

가구에서의 오브제 활용에 관한 연구

Found Objects in Furniture Design

김 성 아

가구에서의 오브제 활용에 관한 연구

김 성 아*

Found Objects in Furniture Design

Seong-Ah Kim*

목 차

- | | |
|----------------------|-----------------|
| 1. 서론 | 4-2. 재활용 |
| 2. 용어 정의 | 4-3. 재디자인 |
| 3. 팝아트 가구에 나타난 오브제 | 5. 스튜디오퍼니처와 오브제 |
| 4. 현대가구에 나타난 오브제의 활용 | 6. 결론 |
| 4-1. 소비문화 | 7. 참고문헌 |

ABSTRACT

Since Cubists represented a way of expressing image moving away from traditional illusion effect, new realities represented by collage and assemblage. Furthermore, Marcel Duchamp, a French Dadaist, suggested the concept of ready-made that everyday objects exhibited in an odd way in a gallery. These early fine art cases highly influenced to furniture design in the second half of the twentieth century.

The use of objects in contemporary furniture is closely related to the emergence of Pop Art in the late 1950s and that of Postmodernism. After the 1970s the use of found objects were frequently utilized in furniture design of all over the countries. As an ecological issue became a new consideration to furniture designers, found objects also gave a chance to use recycled materials. Even in studio furniture area which is considered wood as a major material at the early stage, many studio furniture designers began to adapt found objects in their designs as a new source of inspiration after the 1970s. This study explored various examples of found objects in furniture design and examined the meaning of the use in different designers and regions.

*협성대학교 조형학부 가구디자인과, Department of Furniture Design, Hyupsung University

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

예술에 있어서의 오브제는 일루전(Illusion)의 개념을 넘어선 새로운 표현방법으로 20세기 초 회화에 등장하였다. 이어 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)이 일상용품을 장소와 위치를 바꿔 원래의 물성을 파괴하는 표현방식으로 사용되었다.

현대 가구에 있어서 오브제의 활용은 1950년대 후반 팝아트의 등장과 포스트모더니즘과 함께 이성주의에서의 탈피와 자유로운 디자인 표현을 추구하면서 본격화 된다. 1970년대 이후에는 가구에서 오브제의 활용은 나라와 디자인 이념을 넘어 활용되는 방법이다. 목재를 중심으로 가구를 디자인 하였던 반근대적인 수공예를 추구하는 미국의 스튜디오퍼니처에서도 1970년대부터는 디자인에 기성제품을 활용하는 예가 늘어나고 있다. 이렇듯 다양한 국가와 디자인들에서 발견할 수 있는 오브제의 활용의 구체적인 경향과 20세기 가구디자인에서의 의미를 분석하는 것이 이 논문의 목적이다.

1-2. 연구방법 및 범위

우선 회화에서 선행되었던 오브제의 활용의 의미를 연구하여 가구디자인과의 관련성을 고려하였다. 예술에서 오브제가 가지고 있는 의미와 통용되는 용어에 대해 정의하였다. 가구의 예는 20세기 전반에 걸쳐 오브제 활용의 예를 시대별 경향별로 분석하여 가구에서의 오브제가 어떤 의미를 가지는 지 연구하였다. 역사적으로 오브제가 예술과 디자인에 어떻게 활용되기 시작되었는지를 연구하였다.

2. 용어 정의

기성제품을 뜻하는 용어는 오브제(Object), 레디메이드(Ready-made), 파운드 오브제

(Found Objects) 등이 있다. 그 시작이 프랑스의 작가들을 중심으로 나타났기 때문에 영어의 Object 대신 불어의 Objet로 명명되기도 하지만 의미는 같다.

