

한 만 영 교수지도

석사학위 청구작품 연구논문

자화상으로 표현된 심상 연구

-본인의 작품을 중심으로-

2005

성신여자대학교 조형대학원

서양화과

이한나

# 자화상으로 표현된 심상 연구

-본인의 작품을 중심으로-

한 만 영 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2005년 5월

성신여자대학교 조형대학원

서양화과

이 한 나

# 인 준 서

이한나의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 조형대학원

## 논문개요

본 연구의 목적은 본인의 작품을 대상으로 하여 작품의 내외적으로 아우르는 수많은 요인들을 찾아내고 그 이론적 배경을 바탕으로 작품을 분석하고 정의 내리는데 있다.

본인은 2002년부터 2004년 동안 일련의 ‘자화상’ 작업을 해왔으며 본인 자신이 주제이자 소재였다. 자화상은 내가 누구인가에 대한 정체성의 물음에서 시작 되었으며 단순히 나를 사실적으로 형상화하여 표현하는 것이 아니라 무의식적이고 상상적인 사고에 의해 새롭게 나를 바라보는 시각이 투영되었다.

본인은 내면 표출의 장이자 자기 인식의 방법이며, 자기애, 자부심, 자조 자기 연민을 발현하는 수단으로 자화상을 제작했다. 자화상은 자신의 모습을 보여주고 조형적 양식상의 특성을 말해주기도 하지만, 자신을 어떻게 인식하고 있었는지를 보여주는 자의식 표출의 장르이기 때문이다.

본인은 자신이 인식하고 있는 범위를 넘어 무의식의 영역으로부터 자신의 뿌리를 알고자 하며 그것을 바탕으로 본인의 정체성을 담은 작품을 제작했다. 본인의 작업은 자기를 찾아가는 개성화의 과정이며 새로운 나를 발견하려는 노력이다.

예술의 근원은 상상력에 있다. 이러한 상상력은 인간의 심층심리에서 비롯되고 인간의 내면의 바닥에는 잠재력을 일깨우는 지혜의 보고가 가득하다 이것을 의식의 표면으로 표출시키는 것이 꿈이며 신화이다. 신화는 태초의 신적 행위나 사건을 담은 이야기이면서 거룩한 창조나 이적의 탄생을 실재적으로 표현한 것이다.

어떤 사람의 신화를 안다는 것은 그의 내면적 욕구, 목표를 아는 것이고, 그가 삶의 순간순간 선택하는 것들의 기초를 아는 것이다. 따라서 신화가 없는

인간이란 뿌리가 없는 인간이다.

신화는 이집트, 그리스 로마, 인도, 중국 그리고 한국 등 모든 시대와 나라의 미술에도 지대한 영향을 미쳤다. 이들은 각자 고유한 조형양식을 갖고 있지만 동일하게 흐르는 상징들을 발견 할 수 있다. 반인반수와 같은 혼성 이미지는 거의 모든 나라의 미술에 존재해 왔다. 본인의 작업에서 보여 지는 형태들은 바로 이런 뿌리에 근거하고 있음을 부인 할 수 없다. 그러나 본인의 혼성 이미지들은 신화에 바탕을 두고 있지만 거기에서 멈추지 않고 들뢰즈와 가타리의 ‘동물-되기’에도 적용되었다. 동물이 되는 자화상들을 통해 본인은 본인이라는 현재의 규정을 넘어 스스로 변이하고 새로운 것을 탐색하고 실험하고자 하였다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	3
1. 내용적 측면 .....	3
1) 작업동기 .....	3
2) 자화상과 정체성 .....	5
① 자화상과 정체성의 역사 .....	5
② 신화와 정체성 .....	10
3) ‘동물-되기’를 통한 자화상 .....	11
2. 조형적 측면 .....	14
1) 혼성 이미지 .....	14
2) 만화적 요소 .....	19
① 미술사 속 만화적 요소 .....	19
② 캐리커처와 서술적 구성 방식 .....	22
3) 작품분석 .....	24
III. 결론 .....	42

## 참고도판

## 참고문헌

## ABSTRACT

## I. 서 론

현대인은 지나친 합리적 시대정신 속에서 그리고 과학기술문명의 발달로 인한 “비인간화”의 시대에 살면서 자기 영혼을 잃어버린 지 오래다. 따라서 불안한 시대에 사는 오늘날의 인간은 ‘자신’을 알지 않으면 안 된다는 필연적인 요구 앞에 서 있다.

융(Jung, Carl Gustav, 1875 ~ 1961)에 의하면, 인간의 마음은 그 자체의 역사를 지녔으며, 정신은 그 발전의 앞 단계로부터 남겨진 여러 가지 흔적을 그대로 유지하는 것이라 하였다. 한 걸음 더 나아가서 무의식의 내용은 정신의 형성에 영향을 끼치며, 따라서 신화들과 옛날이야기 들은 사람들의 무의식 과정을 표현해 주고 있다고 하였다.<sup>1)</sup>

자화상은 자기의 내면의 모습과 말하고자 하는 의도를 보여주기 좋은 방법이다. 무의식의 산물인 신화에서 비롯된 여러 원형에 의한 이미지들이 작품의 모태가 되었다. 그러나 본인의 작업은 신화적인 이야기에 그치는 것이 아니라 동물의 감응을 통해서 새로운 모습으로 확장하고자 한다.

본론에 들어가서는 먼저 작업을 하게 된 동기에 대해 밝히고 작업의 내용적인 면과 조형적인 면을 구분하여 그 각각의 내용을 서술하였다.

작업 동기에는 본인이 그린 일련의 자화상들이 어떤 배경에서 출발하였고 왜 관심을 갖게 되었는지에 대한 설명을 하였다.

내용적인 측면에서는 자화상에 대한 어원과 함께 자화상이 나타나게 된 역사적, 사회적 배경에 대한 일반적인 내용을 다루었다. 또한 미술사 속에서 자아의식 변화에 따른 자화상의 변모를 알아보고 이에 이론적 근거가 되는 프로이트(Freud, Sigmund, 1856~1939)나 융과 같은 심리학자들에 대해 연구 하였다. 그리고 작품에서 본인이 동물이 되는 현상에 주목하여 들뢰즈(Deleuze,

---

1) C. G. Jung, op. cit., C. W. qi, p.180.

Gilles, 1925~1995)와 가타리(Guattari, Fe'lix, 1930~1992)의 ‘동물-되기’이론에 대해서도 알아보았다.

조형적인 측면에서는 작업에서 꾸준히 보여 지는 혼합체 양상을 이집트 미술과 피카소의 미노타우로스 그리고 우리나라의 민화 등을 통해 그 역사적 자취를 찾아보았다. 또 다른 조형적 특징인 만화적 요소에 대해서는 먼저 미술사에서 보여 지는 만화나 일러스트적인 특징을 갖고 있는 작품들을 찾아내고 대중 미술의 영역으로만 치부하기 쉬운 만화나 일러스트가 사실상 회화의 한 영역임을 증명하였다. 또한 서술적인 구성은 본인의 작품을 이루는 중요한 요소인데 이는 만화적 요소와 함께 묶어 설명 하였다.

## II. 본 론

### 1.내용적 측면

#### 1)작업동기

본격적인 작업 이전에는 자유의지에 따라 즉흥적으로 떠오르는 이미지들을 그대로 끄집어내는 작업이 주를 이루었다. 사소한 일상이나 사건들에서 발견되는 재미나고 우연한 요소들은 여러 가지 이미지들로 장난스럽게 표현되곤 하였다. 주로 종이 위에 연필로 그리거나 풀라주한 작업에는 거의 일관되게 본인의 모습이 담겨져 있었는데 비교적 사실적으로 그린 것부터 동물이나 다른 사물처럼 그린 것 까지 작업 속에서 본인의 관심사는 줄곧 본인 자신이었다.

이와 같은 본인에 대한 관심은 자신을 알고자 하는 의지에서 비롯되었다. 본인은 어떤 사람이고 무슨 생각을 하며 어떤 시각으로 세상을 보는가라는 고민은 지금까지 수많은 자화상을 그리게 한 것이다.

자화상 그리기는 자신만이 알고 있는 내면의 진실에 대한 오브제로서 자기 자신을 주제물로 다루는 것이며 다른 어떤 대상으로 본인을 표현하는 것보다 더 정확하고 만족스럽게 자신의 의도를 전달할 수 있는 방법이다.

또한 본인의 자화상에는 신화나 상상력에 대한 관심과 어릴 적부터 호기심을 자극했던 동물과 인간의 혼합된 형태들이 특징적으로 나타난다. 그리스 로마신화에 등장하는 켈타우로스나 키메라, 12년을 주기로 매해마다 다른 동물의 해를 맞았던 경험, 동화책에서 읽었던 인어공주 이야기, 신비주의 그리고 각종 고서에 등장한 터부를 암시하는 매력적인 일러스트들은 늘 호기심의 대상이거나 기억에서 잠시 잊혀졌다가도 다시금 고개를 내미는 것들이었다.

그리고 소위 순수미술을 벗어난 만화나 광고, 영화와 같은 대중적인 시각 매

체들 또한 작품 표현에 직·간접적으로 영향을 주었다. 사실상 순수와 상업미술의 이분법적 구조는 오늘날 사라진지 오래며 동시대의 작가들은 자신의 작업에 비 순수미술의 영역이라 치부하였던 많은 요소들을 끌어들이고 있다. 따라서 만화적 요소는 자연스레 본인의 작품 속에 스며들어 상상력을 증진시켜 더 넓은 자의식의 세계로 나아가는데 촉매재로서 작용하였다.

로버트 풀검(Fulghum, Robert)은 “나는 지식보다 상상력이 더 중요함을 믿는다. 신화가 역사보다 더 많은 의미를 담고 있음을 믿는다. 꿈이 현실보다 더 강력하며 희망이 항상 어려움을 극복해 준다고 믿는다.”고 하였다.<sup>2)</sup> 꿈과 신화 상상력은 본인의 내면 깊은 곳의 진실을 열어주는 열쇠이며 작품을 제작하게 하는 중요한 발판이다.

본인은 신화와 상상, 무의식 등을 통해 내면을 파악하고 자신의 역사를 알아가는 과정을 연구하는 것에 그치지 않고 현재의 본인의 한계상황을 극복하고 더 넓은 조건의 본인 자신이 되기 위한 동물-되기에 주목하였다. 본인은 한국인이고, 미술을 하는 학생이며, 27살의 여자이고, 아버지와 어머니의 딸이며 기타 또 다른 무엇이다. 이것은 사회 속에서 본인의 의지와는 상관없이 위치지어진 것이 대부분으로 많은 순간 장애물로 다가온다. 동물-되기는 인간으로 한정되어진 ‘나’를 뛰어넘어 더 많은 가능성의 ‘나’로 탈바꿈하는 시도인 것이다.

