

아트퍼니처(Artfurniture)에서 예술과 디자인의 역할에 관한 연구

최 병 훈^{†,1}, 김 도 훈²

¹홍익대학교 목조형가구학과, ²홍익대학교 대학원 디자인공예학과

A Study on the Role of Art and Design in Artfurniture

Byung-hoon Choi^{†,1}, Dohoon Kim²

¹Department of Woodworking & Craft Design, Hongik University, Seoul 121-791, Korea

²Department of Design and Crafts, Hongik University Graduate School, Seoul 121-791, Korea

Abstract: Today, boundaries between genres are collapsed and there are mutual convergence and consilience in each field of the society. In art and design, new concepts for the convergence of art and design, such as graft of 'art and design' and 'technology and art', 'art design', 'commercialization of art', etc. are suggested. Especially, furniture is changed from the furniture as a living tool whose purpose is practical properties to the furniture combined by artistic properties and emotional factors with a concept related to the convergence of art and design, such as 'design as an art', 'useable art', etc. For the evidence, Artfurniture which was treated as just a part of decorative arts is focused by expressive media of the convergence between art and design and it became a genre of independent art. In addition, it is approaching to people as 'furniture as an art' and 'art as furniture'. Popularization of art and art of design are generalized and now, it's meaningless to divide the boundary between art and design. Before the discussion about convergence of each concept in non-boundary phenomena of art and design, it should be grasp essentials of art and design and understand the boundaries. The exploration of the essences and roles will be the first step to find new value through the convergence of art and design. Therefore, this thesis intends to grasp the stream value of two concepts have been changed by examining periodical situation, market changes, etc. from division between previous art and design to modern times, based on them, analyze roles of art and design in modern artfurniture and interpret relations between art and design for current time.

Keywords: furniture, art, design, role

1. 서 론

1.1. 연구배경 및 목적

오늘날 사회 각 분야에서 장르간의 경계가 허물어지고 상호분야 간의 융합과 통섭이 이루어지고

있다. 예술과 디자인 분야에서도 '예술과 디자인', '기술과 예술'의 접목 또는 'art design', '예술의 상품화' 등 예술과 디자인의 융합을 위한 새로운 개념들이 제시되고 있다. 특히 가구분야에서는 '예술로서의 디자인', '사용가능한 예술' 등의 예술과 디자인의 융합에 관련한 개념과 함께 실용성에 목적을 둔 생활도구로서의 가구에서 예술성과 감성적인 요소가 겸비된 가구로 변화하고 있다. 그 증거

2015년 3월 14일 접수; 2015년 4월 14일 수정; 2015년 4월 14일 게재확정

[†] 교신저자 : 최 병 훈 (bhchoi@hongik.ac.kr)

로 장식예술(decorative arts)의 한 부분만으로 다루어졌던 아트퍼니처(Artfurniture)가 예술과 디자인의 융합된 표현매체로 재조명되면서 독립된 예술의 한 장르가 되었으며, ‘예술로서의 가구’, ‘가구로서의 예술’로 대중에게 다가가고 있다(최 & 정 2013). 예술의 대중화와 디자인의 예술화는 일반화되고 있으며, 이제 예술과 디자인의 경계를 구분하는 것은 무의미하게 되었다. 예술과 디자인의 비경제적 현상 속에서 각 개념의 융합을 논하기 앞서 예술과 디자인의 본질을 파악하고 그 관계를 이해하는 것이 선행되어야 할 것이다. 이러한 본질과 역할에 대한 탐구가 예술과 디자인의 융합을 통한 새로운 가치 찾기에 첫걸음이 될 것이다.

이에 본 논문은 과거 예술과 디자인이 분리되어 현대에 이르기까지의 시대적 상황과 시장의 변화 등을 되짚어 봄으로써 두 개념의 가치가 변화되어 온 흐름을 파악하고, 이를 바탕으로 현대 아트퍼니처에서 나타나는 예술과 디자인의 역할을 분석하여 현실점에 맞는 예술과 디자인의 관계를 해석하고자 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

시대적 상황에 따른 가치 변화와 시장의 흐름이 예술과 디자인에 끼친 영향과 그로 인해 나타난 각각의 개념 변화에 대한 분석은 문헌 연구를 통해 진행하였다. 각각의 분석은 포괄적이며 광범위한 역사적 서술보다는 예술사나 디자인사에서 지속적이고 반복적으로 언급되고 있는 내용들을 중심으로 이루어졌다. 또한 이와 같은 예술과 디자인의 개념에 대한 이론적 배경을 바탕으로 과거 장식예술로서의 가구에서 디자인 가구로의 가치 변화와 다시 오늘날 아트퍼니처(Artfurniture)로써 변화과정을 나누고 알맞은 사례 작품 분석을 통하여 각각의 역할을 분석해보고자 하였다. 또한, 예술과 디자인의 관계를 이해하고 상호간의 영향을 분석하기 위해 예술의 범위를 디자인과 직접적으로 관련할 수 있는 순수미술(Fine art)로 한정하였다.

2. 예술과 디자인의 역할과 변화

사회가 산업화 되면서 예술에서 공예와 디자인이라는 개념이 분리되었고 각각의 개념들은 자신의 위치를 공고히 하기 위해 독자적인 영역을 구축하기 시작했다. 특히, 예술과 디자인의 관계는 예술성과 기능성으로 이원화되고 대립되어 왔다. 그러나 21세기 장르 간 융합의 필요성이 대두되고 예술가와 디자이너들의 다양한 시도로 인해 예술과 디자인의 경계가 모호해지고 디자이너와 예술가의 협업 또는 장르 간의 경계를 넘나드는 창작 활동이 일반화되고 있다. 본 장에서는 예술과 디자인의 역할과 변화과정을 분석하여 예술과 디자인의 비경제적 현상을 이해하기 위한 이론적 배경을 살펴보고자 한다.

