creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

미술학 석사 학위논문

사물의 재구성을 통한
역설적 의미작용에 관한 연구

- 본인의 작업을 중심으로 -

2015년 8월

서울대학교 대학원
서양화과 서양화전공
박 재 훈

사물의 재구성을 통한 역설적 의미작용에 관한 연구

- 본인의 작업을 중심으로 -

지도교수 윤 동 천

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함

2015 년 5 월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

박 재 훈

박재훈의 미술학 석사학위논문을 인준함

2015 년 6 월

위 원 장 임 자 혁

부위원장 오 인 환

위 원 김 형 관

국문초록

본 연구는 일상의 사물을 단순히 실용적인 도구로 바라보지 않고, 사물의 기능에서 발생하는 여러가지 의미들을 재구성하기 위해 적극적으로 '개입'하는 나의 작품론이다. 여기서 '개입'은 나와 마주한 사물의 실용적 기능을 회의적인 시선으로 바라보고, 그 사물의 고유한 기능을 제거함에 따라 남게 되는 사물의 '여백'과도 같은 부분을 추적하고 이를 시각화하는 행위이다.

즉, 나의 작업은 사물을 하나의 언어로 인식하는 과정에서 발생할 수밖에 없는, 말과 사물 그리고 그것들의 고착된 의미영역들을 분리시키기 위한 시도라고 할 수 있다. 이러한 시도는 사물의 만듦새와 그것의 포즈, 그 기능이 불러일으키는 인간의 행위 그리고 그것이 현 장소에 오게 된 경위 등을 추적하는 것으로부터 시작된다. 이처럼 쓸데없고 뒤죽박죽인 생각의 연속들은 대상화한 사물을 향하지만 어느 순간 그것은 다시 나 자신을 바라보는 시선으로 전환된다. 이러한 일종의 자전적 시선은 현학적이거나 종교적인 것이라기보다는 현재 나의 내면상태를 스스로 비추어 볼 수 있는 거울의 시선방식과 동일하다고 할 수 있다. 사물로 향했던 그 시선의 초점은 다시 나에게로 돌아온다.

일정한 공간을 점유한 채로 고유한 형태와 기능으로 자신의 존재를 증명하던 사물은 나의 작업 속에서 그 기능이 제거되거나, 다른 기능과 결합하고, 치환됨에 따라 재구성된다. 기존의 맥락에서 벗어나 비논리적인 방식으로 발생하는 의미의 충돌과 연쇄반응은 비록 그 사물이 비(非)기능적인 대상이 되었다고 할지라도 우리의 현실을 환기시키는 큰 힘을 가지고 있다. 이처럼 나에게 작업은 대상을 바라보는 일상적이고 일반적인 인식과정에 대한 일종의 반작용이라고 할 수 있다. 이 반작용은 눈앞의 사물에 대한 능동적인 반응으로서, 기존의 의미 영역들 사이의 미묘한 '틈'을 발견하고 그것을 가시화하는 것이라고 할 수 있을 것이다. 따라서 나는 '사물과 사물' 또는 '단어와 단어' 사이에 존재하는 비가시적인 틈과 여백을 탐구하기 위한 수단으로 사물과 언어를 작업에 본격적으로 끌어들인다.

사물의 의미들이 발생시키는 언어적인 틈 사이에 존재하는 부자연스러운 의미의 전환과 그 과정에서 발생하는 미묘한 정서들을 시각화하기 위해 나는 사물로부터 모순된 상황을 연출한다. 그 이유는 모순이 우리의 사고 내에서 활발한 언어적 화학작용을 불러일으키기 때문이다. 이러한 과정은 결국 역설적 의미작용을 통하여 전달된다. 역설은 표면상으로는 모순적인 의미들 사이의 충돌로 발생하지만, 해석의 과정을 거쳤을 때 그 이면에는 예기치 못한 의미를 내포하는 발화의 방식이다. 이와 같이 표면적으로는 사물의 기능이 제거되거나 충돌함으로써 유희적인 상황이 연출되지만, 그 너머에는 현실에서 해소되지 않는 욕망을 내포한다. 따라서 나의 작업은 유희적인 측면이 내면의 미묘한 정서들과 중층적인 구조를 이룬다. 따라서 역설적 의미작용을 통하여 내면의 쉽게 설명할 수 없는 양가적인 정서를 표현하고자 한다.

본 연구를 통해 작업분석을 진행하면서 나의 작업 전반은 일상적인 사물을 토대로 하지만, 서로 다른 두 가지의 방법론이 혼재되어 있음을 알 수 있었다. 일상적인 사물을 조합하고 연출 방식과, 산업재료를 조각적인 방식으로 다루면서 사물을 재현하는 방식이 그것이다. 이처럼 상이한 방법론의 혼재는 작업을 일관성 있게 개념화하여 전달하기에는 필연적으로 한계가 발생하였지만, 지속적으로 작업을 진행하고자 하는 나의 입장에서 바라보면 오히려 이러한 혼선이 작업의 또 다른 가능성을 열어주는 초석이 될 수 있으리라 기대한다.

주 요 어 : 일상적 사물, 역설적 의미작용, 재구성, 의외성, 불가능한 가능태, 기능의 제거
학 번 : 2011-21338

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1

Ⅱ. 불가능한 가능태 ····· 4

1. 비가역적 사물 ····· 6

2. 의외성의 탐구 ····· 7

Ⅲ. 역설적 의미작용 ····· 10

1. 이면적 의미의 가시화 ····· 10

2. 표면적 모순의 구조화 ····· 16

Ⅳ. 사물의 발견과 재구성 ····· 27

1. 기능의 제거 ····· 29

2. 기능의 결합 ····· 32

3. 기능의 치환 ····· 34

Ⅴ. 사물과 조명의 재가공 ····· 39

1. 산업 재료의 재조립 ····· 39

2. 조명과 사물의 결합 ····· 43

Ⅵ. 결론 ····· 48

그림목록 ····· 50

참고문헌 ····· 51

Abstract ····· 52

Ⅰ. 서론

하나의 사물이 어느 순간 나에게 매혹적으로 다가온다면, 그것은 그 사물의 고유한 매혹 때문인가. 아니면 내가 그것으로부터 의외의 이끌림을 느끼는 존재이기 때문인가. 아마도 일상이 가장 의미 있게 느껴지는 순간은 아마도 우리가 이미 알고 있는 것들로부터 얼마나 멀리 벗어나 있는지를 확인하는 바로 그 순간일 것이다. 이처럼 나의 작업은 눈앞에 펼쳐진 수많은 사물로부터 예상치 못했던 의외의 순간을 상상하는 것으로부터 시작하여, 그러한 상상을 촉발하는 원인을 추적하고 가시화하는 과정의 연속이라고 할 수 있다.

그러나 수많은 사물들이 넘쳐흐르는 오늘날, 일상의 사물에 시선을 고정하고 그것에 대해 생각하는 시간은 과연 얼마나 될까. 마치 무엇이든 가능하게 해줄 것처럼 매일 새로운 기능을 가진 수천 가지의 제품이 쏟아져 나오고 또 버려지는 이 시대에, 우리는 그것을 잠시 사용하고 버리는 그저 하찮은 물건쯤으로 취급한다. 이러한 현상 속에서 나의 주변을 이미 가득 채우고 있는 일상의 사물에 집중하기란 그리 쉬운 일이 아니다. 일상 속에서 마주하는 사물로부터 그동안 알지 못했던 부분을 발견하는 것은 나에게 매우 소중한 경험이라고 할 수 있지만, 그 사물이 언제까지 그 자리에 있을지는 장담하기 힘들다. 나는 이 발견의 순간을 되도록이면 오래 간직하고 싶다.

나는 세상의 모든 사물들 각각은 나를 비추는 거울이라고 생각한다. 거울은 특정한 위치에서 바라보아야만 자신의 모습을 바라 볼 수 있듯이, 동일한 사물이 항상 같은 모습으로 우리에게 다가오는 것은 아니기 때문이다. 즉, 특정한 시점과 상황 속에 놓인 주변의 사물들은 작게는 나의 심리상태를, 크게는 인간의 본유적(本有的) 모습을 발견할

수 있게 해준다. 따라서 나에게 있어서 이러한 발견은 하나의 '관조적 바라보기'이자, 초점을 고정시키고 천천히 응시하는 시선의 행위에 의해 수행된다. 이처럼 내가 사물을 바라본다는 것은 어찌 보면 아무 말 없이 조용히 앉아, 차분히 거울을 관조하는 행위라고 할 수 있을 것이다. 그렇다면 나는 이러한 사물로부터 무엇을 발견하고자 하는가? (혹은 나로부터 무엇을 발견하였는가?) 나는 본 논문을 통하여 이러한 물음에 답하려 한다.

학부를 졸업하던 2010 년 까지는 주로 라인드로잉에 바탕을 둔 추상적 회화를 그리던 내가 갑자기 실제의 사물과 그것의 조각적 방식을 이용한 재현에 관심을 가지게 되었다. 그 이유는 벽에 고정된 회화의 환영적 이미지가 가지는 거대한 가상공간과 흥미로운 재현의 세계 이면에서 느껴지는 알 수 없는 취약함과 비현실적인 측면 때문이었다. 특히, 이러한 측면은 당시 나의 그림이 주로 어떤 사물의 상태를 재현하고는 있지만 그것이 추상적인 형태로 드러나는 결과물에 대한 일종의 괴리감을 반영한다. 이러한 이유로 실제의 사물을 직접 작품의 재료이자 소재로 사용하는 작업방식을 선택하게 되었다. 그렇게 일상의 사물을 작품에 사용하게 되면서 가장 흥미를 느낀 점은 하나의 사물이 가진 고유한 기능이 언어로 이루어진 나의 사고체계를 강하게 지배한다는 것이었다. 따라서 작업을 통하여 사물과 나 혹은 사물과 세상 사이를 새롭게 바라볼 수 있는 가능성을 발견하게 되었고, 이는 곧 낯설고 부조리한 상황 연출을 통하여 현실을 환기시키는 방식으로 발전되었다.

나의 작업을 크게 두 가지의 범주로 구분하자면 '레디메이드를 연출하는 작업'과 '조각적인 방식으로 일상사물을 재현하는 작업'으로 나눌 수 있다. 따라서 Ⅳ장. 사물의 발견과 재구성에서는 사물의 기능의 제거, 결합, 치환을 바탕으로 전자를 살펴보고, Ⅴ.장 사물과 조명의

재가공에서는 산업재료와 조명을 이용하여 사물을 재현하는 후자의 방식에 관해 살펴보고자 한다.

이처럼 본 논문에서 주된 논의의 대상이 되는 것은 나의 작업에서 사용되는 주된 재료이자 조각적 재현의 소재가 되는 일상의 사물이다. 그러나 본 논문 속에서 광범위하게 분포되어 주요어로 사용되는 있는 '사물'은 뒤샹의 레디메이드(ready-made)나 초현실주의자들의 발견된 사물(found object)을 지칭하는 미술사적 용어라기보다는 좀 더 넓은 의미에서의 사물일반(things in general)을 지칭함을 미리 밝힌다.

Ⅱ. 불가능한 가능태

사물을 바라보는 시선의 초점 속에는 단순한 관찰을 넘어 대상화된 사물에 적극적으로 개입하는 의식적인 행위가 반영된다. 물론 눈앞의 모든 것을 매순간 의식적으로 바라보며 살아갈 수 없지만, 미술작업을 하는 나에게 있어서 대상을 의식적으로 바라본다는 것은 대상으로부터 하나의 사건을 발견하고, 공모하기 위한 필수적인 태도가 된다. 하나의 사건을 발견한다는 것은 나 자신을 스스로 주체화하고 사물을 대상화함에 따라 대상과 주체간의 위계가 발생함을 의미하는 반면, 공모는 사물과 내가 그 사건을 위해 일종의 수평적 협력자가 되는 것을 말한다. 사물로부터 하나의 사건을 발견하고 공모한다는 것은 그것을 단순히 도구적인 수단으로 '사용'하지 않고, 적극적으로 '개입'하는 관계적 행위라고 할 수 있다. 이처럼 나의 작업에서는 대상과의 위계적 관계와 협력적 관계가 다양한 방식으로 발생한다. 그렇다면 나는 사물에 어떤 방식으로 개입하게 되는가?

