

김 정 희 교수지도

석사학위 청구논문

오브제의 결합에 따른 조형성 연구

-본인의 작품을 중심으로-

2009

성신여자대학교 대학원

조 소 과

한 수 옥

# 오브제의 결합에 따른 조형성 연구

-본인의 작품을 중심으로-

김정희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2008년 11월

성신여자대학교 대학원

조 소 과

한 수 옥

# 인 준 서

한수옥의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

심사위원 \_\_\_\_\_ 印

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

20세기 이후 산업 발달에 따른 새로운 매체의 개발과 그 다양화로 인해 현대미술의 표현 범위가 확대되었고, 이러한 표현의 확장성으로 인하여 과거의 미술과 비교해 다양한 개념과 아이디어를 담은 결과물이 나타나기 시작하였다. 포스트모더니즘의 영향으로 개성·자율성·다양성·대중성을 표방한 작품들의 출현은 결국 미술에 있어서 대의명분을 탈피하고 지극히 개인적인 의미를 담은 작품들을 대거 등장시켰고 이는 일반 대중들의 큰 호응을 얻었다.

본 논문은 현대미술에서 매체의 다양성에 따라 일상의 오브제가 작품으로서 어떻게 변모하게 되는가를 본인의 작품을 중심으로 살펴보고자 한다. 본인의 작품은 형식적인 면에서는 초현실주의 데페이즈망 작가인 르네 마그리트의 작품에서 많은 영향을 받았다. 특히 그의 개인적 환상 탐구를 중시하여 사실적 오브제와 이미지들의 절연과 접합을 통한 초현실적 표현 방식을 따르고자 하였다. 또한 작품의 내용 면에서는 일상 오브제의 기능을 무시한 결합 방식을 통해 오브제 자체의 용도나 기능, 의미와 단절하면서 보는 이로 하여금 미처 체험하지 못한 어떤 연상 작용이나 기묘한 효과를 유발하는 스토리텔링에 주목하고자 하였다. 작품과 관련한 오브제와 데페이즈망, 오브제와 스토리텔링과의 관계를 짚어보고 이러한 내용을 토대로 여기에 따른 이론적 배경을 설명함으로써 본인 작품의 당위성과 앞으로 전개될 작품의 개념을 확립하고자 한다.

본 논문은 총 3장으로 구성하여 서술하고자 한다.

제1장 서론에서는 본인 작품의 연구 목적 및 연구의 방법을 서술하였다.

제2장 본론에서는 작품 형성의 이론적 배경인 데페이즈망과 스토리텔링에 관해 서술하였고, 오브제를 통해서 본인의 작품에 어떻게 적용 되었는지 연구하였고, 본인의 작품 8점을 개별적으로 살펴보았다.

제3장 결론에서는 본 논문의 연구 결과를 정리하였다

# 목 차

논문개요 .....	i
I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	3
1. 이론적 배경 .....	3
1) 오브제의 결합과 데페이즈망 .....	3
2) 스토리텔링의 의미와 전달.....	5
2. 작품의 조형적 특징.....	7
1) 오브제를 통한 데페이즈망의 형태적 유사성.....	7
2) 오브제를 통한 스토리텔링의 시각화 .....	8
3. 작품분석 .....	13
III. 결론 .....	31
참고문헌	
Abstract	

## 작 품 목 차

작품 1. 슈팅테이블, 90x110x160cm, 혼합재료, 2008.....	p13
작품 2. 돌지 말고 날아가고 싶은 날개, 58x40x7cm, 혼합재료, 2008.....	p15
작품 3. 잔디와 결혼하고 싶은 운동화, 24x10x7cm, 혼합재료, 2008.....	p17
작품 4. 이제는 공부하고 싶은 가위, 21x10.5x4cm, 혼합재료, 2008.....	p19
작품 5. 트로피처럼 가만히 놓이고 싶은 밥상, 50x50x23cm, 혼합재료, 2008 .....	p21
작품 6. 비닐봉지가 없어서 할머니와 이별한 대야, 41x41x15cm, 혼합재료, 2008.....	p23
작품 7. 빨대보다 못났다고 생각하는 유리병, 6x6x21cm, 혼합재료, 2008 .....	p25
작품 8. 벽돌, 21x11x13cm, 혼합재료, 2008.....	p27
작품 9. 르네 마그리트, 위협적 날씨, 54x73cm, 유화, 1929.....	p29
작품10. 김홍석, Top of the World/난 세상 꼭대기에 있어요, 238x120x120cm, 혼합재료, 2007.....	p30

## I. 서 론

인간은 매우 사회적인 존재로서 타인과의 수많은 이야기들 속에 둘러싸여 살아간다고 할 수 있다. 서로 이야기를 나누면서 산다는 것으로서 모든 인간은 남녀노소를 불문하고 일상생활에서 각자 고유의 스토리텔링을 실천하고 있는 것이다.

본 연구에서는 본인의 작품을 현대 미술사조인 초현실주의 데페이즈망과 가상의 스토리텔링을 통하여 설명하고자 함에 있다. 형식적인 측면에서는 초현실주의의 두 가지 흐름, 즉 감상자가 돌발적 이미지들로 인하여 무의식적 연상과 상상력을 펼치도록 하는 오토마티즘(Automatism)<sup>1)</sup>과 정상적인 오브제들을 이질적으로 재결합시켜 나타나는 초현실적 이미지의 데페이즈망(Dépaysement)<sup>2)</sup>중 데페이즈망, 즉 전치, 전위법의 맥락을 따르고 있다.