---

2) 안진태, 「신화학 강의」, 서울 : 열린책들, 2001, p.12

## 2) 자화상과 정체성

### ① 자화상과 정체성의 역사

자화상(Self-Portrait)은 용어는 라틴어, proptahere라는 말에 어원을 두고 있다. protrahere는 원래 ‘끄집어내다, 발견하다, 밝히다’라는 뜻을 지니고 있으며 이것이 발전하여 오늘날의 ‘초상화를 그리다’라는 뜻의 Portray가 된 것이다. 따라서 자아라는 의미의 Self와 portrait가 합하여 이루어지는 (Self-Portrait) 간단하게 ‘자기를 끄집어내다, 밝히다’라는 뜻으로 이해할 수 있다. 이와 같은 어원으로부터, 자화상은 작가 자신의 외적으로 보이는 모습뿐만 아니라 내면의 모습까지도 담는 것이며 화가들이 자신을 어떻게 인식하고 있었는지를 보여주는 자의식 표출의 장이라고 할 수 있다.

화가가 자화상을 주제로 표현하기 시작한 시기는 15세기 중엽 무렵부터라고 보는 견해가 지배적이다. 자화상의 시초를 15-16세기에 일어난 르네상스(Renaissance)시기부터 본다는 것은, 르네상스의 시대적, 문화적 배경과 자화상의 출현배경이 무관하지 않음을 뜻한다. 중세 기독교의 봉건적 신분주의에 대한 반동으로서의 인본주의를 르네상스 시대의 정신이라고 볼 때, 인물화에 있어서도 인간으로서의 개성에 눈을 돌리고 자기중심적인 회화로서 자기 자신을 그리는 자화상이 등장하는 것은 시대정신의 반영이라고 보기 때문이다.<sup>3)</sup> 따라서 자화상의 발달은 정체성의 발달과 같이 한다고 볼 수 있다.

인간의 이성을 다시 깨닫기 이전까지, 화가의 자화상은 서명을 대신하여 자신의 얼굴 모습과도 상관없이 그려지거나 자의식을 거의 담고 있지 않았다. 그러다가 르네상스에 와서야 화가들은 자신을 그리는 행위가 지적 연구로서의 행

---

3) 한지석, “현대미술에 표현된 자화상 연구”(석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2000)p.9

동임을 깨닫고 자신들을 지적인 상징물이나 귀족적인 환경들에 둘러싸여 있는 철학자나 이론가로서 묘사하기 시작했다. 14세기 후반에는 당대의 위대한 예술가들과 열을 같이하여 자기의 모습을 함께 그려 넣거나 자기 가족들이 모두 유명한 화가일 경우 이를 자랑스럽게 내세우고 기념하는 의미에서 그려졌다.

15,16세기에는 입회 자화상과 참여 자화상이 상당히 많이 제작되면서 화가들은 자신의 그림 재주를 통한 신분 향상을 시도했다. 루벤스는 화가이자 철학자로서 그 자신을 동일시하는 작품을 남기고 17세기 플랑드르 화가 브뤼겔과 같은 화가는 자신의 내부에 있는 사상가로서 그리고 근로자로서 복합적인 자기 규정을 하는 등 사회적 관계를 통해 화가의 존재감을 드러내고 사회적 지위를 확증시키기 위한 수단으로 사용되었음을 알 수 있다.

자신을 부랑자나 동양의 왕자 또는 기수나 사제의 모습으로 분하여 다양한 의상과 액세서리 등을 통해 그의 업적이기도한 빛의 사실주의에 대한 실험을 하던 렘브란트는 후기로 갈수록 화면 안에서 스스로의 인간성의 일단면을 보여주는 작업에 몰입함으로써 자화상 속에서 자의식의 성숙과 발달을 가져왔다. 렘브란트가 그랬듯이 변장과 연기에 대한 의인화라는 자화상의 전통은 16-17세기에 중요한 예술적 책략으로 나타나 그 당시 화가들은 자신을 변화무쌍한 존재로서 표현하기도 하였다.

후기 인상주의에 이르러 고흐나 고갱 같은 작가는 거울에 비친 자신과의 대결 속에서 내면을 탐색하고 거칠고 꿈틀거리는 붓터치로 자신의 모습을 담아 내었다.

그러나 자화상의 역사에 있어서 가장 돋보인 시기는 표현주의 때의 화가들로 전쟁이라는 불운한 시대적 경험을 통해 북유럽의 음울하고 멜랑콜리한 분위기와 강렬한 색채 그리고 해골, 가면, 담배연기 등의 우의적인 상징물들로 죽음과 허무에 대한 메시지를 전달하거나 극적이고 다양한 상황 설정 속에서 다른 인물로 분함으로써 자신과의 간극 사이에서 간접적으로 자신을 표현하기도 하

였다. 몽크, 앙소르, 베커, 키르히너, 코코쉬카, 마이드너, 베크만, 디스 등이 이에 해당하는 작가로 각자 다른 조형언어를 통해 자신만의 자아세계를 표출하였다. 이들 표현주의자들은 자기 탐색의 방법에 있어서 의식의 영역만인 아니라 잠재의식 및 무의식의 영감, 특히 억압성분을 강하게 들추어내어 화면에 끌어내기 시작했다. 그리하여 이전까지의 화가들이 시도하지 못했던 자신들만의 내밀하고 본질적인 세계를 형상화할 수 있었다.<sup>4)</sup>

표현주의자들의 자화상에서 자신을 정체성을 표현하는데 의식과 무의식이란 개념이 중요하게 작용했음을 알 수 있는데 이 개념은 정신분석학자이자 심리학자인 프로이드와 그의 후계자인 융의 이론에서 찾아 볼 수 있다.

자화상은 작가의 의식적, 무의식적 요소들이 풍부하게 포함된 이미지의 총체이다. 인간의 정신은 의식적, 무의식적인 모든 생각과 감정 및 행동을 포함한다. 이러한 의식과 무의식이라는 인간의 정신세계에 대해 연구한 선구자는 프로이트(Freud, Sigmund)이다.

프로이드는 꿈이 우연의 산물이 아니라 의식적이 생각이나 문제와 관련이 있다는 일반적인 가정 아래 연구를 진행하였다. 그는 인간의 모든 정신의 뿌리는 바로 의식 또는 자아나 초자아의 세계가 아니라 바로 무의식이나 이드의 세계임을 주장하였는데 무의식은 태어날 때부터 선형적으로 주어진 것 이라기보다는 오히려 네 살에서 다섯 살까지 성장해 가면서 갖게 된 수많은 실제적 경험과 개인의 환상경험으로부터 만들어진 것이라고 하였다. 프로이드의 무의식은 개인의 삶 중에서 소화시켜내지 못했던 부분들로 구성되어 있다고 하여 이를 개인적 무의식(Personal Unconscious)라고 불렀다.<sup>5)</sup>

그러나 융(Jung, Carl Gustav)은 프로이드가 주장하는 개인적 무의식의 이면에는 훨씬 더 깊고 넓은 무의식의 세계가 존재한다고 생각하였다.<sup>6)</sup>

---

4) 조선미, 「화가와 자화상」 예경출판사, 1995, p.324

5) 서울대학교 종교문제 연구소 편 지음, 「신화와 역사」 서울대학교 출판부, 2003, p.75

6) C. G. Jung, "On the Relation of Analytical psychology of Poetry"(1922), in CW 15, par.125

융은 무의식을 ‘개인 무의식’과 ‘집단 무의식’으로 나누었는데 개인이 세상에 태어나서 경험에 의해 형성된 무의식 층을 개인 무의식이라 하였다. 경험되었을 때 무관하다거나 중요하다고 보지 않았기 때문에 잊혀지거나 너무 약해서 의식에 도달하지 못하는, 또는 의식에 머물러 있지 못하는 경험이 개인 무의식에 저장된다고 보았다. 개인 무의식의 가장 큰 특징은, 여러 내용들이 뭉치고 때를 지어서 한 그룹을 이루는 경우가 있는데 융은 그것을 ‘콤플렉스’라고 불렀다.

콤플렉스는 ‘열등 콤플렉스’나 ‘오이디푸스 콤플렉스’처럼 부정적인 면도 있지만 반대로 현저한 업적을 위해 본질적으로 중요한 영감과 충동의 근원이 될 수 있는데 미에 사로잡힌 예술가가 그 어떤 숭고한 미와 비슷한 것을 만들어 내고자 수많은 예술작품을 만들고, 기법을 개선하고 의식을 넓혀가는 것을 예로 들 수 있다. 사실상 본인이 예술에 대해 충동을 갖고 작업으로 표현을 하려고 하는 것과 작업에 대한 이론을 바탕으로 이 논문을 쓰고 있는 것도 어떻게 보면 일종의 콤플렉스에서 시작된 것으로 볼 수 있다.

그러나 융은 콤플렉스가 단지 개인적인 경험에서 비롯되어진 무의식 뿐 아니라 선형적이고 더 깊고 넓은 무엇으로부터 나온다고 생각하였다. 인종적 차이와 관계없이 사람들의 육체에 해부적으로 공통된 구조가 있듯이, 문화적, 의식적 차이와 관계없이 사람들의 정신구조에는 원초적 행동유형들, 즉 원형(Arche Type)로 구성된 공통된 층이 있는데 융은 이것을 집단 무의식이라 하였다.

융은 집단 무의식이 개인의 의지, 사유, 교육으로부터 영향을 받는 것이 아니라 오히려 개인의 삶에 절대적인 영향을 주는 것으로 이해하였다. 그럼으로 집단 무의식은 인간 모두에게 보편적으로 영향을 미치고 있다는 점에서 객관적인 것으로, 개인적 무의식은 개인에 따라 차이를 보이고 있다는 점에서 주관적인 것으로 이해하였다.

의식적인 지각, 기억, 생각, 감정 등에 의해 ‘자아’가 생긴다. 인간은 자아가 경험의 의식화를 허용하는 한계 안에서만 ‘개성화’를 달성할 수 있다. 개인의 의식이 타인으로부터 분화되어 개성화하는 과정을 ‘개성화’라고 부른다. 융은 “나는 ‘개성화’라는 말을 한 인간이 ‘개인’, ‘분할할 수 없는 것’, 즉 별개의 분할이 불가능한 통일체 또는 ‘전체’가 되는 과정을 가리키기 위해 쓰고 있다.”라고 말했다. 개성화의 목표는 가능한 완전히 자기 자신을 아는 것, 즉 ‘자기의식’에 있다.

