



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 성 복 교수 지도
석사학위 청구 논문

풍선을 통한 판타지에 관한
표현 연구

-본인 작품을 중심으로-

2017

성신여자대학교 대학원

조소과

이 서 윤

풍선을 통한 판타지에 관한
표현 연구

-본인 작품을 중심으로-

김 성 복 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 11월

성신여자대학교 대학원

조소과

이 서 윤

인 준 서

이서윤의 석사학위논문으로 인준함.

2016년 11월

심사위원장_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 본인의 2016년 석사학위전의 작품에 대한 총체적인 연구 결과이다. 작품의 형성 배경과 표현 방법을 연구, 분석한 것으로 풍선의 의미, 풍선 이미지 사용과 다양한 매체와 색채를 통한 판타지표현에 중점을 두었다.

본인의 연구논문은 성장기에 경험했던 성인문화에 대한 실망감과 두려움의 트라우마를 치유하기 위해 시각화된 작업을 연구한 것이다. 작품으로 만들어지는 형태와 색감은 유치하고 천진난만한 방식으로 키덜트적 표현이며 트라우마 치유방법이 된다. 연구는 본인의 기억을 작품의 대상으로 적용하게 되는 근거제시와, 본인이 갖는 풍선의 의미를 이론적 고찰을 통해 작품 형성 배경을 밝히고자 한다. 또한 본인의 기억에서 나타나는 ‘실망감’, ‘거부감’의 감각적 기억이 작품으로 표현되어지는 조형적 특성을 알아보고 이와 함께 재구성되는 대상의 시각적 표현과 상상력의 발현을 통해 해소방법을 입증하는 것이 본 논문의 목표이다. 이를 토대로 본 논문은 다음과 같이 구성되어 있다.

제 1장 서론에서는 본인 작품에 대한 배경과 연구목적, 연구방법에 대해 서술하였다.

제 2장 본론에서는 2절로 나뉘어 진행하게 되는데 1절 작품형성배경에서 작품의 소재로써 기억에 대한 서술로 작품 형성 배경을 밝히고 풍선의 의미에서 본인 기억이 작품으로 시각화 되는 과정과 배경을 바탕으로 서술한다. 2절 작품의 표현방법에서는 다양한 매체를 이용한 작품의 제작과정, 재료적인 특성, 작품 설명 및 표현방법적인 풍선의 의미 등으로 분류하여 정리할

것이다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 개괄적 정리 및 앞으로의 작업 진행방향에 대해 모색하고자 하였다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
II. 본 론	3
1. 작품형성의 배경	3
1) 유년기 기억의 풍선	3
2) 작품을 통한 트라우마 해소	6
2. 작품의 표현방법	8
1) 풍선이미지	8
2) 다양한 매체와 색채를 통한 판타지표현	9
3. 작품 분석	13
III. 결 론	35

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- 【작품 1】 <Black Balloon> 현무암, 오석, 스테드_350x350x550(mm)_2016
- 【작품 2】 <Flumeride> 대리석, 오석, 바비인형_250x350x450(mm)_2016
- 【작품 3】 <Mamma Mia> 대리석, 오석_300x400x600(mm)_2016
- 【작품 4】 <Magic Balloon> 사암, 오석, 스테드_300x400x500(mm)_2016
- 【작품 5】 <Rainbow> 사암, 오석, 바비인형_220x500x400(mm)_2016
- 【작품 6】 <What the buck> 사암, 오석, 바비인형_500x350x1050_2016
- 【작품 7】 <Piggy Bank> Digital Type C-Print_594x840(mm)_2016
- 【작품 8】 <Piggy Bank> Digital Type C-Print_594x840(mm)_2016
- 【작품 9】 <The Road to Utopia> Digital Type C-Print_727x1500(mm)_2016
- 【작품 10】 <ballooning> 인조가죽, buffer_가변설치_2016

I. 서론

다양한 통계 자료가 존재하지만, 최소치로 추정하더라도 전 세계 여자 아동의 25%, 남자 아동의 10% 가량이 성인기 이전에 성 충격을 경험한다는 사실이 밝혀졌다. 우리가 알고 있는 유명 인사들 중에도 많은 사람들이 성적 트라우마를 경험했다 하였고 그들은 성적 트라우마에도 ‘불구하고’가 아니라 성적 트라우마 ‘때문에’ 경이로운 창조적 에너지를 발휘하며 삶의 지평과 한계를 넓히고 세상을 변화시켰다.¹⁾

본인은 어린아이에서 성인이 되는 과정 중 또래아이보다 늦은 정신적 성장으로 뒤 늦게 현실을 접하게 되고 그중 성인문화에 대한 거부감과 공포감이 트라우마로 작용하였다. 성인문화에 대한 거부감은 정신적 퇴행으로 ‘키덜트’와 같은 형태로 나타났고 키덜트적인 작품을 통해 트라우마를 해소 하였다.

본인뿐만 아니라 성인이 된 현대인들 중 육체적으로는 성숙하여 어른이 되었지만 여전히 어린이로 남아있고 싶어 하거나 어릴 적 감성으로 돌아가려는 사람들이 많아지고 있다. 이는 ‘키덜트’나 ‘피터팬 증후군²⁾’과 같은 용어로 불린다. 이들의 특징으로는 진지하고 무거운 것 대신 유치할 정도로 천진난만하고 재미있는 것을 추구하며 정서안정과 스트레스 해소를 동심으로서의 회귀를 통해 이룬다.

본 논문에서는 작품형성 배경에 따라오는 풍선의 의미를 정리하고 경험에 의한 트라우마 해소방법을 연구하였다.

1) 정국, 「인류가 숨겨온 가장 불편한 진실- 섹슈얼 트라우마」 블루닷, 2012, p.8

2) 피터팬 증후군[Peter Pan syndrome] 몸은 어른이지만 어른의 세계에 끼지 못하는 ‘어른아이’가 늘어나는 사회 현상을 반영한 용어 (심리학용어사전)

표현방법으로 작품에 등장하는 풍선 이미지의 사용, 다양한 매체와 색채를 사용한 판타지적 표현으로 관람자들과 소통할 수 있는 작업 진행방향에 대해 모색 하고자 하였다.