내용적인 면에서는 가상의 스토리텔링을 따르고 있다. 스토리텔링이란 말 그대로 ‘이야기하기’지만 현대에 와서 그 의미가 매체를 통한 이야기의 전달 방식으로 확대되고 있다. 스토리텔링을 구성하는 요소는 여러 가지가 있지만 본인의 작품에서 중시되는 것은 가상의 캐릭터<sup>3)</sup>이다. 본인의 작품은 가상의 초현실주의적 오브제의 특징과 이 오브제들을 기초로 스토리텔링의 가상의 캐릭터에 의거하여 이해하고 분석하려는 것이다.

본 논문은 개인적인 스토리텔링의 사회적 분석과 스토리텔링만으로는 설명할 수 없는 한계로 인해 나타나는 입체적 오브제의 표현과의 연계를 찾아보기 위함이다. 또한 개인의 새로운 스토리텔링을 가능하게 하는 매체로서의 오브제를 통해 일상에서의 각각의 내러티브와 작품소재와의 연관성을 알아보고 일상

- 
- 1) 오토마티즘 - 생물 형태를 띤 모호하고 암시적인 이미지들을 표현한 유기적, 상징적 초현실 흐름
  - 2) 데페이즈망 - 사실적 이미지들을 원래의 정상적 맥락에서 이탈 하여 역설적 구도로 재결합시킨 이미지의 초현실 흐름
  - 3) 캐릭터 - 문학 용어로서 등장인물의 성격, 성질, 기질을 말한다.

의 버려지는 기성품들이 사회적으로는 어떤 의미를 가지며 그 물건의 소유자인 개인에게는 어떤 의미를 가지는지, 나아가 작가가 그 사물에 가상의 스토리를 이입하여 표현함으로써 유발되는 작품의 가시적 효과와 내면적 효과의 상승관계에 대해서 연구하고자 하였다.

## II. 본 론

### 1. 작품 형성 이론적 배경

#### 1) 오브제의 결합과 데페이즈망

본인의 작품은 일상의 평범한 소재를 이용하되 추론적 설명이 불가능한 형태이다. 이는 형태적인 면에서 초현실주의자들의 데페이즈망 즉, 착란현상을 해석하고 끼워 맞추는 연상에 의한 비합리적 인식방법과 오브제의 물체를 기능으로부터 분리 시켜 주관 속에서 작용하게 하는 예술품으로 변화 시킨 것으로 설명 할 수 있다.

초현실주의자들은 심리적인 반응을 불러일으키기 위하여 몇 가지 특수한 기법을 고안하였다. 나무 등 요철이 있는 재료 위에 종이를 놓고 연필 등으로 문지르는 프로타주(Frottage), 캔버스를 긁어 자국을 만드는 그라타주, 종잇조각 혹은 여러 가지 오브제들을 종이, 목재 혹은 캔버스 등 그림이 그려진 바탕에 붙이는 콜라주(Collage) 등을 개발하여 불완전한 이미지가 보는 이의 마음속 에서 완성되도록 고안하였다. 초현실주의 작가들은 작가의 무의식으로부터 분출하는 혼돈의 이미지를 다듬지 않고 즉흥적으로 기록하는 자동 기술적 소묘(자동기술법), 종이나 캔버스를 맞닿게 하여 젖은 물감을 이동시켜 우연한 구조를 만드는 데칼코마니(Décalcomanie), 일상생활에서 취한 오브제의 기이한 결합 등의 초현실주의 주요 기법을 고안하고 표현하였다.

본인의 작품은 외적으로 나타나는 이질적 용도의 서로 다른 생활용품들의 결합을 통해서 초현실주의 여러 기법 중 오브제를 결합 하므로 오브제의 원래의 성격을 전이 하는 기법을 따르고 있다. 일상용품의 결합으로 결합이 생긴 일상 오브제의 기이한 형태가 본인작품의 시각적 이미지의 주를 이루고 있다.

이는 초현실주의의 데페이즈망에 기초하고 있다. 특히 르네 마그리트의 작품에서 많은 영향을 받았다고 할 수 있다. 마그리트는 거대하게 확대한 사과 혹은 방안을 가득 채운 장미와 같이 세부를 확대하거나, 나뭇잎과 새, 나뭇잎과 나무둥지, 산과 독수리처럼 보충적인 사물과의 결합을 창조하였고, 또한 발가락을 가진 구두나 유방을 가진 옷과 같은 무생물의 생물화, 종이 부스러기로 만들어진 사람, 해변의 바위 위를 나는 돌로 만들어진 새로운 생물 등 물질적인 변형, 팔목이 여자 얼굴로 된 손 등의 해부학적인 경이를 이끌어 내었던 작가이다. 마그리트는 밀접한 관계에 있는 두 개의 사물을 결합 시키거나 그 차이를 밝히기도 하는 가운데 자신이 창조한 오브제와 그 오브제의 고유한 혹은 일반적인 개념 사이의 불화를 유발시키기도 하였다.<sup>4)</sup>

본인의 작품은 일상의 오브제에서 자라나는 생물-운동화 의 갈라진 틈으로 자라나는 잔디, 선풍기 날개에서 자라나는 새의 날개, 머리빗에서 자라나는 머리카락-의 형태와 무생물의 형태-테이블에서 자라나는 홀라후프, 벽돌에서 자라나는 화분, 유리병에서 자라나는 빨대-로 나눌 수 있으며, 작품들은 모두 마그리트의 물건으로부터 실용적인 성격을 배제하여 오브제의 결합에 의한 기이한 만남을 현출시키는 이미지와 상통하는 경향을 나타내고 있다.

