

한국 전통기물을 이용한 Found Objects 개념의  
가구디자인 제안

A Study on Found Objects Furniture with  
Korean Traditional Objects

강 형 구

# 한국 전통기물을 이용한 Found Objects 개념의 가구디자인 제안

강 형 구\*

## A Study on Found Objects Furniture with Korean Traditional Objects

Hyung-goo Kang\*

### 목 차

- |                      |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| 1. 서론                | 3. 현대 가구디자인에 나타난 Found Objects |
| 1-1. 연구배경 및 목적       | 4. 한국 전통기물을 이용한 가구디자인 제안       |
| 1-2. 연구방법 및 범위       | 5. 결론                          |
| 2. Found Objects의 개념 | 6. 참고문헌                        |

### ABSTRACT

There are several way to classify the furniture. The furniture can be classified into use, style, and function, but if the furniture is classified into the way of production, it can be the industrial furniture and the studio furniture. Especially, technology and function of the furniture are important elements in industrial furniture. However, it could be considered artists' character and concept as more important elements in the studio furniture.

The studio furniture had come out one of the historical movement in American furniture field after the World War II. This case to apply found objects began to increase after the 1970s. Using objects in furniture design field had built up sprightly after end of 1950s. This expression could be the statement of new expression that essential properties of matter in objects is removed. I try to suggest original and interesting furniture design to apply found objects in this thesis. Especially, I use the Korean traditional objects for the furniture and try to make their essential function to be changed. Also, I focus on furniture design to have formative element in their shapes.

\* 경일대학교 인테리어조형디자인학부, School of Interior Plastic Art and Design, Kyungil University

## 1. 서론

### 1-1. 연구배경 및 목적

가구를 생산방법에 따라 분류하면 크게 산업가구(industrial furniture)와 공방가구(studio furniture)로 분류할 수가 있으며, 산업가구가 기능성과 효율성을 중요시하는 반면 공방가구에서는 조형성이나 작가의 개성 등을 더욱 중요시하는 경향을 보이고 있다.

이러한 공방가구는 제2차 세계대전 이후 미국에서 하나의 역사적 운동으로 일어나 1970년대부터는 기성제품이나 버려진 물건들을 활용한 가구디자인의 사례가 늘어나기 시작했다. 가구디자인에 있어서 이러한 오브제의 활용은 1950년대 후반 팝아트의 등장과 포스트모더니즘이 본격화되면서 나타나기 시작했고, 이러한 표현방식은 사물이 갖고 있는 본연의 물성을 파괴하는 표현방식이라 하겠다.

본 연구의 목적은 1950년대 이후부터 미국과 유럽에서 다양한 표현방식으로 사용했던 오브제 활용의 개념을 적용한 가구디자인의 제안이다. 특히 여기에 사용된 오브제들은 우리의 생활 속에서 흔히 보여지는 전통적인 물건들을 활용하였다. 이러한 개념에 가구디자인 제안은 수공예적이고 조형적 측면을 강조하는 공방가구에서 가구디자인의 새로운 방향을 모색하는 동시에 기존의 제품을 활용한다는 흥미와 수용자에게 잃어버린 기억편린을 제공하여 주는데 그 목적이 있다고 하겠다.

### 1-2. 연구방법 및 범위

연구방법으로는 20세기 초 회화에 나타난 오브제의 활용 사례와 1950년대 이후 만들어진 오브제 활용 가구들의 사례들을 살펴보고, 사용되어진 오브제의 의미와 사용방법 등을 조사 연구하였다.

또한 우리나라 옛 기물들의 종류를 문헌이나 박물관 또는 고시장 등을 돌아보며 자료를 수집하고 각 기물들이 가지고 있는 본연의 기능과 조형성 등을 연구한 후 디자인을 전개하는 방법으로 진행하였다.

## 2. Found Objects의 개념

파운드 오브제란 ‘발견된 사물’을 의미하는 것으로 여러 가지 사물들이 작가의 새로운 시각으로 선택되어지고 그것에 새로운 의미가 부여되어지는 것을 말하며, 영어의 오브젝트(object) 대신 불어의 오브제(objet)로 명명되기도 한다. 이와 같은 의미로 레디메이드(Ready-made)가 있으며, 이것은 이미 만들어진 제품에 본래의 기능과는 다르게 반 예술적 이념을 표현하고 있다.

