
M I C R O T R E N D

02

MC-CULTURE

거리 예술,
새로운 문화를 만들다 >

거리 예술, 새로운 문화를 만들다

MC-CULTURE

맥 컬처는 'Mcdonald'와 'Culture'가 혼합된 합성어로 패스트 푸드처럼 언제 어디서나 누구나 쉽게 볼 수 있고, 즐길 수 있으며 참여할 수 있는 예술 문화를 일컫는 신조어이다. 어디서든 쉽게 방문하여 구입할 수 있는 맥도날드 햄버거처럼 예술 또한 거창하진 않지만 평범한 일상생활 속에 녹아들어 재미와 감동을 주거나 다른 형태의 제품으로 재탄생되어 누구나 손쉽게 소유할 수 있고, 이해할 수 있는 대중화된 문화로 재탄생되고 있다. 그리고 다양한 사회적 메시지를 전달하고 시각적 매개체로서 활용되거나 참여를 유도하는 홍보의 역할로 더욱 발전하고 있다. 특히 쉽게 접근 가능한 도시 거리를 중심으로 예술과 결합하여 모두가 공감할 수 있는 예술 문화 복합 공간으로 거리 공간이 새롭게 재조명되고 있다.

본 보고서는 거리 공간에서 볼 수 있는 다양한 형태의 예술과 상업 예술, 캠페인 등을 통해 현재 예술이 어떤 문화를 새롭게 창조하고 있는지 살펴보고자 한다.

