연결은 은유로 표현된다.

이러한 은유에 행동을 요구하는 것은 열망이며, 행동이 구체화될 때 하나의 이야기가 만들어진다.



<도판1> 전시 장면 中

심리학자들의 주장에 따르면 단어를 선택하고 문장을 만드는 방법이나 상징을 이용하여 사물을 기억하고 정리하는 법이며 어떤 느낌이나 생각을 갖게 되는 과정에 이르기까지 모든 것이 ‘이야기 만들기’로 완결된다고 한다.

이야기는 모호한 것을 명료하게 만든다. 이야기가 없다면 우리는 어떤 것도 올바르게 이해해서 우리의 것으로 삼을 수 없을 것이다. 이야기를 만들고 보여주는 과정을 통해 우리 존재를 완성해간다.²²⁾

예술 행위는 전형적인 이야기 만들기이며 본인의 작품 또한 개별적, 통합적인 이야기 형식을 갖고 있다.

22) 에릭 부스(Eric buse) 저, 『일상, 그 매혹적인 예술』, 강주현 역, 에코의 서재, 2009, p130~131.



<도판2> 전시 장면 中

가장 크게는 전시의 주제처럼 꿈과 판타지의 결합이라는 큰 맥락이 있다면 각각의 작품 속에는 물고기와 소통하며 안아주는 소녀, 소녀와 소녀가 결합되어졌지만 서로를 바라보지 못하는 모습, 돌고래를 타고 출렁이는 파도를 타고 바다를 질주하는 모습, 물속에 빠져 잠식되기 일보 직전 꿈이 소녀에게 구원의 손길을 내비치는 모습, 어린 양이 비오는 날 신이 나서 비를 맞으며 비 웅덩이를 침병거리다 서 있는 모습등 개별적 이야기를 갖고 있다. 또 한편으로는 바다의 푸른 밤을 꿈꾸며 노는 소녀의 모습이나 비오는 날 느꼈던 감성을 표현한 작품등을 시리즈 형식으로 묶어 통합적 서사구조 형식으로 표현하기도 하였다.

본인의 작품은 동화책 속에 들어가는 삽화의 이미지처럼 작품에 이야기를 집어넣으려 했다. 삽화의 이미지는 동화책 속 이야기를 보는이로 하여금 현실감 있게 이해시키기 위해 들어가는 이미지들이다. 그래서 이야기의 중요한 특징을 이미지에 담도록 하고 있다. 이처럼 본인의 작품

의 이미지들은 관람자가 본인이 쓰고 있는 한편의 동화 이야기를 잘 이해하기 위한 삽화같은 이미지들인 것이다.

이런 동화같은 판타지의 세계를 작품으로 표현하기 위해서 다양한 설치방법을 연구하였다. 조각은 크게 환조와 부조라는 형식과 현대미술에 많이 나타나는 설치 표현등이 있다. 환조는 공간 속에서 그 자체로서 독립적으로 존재하며 부조는 배경이 되는 벽에 부착되어 그것의 일부로서 존재한다. 부조는 일루전의 의도적 연출, 정지된 시선 등 입체와 회화적 방식으로 넘나드는 형태이다. 본인은 이런 표현 방식을 다양하게 가져와 서사적인 형식을 부각하고자 하였다.

작품 속에 자주 등장하는 부조들은 출렁이는 파도와 같이 비선형적인 방식으로 배치하여 울동감을 더하고자 하였다. 17개의 반복된 소녀상은 높이가 서로 다른 아크릴통 위에 놓여졌으며 좌대역할을 하고 있는 아크릴 통 안에는 노란색 빛을 넣어 소녀상 밑으로 빛이 비추어지게 하였다. 아크릴통의 높이가 각각 달라 그 안에서 비추어지는 빛 또한 그 세기와 양이 다르게 느껴진다. 이 빛은 소녀와 소녀들 사이의 공간을 채워주며 관람자로 하여금 소녀와 공간사이의 깊이를 가늠케 해준다. 그리고 빛은 에너지의 발산이자 오랜된 기억을 쫓아가려는 한 줄기 빛과 같은 존재이다. 설치 표현에 있어서 빛은 동화적인 몽환적 분위기를 한층 더해주는 역할을 한다.

3) 색채 표현

본인은 꿈 속에 있는 나와 상처 받은 나, 그리고 자유롭고자 하는 모습을 대변해 줄 수 있는 수단을 찾게 되었다. 잠을 잘 때 꾸는 꿈 속에서 보았던 환상들에 살을 덧입혀 현실에서 이루지 못한 꿈을 판타지의

세계로 이끌어 냈을 때 비로소 행복감을 느낄 수 있었다. 본인의 의식과 무의식이 결합된 모습을 나타내기 위해 몽환적 이미지를 사용하였는데 이를 위해 작품의 색을 입히는 작업은 작품의 형태를 결정 짓는 것 만큼이나 중요한 부분을 차지하였다.

