



## 저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

장 옥 희 교수 지도  
석사학위 청구논문

자아 형상과 여백의  
초현실적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2023

성신여자대학교 대학원

조 소 과

임 정 은

자아 형상과 여백의  
초현실적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

장 욱 희 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2023년 5월

성신여자대학교 대학원


조 소 과


임 정 은


# 인 준 서

임정은의 석사학위 논문으로 인준함

2023년 5월

심사위원장 김성복 

심사위원 정정주 

심사위원 장유희 

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

삶이 주어진다든 것은 세상을 살아가는 사람에게는 당연한 일이지만 동시에 본인 스스로 선택 불가능한 일이다. 태어나보니 사람이었던 우리는 사회에 의해 양육되어 삶의 선택 불가능성을 인지할 때쯤엔 이미 어른이 되어있다. 사회는 인간을 어린 채로 두지 않는다. 본인 스스로 양육할 책임을 갖게 하고, 사회를 이끌어갈 건설한 어른이 되길 요구한다. 요구에 익숙해진 우리는 아침에 일어나 씻고 등교하거나 출근을 하듯이 사회 속의 구성원이 되는 것을 당연하게 느낀다. 대다수 현대인은 참된 인간상을 기준으로 삼아 자아와 사회 요구의 간극을 줄여간다. 사회의 요구가 곧 본인 성공의 척도가 되는 것이다. 하지만 동시에 자아와 사회의 타협할 수 없는 간극 사이에서 스트레스가 유발되고, 이는 곧 정신적 우울감으로 발현되기도 한다.

미술의 역사에서 삶과 우울함, 본질의 욕구를 이야기하는 작품은 예로부터 이어져 왔다. 어떠한 미술 경향이 유행하든 간에 삶의 본질에 대한 이야기하는 작업은 끊임없이 이어져 온 것이다. 초현실주의 미술은 죽음과 강박적인 반복, 그리고 현실세계에 있지만 현실을 이야기 하고 있지 않다는 점에서 본질에 맞닿아있다. 초현실주의자들은 정신분석학자인 프로이트의 꿈과 무의식의 이론을 들어 작업의 배경을 이야기 하며 죽음욕동에 한 발짝 다가간다. 또한 그들의 작업물은 사회에 대한 내제된 반발로서 이용되기도 한다. 독일의 초현실주의 작가 한스벨머는 사회의 만연했던 나치숭배 분위기에 파시스트 아버지와 국가에 대한 반발로서 인형(人形)을 제작했다. 분절된 인형의 형상으로 표현된 초현실적 인체는 당대의 사회적 분위기에 대한 반발의 대체적 이미지로서 나타난 것이다. 시각적 예술은 관람객에게 상상의 주도권을 부여준다. 관람객이 작품을 받아들이며 본인이 경험하는 행위

다. 본인은 작업에 있어 분절된 신체라는 인형의 초현실적 형상으로 본질에 대해 질문을 하며 작품을 상상의 공간에 배치한다.

본 논문은 살아감에 있어 자아의 욕구 실현을 위해 본능적으로 쫓는 것이 무엇인지 본인의 작품을 통해 알아본다. 또한 이를 통해 억압된 자아가 인형이라는 형태로 나타나는 작품표현에 관해 연구하고자 한다. 작품은 사회를 대변할 수 있는 공간 속에서 인형으로서 등장한다. 이러한 인형의 모습은 온전한 그대로의 모습이 아닌 분절된 신체의 모습으로 표현된다. 분절된 신체라는 초현실적 형상은 작품이 놓이는 전시장의 공간과 맞물려 관객이 작품을 관람할 때 새로운 공간에 입장한 것 같은 분위기를 자아낸다. 이를 토대로 작품이 점유하는 공간의 배치와 인체의 형상을 표현하는 방식에 대해 고찰하고 도자기라는 작품의 소재 선택과 표현방법을 연구하였다.

본 논문은 2022년 석사청구전에 출품한 작품을 중심으로 하여 2019년부터 2022년도까지의 연구작품이 다음과 같이 구성 되어 있다.

제1장 서론에서는 본인 작품의 연구 방향과 목적에 대해 서술하였다.

제2장 본론에서는 첫째, 사회에서 받는 필연적 억압으로 인해 발생한 우울함과 자아의 욕구에 대해 설명하고 인형을 통해 억압된 자아를 대변하려 했던 연유를 분석하였으며 경험적 미술로의 초현실주의에 대하여 공간을 분석하였다. 둘째, 작품의 표현방법으로 대체자로서 분절된 인체 형상에 관하여 서술하였으며, 이를 토대로 작품이 놓이는 설치적 공간의 구성에 대하여 설명하였다.

마지막으로 본인의 작품 7점에 대하여 개별적으로 제작방법과 작품설명을 서술하였다.

제3장 결론에서는 본 논문의 내용을 정리하고 앞으로의 작업방향을 제시하였다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서 론 .....	1
II. 본 론 .....	3
1. 작품형성배경 .....	3
1) 불안의 배경과 인형의 초현실성 .....	5
2) 상상의 공간과 여백의 초현실성 .....	11
2. 작품표현방법 .....	17
1) 대체자로서의 분절된 인체형상 .....	17
2) 숭고과 여백의 공간구성 .....	20
3. 작품분석 .....	25
III. 결 론 .....	46

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

【작품 1】 환상, 미아 I	
도자기, 가죽, 철사, 고무 끈, 50x143x10cm, 2022 .....	25
【작품 2】 환상, 미아 II	
도자기, 가죽, 철사, 고무 끈, MDF, 20x20x170cm, 2022 .....	28
【작품 3】 환상, 미아 III	
도자기, 가죽, 와이어, 16x10x42cm, 2022 .....	31
【작품 4】 환상, 미아 IV	
도자기, 가죽, 철사, 고무 끈, 25x74x74cm, 2022 .....	34
【작품 5】 환상, 미아 V	
도자기, 가죽, 철사, 고무 끈, MDF, 35x35x182cm, 2022 .....	37
【작품 6】 The Box	
도자기에 채색, LED 조명, 하드보드지에 색지, 솜, 천, 실	
30x50x180cm, 2019 .....	40
【작품 7】 The Box_Space III	
MDF에 채색, LED 조명, 25x25x130cm, 2020 .....	43

## I. 서론

삶은 생을 살아가는 인간에게 필연적이다. 태어난 순간부터 객체의 삶은 시작된다. 이러한 삶은 사회를 자연스럽게 받아들이며 본인의 소속공간이라 느낀다. 사회는 타인과의 교류와 생활을 통해 사회구성원이 되길 요구한다. 하지만 자아의 성숙은 본인의 욕구를 드러내기 마련이고 이는 사회의 요구와 갈등을 빚어낸다. 갈등은 객체에게 타협할 수 없는 간극을 알리며 우울감과 불안을 야기한다. 이러한 우울함과 불안은 동서고금을 막론하고 어느 문화권에서나 발생하였으며 미술은 이를 가장 잘 드러내며 다루어왔다. 미술은 사회의 요구와 감시 사이의 틈에서 본인의 목소리를 키워왔다.

초현실주의는 전쟁과 전쟁이후 혼돈의 시대에서 나타났다. 초현실주의 미술이 태동하던 시기는 전쟁의 여파와 사회의 분열, 사상의 혼수들로 인해 갈등이 만연했다. 그럼에도 초현실주의자들의 열정과 자유에대한 갈망은 식지 않았으며 격변하는 세상속에서도 신념을 잃지 않으려 노력했다. 혼란한 사회속에서 소리치는 무의식과 자아 본질의 한켠이었다. 하지만 이러한 몸부림을 향유하는 것은 잠시 일 뿐, 많은 사람들은 사회속에 본인을 맞춰가며 아웅다웅 살아간다. 사회는 수많은 관계속에서 복잡하다. 삶을 살아가며 피곤함을 느끼지 않는 사람은 극소수일 것이다. 우리는 필연적으로 본인의 자아를 마주하고 한숨을 쉰다. 그러나 불안과 피곤함은 삶의 본질을 돌아보는 기회가 되기도 한다. 본인이 당연하게 살아가는 이 세상에서 자신의 진실한 욕구가 무엇인지 생각해 보게 되는 것이다.

본인은 자아의 욕구가 무엇인지 돌아보며 불안함과 우울함의 감정적 혼란을 본인의 대체자를 내세워 작품으로 제작한다. 자아의 불안감을 작품으로 만들어내며 털어내는 것이다. 우울감의 해소는 초기에는 작품의 제작이 아닌 수집을 통하여 이루어졌다. 오래된 물건이나 장난감, 인형등을 주로 수집

했는데 이러한 행위는 본인에게 자신이 가지지 못한 부분을 간접적으로 채워주는 방식이었다. 수집적인 행동은 머지않아 자신의 것을 만들어내는 창작의 방식을 택하게 되었다. 수집된 물건들은 오롯이 본인이 원하는 형태를 하지 못하였기 때문이었다. 작품의 제작에 있어서 본인은 분절된 인체의 형상을 한 형태를 내세우며 인체가 동작하는 모습을 통해 인간의 감정적특징과 초현실적인 형상을 나타내려 했다. 또한 그 형상이 공간을 이루며 행위하는 장소에도 극적인 연출을 통해 마치 인형의 세상에 함께 있는 것 같은 초현실적 분위기를 연출하였다.

분절되었지만 결국은 연결되어 하나로 보이는 인형의 형상은 생명 탄생과도 같다. 나누어져 있던 세포들이 만나 하나를 이루어 새로운 것을 만들어 내듯, ‘분해됨’은 생의 시초요, 죽음의 시작이다. 프로이트가 말했듯, 쾌락 원칙 사이에서 인간은 끊임없이 죽음욕동을 느끼며 살아갈지 모른다. 태초의 ‘분해된 상태’를 욕망하며 우울함과 불안이 자아를 자극하는지 모른다. 삶의 시작을 알렸던 선택 불가능성 사이에서 죽음만은 선택이 가능<sup>1)</sup>하다며 우울함을 돌아볼지도 모른다. 본 논문에서는 이러한 인간의 불안함과 우울함, 그리고 분절과 분해된 상태에 대하여 초현실적 공간과 형상을 작품으로 표현하고자 한 본인의 작업에 대하여 연구하고자 한다.

---

1) 장 아메리, 『자유 죽음, 살아가면서 선택할 수 있는 유일한 것에 대하여』, 김희상 옮김, 위즈덤 하우스, 2022

## II. 본 론

### 1. 작품 형성 배경

미술의 역사에서 인간의 본질적인 문제는 예로부터 지금까지 다루어져 왔다. 특히 죽음이나 무의식에 대한 접근 혹은 반복강박 등의 정신적 문제의 미술적 표현은 그로테스크 하기도 하며 관람객에게 충격을 안겨주기도 한다. 충격적인 미술은 당대에 향유되고 있는 개념의 미술작품에서의 익숙함을 벗어나 새로운 미술로의 시작을 알렸다. “초현실주의는 하나의 집단적인 ‘운동’ 이었다. 초현실주의는 시적 실험에 관심을 가지고 있었지만 대중을 경악시키는 다다의 방식을 여전히 사용했다”<sup>2)</sup> 초현실주의 미술은 태동 당시, 당대 전쟁과 전후의 혼란스러운 사회 분위기 속에서도 존재를 드러냈다. 당대의 초현실주의 작가들은 시인, 미술작가를 막론하고 등장했다.

막스 에른스트는 초기 초현실주의 미술에서 종종 언급된다. 그는 프로이트에 많은 관심을 가진 작가였다. 그의 작품에서는 현실에서는 존재 할 수 없는 형태의 모습이 그림으로 묘사된다. <셀레브>라는 작업에서는 하늘에 있는 가상의 구멍들, 중심에 놓인 양철 통에 달린 기계적 장치들, 그 옆에는 목이 없는 인물이 있다. 그의 작품은 초현실주의가 이야기하는 무의식을 잘 표현한 것으로 평가받으며 “단순히 꿈을 형상화 하는 것을 피하면서도 꿈과 같은 상황을 잘 만들어내는 작가로 평가받았다.”<sup>3)</sup>

한스 벨머는 초현실주의를 이야기 할 때 흔히 언급되는 살바도르 달리, 호안 미로, 르네 마그리트 등과는 다르게 아예 언급되지 않거나 항상 뒷부

---

2) 매슈 게일, 『다다와 초현실주의』, 오진경 옮김, 한길아트, 2001, p.216

3) 매슈 게일, 위의 책, p. 221

분에 나온다. 그의 작업은 분절된 인형의 모습을 하며 복잡하게 뒤엉켜 있다. 소녀의 모습을 한 그의 인형작업은 에로틱 하기도 하며 욕망과 죽음에 대한 분위기를 자아낸다. 이러한 모습을 통해 미국의 미술학자 헬 포스터는 “사디즘과 마조히즘, 욕망과 탈융합과 죽음은 초현실주의의 핵심을 차지하는 관심사”<sup>4)</sup> 라고 이야기 했다. 본인의 작품연작인 <환상, 미아> 또한 분절된 신체의 모습을 하고 있다. 이는 한스 벨머의 인형과 유사한 지점을 가지고 있다. 분절된 신체는 그 형상 자체로도 두려운 낯섬의 감각을 일으키며 죽음욕동을 느끼게 하기 때문이다. 벨머의 작업이 초현실주의의 뒤편에 등장하는 것은 초현실주의 미술에서 브르통파와 바타유파가 나뉘며 두려운 낯섬의 감정을 브르통파는 저항하고 바타유파는 파고들기 때문이라 본다.<sup>5)</sup> 하지만 두려운 낯섬의 감정이야 말로 초현실주의의 핵심이다.

