

## 제4강 고전적 모더니즘 II

(1, 2교시)

### ◆ 오브제 전략의 재등장

어떤 의미에서 ‘오브제’는 중세 예술의 특징이다. 당시의 예술은 번쩍이는 귀금속, 휘황찬란한 보석 등 값비싼 재료를 사용하여 제작되었기 때문이다. 이렇게 예술과 공예가 서로 구별되지 않았던 이 시대에는 기호와 사물의 구별도 뚜렷하지 않았다. 가령 우리 앞에 번쩍이는 황금 옷을 차려 입은 성모 마리아의 그림이 있다고 하자. 이때 그림 속의 금빛은 그림 밖에 있다고 상정되는 마리아의 옷 색깔을 가리키는 기호이나, 동시에 그 자체가 금이라는 사물이기도 하다. 중세의 예술에서는 이렇게 표상과 실재가 구별되지 않은 채 서로 얹힌다.

여기에 변화가 생기는 것은 르네상스에 들어와서다. 그 유명한 ‘회화론’에서 알베르티는 당시의 장인들에게 금을 묘사할 때 금 대신에 물감을 사용하라고 주문한다. 이로써 기호와 사물, 표상과 실재 사이에 명확한 단절이 이루어진다. 중세의 장인들이 금을 묘사하기 위해 금을 사용했다면, 르네상스의 화가들은 금을 가리키기 위해 물감을 사용한다. 과거의 그림 속에는 정말로 금이 들어 있었다면, 이제 우리가 보는 금빛은 금에서 뿜어져 나오는 재료의 속성이 아니라, 예술적 착시 효과로 만들어낸 금의 ‘환영’일 뿐이다.

르네상스 이후의 재현회화는 바로 이 ‘환영주의’ 원리를 추구한다. 존재는 주체와 객체, 표상과 실재, 기호와 사물로 엄격히 분리되고, 인식은 앞의 향이 뒤의 것을 거울처럼 비추는 반영의 관계로 상정된다. 20세기에 들어와 다시 오브제가 등장하는 것은 이 환영주의가 무너진 것과 관계가 있다. 근대인들이 세계와 재현(=표상)의 관계를 맺었다면, 세계를 대하는 현대인의 태도는 더 복잡하고 다양해졌다. 이렇게 세계를 대하는 데에서 과거와는 달라진 현대인의 태도, 이것이 현대예술에서 다양한 오브제 전략으로 전개되는 것이다.

### ◆ 콜라주

작품에 사물을 끌어들이는 최초의 화가는 피카소와 브라크였다. 그들은 신문과 잡지에서 오려 낸 조각들을 붙여서 화면을 구성하는 이른바 ‘파피에 콜레’를 도입하였다. 이 콜라주 기법은 말할 필요도 없이 큐비즘의 전략과 관련이 있다. 재현론에 따르면, 2차원은 재현의 ‘평면’이며 3차원은 사물의 ‘공간’이다. 사물은 공간 ‘속’에 들어 있고, 재현은 평면 ‘위’에서 이루어진다. 큐비즘은 이 재현의 토대를 무너뜨리기 위해 현실의 공간 속에 들어 있는 사물을 그대로 평면에 끌어들여, 예술의 실재성을 주장하는 동시에 회화적 평면의 환영성을 공격하려는 것이다. 여기서 콜라주는 평면과 공간, 기호와 사물, 표상과 실재의 벽을 허무는 역할을 한다.

‘콜라주’ 전략은 다다이스트들에게도 널리 활용되었다. 흔히 ‘다다’라고 하면 포토몽타주를 연상하나, 사실 다다는 신문, 잡지, 입장권, 계산서 등 다양한 사물을 도입하는 콜라주의 실천을 병행하였다. 물론 그들의 ‘콜라주’는 큐비즘의 전략과는 별 관계가 없고, 외려 몽타주의 원리에 가깝다. 오늘날의 사회는 모든 인간관계가 인간과 인간의 고체적인 접촉이 아니라 화폐를 매개로 한 추상적 관계로 변했다. 이런 상황에서 더 이상 고전적 재현은 현실의

진리를 보여주지 못한다. 이런 시대에 복잡한 현실의 본질을 드러내려면 가시적 현실의 총체를 ‘재현’하는 게 아니라, 현실의 단편들을 새로이 ‘조립’해야 한다는 것이다.

