

현대미술과 디자인의 퓨전화 경향에 대한 연구(- 오브제적 표현을 중심으로)

A study on the tendency to fusion in objet art & modern design

윤민희

경희대학교 예술디자인대학

Yun, Min-Hie

Dept. of Industrial Design, KHU

• Key words: Deign, Fusion, Modern Art, objet art, modern design, fusion art, dadaism

1. 서론

지식정보화 시대의 현대예술은 상호절충적, 퓨전화 양상을 띠고 있다. 이성 위주의 서구 중심 문화에 바탕을 둔 모더니즘 시대와는 달리 포스트모더니즘 이후의 현대 예술가들은 제 학제간 연구, 동서문화의 퓨전화, 현대미술과 디자인의 상호접목, 장르의 해체 등으로 밀접한 교류 및 접목을 시도하고 있다. 본 연구는 현대 디자인의 오브제적 표현 경향을 중심으로 현대미술과 디자인의 상호연관성을 구체적인 작품사례를 중심으로 연구하려고 한다. 이러한 연구를 통하여 현대 조형예술의 상호 교류하는 다양한 시각을 연구, 분석함으로써 역사성, 사회, 문화적 배경, 이론적 근거 등을 제시할 수 있다.

본 연구를 통하여 현대조형예술의 다양한 표현경향, 상호절충적인 퓨전화 경향을 연구 분석함으로써 사회, 문화적 시각에서 예술의 상호연관성을 바라보는 새로운 시각을 제시한다.

2. 본론

본 연구는 20세기의 다양한 조형예술의 표현 경향을 체계적으로 고찰하기 위하여 현대 제품디자인(공예, 산업디자인)의 중심으로 오브제적 표현 경향을 상호비교 분석하여 역사 및 문화에 바탕을 둔 조형적 분석을 하고자 한다. 본 연구는 대표적으로 이태리의 알키미아(Alchimia), 멤피스(Memphis) 그룹의 디자인 작업, 스티레토 스튜디오(Stilet Studio), 엘리자베스 가루스트(Elizabeth Garouste, 1949 -)와 마티아 보네티(Mattia Bonetti, 1953 -)의 작업을 중심으로 오브제적 표현 경향을 연구한다.

2-1. 현대미술과 오브제

현대 미술에서 시각 환경과 사물 혹은 대상물들을 가장 잘 대변하는 단어가 바로 오브제이다. 불어의 오브제(objet)는 영어로 object이며 대상, 객체, 물건, 목적 등을 의미한다. 현대미술에서 사물 그 자체를 예술로서 등장시킨 것은 다다이즘(Dadaism)으로 볼 수 있으나, 일상적인 오브제를 예술작품에 시도한 것은 1912년경의 큐비즘(Cubism)작업의 콜라주(collage)작업을 통해서 나타난다. 다다이즘을 대표하는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 1914년부터 현실 세계의 오브제와 이미지를 이용해 레디 메이드(Ready-Made) 미술을 제시하였는데 그의 대표적인 작업으로 <의자 위에 놓인 자전거 바퀴, 1914>나 일상적인 변기에 <샘 fountain, 1917>이라는 제목을 붙여 일상품의 예술화를 시도하였다. 이러한 오브제 미

술은 단순한 물체로서의 대상이 아니라 작가의 정신을 반영한 예술적 가치를 지닌 물(物)의 개념으로 변화되었다. 즉 일상적인 사물이 작가에 의해 선택되어 <의미 부여>된 미술작품으로 등장하게 된 것이다. 이러한 오브제 미술은 다다와 초현실주의를 거쳐 다양하게 확산되었다. 특히 1960년대의 팝 아트(Pop Art), 신사실주의(Nouveau Realisme), 아르테 포베라(Arte Povera) 등에서 다양한 오브제 경향의 작업들이 나타났다. 이러한 오브제미술은 초기의 2차원적인 표현에서 대량생산된 기성품, 나아가 인간의 신체, 환경, 영상 미디어 매체에 까지 확대되고 있다. 특히 멀티미디어의 범람으로 오브제의 표현도 영상 미디어 영역으로 확대되고 있다. 20세기 미술에서 오브제는 결국 전통적 미술의 중심 축이었던 인물이나 생활주변의 풍경을 중심으로 한 평면적인 그림에서 세상에 존재하는 모든 대상이 표현 소재일 수 있다는 예술가의 사고의 전환을 가져왔다.