초현실주의의 시작을 알렸던 『초현실주의 선언』의 저자인 앙드레 브르통은 신경정신과 병원의 조수로서 전쟁이 가짜라고 믿는 군인을 보았다. 그 군인은 전쟁에서 보았던 부상자는 분장을 한 것이며 시체는 의대에서 밀려온 것이라 믿었다. “그는 청년 브르통의 관심을 끌었다. 충격을 받아 다른 현실로 들어가버린 인물이 있었던 것인데, 그 현실이 어떤지 기존 현실에 대한 모종의 비판 같기도 했던 것이다.…(생략)…저 이야기는 외상의 충격, 치명적인 욕망, 강박적 반복을 거론하기 때문이다.”<sup>6)</sup> 브르통은 이러한 경험과 함께 의대생 시절 의과대 당시 징집되어 군 생활을 하던 중 프로이트의 이론을 접한다. 그의 저서 『초현실주의 선언』에서는 정신분석학을 중요하게 여겼다. 그는 프로이트의 무의식이론과 꿈에 대해 집중하였으며 저서의 일부분엔 이러한 내용이 등장한다. “삶과 죽음이, 현실계와 상상계가, 과거와 미래가. 소통가능한 것과 소통 불가능한 것이, 높은 것과 낮은 것이

4) 헬 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 옮김, 아트북스, 2018, p.26

5) 헬 포스터, 위의 책, p.167-168

6) 헬 포스터, 위의 책, p.13

모순적으로 감지되기를 그치는 어떤 정신의 한 점이 존재한다고 모든 것이 믿게 한다” 7) 초현실주의 미술은 이러한 죽음의 본질에 닿아있다. 8)

### 1) 불안의 배경과 인형의 초현실성

사람은 삶을 살아가며 많은 감정을 느낀다. 희로애락은 평범한 인간이라면 모두가 느끼는 감정들이다. 하지만 모든 객체마다 감정을 느끼는 방향은 다르고 주관적이다. 이렇게 모두 다른 객체들이 사회를 이룬다. 사회는 효율적인 방향을 향해 나아간다. 사회를 이루는 객체들의 가장 이상적이고도 편한 방법은 당대의 사회가 원하는 각종의 가치를 따라 살아가는 것이다. 여기에서 객체의 감정이 요동친다. 직장에서 승진하면 기쁘고 뒤처지는 느낌이 들 때는 슬프다. 간혹 하는 일이 잘 맞는 것인지 혼란이 온다. 내가 원하는 것이 이게 맞나, 원하는 것이란 무엇인가, 나의 자아는 무엇을 원하는가. 자아는 사회의 억압에서 조금씩 의문을 제기하고 현재의 위치에 불안을 감지한다. 그렇다면 지금 하는 일을 그만두고 내가 원하는 것만 같은 애매모호한 감정을 위해 모든 것을 포기해야 하는가. 많은 사람들의 자아는 본능의 욕구를 잠시 잠재우고 사회의 이상을 고려하며 합리적인 생각을 하려 노력한다.9) 하지만 간혹 본능의 강력한 열정은 자아의 통제를 벗어나 불안을

7) 앙드레 브르통, 『초현실주의 선언』, 황현산 옮김, 2022, p.130

8) 헬 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 옮김, 아트북스, 2018, p.24 저자는 초현실주의 선언의 일부분을 인용하며(각주5번)“초현실주의의 역설, 초현실주의에서 가장 중요한 인물들이 지녔던 양가성은 다음과 같다. 그들은 이 지점을 발견하려는 작업을 했지만, 그러면서도 그 지점에 의해 관통당하는 것은 원치 않았다. 왜냐하면 실재와 상상, 과거와 미래는 오직 언캐니의 경험에서만 함께 존재하는데, 그 경험의 핵심은 죽음이기 때문이다” 이와같이 이야기 했다.

9) 프로이트, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기·박찬부 옮김, 열린책들, 2022, p359-385 프로이트의 <자아와 이드>의 일부분의 내용이다. 저자는 자아, 이드, 초자아에 대해 설명하고 있다. 이드는 무의식상태인 정신적 에너지로 본능적이다. 본능적인 이드는 쾌락원칙에 영향을 받는다. 자아는 이성과 상식이라고 붙여질 수 있는 것을 대변한다. 자아는 현실을 고려하며 본능을 합리적으로 통제한다. 초자아는 이상이다. 자아와 이상 사이의 갈등은 궁극적으로 현실적인 것과 정신적인 것, 외부세계와 내부 세계 사이의 대조적 성격을 반영한다.

야기한다. 이처럼 인간으로 태어난 우리는 사회에서 살아가며 필연적으로 불안을 안고 살아간다. 그리고 불안한 인간은 그것을 해소하려 노력한다. 자신만의 방어기제<sup>10)</sup>를 만들어 보기도 하고 합리화의 과정을 거치는 등 신경증적인 인간이 되기도 한다.

본인이 어릴 적엔 불안을 풀어가는 방법으로 인형을 가지고 놀았다. 인형을 본인의 대체자로 하여 자신을 대입시킨 인형극의 형태였다. 인형을 가지고 놀며 대체자 놀이를 통해 불안을 해소한 것이다. 인형을 예쁘게 꾸미기도 하고 친구를 만들어주며 본인이 당시 하지 못했던 일들을 반복적으로 시도했다. 인형은 대표적인 이행기 대상<sup>11)</sup>으로서 역할을 한다. 부모의 애정으로의 결핍에서 그들의 대리자 역할을 하는 것이다. 애정의 척도는 모든 객체가 다르게 받아들인다. 부모가 100의 애정을 행사하더라도 받아들이는 아이가 70이라 느낀다면 나머지의 30은 결핍된 감정으로 남는 것이다. 현실사회의 바쁜 환경을 이해하더라도 본인을 향한 부모의 모자란 애정은 미묘한 상처로 남을 수밖에 없다. 본인은 그 30의 역할을 인형이나 다른 대체자가 불안을 해소한다고 보았고 그들에 본인을 대입시키기도 하였으나 동시에 부모를 투영시키기도 했다. 인형이 부모를 대신하여 자신에게 애정을 충족시켜 준 것이다. 하지만 시간이 지날수록 인형을 가지고 노는 놀이로서의 행위는 줄어들었으며 인형 자체를 수집 하기 시작했다. 놀이의 행위로서 인형이 부모를 대신한다는 허상이 실제라고 믿기엔 현실을 직시했기 때문이다. 또한 사회는 놀이를 좋은 방향으로 보지 않는다. 노동과는 상반된 것으로 오직 어린아이들에게나 어울리는 유치한 것이라 보았다.<sup>12)</sup> 사회의 시선에서는

---

10) 안나 프로이트, 『자아와 방어기제』, 김건종 옮김, 열린책들, 2022, p.61-75

11) 이행기 대상(transitional object)은 영국의 소아과 의사이자 정신분석학자 였던 도널드 위니컷(Donald Woods Winnicott)이 고안한 용어이다. 테디베어나 애착인형등의 물건으로 아이들에게 어머니와 떨어지는 불안을 해소시키며 아이들에게는 어머니의 애정을 대신해줄 실제이며 동시에 허구의 대상이다.

12) 조아라, 「성인의 놀이, 키덜트 문화에 대한 고찰: 유아교육적 논의를 중심으로」, 『학습자중심 교과교육연구』, 2017, 제17권 제18호, p.589-611

인형을 가지고 노는 행위는 쓸모없는 행위와 다를 바 없었다. 이에 수집은 남들이 보기엔 놀이를 벗어난 그럴싸해 보이는 취미가 되었다. 혼한 키덜트족<sup>13)</sup>이라는 유형 속에 속하게 된 것이다.

수집은 하나의 ‘껍데기’를 얻는 것과 같다. 그 껍데기는 과거 어린아이 시절의 따뜻한 추억을 회상할 수 있는 장치이다. 애정의 꼬트머리를 간접적으로나마 추억이라는 단어 안에 가두어 갈구하는 장치다. 수집은 본인에게 만족감을 주었으나 본질적인 충족감을 얻을 수는 없었다. 흔적만을 느낄 뿐이었다. 오히려 이러한 흔적은 어릴적의 행복했던 기억을 상기시키며 더욱 본질을 갈망하게 되었다. 이러한 경험은 작품 제작의 시작으로 이어졌다. 수집에서 얻을 수 없는 오직 나만의 것을 작품에서는 얻을 수 있을 것이라 보았다.

어린아이에게 부모의 사랑은 본질적 갈망의 대상이며 세상의 전부라 느낄 때가 있다. 자신을 홀로 돌보지 못하는 아이에게 그들의 말은 거역할 수 없는 운명이자 선고다. 어린 시절을 지나 그들에게 받은 사랑은 사유의 밑천이 되지만 동시에 자신을 가둬두는 감옥이 되기도 한다. 다행히 사회를 살아가며 본질에 대해 사유하는 힘을 얻고 자신을 돌아보는 계기를 배운다. 물론 그 또한 사회라는 거대한 또 다른 부모님의 표상일 수 있다. 그럼에도 어린아이는 성인이 되어 본인이 원하고자 하는 것이 무엇인지 생각하고 부모의 그늘에서 벗어나려 한다.

작품의 제작은 인형을 수집하고 인형놀이를 하며 부모의 애정을 갈구하던 어린시절의 회상이기도 하지만 동시에 자신의 본질을 돌아보는 탈피 매체이기도 하다. 이제부터는 부모로의 애정 갈망이 아닌 진실한 본인의 욕구를 찾아보겠다는 선언이다. 또한 그들에게서 벗어나겠다는 선포다.

---

13) 박재환, 일상성·일상생활연구회, 『현대 한국사회의 일상문화코드』, 도서출판 한울, 2010, p.253 저자는 키덜트란 “아이(kid)와 어른(adult)의 합성어로 20~30대의 어른이 되었음에도 여전히 어렸을 적의 분위기와 감성을 소유한 성인을 일컫는다”라고 이야기 했다.

그렇다면 진실된 나의 욕구는 무엇인가. 이행기 대상으로서 인형을 가지고 놀았던 추억과 수집의 기억은 부모의 애정을 동반한다지만 동시에 인형이라는 매체는 선택의 측면이 있기도 했다. 어린 시절 본인이 인형을 꼭 안고 다녔던 것은 폭신한 인형이 주를 이루었다. 동시에 수집한 인형들은 폭신한 인형도 있었지만 딱딱한 분절된 신체를 가진 구체관절인형<sup>14)</sup>이었다. 인형에 관심을 가지게 된 것은 어린 시절에 부모님에 의해 쥐어진 봉제 인형이었다면 선택이 가능한 시기에는 전혀 상관이 없는 구체관절인형을 선택했다. 구체관절인형은 어린 시절 욕구를 충족해 주었던 인형이라는 매체에 대한 무궁한 호의를 바탕으로 선택되었으며 그 형태는 본인이 원하는 본질의 욕망이 섞인 형태에 적합했다.

구체관절인형은 일반적으로 볼 수 있는 의류 회사의 마네킹이나 움직일 수 없는 애니메이션 피규어와는 다르게 신체 부위의 관절 부분이 구체로 이루어져 있어 움직일 수 있다. 또한 모든 신체 부위가 분리된다. 하나의 부위와 또 다른 부위가 조립되어 하나의 인형을 이룬다. 어디서나 분해될 수 있고 원하는 만큼 조립할 수 있다. 인형은 인간에 의해 조립되고 분해되며 자유롭게 가지고 놀아도 되는 사물이다.<sup>15)</sup> 수동적이고 타인에 의해 휘둘러지는 인형은 사회에 휘둘러지는 현대인의 모습을 보여주는 듯하다. 절대자에 의해 가해지는 강압적 행위는 마치 어린 시절 본인의 의지로 아무것도 할 수 없는 어린 시절의 모습을 상기시킨다. 하지만 그 모습을 통해 인형을 하나의 사회 반발의 매체로써 사용하는 것 또한 가능하다.<sup>16)</sup> 인형은 하나의 연기자로서 행위자의 말 하고자 하는 이야기 혹은 현상을 대신 전해줄 수 있는 대체자이기 때문이다. 또한 구체관절인형과 같이 분절되어 합쳐지는

14) 구체관절인형은 신체의 관절부분에 해당하는 부위에 구를 넣어 제작하여 인형을 움직이면 자유자재로 동작을 할 수 있다.

