



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](#)

박 영 근 교수 지도
석사학위 청구논문

신체를 통해 본
내면의 야성과 충동의
그로테스크 표현 연구
- 본인의 작품을 중심으로 -

2025

성신여자대학교 일반대학원
서양화과
설 채 원

신체를 통해 본
내면의 야성과 충동의
그로테스크 표현 연구
- 본인의 작품을 중심으로 -

박영근 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2025년 5월

성신여자대학교 일반대학원
서양화과
설채원

인 준 서

설채원의 석사학위 논문으로 인준함

2025년 6월

심사위원장 조병왕 (인)

심사위원 김정연 (인)

심사위원 박영근 (인)

성신여자대학교 일반대학원

논문개요

본 논문은 2022년부터 2025년까지 제작한 회화와 드로잉 작품을 바탕으로, 작품의 제작 과정과 주제, 조형적 특징에 대해 분석한 것이다. 나의 작품은 무의식에 대한 자기 탐구 여정을 서사가 있는 회화로 표현한 것으로, 내면에 공존하는 이기적 자아와 이타적 자아 사이의 충돌과 그로 인한 억압의 과정을 인식하면서 시작되었다. 나는 내면에서 이기심, 공격성, 교만 등 이기적인 자아가 충동적인 행위로 분출되는 순간들을 경험하였고, 그 충동의 분출 속에서 나의 야성을 느꼈다. 이러한 야성은 억압된 상태로 존재하며, 나는 그것을 충분히 이해하고 다스릴 수 있어야만 진정한 마음의 주인이 될 수 있으리라 믿는다. 물론 이 연구는 내가 겪어온 자기 불일치 상황에서 비롯된 문제의식에서 출발하였지만, 사회적 존재로서 인간이라면 병리적 차원에 국한되기보다는 자연스러운 심리적 반응으로도 볼 수 있다고 생각한다.

내면의 불일치로 인한 갈등과 억압된 야성의 충동을 그림 속 서사와 등장인물을 통해 풀어냈다. 이러한 내면의 혼란을 깊이 이해하고 구체적으로 해석하기 위해 심리학에 대한 탐구의 필요성을 느꼈다. 특히 프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939)와 융(Carl Gustav Jung, 1875-1961)의 이론은 나의 표면적인 자아와 무의식 속 야성과 충동을 설명하는데 유용하다고 판단하였다.

본 논문의 ‘내용 연구와 상징 분석’에서는 등장인물의 생김새와 포즈를 통해 드러나는 성향을 분석하고, 이를 프로이트의 초자아(Superego), 이드(Id), 자아(Ego) 개념에 따라 해석하였다. 그러나 프로이트가 ‘리비도(Libido)’를 성 욕구를 근원으로 한 정신적 에너지로 해석했다는 점에서, 그

이론만으로는 나의 본능적 충동과 야성의 근원을 설명하기 어렵다고 보았다. 이에 융의 분석 심리학을 보완적으로 적용하였다. 융이 말하는 페르소나와 그림자, 그리고 그것을 수용하는 과정을 통해 드러나는 자기 실현의 가능성은 나의 작업 과정 및 결과를 해석하는 데 중요한 틀이 되었다. 내면에서 일어나는 야성의 충동과 갈등, 수용의 정서를 작업에서 풀어내는 것을 작품 제작의 주요 목표로 설정하였다.

융의 이론에 근거한다면, 내면의 야성과 충동은 억제하거나 대결하는 대상이 아니라, 조화를 이루며 수용해야 할 요소로 볼 수 있다. 이러한 관점에 기반하여 내면의 야성과 충동을 작품에 반영하였다.

그로테스크는 본래 동굴 벽화와 장식 미술의 영역에서 대상의 모양을 변형하고 기이하게 왜곡하는 방식으로 출발하였는데, 이는 나의 작품 제작 과정에 있어서 복잡한 내면의 감정과 갈등, 모순을 표현하는 데 효과적인 미학적 장치라고 판단하였다. 따라서 그로테스크한 표현을 연구하면서 내면의 야성을 기이하게 표현한 부분을 그로테스크 미학의 시선에서 분석하였다.

나의 작품은 서사가 있는 회화로, 작품 속 등장인물의 신체를 본능적이고 역동적인 인상을 주기 위해 특정 신체 부위를 생략하거나 부피감을 과장하는 방식을 활용하였다. 특히, 야성을 상징하는 등장인물인 ‘혼종 괴물’은 염소의 머리와 근육, 뼈가 드러나는 몸통을 결합하여 그려냈다. 이를 그로테스크 미학의 ‘데포르마시옹(Deformation)’과 혼종성, 이질성 측면에서 어떻게 그로테스크한 표현으로 이어지는지를 신체 표현에 초점에 두고 서술하였다. 이러한 특성에 대하여 글렌 브라운(Glenn Brown, 1966-), 프란시스코 고야(Francisco Jose de Goya, 1746-1828), 이승애(1989-) 작가의 작품을 선행 연구 사례로 제시하여 비교 분석하였다. 또한 작품 속 인물이 위치한 공간을 투쟁의 장으로써의 야구장, 수용과 위로의 장으로써의 자연 풍경,

그리고 무의식을 시각화한 색면 공간으로 분류하고, 각 공간이 갖는 의미와 재현 방식을 해석하였다. 나아가 인물과 배경에 사용한 색채에 대해서도 분석하였으며, 특히 보색 대비를 통해 내면의 충돌하는 자아와 감정의 극단을 시각화하였다. 작품 분석에서는 개별 작품을 중심으로 내러티브 구조, 제목이 지닌 상징성, 사용된 재료 및 기법이 어떠한 효과를 가지는지 종합적으로 서술하였다.

본 연구는 이러한 시각적, 상징적 요소들을 중심으로 작품의 내러티브 구조와 표현 기법을 분석하며, 선행 작가들의 작품 비교를 통해 나의 작품 세계를 명확히 드러내고자 했다. 결론에서는 작업을 논문으로 분석하며 성찰한 내용과 그 보완의 방향성 또한 서술하였다. 내면의 야성과 충동을 더욱 적극적으로 분출하기 위해 그로테스크 미학을 신체는 물론 구도, 색채, 재료 등의 부분에서 더욱 확장되어야 함을 느꼈다. 이것을 내가 앞으로 보완해야 할 방향으로 인식하였다. 아울러, 나의 작품이 지닌 회화성의 특징과 함께 앞으로 기대하는 바를 제시하고자 한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 내용 연구와 상징 분석	3
1) 내면의 야성과 충동	3
2) 내면의 갈등 구조와 등장인물 분석	7
3) 작업을 통한 무의식 탐구와 자아 탐색	15
2. 조형 연구	18
1) 그로테스크의 맥락에서 본 신체 표현	18
2) 투쟁, 수용과 위로, 무의식의 공간	30
3) 보색 대비 - 무의식의 발현과 충돌	34
3. 작품 분석	36
1) 자아로서의 인물과 야성으로서의 괴물	36
2) 충동, 촉각적 표현	50
3) 전시 현장 분석	53
III. 결론	56

참고문헌

ABSTRACT(영문초록)

작 품 목 차

- [작품 1] 형제들의 결투, 피그먼트 프린트에 유채, 80.3x100cm, 2023.
- [작품 2] 지옥문, 캔버스에 유채, 오일파스텔, 130.3x97cm, 2023.
- [작품 3] 사랑의 바다와 분극의 마음, 피그먼트 프린트에 유채, 100x80.3cm, 2023.
- [작품 4] 사라지고 싶을 때, 캔버스에 유채, 오일파스텔, 91x116.8cm, 2024.
- [작품 5] 탄생과 축복, 캔버스에 유채, 112.1x145.5cm, 2024.
- [작품 6] 투우사의 심장(Brave Heart), 캔버스에 유채, 91x190cm, 2024.
- [작품 7] 각성을 꿈 꿈, 장지에 유채, 아크릴과슈, 파스텔, 아크릴 스프레이, 280x460cm, 2024.
- [작품 8] 존재의 발견, 캔버스에 유채, 100x80.3cm, 2024.
- [작품 9] 몸의 대화 I, 판넬에 유화, 마가린, 모델링페이스트, 사진 폴라쥬, 162.2x130.3cm, 2024.
- [작품 10] 몸의 대화 II, 캔버스에 유화, 마가린, 사진 폴라쥬, 162.2x130.3cm, 2024.
- [작품 11] 몸의 대화 III, 캔버스에 유화, 마가린, 사진 폴라쥬, 162.2x130.3cm, 2024.
- [작품 12] 몸의 대화 IV, 캔버스에 유화, 마가린, 사진 폴라쥬, 162.2x130.3cm, 2024

도 판 목 차

- [도판 1] 얀 반 에이크, 날개가 펼쳐진 <헨트 제단화>의 부분, 패널에 유채, 각 패널 146.2x51.4cm, 1432.
- [도판 2] 본인작품, <투우사의 심장(Brave Heart)>를 위한 드로잉, 면천에 아크릴과슈, 31x49cm, 2024.
- [도판 3] 본인작품, 착한 마음에 그렇지 못한 태도, 종이에 오일파스텔, 유화, 사진 폴라쥬, 109.1x78.8cm, 2023.
- [도판 4] 코포 디 마르코발도, 천장 모자이크 중 <최후의 심판>, 모자이크, 피렌체 세레당, 1260-1285.
- [도판 5] <플루트와 포도송이를 든 판 신>, 기원후 2세기 로마시대 제작.
- [도판 6] 본인작품, <각성을 꿈 꿈> 일부. (부분확대)
- [도판 7] 레슬링 경기의 한 장면.
- [도판 8] 본인작품, 스포츠 사진을 나체 상태로 변형한 근육 드로잉, 종이에 연필, 54.5x39.4cm, 2022.
- [도판 9] 본인작품, 더블 마스크, 캔버스에 유채, 31.8x40.9cm, 2022.
- [도판 10] 본인작품, <형제들의 결투>를 위한 드로잉, 종이에 수채, 오일파스텔, 52x38.9cm, 2023
- [도판 11] 동작 연구를 위한 참고 이미지
- [도판 12] 동작 연구를 위한 참고 이미지
- [도판 13] 체육관에서 물구나무서기를 하는 나의 모습.
- [도판 14] 본인작품, <지옥문> 작업을 위한 드로잉 과정 일부(부분확대)
- [도판 15] 본인작품, <지옥문> 작업을 위한 드로잉, 종이에 수채, 콘테, 오일파스텔, 43.7x31.7cm, 2024.

- [도판 16] 본인작품, 사랑의 바다와 분극의 마음, 캔버스에 유채, 걸미디움 전사, 유성펜, 33.5x24.3cm, 2023.
- [도판 17] 몸의 대화 III, 판넬에 유화, 마가린, 162.2x130.3cm, 2024.
- [도판 18] Glenn Brown, Ride with the Devil, Sympathy for the Poor, oil on panel, 28x22 inches, 71x56cm, 2001.
- [도판 19] Glenn Brown, Misogyny, oil on panel, 159x122.5cm, 2006.
- [도판 20] 본인작품, 혼종 드로잉-양, 종이에 연필, 오일파스텔, 유화, 43.7x31.7cm, 2023.
- [도판 21] 본인작품, 혼종 드로잉-염소, 종이에 연필, 색연필, 43.7x31.7cm, 2023.
- [도판 22] 본인작품, 혼종 드로잉-염소, 종이에 연필, 사진 플라주, 43.7x31.7cm, 2023.
- [도판 23] 본인작품, 혼종 드로잉-염소, 종이에 연필, 오일파스텔, 유화, 43.7x31.7cm, 2023.
- [도판 24] 본인작품, 존재의 발견 일부 (부분확대), 캔버스에 유채, 100x80.3cm, 2024.
- [도판 25] 본인작품, 투우사의 심장(Brave Heart) 일부(부분확대), 캔버스에 유채, 91x190cm, 2024.
- [도판 26] 고야, 카프리쇼츠, no.63. '보라, 멋지지 않은가!', 종이에 에칭, 아퀴틴트, 드라이포인트, (plate)21.2x16.2 cm, 1797-1799.
- [도판 27] 고야, 카프리쇼츠, no.65 '엄마, 어디가.', 종이에 에칭, 아퀴틴트, 드라이포인트, (plate)20.6x16.4 cm, 1799.
- [도판 28] 고야, 전쟁의 참화, no.71. 에칭, burnisher, (plate)22x17.5cm, 1814-15.
- [도판 29] 이승애, Mummy Series III, 종이에 연필, 30x46cm, 2008.

- [도판 30] 본인작품, 형제들의 결투, 피그먼트 프린트에 유채, 80.3x100 cm, 2023.
- [도판 31] 본인작품, 탄생과 축복, 캔버스에 유채, 오일과스텔, 112.1x 145.5cm, 2024.
- [도판 32] 본인작품, 새끼 괴물과 야성, 53x45.5cm, 캔버스에 유채, 2025.
- [도판 33] 빈센트 반 고흐, 까마귀가 나는 밀밭, 캔버스에 유화, 50.5x103cm, 1890년, 암스테르담 국립 반 고흐 미술관.
- [도판 34] 세비야 스페인 광장(Plaza de Espana)의 벽화 일부.
- [도판 35] 히에로니무스 보스, 쾌락의 정원 일부 (부분 확대).
- [도판 36] 본인작품, 지옥문 일부 (부분 확대).
- [도판 37] 마가린 미디엄 이미지.
- [도판 38] 2022년 학부 졸업전시 오픈스튜디오 전경.
- [도판 39] 2024년 6월 석사과정 과제전 전경.
- [도판 40] 야성적 충동(Animal Spirit) 드로잉 설치 전경-1.
- [도판 41] 야성적 충동(Animal Spirit) 드로잉 설치 전경-2.
- [도판 42] 야성적 충동(Animal Spirit) 드로잉 설치 전경-3.
- [도판 43] 야성적 충동(Animal Spirit) 드로잉 설치 전경 - 4.

I. 서론

먼저 내 마음을 들여다보자. 그러면 나도 모르게 몸통은 사람이지만 머리에 빨이 달린 혼종 괴물이 떠오른다. 이것은 내가 어린 시절부터 숨겨왔던 은밀한 욕망의 형상이었다. 그동안 나는 선함과 아름다움, 절제와 순종을 지닌 ‘착한 어린이의 규칙’을 따라야 했다. 즉, 사회가 요구하는 선량함이라는 기준을 실천함과 동시에 내면 깊은 곳에서는 이기적이고 공격적인 혼종 괴물과 같은 충동을 억누르고 살아왔다. 하지만 그렇게 성장하는 가운데 드러나지 않았던 욕망은, 내 내면 가득 자라났고, 결국 이타적인 자아와 이기적인 자아의 분열로 나타났다. 이는 때때로 통제할 수 없는 충동적 행위로 분출됐고, 진정한 자아에 대한 혼란 속에서 자기혐오와 좌절을 반복적으로 재생할 수밖에 없었다.

이처럼 혼란스러운 내면을 작업으로 옮기기 시작한 것은 2020년-내가 21살 때부터였다. 내면의 다양한 자아를 둘 이상의 인물로 나누어 표현하거나, 가면을 쓴 스스로를 그려내곤 했다. 초기에는 반복되는 자기혐오에 집중했지만, 2023년 석사과정에 들어서면서부터는 무의식 그 자체를 작업의 중심 주제로 확장하였다. 나는 내면에서 발생하는 파편화된 자아와 자기 불일치, 그리고 그로 인한 딜레마와 비이성적이고 충동적인 본능 등을 회화로 풀어냈다. 별거벗은 인물들이 싸우거나 물구나무서기 같은 아크로바틱한 동작을 하는 장면 등은 이러한 내면의 충동을 기괴한 동작으로 시각화한 것이다.

하지만 초창기 작업에서는 이러한 특정 동작이나 상징에 대한 명확한 의미나 계획 없이 즉흥적으로 드로잉을 하다 보니 이후에 이미지의 상징성을 말로 표현하기 어렵다는 것을 느끼게 되었다.

때문에 그림을 그리게 하는 내면의 동력, 즉 야성과 충동에 대한 무의식에 대해 스스로 깊이 이해할 필요성을 느꼈다. 단지 작업의 풍성함만을 위해서가 아니라, 자기 불일치로 인한 내면의 갈등을 극복하기 위한 과정이기도 했다.

