



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](#)

한 만 영 교수지도  
석사학위 청구논문

현대인의 감성을 투사한  
인형을 통한 작품연구

- 본인작품을 중심으로 -

2012

성신여자대학교 대학원  
서양화과  
민들레

현대인의 감성을 투사한  
인형을 통한 작품연구

- 본인작품을 중심으로

한만영 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2011년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

민들레

# 인 준 서

민들레의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 현대를 살아가고 있는 인간의 잃어가는 감성에 대해 ‘인형’의 조형적 이미지와 감정이 투영된 사물이라는 상상을 기초로 시작하였다. 작품 소재인 인형은 인류의 역사 속 문화와 사회적 통념들을 만들어내며 오늘날 까지 인간과 함께 해왔다. 인형이 인류사회 속에서 살아남아 우리 곁에 있는 이유를 규명하고, 본인의 작품 속의 예술적 소재임을 연구를 통해 증명하고자 하였다.

인형은 본인이 살아오며 처음으로 만나게 된 소통의 대상이자 본인 뿐 아니라 현대인들 모두가 공유하게 되는 대중적 소재라는 점에서 본인의 작품적 소재로 탁월하다고 생각했다. 그러나 앞서 언급했듯이, 인형은 오랜 역사 속에서 수많은 이미지와 상징을 만들어 냈으며, 그로 인해 본인이 말하고자 하는 것과 달리 비주얼 쇼크로 다가오는 이미지들을 어떻게 배제할 것인가에 대한 문제를 항상 고민했다. 인형을 매개로 느끼게 되는 어린 날의 즐거운 추억, 어둡고 우울했던 상처와 아픔, 행복, 슬픔 등의 감정을 느끼기도 전에 인간의 형상으로 대입되는 이미지의 범람이 본인 작품의 진정성을 잃어버리게 한다고 생각했다. 위와 같은 문제점을 극복하기 위해 표현기법에 대한 연구와 다른 작품들과 본인의 작업을 비교하고 검증하는 기회로 본 연구에 임했다.

본 작품 속 인형은 미적 대상으로서 사람과 닮은 모습의 놀이도구가 아닌 감정을 가진 존재라는 상상으로 본인의 일상과 과거의 다양한 감정과 감성들을 나누는 분신의 역할을 하였다. 이를 통해 관람자 또한 자신의 감성을 투영하여 관람자의 심리 상태에 따라 이미지로 투영된 사물의 모습만이 아니라 관람자 본인의 과거를 회상하거나 아픔을 치유하고, 감성이 메말라버린 모습을 찾아볼 수 있었으면 하는 바람으로 작품을 제작하였다.

생명이 없는 인형의 외형적인 특징을 사실적으로 재현하나 그 안에 본인이 일상 속에서 감성을 찾을 수 있는 소재들을 본인이 느끼는 감성적 색채들을 사용해 표현한다. 또는 명암법을 무시하고 색면과 여백을 이용하여 연구자에게 필요한 이미지를 재생산한 후 캔버스에 유화물감을 이용하여 표현하였다.

본 논문을 통하여 인형이 가지는 상징과 더불어 본인이 소재를 선택한 이유에 대하여 확고히 하며, 앞으로의 작업에 있어서도 지속적인 방향 설정과 함께 지난 작품 활동에 투영된 자아를 찾아보는 계기로 삼고자 한다. 나아가 본 연구를 통해 성숙된 작품 활동으로써 관람자와 공감의 폭을 넓힐 수 있도록 노력하겠다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	5
1. 인형의 의미 .....	5
1) 인형(人形)의 기원 .....	5
2) 인형의 성격 .....	7
3) 인형의 상징성 .....	11
2. 작업의 전개 과정 .....	14
1) 작품형성의 배경 .....	14
A. 회화의 감성적 표현 .....	14
B. 시물라시옹 .....	17
2) 작품표현상의 특징 .....	23
A. 작품표현기법 .....	23
B. 인간형상의 표현 .....	25
3. 작품분석 .....	27
III. 결론 .....	31

## 참고도판

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

- [작품 1] <gaze I>, 72.7x60.6cm, oil on canvas, 2010
- [작품 2] <gaze II>, 72.7x53cm(each), oil on canvas, 2010
- [작품 3] <gaze III>, 72.7x53cm(each), oil on canvas, 2010
- [작품 4] <anemone>, 50x50cm, oil on canvas, 2010
- [작품 5] <anemone>, 50x50cm, oil on canvas, 2010
- [작품 6] <with me>, 50x50cm, oil on canvas, 2010
- [작품 7] <for you>, 72.7x50cm, oil on canvas, 2011
- [작품 8] <for you>, 72.7x53cm(each) oil on canvas, 2011
- [작품 9] <for you>, 72.7x50cm, oil on canvas, 2011
- [작품10] <for you>, 72.7x50cm, oil on canvas, 2011
- [작품11] <say.> 62x39x11cm, mixed media, 2011
- [작품12] <talk to me.> 62x39x11cm, mixed media, 2011
- [작품13] <for me I > 100x100cm, oil on canvas, 2011
- [작품14] <for me II > 100x100cm, oil on canvas, 2011
- [작품15] <민들레 흩씨되어.>, 40.9x31.8cm, oil on canvas, 2011

## 도 판 목 차

[도판 1] 제웅

[도판 2] Takashi Murakami, my- lonesome-cow boy, FRPresin, fiverglass,  
steeltubing, and oil and acrylic painted, 90x57x43 inches, 1998

[도판 3] Takashi Murakami, DOB's March (above) and Forest of Dob,  
Installation at SCAI The house, 1995

[도판 4] Nara Yoshitomo, well, acrylic on cotton, 120x11 cm, 1999

[도판 5] Nara Yoshitomo, 작업실 전시 풍경.

[도판 6] Nara Yoshitomo, sleepless night(sitting), acrylic on cotton 120x110 cm,  
1997

[도판 7] Nara Yoshitomo, Harmless Kitty, acrylic on cotton. 150X140 cm, 1996

[도판 8] Hans Bellmer, La Poupee, 1935

[도판 9] Hans Bellmer, La Poupee, 1935-49

# I. 서론

급변하는 사회와 넘쳐나는 정보 속에서 인간이 숨 쉴 수 있는 곳은 어디일까. 치열한 경쟁 속에 무엇을 위해 살아가는지도 잊어가는 요즘, 현대인의 감성과 감정은 메말라 가고 있다. 흐르는 시간 속에 잊혀져가는 과거의 추억, 그 속에 담긴 그 때만의 감성. 본 연구작의 인형은 본인이 과거에 느꼈던 감정을 인형에 투영시켜 표현했다. 관람자는 현대사회 속에서 잊어버린 본인 자신의 감성과 마주하게 되며 아련한 추억으로의 여행을 하는가 하면, 누구나 지니고 있는 불안과 분노, 고뇌와 외로움 등의 부정의 심리와 행복, 평안, 기쁨, 즐거움 등의 긍정의 심리 등 인간이 누리고 표출할 수 있는 다양한 감정을 대면하게 된다.

인간은 살아가면서 많은 상처를 입는다. 사랑하는 친구나 가족 동료를 잃을 수도 있고 놓쳐버린 기회에 실망하거나 근원을 알 수 없는 외로움에 상처 받을 수도 있다. 또, 직장에서, 혹은 사업에 실패하거나 끔찍한 병을 앓을 수도 있다. 그 외에도 얼마든지 많다. 하지만 우리는 슬픔, 분노, 외로움 등의 부정적인 감정뿐이 아니라 자유, 환희, 기쁨 등의 긍정적인 감정 또한 매우 억제하는 사회에서 살고 있다. 어떤 종교는 다른 종교보다 억제와 절제를 더욱 강조한다. 슬픔을 표현하는 것은 목인한다 해도 그것은 극히 일시적이다.<sup>1)</sup>

본인의 다수의 작품 속에 등장하는 양배추 인형은 어린 시절 함께 한 실재했던 것으로 본인이 겪어온 삶을 오랜 시간 지켜봐온 소중한 친구이자 소유

---

1) 리처드 칼슨 / 이창식 옮김, 행복에 목숨 걸지 말라, 한국경제 신문 2010,p36

물이다. 아련한 추억이 담겨 있기에 더 소중하게 지녀왔고, 어른이 되어서도 고이 간직해왔다.

5살 즈음, 외할아버지와 채래시장 구경을 갔다가 손에 들어온 양배추 인형. 외할아버지의 손을 잡고 시장을 걸었던 일, 인형이 예쁘다고 인형을 파는 좌판 앞에서 한참을 있었던 일, 인형을 사주시며 머리를 쓰다듬어 주신 외할아버지의 두툼하고 따뜻한 손. 아주 어릴 적의 일인데도 또렷이 기억이 난다. 이름을 미미로 짓고, 그 때부터 가장 소중한 친구가 되었다. 나는 20년이라는 세월이 흐르며 자랐지만 미미는 자라지 않았다. 당연한 것이지만, 미미가 자라지 않는 것이 기뻐하는지도 모르겠다. 나는 자라면서 너무나 많은 일을 겪었고, 때로는 행복했지만 때로는 힘든 일도 많았다. 그럴 때면 나의 영혼이 오롯이 담긴 미미를 보고 힘을 얻고는 했다. 자라지 않는 인형이 끝나였다. 인형이 추억의 매개이자 곧 '나'라는 생각에서 연구작의 모델이 되었다. 항상 같은 표정을 한 인형이지만 현재의 내가 과거의 나를 돌아볼 수 있도록 연결해주는 존재인 것이다.

본인에게 있어 예술표현이란 인간 생활의 외적요소와 자아가 결합하여 새로운 형상으로 표현 하는 것을 말한다. 이에 작가는 표현이라는 수단으로 자신의 내면을 표현한다. 인간은 내면에 깊은 관심을 가지며 각자 고유한 표현 방법 인간의 내면적 정서를 표현하고자 한다. 예술은 자기감정을 전달할 수 있는 방법 중 하나의 수단이라 생각하며 예술가는 자기감정을 작품을 통해 전달함으로써 자기 자신, 즉 자신의 내면세계를 표현하게 된다. 본 연구에서는 본인 자신의 감성이 투영된 작품을 통해 본인 자신을 고찰하며, 인형을 소재로 하는 작가들과의 비교분석을 통해 앞으로의 작품이 지녀야 할 방향의 제시와 함께 앞으로 나아갈 길을 모색하고자 한다.

