

between Art &
Business

VOL. 365 NOV 2008 www.monthlydesign.co.kr

DESIGN



특집 환경 문제에 직면한 디자이너 디자인 투어 중국 디자인 기행 특집 2 일본 그래픽 디자인계의 젊은 디자이너들 2
포커스 서울디자인올림픽 2008 / 글자로 피어난 한글

6년 만에 국내 개인 전시회 연 최병훈 교수



‘아트 퍼니처’라는 단어를 지금은 누구나 쓴다. 그러나 국내에서 이 분야를 개척한 사람은 최병훈 홍익대 교수다. 그가 해일리 한길사갤러리에서 열세 번째 개인전을 열었다. 디자이너로서 흔히 많은 그의 작품집 발간을 기념하는 귀한 전시이기도 하다.

“나는 예술과 디자인을 융합해 새로운 장르를 만들었어요. 당

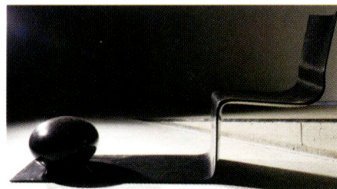
시에 그런 시장도 없었고, 문화 수준도 미치지 못했죠. 그렇지만 작가이자 교수로서 학생에게 나의 길을 증명해야 한다는 사명감으로 한길을 걸어왔습니다.” 그가 그 유명한 ‘태초의 잔상’ 시리즈를 내던 때가 ‘개발’이라는 근대적인 사고방식에 묶여 86아시아올림픽이나 88서울올림픽 같은 국가 사업에 매달리던 시절이다. 디자인과 예술을 교배한 그의 가구는 작년에 비트라뮤지엄 소장품이 됐다. 국내 최초다. 더구나 지난 5월 중순부터 두

달 동안 프랑스의 저명한 디자인 갤러리 다운타운에서 단독 전시회를 열기도 했다. 프랑스에서만 다섯 번째. “처음 파리에서 개인전을 한 것이 내 작품 활동에서 가장 큰 사건이죠.” 해외 컬렉터들은 왜 그의 가구에 목을 매는 걸

“나의 논리를 증명하기 위해 전시를 한다.”

히 다른 문화 정체성이 필요할 수 있다. 같은 것은 우열을 가릴 수 있지만 애초부터 다르면 비교

대상이 되지 않아요. 시대 정신도 추구해야 합니다. 고려청자가 21세기에 그대로 다시 만들어진다고 의미가 있을까요? 지금 우리가 살고 있는 시대를 대변하는 작품만이 의미 있습니다. 세 번째는 보편적 가치를 획득해야 합니다. 미국, 이탈리아에 가도 소환되는 작품이어야 하지요. 그렇지 않다면 토산품이요. 마지막은 나의 독창성이 필요합니다.” 그의 작업에는 ‘유기적 모더니즘’ ‘영혼이 유희하는 미’ 등 따라다니는 수식어가 많다. 그러나



‘태초의 잔상.’

이 모든 수식어는 엄정한 비즈니스 시장에서 살아남은 결과다. 그가 20년 동안 한국 디자이너로서 가구계에서 독보적인 존재로 자리매김한 이유이기도 하다. 전시는 11월 9일까지 열린다. ㉠

글/ 임나리 기자, 사진/ 이재희 기자

세계적인 인문학자 데니스 슈만트 베세라트(Denise Schmandt-Besserat) 텍사스 대학교 예술학과 교수가 인문한국 문명연구사업단 출범 1주년 기념 국제 심포지엄 강연을 위해 내한했다. 그는 10월 6일과 7일 양일간 서울대학교 심포지엄과 더불어 10월 8일 아이파크 문화센터에서 열린 ‘300인을 위한 세계 석학 초청 포럼-세계 문명 기원의 비밀’에서 ‘예술과 문자의 기원’을 주제로 강연했다. 데니스 슈만트 베세라트는 문자와 예술이 어떻게 시작되었는지, 또 문자 이전에는 어떤 세계가 있었는지에 관해 평생 연구해온 저명한 학자다. 그는 기원전 4000~3000년 경 상형 문자

로 알려진 인류 최초의 글자가 등장하면서 예술에 어떻게 영향을 주었는지에 관해 토기와 인장을 예로 들어 집중적으로 설명했다. “문자 이전의 토기와 인장에는 이야기가 없습니다. 이야기가 있다 하더라도 아주 단순합니다. 예를 들어 사냥꾼과 사냥감, 엄마와 딸, 송아지와 양 이런 식이죠.” 문자가 나오기 이전 예술의 특징으로 기하학적인 도형과 선, 그리고 의미 없는 반복을 꼽았다. “메소포타미아 시기의 인장과 토기를 보면 사람과 동물이 등장하는데, 사람과 동물을 선으로 구분하고 똑 같은 스타일로 반복할 뿐이죠. 즉, 이 모든 것은 이야기

“문자가 나온 뒤
예술에 이야기가 생겼.”

가 아니라 단순한 상자에 불과할 뿐이며 이야기를 전달하지는 못합니다.” 물론 문자가 등장한 후에도 여전히 기하학적인 도형과 선을 발견할 수 있지만 이전과 달리 정교한 이야기를 담기 시작했다는 것이다. 토기에 묘사된 한 장면에는 인물의 크기나 위치, 동작 등의 디테일한 정보가 숨어 있어 보는 사람이 그 상황을 분석하게 만드는데, 이를테면 손을 흔드는 여자는 남자를 그리워 하지만 남자는 세상을 정복하기 위해 떠나고, 노예는 장군만 바라본다는 식의 이야기를 유추할 수 있게 해준다. “문자 이전에는 모든 것을 그려내려는 강박관념이 있었어요. 그리고 무방향성이라 누가

중요한 사람인지도 전혀 말해주지 않아요. 언어처럼 예술에도 문법이 있는데 크기나 방향 같은 정보로 중요도를 알 수 있어요.” 그는 예술에 이야기가 담기는 데 결정적인 영향을 미친 것이 바로 문자라는 점을 지적했다. 문자를 통해 생각을 정리할 수 있게 되자 비로소 예술이 말을 할 수 있게 된 셈이다. 파리의 에콜 드 루브르에서 공부한 데니스 슈만트 베세라트 교수는 고대 근동 고고학과 예술을 전공했으며, 저서인 <문자는 어떻게 왔는가(How Writing Came About)>는 20세기 과학을 만든 100권의 책 중 하나로 선정되었다. ㉠ 글/ 전은경 기자

인문학의 구루 데니스 슈만트 베세라트 교수

