



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  
박사학위 청구 논문

## 현실에서 갈증에 관한 표현 연구

-본인의 작품을 중심으로-

2024

성신여자대학교 대학원  
미술학과 조소전공  
황티에저(黃鐵舟)

# 현실에서 갈등에 관한 표현 연구

-본인의 작품을 중심으로-

김성복 교수 지도

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함

2024년 4월

성신여자대학교 대학원

미술학과 조소전공

황티에저(黃鐵舟)

# 인 준 서

항티에저의 박사학위 논문으로 인준함

2024년 6월

심사위원장	정정주	(인)
심사위원	장유희	(인)
심사위원	조혜정	(인)
심사위원	嚴士峰	(嚴士峰)
심사위원	김성복	(인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문 연구의 목적은 창작 과정에서 직면한 다양한 문제를 해결하는 데 있다. 첫째, 창작에서 어떤 방식과 재료를 사용할지에 대한 문제를 다룬다. 둘째, 창작을 보조하는 철학적 또는 심리학적 관점을 탐구한다. 셋째, 창작 과정에서 어려움을 겪을 때 참고할 만한 예술가들을 분석한다. 마지막으로, 전시 과정에서 관객이 작품을 통해 나와 더 잘 소통할 수 있는 방법을 모색한다.

본 논문의 2장 중 이론적 배경의 고찰에서는 가스통 바슐라르의 몽상의 시학에서 나온 상상력의 구분과 꿈의 구체화와 시각화 및 프로이트의 정신 분석 이론에 대해 자세하게 설명하였다. 이를 바탕으로 그들의 이론이 본인의 초현실적 창작에 미친 중요한 영향을 자세히 분석했다.

3장의 선행작가 분석에서는 꿈의 관점에서 살바도르 달리, 한스 벨머, 루이스 부르주아 등의 예술가들을 나열하고 그들이 작품 속에서 자신의 꿈과 잠재의식을 어떻게 해석했는지 살펴보았다. 초현실주의 예술가 살바도르 달리(Salvador Dali)의 경우, 그가 어떻게 상징물을 사용하여 꿈속의 수많은 요소, 그리고 상징물과 어린 시절을 연결시켰는지에 대해 설명했다.

4장의 본인 작품 분석은 본 연구의 핵심 내용이다. 가장 초기의 꿈에 관한 작품 및 이론 연구부터 가장 최근의 작품 시리즈인 <갈증>까지 분석하였다. 개인 창작 스타일의 3단계 변화에 따라 꿈이 어떻게 상상력을 통해서 현실 속에 들어오고 현실과 융합되는지 살펴보았다. 가장 초기 단계의 작품 <색상>은 꿈속의 장면을 구체적으로 묘사한 작품이다. 2단계의 <치충>은 꿈속의 장면을 재현한 작품이다. 세 번째 단계의 <Word> <Link>는 꿈과 현실을 결합하기 위해 노력한 작품이다. 마지막 단계인 <갈증> 시리즈는

꿈속에서 나타난 상징물을 추상적으로 표현한 것이다. 이러한 변화를 통해 본인의 작품은 ‘자아’로부터 시작하여 ‘내가 바로 꿈’에 이르러 마지막으로 ‘나와 그의 융합’으로 이어진다. 이 과정에서 꿈속의 이 창작 영감의 원천이 본인의 작품을 통해 표현될 때의 각 단계의 변화에 대해 자세하게 묘사하였다.

키워드: 갈증, 꿈, 현실, 무의식, 자아

# 목차

## 논문개요

<b>I. 서론</b> .....	<b>1</b>
1. 연구 의의 및 목표 .....	2
2. 연구 내용 및 방법 .....	4
<b>II. 이론적 배경</b> .....	<b>7</b>
1. 가스통 바슐라르 - 꿈의 구체화와 추상화의 구분 .....	9
1) 몽상의 시학 상상력의 시학 .....	11
2) 꿈의 구체화에서 꿈의 시각화까지 .....	13
2. 지그문트 프로이트 - 꿈의 인도자 .....	15
1) 무의식 이론과 연구자의 창작 .....	17
2) 예술가가 자아를 분석하는 도구-원초아, 자아, 초자아 이론 ...	21
3) 성 - 창작의 구동력 .....	24
4) 꿈의 해석 - 영감의 열쇠 .....	28
<b>III. 선행 작가 연구</b> .....	<b>32</b>
1. 살바도르 달리와 초현실주의 - 꿈의 탐구자 .....	33
2. 한스 벨머 - 작품으로 권력에 맞선 용사 .....	38
3. 루이스 부르주아 - 가정을 통해 얻은 영감 .....	43
4. 알렉스 그레이 - 물질을 초월한 우주 .....	49

<b>IV. 연구자의 작품분석: 꿈과 현실</b> .....	<b>57</b>
1. 꿈에서 현실로 (2012-2017) .....	57
2. 현실과 꿈의 결합 (2017-2021) .....	61
1) 창작 이론의 초기 정립 .....	62
2) 꿈속의 창작 .....	64
3. 현실은 결국 현실 (2021-현재) .....	69
1) 2021년 초기 작품 .....	69
2) 작품 개념의 변화 .....	76
3) <세계>와 <링크>가 가져온 변화 .....	82
4) 갈망이 가져온 진정한 탈바꿈 .....	108
<b>V. 결론</b> .....	<b>130</b>
참고문헌	
ABSTRACT	

## 참고 도판

참고도판1) 에드바르 뭉크(Edvard Munch), 절규(The Scream), 83.5×66cm, 템페라, 1895 .....	20
참고도판2) 오귀스트 로댕(Auguste Rodin), 키스(Kiss), 87 x 51 x 55 cm, 석재, 1886 .....	27
참고도판3) 살바도르 달리(Salvador Dalí), 기억의 지속성(The Persistence of Memory), 24×33cm, 유화, 1931 .....	34
참고도판4) 살바도르 달리(Salvador Dalí), 십자가의 성 요한의 그리스도(Christ of St John of The Cross), 205×116 cm, 유화, 1951 .....	35
참고도판5) 살바도르 달리(Salvador Dalí), 잠(Dream), 58x78 cm, 유화, 1937 36	
참고도판6) 한스 벨머(Hans Bellmer), 인형(Doll), 50 x 27 x 25 cm, 스테인리스, 1935/1965 .....	39
참고도판7) 한스 벨머(Hans Bellmer), 팽이(SPINNING VERSION)높이38.4cm, 청동, 1938 / 1968 .....	40
참고도판8) 루이즈 부르주아(Louise Bourgeois), IN AND OUT, 205.7 x 210.8 x 210.8cm, 유리, 플라스틱, 섬유 , 및 , 플라스틱 , 전지, 1995 .....	45
참고도판9) 루이즈 부르주아(Louise Bourgeois), IN AND OUT, 205.7 x 210.8 x 210.8 cm, 유리, 플라스틱, 섬유 , 및 , 플라스틱 , 전지, 1995 .....	45
참고도판10) 루이즈 부르주아(Louise Bourgeois), 여자-집(Femme Maison), 12.7 x 31.8 x 7 cm, 돌, 1994 .....	46
참고도판11) 루이즈 부르주아(Louise Bourgeois), 여자-집(Femme Maison), 40x28cm, 펠트, 1994 .....	46

참고도판12) 루이즈 부르주아(Louise Bourgeois), 마망(Maman, 927x891x1024cm, 청동, 스테인리스, 대리석, 1999 .....	47
참고도판13) 알렉스 그레이(Alex Grey), Cosmic Christ, 200x160 cm, 유화, 2001 .....	50
참고도판14) 알렉스 그레이(Alex Grey), Theologue, 160x400 cm, 유화, 1989 .....	51
참고도판15) 알렉스 그레이(Alex Grey), Net of Being, 120x200cm, 유화, 1999 .....	52
참고도판16) 알렉스 그레이(Alex Grey), 가이아, 200x280 cm, 유화, 1991 .....	53
참고도판17) Mark Rothko, Red, Orange, Yellow and Black, 236.2 × 206.4 cm, 유화, 1961 .....	110

## 작 품 도 판

작품도판1) 황티에저, <풀(Full)>, 40×30cm, 유화,2024 .....	24
작품도판2) 황티에저, <관계>,가변 사이즈, 스테인리스, 2019 .....	26
작품도판3) 황티에저, <치충(牙虫)>, 가변 사이즈, 스테인리스,2017 .....	37
작품도판4) 황티에저, <세계 무제 World Untitled>, 가변 사이즈, 스테인리스, 2017 .....	42
작품도판5) 황티에저, <링크(Link)>, 가변 사이즈, 수지, LED 조 .....	55
작품도판6) 황티에저, <에로티시즘>, 185×55×55cm, 수지, 2012 .....	59
작품도판7) 황티에저, <용감한 소심함 (愆)>,가변 사이즈, 두부, 나무, 2012 .....	60
작품도판8) 황티에저, <치충>, 가변 사이즈, 스테인리스,2017 .....	66
작품도판9) 황티에저, <치충>, 가변 사이즈, 스테인리스,2017 .....	67
작품도판10) 황티에저,<도철>, 210×45×45cm, 나무, 2023 .....	71
작품도판11) 황티에저,<Dream 001>, 45×22×20 cm, 스테인리스, 2022 .....	73
작품도판12) 황티에저,<Dream 002> , 45×20×18 cm, 신형스틸, 2023 .....	73
작품도판13) 황티에저,<Dream 003> , 45×20×20 cm, 신형스틸, 2023 .....	73
작품도판14) 황티에저,<World-Uprising>,가변 사이즈, 수지, 나무, 2021 .....	88
작품도판15) 황티에저,<World-Array>,가변 사이즈, 수지, 나무, 2021 .....	89
작품도판16) 황티에저,<World-Aircraft carrier>,가변 사이즈, 수지, 나무, 2021 .....	92
작품도판17) 황티에저,<World-Fall>,가변 사이즈, 수지, 나무, 2021 .....	94
작품도판18) 황티에저,<꽃(Flower)>, 200×120cm, 유화, 2021 .....	96
작품도판19) 황티에저,<프리스타일(Freestyle)>, 220×120cm, 유화, 2021 .....	98
작품도판20) 황티에저,<World 02>,가변 사이즈, 수지,2022 .....	100

작품도판21) 황티에저,<Link>, 가변 사이즈, 수지, LED 조명, 2022 .....	103
작품도판22) 황티에저,<Link>, 가변 사이즈, 수지, LED 조명, 2022 .....	104
작품도판23) 황티에저,<갈증(Thirst)>, 450×120×cm, 공기 주입식 작품, 물, 2024 .....	118
작품도판24) 황티에저,<갈증(Thirst)>, 450×120×cm, 공기 주입식 작품, 물, 2024 .....	119
작품도판25) 황티에저,<갈증해소(Slake Your Thirst)>, 150×120×140cm, 스티로폼, 물, 2024 .....	122
작품도판26) 황티에저,<갈증 ? (Thirst Or Not ? )>, 가변 사이즈, 수지, 펌프, 물, 2024 .....	124
작품도판27) 황티에저,<갈증 ? (Thirst Or Not ? )>, 가변 사이즈, 수지, 펌프, 물, 2024 .....	125
작품도판28) 황티에저,<부과된 갈증(Imposed Thirst)>, 가변 사이즈, 나무, 물, 2024 .....	127
작품도판29) 황티에저,<자아복귀(Return)>, 가변 사이즈, 동, 나무, 물, 2024 .....	128

## 표 도 판

<표 1> 작품도판, 황티에저,<48 Hours>, 50×50cm, 아크릴, 철망, 석고, 형 견, 2024 .....	115
---	-----

## I. 서론

현대미술과 심리학의 교차점에서 꿈의 구체화와 시각화는 인간의 잠재의식을 탐색하는 루트일 뿐만 아니라 예술가가 자신의 내면세계를 표현하고 영혼의 깊이를 탐구하는 중요한 수단이다. 본 논문은 ‘꿈의 시각화’에 초점을 맞춰 가스통 바슐라르의 상상력 이론 및 지그문트 프로이트의 꿈의 해석 이론과 개인의 예술 창작 사이의 깊은 연관성을 탐구하고 예술적 표현에 있어 꿈의 독특한 가치와 의의를 밝히는 것에 목적이 있다.

가스통 바슐라르의 상상력 이론 꿈과 현실은 완전히 분리된 두 영역이 아니라 상상력의 다리를 통해 서로 관통하고 얽혀 있음을 강조하였다. 바슐라르는 꿈속의 초현실주의 요소는 예술가의 내면적인 가공과 상상력의 재구성을 통해 새로운 현실이 될 수 있으며, 이를 통해 관객에게 기존의 지각적 한계를 뛰어넘은 예술적 경험을 선사할 수 있다고 보았다. 이 이론을 바탕으로 본 논문에서는 꿈속의 추상적인 요소와 구체적인 요소가 어떻게 예술적인 수단을 통해 표현되고, 이러한 과정에서 꿈과 현실 사이의 복잡한 관계를 이해하는 데 어떻게 도움이 되는지 분석하였다.

지그문트 프로이트의 꿈의 해석 이론은 심리적 관점에서 꿈을 이해하는 또 다른 차원을 제공하였다. 프로이트는 꿈이 잠재의식의 표현이자 내면의 욕망과 갈등의 상징적 성취라고 보았다. 이러한 관점은 예술가가 개인적이고 집단적인 잠재의식 속에 있는 상징적 의미를 탐구하고, 일상생활에서 억압되거나 무시되는 감정과 생각을 예술적 창작을 통해 드러낼 수 있도록 영감을 주었다. 본 논문에서는 프로이트의 꿈의 해석을 통해 어떻게 개인적인 꿈의 기호와 은유를 보편적인 공감대를 지닌 예술적 표현으로 변환하고, 예술 창작 속 잠재의식의 힘을 보여줄 수 있는지에 대해 논하였다.

본인은 작업 과정에서 바슐라르의 상상력 이론과 프로이트의 꿈의 해석 이론을 결합하여 꿈과 현실의 경계를 탐색하고자 하였다. 본인 작품의 목적은 시각적인 수단을 통해 논리와 물리학의 제한을 받지 않는 꿈속의 요소를 구체적인 예술적 이미지와 장면으로 변화시켜, 작품을 보는 관객이 현실에서 꿈으로, 다시 현실로 돌아오는 마음의 여행을 할 수 있도록 하는 것이다. 이 과정은 관객의 현실에 대한 고유한 인지에 도전하는 것이며, 현실과 꿈의 경계, 그리고 그동안 무시되거나 잊혀졌던 마음속 깊은 욕망과 갈등에 대해 성찰하게 한다.

본 논문은 구체적인 작품 분석을 통해 현대미술 속 초현실주의의 표현과 발전에 대해 깊게 탐구하였다. 초현실주의는 꿈, 무의식, 초현실적인 상태를 탐구하는 것을 목표로 하는 미술 운동으로, 현대미술에서 초현실주의의 지속과 발전은 예술가들이 어떻게 새로운 기술과 미디어를 사용하여 꿈의 시각화를 새로운 차원으로 끌어올리는지 보여주었다. 본 논문을 통해 현대미술 작업에서 개인이 어떻게 설치미술, 뉴미디어 등의 수단을 통해 깊이 있고 호소력이 있는 초현실적인 예술 작품을 만드는지, 그리고 이러한 작품이 관객의 꿈, 심리 상태, 예술 자체에 대한 새로운 이해를 어떻게 돕는지 설명하였다.

## 1. 연구 의의 및 목표

본 논문의 연구 의의와 목표는 예술 작업에서 꿈의 구체화와 시각화는 예술가에게 있어 개인의 내면세계를 표현하는 수단일 뿐만 아니라, 관객에게도 깊은 공감대를 불러일으키는 가교 역할을 한다는 데 있다. 현대 사회에서 예술가들은 설치미술, 뉴미디어 등 혁신적인 수단을 통해 초현실주의적 예술적 표현을 새로운 차원으로 끌어올렸으며, 이는 예술의 표현력을 확장

할 뿐만 아니라 관객에게는 기존의 시각적 예술 경험을 뛰어넘는 초월적인 경험을 선사했다.

선행 작가에 대한 탐구는 본 연구를 위한 경험적 기반이 되어준다. 예를 들어 독특한 초현실주의 스타일을 가진 살바도르 달리의 <기억의 지속>에서 꿈속의 녹아내리는 시계는 시간의 상대성과 유동성을 상징하며, 관객은 이를 보고 현실과 꿈의 경계에 대해 생각하게 된다. 한스 벨머(Hans Bellmer)는 작품 <인형(The Doll)>을 통해 꿈과 현실의 모호한 경계 및 깊은 성적 욕망, 잠재의식의 표현을 탐구했다. 마리나 아브라모비치(Marina Abramovic)의 설치 작품 <리듬 0(Rhythm 0)>은 참여자와 예술가의 상호작용을 통해 기존의 예술 작품에 대한 관객의 이해에 도전하고, 새로운 체험 형태의 관람 방식을 도입하여 관객이 작품의 일부가 되고 꿈과 현실의 융합을 체험할 수 있도록 했다.

그밖에, 현대미술가들은 비디오 아트, 인터랙티브 설치 등 뉴미디어 수단을 활용하여 꿈의 구체화와 시각화의 경계를 더욱 확장하였다. 예를 들어 피필로티 리스트(Pipilotti Rist)의 비디오 아트 작품 <Ever is Over All>은 환상 같은 시각 효과와 몰입형 시각 경험을 통해 현실과 허구의 경계를 모호하게 만들고 관객 본인의 꿈에 대한 상상과 공감대를 불러일으켰다.

빌 비올라(Bill Viola)의 <소멸(The Passing)>은 슬로우 모션 기술과 초현실적인 이미지를 통해 삶과 죽음, 꿈 사이의 연관성을 탐구하고 관객을 꿈과 유사한 깊은 심리 상태로 이끌었다.

본 논문은 이러한 예술가 및 작품 분석을 통해 예술 작업에서 꿈이 구체화되고 시각화되는 과정을 밝혔다. 이는 예술가에게 개인의 잠재의식과 내면세계를 탐색할 수 있는 수단을 제공할 뿐만 아니라 관객 역시 예술가의 마음속 깊은 곳에 들어가 꿈과 현실이 융합되는 루트를 체험할 수 있게 된

다. 이러한 과정은 작품에 대한 관객의 심층적인 이해와 인식을 강화시켜주고, 작품과 관객 사이의 깊은 심리적 상호작용과 정서적 공감대를 담고 있다.

정리하면, 본 연구는 예술 창작에서 꿈의 구체화와 시각화 과정을 깊이 탐구함으로써 예술가가 초현실주의 예술적 표현의 발전을 새로운 차원으로 이끌기 위해 설치미술, 뉴미디어 등의 수단을 어떻게 활용하는지 밝히는 것을 목표로 하였다. 동시에 본 연구는 이러한 과정이 어떻게 작품에 대한 관객의 이해와 인식을 강화하고, 미술과 관객 사이의 정서적 소통과 심리적 공감대를 만들고, 현대 미술에서 인간의 마음을 표현하는 것에 대한 새로운 관점을 제시했다. 예술적 표현 기법의 지속적인 혁신과 예술의 매개체가 끊임없이 발전하며 꿈의 예술적 표현은 앞으로도 인간의 내면세계와 감성 표현을 탐구하는 중요한 분야가 될 것이며, 현실의 경계를 초월하고 인간의 마음속 깊은 곳을 탐구할 수 있는 독특한 시각을 제공하였다.

## 2. 연구 내용 및 방법

본 연구에서는 먼저 문헌을 통해 가스통 바슐라르의 상상력 이론과 지그문트 프로이트의 꿈의 해석 이론을 심층적으로 분석하였다. 바슐라르는 상상력이 꿈과 현실 사이의 다리이며 꿈속의 추상적인 요소를 구체적인 예술 형태로 변화시킬 수 있다고 생각했다. 프로이트는 개인의 잠재의식 속에 있는 욕망과 갈등을 드러내는 데 있어서의 꿈의 역할에 대해 주목했다. 본 연구는 이론적 비교를 통해 이 두 관점이 어떻게 초현실주의미술에 이론적 토대를 제공하고 현대미술의 발전 방향에 영향을 미치는지 밝히는 것을 목표로 하였다.

본 논문에서는 사례분석 방법을 사용하여 살바도르 달리, 한스 벨머, 루이

스 부르주아(Louise Bourgeois) 등의 선행 작가를 탐구하였다. 이러한 작품은 꿈의 구체화와 시각화를 시각적으로 구현했으며, 예술가들이 꿈을 통해 어떻게 개인의 심리적 깊이를 탐구하는지 잘 보여주었다. 위의 사례를 선택한 것은 예술가들이 다양한 예술 형식과 기술적 수단을 사용하여 꿈속의 비현실적 장면을 관객이 인지하고 경험할 수 있는 현실로 어떻게 변화시키는지 밝히기 위함이다.

본 논문은 나아가 본인의 작업을 연구의 대상으로 삼았다. 작품 분석 방법을 통해 2012년부터 지금까지의 작품에서 어떻게 꿈과 현실을 통합하는 개념을 적용하였는지 살펴보고, 작가의 창작 과정에서 본 개념의 변화와 발전을 살펴보았다. 특히 바슐라르의 상상력 이론과 프로이트의 꿈의 해석 이론이 어떤 식으로 본인의 예술 작업에 영향을 미쳤는지, 그리고 이러한 이론이 다양한 창작 단계에서 새로운 형태의 예술적 표현과 주제를 탐구하는데 어떻게 도움이 되었는지 주목하였다.

바슐라르와 프로이트의 이론에 대한 심층적인 분석과 주요 선행작가들의 작품에 대한 사례 분석, 작가 개인의 예술 창작에 대한 실증적 연구를 통해 본 논문은 꿈과 현실을 통합하는 예술적 창작의 개념이 예술가의 창작 주제와 표현 형식을 다채롭게 할 뿐만 아니라, 관객에게도 깊은 심리적 경험과 정서적 울림을 선사한다는 것을 발견하였다. 꿈의 예술적 표현은 인간 내면의 복잡함을 드러내는 동시에 관객이 기존에 가지고 있는 현실 지각에 도전한다. 현대 사회에서 예술가들은 뉴미디어 기술을 통해 초현실주의를 새로운 차원으로 끌어올리고 예술과 기술 통합의 무한한 가능성을 보여주었다.

본 연구는 이론 분석과 사례 연구를 통해 현대미술에 있어서 꿈의 중요성과 다양한 표현을 보여주었다. 작가의 개인적인 예술 작업은 꿈과 현실을 통합하는 창의적인 개념이 예술 작업에 새로운 시각을 제공할 뿐만 아니라,

관객에게 예술을 이해하고 경험할 수 있는 새로운 길을 열어준다는 것을 증명했다. 향후 예술과 기술이 더욱 통합되면서 꿈의 예술적 표현을 탐구하는 것은 예술 분야의 중요한 연구 방향이 될 것이며, 인간 내면의 깊은 곳에 있는 신비를 밝히는 데 더 많은 가능성과 깊이를 제공할 것이다.

## Ⅱ. 이론적 배경

본인은 꿈을 통해 작업의 영감을 얻는다. 꿈은 깊은 밤의 환영이며 나아가 자아를 통찰하고 내면의 세계를 표현하는 방식이다. 창작 과정에서 본인은 꿈의 몽환적인 아름다움을 현실에 존재하는 예술로 전환하고자 노력해왔다. 이 과정에서 가스통 바슐라르와 지그문트 프로이트 두 사상가의 영향을 깊게 받았다.

바슐라르의 『몽상의 시학』을 읽고 완전히 새로운 시각을 갖게 되었으며 꿈과 현실을 이어주는 다리가 바로 상상력임을 인식하게 되었다. 바슐라르의 이론에서 꿈은 현실로부터의 도피가 아니라 현실과 상호작용하는 매개체이다. 바슐라르의 관점은 작품에서 상상력을 극대화할 수 있는 방법을 탐구하도록 일깨워주었다. 바슐라르가 제시한 상상력의 개념은 본인에게 깊은 영향을 미쳤다. 바슐라르는 상상력이 꿈과 현실을 잇는 다리이자 새로운 현실을 만드는 도구라고 주장했다. 본인은 창작 과정에서 상상력을 통해 꿈속의 장면과 감정을 재현하여, 이를 관객이 느끼고 경험할 수 있는 예술형태로 전환하고자 힘썼다. 또한 색채, 선, 구도를 통해 꿈의 유동성과 다변성을 모방하여 기존의 현실을 뛰어넘는 시각적 경험을 만들어내고자 하였다.

프로이트의 정신 분석학, 특히 꿈에 대한 해석은 본인의 내면세계를 이해하는 소중한 도구가 되었다. 프로이트는 꿈이 무의식적 욕망과 갈등의 표현이라고 믿었다. 이 이론을 통해 꿈의 심층적인 의미를 해석하여, 이를 통해 본인의 마음 속 복잡함과 모순에 대한 통찰력을 얻을 수 있었다. 창작 과정에서 본인의 세계관, 가치관, 내면의 욕구, 두려움을 더 깊이 탐색하고 표현할 수 있게 되었다.

칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung)은 본인의 작품에 상당 부분 영향을 미

쳤다. 예로, 페르소나, 아니마와 아니무스, 그림자와 자기(self) 등 네 가지 이론이 본인의 작품에 잘 나타나 있다. 1) 그 가운데 가장 큰 영향을 준 이론은 페르소나와 아니마와 아니무스이다. 구스타브 융은 페르소나란 연기를 통해 수행하는 역할 혹은 가면을 쓴 인격을 뜻하며, 외면적으로 남에게 보이기를 바라는 모습이라고 주장했다. 진정한 자아를 숨기도록 도와주며, ‘균중심리’의 원형<sup>2)</sup>으로 여겨진다. 아니마는 남성의 무의식의 한 부분을 구성하고 있는 여성적 심상이며 아니무스는 여성의 무의식의 한 부분을 구성하고 있는 남성적 심상이다. 남녀가 함께 오랫동안 생활하다 보면 상대방의 태도와 행동을 따라 하게 된다. 여성의 정신에 내재된 남성성의 원형적 심상을 아니무스라고 하고 남성의 정신에 내재되어 있는 여성성의 원형적 심상을 아니마라고 한다.<sup>3)</sup>

융은 『발견되지 않은 자아』라는 저서에서 현대 생활의 여러 문제가 ‘인간이 그의 기본적인 본능에서 점점 멀어져 가게 만든다’고 지적했다. 4) 바로 이것이 아니마와 아니무스의 역할이 중요한 이유이다. 이러한 원형은 남녀가 함께 살아가는 집단 경험의 산물이다. 그러나 현대사회는 남성이 여성스러운 모습을 드러내거나, 여성이 남성적인 성향을 드러내는 것을 탐탁지 않아 한다. 그 결과 사람의 양성 심리 발달이 제대로 이루어지지 않아 근 현대사회의 가부장적 문화와 함께 여성의 가치가 완전히 평가절하되는 결과를 초래하였다.<sup>5)</sup> 융이 본인에게 미친 영향은 매우 크지만, 이론가로서 융은 프로이트와 상반된 특징을 지니고 있었다. 특히 성에 관해 둘은 완전히 다른

---

1) 曾江江 叶浩生, 『世界著名心理学家:荣格』, 北京师范大学出版社, 2013, pp.3-5.

2) 卡尔荣格, 『荣格文集 第3卷 心理类型, 个体心理学』, 国际文化出版公司, 2011, pp.255-291.

3) 융 칼 구스타프, 『칼 융의 심리 유형』, 서울 : 부글북스, 2014, pp.352-355.

4) 卡尔荣格, 『未发现的自我』, 华岳文艺出版社, 1989, pp.10-12.

5) 존 A. 샌포드 지음 『무의식의 유혹 : 우울한 남자의 아니마, 화내는 여자의 아니무스』. 서

견해를 주장했다. 본고에서 다룬 내용의 이론 배경은 프로이트 이론이므로  
용의 이론에 대해 더는 자세히 언급하지 않겠다.

바슐라르와 프로이트의 이론은 본인의 창작 방식을 구축하는 데 큰 기여  
를 하였다. 바슐라르의 상상력 이론을 통해 시각적으로 현실과 꿈의 경계를  
없애, 현실적이면서도 현실을 뛰어넘는 예술 언어를 만들어냈다. 그리고 프  
로이트의 정신분석학을 통해 꿈 속에 숨겨진 심리적 의미를 깊이 탐구할 수  
있었다. 이로써 본인의 작품은 시각적인 즐거움뿐만 아니라 내면을 들여다  
볼 수 있는 경험을 선사하였다. 본인은 꿈의 순간과 느낌을 포착하여, 순간  
과 느낌을 시각적으로 즐길 수 있는 예술로 전환하였다. 모든 작품은 본인  
과 본인 내면세계의 대화에서 비롯되었다. 또한 꿈은 깊은 의미에 대한 표  
현이며, 나아가 무의식에 대한 탐구이다. 이 과정에서 본인의 한계에 계속해  
서 도전하고 새로운 표현 방식을 찾고자 하였으며, 창작할 때마다 꿈의 신  
비와 아름다움을 보다 사실적으로 나타내기 위해 노력했다.

결론적으로, 바슐라르와 프로이트의 이론을 통해 본인의 꿈을 이해하고  
표현하는 강력한 도구를 손에 쥐게 되어 외부세계를 묘사하고 나아가 내면  
깊숙한 곳을 탐구하고 드러낼 수 있게 되었다. 작품을 통해 관객들을 익숙  
하면서도 낯선 세계로 안내하여 관객들이 꿈 꿈속에서만 존재하는 신비로움  
을 경험을 할 수 있기를 희망한다.

## 1. 가스통 바슐라르 - 꿈의 구체화와 추상화의 구분

가스통 바슐라르는 프랑스 철학자이자 문학 비평가로 과학 철학, 시철학,  
상상력 연구에 주로 관심을 가졌다. 바슐라르의 이론적 성과와 관점은 인식  
론, 과학철학, 심리철학 등 여러 분야를 포함한다. 바슐라르의 인식론 방면  
의 성과는 그의 과학철학이다. 바슐라르는 『과학정신의 형성』<sup>6)</sup>과 『새로

운 과학정신』<sup>7)</sup> 등 저서에서 비(非)경험주의적 과학철학을 제시하며 과학이론의 역사성과 창조성을 강조했다. 그는 과학적 지식이 경험적 현상에 대한 총정리이며 나아가 현상을 개념적으로 재구성하는 과정이라고 주장하였다. 심리철학 방면의 주요 성과는 상상력에 대한 연구이다. 바슐라르는 상상력은 창조적인 심리 능력이며, 현실과 꿈을 잇는 다리라고 주장했다. 『불의 정신분석』 등 저서에서 ‘물질적 상상력’과 ‘형식적 상상력’이라는 개념을 제시하며 문학, 예술, 과학 방면에서 상상력의 중요한 역할을 강조하였다<sup>8)</sup>. 바슐라르의 시철학은 주로 시 속 상상력과 꿈의 요소에 주목한다. 그는 시란 현실의 초월 및 꿈에 대한 표현이며 마음을 치유하는 능력이 있다고 주장했다. 바슐라르의 시철학을 대표하는 작품으로는 『공간의 시학』<sup>9)</sup>과 『몽상의 시학』<sup>10)</sup>이 있다. 이 저서에서 그는 시에서 공간, 고향, 어린 시절, 외로움 등의 의미를 상세히 분석하였다. 바슐라르의 문학 비평은 주로 문학작품에 나타난 상상력과 꿈의 요소에 초점을 맞추었다. 그는 문학작품이 꿈의 연장선으로, 독자들이 자신의 내면세계를 이해하는 데 도움을 줄 수 있다고 주장했다. 『물과 꿈』에서 바슐라르는 본인의 상상력 이론을 적용하여 시와 산문 속 요소를 심층적으로 분석하고 이해하였다.

창의적인 상상력을 발휘하면서 글을 읽는다면 진정한 문학의 환상 속으로 들어갈 수 있다. 이를 통해 시인의 창작의 발상과 연결될 수 있다. 이렇게 함으로써 작가의 주관적인 묘사를 다시금 느낄 수 있어 정적인 현실주의에서 탈피할 수 있다. 이는 또 다른 관점에서 세상을 바라볼 수 있게 하며 심지어는 또 다른 세상 속으

---

6) 加斯东巴什拉, 『科学精神的形成』, 江苏教育出版社, 2006, pp.5-7.

7) Gaston Bachelard, "New Scientific Spirit", Beacon Press, 1984, p.3.

8) 加斯东巴什拉, 『火的精神分析』, 岳麓书社, 2005, p.11.

9) 가스통 바슐라르, 『공간의 시학』, 동문선, 2003, p.39.

10) 가스통 바슐라르, 『몽상의 시학』, 동문선, 2007, p.21.

로 들어온 것 같은 느낌을 준다. 엘런 포의 가르침을 따름으로써 물질화된 상상력을 발견할 수 있으며, 이러한 상상력으로 발현된 물질은 형식적인 상상을 초월한 것이다. 즉 물질이 형식의 무의식이라는 것을 알 수 있다..11)

결론적으로, 바슐라르의 이론적 성과와 관점은 인식론, 과학철학, 심리철학 등 여러 분야를 아우른다. 그는 문학 속 상상력과 꿈의 역할에 큰 관심을 가졌으며, 문학을 이해하고 감상하는 데 새로운 시각을 제시하였다. 문학 속 상상력의 역할에 주목함으로써 작품이 전달하는 감정을 이해하고 내면세계를 더욱 깊숙이 바라볼 수 있다. 『과학정신의 형성』, 『물과 꿈』 등이 바슐라르의 대표작품이지만 본인에게 큰 영향을 준 서적은 『불의 정신분석』과 『몽상의 시학』이다. 그 가운데 『몽상의 시학』 속, 상상력을 어떻게 활용하여 꿈을 구상화할 것인지의 내용은 본인의 작품에 큰 영향을 미쳤다.

#### 1) 몽상의 시학-상상력의 시학

『몽상의 시학』은 바슐라르가 1960년에 출판한 저서이다. 해당 저서에서 바슐라르는 문학 속에 나타난 꿈과 상상력의 역할을 연구하였다. 본인에게 상상력을 어떻게 활용할지는 매우 중요한 의제였다. 꿈에서 영감을 얻는 본인은 꿈과 상상력의 균형을 어떻게 맞출 것인가가 특히 중요했다. 해당 책을 읽고 본인은 예술가가 상상력을 활용하는 방법, 상상력을 통해 꿈을 현실에서 표현하는 방법을 알게 되었다.

제 1장의 ‘밤과 시적 의미’에서 바슐라르는 밤이 어떻게 시적 의미의 온상이 될 수 있는지, 밤이 어떻게 상상력을 자극하는지 연구했다. 어둠은 상상력에 무한한 가능성을 심어주어 사람들이 자유롭게 탐색하고 창조하도록 돕

---

11) 가스통 바슐라르, 『물과꿈:질료에 관한 상상력 시론』, 이학사, 2020, p.88.

