

과정의 시각적 표현을 위한

가구디자인 연구

- 에보나이징과 카빙 기법을 중심으로 -

A Study on the Furniture Design for Visual Expression of Process

- Focusing on the Ebonizing and Carving techniques -

이채영, 백은

Lee Chae young, Baek Eun

홍익대학교 대학원 목조형가구학과
홍익대학교 목조형가구학과

Department of Woodworking and Furniture Design,
Graduate School, Hongik University, Seoul, Korea
Professor, Department of Woodworking and Furniture
Design, Hongik University, Seoul, Korea

E-mail : chaeyoungleeu@gmail.com
be@hongik.ac.kr

ABSTRACT

The purpose of this study is to recognize and mean the 'process' as a real time as an alternative to human existential possibilities that are limited in modern society. It explores how to express this through furniture and prepares the theoretical and formative foundation for expanding it to the furniture series. The study examines Bergson's discussion of duration, movement, and creation as a philosophical background for concepts. As a formative background, the case and type of Process Art that themed the process of making a work itself are analyzed. Based on the above theoretical studies, furniture design for visual expression of the process was studied using ebonizing and carving techniques. These two techniques are physical evidence of behavior, integrating the journey of the process as it is, and expressing the existing attitude. It also has the potential to expand to the furniture series, producing results of a formatively concise tone and a detailed carved surface. It is hoped that this study will serve as a basis for exploring the possibility of art furniture as an expression of thought and preparing a type for the visual expression of the process in the field of woodworking.

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

현재 자본주의의 성과사회는 객관화되고 절대적인 결과의 소유를 우위로 구분하며 새로운 아이디어로서의 삶의 모습을 설정하였다. 이는 사회문화적 틀로서 일상의 사고방식을 지배하고, 여기서 우리의 인식과 경험, 관념과 사유에 괴리가 발생한다. 우리의 삶은 완성되지 않은 채로 '되어가는' 것인데, 고정과 부동의 결과론적 관점에 따른 수동적인 경험을 쫓아 삶의 모습을 이분화하고 왜곡시키는 결과를 낳는 것이다. 이에 본 연구자는 생성과 유동의 과정적 관점이 요구된다고 판단하였다. 고정된 존재와 형상, 소유보다는 경험에 의미를 둘 때 그 시간과 현상에 집중할 수 있고, 구체적이고 주관적인 삶의 의미를 발견할 수 있기 때문이다. 이러한 태도는 지금, 여기에 실존하여 자신의 주관적 상황을 인식하고, 변화와 관계의 끊임없는 운동을 통해 다양한 개별의 삶을 회복할 수 있는 배경이 될 것이다

본 연구는 현대 삶의 모습을 '과정'의 실존적 태도로 인식함으로써 이를 의미화하고자 한다. 이러한 관점을 가구를 매개로 시각화하여 표현할 방법을 탐구하고, 시리즈로 확장할 수 있는 이론적, 조형적 기반을 마련한다.

1.2. 연구범위 및 방법

본 연구는 생성으로서의 과정 개념을 철학, 예술사적으로 살펴보고, 이에 근거하여 가구디자인을 진행하며 사유의 표현으로서 아트퍼니처의 가능성을 모색한다. 과정적 인식론에 관한 내적인 가치의 탐구와 '되어감'이라는 과정을 목공예의 영역 내에서 가시적인 결과물로 만들어 내고자 한다.

연구 방법은 철학, 예술 분야의 서적과 논문, 인터넷 등을 통해 수집한 자료들을 이론 분석, 특성 발견, 사례 분류의 방법으로 정리하고 가구 시리즈를 디자인하는 방향으로 이루어졌다.