이러한 개념의 작업들은 1943년 피카소가 <황소머리>라는 작품에서 낡은 자전거 가죽안장과 손잡이를 가지고 황소의 머리 형태를 만든 것처럼 우리들이 생각하고 있는 사물 본래의 기능적 구조에서 탈피하여 새로운 체험 구조를 만들어내는 것이다.

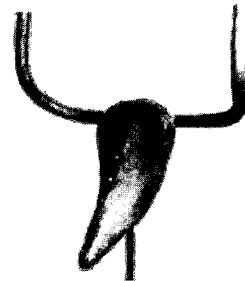


그림 1. 파블로 피카소 <황소머리>, 1943

사물을 본래의 기능적 구조에서 탈피시켜 새로운 구조로 표현한 작업들은 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)이나 장 텅겔리(Jean Tinguely)의 작업(그림 2, 3)에서도 잘 나타나고 있으며, 이러한 경향을 처음 시도했던 작가는 쿠르트 슈비터스(Kurt Schwitters)이다. 슈비터스는 큐비즘의 파괴에 콜레(콜라주)에서 힌트를 얻어 일상생활의 폐기물을 소재로 한 반예술적인 작품을 만들었으며, <메르츠바우>란 작품은 길에서 주운 널빤지와 잡동사니들을 소재로 하여 만든 기둥으로 조각에서 표현된 콜라주(collage)의 선구적인 사례이다.(그림 4)

라 기성제품을 이용한 반예술적 이념의 표현은 팝아트(Pop Art)에 커다란 영향을 주게 되었다.



그림 4. Kurt Schwitters, <Merzbau> 1933  
(1933년에 모습을 재구성한 모습)

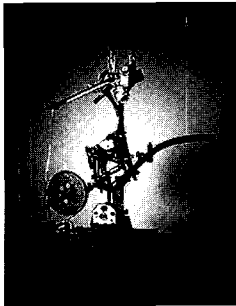


그림 2  
Jean Tinguely  
<Wittgenstein,  
Philosoph>, 1988

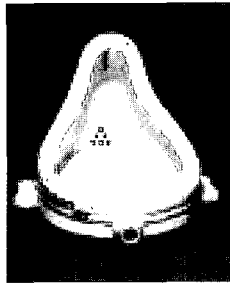


그림 3  
Marcel Duchamp  
<샘>, 1917

또한 뒤샹은 레디메이드(Ready-made)라는 새로운 미술개념을 도입하여 20세기 미술에 커다란 영향을 주었으며 예술작품과 일상용품 사이의 경계를 허물었다. 특히 <샘>이라는 작품(그림 2)에서 남성용 변기가 함축하는 것은 예술작품이 더 이상 풍경이나 인물을 손으로 재현하는 기술이 아니라 작가의 정신과 그에 따른 선택의 문제가 더욱 중요하다는 의미를 갖고 있다. 이러한 창조된 예술이 아니

다시 말해 파운드 오브제는 기존의 사물이 작가의 새로운 시각에 의해 선택되어 수용자에게 새로운 의미로 전달되어진다고 해석할 수 있다. 이러한 표현방식은 디자인 컨셉에 맞추어 오브제를 선택하는 것이 아니라 먼저 오브제를 찾고 거기에 새로운 의미를 부여하거나 활용하는 방식을 의미하기도 한다.

### 3. 현대 가구디자인에 나타난

#### Found Objects

18세기 이후 일과 삶에 대한 대중들의 인식이 변화되었고 경제적인 열망이 널리 퍼져 나갔으며, 이와 동시에 사회이동, 교육, 소득에 따라 고도로 동질화된 취향과 생활양식에 대한 열망이 퍼져 나갔다. 이러한 열망은 대중교육, 대중매체, 광고 등을 통해 파급되어 갔고, 제2차 세계대전 이후 대중문화는 우리 사회 전반에 현저하게 나타나기 시작했다. 1950년대 후반과 1960년대는 서구 산업사회의

물질문명이 황금기를 이루던 시기였고 소비사회의 발달을 배경으로 물질적 풍요와 대중문화의 다양성을 대변하는 팝아트(Pop Art)의 실험성이 전성기를 이루었다. 이러한 사회적 현상은 기존의 예술에서 좀처럼 사용하지 않았던 여러 가지 소재들을 예술작품들에 사용하기 시작한 것이다.

