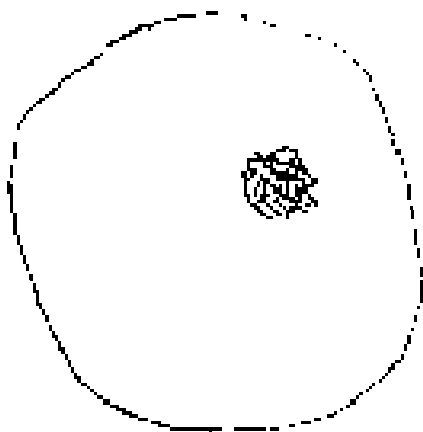


모형 카위





0. 사물의 선택과 그 전후	2
<u>1. 사물의 이해</u>	
1.1. 사물의 선택 조건	8
1.2. 사물이 존재하는 조건	13
<u>2. 사물성</u>	
2.1. 사물에서 파생되는 존재, 관계 실험	18
2.2. 사물성	27
+ <모형키위 중간발표>	30
<u>3. 사물의 실현화</u>	
3.1. 사물을 드러내는 것	36
3.2. 사물 드러내기	40
1) 키위와 모형키위	41
2) 정물적 역할	43
3) 옷	48
4) 천	51

2016151019 유 지 원
2017-2 사물연구



0. 사물의 선택과 그 전후

모형키위를 골랐다.

사물이 선택되도록 만들기 위해서 자신이 사물을 찾는 과정에 어떠한 인위적인 혹은 취향을 통한 전개가 없어야하는 것은 당연하다. 그러나 이것이 과연 가능한가? 어떤 조건을 세웠던 간에 그 조건 문장을 이루는 단어 하나에 조차도 취향이 포함된다. 이것은 불가피한 현실이다. 더불어 ‘첫사랑’에서 베케트가 지금 수업에서 사물이라 칭할 수 있는 요소들을 훑어보기 위해 조건을 세웠는가? 이 남자에게 사물은 그냥 다가온 것이다. 그렇다고 해서 내가 어떤 사물을 들어 올렸을 때 그 사물에 어떠한 취미도 주관도 관계도 없다는 것이 가능한가? 마냥 사물이 ‘어떻게 제가 선택되었습니다.’ 하고 올 때까지 기다려야 한다.

그래서 생각해보기로 했다. 관계가 나와 없다면 그 사물은 충분히 뭔가 할 만한 것이지 않을까 했다. 근데 관계가 없다면 위에서 말한 것과 내가 머릿속으로 생각한 것들이 다 무용지물 필요 없는 이야기이다.

- 사물이 인간과 관계를 맺는 것.

무언가와 관계를 맺는 것. 어떠한 사물, 예를 들어 종이컵이라 하면 나는 ‘종이컵’이라는 단어를 알고 있다. 내가 ‘종이컵’이라는 단어를 알고 있는 것만으로도 나와 종이컵에는 관계가 존재한다. 또한 이것을 볼 때, 실제로 볼 때, 잡을 때, 물을 채울 때 마다 그 순간순간 나와 종이컵은 어떠한 관계를 맺는다. 우리는 매 순간 종이컵이 각도를 조금만 틀어도 혹은 틀지조차 않아도 며칠을 그 순간의 종이컵에 대해 고민할 수 있다. 그렇다면 전혀 볼 일도, 만질 일도 없는 것이라면 어떨까. 지난 1학기 수소의 감정과 양자역학, 그리고 내 안에서 일어나는 사회에서 일어나는 양자역학에 대해 고민해봤다. 나는 수소를 본 적이 없다. 만질 일도 없다. 그럼에도 그것의 생활양식, 그리고 그 양식에서 나오는 그것의 모습과 감정에 대해 고민하며 나와 연결해 나갔다.

이 이야기가 더 극단적으로 나아간다면, 정말 내가 듣도 보도 못한 그리고 존재할 이유도 없는 ‘팔까부’라는 무언가가 있다고 생각한다고 하자. 그것만으로도 내가 존재할 이유도 없는 ‘팔까부’를 생각했다는 관계가 생긴다. 내가 사물을 안 순간(알지 않았더라도 뭔가를 하려고 뭔가 하는 순간 그것을 안 것이 된다.) 그것과 나의 관계는 시작된다. 양자역학과도 엮어 이야기할 수 있는데 마치 슈뢰딩거의 고양이와 상자를 열기 전 까진 죽어있으면서 살아있는 것과 일면하는 이야기이다.

그래서 내가 더 이야기해야하는 부분은 관계를 맺는 방법에 대해서이다.

- ‘디지털 월드’와 ‘디지털’에 대해서

뭐가 문제 길래 관계가 생기는 것일까? 그리고 그 관계란 무엇일까? 애니메이션 ‘디지몬 어드벤처’를 봐왔다. 그 배경은 ‘디지털 월드’이다. ‘디지털 월드’의 ‘디지털’과 실제 ‘디지털’은 걸을 달리한다. ‘디지털 월드’의 ‘디지털’은 디지털이 가지고 있는 특징과 역사적 조건, 어원, 존재 그딴 것들을 모두 무시한다. 객관적으로 살펴봤을 때 그냥 다른 말이라고 하는 게 나올 것이다. 그럼에도 ‘디지털 월드’가 주었던 ‘디지털 월드’의 ‘디지털’은 ‘디지몬 어드벤처’가 방영되던 2000년대 초반의 초등학생들에게 무시할 수 없는 역할을 한다. 심지어 포스트 인터넷 세대 따위의 이름으로 불리는 사람들의 디지털과 인터넷 서버에 대한 이미지의 상당부분은 사실 디지몬을 이야기하지 않고선 상상할 수 없는 듯이 보인다.

‘디지털월드와 ’디지털’의 관계에서 이름이 같다는 것은 당연한 이야기이다. 아마 그 이후가 중요한 것 같다. ‘디지털 월드’는 방대한 세계관과 강렬한 이미지로 실제 디지털에 대한 생각을 사뭇히 지려 뺏는다. 2000년대 초등학생에게 디지털에 대해 생각해 보라고 혹은 컴퓨터 서버 속 세상을 생각해 보라고 한다면 몇 명이나 이진법과 컴퓨터 속의 보드들을 생각할까. 디지몬은 당시 타자에게서 디지털에 대한 모든 것을 전유했다. 그것은 심지어 디지털 감성이라는 것까지 도달하게 한다. 이 삼각관계에서의 우위가 관계를 넘어 보편적인 감성을 생성했다는 것은 인상적이지 않다 할 수 없다.

이러던 찰나 모형키위는 나에게 ‘어떻게 제가 선택 되겠습니까.’ 했다.

- 모형키위가 가진 특이점

모형키위는 약간 ‘디지털 월드’에 대한 이야기와는 걸을 달리한다. ‘디지털 월드’의 태생은 ‘디지털’의 파생 이미지였으나 실재를 사뭇히 지려 밟았다. 그러나 모형키위는 안습이게도 이름에서부터 파생이미지고 모사품이고 대체품임을 보여준다. 그럼에도 모형 키위는 이 상황을 이겨낼 수 있다. 이 모형키위는 내가 일하는 화실에 있었다. 이 모형키위는 화실에 몇 년 동안 자리를 지켰다. 또한 화실에서 ‘키위 그리게 가져와.’ 하고 말하면 학생들은 모형키위를 가지고 온다. 아주 작은 부분이라 할 수 있으나 키위를 가져오라고 할 때에 학생들의 인식에 키위는 모형키위로 자리한다. 일순간 이는 키위가 된다. 또한 그림을 그릴 때, 특히나 외워서 그리는 부분에 있어서, 학생들은 모형키위를 보고 키위의 형상을 습득한다. 이런 화실에서의 특수한 상황은 ‘디지털월드’를 통해 생긴 디지털 감성과 별반 다를 바가 없다. 모형키위를 그리는 20분 동안 모형키위는 파생 이미지에서 탈피해 실재를 지려 밟는다. 나는 이 키위와 모형키위 그리고 타자의 삼각관계에서 어떠한 특수한 상황이 발생할 때에 특수한 우위가 생길 수도 있고 이를 통해 디지털 감성과 같은 어떠한 감성이 생성될 가능성을 본다.