는다. 제2장 ‘꿈과 몽상’에서 바슐라르는 문학에서의 꿈과 몽상의 중요성을 강조하였으며 꿈과 몽상은 시인에게 초현실의 세계를 선사한다. 시인은 꿈을 통해 깊은 내면과 감정을 파헤칠 수 있다. 제3장 ‘상상력의 이중성’에서 창작 과정에서 나타난 상상력의 두 가지 성격, 즉 이미지의 상상력(현실에 기반한 구상적 표현)과 동력 상상력(초현실적인 추상적 표현)을 논의하였다. 제4장 ‘고향의 시학’에서 꿈과 상상력에서 고향의 역할 및 고향이 어떻게 시적 의미의 원천이 되었는지 연구하였다. 고향은 정서적 소속감을 심어주어 사람들이 상상력 속에서 위로를 받고 영감을 얻도록 돕는다. 제5장 ‘어린 시절의 꿈’에서 바슐라르는 어린 시절은 꿈을 꾸고 상상력을 발휘할 수 있는 최적의 시기라고 주장했다. 어린 시절의 경험은 시인에게 무한한 영감을 주어 어른이 되어서도 창작 과정에서 순수함과 낭만을 표현할 수 있도록 한다. 제6장 ‘고독과 사색’에서는 꿈과 시적 의미 창작에서 고독의 중요성을 강조하였다. 고독할 때 사람들은 더 깊이 사고할 수 있고, 나아가 상상력과 창의력을 발휘할 수 있다. 제7장 ‘꿈의 시학과 문학’에서 바슐라르는 문학에서 꿈이 얼마나 중요한 역할을 하는지, 시와 산문을 통해서 어떻게 꿈을 표현하는지를 논하였다. 그는 문학작품은 꿈의 연장선으로 독자들이 자신의 내면세계를 이해하는 데 도움을 준다고 주장했다<sup>12)</sup>.

이는 바슐라르가 『몽상의 시학』을 통해 꿈, 상상력, 시적 의미가 문학 창작에서 중요한 역할을 한다고 주장했다는 것을 알려준다. 그는 깊은 밤, 고향, 어린 시절, 외로움 등 요소가 상상력과 창의력을 자극하는 데 매우 중요하다는 점을 강조하였으며 상상력의 이중적 개념을 제시하였다. 그리고 시와 산문 창작에서 꿈을 표현하는 형식과, 문학작품을 통해 독자가 어떻게 자신의 내면세계를 이해할 수 있는지 연구하였다. 이러한 이론을 통해 바슐

---

12) 加斯东巴什拉, 『梦想的诗学』, 生活·读书·新知三联书店, 2017, p.44.

라르는 관객에게 문학을 이해하고 감상하는 새로운 관점과 예술 작품을 이해하는 새로운 사고 방식을 제시했다. 또한, 상상력이 예술가에게 미치는 중요성과 상상을 통해 꿈과 감정을 현실로 더 잘 변화시키는 방법을 이해하게 되었다. 예를 들어, 작품 <48시간>에서 본인은 상상력을 통해 구체적인 입의 이미지를 추상적으로 표현했다. 접힌 천의 주름을 통해 건조해진 입술을 나타냈다.

## 2) 꿈의 구체화에서 꿈의 시각화까지

본인의 창작 과정에서 가장 중요한 도구 중 하나인 상상력은 본인의 창작 이론 체계에서 여러 번 지위가 바뀌었다. 이론을 구체화하는 초기 단계에 상상력은 꿈을 분해하여 얻은 요소들을 가공하는 도구일 뿐이었다. 하지만 창작에 대한 이해가 깊어질수록 상상력의 중요성은 더욱 커졌다. 특히 창작 과정에서 점점 더 개인적인 감정과 임의성을 작품에 주입할 때 상상력은 단지 도구가 아니라 더 좋은 작품을 만드는 중요한 방법이 되었다. 특히 상상력의 본질에 대한 관점은 현재 이 시기의 본인의 창작에 있어서 중요한 역할을 했다. 상상력의 이중성으로 인해 본인은 상상력이 조각과 어떻게 연결되어야 하는지를 이해하게 되었다.

바슐라르는 상상력은 이미지의 상상력(구상)과 동력의 상상력(추상)으로 나뉘며, 상상력을 활용하는 과정에서 가장 중요한 두 가지 측면은 꿈의 구체화 혹은 시각화이고, 이러한 방식을 예술 분야에 적용하는 것이 바로 꿈의 추상화와 꿈의 구상화라고 보았다.<sup>13)</sup>

먼저, 본인의 관점에서 꿈의 구체화와 시각화는 꿈 속의 장면이나 이미지

---

13) 가스통 바슐라르, 『촛불의 미학』, 文藝, 2010, p.44-48.

혹은 감정을 예술 작품의 형식을 통해 나타내어, 관객이 꿈의 매력을 직관적으로 느끼게 하는 것이다. 이를 위해서 초기의 예술가는 풍부한 상상력과 숙련된 기술을 통해 현실 속에서 꿈 같은 장면과 이미지를 나타내야 했다. 이 시기에는 꿈의 구상화 방식으로 꿈을 나타내는 경우가 많았다. 실제로 고대 그리스 시대에 해당 방식이 실제로 활용되었다. 조각가 페이디아스(Phidias)는 구상조각 작품인 <올림피아의 제우스 신상(Statue of Zeus at Olympia)>를 통해 신비로운 몽환적인 분위기를 만들어냈다. 르네상스 시기에 이르러서 조각가들은 조각을 통해 꿈을 나타내는 것에 더욱 관심을 갖기 시작했다. 미켈란젤로(Michelangelo)의 다비드(David) 등의 작품은 인물 이미지를 정교하게 형상화함으로써 초현실적인 몽상적 아름다움을 나타냈다. 19세기에 이르러 낭만주의 운동이 일어나면서 조각가들은 꿈의 표현에 더욱 관심을 가지기 시작했다. 예로, 프랑스 조각가 장 밥티스트 카르포(Jean-Baptiste Carpeaux)의 <우골리노의 춤>는 생동감 넘치는 장면과 표현력이 풍부한 인물 이미지를 통해 몽환적인 미적 감각을 나타냈다. 마찬가지로 오귀스트 로댕의 <지옥의 문>과 <발자크> 등의 작품 또한 꿈이 구상화 방식을 통해 조각에서 구체화되는 특징을 보여주었다.

그러나 20세기 심리학이 발전함에 따라 꿈에 대한 표현에도 변화가 발생했다. 특히 초현실주의 운동이 일어나면서 조각가들의 꿈에 대한 표현은 새로운 수준에 이르렀다. 이 단계에서 꿈은 꼭 구체적인거나 구상적인 형태로만 표현되지 않았고, 꿈 속의 몽상적인 장면, 분위기 또는 꿈 속 상징에 대한 추상적인 표현을 재현하는 데 더 노력을 기울였다. 이러한 표현 방식은 구상화된 실제 존재에서 벗어나 완전히 시각화되었다. 작품이 구체적인 사물의 외재화에만 국한되지 않을 때 오히려 꿈의 깊은 의미를 더욱 잘 나타낼 수 있다. 그 중 가장 대표적인 예술가는 살바도르 달리이다. <기억의 지속> 속 꿈에 대한 시각화 표현은 같은 시기 예술가들에게 큰 영향을 미쳤

다. 또 메레 오펜하임의 조각 작품인 <모피 위의 아침식사>는 꿈과 환상의 요소를 일상적인 물건에 반영하여 꿈의 신비로움을 표현했다. 마찬가지로 알베르토 자코메티의 작품인 <손>과 <걷는 남자>는 형체와 공간을 독특하게 처리하여 꿈과 현실 간의 미묘한 관계를 보여주었다.

결론적으로, 꿈의 구체화와 시각화는 꿈 속 장면, 이미지, 감정을 복원함으로써 작품의 형태로 나타내는 예술 표현 기법이다. 본인은 예술가가 이러한 경지에 도달하기 위해서 풍부한 상상력과 창의력을 갖추어야 하며 기법과 재료 선택에 능숙하고, 동시에 꿈 속 감정 표현 및 심리 표현에도 관심을 가져야 한다고 생각한다. 이러한 노력을 통해 꿈의 구체화는 독특하면서도 매력적인 예술 표현 형식이 될 것이다.

## 2. 지그문트 프로이트 - 꿈의 인도자

지그문트 프로이트는 오스트리아 심리학자이자 정신분석학의 창시자로, 심리학 분야에서 큰 업적을 남겼으며 본인의 예술 창작에도 큰 영향을 미쳤다. 인간의 심리적 행동과 마음의 병을 이해하기 위한 프로이트의 이론과 견해는 심리학과 심리 치료에 견고한 토대를 마련하였으며, 본인의 예술 창작 과정에서 스스로를 깊이 이해할 수 있고, 창작의 더 많은 가능성을 탐색하도록 깊은 영감을 주었다.

본인은 프로이트의 학설이 꿈과 자아를 분석하고 창작 영감을 이끌어내는 데 큰 역할을 했다는 것을 발견했다. 프로이트의 이론은 예술 창작에서 무의식의 작용을 이해하는 데 도움을 주었으며 본인이 꿈, 상징주의, 무의식 표현 등의 개념을 더욱 깊이 탐구하도록 했다. 그 가운데 정신분석학의 무의식 이론과 성충동 이론 등의 학설이 본인의 창작에 큰 영향을 주었다.

프로이트의 이론에 따르면, 인간의 심리는 의식, 전의식, 무의식으로 구분된다. 의식은 현재 인식하고 있는 생각, 감정, 기억을 포함한다. 전의식은 쉽게 의식에 접근할 수 없지만 의도적으로 회상할 수 있는 생각과 기억을 포함한다. 무의식은 인식할 수 없고 의도적으로 접근할 수 없는 생각, 감정, 기억, 욕구를 포함한다<sup>14)</sup>. 프로이트는 인격이 자아, 본능, 초자아 세 가지 주요 요소로 구성되어 있다고 믿었다. 자아는 현실 원리를 따르고 외부세계와 상호 작용하는 정신의 합리적인 부분이다. 본능은 성적 충동과 침략적 충동과 같은 원시적이고 생물학적인 욕구이다. 초자아는 사회적 규범과 가치를 대표하는 도덕적 의식이다.<sup>15)</sup>

또한, 프로이트는 구강기, 항문기, 생식기 등 심리발전의 이론을 제시하였다. 개인의 성 발달이 이 단계에서 특정 충동과 경험의 영향을 받아, 개인의 성격 특징과 행동방식에 영향을 미친다고 주장했다. 성충동은 인간의 행동과 사고가 내재적인 생물학적 욕구에 영향을 받는다고 주장하는 프로이트 이론으로 이러한 이론을 리비도 이론(Libido Theory)이라고 한다<sup>16)</sup>.

프로이트의 정신분석학은 심리치료 방식으로 환자들의 무의식을 탐구하고 무의식 속의 충동과 욕구<sup>17)</sup>를 분석하는 데 도움이 되었으며 예술가들이 본

14) 지그문트 프로이트, 『꿈의 해석』, 열린책들, 2020, p.15. 이 책은 프로이트가 잠재의식의 표현으로 꿈을 탐구한 선구적인 저서다. 이 책에서 프로이트는 꿈은 소원이 이루어진다는 관점을 처음으로 제시하면서 꿈 내용의 상징적 의미와 해석 방법을 상세히 밝혔다.

15) 정도연, 『프로이트의 의자』, 지와인, 2023, p.7. 이 작품에서 프로이트는 마음의 세 부분인 자아, 자아, 초자아의 이론을 자세히 소개하면서 그들 사이의 동적 관계와 개인의 정신건강과 행동에 미치는 영향을 설명한다.

16) 西格蒙德 弗洛伊德, 『性理论三论』, 浙江文艺出版社, 2015, p.24. 성 발달의 다양한 단계와 개인의 심리적 발달에 미치는 영향을 포함하여 성 구동 이론이 세 논문에서 논의된다. 이 작품은 프로이트의 성적 욕구 이론을 이해하는 데 중요한 문헌이다.

인의 예술언어를 더욱 잘 분석하고 이해하도록 돕는 데 큰 기여를 했다. 프로이트는 꿈이 무의식의 표현 방식으로 꿈을 분석함으로써 개인의 내적 욕구와 갈등을 나타낼 수 있다고 주장하였다<sup>18)</sup>. 꿈은 본인 작품의 가장 중요한 영감의 원천으로 『꿈의 해석』이라는 책을 읽음으로써 꿈을 통해 욕구와 현실 간의 관계를 분석하는 방법을 알게 되었다.

프로이트의 일부 이론은 현대 심리학에서 비판을 받았으며 일부 이론은 구시대적이거나 혹은 과학적이지 않다고 평가 받았다. 그러나 심리학과 심리치료 방면에서 프로이트가 보여준 기여를 쉽게 간과해서는 안 된다. 특히 정신분석학과 무의식 이론, 꿈의 해석이 근대 예술에 미치는 영향은 결코 그 깊이를 헤아릴 수 없다. 그 중에서 본인이 가장 흥미를 가지고 깊이 연구한 내용은 무의식 이론과 꿈에 대한 분석이었다. 이러한 사례와 이론은 본인의 작품에 큰 영향을 주었다. 다음은 프로이트의 이론 중 본인에게 큰 영향을 준 몇 가지 이론에 대해 자세히 살펴보고, 이러한 이론들이 본인에게 어떤 영향을 미쳤는지 설명하겠다.

### 1) 무의식 이론과 본인의 창작

무의식 이론은 프로이트 심리학 이론의 핵심 개념으로, 인간의 행동·감정·

---

17) 지그문트 프로이트, 『정신분석 입문』, 오늘의책, 2015, pp.13-14. 이 책은 '심리충돌'과 '범성론'의 관점에서 일상생활에서 사람들의 잘못된 행동, 꿈, 신경증의 세 가지 주제를 종합적으로 분석하고 체계적으로 서술하였으며, 잠재의식과 성욕 이론을 핵심으로 하여 전체 정신분석 이론의 근간을 이루고 있다. 이 책은 주로 정신질환의 원인과 치료에 대해 다루고 있지만 성적 충동, 꿈과 그 상징과 전이 작용, 억압, 나르시시즘, 전이 등에 대한 논의는 예술과 미학적 과제를 정신분석의 원리로 설명하는 새로운 심리학적 발상을 제공한다.

18) 지그문트 프로이트, 『꿈의 해석』, 열린책들, 2020.

예술 창작에 깊은 통찰력을 이끌어냈다. 동시에, 개인의 심리 상태를 분석할 수 있는 이론적 근거도 제시했다. 특히 잠재 의식 이론은 본인이 심리 구조를 분석하는 방법을 명확하게 이해했고 본인이 진정한 자아를 찾는 데 도움이 되었다. 프로이트는 인간의 마음을 다음과 같이 의식, 전의식, 무의식 등 세 개의 구조로 나누었다. 의식은 직접적으로 인지할 수 있는 영역이다. 즉, 현재 직면한 상황이나 문제에 대해 명확히 인식하고 있는 부분이다. 전의식은 의식과 무의식의 중간에 위치한 영역이다. 이 영역에는 일시적으로 의식에서 배제된 기억, 경험, 생각 등이 저장되어 있다. 무의식은 프로이트 이론의 가장 핵심적인 부분으로, 창작 과정에서 본인이 가장 주목한 부분이기도 하다. 직접적으로 인식할 수 없고 접근할 수 없는 생각, 감정, 기억, 욕구를 포함한다. 특히 본능 및 어린 시절의 경험, 억압된 욕구, 부정적인 감정 등이 저장되어 있다. 무의식은 인간의 행위와 심리 상태에 큰 영향을 미친다<sup>19)</sup>.

프로이트의 눈에 비친 무의식은 원시적이고 충동적인 욕구와 감정, 특히 성욕과 공격욕으로 가득 차 있다. 욕구와 충동은 사회 및 문화적 제약, 개인의 성장 과정에서의 경험으로 인해 무의식 속에 억눌려 있으며, 무의식은 성욕과 공격욕을 포함하여 아동기의 경험 및 기본적인 욕구와 관련이 있다. 사회적 규범과 도덕적 기준에 의해 억압되어 무의식이 형성된다. 프로이트는 억압이 꿈, 말실수, 오기(誤記), 상징적인 행동 등의 여러 형식을 통해 발현된다고 주장했다. 프로이트 또한 무의식 이론과 예술 창작 간에 깊은 연관성이 있다고 생각했다. 무의식이 인간의 행동 및 창조적 사고에 영향을 미친다는 것을 강조함으로써, 무의식 이론은 관객에게 예술가의 창작 동기 및 작품의 깊은 뜻을 이해할 수 있는 방법을 제공하였다. 그리고 예술가는

---

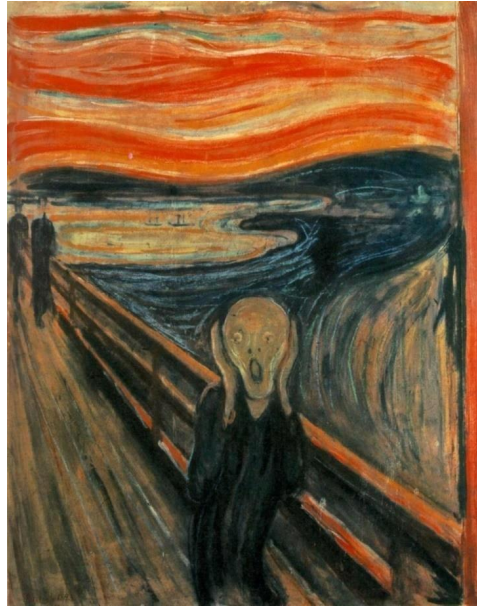
19) 지그문트 프로이트 『꿈의 해석』. 열린책들.2020: pp.192-200.

작품을 통해 자신의 내면 세계와 무의식을 나타냈는데, 작품 속의 상징과 은유적 표현이 무의식의 충동과 욕구를 나타낸 경우가 많았다.<sup>20)</sup>

프로이트는 무의식이 개인의 경험, 욕구, 두려움의 저장소이며 무의식은 드러나지 않지만 사고와 행동에 영향을 미치고 있다고 주장했다. 그러나 예술가에게 무의식은 창작 영감의 보고이며, 여러 아이디어는 자신의 내면세계에 대한 무의식의적인 탐구에서 비롯된다. 그리고 이러한 무의식에 대한 탐구는 상징과 은유의 형식으로 표현된다. 예술가는 자신의 내적 충동, 꿈, 기억을 전혀 의식하지 못한 상태에서 무의식을 예술적 이미지와 이야기로 전환한다. 심금을 울리는 예술 작품 가운데 형용할 수 없는 내적 경험을 나타내는 경우가 많다. 또한 관객은 예술작품을 해석할 때, 무의식의 영향을 받아 내면 깊은 곳의 감정과 추억이 되살아나고, 큰 공감을 느끼며 성찰하게 된다. 가장 대표적인 작품으로 에드바르 뭉크(Edvard Munch)의 명작 <절규>가 있다. 이 작품은 표현주의 예술의 대표작이며, 프로이트의 무의식 이론의 영향을 받았다.

---

20) 西格蒙德 弗洛伊德, 『创作家与白日梦』, 上海教育出版社出版, 2003, pp.7-9.



참고도판1) 에드바르 뭉크, 절규,  
83.5×66cm, 템페라, 1895

이 작품은 1893년에 완성된 뭉크의 대표작 가운데 하나이다. 핏빛의 노을 지는 하늘을 배경으로 한 사람이 다리에 서서 괴로워하는데, 전체적으로 일그러지고 흔들리는 느낌을 자아낸다. 마치 감정의 폭풍우처럼, 강력한 색채와 선은 말할 수 없는 내면의 울림을 나타낸다. <절규>는 내면의 두려움과 불안함을 직관적으로 나타냈다. 작품 속 절규는 소리의 ‘분출’을 넘어선 두려움과 절망, 외로움 등 감정의 폭발이다. 이러한 감정의 강도는 그림 자체를 뒤흔드는 듯한 느낌이다. 뭉크 자신의 경험을 바탕으로 말하기 어려운 심리 상태를 표현하고 있다. <절규>에서 왜곡된 이미지와 비자연적인 색채를 사용하여 무의식적인 혼란과 불안정한 상태를 완벽히 나타냈다. 붉은 하늘과 검푸른 물이 강력한 대비를 이루며 내면의 충동과 불안함을 나타냈다. 이러한 요소가 함께 어우러지며 초현실적인 광경을 만들어냈는데 이는 꿈의 재현이다.

<절규>를 통해 프로이트의 무의식 이론은 예술 창작을 이해하는 데 깊이 있는 심리적 관점을 제시하였으며 창작 동기의 심리적 근원을 보여주었다. 이 작품은 몽크 개인의 감정뿐만 아니라 보편적인 인간의 심리적 경험을 더욱 광범위하게 다루고 있다. 심리적 경험이란 보편적이며 개인을 뛰어넘는 감정적 상징으로 프로이트가 말하는 집단 무의식을 직관적으로 나타낸다. 이는 관객이 자신의 그림자를 찾아내고, 깊이 있고 보편적인 인간의 감정을 느끼게 해준다.<sup>21)</sup>

## 2) 예술가의 자아 분석 도구- 원초아, 자아, 초자아 이론

프로이트는 인간의 심리구조를 원초아, 자아, 초자아 세 가지로 구분하였다. 그는 이 세 가지 간의 충돌과 상호작용이 인간의 심리적인 병을 초래하고 일상적인 행동을 이끄는 주요 원인이라고 주장하였다. 이러한 이유로 인해 원초아, 자아, 초자아는 예술가가 자아를 분석하는 데 사용하는 가장 중요한 수단이다. 이 세 가지의 모순은 본인에게 아주 좋은 창작적 영감을 주기도 했다. 예를 들어, 최근작인 <Thirt>에서 본인은 실제로 48시간 동안 갈증을 참으면서 이 세 가지가 일상을 어떻게 지배하는지 깊이 깨달았다. 정신 세계에서는 육체적 욕망과 현실의 법칙이 끊임없이 전쟁을 벌이고 있다. 이는 이 방법이 내 창작에 얼마나 도움이 되는지 보여준다. 다음은 원초아, 자아, 초자아의 정의와 충돌을 통해 본인이 어떻게 자아를 분석하여 창작의 영감을 얻었는지 설명하겠다.

원초아는 객관적인 현실세계와는 상관없이 본능적 요구나 충동만 나타내려고 하며 이는 음식, 물, 성에 대한 욕구를 포함한다. 원초아는 ‘쾌락의 원

---

21) [https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%90%B6%E5%96%8A\\_\(%E7%B9%AA%E7%95%AB\)](https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%90%B6%E5%96%8A_(%E7%B9%AA%E7%95%AB))  
(검색일:2024.2.4)

칙'을 따르며 즉각적인 만족과 쾌락을 추구하고 고통을 피한다. 원초아를 기반으로 삼아 자아를 발전시키는 것은 개인과 현실세계의 상호작용을 증대하는 것이다. 자아는 '현실의 원칙'을 따르고 원초아의 욕구와 충동을 만족시킬 때, 현실적인 제약과 결과를 고려하고 균형점을 찾아가 노력한다. 초자아는 사회의 규범과 도덕적 기준을 나타내는데 주로 부모와 다른 권위적인 인물이 성장과정에서 전달하는 가치관과 믿음으로 구성된다.

원초아, 자아, 초자아 간의 상호작용과 충돌은 일상적인 심리 활동을 구성하였다. 원초아는 즉각적인 욕구의 만족을 추구하고, 자아는 현실의 제약 속에서 이러한 욕구를 조정한다. 자아는 원초아와 초자아 사이에서 균형을 찾아가 한다. 초자아는 자아가 도덕규범을 따르도록 엄격하게 요구하는데 이는 원초아의 원시적인 충동과 자주 충돌한다. 원초아는 즉각적인 욕구의 만족을 추구하는 반면, 초자아는 도덕 규범을 따르기를 요구한다. 양자의 요구가 일치하지 않을 때, 충돌이 발생한다.<sup>22)</sup>

이 이론은 마음의 병을 해결하며, 본인의 창작에도 도움을 준다. 특히 창작 초기에 창작의 영감을 분석하는 데 도움을 준다. 뿐만 아니라, 세 가지 인격의 상호작용은 창작 과정에서 큰 영감을 주고, 깊이 있는 감정적 표현이 가능하도록 한다. 이 이론은 작품 활동을 하는 데 도움이 된다고 생각한다. 원초아의 충동과 욕망은 예술작품에서 강렬한 감정, 원시적인 에너지, 직관적인 창작의 형태로 나타난다. 예술가는 작품을 통해 내면의 깊은 욕구와 충동을 나타내는데 이러한 작품은 강렬한 색채와 감정적 표현을 보여준다. 자아는 예술가가 원초아의 충동과 초자아의 도덕적 제약 사이에서 균형을 찾도록 도와준다. 예술 창작에서 자아의 역할은 조정자에 해당한다. 자아는 예술가들이 원초아의 원시적 충동과 초자아의 도덕적 구속 가운데서 균

---

22) 정도연, 『프로이트의 의자』, 지와인, 2023, pp.176-180.

형을 찾도록 도와준다. 예술 창작에서 자아의 표현은 예술가의 재료, 기술, 형식에 대한 통제이며, 작품과 관객이 어떻게 소통할지에 대한 심사숙고로 나타난다.

초자아는 창작에서 예술가가 사회규범 및 문화적 가치를 반영하는 것으로 나타난다. 어떤 경우에는 예술가가 작품을 통해 사회의 도덕적 기준과 규범에 도전하거나 이를 비판할 수 있다<sup>23)</sup>. 해당 이론은 실제로 창작에서 흔히 볼 수 있는 예술가들의 내적 충돌과 심리적 긴장감, 즉 본자아의 원시적 충동과 초자아의 도덕적 구속 사이의 내적 투쟁을 드러낸다. 이러한 투쟁은 예술가의 작품에서 구현되고 해결된다. 그리고 세 가지 이론을 통해 본인의 작품을 분석하는 것이 쉬워졌다. 작품 <Full>은 원초아와 초자아 사이의 갈등을 표현하려고 시도했다. 이 유화 속 찢어진 캔버스는 다물 수 없는 입을 비유한 것이다. 입은 표현하고 소리치려는 원시적 충동을 나타내고, 집게는 현실 사회의 규칙과 도덕성을 나타냈다. 둘 사이의 갈등은 이런 그림을 만들어냈다. 그리고 관객들로부터 받은 피드백을 통해 관객들 역시 실제로 이 그림을 통해 동일한 심리적 경험을 얻었다.

---

23) 정도연, 『프로이트의 의자』, 지와인, 2023, pp.180-188.



작품도판1) 황티에저, 〈풀〉, 40×30cm, 유화, 2024

창작은 자아 표현의 형식이며 자아 탐구의 과정이기도 하다. 예술가는 자신의 내면세계를 탐구하고 표현함으로써 자신의 욕구, 충동, 두려움을 이해한다. 이러한 과정은 개인의 내적 성장에 도움이 되며 예술 창작을 풍부하게 한다. 뿐만 아니라 작품에 대한 관객의 반응 또한 관객 자신의 원초아, 자아, 초자아의 영향을 받는다. 이러한 방식으로 예술 작품은 관객의 내면 깊숙한 곳을 건드려 그들의 무의식적 반응과 정서적 공감을 불러일으킬 수 있다.

### 3) 성-창작의 구동력

성(性)은 창작 과정 속 중요한 영감의 원천이며, 예로부터 성을 주제로

한 예술 작품은 그 수를 다 헤아릴 수 없이 많았다. 성적 매력을 드러내는 작품도 있지만 금욕을 주제로 한 작품도 많다. 본인은 성의 요소를 작품 속 디테일에 반영하려는 노력을 지속적으로 해왔다. 예로 남성을 나타내는 생식기를 제거한 석고 인형을 만들어 금욕이라는 주제를 나타냈다. 프로이트는 인격 발달 이론에서 인간의 성욕이 개체 발달을 이끄는 주요 원동력이라고 언급하며 인격의 형성을 구강기, 항문기, 남근기, 잠재기, 생식기 등 5단계로 구분하였다.

본인의 초기 작품 <관계>는 성적 성숙 단계의 특성에 따라 만들어졌다. 이 시기는 사춘기에서 성인기까지 지속되며 성욕이 다시 강해지고 청소년들이 타인과 다시 깊은 관계를 맺기 시작하는 것이 특징이다. 타인과 어떻게 건강한 관계를 맺고 유지하는지가 이 단계의 주요 과제이다. 생식기 단계의 경험은 개인의 향후 연애와 결혼생활에 영향을 미친다. 본인에게 성적 성숙은 성, 사랑, 파트너 관계를 포함하여 성인의 인간 관계에 대한 심층적인 탐구를 불러일으켰다. 본인은 작품을 통해 이러한 주제를 다루고 표현함으로써 성숙한 인간관계에 대한 이해와 느낌을 나타냈다.<sup>24)</sup>

---

24) 西格蒙德 弗洛伊德, 『性理论三论』, 浙江文艺出版社, 2015, pp.101-104.



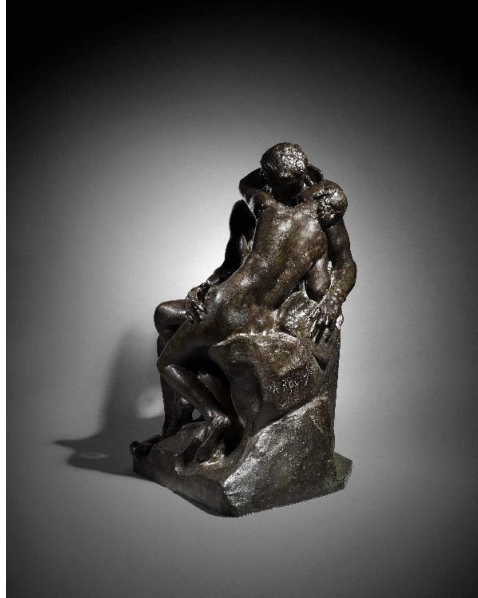
작품도판2) 황티에저, <관계>,가변 사이즈, 스테인리스, 2019

<관계>라는 작품에서 남녀의 하반신과 그 사이의 용수철은 성적 긴장의 힘과 남녀 관계의 복잡성을 상징한다. 스프링의 탄력은 성의 중력을 상징할 뿐만 아니라 인간 관계에서 밀고 당기는 힘을 상징하기도 한다. 이러한 힘은 양성 관계에서 끊임없이 균형을 추구한다. <관계>를 꿈속의 남성과 여성의 얽힌 관계에 대한 시각적 표현으로 만들었을 뿐만 아니라, 이는 깊은 심리적 역학, 존재의 의미, 대인 관계에서의 역할에 대한 심오한 탐구이기도 하다. 동시에 강력한 시각적 효과와 깊은 철학적 의미를 지닌 이 작품은 관객의 생각에 도전하고 사람들이 자신과 타인, 남성과 여성 관계의 본질에 대해 성찰하도록 영감을 준다.

현대 관계의 복잡성을 조사하면서 <관계>는 성 역할과 관계 역학에 대한 이해를 드러내기도 했다. 성 평등과 성 정체성의 다양성을 위해 노력하는 사회에서 이 작품이 제기하는 질문은 점점 더 시급해지고 있다. 전통적인 성 역할에 대한 질문일 뿐만 아니라, 현대 사회에서 성별 관계가 어떻게 발

전하고 변화하는지에 대한 탐구이기도 하다.

오귀스트 로댕의 <입맞춤> 역시 성적 성숙의 특징을 잘 보여주고 있다.



참고도판2) 오귀스트 로댕, 키스, 87  
x 51 x 55 cm, 석재, 1886

본인 작품 <관계>와는 대조적이다. <입맞춤>은 벌거벗은 남자와 여자가 서로를 껴안고 키스하는 모습을 그려내며 강렬한 감정과 성적인 암시를 담고 있다. 남녀 주인공의 자세가 자연스럽게 부드러우며, 신체 디테일이 매우 사실적으로 표현되어 두 사람의 강한 사랑과 감정적 소통을 보여준다. 이 조각품을 통해 로댕은 인간의 아름다움과 사랑을 보여줬을 뿐만 아니라, 프로이트의 성적 성숙에 대한 핵심 개념을 보여주었다.<sup>25)</sup>

인격 형성의 각 단계를 통해 성을 표현함으로써 사람의 성장이 성의 발달과 밀접한 관련이 있으며, 성의 표현은 예술 창작에서 꼭 필요한 부분이라

---

25) <https://baike.baidu.com/item/%E5%90%BB/6996222> (검색일:2024.2.4)

는 것을 알 수 있다. 창작 과정에서 탐구하고 표현하는 내적 충동은 대부분 본인의 어린 시절 경험에서 비롯된 것이다. 예로, 어린 시절의 경험, 부모와의 관계, 어린 시절의 성 정체성 등은 그들이 성인이 된 후 창작한 예술 작품에 반영될 수 있다. 이러한 작품은 상징적인 의미로 가득 차 있으며, 여러 형식을 통해 가족 동력학, 개인적인 두려움, 권위와의 충돌 등 성장 경험과 관련된 심층적인 심리 주제를 나타낸다.

본인은 그림, 조각, 혹은 글쓰기 등의 형식을 통해 잠재적인 욕구와 두려움을 구상화하였다. 이러한 무의식의 내용은 예술가의 작품에서 형식과 색채를 부여 받았고 이로써 관객들이 깊은 감정과 충동을 더욱 직관적으로 느낄 수 있게 되었다. 그리고 프로이트 이론은 어린 시절의 경험이 향후 성격과 행동에 큰 영향을 미친다고 주장하였으며 이는 작품에서 두드러지게 나타난다. 어린 시절의 경험은 즐거움이든, 고통이든 모든 예술 창작에 지울 수 없는 흔적을 남기는데 주제 선택뿐만 아니라 스타일과 표현 방식에도 영향을 미쳤다.

#### 4) 꿈의 해석 - 영감의 열쇠

프로이트의 <꿈의 해석>은 정신분석학과의 고전으로 그의 이론체계의 중요한 구성 부분이다. 프로이트는 꿈은 마음의 창이며 나아가 개인의 무의식을 탐구하는 중요한 방식이라고 주장했다. 프로이트는 꿈을 자세하게 분석함으로써 사람들의 무의식에 숨겨진 욕구와 두려움, 충동을 밝혀냈다. 꿈은 원하던 소망이 이루어진 것으로 이 소망은 억압받았거나, 무시되었거나 혹은 개인이 인식하지 못했던 것이며 성, 친밀한 관계, 어린 시절 경험과 관련이 있다.

『꿈의 해석』은 본인에게 가장 소중한 책으로 대부분의 작품이 이 책의 영향을 받아 탄생하였다. 책을 통해 꿈 속에 나타난 여러 요소를 분석하는 방법뿐만 아니라 이러한 요소를 현실과 어떻게 연결할 것인가에 대해서 배웠다.