ENJOYABLE CULTURE

쉽게 즐기는 예술 문화

SPENDABLE CULTURE

소비할 수 있는 예술 문화

PARTICIPATORY CULTURE

함께 할 수 있는 예술 문화

CONTENTS

PAGE

04 쉽게 즐기는 예술 문화
ENJOYABLE CULTURE

09 소비할 수 있는 예술 문화
SPENDABLE CULTURE

13 함께 할 수 있는 예술 문화
PARTICIPATORY CULTURE

17 ARTIST&COMPANY INFO
아티스트&디자인 회사 정보

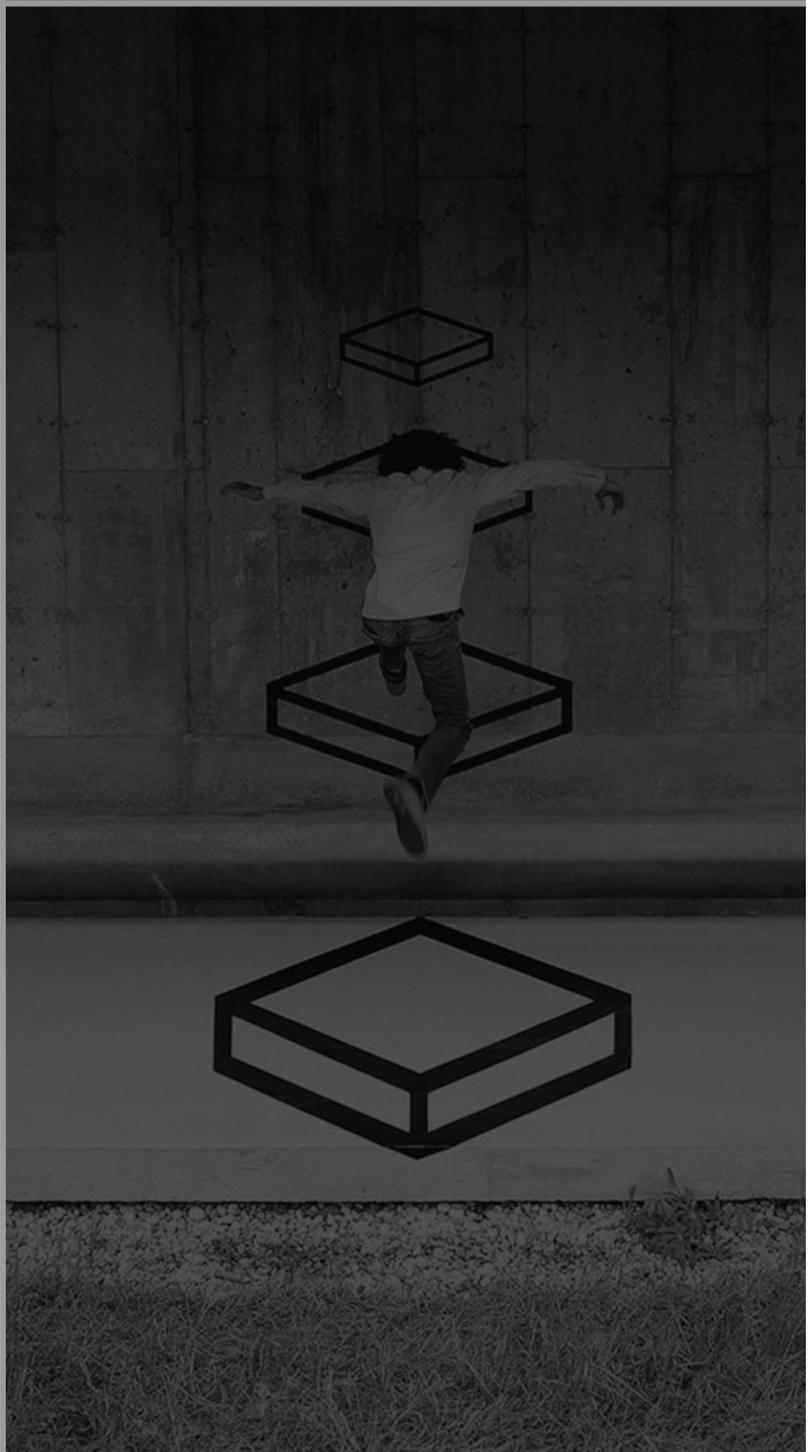
19 SUMMARY
요약&정리

ENJOYABLE CULTURE

쉽게 즐기는 예술 문화

거리에서 쉽게 보고 즐길 수 있는 문화로 거리에 있는 오브젝트를 사용하여 작가의 상상력과 다양한 표현 기법을 통해 재미난 아이디어를 보여주거나 지루한 일상에서 웃음을 줄 수 있는 거리 예술의 한 형태를 말한다. 쉽게 지나칠 수 있는 거리를 다양한 형태로 재해석하여 볼 거리, 즐길 거리를 제공하고 소소한 공감을 불러일으켜 누구나 재미있게 볼 수 있는 예술 문화가 주목받고 있다.

본 보고서에서는 거리의 오브젝트를 의인화 하여 소소한 재미를 주거나, 익숙한 장소에서 예술을 통해 다른 공간으로 탈바꿈하여 잠깐의 일탈을 제공하는 예술 등을 살펴보고 거리 공간에서 쉽게 즐기고 감상할 수 있는 예술 문화에 대해 알아보려고 한다.



쉽게 즐기는 예술 문화

ENJOYABLE CULTURE

TITLE Street Style **WORK** Street Fashion Photography
DESIGNER Isla Bell Murray & Jessica Saia **IMAGE SOURCE** islabell.com, jessicasaia.com



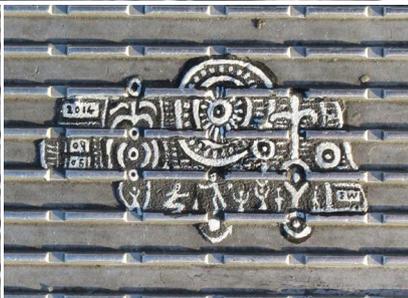
'Bold Italic' 디자이너 Isla Bell Murray와 Jessica Saia는 최근 최근 스타일리쉬하고 대중적인 아이템을 사용한 'Street Style' 사진을 선보였다. 특이한 점은 모델이 사람이 아니라 사물이란 점이다. 주차 미터기, 소화전, 휴지통이나 담배꽂초 등 거리에서 흔히 볼 수 있는 것들이 훌륭한 모델이 되었는데, 그 모습이 귀엽고 유머러스하여 소소한 웃음을 유발시킨다. 이들이 착용한 옷들은 올해 유행한 스트리트 패션 룩으로 사람들에게 트렌디한 패션 아이템을 통한 시각적 즐거움을 주고 있다. 작가는 지나치기 쉬운 거리의 오브제들이 예측하지 못한 즐거움을 줄 수 있다는 점을 알리고자 이 작업을 시작하였다고 한다. 거리 공간은 재미있는 아이디어가 가득한 아트웍 공간이 될 수 있으며 가로수, 나무, 쓰레기통 등 흔히 길거리에서 보고 지나치는 것들이 특별한 의미를 지닌 대상이 될 수 있음을 이 작품을 통해 상기시키고 있다.

쉽게 즐기는 예술 문화

ENJOYABLE CULTURE

TITLE Chewing Gum Art
DESIGNER Ben Wilson

WORK Street Art
IMAGE SOURCE foroneweekonly.com



거리에는 다양한 소재로 활용 가능한 가치 있는 오브제들이 그 진가를 발휘하지 못하고 사람들의 편견 속에 묻혀 있는 경우가 많다. 그 중 길바닥에 눌러붙은 gum 자국은 거리의 외관을 좋지 못하게 만드는 쓰레기 중 하나로 인식되고 있다. 하지만 이러한 gum 자국도 Ben Wilson에겐 훌륭한 캔버스가 되기도 한다. 그는 'Chewing Gum Man'으로 잘 알려진 영국 출신의 거리 아티스트로 과거 큰 스케일의 거리 예술을 선보이기도 하였으나, 범죄로 보는 사회적 시각과 영국의 법률 때문에 작업하는데 있어 많은 제약이 있었다고 한다. 그래서 자유로운 작품 활동을 위해 거리의 숨겨진 오브젝트들을 찾기 시작하였고, 쓰레기를 작은 아트웍으로 바꿔보자는 생각에서 gum 아트가 탄생되었다. 작가는 gum의 모양에 따라 그 자리에서 창의적인 아이디어를 바로 표현에 옮기는데, 거리에 있는 모든 행인들은 이 작업의 전체 프로세스를 지켜볼 수 있고, 재미난 아트웍들을 무료로 관람할 수 있다. 그는 2014년 4월 런던브릿지 바닥에 붙어있는 gum딱지로 작업을 진행하였는데, 형형색색의 재미난 아트웍 뿐만 아니라 일본 쓰나미에 희생된 희생자들을 위한 추모 아트웍도 선보여 좋은 호응을 이끌어 내기도 하였다.

