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

미술학석사 학위논문

욕망소비의 허구성 표현에 관한 작품 연구

2021년 8월

서울대학교 대학원

미술대학 조소과

이 진 영

욕망소비의 허구성 표현에 관한 작품 연구

지도 교수 이 용 덕

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함

2021년 8월

서울대학교 대학원

미술대학 조소과

이 진 영

이진영의 미술학석사 학위논문을 인준함

2021년 8월

위 원 장 _____ 심상용 _____

부위원장 _____ 권대훈 _____

위 원 _____ 이종건 _____

국문 초록

사람들은 생활에 필수적인 요소를 채우는 '필요소비'뿐만 아니라 결핍과 쾌락을 채우는 '욕망소비'를 한다. 사물의 생산자는 기능 이상의 이미지를 광고하고, 소비자는 기능 이상의 기대감을 가지며 사물에 매개하는 욕망을 과장한다. 사람들은 사물을 기본적인 필요를 충족해주는 대상을 넘어 욕망을 매개하는 대상으로 여기며 사물에 지나친 욕망을 투영하지만, 이를 인지하지 못한 채 사물을 소비하는 경우가 많다. 또한, 사물을 소유하는 것은 즉각적인 결과를 내어 손쉬운 성취가 가능하기 때문에, 사람들은 욕망의 근원과 실체를 정확히 파악하지 못한 채 사물을 소비하는 경향이 있다.

그러나 사물을 통한 욕망 실현은 허구일 수 있다. 왜냐하면 사물은 욕망이 투사된 매개물일 뿐 욕망 그 자체가 아니기 때문이며, 사물의 이미지가 허구적 욕망을 생성하기도 하기 때문이다. 게다가 허구적 욕망은 소비를 조장하고, 이미지가 실체를 대신하는 전복 현상을 발생시키기도 한다. 또한, 이러한 현상 속에서 허영이 만들어지며, 사람들은 이로 인해 결핍감을 느끼기도 한다.

본 연구는 사물을 통한 욕망 성취의 허구성을 시각화하는 조형 방법을 연구하는 데 목적이 있다. 본인은 개인적인 경험과 사회 현상을 통해 특정 사물이 매개하는 욕망을 분석하며 사물의 허구적 아우라를 탐구하였다. 사물의 허상은 작품으로 물질화되어 노출되는데, 이는 크게 세 가지 표현 방법으로 분류된다. 첫째는 사물의 껍질을 해체하거나 변형하여 표상성을 제거하는 것이고, 둘째는 사물의 재질을 바꾸어 인식의 혼란을 가해 표상성을 교란하는 것이며, 셋째는 사물의 이미지와 대비되는 재료를

사용하여 표상성을 전환하는 것이다.

본인은 허구성을 뒤집어 쓴 사물을 위와 같은 조형 방법으로 풀어내어 사람들이 사물에 투영하고 있는 허구성을 드러내고, 이를 통해 허구적 욕망을 완화하고자 한다. 작품에서 표상성이 제거/교란/전환된 사물은 이미지가 전환되어 기존의 매개하던 욕망을 상실한다. 본인의 작업은 사물의 외형을 변화 시켜 사물을 기호가 아닌 물질로서 인식하게 함으로써 욕망소비의 허구성으로부터 자유롭게 하고자 하는 시도이다.

주요어 : 사물, 상품, 소비, 욕망, 욕망소비, 허구성, 표상성

학　번 : 2018-25593

목 차

들어가며 1

허상성의 도출과 허구성 표현 5

1. 해체 및 분해를 통한 표상성의 제거 5

2. 재질감의 대조를 통한 표상성의 교란 14

3. 재료의 변화를 통한 표상성의 전환 34

마치며 47

작품 목록 50

참고 문헌 51

Abstract 52

들어가며

사람들은 관념을 사물에 투영시켜 물리적으로 성취하고자 한다. 욕구, 욕망, 가치, 관계 등의 관념은 감각할 수 있는 실체가 없지만, 사물은 가시적이고 만질 수 있으며 냄새를 맡거나 먹을 수도 있다. 사물의 구체적인 물성은 관념의 모호함과 불확실성을 명확성과 확실성으로 치환하고, 즉각적인 반응을 유도한다. 사물은, 소유함으로써 빠르게 목표를 달성하게 하고, 감정을 해소하거나 전환하는 등의 성취를 보장한다.

사람들의 다양한 욕구를 반영하여 여러 사물이 생산되었다. 산업사회 이전 사물은 대부분 의식주와 같이 생존에 필요한 기본적인 욕구 충족의 수단이었다. 대량생산체계가 도입된 이후, 사물은 수요보다 공급이 증가하는 풍요의 시대를 맞이했다. 사람들은 더 많은 사치재를 소유할 수 있게 되었고, 그중 몇몇은 대다수 사람이 소유함에 따라 필수재가 되었다. 그리하여 사람들은 사물을 통해 기본적인 욕구뿐만 아니라 대리만족, 위로, 자아실현, 보상, 치유, 재미, 편안함, 미적 향유, 사교와 같은 욕구 충족하고자 하였다.

같은 기능을 수행하는, 본질적으로 동일한 사물들. 즉, 대체재가 증가하면서 생산자는 상품을 팔기 위해 기능 이상의 상징과 가치를 광고해야 했다. 광고는 의미를 덧붙이는 작업이며, 서로 유사한 것 중에서 하나를 다른 것보다 더 가치 있는 것으로 만들기 위한 시도이다.[1] 상품의 허구적 연출은 연상작용을 활발하게 하여 어떠한 행위/상황/경험을 제공할 것을 약속하여 사물을 가치 있는 것으로 만든다. 사람들은 사물의 이미지에 부와 권력뿐만

[1] 제임스 트위첼, 『욕망, 광고, 소비의 문화사』, 김철호 역, 청년사, 2001, p.22.

아니라 도덕성, 성격, 매력과 같은 인격적 특질까지 매개시킨다.

또한, 사물의 이미지는 소비체계를 조작한다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 그의 저서 『소비의 사회』에서 "사물은 결코 절대적으로 무질서하게 소비되지 않으며, 소비자의 마음속에 타성의 습관이 만들어 사물의 계략에 빠지게 한다"라고 말한다.[2] 사물의 계략에 빠진 소비자는 의사결정 능력과 주권을 잃고, 이때 사물은 사람들의 욕구와 욕망을 조정하는 주체가 된다. '심리적' 욕구는 '생리적' 욕구와 달리, 외관상 자유 재량적 소득 및 선택의 자유에 근거를 두고 있어 조작될 수 있다.[3] 사람들은 개인의 자유로 사물을 선택했다고 생각하지만, 사실은 심리적 욕구를 조작한 사물의 이미지에 유혹당한 것이다.

사물의 이미지와 그 소비에 대한 반응으로 등장한 대표적인 미술 사조는 1960년대 미국에서 유행한 팝아트(Pop Art)이다. 팝아트는 광고와 대중문화가 생산하는 욕망과 대량생산된 상품들의 관계에 대하여 이야기했다. 그러나 오늘날의 사물은 팝아트 당시의 사물보다 더 많고 다양해졌을뿐더러, 가상매체의 발달로 인해 사물의 계략은 가속되었다. 소셜 미디어, 개인 방송, 유튜브 등의 가상매체는 물리적 사물뿐만 아니라 방송, 영화, 광고와 같은 매체보다도 빠르고 자극적으로 생산되어 욕망을 더 빠르게 확산한다. 보드리야르는 이러한 현상을

---

[2] "사물은 결코 절대적으로 무질서하게 소비되지 않는다. 어떤 경우에는 더 잘 유혹하기 위하여 무질서를 흉내 낼 수 있다. 그러나 어느 경우에도 소비자에게 견본을 제시하여 구매충동을 사물의 망으로 향하게 하고, 이 충동을 유혹하여 자신의 논리에 따라 최대한의 투자와 경제적 잠재력의 한계에까지 이르도록 사물을 준비한다. 의류, 여러 기구, 화장품은 따라서 사물의 구입 순서를 만들며, 소비자의 마음속에 타성의 습관이 생기게 한다: 소비자는 논리적으로 어느 사물로부터 다른 사물로 손을 뻗치는데, 이때 그는 사물의 계략에 빠지는 것이다-이것은 상품의 풍부함 자체에서 발생하는 구매 및 소유의 현혹과는 전혀 다른 것이다." (장 보드리야르, 『소비의 사회』, 이상률 역, 문예출판사, 1992, pp.18~19)

[3] 장 보드리야르, 앞의 책, p. 101.

‘시뮬라시옹(Simulation)’[4]이라 칭하며 이를 ‘갖지 않은 것을 가진 체하기’[5]라고 말했다. 따라서 욕망은 충족될 수 없으며, 맹목적인 순응과 모방을 통한 일시적인 쾌락은 결국 길을 잃게 하고, 공허와 허무로 이끈다.

본인은 이러한 욕망소비의 허구성을 시각화하여 표출하는 작업을 연구하였다. 사물의 외형은 욕망의 허구적 요소를 생성하는 요체이다. 19세기 후반 포장에 의해 상품에 아름다운 외양이 제공되기 시작했고, 광고와 브랜드명이 탄생하며 사물은 ‘욕구 충족’에서 ‘욕구 각성’을 하는 방향으로 변화했다.[6] 형체와 질료로 사물의 형상이 결정되고, 이에 의미와 가치가 부여되면 이미지가 형성되어 욕망을 매개한다. 다시 말해, 사물은 ‘물리적 물체’를 벗어나 ‘기호’로 파악되어 상징 가치를 지닌다.