초현실주의자들의 기본 체험은 ‘제2의 현실’의 발견이다. 이 제2의 현실은 비록 일상경험의 현실과 불가분의 관계에 있으나 일상적 현실과는 너무나 다른 까닭에, 그들은 그것을 비정상적으로 표현하고 우리들 경험에 드러나는 심연과 공백을 통해서 그 존재를 암시할 수 있을 뿐이다. 이는 본인의 일상의 오브제를 통해 초현실주의와는 차별화된 초현실적인 제2의 현실을 표현한 작품을 통하여 알 수 있다.

---

4) S. 알렉산드ريان, [초현실주의 미술], 이대일 역, 열화당, 1984, 132p

## 2) 스토리텔링의 의미와 전달

스토리텔링<sup>5)</sup>은 사람과 사물의 본질을 전달하는 과정에서 스토리가 개입되어, 이를 엮어서 전달하는 창조적인 활동이 수반되는 것이다. 스토리텔링의 예로는 민담, 설화, 전설, 동화 등의 언어로 된 서사뿐만 아니라, 영화, 텔레비전 드라마, 뮤직비디오, 광고, 파인아트 등의 비언어적 서사들도 포함된다.

본인의 작품에서는 일상생활에 쓰이는 고유의 기능이나 독특한 용도를 가지고 있는 일상의 오브제가 작품의 재료로 사용되면서 본래의 용도나 의미를 잃고 새로운 의미를 갖는 효과를 낳게 된다. 이는 일정 오브제에 개인적인 감정이입을 투영하므로 작품이 그 결과물로 태어나는 방식이라고 해석할 수도 있을 것이다.

본인 작업의 기초를 이루는 스토리텔링 방식에서 가장 중요한 요소는 가상의 캐릭터이다. 작품 속에 구축된 허구적 인물을 캐릭터 혹은 페르소나<sup>6)</sup>라고 하는데, 원래이 궁극적 뜻으로 인간이나 동물의 형상을 본떠서 만든 가면으로, 특정한 상황이나 목적을 위해 자신의 진짜 모습을 가리기 위해 사용한다.<sup>7)</sup> 본인의 작품에서는 가상의 인물인 애리조나 카우보이 보비가 등장 한다. 이 역시 본인의 어떤 특정한 부분의 페르소나로 볼 수 있다. 가상의 캐릭터는 결과적으로 ‘가면-성격-인성’으로 이어짐을 통해 작품의 캐릭터가 작가 본인의 이야기를 어느 정도 대변해 주고 있음을 알 수 있다. 가상<sup>8)</sup>은 현실과 일정한 관련을 맺는다는 점에서 환상이나 환각과는 변별되고, 현실과 일정한 거리를 둔

5) 스토리텔링 -‘이야기를 들려주는 활동, 이야기. 담화로 변하는 과정’이다. 본래 스토리텔링은 문학 용어로서 ‘이야기를 들려주는 것’ 혹은 ‘구전을 말하는 것’으로, 사건과 사물에 대한 물리적 속성이나 사실에 대한 보도가 아닌 사물이나 인물이 가져다주는 개인적 의미로서의 이야기를 지어서 말하는 것이다.

6) 원래는 연극배우가 무대 위에 오르기 위해 자신의 본얼굴을 감추려고 쓰던 가면을 가리키던 말이었으나, 점차 인성 자체를 가리키는 말로 사용하게 되었다.

7) 조은하, [스토리텔링], (주)북스힐, 2006, 281p

8) 일반적으로 가상은 존재감 없는 대상물을 실제로 존재하는 것처럼 효과적으로 표현하는 상태 혹은 현상을 의미한다.

다는 점에서 현상과도 구별되는 모호한 경계의 개념이다. 가상 속에서는 현실에 구애받지 않고 상상하는 것을 현실로 만들어 낼 수 있다는 특징을 가지고 있다.

독특한 캐릭터나 가상의 스토리텔링을 가지고 작업을 하는 국내 작가의 예로 김홍석을 들 수 있는데 그는 다양한 형태의 작품 안에는 작가가 사회 속에서 느끼는 인간 소통의 한계와 모순, 사회·정치적 부조리, 예술에 있어서의 복제성 논란 등에 대한 비판적인 시각이 내재되어 있다.

흥미로운 점은 이러한 관점이 작가가 실제와 허구를 조합하여 만들어낸 스토리텔링을 통해 보여 진다는 것이다. 그리고 이이야기는 작품의 중요한 부분이 자 전체가 된다. 하나의 단편적 이야기는 실재하는 사실로부터의 '인용'과 작가가 달리 해석한 '번역'의 과정을 통해 만들어진다.<sup>9)</sup> 사회와 정치에 대한 부조리를 더욱 뒤틀어 표현한 작품 [TOP of the WORLD.(난 세상 꼭대기에 있어요.)-작품10]는 우리 사회 속에 존재하는 많은 인권 단체들의 허상과 실태를 고발 하는 듯하다. 작가는 우연히 카페에서 만난 한 사람과 그에게서 들은 이야기를 바탕으로 또 다른 이야기를 꾸며내었고, 이를 텍스트와 조각상으로 표현했다. 각각의 작품에 스토리텔링을 텍스트로 제시하고 그 스토리텔링 상황 맞는 조각으로 표현한 이 작품은 김홍석의 전형적인 스토리텔링 작업의 특징을 보여준다.

본인 작업의 스토리텔링 역시 비슷한 맥락에서 이해 할 수 있다. 일상생활의 오브제의 변형을 통해 스토리텔링을 가시화 하고자 하였다. 스토리텔링이 진화하면서 재료의 한계에 부딪히고 그로써 작업의 확장성이 일어날 것이며, 스토리텔링과 작업은 서로 상승관계를 통해 더욱 발전 할 수 있는 것이다.