본 논문의 1장에서는 인형의 의미에 대해 알아보고 오랜 세월동안 인형이 만들어온 이미지와 상징성에 대해 연구하며 본인의 작업 소재로 인형을 선택한 이유와 합당성을 찾아본다. 2장에서는 작업의 전개과정을 통해 소재에 투영되는 감정의 근원인 인간의 감정표현의 회화적 탐구를 시뮬라시옹의 측면에서 서술하며, 본인의 작업 표현기법에 대해 다룬다. 3장에서는 본 연구 작품을 보다 세밀하게 분석한다. 본 논문을 통하여 작품을 객관화하여 바라보고, 본인의 작품 활동에 있어서 소재에 대한 방향성을 고민해 보려한다. 나아가 본 연구가 본인만이 아니라 관람자 역시 공감할 수 있는 작품 활동의 초석이 되었으면 한다.

## II. 본 론

### 1. 인형의 의미

#### 1) 인형(人形)의 기원

인형은 사람의 생김새를 본떠서 만들었다 하여 사람 ‘인(人)’ 형상 ‘형(形)’자를 써 인형이라 하는데 인형의 기원은 인류 역사와 같이 출발하여 발생장소 또한 인간의 존재한 곳이면 어디에나 있었다. 고대에는 일반적으로 행복을 부르고 재앙을 쫓아내는 종교적인 의미로 인형이 만들어 졌으며 고대에서부터 인형은 민간신앙의 대상물로, 귀인의 부장품으로, 아이들의 장난감으로 인간과 함께 존재해 왔다. 이러한 것들은 각기 주술적 목적의 인형으로 아주 오랜 기간 동안 인형극 등의 놀이 장르를 발전 시켜왔고 현대에 와서는 자본주의의 최첨단 장난감 산업의 발전을 가져오기도 하였다.<sup>2)</sup>

기원전 2000년 전부터 이집트에서 발견되어 지금까지 인류역사 속에 자리잡은 인형은 선사시대부터 시작하여 시대와 나라를 불문하고 발견되었다. 그렇기에 인형은 인간이 문화 활동을 시작했다는 증거로 그 시대의 문화를 담고 있다고 하겠다. 과거에는 무덤에서 발견되어 죽은 사람들의 환생을 의미하기도하고 임신과 출산을 상징하기도 했다. 또한 고대에서는 대부분 인형이 신으로서의 숭배대상이나 부녀자의 애완물이었으며 소녀와 인형은 떼어 놓을 수 없는 사이로 혼기를 맞은 처녀들은 인형을 여신 디아나의 신전에 바쳤다고 한다. 옛날부터 인형은 행복을 부르고 재앙을 쫓아내며 신을

2) 김종엽 [웃음의 해석학, 행복의 정치학]서울 한나래, 1994

숭배하는 역할을 해왔으며, 이는 아직도 행해지고 있다.

고대 그리스에서는 인형이 다산을 상징하며, 다산을 기원하는 숭배의 대상이었다. 로마에서는 혼기에 이른 처녀들이 아르테미스(디아나)와 아프로디테(비너스)에게 폐기된 인형을 바쳤고, 이집트·그리스·로마에서는 아이 무덤에 인형을 묻었으며, 그리스도교 초기에도 지하묘지에 인형을 묻었다. 서양에서도 동양의 토우, 토용과 같이 무덤에 인형을 묻는 풍습이 있었는데 여러 가지 종교적인 의미를 지니고 있다.

#### [도판1] 제웅

우리나라의 경우 가장 오래된 인형은 5, 6세기, 흙으로 만든 토우(土偶)와 민간신앙으로부터 만들어진 제웅이 있다. 토우는 우리나라 신라, 백제나 중국의 명, 청 등의 고대 국가에서 행해지던 순장제도가 점차 사라지면서 산 사람을 대신하여 사람의 형태를 한 인형을 무덤에 넣기 위한 것이었다. 중국 춘추시대 이후, 노예 순장이 사라지고 사람을 본 뜬 인형을 넣었는데 이를 토용(土俑)이라 한다. 우리나라의 제웅은 민간 속신으로서 짚으로 사람의 형상을 만들어 액막이나 병자의 치료를 위해 무녀가 제웅을 놓고 제를 지내기도 하였으며 남을 저주하기 위해 제웅을 만들어 저주하기도 하였다.

백제시대의 것으로는 유리로 만든 ‘동자상’이 있으며 눈, 코, 입이 선각으로 표현되어 있고 손은 합장한 상태이다. 이외에 풀 인형인 ‘풀각시’ 인형은 음력3월이 되면 어린 여자아이들이 각시풀을 뜯어내어 대나무에 풀끝을 실로 메고 머리를 땅아 가느다란 나무로 쪽을 지는 인형이다. 형겅조각으로 옷을 입혀 혼례식 등을 흉내 내면서 노는 것이다. 우리나라에도 이러한 인형들의 발전이 인형극에 사용되었다. ‘꼭두각시 놀음’이나 ‘만석중 놀이’가 대표적이며, 인형들은 아름다운 외모보다 성격적이며 개성적인 면이 두드러지도록 만들어졌다.

인형은 인간의 형상을 한 사물만이 아니라 동물 혹은 가공의 생물을 본

때 만든 것으로 현대에는 아이들의 장난감으로, 장식용을 위한 선물이나 미술 작품으로 이용되고 있다.

현대에서도 인형은 아이들을 위한 장난감으로만이 아니라 여전히 종교적, 문화적 의미를 지닌 존재이다. 예를 들어 일본의 경우 매년 3월 3일에 여자 아이의 건강과 행복을 기원하는 히나마쓰리(ひな祭り)의 히나닌교(雛人形)는 축제용 인형으로 900년이 넘는 역사를 가지고 있는 하나의 문화로 자리 잡았고, 나아가 일본 전통 미술 분야로 인정받고 있다.

인형이라는 사물은 고대부터 현대를 아우르며 시대를 담고 있는 매개체로서 인간과 비슷한 형상인 점에 인간의 애착심과 인간자신을 투사한 대상이다. 본 연구 작품의 모델로 등장하는 인형은 본인이 오랜 시간 지니고 있던 것으로 그 시대 유행하던 인형으로, 그 당시의 문화를 담고 있는 역사의 증거물이자 본인의 추억과 애착심, 본인의 자아가 투사된 사물이라는 점에서 인형의 시초로부터 인형이 가지는 의미와 일맥상통하는 바, 그 관심의 대상으로서의 인형이 작품의 모델이 되었고, 작품 속에 표현되는 인형은 현대사회의 인간들의 삶을 담고 있다고 할 수 있다.

## 2) 인형의 성격

인형의 근원에서 예시된 주술, 종교적 인형에서 부터 관상용, 애완물 적 바비인형과 같이 여러 종류의 인형은 이미지들의 다양한 상징적 소재로 사용되어 왔다. 본인의 작품의 소재로 차용된 상징적 이유를 이야기하기 전에 인형이 주는 성격과 상징에 대해 말해보고자 한다.

인형의 근원이었던 제웅과 목각인형과 같이 인형은 주술적 존재를 띠고 있다. 사후세계나 자연의 섭리 속에 인간과 닮은 모습의 인형이 이승과 저승

의 중간 매개체 역할을 하기도 하고, 우리들의 눈에 보이지 않는 신적 존재를 대입시켜 추앙 받기도 한다. 이러한 인형의 이미지는 절대적 우상의 존재로서 자신만의 세계 속에서 권력자이며, 가해자의 입장으로 현실에서 가능하지 않은 조물주가 되어 자신만의 세계를 창조하고 파괴하기도 하는 성격을 가지고 있다. 나르시즘적 모습을 보여주는 인형의 성격은 공주님의 역할에서 무자비한 악당이 되기도 하는 인간들의 절대적, 종속적 존재에 대한 유희성이 엿보이기도 한다. 주인의 역할로서 신분을 정해주고, 지시를 내리는 등 사도 마조히즘적 성격을 보여준다. 본인이 생각하는 인간과 인형이 오랜 시간 함께 하게 된 계기도 이 부분에서 알 수 있는데, 인형은 인간이 살면서 가질 수 없는 역할을 놀이를 통해 대리만족하기도 하고 자신의 심신을 위로받기도 하며, 상처받은 트라우마를 치료 받기도 한다.

위에서 말한 권리, 소유욕에 관련된 성격 외에도 소녀, 롤리타적 여성성을 나타내는 성격이 강한데 이는 여성의 눈으로 바라보는 시점과 남성의 눈으로 여성을 바라보는 두 가지 시점의 인형의 성격이 있다.

본래 우리가 ‘인형’이라고 하면 떠오르는 성격 및 이미지는 소녀의 관상적, 애완용으로 의로움과 두려움을 떨쳐내며 본 자아의 또 다른 모습의 친구의 역할을 하고 있다. 이는 자신이 만들어낸 인격의 인형에 대한 모성애와 평등한 관계로서의 대리만족 등을 통해 가장 일반화된 감정들이다. 아름답게 꾸며주고 보살피 줌으로서 자신의 존재를 확인시키는 역할놀이 이다. 시점 같으나 조금은 다른 남성의 시선은 섹슈얼적 관점이라 할 수 있다. 롤리타적 이미지들에 대한 환상을 소유욕과 결합 시켜 자신의 욕구에 대한 표현을 인형을 통해 분출 시키고, 생명력이 느껴지는 인형을 통해 성적 희열을 느낀다. 이는 오타쿠와 히키코모리라는 일본의 문화를 생산하기도 하였다. 이처럼 어린아이의 소유물에서 벗어나 인형은 이렇게 우리 생활 속에 깊게 자

리 잡았다.

