

미술학석사 학위논문

나의 꿈의 형상화를 주제로 한 도자 조형 연구

A Study on Ceramic Arts with My Dreams

2022년 2월

서울과학기술대학교 일반대학원
도예학과

윤 정 민

나의 꿈의 형상화를 주제로 한 도자 조형 연구

A Study on Ceramic Arts with My Dreams

지도교수 이 명 아

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2022년 2월

서울과학기술대학교 일반대학원
도예학과

윤 정 민

윤정민의 미술학석사 학위논문을 인준함
2022년 2월

심사위원장 김 대 용 (인)

심사위원 윤 술 (인)

심사위원 이 명 아 (인)

요 약

제 목 : 나의 꿈의 형상화를 주제로 한 도자 조형 연구

인간의 시간은 잠을 자는 시간과 깨어있는 시간으로 나눌 수 있으며, 잠을 자는 시간 동안 인간은 꿈을 꾸다. 꿈을 이루는 재료는 과거의 직간접적인 경험에서 나오며, 꿈에선 이러한 경험의 산물을 재조합하여 낯익지만 새로운 세계로 인간을 이끈다. 이러한 세계는 인간의 상상력을 자극하고 이를 표현한 작품들은 다양한 매체를 통해 접할 수 있다.

본 연구는 연구자가 꾸 꿈의 형상화를 통해 연구자 개인이 꾸 꿈의 세계를 보여주고자 하였다. 꿈에 대한 여러 가지 관점을 연구하고 꿈의 기록을 통해 나타나는 형상과 꿈의 재료를 통해 꿈속 주인공이 나타나는 과정을 시각화하고자 하였으며 이를 통해 비(非)가시적인 꿈속 체험과 내면세계를 간접적으로 경험할 수 있도록 의도하였다.

이론적 배경에서는 꿈에 관한 일반적 고찰을 통하여 무질서하고 이해하기 힘들며 잊히기 쉬운 꿈의 특징을 확인하였고, 작품 사례 연구를 통해 꿈을 주제로 한 조형적 표현을 알아보았다.

작품 제작 및 해설은 작품 계획, 제작 과정, 작품 해설로 분류하여 서술하였으며, 제작 과정에서 첫 번째 단계에서는 꿈의 기록을 통한 형상 도출을 보여주었다. 또한 색소지와 유약을 표를 통해 설명하였으며 타 재료의 선택이유를 서술하였다. 작품 해설에서는 작품의 배경이 되는 꿈의 내용을 설명하며 그에 따른 조형적 특징과 표현방식의 이유에 대해 서술하였다.

본 연구자는 꿈에 대한 일반적 고찰을 바탕으로 개인의 경험을 소재로 독특하게 발현되는 꿈을 두상의 형태를 토대로 보여주고자 하였다. 비(非)가시적인 꿈을 작품을 통해 재현함으로써 관람객은 꿈속 세상을 경험할 수 있으며 본인의 꿈에 대해 다시 한 번 생각해 보는 계기가 될 수 있다. 꿈에 대해 생각을 하는 시간은 본인의 진정한 내면을 찾아가는 시간이라고 볼 수 있으며 이를 통해 다양한 개성 있는 작품들을 창작해나감에 있어서 의의가 있으리라 기대한다.

목 차

요 약	i
표 목 차	iii
도 목 차	iii
작품목차	iv
I. 서 론	1
1. 연구배경 및 목적	1
2. 연구범위 및 방법	3
II. 이론적 배경	4
1. 꿈에 관한 일반적 고찰	4
1) 꿈의 의미와 특징	4
2) 꿈의 해석과 상징	7
3) 초현실주의	9
2. 꿈을 주제로 한 작품사례연구	12
III. 작품제작 및 해설	17
1. 작품 계획	17
2. 제작 과정	18
3. 작품 해설	29
IV. 결 론	39
참고문헌	40
영문초록(Abstract)	42

표 목 차

<표 1> 색상별 안료 함유량에 따른 색소지 발색 테스트	24
<표 2> 규석의 함량 증가에 따른 중첩 효과 시편표	26
<표 3> 규석 함량 추가 시편표	27

도 목 차

[도 1] Salvador Dali 「기억의 지속」1931	10
[도 2] Salvador Dali 「해변가에 나타난 얼굴과 과일 그릇의 환영」1938	10
[도 3] René Magritte 「심금」1960	11
[도 4] René Magritte 「데칼코마니」1966	11
[도 5] Mark Chagall 「도시 위에서」1918	12
[도 6] Mark Chagall 「창문을 통해 본 파리」1913	12
[도 7] Sergei Isupov 「Red & White」2006	13
[도 8] Sergei Isupov 「Belief and Hope」2013	13
[도 9] Avery Palmer 「The Self-Conscious Traveler」2010	14
[도 10] Avery Palmer 「The Rider」2009	14
[도 11] Michael Lucero 「Pond Dreamer」1985	15
[도 12] Michael Lucero 「Island Dreamer」1983	15
[도 13] 석창원 「자화상」2005	16
[도 14] 석창원 「자화상」2009	16
[도 15] 드로잉	19
[도 16] 드로잉	19
[도 17] 드로잉	21
[도 18] 성형	22
[도 19] 성형	22
[도 20] 성형	23
[도 21] 색소지	23
[도 22] 색소지	23
[도 23] 시유	25

[도 24] 시유	25
[도 25] 색유약의 중첩 효과	26
[도 26] 소성 전	27
[도 27] 소성 후	27
[도 28] 타 재료	28
[도 29] 타 재료	28
[도 30] 전시 전경1	37
[도 31] 전시 전경2	37
[도 32] 전시 전경3	38
[도 33] 전시 전경4	38

작품목차

[작품 1] 세상에 이렇게 재밌는게 많은데!	29
[작품 2] 여행을 시작해 볼까?	30
[작품 3] 오늘은 나였으면	31
[작품 4] 오늘은 나였으면2	32
[작품 5] 안 돼! 이건 꿈이야	33
[작품 6] 나랑 같이 날아볼래?	34
[작품 7] 꿈속의 꿈속의 꿈속의 꿈	35
[작품 8] 오늘밤 꿈의 주인공	36

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

다양한 디지털 공간과 소통, 콘텐츠가 넘쳐나는 오늘날, 개인의 개성은 어느 때보다 중요시되며 이에 따라 각자의 개성을 표현하는 것의 가치가 중시되고 있다. 사람들은 지난 삶의 경험을 토대로 개성을 표현하며, 경험은 지나간 시간으로 이루어진다. 우리의 시간은 깨어있는 시간과 잠을 자는 시간으로 나눌 수 있다. 잠을 자는 시간에 우리는 꿈을 꾸며, 꿈은 현실의 경험과 연관되어 나타난다. 기억에 남는 꿈을 꾸게 되면 자신의 꿈속 경험을 남에게 전달하기도 하며 듣는 이 또한 흥미로워하는 경우가 많다. 또한, 좋은 꿈을 꾸면 복권을 사기도 하고 불길한 꿈을 꾸는 날은 행동을 조심하는 등 꿈은 깨어났을 때도 우리의 삶에 많은 영향을 미친다.

꿈은 오로지 우리 자신만이 만들어낼 수 있는 유일한 세계이기도 하다.¹⁾ 개성을 발현하는 것에 있어 중요한 역할을 하기도 하며 아이디어를 제공해주기도 한다. 우리가 일상의 경험에서 얻은 기억은 새로운 꿈의 장면의 재료가 되며 이 재료들은 계속해서 쌓여간다. 이러한 꿈속 재료는 창조력이 뛰어난 예술가의 작품을 구축하는 과정에 많은 예술적 영감을 선사한다

우리는 미술 작품이나 영화, 소설을 통해 다양한 형태의 꿈을 접한다. 꿈을 소재로 한 작품은 현실에서 일어날 수 없는 일이어도 허락된다. 오히려 현실과는 동떨어진 이야기가 신선한 구성으로 다가오기 때문에 꿈의 세계를 지향하는 문화, 예술작품이 많다. 꿈과 현실을 넘나드는 영화, 몽환적인 사진, 자각몽(Lucid dreaming)을 주제로 한 음악 등이 대표적인 사례이다. 이렇듯 꿈은 형태만 다를 뿐, 익숙한 소재로 예술의 한 분야로 사용되어왔다.²⁾

‘꿈꾸는 사람의 생각이 주최하는 지극히 은밀한 개인 전시회가 바로 꿈이다.’³⁾ 예술가는 이러한 비(非)가시적인 꿈을 창조적 표현을 통해 재현한다. 예술가가 개인의 꿈을 형상화함으로써 우리는 작품을 통해 예술가의 꿈속 체험과 내면 세계를 간접적으로 경험할 수 있다. 꿈에는 정답이 없어서 관람객 또한 작품을 보고 무한한 상상을 할 수 있으며, 새로움과 흥미를 유발할 수 있다.

본 연구자가 꿈을 꿀 때는 일인칭 주인공 시점이며 항상 사람이 등장한다.

1) 베레나 카스트, 『꿈, 당신을 변화시키는 무의식의 힘』, 원석영 역, 프로네시스, 2012, p.39.

2) ‘꿈의 세계’에 대한 열망, 초현실주의, (<https://magazine.notefolio.net/column/surrealism>)

3) 홍순래 『꿈이란 무엇인가?』, 어문학사, 2012, p.38.

대부분 함께 여행하거나 무언가를 체험하는 형식의 꿈을 자주 꾸다. 꿈속에서 다른 사람과 체험을 하는 도중 꿈에서 깨면 ‘왜 이 사람이 꿈에 나타났을까?’라는 의문이 생긴 적이 많았는데 평소에 생각지도 않았던 사람이 나오는 경우가 대다수였기 때문이다. 이 때문에 꿈에 나타난 인물이 오늘 밤 꿈의 주인공이 되어가는 과정을 자주 상상하기도 하였다.

이러한 체험과 상상을 형상화하기 위해 꿈에 항상 등장하는 ‘사람’에 주목하였고 꿈속 주인공의 모습과 꿈속 체험을 두상의 형태에 표현하는 것이 적합하다고 판단하여 연구를 진행하였다.

따라서 본 연구자는 꿈속에서의 체험과 꿈의 주인공들의 모습을 두상의 형태를 통해 형상화하고, 꿈속에서 일어나는 이야기를 시각화함으로써 연구자 본인의 꿈속 세상을 현실의 삶 속에서 재창조하고자 한다. 이러한 꿈의 형상을 통해 보는 이로 하여금 꿈에 대한 공감과 즐거움을 느낄 수 있기를 기대해본다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구는 연구자 본인이 꿈에서 겪었던 경험과 꿈의 주인공을 두상의 형태로 형상화하여 꿈속 세상을 재현하는 것을 목표로 범위는 다음과 같다.