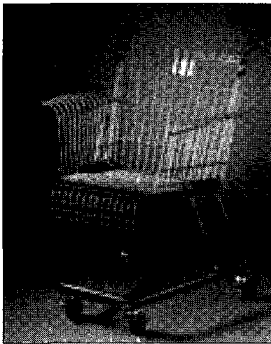


그림 5. Frank Schreiner Consumer's Rest 1983

작품에 있어서 오브제의 사용은 1970년대 이후 더욱 다양화되어졌다. 특히 환경문제의 사회적 대두로 재활용품을 이용한 디자인이나 소비문화를 비판적으로 반영하는 경향들이 두드러지게 나타났으며, (그림5) 현대 도시문명에 대한 비판을 담아내고자 했던 정크아트(Junk Art)들도 나타나기 시작하였다.

### 3-1. 팝아트에 나타난 오브제의 활용

팝아트는 1950년대 초 영국에서 그 전조를 보였으나 1950년 중 후반 미국에서 추상표현주의의 주관적 엄숙성에 반대하고 매스미디어와 광고 등 대중 문화적 시각이미지를 미술의 영역 속으로 적극적으로 수용하고자 했던 경향을 말한다. 미국에서의 팝아트는 순수예술과 대중예술이라는 이분법적이며 위계적인 구조를 불식시키고 산업사회의 현실을 미술속으로 적극적으로 수용하고자 했다. 또한 대중매체를 통한 대중문화가 다양한 예술영역에 나

타나면서 자유로운 창작의욕을 고취시키기도 하였다.

가구디자인 분야에 있어서도 1950년대 후반경부터 팝 아트퍼니처(Pop Art Furniture)가 등장함으로써 새로운 디자인 조류에 합류하였다.<sup>1)</sup> 이러한 팝아트 가구에 표현 방법으로 기성 제품을 활용하는 방법이 나타나기 시작하였고, 이러한 표현 양상은 마르셀 뒤상(Marcel Duchamp)이 레디메이드(Ready-made)를 통해 제시했던 오브제의 원리가 팝아트의 가구디자인에서 평범한 물체를 예술의 소재로 차용하는데 영향을 주었다고 볼 수 있다.

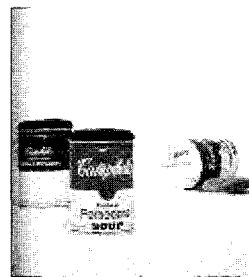


그림 6  
Studio Simon  
Omaggio ad Andy Warhol, 1973



그림 7  
Andy Warhol  
Campbell's Soup Cans, 1962

앤디 워홀의 <Campbell's Soup Cans>을 직접적으로 차용하여 제작한 스튜디오 사이먼(Studio Simon)의 스톨은 팝아트에서 하나의 아이콘으로 되어진 상징물을 가구로 표현한 것이다.(그림 6, 7)<sup>2)</sup>

이 스톨에 사용되어진 캔은 페인트 드럼을 재활용하였으며 앤디 워홀의 작품 이미지를

1) 최병훈, 가구디자인에서 예술적 표현의 가치와 한계에 관한 연구, 한국가구학회 제13권 3호, 2002, P65  
2) 최병훈, 가구디자인에서 예술적 표현의 가치와 한계에 관한 연구, 한국가구학회 제13권 제3호, 2002, P69

차용한 것으로 실제 스프 캔은 아니지만 캠벨 스프 캔을 오브제화하려는 의도를 엿볼 수 있다.

팝아트 가구에서 또 다른 오브제의 활용은 아킬레 카스티리오니(Achille Castiglioni)와 로저 텔론(Roger Telson)의 작품에서도 찾아볼 수가 있다.