오브제는 파블로 피카소(Pablo Picasso)와 조지 브라크(George Braque)로 대표되는 큐비즘 미술에서 콜라지(Collage)기법으로 등장하기 시작하여 회화가 일루전으로 이루어졌던 기존의 회화와는 달리 일상적 사물을 은유적으로 표현하는 대상으로 사용되기 시작하였다. 사용된 오브제는 컵, 파이프, 신문 등이 있다. 콜라지 기법에 신문과 같은 종이 가 사용된 경우는 파피에 콜레(Papier Collé)라고 부른다 (그림 2). 특히 피카소의 <등나무의 자가 있는 정물>(그림 1)은 오브제가 회화에 도입된 최초의 작품이다.¹⁾

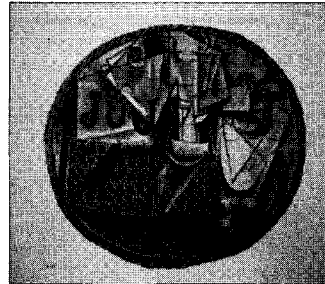


그림 1
파블로 피카소, <등나무의 자가 있는 정물>, 1911-2.

레디메이드(Ready-made)라는 개념을 예술계에 던진 것은 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 <자전거 바퀴>(1913)였다 (그림 3). <자전거 바퀴>는 두개의 일상적 제품인 자전거 바퀴와 부엌에서 흔히 볼 수 있는 스톨을 작품의 소재로 삼고 자전거 바퀴를 일상적인 위치가 아니고 스톨 위에 올라가 거꾸로 놓이게 위치하였다. 이어 1917년 뒤샹은 도기로 된 남성용 소변기를 이용한 <샘(Fountain)>(그림 4)이란

1) 김영자, 오브제가 현대미술에서 갖는 의미, (효성여자대학교 1993), 19.

작품을 전시함으로 다시 한 번 커다란 충격을 주었다.

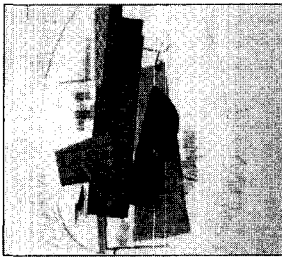


그림 2
George Braque, *Le Courier*, 1913.

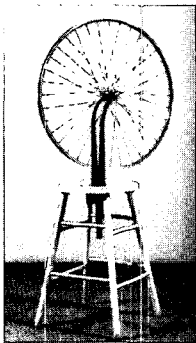


그림 3
Marcel Duchamp, <자전거바퀴>, 1951 (third version after lost original of 1913)

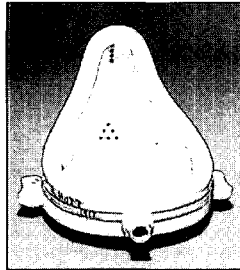


그림 4
Marcel Duchamp, 샘 (Fountain), 1917

뒤샹의 레디메이드는 기존의 사물이 가지고 있는 기능성 보다는 장소를 옮겨 놓음으로써 남게 되는 사물의 무의미에 목적을 둔다. 창조된 예술이 아닌 기성품 즉 레디메이드를 이용하여 세상을 향해 던지는 반예술적 이념의 표현하였다. 이러한 개념은 팝아트에 커다란 영향을 주었다.

파운드 오브제는 '발견된 오브제'라는 의미로 여러 사물들 중에서 작가의 새로운 시각에 의해 선택되었다는 의미가 내포되어 있으며 오브제와 같은 의미로 해석 할 수 있다. 또한

기존의 컨셉과 디자인에 맞는 오브제를 활용하는 방식과 달리 우선 일상에서 오브제를 찾고 그것을 활용하여 디자인하는 방식의 새로운 방법적인 의미를 내포하기도 한다.

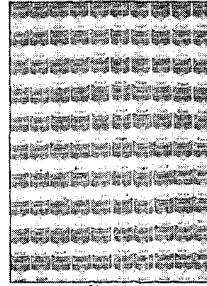


그림 5
Andy Warhol, 200 Campbell's Soup, 1962.



그림 6
Andy Warhol, Brillo Box, 1964.