---

9) 국제갤러리 <In through the outdoor>전 보도자료

## 2. 작품의 조형적 특징

### 1) 오브제를 통한 데페이즈망의 형태적 유사성

초현실주의 회화에서 흔히 볼 수 있는 데페이즈망은 일상의 체험세계에서는 합쳐질 수 없는 것들이 결합되어 나타나는 것이다. 물고기가 하늘을 날고, 마네킹이 광장에 등장하고, 인간·동물·기계가 혼합된 형상이 묘사되고, 기괴한 식물이 꿀꺽 삼키는 비행기들이 그려진다. 이러한 종류의 결합은 수없이 다양하게 나타나며 때로는 미묘하게 때로는 대담하게 연출되어, 시적이거나 해학적이거나 극적이거나 당혹스런 효과를 자아낸다.<sup>10)</sup> 르네마그리트의 1929년작 [위협적 날씨-작품9]는 놀라움이나 약간의 불쾌감을 일으키는 그림의 좋은 예이다. 전통적인 방식으로 그려진 바닷가의 하늘에 여성의 토르소, 튜바, 앉은 부분에 주름이 잡힌 나무의자가 복합된 형태의 기이한 ‘구름’이 떠 있다. 해변에서 나체 여인이 의자에 앉아 튜바를 부는 것만으로도 해괴한 장면이 될 텐데, 이 낯선 장소의 이상한 오브제들의 결합이 하늘에서 균형조차 맞지 않는 구름형태로 나타난 것은 불길한 일이 닥칠 것이라는 불가사의한 전조가 된다. 이 같은 초현실주의의 서로 이질적인 것들의 대담한 결합, 즉 기이하게 변하고 조합된 오브제는 본인의 작품의 형식에서도 유사하게 등장한다. 본인의 작품 [슈팅 테이블-작품1]은 테이블과 홀라후프라는 전혀 예측할 수 없는 오브제들의 결합을 보여준다. 하지만, 각각의 오브제들은 우리 일상에서 흔히 볼 수 있는 오브제이다. 그것들이 결합함으로써 기이한 형태를 보여주는데 이는 초현실주의 회화 데페이즈망의 표현형식을 볼 수 있다. 버려지거나 오래되어 낡은 중고 오브제와 새로운 오브제의 결합으로 보이는 본인의 작품은 말 그대로 우리의 일상에 누구나가 접할 수 있는 소재를 사용했기 때문에 시각적으로 때

---

10) 요하힘 나겔, [초현실주의 어떻게 이해할까?], 황종민역, 미술문화사, 2008 p.41

우 익숙하다. 특히 중고 오브제의 파손 부분을 상처로 간주하고 그 상처가 치유되는 과정에서 새로운 오브제가 자라나는 형태이다. 초현실주의의 오브제의 결합은 의식이나 무의식중 일반형태의 결합으로 인해 전혀 새로운 형태의 오브제가 나오으로써 그로인한 기존의 의미에 반한 전혀 다른 의미를 유발하였지만, 본인의 작품에서 오브제의 결합의 의미는 한 오브제의 시각에서 희망을 그리고 소원을 이루어가는 과정을 염두에 두는데서 시작한다. 나아가 그 오브제의 상처가 치유되는 과정을 통해서 새로운 오브제의 출현을 이끌어내고, 이는 오브제의 희망을 성취해가는 과정을 창조하는 것이다. 예를 들어 본인의 작품[이제는 공부하고 싶은 가위-작품4]는 가위의 부러진 부분에서 필기도구가 자라나는 형상이다. 외적으로 전혀 관계가 없어 보이는 필기도구와 가위의 결합은 초현실주의 오브제의 결합의 형태를 띠고 있으나 의미적으로 초현실주의와 전혀 다른 필기도구는 상처 난 오브제 가위의 염원을 나타낸다.

그러므로 상이한 오브제들의 우연하거나 비논리적인 만남의 형상이 초현실주의와 본인 작업의 유사성임에도 불구하고 그 만남을 이끌어내는 방식의 측면에서 매우 다른 관점을 드러내는 것을 알 수 있다. 즉 초현실주의적 오브제의 만남은 철저히 상호관련성을 부정한 우연적 만남이지만, 본인의 작업에서 오브제의 만남은 다양한 방식으로 상호연관성을 담고 있으므로 내러티브를 지닌 하나의 이야기, 즉 스토리텔링의 근거로 제시될 수 있다.

## 2) 오브제를 통한 스토리텔링의 시각화

본인의 작업은 가까운 주변과 일상생활에서 사용하는 기성품들에서 시작되지만, 저마다 각기 다른 경험과 기억을 간직하고 있을 것이라는 가정 하에 출발한다. 작품의 재료는 모두 흔하게 볼 수 있지만 이미 쓸모없어진 중고 생활용품을 선택하였다. 그리고 수명을 다한 중고 생활용품들의 부서진, 파손된 부분

들에 원래의 성질과 이질적인 재료의 다른 중고 오브제를 결합 시켜 기형적인 형태를 만들었다. 이는 초현실주의의 "조작된 레디메이드 개념-오브제를 있는 그대로 제시하지 않고 예술가가 그것에 여러 가지 방법으로 조작을 가하여 제시한 레디메이드"<sup>11)</sup>와 일맥상통 한다.

각각의 작품들을 하나로 연결시키기 위해 '보비'라는 가상의 인물을 만들어 내고 그 인물의 가상 행동인 그라지 세일<sup>12)</sup>을 전시의 개념의 모티브로 상정하였다. 이하는 본인의 작품의 기원이 된 가상의 인물 애리조나 카우보이 보비의 일화이다.

