

현대가구에 내재된 장식의 역할

- 장인의 솜씨/기술 -

Role of the Ornament in Contemporary Furniture

- From Craftsmanship -

김종만 · 문선옥

현대가구에 내재된 장식의 역할

- 장인의 솜씨/기술 -

김종만 · 문선옥*

Role of the Ornament in Contemporary Furniture

- From Craftsmanship -

Jong-Man Kim and Sun-Ok Moon

목 차	
1. 서론	3. 현대가구의 Craftsmanship으로부터의 Semantics
2. 장식의 정체성	3-1 장식에 내재된 의미
2-1 가구에 내재된 장식은 무엇인가? - 가구에 내재된 장식의 역사	3-2 장식에 내재된 의미의 역할 3-2-1 신체적 기쁨
2-2 현대가구에 내재된 장식의 표현 - 장르의 구분이 흐려짐 - 다원주의, 절충주의	3-2-2 시각적 기쁨 3-2-3 정신적 기쁨
	4. 결론
	5. 참고문헌

ABSTRACT

This study explored roles of the ornament in contemporary furniture that contemporary furniture designers make their furniture different, convey a metaphorical message, and competitive. Contemporary furniture involved in the ornament is decorative, beautiful, and characterized by craftsmanship through eclecticism and pluralism reestablished in furniture design in the postmodern era. Also, the ornament has been presented in the context of the blurring of art/craft distinctions. Thus, the contemporary furniture is called as art furniture/craft furniture which is diverse from minimal decoration to maximal decoration. Hence, by using all of the ornamental context, the furniture designers try to satisfy and communicate with the largest possible number of people, and have numerous opportunities to select according to their characteristics or taste. Finally, their furniture in the futuristic mode may be cross-cultural work that everybody in the earth can understand, enjoy, and appreciate in his/her daily space through his/her everyday use.

• 경상대학교 임산공학과/농업생명과학연구원 (Dept. of Forest Product & Tech./Institute of Agriculture and Life Science, GNU, JinJu 660-701, Korea)

*주저자 (Corresponding author): e-mail: somoon@nongae.gsnu.ac.kr

1. 서 론

현대 가구에 있어서 ‘장식의 역할’은 가구 디자이너들이 가구를 표현할 때 디자이너들이 갖는 사고의 토대이며, 차별화된 장식의 아이디어에 따라 그들의 창조적 메시지가 내재된 독창성 및 경쟁력 있는 가구를 디자인하는 것이다. 이에 근거하여 Charles Jencks의 모더니즘의 연속과 모더니즘의 초월이라는 포스트모더니즘의 정의로부터 현대가구에 내재된 장식의 의미를 추론할 수 있다. 이러한 정의는 현대가구에서 장인의 솜씨/기능에 입각한 가구가 전통시대의 가구에서 추구했던 상징으로부터 은유적 의미가 내재된 장식의 부활, 제도입 및 재해석을 통한 표현으로 나타난다. 장식이 내재된 현대가구는 전통을 단절한 단조로운 모던 가구와는 달리 다채로운 색상, 다양한 형태 및 조각 등을 표현한다. 뿐만 아니라 전통시대 및 모던시대에 나타난 순수미술과 공예의 맥락으로부터 일품생산 및 소량생산 등으로 미묘하게 펼쳐지고 있다. 이러한 맥락에서 가구는 각 문화의 전통으로부터 아이디어를 불러들여 타문화에 속한 대중들에게 가구의 차별성에 따라 보다 많은 접근을 가능하게 한다. 따라서 현대 가구 디자이너로서 이와 같은 공예와 미술의 연장선에서 장식을 역사, 문화 및 정체성의 관점과 함께 이해한다면 전 세계의 대중과 함께 공유할 수 있는 가구를 디자인할 수 있다는 점에 역점을 두고 현대 가구에 내재된 장식의 역할을 연구하고자 하였다.

오늘날 현대가구에 표현되고 있는 장식의 이론 및 실기를 쉽게 이해시키기 위하여 다음과 같은, 즉, “현대가구에 내재된 장식은 무엇인가? 그 장식은 어디에서부터 왔는가? 그 장식은 오늘날 어떻게 표현되고 있나? 그 장식과 상징 및 은유와의 관계는 무엇인가? 그 장식과 순수미술과 공예의 맥락은 무엇인가?”라는 질문에 필자 나름대로의 주관성 및 객관성에 혼입하여 서술함으로써 본 논문을 구성하였다.

2. 장식의 정체성

오늘날 포스트모던 시대의 가구 디자인에서 ‘장식은 장인의 기술 및 솜씨에 입각해 있으면서 순수미술과 공예 사이의 장르가 흐려짐에 따라 가구디자인에 새롭게 나타난 절충주의 및 다원주의의 표현’으로 정의될 수 있다. 모던시대에서 아르누보 시대의 가구 디자이너인 Adolf loose는 장식은 범죄다 (Ornament is a crime) 라는 구호를 주창하면서 장식을 사용하였던 전통시대의 가구디자인을 거부하면서 모던시대의 가구디자인에 큰 영향을 미쳤다. 그러나 오늘날의 가구디자이너들은 전통시대의 장식을 불러들여 장식은 더 이상 범죄가 아니다 (Ornament is no longer a crime)라는 구호아래 장식을 디자이너들의 생각에 따라 그들의 가구에 나름대로 반영하고 있다. 이러한 장식이 내재된 가구는 전통시대의 장인이 지닌 기술 및 솜씨에 기초를 두고 전개되면서 복잡한 장식으로부터 단순한 장식에 이르기까지 가구디자이너의 생각을 나타내고 있다. 따라서 장인의 뛰어난 솜씨에 입각한 장식의 정체성을 공예 혹은 가구의 역사에서부터 살펴보기로 하였다.