꿈의 해석에 따라, 프로이트는 꿈을 현재몽과 잠재몽으로 나누었다. 현재몽은 꿈의 표면적인 내용, 즉, 실제로 기억하는 부분으로 혼란스럽고 뒤죽박죽이며 이해하기 어렵다. 잠재몽은 꿈의 진정한 의미로 현재몽에 가려져, 억압받았고 받아들여지지 않았던 소망이 나타난 것이다. 꿈의 작업은 잠재몽을 현재몽으로 전환시키는 것으로 잠재적인 소망이 꿈에 나타나도록 하기 위한 것이다. 치환, 압축, 기호화 등 일련의 전략과 메커니즘을 취하여 이루어진다<sup>26)</sup>. 꿈을 분석함으로써 사람들은 인간 정신의 깊이를 들여다볼 수 있고, 사람들의 잠재의식 속에 숨겨진 욕망, 두려움, 갈등을 드러낼 수 있다. 꿈 해석 방법은 주로 프로이트와 그의 환자 및 사례와의 상호 작용에 기반을 두었다. 다음에서는 프로이트의 『꼬마 한스: 공포증 분석』에 나오는 사례를 예로 들어 프로이트가 이러한 사례 분석을 통해 꿈에 대한 이론적 관점, 특히 꿈이 무의식의 욕망과 공포를 어떻게 반영하는지 자세히 설명해 보겠다.<sup>27)</sup>

꼬마 한스는 다섯 살 남자 아이로 말에 대해 극도의 공포감을 가지고 있었다. 특히 말이 자기를 물거나 밟을 까봐 두려워했다. 프로이트는 꼬마 한스가 느끼는 두려움을 분석함으로써 공포 뒤에 감춰진 무의식적 충동과 욕망을 밝혀냈다. 프로이트는 꼬마 한스가 말에 극도의 공포를 느끼는 것을

---

26) 지그문트 프로이트, 『꿈의 해석』, 열린책들, 2020, pp.88-111.

27) 지그문트 프로이트, 『지그문트 프로이트 전집 : 꼬마 한스와 도라, 10』, 열린책들, 1997, pp.88-100.

꼬마 한스의 아버지에 대한 감정 혼합 상태로 해석했다. 프로이트는 말이 강하면서도 위험성을 지닌 아버지의 상징적 의미를 지닌다고 주장했다. 말에 대한 꼬마 한스의 두려움은 아버지의 권위에 대한 공포와 아버지와의 관계에 대한 모순성을 나타낸 것이다.

프로이트는 꼬마 한스의 두려움이 어린 시절에 일반적으로 경험하는 심리 상태로, 아이가 동성인 부모에게는 적대적이지만 이성인 부모에게는 호의적이며 무의식적으로 성적 애착을 가지는 복합 감정인 오이디푸스 콤플렉스에 뿌리를 두고 있다고 주장했다. 프로이트는 나아가 꼬마 한스의 공포가 거세 불안과도 관련이 있다고 분석했다. 이는 자신의 생식기를 잃어버릴 것이라는 어린아이의 무의식적인 공포를 의미한다. 꼬마 한스는 말이 자신을 물까 봐 두려워했는데 이는 아버지에게 (별로) 거세당하는 것에 대한 상징적인 공포로 해석할 수 있다. 이러한 분석을 통해 프로이트는 꼬마 한스의 두려움 증상을 구체적으로 해석하였으며 정신 분석을 통해 심리 상태를 더욱 심층적으로 나타낼 수 있다는 것을 보여주었다<sup>28)</sup>.

프로이트는 꿈이 무의식적 욕구와 충동의 표현이며 꿈 속의 상징과 은유가 억압된 욕망, 두려움, 내적 충동과 같은 심리 상태를 나타낸다고 주장했다. 이 이론은 정신질환을 분석하는 데 방법뿐만 아니라 개인의 심리와 감정을 더욱 깊이 탐구하고 표현하는 방법을 제시하였다. 잘 알려진 달리 외에도 많은 예술가들 또한 해당 방법을 통해 창작의 영감을 얻었다.

프로이트의 많은 이론을 정리해보면 이러한 이론이 예술 작품을 더 잘 해석하는 데 도움이 될 뿐만 아니라 작가가 더 깊은 감정을 느끼고 영감을 얻는 데도 도움이 된다는 것을 알 수 있다. 본인의 창작에 깊은 영향을 미친

---

28) 지그문트 프로이트, 『지그문트 프로이트 전집 : 꼬마 한스와 도라 . 10』, 열린책들, 1997, pp.14-17.

것도 바로 이러한 이유 때문이다. 이러한 꿈에 대한 해석이 있었기 때문에 시리즈 작품이 확장 되었고, 꿈 속 요소를 분석하는 방법으로 제작된 가장 대표적인 작품 중 하나는 2017년의 작품인 <치충>이다. 이 작품은 꿈을 작품으로 승화시키려는 첫 번째 시도였다. 꿈을 작품으로 만드는 구상, 작품의 상세한 분석까지 모두 프로이트의 꿈 분석을 바탕으로 하였다. 동시에 꼬마한스의 사례도 좋은 참고가 되었다.

### III. 선행 작가 연구

선행 작가에 대한 연구는 일찍이 초현실주의 예술가에게 집중되어 있었는데 초현실주의 예술가 가운데 본인에게 가장 큰 영향을 준 예술가는 달리였다. 달리의 창작 방식은 본인의 창작 과정에 큰 도움이 되었다. 프로이트의 정신분석학과 바슐라르의 상상력 활용을 통해 본인의 꿈을 분석한 후 상상력으로 꿈 속 요소와 이미지를 구상화하였다. 이러한 창작 방식과 수단은 본인 창작에서 순조롭게 활용되었다. 물론 기타 예술장르의 여러 예술가들의 창작 아이디어 및 예술 스타일도 본인에게 상당한 영향을 미쳤다는 사실을 부인할 수 없다. 다음에서는 본인에게 가장 큰 영향을 끼쳤다고 생각되는 네 명의 작가를 네 가지 관점에서 소개하겠다. 미술 분야 정신 분석 이론의 선구자인 살바도르 달리는 본인이 미술 분야에서 심리학을 실천할 수 있는 길을 열어주었다. 또한, 꿈의 해석을 작품 활동에서 적용하는 방법에 대해서도 도움을 주었다. 에로티시즘 예술가 한스 벨머는 본인의 예술 표현 형식, 특히 <world> 시리즈 작품에 영향을 주었다. 예술 형식에 있어서는 매우 유사하며 모두 인형을 주요 요소로 사용하지만 작품의 핵심은 다르다. 루이즈 부르주아는 프로이트가 『꿈의 해석』에서 언급한 유아기 경험이 성인기에 미치는 영향에 해당한다. 부르주아가 작품에서 탐구한 가족과 아버지 지에 대한 핵심은 본인의 초기 작품인 <색상>에서 논의한 내용과 매우 유사하다. 알렉스 그레이는 본인이 최근에 탐구하고 싶던 인간과 신의 관계에 대해 참고가 되었다. 비록 그의 마음속에 있는 신은 신비주의의 범주에 속하기는 하지만, 그 표현의 형태는 그의 마음속에 있는 신의 형상과 완벽하게 들어맞는다고 생각한다. 본인의 작품 <Link>에서도 이념과 권력을 겸비한 신을 표현하려고 했다. 비록 형태는 다르지만, 그의 표현 방식은 본인의 후속 작업에 여전히 많은 도움을 주었다. 다음은 이러한 예술가와 그 작품에 대해서 자세히 설명하겠다.

## 1. 살바도르 달리와 초현실주의 - 꿈의 탐구자

살바도르 달리는 20세기 뛰어난 재능을 가진 예술가 가운데 한 명으로, 초현실주의 작품으로 유명하다. 그는 정신분석학의 창시자인 프로이트와 복잡하면서도 의미 있는 관계를 맺었다. 달리의 작품은 프로이트의 무의식, 꿈, 욕망에 관한 이론의 영향을 받았다. 달리의 영향을 받아 본인은 초현실주의와 정신분석학을 접하게 되었으며, 달리의 작품과 창작 아이디어는 본인에게 꿈으로 나아가는 새로운 문을 열어주었다. 그의 풍부한 상상력과 어느 하나의 예술방식 및 언어에 제약을 받지 않는 창작 능력을 보며 많은 것을 배웠다. 그리고 꿈, 작품, 정신분석 삼자 간의 연결을 중시했던 달리의 생각은 본인 창작에 큰 힘을 불어넣었다. 본인은 달리의 초현실주의에 경의를 표하는 작품을 여러 개 창작했다. 표현 방식은 다르지만 창작의 논리는 완벽하게 일치한다.

본인과 마찬가지로 달리 역시 프로이트에게 큰 영향을 받았다. 그는 프로이트를 자신의 ‘아버지’라고 부를 정도였다. 달리는 프로이트의 무의식과 욕구로부터 큰 깨우침을 얻었으며 이것이 창의적인 세계로 나아가는 길을 열어주었다고 주장했다. 달리는 예술창작에서 ‘몽환적 표현법’을 제시했다. 이는 꿈을 모방한 회화기법으로 화가의 무의식을 드러내기 위한 것이다. 이 방법은 프로이트의 <꿈의 해석>과 뚜렷한 관련이 있다. 달리는 자신의 그림을 통해 인간의 원초적 욕망과 두려움, 무의식적 충동을 보여주고자 했다.<sup>29)</sup>

동시에 달리의 작품은 무의식, 꿈, 욕망에 대한 프로이트의 이론에 큰 영향을 받았다. 이는 그의 초현실주의 창작에 풍부한 영감을 제공하였다. 논란

---

29) Fiorella Nicosia, 『艺术人生：达利』, 安徽美术出版社, 2019, p. 25.

의 여지는 있지만 달리와 프로이트 간의 상호작용이 20세기 미술사와 심리학 역사에 큰 한 획을 그었다는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 달리의 작품은 어떤 의미에서 인간의 무의식 세계를 반영하고 있다. 그의 작품은 셀 수 없기 많이 때문에 본고에서는 초현실주의를 대표하는 세 가지 작품만을 뽑아 분석하겠다.



참고도판3) 살바도르 달리, 기억의 지속성,  
24×33cm, 유화, 1931

<기억의 지속성>은 달리의 가장 유명한 작품이다. 이 작품에는 네 개의 녹아 내리는 시계가 그려져 있는데 그 중 두 개는 나뭇가지와 쓰러진 괴물 위에 놓여 있다. 배경은 황량한 해변으로, 모기의 시체가 보인다. 여러 예술 감상가들은 이 작품이 아인슈타인의 상대성 이론에 영향을 받아 시간의 상대성과 유동성을 반영하였다고 주장했다. 녹아 내리는 시계는 시간의 흐름을 나타내고 통제할 수 없는 시간에 대해 인간이 느끼는 감정을 반영하였다. 또한 그림 속 괴물은 달리의 자화상으로 시간의 흐름에 대한 두려움을 상징한다. 30)

---

30) Robert Descharnes and Gilles Neret, "Salvador Dalí, 1904-1989", New York



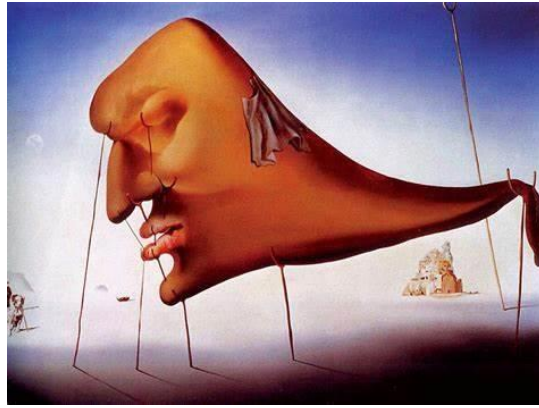
참고도판4) 살바도르 달리,  
십자가의 성 요한의 그리스도,  
205×116 cm, 유화, 1951

<십자가의 성 요한의 그리스도> 이 작품은 종교와 신앙에 대한 달리의 탐구를 보여준다. 그림에는 어두운 항구를 배경으로 부유(浮游)한 십자가에 매달린 예수 그리스도의 모습이 그려져 있다. 십자가 아래에는 갈라(달리의 아내)가 무릎을 꿇고 먼 바다를 바라보고 있다. 십자가의 형식은 수학과 기하학의 영향을 받았으며 과학과 종교의 결합에 대한 달리의 탐구를 보여주었다. 갈라의 이미지는 달리가 성모마리아를 재현한 것으로 신앙과 경외심

---

: Taschen, 2001, pp.45-46. 달리의 생애와 작품을 종합적으로 회고한 이 책은 달리의 절친한 친구와 저명한 예술 역사가자가 함께 썼다. 풍부한 삽화와 심층 분석을 담아 '기억의 영원' 등에 대한 자세한 논의가 이뤄졌다.

을 나타낸다. 또한 이 작품은 죽음과 영원에 대한 달리의 생각을 나타내었으며 인간의 숙명에 대한 탐구를 보여주었다.<sup>31)</sup>



참고도판5) 살바도르 달리 , 잠, 58x78  
cm, 유화, 1937

<잠>은 달리의 꿈과 무의식에 대한 탐구를 보여주었다. 그림에는 몸체는 생략된 채 사람의 머리만 크게 확대된 채 떠 있다. 머리 부분에는 개미, 거미, 나비 등 작은 동물과 곤충들이 보이며 머리의 눈은 꿈 감겨 있는 게 마치 잠에 든 것과 같다. 배경은 황량한 사막이다. 머리는 인간의 마음을 나타내고 작은 동물은 마음 깊은 곳에 숨겨진 충동과 욕망을 나타낸다. 개미와 거미는 어린 시절의 공포와 불안을, 나비는 자유와 해탈을 상징한다. 황량한 배경은 인간의 마음 속 고독함과 적막을 나타낸다.<sup>32)</sup>

결론적으로 달리의 초현실주의 작품은 상징적인 의미를 담고 있으며, 인

---

31) 던 에이드스, 『살바도르 달리 무의식과 상상의 세계를 표현한 초현실주의의 거장』, SIGONGART, 2014, pp.70-72. 초현실주의 전문가가 쓴 이 책은 달리의 작품과 초현실주의 운동에 기여한 공로를 분석하는 데 초점을 맞췄다. 책에서는 '성 요한 십자가의 그리스도'와 '잠'을 언급하며 이 작품들의 이면에 깔린 심리학과 철학 사상을 탐구한다.

32) 海天协文化, 『永恒的达利 疯狂达利艺术大展图录』, 北京联合出版公司, 2015, p. 30.

간의 무의식 깊숙한 곳의 충동, 두려움, 욕망을 반영하였다. 그의 작품은 과학, 종교, 심리학적 요소가 결합되어 판타지와 꿈으로 가득 찬 세계를 보여 준다.



작품도판3) 황티에저, <치충(牙虫)>, 가변 사이즈, 스테인리스, 2017

관람자들은 달리 작품을 심도 있게 연구 및 분석하여 작품을 더욱 잘 이해할 수 있도록 도왔다. 달리의 영향을 받아 본인은 초현실주의와 심리학을 이해하고, 내면의 소리에 귀 기울이며 계속해서 창작을 이어갈 수 있었다. 본인의 작품은 형식적으로 달리의 작품과 큰 차이가 있고 정신분석학에 대한 견해나 활용 방식 방면에서도 완전히 일치하지는 않지만, 근본적으로 꿈을 재현하고자 했다는 점에서는 같다. 본인의 작품 <치충> 속 표현처럼 달리와 본인은 꿈의 재현을 영감의 원천으로 삼아 창작하였고, 마찬가지로 무

의식을 분석함으로써 작품의 디테일에 반영하였다. 따라서 본인과 달리의 창작 방식은 근본적으로 동일하다.

## 2. 한스 벨머 - 작품으로 권력에 맞선 용사

한스벨머는 20세기 예술 분야에 큰 영향을 미친 독일 조각가이자 사진가, 화가이다. 그는 기괴하고 왜곡되며 성적인 여성 인형 작품을 통해 큰 주목을 받았다. 벨머의 창작은 인간, 욕망, 정신에 대한 깊은 탐구를 보여줬으며 나아가 사회, 정치적 배경에 대한 비판과 반항을 나타냈다. 그리고 그의 예술형식과 표현 특징은 본인의 특정 시기의 창작과 매우 비슷한 면이 있다. 벨머와 본인은 인체, 욕망, 심리 간의 관계를 표현하고자 했으며, 사람 모습의 인형을 표현 방식으로 삼았다. 그러나 표현한 관념은 전혀 다르다. 그는 이형화된 인체를 통해 권력에 대한 타기와 자유에 대한 갈망을 나타냈다. 반면 본인은 인간 개성의 상실과 정보화 시대에 대한 반항을 표현하고자 했다.

벨머는 1902년 독일 카를로비츠(현 폴란드)에서 태어나 전쟁과 정치적 격동의 시대에서 성장했다. 제1차 세계대전의 악몽을 겪은 후 그는 활발하게 활동하는 반파시스트 예술가가 되었다. 1933년 나치당이 집권했을 때 벨머는 예술에 대한 검열과 규제에 반대하는 입장을 명확히 전달했다. 그의 인형 작품은 나치의 미적, 도덕적 관념에 대한 도전이 되었다<sup>33)</sup>. 벨머의 작품은 신체의 해체와 재구성을 시도하였으며, 왜곡, 이화(異化)의 미학을 보여 주었다. 벨머의 인형은 보통 목재로 만들어졌으며 관절이 움직여 여러 자세를 취할 수 있었다. 그는 인형의 사진을 찍어 초현실적이면서 드라마틱한 효과를 증대시켰다.

---

33) [https://en.wikipedia.org/wiki/Hans\\_Bellmer](https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Bellmer) (검색일:2024.2.6)

그의 가장 유명한 작품은 1930년대에 창작한 ‘인형 시리즈’이다. 여러 개의 유방, 여러 개의 하체를 가진 인형을 만들었다. 심지어 때로는 머리카락이 없는 인형을 만들어 왜곡되고, 해체되어 재구성된 여성의 신체를 그려냈다. 기괴하고 왜곡된 여러 상태로 방치되어 마치 신체의 한계와 변태(變態)를 탐구하는 것처럼, 불안하고 이화된 효과를 만들어냈다. 재배열된 신체의 각 부분은 신체의 유기적인 완전성을 깬으며, 인체의 신체, 욕망, 심리를 깊이 탐구하는 벨머의 매개체가 되었다. 물론, 이는 완벽하고 건강하며 정상적인 신체의 미학을 추구했던 나치 독일에 대한 풍자로도 여겨진다<sup>34)</sup>.



참고도판6) 한스 벨머, 인형, 50 x 27 x 25 cm, 스테인리스, 1935/1965

이와 함께 벨머의 인형작품은 초현실주의의 특징을 잘 나타냈다. 우선, 작

---

34) <https://baike.baidu.com/item/%E6%B1%89%E6%96%AF%C2%B7%E8%B4%9D%E5%B0%94%E9%BB%98/8694801> (검색일:2024.2.6)

품 속 신체의 해체와 재구성은 초현실적이며 마치 꿈 같은 이미지를 나타냈다. 인형은 현실적 논리에 구속되지 않고 벨머의 영감과 아이디어에 따라 창작되었다. 둘째, 이러한 작품 속 신체 이미지는 강력한 성적 암시를 지닌다. 예로, 여러 개의 유방과 생식기를 가지고 있는데 이는 신체를 물리적으로 재구성한 것으로 성과 욕망에 대한 초현실주의의 관심과 일치하며 나아가 정신 분석학의 성적 욕구와 성충동을 표현한 것이다.<sup>35)</sup>



참고도판7) 한스  
벨머, 팽이(SPINNING  
VERSION)높이38.4cm, 청동, 19  
38 / 1968

---

35)Sue Taylor, "Hans Bellmer: The Anatomy of Anxiety", *MIT Press*, 2000, pp.111-119. 이 책은 벨머의 예술적 생애와 그의 작품 속 심리적인 주제를 상세히 탐구한다. 테일러는 책에서 '디 퍼프(Die Puppe)'를 자세히 분석해 이 작품들이 성별과 신체에 대한 탐구, 그리고 벨머의 개인적 삶과의 연관성을 풀어냈다.

정신분석학과의 관련성은 근본적으로 다음과 같다. 첫째, 프로이트는 무의식과 꿈이 심리 방면에서 지닌 중요성을 강조하며 실제 감각과 욕망의 원천이라고 주장했다. 벨머의 인형작품은 이러한 무의식적 욕망을 직접적으로 표현한 것이며, 일상생활과 사회적 관습에 가려져 있는 원자아와 초자아와의 갈등을 드러냈다. 둘째, 프로이트는 성이 인간행동의 주요 동력 가운데 하나이며, 무의식 속에 다양한 형태로 존재한다고 주장했다. 벨머의 인형작품은 이러한 성적 충동을 직접적으로 보여주며, 그는 신체를 해체하고 재구성함으로써 인간의 성적 욕망에 대한 복잡성과 다양성을 나타냈다.

벨머의 인형 작품은 그가 초현실주의와 정신분석학의 영향을 받았음을 충분히 보여준다. 해당 작품은 신체의 물리적인 묘사뿐만 아니라 인간의 심리, 욕망, 꿈을 깊이 탐구하였으며, 기존의 신체와 성에 대한 관념에 도전하여 새롭고 초현실적인 시각으로 인간의 본성을 대할 수 있게 하였다. 벨머의 작품과 초현실주의 및 정신분석학과의 관계는 복잡하고 다면적이다. 삼자간의 얽혀있는 관계는 20세기 예술과 심리학을 이해하는 중요한 시각을 제공하였다. 벨머는 예술가로서, 초현실주의 및 정신분석학을 자신의 작품에 잘 융합함으로써 독특하고, 전통에 도전하는 예술적 경험을 선사하였다.

벨머의 작품은 신체에 대한 물리적 탐구를 넘어, 인간 내면의 심리와 욕망을 파헤쳤다. 그의 인형 작품은 당시 주류 사회의 여성 신체에 대한 표준화와 물화(物化)의 시각에 도전하여 신체, 성, 욕망에 대한 새로운 시각을 제시하였다. 또한 그의 작품은 그가 살았던 시대적 배경과도 밀접한 관련이 있었다. 나치 독일의 예술에 대한 검열과 ‘퇴폐미술’에 대한 탄압이 벨머의 작품을 반항과 저항의 상징으로 만들었다.



작품도판4) 황티예저, 〈세계 무제 World Untitled〉, 가변 사이즈, 스테인리스  
 ,2017

벨머는 당시의 조각가뿐만 아니라 후대의 사진작가와 화가들에게도 큰 영향을 주었다. 그의 작품은 신체, 성, 욕망에 대한 탐구에 새로운 시각을 제시하여 20세기 예술사에 큰 자취를 남겼다. 벨머는 <world>라는 작품을 완성하고 나서야 알게 된 예술가이다. 본인과 벨머는 작품에서 모두 성과 저항에 대해 이야기하였지만 벨머는 특수한 시대를 겪은 사람으로서 권력에 저항했고, 본인은 정보 대폭발 시대와 뉴미디어의 개성 상실에 대한 저항을 나타냈다. 그가 나타내고자 한 성은 규칙에 어긋나는 것으로 방자한 성이었다. 그의 성이 강조한 것은 욕망, 개성, 시대의 억압으로부터의 해방이었다. 그와 달리 본인 작품에 드러난 것은 성, 즉 무성으로, 개성이 상실된 후 인

간의 가장 기본적인 생리적 구조에 속하는 성의 특징마저 삭제된 후의 인간의 종말이었다. 작품의 완성도 방면에서 본인은 아직 벨머를 따라가지 못하지만 작품 자체만 보았을 때는 목표가 일치한다.

### 3. 루이스 부르주아 - 가정을 통해 얻은 영감

루이즈 부르주아는 20세기 및 21세기 초의 뛰어난 예술가 가운데 한 명이다. 그녀의 작품은 성별, 가족, 부권, 어머니의 정체성, 기억, 신체성 등을 다루었다. 부르주아는 비교적 늦게 유명세를 타기 시작했지만 독특한 예술적 시각과 강인한 창작 정신으로 인생 후반기에 많은 관심과 존경을 받았다. 본인의 작품에도 부권에 대한 인식과 원가족에 대한 표현이 반복적으로 드러나 있다. 비록 본인은 그녀처럼 처참한 어린 시절을 보내지 않았지만 가정이 아이에게 주는 압박은 물질에만 국한되는 것이 아니라 정신적 측면과도 관련이 있다. 따라서 본인과 부르주아는 가정과 부권에 대한 인식 방면에서 상당히 비슷한 면이 있다.

부르주아의 작품은 개인적인 기억과 경험으로 가득 차 있지만 그 안에서 더욱 보편적인 인간성과 감정을 끄집어내고자 하였다. 그녀의 작품은 감정적이고 깊이 있으며 자아성찰의 특징을 지닌다. 이는 인간의 내적 심리와 감정적 구조를 탐색하고 개인의 경험에서 보편성을 찾으려는 정신분석학의 목표와 일치한다.

부르주아의 여러 작품은 그녀의 어린 시절 및 가족관계와 관련이 있다. 이는 정신분석학의 핵심 의제 중 하나로 프로이트의 이론이다. 프로이트는 개인의 심리적 구조와 행동패턴이 어린 시절의 경험에 의해 결정된다고 주장하였다. 부르주아는 그녀의 가족 배경, 특히 아버지와의 복잡한 관계를 깊이 파고들었으며, 이러한 경험이 그녀의 여러 작품에 잘 드러나 있다<sup>36)</sup>. 뿐

만 아니라, 부르주아의 여러 작품은 무의식과 관련이 있다. 그녀는 숨겨진 감정, 충동과 욕망을 탐구하였는데 이는 프로이트가 무의식은 행동을 이끄는 주요한 힘이라고 주장했던 이론과 부합한다. 부르주아는 예술을 통해, 특히 조각과 설치예술을 통해 관객을 심층적인 심리세계로 이끌었다.

부르주아는 그녀의 예술창작이 하나의 치료방식으로, 감정적, 심리적 상처를 치료하는데 도움이 된다고 공식적으로 인정했다<sup>37)</sup>. 이는 정신분석학의 치료 목적과 일치한다. 즉 자기 반성과 탐구를 통해 심리적 균형에 이를 수 있다. 사실, 부르주아는 평생 여러 차례에 걸쳐 정신분석 치료를 받았는데 치료를 통해 그녀는 정신분석학에 더 큰 관심을 가지게 되었다. 이와 동시에, 그녀의 작품은 상징과 은유로 가득 차 있다. 이는 꿈과 무의식을 연구한 정신분석학에 대한 관심과 맞물려 있다. 이를 통해 그녀가 바슐라르, 프로이트 이론을 통해 정신분석학과 상상력을 활용하여 창작을 진행했다는 것을 쉽게 알아차릴 수 있다. 그녀의 거미 조각상은 모성, 창조, 파멸에 대한 복잡한 상징으로 해석할 수 있으며, 무의식 속 보편적인 이미지로도 볼 수 있다.

부르주아의 초기 작품은 초현실주의와 원시 예술의 영향을 받았지만 곧 자신만의 스타일을 만들어갔다. 1950년대부터 부르주아는 그녀의 대표적인 작품인, <IN AND OUT>을 창작하기 시작했다. <IN AND OUT>은 강철, 유리, 나무, 직물로 구성되어 있으며 집, 신체, 기억 등의 중심 주제에 관해 다루었다.<sup>38)</sup>.

---

36) [https://en.wikipedia.org/wiki/Louise\\_Bourgeois#cite\\_note-34](https://en.wikipedia.org/wiki/Louise_Bourgeois#cite_note-34)

(검색일:2024.2.12)

37) <https://popcultured.livejournal.com/60251.html?thread=1786971>

(검색일:2024.2.10)



참고도판8) 루이즈 부르주아, IN AND OUT, 205.7 x 210.8 x 210.8cm, 유리, 플라스틱, 섬유, 및, 플라스틱, 전지, 1995

참고도판9) 루이즈 부르주아, IN AND OUT, 205.7 x 210.8 x 210.8 cm, 유리, 플라스틱, 섬유, 및, 플라스틱, 전지, 1995

<IN AND OUT>시리즈는 조각과 설치미술로 구성되었으며 각 작품은 폐쇄 또는 반폐쇄 공간을 나타내며, 내부는 가구, 의류, 동물 뼈 등과 같은 여러 물품으로 가득 채워져 있다. 이 시리즈는 개인과 외부세계의 관계, 기억, 감정, 경험이 어떻게 개인의 정체성을 형성하는지 나타냈다. <IN AND OUT>의 모든 시리즈는 독립적인 이야기로 부르주아의 내면세계와 독립적인 경험을 보여주었다. 이 작품 속 물건은 부르주아의 삶과 연관이 있는 것으로 물건을 통해 자신의 이야기를 들려주며 관객에게 자신의 내면의 세계로 들어올 수 있는 기회를 열어주었다. 폐쇄된 공간은 개인의 내면세계를 나타내며 그 안을 채운 물건은 감정, 기억, 경험을 상징한다<sup>39)</sup>.

38) Nixon Mignon and Louise Bourgeois "Fantastic Reality: Louise Bourgeois and a Story of Modern Art". *MIT Press*, 2005, pp.279-301. (검색일:2024.2.9)

39) Frances Morris and Marie-Laure Bernadac, "Louise Bourgeois", *First American edition*, 2008, pp.111-119. 테이트 모던 미술관에서 출간한 이 포괄적인 회

부르주아의 <여자-집>시리즈는 사회와 가정에서의 여성의 역할과 위상을 나타냈다.



참고도판10) 루이즈 부르주아, 여자-집(Femme Maison), 12.7 x 31.8 x 7 cm, 돌, 1994



참고도판11) 루이즈 부르주아, 여자-집(Femme Maison), 40x28cm, 펠트, 1994

Femme Maison은 ‘여자-집’이라는 뜻으로, 시각적 이미지를 통해 사회와 가정에서의 여성의 역할과 지위를 깊이 있게 탐구하였다. 집이 여성의 머리와 상반신을 대체하는데 고정된 가사 역할과 전통적인 가정의 기대에 속박당하고 있음을 나타낸다. 해당 이미지는 가정과 사회에서 여성이 이중적으로 속박당하고 있음을 보여준다. 여성들은 가족을 지탱하면서도 가정의 제약 받는다. 그리고 해당 이미지는 여성의 신체, 가정, 땅 간의 깊은 관계와, 여성이 어떻게 주변 환경과 상호작용하는지를 나타냈다<sup>40)</sup>.

또한, 그녀는 거대한 거미 조각상을 만들어 자신의 어머니에게 존경심을 나타냈다.

---

고책은 부르주아의 예술 인생 전체를 아우른다. 책은 ‘마넨’과 ‘IN AND OUT’ 등을 심도 있게 분석한다.

40) [https://en.wikipedia.org/wiki/Femme\\_Maison](https://en.wikipedia.org/wiki/Femme_Maison) (검색일:2024.2.10)



참고도판12) 루이즈 부르주아, 마망(Maman,  
927x891x1024cm, 청동, 스테인리스,  
대리석, 1999

‘마망(Maman)’은 프랑스어로 ‘어머니’를 뜻한다. 해당 작품에는 어머니를 존경하는 부르주아의 마음이 담겨있다. 거미는 부르주아에게 보호자의 상징으로 어머니를 떠오르게 하는 존재였다. 거미가 거미줄을 치는 거의 모습은 방직공이었던 어머니의 모습을 연상시켰다. 거대한 거미 이미지는 모성애의 힘과 보호를 상징한다. 거미 아래에 달려있는 알은 생명의 지속과 재생을 나타낸다. 이는 모성에 대한 경의로움을 나타내며, 생명, 죽음, 재생 순환에 대한 탐구를 보여준다.<sup>41)</sup>

부르주아의 작품에는 반복되는 주제가 많다. 그 가운데 하나가 신체로, 특히 여성의 신체를 주제로 한 작품이 많다. 그녀의 작품에는 출산, 성, 신

---

41) Marion Cajori and Amei Wallach, “Louise Bourgeois: The Spider, The Mistress and The Tangerine”, *Zeitgeist Films*, 2008. 부르주아에 대한 가장 중요한 다큐멘터리로 부르주아의 예술과 삶을 탐구한다. 작품 마만에 대한 자세한 설명이 담겨 있다.

체적 완전성과 관련이 있는 상징적 요소가 자주 등장한다.

가족과 어린 시절의 기억은 부르주아 작품의 또 다른 핵심 주제이다. 어머니가 된 그녀는 어머니라는 정체성에 대해 여러 방면에서 깊이 있게 탐구하였다. 동시에 그녀의 가정은 그녀의 작품에 큰 영향을 미쳤다. 그녀의 작품 중 상당수가 어린 시절의 경험, 가족관계, 가족과의 갈등과 관련이 있다. 본인 작품 중 상당 부분도 가족과 관련된 주제를 담고 있는데, 그 중 가장 대표적인 작품이 바로 <색상(色相)>이다. 본인의 가정환경과 가족 구성원 간의 관계는 부르주아와 비교했을 때 훨씬 낫지만, 가부장적 억압은 갈등이 심한 가정에서만 나타나는 것이 아니며, 가정마다 각자의 방식으로 나타난다. 부르주아의 시각에서 보면 가부장적 억압은 정신과 육체 두 가지 측면에서 나타난다. 두 측면에서 비롯된 억압은 심지어 박해였으며 그녀에게 지대한 영향을 미쳤는데 감옥과 육체, 낡고 허름한 옷 등의 요소로 작품에서 잘 나타난다.

그리고 본인에게 가부장제는 종종 영적인 차원이다. 부르주아가 겪은 학대의 경우처럼 직접적인 대립이나 격렬한 갈등이 아니라 영적인 차원이다. 그것은 은연 중의 감화이자 규율, 가부장제에 대한 복종의 과정이다. 여기에는 두가지 요소가 관련되어 있는데 그중 하나는 본인의 부모님이 모두 대학교수라는 점이다. 그래서 자녀가 본인의 학생들처럼 그들의 교육을 인정하고 존경해야 한다고 생각한다. 하지만 독립적인 인격이 생겨나면 필연적으로 자기성찰을 하게 되고, 자아 인식을 형성하게 된다. 그리고 자아 인식이 형성되면서 가부장제와의 갈등이 종종 발생한다. 이렇게 되면 대부분의 경우 권위와 규율은 자신과 대립하는 상태가 되며, 이러한 대립은 서로의 생각이나 의견이 다를 때 지속적으로 증폭된다. 아버지와 본인 사이의 갈등도 같은 분야에 발을 들이면서 최고조에 달했다. 예술 분야에서 아버지의 역할

은 선행 작가들보다 훨씬 더 강력할 때가 많다. 그가 나타내는 정체성은 단순한 아버지, 교사, 선행 작가의 것을 크게 뛰어 넘는다. 그래서 본인에게 강요하는 옳음과 마주했을 때 스트레스를 받았고, 소위 옳음에 대한 반항과 대립이 작품 <색상>에서 나타나게 되었다. 이는 가부장제에 반항하는 본인과 가부장제에 의해 규율받는 본인 사이의 일종의 자기투쟁이자 투쟁하는 상태의 왜곡이다.

#### 4. 알렉스 그레이 - 물질을 초월한 우주

시각예술, 특히 현실과 초자연의 경계를 뛰어넘는 작품을 이야기할 때 가장 먼저 떠오르는 미술가는 알렉스 그레이이다. 독특한 예술가인 그는 작품을 통해 인간의 물리적, 정신적, 초자연적 경험에 대한 깊고 다차원적인 이해를 보여주었다. 그레이의 작품은 해부학, 정신, 우주 관념, 오컬리즘 등을 결합하였다. 본인은 그의 작품에 담긴 생명에 대한 이해, 그리고 생명을 뛰어넘는 이해를 깨닫고는 큰 충격을 받았다. 이러한 작품은 본인이 이해하는 초현실주의가 아니라 현실을 넘어 존재하는 예술형식을 통해 창작한 것이었다. 그레이가 보여준 것은 꿈이 아니라 환각으로 신학과 오컬리즘을 결합한 초현실적인 창작 방식이다. 그의 작품을 감상하는 것은 본인에게 참신한 경험이 되었다.