일정한 공간을 점유한 채로 존재하는 사물에 개입한다는 것은 기본적으로 그것을 일종의 가능태(可能態, dynamis)로 인식하는 것으로부터 출발한다. 가능태는 아리스토텔레스(Aristoteles, BC384-BC322)의 질료개념과 상응하는 것으로 고유한 형상을 획득하기 이전 단계이자, 무수히 많은 가능성을 가진 상태라고 할 수 있다. 즉, 이것은 일상적인 사물을 무한한 가능성을 가진 하나의 가능태로 인식하는 것을 전제로 한다. 그러나 어떤 대상으로부터 수많은 가능성을 도출하기 위해서, 나는 오히려 그것의 불가능성에 주목하고자 한다. 좀 더 쉽게 말하자면, 하나의 사물이 가진 고유한 기능과 그것으로부터 촉발된 다양한 생각들이 어느 순간 비논리적으로 진행되거나 전폭적으로 변환되는 것에

집중한다는 것이다. 이러한 시도는 대상이 기능적으로 불가능한 상황으로 변모되는 과정에 대한 상상으로부터 시작하여, 그것을 가시화하여 연출하고자 하는 의도에서 비롯된다.

대상이 기능적으로 혹은 의미적으로 불가능한 상태에 다다를 수 있다는 것은 기본적으로 그것에 이미 내재된 기능과 의미로부터 우리의 인식이 출발함을 – 비록 기표와 기의가 고정적이지 않고 유동적이고 임의적인 것이라고 할지라도 – 전제로 한다. 결국 사물에 내재된 기능과 의미라는 것은 이미 오랜 시간의 경험과 학습을 바탕으로 발생한 것으로, 그것은 우리로 하여금 인식 속에서 결합된 의미들의 선형적(linear) 연결체를 이루어 대상에 대해 즉각적으로 반응하고 생각하게 만든다. 이처럼 대상에 대한 즉각적인 인식은 삶을 좀더 편리하고 빠르게 지속시켜주지만 그만큼 대상을 더욱 표면적으로 바라보게 만드는 주된 요인이 되기도 한다. 이와 같은 즉각적 인식을 부정하는 것은 일상의 관성적인 흐름에 나의 인식을 동조시키지 않기 위한 일종의 몸부림이라고 할 수 있다. 이러한 나의 태도는 사물이 제 기능을 발휘할 수 없는 불가능한 상황으로 연출함으로써 대상을 인식하는 이미 학습된 조건들 간의 틈을 매우 느슨하게 만들고, 그 느슨해진 틈 사이에 존재하는 아직 발견되지 않은 사물 이면의 또 다른 해석가능성과 의미영역들을 탐구하려는 의도에 바탕을 두고 있다. 이로써 나는 그 사물에 대해서 모든 것을 알게 되었다고 말할 수는 없어도, 최소한 내가 그것으로부터 얼마나 멀리 벗어나 있는지를 알게 될 것이다.

1. 비가역적(非可逆的) 사물

인간이 물질로 이루어진 하나의 사물을 탄생시키는 순간, 우리는 그것을 비물질적인 언어로 명명(命名)하고자 한다. 이러한 이름 짓기의 과정은 적극적인 인간의 행위로, 사물을 분류하고 체계화하여 의미의 대상으로 전환시킨다. 이처럼 사물은 임의적인 기호화의 과정을 거치면서 본래 자연상태의 물질과는 전혀 다른 차원의 것으로 자리 매김한다.

내가 수많은 사물 중 자연물이 아닌 인공물에만 유독 관심을 가지고 작품으로 끌어들이는 가장 큰 이유는 바로 그것들이 인간에 의해 만들어진 의미의 대상이라는 사실에 있다. 사물은 필연적으로 인간의 특성 또는 흔적을 담고 있기에, 다시 본래의 자연상태로 되돌아 갈 수 없는 비가역적인 존재가 될 수밖에 없다. 또한 시점의 고정 없이 거대한 구조로 일상의 사물을 바라보면 매우 당연하고 지루하게 보이겠지만, 그 대상에 시점을 고정하고 개별화시켜 바라보게 될 경우 그것은 인간적 특성을 지닌 특수한 사물이 된다. 따라서 한번 만들어진 인공-사물은 좀처럼 사라지지 않고, 다른 형태로 파생됨에 따라 다시 인간의 생각과 행동에 영향을 미치는 상보적 관계를 발생시킨다. 이처럼 사물은 물리적 실체인 동시에 우리 사회의 거대하고 비가시적인 구조와 시스템에 의해 유지되고 지속적으로 재생산된다.

그러나 나는 이렇게 만들어진 우리의 견고한 고정관념들에 대한 도전으로 이러한 비가역적인 상황에 대한 역행을 시도한다. 이미 개념적으로 고착화된 사물에 대한 기존의 생각들을 끊임없이 의심하고, 새롭게 보고, 다르게 해석하고자 하는 노력이다.

2. 의외성의 탐구

오랜 시간을 두고 반복적으로 걸어 다니는 길에서 마주하는 모든 것에 반응하면서 살기란 쉽지 않은 일이다. 현실의 일정부분을 망각해야만 새로운 것에 주목할 수 있고, 일상적인 삶 또한 유지될 수 있다. 이런 망각은 경험에 기초하여 개별적인 사물이나 상황이 논리적으로 전혀 문제없음을 지속적으로 학습하였기에 가능한 일일 것이다. 일상이 그자체로 인간에게 기능할 수 있는 것도 바로 이 망각의 힘 때문이자, 긴 시간 동안 인식하지 못할 만큼 무의식적으로 학습된 논리적 판단들 때문이다. 그러나 때로는 그 힘이 너무 지나쳐서 현실의 모든 것들이 무미건조해지는 순간이 점점 많아짐을 느낀다. 나의 작업은 주변에서 스쳐지나가는 이런 잊혀진 것들과 신속한 논리적 판단에 의해 당연시 되는 것들로부터 의외의 순간을 의도적으로 발견하려는 노력에서 시작된다. 이러한 의식적인 태도는 나의 삶 속에서 내 눈 앞에 존재하는 사물이 논리적으로 당연하다고 받아들여지는 것에 대한 의심과 질문으로 연결되기에, 예기치 못한 상상과 개연성 없는 공상들에 나는 주목한다.

매일 반복적으로 스쳐지나가는 것으로부터 의외적인 부분을 추적하고 발견하는 것은 나의 모든 감각과 판단이 작동함을 느끼게 해줌과 동시에 ‘깨어있음’을 깨닫게 해준다. 따라서 내가 작업을 통해서 개별 사물의 의외의 특성을 보여주고자 하는 가장 큰 이유 중 하나가 바로 ‘깨어있음’을 자각하고, 관객에게도 그것을 상기시키고자 함이다. 그것을 위해서 나는 주위에서 흔히 발견할 수 있고 쉽게 지나치는 것을 나의 작업의 주된 소재로 삼는다. 우리 주위의 흔한 소재들에서 의외의 특성을 도출함으로써 관성적인 고정관념으로부터 벗어나 예민하게 각성된 상태를 추구하고자 한다.

‘의외’라는 말의 뜻을 좀 더 구체적으로 살펴보자면, ‘뜻밖의 일’ 또는 ‘예상할 수 없음’(unexpected)이라는 뜻을 내포하고 있다. 또한 예기치 않게 일반적 인식으로부터 벗어난다는 뜻으로 볼 때 '비일상‘, ‘비상식’, ‘비논리’, ‘불합리’, ‘부조리’ 등과 그 의미가 상통한다. 사물에 대한 작은 호기심을 통해 그것의 의외적인 면모를 도출하기 위한 나의 시도들은 현실로부터 잠시 탈피 할 수 있는 하나의 문학적인 놀이라고도 할 수 있다. 지그문트 프로이드(Sigmund Freud, 1856-1939)는 놀이와 현실에 대해 다음과 같이 말한다.

> *문학적 성향의 최초의 흔적들을 찾아야 한다면 어린아이들에게서 찾아야 하지 않을까? 어린아이가 가장 애착을 느끼고 몰두하는 것은 놀이다. 어쩌면 우리는 놀고 있는 아이야 말로 자기만의 세계를 창조하고 있다는 면에서, 혹은 좀 더 정확히 말하자면, 그 세계의 사물들을 새로운 질서에 맞추어 자신의 취향에 따라 배치하고 있다는 면에서 마치 한 사람의 시인처럼 행동한다고도 말할 수 있을 것이다. 이때 아이가 그 세계를 진지하게 여기지 않는다고 생각한다면 이는 잘못일 것이다. 오히려 그 반대로 아이는 자신의 놀이를 진지하게 여기고 있으며 엄청난 양의 정의적 움직임을 놀이 속에 쏟아 붓게 된다. 놀이의 반대편에 있는 것은 진지함이 아니라 오히려 현실일 것이다.*[1)]

이러한 하나의 놀이와도 같은, 일상으로부터의 의식적인 반작용을 위해서 나는 눈앞의 대상에 대하여 스스로 피곤할 만큼의 호기심을 가지고 있다. 이러한 태도는 미술을 시작하게 되면서부터 생긴 것으로, 시간을 두고 대상을 유심히 바라보는 시각적 관찰과 그로부터 촉발되는 짧은 공상으로부터 시작한다. 이런 습관이 지속될 수 있는 것은 사물의 부조리한 상태에 대한 상상을 펼칠 수 있는 순간 때문이다. 그것은 주로 그 사물이 점유하고 있는 특정한 위치를 옮겨 보거나, 주요 기능을

1) 지그문트 프로이트,『창조적인 작가와 몽상』, 정장진 역, 열린책들, 1996, p. 82

제거하고 또 다른 기능을 결합시킨다거나 혹은 다른 기능으로 치환시키는 과정이 대다수 이다. 그 경우, 사물을 본래의 장소나 기능으로부터 멀리 이전 시키거나 본연의 기능을 수행할 수 없는 불가능한 상황이 발생하는 것에 집중한다. 이처럼 나는 사물이 기능적으로 불능 상태가 될 경우에 그것을 어떠한 대상으로 바라보아야 할지 판단하지 힘든 그 상황에 주로 낯설고 의외적인 경험을 하게 된다. 어떠한 사물에 대해 평소에 느끼지 못했던 새로운 방식으로 다가갈 때에야 비로소 그 대상에 대해 깊게 반응할 수 있기 때문에, 이러한 익숙한 대상이 낯설게 보이는 의외적인 순간에 집중하게 된다.

Ⅲ. 역설적 의미작용

역설은 모순과 매우 밀접한 관계가 있는 개념으로 표면상으로는 말이 안 되지만 해석의 과정을 거쳤을 때 그 의미가 올바르게 전달될 수 있는 진술을 일컫는다. 즉 자기 모순적이고 부조리한 것처럼 보이지만 진실을 담고 있는 발화라고 말할 수 있다. 이는 공통된 견해(공론)와 상반되는 진술을 통해 의미를 전달하는 것으로, 퀸틸리아누스는 이를 '예기치 못한 것'이라고 했다. 어원상으로 따지자면, '반대'를 뜻하는 그리스어 'para'와 '의견'을 뜻하는 'doxa'의 합성어이며, 배리(背理) · 역리(逆理) 또는 이율배반(二律背反)이라고도 한다.[2] 따라서 역설은 모순을 필연적으로 내포한다.

나는 직접적이고 설명적인 표현이 아닌, 간접적이고 우회적인 방식으로 좀더 심도 있는 의미를 내포시키기 위하여 역설적인 전달방식을 이용하고자 한다. 이는 불가능한 연상작용을 일으키거나 비기능적인 상황을 표면적으로 연출하되, 그 이면에 숨겨진 내용을 효과적으로 전달하기 위한 것으로 나의 작업에서 주요한 방식이 된다. 이러한 방식은 직접적으로 언어화하여 전달하기 힘든 미묘하고 양가적인 정서를 확정적으로 보여주기 보다는 해석의 여지는 충분히 남기되 일정한 해석의 범위는 제한하는 효과를 발휘하기 때문이다.

