

석사학위논문

# 오브제를 통한 회화의 표현확장연구



제주대학교 대학원

미술학과

하석홍

2004年 12月

# 오브제를 통한 회화의 표현확장연구

지도교수 박 성 진

하 석 홍

이 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2004년 12월

하석홍의 미술학 석사학위 논문을 인준함



JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

위 원 \_\_\_\_\_ (인)

제주대학교 대학원

2004년 12월

# The Study of Expanding Arts Expression through the Objet

Seok-Hong Ha

(Supervised by professor Seong-Jin Park )

A thesis submitted in partial fulfillment of the  
requirement for the degree of Master of Fine Arts  
2004. 12.

This thesis has been examined and approved.



.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
(Name and signature)

.....  
Date

Major in western painting  
Department of Fine Arts  
GRADUATE SCHOOL  
CHEJU NATIONAL UNIVERSITY

## <초록>

### 오브제를 통한 회화의 표현확장연구

하 석 홍

제주대학교 대학원

미술학과 서양화전공

지도교수 박 성 진

현대에 있어 미술개념의 확장은 전통적인 회화 공간의 전개에 있어서 캔버스로 대표되는 화면과 그 위에 붓질이라는 작가의 표현 행위를 통해 안료라는 질료적 매체가 가감되는 판에 박힌 듯한 일련의 공정을 벗어나는 데 이르렀는데, 이는 말 그대로 작가의 주관에 주어진 대상에 불과했던 '오브제(objet)'에 대한 새로운 인식과 역할 부여를 통해 가능해졌다.

오브제의 도입은 회화적 공간 전개에 있어서 매체에 대한 다양성과 평면에 대한 한계를 극복하게 해 주었으며, 또한 물질적 측면에서 재료학적인 방법의 확장을 이루어 내는데 크게 기여하였다. 평면과 입체의 만남을 만들어내어 새로운 차원의 조형공간으로의 도약을 가능케하고, 이미지의 확장과 상징성의 도입을 용이하게 해 주는 등 오브제로 인하여 미술의 표현영역은 실로 커다란 전기를 맞이하게 되었던 것이다.

현대의 많은 미술가들은 이와 같은 오브제의 가능성을 탐지하고 이를 작품에 도입하여 주관적인 세계를 표현해왔는데, 이는 오브제에 대한 체계적인 인식이 바탕이 되었다기보다는 작가로서 직관적인 감수성으로 이를 포착한 것이라고 보여진다.

본 논문은 현대미술의 미술사적 흐름 속에서 오브제의 도입으로 인한 회화적 표현 영역의 확장을 체계적으로 살펴보고, 그러한 맥락에서 본인의 작품에서 사용되는 오브제를 이용한 표현방식과 그 의의를 보다 객관적인 견지에서 연구해보고자 하는 것을 목적으로 한다.

작품 분석은 내용적인 면에서 주관과 객관의 복합적 화면으로 반복적인 행위의 결과로 중첩된 시간성의 표현에 대해 언급하였으며, 방법적인 면에서 오브제의 도입으로 인한 2차원적 평면과 3차원적 공간의 결합에 대해 연구하고, 나아가 '화석화된 오브제'라는 본인의 독자적인 표현양식의 가능성과 한계를 오브제를 도입했던 여타 작가들의 작품과 비교하면서 실제적으로 가늠해보고자 하였다.

이러한 과정을 통하여 본인의 작품에서 표현적인 성과를 객관적으로 재검토하고 현대 미술의 상황 속에서 본인의 작업을 맥락적으로 파악하고 앞으로의 방향을 모색하는 계기로 삼을 수 있다.



# 목 차

<초록> -----	i
참고 도판 목차-----	iii
I. 서론 -----	1
II. 표현 확장으로서의 오브제 분석-----	4
1. 오브제의 개념과 생성-----	4
2. 표현 방식으로서의 오브제-----	11
3. 오브제의 영향과 확장-----	20
III. 내적 표현수단으로서의 오브제(본인 작품 분석) -----	22
1. 순환적 시간성 -----	24
2. 신화적 상징성 -----	28
3. 복제로서의 오브제 개념과 차용-----	33
IV. 결론 -----	37
참고문헌 -----	39
참고도판 -----	43
<summary >-----	52

## 참고 도판 목차

- 도 1. 세잔(Cezanne, Paul), "Mont Sainte-Victoire", 1885-1887, Oil on canvas, 26 x 35 3/8 in, Courtauld Institute of Art, London
- 도 2. 브라크(Braque, Georges), "Glass, Carafe and Newspapers", 1914, Pasted papers, chalk and charcoal on cardboard, 62.5 x 28.5 cm, Private collection, Basel
- 도 3. 마그리트(Magritte, Rene), "A Little of the Bandits' Soul"
- 도 4. 뒤샹(Duchamp, Marcel), "Fountain", 1917, Readymade: porcelain urinal, 60cm(h), Philadelphia Museum of Art
- 도 5. 슈비터스(Schwitters, Kurt), "Merbild 29A"
- 도 6. 워홀(Warhol, Andy), "Campbell's Soup Can"
- 도 7. 텅겔리(J. Tinguely), "메타-메카닉 자동차 조각", 1954, 파리, 국립현대미술관
- 도 8. 스틸라(Stella, Frank), "기저 6마일", 1960
- 도 9. 칼더(Calder, Alexander), "작은 거미", 1940
- 도 10. 폰타나(Fontana, Lucio), "Blue"
- 도 11. 달리(Dali, Salvador), "Portrait of Paul Eluard"
- 도 12. 존스(Johns, Jasper) "Target with Four Faces"
- 도 13. 모네(Monet, Claude), "Rouen Cathedral, the West Portal and Saint-Romain Tower, Full Sunlight, Harmony in Blue and Gold" dated 1894, painted 1893, Oil on canvas, 107 x 73 cm, Musee d'Orsay, Paris
- 도 14. 하석홍, "모든 존재는 신성하다", Mixed Media, 1999
- 도 15. 하석홍, "비나리", Mixed Media, 1999
- 도 16. 하석홍, 안과 밖-그 사이 "시간의 흔적", 혼합재료, 1996
- 도 17. 하석홍, 화석-내 몸이 흙이 되어, 122 x 244 cm(부분도), 2003

# I. 서론

예술의 개념이 리얼리티의 재현이었던 시대에는 모든 작가들의 관심사는 무엇을 그려내고자 하는가, 하는 주제에 대한 관심과 얼마나 현실감 있게 대상을 구현하는가 하는 테크닉(technique)적인 면에 나누어 주어졌다. 그러나 현대에 이르러 예술이 그동안 자주 다루어져 왔던 자연이나 인간 현실의 문제를 답습하거나 단순하게 반영하지 않고 작가 중심의 자의적 해석을 가미하여 재현에 의도적인 왜곡을 가미하게 됨에 따라 예술은 주관과 객관이 혼합된 복잡하면서 풍요로운 체계로 변화해왔다.

종래의 일루전(Illusion)<sup>1)</sup>미학에서 단순히 대상을 나타내는 말이었다던 오브제는 일루전 미학을 거부하는 편에 서면서 모든 미적 대상 또는 작품의 소재가 될 수 있는 모든 것을 의미하는 보다 폭 넓은 용어로 다시 정의되었다. 작가의 주관적인 의도가 작품의 예술성을 담보하는 현대미술에서 오브제로 선택된 물체는 본래의 의미를 상실하고 독자적이고 이질적인 개별 존재로서 태어나게 되는 것이다. 다시 말해서 작가의 주관적 인식이 오브제를 통해 객관적으로 표현되며, 이러한 객관화가 오브제를 구현하고 새로운 조형언어로서의 의미를 지니게 한다. 이러한 과정에서 창조의 수단으로서 표현재료와 표현대상을 어떻게 결부시키는가 하는 점이 현대미술에 나타난 오브제 개념을 광범위하고 다양한 양상으로 전개시킨다.

현대미술에 있어서 오브제는 새로운 시대적 양식의 한 패러다임(Paradigm)으로서 회화에 커다란 표현의 가능성을 던져주었다.

---

1) 일루전(Illusion)은 '환상, 착각, 망상'의 의미를 지닌 용어로서 조형예술의 영역에서는 3차원적 세계를 2차원 평면에 재현하기 위해 필요한 여러가지 시각적 효과 및 테크닉을 통해 구현된 이미지를 의미한다.

조형예술의 중심에서 회화는 3차원적인 세계를 2차원의 화면 안에 표현하는 일종의 시각적인 해석과정인데, 예술 개념의 변화와 함께 회화적인 공간 또한 자유로운 상상력을 기반으로 한 작가들의 다양한 도전에 직면하였다. 재현적인 회화에서는 세계의 현상적인 외관이 중요하게 여겨졌으나 작가들이 주관적인 관점에서 단순성과 진리를 통해 사물의 본질을 추구하게 되자 화면에서는 이야기와 등장인물들이 제거되기 시작하였고, 공허해진 화면에 이르러 회화의 종말이 이야기되는 시점에 오브제가 도입되었다. 표현의 확장을 위한 새로운 매체인 오브제는 회화와 조각이라는 장르간의 영역을 해체하고 통합하는 가교로써 작용하였다.

오브제 미술의 확산은 조형적인 측면에서 뿐만 아니라 의미적인 측면에서도 미니멀(Minimal)한 감각을 보여주는 순수주의와 추상주의에 대응하는 방법으로 현실과의 강한 연결고리를 붙잡고 있다는 점에서 작품을 통한 소통에 있어서 매우 중요하다. 본인 또한 작품에서 이와 같은 오브제의 가능성에 주목하고, 주로 주변의 사물과 이미지를 결합하고 조율하는 방식으로 독자적인 표현수단이자 하나의 기호로서 감상자와의 소통의 고리로서 삼아 작업을 해 왔다.

미술을 시각적으로 읽히며 감성적으로 제시하는, 직관적이며 전체적인 언어라고 생각할 때, 오브제 즉 독창적이고 개별적인 새로운 의미를 지닌 사물이 하나의 조형언어로서의 의미를 지니게 될 때 여러 가지 인간의 사상이나 이념을 이어주는 연결고리 역할을 하는 하나의 상징 기호로서 자리 잡게 된다고 생각한다.

따라서 본 논문은 시대와 상황에 따라 변모되어 온 현대미술의 주류를 이루고 있는 오브제의 생성배경과 그를 통한 회화적 표현영역의 확장이 이루어지는 전개양상과 그것의 미학적 의미를 살펴보고, 본인의 작품에 등장하는 '화석화된 오브제'의 표현방식을 미술의 내용과 형식 속에서 파악하고 그 가능성과 한계를 가늠하는 것을 목적으로 한다.

이를 위하여 다음과 같은 두 가지 화두를 통하여 연구를 전개해 나갈 것이다. 우선적으로, 회화에 있어 오브제의 사용은 어떤 미학적 바탕 위에 생성되었으며 그 의미

또는 의의는 무엇인가 하는 문제의식이며, 다른 한 가지는 본인의 작품에 도입되는 '화석화된 오브제'가 담아내고 있는 시간성, 상징성 등의 주관적인 관점과 반복적인 복제 행위를 통해 이루어지는 표현방식의 객관적 합당성에 대한 논점으로 제안하였다. 이를 통해 오브제 미술의 전반적인 특성을 고찰하고 본인의 회화에 있어 오브제를 이용한 더욱 새롭고 다채로운 표현방식을 모색하고자 한다.



## II. 표현확장으로서의 오브제 분석

### 1. 오브제의 개념과 생성

현대미술에 있어서 오브제 개념의 변천과정은 곧 현대미술의 변천사라고 해도 될 만큼 중요한 위치를 차지한다. 미술에 있어서 '오브제'는 오늘날 그 범위와 의미의 확대에 의해 분명한 의미규정은 어렵지만 어원학적으로 스킨라학파들 사이에 사용되었던 라틴어 '오브젝툼(objectum)'에서 유래된 말로 영어로 '오브젝트(object)', 프랑스어로는 '오브제(objet)'라고 쓰여진다. 이 용어를 있는 그대로 해석하면 인식하는 주체인 인간 앞에 '던져지거나 놓여진 것(une chose qui est jetee ou placee devant)'라는 뜻으로, 흔히 시각과 청각을 위시한 인간의 모든 감각기관을 통해 인식할 수 있는 물건 혹은 물체, 인식 주체의 인식 대상으로서 물질적·정신적인 것을 포괄하는 대상이나 객체로 정의되어진다.<sup>2)</sup>

일반적으로 '물체' 혹은 '사물'이라고 할 때 이것은 단순히 존재하는 것으로 인간에 대한 관계의 의미가 약하지만, '오브제'라고 할 때의 뉘앙스는 '인간 앞에' 던져져 있는 것, 즉 어떠한 형태로든 인간과 대립해 있다는 상황성에 의미의 방점이 주어짐으로써, 보다 강한 연관관계를 제시하는 것이라고 볼 수 있다.

미술과 관련하여 고찰할 때 오브제의 개념은 주체인 예술가에 대립하는 사물로서의 개념으로 회화의 연원과 그 기원을 같이 하고 있다고 보는 포괄적인 의미와, 현대에 들어와 사물 또는 그 이미지를 회화 및 조각 작품에 도입함으로써 사물 본래의 의미와 용도를 벗어나 새로운 물성을 드러내는 것을 뜻하는 다소 협소한 의미의 두 가지로 이

---

2) 강홍구, 『현대미술의 기초개념』, 재원, 1995, p.186.

해되고 있으나, 이 두 개념의 근간에는 위의 일반적인 범주가 공통적으로 놓여있다.

이렇듯 오브제는 현대미술에 있어서 인간의식을 바탕으로 하는 조형적 수단으로써 어떠한 대상이 작가와의 심리적 주관에 의해 관계를 맺을 때 그 대상의 보편적인 이미지나 역할을 넘어선 상태로 그 안에 또 다른 의미의 형상을 내포하게 되어 다양한 개념적, 양식적 변화를 가져왔다.

어떤 물체가 우연적이거나 필연적인 효과에 의해 작품의 소재가 될 때 그 본래의 기능이나 용도를 잃고 독창적이고 이질적인 새로운 의미를 지닌 물체, 즉 미술작품으로 거듭난다. 이 물체를 선택한 예술가의 아이디어와 행위에 의해 물체가 오브제로서 재탄생되는 것이다. 이는 오브제가 '눈앞에 제시된 것' 뿐만 아니라 특정한 주제에 관해서 '생각되어진 것' 또는 '연상되어진 것'을 지칭하는 말로서 통용되고 있기 때문에, 예술가가 아무런 관계도 없는 물건이나 그 한 부분을 일상적인 용도에서 떼어내어 보는 사람으로 하여금 잠재된 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 힘을 가지게 된다는 것이다.<sup>3)</sup>

이와 같이 오브제는 대상의 실재와 표현 사이에 존재할 수밖에 없는 일루전을 극복하고 사물세계 자체에 존재 가치를 부여하여 일상생활 자체를 예술의 영역으로 확대되게 하는 등 독자적인 조형언어로서의 의미를 지니게 되었다. 오브제의 변형과 그 의미의 확대를 통해 미술영역 전체의 확대가 이루어졌고, 오브제는 미술과 사회를 이어주는 매개체 즉 미술작품과 여러 가지 인간의 사상이나 이념을 이어주는 연결고리 역할을 하는 하나의 기호로서 자리 잡게 되었다.