첫째, 꿈을 표현하는 것에 있어 꿈을 체험하는 주체와 꿈의 내용은 본 연구자와 연구자가 꾸는 꿈으로 제한한다.

둘째, 꿈의 주인공과 꿈속 세상의 형상은 두상의 형태를 기본으로 제한한다.

본 연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 지그문트 프로이트(Sigmund Freud 1856~1939)와 칼 융(Carl Gustav Jung 1875~1961)의 꿈에 대한 이론을 통해 꿈에 대한 의미와 특징을 탐구한다.

둘째, 초현실주의에서의 꿈은 어떤 소재인가에 대하여 탐구한다.

셋째, 꿈을 기록하고 기록한 꿈을 바탕으로 꿈에 나타나는 배경과 내용을 포착한 후, 꿈을 꾸는 주체와 꿈속 주인공의 형상을 두상의 형태를 기반으로 도출한다.

넷째, 꿈에 나오는 소재와 체험은 꿈속 주인공의 형상에 묘사하거나 다양한 재료를 사용하여 나타낸다.

II. 이론적 배경

1. 꿈에 관한 일반적 고찰

1) 꿈의 의미와 특징

우리말의 꿈은 다의어로 여러 가지 뜻이 내포되어 있다. 꿈은 기본적으로 잠자는 동안 일어나는 심리적 현상의 연속인 꿈(夢, Dream)을 의미하나, 실현하고 싶은 희망이나 이상(理想, Ideal), 실현될 가능성이 아주 작거나 전혀 없는 허무한 기대나 생각, 현실을 떠난 듯한 즐거운 상태나 분위기를 비유적으로 이르는 말을 뜻하기도 한다.⁴⁾

희망(理想, Ideal)을 뜻하는 꿈은 어떤 일을 이루기를 바라는 것으로써 아리스토텔레스(Aristoteles, BC384~BC322)는 “희망은 잠자고 있지 않은 인간의 꿈이다.”라고 하였다. 희망은 삶의 의미와 목적을 인식하게 해주며 인간이 살아가는 데 있어 원동력이 된다.

수면 중에 일어나는 꿈(夢, Dream)은 추상적 개념으로, 꿈을 신의 계시로 이해했던 고대인에게 꿈은 규명의 대상이 아닌 신이나 악령의 힘이 미치는 것이라고 보았으므로 굳이 꿈의 원인을 규명하지 않았다. 그러나 꿈이 심리학이나 생리학의 연구 대상이 되면서 학자들은 수면 장애의 원인, 즉 꿈의 자극과 출처에 대해 심도 있는 연구를 하게 되었다.⁵⁾

이를 구체적인 개념으로 학문적으로 연구하기 시작한 것은 오스트리아의 정신분석학자인 지그문트 프로이트를 시발점으로 알프레드 아들러(Alfred Adler 1870~1937)이래 칼 융, 에리히 프롬(Erich Fromm, 1900~1980) 등을 통해 체계적인 정의가 내려졌다.⁶⁾

지그문트 프로이트는 꿈과 의식을 분리하지 않고 꿈은 의식 활동의 연장이어서 우리의 평상시 생각들과 긴밀한 관계를 유지하고 있다고 보았다. 또한 우리의 삶과 밀접한 관계를 맺고 있어 낮 동안의 자극이나 집념, 열정 따위가 수면 위로 올라온다고 본다.⁷⁾ 「꿈의 해석」에서 프로이트가 제안했던 생각은 이제까지 꿈을 이해해 온 방식을 완전히 바꿔놓았다. 그는 당시의 사회적 통

4) 「꿈」, 고려대한국어대사전, 고려대학교민족문화연구원, 2009.

5) 프로이트, 『무의식의 세계를 열어젖힌 정신분석의 보고 꿈의 해석』, 이환 역, 돌출새김, 2007, p.21.

6) 김종현, 『신비한 꿈의 세계』, 범조사, 1989, p.11.

7) 프로이트, 앞의 책, p.37.

념과 견해 모두에 상반되는 관점을 취하면서, 고대로부터 미래를 예언하기 위해 문화적 상징 부호로 꿈 자료를 해독하던 고전적이고 대중적인 꿈의 해석 방법과 거리를 둔다.⁸⁾

스위스의 심리학자인 칼 융은 꿈은 체험을 통해 이루어진 창조적인 무의식의 표현으로 그 사람의 정신 전체를 분석하기에 가장 기초가 되는 것이라 여겼다. 또한 꿈을 인간 내면에 자리한 진정한 자기 자신을 찾을 수 있는 수단으로 인식하며 중요하게 생각하였다. 그는 꿈이 신체적·정신적·사회적·윤리적 등 인생의 모든 측면과 관계를 맺고 있음을 발견하고, 꿈을 통해 나타나는 여러 현상 속에서 우리 인간 잠재의식의 원형을 찾아내어 체계를 세우고자 하였다.

꿈의 본질에 대한 프로이드와 융의 견해 사이에는 많은 차이가 있다. 그들은 꿈이 무의식으로 가는 왕도라는 점에서는 동의하였으나, 그 길의 목적지에 대해서는 의견 차이가 있었다. 프로이드는 꿈의 상징적 본질이 어떤 종류의 검열을 상정함으로써 설명되었다고 생각했다. 그러나 융은 그것을 믿지 않았으며, 꿈을 본성의 산물이라고 간주했다. 그가 말하는 본성의 산물이란 ‘본성은 속이지 않으며, 다만 자신의 언어로 말하고, 그 언어를 배우고, 그것을 이해하는 것은 우리에게 달려있다.’라는 것이다.⁹⁾

이 밖에도 수많은 사람이 꿈에 대한 여러 가지 주장을 제기해 왔다. 하지만 꿈은 다층적이고 다원적인 특성을 보이며, 우리가 쉽게 이해할 수 없는 상징적 표현으로 표출되고 있기에 난해함으로 인하여 때로는 꿈을 꾸 자신도 무엇을 나타내려고 하는지 쉽게 알아낼 수 없기에 신비함을 더해왔을 뿐이다.¹⁰⁾

꿈은 무질서하고 이해하기 힘들며 잊히기 쉽다는 세 가지 특징이 있다.

첫째, 꿈에는 질서가 없다. 꿈의 장면들을 서로 결합하는 연상 작용은 매우 특이해서 깨어 있을 때의 작동 방식과 성격이 다르다. 폴 켈트(F. Volkelt, 1848~1930)는 꿈속에서 장면들은 우연한 유사성과 거의 이해할 수 없는 관계에 따라 결합하고, 대개의 꿈이 이처럼 무질서하고 자유로운 연상들로 가득차 있다고 보았다.

이러한 특징으로 인해 꿈을 꾸고 나면 뒤죽박죽 섞여 있는 장면들을 다양한 꿈의 재료들이라고 생각한 연구자는 이를 형상화하여 ‘꿈의 조각’이라는 이름으로 부르게 되었다.

둘째, 꿈의 내용엔 논리적으로 연관성이 없는 것이 대부분이다. 앞뒤도 잘 맞

8) 장미셀 키노도즈, 『리딩 프로이트』, 김성호 역, 눈, 2011, p.65.

9) 에드워드F.에딩저, 『융 심리학과 영혼의 과학』, 심상영 역, 한국심층심리연구소, 2018, p.18.

10) 홍순래, 『꿈이란 무엇인가?』, 어문학사, 2012, p.22.

지 않으며, 특별한 동기도 없이 대립하거나 불가능해 보이는 것들을 가능하게 하고, 낮 동안의 지식이나 윤리, 도덕 같은 가치에도 둔감하다. 뒤가(L. Dugas, 1857~1942)는 “꿈의 세계는 심리적·감정적·정신적으로 무정부 상태에 있다. 그 안에서 꿈들은 어떠한 방해도 받지 않은 채 목적도 없이 유희한다. 꿈속에서 정신은 자동인형과 같은 기능을 수행한다.”라고 하였다. 꿈꾸는 사람의 비약은 참으로 놀랍다. 익숙한 경험 원칙들이 뒤집혀도 너무나 자연스럽게 대응한다. 말도 안 되는 상황이 과장돼 나타나도 그 모순들은 당연하게 받아들인다.

이러한 모순은 꿈을 기록할 때 더욱 공감할 수 있었다. 기록된 꿈에서 말도 안 되는 행위가 꿈속에서는 그럴 수도 있는 일로 여겨졌다. 특히 연구자는 하늘을 나는 꿈을 자주 꾸었는데, 이 꿈에는 법칙이 있었다. 숨을 참으면 날았고, 숨을 쉬면 착지할 수 있었는데 이 법칙은 하늘을 나는 꿈을 꿀 때 항상 동일했고, 의심 없이 받아들여졌다.

셋째, 우리는 꿈을 잘 잊고 그러한 경험에 익숙하다. 오랜 시간이 지나도록 잊히지 않는 꿈도 있지만, 대부분의 꿈은 잠에서 깨어나면 잘 기억나지 않는다. 깨어난 직후엔 생생했다가도 시간이 지나면 곧 사라져버리고 꿈의 단편들만 남기도 한다. 잠에서 깨어난 의식이 꿈의 내용에 간섭하기도 하는데, 실제로는 일어나지 않은 많은 것들을 꿈속에서 보았다고 상상하기도 한다. 에제(V.Egger, 1888~1969)는 “꿈을 기억하기란 참으로 어렵다. 오류를 피할 수 있는 유일한 방법은 꿈에서 깨어난 즉시 종이에 기록하는 방법뿐이다. 그렇지 않으면 전체적으로든 부분적으로든 쉽사리 잊게 된다. 전체적으로 잊어버리는 것은 차라리 나을 수도 있다. 그러나 부분적으로 잊어버리는 것은 위험하다.”라고 하였다.¹¹⁾

여기서 본 연구자는 꿈을 꾸고 나서 시간이 지나면 잊어버리는 것에 대해 공감을 하여 에제가 말한 꿈의 기록에 주목하였다. 일어나자마자 꿈을 적어야 꿈의 내용이 왜곡되지 않을 확률이 높기 때문에 깨어나는 즉시 꿈을 기록하는 행위는 꿈에 대한 작업을 하는 연구자에게 있어서 중요하다고 생각하였다.

