



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](#)

장 옥 희 교수 지도
석사학위 청구논문

불안한 내면세계의
시각적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2024

성신여자대학교 문화산업예술대학원
문화산업예술학과 공공미술전공
이 은 정

불안한 내면세계의 시각적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

장 옥 희 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2023년 11월

성신여자대학교 문화산업예술대학원


문화산업예술학과 공공미술전공


이 은 정


인 준 서

이은정의 석사학위 논문으로 인준함

2023년 11월

심사위원장 김성복 

심사위원 장옥희 

심사위원 정정주 

성신여자대학교 문화산업예술대학원

논문개요

근대 이후 산업화와 현대화로 개인은 자유와 삶의 가치를 추구하게 되었다. 자신이 원하는 삶을 살아가기 위해 자신에 관한 탐구와 고유의 표현 방법을 발견하고, 그 과정에서 자아정체성을 형성하게 된다. 하지만 사회에서 개인이 자기 생각이나 감정을 표현하는 방법은 상대적이다. 자본주의 경쟁에서 이기려면 남의 평가를 의식하게 되고, 그들이 요구하는 쓸모 있는 가면을 쓰게 되는 것이다. 타인의 평가로 상품화될수록 내면의 자아는 불안해지고 만다.

심리학자 칼 융(Carl Gustav Jung)은 분석심리학 이론에서 자기 성격의 전체 잠재력을 실현할 수 있고, 순조롭게 기능하게 하는 것이 성숙한 인간의 삶이라 정의한다. 그의 이론에 의하면 인생의 전반기에 자아를 강화하여 외적 세계에 적응하며 자아정체성을 이룬다. 반면 후반기에는 무의식을 의식하고 내면세계에 적응하며 자기실현을 이루는데, 인간은 이러한 개성화 과정을 통해 자신이 원하는 자기의 모습으로 살아갈 수 있다고 한다.

자신의 무의식적인 모습을 시각적으로 표현하는 미술 작가들은 경험에서 비롯된 내면이 투영된 작품을 선보이기도 하였다. 작품 속에 등장하고 있는 대상은 작가의 심리적 배경이 담긴 상징과 그의 내면을 대변하는 페르소나로 특별한 의미를 지닌다. 이는 카를 융의 분석심리학에서 자기실현을 위해 내면을 의식하는 것과 맞닿아 있다. 본인은 내면의 심리를 시각적으로 표현하는 방법을 연구하기 위해 분석심리학에서 인간의 자기실현 과정과 내면의 심리를 시각적으로 표현한 미술 작가들의 작품을 살펴보고자 한다.

본인은 불안한 내면을 연약한 어린아이의 모습을 한 좀비로 시각화하였고, '좀비(ZOMBIE)'라는 단어의 문자를 '모즈비(MOZBIE)'로 재배열하여 작품 속에 등장시킨다. '모즈비'는 내면을 의식하는 자아가 느낀 불안의 원형이자 페르소나이다.

본 논문은 2023년 석사학위 청구전에서 발표된 작품을 중심으로 다음과 같이 구성되어 있다.

제1장 서론에서 본인 작품의 연구 방향과 목적에 관해 서술하였다.

제2장 본론에서 본인의 경험을 바탕으로 작품을 형성하게 된 배경과 작품의 표현 방법을 서술하였다. 또한, 분석심리학 이론을 토대로 인간의 자기실현과 내면을 의식하는 과정을 시각적으로 표현한 작품과 본인 작품의 표현 방법을 서술하였다.

제3장 결론에서 본 논문을 통해 서술한 내용을 정리하고, 본인의 작품을 표현하는 방법에 대한 발전 과제와 나아가야 할 방향에 관하여 서술하였다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
II. 본 론	3
1. 작품 형성 배경	3
1) 사회적 자아의 불안	3
2) 감춰진 자아의 재인식	6
2. 작품 표현 방법	10
1) 불안한 페르소나의 시각화	10
2) 내면세계의 형상화	13
3. 작품분석	18
III. 결 론	45

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 I RULE ME? 나무에 채색, 1100x1100x9(mm) 2pcs, 2023	18
【작품 2】 Smile mask : walk Digital drawing, Print on canvas, 594x840(mm), 2023	20
【작품 3】 with Friend : Plumbarius Digital drawing, Print on canvas, 840x594(mm), 2023	22
【작품 4】 Smile mask : XVI Digital drawing, Print on canvas, 594x840(mm), 2023	25
【작품 5】 with Friend : Lala Land Digital drawing, Print on canvas, 840x594(mm), 2023	27
【작품 6】 take OFF : 뽀! 혼합재료, 가변설치, 2023	29
【작품 7】 take OFF : Yeah! 혼합재료, 가변설치, 2023	32
【작품 8】 take OFF : Fusion 혼합재료, 가변설치, 2023	34
【작품 9】 Fake Face : Zoker Digital drawing, Print on canvas, 594x840(mm), 2023	36
【작품 10】 Fake Face : Zmurf Digital drawing, Print on canvas, 594x840(mm), 2023	39
【작품 11】 with Friend : 현현의 지점 혼합재료, 700x700x2300(mm), 2023	42

I. 서론

인간은 성장하는 과정에서 다양한 감정을 느끼고, 자신을 표현하는 방법을 배운다. 가족 내 구성원이 되는 생애주기를 시작으로 인간관계를 이해하고 상대를 배려하는 태도를 체득하게 된다. 자기 생각과 감정을 표현하는 연습을 거쳐, 원만한 인간관계를 맺는 방법을 익히는 것이다. 개인의 활동 영역이 점차 확대됨에 따라 자신이 누구이며, 타인에게 어떤 존재인지 고민하고, 자신의 취향, 능력, 성격, 가치관 등을 형성하게 된다. 이처럼 인간은 자아정체성을 확립하면서 존재의 의미와 자신이 원하는 삶을 찾으며 살아가는 것이다.

하지만 사회에서 마주하는 많은 변수에 의해 자신이 원하는 삶을 잃어버리기도 한다. 복잡한 사회의 상대적인 관계에서 느끼는 불만, 좌절, 분노, 우울 등의 감정은 사회적 역할에 맞춰 재단하기도 하고, 타인의 생각을 따르는 것에 익숙해지면서 자신의 정체성은 혼란을 겪는 것이다. 본인도 성장 과정에서 주어지는 책임과 의무를 지닌 사회의 구성원이 되었다. 그에 따른 성과를 이루기 위해 자기표현 방법은 점차 퇴화 되었고, 오랜 시간 회피해온 자신의 내면을 들여다 보게 되었다.

“보이지 않는 내면의 일부를 고의로 드러내는 일에는 고결한 역사가 있다. 예로부터 그것은 시인, 성직자, 예술가, 현자의 소명이었다. ‘적극적 상상’이란 자기 자신에게 의도적으로 말을 거는 것이다. 더 정확히는 자신의 그림자에 말을 걸어서, 경험을 형성하는 무의식적인 패턴을 바꾸는 것이다.”¹⁾ 인간은 내면의 콤플렉스를 인격화하여 소통하는 ‘적극적 상상’으로 자아와 내면의 갈등을 화합하고 표출하며 살아가는 방법을 터득할 수 있다고 한다.²⁾

본인은 관계 지향적인 성장 배경에서 내면화된 사회규범을 따라 자신을 스스

1) 로버트 존슨 · 제리 룰, 『내 그림자에게 말 걸기』, 신선해 옮김, 가나출판사, 2020, p171

2) 로버트 존슨 · 제리 룰, 앞의 책, p172-184

로 정의하게 되었고, 집단 내에 갈등을 회피하고 집단에 피해를 주는 표현을 삼가왔다. 성인이 될 무렵 인터넷으로 접한 무한한 기회와 자유는 성장 과정에서 정의된 ‘자기-체계에서 벗어나는 부정적인 행동’이었기에, 무의식적으로 감추고 회피하게 되었다. 기회와 자유의 경험은 현실과 내면의 괴리 속에서 정체성 혼란을 초래하였고, 결국 불안으로 나타났다. 본인에게 불안은 ‘살아있는 시체’처럼 느껴졌고, 상상의 세계에서 어린아이의 모습을 하고 있는 ‘모즈비’가 되어 작품으로 이어졌다. 작품 속 ‘모즈비’는 본인의 내면에서 기인한 불안 심리의 원형이자 자기 모습을 찾아가는 과정이다.

‘모즈비’는 아기 도식이 느껴지는 귀여운 형상을 하고 있지만, 우울하고 불안한 표정으로 스마일 가면을 쓰고 있다. 관찰자의 상반된 감각을 자극하기 위해 부자연스러운 조합으로 기괴하게 표현하였다. 또한, 녹아내리는 스마일 가면은 불안 증상인 동시에 자아의 페르소나를 재구축하는 과정을 의미한다.

이처럼 불안은 본인 내면세계의 추상적인 괴물 형상에서 어린아이의 모습을 한 ‘모즈비’로 시각화되었다. 본 논문은 분석심리학에서 인간의 자기실현 과정과 미술사에서 불안한 내면을 시각적으로 표현한 작가의 작품을 살펴보고, 이를 기반으로 본인이 상상한 내면의 세계를 작품 속에 표현하는 방법을 연구하고자 한다.

II. 본 론

1. 작품 형성 배경

1) 사회적 자아의 불안

인간은 육체적 한계를 극복하기 위해 공동체 생활을 하는 사회적 동물이다. 인지능력과 도구의 발달로 거대 문명을 이루고, 풍족한 자원과 안전한 환경이 보장되자 인간은 더 가치 있는 삶을 원하게 되었다. 생존의 문제를 해결해야 했던 근대 이전의 공동체 사회에서는 말은 소임으로 살았지만, 근대 이후에는 개인의 자유와 삶의 가치를 추구하게 된 것이다. 이러한 인간의 속성에 대해 미국의 심리학자 매슬로는 ‘인간 욕구의 5단계’³⁾ 라는 이론을 제시한다. 인간 욕구는 일련의 단계로 발달하며 순차적으로 만족 되었을 때만 다음 단계의 욕구로 전이된다는 것으로 그 마지막 단계는 ‘자아실현’의 욕구이다. 심리학자 카를 융⁴⁾은 사회의 요구에 맞춰 만들어진 페르소나를 벗고, 개인 무의식과 집단 무의식 사이에서 자신의 본 모습을 찾아가는 과정을 인생의 의미라고 한다. 자신이 원하는 데로 자신을 만들어 가는 과정은 인간의 본능이자 이상적인 삶이라고 할 수 있다.

자신이 원하는 모습으로 성장하려면 자신에 관한 탐구와 이해의 과정이 필요하다. 개인마다 흥미와 재능이 서로 다를 수 있고, 다양한 상호작용으로 성격과

3) 에이브러햄 해럴드 매슬로(Abraham Harold Maslow, 1908년 4월 1일 ~ 1970년 6월 8일)는 미국의 철학자이자 심리학자이다. 1943년 ‘인간 욕구의 5단계’ 이론을 제안했다. 5단계는 생리적 욕구, 안전의 욕구, 애정과 소속의 욕구, 존중의 욕구, 자아실현의 욕구이다.