근데 내가 더 집중하고 싶었던 부분은 사실 유사성 이외에 있다. 디지털과 디지털 간에는 몇몇의 유사성

을 제외하면 둘은 전혀 관련이 없다. 이와 마찬가지로 모형키위와 키위간의 간극 또한 매우 넓다. 모형키위에서는 걸의 시각적 질감, 사실상 만져지는 질감도 실제 키위와 같은 것이 없다. 일단 실제 키위 중에 이 모형 키위와 같은 형상의 키위가 존재할 지부터가 시작이다. 게다가 실제에 터무니없이 못 미치는 무게와 표면의 털 느낌, 스티로폼의 질감. 심지어 꼭지는 뽕힌다. 재밌는 것은 난 이 모형키위를 보고 외워왔기 때문에 키위의 꼭지가 어떻게 생겼는지 몰랐다. 이러한 실제와의 괴리들은 화가 나게 한다. 그러나 이러한 화가 나는 특징들은 사실 실제 키위와 모형키위를 구분지어 주는 모형키위의 고유한 특징이다. 이러한 특징들이 모형키위를 모형키위로 만들어주고 고유성을 유지하게 만든다. 이는 ‘디지털 시리즈’의 주인공이 서버나 파일, 혹은 이진법이 아닌 ‘아구몬’과 ‘신타일(야가미 타이치)’인 것과 같다. ‘디지털 시리즈’가 어떤 보편적인 감성을 일궈낸 것은 디지털이라는 요소 때문이 아니다. 그 실제 디지털에는 없는 서사와 이미지가 가진 ‘디지털 시리즈’의 고유성에 의한 것이라고 볼 때 모형키위에 더욱 집중해서 보아야 할 점은 이러한 고유성에 있다고 본다.



1. 사물의 조건

1. 1. 사물의 선택 조건

선택된 사물인 모형키위는 어떻게 선택된 것인가. 내가 이것을 고르게 된, 그리고 고르면서 생각한 조건에 대해 좀 더 생각해 보아야한다.

이러한 생각의 필요성은 내가 모형키위를 보면서 가진 생각이 다른 사물을 보면서도 느낄 수 있기 때문이다. 가령 앞의 글에서 이야기했던 파생 이미지적인 측면은 다른 어떠한 파생 오브제를 대입해도 같은 설명이 가능하다. 어떤 문장들이 모였기에 이 결론이 모형키위에 도달한 것인지 좀 더 알아볼 필요가 있다. 이 과정에서 생겨난 조건들의 결론이 모형키위에 도달하지 않을 수도 다른 사물에 도달할 가능성도 있다.

먼저 내가 모형키위에 도달했다는 것에서 가질 수 있는 의미들을 살펴보자. 첫 번째로, 앞서 말한 파생 이미지적인 특성을 들 수 있다. 여기서의 파생이미지의 특징은 특정한 순간 원본의 위상을 넘어 머릿속에 각인 되는 것이 주요점이라 볼 수 있다. 그렇게 모형키위는 키위를 대신해 그려지는 20분에서 1시간 동안 키위 이상의 위상으로 머리에 자리한다. 이는 여타 다른 정물화를 위해 존재하는 모형들과도 길을 같이한다. 모형 해바라기나 모형 사과 또한 그려지는 시간동안 원본 이상의 역할을 한다. 심지어 명암 연습을 위해 만들어진 석고 사과는 특히나 원본의 완벽한 전복을 보여준다.

그러나 이 모형키위는 그럴싸하다는 특징을 가지고

있다. 석고 사과에 비해 모형키위는 2, 3미터 거리에서 육안으로 볼 때 실제와 다르지 않다. 내가 생각하는 모형키위의 매력은 거의 비슷하다는 것이다. 모형키위를 발견한 곳은 화실이다. 이 모형키위는 내가 처음 이 화실을 다닐 때부터 있던 것으로 적어도 5년 이상 정물로 그려져 왔다. 지난 5년간 다른 모형 제품들도 많이 있었으나 대부분 정물 서랍 깊숙이 숨겨졌다. 이것만이 숨겨지지 않고 꾸준히 그려지고 있을 수 있던 것은 앞선 문단에서 말한 원본에 도달하거나 넘어서는 부분이 존재했거나(존재할 것이다. 실제에 비해 이 사물은 개념적인 키위의 색에 가깝고 색조에 의한 양감표현을 배우기에 알맞다.)비슷한 가격대의 제품에 비해 매우 그럴싸하기 때문일 것이다.



[도판 1]다이소 모형 당근

거의 비슷하다는 점은 또 다른 매력을 가지고 있다. 육안으로 보기에 같다고 할 수 있지만, 다른 점을 하나하나 찾아갈수록 모형키위만의 매력이 느껴진다. 플라스틱의 꼭지를 보는 순간, 이 사물에서 먹음직은 사라진다. 또한 걸의 섬유를 만지는 순간, 무게를 느끼는 순간 그러하다. 앞서 말했듯이 이 모형키위는 비슷한 가격대에 비해 매우 그럴싸하다. 아마 이 모형키위는 다이소에서 샀을 것으로 추정되는데 살 때의 가격은 아마 1000원 이었을 것이다. 1000원이라는 한정된 자본으로 좋은 질을 유지하기란 어렵다. 그렇기에 지금의 모형과 같은 결과에 도달하기 위해 포기해야 할 부분들이 많았을 것이다. 그렇기에 동일 라인의 모형 과일과 같은 재료 혹은 같은 부품을 사용해야 했을 것이다. 그럼에도 이 모형키위는 아마 내가 생각하기에 최적의 결과물이라고 생각한다. 다시 이야기로 돌아와 이 모형키위는 가격이라는 한계점을 가지고 있고 이에 따라 실물과 다른 점이 매우 많다. 이것이 동일 라인의 모형 과일에 비해 매우 숨겨져 있기에 모형 키위만이 들여다볼수록 원본을 위반하는 부분이 도드라지는 특징을 갖게 되었다고 본다.

이에 이 모형키위가 선택 될 수 있었던 조건은

- 특정한 상황¹⁾, 원본의 위상을 전복하는 파생 오브제
- 1000원대에서 그 역할을 최상 치료 보여주는 오브제

정도로 들 수 있을 것이다.

여기서 조건을 볼 때에 사람에 따라 모형키위보다 더 합당한 사물을 떠올릴 수도 있을 것이다. 이 선택에 나의 주관적 견해가 포함되었다는 것을 인정하고 갈 수 밖에 없다고 본다. 여기서 타인이 이 조건에 합당한 다른 사물을 골랐을 때, 과연 그 선택이 충분히 객관적이고 최상치의 선택이었다라고 할 수 있는 지 알 수 없다. 이에 선택에 있어서의 주관적 심상에 대한 부분은 거론하지 않는 것이 좋을 것이라고 본다. 오히려 앞서 모형키위에 도달하기까지의 조건들을 살펴보았다면 이제는 모형키위 자체가 가지고 있는 조건에 대해 고려해 보는 것이 좋을 것이다.

1) 모형키위에 한해서는 화실에서 그려지는 20분에서 1시간.

1. 2. 사물이 존재하는 조건

사물이 타자에게 수행하는 역할에서 비롯된 조건들을 앞서 살펴보았다. 그렇다면, 이제는 사물자체가 이것, 모형키위로 명명되기 위한 조건에 대해 생각해 보도록 한다. 이는 모형키위가 가지고 있는 객관적인 사실과 수치에 입각해 나온 조건이라고 할 수 있다.

우선 실제 키위에 대해 살펴보도록 한다. 키위는 계란 모양이다. 길이는 약 6cm, 둘레는 약 15cm 정도이다. 무게는 약 85g 정도이다. 또한 과육의 성장에 따라 옆면에는 여섯 일곱 개의 굴곡이 아주 조금 있다. 종류에 따라 다르지만 일반적으로 위쪽에는 약 6mm 정도 꽃이 진 흔적이, 아래쪽에는 꼭지가 붙어 있던 흔적이 약 1cm정도 있다. 이 키위의 표면은 종류에 따라 짧은 털이 나있는 것도 있고 털이 없는 것도 있다.