2. 과정 개념과 과정예술(process art)에 대한 이론적 고찰

2.1. 과정의 개념

2.1.1. 과정의 일반적 개념

'과정'은 '일이 되어가는 경로'를 뜻하며, '되어감(becoming)'이라는 진행형의 시간성을 함축하고 있다. 이는 시간의 흐름에 따라 진행되며 열려있는 가능성을 전제한다. 따라서 완결된 고정, 부동의 개념과 반대되어 변화와 유동, 생성 등의 요소와 연결될 수 있다. 과정에는 시시각각 순간의 가능성이 포함되기 때문이다.

2.1.2. 과정과 관련한 철학사적 개념 및 흐름

서양 철학은 고대 그리스의 플라톤 이래로 근대 기계론까지 절대적 확실성과 인식 가능한 합리적 지성을 바탕으로 세계를 인식하였다. 이에 베르그송은 실재하는 것을 생성으로 보고, 역동적이고 열려있는 관점을 제시한다(류, 2009). 본 장에서는 부동적 형상의 관점에서부터 과정과 생성을 이야기하는 생성론의 출현을 파악하며 과정 개념과 관련한 철학적 인식 변화를 살펴본다.

플라톤은 시간의 흐름에 따라 변하지 않고, 영원 불변의 원형인 이데아를 진리로 삼는다. 이데아는 타자와 섞이지 않고 닫혀있으며 움직이지 않는다. 이에 완전의 이데아와 불완전한 현상계라는 이분법이 설정된다.

아리스토텔레스는 모든 것이 어떤 목적을 위하여 움직인다고 이야기하며 목적론을 전개한다. 여기서 존재와 사물은 모두 미리 구성된 계획의 단순한 실현일 뿐으로 예견 불가능한 것 또한 존재하지 않는다. 모든 것이 주어져 있기 때문에 새로운 창조 또한 없어지게 된다(이, 2000).

17세기에 이르러 데카르트는 기계론을 전개한다. 그는 모든 현상은 원인과 결과의 필연적인 인과관계에 따라 나타나는 것으로 여긴다. 또한 근대 과학의 발달과 함께 객관성과 합리성을 중심으로 대상

으로부터 주체를 확립해 나가며 이분법적 사고에 바탕을 둔 심신이원론을 세워나간다.

근대에 이르기까지 이러한 견지는 철학의 중심을 세우고 있었다. 베르그송은 창조적 생성과 지속의 관점에서 세계를 바라보며, 전통적인 서구 형이상학을 개혁한다. 그는 운동하지 못하는 부동의 이데아는 완전한 형상을 가지는 존재로서 실재의 시간을 제거하기 때문에 오류가 있다고 말한다. 실재의 시간은 지성적이고 결정적인 영원의 상에서 벗어난, 체험적이고 흐르는 운동으로서의 과정이기 때문이다. 실재하는 것은 지속하는 것과 동일하고, 지속은 변화, 운동과 밀접한 관계를 맺는다. 이에 시시각각 움직이는 흐름의 연속으로서의 과정 전체와 유동적이며 변화하는 '과정 중의 존재'가 강조된다.

2.2. 과정예술의 개념 및 흐름

2.2.1. 과정예술의 개념

과정 예술은 작품이 만들어지는 과정 자체가 주체화되는 것으로, 1960년대 후반 미니멀리즘의 한계를 깨기 위해 후기미니멀리즘을 지칭하며 등장하였다. 과정 예술은 의식이 발휘되고 전개되는 여정의 중요성을 강조한다. 따라서 작가의 수행하려는 의식과 만들어 가는 행위가 드러내는 현상들을 기록하고 가시화하는 방법이 의미상으로 중요하다. 이때 작업의 진행에 시간성과 현존적 관점이 포함된다. 현상이 만들어지는 과정과 그 현상을 지각하는 과정에 대한 관심은 예술을 형식이 아닌 태도로, 형태가 아닌 관계가 얽힌 상황으로 이해하게끔 유도한다(백, 2010).

2.2.2. 과정예술의 유형 및 사례

과정예술은 진행 중인 상황을 기술하여 경험의 과정을 의미화하고자 한다. 이를 유형에 따라 네 가지로 분류하고 그 사례를 살펴보겠다.