1953년 미국 콜럼버스에서 태어난 알렉스 그레이는 어려서부터 미술에 큰 흥미를 보였다. 그러나 미술이 아닌 의학을 전공분야로 선택하게 되었고 의학대학에서 공부를 하며 해부실에서 일하였다. 이러한 경험은 그레이의 훗날 예술 창작에 큰 영향을 주었다.<sup>42)</sup>

---

42) <https://www.alexgrey.com/> (검색일:2024.2.10)

그레이의 작품에서 뼈, 신경계, 순환계, 기타 신체구조를 포함하는 해부학적 특징을 살펴볼 수 있다. 그러나 더 흥미로운 것은 그가 이러한 실체의 요소를 영혼, 에너지, 우주의 표시와 통합했다는 것이다. 그의 작품은 빛이 사방에 비치는, 투명에 가까운 인체를 나타냈는데 이는 인간이라는 물질, 정신적 존재에 대한 이해를 보여주었다.<sup>43)</sup> 그레이는 불교, 요가, 기독교, 오컬리즘 등 다양한 분야에서 영감을 얻었으며 그의 예술 스타일은 매우 독특했다. 그는 해부학, 오컬리즘, 우주철학을 융합하여 놀라운 작품을 만들어냈다.



참고도판13) 알렉스 그레이,  
Cosmic Christ, 200x160  
cm, 유화, 2001

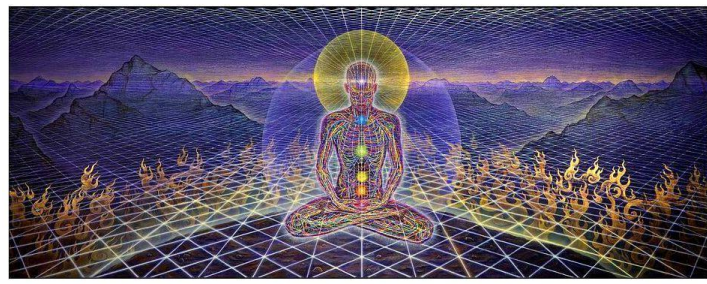
이 작품은 빛이 사방에 비치는 인체의 형태를 나타냈는데 신체는 무수한

---

43) [https://en.wikipedia.org/wiki/Alex\\_Grey](https://en.wikipedia.org/wiki/Alex_Grey) (검색일:2024.3.11)

선과 패턴에 둘러싸여 있고 각각의 선은 에너지의 흐름과 생명력을 나타낸다. 인체의 중심은 빛나는 심장으로 영혼의 중심과 인간의 감정 깊숙한 곳을 나타낸다.

예술의 관점에서 <우주의 그리스도(Cosmic Christ)>는 인류와 우주를 연결하는 완벽한 표현이다. 그레이는 섬세한 선과 풍부한 색채를 통해 인간의 내적 에너지와 우주의 무한한 연결을 보여주었다. 이 작품은 기독교의 그리스도 모습을 재현하였으며 인간의 영혼과 우주간의 연결을 나타냈다. 종교적 요소를 통해 창작하는 방식은 마치 어떤 방식으로든 머릿속에 있는 신들을 진정으로 마주하는 것과 같다. 이슬람 사원에는 조각된 형상이 없는데 이는 하나님은 형언할 수 없다는 믿음을 반영한 것이다. 그러나 하나님은 어디에나 계시며 모자이크와 타일 패턴의 무한한 상호 연결을 통해 연결되어 있다. 이는 유태인의 유대교 교회당도 마찬가지이다. 사람은 티끌이자 하나님의 무한한 지혜이자 하나님의 반영이다. 이것이 바로 본인이 예술 작품을 통해 표현하고자 것이다.<sup>44)</sup>



참고도판14) 알렉스 그레이, Theologue, 160x400 cm, 유화, 1989

---

44) <https://www.alexgrey.com/news/trip-magazine-2002-07-07/>  
(검색일:2024.3.11)

<신학자(Theologian)>는 명상의 이미지를 나타냈다. 머리 위쪽은 거대한 눈이며, 주변은 여러 신비로운 패턴과 기호로 둘러싸여 있다. 작품 전체는 깊은 명상에 빠진 느낌, 우주의 비밀을 파헤치는 듯한 느낌을 준다.

본인은 해당 작품이 우주와 생명의 수수께끼에 대한 인류의 탐구를 나타내는 것이라고 생각한다. 거대한 눈은 진리에 대한 갈망을 보여주며 주변의 패턴은 탐구하는 과정에서 마주하는 여러 신비한 힘과 경험을 나타낸다. 이 작품은 끊임없이 지식과 진리를 추구하도록 장려하며, 진리의 추구가 영원한 과정임을 알려준다.<sup>45)</sup>



참고도판15) 알렉스 그레이, Net of Being, 120x200cm, 유화, 1999

<존재의 그물(Net of Being)>은 기하학 형태와 대칭 패턴으로 가득 찬 작품이다. 작품에는 서로 연결된 수 많은 얼굴이 나타나는데 각각의 얼굴은 하나의 존재를 나타내며, 이 존재들은 신비한 연결망을 통해 서로 연결되어 있다. 본인은 그레이가 우주와 인간의 상호 연결에 대한 탐구를 표현하고 싶었다고 생각한다. 모든 얼굴은 하나의 독립된 존재지만 그들은 복잡한 연

---

45) <https://www.alexgrey.com/news/conscious-living-2003-01-01/>  
(검색일:2024.4.1)

결망을 통해 상호 연결되어 있고 이 연결망에서는 모든 것이 서로 연결된다.<sup>46)</sup>



참고도판16) 알렉스 그레이, 가이아, 200x280 cm, 유화, 1991

<가이아>는 관객에게 지구에 존재하는 모든 생명을 대표하는 어머니 가이아의 이미지를 보여주고자 하였다. 가이아의 몸체는 생명과 활력으로 가득 차 있으며 주변은 무수한 생물과 식물이 둘러싸고 있다<sup>47)</sup>. 그레이는 해당 작품을 통해 지구는 신성한 존재이며 지구를 아끼고 보호해야 한다고 말하고 있다. 또한 인간과 지구, 우주는 긴밀하게 연결되어 있어 인간의 모든 행동이 우주 전체에 영향을 주고 있다는 메시지를 전달한다.

그레이의 작품은 다양한 배경과 신앙을 가진 사람들의 사랑을 받았다. 과학자, 의사, 철학자, 예술가 모두 그레이의 작품에 찬사를 보냈다. 그의 작품은 매우 시사적이고 통찰력이 있다고 평가 받는데, 사람들이 자신과 우주의

---

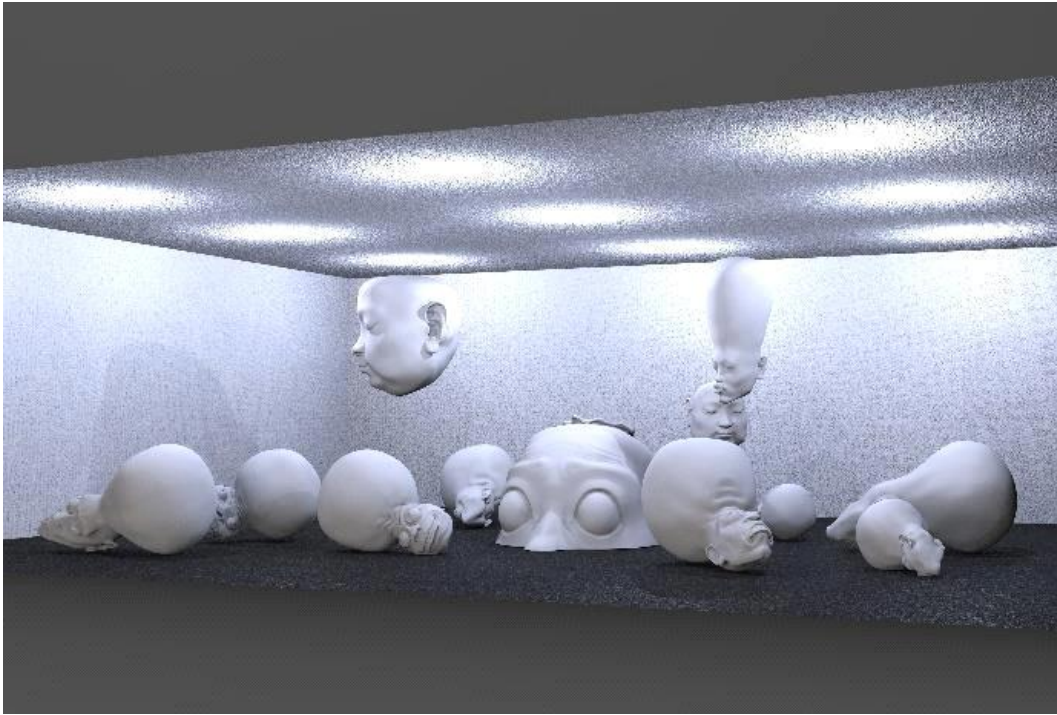
46) <https://www.alexgrey.com/news/watkins-mind-body-2012-12-12/>

(검색일:2024.3.1)

47) <https://www.alexgrey.com/news/new-life-2008-01-01/> (검색일:2024.4.22)

관계를 깊이 이해할 수 있도록 하였다. 그레이는 예술가이며 철학가이자, 탐구자였다. 그는 작품을 통해 존재하는 진정한 의미를 나타내고자 했다. 그의 작품은 신체, 영혼, 우주 간의 복잡한 관계를 심도 있게 탐구하였으며, 알고 있는 것과 알지 못하는 것의 경계를 의심했다.

오늘날 세계의 기술이 발전하고 우주에 대한 이해가 깊어짐에 따라, 그레이의 작품은 스스로의 위치를 이해하는 독특한 방법을 제시하였다. 그의 예술작품은 단순한 그림이 아니라 생명, 존재, 수수께끼에 대한 명상이다. 본인 작품 중에서도 이화된, 신성한 이미지를 만들어냄으로써 현대 인류의 '진정한 신'에 대한 견해를 나타낸 <Link>라는 작품이 있다. 일반적인 신의 이미지를 표현해 내지는 않았지만 작품 한 가운데 있는 큰 반쪽자리 머리가 바로 본인이 만든 마음 속 진정한 신의 모습이다. 이 신의 이미지는 고정되어 있지 않고 구체적인 이미지로 나타나지 않지만, 그는 전지전능하며 어디서나 함께 한다. 그의 머리에서 나온 파이프는 실은 뇌를 연결하고 모든 의식을 주입하는 통로이다. 이 신은 순수한 의식으로, 선과 악, 옳고 그름 등 편파적인 생각을 가지고 있지 않아야 한다. 그는 본인의 마음 속 가장 순수한 중심이자 우주의 중심이다.



작품도판5) 황티에저, <링크(Link)>, 가변 사이즈, 수지, LED.

이상의 철학자, 심리학자, 예술가의 분석을 통해 심리학 특히, 프로이트의 정신분석 이론이 본인에게 중요한 영향을 미쳤다는 것을 쉽게 알 수 있다. 꿈은 내게 영감을 주는 중요한 원천이며 꿈의 분석 또한 매우 중요하다. 바슐라르의 상상력과 꿈에 대한 연구는 본인이 꿈을 시각화, 구상화하는 중요한 방법이다. 그 가운데서 초현실주의는 첫 번째 연구 대상으로서 훌륭한 본보기의 역할을 하였다. 초현실주의 예술가인 달리는 당시 시대를 배경으로 꿈을 어떻게 영감의 원천으로 삼아 시각화해야 하는지 보여주었다. 그의 예술적 이념과 작품을 통해 초기 창작 단계에서 예술작품을 어떤 형태로 나타낼 것인지 명확히 할 수 있었다. 벨머의 작품은 본인을 새로운 세계로 안내하였다. 그의 작품은 당시 시대의 권위, 규칙에 대한 격렬한 멸시와 풍자로 가득 차 있다. 이러한 멸시와 조롱은 젊은이들에게 큰 매력으로 다가왔

다. 그의 작품에 등장하는 성과 육체에 대한 거침없는 묘사를 통해 성에 대한 인식을 높일 수 있었다. 부르주아는 여성 조각가로서 작품을 통해 가족, 어머니, 부권에 대한 자신만의 해석을 표현해냄으로써 큰 영향을 주었다. 그 레이는 근래에 알게 된 예술가인데 그의 작품은 큰 충격에 빠뜨렸다. 형상이 기이하고 색채로 가득 찬 작품, 끊임없이 반복되는 미러링 이미지, 우주·신경·육체에 대한 묘사는 그의 정신세계에 충만함을 느끼게 하였다. 색채, 선, 구조 그리고 해체와 재구성의 모순성은 더 나은 꿈의 표현 방식이다.

결론적으로, 상기에서 언급한 철학자, 심리학자, 예술가의 이론 및 작품은 본인의 내면세계를 탐구하고 표현할 수 있도록 새로운 시각과 방법을 제시하였다. 그리고 본인은 꿈을 깊이 파고들으로써 내면의 충동, 모순, 갈망을 예술 형태로 바꾸는 방법을 찾게 되었다. 이는 꿈을 표현하는 가장 좋은 방법이기도 하다.

## IV. 본인 작품분석

본 장에서는 창작 과정에서의 창의적 사고의 변화를 종합하여 대학 졸업 후부터 현재까지의 개인 창작물을 단계별로 자세히 설명했다. 첫 번째 단계인 2012년부터 2017년까지는 창작을 모색하는 단계였다. 이 단계에서는 창작물에서 모든 감성을 배제하고 분석을 통해 순수하게 이성으로만 작업하는 것이 중요하다고 강조했다. 이 단계에서는 작품의 창의적인 아이디어에 일정한 한계가 있었다. 두 번째 단계 2017년 치층이라는 작품을 만든 후에는 본인의 창작에 대한 인식이 완전히 바뀌었다. 심리학과 초현실주의에 대한 연구를 통해 인간의 꿈을 연구하고 꿈의 요소를 현실로 구현하는 길에 본격적으로 들어섰다. 세 번째 단계인 2020년에는 <세계>와 <링크>라는 두 작품은 창작 방식을 다시 한번 완전히 바꾸어 놓았다. 더 이상 개인적인 꿈 자체에 국한되지 않고 꿈과 현실을 결합하여 모든 인류의 정신적 세계 속 더욱 심오한 것에 대해 보여주었다. 꿈에 대한 생각과 인간에 대한 생각은 있지만 인간에 대한 창작이 부족하다는 문제를 이 두 작품 덕분에 깨닫게 되었다. 그래서 2021년부터 어떻게 하면 작품을 좀 더 인간적으로 만들고, 인간에 더욱 가까운 창작 콘셉트를 갖게 할지, 작품 속에 '인간'과 꿈 속의 '인간'을 표현할 지에 대해 고민하기 시작했다. 그렇게 2023년 <Thirst>라는 시리즈 작품이 탄생했다.

### 1. 현실에서 꿈으로 (2012-2017)

본인은 항상 자아와 세계 사이의 관계에 깊은 관심을 가져왔는데 이는 초현실주의에 대한 매료에서 비롯된 것이었다. 초현실주의는 시각적 이미지의 왜곡과 변화에만 주목하는 것이 아니라, 개인의 내면세계와 외부세계의 충돌과 통합을 깊이있게 보여준다. 가장 좋아하는 창조적 영감의 원천인 꿈은

종종 나에게 무한한 창의성과 영감을 주며, 독특하고 놀라운 이미지와 생각을 끌어낼 수 있게 해준다. 이 창의적인 상태의 원천은 가스통 바슐라르의 상상력 이론과 프로이트의 정신분석학에 대한 연구로부터 도움을 받았다. 그렇기 때문에 내면을 더 자유롭게 탐색할 수 있고, 이로써 작품에 더 깊이를 더할 수 있다.

본인의 이미지와 경험은 종종 작품에 통합되어 본인을 외부 세계에 소개하는 방법이 된다. 본인이 성장하는 과정에서 가정 배경과 어린 시절 경험은 필수적인 역할을 했다. 특히 예술적 아이디어에 대한 아버지와 본인 사이의 갈등을 해소한 것이 초기 작품의 주요 영감이 되었다. 본인의 이미지를 바탕으로 왜곡되고 병적인 작품들을 만들었고, 내면의 억압과 고통을 이런 식으로 표현하려고 했다. 그 중에서도 <색상>은 본인을 직접 모델로 삼은 몇 안 되는 작품 중 하나이다. 이 작품은 당시 본인의 내면과 마찬가지로 다채롭고 뒤틀려 있으며, 삶에 대한 갈망과 그리움으로 가득 차 있지만, 진정한 자아에 대한 상실감과 혼란으로 가득 차 있다. 이러한 내면의 모순과 갈등을 조각이라는 형태로 완벽하게 표현함으로써 사람들은 깊은 우울함과 불안함을 느낄 수 있다.



작품도판6) 황티에저, 〈에로티시즘〉, 185×55×55cm, 수지, 2012

초기 작품 중 하나인 이 조각은 가장 깊은 감정이 그대로 반영된 작품이다. 당시 본인은 성장의 기로에 서 있었고 수많은 선택과 압박에 직면해 있었다. 가족의 기대, 사회의 시선, 미래의 불확실성, 그 모든 것이 본인을 산처럼 짓누르고 있었다. 이 조각은 본인에 대한 분석일 뿐만 아니라 세상과의 진정한 대화이기도 하다. 이 작품을 통해 더 많은 사람들이 모순과 갈등에서 진짜 나를 볼 수 있기를 바랐으며, 더 많은 사람들이 비슷한 정서적 공감을 찾을 수 있기를 바랐다.



작품도판7) 황티에저, <용감한 소심함 (懲)>,가변 사이즈, 두부, 나무, 2012

작품 <용감한 소심함>은 2012년에 제작한 작품으로, 본 사진은 전시 관람 중 찍은 것이다. 전시장 중앙에 두부 몇 개를 놓고 온 힘을 다해 두부를 치는 내용이다. 이 작품의 영감은 대학 시절에서 나왔다. 학교에는 사람이 너무 많기 때문에 단체 신체검사를 받을 때마다, 특히 특정 행사의 경우에는 오랜 시간 줄을 서야 한다. 줄을 서는 동안 나는 높은 온도 때문에 불편함을 느꼈고, 이 불편함은 무언가를 통해 내면의 답답함을 해소하고, 자살에 대한 충동을 불러일으켰다. 하지만 반대로 죽음과 고통에 대한 공포도 있었기 때문에 충격을 흡수할 수 있는 완충제로 두부를 선택해 작품의 일부로 삼았다.

사실, 심오한 개인 경험과 중국의 독특한 문화적 맥락이 얽혀 있는 가운데, <용감한 소심함>은 단순한 행위 예술 작품이 아니라 대항과 항의의 표

현이다. 이러한 대항은 격렬한 것이 아니라 조용하면서도 강력한 행동으로 전달됐다. 여기서 두부를 선택한 것은 두 가지 의미를 가지고 있다. 한편으로는 중국 사회에서 특정 집단의 심리적 취약성과 무력감을 나타내며, 다른 한편으로는 환경에 대한 작가의 반박을 나타낸다. 물론 종류의 보복은 무력하고 미약하다.

<용감한 소심함>은 본인의 예술 경력에 있어서 전환점이었다. 리얼리즘 예술 작품에 대한 의존에서 해방되었을 뿐만 아니라, 무엇보다도 예술 작품에서 가장 중요한 것은 감정의 표현과 전달이라는 것을 깨닫게 해주었다. 이후 작품에 있어서는 형식적인 기법이나 외적인 아름다움보다는 진정한 경험과 감정의 직관적 표현에 더 집중하게 되었다. 이러한 변화로 인해 작품은 더욱 심오하고 힘이 생겼으며 관객과 더욱 공감하게 되었다.

전시에서 어떤 관객은 작품을 보고 침묵하며 반성하는 듯 했고, 어떤 관객은 웃으며 참여하기도 했다. 예술가와 관객의 상호작용은 이 작품의 영향력을 전시장을 넘어 사회적 현상으로까지 확장시켰다. 이는 예술적인 공연일 뿐만 아니라 사회적 참여와 정서적 공명을 표현하는 것이기도 하다.

이후의 작품에서도 자신과 세상에 대한 탐구를 멈추지 않았다. 예술가로서의 진정한 가치는 작품을 통해 더 많은 사람들과 공감하고 자신의 자리를 찾는 데 있다고 생각한다. 개인적으로 모든 작품은 자신에 대한 심층적인 분석이자 정신 분석을 통한 나와 세상 사이의 실제 대화이다.

## 2. 현실과 꿈의 결합 (2017-2021)

본 단계에서는 본인만의 창의적 경계와 창작을 위해 구축한 이론 체계를 탐구하기 시작했다. 이 시기는 성장에 있어 매우 중요한 시기이다. 이 기간

동안 전통 조각 창작을 고집하셨던 아버지는 점차 예술적 아이디어를 인정해 주시기 시작했다. 동시에 구상미술에 대한 견해는 더욱 명확해졌다. 본인은 그것을 예술 작품이라기보다 기술적인 연습의 일부로 보았다. 그래서 2017년 이후에는 현실적인 작품을 탈피하기 위해 행위 예술, 비디오 아트, 설치 미술 등 다른 창작 방식을 시도하게 됐다. 그러나 결코 만족하지 못했다. 2017년이 되어서야 악몽을 통해 꿈이 미치는 영향을 이해하게 되었다. 그래서 꿈에 관한 이론을 연구하고 꿈을 창작에 대한 영감의 원천으로 사용하려고 노력하기 시작했다.

### 1) 창작 이론의 초기 정립

2017년은 본인 작품의 분기점으로 볼 수 있다. 중요한 이정표 중 하나가 바로 <치충>이라는 작품의 시작이다. 이 작품은 진정한 예술적 창작이 어떤 모습이어야 하는지를 명확히 알게 했고, 창작을 뒷받침하기 위해서는 완전하고 효과적인 창작 방법론이 필요하다는 것을 이해하게 해주었다. 그렇지 않았다면 본인의 작품은 이론적 뒷받침의 체계를 이루지 못했을 것이다. 이에 대한 탐구는 사실 대학에 다닐 때 시작되었고 본인만의 창의적인 방법론을 형성했다. 이 기간 동안 이성이 비판과 성찰의 창작 방식을 선택하도록 이끌었다. 본인은 예술 작품이 현실을 반영하고 의문을 제기하고, 사회 현상과 가치, 세계관을 성찰하는 방식이어야 한다고 생각했다. 따라서 본 단계에서의 작품은 합리성과 비판성으로 가득 차 있다. 그 시기 작품의 시작은 세상을 관찰하고 현상에 대한 성찰에서 비롯된 질문이나 생각인 경우가 많았다. 철학이나 사회학을 도구로 사용하여 이러한 문제의 본질을 탐구하고, 현상 뒤에 숨겨진 진실을 찾고, 사물의 핵심을 탐구하려고 노력했다. 작품의 개념적 해체를 통해 규칙과 전통에 대한 의문과 비합리적인 현상에 대한 성찰을 표현했다. 이 시기의 본인은 예리한 통찰력과 강한 사회적 책임

감을 가져야 한다고 생각했다. 그래서 본인의 작품이 예술적 표현뿐만 아니라 사회 비판적 시각을 일깨우는 작품이 되길 바랐다. 창작 과정에서 이성의 사용을 강조하고 작품의 깊이 있는 사고와 개념적 엄격함을 추구했다.

이 단계에서는 리얼리즘이 주요 창작 방법이지만. 생각과 의견을 구체화하기 위한 표현의 수단으로만 사용하여 작업을 보다 직관적이고 이해하기 쉽게 만들었다. 물론 창작 과정에서 이러한 접근 방식이 상상력과 창의성을 제한하고 어떤 면에서는 너무 진지하고 획일적인 작품이 될 수 있다는 점도 알게 되었다.

이 단계의 사고 방식 덕분에 두 가지 중요한 사실을 이해했다. 첫째, 세상의 모든 것에는 고유한 작동 규칙이 있어야 하며 이러한 규칙에 따르면 모든 것의 발생에는 고유한 기원과 본질이 있음을 발견했다. 이는 예술가와 철학자가 평생 추구해야 할 일이며, 어떤 경우에도 포기해서는 안 되는 일이다. 그래야만 계속해서 더 나은 작품을 발견할 수 있고, 그 깊이와 폭이 크게 향상될 수 있다.

둘째, 이러한 창작 방식을 지속적으로 검증한 결과, 이후의 창작에서는 이 시스템에 근본적인 오류가 있음을 점차 깨닫게 되었다. 즉, 세상에는 규칙이 있을 뿐만 아니라 그 규칙을 초월하는 것도 있다는 것이다. 사람은 합리성을 가질 뿐만 아니라 감성도 가지고 있다. 마찬가지로 예술도 우연성과 불확실성으로 가득 차 있다. 나뭇잎의 색깔이 어떤 녹색인지는 정확히 알 수 있지만, 화면에 표현해보면 그 녹색을 봤을 때 느꼈던 설렘을 꼭 반영하는 것은 아니다. 본인은 예술이 합리적일 뿐만 아니라 영감의 원천이 고정되거나 절대적이지 않다는 것을 발견했다. 비록 이 이론 체계는 많은 결점을 갖고 있지만, 이후의 이론 체계의 창작과 구축을 위해 매우 중요한 토대를 마련해 주기도 했다.

대학 시절의 막바지 기간, 초현실주의 작품과 이론을 공부하면서 반쯤 가려져 있던 문이 열렸다. 그 뒤에는 논리와 사고뿐 아니라 순간적인 영감과 폭발적인 상상력도 숨어있었다. 2017년 대학원 시절의 졸업 작품은 문 뒤에 존재하는 것들에 대한 또 다른 시도였다. 꿈을 출발점으로 삼아 꿈에 대한 정보를 얻는 더 나은 창작 방법과 길을 열어준 것은 바로 이 시도였다. 심리 상태를 세심하게 분석하여 근원적인 요소를 얻고, 이 요소들에서 영감이 터져 나올 수 있는 핵심 연결점을 찾았다. 이 기간 동안 이 방법을 사용하여 작업을 하는 데 능숙해지면서 작품 역시 점차 궤도에 올랐다.

## 2) 꿈속의 창작

꿈 속이라는 이 경이로운 영적 공간은 인간에게 친숙하면서도 낯설다. 현실의 족쇄를 깨고, 사람이 건드릴 수 없는 면모를 보여준다. 꿈은 일상 생활을 반영하고 재구성할 뿐만 아니라 깊은 내면의 감정과 욕구를 반영한다. 그렇기 때문에 꿈은 때로 현실보다 더 현실적이기도 하고, 마음 속에 감춰진 감정과 욕망을 드러내기도 하고, 현실 세계를 초월하기도 하고 보완해주기도 한다.

2017년 이후에는 창작의 중심을 사회적, 공동의 문제를 추구하는 것에서 개인적인 심리적 활동, 특히 꿈에서의 경험으로 옮겼다. 꿈은 현실을 초월하여 예상치 못한 관점과 감정을 사람들의 실제 삶에 가져올 수 있는 경험이다. 그래서 꿈을 형상화하고 시각화하여 사람들의 마음에 진정으로 감동을 줄 수 있는 작품을 만들고 싶었다. 본인의 조각은 바로 이런 꿈을 바탕으로 한 것이다. 개인적인 경험이든 꿈의 경험이든 모든 작품에는 현실과 꿈에 대한 생각이 깊이 반영되어 있다. 물론 이 작품들은 개인의 표현일 뿐만 아니라 비슷한 경험이나 감정을 갖고 있는 이들에게도 공감을 불러일으킨다.

본인의 작품은 작가와 관객 사이의 감정과 이해를 연결하는 다리와 같아서 관객이 작품을 감상할 때 비슷한 감정과 경험을 느낄 수 있도록 한다. 이런 점이 바로 예술의 매력이다.

사실 관객마다 작품을 감상하는 공감의 정도는 다를 것이다. 이는 작가와 관객 사이의 일종의 감정적 교류이자 소통이다. 본인의 작품은 꿈에 대한 심층적인 탐구와 제시를 통해 관객에게 또 다른 차원으로 들어갈 수 있는 기회를 제공하고, 공감하고 유사한 감정과 관점을 경험할 수 있는 기회를 제공한다. 이런 공감이야말로 예술 창작의 핵심 가치이자 의미이며, 예술가로서 추구하는 궁극적인 목표이기도 하다.

초현실주의 예술가로서 본인은 현실이 앞에 있는 사물과 장면에만 존재하는 것이 아니라 꿈, 감정, 내면 세계에 숨겨져 있다고 항상 믿어 왔다. 예술은 이 두 세계를 연결하는 다리이며 작품을 통해 더 많은 사람들이 꿈과 현실 사이의 놀라운 연결을 느낄 수 있기를 바랐다. 또한, 본인은 꿈과 현실의 경계, 추상과 구상의 관계, 예술과 치유의 관계에 대해서도 깊이 이해하고 있다. 작품 <치층>에서는 조각의 형태를 사용하여 질병의 정신적 의미와 사람들이 예술을 통해 어떻게 질병과 공감하는 목적에 도달할 수 있는지 탐구하려고 했다.

이 시기의 본인은 치아로 인한 우여곡절을 겪었다. 빠진 치아로 인해 자존감이 낮아졌고, 고통스러운 발치 경험, 새 치아를 심기 위해 겪은 일련의 수술까지, 이 기간은 고통으로 가득 차 있었다. 바로 이러한 경험 때문에 특별한 꿈이 생겨나게 된 것이다. 꿈에서 황량하고 울퉁불퉁한 땅과 이상하고 소름 끼치는 기어 다니는 것들로 둘러싸인 덥고 습한 안개 속을 걷고 있었다. 잠에서 깨어나 공포에 식은땀이 흘렀지만, 귀중한 창작 소재를 제공했다는 사실도 깨달았다. 이후 꿈의 각 요소에 대한 심층적인 탐구와 분석을 시

작하고, 그 꿈을 재현하기 위해 노력하기 시작했다. 현실을 초월하는 경험을 완벽하게 구현하기 위해 벌레의 모든 디테일을 묘사하려고 노력했다.

금속을 소재로 선택한 이유는 꿈에서 느꼈던 이질감과 낯선 감정과 잘 결합되기 때문이다. 벌레의 외형, 특히 얼굴은 잠재 의식에 대한 탐구이다. 끊임없는 시도와 개선 끝에 마침내 <치충>이라는 작품을 탄생시켰다. 이 작품은 여섯 개의 모서리와 여섯 개의 눈을 가진 이상한 인간 얼굴의 곤충이다. 사납고 병적인 표정은 인간 정신의 나약함을 조롱하는 것처럼 보인다.



작품도판8) 황티에저, <치충>, 가변 사이즈, 스테인리스, 2017

영감은 꿈에서 오지만 작품은 꿈을 초월해야 하며, 단순한 꿈이 아닌 더 심오한 무엇인가가 있어야 했다. 이때 꿈의 근본 원인으로 고통이 떠올랐다.

모든 고통은 그것을 겪고 있는 사람에게 육체적, 정신적인 이중의 고통이다. 본인은 그런 고통 속에서 예술의 힘을 느꼈다.

치아의 고통은 마치 계시와 같아서 통증과 통증 시각화의 의미에 대해 깊이 생각하게 만들었다. 고통의 구현은 추상적인 감각을 시각화하는 예술적 실천으로, 실제로 철학과 예술의 역사에서 오랜 전통을 갖고 있다. 예를 들면, 플라톤은 『국가』에서 예술가들이 이상적인 형식을 통해 물질계에서 예술 작품을 창조하고, 고통의 구현화는 내면의 경험을 외면의 표현으로 전환시키는 모방 과정이라고 언급했다.<sup>48)</sup>



작품도판9) 황티에저, 〈치충〉, 가변 사이즈, 스테인리스, 2017

---

48) 플라톤, 『국가』, 생각정거장, 2016, pp.45-59.

현대 철학, 특히 현상학의 범주에서는 이러한 구체화가 더욱 발전하였다. 예를 들어, 모리스 메를로 폰티(Maurice Merleau-Ponty)는 그의 저서 『지각의 현상학』에서 주체가 세계를 경험하는 기본 매개체로서 신체라는 개념을 제시했다. 그는 지각이란 작용하는 외부 세계에 대한 수동적인 경험일 뿐만 아니라 신체와 세계 사이의 능동적인 상호작용 과정임을 강조했다. 이러한 메를로 폰티의 생각은 통증의 구체화를 이해하는 데 철학적 기반이 되었다.<sup>49)</sup> 즉, 통증은 단지 신체의 느낌이 아니라 신체와 세계 사이의 상호작용의 일부이다. 신체가 자신의 상태와 세상에 존재하는 방식을 인식하는 것이다. 작품 <치충>에서는 이러한 물리적 경험을 시각적 이미지로 변환하여 고통의 본질을 포착하고 그 공감을 보는 사람에게까지 확장했다.

더 나아가, <치충>은 고통이라는 단일한 경험을 넘어 고통이 사람과 세상의 관계의 일부를 형성하는 방식을 탐구하려고 했다. 메를로 폰티는 몸이 정적인 것이 아니라 끊임없이 움직이며 세상을 경험하고 있다고 언급했다.<sup>50)</sup> 이러한 역동성 역시 <치충>에 반영되었다. 벌레의 삶은 신체의 통증 인식의 역동적인 변화와 이러한 변화가 삶에 미치는 지속적인 영향을 상징한다. 동시에 고통을 구체화하는 과정은 개인의 가장 사적인 감정을 보편적인 인간 경험으로 전환하려는 시도이다. 고통과 구체적인 이미지를 결합함으로써 이 작품은 개인적이고 보편적인 상징을 만들어냈으며, 관객이 고통을 생물학적 현상일 뿐만 아니라 감정적 차원의 심리적, 육체적 현상으로도 인식하도록 유도했다.

결국 <치충>은 단순히 개인의 고통을 시각화하는 것이 아니라, 인간의 공통된 경험을 어떻게 예술을 통해 이해하고 구체화할 것인가에 대한 철학적

---

49) 모리스 메를로 폰티, 『지각의 현상학』, 한길사, 2013, pp.326-240.

50) 모리스 메를로 폰티, 『지각의 현상학』, 한길사, 2013, pp.221-222.

논의이다. 이 작품은 고통에 대한 개인적인 이해를 반영할 뿐만 아니라, 고통에 대한 인간의 보편적인 이해와도 관련이 있다. 작품을 통해 단순한 고통의 감정을 표현하는 데 그치지 않고 인간의 보편적 경험인 고통에 대한 이해를 심화했다.

이 말할 수 없는 고통을 설치 작품을 통해 시각화하고, 만질 수 있고 느낄 수 있는 존재로 변화시켜 본인을 비롯한 치통을 경험한 사람들이 공감할 수 있는 공간을 찾고자 하였다. 그리고 본인의 경험을 더 잘 이해하고 받아들이는 데 도움이 되는 일종의 치유가 될 수 있으며, 일종의 영적인 안도감을 얻을 수도 있다.