#### ◆ 뒤샹의 레디메이드

초현실주의자들도 오브제를 즐겨 활용하였다. ‘초현실주의’ 하면 떠오르는 것은 해안의 조약돌, 물결에 떠밀려온 부목(浮木)과 같은 ‘오브제 트루베’다. 초현실주의에서 ‘오브제’의 역할은 다양하다. 하지만 대개의 경우 그것은 전위(transposition)의 전략을 따른다. 일상에서 우리가 그냥 지나쳐버리는 사물이 예술가에게 작품으로 ‘선택’될 때, 그 사물은 우리에게 색다른 의미를 띠는 것으로 다가온다. 이것은 일종의 ‘낯설게 하기’의 효과다. 즉 하나의 사물이 일상적 맥락에서 떨어져 나와 엉뚱한 곳에 배치될 때, 우리가 친숙하게 여겨 그냥 지나쳤던 그 대상이 어떤 낯선 것으로 다가오면서, 우리에게 익숙한 일상적 현실의 뒤로 (그 동안 우리에게 의식되지 않았던) 또 하나의 현실을 드러내는 것이다.

뒤샹의 ‘레디메이드’ 역시 어느 정도로는 이 ‘전위’의 전략을 따른다. 기성품을 엉뚱한 장소에 갖다 놓으면 그 사물은 그것이 원래 담당하던 기능에서 떨어져 나와, 순수한 미적 지각의 대상이 될 수 있다. 실제로 우리는 화장실의 변기와 미술관의 변기를 우리는 각각 다른 눈으로 바라보게 된다. 하지만 뒤샹의 ‘레디메이드’는 초현실주의의 ‘오브제 트루베’와는 다른 목표를 지향한다. 일상적 현실 속의 범상한 사물을 미술관이라는 문화적 문서고에 옮겨놓음으로써, 일상과 예술의 차별을 없애려는 것이다. 한 마디로 뒤샹의 레디메이드는 범상한 것과 미적인 것의 위계적 구별 위에 서 있는 근대적 예술제도를 공격하기 위한 반(反)미학의 실천이다.

#### ◆ 아상블라주

콜라주에서 도입한 사물은 신문, 잡지, 계산서, 입장권과 같은 평면적인 사물이었다. 오브제 트루베나 레디메이드의 경우에는 주로 3차원의 입체성을 가진 사물을 통째로 작품으로 축성한다. 아상블라주에서 이 두 전략은 합류한다. 아상블라주는 다양한 오브제들을 마치 콜라주처럼 작품에 부착시키기 때문이다. 라우센베르크의 ‘침대’(1955)는 널빤지에 베개와 누비이불을 부착시킨 후 거기에 페인트칠을 하여 완성한 것이다. 이를 그는 ‘콤바인 페인팅’이라 불렀다. 앞에서 얘기한 것처럼 아상블라주는 콜라주를 공간적으로 실현한 것이다. 때문에 여기서 관람자는 작품 앞에서 서는 게 아니라 작품이 열어주는 공간 안으로 들어가는, 일종의 ‘해프닝’의 체험을 하게 된다.

당시에 미국은 추상표현주의의 끝물로 접어들고 있었다. 때문에 아상블라주는 한때 예술 밖으로 추방되었던 현실이 다시 돌아오는 것으로 해석되었다. 미국의 팝아트는 유럽에도 반향을 일으켜, ‘누보 레알리즘’이라는 흐름을 낳았다. 이들은 산업사회가 만들어낸 세계, 즉 상품과 광고의 세계를 작품 속에 끌어들였다. 아르만은 유리 액자 안에 쓰레기와 일상의 사물들을 집착시켜 집어넣는 정크아트를 선보였고, 장 탕글리는 고철과 폐품을 활용한 키네틱아트를 실천했다. 이 역시 ‘해프닝’의 성격을 갖고 있어, 1960년 MOMA에서 그는 엔진과 기계의 부품을 조립하여 만든 ‘뉴욕에 부치는 헌사’(1960)를 실연한 바 있다. 몇 층 높이의 거대한 작품은 관람객들이 바라보는 앞에서 불을 내뿜으며 자기 자신을 파괴했다고 한다.

#### ◆ 위홀의 시뮬라크르

뒤샹의 레디메이드는 후에 위홀의 ‘브릴로 박스’로 부활한다. 예술과 일상의 벽을 허문다는 점에서 뒤샹과 위홀은 서로 상통하는 면이 있다. 하지만 둘 사이에는 또한 중요한 차이가 있다. 가령 뒤샹의 반미학에는 저항적 제스처가 느껴지는 반면, 미국의 팝 아티스트들은 체제에 매우 순응적이다. 이들의 레디메이드 전략에도 또한 간과할 수 없는 차이가 있다. 위홀의 유명한 박스는 실제의 박스가 아니라 널빤지에 아크릴로 그린 것이다. 그의 캠벨 수프 깡통도 마치 슈퍼마켓의 전시대 위에 놓인 것처럼 전시되었지만, 실은 실제의 그려진 이미지일 뿐이다. 그런 의미에서 그것들은 엄밀한 레디메이드가 아니라, 가짜 레디메이드, 즉 레디메이드의 모조(fake)라 할 수 있다. 이 모조는 원본과 복제의 전통적인 위계를 무너뜨린다. 원래 복제는 원작을 베낀 것이다.

위홀은 이 상식을 뒤집는다. 자본주의적 생산(production)은 하나의 프로토타입을 이용해 똑같은 물건을 대량으로 찍어내는 복제(reproduction)의 성격을 띤다. 슈퍼마켓에 쌓여 있는 브릴로 박스 역시 기계로 찍어낸 복제물이다. 하지만 위홀은 널빤지와 아크릴을 이용해 이 복제를 흉내 낸다. 이렇게 창조된 위홀의 박스는 작가의 손길을 거친 원작이고, 그것의 모델이 된 것은 공장에서 대량생산된 복제품이다. 한 마디로 그는 복제로 원작을 베끼는 게 아니라 거꾸로 원작으로 복제를 베꼈던 것이다. 여기서 위홀은 갑자기 회화(원작)로 사진(복제)을 모방하는 하이퍼리얼리즘의 선구가 된다. 그런 의미에서 그의 박스는 뒤샹의 샘이나 라우셴베르크의 침대보다는 차라리 그의 마릴린 먼로 연작에 가깝다.

#### ◆ 예술에서 사물로

뒤샹이 변기를 미술관에 들고 왔을 때 그는 그것을 일종의 ‘반어법’으로 이해했다. 하지만 위홀은 이미 이 장난을 더 이상 반어가 아니라 직설법으로 이해한다. ‘오브제’는 예술과 사물의 경계를 무너뜨린다. 이 경계가 무너지면서 오늘날 예술이 될 수 없는 사물은 원칙적으로 존재하지 않게 되었다. 오늘날 사물은 예술가의 손에 들려 미술관으로 들려오거나, 아니면 그저 있는 곳에서 예술가에게 작품으로 선언되는 것만으로도 예술이 된다. 하지만 사물이 예술이 된다면, 예술이 또한 사물이 되지 못할 이유도 없다. 오브제의 전략은 사물의 용도를 폐기함으로써 그것을 미적 대상으로 변용(變容)시키는 데에 그 본질이 있다. 하지만 최근에는 사용대상으로서 기능을 잃지 않은 채 그대로 예술이 되는 작품들이 등장하고 있다.

하이모 초버닝은 고속도로에서 윈스터로 들어오는 진입로에 ‘조각 프로젝트 윈스터 1977’라는 현수막을 내걸었다. 이것은 전시회를 알리는 플래카드이자 동시에 그의 출품작이기도 했다. 이 전시회에 볼프강 빈터와 베르톨트 회르벨트는 음료수 병을 나르는 박스로 지은 ‘박스 집’을 출품했다. 이 작품은 주최측에 의해 방문객을 위한 안내대로 활용됐다. ‘도큐멘타 1997’을 위해 초버닝이 디자인한 홀은 전시회의 일상적인 토론회를 위한 장소로 사용되었다. ‘오브제’가 일상과 예술의 경계를 허문다고 하나, 역설적으로 그것은 은밀하게 범상한 것과 미적인 것의 구별을 전제로 하여 작동하는 것이다. 하지만 사용대상으로서의 작품과 함께, 오브제의 전략은 목표를 완수하고, 스스로 소멸할 단계에 도달한다.