The Art of Sculpture

How do we perceive ourselves, our bodies? We see parts of ourselves, look in the mirror, and look at pictures of ourselves. We touch our bodies, feel others' touches, and constantly have sensations of what is going on inside our bodies physically, psychologically. With all the visual, tactile, sensory information, we construct the images of our bodies. Are the images that we have of our bodies, however, really three dimensional? Do we ever think three dimensionally? Aren't they flat images of yourself taken in photographs or some distorted images that you gradually build up on sleepless nights?

What is being three dimensional? We all know that a line is one dimensional, a plane is two dimensional, space is three dimensional. Being three dimensional is to have volume and mass, to be located in space. Volume, three dimensional mass, has its own depth and creates depth in space in relation to other masses. Being three dimensional means you have inside and outside, an inner world and an outer one. The inner life meets the outer world through the body. The surface of body reveals and hides what is inside, and connects the inside to the outside. It is our three dimensional reality that a material entity with volume and mass relates to the outer world in space.

If we pay attention as we walk through museums, we notice that the subject of most sculptures is the human body. Art historians

조각이라는 예술

우리는 우리 자신의 몸을 어떻게 지각할까? 앉아 있으면 몸의 일부가 보이고, 거울 앞에 서서 몸을 보기도 하며, 내 모습을 찍은 사진을 보기도 한다. 내 몸을 만지기도 하고, 타인이 내 몸을 만지기도 하며, 또 시시각각 내 몸 안에서 일어나고 있는 생리적, 심리적 현상들이 느껴진다. 우리는 이러한 시각적, 촉각적, 감각 정보들을 가지고 우리 몸의 이미지를 구성한다. 우리의 몸은 3차원적으로(또 그 이상으로) 존재하지만 우리가 갖고 있는 우리의 이미지는 3차원적일까? 우리는 3차원적 (또 그 이상의) 존재이지만 우리는 3차원적으로 사고하고 있을까? 내 몸을 떠올리면 평평한 사진 속 이미지부터 떠올리는 건 아닐까?

3차원에 존재한다는 것은 무엇일까. 선이 1차원이고 평면이 2차원이며 공간이 3차원이라는 건 누구나 알고 있다. 3차원이라는 것은 부피를 가지는 것이며 공간 속에 위치한다는 것이다. 부피를 가진, 3차원적 질료의 덩어리는 그 자체로 깊이를 지니며 공간 속에서 깊이를 구성한다. 3차원일 때 비로소 내부와 외부가 생긴다. 내부는 내면이고 외부는 관계이다. 내부의 세상은 나의 외면을 통해 외부와 관계한다. 외면은 내부를 드러내고 또 가리며 외부와 연결시킨다. 질료로 구성된 내부를 가진 개체가 공간 속에 위치하고 존재하며 공간적으로 관계하는 것이 우리의 3차원적 현실이다.

미술관이나 박물관에 조각 갤러리를 돌아보면 전시된 조각의 대부분이 인체를 형상화한 것이라는 것을 알 수 있다.

say “man originally needed sculpture as a means of establishing a sense of real existence.” Through figure sculptures, we could see the representations of ourselves being placed and exists in space. Then, we encounter the sculpture itself, a material entity built with esthetic thoughts and decisions.

Bruce Gagnier is a sculptor whose subject matter is the human figure. The first impression of his work may be that they don’t look quite as beautiful as you would expect in human figures. Some react upset or perplexed upon seeing his work. When questioned why he doesn’t make sculptures more beautiful, Gagnier would answer “Look at yourself in the mirror.” If you had taken a life drawing class, you would have immediately agreed to the fact human bodies can be surprisingly ugly. Or, we think our bodies are not beautiful comparing to the ideal images that are constructed in each era. Sculptures in Greece and Rome portray the ideal images of human body, so do the images of super models and movie stars in our time. In <*The Nude: A Study in Ideal Form*> Kenneth Clark pointed how disappointing naked bodies could be and said that “We don’t want to copy it; we just want to make it perfect.” Among other things, a body is a sexual object. An ideal image of the human body in each era is an esthetic embodiment of anxiety and desire we have towards our bodies.

