



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](#)

석사학위논문

# 오브제를 이용한 표현 기법 연구



제주대학교 대학원

미술학과

이 은 경

2011년 2월

# 오브제를 이용한 표현 기법 연구

지도교수 박 성 진

이 은 경

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2011년 2월

이은경의 미술학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 \_\_\_\_\_ 인

위 원 \_\_\_\_\_ 인

위 원 \_\_\_\_\_ 인

제주대학교 대학원

2011년 2월

## 오브제를 이용한 표현 기법 연구

이은경

제주대학교 대학원  
미술학과 서양화전공

지도교수 박성진

시간의 흐름에 따라 모든 것은 변화하며 그 변화 속도는 점점 빨라져간다. 현대 사회는 이전의 사회를 인식하지 못할 정도로 변화해가고 있고 이는 우리의 시각 환경을 바꾸어 놓았다. 이러한 시대 의식을 잘 말해주는 오브제 미술은 이전과 다른 인식의 대상과 인식의 주체 사이에 가교역할을 하고 여러 가지 국면을 식별할 수 있는 도구를 제공하여 우리의 가치 범위를 확장시킴으로써 그 가치를 인정받고 있다.

오브제 미술은 순수조형미술에서 추구하던 전통적인 재료와 기존의 표현기법에서 벗어난 새로운 조형언어의 도입에 그 기원을 둔다. 1960년대 이후 예술에 수용된 오브제는 현대미술에서 미술계의 장르에 대한 구분을 급속히 와해 시켰고 이 흐름은 유행처럼 번져나갔으며, 오브제 미술의 발달은 오브제 예술가들이 추구하는 다양한 소재 탐구에 길을 열어 줌으로써 본격적인 오브제 미술의 발전을 가져왔다.

오브제 미술 작품들을 형식적 측면에서 살펴보면 참신한 소재의 선택과 다양한 표현기법의 추구로 말할 수 있다. 소재와 기법에 대한 다각적인 접근은 오브제의 형식을 기존의 조형미술의 영역에서 벗어나게끔 변모시켰을 뿐만 아니라, 오브제 미술로의 개념 변화를 초래하여 의미영역을 확장시켰다는 점에서는 긍정적으로 평가받는다.

이러한 오브제 미술에 대한 이해는 다양한 오브제 미술 표현기법의 이해가 선

행되어야 할 것이다. 왜냐하면 오브제 미술은 기존의 미술과는 다른 소재와 독특한 표현기법이 중요한 변수로 작용하기 때문이다.

이에 본 연구는 오브제 표현 기법과 표현형식을 중심으로 재료적인 차원을 넘어 조형예술에서 활용할 수 있는 가능성에 주목하였다.

본 연구에서는 시대의 변화 속에서 오브제가 주목 받을 수밖에 없었던 등장배경과 그러한 상황 속에서 다양하게 정의되는 오브제의 개념을 되짚어 보았으며 다양한 표현 기법을 미술 사조별로 고찰하였다. 더불어 미술 사조별로 등장한 오브제의 표현에 대한 개념과 형식을 분석하였다. 그리고 분석된 오브제의 표현 기법을 통해 재현되고 상징화되며 재해석되는 조형적 표현 방법에 대해 살펴보았고, 이러한 조형적 표현을 이용한 일반적인 오브제 표현 기법들과 본 연구자의 작품에 대한 비교·분석을 통하여 오브제 표현 기법을 연구하였다.

이러한 연구를 통하여 현대 미술에 있어 빠르게 등장하고 있는 새로운 오브제 표현 기법들의 변화와 발전에 대한 조형적 표현 방법을 모색하는 가능성을 제시하였다.

## 목 차

<국문초록> .....	i
I. 서론 .....	1
II. 오브제의 개념 및 변천 .....	3
1. 오브제의 개념 및 등장 배경 .....	4
2. 오브제의 변천 .....	5
III. 오브제의 표현 형식 .....	19
1. 오브제의 표현 형식 .....	19
2. 재현된 오브제 .....	28
3. 상징적 오브제 .....	30
4. 재해석된 오브제 .....	33
IV. 오브제 표현 기법의 분석 .....	36
1. 오브제 표현 기법 분석 .....	37
2. 비즈를 이용한 오브제 표현 기법 분석 .....	39
V. 결론 .....	46
참고문헌 .....	48
<ABSTRACT> .....	50

## 표 목 차

<표 1> 비즈의 형태와 특징 .....	40
------------------------	----

## 그 립 목 차

<그림 1> 파블로 피카소, 등나무의자가 있는 정물, 1912 .....	7
<그림 2> 조르주 브라크, 바이올린과 파이프, 1913~14 .....	7
<그림 3> 마르셀 뒤샹, 자전거 바퀴, 1889 .....	8
<그림 4> 조르조 데 키리코, 거리의 신비와 우수, 1914 .....	10
<그림 5> 살바도르 달리, 두 개의 보석 브로치, 1941 .....	11
<그림 6> 로버트 라우센버그, 모노그램, 1955~56 .....	12
<그림 7> 리차드 해밀튼, 오늘의 가정을 그토록 색다르고 멋지게 만드는 것은 무엇인가?, 1956 .....	14
<그림 8> 알렉산더 칼더, 바닷가재 그물과 물고기 고리, 1939 .....	16
<그림 9> 파블로 피카소, 테이블 위에 놓인 신문, 1912 .....	20
<그림 10> 조르주 브라크, 테이블 위에 바이올린과 Sheet-Music, 1913 .....	20
<그림 11> 파블로 피카소, 기타, 1913 .....	22
<그림 12> 막스 에른스트, 긴 체험의 결실, 1919 .....	22
<그림 13> 존 하트필드, 금화를 집어삼키는 슈퍼맨 아돌프 히틀러, 1932 .....	23
<그림 14> 한나 회흐, 케이크 칼로 자르기, 1919 .....	23
<그림 15> 르네 마그리트, 잘못된 거울, 1935 .....	25
<그림 16> 르네 마그리트, 리스닝 룸, 1952 .....	25
<그림 17> 에두아르 키엔홀츠, Back Seat Dodge '38, 1964 .....	26
<그림 18> 장 뒤뷔페, 화난 수염, 1959 .....	27
<그림 19> 메르츠, 감종을 받은 정신과의사, 1919 .....	27
<그림 20> 파블로 피카소, 황소머리, 1942 .....	29

<그림 21> 살바도르 달리, 시간의 눈, 1945 .....	32
<그림 22> 마르셀 뒤샹, 샘, 1887~68 .....	34
<그림 23> 이은경, 석류, 2010 .....	41
<그림 24> 이은경, 토마토, 2009 .....	42
<그림 25> 이은경, 호박, 2010 .....	43
<그림 26> 이은경, 오렌지, 2009 .....	44





## I. 서 론

오브제(Object)는 대개 보이거나 만져지거나 다른 방법을 통해 인식되는 것, 또는 그렇게 될 수 있는 것과 주체가 인지할 수 있는 물질적 또는 정신적인 것이지만, 미술에 있어서 오브제는 그 형태의 다양성 때문에 정의하기가 쉽지 않다. 다양한 정의 때문에 이해가 어렵고, 용도나 기능의 작업에 따라 새로운 물체성이 형성되므로 작품에 나타난 오브제 기법을 이해하지 못한다면 작품 감상 즉, 작품과 그것을 접하는 사람과 소통이 이루어질 수 없다.

또한, 20세기 초 급속하게 전개된 산업화 결과, 삶의 터전인 도시 모습이 변화했고 도시 내의 인간이 변하면서 생산자와 소비자의 모습이 연이어 변했다. 이는 대량 생산과 소비의 현상을 미술에도 반영하게끔 만들었고 그 결과 새로운 의식의 전환기를 맞이하게 되었다. 즉, 시대적 고찰을 통해 상징성이 반영된 오브제에서 우리는 이전과는 다른 개념을 접할 수 있으며 물체의 재해석을 통해 얻어지는 흥미로움을 기대할 수 있다.

오브제 미술은 급변하고 있는 우리 사회 속에서 나타난 새로운 의식과 이를 드러내는 표현방법으로 재창조되어 예술 기법의 주요 이념을 형성하고 이는 조형 미술의 커다란 변모와 발전을 가져왔다. 오브제가 형성되고 정의된 그 후 오브제의 표현기법은 매우 다양해졌고 현대 미술 전반에 걸쳐 그 장르와 영역의 구분이 무의미해질 정도로 확장되어 다양하고 종합적인 영역으로 확대되었다. 이와 같이 오브제 미술은 일상과 예술이 만나는 새로운 기법으로써의 관점을 제시하며 가시적인 세계를 재현할 뿐만 아니라 비가시적이고 비현실적 세계인 영혼의 영역까지도 탐구하는데 그 의미를 두고 있다. 또한 오브제 미술은 직관적으로 물체의 본질에 접근함에 따라 개념화된 것 그 이상의 존재를 우리에게 표현한다는 점에 가장 큰 의의가 있다 하겠다.

이처럼 오브제가 미술 작품으로 형성된 배경, 의미, 표현기법, 시대별로 진행된 오브제 미술, 그리고 영향력을 통해 연구자의 작품에 보다 정립된 의미를 부여하고 나아가 부여된 의미에서 올바른 작업관과 예술관을 형성하여 작품과 작품을

관람하는 사람들과의 소통의 길을 열기 위한 목적이 있다.

본 연구에서는 오브제의 개념과 등장 배경에 대하여 살펴보았으며, 오브제의 시작을 알리는 입체주의로 한 각 시대별 상황을 정리하였다. 그리고 오브제의 표현 형식에 따른 오브제 활용과 변천을 고찰하고 다양한 예술 작품으로 등장한 오브제의 표현 형식을 살펴보았다. 또한 오브제 조형형식의 접근 태도에 따른 소재의 재현에서 시작한 오브제 표현이 좀 더 예술적 의미를 부여받아 진정한 예술 작품으로써 재해석되어 하나의 작품으로 무한한 가능성과 새로운 작품 세계 관으로 발전해가는 과정을 살펴보았다.

한편, 오브제 표현 기법의 분석을 통해 새로운 소재인 비즈를 이용해 작품을 예시하여 본인의 작품과 비교 분석하였다. 그리고 오브제(비즈)의 재현, 상징, 재해석되는 과정을 통해 새로운 소재관으로 등장하게 되는데 이를 바탕으로 일반적인 소재(오브제)가 새로운 소통의 매개체 역할을 해나가는 과정을 연구하였다.

위와 같이 오브제를 이용한 표현 기법들의 연구 분석을 통하여 새로 조형형식과 예술의 창조성을 다양하게 표현 할 수 있으며 그 활용 가능성은 무한하다 할 것이다.

## II. 오브제의 개념 및 변천

미술에서 오브제가 등장하기 이전의 대상표현은 일상 그대로의 형태에 불과했다. 20세기 산업사회가 도래하면서 여러 기성 물품이 등장하며, 미술은 단순히 자연을 재현하는 수단이 아니라 우리의 주변에 놓여 있거나 흔히 볼 수 있는 가까운 물체들을 활용하여 새로운 기법으로 나타내게 되었고, 소재의 개념 변화로 오브제 미술은 형성된다.

“오브제라는 개념은 인간이 존재하면서부터 공존해 왔고 사물을 보고 듣고 만져보며, 인식할 수 있으면서부터 모든 회화에 개입되어 왔다고 할 수 있지만 미술사적으로 볼 때 ‘오브제 미술’이라고 칭할 수 있는 것은 기존의 미학, 즉 일루전적 미학(모방의 미학)을 거부한데부터 그 기원을 들 수 있다.”<sup>1)</sup>

오브제 표현은 입체주의 화가들에 의해 2차원적인 평면에서 3차원적 공간으로 이동하였고 다다이즘의 기성품, 오브제 ‘레디메이드’의 등장으로 새로운 조형이 등장하였다. 그리고 초현실주의자들이 다양한 이론적 개념으로 정리·분석하면서 오브제 표현 기법을 학문적으로 확립시켰다. 또한 초현실주의 후 오브제 미술 기법은 단순히 평면적 공간의 예술이 아닌 3차원 공간성을 갖는 키네틱 아트, 인간의 신체를 오브제화한 퍼포먼스와 해프닝 등 다양한 표현 기법으로 발전된다.

이처럼 오브제 표현 기법은 다양한 사회현상으로 등장한 사조들을 통해 좀 더 새로운 “기법의 확장, 새로운 표현의 기법 개척, 새로운 재료를 통한 끊임없는 실험”<sup>2)</sup>정신으로 미술 표현 기법의 무한한 변화와 발전을 가져왔다. 이러한 미학적 실험은 현재 작품에도 다양한 조형 언어로 창출되고 있다.

오브제의 표현 형식은 화면에 현실성을 나타내기 위해 입체주의 피카소와 브라크에 의해 파피에 콜레와 콜라주를 통해 형태의 재현으로 부터 시작된다. 그리고 다다의 레디메이드와 같은 다양한 사조를 거쳐 앳상블라주와 같은 산업 폐품까지도 회화 작품에 표현 할 수 있는 형식으로 발전해 간다. 또한 우리의 신

1) 고서영(2003), “현대 미술에 있어서 오브제에 관한 연구”, 조선대학교 석사학위논문, p.4.

2) 박기웅(2003), 「절정의 모더니즘 현대미술이론 2」, 형설출판사, p.124.

체와 비물질적인 요소까지도 현대 미술에서는 오브제 상징화되어 무한한 가능성을 형성한다.

## 1. 오브제의 개념 및 등장 배경

미술사에 있어서 오브제는 입체주의 화가들에 의해 전면적으로 부각되어 20세기 예술의 장르에 경계를 모호하게 하였고, 작품의 표현 기법과 소재의 개념에 변화를 가져왔다. 그러나 넓은 의미에서 그 원뜻을 적용시켜 보면 원시시대 미개인들이 자연물을 이용해 가면이나 주술적 도구를 만든 것에서부터 기원을 찾을 수 있다.

오브제는 라틴어 오브젝툼(Objectum)이 어원으로 “시각, 청각, 촉각 등의 감각 기관을 통해 인식할 수 있는 물건, 물체라는 뜻과 인식 주체의 인식 대상으로서의 정신적인 것을 포함한 대상, 객체”<sup>3)</sup>라는 뜻을 가지고 있다. 오브제의 사전적 의미는 ‘앞에 던져진 것’ 즉, 주관적인 것과 전혀 반대되는 객관적인 것을 뜻하며 일반적으로 오브제라는 단어는 객체 또는 대상이라는 의미를 가지고 있다. 따라서 오브제에 대해 사전적인 정의는 대개 “보이거나 만져지거나 다른 방법을 통해 인식 되는 것 주체가 인지할 수 있는 물질적 또는 정신적인 것이다.”<sup>4)</sup> 이처럼 물체가 오브제 미술로 확립되면서 모든 미적 대상과 소재가 될 수 있는 것들은 미술 표현 기법으로 이용되며, 현대미술의 발전에 무한한 가능성을 나타내는 새로운 조형적 영역이 현대미술에 등장하였다.