사물은 이전부터 직유, 은유, 상징, 알레고리, 기호, 감정이입 등의 형식으로 표현되었으며, 작가의 상상력 속에서 풍부한 의미를 만들어낸다. 사물에 부여된 다양한 의미 지평 가운데 현대미술이 주목한 점은 일상적 기능을 지닌 사물이 아니라, 상징성을 갖는 의미를 생산해 낼 수 있는 주체적인 대상으로서의 사물이다.<sup>3)</sup>

사물이 갖는 상징성은 일회성이 아닌 객관적 상징성이 부여되었고, 예술을 통해 그 사물의 본래 가치, 기능성에서 벗어나 관찰과 묘사를 통해 새로운 의미들을 이끌어내 주체적 대상이 ‘상징’의 의미를 갖추게 되었다. 이 같은 이미지들을 생산해 낼 수 있었던 점은 다양한 인형의 모습을 통해 새로운 상징성들을 만들어냈기 때문이라 할 수 있다.

17세기의 상징해석서 저자였던 루메트 비세르 (Romere Visscher) 는 “세상만물 중에 뜻 없이 공의미를 지닌다고 주장했고, 네덜란드의 장르화가 호스트트라텐(Hoogstrsten/1627~1678)은 1278년에 작성한 자신의 작품노트에서 허한 것은 하나도 없다”며 사물은 그 자체만으로도 “작가들이 그림 속에 한두 가지 교훈적 상징을 집어넣는 것은 작품의 광채를 더욱 빛내준다”고 밝힘으로써 사물에 대한 작가의 재해석이 필요함을 지적한 바 있다. 이렇듯 사물은 존재하는 방식 그대로의 모습으로 존재하는 경우에서 벗어나 작가의 내면을 통해 재해석되는 것이다.

상징성을 가진 인형으로는 대표적으로 바비인형과 테디베어가 있다. 1959

---

3) 고충환 [오브제, 사물화 된 세계], 미술세계, 1999,4월호, p.61

년 미국에서 출시되어 오늘날에 이르기까지 많은 인기를 끌고 있는 바비 (Barbie)는 성인여성의 모습을 한 인형으로 소녀들의 정서적 애착의 대상인 장난감이자 시대를 반영하는 상징물이다. 수집이라는 하나의 문화이며 세계 패션계에 미치는 영향은 물론이고, 바비인형이 가진 여성성을 통해 어린이들에게 성별을 고정시킴으로써, 금발머리에 화려한 장신구들과 메이크업, 옷가지들과 이상적인 바디로 여성성과 남성성의 대표적 상징물들을 만들어 냈고, 아름다운 외모를 가진 여성들에게 바비인형이라는 애칭을 달 정도로 미의 대표적 상징이 되었다. 이는 긍정적인 영향만이 아니라 예를 들면 이성애가 동성애보다 절대적으로 우위에 있다는 고정관념이나 마른 몸매로 인해 여성들의 섭식장애를 초래한다는 주장 등의 부정적인 영향까지 사회 전반적으로 영향력이 적지 않다. 바비인형이 가진 여성성은 많은 페미니즘 작가들과 섹슈얼리티를 기반으로 하는 작가들의 소재로 사용되어져 왔다.

테디베어는 유아기 어린아이들과 떨어뜨릴 수 없는 담요와 같은 전유물에서부터 여러 문화를 수용하고 역사를 가진 대표적 인형이 되었다.

테디 베어는 미국과 영국 뿐 만아니라 전 세계적으로 사랑받는 인형이 되었는데 1903년 독일 마르가르테 슈타이프가 봉제로 곰 인형을 만든 것을 시초로 수많은 전쟁고아들을 위해 많은 양의 테디베어가 만들어졌고, 그 후 미국의 한 무역회사에서 수입하여 본격적으로 알려졌다. 제26대 총령의 이름을 딴 테디베어는 포근하고 사랑스러운 모습으로 친근함을 대표로 한다. 인간의 100년 역사 속에 살아온 테디베어는 인간과 유사한 복장이나 특징인물의 모습을 재현함으로 인간과 가장 친숙한 인형의 모습을 갖추고 있다. 어린아이들은 순수한 감정들에 카운슬러 역할이랄까.

### 3) 인형의 상징성

본인이 선택한 양배추인형은 주근깨 많은 얼굴에 털실로 만들어진 형클어진 머릿결로 폭신하고 부드러워도 않은 볼 살이 늘어진 인형이다.

위에서 설명한 수많은 인형들 중 나는 어릴 적, 그리고 지금 왜 이 인형을 선택했을까.

양배추인형은 처음으로 입양이라는 제도로 마케팅을 전략으로 내세운 인형이었다. 입양이라는 특수한 과정을 설정으로 인형을 사는, 아니 입양하는 아이들에게 부모로서의 권리와 모성애를 자극 시켰다. 이름과 출생일을 만들어 생명력을 부여하고 나의 분신이나 아이, 동생과 같은 친근한 모습으로 나의 취향에 딱 맞는 마치 살아있는 생물을 소유하게 된 환상을 주었다.

그 결과 양배추 인형은 세계적으로 사랑받는 완구가 되었고 어린아이들은 인형에게 옷을 입히고 보듬어줌으로서 자기만족과 보호, 연민의 감정 또한 느꼈을 것이다.

본인 또한 ‘나’의 양배추인형을 통해 사랑을 주고 감정을 표현하는 법을 스스로 깨우치게 되었다고 생각한다. 2008년 작업을 시작하기 전 본인은 ‘나’를 표현하고 상징할 수 있는 소재를 찾고 싶었고 내가 가장 오랫동안 간직하고 있는 물건들을 찾아보게 되었다.

어릴 적 담요, 손수건, 옷 등은 오랫동안 함께 하였으나 나와 감성을 교류한 사물은 인형 뿐 이었다는 사실을 알게 되었고, 누구나 유아기를 지나 세상에 나아갈 때 처음 대화를 시도하는 상대는 인형이 아닐까라는 생각을 갖게 되었다. 나의 상상속의 인물과의 대화일 지라도 대화의 ‘소통’이 되는 것은 엄마, 아빠보다도 먼저이지 않았을까.

자기 존재의 인식으로 사용 된 인형은 어릴 적 할아버지가 처음으로 사준 양

배추 인형에서 시작되었다. 앞서 서론에서 언급한 것처럼 남들과 소통하는 법을 몰랐던 나는 할아버지가 사주신 인형을 계속 간직하고 있다. 낮가림이 심한 나에게 할아버지라는 존재는 나에게 전지전능한 존재였다. 무서운 존재이나 나의 곁에 있어주는 유일한 친구이자 동반자였다. 나는 아직도 할아버지가 피고 남은 담뱃재를 먹던 내가 기억이 난다. 그가 사준 인형은 나에게 아직도 보물 1호로 남아있다. 긴 세월동안 내가 보이는 자리 한구석에 앉아 나를 바라보고 있었다. 한편으로는 인형을 소재로 작업을 시작하게 된 계기가 나의 우상인 사람에게 받은 선물이며 그에 대한 사랑의 증거물이기도 하기 때문 일 것이다. 푸근함과 안정감을 주었던 사람이 인형에게 전이되어 그때 느꼈던 안도와 안정된 느낌을 인형을 통해 느낀다. 그 감정들에 대한 매개체가 인형인 것이다. 어찌면 태어나 처음으로 말을 걸어주고 무언가를 지시하며, 권유하고 질책을 하는 대상이기도 하였고 나의 모든 감정들을 담아두는 판도라의 상자이기도 하였다. 나의 인형은 이러한 상황들 속에서 나의 기억을 저장하기도 하고, 나를 통해 표현하고 나를 치유하였다. 자신의 첫 감정을 드러내는 상대는 인간이 아닌 차디찬 사물이 아니었을까. 본인은 인형과 나를 동일시하며 자신에게 느끼지 못한 완벽함을 대리만족으로 느끼기도 하고 인형을 온전한 나만의 것으로 만들고 길들이기도 하였다. 이는 나르시즘에 빠진 자신만의 이데아가 되는 것이다.

범람하는 인형의 이미지들과 상징성들을 본 작품에 대입하기란 쉽지 않았다. 본인은 무의식의 자아를 인형의 눈으로 묘사하였다. 인형은 초점 없는 눈빛으로 관람객을 바라보고 있지만 이 시선을 느낀 관람객은 무심코 지나치지 않는다. 인간 자신과 생김새가 유사한 인형에게서 자신이 느꼈던 유아기를 상상하거나, 사물에 불과하지만 생명체로 느끼게 되며, 사물에 감정이 이입됨으로써 작품 속 생명체로서의 사물과 관람자만의 대화가 이루어지는

것이다. 본인은 작품 안에 일체의 대화의 소재를 삽입하지 않았다. 이는 관람자의 상상력으로 작품 속 인형과 나눌 수 있는 감정의 선을 열어놓기 위함이다. 인형은 인간의 형태와 유사한 인간의 대체물이며 지난 감성과 무의식적 자아를 담아두는 또 하나의 존재이기에 인간과 인간이 대화를 하듯 작품과의 대화도 가능하다고 여겼기 때문이다.

인형은 단순한 유아기의 놀이 도구가 아닌 감정을 담아내고 때로는 표출하여 인간의 무의식적 자아를 이끌어냄으로써 잠재되어 있는 또 나와 만나게 하는 중간자의 역할을 한다. 인간은 자신의 존재감을 확인할 수 있는 무엇인가로부터 의미와 상징성을 얻고자하기 때문에 중간자로서 탁월하다 하겠다. 이 상징성의 부여는 인간이 직, 간접적으로 경험한 것을 통해 무의미했던 하나의 소재가 인간의 경험에서 기인한 것과 소재 자체가 가지고 있는 의미의 함축성을 통해 사물에 생명력을 불어넣게 된다.