II. 본 론

1. 작품형성의 배경

1) 유년기 기억의 풍선

본인의 작품에서 풍선은 성인들의 쾌락문화에 대한 거부감을 나타내기 위해 사용된다. 또한 과거 경험에 의해 아이러니한 오브제로 자리 잡고 있다. 유년시절 본인은 풍선공장 근처에 살았다. 유치원 버스를 기다리는 곳은 풍선 공장 앞이었다. 버스를 기다릴 때마다 공장에서 일하시는 할머니, 할아버지께서 풍선을 주셨다. 그래서 남들보다는 많은 풍선을 볼 수 있었고 많이 가지고 놀 수 있었다. 컬러풀한 풍선은 바로 불고 놀았고 흔히 볼 수 없던 검은색 풍선은 불지 않은 채 보물 상자 속에 소중히 간직 해 두었다. 몇 년이 흐른 후 아껴둔 검은색 풍선을 불었을 때, 풍선은 공기가 들어갈수록 얇아져 검은색이 아닌 보라색으로 변했다. 아껴둔 풍선이 알고 있던 색이 아닌 다른 색이었다는 것을 알았을 때 동심과 환상은 허탈감과 실망감으로 변했다.

그 후 학교에 들어가 오랜 기간 동안 만화를 보고 게임을 하면서 자랐다. 육체적으로나 정신적으로 빨리 성장하는 여자아이들보다 남자 아이들과 놀았고 나이 차이가 많이 나는 남동생과 같은 놀이를 하며 지냈다. 현실적인 것을 빠르게 습득하는 아이들과는 달리 사회문제나 현실감이 뒤떨어진 채 상상이나 공상을 주로 하였고 고등학교 시절까지 그렇게 성장하였다. 어린 아이와 비슷한 생각을 하며 성장한 후 대학에 들어오면서 많은 충격과 정신

적 스트레스를 겪게 되었다. 먼 세상 같았던 현실을 바로 직면해야만 했고 차근차근 알아가야 하는 현실을 너무나 급하게, 또 많이 받아드리면서 어른 세상, 현실은 본인에게는 무서운 곳이 되었다. 어렵פות이 알고 있던 어른에 대한 생각과 성인문화가 다르다는 것을 인식하게 되면서 성장한다는 것에 대한 환상과 호기심은 두려움과 거부감으로 변했다. 성인이 되어 속하게 되는 문화 속에서 쾌락적 성문화와 무차별적 부의축적이 가장 두렵고 무서웠으며 그럴 때 마다 어릴 때를 떠올릴 수 있는 만화나 장난감을 가지고 놀며 안정을 되찾았다.

특히 알고 있던 것에 대한 다름은 유년시절 풍선의 일을 상기시켰다. 어릴 때를 떠올릴 수 있는 오브제는 풍선이며 풍선은 성인문화에 대한 거부감에서 벗어날 수 있게 하였다. 그래서 장난감이나 만화를 보듯 풍선을 통한 작업을 통해 안정을 되찾았다.

작품에는 여러 풍선이미지가 사용된다. 일상에서 쉽게 접할 수 있는 일반적인 풍선부터 파티용 헬륨 풍선, 긴 매직풍선까지 다양한 풍선들이 사용, 변형된다. 이런 이미지 선택의 핵심은 풍선의 상징성에 있다. 관람자는 작품을 보며 다양한 상상을 하게 되는데 풍선의 상징성과 이미지의 은유적 표현으로 관람자 개인이 느끼는 작품의 이미지 또한 다양해진다.

미국의 철학자 수잔 랭거 (S. K. Langer)³⁾는 “언어가 일반적인 외계에 대한 객관적인 인식을 제공한다면 예술의 상징은 언어와는 달리 직관적인 형태로 감정이나 정서와 같은 인간의 내면적인 감정 세계의 상태를 표현한다. 다시 말해서 상징은 사물을 지시하고 사실을 전달하는 것이 아니라 관념을 표현하는 것이다.” 라고 언급했다.⁴⁾

예술가들은 자신들의 관심사를 표현하기 위해 상징을 사용해왔다. 풍선은

3) 수잔 랭거 1895년- 1985년 미국의 무용미학자이며 철학자이다. 인간의 중요한 특성을 기호(symbol)의 사용으로 보았다. (세계무용사전)

4) 수잔 K 랭거, 이승훈 역 「예술이란 무엇인가」고려원 1992, p.112

본인 예술 작품에서 정서적 의미, 내적세계 표현의 상징이다. 풍선의 상징성을 수축과 팽창을 통한 정서적 의미와 유기적인 형태 변화를 통하여 사용하고 있으며, 일상에서의 풍선이 일반적으로 인식되어지는 상징성은 다음과 같다.

풍선은 유희적 공간의 연출로 축제나 파티와 같은 일상생활에서 컬러풀한 풍선들이 공간연출을 위해 많이 사용된다. 풍선은 재료적 특성인 공기의 유무에 따라 팽창과 수축, 긴장과 이완에서 심리적 작용을 유도하고 풍선에 주입되는 물질의 종류에 따라 가벼움과 무거움으로 심리적 작용을 유도한다. 일상생활이나 미디어 매체에서는 심리적 표현을 위하여 풍선을 사용하기도 한다. 동심을 표현하기 위한 장면에서는 어린아이가 풍선을 들고 서 있거나 풍선을 타고 여행하는 모습, 방 안에 여러 가지 색의 풍선들이 가득 차 있는 장면을 통해 어린아이의 순수한 동심과 희망, 꿈을 상징하며 등장한다. 또 인간의 욕망과 허무의 상징으로도 풍선이 사용되기도 하는데 붉은 색 풍선이 화면 가득 등장하거나 터질 듯 부풀려지다 한 순간에 터져버리는 장면은 물성의 긴장감을 통하여 욕망과 허무의 상징을 표현한다. 이 현상은 본인 작품에서도 성인문화에 대한 거부감을 나타내는 표현으로 사용하고 있다. 또한 쉽게 터져버리는 풍선이 본인의 존재와 동일시되거나 정체성 표현으로 작품 속에서 사용된다. 다시 말해, 풍선은 인간 내면의 추상적 심상을 나타낼 수 있는 실제적인 물상인 것이다. 이때의 풍선은 본래의 용도에서 벗어나 인간의 잠재된 환상이나 욕망, 동심과 같은 심상을 불러일으키게 하는 상징적 기능 물체가 된다.⁵⁾

