

# 특수한오브제

## Specific Object

코디최  
파라다이스 문화재단 상임이사  
홍익대학교 겸임교수

‘오브제(Object)’는 “인간의 감각을 통해 습득되거나 인식되는 사물 또는 감정, 행위 따위의 대상 그리고 철학적인 관점에서 어떤 객체”라는 의미를 가진 용어로서 미술에서는 일반적으로 주제에 대비되는 물질성을 상징하는 의미로 사용되어왔다. 다시 말해 어떤 대상이 우연적이거나 필연적인 효과에 의해서 작품의 소재가 될 때 그 대상이 가지고 있는 본래의 용도나 의미에서 이탈하여 새로운 물성(物性)을 가지고 예술작품으로 전환되는 경우 그 대상을 오브제라 한다. 즉 미술에서의 오브제란 단순히 대상으로서의 오브제라 하는 일반적 의미를 초월한다.

예술작품에서 오브제가 등장한 시기는 아마도 큐비즘 시기일 것으로 생각되는데, 1912년 피카소에 의해 꼴라주라는 이름으로 등장되었던 오브제의 출현은 이후 마르셀 뒤샹에 의해 창안된 레디메이드 오브제를 통해 주체적 장으로 새로운 미학의 지평을 열게 되었다.

“특수한 오브제”란 미니멀 아트에 대표 작가 중 한 사람인 Donald Judd의 작품을 지칭하는 용어이기도 하다. 그의 작품은 물체(object)라기보다 물체성(objecthood)을 지향하는 예술작품이며, 물체가 아닌 ‘물체로서의 작품’이다. 그것은 예술만을 지칭하는 모더니스트 ‘작품’과는 달리 예술과 사물을 모두 지칭함으로써 그 둘 간의 차이를 적극적으로 가시화하고 따라서 미학적 가치와 상품적 가치를 동시에 확보한다.

이러한 관점은 역으로 가구디자인에도 적용될 수 있을 것이다. 저드는 예술 작품에 물체성을 도입하였지만, 요즘의 현대가구는 물체로서의 가구에 예술성을 도입하여 특수한 오브제로서의 기능을 창출하는 사례를 쉽게 발견할 수 있다.

이 글에서는 상기의 개념을 바탕으로 순수미술 분야의 전업작가로 활동하고 있는 아티스트들의 ‘가구 작품’을 소개하고자 한다.

### Donald Judd

"A work of art exists as itself; a chair exists as a chair itself."

오늘날 Donald Judd의 작품은 “Minimalist” 아트의 정수를 표방하는 것으로서 미술관에서 신성시 되고 있다. 반면 1970년부터 그의 사망에 이르기까지 Judd가 자기(磁器)를 비롯한 방대한 양의 기능적 오브제 및 건축, 다양한 가구들을 디자인했다는 사실은 별로 알려지지 않았다.

당시 활동하던 뉴욕생활에 실증을 느낀 Judd는 1971년 텍사스의 거의 버려지다시피 한 작은 도시 마르파(Marfa) 외곽으로 이사했는데, 근처에서 알맞은 가구를 구할 수 없어 자신과 아이들을 위해 직접 침대와 의자를 만들었던 것이 Judd의 가구디자인 작업의 시작이다.

Judd는 종종 자신의 “specific object”와 자신의 가구를 공공연하게 구분하였다. 잘 알려진 그의 진술을 통해 Judd는 다음과 같이 선언하였다.

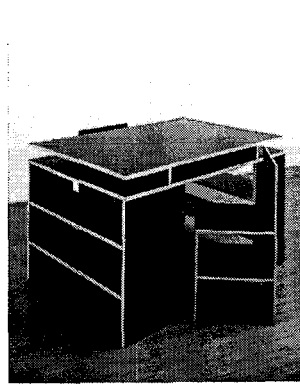
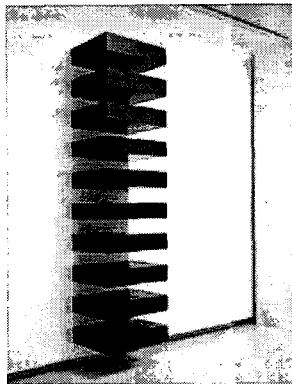
"예술작품의 외형과 스케일은 가구와 건축으로 바뀌어질 수 없다. 예술작품의 목적은 기능적이어야 하는 후자들(가구와 건축)과는 차이가 있다. 그러나 만일 의자가 기능적이지 못하고 의자가 오직 예술작품으로 비추어진다면, 이는 매우 우스꽝스러울 것이다. 따라서 의자의 예술성은 예술작품과의 유사성에 있는 것이 아니라 부분적으로 논리적이며, 유용하고, 의자로서의 스케일을 지닌 것에 있다."