현대미술에서 오브제의 시초를 무엇으로 보느냐, 하는 것은 관점에 따라서 여러 가지 다른 이야기를 들려준다. 사실상 광의의 오브제의 관점에서는 구석기 시대의 동굴

---

3) 예술가의 이러한 행위는, 사물 그 자체보다 그것의 근저에 있는 진리에 더 관심이 있는 까닭이다.  
" 예술가는 눈에 보이는 형태에서 창조의 진지한 과정을 볼 수 없다는 이유로 자기는 현실세계와는 별 상관없이 있는 듯이 느낀다. 그는 이미 구체화된 어떤 생성물에 보다는 그 생성물에게 형태를 부여한 원동력에 관심을 기울인다."  
- Aniela Jaffe, 이희숙 譯, 『미술과 상징』, 열화당, 1989, p.276.

벽화로부터 현대미술에 이르기까지 모든 미술은 오브제 미술이라고 할 수 있다. 즉 물체 혹은 사물을 대상으로 하는 미술은 미술사의 어느 부분이나 존재하며 쉽게 말하자면 세계를 인식하는 인간과 그 밖의 모든 것이 오브제인 것이다.

그러나 보다 현대적인 견지에서 또한 미학적인 의미에서 - 오브제의 도입 시기에 대한 의견은 대표적으로 입체주의, 초현실주의, 다다 등으로 나누어 질 수 있다. 오브제의 사용에 관한 실제적인 관점에서는 입체주의를 배태한 세잔느까지 거슬러 올라가 그의 화면에 나타난 2차원적인 평면성과 3차원적인 일루전의 융합 속에서 '물감'이라는 물성의 전경화(foregrounding)<sup>4)</sup>를 포착하여, 유사 이래 미술사의 체계모니를 장악해 온 일루전에 대한 전투에서 아방가르드의 위상을 부여한다.(도1)

초기 오브제의 대표적인 한 형태는 종합적 입체주의 시기에 찾아볼 수 있다. 분석주의적 시기를 거치면서 작품 속에서 더 이상 대상과 공간의 경계와 위상을 알아볼 수 없을 정도로 해체가 진행되자 피카소와 브라크는 파편화된 불균일한 조각들로 방치되어 있는 화면에 다시 리얼리티를 부여하는 수단으로서 신문지나 악보, 벽지 조각, 차표나 상표 등의 인쇄물 등의 평면 매체들을 직접 회화에 부착하였는데, 바로 콜라주(collage)의 일종인 파피에콜레(papiercolle)<sup>5)</sup> 기법이다.(도2)

브라크는 당시의 이러한 시도를 "파피에콜레와 그리는 것의 대비를 통해 물체와 물체 사이의 밀접한 관계를 되찾으려고 했다"<sup>6)</sup>고 회고하기도 하였는데, 현대미술에 있

---

4) 전경화(Foregrounding, 前景化)는 프라하 학파로 대표되는 러시아 형식주의자들의 문학예술이론에서 등장한 용어로서, '배경화(Backgrounding, 背景化)'와 의미의 쌍을 이룬다. 직역하면 전경화는 '앞으로 가져다 놓기', 배경화는 '뒤(배경)으로 가져다 놓기'라고 해석할 수 있다. 이 개념들을 중요하게 체창한 무카로프스키는 (문학작품에서) 낯선 것들은 전경화하고 친숙한 것들은 배경화하며 더 이상 전경화할 요소가 없을 때 쇠퇴기로 접어든다고 파악하여 이를 예술이 독자 혹은 감상자의 심리에 영향을 끼치는 장치 혹은 메커니즘으로서 이해하였다.

5) 콜라주(collage)는 이질적인 단편들을 조합하여 이미지를 만들어내는 현대미술의 기법으로서, 1910년대 브라크가 화면에 신문, 잡지 등의 인쇄물을 화면에 붙인 파피에콜레를 그 시초로 본다. 현재는 파피에콜레는 주로 종이 등 평면적인 이미지를 이용하는 콜라주의 한 하위 장르로 이해되고 있다.

6) 정준모, 『미술광장 94-12』, 미술공론사, 1994, p.34.

어 화면에 이질적인 다른 어떤 것이 처음으로 등장한 것으로 기록되어 있는 파피에콜레는 초기 오브제의 한 형태이면서, 예술가가 직접 작업한 화면 또는 작품의 부분이 아닌 기성품의 사용이라는 점에서 이후 ‘레디메이드(Readymade)<sup>7)</sup>’ 미학의 가장 원초적인 형태로서 자리한다.<sup>8)</sup>

한편 유일한 주체로서의 인간, 즉 인간의 주관적 이성을 근간으로 하는 세계의 재현을 거부한다는 오브제의 미학적 개념을 염두에 두는 관점에서는 초현실주의와 다다를 그 시효로 보고자 한다. 이들은 물체가 지니고 있는 용도와 가치가 예술가의 의지와 행위에 따라 원래의 의미를 벗어던지고 새로운 의미 즉 새로운 물성을 부여받는 것에 주목하였는데, 이는 초현실주의의 ‘데페이즈망(Depaysment)<sup>9)</sup>’으로 대변될 수 있다.(도3)

그들의 관점에 따르면 오브제는 전형적인 초현실주의적 창작물로서, 초현실주의자들이야말로 오브제를 현대미술에 도입하여 이를 대변에 전통적인 조각과 대등한 위치에 올려놓은 당사자들이며, 바로 그와 같은 방식을 통하여 오브제는 “유추적 사고의 낚아채기를 고양시키는 동시에 가장 순수한 방법을 사용하면서도 화려하게 전개해 나갈 수 있었던 것”<sup>10)</sup>이다.

---

7) 레디메이드(Readymade)는 마르셀 뒤샹이 창조해낸 미적 개념이다. 뒤샹이 도기 재질의 대량생산된 병기에 ‘레디메이드’라는 제목을 붙여 전람회에 출품함으로써 일반화된 용어로서, 그는 레디메이드, 즉 기성품을 일상적 맥락으로부터 떼어내어 다른 맥락에 옮겨놓으면 사물 자체의 무의미함만이 드러난다고 하였다. 초현실주의의 정신적 지주였던 앙드레 브르통은 이를 “예술가의 선택에 의해 예술작품의 지위까지 격상된 기성품”이라 정의하였다.

8) 종합적 입체주의 시기의 파피에콜레는 화면에 부착된 평면매체들이 본격적인 오브제로서 단독적인 가치나 위상을 가지지 못하였기 때문에, 어디까지나 화면 구성의 한 요소로서 간주되는 것으로 그치는 것으로서 오늘날의 오브제와는 다소 거리가 있다.

9) 데페이즈망(Depaysment)은 전치, 전위라는 뜻의 단어로 초현실주의자들이 즐겨 구사했던 미학적 장치의 대표적인 예이다. 낯익은 사물이라 할지라도 일상적인 맥락에서 벗어나 의외의 장소나 사물과 배치될 때, 매우 환상적이면서 초현실주의적인 느낌을 자아낸다는 점에 주목한 것으로서, 흔히 시인 로트레아몽의 시구에 등장하는 “해부대 위에서의 우산과 재봉틀의 만남”이라는 말로 설명되곤 한다.

10) S. 알렉산드리아, 이대일 譯, 『초현실주의 미술』, 열화당, 1984, p.162.

이 두 가지 관점 중에서 어떠한 연원을 택하든 간에 오브제는 사물의 주관적 해석에 가치를 두는 표현이라기보다는 주관적 인식의 객관화에서 성립하는 표현 방식으로서, 주객을 전치하는 객관화 과정이 오브제를 탄생시켰으며 새로운 조형언어로서의 의미를 나타내어 미술사상의 커다란 혁명으로서 나타난 것이다. 오브제는 회화와 조각을 서로 접근시켜 회화도 조각도 아닌 새로운 조형의 개념을 탄생시켰으며, 이미지의 확장 그 자체로서의 상징성을 나타내는 오브제의 사용이 가져오는 이러한 물질성은 장르 간 통합과 새로움을 창출해내는 또 하나의 열려진 세계이다.

이러한 오브제의 수용은 역사적으로 다음과 같이 전개되었다. 오브제를 하나의 개념으로서 정착시킨 것을 다다이즘의 공로로 볼 때, 다다가 정립한 최초의 오브제 개념은 사물에 부여된 기존의 가치나 필요성을 제거하고 반 예술과 부정의 미학에 의해 선택되어진 것으로서 '무작위'로서의 오브제를 제시하는 것이었다. 그들은 생활과 작업과 연관되고 우연적이고 충동적이며 직설적으로 표현되어진 것들을 선택하여 조화 보다는 충격을 자아내는 오브제를 창출하였다.<sup>11)</sup>(도4)

그 중에서도 뒤샹의 레디메이드가 갖는 의도는 작가 자신과 감상자들을 순수한 정신적 미궁으로 빨려들게 하는 것이다. 다시 말해서 그의 의도는 작품을 흔히 행해지는 형식적 분석 하에 놓을 수 없는 것으로 제시하려는 것으로서, 작품을 작가 자신의 개성적인 직관 또는 솜씨에 부속하는 것으로서가 아니라 그로부터 이탈된 새로운 사물(여기서는 새로운 오브제)로 제시하려는 것이다. 따라서 그의 작품은 그것을 이해하고 해독하려는 사람들의 노력에 대해 어떠한 해결책도 주지 않는다는 작품으로 나타난 일상적 사물을 전통적인 의미에서의 예술작품, 즉 감각적 대상이나 분석대상으로 삼는 것이 아니라, 그 일상적 사물이 예술작품으로 둔갑한 미학적 전이 그 자체를 파악하게 하려는 것이었다.<sup>12)</sup>

---

11) 뒤샹을 위시한 다다이스트들의 오브제는 대상이 지니고 있는 형태 및 대상 자체에 대한 관심이라기보다 예술가의 창조 행위 자체에 대한 부정으로서 반 미학적 함의를 내포하고 있다고 보는 것이 정확할 것이지만, 이후 팝 아트와 네오 다다를 거치면서 이러한 오브제는 미학적 의미의 하나로 자리잡아 '재현'에서 '제시'로 예술가의 행위영역을 확장 또는 전환하는데 기여하게 되었다.

거의 동시에 초현실주의자들은 물체와 인간과의 새로운 관계를 열어 새로운 시각과 환경 속에서 물체를 재발견하려는 시도를 하였다. 하나의 사물이 용도와 가치를 벗어나 전혀 상관없는 환경과 만남으로써 어떠한 예술적 의미를 드러내는지 보여주려 시도한 것이다. 일상적인 연관을 벗어나 맥락과 서로 불일치하는 사물들의 부조화적인 모습에서 개인의 심리적 경험을 도출해냄으로써 상징기능의 오브제를 발견하기도 하였다.

그 후 네오다다리스트(Neo-dadaist)들은 그들이 이어받은 다다의 정신적 가치에 입각하여 기존의 가치체계를 부정하고 일상적인 오브제나 오브제의 파편을 주위에서 떼 내어 화면에 도입하는 앗상블라쥬(Assemblage)<sup>13)</sup> 계열의 오브제를 주요 표현방식으로 삼아 전쟁으로 인해 폐허가 된 사회 어디에서나 볼 수 있는 폐허와 폐품을 소재로 한 폐품미학을 보여준다.<sup>14)</sup>(도5)

전후 사회가 복구되고 대량생산의 시대의 도래와 함께 물질적 풍요가 최대의 가치가 되는 시점에 이르자, 현대 도시문명의 대중적인 이미지와 현실의 오브제를 도입하여 현대 사회의 모습을 보여주는 재현된 오브제, 즉 재생된 것을 작가의 개인적 방법론으로 재현, 재생산하여 대중적으로 애용되는 팝아트(Pop art)의 오브제가 등장하였다.(도6) 이들 오브제는 스스로의 시스템에 반대하는 안티테제(anti-these)<sup>15)</sup>마저 흡수하여 무력화 해 버리는 자본주의 사회의 탐욕적 포괄성을 드러내는 하나의 예가

12) 정병관 외 12인, 『현대미술의 동향』, 미진사, 1987, pp.231~232.

13) 아상블라쥬(Assemblage)는 직역하면 '집합' '묶어모으다'라는 뜻으로서, 비예술적인 오브제를 묶어모아 작품을 구성하는 일이나 그 작품을 뜻한다.

윌리엄 C. 사이츠는 아상블라쥬는 칠하고 본뜨고 새기기보다 주로 끌어다 모으는 것이라고 정의하며 작가의 수작업보다 선택이라는 행위에 의미를 두는 미학적 방법으로 보았고, 전체이건 부분이건 아상블라쥬를 구성하는 요소들은 전통적인 미술의 소재로는 여겨지지 않았던 가공되지 않은 자연 또는 인공의 소재, 사물의 단편적인 조각들이라고 규정한 바 있다.

- H. H. 애너슨, 이영철 譯, 『현대미술의 역사』, 인터내셔널아트디자인, 1991, p.490.

14) 이는 후술할 현실반영으로서의 오브제의 한 좋은 예이다.

15) 사회 발전의 법칙을 논증하려 한 헤겔의 변증법 이론에서 주요하게 다루어지는 사회 철학적 논리 용어이다. 안티테제는 '테제(these)' 즉 정립된 명제에 반대하는 주장으로서의 반명제를 뜻하는 말인데, 헤겔은 테제(정)와 안티테제(반)가 모순을 일으켜 그것이 통일된 상태를 진테제(합)이라고 보고 그것이 다시 하나의 테제(정)로서 복귀한다고 하여 변증법을 제창하였다.

되어, 오브제의 전개에 있어 하나의 분수령이 되었다.