본인은 사물의 외형을 변형하여 이미지를 제거/전환하면, 이미지가 매개하였던 욕망으로부터 자유로울 수 있다고 판단하였다. 로봇, 주방놀이 장난감, 블록, 장난감 집 등 기능보다 이미지가 과장되거나, 관념적이고 이상적인 형태를 모방하는 사물을 선택하였고, 이들의 형태와 재질, 색감을 변형하는 방식으로 작품을 제작하였다. 이미지를 전복시키기 위해 큰

---

[4] 보드리야르는 이 세계는 만들어진 이미지로 가득 차 있으며, 이러한 가상은 실체를 가리고 더 나아가 실체를 제거한다고 말한다. 이 가상의 이미지가 시뮬라크르이며, 실제보다 시뮬라크르가 더 실제 같은 사회가 하이퍼리얼리티 세계이다. 시뮬라크르는 끝없이 복제되며 또 다른 시뮬라크르를 만들어 내는데, 보드리야르는 이러한 현상을 시뮬라시옹이라 칭했다. 그는 “오늘날의 시뮬라시옹은 원본도 사실성도 없는 실재, 즉 파생실재를 모델들을 가지고 산출하는 작업이다.”라고 하였다. 파생실재란 시뮬라시옹에 의해 새로이 만들어진 실재로서 사실이 아닌 가장으로부터 출발해 실재조차도 가장인 실재이다. 사물의 허구적인 연출 또한 시뮬라크르이며, 이는 미디어를 통해 전파되고 재생산되는 시뮬라시옹 과정을 겪는다. 이러한 가상으로부터 파생된 욕망은 근원 자체가 진실이 아니기 때문에 허상일 수밖에 없다. (장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환 역, 민음사, 2001, p.12)

[5] “감추기는 가졌으면서도 갖지 않은 체하는 것이다. 시뮬라크르하기는 갖지 않은 것을 가진 체하기이다. 전자는 있음에 속하고 후자는 없음에 관계된다.” (장 보드리야르, 앞의 책, p.19)

[6] 옌스 푀르스터, 『소유와 포기의 심리학』, 박민숙 역, 은행나무, 2016, p.51.

사물을 작게 만들거나, 온전한 사물을 해체하거나, 화려한 색감의 사물을 단색으로 도색하는 등 본래의 외형에 반하는 방법론을 택하여 사물에 가지는 기대치를 삭제하였다. 이러한 표현 방법으로 사물을 기호가 아닌, 물리적 물체로 인식하도록 하였다.

허상성의 도출과 허구성 표현

표상이란 '대표로 삼을 만큼 상징적인 것', 또는 '감각에 의하여 획득한 현상이 마음속에서 재생된 것'을 뜻한다.[7] 이는 각각 상징과 심상이란 단어로 대체될 수 있으며, 물리적 대상과 관념적 대상을 모두 포괄한다. 물질적 실체를 지닌 사물은 외형으로 상징성을 매개하면서 그 이상의 의미와 가치, 그리고 이미지를 형성한다는 점에서 물질적, 심적 표상성을 지닌다. 본인은 사물의 표상성을 제거/교란/전환하여 사물의 허상성을 도출하고 욕망소비의 허구성을 표현하였다.

1. 해체 및 분해를 통한 표상성의 제거

사물은 본질적 기능이 아닌, 이미지 생성에 초점을 맞춰 저마다의 이미지를 통해 욕망을 매개한다. 사람들은 사물을 소비하여 그 이미지와 욕망을 사고, 소유한 사물의 이미지로 개성을 만든다. 기호 가치에 의한 소비는 타자와 자신을 구분하고, 자신이 특정 집단에 속한다는 것을 과시하려는 욕구가 지배적인데, 보드리야르는 이를 '파노플리 효과'라고 불렀다.[8] 타자와

---

[7] 국립국어원 표준국어대사전 '표상' https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=499228&searchKeywordTo=3#wordsLink. 2021.06.08.검색.

[8] 파노플리 효과 Effect de panoplie: 파노플리란 '집합(set)'이라는 뜻으로, 판지에

구분되어 자신의 정체성을 찾아가는 유년기에 장난감에 따라 성별과 역할을 구분하는 현상 또한 파노플리 효과의 한 예이다.

장난감은 흔히 성별에 따라 구분되는데, 여아의 장난감은 붉은 계열의 색상이, 남아의 장난감은 푸른 계열의 색상이 지배적이다. 바비 인형, 봉제 인형, 소꿉놀이 등은 여자아이의 장난감으로 대표되며, 로봇, 자동차, 무기 등은 남자아이의 장난감으로 대표된다. 구분된 사물을 소유하는 것은 특정 집단에 소속되었음을 알리는 하나의 표상으로서, 사람들은 유년기 때부터 집단과 더 큰 유대감을 형성하기 위해, 혹은 타 집단을 모방하기 위해 사물을 선택하고 소유한다.

본인은 이러한 사물의 표상성을 제거하여 허구적 이미지가 욕망을 대체하는 역할을 상실하도록 하는 조형적 시도를 하였다. 욕망을 매개하는 이미지의 구성 요소를 해체/분해하여 물질적 요소로 전환하였으며, 이미지가 가진 허상을 껍질 형태로 노출하였다. 껍질은 '물체의 겉을 싸고 있는 단단하지 않은 물질'[9]을 의미하는데, 이는 본질을 싸고 감추는 이미지에 비유된다. 사물의 형태를 본뜬 껍질을 만들거나, 껍질만을 사용하여 사물 본연의 이미지를 삭제하였고, 껍질을 해체/분해하여 구조를 파악함으로써 욕망의 실체를 파악하려 했다.

붙어 있는 경찰관 놀이 장난감 세트처럼 '동일한 맥락의 의미를 가진 상품의 집단'을 말한다. 어린아이가 경찰관 놀이 세트를 사용하면 마치 경찰관이 된 것 같은 기분을 느낀다. 마찬가지로 파노플리를 이루는 상품을 소비하면 그것을 소비할 것이라고 여겨지는 집단에 소속한다는 환상을 주는데, 이를 파노플리 효과라고 한다. (정재승, 진중권, 『크로스: 무한 상상력을 위한 생각의 합체』 [eBook], 빌드북, 2014)

[9] 국립국어원 표준국어대사전 '껍질' https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=51224&searchKeywordTo=3. 2021. 06. 07. 검색.

참고 작품1. 〈이미지의 근원〉, 마네킹, 펠트지, 102x35x183cm, 2016.

‘로봇’은 외적 이미지로 상징성을 갖는 대표적인 장난감이다. 로봇은 의인화된 기계로, 남성의 신체를 본떠 만들어졌다. 큰 키와 넓은 어깨, 긴 다리, 좌우 대칭의 균형, 근육을 연상시키는 면의 구조, 그리고 두꺼운 피부 같은 딱딱한 철재는 건장한 남성을 떠올리게 한다. 극적으로 신체의 강인함을 강조한 디자인은 로봇을 영웅성, 남성성을 지닌 인류의 진화된 힘을 표현하는 상징물로 만들었다.

참고 작품1. 〈이미지의 근원〉은 건담의 상체와 발을 부직포로 제작하여 마네킹에 씌운 작품이다. 건담은 ‘모빌 슈트(Mobil Suit)’의 등장으로 높이 평가받는 로봇인데, 모빌 슈트란 이전의 슈퍼 히어로 같은 로봇과 달리 파일럿에 의해 조종되는 전투 로봇이다. 명품 옷을 입으면 특정 계급에 속하는 느낌을 받는 것처럼 로봇에 탑승한 파일럿은 자신을 로봇과 동일시하여 그 힘을 부여받는다. 그러나 본인의 작품에서 무적의 갑옷이었던 외피는 작품에서 부드럽고 연약한 섬유 껍질로 변환되어 그

힘을 잃는다. 속이 빈 껍질뿐인 갑옷은 허울일 뿐인 이미지를 은유하고, 가면과 코스튬처럼 마네킹에 입혀진 모습은 본질을 감추고 겉으로만 치장된 모습을 보여준다.

참고 작품2. 〈테디 건담〉, 벨보아 천, 솜, 스티로폼, 160x160x115cm, 2016.

참고 작품2. 〈Teddy Gundam〉은 건담을 털 질감의 섬유로 제작한 작품이다. 차갑고 딱딱한 철판과 달리 따뜻하고 부드러운 털로 감싸진 건담은 보드랍고 포근한 인상이다. 곰 인형처럼 푹신해 보이는 재질과 주저 앉아있는 자세는 검담을 '로봇'보다는 '인형'에 가깝게 느껴지도록 한다. '테디 베어'와 '건담'의 합성어인 작품명 '테디 건담'처럼 성별에 따라 이중으로 나누어져 있던 장난감 이미지가 하나로 병합되며, 두 이미지는 서로에 의해 상쇄된다.

작품1. 〈Packed Memory〉는 참고 작품2. 〈Teddy Gundam〉을 해체하여 압축백에 밀봉해 제작한 작품이다. 압축으로 인한 형태의 왜곡과 부피의 축소는 로봇의 허상성을 도출하는 장치로 사용되었다. 볼품없이 쭈그러든 건담은 강인함과 용맹함과는 거리가 멀어 보이고, 부피가 줄어든 건담은 본질인 덩어리가 없다. 이는 건담이 껍질로 씌워진 이미지일 뿐이라는 것을 직시하게 한다.

또한, 작품은 고정된 설치 방식 없이 공간에 맞추어 펼쳐지거나 쌓인다. 이러한 설치 방식은 창고의 빈 곳에 짐을 넣는 태도와 유사하다. 짐짝처럼 취급된 작품은 영웅적 면모를 잃은 건담과 같이 그 아우라와 무게감을 상실한다.

작품1. 〈Packed Memory〉, 압축백, 벨보아천, 솜, 가변설치, 2018. (설치 전경1)

작품1. 〈Packed Memory〉, 압축백, 벨보아천, 솜, 가변설치, 2018. (설치 전경2)

작품2. 〈미키마우스와 미니마우스〉, 봉제 인형, 아크릴판, 2018.

작품2. 〈미키마우스와 미니마우스〉, 봉제 인형, 아크릴판, 2018. (세부)

작품2. 〈미키마우스와 미니마우스〉는 미키마우스 인형과 미니마우스 인형을 해체하여 펼치고, 두개의 아크릴판 사이에 압착시켜 만든 작품이다. 미키마우스와 미니마우스는 세계적으로 인기 있는 캐릭터 중 하나로, 어린아이뿐만 아니라 어른까지도 동심의 세계로 이끄는 귀여운 외모와 서사를 지니고 있다. 사람들의 호감을 사기 위하여 여러 차례의 수정을 거쳐 완성된 캐릭터는 하나의 아이콘으로 자리잡았다.