### 3. 현실은 결국 현실 (2021-현재)

#### 1) 2021년 초기 작품

2021년은 본인에게 특히 중요한 해였다. 한 작품의 탄생으로 과거의 작품과 생각을 완전히 분리할 수 있게 되었다. 이러한 분리는 두 가지 의미를 갖는다. 첫째는 과거의 낡은 창작 모델과 이론 체계와의 분리이고, 둘째는 ‘현실적인’ 작품과의 조화이다.

우선, 이전 장에서 과거의 창작 모델과 이론 체계를 소개했는데, 과거의 창작 모델은 꿈에서 출발하여 꿈속의 것들을 현실로, 즉 꿈을 구현하는 것이었다. 계속해서 새로운 작품을 만들면서 점차 이 창작 모델의 단점을 발견했다. 꿈 속의 모든 요소를 현실로 가져오려고 아무리 노력해도 여전히 꿈속에 있는 느낌을 실제로 복원할 수 없다는 것이다. 그리고 꿈의 근본이 현실이라는 중요한 점을 무시하고, 꿈의 모든 요소를 현실과 동떨어져 복원하려고 계속 노력하다 보니, 실제로 기억하고 시각화했던 꿈의 요소들은 원래

의 꿈 같은 느낌에서 점차 실제 존재하는 실체로 바뀌었다. 이렇게 되니, 복원하려고 노력했던 꿈은 현실 속에서 꿈의 영혼을 상실하고 현실의 부패한 흙으로 변해버렸다. 그래서 더 이상 꿈을 현실로 구현하는 방법에 집착하지 않고 현실을 존중하면서 꿈과 현실이 서로 분리되지 않고 섞이도록 창작 방식을 바꾸기로 결심했다.

최초의 이론 체계부터(모든 감각적 요소와 영감까지 제쳐두고 전적으로 이론에서 출발) 정신 분석학까지, 꿈에서 시작하여 문제를 찾고, 모든 것을 이성적으로 바라보고, 모든 것을 분석하고, 분석한 요소를 개념화하고 추상화하여 창작의 요소를 얻었다. 예를 들면 <도철 (饕餮)>이라는 작품은 이 단계의 대표적인 작품이다.



작품도판10) 황티에저, <도철>, 210×45×45cm, 나무, 2023

‘도철’은 고대 중국 신화와 전설에 등장하는 신화 속 짐승으로, 상(商)나라와 주(周)나라의 청동 장신구, 특히 의식용 그릇과 무기에 자주 등장한다.

이 신화 속 짐승은 종종 인간의 얼굴, 동물의 몸, 엄니, 뿔을 갖고 있는 것으로 묘사되며, 종종 동물의 얼굴을 특징으로 하는 복잡한 패턴인 유명한 ‘도철문(饕餮紋)’을 동반한다. 중국 문화에서 도철은 탐욕과 남식(濫食)을 상징한다. 그리고 도철은 자신의 몸을 포함한 모든 것을 먹어치울 정도로 탐욕스러운 생물로 여겨진다. 지나치게 탐욕스러운 성격으로 인해 도철은 자멸로 이어질 수 있기 때문에 과도한 탐욕을 경고하는 데에도 자주 사용된다.

도철은 권력과 강력한 힘과도 연관되어 있다. 고대 중국의 통치자들은 도철을 권위와 능력을 상징하기 위해 사용했고, 도철의 이미지로 기구를 장식했는데, 이는 아마도 그들의 강력한 지배력을 과시하기 위함이었을 것이다. 시간이 지남에 따라 도철의 이미지와 의미도 진화해 왔다. 도철은 탐욕의 상징일 뿐만 아니라 중국 문화에 있어서 매우 신비한 상징이기도 하며 고대 중국 예술과 신화의 심오한 의미를 보여준다. 현대에서 도철은 일반적으로 탐욕과 과소비에 대한 주제를 언급할 때 사용하며, 물질과 욕망에 있어 절제를 유지해야 함을 상기시킨다.

작품 <도철>은 중국 전통 철학의 탐욕에 대한 본인의 견해를 조각 형태를 통해 생생하게 구현했다. 중국 철학에서 탐욕은 일반적으로 인간의 부적절함과 끝없는 욕망의 상징으로 간주되며, 인간의 도덕적 타락과 상실의 근본 원인이다. 이 작품은 이러한 철학 이념을 포착하고 시각화했다.

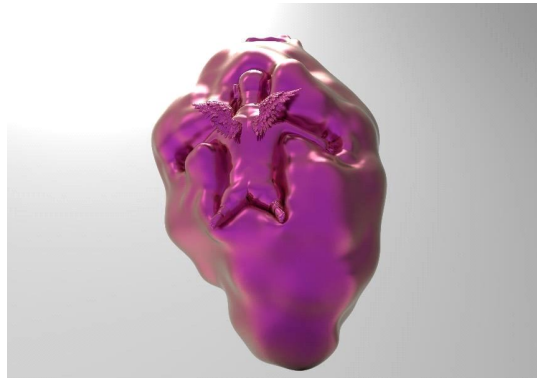
이 작품은 탐욕이 어떻게 인간 본성을 왜곡하고 사회적 화합을 파괴하는지 보여주며, 개인의 욕망이 도덕성과 사회 질서에 어떤 영향을 미치는지에 대한 생각을 유도한다. 이러한 사고를 통해 전통 철학에 대한 이해를 도모할 뿐만 아니라 현대인들이 자신의 행위에 대한 도덕적 의미를 성찰하도록 유도하였다.



작품도판11) 황티에저, 〈Dream 001〉, 45×22×20 cm, 스테인리스, 2022



작품도판12) 황티에저, 〈Dream 002〉, 45×20×18 cm, 신형스틸, 2023



작품도판13) 황티에저, 〈Dream 003〉, 45×20×20 cm, 신형스틸, 2023

유사한 작품으로는 <Dream> 시리즈가 있다.<Dream> 시리즈 작품에서는 인간적이면서도 신성한 이미지를 만들기 위해 자신을 모델로 삼았다. 이 이미지는 개인의 취약함을 드러낼 뿐만 아니라 내면의 강인함도 보여준다. 이 작품을 통해 현대 사회의 사람들이 자아 이미지에 대한 불안에 어떻게 직면하고 있는지, 그리고 외부 세계의 기대와 평가 속에서 자아 정체성을 어떻게 찾아가는지 탐구하고자 했다. 뚱뚱하고 다소 외설적인 이미지를 바탕으로 작품을 제작하고 천사의 속성을 부여한 것은 전통적 미학에 대한 도전이다. 이 도전은 시각적인 충격일 뿐만 아니라 심리적, 정서적 반항이기도 하다. 천사의 이미지는 전통 종교나 신화에서 묘사되는 흠 잡을 데 없는 이미지와는 달리 현실적이고 인간미가 넘치며 인간의 공통된 결점인 비만의 특징을 갖고 있다.

본 시리즈에서는 구름과 통통한 아이의 상징을 사용하였고, 이러한 상징을 뚱뚱한 천사의 이미지와 결합하여 대조되는 시각적 언어를 만들어내고자 하였다. 구름은 종종 꿈, 희망, 초월을 상징하는 반면 통통한 아이는 순진함, 깨끗함, 자기 수용을 상징한다. 이러한 대비적인 표현은 외부 세계가 자신을 어떻게 정의하고 평가하더라도 개인은 자신에 대해 긍정적인 인식과 미래에 대해 낙관적인 태도를 유지해야 함을 보여준다.

<꿈> 시리즈에서는 자신의 이미지와 천사의 이미지를 결합시켰는데, 이러한 방식은 프랜시스 베이컨의 작품 의도와도 맞아 떨어진다. 둘 다 전통적인 미학 및 상징적 시스템에 도전하고 재정의하였다. 베이컨의 작품이 인간 존재의 부조리와 고통을 탐구하는 경향이 있다면, <꿈> 시리즈는 아이러니와 유머 감각을 갖고 현대 사회의 외모에 대한 고정관념과 압박을 비판하는 것을 목표로 하였다.

완벽함과 이상적인 외모를 추구하는 사회에서 개인은 종종 엄청난 압박에

직면한다는 사실을 이 이미지를 통해 표현하고 싶었다. 이러한 압박감은 도달할 수 없는 아름다움의 기준을 지속적으로 형성하고 장려하는 광고, 소셜 미디어, 대중 문화, 공인으로부터 비롯되었다. <꿈> 시리즈는 이러한 기준에 도전하고 관객에게 진정한 가치는 외모에 있는 것이 아니라 내면의 자질과 삶에 대한 사랑에 있다는 점을 상기시킨다.

본인은 이 시리즈를 통해 ‘가스라이팅(Pick-up Artist. 정신적인 조종)<sup>51)</sup>’에 대해 비판을 하였다. 이러한 문화는 현대 사회, 특히 젊은이들 사이에서 점점 일반화되고 있다. <꿈> 시리즈는 pua에 대한 비판을 똥똥한 천사의 이미지로 전달하였으며 사회의 기대에 휘둘리지 않고 진정한 자아를 추구하도록 격려했다. 이 작품은 미래에 대한 긍정적인 전망도 표현하고 있다. 빠르게 변화하고 스트레스가 많은 현재의 사회 환경에서 많은 사람들은 미래에 대해 불확실함과 두려움을 느낀다. <꿈> 시리즈는 구름이라는 상징을 통해 사람들에게 희망과 꿈을 간직할 것을 촉구하고, 통통한 천사의 이미지를 통해 사람들에게 자신의 진정한 모습을 받아들이고 사랑할 것을 상기시킨다.

<도철>은 복잡한 표정과 과장된 형태를 통해 꿈속의 공포와 혼돈을 구체적으로 표현한 작품이다. 꿈의 강렬한 감정을 담아내려고 노력하는 것 같지만, 구체화되는 과정에서 그 생생하고 억제되지 않은 꿈의 느낌은 희석된다. 꿈의 요소들은 정적인 형태로 고정되어 있어 작품은 꿈이 가져야 할 유동성과 예측 불가능성을 잃게 된다. <꿈> 시리즈는 좀 더 추상적이고 개념적인

---

51) PUA, “Pick-up Artist”는 체계적인 학습과 실습을 통해 감성지수를 지속적으로 향상시키고 자아를 완성시키는 행동을 의미한다. 이후 이 용어는 이성을 끌어들이고 매료시키는 데 능숙한 사람과 관련된 행동을 가리키게 되었다. 현재 PUA는 한 관계에서 한쪽이 말로 억압하거나 행동으로 부정하거나 정신적으로 억압하는 방식으로 상대방을 감정적으로 통제하는 것을 의미한다.

스타일을 보여준다. 부드러운 금속 질감과 사람이 아닌 형상을 갖춘 이 작품은 초현실주의에 대한 현대적 해석을 반영했다. 그러나 꿈을 구체화하는 과정에서 필연적으로 ‘꿈을 구현하면서도 어떻게 꿈의 신비함과 알 수 없음을 유지할 수 있을까?’라는 딜레마에 빠지게 된다. 그 과정에서 꿈의 유동성과 모호함은 지나친 형식성에 얽매이는 듯하다.

이 두 시리즈에 대한 비판적 분석을 통해 기존의 창작 방식은 혁신적이고 시각적으로 눈에 띄는 표현 방식이었지만, 꿈의 본질을 무시했다는 점을 알 수 있다. 즉, 꿈은 단순한 시각적 이미지의 집합이 아니라 말과 형식으로는 온전히 담아낼 수 없는 경험이다. 이 창작 과정에서 꿈의 복잡성과 다차원성은 모호해지고 결과적으로 진정한 감정과 생각이 제한될 수 있다.

앞서 말했듯이 이 두 작품의 요소는 모두 특별한 꿈에서 비롯된 것인데, 그 꿈의 일부 요소를 사용하여 창작할 때 이러한 작품은 내 마음속의 이상과 완전히 동떨어져 있다는 느낌을 준다. 그리고 이러한 상태는 이것이 과연 내가 주장하는 초현실주의가 과연 맞는 것인가? 내가 만든 꿈에 대한 작품이 올바른 것인가? 나의 창작 경로는 과연 올바른가?와 같은 의심을 갖게 만들었다.

## 2) 작품 개념의 변화

사회학과 인류학 이론을 공부하면서 본인과 인간에 대해 새롭게 이해하게 되었다. 본인의 예술 경력을 살펴보면 본인의 작품이 가부장제, 규칙, 권위에 대한 반항의 영향을 많이 받았다는 것을 깨달았다. 이 감정은 가정의 속박과 과거의 자기 인식에 도전하게 만들었다. 그러나 이러한 반항으로는 나 자신을 진정으로 이해할 수 없었다. 정신분석학 이론을 통해 자신을 분석해 보았지만, 과거의 자신을 제대로 받아들이지 못하고 있다는 것을 알게

되었다. 이러한 일방적인 자기 이해로 인해 내 작업은 표면적으로는 타당해 보이지만 내면의 진정성은 부족했다.

2020년 말, 개인전을 위한 작품을 준비하던 중, 문득 내 마음에 꼭 맞는 작품을 만들 수 없다는 것을 깨달았다. 이러한 창작에서의 딜레마로 인해 과거에 의존했던 창작 체계를 되돌아보게 되었다. 진정한 예술 창작은 단지 외부 세계에 대한 반항만이 아니라 내면 세계에 대한 깊은 탐구임을 알게 되었다. 과거의 창작 모델을 깨뜨리고 마음에 더 가까이 다가갈 수 있는 새로운 예술적 표현 방식을 찾게 되었다. 또한, 초현실주의가 단순히 꿈을 외적으로 표현하는 것도 아니고, 단지 자아의 확장이 되어서도 안 된다는 점을 점차 이해하게 되었다. 이로부터 인간 존재의 의미, 개인의 정체성 문제, 마음속 깊은 곳에 자리 잡은 감정과 두려움 등 더 다양하고 복잡한 주제를 탐구하기 시작했다. 이러한 변화를 통해 작품은 더 이상 공통의 경험을 공유하는 관객의 심리적 공감에 국한되지 않고, 인간과 자연, 우주로 확장되게 되었다.

그렇게 예술적 개념을 재구성하기 위해 다음과 같은 작업을 수행했다. 첫째, 예술 작품을 인류학, 사회학, 미학, 미학체계를 통해 분류했다. 이 부분은 본인의 창작 작업에서 영감과 콘셉트를 조율하는 데 중요한 부분이다.

본인은 예술 작품은 예술 작품의 표현 형태에 따라 두 가지 범주로 나누어져야 한다고 생각하는데 첫번째는 미학 유형 작품이다. 그리고 두 번째는 개념 유형 작품이다. 이처럼 두 작품의 결과를 제시하는 것만으로도 서로를 포괄한다고 볼 수 있다. 예를 들어, 고대 그리스 조각품 역시 인성과 신성이 혼합된 빛으로 가득 차 있어 신이 인간이라는 휴머니즘의 빛을 반영했다. 또 다른 예는 작품을 선보일 때 미학을 고려하는 현대미술의 개념 작품이다.

아서 단토(Arthur Danto)의 유명한 논문인 <예술의 세계(The Artworld)>를 보면 그는 외관이나 기법에 기초한 예술에 대한 전통적인 정의가 부적절하다고 언급했다. 그는 예술 작품의 예술성이 외부의 미적 속성이나 제작 기법에 의해 결정되는 것이 아니라 예술계 내에서 이해되고 인식되는 방식에 의해 정의된다는 개념을 제시했다. 이러한 관점은 예술 작품을 분류하는데 있어 새로운 생각을 제공했다. 단토는 ‘예술 모방’ 이론으로 자신의 관점을 설명했다. 그는 시각적으로 구별할 수 없는 두 개의 대상이 있고 그 중 하나는 예술계에서 예술 작품으로 간주되고 다른 하나는 그렇지 않은 경우 차이점은 예술 이론의 맥락과 해석에 있다고 말했다. 이런 식으로 예술은 더 이상 고유한 속성이 아니라 문화적, 사회적 합의가 된다. 단토의 이론은 예술작품에 대한 인식이 일정한 예술 이론과 역사적 배경 속에서 형성된다는 점을 지적했다.

단토의 이론에 따르면, 예술 작품의 분류와 이해는 외적인 형태나 아름다움에만 국한되어서는 안 되며, 그것이 전달하는 내면의 생각과 사상에 기초해야 한다. 예를 들어, 그림의 가치는 그림의 색상과 구성의 아름다움뿐만 아니라 그것이 전달하려는 메시지, 감정, 생각에도 있다. 따라서 예술 작품을 분류할 때는 작품의 철학, 개념, 미술사에서의 위치를 고려해야 한다. 단토에 따르면 미술계의 변화와 미술사의 발전은 미술품 분류에 영향을 미쳤다. 예술 작품의 가치와 의미는 사회·문화적 환경과 시대적 배경에서 복합적으로 구성된다. 이러한 이해 방식은 예술에 대한 더 넓은 관점을 제공하여 예술 작품의 분류를 더 이상 단일하고 고정된 구분이 아닌 다양하고 역동적인 시스템으로 만든다.

그러나 아서 단토의 분류 방식은 미술 평론가나 관객의 관점에서 본 것이다. 예술가의 입장에서 보면 이 점이 바로 반대하는 부분이 된다. 왜냐하면

평가 기준의 설정은 작품, 즉 예술적 표현의 결과인 작품을 기준으로 하기 때문이다. 사실, 결과적으로 작품을 선보이는 것은 예술가에게 가장 중요하지 않다. 예술가에게 있어서 가장 중요한 부분은 창작의 출발점이다. 예술 작품을 분류하는 중요한 요소인 예술을 만들기 위해 작품이 선행되는 지점은 예술 작품을 분류하는 중요한 요소이다.

본인이 정의하는 예술 작품의 분류는 다음과 같다. 첫째, 미학을 전제로 창작된 예술 작품은 미학을 원동력으로 삼아 작품의 질을 측정하기 위해 모든 미의 기준을 신중하게 고려하는 경향이 있다. 이런 종류의 작품은 종종 대중에게 다가가기 쉽고 아름다움에는 경계가 없다. 그리고 이런 아름다움은 외부만 포함하는 것이 아니라 내부도 포함한다. 이는 사물, 언어 등에 국한되지 않으며, 시대에만 국한되지도 않는다.

둘째, 개념과 관점을 원동력으로 삼아 만든 작품이다. 이러한 작품은 철학을 담고 있을 뿐만 아니라, 사회학, 윤리학, 생물학 등 일반 사람들이 접근하기 어려운 분야도 포함하고 있어 복잡하고 모호한 경우가 많다. 이는 어떤 면에서는 청중의 공감을 제한하기도 한다.

예술 작품을 이렇게 분류한 이유는 그래야만 개념에서 출발한 작품과 미학에서 출발한 작품을 구별할 수 있기 때문이다. 개념을 출발점으로 하는 작품은 극치의 세계관의 표현을 추구해야 하고, 미학을 출발점으로 하는 작품은 미학을 출발점으로 삼아 극치의 아름다움을 추구해야 한다. 여기서 출발점을 거듭 강조하는 이유는 창작 과정에서 세계관의 표현과 아름다움 추구가 서로 얽혀 있기 때문이다. 미학에서 출발한 작품이 세계관의 표현을 추구할 수 없고, 세계관의 표현을 추구하는 작품이 미학을 갖지 못하는 것은 아니다. 이러한 얽힘은 필연적이고 창작 과정에서 하나가 되겠지만, 과정이나 결과보다 출발점이 훨씬 더 중요하다. 그 이유는 다음과 같다.

첫째, 예술 작품의 출발점은 창작의 본래 의도와 방향을 정의하며, 이는 창작 과정에서 작가의 선택과 결정에 영향을 미치고 작품의 최종 형태를 형성한다. 둘째, 창작의 출발점을 정하는 것은 예술가의 창작 동기와 창작 목표를 명확히 하는 데 도움이 되며, 이는 예술가의 실제 창작 과정을 안내할 뿐만 아니라 예술의 길에서 방향성과 일관성을 유지하는 데에도 도움이 된다. 예술 작품의 출발점은 예술가가 작품을 만들 때 선택하는 재료, 기술 및 스타일에도 영향을 미친다. 개념으로 시작하는 작품은 실험적이거나 비전통적인 재료와 방법을 사용하는 경향이 있는 반면, 미학으로 시작하는 작품은 전통적인 기법과 시각 효과에 더 중점을 둘 수 있다. 셋째, 예술 작품 창작의 출발점은 미술 평론가와 관객에게 작품을 평가하고 비평하는 기준을 제공하여 작품의 깊은 의미와 예술적 가치를 더 잘 이해할 수 있도록 도와줄 수 있다. 예술의 출발점을 분류함으로써 내가 왜 미학을 출발점으로 선택하지 않고 개념을 출발점으로 선택했는지 명확하게 설명할 수 있다.

첫째, 미학에 기반한 작품은 고정된 창의적 패턴을 쉽게 형성할 수 있다. 미학에서 출발하는 어떤 창작 방식에 익숙해지거나, 작품이 어떤 미적 언어로 관객이나 시장에 받아들여질 때, 그 창작의 방식은 고정된 인식과 관성이 계속 '되어지는' 것이다. 이런 계속성은 창작의 형태를 제한하고, 결과적으로 보면 수렴적인 언어를 보이는 경우가 많다. 본인은 바로 이러한 수렴적인 언어를 피하려고 하는 것이다.

둘째, 미학을 중심으로 한 작품은 조형 능력, 조소 능력, 공간 이해, 신소재 탐구 등 측면에 중점을 두는 경우가 많다. 위의 능력 중 처음 두 가지는 오랜 시간 동안 많은 연습을 통해 습득되는 반면, 세 번째는 타고난 재능에 의해 결정되고 네 번째는 과학의 발달로 인해 생겨난다. 예술가는 현대 미술로 자신의 생각을 표현하는 방법을 배워야 하며, 이 표현은 반복된 훈련

을 통해 습득한 기술보다 높고, 예술적 재능보다 높고, 과학 기술의 발전보다 높아야 한다.

셋째, 미학에 기반한 작품은 창작 과정에서 혼돈의 상태에 놓이는 경향이 있으며, 이는 종종 작가의 개인적인 직관, 감정 및 내적 경험에 더 많이 기반하는 창작 방식이다. 이는 즐거운 작업을 만들 수 있지만, 이러한 창작 과정에는 명확한 이론적 틀과 깊은 이념적 탐구가 부족할 수 있다. 미학을 바탕으로 한 예술 작품은 작가 개인의 미적 감각과 주관적인 감정을 더 많이 반영할 수 있으며, 이러한 주관성으로 인해 작품이 보다 일반적이고 보편적인 개념과 아이디어를 전달하는 데에는 한계가 있을 수 있다. 미학을 출발점으로 삼는 작품은 형식적, 기술적 완성도에 초점을 맞추며 사회, 정치, 철학과 같은 더 깊은 주제를 충분히 탐구하지 못할 수 있다. 이와 반대로, 개념에서 출발하는 예술 작품은 일반적으로 이러한 심오한 주제에 대한 탐구와 성찰에 더 중점을 둔다. 마지막으로, 미학적 지향 예술 창작은 엄격한 논리적 구조와 체계적인 사고보다는 즉흥적인 창의성과 자유로운 상상력에 더 중점을 둔다. 이러한 접근 방식은 창의성을 자극할 수는 있지만 복잡하고 심오한 아이디어를 전달하는 데에는 한계가 있을 수 있다.

그래서 본인은 창작의 출발점을 개념으로 삼았다. 왜냐하면 재창작의 과정에서 계속해서 나를 깨어있도록 해주기 때문이다. 이를 토대로 분류 방법을 명확히 한 후, 이 창작 방식을 활용한 첫 번째 작품은 2020년 말에 창작하고 2021년 초에 개인전을 열었던 작품 <세계>였다.

### 3) <세계>와 <링크>가 가져온 변화

#### ① <세계>세상과 나의 교감

<World>라는 작품은 변화된 이론을 적용하여 창작한 첫 번째 작품인데, 이 작품을 통해 본인 작업의 큰 변화를 볼 수 있다.

여기서 가장 먼저 언급해야 할 것은 이 작품에 대한 영감의 원천이다. 그것은 바로 무서운 악몽이었다. 이 꿈은 두 부분으로 구성되어 있다. 첫 번째 부분은 회색 안개 속을 걷고 있다. 안개 속에는 산과 강, 숲이 있지만 단지 느낌일 뿐 눈으로 볼 수는 없다. 발 아래의 회색 땅은 회색 돌가루로 이루어져 있다. 걷는 동안 사람 같은 생물이 걸을 지나가는 것을 계속 느꼈다. 이런 방식으로 묘사한 이유는 스쳐가는 생물들 각각의 구체적인 모습을 명확하게 볼 시간이 없어서 막연한 느낌으로만 기술한 것이다. 그들은 같은 키, 같은 체형, 같은 회백색 피부를 가지고 있고, 같은 걸음을 걷고, 같은 속도를 사용하여 계속해서 스쳐 지나가고 심지어 충돌하기도 했다. 마음속 깊은 곳에서부터 두려움이 밀려와 깨어나려고 했지만 깨어나지 못했고, 거대한 입을 가진 얼굴이 머리 위의 회색 안개를 뚫고 나를 덮치는 순간 깨어났다. 깨어난 후 즉시 끝없는 회색, 똑같은 사람들, 공포스러운 거대한 얼굴 등 이 꿈에서 기억할 수 있는 모든 것을 기록하기 시작했다. 그러다가 다시 졸음이 몰려왔고 이 꿈의 두 번째 단계에 들어갔다. 선명하게 기억나는 첫 부분은 어두운 공간에 계속 떨어졌다는 것이고, 또 다른 부분은 어둠으로 가득 찬 작은 집이었다. 앞은 보이지 않지만 주변의 모든 것을 명확하게 인식할 수 있었다. 내 주위에는 팔, 다리, 머리, 몸통 등 인간의 유해가 담긴 셀 수 없이 많은 투명한 봉투가 걸려 있었다. 하나씩 봉투 안에 조심스럽고 섬세하게 밀봉되어 있었다. 그리고 분명하게 녹슨 냄새를 맡을 수 있었다.

끝이 없어 보이는 이 봉투들을 계속 밀고 앞으로 나아갔고, 마침내 하늘을 압도하는 거대한 몸이 양반 다리를 하고 앉아 있는 것을 보게 되었고, 그 압박감으로 인해 바로 꿈에서 깨어났다. 잠에서 깨어난 후, 나는 꿈 속의 모든 요소를 주의 깊게 분석했다.

그 꿈에서는 모든 것이 회색 안개에 휩싸여 끝없는 안개 속에 갇혀 빠져 나갈 길을 찾을 수 없는 것 같았다. 흐릿한 형상들은 마치 모두 같은 틀로 만들어진 것처럼 나를 지나쳐갔다. 그들은 영혼이 없는 몸과 같았고, 생김새는 같았으며, 어떤 개성도 특징도 없었다. 이러한 상황은 나에게 깊은 외로움과 절망감을 느끼게 했다.

이 형상들은 현대 사회에서 개성이 상실되는 것에 대한 나의 두려움과 고민을 담고 있다. 빅데이터 시대에는 개인의 선호, 관심, 심지어 생각까지도 끊임없이 동일해진다. 동질화된 온라인 콘텐츠로 인해 자기 자신을 잃게 된다. 스쳐 지나가는 이 인물들은 이러한 개성 상실의 상징이다. 그들은 빅데이터의 동질화로 독립적인 사고와 개성을 상실한 사람들을 상징한다.

본인은 예술 작품에서 개성과 독창성을 추구하려고 노력하였다. 작품을 통해 나만의 독특한 관점과 감정을 표현하고 싶었다. 하지만 이 꿈은 아무리 노력해도 주변의 세상이 같은 방향으로 나아가고 있는 것 같다는 것을 알려주는 것 같았다. 이러한 추세는 사람들의 개성을 제한할 뿐만 아니라 예술 작품이 기존의 틀과 규범을 깨는 것을 더 어렵게 만든다.

그 모호한 형체는 세상에 대한 나의 감정을 직관적으로 반영한 것이다. 빅데이터가 주도하는 사회에서는 진정한 개성과 창의성을 가치있게 여기고 인정하기가 점점 더 어려워지고 있는 것 같다. 이 두려움과 불안은 내 마음 속에 계속 쌓여갔고, 마침내 꿈속에서 터져나왔다. 그러다가 안개를 뚫고 나오는 그 거대한 얼굴의 모습이 꿈에서 보니 유난히 무서웠던 것 같다. 이는

미래에 대한 내면의 두려움과 현실의 압박감이 구현된 것이라고 생각한다. 예술 창작을 향한 길에서 본인은 종종 불확실함과 불안함을 느낀다. 사람들이 작품을 이해하지 못하고 노력이 헛되게 될까봐 두려웠다. 이 거대한 얼굴은 내면의 두려움을 가장 직관적으로 표현한 것이다.

어두운 공간에 계속해서 떨어지는 느낌은 미래에 대한 불확실성과 무력감을 더욱 심화시켰다. 떨어질 때는 끝도 없고 방향도 없어 마치 예술에서 느끼는 혼란과 같았다. 어디로 가는지 모르고 모든 것이 어디서 끝나는지 모른다.

그리고 그 어두운 공간은 인간의 유해가 담긴 셀 수 없이 많은 투명한 봉투들로 둘러싸여 있었다. 이는 모두 미래 인류의 의족과 같으며, 동일한 외모와 동일한 질감을 가지고 있었다. 여기에서 본인은 깊은 두려움과 슬픔을 느꼈다. 투명 봉투에 밀봉된 이 신체들은 단지 개인이 아니라 미래의 사람들과 더 비슷하다. 모든 사람은 자신의 특징을 상실하고 빅데이터와 미디어에 의해 획일화된 상품이 되었다. 자신의 생각과 감정은 사라지고 마치 해체된 인형처럼, 신체 부위만 교체되거나 대체될 뿐이다.

본인은 예술을 통해 인간의 개성과 사회적 규범, 시장 수요 사이의 관계를 탐구해 왔다. 본인은 작품에서 간과되고 있는 인간의 독특한 경험을 담으려고 노력한다. 그러나 이 꿈에서 본 것은 극도로 표준화된 미래였다. 사람들의 몸과 마음은 마치 이 봉투 속의 신체들처럼 아무런 차이가 없었다.

예술은 개성과 독특함을 찬양하는 분야, 표준화와 동질성에 대한 반항이어야 한다. 하지만 이 꿈에서 정반대의 세계를 보았고, 깊은 절망과 도전을 느끼게 했다. 예술가로서 인간을 교체 가능한 부분으로 만드는 미래에 저항하면서 개성 상실에 대한 이러한 우려를 작품에서 더욱 강력하게 표현해야 한다는 것을 깨달았다. 그리고 녹슨 냄새는 본인의 예술 경력의 일부에 대

한 지루함이나 쇠퇴의 상징일 수도 있다. 예술가로서 때때로 지치고 상실감을 느끼며, 본인의 작품이 부패하고 있다는 느낌을 받는다.

이렇게 분석을 하니, 그 동안 직면했던 문제와 창작에 대한 흔들림과 함께 몇몇 문제들이 계속해서 나에게 질문을 한다. 왜 창작을 하는가? 개념을 창작의 출발점으로 삼는 것이 옳은 것인가, 그른 것인가? 만약 그것이 옳다면 왜 다른 사람들의 인정을 받지 못하는가? 옳지 않다면 어떻게 다른 사람들의 인정을 받을 수 있는가? 다른 사람들이 좋아하는 것을 하면 되는가? 그렇다면 다른 사람의 인정이 중요한 것인가? 중요하다면 모두가 인정할 수 있는 방향으로 변화를 줘야 하는가? 중요하지 않다면 나의 창작의 목적은 무엇인가? 궁극적으로 내가 관객들에게 주고 싶은 것은 무엇인가? 관객은 내 관점을 어떻게 받아들이고 작품을 이해해야 할까? 이러한 질문이 끊임 없이 다가와 숨이 막힐 지경이었다.

본인은 동일성, 규칙으로 가득한 세계를 혐오한다. 우리가 살고 있는 이 시대는 기술의 경이로움과 정보의 바다로 가득 차 있지만 무의식적으로 가장 소중한 것, 즉 개성을 잃어버린 것 같다. 어디서나 볼 수 있는 유사성은 물질적 차원의 단조로운 반복일 뿐만 아니라 정신적, 문화적 차원의 동질성이기도 하다.

주위를 둘러보면 깊은 단조로움과 지루함이 보인다. 이는 거리 광고판과 상점 창문 뿐만 아니라 사람들의 말과 행동에도 반영되어 있다. 모두가 같은 패션을 추구하고, 같은 오락을 즐기고, 심지어 비슷한 견해와 감정을 표현한다. 이것이 정말로 모든 사람의 마음 속 깊은 곳에 있는 진정한 자기 표현인지 궁금해지기 시작했다. 더욱 걱정되는 것은 빅데이터 시대가 도래하면서 이러한 융합이 더욱 뚜렷해졌다는 점이다. 사람들의 선호도, 습관, 심지어 생각까지도 빅데이터를 통해 포착, 분석되어 사람들의 행동과 선택

을 형성하는 데 사용되는 것 같다. 내가 농구를 좋아하는 것처럼 빅데이터는 계속해서 농구 관련 콘텐츠를 추천해주며, 무의식적으로 나의 흥미와 시간 배분에 영향을 미친다. 이에 대해 의문이 생겨나기 시작했다. 이렇게 추천된 콘텐츠가 정말로 나의 가장 깊은 소망인가? 아니면 과거 행동 데이터를 기반으로 한 예측인 빅데이터 알고리즘의 산물인 것인가?

본인은 이러한 ‘흥미’에 의해 제어를 받는 상태가 실제로는 개성과 자유의지의 상실이라는 것을 깨달았다. 끊임없이 강화되는 선호에 사로잡혀 새로운 것을 탐색하고 독립적인 의견을 형성하는 능력을 상실하게 된다. 시간과 관심은 알고리즘에 의해 포착되고, 삶은 미리 설정된 경로에 의해 통제된다. 이는 개인의 성격 발달을 제한할 뿐만 아니라 사회적, 문화적 다양성과 창의성을 저해한다.

예술 창작 분야에서 이러한 융합과 제어의 상태는 특히 우려스럽다. 예술의 본질은 개성의 표현과 혁신적인 탐구에 있는데, 빅데이터의 영향으로 예술 창작 역시 융합의 위험에 직면해 있다. 예술가는 시장과 패션 트렌드에 부합하고 대중의 취향에는 맞지만 개성이 부족한 작품을 만들게 될 수 있다. 이는 작품의 독창성과 깊이를 감소시킬 뿐만 아니라, 작가의 진정한 자아 표현 능력을 제한하기도 한다.

그렇기 때문에 본인은 외부적인 힘에 의한 이러한 창작 방식에 반대한다. 예술의 가치는 개인의 독특한 관점과 깊은 감정을 반영하는 능력에 있다고 생각한다. 예술가로서 개인은 창작의 자유에 대한 외부의 제한에 저항하고 진정한 자기표현을 추구하기 위해 노력해야 한다. 비록 대중적이지 않거나 대중과 다른 길을 택하더라도 자신의 정체성을 재발견하고 확인하고, 자신만의 목소리로 창작을 해야 한다.