3. 팝아트 가구에 나타난 기성제품

제 2차 세계대전 이후 영국과 미국은 경제적 부흥기를 누렸다. 이러한 물질적 풍요는 대중 문화와 소비문화를 발전시켰고 예술에 있어서도 이를 반영하며 팝아트(Pop Art)라는 하나의 장르를 형성하게 된다. 기존의 예술에서 소재로 이용되어지지 않았던 대중성이 예술의 소재로 이용되기 시작한 것이다.

이러한 특징은 팝아트의 거장인 미국의 앤디워홀(Andy Warhol)의 작품에 잘 나타나있다. 미국인이 매일 사용하는 소비재인 캠벨(Campbell)사의 스프 캔과 브릴로(Brillo) 세제 박스는 워홀에게는 예술표현의 소재가 되어 마치 뒤샹의 레디메이드가 그랬듯이 미술관에 예술품으로 전시된다(그림 5, 6). 물론 워홀의 작품은 기성제품의 포장 디자인을 실크스크린기법을 이용하여 이미지를 활용하였을 뿐 기성제품 자체를 활용하지는 않았다. 이것은 뒤샹의 레디메이드가 기성품을 그대로 갤러리에 전시하였던 것과는 구별된다. 하지만 일상에 흔히 볼 수 있는 제품들이 하나의 예술적 소재가 될 수 있는 가능성을 제시하는

결과를 낳게 된다.



그림 7
Studio Simon,
*Omaggio ad Andy
Warhol*, 1973.

이렇듯 팝아트라는 순수예술에서 나타난 경향이 직접적으로 가구에도 영향을 미치기 시작한 경향을 보여주고 있는 작품이 스튜디오 사이먼(Studio Simon)의 스툴이다(그림 7). 페인트용 캔을 재활용하여 사용하고 표면에 위홀의 작품에 사용된 캠벨수프 포장디자인을 실크스크린으로 표현하였다. 캔은 실제의 수프 캔이 아닌 페인트 캔을 재활용하여 수프 캔의 이미지를 이용하였다. 이 스툴에 나타난 오브제는 위홀의 작품처럼 실제 오브제가 아닌 이미지로서의 오브제이다. 하지만 의도는 캠벨수프 캔을 오브제화 하려는 의도로 보인다. 실제 수프 캔이 스툴로 이용하기에는 작기 때문에 페인트 캔을 이용할 수밖에 없었던 것으로 보인다.

본격적으로 팝아트 가구에서 기성제품의 활용이 다양하게 이루어진다. 이태리의 디자이너 아킬레 카스틸리오니(Achille Castiglioni)와 그의 동생인 피에르 자코모 카스틸리오니(Pier Giacomo Castiglioni)는 트랙터와 자전거의 좌석을 활용해 스툴을 디자인한다(그림 8, 9). 트랙터 시트를 이용한 의자는 1953년 미국의 벤자민 볼드윈(Benjamin Baldwin)에 의해서 디자인된 적이 있었다(그림 10). 하지만 카스틸리오니 형제에 의해 디자인된 스툴이 오브제와 나머지 디자인된 부분과의 조화로 높은 평가를 받고 있으며 1983년부터 현재까지도 이태리 자노타(Zanotta)에서 생산되고

있다.²⁾

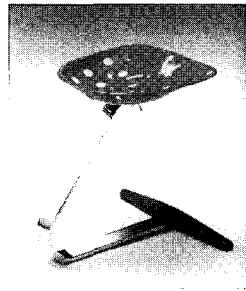


그림 8
Achille & Pier
Giacomo Castiglioni,
Mezzadro, 1957.

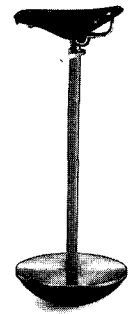


그림 9
Achille &
Pier Giacomo
Castiglioni,
Sella, 1957.