2.1. 예술의 역할과 변화

예술의 역할은 사회가 변화하면서 다양한 요구에 의해 점차 확장되고 있다. 초기의 예술은 자연의 재현과 모방을 위한 ‘사실적 표현’ 능력으로 숙달된 기술에 기초한 전문성이 요구되었다. 르네상스를 거치면서 원근법, 명암대조법 등 다양한 표현 방법들이 제시되었고, 예술가들은 사물의 ‘사실적 표현’을 통해 예술적 가치를 추구하였다. 18세기 산업혁명만은 사회·문화적 변화를 초래하였고, 예술분야에도 큰 변화가 이루어졌다. 예술가들은 자연에 대한 재현에서 벗어나 주관적 해석을 통하여 예술적 가치 찾기를 시작하였고, 야수주의, 인상주의, 추상주의 등 다양한 형식으로 자신의 해석을 작품에 표현하기 시작하였다. 사물의 사실적 표현에서 벗어나 사물을 추상화함으로써 예술가는 자신의 경험이나 감성을 바탕으로 상상의 풍경을 표현하였다. 이러한 시도는 자연의 재현과 모방을 위한 ‘표현으로서의 예술’에서 예술가의 경험이나 감정과 같은 ‘감성으로서의 예술’로 변화하는 계기를 만들었다. 작가의 해석은 전통적 표현매체인 캔버스에서 예술을 분리시키는 계기가 되었고, ‘오브제’와 ‘레디메이드’ 등의 다양한 표현매체를 이용한 예술 행위를 가능하게 하였다. 특히, ‘레디메이드’는 예술의 결과물이 ‘작품’에서 예술 ‘행위’ 자

Table 1. Change of Art



체와 예술가의 ‘개념’으로 변화하는데 큰 역할을 하였다. 일련의 과정을 통해서 예술은 작품보다는 과정과 개념에 중점을 두는 형태로 변화하였고, 예술은 예술가들의 개념으로 이루어지며 그들의 개념을 사회적 환경이라는 직간접적인 영향들이 교차하거나 융합하면서 형성하는 형태로 발전하였다 (조성진 2013).

본 장에서는 이러한 일련의 과정을 통해 확장된 예술의 개념을 예술의 역할이 변화된 시대적 흐름에 따라 ‘표현, 감정 전달, 행위’의 순으로 분류하여 설명하고자 하며 요약한 표는 다음과 같다 (Table 1).

2.1.1. 표현으로서의 예술

초기의 예술은 미(美), 영감, 기술과 장인의 솜씨, 자연의 모방 또는 재현, 신앙에 대한 상징적인 의미 등을 ‘표현’하는 행위로 간주되었다. 이 시기의 예술은 모방과 재현에 목적을 두었고, 미의 기준은 자연의 산물이며 이를 모방하고 재현하는 것을 통해 미적인 가치를 찾았다. 즉, 예술의 역할은 절대적 미(美)인 자연을 모방하고 재현하는데 필요한 도구로써, 사물의 ‘사실적 표현’ 능력이었다. 미켈란젤로(Michelangelo Buonarroti, 1475~1564)의 ‘다비드 상’과 같이 예술가들은 인체에 대한 사실적 표현을 통해 예술적 가치를 찾고자 하였으며 사실적 표현을 위해서는 숙달된 기술에 기초한 전문성이 요구되었다(Fig. 1).

2.1.2. 감성으로서의 예술

18세기 사회가 산업화되면서 예술은 공예와 과학적 개념을 분리시키고 ‘순수예술’이라는 하나의 장르로 정립되었다. 새롭게 정립된 예술에서는 기존의 예술에선 결여된 상상력, 창조성, 자율성 등이 강조되기 시작하였고, 장인정신에 기초한 표현



Fig. 1. David, Michelangelo Buonarroti, 1504.

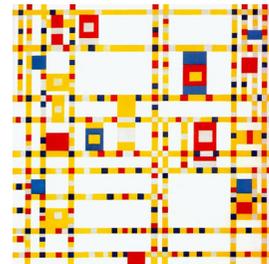


Fig. 2. Boogie Woogie, Piet Mondrian, 1943.

력보다는 예술가의 영감과 천재성을 중시하기 시작하였다. 이때의 ‘아름다움’은 전과는 다르게 질서나 균형으로 통일시 되지 않고 독특한 성질로 간주되었으며, 합리적인 능력보다는 ‘감정’의 역할이 예술의 관념들에서 두드러지게 되었다(Shiner Larry, 김정란역, 2007). ‘순수’로 규정되어진 예술은 야수파, 입체파, 추상화파 등 다양한 형식과 함께 점차 실험적 예술로 변화하였고, 그 양상은 예술의 개념 확장으로 이어졌다. 피에트 몬드리안(Piet Mondrian, 1872~1944)은 전형적인 자연주의적 수법의 풍경과 정물을 표현하는 것에서 벗어나 ‘데 스틸’ 그룹을 결성하여 순수추상운동을 전개하고, 이후 신조형주의(Neoplasticism)로 발전하게 된다(Fig. 2). 신조형주의를 표방하는 예술가들은 수직과 수평의 원리, 정방형과 장방형의 배치 등 질서와 균형을 구현하는 것으로 예술의 가치를 찾고자 하였다. 이러한 사상은 사진기의 등장으로 정물, 풍경 등을 그리는데 회의감을 느낀 화가들에게 자극을 주었으며, 20세기 조형이론가들에게 큰 영향을 미쳤다. 추상을 통해 변화된 예술에서는 사물을 사실적으로 표현하는 것보다는 예술가의 감



Fig. 3. Fountain. Marcel Duchamp. 1917.