수잔 손탁(Susan Sontag)에 의하면 “오늘날의 예술은 새로운 시대의 새로운 도구이다”라는 그의 주장과 같이 새로운 시대의 도구는 의식을 변화시키고 새로운 감수성을 조직하기 위한 것이다. 뿐만 아니라 표현의 소재도 과거에는 비예술적인 것으로 간주되었던 공업용 등의 재료도 사용할 수 있다는 것이다. 즉 현대의 예술가는 작업을 할 때 캔버스나 물감에 스스로를 국한할 필요가 없이 머리털, 사진, 왁스, 모래, 자전거타이어, 칫솔, 양말 등 모든 것을 이용할 수 있다는 것이다. 오늘날 오브제 미술은 유형화된 일정한 양식이 없음에도 불구하고 그 의미는 오브제를 사용한 작품이라는 뜻으로 통용된다. 즉 오브제는 매우 넓은 의미로 사용되고 있으며 이것은 확장된 현대미술의 의미 및 범위를 잘 대변해 주고 있다. 물론 고대미술(원시미술, 민속미술)에서도 이러한 오브제가 사용되었지만 그것은 현대예술의 오브제 작업에 비하여 상징성, 주술성, 장식성이 강하게 나타난다. 이와 같이 전통적인 공예 작업들이 시대의 재료적인 특성에 귀속된 상징적 가치를 지닌다면 현대의 오브제는 자각의 고유한 미적 판단에 의한 <의미 부여>가 가장 중요한 의미를 가진다.

2-2. 제품디자인과 오브제적 표현

현대미술의 역사에서 오브제의 등장은 20세기 초반이었다면 응용미술에서의 오브제에 대한 관심은 거의 1960년대에 이르러서야 나타난다. 특히 디자인, 공예, 패션 등의 다양한 응용미술 영역에서 오브제 작업이 활발하게 진행

되기 시작하는 기점은 1980년대 전후이다. 제품디자인의 영역에서 오브제의 사용은 대량생산 시대의 기능 중심의 모더니즘에서 탈피하고자 하는 포스트모더니즘의 한 현상으로 이탈리아의 알키미아, 뎀피스그룹, 독일의 뉴 디자인 운동의 개념위주의 제품디자인에서 볼 수 있다. 또한 미국의 현대공예가들은 이러한 예술사조에 편승하여 실용성을 배제한 오브제적인 작품들을 활발하게 제작하였다. 당시의 도예가인 피터 볼커스(Peter Voulkos), 로버트 아네슨(Robert Arneson), 리처드 모즐리(Richard Mowdsley), 브렌트 킹턴(Brent Kington), 막달레나 아바카노비치(Magdalena Abakanowicz), 셰일라 히스(Sheila Hicks)의 작업은 공예품 이라기보다는 하나의 조각품이다. 이와 같이 현실적인 기능을 상실한 오브제 공예가 물리적 존재가 아닌 개념적 존재로 변화된 것이다. 이것은 현대 미술 운동에서 비롯되는 물체의 발견, 오브제의 발견이 공예에서도 되풀이되고 있음을 시사한다. 이와 같이 현대의 공예가들은 과거로부터 규정된 공예품의 물리적인 한계를 초월하려는 잠재적인 욕망을 나타내며 자유로운 예술 표현을 지향하고 있다. 따라서 이러한 오브제적인 경향의 표현은 전통적인 공예의 중요한 부분이었던 쓰임새를 많이 벗어나고 있다.

제품디자인의 영역에서 오브제의 사용은 쓰임새가 결여된 개념 위주의 제품디자인에서 볼 수 있다. 이것은 기능이 완전히 결여된 일품적인 공예의 성격을 띠는데 순수미술, 디자인, 공예의 고유한 영역을 뛰어넘는 장르의 해체라고 볼 수 있다.

1) 알키미아와 뎀피스

기능적이고 미적인 모던디자인의 굿 디자인(Good Design)에 반대하는 이탈리아에서 형성된 급진적 경향의 디자인 운동인 알키미아와 뎀피스그룹은 밀라노를 중심으로 1970-80년대 형성되었다. 알렉산드로 구에리에로(Alessandro Guerriero), 게타노 페세(Gaetano Pesce), 소트사스(Ettore Sottsass), 멘디니(Alessandro Mendini) 등의 작업에서 가구 디자인을 통한 일품적 오브제적인 경향이 나타난다. 소트사스의 펠트로 만든 의자, 멘디니의 칸디시 카나페, 소트사스의 가구 등에서 장식과 색채를 회복한 오브제적인 새로운 방식의 조형언어를 제시하고 있다. 즉 인간공학적이고 기능적이며 상업주의적인 모던 디자인을 거부하고 인간과 물건과의 정서적 관계를 회복하려는 시도를 엿볼 수 있다.