1. 이면적 의미의 가시화

이질적인 사물들의 낯선 조합과 더불어 그것의 실용적 기능을 전치시키는 나의 작업은 외면상으로는 모순적인 구조를 유지하지만, 그

2) 한국문학평론가협회, 『문학비평용어사전』, 국학자료원, 2006, vol.1 p. 483.

너머에는 중층적이고 양가적인 의미작용들이 활발하게 이루어질 수 있게 하려는 의도를 갖는다. 이것은 그 대상이 가지는 고유한 기능에서 파생된 의미들을 가능한 한 보존하면서, 모순적인 의미들 간의 화학반응이 쉽게 발생하도록 하기 위함이다. 이처럼 작업에서 의미를 직접적으로 전달하지 않고, 이면(裏面)화 시키는 태도는 미술작품이라는 존재에 대한 나의 입장과 직접적으로 연관된다. 미술작품이 가져야할 조건에 대해서 단정적으로 정의하는 것은 매우 조심스러운 일이지만, 나는 미술작품이 단순히 이미지를 생산하고 소비시키는 대상이 아니라 인간의 가장 내밀한 의식작용을 드러내고, 세계를 바라보는 방식과 입장을 표명하는 것이라고 생각한다. 너무 거창한 이야기일지도 모르겠지만, 미술작품은 어떠한 방식으로든 미지의 세계와도 같은 인간이라는 존재에 대해 이야기할 수밖에 없는 구조를 필연적으로 가지고 있다고 본다. 그렇다면 나는 인간의 어떠한 지점을 이야기하고자 하는가.

1) 전복적 유희

유희는 일종의 놀이로서 인간이 즐거움을 얻기 위해 하는 행위나 즐거운 순간을 일컫는다. 놀이를 위한 사물로는 '장난감'이 대표적이며, 유아기는 일상적인 사물과 장난감의 구분이 모호하여 어떤 사물이라도 놀이의 도구가 될 수 있는 가능성을 지닌 시기라고 할 수 있다. 프로이드는 유아기의 놀이를 두고, 감당하기에 너무 거대한 세상과 자신이 겪은 힘든 경험들을 해소하기 위한 전복적인 행위라고 밝힌다. 이 대목을 통해 놀이는 가장 원초적 형태의 욕망 조절장치이자 그것의 위험으로부터 자신을 지탱하기 위한 몽상행위라고 해석될 수 있다. 즉

놀이는 욕망의 통제불능상태를 역설적으로 표출하는 체계화된 활동인 것이다. 이처럼 유희는 단지 놀이를 통해 즐거움을 추구하기 위한 행위가 아니라, 삶에서 느껴지는 불안과 고독을 해소하기 위한 필수적인 수단이라고 할 수 있을 것이다.

루드비히 비트겐슈타인(Ludwig Wittgenstein 1889-1951)은 철학자들이 심혈을 기울여야 하는 문제는 단어의 의미와 문장구조를 논리적으로 고정시키는 것이 아니라 언어를 의사소통의 도구로서 이해가 되도록 만드는 것이며, 이것을 위해서는 서로 상이한 '언어유희'가 필요하다는 것이다. 그는 언어유희가, 아무도 없는 머릿속 허공에서 일어나는 내면적인 현상이 아니라 인간과 인간 사이에서 존재하는 것이기에, 순수하게 논리적인 관점이 아니라 오히려 심리에 기초를 둔 논리학의 관점에서 설명되어야만 한다고 말한다. 따라서 영혼을 상대로 실험을 하는 것이 아니라 유희를 사회적인 맥락에서 해석해내는 것이 심리학자들이 해야 할 본질적인 임무라고 주장한다.[3] 이처럼 언어의 재구성을 통한 기표들의 놀이를 '언어유희'라 일컬을 수 있다면, 사물의 재구성을 통한 형태와 기능의 놀이는 '사물유희'라고 말 수 있을 것이다. 즐거움을 드러내기 위한 하나의 수단 속에는 거대한 세상 속에서 느껴지는 스스로에 대한 유한성의 인식과 불안의 정서들이 기저에 내포되어 있다. 이를 바탕으로 나는 우리 주변의 일상적인 사물들을 일종의 유희의 수단으로 작품 속으로 가져오지만 실은 그 속에는 단순한 즐거움만이 있는 것이 아니라, 인간의 외로움, 고독함, 불안함, 폭력성 등을 기저에 내포한 채로 전달함으로써, 궁극적으로 그 유희는 전복적인 것이 된다.

3) 리하르트 다비트 프레히트, 『나는 누구인가』, 백종유 역, 21 세기 북스, 2008, p. 159-160.

2) 미묘한 정서

형식상으로 보자면 나의 작업에서 사용되는 일상적 사물과 더불어 조각적 영역으로 확장된 매체의 특성은 내면적 정서를 드러내는 표현적인 미술과는 미술사적으로 거리가 멀고, 내용과 형식상의 모순이 발생할 수 있다. 그러나 나는 내적정서의 표출을 위해 표현적인 매체를 이용하기 보다는 오히려 그것과 반대되는 매체를 이용하고자 한다. 이는 내면의 미묘한 정서를 전면적으로 드러내지 않고 오히려 차가운 매체의 특성 내부에 숨겨두고 자 하는 의도와 맞닿아 있다.

그렇다면 이 미묘하다는 것은 무엇을 뜻하는가. 이것은 단정적 또는 확정적인 것과는 상반되는 것으로, 그 변화의 양상과 구분이 모호함을 의미하며 때로는 양가적이고 중층적인 의미들을 포함하기도 한다. 내가 사물을 통해 늘어놓는 작은 이야기들 중 허탈함, 답답함, 고독함, 괴로움, 뒤척임, 불면증은 모두 내면의 심리 상태에 대한 일종의 고백적 특성을 지니는 자전적인 이야기들이라고 할 수 있다. 여기에는 사물들의 언어놀이를 통한 유희적인 측면뿐만 아니라, 그 이면에 내재된 마음의 상태를 은유적으로 드러내는 측면도 존재한다.

경험상 타인과의 관계에서 발생하는 슬픔, 과거의 아픈 기억에 대한 회상들, 스스로가 감당 할 수 없는 불가항력적인 상황들에 직면 했을 느껴지는 쓸쓸함은 나의 내면에 큰 파장을 일으킨다. 나에게 있어 이러한 감정과 정서들을 소외와 고독이라는 단어로 정리하기에는 많은 한계가 있다. 유희적인 동시에 쓸쓸하며, 화려하게 빛나는 가운데 공허한 그런 정서들을 과연 어떤 하나의 단어로 집약하여 표현할 수 있을까. 나는 우리의 내면에 존재하는 쉽게 언어화 할 수 없는 미묘하면서도 양가적이기까지 한 정서 상태를 시각화하여 보는 이로 하여금 그것을

그림 1 <깊은 밤 기억운동>, 2012, 형광등, 알루미늄 바, 모래, 가변크기

느끼게 하고 싶다. 이처럼 나는 작업을 통하여 언어화시킬 수 없는 영역들을 간접적으로 드러내고자 한다..

이러한 의도는 작품 <깊은 밤 기억운동> (그림 1)을 통해 드러난다. 어두운 공간 한 가운데 모래 바닥 위에서 철봉이 노란빛으로 밝게 빛난다. 손잡이를 밝게 빛나는 형광등으로 대체함에 따라, 깨져버릴 것 같아 매달릴 수 없는 철봉을 연출하였다. 이 작품에서 나는 상실감으로 인해 상실된 대상에 집착하고 매달릴 수밖에 없는 상황을 철봉과 형광등을 이용하여 매달리기 불가능한 행위를 연상시키고자 하였다. 철봉과 모래 그리고 형광등은 개별적으로는 '상실'이라는 정서와 아무런 관련이 없는 대상이지만, 그것들을 조합하여 밝게 빛나는 철봉에 매달릴 수 없는 상황은 나에게 있어 상실감을 떠올리게 하였다. 그것을 위해

그림 2 <마음의 근육>, 2011, 실크 침낭, 머리카락, 60x200x10cm

나는 철봉이라는 대상을 선택하였고, 모래는 철봉에 매달리기 위해 뛰어올랐다가 매달리지 못하고 착지하는 연속적인 행위의 순간을 기록하기 위한 지표로 바닥에 깔아 놓았다. 이때의 빛나는 형광등은 내가 상실한 대상이자 깨질 것 같아 매달릴 수 없는 대상을 함축적으로 드러내기 위해 사용되었다.

이러한 측면은 <마음의 근육> (그림 2)에서도 보이는데, 이 작품에서 제시된 침낭은 실제와 동일한 사이즈와 형태를 가지고 있지만, 그 내부에는 오리털 대신 사람의 머리카락을 채워 넣어, 심리적으로는 침낭 안으로 들어간다는 것을 매우 불편하게 만든다. 이것은 나의 불면증을 드러내기 위해 연출한 상황으로 새벽 늦게까지 잠이 들기 매우 힘들어,

깨어있는 것도 아니고 꿈을 꾸는 것도 아닌 의식상태에 머무는 괴로운 순간을 드러내고자 하였다.

이처럼 나는 일상적인 사물이 부조리하게 연출될 때에 발생하는 인간의 미묘한 정서 작용들이 은연중에 드러나길 기대한다. 이것은 내면적인 상태를 직접적으로 쉽게 드러내기 보다는 최대한 숨기고자 하는 의도에 따른 것이다. 이와 같은 일종의 은폐는 미묘한 정서적 상태에 대한 명확한 언어적인 판단과 명명(命名)을 유보시키고, 인간 내면의 심리작용들이 중층적으로 드러나도록 만든다.

2. 표면적 모순의 구조화

한자어 모순(矛盾)은 창과 방패라는 뜻으로 중국 초나라의 한 상인이 뚫리지 않는 방패와 무엇이든 뚫을 수 있는 창을 함께 팔면서 발생하는 에피소드에서 유래한 말이다. 논리학에서는 두 개의 명제가 동시에 참이 될 수 없는 상태를 말하며, 일반적으로는 말의 앞뒤가 맞지 않을 때 쓴다. 모순은 언제나 상반된 명제의 만남이라는 대립적 형태를 지니기 마련이다. 그것은 인간이 스스로 만들어낸 언어를 사용하면서도 필연적으로 빠질 수밖에 없는 개념적인 함정을 언제나 지니고 있음을 시사한다. 나는 작품을 통해 사물의 기능과 형태를 다양하게 대립된 양상으로 구축하여 논리적으로 불가능한 상황이나, 말로는 쉽게 설명되지 않는 지점을 도출하고자 한다. 이러한 방식은 표면적으로 하나의 사물에서 대립적인 두 가지의 의미가 공존하는 구조를 만들어 모순적인 상황을 유도한다.

사물에서 발견되는 모순적인 연상 작용들에 대한 관심은 그것의 부조리함을 끌어내려는 시도와 맞닿아 있다. 그것은 어쩌면 내가 사물

그 자체에 대한 관심보다는 사물을 바라보고 반응하는 나의 인식과 사고에 더 집중하기 때문일 것이다. 다시 말해 사물에서 모순을 발견한다기 보다는, 사물을 바라볼 때에 발생하는 나의 생각들 사이의 모순을 발견한다는 것이 더 적합할 것이다. 왜냐하면 사물 그 자체는 이미 존재하는 대상으로서 모순을 지니지 않고, 단지 그것을 언어화하여 인식하는 인간의 생각 속에서만 모순이 발생하기 때문이다. 이러한 모순의 단초들과 상상의 여지를 제공해주는 것은 언제나 사물과 그것의 기능, 그리고 그 기능에서 파생된 언어와 의미의 영역들이라고 할 수 있다. 나는 일상 속에서 늘 마주하고 무심코 스쳐 지나가버리는 사물들을 유심히 관찰하고 그것으로부터 발생하는 모순적인 생각에 집중한다. 이는 미시적인 관점에서 사물들이 본래의 기능을 잃거나 상반되는 기능이 충돌하는 순간에 발생하는 의외적인 모습들을 드러내고, 그곳에서 발생하는 사물들의 매우 인간적인 면모들을 가시화하기 위함이다.