정을 전달하는 것이 더 중요하게 되었으며, 예술의 결과물이 ‘예술 작품’에서 ‘작가의 감성’으로 변화하는 계기를 마련하였다.

2.1.3. 행위로서의 예술

마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887~1968)은 예술의 새로운 패러다임을 제시한 대표적인 예술가로써 작품 ‘샘’을 통해 ‘레디메이드(Ready-made)’와 같은 ‘개념 미술’을 제시하였다. 이러한 사상은 관조적 성향의 ‘감상’을 위한 예술에서 ‘관객과의 소통과 교감’을 위한 예술로 변화하게 되는 계기가 되었다(Fig. 3). 예술가들은 좀 더 대중들의 접근성을 고려하게 되었고, 쉽게 공감할 수 있는 일상의 삶을 적극적으로 작품에 반영하기 시작하였다. 이후 등장한 앤디워홀(Andy Warhol, 1928~1987)의 팝아트(Pop Art)가 이러한 시대적 요구에 의한 예술의 성공적인 사례로 자리매김 함으로써 예술의 표현매체가 다양화되는 계기를 마련하였다(Fig. 4). 예술의 목적이 예술 작품과 같은 ‘결과물’에서 새로운 커뮤니케이션을 위한 ‘행위’ 자체로 변화하였다. 예술은 예술가라는 주체가 느낀 심미적 경험을 예술작품이라는 시각적, 물리적 매체 또는 음악과 같은 비물리적 매체를 통해 대중에게 표현하는 것으로써 심미적 경험이 예술의 본질이 되는 것이다. 즉, 심미적 경험을 통한 직·간접적인 표현 행위의 실행 자체가 예술적 목표가 되는 것이다. 예술은 이제 과거 모더니즘 시대에 정의되었던 단순히 독립적인 매체의 속성에 근거한 것으로 정의되지 않는다. 그것은 확실히 확장되고 있으며, 21세기 예술이 보여주는 장르의 혼합이나 장르 파괴, 그리고 장르 넘나들기 또는 장르 간 경계의 해체는 오늘날 거의 모든 예술의 일반적 특성이 되고 있다(김광명 2010).



Fig. 4. Campbell's Soup. Andy Warhol. 1968.

2.2. 디자인의 역할과 변화

근대 디자인의 발생은 19세기 중반의 산업혁명을 기점으로 기계 생산과 대량 생산이라는 시장의 변화로 인한 품질이 악화되는 사회상황을 비판하던 부르주아 문화 형성에 기인한다. 특히, 사회사상가인 존 러스킨(John Ruskin, 1819~1900)과 예술 운동가이기도 했던 윌리엄 모리스(William Morris, 1834~1896)는 미술공예운동(Art & Craft Movement)을 통해 이러한 기계생산에 이의를 제기하며 예술과 공예의 융합을 통해 가구와 생활용품까지를 포함한 모든 도구와 환경을 예술과 분리할 수 없는 것으로 파악하고, 생활 속의 예술적 활동이 ‘생활의 양식’으로 창출될 수 있을 것이라 주장하였다. 이러한 미술공예운동은 아르누보, 비엔나 공예제작소, 독일공작연맹, 바우하우스, 미국 디자인운동, 포스트모더니즘에 이르기까지 디자인운동의 사상적 근원이 되었다. 또한 19세기 중반 시대적 변화에 따라 산업화를 무시할 수 없게 되었으며, 디자인이 산업과 연관된 분야로서 발전의 필요성을 인식한 바우하우스의 교육 이념은 근대 디자인 개념 형성의 시초라 할 수 있다. 바우하우스의 디자인 교육의 목표는 예술적 접근과 신기술의 탐구를 통해 지적, 실용적, 상업적, 심미적 요소를 고루 갖춘 작품을 만들어내는 것이었다(Charlotte J & Peter M, 박혜수역, 2003). 이러한 이념들은 산업과 연관된 여러 분야에 영향을 미쳤다. ‘Less is more’, ‘Form follows function’으로 대변되는 ‘기능주의’를 전면에 내세우며 예술의 개념으로는 해결할 수 없는 산업화 사회의 문제들을 해결해 나갔다. 경제성, 대중성, 합리성 중심의 디자인으로 꽤 오랜 시간동안 ‘디자인의 시대’를 누리며 발전하였고 디자인은 더 이상 수공예적 가치와 조형적 미보다는 경영 전략으로써의 마케팅 수

Table 2. Change of Design



단이 되었으며, 기업의 사상과 브랜드 이미지와도 직접적 관계가 이어지는 개념으로 심화되었다. 그러나 산업디자인으로써 독자적인 영역을 구축하며 발전해 나가던 디자인은 대량생산을 위한 규격화와 엄격한 기능주의적 효용성만을 지나치게 강조하여 개인의 차별화와 다양화를 충족시키기에 부족하다는 비판과 함께 회의적으로 변해갔으며, 결국 반디자인, 탈 디자인 운동을 통해 포스트모던 디자인에 이르게 되었다.

본 장에서는 이러한 일련의 과정을 통해 확장된 디자인의 개념을 디자인의 역할이 변화된 시대적 흐름에 따라 ‘기능, 경험, 가치’의 순으로 분류하여 설명하고자하며 요약한 표는 다음과 같다(Table 2).