보비는 애리조나에서 학창시절의 학자금을 갚기 위하여 한국에 온 영어 원어민 교사이다. 보비는 미국 원주민 인디언 태생이며, 카우보이가 되는 것이 꿈이다. 보비는 미국에서도 카우보이가 되기 위해 부단히 노력했고, 학자금을 갚기 위해 온 한국에서도 그 꿈을 버리지 않고 매일 열심히 노력 한다. 카우보이가 되기 위해 말을 타는 대신 허리를 유연하게 하기 위해 매일 정해진 시간에 홀라후프를 돌리고, 그 후에는 사격연습을 한다. 보비는 홀라후프 돌리기와 사격연습을 비가 오나 눈이 오나 하루도 거른 적이 없다. 또한, 미국 카우보이 협회의 공인 카우보이 7조약을 늘 지키며 살아가고 있다.

그러던 어느 날 보비의 주위에서 신기한 일이 일어나기 시작한다. 보비가 매일 사격연습을 하던 테이블의 총알 상처에서 홀라후프가 자라나기 시작한다. 보비가 야채 파는 할머니에게 받은 철사로 기운 대야에서는 기운 흔적 사이로 비닐봉지가 자라난다. 보비가 고쳐 쓰려고 주워 놓았던 밥상다리 에서는 트로피 비슷한 알 수 없는 물체가 자라나고 있다. 보비가 화단을 꾸미려고 주워 놓았던 부서진 벽돌에서는 화분이 자라고 있다. 보비가 미국에서 가져온 운동화의 갈라진 틈으로는 잔디가 자라나기 시작한다. 보비가 화가 나서 던졌던

11) 로잘린드 크라우스, [현대조각의 흐름], 윤난지 역, 예경, 1997, 148p

12) garage sale - 《미》 (자택의 차고에 벌여 놓는) 중고 가정용품[불용품(不用品)] 염가 판매

가위의 부러진 틈에서는 볼펜과 연필이 자라났다. 보비가 시원하게 먹고 던진 유리병의 깨진 틈에서는 빨대가 자라나고 있다. 보비는 자신과 교감했던 물건들의 상처에서 새로운 사물이 자라나는 것이 너무 신기해서 지켜보기만 하였지만 이 새로운 사물들이 신기하기만 할 뿐 자신에게 꼭 필요한 물건이 아님을 깨닫고, 필요한 사람들에게 적당하게 넘길 수 있는 그라지 세일을 열기로 한다. 미국 사람들에게겐 흔한 그라지 세일이지만, 한국 사람들이 어떻게 받아들일지도 모르면서 말이다.

여기서 재미있는 설정은 미국에서 인디언으로 차별 받던 보비의 꿈은 미국 서부개척시대 토착민 인디언과 대립구도 라고 할 수 있는 카우보이 라는 것이다. 또한 보비뿐만 아니라 그라지 세일에 내놓은 물건들 마다 각각 가상의 스토리텔링을 가지고 있다는 것이다. 예를 들어 [슈팅 테이블-작품1]은 보비의 사격 연습에 사용되는 물건이지만 당사자인 테이블은 총알을 빗맞는 것을 싫어한다. 게다가 보비는 형편없는 사격 솜씨로 테이블을 괴롭힌다. 테이블은 보비가 슈팅연습을 하기 전에 연습하는 허리에서 부드럽게 돌아가는 홀라후프가 되고 싶어 한다.

한편 [비닐봉지가 없어서 할머니와 이별한 대야-작품6]는 애리조나식 야채샐러드를 먹고 싶었던 보비가 바디랭귀지를 이용하여 나물 파는 할머니에게서 샐러드용 야채인줄 알고 나물을 사던 날 보비에게 왔다. 나물 파는 할머니는 불쌍하게 생긴 보비가 안쓰러웠는지 혹은 비닐봉지가 없었는지 고무 대야 채로 보비에게 나물을 팔았다. 보비는 나물을 애리조나식 샐러드로 만들어서 맛있게 먹었다. 하지만 10년 동안이나 할머니와 함께했던 대야는 비닐봉지만 있었어도 할머니와 이별하지 않았을 것 이라며 비닐봉지를 계속 되뇌고 있다.

[트로피처럼 가만히 놓여지고 싶은 밥상-작품5]은 보비가 재활용품 수거함에 서 주워 온 것이다. 밥상이 원래 있던 집은 아버지가 자주 밥상을 얹는 가정

이었다. 밥상은 자신의 잘못이 아닌데도 수없이 엎어져 몸과 마음의 상처가 깊었다. 밥상은 장식장의 트로피처럼 가만히 놓인 삶을 살고 싶어 한다. 하지만 트로피의 형태를 본적이 없어 일반적인 트로피와는 다른 모양의 트로피가 자라나고 있다.

이외에도 [벽돌-작품8]은 낭만적인 성격으로서 벽돌이 되기 전 흙일 때부터 화초를 키우고 싶었다. [잔디와 결혼하고 싶은 운동화-작품3]는 보비의 어릴 적 친구인 ‘머릿속의 바람’이 선물한 것으로써 보비가 정말 아끼는 것이다. 그래서 갈라지고 찢어질 때까지 신고 있다. 운동화는 애리조나의 사막과는 다른 한국의 조경시설인 잔디를 너무나 좋아한다. 아직 겨울철 잔디의 모습을 보지 못한 운동화는 잔디가 영원한 초록색인 줄 알고 잔디와 결혼해서 잔디가 되고 싶어 한다. [이제는 공부하고 싶은 가위-작품4]는 보비가 향수병에 걸려 신경이 날카로웠을 때 김치를 자르다 화가 나서 던졌던 것으로서 사실 이 가위는 주방생활 27년차이다. 부러진 이후로 테이프를 감아 사용하지만 주방생활에 회의를 느껴 이제는 공부를 하고 싶다고 생각하는 가위는 부서진 상처를 감은 테이프 사이로 볼펜이 자라난다. [빨대보다 못한 유리병-작품7]은 보비가 시원하게 마시던 음료가 담겨있던 병으로서 보비가 던지자마자 허망하게 깨진다. 세상에 나온 지 얼마 안 되어 깨진 병은 자신이 삶의 주인공이 아니라 음료수가 자신의 삶을 주관하는 주인공이었음을 깨달았고, 무시하던 일회용 빨대보다도 못한 삶을 살았음을 슬퍼하며 차라리 빨대가 되는 것이 낫다고 생각한다. 이 처럼 모든 사물은 각자 이야기를 간직하고 있다.

