



3차원 그림같은 색채의 마술사

베르너 판톤



Verner Panton

베르너 판톤(Verner Panton, 1926년 덴마크 푸넨(Fünen) 출생, 코펜하겐 예술아카데미에서 건축 전공 후 1950-52년 아르네 야콥센(Arne Jacobsen) 사무실에서 일하면서 '개미의 자(Ant Chair)'를 야콥센과 공동작업했다. tation)으로 부름)에서도 덴마크 랑소(Langso)에 있는 코미겐(Komigen) 휴게소, 트론하임 1950년대 중반부터 자신의 건축·디자인 사무실을 열고 기하학적인 형태를 바탕으로 한 콘 체어(Corn Chair) 등을 제작, 국제적 관심을 끌기 시작했다. 판톤의 주된 관심은 당시 새로 등장한 플라스틱을 소재로 한 대량생산이 가능한 가구를 개발하는 것으로, 프리즈 한센(Fritz Hansen), 루이스 폴센(Louis Poulsen), 토넷(Thonet), 헤르만 밀러(Herman Miller), 비트라(Vitra), 로얄 코펜하겐(Royal Copenhagen), 로젠탈(Rosenthal)사와 등과 작업을 진행했다. 그밖에 색채가 강하면서 기하학적인 무늬를 사용한 텍스타일 디자인과 토탈 인테리어 작업(판톤은 설치작업(install(Tromheim)의 식당 아스토리아(Astoria), 1968년과 1970년 뮌헨 가구박람회에 전시된 비지오나(Visiona) 베, 독일 유명 시사주간지인 슈피겔(Spiegel)사 로비 등의 작품을 남겼다.

뒤가 끌린 드레스자락 같은 다리를 가진 '판톤 의자'로 유명한 덴마크 출신의 건축가이자 디자이너인 베르너 판톤(Verner Panton, 1926년 생)의 작품 세계를 설명

하자면, 넓은 폭을 가진 다양한 색채 파레트와 다기능성이 포함된 특이한 형태의 설치작업으로 압축할 수 있다. 1968년 뮌헨 국제가구박람회 당시 박람회장 근처 라인강가에 정박한 선박 내부에 설치한 강렬한 색의 설치물인 '비지오나'(Visiona, '2000년대 주거환경'이라는 부제를 붙임)는 당시 박람회장의 하이라이트이자 1960년대 디자인의 대명사가 되기도 했다.



하트 모양의 의자(Heart-shape Cone Chair)에 앉은 판톤

〈판톤의자의 역사〉

1955년 : WK 그룹의 가구 디자인 공모전에 판톤은 나무로 된 S형의 프레스링거(Fræsinger; 뒷다리가 없어 쿠션감이 있는 의자)로 참가(당선되지는 않음).

1960년 중반: 트넷(Tronet)사와 공동으로 수정보완된 모델 생산

1960년경: 플라스틱 소재로 변화 가능성연구. 폴리에스테론(Polyesteron)으로 제작된 판톤의자의 프로토타입 제작

1960년 초가: 현재 비트라 사장인 델바움 형제와 컨택. 당시 비트라 기술실장 만프레드 디에볼트(Manfred Diebold)와 공동으로 대량생산 가능한 플라스틱 소재 및 처리 기술개발 시작

1960년 중반: 10여 개의 손으로 표면 처리한 유리섬유를 강화한 폴리에스테르 소재의 프로토타입 제작

1967년 : 최초의 판톤의 자탄생(100~150개 한정생산)