4) 카를 구스타프 융(Carl Gustav Jung 1875년 7월 26일 - 1961년 6월 6일)은 스위스의 정신과 의사이다. 프로이트의 정신분석학에 새로운 개념을 정립하여 자기 경험으로 심리 치료법을 개발하여 1921년 <심리 유형(Psychological Types)>이라는 책을 통해 분석심리학을 이론화하였다.

가치관 등이 형성되기 때문이다. 그 과정에서 가족, 친구, 사회에서 개인이 가진 고유의 표현 방법을 발견하고 원만한 관계를 맺으며 성장한다. 복잡한 사회의 관계망에서 개인이 자기 생각이나 감정을 표현하는 방법은 상대적이다. 길거리에서 마주하는 낯선 사람, 직장 내 직급에 따른 관계, 업무 처리 과정에서 일시적인 만남, 업무 외 활동에서도 타인과 관계는 단순한 연결과 비 연결로 나뉘지 않는다. 인간관계는 거미줄처럼 엮여 있기 때문에 하나의 거미줄이 없어지더라도 보이지 않는 곳에 연결되어 있다. 원만한 인간관계를 유지하고 관리하는 사교성은 성공하고 싶은 사람을 위한 처세술에 어김없이 등장하는 키워드이다. ‘21세기 권력론’이라는 평가받는 책에는 “본심은 감추고 남과 같이 행동하라, 너무 완벽한 사람으로 보이지 마라, 친구를 멀리하고 적을 이용하라, 사람들의 약점을 공략하라”⁵⁾ 등의 내용을 담고 있다. 또한 이 책에는 “사회에 들어가거든 당신의 이상이나 가치는 한구석에 밀어두고 당신이 속한 집단에 가장 알맞은 가면(페르소나)을 써라, ... 조심하기만 하면 그들은 당신의 위선을 알아차리지 못할 것이다”⁶⁾ 하는 내용을 서술하며, 상대적인 인간관계를 넘어서 성공을 위해 자신의 정체성을 숨기는 기술을 전달한다. 본인의 【작품 2】에서 똑같은 스마일 가면으로 얼굴을 가리고 뻗뻗하게 걸어가는 모습은 이러한 처세술을 완벽하게 재현한 성과 주체를 표현하고자 하였다. 감춰진 자신의 정체성을 스스로 밝아가며 성공을 위한 권력을 따르는 모습이다.

인간관계는 자신의 사용 가치에 자신감이 있더라도 경쟁에서 이기려면 남들의 평가를 의식하게 되고, 그렇게 그들이 요구하는 쓸모 있는 가면을 쓰게 된다. 경제적 이익을 위한 수단이자 도구가 되어 버린 가장 파괴적인 관계는 개인과 그 자신이며, 타인의 평가로 상품화될수록 내면의 자아는 불안해진다.⁷⁾ 사회적 성공을 위해 스스로 자기표현을 제한하고 상대에 따라 생성된 가면

5) 로버트 그린, 『인간 욕망의 법칙』, 안진환·이수경 옮김, 웅진지식하우스, 2021

6) 로버트 그린, 앞의 책, p.225

7) 에리히 프롬, 『자유로부터의 도피』, 김석희 옮김, 휴머니스트, 2020, p.74

자신의 정체성을 감추는 사이, 자신이 원하는 자기의 모습에서 멀어지게 되는 것이다.

정신의학에서 불안은 그 대상 또는 상황이 확실하지 않고 내부로부터 생겨나는 모호하고 불쾌한 정서라고 한다. 정확한 설명을 할 수도 증거를 댈 수도 없는 상황에서 불특정 대상을 상대로 신체 반응을 동반한 불편함을 느끼는 것이다.⁸⁾ 또한, 불안은 위험 가능성을 감지하여 사전에 대비할 수 있게 하는 ‘경보장치’로 신체적으로 급격한 투쟁-도피 반응을 보인다. 뇌의 편도에 외부의 어떤 자극이 도달하였을 때 위험한 상황으로 인지할 경우 교감신경계를 활성화한다. 이러한 일련의 반응으로 심박수와 혈압이 증가하고 호흡이 빨라지며 뇌에 더 많은 산소를 공급하는 것으로 모든 감각을 각성시켜 위험한 상황에 대응할 수 있는 방어 체계를 만든다.⁹⁾

인간의 감정을 제어하는 뇌는 다른 신체 부위와 연결되어 있기 때문에 불안은 신체 반응으로 나타난다.¹⁰⁾ 즉 외부의 위험이 아닌, 내부의 불쾌한 정서 또한 모든 감각을 각성시키는 방어 체계를 구축하는 것이다.

8) 최강록, 정신건강의학과 전문의, 마음속 우물 하나 2, 정신의학신문, 2020, 2023.11.14

9) 김지연, 스트레스 반응 제대로 알기, 정신의학신문, 2018, 2023.11.14

10) 안토니오 다마지오, 『느끼고 아는 존재』, 고현석 옮김, 흐름출판, 2021, p58-59

2) 감춰진 자아의 재인식

심리학자 카를 융은 분석심리학 이론에서 자기 성격의 전체 잠재력을 실현할 수 있고, 순조롭게 기능하는 원만한 인격의 소유자가 되는 것을 개성화, 성숙한 인간의 삶이라 정의한다. 개성화는 생애 전체에 걸치는 과정으로 인생의 전반기에는 자아를 강화하여 외적 세계에 적응하고, 후반기에는 무의식의 의식화를 통해 자기실현과 그 내면세계에 적응하는 것이다. 또한, 자기를 실현하기 위해 페르소나와 무의식의 그림자를 인식해야 한다. 페르소나는 개인이 자신을 외부에 드러내는 역할로서 사회적 기대와 요구에 부합하기 위해 만들어지는 가상의 외적 인격이다. 무의식의 그림자는 사회적, 개인적 결함이나 부정적으로 인식하는 자아 일부로 의식에서 감춰진다. 페르소나와 그림자는 누구나 가지고 있는 또 다른 자신의 일부이다.¹¹⁾

본인은 유년 시절에 대해 이야기 할 때, ‘주말 드라마에 나올 법한 평범하고 행복한 가정이었다’라고 말하고는 한다. 강가의 작은 시골 마을에 사는 장남의 첫째 딸로 태어나 조부모님께서 농사짓던 밭과 동네 강변을 놀이터 삼아 뛰놀며 자랐다. 집에는 늘 엄마와 동생 셋이 있었고, 아빠는 오후 6시 반이면 퇴근하는 공무원이었다. 어른들이 모두 집으로 돌아오면 온 가족이 둘러앉아 저녁 식사를 했다. 이웃에는 친지들이 많이 살고 있어서, 집을 나서면 익숙한 얼굴에 인사하기 바빴다. 매년 가을마다 시체를 (지금도) 지내고, 매달 제사와 집안 행사가 이어졌으며, 명절이 아니어도 큰 어른신인 할아버지를 찾아뵙는 손님들이 많았다. 유교 사상인 ‘효’와 ‘인의예지’라는 단어를 배우기 전부터 일상생활에서 체득했고, 집안 어른들의 체면¹²⁾이 상하는 것은 ‘불효’이자 집안 망신이라고 배

11) 박원진, 김보기, 「 분석심리학을 적용한 상담과정과 상담기법에 관한 연구 」, 『산업진흥연구』, 2019, vol.4, no.1, p67-78

12) 안근석, 「 체면과 문화적 자기 지향이 자기 노출에 미치는 영향 」, 『사회과학연구』, 제11권, 2000, p.113~136 체면은 자신의 행동을 규제하는 자기체계(self-system)이며 일반적으로 한국은 집합주의 문화로 분류된다. 관계 지향적 개인은 내집단 성원의 상호 의존성, 내집단 성원

있었다. 집안에 갈등이 생길 때면 개인적인 생각과 감정은 차치하고, 마치 없었던 일처럼 조용히 묻어 두는 것으로 집안의 안녕이 유지되었다. 4남매 중 장녀로 자라면서 ‘돌봄과 본보기’라는 책임과 ‘살림 밀천’이라는 역할을 부여받았고, 언제 어디서나 행동거지를 올바르게 해야 했다.¹³⁾ 다행히도 유교적인 집안에서 허약하게 태어난 장녀에게 주어진 기대는 동생들에게 넘겨졌고, 학업 성과보다 자식의 건강을 바라는 관대한 부모를 두게 되었다.

어린 시절 혼자 안방에 누워 천장에 매달린 형광등을 올려다보던 기억이 많다. ‘태어나서부터 병원을 제집처럼 드나들었다’는 얘기를 수백 번은 들었고 잦은 결석과 조퇴로 개근상을 받아본 적도 없는 것 같다. 유년기가 지나자 엄마가 즐겨보는 책을 읽기 시작했고, 형광등 대신 책의 장면과 등장인물을 상상하고 잠들기를 반복했다. 혼자 있는 시간이 많아질수록 상상의 세계는 확장되고, 성장통이 멈추자 병원을 방문하는 횟수도 줄었다. 그리고 성인이 될 무렵에 인터넷이라는 가상 세계를 접하게 되었다.

인터넷으로 만난 친구들과 웹페이지를 만들고 프로그래밍과 그래픽 프로그램을 배웠다. 새로운 프로그램이 등장하면 게임처럼 가지고 놀았다. 컴퓨터 앞에 혼자, 체력 소모 없이, 상상의 세계를 구현할 수 있었다. 그렇게 놀이로 배운 기술에 경력이 쌓였고, 다른 사람의 생각을 표현하는 그래픽 디자이너로 인정받게 되었다. 프리랜서로 활동하면서 일할 때는 깨어 있고, 일이 끝나면 잠자리

에 대한 배려와 관심, 내집단 구성원들과의 갈등 회피, 대인관계의 민감성, 순응, 조화 추구 등 집단의 안정성을 우선으로 추구하기 때문에 자기주장과 표현을 삼간다. 관계적 문화에서는 집합주의적 자기-체계, 개인주의 문화에서 개인주의적 자기-체계로 구성되지만, 각각의 문화 안에서 행동의 차이를 설명하기 위한 용어로 사용한다.

머리 스타인, 『용의 영혼의 지도』, 김창한 옮김, (주)문예출판사, 2019, p.106 동양 나라들은 수치심 문화라는 것을 보여주었다. (...) ‘체면’을 잃는 것보다 죽는 편이 더 낫다고 본다. (...) 죄의식보다 더 원시적이며, 잠재적으로 더 파괴적인 감정이다.

13) 머리스타인, 위의 책, p.106 출생의 순서는 자녀의 페르소나 형성에 큰 역할을 한다. 첫째 아이는 책임감 있는 어린 성인 역할, 중간 아이는 중재의 역할, 막내는 창의적이다. (...) 사람들은 가족과 집단 안에서 무의식적으로 그런 역할을 할당받고, 어린 시절에 그 역할 들은 생애에 걸쳐 비슷한 역할을 지속한다.