작품 속에서의 색채의 선택은 심리적 감정과 정서를 표출, 반영하는 것이다. 색채를 감정 표현의 언어로 사용하며 사실적인 것 보다는 상상적인 것으로 사용하는 것이다. 작품에 사용된 색은 크게 두가지로 파스텔톤의 색채와 흰색이다. 따라서 색채의 각각의 특징을 설명하고자 한다.

첫째, 본인의 유년기 안에 머무르고 있는 소녀는 원색처럼 뚜렷한 기억 속에 머무는 것이 아니라 파스텔톤의 색채처럼 불분명하고 아득한 기억 속에 존재한다. 원색과 원색 사이에 존재한 파스텔톤의 색채는 유아기와 성인기 사이에 틈새의 존재 양식과 같은 맥락의 의미를 지니고 있다.

소녀에 사용된 색으로는 분홍색,하늘색,민트색,레몬색등의 파스텔톤의 색채를 사용하였으며 대표색을 분홍색으로 지정하여 서술하려 한다.

소녀가 아이와 여성을 대표하는 존재이기에 부드러움,귀여움,사랑스러움의 느낌을 전해주고자 하였다. 그렇기에 분홍색은 때론 천박하고 가볍고 유치한 느낌을 주기도 하지만 낭만적이고 로맨틱한 이미지를 내기에 적합한 색채라 생각하였다.

색상은 무채색의 소녀를 연금술적으로 만들어냈다. 연금술의 상징에서는 빨간색을 적극성 즉 남성성의 원칙으로, 흰색은 수동성 즉 여성성의 원칙으로 보는데 이러한 양극성이 가져다주는 초월성은 두가지 색깔의 결합이라는 것에 의하여 가능하게 되며 결합의 색인 분홍색으로 대변된다.

또한 분홍색과 연관되는 특성은 모두 여성적이다. 분홍색은 모성애적

인 사랑으로 충만하기도하며 자신감없어 보이고 수줍음,가냘픔을 느끼게 만들어 동정심을 유발시키기도 한다. 또 섬세하고 예민한 감각의 색으로 뜨거운 색과 차가운 색이 혼합된 분홍색은 타협의 미덕을 상징하기도 한다.

빨강과 흰색의 대립은 강한 힘과 연약한 부드러움의 대립, 적극성과 수동성의 대립, 불과 얼음의 대립으로 본다면, 분홍색은 양극단의 이상적인 중간에 위치한다. 부드러운 힘, 서두르지 않는 에너지, 아득한 체온으로 표현될 수 있다.²³⁾

색은 인간의 생리나 감정에 영향을 미치는 힘을 가지고 있다. 인간이 색을 단순히 눈으로 보는 것뿐만 아니라 마음으로도 받아들여 마음을 움직이고 감정을 움직이는 역할을 하기 때문이다.

본인에게 색의 의미는 유년기의 기억과 판타지가 결합되어진 ‘핑크빛 생각’인 것이다.바로 회색 일상에 낙관적으로 접근하려는 삶의 욕구 표출이다.

둘째, 오랜된 유년기의 기억은 지나온 시절만큼이나 흐릿하다. 하지만 기억과 판타지가 결합되어진 자리에는 더욱 또렷한 어린시절의 내가 서 있다. 순수했던 어린 시절은 작품 속에서 빛바랜 흰색으로 만들어졌다.

본인에게 빛바랜 흰색이란 원색으로서의 흰색이 아닌 흐릿하고 낡은, 오래되어 보여지는 흰색을 말한다.

빛바랜 흰색을 표현하기 위해 밀색을 칠하고 윗색으로 흰색을 칠하여 사초를 갈아 여러번 덧칠하는 방법으로 빈티지스런 색상을 만들어냈다.

빈티지를 한마디로 말하면 오래되어도 가치있는 것 혹은 오래되어도 새로운것이란 뜻을 가지고 있다. 본인이 생각하는 유년시절과 꿈은 빈티

23) 김종석, 『색채심리학-분홍색』, 2009, p7.

지처럼 오래되어도 새롭고 가치있는 존재인 것이다.

작품에 칠해진 밑색은 푸른색[작품-12~15]을 주로 썼는데 윗색인 흰색을 사포로 갈았을 때 밑색인 푸른색이 보이게 된다. 푸른색은 작품에 주된 소재로 쓰인 물과 연관되어진다.