또한 카스틸리오니 형제가 디자인한 Toio 조명등은 아상블라지(Assemblage)³⁾ 기법을 이용한 오브제의 활용이라고 할 수 있다(그림 11). 기존의 기능을 가지고 있던 것들이 모여 새로운 형태를 이루고 있다. 기존의 '형태는 기능을 따른다'는 모더니즘의 이념이 아닌 기능자체가 형태가 되는 디자인이다.⁴⁾

프랑스의 디자이너 로저 텔론(Roger Tello)의 의자는 포장에 사용되는 라텍스 폼을 의자 좌판과 등판에 사용하고 있다(그림 12). 이 의자는 테이블과 스툴과 더불어 시리즈로 생산되었으며 의자에 뾰족한 형태의 소재를 사용하여 엉덩이가 압박이 될 것 같은 느낌과는 대조적으로 실제로는 쿠션감이 있는 의자이다.⁵⁾ 이 소재의 사용은 디자이너가 의도한 제 흥미와 익살스러움을 유도하기도 하

2) Charlotte Fiell, 1000 *Chairs*, (Köln; New York 1997), 370-371.

3) 아상블라지란 주로 일상생활에서 볼 수 있는 물품이나 폐품 등 비예술적 물품을 모아 작품을 구성하는 것을 의미하며 입체파 예술에서 사용되기 시작했다.

4) Kathryn Hiesinger, *Landmarks of Twentieth Century*, (New York 1993), 236.

5) Hiesinger 1993, 235.

지만 저렴한 가격에 생산될 수 있다는 장점이 있다.

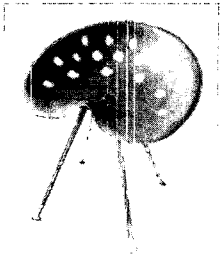


그림 10
Benjamin Baldwin,
*Tractor Seat
Chair*, 1953.

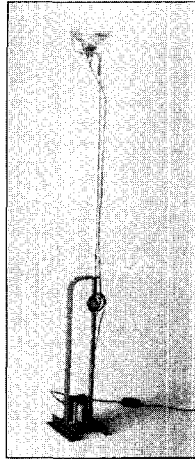


그림 11
Achille and
Pier Castiglioni,
*Toio Floor
Lamp*, 1962

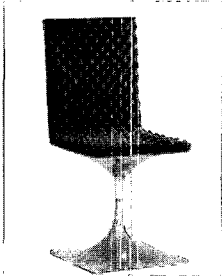


그림 12
Roger Tallon, 1965
Latex foam

4. 현대가구에 나타난 오브제의 활용

1970년대 이후 가구에서 오브제의 활용은 더욱더 다양화 된다. 기존의 소비문화를 반영하는 팝아트의 경향이 계속되고, 환경문제의 대두로 재활용품을 디자인에 활용하는 경우도 늘어나게 된다. 기존의 제품을 더욱더 강한 디자인전달을 위한 매개로 사용하여 기존의 기능은 그대로 하고 디자인적 성향을 바꾸는 재디자인(Redesign)의 기회로 삼는 경우도 나타난다.

4-1. 소비문화

전쟁이후에 발전하게 되는 경제상황과 함께 1950년대 이후에는 소비문화가 급격하게 발달을 한다. 가구에서도 1960년대부터는 쓰다가 버리는 개념의 종이로 된 가구가 나타나기도 한다. 1970년대 이후에는 오브제의 활용도 소비문화를 반영하는 경향이 두드러지게 나타난다. 프랭키 슈라이너(Frank Schreiner)의 의자(그림 13)는 소비성의 상징이라고 할 수 있는 슈퍼마켓에서 사용되는 쇼핑카트를 이용하여 가구를 제작하여 소비문화를 비판적으로 반영하는 디자인이다.

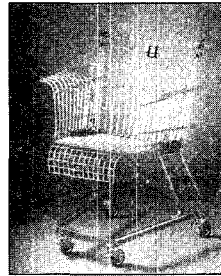


그림 13
Stiletto(Frank
Schreiner),
Consumer's Rest,
1983.