먼저 행위의 물리적 증거이다. 작품은 시간에 따른 조형 행위를 시각화하는 대상이 된다. 따라서 이러한 과정 예술은 행위에 의한 결과물을 드러낼 수 있는 재료가 필요하다. 로버트 라우센버그의 Fig. 1

'지워진 윌리엄 드 쿠닝 드로잉'에서 그는 드 쿠닝의 드로잉의 크레용과 잉크를 긁어내 기존에 남아 있는 선들을 지워나가는 과정을 그대로 드러낸다. 작품을 만들어 가는 반복적인 신체 활동을 그대로 담아내고, 관객은 이러한 과정이 집적된 결과물을 통해 작품의 제작 과정을 인식할 수 있다.



<Fig. 1> 로버트 라우센버그, 지워진 윌리엄 드 쿠닝 드로잉

두 번째는 작가의 의도가 특정한 상황으로 연출되어 공간화 되는 관계적 형태로서의 방식이다. 작가는 작품의 구성에 관람자를 포함해 작품과 상호 작용할 수 있도록 한다. 관람자는 상황에 구체적으로 관계함으로써 참여자가 되기도 하고, 작품은 관람객의 참여 정도에 따라 즉각적으로 변한다. 곤잘레스 토레스 Fig. 2의 '무제 (untitled)'는 사탕 등과 같은 사물을 설치하여 관람객이 자유로이 집어 갈 수 있도록 하였다. 조각의 형태는 관람객의 관여에 따라 실시간으로 변화한다.



<Fig. 2> 곤잘레스 토레스, 무제

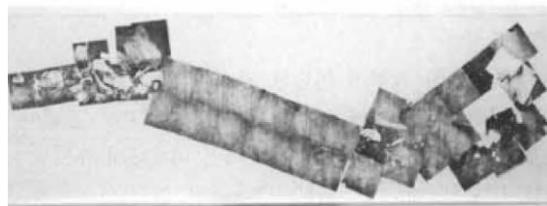
세 번째로 질료의 상태 변화를 통해 과정의 시간성을 표현하는 방식이다. 작품의 제작 과정에서 나타나는 변화를 그대로 담아내기 위해 불안정하고 가변적인 상태의 재료가 주로 사용된다. 올리퍼 엘

리아슨은 물, 공기, 빛 등 자연을 소재로 삼아 이들이 변화하는 현상을 작품으로 표현한다. 초기작 Fig. 3 '이끼 벽 (moss wall)'은 이끼를 채집하여 전시장 벽면에 설치한 작품이다. 이끼는 전시장의 습도에 따라 색과 크기가 달라진다. 관람객은 환경의 영향 아래에 이러한 변화 과정을 확인한다.



<Fig. 3> 올리퍼 엘리아슨, 이끼 벽

마지막은 경험 과정을 문서화하는 것이다. 작가는 의도를 가지고 경험의 과정을 인식하여 문서, 사진 혹은 영상 등으로 그 현상을 재구성한다. 브루스 나우먼의 Fig. 4 '지저분해진 작업실 바닥의 재구성 사진'을 살펴보겠다. 그는 작업을 하는 동안 사용한 석고 등의 오브제의 재료가 떨어진 작업실의 바닥을 사진으로 기록하고, 재구성하였다. 사건을 증명하고 누적한 동시에 이를 기록한 작가의 의도를 드러낸 작품은 관객이 그 경험 과정을 상상하고 사건의 재구성에 참여할 수 있도록 한다.