모형키위를 살펴보면 겉에 털이 나있다. 이 털이 우리가 실제로 보는 키위와 비슷한 톤을 느끼도록 하는 역할을 한다. 또한 길이와 둘레 또한 실제의 평균치에 해당한다. 가장 많이 생산되고 있는 키위의 종류인 'Fuzzy Kiwifruit'라 불리는 A. deliciosa종의 키위와 표면의 특



[도판 2] Fuzzy kiwifruit
징이 유사하다. 이러한 특징들이 앞서 말한 특정한 상황²⁾ 모형키위가 수행하는 원본의 전복에 중추적인 역할을 한다. 모형키위는 키위와 외관이 비슷해서 모형

2)여기서는 화실에서 그려지는 20분에서 1시간

키위이다.

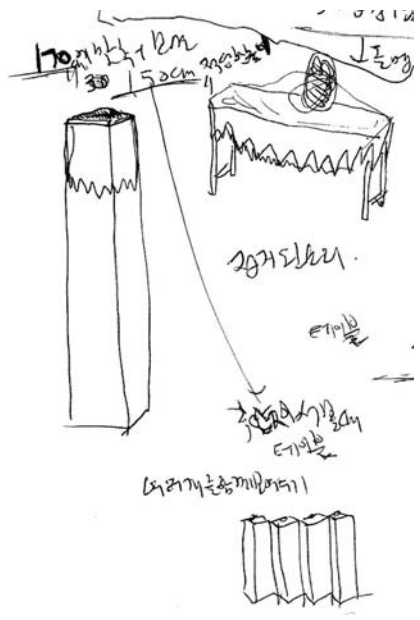
모형키위의 윗부분은 아무것도 없고 일정한 털이 나 있지만 하다. 반면 아래쪽은 플라스틱 마개가 씌워져 있고 그 주변은 표면의 색깔이 검붉게 변한다. 체감상 모나미 153 볼펜과 비슷한 무게감을 가지고 있다. 손으로 잡았을 때 푸석 푸석한 스티로폼의 느낌이 나며, 키위를 잡았을 때 느껴지는 과육감이라던가 시원한 느낌은 나지 않는다. 또한 반으로 잘라 단면을 보았을 때 이는 흰색 스티로폼이 가득 차있는 것을 볼 수 있다. 이 특징들은 앞서 말한 두 번째 조건 1000원대의 상품이라는 것에서 비롯된 것이다. 또한 이와 더불어 모형키위의 이름에서 ‘모형’에 해당하는 특징이라고 할 수도 있다. 나는 이 특성들이 그 특정한 상황이 아닌 다른 상황에서 원본의 전복뿐만 아니라 보편적 감성에 있어 ‘키위의 심상’이 아닌 ‘모형키위의 심상’을 만들어내는 역할까지도 할 수 있을지 모른다는 가능성을 기대한다.

모형키위의 조건들을 볼 때에 이는 실제 키위와의 비교가 불가피하게 느껴진다. 그렇다고 해서 원본 키위에 대한 거론 없이 모형키위 자체만을 들고 설명한다고 해도 키위와의 비교가 일어나지 않는다고 볼 수 없다. 모형키위의 형태적 특징만을 들고 이야기하거나, 그 외의 모형키위만의 요소들에 대해서만 이야기한다고 해도 우리는 자연스레 키위와 비교하게 될 것이다. 마찬가지로 ‘디지몬’에 대해 분석할 때 우리가 디지털과 연관시켰던 아니던 디지몬은 디지털의 파생 이미지로 인식된다. 이것은 어쩔 수 없는 파생 오브제

의 특성이라고 들 수 있다. 그렇기에 이 자연스러운 비교 상황을 역지로 떼어 놓기보다는 계속 한 권에 두고 생각하며 진행하는 것이 나을 것이라고 판단한다.



[도판 3] 모형키위의 단면



2. 사물성

2. 1. 사물에서 파생되는 존재, 관계 실험

위의 탐구에서 가장 인상 깊었던 부분은 모형키위를 반으로 자른 모양이다. 반으로 잘랐을 때 비로소 모형키위는 실제 키위와 다른 결을 하게 된 듯이 보인다. 특이하게 볼 수 있는 점은 중앙에 구멍이 뚫려 있는 것이다. 플라스틱 가짜 꼭지가 들어가야 해서 생긴 공간이다. 특이하게도 실제 과일을 가로로 잘랐을 때의 중앙 부분을 연상하게 한다. 더불어 자를 때 돌려가며 칼질을 해서 그런지 모르겠지만 심지가 빠진 부분과 함께 스티로폼이 마치 키위가 아닌 다른 과일의 과육을 연상하게 한다. 1000원의 수지를 맞추기 위해 존재했던 한계점과 같은 부분이 내부에서 볼 때에 더욱 이것을 실제처럼 만드는 역할을 수행하고 있다는 것이다.

사물연구 텍스트 2 ‘사물성’에서는 선택된 사물 자체의 양태와 사물에서 파생되는 공간 혹은 타인과의 관계에 대한 정확한 파악을 필요로 한다. 이는 객관적 정보를 기반으로 두고 있다. 이 객관적 정보는 수치화 가능한 사물의 특징뿐만 아니라 앞선 텍스트들에서 거론된 언어화가 가능한 특징과 보편성의 측면에서 감각 가능한 범주의 특징까지도 망라하고 있다. 이러한 측면에서 볼 때에 우리가 사물을 파악하기 위해 모아야 하는 객관적 정보는 언어화가 가능한 것 이상을 필요로 한다. 그리고 이것은 일정부분 시각을 통해 유추해낼 수 있을 것이다. 그렇기에 교수님께서서는 선택된 사물의 사진을 찍어올 것을 요구하셨고, 이를 수행했다. 이 부분에서 나는 어느 정도 모형키위만이 가지고 있는 특성을 시각화 해낼 수 있을 것이라고 여겼다. 또한 이 과정에서 얻을 수 있는 결과는 아직 언어화되지 않은 감각인 ‘모형키위의 심상’을 끌어낼 수 있을 것이라 본다. [모형키위 1]부터 [모형키위 8]까지는 모형키위가 가지고 있는 자체적 특성에 요점을 맞추어 찍어 보려 했다. 그리고 [모형키위 9]부터 [모형키위 11]까지는 모형키위와 관계된 혹은 관계할 수 있는 상황을 염두에 두고 찍은 것이다. 차례대로 살펴보기로 하자.



[모형키위 1]



[모형키위 2]



[모형키위 3]



[모형키위 4]



[모형키위 5-1]



[모형키위 5]



[모형키위 8]



[모형키위 9]



[모형키위 6]



[모형키위 10]



[모형키위 11]



[모형키위 7]

[모형키위 1]은 그냥 찍은 모형키위이다. 이 사진은 모형키위의 증명사진 개념으로 찍은 것으로 표면의 모든 요소가 기본적으로 보이도록 찍었다. 확대해서 사진을 보면 실물로 보는 것보다 더 적나라하게 이질감을 확인 할 수 있다. [모형키위 3] 또한 비슷하게 꼭지부분을 클로즈업해 찍어 보았다. 의외인 점은 위와는 반대로 플라스틱 꼭지를 제외하고서는 오히려 더욱 키위의 질감과 유사하다는 것이다. 이는 어찌 보면 꼭지 부분이 큰 이질감을 줘서 다른 부분의 이질감이 어느 정도 죽은 것일 수도 있다. [모형키위 4]는 꼭지를 빼고 찍은 것이다. 이 사진은 오히려 모형키위를 반으로 자른 후 찍은 것임에도 불구하고 이 사진들 중에 가장 키위처럼 보이는 사진이다. 실제로 보았을 때에도 이 상황이 가장 키위같이 보이며 이것을 뒤집었을 때 오는 반전은 가장 일차원적인 방식으로 모형키위임을 보여주는 방법으로 느껴진다.