미술사학자들은 인류는 다산 기원과 주술적인 의식이라는 이유 이외에 “진정한 실존감을 갖는 수단으로써 조각이 필요했다”고 했다. 인간의 형상을 양감과 무게를 갖는 형태로 빚어 공간 속에 위치시킬 때 우리는 인체의 3차원적 재현을 경험할 수 있게 된다. 그리고 동시에 조각상이라는 실물, 미적 개체와 마주하게 된다.

브루스 가니에는 인체를 형상화하는 조각가이다. 그런데 그의 작업의 첫인상은 우리가 기대하는만큼 아름답지 않다는 것이다. 그의 조각을 보는 순간 심란해하거나 당황스러워하는 사람들도 있다. 왜 아름다운 조각을 만들지 않냐는 질문에 브루스는 이렇게 답한다. 거울을 보라고. 인간의 몸은 대개 아름답지 않다. 누드 모델이 있는 드로잉 수업을 해본 사람이라면 이 말에 아마 금새 동의할 것이다. 또는, 시대마다 집단적으로 정해지는 이상적 이미지와 비교하여 우리의 몸을 아름답지 못하다고 생각하는 것일 수도 있다. 그리스 로마 시대의 조각은 이상적이고 요즘 인기있는 스타들의 몸도 이상적이다. 케네스 클락은『누 드』라는 책에서 사람들은 인체를 “모방하고 싶어하기 보다 완벽하게 만들 고자 한다”고 했다. 우리의 몸은 성적 욕망의 대상이다. 성적인 대상인 몸에 대한 불안감과 욕망이 표현된 것이 시대마다의 이상적 인체의 이미지라고 할 수 있다.

Bruce Gagnier does not try to perfect images of the human body, nor does he intend to portray a specific person. He could get inspired by a friend, but once he started working, he lets the material lead the way or other images sneak in. Each time, an inspiration takes a different path and pace until it reaches a form. The way he models clay can look quite chilling. For example, a shoulder will be sliced and put on a stomach. A head is hammered and a back will be lacerated. Clay work can be thought as an "adding" work as opposed to carving which is "subtracting" but Gagnier's work is constantly more about cutting, displacing, and transforming.

Clay is a material that can be turned inside out. In the 80's, through his works "Masks," Gagnier had a breakthrough in his career. This series of work was made by pushing the clay from inside like a ceramist which became a crucial method for his mature work. He is a kind of artist who understands the relationship of outside to inside and this method helped him understand even further. Sculptors learn human anatomy to understand what is going on inside to have an accurate sense of form that is shown by skin. Gagnier not only knows human anatomy, but also ponders on the inner life. As Hegel said the classical sculpture had conceived "the astounding project of making Spirit imagine itself in an exclusively material medium," Gagnier focuses on bringing out inner life to

브루스 가니에는 완벽한 인체의 이미지를 구현하지도, 특정한 개인의 인체를 모방하지도 않는다. 그는 특정한 개인에게 영감을 받아 작업을 시작하기도 하고, 작업이 시작되면 질료가 이끄는 방향으로 나아가기도 하고 예전에 보았던 작품의 이미지가 끼어들게 하기도 한다. 하나의 형태가 나오기까지 어떤 영감이 진행되는 방식과 속도는 매번 다르다. 그가 모델링하는 모습을 보면 오싹해질 때가 많은데, 갑자기 어깨를 홱 도려내어 배에 갖다 붙이고 하는 식이다. 머리를 망치로 때리거나 몸통을 크게 베기도 한다. 물론 결과는 더욱 역동적인 입체감이다. 흔히 흙으로 빚는 조소 작업은 덧붙여 나가는 작업이라 생각하는데, 브루스의 작업은 덧붙임보다 끊임없이 잘라내고 치환하고 변형하는 작업이다. 흙이라는 질료로 빚어진 인체로서의 퍼스낼리티는 이렇게 얻어진다.

흙은 안과 밖이 뒤바뀔 수 있는 질료이다. 가니에는 80년대 "마스크" 연작을 통해 작업의 전환점을 맞았다고 말했다. 도자기를 빚듯 흙을 안에서 밖으로 밀어내며 작업의 형태를 만들어 간 이 일련의 작업들은 가니에가 성숙한 스타일을 발전시키는데 기초가 되었다. 그는 인간의 내부와 외부가 3차원적으로 얽혀있다는 것을 누구보다 잘 인식하고 있다. 조각가들은 해부학을 공부하는데, 인체의 내부 구조를 알지 못하면 피부 위로 드러나는 형태를 제대로 감지할 수 없기 때문이다. 가니에는 해부학적 구조를 넘어 인간의 내면에 천착한다. 헤겔이 고전 조각이 "영성이 특정한 질료를 통해 스스로를 상상하는 기막힌 작업"이라고 한 것처럼, 가니에는 인간의 내면을 조각적

the structure and surface he is making. But obviously Gagnier has a different agenda from Hegel or classical sculptors:

"There is an inner life of form, if you work in a metaphysical way; you search for the ineffable and are trying to put it into a form. Whether it's an abstract form of the ineffable or a figure of the spirit. I just happen to be stuck with the problem of the human in the body as it came to me by trial and error through experience. The inner life doesn't come to the surface in a classical resolution for me. These people (sculptures) want to be classical, noble, good, brave, calm, etc., but they are something else. Their inner nature is in not in conformity with their circumstance. I'm always testing them with Roman and Greek forms, and when they get too close, it's a real question for me whether I can accept it or not, and usually I can't. There is a falseness. I have to move them into a kind of chaos again, which represents reality for me."

Bruce Gagnier's figures don't reside in specific time or place. (He also paints human figures with a vague background, not revealing the slightest clue where it might be.)

것처럼, 가니에는 인간의 내면을 조각적 구조와 형태로 끌어내는 일에 집중한다. 하지만 가니에는 헤겔이나 고전 조각가들과는 다른 생각을 가지고 있는 것이 분명하다.

"형이상학적으로 접근하면, 형태 안에 내면이 있다. 말로 표현할 수 없는 것들을 찾아 형태로 만들어가는 것이다. 말할 수 없는 것을 추상적인 형태로 만든 것이든, 영성이 깃든 인체를 만드는 것이든 마찬가지다. 나는 인체를 형상화하는 데 있어 어떤 문제들과 계속 씨름하고 있는데 이 문제들은 시행착오를 통한 경험에서 얻은 것이다. 나에게 있어 인간의 내면은 고전 조각의 방식으로 해결되지 않는다. 이 형상들은 스스로 고전적이고, 고귀하고, 선하고, 용감하고, 평온하고 싶어하지만, 실제로 이들은 그렇지 못하다. 이들의 내면 세계는 주변 환경과 평정을 이루지 못한다. 나는 언제나 그리스나 로마의 형태로 실험해 보려 하지만 그 형태에 가까워질 때마다 이를 과연 받아들일 수 있을 것인지가 중대한 질문으로 다가오고, 나는 결국 그렇게 하지 못한다. 거짓이기 때문이다. 나는 이들을 다시 카오스의 상태로 몰아넣는데, 이것이 나에게 현실이다.

브루스 가니에의 인체는 특정한 시간과 장소 속에 위치하지 않는다. (그는 인체를 그리는 화가이기도 한데, 그림 속 인체의 배경은 특정한 장소가 아니라 언제나 불특정한 공간이다.)

It is hard to tell if they belong to the past or present, leaving you confounded momentarily in terms of time and space. It is actually a profound, but pleasant vertigo. Greeks had sense of place, but not sense of space when it comes to sculptures. (Sculptures then were always a part of a specific place or an architecture.) Gagnier's figures seem to reside in some metaphysical space even in a livingroom. The fact that his figures create an atmosphere around them adds an interesting dimension to the space we inhabit. They simultaneously keep my reality at an arm's length while drawing it to the dimensions they reside in. From the balance and solidity of Praxiteles, the awkwardness and innocence of Romanesque sculptures, the naturalism of Donatello, the eros and turbulence of Delacroix, to ethical esthetics of Giacometti, Gagnier's figures dare to take us to all places and time. Gagnier is a kind of artist who always converses with the histories of art, hence the vestiges of other times. But he may be looking deep enough that he sees something a priori as Pascal Quignard said "Before we were born, we had lived, before we saw, we had dreamt…." Gagnier aims to go deeper in three dimensional space, aiming for unmeasurable dimensions.