에 드는 생활방식으로 지냈다. 남과 다른 일상이지만 혼자 하는 일은 만족했었고, 장녀로서 경제적인 역할도 해낼 수 있었다. 지인의 지인에게 ‘맡은 일 열심히 잘하는 사교적이고 외향적인 사람’으로 소개되었고, 책임감에 거절하는 일이 없었다. 그렇게 쌓여가는 성과는 숫자로 나타났고, 주말도 휴가도 쉬는 날도 없이 기계처럼 일했다.

핑계나 핍병은 아니었지만, 본인의 타고난 연약함은 해야 할 일을 하지 않아도 된다는 방패막이였다. 그 방패막이 뒤에서 이기적이기도 때론 이타적이기도 했다. 억지로 웃거나 억지로 웃지 않는 이유이자 든든한 내 편이었다. 적어도 어린 시절 그 작은 마을에서는 그랬다. 하지만 사회에서 연약함은 감추어야 하는 결함이며, 해야 할 일도 하지 않아도 되는 일도 웃어넘겨야 성공하는 어른이 된다고 배웠다.

한국은 집단주의 문화를 중요시하는 관계 지향적인 자기-체계를 보인다. 개인보다는 집단 구성원들의 배려, 관심, 조화, 순응 등 내집단의 안정성을 우선시하므로 집단 내에 갈등을 회피하고 집단에 피해를 주는 표현을 삼가왔다.¹⁴⁾ 개인의 정체성이 형성되기 이전에 집단 무의식으로 자리 잡아 스스로 행동을 규제하는 자기-체계가 되는 것이다. 유교에 의하면 인간이란 천지 만물에 포함되는 것으로서 각기 나름대로 성품을 부여받은 귀천의 등급이 있는 존재이다.¹⁵⁾

본인은 유교의 세계관과 가족생활을 통해 강하게 내면화된 사회규범에 따른 역할과 관계들을 통해 자신을 스스로 정의하는 자아 개념을 갖게 된 것이다.¹⁶⁾ 본인은 첫째 딸로 태어났지만, 조선 시대부터 받아들인 유교 사상과 남아선호 사상은 집안의 가치관이었으며 귀천의 등급이 존재했다. ‘첫째 딸은 살림 밑천’이라는 역할은 태어나는 순간 정해진 운명이였다. 당시 한국은 ‘집단주의’ 가족 문화로 규범에 따라 행동해야 한다는 무형의 압력이 강하며, 지키지 않았을 때

14) 안근석, 위의 책, p.113~136

15) 신수진, 「한국의 가족주의 전통과 그 변화」, 이화여자대학교 대학원 1998 p.103

16) 신수진, 위의 책, p.141-142

주위의 많은 비난과 제재를 받았다.¹⁷⁾ 본인은 천지 만물의 성품을 부여받아 성인이 되었고 자본주의 사회의 경쟁 속에 이기적인 일원이 되어야 했다. 그러나 관계 지향적인 자기-체계는 디지털 사회를 경험하면서 혼란을 겪게 되었다. 인터넷으로 접한 시공간에서 기회와 자유의 경계는 사라졌지만, 본인의 무의식에는 정체성에 남아 있었기 때문이다. 기회와 자유는 집단주의 문화에서 정의된 역할에서 벗어나는 부정적 요인으로 판단되었기에, 본인 스스로 감추고 회피한 것이다.

본인의 불안은 분석심리학에서 ‘무의식의 그림자’ 안에 ‘감춰진 자아’를 의식하는 과정에서 기인하였다. 열등하고 부정적이며 사회적으로 용인되지 않는 부도덕한 기준으로 배제되었던 ‘또 다른 자신’의 모습이다. 귀천의 등급, 역할, 규범 그리고 기회와 자유에 대한 내적 갈등은 불안 증상으로 이어졌다. 본인의 정체성에 대한 불안한 정서는 투쟁-도피 반응이라는 신체적 증상으로 나타난 것이다.

17) Hofstede, G .(1980), 『Culture's Consequence』, 김주수 옮김(1990), 『경영문화의 국제비교』, 한국생산성본부

2. 작품 표현 방법

1) 불안한 페르소나의 시각화

르네 마그리트의 작품 ‘골콩드(Golconde)¹⁸⁾’는 중절모를 쓴 수십 명의 신사가 등장한다. 그림 속 시선을 따라 상황을 유추해 보면 중절모를 쓴 신사들은 공중에 떠 있다. 가던 길을 멈추고 잠시 서 있는 듯한 모습과 무표정한 얼굴은 어떤 감정도 느껴지지 않는다. 중절모를 쓴 신사는 르네 마그리트의 후기 작품에서 청사과, 파이프, 새, 달, 하늘 등과 함께 등장하며 평범한 삶을 살아가는 자신을 대변한다.

새와 인간이 결합한 기괴한 형상인 ‘로플롭(loplop)’은 막스 에른스트¹⁹⁾의 유년 시절에서 기인한다. 그는 누나의 갑작스러운 사망으로 어린 나이에 죽음을 경험하였다. 9년 후 친구처럼 소중하게 여기던 앵무새의 죽음으로 다시 큰 충격을 받게 된다. 그리고 같은 날 그의 여동생이 태어난 기쁜 소식 접하게 되자 에른스트는 복잡한 감정을 주체하지 못한 채 기절한다. 그의 작품에서 ‘로플롭’은 충격적인 사건에서 비롯된 감정을 표출하는 상징이며 작가의 또 다른 모습이다.

요시모토 나라²⁰⁾의 작품에는 어린아이가 홀로 서 있다. 부드러운 곡선으로 사랑스럽게 표현된 아이는 무심한 표정으로 관객을 올려다본다. 관객은 작품의 제목 ‘칼을 뒤에 숨기고(Knife Behind Back)’에서 아이의 오른손에 숨겨진 칼을 상상할 수 있을 것이다. 작가는 어린 시절의 외로움과 억압되었던 자아를 그림 속에 홀로 남겨진 아이로 표현한다. 작품 속 아이는 자신을 바라보는 어

18) 르네 마그리트(René Magritte Award, 1898년 11월 21일~1967년 8월 15일)는 벨기에의 초현실주의 화가이다. 대표작으로 “이것은 파이프가 아니다”로 유명한 《이미지의 배반》이 꼽히며, 《골콩드》는 1953년 작품으로 거울비라는 뜻이다.

19) 막스 에른스트(Max Ernst, 1891년 4월 2일 ~ 1976년 4월 1일)는 독일의 초현실주의 화가이다.

20) 요시모토 나라(Yoshitomo Nara, 1959년 12월 5일~)는 일본의 팝아트 작가이다.

른을 향해 심술궂은 시선을 보내거나, 어색한 표정으로 금세 들켜버릴 속내를 감추고 있다.

위의 작품들에 등장하는 대상들은 전통적인 재현미술에서 벗어나 작가 자신의 내면을 표현한 상징물이다. 작가의 경험에서 비롯된 내면이 투영된 대상은 그 작품에서 특별한 의미를 부여받은 페르소나로 자신의 무의식을 의식하여 시각적으로 표현한 것이다.

본인은 성장 과정에서 무의식의 그림자에 감춰진 자아와 기존의 자아를 ‘살아있는 시체’라고 생각하게 되었다. 불안 증상은 살아 있지도, 죽어 있지도 않은 것으로 느껴졌기 때문이다. 대중 매체에서 살아있는 시체로 등장하는 좀비는 19세기 아이티 섬에서 기원한 부두교의 형벌로 만들어진 인간의 모습이다. 이 의식은 형벌을 받는 대상에게 한때 혈액 공급을 차단하여 장례를 지낸 후 다시 깨우는 것이다. 심각한 뇌 손상으로 살아난 시체는 주술사에 의해 살아 움직이는 좀비가 된다. 좀비는 본인이 상상할 수 있는 괴물 중 가장 혐오하는 존재이고, 썩어가는 시체의 모습으로 인간에게 달려드는 영화나 드라마는 한 번도 본 적이 없었다. 그림에도 파랗게 질린 좀비의 이미지는 머릿속에서 사라지지 않았고, 연약한 어린아이의 체형으로 대체하여 시각화하고, ‘좀비(ZOMBIE)’의 알파벳 순서를 바꿔 ‘모즈비(MOZBIE)’라는 새로운 단어를 만들었다. 본인의 【작품 2】에서 웃고 있는 노란 스마일 가면 뒤에 불안한 자아를 감추고, 똑같은 옷을 입고, 똑같은 표정으로 입을 크게 벌린 채 멍하니 걷는다. 가면 안에서 숨이 막혀 시퍼렇게 질린 '모즈비'는 누가 누구인지 구분할 수 없는 모습이다.

영국의 생물학자 찰스 다윈은 그의 저서 ‘인간과 동물의 감정 표현’에서 두려움을 느낄 때 눈과 입이 크게 벌어지고, 심장이 빠르게 뛰며, 피부가 창백해지고, 식은땀이 나고, 표피 근육의 경련을 일으키며 갈증이 난다고 한다. 두려움이 가중되어 공포를 느끼게 되면, 심장이 빠르게 뛰어 숨이 막히고, 신체의 모

든 근육이 경직되고, 두 눈은 두려움의 대상에 고정되고 눈동자가 커지며, 고통을 지르는 경우도 있다고 한다.²¹⁾ 에드바르 뭉크²²⁾의 ‘절규’는 공포와 두려움이 표현된 작품으로 창백한 얼굴의 형체가 두 눈을 부릅뜨고 양손으로 귀를 틀어막은 채 입을 크게 벌리고 있다. 그 형체는 바로 뒤에 보이는 두 인물에 비해 온 몸이 곡선으로 일그러져 기괴한 유령을 떠올리게 한다. 뭉크는 ‘절규’를 50 점이나 그렸는데, 어린 시절부터 이어진 가족의 질병과 죽음에서 비롯된 자신의 불안한 심경을 작품으로 표현한 것이라고 한다.²³⁾

본인의 【작품 10】에 등장하는 ‘모즈비’는 벨기에의 애니메이션의 캐릭터인 스머프의 모습으로 등장한다. 각도에 따라 두 가지 이미지를 볼 수 있는 ‘렌티쿨라’ 방식으로 제작하여 이중적인 자아의 내면을 표현하고자 하였다. ‘the Zmurf’에서는 쾩한 표정에 두 팔과 몸이 축 늘어진 ‘모즈비’를 볼 수 있다. 초점을 잃은 두 눈은 동공이 확대 되었고, 긴장이 풀리지 않은 입꼬리는 내려오지 않았다. 다른 각도에서 보이는 ‘the Smurf’의 ‘모즈비’는 귀여운 스머프의 모습을 흉내 내며 긴장한 자세로 미소를 짓고 있다. 주변에 활짝 핀 꽃과 반대로 경직되어 솟아 오른 어깨와 마주 잡은 두 손은 뻣뻣하게 굳어버린 부자연스러운 모습을 표현하였다. 【작품 10】에 등장하는 ‘모즈비’는 가면을 쓰고 있지 않다. 즉 페르소나인 가면을 벗은 자아의 본 모습으로 등장한 것이다. 그럼에도 ‘다른 인물인 척’ 해야 하는 타성에서 벗어나지 못한 자기모순을 나타내고자 하였다. 또한, 대중 매체에서 알려진 ‘스머프’라는 캐릭터의 작고 귀여운 이미지를 차용하고, ‘디즈니 그림 명작’ 동화의 친숙한 그림체로 표현하였다. 연필 스케치에 부드러운 원색으로 채색한 그림체는 디지털 방식인 ‘렌티쿨라’로 제작하여 아날로그와 디지털의 경계를 연출하고자 하였다.