더불어 모형키위가 모형키위인 이유 중 하나는 가벼운 무게감에 있다. [모형키위 2]는 이를 무겁게 보이게 한다면 모형키위임을 전복 할 수 있을까 싶어 찍어 보았다. 키위가 버틸만한 무게를 지탱하도록 하고 찍어봤다.

또한 [모형키위 11]은 한번 실제 키위와 함께 두고 찍어본 것이다. 가장 왼쪽 위에 있는 것이 모형키위이다.

이 [모형키위 1]부터 [모형키위 4]까지와 [모형키위 11]은 모형키위의 키위성³⁾에 입각한 사실을 짚었다. 여기서 나는 키위성에 의존한 분석의 한계를 느꼈다. 비록 모형키위의 특성이 키위와 일치하던 키위에 위 반하던 간에 모형키위 그 체로 보지 않는 이상 이것 자체의 심상을 가지기는 어려울 것으로 판단된다. 모형키위의 키위성을 논점에서 배제하고 구성하는 단계를 꾸려보았다.

[모형키위 5]부터 [모형키위 8]까지는 키위성에 대한 고려 없이 짚어본 것이다. 먼저 [모형키위 5]는 반으로 자른 후 종이위에 올려 짚은 것이다. 스티로폼 부분의 색깔이 종이 색과 매우 유사해 [모형키위 5-1]을 보면 마치 종이위에 동그라미를 그린 것처럼 보이기도 한다. 좀 더 절단면이 깔끔했으면 그 효과가 더 뚜렷했을지도 모른다. 혹은 여러 개의 빛의 색깔이 사진에 존재했다면 더욱 그런 효과를 주었을지도 모른다.

[모형키위 6]은 모형키위가 보기 좋게 들어가는 통이 있어서 한번 넣어보고 짚었다. 이 통 또한 플라스틱이다. 무광은색이 칠해진 이 통은 스테인리스 통이고자 하는 느낌이 든다. 개인적으로는 이점이 모형키위가 가지고 있는 플라스틱 느낌의 불쾌함과 통하는 부분이 있는 듯이 느껴졌다. 또한 안정감 있게 모형키

3) 여기서의 키위성이란 앞서 말해온 보편적인 원본(키위)과의 관계를 볼 때에 이야기할 수 있는 특성을 이야기 한다. 앞서 말했듯이 파생이미지임에 따라 원본과의 관계는 뉘 수가 없다. 모형키위 외에도 다양한 키위의 파생 오브제들이 존재할지도 모르기 때문에 이러한 용어를 상정하고 이야기한다.

위가 들어가는 통의 사이즈가 괜찮은 느낌을 주었다.

[모형키위 8]은 키위를 반으로 자르고 드러난 플라스틱 꼭지 구멍에 플라스틱 꼭지를 꽂은 것이다. 개인적인 심상으로 매우 귀엽다. 이것은 모형키위의 키위 성에서 매우 벗어나 오히려 버섯에 가까운 상태에 도달했다고 본다. 이러한 형태 변화를 통해 제 3의 물체와의 연결점을 찾을 수도 있다고 본다. 그러나 이 결과가 모형키위라는 사실조차 잊게 되는 상태로 비추어 본다면 이것은 모형키위로서의 실패가 아닐까한다.

[모형키위 10]은 [모형키위 8]과 비슷한 경로로 형태가 변형된 상태에서 파생될 수 있는 상황을 상상해보았다. 더불어 앞서 반으로 자르면서 느낀 키위와는 다른 어떠한 생물이 연상되는 상황, 즉 모형키위라는 어떠한 과일의 양태를 가정해 보고, 이에 따른 생태를 조작해본 것이다.

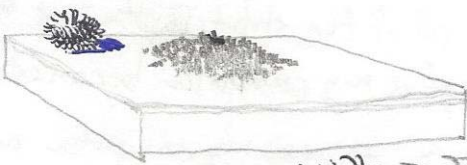
사진 찍기를 진행하면서 하루는 화실에 가서 찍었다. [모형키위 9]는 화실에서 찍은 사진으로 발견되었을 당시 그대로의 모습을 찍어본 것이다. 이와 더불어 모형키위가 정물이었다는 사실을 다시금 생각하게 되었고 이를 정물로써 활용하는 과정이 필요하겠다는 생각을 하고 한 번 그려보았다.

[모형키위 7]은 모형키위를 유화로 그려본 것이다. 본래 이 모형키위라는 사물의 태생은 화실에서 그려지던 물체이다. 특히나 이 모형키위는 앞서도 말했듯이 본래의 키위보다 더 평균적인 키위의 색감을 낸다. 또한 색에 의한 양감표현을 학습하는 데에도 탁월하

다. 화실에서 이 사물이 정물로 쓰일 때에는 키위를 그려야하기 때문이 아니라 위의 점들을 학습하기 위함에 있다. 이에 모형키위의 원체 기능인 정물로써 활용한 결과물이다. 회화 수업 때에 블렌딩 기법 과제로 그리기도 한 것인데, 이 기법으로 모형키위를 그릴 때에 앞서 말한 이유인 색감에 의한 변화에 초점을 맞추어 볼 수 있을 것이라 을 두어 그렸다. 모형키위만 두고 생각할 때에 계속해서 원체의 존재조건, 즉 기능을 잊게 된다. 이 기능은 첫 수업에서 이야기되었던 사물의 본래 위상을 의미한다. 어찌 보면 모형키위가 말해야하는 것은 “이것은 모형키위!”라는 사실이 아니다. 나는 이것을 통한 작업에서 결론적으로 이게 키위 처럼 보이고, 플라스틱 꼭지가 모형이란 것을 깨닫게 할 때, 다시 한 번 확인하게 되는 “이것은 정물!”이라는 사실일지도 모른다.

위의 네 가지 경우를 통해 다시 깨달은 모형키위의 조건은 이러하다.

- 스티로폼 내부가 종이와 색깔이 유사하다.
- 비슷한 속성의 감각을 가지고 있는 것과 만났을 때에 심미적 반응이 있다.
- 표면에서 색조에 의한 양감변화가 쉽게 관찰된다.
- 외관상으로도 충분히 키위성에서 벗어난 논점을 가질 수 있다.
- 원체의 존재 조건은 정물로의 기능이다.



무덤의사가. → 고적서은출발4.

2. 2. 사물성

이 모든 돌고 돌아 온 이야기들에서 결론적으로 내가 도출해야하는 것은 “이것은 정물!”이라는 것이다. 아무리 이 사물의 관념에서 멀어지려하고 다양한 지점에 도착하려고 노력해도 결과적으로 폭격하는 것은 정물이라는 것이다. 키위와의 유사성을 띄는 이유 또한 이것이 키위의 시체를 대신하는 모형시체이기 때문이고, 앞서 말했듯이 키위의 위상을 전복하는 경우도 정물일 때 벌어지는 일이었다. 모형키위 만의 모형키위성 혹은 ‘모형키위의 심상’을 드러내기 위해 ‘이것이 정물이다.’라는 생각이 드는 순간이 일순 들 필요가 있다. 즉 지금까지의 과정을 살필 때, 관객에게 보여주어야 하는 모형키위의 관찰됨의 과정은 먼저 이것이 모형키위를 보여주려 하고 있다는 것이라는 것, 즉 원본 키위보다 더 높은 위치의 무언가임을 증명하는 것이다. 그리고 그 후 어떠한 각도에서 사람들은 이것이 정물이고 지금까지 느낀 더 높은 위치라는 것은 정물이기에, 에서 오는 것임을 깨닫는 것이라고 본다. 또한 더 뭔가를 원한다면 이것이 키위라는 심상을 반전시키는 역할까지 할 때라고 생각한다. 그래서 이제 내가 살펴보아야하는 사물성, 상황들은 정물이 무엇인지, 그리고 정물로써 모형키위의 심상에 도달할 수 있는 방법은 무엇인지에 대한 것이라고 본다.