<Fig. 4> 브루스 나우먼, 지저분해진 작업실 바닥의 재구성 사진, 1967

3. 과정의 시각적 표현을 위한 가구디자인 연구

3.1. 작품 컨셉 및 방향

본 연구는 생성의 관점에서 과정을 주제로, 가구 디자인을 통해 '만들어지는 과정'을 의미화하여 그 시간성을 물질로 표현하고자 한다. 과정적 관점은

어떤 것의 소유와 부동적인 존재가 아닌 그 과정에서 나타나는 유동적인 순간들과 변화의 가능성에 초점을 둔다. 되어가는 시간과 실존적 가치를 강조함으로써 실제 시간에 대한 접촉을 회복하는 것이다. 이는 연구자가 인식한 현대 자본주의 사회의 이분법적 위계와 고정적 경험에 묶이지 않고자 하는 의식의 표명이다. 과정 그 자체를 있는 그대로 인식하는 태도는 능동적으로 삶을 형성해 나갈 가능성을 마련하는 배경이 될 수 있을 것이다.

구체적으로 작품이 만들어지는 과정의 신체적 활동을 축적할 수 있는 기법을 활용하여 이를 시각화하고자 한다. 이는 과정 예술 중 '행위의 물리적 증거'의 유형으로, 본 연구에서는 주재료인 목재의 특성을 활용해 표현할 수 있도록 에보나이징과 카빙 기법을 선택하였다. 이렇게 작품이 전개되는 상황을 기술함으로써 연구자는 되어가는 과정과 과정에서의 행위를 인식하고, 이를 공유 가능한 것으로 만든다. 관람객은 그 과정이 집적된 결과물을 보고 만들어진 경과를 인식하고, 연구자의 행위를 주관적으로 재구성할 수 있다.

본 연구는 3종류의 스톨 디자인을 목표로 하였다. 지속적인 시리즈 작업으로 전개되고, 기법의 표현을 부각할 수 있도록 기본적인 도형의 해체 및 조합, 비율의 변화를 활용하였다.

3.2. 재료 및 표현 방법

본 연구에서는 목재를 기본 재료로 하여 에보나이징(ebonizing)과 우드카빙(wood carving), 두 가지의 목공예 기법으로 경험의 과정이 드러나도록 하였다.

에보나이징은 목재에 포함된 타닌 성분과 철 성분이 반응하면서 목재가 검은색으로 착색되는 마감 기법이다. 주로 식초에 스틸울을 녹인 녹물을 나무에 칠하여 반응을 일으키는 방법을 사용한다. 이때 각 수종의 타닌 포함 정도에 따라 착색 정도가 달라진다. 따라서 균일하게 짙은 검은색을 만들기 위해서 반복적으로 반응을 일으킬 필요가 있으며, 타닌 성분이 상대적으로 적은 수종이라면 이를 보충

하는 방법도 있다. 케브라초 나무의 껍질 분말을 물에 희석하여 케브라초 용액으로 타닌을 보충하는 방법이 그러하다. 본 연구에서는 월넛, 체리 등의 수종에 비해 비교적 밝은 수종인 비치를 사용하여 짙은 검은색 도달까지의 과정을 극대화하였다. 이는 의도적으로 더 많은 칠과 시간을 소요하여 과정의 시간성을 부각하기 위함이다. 또한, 비치는 비교적 타닌 성분이 적게 함유되어 있기에 이를 보충할 수 있는 타닌 용액의 필요를 더하여 더 많은 칠을 유도하였다. 이는 녹물뿐만 아니라 케브라초 용액을 칠해 소재와 연구자의 신체 행위가 더 많이 관계할 수 있도록 하기 위함이다. 구체적인 작업은 '녹물-건조-케브라초 용액-건조'의 순서를 최소 5회 이상 반복한다. 연구자의 행위와 질료가 반응하여 소재의 상태변화가 발생하고, 그 결과가 여러 번 중첩되어 최종적으로 표면의 색으로 드러나 과정을 집적할 수 있다.

카빙은 조각칼로 목재 표면을 깎아내는 기법이다. 본 연구에서는 육면체의 평평한 면에 아사끝을 사용하여 약 2cm 길이의 피침 형태를 반복적으로 조각하였다. 이때 하나의 모양의 끝에서 연속적으로 다음의 모양을 시작하며 시공간적 순서에 자신의 자리를 만들었다. 카빙 기법은 신체적 활동의 표면을 깎아내는 과정을 목재의 표면에 그대로 새겨낸다. 따라서 시간의 경험을 흔적으로 드러내 작품의 생성 과정을 지각할 수 있도록 한다.