이를 위해 먼저, 나의 야성과 충동이 무엇인지, 그리고 인간에게 과연 동물과 같은 야성이 존재하는지를 자문했다. 나는 인간에게 야성이 분명 존재한다고 생각한다. 다만, 그 야성은 인간 사회의 규범과 교육으로 억제되어왔다고 본다. 야성은 인간의 마음 깊은 곳에 외면받아 온 이기적이고, 공격적인 성향인데, 사람은 그것을 분출하고픈 충동을 느낄 수 있다. 이러한 야성과 분출에 대한 충동을 수시로 느끼지만, 사회 공동체에서 어울려 살아야 하므로 스스로 억제할 뿐이라고 본다. 나에게도 이러한 야성과 충동이 분명히 존재하며, 이러한 경험을 꾸준히 하였다. 내면의 갈등 상황에서 겪었던 고통, 자기혐오를 극복하고, 나의 야성과 충동을 건강하게 풀어내는 것이 연구의 목표이다. 그리고 그것을 회화 화면에 기이한 신체의 움직임과 서사로 현실에서는 분출할 수 없는 강한 욕망을 비현실적으로 풀어내는 것이 이 연구의 핵심이다.

이러한 문제의식과 전제를 바탕으로, 내면의 야성과 충동을 여러 인물이 등장하는 회화로 시각화하는 작업을 시도한다. 본 논문에서는 ‘자기 불일치 현상’과 ‘과편화된 자아’로 인한 내면의 갈등을 그로테스크한 표현으로 어떻게 풀어냈는지를 분석하고자 한다. 그림의 등장인물을 프로이트와 칼 융의 정신분석학 관점에서 분석하고, 인물의 신체 표현이 시기별로 어떻게 변화했는지를 서술한다. 또한, 그림 속 인물들이 위치한 공간과 색채의 사용에 담긴 목적과 상징성도 설명할 것이다. 궁극적으로 나의 무의식 속 야성과 충동이 회화로 어떻게 연결되며, 자아 회복으로 이어질 수 있는지를 탐구하고자 한다.

II. 본론

1. 내용 연구와 상징 분석

1) 내면의 야성과 충동

나는 항상 ‘나’와 갈등을 겪어 왔다. 성장 과정에서 온순, 정직, 성실, 절제, 겸손, 이타심 등을 배웠고 이를 통해 대인 관계를 형성했으며 사회에 적응하기 위해 훈련을 하였다. 그렇게 표면적으로는 성실하고 이타적인 사람으로 성장했으나, 모범적인 이미지에 어긋나는 행동을 하게 되었을 때-의도치 않은 실수로 타인을 실망하게 하거나 비난받을 상황에 놓였을 때- 나는 그에 대한 두려움과 압박을 강하게 느꼈다. 타인의 기대를 저버리고 싶지 않았고, 그 기대에서 벗어난 나의 행동과 원인에 대하여 스스로 자책했다. 그럴 때마다 내면 깊숙한 분노와 혐오의 감정은 종종 말로 표현되지 못한 채, 극단적인 감각을 통해 분출되곤 하였다. 울부짖듯 소리를 지르거나, 몸에 남겨지는 어떤 강한 자극으로 자신을 밀어붙이곤 하였다. 이러한 순간은 내 안에 억눌려있던 공격적이고, 비이성적인 자아의 존재를 인식하게 된 계기였다. 나는 이처럼 충동적이고 공격적인, 또 다른 ‘나’를 느끼면서도 겉으로는 모범적인 이미지를 유지하려는 압박 속에서 내면의 감정을 억누른 채 살아갈 수밖에 없었고, 그러한 이중적인 나의 모습에서 스스로 실망하고 자기혐오를 느꼈다.

이러한 자기혐오의 정서는 2021년과 2022년에 제작한 작업 속에 투영되었다. 2021년, 내가 22살일 때, 가면을 쓴 나의 그림자를 심해 아귀로 형상화하며, 내면 깊숙이 감춰진 공격성을 시각화하였다. 그리고 영상 작업에서

는 스스로를 검열하는 자아, 소리 지르고 가학적으로 반응하는 자아, 그리고 온화한 자아를 각각 상징하는 가면을 제작하고, 그것을 써서 일인다역의 방식으로 내면의 다양한 인격을 연기하였다.

억눌려왔던 감정의 분출은 단지 자기혐오로 끝나지 않았다. 이러한 정신적 심리적 에너지를 분출하고픈 충동을 2023년, 24살 무렵부터 스스로 주먹을 날리는 그림으로 풀어내기 시작했다. 내면의 괴로움을 공격적인 행위로 그려내며, 내면의 야성을 그림으로 풀어내는 단초가 되었다. 당시에 내가 복싱 그림을 그렸던 것은 내가 과격한 운동을 시작한 것과 관련이 있다. 2022년에는 정통 복싱을 배웠고, 2023년부터 크로스핏 운동을 현재까지 하고 있다. 입식 타격, 역도 등 민첩함과 근력을 극한으로 끌어올리는 운동을 하며 내면의 걱정을 잠시 잊을 수 있었고, 동시에 그것을 보다 직접적이고 본능적인 방식으로 분출할 수 있었다. 어느 순간부터 나는 그 충동적인 에너지를 운동을 통해 해소하기 시작했다. 샌드백을 강하게 타격할 때마다, 역기를 힘껏 들어올릴 때마다, 몸 속에 숨겨진 동물적 힘이 깨어나는 듯한 감각을 느꼈다. 그 힘은 단지 분노의 결과가 아니었다. 내 안의 야성과 충동, 억눌림 등이 섞여 형성된 어떤 근원적 에너지였다. 나의 신체에 붙은 근육은 단순한 훈련의 결과가 아니라, 내면의 감정을 신체화하고 야성을 표면으로 끄집어낸 표식처럼 느껴졌다. 또한 ‘핸드 스탠드 푸쉬업’이나 ‘버터플라이 풀업’ 등 신체의 무게중심을 뒤흔들고, 근력과 리듬을 극대화하는 비일상적 동작을 수행하는 것에서 단순한 운동 동작을 넘어 내면의 야성과 충동을 외부로 표출하고 해소하는 것으로 느꼈다. 이러한 경험을 통해 나는 무의식 속 야성과 충동이 어떻게 신체를 통해 표현될 수 있는지를 실감했고, 그러한 표현 방식을 자연스럽게 신체와 동작으로 이어가고자 했다.

나는 인간의 야성에 대하여 사회적 규범과 시선에서 벗어나 자유를 얻었을

때 나타나는 동물적 본능이라고 생각한다. 하지만 인간은 문명 속에 살기 때문에 인간 야성은 억눌려서 이기심, 폭력성의 형태로 내면에 존재한다고 본다. 사전적 정의에 따르면, 야성이란 자연 그대로의 거친 성질¹⁾을 의미하고 본능은 생명체가 태어날 때부터 경험이나 교육 없이 선천적으로 지닌 억제할 수 없는 충동이나 감정²⁾을 말한다. 나는 인간이 문명과 문화 속에서 야성과 본능을 억제해 왔다고 생각한다. 상실한 것이 아니라 억눌렀을 뿐이다.

나는 모든 생명이 본능 속에 야성을 가지고 태어난다고 믿지만, 인간은 특히 '계몽'을 전제로 한 존재라는 점에서 다르다. 갓 태어난 망아지는 바로 걸을 수 있지만, 인간 아기는 무력하다. 인간은 비교적 생명 유지에 필요한 시스템이 미숙한 상태로 태어나기 때문에 인간 아기는 어른의 도움이 필요하다. 결과적으로 인간은 사회적 능력이 뛰어나게 된다.³⁾ 이런 이유로 인간은 사회적 협력을 하며 살아가는 방식을 익히게 되었고, 이타심이 사회에서 중요한 미덕이 되었다고 생각한다. 또한 인간의 복잡한 두뇌는 문명과 사회 구조를 이해하고 이에 적응하기 위해 발달해 왔다. 생존과 번식의 유리함을 위해 동맹을 맺고, 타인과 원만한 관계를 맺는 능력이 사회적 생존에 중요해졌기⁴⁾ 때문이다. 그러나 문명의 과정 속에서 인간은 본능을 의식하기 어려워졌다. 옳은 이러한 계몽과 문화는 인간 내면의 동물적 본능을 길들이는 과정으로, 이때 자유를 갈망하는 인간의 본성은 저항하고 분노하게 된다고 보았다.⁵⁾ 본능은 종종 생리적인 증상, 말실수, 설명하기 어려운 감정이나 돌발 행동을 통해 간접적으로 분출된다.⁶⁾ 나는 인간이 문명 속에서 본능을 억압했을 뿐, 특정한 상황에서는 다시 튀어나온다고 본다. 문명의 탈이 벗겨진 인간은 다시금 동물적 본능을 드러내며, 억압과 분출의 반복 속에 인간

1) 참조: 국립국어원 표준국어대사전, 야성. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>

2) 참조: 국립국어원 표준국어대사전, 본능. <https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>

3) 유발 하라리 저, 조현수 역, 『사피엔스』, 김영사, 2015, p.28.

4) 최재천, 「동물의 인지능력과 인간 두뇌의 진화, 『인지과학』, 제4호 제15권, 2004년도, p.73.

5) C.G. 융 저, 설영환 역, 『융 무의식 분석』, 선영사, 1986, p.26.

6) C.G. 융 외 저, 이윤기 역, 『인간과 상징』, 열린책들, 1996, p.122.

의 본질이 드러난다. 그것을 이해할 때 비로소 진정한 ‘영혼의 주인’⁷⁾이 될 수 있다고 믿는다. 이러한 야성과 충동에 대한 나의 정의와, 내가 겪었던 자기혐오와 내면의 갈등에 대한 기억, 신체를 극한으로 밀어붙이는 상황과 나의 몸에 나타난 야성의 경험을 근거로 자아 실현의 과정을 작업에 담고자 한다.

잭 런던(Jack London, 1876-1916)의 소설 『야성의 부름』의 주인공은 온화한 주인 밑에서 자란 평온한 개였지만, 알래스카의 썰매견으로 팔린 후 극한의 환경 속에서 살아남기 위해 점점 야성을 되찾고 강해진다.⁸⁾ 이처럼 인간 역시 위기나 극한 상황에서 평소 억눌러 온 내면의 욕구와 사회적 규범이 충돌하며, 이타적 자아와 본능적이고 이기적인 자아 사이의 긴장이 드러난다. 보호 장치 없는 야생의 조건에서는 결국 자신을 지키기 위해 이빨을 드러내는 존재로 변화하게 되며, 그 과정에서 인간은 더욱 강인한 존재로 탈바꿈하게 된다. 나는 이러한 과정을 ‘자아실현’의 한 방식으로 본다.

결국 자기 자신과의 불일치 상태에 대해 자기혐오에 빠지기보다는, 그 나약한 부분을 있는 그대로 인정하고 극복하려 한다. 나의 작업은 이러한 내면의 진실을 마주하고, 표현하고, 통합해 나가는 여정이다. 야성과 본능은 단순한 거친 충동이 아니라, 진정한 자아를 찾기 위한 중요한 열쇠이다. 이것이 이 연구를 통해 내가 추구하고자 하는 방향이며, 내면의 갈등을 예술로 풀어내려는 목적이다.

7) 앞의 책, p.122. 용은 자신의 기분과 정서, 무의식을 제어하지 못하는 현상에 대해 인간은 ‘자기 영혼의 주인’이 될 수 없다고 표현하였다.

8) 잭 런던 저, 권택영 역, 『야성의 부름』, 민음사, 2010.

2) 내면의 갈등 구조와 등장인물 분석

나는 내면의 자기 불일치 현상을 겪고 있다. 분리된 인격의 존재⁹⁾는 나에게 혼란을 주었고, 이러한 경험은 작업에 고스란히 반영되었다. 작품 속에 등장하는 나체의 인물들과 괴물의 형상은 바로 그 분리된 인격의 시각적 구현이다. 이기심, 이타심, 나약함, 공격성, 야성, 혼란스러움 등 다양한 정서를 등장인물의 동작이나 생김새를 통해 표현하였다. 이들은 내면의 갈등이 외적으로 투사된 존재들이다. 주로 그림에는 자신의 정서를 가감 없이 분출하는 인물과 도덕적인 인물이 동시에 등장한다. 이 설정은 프로이트의 정신분석학에서 말하는 성격 구조와도 밀접하게 연결된다고 느꼈다. 그래서 각 등장인물을 프로이트의 개념인 초자아(Superego), 이드(Id), 자아(Ego)에 대응시켜 보았다. 욕망과 충동에 충실한 인물은 이드에, 도덕적 기준을 강조하는 인물은 초자아에, 그리고 그 사이에서 갈등하며 균형을 잡으려는 인물은 자아로 해석할 수 있다. 이러한 시도는 내면의 복잡한 층위와 정체성을 탐구하려는 나의 작업에서 중요한 의미를 지닌다. 내면의 불일치와 갈등은 단지 고통스러운 체험에 그치지 않고, 창작의 원천으로 작용하고 있다.

첫째로, 프로이트는 초자아를 인간의 양심이라고 보았다. 초자아는 성장 과정에서 부모로부터 도덕 교육을 받는 것을 시작으로 형성되며, 이는 점차 내면화되어 이드와 자아를 통제하는 역할을 한다. 이러한 초자아는 사람이 사회적으로 바르게 성장할 수 있도록 하며, 성적 충동이나 공격 본능을 억제하는 기능을 한다.¹⁰⁾ 이러한 초자아 개념은 나의 도덕적, 이타적, 순종적인 면과 맞닿아 있으며, 작품에서는 이를 동물 '양'의 형상(혹은 그

9) C.G. 융 외 저, 이윤기 역, 『인간과 상징』, 열린책들, 1996, p.25. 융은 '분리된 인격'이라는 표현을 사용하여 인류가 겪어온 곤욕에 대하여 병적인 징후가 아니라 보편적이고 정상적인 현상으로 보았다.

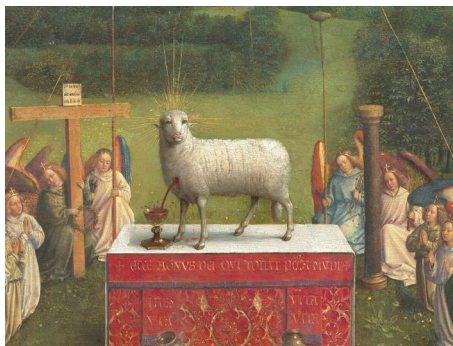
10) 배우순, 「S. 프로이트의 인격이론」, 『철학연구』, 제112권, 2009년도, p.53.

것을 닮은 혼종)으로 표현하였다. 따라서 등장하는 양은 초자아의 상징으로 해석될 수 있다.

나는 도상 설정에 있어 성경의 상징과 표현도 참고하였다. 특히 천주교 신앙 안에서 성장한 경험으로 인해, 성경에 등장하는 ‘선함과 양’, ‘악함과 염소’라는 이미지와 자연스럽게 연결되는 친숙함이 반영되었다.

양은 주인에게 순종하는 동물이다. 목소리의 주체를 구분할 수 있는 능력이 있어, 성경에서는 사탄이 아닌 목자의 말을 듣는 존재로 묘사된다. 이러한 특징은 양을 단순하고, 순종적이며, 무력한 이미지로 이어지게 하며, 나아가 예수의 말씀에 귀 기울이는 그리스도인의 상징으로 기능하게 한다. 이로 인해 양은 성경에서 목자의 인도를 받는 온순하고 순결한 존재로 여겨진다. 순종, 겸손, 순결을 상징하는 동시에 양은 ‘희생’의 의미도 내포한다. 『이사야서』 53장11)에서는 메시아의 고난을 도살장에 끌려가는 어린 양으로 비유하여 희생에 대하여 말한다. 또한, 양은 예수를 직접적으로 상

징하는 존재이기도 하다.¹²⁾(다만 본 연구의 주요 작품에서 다루는 상징성과는 직접적인 관련이 없기에, 이에 대한 해석은 여기서 더 깊이 다루지 않겠다.)