개성화는 개인적 속성만이 아니라 집단적인 속성까지 실현한다. 개성화 과정은 삶의 중요한 단계에서 발견되며, 때로는 운명이 자아-의식의 목적과 기대를 무너뜨리는 전환적인 상황에서 볼 수 있다. 자아-의식적 인격은 그 자체만의 노력으로 우리의 의식에 완벽한 인간을 가져다 줄 수는 없다. 즉 여기에는 의식과 무의식의 공동 노력이 필요하다. 바꿔 말하면 의식적 삶의 편향성이 의식과 무의식의 상호 작용에 의해 수정되고 보상되어야 하는 것이다.<sup>7)</sup>

또한 융은 집단 무의식은 개인적 차원과는 질적으로 다르고 멀리 떨어져 있지만 끊임없이 인류의 시작 이래 인류에게 영향을 미쳐온 점에서 신화적(Mythological) 특성을 지니고 있는 것으로 이해하였다.<sup>8)</sup> 인류 문명, 문화, 철학, 종교, 과학, 문화, 예술 등과 같이 인간 삶의 중요한 가치들은 신화를 통해 나왔다. 인간은 신화를 통해서 자신의 심층적인 내면을 경험하고 삶의 근원적 의미를 갖는다. 그러므로 예술가의 내면세계의 표출은 그 가속한 시대의 정신적 표현 수단이자 잠재되어 있던 태고 때의 기억과 신화의 원형이 편집되어 나타나는 것으로 볼 수 있다.

---

7) 에드워드 암스트롱 베넷, 「한권으로 읽는 융」, 김형섭 옮김, 푸른숲, 1997, p.228

8) C. G. Jung, "The Tavistock Lectures"(1935), in CW 18, par.79

## ②신화와 정체성

집단적인 무의식 층은 많은 태초로부터 전 인류가 체험한 침전의 결과인 원형으로 구성되어 있다. 신화는 이러한 원형들로 이루어진 대표적인 결과물이다.

신화는 원초의 시간, 태초의 신화시대에 일어나는 사건을 이야기하는 것으로 신들의 행위를 설명하면서 세계의 위대한 비밀을 풀어보려는 인간의 최초의 시도이다. 다시 말해서 그것은 초자연자의 행위를 통하여 인간 존재를 비롯한 모든 우주적 실재가 어떻게 존재하였는가에 대한 이야기이다. 또한 신화는 실재에 관한 것이기 때문에 신성한 이야기, 진실한 역사로 평가되며 인간의 탄생과 함께 한 상상력의 역사이다.

용을 필두로 하는 심리학자들은 현대 세계의 비극적 사건들이 상상력의 빈곤화에서 대부분 유발되는 개인적이고 집단적 심리의 심각한 불균형에서 파생되며 상상력이 결여된 사람은 인생과 자신의 영혼의 심오한 현실과 단절되어 버린다고 하였다. 또한 노발리스는 신화는 인류의 표징이다. 신화는 파롤(Parole), 정신적인 감수성, 그리고 상상적인 산물에 내재해 있는 구조에 근거해서 존재의 세계를 밀받침하고 있다고 말하였다.<sup>9)</sup> 따라서 인간은 상상력의 역사인 신화를 통해서 자신의 심층적인 내면을 경험하고 삶의 근원적 의미를 찾아야 한다고 볼 수 있다.

그러나 서구의 위대한 합리주의적 전통은 신화를 이성과는 거리가 먼 과학적이고 역사적인 진리가 아니므로 하나의 환상에 불과하며 그 그늘에서 벗어날 것을 요구하였다. 그 결과 과학주의적이고 실증주의적인 사고에 길들여져 버린 현대인들은 자신들의 역사인 신화를 잊어버린 지 오래되었고. 그들이 믿어 의심치 않았던 합리성과 로고스 중심적인 인식태도는 결과적으로 비인간화를 초

9) 조르주 귀스도르프, 「신화와 형이상학」, 김점석 옮김, 문학동네, 2003, p.45

래하였다. 호르크 하이머가 지적했듯이 신(神) 개념이 없을 때 빛어지는 인간 삶의 의미, 진리, 도덕의 결여에 대한 현상은 이미 우리 주변에 드러나고 있다. 나치즘, 전체주의가 바로 그러한 대표적인 예이다.

융은 “내적인 경지에서 본 우리들의 존재, 인간이 그 영원한 본질적인 성질에서 우리에게 보여주는 것, 그것은 오직 신화로써 묘사 될 수 있다”고 하였다. 신화는 보다 개성적이며, 과학보다도 더욱 정확하게 삶을 묘사한다. 과학은 지나치게 보편적인 개념을 가지고 모든 것을 설명하기 때문에 한 개인의 특유한 인생이 지니고 있는 주관적인 다양성을 올바르게 파악하기 어렵다. 따라서 본인이 어떤 뿌리로부터 나왔고 존재의 핵심이 무엇인지 알기위해 과학적이고 합리적인 이성에 기대기보다는 인간의 보다 심층적인 무의식의 바다에 속하는 신화를 통해 자신을 알고자 한다.

### 3) ‘동물-되기’를 통한 자화상

플라톤 이래로 서양의 형이상학은 모든 것(존재자)의 원천이자 근거가 되는 본질적이고 불변적인 실체에 대해 사유하고 그것을 규명하고자 했다. 그것은 비단 철학영역 뿐만 아니라 과학이고자 하는 것, 진리이고자 하는 모든 것은 최초의 원인을 찾고자 했고 진리임을 보장해주는 확고한 근거위에 서고자 했다. 이런 사고방식은 세계를 ‘존재하는 것’들로 보고 그런 세계의 존재 원인을 하나의 ‘근거’로 거슬러 올라가는데 이것을 형이상학이라 한다. 따라서 모든 형이상학은 존재론적 질문에 대한 답을 추구하는 것이 된다.

그러나 들뢰즈와 가타리는 존재 자체보다도 존재 사이에서 벌어지는, 하나의 존재에서 다른 존재로 ‘되는’ 변화를 주목하고, 그러한 변화의 내재성을 주목하여 그것을 통해 끊임없이 탈영토화 되고 변이하는 삶을 촉발하는 것이 모두

가 바로‘되기’라는 개념을 둘러싸고 진행된다고 하였다.<sup>10)</sup>

즉 근거를 찾는 것이 아니라 있다고 생각했던 근거에서 벗어나 탈영토화되는 것으로 영속성과 항속성, 불변성, 기초 근본 등과 같은 서양 철학의 중심 단어들과 결별하는 것이고 반대로 변이와 창조, 새로운 것의 탐색과 실험을 끊임없이 추구하는 것이다.

들뢰즈와 가타리는 세계의 근본 성격을 욕망, 그리고 욕망이 야기하는 생성인 것이라고 하였다. 그 생성을 고착화시켰을 때 층화가 성립하는데 존재는 늘 일정한 존재방식을 넘쳐흘러 다른 삶, 다른 존재방식, 지금의 ‘나’를 규정하고 있는 울타리 바깥을 꿈꾸게 한다. 내가 그것에 속해 있고, 그것을 통해서 내가 나로서 존재하고 있는 배치, 그 배치를 바꾸고 싶은 욕망, 그 욕망은 인간의 삶을 지탱해 주는 생명의 불꽃과도 같은 것이다. 다른 삶으로의, 바깥으로의 이행을 들뢰즈와 가타리는 ‘되기’라 부른다.

되기의 갖가지 형태들 중 하나가 동물-되기이다. 본인은 본인이다. 본인을 ‘본인으로’ 이해할 때 그 가장 기본적인 규정은 본인이 ‘인간’이라는 것이고, 그것은 곧 본인이 개나 벌레, 새, 물고기, 꽃,...등이 아니라는 것이다. 그러나 인간은(본인은) 개, 새, 물고기...등으로 확장될 수 없는가? 그래서 일까 사람들은 동물들을 인간세계로 끌어들이곤잘 의인화하곤 한다. 디즈니의 만화들은 쥐나, 오리, 사자...등에 인간적 모습을 부여해 그들로 하여금 사람처럼 말하고 행동하게 한다. 반대로 인간이 동물이 되기를 시도하는 노력 또한 도처에서 쉽게 발견된다. 학이 되려는 무용인들, 9년 동안 스스로 식물-인간이 된 달마도사 뱀이나 전갈이 되려 하는 무술인들이 그렇다고 할 수 있다.

‘되기’란 “신화적 질서의 퇴락이 아니라 탈주선을 그리는 환원 불가능한 역동성”이라고 한다. 원형인 무의식의 변형되고 구체화된 형태, 신화적인 질서의 인간적 형식이 동물이라는 상상적 형태로 나타나는 것이 아니라, 동물의 실재

---

10)이진경, 「노마디즘」, 휴머니스트, 2002. p.34

적인 신체를 통해서 본인의 신체를 변용시키고 새로운 활동, 새로운 감응을 향해 열린 탈주선을 그리는 것이라고 했다.<sup>11)</sup>

동물-되기를 하는 인간은 동물을 대변하거나 동물대신 말하는 게 아니라, 동물을 통해 스스로 변하는 것이며 다른 삶 속으로 들어가는 것이다. 이때 동물-되기에서 중요한 것은 실제 동물이 짝으로 등장하는가 여부가 아니며, 실제 동물과 얼마나 유사한가도 아니다. 중요한 것은 어떤 동물의 감응을, 신체적 감응을 만들어내는 것이고, 그것을 통해 자신의 신체와 감각을 변용시키는 것이다.

자신의 신체를 탈영토화 하는 것은 좀더 자유로울 수 있는 능력을 갖게 된다는 것을 뜻한다. 그것은 주어진 상태에서 벗어날 수 있는 능력을 의미하고, 되고자 하는 것을 잘 할 수 있는 능력을 뜻하며, ‘하고자 하는 것’을 관성이나 타성에서 벗어나 새로운 방향으로 바꿀 수 있는 능력을 말한다. 그것이 없다면 우리는 주어진 상태에 언제까지 머물러야 하고, 이미 존재하는 힘 내지 권력의 관성이나 타성에 따라 살아야 하며, 그러한 관성이나 타성을 유지하는 기능을 하게 된다.

본인의 ‘동물-되기’를 의식한 일련의 자화상들은 본인의 한계 상황에서 벗어나려는 시도를 표현한 것이다. 자신한테 주어진 현실이나 사회적 요구 조건들에 순응하거나 패배하는 것이 아니라 본인이 아닌 원숭이, 새, 닭... 등의 동물-되기를 통해 본인은 탈영토화 함으로서 새로운 대안을 찾고자 하였다. 그렇게 함으로써 본인은 한정적인 자신을 뛰어넘어 더 자유로워지며 열린 구도를 갖고 세계의 모든 것을 흡수하고 새로운 탄생을 꿈꾸는 것이다.