15) 한의정, 「도구와 파트너 사이: 시각예술에서 인형의 역할에 대한 연구」, 『미학예술학연구』, 제68집, 2023, p. 6-31 저자는 인형을 “예술가가 부담 없이 사랑하고, 폭력을 가하고, 버려도 되는 인간유사형 파트너로서 창작의 행위자(actor)로 역할을 한다”라 이야기했다.

16) 헬 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 옮김, 아트북스, 2018, p.174-176

인형의 경우 분해됨과 합쳐짐의 모습을 동시에 가지고 있는 것처럼 느껴진다. 분해된 것이 합쳐진다 하여도 분절되었던 부분의 모습은 형태를 유지하기 때문이다. 인형이 조립되어 합쳐지는 행위는 절대자에 의해 완성되는 생명의 탄생 행위와 같아 보인다. 분해되어있던 세포들이 서로 만나 새로운 생명을 탄생시키는 것처럼 느껴진다. 하지만 인형은 두 가지의 상태를 다 가지고 있어 삶과 죽음에 대한 분위기를 뿜어낸다.

프로이트는 죽음욕동에 대하여 이야기했다. “이 본능이 하는일은 유기적 생명체를 무생물 상태로 인도하는 것이다. 반면에 에로스는, 살아있는 물질을 구성하는 미립자들을 점점 더 광범위한 결합체로 묶음으로써 삶을 더 복잡하게 만들고, 동시에 물론 삶을 보존하는 것을 목적으로 하고 있다고 우리는 생각했었다.”<sup>17)</sup> 죽음과 생(에로스)이 반대의 말인 것처럼 느껴지듯이 이 두 본능은 서로 대립하는 것처럼 보이지만 서로에게 영향을 준다. 즉, “생명의 출현은 삶을 지속해 가는 원인이면서 동시에 죽음을 향해 움직여 가는 원인을 제공한다.”<sup>18)</sup> 구체관절인형은 분해된 것들이 조립되며 마치 세포가 조직을 이루는 것과 같은 구조를 갖는다. 하지만 인형은 무생물이므로 분해된 조각이 합쳐진다고 하여 새로운 생명이 탄생하지는 않는다. 합쳐져 하나의 형상을 이루지만 분해된 것 그 자체의 흔적이 남아있다. 관절마다 형상이 그대로 노출되고 구의 모습이 적나라하게 보이는 것이다. 이처럼 구체관절인형은 일반적인 부드러운 봉제인형에서 오는 따뜻한 감정과는 다르게 기이한 감정을 불러일으킨다. 인체의 모습을 한 인형을 보며 친숙하지만 낯선 감정을 느끼는 것이다. 나에겐 마치 살아있지만 살아있지 않은 기이한 것을 보는 듯했다. 삶과 죽음이 공존하는 모습이였다.

프로이트에 의하면 “두려운 낯섦의 감정을 불러일으키는 것은 죽음, 시체, 죽은자의 생환이나 귀신과 유령에 관련된 것이다” 라 언급하며 “죽어

---

17) 프로이트, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기·박찬부 옮김, 열린책들, 2022, p387

18) 프로이트, 위의 책, p387-388

있는 사물과 형상과 인형들이 살아 움직일 때 두려운 낯성의 감정이 유발된다” 고 하였다. 19) 인형이야말로 생명과 무생물의 결합처럼 보이며 두려운 낯성을 가장 잘 설명해 주는 매체이다.

예술에서 표현되는 수많은 방식은 작가의 경험에 영향을 받는다. 그리고 경험적 기억은 무의식에 흔적을 남긴다. 그리고 앞서 이야기 해 왔던 것처럼 인형을 대체제로 하여 불안을 상쇄시켰던 기억, 인형의 분해되고 조합되는 만듦새에서 느껴지는 죽음과 삶의 흔적, 그로 인한 두려운 낯성의 감정은 초현실주의 예술<sup>20)</sup>의 모습과 닮았다. 본인의 작품인 인형으로 표현된 작품들과 그 작업에 존재하는 공간은 초현실주의가 전개하는 무의식이나 꿈, 죽음욕동과 연관되어있다.

인간은 태어남과 동시에 불안을 마주한다. 끊임없는 본질의 갈망은 현실과의 타협을 통해 불안을 조절하는 듯 보이지만 실상은 괴로움이 가득하다. 세상은 아름다워야 한다며 사회를 통해 정해진 역할을 배정받지만, 가슴속엔 본질을 향한 갈망이 가득하다. 분절된 신체로 표현된 인형은 본질의 형상 표현이다. 잡을 수 없이 부서져 내린 이상이다. 인형의 분절된 신체는 삶과 죽음을 모두 지닌 초현실적 모습으로 자아 어딘가에 내재한 억압된 실체를 자극한다.

---

19) 프로이트 『예술, 문학, 정신분석』, 정장진 옮김, 열린책들, 2022, p.419-463

20) 헬 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 옮김, 아트박스, 2018, p.93-103 저자는 “초현실주의가 외상을 다스리기위해, 즉 불안을 미학으로, 언캐니(두려운 낯성)한 것을 경이로운 것으로 바꾸기 위해 강박적으로 반복된 수많은 시도라고 할 수 있을 것 같다” 이야기 하였다. 또한 “초현실주의의 중심개념인 경이가 언캐니를 일으키고, 억압된 것의 복귀인 언캐니는 외상을 일으킨다면, 외상은 어떻게든 초현실주의 미술에 속속이 배여 있을 것이다”라 말했다.

## 2) 상상의 공간과 여백의 초현실성

신비한 꿈을 꾸곤 적이 있다. 하얀 빛이 눈앞에 가득차고 나에게 쏟아져 내렸다. 마치 새롭게 아이가 태어날 때 아이의 눈으로 세상의 빛을 처음 접하는 모습과도 같았다. 언젠가 머릿속에 자리 잡았던 기억 중 하나였던 이 현상은 꿈인지 영적인 경험인지 알 수 없었다. 그저 꿈이겠거니 생각하며 마음속 한켠에 자리 잡았다. 이 현상은 나에게 무의식과 꿈 그리고 초현실적인 상상에 많은 영향을 주었다. 꿈은 많은 해석을 낳는다. 해몽이라는 단어가 있을 정도로 예로부터 시작해 현재의 현대인들조차 꿈에 관해 관심을 가진다. 프로이트는 “꿈을 나르시시즘적인 수면 상태가 완전히 이루어지지 않아 발생한 정신활동의 잔재”라 하였으며 “꿈의 모든 본질적인 특징은 수면 조건에 의해 결정된다” 이야기 했다. 21) 당시의 외적 상태, 내적 정신적 상태에 따라 꿈의 내용도 유무도 달라지는 것이다. 본인이 꿈을 꾸었을 당시의 기억은 알 수 없으며 하물며 꿈인지도 알 수 없는 경험은 당시 본인의 정신적 상태에 영향을 받았겠으나 분명한 것은 해당 경험이 마치 영적인 체험처럼 마음속에 잔재를 남겼다는 것이다. 이것은 하나의 숭고<sup>22)</sup>의 경험과도 같았다. 이 경험은 초현실의 세상을 믿게 하는 원동력이 된다. 본인에게 이 현상은 하나의 초현실적 공간처럼 느껴졌다. 자신이 등장하지만, 자신이 현상을 보고 있는지 누군가가 경험하는 환상을 바라보는지 알 수 없었기 때문이다.

미술의 역사에서 숭고는 영성과 함께 나오는 단어 중 하나였다. 칸트는 숭고에 대해 “인간이 일반적으로 이해할 수 있는 범위를 넘어선 자연의 거대함을 강조”<sup>23)</sup>했다. 나아가 프랑스의 철학자 리오타르는 숭고를 “합리성의 한계를 보여주는 중요한 예”로 생각했다.<sup>24)</sup> 많은 작가들은 영적인 미술을 추상

21) 프로이트, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기·박찬부 옮김, 열린책들, 2022, p237

22) 심혜련, 『아우라의 진화』, 이학사, 2018, p146

23) 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 『테마 현대미술 노트』, 문혜진 옮김, 두성북스, 2013, p.391

을 통해 찾으려 했다. 송고의 감정을 일으키는 초월적 상태를 추상적 표현을 통해 관람객들이 경험하길 바랐다.<sup>25)</sup> 하지만 많은 현대작가들의 작업에서는 추상적인 작업을 통해 종교적인 영성이라는 단어보다는 송고를 통해 초월성에 다가가기 위해 이용한다. 영적인 무언가라기 보다는 초월적인 그 자체의 송고적 의미를 부각하며 특징적인 종교와 결부시키지 않는 것이다. <sup>26)</sup>

본인은 작업에서도 이와 같은 초월적인 감각을 공유하고자 했다. 꿈의 신비하고도 초월적 감각을 작업화하려 했다. 나에게 이러한 신비했던 경험은 마치 어린 시절 가지고 놀았던 인형극의 무대와 같은 감각을 느끼게 했다.<sup>27)</sup> 인형극의 무대는 인형이 등장하는 공간이다. 상상의 공간과 현실의 경계를 구분하지 못했을 유년시절의 놀이 경험은, 꿈인지 현실로 경험한 것인지 알 수 없는 초현실적 체험과 유사했다.

예술 작업에서 작품이 놓이는 장소는 하나의 극이 전개되는 공간이다. 작품이라는 이야기의 장소다. 이렇듯 인형극이나 연출된 무대의 경우 실제 장소가 아닌 작가의 의도에 따라 만들어진 공간이다. 이는 가상의 환경을 작가의 의도대로 인공적으로 만들 수 있음을 의미한다. 일부의 작가들은 디오라마를 차용하여 작업을 한다. 디오라마는 실제 크기보다 축소된 모형으로 건축박람회 에서 볼 수 있는 건축물의 축소 모형으로 제작된 것이나 기차 박물관에서 작게 전시된 기차모형등이 이에 해당한다. 또한 인형의 집 또한 디오라마라 볼 수 있다. 큐레이터 토비캠프스는 “ 이상화되고 압축된 풍경을 보여주며, 깊이를 자각하게 하고 이를 통해 공간에 대한 신체적 각성을 불러일으켜서 우리가 구조물 속으로 상상의 도약을 할 수 있도록 자극한다” 고 이야기 했다.<sup>28)</sup>

24) 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 위의 책, p.392

25) 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 위의 책, p.393

26) 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 위의 책, p.399 저자는 영성과 추상의 작업을 하는 작가로 제임스 리 바이어스, 애니쉬 카푸어, 애그니스 마틴 등을 들면서도 이러한 작가들 모두가 자신의 작품을 영성이라는 단어로 논하지는 않는다 이야기 했다. 그 예로서 애그니스 마틴을 들며 “그는 비구상 회화와 드로잉을 특정종교와 결부시키는 것을 부인했다”라고 이야기 했다.

27) 인형은 본인 혹은 부모의 대체자로 등장하지만 동시에 인형을 가지고 노는 장소 또한 중요하다. 인형이 행위하는 장소는 그들이 영위하는 공간이자 초현실의 공간이다.

프로이트에 따르면 “연극을 지켜본다는 것은 놀이를 통해 어린아이들이 어른이 하는 일을 자기들도 할 수 있지 않을까 하는 서투른 희망을 충족시키는 것과 같은 효과를 성인들에게 가져다 준다”<sup>29)</sup> 라고 이야기 했다. 즉, 등장인물과 자신을 동일시 하여 대리적 성격으로 울분을 풀어내는 것<sup>30)</sup>이다. 하지만 등장인물을 보며 자신을 동일시 하기도 하지만 동시에 관객은 극의 등장인물이 자신이 아니라는 것을 알고 있다. 현실과도 같지만, 현실이 아니라는 것을 인지하고 있다는 것이다. 같은 공간을 공유하며 눈 앞에서 작품을 관람하지만 그들은 동시에 현실의 것은 아니다. 본인은 이러한 극의 특성을 작품을 통해 경험적 공간으로 이용하려 하였다. 연극무대는 현실을 공유하기에 같은 공간에 있다고 느껴지지만, 극의 무대로서 다른 세상의 공간을 동시에 가진다. 나에게 인형극의 무대란 본인을 대변하는 행위를 하는 장소의 공간이다. 작품이라는 이야기가 진행되는 장소다. 무대는 같은 공간을 점유하며 현실에 있지만 동시에 현실속에 있지 않다.

