



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](#)

권 기 범 교수 지도
석사학위 청구논문

휴식공간에 대한 치유적 풍경연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2023

성신여자대학교 대학원
동양학과
이 유 나

휴식공간에 대한 치유적 풍경연구

- 본인 작품을 중심으로 -

권 기 범 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2022년 11월

성신여자대학교 대학원


동양학과

이 유 나


인 준 서

이유나의 석사 학위 논문으로 인준함

2022년 11월

심사위원장 _____ 노 신 경 

심 사 위 원 _____ 권 기 범 

심 사 위 원 _____ 정 성 운 

성신여자대학교 대학원

논문 개요

본 논문은 2017-2020년 작품들을 중심으로 연구한 논문으로, 현대인의 휴식을 관찰하면서 휴식이 머문 공간이 지니는 치유적 의미에 대한 연구이다.

현대사회를 살아가면서 겪는 일상의 반복, 경쟁과 고된 경제활동은 정신적 신체적 피로를 야기한다. 이를 해소하지 못하면 우울감, 무기력증 등과 같은 신경 질환으로 이어질 수 있기 때문에 해소하는 과정이 반드시 필요하다. 사람들은 산책, 여행, 여가활동, 스마트폰 하기, 영화 감상, 음악 감상, 수면 등 개인의 취향에 따라 다양하게 피로를 해소하는 시간을 가진다. 이것을 ‘휴식을 취한다.’라고 하는데 본 연구자는 휴식공간에 대한 주관적 풍경을 관찰하고 작품으로 표현함으로써 공간에 깃든 치유적 의미에 대해 연구하고자 했다.

‘휴식’과 이를 둘러싼 ‘공간’, 그리고 휴식을 통해 얻을 수 있는 ‘치유’는 연구자의 작품 주제와 의미를 설명할 수 있는 핵심 개념이다. 즉, 휴식을 통해 스스로를 돌아보고, 작품을 통해 내면을 풀어냄으로써 치유까지 도달할 수 있는 작품의 주된 양식이라고 볼 수 있다.

논문 제 I. 장은 서론으로 연구의 배경과 목적, 내용과 연구과정 및 의의에 대해 설명한다.

제 II.-1. 장은 휴식의 개념과 공간을 설명하면서 미술, 영화, 게임 분야에서 진행된 치유 콘텐츠를 살펴보며 치유적 공간에 대한 표현의 다양성과 치유라는 개념에 대해 사회적인 관심이 심화되고 있음을 알아보았다. 미술 분야에서는 네덜란드 예술가인 플로레타인 호프만(Florentijn Hofman, 1977-)의 「러버덕 프로젝트(2007~)」, 게임 분야에서는 힐링게임 「마이 리틀 포레스트」, 영

화는 「카모메 식당」을 예로 들어 각 작품에 담긴 내용을 알아보았다. 그리고 휴식공간의 주관적인 풍경을 살펴보며 휴식과 휴식공간에 대한 이해를 돕고, 연구자가 바라보는 휴식공간의 풍경에 대해 설명한다.

제 II.-2. 장은 휴식의 과정을 거쳐 제작된 작품 속에서 나타내고 있는 치유적 이미지 표현에 대해 살펴본다. 먼저 연구자는 작품 창작 자체를 치유를 위한 행위로 보고 있으며, 이에 관련한 이론적 배경으로 정신분석학의 창시자인 지그문트 프로이트(Freud, Sigmund, 1856-1939)의 예술론과 ‘승화(sublimation)’개념, 그의 개념을 바탕으로 미술작품 창작 자체의 치유적 의미를 강조한 이디스 크레이머(Edith Kramer, 1916-2014)의 ‘승화’개념에 대해 살펴보고, 이를 통해 작품 창작을 통한 내면 치유 과정에 대해 보다 확신을 가지고 고찰할 수 있었다. 또한 작품의 내용은 일상 속에서 관찰하게 된 공간과 사물을 담고 있음에 대해 언급했다. 나아가 치유적 의미를 지닌 자연적 소재에 주목하면서 자연이 주는 치유적 기능에 대해 알아보았다.

제 II.-3. 장은 연구자의 작품에 대해 분석했다. 이는 작품의 내용과 표현방법, 조형적 특성에 대한 분석이 주를 이룬다.

연구자는 휴식공간에 대한 관찰을 본인에서부터 시작하여 주변과 자연으로 확장시키고 있다. 작업의 과정으로는 현장을 직접 체험하거나, SNS를 통해 타인의 휴식 이미지 찾아보기, 관찰과 상상을 통한 형상 표현을 진행했다. 이와 같은 방법은 치유 그 자체로서 의미를 지니고 있다. 휴식공간을 체험하면서 느끼는 스스로의 정서 환기, SNS를 통해 타인의 휴식을 간접 체험하며 느끼는 대리만족, 시공간의 제약 없이 원하는 공간을 상상하며 내면을 풀어가기 바로 그것이다. 결과적으로 작품 속 이미지를 분석해 보았을 때 본인의 시선은 시간의 흐름에 따라 나에서 주변, 주변에서 타인, 타인에서 세상으로 나아가고 있다는 것을 발견할 수 있었다. 이처럼 연구자가 작품을 통해 내면을 드

러내는 과정은 자기 치유적 의미가 있음을 작품을 통해 알게 되었다.

작품의 전체적인 표현방식을 살펴보았을 때, 본 연구자는 작품을 구성하는 풍경을 있는 그대로 표현하지 않고 본인의 방식대로 재해석한다. 이는 회화가 되기도 하고 퍼포먼스가 되기도 하는데, 작품에 담긴 이야기와 소재 표현은 당시의 상황 또는 감정을 유추할 수 있도록 한다. 연구의 궁극적인 목표는 작품창작을 통한 자기치유에 의의가 있으며, 나아가 작품을 관람한 관람객에게 새로운 휴식공간을 제시할 수 있는 방향을 모색하고자 했다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	4
1. 휴식공간에 대한 이해와 형상화	4
1) 휴식의 개념과 공간	4
2) 휴식공간의 주관적 풍경	10
2. 치유적 이미지 표현	12
1) 치유적 의미의 예술창작	12
2) 일상 속 관찰과 상상	18
3) 치유적 소재의 자연	20
3. 작품설명	24
1) 동네 관찰을 통한 풍경 연구	24
2) 밤의 산책을 통한 풍경 연구	32
3) 그 외 드로잉 및 설치 퍼포먼스	46
III. 결론	51

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품1】 동네 조각드로잉, 21.0x29.7cm, 종이에 혼합재료, 2017	24
【작품2】 끊어진 산책로, 100.0x80.3cm, 장지에 혼합재료, 2017	26
【작품3】 꿈의 숲, 79.0x70.0cm, 장지에 혼합재료, 2017	27
【작품4】 노란풍경, 79x105cm, 장지에 혼합재료, 2017	28
【작품5】 두개의 방, 162.2x130.3cm, 장지에 혼합재료, 2017	29
【작품6】 나른한 오후, 72.7x72.7cm, 장지에 혼합재료, 2017	30
【작품7】 잃어버린 우산, 130.3x162.2cm, 장지에 혼합재료, 2017	31
【작품8】 밤의 캠핑, 112x112cm, 장지에 혼합재료, 2018	33
【작품9】 56번지 사람들, 63.2x70.2cm, 장지에 혼합재료, 2018	34
【작품10】 밤 낚시, 70.2x70cm, 장지에 혼합재료, 2018	35
【작품11】 내 실곳, 60.3x72.5cm, 장지에 혼합재료, 2019	36
【작품12】 달을 품은 나무, 73x73cm, 장지에 혼합재료, 2019	37
【작품13】 paradise, 14.7x19.7cm, 장지에 혼합재료, 2019	38
【작품13-1】 paradise, 14.7x19.7cm, 장지에 혼합재료, 2019	39
【작품14】 대화, 39.5x39.5cm, 장지에 혼합재료, 2019	40
【작품15】 교회 앞, 39.5x39.5cm, 장지에 혼합재료, 2019	41
【작품16】 집으로 가는 길, 39.5x39.5cm, 장지에 혼합재료, 2019	41
【작품17】 멈춘 풍경, 73x61cm, 장지에 혼합재료, 2019	42
【작품18】 시간의 계곡1, 130.3x160.2cm, 장지에 혼합재료, 2019	43
【작품19】 시간의 계곡2, 72.5x60.3cm, 장지에 혼합재료, 2019	44
【작품20】 두개의 달, 112.2x145.6cm, 장지에 혼합재료, 2021	45
【작품21】 참누리아파트 205동 803호 퍼포먼스 장면, 2017	46

【작품21-1】 2017.2.10 am.12:00 - 3:00 참누리아파트205동 803호, media, 2017	46
【작품22】 Azimuth, 130.3x162.2cm, 장지에 혼합재료, 2017	47
【작품23】 Azimuth_2, 193.9 x 130.3cm, 장지에 혼합재료, 2017	48
【작품24】 공.간.공.칠, FUGAZIP 음악,미술 협업 프로젝트.01, SPACE9, 2017	49

도 판 목 차

- (도판1) 플로레타인 호프만(Florentijn Hofman) 「러버덕 프로젝트 서울」, 석
촌호수, 서울, 한국, 2014 6
- (도판2) 게임펍, 「마이 리틀포레스트」, 게임포스터, 2021 7
- (도판3) 오기가미 나오코(おぎがみなおこ, 荻上直子)감독, (주)엔케이컨텐츠게임
펍 배급, 「카모메식당, 영화포스터, 102분, 2007 8

I. 서 론

본 논문은 2017-2020년까지 제작된 연구자의 작품을 중심으로 한 논문으로, 휴식공간을 주관적인 시각으로 표현하며, 그 과정에서 얻을 수 있는 치유적 의미가 무엇인지에 대해 연구한 작품 연구논문이다. 먼저, 창작 동기가 된 현대사회 속 휴식의 중요성에 대해 언급하고, 개인적으로 휴식을 취하며 머물게 된 공간의 의미에 대해 설명한다. 또한 작품 제작 과정과, 작품 속 표현 요소에 내포되어 있는 치유적 의미에 대해 분석하며 작품 창작의 의의를 성립하는데에 목적이 있다.

현대사회에서 보여지는 풍경에는 쏟아져 나오는 새로운 문물에 대한 적응, 더욱더 높아지고 있는 사회 진입의 벽, 개인의 사회적 입지를 확립하기 위한 무한 경쟁, 반복적인 일상과 경제활동 등의 상황이 있다. 위와 같은 현대사회 속 상황들로 인해 현대인들의 정신적 신체적 피로는 피하기 어렵다. 이 피로는 심하면 번아웃 증후군, 무기력증, 우울증, 불안증 등으로 이어지는데, 이와 같은 신경 질환은 드물게 일어나는 일이 아니라 주변에서 종종 언급되며 현대인들에게 가깝고도 익숙하다. 뿐만 아니라, 연구자의 삶 속에서 또한 과거의 경험으로 인해 야기된 불안과 피로를 반복적으로 느끼며 휴식의 필요성에 대해 절실히 느끼게 된다. 위와 같은 이유로, 삶 속에서 오는 피로를 무엇을 통해 해소하고 치유할 수 있는지에 대해 생각하게 된다.

연구자는 정신과 신체를 치유하는 방법으로 휴식의 공간을 탐색하기 시작했다. 사람의 신체가 존재하는 한, 공간과는 뗄 수 없는 연결고리를 지니기 때문에 휴식을 취할 때에는 공간이 필요하다. 휴식은 개인의 취향에 따라 다양한 형태로 나타나는데, 본 연구는 연구자의 내면을 따라 시선이 머문 주관적인

휴식공간에 주목하고 있다.

본문의 내용에 관해 구체적으로 기술하자면 다음과 같다.

제 I. 장은 연구의 배경과 목적 및 의의에 대해 기술한 서론이다.

제 II.-1. 장에서는 휴식의 개념 및 필요성에 대해 설명하고, 휴식과 공간과의 관계에 대해 언급한다. 또한 개인마다 마음의 평안을 느끼고 위안을 얻는 공간이 다른데, 특히 연구자의 주관적인 관점으로 본 휴식공간에 대해 설명한다.

제 II.-2. 장에서는 작품 속에서 나타나는 표현 요소의 치유적 의미를 분석한다. 첫 번째로 본 연구자에게 창작활동은 휴식공간 그 자체로서 자기 치유적 의미를 지닌다. 이와 관련하여 연구자가 작품을 창작하는 의미에 있어서 확신을 갖는 계기가 된, 지그문트 프로이트(Freud, Sigmund, 1856-1939)의 예술론과 ‘승화(sublimation)’, 이디스 크레이머(Edith kramer, 1916-2014)의 ‘승화’에 대해 살펴보면 연구자의 작품과의 연관성에 대해 고찰해 본다. 두 번째로 연구자는 치유를 위한 작품 과정에서 일상 속 휴식공간을 관찰하고 상상하는 과정을 통해 무의식 속 내재되어 있던 내면을 이끌어내고 있음을 언급한다. 마지막으로 작품 속 자연물이 인간에게 주는 긍정적인 영향에 대해 살펴본다.

제 II.-3. 장에서는 2017년부터 2021년까지의 작업 시리즈를 살펴보고자 각 작품에 담긴 이야기를 설명하고, 소재들이 지니는 의미에 대해 살펴보고자 한다. 작품은 <동네 관찰을 통한 풍경 연구>, <밤의 산책을 통한 풍경 연구>, <그 외 드로잉 및 설치 퍼포먼스>로 나눌 수 있으며, 휴식공간에 대한 주관적 해석을 어떠한 방식으로 연구하며 발전시키고 있는지에 대해 살펴본다. 또한 작품 안에서 공통적으로 사용된 색과 표현기법을 언급하며 그것에 담긴 의미에 대해 분석해보고자 한다.

결과적으로 연구자의 작품을 통해 인간의 삶에서 반드시 필요로 하는 휴식과 관련된 공간의 유형을 제시하고, 작품 창작의 변화과정과 표현적 특성을 규명하는데 연구의 주된 의의가 있다. 나아가 작품의 전반을 되돌아보고 향후 작품의 발전방향에 대해 고민해 보고자 한다.

II. 본 론

1. 휴식공간에 대한 이해와 형상화

1) 휴식의 개념과 공간

현대인들은 급격하게 변화하는 현대사회의 모습과 복잡한 관계 속에서 반복되는 일상과 경제활동으로 하루를 보내며 살아간다. 매일을 살아내기란 여간 지치는 일이 아닐 수 없다. 어떤 이들에게 현대사회에서의 하루는 간신히 버텨내는 과정이기도 할 것이다.