---

11) Ibid., P.73

## 2.조형적 측면

### 1)혼성 이미지

본인의 자화상 작업에서 보여지는 조형적 특징은 반인반수와 같은 혼성 이미지 사용이라 할 수 있다. 사람과 동물의 특성이 결합된 이러한 형태들은 미술 계열뿐만 아니라 의학-기형학-부분에서도 끊이지 않는 관심사였다. 이들의 자취는 고대 문명의 초기 단계까지 거슬러 올라가서 이집트나 메소포타미아, 심지어는 훗날 인도에서도 발견할 수 있다. 혼성 이미지가 가장 많이 등장하던 시기는 고대 그리스 로마 시대로, 이로부터 훗날 유럽에까지 전달된 것이다.<sup>12)</sup> 반인반수란 인간과 동물의 부분 요소들로 이루어진 신화적 존재이다. 이들은 인간의 상상력에서 창조되었는데, 혼합 형태는 상이해서 대부분 자연 현상에 대한 과장이 함께 작용한다. 이때 모티브는 강한 인상을 심어 줄 만한 동물의 특성이 선호된다. 그 예로 말이나 사자의 몸통, 맹금의 날개, 야수의 뿔, 또는 맹수의 아가리 등을 들 수 있다.<sup>13)</sup>

반인반수의 혼성 결합은 인간이나 동물의 특성들이 서로 혼합 되면서 빚어지는 복합과 단순의 양상을 말한다. 머리카락이 여러 개인 우상들이나 머리가 두개인 조류, 히드라가 그 예이며 특히 팔을 복합 다수로 표현하는 것은 티베트나 몽고, 중국 등에 퍼져있는 후기 불교인 라마교 예술에서 유래된다.<sup>14)</sup>

이러한 모든 혼성 이미지들은 순수한 상징적 표현이며 허구적 상상력의 구체화를 통해 자연의 탈신화 과정에 기여하는 상징들이 생겨난 것이다.

이러한 형태들은 이집트 미술을 비롯하여 그리스와 로마시대 미술, 피카소의

---

12) 게르트 호르스트 슈마허, 「신화와 예술로 본 기형의 역사」,이내금 옮김, 자작 출판사, 2001, p.24

13) Ibid., p.208

14) Ibid., P.212

미노타우로스 그리고 12지신을 비롯한 한국의 민화 등에서 볼 수 있는데 본인의 작업에 영감을 주는 모태가 되었다.

이집트인은 자연현상이나 동물 등을 신으로 숭배하였고 내세를 믿어 사자(死者)를 후장(厚葬)하였다. 이집트 미술에서 신은 동물이나 새의 형상으로 표현 하기도 하는데 이 경우 신은 적절한 동물의 모습으로 표현되었지만 조각이나 그림에서 인간 이미지와 동물 이미지를 결합시켜야 할 경우에는 예술적으로 상당히 어려운 과정을 거쳐 창조되었다. 제 3의 독특한 형태는 인간의 몸과, 동물이나 새의 머리가 결합되어 만들어졌다.<sup>15)</sup>

예를 들어 하토르는 암소 머리를 한 여인이고, 세크메트는 여인의 몸과 암사자의 머리가 결합된 모습이며, 토트【도판1】는 따오기의 머리를 한 남자, 세트는 신화의 동물인 듯한 당나귀 머리와 결합된 모습이었다. 이는 순전히 도상적인 장치로서 독립적인 종교적 의미는 없지만 이집트 시각 예술에서 크게 유행하였다.<sup>16)</sup>

또한 이집트 미술가들이 남긴 그림 가운데 동물이 인간 행세를 하는 혼란 상태를 묘사한 것이 있는데 고양이가 새끼 쥐를 돌보기도 하고 쥐의 미용사 행세를 하는가 하면 커다란 부채로 부채질을 하고, 와인과 음식을 권한다. 이런 그림들은 짓궂은 재치와 유머로 유무언의 형식적인 장면들을 희화하거나 실제 인물들을 풍자한 것임을 알 수 있다.

이집트 미술의 이러한 특징은 오늘날 많은 미술 작품들에 영향을 주었는데 고대인들이 그들의 신을 표현할 때 반은 인간 그리고 반은 동물의 모습으로 표현했던 것이 발전하여 샤갈의 작품 속에서도 나타난다. 샤갈의 <곡예사>

【도판2】를 보면 반은 닭이며 반은 사람으로서 현실에서 존재하지 않는 존재를 표현했음을 볼 수 있다.

---

15) 야로미즈 말레크, 「이집트 미술」, 원형준 옮김, 한길아트, 2003, p.100

16) Ibid., p.101

피카소(Picasso, Pablo Ruizy, 1881~1973)의 미노토르 【도판3】는 1930년대 초현실주의자들 사이에서 그리스 고전 신화에 대한 흥미가 새롭게 부활된 현상과 밀접한 관련이 있다. 고전신화에 대한 관심은 정신분석학에 대한 관심과 연관되어 있었다. 영국이나 미국에 비해 뒤늦은 1920년대에 파리에 소개된 프로이드의 심리분석학은 초현실주의 시인들과 화가들에게 큰 영향을 주었다. 그 영향은 그들의 작품에서 신화에 대한 관심으로 나타나게 되었다. 또한 신화에 대한 관심은 당시 또 하나의 중요한 문화적 사조였던 원시문화연구를 통해서도 나타난 바 있었다.

프로이드는 인간의 꿈과 무의식적 행동 속에는 복잡한 상징체계로 위장되어 있는 죄의식이나 성적욕망이 잠재해 있다고 시사했는데 이러한 성적욕망을 강조한 프로이드의 심리분석 이론은 예술에서 성(性)을 자유롭게 취급하는 경향을 낳았으며, 과거에 금기시되었던 사드(Marquis de Sade)나 로트레아몽의(Lautreamont)시에 대한 관심이 되살아나는 계기가 되었다.<sup>17)</sup>

프로이드는 꿈을 개인의 신화로 간주했을 뿐만 아니라 오이디푸스, 엘렉트라, 나르시소스, 프로메테우스 등의 그리스 신화에 심리분석이론을 적용하여 그리스 신화 자체에 대한 관심을 부활시키는 역할을 했다.

한편 융은 원형이론과 집단 무의식 이론을 통해 현대인은 원시적 과거와 연결시키고자 했다. 그는 신화의 보편성을 강조하여 신화란 모든 시대의 인간에게 살아있는 의미를 지니는 본능적인 경험이라고 보았다. 그리하여 그는 신화를 만들어내는 구조적 요소가 인간의 무의식 속에 반드시 존재한다는 결론을 도출해 내었다.

특히 초현실주의 운동의 후기인 1930년대에 들어서면서 그리스 신화에 대한 관심이 높아지는데 그 중 테제우스나 미노토르가 등장하는 미궁신화는 브르통을 비롯한 초현실주의자들의 큰 관심을 갖게 하였다. 미궁신화는 피카소의 수

---

17) 김미영, “피카소의 판화작품연구-반인반수 시리즈 중심으로”, 2001, p.11

많은 관화 연작과 그의 대표작 중 하나인 게르니카 【도판4】 등에 영향을 주었다.

미노트르는 바파이유와 마쑈에게는 에로틱한 정열, 고통과 폭력, 신비를 나타내는 디오니소스적 상징이었고, 브르통을 비롯한 다른 초현실주의자들에게는 인간 내면에 대한 프로이드적인 인식을 나타내는 것이었다.<sup>18)</sup> ‘미궁-마음의 구석진 곳’의 중심에는 비이성적 충동을 상징하는 미노토르가 존재하는 것이다. 미노토르를 살해하는 테제우스는 지성, 즉 자기 인식을 통해서 마음의 알려지지 않은 영역을 탐색하고 귀환하는 의식의 상징은 심리분석의 과정을 상징하는 초현실주의적 드라마의 모형적 도식이었다. 초현실주의자들이 강조한 테제우스와 미노트로 사이의 영원한 갈등, 즉 이성 또는 의식과 비이성 충동 또는 무의식 사이의 영원한 갈등이라는 관념은 피카소의 미노토르 개념 형성의 배경이 되었다.

또한 초현실주의자들과 관련된 잡지 「미노토르」의 발간은 피카소가 미노토르를 작품화하는데 직접적인 계기가 되었으며 당시 잡지 제목과 성격을 둘러싼 다양한 논의는 피카소의 미노토르에 대한 개념에 영향을 주게 되었다.

그는 투우를 좋아했는데 이 투우는 미노타우로스 신화와 결합되어 1935년 <미노타우로마키>라는 일련의 놀라운 작품으로 표현되었다. 미노타우로마키는 피카소가 지어낸 용어로 미노타우로스와 투우의 합성어이다. 미노타우로스로서의 인화된 악의 힘과 밤의 어두움, 소녀로 대표되는 선과 빛, 순진함 사이의 투쟁을 묘사하고 있다.<sup>19)</sup> 미노타우로스는 크레타의 여왕 파이파에와 바다에서 나온 황소 사이에서 태어난 아들이다. 그는 인간의 몸과 황소의 머리를 가져서 반은 인간이고 반은 신이다. 피카소는 자신을 매혹시킨 이 신화에 자기의 조국의 신화이자 자신의 신화를 덧붙였다.

---

18) Stich, p. 167

19) Marie-Laure Bernadac and paule du Bouchet 99.

마지막으로 한국 민화 속에서 나타난 혼성 이미지의 대표적인 예를 찾아보겠다. 한국 민화는 우리 겨레의 생활의식 저변에 깔린 미적 감정이 가시적으로 표현된 옛 그림이며 허식과 지배 의식이 없는 자유로운 세계로 소박하고 순수한 대중의 자유분방한 생활미의 표현이다. 또한 민화는 단순히 감상용 그림이 아니라 집안을 장식하거나 상징적 의미를 지니는 생활화와 무명성을 특징으로 한다.

우리 겨레가 지녀온 고유한 세계관은 독특하고 타문화권의 회화양식과 다른 특성을 낳게 하였다. 민화는 고질적인 중국 동양화의 규범에 구애받지 아니하고 서민들의 뿌리 깊은 정령숭배사상(Animism)을 한국 고유의 멋으로 창의해 낸 것으로 자연을 사랑하며 춤추고 노래하는 자세를 갖고 있는 것이다. 한국의 민화에 나타나고 있는 산과 내, 풀과 나무, 물고기와 용, 새와 짐승들 모두가 인격을 갖추고 있으며 친밀감을 느끼게 해준다.