숭고한 경험은 두렵기도 하며 당혹스럽기도 하다. 현실에 있지만 현실에 있지 않은 양가성, 그리고 즐거움과 두려움이 섞인 모순된 감정이다.<sup>31)</sup> 본인은 이러한 감각을 극의 무대적 특성과 결합하여 작품이 놓이는 공간을 초현실적 분위기로 연출하고 인형이 놓여지는 방향이나 설치방식과 공간의 구성으로 표현하고자 하였다. 이 감각을 표현하기에는 어려움이 따른다. 숭고함은 본인 개인이 느낀 하나의 감각적 경험이기 때문이다. 하지만 철학자 리오타르가 말했다 “표현할 수 없는 것이 존재한다는 사실을 표현하는 것이 바로 현대예술”이다.<sup>32)</sup>

28) 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 『테마 현대미술 노트』, 문혜진 옮김, 두성북스, 2013, p.247

29) 프로이트 『예술, 문학, 정신분석』, 정장진 옮김, 열린책들, 2022, p.137-138

30) 프로이트, 위의 책, p.139 저자는 “무대위에 재현된 삶의 부분으로서 다양한 거대 상황 속에서 어느식으로든 <울분을 풀어낼>수 있다”고 이야기 했다.

31) 심혜련, 『아우라의 진화』, 이학사, 2018, p153 저자는 숭고를 “쾌와 불쾌, 즐거움과 두려움, 감정의 강화와 저하가 결합”된 모순적인 감정이라 이야기했다.

32) 심혜련, 위의 책, p149 저자는 ‘우리가 생각 할 수 있으나 볼 수 없는 그리고 보이게 할 수

승고의 감각은 인형과 비슷한 감각을 공유한다. 인형의 생명성과 무생명성이 섞인 감각은 두려운 낯설음을 일으킨다. 승고의 감각은 절대자의 혹은 자연의 것과 같을 수 있겠지만 두려움과 불쾌의 감정을 동반하며 쾌의 감정을 내보인다. 하지만 인형과 같은 두려운 낯설음의 존재들이 그러한 감정을 불러일으키지 않는 경우도 있다. 프로이트는 피그말리온의 아름다운 여인 조각상이 살아 움직일 때나 백설공주가 다시 눈을 뜨는 순간에는 두려운 낯설음의 감정을 느끼지 못한다 하였고 오히려 다른 종류의 감정을 불러일으킬 수 있다 보았다.<sup>33)</sup> 사람들은 허구의 세상에서는 현실에서와는 달리 두려운 낯설음의 감정을 대체적으로 덜 느낀다. 물질적 현실에 살아가는 우리처럼 그들을 별도의 독립된 세상에 사는 것처럼 느끼는 것이다. 문학작품이나 예술에서는 두려운 낯설음의 감정을 시각적, 문학적인 표현에 의해 조절될 수 있다. 인형에서 느껴지는 기이한 감정은 조절될 수 있으며 작가의 표현법에 따라 현실과 현실의 경계를 무너뜨릴 수 있다. 그곳에는 공간과 시간성이 존재한다. 결국 공간과 인형이 다르다는 것이 아니라 하나로 보일 수밖에 없다. 인형이 존재하는 공간을 현실과 분리하듯 연출한다면 보여지는 인형의 기이한 감정을 덜 느끼게 될 것이다. 하지만 조각은 동시에 현실에 존재하고 놓여지는 공간 또한 현실에 있다. 연출하려는 감각을 조절하기 위해서는 인형을 등장시키지만 공간연출 등의 부차적 장치가 필요할 것이다.

본인의 <환상, 미아> 연작에서는 인형의 두려운 낯설음의 감각이 한스 벨머의 분절된 인형의 감각과는 다른 결을 갖는다. 이는 공간에서의 여백과 설치의 방식에 있어 다름을 느끼는 것이다. 물론, 작품을 마주하는 사람마다 다른 감각을 경험 할 수 있다. 하지만 벨머의 작업과는 다르게 본인은 작업을 구성 할 때 동양화의 여백의 미와 같이 빈 공간의 연출을 시도했다. 인

---

도 없는 어떤 것이 존재한다는 것을 보이게 하는 것, 바로 여기에 현대회화가 추구하는 목표가 있는 것이다'라는 철학자 장 프랑수아 리오타르의 말을 인용하며 이렇게 이야기 했다.

33) 프로이트 『예술, 문학, 정신분석』, 정장진 옮김, 열린책들, 2022, p.459-462

형 자체의 모습도 중요하지만, 전체를 아우르는 분위기로서의 공간 또한 하나의 작품으로 본 것이다. 동양의 미술에서 여백이란 서양화에서 미완성의 비워둠의 의미와는 다르게 그 자체로도 중요한 특성으로 간주 된다. 여백 또한 그림의 요소로 인식되는 것이다. 말하고자 하는 것을 모두 표현하지 않고 여백으로 남겨둠으로써 여운을 남기는 것이다. “‘여백’ 공간은 표현하고자 하는 대상이나 내용을 ‘함축’ 하고 있다. 그리고 대상을 나타내지 않음으로써 ‘절제’ 이다. 대상이나 내용을 나타내지 않았기 때문에 여백의 공간에는 무엇인가를 ‘암시’ 하고 있는 것이다.”<sup>34)</sup> 이러한 여백은 관람하는 관객에게 다양한 상상을 할 수 있게 한다. 보는 사람마다 여백을 통해 다른 경험을 하는 것이다. 이러한 여백은 두려운 낯설음의 감각을 상쇄시킬 부차적 장치로서 이용 될 수 있으며 또 다른 작품이기도 하다.

본인은 구체관절인형 이외에도 도자기로 된 오래된 옛 인형이나 장난감, 단추 등의 부자재를 수집했다. 30년 전의 것도 있었고, 세계 2차대전 당시의 물건도 있었다. 이 물건들은 구체관절인형과 유사하게 두려운 낯설음의 감정이 느껴지는 듯했다. 섬뜩한 기운과 마치 악령이라도 쫓 듯이 보인다. 하지만 오래된 닳은 유물과 같은 모습에서 낯선 이끌림을 느꼈다. 물건을 처음 접했을 때의 감각은 수집 욕구를 자극했다. 낡은 것에서 느껴지는 오래전의 시간성은 멀리 있는 것 같지만 이곳에 존재했다. 오래된 것은 물건이 지나온 시간의 흔적을 느끼게 한다. 이러한 감각은 ‘아우라<sup>35)</sup>’ 와도 같다. 한물간 것에서 느껴지는 인간노동의 흔적은 과거 만들어지는 대상에 에너지를 집중시킨다. 장인의 손길이 느껴지는 과거의 산물은 그 자체로 앞서 살았던 시간과 역사를 보여준다.<sup>36)</sup> 손길의 잔존과 역사성의 매체는 본인에게 많은

34) 오세권, 「수용자 해석 공간으로서 ‘여백(餘白)’에 대한 연구-현대 한국화에서 나타나는 ‘여백’ 표현을 중심으로」, 『기초조형학연구』5권4호, 2004, p. 16

35) 발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품 사진의 작은 역사 외』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2016, p.45-48

36) 헬 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 옮김, 아트북스, 2018, p.232-233

영향을 끼쳤다. 작업에서 도자기라는 매체를 사용하는 데 가장 큰 역할을 했다. 도자기는 공산품이라 하여도 사람의 손길이 한번은 간다. 유약을 바르거나 유약을 부분적으로 지워낼 때는 사람의 손이 갈 수밖에 없는 것이다. 하물며 작업에서의 도자기는 손길이 닿지 않는 곳이 없다. 도자기는 박물관의 유물로서 전시된다. 바다에 매장되어도 살아남고 오랜 시간을 버텨내어 오직 그 시간을 간직하며 타인에게 내보이는 매체다. 작은 충격에도 깨질 수 있는 나약함을 가지지만 잘 보관된다면 불이나 물에도 쉽게 망가지지 않는다. 매체가 가지는 특성은 강렬하다. 아무리 다른 재료로 그 분위기를 자아내려 하여도 원재료가 가지는 분위기를 따라가긴 어렵다. 손길이 닿았던 것은 흔적을 남긴다. 과거의 잔상이다. 본인은 이러한 감각을 작품을 관람하는 관객이 느끼길 바랐다.

본인은 송고의 감각이 인형극의 초현실성과 맞닿아있다 생각했다. 이를 토대로 인형을 제작하였으며 전시장이라는 공간에 인형극을 연출하였고, 동시에 나머지 공간을 빈 공간인 여백으로 남겨둠으로써 여백이 가지는 초현실성과 송고미를 부각시켰다. 이를토대로 전시장의 분위기를 더욱 송고한 느낌으로 이끌어내려 하였다.

송고의 감정, 아우라의 잔존, 두려운 낯섬의 감정들은 하나의 감각적 경험이다. 개인이 작품을 관람하며 그들이 느끼는 감정이다. 예전에는 느끼지 못했던 감각이 시간이 지나며 갑자기 느껴질 수도 있다. 본인은 관람객이 작품을 관람하며 경험을 하길 바란다. 그것이 본인 욕망의 본질적 욕동이어도 좋고 휴식의 감정이어도 좋다. 어떻게 보면 작업은 작가의 개인사이면서 사회의 이야기이다. 누군가의 이야기이기도 하고 어딘가에도 없는 이야기다. 그저 바라보고 느끼는 것, 본인이 원하는 것은 그저 그러한 감정이다.

## 2. 작품 표현 방법

### 1) 대체자로서의 분절된 인체형상

초현실주의 미술에서 인형은 마네킹, 밀랍 인형 등의 매체와 함께 두려운 낯섦의 감정을 불러일으키는 존재로 등장해 왔다. 독일의 초현실주의 작가 한스벨머는 나무나 금속등과 구체의 접합부로 이루어진 인형의 형상을 사진과 각종 입체 형상으로 제작했다. <The Doll (La Poupée)>라는 작품에서는 한스벨머 작품의 구체의 접합부로 이루어진 형상적 특징 등을 볼 수 있다. “벨머는 이런 변주가 “기쁨, 환희, 공포”를 불쑥불쑥 야기하며 뒤섞는 어떤 혼합적 상태, 물신숭배가 본성인듯한 강렬한 양가성을 낳는다고 본다.”<sup>37)</sup> 벨머의 인형을 이해하기 위해서는 당시의 시대적 배경이 중요하다. 벨머가 살던 당대의 시절은 나치즘이 만연한 시기였으며 나치에 동조하는 벨머의 아버지에 벨머는 반기를 들었다. 그의 작업은 “파시스트 아버지와 파시스트 국가에 대한 공격을 표명한 작업이었던 것”이다.<sup>38)</sup> 벨머의 인형은 여성혐오의 문제와 여성 신체에 대한 폭력성 등의 문제를 보인다. 하지만 “인형은 언캐니와 죽음 욕동에 묶여있는 초현실주의의 주체의 욕망과 공포를 다른 어떤 작품보다 더 직접 폭로”한다<sup>39)</sup>

본인은 인형을 하나의 대체적 위치에 둔다. 본인이 말하지 못하는 이야기나 욕망을 드러내는 매체로 이용한다. 이 점에서 본다면 한스벨머가 좁게는 가부장적 아버지에 대한 반기로서 인형을 대체적으로 이용했다는 것과 같은 맥락으로 보인다. 본인은 인형을 수집하며 인형이 가진 껍데기의 감각을 받아들였으나, 결국은 작품을 제작하며 ‘본인만의 것’, 즉 본인만의 이야기

37) 헬 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 옮김, 아트북스, 2018, p.157-159

38) 헬 포스터, 위의 책, p.174

39) 헬 포스터, 위의 책, p.182-183

를 하길 소망했다. 인형은 어린아이에게는 현실과 상상의 경계를 구분할 수 없는 물체이며 부모의 대체자로서 그들의 애정을 대리로 보답한다. 사회와 부모는 본인에게 같은 입장이었다. 부모의 사랑이나 사회의 보답 등의 인정은 당시에는 본질적인 욕망처럼 느껴졌으나 현실은 타자에 의한 강요된 애정과도 같았다. 그들의 인정을 받기 위해 노력하고 치열하게 살아가며 타협한다. 그것으로 인해 간절히 소망하는 듯한 본능은 억압되어 불안함 감정이 불쑥 등장한다. 인형의 분절된 형상은 본능적인 죽음의 형상과 삶의 치열함을 보여주는 표현적 특성이다.

앞으로 서술 할 <환상, 미아> 연작들은 모두 동일한 틀에서 제작되었다. 이는 복제된 객체로서 사회 안에서 해야만 하는 인간의 동일성, 즉 억압을 의미한다. 하지만 모두 같은 형상에서 시작해 공간에서의 조립과 배치에 따라 의미가 변형된다. 사회라는 공간안에서 당연하게 여기는 인간이라는 역할로서의 억압이, 자아의 본능에 따라 움직이며 의미를 다르게 가질 수 있다는 것을 표현했다.