1968년 : 폴리우레탄하드폼(PUR-Integral-Hartschaum, 제품명 베이두어 Baydu) 소재의 판톤의자생산

1971년 : 이미 염색된 원 소재로 작업할 수 있는 테르모플라스틱 폴리에스테를(제품명: '루란S(Luran S)' 소재의 판톤의자 생산

1979년 : 판톤의자 생산 중지

1999년 : 판톤과 공동으로 발굴한 소재인 폴리프로필렌(Polypropylen) 소재로 된 판톤의 자재생산

새로운 세계의 비전을 제시한 강렬한 색채 가구

2차 세계대전이 끝난 후 전쟁피해 복구에 정신이 없던 1950년대를 지나 1960년대는 미래에 대한 희망이 가득한 시기였다. 가구산업은 안정된 사회를 반영한 탓인지 전통적인 원목가구나 브라운, 베이지 색조가 유행하고 있었다. 이런 단조로운 색 가운데 제시된 판톤의 발열하는 듯한 오렌지색, 빨간색, 보라색 의자들은 일반인들의 감각을 일깨우는 듯 강렬한 인상을 주게 되었고 이는 새로운 세계에 대한 비전으로 확산, 유행되었다. ●● 특히 그의 작품 중 지금도 리에디션되고 있는 '리빙 타워(Living Tower)'는 단순한 개별 가구가 아니라 여러 개의 아이템을 사용자 마음대로 어우러지게 하여 하나의 작은 '풍경'을 연출하는 환경예술(Environmental Art)에 가까운 작품으로 그의 작품 세계를 잘 보여주고 있다. 아메바 형태의 돌기가 있는 사각틀의 내부에는 여러 자세로 기대거나 앉거나 누울 수 있는데, 이러한 사각틀을 다양한 색으로 연이어 연결하면 마치 스스로 색을 발산하는 동굴 속 같은 분위기의 인테리어를 연출할 수 있다. ●● 실제로 판톤의 색들은 사진이 전달하는 것 같은 반사되는 색감이 아니라 안에서 발산하는 느낌을 준다. 즉 어둠 속에서 살아나는 색감을 찾아내고자 어둑어둑해질 무렵에야 생산공장을 찾았다는 판톤의 일화에서 보듯이 색에 대한 그의 강렬한 탐구욕망이 반영된 것으로 보인다.

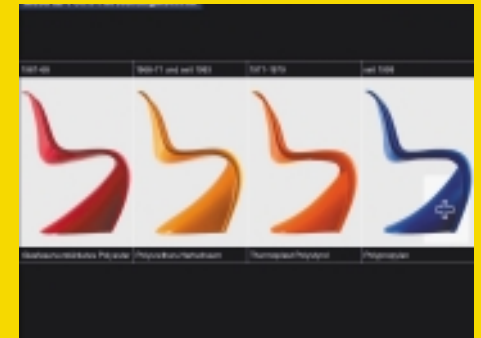
가볍고 견고한 판톤 의자의 개발

하나의 스타일로 작품 세계가 규정되는 것을 거부했던 판톤은 어떤 고정된 제품 형태를 개발하는 것이 아니라 아이디어를 찾고 그 아이디어에 맞는 형태를 새롭게 만들어가는 끊임없는 실험정신을 발휘했다. '리빙 타워' 역시 마음대로 집짓기 놀이를 할 수 있도록 쿠션이 가득차 있는 방에 대한 그의

판톤 체어 photo/ Hans Hansen(Vitra)



웨이بل 체어



판톤 체어 소재 별 · 연도별 프로토타입



판톤 체어 연도별 이미지.

사진 출처/ 비켈 디자인 대학(FHBB Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel)의 판톤 프리젠테이션 중에서



어린 시절 꿈을 현실화시킨 한 단면이라고 한다. (마젤 근처에 있는 그의 집은 이런 환상적인 색채를 발산하는 가구들로 가득차 있는데, 가구사진 모델이자 삶의 동반자, 그리고 현재는 판톤의 유족들을 ‘판톤 디자인 (Panton Design)’이라는 이름으로 관리하고 있는 그의 부인은 마치 그림 속에서 살고 있는 것처럼 환상적이라고 전한다.) ●● 판톤의 실험정신은 근대 의자 디자인에서 중요한 몫을 차지하는 최초의 주물 플라스틱 의자인 판톤 의자 개발에서도 나타난다. (1960년부터 1969년까지 시리즈 생산). 이제까지 의자들은 여러 부분들을 이어붙이는 조립식이었던데 반해 새로운 재료인 플라스틱은 부어서 하나의 몸체를 만들 수 있는 특성이 있다. 보다 저렴한 생산가격으로 보다 많은 사람들에게 우수한 제품을 제공하고자 하는 그의 생각은 가볍고 견고한 새로운 재료의 개발과 더불어 이 재료의 특성을 잘 살린 형태로 탄생되었다. ●● 이미 ‘움직임과 가구’에 대한 아이디어를 가진 판톤은 1960년대 당시 미래의 가구에 대한 비전을 ‘공기’라고 보고 공기를 주입한 양탄자 같은 가구를 실험적으로 개발하기도 하였다. 이러한 아이디어가 이케아(IKEA)사의 공기 주입식 가구로 생산되기까지 30여 년이라는 세월이 필요할 만큼 판톤은 시대를 앞서가기도 하였다.

