

조형예술에서 가구를 활용한 행위 표현에 관한 연구

김 소 현[†]

홍익대학교 목조형가구학과

A Study on the Expression of Behavior Using Furniture in Visual Arts

So Hyun Kim[†]

Department of Woodworking and Furniture Design, Hongik University, Seoul 34134, Korea

Abstract: The meaning and context of objects has been changed in various ways depending on the times. Functionality of objects has been developed in various directions according to the point of view of the objects. Objects have been used as mediums to realize art in daily life, and to realize the relational forms. Based on this, it is confirmed that furniture can be an appropriate medium to articulate everyday life and to derive relational form. The 'furniture as a behavior' has the following characteristics. First, it functions to make daily life unfamiliar. By doing something unfamiliar in everyday life, users experience similar experiences as when they entered the surreal world of art museum. In this way, the possibility of everyday arts is acquired. Second, the mental and behavioral functions of furniture are continuously changed by interaction with the user. Behavior does not occur unconsciously, but involves changes in consciousness that the user intentionally does. Therefore, as the user's level of consciousness grows, personal experience changes, and the behavioral function of the household changes. The study of 'furniture as a behavior' is suggested as one approach to design furniture.

Keywords: furniture design, behavior, daily object, relational form, performance art

1. 서 론

1.1. 연구배경 및 목적

시대가 변하고 사회가 발전할수록 사람들의 의식수준은 성장해왔으며, 성장된 의식수준만큼 더 높은 미적 가치를 추구하게 되었다. 미국의 철학자 존 듀이(John Dewey)는 <경험으로서의 예술>에서 “보통 수준의 기술자들도 예술가의 작품과 비교할 수 있을 정도로 기술적으로나 미적으로 우수한 물건들을 만들어 내는 시기가 온다면, 사람들은

예술에 대한 인식과 감상능력이 매우 발전된 상태에 있게 될 것이다. 이때에는 순수예술과 응용예술, 고급예술과 저급예술의 구분이 별 의미를 갖지 못한다(Dewey 1980/2016).”고 언급한 바 있다.

1917년 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)이 남자 소변기에 서명을 하고 ‘샘(Fountain)’이라 발표한 이래로, 초월적 성격을 지녔던 순수예술의 영역은 현실 가까이 위치하게 된다. 이후, 1960년대의 예술가들은 벽에 걸려있던 캔버스를 공간에 배치하고, 신체의 움직임을 결과물로 발표하고, 조형 행위 과정을 작품화하고, 일상공간을 미술의 무대로 활용하는 등 영역과 매체의 구분 없이 삶과 예술을 일치시키기 위한 작품들을 시도한다. 이러한 시

2017년 9월 15일 접수; 2017년 10월 16일 수정; 2017년 10월 20일 게재확정

[†] 교신저자 : 김 소 현 (catcher@naver.com)

도는 미니멀리즘, 개념예술, 행위예술, 과정예술, 대지예술 등 다양한 형태로 나타난다. 이러한 과정을 거치며 2000년대에는 개인의 주제의식에 따라 매체를 다양하게 활용하는 예술가들이 등장한다. 또한, 초월적 영역을 다루던 순수예술과 현실적 문제를 다루던 디자인과의 경계가 모호해지며, 사람들은 일상적 사물에도 순수예술에서 기대하던 높은 수준의 미적 가치를 요구하게 된다. 이에 따라 일상 속 실용적 기능을 다루는 가구디자인 분야에서도 다양한 시도가 나타나기 시작한다. 기존의 순수예술 작품만 취급하던 뉴욕의 가고시안 갤러리(Gagosian Gallery)가 처음으로 디자이너 마크 뉴슨(Mark Newson)의 록히드 라운지 체어(Locked Lounge Chair)를 한정판(limited edition) 제품으로 취급한 이래로, 세계 각지의 갤러리와 미술관, 페어에서 이와 같은 한정판 제품을 전시하고 판매하기 시작한다. 또한 이러한 ‘작품으로서의 제품’, ‘예술로서의 디자인’을 의미하는 디자인아트(design-art), ‘조각과 같은 가구’를 의미하는 아트퍼니처(art furniture)와 같은 새로운 용어가 생겨난다. 2017년 현재 디자인아트 시장은 지속적으로 성장하고 있는 추세이며, 여기서 다루는 대부분의 한정판 제품이 가구라는 점을 고려하면, 가구시장이 확장된 것으로 해석할 수 있다.