현대 미술에서 자주 등장하는 인형의 이미지들은 소비사회의 아이콘으로서 현대인들의 욕망을 대변하기도 하고 상업주의에 물든 시대를 반영하며 또는 인간의 물리타적 섹슈얼함을 부각시키는 소재로 사용된다. [도판2][도판3]이처럼 인형은 다양한 이미지의 역할놀이를 하고 있다. 사람들은 인형을 어릴 적 장난감으로만 기억하거나 혹은 추억의 연장선으로 순수한 욕구인 키덜트 토이 Kidult toy로만 향유하고 있지만 우리는 사람과 인형의 근본적인 관계와 위치를 되돌아보면서 우리 자신 역시 되돌아보는 것에서 출발해야 한다. 인형은 여러 가지의 상상에서 시작해 창조자와 피조물의 위치로서 절대적인 권력을 갖기도 하고 인형을 종속적 관계로 놓지 않고 수평적으로 바라보고 인형의 시각에서 우리의 존재를 재확인하는 시도를 하기도 한다.

인형은 인간적이며 동시에 비인간적인 이중적인 경계에 놓여 있다. 양면성

을 가지는 존재로서 감정이입의 주체이자 감정을 폭발시키는 대상이고, 원본을 닮은 복제이지만 고유한 아우라 Aura를 띄기도 한다. 인형의 성격을 경계의 모호성에 두고 주체의 전이와 대상의 주체화 사이에서 끊임없이 헤매고 있는 정체성의 이동으로 설명할 수 있을 것이다.<sup>4)</sup>

## 2. 작업의 전개 과정

### 1) 작품 형성의 배경

#### A. 회화의 감성적 표현

예술가들이 작업을 시작하는 과정은 이론적 분석이나 계획적 탐구 이전에 정서적 성향이 우선적으로 발현되는 작업이라고 할 수 있다. 이런 과정은 작가의 오감을 통해 얻어지는 자료들과 기존의 문화 환경 속에 내재 되어있는 성향들이 상호 작용해 작업으로 표출되며, 작가의 감수성이 기반이 된다. 이것은 작가의 일상, 개인의 일상을 통해 현대인이 느끼는 정체성과 현실을 보여준다.

오늘날의 현대인들은 물질적 풍요를 넘어 범람하고 있는 혜택 속에 살아간다. 인간 개개인은 풍요로운 삶의 주체가 아닌 일방적 수용자로서 사회가 원하는 모습과 방향으로 살아감으로서 인간과 인간의 감정적 소통이 불가능해지고 현대인들은 감성을 잃어가며 비인간화적 삶을 살아가고 있다.

본인 또한 이러한 경험들을 가지고 인간의 내면적 감성들의 존재를 인식시키고자 하였다. 공허함과 불안, 외로움 등이 찾아올 때 과거 혹은 무의식 속

---

4) 할 포스터, "욕망, 죽음 그리고 아름다움", p.147-148

에 느꼈던 미세한 감성들을 찾아 자신을 돌아보는 계기가 되었으면 하는 의도에서 작품을 제작하였다.

개인의 가치관 상실과 자신의 욕구를 충족시키기 위해 감성을 스스로 배제하는 행위들이 본인의 작업을 시작하는 시발점이 되었다. 현대인이 느끼는 고독과 외로움 등 여러 감정표현을 캐릭터, 인형으로 묘사한 작가들은 많다. 그 중 요시토모 나라(Yositomo Nara, 1959~)의 작품에는 관객의 눈을 끄는 귀엽고도 지극히 단순한 인상이 있다. [도판4]와 같이 큰 얼굴과 상대적으로 작은 몸통 그리고 완전히 생략된 공간으로 나타난다. 어린아이가 그린 듯 한 나라의 인물들은, 큰 얼굴 표정을 듬뿍 담은 눈으로, 화가 난, 가엽게 풀죽은, 만족스러운, 시무룩한, 능청스러운, 외로운, 장난기 가득한 온갖 마음을 보여준다. [도판5] [도판6]

그런 아이에게서 우리 자신의 감정을 발견하는 것은 그 얼굴에 현실을 느끼는 고독과 외로움, 그리고 피곤함이 미묘하게 살아있기 때문이다. 결코 강하지도 않고 온전히 새롭지도 않지만 그의 인물들은 나약한 인간의 감정을 무겁지 않게 표현한다는 점에서 특히 신인류의 찬사를 받는데. ‘나’로 향한 나르시즘의 발현인 자기연민과 애정, 분노와 위로가 함께하는 개인의 공간을 대변한다는 점에서 그의 작품은 매력적이다.<sup>5)</sup>

요시토모 나라는 ‘혼자’라는 것이 “무엇에도 속박되지 않고 순수하게 존재하는 상태”라고 말한다. 물론 홀로 있다는 것은 인간의 존재 자체를 의미하지만 요시토모 나라의 이미지는 달콤한 고독위에 입힌 자잘한 우리의 감정을 과장되지 않게 표현한다. 가볍지만 섬세한 감정의 굵이들이 명쾌하게 드러난다는 점에서 그가 만든 이미지들은 젊은이들을 중심으로 세계적으로 큰 호응을 얻었는데, ‘혼자’이기에 가질 수 있는 순수와 자유는 곧 21세기 인간

---

5) 진취연 <내 깊은 곳에 있는 또 다른 나> (월간미술)7월호. p.133.2005.서울

의 바코드처럼 우리 모두를 덧씌운다.<sup>6)</sup>

이는 인간들의 관계와 현대인들이 본질적 고독과 행수에 대한 자극으로 몽환적 판타지를 주고 있다. 그녀의 이미지는 일본의 망가와 애니메이션의 전통적 이미지이다. 만화에서 특 나온듯한 소녀의 이미지는 함축적인 스토리를 담고 있어 보인다. [도판7]

요시토모 나라의 그림에 등장하는 소녀 캐릭터는 복잡한 산업구조의 속에서 풍요로운 일상과 함께, 정작 그 이면에는 억압적이고 소외된 삶을 살아가는 사람들의 이중성이나 이중인격을 드러내 보여준다. 즉 그 소녀에게는 천진난만하고 순진한 유아적 캐릭터와 더불어 잔인한 본성을 숨기고 있는 악마적 캐릭터가 그 이면에 중첩되어 있다. 마치 귀여운 악마 혹은 악동을 보는 듯하다. 스는 어른들의 상실되고 저당 잡힌 유년을 상징하며, 결코 풍요로운 삶이 치유해줄 수 없는 상처, 즉 트라우마를 암시한다. 이처럼 성장을 멈춘 어른아이는 성장을 거부하는 키덜트<sup>7)</sup>와도 통하며, 그것은 네오팝의 한 트렌드로 받아들여지고 있다.<sup>8)</sup>

일러스트레이션기법은 서정적이고 따듯한 느낌을 주어 그림에 감정을 주고 사실적이거나 상징적 표현방식을 다양하게 차용할 수 있다. 특히 요시토모 나라는 고유의 캐릭터화 된 인형에 다양한 감정을 담아내는 것이 인상적이다. 본인의 작품은 요시토모 나라와 같이 다양한 표정을 담고 있지는 않으나 눈물이나 눈동자의 색채 등으로 그 감정을 표현하려는 점이 비슷하면서도 다른 점이라 하겠다.

작가는 상업화 한 작품의 상품을 통해 대중에게 접근하였고, 친근한 모습들로 소통하기 시작했다. 그로인해 우리는 그들의 작품을 일상 속에서 쉽게 발견할 수 있다. 예술이 대중화 되는 것이다. 2차 평면 그림에서 벗어나 영

6) 진취연 <내 깊은 곳에 있는 또 다른 나> (월간미술) 7월호 p.134,2005. 서울

7) 어린아이를 의미하는 키드(kid)와 어른을 뜻하는 어덜트(adult)의 합성어

8) 고충환<시대의 표면을 반영한 미술> (월간미술) 10월호. p.158,2005.서울

상애니메이션의 제작, 큐레이션 등 다방면에서 활동하는 이들은 행적은 본인이 본받고 싶은 부분이기도 하다.

연구작의 소재인 인형은 인간의 형상을 한 형깁, 플라스틱이라는 '가짜'의 이미지가 아니다. 현실에 존재하는 '나'와 과거의 '나'를 이어주는 매개체이다. 관객의 시선에서 그들이 느껴온 감성과 추억을 꺼내어 나의 인형과 대화할 수 있길 바라며 그림속의 또 다른 자신과 만나는 시뮬라시옹의 세계를 만들고자 하였다.

## B. 시뮬라시옹(Simulation)

본인의 작품을 연구하면서 인형을 통해 많은 감정들을 교류하고 복제의 이미지 속에 원본은 상실되고 나만의 인형으로서 또 다른 자아를 끊임없이 만들어내고 있다.

프랑스 철학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard)이론으로 실재가 실재 아닌 파생실재로 전환되는 작업이 시뮬라시옹(Simulation)이고 모든 실재의 인위적인 대체물을 '시뮬라크르'(Simulacra)라고 부른다. 그에 의하면 우리가 살아가고 있는 이곳은 다름 아닌 가상실재, 즉 시뮬라크르의 미혹 속인 것이다. 현대 자본주의 사회는 사물이 기호로 대체되고 현실의 모사나 이미지, 즉 시뮬라크르들이 실재를 지배하고 대체하는 곳이다. 이제 재현과 실재의 관계는 역전되며 더 이상 흉내 낼 대상, 원본이 없어진 시뮬라크르들이 더욱 실재같은 극실재(하이퍼리얼리티)를 생산해낸다. 더 이상 원본은 없고 어느 의미에서는 원본과 모사물의 구별도 없다는 것이다. 9)

---

9) 철학사전, 임석진 외 편저, 2009, 중원문화

보드리야르가 말하는 시뮬라시옹 이론에서 가상세계는 기호가 실체를 제대로 반영하지 못하여 동일시되지 못하고, 서로 어긋나게 되는 일이 발생하는데 이 기호들을 실제세계인 것으로 착각하면서 인식을 하고 살아가는 것이다. 그러다 보니, 기호들로 구조화된 세계가 실제 세계보다 더욱 실제적 영향을 발휘하게 되고, 그러한 세계를 가상세계라고 부르는 것이다. 가상세계가 현실세계보다 더 강한 규정성을 갖게 되고, 가상 세계가 더 큰 영향력을 갖게 되는 것이므로 우리가 사는 세계는 결국 현실세계라기보다는 가상 세계라고 할 수 있다는 것이다. 이러한 가상세계를 그림을 통해 구축하고 관람자로 하여금 소통하도록 한다.