전반적으로 흰색을 띄고 있는 작품들은 이렇게 본인만이 가지고 있는 유년시절의 오래된 기억들을 상징한다. 본인에게 흰색의 의미는 청결하며 때 묻지 않은 순수했던 유년시절의 색이다. 또한 내적 정화의 작용을 절대적인 커다란 침묵으로 모든 표정과 본질이 사라져버린 세계를 말하고자 한다.

또한 흰색은 그 어떤 색을 갖다 놓아도 흡수할 수 있는 것처럼 모든 것을 포용하는 바탕이 된다. [작품-16]나와 닮은 너는 같은 형태의 모습과 색상을 가지고 있다. 하지만 밑색을 각각 달리하여 비슷하고 같아 보이지만 각자의 본성은 다르다는 것을 색상으로 나타내하고자 하였다. 여기서 쓰인 윗색인 흰색은 본질을 드러내주는 바탕이 되어준다. 이렇게 바탕이 되어줄 수 있다는 것은 흰색만이 가지고 있는 무한의 힘 때문일 것이다.

무한하며 순수한 흰색은 본인이 경외하는 자연이 가지고 있는 의미와 같다고 생각한다.

Ⅲ. 작품 분석



[작품-1] 소녀,소녀에게 묻다, FRP, 15X16X18cm, 2012



[작품-2] 소녀,소녀에게 묻다, FRP, 15X16X18cm(가변설치),



[작품-3] 소녀,소녀에게 묻다, FRP, 15X16X18cm(가변설치), 2012

[작품-1,2,3] 소녀,소녀에게 묻다

재료: FRP,

크기: 15X16X18cm(가변설치) /

제작년도: 2012년

제작방법: [작품-1,2]

1. 구상 된 형태를 점토로 제작한다.
2. 완성된 점토 형상을 석고 틀 작업을 한다.
3. 석고 틀 탈영과 FRP작업을 한다.
4. FRP 수정 작업을 한다.
5. 완성된 FRP에 실리콘 작업을 하여 복제할 수 있는 틀을 만든다.
6. 완성된 실리콘 틀에 FRP 작업을 하여 수정한다.
7. 수정을 마친 형상물들에 우레탄 도색을 한다.
- 8.도색이 마른 후 코팅한다.

제작방법: [작품-3]

1. [작품-3]과 같은 과정을 거친다.
2. 아크릴 원통 안에 조명 설치를 한다.
3. 소녀 형상물을 원통 위에 고정시켜 설치한다.

작품에 등장하는 주된 인물은 ‘소녀’이다. 본인의 어린 시절을 상징하는 분신과 같은 동글동글한 캐릭터를 등장시켜 동심을 표현하고자 하였고 소녀상의 풍만한 가슴은 자연, 유년기로의 회귀와 과학문명과의 대립이

라는 구도 속에서 모든 것을 포용할 수 있는 모성으로 대표되는 여성상에 대한 관심이다. 여성은 남성보다, 아이는 어른보다 더 유연한 존재이다. 소녀상은 바로 아이와 모성으로 대표되는 여성성을 결합하여 상징된다. 형태적으로는 17개의 소녀 상반신 상들이 기하학적인 구조로 꿈꾸는 세계를 비추어준다. 색만 다른 복제된 소녀상들은 앓된 얼굴과 달리, 명상하는 자세는 각박하고 이타적인 현실에 반(反)하고 포용에 관해 대변한다. 또한 소녀상들은 상반신만 표현되어 있어 현실 속에서 행동하고 뿌리내린 모습을 발견할 수 없다. 차가운 현실 속에 뿌리내리지 못하고 방황하는 현대인들의 모습을 엿볼 수 있다. 뿌리내리지 못함은 관계 속 소통의 부재라 할 수 있겠다. 실타리처럼 얽혀져 살아가야 할 현대인들은 소통의 부재 속에 소외현상을 겪고 있는 것이다.

설치부분에서 [작품-3]는 빛과 색을 적극적으로 사용하였다. 빛의 차용은 아득한 어린 시절을 회상하고 그리워하는 향수를 그리기 위한 것이었으며 꿈속에서나 가능할 판타지를 몽환적으로 표현하고자 하였다. 소녀상의 파스텔 톤의 색 또한 그런 기억할 수 없는 희미한 기억과 관계된다.

[작품-3]의 아크릴 기둥들의 높이는 다 달라서 소녀들은 서로 눈을 맞추지 못한다. 복제 되어 서로 같은 모습을 하고 있으나 상호 작용할 수 없다. 이는 개개인이 자신의 개성을 갖지 못하고 대중문화 또는 미디어에 속해 타인과 구별되지 않으며 서로 관계하기 보다는 각각의 상념에 빠져있는 것이다. 각각의 소녀상들이 여유롭고 포용적인 자세를 취한다면 전체적인 구조의 소녀상들의 관계는 복제되어 차갑고 기하학적이다. 무엇인가 작동 중임을 알리는 듯한 빛의 기둥과 파스텔 톤의 반신상은 차가운 현실을 따스한 기운으로 채우고자 한다.