1) 대립적 사물의 병치

눈앞의 대상들을 언어라는 틀 속에서 정의내리고 일반화할 수 있는 능력은 인간 고유의 능력이자 지성의 발로이지만, 동시에 그 대상에 대해 정의 내리기 힘들고 미묘한 어떤 느낌, 감정, 정서와 같은 마음의 작용들을 이분법적으로 나누거나 분절시키는 오류를 범할 수밖에 없는 한계를 지니기도 한다. “나의 언어의 한계들은 나의 세계의 한계들을 의미한다.”[4] 라는 비트겐슈타인의 말처럼 나는 언어라는 넓고 투명한 감옥에 살고 있다는 생각을 종종할 때가 있다.

4) 루드비히 비트겐슈타인『논리-철학 논고』, 이영철 역, 책세상, 2006, p. 92. 5.6

이와 같이 하나의 언어 혹은 하나의 단어가 가지는 기표와 기의의 즉각적 연결은 정보전달의 측면에서는 매우 효율성을 지닌다고 할 수 있으나, 우리의 삶 속에서 느껴지는 미세하고 때론 양가적이기에 명명하기 힘든 내면의 감정들을 설명하기에는 적지않은 부족함을 느낀다. 이런 생각들은 일종의 답답함으로 작용하여, 단어와 단어 사이에 존재하는 개념적으로 애매모호한 지점과 더불어 불합리한 상황을 작업으로 표현하고자 하는 욕구를 강렬하게 추동시킨다. 그러나 그렇다고 해서 오랜 시간을 거쳐 일종의 사회적 합의에 의해(자연발생적이든 제도적 장치에 의하든) 만들어지는 언어를 작가가 마음대로 새로이 생산해내는 일은 무의미한 일일 것이다. 따라서 나는 기존의 언어를 그대로 사용하되, 서로 상반되는 언어들이 병치되는 순간에 발생하는 의미들과 그 간극에서 발생하는 모순적 상태를 적극적으로 이용하고자 한다. 나는 이러한 순간을 일종의 언어적 화학작용이 발생하는 순간이라고 부른다. 이것은 역설적인 의미작용이 발생하는 순간에 우리의 인식 속에 발생하는 상반되는 언어가 가진 의미들 간의 상호 작용이 마치 분자단위의 화학반응이 일어나는 순간처럼 서로 결합하고 재구성되면서 새로운 화학적 결합물을 만들어내는 순간과 유사하기 때문이다.

사물의 고유한 기능에서 발생하는 의미들이 대립적으로 충돌하는 상황을 직접적으로 보여주는 작업의 예로 <신선한 불꽃> (그림 3)을 꼽을 수 있다. 이 작품은 투명한 유리문이 달린 업소용 냉장고 내부에 켜진 촛불을 넣어 그 내부가 훤히 보이도록 설치한 작품이다. 냉각장치와 공기순환장치가 작동하는 냉장고 속의 촛불은 그 내부에 부는 차가운 바람에 의해서 꺼질 듯 말 듯 드라마틱하게 움직이도록

그림 3 <신선한 불꽃>, 2011, 냉장고, 촛불, 53x53x182cm

연출되어 냉장고의 내부에 일어나는 공기의 대류가 시각화되어 드러난다.

의미적으로 볼 때 냉장고는 차가움, 신선함 등의 단어를 연상시킨다면, 촛불은 밝힘, 따뜻함 등의 의미를 환기시킨다. 두 가지의 이질적인 사물들을 사용하여 언어적인 대립을 꾀하는 이 작품에서 냉장고는 낮은 온도를 유지시키며 내용물을 신선하게 보관하는 역할을 한다면, 촛불은 타오르는 불꽃으로 냉장고의 내부 온도를 높이는 역할을 함에 따라 냉장고 속 공기의 대류는 매우 활발히 일어나는 상태가 된다. 즉, 두 가지의 대립적인 사물을 병치시킴으로써 언어적인 충돌만을 이끌어내는 것이 아니라, 두 사물의 기능과 형태를 언어적 충돌이 더욱 효과적으로 이루어지도록 유기적으로 결합하고 재구성하여 '따뜻해지고 있는 냉장고' 혹은 '신선하게 보관되고 있는 불꽃' 이라는 좀더 중층적이고 미묘한 상태를 지속적으로 드러내는 것이다. 이처럼 나에게 있어서 작업을 하는 과정은 '모순'이라는 말 그대로, 뚫리지 않는 방패와 무엇이든 뚫을 수 있는 창의 불가능한 충돌을 실제로 재현해보고자 하는 도전의 연속이라 할 수 있다.

2) 실용적 사물의 전치

오늘날에는 우리의 생존과는 무관한 잉여적 사물들이 넘쳐난다. 최초의 인공물이 무엇인지는 알 수 없으나, 그것이 그 당시에는 인간의 생존과 직결되는 존재였음은 자명한 사실이다. 생존을 위한 필수적인 사물이 잉여적 사물로 전환되는 과정에서 그것이 가지는 기능의 범위는 폭발적으로 늘어나 오늘날에는 수많은 사물이 우리의 삶을 압도하고 지배한다. 그러나 아무리 잉여적 사물이라고 할지라도 그것의 실용성이

부재 한다고 할 수는 없다. 생존에 필수적인 기능이 없더라도 '진도구'[5]와 같이 심리적으로 중요한 기능을 하는 사물도 존재하기 때문이다.

하나의 사물이 탄생하기 위해서는 그것에 요구되는 추상적인 필요성, 즉 어떤 욕구가 선행되어야 한다. 그후 구체적인 기능을 가진 형태가 인간의 손에 의해 – 그것이 오늘날 기계적인 제작 방식을 거친다 할지라도 – 최종적으로 만들어짐에 따라 추상적으로 존재했던 그 욕구 또한 점차 구체화되어간다. 또한 욕구를 충족시키기 위해 필요했던 기능은 "형태는 기능을 따른다."는 기능주의자들의 말처럼, 형태와 불가분의 관계를 맺게 될 것이다. 그러나 여기서 내가 특히 관심을 가지는 부분은 형태와 기능이 일대일로 정확히 대응하지 않는 틈에서 발생하는 여백이다. 단적인 예를 들자면, 오늘날 제품들에서 볼 수 있는 부조화스러운 장식적인 형태들, 어딘가 모르게 인간의 형상을 닮은 모습, 미세한 질감, 기호적인 색상 등이 있다. 나는 이처럼 사소한 것들에 주로 반응한다. 즉, 기능으로부터 형태가 비롯되지만 기능이 형태를 온전히 지배하지 않는 지점, 사물에서 일종의 군더더기도 같은 부분은 작업의 시발점이 된다. 내가 사물에서 관심을 가지는 이러한 측면들은 이미 한 세기 전 초현실주의자들에 의해 시도되고 있었다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929-2007)는 이처럼 사물의 기능이 전치된 상황에서 드러나는 기생-기능적(para-functionality) 측면에 대해 다음과 같이 이야기 한다.

---

5) 일본에서 많이 발표되곤 했던 엉뚱한 발명품으로 말 그대로 기묘한 혹은 왜곡된 도구를 일컫는다. 등이 가려울 때 다른 사람에게 가려운 부위를 정확하게 가리켜 줄 수 있도록 좌표가 인쇄된 T셔츠, 뜨거운 라면을 식혀 먹을 수 있도록 선풍기가 부착된 젓가락 등이다. 실제로는 기대만큼 성과를 거두지 못하지만 우리가 원한다고 믿도록 하는 그런 제품들이다. 앤서니 던,『헤르츠 이야기』, 박해천·최성민 역, 시지락, 2002

초현실주의적 사물은 기능적 사물과 동시대에, 그것을 조롱하고 위반하는 역할을 맡으면서 부상했다. 비록 분명히 비기능적 혹은 기생 기능적이기는 하지만, 이 공상적인 사물들은 - 역으로 - 사물의 보편적인 도덕률로서 기능성과 함께 기능의 투명한 표현에 전념하는 독립된 사유적 사물 자체가 등장했음을 전제한다. 깊이 파헤쳐 보면, 하나의 사물을 그것의 기능으로 환원시킨다는 데에는 무언가 비현실적이고 심지어 초현실적인 측면이 있다. 그리고 이는 기능성의 원리를 한계까지 밀어붙여 그 부조리를 부각시키기에 충분할 정도이다. 이는 토스터나 다리미 혹은 카렐망의 '발견 될 수 없는 사물들'의 경우에서 분명하게 확인된다.[6]

이와 같이 인간은 사물을 만들어내고, 그것의 실용적 기능은 다시 인간의 삶에 영향을 미치게 됨에 따라 인간은 사물의 실용적 기능에 맞춰 살아갈 수밖에 없는 현실과 마주하게 된다. 이것은 사물을 대하는 우리의 태도가 그것의 실용성으로부터 다소 피동적(被動的) 상태가 될 수밖에 없음을 느끼게 하는 필연적 동기가 된다. 나의 작업은 이러한 현 상태를 인식하고 사물에 대해 피동적으로 반응하는 스스로에 대한 반작용으로부터 시작한다. 따라서 나는 어떤 사물이 가진 고유한 실용성이 전치되는 순간에 발생하는 긴장상태를 추구하고자 한다. 이러한 과정을 위해서 나는 그것에 적극적으로 '개입' 한다. 이때의 개입은 사물의 기능을 전치시키는 것에서부터 시작하여 그것이 가지는 고유한 장소성이나 언어적인 특성을 재구성함에 따라 표면적으로는 그것의 부조리한 상태를 연출하지만, 다른 한편으로는 일상에 대한 또 다른 가능성을 드러낸다.

<방어기제> (그림 4)는 시각적으로는 유머러스한 태도가 드러난다. 소화기의 분출 호스를 길게 확장시켜 자신의 몸체를 마치 똬리를 튼 것처럼 감싸게 연출한 작품이다. 화재시를 대비하여 건축물의 구석

6) 앤서니 던, 위의책, p. 77. 에서 재인용

그림 4 <방어기제> 2011, 소화기, 호스, 30x30x52cm

어디에서나 쉽게 발견할 수 있는 이것은 매우 눈에 띄는 색상을 가지지만 화재 발생 시에만 필요하기에 언제나 공간의 구석 언저리에 위치될 수밖에 없는 특성을 지닌다. 나에게 있어 이것은 단순히 불을 끄기 위한 도구적 대상이 아니라, 붉은색으로 자신을 드러내지만 늘 구석 공간에 소외된 대상이자, 화재라는 사건을 은유적으로 암시하는 대상으로 느껴졌다. 이에 나는 그 특성에 대비되도록 그것의 붉은 몸체를 검정호스가 스스로 감싸고 있는 모습을 하고 있는 것처럼 연출하여 본래의 특성을 휘발시키고, 부차적인 특성들을 전치(轉置)시켜 드러내고자 하였다.

소화기는 그 내부에 화재를 진압하기 위한 용액이 고압으로 저장되어 있으며, 심지어는 그것의 색상 또한 붉은색이다. 이에 나는 이 소화기가 내면의 극심한 압력을 스스로 견디고 있는 중이라고 생각하였고, 그것을

나의 내면적 상태가 투영된 존재라고 느꼈다. 따라서 그것의 호스를 소화기의 몸통에 둘러줌으로써 스스로를 보호하고 방어하는 모습으로 변모시키고자 하였다. 이와 같은 과정은 그 대상에서 느껴지는 특성과는 반대의 것을 부여하는 태도가 반영된 결과라고 할 수 있다.

실용적인 사물의 전치는 작품 <가벼운 방파제 Weightless Tetrapod> (그림 5, 6)에서도 드러난다. 고향인 울산에서 자라면서 늘 접하던 바닷가의 방파제는 태풍이 만들어내는 거대한 파도의 힘으로부터 선박과 해안가 부두를 보호하기 위해, 수 십 톤의 무게와 더불어 기하학적으로 안정된 형태와 구조를 지닌다. 즉, 방파제는 바다의 파도로부터 인간을 보호하기 위한 거대한 도구라고 할 수 있을 것이다. 파도의 거대한 힘과 그것에 상응하는 방파제의 육중한 무게와 구조가 대립적인 쌍을 이룬다는 생각이 들었고, 방파제가 쌓여있는 부두의 내부에서 들려오는 파도의 공명하는 메아리 소리가 매우 인상 깊었기 때문에, 어느 순간부터 그것은 해변의 조개나 갈매기보다 먼저 나에게 바다에 대한 향수를 떠올리게 하는 오브제가 되었다. 나는 이러한 향수와 더불어 육중한 방파제가 매우 가벼워져 그것이 바다에 떠다니는 상상을 종종하였고, 그것을 시적으로 가시화 하고 싶었다.