실밥이 섬세하게 풀린 봉제 인형의 천은 가지런히 정렬돼 있지만, 아이콘의 형상에서 벗어난 미키마우스와 미니마우스는 박제된 동물의 가죽처럼 어딘가 섬뜩하고 흉측한 인상을 준다. 또한, 해체되어 평면화된 인형은 입체로 존재할 때는 알 수 없었던 천 조각의 정확한 패턴을 드러내는데, 이는 이미지에 가려져 있던 욕망의 생성 과정과 구조를 파악하고자 하는 바람을 비유한다.

2. 재질감의 대조를 통한 표상성의 교란

재질의 전환은 우리가 본래 사물에 가지고 있는 기대치를 삭제한다. 새로운 질감은 사물 고유의 특성을 침해하여 사물의 아우라를 삭제하고, 사물의 욕망을 결여시켜 허상으로 욕망을 매개하던 사물을 단순한 물질로 만든다. 본인은 욕망을 매개하던 사물의 질감을 변형시켜 작품으로 제시함으로써, 사물을 새롭게 인식하게 하는 시도를 하였다.

또한, 낯설어진 사물은 과거의 경험에 의한 시각적 인지 과정에 균열을 가한다. 작품은 고정관념과 선입관에서 벗어나 새로운 감각을 일깨우며, 허상과 실제에 관한 질문을 던진다.

참고 작품3. 〈기계〉, 장난감에 도색, 75x30x60cm, 2015.

참고 작품3. 〈기계〉는 알록달록한 주방 놀이 장난감을 무광의 검은색으로 도장한 작품이다. 주방 놀이와 같은 역할 놀이 장난감은 놀이를 통해 사회성이 학습된다고 광고되며, 부모들은 자신이 아이에게 바라는 역할을

소비한다. 아이들은 부모를 흉내 내거나, 의사, 선생님과 같은 특정 직업을 흉내 내는 등 가상 역할을 수행하며 간접적인 체험으로 사회화를 학습한다.

환심을 사기 위해 알록달록 반짝이던 주방 놀이 장난감의 표면은 광과 색을 잃고 하나의 사물로서 객체화되어 놀이라는 밀접한 행위가 아닌, 거리를 두고 관찰/감상 되는 대상이 되었다. 객체화된 사물은 본인과 분리되어 어릴 적 무의식적으로 이루어진 학습을 객관적인 시각으로 되돌아보는 태도를 갖게 한다.

참고 작품4. 〈미미 인형 시리즈〉, 장난감에 도색, 2018.

참고 작품4. 〈미미 인형 시리즈〉는 미미 인형과 소품을 무광의 검정색으로 도장하여 상자에 재포장한 작품이다. 미미 인형은 실제의 삶을 모방하여 제작되기 때문에 미미 인형 상자에는 일상적 욕구가 포장되어 담겨있다. 욕구의 실현은 다른 욕구의 갈망으로 이어지는데, 이러한 심리에 대한

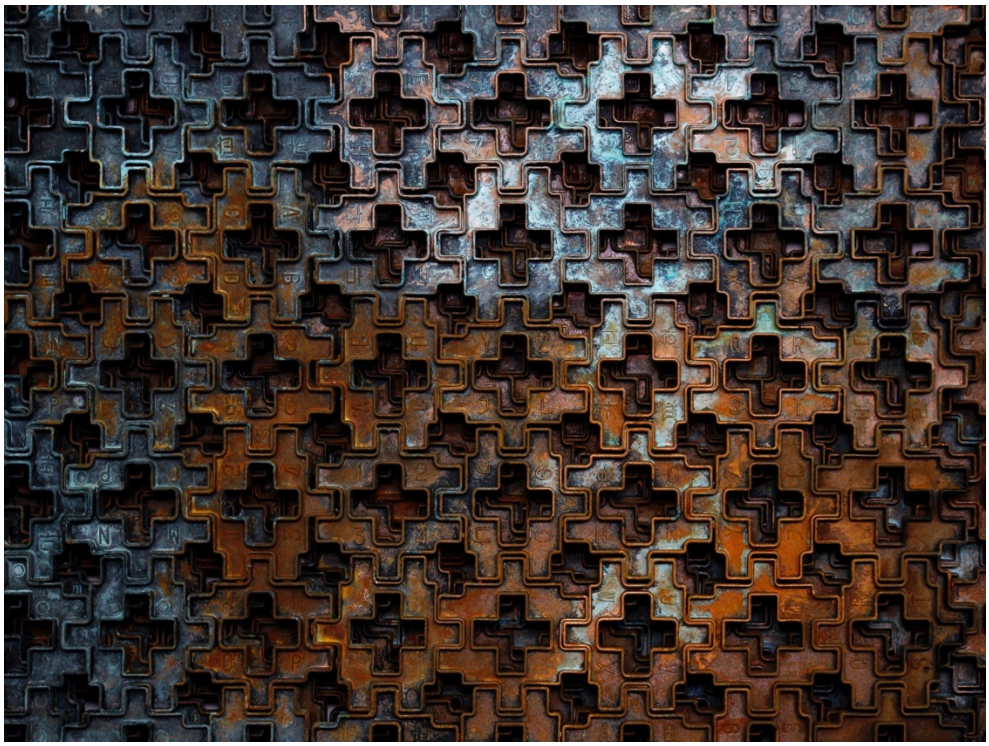
반응으로 새로운 욕망으로 이끄는 사물들이 지속해서 생산된다. 사물은 소비되기 위하여 욕망을 필수적으로 만들고, 취미와 여가 같은 비물질적 요소도 하나의 재화로서 판매된다. 자전거, 애완동물, 드레스룸, 악기와 같은 특정 소유물을 지니거나, 자전거 타기, 나들이, 캠핑, 물놀이 등 특정 활동을 하는 미미는 욕망의 미니어처이다.

미니어처를 통해 얻는 즐거움 중 하나는 통제 가능성으로, 사람들은 실생활과 달리 조작과 창조가 가능한 작은 세상에 자신을 투영한다. 비현실적 외모의 인형과 아기자기한 소품들은 감정과 욕구를 승화하여 대리만족감을 선사한다. 이와 반대로 작품에서의 미미 인형과 소품에는 습관적 태도와 대조되는 미학적 거리[10]가 생성되어 감정 이입과 대리만족의 역할을 상실한다.

사물의 재질을 삭제하는 표현 방식은 사물의 기호를 제거하여 사물을 욕망의 대상이 아닌, 물질적 존재로 제시하려는 시도였다. 이러한 표현 방식은 사물의 본래 재질과 대조되는 질감을 연출하는 방식으로 변화되었다. 변경된 질감으로 인해 사물을 새로운 사물로 인식하게 하고, 본래 사물이 매개하던 욕망에 반하는 연상작용을 자극하였다.

---

[10] 볼프강 울리히, 『모든 것은 소비다』, 김정근, 조이한 역, 문예출판사, 2014, pp.226.



작품3. 〈천재블럭〉, 디지털 프린트, 80x60cm, 2018.

작품3. 〈천재블럭〉은 '천재블럭'이라는 명칭의 장난감을 조립하고, 부식된 질감으로 도장하여 제작한 판 세 개를 겹쳐 쌓아 촬영한 사진 작업이다. 사진으로 촬영된 천재블럭은 편집된 부분만을 보여주어 실제 사물이 무엇인지 알아보기 더욱 어렵게 해 극적인 효과를 준다.

블록 또한 대표적인 교육용 완구로서, 아이의 사고력, 상상력, 창의력 등을 길러준다고 광고된다. 블록 완구의 교육적 효과는 부모의 마음을 미혹하여 상업에 이용되고, 부모는 아이가 놀면서도 영리해지길 바란다. '천재블럭'이라는 명칭에서도 알 수 있듯이, 자식을 향한 부모의 허황한 기대 욕구와 허영심을 이용해 자본을 축적하려는 기업의 욕구가 맞물려 천재블럭은 계속해서 생산되고 소비된다. 작품에서 서로 조립되어 굳어 떨어지지 않고, 겹겹이 쌓여 있는 블록은 자본과 욕망이 긴밀하게 엮여 돌아가는 산업사회의 모습을 연상시킨다.

진정한 창의성은 놀이를 통해 발현된다. 놀이는 자발적이고 자유로운 행위이며, 다른 생산적 목표 없이 그 자체로 만족감을 얻는 행위이다. 놀이는 아이를 집중과 몰입의 상태로 이끌며 즐거움과 내적 충만함을 선사한다. 미국 놀이연구소 소장 스튜어트 브라운(Stuart Brown)은 놀이는 인간의 창의성을 높여주는 가장 창조적인 행위이며, 아이들이 놀이를 통해서 생존에 필요한 다양한 삶의 지혜를 배우고 의사결정 과정을 제대로 익힌다고 주장한다.[11]

---

[11] 브라운은 도널드 헵(Donald O.Hebb)의 아주 오래된 이론인 '가소성 이론'을 빌려서 '인간은 놀이를 통해서 정상적인 어른으로 성장할 수 있다'라고 주장한다. 헵은 미국의 행동주의 심리학자로 자극이 많은 환경에 놓인 쥐들의 뇌에서 신경세포들이 더 많은 수상돌기와 축색돌기를 뻗고, 그들 사이의 시냅스 연결도 증가한다는 것을 보여주었다. 쥐가 살고 있는 상자에 놀이기구를 많이 들여놓았더니 시냅스 연결이 현저히 늘어난 반면, 아무것도 넣어주지 않은 상자에서 자란 쥐들은 신경세포들이 제대로 발달하지 못했다는 사실을 관찰했고, 신경세포들 간의 연결도 많이 진행되지 않았다. (정재승, 『열두 발자국』, 어크로스, 2018, p.116)

그러나 현대 사회에서는 물질적인 가치를 창출하는 행위만이 인정받는다. 놀이는 낭비라는 인식 때문에 많은 사람이 놀면서도 불안해하며 심지어 죄책감을 느끼기도 한다. “시간은 돈이다”라는 말처럼 자유, 취미, 휴식 또한 활동하여 얻는 하나의 재화[12]이기 때문에 자유시간을 가지고 취미생활을 하거나 여행을 떠나기 위해서는 열심히 일하여야 한다. 행복은 사물과 기호로 계량 가능한 복리, 물질적 안락이어야 한다. 마음속에 가득 찬, 즉 내면적 즐거움으로서의 행복, 다른 사람들의 시선과 무관한 행복, 증거가 필요하지 않은 행복은 존재하지 못한다.[13] 따라서 어릴 적 자유와 내적 충만함을 흉내 내려 하지만, 수단일 뿐인 놀이는 이에 도달할 수 없다.

