

디지털 공예제작: 가능성과 위험성의 재평가 Digital Crafting: Re-evaluation Promises and Pitfalls

피터 오클리, 왕립예술학교(Dr. Peter Oakley, Royal College of Art)

서문

본 발표는 공예와 디지털 기술의 관계에 집중할 것이다. 시작하기에 앞서, 디지털 제작기술을 홍보하거나 그것이 공예품 제작의 필수적인 부분이 되어야 한다는 주장을 하려는 것이 아님을 미리 밝히고자 한다. 나는 공예가들이 제작과정에서 디지털 기술을 성공적으로 활용하고 있는 예를 몇 가지 소개하고 싶다. 공예가들과 공예품 후원자가, 공예와 디지털 제작기술이 어떤 관계이고 어떤 관계로 발전할 수 있는지 더 잘 이해하도록 돕는 것이 이 발표의 목표다. 실제로 제작에 대한 여러 접근방식이 얼마나 멀리-혹은 가까이- 떨어져 있는지 고찰하는 것은 공예가들의 일과 생산품에서 특별한 것이 무엇인지 설명하는 데 도움이 된다.

이를 위해 먼저 개념으로서 공예의 역사적 발전, 변화된 과정-특히 공예와 산업화된 생산 및 기계생산의 관계-, 그리고 이것이 수공예품을 제작, 감상했던 사람들에게 어떤 의미였는지 간략하게 설명할 것이다. 다음으로 탈 산업화(de-industrialization)와 명품 장인정신(luxury craftsmanship) 개념의 등장과 같이, 최근 서양에서 공예와 사람들의 관계를 변화시킨 몇 가지 사회적 요인들을 지적하려고 한다. 또한 몇몇 새로운 대안적 제작방식, 이를테면 메이커 운동(Maker Movement)와 창조적으로 분해된(hacking) 물건 등을 간단히 언급할 것이다. 이러한 예들은 공예 및 장인정신의 세계와 흥미로운 대비를 이룬다.

다음으로, 나는 디지털 공예제작을 바라보는 시선과 우리가 달성하고자 하는 바를 주제로 연구 프로젝트를 하고 있는데, 그 중 일부 프로젝트의 잠정적인 결론을 간략하게 설명하려고 한다. 마지막으로 나는 아시아적 맥락에서 디지털 제작이 유럽이나 북아메리카와 판이하게 다르다고 생각하는 이유를 밝힐 것이다.

영국의 귀금속 공동체들(Jewellery Communities in the UK)

이는 디지털 기술과 공예, 공예가와 장인정신의 교차지점에 내가 관심을 갖게 된 이유를 설명하는 첫 단계로 도움이 될 것이다. 수 년 전, 나는 암스테르담 리트펠트 아카데미(Rietveld Academy)와 런던 왕립예술학교(Royal College of Art)에서 상급과정을 이수하면서 도예를 배웠다. 나는 전문 공예작업을 경험했고 공예품 제작자로서 사회에서 자리를 찾기도 했다. 이 시기에 내 작업과정에 사용 가능한 디지털 기술들을 통합하려는 시도를 하기도 했지만, 당시 그러한 기술들은 의미 있는 기여를 하기에 부족한 상태였다. 나는 런던 유니버시티칼리지(University College) 인류학 석사와 박사과정에서 공부했다. 연구와 현지조사에서 내가 특히 관심을 가졌던 것은, 전문생산자 공동체가 등장하고, 사회와 그보다 더 광범위한 문화 속에서 자리잡고 유지되는 방식이었다. 뿐만 아니라 이러한 공동체 안에서 제작기술과 태도, 결과물이 어떻게 전수-인류학에서 문화전승(cultural transmission)이라고 부르는 과정-되는지, 그리고 이것이 신기술 및 제작에 대한 새로운 사고방식의 채택 혹은 거부에 어떻게 영향을 미치는지 역시 흥미로운 문제다.