#### 시뮬라크르(Simulacra)

순간적으로 생성되었다 사라지는 우주의 모든 사건 또는 자기 동일성이 없는 복제를 가리키는 철학적 개념. 포스트구조주의의 대표적인 철학자 프랑스의 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 확립한 철학 개념이다. 공간위주의 사유와 합리적이고 법칙적인 사유를 지향하는 20세기 중엽의 구조주의 틀을 이어받으면서도 포스트구조주의가 이전의 구조주의와 구분되게 하는데 핵심역할을 한 중요한 개념 가운데 하나이다. 시뮬라크르는 원래 플라톤에 의해 정의된 개념이다. 플라톤에 의하면 사람이 살고 있는 이 세계는 원형인 이데아 복제물인 현실, 복제의 복제물인 시뮬라크르로 이루어져있다. 여기서 현실은 인간의 삶 자체가 복제물이고 시뮬라크르는 복제물을 다시 복제한 것을 말한다.<sup>10)</sup>

인간은 어릴 적 만난 인형을 통해 새로운 세상을 구축해나간다. 인형을 통해 만들어진 세계는 시뮬라크르의 세계이다. 인형을 통해 역할놀이를 하면서 그 속에서 만들어지는 잘 짜여진 허구의 세상은 인간의 심리를 반영하

---

10) 네이버 백과사전 인용

며, 인간이 희망하고 갈망하는 것들이 존재하는 세상이다. 이렇듯 시뮬라크르의 세상은 본 연구의 작품 속에도 자리잡아있다.

하나의 실재를 시뮬라시옹 하여 파생된 실재가 시뮬라크르이다. 예를 들어 디즈니랜드라는 하나의 세계가 있다. 사람들은 디즈니랜드가 운영되는 뒷이야기, 세금 문제랄지 운영방식, 기타 등등의 그야말로 디즈니랜드가 유지되기 위한 많은 일들은 알지 못한다. 관심조차 없다. 실재(reality)는 모르지만 판타지 월드로만 기억하는 것이다. 사람들에게 디즈니랜드는 현실보다 더 현실같이 느껴지기만 하는 가상세계일 뿐이다. 오히려 너무 현실과도 같은 모습에 디즈니랜드라는 세계 자체가 실존한다고 착각하기도 한다. 이렇듯 실재보다 더 실재같이 느껴지는 것을 초과실재 혹은 하이퍼실재(hyper reality)라고 한다.

시뮬라시옹은 재현을 대체하는 것으로 질 들뢰즈는 두 가지 방식으로 시뮬라크르를 복사물과 구별했다. 복사물은 유사성을 갖는 반면, 시뮬라크르는 유사할 필요가 없다. 복사물은 모델을 원작으로 생산하는 반면, 시뮬라크르는 복사물과 모델이라는 바로 그 관념을 의문시한다.

#### \* 앤디워홀을 바라보는 시뮬라크르의 관점

1960년대 이후 일부 팝 아트와 수퍼 리얼리즘, 일부 차용미술에 대한 비평들이 있었다. 오늘날 새로운 관심을 얻고 있는 팝 아트의 재현에 대해 해석이 나뉘는 데, 시뮬라크르한 것으로 보는 견해와, 이미지를 지시적인 것으로 보는 견해, 나아가 외상적 리얼리즘으로 초현실주의와 관련이 있다고 보는 견해도 있다. 여기에서는 시뮬라크르한 것으로 보는 견해에 관해서만 이야기 해보겠다.

롤랑 바르트는 [예술, 그 오래된 사물 That Old Thing, Art](1980)에서 "팝 아트가 원하는 것은 대상을 탈 상징화하는 것, 즉 그 어떤 심오한 의미로부터 시물라크라한 표면으로 이미지를 해방시키는 것이다." 라고 말하고 있다.<sup>11)</sup>

[팝-소비의 예술? Pop-An Art of Consumption?](1970)에서 보드리야르는, 팝에 있어 대상은 "그것의 상징적인 의미, 즉 그것이 예로부터 지녀온 의인법적(anthropomorphic) 지위를 잃게 된다."는 데에 동의한다. 그러나 보드리야르는 바르트 등이 재현의 아방가르드적 붕괴를 보는 지점에서 오히려 "전복의 종말"을, 즉 예술작업이 상품-기호의 정치경제학으로 "전면적으로 통합" 되는 것을 본다.<sup>12)</sup>

### 한스벨머(Bellmer,hans)의 시물라크르

독일 초현실주의 작가 한스 벨머 또한 인간의 불안한 심리에서 비롯된 감정의 표현을 인형을 통해 제시하고 있다. [도판8] [도판9]

한스 벨머(Bellmer,hans,1902-1975)의 인형에서는 인간의 형상을 닮은 인형을 해체하거나 재구성하는 작업을 통해 특별한 긴장감과 의미를 던져준다. 벨머의 인형은 감정과 욕망을 가진 존재로서의 인간, 그리고 이성에 의해 조절되는 신체가 아니라 하나의 물적 대상일 뿐이다. 그렇기 때문에 작가의 마음대로 절단하고 역전시키고 특정 부분에서만 시선을 집중하거나 부분과 전체를 전도시킬 수도 있다. 인간의 형상을 한 인형은 조물주과 피조물에 관계로 연관되어져 인간과의 동일시에 의해 욕망을 분출시키기도 하고 인간이 가지는 환상을 표면화하는 대상물이 되기도 한다.

---

11) 실제의 귀환, 헬포스터,198,1-4. 재인용 Roland Barthes, "That Old Thing, Art,"in Paul Taylor,ed,Post-Pop(Cambridge:MIT Press,1989),25-26.

12) Jean Baudrillard, "Pop-An Art of Consumption?,"in Post-Pop,33,35

작가의 환상은 세계대전을 겪은 작가로서 시대적인 불안감과 전재의 공포의 영향을 작품에 반영하였다. 또한 그는 이와 같은 현실에서 벗어나고픈 욕망, 환상 등을 인형을 통하여 해소하고자 하였다.

본 연구의 작품과는 달리 그는 인간의 잔혹함과 인형의 기괴함 등을 표현하였지만 근본적으로 인간의 심리를 은유적으로 표현했다는 점에서 그 유사성을 찾을 수 있다.

### 본인의 작업 속의 시물라크르

앞서 언급한 시물라크르의 세상은 인간들의 도피처가 될 수 있다. 이 도피처는 현실사회의 불안감과 심리적 압박감에서 시작된다. 나는 이러한 세상에 나만의 인형을 가져다 놓았고, 트라우마를 지닌 관람자로 하여금 관람자 자신과 대면할 수 있는 통로인 본인의 작품을 통해 또 다른 자아, 인형과 마주하게 하였다. 무의미적 사물의 아닌 사물에 감성을 대입시킴으로써 사물에 대한 상징 효과를 포착하여 본인의 작업이 시작되었다. 작업은 인형이라는 소재를 통해 어릴 적 본인이 느껴왔던 감정들의 상상으로 감정이입을 시도하였다.

모든 인간은 사회속의 환경에 따라 변질되지만 콤플렉스 결핍, 트라우마 등을 겪으며 많은 갈등과 자기 소외감을 느끼게 된다. 본인 역시 자아 속의 우울함과 불안감 등을 가진 인간이라는 점에서 시작하여, ‘나’라는 존재에게 자아의 확립 이전부터 자아를 확립하고 정체성의 혼란의 시기를 겪기까지 가장 먼저 말을 걸어주고 말을 걸어준 대상, 대화 상대로서의 대상은 무엇일까라는 궁금증이 생겼다. 작품을 구상하고 인간이 가진 심리를 투영할 수

있는 소재를 떠올려보니 그 궁금증의 답은 인형이라는 생각이 들었다. 인형을 통해서 인간은 역할놀이를 시작했고, 인간사이의 관계, 대화의 주체로서 인식하며 인간으로서의 역할을 인식했을 것이다. 그러면서 체득한 인간이 지닌 감정은 누구나 마음속에 지닌 것으로 혹자는 그것을 표현하고 혹자는 가슴속에 담아두고 있으며, 그 표출의 하나로 본 연구의 작품들이 도움이 되고자 하였다.

타인들의 집합체인 현대사회의 인간은 다양한 상황에 맞는 역할을 수행한다. 현대 사회에서 인간은 일관된 본질을 가진 고정된 실체가 아니라 때와 장소에 따라 다양한 얼굴을 가지는 변화무쌍한 존재로 파악된다. 이때의 인간의 얼굴은 신체 중에서 타인의 시선을 가장 많이 받는 곳으로 시각을 통한 타인과의 접점공간이다.

현대사회에서 다양하고 복잡해진 복수의 역할들을 수행하는 인간의 삶과 그들의 '감정'을 투영시키기에 적합한 인간과 닮은 인형이라는 소재는 그 표정을 담은 얼굴을 표현하기에 적합하였다. 현실과 가상의 세계를 오가는 원본을 상실하고 자신의 감정을 투영하여 도플갱어적 존재로 또 다른 자신을 만들어내는 인형의 시물라크르는 본인의 작품에 반영되었다.