모든 활동이 유용성과 생산성으로 평가받는다면 순수한 내면의 즐거움만을 목적으로 하는 진정한 놀이는 불가능하다. 사회적 역할이 부여됨에 따라 제약과 통제가 강화되어 자발적 행위를 하기 어려워진다. 생산과 기능이 중시되는 사회에서 비생산적이고 비기능적인 놀이는 폄하되고, 사회적 비교는 눈치를 보게 하여 몰입을 방해한다. 그러므로 창조 활동에 사회적 역할이 부여되었을 때, 창조 충동[14]은 억압을 받고, 창작에 있어 자신의 감각과 영감, 충동에 의지할 수 없고, 비교하고 계산하며 주춤거리게 된다.

---

[12] 장 보드리야르, 『소비의 사회』, 이상률 역, 문예출판사, 1992, p. 256.

[13] 장 보드리야르, 앞의 책, p.60.

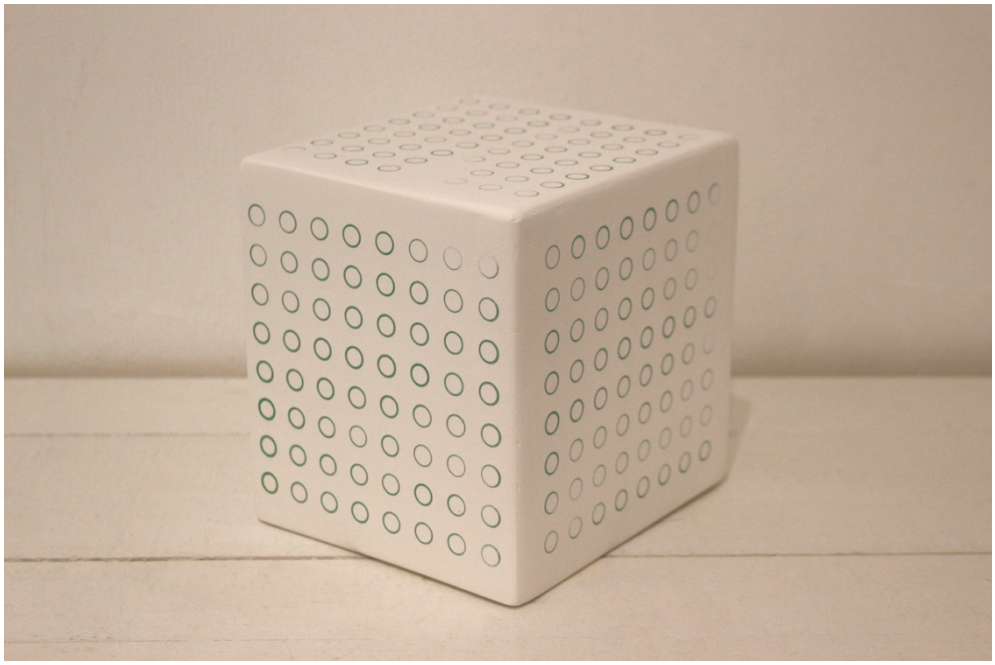
[14] “‘미술’에 대해 한 가지 확실하게 말할 수 있는 것은 미술이 궁극적으로 인간의 타고난 창조 충동에서 나온다는 것이다. 어린이는 크레용을 주면 그림을 그린다. 벽돌을 주면 쌓는다. 진흙으로는 모양을 만들고 칼과 나무토막으로는 무엇인가를 새긴다. 그러한 재료가 없으면 아이들은 예술적 에너지를 발산할 출구를 자연스럽게 발견한다. 모래성, 눈사람, 진흙 만두, 낙서 나무 위의 집 등은 모두 어린이들이 자연계에 창조된 형태를 부여하려는 충동의 산물이다. 아이들이 만드는 것은 그들의 환경과 경험에 따라 다양하지만 그들은 반드시 무엇인가를 창조한다. 이는 미술가들의 전기나 자서전에 나오는 이야기인데, 거기에는 그림을 그리고 칠하고 조각하고 집 지으려는 유년기의 충동이 종종 기록되어 있다. 그러한 유년기의 충동이 어떻게 흘러가는가는 사회, 가족, 개인의 성향과 경험 간의 복잡한 상호작용에 달려 있다.”(로리 슈나이더 애덤스, 『미술사 방법론』, 박은영 역, 서울하우스, 2014, p.19)

이것이 성인이 더는 어릴 때와 같은 상상력을 지니지 못하는 이유다.

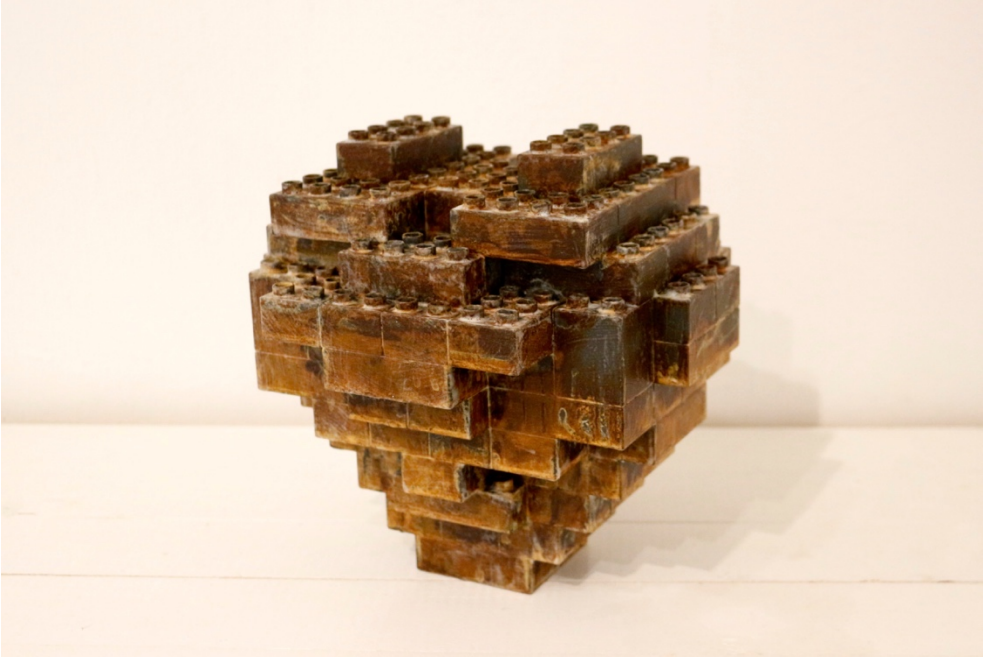
작품4. 〈조각(1)〉 레고 블록, 시멘트, 페인트, 15.8x16x13.2cm, 2018.

작품5. 〈조각(2)〉, 레고 블록, 석고, 페인트, 16x16x16.5cm, 2018.

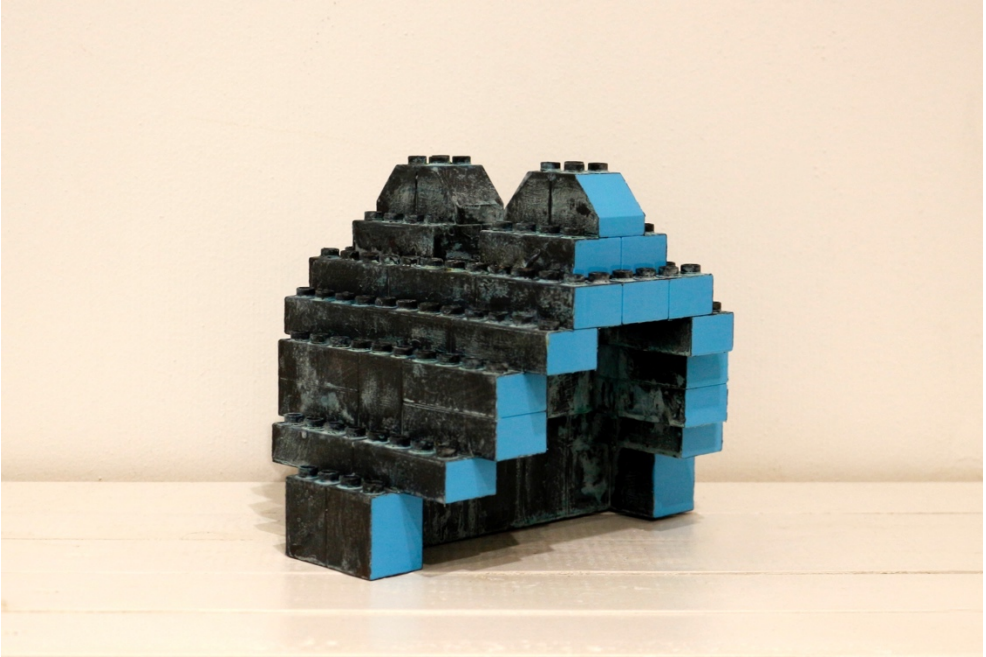
작품6. 〈Mining The Heart〉, 시멘트, 레고 블록, 철 부식 페인트, 2020.



작품7. 〈숨〉, 레고 블록, 핸디코트, 13.4x15.4x15.1cm, 2020.



작품8. 〈♥〉, 레고 블록에 도색, 22.2x18.6x21.8cm, 2020.



작품9. 〈♡〉, 레고 블록에 도색, 19x22.3x18.9cm, 2020.