21) 찰스 다윈, 인간과 동물의 감정 표현, 김성한 옮김, 사이언스북스, 2020, p390-392

22) 에드바르 뭉크 (Edvard Munch, 1863년 12월 12일 ~ 1944년 1월 23일) 노르웨이 출신의 표현주의 화가로 삶과 죽음, 인간 존재의 근원을 인물화를 통해 표현하였다.

23) 이광래, 『미술 철학사 2』, 미메시스, 2016, p.33-35

2) 내면세계의 형상화

경험하지 못한 것을 마음속으로 그리며 생각하는 것을 상상(想像)이라고 한다. 2500년 전 중국 황허 강 이북의 코끼리가 사라지자 뼈와 상아를 통해 상상(想像)²⁴⁾ 하였고, 지금까지도 코끼리는 ‘상상력, 창의력’을 상징하는 동물로 다양한 매체에서 등장한다. 신경과학자 안토니오 다마지오에 따르면 인간의 의식은 외부에 대한 표상 능력에서 기원한다. 외부 감각은 인간의 내면에 이미지 패턴의 형태로 표현되고, 이를 명시적으로 인식하는 마음속 경험인 의식이 되는 것이다.²⁵⁾ 이러한 인간의 특징으로 심상을 내면화하여 가상의 상황을 상상하고 추론할 수 있다. 카를 융은 “상상이라는 창조적 활동은 개인을 한정된 존재의 속박에서 벗어나게 하고 능동적인 주체로 격상한다.”고 하였다.²⁶⁾

조르조 데 키리코의 작품 <Love Song>에는 커다란 조각상과 빨간 장갑이 건물 벽에 붙어 있다. 건물 뒤로는 증기가 올라오는 기둥이 보이고, 건물 앞에 초록색 공이 놓여있다. <The Double Dream of Spring>의 중앙에는 커다란 캔버스가 나무에 걸려 있고, 왼편에 흰 사람 형상의 뒷모습, 멀리 산과 파란 하늘 문계구름 아래 사람들이 있다. 오른쪽 건물 끝에는 그의 작품에 반복적으로 나타나는 인체모형이 작품 밖을 향해 보고 있다. “데 키리코가 창조한 세계는 쓸쓸한 동시에 친숙하며, 공허하면서 많은 암시들로 차 있고, 황폐 하면서도 신비스러운 존재들로 가득 차있는, 결코 설명할 수 없다.”²⁷⁾ 작품에 보이는 사물들은 서로 연관이 없어 보이는 데다 물리학이 적용되지 않은 공간의 수수께끼는 비현실적으로 다가온다. “비물질적인 존재의 가능성, 즉 무형의 실체와 사물 자

24) 중국 철학자 한비자의 해로 편에 나오는 견골상상(見骨想像), 전국시대에는 코끼리가 살았다고 한다. 나무위키

25) 안토니오 다마지오, 『느끼고 아는 존재』, 고현석 옮김, 흐름출판, 2021, p.51-64

26) 칼 융, 『The Aims of Psychotherapy』, vol.16, p97-98

27) 오경미, 「조르조 데 키리코 ‘형이상학회화’의 의미」, 『기초조형학연구』, Vol.15 No.1, 2014, p.379

체가 지니고 있는 초물질화로 형성된 영적인 존재를 미지의 영역으로 이끌어 그림으로 그려지게 되었을 때에 호기심으로 바라 볼 수 있는 은유적인 기호들을 의인화하여 행복감을 느끼게 하는 수수께끼 같은 화면으로 표현한 것이다.”²⁸⁾

본인의 불안은 살아 있지도, 죽어 있지도 않은 좀비로 형상화하였다. 그리고 어린 시절 방패막이 되어주었던 연약한 어린아이의 모습을 떠올리며 소설 속 등장인물을 상상하듯이 시각적으로 구현했다. 불안감에 파랗게 질린 얼굴은 숨막히는 상황을 애써 외면하듯이 스마일 가면을 씌웠다. 이는 개인이 가진 수많은 페르소나와 현대인의 모습을 대변하는 아바타, 그리고 SNS 안에서 행복해 보이는 단편적인 삶을 표현한 것이다. 눈가에 질게 내린 다크써클과 눈물 자국은 멍이 든 것처럼 검게 변했지만, 커다란 눈을 가진 것처럼 그려 넣으며 ‘귀여운 캐릭터’처럼 인식되도록 의도하였다.

어린아이의 얼굴에서 보이는 형태적 특징은 보는 이의 보호본능을 일으키는 아기 도식(Kindchenschema)²⁹⁾은 선천적인 인간의 본능이다. 이러한 본능은 영장류, 포유류, 조류 등에 공통으로 나타나며 인간의 뇌가 인식하는 ‘귀여움’의 정의³⁰⁾로 요시모토 나라의 작품 속에서도 볼 수 있다. 파스텔 색조의 배경에 홀로 있는 모습으로 작가의 어린 시절과 독일 유학 시절 느낀 외로움을 현대인이 느끼는 부조리함, 공허함 등을 담는다. 보호본능을 자극하는 ‘라모나’라는 여자아이는 관객을 노려보는 듯한 심술궂은 표정이 많다. <Knife Behind Back> 시리즈에서 단순하게 그려진 어린아이와 사악한 일을 저지를 것 같은 이중적인 모습은 보는 이의 시선을 불편하게 할 것이다. 그의 작품 2009년 <무제>는 불안한 긴장감, 2012년 <Don't Cry>는 슬픔, 2013년 <Just a little bit>

28) 위의 책, p380

29) 콘라트 로렌츠(Konrad Zacharias Lorenz, 1903년 11월 7일 ~ 1989년 2월 27일)는 오스트리아의 동물 행동학자이다. 아기 도식은 생태학적 개념으로 어린아이 같은 신체적 특징, 즉 큰 눈, 통통한 볼, 기우똥거리는 걸음 등을 사랑스럽게 여기는 것으로 생존에 유리한 적응적인 특성이 라고 한다.

30) 뇌와 감정 2.귀여운 것을 보면 뇌에서 일어나는 일, 네이버 블로그, 2021, 2023.11.14

에서는 무심함이 느껴지는 귀여운 ‘라모나’가 등장한다. 31)

본인 작품 속 '모즈비'는 어린아이의 체형으로 아기들이 입는 점프수트(Jumpsuit)를 입고 있다. 이 옷은 목부터 발끝까지 한 벌로 만들어진 우주복처럼 많은 움직임에도 벗겨지지 않는 유아복이다. 【작품 2】에서 무리를 지어 다니는 좀비의 특징을 반영했다. ‘모즈비’들의 똑같은 모습은 진짜 ‘나’의 모습을 가려내기 어려운 자아의 모습이다. 또한, 본인의 작품에 공감하는 타인(관객)의 내면에 존재하는 '모즈비'라는 의미를 담고자 하였다. 【작품 6】, 【작품 9】, 【작품 10】에서 커다란 두 눈의 회오리 치는 듯한 눈동자는 사회불안장애의 떨림 공포, 시선 공포³²⁾를 나타낸 것이며, 불안증상을 겪으면서 입꼬리를 올리려는 강박감을 가진 현대인의 이중성을 표현하고자 하였다.

“작가의 상상에 의해 창조된, ... 거친 상상력에 스스로 내맡기며, 자신의 머릿속으로부터 탄생한 초자연적이고 모순된 형상을 괴기스러운 작품으로 재창조해 뉘으로써 의도적으로 보는 사람의 조소와 혐오감, 충격, 냉소를 불러일으킨다.”³³⁾ 본인 작품 속 '모즈비'는 아기 도식의 귀여운 형태와 상반된 불안한 표정을 지으며 관객의 감각을 자극하기 위해 그로테스크하게 표현하고자 하였다.

【작품 1】는 얼굴만 제작하여 반복되는 색감을 사용해 동일 인물로 짐작할 수 있게 하였다. 이 작품에서는 '모즈비'와 그 페르소나인 스마일 가면의 괴리감으로 느껴지는 불안을 표현하였다. 스마일 가면이 녹아 내릴 정도의 불안증상이 발현되면 기존의 페르소나는 더는 변질한 자아를 대변할 수 없다는 거부 의사이기도 하다. 또한, 스마일 가면이 벗겨지는 것은 페르소나의 삭제 아닌 재인식, 재구축이라는 가능성의 의미를 내포하고 있다. 인물의 표정은 그 심리 상태를 나타낸다. 얼굴은 웃고 있지만, 자신의 감정을 느끼거나 표현하는 것을 무의식적으로 억압하고 지속하였을 때 우울감을 느끼지 못하게 되는 증상을 가면

31) YOSHITOMO NARA, 2023.11.14

32) 사회공포증, 질환백과, 서울아산병원, 2023.11.14

33) 볼프강 카이저, 『미술과 문학에 나타난 그로테스크』, 이지혜 옮김, 아모르문디, p.39

형 우울증이라고 한다.³⁴⁾ 우울증은 감정 조절 기능의 문제인데 언제나 웃는 얼굴로 친절을 강요하는 사회에서는 우울한 감정을 드러낼 수 없다.

본인의 작품 속에서 스마일 가면을 벗는 행동은 자신의 내면을 표현하는 의미로 연출하였다. 그러므로 가면을 벗을 때 깨진다거나 망가지는 것은 페르소나의 손상이며, 이는 자아의 이상적인 모습의 상실일 것이다. 가상의 세계에서도 구현할 수 있는 가면을 벗는 방법으로 막힌 수도 배관을 수리하는 도구의 형태를 떠올렸다. 하지만 페르소나인 가면을 쉽고 편하게 벗어내는 것은 자아 분열이나 소시오패스 인격이라고 생각했다. 곤란하고 힘든 상황에서 필요한 건 '모즈비'에게도 '인간'에게도 친구라는 생각을 하게 되었다.