인형을 시물라크르의 논리에 비하자면 인형은 자기 복제를 통해 끊임없이 자신의 자아를 만들어낸다. 복사된 이미지는 어느새 감정의 교류 속에 원본을 상실하고 이중적인 경계 속에 전혀 다른 평균(나르시시즘의 이데아)을 구하게 되었다. 도플갱어 Doppelgänger적 존재로 자신에게 기생하지만 역으로 인형에 기생하는 모순적인 상황을 투영投影하고 있다. 실재하지 않지만 또 다른 자신을 완성시킨다는 점에서 실제로 자기최면을 통해 강력한 실체를 구현하고 거부할 수 없는 구속력을 반사시키는 존재인 것이다. 어쩌면 사람이 하느님을 닮았지만 원본을 지우는 자유의지가 인간의 본능처럼 여겨

지는 지금에서 인형은 우리를 투영시키지만 우리를 닮지 않았다. 13)

## 2) 작품 표현상의 특징

### A. 작품 표현기법

본 연구의 구상회화는 작품을 통해 보는 관람자로 하여금 과거의 기억과 마주하는 반면 자신들의 유아기적 시기의 자존감을 주었던 유사한 사물들을 통해 자신을 되돌아보기를 바란다. 또한 그림과 관객 안의 과거와 현재의 공존이 본 작품의 작업의 시작이자 끝이다.

본 작품의 표현소재 키워드는 이중화면과 색이다. 아크릴 박스로 감싸여진 이미지들은 나의 공간과 영역이 표시이며 작가의 기억을 감싸고 감추는 포장지와 같은 의미이다. 여러 개의 이미지 겹침으로 하여 구상적 이미지에서 벗어나며, 인형이 주는 직접적 메시지를 버리려 했다. 과거의 페인팅과 본인의 작품이 만나 인형이 떠올리는 이미지라는 표현에 더 다가설 수 있었다.

색은 광학(光學)적인 측면과 심리적, 상징적인 측면이 극단적으로 분리되어 있기 때문에 양분된 이론이 존재한다.<sup>14)</sup>

밝은 곳에서 어두운 곳에 이르기까지의 빛의 변화는 그 나름대로의 다양한 인상을 가져다주며, 이는 시간과 공간을 예술적 형태로 변화시키는 절대적인 수단이 된다. 15)

빛으로 인해 존재하는 색은 고명도의 색들을 위주로 사용함으로써 빛의 느

---

13) 『존재확인의 낯선 여행-인형人形이 바라보는 소녀의 환상: 사람의 인형화』展 작가-박경범

14) 백준기 [한국의 관용색명과 색채의식] 공주 전문대 논문집 21권 1994,p265

15) 루돌프 아르하임, 미술과 시지각. 김준일 역. 서울 미진사. 9.296.

낌을 주는데 이는 빛을 통해 단순한 사물의 형태를 부각시키는 것이 아닌 생명력을 불어넣는 작용을 한다고 생각한다. 빛과 그림자는 비시각적형태로서 작가의 심상을 극적으로 표현하는 것에 절대적인 수단이며 색의 절제에도 큰 역할을 하고 있다.

본인의 작업에서 빛은 모호한 시간과 경계성을 가지고 있는데 과거의 무중력적 공간을 표현하고 현재의 시간도 과거로 치부되어 인형의 공간과의 연결고리를 갖는 경계의 모호함도 표현하고 있다.

색은 여러 가지의 이미지들을 떠올리게 하고 감정을 느끼게 한다. 빨간색이 장미, 고추와 같은 사물을 떠올리게 하는 반면, 우리가 정의하지 못하는 수많은 감성, ‘뜨거운’, ‘정열적인’과 같은 이미지를 사회적 통념에 의해 떠올리게 한다. 색을 이용하여 확고한 관념에서 벗어나 무의식적 심리를 건드릴 수 있는 나만의 색을 찾으려 했다. 시각적 언어로 설명하기 애매한 의도치 않은 색들이 현재의 선명함이 아닌 무의식적 기억 속에서 나온 색들로 하나의 언어가 되기를 바랐다. 이러한 색은 일정부분 감지할 수 없을 정도로 색을 흡수시키고 형태가 사라진 공간인 듯 한 착각을 불러일으키며 무의식적 색감은 원색이 아닌 보색의 색들의 혼합으로 이루어져있다. 보색이라 할 때 떠오르는 색상들의 결합은 자칫 촌스럽거나 화려한 색상들의 조합인데 이러한 보색들에 그레이 색상을 첨가하여 파스텔 계통의 색보다는 어둡고 정확히 어떤 명칭의 색이라 하기 모호한 색으로 구성하였다. 본 작품에 있어서의 색채는 반대 성질의 색을 섞어 극과 극의 색이 어우러져 과거의 흐릿한 기억과 감정의 조각들을 맞춰나간다.

이처럼 색채는 대상을 표현하는 시각적 언어이다. 색채는 형태가 표현하고 자하는 바를 더욱 효과적이고 감정적으로 전달할 수 있다.

그리고자 하는 대상을 제외한 불필요한 부분은 소멸시켜 생산된 빈 공간을 통해 대상에 시선이 집중되는 효과를 얻었고, 화면의 시각을 확장해 줌으로써 무한한 스토리와 상상력을 지니게 하였다. 조작되어 있지 않고 꾸며지지 않은 공간들은 어떤 의미와 여운을 불러일으키고 보다 감각적인 회화성을 추구하고자하는 의지에서 화면에 대상을 절제시키는데 주력했다. 대상의 시점이 정면을 응시하는 것 또한 관람자와의 소통을 우선시하고자 함이었다.

## B. 인간 형상의 표현

인형의 얼굴은 다양하지 않은 하나의 표정에서 타자의 눈을 의식하지 않고 조작되어지지 않은 표면적 얼굴이다. 오래전부터 인간의 형상은 다른 일상적 소재들보다도 많이 다루어졌으며, 특히 얼굴에서 표현하는 수 만 가지 표정들로 인생의 희로애락과 감정을 표출할 수 있다. 인형의 얼굴은 인간의 모습을 친근하게 혹은 우리의 손이 닿지 않는 고귀함으로도 표현되어 왔다

어린이에서 노인까지 걸인에서 위대한 신의 모습까지 인간의 얼굴은 다양함을 설명하며 꼭 언어로서 많이 아닌 비언어적 표현으로 음성보다 정확하고 문자보다 위대하다. 본 연구 작품의 경우, 인간의 형상을 한 인형을 인형이 가진 특유의 표정으로 인간의 감성을 담아내는 그릇의 역할을 표현하고자 했다면 다른 작가들의 경우 인간의 형상과 그 표정으로 무엇을 표현했을까.

본인이 말하는 인형의 이미지는 양배추인형의 형태와 본질보다 본인이 느끼고 담아왔던 심상으로 재탄생한 인형이다. 이 말은 일상적 경험과 체험을 통해 갖게 되는 본인의 이미지로서의 차용이유가 더 크다고 말할 수 있다. 그러므로 본인의 내적 감성에 의해 불필요한 선, 형태의 이미지들은 제외되고 기억에서 나온 단편적이고 희미한 색과 포커스를 맞춘 형태를 갖는다.

본인의 작업을 보면 입체와 평면을 이용, 사실적 묘사를 기반에 두고 있다. 감성의 표현을 눈을 통해 이야기하려고 하는데. 눈물이 그렇그런 눈이나 울고 난 뒤 붉어진 눈의 모습 통해 인형이 무언가를 말하고 싶다는 상황을 설정한다. 딱딱한 플라스틱의 느낌과 봉제인형의 질감을 표현하는 것 또한 인형이 보여주고 있는 감정의 표현과 현대인들의 심리 표현이다. 보기 좋은 외형과는 달리 속이 텅 비어있는 인형은 진정한 자신을 가두고 방어하여 스스로조차 내면을 알 수 없는 인간과도 같다.

여러 작가들은 인간의 형상을 한 수많은 작품 표현방법으로 다양한 캐릭터의 창조적 조작을 통해 말하고자 하는 바를 정확히 하였다. 본인 또한 사실적 묘사에 중점을 둔 작업들도 있고, 근래에 작업에는 인형의 형태를 변화시켜 좀 더 평면적인 작업을 하였다. 이를 통해 본인이 부각시키고 싶은 눈의 형상만을 표현했으며, 복잡한 형태인 머리카락은 폭신한 느낌의 색감만을 살려 그렸다. 또한 그림에 등장하는 뿔들을 통해 본인의 자아가 방어하고 있는 모습을 캐릭터로 창안하였으며, 그 모습이 본인이 말하고자 하는 인간의 상처, 위안을 통해 예술이란 무엇인가에 대해 생각해본다.

### 3. 작품 분석

#### [작품1][작품2][작품3]

- GAZE시리즈

작품 활동 초기의 인형을 소재로 한 작업은 인형이 인간에게 종속되어 있는 양증맞은 크기의 소유물에서 벗어나 인간보다 큰 크기로 표현하여 인형이 인간에 종속되어 있는 것이 아니라 인형의 시선에서 내려다보면 인간 역시 하나의 종속물에 지나지 않음을 표현했다. 또한 인형으로 표현된 인간위에 또 다른 존재라는 상상에서 출발하였다.

작품 속의 인형은 본인의 어린 시절의 추억이 담긴 양배추인형을 모델로 어릴 적 본인 스스로가 인격을 부여하고 친구로 삼기도 한 것이다. 형제와도 같은 의미가 있으며 본인과의 함께한 시간의 흔적을 고스란히 간직하고 있다. 추억으로의 통로이자 놀이도구이자 친구로서 오랜 시간 동안 낱아서 해지고 기워진 부분이나 잘려나간 머리칼에서 본인과의 관계를 엿볼 수 있으며, 본인이 투영된 사물로, 혹은 본인을 지켜봐온 제 3자이다. 초점 없는 눈이나 눈물 흘리는 눈 등 인형의 무표정에 본인의 과거와 감성이 담겨있다고 생각하였다. 서로를 응시하고 바라보는 구도를 이용하여 인형의 모습을 하고 감성을 표출하고 있는 나를 표현했다.

나는 과거의 자아와 인형을 통해 변질되어가는 인간의 모습을 보여주며 위안을 얻으려 했다. 인형을 통해 인간의 외로움, 불안의 심리들과 마주하며, 관객 개인의 과거와 현재가 만나는 시간이다. GAZE-1 시리즈는 무생명체의 인형이 흘리는 눈물에 중점을 두었다. 자기연민에 빠진 나의 모습이기도 하고 허구의 세상에 살고 있는 수 없이 많은 감성으로 이루어진 또 다른 자아의 눈물이기도 하다.