그리고 1980년대에 와서 Judd는 다음과 같이 말한다.

"나는 가구 제작에 꽤나 많은 시간을 들였다. 그러므로 나는 이 가구들이 하찮게 여겨지길 원하지 않는다." 덧붙여 다음과 같이 말하기도 한다. "나는 예술가이다. 그러므로 예술이 더욱 중요하다. 나는 예술과 가구 및 건축 사이에 커다란 경계선을 그어놓고 있다."

이처럼 저드는 그의 생각을 통해 예술과 디자인에 대해서 커다란 구분을 만들었다. 그리고 Judd는 그의 생애에 걸쳐 재료, 색상, 가격 등을 다양화하면서 지속적으로 가구를 디자인하였다. 즉 예술과 디자인을 병행하며, 그 형태와 재료들을 공유하였다.

그러나, 이와 같은 그의 병행적 작품 활동은 결국 가구 디자인과 자신의 예술 작품과 구분하고 저 했던 의도와는 달리 형태나 재료에서 그의 예술작품과 매우 유사한 외형으로 나타나고 있다.



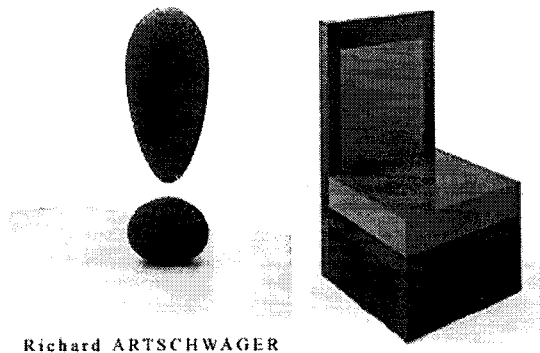
## Richard Artschwager

"Art is useless; furniture is useful."

Richard Artschwager의 선언은 그가 전적으로 예술과 디자인의 분리에 대한 저드의 견해를 굳건히 동의함을 강조하고 있다. 그러나 그의 작품이 설명하듯이 Artschwager는 다양한 의미 해석에 더 관심을 지니고 있으며, 우리들이 부여한 거의 모든 사물들의 이름과 의미들 그리고 우리들이 사물을 보는 방법과 서로 다른 문맥 속에서의 사물들과 관계에 대한 관심을 나타내고 있다. Artschwager가 설명하듯이 그의 의도는 항상 "make art that has no boundaries"에 있으며, 작품에 대해 해석하는 관객들이 그것을 견지하리라는 믿음을 지니고 있다.

Richard Artschwager는 1960년대 초반부터 가구 조각을 창작하기 시작했으며, 의자의 등판과 다리를 묘사하기 위해 모조 우드그레인 포마이카를 사용하였고, 시트 쿠션들은 평평하고 풍성한

붉은 플라스틱 클래딩으로 표현하였다. 1980년대 후반 Richard Artschwager의 전형적인 형식으로 특징 지워진 "works of art" 시리즈는 비-기능적 조각(non-functional sculpture)으로 분류하는 한편, 다수의 시계들과 레드 오크, 포마이카, cow hide, 도색 된 철판으로 이루어진 Chair/Chair와 같은 작품들은 일련의 기능적 조각(functional sculpture)으로 분류되지만, 그는 자유로이 그 경계를 넘나들며 작업을 했다. 따라서 결국 Richard Artschwager의 작업들 속에서 기능적 의자와 그의 비-기능적 가구 조각간의 구별은 어렵게 되었다. 이러한 Richard Artschwager의 작업 태도와 의도는 관객으로 하여금 보여지는 것과 사용 되어지는 것에 대한 판단을 관객이 직접 감수해야 하는 것임을 보여주고자 하는 것이었다.



Richard ARTSCHWAGER

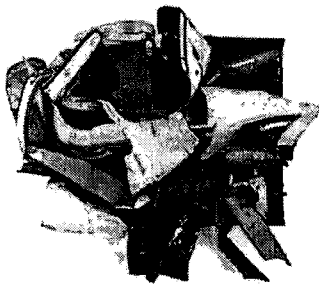
## John Chamberlain

"Everything is functional, or why makes it?"

John Chamberlain에 의하면, 그의 가구 조각 중 하나인 카우치 형태의 기원은 1966년 금속 자동차 부품으로 이루어진 작업들의 연작을 포기하면서 새로운 재료들에 대한 실험에서 시작되었다고 한다. 이후 7년간 John Chamberlain은 신세탁 폴리머 레진, 플라스틱, 우레탄 폼 등을 포함하는 7종의 각기 다른 재료들로 작업하였다.