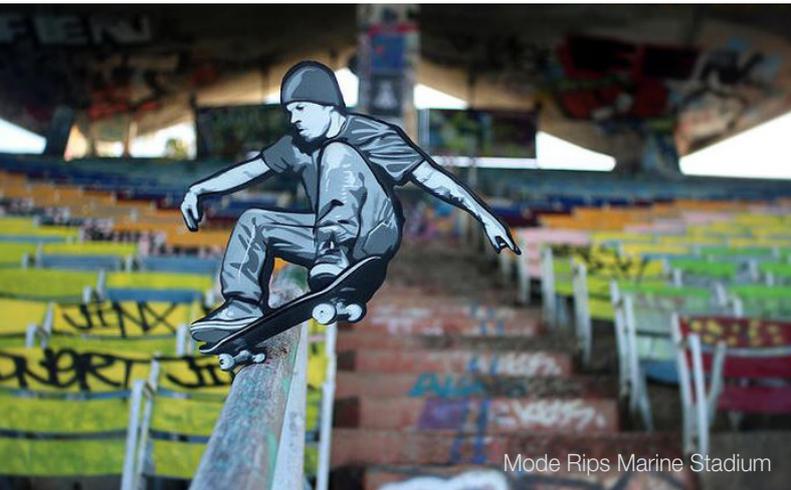
이처럼 거리에서 많은 가능성과 의미를 살펴보고 가치를 부여하여 전혀 다른 소재로 재탄생시켜 예술이 사회적 관점을 좋은 방향으로 바꿀 수 있다. 많은 거리 예술이 도시의 외관을 해치는 존재로 인식되기도 하지만 쓰레기에도 재미난 아이디어를 통해 의미를 부여하여 좋은 소재로 활용될 수 있다는 점이 흥미롭게 다가온다.

쉽게 즐기는 예술 문화

ENJOYABLE CULTURE

TITLE Wood Cut
 DESIGNER Joe Lurato

WORK Street Installation Art
 IMAGE SOURCE joeiurato.com



작은 종이조각과 스프레이를 사용하여 질감과 형태를 만들고 나무 조각을 커팅하여 공공장소에 설치미술을 선보이고 있는 아티스트 Joe Lurato는 모든 작품에 자신의 경험과 상상력을 담은 예술가로 유명하다. 흑백 명암의 대비적 요소를 활용하여 작품이 도시 배경과 환경에 이질감 없이 녹아들어가 있는 모습이 특징인데, 각 공간이 주는 특징을 살펴보고 자신의 작품을 절묘하게 배치시켜 전혀 다른 스토리를 가진 가상 공간으로 재탄생시킨다는 점이 매력적 요소로 주목 받고 있다. 평범한 공간일지라도 그의 손을 거치면 물 웅덩이가 바다가 되고, 벽의 크랙이 거대한 암벽이 되기도 하는데 보는 사람으로 하여금 착시효과를 통한 소소한 재미를 선사한다. 도시의 작은 공간 안에서 큰 그림에 대한 가능성을 보고 작가의 경험을 바탕으로 작업을 진행하기 때문에 작가가 설치한 역동적인 사람의 모습과 거리 공간이 합쳐져 전혀 다른 새로운 이야기로 재탄생되어 묘한 공감을 불러일으킨다. 이러한 작품 특성 때문에 나이키, NBA등 많은 브랜드에서도 콜라보레이션을 통해 상업적인 예술활동도 활발히 이어가고 있다. 현실 공간에서 작품과 환경과의 절묘한 상호 작용을 통해 일상 거리에서 재미난 이야기 책을 보는 듯한 감성을 자극시키는데 그의 거리 예술은 관객들에게 소소한 공감을 일으킬 수 있는 매개체가 된다는 점이 흥미롭게 다가온다.

쉽게 즐기는 예술 문화

ENJOYABLE CULTURE

TITLE	Illusion Art	WORK	Street Art
ARTIST	Aakash Nihalani	IMAGE SOURCE	eyescreamsunday.com



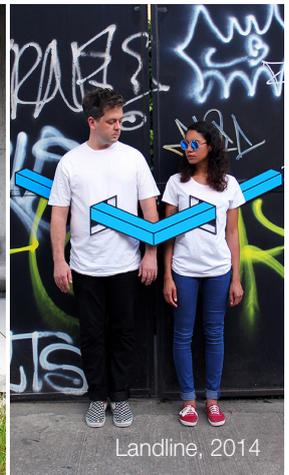
Domino, 2013



L.A. Leaker, 2013



Platforms, 2013



Landline, 2014

형광 테이프를 사용하여 Isometric View*를 활용한 독특한 착시 미술을 보여주고 있는 뉴욕 아티스트 Aakash Nihalani는 야외 공간에 재미있는 인스톨레이션 아트를 선보이고 있는 유명 아티스트이다. 규칙적으로 움직이는 일상 속에서의 거리는 더이상 우리에게 특별한 공간이 아니지만 늘 마주치는 거리만큼 잠깐의 일탈을 꿈꿀 수 있는 공간도 없을 것이다. 작가는 단조롭고 지루하게만 느껴지는 도시 공간을 재미있게 즐길 수 있고, 소소한 일탈의 기회가 있는 곳으로 탈바꿈하였다. 착시 미술을 활용하여 선을 이용한 다양한 아트웍을 통해 마치 계단을 걷고 있거나, 상자가 쓰러지는 듯 한 유머러스한 상황들을 연출하여 웃음을 주고 있다. 도시인들은 반복된 일상에서 벗어나 보다 재미있는 도시 공간에서의 볼 거리 제공과 네온 컬러의 화려한 컬러가 회색 거리에서 화려하고 다채로운 컬러로 변모하여 창의적인 자유로움을 준다. 주변환경에 녹아든 그의 작품을 통해 걸음을 멈추고 잠깐의 여유와 웃음을 찾을 수 있는 기회를 마련해 줌으로써 어렵고 난해한 문화 영역이 아닌 가까운 곳에서 누구나 일상의 소소한 즐거움을 주는 거리 예술로 주목받고 있다.