작품4. 〈조각(1)〉과 작품5. 〈조각(2)〉 그리고 작품6. 〈Mining The Heart〉는 레고 블록으로 틀을 만들어 시멘트와 석고로 제작하였고, 작품7. 〈숨〉은 레고 블록으로 육면체를 만들고 핸디코트를 발라 제작하였다. 그리고 작품8. 〈♥〉, 작품9. 〈♡〉는 각각 레고 블록을 철 부식 페인트와 동 부식 페인트로 도색하였다.

본인은 어릴 적 공사 현장에 마음이 매료되었다. 그곳엔 무한한 창조 가능성을 지닌 다양한 재료들이 널려있었다. 그때를 떠올리며 공사 현장에서 보았던 건축자재로 '놀이'를 시도하지만, 현재의 물질적 사고가 창조 충동의 발현을 가로막는다. 블록 놀이는 블록을 조립하고 분해하는 과정을 반복하며, 새로운 형태를 무한히 창조해내는 유희이다. 그러나 육면체와 하트 모양으로 조립되어 굳어진 블록은 재창조의 가능성을 상실하였다. 시멘트, 석고, 핸디코트에 붙어 단순한 형태로 굳혀진 레고 블록과 부식 페인트가 딱딱하게 눌어붙어 표면이 막힌 레고 블록은 폐쇄된 듯 답답한 인상을 준다.

놀이는 강요되지 않는 자발적인 행위이기 때문에 자신의 욕구, 취향, 성격, 습관, 사고가 그대로 반영된다. 더 나아가 이러한 내적 요소는 놀이의 과정에서 강화되어 인격을 형성한다. "호모 루덴스(놀이하는 인간)"로 인류를 정의하고자 했던 요한 하위징아는 한 인간의 사상, 사고, 인생의 방향뿐만 아니라 인류의 문화, 문명, 예술 또한 놀이에서 비롯된다고 말한다.[15] 본인 또한 놀이를 개인의 사고체계와 인격 형성의 시발점으로 보았으나, 물질적 사고는 진정한 놀이를 가로막을 뿐만 아니라, 개인의 사고를 고착화해 본질을 인지하는 것을 방해한다.

[15] 요한 하위징아, 『호모 루덴스: 놀이하는 인간』 [eBook], 연암서가, 2019.

작품10. 〈분해되지 않는〉, 레고 블록에 도색, 38.2x3x28.8cm, 2018.

재질의 변형으로 허구를 노출하고자 했던 시도는 재질의 차이로 또 다른 허구에 빠지도록 하는 방법으로 이어졌다. 의도적인 인지의 혼란을 만들어 본질과 허상에 관해 질문하였다. 이는 레고 블록을 소재로 하여 매끄럽고 알록달록한 레고의 표면과 대비되는 질감을 입히는 표현 방식으로 진행되었다.

사람들은 허구를 실제로 착각하며 살아간다. 허구는 진실이 아니지만, 현실이며 일상이다. 겉면이 이질적인 질감으로 칠해진 레고 블록은 허상이 실제를 포장하고 있는 상태를 비유한다. 더 나아가 칠해진 표면이 본래의 물성처럼 보이는 착시는 껍데기가 알맹이를 뒤덮어 전체를 지배하는, 가상이 실체를 가리고 현실이 되는 전복된 상황을 보여준다. 이러한 전복 현상은 감상자가 재빠른 오판을 내릴수록 강화된다.

작품10. 〈분해되지 않는〉은 레고 블록의 알록달록한 색감과 부식된 재질감 대비가 눈에 띈다. 넓은 범위의 부식된 표면에 의해 일부만 보이는 레고는 마치 색 띠처럼 보인다. 부식된 부분이 사물의 본래 물성이고, 레고의 색감이 칠해진 것 같은 착각을 유발한다. 작품을 유심히 들여다본 후, 사물 본래의 물성이라고 생각했던 재질이 레고 블록 위에 달라붙은 껍질일 뿐임을 알게 된다.

레고 조각은 한 덩어리의 정사각형으로 완결되어 단순하지만 견고한 형태를 취하고 있다. 이미 굳어진 사고처럼 레고 블록은 다시 분해될 수 없어 재창조를 통한 새로운 가능성을 지니지 못한다. 오래된 벽처럼 보이는 단면에서 느껴지는 축적된 시간은 이러한 고착성의 강화에 기여한다. 그런데 작품에서 느껴지는 시간성은 자연의 시간과 다르다. 부식은 외부 환경에 의해 화학적 변화가 발생하는 것으로 자연에서는 보통 오랜 시간을 거쳐 일어나지만, 레고 블록의 표면은 단시간에 인위적으로 부식되었다. 이는 사물에 의미가 부여되어 삽시간에 가치를 지니게 되는 인위적인 신속성과 유사하다.

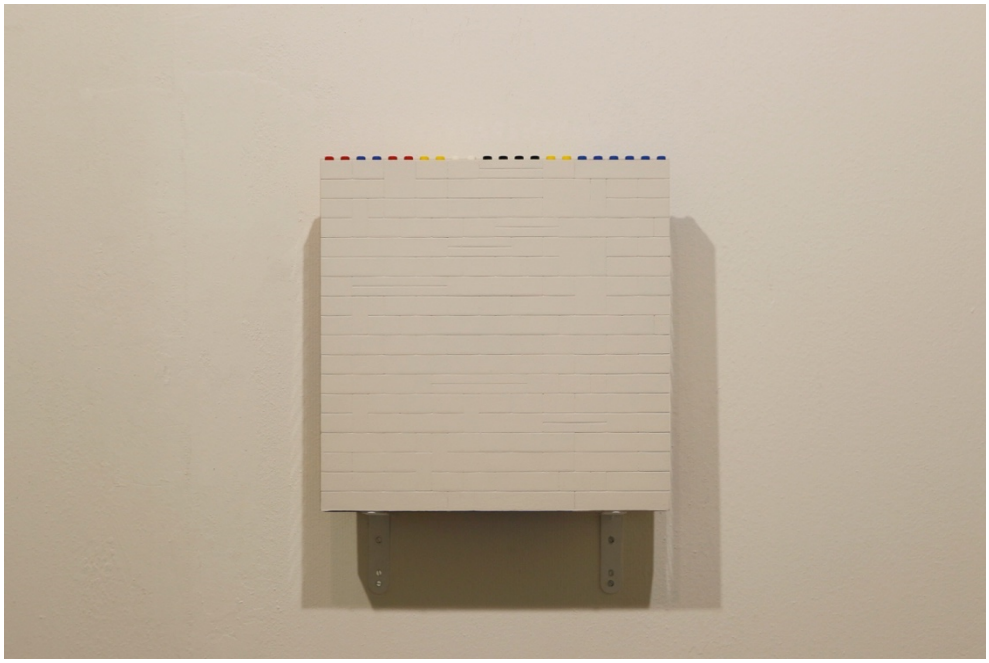
작품11. 〈기둥〉, 레고 블록에 도색, 가변설치, 2018. (정면)

작품11. 〈기둥〉, 레고 블록에 도색, 가변설치, 2018. (후면)

작품11. 〈기둥〉, 레고 블록에 도색, 가변설치, 2018. (측면)

작품11. 〈기둥〉 또한 유사한 인지의 혼란을 야기한다. 기다랗게 쌓아 올려진 블록은 일차적으로 각목을 떠올리게 한다. 그래서 작품 전체를 조망하면 색이 칠해진 각목들을 구조물에 부착시킨 설치 작업처럼 보인다. 작품에 다가서면 철재로 된 블록의 세면을 보게 되고, 작품 뒤로 돌아가면 그제야 본래의 레고 블록을 볼 수 있다. 그래서 감상자는 작품의 재료가 각목이라는 반사적인 판단을 내렸다가, 작품에 다가가면 '각목이 아닌 철봉인가?' 하는 의심을 하게 되고, 근접한 관찰 후에야 작품이 레고 블록임을 인지한다.

표면적으론 강한 물성을 지닌 철이 플라스틱보다 강한 인상을 주지만, 부식, 즉 썩는다는 점에서 부패하지 않는 플라스틱보다 연약하다. 또한, 기둥의 형태는 무엇인가를 지지할 수 없을 만큼 가늘뿐더러, 실제로 지지하기는커녕 매달려 있는 모양새다. 이처럼 관점에 따라 달라지는 평가와 본질적 기능을 수행하지 않는 기둥은 인지의 불완전성과 허상성에 기여한다.



작품12. 〈양자〉, 레고 블록에 젯소 도색, 35.2x3.2x34.7cm, 2020.

작품12. 〈양자〉는 설치되는 벽과 동일한 색과 질감으로 칠해져 인지 혼란을 더욱 강화한다. 작품과 같은 재질의 벽이 작품 인식을 방해하여 원거리에서는 존재조차도 눈에 잘 띄지 않는다. 평면성이 강조된 조각은 회화와 조각의 경계를 오간다. 벽에 완전히 밀착되지도 않고, 뒷면이 보일 만큼 충분한 여유를 가지고 떨어져 있지도 않은 설치 방식은 회화와 조각의 차이에 대한 판단을 어지럽힌다.

작품13. 〈What do you see?〉 또한 조각과 회화의 경계에 있다. 레고 블록을 캔버스 100호 사이즈로 쌓아 에폭시로 코팅하여 굳힌 작품은 추상 회화처럼 보이며, 흘러내린 에폭시의 두께감은 회화적 인상을 강화한다.

작품13. 〈What do you see?〉, 레고 블록, 에폭시 130.7x3.2x163cm, 2020.

레고 블록은 동일한 형태의 시발점을 제공한다는 한계가 있다. 사고력, 상상력, 창의력과 같은 능력은 독창성, 그리고 개성과 밀접한 관계가 있기 때문에 획일적인 환경에서 이러한 능력을 길러내는 것은 모순이다. 작품13. 〈What do you see?〉는 이러한 획일화된 구조 속에서도 다양성을 찾아보려는 시도에서 제작되었다. 앞선 작품에서 질감의 변화로 인식의 혼란을 야기했다면, 작품13. 〈What do you see?〉는 색감으로 인식의 차이를 드러내고, 인식 자체에 물음을 던진다.