4-2. 재활용

제 2차 세계대전 이후 플라스틱 성형기술의 발달과 소비문화가 발달하면서 환경문제가 대두되고 재활용이 디자인에 있어서 중요한 이슈가 된다. 따라서 가구디자인에서도 재활용된 오브제를 이용하여 가구를 디자인하는 경우가 늘어나게 된다.



그림 14
Ron Arad, *Rover Car*,
1982.

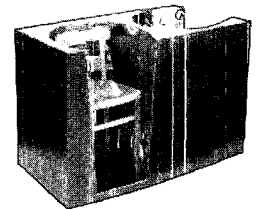


그림 15
Ron Arad, *Equal
Partners*, 1994.

영국의 디자이너 론 아라드(Ron Arad)는 1980년대 런던에 있는 그의 실험적 공방겸 쇼

름인 원-오프(One-off)를 위한 디자인에 폐자재등을 활용하여 가구를 디자인하였다. 그 중 가정용 의자제작에 재활용된 자동차좌석과 건축재를 이용하여 디자인한 의자가 있다(그림 14). 이는 영국에서 최초로 판매된 재활용 제품으로서 영국에서의 재활용가구 운동의 출발점이 되었다.⁶⁾ 그 밖에도 아라드는 해체주의적 성향을 보이면서 다양한 오브제를 활용하여 1990년대까지 가구를 디자인하였다(그림 15).

네델란드의 드루그 디자인(Droog Design)그룹에게는 기성제품은 그들의 젊고 참신한 독창성과 창의력을 나타내는 소재가 된다. 그 중의 한 디자이너인 테조 레미(Tejo Remy)는 재활용된 다양한 오브제를 독특한 방식으로 가구디자인에 도입하고 있다. 그의 우유병을 이용한 조명등은 기존의 우유병을 불투명하게 처리하여 새로운 기능을 부여했다. 일상적인 제품의 새로운 변화와 기능을 사람들은 즐기게 된다(그림 16). 또한 (그림 17)의 서랍장은 단지 밴드 하나로 재구성된 낡은 서랍은 추억이란 시적 은유를 위한 오브제의 구성이다.

4-3. 재디자인

기성제품이 가진 기존의 기능을 그대로 살리면서 새로운 디자인을 제시하는 것은 재디자인(Re-design)이라고 할 수 있다. 이는 디자인 이념을 표현하는 수단이 되기도 하며 대량생산된 원래의 형태에 새로운 디자인을 부여하기도 한다. 앞서 언급한 테조 레미의 서랍장(그림17)은 재활용된 오브제를 다시 재디자인한 두가지 성격을 동시에 가지고 있는 예이다.

재디자인의 성격을 뚜렷이 반영하는 가구디자인은 이태리의 알렉산드로 멘디니(Alexandro Mendini)의 가구의 예를 들 수 있다. 모더니



그림 16
Tejo Remy,
*Milk Bottle
Lamp*, 1991.

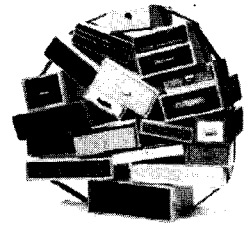


그림 17
Tejo Remy, *You
Can't Lay Down My
Memories*, 1991.

즘의 이성주의에 반대하는 반디자인(Anti-Design)운동이 이태리를 중심으로 시작되었을 때 멘디니는 기존의 모더니즘의 대표적인 의자들을 이용하여 모더니즘의 이성주의에 반대하는 메시지를 표현했다(그림 18, 19). 여기서 나타난 모더니즘의 대표하는 미하엘 토네(Michael Thonet)의 14번 의자와 마르셀 브로이어(Marcel Breuer)의 바실리 의자는 더 이상 이성적인 모던디자인이 아니다. 그들의 모던적 성향을 비판하듯이 멘디니는 색과 장식을 덧붙여 놓았다.



그림 18
Alexandro
Mendini,
*Redesigned
Thonet Chair*,
1979.

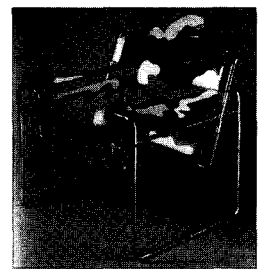


그림 19
Alexandro Mendini,
*Redesigned Wassily
Armchair*, 1978.

6) 엔 매시, 김주연 역, 20세기 인테리어 디자인, 서울:시공사, 1998. p193.

재디자인은 새로운 디자인 이념을 표현하기

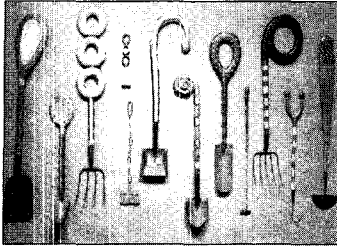


그림 20
Andy Buck, *Rehandled Tools*, 1999.

위한 수단이 아니더라도 평범한 일상용품이 새롭게 변화할 수 있는 기회의 수단이 되기도 한다. 미국의 앤디 벅(Andy Buck)은 평범한 일상용구에 독특한 손잡이를 제작함으로써 일상적인 것을 새로운 감각적 디자인을 부여하는 방법으로 활용 한다 (그림 20).

5. 스튜디오페니처와 오브제

오브제의 활용은 수공업으로 제작이 되는 미국의 스튜디오페니처에서는 활발히 이루어진다. 기계 생산된 기성제품을 활용하는 오브제는 수공업과는 상반된 개념으로 관련성을 찾기 힘들 수도 있지만, 스튜디오페니처 작가들은 기성제품을 활용을 그들의 표현의 폭을 넓히는 기회로 삼는다. 수공업으로 만들어진 일품가구가 스튜디오페니처의 특징인 만큼 때로는 일품가구에 있어서 대량생산된 기성제품이 활용되는 아이러니와 함께 흥미를 불러일으키기도 한다.

이러한 스튜디오페니처에서 기성제품의 활용은 이 분야의 선구자인 워튼 에셔릭(Wharton Esherick)의 가구에서도 나타난다. 그는 1938년 프리마켓에서 구입한 망치 손잡이를 의자의 다리에 이용하여 가구를 제작하였다 (그림 21). 그는 저렴하게 구입한 망치 손잡이를 이용하여 시리즈로 의자를 제작하였다. 물론 사람들에게는 일상적으로 보이는 의자의 다리가 망치 손잡이라는 사실을 깨닫는

순간 느끼는 디자인에 관한 흥미를 줄 수 있다.



그림 21
Wharton Esherick, *Hammer Handle chair*, 1938.

전후 플라스틱 성형기술의 발달과 저가가구 디자인 확대 등의 사회적 분위기 속에서 전근대적인 수공업의 길을 걸었던 보수적인 경향의 스튜디오페니처는 1970년대에 들어서면서 많은 변화를 겪게 된다. 1970년대 이후 포스트모더니즘의 영향을 받으면서 스튜디오페니처에서는 갤러리를 중심으로 아트페니처라는 새로운 명칭이 등장하게 된다. 가구에 있어서 조형성을 강조한 이러한 가구들은 기존에 존재하는 오브제를 사용하여 가구를 디자인하면서 일품가구와는 다소 거리가 있어 보이는 방법을 디자인에 도입하게 되는 경우가 많아지게 된다. 그래서 현대 스튜디오페니처에서 나타나는 오브제의 활용은 더욱더 그 폭이 넓다. 스튜디오페니처에서도 포스트모더니즘과 함께 기존의 모더니즘의 규범에서 벗어나 재료와 장식에서 자유로워지는 결과를 낳게 된다. 따라서 가구의 재료의 표현이 다양해지고 색이 다양해짐에 따라 많은 작가들에 의해 활용되고 있다.