그러나 현재 발표되는 디자인아트 작품의 대부분이 재료의 물성과 가구가 본래 지닌 실용적 가능성을 시발점으로 하여 고안되었다는 점에서 고가의 장식적인 제품에 머물러 있다는 한계점을 보이고 있다고 판단하였다. 반면, 행위예술가들이 어떤 행위를 표현하기 위한 목적으로 고안한 가구가 현재 디자인아트 시장에 등장했다는 점과 그 가구가 관객의 구체적 행위를 유도한다는 점에서 전형적 가구의 기능성에서 벗어난 가구의 새로운 가능성을 발견하였다. 그것은 가구가 사용자의 행위를 유도함으로써 일상을 예술로 만들기 위한 적절한 매체로 기능할 수 있다는 것이다. 이에, 가구가 일상을 예술로 만들기 위한 적절한 매체로 기능할 수 있다고 전제하였으며, 가구가 지닌 행위적 측면에 주목하여, ‘몸과 상호작용하는 사물’로서의 가구를 중심으로 본 연구를 시작하고자 한다. 이렇게 가구

의 특성을 한정짓고 시작하는 이유는 ‘가구가 몸을 어떻게 지지하고 보완할 것인가’라는 입장에서 나아가 ‘가구를 통해 어떠한 행위를 제안할 수 있는가’에 대한 질문의 답을 찾기 위함이다. 이를 통해 시대가 요구하는 더 높은 미적가치가 무엇이 될 수 있는지에 대한 가능성을 탐구하고, 그 가치라는 것이 새로운 행위나 태도가 될 수는 없는지에 대한 질문을 제기하고자 한다. 또한, 기존의 가구디자인 접근 방법에서 탈피하여, 가구를 다각적인 측면에서 바라보고 새로운 가능성을 탐색하고 발굴하는데 본 연구의 목적이 있다.

1.2. 연구방법 및 범위

본 논문에서는 먼저 조형예술에서 행위 표현이 나타나게 된 배경을 순수예술에서의 일상적 사물의 등장과 삶과 예술을 일치시키려는 시도로 행해진 관계적 형태의 구현으로 보고 본 연구를 시작하고자 한다.

첫째, 순수예술에서의 일상적 사물의 등장을 뒤샹의 1917년 작품 ‘샘(fountain)’으로 보고, ‘샘’의 등장이 갖는 철학적 의미와 예술적 가치에 대해 살펴보고자 한다. 둘째, 관계적 형태에서는 작가가 관객에게 행위를 유도함으로써 완성되는 작품 사례들의 분석을 통해 관계적 형태의 의미를 알아보하고자 한다. 이를 위해 작품 ‘샘’이 발표된 1917년부터, 예술에 일상성을 부여하기 위해 다양한 시도가 나타나기 시작한 1960년대를 전후한 시기를 조형 예술에서 행위 표현이 나타나게 된 배경 연구의 시기로 한정한다.

3문단에서는 몸과 상호작용하는 매체로서의 가구의 특성을 다양한 측면에서 파악하고, 가구의 행위적 기능을 중심으로 ‘행위로서의 가구’의 의미를 연구하고자 한다. 이를 바탕으로 행위 표현의 수단으로 활용된 가구 작품 사례들을 분석하여, 일상공간에서 제시된 작품들이 갖는 의미를 알아보고자 한다.

대부분의 가구들이 행위를 수반한다는 특징이 있으나, 본 논문에서는 다양한 가구 작품들 중에서 구체적 행위를 유도하는 가구 작품들로 연구 범위를 한정한다. 또한, 가구 작품사례는 디자인아트 시장이 활성화되기 시작한 2000년 이후 발표된 작



Fig. 1. Marcel Duchamp, Fountain (1917).

품들로 내용 연구의 시기적 범위를 설정한다. 연구는 발표된 논문, 인문, 사회, 예술 분야의 전문 서적에 의한 문헌 고찰과, 예술, 디자인 전문 기자들의 기사에 기재된 작품사례를 분석하는 방법으로 진행된다.

2. 사물을 활용한 행위 표현

2.1. 일상적 사물의 등장

사물의 영역은 ‘기능적인 것’과 ‘비기능적인 것’으로 나누어볼 수 있다. 19세기 후반 산업화 과정에서 디자인이라는 개념이 생겨난 이래로, 영역 간의 구분이 모호해지기 시작하는 20세기 후반까지 디자인은 일상의 실용적 문제 해결 방안을 모색하는 유용한 것을 다루는 기능적인 것으로, 순수예술은 현실의 것이 아닌 초월적인 것을 다루는 비기능적인 것으로 구분되어 발전되어왔다. 또한, 순수예술은 일상에서 벗어난 초월적인 것을 다룬다는 점에서 더 높은 가치를 지니는 것으로 간주되어왔다. 그런데 이러한 순수예술에서 일상적 사물이 활용되기 시작했다는 것은 기존에 구분되어졌던 일상과 비일상의 경계를 무너뜨리는 사건으로 볼 수 있다.