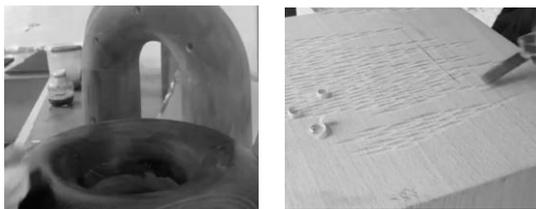
에보나이징과 카빙 기법 모두 반복을 통해 작품을 만들어 가는 과정 자체를 강조한다. 이는 표면에 물리적으로 기록되며 관객으로 하여금 그 여정을 인식하게 한다. 또한 그 자체로 신체의 개입을 필요로 하는데, 이때 '지금, 여기' 실현되는 시간으로 열린 상황을 구축하여 과정이 가진 생성과 유동의 특성을 드러낸다.

3.3. 제작 과정

제작 과정은 다음과 같다. 기법의 활용을 강조할 수 있도록 미니멀한 형태를 목표로 하였다. 원과 사각형을 시리즈를 전개하는 기본조형 원리로 삼아,

분리, 결합, 비율 등을 변화시키며 아이디어 스케치를 진행하였다. 시리즈의 조형적 균형을 이룰 수 있도록 시안을 선택하고, 3d modeling을 거쳐 세 가지의 최종 형태를 결정하였다. 이를 바탕으로 목업 제작, 도면 작업을 하였다.

확정된 디자인을 비치 원목을 사용하여 제작하였다. 먼저 원목을 가재단한 후 대패로 면을 다듬고, 최종 크기로 재단 및 집성한다. 볼륨감 있는 토러스, 아치, 원기둥의 형태는 목선반으로 가공하고, 육면체는 6개 판재를 도미노로 조립하여 제작한다. 이후 육면체의 카빙 적용면을 아사끌로 깎아 표면을 조각하고, 카빙하지 않은 면은 순차적인 샌딩 과정을 통해서 부드럽게 다듬는다. 다음으로 목공용 접착제 및 목봉을 사용하여 각 부분을 결합하였다. 이후 녹물과 케브라초 용액을 반복하여 칠하며 검은색으로 에보나이징 마감하였다. 마지막으로 오일 및 오일 바니쉬로 5~6회 마감 작업을 진행하였다.



<Fig. 5> 제작 과정

3.4. 작품 설명

최종 완성된 스톨 디자인은 다음과 같다. 스톨 1은 세 개의 토러스 형태를 만들고, 이를 수직으로 쌓아 올렸다. 전체적으로 둥근 형태로 카빙 면이 포함되지 않으며, 부드러움이 느껴지도록 했다. 스톨 2는 토러스를 반으로 절단한 후, 절단부를 연장하여 아치 형태를 만들고, 이를 수평으로 반복하여 앉을 수 있는 조형을 만들었다. 그리고 직육면체를 결합하여 등받이를 가진 스톨을 디자인하였다. 이때, 등받이 전면부에 카빙 기법을 적용하여 마감하였다. 스톨 3은 전체적으로 짧은 4개의 원기둥을 다리 삼고, 육면체의 조형이 주가 되도록 부피감 있는 비율

을 디자인하고, 육면체의 4개 측면부를 카빙으로 마감하여 촉각적으로 시간의 경험을 느낄 수 있도록 하였다. 미니멀한 디자인과 단일한 색, 세부적으로 조각된 표면이라는 공통점을 공유하며 시리즈로 확장할 수 있는 조형 언어를 설정할 수 있었다.