인격 의학의 창시자 폴 투르니에(Paul Tournier, 1898-1986)¹⁾는 그의 저서인 『현대인의 피로와 휴식』에서 현대사회를 살아가는 현대인들의 모습에 대해 이와 같이 언급하고 있다.

“인간이 가지는 욕망의 확대가 현대 사회에 스트레스 수준을 높여준다. 많은 사람은 상대적 빈곤감으로 인해 더 많은 것을 성취하고 더 많은 것을 소유

1) 스위스 제네바의 내과 의사이자 정신의학자. 1923년, 제네바 의과대학을 졸업하고 파리에서 1년의 인턴 과정을 거친 후 일반내과 의사가 되었다. 제1차 세계대전 이후에는 국제 적십자사의 대표로 오스트리아에 파견되어 전쟁 포로들의 본국 귀환 및 아동 복지를 위해 일했다. 기술적인 의학만 존재하던 시기에, 의술과 인간 이해와 종교가 결합해야만 전인적 치유가 가능하다는 ‘인격 의학’을 주창하였다. 또한 심리학과 성경적 기독교의 통합을 시도했다는 점, 인간관계의 중요성을 강조하며 동료 의사들이 환자에게 좀더 인격적인 관심을 가지고 치료하도록 자극한 점, 과학에 환멸을 느끼고 합리적 분석을 피곤해하는 사람들의 마음속 갈등을 해소하는 데 노력한 점은 그가 우리에게 남긴 가장 빛나는 유산이다.

그는 널리 사랑받는 그리스도인 의사였으며, 20세기 후반 가장 영향력 있는 저술가이자 강연자로 꼽힌다. 그가 남긴 여러 저서들은 18개국 언어로 번역되어 널리 읽히고 있다. 저서로는 「고독」, 「고통보다 깊은」, 「모험으로 사는 인생」, 「비밀」, 「서로를 이해하기 위하여」, 「여성, 그대의 사명은」, 「죄책감과 은혜」(이상 IVP) 등이 있으며, 그의 생애와 사상을 조명한 책으로는 게리 콜린스의 「폴 투르니에의 기독교 심리학」(IVP)이 있다.
<http://www.yes24.com/24/AuthorFile/Author/135219> (최종검색일 : 2022. 12. 12.)

하려고 한다. 현대인은 과거보다 더 많은 것을 소유하고 있으나 더 행복하지는 않다. 새로운 것에 대한 기대 수준은 더 높아지고 있으며 기대가 충족되지 않을 때 욕구의 좌절이 스트레스의 원인이 된다. 현대인은 지칠 대로 지쳤다. 원래부터 녹초가 된 사람들처럼 살아간다.”²⁾

이처럼 현대인이 지닌 스트레스 지수는 상당히 높는데, 특히 우리나라의 경우 더욱 심각한 양상을 보인다. 이에 대한 근거로, ‘OECD 국가 삶의 질 구조에 관한 연구’에 의하면 OECD 34개국 중 한국은 10점 만점에 4.2점으로 32위를 기록했다. 그뿐만 아니라 한국의 건강 상태는 32위, 생활 필수시설을 갖추지 못한 가구 비율 31위, 가처분소득 27위, 살해율 26위, 투표 참가율 26위, 1인당 방(房)수 25위, 고용률 21위 등 전 분야가 하위권이다.³⁾ 따라서 현대인들의 삶의 질을 높이기 위해서는 정신과 신체를 재생해야만 하는 시간을 반드시 필요로 한다. 이에 대한 방법은 휴식을 통해서 가능하다.

휴식(休息)은 하던 일을 멈추고 잠깐 쉰다⁴⁾는 뜻으로 멈춤의 행위를 통해 심신(心身)의 체력이나 기력을 회복시키는 것을 의미한다. 스트레스를 벗어나 내면을 치유하고자 현대인은 여행, 명상, 운동, 산책 등 다양한 형태로 휴식을 취한다. 휴식을 취하려면 심신을 편하게 할 수 있는 공간이 필요하다. 그 예로, 수면을 취하려면 신체를 눕힐 수 있는 침대 또는 소파가 있는 공간을 필요로 하고, 잠시 머리를 식히기 위해 산책을 나갈 때에는 곳곳에 자연을 볼 수 있는 거리나 산책로가 잘 조성되어 있는 공원이라면 더욱 좋다. 이처럼 휴식을 취하기 위해서는 안정감을 줄 수 있는 공간이 필요하다. 휴식공간에서 얻을 수 있는 에너지는 사람의 정서를 환기 시키고, 신체 에너지를 회복하는 시간을 통해 활력을 얻을 수 있다.

2) 폴 투르니에(Paul Tournier), 『현대인의 피로와 휴식』, 진흥, 2005, p. 105, p. 133.

3) 이루리, 「스마트 어플리케이션 기반의 힐링콘텐츠 연구」, 인하대학교 석사학위논문, 2013.

4) 『국립국어원』, <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do> (최종검색일:2022. 12.13)

위와 같은 이유로, 오늘날 현대사회를 살고 있는 현대인의 삶에서 휴식에 대한 관심이 점차 높아지고 있다. 그 결과, 휴식을 위한 공간에 대해 전시나, 게임, 영화 등 다양한 분야의 콘텐츠로도 제작되고 있으며 사람들에게 다방면으로 새로운 휴식공간을 제시하고 있다.

이에 대한 첫 번째 예로, 네덜란드 예술가인 플로레타인 호프만(Florentijn Hofman, 1977-)의 2007년 발표된 설치 미술, 「러버덕 프로젝트(2007-)」(도판1)가 있다. 이 작품은 어린 시절 욕조에서 가지고 놀았던 다정하게 생긴 고무 오리 인형을 거대한 오리 풍선으로 제작하여 공공장소인 '강물'에 띄우는 프로젝트이다. 고무 오리의 크기는 설치되는 지역에 따라 달라지며, 최대 26m에 이르는 거대한 크기로 만들어진다. 강물에 띄워진 귀엽게 생긴 고무 오리 인형은 보는 이의 각도에 따라 나무 사이로 빼꼼히 얼굴을 내밀고 있는 모습으로 보이기도 하고, 때로는 풍선에 바람이 빠져 찌그러진 형상으로 관람자들의 웃음을 자아내기도 한다. 이 프로젝트는 네덜란드, 홍콩, 베이징, 시드니 등 세계 여러 도시에 설치되어 인기를 끌었다. 서울에서는 2014년 잠실 석촌호수에 처음 설치되었다. 그는 이 프로젝트를 통해 “즐거움을 전 세계에 퍼트리다(Spreading joy around the world)”라는 메시지를 전달하고자 했고, 대중들에게는 휴식공간을 제공하며 즐거움을 선사했다.



(도판1) 플로레타인 호프만(Florentijn Hofman)
「러버덕 프로젝트 서울」, 석촌호수, 서울, 한국, 2014

두 번째 예로, 2021년 출시된 힐링 모바일 시뮬레이션 게임 「마이 리틀 포레스트(My little forest)」(도판2)에서는 “오늘 당신의 하루는 어땠나요..?”라는 소개 글로 게임을 홍보한다. 게임을 통해 이용자들은 방구석에서 1인당 1개의 숲을 가지게 되며, 그곳에서 새로운 삶을 즐길 수 있다. 게임 속에서는 이용자들의 마음을 편안하게 하는 잔잔한 음악으로 게임의 시작과 끝을 함께한다. 이용자는 게임 속에서 개인의 집과 집터를 갖게 되는데, 그곳에서 직접 농사를 지어 채소나 과일을 키우고 닭이나 소를 가축하면서 알과 고기를 얻을 수 있다. 사냥을 통한 채집, 집 내부를 꾸밀 가구 제작에 필요한 재료를 수집하는 미션, 그리고 집 외부 마을 속 이웃들의 심부름을 수행하면서 돈을 벌수 있고 경험치가 쌓인다. 게임을 통해 번 돈으로 필요한 아이템을 사거나 이용자의 집을 원하는 형상으로 바꿀 수 있고, 집 내부를 좋은 가구로 장식할 수도 있다. 이와 같은 가상 경험으로 도시의 삶과는 완전히 다른 농경사회로 돌아가 현대사회의 삶에서 간접적으로 탈피하게 된다. 또한 현실에서는 쉽게 할 수 없었던 원하는 집 갖기, 집 내부를 좋은 가구로 꾸미기를 실현할 수 있게 된다. 이를 통해 사람들은 만족감을 얻거나 잠시나마 정서를 환기시키고 게임 속에서 사람들을 만나 대화도 나누면서 새로운 즐거움을 얻을 수 있다.



(도판2) 게임펍, 「마이 리틀포레스트」, 게임포스터, 2021

마지막으로, 2007년 개봉된 일본의 잔잔한 힐링 영화 「카모메 식당」(도판3)을 예로 들 수 있다. 일상에 지친 영화의 주인공인 사치에는 막연한 행복을 위해 필란드로 떠난다. 상업적인 방법으로 손님을 이끄는 것보다 손님에게 따뜻한 일본식 진밥을 만들어주고 싶었던 사치에는 일본 음식점인 ‘카모메 식당’을 오픈한다. 당시 필란드에서는 생소했던 일본 음식점이었기 때문에 처음에는 사람들이 많아 찾지 않았지만, 점차 입소문을 통해 사람들이 붐비는 곳이 된다. 영화는 그녀가 이곳에서 만나게 된 낯선 사람들과 나누는 이야기와 친철히 정들어 가는 따뜻한 장면을 그려냈다. “하고 싶었던 일을 해서 좋은 게 아니라, 싫은 일을 하지 않아서 좋은 거예요.”라는 대사를 통해 그녀의 일과 행복에 대한 가치관을 엿볼 수 있는데, 관람자는 영화 속 주인공을 통해 대리만족을 느낄 수 있는 요소를 가지고 있다. 하던 일이 적성에 맞지 않아 일을 쉽게 바꾸거나, 하고 싶은 일과 하고 있는 일 사이에서 느끼는 괴리감에 힘들어할 때 쉽게 새로운 도전을 하기란 쉽지 않은 일이기 때문이다. 영화는 보는 이로 하여금 힐링(healing)을 불러일으킨다. 삶이 지칠 때면 항상 마음속에는 어디론가 떠나고 싶은 감정이 올라오는데, 「카모메 식당」은 이를 간접적으로 만족시켜줄 수 있는 힐링 영화 중 하나이다.



(도판3) 오기가미 나오키(おぎがみなおこ, 荻上直子)감독,
 (주)엔케이컨텐츠게임팜 배급,
 「카모메식당, 영화포스터, 102분, 2007

앞서 설명한 휴식에 대한 개념과 휴식공간을 재창조한 미술, 게임, 영화 분야의 대표적 콘텐츠들을 통해서 휴식이 사람들에게 얼마나 필요한지, 그리고 사람들이 취할 수 있는 휴식의 형태는 어떤 방식으로 나타날 수 있는지에 대해 알아보았다. 휴식을 취할 수 있는 공간의 유형으로는 직접 체험할 수 있는 공간과 간접적인 만족감을 주는 가상공간을 통한 휴식을 예시를 통해 살펴보았다. 이와 같은 유형 외로, 개인의 취향에 따라 행하게 되는 다양한 공간에서의 휴식을 통해서도 스스로의 삶의 질을 높이는데 영향을 미칠 수 있을 것이다.

1) 휴식공간의 주관적 풍경

보편적으로 휴식공간은 사람이 몸을 기대어 쉴 수 있는 공간이나 심리적 환기를 불러일으킬 수 있는 환경과 조건이 조성되어 있는 공간이어야 한다. 이와 같은 휴식공간에 사람이 머물면서 장소에서 일어난 기억들이 만들어진다. 이야기가 깃든 휴식공간은 한 개인의 머릿속에 머물며 휴식을 취하고자 할 때 다시금 그 장소를 떠올리게 한다.

연구자에게 휴식공간은 그 어떤 공간보다 특별한 의미를 지닌다. 연구자는 부모님의 경제활동으로 인해 유년 시절부터 20대까지 1년에 한번 이사를 다닐 정도로 잦은 이사과 전학을 경험하였다. 이에 따라 집과 주변의 공간, 인간관계는 항상 임시적인 것이었고, 변화에 따른 피로와 불안증을 야기했다. 이와 같은 이유로 인해 본인을 둘러싼 공간에서 마음 들 곳을 찾아 지친 마음을 위로하고, 치유받고 싶다는 생각으로 이어졌다.

개인을 둘러싼 익숙하고 편안한 휴식공간 중, 연구자는 본인이 살고 있는 동네를 관찰한다. 잦은 이사로 인해 집의 변화는 물론이고 동네 또한 매번 변화했다. 따라서 항상 적응할만하면 그곳을 떠나야 했다. 그 와중에 동네를 오가며 가장 많이 스치게 되는 공간에서 본인과 닮아있거나 위로하고 싶은 소재를 관찰하게 되었다. 끊어진 산책로, 인조 나뭇가지가 꽂혀져 있는 5G 송수신기, 인적이 드문 오래된 공중전화 부스처럼 동네에서 특별히 낯설었던 소재들에 대해 이방인 같았던 본인과 닮아있음을 느꼈고, 그것이 왠지 위로가 되었다.

또한 동네를 거닐다가 길가에 보이는 의자에 잠시 앉아 쉬기도 하고, 놀이터에 나가 반려견과 산책을 하기도 했다. 외부로 나오면 이웃 사람들을 만날 수 있고, 그들의 휴식의 형태 또한 관찰할 수 있다. 동네라는 휴식공간에는 사람, 그리고 곳곳에 보이는 식물들과 함께 풍경을 이루고 있다. 이 모습은 어울

리는 듯 아닌 듯 휴식공간을 만들고 있었다.

연구자가 보는 휴식공간에는 직접 체험한 휴식공간 이외에 간접 체험한 공간 또한 포함시키고 있다. 오늘날 과학기술의 발달로 인해 스마트폰으로 할 수 없는 것이 없을 정도로 그 기능은 날로 발전하고 있다. 대부분 각자 하나씩 스마트폰을 가지고 있으며, 그것은 24시간 사람 옆에 붙어 놀잇감이 되기도 하고 친구 및 선생님이 되기도 한다. 스마트폰으로 넘치는 정보와 이미지를 보게 되고, 원하는 장소의 정보를 쉽게 찾을 수 있으며, 정보를 소리와 함께 영상으로도 볼 수 있게 되었다. 이제 장소에 구애받지 않고도 본인이 원하는 곳을 스마트폰을 이용해서 들여다볼 수 있게 된 것이다. 그 결과, 과거보다 간접적으로 경험할 수 있는 이미지와 영상을 수도 없이 접하게 되면서 머릿속 기억들은 더욱 복잡해졌다. 이와 같은 이유로, 연구자는 간접 체험한 이미지들을 작품 속에 적용하게 되었다.