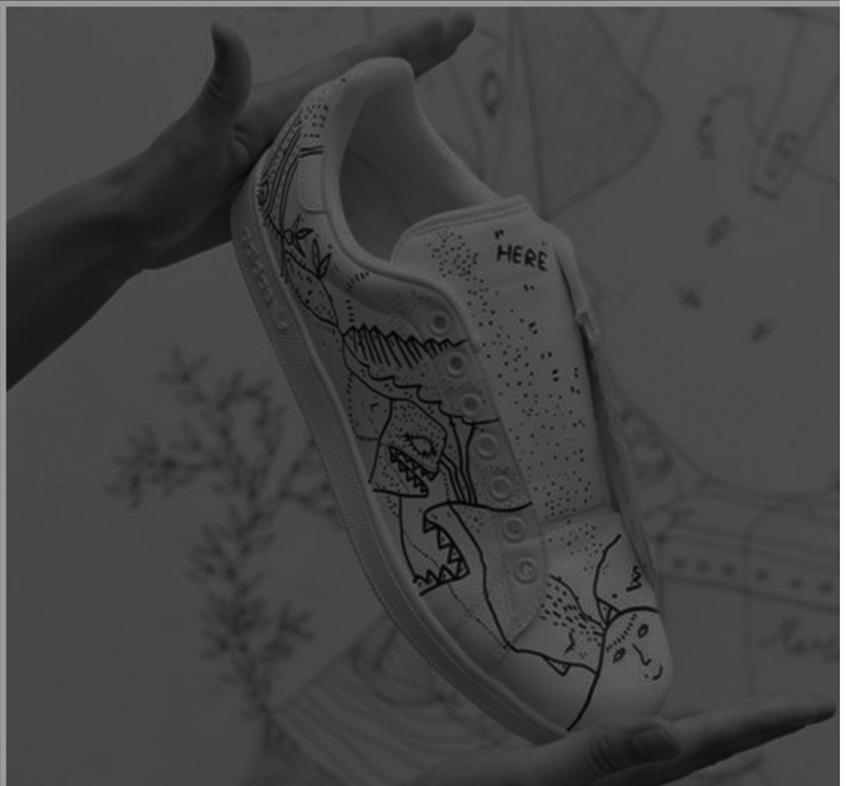
* Isometric View 등축도법 길이, 폭, 높이의 직육면체 모서리 길이가 모두 같게 나타낸 그림.

SPENDABLE CULTURE

소비 할 수 있는 예술 문화

거리 예술과 제품, 가구 및 패션 아이템 등 다양한 산업과 콜라보레이션을 통해 누구나 쉽게 소비자가 될 수 있으며 소유할 수 있는 예술 문화를 말한다. 일회성 그래피티가 럭셔리 인테리어 소품 등으로 탄생되어 실용성을 살린 제품이 되거나 양산을 통해 대중화된 아이템으로 재탄생 되어 지속적인 소비를 촉진시킬 수 있는 예술로 자리매김하고 있다.

예술의 다양성을 바탕으로 소비화가 이루어지고 있는 사례를 바탕으로 어떻게 거리 예술이 폭넓게 활용되고 있는지 살펴보고자 한다.



소비할 수 있는 예술 문화

SPENDABLE CULTURE

TITLE KW X SM WORK Illustration Art
 DESIGNER Kelly Wearstler & Shantell Martin IMAGE SOURCE shantellmartin.com



뉴욕의 탑 디자이너 Kelly Wearstler과 펜과 잉크만으로 그림을 그리는 일러스트 작가 Shantell Martin은 최근 콜라보레이션 작품을 선보였다. 로드맵 같은 뒤엉킨 곡선 라인과 달라 붙어 있는 사람의 모습이 특징인 Shantell의 일러스트가 의자, 가죽 자켓, 신발, 스카프 등에 프린트되어 멋진 인테리어 소품, 패션 아이템으로 거듭났다. 어떤 곳이든 상관없이 모든 공간은 그녀의 캠퍼스가 되기 때문에 다양한 소품으로 활용 가능한 점이 장점으로 작용하고 있다. 또한 Wearstler의 양산 아이디어가 더해져서 아트의 영역이 넓게 활용될 수 있으며 창의적인 아이디어를 통해 좋은 방향으로 시너지 효과를 나타낼 수 있음을 보여준다. 시각적으로 감상하는 아트 영역에서 벗어나, 손쉽게 접할 수 있는 일상 생활 용품에서부터 패션 아이템까지 소비할 수 있는 콘텐츠로서의 활용 영역이 더욱 확대되고 있다. WK X SM컬렉션은 유니크하고 독특한 매력으로 인해 큰 성공을 거두었으며, 온라인 쇼핑몰과 미국 버버리 힐즈의 뷰티크에서도 구매 가능하다. 이 사례를 통해 예술은 누구나 쉽게 사고 즐길 수 있는 대중적인 소비 문화가 될 수 있음을 시사하고 있다.