2.2.1. 기능으로서의 디자인

초기의 디자인은 실용예술이나 응용예술로 인식되었다. 이러한 디자인의 개념은 산업혁명 이후 변화된 사회 구조와 맞물려 산업과 연관된 분야로 발전하였고, 예술적인 가치보다는 과학적이고 기술적인 가치에 중점을 두는 방향으로 발전하면서 예술과는 별개로 독립된 전문분야로의 입지를 다지기 시작하였다. 디자인은 점점 산업화되어가는 사회에서 ‘기능’에 중점을 둔 조형원리로서 가치를 인정받게 되었고, 산업과 연결하여 기존의 예술적인 방법보다는 과학적이고 체계적인 방법에 의해 실천되어야 한다는 인식과 함께 기능주의적 성격을 구축해 나갔다. 미스 반 데어 로에(Ludwig Mies van der Rohe, 1886~1969)는 ‘Less is more’라는 메시지를 세상에 던지며 자신의 기능주의 철학을 건축과 가구를 통해 보여주었다. 그는 장식 배제한 단순한 형태의 디자인을 선보이며 역사적 전통과 단절하고 새로운 시대에 부합하는 새로운 미학으로서 디자인의 가능성을 기능에서 찾고자 하였다(Fig. 5). 모더니즘과 미니멀리즘이라



Fig. 5. Barcelona chair, Ludwig Mies van der Rohe, 1927.



Fig. 6. Chest of drawers, Tejo Remy, 2007.

는 과정을 겪으며 디자인 방법론에 의한 조형원리는 장식을 배제하고 단순한 형태로의 조형으로 발전하였고, 이후 단순히 제품의 기능을 돋보이게 하는 조형 원리에서 제품의 생산 및 운송 등을 고려한 합리적 사고 체계까지 디자인의 개념으로 확대하게 된다.

2.2.2. 경험으로서의 디자인

제품의 기능과 성능의 차이가 평준화됨에 따라 디자인에서 ‘기능’의 중점을 둔 조형원리는 퇴색되어갔다. 또한 수요보다 공급이 많아지면서 공급자가 주도하던 시장이 소비자의 선택이 중요한 소비주도형 시장으로 변화하였다. 제품의 성능, 편의성, 외관 등의 기능적 요소보다는 사용자의 경험이 제품 구매의 요인으로 떠오르면서 소비자의 개성과 감성에 호소하는 디자인들이 각광받게 되었다. 소비자의 개성과 감성을 충족하기 위한 방법으로 사용자의 행동과 참여를 통해 새로운 경험을 제공하는 시도가 이루어졌다. 다양한 형태의 서랍들이 끈으로 묶여져서야 비로소 서랍장으로서의 기능을 하게 되는 가구는 사용자의 참여와 이를 통한 새로운 경험을 제공하여 소비를 유도하는 방법으로 디자인의 새로운 방향성을 제시하였다(Fig. 6). 디자인은 대량생산체제에 적합한 기능적 조형원리에 입각한 물건의 외형을 제공하는 것에 그치지 않고 ‘새



Fig. 7. Freitag Resources.

로운 경험 제공'이라는 의미적 결과물을 생산하는 형태로 발전하였고, 사용자에 대한 이해와 이에 따른 연구와 조사(research)의 중요성이 부각되었다.

2.2.3. 가치로서의 디자인

사회가 고도로 산업화되면서 하루가 다르게 진보하는 기술의 발전은 소비자에게 더 나은 환경을 제공하였다. 그러나 대량생산과 대량소비로 인한 부작용으로 지구온난화, 자원 부족과 같은 환경 문제가 제기되고 경제적 불균등, 사회적 소외 계층과 같은 사회 문제가 이슈화되기 시작하였다. 이에 따라 대중들 역시 사회적 문제와 현상에 대한 관심이 증대되면서 이에 반응하여 진정한 가치 창출의 역할을 하는 디자인에 대한 관심이 높아지고 있다. 기본적인 조형과 더불어 경험으로 얻은 사회적 가치를 반영한 디자인은 친환경 디자인, 지속가능한 디자인 등 디자인의 윤리적 문제를 제기하는 다양한 개념들이 제시되고 있다. 사회적 문제를 해결하기 위한 움직임을 스위스의 가방 제조업체의 프라이탁(Freitag)의 디자인에서 확인할 수 있다. 프라이탁의 모든 제품은 트럭의 폐방수천을 재활용하여 제작된다. 프라이탁의 제품들은 리사이클(re-cycle)을 넘어 새로운 디자인과 활용도를 가미해 물건의 가치를 높인 업사이클(up-cycle)로 평가 받고 있다(Figs. 7, 8). 이처럼 현대의 디자인은 미적인 가치를 넘어서 다양한 사회적 문제의 해결방법으로 새로운 가치를 찾고 있다. 이제 디자인은 복합적인 사회 문제의 해결을 위한 논리적 사고와 디자인된 결과물에 대한 사회적 책임이 따르는 윤리적 사고가 요구된다.



Fig. 8. Freitag Bag.