그래서 대중이 받아들이지 않을 수도 있는 나를 받아들이고 나 자신과 화

해하는 깨달음을 얻었다. 이런 이유로 본 시리즈 작품들에서는 미학과 관객의 감정보다는, 자신이 말하고 싶은 것, 이해하고 싶은 것, 작품의 모든 요소를 어떻게 다뤄야 하는지, 말하고자 하는 것을 명확하게 하기 위해 고민하고 결정했다. 이렇게 진정한 의미의 ‘첫 번째’ 작품인 <세계>가 탄생했다.

이 시리즈 작품은 시기별로 두 부분으로 나눌 수 있다. 첫 번째는 2021년 1월 798에 전시한 작품이며, 두 번째는 2021년 4월 청두에서 열린 전시회 <태변 蛻變>에서 전시한 작품이다. 첫 번째는 회화와 조각으로 구성된다. 먼저 회화와 조각이 포함된 첫 번째 부분부터 살펴보겠다. 해당 전시 기간에는 중국의 방역 정책으로 인해 작품의 주요 부분이 공장에 묶여 꺼낼 방법이 없었다. 다행스럽게도 작은 조각과 그림들은 우편을 통해 겨우 제 시간에 전시장에 도착했다.

전시에서는 조각 전체를 하나의 그룹으로 전시했으며, 조각품 전체의 이름은 <World-Uprising>이다. 제목을 이렇게 지은 이유는 다음과 같다.



작품도판14) 황티에저,〈World-Uprising〉,가변 사이즈, 수지, 나무, 2021

〈World-Uprising〉에는 세 개의 조각이 포함되어 있으며, 그 중 하나가 〈World-Array〉이다. 조립한 ‘자아’를 검은색과 흰색의 두 부분으로 나누고 같은 위치에 있는 검은색과 흰색의 두 부분을 같은 자세로 세워 높은 단에 두고 마주 보게 했다. 높은 단 아래에는 부러진 팔다리가 무수히 널려 있다.

이 조각은 다음과 같은 의미를 갖는다. 첫째, 현실 세계의 다양한 경계에 대한 깊은 성찰이다. 이 시리즈에서는 사회의 엄격한 이분법을 시각적으로 해석하기 위해 〈World-Array〉를 만들었다. 균일한 자세를 지닌 흑백 조각들은 춤추는 정사각형 배열을 이루며, 마치 질서와 혼돈, 규칙과 자유라는 대결의 영원한 문제를 묵묵히 이야기하고 있는 듯하다. 물리적인 형태의 표현일 뿐만 아니라 세상의 도덕적, 법적 기준을 상징하는 것이기도 하다.

흑백은 단지 색상의 대비일 뿐만 아니라 세계 개념의 축소판이기도 하다.

이는 사회에서 명확하게 구분된 도덕 규범을 나타내며 인간 행동에 대한 엄격한 지침이다. 본인은 작품에서 회색의 존재를 의도적으로 무시했다. 회색이 중요하지 않아서가 아니라 그것이 불확실성, 모호한 인간 본성을 나타내기 때문이다. 이러한 극단적인 대비를 통해 관객이 무심코 간과하고 있는 회색 영역에 대해 생각해보게 하였다. 현실 세계에서 사람들은 사물에 대해 충분히 이해하지 못한 채 성급하게 꼬리표를 붙이는 경우가 많으며, 그러한 판단은 불완전한 논리와 합리성에 기초한 경우가 많다. 본 작업은 이러한 현상에 대한 사람들의 인식을 높이고 단순한 진실을 찾도록 안내하려고 시도한 것이다.



작품도판15) 황티에저,〈World-Array〉,가변 사이즈, 수지, 나무, 2021

높은 단 아래 흩어져 있는 신체들은 도덕과 법체계를 확립하는 과정에서 파괴되고 망각된 것들을 비유한 것이다. 이러한 불완전성은 규칙의 가혹함

을 나타낼 뿐만 아니라 완벽주의에 대한 풍자이기도 하다. 가장 고귀한 규칙 조차도 종종 침묵하고 잊혀지는 희생이 있다는 것을 상기시켜준다. 이 부서진 부분들은 한때 높은 단상에 서 있는 흑백 조각의 일부였을 수도 있지만 소위 ‘완벽한’ 상태에 도달하는 과정에서 버려졌던 것이다. 이는 완벽함에 대한 질문을 제기한다. 진정한 완벽함이란 존재하는 것인가? 그렇다면 그 대가는 얼마인가? 희생과 고통을 통해서만 존재의 의미를 인식할 수 있는가?

그 중 빨간색 인형 머리를 추가한 것은 작품 전체에 새로운 차원과 깊이를 선사한다. 빨간색은 열정, 힘, 심지어 위험까지 상징하며 흑백의 세계에서 강한 존재감을 강조한다. 이 빨간 인형 머리는 자신과 내면의 정신, 예술적 신념을 상징한다. 변화의 선구자처럼 흑백 조각의 선두에 서서 개념의 변화와 사회의 진보를 선도하고 있다. 빨간 인형의 존재는 흑백 조각의 시각적 균형을 깨뜨릴 뿐만 아니라, 더 중요한 것은 세계의 고정관념에 도전한다는 점이다.

빨간 인형의 역동적인 자세와 방향은 다른 조각품들과 대조를 이루며 관객에게 다음과 같은 메시지를 전달하는 것처럼 보인다. “규칙과 전통적인 개념이 지배하는 세상에서도 누군가는 용감하게 일어나서 새로운 아이디어를 제안해야 한다.” 본 시리즈 작품은 사람들이 현 상태에 의문을 제기하고, 아직 발견되지 않은 가능성을 탐구하며, 개인의 가치와 사회적 진보를 실현하도록 격려하는 것을 목표로 하였다. 이 빨간 인형을 통해 예술과 삶에 대한 태도, 즉 현상에 안주하지 않고 끊임없이 혁신과 변화를 추구하는 태도를 표현하였다.

작품 <World-Array>에서 흑백 인형의 배열은 세계 개념 속의 극단적인 대립을 나타내며, 사회의 엄격한 사물 분류와 도덕과 법에 대한 명확한 정

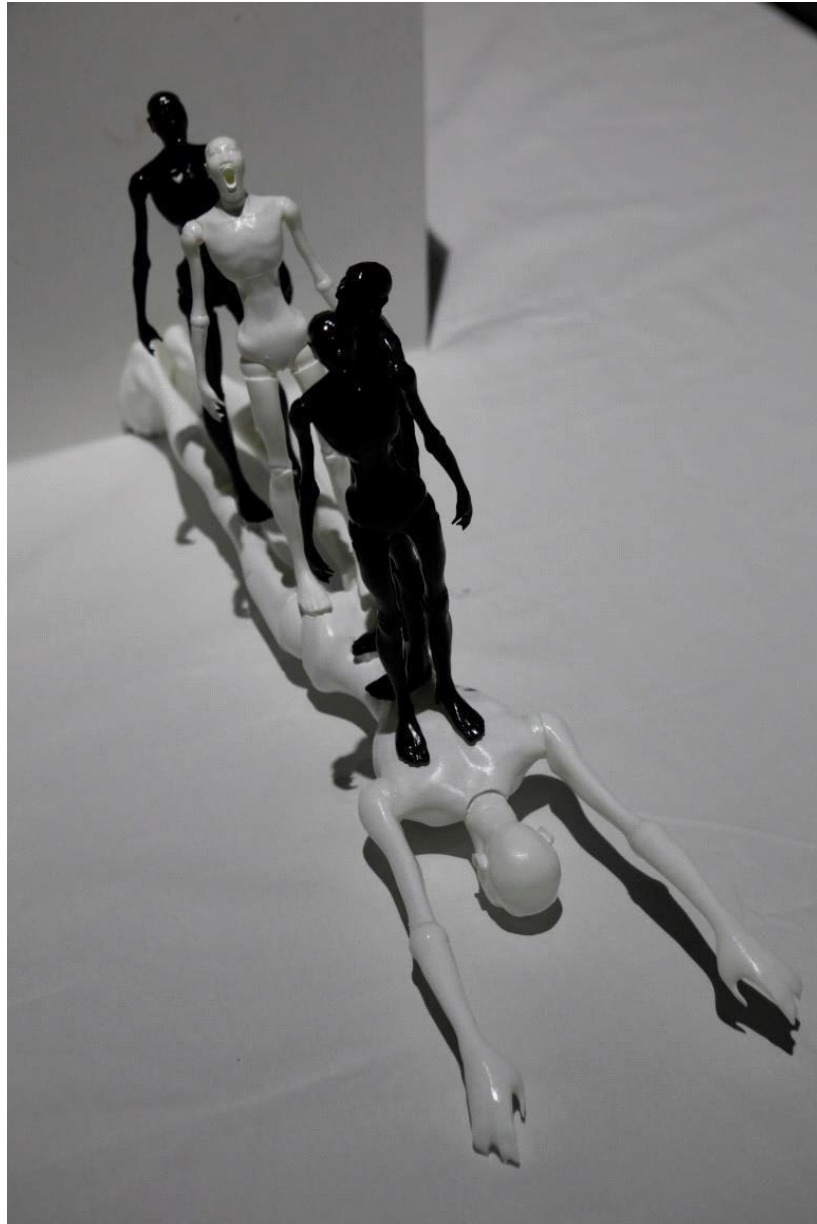
의를 상징한다. 검은색은 엄격한 규칙과 권위에 대한 억압을 나타내고, 흰색은 합리적 평온함과 순수함의 이상을 반영하였다. 두 색의 대립은 사회적 정상성의 갈등과 분열, 그리고 그 속에서 개인의 투쟁과 적응을 보여준다.

빨간 인형 머리는 예술가로서 이 세상에 대한 본인의 반응이다. 흑백 세계의 가장 자리에 서서 이러한 고정된 개념에 도전하고 기존 규칙과 제한을 깨려고 노력하는 것이다. 열정과 변화의 색인 빨간색은 예술과 사회에 대한 개인적인 불만과 새로운 아이디어와 가능성에 대한 끊임없는 추구를 나타낸다. 정적인 흑백 사이에 있는 이 형체는 역동적이고 변화를 열망하며 관객에게 인식할 수 없는 회색 영역을 탐색하고 흑백 사이의 대립을 초월하는 복잡성과 다양성을 이해하도록 만든다.

이 빨간색의 존재를 통해 예술 창작에 있어 본인의 위치도 반성하게 된다. 인간의 본성과 사회의 광활함을 탐구하면서 진정한 다양성과 복잡성이 흑백으로 정의할 수 있는 것 이상으로 확장된다는 사실을 발견했다. 이 빨간 인형은 이 세상에서 자기 표현을 찾기 위한 나의 여정, 이해하고 묘사하고자 하는 인간성의 깊이와 폭을 표현한 것이다. 그것은 작품의 일부일 뿐만 아니라 내면 세계에 대한 반영이자, 현실 세계에 대한 반영이자 초월이기도 하다. 끊임없이 변화하고 발전하는 이 세상에서 전진하는 힘, 현상에 만족하지 않고 항상 발전을 추구하는 힘을 나타낸다.

두 번째 작품인 <World-Aircraft carrier>는 자아에 대한 다차원적 탐구를 예술적 해석을 통해 시각적으로 표현한 작품이다. 거대한 '나'는 작품에서 팔다리를 뺀어 그 위에 있는 많은 작은 '나'를 지탱하며, 이는 개인 존재의 물리적 기초인 신체를 상징한다. 빛과 희망으로 가득찬 긍정적인 생각이든, 어둠 속에 숨어 내 마음을 괴롭히는 부정적인 생각이든 내 생각과 감정을 담고 있다. 이 작은 '나'는 내면 세계의 다양한 측면을 나타내며, 인간의

생각이 항상 내 안에서 형성되고, 싸우고, 화해하는 것처럼 내 몸에도 공생적으로 존재한다.



작품도판16) 황티에저,〈World-Aircraft carrier〉,가변  
사이즈, 수지, 나무, 2021

이 공생 관계에서 몸에 대한 마음의 강력한 힘을 경험했다. 모든 결정, 모든 감정, 모든 꿈은 내 정신이 주도하며, 그 힘은 내 몸을 앞으로 나아가게 한다. 그러나 이 힘은 육체에 의해 똑같이 제한되며, 육체적 존재의 현실은 정신의 자유로운 비행에 제약을 가한다. 이 모순된 관계는 마치 기생적인 현상과도 같다. 몸과 마음은 상호의존적이며 서로를 제약하고 있으며 끊임 없이 충돌한다. 내 몸은 내 생각을 담는 그릇이고, 내 생각은 그 그릇의 한계를 뛰어넘으려 한다.

작품 제목으로 <Aircraft carrier>를 선택한 것 역시 이 복잡한 관계를 비유한 것이다. 현실 세계에서 항공모함은 광활한 바다를 가로지르는 수많은 비행 기계를 탑재하여 강력한 힘과 억지력을 과시할 수 있는 강력한 적재 도구이다. 작품에서 몸은 삶의 바다를 건너 온갖 영적인 것들을 운반하는 운반 도구이다. 항공모함에서 이륙하는 비행기처럼 정신은 개인의 특성을 드러내고, 개성의 힘을 발산하며, 미지의 공간을 탐색한다. 육체와 정신의 이러한 관계는 본인의 예술적 탐구의 핵심으로 제한된 물리적 존재 속에서 무한한 영적 추구를 표현하는 방법이다.

세 번째 작품 <World Fall>은 꿈속에서 사람들이 경험하는 무중력 상태를 탐구하였다. 이 상태에는 육체적 무중력과 영적 무력함이 모두 포함된다. 매달린 조각과 벽에 드리운 그림자는 현실뿐만 아니라 정신적이고 영혼적인 차원에서도 존재하며 사람의 마음 깊은 곳에서 꿈의 현실을 제시한다. 이런 종류의 작업은 세상 속에 존재하는 나 자신의 상태를 표현한 것으로 모든 작품은 본인이 표현하고 싶은 주제를 반영한 것 같다. 마치 춤을 추는 듯 떨어지는 몸과 그림자는 모두 이 세상의 모든 육체와 영혼이 동질화의 추세로 점차 심연으로 떨어지고 있음을 반영한다. 미래의 방향을 보지 못하고 떨어지는 이 느낌은 불안과 공포를 가져온다.



작품도판17) 황티에저,〈World-Fall〉,가변 사이즈, 수지, 나무, 2021

〈World-Fall〉의 형태는 공중에 매달려 무력하면서도 자유로운 역동적인 낙하 자세를 보여준다. 이러한 모양 중 일부는 어려움을 겪고 있는 것처럼 보이지만 어떤 것은 자유롭게 떨어지는 것 같다. 공간에서의 분포와 자세는 어려움에 직면했을 때 사람들의 다양한 심리적 반응을 반영하였다. 실체이든 그림자이든 각각의 조각은 소리 없는 외침을 하고 있는 듯하며, 삶에서 느끼는 무력감과 통제력 상실을 표현하려고 한다.

작품 속 ‘나’는 모두 낙하를 경험하고 있다. 이것은 육체적인 상태일 뿐만 아니라 영적인 경험이기도 하다. 그것들은 내면의 깊은 두려움과 불안감, 끊임없이 변화하고 불확실한 세상에 대한 성찰을 나타낸다. 〈World-Fall〉에

서는 그 순간의 두려움, 놀라움, 안도감, 심지어 묘한 미감까지 얽혀 이 작품의 핵심을 이루고자 했다.

이 조각들과 그림자들은 본인의 다중 정체성이자 상태와도 같다. 때로는 밝을 때도 있고, 흐릿할 때도 있지만 떼려야 뗄 수 없는 관계이다. 인간의 다양성과 마찬가지로 사람들은 강할 수도 있고 취약할 수도 있고, 희망으로 가득 차 있을 수도 있고 절망에 빠질 수도 있다. 이러한 복잡한 감정과 상태는 공중에 떠 있는 ‘나’와도 같다. 그들은 언제든지 심연에 빠질 수도 있지만 동시에 날아갈 가능성도 찾고 있다.

<World-Fall> 시리즈의 매달린 조각들은 물리적인 경계를 초월한 마음의 상태를 형상화하고 있으며, 무게감이나 구속 없이 공중에서 춤을 추는 듯하다. 이러한 몸과 그림자는 독특한 방식으로 인간 경험의 무중력, 즉 육체적 인식을 초월하고 감정과 인지의 깊이를 감동시키는 영적인 무중력을 보여준다. 각각의 신체 자세는 개인적인 경험의 해석이다. 이는 삶의 다양한 단계에 대한 나의 성찰을 나타내고 모든 ‘낙하’는 성장과 변화의 상징이다.

작품에서 빛과 그림자의 상호작용이 이러한 경험을 더욱 향상시킨다. 벽에 투영된 그림자는 현실과 허구의 경계를 모호하게 만든다. 그것은 실체의 연장일 뿐만 아니라 존재 상태의 투영이기도 하다. 이 그림자들은 각자의 내면의 목소리처럼 때로는 명확하고 때로는 모호하게 그들만의 이야기를 전하는 것 같다.

<World-Fall>에서 매달린 인물은 개인의 심리적 상태를 나타낼 뿐만 아니라 인류의 미래에 대한 깊은 고민을 나타낸다. 뉴미디어의 영향으로 개인의 고유성은 동질성으로 인해 점차 침식되는 듯하다. 하늘에서 떨어지는 조각과 벽에 드리워진 긴 그림자는 본인의 고민을 반영하고 있다. 디지털 시대에 밀려 사람들의 생각과 행동, 심지어 꿈까지도 점점 경계가 불분명해지

고, 독특한 색채를 잃고 있는 것은 아닐까?

이러한 고민은 사회에서 개인의 위치에 관한 것뿐만 아니라 인류 전체의 운명에 대한 성찰이기도 하다. 이러한 낙하 형태를 통해 뉴미디어가 어떻게 무의식 중에 인식론을 형성하고, 세계관을 어떻게 미묘하게 변화시키는지 탐구하려고 노력하였다. 몸의 모든 몸짓, 투영의 모든 굴곡은 뉴미디어에 의해 유도되는 동질적인 이야기를 말하며, 이는 집단적 잠재의식과 이 현상에 대한 본인의 예술적 반응을 묘사한 것이다. 본인은 이 시리즈를 통해 눈에 보이지 않는 변화에 대한 사람들의 인식을 일깨우고, 관객들이 간과했던 개인차와 깊은 가치관에 대해 질문하고 탐구하고 재정립하도록 하고 싶었다.

이번에는 전시에서 선보인 회화에 대해 이야기하겠다. 먼저 본인이 가장 좋아하는 판화 작품인 <꽃>이다. <세계> 시리즈의 연장선인 <플라워>에서는 의수/의족으로 만들어진 꽃을 볼 수 있다. 이는 <세계> 에서 묘사된 종말의 미학을 한층 더 보여줄 뿐만 아니라 현대 뉴미디어의 동질화된 미학에 대한 비판이기도 하다. 이 작품은 손과 발과 같은 인간 요소를 사용하여 초현실적인 식물 이미지를 형성했다. 이는 인간의 생물성과 기계성의 교차뿐만 아니라 개인과 집단 동질성 경향 간의 긴장된 관계를 보여준다.



작품도판18) 황티예저, <꽃(Flower)>, 200×120cm, 유화, 2021

신체의 일부를 조합하여 만든 이 꽃은 새로운 형태의 기계화된 아름다움을 선사한다. 시각적으로는 놀랍지만 마음 가장 깊은 곳에는 닿기 어렵다. <꽃>에 담긴 아름다움은 자연스럽다기보다 차갑다. 그것은 자연적이라기보다는 기술에 의해 만들어진 것이다. 선과 질감 하나하나가 너무 완벽해 생명의 자연적인 진화 흔적이 부족해 보인다. 산업화 이후 시대의 특징을 지닌 이러한 아름다움은 효율성과 표준화에 대한 현대의 추구하고 새로운 미디어 환경에서 개인이 직면한 위기를 반영한다. 디지털화와 정보 기술의 홍수 속에서 개인의 특성과 고유한 목소리는 점차 희미해지고 사라지고 있다.

작품 속 꽃은 뉴미디어 시대의 인류 문명을 상징하며, 구조적으로는 조화롭고 아름답지만, 감정적으로는 공허하고 고단하다. 이러한 모순은 아름다움의 본질에 대한 관객의 성찰을 유발한다. 아름다움은 오로지 외적인 형태로만 정의되는 것인가? 아니면 내재적인 생명력의 양분이 필요한가? <꽃>는 겉으로는 아름답지만 사실은 차가운 이미지를 사용하여 현대 사회에서 아름다움에 대한 사람들의 인식이 뉴미디어에 의해 어떻게 재구성되고 있는지를 보여줌으로써 전통적인 미적 기준에 도전하였다.

이 작업을 통해 사람들이 뉴미디어의 동질화 효과에 대해 깊이 생각하게 되기를 바랐다. SNS, 빅데이터, 알고리즘으로 정의되는 세상에서 사람들의 미적 감각, 사고, 심지어 감정까지도 무의식적으로 표준화되고 단순화되고 있다. <꽃>는 이러한 현상에 대한 본인의 예술적 반응이다. 이는 경고이자 호소이다. 끊임없이 기술이 발전하고 삶에 개입하는 시대에 어떻게 자의식을 명확하게 유지해야 하는지, 온갖 소음 속에서 어떻게 개성과 깊이를 유지할 수 있는지, 동질화 추세 속에서 어떻게 자신만의 기반을 찾을 수 있는지 고민해야 한다. 이 작품은 문제를 제기하는 것이자 답안을 탐구하는 것이기도 하다.



작품도판19)  
황티에저,〈프리스타일(Freestyle)〉,  
220×120cm, 유화 , 2021

이 밖에도 대표적인 작품으로는 <프리스타일(Freestyle)>이 있다.<프리스타일>은 반복적이고 동일한 수영 자세와 등을 돌린 주체의 중심 이미지를 통해 뉴미디어의 규칙에 있는 인간 행동의 패러다임을 구축하였다. 프로그

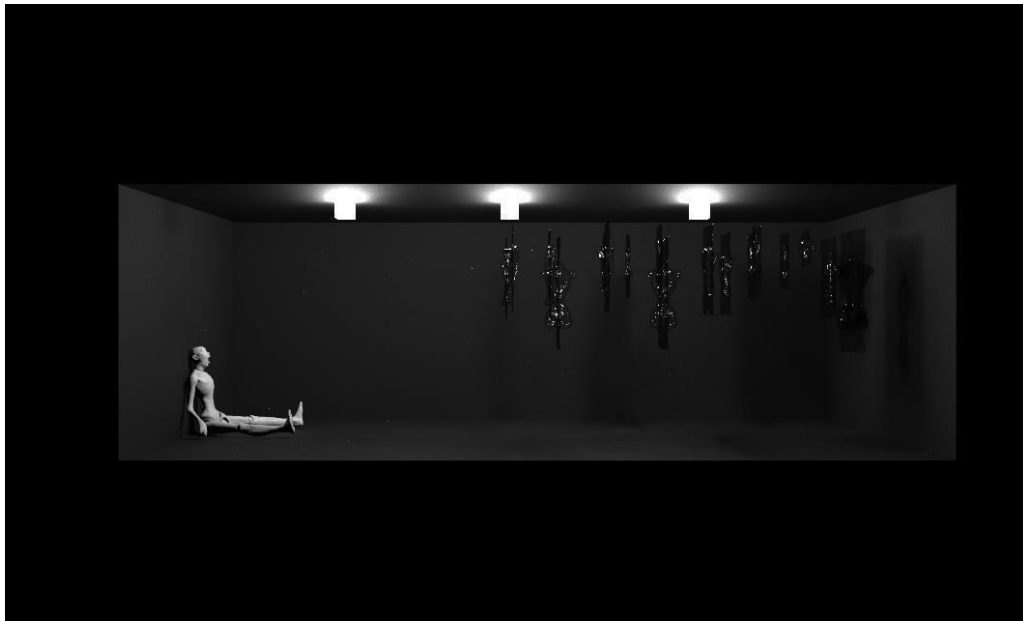
램된 지시에 따라 움직이는 로봇처럼 어두운 배경을 배경으로 펼쳐지는 이 인물들은 현대 사회에서 개인의 독립성과 자유가 점점 상실되어가는 모습을 형상화한 것이다. 각각의 수영 영법은 ‘자유’라는 개념에 대한 풍자이며, 체계적인 통제와 규율 하에서는 자유형과 같은 동작조차 기계적이고 공허해짐을 의미한다.

그럼 중앙의 민머리 인물은 개성의 상실에 대한 성찰의 수단이 되었다. 등을 돌리고 있는 그의 모습은 뉴미디어 환경에서 사람들이 직면하는 정체성의 모호함과 자기상실을 대변했다. 표정은 보이지 않지만 일련의 감정, 즉 동질화의 압박감으로 디테일한 감정이 없음을 느낄 수 있다. 이는 비웃는 듯한 웃음, 슬픈 눈물, 공허한 눈빛, 차가운 얼굴을 연상케 하며, 이는 뉴미디어의 영향으로 통일되고 표준화되고 심지어 제거되기까지 한다.

이 작품은 뉴미디어가 주도하는 집단 행동 모델에 대한 비판을 심오하게 표현하였다. 움직임의 모방일 뿐만 아니라 정신과 의지의 제한이기도 하다. 이러한 제약은 개인의 가장 사적인 공간인 몸과 마음에까지 영향을 미친다. <프리스트아일>은 보여지는 자유와 현실의 절제라는 모순된 상태를 제시하며, 현대 생활 속 인간의 내면적 고군분투와 앞으로 나아갈 방향에 대한 깊은 고민을 드러냈다.

뉴미디어로 인한 이러한 동질화 현상은 사회적 행위에 국한되지 않고 문화, 예술, 심지어 사고방식까지 침투해 왔다. <프리스트아일>은 모든 사람이 걸으려는 자유롭지만 실제로는 제한된 수영 스타일로 수영하는 세상에서 어떻게 개성을 유지하고, 다양성을 유지하고, 잠재적인 동질화 세력에 저항할 수 있는지를 생각하게 만든다. 이 작품은 기술의 발전과 미디어의 발전을 추구하면서도 개인의 가치와 인간 감성의 중요성을 잊지 말아야 한다는 경종을 울리고 있다.

첫 번째 단계 개인전을 마치고 3개월 뒤 두 번째 <세계> 작품을 만들었다. 바로 본인 꿈의 두 번째 부분인데, 마치 도살장처럼 어두운 실내의 의수/의족 제작 작업장에서 다음 단계의 복원 작업을 수행하였다. 첫째, 공간의 복원이다. 전시장에서는 완전히 어두운 공간을 복원했다. 둘째, 공기 중의 연기 냄새와 녹 냄새를 복원하기 위해 연기 제조 기계를 사용했다. 셋째, 의수/의족이 공간에 배치되는 방식을 복원하여 꿈속 장면에 맞춰 모든 의수/의족을 진공 백에 걸었다.



작품도판20) 황티에저, <World 02>, 가변 사이즈, 수지, 2022

이 전시 공간은 미래 세계에 대해 갖고 있는 깊은 고민, 즉 기술 발전이 가져올 잠재적인 소외 효과에 대한 두려움을 관람객들이 직접 경험할 수 있도록 고안되었다. 완전히 컴컴한 전시장을 걷는 관객들은 마치 작가가 구축한 꿈의 세계에 들어선 듯한 느낌을 받는다. 그곳에서는 모든 디테일이 증폭되고 모든 감각이 활성화된다. 잔잔한 연기는 시야를 흐릴 뿐만 아니라

신비롭고 알 수 없는 분위기를 더하며, 녹 냄새는 산업 황무지를 연상하게 한다. 그렇게 관객이 시대와 산업화의 변화로 인해 발생할 수 있는 생태적, 심리적 영향에 대해 생각해보도록 유도하였다. 이 공간에서는 꿈의 느낌과 미래 세계에 대한 말로 표현할 수 없는 걱정을 실제 감각적 경험으로 복원하려고 노력했다. 이 설계는 단순히 예술 작품을 전시하는 것이 아니라, 관객이 이러한 몰입적 경험을 통해 기술적 진보 뒤에 숨겨져 있을지도 모르는 인간 본성의 해체와 정신적 소외에 대해 깊이 생각하게끔 유도하였다.

이 몰입감 넘치는 장면에서 본인은 인간의 몸과 기계의 융합을 상징하는 의수/의족을 매달고 마치 시간과 공간에 의해 고립된 것처럼 진공백에 담아 현실을 초월하는 일종의 예술로 변모시켰다. 이 떠다니는 팔다리 부분은 트라우마가 있는 고요한 공간 속의 잊혀진 사물처럼 완전한 신체와 개인 정체성에 대한 본인의 해석을 담고 있다. 고요함 속에서 속삭이는 듯한 가벼운 흔들림은 잃어버린 전체를 연결하여 관객의 기억, 생명의 본질, 생물학적 활력에 대한 성찰을 불러일으킨다. 이 설계는 시각적으로 충격적일 뿐만 아니라, 고도로 기계화된 사회에서 인간의 소외된 상태와 기술이 본인에 대한 이해에 어떻게 영향을 미치고 변화시키는지 탐구하려고 한 것이다. 매달린 팔다리는 신체의 일부를 나타낼 뿐만 아니라 영혼의 단편을 상징한다. 이 조각들은 복잡한 내면 세계를 구성한다. 이 공간에서 관객은 색다른 미학을 경험하고, 첨단 기술 시대에 인간 본성이 직면할 수 있는 고독과 분열을 느끼며, 기술에 의해 점차 침식되어가는 인간의 감정과 온도를 미래 사회에서 어떻게 되찾을 수 있을지 생각해보는 시간을 갖게 된다.

이런 표현은 신체와 기계의 경계에 대한 탐구일 뿐만 아니라, 뉴미디어와 기술의 진보 속에서 인간이 직면할 수 있는 소외에 대한 성찰이기도 하다. 뉴미디어의 홍수 속에서 사람들의 몸은 점차 데이터와 코드로 변모되고, 사람들의 존재는 점점 더 가상화된다. 이 과정에서 신체의 물질성은 점차 소

떨되고, 사람들의 인식과 경험은 디지털화, 표준화되어 정보화 시대의 부속품이 된다. <세계> 시리즈의 이 부분은 이러한 변화에 대한 직관적인 반응이다. 이러한 예술적 표현을 통해 관객에게 이러한 현상에 대한 인식을 일깨우고 급속한 기술 발전 시대에 인간성과 독립성을 어떻게 유지하는지에 대한 성찰을 유도하려고 하였다.

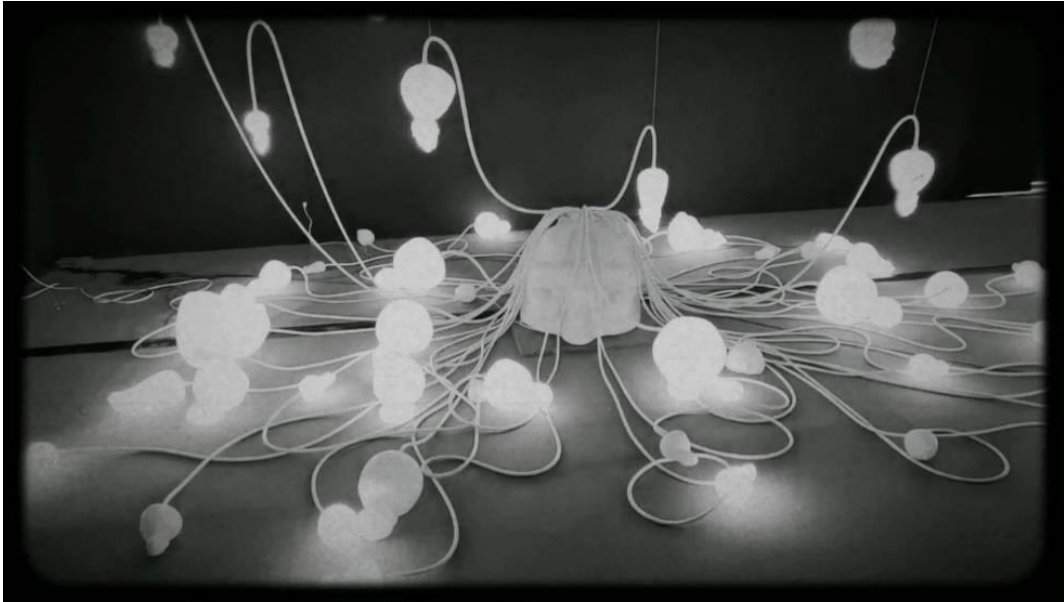
## ② <링크> 연결 의식의 바다

<세계>라는 작품에 이어 2021년에도 같은 방식으로 신작 <링크>를 만들었다. 이 작품은 <세계>라는 작품과 긴밀하게 연결되어 있고, <세계>의 또 다른 확장이기도 하다. 이 작품의 영감도 악몽에서 나왔다.

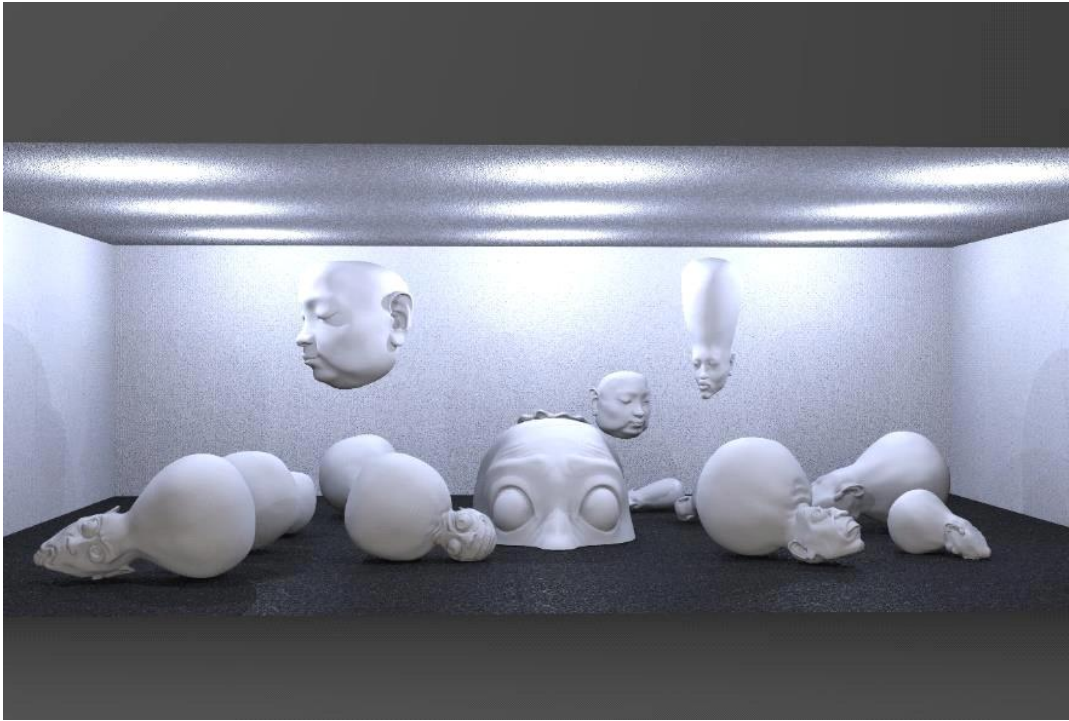
꿈속에서 본인은 공중에 떠 있었고 내 앞에는 점성을 지닌 검은 물이 있었다. 물속에는 사람처럼 생긴 거대한 누에고치가 떠 있다. 이 거대한 누에고치 주변에는 수많은 머리가 흩어져 있는데, 하늘을 날거나 물 위에 떠 있다. 거대 누에고치의 머리를 중심으로 수많은 작은 관들이 이 작은 머리들에 연결되어 있다. 이 거대한 누에고치는 깜빡거리고 호흡 리듬이 있으며 매번 눈부신 빛을 발산한다. 작은 머리에 연결된 관은 누에고치의 한쪽 끝에서 머리 쪽 끝을 향해 빛을 내며 작은 머리에 불을 밝힌다.