그림 5 <가벼운 방파제 Weightless Tetrapod> 2010, 울산 해변 방파제, 3-channel video projection mapping

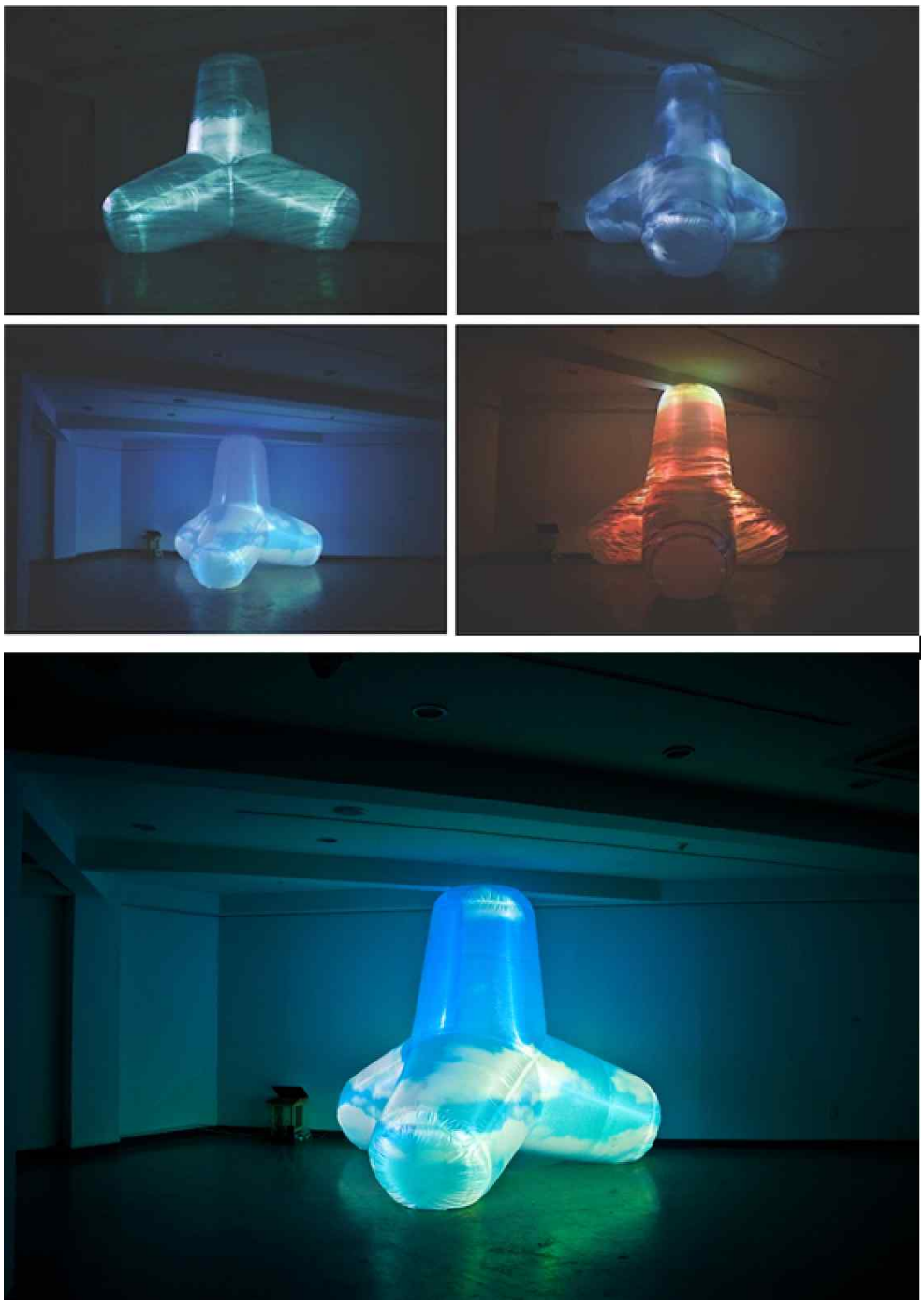

그림 6 <가벼운 방파제 Weightless Tetrapod> 2010, 2-channel video projection mapping

이 작품의 원래 계획은 전시장에 실제의 방파제를 옮겨와 그 방파제가 놓여 있던 주변 바다의 하늘과 파도를 그것에 영상으로 투사(video-projection)하는 것이었으나, 방파제의 거대한 무게와 사이즈 문제로 두 가지 버전의 작품으로 만들어지게 되었다. 첫 번째는 울산의 해변 근처에 홀로 떨어져 있는 방파제를 발견한 뒤, 그 장소에 직접 비디오와 프로젝터를 가져가 그것의 삼면에 영상을 투사한 것이고(그림 5), 두 번째는 바람으로 채운 비닐 풍선을 그 방파제와 동일한 형태와 사이즈로 만들어 전시공간 내부에 그 영상을 투사한 것이다.(그림 6) 어찌 보면 바다와는 대립적으로 보이는 이 사물에 바다에 대한 나의 향수를 투영시킨다는 사실이 역설적으로 느껴졌지만, 나에게 방파제는 여전히 바다를 떠올리게 하는 시적인 사물이다.

이처럼 나는 일상적으로 발견된 사물을 작품에 직접 이용하는 경우, 집약적으로 그것의 실용적 상태를 전치시킬 수 있는 단순한 과정을 택한다. 이러한 태도는 발견되고 선택된 사물의 고유한 특성을 교묘히 전치시키고, 외형적으로는 그것의 기능이 단순히 제거된 것이 아니라 우리의 연상작용 속에서 그것이 작동 은유적으로 불가능한 상태를 연출하기 위함이다.

Ⅳ. 사물의 발견과 재구성

헤아릴 수 없이 다종다양한 사물들이 넘쳐나는 오늘날의 시대이지만, 마치 그것들은 정해진 규칙과 질서라도 있는 마냥 획일적으로 배열되어 우리의 일상을 지배하고 있다. 도로변엔 가로수가 일정한 간격으로 배치되고, 책상 옆엔 언제나 의자가 배치되어 있으며, 침대 위엔 늘 이불과 베개가 놓인다. 사물과 사물들의 이러한 모든 조합은 인간에 의해 그리고 인간을 위해 만들어진 인간의 것이다. 그 모든 기준은 최초에는 인간의 신체적 기준과 욕구에 의해 발생하였겠지만, 오늘날엔 역으로 마치 그러한 질서와 기준에 맞추어 살지 않으면 안 될 것 같은 생각마저 든다. 이처럼 사물은 매우 거대하고 강력한 물리적 시스템으로 나를 억압하고 구속하는 틀처럼 느껴진다.

나의 작업은 이러한 현실의 인식에 대한 하나의 반작용이자 일종의 탈주의 수단으로서, 사물과 사물이 시스템화되어 고정적으로 얽혀있는 맥락의 재구성을 시도한다. 이러한 재구성의 방식을 크게 세 가지로 나눈다면 '기능의 제거', '기능의 결합', '기능의 치환'으로 나눌 수 있을 것이다.

이러한 재구성의 방식 이외에, 나의 작업을 매체의 구분에 따라 두 가지로 나누어 본다면, 일상적으로 발견된 사물을 그대로 연출하는 범주와 조각적인 재료를 이용하여 다시 일상적인 사물을 재현하는 범주로 나누어 볼 수 있다. 그러나 작품에 따라서는 일상에서 발견된 사물을 토대로 그것을 다시 조각적인 방식으로 재구성하거나, 조각적 재료와 조각적 과정을 통해 오히려 그것이 다시 일상적인 사물의 형태를 띠는 작품들이 공존하는 모호한 영역이 발생한다. 이러한 지점은 아직까지 작품에 대한 나의 입장이 명확하지 않은 상태를 반증하는

동시에 매체에 대한 실험을 지속할 수 있는 가능성을 열어두는 측면 또한 존재한다. 우선적으로 이 장에서는 일상적인 사물을 발견하고 그것을 조합하는 방식에 관해 살펴보고자 한다.

‘사물’이라는 단어 속에는 상상할 수조차 없을 정도로 방대한 양의 의미와 정보가 담겨 있기에, 이 단어를 쓰는 것에 대해서 약간의 두려움과 모호함이 공존한다. 철학적 용어로서의 물자체(物自體), 즉 존재하는 모든 것(alles Seiende)으로서의 사물과 미술사 속의 레디메이드 (ready-made), 발견된 사물(found object), 조각적 사물(sculptural object)등 어떤 의미에서 ‘사물’이라는 단어를 사용하느냐에 따라 의미는 달라지며 서로 상반되는 뜻을 가진 의미 또한 동시에 파생된다. 서양의 미술사에서 나온 용어와 그것을 우리말로 번역하는 과정에서 발생하는 마찰 또한 직접적인 영향을 미친다고 할 수 있는데, 일례로 영문의 ‘thing’, 과 ‘object’ 모두가 우리말 ‘사물’로 번역될 수밖에 없는 한계가 그것이다. 그러나 미술사적으로 보자면 오브제(object)는 특히 뒤샹의 <샘> 이후에 지속된 레디메이드(ready-made)를 지칭하며, 조각(sculpture)의 개념과는 대립적인 경향을 띈다고 할 수 있을 것이다.

나의 작업과 본 논문 속에서 광범위하게 분포되어 있는 ‘사물’은 발견된 사물(found object)만을 가리키는 것이 아닌, 존재하는 모든 것(alles Seiende) 중 인공물을 가리킨다. 이 장에서 밝히게 될 주된 작품들은 대량생산된 기성품들을 작품의 주된 소재로 사용하고 있지만, 그렇다고 해서 나의 작업 결과물들을 레디메이드로 볼 수는 없다. 그것은 나의 작품이 발견된 기성품들이 다시 조합과 재구성을 포함한 특수한 연출의 방식을 취하기 때문이다. 따라서 이 지점에서도 어느 정도의 조각적 방식이 포함된다고 할 수 있을 것이다. 물론 조각적 방식을 택한다고

해도 소재이자 재료로 선택한 기성품의 본래적 형태와 외관은 그대로 드러내기에 나의 작품은 형식상으로 조각과 오브제 사이의 모호한 영역이 발생하지만, 언제나 작품의 시작은 일상적인 사물의 발견과 선택에서부터 시작하며, 그 사물을 연출하고 조합하기 위한 방편으로 일부 조각적인 과정을 따른다. 때문에 보다 엄밀한 분류를 위해 이 장(Ⅳ. 사물의 발견과 재구성)에서는 일상적으로 발견된 사물을 주로 다루는 오브제의 범주를 다루고, 다음 장(Ⅴ. 사물과 조명의 재가공)에서 조각적 범주를 다루도록 하겠다.

참고그림 1 마르셀 뒤샹 <샘> 1917 남성용 변기 (291 갤러리에서 도난당하기 전 알프레드 스티글리츠에 의해 촬영)

1. 기능의 제거

일상에서 발견된 지극히 평범한 사물을 바탕으로 한 나의 주된 작품들은 그 사물의 본래 기능을 제거하거나 변화시키는 경향이 매우 강하게 드러난다. 그러나 기능을 단순히 없애는 '삭제'(削除)나 '소거'(消去)라고 보기에는 어떤 한계가 발생한다. 그러한 이유는 내가 사물을 다루는 행위 속에는 대상의 고유한 기능을 '박탈'하는 일종의 전지적(全知的) 태도가 감지되기 때문이다. 기능을 박탈시키는 전지적 태도를 통하여 단순히 기능이 제거된 결과물을 보여주는 것이 아니라,

그 제거를 통하여 다시 그 제거된 존재를 부각시키는 '부재'(不在)와 '결여'(缺如)를 드러내는 것이라고 할 수 있다. 이처럼 나는 사물의 기능을 사라지게 함으로써 그것을 단지 물리적으로 없애는 것이 아니라 다시 그 제거된 기능을 소환하여 되돌아보게 만들고자 함이다. 나는 이러한 기능제거의 과정을 일종의 '거세'(去勢, castration)라고 생각하였다. 왜냐하면 그것은 극심한 가학적 성격을 가지는 동시에 제거된 대상을 사라지게 하는 것이 아니라, 지속적으로 그 사라진 대상을 상기시키기 때문이다. 이러한 가학적 태도는 폭력적인 성향을 넘어서, 그것으로부터 나는 사물의 기능에서 파생되는 기존의 언어적 체계를 전복시키고자 하는 의도 때문이라고 할 수 있다.