3. 아트퍼니처에서 예술과 디자인의 역할

포스트모던 디자인의 등장은 디자인의 새로운 가능성을 제시하였으며, 팝아트의 등장으로 인한 예술의 탈장르화는 기존의 예술과 디자인의 경계를 와해시킴으로써 예술과 디자인의 관계에 대한 또 다른 고찰을 필요로 하게 되었다. 디자인 개념의 확대와 예술시장의 변화로 인해 생겨난 문화의 융합과 혼성은 예술과 디자인 사이의 경계가 모호해지게 만들었고, 작가들은 상황에 따라 아티스트와 디자이너의 역할을 유연하게 인식하여 변화하며 활동하고 있다. 디자이너들은 자신들만의 개성과 정체성을 보여줄 수 있는 디자인의 방법으로 예술적 측면을 도입시켜 스스로를 브랜드화 하며 대량생산물과는 차별화를 둔 개인주의적 성향의 제품을 만들었으며, 21세기 스타디자이너들의 행보를 통해 예술과 디자인의 융합은 이제 순수예술과 산업디자인 개념과 별개로 독자적인 한 분야로 자리 잡고 있는 추세이다. 이러한 현상은 '예술로서의 디자인'(Design as Art)이라는 새로운 개념과 함께 '디자인아트'(Design-art)라는 영역이 만들어지면서 가속화되고 있으며 디자인아트에서 아트퍼니처가 중요하게 다루어지면서 가구의 새로운 방향을 제시하고 있다. 가구는 항상 우리의 삶에 필요불가결한 도구로써 존재해왔지만 다른 예술분야와 마찬가지로 시대적 상황과 시장의 변화에 따라 건축의 부속물 또는 실용 목적을 위한 조형물과 감성을 자극하는 예술 작품 등 각각 다른 이유와 의미로 존재해 왔다는 것을 확인할 수 있다. 그러나 가구의 가치를 용도에 따라 구분 지어졌던 기존의 관점에서 아트퍼니처를 평가할 수 없다.

예술과 디자인의 비경제적 현상 속에서 가구에



Fig. 9. Chair with sports coat. Wendell castle, 1978.

서 예술과 디자인의 관계를 이해하고 각 개념들이 가구에서 어떠한 역할을 하는지에 대한 연구가 필요한 시점이 되었다. 예술과 디자인이 융합된 표현 매체로 아트퍼니처가 주목받고 있는 현재에 아트퍼니처에서 예술과 디자인의 역할에 관한 논의와 관계에 대한 연구가 요구되며 아트퍼니처에 예술과 디자인의 역할을 분석하여 비경계적 현상을 이해할 수 있는 계기를 마련할 수 있다.

3.1. ‘예술로서의 가구’, ‘가구로서의 예술’

가구는 전통적으로 공예와 디자인영역에서 다루어져왔던 것이 사실이다. 그러나 21세기 예술과 디자인의 비경계적 현상이 뚜렷해지면서 ‘예술로서의 가구’, ‘가구로서의 예술’과 같은 개념과 함께 가구에서 예술적 가치를 찾고자 하는 움직임이 있다. 이러한 움직임의 하나로 ‘수공예의 복귀’가 조명 받고 있다. 기계화에 의한 생산 체계 표준화와 보다 더 넓은 시장을 겨냥한 대량 생산이라는 하나의 통일된 원리로서 산업시대의 가치를 반영하던 기존의 가구 생산 방식은 수작업을 중심으로 한 개별화, 특정 고객을 위한 한정품의 생산이라는 또 다른 방식의 생산원리의 가세로 점차 다각화된 양상을 보이게 된 것이다(최 & 홍 2011). 작가들은 수공예 바탕의 전통적인 생산 방식을 사용함으로써 예술적 가치를 찾고자 한다. 이러한 예술적 가치는 대량생산에 의해 만들어진 평준화된 가구에서 볼 수 없는 희소성과 개별성을 찾는 것에서부터 시작된다. 숙련된 기술을 통한 공예적 미(美)와 전통적인 예술적 표현이 가구에 적용되면서 도구로서 가구의 가치가 예술품으로서 가치를 포함



Fig. 10. Designer in Residence Program, Asif Khan, 2014, Flower.

할 수 있게 한다. 이러한 변화는 예술과 디자인의 역할이 독립적으로 이루어졌던 과거의 방법에서 벗어나 융합된 개념으로 현대 아트퍼니처에서 그 역할을 수행한다. 1960년대 미국 수공예부흥운동(Craft Revivalism)의 중심에서 미국 현대 아트퍼니처의 기초를 닦고, 그 이후로도 꾸준히 스튜디오 중심의 개인주의 성향이 강한 조각과도 같은 가구를 제작해온 웬델 캐슬(Wendell Castle, 1932~)(최 & 홍 2011)의 일련의 작품들은 수공예적 표현으로 가구에서 예술적 가치를 찾고자 하는 시도를 확인 할 수 있다. 웬델 캐슬의 예술적 장인정신에 기초한 가구들은 수공예를 기초한 예술적 표현이 기존의 가구와 차별된 예술적 가치로 평가 받을 수 있는 가능성을 제시하고 있다(Fig. 9). 또한, 런던의 디자인 박물관(Design Museum)에서 주최한 레지던스 프로그램의 일환으로 아시프 칸(Asif Khan, 1976~)이 발표한 일련의 작업들은 기존의 장인정신에 기초한 수작업을 통해 아트퍼니처에서 표현을 위한 예술적 가치를 찾는 방식에서 벗어나 자연적 소재를 적극 활용하여 ‘조각 작품과 같은 가구’를 선보였다. 이 작업들은 꽃을 얼린 후 건조(Freeze-dried)하여 자연을 재현하였으며, 이러한 작업들은 소재를 다루는 새로운 기술을 예술적 표현과 더불어 사용한 예로서 표현의 한계를 넓혔다는 평가를 받고 있다(Fig. 10).