1.2.부터 지금까지 모형키위의 형질적 특징에 대한 탐구를 해왔다. 그리고 형질의 결론으로 모형키위의 중요한 특성은 정물일지도 모른다는 이야기를 얻을 수 있었다. 이제 다시 모형키위를 고른 시점으로 돌아가 내가 이 모형키위를 고르게 된 심상이란 어떠한 것인가에 대해 다시 한 번 생각해보기로 한다. 모형키위 자체의 관찰되는 특성들, 즉, 가벼움, 플라스틱 꼭지, 표면 질감과 같은 것들은 모형키위의 감각적 심상을 각인시키기에 충분하다. 그러나 이 가시적인 심상들에 현혹되어 모형키위의 태생적인 특성인 키위의 파생체, 혹은 보조관념이라는 사실을 잊어서는 안 된다. 이 태생적 특성이 우리에게 정물이라는 사실을 깨닫게 해줄 수 있는 단서이며 더불어 모형키위의 심상을 재현하는 역할을 할 수 있을 것이다.

계속해서 말해오듯, 모형키위는 키위의 파생체이다. 더불어 키위의 심상을 재현하기 위해 존재하는 것이라고도 할 수 있다. 다시 말해 키위는 원관념이며, 모형키위는 이 키위의 심상을 대변해주는 보조관념이라고 할 수 있다. 적절한 예시로 김동명의 시, ‘내 마음은 호수요’를 들 수 있다. 여기서 ‘마음’은 원관념, ‘호수’는 보조관념으로 마음을 이야기할 때 떠오르는 수많은 심상과 호수를 이야기할 때 떠오르는 수많은 심상 중 겹치는 부분이 존재할 것이고 바로 그 부분을 통해 작가가 이야기하고 싶은 마음의 심상의 어떠한 부분을 드러낼 수 있는 것이다. 마찬가지로 키위가 원관념이고 모형키위가 보조관념이라면 키위의 심상의 어떠한 부분과 모형키위의 심상의 어떠한 부분이 합쳐되는 부분이 존재할 것이고 바로 그것이 모형

키위 혹은 키위의 심상 혹은 사물성이라고 대변할 수 있을 것이다. 이에 대한 내용은 <모형키위 중간발표>4) 발표문을 참조하기로 한다.

4) 아래의 발표문은 p. 12까지를 정리하고 이를 토대로 작업화의 대략적인 구상의 단계를 설명하는 글이다. 3.1에서는 중간발표 이전의 실현화 구상의 단계는 서술하지 않고 발표 이후의 변화 단계부터 이야기하고자 한다.

<모형키위 중간발표>

지금의 발표는 모형키위의 심상을 드러내는 방식을 탐구하는 과정이다. 먼저 사물과의 연관성을 침해하지 않기 위한 필수 요소들을 상정했다. 최소한으로 존재해야 하는 요소로 모형키위에 한해서는 첫 번째, 보았을 때와 체감했을 때의 차이가 드러나는 부분이다. 이는 모형이라는 점에 있다. 두 번째는 죽은, 혹은 그러지는 정물의 특징이다. 또한 결과적으로 발생하는 요소를 상정해야한다고 보았다. 결과적으로 발생하는 부분은 계획된 부분과 그 이외의 부분이 존재할 수 있다.

여기서 계획된 부분은 모형키위를 원관념으로 두었을 때 찾을 수 있는 보조관념과의 관계를 보여주는 것이다. 기본적으로 모형키위 자체가 가지고 있는 가벼움, 플라스틱 껍지, 질감 등의 특징은 모형키위의 감각적 심상을 각인한다. 그러나 모형키위는 키위의 파생체이자 보조관념이다. 우리는 모형키위를 보면서 키위에서 느껴지는 심상을 유추해 볼 수 있다는 것이 더 주요점인 것이다. 이 상황과 더불어 키위와는 다른 모형키위 고유의 한계성을 체감하면서 모형키위 혹은 키위에 대한 새로운 감각을 발견할 수도 있다. 즉, 파생체라는 모형키위의 사물성, 파생체의 원본의 사물성, 그리고 그 둘 간의 관계성은 모형키위에 대한 상념에서 감각 외의 언어적인 심상을 주도할 수도 있다는 점을 다. 이는 위에서 말한 필수 요소들과 상관되고 앞서 사물이 선택된 조건 '특정한 상황, 원본의 위상을 전복하는 파생오브제.'와 관련한 부분으로 새로운 감각을 전개할 수 있는 특징이다. 모형키위와 키위의 관계성 전후가 모형키위의 (비)감각적 심상의 전반이자 서사라면, 어떠한 존재 X와 모형키위와의 관계가 키위와 모형키위와의 관계와 같을 때에 이것이 가장 모형키위의 전반에 가까운 것이다.⁵⁾

5) '내 마음은 호수요.'를 예시로 보면, 다음과 같이 이야기 할 수 있다.

본인은 키위와 모형키위의 관계를 얹고 허술한 관계라고 여겼다. 단순 보았을 때의 특징만이 이 둘의 연관점이고 모든 서사를 가능하게 해주는 부분이기 때문이다. 모형키위의 원본과의 얹고 허술한 관계가 단순해 지지 않고 심상으로 결속할 수 있었던 관건은 모형키위를 만졌을 때이다. 만져봄으로 인해, 보았을 때의 상호 관계가 깨져버리는 것, 그리고 그 후 모형키위에서 느껴지는 허무감 때문일 것이다. 이 허무함은 또한 정물의 이러한 특정 상황(만져진 상황)에서 느껴지는 허무감이 작업의 전반적 감성이라고 느꼈다. 즉, 모형키위를 대변하는 것과 모형키위의 관계가 얹고 허술하다는 것, 그리고 살펴볼 때에 느껴지는 허무맹랑함이 필요하다고 본다.

이번 중간발표의 결과물로 스티로폼과 흙을 가지고 왔다. 모형키위를 촬영하면서 땅과의 시각적 유사점을 발견했다. 키위의 무거운 이미지, 더불어 가벼운 모형키위를 시각적으로 무겁게 느껴지게 하는 부분은 땅과의 시각적 유사성에 있을 지도 모른다. 키위 모양으로 모은 흙과 스티로폼의 존재로 볼 수 있는 것은 단순 모형키위의 형질적 측면과의 결부뿐이다. 이 결과물로 아직 앞서 서술한 관계의 전후가 완전히 성립되었다고는 보기 어렵다. 그러나 딱 이 정도의 원본과의 관계성이 지금 모형키위가 가지고 있는 심상을 보여줄 수 있는 가장 적당한 거리라고 생각한다.



원관념 → 보조관념
 마음 → 호수
 키위 → 모형키위
 모형키위 → 사물 X

그러나 과연 모형키위가 보조관념이라고 할 수 있는가. 키위와 모형키위의 관계를 얇고 허술한 관계라고 유추할 수 있고, 이 관계가 모형키위의 사물성의 일부라고 이야기할 수 있다. 그러나 키위의 관념을 대변하는 역할이 모형키위로 드러날 수 있는가는 의문이다. 어떻게 보면 키위와 어떤 또 다른 존재 a 에 의해 파생된 결과물이 모형키위일 수도 있는 것이다. 즉,

$$\text{마음} : \text{호수} = \text{키위} : \text{모형키위}$$

가 아닌

$$\begin{aligned} \text{마음} : \text{호수} &: \text{내 마음은 호수요} \\ &= \text{키위} : \text{존재 } a : \text{모형키위} \end{aligned}$$

의 관계로 보는 것이 더 맞는 것이다. 키위와 모형키위의 연결되는 관념을 통해 어떠한 사물성이 도출될 수 있으나, 키위의 어떠한 부분을 포방한 결과로 나온 것이 바로 모형키위라고 보는 것이 더 적당하다.