1912년 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 항공공학 박람회를 관람한 뒤, 친구인 콘스탄틴 브랑쿠시(Constantin Brancusi)에게 이제 회화는 항공기의 프로펠러보다 멋진 것을 만들 수 없을 것이라며 “회화가 망했다”라고 말한다. 그로부터 5년 후인 1917년 그는 현대예술의 시작을 알리는 ‘샘(Fountain)’을 발표한다(Fig. 1). ‘샘’에서 뒤샹은 붓으로 그리는 행위 대신에 기성품을 선택하는 행




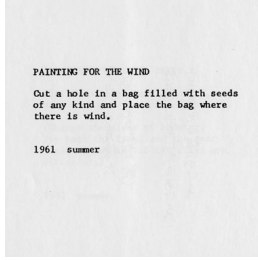
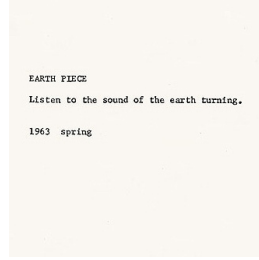
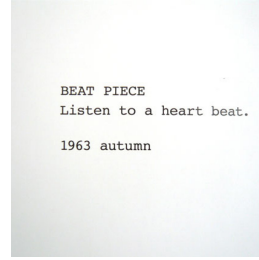
Fig. 2. Meret Oppenheim, Object (1936).

위를 하였으며, 공장에서 생산된 기성품에 서명을 하고 새롭게 제목을 부여함으로써 사물의 본래 의미를 지워버리고, 사물을 대상으로 새롭게 인식시킨다. 또한, 소변기를 화장실이라는 일상적인 공간에서 떼어내어 전혀 관련이 없는 미술관이라는 초월적 공간에 옮겨놓음으로써, 사물이 일상적으로 인지되던 상식적인 실용성을 제거하고, 의외의 공간에서 생성된 이미지로 새로운 문맥을 형성한다. 뒤샹은 단지 선택하고 새롭게 조합하여 맥락을 만들어내는 행위를 함으로써, 예술과 분리되어있던 일상적인 사물들을 예술품이라 선언하고, 관객에게 해석의 여지를 남겨둠으로써 관객의 위치를 격상시킨다. ‘샘’은 일상적 사물이 행위를 표현하기 위한 매체로 활용되기까지의 시각을 형성하는데 크게 두 가지 측면에서 중요한 역할을 한다.

첫째, ‘샘’의 등장은 순수예술을 일상 가까이 가져와 일상을 예술로 바라보게 하는 시각을 형성하는데 영향을 미치게 된다. 이후, 1920-30년대 활동한 초현실주의자들은 평범한 사물을 쓸모없고 하찮게 만들어 사물의 상징성만을 남긴다. 초현실주의자 메레 오펜하임(Meret Oppenheim)은 ‘오브제(Object)’에서 평범한 찻잔에 모피를 붙임으로써 사물의 기능을 제거한다(Fig. 2). 또한 플럭서스(Fluxus)의 해프닝 작가 알렌 캐프로우(Allan Kaprow)는 1958년 <아트뉴스>라는 잡지에 발표한 [잭슨 폴록의 유산]에 다음과 같이 기고하였다.

물건, 의자, 음식, 전기조명, 내온사인 연기, 물신던 양말, 개... 영화 등 현 세대의 예술가들에 의해 발견될 수전까지 사물이 새로운 예술을 위한 재료들이다. (중략) 또한 예술가들은 평범한 사물로부터 평범함의 의미를 발견해 낼 것이다. 그들은

Table 1. Yoko Ono, Instruction Paintings, 1960s

			
Grapefruit (1964)	Painting for the Wind (1961)	Earth Piece (1963)	Beat Piece (1963)

평범한 사물을 특별하게 만들려고 노력하지 않을 것이며, 단지 그것들의 실재적 의미를 진술할 것이다. 그러나 그들은 무로부터 특별함을 고안해 낼 것이며, 심지어 무의 의미도 고안해낼 것이다.