본 전시는 본인 스스로와의 대화적 관계이다. 타인이 아닌 스스로와의 대화는 현대적인 삶을 특징 짓는 소외에서 온 것이지만, 침울한 독백 대신 따스한 상상으로 가득하며 어린 시절의 꿈과 순수를 간직한 소녀상을 통해 소통을 주제로 한 전시로 보여지길 소원해본다.



[작품-4] 소녀,소녀에게 묻다, 54x32x20cm, FRP, 오석, 2012

[작품-4]소녀,소녀에게 묻다

크기: 54x32x20cm

재료: FRP,오석

제작년도: 2012년

제작방법:

1. [작품-1]과 동일함.
2. 오석에 인터페이스 문양을 새겨 넣는다.
3. 2번 위에 1번을 접착제로 고정시킨다.

[작품-4]은 [작품-1]의 연작이다. 본인은 어느 날 문득 tv를 보며 웃고 있는 자신이 너무나 우스꽝스러워 보일 때가 있다. 우리가 직접 경험을 하지 않아도 다양한 세계의 모습을 화면에 담아주는 tv는 고마운 존재임이 틀림없다. 하지만 네모난 tv에 고정된 나의 생각과 시선은 스스로의 성찰을 할 시간도 없이 시간을 허비한다. 순간 덩굴같이 생명력이 강한 식물로 tv가 잠식되는 상상을 해본다. 아마 기계문명이 멸망하는 순간처럼 화려함은 사라지고 쓸모없는 고철덩이가 되어있을게 분명하다. 이런 혼자만의 상상은 tv의 시끄러운 소리로 인해 바로 현실로 돌아와 버리곤 한다. 상상은 곧 작품으로 나타나는데 내가 아이를 잉태하듯 뱃속이 tv로 가득차 내 몸의 일부가 되어버린 모습으로 나타났다. 형태적으로는 [작품-1]의 소녀상이 상반신만 존재한다면 이 작품은 몸통 역할은 하는 인터페이스 문양이 새겨진 오석이 자리잡고 있으며 하반신인 다리가 존재하나 이 또한 분절되어 있다. 오석에 새겨진 문양은 미디어 문양이 새겨져 있으나 식물 문양에 의해 잠식된다. 본인은 미디어를 통한 간접적

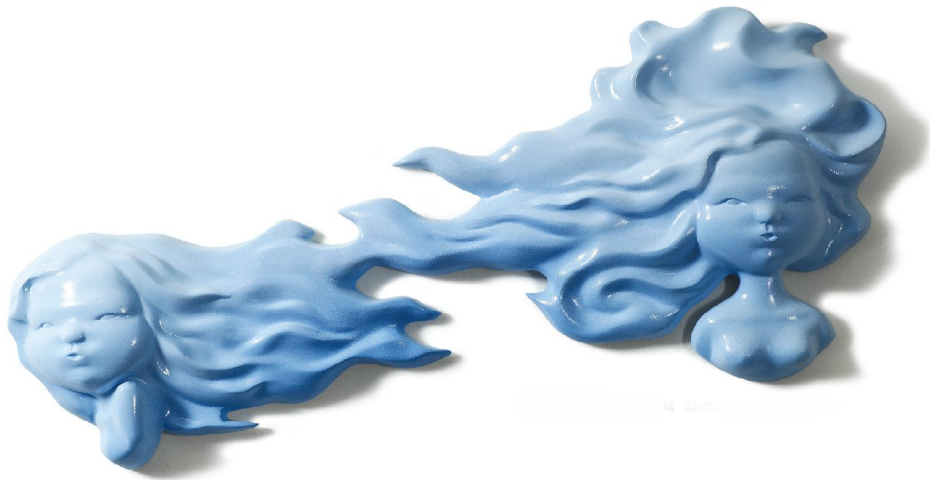
소통에 대해 회의적이며, 자연을 더 신뢰한다. 미디어와 자연은 표면적 코드와 본질적 실체처럼 대조항을 이룬다.