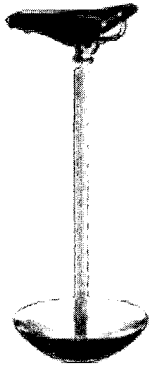


그림 8  
Achille & Pier  
Giacomo  
Castiglioni  
Sella, 1957

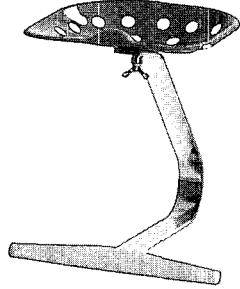


그림 9  
Achille & Pier Giacomo  
Castiglioni  
Mezzadro, 1957

아킬레와 그의 동생 피에르 자코모 카스티리오니(Pier Giacomo Castiglioni)는 자전거의 안장과 트랙터 시트를 이용하여 스톨을 제작하였다.(그림 8, 9) 이 두 스톨은 실제 생산되어지는 제품에 일부분을 가구에 활용한 좋은 예라 할 수 있다.

로저 텔론의 <Side Chair & Footstool>은 포장에 사용하는 라텍스 폼을 의자의 좌판과 등판에 사용하였으며, 사용자에게 제품에서 느껴지는 시각적 이미지와는 대조적인 느낌을 전달하고 있다.

### 3-2. 재활용 가구

제2차 세계대전 이후 플라스틱 성형기술의 발달과 소비문화가 발달하면서 환경문제가 대

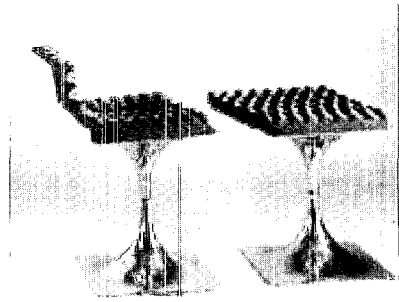


그림 10. Roger Telson Side Chair & Footstool, 1964

두되고 재활용이 디자인에 있어서 중요한 이슈가 되었다.<sup>3)</sup>

영국의 디자이너 론 아라드(Ron Arad)는 가정용 의자제작에 자동차의 시트와 건축자재를 이용하였는데 이것은 영국 최초로 판매된 재활용 제품이기도 했다.(그림11)

그 밖에도 드록디자인(Droog Design)의 테조 레미(Tejo Remy)는 우유병을 이용하여 조명등을 디자인하였는데(그림 12) 이렇게 기존 제품에 새로운 기능과 의미를 부여하는 것은 디자이너의 창의적인 아이디어 뿐 만 아니라 수용자에게 또 다른 볼거리와 즐거움을 주는 것이라 하겠다.

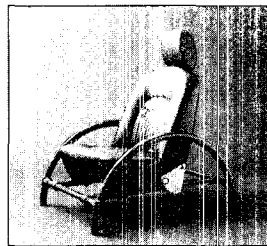


그림 11  
Ron Arad, Rover car  
1981

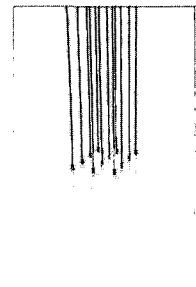


그림 12  
Tejo Remy  
Milk Bottle Lamp,  
1991

3) 김성아, 가구에서의 오브제활용에 관한 연구, 한국가구학회 제15권 제2호, 2004, P46

### 3-3. 정크아트(Junk Art)

정크(junk)는 폐품이나 쓰레기를 의미하는 것으로 이러한 생활 폐품들을 이용하여 만든 작품을 정크아트라 말한다. 이러한 작품은 과거의 전통적 의미에 미술에서 볼 수 없었던 새로운 재료들을 작품 속으로 끌어들이며 현대 도시문명에 대한 비판을 작품에 담아내고자 하였다.

로버트 라우션버그(Robert Rauschenberg)의 컴바인 페인팅(Combine Painting)은 이러한 정크아트의 출발점이라 할 수 있으며, 1950년대 이후 많은 작가들이 산업폐기물이나 공장 등에서 나오는 폐품들을 작품의 소재로 찾으려는 시도가 나타나기 시작하였다.

이러한 정크아트는 인간이 만들어낸 현대문명과 자본주의가 우리 사회를 병들게 한다는 비판적 의미를 내포하고 있는 동시에 자원에 대한 보존과 환경에 대한 소중한 의미를 담고 있는 것이다.

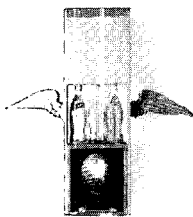


그림 13. Robert Rauschenberg Coca cola Plan 1958

의 스튜디오 퍼니처는 대량생산보다는 일품적 성향을 가지는 수공예에 그 뿌리를 두고 있다. 또한 작가적 성향이 두드러져 용도가 있으나 실험성에 그 초점을 맞추고 있기 때문에 현대 스튜디오 퍼니처에서 오브제의 활용이 더욱 활발하게 나타나고 있는 현실이다.