【작품 1】 【작품 2】 【작품 3】 【작품 4】 【작품 5】 까지의 <환상, 미아> 연작은 관절의 구의 모습이 적나라하게 드러날 수 있도록 제작하였다. 이 작업은 모두 분절된 신체의 형상을 보여준다. 분절되었지만 동시에 합쳐진 모습은 누군가에겐 두려운 낯성의 감정을 불러일으킨다. 인형은 우리의 대체자로 현실의 고단함이나 완벽하지 못함을 나타낸다. 분절된 두려운 낯성의 감정은 현실의 완벽하지 못한 자신에 대한 불안감을 죽음과 삶의 치열한 감정싸움의 내면으로 불러낸다. 본인은 작업의 배치와 형상을 통해 불안을 나타낸다. <환상, 미아> 연작은 개인전의 형태로 한 장소에서 전시가 되었는데, 이 작품들은 현실을 살아가는 현대인들이 보여주는 불안에 의한 감정적 특성을 인형의 모습으로 표현한 것이다.

【작품 1】은 바닥에 눕혀 설치하였다. 현대인들이 느끼는 스트레스에 의

한 휴식의 갈망을 나타낸 것이었다. 누워 휴식을 취한다는 감정은 잠의 갈망과도 같다고 생각했다. 현대인들은 불면증이나 혹은 잠의 부족으로 인해 정신적 스트레스를 호소하지만 살아감에 있어 잠을 줄이거나 통제할 것을 강요받는다. 동시에 누워있음은 죽음을 암시하기도 하기도 한다. 그리스 신화에서 잠의 신 히пно스와 죽음의 신 타나토스는 형제로 표현된다. 밤의 여신 닉스의 아들들인 이 쌍둥이 형제는 붙어 다니는 모습으로 나타난다. 이처럼 잠과 죽음은 예로부터 관련 된 것처럼 표현되기도 한다. 잠과 죽음을 맞이한 인간은 수동적이며 의지가 상실된 모습으로 보인다. 실이 끊긴 인형극의 인형같이 널브러져 있다. 본인은 사회에 의해 수동적으로 살아가는 현대인의 잠에 대한 갈망과 휴식에 대한 감정이 죽음을 대하는 모습처럼 느껴졌다. 잠을 자지 않게 통제하는 것은 사회의 삶에대한 의지로의 회귀로 보았으며 휴식에 대한 갈망을 인간의 죽음욕동의 일부로 본 것이다. 이러한 관계로 본인은 【작품 1】은 바닥에 눕혀 설치하였다.

【작품 2】와 【작품 3】은 멀리서 보아도 신체 일부분이 없는 채로 전시되어있다. 【작품 2】의 경우 머리와 양 손이 사라진채 서있는 모습이다. 현대인들의 자유 상실에 대한 모습을 표현하고자 했다. 손은 무엇인가 행동하게 하는 기관이다. 손가락 하나만 없어도 무언가 일을 할 때 어려움을 겪는데, 이 작업은 손 두 개가 모두 사라졌다. 본인은 손이 인간이 어떠한 일을 하고 자유적인 생활을 할 때 필수적으로 이용되는 기관이라 본다. 사라진 머리 또한 그러하다. 이성을 상징하는 머리의 상실<sup>40)</sup>은 사유하는 기관의 부재와도 같다. 생각하는 기관과 행위하는 기관 상실의 모습으로 자유의 상실을 표현했다. 하지만 서있는 모습으로 설치하며 앞으로 나아갈 의지를 나타내기도 했다. 이처럼 【작품 2】와 【작품 3】은 신체의 일부분이 사라져있

---

40) 조운경, 『초현실주의와 몸의 상상력』, 문학과 지성사, 2008, p.47 저자는 “아폴리네르의 ‘태양 잘린 목’이라는 시적 선언 후에 이성을 상징하는 ‘머리’는 많은 초현실주의 화가들의 공격 대상이 되었다” 라 이야기 하며 막스에른스트, 르네마그리트 등의 작가들의 회화를 예로 든다.

다. 다른 연작들도 손가락이 없는 작업도 있지만 이 두 작품은 두드러지게 나타난다. 신체의 부분이 사라져 있는 모습은 상실의 이미지이기도 하지만 틀에 박혀있지 않은 형태다. 오히려 형태에 간혀있지 않기에 자유롭다.

인형의 분절된 신체에서 죽음을 느끼고 본질과 본능의 욕망을 담는다. 대체자였던 인형은 그 자체로 초현실의 이미지이며 상상이다. 본인에게 초현실이란 인형의 분해된 신체 그 자체이다. 사회를 겪고 산화한 흔적이다. 인형의 분절된 형상은 본능적인 죽음의 형상과 삶의 치열함을 보여준다. 삶의 그 자체의 모습이며 남아있는 욕망의 잔재다.

## 2) 숭고와 여백의 공간구성

동양미술에서 여백은 그저 빈 공간이 아닌 이야기가 생략된 부분이다. 간혹 동양화를 보며 왜 공간이 비어 있는지 많은 생각을 했던 적이 있었다. 하지만 작품을 보며 마음의 안정과 고요함을 느꼈으며 빈 공간 또한 작품의 일부분임을 본능적으로 느낀 적이 있었다. 이러한 경험은 서양화가 마크로스코의 그림을 보았을 때와 같은 감각을 공유했다. 마크 로스코의 전시회를 다녀온 적이 있다. 많은 사람이 특히나 그의 작품은 인쇄종이가 아닌 실제로 느껴야 한다고 이야기했기 때문이다. 나에게 그의 전시회는 신선한 경험이었다. 형상이 없는 작품을 좋아하지 않았던 터라 왜 이런 작품을 만드는지 이해하지 못했다. 하지만 실제로 작품을 보았을 때, 마치 반가사유상을 보는 듯한 느낌을 받았다. 분위기에 압도된 것이다. 아우라가 느껴졌다. 표현할 수 없는 많은 감정이 느껴졌다. 슬프기도 하고, 때론 두렵기도 하였으며 밝은 빛 같기도 했다. 멍하니 지켜볼 수밖에 없던 그의 작품은 본인에게 있어 추상 미술에 대한 긍정적 이미지를 심어 주었다. 마크 로스코는 미국의 화가로 추상회화의 대가이다. “그는 주로 관람자의 경험 즉, 작품과 수용자의 언어적 이해를 넘어선 합일

에 관심을 가졌다.” 41) 로스코는 “아무것도 내 그림과 관람자 사이에 놓여서는 안 된다” 라 하였으며 이것을 “회화와 관람자 간의 완전한 만남의 경험” 이라 이야기했다. 42) 로스코의 작업은 작품과 관람자의 감정의 소통과도 같다. 물론 작품은 놓여있고 관람객이 스스로 작품을 보고 본인만의 감정을 느끼는 일방통행의 현상이지만, 그림의 해답보다는 관람객에게 감정의 몰입으로 인한 회화의 경험을 중요시하였던 듯 하다.

동양미술에서는 마크 로스코가 이야기했던 것처럼 관람자의 경험에 대한 유사한 ‘여백’의 상상력에 관한 이야기가 나온다. 동양미술에서 여백은 그저 빈 공간이 아닌 생략의 부분이다. 여백 또한 작품 일부분이다. 여백은 관람객에게 다양한 감각을 불러일으킨다. 마치 로스코의 회화를 보는 감정과도 같은 감각이다. 여백은 “이러한 비움의 공간은 기운을 표상하고자 하는 본질의 공간이라 말할 수 있다. 본질은 외적 형상의 완전한 표현이나 묘사를 넘어서 화가의 체험과 정신의 조화가 성립될 때 일어나는 실제 형상묘사보다 한 차원 더 나아가 단계로도 볼 수 있다.” 43)

허버트 리드는 “미술이라는 범주 안에서의 하나의 독립된 분야로서 조각이 지니고 있는 특성은 ‘공간’을 배경으로 하여 삼차원의 대상을 창조한다는 것이다.” 44)라고 이야기 하며 “공간이 화가에게 사치품이라면 조각가에게는 필수품” 45)이라는 이야기를 했다. 즉, 입체작품은 공간이 필수적으로 있을 수 밖에 없다는 점이다. 본인은 작품 설치에 있어 작품 두는 공간과 더불어 구도적 방면에서 관람객의 감정적 경험을 중요하게 생각한다. 이러한 경험적 특성을 중요시 하는 것은 마크 로스코와 동양 미술의 여백에서 느껴지는 ‘수용자 참여의 상상공간’과 유사하다. “수용자 참여의 상상공간이란 작가의 의도와 같

---

41) 제이콥 발테슈바, 『마크 로스코』, 윤채영 옮김, 마로니에 북스, 2023, p.7

42) 제이콥 발테슈바, 위의 책, p.7

43) 박연숙, 「현대미술에 적용된 동양화의 공간개념 연구」, 『미술사학』 52권 52호, 2019, p.222

44) 허버트 리드, 『조각이란 무엇인가』, 이희숙 옮김, 열화당미술책방, 2004, p.95

45) 허버트 리드, 위의 책, p.95

이 작품을 해석하고 이해하는 것이 아니라, 작품의 비어있는 ‘여백’ 공간에 수용자인 관람자가 참여하여 공간을 여러 가지 상상으로 채워서 해석 또는 이해를 하는 것이다.”<sup>46)</sup> 본인은 이러한 특성을 반영 할 수 있도록 작품이 놓이는 공간은 무대와도 같이 극적인 연출을 통해 관람객들이 적극적으로 작품을 관람할 수 있게 했다. 작품이 점유하는 공간을 연출하며 관람객은 작품을 적극적으로 마주하고 감상할 수 있다. 입체의 특성상 모든면을 보는 것이 가능하며 이를 이용하여 관람객으로 하여금 동선을 따라 올 수 있게 연출하여 작품을 관람하게 한다.

【작품 7】은 이러한 방안을 가장 잘 나타낸 작업이다. 작품을 제작하기 전 본인이 경험했던 신비한 체험을 바탕으로 시작되었던 이 작업은 관람객이 작품을 통해 작가와 유사한 체험을 할 수 있도록 연출되었다. 이 작품을 통해 어렴풋이 느끼고 있던 경험적 미술로의 체험을 좀 더 연구 해 볼 수 있었다. 이 작업에서는 인형이 등장하지 않는다. 오직 빛과 간단한 구조물만이 존재한다. 관람객은 빛과 구조물을 통해 본인만의 체험을 떠올릴 수 있으며 누군가는 신성한 느낌을 받기도 하고 다양한 감정을 느낄 수 있다.

【작품 7】은 결론적으로 본인의 작업에 있어 공간에 대한 감각적 체험을 집약적으로 축소한 작업이 되었다.

【작품 6】의 경우 꿈에서 꾸었던 상상의 공간을 연출해 본 것이다. 프로이트에 따르면 “꿈은 낮에 다하지 못한 지적 작업을 수행할 수 있으며, 의혹을 해결하고, 예술가들에게 새로운 영감의 근원이 되기도 한다.”<sup>47)</sup> 작업에 있어 꿈은 본인에게 큰 영감을 주었다. 꿈에서는 현실에서 느낄 수 없는 공간의 배치와 살아있을 수 없는 죽음의 광경 등을 신비로운 분위기로 상쇄시킨다. 현실에서는 끔찍하게 느낄 만한 죽음의 감각을 다른 감각으로 치환

---

46) 오세권, 「수용자 해석 공간으로서 ‘여백(餘白)’에 대한 연구-현대 한국화에서 나타나는 ‘여백’ 표현을 중심으로」, 『기초조형학연구』5권4호, 2004, p. 20

47) 프로이트, 『꿈의 해석』, 이환 옮김, 돌출새김, 2019, p.59

시켜 마치 아름답게 꾸며내기도 한다. 나의 작업에서는 이러한 감정의 기억을 바탕으로 꿈에서 본 공간의 배치와 유사하게 작품에서 표현하였으며 붉은 색과 금색등의 색의 조합을 이용하여 작품의 분위기를 구성하였다. 그러한 공간에 인물을 인형이라는 대체자로 등장시켜 배치하였다. 꿈에서 본 인물의 배치와 유사하게 표현하였으며 공중에 매달아 등장시킨 인형을 통해 공간감의 변주를 주었다. 【작품 6】은 앞서 이야기 했듯이 인형이 등장한다. 이러한 인형의 등장과 그 인형이 등장하는 공간은 마치 인형이 있는 무대와도 같게 느껴진다. 이 작품은 꿈이라는 경험에서부터 시작되었으나 끝은 비어있는 공간을 이용한 인형의 배치에 대한 문제의식을 심어주었다. 형상을 이루는 인형이 있기에 인형의 행위만을 감상하느라 몰입이 깨지는 듯한 의구심이 들었기 때문이다. 이러한 문제의식을 토대로 【작품 7】을 제작하게 되었다.