[작품-5] 푸른물결..나를이끌어주네, 25X32X6cm, FRP, 2012



[작품-6] 푸른물결..나를이끌어주네, 40x33x5cm, FRP, 2012



[작품-7] 푸른물결..나를이끌어주네, 52x25x5cm, FRP, 2012



[작품-8] 푸른물결..나를이끌어주네, 45x37x4cm, FRP, 2012

[작품-5,6,7,8]푸른물결..나를이끌어주네

크기: 25X32X6cm / 40x33x5cm / 52x25x5cm / 45x37x4cm

재료: FRP

제작년도: 2012년

제작방법:

1. 구상 된 형태를 점토로 제작한다.
2. 완성된 점토 형상을 실리콘 틀 작업을 한다.
3. 실리콘 틀에 FRP 작업을 한다.
4. FRP 수정 작업을 한다.
5. 수정을 마친 형상물들에 우레탄 도색을 한다.
6. 도색을 말린 후 코팅한다.

[푸른물결..나를 이끌어주네] 시리즈 작품들은 [작품-1]와 같은 의미를 가지고 제작하였지만 상반신으로 단절된 소녀상보다는 더 유희적으로 표현하고자 하였다. 꿈꾸어 왔던 비상에 관한 관심과 어릴적부터 어른이 된 지금까지도 개인적으로 잠을 잘 때 나타나는 꿈속에서 항상 물이란 소재가 등장하곤 한다. 어떤 형태로든 물이 나와 엉켜져 나타나는 꿈속에서 자란 본인은 작품 속에 자연스레 묻어져 나오곤 한다. 본인에게 물이란 두려움이자 탐험,도전의 대상이기도 하다. 또한 어릴 적부터 동무들과 스스럼 없이 옷을 벗고 놀던 놀이 세계의 중심에 있기도 하다.

작품 속에 등장하는 물은 동물들과 또는 동무들과 뛰어 놀 수 있는 장소이자 모든 것을 포용하는 자연의 일부이다. 물의 소재는 태아의 양수 처럼 아이를 보호해주는 소우주이며 또한 익사의 위험을 줄 수 있는 이

중적 상징으로 나타낸다.

소녀의 물결치는 머릿결은 어머니의 자궁과 같이 물고기를 보호하듯 한없이 뛰어노는 아이의 천진난만함과 유연함을 가지고 있다. 소녀상과 부조 속 소녀의 머리카락의 풍만함은 여성만이 가지고 있는 특유의 온기일 것이다. 또한 수영복을 입은 소녀들은 물에 떠나니는지 공중에 날아다니는지 모호한 상상 속 절대 자유를 구가한다.

작품 속의 자연과 동물은 자신들이 그것의 일부임을 망각하고 지배하려 드는 인간들마저 포용할 줄 아는 모습을 나타낸다. 인간에게 인도자의 역할 뿐만 아니라 인간의 친구임을 주저하지 않는다. 본인의 자연주의적 사상은 돌고래를 타는 소녀와 함께 ‘물’이라는 자연의 요소로 확장 되어졌다.



[작품-9] cat in bathtub, 22x31x16cm, 22x12x27cm, 27x11x20cm,
FRP, 2012

[작품-9] cat in baththub

크기: 22x31,16cm,22x12,27cm,27x11x20cm

재료: FRP

제작년도: 2012년

제작방법:

[작품-1]의 방법과 동일하다.

어릴 적 엄마가 가게를 하신 적이 있다. 지금 생각해 보면 그리 오랜 시간 집을 비우신 것도 아닌데 엄마가 계시지 않는 그 시간이 너무나 외로웠다. 엄마가 없는 집은 어느 날 보다 춥고 어두컴컴하게 느껴졌다. 지금도 집을 비울 때 혼자 있을 애완견을 보면 어릴 적 나를 보는 것 같이 안쓰럽게 느껴진다. 이처럼 아이가 엄마에게 바라는 것은 무엇인가를 해주는 것이 아니라 그 존재만으로도 안도감을 찾을 수 있을 것이다. 본인에게 엄마는 세상에 가장 큰 보호막이다. 이런 일련의 생각은 포용적인 모성애로 나타나며 작품 속에 [작품-9] 어린 고양이 두 마리처럼 엄마를 하염없이 기다리며 먼 곳을 응시하는 형태로 나타냈다. 인간의 다리를 가지고 있는 육조는 아기 고양이를 보호하듯 버티고 있다. 이것이 고양이인지 아이인지 서로 알수 없는 형태로 결합시켰다. 서로 다른 언어를 가진 종들이 직접 소통할 수 있는 세계는 유토피아적 상상에서 자주 등장하곤 한다.

어린 시절처럼 완전히 보호 받는 세계 속에서 현실과 상상은 더 이상 구별되지 않는다. 개체발생의 관계처럼, 주술이나 애니미즘 같은 사유전능의 세계인 것이다.

[작품5~8]이 바다의 청량함을 가진 푸른 색을 썼다면 [작품-9]는 상처받았을 때 무의식적으로 찾게 된다는 치유의 색인 보라색을 위주로 하였다.