한국 민화의 형태는 현실의 형태를 비현실적으로 조합하여 환상적 영상을 만드는 초현실적 표현 수법으로서 자연물의 형과 분위기로부터 유사점을 발견하여 다른 사물을 연상해서 그 이미지를 발견하여 복합적으로 형상화시키는 방법이 있다. 그리고 현실 물체의 크기와의 관계를 파괴하고 현실에 있을 수 없는 물체와의 관계를 맺게 하여 기형적인 비현실적 형태와 분위기를 창조하는 수법도 있으며, 물체의 일부분만이 존재하게 되는 그로테스크한 수법도 있다.<sup>20)</sup>

한국 민화에서 혼성 양상은 많은 작품들에서 다양하게 보여 지는데 동물과인간의 형상을 조합한 가장 대표적인 예로 12지신상 【도판5】을 들 수 있다. 12지신상은 보통 평복을 입고 무기를 들고 있는데, 몸체는 사람의 형체이며 머리는 동물상이다. 주로 자세는 서서 몸을 약간 뒤로 젖힌 자세이다. 12지라는 개념은 중국의 은대(殷代)에서 비롯되었으나, 이를 방위나 시간에 대응시킨

20) 류희성, “한국민화의 현대적 계승발전을 위한 일러스트레이션에 관한 연구”, 대불대 산업기술대학교 대학원, 2001, p.9

것은 대체로 한대(漢代) 중기의 일로 추정된다. 다시 이를 쥐, 고, 호랑이, 토끼, 용, 뱀, 말, 양, 원숭이, 닭, 개, 돼지 등 12동물과 대응 시킨 것은 훨씬 후대의 일로 불교 사상에 영향을 받은 것으로 보인다. 우리나라의 경우에는 호석(護石)에 12지신상을 조각한 경주의 패룡이나 김유신묘가 최초인 것으로 보인다. 12지신상은 시간신과 방위 신으로 8-9세기에 걸쳐 크게 유행하였고, 그것이 그 이후 한국 농묘제도의 신앙적 핵심을 이룬다. 십이지의 사상과 신앙은 현재 띠 동물로서 가장 많이 전승되고 있다. 이러한 동물은 인격화 내지는 신격화됨으로서 인간 이상의 능력을 발휘한다는 동물 숭배사상에서 기인된 것이다.

그밖에도 용과 그 밖에 다른 어류의 머리와 인간의 몸을 합친 그림 【도판6】이 남아 있으며 머리가 사자와 비슷하고 중앙에 뿔이 난 ‘해태’나 오색의 깃털을 가지고, 5음의 모음을 내며, 못 새의 왕으로서 귀하게 여기는 환상적인 영조인 ‘봉황’과 같은 상상의 동물이 민화의 소재로 자주 사용되어져 왔다.

이와 같이 민화 안에서 다양하게 보여 지는 혼성 이미지들은 시대를 초월하여 본인의 작업에 조형적인 요소로 등장했음을 알 수 있다.

## 2)만화적 요소

### ①미술사 속 만화적 요소

본인의 작업에서 보여 지는 가장 큰 조형적 특징은 만화적 요소라 할 수 있다. 사실, 만화는 최근까지 여가시간에 단순히 즐기고 마는 오락물이나 대중문화시대의 대표적인 하급문화의 한 형태로 인식되어 왔다. 그러나 만화는 ‘제 9의 예술’이라고 정의 되면서 기존 미술 형식과 동등한 예술적 가치를 가지며

상호 보완적으로 공존 할 수 있는가에 대한 가능성이 끊임없이 제기 되고 있다.

그러나 만화가 예술이냐 아니냐 하는 이분법적인 구분은 소위 대중시대인 현대에는 별의미가 없다. 또한 만화적인 요소는 지금에 와서야 생긴 것이 아니라 미술사 안에서 늘 존재해왔었다. 라스코 동굴벽화에서 팝아트 작가인 리히텐슈타인(Lichtenstein, Roy 1923~1997) 등등 미술사 안에서 만화적인 요소는 그 오래된 역사만큼이나 다양한 시대 다양한 장르 속에서 발전해왔다.

수만 년 전에 그려진 동굴벽화는 회화의 선구라기보다는 만화의 선구라 해야 할 것이다. 왜냐하면 과장과 생략, 상징화와 단순화라는 만화의 기본적인 특징을 가장 분명하게 보여주기 때문이다. 또한 이집트 미술에서도 동물을 빗대어 파피루스에 그려 놓은 우화가 존재하는데 여기에는 캐리커처 또는 패러디의 요소가 강하게 남아있다.

근대 만화의 효시로 히에로니무스 보쉬와 오노레 도미에를 들 수 있는데, 보쉬의 <십자가 운반> 【도판7】을 보면 등장인물이 과장·왜곡·생략 등의 만화적 기법이 나타나 있음을 알 수 있다.<sup>21)</sup> 19세기의 프랑스 미술가 도미에(Victorin Danmier)는 회화 작업으로도 유명하지만 그의 작업에서 나타나는 만화적 표현 방식은 이후 화가들에게 많은 영향을 주었다. 프랑스의 만화신문인 <실루엣>, <카리카튀르>등과 같은 곳에서 그는 석판 만화가로도 활동하였다.<sup>22)</sup> 또한 풍자적인 만화이미지를 회화나 포스터와 같은 상업미술에 모두 적용 시켰던 툴르즈 로트렉(Henri de Toulouse Lautrec)도 빠뜨릴 수 없는 작가이다.

그러나 만화적 표현이 미술사 속에서 가장 발달한 시대는 20세기 중반의 팝아트 작가들에 의해서이다. 로이 리히텐슈타인이나 키스 헬링과 같은 작가는

---

21) 이원복, 「세계의 만화 만화의 세계」, 미진사, 2001, p.42

22) 고종희, 「고종희의 일러스트레이션 탐사」, 생각의 나무 2002, p.37

작품의 외적으로 보았을 때 도저히 회화라고 볼 수 없을 정도로 만화와 그 구분이 어려웠다.

리히텐슈타인은 <공놀이 소녀>, <Whaam>과 같은 작품들을 통해, “만화가 유머의 기본요소이며, 예술을 창조하는 밑거름이다”라고 하였다. 그는 만화를 회화의 소재 즉 오브제로 삼았는데 재료나 표현방식에 있어서는 회화적인 기준에 따랐다.

키스헬링은 단순한 외곽선 하나로 이루어진 만화 이미지를 그려냄으로써 만화, 거리 일러스트 같은 분야를 미술 속으로 끌고 들어온 장본인이다.

이 이외에도 현대에 올수록 더 많은 작가들이 인종과 지역을 초월하여 만화적인 요소를 자신의 미술 작품에 끌어드리고 있다. 최근에 우리나라에서도 이동기나 김태중 같은 작가들에게서 발견 할 수 있다. 이동기는 만화를 오브제로 삼았고 김태중은 키스 헬링의 작업에 비교될만한데 만화나 일러스트 같은 형태들로 자유롭게 이야기를 구성하는 형식을 보여준다.

이렇게 만화적 요소나 형태들이 현대에 와서 자유롭게 사용되어지는 것에 대한 원인은 대중문화에 대한 새로운 인식의 전환에 있다. 만화나 일러스트 광고 미술과 같이 소위 대중미술들은 엄격히 고급미술과 다르게 구분되었고 특히 모더니즘 시대에 저급한 미술로 취급받았었다.

그러나 20세기 중반 이후 포스트모더니즘의 등장으로 고급문화와 저급문화와의 구분이 모호해지고 방법 면에서도 예술의 각 장르 간 폐쇄성을 거부하고 다른 시대 다른 문화로부터 양식과 이미지 차용, 혼합하는 움직임이 일어났다.<sup>23)</sup> 이질적인 것들을 결합하고 흑백논리식의 이분법이 해체되는 분위기는 대중예술의 가능성을 열어주었다. 또한 사진기 발명 이후 재현에 대한 문제가 거론됨에 따라 회화는 새로운 탈출구를 찾게 되었고 여러 방법론을 도입하였는데 그 중에 하나가 만화였다.

---

23) Ibid., p.11

## ② 캐리커처와 서술적 구성 방식

만화는 그 특징에 따라 캐리커처, 카툰, 코믹스로 나뉘는데 본인은 이중에서 대상의 얼굴을 장난스럽게 왜곡하는 기법인 캐리커처를 작업에서 사용하였다. 고프리치는 그의 저서에서 “그들은 자기들 대상의 얼굴을 동물의 얼굴 아니면 생명이 없는 도구의 모습으로 변형하는 장난 같은 기법을 발명했는데, 그것은 그 후의 캐리커처 화가들에 의해 계속 사용되고 있는 터이다.”라고 하였다. 이런 방법은 1834년에 필리폰(C. Philipon)이 ‘부르주아 왕’이라고 한 루이 필립의 얼굴을 배로 변형시켜 놓은 <포와르(Les Poire)> 【도판8】에서처럼 사회 풍자적인 역할을 하기도 하였다. 이런 예는 우리나라에서도 흔히 볼 수 있는데, 우리나라의 최초의 캐리커처가인 이도영의 <남의 숭내(대한민보, 1909.6.19)> 【도판19】에는 일제식민지 당시 의식없이 서구 문물을 받아드린 일본을 우리나라 사람들이 모방하는 것에 대한 풍자가 담겨있다. 본인의 작업 중 <오후의 아뜰리에> 【작품2】는 이도영씨의 캐리커처와 내용적으로나 형식적으로 크게 다르지 않음을 알 수 있다.

만화의 요소 중 대표적인 것으로 서사적인 구조가 있다. 서사란 그 자체의 ‘사실을 있는 그대로 적는 일’이란 사전적 의미에 국한된 것이 아닌 넓은 의미로 신화, 전설, 역사 등을 포함하는 개념으로 시간적 연속성에 의해 기록화된 이야기 형식을 지닌다. 이는 회화의 영역에서도 중요한 요소로 자리잡아왔음을 알 수 있는데 서양의 역사화나 동양의 기록화는 대표적인 회화적 서사물이라 볼 수 있다. 그러나 19세기 후반 인상주의 이후 회화에 대한 회화가 중요 이슈로 떠오르면서 그 이후 현대 미술가들은 서술적 회화와 조각을 조각적인 요소를 몰아내려고 하였다.

모든 재현적 요소를 단념하고자 했던 모더니즘의 반작용으로 포스트모더니즘

시대에 회화는 재현의 문제와 더불어 서사성, 신화 등을 다시 화면에 도입하는 시도를 하고 있으며 인상주의에서 서정적 추상까지 걸쳐 나타나는 '시간성의 부재'를 비판하고 서술적 요소를 다시금 중요한 요소로 인식하게 하였다.

그러나 현대회화의 서술양식은 산문이 아니라 지극히 시적 형식을 띠거나 기호학적인 것에 접근하고 있는데 그 예로, 프랑스의 자유구상화가 제라르 가루스트는 고대 그리스 신화의 장면을 그리고 있으나 이는 프로이트나 라캉의 정신 분석학적 시각으로 재해석된 신화의 세계를 보여주고 있다. 그는 신화의 서술적 묘사 혹은 어떤 묘사나 서술의 개입을 배제시키면서 모호한 분위기를 만들면서 신화를 부흥시킨다.