【작품 1】 【작품 2】 【작품 3】 【작품 4】 【작품 5】까지의 <환상, 미아> 연작은 【작품 6】과 【작품 7】의 작업을 토대로 연구하였던 단점과 의구심을 공간배치를 통해 풀어냈다. 전시장이라는 큰 공간안에 분절된 인형을 배치함으로써 【작품 6】에서 보여주었던 구성과 유사하나 완벽한 인형의 형상을 가졌던 【작품 6】과는 다르게 구성하였다. 이는 완전한 인형이라는 물체에만 관심을 갖고 바라보던 관람객의 시선에서 벗어나 분절된 신체에 초점을 맞추게 하였으며 그 주변을 점유하는 공간을 비움으로서 작품과 관람객만의 집중을 유도하였다. 특히 【작품 4】와 【작품 5】는 작품의 몰입을 위한 구도적 측면에서 변주를 주었다. 전시장에 들어와 【작품 4】를 처음 볼 때는 인형이 앉아 있는 모습으로 등을 진 채로 보인다. 하지만 입체 작업이므로 인형의 정면을 보려 이동하며 인체의 앞면을 감상 할 수 있다. 【작품 5】는 시선의 변형을 주었다. 어딘가 애매모호한 감각을 느낄 수 있게 시선처리에 위에서 아래를 바라보듯 연출하였다. 이는 관람하는 관람객

으로 하여금 작품을 관찰하고 그들만의 해석을 낳을 수 있다. 본인의 작업에서 공간은 하나의 연극무대처럼 연출되고 인형은 등장인물로서 공간을 점유한다. 입체작업에서 작품의 배치는 작품이 있어야 할 이유를 설명한다. 공간이 있기에 인형이 자리하는 것이다. 작품은 공간과 어우러지며 그들이 합당한 이야기를 가진다. <환상,미아> 연작은 모두 그러한 공간적 특성을 보인다. 공간이 빈 듯한 느낌, 인형과 인형이 떨어져 있는 공간의 허전함 등은 최소화된 공간 분절의 표현이다. 나에게 공간은 작품을 전개하는 무대이며 그 자체로 작품이 되기도 한다. 【작품 6】과 【작품 7】에서 고민하였던 공간의 은유나 형상으로 표현되는 인체의 등장은 결국 추상성과 구상성이라는 표현적 특성에 대한 고찰로도 보인다. 하지만 이러한 특성들은 결국 상징적인 표시에 지나지 않는다. 응이 말하길, “심리학적 관점에서 보면, 별거벗은 대상(물질)과 별거벗은 비(非)대상(정신)에 대한 두 가지 표시는 보편적인 마음의 균열을 나타낸다”<sup>48)</sup> 하였다.

본인은 작업에 있어 관람객이 경험하는 미술을 인형과 인형이 등장하는 공간으로의 배치, 그리고 공간을 점유하는 표현으로 나타냈다. 이는 공간이 하나의 무대로서 인형을 점유하고 이러한 배치는 관람객에게 자신이 보는 작품이 체험적, 경험적 초현실의 공간으로서 느끼게 한다. 본인의 작품은 인형뿐만 아니라 공간이 함께 등장한다. 공간은 인형의 두려운 낮섬의 감정을 좀 더 부드럽게 상쇄시키며 마치 꿈의 감각처럼 끄찍한 것을 끄찍해 보이지 않게 포장한다. 이러한 경험은 무대에서 연출되는 극적 표현이 관람객에게 초현실적 경험으로 다가가는 것과 유사하다. 하지만 결국 무대는 현실이 아니기에 무대위의 작품은 감정적 경험으로서의 체험이 경감된다. 이러한 간극의 조절은 작품의 배치와 공간구성의 숙제로 남을 것이다.

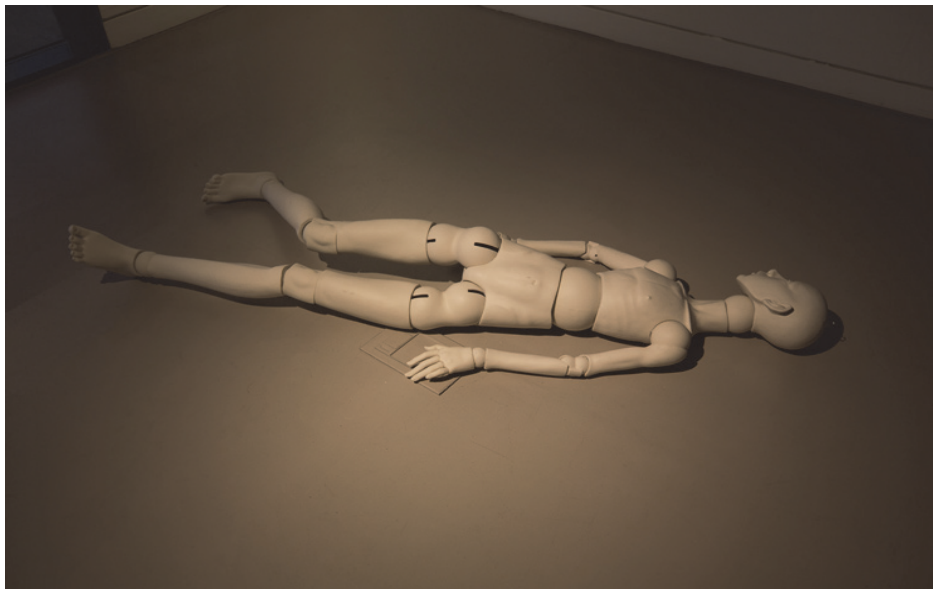
---

48) 카를 융 외, 『인간과 상징』, 김양순 옮김, 동서문화사, 2021, p.407 저자(아닐라 야페)는 칸딘스키와 뒤샹의 작품을 예로 들며 이와같이 이야기 하였다. 이를 토대로 저자는 지식과 신앙의 갈등, 자연과 마음, 무의식과 의식등을 이야기 하며 현대예술이 표현하고자 하는 것은 이 양자 대립에 따른 인간의 마음 상태라 이야기 하였다.

### 3. 작품분석



설치사진



【작품 1】 환상, 미아 I

## 【작품 1】 환상, 미아 I

연도: 2022

크기: 50x143x10cm

재료: 도자기, 가죽, 철사, 고무 끈

### 제작방법

1. 점토로 인체 형상을 제작한다. 이때 인체 부분의 나뉘는 부분을 각각 따로 제작한다.
2. 만들어진 인체 형상으로 석고 틀을 제작한다.
3. 석고 틀을 건조 시킨 후 슬립(흙물)을 넣어 슬립 캐스팅을 한다.
4. 흙을 810도로 초벌 후 물 사포질을 하여 다듬고 건조시킨 후 1200도의 온도로 재벌 하여 단단하게 가마에서 구워낸다.
5. 재벌 된 도자기가 나오면 연결되는 부분에 가죽을 붙여 서로 연결 시키지 않게 완충 역할을 하게 한다.
6. 완성된 도자기를 고무 끈과 철사로 연결한다.
7. 완성된 인형을 놓혀 설치한다.

### 작품설명

삶이 주어지는 것에 당연함을 느끼며 살아가는 우리는 사회의 요구를 견뎌 내고 사회가 원하는 인간이 되길 스스로 노력한다. 하지만 대다수 사람이 사회의 요구와 자아의 욕구 사이에서 방황하기 마련이고, 이러한 방황은 스트레스를 유발한다. 이는 쉽게 우울감을 불러오며 우울증을 유발하기도 한다. 본인

의 경우 스트레스가 유발되는 이유가 사회에서의 안정 욕구와 자아의 본능 실현의 간극이라 보았다. 동시대를 살아가는 또래들이 안정적으로 사회생활을 해 나가는 것을 느끼며 자아 실현만을 하기에는 본인의 지위가 흔들리는 스트레스를 겪는 것이다.

본인은 어릴적부터 사회에서 요구하는 행위들을 행하며 사회구성원들과 마찰을 빚으려 하지 않았다. 이에 자아의 욕구들은 해소되지 않고 강해졌으며 쉽게 우울감을 느꼈다. 자아는 현실에서 해소되지 않는 욕구를 인형수집이라는 행위로 본능을 내비쳤고, 수집이 곧 온전한 본인의 것이 아니라는 생각이 들자 이는 곧 인형제작으로 이어졌다. 본인의 작품에서 인형은 작가의 손이 가야만 구성될 수 있는 존재로 작가 본인의 대체자로서 등장한다.

전시장에 누워있는 도자기로 된 이 인형 또한 그러하다. 이 인형은 분해된 채로 만들어져 전시장에서 조립된다. 전시장이라는 공간에서 새롭게 탄생되는 것이다. 속해 있는 사회와 스스로의 자아를 갖지 못했던 하나의 객체가 공간 속에서 새롭게 구성됨을 의미한다. 이 인형은 누워있는 형식을 하고 있다. 이는 인간이 가지는 우울함과 그것을 받아들이며 휴식을 취하려는 행위를 표현한 것이다. 본인의 자아가 우울함에서 벗어나 안식을 소망함을 나타냈다. 또한 동시대의 관람객에게는 작품을 내려다 보거나 누워있는 형상을 가진 작품을 보는 것이 낯설 수 있다. 하지만 낮은 시야의 작품을 구성함으로써 관람객의 시선을 효율적으로 이끌어 내도록 배치하였다.



【작품 2】 환상, 미아II

## 【작품 2】 환상, 미아II

연도: 2022

크기: 20x20x170cm

재료: 도자기, 가죽, 철사, 고무끈, MDF

### 제작방법

1. 점토로 인체 형상을 제작한다. 이때 인체 부분의 나뉘는 부분을 각각 따로 제작한다.
2. 만들어진 인체 형상으로 석고 틀을 제작한다.
3. 석고 틀을 건조 시킨 후 슬립(흙물)을 넣어 슬립 캐스팅을 한다. 이때 발바닥 부분에 구멍을 뚫어 조립시 좌대 위에 철사로 고정할 수 있게 한다.
4. 흙을 810도로 초벌 후 물 사포질을 하여 다듬고 건조시킨 후 1200도의 온도로 재벌 하여 단단하게 가마에서 구워낸다.
5. 재벌 된 도자기가 나오면 연결되는 부분에 가죽을 붙여 서로 연결 시 깨지지 않게 완충 역할을 하게 한다.
6. 완성된 도자기를 고무끈과 철사로 연결한다.
7. 인형을 세워 고정시킬 수 있는 철사 프레임을 정육각형으로 만들고 MDF로 좌대를 제작하여 철제 프레임을 MDF안에 넣어 고정시킨다.
8. 철제 프레임이 삽입된 MDF좌대 위에 연결된 인형을 발부터 넣어 고정 시키고, 끈으로 각자 부위를 조여 설치한다.

## 작품설명

【환상, 미아Ⅰ】 와 같이 【환상, 미아Ⅱ】 는 해소되지 못한 자아가 인형의 형상으로 나타났다. 작품에서 인형은 작가 본인의 자아의 대체자로 등장한다. 전시장에 완성되지 못한 형상을 한 채로 도자기로 표현된 이 인형 또한 그러하다. 이 인형은 분해된 채로 만들어져 전시장에서 조립된다. 전시장이라는 공간에서 새롭게 구성되는 이 인형은 완성된 형태를 보이지 못한 채로 서 있다. 머리 부분은 조립되지 못하여 목 부분까지만 남아있고 손을 잇는 철사만이 손이 존재한다. 이처럼 인체의 완벽한 조립이 아닌 상실된 부분을 보여주어 인간의 완벽하지 못한 모습을 나타내려 하였다. 그럼에도 이 인형은 서 있다. 서 있음은 의지의 표명이다. 무언가 일을 할 때 움직임의 기본으로서 일어나는 행위는 행위함의 기초다. 일과 행동의 시작이다. 서 있는 형상은 그 자체로 객체의 의지가 있음을 의미한다. 완벽한 형상을 갖추지 못한 채로 스스로 실패한 채 낙담한 형상을 할 수도 있지만, 서 있는 모습의 형상으로 나타내며 힘든 세상에도 의지를 가진 채 살아가는 인간을 나타냈다.