<Fig. 6> 스톨 1



<Fig. 7> 스톨 2



<Fig. 8> 스톨 3

시리즈는 에보나이징 기법으로 마감되어 전체적으로 검은색의 통일된 무드를 가진다. 이는 작품을 만드는 과정에서 관계하는 질료의 상태변화와 연구자 행동의 누적 결과로 과정의 시간성을 내포하고 있다. 또한 육면체에 적용된 카빙 또한 제작 과정에서의 시간적 실행으로, 그때그때의 육체적 행위와

결합한다. 이는 연구자의 반복 행위로 작품의 시간적인 과정을 집적하여 구체적인 체험을 시각적으로 보여준다. 이로써 작품을 만드는 것보다는 작품을 만드는 과정에서 과정을 '주제화'하는 활동 자체를 드러내고자 하였다.



<Fig. 9> 시리즈 최종 결과물

4. 결론

본 연구는 현대 사회의 성과주의로 고정되고 제한되는 인간의 실존적 가능성에 대한 대안으로 실재적인 시간으로서의 과정을 인식하고 이를 가구로 표현할 수 있는 기반을 마련하기 위해 진행되었다.

과정 개념에 대한 철학적 인식은 베르그송에게서 발견할 수 있다. 그는 변화, 운동, 생성에 근거하여 끊임없이 유동하는 지속을 논한다. 이는 서양 고대 철학으로부터 이어진 고정, 부동, 불변에 기초한 흐름을 배척하고, 살아있으며 체험하고 지속하는 운동의 요소로 초점을 옮기는 것이다. 이와 같은 인식의 가시적 영역으로 과정 예술을 살펴보았다. 예술에서 과정을 인식한다는 것은 작품이 만들어지는 과정을 의미화하여 유동적이고 살아있는 동사로서의 과정을 조형 언어로 변환하는 것이다. 이러한 표현은 경험 과정을 구성하고, 공유하며 현존적 태도를 강조함을 알 수 있었다.

이처럼 본 연구는 결정적이고 이상적인 부동의 개념에 문제를 제기하며 유동과 과정적 관점으로 삶을 인식하고자 한다. 이는 세계에 대한 접촉과 경험을 회복하며 창조와 자유의 가능성을 고취하기

때문이다. 이를 위한 표현을 에보나이징과 카빙 기법이 적용된 스톨 시리즈를 통해 시각화하였다. 스톨은 경험의 집적체로서 조형 행위를 시각화하는 결과물이다. 구체적으로 재료의 물리적 현상과 그 현상을 수반하는 행위 그 자체로서의 에보나이징과 경험적 시간의 시각화로서의 카빙으로 과정의 운동성을 드러내고자 하였다. 이는 작품이 만들어지는 절차, 있는 그대로를 인식하는 실존적 태도의 실천이다. 되어가는 시간을 의미화하여 가구의 형상을 통해 그 경험을 전달하기 때문이다.

과정을 드러낸다는 것은 시각 경험의 이면에서 의미가 어떻게 작동하는지 탐구하는 것이다. 삶에 적용되는 '과정적 인식'의 맥락에서 에보나이징과 카빙을 활용한 표현을 연구하고 전달할 수 있는 방법론을 마련하였다는데 본 논문에 의의를 두고자 한다. 이를 바탕으로 표현 방식 및 시리즈의 확장 가능성을 검토해 나갈 것이다.

참고문헌

- 김소현. 2017. *현대 가구디자인에 나타나는 시간성 표현에 관한 연구-과정 예술을 중심으로-*. 한국기초조형학회지 18(2): 89-98.
- 류종렬. 2009. *형상과 생성: 베르그송의 철학사 전환 시도*. 서양근대철학회 4(1): 67-96.
- 백영주. 2010. *프로세스 아트의 조형 전략과 방법론적 특성*. 한국기초조형학회지 11(3): 195-206.
- 백영주. 2011. *현대 예술에서의 수행적 리서치의 양상과 의미-아카이브 아트를 중심으로-*. 한국기초조형학회지 13(1): 225-238.
- 이은정. 2000. *베르그송의 인식과 지속에 관한 연구*. 부산대학원 석사학위 논문.