작품 <Link>에서는 빛과 그림자, 삶과 죽음, 고요함과 움직임이 얽혀 있는 공간, 은유가 가득한 장면으로 관객을 이끈다. 다양한 표정과 자세를 지닌 두상은 시공간에 의해 잊혀진 기억의 파편과도 같으며 조용히 땅바닥에 흩어지거나 공중에 떠 있는 듯한 느낌을 준다. 이 머리 조각들은 각각 저마다의 이야기와 감정을 가지고 있는 것처럼 보인다. 머리는 거대한 누에고치와 연결되어 있고, 얼굴은 일그러져 있으며, 눈은 마치 마음속 가장 깊은 두려움과 마주하는 순간을 포착한 듯 광기와 두려움을 드러내거나 정신 붕괴를 말하는 듯하다. 크게 벌린 입과 크게 뜬 눈, 그리고 표정의 근육 하나하

나는 말할 수 없는 내면의 투쟁을 표현하기 위해 최선을 다하는 것처럼 보인다.



작품도판21) 황티에저,〈Link〉, 가변 사이즈, 수지, LED 조명, 2022



작품도판22) 황티에저,〈Link〉, 가변 사이즈, 수지, LED, 2022

반면 큰 머리와 연결되지 않은 머리는 다른 종류의 평온함을 보여준다. 감겨진 눈꺼풀, 부드럽게 윤곽이 잡힌 얼굴, 약간 올라간 입가는 다른 세상의 평온함을 드러낸다. 이런 종류의 평화는 거의 선의(禪意)와도 같으며, 그들은 마치 세상과 단절되어 있고 외부의 방해가 없는 조용한 해저에 자고 있는 생물과 같다. 광기 어린 표정부터 차분한 표정까지 강렬한 시각적 효과를 전달하며, 시간이 잊혀진 공간에서 극도의 열정부터 깊은 침묵까지 다양한 감정의 폭을 느낄 수 있다.

공간 디자인은 빛과 어둠의 대비와 소리의 울림을 교묘하게 사용하여 전체 장면이 마치 차원 간 꿈의 세계에 있는 것처럼 보이게 했다. 관객 한 사람 한 사람의 발걸음이 이곳에 울려 퍼지며, 이 고요한 공간에서 유일한 생

명의 흔적이 된다. 이 디자인은 시각적 임팩트뿐만 아니라 독특한 감각적 경험을 선사하여 관객으로 하여금 존재의 본질에 대해 생각하게 만든다. 이곳에도 시간의 흐름도, 공간의 제약도 없이 오직 조각과의 말없는 대화와 내면의 깊은 욕망, 그리고 사람과 사람 사이 또는 사람과 자신 사이의 연결에 대한 탐색만이 존재한다. 그리고 이 작품과 그 의미에 대해 깊이 생각했을 때 정신 분석을 통해 위의 요인들을 분석하고 정리해야 했다.

작품 <Link>에서 거대한 누에고치는 개인에 대한 사회적 권위의 잠재적 영향력과 통제를 반영하는 심오한 상징적 의미를 지닌다. 이 권위는 거의 모든 공간을 지배하는 거대한 누에고치 형태로 작품에 등장하며, 그 중심과 거대한 크기는 돌이킬 수 없는 힘을 전달한다. 거대한 누에고치의 시각적 영향은 사회적 규범과 기대가 개인의 행동을 형성하고 심지어 억압하는 방식을 상징한다. 이러한 내면화된 권위는 초자아가 개인의 자기 표현과 행동 선택을 안내하거나 제한하면서 개인의 심리학에서 중요한 역할을 하는 방법을 보여준다. 전시장의 거대한 누에고치는 거의 신의 상징이 되어버렸다. 그 거대한 영향력과 보이지 않는 억압감은 관객으로 하여금 개인과 집단, 자유와 통제 사이의 복잡한 관계에 대해 생각하게 만든다. 이러한 시각적 표현은 관객의 인식 경계에 도전할 뿐만 아니라 사회에서 자신의 위치에 대해 깊이 성찰하도록 영감을 준다.

작품 <Link>에 등장하는 거대한 누에고치는 권력과 규율의 상징일 뿐만 아니라, 안으로 들어가면 보이지 않는 속박과 억압을 느끼게 되는 깊은 심리적 미로에 가깝다. 이 미로는 물리적인 벽이 아니라 사회적 규범, 도덕적 기준, 문화적 기대로 구성된다. 이는 관객 마음 깊은 곳에서 울려 퍼지며 모든 사람의 자기 위치 결정과 자유 의지에 대한 탐구와 질문을 불러일으킨다. 이 거대한 누에고치를 통해 작품은 문명적이고 진보된 사회 체제 하에

서 개인의 진정한 자유가 조용히 침식당할 수도 있다는 생각을 전달한다.

거대한 누에고치의 디자인과 배치는 권위가 삶의 일부가 되고 규제가 일상이 되어도 여전히 사고와 선택을 할 수 있을지 생각하게 만든다. 거대한 누에고치가 지배하는 이 공간에서 관은 연결일 뿐만 아니라 제약이기도 하다. 마치 사회적 기대와 규범이 각 개인의 생각과 행동을 단단히 묶어두듯이, 고치의 몸에서 솟아나와 각 머리를 단단히 묶어서 빠져나올 수 없게 만든다. 이러한 시각적 은유는 이것이 현실 세계의 진정한 반영인지 궁금하게 만든다. 이 강력한 시각적 장면에서 관객은 직면하고 싶지 않은 질문에 직면하게 된다. 우리는 자유로운 개인인가, 아니면 다양한 보이지 않는 힘에 조종당하는 존재인가?

<Link>에서 관의 디자인은 정보와 권력의 일방적인 흐름을 교묘하게 묘사하였다. 이 디자인은 표면적인 구조에 그치지 않고 현대 사회에서 정보 전달의 본질에 깊이 관여한다. 이 과정에서 정보의 꾸준한 흐름은 끝이 없어 보이는 중앙 집중식 권력의 핵심에서 외부로 방출된다. 이 관과 머리 사이의 연결은 개인의 의식에 대한 정보 흐름의 침투와 영향을 강조하였다. 그것은 단순한 물리적 연결이 아니라 사고 통제와 이념적 주입의 상징이다. 이러한 일방적인 전달의 시각적 표현은 암묵적인 사회 비판을 드러냈다. 독립적인 사고 능력을 상실한 머리는 이러한 정보의 홍수에 직면한 개인의 무력함과 사회 문화적 규율 하에서 자아 정체성의 상실을 나타낸다. 왜곡된 얼굴의 이 머리를 통해, 정보화 시대에 개인이 어떻게 형성되고 정의되는지, 그리고 그 과정에서 잃어버릴 수 있는 자각과 독립성 볼 수 있다. 이 모든 것은 현대 사회에서 정보가 전달되는 방식과 이러한 환경에서 개인이 자신의 위치를 정하고 자신을 보호하는 데 따르는 어려움에 대해 생각해 보도록 유도하기 위해 고안되었다.

이 광기 어린 머리들은 극도의 심리적 상태를 보여주고 있으며, 표정은 일그러져 있고, 눈은 공허해 극심한 우울증과 정신적 붕괴를 반영하고 있다. 이는 사회적 압력과 규율 속에서 자아를 잃고 정신을 잃은 개인들을 의미한다. 반대로 커다란 머리와 연결되지 않은 머리는 평온함과 내면의 평화, 자기 수용을 의미한다. 정신분석학에서는 이를 원초아(Id)와 초자아(Super-Ego)가 조화를 이루는 자아의 상태로 볼 수 있다. 이 머리들이 보여주는 선의와 차분한 관찰은 압박감 속에서도 내면의 평온을 잃지 않고 명확한 자기 인식을 유지하는 개인의 능력을 의미한다. 이 상태에서 개인은 내면의 원시적 충동을 만족시킬 수 있을 뿐만 아니라 외부 사회 규범에 적응하여 내면의 균형과 평화를 유지할 수 있다. 이는 심리적 성숙과 건강의 한 형태일 뿐만 아니라, 외부 세계의 압력에도 불구하고 내면의 안정을 유지하는 개인의 능력을 반영하고 있다. 이러한 표정과 몸짓의 묘사를 통해 인간이 소위 '주류'에 쫓기며 군중 속에 표류하는 것이 아니라 복잡한 사회 환경 속에서 어떻게 심리적 안정과 자아 실현을 찾을 수 있는지를 탐구하고자 하였다.

<Link>에서 검은 액체는 정신분석학의 원초아 개념을 반영하는 끝없는 욕망의 상징으로 사용되었다. 원초아는 원시적 충동과 욕망을 통제하고 즉각적인 만족과 즐거움을 추구하는 잠재의식의 일부이다. 이러한 충동과 욕구는 인간 행동의 중요한 원동력이자 심리적 활동의 뿌리이다. 작품 속 이 검은 액체는 깊은 욕망과 충동을 상징할 뿐만 아니라 개인의 마음 깊은 곳에 있는 본래의 상태와 본능을 반영했다.

액체의 흐름과 변화는 시각적으로 역동적인 효과를 만들어내며 욕망의 끊임없는 변화와 확산을 상징한다. 이 장면에서 거대한 누에고치는 권력과 규율의 상징일 뿐만 아니라 개인의 잠재의식적 욕망과 충동의 구체화이기도

하다. 이 설계는 원초아와 초자아의 끌어당김 속에서 개인이 경험하는 내면의 투쟁과 심리적 갈등을 보여준다. 모든 액체의 흐름은 욕망의 구체적인 표현일 뿐만 아니라 내면의 갈등과 긴장의 묘사이기도 하다.

이러한 검은 액체에 대한 심층적인 분석을 통해 작품 <Link>의 복잡한 심리적 측면을 더 잘 이해할 수 있다. 이러한 액체의 흐름과 변화는 물리적인 표현일 뿐만 아니라 심리적인 비유이기도 하다. 즉 내면의 욕망과 외부의 규율에 직면했을 때의 개인 심리 상태와 반응을 반영했다. 이러한 심리적 탐구로 인해 <Link>는 시각적 예술 작품일 뿐만 아니라 심오한 심리적, 철학적 논의가 된다. 본인은 이 작품을 통해 사회 속 개인의 위치와 역할을 제시할 뿐만 아니라 개인이 내면의 혼돈과 외부 질서 속에서 어떻게 자신의 위치와 균형을 찾아가는지 보여주었다.

#### 4) <갈증>이 가져온 진정한 탈바꿈

<갈증> 시리즈는 본인의 창작 방식에 또 다른 변화를 가져왔다. 2021년 초, 본인은 창작의 출발점을 예술 창작을 구분하는 기준으로 삼았고, 이 개념을 엄격히 준수하여 <세계>, <링크> 등의 작품을 탄생시켰다. 이러한 접근 방식 덕분에 순조롭게 작업을 할 수 있었고, 이전에는 접할 수 없었던 사회와 인간의 공통성에 대한 깊은 내용을 많이 발견할 수 있었다. 거짓된 영감, 대중이나 소위 ‘대안적’ 미학에 집착할 필요 없이 진정한 창작 방법을 찾았다고 느꼈다. 하지만 본인이 존경하는 중국 현대 유화가인 위안쥘(袁佐) 작가가 본인의 전시를 본 후 ‘작품에 인간미가 부족하고 유연성이 없으며 차갑고 인간과 거리가 멀어 보인다’라는 말을 했다. 이 말은 영혼을 완전히 꿰뚫는 것 같았다. 왜냐하면 본인 역시 작품들에 대한 공허함을 느꼈기 때문이다. 본인이 자랑스러워하는 이론과 논리로 가득한 작품들을 볼 때면 완

성도 높은 작품들에서 뭔가 중요한 것이 빠져 있는 것 같지만 그것이 무엇인지 명확히 알 수 없었다. 이 말을 듣고 나서야 논리와 시스템 외에 정말 놓치고 있던 것, 즉 인간의 숨결을 되찾은 것 같은 기분이 들었다.

그렇다면 인간의 숨결이란 무엇인가? 이때 먼저 이전 작품의 특징을 돌아보아야 한다. 개념을 출발점으로, 논리와 이론을 도구로 사용하여 만든 작품은 <세계>와 <링크> 등의 작품이 있다. 이들 작품은 엄격한 논리적 구조와 심오한 사회적 이슈를 바탕으로 고도의 이성과 개념성을 구현했다.

반대로 인간의 숨결이 담긴 작품은 좀 더 유연하고 불안정하며 무작위적이다. 더욱 강한 감정 표현을 갖고 영혼에 더욱 감동적인 시각적 경험을 선사한다. 아니면 좀 더 미묘하게 사람들 일상의 미묘한 부분을 살피고 개인적인 경험과 진실된 감정의 흐름을 강조하기도 한다. 이 방식에서는 이론과 논리적 엄격함보다는 직관적인 느낌과 내면 세계의 표현에 더 집중할 수 있다.

이 창작 방식에서는 다음의 부분에 주의할 필요가 있다. 첫째, 창작에 있어서 감정의 직접적인 표현의 중요성에 집중한다. 개인적인 경험, 감정의 기록, 세상에 대한 주관적인 감정을 작품에 통합하는 것은 내면의 세계를 구체화고 시각화하는 과정이다. 이러한 표현을 통해 작가는 관객과 더 깊은 정서적 유대감을 형성할 수 있다. 예를 들어, 그림, 조각, 설치를 통해 개인적인 감정을 표현할 수 있으며, 이를 통해 관객은 작품 뒤에 숨은 감정적 긴장감을 느낄 수 있다. 이 표현에서는 개인적 특성이 특히 중요하며, 이는 작품에 독특한 개성과 매력을 부여한다. 가장 대표적인 작품은 마크 로스코(Mark Rothko)의 작품인 <Orange, Red, Yellow>이다.



참고도판17) 마크  
로스코(Mark Rothko), Red,  
Orange, Yellow and Black,  
236.2 × 206.4 cm, 유화,  
1961

이 그림에서는 따뜻한 색감과 추상적인 형태가 내면 세계의 깊은 감정과 경험을 전달한다. 본 작품은 구상 회화는 아니지만, 관객의 감정에 깊게 다가가며, 색채의 겹겹에서 눈에 보이지 않는 ‘인간의 숨결’을 느낄 수 있다. 간결하고 심오한 표현을 하는 로스코의 작품은 그의 독특한 예술적 스타일과 개인적 특성을 보여주는 동시에 인간의 심오한 고민을 전달한다.

둘째, 일상을 포착하는 데 집중하는 것도 예술을 창작하는 또 다른 중요한 방법일 수 있다. 평범한 일상에서 영감을 찾아 간과되었던 세세한 부분과 삶의 순간들을 예술적 표현으로 바꾸는 것은 삶의 다양성과 풍요로움을 보여줄 뿐만 아니라, 작품에 더 강한 울림과 삶의 숨결을 더해준다. 관찰과 경험을 강조하는 이러한 창작 방식을 통해 작품은 삶 속으로 더 깊이 들어가고 무심코 드러나는 인간 본성의 순간을 포착할 수 있을 것이다.

셋째, 직관적이고 비논리적인 창작의 경우 직관적이고 즉흥적인 예술적 표현에 더 집중해야 한다. 이런 식으로 본인은 더 이상 논리적 추론과 이론적 분석에 얽매이지 않고 직관과 감정을 바탕으로 작품 활동을 할 수 있게 된다. 이러한 작품은 더 직접적이고 순수하며, 직접적으로 관객의 마음을 울리고 공감대를 불러일으킬 수 있다.

넷째, 인간 본성에 대한 심층적 탐구는 예술적 창작과 인간 감정의 복합성을 결합한다. 작가 개인의 내면 세계에 대한 심층적인 탐구를 통해 인간의 감정의 다양성과 깊이를 보여주고, 관객의 깊은 사유를 불러일으킬 수 있는 작품을 만들어 낼 수 있다. 이런 탐구는 개인적인 경험에 대한 성찰일 뿐만 아니라 인간의 공통된 감정에 대한 탐구이기도 하다.

이러한 변화는 다음 작품에서는 더 이상 소위 ‘나’라는 개념이 창작의 유일한 지배적인 힘으로 작용하지 않으며, 창작을 내 자신의 이성과 논리를 충족시키기 위한 수단으로 간주하지 않을 것임을 의미한다. 그보다는 작품을 본인과 관객을 연결하는 다리로 여기고, 특정한 논리나 개념에 얽매이기보다는 작품 자체의 가치와 의미에 더욱 집중하는 것이다. 본인의 작품은 이데올로기, 언어, 사회적 차이의 모든 장벽을 즉각적으로 뚫을 수 있는 가장 무의식적인 기본 개념인 창작의 출발점으로 돌아가야 한다. 이러한 창작 방식을 통해 본인은 관객과 동등하게 마주볼 수 있고, 이러한 작품이야말로 인간미 있고 무한히 확장할 수 있는 예술 작품이다. <갈증>은 이런 사고방을 버린 새로운 개념이자 관점이다.

작품 영감의 초기 단계에서 꿈을 참고하고 분석했지만, 이 작품을 분석 결과만으로 제시할 생각은 없었다. 대신에 작품을 표현하는 좀 더 독창적인 방식, 즉 질문을 제기하는 방식을 선택했다. 이 질문은 관객에게 하는 질문이자 자신에게 묻고 답하는 과정이다. 창작 과정에서 더 이상 질문에 대한

답을 탐구하지도 않고, 이러한 질문을 어떻게 분석할지 고민하지도 않고, 대신 관객과 마찬가지로 전시를 통해 천천히 작품을 경험하고, 천천히 스스로에게 던진 질문에 대한 답을 찾았다. 이 방법을 통해 예술 창작의 본질을 더 깊은 관점에서 탐색할 수 있게 되었으며, 관객이 전시를 관람하는 과정에서 함께 탐구하고 발견하도록 장려하는 개방된 무대가 되었다.

이런 창작 과정은 본인에게 있어 새로운 탐구이자 도전이다. 본인은 더 이상 전통적인 창작 방식에 국한되지 않고 고유한 사고의 틀을 깨고 예술적 표현을 더욱 자유롭고 다양하게 만들었으며 작품은 더 이상 개념이나 논리적 결과를 보여주는 형태가 아니게 되었다. 이는 본인에게 예술적 혁신일 뿐만 아니라 개인 예술 개념의 변화이기도 하다. 이런 방식을 통해 본인은 작품에 더 많은 연장성을 부여하고 불확실성을 담아 진정한 인간적인 숨결을 갖기를 바랐다.

#### ① 꿈의 기원과 분석

먼저 작품의 시작 부분인 갈증에서 시작된 꿈에 대해 이야기하겠다. 꿈에서 본인은 검은 공허한 공간에 있었다. 여기에는 공간의 개념이 없었고, 소리 없이 비만 내렸다. 공기 중의 수분은 느껴지지 않고, 오히려 입과 코 사이의 불편한 건조함을 느꼈다. 이러한 환경에서 끊임없이 갈증을 해소할 무엇인가를 더듬으며 찾고 있었다. 하지만 주변의 모든 빗물은 환상 같이 한 방울도 만질 수 없었다. 이 절박한 갈증이 나를 깨웠다. 마른 입술을 핥으며 갈증을 해소할 수 있는 것을 찾으려 영혼 깊은 곳에서 나오지 않는 갈증을 떠올렸다.

꿈의 분석을 통해 이 ‘검은 세상’의 꿈에서 내가 경험한 것은 단지 육체적인 갈증이 아니라 내면의 불안과 초조함이 더 깊이 반영된 것임을 발견했다. 이러한 불안감은 내 삶의 큰 변화에서 비롯되었다. 3년 간의 전염병 이

후 본인은 혼자 중국에서 한국으로 오게 되었다. 직장을 그만두고 저축한 돈도 없어서 부모님에게 의지할 수밖에 없었다. 학업과 재정적 압박으로 인해 잠을 자기 어려워졌고, 문제를 해결하려고 노력했지만 소용이 없었다.

이 꿈에서 ‘검은 세상’은 미래에 대한 내면의 두려움과 현재 상황에 대한 불확실성을 상징한다. 이런 환경에서 극도의 고립감과 공허함을 느꼈다. 주변의 비와 땅의 물은 두 가지 의미가 있다. 첫째, 손에 닿을 수 있지만 현실 세계에서는 포착하기 어려운 욕망을 상징한다. 이 욕망은 비처럼 어디에나 있지만, 손을 뻗어 만져보면 존재하지 않는 것 같다. 가능해 보이지만 도달할 수 없는 삶의 목표와 욕구에 대한 나의 심리적 경험을 반영한다. 둘째, 이 물은 문제에 대한 해결책을 상징하기도 한다. 그러나 현실은 잔혹하다. 본인에게 이러한 방법이 필요한 것처럼 보이지만, 해로울 수도 있다. 마치 갈증을 해소할 수 있지만 독소가 포함된 약처럼 말이다. 이 모순은 목표를 추구하고 욕구를 충족시키는 데 있어 직면하는 딜레마와 선택을 구체화하였다. 마음속으로는 문제의 해결책을 찾고 싶은 마음도 있지만, 반복되고 늘어나는 욕망이 끊임없는 욕망의 노예로 몰아넣을까봐 두렵기도 하다.

이 꿈은 실제 삶의 도전에 대한 본인의 심리적 반응을 반영했다. 이러한 심리적 반응은 단순한 만족에 대한 욕구가 아니라 삶의 어려움에 대한 심오한 경험과 미래의 불확실성에 대한 우려이기도 하다. 그 과정에서 문제에 대한 해결책이 존재할 수도 있지만 새로운 위험과 비용이 발생할 수도 있다는 것을 깨달았다. 이러한 깨달음 덕분에 선택과 결과를 신중하게 고려하면서 목표를 추구할 수 있게 되었다.

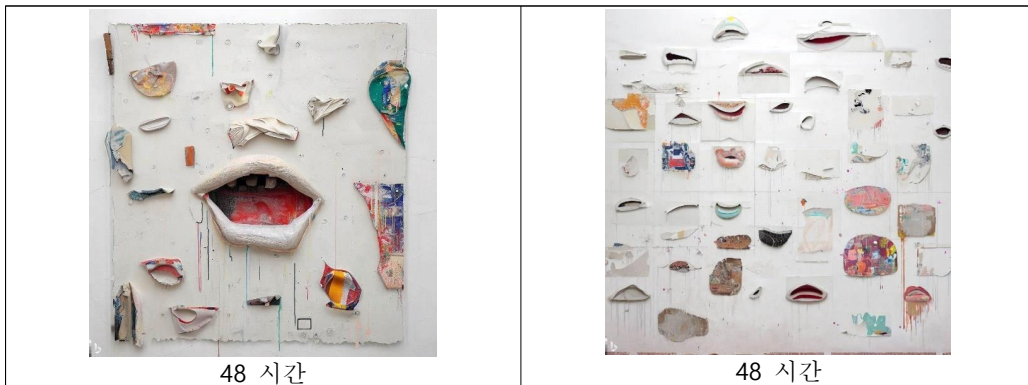
또한 꿈에 대한 이러한 갈증은 영적인 위안과 만족을 추구하는 것으로도 볼 수 있다. 이 어려운 시기에 안정, 안전, 성공에 대한 나의 열망은 더욱 강해졌다. 그러나 현실의 어려움과 장애물로 인해 이 욕망을 실현하기 어렵

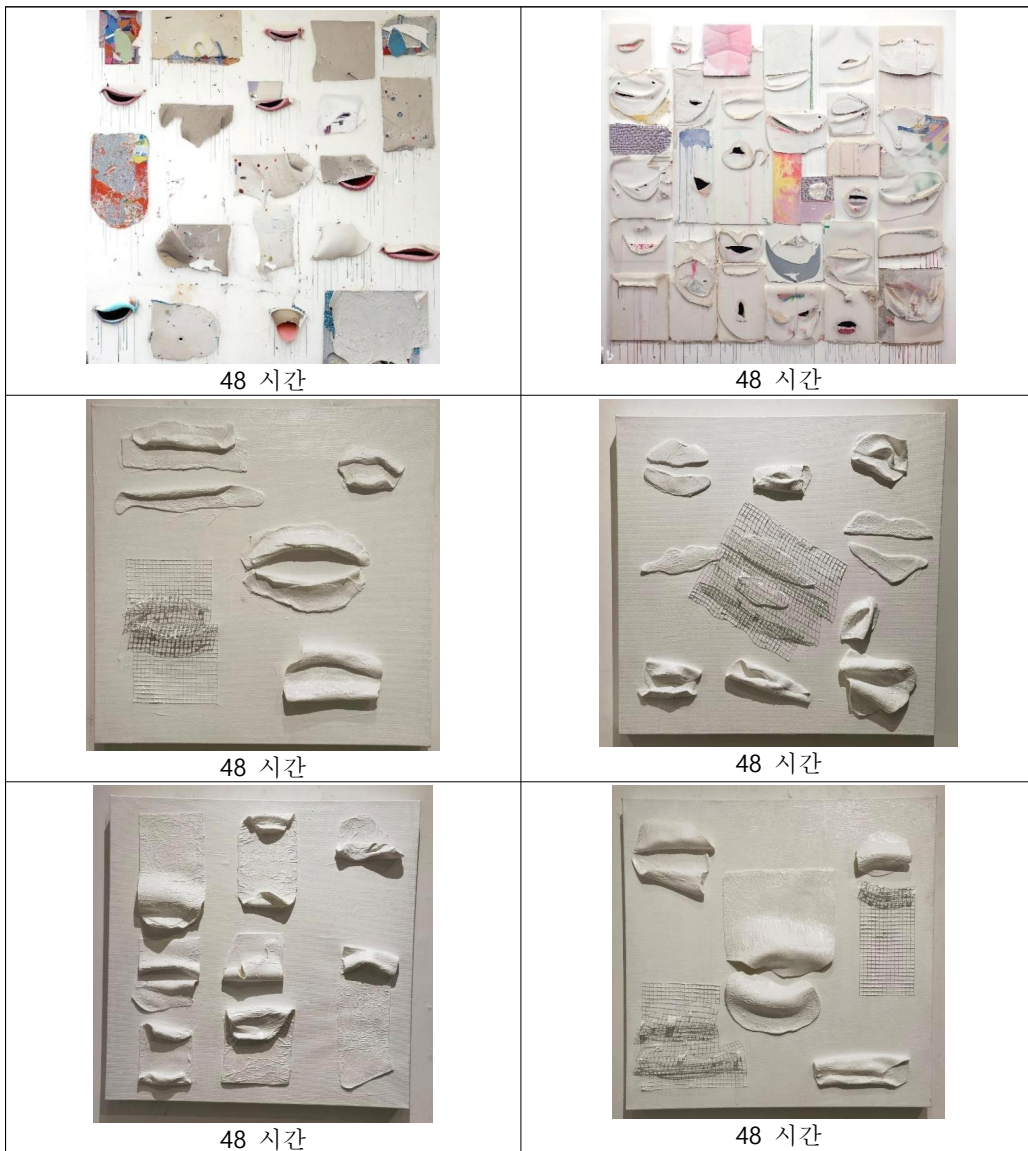
게 되었고, 꿈에서 물을 갈망하지만 얻을 수 없는 상황이 발생하였다. 정신 분석학에서는 이러한 상황을 잠재 의식 속의 더 깊은 심리적 욕구의 표현으로 간주할 수 있다.

이 꿈은 본인의 내면 세계에 대한 탐구일 뿐만 아니라 창조적 영감을 위한 체험이기도 하다. 이런 복잡한 심리 체험에서 새로운 창작 영감을 찾았는데, 바로 꿈으로 인한 순간적인 영감에 근거하여 1차적인 개념을 정의한 다음, 이 개념에 대해 작품을 통해 질문하는 것이다. <갈증>이 바로 이러한 작품이다. 그렇다면 갈증이라는 개념에 관해 어떤 질문을 해야 하는가? 이어서 그 질문과 그 질문에서 파생된 작품을 설명하겠다.

② <48시간>당신은 갈증을 느끼나요?

전시장에 들어서면 첫 번째 작품은 ‘진정한 갈증을 경험한 적이 있는가’라는 첫 번째 질문을 담고 있기도 하다. 이 작품은 평면에 편향성을 둔 혼합 재료로 만든 작품이다. 재료에는 석고, 직물, 아크릴 페인트, 점토, 플라스틱 등이 포함된다.





〈표 1〉 작품도판, 황티에저,〈48 Hours〉, 50×50cm, 아크릴의  
, 철망, 석고, 형질, 2024

48시간 동안 물이 전혀 들어가지 않은 본인의 입 상태를 수집하여 작품을 만들었다. 본인이 신경 쓰는 세부 사항을 무작위적이고 불확실한 방식으로 표현하려고 노력했고, 물 없이 지낸 48시간 동안 시간마다 사진을 찍었다. 그런 다음 사진 속 입이 본인의 눈에서 시각을 초월하여 본래의 색과는 다르게 될 때까지 사진 속 입을 응시하면서 한 시간 동안이 사진을 관찰했다. (한곳을 오랜 시간 바라보면, 현기증과 색 변화가 나타나는데 이는 주로 눈의 광수용체(시신경 세포와 원추 세포) 감도가 떨어지면서 발생한다. 이 현상을 ‘시각적 잔상(after imaging)’이라고 하며 일반적인 시각적 현상이다.

작품을 통해 알 수 있듯이 본인이 표현하고자 하려는 것도 이러한 상태이다. 즉, 시각적으로 물이 있는 상태에서 건조한 상태로의 전환 및 신체적, 심리적으로 점차 건조해지는 느낌이다. 이는 생명력을 주는 물의 부족에 대한 본능적인 반응일 뿐만 아니라 영혼의 해소할 수 없는 갈증을 비유한 것이기도 하다. 모든 재료, 색상, 관찰을 통해 미묘한 변화의 순간을 포착하고자 하였으며, 이를 통해 본인의 마음 속 깊은 곳 만족에 대한 갈망의 순간을 보여주었다. 물이 가득 찼다가 고갈되는 것처럼, 본인이 표현한 ‘갈증’은 신체적 차원에 머무르지 않고 정서적, 영적 차원과 관련되며, 인생에서 중요한 것에 대한 갈증을 반영하였다. 때로는 이 욕구가 분명하고 시급하고, 때로는 모호하고 설명할 수 없지만, 그것은 모두 우리를 앞으로 나아가게 하고, 느끼고 살아가도록 이끄는 원동력이다. 이 과정에서 본인은 답을 구하는 것이 아니라 관객과 본인에게 직관적으로 질문을 던져 함께 작품을 통해 스스로 답을 찾을 수 있도록 하였다.

### ③ <갈증>당신은 어떤 욕망을 품고 사나요?

이 작품은 입장 후 만날 수 있는 두 번째 작품으로, 거대한 입과 엄청나게 긴 혀, 천장에 설치된 낙수 장치, 바닥에 깔린 종이 등으로 구성되어 있

다. 작동 방식은 공기 주입 조각을 종이 위에 올려 놓으면 낙수 장치에 검은 액체를 채운 후 천장에 매달아 놓는다. 무수한 검은 물방울이 비처럼 똑똑 떨어지지만, 혀가 나온 부분은 그 주변의 종이에만 똑똑 떨어진다. 이 작품을 통해 ‘갈증이란 무엇인가?’라는 두 번째 질문을 볼 수 있다.



작품도판23) 황티에저,〈갈증(Thirst)〉, 450×120×cm, 공기 주입식  
작품, 물, 2024



작품도판24) 황티에저,〈갈증(Thirst)〉, 450×120×cm,  
공기 주입식 작품, 물, 2024

48시간 동안 물을 마시지 못하고 급하게 물을 보충해야 할 때, 갈증이 생명을 위협하는 증상으로 변할 때, 갈증을 해소하고 싶은 심리적 상태는 생리적 상태와 일치한다. 하지만 마찬가지로 비이성적이고 비논리적인 방식으로 요구한다. <갈증>과 마찬가지로, 극심한 갈증으로 인해 혀는 생리적 한계를 넘어 변형 수준에 도달하며 물을 찾기 위해 끊임없이 확장된다. 하지만 현실은 한계를 뛰어넘는 방식으로 갈증을 해소할 수 있는 것들을 계속 찾아 헤맬수록 더 많은 것을 얻을 수 있다. 접근할 수 있는 것이 적을수록, 얻을 수 있는 것이 적을수록 그것을 계속 요구하고 싶어하며, 이러한 현상은 신체적일 뿐만 아니라 심리적으로도 일어난다. 갈증을 해소하는 것이 실제로 갈증을 해소할 수 있는지 여부는 그것이 독이더라도, 환상이더라도 중요하지 않은 것 같다. 극도로 탈수된 상태에 있을 때 물 부족이 한계에 도달하면 갈증이 사라지는 느낌이 든다. 과학적 관점에서 볼 때, 이러한 상황은 사람이 극도로 탈수될 때 전해질 불균형과 탈수로 인한 생리적 스트레스로 인해 발생하며, 이는 뇌 기능에 영향을 미치고 환각을 유발한다. 일반적인 예는 사막에서 길을 잃은 사람이 극심한 탈수로 인해 수원이나 오아시스를 보았다고 잘못 믿을 수 있는 것이다. 이 환각은 탈수와 인지 기능 장애로 인해 뇌가 영향을 받아 발생한다.

그러므로 이 작품이 표현하고 싶은 상태는 갈증으로 인해 원하는 것은 신기루처럼 보이고, 아무리 원해도 얻을 수 없는 것과 같다. 그래서 인간의 욕망의 복잡성을 탐구하기 위해 <갈증>을 활용하고자 했다. 거대한 입과 끝없는 혀의 이미지를 통해 만족시킬 수 없는 갈증을 비유적으로 구성했다. 여기서 끝없이 뻗어나가는 혀와 계속해서 떨어지는 검은 액체는 획득과 상실, 통제와 방임에 대한 이중적인 서사를 형성한다. 이 작품은 개인의 생리적 욕구를 직접적으로 표현한 것일 뿐만 아니라 심리적 욕구에 대한 은유이기도 하며, 끝없는 욕망과 삶의 부조리 속에서 의미를 찾는 방법이라는 실

존주의 주제까지 다루고 있다. 전시를 관람하는 관객은 관람자일 뿐만 아니라 참여자이기도 하며, 자신의 내면적 욕구와 만족, 좌절을 경험하고 성찰하게 된다. 이 경험은 진정한 성취가 어디에서 오는지, 그리고 어떤 소망은 결코 실현되지 않을 수 있다는 것을 인식하면서 어떻게 앞으로 나아가 개인적인 평화와 만족을 찾을 수 있는지에 대해 깊이 생각하게 만든다.