#### [작품4][작품5][작품6]

- FLOWER(Anemone)시리즈 [작품4]와 [작품6]은 꽃이라는 이미지를 넣어 구성하였다. 본래 가지고 있는 꽃의 함축적인 이미지를 표현에 희노애락을 느낄 수 있는 공간으로 만들고자 하였다. 아네모네의 꽃말을 인용해 기대, 기다림, 허무함 등의 단어들을 인형이 흘리는 눈물과 함께 표현하였다. 인형의 귀여운 얼굴의 플라스틱재질감과 입에 달린 꽃은 사실적으로 표현하되 붉어져있는 눈시울과 눈물을 과장하여 표현하였다. 이러한 평면적 표현과 사실적 과장으로 본인의 조형적 표현방법을 구축해 나가하고자 하였다.

## [작품7][작품8][작품9][작품10]

- FOR YOU 시리즈

### [작품7]

현대인들은 저마다 다양한 고통과 번뇌, 트라우마를 가지고 있다. 개인이 가진 트라우마에서 벗어나려 발버둥 치는 모습은 특별한 어떤 사람이 아닌 모두의 이야기일 수 있다. FOR YOU 시리즈는 본인 역시 지니고 있는 트라우마, 불안한 심리 등의 부정적인 감정을 선물로 포장한 듯 한 모습의 인형을 통해 관람자로 하여금 감추어진 스토리에 대한 궁금증을 가지게 하였다. 인형의 몸 중앙에는 푸른빛의 생명체를 넣음으로 본인의 사적 내용을 담고 있다. 리본의 포장을 통해 감추고 싶은 방어적인 표현과 기억들을 지켜내고 있는 인형의 모습을 하고 있다.

### [작품8]

인형의 모습에 작은 단어들을 겹침으로써 빛의 느낌을 만들어내고 사물인 인형에게서 생명을 느낄 수 있도록 하였다. 수많은 단어들을 담고 있는 오래된 인형이 초점 없는 눈빛으로 관람자를 바라보고 있다. 과거의 기억 속 인형자체와 나의 과거를 보관하고 있는 인형을 표현하기 위해 겪어온 사건들을 기록하는 단어를 한줄의 빛으로 표현하였다.

### [작품9][작품10]

비닐에 쌓여진 인형의 얼굴은 사실적으로 묘사 하였다. 공장에서 찍어낸 복제된 인형들의 똑같은 얼굴을 포장된 비닐의 굴절을 통해 왜곡되고 표정이 만들어진다. 큰 인형의 얼굴이 그림 밖 공간들을 바라보고 있다.

인형외의 배경색은 회색으로 이루어져 있는데 이는 비닐의 표현을 극대화 보다는 단순화하기 위함이며 현실세계에서 멀어지는 무의식적 공간을 표현하면서도 무거운 색감으로 어둡고 불안하며 외로운 감정을 전이시키기 위해서도 어두운 회색을 선택하였다. 이러한 무채색의 색감은 푸르스름한

색을 가미하였는데 이는 난색의 색보다는 한색의 색이 시간의 경과를 지연시키는 듯 한 느낌을 받는다. 비닐의 날카롭고 섬세한 묘사보다는 사실적인 형과 대비되는 두텁고 무거운 붓의 터치들이 인간의 우울함과 공허함을 부각시키는데 적합하다고 보았다.

비닐은 위 그림의 핵심 소재이다. 이전의 작업들이 현대인의 자아 감성적 존재를 확인하고 위안 받기를 원했다면, 이번 그림은 비닐을 하나의 보호수단의 장치로 사용하였다. 투명한 막인 비닐은 화학적 섬유의 ‘포장’의 개념과 사물을 ‘보호’하는 기능의 개념을 부합시켰다. 비닐의 외부와의 차단인 동시에 나만의 개인 공간으로서 빼앗기고 있는 수많은 감정들을 담아내고 위로함으로서 모순적이지만 자기방어의 모습으로 하고 있다.

### [작품11][작품12]

오랜 시간 지너온 인형을 실리콘으로 캐스팅하여 조형물을 만들었다. 신체의 조직이 분해되어 다시 조합되어 있으며 인간의 소외되고 불안한 심리와 함께 잃어버린 감성을 표현하고자 하였다. 또한 실리콘 틀을 이용해 내가 어린 시절부터 간직해온 인형을 본 떠 부조형태의 화지들을 만들었다. 오래되고 낡고 바래버린 인형의 가치를 오래도록 간직하고 싶다는 생각이 복제를 통한 영원성을 담고 있다. 실리콘 틀을 만들어 종이나 석고를 이용해 부조 느낌의 입체 모형을 만들었다. 이 모형들은 각각의 신체부분들을 따로 캐스팅하거나 종이를 만들어 나의 감정들을 단어로써 적어 내려가거나 페인팅하여 설치했다.

### [작품13][작품14][작품15]

#### - FOR ME 시리즈

근래의 작업은 조형적 인형의 형태에서 벗어나 본인만의 캐릭터를 구축해 나가고 있다. 양배추인형의 모양에서 평면적이고 캐릭터적인 나의 분신으로 모호한 색채로 구성되어 현존에 있는 세상이 아닌 판타지적 모습을 보이고 있다. 빛 속에 갇힌 듯 한 느낌으로 흰색에 각각의 색들의 보색들을 혼합하

여 중채도의 색으로 표현하였다. 파스텔 톤의 색상과 유사하여 유아스럽고 밝은 분위기이지만 표정을 사실적으로 묘사에 무거운 분위기를 준다. 머리의 작은 뿔들은 상처들의 방어적 표현이다. 수많은 감성들 속에서 살고 있는 동전의 뒷면과 같은 존재의 인형이 자신을 지키며 살아가는 수단이라 할 수 있다. 앞서 말한 배경, 머리, 뿔 등의 이미지들은 평면적으로 표현되었다. 단순한 화면의 구성으로 본인이 말하고자하는 표정에 더 많은 시선을 주기 위함이다. 똑같은 무표정의 인형에서 작은 표정들의 변화를 주어 눈과 입의 이미지로 나타내고 있다. 현대인들의 본질적인 고독과 이들이 느끼는 감정들을 과장되지 않게 표현하려 했다.

### Ⅲ. 결 론

본 연구는 현시대를 살아가고 있는 인간이 갖고 있는 고유한 감성과 삶 속에서 잃어가고 있는 존재성과 감수성에 대해 문제를 제기하고 작업을 시작하였다. 본인이 선택한 소재로서의 인형은 현대인과의 유사점과 상호관계를 통해 인간의 역사와 함께 해온 인형의 존재의 가치를 알게 되었다.

인형은 인간의 형태와 유사한 인간의 대체물이며, 지난 감성과 무의식적 자아를 담아두는 또 하나의 자아이다. 결국 끊임없이 과거를 생산해 내고 있는 인간과 이를 지켜보는 또 다른 자아를 통해 잃어버린 감성을 되찾고 자신과 마주하게 된다. 단순하게 반복되고 있는 일상 속에서 벗어나 잃어버린 추억, 감성을 깨우치게 한다. 본인의 작품 속의 인형은 사회통념이나 틀에 박힌 관념에 귀속당하는 자아가 아닌 개인으로서 주체적인 자아를 표현하고자 하였으며, 그 자아가 투영된 인형의 세계를 보여주려 하였다.

현대 미술에서 바라보는 인형은 유아기시절의 놀이기구로 팝적이고 키치적인 표현 또는 성적 대상의 욕구 표현 등으로 보여진다. 사회적 문제점을 풍자적으로 해석하거나 인간의 소비사회와 물질적 표현 등을 적나라하게 표현한다. 인형의 외형적 모습을 극사실적으로 표현에 귀여움과 양증맞은 모습보다 과장된 슈퍼리얼리즘을 표현해 플라스틱이라는 인공물의 질감을 재현하기도 한다. 본인의 작업은 이와 달리 귀여운 이미지를 차용 했으며 어릴적 친구의 다정다감한 이미지를 부분적 사실묘사를 통해 재현했다. 이러한 표현은 인형의 생명력을 부여하고 의뢰이 보는 이로 하여금 ‘나’보다 나를 더 잘 아는 분신적 친근한 인물로 탄생한다. 현대 미술에서 일상의 소재이며 인간의 형상을 한 인형은 앞으로도 꾸준히 재해석되어지고 재생산되어질 것이다. 수많은 인형의 상징성으로 인해 본인의 작업의 소통의 한계성을 가

지고 있다는 것은 인정한다. 앞으로도 문제가 될 것이고 이 문제를 해결하기 위해 표현기법과 캐릭터 창안 등을 생각하고 있으며 새로운 소재를 대입해 재창조하려 한다.