11) 프로이트, 앞의 책, pp.48~58.

2) 꿈의 해석과 상징

인간은 오래전부터 꿈을 해석하려고 노력해왔다. 프로이드는 「꿈의 해석」에서 ‘꿈을 해석하는 것이야말로 마음의 무의식적 활동들이 어떠한지 알아보는 가장 좋은 방법이다’라고 말했다.¹²⁾ 또한 꿈은 자신에게 일어나는 감정 상태를 알려주기도 하며 꿈의 해석을 통해 자기 내면을 알 수 있고 감정적 문제를 해결할 수 있는데 도움이 되기도 한다고 하였다.

프로이드는 「꿈에 대하여」에서 1900년 10월에 꾸었던 “식탁” 꿈을 해석하기 위해 그 꿈에서 기억나는 것들을 보고한다.

결에 앉은 한 여성이 친근하게 손을 그의 무릎 위에 올려놓는다. 프로이드가 그녀의 손을 치우자 그녀는 그의 눈이 아름답다고 말한다.

잠에서 깬 프로이드는 이 꿈이 아무 의미도 없는 것처럼 보였고 모호해서 꿈에 대한 연상에 의지해 그 꿈의 모든 상세한 내용을 회상하며 마음에 저절로 떠오르는 생각을 적어 내려갔다. “당신의 아름다운 눈을 위해, 그것을 갚지 않고 등” 이렇게 흩어져 있는 파편들을 갖고 출발한 프로이드는 서로 뒤따라 나오면서 의미가 통하기 시작한 이미지, 사고, 기억을 연결해 우리에게 보여준다. 그는 잠재된 의미를 위장하기 위해 드러난 내용으로 변형시키는 정신 과정을 “꿈-작업”이라고 불렀으며, “분석 작업”에 대해 “꿈 해석의 과제는 꿈-작업이 엮어놓은 것을 풀어내는 일이다.”라고 언급하며 앞서 말한 흩어져 있는 꿈의 파편은 꿈의 잠재적 내용을 분석하기 위한 하나의 도구로 언급한다.¹³⁾

연구자도 잠에서 깬 후 꿈을 되새겨 볼 때 하나의 이야기로 쭉 이어지는 일은 드물었다. 다양한 사건이나 단어, 사람 등 기억의 파편이 뒤죽박죽 흩어져 있는 경우가 대다수였다. 하지만 프로이드와 달리 연구자는 꿈의 파편들이 잠재된 의미를 분석하기 위한 도구로서의 꿈의 파편이 아닌, ‘그동안의 경험이 쌓여 만들어진 것’ 즉 ‘꿈의 재료’라고 생각하였다. 연구자가 생각하는 꿈이란 현실 세계에서 오감과 생각을 통해 꿈의 재료가 쌓이고 많은 재료 중에 어떤 한 것이 형상화되어 수면 중에 튀어 오르는 것으로 생각했기 때문이었다. 따라서 꿈을 기록하는 과정에서 수집한 흩어져 있는 기억의 파편들은 훗날 연구자의 작품에서 꿈의 조각으로 형상화되어 나타난다.

12) 에릭 애크로이드, 『꿈 상징 사전』, 김병준 역, 한국심리치료연구소, 1997, p.16.

13) 장미셸 키노도즈, 앞의 책, 김성호 역, 눈, 2011, pp.69~72.

꿈은 꿈 사람과 내용에 따라 다양한 의미가 숨어 있으며, 꿈을 해석한다는 것은 꿈에 어떠한 의미를 부여하는 것이다. 꿈에서 본 장면에서 강렬했던 장면이나 개체를 기억하고, 보편적인 상징을 찾아서 앞으로의 방향성에 대한 예지적 의미 파악이나 본인의 현재 심리 상태나 내면을 알기 위해 꿈을 해석한다.

꿈을 해석하는 방법은 여러 가지가 있는데 그중 하나는 상징적인 해석 방법이다. 상징은 어떠한 이미지의 형상과 어떠한 의미 있는 내용이 담긴 표상으로 이 둘의 의미가 함축되어 담겼으며 형상을 통하여 의미의 내용을 연상시킬 수 있게 하는 구체적인 사물이나 말을 의미한다.¹⁴⁾ 용은 최선의 방법으로 아직 알려지지 않은 의미를 표현하고자 하지만 그래도 설명하지 못한 의미가 남아 있는 것이 상징이라 하였다. 즉, 직접적인 의미 이상의 것을 포함하고 있을 때, 그것이 상징적이라고 말하고 있다.

한국의 꿈 전문가 중 한 명인 홍순래 박사는 꿈의 내용과 참뜻 사이에는 일정 불변의 관계가 있는데 ‘상징적 관계’로, 꿈의 내용은 꿈의 무의식적 사상의 ‘상징’이며, 꿈의 표상 전개에 있어서 그 표상의 상징성에 내포된 의미가 문학적 상징이나 관습적 언어 상징의 의미와 일치하는 등 꿈의 언어인 상징성은 보편적으로 적용됨을 알 수 있다고 하였다.¹⁵⁾

여러 가지 보편적인 상징도 존재하지만, 일부 특정 요소만을 상징화하기도 한다. 하나의 요소가 다양한 의미로 해석할 수 있는 상징도 있고 하나의 요소와 하나의 의미가 연결되는 단순한 상징도 있을 수 있다.

연구자가 생각하는 꿈이란 현실 세계에서의 오감과 생각을 통해 꿈의 재료가 쌓이고 많은 재료 중에 어떤 한 것이 형상화되어 수면 중에 튀어 오르는 것이다. 또한, 꿈을 꾸는 사람의 현재의 상태와 상황에 따라 꿈의 분위기가 결정된다고 생각한다. 사람마다 같은 장면을 보았다고 할지라도 각자의 환경과 상황에 따라 생각하는 것이 다르므로 그 의미는 달라질 수밖에 없다.

꿈속에서는 현실에서의 알 수 없는 상징이 자유롭게 표현되기 때문에 꿈에서 깨어난 후 상징의 의미를 해석하여 꿈이 나에게 하고자 하는 이야기가 무엇인지 파악할 수 있으며 이에 자기 생각을 더 해 꿈에 대한 의미를 추론해 볼 수 있다. 꿈의 해석에 대한 절대적인 답은 없지만, 보편적 상징에 대한 해석을 통해 자신이 꾸는 꿈을 다시 한번 생각해보고, 본인의 심리 상태에 대해 옳고 그름을 판단해볼 수 있는 시간이 되며, 이는 자신의 심리나 내면에 대해 알아가는 과정이라고 생각한다. 따라서 이러한 꿈에 대해 생각을 하는 시간은 본인의 진정한 내면을 찾아가는 시간이라고 볼 수 있다.

14) 정애리(2009). “C. G. Jung 이론과 꿈을 통한 무의식 회화 표현 연구”, 석사학위논문, p.22.

15) 홍순래, 앞의 책, p.25.

3) 초현실주의

꿈의 세계의 표현을 지향하는 예술사조로는 초현실주의가 있다. 역사적이고 논리적인 속박으로부터 예술 의식을 해방하고자 했던 초현실주의자들은 현실로부터 도피하기 위해 유럽의 어느 예술 학파들보다도 꿈에 많은 의존을 했다.¹⁶⁾ 1920년대 초현실주의 운동은 파리에서 시작되었으며 1930년대에 활발하게 이어졌다. 초현실주의 대부인 시인 앙드레 브르통은 기존의 전통 사회에 맞서 싸우려면 진지한 무언가가 필요하다고 판단하였고 1924년, 자신의 생각을 「초현실주의 선언」으로 발표하였다. 초현실주의를 배제한 다다¹⁷⁾ 운동 진영에는 시각 예술 재능을 지닌 사람들이 있었는데 막스 에른스트, 마르셀 뒤샹, 프란시스 피카비아, 장 아르프 같은 화가들이었다. 그들은 시각적 이미지를 초현실주의 운동에 도입하였고, 1928년, 브르통은 「초현실주의 회화」(Surrealism and Painting)라는 책을 출판하며 화가들과 그 운동을 함께 하였다. 브르통은 화가들을 통하여 큰 전시회를 열 수 있었는데 이는 초현실주의 집단의 주요 행사가 되었으며 그들의 작품은 언어와 상관없이 이해할 수 있었다.¹⁸⁾

초현실주의자들은 프로이드의 이론을 토대로 예술은 완전히 깨어 있는 이성 에 의해서는 결코 생산될 수 없다고 주장했고, 마음속 깊숙이 가라앉아 있는 것이 표면으로 떠오를 수 있는 정신 상태를 열망했다.¹⁹⁾ 그들은 꿈과 상상의 세계를 절대적인 위치로 생각했으며, 현실과 비현실을 연결시킬 수 있는 신비로운 기점을 찾으려고 하였다. 또한, 초현실주의는 이성적으로 설명할 수 없는 역설적 이미지를 드러낸 미술 양식으로서 이러한 부류의 그림을 그리는 화가들은 꿈이나 악몽 같은 비이성적인 세계를 표현해낸다.²⁰⁾ 현실 이상의 것을 추구했던 그들은 초현실적인 경이로움에 가장 부합하는 정신 활동인 꿈의 세계를 중시했고, 논리가 미치지 못하는 영역의 숨겨진 진실을 표현하고자 고의로 이상하고 비이성적인 것들을 다루었다. 또한, 잠재의식이라는 미개척 영역의 가장 중요한 접근 방법을 꿈을 통하여 해결하게 되었으며, 그들에게 꿈의 세계란 창작의 근원이며 영감이 된다.

초현실주의 작가 중 살바도르 달리(Salvador Dali, 1904-1989)는 꿈의 세계 속

16) 이유정.(2015). “꿈을 통한 가상과 실재의 관계성 표현 연구”, “석사학위논문”, p.18.

17) 다다[Dada]: 제1차대전 중 유럽과 미국에서 일어난 운동이다. 1916년 취리히의 카바레 보르텔에서 트리스탄 차라, 후고 발(Hugo Ball, 1886~1927), 장 아르프 등이 사전의 1페이지에서 우연히 주웠던 말 ‘다다’를 사용했다. 미술대사전(용어편), 한국사전연구사 편집부, 1998.

18) 데즈먼즈 모리스, 『초현실주의자들의 은밀한 매력』, 이한음 역, 을유문화사, 2021. pp.17~18.

19) E.H.곰브리치, 『서양미술사』, 백승길외 역, 예경, 1997, pp.591~592.