5) 이주현, 「풍선(Balloon)의 遊戲的 이미지를 主題로 한 陶磁造形 研究 = (A) Study on the Formative Ceramics by Playing Image of Balloons」 서울産業大學校 産業大學院, 2003, p.7

2) 작품을 통한 트라우마 해소

트라우마⁶⁾는 인간 정신의 근본이다. 일상에서 흔히 겪는 고통, 외로움, 두려움이 우리도 모르는 사이 마음에 트라우마를 남기고 이렇게 마음에 새겨진 트라우마가 이후 지속적으로 우리에게 영향을 끼친다.⁷⁾ 특히 인간의 습관과 정서가 결정되는 유년시절에 생기기 쉽다. 프로이트의 정신분석학적 트라우마는 시각적 이미지를 동반하게 되는데 이러한 이미지는 장기 기억되고 무의식 속에 잠겨 있다가 비슷한 상황에 놓이거나 과거의 기억이 떠오를 만한 외부적 자극이 전해지면 수면 위로 올라와 주체에게 정신적 자극을 준다. 개인별 감수성에 따라 받아드려지는 정도는 다르고 이것이 왜 트라우마로 남는가는 주체의 상태에 따라 모두 다르다.

이러한 트라우마를 치유하는 방법으로 프로이트는 원인을 기억해 내고 동시에 그 기억에 얽혀 있는 감정을 불러일으켜 감정과 사건을 정확하게 인식할 수 있을 때 트라우마가 치유될 수 있다고 설명한다. 원인을 기억해 내고 감정을 불러일으켜 억압되었던 감정을 표출하는 방법이 본인은 창작이라 생각했으며, 과거의 고대예술이나 이론가 크래머(E.Kramer,1915~)⁸⁾ 또한 창작을 치유의 방법으로 사용하였다.

창작을 통한 치유는 인간역사의 태동과 더불어 행해져 왔고, 동굴벽화, 사

6) 트라우마[trauma] 일반적 의학용어로는 '외상(外傷)'을 뜻하나 심리학에서는 '정신적 외상' (영구적인 정신 장애를 남기는) 충격을 말한다.

7) 마크엡스타인, 이성동 옮김 「 정신과 의사가 붓다에게 배운 트라우마 사용설명서 」 불광출판사, 2014, p.1

8) 크래머[EDITH KRAMER 1915] 이디스 크레이머(EDITH KRAMER)는 미술치료 현장에서 세계적으로 유명한 선구자 중 하나이다. 이디스 크레이머는 전 세계적인 미술가이면서 교육자이다. 크래머는 비엔나에서 성장하였으며 아동미술 치료에 대해 많은 연구를 하였다. 치료자의 역할은 환자가 만든 작품을 해석하는 것이 아니라 승화와 통합과정을 도와주는 것이라고 하였으며, 창작활동 과정 그 자체가 치료(Art as Therapy) 라고 보았다. 그녀는 다양한 기관에서 정서적으로 어려움을 겪고 있는 아동들을 대상으로 미술치료를 해왔다. 그녀는 현재 뉴욕대 대학원의 미술치료프로그램 조교수이고, 조지워싱턴 대학에서 강의하고 있다. 또한 그림을 그리고, 조각하고, 작품을 전시하며 바쁜 날들을 보내고 있다. 「 Art as Therapy: Collected Papers 」 Kramer, Edith, Gerity, Lani Alaine (EDT), Gerity, Lani Alaine | Taylor & Francis Group | 2001

머니즘 의식의 압각화, 무속화, 부적 등도 가장 오래된 치유를 도모한 형태로서 종교적, 정신적 상징화를 통한 치유의 의미를 지닌다. 이러한 측면은 예술이 단지 모방하려는 의지뿐만 아니라, 강렬하게 느껴진 정서들을 표출하는 하나의 방법이 될 수 있음을 말해주고 있다.⁹⁾ 자기치유적인 면을 중요하게 생각한 크래머는 창작활동의 본래적인 치유력에 주목하고 치료로서의 미술(Art as therapy)에 관점을 가졌다. 그녀는 상징성보다도 창조적 과정 자체에서 유발되는 자기표현과 자기 성찰, 이로 인한 자기치유적인 면을 중시했다. 크래머는 ‘그림의 치료적 속성은 그림에 대한 환자의 연상을 통하여 자기표현과 승화작용을 함으로써 자아가 성숙하는데 있다고 보았다. 즉, 미술작업을 통하여 환자 자신의 파괴적, 반사회적 에너지를 분출함으로써 그것을 감소시키거나 전환시킨다고 주장하였고, 환자는 미술작업 과정에서 자신의 원시적 충동이나 환상에 접근하면서 갈등을 재경험하고 자기훈련과 인내를 배우는 과정 속에서 그 갈등을 해결하고 통합한다는 것이었다.¹⁰⁾

본인 또한 크래머의 견해처럼 창작을 통해 자아표현이 이루어짐으로써 억눌려 있던 내면세계가 편안해지는데 도움을 주었다고 생각한다. 억압되었던 감정들이 창작을 통해 표출됨으로써 삶을 살아가는데 긍정적인 원동력으로 전환되었다.