작품 재료로 선택된 생활용품은 각기 다른 환경에서 지내던 동안 생긴 상처로 인하여 그 원래의 역할을 다하지 못하고 버려지기 직전의 상태이고, 그 상태에 감정을 대입시켜 그 상처에서 이질적인 물건들이 자라나도록 만들었다. 다시 말해 초현실주의의 오브제의 형식을 빌려와 물체를 그것의 실용성으로부터 분리시켜 주관 속에서 작용하게 하는 예술품으로 전환시킨 것이다. 서로

이질적인 것들은 그 물건의 희망이 될 수도 있고 그 물건이 좋아하고 동경하는 또 다른 것이 될 수도 있다. 다르게 설명 하자면 일상에 있는 모든 오브제들에 가상의 이야기를 대입시켜 그것들의 또 다른 이면을 보고 또 다른 이면을 보이게 함으로써 그들의 숨겨진 이야기를 알 수 있고 그들이 지금의 형태가 된 이유를 알아가며 그들을 좀 더 잘 이해 할 수 있다고 생각했기 때문이다.

### 3. 작품분석



[작품 1] 슈팅테이블, 90x110x160cm, 혼합재료, 2008

## [작품 1]

제작연도 : 2008

제 목 : 슈팅테이블

재 료 : 혼합재료

크 기 : 90x110x160cm

제작 방법 - 중고 나무테이블을 구해 사포질을 한 후 스테인을 여러번 발라 칼라링을 한다. 총알 자국을 만들기 위해 드릴로 테이블 여러 곳에 구멍을 뚫는다. 홀라후프를 직소기로 여러 크기로 자른다. 열풍기로 여러 크기의 홀라후프에 곡선을 밴딩 한다. 구멍 뚫은 곳에 홀라후프를 맞추어 놓고 본드로 고정시킨다.

내용 - 가상의 캐릭터 보비가 카우보이 슈팅연습을 하는 테이블 이다. 테이블의 상처 난 총알 자국에서 홀라후프가 자라나는 형상으로 테이블을 의인화해 테이블의 아픈 상처에서 테이블의 희망인 홀라후프가 자라난다. 상처가 아물면서 그 자리에는 흉터가 아니라 새로운 오브제가 자라나 관객에게 꿈과 희망을 주는 작품을 만들었다. 그라지세일의 모태가 되는 작업으로 홀라후프가 성장하는 과정이 관찰일지로도 만들어졌다.



[작품 2] 돌지 말고 날아가고 싶은 날개, 58x40x7cm, 혼합재료, 2008

## [작품 2]

제작연도 : 2008

제 목 : 돌지 말고 날아가고 싶은 날개

재 료 : 혼합재료

크 기 : 58x40x7cm

제작 방법 - 부서진 선풍기 날개를 준비한다. 포맥스로 부서진 부분에 붙일 깃털의 심지부분을 만든다. 심지를 백색레진으로 고정 시킨다. 선풍기 날개에 백색 스프레이로 칼라링을 한다. 모양별로 준비한 흰색과 회색의 기러기 깃털을 글루건으로 색깔과 모양을 맞추어가며 하나하나씩 붙여준다.

내용 - 날개라는 동음이의어를 이용해 작품을 형상화 했다. 선풍기날개에 감정 이입을 해 선풍기날개의 답답한 마음을 각기기능이 다른 날개의 결합으로 표현했다. 새의 날개의 형태에서 자유를 표현하였다.



[작품 3] 잔디와 결혼하고 싶은 운동화, 24x10x7cm, 혼합재료, 2008

### [작품 3]

제작연도 : 2008

제 목 : 잔디와 결혼하고 싶은 운동화

재 료 : 혼합재료

크 키 : 24x10x7cm

제작 방법 - 발등부위가 많이 갈라진 헌 운동화를 준비 한다. 여러가지 모양과 색깔의 인조잔디를 작은 크기별로 자른다. 운동화의 갈라진 틈에 인조잔디를 수월하게 넣기 위해 잘라진 틈을 예리한 칼로 좀 더 깊이 판다. 깊이 판 부분에 강력 접착체를 바른 후 잔디를 심는다. 잔디와 운동화의 연결 부분에 접착제를 바르고 약간의 흠을 묻혀준다.

내용 - 가상의 캐릭터의 과거와 현재 지리적 요건에 의한 의인화로 사막지역과 온대지역의 지리적 요인에서 오는 환경의 차이를 운동화와 잔디의 사랑을 통해 표현 하였다. 보이지 않는 스토리텔링의 반전으로 가을이 되면 잔디가 노랗게 변한다는 사실을 모르는 운동화의 잔디사랑은 계속 될지 의문이라는 설정을 하였다.