팝아트 이후의 오브제는 더 이상 개념적인 아방가르드의 영역에 머물지 않고, 표현적인 아방가르드로서 보다 사회순응적인 테제(These)<sup>16)</sup>를 진술하게 되었다고 본다.<sup>17)</sup> 키네틱아트(Kinetic art)의 오브제는 테크놀러지의 발호와 함께 기계적 특성을 지닌 작품이라는 영역을 개발한 것이었고(도7), 이후 미니멀아트(Minimal art)와 개념미술(Concept art)의 오브제는 표현의 극단, 개념의 극단으로서의 오브제로서 일종의 순수표현-순수개념에 대한 하나의 기호로서 나타나게 되었다.(도8)

이와 같이 시간적·공간적·환경적인 변화와 함께 다양한 유형을 형성하며 급진적이고 복잡한 양상으로 전개되어 온 현대 미술에 있어서 오브제의 수용은 매우 중요한 것으로, 미술의 표현 방법과 그 영역의 확장이라는 면에서도 또한 강조될 수 있다. 즉 오브제의 등장과 함께 종래의 타블로(Tableau)<sup>18)</sup> 형식은 파괴되고 동시에 회화와 조각이라는 고전적인 장르의 한계가 없어진 것이며, 한편으로는 '모든 일상 행위와 환경이 곧 예술 작품일 수 있다'는 '다다정신'이 되살아나고 있는 것이다.

또한 이른바 포스트모더니즘 시대에 접어들면서, 설치미술, 환경미술, 개념미술, 프로세스 아트(Process art), 행위예술, 등 복잡다단한 장르 간 분절과 혼합양상, 그리고 비디오아트, 영상미술, 웹 아트(Web art) 등 매체의 선점이 주목되는 분야에 이르기까지 다양한 혼성과 차용, 재조합 등의 방식이 각광을 받으면서 오브제는 하나의 독자적인 기호 또는 방식으로서 그 어느 때 보다도 일반적이면서도 풍부한 함의를 가지고 면모를 일신하고 있는 것이다.

---

16) 각주 11) 참조

17) 여기에서 '순응적'이라는 의미는 당대 사회의 주도적 분위기에 대한 안티적 태도가 사라졌다는 것을 지적하는 의미이다. 그러나 이것이 미학적인 안티까지도 포기하는 것을 의미하는 것은 아니다.

18) 건축의 한 부분으로서 발전하여 벽이나 천장 등에 고정되어있는 회화에 상대적인 개념으로서, 이동할 수 있는 회화를 호칭하던 용어이다. 고대 말기의 미라초상이나 비잔틴 미술의 아이콘, 중세와 르네상스기의 제단화가 이에 해당되지만, 캔버스의 발견 이후 보다 일반적인 회화를 가리키는 말로 그 영역이 확장되었다.

액자(프레임)에 넣어 주변과 독립적인 화면을 가지는 것이 특징이며, 보통 완성된 회화작품을 가리킨다. 현대에 와서는 회화작품을 의미하는 보통명사처럼 쓰이고 있다.

## 2. 표현방식으로서의 오브제

입체주의의 새로운 표현 기법이었던 파피에콜레와 뒤상(M. Duchamp)의 레디메이드가 한정된 표현재료의 고정관념을 무너뜨리고 회화 및 기타 장르 미술의 영역을 폭넓게 전환시키는 계기가 된 후 현대에 이르기까지 오브제의 수용에 있어서 그야말로 폭넓은 방법적 모색과 부단한 실험이 이어졌고 결국 조형예술 전반에 걸친 대 변혁이 이루어졌다는 점은 상술한 바 있다. 그러면 이러한 오브제가 미술 전반에 걸쳐 어떠한 방식으로 표현 및 구현되었는가를 여러 가지 분류에 의거하여 살펴보자면 다음과 같다.

### 1) 유형에 따른 분류

오브제의 대두는 현대 미술에서 다양한 유형으로 나타나 있고 그 개념과 표현 영역이 확대 되어 오고 있다. 오브제로 인한 표현 방법의 다양화는 작가들의 예술 창조활동을 더욱 숙련된 작품으로 빚어낼 수 있게 해 주었다. 초현실주의 작가들에 의해 처음 정리된 이후 지금까지 사용되어 온 오브제의 분류는 대략 아래와 같다.<sup>19)</sup>

(1) 자연물의 오브제 : 돌이나 나무, 동물 따위의 자연 그대로의 사물을 의미한다. 이는 종종 (2)의 주술적인 오브제와 같은 형식을 취하기도 하는데, (2)가 모종의 신앙 등의 정신적 내용을 환기시키는데 비하여 단순한 화면의 구성요소로서 기능하는 것이 차이점이라고 할 수 있다.

(2) 미개인의 오브제(주술적인 오브제): 원시 또는 고대의 신앙 등과 관련된 물체 등으로 여러 가지 주술도구, 벽화 등의 이미지를 들 수 있다. 이는 그 사회의 정신적 가치를 나타내는 일종의 상징으로서 신화적, 종교적 모티프(motive)를 지니는 것이 특

---

19) 하나의 오브제는 이들 분류 중 여러 가지에 동시에 속해있는 경우가 많으므로, 이를 카테고리로서 서로 구분되는 방식이 아니라 다양한 교집합을 생성하면서 존재한다고 이해하여야 한다.

정이다.

(3) 수학 상의 오브제 : 수학적 원리에 의해서 구성된 입체적인 모형 따위로 도형이나 다각형의 입체 등을 말한다. 자연적이거나 문화적인 지시대상을 갖지 않는 것이 대부분이다.

(4) 발견된 오브제 : 흔히 오브제라면 이것을 가리킬 만큼 일반적인 것으로 표류물, 나무뿌리, 돌, 기타 모든 오브제는 발견된 오브제라 할 수 있다. 오브제에 대한 가장 포괄적인 특성을 담보하는 것이다.

(5) 해석된 오브제 : 이를 떼면 발견된 오브제인 나무뿌리를 약간 가공해서 거꾸로 놓으면 전혀 다른 물체의 모습으로 보이기도 하는데 이것이 바로 해석된 오브제이다.

(6) 재해의 오브제 : 화재가 난 뒤 어떤 물건이 불에 타서 예상할 수 없을 만큼 초조형적으로 변형된 경우 등 우연적인 재해의 효과로 창출된 오브제를 말한다. 초현실주의자들은 이러한 우연적인 개입을 매우 선호했다고 말해진다.<sup>20)</sup>

(7) 기성품의 오브제 : 실용을 목적으로 생산된 기성 제품에 단순히 서명 등을 함으로서 예술품으로 전이시킨 것으로, 입체주의 시기에 발호하여 마르셀 뒤샹이 대표적인 경우가 되었다. 기성품의 오브제는 (5)의 해석된 오브제와 자주 겹쳐지기도 하는데, 자전거 안장을 이용한 피카소의 작품 <황소>등이 좋은 예이다.

(8) 움직이는 오브제 : 어떤 종류의 자동인형이나 풍차 따위 같은 인공적인 사물을 비롯하여, 예술가가 의도적으로 고안한 움직이는 작품 즉 콜더(A. Calder)의 모빌(도 9)이나 텅겔리(J. Tinguely)의 작품(도 7 참조)과 같은 것이 이 부류에 속한다.

(9) 상징기능의 오브제 : 달리(S. Dali)가 발명한 것으로 인간의 잠재의식에 직접 호소하는 것을 말한다. 구체적으로 어떠한 시각적 특질화를 지적하기는 어렵지만 달리의 작품에 나타나는 중첩된, 혹은 이중적인 형상이나 나무바닥을 프로타쥬 기법으

---

20) 재해의 오브제의 예는 아니지만, 우연적 개입을 중시한 하나의 예로 장 아르프(Jean Arp)는 초현실주의 작품을 제작하기 위해 각각의 낱말이 적힌 종이들을 오려내어 공중에 뿌리고, 바닥에 떨어진 조각들을 그 순서대로 붙여 시를 창작하기도 했다.

- S. 알렉산드리안 : op. cit., p. 127.

로 문질러 나타난 형상을 가지고 작업했던 에른스트의 작품 등 어떠한 심리적인 반응을 불러일으키는 것이 그것이다.

본인의 작업에서 특히 사용되어지는 오브제는 기본적으로 자연물의 오브제, 발견된 오브제, 기성품의 오브제의 특성을 지니며, 2차적으로 주술적인 기능이나 상징기능의 오브제의 성격이 가미되는 것이 대부분이다.

위와 같은 오브제의 유형적 분류는 대상에 대한 새로운 경험, 새로운 관계를 가지게 한다는 점에 주목한 것으로서 주로 적극적인 의미의 오브제 즉 협의의 오브제의 분류인데 반해, 앨런 H. 존스는 미술에 있어서 오브제를 보다 폭 넓게 다루어 다음과 같이 분류하였다.<sup>21)</sup>

(1) 예술작품의 주체로서 다루어지는 외부 세계의 일부분인 경우 : 주로 전통 회화에서 볼 수 있는 소재로서의 오브제로서 오브제로 인한 현대미술의 혁신에 포함되지 않는 철저하게 객관적 대상으로서의 사물이나 물건을 뜻한다.

(2) 예술작품 자체로서의 오브제가 되는 경우 : 작품 자체로서의 존재가치를 가지는 오브제로 이 때는 리얼리티를 더 이상 외적 오브제에서 찾지 않고 큐비즘처럼 그림 자체를 인식하려는 경우를 의미한다. 보다 거친 분류에서는 다음 (3)의 오브제를 포함하기도 하지만, 앨런 H. 존스는 이를 따로 분류하여 다루고 있다.

(3) 예술적 오브제와 일상적 수준에 머무르는 경우 : 현실에서 널리 만나는 오브제가 미술작품 속에서 현실을 환기시키는 한편 그 자체로서 새로운 물성을 지니게 된 경우. 다다와 네오다다이즘, 팝아트의 오브제를 예로 들 수 있다.

본인은 유형에 따른 오브제의 맹아적 형태가 이미 이탈리아의 화가 루치오 폰타나의 공간주의에서 꿈틀거리고 있었다고 생각한다. 회화는 근본적으로 항상 평면이므로 화가는 마음대로 표현하고자 하는 욕구가 있더라도 2차원적으로 한정된다는 제약이 따르기 마련이다. 폰타나는 그러한 한계로 인하여 이제껏 회화 속에서 나타낼 수 없었

---

21) Ellen H. Johnson, Modern Art & The Object, N.Y, Harper & Row. Pub., 1976, p. 10.

던 것에 대한 표현적 자유를 구가하고자 하는 열망에서 캔버스라는 회화의 지지대 자체를 변용시키는 방식을 선택했을 것이다.(도10)

이는 종래의 평면적인 회화도 아니고 입체적인 조각도 아닌 그러면서도 공간을 포용하는 그런 작품으로 귀결되었는데, 허구의 공간이 그려지는 단순한 표면으로서의 화선지나 캔버스에 대한 기존의 인식을 벗어나 이 화면을 예리한 칼로 찢기도 하고 구멍을 내기도 하는 행위를 통해 새로운 공간을 창출하였다.

이후 예술가들은 캔버스 화면위에 그림을 그리기만 하던 것에서 나아가 캔버스위에 유리조각이나 작은 돌을 덧붙여 캔버스 자체가 울퉁불퉁한 지면으로 화하게 하거나, 커다란 물체를 덧붙이고 그 덧붙여진 물체의 그림자까지 그림으로 간주하게 하는 등 다양한 작업 양상을 보이게 되었다. 이러한 캔버스의 공간과 입체성을 가진 하나의 존재물로 오브제가 부상했을 것이다.<sup>22)</sup>

## 2) 접근 방식에 따른 분류

또 다른 오브제의 분류방법으로는 일상의 삶 속에서 오브제를 체험하는 방식, 또는 접근 방식에 따른 분류방식이 있는데, 이것은 오브제가 가지는 기능과 관련이 있다.

(1) 발견된 자연 오브제 : 광물, 식물, 동물 등 자연에서 습득한 오브제로 발견된 장소와 그 자연물의 공감대 형성을 통해 이루어진다.

우리를 둘러싸고 있는 자연 속에서 사물 모두는 우리 인간의 감각기관에 포착되면서 하나의 대상으로서의 오브제가 된다. 인간은 그것들을 주체로서의 인간과 세계 사이를 이어주는 매개체로 인식하고 스스로의 존재의 기원이나 법칙성 등을 각성하게 된다. 이때 자연 오브제는 선형적인 가치를 지니고 있지 않은 순진무구한 대상으로서, 그것을 바라보는 주체의 태도에 따라서 어떠한 주의나 학설에도 응할 수 있다.

인공 오브제와 비교해 볼 때 자연 오브제는 확정된 기능을 가지고 있지 않으므로,

---

22) 김해성, 『현대미술을 보는 눈』, 열화당, 1990, p.154.

이에 대한 미학적 또는 예술학적 인식이란 전적으로 인간 주체의 판단에 달려있다. 이러한 관점에서 자연 오브제는 우주의 신비나 생태학, 인류학 등 인간 존재를 밝히기 위한 자유로운 표현수단으로서 기능할 수 있는 가능성을 가지게 된다.

자연 오브제는 종종 어떤 도구나 물리적 힘을 가해서 구성하여 사물 자체의 특징보다도 그것이 나타난-발견된 의미에 중점을 두고 작가의 주관에 의해서 재해석되고 가공되기도 한다. 이런 경우 원래의 자연 오브제가 아니라 새롭게 부여된 특성에 의해 특징지어지는 사물의 경우 변형된 오브제라고 하는데, 자연물을 수집하여 거기에 채색 혹은 조각 등의 조형을 가하는 방식을 취하는 일이 많다.

(2) 현실 반영으로서의 오브제 : 이는 특히 선택된 오브제로서의 성격과 관련되는데, 예술가가 어떠한 사물을 오브제로서 선택하여 그의 사상과 감정을 표현하려 하는가에 관한 문제가 결부되어 있다. 이는 리얼리즘 미학에 있어서 페러다임의 논의와도 관련된 항목으로서 대량생산 시대의 팝아트의 오브제나 테크놀러지의 발전과 미술의 변화를 직접적으로 지시하는 텡겔리와 칼더의 움직이는 오브제<sup>23)</sup>를 전형적인 예로 들 수 있다.

현대에는 산업사회의 발전이 가속화되고 기계와 테크놀러지의 발전과 더불어 새로운 것에 대한 욕구가 점차 증대되면서, 사회가 이른바 대중사회로서의 면모를 다져나가기 시작했다. 대량소비, 대중문화로 특징지어지는 소비사회는 조립할 수 있는 다양한 재료들을 제공하여 강력한 시각적 형식들을 재구축할 수 있는 기회를 예술가들에게 제공하였다. 예술가들은 일상적인 그러나 역사적으로 새로운 물질, 즉 폐품과 공업생산물들을 현실 발견의 모체로 보고 그것을 객관화하여 오브제로 등장시켰다. 다시 말해서 산업적 맥락에서 일상의 오브제가 출현한 것이다. 이들 산업사회의 오브제를 특징지어주는 용어들은 다음과 같다 : 완결성, 표준화, 규격화, 대량생산, 정확성, 기

---

23) 사르트르는 칼더의 움직이는 오브제에 대하여 "지역적인 조그만 축제, 그 움직임에 의해 정의된, 따라서 움직임 밖에서는 존재하지 않는 오브제"라고 말한 바 있다.

- 로제 보르디에, 김현수 譯, 『현대 미술과 오브제』, 미진사, 1999, p. 192.

능성, 실용성, 등등.

이들 대량생산된 오브제들은 실용적인 목적으로 생산되었으나 그것이 예술가에 의해 선택되어질 때에는 기능적인 용도에 가치를 부여받은 존재로서가 아니라 개념적인 존재로서 독창적인 관념이 부가된다. 예술가들은 작업에 도입되는 오브제의 재료나 물질성을 부각시키고 이를 이용하여 체험된 삶의 이미지를 제시하는 동시에 제도화되고 규칙화되어 가는 현대인의 감정을 작품으로 표현하려 하였는데, 그것은 산업사회가 쏟아내는 엄청난 양의 다양한 상품들의 조형적 면모에 주목하고 이를 미학적 패러다임으로 전환한 것이다. 이러한 과정에서 일상의 오브제는 주관적인 해석을 벗어나 사회학적 소재로서 다루어질 가능성을 가지게 되며, 자연의 오브제와 비교할 때 예술가의 개념이나 관념을 부여하였다는 점이 가장 강하게 작용한다.

이런 레디메이드 오브제의 특성에 대해 애너슨(H. H. Anarson)은 "현실적인 물체가 자유롭고 비결정적인 상태에 있는 보석처럼 방치되는 것"이라고 정의하고, 이러한 방치는 결국 장소성의 연출에 의해 가능하다고 지적하였다. 여기서 나타나는 오브제는 자체로서의 특별한 의미를 지니기보다 그것들이 작가의 조형의지와 결합하여 그것이 등장하는 새로운 환경과의 연관 속에서 전혀 새로운 의미와 생명력을 부여받고 시적 이미지로서, 또한 상징으로서 기능하게 되는 것이다. 여기에서 가장 중요한 '선택'이라는 행위는 예술이라는 특정한 제도이자 개념을 전제로 한 상징적인 것으로서, 이 오브제는 예술과 일상의 관계를 대립적으로 반영하는 하나의 분기점으로서 그 상징성이 더욱 강조되는 양상을 띤다.

(3) 평면 오브제 : 이는 입체파에서처럼 인위적으로 만든 작품 자체가 오브제가 되는 것을 말한다. 즉 작품 외적인 대상을 묘사하거나 흉내낸 것이 아니라 파피에콜레나 콜라주처럼 묘사대상이면서, 동시에 묘사방식으로서 화면이나 작품 속에 실재하는 사물이 바로 오브제인 것이다.

이러한 오브제는 보이는 것을 확인하는 방식이 아니라 보이지 않는 것과 친근한 방식, 그리고 현실을 상징적으로 제시하는 방식의 이미지로서 자주 등장한다. 재현적인

표현을 대신하여 사물의 물성을 직접적으로 제기하는 오브제가 등장하면서 오브제는 이야기 속에서 어느 특정한 의미 혹은 상징의 기호체로서가 아니라, 그 작품 자체로서 작품의 주제이자 소재가 된다. 이 때의 오브제는 대상과 물체가 하나로 통합되어 전통적 회화 체계인 재현적 회화와 단절을 뜻하거나 가치전도적인 변화를 야기한다.

입체주의 작품에서 처음 나타났던 것과 같은 평면적인 오브제는 최초의 오브제라 할 수 있으며 손으로 만들어진 작품의 일부로서 독립성은 약하지만, 회화가 무엇인가에 대해 이야기하는 것을 피하면서 예술가 개인의 감정이나 표현을 배제하는 적절한 수단으로서 기능하였다. 이들 평면적 오브제는 회화이면서 동시에 그 묘사대상인 동어반복적인 기호로서 형상적인 묘사와 실제의 차이를 탐구하는 수단이 되었다.

로제 보르디에는 브라크와 피카소가 오브제를 도입한 것에 대하여 아래와 같이 이야기 하면서 현대 미술에 있어서 오브제가 갖는 의미에 대해 지적하고 있다.

“(전략) 어쨌든 입체주의의 위대한 사변적 시기(앞에서 우리가 본 것처럼 극도로 풍부하지만 상대적으로 짧은 시기)에, 현대성의 개념은 현실적인 것의 단순화로부터 벗어나와서 격렬한 세잔적 형태로 추상적인 것으로 이르고 난 다음, 거기에서 벗어나 구상적인 것의 선들을 힘껏 붙잡는다.”<sup>24)</sup>

위와 같이 접근방식에 따른 오브제의 분류에서 알 수 있듯이 인간주체의 판단에 따른 자유로운 표현수단으로서의 기능과 작가의 주관에 의해서 재해석 또는 가공되어 새롭게 조형을 가하는 방식, 사회학적인 소재로서 예술가의 개념이나 관념을 부여하는 융화적, 대립적, 통합적인 방식의 오브제로서 회화의 표현에 있어서 물질성, 정신성을 포함한 확장의 폭을 드러내는 것이라고 볼 수 있겠다.

### 3) 표현 수단에 따른 분류

사물 본래의 관습적인 테두리에서 벗어나 그 사물에 부여되었던 본래의 용도와 다르게 새로운 용도로 쓰이는 오브제는, 오브제와 오브제의 만남을 통하여 의미를 형성

---

24) 로제 보르디에, Ibid., p.46

하게 되는데 이들의 양상을 다음의 세 가지로 분류할 수 있다.<sup>25)</sup>

(1) 상징적 오브제 : 근본적으로는 아무런 연관을 가지지 않은 서로 다른 오브제를 접목시켜 생겨나는 새로운 효과를 기본으로 하는 것으로서 초현실적인 오브제라고 불러주기도 한다. 이들의 효과는 놀라움과 혼란을 일으켜 보는 이로 하여금 환영과 꿈을 불러 일으키게 한다.(도11)

몽타주(montage) 기법도 이 오브제에 포함이 되는데 몽타주는 서로 이질적인 요소들을 우연히 조합시킴으로써 꿈과 환각의 시각적 해석인 환상적 예술의 탐구에 있어 풍요로운 창고를 열어둔 셈이 되었다. 전혀 다른 개별적인 이미지들이 초현실주의의 '데페이즈망' 기법에 힘입어 잠재의식적 합의를 통해 서로 연관되었다.

오브제라는 매체를 통해 잠재의식의 마술적이고 신비스러운 세계를 기록하면서 실제의 시간과 공간에서는 존재할 수 없는 상황들 속에서 이미지들을 동시에 존재할 수 있게 한다. 이 때의 오브제는 억압된 욕망이나 잠재의식을 표현하여 만족을 느낄 수 있도록 상징적인 기능을 하는 표현 수단이 된다.

(2) 합체된 오브제 : 2차원(회화)과 3차원(조각 혹은 실제사물)이 밀접한 연관 관계를 맺는 것으로 이 관계가 제거되면 작품 자체가 사라지는 오브제로서, 이 때의 오브제는 사물 그 자체보다 사물과 사물의 만남, 혹은 그 경계 자체를 뜻하는 것이다. 미국 팝아트의 선구자 제스퍼 존스(J.Johns)의 과녁(도12)이나 깃발 시리즈처럼 손으로 그려진 작품이자 동시에 그것이 묘사하고 있는 작품의 대상 자체인 경우를 대표적인 예로 들 수 있다.

(3) 그려진 오브제 : 실제 오브제와 달리 우리의 생각 속에 존재하는 사물이 오브제인 경우로서, 그려진 화면에 허상이나 환영 이미지로 나타나거나 사물이 남긴 자취, 찍어진 문자 혹은 청각적 이미지, 구체적인 시각적 조형, 혹은 기호나 말에 의해 그저 암시되는 단계에 머물기도 하는 다차원적인 오브제이다.

---

25) 김영미, "평면회화의 표현확장을 위한 오브제 도입에 관한 연구", 석사학위청구논문, 한남대학교 대학원, 2003, p.18.

하이데거(M. Heidegger)는 순수사물과 사물, 예술작품을 구분하면서 오브제에 대하여 다음과 같이 논의하였다. 그에 의하면 순수사물이란 자연물인 흙, 돌덩이들을 말하고, 자연에 있는 무생물적인 것과 도구 전체를 일컬어 사물이라고 했으며, 제작된 사물이지만 단순한 사물들과는 달리 사물적인 것을 넘어서 다른 어떤 것을 말하고 있는 것을 예술작품이라고 하였다. 즉 예술작품은 알레고리이며 상징이라는 것이다.

그는 반고흐(V. Van Gogh)의 한 켈레의 구두를 예로 들어 사물의 현실성 즉 리얼리티에 이르는 길이 사물을 통해서 작품에 이르는 것이 아니라 역으로 미술작품을 통해서 그 사물의 존재성을 다시 깨닫는 것이라고 말하면서, 사물의 단순한 재현일지라도 예술작품을 통해서 그 사물의 존재성을 다시금 깨닫고 즐기게 된다는 것을 설명했다. 이 때 언급되었던 '한 켈레의 구두'는 그려진 오브제로서 일상적 용품이 그림의 주제로 등장하여 허상의 오브제라는 관계를 설정한다.<sup>26)</sup>

한편 기호학자인 롤랑바르트(Roland Barthes)는 『비평적 에세이』에서 구상적인 회화의 화면 위에 그려진 허상 이미지로서의 오브제의 시각적 원리에 대해 '고전적 묘사'와 '근대적 묘사'의 두 가지로 나누어 서술하고 있다. 고전적 묘사의 예는 네덜란드 극사실주의 정물화에서 볼 수 있는데 이들의 화면에서 다루어지는 인공오브제나 자연 오브제들은 인간의 실생활 공간을 재현하는, 화면에 설정된 모든 장소에 그려진다. 오브제들은 휴머니즘적인 문맥에서 사물의 실제 사용이나 그것을 둘러싼 즐거움의 기억들, 혹은 그 기억들의 바니타스(Vanitas)<sup>27)</sup>를 드러낸다. 고전적 묘사에서 감상자는

---

26) M.하이데거, 오병남 민형원 譯, 『예술작품의 근원』, 예전사, 1998, pp.79~85.

27) 바니타스(Vanitas)는 라틴어로 덧없음이라는 뜻을 가지는 말로서, 일반적으로 미술사에서는 17세기에 네덜란드에서 널리 유행하였던 정물화 양식을 지칭한다. 지나칠 정도로 명징하고 생생하게 그려진 과일과 그릇 등의 정물을 통하여 현실의 피상성, 허무주의, 죽음의 불가피성, 속세의 업적이나 쾌락의 덧없음과 무의미함을 상징하는 것으로 알려져있다. 주로 숙명(Mortal)과 비슷하게 사용되기도 하나 숙명이 운명적인 것 앞에 놓인 인간존재의 미미함, 혹은 그 드라마틱함에 초점이 맞추어져 있다면, 바니타스는 현실이라는 명징한 하나의 '시간'이 얼마나 빨리 지나가버리는가 하는 느낌을 주어 시간성에 더 주목하도록 하는 뉘앙스를 지닌다.

예술가들에게 오브제를 둘러싸고 발생하는 의미 생산의 권한을 맡기고 그 범위 안에서 가능한 가깝게 접근하려 한다.

이에 반해 근대적 묘사는 감상자로 하여금 자신의 위치에서 보다 자유롭게 작품을 해석하게 하는 것으로서, 이때 오브제는 각본에 짜여진 연극적 구경거리의 기능으로부터 벗어나게 된다. 오브제는 순수하게 시각적인 요소로서 존재하며, 감상자의 주관에 의해 전혀 새로운 의미를 갖거나 혹은 의미를 박탈당하거나 하는 가운데 새로운 문맥을 창출하게 된다.

현대에 와서 작품 속의 오브제 또는 여러 가지 이미지들은 그 어느 때보다도 다중적인 의미와 역할을 가지고 등장하고 있다. 본인의 작품에 등장하는 오브제들 또한 상술한 두 가지 묘사방식 중 어느 한 쪽의 성격으로 국한시키는 것은 위험한 일일 것이나 보다 근접한 쪽을 택하자면 근대적 묘사에 해당하리라고 본다. 현실의 사물과 유사하게 가공되는 이들 오브제는 감상자들에게 그들이 일상에서 쉽게 만날 수 있는 사물들을 지시하면서 동시에 예술작품의 형식적인 구성요소로서 기능한다. 익숙한 사물존재를 통해 감상자들은 보다 용이하게 어떠한 감흥 또는 생각을 가지게 되고 오브제의 이러한 계기성을 통해 작품 내적인 세계에 이끄리게 되는 것이다.

### 3. 오브제의 영향과 확장

오브제의 개념과 활용의 확대로 오브제는 예술가의 주관에 의해 일상적 개념으로부터 탈피하여 또 다른 형상적, 예술적 의미를 담지하는 메타적 기호(meta-symbol)로서 작용할 수 있게 된 것과 동시에 단순한 시각적 요소로서의 역할 또한 인식하게 되었다. 따라서 오브제는 내면세계와 외면세계를 아울러 이미지를 표현하는데 적합한 복합적인 표현 수단으로서 기능하게 된 것이다.

현대회화에서 오브제의 등장은 물감과 캔버스 등으로 대표되는 수세기에 걸쳐 사용

해오던 전통적인 재료들을 뒤로 한 채 새로운 실험적 재료와 기술을 채택할 수 있는 실험성과 자유를 보장해주는 역할을 하여, 예술가들은 더 이상 사각형의 캔버스에 집착하지 않고도 사물에 대한 선택과 인식의 내용을 드러내어 보여줄 수 있게 되었다. 장르 간 통합 또는 탈장르화, 패러디(Parody)와 패스티쉬(pastiche) 등 온갖 새로운 시도들이 봇물처럼 쏟아지는 것만이 작금의 유일한 패러다임이라고 할 수 있을 만큼 카오스적인 시대인 지금, 회화는 새로운 질서를 정립하고자 노력하고 있다.

오브제는 회화가 현실과 동떨어지지 않으면서, 동시에 환영주의(Illusionism)와 눈속임(trompe-l'oeil)<sup>28</sup> 기법을 극복하도록 하는 적극적인 표현 방식의 한 소산으로서 평가된다. 이러한 관점에서서 오브제는 회화, 조각 등 장르의 벽을 해체 통합할 뿐만 아니라 행위와 개념, 나아가 인식대상으로서 모든 환경을 끌어안는 개념으로 정리될 수 있다.

평면적인 회화와 입체적인 오브제의 접목은 예술가의 손에 의해 그려지는 회화가 아닌 또 다른 차원으로서, 물리적 혼적으로서의 평면도 아니고 단순한 일루전의 투영도 아닌 서로 이질적으로 보이지만 복합적인 이미지로서 나타난다. 그것은 회화와 오브제의 나름대로의 특성을 지키면서도, 3차원의 세계를 2차원 평면에 담아내는 것에서 기인하는 회화적 재현형식이 가지는 한계 또한 극복하기 쉽도록 하는 것이다.

---

28) trompe-l'oeil : 눈속임기법 혹은 회화. '트롱프뢰이유'라고 읽는다.

고대 그리스 이래로 오랫동안 서양미술, 그중에서도 특히 회화의 원리는 '자연의 모방'이었다. 따라서 회화적 재현의 최고경지는 평면에 실제와 같은 환영을 만들어내는 것으로서, 르네상스 이후 자연을 사실적으로 묘사하기 위하여 원근법, 명암법, 음영법 등의 과학적인 방법이 동원되기도 하였다. 회화의 프레임은 그 자체로 자연으로 열린 창으로서 여겨졌으며 때론 창으로서의 화면이 존재한다는 것 자체를 잊을 정도로 정교한 묘사와 환영을 만들어내기도 하였는데, 이와 같이 실제의 사물이나 풍경을 보는 듯한 느낌을 주는 회화 또는 그러한 기법을 트롱프뢰이유라고 지칭하였으며 때로 일루전 즉 환영이라는 단어와도 혼동되어 사용되는 경우가 많다.

### III. 내적 표현수단으로서의 오브제

예술이란 현실 세계의 경험을 토대로 이루어지는 하나의 산물로서 예술가 개인과 그 개인이 살아가는 시대를 반영하는 다층적인 거울이라고 할 수 있다. "인간이 어떠한 새로운 것을 지각할 때에 예술작품이 일상적 체험으로부터 얻었던 이미지의 영향을 받는다"<sup>29)</sup>라는 루돌프 아른하임(R. Arnheim)의 말은 예술이 시대적 상황에 영향을 받으며, 이 시대에 속한 한 개인으로서의 예술가는 일상 경험을 통해 얻어졌던 이미지에 영향을 받아 창작이라는 형태로 현실을 재현한다는 뜻이다.

루카치(G. Lukács)에 의하면 "예술의 반영은 인간 개성의 표상이라는 현실은 물론 인간의 주체적 존재를 담고 있기 때문에 인간과 관계하며 또한 현세적인 것이며, 참된 예술은 인간 삶의 전망을 보다 명확한 초점거리 안으로 끌어들여 그가 어디서 왔으며 어디로 가는가를 알게 함으로써 삶에 적극적인 참여를 유발하도록 하는 것으로서 그것의 도움으로 성취될 목표는 인격 도야"<sup>30)</sup>라고 하였다.

이러한 예술의 목표는 궁극적으로는 삶을 반영하고, 그 속에서 인간의 가치를 드높이는 휴머니즘적인 것으로서, 이와 같이 예술은 자신과 주변 사회 환경의 모습을 반영하고 있기 때문에 이에 비친 형상을 통해 우리가 사는 현사회의 모습과 문제점들을 쉽게 파악하고 발견할 수 있는 것이다.

예술은 감성적 체험을 통하여 심상화되면서 창작된 표현 형식으로, 작가와 감상자 모두에게 감성적 정신적인 공감대를 형성하는 독자적인 상상력의 세계'<sup>31)</sup>이

---

29) 임영방, 『현대미술의 이해』, 서울대출판부, 1979, p.119.

30) Bela Kiralyfalvi, 김태경 譯, 『루카치의 미학』, 이론과 실천, 1986, p.47.

31) 박진렬, "신화적 상징체계를 통한 서술적 표현에 관한 연구", 석사학위청구논문, 홍익대학교 대학원, 1996, p.7.

므로, 예술이 순수한 예술적 특징 이상의 것들을 탐구하고, 그것을 감상자들에게 전달할 수 있어야 한다는 주장은 이미 오래 전부터 보편적인 것으로 인식되어 왔다. 즉 예술은 자기만족이 아닌 하나의 소통수단으로서 기능할 것을 그 어느 때보다도 강하게 요구받고 있다.

그러나 예술, 그 중에서도 시각이미지를 다루는 미술 속에서 이러한 소통행위는 이미지를 통해 수행되어야 한다. 다시 말하자면, 뒤뷔페(J. Dubuffet)의 말처럼 예술가는 회화 또는 여타 예술작품으로 하여금 "언어, 일상어의 언어보다 훨씬 풍부한 언어"<sup>32)</sup>가 될 수 있도록 노력해야 하는 것이다. 소통수단으로서의 이미지는 언어적 표현과 마찬가지로 작가의 생각을 시각적 이미지로서 표현하며 일상어가 포착하지 못하는 뉘앙스들까지 예술 특유의 상징적 기능에 실어 전달할 수 있을 것으로 기대되고 있다.

이러한 사회적 요청과는 별도로 예술가에게 있어 예술창조과정, 즉 작업을 하는 행위는 개인이 경험했던 과거의 시간들을 기록 또는 표현하는 과정을 통해 그 시간을 개념화하는 개인적인 의식이자, 사회적인 의식으로서 자리잡게 되는 경우가 많다. 본인의 경우에도 이러한 작업은 내적 성숙을 위한 '제의식'으로서 치러지는 면을 가지고 있으며, 이는 지속적으로 수행되는 창조의 반복적 행위구조 속에서 심리적인 연마와 예술적인 직관이 교차하는 정신적인 행위가 손을 통해 구현되는 것이기 때문이다.

이와 같은 예는 인상주의 화가 모네(C. Monet)에게서 살펴볼 수 있다. 1812년 그는 광선에 따라 시시각각으로 변모하는 루앵 성당의 모습을 반복적으로 20회 이상 그렸는데(도13), 로버트 휴즈(R. Hughes)는 이를 모네가 "루앵 성당과 같이 역사적으로 유명한 건물을 마치 그가 그렸던 포플러나 짚단 더미, 풀밭과 같이 역사의 시간을 무시한 채 현재라는 상황 속에서만 변화하는 빛의 양을 연구하고 묘사함으로써, 개인의 의식이 거대한 종교보다 더 중요하다는 점을 암시"<sup>33)</sup>하는 것으로 해석하였다.

---

32) Rene Huyghe, 김화영 譯, 『예술과 영혼』, 열화당, 1979, pp.19~22.

33) 로버트 휴즈, 최기득 譯, 『새로움의 충격』, 미진사, 1991, p.118.

모네의 이러한 작품 제작은 개인의 의식이자, 일종의 수련이라고 할 수 있다. 반복적인 연작 작업을 통하여 하나의 장면을 계속해서 관찰하고 그려내는 가운데 모네는 광선의 변화를 포착해내는 정신의 과정, 즉 주관의 전개를 표현한 것이 된다.

개인적인 의식으로서의 창조가 실현되지 못하면, 그 결과로서 귀결되는 예술작품은 대부분 독창성과 진실성을 잃거나 감상자에게 미적으로 감흥을 부여하여 주의를 환기하고 공감을 자아내는 공감적 기능을 상실하기 쉽다. 한편 보편적인 소통 행위로서 예술작품이 시대적인 메시지를 외면한 채 쏟아내는 조형적 언어들은 감상자들로 하여금 여하한 의미를 생산하지 못하고 소통부재의 벽에 부딪치게 하여 공허한 메아리로서 허공에 흩어져버리게 된다.

따라서 이러한 이중적인 요청을 성공적으로 수행하기 위하여 노력하는 가운데 본인은 오브제에 주목하고 앞서 살펴본 오브제의 여러 가지 특성에 힘입어 예술적인 표현에 충실하면서도 작품의 소통에 있어 의미작용을 수행할 수 있는 나름의 조형언어를 수립하고자 하였다.



## 1. 순환적 시간성

우리의 삶과 시간은 결코 떼어낼 수 없는 불가분의 관계에 놓여있다. ‘시간은 우리가 접하고 사유하는 모든 현상 중에서 가장 근본적인 한 현상으로 손꼽을 수 있는 것’으로서, 우리는 시간과 더불어 살아 왔고 또 살아갈 것이며, 죽음에 이르러서도 시간의 불가역성에 대해서 인식하며 사라져 갈 것이다.<sup>34)</sup>

시간에 대한 원초적 경험은, 필연적으로 시간에 종속된 우리 자신을 보게 되는

---

34) 에티엔느 클랭, 『시간』, 도미노총서 5, 영림카디널, 1997, pp.7~9.

일일 것이다. 그것은 시간이 없다면 우리의 삶에 조직도 체험도 없다는 것을 의미한다. 하이데거는 자신의 저서 『존재와 시간』에서 인간존재의 실존론적 분석을 통해 밝혀진 현존재의 존재의미로서의 '시간성'으로 현존재의 존재방식을 해석하고자 하였는데, '현존재로서의 인간존재가 '존재한다'는 것은 '시간적'이라는 것이라고 말하고 있다.<sup>35)</sup> 그의 말을 종합해보면 인간이란 존재의 존재로서 그 의미가 시간에 있다는 것이다.

그러나 이와 같이 누구에게나 보편타당하게 다가오는 시간이라는 개념과 그것이 제기하는 생과 관련한 문제들은 명쾌하게 해결되지 않는 난제들이다. 이와 같이 보편적이지만 한편 추상적인 시간의 개념과 본질을 밝히려는 노력은 인간이성의 역사에서 가장 중요한 쟁점들 중 하나를 제공해 왔다.

모든 장르의 예술 활동, 그 중에서도 특히 시각적 조형예술은 인간의 인식 활동의 소산으로서 이러한 시간의 문제를 필연적으로 포함할 수밖에 없다. 시간성의 문제가 작가의 주관적인 인식은 물론 제작이라고 하는 작업행위의 측면에서도 배제할 수 없는 요소인 까닭이다. 본인이 작품에서 나타내고자 하는 메시지 중 하나 또한 작품 제작과정을 통해 드러나는 동양적인 시간관에 대한 것이다.

인간에 있어 중요한 테제 중 하나인 시간에 대한 인간의 이해방식을 살펴보면 다음과 같다. 근대 이후 우리의 인식생활의 큰 축이 되어 온 서구사상의 관점에서 시간을 살펴보자면 다음의 세 가지 방식으로 축약할 수 있을 것이다.

그 하나는 관념론적 관점이다. 관념론자들에 따르면 시간은 완전한 상상의 허구로서, 마음 또는 정신 바깥의 어떤 것과는 대응하지 않는 순수한 추상적 관념이라는 것이다. 이와 같은 견해는 시간과 같이 끊임없이 변화하는 우리를 둘러싼 세계를 단순히 허구나 외견으로만 바라보아서는 이해할 수 없다는 점 때문에 점차 그 지위를 잃어갔다.

---

35) M. 하이데거, 이기상 譯, 『존재와 시간』, 까치글방, 1998, pp.38~62.

이와 같은 관념론적 입장에서는 반대 개념으로서 실재론적 관점의 방식이 있다. 수학 및 자연과학적인 견해를 근간에 깔고 있는 이 관점에서는 시간을 독립적으로 존재하는 물리적 현실로서 바라보고, 시간의 존재는 그것을 파악하려고 하는 우리의 사소한 노력과는 무관한 것으로서 간주한다. 이 견해는 아직까지도 꽤 많은 추종자들을 지니고 있으나 순수하게 이론적인 견해로 나타나는 일이 드물게 되었다.

마지막으로 상관론적 관점이 있다. 이는 물리학에서 상대성이론이 등장함에 따라 관념론과 실재론을 특색을 모두 갖추고 등장한 견해로서, 시간의 본질이 사상 간의 어떤 종류의 관계에서 설립되어 있으며 시간은 하나의 개념이며 따라서 의식에 의존하지만 동시에 자연계에 계속 일어나고 있는 현상 중 하나의 기능이라고 본다.

이와 같은 서구적인 관점과는 달리, 동양에서는 또 다른 다양한 견해들이 존재하는데 그 중 가장 대표적인 것은 고대인들로부터 출발하는 순환적인 시간에 대한 인식이다. 이는 주로 신앙이나 주술과 관련되어 있는데, 이 순환론적 시간관의 핵심은 바로 '순수한 원초적 상태로의 회귀'라고 볼 수 있다. 본인은 바로 이 견해를 채택하여 하나의 작업 주제로 삼고 있다. 순환적 시간성이란 과거에서 현재, 그리고 미래로 이어지는 하나의 직선을 상정하는 시간관이 아니라 여러 체계들이 중첩될 때 나타나는 것처럼 상대적이며 서로 이어질 수 있는 열린 시간관을 의미한다.

시작점과 끝점을 지니는 직선적 시간의 단편으로부터 드러나는 바니타스의 경우와는 달리 순환적 시간 안에서 포착된 시간의 단편은 부분으로서 전체를 환유하는 상징성을 가지게 된다. 이는 그 단편이 재현하는 리얼리티의 진실성에 기인한다.

개인의 경험은 시대와 사회를 초월해서 오는 공감대에서 기인하므로, 한 인간이 겪을 수 있는 경험 속의 감정은 큰 시대적 시간 속에서의 경험의 발산으로 이해되어질 수 있다. 이러한 시간의 해석은 객관적인 시간이 아닌 내적-외적 경험과 기억을 바탕으로 생성된 엄연히 존재하는 개인 고유의, 혹은 사물 고유의 시간이다. 이는 해체된 시간성이며, 주관적으로 흐르고 있는 시간으로 주관적 분석을 통해야만 해석이 가능하다.

인간의 내면, 그리고 그 내면들이 집합적으로 모여있는 복합적인 상징의 영역에서 시간은 느리게 혹은 빠르게, 과거에서 미래로, 미래에서 다시 현재로, 기호가 매개하는 대로 자유롭게 늘어나거나 축약되고 또는 분할되고 연결되는 양상을 보인다. 이러한 과정들은 무한히 반복되면서 일회적으로 흘러가는 절대적인 시간의 축을 무한히 많은 가지들이 뻗어나가는 우주수(Cosmo-tree)의 모습으로 이해할 수 있게 해 준다.

본인의 작업에서는 일상에서 채택된 오브제를 '화석'으로 변용시키는 일련의 작업과정을 통하여 오브제가 된 사물이 영원회귀성을 획득하도록 하고 있다. 이들 오브제들은 아주 오래된 물건처럼 곰팡이가 피고 세월의 때가 끼어있는 것처럼 가공하는 과정을 거쳐 오랜 시간의 흔적이 덧붙여지는 것이다. (도14)

이는 하나의 사물이 오랜 시간과 노력을 들인 수공예 의하여 오브제로 재탄생되는 과정으로서, 물감의 중첩에서 드러내는 흔적을 지우거나 긁어내고, 그 위에 다시 덧칠하는 등 반복적으로 색의 농도와 물감의 농도를 조절하여 질감을 강조하는 행위이다. 질감 즉 촉감이란 시각 이미지에 보다 강한 리얼리티를 부여하기 때문에 중요성을 지닌다.<sup>36)</sup>

또한 이런 가운데 강조하고자 하는 부분과 생략하고자 하는 부분이 드러나는데 중첩된 붓질은 이를 본인의 관점에서 인공적으로 만들어진 것이 아니라 우연적이지 필연적인 드러남으로서 가장하는 것이다. 인지 심리학자로서 시각 기호에 대해 연구한 루돌프 아른하임(R. Arnheim)은 예술작품에 있어 중첩 효과에 대하여 “중첩은 대상의 부분들을 제거하는 속성을 가지면서 동시에 대상들을 통합하는 수단을 가지기 때문에, 사물의 물리적인 완전성을 중요시 할 수 있는 표현수단”이라고 언급하기도 하였다.<sup>37)</sup>

---

36) “회화는 시각을 우선으로 하는 조형예술이라고 하지만, 촉각적 가치가 회화에 기여하는 것은 보다 예리한 사실감각을 준다는 점이다.”

- 허버트 리드, 이희숙 譯, 『조각이란 무엇인가』, 열화당, 1992, p.52.

37) 루돌프 아른하임, 김춘일 譯, 『미술과 시지각』, 기린원, 1988, p.88.

이처럼 다소 번잡하고 원시적인 작업과정은 시간의 흔적을 나타내고자 하는 수단이  
자 오브제로서의 사물의 물성을 보다 강조하는 한편 그 과정 자체로도 의미를 지니고  
있다. 즉 오브제 자체가 가지는 물성과 화면의 결합성을 높여 작품으로서 통일감을 가  
지게 하는 동시에 물감 고유의 색채에서 오는 설익은 듯한 이질감을 닳아 없어지게 만  
드는 것인데, 이러한 색채를 '빚는' 과정을 통해 화면은 비로소 하나의 시간을 공유하  
도록 만들어지는 것이다.

그럼으로써 사물의 고유한 시간성, 그것이 상징하는 역사의 유구한 시간성, 그리고  
거기 가해지는 사유와 작업의 시간성 등이 서로 결합되고 갈등을 빚으면서 하나의 시  
간대를 포착하고 있는 작품, 혹은 작품 속의 오브제로 하여금 끊임없이 재생되는 순환  
적 시간을 상징함으로써, 관람자로 하여금 현재와 과거의 공존, 혹은 그 연관이 하나의  
방향이 아니라 다중적인 방향으로 살아 흘러가거나 혹은 흘러오고 있다는 점을 느끼  
게 하고자 하였다.



## 2. 신화적 상징성

순환적 시간성과 더불어 작업 주제 중 또 하나의 축은 신화적 상징성이다. 신화적  
상징이란 롤랑바르뜨가 지적한 바와 같이 일차적인 의미작용을 갖는 평이한 기호들이  
단일 혹은 중첩되면서 일차적 의미와 다른 새로운 의미층위를 갖게 되는 경우를 뜻하  
며, 미술작품의 경우 이러한 상징작용은 당연히 시각적 형상이라는 이미지 언어를 통  
해서 주로 이루어지게 된다.

형상이란 말의 사전적인 의미는 '어떤 사물과 동등한 존재론적 가치를 획득한 자존  
적이고 독자적인 상'을 뜻한다. 즉 단순한 외면적 형식과는 상당히 거리가 있는 단어이  
다. 시각예술에 있어 '형상화한다' 는 것은 어떤 물체가 갖고 있는 표면만을 재현한  
다는 구상의 문제점과 순수한 감각만으로 화면을 구성하는 추상의 한계를 극복하는

일이며, ‘형상성’이란 피상성을 극복하면서 대상에 천착하여 나름대로 대상을 포착해내는 방식이라고 생각한다. 허버트 리드(H. Read)는 이를 "미술의 모든 형상은 어떤 의지의 표현이고 어떤 욕구의 충족이다."라는 말로 표현하였다. 따라서 예술가는 대상의 인상을 받아들이고 기록하는 수동적인 존재가 아니라 구성적인 눈이며 능동적인 존재가 된다.

하나의 형상이 가지는 상징성은 우리에게 숨겨져서 우리가 알지 못하는 뜻을 암시해 주며 직접적으로 표현의 전면에 나타나는 분명한 의미 이상의 것 또는 표현 불가능한 느낌이나 생각을 암시하는 방식으로 기능한다.<sup>38)</sup> 수잔 랭거는 예술과 상징에 대하여 “상징은 사물을 지시하고 사실들을 전달하는 것이 아니라 관념들을 표현하는 것”이며, “예술작품은 감정의 상징”이라고 정의하였다.<sup>39)</sup> 인간의 정신은 상징을 따라서 이성으로는 판단할 수 없는 관념에까지 도달할 수 있게 되는데, 이러한 관점에서 많은 학자들은 상징이야말로 가장 지적인 행위라고 정의하고 있으며 상징과 더불어 예술창작의 행위는 오직 인간만이 행할 수 있는 가장 인간적인 우월성으로 자리하게 되는 것이다.

본인의 작업에 등장하는 형상들은 크게 우리 한국인의 삶에 있어 가장 필수적인 도구들 수저, 그릇, 향아리, 등 의식주를 상징하는 물건들이거나, 전통 신앙과 연계되는 물고기 등의 생명체이다. 이는 우리의 삶과 토속적 신앙을 나타내면서 우리가 속한 문화사 전반을 아우르는 추상적 상징<sup>40)</sup>과 연결된 것들로서, 이러한 형상들을 통하여 본

---

38) 유한주, “회화 공간에서의 시간성에 대한 표현연구”, 석사학위청구논문, 홍익대학교 대학원, 2001, p.17.

39) 수잔 랭거, 이승훈 譯, 『예술이란 무엇인가』, 고려원, 1982, pp.109~132.

40) 이는 융의 심리학에 나타나는 집단 무의식과 관련이 있다. 칼 융에 따르면 모든 인간이 다 가지고 있는 원초적 행동 유형들, 즉 여러가지 원형(Archetype)들로 구성된 무의식층을 집단 무의식이라고 하는데, 개인적 무의식은 어린 시절의 경험에 잠재되어 있다가 나타나는 것이고 예술가의 내면세계의 표출은 그가 속한 시대의 정신적 표현 수단이자 잠재되어 있던 태고 때의 기억과 신화의 원형이 편집되어 나타나는 것으로 파악된다.

- 장 자코비, 이태동 譯, 『칼 융의 심리학』, 성문각, 1978, p.81.

인은 잠재의식 속에 내재되어 있는 신화적 원형의 상징을 찾아 의식의 표면으로 부상시키려는 작업의도를 가지고 있다.

신화적 이미지는 실제로 존재하지 않는 대상에서 느끼는 감정을 나타내는 제 3의 상징으로서 이중적인 존재를 창조해내는데 이것은 대상의 의미작용이나 지시작용의 역할을 한다. 이러한 이미지들은 의도적으로 만들어진 것이 아니라 수동적으로 만들어진 것으로서 동일한 내적인 힘에 의하여 추출된 것이다. 본인 작품에서 나타나는 이미지들은 전통적인 시각매체에서 느낄 수 있는 신화 혹은 민담적 요소들을 환기시키는 과정을 통해 살아있는 조형적 유기체로서의 내적 울림을 생산해내는 것이며, 직관에 의하여 그 대상의 생명과 본질을 파악하여 그 이면에 있는 삶의 방식 혹은 그에 대한 믿음의 연계성과 소박한 신성함을 표현하고 있다.

소재로서 채택된 사물 또는 그 이미지는 캐스팅(Casting)<sup>41)</sup>이나 반복적인 회화적 터치가 주어지는 오랜 공정을 거쳐 비로소 오브제로 만들어지고, 이것이 다시 그 오브제에 따라 적합하도록 다양한 질감이나 색깔 처리가 된 화면과 결합된다. 그리고 이후 오브제와 결합된 화면의 통일성을 부여하며 동시에 오브제를 차별적으로 부각시키는 방법을 취하는데 이러한 방식 자체가 다소 원시적인 조형 방식에 의한 일종의 수공적인 과정이 된다. 복잡하면서도 다소 번거로운 반복적인 과정을 거치면서 발견된 오브제인 하나의 사물은 만들어진 오브제로서 태어나고, 다시 절충된 오브제의 성격을 띠게 된다. 수작업에 의해 만들어지고 꾸며진 형상은 사물 자체의 3차원적인 특성을 보유하면서 평면과 보다 단단한 연결고리를 가지게 되는 것이다.

이러한 점을 더욱 부각시키기 위하여 본인의 작업에서는 하나의 캔버스에 거의 하나의 주제 겸 소재를 반드시 정 중앙에 배치하고 그 이상의 구도적 테크닉이나 다른 형식의 추가를 하지 않는다. 오브제가 된 기물이나 혹은 화석 형상 자체의 형태를 가

---

41) '주조'라고 번역된다. 무언가의 형태를 직접적으로 떠내는 기법으로서 현대미술에서는 기법적인 측면뿐만 아니라 미학적인 의미를 지니는 경우가 많다. 본인의 작업에서도 캐스팅은 오브제의 원형을 복제하는 행위로서, 만들어진 오브제는 원형(Original) 오브제 즉 사물 그 자체의 특성을 그대로 가지고 있는 복제로서 그 사물 자체를 지시하는 한편 오브제로서 작품의 일부이기도 한 이중적인 존재가 된다.

장 전면에 내세움으로써 사물 자체의 조형적 형상을 가장 효과적으로 강조하면서 고유 특색, 형태, 느낌자체를 주변의 바탕에서 환기 시키고자 하는 것이다.

이는 두 가지 의미를 지니는데, 우선적으로 주제로서의 오브제 다시 말해서 오브제로서 전면에 등장하는 사물(또는 화석으로 재현된 사물)과의 교감을 적극적으로 드러내기 위한 장치이다. 이들 사물은 화면의 한 구성요소로서 캔버스에 속한 존재가 아니라 그 자체로서 존재하는 동등한 대상적 주체로서 작품의 제작주체인 작가에게 관찰당하거나 판단되어지는 입장이 아니라 작가의 의도와 생각, 감정에 적극적으로 영향을 끼친다는 것을 뜻한다. 즉 정면성은 작가와 사물과의 유기적인 상호교감<sup>42)</sup>을 화면에 자연스럽게 드러나는 하나의 장치로서 기능하도록 선택되어진 것이다.

또한 이처럼 사물을 정 가운데에 정면으로 배치하면 중앙과 주변의 여백의 대립이 두드러지게 되는데, 거칠거나 부드러운 색감과 질감으로 처리가 되어 있어 오브제의 통일성을 지니고 있으나 이들 여백의 비어있음은 전통 회화의 ‘충만한 비어있음’을 환기하고자 하는 것으로서 오브제가 불러일으키는 감정 및 사상의 여운을 담아내는 공간이고자 하였다.<sup>43)</sup> (도15)

상술한 바와 같이 매우 복잡하고 반복적인 과정을 통해 작품을 제작하는 가운데 '화석화된 오브제'는 하나의 전형적인 방법으로서 자리 잡게 되었고, 오브제는 본인의 작업행위 속에서 단순한 수단이 아니라 표현행위의 내용 및 형식에 있어서 근본적인 바탕으로 변모하여 더욱 중요성을 가지게 되었다.

미술평론가이자 이론가인 미셸 라공은 오브제에 대하여 ‘시화(poetization)’라는 말로 다음과 같이 설명하고 있다. “사물들을 캔버스와 종이 위에 옮김으로써 예

---

42) 김용옥, 『동양학 어떻게 할 것인가』, 통나무, 1989, p.22.

43) “아무 것도 존재하지 않는다는 점에서 여백이란 것은 존재의 형으로는 '허'이지만 내용 음미를 암시하고 있는 가능의 형으로는 '실'인 것이다. 여백은 암시적으로는 무한한 가능성을 주며 그림은 다 그려어도 뜻은 남아있다는 말에서 나타나듯 여운이 충만한 것이다.”  
-김기주, “동양미술에 있어서의 공간개념 고찰”, 석사학위청구논문, 서울대학교 대학원, 1972, p.42.

술가가 그 물체들을 어떤 배경 속에서 주어진 물체의 예측적인 조건으로부터 해방시켰을 때, 이들 물체는 색소나 잉크 또는 목탄 등과 같은 매체와 동격이 되어 예술작품을 이루게 된다. 실제의 물체들이 작품 속으로 이입될 경우 그 사물들은 고유의 실체성을 잃고 시화된다.”<sup>44)</sup> 그러나 본인의 작품에서처럼 단순한 구성요소로서 뿐만 아니라 주제로서 기능하는 경우 이는 그 고유의 실체성을 고스란히 작품 속으로 끌어들이는 매개물의 역할을 한다고 본다.

또한 오브제 아트는 결국 오브제 그 자체의 물성만을 지시하게 된다는 미니멀리즘적 선언과는 달리, 예술가는 대상의 단순한 외면만을 재현하는 것이 아니라 예술가로서의 심안을 통하여 대상의 내면성을 투시하여 조형적인 질서를 찾아내어 그것을 기반으로 한 새로운 세계를 창조한다는 허버트 리드(H. Read)의 말<sup>45)</sup>처럼 '본다'는 것은 곧 선택을 의미하며 이는 하나의 관점을 의미한다는 발언을 지지한다. 본인은 시선을 던지는 일상생활 속에서 '자기가 말하고자 하는 것'에 적합한 이미지의 오브제를 선택하여 그 사물에 의미를 부여하려는 것이다.

그러므로 오브제의 선택은 다양한 표현의 한 부분이면서, 상징으로서의 오브제 예술과 일상의 관계양상에 매개체 역할을 하는 하나의 필수적인 수단이기도 하다. 이를 통해 본인은 모든 존재는 그것이 속한 세계와 그 세계의 이면에 존재하는 진실을 담고 있기에 신성하다는 사실, 즉 우리일상에서 작고 사소한 것들의 의미와 가치에 대하여 관찰의 시야가 아닌 관조의 시선과 심상적인 울림을 전하고자 하는 하나의 메시지를 전달하고자 하는 것이다.

---

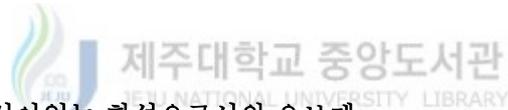
44) 미셸 라공, 이일 譯, 『새로운 예술의 탄생』, 정윤사, 1979, p.23.

45) 김수평, 『조형의 원리』, 대한상공회출판부, 1976, p.75에서 재인용

### 3. 복제로서의 오브제의 변형과 차용

단어가 가지는 본래의 뜻으로 살펴보아도 한 시대에 속한 사물이자 이제는 그 시대 전체를 환기시키는 환유적인 상징으로서의 '화석'이라는 것은 오브제 미학과 어우러졌을 때 시간성을 띤 주제를 특성적으로 표현하는 회화적 형식으로서 상당히 강점을 지닌 것이라고 생각한다.

원래 인공적으로 만들어 지는 것이 아닌 오랜 세월 지층 속에서 매몰되어 있는 동안에 속성작용이나 지각운동의 영향을 받아 변질되어 굳어지는 변화, 즉 석화작용에 의해 생겨나는 화석의 조형적인 외관을 붓 끝으로 그려내거나 표현하고자 하는 것은, 화석이 상징하는 시간성과 존재성에 대한 또 한번의 변모를 직접 창조하고자 하는 예술가로서 가질 수 있는 하나의 유희적 마인드라고도 볼 수 있다.



#### 1) 리얼리티의 살아있는 화석으로서의 오브제

대상을 있는 그대로 제작한다는 것은 객관에 충실하다는 뜻이고 단순한 외부적 현상만이 아니라 대상의 내면과 그것을 에워싸고 있는 바른 인식과 인간 삶에 대한 밀접한 연관성을 가질 때 극대의 리얼리티를 추구할 수 있다고 본다. 따라서 리얼리티는 보이는 세계뿐만 아니라 보이지 않는 세계, 즉 느낌과 정서의 세계까지 포함하게 된다.

본인의 작품에 있어서 리얼리티의 추구는 사실적인 묘사를 통해 재현된 사물들과, 실제로 작품에 차용된 오브제의 충돌 혹은 중첩을 통해서 다층적으로 이루어지고 있다.

첫 번째로 사실적으로 묘사되어진 사물들이 다시 새로운 화면과 결합되면서 하나의 오브제로서 기능하는 경우, 전통적인 회화의 기법을 이용하여 회화적 전통을 암시하는 동시에 실제로 화면에 재현된 사물과 그 사물을 둘러싼 여러 가지 의미적 연관을 지칭하는 재현된 오브제이다.(도16)

두번째로 작품에 차용된 오브제의 경우, 이는 우리가 살고 있는 현실을 바로 환유적으로 상징하는 생활 속 사물들로서 인간의 생활 속에서 그 사물이 인간과 관계를 맺어 온 시간성과 그로부터 환기되는 경험적 의미인 내용들을 나타내는 하나의 복합적인 기호로서 주관적 객체가 된다.(도17) 이때 오브제는 현실반영의 오브제로서 기능한다.

오브제는 사물이나 현실의 단순한 사실을 뜻하는 것이 아닌 실존에 대한 바른 인식과 외적 세계와 관계하는 우리 삶의 현실성과도 관계 지워지는 것이다. 이는 외부 현실을 단순히 모방, 재현하려는 것이 아니라 우리에게 참으로 존재하는 것, 상상 속에서 나타나는 리얼한 관념까지도 포함되며 각기 다른 체험과 관점에서 파악함에 따라 서로 다른 리얼리티를 체험 또는 연상하게 된다. 이들 사물-오브제들은 화면 속에서 두 가지 오브제의 현실로서 존재하며, 하나의 주제를 다양하게 변주하며 서로 대비되고 조화되는 대위법<sup>46)</sup>을 만들어내는 것이다.

이처럼 보다 사물 존재에 대한, 그리고 그에 의한 인간 존재에 대한 풍요로운 현재화를 구현하기 위한 방법으로서의 리얼리티의 추구는, 본원적이고 창조적인 능력에 내재하는 모든 정신적인 근본 기능의 특성을 지니고 있으며 인간의 생각을 보다 넓게 보다 완전하게 표현해 줄 수 있는 대상들의 표현인 것이다.

## 2) 수공을 통해 변형된 오브제

하나의 행위로서 예술창작 혹은 창조 작업은 시간과 결합하여 공간 속에 지속되는데, 하나의 액션(action)으로서의 면모를 가지고 있다. 행위와 움직임은 존재에 대한 삶의 가장 뚜렷한 증거이며, 이러한 과정 속에서 세계의 실재성이 부단한 생성과 운동 가운데에서 손을 통한 사고의 과정 속에서 파악되는 것이다.

---

46) 대위법(counterpoint)은 원래 음악용어로서 둘 이상의 멜로디를 동시에 결합하는 작곡 기법을 의미하는데, 수학적적으로 독립적으로 존재하는 특성 및 요소들이 하나의 체계 안에서 서로 어울리고 갈등하며 공존하며 자아내는 느낌이나 분위기를 설명할 때 사용된다.

본인이 작품에 차용 및 복제하는 오브제들은 보통 대량으로 생산 복제되어 만들어지는 것이 많지만 개별적으로 그 나름의 역사를 지니게 됨으로써 생활 속에서 만들어지는 다양한 물리적-개념적 흔적들의 더께가 얹어 고유의 개성적인 물성을 지니게 된 것들이다. 또한 거기에 안료의 덧칠 등 회화적 작업이나 이를 조각으로 재구성하는 입체적 작업방식 속에서 오브제는 점차적으로 새로운 물성을 부여받게 된다. 이처럼 하나하나 독자적인 의미를 가지고 새로이 태어나는 오브제들은 개별적으로 혹은 집합적으로 작품에 사용됨으로써, 또 다른 2차적인 부가 의미들을 발생시키고 구체적인 면과 상징적인 면을 동시에 갖는 모호한 상상의 세계를 감상자들의 눈앞에 펼쳐놓게 되는 작용을 한다.

### 3) 화석화된 오브제

이처럼 현실의 단편으로서 환유적인 기능을 갖는 동시에, 상호 중첩되며 현실의 울림을 다양하게 겹쳐가는 본인의 오브제들은 기실 '오브제(객체)'로서 뿐만 아니라 '주체'로서 위치를 점유하고 있다. 실제 생활 속에서 오랜 사용기간을 거쳐 낡고 닳아빠진 사물들인 수저, 그릇, 향아리, 문살 등은 하나하나가 그 자체의 역사를 지닌 물건으로서, 인간들과 가장 일상적인 방식이자 중요한 생명유지의 장치인 의-식-주의 틀로서 기능하는 것들이다. 이들 오브제는 평면 속에서 회화적 수단을 통해 재현되는 주체이자 소재로서, 그리고 그 표현을 가능케 하는 부조적 표현방식<sup>47)</sup>으로서, 즉 이중적으로 중첩되어 존재한다.

본인은 작품에서 최종적으로 획득되는 이러한 오브제의 존재방식에 근거하여 이를 '화석화된 오브제'라고 명명하고자 한다. 이는 사물의 근본적인 물성 자체 보다는

---

47) 부조적 표현방식은 이미지의 실체를 강조하게 되는데, 특히 아래와 같은 장점을 지닌다.  
“부조적인 화면 위에 다양한 물질적 실험으로 화면 내의 여러 구조들의 자유로운 형태에 따라 페인팅 됨으로서 자유분방하고, 풍요로운 표현력의 증대를 가져올 수 있었다.”  
- 박종택, “평면의 표현확장을 통한 회화성 연구”, 석사학위 청구논문, 중앙대학교 대학원, 1996, p.ii.

인간과의 기능적 혹은 감성적 관계 속에서 맥락적으로 파악되는 양상에 더욱 관심을 가지고, 한 사물의 삶 또는 역사를 인간의 생애와 역사에 대한 환유물로서 구성하고자 하는 것이다. 이는 삶의 증거, 한때 생명을 가지고 삶을 지속했던 존재의 흔적으로서 즉 '화석'으로서 남아있는 존재에 대한 추억이자 증명이다.(도16)

이와 같이 본인의 작업에 사용되는 오브제는 회화의 본질적 공간, 화면 그 자체로 공간 영역의 확충을 의미하며 표현된다. 2차원에 표현되는 일루전과 그 일루전을 부분적으로는 지원하고 부분적으로는 타파하는 3차원적 오브제의 도입은 평면과 입체가 한 화면 속에서 비 균질적인 통일성을 만들어내도록 한다. 작업에서 평면과 입체의 상충은 서로 보완적인 역할을 하며 화면 안에서 새로운 공간을 구축하는데, 이것은 상대적 시공간이 통합되어 한 화면에 압축되는 것을 의미한다. 하나의 순간 속에 다양한 공간을 함유하고 하나의 공간에 여러 개의 시간을 지니는 운동을 잡으려 했던 미래파의 미학과 같이 시간과 공간이라는 두 개의 차원을 동시성이라는 매체로 결합하려 한 것이다. 이와 같이 작품 안에서 보여지는 시간성에 대한 상징과 이미지들을 통한 공간과 그 표현형식에 대한 예술적 연구는 독자적인 조형언어 구축의 노력이라고 볼 수 있겠다.

## IV. 결론

이상의 연구에서 고찰한 바와 같이 본인의 작업 과정을 현대 미술의 오브제 미학을 근간으로 하여 표현의 주제 및 방식에 대하여 객관적인 타당성을 짚어보는 계기가 되었다.

예술창작이란 세계에 대한 주관적 인식을 확립하고 동시에 그것을 객관적으로 소통할 수 있는 메시지로 표현해내는 양식이며, 이는 내적 체험의 외면화로서 작품 속에 인간의 감성과 정신적 가치를 표출하려는 것이다. 이를 위하여 예술가들은 저마다 독창적인 표현방식을 찾아내고자 부단한 노력과 정성을 경주하고 있는 것이다. 예술은 동시대의 감정에서 솟아난다. 그러한 예술은 동시에 그 시대의 반향이요 거울일 뿐만 아니라, 넓고 깊은 영향을 미치는 각성적이고 예언적인 힘을 가지고 있다고 믿는다.

본인은 형식적으로는 평면과 오브제라는 대립적인 두 가지 조형요소를 그리는 행위를 통하여 조화롭게 결합하는 방식을 취함으로써 작품 속에 긴장과 통일감 있는 균형을 도입하는 한편 오브제를 통하여 회화적 평면성의 한계를 극복하고, 내용적인 측면에서는 순환적인 동양의 시간관으로 포착한 일상의 편린에 '화석'이라는 형상 및 개념을 빌어 영원성을 부여하여 인간 및 세계의 존재에 대한 물음을 제기하려 하였다. 실제의 사물에서 드러나는 리얼리티와 물감의 농도를 조절하면서, 끊임없이 증첩되는 이미지의 흔적들을 덧칠하고 지우고, 또 긁어내고를 반복적하는 행위를 통해 동양적인 순환적 시간성을 드러내려는 것이 '화석화된 오브제'의 창작 과정의 핵심이라고 할 수 있다.

오브제와 회화를 결합한 오브제를 통한 회화의 표현확장이 순환적 시간성과 작가의 주관에 의해서 재해석 또는 가공되어 새롭게 조형을 가하는 방식, 사회학적인 소재로서 예술가의 개념이나 관념을 부여하는 융화적, 대립적, 통합적인 방식의 오브제로서 회화의 표현에 있어서 물질성, 정신성을 포함한 확장의 폭을 드러내는 것이라고 볼 수

있겠다.

본 연구를 진행하는 가운데 이러한 창작행위 속에서 표현하고자 하는 주제에 적합한 대상을 선택하고 이를 오브제로 재탄생시키는 과정 자체에 흥미로움을 가지고 작업을 해 온 스스로를 파악할 수 있었고, 오브제의 개념과 미학적 가치에 대한 이론적인 궤적을 따라가면서 스스로의 작업방식이 얼마만큼 효과적이며 또한 합당한 것인가에 대해서 반성하는 계기가 되었다. 평면회화의 한계를 극복하기 위하여 입체적이고 복제된 형식의 '화석화된 오브제'를 통해 표현의 리얼리티를 극대화한다 할지라도 이것 역시 인간의 삶을 반영하고 담아내기 위한 새로운 상징형식이나 새로운 표현영역을 담보하고 있는가에 대해서는 의문이 있다.

또한 '화석'의 형상과 개념에 상당히 경도되어 있는 현재의 표현방식에 대하여 다시 한 번 성찰하면서 평면에서 부조로 부조에서 다시 설치로 나아가는 작업의 전개방향 속에서, 전시장 자체를 보다 열린 공간으로 활용하는 설치형식을 도입하는 시도가 오브제의 독자적인 예술적 가치와 그 의미적 맥락을 공간으로 확장하고 이를 통해 소통을 극대화할 수 있는 가장 성공적인 표현수단인가에 대해 생각하게 되었다. 오브제로 인한 이러한 표현방식의 변화가 창작행위와 감상행위에 이르기까지 올바른 지각적 판단과 인식의 결과물을 도출해내기 위해서는 보다 다양한 사색과 검증이 필요하리라는 점을 앞으로의 창작활동에 있어 중요한 과제로 삼고자 한다.

창작행위란 예술이라는 끝을 알 수 없는 터널 속에 랜턴도 없이 그저 맨몸으로 걸어 들어가는 것과 같다고 생각한다. 그 미지의 터널을 통과하기 위해서는 어떠한 방식이든 열린 마음으로 실험하고, 연구 하는 수행과도 같은 과정을 거쳐야 하는 것이 아닐까 한다. 어찌면 이러한 과정이야말로 예술이라는 상징매체를 통해 인간의 삶에 있어서 대상과 의식 사이에 놓인 관계를 숨김없이 보여주는 방법일 것이다.

## 참고문헌

### <단행본>

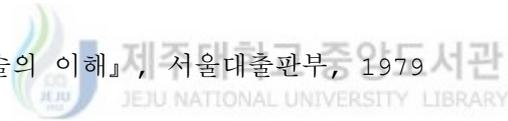
강홍구, 『현대미술의 기초개념』, 재원, 1995

김수평, 『조형의 원리』, 대한상공회출판부, 1976

김용욱, 『동양학 어떻게 할 것인가』, 통나무, 1989

김혜성, 『현대미술을 보는 눈』, 열화당, 1990

임영방, 『현대미술의 이해』, 서울대출판부, 1979



정병관 외 12인, 『현대미술의 동향』, 미진사, 1987

정준모, 『미술광장 94-12』, 미술공론사, 1994

진휘연, 『아방가르드란 무엇인가』, 민음사, 2002

### <번역서>

Aniela Jaffe, 이회숙 譯, 『미술과 상징』, 열화당, 1989

Bela Kiralyfalvi, 김태경 譯, 『루카치의 미학』, 이론과 실천, 1986

E. H. 고프리치, 최민 譯, 『서양미술사』, 예경, 2002

Ellen H. Johnson, Mordern Art & The Object, N.Y, Harper & Row.  
Pub., 1976

H. H. 애너슨, 『현대미술의 역사』, 이영철 譯, 서울, 인터내셔널아트디자인,  
1991

H. W. 켄슨, 최기득 譯, 『서양미술사』, 미진사, 2001

M. 하이데거, 오병남 민형원 譯, 『예술작품의 근원』, 예전사, 1998

M. 하이데거, 이기상 譯, 『존재와 시간』, 까치글방, 1998



Rene Huyghe, 김화영 譯, 『예술과 영혼』, 열화당, 1979

S. 알렉산드리안, 이대일 譯, 『초현실주의 미술』, 열화당, 1984

니코스 스텐고스 編, 성완경 譯, 『현대미술의 개념』, 문예출판사, 2000

로버트 휴즈, 최기득 譯, 『새로움의 충격』, 미진사, 1991

로제 보르디에, 김현수 譯, 『현대 미술과 오브제』, 미진사, 1999

루돌프 아른하임, 김춘일 譯, 『미술과 시지각』, 기린원, 1988

미셸 라공, 이일 譯, 『새로운 예술의 탄생』, 정운사, 1979

보리스 그로이스, 최문규 譯, 『아방가르드와 현대성』, 문예마당, 1995

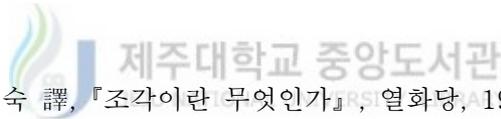
수잔 랭거, 이승훈 譯, 『예술이란 무엇인가』, 고려원, 1982

에티엔느 클랭, 『시간』, 도미노총서 5, 영림카디널, 1997

장 자코비, 이태동 譯, 『칼 융의 심리학』, 성문각, 1978

팸 미첨 · 줄리 셸던 共著, 이민재 · 황보화 共譯, 『현대미술의 이해』, 시공사, 2004

허버트 리드, 이희숙 譯, 『조각이란 무엇인가』, 열화당, 1992



#### <학위논문>

김기주, "동양미술에 있어서의 공간개념 고찰", 석사학위청구논문, 서울대학교 대학원, 1972

김영미, "평면회화의 표현확장을 위한 오브제 도입에 관한 연구", 석사학위청구논문, 한남대학교 대학원, 2003

김재웅, "현대미술에 있어서 오브제의 실재성", 석사학위청구논문, 홍익대학교 대학원, 1984

박종택, “평면의 표현확장을 통한 회화성 연구”, 석사학위청구논문, 중앙대학교 대학원, 1996

박진렬, "신화적 상징체계를 통한 서술적 표현에 관한 연구", 석사학위청구논문, 홍익대학교 대학원, 1996

유한주, “회화 공간에서의 시간성에 대한 표현연구” , 석사학위청구논문, 홍익대학교 대학원, 2001

정금희 외, “다다이즘의 오브제에 관한 연구” , 전남대학교 예술연구소, 2003



## 참고도판

도 1. 세잔(Cezanne, Paul), "Mont Sainte-Victoire", 1885-1887, Oil on canvas, 26 x 35 3/8 in, Courtauld Institute of Art, London



도 2. 브라크(Braque, Georges), "Glass, Carafe and Newspapers", 1914, Pasted papers, chalk and charcoal on cardboard, 62.5 x 28.5 cm, Private collection, Basel



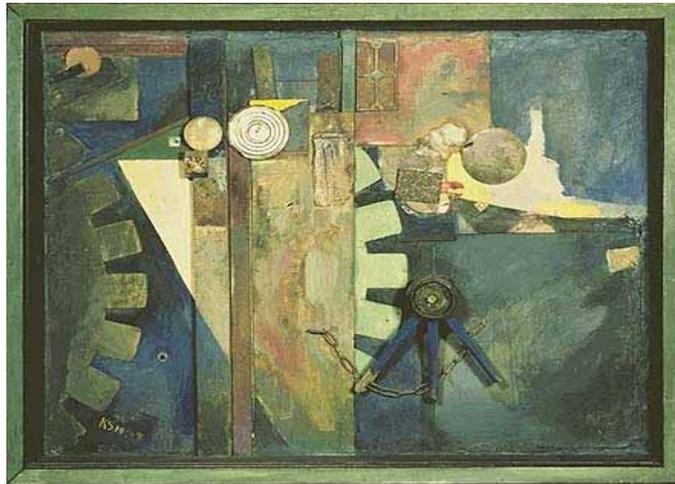
도 3. 마그리트(Magritte, Rene), "A Little of the Bandits' Soul"



도 4. 뒤샹(Duchamp, Marcel), "Fountain", 1917, Readymade: porcelain urinal, 60cm(h), Philadelphia Museum of Art



도 5. 슈비터스(Schwitters, Kurt), "Merbild 29A"

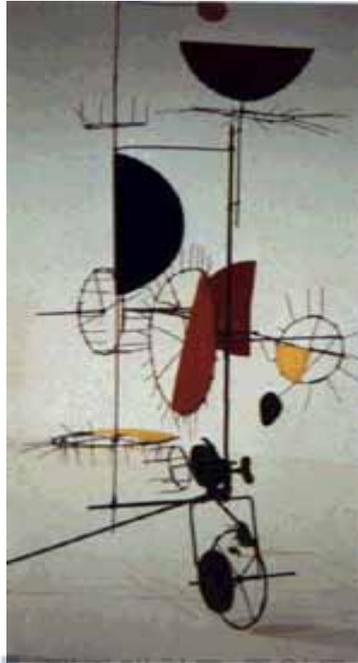


도 6. 워홀(Warhol, Andy), "Campbell's Soup Can"

제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY



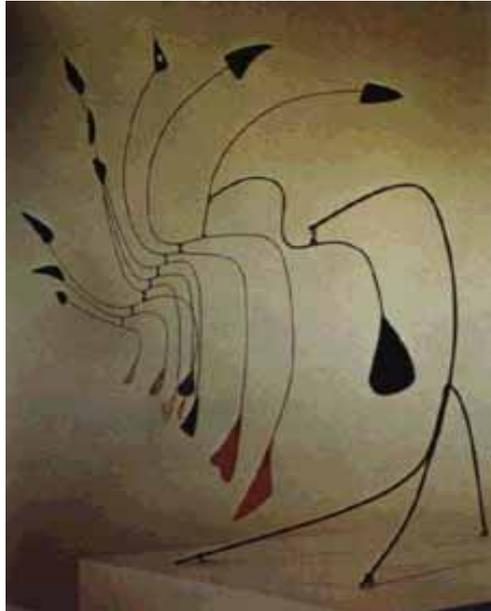
도 7. 텅겔리(J. Tinguely), "메타-메카닉 자동차 조각", 1954, 파리, 국립현대미술관



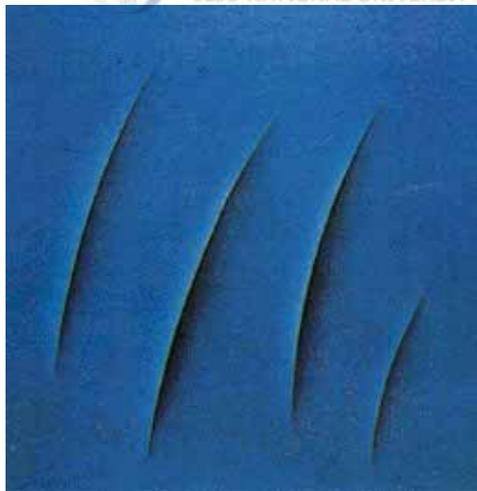
도 8. 스텔라(Stella, Frank), "기저 6마일", 1960



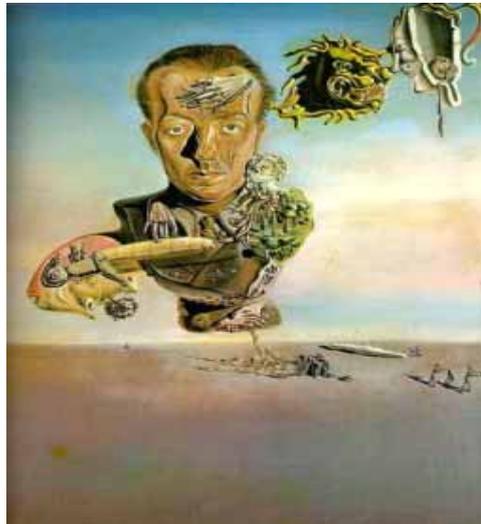
도 9. 칼더(Calder, Alexander), "작은 거미", 1940



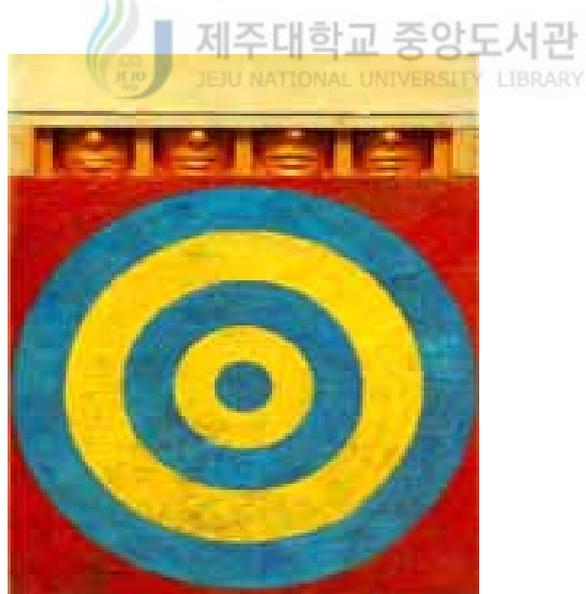
도 10. 폰타나(Fontana, Lucio), "Blue"



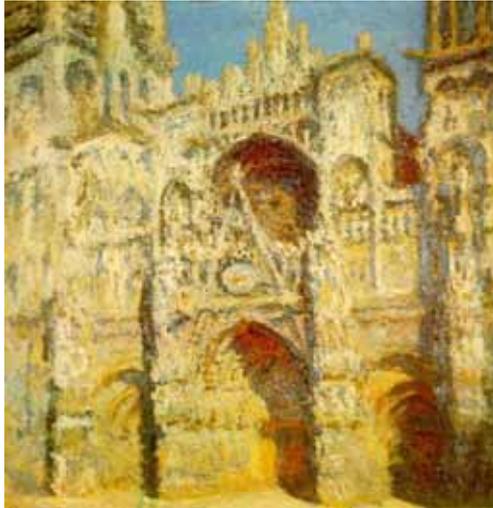
도 11. 달리(Dali, Salvador), "Portrait of Paul Eluard"



도 12. 존스(Johns, Jasper) "Target with Four Faces"



도 13. 모 네(Monet, Claude), "Rouen Cathedral, the West Portal and Saint-Romain Tower, Full Sunlight, Harmony in Blue and Gold" dated 1894, painted 1893, Oil on canvas, 107 x 73 cm, Musee d'Orsay, Paris



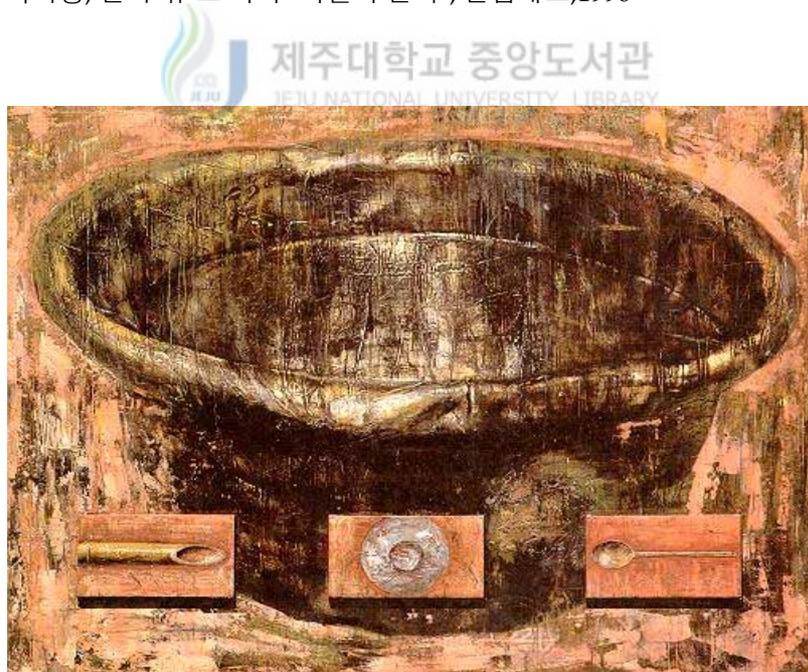
도 14. 하석홍, "모든 존재는 신성하다", Mixed Media, 1999



도 15. 하석홍, "비나리", Mixed Media , 1999



도 16. 하석홍, 안과 밖-그 사이 "시간의 흔적", 혼합재료,1996



도 17. 하석홍, 화석-내 몸이 흙이 되어, 122 x 244 cm(부분도), 2003



제주대학교 중앙도서관  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

## <summary>

### The Study of Expanding Arts Expression through the Objet

Ha, Seok-Hong  
Major in Painting  
Depart of Fine Art  
The Graduate School  
Cheju National University  
Directed by Prof. Park, Seong-Jin

The concept of arts has been expanded in modern times. As for paintings it is beyond its traditional concept— adding paints(a medium of material) on a canvas(a screen) by making strokes with a brush(artists' expressive behavior). Such changes have been made by recognizing 'objet' in new ways and giving it new roles. Objet used to be merely an object given by artists' subjectivity.

The introduction of objet made it possible to go beyond the limit of the variety of material and planes in pictorial space development, and contributed to expanding methods in terms of materials. It has also lead to jumping to a new dimension of shaping space by combing planes and solids, made it easier to expand images and introduce symbols. Thus, objet caused a drastic change in expression of arts.

Many contemporary artists have noticed potentials of objet and made use of it for their work to express their subjective world. It might be expressed by intuitive sensitivity of artists rather than it is based on organized recognition.

For this thesis, I examined the expansion of areas for pictorial expression by the introduction of objet in modern art history. The

purpose of the thesis is to study the methods of expression using objet in my works and their significance in such a context.

As for analysis of works, I mentioned the expression of time piled up one on another as a result of repetitive behaviour on the combined screen of subjectivity and objectivity in the aspect of content, and studied the combination of two-dimensional planes and three-dimensional solids. In addition, I tried to discover the limits of possibility of my own unique way of expression, 'fossilized objet' by comparing it with many others' works which utilize objet.

Such processes would help to review the expressions in my works objectively, understand my works in the context of modern arts and find a new direction for the future.