20) 데이비드 A.리우어, 스티븐 팬탁, 『조형의 원리』, 이대일 역, 예경, 2002. p.70.

에서 일어나는 기묘한 혼돈 상태를 표현하고자 자신의 침대 옆에 항상 화구를 놓아두었다. 그는 잠자기 전 화폭을 응시하며 잠들었다가 깨어난 후 꿈속에서 자신이 본 영상을 사실적으로 표현하기 위해 실제의 것으로 착각할 정도로 세밀하게 묘사를 말하는 트롱프뢰유(trompe-l'œil)²¹⁾를 사용한다. 이렇게 그려진 그림들을 “손으로 그린 꿈의 사진”이라 불렀다.²²⁾ 이는 [도 1]을 통해 달리가 일상의 사물을 환각적인 배경에 배치하거나 왜곡한 후 사실적인 표현 기법으로 초현실적인 효과를 나타내고 있음을 확인할 수 있다.

[도 2]에서는 오른쪽 윗부분에 꿈의 풍경인 파도 치는 바다와 터널이 뚫린 산의 모습을 볼 수 있으며, 동시에 개의 머리를 나타내고 있다. 개의 목걸이는 바다 위를 가로지르는 고가 철교로 되어 있음을 확인할 수 있다. 개는 공중에 떠 있고 몸의 중간 부분은 서양배가 담긴 과일 그릇으로 되어 있으며 그것은 곧 소녀의 얼굴로 연결이 된다. 소녀의 눈은 해변에 있는 기묘한 조개껍질로 이루어져 있고 해변 위에는 그 밖의 많은 괴이한 환영들로 가득 차 있다. 마치 꿈에서 보는 것처럼 다른 형태들은 흐릿하지만, 밧줄이나 천은 선명하게 부각되어 있다.²³⁾ 이를 통해 달리의 작품 속에서 현실 세계에서는 서로 모순되는 단편들을 잘 섞어놓고 세밀한 묘사를 통해 자신의 꿈속 광경을 재현하고 있음을 확인할 수 있다.



[도 1] Salvador Dali
「기억의 지속」
oil on canvas, 24x33cm, 1931.



[도 2] Salvador Dali
「해변가에 나타난 얼굴과 과일 그릇의 환영」
oil on canvas, 114.2x143.7cm, 1938.

또 다른 초현실주의 작가인 벨기에의 화가 르네 마그리트(René Magritte, 1898-1967)는 현실 세계의 신비에 관심이 있었고, 그림을 그리는 이유는 세상

21) 트롱프뢰유[trompe-l'œil]: ‘눈속임, 착각을 일으킴’이란 뜻으로 ‘속임수 그림’이라 번역할 수 있다. 실물과 같은 정도의 철저한 사실적 묘사를 말하며, 마니에리슴기에서 바로크기에 걸쳐 정물화와 천정화에 사용됐다. 현재는 수퍼리얼리즘이 이에 가까운 기법을 사용한다. 미술대사전(용어편), 한국사전연구사 편집부, 1998.

22) 캐롤 스트릭랜드, 『클릭, 서양미술사 동굴벽화에서 개념미술까지』, 예경, 2013, p.269.

23) E.H.곰브리치, 앞의 책, 백승길외 역, 예경, 1997, pp.593~594.

의 신비를 환기하기 위한 것이었다. 그는 ‘영감은 무엇이 일어나는 것을 아는 순간이다. 보통 우리는 무슨 일이 생기는지 모르고 있다.’라고 하였다.²⁴⁾ 그에 말에 의하면 신비는 모든 존재에 내재해 있다고 하였으며 그는 주관에 따라 대상을 왜곡, 변형시키기보다는 아무런 연관 없는 일상의 사물들을 병치시키고 각각의 물체의 존재를 더욱 확실하게 함으로써 상상의 무질서를 통한 신비감을 조성하고 있다. [도 3]에서는 일상에서 쉽게 볼 수 있는 구름과 유리잔, 산과 강이 있는 풍경을 조합함으로써 사물의 관계에 대하여 다시 한번 생각해 보게 하며, 이는 신비감을 자아낸다. [도 4]에서는 중절모를 쓴 남성을 데칼코마니 기법처럼 대칭적으로 그렸으나 작품 속 대칭적 이미지는 형태만 같고, 담고 있는 내용에선 차이가 있음을 확인할 수 있다. 이 작품은 사람들이 일반적으로 가지고 있는 사물에 대한 개념에 혼란을 불러일으키는 동시에 일상적인 경험에서 얻기 힘든 새로운 감정을 불러일으킨다. 마그리트는 이러한 데페이즈망(dépaysement)²⁵⁾을 통해 단절된 이미지들의 열거와 형태 왜곡, 사물의 병치로 인하여 생기는 환상적이고 낯선 이미지를 통해 보는 이로 하여금 잠재의식의 세계를 일깨우게 하는 것을 목적으로 삼았다.²⁶⁾



[도 3] René Magritte 「심금」
oil on canvas, 114x146cm, 1960.



[도 4] René Magritte 「데칼코마니」
oil on canvas, 81x100cm, 1966.

24) 수지 개블릭, 『르네 마그리트』, 천수원 역, 시공사, 2000, p.15.

25) 데페이즈망(dépaysement) : '추방하는 것'이란 뜻. 초현실주의에서 쓰이는 말로, 일상적인 관계에서 사물을 추방하여 이상한 관계에 두는 것을 뜻함. 있어서는 안 될 곳에 물건이 있는 표현을 의미한다. 그 결과 합리적인 의식을 초월한 세계가 전개된다. 미술대사전(용어편), 한국사전연구사 편집부, 1998.

26) 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992, p.78.

2. 꿈을 주제로 한 작품 사례 연구

1) 마르크 샤갈 Mark Chagall (1887 - 1985)

마르크 샤갈은 러시아의 비텟스크라는 도시의 유대인 노동자 집안에서 태어났다. 그는 23세의 나이에 파리로 유학을 떠나게 되고, 도시에서의 생활과 언어의 장벽으로 인해 고향과 사랑하는 벨라를 그리워하게 된다. [도 5], [도 6]에서 볼 수 있듯이 그는 어린 시절 고향, 종교, 벨라와의 사랑 등의 경험을 작품에서 동물, 사람, 사랑의 상징적 이미지로 나타내며 이를 환상적인 색채로 표현한다. 주로 동물과 꽃은 행복한 남녀의 배경을 장식하며, 사랑하는 연인들은 지상으로부터 자유롭게 훨훨 날아다닌다.²⁷⁾ 색채는 샤갈의 감정과 기분, 정서를 말해 주며 그는 색의 상징을 이용하여 자신의 내면세계를 표현하였다. 그는 꿈과 현실 세계의 이미지들을 동시에 표현함으로써 자신의 정신세계는 고국과 함께 같은 곳에 존재한다는 의미를 보여주고 있다.

그의 작품은 마치 영화의 한 장면을 포착하여 그린 것 같이 보이는데, 이는 그가 자신의 작품을 궁금하게 하도록 의도적으로 표현한 것이라고 한다.

본 연구자도 꿈의 세계를 작품으로 표현하면서 관람객이 작품에 대해 궁금증을 가지도록 의도하였다. 작품을 관람하며 작가의 의도에 대해 궁금증을 갖는 것은 다양한 상상을 불러일으킨다고 생각했기 때문이다. 이는 작품을 설명한 후 소통할 때, 관람객들이 느낀 감정과 상상에 대해서 들을 수 있는 계기가 되기도 하였다.



[도 5] Mark Chagall
「도시 위에서」
oil on canvas, 139x197cm, 1918.



[도 6] Mark Chagall
「창문을 통해 본 파리」
oil on canvas, 136x141.9cm, 1913.

27) 캐롤 스트릭랜드, 앞의 책, 예경, 2013, p.271.

2) 세르게이 이수포프 Sergei Isupov (1963-)

세르게이 이수포프는 러시아 출신으로 미국에서 활발하게 활동하는 도예가 중 한 명이다.

그는 꿈의 세계, 외적 현실과 내적 욕망 등을 상징적으로 표현하여 자아의 여러 모습을 나타낸다. 그가 사용하는 소재들 가운데는 개인적인 상징물들이 상당수 포함되어 있으며, 이 요소들을 조합해 이미지를 드로잉 하여 형상을 조각한 후 그의 개인적인 이야기들을 정밀하게 묘사한다. 그의 작품은 전면 회화가 특징이며, 대부분의 작업에 빼곡하게 그림이 그려져 있다.

[도 7]과 [도 8]에서 볼 수 있는 그림 속 주인공들의 상황은 이수포프의 상상에서 만들어진 것이며, 이 상상은 그의 경험에서 비롯된 것이다. 또한, 작품 속 주인공의 감정 표현은 이수포프의 삶에서 수집된 실제의 관찰로부터 파생된 것이라고 한다. 이처럼 경험에 따른 상상을 표현한 이수포프의 작품세계는 연구자와 비슷하다고 볼 수 있다. 연구자의 작품에 나타나는 꿈의 세계 또한 연구자의 경험이 ‘꿈의 재료’로 변환되어 만들어진 세계이기 때문이다.

이수포프의 작품 속 주인공들은 대부분 무기력한 인물과 도전적이고 그로테스크한 인물들이며 이들의 상징적인 이미지들은 서로 대비되어 초현실적인 느낌을 준다.²⁸⁾



[도 7] Sergei Isupov 「Red&White」
glazed ceramic, 12x15x27cm, 2006



[도 8] Sergei Isupov 「Belief and Hope」
glazed ceramic, 9.5x18x20cm, 2013.

28) 석창원.(2003). “초현실주의 양식에 근거한 도자 조형 연구”, 석사학위논문, p.23.

3) 에이버리 팔머 Avery Palmer (1983-)

캘리포니아 출신의 에이버리 팔머는 초현실주의에서 영감을 받은 화가이자 조각가이다. 팔머는 인간의 잠재의식, 상호연결성을 탐구하며 우리가 사는 현실 세계에 내재한 복잡성과 신비함을 표현함과 동시에 자신의 내면세계를 이야기한다.

그는 꿈의 세계에 매료되어 있는데, 그가 꾸는 꿈들은 혼란스럽고 말도 안 되지만 동시에 심오함을 준다고 한다. 이러한 경이로움과 신비감은 그가 예술에서 추구하는 것이며, 그는 이러한 꿈의 경험을 작품을 통해 보여준다.