이와 같이 본인은 만화의 요소인 일러스트, 캐릭터, 서사적인 구조를 작품에 사용하여 만화의 특징인 비현실적이고 유머러스하며 상상적인 표현을 이끌어내고자 하였다. 특히 회화에서 서술적인 접근 방식은 자아성찰과 역할연기에 적합하기 때문에 본인의 자화상 작업의 의도와도 부합된다고 할 수 있다.

### 3)작품분석

본인의 정체성에 관한 고민은 자화상을 그리는 동기가 되었으며, 신화와 상상력에 대한 관심은 무의식적이고 즉흥적인 발상과 표현을 하게 하였다. 자화상들에서 보여 지는 동물과 인간의 혼성적인 이미지와 만화 캐릭터 같은 형상은 우연적이고 즉흥적인 시도에서 생겨난 것들이다. 종이위에 간단한 드로잉을 함으로써 즉각적인 생각들을 표현하였는데 이것은 후에 본격적인 작업으로의 바탕이 되었다.

#### 【작품1】 초기 드로잉들

초기 작업들은 주로 2001~2002년 사이에 그려진 것들로 이 시기에는 어떤 큰 주제를 갖고 작업에 임하기보다는 자유롭게 본인의 심상을 표현하는데 중점을 두었다. 주로 종이에 연필과 색연필로 드로잉하거나 잡지 사진 등을 풀라쥬 하여 생각나는 이미지를 즉흥적으로 표현하였는데, 만화나 일러스트를 연상시키는 이 작업들에는 계속적으로 본인의 모습이 등장하였다. 여기에서 본인은 현실 그대로의 모습이 아니라 과장되거나 유머러스하게 그려졌는데 동물의 몸과 결합하거나 인형처럼 보이는 등 이후의 작업에서 중요하게 나타나는 특징이 드러나 있다.

이들 그림 중 가장 먼저 그려진 <HaHaHa>란 작품은 잡지에서 오려낸 사진과 본인의 사진을 풀라쥬한 것으로 본인을 만화 캐릭터 사자와 혼합하여 장난스럽게 표현하였다. 다음 작품인 <산책>에서는 인형으로 표현된 본인과 닭과 혼합된 또 다른 본인의 모습이 등장한다. <인형>에서는 실제 인형 사진에 본인의 얼굴을 합성한 작품으로 <오후의 아뜰리에>에 영향을 준 연습 작이라 할 수 있다. <닭인간 - 먹고 싸다>는 사람의 모습을 한 닭 혹은 닭의 모습을 한 사람이 알(또는 배설물)을 낳고 있는 것을 그린 것으로 자조적인 내용을 담고

있다. <레몬에이드>은 레몬에 사람 얼굴을 합성 한 것이며 <space of face> 작업 속에서 다시 등장한다. 마지막으로 <앵무새씨>는 본인을 앵무새로 분한 엉뚱한 설정을 보여주고 있다. 이 작업은 후에 <앵무새씨의 개인전> 이란 작품으로 발전한다. 종이 위에 낙서처럼 그려진 이 그림들은 앞으로의 작업에 대한 에스키스이자 또 하나의 작품이다.

### 【작품2】 오후의 아틀리에

이 작업은 유럽 여행 중 우연히 발견한 책 속의 사진에서 힌트를 얻게 되었다. 원래 이젤 앞에서 그림을 그리는 원숭이인형의 모습이 담긴 사진이었으나 본인의 자화상으로 탈바꿈하였다.

한국인이면서 서양화를 배우는 모순적인 상황은 본인의 정체성에 혼란을 가져왔다. ‘나는 누구이며, 내가 하는 작업은 무엇인가?’라는 고민은 여행 중에도 끊이지 않았다. 프랑스의 한 베틀시장에서 발견한 책 속의 원숭이 화가는 본인의 모습처럼 느껴졌고 작업에 끌어드릴 것을 결심하게 되었다. 사실 이 인형은 오토마타라 불리는 자동기계인형이다. 그림도 그리고 글도 쓰고 악기도 연주하는 오토마타는 18세기에 당시의 최고 기술로 만들어졌으나 태엽을 감아야 움직이는 인형에 불과했다. 서구 미술계의 변두리에서 그들의 그림자만 열심히 쫓는 본인의 모습이 수동적으로 움직여 그림을 그리는 이 원숭이 인형과 다를 바 없었다.

본인은 이 작업에서 원숭이 인형이 되었다. 한 손엔 붓을 들고 무엇을 그릴까 생각을 하고 있다. 발밑엔 작업을 하다 먹고 남긴 김밥이 아무렇게 놓여있고 그 옆으로 검은 그림이 쌓여 있다.

본인은 원숭이 인형이 됨으로써 작업에 대한 회의를 보여주지만 역설적으로 본인의 미술에 대한 수동적인 자세를 반성하고 자의식을 갖을 것을 말해주고 있다. 나무위에 여러 상상의 이미지 또한 본인의 자화상이며 여러 ‘되기’의 모

습을 보여준다. 결국 이 작업 안의 모든 '되기'는 현재의 소극적이고 부정적인  
나에서 벗어나려는 노력이라 할 수 있다.

### 【작품3】 Space Of Face

'동물-되기'는 '-되기'앞에 다른 사물을 붙일 때에도 성립이 된다. 이 작업에  
서는 책상과 인간이 혼합되거나 레몬과 사람의 얼굴이 결합된 복합적인 '되기'  
의 모습을 보여준다.

작품의 오른쪽에 위치한 이미지는 책상과 인간의 얼굴 엉덩이 그리고 팔이  
결합하였는데 사람도 사물도 아닌 괴물과 같은 느낌이 든다. 이것 안에는 세  
개의 가면과 토르소가 들어있는데 가면은 각기 다양한 본인의 역할 모습을 보  
여준다. 용은 가면, 다른 말로 '페르소나'라고 하였는데 이것은 자기 자신의 것  
이 아닌 성격을 연출할 수 있으며 사회에 받아들여지기 위해 좋은 인상을 주  
기를 목적으로 삼고 있다. 페르소나는 생존을 위해 필요하지만 자신은 없고 페  
르소나만 많은 사람을 결국 소외감을 느끼게 된다.

그림 화면의 왼쪽 하단에는 레몬과 본인의 얼굴이 결합된 또 하나의 이미지  
가 그려져 있다. 소극적인 모습의 레몬 인간은 알 수 없는 지배의 발아래 있  
다.

본인은 다양한 '되기'를 통해 갑갑한 현실에서 벗어나고자 하는 것이다.

### 【작품4】 앵무새씨의 개인전

화면 안에는 인간의 몸에 앵무새의 머리를 하고 있는 본인이 서 있다. 장소는  
본인의 개인전이 열리고 있는 어느 한 전시장이다.

그림의 바탕은 아크릴과 유화 물감으로 그려지고 앵무새 얼굴부분은 비닐 위  
에 펜과 아크릴 물감으로 칠한 뒤 송곳으로 스크래치 한 후 뒤집어서 붙였다.  
앵무새의 짙은 노랑색과 배경의 붉은 보라색은 강한 대비를 주어 혼란스러운

본인의 심상을 나타내었다.

앵무새 얼굴을 한 본인은 마치 그림을 그리고 있는 자신과 대결을 하듯 노려 보고 서있다. 그림 속에서 앵무새씨(본인)는 개인전시회를 열고 있지만 전시를 하는 것에 관해서 회의를 품고 있기 때문이다.

인간의 몸과 새머리의 결합은 이집트 미술에서 찾아볼 수 있는데 따오기의 머리에 인간의 몸이 합쳐진 토트신이 그러하다. 이것은 무의식에 잠재하고 있던 신화의 원형이 자신도 모르게 작업 속에 스며들어 표현된 것이다.

#### 【작품5】 여행

사람들은 일상에서 벗어나고자 여행을 떠난다. 낯선 풍경과 사람들 속에서 이제까지의 자신을 잊고 다른 모습으로 변화할 것이라는 기대를 하기 때문이다. 그러나 나를 잊기 위한 여행은 사실상 불가능하다. 여행은 완벽한 일상의 탈출이 되지 못한다. 여행지는 본인을 완전히 바꾸는 탈영토화 하는 곳이 아니라 그것은 단순히 본인을 재영토화 하는 공간일 뿐이다.

이 작업은 외국 여행 중에 찍은 사진을 바탕으로 한 콜라주 작업이다. 얼굴과 배경의 일부분을 오려내고 색상지와 포장지를 오려 붙인 후 그 위에 만화 같은 이미지를 조합하였는데, 기존의 배경은 부분 삭제와 엉뚱한 이미지의 조합으로 인해 더 낯설어지고 유머러스해지며 아이러니컬하게 보인다.

여행에서 성공하지 못한 자기 탈출은 기존의 상황을 조작하고 낯설게 하는 작업을 통해 다시 한번 탈출을 시도한다.

#### 【작품6】 피노키오

이 작업에서 보여 지는 두 인물은 모두 본인의 자화상이다. 좌측의 눈을 감은 인물은 초현실주의자들이 오토마티즘 기법을 사용한 것처럼 거의 무의식적으로 그려졌다. 유인원 같은 얼굴 속에는 여러 이미지들이 담겨 있는데 코 부분

에 그려진 미키마우스를 통해 무의식이 단지 집단적인 것 뿐 만아니라 본인의 개인적인 경험이 반영된 것임을 알 수 있다. 고등학생 때 수학선생님의 코를 보고 미키마우스를 연상했던 기억이 그림에 표현되었기 때문이다. 그 당시 엄하고 살벌했던 수업 시간이 본인의 조그만 상상으로 인해 한순간 재미있는 상황으로 역전되었는데 현실에서 일종의 탈출을 시도 한 것이었다.

오른쪽의 형상은 피노키오이며 본인 자신이다. 피노키오가 나무인형에서 인간 아이로 변하고자하는 욕망은 현재의 자기에서 좀더 이상적인 모습을 꿈꾸는 본인의 모습과 닮아있다. 동화속의 피노키오는 인간 사내아이의 모습이지만 본인의 피노키오는 나무의 몸통에 사람의 팔 다리가 달리고 고깔모양의 코가 달린 새로운 형상을 하고 있다.