이런 새로운 시도를 통해 제작되었던 작품들에 대해 그는 스스로 다음과 같이 말한다. "그것들은 모두 괜찮은 작품들이었지만, 그 작품들은 별로 주목 받지 못하였고 대부분의 사람들은 이미 그들이 알고 있던 기존 작품들에 매혹되어 있었다. 그리고 레오 카스텔리(John Chamberlain의 화상)는 그 작품들을 좋아하지 않았고, 오늘날 그 작품들을 기억하는 사람들은 별로 없다."

Chamberlain이 최종적으로 실험하였던 물질들 중 하나가 고무 폼이었는데 그것은 고무가 지닌 유연성 때문이라고 한다. 그는 이 폼으로 무엇인가를 할 수 있다는 것을 즉각 깨달았다고, 줄로 가운데를 묶고 여러 형태로 변형시키고 본을 떠 침대나 카우치와 같은 오브제를 만 수 있었다.



Colores Jamaa, John Chamberlain, welded and painted steel



## Sol LeWitt

"My ideas pertain to order I make things for myself that I need because I feel I can design them better and make them cheaper than I could buy them The proportions were determined by what I needed."

Sol LeWitt의 작품은 종종 미니멀리즘과 연계되어 오브제 형태와 일련의 시스템에 주목되고 있다. 그러나 Sol LeWitt에게 있어서 완성된 작품은 그것이 조각이든 설치든 디자인이던 간에 별로 중요하지 않고 초기의 아이디어 또는 컨셉이 중요하다.

1965년 Sol LeWitt은 그의 첫 번째 기능적인 테이블을 제작하였는데, 회색바탕에 흰색 격자가 칠해지고 상단이 나무로 제작된 것이었다. 이후 Sol LeWitt은 다수의 테이블을 제작하였고 각각의 표면은 그의 드로잉이나 월 페인팅과 유사한 기하학적 패턴의 그리드를 바탕으로 하고 있다. 그리드의 사용은 여전히 Sol LeWitt 작업의 중점으로 남아있다.

세기가 거듭되면서 그의 작업공정은 점차 불규칙한 형태와 공조하게 되었고 자신의 월 디자인을 기능적인 형태의 병풍으로 다시 제작하기 시작하였다. 병풍의 한쪽 면 패턴은 대개 컬러로 채색되었으며 반면 다른 한쪽 면은 때때로 블랙 앤 화이트로 제작되었다. 그러나 이처럼 복제된 형태와 디자인 형태는 Sol LeWitt의 비-기능적 작업에 속하는 것이다. 최근의 그의 테이블 디자인은 매우 복잡한 선, 패턴, 컬러의 다양화를 보여주고 있다. Sol LeWitt의 이성적 디자인의 순열과 아름다움은 또한 그가 직접 디자인한 크리스탈 글래스, 작은 상자들, 절그릇 등으로 확장되고 있다.

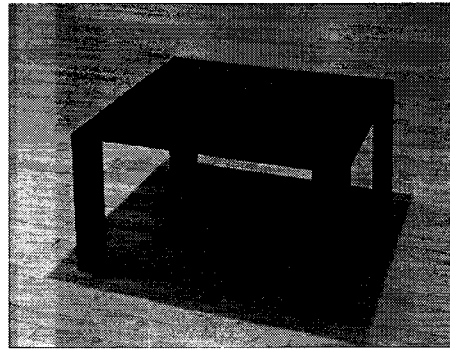
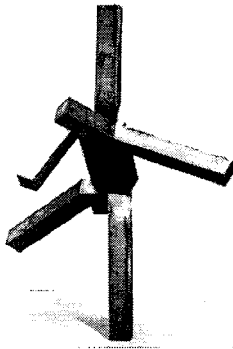


## Joel Shapiro

"Artists are more interested in the concept of what a bench is, than what is utilitarian, which is what concerns designers."

Joel Shapiro에게 있어서 가구는 매우 특별한 실리적 목적을 지닌다. 즉 기능을 지녀야 하는 것이다. 기능을 수행하는 무언가를 만드는 것은 이것이 초래하는 결과를 부정할 수 없다고 한다. 그러나, 만약 기능을 지닌 무언가가 자신의 실용적 목적을 초월하고 우리 인간의 또 다른 영역을 드러낸다면 그것은 또한 예술작품이 된다고 주장한다.

궁극적으로 Joel Shapiro는 뛰어난 디자인은 그 어떤 제한된 목표들도 압도해야 한다고 믿고 그것이 가구이던 예술이던 간에 인간의 가능성을 반영하고 그 형태를 뛰어넘어 생기를 불러일으키는 오브제에 관심을 갖고 있다. 이러한 점을 달성한 오브제/작품은 그 어떤 '구별'도 필요치 않다.