소비할 수 있는 예술 문화

SPENDABLE CULTURE

TITLE Street Capture
COMPANY Ariel Zuckerman Studio

WORK Street Art Furniture
IMAGE SOURCE ariel-design.com



남부 텔 아비브 거리는 과거 금속과 목공예로 활성화된 거리였으나, 현재 폐업 직전의 오랜 상점들로 인해 낙후된 지역이다. 그러나 요즘 거리 예술가들과 신진 디자이너들이 이 지역에 모여 다양한 예술 활동을 선보이며 조금씩 예전 활기를 되찾고 있다. 여기에 이 지역에 위치한 Ariel Zuckerman 스튜디오는 창조적인 스타일을 지닌 신진 예술가들의 작품과 점점 사라져가는 이 지역을 알리고자 'Street Capture' 프로젝트를 시작하였다. 건물 외벽이 그래피티로 어지럽게 도배되어 있어 항상 그릴 장소를 찾아다니는 이 지역 거리 예술가들을 위해 깨끗한 우드보드를 설치하여 자유롭게 그림을 그릴 수 있도록 한 것이다. 그리고 완성된 그림이 그려진 우드보드를 스튜디오로 가져와 서랍장, 의자, 커피테이블 등 멋진 인테리어 가구 소품으로 재탄생되었는데, 2D 그래피티가 3D 제품 아트웍으로 활용되는 모습이 매우 흥미롭다. 그들은 어지럽게 낙서되어 있는 그래피티도 하나의 예술이 될 수 있고, 유용한 가구의 한 조각이 될 수 있다고 말한다. 과거 그래피티는 흑인 빈민가에서 '거리 낙서'로 시작된 힙합 문화이지만, 현재 예술가들의 기량을 선보일 기회와 공간의 부족과 법률적인 제약으로 인해 좋은 작품들이 사장되고 있고, 아직까지도 '아웃사이드 낙서'로만 바라보는 그래피티의 편견 또한 존재하고 있음을 부정할 수 없다. 하지만 그래피티는 즉흥적, 충동적인 벽화에서 벗어나 멋지고 창의적인 작가의 상상력에서 출발하여 고급스러운 오브젝트로 재탄생 될 수 있으며, 누구나 즐기고 사용할 수 있는 유용한 소비 문화가 될 수 있다는 점을 시사하고 있다.

소비할 수 있는 예술 문화

SPENDABLE CULTURE

TITLE Royal Doulton Street Art Collection
ARTIST Pure Evil, Nick Walker

WORK Street Art
IMAGE SOURCE royaldoulton.co.uk



영국 Royal Doulton은 거리 예술가와의 콜라보레이션을 통해 최근 새로운 리미티드 제품을 선보였다. Street Artist인 Pure Evil(Charles Uzzel Edward)과 Nick Walker의 유명 예술 작품들은 창의적인 그래피티 스타일의 자기 데코 디자인으로 재탄생되어 고객들의 눈을 사로잡고 있다. 고급스럽고 세련된 세라믹 자기와 Street Art의 만남이 다소 생소하고 이질감이 있을 것이라는 편견을 가볍게 넘겨버리는 듯, 이 컬렉션들은 인테리어 디자인 아트웍으로 재탄생되어 새로운 디스플레이 형태의 럭셔리 세라믹 스타일 디자인을 보여주고 있다. 이 제품들은 전통적인 세라믹 제조 방식과 영국식 스타일의 진보적 아트를 잘 접목시켜 유니크한 새로운 디자인이라는 평과 함께 소장할 가치가 있는 자기 디자인으로 소비자들에게 좋은 호평을 받고 있다. 이처럼 특별함을 찾는 소비자들에게 독특한 스타일의 아트는 더욱 활용도가 높아질 것이며 예술의 상품화는 다양하게 소비할 수 있는 문화로 실용성은 더욱 높아질 것이다.

PARTICIPATORY CULTURE

함께 할 수 있는 예술 문화

시각적으로 즐기는 예술 방법에서 나아가 캠페인이나 프로모션 등 거리라는 공간을 통해 사회적 메시지를 전달하고 여러 방법으로 참여를 유도하여 사람과 도시 환경간의 가치있고 지속 가능한 상호작용을 형성하는 예술 문화를 가리킨다. 예술은 보여지는 시각적 콘텐츠에서 나아가 함께 만들어가는 참여 문화로 발전되어 가고 있으며 지속 가능한 사회 활동의 원동력이 되고 있다.