레트로 트렌드의 영향으로 판톤 디자인 재부각

1980년대를 거치면서 판톤을 포함한 1960년대 디자인은 점차 그 영향력을 잃게 되었고, 판톤 가구들 역시 많은 사람들의 기억에서 희미해져 갔다. 그러다가 1990년대 말부터 몇 업체들이 1960년대 레트로 트렌드에 관심을 갖게 되면서 판톤에 대한 관심과 판톤 가구를 리바이벌하기 시작했다. 비트라 사에서는 폴리프로필렌 소재의 ‘판톤 의자’를 올해 재생산하는 것 외에도 1968년 쾰른 가구박람회에 소개되어 대단한 반응을 얻었던 ‘리빙 타워’도 재생산할 계획이다. ●● 이러한 판톤 재 유행을 두고 한 문화비평가는 “모든 것이 무형체적인 관계로 이루어지는 컴퓨터 환경과 근원을 알 수 없는, 그러면서도 변형이 자유로운 형태와 기능을 지닌 판톤 작업은 유사점이 있다”라고 해석하기도 한다. ●● 전쟁 후 열린 미래에 대한 가능성에 대한 긍정적 희망과 기대, 그리고 현존하는 현실의 고정성에 대한 갭이 1960년대와 새로운 천년이라는 거대한 시간적 단위가 바뀐 오늘과 비슷한 상황이기 때문인지도 모른다.

판톤 회고전은 2월 5일부터 6월 12일까지 비트라 디자인 박물관 (Vitra Design Museum: www.vitra.com)에서 열리고 있다. 판톤의 초기작품세계, 가구디자인, 조명디자인 그리고 멀티미디어 프로그램으로 제작된 텍스타일 디자인 등 4부분으로 나뉜 판톤 전작품이 수록되는 전시도록은 5월에 발행된다. 300페이지 분량.

‘리빙 타워 (Living Tower)’ 쾰른 가구박람회에 선보인 ‘Vision II’, 1970년 © Panton Design



‘리빙 타워 (Living Tower)’ 리에디션 (Reedition)



슈퍼마켓 본사(감부르크 소재) 구내식당 인테리어, 1969년 © Panton Design



텍스타일 디자인 ‘커브 (Kurve)’, 1970년 © Panton Design



환타지 풍경(Phantasy Landscape). 뮌헨 가구박람회에 선보인 'Visiona III', 1970년. © Panton Design

The Magical Colorist, Verner Panton

With hind legs shaped like a long-draped dress derriere, "Panton's Chair" has been the trademark of the Danish architect and designer Verner Panton (born 1926). A wiz in playing with colors and shapes freely, however, he created a world of fantasy without neglecting the function of a piece. His "Visiona-Living Environment of the Year 2000" which had been showcased in 1968 at Köln International Furniture Fair not only attracted visitors from around the world as the highlight of the event but also became one of the front label of the 60's furniture design. Even today Panton's another remarkable work "Living Tower" lives in the minds of furniture designers and is recognized as a piece of environmental art work of the time. Refusing to resorting to a fixed style, Panton most of all relied on ideas and found infinite ways to express in various forms which help feeding his unending experimentalism. His early ground-breaking design "Panton Chair," unlike many designed pieces of furniture of the time, were produced under relatively low cost, and it effectively allowed consumers to possess and appreciate designer furniture at a more affordable price. In the wave of latest design trend, Vitra Design Museum (<http://www.vitra.com>) has recently opened a Verner Panton Retrospective on February 5th and will continue the show to the public until June 12th. The exhibition could be a timely one, as one culture critic pointed out that Panton's style consisting of fluid-like shapes share certain significantly common with amorphous and untangible nature of computer-based transactions in the age we live today.



판톤 의자에 대해 토의하고 있는 비트라 제작팀 1968년. 왼쪽에서부터 베르너 판톤(Verner Panton), 로프 펠바움(Rolf Fehlbaum), 만프레드 디아볼트(Manfred Diebold). © Panton Design



글 = 박진아 * 본지 해외 통신원

Text = JinaPark * Correspondent

동서양의 건축 양식을 재구성한 파올로 포르토게지



Paolo Portoghesi

파올로 포르토게지(Paolo Portoghesi) 1931년 생. 이탈리아 로마에서 탄생하여 밀라노에서 건축디자인을 공부했으며, 현재 이탈리아 밀라노 폴리테크닉대학 건축학과 학장이자 로마에 위치한 라 사피엔자(La Sapienza) 대학의 교수직을 겸하면서 건축분야 역사가 겸 평론가로 활동하고 있다. 1960년 베니스 비엔날레에서 '과거의 현재(La presenza del passato)'라는 전시에서 '노비시마 거리(Via Novissima)'라는 작품을 출품하여 전세계 건축계의 적잖은 관심을 모으기도 했다. 이른바 포스트모던 건축가로 일컬어지는 그는 이론 및 평론분야에서도 활발한 활동을 하고 있는데, <콘트로스파초> <마테리아 Materia> 편집인과 <에우팔리노 Eupalino>의 발행인 겸 편집인으로 활동하고 있다.