그는 애매한 것을 좋아하며, 머릿속에 있는 것을 현실로 바꾸는 과정에서 방해받는 것을 좋아하지 않기 때문에 자신의 상상을 재빠르게 캔버스에 쏟아붓는다.

[도 9], [도 10]에서처럼 팔머의 작품은 내부와 외부를 나누고 이 사이는 창문으로 연결된다. 숨겨진 신비한 내부 공간은 타인이 알 수 없는 우리의 내면과 외면 사이의 괴리를 말한다.²⁹⁾ 내부 공간은 겉에 나타나는 형상을 통해 상상할 수밖에 없는데 그 내부는 마치 기묘한 공간일 것 같은 분위기를 자아낸다. 연구자가 표현하는 꿈의 주인공 시리즈 또한 외적으로 보이는 형상을 통해 꿈의 조각 속의 이야기를 상상할 수 있도록 하였고, 이를 통해 기묘하면서도 신비로운 분위기를 자아낼 수 있도록 의도하였다.



[도 9] Avery Palmer
「The Self-Conscious Traveler」

glazed ceramic 17.7x35.5x45.7cm, 2010.



[도 10] Avery Palmer
「The Rider」

glazed ceramic 17.7x35.5x58.4cm, 2009.

29) (<https://artsper.com/contemporary-artworks/painting/653145/creature-of-dreams>)

4) 마이클 루세로 Michael Lucero (1953 -)

마이클 루세로는 미국의 도예가이자 조각가이다. 그는 밝은 색상과 시선을 사로잡는 그림으로 인물의 추상적인 형태를 탐구한다.

[도 11], [도 12]의 Dreamers 시리즈는 잠자고 있는 머리의 형상에 그들이 꾸고 있는 꿈을 그린다. 얼굴에 그려진 소용돌이치는 연못은 잠자는 얼굴의 중요한 느낌과 대조된다. 루세로는 머리에 있는 복잡한 지형을 통해 꿈을 꾸는 사람의 긴 여행의 풍경을 묘사하였다.³⁰⁾

루세로는 잠자고 있는 두상 위에 꿈을 그림으로써 잠을 자는 사람과 그의 꿈속 여행을 동시에 보이게 하였는데, 이러한 의도는 자는 사람의 현재의 꿈속 상황을 엿보는 느낌이 든다. 또한, 잠을 자고 있는 두상은 매우 깊은 잠에 빠진 듯이 보이며, 그 꿈의 세계는 매우 험난한 여정 같기도 하다. 두상과 꿈의 내용을 동시에 볼 수 있다는 점은 초현실적인 느낌을 주며 신비함을 자아낸다. 이러한 점은 연구자의 작품에서 보이는 하늘을 나는 꿈 시리즈와 비슷한데, 연구자도 하나의 화면을 통해 잠자는 사람과 꿈속 세상을 표현하고자 시도했기 때문이다. 하지만 연구자는 현실에서 잠자고 있는 두상의 왜곡을 통해 꿈속 세상에서 체험을 하고 있는 두상과 결합하여 보여준다는 점에서는 차이가 있다.



[도 11] Michael Lucero
「Pond Dreamer」
glazed ceramic 80x74.9x55.2cm, 1985.



[도 12] Michael Lucero
「Island Dreamer」
glazed ceramic 33x68.6x43.2cm, 1983.

30) (<https://americanart.si.edu/artwork/pond-dreamer-35763>)

5) 석창원 (1966-)

석창원은 도예와 회화를 접목한 작가이다. 그의 작품의 전체적인 근간을 이루는 것은 변형된 인체와 드로잉이다. 드로잉의 내용을 강조하기 위해 인체 형상을 간략화시켰으며, 이미지들의 구성은 초현실적 상상력을 환기할 수 있는 방향으로 전개한다.³¹⁾

그는 서로 다른 사람들의 몸의 비례를 맞춰 여러 번의 수정을 통해 하나의 완전체를 만들어내며 이는 한 사람의 몸처럼 느껴진다. [도 13], [도 14]를 통해 볼 수 있듯이 그는 현대인의 소외감, 죽음에 대한 공포, 꿈, 욕망을 이러한 작품을 통해 초현실적으로 표현한다.³²⁾

그가 보여주는 작품은 대부분 비슷한 색감을 볼 수 있는데 이러한 점은 석창원 작가만의 독특한 느낌을 자아내며 이러한 절제된 색감은 그가 묘사한 그림에 더욱 집중하게 한다.



[도 13] 석창원 「자화상」
mixed clay, 2005.



[도 14] 석창원 「자화상」
glazed ceramic, 2009.

31) 석창원.(2003). “초현실주의 양식에 근거한 도자 조형 연구”, 석사학위논문, p.26.

32) (<https://www.nzine.co.kr/m/local/detail/5952>)

III. 작품제작 및 해설

1. 작품계획

본 연구는 꿈의 형상화를 통해 연구자 개인이 꿈에서 겪었던 세계와 꿈의 주인공을 조형적 언어로 보여주고자 하였다.

연구자의 꿈에선 항상 사람이 등장한다. 함께 어떠한 체험을 하거나 여행을 하는데 꿈에서 깨고 나면 ‘이 사람이 꿈에 왜 나왔을까?’라는 의문이 들었던 적이 많았기 때문에 꿈에 나타난 인물이 오늘 밤 꿈의 주인공이 되어가는 과정을 자주 상상하기도 하였다. 따라서 연구자는 꿈에 항상 등장하는 ‘사람’에 주목하여 꿈의 체험과 꿈속 주인공의 이야기를 두상의 형태에 표현하는 것이 적합하다고 판단하였다.

이에 따라 본 연구자는 꿈에서 보는 세계와 꿈속 주인공의 이야기들을 시각화하기 위해 두상의 형상을 기본으로 꿈속 형상을 현실의 삶에서 재창조하여 시각적으로 체험할 수 있도록 표현하고자 한다.

작품의 제작 계획은 다음과 같다.

첫째, 꿈에서 보는 세계를 표현하기 위해 꿈을 기록하고, 기록한 꿈을 바탕으로 작품의 배경과 작품 속 주인공의 상황을 선별하여 형상을 도출한다.

둘째, 꿈의 주인공, 조연 시리즈는 그동안 기록한 꿈을 통해 꿈속 주인공의 상황을 시각화한 후 드로잉을 통해 형상을 도출한다.

셋째, 하늘을 나는 꿈 시리즈는 구름과 두상의 형태를 결합하여 나타낸다.

넷째, 색소지를 이용한 촉감적 텍스처와 타 재료를 통해 꿈의 조각을 표현한다.

다섯째, 규석을 첨가한 색유약을 통해 소지와 유약의 중간단계의 텍스처를 표현한다.

2. 제작과정

1) 꿈의 기록

본 연구자는 일어나자마자 꿈을 기록한다. 꿈에서 겪은 체험을 나중에 다시 읽어보며 생생하게 느끼고 싶어서 시작된 습관이다. 그러나 눈을 뜬과 동시에 기억이 잘 나지 않을 때가 많다. 꿈이 뒤섞이기도 하고, 때로는 아침에 잊었다고 생각한 꿈들이 우연히 낮에 기억나기도 한다.

어떻게 보면 꿈에 대한 기억이 위조된 것들일 수도 있다는 의심이 들기도 하였는데 이러한 오류를 피하고자 깨어나자마자 확실하게 기억난다고 생각되는 꿈의 내용만 휴대폰 메모장에 기록하였다. 휴대폰 메모장에 적은 이유는 가능한 가장 빠르게 적기 위해서였다. 확실하지 않은 내용은 기억이 나지 않는다고 적었고, 기억을 잃지 않기 위해 최대한 빠르게 적어 내려갔다. 글을 쓰면서도 망각이 되면 멈추었고 생각나는 다음 부분을 써 내려갔다. 이 때문에 기록한 꿈을 나중에 보면 대부분 짧은 문장으로 나열이 되어 있을 때가 많았다. 꿈의 내용을 놓치지 않으려고 생각나는 대로 빨리 적다 보니 기록하는 과정에서 오타도 많았다. 오타가 나도 수정을 하는 시간 동안 꿈의 내용이 망각 될까 봐 무시하고 계속 적어 내려갔다. 가끔 아주 생생하게 기억나는 꿈을 꾸기도 하였는데 이러한 꿈은 최대한 자세히 묘사하며 기록하였다.

<2021. 2. 7 꿈의 기록>

햇별이 따사로운 날이다. 숨을 참으며 하늘을 나는데 들키면 땅으로 떨어지기 때문에 조심해야 한다. 최대한 높이 날아야 하는데 오늘따라 상승이 잘 안된다. 덕수궁 돌담길을 날고 있는데 사람들이 너무 많아 들킬 것 같아서 무섭다. 사람들은 한복을 입고 연등 같은 것을 들고 있다. 분명 맑은 하늘에 새하얀 구름이 가득하고 따사로운 햇별이 있는데 아래는 어둡고 사람들의 연등은 빛이 난다. 가을 같은데 벚꽃잎이 떨어진다. 떨어지는 꽃잎을 보기 위해 사람들이 하늘을 보진 않을까 살짝 걱정된다. 다행히도 사람들이 하늘을 쳐다보진 않는다. 분명 들키면 땅에 떨어져서 위험한데 이상하게도 마음이 점점 편안해진다. 살랑살랑 바람이 불다가 누군가가 나에게 휘파람을 분다. 분명 사람의 형상인데 얼굴색이 투명해서 하늘과 겹쳐 보인다. 자세히 보니 손발이 없고 바람과 같은 형태가 보일락 말락 한다. 나에게 평온한 미소를 지어 보이며 웃는다. 말을 하지 못하는 것 같다. 휘파람만 계속 살랑살랑 불고 있다. 뭐라고 말하자는지는 모르겠으나 대답을 원하는 것 같아서 나도 답을 해주기 위해 휘파람을 불었다. 순간 숨이 코를 관통해 땅에 떨어질 뻔했다. 그러던 중 그 여자가 나를 안아준다.

‘바람의 요정인가?’ 그 여자의 품에 안기자마자 나는 숨을 쉬어도 땅에 떨어지지 않는다. 바람에 감싸여진 달이 된 기분이 든다. 무겁지 않을까 걱정이 되었는데 사뿐히 나를 감싸고 구름 위로 나를 인도한다. 구름은 부드러워 보인다. 구름에 한 걸음 내디뎠는데 발을 감싸는 기분이 너무 부드럽다. 알파카 털 같은 느낌이다. 문득 아까 하늘이 밝고 땅이 어두운 이유를 알았다. 아마 내가 달인가 싶다. 내 몸에서 살짝 빛이 나는 걸 감지하고 밑을 내려다보니 노란색 빛이 구름을 살짝 비추고 있다.