공감을 불러일으키고 참여를 유도하는 예술의 활동을 살펴보고 사회적 의미를 시각화, 상징화 하여 어떤 새로운 가치를 창출하고 있는지 살펴보고 싶다.



recyclons-les-papiers.fr



함께 할 수 있는 예술 문화

PARTICIPATORY CULTURE

TITLE Paper Rebirth
COMPANY Zim & Zou

WORK National Print Campaign
IMAGE SOURCE zimandzou.fr



프랑스에 위치한 'Zim&Zou 스튜디오'는 June21과 NGO Ecofolio와 협업을 통해 버스 정류장에서 아트를 활용한 재활용 종이 캠페인을 펼쳤다. '모든 종이는 재활용될 수 있음을 증명하다'라는 문구를 걸고 버스 정류장의 광고판을 활용하여 종이 모음함을 만들고 자발적으로 종이를 버리도록 하였다. 시민들의 참여로 얻은 종이들은 재활용 용지로 재탄생되고, 그 종이를 사용하여 멋진 핸드메이드 종이 조각품을 완성시켜 버스정류장의 종이 모음함 안에 전시하였다. 이 캠페인에서 Zim&Zou 스튜디오가 선보인 'Phoenix(불사조)'는 부활의 이미지를 가진 불멸의 새로 버려진 종이 재탄생하여 불사조가 된 모습을 상징하고 있다. 마구잡이로 버려지는 종이를 한 곳에 모을 수 있도록 참여를 유도하여 버려진 종이 가 아름다운 새로 재탄생되는 모습을 보여줌으로써 아트가 가지는 시각적, 상징적 효과와 캠페인이 가지는 메시지를 사람들에게 효과적으로 전달하고 있다. 또한 거리에서 쉽게 볼 수 있는 버스정류장이라는 장소를 선택하여 버스를 기다리는 사람들에게 한 번쯤 호기심을 불러일으켜 거부감 없이 쉽게 참여할 수 있도록 유도한 점이 인상깊다. 예술은 사람들의 참여로 더욱 견고하고 아름답게 완성될 수 있으며, 시각적 즐거움과 함께 사회적 의미를 무겁지 않게 담아내어 자연스럽게 그 의미를 공유하고 쉽게 공감할 수 있기 때문에 다양한 활동에서 예술의 활용도는 더욱 높아질 것이다.

함께 할 수 있는 예술 문화

PARTICIPATORY CULTURE

TITLE The Water Tank Project **WORK** Street Art
ARTIST The Water Tank Project Team **IMAGE SOURCE** thewatertankproject.org



뉴욕의 스카이라인은 세계적으로 유명한 곳이다. 하지만 뉴욕 도시에서 흔히 볼 수 있지만 없어서는 안 될 옥상 구조물인 '물탱크'의 중요성에 대해서 간과해 온 것이 사실이다. 그래서 물에 대한 소중함과 세계적인 물부족 현상으로 인해 고통받는 현실을 알리고자 다양한 아티스트들의 참여로 훌륭한 물탱크 아트웍이 탄생되었다.

국제적으로 호평받고 있는 아티스트 Edward Burtynsky, Ed Ruscha 그리고 Jeff Koon를 중심으로 이루어진 프로젝트 팀은 사람들에게 경외감을 심어주고자 유례없는 사회적 중재를 위한 아트웍에 참여하였다. 옥상에 노출되어 있는 물탱크는 단 한번도 디자이너들이나 아티스트들에게 활용된 적이 없는데, Laurie Simmons, Odili Donald Odita, Sigrid Calon, Lorenzo Petrantonio, Tessa Traeger 등의 작품으로 물탱크가 재탄생됨과 동시에 뉴욕 도시 스카이라인 외관 또한 변화를 주고 있다. 그리고 물탱크 아트에 관한 장소와 정보 등이 담긴 디지털 맵을 공개하여 전세계 사람들에게 앱과 웹사이트를 통해 많은 사람들의 참여 유도과 지속적으로 물에 대한 경각심을 알리는데 많은 노력을 하고 있다.

무거운 주제를 가진 사회적 메시지를 시각적 효과로 전달하고, SNS와 홈페이지 등의 적극적 홍보를 통해 공감을 불러일으키고 참여를 유도하여 예술이 지속 가능한 사회 활동으로 활용될 수 있음을 시사하고 있다.

함께 할 수 있는 예술 문화

PARTICIPATORY CULTURE

TITLE	Pigment Workroom	WORK	Street Art
ARTIST	Pigment Workroom	IMAGE SOURCE	pigment-wr.com



최근 위험한 지역이나 골목길에 다양한 변화의 바람이 일고 있다. 예술가들과 지역 주민들의 자발적 참여로 인해 지역 이미지 개선과 함께 살기 좋은 환경으로 변화하는데 Street Art가 그 중심에 서고 있다. 이탈리아 남부에 위치한 San Pio 지역의 공공장소와 빈곤한 주택을 재밋게 만들기 위해 아파트 벽면에 재미난 벽화를 완성시켜 관광명소로 탈바꿈하고 있다. 1950년대 지어진 이 도시는 한때 유명한 해안가 경치를 자랑하는 세계적 관광도시 Enziteto지역에 위치하고 있었으나, 다른 지역으로 이전한 후 현재 악명 높은 범죄율을 자랑하는 도시가 되었다. 퇴보하고 있는 이 지역에 이탈리아 아티스트들이 모여 미학적, 문화적, 사회적 임팩트를 심어줌으로써 이 지역 낙후된 사회 주택과 환경 상황을 문화적 관심으로 변화시키고자 건물 곳곳에 재미난 벽화를 완성시켰다. 특이한 점은 이 지역 아이들과 가족들이 예술가들을 모아 하루 14시간 동안 지역 활성화 위해 동네 주위 벽에 그림을 그리며 이 지역의 새로운 가치를 만들어 나가기 시작하였다는 것이다. 우범 지역이라는 오명을 벗고 새로운 출발을 위해 지역 주민들의 노력과 다양한 실험적 아트를 행하고 있는 아티스트들의 노력에 이 지역은 새로운 지역 감성이 일고 있다.