[작품-10] Animal in fantasy, 46x12x60, FRP, 스테인리스 스틸, 2012

[작품-10] Animal in fantasy

크기: 46x12x60

재료: FRP, 스테인리스 스틸

제작년도: 2012년

제작방법:

1. 구상 된 형태를 점토로 제작한다.
2. 완성된 점토 형상을 석고 틀 작업을 한다.
3. 석고 틀 탈영과 FRP작업을 한다.
4. FRP 수정 작업을 한다.
5. 수정을 마친 형상물들에 우레탄 도색을 한다.
6. 도색을 말린 뒤 코팅한다.

해리포터,가디언의 전설등과 같은 판타지 영화와 이웃집 토토로, 하울의 움직이는 성, 센과 치히로의 행방불명등의 미야자키 하야오의 작품들은 본인이 꿈꾸어오던 상상계의 동물과 이상세계를 잘 보여준다. 본인은 평소에도 만화영화를 즐겨보는 편이고 인형들을 모으는 취미도 가지고 있다. 키덜트 매니아의 전형적인 모습을 본인부터도 가지고 있다는 이야기다. 어릴 적 처음으로 엄마와 떨어져 잘 때 어두운 밤을 지켜주는 것은 더 이상 엄마가 아니라 부드러운 털을 가진 인형들이었다. 주변을 온통 인형으로 둘러고 이불을 뽁뽁 싸매서 무서운 괴물이 나를 잡아가지 않길 빌었다. 잠이 들기 직전까지 이불 속에서 언제나 유니콘과 같은 현실에서는 존재하지 않는 동물들을 탄생시키곤 했다. 이런 동물들은 본인을 지켜주는 정령같은 존재였다.

본인은 [작품-9]의 고양이처럼 인간과 동물의 모습이 혼합 되어진 모습으로 그려내기도 했고 야크의 형태[작품-10]를 변형시키기도 했다.

작품 속에 인간과 동물의 얼굴을 동일화 시킨 것은 우리를 위로해 줄 수 있는 동물, 정령 또한 우리와 닮아 공감해주고 보살펴달라는 본인의 소원을 대변한다.

동물의 형체는 스테인레스 스틸의 소재를 썼으며 엽기 설기 나뭇가지를 엮듯 했고 그 곳을 비워 두어 자연이 가지고 있는 여백의미를 상징한다.



[작품-11] 내안에 잠기다, 25X20X50cmX2, FRP 대리석, 2012

[작품-11] 내 안에 잠기다

크기: 25X20X50CMX2

재료: FRP, 대리석

제작년도: 2012년

제작방법:

1. 대리석 원석을 테두리를 나무 밑동의 모양처럼 돌아가면서 글라인더로 잘라 쳐낸다.
2. 윗부분과 얼굴 인터페이스를 집어넣을 공간에 구멍을 내어 파낸다.
3. 2번의 공간을 표면처리를 광을 내어 마감처리한다.
4. 구상한 소녀의 얼굴을 실리콘의 틀을 만들어 FRP로 떠낸다.
5. FRP를 수정하여 대리석 구멍에 채워 넣어 수정한다.
6. 수정한 FRP만 우레탄 도색 후 코팅 처리한다.

식물계를 상징하는 나무 등치 속에 갇힌 소녀의 얼굴은 시간이 멈추어 버린 듯 잠식되어 내적으로는 자아의 공간, 외적으로는 자연이라는 나무 속에 갇혀있다. 이 갇혀진 시간은 자아를 치유할 수 있는 시간이 될 수도 있으며 밖과 차단되어 지는 자아의 공간이 될 수 있다.

작품 속에 나무는 실제 나무가 아닌 회색의 대리석으로 하였다. 대리석이 가지고 있는 묵중한 무게만큼 예고의 깊이도 무겁게 다가온다. 그 예고의 색은 잿빛 도시를 상징하는 회색빛이다.

대리석의 표면처리 또한 잘 다듬어진 형태가 아닌 거칠게 떨어진 질감처리를 했다. 투박한 표현은 상처받은 자아만큼 거칠다.

나무 등치 속에 들어있는 소녀의 얼굴은 플라스틱 재료로 쓰였다. 자연

에서 발견되는 재료가 아닌 인공의 재료인 플라스틱은 공업화시대의 상징인 셈이다.