이러한 과정을 수행하기 위하여 나는 사물을 하나의 전체적인 대상으로 바라보는 것이 아니라, 부분적으로 바라보고 분절시키는 '부분대상'으로 인식한다. 이는, 하나의 사물이 기호화되는 과정에서 핵심적인 역할을 하는 고유한 기능을 제거함에 따라 오히려 그 대상에서 변화된 기능은 물론 일종의 부차적인 부분들 – 사물에서의 미세한 움직임, 부조화스러운 장식, 미묘한 질감, 인간을 닮은 형상 등 – 역시 드러내고자 함이다. 하나의 사물이 기호화되는 과정에서 가려진 부분으로, 나는 그것의 고유한 기능을 소거함으로써 그 대상이 가진 주변적인 것과 부차적인 것 또한 주목시키고자 한다. 이를 통해서 나의 작품 속 사물은 작가에 의해 고유한 기능이 거세되지만 그것의 형태는 지속적으로 유지 된다. 따라서 그 사물은 기의를 갖지 않은 기표로 지속적으로 미끄러진다고 할 수 있다.

이러한 특성이 극단적으로 드러나는 작품은 <보이지 않는 숨소리>(그림 7)가 있다. 이 작품은 오랫동안 사용해오던 선풍기를 검정 비닐봉지로 감싼 채 바닥에 눕히고, 전원을 켜 날개를 회전 시키고,

그림 7 <보이지 않는 숨소리>, 선풍기, 비닐봉지, 120x50x50cm

선풍기의 머리 부분이 좌우로 회전하도록 연출하였다. 이 작품의 제작과정은 매우 간단하다고 할 수 있는데, 이것은 우리가 일상적으로 선풍기를 보관하는 방식에서 흔히 볼 수 있는 선풍기 머리 부분을 덮개로 감싸는 일상적 모습을 그대로 보여주기 때문이다. 비닐봉지에 의해 가려져 선풍기 고유의 기능은 제거되고, 그것의 날개만이 비닐봉지 내부에서 힘겹게 회전하며, 좌우로 천천히 뒤척이는 왕복운동을 하게 된다. 이러한 연출은 실용성을 가지는 도구적 사물에서 벗어나 의인화되어 바닥에 눕혀진 채로 뒤척이는 동시에 미세한 모터의 떨림과 비닐 사이로 새어 나오는 힘겨운 바람이 전면적으로 드러나게 된다.

이처럼 현실에서 느껴지는 소외와 결여를 외적 대상인 연출된 일상적 사물과 일치시키는 것은 일종의 방어기제로서 동일시(Identification)의

태도라고 할 수 있을 것이다. 또한 현실의 삶 속에서 지속적으로 반복되는 상실되지 않은 대상에 대한 상실감을 지속적으로 욕망하는 자아를 투사(projection)하는 것이라고도 할 수 있을 것이다. 따라서 나의 작업에서 드러나는 사물의 기능 거세는 실제적 기능의 박탈에서 나아가 그것에의 동일시와 투사를 실현하는 주요한 수단이 된다. 이와 같이 이 작품은 단순하고 유희적인 차원을 넘어 현실에서 느끼는 나의 정서가 투사되어 나타난 결과물이다. 그 연장선상에서 선풍기에 비닐봉지를 씌우고 전원을 켜는 행위는 그것에 대해여 가학적인 태도를 드러내지만, 그 이면에는 나의 내면을 투사하고 동일시하는 태도를 감지 할 수 있다. 이 작업을 통하여 나는 해소되지 않는 욕망에 고통 받고 힘겨운 인간의 모습을 드러내고자 하였다.

2. 기능의 결합

다양한 기능들을 결합한 기능성 제품들 중에는 여러 가지의 기능을 하나의 사물에 결합시켜 놓은 멀티-툴(multi-tool)과도 같은 사물들이 많이 있지만, 나는 이런 제품들을 모방하여 물리적인 기능들이 결합된 도구적인 사물을 작품으로 만들고자 하는 것은 아니다. 서로 다른 혹은 상반된 기능을 결합시켜 오히려 결국에는 기능이 지속적으로 상호 충돌하고 결합되지 않는 순간에 더욱 관심을 가진다. 따라서 기능이 결합되어 더욱 효율적이고 기능적인 사물을 만드는 것이 아니라, 서로 다른 기능이 결합됨에 따라서 본래의 기능을 잃어버린 사물들이 기존과는 전혀 다른 의미들로 해석할 수 있음에 주목한다.

기능의 결합을 통한 사물의 재구성은 전혀 개연성 없는 다른 사물들이 가진 복합적인 기능을 유기적으로 결합하는 연출을 통해 드러난다.

이때의 의미전달 방식은 사물들의 형태와 기능에 의해 다차원적으로 이루어지는 동시에, 말하고자 하는 바를 그대로 드러내지 않고 암시하는 일종의 알레고리적 수사의 방식이라고 할 수 있다. 알레고리(allegory)는 '무언가 다른 것을 말하기(other speaking)'의 의미를 지닌 그리스어 '다른(allos)'과 '말하기(agoreuo)'가 결합된 알레고리아(allegoria)를 어원으로 한다.[7] 따라서 알레고리는 상징과도 같이 언어와 이미지 사이의 관계가 임의적이므로 '해독'을 직접적으로 요구하게 된다. 이처럼 나는 사물들의 혼성(混成, hybrid)적인 결합을 바탕으로 기존 사물들의 의미체계를 교란시키는 동시에 관객으로 하여금 그것의 의미 해독을 직접적으로 요구하고자 한다.

그림 8 <발라드>, 2013, 대걸레, 마이크스탠드, 개수대, 무게추(2kg), 펌프, 가변크기

7) 한국문학평론가협회, 『문학비평용어사전』, 국학자료원, 2006, p. 406.

이러한 기능의 결합이 단적으로 드러나는 작품 <발라드>(그림 8)에서는 마이크 스탠드에 마이크 대신 대걸레를 끼우고, 2kg 의 무게추를 이용하여 무게 중심을 맞추어 놓고, 수중 펌프를 이용하여 대걸레에서 지속적으로 일정한 양의 물이 개수대로 흘러내리도록 연출한 작품이다. 일정량의 물만을 흡수하는 대걸레에서 지속적으로 물이 흘러나오고, 개수대 속 물 펌프는 거기서 흘러나온 물을 받아 다시 대걸레로 순환 시킨다. 2kg 의 무게추는 물이 흘러나오는 대걸레가 기울어지지 않도록 무게중심을 잡고 대칭을 이루게 해준다. 또한 대걸레에서 흘러나오는 물이 개수대에 떨어지면서 물소리가 지속적으로 발생하게 된다. 나는 이 작품에서 서로 연관 없는 사물들의 알레고리적 결합을 통하여 평소에 내가 슬픈 물건이라고 생각하는 대걸레가 마이크 스탠드에 매달려 대중가요의 발라드 같은 애절한 노래를 하는 모습을 표현하고자 하였다.

3. 기능의 치환

기능의 치환은 두 가지 이상의 사물을 결합하는 방식과 비슷하지만 사물의 본래 기능을 제거하고 기능이 제거된 자리에 또 다른 기능이 채워진다는 지점에서 차이가 있다. 특히 치환에는 기능의 제거와 결합의 방식이 모두 사용된다. 사물의 기능이 치환되어 바뀌더라도 본래 선택된 사물의 형태적인 특성은 크게 바뀌지 않고, 기능적인 부분만이 바뀔 수 있도록 한다. 이것은 사물의 형태와 기능이 밀접한 관계를 가지고 있기에, 형태가 변화한다는 것은 기능의 변화를 잠재적으로 암시하고, 또한 기능이 변화한다는 것 역시 형태의 변화를 수반하기 때문이다. 사물의 형태는 유지시키고 기능을 치환시킨다는 것은 작가가 사물에

그림 9 <말없는 시선>, 2012, 선풍기, 거울, 43x50x42cm

개입하여 형태와 기능의 밀접한 연결고리를 끊어 놓는 역할을 수행한다는 의미이다. A라는 사물이 가진 기능 A'를 제거하고, 그 자리에 새로 들어온 B라는 사물의 기능 B'는 A라는 전혀 다른 사물 속에 치환되어 들어온다. 이에 따라 사물 A는 고유한 기능 A'가 아닌 B'의 기능을 가지게 된다.

<말없는 시선>(그림 9)에서는 선풍기의 날개를 제거하고, 그곳에 선풍기 날개의 사이즈와 같은 크기의 거울을 달아주었다. 이에 따라 날개의 회전으로 바람을 불어내는 선풍기의 본래 기능은 사라지고, 회전하는 거울에 비치는 일렁거리는 주변의 모습만이 비치고 있을 뿐이다. 나는 선풍기를 틀고 바라볼 때 마다, 이 사물이 상당히 촉각적인 사물이라고 생각하였다. 얼굴에 와닿는 미지근한 바람과 머리칼을 흩날리게 만드는 촉각적 감각이 그 사물이 가진 핵심적 기능이라

생각하였다. 또한 좌우로 회전하는 머리 때문에 사람의 행위를 연상하게 만들기도 하였다. 그러나 선풍기의 회전하는 바람에 의해 만들어지는 이런 촉각적인 감각을 제거하고, 거울이라는 시각적 감각으로 치환시킴으로써, 주변으로 바람을 불어내는 사물이 아니라 주변을 일렁이는 시선으로 바라보는 사물로 바꾸어 놓는다. 따라서 이 작품에서 기능이 치환된 선풍기는 본래의 기능은 감추어진 채 주변공간을 좌우로 움직이며 투영하는 일종의 스크린(screen)이 된다. 이처럼 회전하고 있지만 바람은 나오지 않고, 단지 선풍기의 모양을 한 일렁이는 거울일 뿐인 이 작품은 표현할 수 없는 무엇인가를 지속적으로 말하고 보여주려 하는 나의 자화상이다.

기능의 치환을 보여주는 또 다른 작품 <망각의 영역> (그림 10) 은 블라인드를 소재로 한 것으로, 이것은 창문에 위치해 외부의 빛 또는 시선을 막아주는 기능을 하는 사물이다. 하지만 나는 기존의 블라인드의 본래 기능을 없애고 정반대의 기능으로 치환하기 위해 블라인드의 개별 패널들(panel)에 각각 LED 모듈을 달아서 블라인드 몸체 자체에서 밝은 빛이 날 수 있도록 하였다. 이 경우 블라인드 패널의 두께는 약간 두꺼워졌지만 전체적으로 블라인드의 형태를 그대로 유지하도록 하였다. 이에 따라 빛을 막는 역할을 하는 블라인드는 역설적으로 오히려 빛을 발산하는 사물로 전환되었다. 또한 창문이 없는 벽면에 설치가 될 경우에도 블라인드 뒷면에서 강한 빛이 들어오는 창문이 있음을 암시하는 효과를 얻을 수 있었다. 이로써 본래의 기능이 정반대의 기능으로 치환된 상황으로 연출됨에 따라 역설적인 의미작용이 가능해진다. 이 작품에서 나는 이러한 역설적인 의미작용을 통하여 우리의 기억 속에서 가려지고 망각된 것들이 다시금 드러나는 상황을 은유적으로 표현하고자 하였다.

그림 10 <망각의 영역>, 2012, 블라인드, LED 모듈, 폴리카보네이트, 아크릴
80x150x15cm

<망각의 영역>에서 블라인드는 레디메이드의 선택에서부터 시작하였지만 그것의 기능을 치환하는 과정에서 산업적 재료와 조명이 조각적인 방식으로 사용됨에 따라, 나의 작업이 레디메이드에서 조각으로 전환되는 과도기적 성격을 지니고 있다고 할 수 있다.