【작품 3】 환상, 미아Ⅲ

### 【작품 3】 환상, 미아Ⅲ

연도: 2022

크기: 16x10x42cm

재료: 도자기, 가죽, 와이어

#### 제작방법

1. 점토로 인체 형상을 제작한다. 이때 인체 부분의 나뉘는 부분을 각각 따로 제작한다.
2. 만들어진 인체 형상으로 석고 틀을 제작한다.
3. 석고 틀을 건조 시킨 후 슬립(흙물)을 넣어 슬립 캐스팅을 한다.
4. 흙을 810도로 초벌 후 물 사포질을 하여 다듬고 건조시킨 후 1200도의 온도로 재벌 하여 단단하게 가마에서 구워낸다.
5. 재벌 된 도자기가 나오면 연결되는 부분에 가죽을 붙여 서로 연결 시켜지지 않게 완충 역할을 하게 한다.
6. 완성된 도자기를 고무끈과 철사로 연결한다.
7. 연결된 도자기를 벽에 와이어로 설치한다.

#### 작품설명

【환상, 미아Ⅲ】 은 【환상, 미아】연작 중 하나이다. 【환상, 미아Ⅲ】은 기타연작들과 다르게 상체와 허리구, 목구를 제외하고는 다른 부위가 조립되어 있지 않다. 멀리서 작품을 감상하게 된다면 벽에 걸려 있는 이 작품이 그저 하얀 덩어리처럼 느끼게 될 것이다. 본인은 이 작품을 제작 할 때에

관람자에게 그저 인형의 형상이 아닌 인체가 분절되고 상실된 형상에 주목 하길 원했다. 관람자는 인형이 있는 작품을 관람 할 때, 인형의 얼굴을 위주로 관람하였기에 좀 더 나아가 분절된 인체의 형상을 각인시키기 위하여 얼굴 또한 제외 하였다.

상실된 인체의 부분은 자유성의 상실을 의미한다. 사회에서 요구 하는것에 반항하지 못하는 수동적인 인간이다. 인간이 생활하며 가장 많이 쓰는 것이 팔과 다리인 것처럼 수족이 잘린 인간은 본인 기능을 상실하여 아무것도 하지 못한 채 사회의 의지대로 살아간다. 이 작품은 수동적인 자유성 상실의 인간을 보여줌과 동시에 가장 자유로움을 의미하기도 한다. 형태가 있는 것은 형태 속에 각인되기 마련이다. 이 작업은 오직 인체의 형상임을 알 수 있는 상체만을 가지고 있기에 관람객의 머리에서 다양한 상상이 가능하다. 그들의 머릿속에서 가장 자유로운 작품이 되는 것이다. 인체의 팔과 다리가 달리고 완벽한 인체의 형상을 한 작업들은 오직 그 상태 그대로만 상상되기 마련이다. 또한 상체와 허리구의 모습에서 허리구는 여지를 남긴다. 다른 무언가가 연결 될 수 있다는 것을 상징한다. 본인의 작품에서 구는 다른 신체 부위와 다른 기관이 연결될 수 있도록 도와주는 가교다. 후에 다른 부위가 언젠가 맞붙을 수 있다는 희망이며 동시에 사라진 신체의 상실에서 더 이상 가지지 못한다는 불안함과 상실의 형태다. 이처럼 본인은 작업에서 관람객이 형상으로 하여금 다양한 상상의 접근을 통해 작품을 관람할 수 있도록 표현하였다.



설치사진



【작품 4】 환상, 미아Ⅳ

## 【작품 4】 환상, 미아Ⅳ

연도: 2022

크기: 25x74x74cm

재료: 도자기, 가죽, 철사, 고무 끈

### 제작방법

1. 점토로 인체 형상을 제작한다. 이때 인체 부분의 나뉘는 부분을 각각 따로 제작한다.
2. 만들어진 인체 형상으로 석고 틀을 제작한다.
3. 석고 틀을 건조 시킨 후 슬립(흙물)을 넣어 슬립 캐스팅을 한다.
4. 흙을 810도로 초벌 후 물 사포질을 하여 다듬고 건조시킨 후 1200도의 온도로 재벌 하여 단단하게 가마에서 구워낸다.
5. 재벌 된 도자기가 나오면 연결되는 부분에 가죽을 붙여 서로 연결 시켜지지 않게 완충 역할을 하게 한다.
6. 완성된 도자기를 고무 끈과 철사로 연결한다.
7. 연결된 인형을 앉혀 정면에서 등을 보인 채로 뒤돌게 하여 설치한다.

### 작품설명

【환상, 미아】 연작인 이 작품은, 조립된 인형이 전시장의 정면에서 등을 진 채로 앉아있다. 전시장에 들어가 정면에서 작품을 바라보면 등을 진 채로 뒤돌아 앉아있지만, 입체의 특성상 작품이 있는 전시장의 안쪽으로 들어가면 작품의 얼굴면을 볼 수 있게 배치하였다. 이 작품의 등을 보인채로 뒤돌아 있는

모습만을 보면 완벽하게 조립된 인형처럼 보인다. 이는 하나의 객체가 완벽한 인간이라 하여도 타인의 앞에서는 완벽해 보이지만 내면을 들여다보면 하나씩 상처가 있듯이, 불완전한 인간의 모습을 표현한 것이다. 본인은 작품을 설치할 때 인체의 형상이 어떻게 하면 완전해 보이지만 완전하지 않은 형태를 보여 줄 수 있을지 고민을 하였다.

인형의 형상과 더불어 공간에서 인체가 관람객에 보여지는 부분에서 본인은 어린시절 인형을 가지고 놀았던 인형극을 떠올렸다. 특히 자아의 충돌로 인해 일어난 우울감을 해소하기 위해 인형을 대체자로 하여 스트레스의 상황을 해소하며 극처럼 인형을 다루던 경험은 작품구상에 큰 부분이 되었다. 이와 같이 인형극과 유사하게 전시장을 큰 인형 극장이라 보고 그 안에서 움직이는 인형을 그 속에서 행위 하는 연극자라 생각했다. 작품이 등을 돌리고 관람객에게 뒷면이 먼저 보이게 하는 방법은 극적인 연출로서 보여지는 순서에 중점을 두게 하였다. 이와 같은 극적인 연출은 뒤에서 보면 완전해 보이지만 앞으로 돌아와 보면 완전하지 않은 형태를 보여 줄 수 있는 가장 좋은 방법이라 보았다.



【작품 5】 환상, 미아 V

## 【작품 5】 환상, 미아 V

연도: 2022

크기: 35x35x182cm

재료: 도자기, 가죽, 철사, 고무 끈, MDF

### 제작방법

1. 점토로 인체 형상을 제작한다. 이때 인체 부분의 나뉘는 부분을 각각 따로 제작한다.
2. 만들어진 인체 형상으로 석고 틀을 제작한다.
3. 석고 틀을 건조 시킨 후 슬립(흙물)을 넣어 슬립 캐스팅을 한다.
4. 흙을 810도로 초벌 후 물 사포질을 하여 다듬고 건조시킨 후 1200도의 온도로 재벌 하여 단단하게 가마에서 구워낸다.
5. 재벌 된 도자기가 나오면 연결되는 부분에 가죽을 붙여 서로 연결 시켜지지 않게 완충 역할을 하게 한다.
6. 완성된 도자기를 고무 끈과 철사로 연결한다.
7. MDF로 인형이 앉아있을 수 있는 좌대를 제작한다.
8. 좌대 위에 조립된 인형을 앉힌다.

### 작품설명

이 작품은 【환상, 미아】 연작 중 하나이다. 이 작업은 높은 좌대위에 인형이 앉아있다. 인형의 시선은 바닥을 향한 듯, 정면을 향한 듯 알 수 없다. 불분명한 것은 확신을 주지 못하지만 생각을 하게 만드는 효과를 가진다.

본인은 이 작품을 제작 할 때에, 애매모호한 느낌을 내길 원했다. 【환상, 미아Ⅳ】에서 보여진 것과 같이 극적인 연출로 인형의 시선을 명확하지 않은 방법으로 표현한 것이다. 또한 이 작품의 크기는 35x35x182cm로서 작품의 크기가 일반 사람들의 시야보다 높거나 동일하다. 위에서 내려다 보는 듯한 분위기를 연출하며 사색적인 느낌과 더불어 초점없는 눈빛은 관조자의 시선으로 사회의 압박에 지친 수동적 인간을 표현하고자 하였다.

삶을 살아가는 우리는 사회의 요구를 견뎌내고 사회가 원하는 인간이 되길 스스로 노력한다. 이미 사회 안에서 어릴 적부터 훈련되어 어떤 것이 사회의 압박인지조차 알 수 없이 살아간다. 본인은 자아와 사회의 간극에서 오는 불안함을 대체자인 인형을 내세워 연출하였다. 또한 일반적인 공장형 인형이 아닌 도자기 인형으로 제작하여 복제되고 분해된 채로 제작되어 공간속에서 조립되는 형상을 【환상, 미아】연작의 배치를 통해 사회 공간안에서 인간의 자아 본능이 다양하게 표현될 수 있음을 이해하였다.

마지막으로 【환상, 미아】연작은 도자기라는 매체를 이용하였다. 도자기는 쉽게 깨질 수 있지만 동시에 오랜기간 보관 할 수 있는 물질성을 지닌다. 본인에게 도자기란 유적지에서 발굴되는 유물과 같이 먼 과거와 현재를 이어주는 매체였기에 특별했다. 깨질 수 있지만 특유의 견고함이 쉽게 나타났다가 사라지는 생명을 지닌 것들에 대한 불안심리를 해소하여 주었다. 즉, 생에서 오는 불안감을 물질성으로서 해소하려 한 것이다. 또한 유약처리 되지 않은 도자기의 표면은 재벌 된 후 사포질을 마치면 은은한 반짝임을 가진다.

【환상, 미아】연작은 깨질 수 있는 도자기라는 매체로 인형을 내세워 사회의 압박을 느끼는 인간 혹은 우울함을 표현했다. 동시에 생명성이 없는 물질 자체의 인형은 수동적이면서도 가장 자유로운 상상을 하게 한다. 본인은 전시장이라는 공간을 하나의 사회 혹은 초현실적 공간으로 인식하여 관람자에게 인형이라는 매체와 도자기의 물질성을 전달하고자 하였다.



【작품 6】 The Box

## 【작품 6】 The Box

연도: 2019

크기: 30x50x180cm

재료: 도자기에 채색, LED 조명, 하드보드지에 색지, 솜, 천, 실

### 제작방법

1. 점토로 인체형상 상체와 팔 다리만 제작한다.
2. 만들어진 인체의 형상으로 석고틀을 제작, 건조시킨 후 슬립(흙물)을 넣어 슬립캐스팅을 한다.
3. 흙을 초벌후 다듬고 재벌하여 단단하게 가마에서 구워낸다.
4. 인형의 몸을 만들기 위하여 천에 몸의 패턴을 그리고 바느질을 한다.  
바느질하여 완성된 몸패턴 안에 솜을 채워 넣는다.
5. 가마에서 구워나온 인체형상의 상체와 팔다리를 완성된 몸과 이어 붙인다.
6. 박스로 구성된 공간을 만들기 위해 하드보드를 재단하여 색지를 붙인다.
7. 완성 된 박스에 인형을 배치한다.
8. 인형 위에 LED조명을 설치한다. 조명의 색은 주광색으로 노란빛을 내는 조명을 선택하고 배치하여 완성한다.

### 작품설명

언젠가 꿈을 꾸는 적이 있다. 평소에 살고있는 집이란 아파트 구조에서 언니와 이야기를 하다 창문 밖으로 무언가 보이게 되었고 그것을 잡으러 언니가 뛰어 드는 내용 이었다. 당황하여 언니를 잡으려 했는데 이미 바닥 아래에 추락한

모습을 하고 있었다. 기괴하게도 추락한 모습이 추하지 않고 잠을 자는듯하게 아름다웠던 기억이 난다. 꿈에서 깨어난 뒤에도 그 꿈은 머릿속에 남아 무슨 의미인지 고민을 하게했다. 인터넷 해몽 사이트에 들어가 검색을 해 보기도 하였으나 명확한 답을 내려주진 어려웠다. 꿈이란 프로이트에 의하면 정신이 느슨해진 때를 이용하여 억압된 무의식이 나타나는 것이라 하였다. 작품이란 작가의 경험에 영향을 받는다. 이 작품 또한 이러한 꿈을 배경으로 제작되었다. 꿈에서의 나와 언니, 그리고 생각나지 않는 다른 인물들을 인형이라는 매체로 차용하였다.