미국 스튜디오 퍼니처에서 보여지고 있는 파운드 오브제 가구들은 대부분 그들의 문화 속에서 보여지고 찾아지는 물건들을 활용한 것이다. 예를 들어 미국 작가인 브래드 스미스(Brad Smith)가 제작한 가구 시리즈(그림 14, 15)에서 사용된 농기구들과 우리나라 조각가인 이영학의 <새>(그림16)라는 작품에서 사용된 농기구들은 같은 용도의 물건이지만 작품에서 느껴지는 감정은 다를 수 있다. 그것은 작가 이영학의 작품에 사용된 기물들이 서양의 농기구가 아니라 우리의 농가에서 사용하던 우리의 물건이기 때문이다. 다시 말해 같은 종류의 오브제라 할지라도 작품에서 느껴지는 감정은 사뭇 달라질 수가 있는 것이다.



그림 14  
Brad Smith  
Pitchfork Side Chair

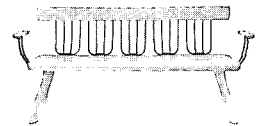


그림 15  
Brad Smith  
Pitchfork Bench

## 4. 한국 전통기물을 이용한 가구디자인 제안

1970년대 이후 더욱 다양화된 오브제의 활용은 가구디자인 분야에 있어서 스튜디오 퍼니처와 밀접한 관계를 가지고 있다. 대부분

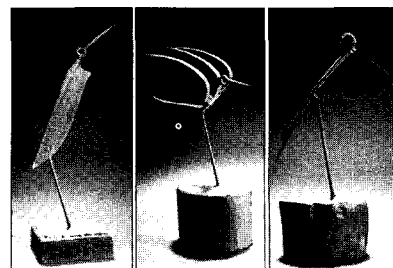


그림 16. 이영학, 새, 2001

이것은 서로가 자라온 환경이 다르고 그런 환경 속에서 서로의 학습된 기억들이 서로 다르기 때문에 나타나는 현상이라 할 수 있다. 예를 들어 스페인 내란에 대한 기억이 없었다면 <게르니카>(Guernica)는 존재하지 않았을 것이며, 미국인들에게 재즈나 팝아트와 같은 표현이 가능했던 것 역시 그들만의 기억을 통해서라고 말할 수 있는 것이다.<sup>4)</sup>

우리는 우리가 자라온 환경이 있고 그곳에서 기억되어지는 무엇인가가 있다. 그것은 지형이나 풍토에서도 올 수 있는 것이며, 어떤 특정한 사물에서도 올 수 있는 것이다.

작품 <Found Object 0402>와 <Found Object 0501>에서 <0505>까지는 이러한 잃어버린 기억편린을 수용자에게 제공하고자 하였다.(fig. 1-6)

<Found Object 0402>와 <0503>는 우리나라 전통 건축물에 사용되어진 못을 사용하여 걸이를 디자인하였다. 여기에 사용되어진 못들은 말끔하게 다듬어진 형태는 아니지만 그것이 오히려 '향수'를 불러일으키고 무쇠의 녹슬고 거친 질감과 형태에서 생동감을 느낄 수 있을 것이다. 그 이외에도 솔뚜껑, 승마용 발받침, 삼베를 짤 때 사용하는 붓 등은 지나간 우리의 시간 속에서 잃어버린 기억들을 다시금 떠올리게 한다.

작품<0501>은 말을 탈 때 사용하던 말받침을 촛대로 사용하였고, 무쇠의 거친 질감과 단풍나무의 잘 다듬어진 질감이 서로 대조를 이루고 있다. 작품<0502>과 <0504>는 삼베를 짤 때 사용하던 도구들을 이용하여 간접조명의 CD장과 메모꽃이를 제작하였고, 작품<0505>는 무쇠 솔뚜껑을 테이블로 활용한 작품이다. 이것은 뚜껑이 물건을 덮어두는 용

도로 사용한다는 일반적 고정관념에서 벗어나 반대적 개념으로 물건을 담아 두는 용도로 활용한 것이다.