로마 이슬람 문화원 내에 위치한 이슬람 사원 내부에서 본뜬 천정



포르토게지의 활동 초기인 1970년대에 그는 비토리오 길리오티(Vittorio Gregotti)와 공동으로 작업하면서 현재까지도 그의 가장 대표적인 작품으로 손꼽히고 있는 로마 '카사 발디(Casa Baldi; 1959-1961년 작)와 같은 가족단위 주택과 같은 절제된 규모의 건축설계를 위주로 했다. 이후 그는 1970년대 초 로마 이슬람문화원 내 이슬람사원(1975년)과 아

카데미에 있는 보자르테 아카데미(Academy of Beaux Arts)(1978년) 등과 같은 복잡한 구조로 작업의 폭을 넓혀 나갔다. ●● 현대 건축계는 포르토게지의 디자인을 포스트모더니즘 건축으로 구분해 놓고 있다. 그는 근대의 이성주의가 바탕으로 하는 극도로 절제되고 정제된 모더니즘 건축양식에 대한 강한 반발의식을 서구 유럽의 19-20세기에 주요한 건축양식이었던 곡선 위주의 아르누보(Art Nouveau)를 연구하기 시작하면서 고전 기하학과 유기적 형태를 도입, 실험하기 시작했다. 건축가 디자이너로서만이 아니라 역사가로서 저술활동까지 겸하는 그에게 고전기부터 르네상스, 로마 바로크, 자유양식을 거쳐 현대에 이르는 면밀한 건축사적 연구와 지식은 결정적인 역할을 했다. 로마의 이슬람 사원의 내부 디자인은 서양 중세, 고딕, 르네상스, 모더니즘 양식에 근동의 이슬람 건축 양식이라는 서로 다른 시대와 장소에서 도입된 양식들이 포르토게지의 기억과 재해석을 통해서 재구성되었다. ●● 1970년대 중반 경 디자인

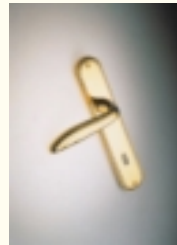
르네상스 5 대코레이션 1985년 사진/ 카주코 사토



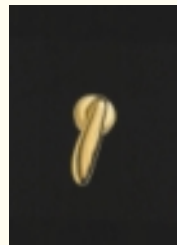
너의 개성과 이론을 현실로 실현하고자 하는 이른바 급진적 디자인 운동(Radical Design Movement)을 거쳐, 1980년대에는 역사적인 요소와 개인적이고 자서전적인 기억을 재해석하고 절충하려는 포스트모던 철학이 특히 사회문화적으로 널리 실험되기 시작하였다. 포르토게지는 일정한 디자인 운동이나 학파에 참여하여 활동하지는 않았으나 그의 작품이 과거의 양식들을 새로운 문맥에서 절충하고 양식화하여 사용하고 있다는 점에서 포스트모던 건



로마에 있는 이슬람 문화원 건물외부



이카루스 문손잡이 디자인 올리바리 사(Olivari s.p.a.), 1996년.
사진/ 파자리노(Pagiarino)



축가 디자이너로 인정받고 있다. ●● 포르토게지는 1983년도 이탈리아 알키미아 학파가 주도한 ‘프로그램 No.6 (Programme No.6)’라는 공동 디자인 프로젝트와 1985년 경 ‘르노 슈퍼 5 데코레이션(Renault Super 5 Decorations)’ 프로젝트에서 볼 수 있는 것처럼 당시 알키미아의 실험적인 디자인 철학과 많은 유사점을 공유하고 있었음을 보여준다. 비교적 최근 그는 이탈리아 인테리어 회사인 올리바리(Olivari)를 위한 문 손잡이 디자인 ‘이카루스(Icarus)’ 시리즈를 발표했다. 이 1996년도 제품은 단순하지만 아름다움과 기능성을 동시에 요하는 한편, 중력의 영향과 무관하게 가볍게 날아오르는 새의 날개를 연상시키는 디자이너의 감성이 엿보이는 인테리어 소품이다. 이 손잡이는 문짝용 외에도 일반 유리창문, 이중 유리창문용으로도 생산되며 소재로 팽택 브래스를 사용했다.

Cross-over Architecture of Paolo Portoghesi

Paolo Portoghesi, an architect and architectural historian and critic at Milano Polytechnic, Milano and La Sapienza University in Rome, is thought to be one of the creators of so-called Post-modern architectural and design works. As an opponent to the reductionism of modern art and design style, he became inspired by the decorative and curvi-linear style of Art Nouveau from the 19-20th turn of the century. He also incorporated wide range of historical stylistic references from Ancient, Gothic, Renaissance, Near Eastern, and modern architecture and reinterpreted them into his own design. He was also influence by the Radical Design Movement of the 1970s and other experimental Italian design movements in the 1980s, but his mainstream works involved the architect's personal and autobiographical remembrance and stylization of the architectural and design style of the past.