## Rachel Whiteread

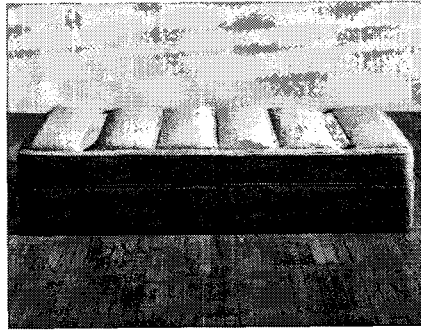
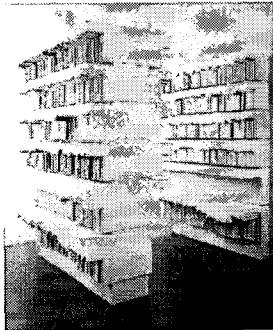
"I think the thing that interests me most in furniture is getting it out into domestic environment—that the work has another life altogether than my sculpture. I want to continue making things that are 'outward'in the world and accessible to more people."

인간 존재를 포함하고 있는 오브제에 대한 아이디어로 음모를 꾸미면서 1980년대 Rachel Whiteread는 중고가구와 일반적인 가정 오브제의 플라스터 및 레진 캐스트를 만들기 시작했다. 그녀는 실질적인 오브제를 캐스팅하는 것에 관심이 있는 것이 아니라 그것을 둘러싸고 있는 음성적

공간을 형태화하게 하는 것에 관심이 있다.

가구는 지난 세기의 Rachel Whiteread의 작품세계를 진행하는 출발점이다. 그녀가 기술하였듯이, 작가는 "인간 존재에 대한 은유로서의 가구"를 사용한다. Rachel Whiteread는 침대, 욕조, 쉑크, 바닥, 방 전체 그리고 건물 외관을 플라스터, 고무, 왁스로 캐스팅한다. 오브제들을 캐스팅 하면서 Rachel Whiteread는 "그것들이 가능했던 삶"의 흔적과 자국을 캡처한다.

최근 들어 Rachel Whiteread는 "스튜디오 밖"으로 나가 "값 비싼" 것이 아닌 그녀의 조각을 표현하는 기능적 오브제를 제작하고 있다. 그녀는 첫 에디션을 위해 'daybed'를 선택하였고 "나는 가구였던 그 무엇을 만들고 싶다"라는 말을 환기 시켜주었다. 그녀의 몇몇 조각들로부터 얻은 아이디어를 조합하여 그녀는 "당신을 눕도록 유혹하는, 그러나 결코 편안하지는 않은" 형태를 지닌 'Daybed'를 상상해내었다.



예술과 가구를 유효성에 따라 구분 지으며 디자인을 강조 했던 Judd의 경우는, 결국 가구와 예술 오브제 사이의 결과물로서의 구분이 애매해졌고, 예술품과 가구의 어떠한 구분은 인정하며 기능과 비기능의 구분 사이에서 그 경계를 초월하며 오브제를 제작하고 관객의 자치적 판단에 구분을 떠 맡기는 작가적 태도를 보였던 Artschwager. 그리고 Chamberlain은 새로운 재료와 소재의 시도를 통한 조각의 개념으로써 오브제를 등장시켰으며, 시각적 기능적 구분을 무시하고 제작 동기가 되는 기본 컨셉을 강조하며 불규칙한 형태를 오브제화시켰던 Sol LeWitt. 그리고 어떤 구분도 무시된 상태에서 기대하고 있던 목표를 뛰어넘는 디자인으로서의 오브제를 강조 했던 Shapiro와 오브제와 오브제를 둘러싸고 있는 공간의 음과 양의구분을 통해 공간의 개념을 형상화하고 오브제했던 Rachel Whiteread를 통해 예술 작품과 가구 사이에서 오브제가 다루어진 사례를 둘러보았다.

이들의 작품은 공통적으로 예술적 의미나 장식성이라는 주제 이전의 기능을 목적으로 시작되었던 가구라는 물체를 예술로 끌어들이며 기능적 대상으로서의 오브제가 아닌 '오브제로서의 작품(Object as an Art work)'을 지향하였다. 그 결과 이들의 작품은 예술과 사물을 동시에 포함시키며 그 경계를 가시화함으로써 미학적 가치를 창출하고 동시에 상품적 가치를 드러내는 것이다.

이러한 관점은 역으로 가구 디자인에도 적용되고 있는데, 기능적 역할을 중시하는 단순 오브제로서의 가구에 예술성이 도입되면서 가구는 더 이상 실용적 물체가 아니라 특수한 오브제(Specific Object)로서의 기능을 창출하고 있는 것이다.

cody@codychoi.com