2) 스틸레토 스튜디오

미술의 영역에서 캔버스 위의 그림인 이젤화에 회귀하는 과거의 전통이 새로이 부활하는 신표현주의 경향은 비젤리츠, 키퍼, 임멘도르프, 펑크 등과 같은 예술가들을 중심으로 일어났으며, 이러한 운동은 독일의 뉴 디자인 운동에 커다란 영향을 끼쳤다. 이러한 운동은 전형적인 독일 디자인의 큰 맥락인 기능성 위주의 디자인과 반대된다. 전형적인 독일의 디자인은 경향은 독일 공작운동, 바우하우스의 이념, 울름 조형학교의 전통을 계승하면서 합리성, 기능성에 바탕을 두고 있다.

"회화에서 신표현주의는 의자, 테이블, 라디오 등과 같은 제품은 더 이상 사용하기만을 위한 유일한 목적의 제품이 아니라,

걸작품(예술작품)을 도입하려는 문맥 속에서 행하여진다." 이러한 상품에 대한 예술적인 오브제 특성을 크게 부각시키는 경향은 아마추어 예술의 자연발생적인 발전에 기인한 것이 아니라, 소비사회의 기능적인 한 측면이다. 디자이너의 측면에서 만능의 예술가로서 그들의 일품적인 작품으로 예술가로서의 지위를 주장한다. 젊은 디자이너들이 부르짖는 새로운 경향의 한계는 산업화 과정을 통하여 제품의 실현 과정에 대한 인식의 부족에 있다. 이러한 과거 지향적인 흐름 속에서 독일의 뉴디자인은 무엇보다도 오늘날의 산업생산 세계에서 수공예적인 과거로의 회귀로 신표현주의 영향을 받은 대표적인 디자인 그룹인 스틸레토 스튜디오의 작업은 일상적으로 대량생산된 슈퍼마켓의 카트를 오브제화 시킨 것이다.

3) 엘리자베스 가루스트와 마티아 보네티

프랑스의 대표적인 2인 1조의 디자인 그룹인 엘리자베스 가루스트와 마티아 보네티의 작업은 현대의 대표적인 오브제 경향의 작업을 추구하고 있다. 특히 위 그룹의 작품에서 프랑스 디자인의 바탕에 깔려있는 장식적인 측면, 오브제적인 일품성을 엿볼 수 있다.

프랑스 디자인의 특징은 기능성과 장식성의 양면성, 공존에 있다. 특히 소비재의 제품 생산에 연관된 바우하우스 정신과 엘리트주의적인 시각에서 아르 데코적인 표현에 충실한 프랑스인의 정신은 근본적으로 대립된다. 엘리자베스 가루스트와 마티아 보네티는 연극 무대의상, 실내인테리어, 텍스타일 디자인, 제품디자인 등을 공동작업 하고 있다. 특히 그들은 <우리는 장식미술가이며, 디자이너가 아니다>라고 주장하며 양산하는 산업디자인의 측면과 반대되는 입장을 주장하고 있다. 이러한 그들의 작업은 대부분 장식성에 바탕을 둔 일품적인 작품으로 많은 경우에는 기능성을 탈피한 오브제적인 표현을 하고 있다.

3. 결론

회화, 공예, 디자인에서 오브제 작업 경향을 살펴보면 회화에서는 20세기 초반부터 가장 일상적인 물건으로 추상적이고 미학적 논리를 대중적인 재료로서 풀어내면서 기존의 "고상한" 예술이었던 삶과 격리된 예술에 도전했고, 오브제로서의 제품디자인(공예품, 산업디자인)은 기능적인 측면으로서 모더니즘하의 대중성을 의식적으로 배제하면서 예술이라는 "고상한 자림매김" 하려는 경향을 보인다. 즉 상호교류의 측면을 볼 수 있다. 이러한 오브제 미술은 삶과 예술의 경계를 허물며 일상의 예술화를 시도했으며 단순히 이차원의 작업뿐 아니라 삼-사차원으로 그 영역을 넓힘으로써 미적 가치 기준의 확대를 가져왔다. 장르의 해체, 퓨전화 경향은 현대의 문화적인 현상으로 볼 수 있을 것이다.

참고문헌

- 경도훈,윤민희, <<디자인문화와 생활>>, 예경, 1999.
- 이수철,윤민희, <<공예의 이해>>, 예경, 2000.
- 양해림, <<미의 퓨전시대>, 철학과 현실사, 2001.
- 유로현대미술연구회, <<현대미술 속으로>>, 예경, 2001.
- Woodham Jonathan M., *Twentieth Century Design*, Oxford University Press, 1997.