박사과정 동안, 나는 영국의 보석 세공인을 비롯해 금으로 작업하는 사람들 사이에서 현지조사를 했다. 런던의 해튼 가든(Hatton Garden)과 버밍엄 주얼리 쿼터(Birmingham Jewellery Quarter)는 영국의 보석 세공의 중심지다. 이러한 공동체에서는 산업화된 제조방식과 수공예 작업을 모두 볼 수 있다. 매우 기계화된 보석 세공법이 있긴 해도 대체로 수작업이 주를 이룬다. 그곳에는 연마, 보석 세팅, 혹은 보석세공 같은 기술 하나만 사용하는 스페셜리스트(specialists)와 제작을 처음부터 끝까지 책임지는 제너럴리스트 전문가(generalist professionals)가 있다. 고객과 친밀한 관계를 맺고 있는 보석 세공인에게 주문되는 제품도 있고, (수요를) 예상하거나 대형 소매상에 판매하기 위해 제작되는 제품도 있다. 이 지역에서 일하는 보석 세공인들은 대부분 다양한 손기술을 이용해 제품을 생산하는 도제기간을 거쳤다.

기존의 높은 수준의 전문기술에도 있음에도, 지난 십여 년간 3D 프린팅은 매우 대중적인 기법인 왁스 캐스팅(wax casting)을 위한 왁스모형 제작의 가장 확실하고 효과적인 방법으로 널리 받아들여졌다. 그런 다음 주조된 금과 은 제품은 전통적인 방식으로 마무리되었다. 20년 전까지만 해도 알려지지 않았던 3D 프린팅은 이제 영국 최대 보석 세공 공동체들의 작업과정에 완전히 통합되었다.

그러나 나와 이야기를 나눴던 보석 세공인들이 모두 디지털 제작기술의 도래를 인정한 것은 아니었다. 3D 프린팅 기술 지원을 위해 필요한 디지털 프로그래머들은 때로 귀금속 세공 공동체 및 공동체의 이상과 무관한 사람으로 간주되었다. 두 공동체의 지도자와 후원자(그들 대부분은 디지털 기술들이 등장하기 오래 전에 훈련 받았다)는 보석업계에 중요한 것이 무엇인지에 대해 매우 확고한 생각을 가지고 있었고, 디지털 기술들은 이러한 신념에 속하지 않았다. 나는 매일 벌어지는 사건, 사람들이 자신들에 대해 어떻게 생각했는지, 그리고 그들이 일하는 공동체 등 이들 사이의 대비에 매료되었다.

이러한 상황이 아주 특별하지는 않다. 나는 독자적으로 혁신을 이뤘다고 생각하는 사람들, 전통적인 제작 가치들을 구현하고 있다고 믿는 개인 및 그룹을 많이 만났다. 나는 왕립예술학교의 재료학부(School of Material)-보석, 직물, 패션, 도자기, 유리 프로그램 포함-에서 공예 전통주의자와 급진적이며 창조적인 혁신가를 비롯해, 다양한 전문가와 함께 작업했다(Frayling 2011 참조).

전세계의 다른 장인들과 마찬가지로, 이 두 그룹은 종종 대립하거나 완전하게 단절되었다고 느끼지만 사실 그들은 서로 얽혀 있다. 전통은 급격한 변화 앞에서 가장 분명하게 모습을 드러낸다. 어떤 의미에서 전통은 전통과 대비되는 경쟁적인 대안이 있을 때 전통으로 존재한다. 많은 이들이 전통이 새로운 것에 위축되지 않을까 염려한다. 그러나 이러한 부정적인 감정들은 전통의 지속적인 연관성(relevance)의 징후다. 또한 불안감을 유발할 수 있으며, 사회적으로 높이 평가되는 문화의 일부뿐일 뿐이다. 다른 것들이 소리 소문 없이 사라지는 동안, 우리는 이러한 특별한 장소, 물건, 기술 등을 잃어버릴까 끝없이 걱정하고 있는 것이다.

공예 개념의 발전(Developing the Idea of Craft)

이처럼 내재하거나 진행중인 상실(loss) 개념은 영국의 초기 공예이론 발전의 바탕이었다. 공예

개념은 산업화 시대에 발전했고, 산업화되고 기계화된 대량생산과 정반대의 개념으로 등장했다(Adamson 2013). 대중의 관심을 끄는 대량생산된 공산품과 정반대 편에 있는 공예와 공예품은 그 생산방식과 공예의 진가를 알아보는 사람들이 소수라는 점 때문에 현대사회에서 주변적인 것으로 간주되었다. 이런 식의 생각은 150년 이상 이어졌다. 이는 러스킨(Ruskin)의 저서 “베니스의 돌(The Stones of Venice)”(1853)에 등장했고 한 세기 후에 나온 버나드 리치(Bernard Leach)의 “도공의 서(A Potter’s Book)”(1940)에서 다시 나온다. 그리고 50년 후, 영향력 있는 공예 비평가 피터 도머(Peter Dormer)의 저서(“공예문화(The Culture of Craft)”, 1997)에서 또다시 발견된다.