개인의 시각 정보 처리에 따른 색상 인지의 차이를 드러내기 위해 작품은 빨강, 노랑, 초록의 빛의 삼원색과 빨강, 노랑, 파랑의 색의 삼원색으로 제작되었다. 감상자에 따라 강하게 인식되는 색상이 다르며, 연상되는 이미지가 다르다. 픽셀 같은 이미지의 조각에서 누구는 슈퍼마리오를, 누구는 옛날 텔레비전을, 누구는 일렁이는 물결을 본다.

이처럼 개인의 시각에 따라 작품은 다른 이미지가 되고, 우리는 같은 시공간을 공유하지만, 서로 다른 시각으로 세상을 바라본다. 그러나 인간의 시각적 한계는 사람들을 확증편향적으로 만든다. 인간은 자신이 보는 것만을 믿으려 하고, 좁은 시야 안에서만 수용하려 한다. 모든 이가 각자 다른 시각 구조를 가지고 있다는 이해가 타인을 수용하는 시발점이 될 수 있지 않을까 한다.

3. 재료의 변화를 통한 표상성의 전환

사물의 재료도 표상성을 부여하는 하나의 요소이다. 사물의 기능이 중요시되던 때에는 사물을 만드는 재료의 가공이 쉽고, 효율성이 좋고, 값이 싸고, 품질이 좋아야 했다. 그러나 기호 가치가 중시되면서 사물은 고급 재료의 사용으로 차별성을 지니기 시작했다.

건축물도 하나의 거대한 사물로서 물리적 공간의 기능을 넘은 문화적, 정치적, 경제적, 미적 상징물이다. 고대의 탑과 신전같은 건조물은 신, 우주, 질서, 생명력을 나타내었고, 무덤과 궁전은 권력과 지배력, 그리고 부를 드러내었다. 포스트모더니즘 건축은 환영주의라는 의미로 이해된 '아름다운 가상의 세계'를 창조하고, '기호를 담은 용기'가 되어 연상, 상징화, 서술 구조를 만들어 낸다.[16]

대리석과 금 등 비싼 자재로 지어지고 꾸며진 건축물은 행복, 안락함, 성공, 위세, 권력, 지위, 풍요, 경제력, 화려함의 욕망을 매개한다. 이와 반대로 작품은 연약하고, 저렴하고, 거칠고, 볼품없는 날것의 재료로 제작되어 건축물의 표상성을 전환한다. 재료의 특성으로 인해 형태는 왜곡되고 불안정하며, 질감과 색감은 거칠고 단순하다. 삭막하고 허망한, 덧없는 분위기는 대놓고 허구를 드러내며 욕망의 대체물로서 건축물의 역할을 무력화한다.

[16] 볼프강 울리히, 앞의 책, p.26.

작품14. 〈가볍고 따뜻한 집〉, 우레탄 폼, 58x14x175cm, 2019.

작품14. 〈가볍고 따뜻한 집〉, 우레탄 폼, 58x14x175cm, 2019. (세부)

건축물 중에서도 집은 자신의 정체성이 가장 많이 반영되고 대변되는 사물이다. 집의 구조와 여가 시설, 사물의 종류와 배치 등은 개인의 취향과 성격, 생활 습관, 경제적 상태와 사회적 지위 등을 알려준다. 거대한 멘션과 최고층의 펜트하우스는 권력자의 힘을 과시하고 내세의 안녕을 빌던 피라미드와, 신을 능가하려 했던 바벨탑과 같다. 권력과 지위, 경제력, 과시를 위한 아파트는 끊임없이 더 높고 화려하게 신축되고, 수천 가구가 모여있는 아파트 단지엔 타 집단과 구분되어 고결해지고자 하는 욕망이 들끓는다.

작품14. 〈가볍고 따뜻한 집〉은 장난감 집을 우레탄 폼으로 캐스팅하여 쌓아 이어붙인 작품이다. 집은 생존에 필수적인 기능적 사물로서 안전과 안정을 제공한다. 집은 날씨와 동물 등의 자연으로부터 인간을 보호하고, 먹고 자는 등 기본적인 생활에 필요한 보호처이다. 그러나 필수재를 벗어난 현대의 집은 더 값비싼 건축자재로 더 높고 넓게 지어진다. 이와는 대조적으로, 연약한 재료로 만들어진 작품은 수직으로 뻗지 못한 채 벽에 겨우 기대어 기본적인 기능조차 수행하지 못하는 무력한 모습이다.

장난감 집은 완벽히 통제된 형태를 띠고 있다. 어린아이에게 집을 그려 보라고 하면, 아이는 실제 거주하고 있는 공간을 그리지 않고, 장난감 집과 같은 관념적 형태의 집을 그린다. 장난감 집의 네모 반듯한 모양은 안정적 형태를 취하지만, 규격화되어 답답하고 억압적이다. 작품에서 이러한 '완벽한' 형태는 통제를 벗어나 일그러져있다. 유연한 실리콘 몰드를 밀어내며 팽창한 우레탄 폼은 장난감 집의 이상적 형태를 일그러트리고 파괴한다. 실제 건축에선 내장용 단열재로 사용되는 우레탄 폼이 표면으로 드러나면서 감추어져 있던 욕망으로 표출되고, 팽창하는 우레탄 폼의 특성과 가벼운 물성은 허황하게 부푼 욕망을 은유한다. 틀에서 벗어나 왜곡된 형태와 기포가 가득 찬 재료의 물성은 불안전하고, 연약하고, 허황하고, 허무한 이상의 부질없음을 느끼게 한다.

작품15. 〈Instant Spot〉, 장난감 집, 인조 나무, 바퀴, 스티로폼, 시멘트, 핸디코트, 스투코, 페인트, 벽돌, 가변설치, 2019.

작품15. 〈Instant Spot〉, 장난감 집, 인조 나무, 바퀴, 스티로폼, 시멘트, 핸디코트, 스투코, 페인트, 벽돌, 가변설치, 2019. (세부)

작품15. 〈Instant Spot〉, 장난감 집, 인조 나무, 바퀴, 스티로폼, 시멘트, 핸디코트, 스투코, 페인트, 벽돌, 가변설치, 2021.

작품15. 〈Instant Spot〉, 장난감 집, 인조 나무, 바퀴, 스티로폼, 시멘트, 핸디코트, 스투코, 페인트, 벽돌, 가변설치, 2021. (세부)

장난감 집은 집안의 또 다른 집으로서, 분리되어 있지만 분리되지 않은, 안정과 자유가 공존하는 환상적인 공간이다. 아이는 장난감 집이 실제의 집과 다르다는 것을 인식하지만, 장난감 집을 또 다른 완전한 집으로 여기며 환상을 즐긴다. 이는 테마파크의 유희 방식과 유사하다. 테마파크의 조잡한 모조 자연과 조형물은 대놓고 허구를 드러내고, 사람들은 테마파크가 허상의 세계라는 것을 인지하지만 환상을 유희하기 위해 유치함에 속아준다.

즉각적인 유희를 주기 위해 철저히 꾸며져 있는 테마파크처럼 드라마와 광고, 인스타그램과 유튜브 등의 가상 매체는 환상적인 집의 이미지를 만들고, 사람들을 허구의 세계로 끌어들인다. 보드리야르는 디즈니랜드를 시뮬라시옹의 한 예로 들며, 디즈니랜드는 실제의 허상을 숨기기 위해 존재한다고 말한다.[17] 실제의 나라가 허구라는 것을 감추기 위하여 대놓고 허상을 노출하는 디즈니랜드와 달리 실제 집의 허상은 알아차리기 어렵다. 화목한 가정, 도심 속 자연, 건강한 생활을 약속하는 아파트 광고는 테마파크처럼 환상을 생산하지만, 소비자가 이것이 환상인 줄 모르게 하는 데에 그 핵심이 있다.

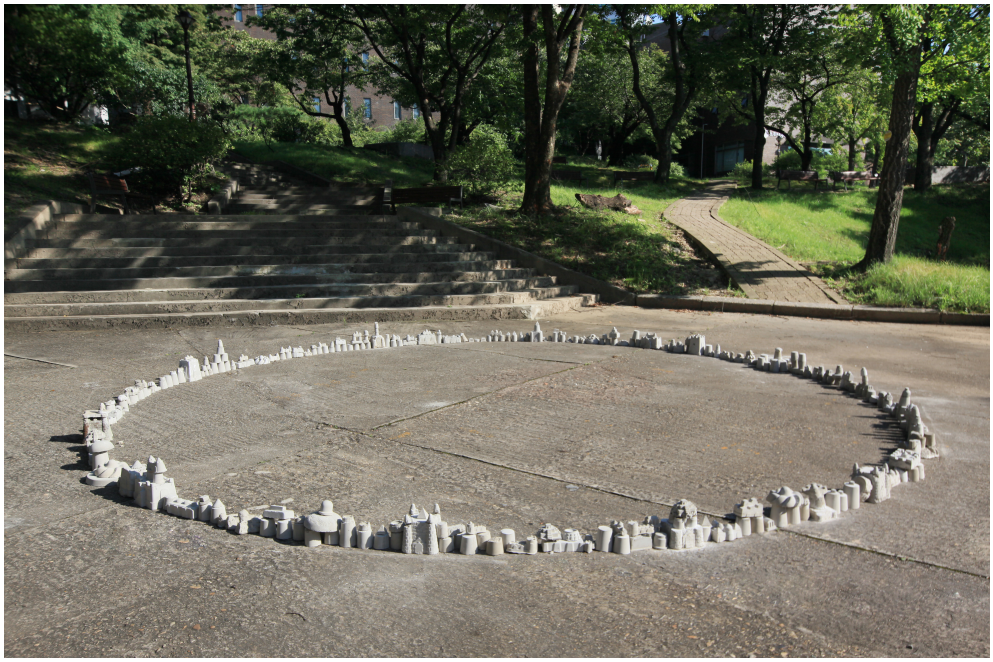
작품15. 〈Instant Spot〉은 이상화된 장소를 모방하는 장난감 집을 분해하여 공간을 조성하고, 인조 나무, 인조 벽돌, 모조 식품 등으로 공간을 테마파크