그렇다면 키위와의 합집합을 이루어 모형키위를 낳은 존재 a 를 무엇으로 볼 수 있는가. 나는 그것이 정물일 수도 있다고 보았다. 키위의 정지된 상태는 정물의 특성과 합치된다. 그러나 사실상 키위는 매우 천천히 움직이고 있다. 즉 완전히 정지되지는 않은 것이다. 그럼에도 짧은 시간, 정물로써 대하며 그림을 그릴 때에, 육안으로 보기에 이것은 움직이지 않는다는 특징을 가지고 있고 이것은 ‘키위는 정물이다.’라고 이야기하는 것이 가능하게 한다. 그러나 앞서 말했듯이

키위는 멈춰있지 않다. 그렇기에 이 ‘키위는 정물이다.’라는 심상 혹은 현상을 대변하는 보조체가 필요했고 바로 그것이 모형키위인 것이다. 특히나 존재 a는 앞서 말한 특정 상황이라는 것과 연결 지어 이야기할 수 있다. 특정 상황이라는 키위와 모형키위를 특정하게 연결하는 인위성에서 해방시킬 수 있다. 더불어 정물의 다양한 심상들이 투영되고 걸러져 더 명확하고 모호한 관계를 만들어 낼 수 있을 것이다.

즉, 결론적으로 내가 탐구해야하는 것은 아마도

키위 : 존재 a(≠정물) : 모형키위

의 형태의 결론으로 얻는, 모형키위를 보며 느끼게 되는 감각을 위와 비슷한 형태의

모형키위 : 존재 a' or 존재 b : 사물 X

의 관계를 통해 더욱 적나라하게 체험하도록 해주는 것이라고 본다. 여기서 사물 X를 확립시켜줄 존재는 정물이 아닌 더 적합한 무언가가 될 수도 있다.



3. 사물의 실현화

3. 1. 사물을 드러내는 것

내가 드러내야하는 사물 혹은 그 미술의 결과물은 무엇인가. 조르조 아감벤의 ‘불과 글’ 서두⁶⁾에 마음에 위안을 주는 이야기가 있다. 바알 섰 토브가 불부터 시작한 모든 염원의 장치를 상실했음에도 글이 남아 있기에 충분하다고 말하는 것에서 시작한다. 실현화 계획에 앞서 나는 모형키위의 손실에 대한 걱정을 반 정도만 남겨둘 필요가 있다. 모형키위와 멀어진다고 해서 혹은 위에서 보여준 등식에 해당하는 사물 X를 향한다고 해서 (혹은 그것조차 배반한다 하더라도) 결론에서 이 모든 과정, 아감벤이 말한 ‘역사’가 드러난다면 이 모든 것은 형상화가 된 것이라고 볼 수 있다. 목표에서 멀어지거나 목표를 향하거나 배반하는 모든 것은 실패한다는 말을 대변하는 것이고, 사실상의 모든 결론은 실패라고 볼 수 있다. 그럼에도 그 실패의 과정만은 실패가 아닌 것이다. 이것이 아감벤이 서두로 말하는 문학의 운명이고 내가 보여줄 수 있는 유일한 것인 이 수업에서의 미술 행동일 것이다. 이 미술은 현상의 지면을 반으로 가른 절단면을 보여주는 것이고 그 단층은 현상의 전체를 대변한다.

즉, 모형키위를 보여주기 위한 활동들이 일어나는 것 자체가 모형키위의 심상을 대변할 수 있다. 그리고 지금까지 이야기해 온 내용은 심상을 보여주기 위한 방

6) 조르주 아감벤, 「불과 글」, p. 9 - p. 12

향 정도일 것이다. 모형키위의 심상을 향한 정확한 방향을 가지고 있기에 어떠한 실패들의 모임이더라도 결론은 모형키위에 도달할 수 있을 것으로 본다.

그렇다면 과연 실패가 없을 수는 없는가. 혹시나 불이 꺼지지 않고 혹은 불을 만드는 법을 잊지 않고 그것을 그대로 전달한다면 그것은 무엇인가. 모형키위를 통해 얻은 위의 등식에 적합한 사물을 찾았다면, 그리고 그것을 보여준다면 그것은 무엇이라 할 수 있는가. 앞선 문단에서는 전체를 대변하는 단층이라고 했으나, 사실상 실패한 과정들의 모임이 의미할 수 있는 것은 무엇일까. 사물 X란 무엇일까.

디지털은 디지털 심상을 보여주는 정확한 사물 X라고 할 수 있을까. 사물 X인지는 알 수 없으나 디지털은 디지털 심상을 대변한다. 디지털은 시즌이 바뀌면서 혹은 회차가 거듭하면서 수많은 설정 변경을 겪는다. 시즌이 바뀔수록 설정의 타당성을 입증하기 위해 많은 신화적 설화적 요소를 가미하며 세계관을 확장시켜나간다. 그러나 그렇게 확장되면 될수록 오히려 디지털과 멀어지게 되고 기억에서도 잊어지게 된다.

디지털의 탄생이 디지털에 대한 명확한 사물 X의 탄생이라고 이야기할 수는 없다는 것이다. 수정의 과정에서 우리의 감각을 건드리는 어떤 선명해지는 부분이 존재했고 그것이 디지털이 디지털 감성을 창조했다고 일컬을 수 있는 이유일 것이다. 그 부분에는 적당한 인위적 개입과 적당한 타당성, 적당한 디지털적 결론이 존재했기를 바란다. 어쨌든 그 부분을 본 나는 디지털을 디지털 심상의 매개체라고 이야기 할 수 있게 된 것이다. 이는 미적 심상의 결부가 평면적인 것

에 그치지 않는 것이고, 과정의 어느 순간 가장 적당한 결부의 순간이 존재하는 입체적 접점에 존재한다는 것이다. 어찌 보면 모형키위와 키위를 연결 짓게 되는 것이나, 모형키위가 선택된 순간들 모두 그 입체적 접점의 한해서였을 것이라고 할 수 있다. 즉 모형키위의 심상을 드러내는 그것은 사물 X가 아닌 사건 X라고 할 수 있다. 그 심상이 느껴지는 사건 X를 찾기 위해 사물 X는 수많은 수정이 이뤄져야만 하고 그 접점의 순간은 현상의 단층으로 보이는 것이 아닌 현상의 단층 전체를 대변하는 순간이 될 것이다.

- 디지털과 디지털에 대한 생각

~~이것은~~
 디지털과 디지털의 관계를 보기 위해 디지털은 디지털이 아닌
 디지털이 디지털을 보여주는 방식은 "디지털 한정"이라는 단어가 나오
 것. 실제 디지털을 설명하는 단어들 보면 한정, 용어, 배경과
 연관된, ~~이것은~~ ~~이것이~~ 단어가 있다. 디지털 디지털이다 안고,
 컴퓨터라 하는게 맞다. ~~이것은~~ 그래서 디지털은 그러하게 이야기 하는
 성은 ~~이것이~~ ~~이것이~~ 디지털 특성을 논하게 될 것이다. 디지털이
 디지털이 아닌 디지털이 아닌 ~~이것이~~ ~~이것이~~ 디지털의 단계를
 우리가 인지하게 된 것 자체가 디지털로 디지털이 만들어졌을 것이다.

디지털이 시각성이 디지털과 다르게 이미 보아서는 안된다.

→ 정물화(정물)를 (정물)로 표현하는 것 같다

이런 것 같은 것. 2가지는 안 될 것.

1. 자극과 반응의 관계 그냥 가능이나 형태적 특성은 민감이지만 그것은 너무 빠르다
2. 작업과 민감 관계는 정확 하게 잡아야 한다.
 → 과연 은 물론, 단어 나 정물 같은 것 은 그 정물
그러나 그것 이 ~~이것이~~ 정물 이다 이 정물 이 정물
단 태 로

⇒ 정물(정물)은 정물 이다 (시각적 특성) 정물 이다

3. 2. 사물 드러내기

사물을 드러내는 방향으로 나는 이미 상정한 등식

(키위 : 정물 : 모형키위
= 모형키위 : 정물 (혹은 정물 b) ; 사물 X)

을 토대로 사물 X를 찾아가는 방향을

보여주기로 했다.