현대미술에서 오브제가 “미술사적으로 ‘오브제 미술’이라는 영역으로 자리매김할 수 있는 것은 기존의 미술을 거부하고 즉, 일루전의 미학(모방의 미학)을 거부 한데서 그 기원을 둔다. 그런 의미에서 입체주의의 직접적인 오브제의 사용은 물체를 그대로 모방하는 미술에서 벗어나 물체를 인식하고 재해석하여 작가의 주관적인 표현을 하기 시작했다는데 그 의의”<sup>5)</sup>가 있을 것이다.

3) 강홍구(1995), 「현대 미술의 기초 개념」, 재원, p.186.

4) 안연희(1999), 「현대 미술 사전」, 미진사, p.250.

현대적 의미의 오브제는 언급 했듯이 입체주의부터 미술사에 등장하기 시작하였고, 일상 물품이 독립된 예술 의미로 처음 등장하게 된 오브제는 입체주의의 피카소와 브라크에 의해서이다. 이들은 파피에 콜레의 기법으로서 실제 오브제를 화면에 부착하는 등 단순한 형태의 사실적인 면을 나타냈다. 그리고 기존의 모든 가치 체계를 부정하고 물질문명에 반 예술적인 다다이즘에 와서 보다 적극적인 출현이 이루어졌다. 이것은 예술형식이나 소재에 대한 새로운 가능성을 열어 주는 계기가 되었고, 이후 초현실주의는 이러한 다다의 오브제를 더욱 발전된 기법으로서 상징화하여 나타나게 되었다. 결과적으로 이들은 현대 미술에서 앞으로 전개될 오브제 활동에 대한 바탕을 제공해 준 결과라 할 수 있다.

그러므로 예술에 수용된 오브제는 산업화와 대중화 속에서 다양한 양상으로 확대되면서 미술계의 장르에 대한 구분을 모호하게 하며 종합적인 예술로서의 입장을 취하게 된다. 즉, “예술과 대중 간의 상징적인 소통 매체로서의 오브제는 그 경계가 모호해지면서 비물질적인 요소까지도 예술에 도입하였던 것이다. 이로써 오브제는 일상생활을 반영하는 ‘팝’적인 것에서부터 행위 예술이나 환경 예술과 같은 개념적인 것과 과학 기술적 매체에서 비롯된 영상 이미지까지 지구상에 존재하는 모든 것들을 예술에 수용하게 된 것이다.”<sup>6)</sup> 따라서 오브제는 그 형태의 다양성 때문에 정의하기가 쉽지 않으며, 이에 따른 미학적 의미가 다양하게 제시될 수 있는 것이다. 오브제는 다양한 양상으로 현대미술에 새로운 조형적 언어로 등장한다.

## 2. 오브제의 변천

오브제가 쓰이거나 정의되었던 시대의 예술사적 나열을 통해 그들의 관점과 연구자의 관점을 살펴보면 오브제를 사용했던 각 사조들의 관점은 예술사적 의의를 확립하였고 동시에 각 사조들의 유사한 점을 발견함으로써 발전 과정을 알

5) 김명신(1999), “현대 술에 있어서의 오브제의 특징과 개념의 변화”, 강원대학교 석사학위논문, p.3.

6) 주민정(2001), “현대미술에 있어서 오브제 수용에 관한 연구”, 계명대학교 석사학위논문, pp.1~2.

수 있으며 더불어 그 과정을 통해 작업의 과거를 정리 분석하고 현재 위치를 점검하며 미래의 방향을 구체화할 수 있다.

#### 1) 입체주의

오브제의 시작을 알리는 사조인 입체주의는 세잔의 영향을 받아 물체의 형태를 다양한 시점을 반영하여 한 화면에 재구성해 또 다른 회화의 시작을 알렸으며, 기존 회화의 새로운 접근 방법을 제시한 사조이다.

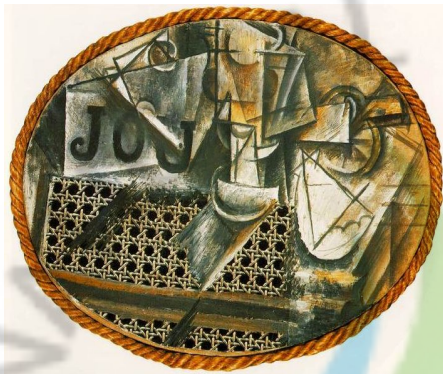
입체주의의 중심에 놓인 세잔은 인상파작업을 했으나 구도와 형상을 단순화한 거친 터치로 독자적인 화풍을 개척해 나가기 시작하였다. 현대미술의 역사를 살펴보면 추상주의의 길이 모더니즘의 본질적인 과정으로서 관습적으로 강조되고 있는 것을 목격할 수 있다. “이것은 마치 경주의 과정처럼 인식되기도 하는데, 누가 최초로 거기에 도달하여 진정한 의미에서의 추상적인 작품을 최초로 제작하였는가에 대하여 많은 이야기들을 하기 때문이다. 세잔은 문학적인 저의로 가득차 있으면서도 시각적으로는 간결한 주제를 추구한다.”<sup>7)</sup>

물체를 다시점으로 표현한 입체주의는 붓으로 그린다는 전통적인 화면 기법에 오브제를 이용해 새로운 화면 구성과 조형적 기능을 나타내는 오브제의 선구적인 역할을 한다.

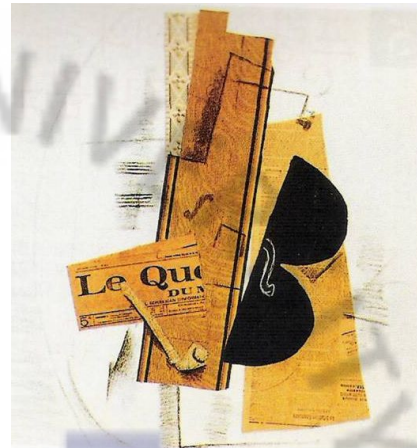
입체주의는 세잔의 조형 이념에 따라 대상을 순수하게 조형적인 것으로 포착하고, 각각의 면으로 분해한 후 화면 위에 다시 재구성하는 순서를 밟아 화면을 완성해 가는 것으로, 분석적 큐비즘을 등장시켰다. 이것은 르네상스 이래 서양화의 전통인 원근법과 명암법, 다채로운 색채를 쓴 인상파의 순간적인 현실 묘사와 야수파의 주정적 표현을 부정하면서 대상을 철저하게 해체, 분석하여 화면을 재구성한 것이다. 즉, 브라크와 피카소는 시점을 복수화하고 자연의 여러 형태를 기본적인 기하학적 형상으로 환원해 물체의 존재성을 2차원으로 구축하고 화면의 재구성을 의미했다. 이러한 특징 때문에 점차 ‘분석적 큐비즘’이 추상적인 이미지로 변해 가는 것을 알게 된 피카소와 브라크는 다시 시각적 이미지와 색채의 중요성을 회복하기 위해 색면 구성을 시도하였고 이러한 시도는 형태를 재현시키려는 ‘종합적 큐비즘’으로 나타난다.

7) Nobert Lynton(1993), 「20세기의 미술」, 예경출판사, p23.

종합적 큐비즘은 현실성을 나타내기 위해 기존의 물체와 신문조각, 악보, 담뱃갑, 상표 등을 이용하여 <그림 1>과 <그림 2> 같은 작품으로 표현하여 파피에 콜레와 콜라주로 새로운 표현법을 통해 형태를 재현시키는 오브제가 등장한다.



<그림 1> 파블로 피카소, 등나무의자가 있는 정물, 1912



<그림 2> 조르주 브라크, 바이올린과 파이프, 1913-14

이러한 오브제의 등장으로 차가웠던 색채가 다시 밝아지고, 파피에 콜레와 콜라주라는 마티에르를 통해 문자, 단어, 숫자, 실물들이 화면 위에 회화와 함께 표현되면서 기법의 확장을 가져오게 하며, 물체의 새로운 접근법을 제시한다.

오브제의 기법에 있어 파피에 콜레와 콜라주는 어떤 이미지로서 ‘재현’의 역할도 하지만, 동시에 물질 그 자체로서 ‘현존’하는 기능도 갖게 됨으로써 이후 새로운 조형의 가능성을 열어 놓았다.

입체주의자들은 단순히 물체를 보이는 대로 그리는 것이 아니라 물체에 대한 깊은 통찰을 그리려 했다. 이와 같이 입체주의의 화가들은 다양한 화면 접근방법으로 나타난 오브제 표현 기법을 평면적인 화면에 사실감을 더하는 수단으로 표현한다. 그러나 추상적인 화면에 사실감을 주는 표현만이 아니라 현대미술의 새로운 마티에르 의미인 오브제로 표현 되어져 회화 표현 기법에 새로운 시작을 알린다.

## 2) 다다이즘

다다는 어린아이의 장난감 목마를 뜻하는 프랑스어로 아무런 의미가 없다는 뜻으로 붙여진 것이다. 반 전통, 반 예술, 반체제적이었던 이 운동은 우스꽝스러움을 강조함으로써 대중의 생각에 충격을 주려는 의도를 갖고 있다. 다다이즘은 “전통적인 문명을 부정하고 기성의 모든 사회적·도덕적 속박에서 정신을 해방하고 개인의 진정한 근원적 욕구에 충실”<sup>8)</sup>하고자 했던 사조이다.

모든 현상이나 물체의 부정에서 시작한 다다이즘의 오브제는 뒤샹의 ‘레디메이드’ 기성품 오브제의 등장으로 기존의 ‘예술은 품위가 있어야 하고 실제적인 의미가 있어야 한다.’라는 규정에서 벗어나 기존의 물체에 오브제의 개념인 우연의 원리를 적용해 새로운 오브제 미술 기법으로 나타나게 한다.



<그림 3> 마르셀 뒤샹, 자전거 바퀴, 1889

<그림 3>은 이미 만들어진 오브제를 작품화하는데 있어 중요한 요소는 선택임을 보여주며 동시에 전통적인 예술의 종언을 고하고 동시에 시뮬라크르(simulacre)<sup>9)</sup>로서의 예술의 장을 여는 작품이다.

1차 세계대전의 발발과 그로 인한 엄청난 전쟁의 비극으로 특히 당시의 젊은이

8) 박우찬(1998), 「서양미술사 속에는 서양미술이 있다」, 재원, p.206.

9) 순간적으로 생성되었다가 사라지는 우주의 모든 사건 또는 자기 동일성이 없는 복제의 개념을 가리키는 철학적 개념으로 포스트구조주의의 대표적인 철학자 프랑스의 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 확립하였다. 공간 위주의 사유와 합리적이고 법칙적인 사유를 지향하는 20세기 중엽의 구조주의 틀을 이어받으면서도, 포스트구조주의가 이전의 구조주의와 구분되게 하는 데 핵심 역할을 한 중요한 개념 가운데 하나이다.



들에게 삶에 대한 본질적인 물음까지도 갖게 한다. 다다이스트들의 이러한 반 예술 운동의 선구적 역할을 한 것은 1914년, 마르셀 뒤샹이며 그는 뉴욕에서 제작한 기성품 오브제인 ‘레디메이드’를 꼽을 수 있다. 뒤샹의 ‘레디메이드’ 발표는 “일상적인 물체를 미술에 끌어들여 작품의 물체화를 형성하고 ‘발견’과 ‘선택’이 곧 예술이 될 수 있음”<sup>10)</sup>을 보여주었다.

이와 같이 다다이즘의 오브제는 물체의 의미 자체를 부정하고 단지 작가의 표현의 수단 그 자체로의 작품으로 표현되며, 하나의 산업의 물체가 진정한 오브제로 도약한 단계라 할 수 있다. 그리고 다다이스트들은 오브제 표현 기법에 삶과 사회 전체에 대한 근본적인 비판과 회의를 바탕으로 예술의 본질 자체에 대한 의문까지도 가미하여 표현하였다.

다다이스트들의 오브제는 예술을 그저 충격을 주는 것으로만 여기는 것이 아니라, 이성과 제도 속에 억압되어 있는 이들의 상상력까지도 일깨우고자 했다. 그리고 바로 이러한 작업을 통해 오브제의 표현 기법은 물체에서 이상의 세계까지 표현하는 초현실주의까지 이어진다.

### 3) 초현실주의

초현실주의는 무의식과 꿈의 세계를 지향하는 환상과 상상력으로 시각예술의 새로운 세계를 표현한 사조이다. 초현실주의는 오브제를 항목별로 분석해 정리함으로써 오브제의 표현법을 단지 작가의 행위만이 아니라 이론적 논리의 뒷받침까지 이끌어 낸다. “초현실주의 회화는 키리코에게서 많은 영향을 받고 있었다. 그의 그림들은 수많은 사람들로 하여금 이 운동에 참여하도록 만들었으며 에른스트 역시 키리코로부터 상당한 영향을 받고 있었다. 그는 조각품의 일부분, 풀잎 등으로 작품을 만들었는데 이것은 봉납의 느낌을 주고 있으며 <마네킹>이라는 작품에는 마네킹의 수수께끼 같은 신비로움이 도시 속에 그대로 녹아있다.”<sup>11)</sup>

초현실주의는 “1차 세계대전이 종결된 이듬해인 1919년부터 2차 세계대전 발발 직후까지 약 20년 동안 프랑스를 중심으로 해서 일어났던 전위적인 문화·예술 운동이다. 다다이즘과 미래주의 등 20세기에 등장한 다른 전위운동에 비해 양

10) 안연희(1999), 전계서, p.85.

11) S. 알렉산드리안(1984), 「초현실주의 미술」, 設話堂 美術選書, p.59.

차 세계대전 동안 가장 폭넓게 확산되었으며 논쟁적인 예술운동”<sup>12)</sup>이 되었다.