꿈에서 꾸었던 초현실적 공간을 연출하기 위하여 하드보드지를 잘라 처음에는 아파트의 모양을 구성 해 보았고 후에는 열고 닫히는 까또나주와 같이 역동적인 공간을 구성 할 수 있게 되었다. 뒷면이 열리게 구성하여 360도 어디에서 바라보아도 인형을 관람 할 수 있다. 뒤에서 작품을 바라 볼 때에는 가려져서 보이지 않던 작품 또한 관찰 할 수 있도록 구성하였다. 하드보드지 위에 붙인 색지는 붉은색과 청색, 금색을 이용하였다. 꿈에서 느낀 감정을 표현한 것으로 초현실적 분위기를 연출하고자 한 것이다. 이 작품에서 인형은 앞서 이야기 했듯 꿈에서의 인물들을 대변한다. 본인은 이 작품 외에도 인형이라는 매체를 주로 이용하는데 이 작품 및 기타 작업에서도 본인 자아의 대체자로서 등장한다. 본인은 이 작품을 높은 좌대에 올려 설치 하였으며 관람객이 작품을 관람할 때 살짝 올려 보거나 혹은 동일한 시선으로 바라보게 하였다. 이는 관람자로 하여금 본인이 꿈에서 경험했던 관조자로서의 시선을 공유하고자 한 것이다.

이 작품에서 보이는 인형극과 같은 연출과 공간배치의 활용은 추후 【환상, 미아】 연작을 제작하는 데 있어 큰 영향을 끼쳤다.



【작품 7】 The Box\_Space III

## 【작품 7】 The Box\_Space III

연도: 2020

크기: 25x25x130cm

재료: MDF에 채색, LED 조명

### 제작방법

1. MDF 로 25x25x130cm 박스를 제작한다.
2. 박스를 제작하기 전, 한 면에 사람이 눈으로 들여다 볼 수 있는 공간을 낸다.
3. 박스 내부를 들여다 보면 길이 나오는 것을 연출하기 위하여 작은 MDF 구조물을 내부에 삽입하여 부착한다.
4. 길의 끝쪽, 사람의 눈이 닿지 않는 곳에 LED 조명을 설치하여 빛이 은은하게 길을 비출 수 있도록 한다.
5. 외부 MDF를 견고하게 조립하여 완성한다.

### 작품설명

이 작품은 본인이 제작했던 작품들과는 별개로 인형이 등장하지 않는다. 그저 박스와 빛만이 존재 할 뿐이다. 관람객은 박스에 뚫린 구멍에 눈을 대고 내부의 간단한 구조물과 빛을 발견한다. 이 작품은 과거 경험했던 신비한 경험을 통하여 제작되었다. 하얀 빛이 눈앞에 가득차고 나에게 쏟아져 내렸다. 마치 새롭게 아이가 태어날 때 아이의 눈으로 세상의 빛을 처음 접하는 모습과도 같았다. 언젠가 머릿속에 자리 잡았던 기억 중 하나였던 이 현상은 꿈인

지 영적인 경험인지 알 수 없었다. 그저 꿈이겠거니 생각 하며 마음속 한켠에 자리 잡았다. 이 현상은 나에게 무의식과 꿈 그리고 초현실적인 상상에 많은 영향을 주었다.

본인은 이러한 현상을 관람객에게 유사한 체험으로 제공하고자 하였다. 먼저 박스를 길다란 직사각형의 형상으로 제작하였다. 이 길다란 형상의 박스는 내부와 외부로 나누는 경계이며 동시에 새로운 세계를 구축하는 틀이다. 본인이 경험했던 ‘꿈인지 무의식으로 남아있는 경험인지 알 수 없는 현상’을 가둬두는 틀이다. 이 틀 안에 눈을 가져다 대면 새로운 길이 등장하고 은은한 빛이 보인다. 길은 벽으로 비스듬히 막혀있어 맨 뒤쪽의 풍경이 보이지 않는다. 오직 빛만이 뒤에서 앞으로 오는 것을 느낄 수 있다. 이는 빛을 경험했던 형상을, 빛이 바로 직면하는 것이 아닌 간접적으로 은은하게 맞이 할 수 있도록 연출한 것이다. 이러한 빛은 안정감과 포근함을 느끼게 한다. 하지만 이 작품은 박스의 안을 들여다보는 입장이 되어 무엇인가 훑쳐보는 듯한 경험을 제공한다. 이는 자세히 알고자 생각하지 않으면 알 수 없는 본인의 기억을 표현하고자 하였다.

이 작품에서는 인형이 등장하지 않는다. 이 작품에서 인형은 하나의 관람자이다. 밖에서 지켜보는 인간이 곧 인형이다. 즉, 어떻게 보아도 한 곳으로 밖에 볼 수 없는 이 작품의 시야의 동일한 공유자 이다. 인형은 여태 다른 작품에서 본인의 대체자로서 등장했다. 하지만 이 작업에서는 인형의 역할을 관람자가 대체한다.

### Ⅲ. 결 론

본 연구는 태어나 보니 사람이었던 선택 불가능한 삶 속에 사회의 억압으로 인해 발생하는 자아의 불안이 어떻게 작품으로 표현되는가 하는 의문에서 출발하였다. 이를 뒷받침하기 위해 본 논문에서 서술한 바와 같이 작품의 소재와 표현방식을 선택함에 있어서 본인의 대체자로서 인형을 가지고 놀던 순간과 주관적 경험의 기억을 바탕으로 하였다. 인간의 삶은 각자 객체의 주관적 경험으로 이루어져 있으며 경험은 주변을 이루는 요소에 영향을 받는다. 그리고 작품이란 표현하는 작가의 경험을 내포하기 때문에 작가의 억압된 자아 욕구와 사회의 틀 안에서 본인을 나타내려 했던 대체적 형상에 주목했다. 이를 바탕으로 자아와 사회의 간극을 작품의 공간배치와 분절된 인형을 통해 초현실적 형상으로 표현하였다. 인형에 대한 애착이나 분절된 신체등의 형태는 개인적 경험에 의한 표현이지만 자아와 사회의 간극에 의한 불안과 혼란은 동시대를 살아가는 관람자의 사유 또한 동일하다 생각했기 때문이다. 작품은 복제되고 분절된 인체의 형상에 그들이 점유하는 공간배치를 추가하고 도자기라는 매체의 물질성을 결합하여 표현하였다. 본인은 자아와 사회의 간극에서 오는 불안함을 대체자인 분절된 인형을 내세워 인형이 가지는 두려운 낯섬의 감정을 상쇄시킬 수 있는 무대적 장치로의 공간에 배치하였고 일반적인 공장형 인형이 아닌 도자기 인형으로 제작하여 깨질 수 있지만 동시에 오랜기간 보관할 수 있는 물질성을 이용해 쉽게 없어지지 않는 견고함으로 생명을 지닌 것들에 대한 불안심리를 물질성으로서 해소하려 하였다. 또한 분절된 인체의 형상은 분해와 결합이라는 행위를 상상하게 하며 동시에 생명의 죽음을 향하는 성질에 대한 자아 욕망의 상태를 표현하는 과정이 되었다. 이러한 설치의 방식은 관람자에게 명확한 답을 가진 예술로써가 아닌 본인 경험을 통해 다양한

방식으로 상상을 할 수 있는 초현실적 형식으로서 작품을 인식하게 할 수 있다. 끝으로 동일한 인형이라는 매체를 이용한 한스 벨머와, 경험적 작업으로의 마크 로스코를 통해 본인 작품의 분석과 동시에 향후 작품 발전 방향을 모색하였다.

본 연구로서 본인은 삶의 선택 불가능성에서 오는 자아의 우울함을 대체자로의 물질과 초현실적 개념을 통해 표현된 작업에 관하여 고찰하였다. 사회를 살아감에 있어 오는 불안은 누구에게나 필연적이진 않지만 누구나 겪을 수 있는 고독함이다. 앞으로 이를 표현하며 어떠한 방식으로 작품을 구현 해 낼지 더욱 구체적으로 고찰해보고자 한다.

## 참 고 문 헌

### 《단행본》

- 장 아메리, 『자유 죽음, 살아가면서 선택할 수 있는 유일한 것에 대하여』, 김희상 옮김, 위즈덤 하우스, 2022
- 메슈 게일, 『다다와 초현실주의』, 오진경 옮김, 한길아트, 2001
- 프로이트, 『정신분석학의 근본개념』, 윤희기·박찬부 옮김, 열린책들, 2022
- 안나 프로이트 『자아와 방어기제』, 김건중 옮김, 열린책들, 2022
- 박재환, 일상성·일상생활연구회, 『현대 한국사회의 일상문화코드』, 도서출판 한울, 2010
- 헬 포스터, 『강박적 아름다움』, 조주연 옮김, 아트북스, 2018
- 프로이트 『예술, 문학, 정신분석』, 정장진 옮김, 열린책들, 2022
- 심혜련, 『아우라의 진화』, 이학사, 2018,
- 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 『테마 현대미술 노트』, 문혜진 옮김, 두성북스, 2013
- 발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품 사진의 작은 역사 외』, 최성만 옮김, 도서출판 길, 2016
- 조윤경, 『초현실주의와 몸의 상상력』, 문학과 지성사, 2008
- 제이콥 발테슈바, 『마크 로스코』, 윤채영 옮김, 마로니에 북스, 2023
- 허버트 리드, 『조각이란 무엇인가』, 이희숙 옮김, 열화당미술책방, 2004
- 프로이트, 『꿈의 해석』, 이환 편역, 돌출새김, 2019
- 카를 융 외, 『인간과 상징』, 김양순 옮김, 동서문화사, 2021

### 《참고논문》

- 조아라, 「성인의 놀이, 키덜트 문화에 대한 고찰: 유아교육적 논의를 중심으로」,

『학습자중심교과교육연구』, 17권 18호, 2017

- 한의정, 「도구와 파트너 사이: 시각예술에서 인형의 역할에 대한 연구」, 『미학 예술학연구』 제68집, 2023
- 오세권, 「수용자 해석 공간으로서 ‘여백(餘白)’에 대한 연구-현대 한국화에서 나타나는 ‘여백’ 표현을 중심으로」, 『기초조형학연구』 5권 4호, 2004
- 박연숙, 「현대미술에 적용된 동양화의 공간개념 연구」, 『미술사학』, 52권 52호, 2019

## ABSTRACT

### A study on the surrealistic expression of self-image and blank space

- Focusing on the researcher' s work -

Lim, Jeong Eun  
Department of Sculpture  
Graduate school of Sculpture  
Sungshin Women' s University

It is natural for those who live in the world to be given a life, but at the same time, they cannot choose by themselves. We, who were human beings at birth, are nurtured by society and have already become adults by the time we recognize the impossibility of choosing life. Society does not leave humans as children. Humans are asked to take responsibility for raising themselves and to become sound adults who will lead society. Getting used to these demands, we take it for granted to become a member of society, such as waking up in the morning and getting ready to go to work. Most modern people narrow the gap between the ego and society's demands by taking the true human image as their standard. Society's demands become the measure of one's success. However, at the same time, stress is induced by the irreconcilable gap between the self and society, which can soon

manifest as mental depression.

In the history of art, works that talk about life, depression, and desires for the essentials have been passed down since ancient times. No matter which art trends, the works talking about the essence of life have continued. Surrealist art is in line with the essence in that it touches on death and obsessive repetition and being in the real world but does not mention the real world. The surrealists take a step closer to the death-drive by citing psychoanalyst Freud's theory of dreams and the unconscious to explain the background of their work. Moreover, their artwork is used as an inherent backlash against society. A German surrealist artist 'Hans Bellmer' made dolls to express resistance against his fascist father and his nation where Nazi worship was prevalent. The surrealistic human body presented in the form of a segmented doll was used as an image of resistance to the social climate of the time. Visual art gives the viewer the initiative of imagination. The viewer accepts the work and experiences it oneself. As for the writer's artwork, it questions the essence through the surrealistic figure of a doll with segmented body parts and places it in an imaginary space.

This dissertation examines what are those people instinctively chase after to fulfill self-actualization needs in life, through the writer's artwork. Furthermore, the paper will study the expression of works in which the suppressed self appears in the form of a doll. The work appears as a doll in a space that represents a certain society. The figure of these dolls is expressed as a segmented body rather than a whole figure. The segmented body interlocks with the space of the exhibition hall where the work is placed, creating an atmosphere as if the audience has entered a new space

when viewing the work. Based on the writer's work, the writer considers the layout of the exhibition space and the way the human body is expressed and studies pottery as a material and its expression method.

This paper consists of the following research works from 2019 to 2022, based on the works exhibited for the Master Degree Exhibition in 2022.

Chapter 1: Introduction describes the research direction and purpose of the writer's artwork.

Chapter 2: Main Body

First, it explains the depression and self-actualization caused by the inevitable oppression received in society. In addition, it analyzes the reasons why dolls were used as a mean to represent the suppressed ego and space was analyzed for surrealism as an empirical art.

Second, this paper describes the expression method of the artwork using segmented human body shapes as substitutes, and based on this, it will explain the composition of installation space in which the artwork is placed.

Lastly, it introduces the seven pieces of the writer's artworks with each creation method and work description.

Chapter 3: Conclusion summarizes the content and suggests future work directions.