프로그램 NO.6 1983년. 사진/ 카주코사토

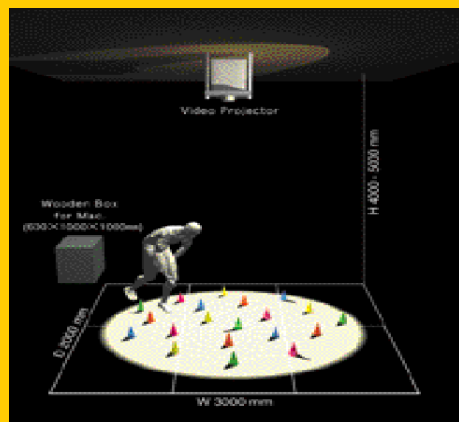


인간 존재에 대한 탐구를 미디어아트에 도입한 모토시 치카모리

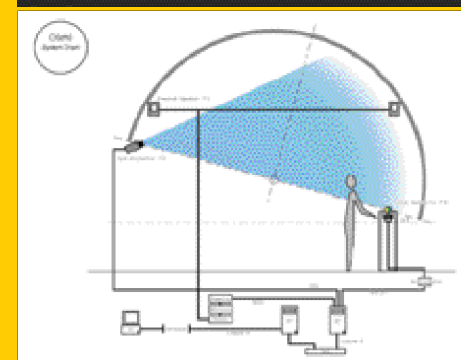
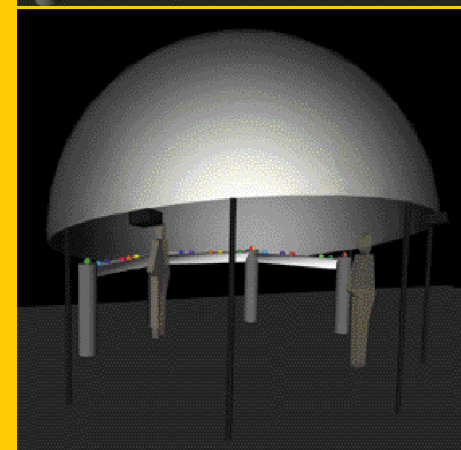
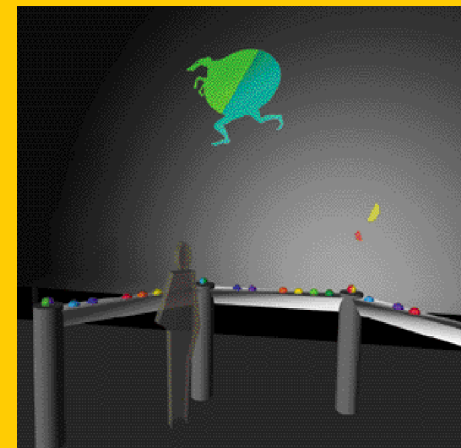
모토시 치카모리 1971년 도쿄 출생, 게이오 대학에서 환경 정보 석사(1991-1995), 쓰쿠바대학에서 조형미술과 혼합매체 전공 박사(1995-1998), 현재 칼스루에 대학(The State College of Design in Karlsruhe)에서 미디어 아트를 연구하고 있다. 1994년부터 국내외에서 미디어 아트 관련 전시를 기획, 진행하고 있다. 1995년에는 NIOGRAPH '95제품부문 상, 1998년 문화부의 미디어아트 페스티벌(Media Arts Festival)에서 인터랙티브 디지털 아트 부문 금상, 1998년 시세이도(shiseido), 1999년 폴라(POLA) 아트 협회의 후원금 등을 수상했다. motoc@attglobal.net

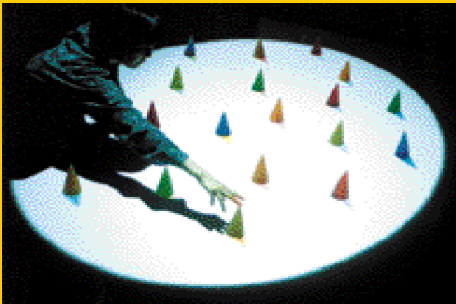
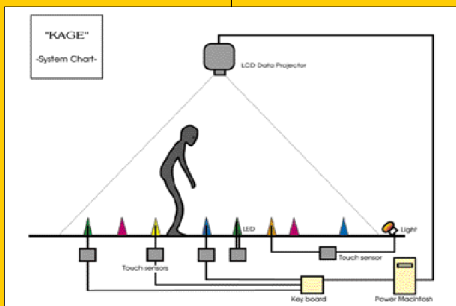


Motoshi Chikamori



미디어 기술은 현재 우리의 삶에 필수 불가결한 것이 되었다. 동시에 그것은 현실에 대한 감각을 크게 변화시켰다. 현실에 대한 새로운 감각은 존재의 사실성을 모호하게 만든다. 모토시 치카모리(Motoshi Chikamori)의 작업은 존재에 대한 탐구를 미디어 아트에 도입한다. 미디어사회에서의 존재 규명의 일환인 작품 'Kage(그림자)', 미디어가 타인과의 관계를 설정하는 것을 표현한 'O(圓)', 자연과 미디어를 결합시킨 'The Book of Sea(바다책)' 등 그의 대표적인 작품들은 관객에게 일반적으로 내밀한 형식이 아닌 관객과의 교감을 궁극적으로 표방한다.