본인은 유년시절에서 성인이 되는 과정 중 ‘성인문화’에 대한 거부감 또는 괴리감을 강하게 느꼈다. 이것은 알고 있던 성인전체의 문화에 대한 생각이 실제 성인문화와 다르다는 것을 인식하게 되면서 생겨났으며, 감정은 기대감에서 거부감으로 변화하며 유년기 풍선의 일을 상기시켰다. 이 거부감과 괴리감은 정신적 퇴행으로 이어져 ‘키덜트’ 또는 ‘피터팬 증후군’과 같은 형태로 자리 잡게 되었다. 또한 개인적인 과거 경험에 대한 트라우마의 해소 욕구를 어린 시절 환상을 통해 정서적 안정과 스트레스를 해소하려하였다.

9) 해리슨(J. Harrison), 오병남역 「고대예술과 제의」, 예진사, 1996, p.35

10) 한국미술치료학회, 「미술치료의 이론과 실제」, 동아문화사, 2000, p.35

창작을 통해 기억을 환기시키고 감정을 드러냄으로써 트라우마를 극복하고자 하였다. 풍선은 자아 정체성과 동심인 동시에 과거의 트라우마를 떠올리게 하는 오브제이다. 말랑말랑한 촉각을 가진 풍선은 단순한 어릴 적 장난감이지만 성적인 이미지도 떠오르게 한다. 성적인 이미지와 동심 이미지의 중첩된 이미지 속에서 익숙하고 재미있는 동심 이미지를 봄으로써 거부감이 드는 이미지에서 벗어날 수 있다. 이것을 이용하여 외설적인 성문화를 어린아이의 시각으로 밝고 유치한 형태로 표현하였으며 이 과정에서 쾌락적 성인문화에 대한 거부감, 트라우마가 밝은 감정으로 변화하였다. 무섭거나 거부하였던 이미지들을 어린아이의 시선으로 돌아가 놀이동산이나 키덜트적인 이미지로 환기 시키면서 유치하지만 B급스러운 판타지가 카타르시스로 작가의 감정 정화에 많은 도움을 주었다.

2. 작품의 표현방법

1) 풍선이미지

【작품 1】, 【작품 2】, 【작품 3】, 【작품 4】, 【작품 9】, 【작품 10】의 공통된 이미지 특징은 풍선이 등장한다는 점이다. 이 풍선들은 작품이 놓여진 공간 안에서 서로 관계하며 은유적으로 외설적인 작품처럼 인식되게 놓여있다. 풍선이 갖고 있는 물성적 특징인 탄성으로 인해 어린아이들의 놀이 대상이 되는데 불고, 터트리고, 주물러서 형태 변형을 즐기는 어릴 적 장난감의 일종이며, 생일 파티나 축제 같은 여러 행사에 유희적인 공간연출에도 사용된다. 이러한 이유로 영화에서나 문학에서 풍선은 어린아이의 희망이나 꿈을 상징하며 등장한다. 하지만 풍선 밑 부분은 유아기 때 사용하

는 공갈 젓꼭지 형태와 비슷하여 여성의 가슴을 연상시키고, 긴 풍선일 경우 부드러운 곡형의 동적인 유기적 형태와 유사한 재료 때문에 콘돔이나 남성의 성기를 연상시키기도 한다. 본인은 이러한 풍선의 물성, 형태적인 특징과 과거의 경험들을 결합하여 유희적 대상이 아닌 성문화에 대한 거부감을 나타내기 위해 작품을 제작하였다. 어린아이의 장난감 이미지와 성적 이미지를 동시에 풍기는 풍선을 표현하기 위해 다양한 석재나 부드럽고 유동적인 인조 가죽 같은 매체를 이용하였다. 성인문화에 대한 거부감으로 풍선은 작품 속에서 아이러니한 오브제로 표현되며 그것은 좋거나 나쁜 대상이 아닌 관람자 개인마다 느끼는 심상이나 정체성에 따라 달라지는 상징적 물체가 된다. 그리하여 작품은 관람자마다 성적인 것으로 보여지거나 혹은 원래 풍선이 가지는 일반적인 목적 즉, 파티나 축제에 사용되는 유희적인 것으로 보여 질 수도 있으며, 두 개가 중첩된 이미지로 보여 질 수 있다.

2) 다양한 매체와 색채를 통한 판타지표현

예술은 자기만족을 넘어 새로운 것을 창조하는 것과 소통하는 것에 의미가 있으며, 그렇기 때문에 예술양식 안에는 작가의 세계관과 메시지가 포함된다. 예술 양식으로서 판타지¹¹⁾를 선택한다는 것은 판타지 양식이 가진 특이성을 통하여 작가의 세계관과 메시지가 효율적으로 전달 될 수 있다는 것을 의미한다. 판타지는 ‘일반적으로 사실 또는 정상이라고 수용되는 것의 범위로 부터 고의적 이탈로’ 정의되며 사람들은 판타지를 비논리적이고 비합리적이라는 이유 때문에 하위문화로 치부하였다. 하지만 현대인들은 세상이 복잡해지고 쉬고 싶을 때 아무생각 없이 공상 속에 빠지거나, 환상적인 마법이나 영웅 같은 것을 꿈꾸며 현실로부터 도피를 하려한다. 이러한 판

11) 판타지(fantasy) ‘영똥한 공상’ ‘상상(력)’ ‘환상’등을 의미하며 환상의 가장 순수한 형태로 머릿속이나 마음속에 떠오르는 행위나 장면 혹은 활동으로 풀이 할 수 있다. [네이버 정신분석용어사전]

타지는 동심으로 돌아가 스트레스를 해소하며 정서안정을 하려는 현대인들의 해소 방식 중 하나이다. 본인 또한 성인문화에 대한 거부감과 트라우마를 벗어나 동심과 환상이 가득한 유토피아를 위해 판타지 양식을 사용하였다. 현실에서의 도피 공간으로 판타지 세계를 제시하고 그 공간에서 자아를 표현 한다. 작품을 표현함에 있어 판타지는 내면의 두려움과 트라우마를 직면하고 헤쳐 나가며 그것을 바라보는 관점을 바꿔주었다.¹²⁾ 본인은 작품 속에서 자아의 표현으로 풍선을 만들어 냄으로서 작가 자신의 정체성을 성립하며 동심을 지키려는 노력을 한다. 동심과 환상이 가득한 유토피아를 표현하기 위해 본인은 다양한 매체와 색채를 사용하였다. 다양한 매체와 색채의 사용은 작가의 세계관과 메시지가 효율적으로 전달되는데 도움을 준다.