'모즈비'는 서로 다른 작품으로 이어지는 서사적 구조로 등장한다. 【작품 7】에서 도구를 발견한 '모즈비'는 【작품 6】에서 친구를 만나 서로 가면을 벗겨주는 것이다. 【작품 3】에서 가면을 벗은 '모즈비'들은 가면을 벗겨주기 위해 다른 '모즈비'를 찾아 나서는 모습이다. 이 모습을 멀리서 지켜보는 듯한 시선은 【작품 5】의 커다란 가면 위에서 쌍안경을 든 '모즈비'와 동일하다. 이처럼 본인의 작품 속 어린아이의 모습, 파란 피부, 커다란 눈, 점프슈트, 노란 스마일 가면, 배관 도구 등은 본인의 내면세계에서 상상한 '모즈비'를 형상화하는 상징적, 서사적 의미로 연출하였다. 하지만 이러한 상징적 의미는 시각적으로 표현하기 이전에 학습되어야 하므로 대중 매체를 모티브 하여 작품 속 서사를 구성하기도 하였다.

【작품 4】, 【작품 8】에서는 자신의 일부인 가면을 단순히 파괴하려는 욕망과 그 결과로 로봇팔을 가진 왕과, 팔이 여섯 개인 초사이언으로 기괴하게 표현하였다. 로봇팔을 가진 왕의 모습은 프랑스 루이 16세의 초상화를 참고하였으며, 팔이 여섯 개인 초사이언³⁵⁾은 일본의 애니메이션 드래곤볼에서 두 사람이 하나로 합체되면서 전투력이 상승하는 기술인 퓨전을 모티브로 하였다.

34) 김영돈, 가면형 우울증 치료, 의학신문, 2007, 2023.11.14

35) 일본의 애니메이션 드래곤볼에 등장하는 외계인 종족인 사이어인의 변신체이다.

또한 【작품 1】 I RULE ME? 는 마블 애니메이션의 ‘리전’에 주인공이 ‘데이비드’의 대사와 그의 정체성에 대한 갈등을 시사하는 대사에서, 【작품 3】 과 【작품 5】 는 영화 ‘문라이즈 킹덤’, ‘라라랜드’의 장면을 연출하였다.

3. 작품 분석



【작품 1】 I RULE ME?

【작품 1】 I RULE ME?

제작연도 : 2023년

작품크기 : 1100x1100x9 (mm)

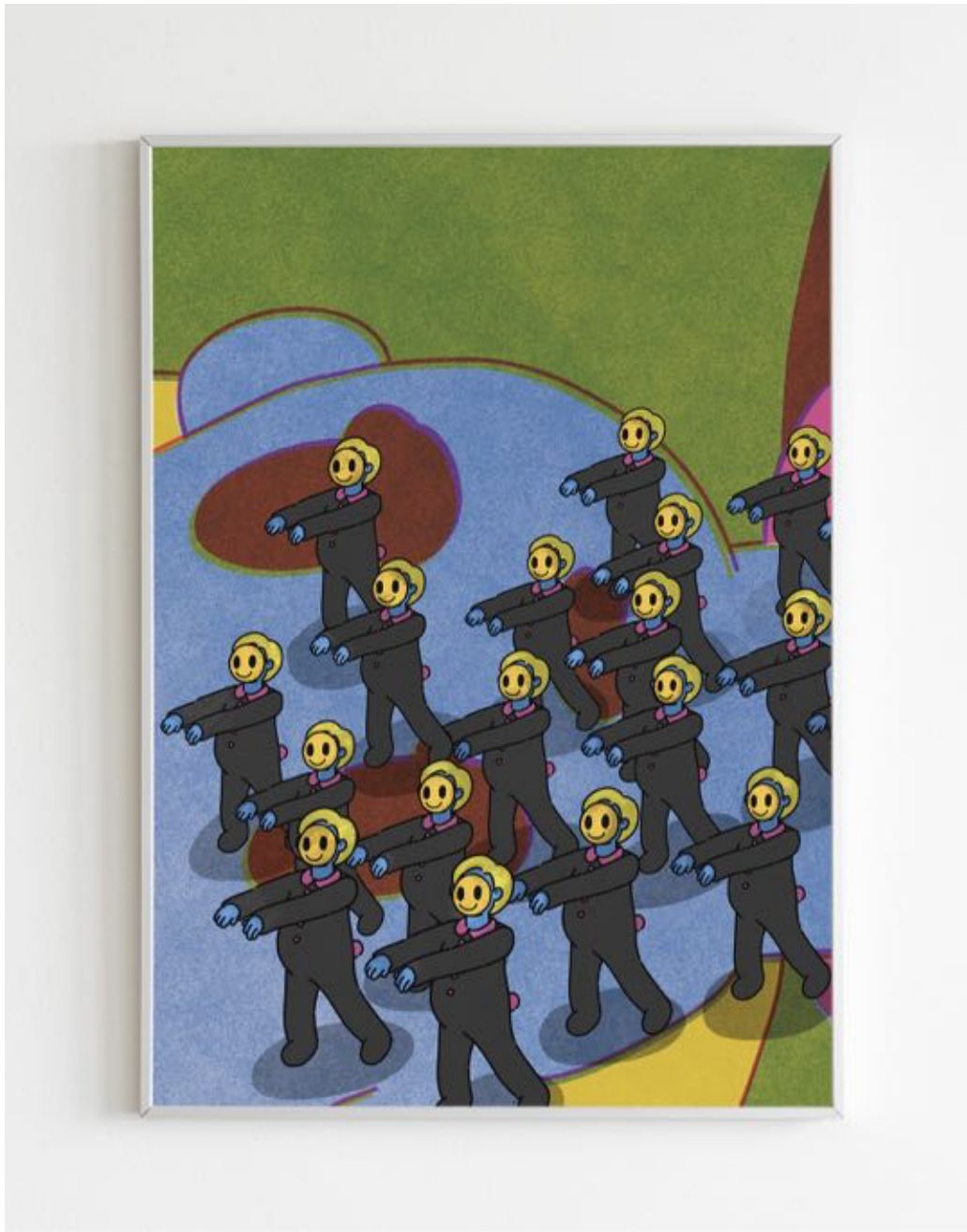
작품재료 : 나무에 채색

제작방법

1. 스케치 도안을 벡터 형식의 파일(.ai)로 만든다.
2. 텍스트 영역은 9T MDF로 레이저 커팅하여 제작하고, 아크릴 물감으로 채색 후 반투명 바니쉬로 3회 코팅한다.
3. 얼굴 영역은 9T 자작나무 합판에 스케치 후 직소 툴로 잘라낸다.
4. 3.의 날카로운 표면을 사포로 마감하여 아크릴 물감으로 채색 후 반투명 바니쉬로 3회 코팅한다.
5. 완성된 작품의 뒷면에 목재용 나사로 와이어를 고정하여 설치 준비를 한다.

작품설명

내가 나를 지배하나? 라는 질문은 스스로의 의지로 사고하고 행동하는가? 에 대한 물음이다. 이는 마블사의 엑스맨 시리즈인 리전이라는 캐릭터가 습관처럼 전에 있는 말이다. 그중 캐릭터는 다양한 자아를 지닌 초능력자로 내면에 다양한 자아들의 통제권을 차지하는 것을 확인하기 위해 되뇌는 말이다. 본인은 사회적 자아와 내면의 자아 사이에서 자신을 통제하고 있는지 확인하기 위한 메시지로 활용하였다. 스스로 질문에 답하기 어려운 상황을 가면이 녹아내리며 일그러지는 모습으로 표현하였다. 또한 같은 계열의 다른 색상으로 채색하여 내가 아닌 '모즈비'를 나타내었다.



【작품 2】 Smile mask : walk

【작품 2】 Smile mask : walk

제작연도 : 2023년

작품크기 : 594x840(mm)

작품재료 : Digital drawing, Print on canvas

제작방법

1. 간략한 스케치를 기반으로 Adobe사의 그래픽 프로그램 Fresco를 이용해 세밀하게 드로잉 한다.
2. 겹쳐진 레이어의 색상이 투과되는 실크 스크린 인쇄 효과를 표현하기 위해 세 가지 색상(blue, magenta, yellow)을 사전에 지정한다.
3. 각각의 레이어는 하나의 색으로 분리하여 잉크 브러시로 채색한다. 블렌딩 모드와 레이어의 투명도를 설정하면서 2~3가지 색상이 혼합되는 효과를 확인한다.
4. 배경-인물 순서로 채색을 마치면 인물의 그림자를 하나의 레이어에 채색하고 인물 레이어 아래에 위치한다.
5. 전체 색감과 밸런스는 각 레이어의 투명도 값을 조절하여 완성한다.

작품설명

활짝 웃는 표정 가면을 쓴 '모즈비' 무리는 모두 같은 표정과 같은 몸짓으로 걷고 있다. 파랗게 질린 얼굴은 노란 가면에 가려졌지만, 목과 손에서 파란 피부를 볼 수 있다. 바닥에는 가면을 쓰지 않은 '모즈비' 형체가 누워있지만 작은 '모즈비' 무리는 그 위를 걷고 있다. 가면을 쓴 '모즈비'는 사회적 페르소나를 지닌 자아, 배경의 '모즈비'는 무의식의 그림자에 억압되었던 자아를 상징한다. 가면을 쓴 '모즈비'가 무리를 지어 가는 것은 대중 매체에서 나타나는 좀비의 특징이며 자아의 수많은 페르소나를 표현한 것이다.



【작품 3】 with Friend : Plumbarius

【작품 3】 with Friend : Plumbarius

제작연도 : 2023년

작품크기 : 840x594(mm)