---

[17] "디즈니랜드는 모든 종류의 얽히고 설킨 시뮬라크르들의 완벽한 모델이다. 우선 환상과 공상의 유희이다. … 디즈니랜드는 〈실제의〉 나라, 〈실제의〉 미국 전체가 디즈니랜드라는 사실을 감추기 위하여 거기 있다. 디즈니랜드는 다른 세상을 사실이라고 믿게 하기 위하여 상상적 세계로 제시된다. … 디즈니랜드의 상상 세계는 참도 거짓도 아니고, 실재의 허구를 미리 역으로 재생하기 의하여 설치된 저지기계이다. 그로부터 이 상상 세계의 허약함과, 유치한 백치성이 나온다. 세계가 어린애 티를 내려 하는 이유는, 어른들이란 다른 곳, 즉 '실제의' 세상에 있다고 믿게 하기 위하여, 그리고 진정한 유치함이 도처에 있다는 사실을 숨기기 위하여이며, 어른들의 유치성 그 자체가 그들의 실제 유치성을 환상으로 돌리기 위하여 여기서 어린애 흉내를 낸다" (장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환 역, 민음사, 2001, p.p.39~41)

적으로 꾸민 작품이다. 시멘트와 핸디코트, 스투코, 철 부식 페인트 등 건축과 인테리어에 흔하게 사용되는 재료로 칠해진 조각은 건축물의 파편처럼 보이며, 집과 관련된 연상작용을 이끈다. 질감과 색감을 연출하기 위해 사용되는 스투코와 페인트는 얇은 표면으로 실제를 감춘다. 시멘트인 척, 철인 척하기 위해 사용되는 인테리어 재료는 모방에 최적화되어 그 자체로 허구성을 지닌다.

연상작용으로 즐거운 경험과 만족을 얻을 것이라는 상상력을 자극해 소비자를 유혹하는 상품의 이미지와 달리 작품의 이미지는 척박하고 삭막하며, 고독하고 황량하다. 더욱이 본래 장난감이 가지고 있는 유희적 성격과 대비되어 이러한 인상은 배가되며, 허접한 대체물은 만족감보다는 쓸쓸함과 딱함을 유발한다.



작품16. 〈모래성〉, 시멘트, 가변설치(지름 530cm 설치), 2020.

작품16. 〈모래성〉, 시멘트, 가변설치(지름 530cm 설치), 2020. (세부)

인간이 자연에 맞서 생존하기 위해 시작된 건축은 점차 자연을 거슬러 위대해지고자 하는 욕망을 대변하게 되었다. 건축물은 지면에 굳세게 서 중력을 거스르며 하늘과 가까워진다. 높은 건물 앞에서는 고개를 쳐들어도 그 꼭대기를 보지 못하지만, 하늘에서 그 건물을 내려다보면 그것은 볼품없이 작다. 이처럼 미시 세계의 욕망은 거시적인 관점에서는 미미하고 하찮다.

대자연 앞에서 느끼는 숭고미는 다시 말해 인간의 한계를 느끼는 것이다. 인간은 강건한 건축물을 짓기 위해 흙으로부터 시멘트를 발명했지만, 자연적 관점에서 흙이나 시멘트도 연약하기는 매한가지다. 인간은 자연을 정복하기 위해 과학을 발전시키지만 결국 모두 죽어 자연으로 돌아가는 존재일 뿐이다.

작품16. 〈모래성〉은 시멘트로 캐스팅한 미니어처 건축물을 쌓아 원형의 폐쇄적인 공간을 만든 작품이다. 성벽처럼 다닥다닥 둘러 싸인 조각들은 타인과 구분되고, 자신의 것을 뺏기지 않으려는 폐쇄적 욕망을 드러낸다. 순백의 대리석으로 지어진 타지마할과 파르테논, 거대한 암석으로 가공된 피라미드와 콜로세움 등의 세계문화유산은 금방이라도 으스러질 듯한 모래성이 되어 그 거대함과 강인함을 상실했다. 이는 마치 잔해가 쌓여있는 묘지처럼 보이기도 한다.

가까이에서 자세를 낮추고 작품을 들여다보면 각기 다른 형태의 건축물을 볼 수 있지만, 멀찍이 떨어져 보면 무엇인가 늘어놓여 있을 뿐이다. 심지어 이를 알아차리지 못한 사람에게는 쉽게 밟혀 으스러질 수 있다.

작품17. 〈천국으로 가는 문〉, 스티로폼, 장난감 집, 핸디코트, 스투코, 문고리, 129x92x227cm, 2021.

작품17. 〈천국으로 가는 문〉은 소비와 소유를 통해 안정감을 얻고자 하는 욕망의 허구성에 대해 이야기한다. 현대의 소비는 종교적 역할을 수행한다. 인간은 예측 불가능한 죽음으로 이르는 삶에 대한 원초적인 불안을 지니고 있다. 반면, 가시적인 사물은 확실성을 보장하고, 불멸한다. 불확실성에서 오는 현세의 불안을 잠재워주던 종교의 역할을 소비가 이어받으며, 사후의 구원은 지금 당장의 구원으로 대치되었다. 상품은 마법적 사고[18]를 광고하며 인간의 죽음에 대한 두려움을 완화하고, 비싸고 고급스러운 사치품은 죽음으로 이를 수밖에 없는 인간의 동물적 성향을 제거하여 불멸의 존재로 만든다.[19]

이처럼 소비에 의지하며 안정을 찾으려는 사람들은 사물의 권위 뒤로 자신의 불안을 은폐하려 하지만, 결국 더 큰 불안을 껴안게 된다. 소유했다는 것은 언젠가 잃을지도 모르는 가능성을 안고 있어 사람들은

---

[18] "이론적 마법은 천국, 날씨, 조수, 행성의 운행 등을 이해하는 우리의 방식과 관계된다. 이것은 종교의 영역이다. 이런 마법은 우리가 위를 올려다보았을 때 다가오는 느낌 같은, 아득히 먼 관심을 관장한다. 이에 반해 실질적 마법은 우리가 눈길을 아래로 돌려 자신에 대해, 그리고 주변의 사물들에 대해 숙고할 때 생겨난다. 프레이저는 실질적인 마법을, 혹은 거의 마법 전체를 전염성 마법과 모방적 마법으로 구분했다. 전염성 마법은 모든 증언광고의 기초로서 유명인의 보증이 왜 중요한지 설명을 제공해주며, 그 종교적 카운터파크는 그리스도의 성유물같은 것들이다. 만일 당신이 이 물건을 쓰면, 이 돌을 만지면, 이 성스러운 장소에 가면, 이 말을 따라하면 권능을 얻게 될 것이라는 식이다. 왜냐하면 이 물건, 이 돌, 이 장소, 이 말은 당신보다 더 큰 권능을 지닌 존재가 사용하던 것이기 때문이다. 한편, 모방적 마법은 '따라서 이 때문에'식 사고의 한 변형이다. 이 제품이 이러이러한 것으로 만들어졌기 때문에 이 물건을 사용하면 당신도 그것과 비슷하게 될 것이라는 식이다. … 종교와 광고의 강력한 매력은 결국 똑같은 것으로, 마법적 사고가 그 핵심이다. 삶이 의미를 지니게 될 것이고, 우리는 구원받으리라는 것이다." (제임스 트위첼, 앞의 책, pp.84~85)

[19] "죽음에 의해 자기 가치가 흔들리면, 나는 단지 동물에 불과하며 죽을 수밖에 없다는 사실이 분명해진다. … 스위스제 시계처럼 비싸고 고급스러운 것들은 우리의 모든 동물적인 성향들을 제거해준다. 한순간 우리는 불멸의 존재가 된다." (옌스 푀르스터, 앞의 책, pp.174~175)

자신이 가진 것을 잃지 않기 위해 더 의심하고, 방어적이고, 공격적으로 되기 쉽다. 소비는 약물과 같이 즉각적인 자극을 주지만 일시적이며, 약물에 면역력이 생기듯 사물로 인한 만족감은 점차 둔감해진다. 그렇기에 소비는 불안을 잠시 잊게 해줄지는 몰라도 불안을 근본적으로 해소해주지는 못한다.

천국은 사후세계에 대한 믿음, 즉 인간의 근원적인 불안인 죽음을 극복하고자 하는 믿음이다. 현대 사회에선 이런 중대한 이념조차 관광지의 조잡한 포토존처럼 가볍게 소비된다. 포토존에서 사진을 찍는 사람들은 천국의 이미지를 소비하며 자신을 유치한 환상에 귀속시킨다. 포토존의 조형물은 환상적 연상을 자극하기 위해 알록달록한 색상, 바닥이 비치는 투명한 재료, 구름 형상을 본뜬 계단, 빛을 내는 조명 등으로 화려하게 지어진다. 이와 달리 작품은 시멘트의 거친 질감과 단조로운 색감으로 투박하게 지어졌다. 일상에서 흔히 접하는 시멘트는 빛과 구름 같은 천국의 상상적 요소와 대조되고, 상승의 욕구를 대변하는 계단은 첫걸음조차 내디딜 수 없을뿐더러, 폭이 좁고 높이가 높아 오르기에 불안한 구조이다. 또한, 유아적인 디자인의 문은 싸구려 금박으로 도장되어있다. 이러한 작품의 요소들은 환상의 무력과 헛됨을 노출하여 유치한 환상을 가로막는다.

마치며

보드리야르는 현대예술이 더 이상 자신의 환상을 믿지 않고, 시뮬라시옹에 빠져들었기 때문에 '현대예술은 무가치하고 아주 무가치하다'고 말한다.[20] 보드리야르의 주장처럼 예술은 시뮬라시옹에 빠진 시뮬라크르일 뿐일까? 그래서 다른 시뮬라크르처럼 세계를 더욱 혼탁하게 만들 뿐일까?

예술은 시대를 반영하며, 예술가는 시대를 읽고 이를 작품으로 형상화한다. 본인은 예술이 시뮬라시옹에 빠진 것이 아니라, 시뮬라크르의 논리를 이용해 하이퍼리얼리티 세계를 드러낸다고 생각한다. 즉, 예술은 시뮬라시옹되어 그 가치를 상실했다기보다, 시뮬라크르를 이용해 가치를 창출한다. 다시 말해, 예술은 시뮬라시옹에 함몰되어 휩쓸려 가는 것이 아니라, 오히려 시뮬라시옹된 사회를 고발하고, 직시하게 하는 역할을 한다.