Kage 컴퓨터로 만들어진 그림자들이 바닥에 투영되고 있고 바닥에 있는 대상들에 손을 대면 다양한 종류의 패턴이 그림자 이미지 상에 나타나게 된다. 어떤 그림자들은 해시계처럼 회전할 것이고, 어떤 것들은 오그라들거나 늘어날 것이다. 관람자가 다른 물체를 건드리면 모든 그림자들이 즉각적으로 흔들리거나 혹은 가지각색의 색상으로 변할 것이다. 순간 관람자의 배후는 갑자기 환하게 될 것이다. 이러한 것들이 일어나는 동안 관람자에게는 항상 천장에 있는 프로젝터에 의해 조명이 비추어질 것이다. 그럼으로써 컴퓨터화된 그림자 뿐 아니라 관람자 그 자신의 그림자 또한 바닥에 비춰지게 된다. 컴퓨터 그래픽에 의해 만들어진 가짜 그림자와 관람자의 진짜 그림자 모두가 같은 평면 픽처에 투영될 때, 관람자는 자신의 그림자와 존재를 다시 한번 인식하게 될 것이다.

신화론적인 인간 해석이 돋보인 작품 'O'

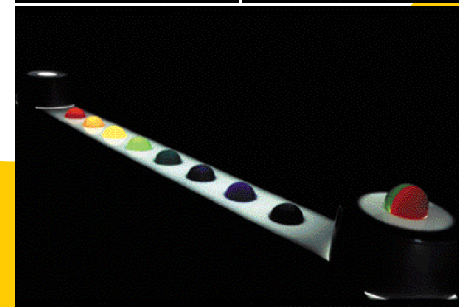
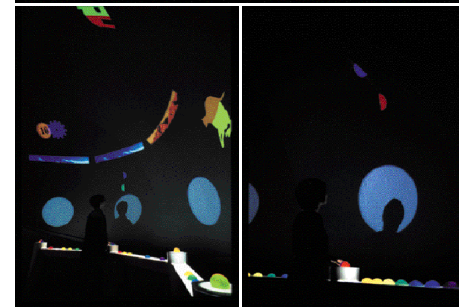
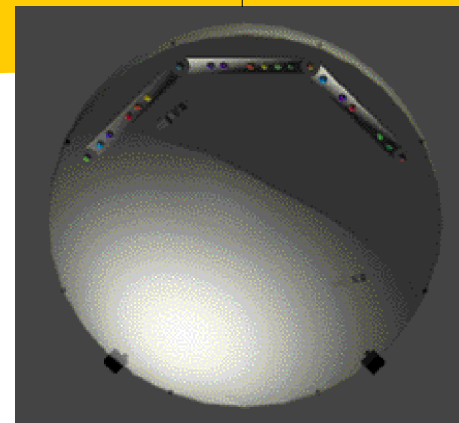
플라톤은 인간의 원래 모습은 둥근 형태였다고 말했다. 그러나 공간을 차지하고 있는 힘이 너무 커 신이 인간을 둘로 나누었고 결과, 오늘날과 같은 모습이 되었다. 때문에 반구(半球)적 휴머니티를 가진 인간은 계속 그 자신의 나머지 반쪽을 찾고 있는 중이다.

다. '상상하는 모든 것이 세계를 구성한다고 보고 그것들 중 두 개를 골라 나란히 놓으면 세계의 한 측면을 엿볼 수 있다'는 주제를 표현한 그의 작품 'O'은 인간 관계에 대한 스토리텔러로서의 역할을 충실히 보여주고 있다.●● 세계 즉 우주는 분자구조와

마찬가지로 원과 공간으로 구성되어 있다. 그래서 누군가 세계는 무엇으로 만들어졌는가라고 묻는다면 끝이 없이 무한하다고 답할 수 있다. 'O'이 진열되어 있는 공간에는 지름이 5미터나 되는 거대한 반구형의 천장이 있다. 관람자가 이 구조로 들어가면 선반 위에 나란히 놓여진 형형

색색의 반구를 발견하게 된다. 관람자가 이 중 둘을 선택하여 그것을 합쳐 공간을 만들면 이것은 반구형 천장의 벽에 한 이미지를 투사하게 된다. 이는 마치 작은 반구에 감금되어 있다가 풀려나온 것과 같은 느낌을 준다. 그 이미지는 다양한 아이 콘들로 구성됐지만 단일한 형태로 이해된다. 예를