초현실주의자들의 기법적인 특성은 크게 두 가지 경향으로 나눌 수 있다. 우선, 자동기술법을 위주로 한 표현법으로 즉흥과 무의식적 표현을 꼽을 수 있으며 이에 대한 예가 브르통이 창안한 오토마티즘<sup>13)</sup>이다. 이는 정신분석학자 프로이트가 제창한 논리 이전의 의식인 무의식을 바탕으로 한 표현법이었다. 프로이트가 보기에 의식은 무의식이라는 거대한 빙산의 일각에 불과할 뿐이었다. 브르통은 이러한 프로이트의 생각을 바탕으로 꿈과 최면술, 영매 현상 등을 실제로 연구하면서 인간의 의식 아래 잠재된 상상력과 불가사의한 힘을 드러내어 예술의 새로운 가능성을 추구한 것이다.

추상적 표현은 도밍게스(Dominguez Oscar)에 의해 시도된 데칼코마니를 꼽을 수 있다.



<그림 4> 조르조 데 키리코, 거리의 신비와 우수, 1914

<그림 4>의 화면 속에는 ‘공간’과 ‘사물’의 익숙함과 낯선 느낌이 기묘하게 공존할 뿐만 아니라 ‘시간’ 또한 그러한 것처럼 보이며 현실과 초현실의 모호한 경계를 나타낸다.

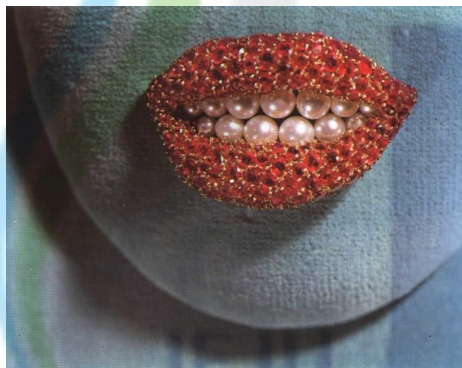
다음으로 사실적인 묘사를 위주로 한 초현실주의 기법으로는 에른스트와 르네

12) 월간미술(1989), 「세계미술용어사전」, 중앙M&B, p.377.

13) 무의식적 자동 작용. 시인이자 평론가인 앙드레 브르통은 초현실주의의 이름 아래 무의식을 계기로 한 시나 그림이야말로 진실의 과정이 기록되는 것임을 주장했다. 오토마티즘은 심미적인 선입관이나 기성의 표현 기술을 떠난, 무의식 가운데서 이루어지는 표현 행위를 말한다.

마그리트에 의해 처음 시도된 프로타쥬와 데페이지망 있으며, 마송에 의한 자동 데생이 있다. 또한 만 레이의 레이오그램(Rayogram)<sup>14)</sup>과 상징 기능을 가진 오브제가(산업 제품) 있으며, 초현실적인 이미지를 그린 화가들로는 르네 마그리트와 달리가 있다.

먼저 마그리트는 주로 데페이지망으로 그림을 그렸다. 이는 모순·대립되는 요소들을 동일한 화면에 결합시키거나 어떤 오브제를 느닷없이 엉뚱한 환경에 배치하여 일상적 물체를 낯설게 보이게 하는 기법이다. 그리고 달리에 의해 새로운 기법으로써 제시되었으며, 가시적인 세계를 재현하기도 하지만 비현실적 세계인 영혼의 영역까지도 탐구하는데 그 의미를 두었다. 그리고 발견된 인간의 잠재의식에 직접 호소하는 것을 상징하는 오브제에서 표현법 이상의 세계까지 표현할 수 있는 오브제까지 발전하였다.



<그림 5> 살바도르 달리, 두 개의 보석 브로치, 1941

이러한 현상 때문에 현대미술은 예술적 소재와 일상적 물체와의 간격을 허물어 버리는 개념의 변화를 겪게 되었다. 특히 “초현실주의 작가들은 오브제를 ① 자연물의 오브제, ②미개인의 오브제, ③발견된 오브제, ④기성품의 오브제, ⑤해석된 오브제, ⑥합체된 오브제, ⑦움직이는 오브제, ⑧교란된 오브제, ⑨수학적인 오브제, ⑩상징 기능을 가진 오브제”<sup>15)</sup>등으로 분류하여 다각적인 오브제 기법의 회화적 가능성을 탐색하였다.

14) 만 레이 자신이 우연히 발견한 사진기를 사용하지 않는 사진에 자신의 이름 중 빛을 나타내는 Ray를 따서 명명한 이름이다. 이 작품에서는 종래의 일반적인 사진 제작 과정을 무시하고 카메라 사용 없이 직접 감광물질 위에 물체를 놓아 거기서 얻어낸 사진의 명함 효과를 전사해 내는 형식이다.

15) 디자인하우스편집부 저(1997), 「누벨 오브제 2」, pp.252~254.

이처럼 초현실주의자들은 오브제에 보다 심오한 의미를 부여하고 그것의 영역을 심리학까지 확대시켜 일상적 물체의 실용성과 미술로써 오브제의 가치를 순수한 이상의 물체성으로 종합시켰다.

#### 4) 네오다다

네오다다는 다다이즘이 주로 기성 가치의 부정을 목적으로 파괴와 반항으로 표현하였다면, “네오다다는 반 예술적 활동을 그대로 창조 행위로 전화하고, 여기에 적극적인 의미를 부여하려는 데 특색”<sup>16)</sup>이 있다.

다다이스트 뒤상의 예술관을 통해서도 알 수 있듯이, 다다이즘은 기존의 가치 체계와 질서에 대한 비판과 부정의 의도를 가지고 일상적인 오브제나 파편을 떼어 내어 그것을 화면에 도입하였다. 즉 다다 운동은 기성 가치의 부정을 목적으로 모든 의미를 파괴하는 반항을 보여 주는 것에 주된 특성이 있다. 반면 네오다다는 비판 정신에 입각한 다다의 반 예술적 활동과 달리, 현실에 대한 긍정으로부터 출발한다. 그 당시 젊은 세대에 있어서 ‘자연’은 전통적인 문화 예술에서 말하는 자연이 아니라 산업과 소비문화가 고도로 발달하면서 도처에 오브제가 범람하고 있는 도시 공간이었다.



<그림 6> 로버트 라우센버그, 모노그램, 1955-56

<그림 6>은 산업도시사회의 부산물을 대표하며 염소는 문명이전 순수한 상태를 의미한다. 즉, 네오다다는 형식적인 새로움을 위해, 또한 조형적 소재로서 당시의 물질문화를 그대로 작품에 수용하였다.

16) 월간미술(1989), 전게서, p.65.

오브제의 의미에서도 다다는 예술의 가치에 대한 근본적 물음과 함께 기존의 관습을 거부하고 배격하는 정신적 의지의 표명으로서 오브제를 선택했다면, 스타인버그가 네오다다로 분류한 작가들은 이와 달리 조형적 수단으로 소비경제 속의 기성품인 오브제를 그들의 캔버스 작업에 도입했다. 그래서 생활 주변에서 볼 수 있는 물품이나 폐품 같은 오브제를 수집하여 같은 평판 그림면으로 나아간다. 화면은 이미지의 3차원적 표현을 통해 시각적 경험을 제시하는 투명성을 갖는 것이 아니라, 도시 문화를 반영한 즉물적인 특성이 두드러진다. 이는 네오다다가 방법론적인 측면에서 다다와는 다른 오브제의 특성을 지닌 미술임을 보여준다.

네오다다의 대표적인 작가로는 제스퍼 존스와 로버트 라우센버그<sup>17)</sup>, 리처드 스텐티에비치, 존 체임벌린 등을 들 수 있다. 그들 중 “로버트 라우센버그는 추상 표현주의 같이 평면에 국한된 추상미술을 ‘추상적 고전주의’라 칭하며 제작상의 한계를 느껴 추상화면에서 발견된 오브제, 이를테면 일상품, 인쇄물, 폐품 등을 붙이거나 배합시켜 컴바인 페인팅(Combine Painting)”<sup>18)</sup>을 창조해 냈다. 컴바인 페인팅은 콜라주와 앳상블라주에 회화적 요소를 가미시킨 것으로 정확한 장르의 구별이 어려운 것이 특징이다. 이와 같이 네오다다의 오브제는 현대미술에 종합적 역할을 하는 사조로 회화와 기성 오브제 그리고 벌어지는 물체까지 평면 작품에 함께 표현된다. 또한 다다이즘과 같이 기성물체의 부정이 아니라 긍정적 오브제로 표현한 양식을 말한다.

##### 5) 팝 아트

팝 아트<sup>19)</sup>는 일상생활에 유행하는 대중적 이미지를 작품의 소재로 삼거나 차용하여 예술의 접목을 시도한다. 소모되고 마는 대중적인 요소들에 예술적 의미를 부여하여 가치를 인식하는 데 의의가 있다.

17) 미국의 화가. 추상표현파의 영향 아래 참신한 작품을 발표했으나 오브제를 이용한 컴바인 회화를 만들어 추상표현파에서 독립했다. 이어서 실크 스크린에 의한 시사적 화제의 이미지를 배합한 화면에 오브제를 첨가하는 독특한 표현법으로 팝 아트의 중심적인 존재가 되었다.

18) 캔버스 위에 그림을 그리는 전통적인 방식을 거부하고 일상의 모든 사물과 버려지거나 파기된 것들을 조합하여 만든 일종의 확대된 개념의 콜라주식 미술경향을 말 한다.

19) 1960년대 초기에 미국에서 발달하여 미국화단을 지배했던 구상회화의 한 경향. ‘팝(Pop)’이라는 명칭은 ‘popular’에서 유래하였으며, 일상생활에 범람하는 기성 이미지인 대중적 이미지에서 제재를 취했던 미술의 한 경향을 일컫는다. 다다적인 사고방식에서 출발하지만, 다다이즘과 기본적으로 다른 것은 팝아트가 세련된 고도의 기술에 의해 ‘일상’을 미술의 영역으로 또는 사회의 체제 속으로 끌어들이었다는 점에 있다.

팝 아트는 전후 소비주의에 대한 찬가인 동시에 추상 표현주의에 대한 반동이였다. “팝 아트에서는 추상 표현주의의 영웅적이며 개인적인 자세와 종교적이거나 심리학적인 내용을 담고 있다. 미술과 삶에 대해 보다 장난스럽고 아이러니컬한 접근 방식을 취했으며, 20세기 아방가르드(Avant Garde)<sup>20)</sup> 회화의 특징이 된 평면적인 공간”<sup>21)</sup>을 버리지도 않았다. 팝 아트는 ‘예술은 개성의 표현’이라는 미학의 시대에서 ‘예술은 사회의 표현’이라는 미학의 시대로 그 방향을 바꾸었다.

과거 회화에서 선택되었던 소재란 그것을 선택하는 작가의 개성에 의해서만 의미를 띠었는데 팝 아트에서는 그러한 의미가 작아지며, 팝 작가들이 보여주는 현실의 풍속도는 인간과 그들을 두르고 있는 환경과의 결합에서 나오는 것이고 조직화된 사회에 유통되고 있는 오브제의 일상성을 회화의 소재로 끌어들이므로써 오브제가 가지고 있는 오브제의 재평가로서 회화의 영역을 확대시켰다.

회화 표현의 확대로 팝 아트의 작가들은 주제로 극히 평범한 레디메이드 오브제(대중 물체)를 사용하고 예술가의 손질을 거치 않음으로써 개성적 성격을 제거한다. 특히 반복적인 구성과 깔끔한 끝마무리로 오브제의 기계적인 특성을 이용해 표현하기도 한다.



<그림 7> 리처드 해밀튼, 오늘의 가정을 그토록 색다르고 멋지게 만드는 것은 무엇인가?, 1956

<그림 7>은 팝 아트의 특징이 아주 분명하게 드러난 작품으로 지금은 팝 아트의 고전이 되어 있다. 이 작품은 두 남녀와 실내를 보여주고 그 속에 대량소비

20) 20세기 초 유럽 특히 프랑스와 독일에서 일어난 예술운동으로 기존의 전통적인 규범과 기법을 부정하고, 실험적이고 새로운 것을 창조하는 것을 말한다.

21) 상계서, p.121.

시대의 생산품을 나타내어 팝아트의 성격을 부각시킨다.

팝아트는 도시의 환경 속의 일반적인 소비 상품이라는 매개물을 통해서 오브제와 예술과의 만남을 진행했던 것이며, 이처럼 이들은 “오브제는 대중문화의 대량생산이 이룩한 소비문화의 산물이다. 이것은 재생산된 것을 작가의 개인적인 방법으로 재현하는 것이고 또한 이러한 상업적 이미지를 오브제로 이용하여 현실적이고 대중적인 작품”<sup>22)</sup>으로 나타난다.

따라서 팝아트의 오브제는 이전의 사조에서 물체를 작품에 직접적 표현 기법으로 등장하지만 팝 아트는 대중적인 이미지만으로도 충분히 그 물체의 의미와 상징성을 전달 할 수 있는 오브제 미술로 표현되며, 이후 다양한 미디어의 등장으로 시각적 오브제 미술로 확장한다. 아울러 팝아트 오브제는 현실에서 흔하게 볼 수 있는 사물을 직접 차용하거나 재현함에 있어서 대중적인 매체를 사용하거나 해학적인 이미지로써 제작하여 관객들에게 친숙하게 접근한다. 따라서 대중들이 예술에 좀 더 쉽게 다가갈 수 있는 계기를 마련해 주었다는 데 큰 의의가 있는 것이다.

#### 6) 키네틱 아트

키네틱 아트는 움직임을 중시하고 그것을 주요소로 하여 예술 작품화 한다. 이는 오브제의 표현에 있어 팝아트의 2차원의 평면적 화면을 벗어나 오브제의 입체적인 요소로 3차원의 공간성을 나타나게 한다. 그리고 이 때문에 평면적인 오브제가 아니라 공간성을 확보한 작품 자체가 오브제화 된 것이라고 말할 수 있다.

키네틱 아트는 ‘움직이다’라는 뜻의 그리스어 키네시스(Kinesis)에서 유래된 말로 1960년대에 성행했다. 작품에 움직임의 요소를 도입시킨 미술 경향으로 작품 자체를 작가의 의도만이 아니라 자연적 현상까지 이용해 움직이게 하는 움직임은 오브제라고 한다.

키네틱 아트의 대중화와 보편화는 과학과의 만남에 의해서라고 할 수 있다. 과학의 발달은 광선, 조명을 발달시키고, 음향장치의 발명과 용접, 주물, 기계의 부품, 모터 등 예술가의 실질적인 이해영역이 아니었던 이 모든 소재가 적용되고 사용되는 단계에 이르도록 도와준 것이다. 따라서 키네틱 아트의 오브제는 투명

22) 고서영(2003), “현대미술에 있어서 오브제에 관한연구”, 조선대학교 석사학위논문, p.27.

또는 불투명의 플라스틱, 알루미늄, 스테인레스, 시멘트, 철사, 네온, 종이 기타 건축 골재품까지 혼용재료로써 다양하게 도입되기에 이른다.



<그림 8> 알렉산더 칼더, 바닷가재 그물과 물고기 꼬리, 1939

예술 작품에 움직임의 요소가 시도된 것은 다다이스트인 마르셀 뒤샹의 <자전거 바퀴>이다. 그리고 발생의 싹은 기계와 다다이즘에 의한 새로운 미학을 추구했던 미래주의가 안고 있었다. 이러한 경향이 60년대에 와서 물질적 풍요와 고도의 문화 성장이 작품 제작을 뒷받침하고 산업의 발달과 기계문명의 발달이 자금을 풍족하게 함으로써 키네틱 아트의 형태로 나타나게 된 것이다. 그리고 키네틱 아트는 빛, 움직임으로 대표되는 라이트 아트의 작품 구성이 물, 안개, 연기, 불, 등의 생물적 요소를 포함하는 일종의 생태학적 방법론 쪽으로 옮겨가기 시작했다. 또 한편으로 커뮤니케이션 미디어(Communication Media)의 재발견이라는 점에서 오브제의 확장은 비디오 아트<sup>23)</sup>, 레이저 아트<sup>24)</sup> 등 다양한 기술로 접근해 가는 미술을 탄생시키기에 이른다.

키네틱 아트의 오브제는 기계 부품과 같은 물질적인 것에서 빛과 소리의 비물

23) 비디오를 사용한 예술작품의 총칭이다. 드라마나 음악 등의 재생용 테이프 작품(소프트웨어) 이외에 기계(하드웨어)의 회로에 세공을 가해 얻어지는 빛이나 소리의 변형, 복수의 모니터 수상기의 배치, 수상기와 비디오 이외의 물체 등의 구성으로 나타내는 작품도 있다.

24) 레이저의 강력한 응집성 및 직진성을 이용해 다양한 표현을 추구하는 미술경향으로 가느다란 광선의 직진 또는 난무가 만들어내는 환상적인 분위기가 특징이다. 응집력 있는 고강도의 광선이나 빛을 발산하는 기구인 레이저는, 예술가나 공예가들이 디자인, 동판화, 조각 등의 분야에서 사용하는 도구이며 키네틱아트의 제작에 이용되기도 하였다. 레이저 홀로그래피는 원형의 제시가 불가능한 삼차원 조각의 경우에 삼차원 형태의 제시를 가능하게 해준다.



질적인 경향으로까지 변모하는 것을 알 수 있다. 이처럼 오브제 기법은 모든 장르의 종합적이 역할을 하는 조형적 예술이라 할 수 있다.

#### 7) 퍼포먼스, 해프닝

퍼포먼스와 해프닝은 “미술에 있어서 회화나 조각 등의 작품에 의하지 않고 미술가의 육체적 행동이나 행위에 의해서 어떤 조형 표현을 하고자 하는 것”<sup>25)</sup>을 말한다. 이처럼 기존에 예술의 표현 대상이 물체 중심인 오브제이었다면, 퍼포먼스와 해프닝의 사조에 와서는 우리의 신체를 이용해 행해지는 행동의 표현을 오브제 또는 신체 자체를 오브제라 한다.

먼저 라틴어 “페르퐁티오(Perfuntio)에서 유래된 말로 ‘실행’, ‘작업’등의 뜻”<sup>26)</sup>을 가지고 있는 퍼포먼스는 정형화된 형식이나 틀이 없는 것이 특징으로, 정해진 각본이나 계획 없이 우연적, 즉각적인 행위를 통해 특별한 상황 연출을 하는 경우에 전부 적용될 수 있는 예술이다. 퍼포먼스는 미술가들의 행해지는 단순한 몸짓에서부터 시간의 흐름에 따라 표현하는 행위예술을 말한다. 이러한 의미에서 “음악, 연극, 무용 등의 예술 매체 사이의 벽을 허물면 나타나는 새로운 형식에 대한 탐구”<sup>27)</sup>로서 그 영역의 확장하고 해프닝을 등장하게 한다.

해프닝은 비물질적 요소인 인간의 신체를 생물학적 존재가 아닌 정신적 존재로서 하나의 오브제 개념으로 사용하여 미술에 있어서 퍼포먼스와 같이 행위개념을 확립시켰다. 미술 개념으로서 해프닝이라는 단어는 “1959년 캐프로그가 럽거스 대학의 앤솔러지스트(Anthologist)에 실었던 악보의 제목으로 언급”<sup>28)</sup>하면서부터 사용되어 왔다. 의도적 계획성 위에 즉흥적 요소도 함께 지닌 연극적 행위, 시각예술 등이 합성된 일종의 종합적 표현 예술이다. 즉, 정해진 물리적 공간 속에서 미리 정해진 간략한 각본에 따라 자유롭게 행해지는 직접적 행위의 장을 뜻한다.

퍼포먼스와 해프닝은 인간의 행위나 신체, 공간, 시간 등의 비물질적 요소를 오브제화하여 작품화하는 것이므로 비디오나 시진이라는 매체를 통해 지속성을

25) 월간미술(1989), 전게서, p.427.

26) 안연희(1999), 전게서, p.459.

27) 박상지(2007), “현대 미술의 오브제 특성에 관한 연구”, 원광대학교 석사학위논문, p.41.

28) 해럴드 오즈본 저, 한국미술 연구소 역(2002), 「옥스퍼드 미술사전」, 시공사, p.1112.

가지게 된다. 또한 이들은 신체라는 오브제의 재질감이라든가 공간 내 물체와의 관련에 있어서 그 조각적 감수성은 가장 촉감적인 것으로 나타난다.

이들 사조는 우리의 신체 표현까지도 오브제의 개념화하여 현대미술의 무한한 가능성을 보여준다.



### III. 오브제의 표현 형식

1950년대 전쟁의 시련을 겪으며 그것을 이겨나가기에 벅찼던 우리는 1960년~70년대에 이르러 산업화의 물결에 휩싸였고 이는 사회의 모든 분야에 걸쳐 급속한 변혁을 가져왔다. 예술 분야 역시 이러한 시대적 흐름에 편승하여 변화하기 시작하였고 변화의 중심에 오브제가 자리했다. 기성품을 비롯한 수많은 오브제가 예술품으로 사용되기 시작하자 오브제의 다양성만큼이나 표현 기법 역시 확장되었다. 이는 예술분야의 외연을 확장 시켰다는 점과 다원화의 시발점이 되었다는 측면에서 의의를 가진다.

오브제 미술의 표현 형식은 다양한 소재의 선택과 자유로운 기법의 표현으로 미술기법에 다각적인 접근의 계기를 마련한다. 그리고 조형 예술에 있어서 오브제의 개념은 소재의 어원적 의미에서부터 사회적 현실상황이나 기계적 의미, 조형의 기호화와 상징 등 제한이 없어지게 되었다. 이러한 현상으로 오브제의 표현 형식은 무한한 가능성과 다양한 기법의 확장을 의미한다.

파피에 콜레와 콜라주를 비롯하여 수많은 표현 형식들이 다양한 예술 작품의 등장을 부추겼으며, 재현되는 오브제를 시작으로 작품에 작가의 의도를 반영하여 이를 상징화 시키고 나아가 작가의 의도에 맞게 재해석하여 오브제를 표현함으로써 오브제 미술의 전성기를 맞이하게 되었다.

#### 1. 오브제의 표현 형식

오브제의 표현 형식은 입체주의 피카소와 브라크에 의해 화면에 현실성을 나타내려고 파피에 콜레와 콜라주를 통해 형태의 재현하였다. 이것이 오브제의 시작되었으며, 다다의 레디메이드와 같은 다양한 사조를 거쳐 앳상블라주와 같은

모든 물체를 회화 작품에 표현 할 수 있는 형식으로 발전해 현대 미술 영역의 확장으로까지 이어진다.

예술에서 표현 형식이나 기법은 특정 시대의 상징과 그 시대에 대두되었던 철학적 혹은 예술적 고찰을 해결하기 위해 요구되었던 소재로서 오브제의 기법을 분석하여 본 작품에 표현된 소재에 대한 시대적 요구에 대해 고찰하고 그 표현에 필연성을 찾으려 한다.

### 1) 파피에 콜레

현대미술에서 파피에 콜레는 현실을 그림물감만으로 그리던 수법에서 벗어나, 캔버스에 여러 가지 종이를 붙여 미적 효과를 자아내게 하는 기법으로 창안되어 등장했다. 파피에 콜레를 의식적으로 사용한 것은 종합적 큐비즘 시대의 브라크와 피카소부터이다. 브라크와 피카소의 파피에 콜레는 순전히 화면의 미적 구성을 위한 조형상의 한 수단이었지만 다다이즘의 콜라주에서는 붙여지는 물체의 강세에 관심이 이행되었던 것이다. 그들은 1912년경 현실의 일부를 입체주의의 분석적 화면에서 약화된 현실감을 회복하기 위해 창안했다.



<그림 9> 파블로 피카소,  
테이블 위에 놓인 신문, 1912



<그림 10> 조르주 브라크,  
테이블 위에 바이올린과 Sheet-Music, 1913

<그림 9>와 <그림 10>은 테이블 위와 아래를 다시점으로 나타내는 동시에 신문과 악보, 바이올린을 물감이 아닌 종이를 붙여 표현하면서 파피에 콜레의 전형적인 표현기법을 보여 준다.

이전에는 “물감으로만 그리던 기법에서 변화되어 캔버스에 여러 가지 종이를 붙여 작품에 사실감을 더하고 미적 효과까지 자아내었다. 이때 쓰이는 종이는 신문이나 나뭇결 종이, 조각, 차표나 상표 무늬의 인쇄물, 판화 등이 이용되었다.”<sup>29)</sup> 파피에 콜레는 오브제의 표현 기법에서 물체가 예술적 의미를 부여 받아 새로운 미술 기법의 시작함을 알리는 표현법이며 그리는 것만이 예술이라는 형식에 또 다른 가능성을 보여주는 중요한 역할을 하는 표현 기법이다.

## 2) 콜라주

콜라주(collage)는 “‘폴로 붙이다’ 혹은 ‘바른다’라는 뜻의 프랑스어 ‘Coller’에서 유래된 말로 미술에서는 입체주의 화가들이 그림의 일부분에 종이나 형겔 등을 화면에 표현 소재로 사용한 파피에 콜레에서 탄생”<sup>30)</sup>한 것이다.

1911년 피카소와 브라크에 시작으로 현대미술 기법으로 등장하게 된다. 1차 세계대전 이후 다다이즘에 이르러서는 파피에 콜레가 확대되어 실 꾸러미, 철사, 모래 등 캔버스와는 이질적인 재료와 신문, 잡지의 사진이나 기사 등을 오려 붙임으로써 보는 사람으로 하여금 또 다른 이미지로 형성하게 하였다.

다다이즘에서 콜라주는 화면의 미적 구성을 위한 조형 상의 수단으로써가 아닌 붙여지는 물체의 잠재적 충동이나 모호한 연상 작용까지도 불러일으키게 한다. 그리고 여기에 사회 풍자적인 포토몽타주가 생겨났고, 기성품에 손질을 가하지 않고 전혀 엉뚱한 물체끼리 조합시킴으로써 새로운 현실을 만들어 비유적, 연상적, 상징적인 효과를 노리는 초현실주의 콜라주가 확립된다. 이밖에도 콜라주에 근원을 둔 정크아트와 일상생활에서 버려지는 폐품이나 산업 쓰레기를 회화에 도입하려고 시도한 앳상블라주로 발전시킴으로써 콜라주의 범위를 더욱 확대시켰다.

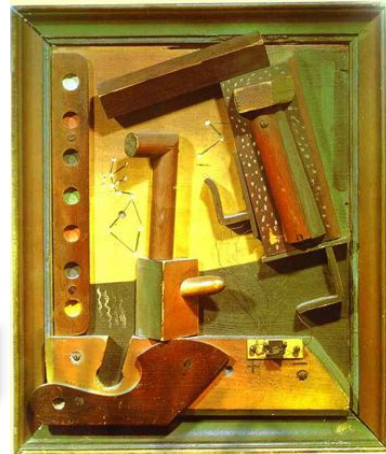
<그림 11>은 색종이를 가지고 콜라주 기법을 통해 기타의 형태를 나타냄으로써 사물들의 전위가 분명하게 나타난다. <그림 12>는 다다이즘에서 중요한 레디메이드 사물로 새롭게 콜라주적으로 조합하여 작품을 만들었다. 오래된 사물들 그리고 작가가 이를 조합하려 노력한 여러 체험이 이 작품에 드러나 있다.

29) 월간미술(1989), 전게서, p.422.

30) 박소연(2007), “오브제를 활용한 미술의 표현기법에 관한 연구”, 우석대학교 석사학위논문, p.23.



<그림 11> 파블로 피카소, 기타, 1913



<그림 12> 막스 에른스트, 긴 체험의 결실, 1919

콜라주는 일상적 삶의 공간에서 쉽게 찾을 수 있는 물체들로부터 우리 주변에서 흔히 버려지는 폐품들에 이르기까지, 모든 물체들을 미술 재료로 활용하며, 평면에서의 한정성을 극복 할 수 있게 하는 통로가 된다. 그리고 현대 회화는 물체와의 만남을 통하여 이미지 표현을 실체를 가지는 예술의 영역으로 끌어올렸으며, 오브제 미술을 대표하는 조형적 표현 방법의 하나가 되었다고 볼 수 있다.

### 3) 포토몽타주

포토몽타주는 “취리히 다다이스트들이 입체주의의 콜라주를 발전시켜 만든 기법이며 몽타주의 ‘조립하는 것’을 의미하는 프랑스어로 어떤 의도를 가지고 단편을 조합함으로써 새로운 무언가를 창조 해내는 방법을 뜻한다.”<sup>31)</sup> 포토몽타주는 전통 기법이나 표현 재료로는 불가능한 특수 효과를 얻을 수 있고 가상공간에 현실감을 불어넣을 수 있다.

“존 하트필드(John Heartfield)<sup>32)</sup>가 포토몽타주라는 용어를 창안했고 합성사진의 기법을 이용하여 포토몽타주를 예술의 수단이 아니라 전달의 수단으로 성공시켰다. 이는 변칙적이고 적대적 의미를 가진 서로 다른 구조를 활용하고 창조의 도구로서 사진을 사용하였다. 또한 사진술은 수백 년 동안 지배적이었던 원근법

31) 해럴드 오즈본(2002), 전제서, p.1029.

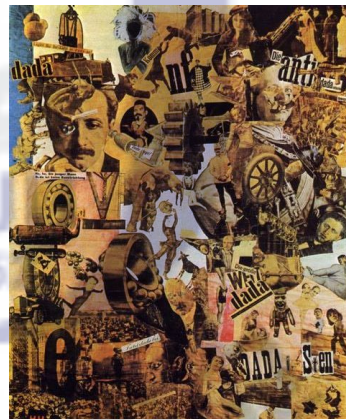
32) 독일 태생의 다다이스트. 본명은 헬무트 헤르츠펠데(Helmut Herzfelde). 1918년 조지 그로스, 라울 하우스만 등과 베를린 다다를 결성하였다. 독일 공산당 창당 멤버로도 활동한 그는 나치 독일을 비판하는 정치적 저항 수단으로 포토몽타주를 사용하였다.

을 완전히 성취해 주었을 뿐만 아니라 묘사에 있어서도 인간이 모방할 수 없는 완벽함을 구현하고 있었기 때문에 이 당시 화가들은 사진을 과학적인 기술에 의해 제작된 하나의 그림”<sup>33)</sup>이라고 생각했다.

포토몽타주는 사진을 적극적으로 이용하는 미술 표현 방법 중 하나로 20세기 초반 베를린 다다이스트들이 적극적으로 실험했고, 초현실주의자들에 이르러 내용이 더욱 풍성해졌다. “포토몽타주가 태동해 전성기를 이루었던 1920~1930년대는 전 세계의 유례없는 정치적 격변기였고, 다양한 이념들의 집합체였으며, 그러한 시대적 상황과 포토몽타주의 번성은 무관하지 않다”<sup>34)</sup>고 볼 수 있다. 이러한 배경을 가지고 있는 포토몽타주 기법은 입체파의 파피에 콜레에서 영향을 받은 것으로 “베를린 다다의 게오르그 그로츠(George Grosz), 존 하트필드(John Heartfield), 한나 회흐(Hannah Hoch), 요하네스 바이더(Johannes Baader), 라울 하우스만(Raoul Hausmann) 등이 본격적으로 활용하면서부터 순수 미술에 도입되었다.”<sup>35)</sup> 최초의 포토몽타주는 신문이나 시사 잡지에서 정치적, 사회적 모순에 대한 풍자를 위하여 즐겨 사용되었다.



<그림 13> 존 하트필드, 금화를 집어삼키는 슈퍼맨 아돌프 히틀러, 1932



<그림 14> 한나 회흐, 케이크 칼로 자르기, 1919

<그림 13>은 나치 독일의 아이러니를 풍자하고 비판하기 위하여 서로 다른 크기의 이미지를 연결시키고, 잘려진 부분들을 합성하고 조합하는 작업은 시각적

33) 육명심(1988), 「현대사진과 미술의 연관성」, 서울예전, p.63.

34) 최민정(2007), “포토몽타주 기법을 활용한 주제 표현력 향상 방안” -초등학교 4학년을 중심으로-, 광주교육대 석사학위논문, p.6.

35) 상계서, p.7.

으로 강하게 호소하고, 이미지의 창조적인 측면에서도 효과적이었다. <그림 14>는 신문에서 잘라낸 이미지와 기사 등을 이용하여 작품을 구성했는데 이런 행위는 그 재료가 가지고 있는 본래의 이미지를 파괴 시키는 방식이었던 것이다.

#### 4) 데페이즈망

데페이즈망은 본래 ‘사람을 타향에 보내는 것’ 또는 ‘다른 생활환경에 두는 것’을 의미한다. 즉, 어떤 물체를 본래 있던 곳에서 떼어내는 것을 가리키는 것이다. 데페이즈망은 자동기술법과 같이 잠재된 의식을 내포한 것이기는 하지만 추상적인 성격이 아닌 사실적이며 구체적인 형상을 비논리적이고 모순적인 결합으로 표현한다. 이는 물체나 영상을 그것이 놓여 있는 본래의 용도, 기능, 의미를 이탈시켜 놓는 전위법으로 모순 대립되는 요소들을 동일한 화폭에서 결합시키거나 어떤 오브제를 전혀 엉뚱한 환경에 위치시켜서 시각적 충격과 신비감을 불러일으키는 기법이다.

초현실주의는 “무의식 상태인 꿈의 세계를 중요시하고 꿈에 나타나는 단절된 이미지의 나열에서 영감을 얻어 기존 회화에서 보기 힘든 단절된 이미지들의 열거와 형태 왜곡, 사물의 병치로 인하여 생기는 환상적이고 불가사의한 이미지가 보는 이로 하여금 잠재의식의 세계를 일깨우게 하는 것을 목적으로 삼았는데 데페이즈망은 이런 초현실주의의 요구 조건”<sup>36)</sup>에 잘 들어맞게 된다.

초현실주의적인 데페이즈망의 원리는 에른스트, 달리, 르네 마그리트 등에 의해 널리 표현되었다. 에른스트는 콜라주에 의한 데페이즈망적 표현방법을 구사하였는데 입체파의 단순한 조형적 효과를 위한 콜라주에 의존하지 않고 레디메이드가 가진 본래의 의미와 목적을 박탈함으로써 전혀 새로운 관념을 불러일으키도록 창안, 즉 두 가지의 동떨어진 현실이 부적합한 도면에서 우연한 만남을 이용하고 있다.

<그림 15>에서 눈은 사물을 보는 적극적 기능보다 사물을 수동적으로 반사하는 거울의 기능으로 축소되어 나타나며 <그림 16>은 거대한 사과를 방 가득차게 배치함으로써 초현실성을 나타낸다.

36) 신현숙(1992), 「초현실주의」, 동아출판사, p.78.





<그림 15> 르네 마그리트, 잘못된 거울, 1935



<그림 16> 르네 마그리트, 리스닝 룸, 1952

즉, 작가의 의식을 그것과 연관을 가지는 구체적인 작품, 그것을 제작한 작가의 표현 욕구, 의식, 가치관, 심리 등을 대상으로 언어의 해석, 분류, 분석 등의 기능으로 활용하려는 것이다.

데페이즈망 기법은 무의식 속에 억압된 욕구, 의도, 인식 등을 표면화시켜 캔버스 속에 하나의 환영으로 전개시킴으로써 억압에서의 해방을 통한 치유에 도달할 수 있게 하는 것이다. 일상적 현실을 미술이라는 다른 해석으로 옮겨온다는 점에서 콜라주나 오브제의 사용도 데페이즈망 기법과 같다고 수 있다.

#### 5) 정크 아트

정크 아트는 2차 세계대전 후 1950년대에 유럽과 미국에서 전통 조소에 대한 반발로 일어난 전위적 미술이다. 일상생활에서 버려지는 잡동사니 및 도시 문명의 폐기물을 소재로 이용하는 경향으로 입체주의, 다다의 콜라주, 오브제 등에 근원을 둔다. 특히 하노버(Hannover)<sup>37</sup>의 다다리스트인 쿠르트 슈비터스(Kurt Schwitters)<sup>38</sup>의 폐품을 이용한 메르츠(Mario Merz)가 직접적인 시작이 되었다. 여러 종류의 폐품을 ‘끌어 모은다’는 의미에서 스크랩 아트(Scrap Art)라고도 한다.

정크아트의 광범위한 부활은 1950년대에 초기에 컴바인 페이팅의 창안자인 라

37) 소비주의 예술에 반발해서 가난한 미술이다. 즉, 아르테 포베라 운동을 전개한 이탈리아의 설치 미술가이며 조각가이다. 일상 용품을 소재로 삼아 참여 미술의 성격이 강한 작품을 만들었다.

38) 독일의 화가이며, 1917년경부터는 큐비즘적 표현주의 작품을 그리고 추상화를 그리다가 다음은 신문과 광고지 조각 등으로 콜라주를 시작하였다. 그 후 전위 작가로서의 지위를 확립하고, 1920년 네덜란드의 다다이즘 운동에, 1932년에는 파리의 압스트락시옹크레이시옹에 참가하였으나 1940년 나치스의 탄압을 피하여 영국으로 망명하였다. 중요한 작품은 광고지나 기차표, 냥마 등으로 바른 콜라주이다.

우센버그의 「콤바인(Combine)」, 「오달리스크(Odalisk)<sup>39)</sup>」 등에서 찾을 수 있다. 라우센버그는 흰 신문지 조각에서부터 망가진 전기제품까지 주로 도시문명의 폐기물을 이용해 회화와 조소의 중간 형태를 창조해 냈다.



<그림 17> 에두아르 키엔홀츠, Back Seat Dodge '38, 1964

<그림 17>은 실제의 대상이나 오브제들을 모아 그대로 재생하거나 재조립, 삶의 일상을 재현하는 가구와 세트장치, 혹은 기물들과 결합함으로써 우리 일상에서 친숙하나 그냥 지나쳐 버리기 쉬운 환경의 일부를 재창조하고 있다.

폐품 중에서도 특히 자동차 고철을 각주처럼 납작하게 눌러 만든 세자르의 작품은 못 쓰는 일상 용품을 상자에 가득 쌓은 아르망에 집적의 기초를 세웠다. 스탠키위츠는 주로 산업 쓰레기를, 체임벌린(John Chamberlain)은 부서진 자동차 부품을, 본티쿠는 방수포나 낡은 세탁물 꾸러미 및 금소 폐기물을 주요 소재로 하였다. 이러한 폐품은 특히 1950년대 말과 1960년대 초의 헤프닝 에서도 많이 이용되었다.

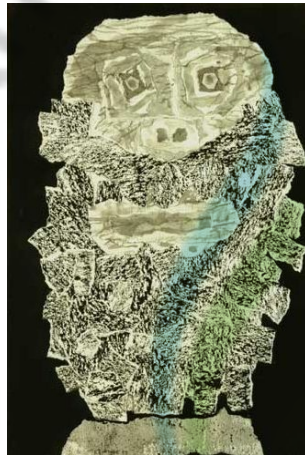
#### 6) 앳상블라쥬

앳상블라쥬는 사전적 의미로 모으기, 집합, 조립이라는 뜻이며, 평면적인 회화에 3차원성을 부여하는 기법으로 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 여러 가지 잡

39) 터키 궁전의 궁녀들을 지칭하는 단어로 18세기 말부터 앙그르, 마티스, 르누아르 등 프랑스 화가 그림의 소재로 많이 다루었다.

다한 물건이나 폐품 따위를 조립에서 작품을 만드는 행위나 또는 그렇게 해서 완성된 작품을 가리킨다.

앗상블라쥬가 미술적인 용어로 사용되기 시작한 것은 “20세기에 들어 와서 장 뒤뷔페(Jean Dubuffet)에 의해서이다. 그는 1953년 종이 조각이나 서로 다른 오브제들을 붙여 놓은 자신의 작품을 1912년에서 1920년까지의 피카소와 브라크, 그 밖에 다른 작가들의 콜라주와 구별하기 위해서 처음 사용하였다.”<sup>40)</sup> 그 후 슈비터츠의 메르츠(Merz)<sup>41)</sup>구조물, 마르세 뒤샹의 레디메이드와 조셉 코넬(Joseph Cornell)의 상자 구성물은 모든 오브제들과 응집된 단편들의 상태, 다시 말해 이미 존재하는 오브제를 활용하여 3차원의 콜라주를 지칭하는 것으로 사용되었다.



<그림 18> 장 뒤뷔페, 화난 수업, 1959      <그림 19> 메르츠, 갑종을 받은 정신과의사, 1919

앗상블라쥬는 콜라주를 재창조한 것으로 오브제를 제시하거나 변형시킨 것이 아니라 오브제들을 콜라주화 한 것이나 같은 모양의 물체를 반복적으로 겹쳐서 나열한 것이다. 앗상블라쥬가 현대미술에 공헌한 바는 현대미술의 개념을 확장시켜 회화와 조각의 결합은 물론 자연환경과 인간의 행위까지도 예술의 영역 속에 포함시키는 것 즉, 현대 미술의 단편적인 경향을 벗어나 새로운 비전을 제시하는 것이라 볼 수 있다.

40) 월간미술(1989), 전게서, p.268.

41) 독일 다다이스트인 슈비터스가 자신의 작품에 붙인 명칭이자 그의 예술을 대표하는 개념이다. 메르츠의 중심사상은 폐품미학과 우연성이라고 할 수 있다. 슈비터스에게 메르츠는 ‘시각으로 확장 될 수 있는 모든 예술 형태’를 의미했으며, 이것은 쓰레기 입에도 불구하고 조형성을 지닌 작품으로 승화되었다. 메르츠를 통해 추구한 슈비터스의 폐품 미학은 전쟁 후에 등장한 앗상블라쥬의 선구자 역할을 한다.

평범한 폐품 조각이라도 그것이 쌓임으로 해서 독특한 리듬과 형태가 생겨나는 것이다. 여기에서 느낄 수 있는 것은 조형적인 구성이나 병치, 오브제 자체의 상징적 의미로부터 또 다른 세계를 체험 하는 것이다.

## 2. 재현된 오브제

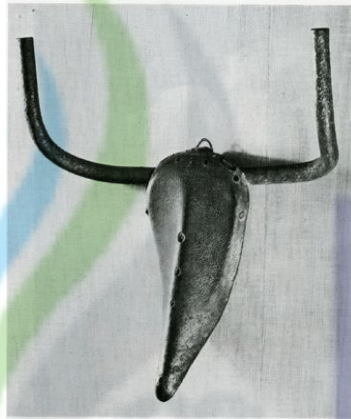
현대사회는 소비문화의 확산, 물질의 대량생산으로 버려지는 물체들로 가득하다. 이 사회를 가득 매운 물체와 인간과의 관계 속에서 우리의 주변 물체들은 너무나 자연스럽게 익숙한 일상이 되어 버린다. 그 결과 존재하는 물체의 이미지는 오랜 세월이 거듭되어야 물체의 기능, 역할에 맞추어 관념적, 본질적으로 인식된다. 이런 사소한 관념들은 ‘작가에게는 어떤 물체인지, 그것의 실제 이미지는 무엇인지?’ 라는 실제사물이 가지는 본질적 사실에서부터 자기의 심미적 관점으로 발전한다.

재현이란 ‘존재하다’라는 동사를 중심으로 형성된 것이다. praesens는 ‘앞에 존재 한다’라는 뜻인 praesense의 분사형으로써 두 가지 의미를 갖는다. 하나는 단순히 공간적인, 전치사적 위치를 의미하며, 다른 하나는 우위, 지배, 위계상의 우월함, 보다 중요함을 들을 의미한다. 그러므로 ‘현재 present’은 아마도 단순히 우리 앞에 있는 것이 아니라 우리 앞에 ‘나서서’ 우리의 관심을 끄는 것, 어떤 의미로는 우리가 종속되어 있는 것을 뜻하는 것이 될 것이다. 나아가 시간적인 ‘현재 present’는 가까이 있는 것, 우리의 관심을 사로잡을 수 있으며 실제로도 종종 그렇게 하는 것으로써, ‘닿을 수 없는’ 과거나 미래와는 대조적인 것이다. 따라서 재현이란 어떤 대상물이나 생각을 기호로 대치함으로써 그 대상의 의미를 기호가 표현 하게끔 하는 것으로 단순히 이미지의 ‘재현’일 수도 있으며 대표, 표상, 재현의 뜻이 함께 섞여있는 용어이기도 하다.

재현의 역사는 이미 선사 이전의 주술의 형태에서부터 볼 수 있고 회화적 표현에서도 쉽게 찾아 볼 수 있다. 19세기부터 시작한 현대미술 이전까지의 재현은 모방의 개념과 동일시되었으나 현대의 미술에서 물체에 대한 묘사는 진짜와 꼭

닭은 것만을 요구하는 것은 아니다. 어떤 대상의 이미지를 표현하는데 있어서 묘사의 방식은 단순히 정해진 표현관습으로 행하는 것이 아니고 대상의 본질이 내포하고 있는 내면적 구조의 표현, 작가의 정신적 감수성의 상징적 제시, 일상생활에서 사용되는 대상의 직접적 제시 등으로 나타나고 있다.

이러한 경향에서 예술가는 타고난 이성과 상상력을 이용하여 표현이라는 수단을 통하여 인간의 본질 및 원초적인 힘과 영혼을 나타내고자 한다. 이때의 표현은 단순한 재현이 아니라 물체의 아주 근원적인 것에 자립하고 있는 힘인 생명력을 가진 작가 자신의 가치추구일 것이다.



<그림 20> 파블로 피카소, 황소머리, 1942

재현된 오브제의 예로 피카소의 황소머리 작품을 들고자 한다. 피카소의 1942년 작품 <황소머리(Bull's Head)>는 얼핏 보면 황소 머리처럼 보이지만 알고 보면 자전거 핸들에 안장을 붙여놓은 것이다. “이 작품을 보는 관객은 작품을 자전거 핸들과 안장으로 보아야 할지, 아니면 황소 머리로 보아야 할지 당황스러울 수밖에 없다. 하지만 이 작품은 바로 그러한 갈등과 모호함 자체를 의도한 것이다. 이 작품을 어떤 뜻이 담긴 하나의 언어라고 가정해보자. 그렇다면 이 작품의 뜻은 자전거 핸들과 안장일 수도 있고, 황소 머리일 수도 있다. 둘 중 어느 것이라고 확고하게 결정된 바는 없다.

바로 이 작품은 언어가 지시 대상으로부터 자유로운 기호라는 구조주의 언어관과 명확하게 일치 한다. 물론 피카소 자신은 소쉬르의 언어학을 미리 염두해

두고 이 작품을 만들지는 않았다. 소쉬르의 강의안이 출판된 것은 이 작품이 나온 이후다.

그럼에도 우리는 시기적으로 거의 비슷하게 피카소의 예술관이 구조주의 언어학의 사유체계와 맞물려 있음을 보게 된다. 예술이나 철학이 모두 당대의 현실을 반영한다는 점에서 결코 우연의 일치로만 볼 수는 없다.”<sup>42)</sup>

미술에 있어 재현의 오브제는 ‘자연 모방의 재현’이라는 원칙에서 탈피한 것으로부터 찾을 수 있다. ‘자연 혹은 대상의 충실한 묘사를 통한 일루전의 창조’라던 미술의 기본이 서서히 붕괴되기 시작한 것은 19세기 말 인상주의자들에 의해서였다. 그들이 실내를 벗어나 자연의 외광과 빛의 변화에 천착하여 왜곡되지 않는 현실과 색채의 일루저니즘을 탐구한 것과 관련하여, 전통적인 미술이 지녀왔던 평면공간에서의 재현의 의미를 새롭게 자각한 것은 미술사의 커다란 변혁이었던 것이다.

### 3. 상징적 오브제

“인생은 체험적 시간과 공간이라 정의한다. 이러한 시간과 공간을 채우고 있는 것은 상징체이고, 그러한 상징체의 기본이 기호이다. 인간이 창조적인 동물이라고 할 때, 그것은 무엇보다도 인간이 기호를 엮어 의미 있는 상징체로 만들어 내는 능력을 갖춘 존재임을 가리킨다.”<sup>43)</sup>

인간은 기지의 사실을 바탕으로 미지의 것을 개척하는 존재이고 미지의 것은 처음에는 구체적인 물체에서 시작하여 점점 포괄적이어 지며 결국 추상적인 것이 된다. 다시 말하여, 인간은 무엇인가를 창조하는 데, 이는 상징성을 띤 기호 체계를 넓혀 가는 것이다.

기표와 기의 간에는 자의적인 연결로 존재한다. 개나리와 장미는 같은 ‘꽃’이라는 기표에도 불구하고 인간들의 자의에 의하여 개나리는 희망의 의미로 장미는

42) 박영욱(2009), 「의미와 무의미의 경계에서」, 김영사, p.22.

43) 김경용(1994), 「기호학이란 무엇인가」, 민음사, p.12.

질투의 기호로 상징된다. 이러한 특징은 특정 개체에 자유로운 의미를 부여할 수 있는 가능성을 열어주어 표현의 제약에서 벗어나게 해준다. 반면, 문화라는 테두리 내에 갇혀 있기도 하여 각기 다른 생활문화에 의해 소통이 제한되기도 한다.

“이상과 같이 기호에 대해 먼저 나열해 본 것은 오브제 미술을 연구함에 있어서 오브제라는 대상체에 대한 탐구의 근원은 먼저 기호에 대한 학습이라 여겨지기 때문이다. 그렇게 보면 모든 미술이 기호로 이루어졌다고도 볼 수 있다. 미술로 인한 표현은 대상을 지각하고 작가의 주관의 정도에 따라 결합되어 나타나는 창작행위이기 때문이다.”<sup>44)</sup>

오브제의 표현 형식에서 알 수 있듯이 오브제는 물체로서 본연의 의미를 가지면서, 미술 작품에서 사용되어질 경우 작품에 다양한 의미를 부여하고 이를 상징화한다. 이러한 오브제 표현 형식의 다양화는 현대미술에 있어서 오브제 미술 영역을 확장한다.

일반적으로 우리가 일상에서 사용하는 다양한 소재들은 소재만의 고유의 의미를 내포하고 있다. 이러한 의미는 소재에 담겨있는 그대로의 자연 속성 대신 인간이 인식할 수 있는 보편적인 약속을 통한 의미 부여에 필요성을 갖게 된다. 자연과 함께 변화하는 일시적인 기호인 ‘신호’ 대신에 그것이 자연과 함께 소멸해 버려도 여전히 그것을 보존 할 수 있는 ‘신호의 신호’ 체계를 만들었고 그것을 ‘상징’이라 부른다. 상징은 지나간 과거와 미래의 사건까지 포함하는 광범위한 가능성의 세계를 지시하며, 자연 상황으로부터 독립한 인위적인 약속으로서의 성질을 갖는다.

예술 작품에서 오브제는 기존의 소재가 가지는 의미에서 벗어나 예술 작품에서 표현하고자 하는 새로운 의미를 부여받게 된다. 이 의미는 오브제가 예술 작품에 사용되는 순간 부여받게 되며, 이를 통하여 오브제는 상징화 된다. 이렇게 상징화 된 오브제를 상징적 오브제라 할 수 있다.

상징적 오브제를 이용하여 작품을 표현하는 작가들은 작품에서 의도하는 바를 오브제를 통해 떠오르게 하며, 작품을 감상하는 사람들과의 소통에 수단으로도 사용된다.

상징적 오브제를 이용한 작품으로는 <그림 21>의 살바도르 달리의 <시간의

44) 김평신(1999), “현대 미술에 있어서의 오브제의 특징과 개념의 변화”, 경원대학교 석사학위논문, p.18.

눈>을 들 수 있다. 달리의 작품에서 사용한 오브제로는 보석과 시계이다. 보석은 “단단하고 빛깔·광택이 아름답고 굴절률이 크며 산출량이 적은”<sup>45)</sup>이라는 사전적인 의미를 지닌다. 이러한 보석이 가지는 의미에서 벗어나 달리가 작품에서 상징적 오브제로 보석을 사용하면서 눈과 눈물로 상징화하여, 또 다른 의미를 부여 받게 되었다. 달리의 작품에서 사용된 또 다른 오브제인 시계는 ‘시간을 재거나 시각을 나타내는 장치의 총칭’이라는 의미에서 벗어나 눈동자로 상징화되었다.



<그림 21> 살바도르 달리, 시간의 눈, 1945

보석이라는 오브제를 통하여 역으로 상징화된 눈은 단순히 ‘본다’라는 기능에 국한되지 않고 시간을 꿰뚫어 본다. 다시 말해 현재만 시각화하지 않고 과거와 미래까지 시각화 할 수 있음을 환기 시켜 눈이라는 상징성을 극대화시킨다.

그리고 눈이라는 대칭적 의미를 보석 성질의 굴절이라는 의미와 점목시킴으로써 상징적 가치를 높이며 눈물의 의미를 좀 더 현실화 시킨다. 이것이 바로 오브제가 갖는 기존의 표현 기법으로 표현할 수 없는 직관적 간접표현이다.

달리는 그가 소장하고 있는 보석 오브제를 이용해 그의 감성이나 이상세계를 표현하였다면 본 연구자는 보석처럼 물질적 가치는 없으나 시각적 가치를 갖고 있는 공업용 부자재인 비즈(Beeds)<sup>46)</sup>을 이용해 또 다른 상징적 오브제로 표현하

45) 한국어대사전편 찬회 편(1990), 「국어대사전」, pp.878~879.

46) 실내 장식, 여성복의 장식, 수예품에 쓰이는 장식용 구슬이라는 사전적 의미를 가진 장식용 부자재 이다.



였다. 그리고 본 연구자의 작품에서 비즈라는 상징적 오브제는 상대적으로 약화된 씨의 의미를 시각성을 포함한 중요한 의미로 다시 한 번 현실화 시켰다.

#### 4. 재해석된 오브제

20세기에 등장한 초현실주의는 서로 관련이 없는 물체들을 배치하거나 인간을 물체로 바꾸기도 하는 등 다양한 표현 기법으로 미술 작품을 표현하였다. 또한 오브제를 일상적 물체와 다르게 해석하는 새로운 기법을 제시하였다. 또한 초현실주의자들은 ‘초현실주의자의 오브제’라는 오브제 표현기법을 제시하였으며 그 중 해석된 오브제를 통하여 재해석된 오브제의 학문적 배경을 제시하고 있다. 재해석된 오브제는 발견된 오브제나 자연물의 오브제에 어떤 조작을 가하여 구성된 경우 오브제 원래의 특징은 사라지고 그것이 암시하는 새로운 의미로 해석된다고 하였다.

재해석의 사전적 의미는 ‘새로운 관점으로 다시 해석하는 것’이다. 이러한 사전적 의미를 가진 재해석된 오브제는 상징적 오브제가 예술 공간에 놓여졌을 때, 그것이 상징하는 바를 통하여 작품이 무엇을 의미하는가에 대한 정보를 시각적으로 받아들인다. 여기서 오브제가 가지고 있는 기존의 상징적 의미에 의해 선택되어 예술 공간 안에 표현된 오브제는 “그것이 또 다른 공간이나 오브제에 의해 원래의 의미와는 전혀 다른 의도로 활용되어 지면서 각각의 물체는 상호 교환적 행위의 기능으로 작용되어 전혀 새로운 의미가 표현된다.”<sup>47)</sup> 그러므로 물체의 의미는 사라지고 새로운 의미로 재해석된 오브제로 작품에 표현된다.

입체주의 화가들이 콜라주 기법을 더 이상 확대시키지 않고 회화에 머무른 반면, 뒤샹은 분석적 입체주의에서 출발했으나 이전의 회화를 ‘망막적’이라 거부하고 모든 오브제를 그림으로 파악하였다.

마르셀 뒤샹은 다다 중 시기적으로 가장 앞선 뉴욕 다다이스트 중 한 사람으로 꼽힌다. 뒤샹의 반 예술적 특징을 가장 선명하게 보여주는 오브제는 <그림

47) 구은혜(2010), 전계서, p.20.

22>이다. 19세기 ‘예술을 위한 예술’이란 맥락에서 아름다운 것은 사용목적이 없는 것이며 추한 것은 유용한 것이라는 것으로 통했다.



<그림 22> 마르셀 뒤샹, 샘, 1887-68

뒤샹의 <그림 22>은 화장실 변기를 사용한 작품으로 이제까지의 기존 회화에서는 표현매체로 주로 물감을 사용하였으나, 이 작품은 일상생활에서 사용하는 기성품인 화장실 변기를 사용하였다는 점에서 기존의 고정관념을 깨뜨리게 한 현대미술사에 있어 획기적인 작품으로 평가되고 있다.

뒤샹은 변기를 ‘발견된 오브제’라고 하였으며, 이 매체를 선택한 것은 미적 판단에 의한 것이 아닌 우연에 의한 발견에 제목을 달아준 것뿐이라고 하였다.

변기는 일상생활에서는 소변을 보는 용도로 사용되지만, 미술관에 놓임으로써 본래의 기능이 아닌 미술품으로써 새로운 사물이 될 수 있다는 사고의 전환을 보여주는 작품이기도 하기 때문이다. <그림 22>이 예술작품을 부정하는 작품으로 해석되는 까닭은 바로 레디메이드 즉, 제작된 기성제품을 단지 선택만 했기 때문이다. 근대적 의미의 예술이란 예술가가 미적 감상대상으로서 직접 그리거나 만드는 활동, 즉 창작활동의 산물이다. 그런데 <그림 22>은 이러한 전통적 의미의 창작을 하지 않았다. 그러므로 이는 뒤샹이 미적 감상 대상이기를 의도적으로 거부한 전략적 제스처임을 알 수 있다.

이렇듯 기존 미학개념을 송두리째 깨뜨린 뒤샹의 시도에 있어서의 의미는 무의미에서 전통 미학이 어찌면 사물의 재현에 그 목적이 있었다고 본다면 이미

현대사회에 접어들면서 사진의 발명을 통해 그러한 미학의 근원에 도달하였으며 또한 영화라는 매체를 통해 운동의 재현까지도 가능할 수 있게 된다. 따라서 기존 미학개념에서 본다면 회화에서의 미학은 어쩌면 현대사회에 들어서면서 그 존재의의를 잃을 수도 있을 것이다.

그러자 이러한 기존의 미학에 대항한 다양한 새로운 방식들이 시도되었는데, 그 예로 칸딘스키에 의해 촉발된 이미지의 변형이 있으며, 또한 피카소에 의한 새로운 이미지의 재창조를 들 수 있다. 그 외에도 초현실주의 화가들은 외부의 이미지 재현에 한계를 느끼고 개인적인 심리와 무의식의 세계 속에 관심을 돌리게 되었다. 이러한 맥락에서 뒤상이 화장실 변기를 예술작품이라고 주장하며 전람회에 출품한 사실 자체는 뻔뻔스러울지 모르나, 전통 미학을 해체하고 새로운 미학을 제시했다는 점에서는 그의 깊은 예술적 통찰력을 인정하지 않을 수 없을 것이다. 그리고 예술과 비예술의 경계가 사라진 것은 그만큼 예술적 표현의 가능성이 확장된 것으로도 볼 수 있다. 그런 의미에서 본인의 작품과 작품 연구는 이미 뒤상의 '전통 미학 해체'의 수혜를 받고 있다 하겠다. 예술의 규정과 영역이 확장됨과 동시에 모호함이라는 사생아를 낳았지만 이것이 바로 예술가들에게 오히려 작품에 대한 견고한 논리의 순환을 얻게 해준다.

초현실주의 화가인 살바도르 달리의 시간의 눈이라는 작품은 일반적인 재현의 관점에서 눈을 정성스럽게 하나하나 표현한 것이 아닌, 그저 쉽게 이미 구성되거나 기존에 있던 것을 어린아이의 장난처럼 붙여버려 예술로서 인정하기 어려운 작품이다. 그러나 뒤상의 충격적인 제안에 비하여 '작업'이라는 의미를 확보할 수 있고, 이러한 물성이 짙은 것도 작품으로서 이해하고 감상하는 법을 허용케 해주는 아주 대표적인 예임과 동시에 본인의 작품의 의미적 구조와 상당부분 일치한다. 더불어 나에 작업의 방향을 말해줄 수 있는 작품이기도 하다. 시간의 눈은 달리가 오랫동안 수집한 보석들을 가공하여 만든 1949년 작품입니다. 그가 이 작품을 설명하길 '시간은 변하지 않기에 누구도 시간에서 달아날 수 없다. 눈은 현재와 미래를 본다.'라고 말했다.

## IV. 오브제 표현 기법의 분석

오브제의 표현 기법은 다양한 일상적인 소재를 함께 표현함으로써 일반적인 소재도 장소나 환경의 변화로 본래의 의미를 지우고, 미술적 상상과 상징을 부여함으로 얻어지는 새로운 기능을 갖는 조형적 소재로 바뀐다. 그래서 사람과 소재가 서로 소통하는 방법으로 오브제 표현 기법을 사용하는 것이다. 이러한 오브제의 개념은 현대미술에서 조형의 영역은 물론 사상에서도 중대한 변화를 야기하는 역할을 한다.

또한 “회화와 조각의 경계를 허물고 회화도 아니고 조각도 아닌 새로운 조형 개념을 만들어 내며, 물리적 요소로 구성되었던 미술에 있어 ‘개념’과 ‘언어’를 중요한 구성요소로 등장시키는 촉매 역할을 했다.”<sup>48)</sup>

이와 같이 오브제의 표현 기법은 인간의 무의식 세계와 연상 작용에 큰 효과를 가져와 이제껏 경험하지 못한 새로운 시각적 조형세계를 볼 수 있게 했다.

기존의 미술이 경험을 통하여 논리적이고 실존하는 현실 그 자체를 보여주려 한 반면, 오브제 표현 기법은 시각을 확장시켜 꿈과 현실의 모순된 상황을 하나의 절대적 현실로 변형시키고자 했다. 따라서 오브제의 표현 기법은 주변에 놓여 있는 소재를 단순히 차용하는 것에 머무르지 않고 발상에 의해 선택되는 소재의 사용을 의미한다.

이러한 조형적 의미의 오브제 활용은 단순히 미술형식의 변화에 그치지 않고 세계관의 확장과 표현 영역의 확장을 동시에 만족시킨다. 여기서 오브제 미술이 표현하는 기존 소재의 고전적 주제들을 비교해 봄으로써 좀 더 본질적인 문제 제기가 이루어지고 있으며, 그 제기된 문제에 대한 미술가들의 보편적인 입장을 오브제를 통해 표현하고 있음을 알 수 있다. 순수미술에서 작품의 표현은 단지 그리는 것에 중점을 두지만 오브제의 등장으로 작품의 표현은 그리고자 하는 소재를 차용하는데서 시작한다. 이처럼 시각의 범위가 넓어지고 의미체계와 상징체

48) 디자인하우스편집 저(1997), 전계서, p.270.

계가 변화하며 새로운 의미로 재해석된 조형적 소재를 사용하여 표현함으로써 시각적인 대상에서 비시각적인 대상들까지도 미술의 주제로 삼을 수 있는 새로운 조형 표현 방향을 제시하고 있다.

## 1. 오브제의 표현 기법 분석

“과학과 학문을 통해 인간의 개념은 확장되고 무엇이든 미술이 될 수 있다는 개념미술의 정의처럼 미술 또한 무한히 확장되었다.”<sup>49)</sup> 이렇듯 오브제는 기존에 가지고 있던 사물의 물성에 한정되지 않고, 무엇이든 새로운 의미 체계가 만들어진 개념적인 확장이다.

“오브제 개념의 확대는 미술의 현실과 무관하지 않는 노력의 소산이며, 현실과의 통합을 모색한 결과물이다. 그러므로 오브제는 회화, 조각 등의 장르의 벽을 해체, 통합 할 뿐 아니라 행위와 개념, 나아가 인식대상으로써의 모든 환경을 끌어안게 되는 것이다.”<sup>50)</sup> 즉, 오브제를 작품의 표현 수단으로 국한시키는 것이 아니라 물질 소재라는 어원적 의미에서부터 사회적 현실상황이나 기계적 의미, 조형적 기호화와 상징 등 자신이 표현하고자 하는 내용을 전달하는 매체가 된다. 이처럼 오브제 표현 기법은 현대 미술에 대표적인 표현기법이자 시대의 반영이라 할 수 있다. 미술이 과거 작가와 관객들과의 직접적이고, 단순한 의사소통의 산물이었다면 오브제의 사용은 다양한 재료와 물성을 통하여 여러 장르의 작업들이 상호교류, 종합되는 의미이다. 결과적으로 오늘의 환경 또한 예술의 새로운 의미로 이해된다.

한 사물을 그린다는 것은 그것을 시간이라는 함정에 빠뜨리고, 궁극적으로 그것이 가진 고유의 과거와 그것의 복사물이 갖게 되는 과거라는 두 개의 역사를 보여준다. 그러나 오브제는 표현 형식에서 알 수 있듯이 소재로서 본연의 의미를 가지는 동시에 미술 작품에서 사용될 경우 작품에 다양한 의미를 부여하고 이를

49) 정변관 외(1987), 「현대미술의 동향」, 미진사, p.301.

50) 강홍구(1995), 「현대미술의 기초개념」, 재원, p.202.

상징화한다.

오브제 표현 기법으로 파피에콜레, 콜라주, 포토몽타주, 데페이즈망, 정크아트, 앳상블라주 등이 사용된다. 그러나 오늘날은 위의 방법들도 사용되지만 또 다른 오브제 소재로 플라스틱이 주목받고 있다. 플라스틱은 현대인의 생활에 혁명을 가져왔으며, 이것은 다양한 방법으로 가공된 합성수지로 비닐, 나일론, 플라스틱, 각종 수지 등 종류도 다양하다. 이외에 일상생활과 과학 기술 산업에서 널리 쓰이는 재료들이 오브제의 재료로 많이 쓰인다. 또한 현대 문명을 주제로 다루는 동시대 미술에서는 나무나 금속, 종이 등 전통적인 소재와 확실히 구분되는 재료로 번번이 등장함을 볼 수 있다.

다다와 오브제 아트작가들로부터 예술적 소재로 많이 다루어졌던 플라스틱은 가볍고 강하며, 착색이 용이하고 부식이 전혀 없으며 다양함에 따라 형태를 만들어 내는데 수월하고 대량 생산이 가능하다는 점에서 조각의 재료로서도 손꼽을 만하다.

한편, 캐스팅은 오목한 형태로부터 입체감의 발전이라고 표현할 수도 있고 설명하기 어려운 마음의 형태와 연관된다. 캐스팅 된 것들 중에는 오브제가 가지고 있던 원형을 닮은 형태들이 있는 반면, 투명한 플라스틱 포장재의 오목한 공간을 통해 작가의 조각적 습성으로 반수할 수 있는 형태의 연상을 떠나 새로운 모습으로 변모된 입체로도 드러난다. 이러한 입체들은 사물의 형태에 의한 기억보다는 입체로 인한 기억 속에 이미지의 새로운 형상이나 연상으로 연결지어져 일상의 사물에서 무한한 상상의 연장선으로 제시된다. 이렇듯 캐스팅 기법은 작가와 재현된 오브제와의 만남을 연결하는 중요한 매개체의 역할을 하고 그 결과물은 작가에 의해서 재료의 선택이나 형태의 확장으로 창작되면서 새로운 조형 언어로 관객들과 작가를 소통하게 하는 중요한 역할을 한다.

이런 모든 재료는 과거의 전통적이고 자연물에서 얻은 소재와는 거리가 멀지만 캐스팅 기법으로 재현된 덩어리 이미지들은 오늘날 산업사회에 없어서는 안 될 만큼 여러 방면에서 고르게 쓰이고 있는 친숙한 재료와 형태로 이를 바탕으로 작품을 감상하는 관객과 친밀하게 소통 할 수 있을 것이다.

## 2. 비즈를 이용한 오브제 표현 기법 분석

오브제의 표현 형식에서 알 수 있듯이 오브제는 소재로서 본연의 의미를 가지는 동시에 미술 작품에서 사용될 경우 작품에 다양한 의미를 부여하고 이를 상징화한다. 이러한 오브제의 개념을 중심으로 작품화하는 단계에서 비즈라는 오브제를 도입하게 되었다.

비즈는 우리가 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 장신구 혹은 액세서리를 만들거나 화려한 의상을 장식하는 공업용 부자재이다. 이러한 산업용 부자재인 비즈에 다양한 형태와 조형성을 실존하는 소재인 과일에 적용하여 새로운 예술 작품으로 표현하였다.











본인의 작품은 과일이라는 일상적인 소재와 비즈라는 새로운 오브제가 만나 화려한 하나의 보석작품을 형성한다. 그리고 우리가 일상에서 누구나 먹을 수 있고, 쉽게 접할 수 있는 소재인 과일을 이용해 평범한 삶 속에 화려한 이면을 가지고 싶어 하는 사람들의 내면을 과일에 껍질(일상적인 면)과 속살(본질)에 표현으로 상징화하여 작품화하였다. 나아가 값 비싼 진정한 보석이 아닌 비즈로 누구나 가질 수 있고 쉽게 접할 수 있는 작품으로 표현하였다.

또한 비즈의 다양한 빛과 형태를 이용해 과일의 씨를 형상화하였다. 화려한 생명력으로 우주의 중심이자 모든 소재의 근원이 될 수 있는 씨로 상징화하여 현대 미술에 오브제와 같이 새로운 하나의 기법으로 표현하였다.

<표 1>은 작품에 사용된 다양한 비즈의 형태와 특징을 나타낸 것이다. 비즈를 이용하여 기존의 이미지를 재현하고 표현함으로써 다양한 과일의 이미지를 나타내고자 하였다. 즉, 과일 소재와 비즈라는 오브제가 만나 기존의 작품에서 표현하였던 의미와 다른 새로운 시각을 제시하였다.

비즈라는 오브제 표현 기법의 선택으로 친근감과 함께 현대사회에 또 다른 시각을 제시할 수 있다. 비즈는 우리가 사용하는 대부분의 물품에 장식용으로 사용되는 소재로 우리 주변에서 항상 볼 수 있다는 점에서 친근감을 나타낼 수 있다. 또한, 대량으로 생산되는 비즈를 이용하여 씨라는 존재의 근원을 표현함으로써 물질주의 사회에 새로운 관점으로 소통하려 하였다.

표 1. 비즈의 형태와 특징

구분	비즈		특징
원석	커넬리언		다양한 면의 색의 변화로 토마토 씨로 형상으로 표현.
파이어 폴리쉬	대거드롭		길쭉한 모양의 특징과 비즈의 여러 가지 색을 이용해 오렌지 씨로 형상으로 표현.
오닉스	플랫드롭컷		오닉스의 색과 형태를 이용해 수박이나 키위 씨 형상으로 표현.
시드비드	투명펄시드비드		작은 알갱이를 이용해 과일의 물성을 표현.
갯츠아이	플랫드롭컷		갯츠아이라는 명칭과 같이 빛과 보여지는 면에 따라 변화하는 색의 화려함을 이용해 각이 많은 석류의 씨로 표현.
착색옥	신백옥		다양한 옥의 색을 이용하여 푸른 채소의 토마토나 파프리카에 씨를 표현함.
크리스탈	드롭		투명하고 반짝이는 크리스탈을 이용해 그림의 밑 색과 함께 어우러져 호박씨로 표현.
수정	퍼프드롭컷		진한 붉은 색과 작은 형태를 이용해 딸기 씨 형상으로 표현.
산호	칩		천연산호의 형태를 이용해 참외 과일의 섬유질을 형상을 표현.
자개	드롭		자개는 화려한 빛깔 전통적인 이미지를 이용해 호박의 씨의 형상으로 표현.



### 1) 석류

석류는 반쪽으로 벌어진 속살 안에 많은 씨가 들어 있어 예로부터 다산을 상징하는 소재이다. 그리고 석류가 열매를 많이 맺는 것처럼 자손을 많이 낳고 특히 아들을 많이 낳으리라는 기복적 뜻이 담고 있기도 하다. 이 때문에 기복적 의미가 강한 민화의 소재로 자주 등장한다.

석류의 형태가 항아리 모양을 하고 있어 우리의 전통적인 항아리에 제물을 모우거나 담은 의미로도 상징된다.



<그림 23> 석류, 2010

<그림 23>의 작품은 단단한 껍질을 시간의 흐름(인고의 과정)으로 재해석하였고 신의 섭리를 맞아 자신의 본질(빨간 보석을 품은 석류)을 드러낸 석류의 씨를 오브제로 이용해 새로운 예술 작품으로 재해석하여 표현하였다.

단단한 껍질을 깨뜨리고 자신의 본질을 구현하는 일에는 그만큼 고통과 시련이 있어야 한다. 그러나 그러한 파열은 자아의 성숙을 가져다주므로 ‘빛나는 열매’ 씨로 형상화 하였다.

과일의 씨가 오브제 미술로 표현되면 빨강 보석에서 보듯 감상자에서 석류의 씨는 단단한 돌, 보석으로 비춰진다. 보석은 그 속성상 고밀도이고 함축적이어서 그 안에 매우 긴 세월과 가공, 연마의 노력을 담고 있다.

이러한 다양한 의미를 가진 작품 소재를 <그림 23>은 단면 작품으로 나타내었으며 과일이라는 기존의 의미와 상징화되는 다양한 의미를 비즈라는 오브제를

이용해 표현 하였다. 그리고 단면으로 잘랐을 때 탐스럽게 나타나는 석류의 씨로 빛을 표현하였으며 보여지는 면에 따라 변화하는 캣츠아이 오브제를 이용해 반짝이고 물성이 많은 석류의 씨를 형상화 하였다. 이처럼 일상적인 소재인 과일 이미지에서 비즈라는 오브제를 이용해 화려한 보석품으로 작품화하였다.

## 2) 토마토

토마토는 많은 사람들이 즐겨먹고 몸에도 좋은 과일이기 때문에 우리가 친숙하게 느끼는 과일 중 하나이다. 이러한 친숙함과 다른 의미를 담고 있는 이탈리아어 pomodoro는 ‘황금 사과’라는 뜻을 가지고 있으며 이는 그리스 신화 중 헤스페리데스 동산에서 자란다는 바로 그 황금 사과를 말하는 것이다.



<그림 24> 토마토, 2009

이처럼 우리가 즐겨 먹는 과일의 이면에 또 다른 상징적 의미를 가지고 있듯이 <그림 24> 작품도 우리가 쉽게 토마토의 색은 빨강이라는 생각에서 출발하지만 토마토의 다른 면인 푸른 토마토를 표현하여 작품을 감상하는 이들에게 기존 소재의 이미지에서 벗어나서 새로운 오브제 작품으로 접근하도록 유도하였다.

그리고 <그림 24>는 차가운 아크릴판에 화려하고 신비로운 느낌을 지닌 비즈 오브제를 겹침으로써 소재가 가지는 익지 않은 푸른 토마토 이미지를 새로운 화려한 작품으로 형성하였다. 이는 에덴동산의 ‘황금 사과’라는 의미처럼 화려한 신

화작품으로 재해석하여 표현했다는 의미를 띠기도 한다.

### 3) 호박

호박이라는 명칭은 먹는 음식으로 또 다른 단어의 표현은 보석의 개념을 가지고 있다. 이러한 다양한 의미를 <그림 25>의 표현으로 소재의 단어적 의미를 하나의 작품으로 아우르려한다.



<그림 25> 호박, 2010

<그림 25>는 오랜 시간을 묵묵히 자리를 지키며 만들어낸 세월의 흔적을 각기 다른 색조와 질감으로 나타내었고 호박은 매개체가 주는 시간과 공간을 뛰어넘어 새로운 형상성을 보여준다. 그리고 빛이 바랜 늙은 호박의 형태를 비즈라는 오브제를 이용해 결실의 풍성함을 가득 담고 있다.

주변에서 쉽게 볼 수 있는 호박의 형태를 표현하였고 화면 안에서 자유분방하면서도 일률적인 모습을 보이는 것은 소박한 나의 감성과도 만나있는 것이다. 그러나 본인은 서민적인 이미지를 담고 있는 소재를 비즈라는 오브제를 통하여 화려하고 생동감 있고 살아 숨 쉬는 새로운 작품으로 재해석 하였다.

세밀한 표현으로 빛과 공간의 세련된 형태를 아크릴이라는 합성 소재 오브제를 이용해 과감한 구도와 세밀한 묘사에 의해 조형적 변용을 이루고자 했다. 그리고 아크릴의 투명한 공간은 무중력 상태의 초현실적인 공간으로 우리로 하여금 의식의 해방을 맛보게 한다. 질량을 지닌 호박을 투명한 아크릴 판 위에 배치

하면서 공중에 떠 있을 수 있다는 사실을 보여줌으로써 우주공간을 자유롭게 유희하고픈 인간의 욕망을 해소시켜 주는 것이다. 아크릴이라는 오브제는 답답한 현실로부터 벗어나 정신 및 감정의 카타르시스(catharsis)로 상징화하고 비상이라는 초현실적인 능력을 꿈꾸는 인간의 잠재적인 욕망을 자극하는 대상으로 재해석하여 표현한다.

일상적인 소재를 화려한 비즈라는 오브제를 이용해 형성하였고 비록 현실적으로 이루어질 수 없는 비현실적인 모습이지만 <그림 25>로 통해서 대리 체험할 수 있을 것이다. 이러한 표현 기법으로 늙은 호박은 정물의 소재라는 좁은 의미를 벗어나게 되며 비즈라는 장식용 소품을 오브제라는 미술 기법을 이용해 관람객들에게 마음의 풍요함을 전해주려는 마음이 내포하고 있다.

#### 4) 오렌지

오렌지는 누구나 둥근 원의 형태로 인식하고 있으며 과일이기 전에 색의 이미지로 인식한다. 그러나 <그림 26>의 작품에서는 비즈라는 오브제의 화려하고 반짝이는 면을 이용해 생명력 있는 과일의 씨로 그리고 신선한 과일의 이미지 등으로 새롭게 재해석하여 표현한다.



<그림 26> 오렌지, 2009

그리고 또 다른 의미로는 우리의 삶을 이입시켜 오렌지의 겉껍질은 우리의 일

상적인 면으로 속살은 우리의 본질에 의미로 부여해 누구나 껍질 속에는 화려한 이면을 가지고 싶어 하는 이상적인 면을 비즈라는 오브제를 이용해 상징화하여 표현하였다.

이처럼 일반적인 소재가 본질적 의미에서 벗어나 새로운 소재(비즈)와 만나 작품으로 표현되어지면 새롭게 재해석되어 관객과 소통하려한다. 그리고 과일이라는 일반적인 소재를 통하여 의미를 극대화시킴으로써 단순한 시각적 의미 배열이 아닌 시각적인 방법을 통해 오감에 의한 새로운 배열로 표현하였다. 이와 같이 선택한 소재는 ‘신선하다’라는 의미에서 오브제를 통하여 상징적으로 변화되고 재해석되어져 ‘~신선하다’, ‘화려한 내면성’으로 보여지게 된다.

<그림 26>은 일반적인 소재를 새롭게 표현하여 재해석함으로써 작품 감상자와 소통하는데 목적을 두고 있다.



## VI. 결론

현대미술의 표현 기법은 산업사회 현상으로 등장하게 된 소재들을 통해 회화에서 조각으로 그 영역이 확대되면서 다양한 변화를 가져왔다. 그 중 변화가 가장 두드러진 표현 기법으로 오브제를 이용한 방법을 들 수 있다.

오브제 표현 기법의 등장은 작품의 사실감을 더하기 위한 보조적인 수단의 물체 콜라주와 파피에 콜레로 이루어졌다. 이러한 표현 기법은 사실감을 주는 수단으로 다다이즘의 기성품 오브제인 레디메이드에 의해 작가의 의도에 따라 새로운 의미를 부여할 수 있게 되었다.

또한 초현실주의자들의 데페이즈망 표현 기법은 작가의 창작에 대한 욕구 표현과 비물질적인 이상의 표현으로 오브제가 사용되었다. 팝 아트는 대중성을 이용한 오브제로 발전했으며, 일상에서 사용하는 대중 물체를 오브제로 활용하였다. 이러한 팝아트의 오브제 표현이 2차원의 평면적 화면을 구성한다면 키네틱 아트의 경우 2차원 평면에서 벗어나 오브제의 입체적인 요소로 3차원의 공간성을 확보하였다.

키네틱 아트는 플라스틱, 알루미늄 등 건축 골제품까지 혼용 재료까지 다양하게 오브제로 도입하였으며, 이러한 오브제를 통해 물, 안개 등 생물적인 요소까지도 미술 작품에 표현하였다. 퍼포먼스와 해프닝의 경우 키네틱 아트의 오브제의 개념을 뛰어넘어 인간의 신체를 이용하여 행동을 표현하여 인간의 신체 자체를 오브제로 활용하였다. 이렇게 오브제의 표현 범위를 단순히 작가의 표현 수단에 그치는 것이 아니라 그 시대의 문화와 의식을 반영하여 탄생하고 성장하였고 오브제로 인해 현대 미술 표현은 더욱더 다양해지며 오브제와 더불어 발전해 나갈 것이다.

또한 이러한 다양한 오브제 표현 기법을 통해 물체가 물체 본연의 의미나 기능과 달리 미술의 표현 양식으로 사용되어질 때 상징화되는 것을 알 수 있으며 이렇게 상징화된 오브제는 작품을 통해 새롭게 해석되어 새로운 의미로 재해석되는 것을 알 수 있었다. 이와 같이 일반적인 물체가 하나의 오브제 미술 표현

기법이 되기 위해서는 작품에 사용되어 상징화 되고, 작품을 통해 재해석되어 저야 할 것이다.

상징적 오브제가 예술 공간에 놓여졌을 때, 그것이 상징하는 바를 통하여 작품이 무엇을 의미하는가에 대한 정보를 시각적으로 받아들이며, 오브제가 가지고 있는 기존의 상징적인 의미에 의해 선택되어 예술 공간 안에 표현된 오브제는 그것이 또 다른 공간이나 작품에 의해 원래의 의미와는 전혀 다른 또 다른 의미로 활용될 것이다. 이러한 과정을 통해 더욱더 많은 새로운 오브제는 생겨날 것이며 그로 인해 오브제 미술 표현 기법의 영역은 확장해 나갈 것이다.



## 참고문헌

### <단행본>

- 강홍구(1995), 「현대미술의 기초개념」, 재원.
- 계간미술편, 「현대미술용어사전」
- 김경용(1994), 「기호학이란 무엇인가」, 민음사.
- 김현수(1999), 「현대 미술과 오브제」, 미진사.
- 디자인하우스편집부 저(1997), 「누벨 오브제」, 디자인하우스.
- 디자인하우스편집부 저(1997), 「누벨 오브제 2」, 디자인하우스.
- 박기웅(2003), 「절정의 모더니즘 현대미술이론 2」, 형설출판사.
- 박영욱(2009), 「의미와 무의미의 경계에서」, 김영사.
- 박우찬(1998), 「서양미술사 속에는 서양미술이 있다」, 재원.
- S.알렉산드리아안 저, 이대일 역(1984), 「초현실주의 미술」, 열화당.
- 신현숙(1992), 「초현실주의」, 동아출판사.
- 안연희(1999), 「현대미술 사전」, 미진사.
- 월간미술(1989), 「세계미술용어사전」, 중앙M&B.
- 이주현(2008), 「현대미술의 심장 뉴욕 미술」, 학교재.
- 육명심(1988), 「현대사진과 미술의 연관성」, 서울예진.
- 정변관 외(1987), 「현대미술의 동향」, 미진사.
- 한국어대사전편찬회편(1990), 「국어대사전」
- 헤럴드 오즈본 저, 한국미술 연구소 역(2002), 「옥스퍼드 미술사전」, 시공사.
- Nobert Lynton(1993), 「20세기의 미술」, 예경출판사.



## <논문>

고서영(2003), “현대미술에 있어서 오브제에 관한연구”, 조선대학교 석사학위논문.

김명신(1999), “현대 술에 있어서의 오브제의 특징과 개념의 변화”, 경원대학교 석사학위 논문.

구은혜(2010), “오브제의 활용을 통한 무대 형상화 연구”-Georg Buchner의

<Woyzeck>을 중심으로-, 상명대학교 석사학위논문.

박소연(2007), “오브제를 활용한 미술의 표현기법에 관한 연구”, 우석대학교 석사학위논문.

박상지(2007), “현대 미술의 오브제 특성에 관한 연구”, 원광대학교 석사학위논문.

주민정(2001), “현대미술에 있어서 오브제 수용에 관한 연구”-1960년대 이후 미술 사조를 중심으로-, 계명대학교 석사학위논문.

최민정(2007), “포토몽타주 기법을 활용한 주제 표현력 향상 방안”-초등학교 4학년 중심으로-, 광주교육대 석사학위논문.

## <정기 간행물>

이건수 편(2007. 4), 「Andy Warhol King of Pop Art」, 월간미술.

<Abstract>

**A Study on presentation technique of art by using object**

**Eun-Gyeong Lee**

**Find Art Department of the Graduate School of Jeju National  
University  
(majoring in Western painting)**

**Advisory Professor Sung-jin Park**

As time goes, all that exist in the world has changed, and its speed is getting faster. Modern society has changed so rapidly that we can't recognize the previous society and this changed our visual environment. Objet, which represent this phenomenon, take a role of a bridge between objects that are different from the previous consciousness and subjects, and is appreciated its value for expanding our field of vision by offering the instrument which can distinguish various aspects.

Objet art originated from the instruction of new sculptural method beyond traditional materials and method which was sought by pure sculptural art. Objet, which was introduced in art field after 1960, collapsed the boundary between genres rapidly. This flow spread over widely. The development of objet art trod the path of study about various objets so that brought actual development of objet.

When it comes to the work form of objet art, it is characterized in the selection of novel materials and the pursuit of various expressing method. Diverse approaches to materials and method not only made the form of objet free from the range of traditional sculptural art but also expanded the range of objet art by causing the

change of objet art concept.

Since in objet art, distinct materials and method act as a crucial variable, the understanding of objet art should be preceded by the understand of a variety of expressing method of it.

In this study, the possibility of introducing method and form of objet to sculptural art is focused.

In this study, the background of the great development of objet art is analyzed and today's diverse concept of objet art is mentioned. Also, various method and concept of objet art are considered according to the trend of art. the sculptural expressing method which is reconstructed, symbolized and reinterpreted by analyzed method of objet is researched. Futhermore the method of objet is examined by analysis and comparison between typical method of objet and researcher's works.

By this study, the possibility of sculptural expressing method for change and development of new objet method which has appeared rapidly in comtemporary art.