Ⅴ. 사물과 조명의 재가공

나의 작업에서는 레디메이드를 재구성하여 연출한 작품과 더불어 산업재료들을 재가공하여 만들어진 조각적 오브제가 양립해서 공존한다. 여기서 조각적 오브제의 주요한 특성은 일상적인 사물이 빛을 발광하는 형태로 전환된다는 지점이다. 이러한 전환의 방식을 크게 두 가지로 나누어 보자면, 산업적 재료를 재가공하여 발광하는 사물의 형태를 만드는 방식과 일상적인 사물 일부분의 형태적 유사성에 따라 선택된 조명과 결합시키는 방식으로 나눌 수 있다. 따라서 이 장에서는 발광(發光)하는 사물을 재현하는 과정에서 드러나는 산업재료들의 재조립 방식과 조명의 결합 방식에 대해 살펴보도록 하겠다.

1. 산업 재료의 재조립

오늘날에 생산되는 모든 완제품은 그 제품을 만들기 위한 표준화된 재료들과 그 재료를 만들기 위한 표준화된 하위 재료들로 구성되며, 일정한 규격과 유형화된 재료를 생산하기 위해 시스템화된 조립단계를 거쳐 최종적으로 완성된다. 이처럼 후기산업사회의 표준화된 산업분류에 따라 체계화된 재료들은 각 생산단위별로 공유되며 원재료의 비용절감과 더불어 산업의 규격화에 의한 효율성을 증대시키는 요인으로 현대사회에서 매우 중요한 역할을 한다.

따라서 오늘날에 만들어진 산업제품은 원재료에서 바로 완제품으로 만들어지는 경우는 희박하며, 다종다양하지만 규격화되고 이미 만들어진 표준산업재료들을 재조립하고 재처리하는 과정을 거쳐 완성된다. 이러한 기계적인 과정(machine-made)을 거쳐서 만들어진 제품들은 사람의

손으로 만들어진(hand-made) 사물과는 대비되게, 차갑고 건조하며 균일한 마감을 지니는 것이 그 특징이다. 그럼에도 이처럼 규격화되고 체계화된 산업재료들 역시 인간-기계 인터페이스에 적합한 인체공학적 수치와 그리스 시대로부터 그 기원을 찾을 수 있는 황금비율에 의해 제작될 수밖에 없는 숙명을 지니기에, 인간의 기호를 가장 압축적으로 담고 있는 재료라고 할 수 있다.

오늘날의 이러한 산업화의 과정은 산업뿐만 아니라 미술작품을 만드는 방식에 있어서도 과거의 그것과는 큰 차이를 발생시킨다고 할 수 있다. 산업화 이전의 예술가들이 원재료를 구하여 작품의 재료로 직접 가공하여 쓰는 경향이 많았다면, 오늘날엔 조각이든 회화든 그 미술재료 또한 규격화되어 생산된 이미 만들어진 재료(ready-made material)로 작품이 만들어지는 경향이 압도적이라고 할 수 있다. - 심지어 사진과 영상에서도 규격화된 이미지 포맷, 사이즈, 프레임 수, 인화, 상영 방식이 자리 잡았다. - 이처럼 오늘날 대부분의 미술작품은 원재료를 가공하여 예술작품을 만들기보다는 이미 가공되어 만들어진 재료 혹은 표준적인 사업 수치에 의해 모듈화(modularization)된 여러 재료 혹은 부품들을 짜 맞추어 조립하거나 재가공하여 생산된다.

나의 작업은 기계적인 공정으로 만들어진 재료들을 사용하여, 대량생산된 완제품과 같이 매끈하고 균일한 마감으로 처리되는 경향을 보인다. 이는 과거의 예술가들이 자신의 고유한 붓 터치와 조각방식으로 자신의 흔적을 남기고자 했던 것과는 대비되는 태도로, 산업재료의 사용과 마감을 그대로 남기고 유지하는 것은 작품에서 작가의 흔적을 배제하는 데에 매우 효과적이다. 내가 작품에서 작가의 흔적을 배제하고자 노력하는 이유는 예술작품에서의 일종의 아우라(aura)를 제거함에 따라 표면적으로는 그것이 오로지 대량생산된 기성품처럼

그림 11 <외롭고 습한 사물>, 2012, 대걸레, 형광등, 33x42x136cm

보이지만 사실상 그것이 기존의 일상적인 맥락에서 벗어나 있는 상황을 추구하기 때문이다.

작품 <외롭고 습한 사물> (그림 11)은 일반적으로 바닥을 청소할 때 주로 쓰이는 대걸레의 손잡이 부분을 건축과 조명시설에서 주로 쓰이는 폴리카보네이트 파이프와 형광등을 그저 사이즈에 맞추어 조립시킨 것이다. 마치 원래 이러한 형태와 기능을 가진 기성-생산품처럼 보일 수

그림 12 <평행한 기억>, 2012, 알루미늄 바, LED 모듈, 원통형 폴리카보네이트, 220x180x80cm

있도록 대걸레의 원래 손잡이와 동일한 규격의 파이프를 찾고 그 내부에 정밀하게 들어갈 수 있는 규격의 형광등을 조립하는 것이 작품의 핵심적인 과정이다. 즉, 폴리카보네이트라는 빛을 균일하게 발광시켜주는 산업재료를 대걸레에 맞게 재가공하고 조립하여 대걸레 손잡이에서 빛이 나도록 구성한 작품이다. 이러한 과정을 통하여 이 대걸레는 그것 본연의 기능으로 인해 처해있던 하찮고 더러운 상태에서 벗어남과 더불어 전시공간 한가운데에 자립적으로 서서 – 대걸레는 항상 어딘가에 기대거나, 매달리거나, 걸쳐있는 사물이다. – 밝게 빛나는 특별한 사물로 변환되었다.

<평행한 기억> (그림 12)은 위의 작품과 달리 작품 전체가 알루미늄 파이프와 폴리카보네이트 파이프, LED 모듈 등의 산업재료만으로 조립된 작품으로, 일반적으로 볼 수 있는 평행봉의 형태와 사이즈를 토대로 재현되었다. 특히 이 작품에서는 위에 언급한 <외롭고 습한 사물>보다 훨씬 커진 작품의 크기 때문에 일반적인 형광등의 규격으로는 평행봉의 손잡이를 균일하게 빛나게 할 수 없었다. 이에 나는 원통의 긴 폴리카보네이트 파이프에 산업용 LED 모듈을 결합하여 확장하고, 알루미늄 프레임에 고정시키는 방식으로 재가공한 것을 광원으로 사용하였다.

2. 조명과 사물의 결합

서로 다른 대상으로부터 형태적 유사성을 찾는 일은 나의 일상을 구축하는 데에 있어서 상당한 역할을 차지한다. 예를 들어, 서랍이라는 제한된 공간 내에 다양한 사이즈와 부피의 물건들을 정리하고, 집안의 가구를 배치하거나 책상 위를 정리할 때에도 사물들 간의 형태적

유사성은 매우 중요한 척도가 된다. 이러한 습관은 나만이 가진 고유한 영역이라기보다는 사물을 배치하고 조합할 수 있는 인간이 가진 하나의 본능이자 능력이라고 생각한다. 나는 이러한 특성을 작업으로 확장하여 형태적 유사성에 의해 일상의 사물과 조명을 결합하거나, 산업재료와 조명을 결합하여 특정 사물을 재현하고 연출하고자 한다. 특히 서로 다른 복수의 재료나 사물 혹은 조명이 서로 결합될 경우에는 그 유사성에 의해 하나의 독립된 사물과 같은 형태를 띠게 되지만, 원래의 대상이 가지고 있던 이질적인 질감과 함께 빛의 발광에 의한 미묘한 긴장감이 그 결합된 대상으로부터 발생하게 된다.

작품 <외롭고 습한 사물> (그림 11)에서 대걸레는 빛과는 전혀 관련 없는 하나의 반사체이지만, 대걸레의 자루를 그것과 형태적 유사성을 지니는 형광등으로 치환시킴에 따라 대걸레는 광원을 가지는 하나의 조명이 된다. 즉, 대걸레의 자루를 빛나는 형광등으로 바꾼 작품이라고 할 수 있다. '대걸레'라는 사물은 수분을 흡수할 수 있는 섬유재질을 가지고 있어, 스스로 더럽혀짐으로써 주위를 깨끗이 해준다. 따라서 언제나 위생적으로 불결한 상태로 축축하게 젖어있고, 늘 구석진 곳에서 보관된다. 나는 이러한 대걸레의 비위생적인 상태를 전환시켜 그것을 어두운 공간의 가운데에서 밝게 빛나게 함으로써, 우리의 일상에서 매우 유용한 기능을 하지만 항상 주변부에 머무는 이 대상을 마치 독백을 하는 연극의 주인공처럼 전환시켰다.

위의 작품처럼 기존에 생산되고 있는 기성-조명과 특정사물과의 형태적 유사성을 찾는 일은 작업의 제한사항이 되기도 하고, 그 제한사항이 외려 하나의 작업 방법론을 제시해 주기도 한다. 때문에 조명이 기준이 될 때에는 조명의 제한적인 형태에 절묘하게 들어맞는 사물을 찾아 헤매기도 하고, 때로는 사물이 하나의 형태적 기준이 될 때는

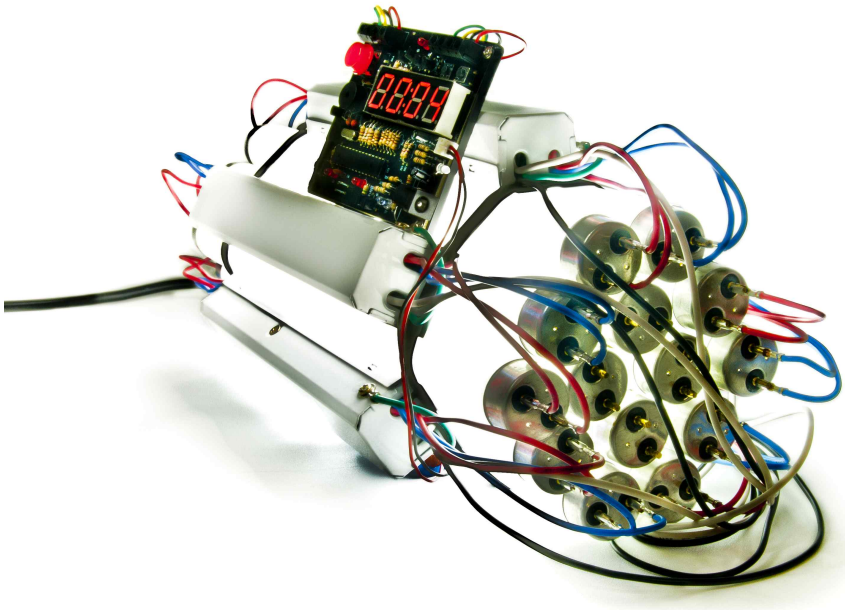

그림 13 <섬광탄>, 2013, 형광등, 타이머, 50x20x25cm

선택한 사물의 형태에 맞게 조명을 최대한 재가공하기도 한다. 전자의 경우에는 짧은 길이를 가진 형광등을 기준으로 조합하여 다이너마이트의 형태를 띠는 작품 <섬광탄> (그림 13)이 있고, 후자의 경우에는 블라인드라는 사물의 형태가 기준이 되어 최대한 그 형태에 맞게 LED 모듈 조명을 가공하고 조립한 <망각의 영역> (그림 11)이 있다.

한편, <궤적들의 고원> (그림 14)에서는 농구골대를 주재료로 사용한다. 농구골대의 공이 들어가는 둥근 프레임을 그것과 형태적 유사성을 가진 둥근 형광등으로 바꾼 뒤 그 형광등에 골대 그물을 달아준 작품이다. 이 경우에는 농구 골대의 기능과 빛을 발산하는 조명의 역할이 결합된다. 이로써 빛나는 농구 골대가 만들어진다고 할 수 있는데, 본래 기능대로 슛을 하기에는 형광등으로 된 골대가 깨질 것

그림 14 <궤적들의 고원>, 2012, 공구골대 그물, 형광등, 40x45x64cm

같아 슛이라는 행위를 할 수 없는 난감한 상황이 발생한다. 이러한 연출을 통하여 나는 마치 슛을 하는 것처럼 어떤 목표를 향해가는 나의 끊임없는 노력이 결국에는 깨지고 마는, 헛된 것일 수도 있다는 회의적인 생각을 드러내고 싶었다.