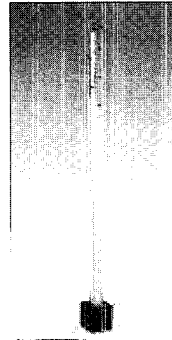


fig. 1  
Found Object  
0402

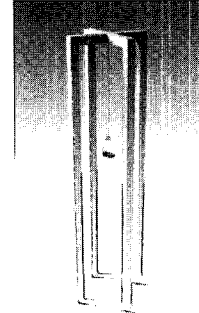


fig. 2  
Found Object  
0501

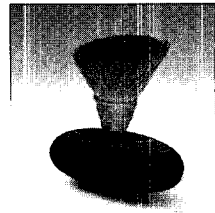


fig. 3  
Found Object  
0502

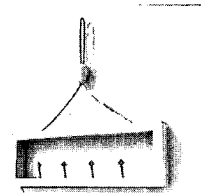


fig. 4  
Found Object  
0503

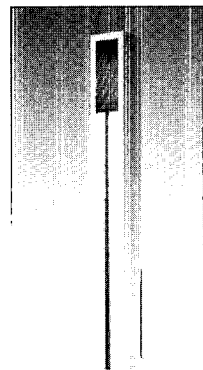


fig. 5  
Found Object  
0504

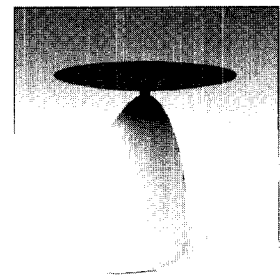


fig. 6  
Found Object  
0505

4) 김영기, 한국인의 조형의식, 창지사, 1991, PP75-76



## 5. 결 론

지금까지 수많은 작가나 디자이너들이 다양한 장르에서 그들의 예술적 표현수단으로서 다양한 오브제를 사용하여 왔다. 특히 1960년대 팝아트가 전성기를 이루었던 시점 이후로 많은 디자이너들이 오브제를 활용한 가구들을 제작하였다.

이러한 개념은 사물이 가지고 있는 본질적인 기능에서 탈피하여 새로운 시각으로서 그 의미를 부여하는 것이며 이러한 작품들은 대체적으로 '우연적 체험'을 수용자에게 제공한다고 볼 수 있다.

오브제의 활용은 기존의 '형태는 기능을 따른다'는 모더니즘의 이념이 아니라 오히려 반대적 개념으로 기능자체가 형태가 되는 디자인이다. 또한 우리의 소비문화를 반영하거나 재활용 등 여러 가지 표현수단으로 활용되어 작가의 창의성과 표현능력을 확대시켜주는 장점이 두드러진다고 볼 수 있다.

본 연구에서 제안되어진 파운드 오브제 가구들은 이러한 장점을 살려 1950년대 이후 서양에서 제작되어진 것들과는 또 다른 시각적 차이를 가지고 디자인에 접근하였다. 그것은 소비사회에 대한 비판이나 환경적 개념이라기 보다는 우리의 문화적 산물이라 할 수 있는 전통 기물들을 활용하여 우리들의 잃어버린 기억편린들을 수용자에게 제공하고자 하였으며, 수공예적 성향의 공방가구에서 하나의 표현수단으로써 파운드 오브제의 개념을 가구디자인에 적용하여 현대 가구디자인 분야의 새로운 방향을 모색하고자 하였다.

## 6. 참고문헌

- 김성아, 가구에서의 오브제 활용에 관한 연구, 한국가구학회 제15권 제2호, 2004
- 김영자, 오브제가 현대미술에서 갖는 의미, 효성여자대학교, 1993
- 김성희, Andy Warhol의 대중매체를 이용한 이미지 차용에 관한 연구, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 1998
- 김영기, 한국인의 조형의식, 창지사, 1991
- 민속유물 이해 I - 목가구, 국립민속박물관, 2004
- 박영규, 한국의 목가구, 삼성출판사, 1982
- 최병훈, 가구디자인에서 예술적 표현의 가치와 한계에 관한 연구, 한국가구학회 제13권 제3호, 2002
- Charlotte & Peter Fiell, *1000 Chairs*, Taschen Koln, 1997
- [www.guild.com](http://www.guild.com)