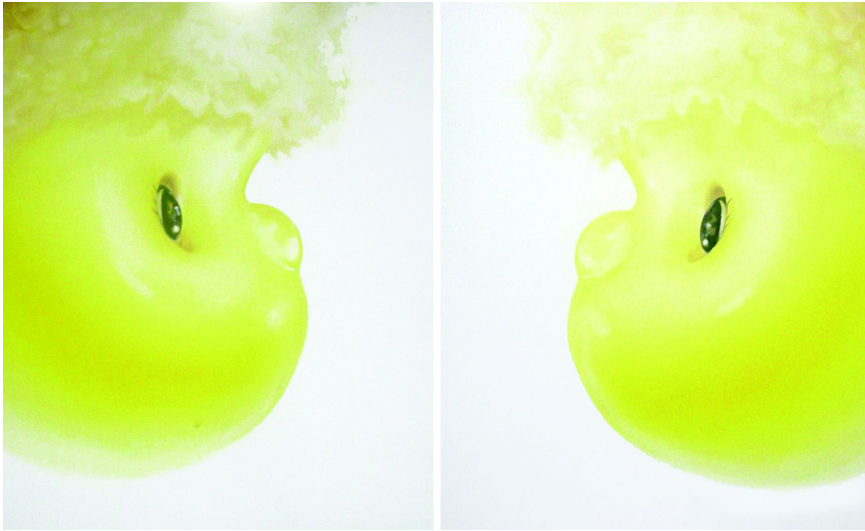
작품 속 인형의 얼굴은 인간의 신체 중 내적 통일성을 보여주는 가장 외적인 척도이며 이 형상은 각 개인들에게 부여되어있는 기억들을 상기시켜 주는 것이었다. 본인이 말하고자 했던 1차원적 감성 갈증에의 표정을 담아내는 소재로서 인형은 탁월한 소재라고 생각한다. 그러나 본인이 이야기하려는 인형의 이미지 외에도 인형이 가진 수많은 이미지를 본 연구를 통해 인식하게 되었다. 이로 인해 현대인의 감성을 표현하기 위해 본인의 작업에 적합한 회화적 장치가 무엇인지를 알아보았다. 작품 활동은 작가가 느끼는 감정을 기반으로 창의적 표현 및 해석에서 시작된다. 본인 또한 말하고자 하는 바를 표현 하기 위해 표면에 보이는 여러 페인팅 방식을 고려했고 이에 절제된 평면적 구도와 사실적 묘사를 채택하였다. 일러스트레이션의 기법과 같이 단조롭고 밝은 채색 기법으로 유사한 점도 보일 수 있으나 감정을 보여주는 인형의 눈, 눈물 등을 사실적 형태로 나타내어 관람자의 시선으로 초점을 맞췄다.

작품을 만들어내는 제작자와 해석하는 관람자가 모두 자신의 감성에서 비롯된 자율적인 해석을 할 수 있기를 바라며 앞으로의 작품 활동에서도 관람자가 작품 앞에서 자신과 마주하고 질문을 던질 수 있는 작업을 하고 싶다. 이를 위해서 다양한 제작방식에의 도전은 물론이고 창작을 통한 소재의 확장 및, 다양한 인간 감성의 표현을 담은 작품으로 나만의 특성을 더욱 살리고, 소재에 다양한 심리가 담겨있는 작품이 되도록 본인 스스로의 고민이 계속 되어야 하며, 관객과 교감 할 수 있는 작품으로의 방향성을 도모해야 할 것이다.

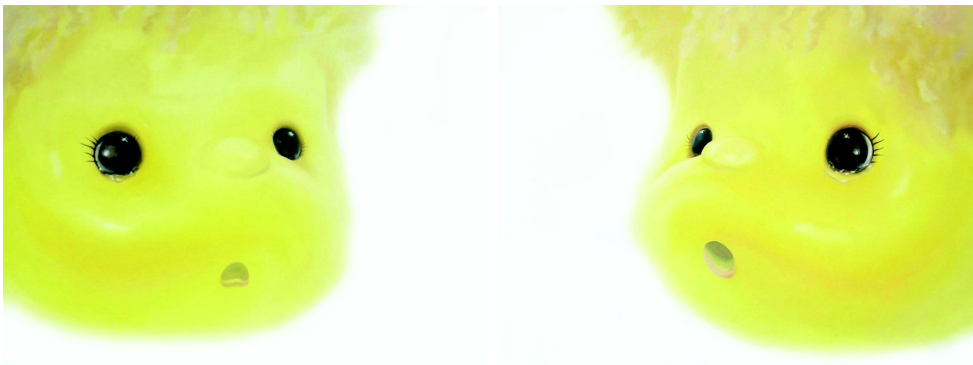
## 작 품



[작품 1] <gaze I>, 72.7x60.6(cm), oil on canvas, 2010



[작품 2] <gaze II>, 72.7x53cm(each), oil on canvas, 2010



[작품 3] <gaze III>, 72.7x5cm(each), oil on canvas, 2010



[작품 4] <anemone>, 50x50(cm), oil on canvas, 2010

[작품 5] <with me>, 50x50(cm), oil on canvas, 2010

[작품 6] <anemone>, 50x50(cm), oil on canvas, 2010



[작품 7] <for you>, 72.7x50(cm), oil on canvas, 2011



[작품 8] <for you>, 72.7x53cm(each) oil on canvas, 2011



[작품 9] <for you>, 72.7x50(cm), oil on canvas, 2011



[작품10] <for you>, 72.7x50(cm), oil on canvas, 2011



[작품11] <say.> 62x39x11(cm), mixed media, 2011 전시풍경



[작품12] <talk to me.> 62x39x11(cm), mixed media , 2011



[작품13] <for me I > 100x100(cm), oil on canvas, 2011



[작품14] <for meⅡ> 100x100(cm), oil on canvas, 2011



[작품15] <민들레 흩씨되어.>, 40.9x31.8(cm), oil on canvas, 2011

## 참 고 도 판



[도판 1] 제웅



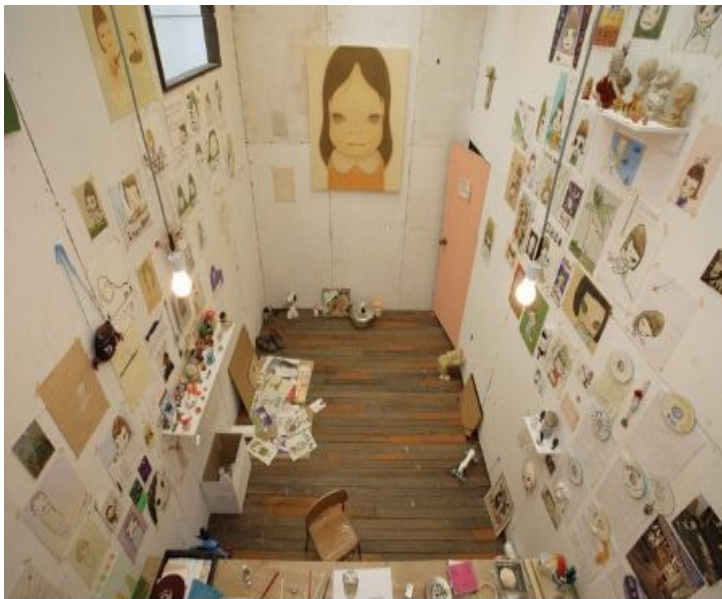
[도판 2] Takashi Murakami, my- lonesome-cow boy, FRP, resin, fiberglass, steel tubing, and oil and acrylic painted, 90x57x43 inches, 1998



[도판 3] Takashi Murakami, DOB's March (above) and Forest of Dob, Installation at SCAI The house, 1995



[도판 4] Nara Yoshitomo, well, acrylic on cotton, 120x11 cm, 1999



[도판 5] Nara Yoshitomo, 작업실 전시 풍경.



[도판 6] Nara Yoshitomo, sleepless night, acrylic on cotton 120x110 cm, 1997



[도판 7] Nara Yoshitomo, Harmless Kitty, acrylic on cotton. 150X140 cm, 1996



[도판 8] Hans Bellmer, La Poupée, 1935



[도판 9] Hans Bellmer, La Poupée, 1935-49

## 참 고 문 헌

고충환. (1999). 오브제, 사물화 된 세계. 미술세계. 4월호.

김중엽. (1994) 웃음의 해석학, 행복의 정치학. 서울 한나래.

김홍섭. (2004). 독일미술사. 도서출판사이유.

리처드 칼슨. (2010). 이창식 옮김. 행복에 목숨 걸지 말라. 한국경제 신문

박경범. 존재확인의 낯선 여행-인형人形이 바라보는 소녀의 환상: 사람의 인형화展

백준기. (1994). 한국의 관용색명과 색채의식. 공주 전문대 논문집 21권.

이주현. (2008). 무라카미 다카시, 21세기 앤디워홀이 될 것인가. 월간미술. 8 월호.

진취연. (2005). 내 깊은 곳에 있는 또 다른 나. 월간미술. 7월호.

할 포스터. (2009). 욕망, 죽음 그리고 아름다움. 철학사전. 임석진 외 편저. 중원문화.

월간미술. (1999). 세계미술용어 사전. (주) 월간미술.

<http://cafe.daum.net/Jaemin>. 비평숲길.

네이버 백과사전

# ABSTRACT

An art study of a doll, which has been reflected the sensitivity of human.

*-Focused on the Author's Artworks-*

Min, Deul le  
Dept. of Western Painting  
Graduate School of  
Sungshin Women's University

The thesis is based on the formative image of a doll which is reflected the emotion of people who live in the 21st century. A doll, the main subject of work, has been together with people until this century while creating culture and social convention in human history. The thesis is determined the reason why the doll has been survived in a human society and it is proved how it is become the main subject of the artwork through several studies.

The doll is an excellent to become the main material of the work because it is the first object of communication in my life and the popular material of most of people in this century as well. However, as it mentioned before, since the doll has been created various images and symbols throughout the long history of human, I have been concerned how to exclude conflicting visual images which are opposed to the main

concept that I would like to express.

I believed that these conflicting images would ruin the authenticity of the work before people feel nostalgia for the past and recall their memories of wounds, pains, happiness and sadness in their life through the appearance of the doll.

To resolve the problem of conflicting images of a doll, I had studied representation techniques and compared others' works with mine.

In this artwork, the doll is represented to not be a playing tool which is similar with human appearance but be the one which can share various feelings of human.

I had produced this work with the desire that people who appreciate this piece of art would not only reflect their feelings to the doll but also think of the memories of their youth, be healed the wounds that grew within them, and be softened their hardened heart. Although this work is reproduced the doll's physical appearance, the doll is expressed from the materials that I've found in a daily life with emotional color. Also, after reproducing the image by disregarding of shading and leaving a space, the artwork is completed by laying oil paint upon canvas.

This study would be the opportunity to assert the symbol of the doll and the reason that I chose the doll as a main subject, as well as to determine the future path by finding myself in my past works. Moreover, I would like to closely share my feelings with viewers and arouse their sympathy from my mature works in the future.