#### 【작품7】 자화상

<자화상>속의 본인의 모습은 <오후의 아뜰리에>나 <Space of Face>처럼 동물 이미지로 변신하진 않았지만 상당부분 외곡 되어 있다. 눈은 지워져 있고 코에는 동그란 물체가 붙어 있으며 입술은 약간 부풀어져 있다. 권투선수에게 주먹으로 얼굴을 맞아 코에서 피가 나는 모습으로 보여 지기도 하고 뼈에로 같이 보이기도 한다. 얼굴에서 눈을 지워내어 가장 이성적인 감각인 시각이 없어져버렸다. 얼굴은 '주체'를 담아낸다. 그러나 본인은 얼굴에서 일부를 뭉개거나 지워냄으로서 이성적인 주체의 상을 무너뜨렸다.

#### 【작품8】 보호대

두개의 <보호대> 작품은 2002년도에 그려진 것으로 종이 위에 연필로 태생을 하거나 그 위에 수채화를 한 것이다. 여기서 보호대는 스스로의 모습을 보기 두려워하는 자기 자신을 말해 주고 있다.

이 작업에서 본인은 네펜테스라 하는 자루 모양의 식충식물과 토끼의 머리와

혼합되어 표현되었다. 얼굴은 식물 속에 숨어 보이지 않지만 두 팔을 뻗어 안고 있는 토끼 인형을 바라보고 있다. 그러나 토끼 인형 또한 본인의 모습이다. 둘은 서로를 바라보는데 다시 말해 본인은 또 다른 본인의 모습(내면)을 바라보고 있는 것이다. <보호대2>에서도 스스로의 모형에 갖혀 바깥으로 나오려 하지 않는 본인의 모습을 나타낸 것으로 자조적인 내용을 담고 있지만 무겁지 않고 유머러스하게 표현하였다.

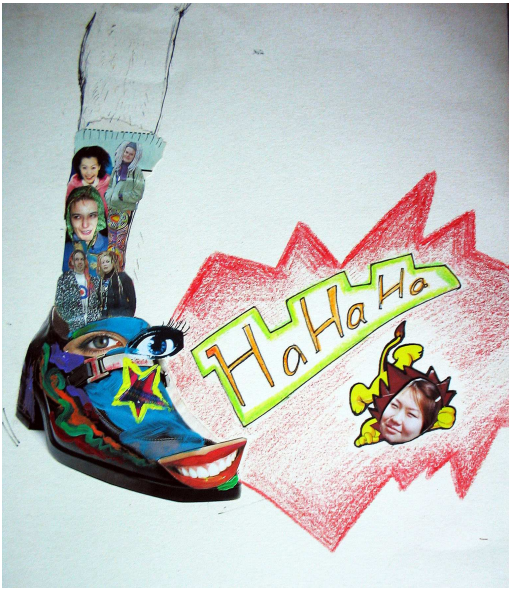
#### 【작품9】 인형연기

위의 작품은 두 개의 자화상이 존재한다. 비교적 사실적으로 표현된 인물과 손으로 조정하는 인형은 서로 다르지만 둘 다 본인의 모습을 반영한다.

#### 【작품10】 보다

이 작품은 말과 염소 그리고 인간의 혼합된 형태를 그린 것이다. 본인은 반인반수의 모습으로 변화하여 가축우리 안에서 작은 구멍을 통해 밖을 살피고 있다. <반인반수>는 본 작업에 대한 초기 에스키스로 우연한 동기에서 얻어내었다. 어느 누구도 겉으로 보여 지는 외양이 실제의 모습이라고 장담할 수 없다. 동물과 인간적인 속성으로 만들어진 이 괴물은 사실 더 인간적이고 실재하는 본인의 자화상이라 할 수 있다.

【작품1】 초기 드로잉들



HaHaHa, 종이위에플라쥬, 21×25cm, 2000



산책, 종위위에연필 데생 29×21cm, 2001



...sieur d'explorer leur domaine. Il ne  
 à pas réaliser que cela veut souvent  
 s'agir d'acheter les produits actuels  
 à partir d'éléments technologiques  
 très sophistiqués et que les artistes  
 le démontrent.

C'est ainsi, Dana's Rag Book  
 à la fabrication soignée de l'œuvre, il faut  
 le plus de papier ou de carton,  
 de déchets de bois. On pourrait lui  
 donner des couleurs vives et le rendre  
 à la vapeur. Par-dessus tout, c'est  
 vraiment très important, même si c'est  
 facile aux yeux qui ont dû être  
 créés de longues années. Si vous  
 faites une poupée en tissu, recherchez  
 les matériaux les plus et assurez-  
 vous de choisir la meilleure qualité  
 d'acier qui correspond à l'histoire  
 de votre collection, et travaillez en  
 conséquence.

**NINA WEILING**  
 Nina Weiling, née en 1939  
 dans le Shropshire par une ancienne  
 maîtresse de maison de Chad Valley,  
 a travaillé jusqu'en 1950. L'entreprise  
 de son père a été achetée par une  
 banque britannique. Elle a travaillé  
 pendant sept ans dans une usine  
 textile avant de fonder sa propre  
 entreprise en 1950.



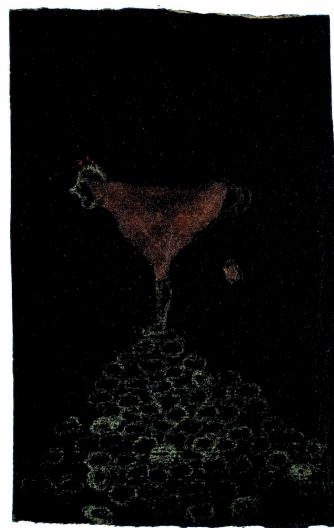
...sieur d'explorer leur domaine. Il ne  
 à pas réaliser que cela veut souvent  
 s'agir d'acheter les produits actuels  
 à partir d'éléments technologiques  
 très sophistiqués et que les artistes  
 le démontrent.

C'est ainsi, Dana's Rag Book  
 à la fabrication soignée de l'œuvre, il faut  
 le plus de papier ou de carton,  
 de déchets de bois. On pourrait lui  
 donner des couleurs vives et le rendre  
 à la vapeur. Par-dessus tout, c'est  
 vraiment très important, même si c'est  
 facile aux yeux qui ont dû être  
 créés de longues années. Si vous  
 faites une poupée en tissu, recherchez  
 les matériaux les plus et assurez-  
 vous de choisir la meilleure qualité  
 d'acier qui correspond à l'histoire  
 de votre collection, et travaillez en  
 conséquence.

**NINA WEILING**  
 Nina Weiling, née en 1939  
 dans le Shropshire par une ancienne  
 maîtresse de maison de Chad Valley,  
 a travaillé jusqu'en 1950. L'entreprise  
 de son père a été achetée par une  
 banque britannique. Elle a travaillé  
 pendant sept ans dans une usine  
 textile avant de fonder sa propre  
 entreprise en 1950.

<인형>원본

인형 , 디지털 이미지,2003



닭인간-떡고싸다,종이위에콘테,15×10c

레몬에이드, 캔버스천 위에 연필과 아크릴물감,10×10cm,2002



앵무새씨의 하루, 종이위에 콜라주, 25×13cm, 2002

【작품2】



오후의 아뜰리에, 종이에 유채, 120×181cm, 2004

【작품3】



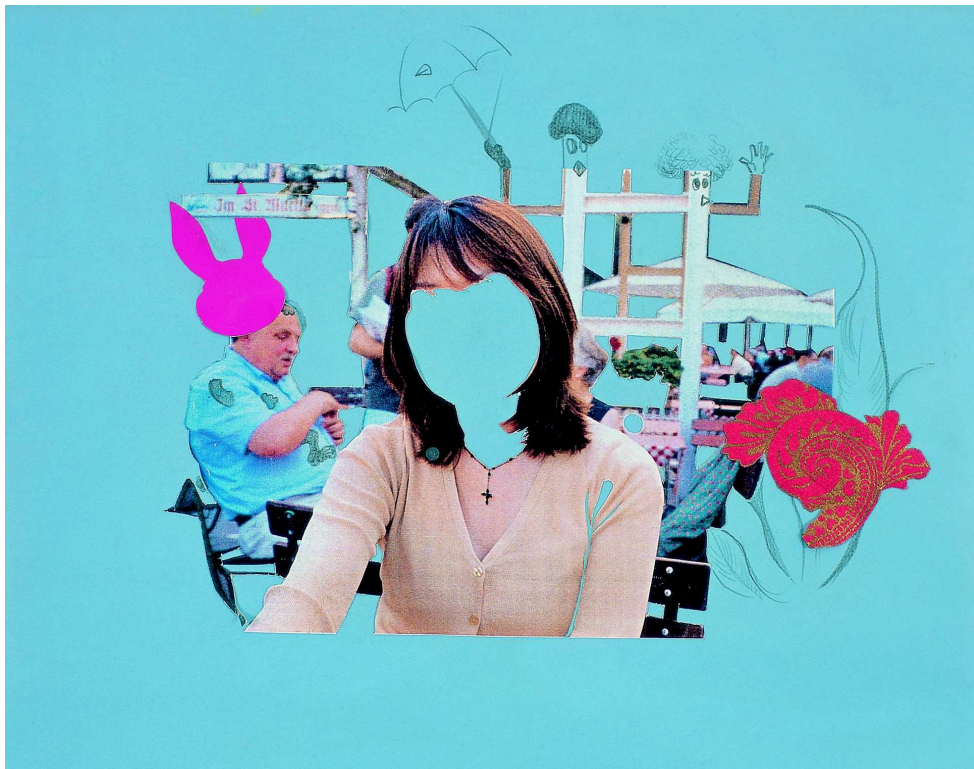
Space Of Face, 합판에 헨디코트, 연필, 아크릴 채색, 91×116.5cm, 2004

【작품4】



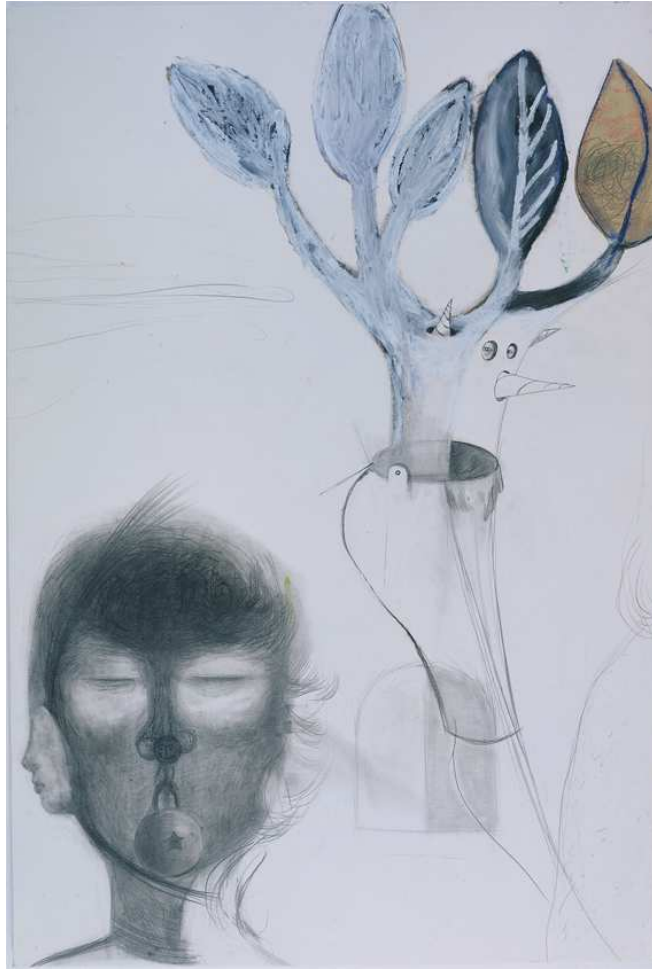
앵무새씨의 개인전, 종이와 비닐에, 아크릴과 유채, 130×112cm, 2004