[도판 1] 얀 반 에이크, 날개가 펼쳐진 <헨트 제단화>의 부분, 패널에 유채, 각 패널 146.2x51.4cm, 1432. (이미지 출처: 겐트 관광청 웹사이트)

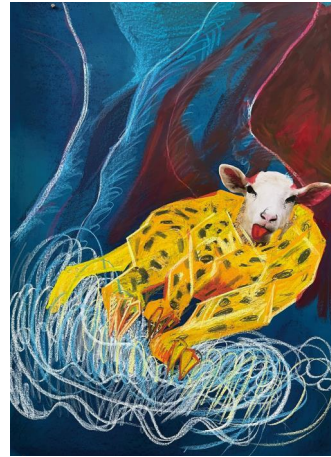
결론적으로, 양은 성경에서 순함, 순종, 깨끗함, 의로움, 희생 등 선한 가치의 총체적 상징으로 나타난다. 이를 대표적으로 보여주는 사례가 얀 반 에이크의 <헨트 제단화>이다. [도판 1] 속 작품 중심에는 후광이 비치는 양이 놓여 있으며,

11) 『성경』, 한국천주교중앙협의회, 2005, 이사야서 53, 7: “학대받고 천대받았지만 그는 자기 입을 열지 않았다. 도살장에 끌려가는 어린 양처럼 털 깎는 사람 앞에 잡자코 서 있는 어미 양처럼 그는 자기 입을 열지 않았다.”
 12) 서울대교구 수유1동 성당 부주임신부, 2025년 5월 10일 구술 자문.

이를 향해 경배하는 인물들이 배치되어 있어 예수의 상징으로서 양의 의미를 강조한다.¹³⁾



[도판 2] 본인작품, <투우사의 심장(Brave Heart)>를 위한 드로잉, 면천에 아크릴과슈, 31x49cm, 2024.



[도판 3] 본인작품, 착한 마음에 그렇지 못한 태도, 종이에 오일파스텔, 유화, 콜라주, 109.1x78.8 cm, 2023.

이러한 가치에 주목하며, 나는 [도판 2], [도판 3]에서 내면의 이타적인 면을 양의 형상으로 표현하였다. [도판 2]에서는 내면에 존재하는 이기심과 공존하는 이타심을 양의 머리를 통해 시각화하였다. 반면, [도판 3]에서는 순종적인 마음을 상징하는 양의 머리와, 그에 반해 순종을 거부하는 태도를 드러내는 맹수의 몸을 결합하여 표현하였다. 나는 작품에서 초자아 자체를 궁극적인 가치로 설정하지 않기에, 위의 도판들에서와 같이 초자아는 이드와 병치되는 방식으로만 등장하며, 전체적인 구성에서는 큰 비중을 차지하지 않는다.

나는 작품에서 이드와 관련된 가치를 좇는다. 프로이트에 따르면, 이드는 리비도(libido) 그 자체이며, 인간의 생각과 행동에 있어 근본적인 동력이 되는 정신적 에너지이다. 특히 성적인 측면에서 강하게 표출되며, 억압된

13) E.H. 콰브리치 저, 백승길·이종승 역, 『서양미술사』, 예경, 1997, p.236.

성욕은 인간 정신을 억누르는 핵심 요인으로 작용한다고 여겨진다.¹⁴⁾ 프로이트가 제시한 이드 개념은 나의 작품에 등장하는 ‘괴물’의 형상으로 구체화된다. 이 괴물은 나의 이기적인 자아와 내면에 자리한 야성을 상징하며, 이드의 본질을 시각적으로 드러낸다.

나는 작품 속 괴물의 머리를 빨 달린 염소의 형상으로 표현하였다. 이러한 상징은 쾌락, 탐욕, 교만 등 사회적으로 터부시되는 가치들과 관련되어 있으며, 이드의 도상적 설정에 있어서도 초자아와 마찬가지로 기독교 교리를 참조하였다. 염소는 성경에서 최악의 총체적 상징으로 등장한다. 구약성경 『레위기』 16장에는 속죄 예식에 관한 서술이 나오는데, 속죄 제물 가운데 한 숫염소는 ‘아자젤’을 위한 것이다. 이 숫염소에게 사람들이 모든 죄를 고백하면, 그 죄를 짊어진 채 광야로 내보내진다.¹⁵⁾ 또한 염소는 불순종, 고집, 교만의 상징이기도 하다. 예컨대 루시퍼는 본래 가장 높은 위치에 있던 천사였으나, 오만과 교만에 빠져 스스로 하느님과 같은 천상의 군주가 될 수 있다고 믿었다. 그 결과 하느님에 의해 구덩이로 떨어져 천사의 위엄을 잃고 악령이 되었다.¹⁶⁾

나는 염소가 상징하는 최악, 교만, 불순종의 가치를 나만의 ‘염소 귀신’ 형상으로 재해석하였고, 이는 프로이트가 말한 이드의 상징에 해당한다. 나의 이드는 [도판 4]에 등장하는 것처럼 빨 달린 괴물의 모습으로 구현되었다. 이러한 도상은 13세기 후반의 기독교 미술에서 지옥의 왕 루시퍼를 묘사한 형상과 연결된다. 피렌체 세레당의 천장 모자이크에 등장하는 루시퍼는 눈을 부라리고 덩수룩한 수염, 빨이 달린 머리, 용이 뿜어져 나오는 양

14) 김성민, 「프로이트와 융의 심층심리학 사상과 그 차이」, 『신학과 실천』, 제49호, 2016, p.373.

15) 『성경』, 한국천주교중앙협의회, 2005, 레위16:10: “아자젤을 위한 제비가 뽑힌 숫염소는 산채로 주님 앞에 세워 두었다가, 그 위에서 속죄 예식을 거행하고 광야로 아자젤에게 보낸다.”

16) 이은기 저, 『욕망하는 중세: 미술을 통해 본 중세 말 종교와 사회의 변화』, 사회평론, 2013, p.216.

쪽 귀로 묘사되며, 별거벗은 푸른색 몸으로 난폭하고 공포스러운 괴물의 이미지를 형성한다.¹⁷⁾ 더불어, 나는 이드의 시각적 표현을 구성함에 있어 그리스 신화 속 판(Pan)의 형상에서도 영감을 얻었다. 판은 들판과 양치기의 신으로, 반인반수의 형상을 지녔다. 사람 얼굴에 뿔이 나 있고, 온몸은 털로 덮여 있으며 꼬리가 달려 염소와 흡사한 모습을 하고 있다. 또한 그는 숲의 요정이나 인간 여성에게 성욕을 드러내는 호색한으로 알려져 있어, 인간의 원초적 본능과 충동을 대표하는 존재로 간주된다.¹⁸⁾



[도판 4] 코포 디 마르코발도, 천장 모자이크 중 <최후의 심판>, 1260-1285, 모자이크, 피렌체 세례당.
(이미지 출처: Wikipedia)



[도판 5]
<플루트와 포도송이를 든 판 신>, 기원후 2세기 로마시대 제작.
(이미지출처: Israel Museum 웹사이트)

프로이트의 ‘자아’ 개념에 해당하는 등장인물이 있다. 자아는 현실의 원리에 따라 움직이며, 합리적이고 이성적인 기능을 한다. 또한 자아는 이드와 초자아 사이에서 중재자 역할을 하여, 이드가 맹목적으로 쾌락만을 추구하지 않도록 현실과의 조화를 이룬다.¹⁹⁾ 나는 그림 속 자아를(뿔이 달리거나 혼종인 형태가 아닌) 정상적인 인간의 육체를 지닌 존재로 표현하였다. 이 자아에 해당하는 인물들은 모두 탈의한 상태로 묘사되는데, 이는 초

17) 앞의 책, p.219.

18) 이윤기 저, 『이윤기의 그리스 로마신화2』, 웅진지식하우스, 2012, p.45.

19) 배우순, 「S. 프로이트의 인격이론」, 『철학연구』, 제112권, 2009년도, p.53.

자아에 대한 저항을 상징한다. 겉으로는 초자아를 추구하는 듯하지만, 작품을 통해 진정으로 드러내고자 하는 것은 내면의 야성과 충동, 즉 이드에 가깝다. 따라서 나의 ‘자아’는 별거벗은 채로, 현실에서는 보기 힘든 아크로바틱한 자세를 취하고 있다. 특정 작품에서 ‘자아’가 이드와 초자아 중 어느 쪽에 무게를 두는지는 등장인물의 동작에 따라 다르다. 충동적으로 주먹을 휘두르거나, 지쳐 누워 있거나, 혹은 포옹하는 등 다양한 상태의 자아를 그림에 담았다. 전반적으로 나의 그림 속 ‘자아’는 투쟁과 갈등을 연상시키는 동작을 자주 취하는데, 이는 궁극적으로 내가 내면화하고자 하는 야성과 리비도와 깊은 관련이 있다.

프로이트는 리비도를 배고픔으로 인한 섭취 욕구와 같은 본능적 충동으로 보았으며, 이 충동이 억압되거나 목표가 차단되면 신경증으로 이어진다고 하였다.²⁰⁾ 나는 작품에서 표현하고자 하는 야성과 충동을 리비도와 연결하여, 이를 이드의 신체 표현에 반영하였다. [도판 6]같이 괴물의 피부를



[도판 6] 본인작품, <각성을 꿈 꿈> 일부(부분확대)

20) 지그문트 프로이트 저, 김양순 역, 『정신분석 입문. ; 꿈의 해석』, 서울: 동서문화사, 2007, p.296.

제거해 근육과 척추가 드러나도록 그려, 나체보다 더욱 원초적인 모습을 통해 내면에 잠재된 정신적 에너지를 노골적으로 드러내고자 하였다.

프로이트의 정신분석 이론에 등장하는 초자아, 이드, 자아, 리비도는 나의 [작품 6]과 밀접한 관련이 있으며, 작품 속 등장인물들은 이 개념들을 상징하는 존재들로 해석할 수 있다. 나는 이 연구를 통해 나 자신의 무의식을 깊이 이해하고 자아실현을 이루고자 한다. 그동안 알지 못했던 나의 욕망과 그것을 억제하는 요인을 명확히 파악하여, 통제 불가능한 감정과 충동의 분출을 막음으로써 진정한 자아에 다가가려 한다. 이러한 이유로 리비도에 대해 더욱 자세히 탐구할 필요가 있었다.

프로이트는 이드의 무의식과 리비도가 성적 욕망에서 비롯된다고 보았으며, 사람들은 대부분 내면에 존재하는 리비도를 이해하기를 꺼린다고 하였다. 이러한 거부감은 어린이의 성생활과 사회의 교육방침과 깊은 관련이 있다. 그는 인간이 본능적으로 유아 시절 어머니의 젖을 빠는 행위를 통해 쾌락을 처음 경험하며, 이 경험이 성적 에너지인 리비도의 출발점이라고 보았다. 하지만 인간은 자신의 리비도 에너지를 성적 쾌락이 아니라, 충분한 식량을 얻기 위한 사회적·경제적 활동으로 돌리도록 요구받는다. 이는 인간 사회가 경제 원리에 의해 움직이기 때문이다. 인간은 이러한 원리와 사회의 명령에 복종하도록 교육받으며, 이러한 규범을 습득한 어린이는 지적 성숙 단계에 이르기 전까지 성 본능 발달이 자연스럽게 억제된다고 주장하였다. 그 결과, 어린이의 성생활은 금기시되었고, 어린이는 성 본능이 없는 순수하고 죄 없는 존재로 여겨지던 시대도 있었다고 한다.²¹⁾

또한 프로이트는 리비도의 ‘승화’에 대해 내면의 공격적 욕구나 성적 욕구를 직접적으로 발산하지 않고, 그 에너지의 일부를 사회적으로 인정받는 목표로 전환하는 과정으로 보았다. 그는 이를 리비도의 ‘탄력성’이라 표현

21) 지그문트 프로이트 저, 김양순 역, 『정신분석 입문. ; 꿈의 해석』, 서울: 동서문화사, 2007, pp.294-297.

하였으며, 승화가 가능한 이유는 개인의 성 본능 충족 욕구보다 사회적 목표가 더 높은 가치로 평가되기 때문이라고 설명하였다.²²⁾ 예를 들어 운동 선수가 더 높은 기록을 세우기 위해 도전하는 것, 예술가가 작품 창작에 힘 쓰는 것을 승화의 사례로 설명하였다.

위의 프로이트의 주장대로 나에게도 성적 욕구가 존재한다. 이 연구의 윤곽이 잡히기 전부터 나는 벌거벗은 몸에 대한 호기심이 컸고, 몸의 움직임에 따라 달라지는 남성의 근육을 아름답다고 느꼈다. 그래서 연구 초기에는 남성의 신체를 많이 그렸던 것 같다. 이러한 나의 고백은 프로이트가 말한 리비도의 승화로 해석할 수 있다. 그러나 나는 단순히 이성의 벌거벗은 몸을 재현하는 데 그치지 않고, 내면의 욕망과 결핍, 갈등을 동작과 서사로 표현하는 방향으로 나아갔다. 이 역시 리비도의 승화로 볼 수 있으나, 성적 쾌락의 해소가 아닌 자아 실현을 위한 의지가 연구 과정에서 더욱 뚜렷하게 드러났다. 내가 남성 누드를 반복해서 그린 이유는 성적 취향 때문이 아니라, 두꺼운 근육이 가진 강함과 야성을 동경했기 때문이다. 그래서 나는 일상생활에서 고중량 운동을 즐기며, 어깨가 넓어진 나의 모습을 자랑스럽게 여겼다. 그리고 나의 유약한 ‘자아’를 근육질의 강한 신체로 표현한 것은 내면이 신체의 강인함을 따라잡기를 바라는 의지의 표현이다. 나의 작품 활동은 진실되고 강인한 자신을 향한 극복 의지 그 자체다. 물론 프로이트의 말처럼 나 또한 리비도를 깊게 이해하기를 거부하는 면이 있을지도 모른다. 하지만 자아 실현을 향한 나의 의지가 확고하기 때문에, 프로이트의 이론만으로는 나의 작품과 상징을 완전히 설명하기 어렵다고 생각한다. 이에 나는 나의 작품 활동과 자아 실현의 관계를 칼 융의 이론으로 보완하고자 한다.

22) 앞의 책, p.1107.

3) 작업을 통한 무의식 탐구와 자아 탐색

이 부분에서는 앞서 언급한 바와 같이, 나의 욕망이 작품 활동과 어떻게 연결되는지를 고찰하고, 융의 분석 심리학 개념을 바탕으로 무의식을 깊이 이해하고자 한다. 나는 내면에 서로 상반된 성향이 끊임없이 충돌함을 느껴왔다. 평화롭고 안정된 내면을 유지하기 위해, 스스로 추하다고 여겼던 부분을 검열하고 억눌러왔다. 오만, 질투, 위선, 이기심 등은 내가 악하다고 판단한 감정으로, 타인에게 들키지 않기 위해 숨기고, 모두에게 사랑받는 사람이 되려 애써왔다.

그러나 억제된 감정은 시간이 지날수록 무의식 깊숙이 쌓여갔고, 결국 통제할 수 없는 충동적인 행동으로 분출되곤 했다. 이러한 현상은 나만의 결함이 아니라, 융이 말하길 인간의 보편적인 심리 구조에서 비롯된 것이다. 융은 억눌린 정서가 의식 아래 무의식에 축적되며, 이는 반드시 드러난다고 설명했다.²³⁾ 의식이 도덕적이고 이상적인 가치를 추구한다면, 반면 무의식은 억압된 충동과 비도덕적 감정을 담고 있다. 융은 이것을 인간 본연의 동물적 본성으로 보았으며, 사회화 과정에서 배제된 충동의 총체로 보았다.²⁴⁾

그는 이러한 본성과 충동을 인식하고 수용할 때 비로소 진정한 자기 인식과 더욱 원만한 인간관계가 가능해진다고 주장했다. 여기서의 수용은 동물적 충동에게 무제한적 자유를 허용하자는 것이 아니라, 내면의 일부로서 야성을 받아들여자는 의미이다. 반면 프로이트는 이러한 억압을 억압하지 않을 경우 파국의 씨앗이 될 수 있다고 보았다.²⁵⁾

나는 두 이론 중에서 억압보다 이해를 강조한 융의 입장에 더 공감한다. 나의 작업은 억눌린 감정과 충동을 해소하고, 무의식을 건강한 방식으로 표

23) C.G. 융 외 저, 이윤기 역, 『인간과 상징』, 열린책들, 1996, p.23.