이 등식을 하나하나 확인해나감에 더 적합한

결론을 유추, 보여주고자 한다

1) 키위와 모형키위

지금의 모든 상황에서 가장 명시적이게 존재하는 두 사물, 키위와 모형키위의 관계는 현재의 모든 작업과정을 설명해주고 이 둘의 연결고리야 말로 사물X를 향하는 작업의 전반이다. 앞선 등식을 볼 때에 키위 앞의 어떠한 사물이 존재했을 수도 있고, 혹은 사물X 뒤에 또 다른 사물이 자리할 수도 있다. 나는 우연히 키위와 모형키위의 관계를 발견할 수 있었던 것이고, 이를 통한 유추를 더해나가면 사물X 이후의 사물 또한 발견할 수 있고, 혹은 키위 이전의 사물을 발견할 지도 모른다. 어찌 되었던 그 이전 이후의 사물을 발견한다면 분명 그 사물에는 모형키위의 혹은 키위의 어떠한 것도 가지고 있지 않을 것이 분명하다. 분명 모형키위에서 실제 키위의 물리적 덩어리는 발견할 수 없다. 마찬가지로 모형키위 이후의 사물X에서도 모형키위는 존재하지 않는다. 모형키위를 대변할 오브제가 자리하며 모형키위의 정물적 역할을 보여줄 것이다. 이전 혹은 사물X의 위치에 놓았으나 이때에 나는 명시적인 위치인 두 사물, 키위와 모형키위의 관계를 직선으로 이을 수 없다는 것을 깨닫고 이 둘을 잇는 위치의 명시적인 요소를 찾아야했고, 그것이 바로 정물이다.



[도판 4] 흙과 스티로폼



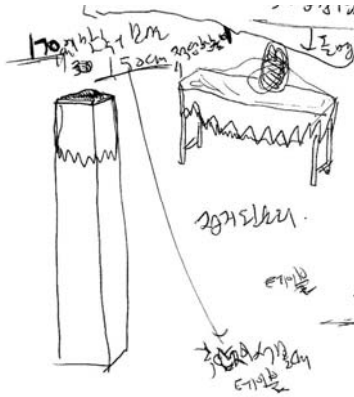
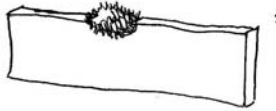
[도판 5] 모형키위와 정물의 그려지는 특성에 의거해 제작한 오브제, 그리고 모형키위와 비슷한 무게인 모나미 153 볼펜

2) 정물(혹은 존재b)적 역할

정물적 역할의 부분을 상징하기 전 사물X의 자리에는 흠을 대입했었다. 그리고 키위와 모형키위를 잇기 위해 모형키위가 가진 보이지 않는 부분의 특성 스티로폼과 그려질 때의 평면적 특성을 대입했다. 그러나 이 방식에서 실패라 볼 수 있는 것은 명확한 존재b의 영역이 없었다는 것이다. 지금 키위와 정물, 정물과 모형키위의 관계를 통해 키위와 모형키위의 자세를 보여주하고자 하는 것은 키위와 모형키위의 관계를 설명할 수 있는 방식이 또렷하지 않기 때문이다. 또렷한 이차 프레임, 존재b는 우리가 사고하는 두 정물의 단단한 다리 역할을 해줄 수 있을 것이다. 이 이후 모형키위와 존재b 그리고 존재b와 사물X의 관계를 실험하는 과정에서 또 다른 존재c의 필요성을 느낄 수도 있을 것이다. 그것은 모형키위와 존재b 그리고 존재b와 사물X의 사이에 존재하는 아직 언어화되지 못한 가능성들의 집합이 존재하기 때문일 것이다. 또한 현재 존재b라고 가정한 정물적이라는 것이 사물의 단층 전체를 대변하는 역할을 수행하지 못했을 때 그 부분 혹은 존재c라고 말하는 것이 바로 단층 전체를 대변하는 역할을 수행할 것이다.



이제서야 키워야 할 순서와 같은 방향으로 움직여
오래된 ~~오래된~~ 새겨진 문양을 더 자세히 보아볼 수 있다
강화자판용이다. 54 X
오래된 문양이 그려져 있다. 타나온다.



[도판 6] 정물의 그려지는 특성에 기반하고 있는 보이는 위치, 형태에 대한 드로잉7)

7) [도판 4]에서 [도판 6]은 모형키워 중간발표의 참고자료로 위의 <모형키워 중간발표>를 쓰기 이전까지의 작업과정이다. 현재의 진행과정에 비해 부족한 부분이 많이 존재하지만 어느 정도 지금의 상황을 참고하기 충분하다고 보인다.

그렇다면 정물의 어떠한 특성이 두 사물의 다리 역할을 수행하는가. 위의 등식을 성립하기 전, 나는 정물의 그려지는 특성을 반영할 필요성만을 느꼈다. 그렇기에 놓이는 위치 혹은 각도, 그리고 평면화(혹은 회화화) 되었을 때의 특성을 단편화시켜 진행했다.⁸⁾ 그러나 현재 이 위치의 정물이라면 더욱 중요시 여겨야 하는 것은 멈춘, 혹은 죽은 사물이라는 부분이다. 키위를 그리고 싶다면, 키위는 한 달 반 동안은 썩지 않고 그 모양을 유지한다. 그러나 그 이후 키위가 비싼 시즌이라면 모형키위를 쓰는 것이 맞지 않은가. 혹은 어떤 가시가 돋은 화가라면 하루가 지났을 때의 키위의 생리적 변화를 눈치 챌지도 모른다. 더 심오한 탄생 배경이 있을 지도 모르지만 이 단순한 이유가 진정 모형키위가 생겨난 이유라면, 아니 이 단순한 이유만으로도 모형키위의 정물성은 그려지는 것 이상인 것이 당연하다.

그렇기에 현재까지 정물의 그려지는 특성이 주를 이루었던 구성들은 정물이 다리의 역할을 수행하고 있지 않는 상태라 말할 수 있다. 다시 말해 죽어있다 라는 속성이 모형키위를 이루는 주가 되어야 맞다. 그러나 어느 정도 죽은(멈춘) 것과 그려지는 것의 균형을 맞춰야한다. 죽어(멈춰)있다는 것이 표면적으로 비취진다면, 그것 또한 다리의 역할을 수행하지 못할 것이

8) 여기서의 이 특성을 나는 위의 드로잉 사진에서도 보이듯이, 정물(혹은 정물화)의 보이는 위치, 즉 15도에서 45도 사이의 각도로 고정되어 있는 시각, 그리고 바닥 혹은 벽, 혹은 그 둘이 존재해 드러나는 공간감으로 정했었다. 그리고 이것은 모든 과정을 묶어 은폐하는 마지막 레이어로 사용될 것이다.

다. 죽어(멈춰)있다는 것은 키위에도 존재하는 속성이고 정물의 모든 것을 이룰 수 없다. 그렇기에 정물의 특성은 먼저 죽어있다 혹은 멈춰있다는 것이 다리의 역할을 수행하되 그려지는 정물의 특성이 위치, 형태적 특성으로 자리 잡아 작업의 설치에 영향을 주어 죽어(멈춰)있다는 것을 은연히 숨기는 역할을 할 것이다.



[도판 7] 유니클로에서 산 갈색 재킷

3) 옷

나에겐 유니클로에서 산 갈색 재킷이 하나 있다. 그 질감과 색감이 모형키위와 유사하기에 작업을 진행하면서 계속해서 그것이 눈에 들어온다. 그러나 이것이 진정 사물X일 수 있는가에 대해서는 아닌 것 같다고 느껴진다. 왜 그런 것인지 혹은 이게 사물X일 수 있는 지를 밝히는 것이 좋을 것이다. 먼저 모형키위는 키위를 대변하기 위해 찾은 발견된 오브제라 할 수 없다. 키위와 정물성의 결과로 나온 만들어진 것이다. 물론 결과를 위한 과정에 키위와 비슷한 재질을 만드는 수지와 스티로폼, 그리고 플라스틱 마개를 발견했을 것이다. 그렇다면 나는 사물X를 발견함에 있어 다음과 같은 만들어지는 과정 혹은 발견된 것을 조합해 내는 과정이 필요한 것인가. 그 필요성은 아직 알 수 없지만 아마도 완전히 발견된 오브제는 사물X가 될 수 없는 것은 확실하다. 그러나 어떻게 보면 이 옷 또한 가공된 것이기에 그 이전의 제3자에 의한 발견이 있었을 것이기에 어쩌면 사물X에 도달할 가능성이 있을 수도 있다.