【작품5】



여행, 종이에 사진플라주, 22×27.5cm, 2004

【작품6】



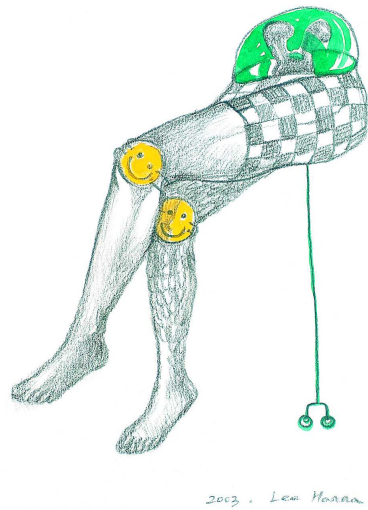
피노키오, 종이에 연필 소묘, 72×101cm, 2003

【작품7】



자화상, 종이에 연필 유채 32.5×32.5cm 2004

【작품8】



**보호대1** 종이 위에 연필 20×28cm, 2002 **보호대2** 종이위에 뿔생 20×28cm,  
2002

【작품9】



인형연기 종이위에 유채 170×115cm 2003

【작품10】



**보다** 캔버스위에 아크릴 물감,  
32,5×32.5cm,2003



**반인반수** 종이위에 볼펜과  
아크릴물감, 21×18cm, 2003

### Ⅲ. 결 론

서구의 합리주의적 전통은, 소크라테스적인 혁명과 헬레니즘의 주지주의의 토대인 뮈토스(Muthos)에서 로고스(Logos)로의 전이 이후에, 세계 내적 인간의 토대인 고대의 힘에서 벗어날 수 있으리라 믿었다. 그리하여 과학이 신화를 대신한 이 시대에는 신화적인 사고는 유치하고 비논리적이라 하여 거부되어버렸다.

아도르노에 의하면, 현대 사회의 문명은 인간 해방을 돕기는커녕 오히려 야만의 상태로 전락시켜 버렸다. 이것은 과학 즉 이성의 발달과 밀접한 연관이 있는데 이성은 목적보다 수단을 정당화하는 도구적 이성이 되어 결과적으로 인간의 해방을 가로막고 비인간화와 자기 파괴를 경험하게 하였다.

본인은 융과 같은 심리학자를 통해 집단적 무의식의 소산인 신화가 인간의 정체성을 해석해주며 본질에 다가가게 해준다는 사실을 알게 되었다. 무의식의 의식화는 과정은 자기 자신을 찾는 개성화의 과정이다. 의식과 무의식을 합친 ‘나’의 전부를 발견하고 완전한 미래의 ‘나’를 만들기 위한 노력으로 자화상을 그려왔다.

그러나 사실상 인간은 ‘어쩔 수 없는 인간’이란 한계상황에 의해 인간 영역 밖의 것에서 탈출을 시도하게 된다. 여행과 같은 일시적인 탈출은 완전하게 자신을 바꿀 수 없기 때문이다. 그 시도가 바로 동물-되기이며 인간의 몸과 동물을 합한 방식으로 본인의 작품에 담겨졌다. 카프카의 <변신>이란 소설에서 주인공 그레고어가 갑충이 되고 풍뎅이가 되고 말뚝구리가 되고 바퀴벌레가 되는 것처럼 본인은 작품에서 원숭이가 되고 닭이 되고 새가 되는 ‘동물-되기’를 통해 현실에 안주하기 보다는 극복하려는 시도를 보이고 있는 것이다.

이러한 ‘동물-되기’는 본인의 작업에서 반인반수와 같은 혼성 이미지로 표현되었다. 반인반수는 특히 고대 이집트 미술과 우리나라 민화 속에서 발견할 수

있는데 이는 의식적 · 무의식적으로 본인의 작업에 영향을 주었다. 이는 개인의 상상력은 그 뿌리를 가지고 있다는 사실을 증명한 것이다.

또한 잠재된 무의식을 끌어내어 본인만의 상상적인 세계를 표현하기 위하여 만화적인 요소를 사용하였다. 만화 형식은 서술적이고 단순한 표현 방식으로 인하여 회화와 구분되어 상대적으로 수준 낮은 것으로 비교되어져 왔으나 사실상 라스코 동굴벽화나 보쉬나 피카소 같은 대가의 그림에도 그 요소가 있음을 알 수 있었다.

본인은 이와 같은 연구를 통해서 그 동안의 작품의 근원을 파악하고 앞으로의 작업 진로에 대한 실마리를 얻을 수 있게 되었다. 다만 한 가지 아쉬운 점은 본인의 정체성에 관해 고민하는 과정에 있어서 상대적으로 서구의 관점에만 치우쳤다는 사실이다. 그러나 민화가 소재와 상징에서 중국의 것을 따온 것이지만 결국 우리의 독특한 고유 양식으로 승화했듯이 본인의 작업도 비록 서구의 것을 빌어 왔지만 앞으로 본인만의 이야기로 자기화하고자 한다.

## 참 고 도 판

【도판1】



A Papyrus Showing The Ancient Egyptian god Thoth

【도판2】



Marc Chagall, The Juggler, 1943

【도판3】



Pablo Picasso, Minotaur Caressing a sleeping Woman, 1933

【도판4】



Pablo Picasso, Guernica, 349×775cm, 1937

【도판5】



12지신상中 원숭이

【도판6】



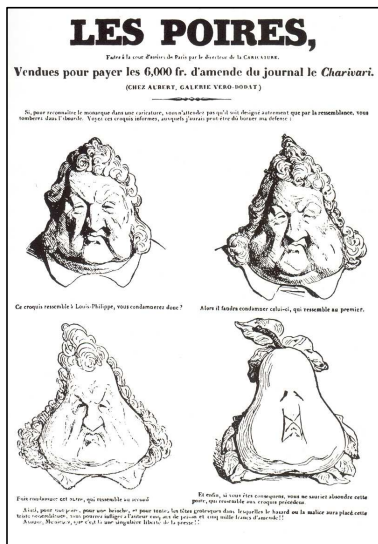
민화

【도판7】



히에로니무스 부쉬, 십자가를 운반하는 예수  
연대미상, 패널에 유채, 76.7 x 83.5cm

【도판8】



【도판9】



오노레 도미에, 서양배, 19세기 후반 이도영, 남의 송내, 대한민보 만평, 1909

## 참고문헌

- 강태희, 「현대미술 문맥읽기」, 미진사, 1997
- 게르트 호르스트 슈마허, 「신화와 예술로 본 기형의 역사」 이내금 옮김, 저작, 2001
- 고종희, 「일러스트레이션 미술 탐사」, 생각의 나무, 2002
- 김현화, 「경계없는 현대 미술」, 숙명여자대학교출판부, 2001
- 손상익, 「한국 만화 통사」 시공사, 1998
- 장루이 페리에, 「피카소의 게르니카」, 열화당, 1979
- 조선미, 「화가와 자화상」, 예경, 1995
- 야로미즈 말레크, 「이집트 미술」, 원성준 옮김, 한길아트, 2003
- 안진태, 「신화학 강의」, 열린책들, 2001
- 에드워드 암스트롱 베넷, 「한권으로 읽는 융」, 김형섭 옮김, 푸른숲, 1997
- 에른스트 H. 고프리치, 「예술과 환영」, 열화당, 2003
- 윤열수, 「민화」, 예경, 2000
- 이진경, 「노마디즘」, 휴머니스트, 2002
- 이원복, 「세계의 만화 만화의 세계」, 미진사, 2001
- 임두빈, 「한국의 민화」, 서문당, 1993
- 류희성, “한국민화의 현대적 계승발전을 위한 일러스트레이션에 관한 연구”, 대불대 산업기술대학교 대학원, 2001
- 한지석, “현대미술에 표현된 자화상 연구”, 홍익대학교 대학원, 2000

## **A Study on a Self-portrait as Expression of Identity**

- Focused on the Author's Works -

Han-na Lee

Major in Western Painting

The Graduate School of

Sungshin Women's University

This study is to identify many factors included in works focusing on the author's works and to analyze and define the works on the basis of the theoretical background.

The author has painted a series of self-portrait from 2002 to 2004, in which the person herself was the theme and the subject matter. Painting a self-portrait has begun with a question relating to identity such as asking 'Who am I?' where the author was not formatized and expressed actually but looked by a new vision with unconscious and imaginary thoughts.

The author painted self-portraits as a place expressing the inside and self-conscious method as well as a tool expressing self-loving, self-esteem, self-help and self-compassion. The self-portrait shows one's own appearance, describes features of formative style and displays what a person perceives himself/herself - the self-portrait is a genre expressing self-consciousness.

The author painted self-portraits to understand a root of herself from a unconscious region beyond conscious region and to show the author's identity. The author's works show individualization, in which the author

can identify herself in person, and is a kind of efforts to find a new subject.

The essence of art is imagination. The imagination is derived from human depth mentality and the basic surface of people is filled with wisdom stimulating potentiality. It is a dream and myth to express it in the surface of consciousness. Myth is a story telling a mythical things or events in the beginning or the world, which expresses great creation or achievement of a miracle with reality.

To knowing a myth of someone means knowing his/her internal desire and a goal as well as the standard in selecting a certain thing in his/her lives. Therefore, it is considered that people without a myth do not have a root.

Myth has affected greatly art of all eras and countries including Egypt, Greece, Rome, India, China and Korea. Art in various countries has their own formative style whereas it has symbols consistent with other countries' art. A kind of hybrid creatures such as Half-human and half-animal can be found in art of about all countries. The forms shown in the author's works are likely to be based on this source. However, images of hybrid creates in the author's works are also based on myth and further have been applied to Gilles Deleuze and Felix Guattari's 'Becoming anima.' The author was to examine and experiment new things with self-portraits of animal beyond the current rule 'the person in question is just person in existence.'