작품재료 : Digital drawing, Print on canvas

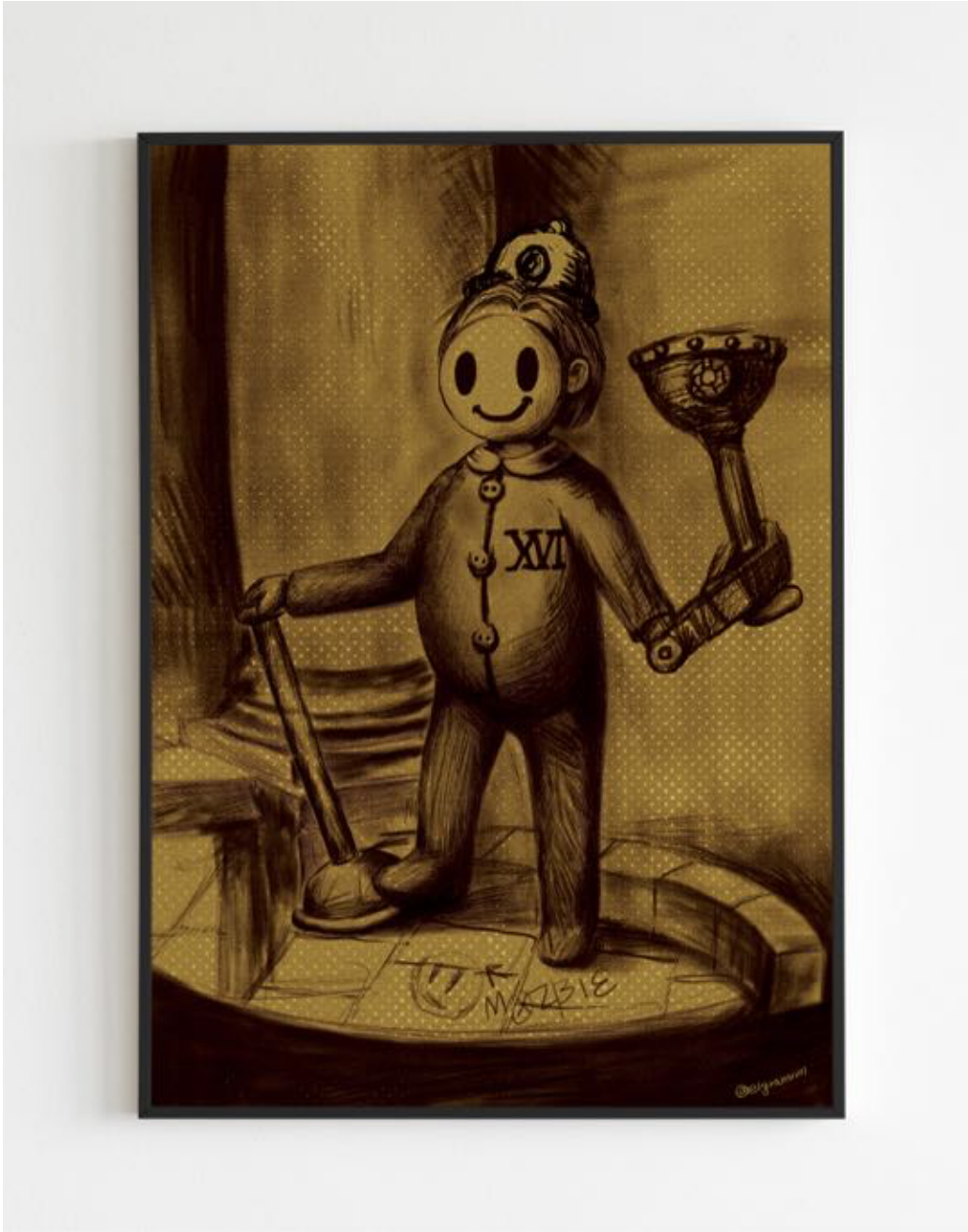
제작방법

1. 간략한 스케치를 기반으로 Adobe사의 프로그램 Fresco를 이용해 세밀하게 드로잉 한다.
2. 배경과 인물의 배치에 따라 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
3. 질감과 그림자 또한 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
4. 필요에 따라 배경과 인물 레이어를 분리-결합하고, 레이어 복제 시 원본 레이어를 분리하여 보관한다.
5. 각 레이어의 블렌딩 모드와 투명도 값을 조절하는 것으로 전체적인 색감 밸런스를 완성한다.
6. 망원경으로 관찰하는 연출을 위해 모든 레이어를 뷰파인더 레이어 아래로 위치 시킨다.

작품설명

무의식에 억압되었던 자아의 재인식 과정에서 변절한 자아는 이미 형성된 페르소나를 부정하게 된다. '모즈비'가 쓰고 있는 가면(페르소나)을 벗을 수 있는 방법에 대해 긴 시간 고민했다. 깨뜨리거나 망가지지 않을 수 있는 방법을 찾다가 막힌 배관을 고칠 때 필요한 도구의 형태를 떠올렸다. 인간의 배설을 위한 작은 공간에서 변기가 막히는 불쾌하고 절박한 상황에서 가장 간절하게 찾는 도구로 반원형의 고무 재질과 그 부위의 압력 차에 의해 다량의 공기 또는 물

이 관 속으로 주입되는 원리를 직접 경험할 수 있다. 하지만 페르소나인 가면을 쉽고 편하게 벗어내는 것은 자아분열이나 소시오패스 인격으로 느껴졌다. 곤란하고 힘든 상황에 필요한 건 '모즈비'에게도 사람에게도 친구라고 생각했고, '기다란 젓가락' 이야기가 떠올랐다. '기다란 젓가락'은 음식을 먹기 위해 젓가락을 쥘는데, 팔보다 긴 젓가락으로 스스로 음식을 먹지 못해 굶주린 사람들이 서로 음식을 먹여 준다는 내용이다.



【작품 4】 Smile mask : XVI

【작품 4】 Smile mask : XVI

제작연도 : 2023년

작품크기 : 594x840(mm)

작품재료 : Digital drawing, Print on canvas

제작방법

1. 간략한 스케치를 기반으로 Adobe사의 그래픽 프로그램 Fresco를 이용해 세밀하게 드로잉 한다.
2. 배경과 인물의 배치에 따라 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
3. 질감과 그림자 또한 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
4. 필요에 따라 배경과 인물 레이어를 분리-결합하고, 레이어 복제 시 원본 레이어를 분리하여 보관한다.
5. 각 레이어의 블렌딩 모드와 투명도 값을 조절하는 것으로 전체적인 색감 밸런스를 완성한다.
6. 오래된 그림처럼 낡은 효과를 주기 위해 망점 이미지를 추가하고 블렌딩 모드를 변경하였다.

작품설명

인간의 끝없는 욕심을 인간의 내면에서 동일하게 적용해보았다. 만약 무엇이든 물질로 해결하려는 '모즈비'가 있다면 어떤 모습일지 상상하였고, 탐욕스러운 왕의 모습으로 나타내고 싶었다. '모즈비'는 스스로 가면을 벗을 수 없지만 긴 로봇팔을 만들어 가면을 벗으려는 모습은 물질만능주의에 빠진 인간 사회에서도 찾아볼 수 있다. 나르시시적인 연출을 위해 초상화 형태로 구상하였고, 프랑스 왕 루이 16세의 초상화를 참고하였다. 웅장한 배경에 권위적인 자세로 서 있는 '모즈비'는 긴 로봇팔을 가졌지만, 여전히 가면을 벗지 못했다.



【작품 5】 with Friend : Lala Land

【작품 5】 with Friend : Lala Land

제작연도 : 2023년

작품크기 : 840x594(mm)

작품재료 : Digital drawing, Print on canvas

제작방법

1. 간략한 스케치를 기반으로 Adobe사의 그래픽 프로그램 Fresco를 이용해 세밀하게 드로잉 한다.
2. 배경과 인물의 배치에 따라 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
3. 질감과 그림자 또한 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
4. 필요에 따라 배경과 인물 레이어를 분리-결합하고, 레이어 복제 시 원본 레이어를 분리하여 보관한다.
5. 각 레이어의 블렌딩 모드와 투명도 값을 조절하는 것으로 전체적인 색감 밸런스를 완성한다.
6. 오래된 그림처럼 낡은 효과를 주기 위해 망점 이미지를 추가하고 블렌딩 모드를 변경하였다.

작품설명

가면을 벗은 '모즈비' 들이 영화 속 한 장면처럼 춤을 추고 있다. 어두운 밤을 밝히는 보름달은 스마일 가면의 형태로 가면 너머 어두운 그림자 안에 쓰러지고 널브러진 '모즈비'가 보인다. 가면 밖으로 나오려는 '모즈비'는 무의식의 그림자에 억압된 자아를 의미한다. 그리고 커다란 가면 위에서 망원경으로 춤추는 모습을 관찰하는 '모즈비'는 타인의 시선에서 벗어나지 못하는 현대인의 모습이다. 여기서 관찰자는 【작품 3】에 나타난 뷰파인더와 같으며 두 작품은 연결된 이야기로 전개된다.



【작품 6】 take OFF : 뽕!

【작품 6】 take OFF : 뿔!

제작연도 : 2023년

작품크기 :가변설치

작품재료 : 혼합재료

제작방법

1. 구상한 스케치를 참고하여 철사로 뼈대를 잡고 바닥에 고정한다.
2. 경도가 높은 스킨피로 큰 근육을 만들어 자연 경화한다.
3. 슈퍼 스킨피 미듬으로 상세한 표현을 마친 후 오븐에 135℃로 15분 동안 굽고 식힌다.
4. 표면을 매끄럽게 표현하기 위해 사포로 연마한다.
5. 채색하지 않을 부분을 마스킹테이프로 붙인다.
6. 스프레이 락카를 뿌려 채색하고 건조하며 총 3회 채색한다.
7. 마스킹테이프를 떼고 스프레이 락카와 동일한 마카펜으로 채색을 마무리한다.
8. 가면이 없는 얼굴은 표정을 그려 넣고, 단추와 엉덩이 장식 등을 부착한다.

작품설명

무의식에 억압되었던 자아의 재인식 과정에서 변질한 자아는 이미 형성된 페르소나를 부정하게 된다. '모즈비'가 쓰고 있는 가면을 벗을 수 있는 방법에 대해 긴 시간 고민했다. 깨뜨리거나 망가지지 않을 수 있는 방법을 찾다가 막힌 배관을 고칠 때 필요한 도구의 형태를 떠올렸다. 인간의 배설을 위한 작은 공간에서 변기가 막히는 불쾌하고 절박한 상황에서 가장 간절하게 찾는 도구로 반원형의 고무 재질과 그 부위의 압력 차에 의해 다량의 공기 또는 물이 관 속으로 주입되는 원리를 직접 경험할 수 있다. 하지만 페르소나인 가면을 쉽고 편하게 벗어내는 것은 자아분열이나 소시오페이스 인격으로 느껴졌다. 곤란하고 힘

든 상황에 필요한 건 '모즈비'에게도 사람에게도 친구라고 생각했고, '기다란 젓가락' 이야기가 떠올랐다. '기다란 젓가락'은 음식을 먹기 위해 젓가락을 쥘는데, 팔보다 긴 젓가락으로 스스로 음식을 먹지 못해 굶주린 사람들이 서로 음식을 먹여 준다는 내용이다. 가면을 벗은 '모즈비' 들은 【작품 5】에서 영화속 한 장면처럼 춤을 추고 있다.



【작품 7】 take OFF : Yeah!

【작품 7】 take OFF : Yeah!

제작연도 : 2023년

작품크기 : 가변설치

작품재료 : 혼합재료

제작방법

1. 구상한 스케치를 참고하여 철사로 뼈대를 잡고 바닥에 고정한다.
2. 경도가 높은 스킨피로 큰 근육을 만들어 자연 경화한다.
3. 슈퍼 스킨피 미뿔로 상세한 표현을 마친 후 오븐에 135℃로 15분 동안 굽고 식힌다.
4. 표면을 매끄럽게 표현하기 위해 사포로 연마한다.
5. 채색하지 않을 부분을 마스킹테이프로 붙인다.
6. 스프레이 락카를 뿌려 채색하고 건조하며 총 3회 채색한다.
7. 마스킹테이프를 떼고 스프레이 락카와 동일한 마카펜으로 채색을 마무리한다.
8. 가면이 없는 얼굴은 표정을 그려 넣고, 단추와 영덩이 장식 등을 부착한다.

작품설명

낮선 공포의 대상인 괴물은 어린아이의 체형으로 묘사하며 자아의 재인식에서 느낀 혼란을 연출하였고, 경직된 몸짓과 초점 없는 표정으로 불안을 나타냈다. 파랗게 질린 얼굴은 숨 막히는 상황이지만 애써 외면하는 듯한 소비 패턴의 행복감을 스마일 가면과 머리카락 등을 원색으로 표현했다.



