

박진우 개인전<Funky Function>에 부처

글. 김인선 (월링앤딜링 대표)

박진우 작가는 평소에 디자인이 순수예술로부터 구분되는 관점에 대한 의문을 이야기해왔다. 디자이너의 생산품과 작가의 예술작품을 구분하는 기준이 더 이상 명확하지 않다는 사실이 확연한 오늘날, 디자이너가 아닌 입장에서 우리는 과연 이 두 장르를 굳이 구분하여 생각하고 있는지에 대한 의구심이 들었을 즈음 박진우 작가는 어찌 보면 나이브한 관점에서 이에 대한 의견을 제시하였다. 디자이너에 의해 만들어진 책장과 비슷한 형태임에도 불구하고 도널드 저드의 가구 모양의 작업은 그가 추종하던 네델란드 건축가 리히트벨트의 의자보다더불편함에도 불구하고 왜 이토록 가격 차이가 엄청나겠느냐에 대한 다소 불만스러운(적어도 나에게는 그렇게 보였다) 모습을 보여준다. 미적 관점이나 취향에서는 디자인과 순수예술을 딱히 구분하지 않고 있는 듯 보이나 자본주의 사회의 소비자로서의 태도에 있어서는 그 구분이 명확해왔음을 인정하지 않을 수 없었다.

디자인과 순수예술 간의 가치 차이는 작품과 디자인을 대하는 '관객'의 태도에서 출발한다. 그리고 보니 관객은 예술품에게는 관대한 태도를 보이고, 디자인 제품에 대해서는 예민해 보인다. 디자인을 상품으로서 대하는 기본적인 태도는 예술작품을 대할 때와는 달리-관객은 예술작품을 이해하려 하거나 혹은 완전히 무관심해진다- 대상을 디자인으로서 대할 때 관객은 좋고 싫음에 대한 세심한 평가를 하게 되며 명확한 의견과 함께 자신의 기준을 어필하며 까다로워진다. 사용하고자 하는 제품의 종류, 색상, 크기, 재질, 가격 등을 꼼꼼히 따진다. 그리고 모든 선택 방식 혹은 선호도는 순수히 보는 사람의 기준에 달려있다. 이 많은 사람들의 취향을 관통하며 소위 '인기 디자인'으로 부상하는 제품은 그렇기 때문에 대단한 결과물임에 틀림없다. 동시에 여기에는 또 다른 함정이 있다. 사용자의 마음에 들어 선택하여 사용되는 제품은 얼마 지나지 않아 다른 디자인으로 대체 되며 그 과정에서 쉽게 미련을 버리기 위한 가격대를 가늠한다. 예술작품을 대체 불가능한 대상으로 두고 엄청난 가격을 납득하는 관객들과는 달리.

결과적으로 예술과 디자인은 '가치'를 평가하는 과정에서 그 차이를 확연히 드러낸다. 이 세상의 모든 물리적인 형상은 '디자인'되었다고 할 수 있기 때문에 우리는 '디자인'이라는 단어가 주는 굴레 속에서 이 같은 태도를 취하는 것이 당연하다고 할 수 있다. 이 커다란 진리 아닌 진리 앞에서 작가는 어떠한 방식으로 이에 대한 시위를 보여줄 것인가. 그는 월링앤딜링에서의 전시에서 '디자인 아트'로서의 장르를 시도해 보겠다고 하였다. 디자인이니 아트니 하는 굴레 자체를 염두에 두지 않고 자신의 작품으로서 디자인을 하되 그 기능은 존재하지 않는, 시각적인 조형성에 집중하되 그 조형물을 '디자인'하기로 한다. 예술과 디자인의 긴 역사 속에서 최초의 시도라고 할 수는 없지만 박진우가 시도하는 '디자인 아트'는 그의 디자인을 보다 자유롭고 확장적 영역으로 펼쳐 놓을 시도로서의 새로움을 이끄는 계기를 제공해 줄 것이다.