[도 15]는 위의 꿈을 시각화하여 드로잉으로 표현한 것이다. 바람의 요정과 하늘 위에서의 체험을 표현하기 위해 일인칭 주인공 시점인 ‘나’의 두상을 달로 표현하였고 바람의 요정과 함께 하늘을 나는 형상을 나타내었다. 이 같은 드로잉을 바탕으로 [도 16]과 같은 형태를 도출할 수 있었으며, 구름을 걸었을 때의 촉감이 기억에 남았기 때문에 포근했던 감각을 강조하기 위해 구름 위에 올라선 형태로 표현하였다.



[도 15] 드로잉



[도 16] 드로잉

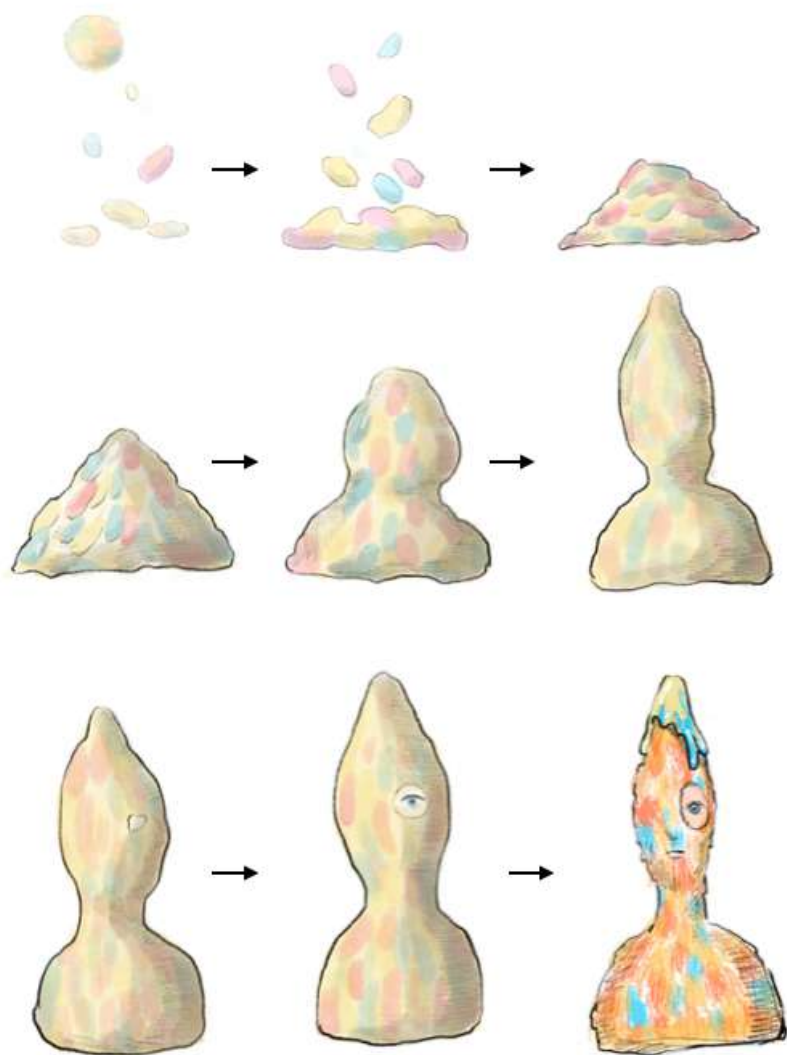
〈2020. 4. 6 꿈의 기록〉

꿈속의 우리 집은 매우 넓었다. 집에 배우 최민식이 들어왔는데 꿈속에서 그는 내 아빠였다. 갑자기 문을 쾅 열고 들어와서 깜짝 놀란 나는 신경질을 내고 잠에서 깨었다. 집에는 선반이 하나 있었는데 노란색 꽃 자수가 중간에 새겨진 천이 있었고 나는 그것을 정돈하며 꾸미고 있었다. 노란색 커튼도 달았다. 우리 집의 구조는 매우 특이했는데, 옆집과 이어지는 구조였다. 옆집 사람이 시끄러운 청소기를 돌리자 나도 청소기를 돌렸다. 구석구석 청소하는 도중 집 오른쪽 복도 끝에서 주황색의 청소기 머리가 보였고 이내 어떤 남녀가 함께 우리 집에 들어와서 어이가 없었다. 옆집에 사는 남자였는데 애인을 데리고 왔나 보다. 들어오지 말라고 화를 냈고 그들은 놀라서 도망갔다. 그들이 들어왔던 복도 틈을 통해서 나도 그 사람의 방을 들어갔다. 방이 매우 좁았고 수채화 물감이 들어 있는 팔레트가 있었다. 이름이 쓰여 있었는데 성이 황 씨인 것만 기억이 난다. 팔레트를 보니 아마도 미대생인가 싶다. 그의 방을 보며 우리 집에 들어온 것에 대해 속마음으로 불평을 했다.

이 꿈을 꾸었을 때 배우 최민식의 얼굴은 강렬하게 기억났으나, 마주친 커플은 꿈속 이야기를 이끌어간 핵심 인물이었지만 얼굴이 전혀 기억이 나지 않았고 아는 사람도 아니었다. 꿈속에서 배우 최민식의 비중은 크지 않았고 잠깐 스쳐 지나갔으나 강렬하게 기억나는 것이 신기하였고 이로 인해 주인공은 최민식이라고 생각한다. 이 꿈으로 인해 꿈의 주인공에 대해 다시 한번 생각해 보게 되었고, 앞으로의 작업 세계관에 많은 영향을 끼치게 되었다.

꿈을 꾸며 겪어온 수많은 인물로 인한 ‘꿈의 주인공’에 관심을 가지게 된 연구자는 기록한 꿈을 바탕으로 상상을 통해 주인공이 발탁되는 과정을 형상화 하기도 하였다. [도 17]은 꿈속에서 주인공이 나타나는 과정을 나타낸 드로잉이다. 현실에서의 어떠한 경험은 하나의 꿈의 재료로 바뀌고 그 조각들은 점점 쌓인다. 꿈의 재료는 잠을 잘 때 점차 형태를 갖추며 그 안에선 오늘 밤 꿈의 주인공이 모호한 꿈의 조각을 살며시 찢고 모습을 드러낸다.

[도 17]의 마지막 그림은 꿈의 주인공이 될 것 같은 ‘누군가’가 꿈의 조각 사이에서 쳐다보는 형상을 드로잉 한 것이다. 머리에 흐르고 있는 유약은 현재의 경험이 점차 꿈의 재료로 변환되는 과정을 시각화한 것이며 경험이 쌓여 꿈의 재료가 된다는 것을 표현하기 위해 경험을 의미하는 거친 텍스처의 색소지는 유약보다 낮은 채도로 빛바랜 추억을 의도하였다. 이를 통해 지나간 경험이 담긴 꿈의 조각 사이에서 누군가가 점차 형상화되어가며 꿈의 주인공의 자리를 눈여겨 보고 있다는 점을 표현하고자 하였다.



[도 17] 드로잉

2) 제작

(1) 성형

도출된 형상을 바탕으로 꿈의 주인공의 얼굴이 꿈의 조각의 사이에서 서서히 형상화되며 드러나는 모습을 표현하기 위해 [도 18], [도 19]와 같이 고운 백조형토를 사용하여 핸드빌딩으로 성형하였다.

대부분 위로 길어지는 형상에 색소지를 바를 계획이 있었기 때문에 보다 무거워질 하중을 버틸 수 있도록 건조와 두께에 신경을 써가며 튼튼하게 쌓아 올렸고, 위로 갈수록 얇게 성형하였다. 색소지를 바르기 위해 전체적으로 반건조 상태를 유지해야 했기 때문에 두껍게 쌓아 올린 후 조금씩 조각해 가며 윗부분과 두께를 맞추었다. 성형이 완료되면 마지막 단계에 색소지를 발랐는데, 두께와 건조에 주의를 기울이지 않고 성형을 한 후 색소지를 바르면 문제가 생기는 경우가 종종 있었다. 무게중심을 못 버티고 주저앉거나, 어깨나 목 부분이 기울어지는 문제였다. 또한 색소지 바를 위치를 제대로 긁어내지 않고 바르면 건조하는 과정에서 색소지 조각이 떨어질 위험이 있다. 이를 방지하기 위해 색소지를 바른 후 건조는 더욱 신경을 써야 한다. 색소지 부분만 건조될 가능성도 있기 때문에 천천히 건조를 진행해야 하고, 이 과정에서 비닐을 덮을 때 색소지가 변형되는 현상이 나타날 수 있기에 주의를 기울이며 건조를 마쳐야 한다.



[도 18] 성형



[도 19] 성형

(2) 색소지

주인공의 얼굴을 감싸고 있는 꿈의 재료이자, 꿈의 조각 부분은 꿈의 재료라는 시각적 효과와 조각이라는 촉감적인 텍스처를 얻기 위해 건조한 흙에 수분과 색안료를 조절해가며 색소지를 만든 뒤 장식할 부분을 굽어낸 후, [도 21]처럼 그 위에 두껍게 덧바르는 형식으로 진행하였다.

[도 20]과 같이 색소지 부분을 제외한 주인공의 얼굴 부분은 부드러운 느낌으로 연마하며 백화장토를 바른 후 묘사하였으며, 이를 통해 꿈의 조각과 얼굴 부분은 텍스처의 대비에 의한 강조 효과를 나타낼 수 있었다.



[도 20] 성형



[도 21] 색소지



[도 22] 색소지

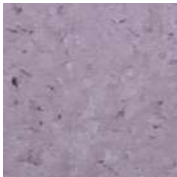
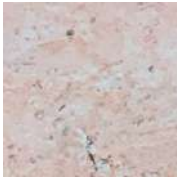








어두운 톤의 백조형토에 색 안료를 배합하여 사용했기 때문에 소성 전에는 색을 예측하기가 어려웠다. [도 21]에서 볼 수 있는 어두운 톤은 소성 후 [도 22]과 같은 결과를 보여주었다.

예측하기 어려운 백조형토의 색소지 실험을 위해 완전히 건조한 백조형토를 기본으로 안료의 비율에 따라 <표 1>의 색소지 데이터를 작성하였다. 대원도재와 석산요업의 고화도 안료를 사용하였으며 1,250℃로 산화 소성하였다.

소성 후에는 백조형토의 거친 촉감적 텍스처가 잘 나타났으며 이는 2차 소성 후에 유약과의 대비효과를 통해 더욱 효과적으로 강조할 수 있었다.

〈표 1〉 색상별 안료 함유량에 따른 색소지 발색 테스트

(소성온도 1,250℃)

안료 함유량 (백조형토)			
	2%	6%	10%
D.RED (석산요업)			
L.ORANGE (석산요업)			
L.PINK (석산요업)			
M600 (대원도제)			
M6000 (대원도제)			
COBALT BLUE (석산요업)			
M.PINK (석산요업)			

(3) 시유 및 소성

850℃ 1차 소성 후 색유약을 [도 23]과 같이 두껍게 3~5회 정도 붓으로 바르며 시유 하였다.

색유약을 통해 현실에서 겪은 경험이 점점 꿈의 조각으로 바뀌는 것을 표현하기 위해 <표 3>의 실험을 통해 유약에 규석의 함량을 높여가며 색소지와 비슷한 질감을 주는 효과를 나타낼 수 있었다. 이러한 색유약 덩어리는 [도 24]처럼 초벌 된 색소지 조각에 올려서 안착시킨 후 2차 소성을 진행하였다. 사용된 유약은 투명유에 색안료를 혼합하여 사용하거나 맑은하늘유³³⁾를 사용하였다.

또한 꿈속 체험을 그린 후 꿈이라는 점을 표현하기 위해 [도 25]와 같이 그림과 색유약 사이의 희미한 중첩 효과를 의도하였고, 이를 나타내기 위하여 <표 2>의 실험을 통해 중첩 효과를 나타내었다. 이를 깊이감 있게 나타내기 위해 2차 소성 후 추가로 시유를 진행하여 3차 소성을 진행하기도 하였다. 2차 소성은 1,250℃로 산화 소성하였다.



[도 23] 시유



[도 24] 시유

33) 시중에 판매하는 유약(맑은하늘유, 클레이어)



[도 25] 색유약의 중첩 효과

<표 2> 규석의 함량 증가에 따른 중첩 효과 시편표

SiO ₂ 함량(%)	5%	10%	15%	20%	25%	30%
투명유 + M600(6%)						

꿈속 세상의 희미함을 표현하기 위한 유약의 중첩 효과를 연구하기 위해 백자소지(D1) 시편 초벌을 한 후 고화도 물감(슬지도재) 빨강, 파랑, 노랑과 세라믹펜슬(아마코)로 하회 페인팅을 한 후 투명유에 고화도 안료(대원도재) M600을 6% 함유한 노란색유에 규석의 함량을 높여가며 실험을 진행하였다. 적당히 중첩의 단계가 나타나며 박리 현상이 생기지 않는 10%의 규석이 함유된 실험 결과가 연구 작품에 적합하다고 판단하였고, 꿈의 희미함을 색유약의 중첩 효과를 통해 나타내었다.









[도 26] 소성 전



[도 27] 소성 후

<표 3> 규석 함량 추가 시편표

SiO ₂ 함량(%)	3.3%	6.6%	10%	13.3%	16.6%	20%
맑은하늘유 (클레이어)						

현실에서 겪은 경험이 꿈의 조각으로 쌓여가는 과정을 표현하기 위해 유약에 규석의 함량을 추가하며 유약의 텍스처를 연구하였다. 맑은하늘유(클레이어)를 완전 건조 시킨 분말 상태의 유약에 규석을 추가하니 유동성이 감소하여 소성 전 유약을 반죽한 그대로의 형태가 소성 후에 나오기도 하였다. 20%의 함량은 규석의 양이 지나치게 많아 소성 후 흰색 가루가 눈에 띄었다. 3.3%~16.6%의 규석이 함유된 실험 결과가 연구 작품의 현실 경험이 꿈의 조각이 되는 과정을 나타내는 연구의 의도에 부합하였고, 소지와 유약의 중간단계의 텍스처를 표현하기에 적합하다고 판단하여 [도 26], [도 27]과 같이 작품에 적용하였다.

(4) 타 재료

연구자는 현실에서의 경험이 꿈의 재료라고 생각하였고, 이러한 재료를 색소지의 텍스처를 통한 조각으로 표현했다. 작업을 진행하면서 꿈의 재료인 꿈의 조각, 즉 ‘그동안의 경험인 시간의 조각’을 색소지의 텍스처에만 국한하는 것이 아닌, 더욱 다양하고 풍부하게 표현하기 위해 이러한 시간의 단위를 타 재료를 통해 표현하고자 하였다.

타 재료를 통한 꿈의 조각에 대한 표현은 다양한 기억의 객체들의 모습을 시각적으로 다채롭게 나타내기에 알맞다고 판단하였으며, 이를 통해 소지와 유약으로 내기 힘든 효과를 표현할 수 있었다.

[도 28], [도 29]처럼 주로 구슬, 유리, 큐빅, 고무, 실, 플라스틱 등 다양한 재료를 사용하였고, 이는 풍부한 시각적, 촉각적 효과를 나타내기에 적절하였다.



[도 28] 타 재료



[도 29] 타 재료

3. 작품해설



[작품 1] 세상에 이렇게 재밌는게 많은데!

Stoneware, Mixed Materials, 28x21x63, 28x23x65, 33x19x67cm.

하늘을 나는 꿈을 자주 꾀다. 이 꿈을 꿀 때는 숨을 참으면 날고, 들이쉬면 내려간다. 숨을 조절해가며 하늘을 나는데 솟구쳐 날아갈 때도 있고, 부유하는 느낌으로 날 때도 있다. 이를 표현하기 위하여 왜곡된 두상의 형태를 구름과 결합하여 나타내었다. 꿈속의 나는 구름과 한 몸이 되는 느낌을 받으며, 이러한 감정은 구름과 두상의 색을 동일한 노란색의 유약을 사용하여 나타내었는데, 노란색은 꿈의 세계를 체험하는 천진난만하고 명랑한 이미지를 나타내기에 적합하였다.

구름 위에서 보는 것들은 다양하다. 바다가 있을 때도 있고, 먹을 것들이 떠다닐 때도 있다. 그러한 체험들은 드로잉을 통하여 나타내었고, 꿈에서 볼 수 있는 다양한 것들은 타 재료를 이용하여 꿈의 재료로 표현하였다.



[작품 2] 여행을 시작해 볼까?
Stoneware, Mixed Materials, 32x18x70cm.



[작품 3] 오늘은 나왔으면
Stoneware, Mixed Materials, 40x24x77cm.

오늘 밤 꿈의 주인공이 되고 싶은 ‘누군가’가 수많은 꿈의 조각들 사이에서 지켜보는 모습이다. 꿈의 조각 사이에서 주시하는 얼굴의 일부는 거친 촉감적 텍스처와 대비되는 모습을 볼 수 있다. 꿈의 조각들은 현재의 경험의 쌓여 만들어지는데 현재의 경험이 머릿속에 들어와 꿈의 재료로 바뀌는 과정을 나타내기 위해 현재를 의미하는 흐르는 유약이 머리 위에서 몸으로 내려오며 지나간 추억이 되는 꿈의 조각으로 흡수되는 과정을 나타내었다. 온몸을 덮은 빛바랜 꿈의 조각들은 지나간 추억과 경험을 의미하며 이를 색소지의 색감과 텍스처를 통해 표현하였다.



[작품 4] 오늘은 나왔으면 2
Stoneware, 36x17x68cm.

그동안 마주쳤던 대부분의 사람은 내 꿈의 재료가 돼서 오늘 밤 꿈의 주인공이 되기 위해 나올 준비를 할 것이며, 비록 오늘 주인공이 되지 못하여도 언젠간 나오기를 희망하며 내 안에서 살아 숨 쉬고 있을 것이다.

이러한 의도를 나타내기 위해 주인공이 되고 싶은 그들의 소망을 역동적인 형상을 통하여 표현하였다. 입체가 아닌 평면 드로잉으로 얼굴을 표현한 것은 아직 주인공이 되지 못해 형상화되지 않은 점을 의미한다. 또한, 그들의 활기찬 에너지를 강렬한 색상을 통해 나타내었다.



[작품 5] 안 돼! 이건 꿈이야
Stoneware, Mixed Materials, 38x24x74cm.

꿈속에서 얼굴을 변형해주는 앱으로 놀고 있었다. 머리 위로는 사탕이 흐르고, 얼굴이 양옆으로 통통해지는 효과를 주며 웃고 있었는데, 잠시 후 거울을 보니 그 변형된 효과 그대로의 내 모습과 눈이 마주쳤다. 그 모습 그대로 변해버린 것이다. 너무 놀라서 잠에서 깨게 되었는데, 꿈속에서 내 모습을 본 것은 처음이었다. 거울과 눈이 마주친 당황한 순간을 포착하여 형상화한 작품이다. 꿈의 재료가 선택되어 꿈을 꾸는 것이기 때문에 몸을 감싼 꿈의 조각은 다양한 색상이 아닌 두 가지 색으로 나타났다. 머리 위로는 사탕이 녹아 흐르는 모습을 나타내기 위해 노란색의 유약과 구슬, 큐빅을 이용하여 표현하였다.



[작품 6] 나랑 같이 날아볼래?
Stoneware, Mixed Materials, 33x19x67cm.

어느 날 바람의 요정 같은 모습을 한 여자와 함께 하늘을 날았고, 자유롭게 구름 위를 밟으며 하늘 위의 세상을 경험할 수 있었다. 그때 느꼈던 감정은 매우 포근하며 안정적이었고 하늘 위의 달이 된 느낌이었다. 이를 강조하기 위해 달의 형태를 한 두상에 노란색 화장토를 발라 유광 처리를 하였다. 바람의 요정은 가볍고 투명한 이미지를 주기 위해 파스텔 톤으로 표현하였으며 부드러운 구름 위를 사뿐히 밟았던 느낌이 인상 깊었기 때문에 이를 표현하기 위해 구름은 무유로 처리하였다. 또한, 타 재료를 사용함으로써 바람의 요정과 구름을 밟으며 하늘 위에서 경험한 것들을 다채롭게 표현할 수 있었다.



[작품 7] 꿈속의 꿈속의 꿈속의 꿈
Stoneware, Mixed Materials, 40x35x87cm.

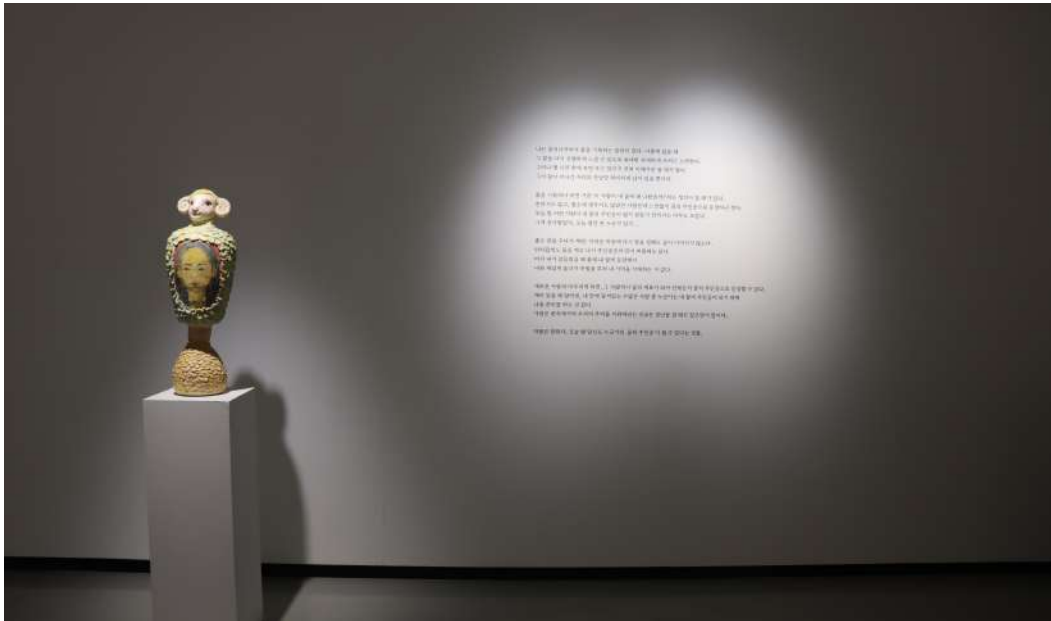
꿈속의 주인공이 꿈이 꿈을 꾸다면 더 신비롭고 기묘한 세상이 펼쳐질 것 같다. ‘꿈속의 사람들도 사람의 형상을 하고 있으니 그들도 꿈을 꾸지 않을까?’라는 발상에서 시작된 작품이다. 아래 두상이 꿈을 꾸며 점점 위로 갈수록 꿈속의 꿈으로 흘러간다. 타 재료를 다양하게 사용하였는데, 이를 통해 더욱 복잡할 것 같은 꿈속의 꿈의 세상을 표현할 수 있었고 타 재료를 이용한 긴 구슬 줄은 꿈속의 꿈 사이의 연결성을 의미한다.



[작품 8] 오늘밤 꿈의 주인공
Stoneware, Mixed Materials, 48x25x110cm.

수많은 꿈의 조각 사이에서 오늘 밤 꿈의 주인공이 결정되었다. 주인공은 점점 자신의 형상을 구체화하며 비장한 표정으로 꿈의 재료 사이에서 나오고 있다. 머리 위의 형태는 현재의 경험의 꿈의 조각이 되어가는 과정을 보다 시각적으로 나타내기 위하여 통로의 모양으로 성형하였다. 아래에 있는 얼굴 형상은 꿈의 주인공에서 탈락한 사람이다. 하나의 형상 안에 연구자가 보는 꿈에 대한 시각을 표현하고자 하였다.

‘잘 자, 안 깨울게’ 전시 전경



[도 30] 전시 전경1



[도 31] 전시 전경2



[도 32] 전시 전경3



[도 33] 전시 전경4

작품을 둘러본 후 마지막에 꿈에 대한 기록을 감상할 수 있도록 배치하였다. 이를 통해 관람객이 작품을 볼 때는 자유로운 상상력을 불러일으킨 후, 꿈의 기록을 보고 다시 한번 작품에 대하여 생각할 수 있게 의도하였다.

IV. 결 론

꿈을 구성하는 재료는 우리의 체험으로부터 나온다. 현실의 체험이 꿈을 만들기도 하지만 반대로 꿈에서 얻은 아이디어나 영감을 현실에서 만들기도 한다. 현대 사회에서는 개인의 꿈의 세상을 현실의 물질과 관련되기 어렵다는 이유로 ‘꿈 깨’라는 말을 하며 현실을 직시하라고 충고한다. 하지만 다양한 디지털 공간과 소통, 콘텐츠가 넘쳐나는 현재, 개인의 개성은 어느 때보다 중요시되며 시각적인 자극 외에 낮은 경험이 주는 설렘을 추구하는 사람이 많아지고 있다. 이로써 개인의 경험을 소재로 독특하게 발현되는 꿈에 대한 연구는 예술을 다루는 영역에서 중요하게 다루어야 한다고 생각한다. 본 연구는 연구자 본인이 꾸는 꿈의 형상화를 통해 꿈에 대한 개성 있는 시각을 제시하였다.

첫째, 꿈에 관한 일반적 고찰을 통하여 꿈이 가진 특징에 대하여 알아볼 수 있었고, 예술의 한 분야로 널리 사용되고 있음을 확인할 수 있었다.

둘째, 꿈속 형상을 구체화함으로써 연구자가 생각하는 꿈속 주인공의 등장 장면과 꿈속 자화상을 형상화할 수 있었다.

셋째, 색소지와 유약의 사용으로 대비와 강조의 효과를 확인할 수 있었으며 이를 활용하여 현재의 경험이 꿈의 재료로 쌓여가는 과정을 시각화하였으나, 작품을 만드는 과정에서 색소지를 바르면 작품의 무게가 무거워져 다양한 형태를 표현하는 것에 있어서 제한이 있었다.

넷째, 타 재료를 통한 또 다른 시각적, 촉각적 효과를 발견하였고, 이를 활용한 조형적 표현의 확장 가능성을 확인하였다.

다섯째, 작품을 둘러본 후 마지막에 꿈에 대한 기록을 감상할 수 있도록 의도하여 관찰자가 조형물을 볼 때 자유로운 상상력을 불러일으킨 후, 꿈의 기록을 보고 다시 한번 생각 할 수 있는 가능성을 확인하였다.

본 연구자는 두상의 형태를 기본으로 색 소지와 유약을 통해 연구자가 보는 꿈에 대한 시각을 표현하고자 하였으나 개인의 꿈이 가진 이야기를 구체화하고 공감을 얻는 과정은 쉽지 않았다. 하지만 이처럼 꿈의 세계를 시각화하여 자신의 꿈속 경험을 타 재료와 접목하여 보여준다는 것은 다양한 개성 있는 작품들을 창작해나감에 있어서 의의가 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

단행본

- [1] 김종현, (1989), 『신비한 꿈의 세계』, 범조사, p. 11.
- [2] 신현숙, (1992), 『초현실주의』, 동아출판사, p. 78.
- [3] 홍순래, (2012), 『꿈이란 무엇인가?』, 어문학사, pp. 22~38.
- [4] 데이비드 A.리우어, (2002), 『조형의 원리』, 예경, p. 70.
- [5] 테즈먼즈 모리스, (2021), 『초현실주의자들의 은밀한 매력』, 을유문화사, pp. 17~18.
- [6] 베레나 카스트, (2012), 『꿈, 당신을 변화시키는 무의식의 힘』, 프로네시스, p. 39.
- [7] 수지 개블릭, (2000), 『르네 마그리트』, 시공사, p. 15.
- [8] 에드워드F.에딘저, (2018), 『융 심리학과 영혼의 과학』, 한국심층심리연구소, p. 18.
- [9] 에릭 애크로이드, (1997), 『꿈 상징 사전』, 한국심리치료연구소, p. 16.
- [10] 장미셸 키노도즈, (2011), 『리딩 프로이트』, 눈, pp. 65~72
- [11] 캐롤 스트릭랜드, (2013), 『클릭, 서양미술사 동굴벽화에서 개념미술까지』, 예경, pp. 269~271.
- [12] 프로이트, (2007), 『무의식의 세계를 열어젖힌 정신분석의 보고 꿈의 해석』, 돌출새김, pp. 21~58.
- [13] E.H.곰브리치, (1997), 『서양미술사』, 예경, pp. 591~592.

학위논문

- [1] 석창원, 「초현실주의 양식에 근거한 도자 조형 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2003
- [2] 이유정, 「꿈을 통한 가상과 실재의 관계성 표현 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문, 2015
- [3] 정애리, 「C. G. Jung 이론과 꿈을 통한 무의식 회화 표현 연구」, 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2009

웹사이트

- [1] <https://magazine.notefolio.net/column/surrealism>
- [2] <https://artsper.com/contemporary-artworks/painting/653145/creature-of-dreams>
- [3] <https://americanart.si.edu/artwork/pond-dreamer-35763>
- [4] <https://www.nzine.co.kr/m/local/detail/5952>

Abstract

A study on Ceramic Arts with My Dreams

Yoon, Jeong Min

(Supervisor Lee, Myung Ah)

Dept. of Ceramic Arts

Graduate School of

Seoul National University of Science and Technology

Human time can be divided into sleeping time and waking time, and humans dream during sleeping time. The material that achieves the dream comes from direct or indirect experiences in the past, and in dreams, the products of these experiences are recombined to lead humans to a familiar but new world. This world stimulates human imagination, and works expressing it can be accessed through various media.

This study attempted to show the dream world of individual researchers through the shape of the dream that the researcher had. It was intended to study various perspectives on dreams and visualize the process of the protagonist appearing in dreams through the shapes and materials of dreams that appear through dream records, so that non-visible dream experiences and inner world can be experienced indirectly.

In the theoretical background, through a general consideration of dreams, the characteristics of dreams that are disorderly, difficult to understand, and easy to forget were identified, and formative expressions on the theme of dreams were investigated through case studies.

The production and explanation of the work were classified into work planning, production process, and work commentary, and in the first step of the production process, the shape was derived through dream records. In addition, colored clay body and glaze were explained through a table, and the reasons for selecting other materials were described. In the explanation of the work, the content of the dream, which is the background of the work, was explained, and the formative characteristics and reasons for the

expression method were described accordingly.

Based on the general consideration of dreams, this researcher attempted to show dreams that are uniquely expressed based on individual experiences based on the form of the head. By reproducing non-visible dreams through works, visitors can experience the world in their dreams and it can be an opportunity to think about their dreams once again. The time to think about your dream can be seen as a time to find your true inner self, and through this, it is expected that it will be meaningful in creating various unique works.