권오상에 의하면 조각으로서의 사물의 발달은 지금까지는 하찮았던 예술 작품을 사용 가능하게 만들고, 쓸 수 있는 물건을 쓸모없게 만든 역설적인 변증법을 따랐다(권 2004). 이러한 방법을 통해 작가들은 일상적 사물이 갖는 상징성과 맥락을 초월적 공간에 위치시킴으로써 일상을 무대화하는 효과를 얻게 된다. 일상적 사물은 실재적인 삶을 겪은 시간성을 지닌 사물들로 예술작품에 등장함으로써 일상을 재인식하게 한다.

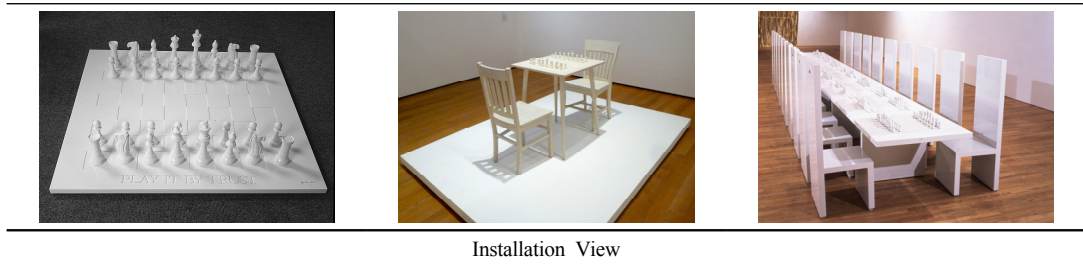
둘째, ‘샘’은 ‘선택 행위’와 ‘새로운 맥락’을 형성 하는데 주안점을 두었다는 점에서 결과물보다는 개념과 과정을 우선시하는 ‘비물질화(non-materialization)’ 과정에 영향을 미친다. 이러한 비물질화 과정은 1960년대 사물의 본질만을 남겨 현실과 작품과의 괴리감을 최소화한 미니멀리즘, 기존의 완성된 작품이 아닌 작가의 개념 자체가 예술이라고 생각하는 개념예술, 작품이 제작되어 가는 과정 자체가 작품의 주체가 되는 과정예술, 개념을 행위를 통하여 실행하는 행위예술, 환경이 조형의 재료이자 무대가 되는 대지예술 등 다원화된 예술현상을 낳게 된다(두 2017).

순수예술에서의 일상적 사물의 등장은 일상을 예술화하기 위한 시도와 비물질화 과정으로 귀결되며, 이는 2000년대 행위 표현을 위한 가구의 등장까지 근거를 마련하며 지속적 영향을 미친다.

2.2. 관계적 형태

‘사물’을 통해 관객에게 구체적 ‘행위’를 유도함으로써 변화되는 현상을 작품에 반영한 경우, 작품은 관객과의 상호작용에 의해 실시간으로 변하게 된다. ‘관계적 형태’는 관객의 ‘행위’를 기반으로 완성되는 것이기 때문에 “장소 안에 관객이 들어오게 되면 행위예술의 일부로 간주되며 동시에 관객들 스스로가 행위예술을 경험하게 된다(김 2006)”는 행위예술의 성격을 지니고 있다. 또한 ‘행위’ 자체를 조형의 대상으로 삼아 하나의 현상으로 조형을 이해하는 새로운 개념의 조형예술로 이해할 수 있다.

요코 오노(Yoko Ono)는 뒤상이 추구하던 순수 예술과 일상 사이의 경계 허물기를 목표로 관객이 예술 행위와 경험의 주체가 되도록 하였다. 오노의 초기작인 ‘지시문 회화(Instruction Paintings)’ 시리즈는 전시장에 설치된 캔버스에 관객들이 따라야 할 지시문을 타이핑한 것으로, 그녀는 1964년 지시문 작업을 그레이프푸르트(Grapefruit)라는 책으로 엮어 출판한다(Table 1). 그레이프푸르트는 ‘음악’, ‘회화’, ‘이벤트’, ‘시’, ‘오브제’의 다섯 개의 섹션으로 이루어져 있으며, 150개의 각본들을 다루고 있다. 그중 ‘바람을 위한 회화(Painting for the Wind)’는 ‘씨앗들이 들어있는 가방에 구멍을 뚫고, 바람이 부는 장소 어디든 그 가방을 놓아라’라는 작품으로, 현실에서 가능한 구체적인 행위를 지시한다. 반면, ‘지구 조각(Earth Piece)’은 ‘지구가 돌아가는 소리를 들려라’라는 상상으로만 가능할 법한 행위들을 지시한다. 오노는 이와 같은 지시문에서 관객으로 하여금 상상하게 하고, 지각하게 함으로써 목상의 경험을 만들어낸다.