[작품 4] 이제는 공부하고 싶은 가위, 21x10.5x4cm, 혼합재료, 2008

#### [작품4]

제작연도 : 2008

제 목 : 이제는 공부하고 싶은 가위

재 료 : 혼합재료

크 키 : 21x10.5x4cm

제작 방법 - 중고가위의 손잡이를 공구를 사용해 부러뜨린다. 연필과 필기도구도 가위의 크기에 맞게 자른다. 부러진 가위 사이를 백색 레진을 사용해 연결시키고 연결 부위에 준비한 연필과 필기도구들을 함께 고정시킨다. 백색레진으로 연결한 부위를 붉은 실을 이용해 감는다.

내용 - 부엌가위를 의인화하여 우연한 사건을 계기로 인생이 달라지는 이야기를 표현했다. 오래된 부엌가위는 단번에 오랫동안 부엌에서 일했음을 알 수 있다. 가위의 부러진 손잡이 부분에서 자라나는 필기도구들은 연필은 학교생활을 처음으로 할 때 접하는 필기구로 공부의 초보임을 나타낸다. 또한 함께 붙어있는 볼펜 역시 기본을 나타내는 검정색 볼펜으로 오랫동안 부엌일을 했던 가위가 공부를 막 시작했음을 나타낸다.



[작품5]트로피처럼 가만히 놓이고 싶은 밥상, 50x50x23cm, 혼합재료, 2008

## [작품5]

제작연도 : 2008

제 목 : 트로피처럼 가만히 놓이고 싶은 밥상

재 료 : 혼합재료

크 키 : 50x50x23cm

제작방법 - 다리가 부러진 상의 표면을 샌더기로 정리한다. 상처난 부분에 아크릴 물감으로 칼라링을 한 후 전체적으로 한번더 스테인으로 칼라링을한다. 이가 빠진 부분의 조각에 은색스프레이로 칼라링을 한후 강력접착제로 고정한다. 부러진 다리 부분에 새로 만든 트로피 형태의 오브제를 길이를 맞추어 자른다. 길이를 맞추어 자른 오브제를 백색레진으로 고정시키고 다시 트로피색으로 칼라링 한다.

내용 - 타의에 의해 끊임없이 움직이며 힘든 삶을 살기보다는 멀리서 유유자적하며 사는 삶을 동경하는 사람들을 표현했다. 하지만 현실은 힘들기만 하다. 코카콜라병의 금속소재 트로피는 무거운 느낌으로 움직이지 않는 굳건함을 표현했다. 유유자적하는 삶속에서의 굳건함을 의미한다. 밥상부분의 상처는 끊임 없는 타의에 의한 움직임을 나타낸다.



[작품6]비닐봉지가 없어서 할머니와 이별한 대야,41x41x15cm, 혼합재료, 2008

## [작품6]

제작연도 : 2008

제 목 : 비닐봉지가 없어서 할머니와 이별한 대야

재 료 : 혼합재료

크 키 : 41x41x15cm

제작방법 - 찢어진 고무대야를 준비한다. 적당한 크기의 플라스틱 봉지를 준비한다. 크기에 맞게 자른 봉지를 고무대야의 찢어진 부분에 강력 접착제와 글루건을 이용하여 고정시킨다.

내용 - 과거에서 벗어나 새로운 환경에 적응하길 바라지만 과거에서 좀처럼 벗어날 수 없는 현실을 고무대야를 통해 표현했다. 중고 고무대야는 과거를 의미하며, 새로 자라나는 비닐은 새로운 환경을 의미 한다. 새로운 일회용 비닐 대신 팔려 온 고무대야의 오랫동안 함께 지냈던 할머니와의 이별이라는 가상의 상황을 설정했다.



[작품7] 빨대보다 못났다고 생각하는 유리병, 6x6x21cm, 혼합재료, 2008

## [작품7]

제작연도 : 2008

제 목 : 빨대보다 못났다고 생각하는 유리병

재 료 : 혼합재료

크 키 : 6x6x21cm

제작방법 - 빈 유리병에 유리용 칼로 자르고 싶은 부분에 자국을 낸다. 자국 난 부분을 위주로 물리적인 힘을 가해 유리병을 깨트린다. 유리병의 깨진 절단면에 바니시로 가공한다. 준비해온 칼라 빨대를 접착제를 이용해 절단면에 붙인다.

내용 - 스스로 자신했던 상황이 현실에서는 자신할 수 없는 상황이 될 수 있다는 내용의 작품이다. 유리병 자신이 주인공이라고 생각했지만, 사실은 자기 안의 음료수가 주인공이었고 그 사실이 자신이 미천하게 여기던 빨대보다 못하게 됨을 느끼는 자괴감을 가상의 스토리텔링으로 설정했다. 두껍고 색감이 화려한 빨대를 사용함으로써 유리병의 착각과 초라함을 부각 시켰다.



[작품8]벽돌, 21x11x13cm, 혼합재료, 2008

## [작품8]

제작연도 : 2008

제 목 : 벽돌

재 료 : 혼합재료

크 키 : 21x10x13cm

제작방법 - 작은 화분을 석고로 캐스팅 한다. 캐스팅한 석고를 모서리가 떨어  
져나간 벽돌에 맞게 자른다. 화분모형의 석고와 벽돌을 석고와 백색레진을 이  
용해 접착 시킨다. 화분과 벽돌의 이음부분에 적당한 칼라링 한 후 전체적으  
로 한번 더 칼라링 한다.

내용 - 낭만적인 벽돌을 가상의 캐릭터로 꽃을 키우고 싶어 하는 벽돌을 스  
토리로 설정했다. 벽돌과 화분을 같은 색으로 표현 하므로 목가적인 캐릭터를  
부각 시켰으며 벽돌에서 꽃보다는 꽃을 키울 수 있는 화분이 자라남으로써 벽  
돌이 키울 수 있는 식물의 범위를 좀 더 포괄적으로 넓혀 주었다.