[작품-12]비오는 날에, 45X40X3cm, FRP, 2012



[작품-13]비오는 날에, 46x52x7cm, FRP, 2012



[작품-14] 비오는 날에, 46X30X20cm, FRP, 2012



[작품-15] 비오는 날에, 46X30X20cm, FRP, 2012



[작품-16] 나와 닮은 너, 17x15x8cm, FRP, 2012

[작품-12,13,14,15] 비오는 날에

크기: 45X40X3cm/ 46x52x7cm / 46X30X20cm / 46X30X20cm

재료: FRP

제작년도: 2012년

[작품-16] 나와 닮은 너

크기: 17x15x8cm

재료: FRP

제작년도: 2012년

제작방법:

1. 구상 된 형태를 점토로 제작한다.
2. 완성된 점토 형상을 석고 틀 작업을 한다.
3. 석고 틀 탈영과 FRP작업을 한다.
4. FRP 수정 작업을 한다.
5. 수정을 마친 형상물들에 밀크페인팅으로 밀색을 페인팅 한다.
6. 도색이 말른 후 윗색 페인팅을 걸쳐 바른다.
7. 다시 도색이 마르면 사포질을 얇게 하여 밀색이 나오게 빈티지한 느낌을 준다.
8. 색을 수정 후 코팅한다.

[작품-12,13] 물 속에 빠진 자신을 구해주려 손을 뻗는 곰은 직접적인 구원의 대상으로 나타난다. 소용돌이 치는 물결 속에 소녀는 어쩔 줄 몰라 어리둥절하기만 하다. 그런 소녀를 느긋하게 바라보며 손길을 내미는 손길은 다름아닌 현실에서 인간이 도와주어야 할 동물이다. 현실과 상상계는 서로 위치를 환위(換位)시킨다. 환상과 현실은 상반되는 두 세계라

기보다는 동전의 양면이다. 예술 작품은 사실이 아닌 허구를 말한다. 허구로서의 예술은 단순한 거짓이나 가상이 아니라, 지금 있는 그대로의 세계와는 다른 대안의 세계이다. 파스칼이 말했듯이 “상상력은 자기 주인들을 이성보다 훨씬 충만 되고 완전하며 만족스럽게 해준다”.

[작품-14] 어릴 적 비가 오면 유난히도 즐거워했던 때가 있었다. 엄마에게 없는 심부름을 만들어 나갈꺼리를 만들어 우산을 쓰고 이리저리 돌아다니기를 좋아했었다. 비가 오는 날 우산을 쓸때면 키가 작은 아이의 시선은 어른들 발치에 닿지도 않아 비가 고인 물웅덩이를 침범침범 되기를 반복했다. 우산 위로 떨어지는 빗방울 소리는 딱딱딱 꼭 오디오를 틀어놓은 양 우산 속을 웅웅 되며 리듬을 만들어 냈다. 작품 속 비가 고인 웅덩 위 에 서 있는 새끼 양은 어린 시절 우산 속에 있던 본인 자신과 일치한다. [작품-15]본인과 동물과의 동화 관계를 염두에 둘 때, 벽에 설치된, 물에서 나오는 양머리 부조 또한 그렇다. [작품-12~16]의 색칠한 표면을 갈아내어 덧입히기를 반복하여 빈티지 느낌을 준 흔적은 오래된 기억과 관계된다.

Ⅲ. 결 론

첨단 산업이 발달하고 매스미디어가 일상 속에 깊숙히 침투해 있는 현대 사회는 큰 문제점을 안고 나아가고 있다. ‘지역,세대,성별,계층’등 거의 모든 분야에서 격차가 존재하고 점점 심화되면서 존재한다. 본 연구는 심화되는 사회갈등 속에 인간은 고립되어져가고 현대인들이 느끼는 소외에서 오는 고립감을 극복하기 위해 나타나는 현상들 중 키덜트 문화에 대해 알아보았다.

키덜트 문화는 성인들이 치열한 현실 세계에서 느끼는 무력감과 두려움에서 벗어나 동심의 세계에 머무르려는 욕구에서 비롯된 것이며, 동시에 마음 한구석에 존재하는 어린이의 순수한 감성을 의미하기도 한다.

키덜트적 성향은 과거 퇴행이라는 부정적인 시각으로 바라보기도 하였지만 현재는 문화의 수요층에 넓어지면서 동심의 세계에서 얻는 심리적 안정감으로 인하여 긍정적 효과를 인정하고 있다.

본인은 이러한 키덜트 문화의 긍정적 효과를 통해 현대인의 불안한 심리를 이해하고 외부세계를 두려워하는 내적 자아를 치유하고자 하였다. 이런 과정에서 본인에게 많은 영향을 준 작가를 소개함으로써 동심으로 표현된 내적 자아의 다양한 표현방식을 찾을 수 있었으며 본인 작품의 이론적 근거가 되었다.

