

물신주의와 오브제의 이해

고 충 환 | 미술평론가

오브제는 작품에 일상적인 물체를 결합하거나, 그러한 물체의 외관을 띤 일군의 경향을, 종래 조형예술의 범주를 넘어서는 일상적인 사물의 차용과 사물에 대한 변화된 인식 전반을 지시한다. 예술과는 무관한 단일 물체, 혹은 몇몇의 물체를 끌어 모은 것 곧 어셈블리지와 이러한 조각으로 된 독립적, 자족적 물체나 구성물을 말한다. 본래의 실용과 기능으로부터 분리된 물체가 작가의 주관적, 내면적 현상으로 재해석 됨으로써 예술작품으로 전화된 것이다

“아마도 그리 멀지 않은 시기에 미술이란 말은 사라지게 될 것이다. 아니, 그 말은 이미 그 의미를 상실했는지도 모른다” 미술(?)계 일각에서 번져나온 말을 곧이곧대로 받아들이 필요는 없지만, 적어도 이말이 동시대 미술의 한 현상을 지시해주고 있는 것 만큼은 분명해 보인다. 이 말은 물신주의에 기초한, 평면과 입체를 아우르는 오브제 미술의 맞은편에 이와는 다른 미술을 가정하고 있다. 아마도 그 다른 미술은 그동안 미술이 기초해온 물질적 조건으로부터 놓여난 탈물신주의, 곧 개념미술이 될 것이다. 결국 물신주의에 기초한 오브제 미술과 탈물신주의에 기초한 개념미술이 동시대 미술 현상을 지지하는 두 축인 셈이다.

물신주의에 기초한, 평면과 입체를 아우르는 오브제 미술의 현상

이 가운데 개념미술의 극단적 해석이랄 수 있는

이상의 우려는 실로 미술의 존재를 뿌리째 위협할 만큼 심각한 재고의 여지를 남기고 있다. 하지만 여기서 미술의, 미술이란 말의 무효화를 논하기 이전에 오브제 미술의 의미를 묻는 것이 순서일 것이다. 사실상 오브제는 물신주의의 몸체에 해당하는 것이며, 물신주의의 표면은 키치다. 오브제와 키치는 구분되는가 하면, 그렇지 않기도 하다. 오브제가 소재의 물질적인 성질에 기울어지는가 하면, 키치는 대중문화와 그 호흡을 공유하는 것으로서 반드시 오브제의 물질적인 성질에 대비되지는 않는다. 그렇다고 그저 물질적이지도, 탈물질적이지도, 더욱이 정신적이지도 않다. 키치는 오히려 그 모두를 합한 것이며, 이러한 자기의 성질과 정체성을 배반한 것이기도 하다. 키치는 다음 기회로 미루고 여기서는 물신주의의 한 축인 오브제에 대해서 살피고자 한다.

오브제는 본래 물건, 물체, 객체, 대상, 목표 등의 의미를 지닌 프랑스로부터 유래했으며, 작품에 일상적인 물체를 결합하거나, 그러한 물체의 외관을

떤 일군의 경향을, 종래 조형예술의 범주를 넘어서는 일상적인 사물의 차용과 사물에 대한 변화된 인식 전반을 지시한다. 이를테면 예술과는 무관한 단일 물체, 혹은 몇몇의 물체를 끌어 모은 것 곧 어셈블리지와 이러한 조각으로 된 독립적, 자족적 물체나 구성물을 말한다. 본래의 실용과 기능으로부터 분리된 물체가 작가의 주관적, 내면적 현상으로 재해석됨으로써 예술작품으로 전화한 것이다.

미술사에 등장한 오브제의 첫 사례는 입체파 화가들이 시도한 파피에 콜레(종이 따위를 화면에 붙이는 것)에 소급되지만, 진정한 전범은 마르셀 뒤샹의 레디메이드이다. 즉 일용품의 비개성적인 대량 생산물을 가감 없이 그대로 제시하거나 차용한 것이다. 그런가하면, 초현실주의 화가들은 오브제에 대한 최초의 범주화 혹은 체계화를 꾀한 바 있다.

초현실주의 화가들의 체계화된 오브제, 그 개념들

초현실주의 화가들이 범주화를 시도한 오브제는 대략 다음과 같다. 즉 자연 오브제(자연으로부터 직접 채집한 오브제와 반반자연 오브제를 포함), 발견 오브제, 해석된 오브제, 재해 오브제(화재나 홍수 등의 자연 재해로 인해 어떤 물건이 전혀 예상치 못한 형태로 변형된 오브제), 꿈의 오브제, 포엠 오브제(시적인 환기력을 갖는 오브제), 상징 오브제, 유령 오브제, 합체된 오브제(둘 이상의 오브제가 결합하여 전혀 이질적인 의미를 생산하는 오브제), 존재 오브제(인간 실존이나 불안 의식을 환기시키는 오브제), 수학적 오브제(숫자나 기호, 기하학적인 도형 따위), 무의지의 오브제(무의식적 오브제)가 그것이다.