아직 발굴되지 못한 거리는 아티스트들에게는 다양하고 모험적 캔버스의 공간이자 자유로운 예술적 경험을 쌓을 수 있는 무대로 주목받고 있다. 예술은 지역의 편견과 오명을 벗고 경제적, 문화적 가치를 창출하는 잠재력 높은 지역으로의 변화 중심에 서있으며, 대중적 참여를 이끄는 문화적인 역할로 앞으로 다양하게 활용될 것이다.

ARTIST&COMPANY INFO

6Page. **BEN WILSON**

www.foroneweekonly.com

Pavement Artist | U.K



길위의 놀러붙은 껌자국을 캔버스삼아 그 위에 재미난 그림을 그리는 예술가로 산업 폐기물에 대한 혐오감을 예술적 형태로 재치있게 표현하고 있음.



Chewing Gum Artwork

8Page. **AAKASH NIHALANI**

www.aakashnihalani.com

Geometric Artist | U.S.A | facebook.com/aakashnihalani



인도계 미국 아티스트로 뉴욕을 기반으로 활동 중이며, 2D 일러스트 아트 기법으로 절묘하게 공감각적 입체감을 표현하여 다양한 착시 및 플래시 아트웍을 선보이고 있음.



Sum Times, 2012

Island II, 2013

Landline, 2014

7Page. **JOE IURATO**

www.joeiurato.com

Street Artist | U.S.A | facebook.com/joe.iurato.7



Inside와 Outside Art 작품으로 주목받고 있는 예술가로 그래피티 아트와 함께 나이키, NBC 등 여러 브랜드들과의 협업활동을 통해 상업예술로 자신만의 작품세계를 넓히고 있음.



Welling Court, 2014

Small World, 2014

Never Let Go, 2014

9Page. **SHANTELL MARTIN**

www.shantellmartin.com

Illustrator | London | shantellmartin.tumblr.com



런던 출신의 선 드로잉 작가로 현재 뉴욕에서 작업 중임. 벽, 파사드, 오브젝트 등에 자유로운 선을 사용하여 아이디어를 표현하는 아티스트임.



Bedsty Bedroom, 2012 Drawing, 2014

Bike Sensor, 2014

ARTIST&COMPANY INFO

10Page. ARIEL ZUCKERMAN

www.ariel-design.com

Product Designer | Israel



조명, 가구, 제품등을 선보이고 있는 이스라엘 출신 디자이너로 감각적이고 창의적인 가구와 멀티 기능을 가진 제품등을 선보이며 퀄리티 높은 디자인을 선보이고 있음.



Sumo Hanger, 2012 Book Case, 2013 Knitted, 2014

11Page. NICK WALKER

www.theartofnickwalker.com

Graffiti Artist | U.K | twitter.com/apishangel



영국 출신의 신예 아티스트로 주로 핸드 페인팅과 스텐실 기법을 활용하여 그래피티 작품을 선보이고 있음. 유머러스한 패러디 작품과 아이러니함이 돋보이는 것이 특징임.



Love Vandal, 2012 Untitled, 2013 Beaumarchais, 2014

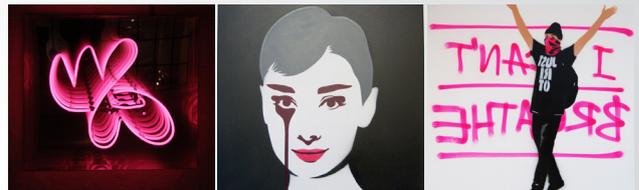
11Page. PURE EVIL

www.pureevilclothing.com

Graffiti Artist | U.K | twitter.com/pureevilgallery



Pure Evil의 본명은 Charles Izzell-Edwards로 '악몽 시리즈' 그래피티 작품으로 유명한 그래피티 작가. 최근 Royal Doulton과의 협업을 통해 자기 프린팅을 선보여 화제가 되고 있음.



Infinite Pink Neon, 2012 Young Audrey, 2013 I can't breathe, 2014

12Page. ZIM AND ZOU

www.zimandzou.fr

Handcraft Artists | France | behance.net/zimandzou



종이, 나무, 실 등을 이용하여 핸드메이드 아트웍을 선보이고 있는 2명의 프랑스 출신 아티스트로 구성된 디자인 스튜디오로 원색의 컬러와 독특한 재질의 화려한 작품이 특징임.



BBQ, 2013 Answers Issue, 2014 Creative Factory, 2014

SUMMARY

지금까지 거리에서 보여지는 다양한 예술 활동을 통해 아트가 만들어 내는 새로운 문화 활동들을 살펴본
았다. 다양한 기법을 통해 시각적 즐거움을 선사하는 거리 예술에서는 다양한 거리 오브제의 활용과 작가
의 상상력을 활용한 거리 공간의 재미있는 해석으로 소소한 시각적 즐거움을 선사하고 있다. 또한 예술은
특정인만이 소유할 수 있는 전유물이 아닌 제품, 패션 아이템, 가구, 인테리어 소품 등으로 영역을 넓혀가
며 누구나 살 수 있고 소장할 수 있는 문화 아이템으로 그 의미를 확장해 가고 있다. 뿐만 아니라 누구나
함께 참여하여 지속 가능한 문화를 만들어가는 중심에 예술이 중요한 역할을 담당하고 있다. 이렇듯 예술
은 사람의 감정, 행동, 욕구등과 즉각적으로 '공감'할 수 있는 문화의 한 매개체로 성장하여 사람들 옆에
더욱 친숙하게 다가설 것으로 보인다.