[작품9] 르네 마그리트, 위협적 날씨, 54x73cm, 유화, 1929



[작품10] Top of the World/난 세상 꼭대기에 있어요,  
238x120x120cm, 혼합재료, 2007

### Ⅲ. 결 론

현대사회는 대중 매체의 발달에 따른 이미지의 홍수 속에서 살고 있다. 개별적인 이미지는 무의식 속에 우리의 시각장 안으로 들어오지만 그들을 선별, 구별하고, 습득, 인식하며 각각의 차이를 변별하는 능력은 우리들 주체의 판단에 따라 이루어져야 한다. 따라서 오늘날 수많은 이미지를 수용하는데 있어서 스토리텔링의 역할은 더욱 중요해지고 있다.

이미지 습득과 연관된 스토리텔링이 상상력에 근거하여 창조성을 들어낼 때 그 가치와 의미가 부각이 되겠지만, 무엇보다도 예술가에게 있어서 스토리텔링은 그것이 어떠한 방식으로 실현되는가, 즉 어떠한 방식으로 시각화 되는가의 문제일 것이다. 스토리텔링과 조형언어는 상호의존적으로 확장했을 경우 무한한 시너지 효과의 동기가 될 것이다.

본인의 작업은 조형적으로는 초현실주의적 오브제의 결합에 기반을 둔 데페이즈망의 형태이며, 그 표현의 방식은 가상의 캐릭터를 통한 스토리텔링의 시각화로서 본인은 이를 사적 감정을 투영한 오브제의 결합을 통해 실현하였다.

조형 언어에 있어서 재료의 선택은 미묘한 차이로도 최대한의 의사 전달이 가능하다. 아무도 쓰지 않은 기성품과 중고품은 보이지 않는 작은 차이인 것 같지만 본인의 작품에서는 의사 전달의 수단으로서 많은 차이를 보여주었다.

이처럼 본인에게 있어 스토리텔링은 커다란 흥미이다. 하지만 스토리텔링을 구체적으로 드러내 주는 조형적 표현에 있어서는 아직 미숙한 점이 많기 때문에 앞으로의 작업에서는 꾸준한 성찰과 모색을 통해 부족한 점들을 채워나가야 할 것이라 생각된다. 앞으로 개인의 존엄성을 소중히 여기고, 개인의 사적인 감정을 통해 사회를 읽어낼 수 예술가가 되기를 희망하며 이 논고를 마친다.

## 참 고 문 헌

- 김현화, [경계 없는 현대미술], 숙명여대 출판국, 2001
- D.Jean Clandinin/ F.Michael Connelly, [내러티브탐구], 교육과학사, 2007
- 매슈게일, [다다와 초현실주의], 오진경 역, 한길아트, 2001
- 아르놀트 하우스, [문학과 예술의 사회사], 창작과 비평, 2000
- 월간미술연구소, [세계 미술용어사전], 월간미술, 1998
- 조은하/이대범, [스토리텔링], (주)북스힐, 2006
- 최예정/김성룡, [스토리텔링과 내러티브], 글누림, 2005
- 송정란, [스토리텔링의 이해와 실제], 문학아카데미, 2006
- 하버트리드, [예술을 통한 교육], 황향숙외역, 학지사, 2007
- 하버트리드, [예술의 의미], 박용숙 역, 문예출판사, 2007, p.81
- S.알렉산드리아, [초현실주의 미술], 이대일 역, 열화당, 1984
- 요하힘 나겔, [초현실주의 어떻게 이해할까?], 황종민 역, 미술문화사, 2008
- 엘리너하트니, [포스트모더니즘], 이태호역, 열화당, 2003
- 로잘린드 크라우스, [현대조각의 흐름], 윤난지 역, 예경, 1997

## **ABSTRACT**

### **A study of combined object of figurative**

Han, Soo Oak

Dept. of Sculpture

Graduate School of Plastic Arts

Sungshin Women's University

After the 20th century, with the development of modern industry, the scope of expression in contemporary art has been expanded. As a result of the expansion of expression, there have been created many works conveying more diversified concepts and ideas compare to the artworks in the past. The advent of artworks advocating individuality, autonomy, diversity and popularity under the influence of postmodernism, as a result, has lead to many artworks conveying purely personal meanings without justification of meaning, and this has become very popular in the masses.

This study looks into how an objet in daily life, in accordance with the diversity of mediums in contemporary art, changes its form as an

artwork focusing on the artwork of the author. The author's work, in its form, was greatly influenced by the works of Rene Magritte who was depaysement artist of surrealism. In particular, the author laid stress on Magritte's exploration on personal fantasy and tried to follow his surrealist method of expression through junctions and insulations of realistic objets and images.

At the same time, as for the contents of the work, the author tried to pay attention to the storytelling which breaks off the purposes, functions and meanings of the objet itself through the combination method ignoring the functions of an objet in daily life and thus reminds of some images that one has not experienced ever. The study inquires into the relationship between the objet and depaysement and the relationship between the objet and storytelling, and based on the findings, the study tries to define the validity of the author's work and the concept of the works that will be unfolded in the future by explaining the theoretical background.

This paper consists of 3 chapters in total and describes the study. In chapter 1, introduction, the study object and method on the author's work is discussed.

In chapter 2, body paragraphs, the paper explains depaysement and storytelling that are the theoretical background of the work, and studies how they are applied to the author's work through an objet, and finally looks into 8 pieces of works of the author individually.

In chapter 3, conclusions, the results from the study are demonstrated.