그 중에서도 미치 라이어슨(Mitch Ryerson)은 기성제품을 이용하여 기존의 제품의 기능이 아닌 다른 기능을 부여하여 재미를 추구하는 작가로 알려져 있다. 라이어슨은 다양한 기성제품을 활용함으로써 궁극적으로 사용자로 하여금 즐거움을 주는 가구를 디자인하려고 한다.⁷⁾ 그의 가구 중 우유 운반용 플라스

7) <http://www.guild.com/artist/989.htm>

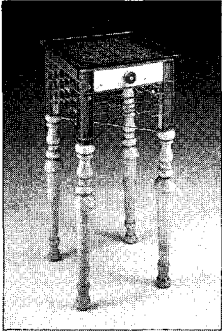


그림 22
Mitch Ryerson,
Milk Crate Table



그림 23
Mitch Ryerson,
Washboard High Chair, 1986.

텍 상자를 이용한 테이블은 라이어슨이 기성 제품을 이용하는 독특한 방식을 보여준다(그림 22). 플라스틱상자를 거꾸로 하고 다리와 서랍을 제작하였다. 이 가구를 보는 사람들에게 흔히 주변에서 볼 수 있는 우유 운반용 상자가 그에 의해 독창적인 방식으로 활용된 데에 흥미를 유발시킨다. 또한 라이어슨은 비누상자의 라벨들을 가구 표면에 부착시키기도 하며 다양한 재료의 일상제품을 재미있는 방법으로 표현하고 있다 (그림 23).

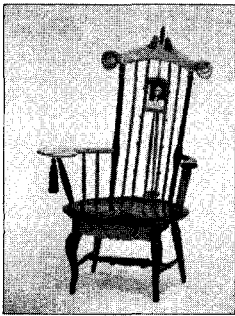


그림 24
Tommy Simpson,
Boston Throne Chair, 1989.

토미 심슨(Tommy Simpson)은 여러 가지 오브제를 한 가구에 도입하고 작가와 함께 사람들이 같은 추억을 공유할 수 있도록 한다. 일반 미국 가정에서 흔히 볼 수 있는 윈저(Windsor)의자의 형태를 응용하고 어릴적 추억과 관련이 있는 단추, 브러쉬, 사진, 동물의 뼈, 스포링 등 다양한 일상적 오브제를 활용한다(그림 24). 이러한 일상용품들은 사람들에게

게 오브제를 함께 느끼고 추억할 수 있는 은유적 매개체의 역할을 한다.

대부분의 스튜디오퍼니처에 이용된 기성제품을 이용하여 일품을 제작을 하는 반면에 브래드 스미스(Brad Smith)의 가구와 같이 기성제품을 시리즈로 제작하는 데에 적절히 이용되기도 한다(그림 25, 26). 스미스는 농기구를 구조적으로 이용하여 의자의 제작공정을 단순화하며 소량생산의 성공사례라고 볼 수 있다.

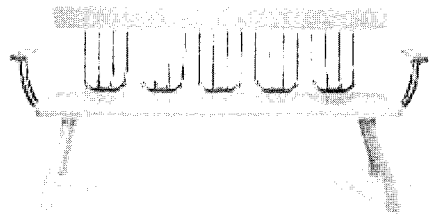


그림 25
Brad Smith, *Pitchfork Bench*

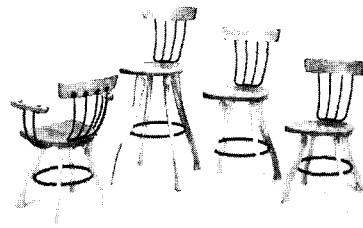


그림 26
Brad Smith, *Pitchfork Sidechair*



그림 27
Garry Knox Bennett, *Electric Perk*, 1996.