【작품 8】 take OFF : Fusion

【작품 8】 take OFF : Fusion

제작연도 : 2023년

작품크기 : 가변설치

작품재료 : 혼합재료

제작방법

1. 구상한 스케치를 참고하여 철사로 뼈대를 잡고 바닥에 고정한다.
2. 경도가 높은 스킨피로 큰 근육을 만들어 자연 경화한다.
3. 슈퍼 스킨피 미듬으로 상세한 표현을 마친 후 오븐에 135℃로 15분 동안 굽고 식힌다.
4. 표면을 매끄럽게 표현하기 위해 사포로 연마한다.
5. 채색하지 않을 부분을 마스킹테이프로 붙인다.
6. 스프레이 락카를 뿌려 채색하고 건조하며 총 3회 채색한다.
7. 마스킹테이프를 떼고 스프레이 락카와 동일한 마카펜으로 채색을 마무리한다.
8. 가면이 없는 얼굴은 표정을 그려 넣고, 단추와 엉덩이 장식 등을 부착한다.

작품설명

【작품 4】에 등장하는 탐욕스러운 왕처럼 가면을 벗어 버리려는 행위마저 성취 과제가 되어버린 '모즈비'를 나타내고자 하였다. 자아가 재인식하는 과정에 페르소나 또한 자신의 일부이며 단숨에 없애려는 욕심은 모순적이다. 작품 속에는 많은 '모즈비'가 등장한다. 스스로 가면을 벗을 수 없지만, 이기적인 '모즈비'가 다른 '모즈비'를 흡수하여 하나로 합쳐진 모습이다. 애니메이션 드래곤볼에서 두 사람이 하나로 합체되면서 전투력이 상승하는 기술인 퓨전을 모티브하였다. 퓨전 '모즈비'는 여섯개의 팔을 가졌지만, 가면을 벗지 못했다.



【작품 9】 Fake Face : Zoker

【작품 9】 Fake Face : Zoker

제작연도 : 2023년

작품크기 : 840x594(mm)

작품재료 : 렌티큘라

제작방법

1. 간략한 스케치를 기반으로 Adobe사의 프로그램 Fresco를 이용해 세밀하게 드로잉 한다.
2. 배경과 인물의 배치에 따라 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
3. 질감과 그림자 또한 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
4. 필요에 따라 배경과 인물 레이어를 분리-결합하고, 레이어 복제 시 원본 레이어를 분리하여 보관한다.
5. 각 레이어의 블렌딩 모드와 투명도 값을 조절하고 전체적인 색감 밸런스를 완성한다.
6. 각도에 따라 바뀌는 이미지를 효과적으로 연출하기 위해 구도, 색감 등을 재구성하여 1 ~ 5의 과정을 반복하며 하나의 장면에 상반되는 자아의 모습을 그려 완성한다.

작품설명

무의식에 억압되었던 자아의 재인식 과정에서 변질한 자아는 이미 형성된 페르소나를 부정하게 된다. 변질한 자아와 페르소나의 괴리를 표현하기 위해 각도에 따라 다른 이미지가 보여지는 렌티큘라 인쇄 방식을 활용했다. 각각에 이미지는 스마일 가면을 쓴 채 억지로 웃는 모습과 피곤하고 지쳐 늘어져 있는 모습으로 구성되어 있다. 영화 조커의 한 장면으로 거울에 반사된 '모즈비'와 그 뒤에 보이는 또 다른 '모즈비'의 모습은 변질한 자아와 수많은 페르소나를 의미

한다. 모티브가 된 조커는 호아킨 피닉스 주연의 영화로 DC 코믹스의 2019년 작품이다. 배트맨에서 등장하는 1980년대 고담시를 배경으로 코미디언을 꿈꾸는 아서 플렉이 악행을 저지르며 조커가 되는 과정을 담은 범죄 스릴러 영화이다. 【작품 9】는 광대 분장을 한 주인공이 거울을 보며 입꼬리를 손으로 억지로 올려 미소 짓는 장면을 모티브로 한 작품이다.



【작품 10】 Fake Face : Zmurf

【작품 10】 Fake Face : Zmurf

제작연도 : 2023년

작품크기 : 840x594(mm)

작품재료 : 렌티큘라

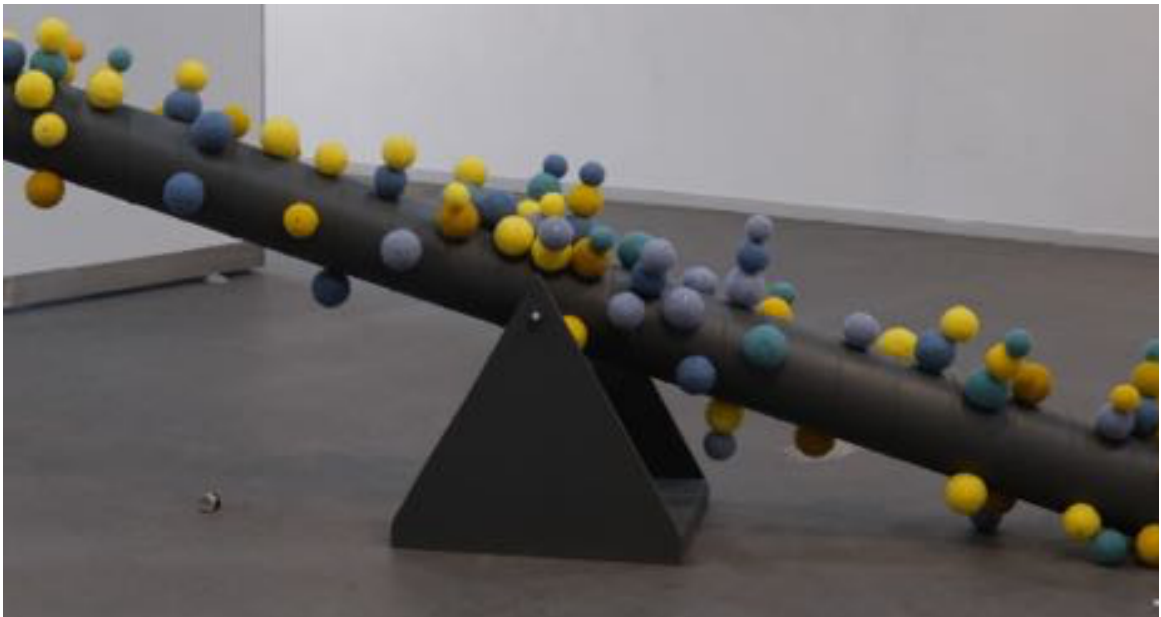
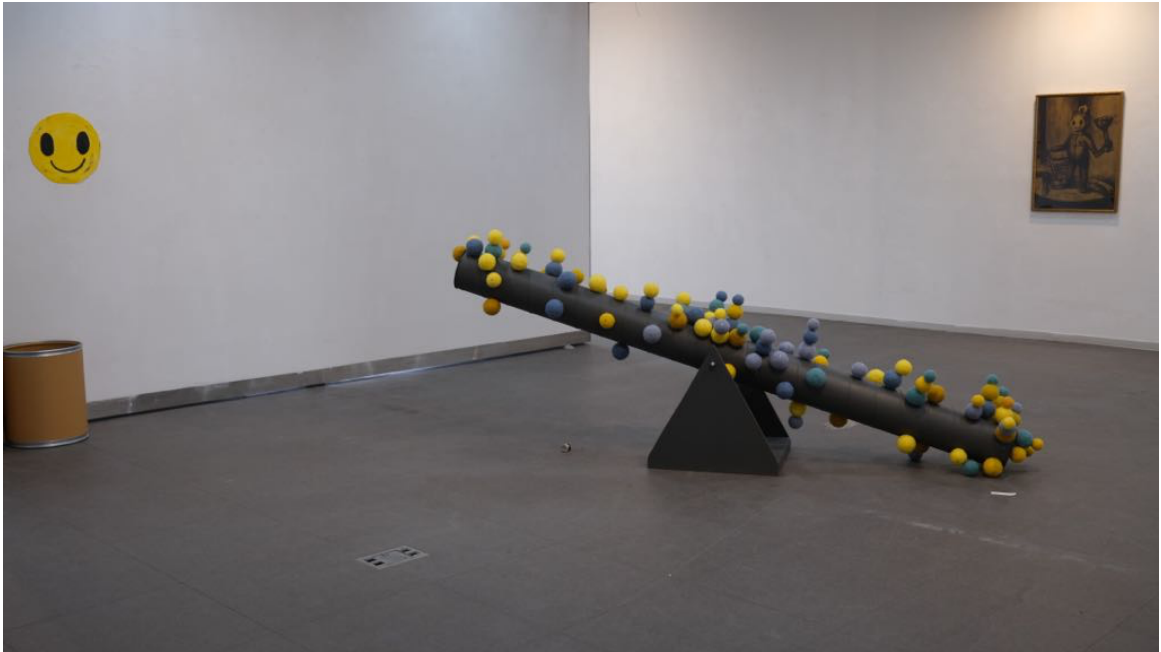
제작방법

1. 간략한 스케치를 기반으로 Adobe사의 그래픽 프로그램 Fresco를 이용해 세밀하게 드로잉 한다.
2. 배경과 인물의 배치에 따라 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
3. 질감과 그림자 또한 각각의 레이어를 분리하여 채색한다.
4. 필요에 따라 배경과 인물 레이어를 분리-결합하고, 레이어 복제 시 원본 레이어를 분리하여 보관한다.
5. 각 레이어의 블렌딩 모드와 투명도 값을 조절하는 것으로 전체적인 색감 밸런스를 완성한다.
6. 각도에 따라 바뀌는 이미지를 효과적으로 연출하기 위해 구도, 색감 등을 재구성하여 1 ~ 5의 과정을 반복하며 하나의 장면에 상반되는 자아의 모습을 그려 완성한다.

작품설명

무의식에 억압되었던 자아의 재인식 과정에서 변질한 자아는 이미 형성된 페르소나를 부정하게 된다. 변질한 자아와 페르소나의 괴리를 표현하기 위해 각도에 따라 다른 이미지가 보여지는 렌티큘라 인쇄 방식을 활용했다. 각각에 이미지는 억지로 웃는 모습과 피곤하고 지쳐 늘어져 있는 모습으로 구성되어 있다. 스머프는 친숙하고 귀여운 캐릭터로 '모즈비'처럼 파란 피부를 가졌다. 얼굴이 파랗게 질릴 정도로 숨 막히는 상황이지만 애써 웃어 보이며 '귀여운 스머프인

척'하는 '모즈비'를 표현했다. 가면을 벗었지만, 내면의 변질한 자아는 불안한 표정으로 또 다른 가면을 쓰고 있는 모습이다.