24) C.G. 융 저, 설영환 역, 『융 무의식 분석』, 선영사, 1986, pp.26-28.

25) 앞의 책, pp.40-41.

출하기 위한 통로이기 때문이다.

나는 내면의 야성과 무의식을 ‘혼종 괴물’이라는 형상으로 시각화하였다. 이 괴물은 작품 속 주인공과 교감하며, 본성에 대한 이해를 유도하는 장치로 기능한다. 염소의 형상을 한 괴물은 나의 개인적 체험에서 출발하였으나, 그 구체적인 외형은 천주교 신앙과 깊은 연관이 있다.

나는 작업 과정에서 그림 속에 등장하는 상징의 의미를 추적하고, 이를 바탕으로 또 다른 내면과 서사를 확장해가며 자기 이해의 폭을 넓혀왔다. 그 과정에서 내면에서 가장 강하게 작용하는 욕망과 결핍을 인식하게 되었다. 나는 타인에게 폐를 끼치거나 무례한 말로 상처주는 일을 극도로 경계해왔으며, 만약 그런 상황이 발생했을 경우 스스로를 강하게 질책하였다. 이러한 성향은 외면과 외로움에 대한 두려움에서 비롯되었다. 나는 외로움을 피하기 위해 스스로에게 ‘혼자가 편해.’, ‘혼자서도 잘할 수 있어.’, ‘혼자여도 무너지지 않아야 해.’라고 끊임없이 되뇌었고, 이러한 자기 암시는 결국 타인에게 피해를 주지 않으려는 과도한 조심성으로 이어졌다.

융의 이론에 따르면, 이러한 ‘괴물’은 내면의 ‘그림자’(Shadow)로 자아가 받아들이지 못한 본성의 어두운 면이다. 그는 그림자를 억압할수록 더욱 파괴적인 방식으로 본성이 표출된다고 설명하였다.²⁶⁾ 실제로 나는 수많은 자기검열 끝에, 그림 속에서 자기 자신이 때리는 장면을 통해 내면의 그림자를 시각적으로 표출하게 되었다.

이 과정에서 스스로 상처를 입기도 했지만, 무의식을 그림으로 풀어내며 자기 이해의 깊이가 확장되었음을 체감할 수 있었다. 융 또한 예술적 표현이 인간의 정서와 감정을 직접적으로 드러낼 수 있는 수단이며, 의식과 본능을 연결하는 다리 역할을 한다고 보았다. 그는 ‘개성화 과정’개념을 통해 꿈과 그 속의 상징의 반복 패턴을 관찰하고 해석을 반복하면 내면의 조절

26) C.G. 융 외 저, 이윤기 역, 『인간과 상징』, 열린책들, 1996, pp.125-146.

기능은 발달하고 그 사람은 심리적으로 성장할 수 있다고 보았다.²⁷⁾ 비록
융은 꿈의 분석을 주된 방법으로 제시하였지만, 예술 작품이나 신화 속에
나타나는 상징을 해석하는 방식 또한 유효한 수단으로 제시하였다.²⁸⁾

이처럼 나는 내면에 숨겨진 본성을 인정하고, 그것을 예술과 상징을 통해
풀어내며 삶에 의미를 부여하고자 한다. 이러한 실천을 통해 나는 내 작업
의 의미를 되새길 수 있으며, 이것이 바로 나의 작업을 지속하는 이유이다.

27) 앞의 책, p.243.

28) 앞의 책, p.75.

2. 조형 연구

1) 그로테스크의 맥락에서 본 신체 표현

나의 그림 속 등장인물들은 대부분 나체로 표현된다. 이들은 내면의 야성과 충동을 대변하는 존재로, 그 특성을 숨김없이 드러내기 위해 나체 상태로 표현하였다. 야성과 충동을 신체와 움직임으로 그려내는 것에 있어서, 특정 부위를 변형하거나 과장하고, 때로는 일부를 생략하는 방식으로 표현해왔다. 또한 야성을 상징하는 존재로 혼종 괴물을 등장시키기도 했다. 이러한 시각적 특징들이 그림에 그로테스크한 분위기를 형성한다고 느꼈고, 내가 선택한 표현 방식이 어떤 맥락에서 그로테스크와 닿아있는지 탐구하고자 하였다. 따라서 기괴한 신체 표현 방식과 그로테스크한 분위기 형성 과정을 중심으로 논하고자 한다.



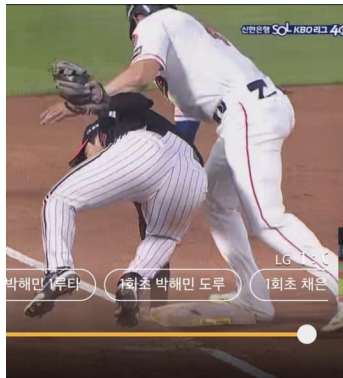
[도판 7] 레슬링 경기의 한 장면. (이미지 출처: 연합뉴스)

[도판 8] 본인작품, 스포츠 사진을 나체 상태로 변형한 근육 드로잉, 종이에 연필, 54.5x39.4cm, 2022.

[도판 9] 본인작품, 더블 마스크, 캔버스에 유채, 31.8x40.9cm, 2022.

2022년, 내가 23살 때의 작업에서는 신체와 동작 표현에 있어서, 프로레

슬링이나 프로야구의 몸싸움 장면, 그리고 특정 영화에서 이미지를 차용하였다. 참고한 이미지를 바탕으로, 착의 상태의 인물을 나체 상태로 바꾸는 드로잉 작업을 먼저 진행하였다. 이 시기에는 남성적이고 거대한 근육질의 육체로 인물을 표현하였다. 내면의 야성과 폭발적인 에너지를 끌어내는 것을 목표로 하였고, 이에 따라 부드럽고 가는 여성의 육체보다 근육질 남성의 몸이 가장 적합하다고 판단했다. 레슬링이나 입식타격 상황에서는 동작에 힘을 실어 더 역동적인 장면을 연출할 수 있다고 생각했기 때문이다.



[도판 10번] 본인작품, <형제들의 결투>를 위한 드로잉, 종이에 수채, 오일파스텔, 52x38.9cm, 2023

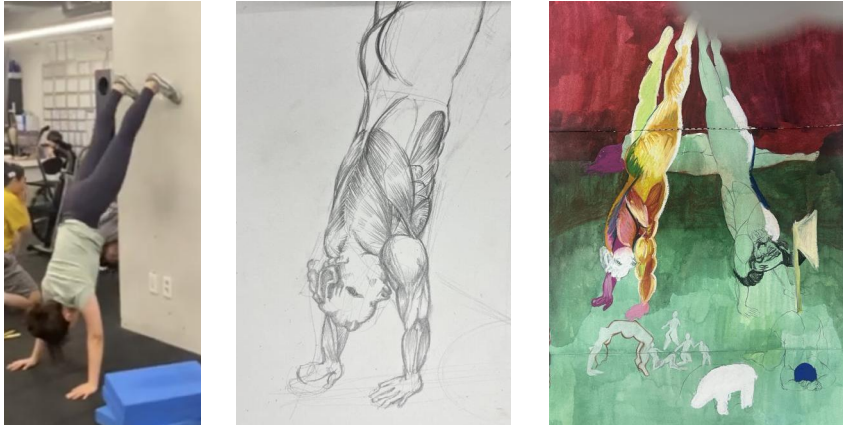
[도판 11번] 동작 연구를 위한 참고 이미지 (이미지 출처: 네이버 스포츠 중계 영상 캡처)

[도판 12번] 동작 연구를 위한 참고 이미지 (이미지 출처: SBS 야구 중계 화면 직접 촬영)

2023년 상반기부터는 그림 속 나체 남성 신체를 형태를 왜곡하고 부피감을 과장하는 식으로 표현하였다. [도판 11], [도판 12]같은 스포츠 중계 중 몸싸움이 벌어지는 장면을 캡처하고, 이미지 속 신체를 조합하여 화면을 구상하였다. 당시에는 [도판 10]과 같이 인물의 얼굴은 간략화하고, 허리는 짧게 줄이고, 어깨와 엉덩이, 허벅지 부위의 부피감을 과장시켰다. 신체와 동작의 에너지를 효과적으로 표출하기 위해 대상의 형태를 사실적으로 재현하지 않고, 왜곡 혹은 생략, 과장하였다.

스포츠 중계 속 신체 뿐만 아니라, 나의 신체를 참고하여 그리기도 하였

다. [도판] 13번, 14번, 15번 속 사진처럼 체육관에서 물구나무서기를 하고 있는 나의 모습을 해부학 서적을 참고하여, 근육의 형태 위주로 드로잉하였다. 나의 신체를 참고하였으나 남성 신체처럼 드로잉하였다.



[도판 13번] 체육관에서 물구나무서기를 하는 나의 모습.

[도판 14번] 본인작품, <지옥문> 작업을 위한 드로잉 과정 일부(부분확대)

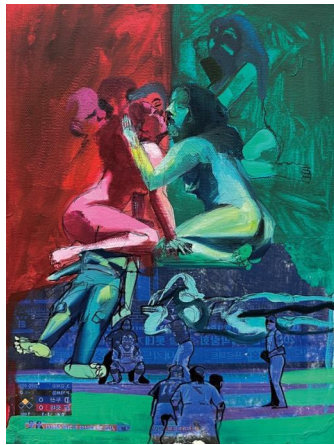
[도판 15번] 본인작품, <지옥문> 작업을 위한 드로잉, 종이에 수채, 콘테, 오일파스텔, 43.7x31.7cm, 2024.

중계 화면 속 타인의 신체를 작업에 반영하는 과정에서, 인체 구조 파악을 정확히 파악하거나 다양한 각도에서 표현하는 데 어려움을 종종 겪었다. 이를 극복하고자, 삼각대에 카메라를 설치하고 스스로 동작을 취하고 촬영하였다. 나는 이 과정을 작품 제작에 있어 중요하게 여기는데, 계획한 포즈를 직접 해보면서 표현하고자 하는 감정과 에너지를 직접 느끼고, 구체적으로 풀어낼 수 있었기 때문이다.

그러나 나의 신체를 기반으로 하나, 결과물이 남성의 신체라는 점에서 모순을 느꼈다. 내면의 야성과 충동을 신체와 동작으로 풀어내는 자진적 성격이 작업을 타인의 신체로 풀어내며 어색함을 느꼈다. 타인의 신체가 아니라 나의 신체를 그대로 표현하는 것에 대하여 민망함과 거부감이 들었다. 무엇보다 내가 드러내고 싶지 않은 부분까지 공개하고 싶지 않았다. 그

래서 그림 속 인물들을 가면을 쓰거나, 얼굴이 없거나, 원형만 남아 있거나, 뒷모습으로 표현했다. 신체의 성별과 관련된 문제도 이와 연관이 있다. 사실 나의 그림 속 신체는 성별을 명확히 구분할 수 있는 단서가 없다. 성별을 판단할 수 있는 가장 중요한 부위인 생식 기관이 부재하기 때문이다. 여성의 신체를 참고하여 그렸음에도 불구하고, 여성의 흔적을 찾을 수 없는 이유는 내 신체 속 여성성을 굳이 드러내고 싶지 않았기 때문이다. 그래서 나의 회화 속 신체를 여성적인 특성을 제거하고 남성적인 특징을 부여한 미지의 신체로 표현하였다.

이러한 딜레마를 깬 작품이 있는데, [도판 16] <사랑의 바다와 분극의 마음>이다. 당시의 외로움을 작품으로 솔직하게 풀어내면서, 여성으로서의 나의 신체를 있는 그대로 표현하였다. 허벅지와 어깨의 부피감을 과장한 것, 선으로 간략화한 무릎, 손, 발 등 여전히 형태의 변형은 유지하였다.



[도판 16] 본인작품, 사랑의 바다와 분극의 마음, 캔버스에 유채, 갤미디어 전사, 유성펜, 33.5x24.3cm, 2023.

[도판 17] 본인작품, 몸의 대화III, 판넬에 유화, 마가린, 162.2x130.3cm, 2024

[도판 17]은 앞선 작품처럼 나의 신체를 촬영하고 관찰하여 등장인물을 그린 것이다. <몸의 대화>시리즈는 조형적 실험을 염두에 두고 진행한 연

작으로, 신체 표현에 있어 이전과는 달리 얼굴, 손, 발 등의 말단 부위를 과감히 생략하고 몸통 위주로 드로잉 선으로 표현한 것이다. 이 시리즈는 형태를 변형하고 왜곡하며 단순화하는 시도가 가장 두드러지게 나타난 작업이다. 근육의 형태보다는 여성 육체 특유의 부피감에 초점을 맞추어 그렸다. 특히, 드로잉 선을 활용하여 두 인물이 취한 동세를 더욱 역동적으로 보이도록 의도하였고, 내면의 야성적 에너지를 시각화하였다. 이러한 생략과 부피감의 강조는 그로테스크 미학(Grotesque)에서 말하는 데포르마시옹(Deformation)으로 보이고자 한 것이다.



[도판 18] Glenn Brown, Ride with the Devil, Sympathy for the Poor, oil on panel, 28x22 inches, 71x56cm, 2001.

[도판 19] Glenn Brown, Misogyny, oil on panel, 159x122.5cm, 2006.

[도판 17]속 변형과 드로잉 선의 사용 측면에 있어서 유사한 작가와 작품으로 글렌 브라운을 제시하고자 한다. 영국의 화가 글렌 브라운(Glenn Brown, 1966-)은 차용(appropriation) 전략을 활용하여 렘브란트, 프라고나르, 드 쿠닝 등 다양한 작가들의 작품을 재해석하였다. 그의 작품은 겉보기에 물감을 두껍게 칠한 붓자국 때문에 마티에르가 느껴지지만, 실제 표면은 사진처럼 매끄럽다. 글렌 브라운은 회화를 통해 낯섦(uncanniness)을

극단적으로 나타내고자 하였다. 또한 그는 원작(혹은 원본 이미지)의 형태를 적극적으로 왜곡하였다. 예를 들어 [도판 18] 속 인물의 얼굴은 붓터치의 방향에 따라 형태가 비틀어져 있으며, 회화 전체에 사용된 구불구불한 곡선의 터치는 인물의 형상을 더욱 기괴하고 낯설게 보이도록 한다.²⁹⁾ 이러한 표현 방식은 또 다른 작품 [도판 19] <Misogyny>에서도 확인할 수 있다. 작품 속 토르소는 그의 특유의 곡선적이고 왜곡된 터치에 의해 풍만하고 감각적인 형태로 재구성되었다.

나의 작업과 글렌 브라운의 작업은 대상을 기형적으로 왜곡했다는 점에서 그로테스크하다는 공통점이 있다고 본다. 그로테스크적 시각성에 있어서 대상을 기형적으로 왜곡하는 것은 기본적인 방법론으로 여겨진다.³⁰⁾

그로테스크라는 용어는 고대 로마의 장식 미술에서 유래하였다. ‘La Grottesca’와 ‘Grottesco’는 이탈리아 고대 로마 유적의 벽화 장식에서 발견된 독특한 양식을 가리키는 말로 사용됐다. 로마 제국 아우구스투스 황제 시기의 건축가 ‘비트루비우스’가 언급한 바 있는, 현실을 재현하지 않고 요괴, 비현실적 존재, 꽃과 넝쿨 사이에 비현실적 인물이나 동물 형상이 결합한 장식 양식과 관련이 있으며, 그는 이러한 양식을 ‘괴이하다’라고 표현하였다. 이러한 장식 양식은 15-16세기 르네상스 시기 이탈리아에서 이어졌고, 1502년 토데스키니 피콜로미니 추기경이 화가 핀투리키오(Pinturicchio)에게 천장화를 의뢰하며 ‘오늘날 그로테스크라 불리는 것’을 활용할 것을 주문한 사례에서도 확인된다. 이 시기의 그로테스크 양식은 화가의 상상력에 기반하여 현실을 왜곡하고, 비현실적인 조합과 기이한 형태, 생명체와 장식 요소를 자유롭게 결합하는 방식으로 발전하였다.