박진우는 종종 자신이 생산한 특이한 디자인으로 개인전을 해 왔다. 디자이너로서 이미 그 명성이 높은 그는 무언가를 디자인 하는 것이 아트라는 영역 속에서 인식되기보다 소모품으로서만 취급되는 상품의 생산자로서의 인식에서만 그쳐버리는 디자인 영역의 현실을 직시하고 있으며, 일련의 전시

를 통하여 보여준 그의 작업을 단순한 디자인의 언어로서만은 읽히지 않는 심상치 않은 기미를 보여 주며 활동해 왔다. 예를 들어 분명 사용되는 접시인데 여성의 신체에 맞춰져서 속옷처럼 착용을 해야 제대로 기능을 발휘하는 접시<에로틱 디쉬 >라든지, 5분동안에 다 타버리는 양초들을 휴대용 성냥처럼 보이게 만드는 <5분 캔들>, 그리고 공사장에서 쓰는 싸구려 조명기구의 전선을 어떻게 늘어뜨리느냐에 따라 오브제 작품 같은 아우라를 내뿜는 <스파게티 상들리에> 등과 같은 디자인들을 보여주었다. 이러한 작업들은 실용성은 있으나 딱히 필수품으로서 염두에 두었던 용도가 아니라서 굳이 기능성을 앞세워 설명할만한 순수한 상품만으로서의 디자인 제품들은 아니다. 그렇지만 이들을 사용하지 않는다면 그 또한 의미가 없는 오브제가 된다.

디자인의 위상에 대해, 예술과의 차별성에 대해, 그 우위에 대해 오랜 세월 동안 설왕설래했던 이슈들을 놓고 박진우 작가는 이번 전시 <핑키 핑션Funky Function>에서 자신만의 대안을 모색하려는 첫 시도를 하고 있다. 그는 자신의 활동 영역을 보다 확대할 수 있는 방법을 연구하고자 하는 일환으로 순수예술을 다루는 전시 공간에서 순수예술로서의 작업을 제작하여 전시하는 일종의 전략적인 활동을 시작한 것이다. 그리고 개인적으로 이러한 의지를 가지게 된 배경을 들려주었다. 한국에서 금속 디자인을 전공한 후 영국으로 유학을 갔을 때 Anthony Dunne(현 RCA 인터랙션 디자인 디렉터)에게 배운 디자인 수업은 매우 색달랐다고 한다. 그것은 인간과 Bio자체에 대한 연구와도 같았다. 이교수에게배운어느 졸업생은 병에 걸려 죽어가는 아내의 병상에서 그녀의 몸에 흐르는 미약한 전류를 모아 만든 건전지로 손전등을 만들었다. 또 어떤 학생들은 돌아가신 할머니의 유전자를 채취하여 사과 종자에 주입하여 할머니의 유전자를 가진 사과를 디자인했다고 한다. 이번 윌링앤딩링 전시에서 보여주는 <Hairly Skin Wrapping>시리즈도 그의 유학생시절에 코카콜라병에 자신의 체모를 심어 마치 자신의 집착의 대상이자 클론으로 생성된 그로테스크한 생체 오브제처럼 보이게 하여 담당 교수에게 극찬을 받았던 작품<Incubator>의 연장선이라 할 수 있다.

공산품을 주도하는 디자인 영역이 이러한 수업방식으로 소화되며 그 의미론적 해석이 더 중요해 보이는 이 결과물들을 디자인 전공자에 의해 만들어졌다는 이유로 단순히 디자인 상품이라고 할 수는 없을 것이다. 마찬가지로 현대 미술의 제작 방식이 공산품의 생산과정을 그대로 적용하는 경우가 많다. 무라카미 다카시나 제프 쿤스 등의 작가들이 자신만의 공장을 두고, 그래픽 작업을 거치며 오직 작가의 아이디어를 구현할 수 있는 생산 라인을 가동하여 만들어지는 결과물이 값비싼 예술 작품이 되는 것은 그 제작과정으로 디자인 상품으로 판단할 수도 없다. 박진우는 변화하는 시스템과 개념 속에서 이를 보다 공고히 자신의 영역에 적용하고 싶어 한다. 그는 “디자인 영역에서 기본적으로 특성화 되는 성질, 즉 사용성, 유용성, 편리성을 최대한 비껴가며 인간 내면에는 있지만 드러나지 않는 심리적(Physical)기능, 사회 현상과 사람들의 행위에 대한 비평적(Critical) 기능, 기존 가치에 대한 반론이나 반응을 만들어내는 자극적(Provocative) 기능을 드러내는 전시 제목 <핑키 핑션 Funky Function>을 개최한다”고 말한다.

이번 윌링앤딩링에서 그의 전시 작업은 크게 세 가지 카테고리로 나뉜다. 그 중 앞서 잠깐 언급했던 <Hairy Skin Wrapping>은 인간을 그 주제로 다룬다. 인체를 복제한 듯 섬뜩하면서 동시에 에로틱한 작업으로서 사람의 피부와 털로 만들어진, 익숙한 형태의 생활 용품들이다. 이는 인간이 소유하고자 하는 물건에 대한 욕망을 보다 본능적으로 파고들고 있으며 이를 바라보는 관람객의 태도에 주

목하게 한다. 즉 형태는 익숙하나 그 재질에서 느껴지는 혐오감으로 인해 디자인 제품일 법한 것이 자연스럽게 보다 예술품으로 그 인식이 관대하게 전환되는 것을 경험할 수 있다

전쟁을 주제로 하고 있는 <Pow Boom>은 아크릴과 대리석 두 가지 재질로 같은 이미지를 만든 작업이다. 만화책에서 사용되는 말풍선이나 화염 기호는 전쟁이라는 사건에서 우리를 먼발치로 내 몬다. 현실의 비극은 막연한 불안감 이상의 무게를 가지지 못하며 인터넷에 떠도는 이미지처럼 추상적이고 비현실적인 감흥으로 변해버린다. 한편에는 플라스틱과 네온으로 가볍고 감각적이면서도 장식적인 재료들이 마치 곳곳이 장식과 같은 키치한 시각 효과를 강조하고 있으며 이러한 형상을 그대로 적용하였으되 조각에서 전통적으로 사용된 대리석을 재료로 하여 대조적 아우라를 제시하며 우리의 인식을 재차 꼬집는다.

박진우가 만들어낸 '침흘리는 캐릭터'가 작품 <토텐 Totem>과 <삼위일체 Trinity>의 매끈하고 양증맞은 형태와 결합되었다. 이 작업들은 종교에 대한 맹신과 물질에 대한 소유욕에 의한 브랜드를 향한 맹신이 다르지 않아 보이는 인간의 행태에 대해 기호적인 상징성이 가진 파워를 드러낸다. 작가는 절대적 신앙심을 지니고 종교적 기호 앞으로 몰려드는 인간의 태도가 화려한 색채와 반짝이는 표면 광택에 매혹된 우리의 모습이 유사함을 지적한다.

여러 가지 매체가 다양하게 사용되는 현대 미술 방법론에서는 작품을 제작하는데 있어서 아이디어를 구상하고 이를 구현하기 위한 일련의 과정들이 다양해졌다. 직접 작가의 손을 거쳤는지는 더 이상 디자인 생산품과 예술작품으로 나누는 기준이 될 수 없다. 작가가 이번 전시에서 제작한 것들은 우선 그래픽 작업을 거친 계획 하에 샘플이 제작되고 이러한 데이터가 공장에 맡겨져 생산된다. 작가가 구상한 조형성은 디자인에 속해야 할지 순수 미술에 속하는 것일지에 대한 판단은 결국에는 관객이 작가와 작품을 어떠한 기준으로 바라보느냐, 작가가 어떤 태도로 작업을 진행하느냐에 달려있다. 그는 이번 전시에서 '디자인 아트'이라는 것을 보는 이로 하여금 디자이너로 활동하는 박진우의 결과물이 예술작품으로 읽히게끔 하고 있다. 그것이 첫 번째 단계임에는 틀림없다. 여기 전시된 것들이 디자인 제품의 첫 모델로서 이후 어떻게 재생산되느냐에 따라 디자인으로 보여질 수 있는 여지도 있다. 이 전시에서 작가가 생산한 것은 물리적인 조형물에 앞서 그 가능성의 무한함이라 감히 단언한다.