보드리야르는 이미 이 세계는 시뮬라크르가 이끌어가며, 시뮬라크르의 블랙홀에서 빠져나갈 수 없을 것이라는 허무주의적 관점으로 세상을 바라본다. 그러나 본인은 허구적 욕망을 인지하였을 때, 그로부터

---

[20] "보드리야르는 '현대예술은 무가치하고 아주 무가치하다'는 말을 되풀이한다. 현대예술이 더 이상 자신의 환상을 믿지 않고, 시뮬라시옹에 빠져들었기 때문이다. 오늘날 모든 것이 예술이 되면서 예술의 근본적인 규칙도, 판단의 기준도, 쾌락의 기준도 없다고 말한다. 예술은 가장 평범한 것과 가장 외설스러운 것까지도 미학적으로 논의함으로써 '초미적인것'을 요구한다. 모든 것이 예술이 되는 미적 포화 상태는 어떤 것도 미적 대상이 될 수 없다는 것을 역설한다. 따라서 예술은 모든 것을 미적 평범화와 무가치에 이르게 한다. 그는 뒤샹과 앤디워홀을 비판하며 평범한 것이 예술이 되고, 예술은 이제 환상의 무대를 만들어내는 대신 실재를 빼앗는 것에 집착한다고 주장한다" (배영달, 『보드이야르와 시뮬라시옹』, 살림, 2005, pp.128~139)

자유로워질 수 있는 가능성이 열린다고 본다. 보드리야르의 말처럼 허구적 욕망과 욕망소비의 시뮬라크르는 계속해서 늘어날 것이기에 허구가 존재하지 않는 자유는 불가능하다. 그러나 허구를 인지한 상태와 그렇지 못한 상태는 큰 차이가 있다. 허구를 인지하지 못하면 계속해서 사물의 늪에 빠져 일시적 만족감에 중독되어 있다가 결국 무력과 허무에 빠지기 쉽다. 반대로, 허구를 인지하면 무분별한 욕망소비에서 벗어나 욕망을 관조적인 태도로 바라볼 수 있다.

사물이 주는 위로는 안락하고 간편하여 무력감과 허무감에서 벗어나기 위해 계속해서 새로운 사물로 시선을 돌리며 욕구를 충족할 수 있다. 하지만 이는 마치 디즈니랜드에서 현실을 잠시 잊고, 그 세계를 실재라고 믿는 것처럼 잠깐의 현실도피만 가능할 뿐이며, 회피적인 태도는 미성숙한 유아적 태도이다. 세상이 자기중심적으로 돌아가지 않는다는 것을 깨달은 아이는 처음에 공포감을 느끼지만, 이내 타인과 외부 세계를 받아들이며 성장한다. 이처럼 허구를 인지하고, 인정하여야 한다. 관조적인 태도로 허구를 긍정하면, 그로부터 자유로워져 더 높은 차원의 가치를 추구할 수 있다고 믿는다.

욕망소비는 모든 가치가 물질로 귀결되는 물질적 사고를 형성한다. 가치가 액수로 규정되는 소비사회에서 돈으로 환원되지 않는 가치를 추구하는 것은 매우 어렵다. 본인의 작업 행위 또한 물질적 사고로 인해 저지되고 있었으며, 이를 극복하기 위해 유아의 놀이 태도를 모방하였다. ‘2. 재질감의 대조를 통한 표상성의 교란’에서 언급한 것처럼 ‘놀이’는 창조 충동의 발현을 통해 내적인 충만함을 선사한다. ‘예술 행위’도 이와 같지만, 놀이와 달리 성실, 근면, 반성, 인내, 책임을 필요로 한다. 그런데 이러한 요소가 규율, 통제, 생산, 효용 등 물질적 사고를 기반으로 한 사회의 요구와 결합하면 예술 행위의 놀이적 성격은 반감된다. 본인은 물질적 사고관에서 벗어나 작업 활동을 지속하기 위하여 작업의 과정 중 ‘제작’ 단계에서 어린아이와 같은 유희적 태도를 유지하려 했다.

마지막으로, 작업은 본인에게 허구적 욕망으로부터 자유로워지고자 하는 일종의 수행이었다. 이를 위해 사물의 표상성을 제거, 교란, 전환하여 허구성을 표현하는 작업을 진행하였다. 사물의 생산 및 소비 과정과 그에 투영된 욕망을 분석하여 허구를 파악하고, 교묘히 속이는 허구를 시각적으로 들추어내는 작업을 통해 허상을 직시할 뿐만 아니라 본인과 분리하고자 했다.

작품 목록

작품1. 〈Packed Memory〉, 압축백, 벨보아천, 솜, 가변설치, 2018.

작품2. 〈미키마우스와 미니마우스〉, 봉제인형, 아크릴판, 2018.

작품3. 〈천재블럭〉, 디지털 프린트, 80x60cm, 2018.

작품4. 〈조각(1)〉 레고 블록, 시멘트, 페인트, 15.8x16x13.2cm, 2018.

작품5. 〈조각(2)〉, 레고 블록, 석고, 페인트, 16x16x16.5cm, 2018.

작품6. 〈Mining The Heart〉, 시멘트, 레고 블록, 철 부식 페인트, 2020.

작품7. 〈숨〉, 레고 블록, 핸디코트, 13.4x15.4x15.1cm, 2020.

작품8. 〈♥〉, 레고 블록에 도색, 22.2x18.6x21.8cm, 2020.

작품9. 〈♡〉, 레고 블록에 도색, 19x22.3x18.9cm, 2020.

작품10. 〈분해되지 않는〉, 레고 블록에 도색, 38.2x3x28.8cm, 2018.

작품11. 〈기둥〉, 레고 블록에 도색, 가변설치, 2018.

작품12. 〈양자〉, 레고 블록에 젯소 도색, 35.2x3.2x34.7cm, 2020.

작품13. 〈What do you see?〉, 레고 블록, 에폭시 130.7x3.2x163cm, 2020.

작품14. 〈가볍고 따뜻한 집〉, 우레탄 폼, 58x14x175cm, 2019.

작품15. 〈Instant Spot〉, 장난감 집, 인조 나무, 바퀴, 스티로폼, 시멘트, 핸디코트, 스투코, 페인트, 벽돌, 가변설치, 2019. 2021.

작품16. 〈모래성〉, 시멘트, 가변설치, 2020.

작품17. 〈천국으로 가는 문〉, 스티로폼, 장난감 집, 핸디코트, 스투코, 문고리, 129x92x227cm, 2021.

참고 문헌

단행본

트위첼, 제임스, 『욕망, 광고, 소비의 문화사』, 김철호 역, 청년사, 2001.

보드리야르, 장, 『소비의 사회』, 이상률 역, 문예출판사, 1992.

『시뮬라시옹』, 하태환 역, 민음사, 2001.

푀르스터, 옌스, 『소유와 포기의 심리학』, 박민숙 역, 은행나무, 2016.

정재승, 진중권, 『크로스: 무한 상상력을 위한 생각의 합체』 [eBook], 빌드북, 2014.

울리히, 볼프강, 『모든 것은 소비다』, 김정근, 조이한 역, 문예출판사, 2014.

정재승, 『열두 발자국』, 어크로스, 2018.

애덤스, 로리 슈나이더, 『미술사 방법론』, 박은영 역, 서울하우스, 2014.

하위징아, 요한, 『호모 루덴스: 놀이하는 인간』 [eBook], 연암서가, 2019.

배영달, 『보드리야르와 시뮬라시옹』, 살림, 2005.

웹사이트

국립국어원 표준국어대사전 '표상'
https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=499228&searchKeywordTo=3#wordsLink. 2021.06.08.검색.

국립국어원 표준국어대사전 '껍질'
https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do?word_no=51224&searchKeywordTo=3. 2021. 06. 07. 검색.

Abstract

An Artwork Study on the Representation of Insubstantiality of Desire Consumption

Lee, Jinyoung
Master of Fine Arts in Sculpture
The Graduate School
Seoul National University

People engage not only in 'necessary consumption' to satisfy essential elements of life, but also in 'desire consumption' to feel pleasure and contentment. The producers advertise an image that transcends the object's function and designated purpose, and, naturally, consumers accept this exaggerated expectation, which amplifies the desire they project onto the objects. People consider objects not just as a means to satisfy basic needs but as something more, a medium of desire, and project excessive desires on them. However, they often consume objects without realizing this. In addition, since purchasing and owning objects produces immediate results that can easily be achieved, people tend to consume objects without accurately grasping the source and reality of their desires.

Nevertheless, fulfilling desire through acquisition of objects may lead to false satisfaction. This is because objects are only the medium through which desire is projected, not the end goal itself, and the image, or

visual representation, of objects often creates illusory desire. Furthermore, fabricated desire encourages compulsive consumption and can cause an overturning phenomenon in which images of an object replace the object itself. Also, in this phenomenon, vanity is created, and this leads people to feel a sense of deficiency.

The purpose of this study is to study the sculpting methods to visualize the inefficacy of fulfilling desire through acquisition of objects. Based on personal experiences and social phenomena, I explored the fictitious aura of objects by analyzing the desires mediated by specific objects. The fictitious image of an object is materialized and exposed as a piece of work, which can be largely classified into three methods. The first is to remove the representation by dismantling or transforming the surface skin of the object, the second is to disrupt the representation by changing the consisting material of the object, and the third is to convert the representation by using the material that contrasts with the image of the object.

By unraveling the objects covered in fictitious and fabricated imagery using the methods mentioned above, I intend to reveal the vanity that people are projecting onto the object, thereby alleviating the misguided desire. Objects whose representation has been removed/disrupted/converted through artistic endeavor lose their exaggerated illusory images and the desire forged by those images. My work is an attempt to free us, the consumers, from the insubstantiality of desire consumption by altering the appearance of objects and allowing us to recognize objects as mere materials rather than symbols of our desires.

Keywords : object, consumption, desire, desire consumption, fiction, representation

Student Number : 2018-25593