나는 이러한 고대 장식미술의 그로테스크 요소를 나의 작업과 표현에 참

29) Abts, Thomas et al. 2002, 『Vitamin P: New Perspectives in Painting』. London: New York: Phaidon. p50.

30) 김혜련, 「그로테스크의 시각성과 존재론적 함의」, 『가톨릭철학』, 12호, 2009년도, pp.206-210.

고하였다. 특히 넝쿨에서 유래한 곡선의 흐름, 이질적인 형상들의 조합, 왜곡되고 비현실적인 신체 표현 방식은 나의 작품 속 신체 형태 변형과 연관이 있다고 본다. 신체 일부를 생략하거나 과장하고, 현실에서 보기 힘든 역동적인 동세를 그리는 과정에서 이러한 장식적 왜곡성을 연구하였다.

그로테스크 미학은 형식을 넘어서 조형이 주는 시각적 인상과 경험이 중요하다. 그로테스크 미학에 대하여, 독일의 문학 비평가 카이저(Wolfgang Kayser, 1906-1960)는 그로테스크의 주된 원천을 예술가의 꿈과 환상으로 보고, 이로 인한 관람자의 정서적 반응을 중요시했다. 일반적으로 그로테스크는 흉물스럽고 기괴한 형상으로 여겨진다. 하지만 진정한 그로테스크성 해학과 모순, 극단, 경이, 공포 등을 경험하고, 현실 세계 속 비가시적인 것들을 감지하게 될 때 이루어진다고 그는 설명하였다.³¹⁾

다시 [도판 17]의 내용으로 돌아가서 흐름을 이어가자면 나의 작업은 <몸의 대화> 시리즈에서 과도한 형태 왜곡, 과장, 생략의 정점을 찍은 후, 재현적인 형태로 표현 방식을 전환하였다. 내면의 무의식과 야성을 형태와 붓질로 표출하기보다, 그림의 서사와 화면 구성으로 무의식의 총체를 전달하는 것으로 방향을 조정하였기 때문이다.

이어서 논할 작품부터는 그림 속 내러티브가 가진 상징과 감정 구조를 효과적으로 풀어내기 위해 재현에 집중했던 시기의 것이다. 이 시기에서는 나의 야성과 무의식을 앞서 ‘내용 연구와 상징 분석’에서 다루었던 ‘이드’(Id)와 야성으로서의 괴물로 풀어냈다. 이전까지는 회화 속 자아에 해당하는 인물의 신체에 집중하였다면, 이제부터는 괴물의 신체 표현이 만들어내는 그로테스크에 대하여 본격적으로 논하고자 한다.

나의 작품 속 괴물은 프로이트의 ‘리비도’(Libido)이자, 융의 ‘그림자’(Shadow)와 ‘무의식’을 시각화한 존재이다. 이 괴물들 역시 나의 신체를

31) 볼프강 카이저 저, 이지혜 역, 『미술과 문학에 나타는 그로테스크』, 아모르문디, 2011, p.206.

기반으로 한다. 나는 괴물을 한 몸에 두 개의 머리가 있거나, 서로 다른 종족의 신체가 공존하는 혼종으로 구현하였다. 그림 속 괴물을 2023년 상반기부터 그리기 시작했고, 보다 구체화하여 작품 속 인물과 함께 배치시킨 것은 2024년 하반기이다.



[도판 20] 본인작품, 혼종 드로잉 - 양, 종이에 연필, 오일파스텔, 유화, 43.7x31.7cm, 2023

[도판 21] 본인작품, 혼종 드로잉 - 염소, 종이에 연필, 색연필, 43.7x31.7cm, 2023

[도판 22] 본인작품, 혼종 드로잉 - 염소, 종이에 연필, 사진 콜라주, 43.7x31.7cm, 2023

[도판 23] 본인작품, 혼종 드로잉 - 염소, 종이에 연필, 오일파스텔, 유화, 43.7x31.7cm, 2023

초기 드로잉 단계에서는 육중한 몸통에 양 혹은 염소의 머리를 결합하는 방식으로 괴물을 표현하였다. 그리스도교 교리 및 성경에서 양이 선함과 순수, 순종, 희생 등의 의미를 내포하고, 염소가 악의 총체적 상징인 점을 연결하여, 나만의 혼종 괴물로 형상화하였다. 착한 양의 혼종과 악한 염소 혼종을 통하여 내면 무의식 속 야성과 충동에 대한 회복 의지를 드러냈다. 그림 속 혼종을 전형적인 보디빌딩 포즈인 사이드 체스트(Side Chest)'와 프론트 더블 바이셉스(Front Double Biceps) 자세를 한 육중한 신체에, 평온한 표정의 얼굴로 공존시켜 기괴한 인상을 주고자 했다.



[도판 24] 본인작품, 존재의 발견 일부(부분확대), 캔버스에 유채, 100 x 80.3 cm, 2024.

[도판 25] 본인작품, 투우사의 심장(Brave Heart) 일부(부분확대), 캔버스에 유채, 91 x 190cm, 2024.

2024년 하반기에 이르러 초기 혼종 괴물 드로잉을 보다 구체화시키기 시작했으며, 그린 계열 색상의 선묘로 [도판 24], [도판 25]와 같이 시각적으로 정교하게 표현하였다. 그림 속 괴물을 내면의 이드(Id), 무의식과 그림자(Shadow)의 도상으로 설정하였기 때문에, 그림 속 등장인물보다 한층 더 공격적이고 원초적인 인상을 주고자 하였다. 따라서 나의 혼종 괴물에서 피부를 없애고, 내부의 근육과 뼈를 그대로 노출시켰다. 이때 근육과 뼈의 구조는 사람의 해부학에 기반하되, 머리, 손, 발 등에서는 나의 상상력으로 변형시켰다.

나의 그림 속 괴물처럼 세상에 존재하지 않는 괴물을 표현한 작가를 선행연구로 고야(Francisco Jose De Goya, 1746-1828)와 이승애(1979-)를 제시하여 그로테스크 미학의 측면에서 분석하고자 한다. 먼저, 프란시스코 호세 데 고야와 나는 고야의 판화 연작 중 <카프리쇼츠(Los Caprichos)>와 <전쟁의 참화(Los Desastres da la Guerra)> 속 괴물과 동물의 형상에 주목하였다. 고야의 혼란스러운 당대 현실과 부조리함을 고발하기 위해 각종 기괴한 존재를 화면에 그로테스크하게 등장시켰다.



[도판 26] 고양이, 카프리쇼츠, no.63. '보라, 멋지지 않은가!', 종이에 에칭, 아퀴틴트, 드라이포인트, (plate)21.2x16.2cm, 1797-1799. (이미지 출처: 프라도 미술관 웹사이트)



[도판 27] 고양이, 카프리쇼츠, no.65 '엄마, 어디가.', 종이에 에칭, 아퀴틴트, 드라이포인트, (plate)20.6x16.4cm, 1799. (이미지 출처 : 메트로폴리탄 미술관 웹사이트)

그는 자신의 상상력을 동원하여 세상에 존재하지 않는 괴수들을 표현하였다. [도판 26]에서 마녀가 당나귀를 뺏은 괴수를 타고 외출하는 장면을 표현하였는데, 이는 이성을 망각하고 위선, 탐욕, 미신의 해악에 눈이 먼 인간들을 풍자한 것이다.³²⁾ [도판 27] '엄마, 어디가.' 속 살이 찢 엄마는 각종 괴물들에 둘러싸여 여행을 가고 있다. 그림 속 괴물들은 기형적인 신체, 해골의 머리, 그리고 고양이를 뺏았다. 이는 당시의 위정자들과 스페인 왕가에 대한 고양이의 풍자적 시선을 담은 것이다. [도판 28]에는 사람의 머리에 박쥐의 날개를 달고, 짐승같이 긴 손톱을 한 괴물이 무언가를 장부에 쓰고 있다. 고양이는 당대의 성직자들을 괴물로 묘사하여, 당시의 성직자들이 민중에게 저지른 죄악을 고발하였다.³³⁾

고양이는 판화 연작에서 참혹한 현실을 극단적이며 기괴하고 비현실적으로

32) 함순용 저, 『상처 입은 지성, 그로테스크 고양이』, 서울: 도서출판 함박누리, 2017, pp.110-113.

33) 앞의 책, pp.173-174.



[도판 28] 고야, 전쟁의 참화, no.71. 에칭, burnisher, (plate) 22x17.5cm, 1814-15.

(이미지 출처: 메트로폴리탄 웹사이트)

담아냈는데, 비극적인 상황에서 웃음 짓는 사람, 괴물, 동물 등을 치밀하게 묘사하였다. 그림 속 도깨비와 괴물은 상상 속의 환상이지만 이를 보는 관람객에게 공포, 냉소, 떨림을 준다. 상상 속의 기이한 존재와 환상의 세계를 능가하여 현실을 환기했다는 점에서 고야의 작품은 그로테스크하다고 볼 수 있다.³⁴⁾

이어서 이승애 작가의 작품을 분석하고자 한다. 이승애 작가의 괴물은 반인반수 또는 다양한 동물들과 생물의 발생 단계 등이 조합된 혼종으로, 작가는 기괴한 형상을 통해 존재의 이질성을 드러내었다. 나는 이승애 작가의 여러 작업 가운데 <Mummy> 시리즈에 주목하였고, [도판 29]를 제시하고자 한다.

이승애 작가는 위 작품 속 괴물의 몸통과 날개는 흑백의 대비가 명료하게 보이도록 선을 중심으로 사용하였지만, 인간 미라같은 얼굴은 회색조 명암 표현으로 처리하였다. 괴물 부분 표현은 괴물 존재가 가지는 이질성을 말한다면, 인간 미라 표현은 연민의 정서와 관련이 있다고 한다.³⁵⁾

34) 앞의 책, pp.243-260.

35) 이선영, 「이승애, 타자의 미학과 윤리학(아라리오 갤러리, 2008)」, 서울 아트 가이드. <https://www.daljin.com/?WS=33&BC=cv&DNO=16866>



[도판 29] 이승애, Mummy Series III, 종이에 연필, 30x46cm, 2008.

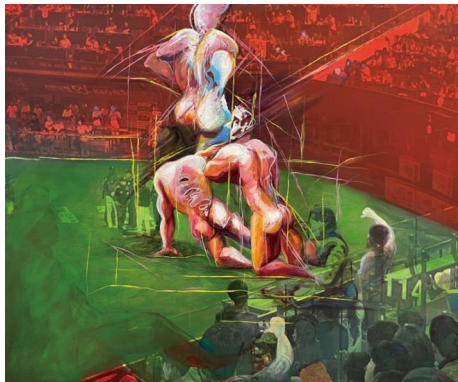
나의 작품 속 괴물과 고양이, 이승애의 괴물은 혼종성과 이질성의 측면에서 공통점이 있다고 생각한다. 작가의 상상력 속에서 창조된 괴물들은 모두 사람의 신체 일부와 괴물의 신체가 혼합된 상태로, 그 자체로 이질적이다. 나는 이러한 점에서 선행 연구들과 나의 작품이 공유하는 조형 요소가 그로테스크 미학의 방식과 연결된다고 생각한다. 괴물성과 기형성에 의한 기괴함은 그로테스크 미학의 특징 중 하나이다. 예술가가 만들어낸 상상의 동물은 그로테스크 미학의 역사에서 일찍이 등장했던 특징 중 하나이다. 예술가가 창조한 상상의 동물은 그로테스크 미학의 역사에서 오래전부터 등장해왔으며, 그 기형성은 감상자에게 낯설, 혐오, 혹은 조소같은 감정을 유도해왔다.³⁶⁾ 나의 작품 또한 혼종 괴물의 존재를 통해 감상자에게 내면의 야성과 충동, 시각적 충격, 강렬함을 전달할 잠재력이 있다고 생각한다.

신체 표현에 있어서 변형의 정도, 괴물 표현의 치밀한 정도에서 나의 작품이 선행 연구에 나타난 그로테스크 표현의 밀도에는 미치지 못할 수 있다. 나의 작업 역시 상상력을 동원하여 그로테스크적 미학 전략과 감수성을 탐구하고 화면에 도입했다는 점에서 그로테스크 표현 연구를 위한 결과물로 이해되어야 한다고 본다.

36) 볼프강 카이저 저, 이지혜 역, 『미술과 문학에 나타는 그로테스크』, 아모르문디, 2011, p.293-296.

2) 투쟁, 수용과 위로, 무의식의 공간

나의 작품 속 공간은 크게 야구장, 자연, 그리고 알 수 없는 색면으로 구성된 공간, 세 가지로 분류할 수 있다. 이 중 자연과 색면 공간은 비현실적 공간으로 설정하였는데, 이러한 공간은 내면의 무의식을 자극하고, 반영하는 장치라고 생각한다. 현실의 문제와 타인의 시선에서 벗어난 이 공간은 스스로에게 진실하게 몰입할 수 있는 장으로, 명상의 장소로 화면 안에서 기능하게 하였다. 이러한 자연과 색상으로 구성된 비현실 공간은 단순한 배경이 아닌, 내면의 심상을 반영하여 구성된 심상 세계이다. 즉, 명상의 공간이자 내면의 심상의 구체화이자, 현실을 넘어선 나의 자아 인식과 감정선을 조형 언어로 표출한 것이다.



[도판 30] 본인작품, 형제들의 결투, 피그먼트프린트에 유채, 80.3x100cm, 2023.

먼저, 야구장을 배경으로 한 작품에 주목해보자. [도판 30]은 잠실야구장에서 직접 촬영한 이미지를 캔버스 천 위에 인쇄하고, 그 위에 유화로 그린 작업이다. 나의 작품 속에서 야구장은 투쟁의 공간이다. 나는 야구장을 스포츠 경기장으로써의 의미를 넘어 감정의 총체적 방출이 이루어지는 장 - 즉, 현대의 콜로세움으로 보았다. 특히 야구장의 분위기, 그곳에서 펼쳐지는 원초적인 희로애락의 이벤트는 나에게 깊은 인상을 주었다. 자신이

응원하는 팀이 점수를 내면 군중들은 열광하고 환호성을 터뜨리는 반면, 선수들의 실책 상황에서는 야유와 분노를 거리낌 없이 표출한다. 이러한 직관적이고 본능적인 반응은 지킬 것이 많은 현대사회에서 보기 드문 현상으로 느껴졌다. 날 것 그대로의 야성적인 감정이 분출되는 관중들 속에서 선수들은 구기 스포츠 규칙 하에서 육체적 투쟁을 벌인다. 그 모습은 마치 집단적 감정이 집중된 하나의 전투 무대같이 나에게 다가왔다. 이런 점에서 야구장이라는 장소에 큰 흥미를 느꼈다. 이에 따라 나의 작품 속에서 야구장 공간을 현대판 콜로세움으로 설정하였다. 군중의 희로애락이 가식 없이 투영되고, 오로지 경기만으로 열광, 환희, 긴장, 절망이 난무하는 이 공간은 투쟁의 상징인 것이다.



[도판 31] 본인작품, 탄생과 축복, 캔버스에 유채, 오일파스텔, 112.1x145.5cm, 2024.

앞서 [본론 I]에서 작품 활동을 통해 나의 무의식을 이해하고, 내면의 나약함을 있는 그대로 인정하겠다고 기술하였다. [도판 31]의 평화로운 자연 풍경은 나에게 있어 수용과 위로의 장이다. 작품에 등장하는 산의 형태, 들판의 색상, 나무의 종류 등은 어느 장소에서의 나의 경험에서 비롯된 것이다.