#### ④ <갈증해소>당신은 어떻게 갈증을 해소하나요?

작품 <갈증해소>은 폴리에틸렌 폼, 종이, 낙수 장치로 구성된다. 시리즈의 세 번째 작품인 이 작품은 갈증을 어떻게 해소할 것인가에 대한 질문을 담고 있다. 작품을 보면 <갈증>과는 전혀 다른 작품임을 알 수 있다. 이 작업에서는 하나의 낙수 장치를 사용하여 종이로 덮인 혀 끝에 검은 액체가 조금씩 검은 색으로 물들 때까지 천천히 떨어진다. 이 작품은 실제로 본인이 받아들일 수 있는 극심한 갈증을 경험한 후 처음으로 물 한 방울이 입에 들어갔을 때의 신체적, 심리적 절정의 상태를 설명하고 싶었다. 하지만 이 순간적인 즐거움이 사라지자 48시간 동안 물을 마시지 않자 참을 수 없던 마음이 점차 진정되면서 물속의 물고기처럼 공허함을 느꼈다. 이 공허함의 느낌은 매우 이상했다. 한때 긴급하게 필요했던 것이 존재하지 않았던 것처럼, 마치 물을 한 번도 마신 적이 없는 것처럼, 그 힘든 48시간이 마치 상상처럼 공허했다.



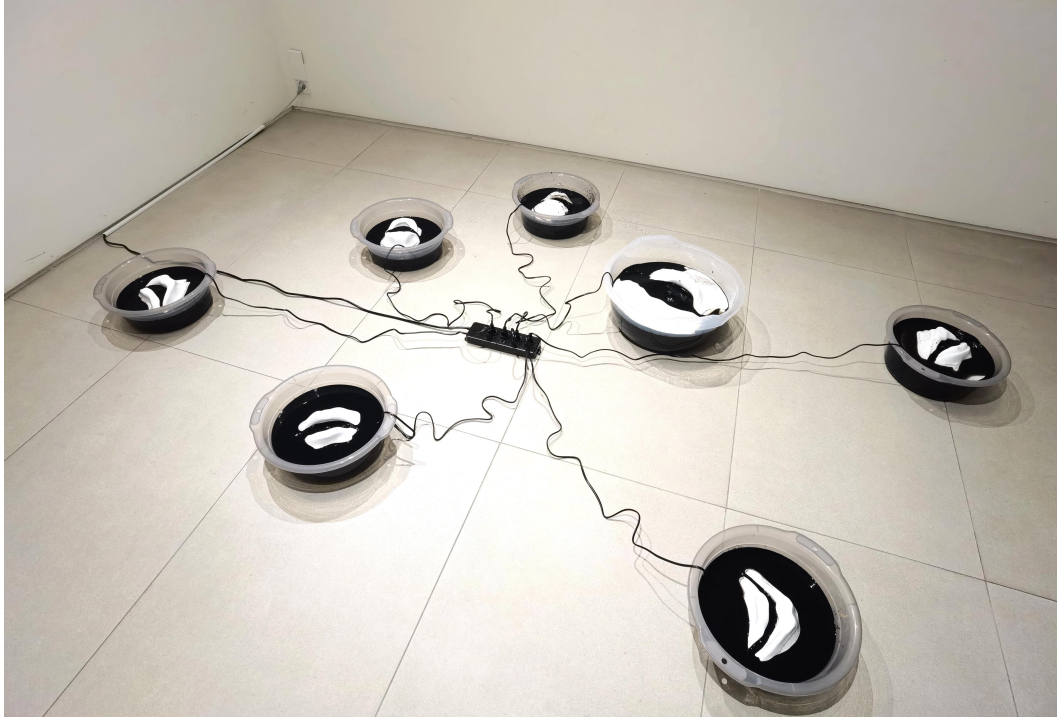
작품도판25) 황티에저,〈갈증해소(Slake Your Thirst)〉,  
150×120×140cm, 스티로폼, 물, 2024

이 작품에서 떨어지는 검은 액체와 혀끝의 극단적인 확장은 인간의 극도의 만족 추구하고 순간적 만족 이후의 공허함을 표현한 것이다. 이 경험은 니체의 ‘권력에의 의지(The will to power)’라는 개념에서 영감을 얻었다. 개인은 기본적인 욕구의 만족뿐만 아니라 더 높은 수준의 만족을 달성하기 위해 노력한다. 비록 그 만족이 환상일 수도 있지만 말이다. 니체의 견해에 따르면, 사람들이 추구하는 것은 단지 물리적인 물의 보충이 아니라 더 깊은 ‘생명의 물’이다. 이러한 추구는 만족한 후에 더 큰 공허함을 남기게 된다. <갈증해소>에 등장하는 낙수 장치와 혀끝의 이미지, 그리고 이들 사이의 상호작용은 이러한 심리적 상태를 직관적으로 반영하였다. 본인은 예술 형식을

통해 그리움의 본질과 만족 이후 그것이 어떻게 더 깊은 공허함과 상실로 변할 수 있는지 탐구하려고 하였다. 작품 속 이러한 변화의 과정은 바로 하이에거의 ‘존재론’에서 묘사된 것과 정확히 일치하는데, 개인은 존재의 본질을 무시한 채 끊임없이 존재의 증명을 추구한다.

⑤ <갈증?> 당신은 진정으로 갈증을 느끼나요?

<Thirst Or Not>은 네 번째 작품이자 키네틱 설치 작품이다. 작품은 플라스틱 물통, 폴리에틸렌, 물, 펌프로 구성된다. 사진을 통해 알 수 있는 것은 검은 물 위에 입만 있는 흰색 조각상이 떠 있고, 입은 끊임없이 검은 물을 빨아내고 있다는 것이며, 펌프의 핵심은 빨아낸 물을 물통과 입으로 계속 순환시키는 것이다. 이 작품은 나에게 네 번째 질문을 제시했다. ‘나는 목이 마른 것인가?’



작품도판26) 황티에저,〈갈증? (Thirst Or Not)〉, 가변 사이즈, 수지, 펌프,  
물, 2024



작품도판27) 황티에저,〈갈증? (Thirst Or Not)〉, 가변 사이즈, 수지, 펌프, 물, 2024

이 질문에 어떻게 답해야 할지 지금으로서는 답을 찾을 수 없다. 진정한 답은 대답하는 데 평생이 걸릴 수도 있고, 평생 동안 나를 만족시키는 답에 결코 도달하지 못할 수도 있다. 마치 슈뢰딩거의 고양이처럼 이 답의 상자를 열지 않으면 목이 마르기도 목이 마르지 않기도 한 영원한 상태에 있지만, 상자를 여는 순간 진짜 답을 얻은 것 같아도 사실은 그 답도 1분, 1초 동안 만들어진 감각일 뿐이다. 그리고 이 작품 속 물과 떠다니는 조각의 관계처럼, 목마름에서 목마르지 않음까지의 과정은 마지막까지 순환적으로 이어진다. 그런데 이러한 순환은 올바른 것인가? 이 순환에서 진정으로 갈증을 해소할 수 있는 약을 찾을 수 있을까? 현재 본인은 그것이 불가능하다고

생각한다. 왜냐하면 정말로 원하는 것이 무엇인지 결코 이해할 수 없는 것처럼 진정한 갈증이 무엇인지 설명할 수 없기 때문이다.

작품 <Thirst Or Not>에서 본인은 조각과 물의 관계를 사용하여 욕망의 본질을 탐구하였다. 이는 플라톤의 동굴 비유(The allegory of the cave) 속 ‘추구하는 욕망이 진짜인가, 아니면 단지 현실 속 그림자에 불과한가?’라는 생각을 반영했다. 이 비유에서 갇힌 사람들은 자신이 보는 그림자가 실제라고 믿지만 실제로는 현실 세계를 반영한 것일 뿐이다. 본인 작품에서 물과 조각 사이의 순환적 유희는 욕망의 추구를 보여주었다. 바란다고 생각하는 것은 현실적이고 필요하다고 생각하지만 실제로는 인식의 그림자에 불과할 수도 있다. 욕망의 본질에 대한 이러한 성찰은 외부의 환상을 혼란스러워하는 대신 마음 깊은 곳의 진정한 필요를 찾아보도록 상기시켜 준다. 이러한 철학적 관점을 통해 본인의 작품은 감각에 도전할 뿐만 아니라 관객의 인지도도 도전하여 진정한 만족이 무엇인지 생각하게 하였다.

⑥ <부과된 갈증>당신의 갈증은 일종의 ‘수동태’ 인가요?

<Imposed Thirst>는 전시 전체의 주요 부분을 이루는 설치 작품이다. 작품 사진에서 볼 수 있듯이 낙수 장치와 철사, 대리석으로 구성되어 있다. 이 작품에서는 철사가 입을 하나씩 통과하면서 틈을 벌리게 하고, 낙수 장치 속의 하얀 액체가 강제로 벌어진 입 안으로 계속해서 떨어지는 모습을 볼 수 있다.

본 작품은 본인에게 또 다른 질문을 제시할 뿐만 아니라 본인의 현재 상태를 보여주기도 하는데, 그것은 답이 아니라 단지 상태를 재현한 것이다. 본인이 작품을 통해 관객들에게 전달하고 싶은 것은 답도, 완전한 아이디어나 개념도 아닌, 단지 출발점이다. 이 작품은 마치 본인의 자화상과도 같다. 철사로 입을 강제로 벌리고 그 안에 흰색 주스를 끊임없이 쏟아 붓는다. 여

기에서 질문이 생긴다. ‘무엇이 내 입을 열었는가? 왜 나는 입을 열고 싶지 않았는가? 나에게 쏟아진 것은 무엇인가?’



작품도판28) 황티에저,〈부과된 갈증(Imposed Thirst)〉, 가변  
사이즈, 나무, 물, 2024

본인은 작품을 통해 그 질문에 대한 답을 찾으려고 노력했지만, 바람과는 달리 이 강요된 상태는 표현될 수 있을 뿐 설명될 수는 없었다. 항상 다양한 표면을 통해 자신의 마음을 관찰하는 것처럼, 매번 명확한 결론이나 결과를 얻을 수 있는 것은 아니다. 목이 마르다는 사실과 마찬가지로 갈증과 목마름의 표현은 단지 나의 육체적, 정신적 상태에 대한 정의일 뿐인데, 이 정의를 설명하려고 하면 셀 수 없이 복잡한 생각이 떠올라 답을 찾을 수 없다.

⑦ <자아복귀>



작품도판29) 황티에저,〈Return〉, 가변  
사이즈, 동, 나무, 물, 2024

본 작품은 전시의 마지막 작품이다. 작품 <Return>은 소리와 시각, 그리고 관객과의 상호 작용을 결합한 작품으로, 그릇, 낙수 장치로 구성된다. 떨어지는 물방울이 그릇에 떨어져 맑은 물 웅덩이가 된다. 관객이 이 백금을 치면 맑고 투명한 소리가 관객의 귓가에 맴돌게 된다. 맑고 끊임없이 떨어지는 물방울은 탐욕과 분노, 집착이 정화되어 몸의 근원으로 돌아가는 욕망과도 같다. 이러한 대답 방식은 더 이상 대답의 형태로 제시되지 않고, 대답이 아닌 다른 방식으로 제시된다. 그러한 질문에 어떻게 대답하느냐가 중요한 것이 아니라, 그 질문에서 어떻게 내면의 평안을 찾아 마음이 위안을 받고 해방되는지가 중요하다. 그러므로 마음속으로 계속해서 질문을 하면 어떤 질문에는 답이 뚜렷하고, 어떤 질문에는 일반적인 답이 없는 것 같다. 이러한 답은 시시각각 변하는 주변 상황에 따라 달라지기 때문에, 어떤 조건에서는 선과 악조차 기준이 없는 것처럼 보일 때 소위 최종적인 답을 어떻게 추구해야 하는 것일까? 그렇기 때문에 이때는 자신을 내려놓고, 이해하고, 받아들이고, 자신이 되는 것이다. 명상에 잠긴 노승처럼, 백금의 맑은 소리에 따라 내면의 순수함과 해탈을 얻을 수 있다.

## V. 결론

본 논문을 통해 본인의 창작 방향이 더욱 명확해졌을 뿐만 아니라, 창작 방식과 초점이 더욱 명확해졌다. 본 논문을 요약하면 다음 네 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 본인 이론 기초의 특징. 꿈은 본인의 창작 영감의 원천으로, 우리의 내면 세계를 진실하게 표현한다. 그것은 단지 밤의 환상이 아니라 감정과 생각의 소리 없는 언어이다. 이 무한한 창작의 원천에서 본인은 자아 표현의 독특한 루트를 발견하였다. 본인에게 모든 꿈은 완성되지 않은 작품으로 생명을 불어넣기를 기다리고 있다. 이러한 환상에서 삶과 죽음, 사랑과 증오, 욕망과 두려움을 탐구하였다. 꿈은 본인의 창조적 영감의 원천일 뿐만 아니라, 본인과 대화할 수 있는 장소이기도 하다. 이를 통해 자신을 더 깊이 이해할 수 있고, 예술 세계를 더욱 진실되게 표현할 수 있다.

꿈의 세계에서는 모든 세부 사항이 상징적 의미로 가득 차 있으며 이러한 상징적 요소는 작품에서 뚜렷하게 나타난다. 그것들은 시간과 공간을 넘어 일상 생활의 표면 아래 숨겨진 깊은 심리적 경험을 건드린다. 꿈의 비논리적이고 초현실주의적 특징은 규칙을 깨고 새로운 예술적 표현 방식을 시도하도록 영감을 주었다. 이러한 꿈에 대한 탐구가 본인의 예술 작품을 시각적인 즐거움뿐만 아니라 관객의 내면 속으로 깊이 들어갈 수 있도록 만들었다. 꿈은 감정 표현의 무대 역할을 하여 복잡한 감정과 정신 상태를 더 깊은 차원에서 표현할 수 있게 해주었다. 이것들이 본인 작품에 없어서는 안 될 부분이 되어 관객을 더욱 깊고 다양한 예술 세계로 인도한다. 이러한 작품을 통해 내면의 세계를 공유할 뿐만 아니라 관객이 자신의 꿈에 대해 탐구하고 생각하도록 영감을 준다.

꿈은 예술 창작에 있어서 개인적인 감정의 표현일 뿐만 아니라 철학적 사고의 출발점이기도 하다. 이러한 꿈들은 삶과 존재 그리고 인류의 공통적인 심리적 체험을 탐구할 수 있는 기회를 주었다. 이 과정에서 예술과 내면의 조화로운 공감대를 발견했고, 개인적인 감정과 더 넓은 인간에 대한 관심을 결합하는 방법도 찾았다. 꿈에 대한 깊은 탐구 덕분에 본인의 예술 작품은 시각적인 충격과 더 깊은 내면적 울림을 갖게 되었다.

정신분석학과 바슐라르의 상상력 이론은 꿈이 단지 일련의 무작위 환상이 아니라 마음 깊은 곳에 숨겨져 있는 상징과 은유의 보물창고라는 것을 가르쳐 주었다. 각 작품은 꿈속의 상징을 표현하고 해석한 것이다. 이 과정은 예술적 창작일 뿐만 아니라 내면적인 모험이기도 하다.

특히 프로이트의 이론으로 인해 꿈의 또 다른 차원, 즉 욕망과 갈등을 탐구할 수 있게 되었다. 프로이트는 꿈속의 모든 장면과 대화가 실제로 내 가장 깊은 욕망과 두려움의 투영이라는 것을 가르쳐 주었다. 그림에서 이러한 주제는 생생하고 구체적이어서 관객은 그 주제에 공감하고 자신의 잠재의식을 활용할 수 있다.

이 두 대가의 이론을 바탕으로, 작품은 더 이상 시각적인 표현이 아니라 내면적, 정신적 탐구가 되었다. 작업을 할 때마다 꿈과 대화를 하는 것처럼 그러한 모호하고 깊은 내면적 세계의 이미지를 포착하려고 노력했다. 이러한 꿈속 깊은 곳과 내면으로의 여행은 작품에 감정적, 지적인 깊이를 부여할 것이다.

둘째, 선행 작가들이 작품에 미친 영향이다. 살바도르 달리 및 다른 예술가들은 본인의 예술 활동에 깊은 영향을 미쳤다. 그들의 작품은 몽환적인 이미지와 초현실적인 콘셉트를 사용하여 현실과 환상의 경계를 무너뜨려 무

한한 상상력을 불러일으킨다. 특히 독특한 시각적 언어와 깊은 상징적 의미를 지닌 달리의 작품은 꿈을 시각 예술로 변화시키는 방법을 보여주었다. 이 작품들은 시각적으로도 놀라울 뿐만 아니라, 내면 깊은 곳의 부름이기도 하다.

꿈에 대한 심층적인 탐구와 혁신적인 표현 방식을 통해 예술가들이 추구한 것은 아름다움일 뿐만 아니라, 내면세계에 대한 탐구임을 깨달았다. 그들의 작업을 보고, 꿈과 잠재의식을 예술적 창작물에 통합하는 방법과 상징, 은유, 특별한 구성을 사용하여 더 깊은 감정과 생각을 표현하는 방법에 대해 생각하게 되었다.

작업을 하면서 이러한 영향을 본인의 개인적인 스타일에 통합하여 초현실주의 정신을 반영하면서도 고유한 작품을 만들려고 노력하였다. 이 작품들은 현실을 초월하는 장면을 탐색하는 데 도움이 될 뿐만 아니라 꿈속에만 존재하는 순간을 포착하는 데에도 도움이 되었다. 본인은 작품을 통해 관객의 상상력을 자극하고, 관객을 익숙하면서도 낯선 세계로 안내하여 나의 꿈속에서 공감대를 찾을 수 있기를 바랐다.

이러한 예술가들은 본인의 예술 활동에 깊은 영향을 미쳤다. 예술을 통해 마음속 깊이 묻혀 있는 꿈과 잠재의식을 탐구하는 방법과 창작물을 사용하여 말로 표현할 수 없는 감정과 생각을 표현하는 방법을 가르쳐 주었다.

셋째, 개인의 창작 이론체계의 변화이다. 창작 이론체계는 본인의 창작을 이끄는 데 결정적인 역할을 했으며, 모든 작품은 본인의 생각을 통해 형성된 결과이다. 본인의 창작은 세 단계로 구분하였는데, 단계마다 큰 변화가 있었다. 예술 창작의 첫 번째 단계에서 본인은 합리적이고 비판적인 사고의 영향을 많이 받았다. 이 기간 동안 본인의 작품 포트폴리오는 사회 현상과 인간 행동을 탐구하는 데 중점을 두었으며, 철학과 사회학의 각도에서 문제

의 근원을 찾았다. 본인의 작품들은 일반적으로 하나의 문제 또는 생각에서 시작되었는데 이런 것들은 주변 세계에 대한 관찰과 생각에서 비롯되었다. 본인은 예술을 통해 표면 아래 숨겨진 진상을 밝히고 기존 규칙과 전통에 의문을 제기했다. 예술가는 예리한 통찰력과 강한 사회적 책임감을 가져야 한다고 생각한다. 그러므로 본인의 작품은 예술적 표현의 매개체일 뿐만 아니라 사회 현상에 대한 논평이기도 하다. 본인은 창작 과정에서 합리적 사고의 중요성을 강조하고, 작품 속에서 생각과 개념의 깊이와 엄격함을 추구했다. 이 단계에서는 극사실주의가 주된 창작 방식이었지만, 이 방식이 창의성과 상상력을 제한하고, 작품을 다소 심각하고 단일하게 보일 수 있도록 한다는 것을 점차 깨달았다.

이 단계에서의 깊은 생각과 작업을 통해 점차 두 가지 중요한 진리를 깨달았다. 우선, 세상의 모든 것에는 고유한 움직임의 규칙과 본질이 있다는 것이다. 예술가이자 철학자로서 이러한 깊은 곳의 진실을 발견하기 위해 노력해야 한다. 사물의 근원과 본질을 깊이 이해해야만 심오하고 광활한 예술 작품을 만들 수 있다.

이 단계의 예술적 탐구와 생각은 본인의 창작과 이론 체계의 발전을 위한 견고한 토대가 되었다. 그리고 사회적, 철학적 문제를 깊이 탐구할 수 있는 보다 심오한 형태의 예술적 표현 방식을 찾기 시작했다. 이러한 탐구를 통해 점차 독특한 예술적 스타일과 콘셉트를 형성하게 되었는데, 이는 차별하고 논리적이지만 개인의 심리적 특성을 표현하기에는 너무 구체적이기 때문에 이를 이해하고 공감할 수 있는 사람은 소수가 될 수밖에 없었다.

두 번째 단계에서는 창작 이론에 변화가 생겼다. 개인에 대한 비판적 성찰에서 보다 넓은 사회적 사고로, 꿈속의 장면을 현실에서 재현하려는 노력에서 꿈과 현실을 통합하려는 방향으로 바뀌었다. 꿈의 요소를 구체화하고

현실로 가져오려는 노력에도 불구하고 이러한 접근 방식으로는 현실을 초월한 꿈의 감각을 충분히 포착할 수 없다는 것을 깨달았다. 그래서 창작 방식에 변화가 생기게 되었고, 더 이상 꿈속의 작품을 어떻게 현실로 만들지 고민하지 않고 현실을 존중하며 꿈과 현실이 서로 구별되지 않고 조화를 이룰 수 있도록 하였다.

이 단계에서는 인간 존재의 의미, 개인의 정체성 문제, 내면의 깊은 감정과 두려움과 같은 더 넓고 복잡한 주제를 탐구하기 시작했다. 진정한 예술 창작은 단지 외부 세계에 대한 반항만이 아니라 내면세계에 대한 깊은 탐구임을 알게 되었다. 이러한 생각으로 인해, 과거의 창작 모델을 깨뜨리고 관객에게 더 가까이 다가갈 수 있는 새로운 예술적 표현 방식을 찾게 되었다.

본인의 작품은 더 이상 현실에 대한 피상적인 묘사에 국한되지 않고, 풍부한 감정과 깊은 사유로 스며드는 더욱 복잡한 심리적 상태와 심오한 사고를 반영하기 시작했다. 이러한 변화를 통해 작품은 더 이상 공통의 경험을 공유하는 관객의 심리적 공감에 국한되지 않고, 인간과 자연, 우주로 확장되게 되었다. 좀 더 추상적이고 상징적인 표현을 실험하기 시작했고, 예술 작품을 인간의 내면세계를 탐구하고 자기 이해를 위한 도구로 바꾸었다.

예술적 창작의 세 번째 단계에서는 심오한 변화를 경험했다. 이성적이고 논리 중심의 창의적 접근 방식에서 감정과 인간성에 대해 집중적으로 탐구하기 시작했다. 이 단계의 변화는 이전 작업 중 ‘인간의 호흡’과 우연성의 부족에 대한 성찰에서 비롯되었다. 나는 일상의 미묘함을 포착하는 것을 강조하고 개인적인 경험과 감정의 진정한 표현을 중요시하기 시작했다. 이 창의적인 방법은 직관적인 감정과 내면세계의 표현에 더 많은 관심을 기울여 예술 작품을 더 이상 생각의 전달자가 아니라 감정의 전달자로 만들었다. 이러한 변화를 통해 본인의 작품은 더욱 자유롭고 다양해지며 관객과의 깊

은 감정적 연결이 형성된다. 본인은 기존의 창작 모델을 깨고 예술적 표현을 더욱 자유롭고 다양하게 해서 작품에 더욱 인간적이고 정서적인 깊이를 부여하기 위한 시도를 시작했다. 이런 방식을 통해 작품을 더욱 유연하고 진정성 있고 인간의 숨결이 느껴지는 작품으로 만들고자 한다. 이러한 변화는 예술적 개념의 혁신일 뿐만 아니라 개인적인 예술 경력에 있어서도 큰 변화였다.

넷째, 창작 이론 체계의 변화에 따른 본인 작품의 변화이다. 본인의 예술 작품의 변화는 개인적인 창작 이론의 변화와 밀접하게 관련된다. 예술 경력 초기 작품은 주로 꿈의 실현을 특징으로 했다. 작품을 통해 꿈속의 덧없고 포착하기 힘든 아름다움을 포착하려고 노력했다. 이 작품들은 신비로움과 환상으로 가득 차 있지만, 여전히 꿈에 대한 피상적인 탐구에 국한되어 있었다.

그러나 꿈과 현실의 관계에 대해 좀 더 깊이 생각하게 되면서 작품은 새로운 모습을 보이기 시작했다. 꿈이 단지 현실로부터의 도피처가 아니라 실제 삶의 확장이자 반영이라는 것을 점차 깨달았다. 그래서 현실의 요소와 꿈의 환상을 내 작품에 결합시켜 새로운 예술적 언어를 창조하려고 노력하기 시작했다. 이 단계의 작품은 더 이상 꿈의 장면만을 보여주는 것이 아니라, 현실과 꿈의 상호작용과 상호 영향을 보여주는 매개체가 되었다.

최근에는 인간 내면의 욕망과 두려움, 갈등을 예술을 통해 어떻게 드러내는가에 더욱 관심을 기울이기 시작했다. 그래서 감정의 깊이와 사건의 복잡성을 강조하면서 깊은 심리적 경험을 작품에서 탐구하려고 노력했다. 단순한 시각적 표현이 아닌, 관객의 깊은 울림에 닿는 매개체가 되기를 바랐다. 이 시기의 작품은 감정의 전달과 사건의 탐구에 더 많은 관심을 기울였다.

미래의 창작에 대해서는 상대적으로 명확한 아이디어를 가지고 있다. 먼

저, 나는 기존의 창작 방식을 계속 고수할 것이다. 꿈을 통해 창작 영감을 찾고, 철학과 심리학을 통해 그 영감을 분석하여 자신과 사회, 전 인류와의 연결점을 찾을 것이다. 그런 다음 이러한 요소들을 구체화할 것이다. 그러나 이 과정에서 여전히 주의해야 할 두 가지 사항이 있다. 첫째, 작품에 더 많은 무작위성을 추가하여 작품에 더 많은 인간적인 분위기를 부여해야 한다. 둘째, 작품의 세부 사항을 잘 다듬어야 한다. 최근 작품 《갈증》에 대한 관객의 감상평을 통해, 작품의 세부 사항을 다듬는 데 많은 부족함이 있다는 것을 발견했다. 예를 들어, 작품 제작 과정에서 충분한 실험이 부족하여 작품이 예술품으로서의 정교함을 결여하게 되었다.본 논문을 통해 지금까지 본인의 중요한 예술 활동을 상세하게 정리하였다. 이번 논문에서 정리한 내용을 바탕으로 앞으로 본인의 예술적 창작 활동 방향이 더욱 명확해지고, 창작 방식도 더욱 분명해질 것이라고 믿는다.

## 참 고 문 헌

### 1. 국내 문헌

가스똥 바슐라르 『공간의 시학』.동문선, 2003.

가스똥 바슐라르 『몽상의 시학』. 동문선.2007.

가스똥 바슐라르 『물과꿈:질료에 관한 상상력 시론』. 이학사.2020.

가스똥 바슐라르 『촛불의 미학』. 文藝.2010 .

국립현대미술관 『루이즈 부르주아 : 기억의 공간』. 삶과꿈 .2000.

살바도르 달리 『달리, 나는 천재다! : 어느 천재의 일기』. 다빈치.2004.

살바도르 달리 『히든 페이스 : 살바도르 달리 장편소설』. 문학수첩.2009.

아데스 던 『살바도르 달리무의식과 상상의 세계를 표현한 초현실주의의 거장』. SIGONGART, 2014.

정도연 『프로이트의 의자』. 지와인.2023

존 A. 샌포드 지음 『무의식의 유혹 : 우울한 남자의 아니마, 화내는 여자의 아니무스』. 서울: 아니마.2019.

지그문트 프로이트 『성욕에 관한 세편의 에세이』. 열린책들. 1997.

지그문트 프로이트 『프로이트 性愛論』.문학세계사.1997.

지그문트 프로이트 『프로이트의 꿈의 해석, 무의식에 비친 나를 찾아서』

.사계절. 2014 .

지그문트 프로이트 『꿈의 해석』 . 열린책들.2020.

지그문트 프로이트 『몽지그문트 프로이트 전집 : 꼬마 한스와 도라 . 10』 .  
열린책들.1997.

지그문트 프로이트 『정신분석 입문』 . 오늘의책.2015

칼 구스타프 융 『칼 융의 심리 유형』 . 서울 : 부글북스, 2014

칼 구스타프 융 『정신분석이란 무엇인가』 .부글북스. 2014.

칼 구스타프 융 『칼 융의 심리 유형』 . 부글북스. 2014.

## 2. 외국어 문헌

Anna Balakian. *Surrealism: The Road to the Absolute*. Allen and Unwin.2004

Dawn Ades. *Dalí: The centenary retrospective* . Thames & Hudson.2004.

Frances Morris and Marie-Laure Bernadac. *Louise Bourgeois* . First American edition.2008.

Gaston Bachelard.*New Scientific Spirit* . Boston : Beacon Press.1984.

Gilles Deleuze, Deleuze. *Francis Bacon: The Logic of Sensation S* . Editions de la Difference.2000.

Marion Cajori and Amei Wallach. *Louise Bourgeois: The Spider, The Mistress and The Tangerine* . Zeitgeist Films.2008.

Nixon Mignon and Louise Bourgeois . *Fantastic Reality: Louise Bourgeois and a Story of Modern Art*. MIT Press. 2005.

Robert Descharnes and Gilles Néret. *Salvador Dalí, 1904-1989* . New York.

Sue Taylor. *Hans Bellmer: The Anatomy of Anxiety'* . MIT Press.2000.

「论弗洛伊德精神分析理论对超现实主义及达利美术创作的影响」, 『河西学院学报』, 第一卷, 2019.

曾江江 叶浩生『世界著名心理学家:荣格』. 北京师范大学出版社. 2013

菲奥雷拉·尼科西亚『艺术人生:达利』. 安徽美术出版社. 2019.

古斯塔夫·荣格 『荣格文集 第3卷 心理类型个体心理学』 . 国际文化出版公司. 2011

古斯塔夫·荣格 『未发现的自我』. 华御文艺出版社. 1989

加斯东 巴什拉『科学精神的形成』. 江苏教育出版社.

加斯东 巴什拉『梦想的诗学』. 生活·读书·新知三联书店.

卡尔荣格 『荣格文集 第3卷 心理类型, 个体心理学』. 国际文化出版公司.

上海天协文化『永恒的达利 疯狂达利艺术大展图录 2015上海』. 北京联合出版公司. 2015.

西格蒙德·弗洛伊德 『作家与白日梦』. 上海教育出版社出版. 2003

西格蒙德·弗洛伊德『性理论三论』. 浙江文艺出版社. 2015.

### 3. 학술지 및 연구논문

「프로이트의 자아 이해 = Freud's Understanding of Ego」, 『정신분석심리 상담』, Vol.3.2020.

김영옥, 이유진. 「재구성된 신체이미지의 표현 양상 연구 - 한스 벨머 (Hans Bellmer)의 인형시리즈를 중심으로.」 조형디자인연구 20.3 (2017);pp. 1-22.

김인숙. 「Sigmund Freud 와 George H. Mead 의 견지에서 본 성구별적 사회화.」 語文學論叢 2.- (1982);pp.279-293.

김현진, 이준호, 최주현 「지그문트 프로이트의 무의식 이론을 바탕으로 한 제인 맥아담 프로이트의 조형 표현 연구」, Vol.39 No.5 ,2021.

송희완. 「칼 융(Carl Jung)과 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)의 종교사상.」 기독교 사상연구 -4 (1997);pp.129-150.

정수경. 「루이스 부르주아의 비조각 작업에서 자아정체성의 문제 - 비소유에 의한 트라우마 극복을 중심으로」 예술과 미디어 19.2 (2020);pp. 201-219.

홍준기. 「살바도르 달리 회화의 비판적 - 망상증 방법에 관한 연구 : 자끄 라캉 이론의 관점에서.」 大同哲學 46.- (2009);pp. 139-165.

#### 4. 웹사이트

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hans\\_Bellmer](https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Bellmer)

<https://baike.baidu.com/item/%E6%B1%89%E6%96%AF%C2%B7%E8%B4%9D%E5%B0%94%E9%BB%98/8694801>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Louise\\_Bourgeois#cite\\_note-34](https://en.wikipedia.org/wiki/Louise_Bourgeois#cite_note-34)

<https://popcultured.liivejournal.com/60251.html?thread=1786971vejournal.com/60251.html?thread=1786971>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Femme\\_Maison](https://en.wikipedia.org/wiki/Femme_Maison)

<https://www.alexgrey.com/news/trip-magazine-2002-07-07/>

<https://www.alexgrey.com/news/conscious-living-2003-01-01/>

<https://www.alexgrey.com/news/watkins-mind-body-2012-12-12/>

<https://www.alexgrey.com/news/new-life-2008-01-01/>

[https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%90%B6%E5%96%8A\\_\(%E7%B9%AA%E7%95%AB\)](https://zh.wikipedia.org/zh-cn/%E5%90%B6%E5%96%8A_(%E7%B9%AA%E7%95%AB))

<https://baike.baidu.com/item/%E5%90%BB/6996222>

# **ABSTRACT**

## **A Study on the Expression of Thirst in Reality - Focusing on My Sculpture -**

Huang Tiezhou  
department of Sculpture Major  
Graduate School of  
Sungshin University

In this research, the focus is on ‘the concretization and visualization of dreams’ elaborating the connection between Freud's theories and my personal artwork. The purpose is not only to analyze and explain my works but also to provide pathways for the audience to better comprehend artistic pieces. Moreover, this study facilitates a deeper understanding of how I reinterpret surrealism through installations and new media in this era.

In Chapter Two, titled ‘Theoretical Background’ I extensively discuss Gaston Bachelard's poetics of dreams concerning the imagination, and the concretization and visualization of dreams, alongside Freud's psychoanalytic theory. Within this chapter, I incorporate their theories to enumerate numerous artists and their works, demonstrating how these theories can be employed to analyze the characteristics of

both the works and their creators. Additionally, I delve into the profound impact of these theories on my creation of hyperrealistic art.

In Chapter Three, 'Analysis of Preceding Artists' I approach from the perspective of dreams, listing various artists and how they express their dreams and subconscious through their works. For instance, the surrealist artist Dalí utilizes symbols to represent various elements from his dreams, also linking these symbols with his childhood experiences.

Chapter Four, 'Analysis of My Own Works' forms the core of this research. It tracks my journey from initial dream-themed artistic and theoretical endeavors to the recent 'Thirst' series, categorizing the evolution of my creative approach into three stages, detailing how dreams gradually merge from imagination into reality. Initially, in the 'Hue' artwork, there is a tangible depiction of dreamscapes. The second stage, 'Toothworm' presents a comprehensive reenactment of dream scenarios. Lastly, in the 'Thirst' series, there is an abstract portrayal of symbolic items from dreams. Through these transitions, my work progressively evolves from a self-centered beginning to a fusion between 'I' and 'the other,' articulately showcasing the transformation of dreams as a source of creative inspiration throughout various stages of my artistic expression.

Keywords: Thirst, dreams, reality, unconsciousness, ego