이상의 나열에서 보듯 초현실주의 오브제는 무의식적이고 시적인 환기력을 갖는다는 점에서, 미처

알려지지 않은 내면 심상을 떠올리게 한다는 점에서 그 자체 문학적인 성질이 강하다.

초현실주의 이후 동시대 미술에 등장한 오브제의 개념을 살펴보면 다음과 같다.

움직이는 오브제 - 흔히 키네틱 아트로 알려진 움직이는 오브제는 전동기 장치의 동력으로 움직이는 자동인형이나, 그림 그리는 기계 따위를 아우른다. 이외에도 자체에 내장된 동력 장치나 외장된 센서의 감응 시스템으로 형상과 이미지와 반응을 조작하는 인터랙티브 아트의 상당 부분을, 수력이나 풍력 등의 자연력에 의존한 동력 장치를 포괄한다.

민속 오브제 - 민속 오브제란, 특정의 민족 정서와 관련된 오브제를 말한다. 소통의 매개가 되는 기호와 정서가 특정의 민족 정서와 구분되지 않으며, 해석에 대한 특별한 노력 없이도 그 의미를 읽을 수 있는 특질을 지닌다. 소여물통, 쟁기, 떡메, 디딜방아 공이, 다리미대, 인두 따위의 전래하는 민속 생활 용구들을 예로 들 수 있다. 그 의미가 특정의 민족 정서에 국한됨으로써 민족의 경계를 벗어난 외부에 대해서는 그 자체가 기묘한 초현실적 오브제로 읽혀질 수도 있다.

종교적인 오브제 - 일명 주술적인 오브제로도 불리는 종교적인 오브제는 종교적인 기원과 염원을 담은 솟대와 서낭당, 종교적 제의와 유관한 성구들, 당집에 모신 조상신과 귀신화상과 부적, 원주민 미술의 가면, 무당의 집기와 소품들, 짚 인형과 부장품으로서의 용 등의 주술적인 도구나 물체에서 볼 수 있는 토tem 혹은 샤머니즘적 정서를 환기시키는 오브제를 말한다.

오브제는 사물 자체가 환기시키는 특정의 의미내용으로도, 그 자체 순전한 물적 형식으로도 읽혀질 수 있는 특유의 양의성(양의성)을 내재하고 있다. 사실상 현대미술의 많은 작업들이 이러한 오브제 고유의 양의성에 대한 나름의 해석과 운용에 힘입고 있다고 해도 과언이 아니다. 한마디로 오브제는 현대미술의 거의 전 영역에 걸쳐 있으며, 현대미술의 다양하고 비결정적이며 변화무쌍한 얼굴을 가능케 한 원인이 되고 있다.

신체 오브제 - 신체 오브제는 흔히 바디 아트로 알려져 있으며, 최근에 대중문화 이론의 중심 개념이 되고 있는 ‘몸의 담론’을 반영하고 있다. 신체 오브제란, 머리카락과 이빨 따위의 생체 오브제, 죽은 사람이 남긴 옷가지와 이부자리, 족두리와 털조끼 혹은 요강 등의 소품들에서 볼 수 있는 특정인의 소유품과 관련해서, 특정의 정서, 체취, 회상 따위를 암시하는 오브제이다. 신체 오브제가 반영하는 몸의 담론은 종래의 이성중심의 지배를 거부하는 한편, 보다 직접적이고 감각적이며 촉각적인 세계 인식의 복권을 주장한다. 변혁에 대한 강렬한 소망이 이성 과 정신으로 대변되는 가부장제를 거부하는 페미니즘의 논리와 맞물려 최근에 활발한 전개와 성과를 이루고 있다. 논리적으로는 감각적 세계 인식을 가능케 한 현상학과, 의미(흔히 정신의 전유로 인식되는)의 지연과 비결정성에 토대를 둔 후기 구조주의에 힘입고 있다.

에로틱한 오브제 - 에로틱한 오브제는 개념적으로는 신체 오브제에 이어지며, 주로 인간의 성(性, Sex와 Gender) 구조를 다루는 작가들에게서 그 예를 접할 수 있다. 인형과 콘돔, 남근과 여근 등 신체의 성적 부위를 암시하는 자연물과 인공물 등의 오브제들이다. 개념적으로는 신체의 성적 상품화 현상의 거부, 성 역할의 전도 현상, 비정상성의 제 3의 성 인식, 자기 신체에 대한 나르시시즘적 접근, 동

성애, 성과 권력, 사도마조히즘 등 탈자본주의를 획책하는 전략적 의미를 갖는다.

변형 오브제 - 변형 오브제란 흔히 가변, 식용 오브제로 알려져 있으며, 미세한 온도 변화에도 민감하게 반응하는 가변성이 강한 오브제이다. 주변 조건의 변화에 따라 외형은 물론 질적인 변화를 수반하는 일체의 오브제를 포함한다. 밀랍, 파라핀, 버터, 글리세린, 비누, 물, 기름, 치약, 분필가루, 설탕, 커피 등을 예로 들 수 있다. 흔히 겔(gel) 혹은 가루 혹은 액체 상태로 존재하며, 유사 신체성(신체의 살점이나 분비물을 흉내내는것)이 특징이다.

의료 오브제 - 의료 오브제는 환자의 의료행위에 수반된 일체의 소품과 기물을 아우른다. 특정의 사건을 상기시키는 환기력으로 인해, 실제 의료 행위에 사용된 적이 있는 의료 기구가 효과적이다. 엑스레이 전광판, 정액이나 피고름 등의 신체 분비물이 묻어 있는 베드와 탈지면과 거즈, 머큐롬, 옥도정기 등을 예로 들 수 있다.

리브르 오브제 *Livre Objet* - 책 오브제라는 의미의 불어로부터 유래했다. 인간의 지식을 축적하는 책의 상징적 의미와 함께 책 자체가 예술 표현의 대상이 될 수 있다는 관념을 반영한다. 흔히 책의 포름(형태) 자체를 오브제로 인식하며, 중세의 미니아처(세

밀화)와 수사본의 삽화를 포함한다. 책 자체를 특정 정보를 전달하는 매개물로서보다는 그 자체 조형적인 한 과정으로 인식하는 ‘아티스트 북’의 형태를 띤다.

사진 - 과거의 특정 시점과 사건을, 추억과 회한 따위를 상기시키는 색바랜 흑백사진이 효과적이다. 사진이 환기시키는 사건이 주관적일수록 그만큼 응축된 힘이 중요한 메리트다. 존재하면서 부재하는, 부재하면서 존재하는 존재의 아이러니가 특징이다. 사진의 변색이 갖는 프로세스의 점진적인 경과에 수반된, 거의 눈에 띄지 않는 질적인 변화가 유기체적인 성질을 환기시킨다. 사진이 수반하는 질적인 변화에 대해서는 현대미술의 표현영역의 확대와 관련해서 보다 유익하고 심도깊은 논의가 요구된다.

어셈블리지 *Assemblage* - 기타 오브제 개념으로 다룰 수 있는 회화 기법으로서 어셈블리지를 들 수 있다. 이전까지는 막연하게 ‘오브제’라는 말로서 통용된 어셈블리지라는 말 자체는 집적(集積), 누적, 쌓는 행위를 일컫는다. 실제로는 비미술적인 오브제와 재료를 풀로 붙이거나 용접하는 등의 기법으로 재구성하거나 결합시켜 3차원적인 입체 조각으로, 설치로 변형시킨 것을 말한다. 이렇듯이 비미술적인 요소와 실생활에서 폐기처분된 잡동사니를 이용한 어셈블리지는 재료 그대로의 거친 느낌을 주거나 예기치 못한 시적 감흥을 불러 일으키거나 한다.

어셈블리지는 일상적인 사물로부터 흥미를 발견

하고, 그것에 일정한 가치를 부여한다는 점에서 팝 아트와 관련된다. 종래의 미학적 가치를 거부한다는 점에서 체제적인 문화에 저항하는 히피와 비트, 언드그라운드와 하이브리드 문화와도 통한다. 그런가 하면 상호간 무관계한 오브제를 결합한 컴바인 아트와, 공업제품의 잔해를 이용한 어셈블리지랄 수 있는 폐품 조각(흔히 정크 아트로 알려진)과도 무관하지 않다. 어셈블리지의 정신적인 뿌리는 소비문화시대와 기계 문명의 시대에 반응하는 여타의 담론에 닿아 있으며, 최근 매체미술의 등장과 관련해서 주목을 끌고 있는 비디오 아트와 자연 자체를 하나의 거대한 오브제로 간주하는 대지예술을 포괄하기도 한다.

현대미술이 변화무쌍한 얼굴을 가능케하는 요인

이상에서 보듯이 오브제는 사물 자체가 환기시키는 특정의 의미내용으로도, 그 자체 순전한 물적 형식으로도 읽혀질 수 있는 특유의 양의성(양면성)을 내재하고 있다. 사실상 현대미술의 많은 작업들이 이러한 오브제 고유의 양의성에 대한 나름의 해석과 운용에 힘입고 있다고 해도 과언이 아니다. 한마디로 오브제는 현대미술의 거의 전 영역에 걸쳐 있으며, 현대미술의 다양하고 비결정적이며 변화무쌍한 얼굴을 가능케 한 원인이 되고 있다. 현대미술을 종래의 미술과 구분 짓는 결정적인 한 요인인 셈이다.