한편, 예술의 개념이 확장되면서 가구에서 예술의 역할은 회화와 조각과 같은 순수예술의 새로운 시도와 함께 변화되는 것을 확인할 수 있다. 19세기까지의 전통적 회화 양식에서 벗어나 입체주의와 추상주의가 조형, 건축, 공예를 비롯해 가구에서도



Fig. 11. Big Easy, Ron arad, 1988, steel.

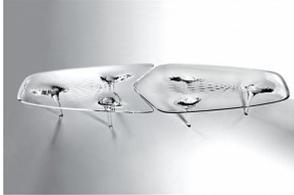


Fig. 12. Liquid glacial table, Zaha hadid, 2014, glass.

나타났다. 매킨토시(Charles Rennie Mackintosh, 1868~1928)의 힐 하우스(Hill house)를 위해 제작되어진 Ladder-back Chair와 같이 공간 조형원리의 상징적인 요소로서 추상성을 가지고 기하학적인 형태와 합리적 구조로 절제미를 보여주는 새로운 가치의 가구들이 나타났다. 또한, 가구의 구조를 하고 있지만 추상 조각으로서 몬드리안의 회화 작품과 연관되어 순수한 추상 형태를 도출해낸 게리리트벨트(Gerrit Rietveld, 1883~1931)의 Red. Blue Chair는 매킨토시의 의자에 대한 새로운 관점을 제시해주었다. 이러한 변화는 현대 아트 퍼니처에서 작가 개인의 상상력을 주관적인 표현으로 추상화하는 일련의 작업들을 통해 더욱 분명하게 확인할 수 있다. 개인주의적 성향의 작업을 통해 조각과 같은 가구를 선보이는 론 아라드(Ron Arad, 1951~)는 기존의 가구에서 볼 수 없었던 독특한 형태의 가구들을 선보이며 시적인 감수성으로 감정과 감성을 자극하는 예술품으로서 아트 퍼니처의 가치를 추구하고 있다. 그의 가구들은 그가 가지고 있는 상상력을 추상이라는 방법을 통해 보는 이로 하여금 현실세계를 떠나 작가의 상상의 세계로 빠져들 수 있는 새로운 경험을 할 수 있게 해준다(Fig. 11). 또한 유기적이고 비정형의 가구를 발표하며 가구에 대한 고정관념을 넘어서 새로운 조형관, 새로운 이미지들을 만들어 내고 있는 자하 하디드(Zaha Hadid, 1950~)는 항상 파격적



Fig. 13. Do add short-leg chair, Hurgun Bey, 2002.



Fig. 14. Do hit chair, Marijn van der Poll, 2000.

인 형태의 가구를 선보이며 작가 개인의 무한한 상상력을 대중들에게 전달하고 있다(Fig. 12).

마지막으로 사용자의 행동과 참여를 바탕으로 ‘실천하는 예술’의 개념을 가구에 적용시키는 시도는 기존의 예술, 디자인계에서 당연시해오던 권위적 작가주의에 반대하고, 대신 사용자와 관객의 개입과 참여를 유도하는 과정을 주된 문제로 삼는다(최 & 홍 2009). 이러한 관점은 조형원리로서의 예술과 디자인의 역할에서 사용자에게 새로운 경험을 제공한다. 사용자는 가구의 새로운 기능과 구조, 형태에 대한 경험과 기회를 함께 모색해 나가는 과정을 통해 참여의 미학이 이루어진다. 불완전한 사물들의 존재방식과 관계맺음의 해법을 통해 자신들만의 디자인 철학을 보여주는 네덜란드의 디자인 그룹인 드루그디자인(Droog Design)의 가구들은 사용자의 참여와 경험을 통한 예술과 디자인의 새로운 관계를 해석을 보여준다. 한쪽 다리가 지나치게 짧은 의자는 책으로 받쳐야만 의자로서의 기능을 할 수 있고(Fig. 13), 철제 상자와 망치를 주고 사용자가 직접 자신만의 가구를 제작하게 하는 방식은 기존의 기능주의적 관점의 디자인 방법과는 많은 차이가 있다(Fig. 14).

3.2. 새로운 가치 찾기

1990년대 이후 팝아트와 포스트모더니즘의 영향으로 디자인과 예술의 경계가 무너지기 시작하



Fig. 15. Favela, Fernando & Humberto Campana, 1991.

면서 기능주의로 대변되는 보편적인 가구디자인에서 벗어나 개인주의 성향을 추구하는 작가주의에 입각한 가구디자인이 등장했다. 이러한 가구들은 작가의 감정을 표현하거나 사회에 대한 문제를 제기하는 등 개념적 표현의 수단으로 사용 가능한 예술로 인정받기 시작하였고, 그 결과 현대 가구디자인의 영역에서는 그동안의 사용목적에 의한 실용성과 기능성을 강조한 합리적인 가구에서 벗어나 예술의 개념을 포함한 다양한 시도들이 일어나게 되었다. 디자이너들은 자연스럽게 가구디자인에서 조형적인 미 또는 장식적인 요소를 부여함으로써 아름다움을 추구하기도 하고, 신소재에 대한 끊임없는 실험정신과 시도를 통해 전에 없던 새로운 가구를 개발하기도 하며 피터 하인 이크(Piet Hein Eek)의 Scrap-wood 시리즈처럼 친환경디자인, 그린디자인, 에코디자인, 로하스디자인 등 갈수록 고조되는 환경문제의 윤리의식에 대한 사회적 책임의 역할까지 하고 있다. 더 이상 가구는 삶에 필요한 도구가 아닌 삶에 가치를 높여주는 도구로 변모되었음을 인식시켜 주었다.

과거의 디자인이 제품에 대한 외형, 생산, 소비자 행태에 대한 문제점을 해결하기 위하여였다면 현대의 디자인은 사회에 대한 문제점을 해결하기 위한 개념으로 확장되어가고 있다. 이러한 디자인은 개인과 사회의 관계를 통해 만들어지는 문화에 중심을 두고 사회적 가치를 이루기 위한 방향으로 발전하고 있다. 사회적 가치를 이루기 위해 지구온난화, 자원 부족과 같은 환경 문제의 해결과 문화적 소외현상을 야기하는 사회 문제를 해결하려는 움직임이 있다. 이러한 움직임은 물리적 가치로서의 가구의 개념을 넘어서 인간과 사회의 관계를 이해하고 보다 나은 사회적 가치를 제공하는 가구들을 통해



Fig. 16. Lunar Work, Will Shannon (PAD Prize winner), 2012.

확인할 수 있다. 브라질 출신의 캠파냐 형제(Fernando Campana, 1961~ / Humberto Campana, 1953~)는 오늘날 대표적인 사례이다(Fig. 15). 이들은 환경문제와 빈민층의 고용문제를 해결하기 위한 다양한 방법들을 자신들의 가구에서 보여준다. 특히 버려지는 소재를 가구 재료로 활용함으로써 환경문제에 대한 자신들의 견해를 밝힌다. 그들에게 디자인은 조형적 미는 기본적인 요소이며, 그것에 경험으로 터득한 사회적 가치들을 적극 반영하여 다양한 문제를 제시하고 또 해결하는 방안을 직간접적으로 나타내는 것이다. 오늘날 친환경 디자인, 로하스 디자인, 지속가능한 디자인 등이 대표적인 케이스이다.

가구에서 예술의 역할은 과거의 결과물에 목적을 둔 예술에서 행위 자체에 중점을 두고 작가 스스로의 생각과 개념을 전달하는 것으로 예술의 역할이 변화하고 있다. 예술 변화와 마찬가지로 작가의 사상의 전달과 사회적 문제를 일상생활에 필요한 도구인 가구를 통해 표현하고, 해결하려는 움직임이 나타나는 것이다. 예술의 역할은 결과물, 즉 가구의 외형이 전부가 아닌 가구 안에 작가가 담고 싶어 하는 메시지 전달의 역할을 수행한다. 가구는 이제 사용을 위한 도구가 아닌 작가의 사상과 사회를 향한 메시지를 어떻게 전달할지에 대해 고민하는 시대가 도래하였다. 영국의 영 디자이너 윌 쉐넌(Will Shannon)의 작품이 PAD Prize로 수상한 것은 현대의 예술이 나아가야 할 방향을 제시하였다는 점에서 주목할 만하다. 윌 쉐넌은 폐신문지와 페콘크리트를 재가공하여 만든 테이블과 런던의 진흙으로 만든 램프로 새넌은 쇠퇴해가는 영국의 산업 풍경에 대한 오마주를 이 작품에 담았다(Fig. 16). 나이젤 코츠 심사위원장은 '재료의 중요성이 쉽게 무시되는 요즘, 그의 작품은 우리에게

게 과연 우리가 많은 디자인을 필요로 할 것인지 질문을 던진다'고 말했다. 이러한 시도가 주목을 받고 있는 것은 사회를 대변하고 해석하던 예술이 좋은 사회로 변화할 수 있는 힘을 가지면서 작가가 가지고 있는 생각을 가구에 표현함으로써 작가와 사회와의 소통의 매개체로서 아트퍼니처의 가치가 발견되고 있다.

4. 결 론

과거 장식예술에서부터 시작하여 20세기는 '디자인의 시대'라고 할 만큼 디자인은 모든 분야에서 필수불가결한 요소로 확실히 자리매김하였으며, 가구 역시 그 기원이 인간의 필요에 의해 창조된 도구에서부터 시작되었기 때문에 실용예술에서 파생되었던 공예와 디자인의 개념에 더 근본적으로 가깝다고 치부되어 왔다. 일반적 시각에서 가구는 회화나 조각과 같은 시각적 감상용과는 차별화되어 '쓰임'이라는 실용적 가치에 중점을 두고 창작 활동이 이루어져 왔다. 그러나 21세기 장르의 융합에 대한 필요성이 대두되고 예술과 디자인계에서 서로의 개념을 융합하여 새로운 가치를 찾고자 하는 시도가 활발히 진행되고 있으며, 특히 가구분야는 기존의 관점에서 벗어난 '예술로서의 가구', '가구로서의 예술'과 같은 개념을 제시하며 기존의 가구에서 실용적 가치를 넘어서는 예술적 가치를 찾고자 하는 시도가 이루어지고 있다. 이처럼 예술의 대중화와 디자인의 예술화가 진행되는 현대사회에서 예술과 디자인의 융합을 논하기 앞서 각 개념의 본질을 파악할 필요성과 그 상호관계를 이해하는 것이 선행되어야 한다. 과거의 예술과 디자인은 유형의 작품이나 제품을 창작하기 위한 행위로서 인정받아왔으나 시대적 상황에 따른 가치 변화와 시장 변화에 의해 현대의 예술과 디자인은 감성과 사유 혹은 경험 등과 같은 무형의 개념을 전달하는 소통의 수단으로 변화하고 있다. 즉, 각 행위의 목적이 개인의 심미적 표현이나 사회적 문제 제기와 해결을 위한 수단과 같은 타인과의 소통으로 변화해왔다. 따라서 본 논문에서는 이와 같이 예술과 디자인의 변화와 아트퍼니처에서 나타나는 각