Table 2. Yoko Ono, White Chess Set, 1966

Installation View

**Fig. 3.** Yoko Ono, Painting to Hammer a Nail (1961/2013).

‘못을 박기 위한 페인팅(Painting to Hammer a Nail)’은 목재판을 감싼 캔버스, 캔버스와 체인으로 고정된 망치, 근처에 설치된 의자와 못들로 구성되어 있다. 이 작품은 제목이 언급하는 대로 관객이 못을 박는 행위에 의해 변화하며, 캔버스의 표면이 못으로 완전히 커버되어 더 이상 못을 박을 공간이 없어졌을 때 완성되는 작품이다(Fig. 3). 1960년대 중반부터 오노는 사물을 제작하기 시작하는데, ‘백색 체스 세트(White Chess Set)’로 알려진 ‘신뢰를 갖고 하시오(Play it by Trust)’는 적과 아군의 구별 없이 체스 말이 모두 하얀 체스 세트이다. 두 사람이 앉아 그녀가 제시한 체스판으로 체스 게임을 하다보면 나중에는 어떤 것이 본인의 말이었는지 기억할 수 없게 된다. 이 작품에서 두 사람은 체스를 두는 행위를 통해 자연스럽게 섞이는 경험을 하게 된다. 이와 같은 경험은 관객 개개인에게 “상대방과 자신을 구분할 수 없다면 어떻게 경기를 진행할 수 있는가?”라는 깊이 있는 질문을 유도하고 있다. 오노는 일상의 사물들에서 정수를 포착하여 관객의 자발적이고 구체적인 행위를

유도함으로써, 일상에 대한 질문을 제기하고, 삶을 실천하는 과정에 관객을 관여시킨다. 오노는 행위를 통해 관객의 경험을 유도함으로써 관객 스스로 의미를 이끌어낼 수 있는 과정을 탐구한다.

이와 같은 관객 참여를 통한 관계적 형태의 구현은 관객이 작품의 일부가 되는 경험을 한다는데 작품의 의의가 있다. 관객이 작품의 일부가 되는 경험을 한다는 것은 곧 그의 삶이 예술의 일부가 될 수 있다는 것을 암시하게 된다.

3. 행위로서의 가구

3.1. 가구의 행위적 기능

가구(家具)는 ‘삶을 영위하는데 필요한 생활 도구’(한 2017)로 ‘기능적인 것’에 해당한다. 가구의 기능은 구조, 공간, 사용자 등 기준에 따라 다양하게 분류될 수 있으나, 본 논문에서는 사용자를 기준으로 가구의 기능을 정신적 기능과 행위적 기능으로 분류하였다. 이러한 기준을 적용하였을 때, 가구는 사용자에게 정신적인 작용을 가하거나, 행위적인 작용을 가하는 사물이다. ‘행위’는 사람의 내면적인 정신작용이 외면적인 신체의 활동으로 나타난 것으로 행동과 동일한 뜻으로 쓰이기도 하나 엄밀히 말하면 구별된다. ‘행동’은 단순히 몸을 움직여 동작하거나 어떤 일을 하는 것을 말하고, ‘행위’는 의식적, 의도적으로 행동하는 것을 말한다(하 외 2010). 따라서 본 논문에서는 시각적 표현이 가능한 행위적 기능에 중점을 둔 가구에 대해 논의해보고자 한다(Fig. 4).

가구는 ‘앉다’, ‘눅다’, ‘놓다’, ‘널다’ 등의 행위적 기능을 수행하는 사물로, 신체의 행위를 전제로

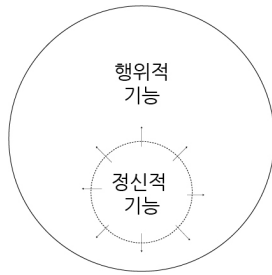


Fig. 4. The Function of Furniture.

제작되었으며, 새로운 행위를 유도할 수 있다는 성격을 갖는다. 1960년대 일상을 예술로 만들기 위한 시도를 했던 예술가들의 입장에서 볼 때, 가구는 일상적 사물 중에서도 관객의 실제적 행위를 이끌기에 적절한 매체였다. 특히, 행위예술가들에게 가구는 구체적 행위를 표현할 수 있다는 점에서 자주 활용되었다. 따라서 가구의 행위적 기능은 행위예술에서 활용되는 가구의 특징과 공통분모를 갖게 된다.