들어 청색의 말 머리와 사자의 몸을 선택했을 때 아주 새로운 동물이 된다. 관람자는 다양한 결합을 실험해봄으로써 자기 자신에게 완전한 공간을 마련할 수 있다. 여러 관람자가 공간들을 동시에 같이 놓으면 그 형체들이 특정한 법칙에 따라 상호작용한다. 청색과 노란색의 한 동물과 녹색과 청색의 새가 동시에 나타나면 그것들은 관람객들과 친구가 되기도 하고 싸우기도 하며 관람객의 일부가 되기도 하는 등 새로운 관계를 형성한다.●● 'O'은 인터넷을 통해서도 이뤄진다. 관람객들은 그들 자신의 반구체를 인터넷에 로그인시켜 다른 사람들의 것과 섞이게 할 수 있다. 천장의 반구 자체로는 완전한 세계를 이룰 수 없지만 인터넷을 통해 다른 세계들로부터 온 반구체와 연결된다. 완전한 공간을 찾기 위해 무의식적으로 두 개의 작은 반



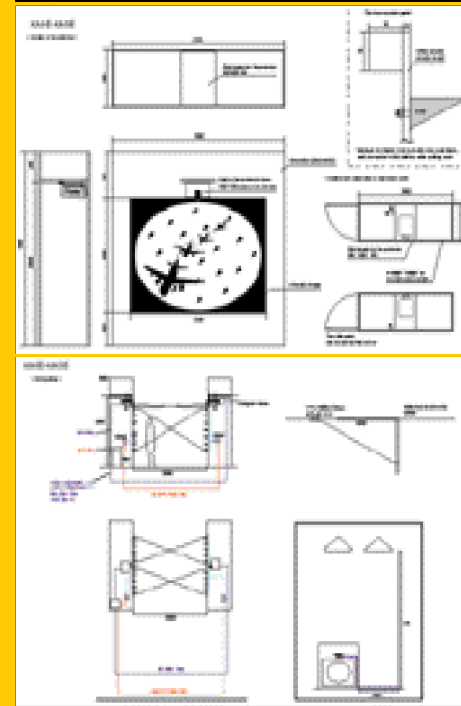
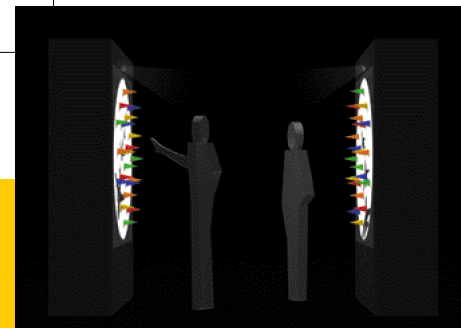
『O(圓)』 'O'이 진열되어 있는 공간에는 지름이 5미터나 되는 거대한 반구형의 천장이 있다. 관람자가 이 구조로 들어가면 선반 위에 나란히 놓여진 형형색색의 반구를 발견하게 된다. 관람자가 둘을 선택하여 그것을 합쳐 공간을 만들면 이것은 반구형 천장의 벽에 한 이미지를 투사하게 된다. 이는 마치 작은 반구에 감금되어 있다가 풀려나온 것과 같은 느낌을 준다.



구체를 거대한 반구형 천장 스크린으로 결합시킨 관람객들은 광대한 인터넷 세계 내부의 다른 반구와 의사소통하고 있다는 것을 알게 된다.

현재의 실존과 가상을 표현한 작품 ‘그림자’

그러면 모토시 치카모리가 생각하는 이 세계의 현실은 무엇일까? 그는 여기서 미디어를 사용해 현재의 실존과 가상을 빛과 그림자를 사용해 설명한다. ‘Kage(그림자)’가 바로 그것이다. 그림자는 빛을 통과하는(투명한) 것 외의 모든 대상물에 존재한다. 그러나 TV모니터에 나타난 가상적인 이미지와 같이 그림자는 그 자체로는 실체를 갖지 않는다. 우리가 그림자를 볼 수 있을 때는 실루엣이 그 이미지의 기초가 된다. 일본에서 ‘Kage’는 물체에 의해 투영된 ‘그림자’와 ‘존재’, 두 단어 모두를 의미한다. 예를 들어 “그것은 형태도 없고 그림자도 없다”는 말처럼 존재하지 않는 어떤 것을 표현할 때 ‘그림자’를 사용한다. 옛부터 비실제적 현상인 유령은 그림자가 없는 것으로 믿어져 왔다. 반면 ‘그림자’는 항상 어떤 것이 존재하는 것을 증명하기 위해 사용되었다. 그러나 모토시 치카모리의 ‘Kage’는 이 이론에 더 이상 부합되지 않는다. 바다표면에 삼각의 그림자를 비추는 원뿔형의 물체를 손으로 건드리면 색이 변하고 물고기나 비행기 등의 모양으로 변하면서 움직인다. 실제로 이 그림자들은 모두 컴퓨터 그래픽에 의해 만들어진 가짜 그림자이다. 게다가 이 현상이 일어날 때 관람객 자신의 그림자가 위에서 아래로 쏘아지는 프로젝터에 의해 바닥에 계속적으로 비춰진다. “이런 현상을 통해 관람객들은 컴퓨터 그래픽, 즉 가짜 그림자와 진짜 그림자가 같은 평면에 있다는 것을 발견할 때 그림자와 존재를 재발견하게 된다”고 그는 힘주어 말한다. motoc@attglobal.net