다양한 매체를 사용한 작품 【작품 1】 , 【작품 2】 , 【작품 3】 , 【작품 4】 , 【작품 5】 , 【작품 6】 의 작업에서 보여 지는 표현 방식은 다양한 석재를 이용하여 제작한 것이다. 【작품 1】 , 【작품 2】 , 【작품 3】 , 【작품 4】 는 석재를 이용하여 풍선을 만들었다. 풍선은 석재로 만들어져 절대 터지지 않는 풍선이 된다. 터지지 않는 풍선은 깎거나 광을 내고 정을 이용하여 쪼는 행위가 정체성과 동심을 지키려는 확고한 의지와 동일 시 된다. 그렇기 때문에 재료적 물성 증가나 견고한 보존에 있어 외부요인에 강한 석재를 이용하여 제작하였다. 이는 본인의 동심으로서의 회귀에 대한 소망과 환상을 나타내기에 적합한 재료이다. 또 전통 석재 방식에서 벗어나 돌을 붙여 사용하거나 오브제를 등장시키고 여러 색을 이용하여 기존 석재표현방식에서 벗어나 새로운 시도를 하려 노력 하였다. 새로운 시도가 석조각의 다양성과 본인의 작업에 있어서 만족감으로 다가왔으며 ‘석조각은 전통적이다’ 라는 본인의 생각을 변화시켰다.

12)김현수, 「판타지로 표현된 현실의 반영 : 본인의 작품을 중심으로 = Expressed as a reflection of reality, fantasy : based on my work」, 홍익대학교 대학원, 2010, p.22

다양한 매체의 시도 중 【작품 7】, 【작품 8】은 3D프로그램을 이용하여 가상현실 속 상상의 이미지를 제작하였다. 3D MAX 와 Z Brush 등 컴퓨터 프로그램을 이용하여 만화 같고 판타지스러운 분위기를 표현하였다. 이 작품들은 본인이 성인문화에 대한 거부감으로 어릴 적 물건이나 장난감, 만화 같은 것을 보게 되는 행동과 비슷한 형태이며 작품화된 상상 속 이미지를 통해 동심을 느낄 수 있다.

여러 매체와 더불어 본인의 판타지 속 이미지를 재현하기 위해 다양한 색채를 사용하였다. 과거의 ‘검은색 풍선이 보라색이었다’는 사실이 성인문화에 대한 인식변화와 맞물리는 사건이 된 것처럼 본인 작업에 있어 색은 중요한 요소이다. 또한 컬러풀한 색은 동심이 가득한 판타지 이미지를 표현하기에 적합하다. 색이란 물리적인 빛을 눈으로 지각하는 현상을 말한다. 인간의 시각은 60%이상 색에 의존하며 인간의 생활이 빛을 떠나 살 수 없듯이 색 또한 인간과는 필연의 관계를 가진다. 형태는 논리적이고 이성적인 좌뇌의 영향을 받는 반면 색은 감정적인 우뇌의 영향을 받기 때문에 형태보다 감정적인 요소라 할 수 있다.¹³⁾

본인은 형광색이나 원색을 주로 사용하며 여러 색을 한화면 안에 한꺼번에 등장시킨다. 이것은 어지러운 몽상 같은 느낌을 주거나 만화 같은 느낌을 주기도 한다. 이는 어린아이와 어른 중간의 불안정한 정신세계를 잘 표현하고 있다. 컴퓨터를 이용하여 여러 이미지를 꼴라주 한 【작품 9】에는 다양한 색채와 바비 인형이 풍선이미지와 함께 뒤섞여 나타난다. 여러 색들이 뒤섞여 있는 이미지는 파티 같은 이미지로 보여 지기도 하고 전쟁 같은 이미지로도 보여 지기도 한다. 다양한 색채와 이미지들은 성인문화에 대한 거부감을 본인이 편하고 즐겁게 느끼는 오브제로 변환시켜 상상 속 이미지가 불편하지 않고 즐거운 것이 되게 한다.

13) 김지수, 김태숙, 박미성 「아동화의 색채로 나타나는 아동의 성향」 한국색채디자인학회지, 2007, p.92

석조각, 오브제, 컴퓨터이미지와 같이 다양한 매체를 통하여 유치하지만 친
진난만한 작업으로 본인의 트라우마에 대한 스트레스 해소와 정서안정을 할
수 있었다. 또 어린이로 남고 싶어 하는 본인이 어릴 적 감성으로 돌아갈
수 있는 키덜트적 방법의 작업이었다. 다양한 매체의 혼합사용으로 전시장
의 분위기나 작품의 느낌, 관람자가 생각할 수 있는 폭이 넓어졌다. 앞에서
본 본인의 다양한 판타지적 작품들은 단일적 재료나 이미지를 통해서도 불
가능하며 다양한 매체와 색채를 통해서 가능하였다.

3. 작품 분석



【작품1】 Black Balloon

【작품1】 Black Balloon

제작년도 : 2016년

작품크기 : 350 x 350 x 550 (mm)

작품재료 : 현무암, 오석, 스테드

제작방법

- 1) 유트를 이용하여 먼저 모형을 제작하고 석고를 이용하여 캐스팅을 한다.
- 2) 제작된 모형을 바탕으로 현무암을 이용하여 풍선을 확대 조각한다.
- 3) 조각된 풍선을 에어툴을 사용하여 잔다듬 처리하여 정리한다.
- 4) 조각된 풍선위에 구멍 낼 자리를 스케치한다.
- 5) 좌대와 연결될 부분과 스케치한 부분을 핸드밀러로 구멍을 낸다.
- 6) 구멍 난 자리에는 스테드의 볼트 부분을 에폭시를 이용하여 접착하고 너트 부분을 이용하여 돌려 끼워 완성 시킨다.
- 7) 좌대와 연결된 부분은 양카를 이용하여 좌대와 석재용 에폭시를 이용하여 연결시킨다.
- 7) 마지막으로 평평한 바닥 위에 놓아보고 전체적인 균형과 중심을 확인한다.

작품 설명

【작품 1】 Blackballoon는 검정 풍선위에 빨 형태의 스테드가 붙어있다. 풍선은 어린아이의 순수한 동심을 지키려는 정체성과 동일시된다. 화려한 금장의 뾰족한 빨의 형태는 아이와 어른중간의 미성숙하고 불안정한 상태를 나타내며 동물이 가진 빨의 의미로도 사용되었다. 빨은 자신을 보호하고 방어하기 위해 있지만 위협을 받았을 경우에는 공격하기 위해 사용된다. 따라

서 본인의 작업에서는 성인 퇴폐문화에 대한 거부감과 자기방어기제로 사용된다.



【작품 2】 Flumeride

【작품 2】 Flumeride

제작년도 : 2016년

작품크기 : 250×350×450(mm)

작품재료 : 대리석, 오석, 바비인형

제작방법

- 1) 유토를 사용하여 긴 풍선 형상을 만들고 석고를 이용하여 캐스팅한다.
- 2) 분홍대리석을 앞의 석고 모형 비율에 맞게 조각한다. 이때 전체부분을 잔다듬 처리하고 포인트 줄 부분을 광 마감하여 색감을 다르게 완성한다.
- 3) 완성된 풍선에 좌대와 연결시킬 부분을 함마 드릴로 뚫어 구멍을 내어 스테인레스 스틸 환봉으로 접합시킨다.
- 4) 좌대는 오석으로 구름모양으로 조각을 하고 표면을 광 연마 한다.
- 5) 광 연마 되어진 부분에 핸드밀러로 자유롭게 구름을 스케치를 한다.
- 6) 좌대에도 함마 드릴로 구멍을 낸 후 앞에서 완성된 풍선을 끼워 완성한다.
- 7) 바비 인형을 알록달록한 먼천을 이용하여 옷을 만들어 입힌 후 긴 풍선 위에 얹혀 에폭시를 이용하여 접합시킨다.
- 7) 마지막으로 전체적인 균형과 움직임 확인하며 마무리한다.

작품 설명

【작품 2】 Flumeride는 환타지 속 랜드에서 놀이기구를 타고 즐거워하는 바비를 상상하며 제작하였다. 분홍대리석으로 긴 풍선을 표현하였고 오석으

로 떠다니는 구름을 표현하였다. 풍선위에서 즐거워하는 바비인형은 보는 이로 하여금 많은 상상을 하게끔 한다. 어린 아이들은 풍선 위에서 노는 즐거운 바비를 보고 재밌는 작품으로, 어른들은 긴 풍선이 남성의 성기를 상징하는 것으로 보고 성적인 작품으로 인식한다.

이것은 관람자 개인마다 느끼는 심상이나 정체성에 따라 보이는 것이 달라지는 작품으로 어린아이의 시선으로 작품을 보지 못하고 어른세계에서 작품을 감상하고 부끄러워하는 관람자들을 비꼬기 위해 만든 작품이다.



【작품 3】 Mamma Mia

【작품 3】 Mamma Mia

제작년도 : 2016년

작품크기 : 300x400x600(mm)

작품재료 : 대리석, 오석

제작방법

- 1) 유토로 풍선 모양을 제작한다.
- 2) 석고로 유토로 만든 풍선을 캐스팅하여 모형을 제작한다.
- 3) 모형을 대리석에 1대1 비율로 그려넣는다.
- 4) 대리석을 그려진 그림과 모형을 바탕으로 조각한다.
- 5) 전체적으로 지식 마감하고 풍선 밑 부분을 가슴처럼 표현하여 잔다듬한다.
- 6) 잔다듬 한 부분에 우레탄 페인트를 이용하여 색을 넣는다.
- 7) 풍선과 좌대를 연결 지을 부분을 합마드릴로 구멍을 내고 양카와 석재용 에폭시를 이용하여 고정시킨다.

작품 설명

【작품 3】은 mamma mia 와 mamma 단어의 중의적 표현을 조각화 하였다. 풍선을 조각하고 그 밑 부분을 어릴 적 누구나 상상하던 가슴모양처럼 표현하였다. 설치되어진 위치와 방향은 관람자들이 풍선을 감상하고 뒤돌아서서는 가슴을 볼 수 있게 위치해 놓았으며, 제목과 형태로 단어의 중의적 표현을 느낄 수 있게 하였다.

어릴 때 누구나 한번 씩 비슷하다고 느끼는 공갈 젓꼭지와 풍선의 형태에서 오는 공통점에서 시작하여 성적이미지의 부담감을 유치하지만 심각하지 않고 재미있게 표현하였다.



【작품 4】 Magic Balloon

【작품 4】 Magic Balloon

제작년도 : 2016년

작품크기 : 300×400×500(mm)

작품재료 : 사암, 오석, 스티드

제작방법

- 1) 노란 사암 위에 긴 풍선을 스케치한다.
- 2) 사암을 스케치한 그림을 바탕으로 풍선을 조각한다.
- 3) 지석과 사포를 이용하여 질감을 마무리한다.
- 4) 스티드를 부착시킬 위치에 연필로 표시를 한후 핸드밀러로 스티드의 크기에 맞게 구멍을 낸다.
- 5) 구멍에 스티드를 석재용 에폭시를 이용하여 고정시킨다.
- 6) 좌대와 풍선을 고정시키기 위해 함마드릴로 구멍을 낸 후 양카를 이용하여 고정시킨다.

작품 설명

【작품 4】 magic balloon은 긴 매직풍선위에 스티드를 장식한 작품이다. 스티드는 빨을 상징한다. 앞에서 본 【작품 1】의 빨의 방어적 의미와는 다른 공격의 수단인 빨로 사용되었다. 매직풍선은 여러 가지 모양을 만들 수 있는 풍선이지만 형태를 만들기 전의 풍선의 모양은 곡형의 형태 때문에 콘돔을 떠올리거나 남성의 성기를 떠오

르게 한다. 형태와 이름에서 유추 할 수 있는 남성성을 가지고 공격수단의
별을 합성하여 사회적 지위에 따른 남성성의 공격성을 나타내기 위해 만든
작업이다.



【작품 5】 <Rainbow>

【작품 5】 <Rainbow>

제작년도 : 2016년

작품크기 : 220x500x400(mm)

작품재료 : 사암, 오석, 바비인형

제작방법

- 1) 노란사암에 동전이 쌓아진 모양을 드로잉한다.
- 2) 그라인더와 핸드밀러를 이용하여 돌을 깎는다.
- 3) 오석을 구름모양으로 깎고 윗면에도 구름모양을 만든다.
- 4) 동전을 만든 사암과 구름모양 오석을 함마드릴로 구멍을 낸다.
- 5) 오석과 사암을 스텐인레스스틸 환봉으로 연결하여 석재용 에폭시로 고정한다.
- 6) 사암 위에 바비를 얹힌 후 석재용 에폭시로 고정시킨다.

작품설명

【작품 5】 <Rainbow> 는 구름위에 떠있는 무지개를 모티브로 하여 쌓여진 동전 더미로 무지개를 표현하였다. 보이지만 만질 수 없는 무지개를 돈의 부정적 의미와 연결시켰다. 다리를 꼬고 무엇인가 물어보는 듯 유혹하는 포즈의 바비인형은 물질문화의 아이콘으로 설정하였다. 하늘위에 뜬 무지개 위에 바비를 얹힘으로써 물질문화의 허상과 물질문화의 아이콘을 비꼬고 있다.



【작품 6】 <What the Buck>

【작품 6】 <What the Buck>

제작년도 : 2016년

작품크기 : 500x350x1050 (mm)

작품재료 : 사암, 오석, 바비인형

제작방법

- 1) 초록색 사암을 그라인더와 핸드밀러를 이용하여 돈이 쌓여진 형태로 조각한다.
- 2) 돈의 밑 부분에 바비인형이 깔린것처럼 놓고 그위에 노란 우레탄페인트를 흘린다.
- 3) 노란 우레탄 페인트가 마르면 그위에 매직을 이용하여 돈에 관련된 문구들을 낙서하듯 적어놓는다.
- 4) 공장에서 찍어나오는 바비인형을 얼굴을 지운후 웃는 바비인형의 얼굴로 다시 그려넣는다.

작품설명

【작품 6】 <What the Buck> 은 돈에 깔린 바비를 만들었다.

what the Buck 이라는 제목에서 비속어의 what the fuck대신 돈을 의미하는 buck을 넣음으로써 물질 문화에 대한 비꼴을 의미한다.

멀리서 보면 긴 벽이나 빌딩처럼 보이는 돈더미는 가까이서 보면 바비가 깔려있는 것을 볼 수 있다. 자극적인 이미지이지만 만화적인 방법으로 표현하였고 물질문화에 대한 비판을 희화화시켰다.



【작품 7】 <Piggy Bank I >

【작품 8】 <Piggy Bank II >

【작품 7】 <Piggy Bank I >

【작품 8】 <Piggy Bank II >

제작년도 : 2016년

작품크기 : 594 x 840 (mm)

작품재료 : Digital Type C-Print

제작방법

- 1) 드로잉을 한다.
- 2) 3D Max 컴퓨터 프로그램을 이용하여 드로잉한 그림을 만든다.
- 3) 그 모델링한 오브젝트를 Z brush 프로그램을 이용하여 조금더 묘사한다.
- 4) 다시 그 오브젝트를 3D Max 프로그램으로 불러들여 렌더링한다.
- 5) 렌더링 한 최종 이미지를 Photoshop 프로그램을 사용하여 보정한 후 디아섹 으로 제작한다.

작품설명

【작품 7】 <Piggy Bank I > , **【작품 8】 <Piggy Bank II >** 은 돼지저금통을 이용하여 현 사회의 물질 문화를 비판하기 위해 만들었다. 돼지저금통에 위치한 돈 넣는 구멍 , 돈 구멍은 보통 허리쯤에 위치하지만 그 돈 구멍의 위치를 다른 위치에 놓이게 함으로써 많은 의미를 가지게 된다.



【작품 9】 <The Road to Utopia>

【작품 9】 <The Road to Utopia>

제작년도 : 2016년

작품크기 : 727 x 1500(mm)

작품재료 : Digital Type C-Print

제작방법

- 1) 드로잉을 한다.
- 2) 사용할 이미지들을 Photoshop 프로그램을 이용하여 사진 콜라주를 한다.
- 3) 사용할 부분과 그렇지 않은 부분들을 잘라내거나 덧붙여서 이미지를 만든다.
- 4) 최종 만들어진 이미지를 캔버스천에 삼등분하여 출력한다.
- 5) 출력된 이미지를 액자틀에 맞춰 제작한다.

작품설명

【작품 9】 <The Road to Utopia> 는 이번 전시에 시작하기 전의 작품구상과 주제에 대해 생각하는 주제를 가장 잘 나타내고 있는 작품이다. 풍선의 이미지와 바비인형들을 사진 콜라주하여 합성한 작품이다. 쾌락을 향한 문화와 물질문화와 같이 본인에게 부담스러운 주제들을 유희적인 아이콘들을 이용하여 상징적이지만 키치적이고 일러스트적으로 표현하였다.



【작품 10】 <ballooning>

【작품 10】 <ballooning>

제작년도 : 2016년

작품크기 : 가변설치

작품재료 : 인조가죽, buffer

제작방법

- 1) 드로잉을 한다.
- 2) 구상 했을 때 의 이미지와 가장 비슷한 천을 구매한다.
- 3) 인조가죽을 이용하여 바느질한 후 완충제를 천안에 넣어준다.
- 4) 관람자들이 편하게 앉을 수 있게 튼튼하게 제작한다.

작품설명

【작품 10】 <ballooning> 관람자들이 편하게 앉고 눕고 할 수 있는 참여형 작품이다. 전시장에 자유롭게 배치하여 전시를 작품위에서 관람할 수도 있고 작품에 등장하는 바비와 풍선의 이미지처럼 따라서 포즈를 취할 수도 있다. 긴 풍선위에 편하게 앉아있고 참여함으로써 관람자들의 부담스럽고 조심하였던 작품의 성적 이미지에서 탈피할 수 있으며 작가가 의도한 성인스러움에서 벗어나 동심으로 돌아갈 수 있는 작품의 중간 매개체다.

Ⅲ. 결 론

본인은 성장하는 과정 중 성인문화에 대한 거부감이 생겼고 그 트라우마를 해소하기 위해 풍선을 이용하여 키덜트적인 작품을 하게 되었다. 무섭거나 거부감이 드는 이미지들을 편안한 어린아이의 상징 이미지로 환기시켜 동심으로서의 회귀를 통한 작업을 통해 트라우마를 해소하였고, 심리적 안정과 성인문화에 대한 거부감도 벗어날 수 있었다.

이번 연구는 본인이 작품에서 풍선의 상징성과 작품의 연관성에 대해서 연구하고 트라우마를 해소시킨 작품을 통하여 작품형성의 배경을 밝혔다. 개인적 연유로 출발한 성인문화에 대한 거부감과 정서 불안의 해소가 현대인에게 있어 어떤 의미인지 분석하게 되었고 본인 작업의 방향성도 뚜렷하게 만드는 기회가 되었다. 또한 이것들이 본인의 개인적 이야기뿐만 아니라 현대 사회에 ‘키덜트’와 ‘피터팬증후군’과 같은 용어로 자리 잡고 있으며 현 시점에서 많은 사람들이 경험하고 그에 따른 각자 해소방법의 문화가 생성되고 있다는 것을 인식하게 되었다.

이번 논문을 준비하며 느낀 한계를 통해 지금까지 작업에 대한 깊은 성찰을 하였고 본인의 작업에 대해 반성하는 계기가 되었다. 앞으로는 풍선이미지를 본인의 정체성으로 설정한 작업을 연구하고, 다양한 표현연구를 심도 깊게 할 것이다. 또한 조금 더 작품 내용과 소통의 방법을 연구하겠다.

참 고 문 헌

《단행본》

- 정국, 「인류가 숨겨온 가장 불편한 진실- 섹슈얼 트라우마 」 블루닷, 2012
- 수잔 K 랭거 , 이승훈 역 「예술이란 무엇인가」 고려원, 1992,
- 해리슨(J. Harrison) , 오병남역, 「고대예술과 제의」 예전사, 1996
- 한국미술치료학회, 「미술치료의 이론과 실제」 동아문화사, 2000
- 마크엡스타인 ,이성동역 「정신과 의사가 붓다에게 배운 트라우마 사용설 명서」 불광출판사, 2014
- Jong allen ,ph .d , 권정혜 김정법 조용래 역 「트라우마의 치유」, 학지사, 2010
- 「Art as Therapy: Collected Papers」 Kramer, Edith, Gerity, Lani Alaine (EDT), Gerity, Lani Alaine|Taylor & Francis Group | 2001
- 김지수, 김태숙, 박미성 , 「아동화의 색채로 나타나는 아동의 성향」 한국색채디자인 학회지 2007

《참고 논문》

- 이주현, 「풍선(Balloon)의 遊戲的 이미지를 主題로 한 陶磁造形 研究 = (A) Study on the Formative Ceramics by Playing Image of Balloons」 서울産業大學校 産業大學院, 2003
- 김현수, 「판타지로 표현된 현실의 반영 : 본인의 작품을 중심으로 = Expressed as a reflection of reality, fantasy : based on my work」, 홍익대학교 대학원, 2010

ABSTRACT

Expression Studies of fantasy through balloons

-around my works-

Lee, seo yun

Dept. of Sculpture

Graduate School of Sculpture

Sungshin Women's University

This thesis is a general study result on the author's work for 2016 master's degree exhibition. It researched and analyzed the formation background and the expression method of the work, which focused on the meaning of balloon, use of balloon image, and fantasy expression through various media and colors. The author's study thesis researched the visualized work in order to heal the trauma of fear and disappointment on the adult culture the author experienced in the growth period. The shape and color made into the work are the childish and naïve kidult-style expression and the way to heal the trauma. The purpose of this study is to reveal the background of the work formation by suggesting a ground for applying the author's memory to the object of the work and by theoretically considering the meaning of the balloon the author has. Also, it is a goal of this thesis to examine the formative

characteristic that the sensuous memory of the 'disappointment' and 'repulsion' appearing in the author's memory and to prove the solution through the visual expression of the object that is reconstructed with it and the revelation of the imagination. This thesis is constituted as follows on the basis of this.

In the introduction, chapter 1, the background, study purpose, and study method about the author's work are described.

The body in chapter 2 is divided into 2 passages: in the background of the work formation in passage 1, the background of the work formation is revealed by the description on the memory and it is described based on the process that the author's memory is visualized into the work from the meaning of balloon. In the expression method of the work in passage 2, it will be classified into production process of the work using various media, characteristic of materials, and meaning of balloon in regard to the work explanation and expression method.

In the conclusion, chapter 3, this thesis is arranged generally and the future work direction is sought.