본인은 키덜트적 감성을 근거로 유년기 시절의 기억을 바탕으로 내면의 자아가 투영된 소녀의 이미지를 자연과 동물이라는 대상과 결합함으로써 감성적 교감을 이루고자 하였으며 이는 상처받은 자아를 치유하는 대안으로 제시하였다.

작품의 표현 방법에 있어 형태의 반복은 획일화된 개성을 상징하며 또한

작품의 공간 구성을 입체,부조 그리고 설치등 다양한 방법으로 제시함으로써 작품의 서사적 구조를 극대화하였다.

현실에서 이루지 못한 꿈을 환상을 통해 재현하는 과정에서 얻을 수 있는 심리적 보상과 이를 작품으로 조형화하는 과정을 서술하였다.

본인은 작품에서 자신뿐만 아니라 대중에게도 자아의 치유 역할을 했으면 한다. 그러기 위해 사유 감성 및 상상력에 의한 심상의 일체화 과정을 표현함으로써 독자적인 작품 세계를 만들어, 보는 이들과 소통하도록 노력하였다. 그럼으로써 자신의 존재를 경험하는 동시에 감상자에게도 본인 작품의 의도를 체험할 수 있는 기회를 연 것에 본인은 작업의 의의를 가진다.

앞으로 본인은 작가적 의식을 확고히 하며, 다양한 재료와 표현 방법을 통해 깊이 있는 조형세계를 이어나가고자 한다. 또한, 상징적 표현방법과 조형성을 모색하여 끊임없는 자아 탐구와 조형실험을 통해 앞으로 지속적인 창작활동을 할 것이다.

참고 문헌

<단행본>

양한수, 『뉴에이지 음악-그리고 크로스오버 이야기』, 살림출판사, 2004, p16.

진중권, 『놀이와 예술 그리고 상상력, 신국판』, 2005, P181.

김종식, 『색채심리학-분홍색』, 2009, p7.

<번역서>

에릭 부스(Eric buse) 편, 『일상, 그 매혹적인 예술』, 강주헌 역, 에코의 서재, 2009, p130~131.

<학위논문>

천연옥, 『유년기의 기억을 주제로 한 도자조형연구』, 서울산업대학교 석사논문, 2004, p3.

노종남, 『소외심리에 나타나는 '키덜트(kidult)'문화현상에 관한연구』, 한남대학교대학원 석사논문, 2012, p14.

이소영, 『키덜트감성을 바탕으로 한 작품연구』, 홍익대 대학원, 2010, p14.

박제현, 『반복을 통한 은유적 표현 연구』, 이화여자 대학교 동양화 대학원, 2000, p5.

<월간지>

형태반복의 방법과 의미, 윤난지, 월간미술, 1992년 3월, p105-106.

ABSTRACT

A study on work expressed in sensitivity of kidult

- Centering around my works -

Song, hwi won

Dept. of sculpture

Graduate School of Sungshin

Women's University

One of the most popular quotes that describe mankind's desire for existence is probably "Mankind is by nature a political animal," by Aristotle. The statement can be perceived in many ways however in general, it claims that the life of mankind is confined by a psychological boundary called the society. Hence the identity of mankind as a member of society would remain only when it is bounded within the social order and will start to diminish as he or she becomes more isolated from the society. Mankind prefers to administer life within the boundary however it is this self-confinement that restricts mankind and be seen as one of expedients in a materialized world we live in.

A life that only consists of materialized consciousness rather than rationale

fulfillment is indeed a good example of social isolation. This phenomenon of isolation due to materialized consciousness tends to disregard the value of humanity followed by loss of self-awareness and makes it difficult to settle down as a regular member of society.

Mankind hopes to deviate from the bitterness of the reality into Utopia, an idealized world that only exist in imagination as the weight of pressure he or she is affronted increases. In this imaginary world, a materialistic perspective that only accepts what is being observed is enriched and evolved with search for meanings in observations. In this world, illusion, imagination or fantasy are combined with affluent thoughts, various experiences from the past and desires from the present which enables exploration beyond space and time.

In this thesis, identity of an isolated mankind in modern society and the means of alternative communication methodology are explored and analyzed through work of an art. In the introduction, isolation that mankind experiences in today's society are discussed along with the purpose and the methodology of the research are depicted. In the second section, a theoretical explanation of imagination with full of emotions as an alternative to isolation of mankind and the cultural phenomenon of kidult are discussed. Also the artist's perspective of how fantasy from fairy tales are visualized with the image of little girl's figure and the artistic view and emotions of the artist are analyzed. In order to help understanding, visual aids such as pictures of art works, production process

and explanation of art works are described. Finally in the conclusion, an overview of thesis is presented with the main purpose of art works and the ways to improve with future works are depicted.