2-1 가구에 내재된 장식은 무엇인가? -

가구에 내재된 장식의 역사

장인의 기술 및 솜씨에 기초를 둔 장식의 역사에 비추어 볼 때 장식은 주로 공예에 내재되어 있다. 가구는 금속, 도자기, 염색공예 등과 함께 공예의 한 분야이고, craft (공예)의 의미는 손재주에 기초한 기술/솜씨/기능이 뛰어난 것을 말한다. 장식은 숙련된 장인의 훌륭한 솜씨로부터 가구에 표현된 정교하면서도 세련된 아름다운 문양, 상감, 색채 및 조각 등으로 여겨진다. 현대 가구에 내재된 장식의 역사는 크게 세 부분, 즉 산업화 이전시대인 전통시대, 산업화 시대인 모던시대, 후기 산업화 시대인 포스트모던시대로 나누어 볼 수 있다.

가구 디자인에서 장식의 역사는 화려한 전통가구에서부터 그 뿌리를 찾을 수 있다. 전통 시대의 가구는 장식 미술의 한 분야로써 시대별로 고대양식, 중세양식 (로마네스크 및 고딕 양식), 르네상스양식, 바로크양식, 로코코양식, 신고전주의 부활 양식 등으로 구분된다. 이 전통양식의 가구에 내재된 장식은 계속 발전하여 역사적으로 가구 장식의 극치를 보여 준다.¹⁾ 이러한 장식은 미술과 공예를 분리시키지 않고 장식미술로써 공예/기술/솜씨/기능을 같은 맥락에서 취급하여 표현되었다. 가구는 한 점의 미술작품과 같이 취급되어 가구를 통하여 보여줄 수 있는 최대한의 아름다움을 장인의 훌륭한 솜씨/기술을 통하여 장식을 나타내었다. 특히 18세기 중엽이후 신고전주의 부활 양식의 가구는 포스트모던 가구의 장식에 가장 큰 영향 준 중요한 가구의 전통 양식이다.²⁾ 신고전주의 가구는 그 이전의 고대양식, 중세양식 (로마네스크 및 고딕 양식), 르네상스양식, 바로크양식, 로코코양식으로부터 고전 가구의 장식을 자유롭게 부활시켰으므로 모던가구의 장식을 모두 새롭게 해석하여 표현하였다. 다채색의 가구 및 다양하면서 섬세한 조각에 의한 가구는 자연으로부터 얻은 상징적 모티브들을 가구 디자인에 적용하였다. 대부분 자연주의 (Naturalism)에 입각하여 동물 문양 및 식물 문양에서 장식의 아이디어를 가지고 왔다. 따라서 이러한 문양들을 조각 등을 통하여 잘 나타내기 위하여 천연 목재를 주로 사용하였다. 특히 ‘호두나무 및 참나무’는 다른 목재보다 부드러워서 전통 가구 제작자들은 문양을 조각할 때 선호하였다 (Boyce, 1988; Watson, 1982).

모던시대의 가구는 1780년 산업혁명을 기점으로 기계생산을 위한 장식이 배제된 단순한 가구로서 저급 미술로 취급되었다. 바우하우스에서의 디자인 교육을 기점으로 가구는 기

능을 추구하는 굿 디자인 (good design)에 의한 대량생산을 추구하였다. 이러한 가구를 순수미술과 공예의 맥락에서 심지어 “고급미술 (high art), 저급미술 (low art), 공예 (craft)”로 구분하여 공예를 낮게 분류하기도 하였다.³⁾ 즉 모던시대에 순수미술이라 부르는 미술은 미술을 위한 것이어야지 또 다른 목적을 가져서는 안 된다는 것이었다. 공예는 용(用)이라는 목적을 가지고 재생산되기 때문이다. 즉, 두개 이상이 만들어지는 것은 미술이 아니라고 낮추어 보았던 것이다.⁴⁾ 따라서 모던시대의 가구디자인은 전통시대 가구 장식의 맥락을 단절시키는 결과를 초래했다. 즉 신고전주의 부활 양식의 절충주의와 풍부함에 기초한 장식은 모더니즘에서는 무시되었다. 즉 “가구 표면 위에 하는 장식은 퇴폐적인 사회의 전조가 되는 것으로 장식을 포기하는 반면에 미술과 공예 운동은 디자인 윤리학의 보다 단순하고 보다 합리적인 규범을 향하여 가고 있었다.”⁵⁾ 그렇지만 신고전주의 이후 기계생산으로 제작된 가구로부터 실망한 Morris 와 Ruskin은 기계시대에 반대하여 오랜 시간 공들여서 제작된 장식의 역사주의를 강조한 1850년대의 미술과 공예운동을 주창했다 (Boyce, 1992). 따라서 모더니즘의 초기 가구디자인은 미술과 공예운동, 아르누보, 아르데코 등 전통시대의 미술과 공예의 맥락을 가지고 전개되었으나 아르누보와 아르데코 운동은 장식을 부정하였다.

즉, 1900년대에 주요한 아르 누보 운동의 멤버중의 한사람인 Adolf Loos는 1908년에

3) Jacob, M. J. (1987). The idea of crafts in recent American art. Marcia Manhart and Tom Manhart ed. The eloquent object: the evolution of American art in craft media since 1945. Tulsa, The Philbrook Museum of art. p171

4) Kuspit, D. (1996). Craft in art, art as craft. The New Art Examiner. April, 14-19, 53

5) File, C., and Fiell, P. (1991). Modern furniture classic since 1945. London: Thames and Hudson Ltd. p8

1) Watson, F. (1982). The history of furniture. New York: Crescent Books
2) Boyce, C. (1988). Dictionary of furniture. : Facts on File, Inc

『장식과 범죄』라는 제목의 논문을 발표하였다. 그 논문에서 그는 “과도한 장식은 사회를 타락시키고 중국에는 범죄로 이끌 수 있다는 생각을 주창하였다. 1924년에 장식이 없는 형식이라는 제목으로 Werbund에서 출판한 연구에서는 꾸밈이 없는 것의 미덕, 보다 합리성에 입각한 산업디자인을 설명하였다. 그 아르누보 운동은 미술가, 건축가 및 제조업자들 사이에서 보다 밀접한 협력을 촉발하는 것을 목표로 했다”라고 말하였다 (Field & Fiell, 1991, p. 9). Loos는 모던시대가 갖는 위대함을 새로운 장식적 형태로 발전시키는 것에 대한 무능력함으로 보았다. 즉, Loos는 또한 장식하는 작업은 단순히 노동의 낭비로 간주하면서 장식을 경제적 견지에서 부정하였다. 장식을 경제성과 노동에 비유한 Loos의 견지를 Fuller는 다음과 같이 설명하였다. 즉,

“장식을 하지 않는다는 것은 보다 적은 작업 시간을 의미하여 결과적으로는 보다 높은 임금을 받는다는 것을 의미한다. 중국인 조각가는 16시간 일하고, 미국인 조각가는 8시간 일한다. 만약 내가 장식이 있는 상자와 마찬가지로 장식이 없는 상자를 제작하는 데 동일한 임금을 지불한다면 노동 시간의 차이는 작업자의 몫에 해당한다. 그리고 아마 수천 년 내에 장식이 전혀 이루어지지 않는 환경이 실현된다면 현재 하고 있는 작업의 반이 여전히 장식에 소요하고 있기 때문에 그 때는 작업자 한 사람이 8시간 대신에 4시간만 작업해도 될 것이다.”⁶⁾ 이러한 모던시대의 기계생산을 위한 장식을 부정하는 이론과 실기는 1960년대에 미술의 내용을 최소한 사용해서 표현하는 미니멀리즘 (Minimalism)에 입각한 미술작품을 낳았다. 따라서 가구디자인 역시 미니멀리즘의 개념에 입각하여 최소한의 장식을 넣은 기능을 강조한 기계미의 극치를 보이는 가구가

가 생산되었다.

그러나 포스트모던 시대의 현대가구는 Jencks의 포스트모던 정의에 기초하여 일반대중과의 대화를 추구하면서 전통시대로부터 상징 및 은유의 아이디어를 가구디자인에 적용하여 가구 디자이너의 생각에 따라 장식의 극치를 보여주고 있다. 즉, 다양한 나무를 이용해서 여러 종류의 조각 장식, 다양한 색채 장식, 다양한 형태의 가구들이 디자인되고 있다. 주로 다양한 목재를 이용하여 전통시대 가구의 숙련된 장인 솜씨로부터 표현된 다양한 장식을 부활, 재소개 및 재해석하여 의미있는 상징을 은유적으로 고객/사용자에게 전달하고자 하였다. 이것은 대중의 일상생활 속에서 가구를 보다 의미 있게 하는 역할을 한다. 현대가구의 다양한 은유적 표현은 미술과 공예의 맥락에서 가구디자인의 생각을 나타내고 있다. 그리고 모더니즘에서 저급미술 (low art)로 무시되었던 공예 (craft)는 순수미술에서 필수적인 요소로 등장하였다. 따라서 순수미술과 공예의 맥락에서 현대가구에 내재된 장식을 구체적으로 살펴보도록 하겠다.

2-2 현대 가구에서 장식의 표현 - 장르의

구분이 흐려짐 - 다원주의, 절충주의

포스트모던 시대에서 현대 가구는 최대한의 (maximal) 장식에서부터 최소한의 (minimal) 장식에 이르기까지 다양한 장식들이 가구디자인의 의도에 따라 일품생산, 소량생산 및 대량생산으로 제작되고 있다. Jencks (1986)에 의하면, “모던시대에는 장식, 다채색, 은유, 유머, 상징주의, 그리고 관례는 금기시되는 목록에 포함되었고, 이러한 장식의 모든 것들과 역사적인 자료는 공공연한 금기 사항 이었다”라고 주장하였다.⁷⁾ 그러나 포스트모더니즘의 정의들은 의미론, 관례, 역사, 기억, 은유, 상징주의, 그리고 현존하는 문화에 관한 숭배와 관련된다.(Jencks, 1986) 따라서 오늘날 현대

6) Fuller, P. (1988). *The search for a post-modern aesthetic*. John Thakara ed. Design after Modernism. London: Thames and Hudson. p125

7) Jencks, C. (1986). *What is Post-Modernism?* Art & Design. p31

가구에 내재된 장식은 은유, 유머, 상징주의 등을 의미한다. 그리고 현대 가구에서 그 장식의 범위는 서로 다른 장르를 넘어서 다원적으로, 그리고 절충적으로 펼쳐지고 있다.

Jencks의 정의로부터 포스트모더니즘의 맥락을 표현하는 현대 가구 디자인은 공예의 장르에만 국한시키지 않고 미술의 한 형태로 표현되고 있다. 오늘날 우리는 미술과 공예의 상관적 입장에서 어떻게 새로운 이해를 하고 있는가는 중요한 문제이다. 즉, 양식 (style)의 문제, 기능의 문제, 재료의 문제 및 미와 용(用)의 문제 등과 같은 문제들은 중요 미술가들과 그들의 작품들에 대한 자세한 검토에 의해서만이 해결될 수 있다 (Jacob, 1987). 따라서 Jacob (1987)는 “장식이 실용적이거나 건축을 미화하는 것으로 판단하여 개념적으로 얕은 것이라는 생각 때문에 중요하게 다룰 수 없는 것으로 여겨져서 훌륭하게 장식된 유형의 작품은 오래 동안 저급미술 (low art)로서 취급되었다”라고 설명하였다 (p. 173).

오늘날 포스트모던 시대에 순수미술과 공예 사이의 경계에 비추어 볼 때, Kuspit (1996)는 순수미술과 공예의 관계를 다음과 같이 관찰한다. 과거 몇 년 동안 공예의 아이디어는 새로운 우위를 차지하여, 순수미술 내에서 공예에 대한 강조가 새로이 이루어졌다. 소위 순수미술가라고 불리어지는 많은 사람들은 공예품 또는 순수미술과 공예 사이에 경계 또는 차이가 쉽지 않은 오브제 (object)들을 생산하기 시작했을 정도였다. 즉, “가구미술의 유행은 기능적이든 아니든 간에 도자기 오브제의 새로워진 형태와 같은 추세의 한 예로 보여진다” (Kuspit, 1996, p. 14). 따라서 이러한 순수미술과 공예의 맥락에서 현대 가구는 “미술 가구 (art furniture), 손으로 만든 가구 (handmade furniture), 공예가구 (craft furniture) 혹은 스튜디오가구 (studio furniture)”로 불린다.⁸⁾ Kelly는 이러한 가구

제작을 자랑스럽게 여겼다. 그러나 Kelly (1995)는 이러한 가구의 유행에 대하여 강조하면서 미술을 두려워한다고 하였다. Kelly (1995)는 미술에 대한 혐오를 가진다면서 “부족한 공예 기술에 의해 제작된 많은 가구가 미술로 불려지기 때문에 장인의 솜씨에 의한 기술을 교묘히 비켜간다”라고 주장하였다.⁹⁾ 그리고 순수미술의 영역에서 비추어 볼 때, Jacob (1987)는 “아마도 미술은 너무 멀리 갔다. 아마도 미술은 그 경계를 넘어서 미술의 영역을 넘어서 처음에는 공예의 생각을 적용했고 마침내 상업적 디자인 사업들로 나아가고 있다”라고 관찰하였다 (p. 186).

장인의 기술/솜씨에 의한 장식이 내재된 현대 가구 또한 이야기와 같은 의미 전달의 요소들이 강조되기 때문에 회화 또는 조각과 같은 순수미술과 제휴된 경향이 있다. 이것에 의하여 Dormer (1987)는 “가구 디자이너들이 그들의 가구를 은유적인 메시지를 위해 서술적 이야기를 표현하는 것은 아주 위험하다. 왜냐하면 그들의 가구를 이야기를 담고 있는 조각 작품, 혹은 회화 작품과 비교하기 때문에 위험한 것이다”라고 주장하였다.¹⁰⁾ 그러나 오늘날 공예가 운동은 은유적 메시지의 의미 전달 뿐만 아니라 잘 만들어진 가구로써 정말로 훌륭한 장인 솜씨의 정신이 함유되어, 미와 기능적으로 안락함을 위하여 디자인되어 영원 대대로 사용할 수 있도록 유행을 초월하면서 튼튼하게 만들어 저야한다는 점이 강조된다.

3. 현대가구의 장인의 솜씨/기술 (Craftsmanship)로부터의 의미론 (semantics)

9) Kelly, C. (1996). Art meets craft: contemporary studio furniture. *Art & Antiques*. V. 19, p64

10) Dormer, p. (1987). *The new furniture, trends, and tradition*. London: Thames and Hudson Ltd. p144

8) Corbin, K. (1998). Concept versus comfort: studio furniture in the '90s. *Art New England*. V.19, p26

3-1. 장식에 내재된 의미

가구에서 장식이라 함은 일상생활에서 가구를 단순히 사용하는 것을 넘어서서 장식을 통하여 가구에 의미를 주기 때문에 우리의 일상생활을 의미 있게 한다. 장식에 내재된 의미는 주로 상징적 요소로부터 우리에게 은유적 메시지를 부여한다. 장식의 의미는 Charles Jencks (1987)가 하이픈(-)이 있는 포스트모더니즘 (Post-Modernism)을 주창할 당시에 부여했던 상징의 의미와는 다르게 변해왔다. 그 당시 상징을 통한 의미는 과거의 상징적 건축의 의미로부터 와서 그 건축에 원래 부여된 고정된 의미가 일반 대중에게 전달되었다. 즉, Jencks (1987)의 포스트모더니즘의 정의는 일반 대중과의 측면에서 대화를 의도하였다. 즉, Jencks는 “모더니즘의 건축은 거주자들 및 사용자들에게 의미를 전달하지 못했으므로 대량 도시 주택으로 실패했다. 왜냐하면 그들(거주자들 및 사용자들)은 모던 빌딩의 스타일을 좋아하지도 않았고, 그것(모던빌딩)이 무엇을 의미하는지를 이해하지 못했으며, 또는 그것(모던 빌딩)을 어떻게 사용하는지를 알지 못했다. 그러므로 포스트모더니즘의 필수적인 정의인 이중부호화는 동시에 다양한 수준의 의미전달을 통하여 대화하는 하나의 전략으로 사용되었다”라고 주장하였다 (p. 19). 따라서 Jencks의 소규모건축 (Micro-Architecture) 가구는 그러한 맥락에서 펼쳐져 여타의 포스트모던 가구에 영향을 주었다.

그 이후 프랑스의 Jacques Derrida는 해체주의(Deconstructivism)를 주장하면서 Jencks가 주장한 그 과거의 상징적 건축으로부터 온 고정된 의미를 비판하였다. 즉 그러한 의미는 사용자/관객이 그들 나름대로의 환경/상황에 따라서 의미를 해석해야하는데 고정된 의미는 고정된 해석을 준다고 반박하였다. 따라서 1960년대에 시작되어 계속되고 있는 미니멀리즘 (Minimalism) 개념에 의한 작품들이 Jacques Derrida에 의한 의미의 해석과 일치했다. 즉, Donald Judd와 같은 미국인 미술가

들에 의하여 시작된 미니멀리즘의 작품은 주변의 다른 환경에 따라 다른 해석이 가능하도록 유도하기 때문이다. 그러한 이유로 Deconstructed Minimalism에 의한 작품들이 전개되어 한 점의 미술 작품/한 점의 가구는 그 상황과 장소에 따라 관객에게 작품의 의미를 자유롭게 해석하게 함으로써 우리의 일상생활을 풍요롭게 하는 역할을 한다.

이러한 맥락에 비추어 볼 때 포스트모던 시대의 의미론을 범람시키면서 그 조류는 해체주의, 그 다음은 미니멀리즘으로 향하였을 때, 장식은 마치 장식을 거부한 모더니즘의 작은 구멍들을 통하여 잠입하고 있었던 것처럼 보였다.¹¹⁾ 모더니즘의 건축을 반박하는 포스트모던 건축가들에 의한 장식 이론에 비추어 볼 때, Beskey (1997)는 “해체주의에 충실한 전기 작가인 Mark Wigley는 1987년도 수필인 *Postmodern Architecture*에서 *The Taste of Derrida*에서의 모던 건축은 장식의 기초위에 세워졌으며, 미의 이론들은 만들어진 형태를 이해하는 우리의 능력에 필수적이었으므로 그래서 건축가들은 여전히 우리에게 장난을 친다. 그들은 보다 커다란 목적을 위하여, 우리를 통하여 보통 것들은 목적을 성취시키기 위하여, 장식을 이용하려고 한다. 사람들은 건축가들이 결코 관여하지 않은 장식적 물건들을 사고 있다. Shelter 잡지는 장식가들이 바쁘게 꾸며낸 것들로 채워져 있다. 모든 건축가들 중에서는 극히 일부라 할지라도 어느 누구도 장식적 전환을 싫어하지 않는다. 왜냐하면 장식한다는 것은 단순히 인간적이라기보다는 어느 누구에게나 재미이자 부담없는 일이기 때문이다”라고 주장하였다 (Beskey, 1997, p. 25). 즉, Jencks와 같은 건축가들이 포스트모던 시대에 장식을 유도해서 미술 전반에 막대한 영향을 주었기 때문에 건축가들이 무의식적으로 행한 것들을 다른 미술 분야의 사람들은 심각하게 받아들여 행한다는 것이다. 따라서

11) Beskey, A. (1997). Ornament is fine. Blue-print. December

장식에 대한 해석의 변화 그리고 장식에 대한 다양한 접근과 함께 현대 가구는 최소한의 의미 있는 장식으로부터 최대한의 장식에 이르기까지 가구 디자이너의 생각을 사용자들에게 전달하여 가구를 통하여 그들의 일상생활을 보다 재미있고 의미 있게 유도하고자 한다.

3-2 장식에 내재된 의미의 역할

의미 있는 가구는 은유, 상징, 이야기, 그리고 유머 등이 내재되어 있다. 그 가구는 관객/소비자들에게 메시지를 전달하기 때문에 그들의 보다 높은 관심을 불러일으킨다. 그러한 의미 있는 현대가구를 통하여 일반 대중은 일상생활에서 사용하면서 미술작품처럼 은유적, 상징적, 이야기적, 그리고 유머러스한 요소들을 감상하면서 즐긴다. 따라서 그 가구디자이너들은 그들의 가구를 통하여 일반 대중의 신체, 정신, 눈을 만족시킬 수 있다고 주장한다. 그러한 가구는 다양한 현대 가구 중에서 진정으로 잘 만들어진 가구라고 그 가구디자이너들은 주장한다. 한 점의 잘 만들어진 현대 가구는 일상생활에서 일반대중에게 육체적, 정신적 안락함과 시각적 아름다움을 준다. 이러한 요소들을 통하여 일반대중에게 육체적, 정신적, 그리고 시각적 기쁨을 준다고 디자이너들은 주장한다. 따라서 Rybczynski (1993)가 주장하는 위의 3가지 기쁨의 각기 다른 차이점을 알아보았다.

3-2-1 신체적 기쁨

첫째는 장식이 내재된 의미 있는 가구는 사람을 안락함, 안전함 및 촉감 등을 통하여 신체적으로 만족시킨다는 것이다. Watson (1982)은 빅토리아 시대의 가구에 대하여 불평한다. 그는 그 가구의 거대함, 딱딱함, 추함을 싫어한다. 그리고 그 가구는 인체에 안락함을 주지 않는다고 불평한다. 그가 원하는 가구의 첫 번째 조건은 안락함이라는 것을 강조한다. 다른 한편으로 Rybczynski (1993)는 한 점의 잘 만들어진 현대가구는 앉아서 기쁠

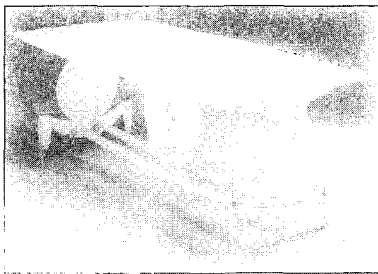
때 몸을 안전하게 하고 잘 지지한다고 주장한다.¹²⁾ 사실상 이것을 성취하는 것은 쉽지 않다. 그리고 서랍을 열고 닫을 때, 손을 의자의 팔걸이에 놓았을 때에 느끼는 촉감 또한 아주 중요하다. 가구의 즐거움은 질 높은 촉감, 즉, 바로 그 가구를 사용할 때이다. 신체적 촉감은 가구를 사용할 때 사람들이 가구에 반응해서 가구를 어떻게 느끼는지를 결정한다. 때때로 우리는 단지 육체적 감각에 기초한 경험을 즐기곤 한다. 따라서 이러한 촉감에 대하여 Rybczynski (1993)는 묘사하기를 여러 종류의 가구에서 느끼는 질감의 느낌은 가구의 특별한 예로 우리에게 기쁨을 준다. 그리고 그 느낌은 우리가 어떻게 그것과 어떻게 관련 있는 지를 결정할 때 중요한 역할을 할 수 있다. 예를 들면 그것들은 “실크, 부드러운 가죽, 따뜻한 느낌의 나무, 차가운 돌, 상감된 무늬들, 술 장식, 그리고 다양한 표면들, 천의 보풀들 및 직물 등이다”라고 설명하였다 (p. 9).

3-2-2 시각적 기쁨

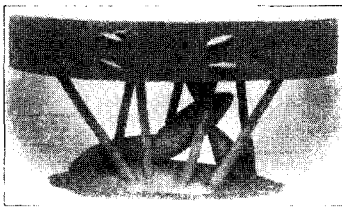
한점의 잘 만들어진 의미 있는 가구는 또한 눈을 만족시킨다. 많은 현대가구 제작자들의 디자인 철학은 사용자들에게 시각적 즐거움을 주려고 노력한다. Rybczynski (1993)의 생각에 입각해서 예를 들면, Rosanne Somerson의 테이블 [그림1] 에 표현된 부드러움과 대칭의 곡선들은 이러한 디자인 철학을 보여주는 최고의 예들 중 하나이다. Wendel Castle의 다체색의 탁자 [그림2] 과 Alphone Matia의 이국적 침대 [그림3] 는 디자이너들이 기능적인 일품생산 가구를 생산할 뿐만 아니라 조각적 오브제의 가구를 보여주기도 한다. 이것은 현대가구가 일반가구와는 달리 풍부한 장식이 가미되며 아름다운 재료들로 만들어진

12) Rybczynski, W. (1993). A considered search for balance. Peter Joseph Gallery Catalogue. p9

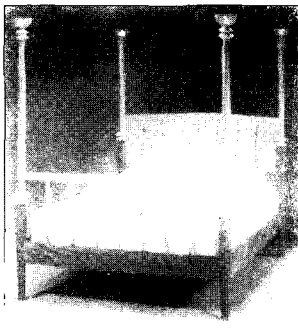
이유를 설명한다. 이러한 이유로 Rybczynski (1993)에 의하면, “가구는 비교적 크기 면에서 작아서 쉽게 이동되기 때문에 (이것은 가구가 실제로 움직일 수 있다는 것을 의미한다), 사람들은 가구를 실용적 물건 이상으로 만드는데 주의를 기울였다”라고 말하였다 (p. 10). 사실상, 역사적으로 가구는 손으로 휴대하고 이동하기 쉬우므로 흔히 화재 등에 의하여 쉽게 파괴될 수 있는 고정되어 움직일 수 없는 주택보다 더 오래 동안 지속되어 왔다. 따라서 세대를 거치면서 가구는 우리에게 역사적, 사회적, 문화적 의미를 나타내는 상징이었고 또한 미적, 경제적 의미를 주었다.



(그림1) Somerson, 1995, 테이블



(그림2) Castle, 1995, 탁자, (Kelly, 1996)



(그림3) Matia, 1995, 침대, (Kelly, 1996)

3-2-3 정신적 기쁨

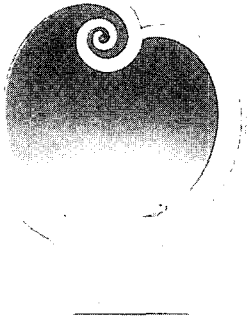
한점의 잘 만들어진 의미 있는 가구는 은유적으로 마음을 기쁘게 할 수 있는 아름다움을 나타낸다. Rybczynski (1993)가 주장한 바와 같이, 모든 가구는 어떤 특별한 것을 나타낸다. 즉, 가구에 다양한 이름을 부여함으로써, 그는 가구가 영어로 표현되었을 때 왜 그렇게 은유적으로 많은 의미를 가지게 되었는지를 설명한다. 예를 들면, 그는 “부부간의 침대, 협상 테이블, 합법적인 벤치, 학구적인 의자, 중역 회의실 의자 및 군주의 옥좌 등”을 열거한다 (p. 11). 따라서 특별한 의미가 부여된 가구가 갖는 다양한 이름의 예에서 보듯이 가구는 우리가 일상생활을 행하는 것에 대한 상징적 표현들이라는 것이다. 의미 있는 가구는 다양한 메시지를 전달할 수 있다. 그 가구는 우리가 무엇을 해야 하는지를, 우리가 어떻게 행동해야 하는지를 명확히 설명하고 있다. 은유적 메시지를 통하여 의사소통을 위한 의미 있는 가구를 구별하려는 시도로 Rybczynski (1993)는 다음과 같이 제안한다.

“다소 형식적 가구의 선택은 거실과 가족실과의 차이를 나타낸다. 과거에 가구는 또한 방주인의 성별을 암시할 만큼 쉽게 의사소통할 수 있었다. 그러한 것은 남성을 나타내는 의자들과 여성의 침실을 위한 섬세한 가구들이다. 예를 들면 Rosanne Somerson의 벽걸이용 거울 [그림4] 은 확실히 여성을 겨냥한 것이다. 반면에 Marcode Gueltzl의 성 Petersshurg 의자 [그림5] 는 나의 마음에 적어도 한 남성의 가구로 나타난다” (Rybczynski, 1993, p. 11). 그리고 가구는 사람의 사회적 지위를 나타낼 때 매우 효과적이다. 예를 들면, 옥좌들은 본질적으로 상징적 의자들이라는 것을 강조 한다.¹³⁾ 또한 이것은 우리가 우리의 집을 어떻게 장식하느냐에 영향을 주었다. 즉 그 의자는 가정 내에 권위적인 인물을 위한 특별한 의자일지 모른다. 현

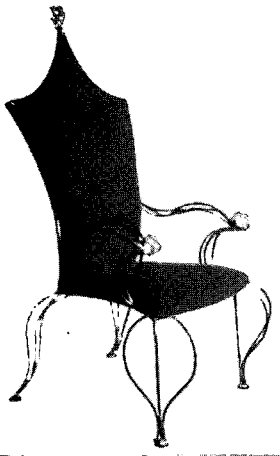
13) Sennet, R. (1992). My chair myself. The New York Times (Home design)

재까지, 대부분의 정부 부서 및 회사에서 우리는 높은 층을 위한 특별한 의자들을 본다. 따라서 의미 있는 가구는 외적으로 보여진 재료, 색, 형태 등의 요소들보다 더 많은 것을 의미한다. 그리고 그 것은 자주 사회적 취향과 지위에 관한 은유적 암시를 하고 있다.

그러므로, 한 점의 잘 만들어진 의미 있는 가구는 일상생활의 공간에서 사람들에게 신체적, 시각적, 그리고 정신적 기쁨의 메시지를 전달하기 때문에 그들의 삶을 의미 있게 할 수 있다.



(그림4) Somerson, 1994, 거울



(그림5) Gueltzl, 1990, 의자, (Downey, 1992)¹⁴⁾

4. 결 론

포스트모던 시대에 장인의 기술/솜씨에 기초를 둔 최소한의 장식으로부터 최대한의 장식까지 비추어 볼 때 현대 가구 디자이너들은 그들의 디자인을 통하여 의도하였던 것은 모든 사람에게 그들의 창조적 생각 또는 메시지를 즉각적으로 전달하려는 것이었다. 현대 가구 디자이너들은 만일 사람들이 그들의 가구를 이해하지 못해 감상하지 못한다면 실망할 것이다. Rattary (1998)는 현대가구 디자이너들은 이러한 장식에 의한 메시지의 접근에 대하여 “최소한 혹은 최대한이라는 자신들만의 해석에 따라 최소한의 미학과 재료를 사용하려고 하지만 최대한도로 개인적 특성을 가지고 현대가구를 창조한다”라고 주장하였다.¹⁵⁾ 그들의 가구는 최소한의 장식과 최대한의 장식을 동시에 표현하려는 것처럼 보인다. 그러한 장식들에 입각한 그들 나름대로의 생각에 비추어 볼 때, 현대 가구 디자이너들은 처음에는 깔끔한 선들, 간소함, 섬세함과 질적 재료를 디자인에 무관심한 사용자들에게 주려고 노력하고, 그 다음에는 재미있는 디자인과 다양한 색들에 비추어서 가구 디자인을 생각하는 경향이 있다. 이것은 기계와 장인의 솜씨를 혼합하는 초기 모던 운동에 내재된 모더니스트 미덕을 생각하게 한다. 그들의 가구 디자인에서 디자이너들은 1930년대의 진보적 모던 디자인의 전통에 내재된 장인의 기술을 강조 한다.¹⁶⁾ 그들의 가구에서 그들은 신고전주의 양식, 미술과 공예 운동, 아르누보 및 아르데코와 같은 공예의 전통을 나타냈다.

그렇지만 Dainotto (1998)에 의하면 건축가 이면서 산업 디자이너인 Peace는 현대 가구 디자이너들은 그들이 어떻게 현재와 미래의 사회에 봉사할 수 있는지에 대하여 그들 스스

15) Rattary, F. (1998). Profile: El Ultim Grito. Blueprint. November, p11

16) Roux, C. (1995). What they did next. Blueprint. October

14) Downey, C. (1992). Neo-furniture. New York: Rizzoli.

로 끊임없이 묻는 것이 필요하다는 것을 주장한다. Peace는 포스트모던 시대의 새로운 장식 미학은 모더니스트 신조에 대한 수정으로부터 온다는 것을 암시한다. 즉 “형태가 기능을 따르는 것은 형태가 의미를 따른다는 말로 바뀌어져야만 한다”라고 강조하였다 (Dainotto에서 재인용).¹⁷⁾ 어쩌면 모순적으로 Peace의 생각은 모더니즘의 전통에서 온 것으로 여겨질 수도 있다. 왜냐하면 그의 디자인은 최소한의 장식을 사용해서 단순하고, 실용적이고, 국제적 양식의 아이디어로 특징 지워지기 때문이다.

현재 가구 디자이너들은 최대한의 장식으로부터 최소한의 장식에 이르기까지 그들의 생각을 통하여 그들의 가구를 자유롭게 표현하고 있다. 현대가구는 다양하고 모더니즘의 국제적 (International) 스타일의 가구와는 다르다. 현대가구는 어떠한 표현도 가능하게 할뿐만 아니라 사용자들에게까지 받아들여진다. 그 디자이너들은 다른 문화의 대중들을 만족시켜 그들 가구의 의미를 그 대중들과 공유하려고 한다. 그리고 그 대중들은 그들의 취향에 따라 다양한 현대 가구를 선택할 기회가 많아진다. 따라서 만일 누군가가 그 디자이너들에게 그들의 가구가 최고의 장식을 추구하는지 아니면 최소의 장식을 추구하는지를 묻는다면 그들은 그들 자신의 문화 속에 있는 사람들뿐만 아니라, 다른 문화들 속에 있는 사람들을 만족시킬 수 있는 가구를 창조하기를 희망한다고 말할 것이다. 즉, 현대가구 디자이너들은 Cross-feeling을 담은 다문화적 가구를 창조하여 그들의 가구가 세계로 퍼져나가기 바란다. 그러므로 미래의 현대가구는 지구상의 누구나가 그들의 일상생활 공간에서 의미를 이해하고, 즐기고, 감상할 수 있는 Cross-cultural 가구가 될 것이다.

5. 참고문헌

1. Besky, A. (1997). Ornament is fine. *Blueprint*. December, 24-27
2. Boyce, C. (1988). *Dictionary of furniture*. : Facts on File, Inc.
3. Corbin, K. (1998). Concept versus comfort: studio furniture in the '90s. *Art New England*. V.19, 25-7
4. Dainotto, E. G. (1998). Gaetano Pesce. *Graphis*. 314, 57-59
5. Dormer, p. (1987). *The new furniture, trends, and tradition*. London: Thames and Hudson Ltd.
6. Downey, C. (1992). *Neo-furniture*. New York: Rizzoli
7. File, C., and Fiell, P. (1991). *Modern furniture classic since 1945*. London: Thames and Hudson Ltd.
8. Fuller, P. (1988). *The search for a postmodern aesthetic*. John Thakara ed. *Design after Modernism*. London: Thames and Hudson.
9. Jacob, M. J. (1987). *The idea of crafts in recent American art*. Marcia Manhart and Tom Manhart ed. *The eloquent object: the evolution of American art in craft media since 1945*. Tulsa, The Philbrook Museum of art.
10. Jencks, C. (1986). *What is Post-Modernism?* *Art & Design*. Katz, Lankford, & Plank. (1995). *Themes and Foundation of Art*. St. Paul, Mn. WEST PUBLISHING COMPANY.
11. Kelly, C. (1996). *Art meets craft: contemporary studio furniture*. *Art & Antiques*. V. 19, 62-67.
12. Kuspit, D. (1996). *Craft in art, art as craft*. *The New Art Examiner*. April,

17) Dainotto, E. G. (1998). Gaetano Pesce. *Graphis*. 314, p58

14-19, 53

13. Rattary, F. (1998). Profile: El Ultim Grito. Blueprint. November, 10-11.
14. Rybczynski, W. (1993). A considered search for balance. Peter Joseph Gallery Catalogue.
15. Roux, C. (1995). What they did next. Blueprint. October, 27-30
16. Sennet, R. (1992). My chair myself. The New York Times (Home design)
17. Watson, F. (1982). The history of furniture. New York: Crescent Books.