【작품 11】 with Friend : 현현의 지점

【작품 11】 with Friend : 현현의 지점

제작연도 : 2023년

작품크기 : 가변설치, 700x700x2300(mm)

작품재료 : 혼합재료

제작방법

1. 연통의 중심축과 연결되는 볼트의 지름을 확인하고, 2.3m 함석 연통의 중앙을 통과하는 구멍을 뚫는다. 연통의 양 끝을 막고, 중앙의 구멍을 포함한 날카로운 표면을 마감한다.
2. 각목과 합판을 잘라 시소 형태의 중심이 되는 축을 만든다. 이때 연통을 연결한 후 움직임에 감안하여 중심축의 무게를 더 무겁게 해야 한다.
3. 2를 1의 중앙에 위치하여 볼트와 너트로 결합한다.
3. 표면을 정리하고 어두운 회색의 락카 스프레이로 1차 채색 후 건조한다. 건조 상태를 확인하여 3차까지 채색하는 것으로 완성한다.
5. 지름 50mm, 70mm, 80mm 스티로폼을 각각 80개씩 준비하고, 40개는 노란 계열 40개는 파랑 계열의 양모로 덮는다. 양모는 손으로 얇게 뜯어 니들 펠트용 바늘로 고정하고, 스티로폼의 흰색이 보이지 않을 정도로 겹겹이 쌓아 단단하게 고정한다.
6. 양모 볼의 양모를 5mm 정도 지름으로 걷어 내고, 뜨겁게 달궈진 글루건으로 스티로폼 부분에 10mm 깊이의 구멍을 내면서 접착제를 바른다. 글루건에 녹은 스티로폼 구멍에 지름 5mm, 길이 10mm 원형 자석을 붙인다.
- 7.6의 자석 반대쪽에 같은 방법으로 구멍을 내고 자석을 붙이는데, 표면에 보여지는 자석이 반대편과 다른 극으로 놓이게 한다.
8. 양모 볼을 2가지 계열의 색상으로 나누고, 160개의 양모 볼을 시소 표현에 붙인다. 자석이 시소 표면에 닿아 고정하고, 양모 볼 위로 쌓을 경우 자석 양

끝의 다른 극을 활용하여 배치한다.

9. 양모 볼을 붙일 때는 지난 1년간 작성한 노트의 내용을 기반으로 배치하고 다음의 규칙을 따른다. 노트의 하루에 해당하는 양모 볼을 각각 1개씩 총 2개를 배치한다.

노란색 공 하나를 노트의 내용에 해당하는 '지금의 나'라고 생각하는 곳에 배치한다.

파란색 공 하나를 노트의 내용에 해당하는 '되고 싶은 나'라고 생각하는 곳에 배치한다.

배치하려는 위치에 이미 양모 볼이 놓여있을 경우, 그 위로 쌓아 올리는 것이 가능하다.

양모 볼의 사이즈는 무작위로 배치해도 무방하나 양모 볼의 무게와 중력을 고려하여 지름 80mm 양모 볼이 시소 표현에 놓이도록 한다.

8. 양모 볼 배치가 완료되면 남은 양모 볼은 관람객이 직접 참여하여 붙일 수 있도록 안내한다.

작품설명

각자 원하는 삶의 방향과 모습이 있을 것이다. 그 모습이 조금 다르지만 비슷할지 모른다고 생각했다. 그리고 어디에도 답은 없으며, 누구도 그 답을 알 수 없다. 내가 나로서 어디쯤 있는지 추상적인 표현으로는 모호하기 때문에 정확하게 보고 싶었다. 그리고 보여주고 싶었다. 노란 공과 파란 공을 내려놓는 순간, 내가 어디에 있었고, 어디로 가고 싶었는지 정확하게 구분하기 어렵다. 모든 지점에 내가 있고, 모든 지점에 누군가 있다. 어디에 있든 모두 정답이고 좋은 지점에 나로서 존재한다는 걸 시각적으로 촉각적으로 느끼고 발길을 옮기고 몸을 숙이며 생각하는 계기를 만들고 싶었다. 본인이 가장 바라는 작품의 형태라고 생각한다.

III. 결 론

본인은 무의식적으로 회피한 자신의 모습과 정체성에 대한 의구심에서 불안의 기저를 마주하게 되었다. 이는 사회의 구성원으로 성장하며 타인의 평가를 의식하고 자기표현을 제한하는 반복적인 일상에서 자신의 정체성을 무의식적으로 감춰버린 결과이다. 타인의 생각과 사회적 역할에 맞춰 재단해야 했던 감정들은 불안으로 나타나 급격한 투쟁-도피 반응을 보이기도 한다. 본인이 느낀 내면의 불안은 인간의 표상 능력이 의식에 영향을 주는 과정, 그리고 무의식의 의식화를 통해 내면세계에 적응하는 과정으로 이어져 시각화되었다.

본인은 작품 속에 어린아이의 모습을 하는 좀비의 형상인 '모즈비'를 페르소나로 대변하여 불안을 표현하였다. 아기도식이 느껴지는 체형에 상반되는 초점을 잃은 켤한 눈과 긴장한 듯 내려오지 않는 입 모양, 숨이 막혀 파랗게 질린 피부색으로 인물의 불안한 얼굴을 표현하였다. 또한 스마일 가면 뒤에 불안한 자아를 감추고 똑같은 표정, 똑같은 옷, 똑같은 자세로 움직이는 부자연스러운 상황의 연출로 내면의 심리를 표현하였다. 무의식적으로 회피한 또 다른 자기 모습의 괴리감을 표현하기 위해 보는 각도에 따라 이미지가 변하는 '렌티큘라' 제작 방식을 활용하였다. 렌티큘라에 담긴 이중적인 자아의 모습은 대중 매체를 차용하여 친숙하게 알려진 이미지를 통해 본인이 상상한 내면세계를 담고자 하였다. 작품에 숨겨진 상징은 다른 작품에 등장하며 가상 세계의 서사를 이어가는 방식으로 연출하였다. 비현실적인 공간을 보다 현실적으로 구현하여 내면의 세계에 몰입하여 감상할 수 있도록 구현하였다.

인간의 내면세계는 미술 작품 속에서 다양한 상징과 페르소나로 등장하며 시각적으로 표현되기도 한다. 미술사의 불안 심리를 표현한 작가의 작품에서 상징적 페르소나와 본인의 작품을 분석하는 것으로 향후 작품 활동을 이어 나가

기 위한 방법을 모색할 수 있었다. 내면의 시각화는 자기실현을 위한 무의식의 인식으로 인간 내면의 자아와 갈등을 표출하는 것은 '자신이 원하는 데로 자신을 만들어 가는 과정'이기도 하다. 본인의 내면을 시각적으로 표현하는 과정은 작품 속 페르소나인 '모즈비'의 세계'로 확장하여, 동시대에 만연한 불안의 기저에 대해 소통할 수 있도록 연구하고자 한다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 로버트 존슨 · 제리 룰, 『내 그림자에게 말 걸기』, 신선해 옮김, 가나출판사, 2020
로버트 그린, 『인간 욕망의 법칙』, 안진환 · 이수경 옮김, 웅진지식하우스, 2021
에리히 프롬, 『자유로부터의 도피』, 김석희 옮김, 휴머니스트, 2020
머리 스타인, 『용의 영혼의 지도』, 김창한 옮김, (주)문예출판사, 2019
찰스 다윈, 『인간과 동물의 감정표현』, 김홍표 옮김, 서울: 지식을 만드는 지식, 2014
이광래, 『미술 철학사』, 미메시스, 2016
안토니오 다마지오, 『느끼고 아는 존재』, 고현석 옮김, 흐름출판, 2021
볼프강 카이저, 『미술과 문학에 나타난 그로테스크』, 이지혜 옮김, 아모르문디, 2023

<참고논문>

- 안근석, 「 체면과문화적 자기지향이 자기노출에 미치는 영향 」, 『사회과학연구』, 제11권, 2000
신수진, 「한국의 가족주의 전통과 그 변화」, 이화여자대학교 대학원, 1998
Hofstede, G.(1980), 「Culture's Consequence」, 김주수 역(1990), 『경영문화의 국제비교』, 한국생산성본부
박원진, 김보기, 「 분석심리학을 적용한 상담과정과 상담기법에 관한 연구 」, 2019
칼 융, 『The Aims of Psychotherapy』, vol.16,
오경미, 「 조르조 데 키리코 '형이상학회화'의 의미」, 기초조형학연구, Vol.15 No.1, 2014

<기타>

- 김지연, 스트레스 반응 제대로 알기, 정신의학신문, 2018, 2023.11.14
최강록, 정신건강의학과 전문의, 마음 속 우물 하나 2, 정신의학신문, 2020, 2023.11.14
뇌와 감정, <https://m.blog.naver.com/namtthing/222194325625>, 2023.11.14.
YOSHITOMO NARA, yoshitomonara.com, 2023.11.14
사회공포증, 질환백과, 서울아산병원, amc.seoul.kr, 2023.11.14
김영돈, 가면형 우울증 치료, 의학신문, 2007, 2023.11.14

ABSTRACT

A study on the visual expression of Unconscious

- Focusing on the researcher's work -

Lee, Eun jeong

Public Art Major

Graduate School of Cultural Industry and Arts of
Sungshin Women's University

From late modern period, industrialization and modernization led individuals to pursue freedom and the value of life. To live the life you want, you must explore yourself, discover unique ways to express yourself, and form your own identity in the process. However, the way you express your thoughts and feelings depends on your role in society. To succeed in a capitalist competitive society, you must be conscious of others' evaluations and wear a necessary and useful mask. If an individual becomes a product based on the evaluation of others, he or she becomes anxious on the inside.

Psychologist Carl Jung says in analytical psychology that a mature human life is a life in which the potential of an individual's personality and functions can be smoothly expressed. According to his theory, in the first half of human life, the ego is strengthened to adapt to the external world and form self-identity. On the other hand, in the second half, one becomes aware of the unconscious, adapts to one's inner self, and achieves self-actualization. This process is individuation, and humans live the lives they want.

Artists who express the psychology of the unconscious have presented works that reflect the inner self derived from their own experiences. The objects that appear in the work have special meaning in that they are symbols that symbolize the writer's psychological background and personas that represent the artist's inner self. This is in line with Carl Jung's analytical psychology, which argues that one must recognize the inner self for self-actualization. This paper is a study on how to visually express inner psychology and examines the work of artists who express the human self-realization process and inner self through analytical psychology. The researcher visualized the anxious inner self as a zombie in the form of a weak child, and rearranged the letters of the word 'ZOMBIE' into 'MOZBIE' to appear in the work. 'MOZBIE' that appears in the work is the basis of the anxiety felt by the author's ego and persona.

This paper is structured as follows, focusing on the works presented at the 2023 Master's Degree Exhibition.

Chapter I, the introduction, I described the direction and purpose of my work.

Chapter II, the main text, the background of the creation of the work and the method of expression of the work are described based on my own experience. In addition, based on analytical psychology theory, art works and expression methods that express the human self-realization process and inner self were described.

The conclusion of Chapter III summarizes what was explained in this paper as a conclusion and describes the development tasks and directions to be taken in expressing one's work.