MC-CULTURE

누구나 함께 공감할 수 있는 예술 문화

누구나 쉽게 즐길 수 있는
예술 문화

누구나 소비할 수 있는
예술 문화

누구나 참여 할 수 있는
예술 문화

일상의 오브제 의인화를 통한
삶의 활력 제공

일상 소품에 예술 입히기

예술로 대중들의
직접적인 참여 유도하기

일상 재료를 활용한
시각적 즐거움 제공

브랜드에 거리 예술 입히기

사회 문제를 예술로 공유하기

설치 예술을 통한
삶의 여유 제공

예술과 신진 디자이너와의
콜레보레이션 하기

예술 문화 참여를 통한
지역 경제 활성화

융합형 디자인 전략정보 개발 프레임

본 보고서는 '2차년도 융합형 디자인 전략예측 · 동향정보 활용기반 조성사업'의 일환으로 작성되었으며, 다음과 같은 정보 프레임을 적용하여 개발되고 있습니다. 크게 다음과 같이 메가 트렌드/글로벌 이슈 트렌드/마이크로 트렌드/디자인 트렌드/융합 솔루션/미래비전 픽처라는 6가지 카테고리로 분류되어 있으며, 이 중 메가/글로벌 이슈/마이크로/디자인 트렌드의 4가지 카테고리의 정보들은 동시에 수집, 분석되어 다수의 보고서로 구성되어 업로드되고 있습니다.

디자인 트렌드 보고서는 건강생활 / 일과 여가생활 / 가정생활이라는 3가지 인간생활을 중심으로 다양한 산업들의 신제품 & 서비스 사례들을 분석한 것으로, 디자인 트렌드 콘텐츠가 개발되면, '융합 솔루션' 단계에서 보고서 내용을 좀 더 심도 있게 분석하여 디자인 융합 코드를 도출하게 됩니다. 그리고 최종적으로 5가지의 카테고리에서 개발된 모든 보고서 내용은 '미래 비전 픽처' 단계에서 다시 한 번 종합 · 분석되고, 분석된 내용을 기반으로 미래의 인간생활상과 디자인의 비전 키워드를 도출합니다.

01. 메가 트렌드

MACRO TREND

거시환경(경제/기술/사회&인구/환경) 중심의 트렌드 분석

02. 글로벌 이슈 트렌드

GLOBAL ISSUES TREND

글로벌 소비자 및 마켓 동향 분석

이머징 마켓(Emerging Market)

글로벌 전시

03. 마이크로 트렌드

MICRO TREND

인간감각을 중심으로 한 미시환경(아트/프로모션/문화아이콘 등) 사례분석

시각

미각

청각

후각

04. 디자인 트렌드

DESIGN TREND

인간생활을 중심으로 한 신제품 & 서비스 사례 분석 & 미래유망 산업 분석

05. 융합 솔루션

CONVERGENCE SOLUTION

디자인 트렌드 종합분석을 통한 디자인 융합코드 도출

건강생활

일과 여가생활

가정생활

의식/주
전자/운송

NEW
INDUSTRY

06. 미래 비전픽처

FUTURE VISION PICTURE

최종 콘텐츠 분석을 통한 미래 인간생활상과 디자인 제시

2014

융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반 조성사업

- 기획** 산업통상자원부 | 한국디자인진흥원
주관기관 한국디자인진흥원 www.kidp.or.kr | www.designdb.com
총괄책임 김태완 디자인전략연구실장
실무책임 이경순 전략연구팀장 | 이수강 대리
연구책임 Global Future Group
손정민 대표 | 손효민 대표 | 이나진 책임연구원 | 신세라 책임연구원 | 이다연 선임연구원
문의 한국디자인진흥원 디자인전략연구실 ☎ 031-780-2035 ✉ trend@kidp.or.kr

이 보고서는 산업통상자원부에서 시행한
'2014 융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반 조성사업'의 일환으로
한국디자인진흥원에서 진행한 디자인트렌드 연구보고서입니다.

본 보고서의 내용은 연구진의 주관적인 의견이 개입되어 있으며
활용의 책임은 이용자들에게 있습니다.

본 보고서에 쓰인 이미지는 연구, 분석 목적으로 쓰여 졌으며
출처는 각 보고서 해당페이지에 출처 표기하였습니다.

이 보고서의 내용을 대외적으로 이용하실 때에는
반드시 산업통상자원부 및 한국디자인 진흥원에서 시행한
'융합형 디자인 전략예측 동향정보 활용기반 조성사업'의 연구결과임을 밝혀야 합니다.

그 밖에 저작권관련 별도 협의가 필요하신 사항은
한국디자인진흥원으로 연락 주시기 바랍니다



산업통상자원부
MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY
MOTIE



kidp 한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION