

작가와의 인터뷰

(디자인 정글 김미주 기자와 작가와의 서면 인터뷰 내용입니다.)

1. 전시 제목이 독특합니다. <핑키핑션>, 무슨 의미를 담았나요?

단순히 디자인의 기능이라 하면 모두 사용성(Usability)만을 얘기하지만, 그 안에 담겨진 다양한 기능들은 무시되는 경우를 많이 보았습니다. '핑키핑션Funky Function'은 디자인에 있어서 직접적인 목적, 즉 사용성, 유용성, 편리성 외의 기능을 의미하는 단어로서만 들었습니다. 예를 들어 인간내면에는 있지만 드러나지 않는 심리적(psychological)기능, 상상력과 새로운 스토리를 이끌어내는 영감적(Inspirational)기능, 사회현상과 사람들의 행위에 대한 비평적(Critical)기능, 기존가치에 대한 다양한 반응을 만들어내는 도발적(Provocative)기능 등에 대한 것입니다.그부분에 대해 사람들과 얘기하고 디자인의 새로운 장르로서의 가능성을 모색하는 의미가 있습니다.

2. 개인전의 장소로 윌링앤딜링을 선택하게 된 이유가 있나요?

기존 상업화랑에서 할 수 없는 실험적인 주제에 대해 자유로운 공간입니다.갤러리에서 진행한 프리 세미나를 통해디자이너의 입장에서 순수예술가와 비평가들과 얘기를 나누며 나의 작업 개념을 잘 정리 할 수 있었습니다.순수예술과 디자인의 경계나 새로운 장르의 가능성을 모색하기에 적합한 장소라고 생각합니다.

3. 그동안의 작업에 대해 묻지 않을 수 없는데요, 영역을 넘나드는 작가들은 많이 보았지만, 정말 영역이 무한대 인 것 같습니다. 능력과 관심사가 원래 무궁무진 다양하셨나요? 궁금합니다.

글쎄요.영역을 넘나드는것은 능력은 아니고 관심사 때문일것 같습니다. 다양한 분야에 대한 관심이 결국에는 하나로 연결되어있는예술이라는 장르를 읽어낼 수 있었던 계기가 되었습니다.저에게 제품, 그래픽, 공간, 순수예술을 포괄하기 위한 하나의목적(성)은 '커뮤니케이션'에 있고, 그 생각을 적정 주제와 소재로 표현하는 것이라고 생각하기 때문에 장르의 구분은 의미가 없다고 생각합니다.

4. 국내에서 공예를 하고 영국에 가선 디자인을 시작하셨습니다. 계기가 있었나요?

항상 일을 해보면 그 장르가 가지는 장점도 있지만 한계점도 보이기 마련입니다. 그럴때 작가로서 문제 해결도 필요하지만, 과감하게 변화도 시도해야 한다고 봅니다. 아직도 공예 자체에 대해 애정이 많습니 다만, 디자인을 하면서 더욱 다양한 제품을 제작하고 대중적으로 폭넓은 작업을 할 수 있었습니다. 두 개의 전공을 통해 재료와 제작 방식에 관한폭넓은 지식을 얻을 수 있었습니다. 또한 순수 예술과 달리 주로 갤러리가 아닌 진짜 사람들의 삶속에서 아트를 구현할 수 있게 해 주었습니다.

5. 팩토리에서의 전시 그리고 국립현대 아트 스킵과콜라보레이션에서<가구가수>로 전지한과 퍼포먼스를 했고, 이번 전시에서도 고구마(권병준) & 전지한과 공연을 보여줍니다. 이들과는 어떤 사이, 퍼포먼스를 시작하게 된 계기, 더불어 어떤 의도가 담겨있나요?

개인적으로도 친한 사이이지만 아티스트로서 서로 존경하는 사이입니다. 저는 제가 한 작업의 내용을 다른 아티스트와 공유하고 싶습니다. 그들은 과연 이 주제에 대해 어떻게 느끼고 또

어떻게 표현할까가 궁금합니다.그리고 음악이라는 다른 장르로 표현된다면 어떨까 하는 생각을 합니다. 저 또한 다른 장르에 대해 오픈 마인드인 이러한 아티스트들에게 감사하고 있습니다.

6. 전시 보도자료를 살펴보면 눈에 띄는 표현이 '기능을 비껴가는' 혹은 '기존가치의 반론', '새로운 가능성'입니다. 그렇다면 박진우 작가가 생각하는 디자인의 '가능성'은 무엇인가요?

저는 디자인의 기능이라는것이 원시 시대부터 현대에 이르기까지인간들의 행동이나 심리적 특성을 통해 생겨난 삶의 결과물 혹은 문화의 흔적이라고 생각합니다.기능이라는 것은 제품 자체에 있는것이 아니라 그것을 사용하는 사람의 심리와 행위를본질로 삼고 있다고 생각합니다.물론 저도 학교에서 산업 디자인 학과 학생들을 가르치며 디자인이 기본적인 특징인 사용성, 편리성에 대해 가르치고 있습니다.하지만 요즘 각종 미디어와 정부정책을 통해 디자인이 상업적 기능이나 사업성공을 위한 필수 조건으로만 강조되는것이 아쉽습니다.또한 디자인을 귀엽고 예쁜 장식으로서의 가벼운 의미로만 이해하는 사람들도 많구요.

7. 앞으로 계획 된 작업 & 미래의 꿈에 대해 말하자면.

항상 다른 영역을 왔다 갔다 해왔듯이 올 하반기에는새로운 개념의 조명과 가구에 대해 작업할 예정입니다.이번에 작업한 '침흘리는 캐릭터'도 다양한 문화적 컨텐츠나 제품으로 제작할 예정입니다. 앞으로도 순수 예술과 상업적 제품의 영역을 오가며, 재미있지만 비평적인 정신 또한 잃지 않는 작업을 할 수 있었으면 합니다.