조명과 결합된 사물이 빛을 발하는 경우에 발생하는 심리적인 효과와 시적 분위기의 연출 또한 나의 작업에서 빼놓을 수 없는 부분이다. 이러한 효과와 연출은 조명과 결합된 작품을 설치하는 방식에 의해 좌우된다. 어둡고 텅 빈 공간의 한가운데 홀로 빛을 발하는 방식으로 작품을 설치하여 조명과 형태적 유사성에 의해 결합된 사물은 매우 밝게 발하지만 그 빛은 점차 어두운 공간으로 사라지게 되는 순간을 연출한다. 이러한 연출은 작품이 놓여진 공간과 빛을 발하는 사물, 그리고 그 공간의 빛이 닿는 영역이 상호작용하여 일종의 연극적인 공간을 발생시킨다. 이때의 빛은 공간을 밝게 비추면서도 역설적으로 그 공간의 어둠을 동시에 암시하기도 한다. 빛이 있는 공간은 밝은 공간이 아니라 오히려 그 공간이 빛이 없는 어두운 공간임을 잠재적으로 드러낸다. 빛이 스스로 확장하여 우리 시각으로 들어온다는 것은 빛 또한 우리를 응시한다는 것과 같다. 그렇게 빛과 우리는 서로를 응시한다. 이처럼 조명을 이용한 나의 작업 대부분은 전시 공간 속에 홀로 떨어져 있거나 구석진 곳 혹은 공간의 가운데에 위치하여 독백의 공간을 연출한다. 이러한 독백의 공간 속에서 나는 유희적인 태도를 취하는 동시에 나의 양가적이고 미묘한 내면의 정서 상태를 역설적으로 드러내고자 하였다.

Ⅵ. 결론

본 논문은 사물을 ‘바라보는’ 관점에 대한 서술에서부터 시작하여 사물로 ‘말하는’ 나의 작업방식에 관한 글이라고 할 수 있다. 이는 불가능한 가능태로 사물을 바라보는 관점의 분석에서부터 시작하여 그것을 역설적인 방식으로 말하는 방법론까지 아우른다. 하나의 사물을 그저 도구적인 수단으로 ‘사용’하는 단순한 사용자의 관점으로 바라보지 않고, 그것에 적극적으로 ‘개입’하는 행위는 그것을 일종의 가능태로 바라보게 해주었다. 그러나 역설적이게도 나의 태도는 그것의 또 다른 가능성을 도출하기 위한 것이라기보다는 본래의 기능이 제거된 사물을 통하여 부조리한 상태를 연출하기 위한 시도에 가까웠다. 일상에서 수많은 사물들과 함께 지내지만 그것을 유의미한 것으로 인식하지 못한 채 관성적으로 살아가는 오늘날, 이러한 개입은 우리 주위에 대해 항상 관심을 갖고, 마음을 열고, 능동적으로 소통할 것을 다시금 환기시키고자 하는 시도이다. 이는 결국 고정관념으로부터 마취된 상태를 벗어나 ‘깨어있기’위한 노력이라고 할 수 있다.

사물들이 없는 ‘무(無)’의 세계를 극단적으로 상상해보자면, 어둡고 추상적인 공간 속에서 아마도 내가 존재하고 있다는 생각조차하지 못하는 그런 상태일 것이다. 만일 인식의 대상이 없다면, 나의 존재도 잊고, 생각을 할 수도, 무엇인가를 지각할 수도 없을 것이다. 이처럼 사물들에 대한 인식은 비록 그것이 고정관념일지라도, 나의 언어적인 사고 체계를 이루는 중요한 구조물이자, 나의 존재를 증명해주는 대상이 된다. 나는 이러한 사물과 언어 사이의 관계를 비가역적인 것으로 인식함에도 이러한 상황을 인식의 한계로 받아들이지 않는다. 다만 그 관계에서 필연적으로 발생할 수밖에 없는 기능과 의미 사이의 ‘틈’과

‘여백’을 탐구하고 그것으로부터 발생하는 미묘한 감수성을 드러내고자 한다.

작품에서 역설을 통해 의미를 전달하려는 이유는 그러한 전달방식이 중층적인 구조로 이루어지기 때문이었는데, 표면적으로는 사물의 기능이 제거, 치환, 결합되어 모순된 상황을 연출하지만 그 이면에는 소외와 유희의 양가적인 동시에 미묘한 내면상태를 반영하기 위함이었다. 그러나 일상적인 사물과 산업재료라는, 형식상으로 표현적이지 않은 매체를 통하여 나의 정서 상태나 감정 등을 전달하는 방식에 있어서 내용과 형식상의 균열 또한 발생함을 본 논문연구를 통하여 비로소 인식하게 되었다. 이로인해 앞으로의 작업에서는 이러한 균열을 해결하는 방안을 모색하는 것이 주요한 과제로 남게 되었다.

본 논문에서 나는 작업 결과물을 바탕으로 작업의 개념과 동기 그리고 내용들을 추론해 나가는 방식으로 작품들을 분석하고자 하였다. 따라서 작업의 내용적 토대와 형식적 방법론들을 객관적으로 서술하는 동시에 일반화 시키는 것에 대한 한계를 수시로 발견하였다. 그러나 본 연구는 산발적이고 즉흥적으로 선택하였던 소재들과 형식적 방법론들을 범주화 시켜 정리해볼 수 있는 기회가 되었다. 본 논문이 새로운 작업을 위한 좋은 토대가 되길 희망한다.

그림목록

그림 1 <깊은 밤 기억운동>, 2012, 형광등, 알루미늄 바, 모래, 가변크기

그림 2 <마음의 근육>, 2011, 실크 침낭, 머리카락, 60x200x10cm

그림 3 <신선한 불꽃>, 2011, 냉장고, 촛불, 53x53x182cm

그림 4 <방어기제> 2011, 소화기, 호스, 30x30x52cm

그림 5 <가벼운 방파제 Weightless Tetrapod> 2010, 울산 해변 방파제, 3-channel video projection mapping

그림 6 <가벼운 방파제 Weightless Tetrapod> 2010, 2-channel video projection mapping

그림 7 <보이지 않는 숨소리>, 선풍기, 비닐봉지, 120x50x50cm

그림 8 <발라드>, 2013, 대걸레, 마이크스탠드, 개수대, 무게추(2kg), 펌프, 가변크기

그림 9 <말없는 시선>, 2012, 선풍기, 거울, 43x50x42cm

그림 10 <외롭고 습한 사물>, 2012, 대걸레, 형광등, 33x42x136cm

그림 11 <망각의 영역>, 2012, 블라인드, LED 모듈, 폴리카보네이트, 아크릴 80x150x15cm

그림 12 <평행한 기억>, 2012, 알루미늄 바, LED 모듈, 원통형 폴리카보네이트, 220x180x80cm

그림 13 <섬광탄>, 2013, 형광등, 타이머, 50x20x25cm

그림 14 <궤적들의 고원>, 2012, 공구골대 그물, 형광등, 40x45x64cm

참고그림

참고그림 1 마르셀 뒤샹 <샘> 1917 남성용 변기

참고문헌

단행본

노자키 아키히로,『역설의 논리학』, 조미영 역, 새날, 1993.

로제-폴 드루아,『사물들과 철학하기』, 박선주 역, 동문선, 2005.

루드비히 비트겐슈타인『논리-철학 논고』, 이영철 역, 책세상, 2006.

르네 위그,『예술과 영혼』, 김화영 역, 열화당, 1974.

리하르트 다비트 프레히트,『나는 누구인가』, 백종유 역, 21 세기 북스, 2008.

모리스 블랑쇼,『문학의 공간』, 이달승 역, 그린비, 2010.

미하엘 볼프,『모순이란 무엇인가』, 김종기 옮김. 1997

아서 단토,『일상적인 것의 변용』, 김혜련 역, 한길사, 2008.

앤서니 그레일링,『우리가 일상에서 부딪히는 철학적 질문들』, 윤길순 역, Blue Elephant, 2013.

앤서니 던,『헤르츠 이야기』, 박해천·최성민 역, 시지락, 2002.

이향아,『시의 이론과 실제』, 창조문예사, 2011.

자크 라캉,『욕망 이론』, 민승기·이미선·권택영 역, 문예출판사, 1994.

장 보드리야르,『기호의 정치 경제학 비판』, 이규현 역, 문학과 지성사, 1998.

장 보드리야르,『사물의 체계』, 배영달 역, 지식을 만드는 지식, 2011.

장 폴 사르트르,『문학이란 무엇인가』, 정명환 역, 민음사, 1998.

장석주,『철학자의 사물들』, 동녘, 2013.

지그문트 프로이트,『창조적인 작가와 몽상』, 정장진 역, 열린책들, 1996

진휘연,『아방가르드란 무엇인가』, 민음사, 2002.

토니 고드프리,『개념미술』, 전혜숙 역, 한길아트, 2002

한국문학평론가협회,『문학비평용어사전』, 국학자료원, 2006.

황광수,『끝없이 열리는 문들』, 자음과 모음, 2012.

황지우,『사람과 사람사이의 신호』, 한마당, 1986.

Abstract

Study on paradoxical signification through the reconstitution of object

- based on my works -

Park Jaehun

Painting Major, Department of Painting

The Graduate School, Seoul National University

This study is about my theory of work that I actively 'engage' to re-contextualize the meaning arising from a practical object in everyday life instead of viewing it from a simple 'use' perspective. By 'engaging' here, I mean the activity of viewing a practical function of an object from a skeptical viewpoint in the beginning, and then tracking and visualizing the 'blank space' that is left over upon removal of functions.

I wonder how long a time I spend in fixing my sight on a variety of objects that exist in front of me and think about them. Heaven knows since when but I find myself live a life as if I were anesthetized without knowing the reason, and this sense of loss caused me to get obsessed with objects surrounding me. However, this obsession can be curiosity toward signification that generates in the process of naming them rather than materialism. I enjoy tracking and finding out A to Z of those objects, including their make, pause

on display, human activities caused by their functions and how they end up where they are. In some ways, a series of these useless and chaotic thoughts are heading toward target objects but take their direction back to myself before I know it. This seems equivalent to the reflective sight of a mirror, through which I can see my present inner self rather than a pedantic or religious expression. The focus of the sight directed toward objects is redirected back to me.

The object that shows its presence with its unique shape and function while occupying a certain amount of space is re-contextualized with its function removed or combined or interchanged with another function in my work. The conflict of meanings and the sequential interaction that cannot be logically imagined in a state beyond the existing context is powerful in reminding our reality even if the object becomes a non-functional target. As such, engaging in my work can be some kind of counteraction to a mundane and ordinary process of recognizing objects. This counteraction, or a positive response toward objects in front of our eyes, identifies and visualizes a subtle 'crack' within the area of existing meanings. So, I bring objects and the language into my work in a bid to study non-visible cracks that exist between two objects and/or two words.

I produce a contradictory circumstance from objects in order to visualize subtle emotions and feelings that exist in the linguistic crevice because a contradiction triggers linguistic chemical responses that are complicated within our mind and thought. This process

eventually is delivered through paradoxical signification. The paradox is created by a conflict among contradictory meanings on the surface but there are unexpected implications behind it if you go through the interpretation process. As such, I produce playful circumstances in my work superficially by removing the function of the object or conflicting but if you go one step further into my work you may find that it indicates the existence of my desire that is unquenchable in real life. Therefore, my work can be considered to have double layers of both playful aspect and isolation. Therefore, my work seeks to express ambivalent or mixed feelings in my mind that are not easily explicable through paradoxical signification.

My work is based on regular objects but I have found that there are two different methodologies while analyzing my work: organizing a series of everyday objects to produce something and reproducing objects while handing industrial materials in a sculptural manner. The mixture of these different methodologies has some inevitable limits and restrictions in consistently conceptualizing and delivering my work but judging from my perspective as an artist who wants to engage in creative works consistently, this kind of mixture and confusion may hopefully pave the way for opening new possibilities in my work.

Keyword : everyday object, paradoxical signification, reconstitution, unexpectedness, impossible dynamis, removal of function