더불어 옷의 경우 표피적인 특성이 두드러진다. 물론 표피적인 특성이 키위와 모형키위를 직류로 연결하는 사물성이라 할 수 있겠으나, 이것이 결론이라 할 수 없음은 증명되었다. 그러나 어쩌면 이 표피적인 특성을 숨기기 위한 과정이 모형키위의 사물X가 되기 위한 만들어지는 과정이 될 수도 있고 그 모형키위의 인위적인 기계 맛이 드러날 수도 있는 부분일지 모른

다. 옷을 어떻게 보여줄 수 있는가.

옷 또한 죽어있다. 입고 있지 않다면 멈춰있는 것이나 다름없다. 그러나 어쨌건 천이기에 멈춰있다고 볼 수 없을 지도 모른다. 진정으로 멈추게 한다면 이것은 정물일지도 모른다. 그러나 이 방식의 생각은 너무도 단순하다. 왜 많은 정물화에 천이 들어가는 것일까. 천의 유동성은 물체의 무게를 서슴없이 보여준다. 또한 건들지 않는다면, 천, 안 움직인다. 그럼 아무도 안건들 거라고 생각하고 천을 정물로 쓰는 것일까. 정물을 건들면 화난다. 정물은 건들면 안 되는 것이다. 사실 모형키위도 건들면 안 되는 것이기에 무게가 중요하지 않았을 것이다. 또한 촉감을 느끼지 않으면 모형키위인지 알 수 없다. 그렇기에 우리가 만졌을 때 놀라움을 느끼는 것일 것이다. 이러한 건들면 안 되는 것은 정물의 조건에 들어갈 수 있을 것이다. 또한 그렇기에 모형키위를 건드렸을 때 느껴지는 새로운 느낌 또한 사물X의 간과하지 못할 특징일 것이다.

그렇다면 먼저 옷을 모형키위에 가까워지게 하도록 건들면 불편한 상황에 위치시키는 것과 만지기 전에 알아보지 못하는 부분을 넣는 것이 필요할 것이다. 또한 그 과정에서 인위적인 기계 맛이 느껴진다면 좋을 것이다. 인위적인 기계 맛은 어떻게 느껴질 수 있는가. 모형키위의 경우 플라스틱 꼭지와 복제된 오브제라는 것에서 온다. 모형키위의 경우 한 개만 보더라도 이것이 처해있는 상황을 유추해보는 과정에서 복제된 오브제라는 것이 인지된다. 이와 마찬가지로 옷을 여러 개 복제하는 것이 아닌 옷이 처해있는 상황을 통해 복제성을 유추시키는 과정이 존재할 수 있을 것이고, 그 부분은 아마 만지기 전에 알아보지 못하는 부

분에 삽입될 것이다.

그러나 어떻게 보면 이것이 너무도 모형키위와 일대일 대응을 이루고 있지는 않은가. 키위와 모형키위의 단순한 관계는 이러한 일대일 대응에서 오는 단순함이라 말할 수 없다. 이러한 모습을 숨기는 것이 가능하다면 옷은 좀 더 모형키위의 사물X에 가까워질 수 있을 것이다.



f) 이

틀 속에서만 이걸 생각하기보다는 이이다.



이렇게 해본 걸라를 보니 너무 큰 직구레로
모는 들이 많게 보였다. 사람의 체격에 더는 걸라
입체로 이러한 까닭은 후진과 옷을 고르게
된 것은 키와 모형까지의 직구레 한 칸씩, 즉,
걸라의 유사성을 배제할 수 없다.

틀이러한 유사성에 이르기 위하여 걸맞은
모양이 있음은 것이다. 그렇다면, 2차원 평면
안에서 배제된 상태가 된다면 과연 사물 X가
있을 수 있는가?

사물 X가 있을 수는 있는 것일 수 있지만
최적 제1차원 상의 상충성을 지닌다. 2차원 평면
안에서 제1차원 상의 상충성을 지닌 것은 사실인듯
보인다.

즉 키와 모형까지의 간격,
정물 상에서 대한 탐구의 정체가
편이 바뀔 수 있고, 2차원 바
추이는 정물 혹은 사물의 간격이 모형을 이루는
이러한 바는 ~~사물~~ 사물은 아니다.

이제 보면 이모가 사물 제1차원 모른다.
키와 모형까지, 그리고
2차원 상에서 사물 X.
그리고 사물 X의 다음 단계
키와 이진 단계, 이 키와
모형을 이루는 들이진
이 이 들이 단계로 이진
이진, 즉, 키와 모형까지의
의 간격을 보여 주는 무와
은 제1차원의 상충성으로
가능할 것이다

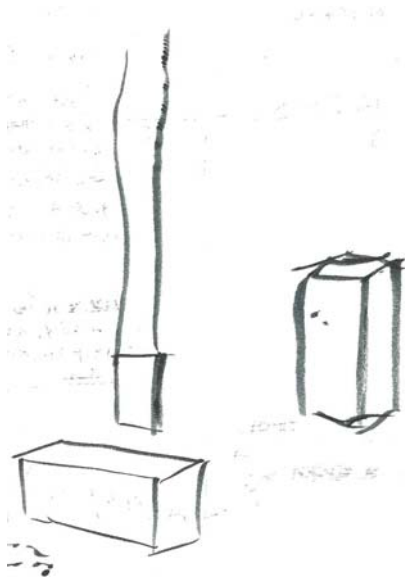
현재 내가 찾은 사물X는 옷이다. 그리고 그 옷에 즉물적으로 존재하는 모형키위의 흔적은 인위적인 질감이라 할 수 있다. 이것은 옷의 모형키위와 비슷한 질감과 유니클로 옷이라는, 복제성을 연상시키는 사물성에서 오는 것으로 보인다. 이 둘을 제외한 정물성이라 할 수 있는 부분이야 말로 존재 b를 향한 부분이라 할 수 있다. 그렇다면 이 정물성은 어떤 부분인가.

아마도 사물X에 가하고자 했던 인위적인 개입이 이 부분에 해당할 것이다. 앞서 말했듯이 나는 옷이라는 발견한 오브제를 사물X에 가까워지도록, 만들어진 오브제화 시키고자 했다. 그 만들어진 부분이야 말로 존재 b의 자리를 대신할 무언가, 정물성, 키위와 모형키위의 관계 이런 것이다.

그래서 천이 할 수 있는 역할, 즉 그 만들어진 부분이란 무엇인가. 천에 대한 이야기가 나오게 된 것은 멈춰있고 건들면 안 된다는 것에서 시작할 수 있다. 또한 여기서 시작되는 자연스러운 정물이 아닌 상태로 움직여야하는 것을 이야기 할 수 있을 것이다. 또한 사물이 놓였을 때를 이야기 할 수 있는데, 놓이는 순간 천은 사물과 반응해 무게감을 드러낸다. 키위보다 가벼운 모형키위는 천에 어떻게 인위적인 조작을 가하느냐에 따라 키위를 대체 혹은 전복할 수 있는가를 살필 수 있다.

또한 정물의 회화화 되었을 때의 평면에 대해 이야기하자면 고정 되어있는 시점이 존재한다. 그리고 이 고정되어있는 시점에서 멈춰있는 사물, 즉 모형키위를 어느 정도로 자연스럽게 만드는 지가 정물로서의 관건이다.

즉, 어떠한 사물이 한 시점에서 얼마나 자연스럽게 혹은 아름답게 멈추느냐는 정물이 더 이상 움직이면 안 되는 태생적 제자리를 찾아주는 것이고 이것이 정물 수행의 총괄인 듯이 느껴진다. 더불어 이 수행이 어느 정도로 성공적인가는 앞서 말한 두 상황, 자연스러운 형상과 시점이 깨질 때에 드러난다. 그 배반감이 지대할수록 이것은 성공이라 할 수 있다. 모형키위의 성공 사례를 이 수행에 적용해서도 똑같이 설명할 수 있을 것이다.



2016151019 유 지 원
2017-2 사물연구



모형키위 사물연구