개념의 역할을 구체적인 사례와 함께 분석하여 예술과 디자인의 관계를 논하였고, 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

공예와 디자인영역에서 집중적으로 다루어져 왔던 가구에 예술적 가치를 더한 아트퍼니처가 '예술로서의 가구', '가구로서의 예술'과 같은 융합된 개념과 함께 가구의 새로운 방향을 제시하고 있다. 예술과 디자인이 융합된 가치 속에서 예술은 장인 정신에 기초한 예술적 표현으로 가구에서 예술성을 찾고 디자인 방법론에 의거한 논리적 사고로 해결할 수 없는 예술적 감성으로 작가의 경험이나 사상 등 무형의 가치와 개념을 가구에 담아 사용자에게 공감과 감동을 이끌어낸다. 반면 디자인은 가구의 본질, 즉 생활도구로서 가구가 가져야 할 기본적인 실용성을 고려한 외형과 생산방법 및 구조적인 문제를 해결하는 논리적 사고로서 디자인의 역할과 더불어 사용자에 대한 연구, 조사를 통해 예술적 감성과는 다른 디자인적 감성으로 작가 위주의 감성보다는 사용자 위주의 감성을 가구에 표현하여 소통의 도구가 된다. 더불어 디자인은 개인과 사회의 관계를 이해하는 도구로서 사회적 가치를 이루기 위한 방향으로 발전하고 있다. 현대의 디자인은 지구온난화, 자원 부족과 같은 환경 문제와 문화적 소외현상을 야기하는 사회 문제 등에 대한 개념적 가치를 표현하여 대중에게 알림으로써 사회적 문제를 해결할 수 있는 가능성을 제시한다. 이러한 관점에서 쇠퇴해가는 영국 산업 풍경에 대한 오마주를 작품에 표현한 윌 셰넌(Will Shannon)의 작품 Lunar Work (Fig. 16)가 PAD Prize를 수상한 것은 현대 아트퍼니처가 나아가야 할 새로운 방향을 제시하였다는 점에서 주목해야 한다.

과거의 예술과 디자인이 작품과 제품 등 유형의 가치를 찾는 수단이었다면 현대의 예술과 디자인은 사유와 사상 등 무형의 가치를 찾는 수단이 되었고, 더 나아가 스스로 새로운 가치를 만들어나가는 과정에 있다. 현대사회에서 예술가와 디자이너는 개인 욕구 충족과 더불어 사회에 어떻게 기여할 수 있을지를 고민해야 할 것이다. 앞으로 새로운 가치를 찾기 위해 예술과 디자인은 각 개념이 융합할 뿐만 아니라 기술적 부분과 경제적 논리

및 인문학적 사고 등 사회전반적인 부분을 모두 이해하여야 할 것이다. 21세기 장르간의 혼성과 통섭은 새로운 시대의 결과물이고 새로운 가치를 찾기 위한 시도이다. 이러한 시대가 요구하는 변화와 시장의 흐름 등 모든 것들이 단순히 한 순간 태어난 것이 아닌 과거의 모든 움직임들이 모여 서로 인과관계를 가지고 생겨난 현상임을 인식하고 가구에 있어서 예술과 디자인을 얼마나 잘 융합하느냐에 우리 산업과 미술 시장의 미래가 달렸다고 하여도 과언이 아닐 것이다. 예술과 디자인의 융합에 대해 분석하는 것은 필연적이며, 본 논문이 가구 미술 사조의 변화 양상과 모든 예술가와 디자이너들에게 앞으로의 방향성을 선택하는데 도움이 되는 자료가 되기를 기대한다.

사 사

본 연구는 2013년도 홍익대학교 학술연구진흥비에 의하여 지원되었음.

참 고 문 헌

김명환. 2010. 아트&디자인. 디자인로커스.
 김명희. 2012. 현대 한국의 아트디자인. 국민대학교.
 김민수. 2002. 모던디자인 비평. 안그라픽스.

래리 쉬너. 김정란역. 2007. 예술의 탄생. 들녘.
 샬롯 J, 피터 M. 2003. 20세기 디자인. 아트앤북스.
 이병중. 1999. 예술-디자인, 디자인-예술. 한국디자인학회 32: 98-99.
 조성진. 2013. 예술표현 방법의 문화교차적 변화양상과 의미에 관한 연구. 국민대학교.
 최병훈, 홍민정. 2009. 가구 디자인에 있어서 감성적 기능의 개념에 대한 연구. 한국가구학회 20(4): 290-306.
 최병훈, 홍민정. 2011. 가구의 예술성에 관한 연구. 한국가구학회 22(1): 42-53.
 최병훈, 정명택. 2013. 아트퍼니처에서 나타나는 예술과 디자인의 비경계적 현상에 관한 연구. 한국가구학회 24(3): 226-238.
 카시와기 히로시. 1999. 20세기의 디자인. 조형교육.
 코디 최. 2010. 20세기 문화지형도. 안그라픽스.
 하라 켄야. 2011. 디자인의 디자인. 안그라픽스.
 허버트 리드. 2007. 예술의 의미. 문예출판사.
<http://www.dezeen.com>.
<http://www.ronard.co.uk>.
<http://www.tokujin.com>.
<http://www.droog.com>.
[http://en.wikipedia.org/wiki/David_\(Michelangelo\)](http://en.wikipedia.org/wiki/David_(Michelangelo)).
http://en.wikipedia.org/wiki/Barcelona_chair.
<http://www.freitag.ch>.
<http://www.ronard.com>.
<http://www.wendellcastlecollection.com>.
<http://www.zaha-hadid.com>.