행위예술은 ‘행위’를 조형의 소재로 사용하는 예술을 의미한다. 이러한 행위 표현은 기존의 전통적 미술 형식을 거부하는 현상 속에 삶의 영역을 작품의 일부로 다루기 시작하는 과정에서 나타났다. 이러한 행위예술에서는 미술관이라는 공간에 대한 제약에서 벗어나 시간의 추이에 따라 진행되는 사건의 과정이 중시된다(김 2015). 또한 관객참여는 행위예술에 있어서 필연적인 것으로, 작가가 일차적인 생산자라면, 참여자는 동시에 이차적인 생산자이다. 행위예술에서의 행위는 작가의 행위와 관객의 참여적 행위가 함께 공존할 때 비로소 성립된다(백 2017). 이를 현대의 가구에 적용한다면, 현대의 가구는 미술관에 전시되고, 관객의 일상공간으로 이동되어, 사용자가 된 관객이 시간을 두고 경험함에 따라 진행되는 사건을 매개하는 사물로 볼 수 있다. 사용자의 사용 방법에 따라 가구는 다르게 기능한다.

예술가들이 일상적 행위를 부각시키기 위해 가구를 활용했다면, 현대의 가구디자이너는 행위를 전부 디자인되어야 할 대상에 포함시키며, 과정 전반을 디자인하게 된다. 사용자의 ‘행위’ 자체를 조형의 소재로 삼아 하나의 상황을 제안하는 새로운

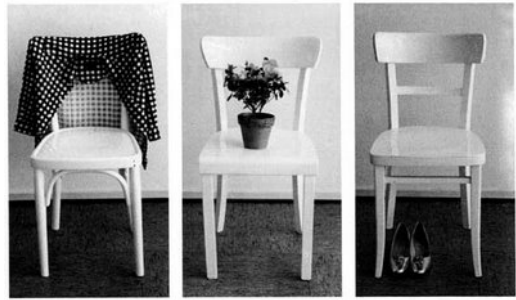


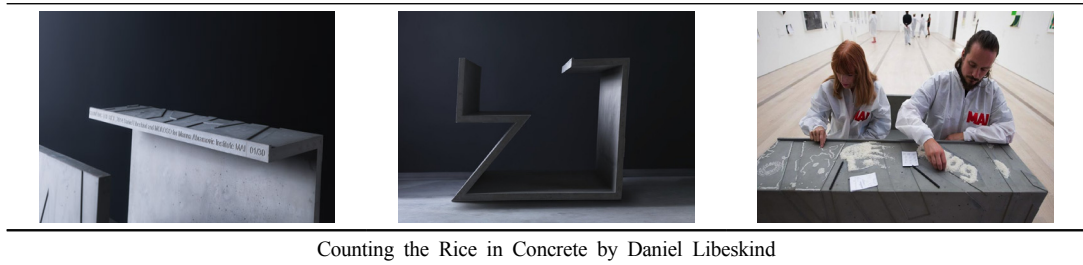
Fig. 5. George Brecht, Chair Event (1966).

개념의 가구, 즉 ‘행위로서의 가구’는 사용자가 일상공간에서 가구를 사용하는 상황을 디자인되어야 할 중요한 요소로 바라보고, 일상을 예술화하기 위한 접근 방법이다. 일상을 예술화한다는 것은 일상에서 예술적 가치를 추구하기 위한 시도로, 예술이 가져다주는 더 높은 미적 가치에 대한 탐구로 볼 수 있다.

3.2. 사용자의 구체적 행위를 유도하는 가구

조형예술에서 가구가 행위를 표현하기 위한 매체로 등장한 것은 조지 브레히트(George Brecht)의 의자 이벤트(Chair Event)를 통해서다(Fig. 5). 플럭서스 멤버이자 참여예술의 창시자인 브레히트는 미술관에 단순한 의자들을 전시하면서, “뒤상의 의자와 내 의자의 차이는 뒤상의 의자는 조각대 위에 있지만, 내 의자는 앉을 수 있다.”라고 말했다(Cabanne 2002). 그는 흔히 볼 수 있는 의자 3개에 옷, 화분, 신발을 배치시키고, 관객이 앉을 수 있게 한다. 이와 같은 연출을 통해 실제 삶의 일부를 작품으로 끌어들었으며, 이를 이벤트라고 칭함으로써 일상을 중요한 사건으로 인식하도록 유도한다.

행위예술가인 마리나 아브라모비치(Marina Abramovic)의 ‘쌀을 세는 것(Counting the Rice)’은 행위예술을 실행하는데 있어서 필요한 집중력을 얻기 위해 제시된 간단한 정신적, 신체적 준비운동으로 관객이 최소 6시간 동안 제작된 테이블에 놓인 검은 쌀과 흰 쌀을 분리하면서 그 숫자를 세고 기록하도록 하는 작품이다(Table 3). 이 작품은 그녀가 세운 퍼포먼스 교육기관인 마리나 아브라모비치 인스티튜트(Marnia Abramovic Institute, MAI)

Table 3. Marina Abramovic and Daniel Libeskind, Counting the Rice, 2015

Counting the Rice in Concrete by Daniel Libeskind

Table 4. Sohyun Kim, The Box for the Suspended Letters, 2017

perspective

detail

wedge on the bottom

에서 가장 단순하고 기본적인 ‘마리나 아브라모비치 방법(Marnia Abramovic Method)’으로 제안된다. 이 작품에서 사용된 테이블은 건축가 다니엘 리베스킨드(Daniel Libeskind)에 의해 디자인되었으며, 이탈리아 가구회사 모로소(Moroso)에 의해 완성도 있는 한정판 가구로 생산되어 디자인 마이에미(Design Miami)에서 전시된다. 동일 전시에서 아브라모비치는 관객들에게 6시간 동안 직접 체험하도록 하며, 관객들 스스로 정신적, 신체적 한계를 넘을 수 있도록 유도한다. 그녀는 그리고 다음과 같이 언급한다. “우리는 어떻게 하면 다시 우리 자신을 위해 자유 시간을 얻을 수 있는지에 대한 방법을 배워야 한다. 그 유일한 방법은 ‘쌀을 세는 것’과 같은 긴 시간 동안의 활동을 통해 드러날 것이다.” 여기서 제시된 테이블은 미술관이 아닌 일상공간으로 옮겨져 사용자가 사물이 함축한 행위적 기능을 개별적 시간 안에서 지속할 수 있도록 하는 매개체가 된다.

김소현의 ‘전달이 미루어진 편지들을 위한 상자(The Box for the Suspended Letters)’는 다른 시간대에 있는 두 사람을 편지를 늦게 전달함으로써 이어줄 수 있는 상자이다. 이 상자는 단순한 형태

로 첫 눈에 기능을 알 수 없도록 일상 공간 안에 무심하게 존재한다. 상자의 윗면에서 바닥면으로 관통되는 목재에는 썰기가 단단하게 고정되어 망치로 세게 쳐야 그 썰기가 빠질 수 있도록 설계되어 있다. 썰기에는 두 사람의 이름과 현재 년도, 그리고 그 상자가 열릴 년도가 조각되어 있다. 예를 들어, 40살의 부모는 39년 후 40살이 될 (현재는 1살인) 자식에게 편지를 쓴다. 절대로 같은 시간대에 있을 수 없는 부모와 자식 간의 관계에서 부모는 현재 자신과 같은 나이에 있을 자식에게 편지를 쓰는 행위를 통해 자식과의 시차를 극복한다. 그리고 이렇게 쓰인 편지들은 날짜와 함께 봉투에 넣어져 봉인되어, 구조상 발생한 틈에 끼워져 보관된다. 여기에는 편지를 쓰는 행위, 편지를 틈에 끼워 넣는 행위, 그리고 썰기를 망치로 쳐서 상자를 여는 행위가 중요한 고려사항이 된다.

위에서 살펴본 사용자의 구체적인 행위를 유도하는 가구, 즉 ‘행위로서의 가구’는 다음과 같은 특징이 있다.

첫째, 일상을 낯설게 하는 기능을 수행한다. 사용자는 일상에서 익숙하지 않은 행위를 함으로써, 마치 현실을 벗어나 미술관이라는 초현실의 세계

로 진입했을 때와 유사한 경험을 하게 된다. 이와 같은 방법을 통해 일상이 예술화될 수 있는 가능성을 획득한다.

둘째, 사용자와의 상호작용에 의해 그 가구가 지니는 정신적, 행위적 기능이 지속적으로 변화한다. 행위는 무의식적으로 일어나는 것이 아니라 사용자가 의도적으로 행하는 것으로 의식의 변화를 수반한다. 따라서 사용자의 의식수준이 성장함에 따라 개인적 경험이 변화되며, 그 가구가 지니는 행위적 기능도 변화하게 된다. 따라서 이러한 행위적 기능을 제안함에 있어서 시간성은 우선적으로 고려되어야 할 중요한 구성 요소가 된다.