나는 <가을의 전설(1995)> 영화를 좋아한다. 이 영화에서 주인공 트리스탄의 내면적 갈등과 야성적인 성격이 잘 드러나는 점, 그리고 주인공이 이기적인 선택에 따라 살아가는 모습이 나에게 큰 인상을 주었다. 또 다른

이유는, 그 야성의 발현이 미국 몬타나 주의 산골이라는 자연적 장소에서 이루어진다는 점이다. 이 영화의 배경이자, 동경의 대상이었던 몬타나 주의 글레이셔 국립공원을 나는 2024년 여름에 방문했었다. 그 곳에서 가파르게 솟은 산들과 짙은 녹음으로 가득한 초원을 보았고, 나는 몬타나의 초원 속에서 ‘과연 천국이 있다면 이런 곳이 아닐까?’라는 안락함과 황홀함을 동시에 느꼈다.

이 여행 이후, 내가 느꼈던 안전한 공간, 무방비한 상태로 사유할 수 있었던 장소를 작품 속에 구현하고자 했다. 몬타나에서의 경험은 나만의 천국을 그려내는 원동력이 되었다. 나의 ‘천국’은 모든 말과 행동에 명분이 필요 없고, 내가 어떤 모습이든 그 자체로 인정받는 공간이다. 그러므로 수용과 위로의 장을 자연 풍경으로 그려내었다. [도판 31]은 나의 낙원에서 탄생한 ‘나’를 다른 ‘나’들로부터 축복받는 장면을 묘사한 작품으로, 무의식과 그림자를 있는 그대로 수용하고 인정하는 의미를 담고 있다. 때문에 도판 속 배경을 수용과 위로의 장인 자연 풍경으로 설정하였다.

마지막으로 ‘무의식의 공간’을 다루고자 한다. 무의식의 공간을 내면의 정서를 색면만으로 구성하였는데, 화면 속 색채의 인상과 내가 색면에 부여한 상징적 의미가 감상자가 작품을 이해할 때 중요한 단서가 되도록 하였다. 따라서 나는 색채와 색면을 단순한 시각적 요소를 넘어서, 내면 무의식이 구현된 공간의 정서를 드러내는데 핵심표현 수단으로 활용하였다. [도판 32]에서는 붉은 색 공간 속의 등장인물과 그 그림자로 공간을 구성하였다. 붉은 색은 야성과 생명력을 상징한다. 나는 생명과 가장 연관이 있는 색은 빨강이라고 생각한다. 생명은 피와 연관이 있고, 붉은 혈색은 생



[도판 32] 본인작품, 새끼 괴물과 야성, 53x45.5cm, 캔버스에 유채, 2025.

기의 상징이다. 그림 속 신체를 대부분 빨강 계열의 색으로 표현하였는데 이 또한 생명력과 야성으로서의 빨강을 의미한다. 작품 속 신체와 배경 전반에 붉은색을 사용함으로써 화면 전반에 생명력을 불어넣고자 했다. 공간의 색면을 붉은색과 검붉은색의 그림자로만 나누고, 알 수 없는 광원을 만들어 인물에 콘트라스트가 지게 하였다.

3) 보색 대비 - 무의식의 발현과 충돌

나의 그림은 내면의 자기 불일치로 인한 정서적 충돌과 야성, 충동을 시각적으로 표현한 것이다. 내면의 갈등 구조를 직관적으로 풀어내기 위한 장치로, 작품 전반에 보색 대비를 적극적으로 활용하였다. 보색은 색상환에서 서로 정반대 관계에 있는 색으로, 두 색을 병치할 때 서로의 선명도를 강화해 주는 효과가 있다.³⁷⁾ 또한 나는 부조화 색의 병치 역시 빈번하게 사용하였는데, 부조화색은 색상 간의 친밀성이 없어서 혼란스럽고 불균형적인 느낌을 준다. 그러나 부조화는 오히려 시선을 끌어당기는 긴장감을 만드는 효과가 있다.³⁸⁾ 나의 그림 속에 가장 많이 나타나는 빨간색과 초록색의 병치는 보색 대비이면서 부조화 색의 병치에 해당한다.

예를 들어, [도판 16]<사랑의 바다와 분극의 마음>, [도판 30]<형제들의 결투> 작품에서 배경의 색면을 우선 버밀리온, 차이니즈 레드 계열의 붉은색과 셉 그린 혹은 에메랄드 그린 계열의 녹색으로 화면을 구성하여 강한 보색 대비를 구현하였다. 이 대비 위에 놓인 인물들을 그 배경색을 기반으로 명암을 조절하여 표현함으로써 전체 화면을 큰 틀에서 보색 대비에 따라 조화롭게 구성하였다. 이러한 색상 구조를 통하여, 내면의 이기적 자아와 이타적 자아 사이의 충돌, 혼란스러운 무의식을 보여주고자 하였다.

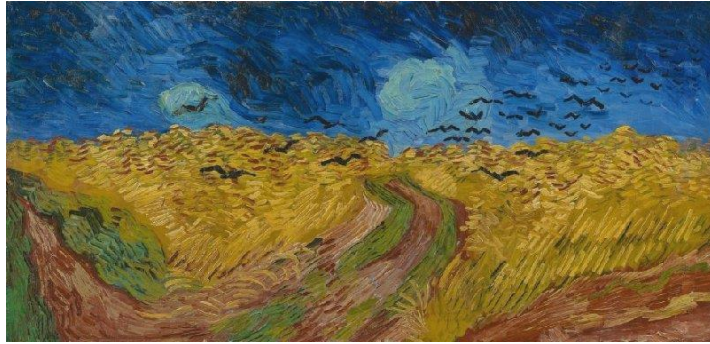
나의 작업에서 붉은색은 생명의 상징이다. 일반적으로 자아에 해당하는 인물을 붉은색으로 표현했는데, 이는 끊임없이 고뇌하고 투쟁하는 존재로서의 '자아'가 '살아있음'을 강조하려는 의도였다. 또한, 나에게 녹색은 자연에서 가장 쉽게 발견되는 색으로, 자연히 인간이 내면에 간직하고 있는 원초적인 본능, 즉 야성을 상징한다. 이러한 이유에서 이드 혹은 '그림자'에 해당하는 부분과 괴물을 녹색으로 그려내었고, 내면의 야성과 충동, 본능,

37) D.A. 라우어·스티븐 펜탁 저, 이대일 역, 『조형의 원리』, 2002, p.228.

38) 앞의 책, p.254.

욕망을 표현하고자 했다.

색상의 보색 대비로 내면의 갈등을 그려냈다는 점에서, 나의 작품은 반 고흐의 작품 <까마귀 나는 밀밭>과 유사한 점이 있다고 생각한다.



[도판 33] 빈센트 반 고흐, 까마귀가 나는 밀밭, 오베르쉬르우아즈, 1890년, 캔버스에 유화, 50.5 x 103cm, 암스테르담, 국립 반 고흐 미술관 (이미지 출처: 반 고흐 박물관 웹사이트)

[도판 33] <까마귀 나는 밀밭>은 말년의 슬픔과 고독 등 고흐의 심리 상태를 반영한 작품이다. 그림 속 황색 밀밭과 청색 하늘은 색면 대비를 이루며, 세 갈래로 난 길에는 적갈색과 올리브 그린 같은 보색이 사용되었다. 색의 사용이 이러한 보색 관계로 제한되었기에, 화면은 가로로 넓게 펼쳐진 장황한 인상을 준다. 지평선을 기준으로 하늘과 들판이 크게 나뉘며, 각각의 색면은 고흐 특유의 물결치듯 짧고 울동감 있는 붓 터치로 채워져 있다. 색의 대비뿐만 아니라, 그림 속 공간감을 상실한 채 끝없이 펼쳐진 밀밭을 통해 고흐는 말년에 느낀 절망의 정서를 시각적으로 환기하였다.³⁹⁾

이처럼 반 고흐 또한 색의 대비와 구성적 충돌을 통해 혼란한 내면의 심리를 시각화하였는데, 나는 이러한 부분에서 서로 유사성이 있다고 보았다.

39) 인터 발고 저, 유치정 역, 『빈센트 반 고흐: 이상과 현실』, 서울: 마로니에북스/TASCHEN, 2005, p.72-88.

3. 작품분석

1) 자아로서의 인물과 야성으로서의 괴물

작품 분석의 첫 단계에서는 자아로서의 인물과 야성으로서의 괴물이 어떻게 표현됐는지 소개하고자 한다. 나는 화면에 항상 인물을 등장시켰고, 등장인물의 신체는 나의 신체에 기반하여 그렸다. 그림 속 인물이 특정 동작을 취하게 되는 정서적 계기 또한 내면에서 비롯된 것이다. 괴물 또한 마찬가지이다. 괴물은 무의식 속 야성과 충동에서 비롯된 존재로, 내 마음의 실체이자, 야성의 도상이다. 프로이트의 정신분석 이론을 바탕으로 이 둘을 분석해 보면, 인물은 자아(Ego), 괴물은 원초적 충동을 상징하는 이드(Id)에 해당한다고 볼 수 있다. 나는 이 둘의 관계를 분명히 구분하기 위해 색채 사용과 필법에서 차이를 두고 있다. 이와 같은 특징을 바탕으로, 나의 작품을 보다 심화된 시각으로 분석하였다.



[작품 1] 형제들의 결투, 피그먼트 프린트에 유채, 80.3x100cm, 2023.

첫 번째로 분석할 작품은 [작품 1] <형제들의 결투>이다. 이 작품에서 나의 자아(Ego)를 벗어날 세 명의 인물이 야구장에서 격렬하게 싸우는 장면으로 풀어냈다. 나는 분리된 자아를 세 인물로 나누어 표현하였는데, 이들은 나의 내면에서 생겨났다는 점에서 동기간 同氣間 관계로 설정하였다. 서로 다른 인격들이 하나의 내면 안에서 충돌한다는 서사를 부여했기 때문에 ‘형제들의 결투’라는 제목으로, 상징적으로 나타내었다.

나의 내면에는 이기적인 성향과 이타적인 성향, 충동과 절제, 공격성과 온화함이 공존한다. 이러한 내면에서 일어나는 상극 속성 간의 갈등을 나는 인물 간의 투쟁 장면으로 표출하였다.

앞서 언급하였듯, 야구장을 감정이 직접적으로 분출되는 현대판 콜로세움으로 보았고, 그렇기에 내면의 갈등과 충돌이 일어나는 공간으로 야구장을 이 그림에서 선택하였다. 이 설정에 따라 작품의 좌측 하단에는 야유하는 관중들이, 중앙에는 싸우는 세 인물이 등장하는 것이다.

또한, 적색과 청색의 색면 대비를 통하여 충돌과 투쟁의 인상을 극대화하고자 하였다. 특히 적색과 청색의 색면 대비를 통해 감정적 충돌과 긴장

감을 강조하였다.

[작품 2]<지옥문>은 물구나무를 선 두
과 함께 양, 도끼, 작은 인물들로 구성된
업이다. 화면 구도를 대칭적으로 설정하
인물을 중심에 배치하였고, 각각의 인물
적 자아-초자아와 이기적 자아-이드라는
역할을 부여하였다. 화면 좌측의 혼종 괴
의 머리를 단 사람의 몸으로 묘사하였으



주인공
회화 작
여 두
에 이타
상징적
물은 양
며, 이는

[작품 2] 지옥문, 캔버스에 유채, 오일파스텔, 130.3x97cm, 2023.

[도판 34] 세비야 스페인 광장(Plaza de Espana)의 벽화 일부. (이미지 출처: 직접 촬영)



나의 이타적인 자아를 상징한다. 반면에 우측 괴물은 머리에 염소의 뿔을
표현함으로써 나의 이기적 자아를 나타내도록 하였다. 이 뿔 달린 형상을
스페인 세비야의 ‘스페인 광장’(Plaza de España) 벽화에 등장하는 사탄의
모습에서 차용하였고, [도판 34] 속 형상처럼 뿔이 달리고 털이 수북한 모
습으로 그려냈다. 위 도판과 작품 속 양과 염소의 이미지는 [본론I-2]에
서 기술하였듯 성경 속 선과 악의 상징 체계를 따른 것이다. 이러한 상징
체계를 따라, 나는 그림 속에서 양 혼종을 나의 이타적 성향으로, 염소 혼

종을 이기적 성향으로 풀어냈다.

또한 이러한 심리적 대립과 혼란을 시각화하기 위해, 두 혼종은 물구나 무서기 동작으로 거꾸로 서있게 하였다. 그리고 배경 공간에는 작은 인물들을 배치하였는데, 히에로니무스 보스의 <쾌락의 정원>에 등장하는 인물들을 일부 차용하여 표현하였다. 나의 복잡한 내면과 분열을 보조적으로 보여주기 위

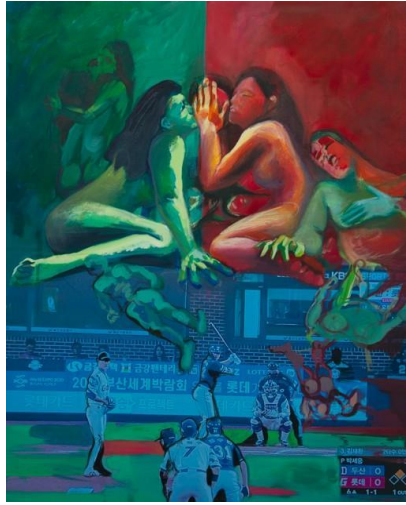


한 의도였다.



[도판 35] 히에로니무스 보스, 쾌락의 정원 일부 (부분 확대),

[도판 36] 본인작품, 지옥문 일부 (부분 확대)



[작품 3] 사랑의 바다와 분극의 마음, 피그먼트 프린트에 유채, 100x80.3cm, 2023.

나는 [작품 3]<사랑의 바다와 분극의 마음>에서도 [작품 1]처럼 야구장을 배경으로 설정하였다. 두 작품 모두 캔버스 천 위에 사진을 인쇄하여 유화로 그림을 그렸다. 이 작품에서 나는 강인한 모습이 아니라 나약한 내면을 여성의 신체로 드러냈다. 이는 본론 II-2에서 다뤘던 바와 같이 자연 환경 속에서 느꼈던 안정감을 통해 나의 약한 모습을 표현하고자 했던 것과 연관이 있다. 수용과 위로의 장으로의 내용 확장을 위한 실마리가 된 작품이라 할 수 있다.

이 작품의 내용 이해에 있어 제목은 중요한 실마리가 된다. 작품을 제작할 당시 나는 깊은 외로움 속에 있었다. 이별로 인한 공허함과 외로움은 감당하기 힘들었으며, 나의 외로운 심리를 아무에게나 보여주고 알량한 위로나 사랑일지라도 나누고 싶다는 충동을 느꼈다. 그러나 동시에 그러한 모습에서 자괴감과 허무함 또한 느꼈다. 외적으로는 굳건해 보이고 싶었으나, 내면에서는 추잡해 보일지라도 있는 그대로를 보여주고자 하는 욕망 사이에서 갈등하였다. 이러한 상반된 감정 상태를 ‘분극分極의 마음’이라

명명하였다. 분극이라는 개념을 시각적으로 구현하기 위해 중앙 상단의 색면을 청색과 적색으로 양분하였다. 인물 또한 이러한 보색 대비에 기반하여 표현하였다.

이러한 분극의 감정 간의 갈등은 거친 사랑의 바다를 건너는 여정과도 같다고 느꼈다. 그리고 그 바다를 건너는 데 필요한 것은 타인이 아니라 외로움을 스스로 보듬을 수 있는 자기 자신임을 깨달았다. 이러한 시각은 작품 속 인물 표현에 영향을 주었다. 나는 나의 신체를 기반으로 여성 인물을 그렸으며, 이들이 서로 얼굴을 맞대고 밀착한 모습은 내면의 자아들이 서로를 위로하고 지탱하는 분위기를 만들기 위함이다.

배경 또한 이러한 심리를 시각화하는 데 중요한 역할을 한다. 나는 타인에게 나의 마음을 들키기를 바라면서도 동시에 숨기고 싶은 양가적인 욕망을 담아 프로야구 중계의 한 장면을 직접 촬영하여 배경 이미지로 사용하였다. 하단 중앙에는 투수와 타자를 주시하는 선수들과 심판이 겹쳐서 있고, 투수는 2루 주자를 견제하기 위해 그들을 응시한다. 나는 이 장면의 시선 구조에 주목하였다. 하단 중앙에 있는 인물들이 나의 내면을 바라보는 존재라면, 투수는 그들을 넘어 감상자를 바라보는 시선으로 설정하였다. 선수들의 시선 구조를 통해 나는 관객이 나의 마음을 들여다보게 되는 구조를 의도하였다.



[작품 4] 사라지고 싶을 때, 캔버스에 유채, 오일파스텔, 91x116.8cm, 2024.

[작품 4] <사라지고 싶을 때>는 지치고 무력해진 주인공이 심연의 그림자에게 붙잡혀 끌려가는 장면을 묘사한 작품이다. 이 작품에서 나는 좌절과 무기력함을 강조하였다. 이러한 정서를 주인공은 얼굴을 손으로 감싼 채 누워있고, 정체를 알 수 없는 그림자에게 단단히 붙잡혀 있는 모습으로 작품에 등장시켰다. 이 어둠의 존재는 용의 ‘그림자’로 내면의 어두운 본성이며, 스스로를 검열하고 미워하도록 그림 속 주인공을 부추긴다. 나의 내면의 부정적인 이 장면을 통해 나는 내면에서 겪는 나약함과 무기력함을 솔직하게 고백하고자 했다. 용기 있는 내면의 투쟁만이 아니라, 좌절하고 나약한 모습 또한 내 안에 존재함을 이 작품을 통해 보여주고 싶었다.

나약한 자아의 표출은 수용과 위로의 장인 몬타나의 자연을 배경으로 했기에 가능했다. 강인하고 야성적인 면모뿐만 아니라, 한없이 무너지고 좌절하는 자아 또한 나의 일부이고, 이러한 이중성을 수용하는 공간으로써 나의 작품에서 의미가 있다.



[작품 5] 탄생과 축복, 캔버스에 유채, 112.1x145.5cm, 2024.

나는 [작품 5]<탄생과 축복>에서 제목 그대로 누군가의 탄생을 축복하는 마음을 담아서 그림을 그렸다. 작업을 통해 내가 지닌 모든 면을 스스로 인정하고 축복하고자 하였다. 이 작품은 [작품 4]와 마찬가지로, 내 천국의 심상이 반영된 자연을 배경으로 삼고 있다. 나는 실제로 황홀경을 경험했던 평화로운 장소에서 영감을 받아, 마치 나 자신을 위한 특별한 의식과 귀한 대우가 펼쳐지는 축복의 장면을 상상하며 이 작품을 구상하였다.

그림 중앙에 있는 가장 큰 인물은 새롭게 형성된 나의 또 다른 자아(Ego)를 상징한다. 오늘의 나는 과거의 나와 분명히 다르며, 이러한 성찰적 작업을 거치면서 자기혐오보다는 수용과 인정으로 내면이 변화하고 있음을 실감하고 있다. 나는 이 새롭게 태어난 자아를 기념하며, 나의 성장을 대견하게 여기는 마음을 작품에 담았다.

축복 의식은 그림 속 인물들의 행위로 표현된다. 나는 좌측 인물을 통해 붉은 옷감을 새로운 자아에게 선물하는 장면을 구상했고, 우측의 인물은 무릎을 꿇고 경의를 표하고 있다. 이들 사이에는 붉은 천을 두른 염소 한

마리가 배치되어 있는데, 이는 나의 리비도(Libido)와 야성을 상징하는 존재이다. 염소가 주체의 탄생을 축복하고 있다는 설정은, 야성과 충동을 포함한 나의 자아 전반이 새로운 나를 수용하고 있다는 의미를 가진다.

여기서 붉은 천에 사용된 색채-카드뮴 레드와 크림슨 레이크 계열-는 넘치는 생명력을 상징하는 시각적 장치이다. 또한 배경 속 나무 틈에서 이 광경을 지켜보는 작은 인물들이 존재하는데, 이들은 새로운 자아를 인정하고 축복하는 동시에, 그를 끊임없이 지켜보고 검열하려는 또 다른 내면의 자아이다.

색채 구성에 있어서는 나는 상징성과 시각적 대비를 활용하였다. 자연에는 퍼머넌트 그린과 후커스 그린 계열을 사용하였고, 붉은 천에는 앞서 언급한 붉은 계열 색상을 사용하여 보색 대비를 형성하였다. 이 대비는 화면 중심의 백색 인물을 둘러싸면서, 탄생과 축복의 주체인 존재가 시각적으로 더욱 두드러지도록 의도한 것이다.



[작품 6] 투우사의 심장(Brave Heart), 캔버스에 유채, 91x190cm, 2024.

[작품 6]<투우사의 심장(Brave Heart)>은 30M 사이즈(91x60.6cm)와 50F(116.7x91cm)의 캔버스를 이어서 완성한 회화이다. 전체적인 배경 색을 흰색, 검정, 빨강으로 구성하였고, 중앙으로 갈수록 검정 면적이 넓어지도록 처리하였다. 마름모꼴 형태로 색면을 나누어서 기하학적인 구성과 색면 대비를 통해 화면에 긴장감을 부여하고자 하였다. 캔버스 좌측과 우측 모서리에서 출발한 예각의 마름모꼴 꼭짓점은 중앙으로 갈수록 넓어지며, 시선을 자연스럽게 가장자리에서 중심으로 이끄는 구도를 형성한다.

좌측에 위치한 인물은 나의 자아(Ego)를 상징하며, 작품의 제목처럼 투우사의 정신을 지닌 용맹한 나 자신이다. 이 인물은 붉은 육체를 지녔으며, 투우사가 소를 유인할 때 사용하는 천을 들고 있다. 그 천은 화면 좌측에 있는 괴물을 향하고 있다.

그림 속 혼종 괴물은 나의 이드(Id)와 초아자(Superego)를 결합한 존재이다. 내면의 이기적인 욕망과 이타적인 도덕성이 끊임없이 충돌하고 있기

때문에, 이 두 요소를 하나의 육체에 두 개의 머리로 표현하였다. 이 괴물의 주도권은 이드에게 있다. 뿔이 달린 머리 쪽의 팔은 투우사인 인물을 향해 공격적으로 뻗어 있으며, 이는 본능적인 욕망이 나를 지배하려는 힘을 상징한다. 반면 초자아를 상징하는 머리의 팔은 정상적인 사람의 손이며, 차렷 자세를 취하고 있다. 이 손은 이드에 비해 수동적으로 묘사되어 초자아에 대한 나의 무관심을 드러낸다. 이러한 괴물의 모습을 통하여 이드와 야성에 대한 나의 동경을 욕망을 시각적으로 드러내고자 했다.



[작품 7] 각성을 꿈 꿈, 장지에 유채, 아크릴과슈, 파스텔, 아크릴 스프레이, 280x460cm, 2024.

<각성을 꿈 꿈>은 50호 캔버스 크기의 장지 12장을 엮어서 만든 대형 평면 작업이다. 이 작품에서 주인공 ‘나’는 관객을 등지고 있는 인물로 등장한다. 화면 우측 하단에 위치한 주인공은 관객을 등진채, 괴물에게서 뻗어나오는 초록색 기운을 향해 손을 뻗고 있다. 좌측 상단의 괴물은 사냥 전 먹잇감을 응시하는 짐승의 포즈를 취하고 있으며, 네 발로 기어가는 생

물처럼 묘사된다. 이 구도를 통해 괴물은 주인공을 위협적으로 바라보는 긴장감을 작품에 조성한다. 관객을 등지고 있는 주인공의 포즈는 관객의 몰입을 유도하는 장치이다. 이는 주인공의 신체 크기가 실제 신장 160cm 성인 여성의 체구와 유사하여, 작품 앞에 선 관객이 마치 실제 인물이 등을 돌리고 있는 모습을 목격하는 듯한 느낌을 주기 때문이다. 관객은 주인공의 행동에 감정적으로 동요되고, 이 흐름에 따라 자연스럽게 화면 좌측 상단의 괴물로 시선이 옮겨지게 된다. 나는 이러한 구도와 그로 인한 시선 이동으로 인하여 관객이 서사에 긴장감을 느끼도록 의도하였다. 또한 사람과 괴물은 표현 기법에 있어서 철저히 대조적이다. 특히, 나는 보색 대비를 통해 두 존재가 전혀 다른 종이자 전혀 다른 성향을 지녔음을 시각적으로 강조하였다. 이 대비를 통해 서로 충돌하는 이드와 자아 간의 본질적 차이를 부각시켰고, 작품 속 갈등의 구조를 더욱 분명하게 드러냈다. ‘자아’에 해당하는 인물은 붉은색의 면 위주의 표현으로 그려내어, 생명력이 넘치는 인상을 그림 속에 주도록 하였다. 반면에, 괴물은 현실에 존재하지 않는 기이한 존재로 설정하였다. 나는 성경 속 사탄의 묘사를 참고하되, 나의 신체 특성과 상상력을 더하였다. 네 발로 기는 나의 모습을 직접 촬영 후 그려, 괴물에 나의 신체 비율과 자세 등을 반영하였다. 그중에서도 특히 목에서 골반까지 척추를 묘사했다는 점에서 이 괴물은 특별하다고 생각한다. 보통 엑소시즘 영화에 등장하는, 구마 의식 후 재로 사라지는 비물질적 존재로서의 사탄이 아니라, 실재하는 육신을 가진 존재로서의 괴물을 상징하고 그렸다는 증거이다. 나는 나의 야성을 단순한 기운이나 추상적 에너지로 표현하기보다는 물리적 실체를 지닌 존재로 구체화함으로써 더욱 극적인 효과를 의도하였다.

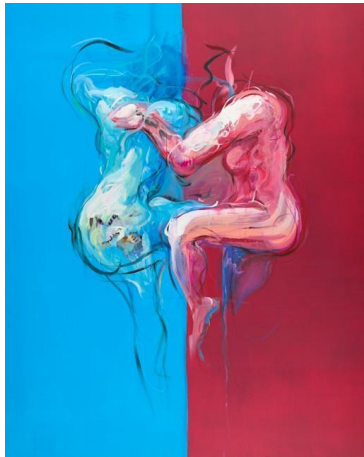


[작품 8] 존재의 발견, 캔버스에 유채, 100x80.3cm, 2024.

[작품 7]과 같이 위 [작품 8] <존재의 발견> 또한 동일한 목적의 구도와 동일한 표현 기법 방식으로 그렸다. 나는 초록색 선묘로 표현된 괴물과 면 위주의 탄탄한 붉은 근육질 인물이 서로 마주한 구도로 장면을 만들어서, 앞선 작품과 마찬가지로 강한 색채 대비와 형태의 차이를 통해 두 존재의 본질적 차이를 강조시켰다. 이로 인하여 그림 속에는 긴장감이 있는 대치 구도가 생겼다. 이 작품은 나의 무의식 깊은 곳을 탐험하는 용맹한 주인공의 이야기이다. 주인공은 마치 미지의 세계를 탐험하는 원시인류처럼, 횃불을 들고 어두운 동굴 속으로 들어가고 있다. 이 동굴은 단순한 배경이 아니라, 나의 마음 속 깊은 곳의 심연, 즉 무의식을 상징한다. 그곳에서 주인공은 빨이 달린 초록색 괴물과 마주하게 된다. 이 장면은 나의 억압된 부정적인 의식이 축적되어 형성된 무의식 속 '그림자'와의 대면을 의미한다. 일반적으로 억압된 의식의 일부인 그림자는 많은 이들에게 수용하기 어려

운 대상이라고 한다. 그러나 그림 속 인물은 오히려 그 인물을 스스로 찾아나섰고, 마침내 그것과 마주했다. 이러한 대면을 나의 작품 안에서 구현함으로써, 나의 작품 활동을 통해 무의식과 ‘그림자’를 정면으로 응시하고 내면을 보다 깊이 탐색하려는 의지를 드러내고자 했다. 동시에 나의 동물적 충동과 나약함을 부정하지 않고 인정하여 성장하려는 태도를 반영하였다.

2) 충동, 촉각적 표현



[작품 9] 몸의 대화 I, 판넬에 유화, 마가린, 모델링페이스트, 사진 폴라쥬, 162.2x130.3cm, 2024

[작품 10] 몸의 대화 II, 캔버스에 유화, 마가린, 사진 폴라쥬, 162.2x130.3cm, 2024

[작품 11] 몸의 대화 III, 캔버스에 유화, 마가린, 사진 폴라쥬, 162.2x130.3cm, 2024

[작품 12] 몸의 대화 IV, 캔버스에 유화, 마가린, 사진 폴라쥬, 162.2x130.3cm, 2024

나의 작품은 내면에서 꿈틀거리는 에너지가 캔버스 표면으로 분출되는 강렬한 인상을 준다. 이러한 인상은 대담한 보색 대비, 인체의 역동적인 포즈 등 다양한 조형 요소를 통해 만들어진다. 그중에서도 특히 드로잉 선, 붓질의 속도감, 그리고 물감의 두께가 만들어내는 촉각적 표현이 내면의 충동성과 감정의 흐름을 가장 직접적으로 드러낸다고 생각한다. 화면 위의

물리적 흔적들이 남긴 생생한 질감은 본능적이고 즉흥적인 내면의 에너지를 시각화하는 중요한 역할을 한다. 이러한 화면의 물리적 흔적 및 촉각적 표현이 잘 나타난 작품을 깊게 설명하였다.

위 작품은 <몸의 대화>시리즈의 일부로, 그림 속 각 인물들은 그 인물의 배경과 동일한 색을 사용하여 배경과 융합되게 표현하였고, 두면의 보색 대비 혹은 명도 대비를 극대화시켰다. 이 작품은 나의 그 어떤 작품보다 붓질의 속도감과 물감의 두께감이 강하게 드러난다. 그 이유는, 두 인물이 처한 딜레마 상황과 그로 인한 충돌을 보다 극적으로, 감각적으로 표현하고자 했기 때문이다. 나는 부드럽고 정제된 선과 면의 표현으로는 이러한 긴장감이 있는 상황의 역동성을 충분히 끌어올릴 수 없다고 판단하였다. 반면, 다듬지 않은 거칠고 날 것 그대로의 선은 형상을 명확히 규정하지 않아서, 오히려 그 형상이 화면 속에서 스스로 움직임을 만드는 생생한 운동감을 관객에게 준다고 느꼈다. 이러한 감각은 나로 하여금, 이 몸의대화 시리즈에서 붓질의 속도감, 물감의 물리적 두께, 그리고 촉각적 흔적을 더욱 적극적으로 강조하도록 이끌었다. 특히, 물리적 질감과 회화적 촉각성을 극대화하기 위해, 유화 미디엄으로 마가린을 실험적으로 사용하였다.

붓질의 부드러움과 속도감을 강조하기 위해 기름과 물감의 양을 늘려 사용해 보았지만, 내가 원하는 붓이 뽕뽕 나가는 표현을 하는 데에 한계가 있었다. 당시에 나는 그 날의 더위 때문에 주머니 속에서 녹은 립스틱 같은 크리미한 질감을 원했다. 그렇기에 여러 재료들 중에서 마가린을 선택하게 되었다. 마가린을 미디엄으로 사용할 때, 시카티프 3: 마가린 7의 비율로 혼합하여 나만의 마가린 미디엄을 만



[도판 37] 마가린 미디엄 이미지

들었다. 초기에는 시카티프 1: 마가린 9의 비율로 실험했으나, 일주일도 지나도 건조가 전혀 이루어지지 않아 비율을 조정해야만 했다. 이후 시카티프의 비율을 늘리고, 리퀀을 추가로 사용하기로 결정했다. 리퀀은 마가린 미디엄에 섞지 않고, 유화 물감에 기름을 사용하는 방식처럼 각각의 물감에 소량씩 찍어 사용하였다. 그 결과, 물감의 두께감을 유지하면서도 붓질에 필요한 유연한 스냅을 발휘할 수 있었으며, 두꺼운 물감 덩어리는 캔버스 천 위에 잘 고정되어 단단하게 건조될 수 있었다. 2024년 5월 경에 완성한 이 작품은 현재, 2025년 6월까지 변색, 약취, 크랙 없이 형태를 잘 유지 중이다.

3) 전시 현장 및 설치 방식 분석

나는 나의 작품 주제인 내면의 야성과 무의식 속 에너지를 회화적으로 표현할 뿐 아니라, 설치 방식에서도 이러한 에너지를 어떻게 시각화할 수 있을지 고민해왔다. 이를 과거 전시 설치 전경을 통해 구체적으로 논해보고자 한다.

2022년 학부 졸업 전시의 오픈스튜디오에서는 작업을 위한 드로잉들을 한 벽면 가득 붙여 설치한 바 있다. 해부학 이해와 역동적인 동세 포착을 위한 다양한 드로잉들을 의도적인 구성 없이 벽에 나열했는데, 그 자체로 하나의 거대한 작품처럼 보이는 효과가 있었다. 또한 드로잉은 액자 없이 압핀과 타카로 투박하게 벽에 부착시켰다. 이는 일반적으로 작품을 사람의 시선 높이에 맞춰 일정한 여백을 두고 정돈되게 하는 설치방식에 비해, 보다 거칠고 야성적인 인상을 준다고 느꼈다. 드로잉에서 직접적으로 뿜어져 나오는 에너지가 이러한 설치 형식으로 풀어낼 수 있음을 경험할 수 있었다.



[도판 38] 2022년 학부 졸업전시 오픈스튜디오 전경

이후 2024년 6월 석사과정 과제전에서는 전시장 모퉁이 벽에 <몸의 대화> 시리즈를 설치하였다. [도판 39]와 같이 모서리를 중심으로 대칭을 이루는 방식으로 전시하였고, 주요 회화 작업을 중심으로 주변에 드로잉을 함께 배치하였다. 이 드로잉들은 본 작업의 형식적, 내용적 이해를 돕는 단서로 작용했고, 회화 작업과 드로잉 작업 간의 긴밀한 연계를 설치로 보여주었다.



[도판 39], 2024년 6월 석사과정 과제전 전경

2024년 11월 석사학위청구전 <야성적 충동 Animal

Spirit>에서는 이를 확장하여, 대형 회화 작품 <각성을 꿈 꿈>을 중심으로 석사과정 중 제작한 드로잉들이 공간을 감싸도록 설치하였다. 드로잉 크기는 대부분 8절(27.2x394cm), 최대 전지(109.1x78.8cm) 정도로 개별적으로는 소형 작업이지만, 다수의 이미지가 모여 공간 전체에 원초적이고 야성적인 인상을 형성하였다. 소형 작업은 일반적인 설치 방식과 달리, 전시장 벽면에서 보통 사람의 눈높이에 맞추지 않고, 작품의 윗면이 천장에 닿도록 높은 위치에 설치하였다. 이러한 설치는 감상자로 하여금 드로잉 작품을 올려다보게 만들어 공간 속에서 작품의 존재감을 더욱 강조하는 효과를 주었다.

이와 같은 설치 방식을 통하여 단순한 평면 회화에서 벗어나서 감상자가 무의식 속 에너지를 직접적으로 체험할 수 있도록 설정하였다.



[도판 41] 야성적 충동(Animal Spirit) 드로잉 설치 전경 -1

[도판 42] 야성적 충동(Animal Spirit) 드로잉 설치 전경 -2



[도판 43] 야성적 충동(Animal Spirit) 드로잉 설치 전경 -3

[도판 44] 야성적 충동(Animal Spirit) 드로잉 설치 전경 -4

III. 결 론

이 연구는 인간의 야성과 본능, 이기심과 공격성의 회복 가능성을 목표로 진행되었다. 나는 인간의 원초적 에너지로서의 이드(Id)와 리비도(Libido)를 야성의 상징으로 바라보고, 억압된 본성을 회복하고자 하는 태도를 중심으로 논문을 작성하였다. 내가 주장하는 야성과 본성의 회복은 사회 규범에 대한 반항이나 교육을 부정하는 것이 아니라, 그동안 내면화된 자기검열, 자기혐오, 억제를 멈추고, 스스로에게 심리적 자유를 허용하려는 시도이다.

나는 ‘건전한 어른’으로 자라기 위해 정직, 성실, 이타심, 배려, 희생 등의 가치를 내면화하며 살았고, 동시에 내면에서는 이에 반하는 가치를 억제해왔다. 이 연구는 이러한 억제의 역사를 문제로 삼고, 내면의 동물적 본성, 즉, 내면의 괴물-이드를 있는 그대로 바라보고 수용하려는 의지를 담고 있다. 나는 이러한 내용을 내용적 측면과 상징 분석 부분에서 프로이트와 융의 이론과 연결하여 전개하였다.

조형적 측면에서는 내가 작품을 통해 전달하고자 했던 내면의 메시지를 어떻게 구현하였는지를 분석하였다. 등장인물의 신체 표현과 괴물 형상에 적용한 데포르마시옹과 혼종성, 이질성의 요소를 통해 그로테스크 미학의 관점에서 접근하였다. 또한 나의 회화에 나타난 공간 구성을 세 가지 유형으로 분류하고, 각각이 담고 있는 상징적 의미를 서술하였다. 이어서 신체와 배경 속 적색과 청색의 보색 대비를 중심으로 색채 구현 방식과 그 상징성에 대해서도 논의하였다.

마지막으로 개별 작품 분석을 통해 이러한 이론적 접근을 구체적으로 적용하고 서술하였다. 이러한 일련의 분석 과정을 통해 나는 나의 작품 형식과 표현 방식에 대해 성찰하였고, 동시에 아쉬움도 함께 느낄 수 있었다.

본 작업과 연구를 ‘신체를 통해 본 내면의 야성과 충동의 그로테스크 표현 연구’로 명명하였는데, 이를 통해 그로테스크 미학의 구현이 신체 이미지에 중점적으로 구현되었음을 인식하게 되었다. 이러한 경향은 선행연구들과 비교해 보았을 때, 변형된 신체를 넘어서 그로테스크한 표현이 더욱 확장될 필요성을 시사한다. 그러므로 관람자에게 경탄과 낯섦, 기괴함을 보다 효과적으로 유도하기 위해서는 더욱 치밀한 괴물 묘사, 적극적인 형상의 해체, 공간감과 비례 법칙으로부터의 과감한 탈피 등이 필요하다는 판단을 내렸다. 특히 괴물 표현에 있어서는, 과거 <몸의 대화> 시리즈에서 사용했던 크리미한 질감과 마티에르의 효과를 괴물 묘사에 적용한다면 그로테스크한 인상을 더욱 강하게 줄 수 있을 것이라 기대한다. 이는 향후 작업에서 실험적으로 시도할 계획이다.

두 번째로 성찰한 지점은 현재 나의 작업 매체가 회화에 국한되어 있다는 점이다. 그동안 나는 야성과 충동의 에너지를 공간 전체로 확장하기 위하여 작품 크기를 대형화하거나, 전시장 벽면에 드로잉을 투박하게 설치하는 시도를 해왔다. 그러나 회화라는 매체는 결국 특정 장면을 포착하는 데 그친다고 느꼈고, 야성과 충동을 더욱 생생하게 드러내기 위해서는 동작 그 자체를 담은 퍼포먼스 영상을 통해 극복할 수 있겠다는 가능성을 발견하게 되었다. 실제로 작업 과정 중 내가 직접 동작을 취하고 이를 촬영하면서, 그 순간의 감정과 충동에 더욱 깊이 몰입하고, 이를 극적으로 시각화할 수 있었다. 따라서 추후에는 퍼포먼스 영상을 통해, 내가 내면으로부터 꺼내고자 하는 무의식과 야성을 더욱 직접적으로 전달하는 작업을 시도하고자 한다.

이러한 작업적 성찰과 가능성에 대한 인식을 바탕으로 나는 이후에도 내면의 야성과 충동을 시각화하는 작업을 지속할 예정이다. 본론에서 언급한 바와 같이, 나는 사회적 협력과 이타심을 미덕으로 삼는 세상 속에서 본능

에의 집중과 충동의 발산을 작품을 통해 주장하였다. 이는 결코 사회적 가치나 교육을 부정하고 역행하겠다는 것이 아니라, 오히려 내 안에 존재하는 동물적 본능과 충동에게 자유를 주고, 나약함을 인정하고자 하는 태도이다.

괴테의 희곡 『파우스트』에 등장하는 다음의 구절처럼,

“인간은 노력하는 한 방황하는 법이니라. (중략) 선한 인간이란 어두운 충동 속에서도 올바른 길을 잘 알고 있다고 말이다.”⁴⁰⁾

나는 더 나은 자신이 되기 위해 노력하고, 방황하고, 실패하고, 다시 일어서며 나아가는 삶을 원한다. 그리고 자아 극복을 향한 나의 여정은 절대 엇나가지 않으리라고 스스로 믿고 있다. 이와 같이 ‘야성과 충동으로서의 그로테스크 연구’가 나에게 더욱 성숙해진 자기 인식의 계기를 제공할 뿐 아니라, 조형적으로도 더 넓은 지평을 열어주는 출발점이 되기를 바란다.

40) J.W. 폰 괴테 저, 외젠 들라크루아·막스 베크만 삽화, 이인웅 역, 『파우스트』, 파주: 문학동네, 2006, p.14.

참고 문헌

1차 자료

한국천주교중앙협의회. 2005, 『성경』. 서울: 한국천주교중앙협의회.

국내논저

김성민. 2016, 「프로이트와 융의 심층심리학 사상과 그 차이」. 『신학과 실천』, 제49호.

김혜련. 2009, 「그로테스크의 시각성과 존재론적 함의」. 『가톨릭철학』, 제12호.

배우순. 2009, 「S. 프로이트의 인격이론」. 『철학연구』, 제112권.

이무석. 2002, 「정신치료의 효과: 인격의 성숙에 의한 것일까?」. 『신경정신의학』, 제41권 제1호.

이정재. 2004, 「초기 기독교미술에 나타난 아이콘의 기호와 상징성에 관한 연구」. 『남서울대학교 논문집』, 제10권.

최재천. 1996, 「동물행동학의 역사와 연구 주제들」. 『한국동물학회 뉴스레터』, 제13권 제2호.

최재천. 2004, 「동물의 인지능력과 인간 두뇌의 진화」. 『인지과학』, 제 15권 제4호.

국내저서

이은기. 2013, 『욕망하는 중세: 미술을 통해 본 중세 말 종교와 사회의 변화』. 서울: 사회평론.

진중권. 2008, 『서양미술사 I』. 서울: 휴머니스트.

최재천. 2024, 『최재천의 곤충 사회』. 파주: 열림원.

함순용. 2017, 『상처 입은 지성, 그로테스크 고야』. 서울: 도서출판 함박누리.

국외논저 및 번역서

곰브리치, E. H. 1997, 『서양미술사』. 백승길·이종승 역. 서울: 예경.

괴테, 요한 볼프강 폰. 2006, 『파우스트』. 이인용 역. 파주: 문학동네.

니체, 프리드리히. 2004, 『차라투스트라는 이렇게 말했다』. 장희창 역. 서울: 민음사.

라우어, D.A. 외, 2002, 『조형의 원리』, 이대일 역, 서울: 시지락.

런던, 잭. 2010, 『야성의 부름』. 권택영 역. 서울: 민음사.

발터, 인고 외. 2005, 『마르크 샤갈: 1887 - 1985 시와 같은 그림』. 최성욱 역. 서울: 마로니에북스/TASCHEN.

발터, 인고. 2005, 『빈센트 반 고흐: 이상과 현실』. 유치정 역. 서울: 마로니에북스/TASCHEN.

보나푸, 파스칼. 1996, 『반 고흐: 태양의 화가』. 송숙자 역. 서울: 시공사.

프로이트, Sigmund. 2007, 『정신분석 입문; 꿈의 해석』. 김양순 역. 서울: 동서문화사.

하라리, 유발. 2015, 『사피엔스』. 조현수 역. 서울: 김영사.

헬러, 에바. 2002, 『색의 유혹: 재미있는 열세 가지 색깔 이야기』. 김영희 역. 서울: 예담.

융, 칼 구스타브. 1986, 『융 무의식 분석』. 설영환 역. 서울: 선영사.

융, 칼 구스타브 외. 1986, 『융 심리학 해설』. 설영환 역. 서울: 선영사.

융, 칼 구스타브 외. 1996, 『인간과 상징』. 이윤기 역. 서울: 열린책들.

전자자료

국립국어원 표준국어대사전, 야성.

<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>

국립국어원 표준국어대사전, 본능.

<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>

이선영, 「이승애, 타자의 미학과 윤리학(아라리오 갤러리, 2008)」,
서울 아트 가이드.

<https://www.daljin.com/?WS=33&BC=cv&DNO=16866>

Foreign Literature

Abts, Thomas et al. 2002, 『Vitamin P: New Perspectives in Painting』 .
London; New York: Phaidon.

Godfrey, Tony. 2014, 『Painting Today』 . London; New York: Phaidon.

Baal-Teshuva, Jacob, 『Marc Chagall 1997-1985』 . Koln; Taschen, 1998.

ABSTRACT

A Study on the Grotesque Expression of Inner Wildness and Impulse through the Body - Focusing on the Artist's Own Works -

Chaewon, Seol
Dept. of Western Painting
Graduate School of
Sungshin Women's University

This thesis analyzes the creative processes, thematic elements, and aesthetic characteristics of paintings produced between 2022 and 2025. My artworks narratively explore a philosophical journey into the unconscious, examining the coexistence and tension between an ego-driven self and a superego-driven self, where one frequently suppresses the other. The ego-driven self, characterized by impulses such as selfishness, aggression, and pride, often manifests through impulsive behaviors, highlighting an awareness of my innate wildness. I believe that understanding and managing this repressed wildness is essential for achieving genuine mastery over my psyche. While rooted in my personal experiences of inner conflict, this study suggests a

universal human experience.

Inner conflicts and impulses stemming from suppressed wildness are expressed through symbolic narratives and characters in my paintings. Characters' physical appearances and poses are analyzed through Freud's psychoanalytic framework, particularly employing the concepts of Superego, Id, and Ego. However, finding Freud's theory inadequate in fully explaining the origins of my libido, Carl Jung's analytical psychology is integrated to provide complementary insights. Aligning with Jung's viewpoint, self-discrepancy is perceived as an inherent aspect of human existence, ultimately aiming to transcend it through self-realization.

According to Jungian theory, inner wildness and impulses should not be suppressed or confronted as enemies, but rather embraced and harmonized. Based on this perspective, I sought to reflect these primal instincts and impulses in my artwork.

Grotesque, which originated in the realm of cave paintings and decorative arts, involves the transformation and distortion of forms into strange and uncanny shapes. In my artistic process, I have found the grotesque to be an effective aesthetic device for expressing complex inner emotions, conflicts, and contradictions. Therefore, I analyzed the depiction of inner wildness through the lens of grotesque aesthetics by studying grotesque expression in my work.

My work is narrative painting, and I intentionally omitted certain body parts or exaggerated volumes to give the figures a more instinctual and dynamic impression. In particular, the "hybrid monster" figure, symbolizing wildness, is portrayed as a combination of a goat's

head, exposed muscles, and a skeletal torso. This depiction was analyzed with a focus on bodily representation, drawing on grotesque concepts such as deformation, hybridity, and heterogeneity.

To support this analysis, I compared my work with that of Glenn Brown (1966 -), Francisco José de Goya (1746 - 1828), and Lee Seungae (1989 -), presenting their works as precedents in exploring grotesque aesthetics. Furthermore, I interpreted the spaces in my paintings based on their symbolic function: the baseball field as a battleground, natural landscapes as a place of comfort and acceptance, and abstract color fields as visualizations of the unconscious. I also analyzed the use of color, particularly the employment of complementary contrasts to visualize internal conflicts and emotional extremes.

In the artwork analysis, I provided a comprehensive discussion centered on each piece, addressing the narrative structure, the symbolic meaning of the titles, and the effects of the materials and techniques used. This study aimed to clarify my artistic world by analyzing narrative structure and expressive techniques, focusing on visual and symbolic elements, and comparing my works to those of prior artists.

In conclusion, I reflected on the process of analyzing my own work in the form of a thesis and outlined the directions for future improvement. I recognized the need to expand grotesque aesthetics further—not only in bodily depiction but also in composition, color, and materials—to more actively express inner wildness and impulses. Lastly, I discussed the painterly characteristics of my work and presented future expectations for its development.