연구자의 작품에서 이미지들은 장면 그대로 표현되지 않고, 연구자의 시선에 따라 재구성하여 시각화된다. 먼저 연구자는 휴식공간을 찾아 이미지를 수집한다. 이미지 채집의 방법으로 인터넷 검색 또는 SNS에서 타인의 휴식공간을 들여다보기도 한다. 이렇게 수집된 이미지를 연구자의 감상을 통해 재구성한다. 따라서 연구자의 휴식공간에는 주관적인 감상과 개인의 삶의 일부가 담겨있다.

2. 치유적 이미지 표현

1) 치유적 의미의 예술창작

치유(治癒)라는 개념은 심리적인 안정감을 주는 것, 또는 그것을 주는 능력을 가진 존재의 속성이다. 치료와 비슷한 의미로, 병을 치료하다는 뜻도 있으나, 치료는 심리적으로 안정감을 준다는 의미는 포함하지 않는다.⁵⁾ 즉 치료(Curing)는 과학적·의학적 지식을 가진 의사를 통해 질병의 통증을 완화시키거나, 낮게하는 의학적인 방법을 의미하고, 치유(Healing)는 치료에서 나아가 인간의 내면까지 회복시키는 더욱 포괄적인 개념이다.

역사적으로 인류는 질병을 극복하기 위하여 예술을 통해 내면을 치유하는 방법 적용해 왔다. 영어의 치유를 의미하는 Healing은 그리스어 홀로스(Holos)에서 유래했고 Holos는 Holy(신성한, 영적인) Whole (전체성)을 의미한다. 치유는 신체적, 정신적, 영적으로 불안정한 상태가 건강한 상태로 회복되며 본래의 전체성을 회복하는 것이다. 치료가 의학적인 의술을 통하여 회복에 도달하는 개념이라면, 치유는 내적으로 온전해지는 과정으로 예술치유는 예술을 통하여 신체적, 정신적, 사회적, 영적인 치유 행위를 하는 것을 의미한다. 예술 감상을 통하여 환자는 정서적인 환기나 심리적인 지지를 받고, 작품을 통해 감동을 받음으로서 자신이 갖는 심적인 결함과 대면하고 이를 통해 내부의 조화를 회복하게 된다는 것이다. 균형과 조화의 회복이 곧 치유이기 때문이다.⁶⁾ 이와 관련하여 정신분석학자 지그문트 프로이트(Freud, Sigmund, 1856-1939)⁷⁾의 정신분석 이론을 바탕으로 한 ‘승화(sublimation)’의 개념과 그의 예술론

5) 위키 백과 <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%B9%98%EC%9C%A0>, (최종검색일 : 2022.11.14)

6) 오원식, 「예술치유이야기」 <http://www.huffingtonpost.kr/news/articleView.html?idxno=756> (최종검색일 : 2022.11.14)

7) 1856년 오스트리아-헝가리 제국의 소도시 프라이베르크에서 출생했다. 네 살 때 가족과 함

은 연구자의 작품에서 이론적 바탕이 된다. 또한 프로이트의 승화를 미술치료의 핵심 개념으로 사용하며 내면 치유에 있어서 예술창작 자체를 강조한 이디스 크레이머(Edith Kramer, 1916-2014)⁸⁾의 ‘승화’개념을 통해, 프로이트의 승화에서 나아가 예술창작을 통한 치유적 의미에 대해 보다 구체적인 확신을 얻을 수 있었다.

승화란, 원초적인 반사회적 충동이 사회적으로 생산적인 행동으로 변형되고, 그러한 사회적인 행동으로 인한 성취감이 원래 갖고 있던 충동에서 오는 쾌락을 대신해 주는 모든 과정을 승화라고 부른다.⁹⁾ 즉, 무의식 속에 억압되어 있는 욕구를 사회적 또는 정신적인 치유적 의미가 있는 형태로 변화되어 가는 과정을 말한다. 예술가는 승화를 통해 내면을 풀어내며, 작품표현 방식에서 그들의 과거 경험들이 표출된다. 감상자는 예술 작품을 감상하면서 본능적 욕망이나 충동과 유사한 감정의 공감을 통해 스스로를 작가와 동일화(identification)

게 빈으로 이주한 프로이트는 빈 대학 의학부에 진학하여 브뤼케 교수가 이끄는 생리학 연구실에 들어가 6년 동안 중추신경계의 해부 등에 관해 연구한 후, 파리의 살페트리에르 병원에서 샤르코의 지도 아래 히스테리 환자를 관찰했다. 이후 브로이어와의 만남은 프로이트의 인생에 전환점을 가져왔다. 브로이어는 프로이트에 앞서 히스테리 환자에게 최면술을 걸어 심적 외상을 상기시키면 히스테리가 치유된다는 사실을 발견했고, 프로이트는 브로이어와의 공동 연구를 통해 카타르시스 요법을 확립했다. 그러나 얼마 지나지 않아 프로이트는 이 치료법의 결합을 깨닫고 최면술 대신 자유 연상법을 이용한 치료법을 발전시키고, 여기에 ‘정신분석’이라는 명칭을 부여했다. 프로이트는 꿈, 농담, 실수 행위 등에 관한 연구를 통하여 ‘무의식’의 존재를 일반에게 각인시키고, 인간의 성적 본능의 발전 과정을 추적하면서 유아 성욕과 오이디푸스 콤플렉스를 주장하여 사회에 커다란 반향을 불러일으켰다. 그는 계속해서 정신분석학을 이론적으로 구성하고 정신분석의 방법을 종교, 사회, 문명, 예술 등의 영역에서 응용하는 데 힘썼다. 1938년 오스트리아를 침공한 히틀러를 피해 런던으로 이주한 프로이트는 1939년 그곳에서 사망하였다. 프로이트의 이론은 인간의 심리 발달 과정과 비정상적인 정신 상태의 이해에 근본적인 변화를 가져왔고 심리학, 철학, 사회학, 문예학, 교육학, 신학 등 많은 학문 영역에서 새로운 패러다임을 여는 인식의 도구로 환영 받았다. ‘프로이트의 세기’라고 불릴 만큼 20세기의 역사와 삶에 무의식의 발견이 끼친 영향은 대단했다. 그것은 단순히 사물에 대한 인식만을 변화시킨 것이 아니라 끊임없이 갈등하면서 자연과 문명에 적응해 나가려고 애쓰는 인간 정의 심연을 드러내어 인간의 자기 이해에 근본적인 변화를 가져왔다. <https://www.kyobobook.co.kr/service/profile/information?chrcCode=2000091801> (최종검색일: 2022.12.12)

8) 이디스 크레이머(1916-2014)는 오스트리아의 사회 현실주의 화가이자 정신 분석 이론의 추종자이자 예술 치료 개척자이다. 화가이자 미술교사였던 그녀는 치료로서의 미술을 강조한다. <https://blog.naver.com/yoonse3430/222085115056> (최종검색일: 2022.12.12)

9) 이디스 크레이머(Edith Kramer), 『Art as Therapy』, 아트엔하트글로벌, 2021, p. 73.

하는 과정을 거치게 된다. 이를 통해 감상자 또한 작품을 통해 스스로의 내면을 이해하고 해석할 기회를 가진다.

프로이트는 정신분석을 통해 인간의 내면을 이해하고 치유할 수 있다고 주장했다. 그는 내면을 이해하는 방법으로 인간의 정신을 의식과 무의식으로 구분하며, 특히 무의식¹⁰⁾에 주목했다. 삶을 살아가면서 겪는 상처에 대한 기억들은 자신도 모르는 사이에 무의식 속에 남게 되며, 무의식의 기억이 일상에서 빈번히 행동으로 발현하게 된다. 무의식은 겉으로 드러나는 의식 보다 내재되어 있는 부분이 매우 크기 때문에 프로이트는 무의식 속 깊숙한 내면을 이끌어 내는 방법에 대해 연구했다. 이에 대한 일환으로, 그는 카타르시스적인 방법을 기반으로 하여 무의식 속 내면에 쌓인 상처의 실마리를 찾고자 했다. 카타르시스란, 무의식 속에 내재되어 있는 억압된 감정과 갈등, 욕구 등이 어떠한 환경 안에서 자연스럽게 표출되면서 심리적 긴장이 완화되는 것을 의미한다. 가장 흔히 알고 있는 카타르시스적인 방법으로는 최면술이 있다. 이외에 내담자의 마음속에 즉각적으로 떠오르는 생각과 감정을 어떠한 검열이나 방해 없이 말하게 하는 심리치료 방법인 자유연상법과 무의식의 메시지를 담은 꿈의 분석, 내면의 갈등을 연극으로 표현하여 심리적 문제가 표출되게 하는 심리극, 창작을 통해 내면을 드러내는 예술요법 또한 카타르적인 효과를 지닌다. 그는 이와 같은 방법을 정신 분석이라 칭하며 심리치료 분야에 적용시켜 환자를 치유에 이르도록 했다.

프로이트는 예술이 유아 초기의 체험을 간직하면서 그 체험을 자신의 예술로 형상화시킬 수 있는 특이한 존재의 산물이라고 생각하여 예술에 특별한 의미를 부여하였다. 성인은 잠재의식상, 유아기의 그 잃어버린 세계에로의 회귀를 열망하고, 또 실제로 꿈과 신경증을 통해 회귀하기 때문에 예술은 그와 같은 과거의 체험으로 되돌아갈 수 있는 하나의 통로를 제공한다.¹¹⁾고 보았다.

10) 프로이트는 어떤 일정한 순간에 의식계에 존재하지 않는 정신 내용을 총칭하여 무의식이라고 부르고 있다.

그의 예술에 대한 관심과 성취는, 프로이트의 저서인 『꿈의해석』(1906), 「빌헬름 예젠의 『그라디바』에 나타난 망상과 꿈」(1906), 『레오나르도 다 빈치의 유년의 기억』(1910)등의 여러 문학작품들을 통해 알게 해준다.

그의 예술론은 내용으로서의 무의식적 충동이 작품에 직접적으로 드러나 있는 것이 아니라, 승화된 형태로 나타난다고 보고 있다.¹²⁾ 그는 승화된 작품을 통해 드러난 무의식을 욕망과 충동과 같은 본능적인 요소로 해석한다. 또한 예술작품의 미학적 이해보다는 작가의 심리를 파악하는 데에 중점을 두기 때문에, 프로이트의 예술론만을 가지고 예술창작에 대한 치유적 의미에 대해 언급하기에는 아쉬움이 있었다. 그러나 프로이트의 정신분석과 예술론은 향후 심리치료와 미술치료의 이론적 근간이 되었고, 적용되고 있음에 의의가 있다.

이디스 크레이머의 ‘승화’는 프로이트의 ‘승화’개념을 바탕으로 하지만, 예술 활동을 미술로써 분야를 좁히며, 치유로서의 예술에 대해 보다 확실한 언급을 찾아볼 수 있었다. 이에 대한 근거로, 그녀의 저서 『치료로서의 미술』에서 언급한 미술에서의 승화에 대한 내용을 찾을 수 있었다.

“미술가가 그의 환상을 실제로 실행하려는 충동을 시각적 이미지를 통해 그 환상의 대응물을 창조해 내는 행위로 대신할 때 미술적 승화는 시작된다. 그러한 미술가의 작업은 다른 사람들에게도 의미 있는 것으로 받아들여질 때에만 진실된 미술 작품이 된다. 따라서 승화라는 것은 다른 어떤 형태로도 불가능한 의사소통을 위한 시각적 이미지를 창출하는 데 있다. 형태와 내용은 서로 분리할 수 없는 전체가 된다.”¹³⁾

크레이머는 “미술작품을 창작하는 행위가 내면적 경험의 변형과 완화, 방향

11) Jacj J. Spector, The Aesthetics of Freud:A Study in Psycholanalysis and Art, 『프로이트 예술 미학』, 신문수 옮김, 풀빛, 1998, p.172.

12) 이현석, 「프로이트의 승화 개념에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2000. p.54 재인용.

13) 이디스 크레이머(Edith Kramer), 『Art as Therapy』, 아트앤하트글로벌, 2021, p. 77.

전환을 포함하여 종합과 통합, 승화를 위한 행동이 될 수 있다고 하였다.”¹⁴⁾ 그녀는 승화된 작품 속에 드러난 상징적 이미지와 미술적 경험은 무의식 속 내면을 풀어내는 힘을 지니고 있다고 보았다. 이처럼 그녀는 미술이 승화에 중요한 역할을 하며, 인간의 인격을 파악할 수 있음에 주목하며 미술치료 분야에서 연구, 발전시켜 나간다. 또한 예술로 승화된 작품을 통해 관람객은 예술가의 내면을 경험하게 되며, 스스로의 경험을 불러일으켜 공감을 형성하게 되거나 즐거움을 얻을 수 있다. 결과적으로 작품은 소통의 창구가 되며, 말로 하기 어려운 알 수 없는 감정들에 대해 자유롭게 표현할 수 있는 매체로써 치유적 힘을 지닌다.

연구자에게 또한 창작행위는 자유와 해방, 즉 ‘쉽’ 그 자체였다. 본인을 장악하고 있는 알 수 없는 불안감에서 거슬러 올라가 감정의 원인을 찾고 싶었다. 감정의 원인을 찾기 위해 잠시 멈추어 내면을 사유할 수 있는 시간이 필요했다. 휴식을 통해 주변과 자연적 소재들을 들여다보는 일은 반복적인 생활에서 잠시 벗어나 또 다른 재미를 느끼게 한다. 또한 창작을 통해 외부 생각을 차단하고 오롯이 본인의 내면에 집중하는 일은 현실을 뒤로하고 스스로의 내면을 바라보게 한다. 작품을 통해 연구자는 ‘왜 본인은 휴식이 필요한가.’, ‘어째서 본인이 그 공간을 휴식공간으로 선택했는가’, ‘내면을 표현하기 위해 본인은 작품 안에서 어떤 표정을 지을 것인가’, ‘내면을 가장 잘 드러낼 수 있는 기법과 색채 표현은 무엇일까’ 등에 대해 고민한다. 이와 같은 사유의 시간을 통해 천천히 내면을 거슬러 올라가 연구자가 느끼는 피로와 불안증의 원인에 대해 들여다볼 수 있었다. 나아가 작품을 통해 내면의 불안정한 요소들을 풀어내면서 불안한 감정들의 해소와 자유를 경험하게 된다.

결론적으로, 본 연구자는 휴식을 통해 도달하고자 하는 궁극적인 목표인 치

14) CathyA.Malchiodi, 『미술치료』, 조형교육, 2000, pp.50~51.

유의 방법으로 예술창작 자체에 주목하고 있다. 앞서 심층적으로 살펴본 이론적 내용들을 통해 창작은 예술이라는 자유로운 표현의 장 안에서 어떠한 제약 없이 억압된 내면을 풀어낼 수 있는 ‘승화’의 행위임을 알게 하며, 연구자가 승화된 형태의 작품을 진행하게 된 이유와 창작을 통해 내면을 풀어나가는 행위의 배경이 되었음을 알 수 있다.

2) 일상 속 관찰과 상상

반복적인 일상을 살며 항상 익숙한 거리를 오가다가도 어느 날 문득 익숙했던 공간이나 사물이 낯설게 느껴지는 경험을 할 때가 있다. 주변을 둘러보고 특별히 시선이 간 사물에 대해 시각적인 인식을 했을 때에 이와 같은 경험하게 되며, 이는 개인의 기억이나 경험들에 따라 다르게 인식될 수 있다.

관찰은 일상적으로 익숙했던 사물의 특징을 자세히 인식하는 과정을 통해 사물을 새롭게 바라볼 수 있는 경험을 얻는다. 즉, 관찰을 통해 시각적인 인식 뿐만 아니라 심리적인 동요를 이끌어 내고 이를 통해 자신만의 의미를 발견할 수 있는 경험을 하게 된다.

치유를 위한 휴식공간에 관심을 두고 있었던 본인은 가장 자주 오가는 동네를 관찰하기 시작한다. 연구자가 동네를 거닐면서 유난히 눈길이 머물렀던 사물들이 있다. 사물들은 대개 동네의 환경에서 무언가 알 수 없는 이질감을 느꼈을 때 본인의 시선을 끈다. 연구자의 시선을 끌었던 동네 속 장소와 사물들에는 아파트 내에 있는 산책로, 버려진 화분들, 그리고 거리 곳곳에 세워진 인조 나뭇가지를 달고 있는 5G 송수신기, 쌓여있는 비닐우산, 오래된 공중전화부스 등이 있다. 연구자는 대상을 맞닥뜨렸을 때 주변 환경에서 갑자기 뜬 뜬 어진 것처럼 이질적이라고 느껴졌다. 즉, 유년 시절부터 10대 시절까지 이룸보다는 전학생으로 불릴 정도로 가는 곳곳마다 이방인이었던 본인과 대상의 이질감이 닮아 있었기 때문이다.

독일의 심리학자 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim 1904-2007)¹⁵⁾은 『예술심리학』에서 ‘사물에 대한 감정이입은 한 개인이 바라보고 있는 대상이 그의

15) 1904년 7월 15일 베를린에서 태어나 1940년 런던에서 미국으로 이민을 떠나 1946년에 귀화하였다. 1968년부터 1974년까지 하버드대학 영상예술센터 교수 역임하였고, 주요 저서로는 영화의 미학적 측면에 초점을 맞춰 영상의 형식과 예술적 효과를 분석한 <예술로의 영화>(1932), <미술과 시각>(1954), <피카소의 게르니카-회화의 탄생>(1962), <예술심리학>(1966), <중심의 힘>(1982) 등이 있다. 리디북 <https://ridibooks.com/author/68677> (최종 검색일: 2022.12.13)

마음을 대신 표현하는 것으로 느끼는 것을 말한다.’고 하였다.¹⁶⁾ 위의 내용과 같이 연구자 또한 공간에서 관찰한 사물에 ‘동질감’ 또는 ‘위로’의 감정을 느꼈고, 이와 같은 이유로 선택한 사물과 그것을 둘러싼 공간을 회화에 표현하게 되었다. 이에 따라 전체적인 작업 과정은 스스로 사유를 통해 의미를 만들어내고, 가치를 만들어내는 인지적 과정으로 치유적 의미를 지니게 된다.

연구자가 공간 속 사물에서 느낀 감정이입은 상상의 과정으로 이끈다. “상상(imagination)은 과거의 경험으로 얻은 심상(心像)을 새로운 형태로 재구성하는 정신작용이다.”¹⁷⁾ 연구자는 어느 공간이나 사물을 바라볼 때면 과거 그것들을 거친 사연들을 상상하게 되는데, 상상을 통한 이미지는 작품 안에서 다른 이미지들과 특별한 개연성 없이 표현된다. 사연을 상상했을 때 자연스럽게 머릿속에 떠오르는 이미지들을 정리 없이 곧바로 화면에 담는다. 연구자가 작업에서 이와 같은 과정을 거치는 이유는 스스로의 감정을 의도치 않게 풀어낼 수 있기 때문이다. 즉, 기억과 경험 속 내재되어 있던 알 수 없는 내면 속 감정 상태를 상상의 과정을 통해 화면 안에 드러나게 되는 것이다. 또한 이를 통해 본인만의 회화적 표현 방법을 만들어 갈 수 있었다.

위와 같은 의미로, 관찰과 상상의 과정은 연구자의 삶의 부분을 대면하면서 능동적으로 본인의 상처와 개인을 둘러싼 세계를 이해하고자 하는 치유적 행위의 일환으로 해석할 수 있겠다.

16) Rudolf Arnheim, 『예술 심리학』, 김재은 역, 서울: 이화여자대학교 출판부, 1989, p.86-87.

17) 편집부, 세계대백과사전 16, 두산동아, 1996 p.334.

3) 치유적 소재의 자연

들담에서 발견한 작은 민들레, 아스팔트 위로 빼꼼히 뚫고 올라온 새싹을 발견하고 마음 한구석에서 꽤나 기분 좋은 감정이 불러일으켜진 경험을 한 적이 있다. 새싹이 싹틀만한 공간이 아닌데도 불구하고, 틈을 비집고 나온 자연의 생명은 본인에게 희망으로 다가왔다. 지루한 일상에서 벗어나 마음을 위로 받고 싶을 때, 기분전환을 하고 싶을 때 특별히 마음먹고 떠난 여행지가 아닐지라도 주변 곳곳에서 볼 수 있는 자연은 인간의 마음속에서 편안한 감정을 불러일으킨다. 인간의 휴식을 위한 공간에는 대체적으로 자연적 요소가 결합되어 있다. 가깝게는 집 베란다를 보다 따뜻하게 하기 위해 몇 가지 화분을 키우는 방법이 있고, 집 앞의 안락한 환경 조성을 위해 나무를 심고 꽃을 가꿀 수 있다. 이와 같이 공간 안에서 자연적 소재 하나로 그 공간이 생동감 있게 분위기가 바뀌게 되고, 인간에게 긍정적인 영향을 미치며 서로 상호작용하게 된다. 이처럼 인간의 삶의 터전에서 자연은 치유적 의미로 함께 살며 서로 밀접한 관계를 유지한다.

과거부터 사람들은 인간의 삶 속에서 자연이 인간에게 주는 긍정적 영향에 대해 언급해왔다. 이와 같은 내용은 역사적 사실에 근거하여 알 수 있었다. 이에 대한 자료로써 동서양의 의학 연구자들이 자연에 대해 언급한 바를 찾아볼 수 있었다. 고대 서양의학의 선구자로 불리는 히포크라테스(Hippocrates BC.460.-BC.370.)¹⁸⁾는 “인간은 자연에서 멀어질수록 병에 가까워진다고” 하였

18) [기원전 5세기 후반] [코스외]히포크라테스. 일반적으로 의학의 아버지 혹은 의성(醫聖)이라고 불리는 유명한 그리스의 의사 Hippocrates와 그의 학파가 기술한 많은 것을 Corpus Hippocraticum이라고 말하고 있다. Hippocrates 자신이 쓴 것인가는 확실하지 않다. 이것들은 치료와 예방에 중점을 두고 있는 것이 특색이다. Hippocrates와 그 학파에 의한 작업의 근간에 나타난 서약은 Hippocrates의 선서(宣誓)로서 알려져 있으며, 그것은 오늘날에 이르기까지 의료의 윤리적 지침으로 되어 있다. 나는 의사의 신(神) Apollo, Æsculapius, Hygeia, Panacea에 맹세하여, 나의 능력과 판단에 의하여 다음의 선서를 준수할 것을 모든 신(神)과 여신(女神) 앞에서 맹세한다. [네이버 지식백과] Hippocrates of Cos (이우주 의학사전, 2012. 1. 20., 이우주, 연세대학교 의과대학 약리학교실) <https://terms.naver.com/entry.naver?docId>

으며,¹⁹⁾ 동양의학에서 자연이 인간에게 주는 치유적 의미를 찾아볼 수 있는 주장으로는, 중국의 명의로 유명한 섭천사 고사 중 하나의 이야기를 예로 들 수 있겠다. 섭천사 고사에서 “옛날에 한 환자가 있었는데 모든 약을 써도 효험이 없었으나 섭천사가 이전 처방에 오동잎을 보조약으로 넣어주는 것을 한 첩 먹고 병이 씻은 듯이 나왔다 그때는 가을철이었던지라 오동이 가을 기운을 먼저 안다는 것이다. 가을 기운으로 병 기운을 다스렸더니 그 기운이 들어맞아서 낫게 되었다는 것이다.”²⁰⁾ 라는 이야기가 언급되어 있다. 즉, 병을 치유하는 과정이 가을이라는 자연환경의 기운이었다는 이야기이다. 이로써 과거 동서양 의학자들의 주장을 통해 자연이 사람의 마음과 질병을 치유하는 데 영향을 끼친다는 의견을 엿볼 수 있었다.

동양철학에서 중국 고대 도가(道家)²¹⁾의 사상가 장자(莊子, B.C.369-B.C.289)는 인간이 원형의 공간, 즉 낙원(樂園)에서의 영원함을 누리하고자 한다고 보았으며, 이를 낙원에서의 노스텔지어(nostalgia, 鄉愁)라 일컬었다. 자연을 통해 인간의 유한한 조건을 초월하고 타락 이전의 상태, 즉 이상적인 원형으로서의 순수성을 회복하고 싶은 인간의 염원을 뜻한다. ²²⁾ 앞서 설명한 근거와 같이 과거부터 인간은 삶 속에서 자연을 통해 치유로 도달할 수 있다고 보았으며, 자연에 대한 사유가 이루어졌음을 알 수 있다.

=3491472&cid=60408&categoryId=58529 (최종검색일: 2022.12.14.)

19) 가와시마 아키라 『보이지 않는 힘』, 삼호미디어, 2011, p109.

20) 하야시 하지메, 『동양의 의학은 서양과학을 뒤엎을 것 인가(한국철학사상연구회 기철학분과 역)』 문사철, 2008. p76.

21) 중국 전국시대(戰國時代) 후반(B.C. 3세기)에 발흥하여, 한(漢) 초기에 걸쳐 성행한 학파. 전한(前漢)에서, 전국시대의 제자백가(諸子百家)의 하나에 들어가며 도덕가(道德家)라고도 불리우는데 노자(老子)가 황제(皇帝)의 도를 전파하고 창시하여 장자가 승계하였다고 하며, 그 사상은 황로(黃老)의 술(術)·노장(老莊)의 술이라고도 일컬어졌다. 전국시대의 도가 사상가로서는 관이(觀伊)·열자(列子) 등의 이름이 거론되는데, 그들은 황제·노자를 포함하여 실재하지 않으며, 전국 말 이래 자가(自家)의 권위를 세우고 제가(諸家)에 대항하기 위하여 가공으로 설정한 인물이 많다. 네이버 지식백과, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=387670&ref=y&cid=41978&categoryId=41985> (최종검색일: 2022.12.14.)

22) 김지원, 「물이 있는 풍경: 휴식을 통한 사유의 공간표현-나의 작품을 중심으로-」, 서울대학교 석사학위논문, 2020. p.9.

본 연구자는 자연의 치유적 기능을 매 순간 경험한다. 이에 대한 첫 번째 자각은 2019년, 지인에게로 받은 작은 스투키 화분을 시작으로 보고 있다. 처음에 그 화분을 건네받았을 때, 웬지 모를 부담감이 마음을 무겁게 했다. 식물이 죽지 않도록 관심을 주어야 하는 일에 자신이 없었기 때문이다. 죽게 두기에는 마음 한구석이 아찔했다. 한동안 스투키의 생장 특성에 대해 알아보고, 가끔 관심을 주며 식물을 돌봤다. 스투키 화분을 돌보면서 웬지 모르게 내 스스로를 돌보는 듯한 위안을 얻게 되었다. 이때부터 식물이라는 생명이 주는 묘한 에너지가 인간에게 긍정적인 영향을 미치는 것을 몸소 느꼈다. 스투키 화분을 시작으로 집안 곳곳에 새로운 화분들을 놓고 기르기 시작하게 되었고, 이전보다 자연적 소재에 더욱 눈길이 가기 시작한다.

작품 속 자주 등장하는 자연적 소재로는 나무, 물, 불, 땅, 빛, 해와 달, 낮과 밤의 이미지들이 있다. 이와 같은 자연적 소재들은 순환체계 안에서 끊임없이 생성하고 소멸하면서 시시각각 변화하는 특징이 있다. 자연과 같은 유한한 생명이 황홀한 감상을 만들어내고, 변화하는 풍경은 아름다움과 감동을 만든다. 이는 주변의 공간을 만드는 요소들과 함께 관계를 이루며 하나의 풍경을 만들고, 인간, 자연 그리고 공간은 서로 밀접한 관계를 맺으며 삶을 보다 아름답게 만든다. 자연적 소재는 들여다보지 않으면 느껴지지 않는 황홀한 감상이 있다. ‘들여다보고 느끼지 않으면’이라는 말을 직역하면 ‘들여다봐야 느껴진다’로 풀어낼 수 있다. 즉, 시간을 내어 들여다보게 되면 지친 마음이 이전보다 가볍게 전환되는 경험을 하게 되거나, 위안의 마음을 얻게 되기도 한다. 또한 자연적 소재들은 인간에게 심리적으로 안정된 느낌을 전달하기도 한다. 이로써 자연은 어두운 마음을 치유하게 하는 재생의 기능을 지니게 된다.

연구자의 작품에서 자연에 대한 사유는 앞서 설명한 역사적 사실을 근거를 통해서도 알 수 있다시피, 내면 치유로의 도달을 목표로 하고 있다. 작품은 자

연을 통한 휴식의 감상을 표현하고 담아내는 공간으로써의 역할을 하며, 자연을 바라보는 동양의 철학과 공통점을 지니고 있음을 알 수 있다.

3. 작품설명

1) 동네 관찰을 통한 풍경 연구

처음 동네에 대한 생각은 본인에게 스쳐 지나가는 공간으로, 휴식공간과는 거리가 먼 낯선 공간이었다. 집으로 오는 길에 보이는 다른 집들과 나무의 형상들은 모호한 이미지로 연구자의 머릿속에 희미하게 남아있었다. 연구자가 그동안 보았던 동네의 부분들은 본인의 주관적 감상에 따라 집과 나무는 모호한 형상으로 표현되었고, 이미지는 조각으로 잘라, 새로운 공간에 재배치한다.

【작품1】에서 이와 같은 드로잉들을 살펴볼 수 있다. 드로잉은 연구자가 느끼고 있는 동네에 대한 낯선 감정을 조각 이미지로 나타내고 있다. 변화하는 환경과 집 근처 집, 그리고 집을 둘러싼 공간의 이미지를 재구성하는 과정을 통해 모호했던 동네의 기억 이미지를 천천히 더듬어 찾아간다.



【작품1】 동네 조각드로잉, 21.0x29.7cm, 종이에 혼합재료, 2017

이는 스쳐 지나가는 공간을 회화로써 잠시 붙잡아 낯선 동네라는 공간을 재 인식할 수 있는 기회를 만든다. 머릿속 기억의 이미지들을 하나씩 그려나가면서 그동안 의도했던 의도하지 않았든 간에 관찰했었던 동네 이미지가 어떠한 형태의 회화로 표현되는지 살펴보았다. 또한 무수히 스쳐 지나갔던 동네의 이미지들 속에서 그동안 본인의 기억에 머물렀던 이미지의 원인을 찾아가 보았다. 그 결과, 이미지는 본인의 시선을 끌었던 식물 근처 집들이거나, 다른 공간과 어울리지 않는 듯한 낯선 느낌이 드는 공간임을 알게 되었다. 모호하게나마 머물렀던 기억은 회화를 통해 내면을 이끌어 내 형상화할 수 있었고, 내면을 회화로써 풀어나가는 과정을 통해 이는 본인이 동네를 바라보는 태도가 무관심에서 관심으로 전환되고 있음을 느꼈다. 반복적인 일상 속에서 가장 많이 본인의 발길이 오가는 동네의 길 구석구석에서 본인의 내면을 대변할 수 있는 소재나 공간을 찾아 회화로 표현하게 된다. 동네의 조각 드로잉은 <동네 관찰을 통한 풍경 연구>를 시작하게 된 계기가 되었고, 나아가 스스로 위로 또는 공감을 느끼며, 내면을 풀어낼 수 있는 치유적 공간으로써 동네를 연구하게 된다.

【작품2】는 집 근처에서 관찰한 끊어진 산책로를 산책하면서 느낀 감상을 회화로 풀어낸 작품이다. 새로 이사 간 아파트 단지 안에는 이상하다 싶은 분위기의 산책로가 있었다. 출퇴근 시간에 차들이 많이 몰리는 아파트 근처 도로 특성상 자동차 매연이 많은 환경 때문인지, 아파트 바로 옆으로는 높은 방풍벽이 세워져 있었다. 방풍벽과 아파트 사이에는 햇빛이 잘 들어오지 않는 일직선 형태의 끊어진 산책로가 있었다. 일직선 형태의 산책로 옆으로는 나무들이 줄지어 있고, 이 형태는 그다지 풍성해 보이지 않고 띄엄띄엄 나무만 덩그러니 있는 형태였다. 게다가, 바닥은 흙으로만 되어있었다. 높은 방풍벽으로 인해 햇빛이 들어오지 않아 산책로 자체는 삭막한 분위기였다. 이와 같은 분

위기 속에서 매번 마주치는 사람은 지팡이를 짚고 산책을 하시는 할머니 할아버지들이었다. 노인분들은 일직선의 흙 산책로를 여러 번 왕복하고 있었다. 20대의 본인이 느끼기에 일반적인 산책로라고 하기에는 다소 분위기가 삭막하고 묘했다. 본인은 항상 반려견과 함께 매일 산책을 한다. 차들이 많은 아파트 밖과 지상주차로 인해 복잡한 아파트 단지는 본인에게 매번 안전에 대한 불안함을 느끼게 했다. 그나마 산책을 하고자 할 때 동네에서 가장 안전하게 느껴지는 곳은 이 산책로였다. 본인은 묘한 느낌의 이 산책로를 산책한 후 집으로 돌아오면 웬지 모를 그 분위기에 이끌려 산책로의 풍경들이 머릿속에 맴돌았다. 이 때문에 휴식시간을 할애하는 공간인 그 산책로를 더욱 깊이 관찰하고, 삭막하면서 묘한 이 길을 산책하며 본인만의 재미를 찾고 싶어졌다. 계절이 바뀌면서 변화하는 산책로를 둘러싼 나무들을 관찰했고, 매번 가는 지루한 일직선의 끊어진 길을 여러 방향으로 산책해 보기도 했다. 산책의 이미지는 작품을 통해 드러나게 되는데, 길은 매일 일직선의 산책로를 산책하면서 걸었던 동선을 연결하여 끊어진 듯 아닌 듯 산책로를 연결시키는 형태로 표현되고 있다. 또한 날씨와 계절, 시간에 따라 다르게 느껴지는 나무의 형상은 움직이는 듯한 기괴한 형상으로 표현하여 당시의 묘한 감상을 담고자 했다. 이와 같은 작품 속 시각적 표현들은 산책로라는 공간을 그대로 재현하지 않고, 연구자의 감상을 거쳐 추상적인 표현으로 그려졌다.



【작품2】 끊어진 산책로, 100.0x80.3cm, 장지에 혼합재료, 2017

회화를 통해 내면을 자유롭게 풀어나가면서 산책을 하면서 느꼈던 감정에 집중했다. 당시 끊어진 산책로를 산책하면서 휴식시간을 보냈던 감상을 기록하고 싶었고, 산책로의 묘한 느낌에 이끌려 그곳을 유심히 관찰했었던 본인의 내면에 집중하여 표현해 내고자 했다.

【작품3】은 밤 시간대 공원 벤치에서 홀로 쉬고 있는 한 사람을 관찰하는 것에서 시작된다. 유난히 지친 하루, 밤 시간대에 공원을 걸었다. 가로등 밑 벤치에서 정장을 입은 한 중년의 남자를 보았다. 무표정한 얼굴을 한 남자, 인적이 드문 시간대에 홀로 그곳에 앉아있는 그 사람을 보고 웬지 모르게 본인의 무거운 감정이 그 사람에게 닿았다. 서로의 하루의 끝에서 마주친 그때, 그 사람의 하루를 상상하며 수많은 이미지가 스쳐 지나갔다. 퇴근길 지하철에서 많이 볼 수 있었던 지친 회사원의 모습들이 중첩되어 보였다. ‘그 사람의 하루는 어땠을까.’ 본인의 지친 하루의 감정이 그 사람에게 이입되어 웬지 모르게 안쓰럽다는 감정이 들었다. 상상 이미지는 모호한 이미지로 표현되었고, 그 남자가 앉아있던 공원의 벤치 주변 풍경들과 지하철 풍경, 그 주변으로 펼쳐진 상상의 이미지들이 한 화면 안에 조합되면서 새로운 풍경을 만든다. 당시, 본인의 감정이 한 사람의 모습을 보고 이입하게 되면서 동질감을 느꼈고, 이를 시각적으로 표현하면서 본인의 내면을 위로할 수 있는 시간이 된다.



【작품3】 꿈의 숲, 79.0x70.0cm, 장지에 혼합재료, 2017



【작품4】 노란풍경, 79x105cm, 장지에 혼합재료, 2017

【작품4】는 같은 동네 안에서 다른 모습으로 존재하고 있는 어느 공간에 대한 이야기를 담았다. 우리 동네엔 벽 하나를 두고 다른 세상의 모습을 한곳이 있었다. 아파트 단지 옆의 큰 벽을 지나 운영하는지 모르는 사창가였다. 그 풍경은 사람이 살고 있는지 아닌지 모르는 허름한 판잣집이 줄지은 풍경이었다. 어느 날 동네를 거닐다 이곳을 지나치게 되었는데, 아이들이 많이 살고 있는 아파트 단지 옆에서 이곳을 발견하니 두 장소가 혼재하고 있는 모습에서

이질감을 느꼈다. 이곳의 오후는 버퍼링에 걸린 것처럼 시간이 천천히 흘러감을 느꼈다. 노오란 햇빛에 나른한 오후, 박스를 쌓아 실은 간이 리어카를 끌고 가는 한 할머니의 뒷모습만이 이 풍경 속에서 볼 수 있었던 유일한 사람이었다. 창문이 펑펑 뚫린 건물, 쇠창살이 꽃혀있는 작은 회색 건물들, 다닥다닥 붙어있는 건물과 좁은 골목의 어두운 기운에 시선이 사로잡혔다. 이곳에서 벽 사이의 틈으로 피어난 작은 새싹 하나를 발견했다. 본인이 느끼기에 이곳은 모든 것이 멈춰버린 도시처럼 느껴졌기에 볼 수 있었던 생명은 그 새싹과 한 할머니가 처음이었다. 본인의 상상 속에서 이 새싹은 할머니의 뒷모습 뒤로 펼쳐진 건물 사이로 피어나 어두운 틈을 메우기 시작한다.

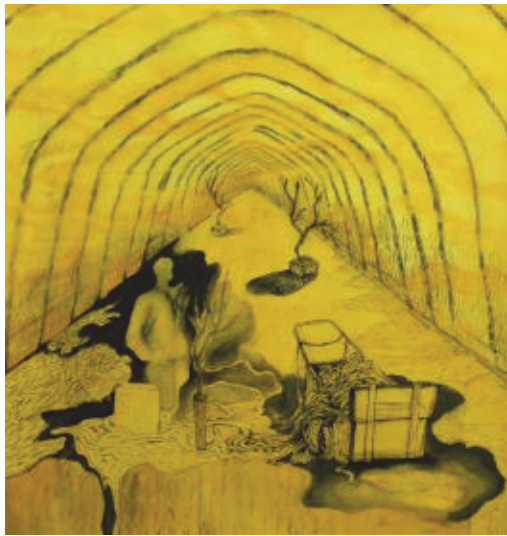


【작품5】 두개의 방, 162x130cm, 장지에 혼합재료, 2017

현대에는 과학기술의 발달로 인해 1인당 하나씩 스마트폰을 가지고 있을 정도로 전화를 통한 소통의 접근이 쉽다. 이로 인해 공중전화를 찾는 인적은 드물게 되었다. 어느 날, 아파트 단지 내에서의 공간을 차지하고 있었던 오래된 공중전화 부스를 보았다. 본인은 그 공중전화 부스가 그저 한 풍경을 차지하는 그림과 같다고 느꼈다. 【작품5】를 살펴보면, 작품 전체가 공중전화 부스로 가득 차 있어서, 어느 공간에 작품을 세우게 되면, 공중전화 부스가 펼

쳐지는 듯한 착각을 불러일으킨다. 한 화면 안의 두 개의 공중전화 부스는 과거와 현재를 의미한다. 왼쪽은 과거 사람들의 소통 공간으로써 활성화되었던 장면이고 오른쪽은 인적이 드문 현재로 해석할 수 있다. 부스 안에 있는 화분은 사람에 대한 은유적 소재로 표현되었다. 공중전화와 화분은 활력 있는 표현으로 자세히 그려냈고, 선명한 색채대비를 이용해, 검은색과 노란색의 대비적인 색감을 적용시켰다. <동네 관찰을 통한 풍경 연구>의 작품들에는 대체적으로 노란 색채를 사용하여 배경을 처리한 것이 특징인데, 이는 나쁜한 후에 본인이 동네에서 느꼈던 몽롱한 분위기와 낮은 풍경들을 보고 느낀 묘한 감정을 표현한다. 우측의 공중전화 부스는 좌측 화면에 대비하여 보다 색감 대비가 크지 않다는 걸 볼 수 있다. 또한 우측의 화분은 말라서 가지만 남아 있고 공중전화기는 지워져있다. 이는 현재의 인적이 드문 오래된 공중전화 부

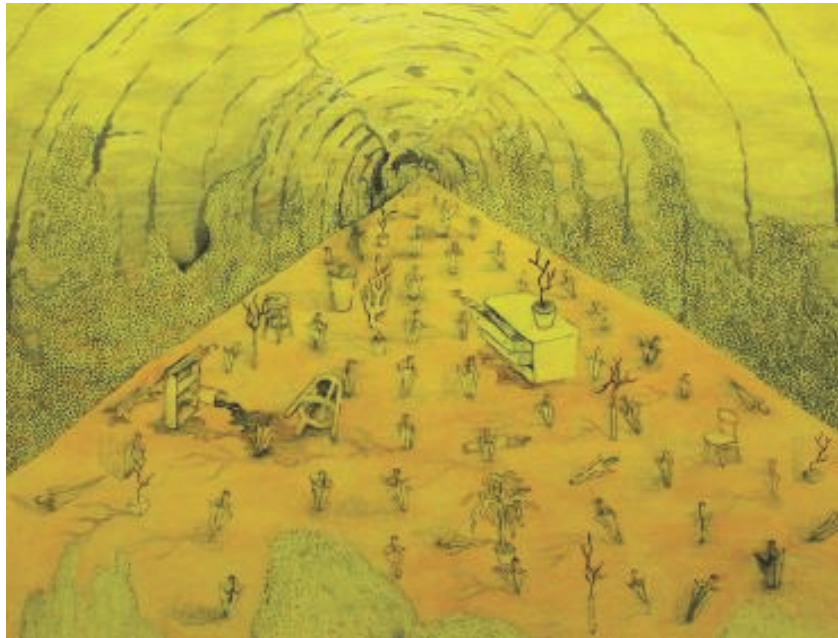
스에 대한 표현으로 이해할 수 있겠다. 두 개의 공중전화 부스를 한 화면에 이어서 배치하면서, 과거와 현재의 시간과 장소를 동시에 보여주고 있다. 작품을 현재의 어느 공간에 세우면 그 주변의 새로운 소재들과 어우러져 또 하나의 공간을 만들어 내게 된다. 본인은 【작품5】를 통해 관람자에게도 그 공간을 공유하면서 새롭게 펼쳐진 사유의 장소로 안내하고자 했다.



【작품5】 나른한 오후, ZZ&ZZm 장지에 혼합재료, 2017

또한 연구자는 동네의 한구석에서 버려져 집을 떠나 방랑하는 물건들에 대해 관심을 갖는다. 어느 날, 동네의 한구석에서 버려진 비닐우산 더미를 발견한다. 갑작스럽게 내린 비에 본인을 포함하여 사람들은 편의점으로 달려가 쉽게 비닐우산을 구입하게 된다. 값이 싼 비닐우산은 그날의 소나기를 막아주고 난 뒤 쉽게 버려지기도 한다. 그다지 소중하게 생각지 않는 우산이어서 그런지, 사도 사도 없어지는 그런 물건이기도 하다. 또한 쉽게 잃어버리거나 어느 한구석에 보관해놓고 다시 비가 오는 날이면 그보다 좋은 우산을 갖고 나간다. 그 결과 비닐우산은 잘 사용되지 않게 되면서 하나 둘 쌓여간다. 버려진 비닐우산 더미의 발견으로 비닐우산의 주인과 우산들의 행방에 대해 상상하게 되는데, 【작품6】을 살펴보면, 사람과 화분 그리고 동네의 길가에서 볼 수 있었던 인조 나뭇가지가 달린 5G 송수신기, 영킨 전선들의 형상이 리어카에 담겨 있다. 그 배경으로는 비닐하우스의 철 구조물이 원근법에 따라 끝도 없이 펼쳐져 있다. 이는 우산의 행방을 상상하면서 집을 떠나 동네를 헤매고 있는 우산의 기억들에 대한 표현이다.

【작품7】에서는 우산들의 집으로 표현된 비닐하우스에서 우산들을 생산해 내고 보호하고 있다. 끝도 없이 심어진 우산들은 흙 속에 파묻혀 재생되고 있는 듯한 형상으로 표현되었다. 어쩌면 작품을 통해 동네를 방랑하고 있는 비닐우산의 편안한 집을 찾아주고 싶었던 건지 모르겠다. 버려진 사물들과 동네에서 보았던 낯설었던 사물들을 곳곳에 함께 배치한다. 비닐하우스 뒤로는 울창한 나무가 구불거리며 외부 세계에 대해 어지럼증을 느끼는 듯한 이미지로 배경을 만들며 상상적 풍경을 표현했다.



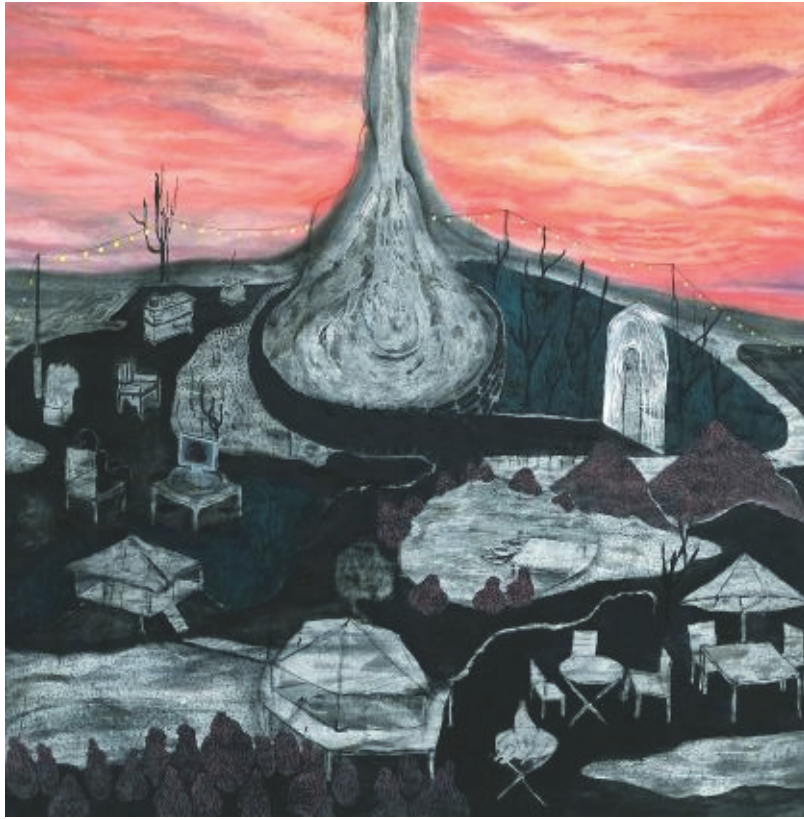
【작품7】 잃어버린 우산, 130.3x162.2cm, 장지에 혼합재료, 2017

3) 밤의 산책을 통한 연구

2019년도 작업부터는 자연 공간으로 나아가 공원이나, 자연 속 휴식공간을 회화로 담기 시작한다. <밤의 산책을 통한 풍경연구>는 연구자가 밤 시간대에 공원 또는 여행지를 거닐면서 본 풍경에 상상적 요소를 추가시켜 화면에 시각화한다. 나무, 숲, 바람, 물과 같은 자연을 보면 왠지 모를 에너지를 얻게 된다. 자연의 소재들을 들여다보면서 상상으로 이야기를 만드는 행위는 본인의 일상에서 잠시 벗어나 또 다른 재미를 느끼게 한다. 바쁜 하루를 보낼 때에는 느낄 수 없었던 감정이 ‘쉽’을 통해 마음에 오는 것이다.

작품의 풍경들은 사람의 인적이 드문 밤 시간대의 자유로운 시간으로 설정했다. 연구자에게 밤이라는 시간은 낮보다 고요하여 편안한 감정을 느끼게 하는 시간이고, 낮 시간대보다 여유로워서 사유의 시간을 가질 수 있다고 느낀다. 이에 따라 작품에서 보이는 풍경들은 모두 밤이라는 특정 시간대를 표현하고 있다. 또한 상상적 요소를 더하여 이미지를 주관적인 시선으로 재구성한다. 이와 같은 과정을 통해 현실 세계와는 다른 휴식공간의 주관적인 풍경을 만들어 간다.

<밤의 산책을 통한 풍경연구>부터는 휴식에 대한 직접적인 체험과 함께 간접적인 체험 요소도 추가된다. 바쁜 일상으로 인해 인간관계나 휴식의 경험에 대해 시간과 공간에 대한 제약이 따르는데, 간접 체험은 직접적으로 체험하는 감상만큼은 아닐지라도 그와 유사한 만족감을 주기도 한다. 이와 관련하여 【작품8】은 모닥불을 피우는 유튜브 영상을 틀어놓고 그 소리와 분위기를 간접적으로 느끼는 캠프파이어에 대해 표현한 작품이다.



【작품8】 밤의 캠핑, 112x112cm, 장지에 혼합재료, 2018

몇 년 전부터 ASMR 영상이 유튜브에서 유행하기 시작했다. ASMR은 자율 감각 쾌락 반응(Autonomous Sensory Meridian Response)의 약자로, 주로 청각을 중심으로 하는 시각적, 청각적, 촉각적, 후각적, 혹은 인지적 자극에 반응하여 나타나는, 형언하기 어려운 심리적 안정감이나 쾌감 따위의 감각적 경험을 일컫는 말이다.²³⁾ 이에 대한 예로, 모닥불이나 물소리, 백색소음 등 반복적이고 간질거리는 소리를 녹음하고 영상화시켜 사람들은 영상을 감상한다. 이 영상을 보고 들으며 사람들은 또 다른 쾌감을 얻거나 잠을 청한다. 이는 뇌를 자극해 심리적인 안정을 유도한다.

23) 네이버 위키백과

https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%9E%90%EC%9C%A8_%EA%B0%90%EA%B0%81_%EC%BE%8C%EB%9D%BD_%EB%B0%98%EC%9D%91 (최종검색일: 2022.12.14.)

2017년 어느 날, 지인들과 모여 ASMR 모닥불 영상을 틀어놓고 캠프파이어를 했을 때 약간의 충격을 얻었다. ‘영상을 통해서도 간접적으로 캠프파이어 분위기를 내며 하나의 소통 공간을 만들어 낼 수 있구나’ 하는 인식의 재발견이었다. 이후, 종종 방에서 혼자 ASMR 영상을 틀어 놓고 휴식을 취했다. 매체 하나로 익숙한 일상으로부터 탈피할 수 있는 간접 경험을 통한 캠프파이어는 또 다른 캠핑장의 힐링과도 같이 느껴졌다. 작품을 살펴보면, 가운데 모닥불을 상징하는 형상을 중심으로 캠핑장에 대한 상상 이미지들이 펼쳐진다. 색채 사용과 작품 속 여러 소재들의 표현은 비현실적인 분위기를 낼 수 있도록 크거나 배치를 정형화되지 않게 했다. 가상의 사회와 실제 관계 속 소통이 혼재되면서 느끼는 감정은 힐링, 공감, 대리만족 등의 다양한 형태로 나타났다. 이는 직접 체험한 휴식공간에서 느끼는 감정과도 유사했다.



【작품9】 56번지 사람들, 63x70cm, 장지에 혼합재료, 2018

캠핑장의 연작으로 【작품9】는 2018년 당시 본인이 살고 있던 집의 이웃들 대한 이야기이다. 28살이 되던 해, 처음 엄마로부터 주거환경을 독립했다. 이사한 집은 단독주택으로, 아래층에는 집주인 가족들이 살고 있는 2층 주택이었다. 종종 마주치는 이웃으로 아래층 집주인 가족들이 전부라 반가웠지만, 웃음기 없는 가족들의 특징에 본인의 집으로 계단을 올라가면서 매번 조심스러웠다. 이와 같은 불편한 관계는 본인이 다음

집으로 이사가는 그날까지 지속되었다. 작품에는 딱딱한 표정을 한 이웃들이 가상의 모닥불을 둘러싸고 앉아 캠핑을 하고 있는 모습을 형상화한다. 인물의 표현은 마치 동상과 같이 각지고 딱딱하게 표현했고, 불의 색채와 나무 덩어리들의 색채를 뒤바꾸어 표현하며 비현실적인 요소를 적용시켰다. 이로써 한 지붕에 함께 살고 있을 만큼 가까운 거리지만, 1년이 지나도록 불편했던 이웃들과의 관계에 대한 이야기를 하고 싶었고, 작품 속 인물들을 한데 모여 캠프 파이어를 하게 하면서 간접적으로 소통의 풍경으로 전환시키고자 했다.



【작품10】 밤 낚시, 70.2x70cm, 장지에 혼합재료, 2018

【작품10】은 캠핑장의 부분적 모습을 표현했는데, 한 사람이 낚시를 하고 있는 모습을 담고 있다. 위의 작품과 같이 가슴 윗부분이 잘려진 형상으로 표현된 인물 표현을 통해 사람이 풍경 안에 실제 존재하는 모습이 아닌 간접적으로 어떠한 공간에 들어와 있는 것으로 해석할 수 있다. 위의 작품과 동일하게 동상처럼 표현된 인물의 딱딱한 표정

을 통해 현대인들의 표상을 나타내고 있다. <밤의 산책을 통한 풍경연구>부터 연구자의 작품 속에서 자주 사용되는 표현기법이 있다. 이는 떡과 모래를 혼합하여 배경 또는 부분을 채색하는 것인데, 떡과 모래를 혼합하면 떡이 모래에 스며들지 못하기 때문에 장지 위에서 우연적인 효과를 만들어 낸다. 이를

덧칠하면서 우연적인 어둠을 만들어 낸 후, 시간을 두고 바라보며 수정해 나간다. 만들어진 표현 위에 구아슈나 호분을 바른 붓으로 소재들을 그려낸다. 보통은 이미지를 스케치 없이 바로 그려내는데, 이와 같은 과정은 연구자への 내면을 자유롭게 드러내기에 적합한 방법이라 생각했다. 그 결과 작품은 의도하지 않은 표현과 드로잉적인 느낌을 강하게 전달하게 된다.



【작품11】 내 설곳, 60.3x72.5cm, 장지에 혼합재료, 2019

【작품11】은 소파 주변으로 울창한 식물들과 분수가 한 화면 안에 묘사되어 있다. 실내를 의미하는 안락한 소파와 화분, 그것을 둘러싸고 있는 주변 식물들과 분수는 외부공간을 의미한다. 이 소재들의 이미지는 연구자가 식물로부터 오는 긍정적인 에너지에 대해 이전보다 관심을 갖게 된 후, 공원에서 발견한 식물들과 집

에서 기르고 있는 식물들을 관찰하면서 얻었다. 식물과 물이 둘러싸인 소파에 잠시 앉거나 누워 쉬는 모습을 상상해 보자. 연구자는 사람의 몸을 기대거나 누울 수 있는 소파를 한 공간에 놓고 주변으로 마음을 정화시켜 줄 식물들과, 보기만 해도 시원해지는 공원 안의 분수를 공간에 배치하면서 상상만으로도 마음이 치유되는 기분이 드는 휴식공간을 재탄생시키고자 했다. 이를 통해 본인의 내면 치유는 물론이고, 보는 이에게도 휴식의 시간을 제공하고자 했다.

<동네 관찰을 통한 풍경 연구>의 작품들에서는 주관적인 의미의 휴식공간을 화면 안에 그리면서 자연적 이미지들을 부분적으로 부가시켰다면, <밤의 산책을 통한 풍경연구>부터는 작품 전체가 자연 공간이 된다. 주관적인 의미

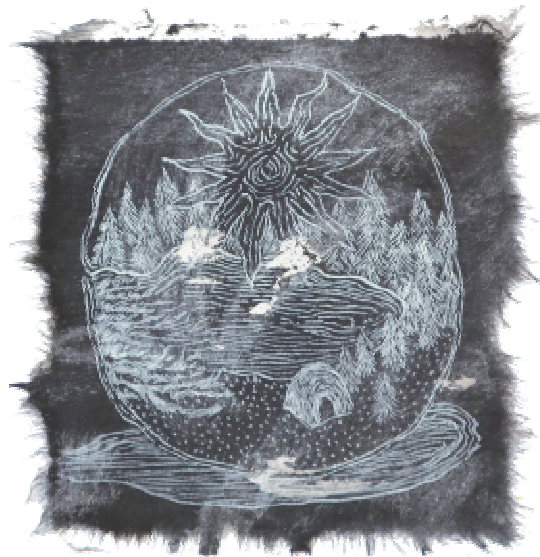
에서 나아가 보편적인 휴식공간으로서의 한 발짝 나아가게 된 것이다.

본격적으로 자연을 통한 휴식에 관심을 갖게 되면서, 공원이나 여행지의 풍경을 그리기 시작한다. 【작품12】에는 공원의 나무 아래 앉아있는 두 사람과 달처럼 보이는 나무 사이의 둥그란 가로등이 보인다. 밤이 어두운 시간대에 나무 사이로 둥그란 가로등 불빛이 보인다. 기둥이 어둠에 묻혀 잘 보이지 않아서 그랬는지 그 불빛은 보름달을 형상화하는 듯한 착각을 불러일으켰다. 조명 주변의 나무 두 그루는 빛을 받아 주변보다 밝아졌다는 의미로 색채를 담아 표현했고, 공원 앞으로 펼쳐지는 강물의 색은 밤 시간대에 느낀 공원의 분위기를 담아 주관적으로 표현했다. 나무 두 그루는 마치 달을 품은 듯한 형상이었고, 그 아래 두 사람은 조용히 달을 관망하는 듯했다. 멀리서 본 그 풍경은 보는 것만으로도 내면의 긍정적인 울림을 만들어 냈다.



【작품12】 달을 품은 나무, 73x73cm, 장지에 혼합재료, 2019

【작품13】 부터는 이전 작품들에 비해 선을 이용한 묘사 방법을 주로 사용하게 되면서, 보다 이미지를 세밀하게 표현한다. 대부분은 먹색 밀바탕에 호분을 섞은 연하늘색 라인으로 풍경을 자세히 묘사한다. 연구자가 바라본 밤 시간대의 공원의 풍경 또는 여행지의 풍경들을 세밀하게 표현하면서, 그 시각에 보고 느꼈던 공간에 대한 감상을 천천히, 그리고 자세히 풀어나간다. 그 과정에서 풍경을 보고 보다 크게 다가왔던 이미지들은 화면 안에 크게 배치하거나 자연스럽게 머릿속에 연상되는 자연물을 덧붙이기도 한다. 세밀하게 표현된 공간은 상상을 거친 이미지들을 보다 확실하게 드러낼 수 있어서 타인의 공감대를 쉽게 불러일으킬 수 있기에, 이와 같은 표현이 적합하다고 느꼈다. 또한 자연적인 이미지가 적극적으로 결합되면서 변화된 세밀한 라인 드로잉을 통해 반복적인 수행의 과정을 거치게 되고, 본인의 내면 또한 정돈됨을 느꼈다. 작은 드로잉들에는 직접 체험한 풍경과 간접 체험한 이미지들이 본인의 주관적인 표현방식에 따라 재구성되어 자연과 더불어 꿈꾸는 이상향적인 풍경을 상상하여 표현하고 있다.



【작품13】 paradise, 14.7x19.7cm, 장지에 혼합재료, 2019



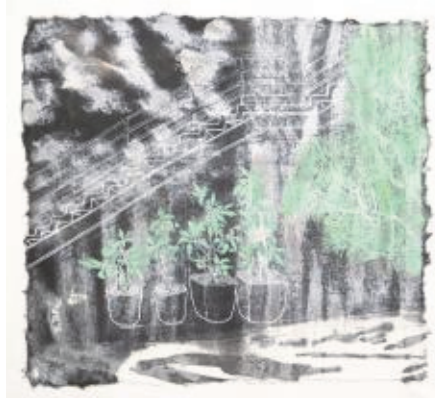
【작품13-1】 paradise, 14.7x19.7cm, 장지에 혼합재료, 2019

【작품14】에서는 단란하게 점심 식사를 하고 있는 타인들의 모습을 물 이미지와 결합했다. 한국의 여름 풍경 중, 계곡에는 계곡물 안에서 식사를 할 수 있는 형태의 가게가 있다. SNS를 하면서 시간을 보내고 있던 중, 한 가까운 지인의 계정으로부터 계곡에서의 식사 이미지를 보게 되었다. 이미지를 보고 여름휴가를 가지 못하고 있는 현재의 본인의 상황에서 대리만족을 느낀 적이 있다. 대리만족을 느낄 수 있었던 이유는 이미지의 주체가 친한 지인이었고, 본인 또한 이전에 계곡에서의 경험에서 만족감을 느낀 적이 있기 때문이라고 생각한다. 이 이미지를 이용해 휴식공간을 만들고 싶다는 생각이 들었다. 작품에서 대화하는 사람들 주변으로 계곡의 물의 이미지를 추상적으로 표현하며 이미지의 재현보다는 감정적인 표현에 집중하려고 애썼다. 이미지는 자세한 묘사를 통해 표현했고, 물의 이미지는 보다 자유롭게 표현했다. 재료를 떨어뜨려 표현하는 기법과 자유로운 먹의 붓 터치는 계곡에서의 시원한 감상을 시각화하고 있다.



【작품14】 대화, 39.5x39.5cm, 장지에 혼합재료, 2019

다음으로 【작품15】에서는 예배가 끝나고 집으로 가는 길, 교회의 계단 밑에 즐지어 있는 식물들에 시선이 가게 된다. 식물들은 계단 구조물과 대비되면서 차가운 구조물 아래에서 따뜻한 온기를 느끼게 한다. 【작품16】은 집으로 가는 길목에서 항상 마주치는 이웃집 앞의 화분에 대한 장면이다. 외부에서 할 일을 마치고 집으로 가는 길은 항상 동일한데, 본인의 귀갓길에서는 항상 마주치는 화분 하나가 있었다. 노란 꽃을 피우는 이름 모를 식물이었는데 그 식물을 보게 되면 항상 떠오르는 생각은 ‘집에 거의 다 왔구나!’였다. 매일 집으로 가는 길을 안내하듯 서있는 그 식물을 보면, 그날의 기분이 나뉘었던 좋았던 간에 반가웠던 기억이 있다.



【작품15】 교회 앞, 39.5x39.5cm, 장지에 혼합재료, 2019



【작품16】 집으로 가는 길, 39.5x39.5cm, 장지에 혼합재료, 2019



【작품17】 멈춘 풍경, 73x61cm, 장지에 혼합재료, 2019

내일이 되는 그 순간까지 시간이 느리게 걷는 멈춘 듯한 밤을 좋아한다. 【작품17】의 아무도 없는 적막한 상상의 그곳은 잠시 멈춘 풍경으로 시각화되었다. 어두운 밤에서 아침해가 뜨기 전까지, 모두가 잠든 호숫가의 풍경은 어떠한가 상상해 본다. 밤에는 대체적으로 사람들이 잠을 청하러 집으로 들어가기 때문에 낮보다 인적이 드물고 고요하다. 빼곡한 나무와 풀, 그리고 호숫가 사이로 빈 의자 두 개가 덩그러니 남아있다. 의자를 통해 이곳은 사람의 발길이 닿는 곳임을 알 수 있다. 적막한 시간은 본인에게 보다 여유를 주었고, 멈춘 시간을 지나 흐르는 내일을 기대하게 했다.



【작품18】 시간의 계곡1, 130.3x160.2cm, 장지에 혼합재료, 2019

본 연구자의 작품 속에서 물은 치유의 의미를 지닌다. 어린 시절 아버지와 함께 계곡으로 자주 휴가를 떠났던 기억이 밑바탕이 되어 계곡과 물은 본인에게 긍정적인 내면을 불러일으키게 하는 요소이다. 계곡은 실제 계곡 이미지를 참고하여 본인의 주관적인 표현 방법에 의해 시각화되었다. 물은 생명을 자라게 하는 치유하는 능력을 지녔고, 본인에게 또한 계곡과 물은 내면을 즐겁게 하는

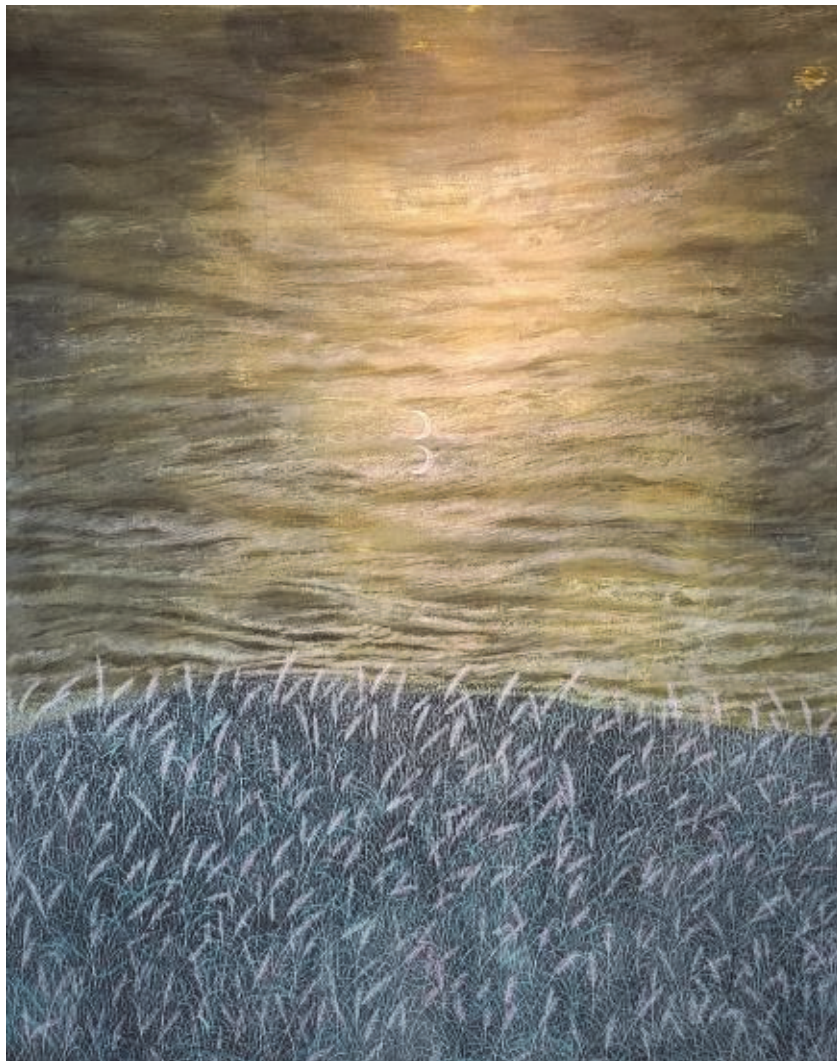
요소이다. 그런데 반해, 【작품18】의 풍경은 어둡고 비밀스러운 이미지로 표현되었다. 그 이유는 이전 작품들에서와 동일하게 시간을 밤으로 설정했기 때문이다. 사람들과 식물, 그리고 사람들과 함께하는 사물들은 계곡 속에서 흩어져서 물속으로 어지럽게 표류하고 있다. 밤 시간대에 별거벗은 사람들은 계곡 속에서 각자 개인적인 시간을 가지는 모습으로 형상화된다. 일상의 소재들은 전부 벗어 버린 채 오로지 비움과 사색을 하고 있는 듯하다. 삶이 지칠 때면, 작품을 통해 일상과 멀어짐으로써 잠시 본인만의 시간을 가져본다. 본인이 생각하는 계곡과 물에 대한 긍정적 기억의 의미를 바탕으로 제작된 깊은 산속에서부터 흘러 나온 물이 만드는 풍경을 보고 있자면 경이로움이 느껴진다.

계곡 풍경의 연작으로 【작품19】에서는 자유롭게 물속을 누비고 있는 여인의 모습을 시각화했다. 이전의 작품의 인물과 소재를 확대한 듯한 표현은 관람자로 하여금 이야기에 집중하게 하며, 이미지를 보다 구체적으로 해석할 수 있도록 유도한다.



【작품19】 시간의 계곡2, 72.5x60.3cm, 장지에 혼합재료, 2019

【작품20】에서는 공원에서 마주치게 된 라벤더 꽃밭 너머로 보이는 황홀한 하늘에 대한 감상을 담았다. 노을이 지고 있는 황홀한 색채의 하늘을 바라보고 있자면 자연의 경이로움을 느끼면서 외딴 세계에 와있는 착각을 불러일으킬 때가 있다. 이에 대한 주관적인 느낌을 두 개의 달로 설정하면서 다른 세계에 와 있는 듯한 초현실적 분위기를 시각화했다.



【작품20】 두개의 달, 112.2x145.6cm, 장지에 혼합재료, 2021

4) 그 외 드로잉 및 설치 퍼포먼스

본 연구자는 회화 표현 이외에 퍼포먼스를 통해 치유공간을 제시하기도 한다. 【작품21】와 【작품21-1】은 2017년 제작된 <동네 관찰을 통한 풍경 연구>의 일환으로 볼 수 있다. 집이라는 개인적인 공간에서 대부분이 잠들었을 새벽 시각인 12시부터 3시까지의 멈춘 시간을 기록한다. 악기와 드로잉이 서로 즉흥적인 관계를 맺으며 연주되고, 그러지며 그 과정을 기록한다. 이는 속삭이듯 조용한 소리로 진행된다. 베이스와 플루트의 각각의 연주자는 즉 악기와 사물의 소리로 삶, 움직임, 감정, 외부의 경험과 기억들을 주관적으로 소리 낸다. 동시에 연주의 영향을 받은 즉흥적인 드로잉을 통해 만들어진 자유로운 표현과 드로잉으로 인한 종이 소리는 의도하지 않은 참누리 아파트 205동 803호의 새벽 분위기를 그대로 담아낸다. 그 행위는 쉬는 시간의(멈춘 시간)의 협연과도 같다. 큰 사회의 굴레 속에서 탈피해 혼자보다는 소규모의 사회를 다시금 만들어 소통을 시도하면서 서로가 서로를 치유하는 과정을 보여준다.

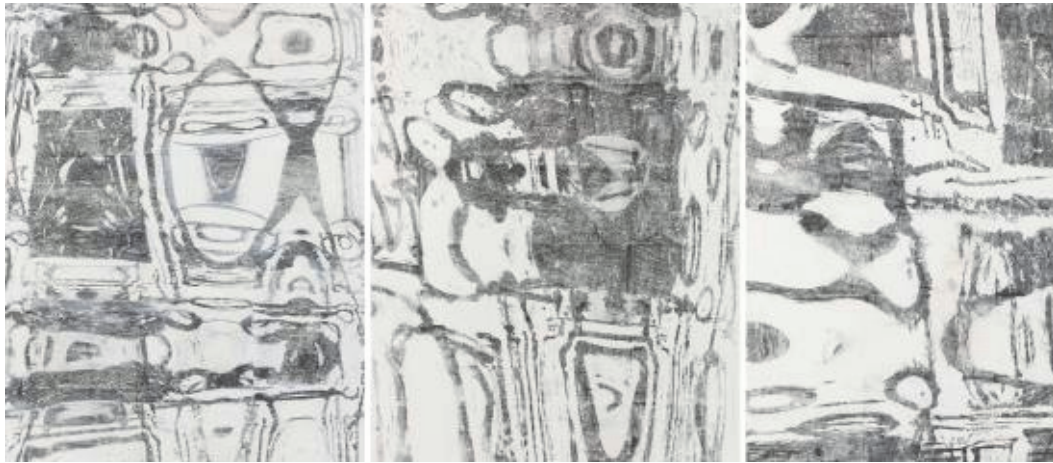


【작품21】 참누리아파트 205동 803호
퍼포먼스 장면, 2017



【작품21-1】 2017.2.10 am.12:00 - 3:00 참누리아파트205동 803호, media, 2017

작품을 통해 만들어진 즉흥 드로잉을 재구성하여 새로운 이미지를 만들어 내는 시도를 진행하기도 하는데, 다음과 같은 표현은 【작품22】를 통해 살펴볼 수 있겠다. 재구성된 즉흥적 드로잉은 당시 공간을 이루고 있었던 공기나 분위기, 소리와 같은 보이지 않는 이미지를 나타낸다. 또한 이와 같은 이미지는 추상적으로 표현되고 있으며 시간마다 달라지는 각 연주자들의 감정에 따른 소리와, 연주와 동시에 진행한 드로잉을 통해 변화되는 공간의 흐름을 시각화했다.



【작품22】 Azimuth, 130.3x162.2cm, 장지에 혼합재료, 2017

【작품23】에서는 위와 같은 추상적 표현에서 나아가 전체적으로 보면 아파르트와 주변의 집과 집들이 뒤섞인 이미지로 형상화 시키며, 공간에 대한 이미지를 보다 분명하게 표현하기도 했다.



【작품23】 Azimuth_2, 193.9 x 130.3cm, 장지에 혼합재료, 2017

【작품24】는 2017년 겨울, 앞서 진행한 퍼포먼스를 통해 제작된 드로잉들과 연주를 가지고, 당시 연주자들과 함께 발표한 <공간공칠>이라는 제목의 전시이다. “개인을 둘러싼 시공간의 의미에 대한 탐구”라는 부제를 달고 있는 <공간공칠>은 표준국어 대사전에 공간을 검색하면 나오는 06번까지의 결과에서 나아가 새로운 시공간에 대한 탐구에서 시작된 07번의 공간을 지칭한다. 팀 프로젝트는 음악, 미술의 협업을 통해 진행되었다. 음악과 드로잉의 결과물들은 설치와 공연을 통해 재해석되어 새로운 시공간에 연출되었다. 2017년 2.24(금) 8시, 25(토) 저녁 7시에 공연을 접한 관람객들은 음악과 설치, 드로잉이 한데 섞인 공간 안으로 초대되어 다수들 사이에서 공연의 관람을 통해 당시의 시공간을 경험하게 된다. 이때 진행되는 공연에는 노래 곡도 포함되는데, 주변 사람들의 이야기를 모티브로 가사를 짓고 멜로디를 만들어 감정을 배가시킨다. 가사가 있는 노래는 연주곡보다 이야기로서 감정을 증폭시키기는 힘이 있기 때문에 노래 곡을 공연의 순서 중 한 부분으로 정했다.



【작품24】 공간.공.칠, FUGAZIP 음악,미술 협업 프로젝트.01, SPACE9, 2017

공간 여러 곳곳에는 녹음기가 설치되어 있는데, 여러 대의 녹음기를 통해 공연 중 상황을 기록하고 공연이 끝나고 난 뒤 여러 대의 스피커를 통해 소리를 흘려보낸다. 과거가 기록되는 과정에서 뒤섞이고 왜곡된 소리들은 새로운 형태로 공간을 만들어 내어 관객에게 전해진다. 시공간의 시작과 끝, 개인과 개인들의 기억과 경험, 자연스러움과 인위적인 것들이 계속 얽히고 설키며 그 경계는 더욱 모호해지게 된다.

Ⅲ. 결 론

본 연구를 통해 주관적인 휴식공간에 대한 이해 및 유형에 대해 학술적 근거를 바탕으로 고찰하고 연구자의 작품을 중심으로 휴식공간의 조형적 특성과 치유적 의미에 대해 분석했다. 이는 작품을 통해 알 수 있는 연구자의 시선과 사유, 그리고 작품창작에 대한 의의를 정리하고 발전시킬 수 있는 토대가 되었다.

본 논문을 간단히 정리하자면, II.-1. 장은 주요 핵심 단어인 휴식에 대한 개념 및 필요성에 대해 정리하고 이를 주제로 한 다양한 분야의 콘텐츠를 살펴 보았다. II.-2. 장은 작품을 통해 도달하고자 하는 휴식공간의 치유적 의미에 대해 3갈래로 나누어 설명했다. 먼저 연구자 스스로 치유적 과정을 거치는 예술 창작에 의미가 있음을 언급하면서, 지그문트 프로이트(Freud, Sigmund)와 이디스 크레이머(Edith Kramer)의 승화 개념을 살펴보고 비교하면서 연구에 대해 보다 깊은 의의를 들 수 있었음을 살펴보았다. 다음으로 작품의 내용으로 연구자의 관심과 시선을 이끈 공간 속 사물들은 주변을 둘러보았을 때 낯설게 느껴지는 사물들이었고, 사물과 그 주변 공간을 사유하게 되었을 때, 본인의 삶과 유사성을 찾을 수 있었기에 감정이입 할 수 있었음을 설명한다. 그 결과, 이와 같은 작업 과정은 치유적 행위의 일환으로 볼 수 있음을 알게 되었다. 마지막으로, 치유적 의미로의 자연에 관심을 시작으로 자연적 소재가 작품에 투영되고 있음을 설명하며, 자연이 주는 치유적 의미에 대해 역사적인 근거를 바탕으로 살펴보았다. II.-3. 장에서는 작품 설명을 담고 있는데, 아래와 같이 전체적인 내용을 정리해 볼 수 있겠다.

연구자는 처음 연구를 시작하고 본인의 휴식의 방법을 돌아보게 되면서 자

연스럽게 <동네 관찰을 통한 풍경 연구>를 진행하게 된다. 나아가 자연에 대한 관심이 작품에 투영되면서 보다 보편적인 의미로의 휴식공간에 대한 표현인 <밤의 산책을 통한 풍경 연구>로 발전하게 된다. 전체적인 작업 과정을 살펴보았을 때, 휴식공간에 대한 탐색은 주변 공간인 동네에서부터 시작하여 더 넓은 의미로의 자연 공간으로 확장된다. 이를 통해 본인이 세상을 대하는 시선이 확장되고 있고, 시간이 흐름에 따라 내면 또한 정돈되고 있음을 느끼게 되었다. 연구자는 동네, 공원 또는 여행지를 휴식공간으로 보고 있고 이와 같은 장소에는 본인을 둘러싼 삶의 이야기가 담겨 있다. 즉, 휴식을 통한 주관적인 감상으로 공간을 탐색하고 내면에 얽힌 불안과 피로를 풀어가는 과정을 거쳐 창작을 통해 내면이 자기 치유될 수 있음을 알게 되었다.

작품의 시각적 표현은 직접 체험한 이미지와 간접 체험한 이미지의 결합으로 생성된다. 본인이 살고 있는 동네를 거닐면서 발견하게 되는 사물들과 주변 풍경, 그리고 자연을 관찰한다. 또한 SNS에서 찾은 이미지와 유튜브 시청을 통해 기억 속에 유입된 이미지들, 즉 간접 체험한 이미지들을 직접 관찰한 풍경과 함께 조합한다. 간접 체험한 이미지들이 기억 속에서 한 번 더 여과를 거치면서 상상적 요소가 결합된다. 잦은 이사로 인해 항상 본인을 둘러싼 공간과 인간관계가 변할 수밖에 없었던 삶, 그리고 낮삶에 항상 적응해야만 했던 삶의 기억과 닮아있다고 느꼈기 때문이다.

작품 표현방식에 있어서 초기에는 내면에 대한 표현을 거칠고 자유롭게 표현하는 드로잉적 요소가 많았다면, 후기에 들어서는 점차 세밀한 선묘로 변화하게 되면서 상상적 요소도 점차 늘어난다. 자세히 표현된 풍경은 휴식공간 표현에 있어서 사실감을 갖게 하며, 상상적 요소가 부가된 풍경은 보는 이로 하여금 열린 해석을 유도하게 된다. 또한 치유적 공간을 회화로 풀어내는 것에서 나아가 퍼포먼스를 진행하기도 하는데, 표현 방법에 있어서는 시각적인 것에 국한되지 않는 다양한 시도를 했다.

궁극적으로 본 연구자가 휴식공간에 주목하는 이유는 가장 먼저 본인의 내면을 치유하기 위함이며, 나아가 관람자들에게 치유적 공간을 공유함으로써 또 다른 해석을 통해 새로운 휴식공간을 제시할 수 있기를 기대하고 있다.

연구자는 치유적 공간에 대해 연구하는 것과 작품을 통해 관람자들과 소통할 수 있는 예술 활동에 큰 의미가 있다고 느낀다. 따라서 본 연구를 지속하며, 다양한 시도와 함께 휴식공간을 발전시켜 나갈 계획이다. 또한 주관적인 감상을 투영하는 일은 작품에서 독특한 조형적 언어를 만들어 낼 수 있기에, 이와 관련된 표현 방법을 더욱 심층적으로 연구할 것이다. 연구자는 끊임없이 사유하고 시도하는 태도를 유지하며 작업을 발전시켜 나아갈 것이다.

참 고 문 헌

단행본

- 폴 투르니에(Paul Tournier), 『현대인의 피로와 휴식』, 진흥, 2005
- 이디스 크레이머(Edith Kramer), 『Art as Therapy』, 아트앤하트글로벌, 2021
- Jacj J. Spector, The Aesthetics of Freud:A Study in Psycholanalysis and Art, 『프로이트 예술 미학』, 신문수 옮김, 풀빛, 1998
- CathyA.Malchiodi, 『미술치료』, 조형교육, 2000
- Rudolf Arnheim, 김재은 역, 『예술 심리학』, 서울: 이화여자대학교 출판부, 1989
- 편집부, 세계대백과사전 16, 두산동아, 1996
- 가와시마 아키라, 『보이지 않는 힘』, 삼호미디어, 2011
- 로이포터, 『의학:놀라운 치유의 역사 (여인석 역)』, 네모북스, 2009
- 하야시 하지메, 『동양의 의학은 서양과학을 뒤엎을 것 인가(한국철학사상연 구회기철학분과역)』 문사철, 2008
- 김선현, 『그림의 힘』, 에이트포인트, 2015

학술논문

- 이루리, 「스마트 어플리케이션 기반의 힐링콘텐츠 연구」, 인하대학교 석사학위 논문, 2013
- 이현석, 「프로이트의 승화 개념에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2000.
- 김지원, 「물이 있는 풍경: 휴식을 통한 사유의 공간표현-나의 작품을 중심으로-」, 서울대학교 석사학위논문, 2020

사이트

국립 국어원

위키백과

허프 포스트 코리아 「오원식의 예술치유 이야기」

네이버 위키백과

ABSTRACT

A Study on the Healing Scenery of the Resting Spatial Area

- focused on researcher's on work -

Lee, Yu Na

Dept. of Oriental painting

Graduate School of

Sungshin Women's University

This study is focused on works from 2015-2021, a study on the interpretation of recovery where the rest took place while observing the relaxation of modern people.

Repetition of a daily life, competition, and stressful economic activities in modern society causes mental and physical fatigue. Failure to resolve such exhaust can lead to neurological diseases such as depression and lethargy, hence the process of relieving is absolutely necessary. People have time to relieve fatigue in various ways according to individual tastes, such as walking, traveling, leisure activities, relax with smartphones, watching movies, listening to music, and sleeping. This can be expressed as 'taking a break' and the researcher tried to study the interpretation of recovery by observing the subjective scenery where the rest took place, and expressing

it by artwork.

Healing is vital when explaining the researcher's artwork theme and meanings. She can get healing from relaxation and surrounding circumstances. Through relaxation, she could reflect on herself, expressing her mind through the artwork to reach a calm state of recovery. It is the primary function of creating artwork.

Chapter I introduces this study's purpose, background, outline of the research design, and intentions.

Chapter II.-1 explains the definition of relaxation and space. By looking into content materials for relaxation in arts, movies, and games, the researcher found various expressions of spaces for relaxation that have drawn people's attention from society. For example, 「The Ruber Duck Project (2007-)」 by the Dutch artist Floretijn Hofman(1977-) was mentioned as the typical artwork in fine arts, the healing game 「My Little Forest」 in games, and the movie 「Kamome Dinner」 in film. The researcher mentioned the scene of spaces for relaxation by looking into the relaxing space from her point of view to help a better understanding of relaxation space.

Chapter II.-2 examined healing expressions of imagery shown in the artwork by the process of healing. First, the researcher viewed the creation of the artwork itself as healing. As the theoretical background of the study, Edith Kramer's concept of 'sublimation' that emphasize the interpretation of recovery in the artwork creation itself, which is based on

the art theory and concept of 'sublimation' of Sigmund Freud, the founder of psychoanalysis. During this study, more confidence was gained about the inner recovery process through artwork creation. Besides, the researcher mentioned that artwork includes spaces and objects seen everywhere in our daily lives. She focused on natural materials that are meaningful in the sense of healing and investigated their functions as healing.

Chapter II.-3 analyzed her art of work. This chapter comprises the artwork's content, ways of expression, and formative characteristics.

The researcher starts with self observation of the place for recovery and gradually expands the range to surroundings. The process of constructing the artwork includes experiencing the space directly, go over social media of others and look for images of rest, and shaping images through observation and imagination. Such methods has a sense of recovery by itself. Meaning that the emotional ventilation of oneself while experiencing the place where recovery took place, the satisfaction from vicarious experience of encountering the recovery of others indirectly through social media, and relieving the inner self by imagining the desired space without restrictions on space and time, all of this can be considered as a way of recovery by itself. As a result, when analyzing the image of the artwork, the researcher found that the point of view moved from oneself to the surroundings, the surroundings to others, and finally the others to the world alongside the timeline. This indicates that the process of revealing the inner side of the researcher through the artwork help realize that there

is a meaning of self recovery from the work itself.

In the overall expression of the artwork, the researcher reinterprets the scene of the artwork by own ways without expressing the work as it is. This can be a painting or a performance, which the story and details demonstrated within the work can be inferred from the situation or emotion at that time. The purpose of this study is to reach a state of healing through the creation of the artwork and suggest how to present a new type of relaxation space to the audience of the art exhibition.