4. 결 론

본 논문에서는 조형예술에서 사물이 일상을 예술화하기 위한 매체로 활용되기 시작한 배경과 사물을 통한 관계적 형태가 구현되기까지의 과정을 연구하였다. 이를 바탕으로 가구가 일상을 예술화하고 관계적 형태를 도출하기에 적절한 매체가 될 수 있음을 확인하였다. 또한, 행위예술과의 비교를 통해 가구의 행위적 기능에 대한 고찰을 하였으며, 구체적 행위를 유도하는 가구를 분석하여 그 특징을 도출하였다.

본 논문에서 제시된 사용자의 구체적인 행위를 유도하는 가구, 즉 ‘행위로서의 가구’는 사용자에게 일상에서 익숙하지 않은 행위를 하게 함으로써 일상을 낯설게 한다는 특징이 있으며, 사용자와의 상호작용에 의해 정신적, 행위적 기능이 지속적으로 변화한다는 특징이 있다. 이는 일상적 사물을 활용한 관계적 형태의 구현을 통해 삶과 예술을 일치시키려는 적극적 시도들과 일맥상통하는 부분이 있다.

시대에 따라 사물의 의미와 맥락은 다양하게 변화되어 왔으며, 그 사물을 바라보는 관점에 따라 사물의 기능성은 다양한 방향으로 발전되어 왔다. 조형예술에서 가구를 활용한 행위 표현 연구는 기존의 ‘가구가 몸을 어떻게 지지하고 보유했던 것인가’라는 입장에서 나아가 ‘가구를 통해 어떠한 행위를 제안할 수 있는가’에 대한 질문에서 시작되었

다. 이에 본 연구자는 가구디자인을 하는데 있어서 ‘행위’가 중요한 디자인 구성요소가 될 수 있으며, 시대가 요구하는 더 높은 미적 가치가 새로운 행위가 될 수 있음을 확인하였다. 이러한 사용자의 ‘행위’ 자체를 조형의 소재로 삼아 하나의 상황을 제안하는 ‘행위로서의 가구’에 대한 고찰은 가구에 접근하는 하나의 관점으로 제시된다. 나아가 다음 연구에서는 행위가 예술과 디자인의 대상이 된 철학적 배경에 대하여 중점적으로 다루고, 동시대 발표되는 행위에 중점을 둔 작품들에서 발견되는 무형의 미적 가치에 대한 연구를 좀 더 심도 있게 진행하고자 한다.

본 연구자는 본 논문이 우리의 가치관을 또 다른 방향으로 이끌어갈 수 있는 매개체로 역할하기를 기대하며, 본 논문을 통해 가구디자인이 나아가갈 방향에 대해 보다 열린 관점에서의 논의를 제안하고자 한다.

참 고 문 헌

- 권오상. 2004. Erwin Wurm 작품연구. 홍익대학교 석사 학위논문. 5.
- 김미영. 1998. 아방가르드 예술의 유토피아: 예술과 삶의 통일. 인문논총. 10: 4.
- 김성아. 2006. 행위예술의 이해지도방안에 대한 연구. 서울교육대학교 석사학위논문. 19.
- 김소현. 2017. 현대 가구디자인에 나타나는 시간성 표현에 관한 연구. 기초조형학연구 논문집. 18.2: 10-11.
- 김현우. 2015. 20세기 이후 미술에 나타난 시각예술작품과 행위의 교차성 연구. 서울시립대학교 대학원 석사 학위논문. 32.
- 백단비. 2017. 1960년대 이후 설치미술에 나타난 행위 연구 : 행위 개념 고찰과 본인 작품의 연관성을 중심으로. 서울시립대학교 일반대학원, 석사학위논문. 10-11.
- 윤난지 외. 2012. 현대조각 읽기 [정인진. 마르셀 뒤샹: 비논리의 예술가]. 한길아트. 456.
- 존 듀이, 박철홍 역. 1980/2016. 경험으로서의 예술. 나남. 25.
- 피에르 카반느, 정병관 역. 2002. 피에르 카반느와의 대담. 이화여자대학교 출판부. 23.
- 하동석 외. 2010. 이해하기 쉽게 쓴 행정학 용어사전, 새정보미디어. 23.
- 한국민족문화대백과 사전. 2017. 네이버. (2017. 09. 10).