한편 미국 캘리포니아의 게리 녹스 베넷

(Garry Knox Bennett)은 절제된 표현방식보다는 자유분방한 방식으로 오브제를 활용한다. 주로 그는 다양한 오브제들을 하나의 작품에 활용하는 이상블라지 형식으로 오브제를 활용하고 있다 (그림 27). 그가 사용하는 오브제는 커피 캔에 붓, 연필, 자 등을 꽂아서 조명등으로 제작하고 있다.

이렇듯 1970년대 이후에 나타난 스튜디오 퍼니처에는 다양한 방법으로 오브제가 사용되고 있다. 작가별로 오브제는 수공예의 과정을 효율적으로 단축시키는 역할도 하지만 표현을 극대화할 수 있는 장점을 가지고 있다.

6. 결 론

가구에 있어서 기성제품의 활용은 20세기 전반기에도 이루어져왔다. 하지만 본격적으로 20세기 후반 팝아트와 포스트모더니즘의 대두로 많은 디자이너들에 의해 다양하게 활용이 되게 된다. 팝아트에서 스튜디오퍼니처까지 다양한 장르에서 오브제를 사용하였지만, 사용된 오브제는 본래 가지고 있던 기능이 아닌 다른 기능으로 활용되는 경우가 대부분이다. 오브제의 활용은 소비문화를 반영하거나 재활용등 각각 다른 표현수단으로 활용되지만, 현대로 오면서 작가들의 창의성과 표현능력을 확대시켜주는 장점이 두드러진다고 볼 수 있다.

오브제의 도입은 새로운 가구디자인의 한 방법으로 자리 매김을 하고 있다. 컨셉과 디자인 방향을 잡고 오브제를 선택하는 경우도 있지만, 일상적 오브제를 발견하고 그 것을 활용하여 새로운 기능의 가구를 디자인 하는 것도 일반적인 방법이다. 전자의 경우이든 후자의 경우이든 가구에 오브제를 도입하는 것은 다양한 가능성을 부여할 수 있는 표현수단이다. 이러한 오브제의 등장은 산업화와 함께 기성제품이 일상생활에 밀접한 관련이 있으므로 역으로 예술에서도 생활의 표현의 수단이

되는 20세기의 디자인의 특징이라고 할 수 있다.

7. 참고문헌

1. Bennett, Garry Knox. *Made in Oakland: The furniture of Garry Knox Bennett* [exh. cat., American Craft Museum] New York, 2001.
2. Cooke, Edward S. *New American Furniture: the Second Generation of Studio Furnituremakers*, [Exh. cat., Boston Museum of Fine Arts] Boston, 1989.
3. Fiell, Charlotte. *1000 Chairs*, Köln; New York: Taschen, 1997.
4. Greenburg, Cara. *Op to Pop: furniture of the 1960s*, Boston: Little, Brown and Co., 1999.
5. Hiesinger, Kathryn. *Landmarks of Twentieth Century*, New York: Abbeville Press, 1993.
6. Hosaluk, Michael. *Scratching the Surface: Art and Content in Contemporary Wood*, Madison, 2002.
7. Mastelli, Rick and John Kelsey. *Furniture Studio: Tradition in Contemporary Furniture*, Free Union, 2001.
8. Smith, Brad. *Bradford Woodworking: 1997 Wholesale Furniture Catalog*, Worcester, 1997.
9. Spnecer, Dorothy. *Found Object Art*, 2002.
10. Stone, Michael. *Contemporary American Woodworkers*. Salt Lake City, 1986.
11. *No Design No Style Droog Design*. 예술의전당 2003.
12. 김영자, 오브제가 현대미술에서 갖는 의미, 효성여자대학교, 1993.

13. 니코스 스탠코스. 성완경, 현대미술의 개념, 서울: 문예출판사, 1994.
14. 앤 매시, 김주연 20세기 인테리어 디자인, 서울: 시공사, 1998.
15. 서병기, Ron Arad의 디자인에 관한 연구, 디자인학연구 vol.16 no.1 2003. p199-210.
16. www.guild.com/artist/989.html