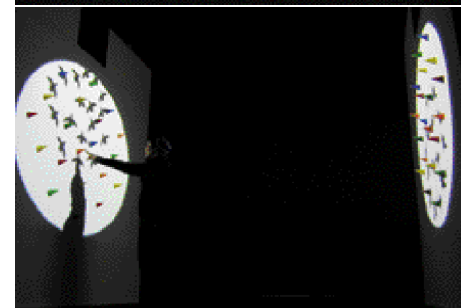
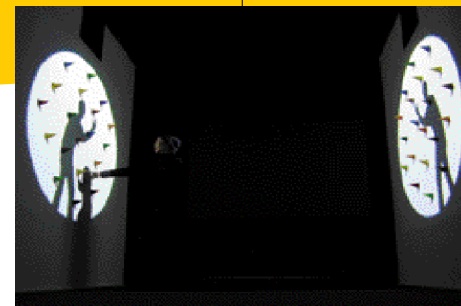
The Book of Sea (바다책). 세계의 한 부분을 잘라내 쌓으면 책이 될 것이다. 이 거대한 껍질 안에는 네모형으로 잘린 바다가 있다. 해변에 쓰여진 책의 페이지들은 파도에 의해 넘겨진다. 파도소리를 들으면서 책장 하나를 귀에 갖다 댄다면 그것은 일종의 미디어가 된다.

최근 모토시 치카모리의 관심사는 '아이들의 입장에서 바라보는 관점'이다. 몇몇 전시회와 워크숍에서 아이들과 접할 기회를 많이 가졌기 때문이라고 한다. "아이의 관점은 매우 정확해서 본질을 꿰뚫어 보아 준다. 다른 사람이나 환경에 영향받지 않은 순수한 감각을 가지고 세계를 느낀다. 아이들의 직접적인 반응은 작가가 미처 인식하지 못한 점들을 몸으로 얘기해 주기 때문이다. 어린 시절의 언어 이전에 경험했던 기억들은 인터랙티브한 작업을 위해 매우 중요하다"고 말하는 모토시 치카모리의 말에서 다음 작품의 주제가 묻어 나온다.

In Search of Human Condition - Motoshi Chikamori's Media Art

Motoshi Chikamori received his master's degree in environmental science at Keio University and took a doctorate degree in plastic art and mixed-media art at the University of Tsukuba in 1998. Currently he is teaching at the State College of Design in Karlsruhe and since 1994 he has curated various exhibitions on media art. Chikamori's work inquires of the meaning of existence through the reconsideration of reality, using media technology which became essential part of our lives. His works ultimately aim at the interaction with the audience, rather than one-way speech. Among his works are 'Kage' (a Japanese word meaning shadow) which looks into signs of existence in the media society; 'O', a work which defines the media as prescribing human relations to others; 'The Book of Sea' which combines nature and the media.

motoc@attglobal.net



Kage-Kage. 관람자가 동시에 작업에 참여한다면 뜻밖의 효과를 얻을 수 있다는 데서 착안했다. 서로 평행하게 맞보고 있는 두 벽에 설치된 물체를 건드렸을 때 두 벽 사이에 생긴 삼각의 그림자는 다양한 변화를 보인다. 관람객이 마주보고 있는 벽에서 물고기 실루엣이 튀어나올 때 관람객은 그것이 잔물결과 튀는 물소리를 남기며 뒷벽으로 들어간다고 생각한다. 손을 흔들며 "안녕?"이라고 말하는 사람의 뒤에 있는 벽의 그림자는 앞의 벽에서 나타나고 있는 그림자로부터 다시금 "안녕?"이라는 인사를 받는다. 어떤 실체도 없는 가상의 그림자의 벽 사이에 존재하는 '공간'은 존재하지 않는 물체에 한 낯선 현실을 첨가한다.