Thinking three dimensionally in our time is an impossibility. Artists possessing three dimensional plastic consciousness and willing to labor are disapprearing. With the

보는 순간 고전적인 작품인지 동시대의 것인지, 내가 위치한 장소와 시간의 정체성까지 흔들리게 한다. 심오한, 그러나 기분 나쁘지 않은 현기증이다. 고대 그리스인들은 조각에 관련하여 공간 개념이 없고 장소의 개념만 있었다. (당시 조각은 언제나 특정한 건물과 장소에 배치되었다) 가니에의 인체는 집안 거실에 놓여있을 때조차 형이상학적인 공간 안에 위치한 듯하다. 그의 조각이 다른 곳에 있는 것처럼 느껴지는 사실은 내가 있는 공간을 환기시킨다. 나의 현실을 밀어내는 동시에 그가 있는 공간으로 나를 끌어들이는 것도 같다. 프락시텔레스의 균형과 조화에서 로마네스크 조각이 가진 순진함과 어색함, 도나텔로의 자연주의와 마티스의 조형성, 들라크르와의 인간적 격정과 관능, 그리고 쟈코메티의 금욕적 깊이감까지 그의 조각은 우리를 이 장소에서 벗어나 모든 장소에 머물게 할지도 모른다. 끊임없이 미술사의 전통과 대화하는 작가이기에 그 흔적이 느껴지기도 하겠지만, 어쩌면 가니에는 인간에 내재하는 어떤 선험적인 이미지들까지 보고 있는지도 모른다. 파스칼 키냐르는 "우리는 태어나기도 전에 살았고, 보기도 전에 꿈꾸었다." 고 했다. 가니에는 3차원 공간 속으로 깊이 들어가 우리가 감지할 수 없는 차원까지 다다르고 있는 것일까.

이 시대에 3차원으로 생각한다는 것은 거의 불가능하다. 3차원적 조형적 사고와 노동을 함께 하려는 아티스트는 거의 사라져가고 있다. 우리의 위치를 3차원적인 공간 속에서, 다른 오브제들과의 관계 속에서 파악하고,

ability to locate something in space in relation to other objects, to see something as a mass with volume and texture in space, to picture something with tactile imagination, to make something dynamic and balanced in an unexpected way, to close and open certain areas on a figure, to see what part will be in light or in shadow, to decide what part has to be stressed, distorted, or contemplated, a sculptor works with learned intuition, letting his body do the job. A sculptor also does all the work. Carrying clay, making the armature, modeling clay to the armature, modelling, making the mold, doing all the complicated procedure of casting. Gagnier doesn't pre-design the work, doesn't have a completed image at the beginning. He lives through the process of "becoming" with his work. His work is changed by his touch, changing the work while changing his perceptions. He and his work are in constant flux, in the state of becoming. This is existence. And the ethics. The artist, material, the form all take turns to be inside and outside one another. He goes in and out of the material and his form but is always inside "a material space of radiance", in the metaphysical space that resists and encompasses time and space, and inside the meaning that all his movements coalesce into.

어떤 양감과 질감을 갖고 공간을 차지
하는가를 생각하는 것. 시각적 상상력 뿐
아니라 촉각적 상상력으로 형태를 떠올리는
것. 어떻게 공간 속에서 조화롭고도 역동
적이며 다소 놀라운 방식으로 존재할 수
있는가 생각하는 것. 어떤 지점을 닫고, 어떤
지점을 열 것이며, 어디에 빛이 떨어지고
어디에 그림자가 생길지 볼 수 있는 것. 어떤
부분이 입체적으로 강조되고 어떤 부분이
왜곡되며 어떤 부분은 관조적일 것인지….
이 모든 생각과 능력을 총체적 몸의 감각으로
밀고 나가는 것. 이것이 조각가들의 일이다.
조각가는 또한 흙을 준비하고, 내부 지지대를
만들고, 흙을 붙이고, 모델링하고, 복잡한
캐스팅의 작업을 거쳐 조각난 조각을 다시
붙이고 마무리하는 긴 공정을 거쳐야 한다.
가니에는 이미 머릿속에 정해진, 완성된
이미지를 향해 작업하지 않는다. 그는 작업과
함께 "되어가는" 과정을 거친다. 그의 손이
직접 닿아서 작업이 변하고 변화하는 작업과
함께 그 자신도 변한다. 그에겐 이게 실존
이고 도덕이다. 조각가 자신과 질료, 형태가
함께 서로가 서로의 내부와 외부가 된다.
하지만 그는 언제나 "빛나는 질료의 공간"
속에, 시간과 장소를 밀치고 아우르는
형이상학적 공간 속에, 그리고 그의 모든
움직임이 수렴하는 의미의 내부에 존재한다.