이들이 주목했던 것은 개념이 아니라 실행(practice)으로서 공예였다. 러스킨의 가장 의욕 넘치는 제자였던 윌리엄 모리스(William Morris)는 상업적으로 성공했지만 러스킨의 공예의 이상화와 회사 경영을 성공적으로 조화시킬 수 없었다(McCarthy 1994). 버나드 리치도 마찬가지였다. 세인트 아이브스에 있는 그의 도자기 제조소는 사업체로서 고전을 면치 못했다. (De Waal 1997). 공예는 늘 말하는 것보다 실제로 하는 것이 더 어려웠다.

어떻게 보면 공예는 현대 세계를 거부했지만 다르게 보면 매우 현대적인 개념이었다. 지금도 여전히 그렇듯 공예품은 일반적으로 모더니즘 미학의 가치-고유한 성질과 재료의 직접성(immediacy)-에 따라 판단되었다. 모더니즘 조각가 헨리 무어(Henry Moore)와 바바라 헵워스(Barbara Hepworth)의 작업방식과 미학적 가치들은 영국의 공예품 생산과 제작에 큰 영향을 미쳤다. 그 결과물이 스튜디오 공예(studio craft)다. 스튜디오 공예품은 한 사람이 수작업으로 제작한 것이며, ‘기능적’이기보다 ‘조각적’이고 형태상 관습적이기보다 혁신적이다(Adamson 2007; Risatti 2007).

20세기 후반, 대다수의 공예 이론가는 스튜디오 공예품에 관심을 가졌다. 기존의 산업에 속한 평범한 회사에서 고용한 공예가는 완전히 무시되었다. 전통적인 제작방법으로 매우 아름다운 공예품을 계속 생산하고 있음에도 이런 일이 벌어진다.

데이비드 파이(David Pye)는 예외다. 저서 “장인의 특성과 기술(The Nature and Art of Workmanship)”(1968)에서 그는 직접 제작과정이 중요한 이유를 밝혔다. 파이는 공예작업의 핵심과 도전은 개인의 비전을 제시한다는 개념이 아니라, 수작업에 있는 불확실성-그는 ‘위험성의 장인정신(workmanship of risk)’이라 지칭-과 재료와 직접적인 연관(engagement)이라고 주장했다. 파이는 스튜디오 공예가에만 집중하지 않고 오프쿠튀르(Haute couture), 조선, 총기제조, 심지어 인공위성 등을 공예작업에 포함시켰다

공예는 기대하는 것보다 더 특별한 대접을 받아야 한다. 파이는 공예의 미래를 매우 현실적으로 바라봤다. 그에 따르면, 공예가들은 다른 모든 생산방식과 직접 경쟁했다. 감상성(sentimentality)이 아니라 상업적인 힘이 살아남을 공예 분야를 선정했을 것이다. 따라서 공예는 얼마를 지불하건 상관없이 최고의 품질에 대한 수요가 충분히 있는 곳에서만 생계 수단으로 생존할 수 있을 것이다. (The Nature and Art of Workmanship P77, author’s italics)

전문 목 공예가였던 파이는 자신의 경험에 비추어 이 글을 썼다. 그는 작업에 기계를 많이 사용했지만 기계에 지나치게 의존할 경우 존재하는 위험성을 잘 알고 있었다. 파이는 젊은 시절에 가능했던 기계화된 생산에는 최고의 공예품에서 발견되는 형식적 다양성과 미묘한 차이를 가능하게 하는 유연성이 부족함을 인식했다. 기계생산에 대한 그의 발언은 선견지명을 보여준다: 형태와 표면의 다양성은 수치제어기계(numerically controlled machine tools)에 의해 조잡하게나마 가능해졌다. 아마 머지않아 무언가를 더 바랄 수 있을 것이다.
(The Nature and Art of Workmanship P73)

디지털 생산(Digital Manufacturing)

파이는 이 글을 썼던 1969년은 '수치제어기계'가 새로운 장으로 진입하기 직전이었다. 기본 프로그램 기계들은 수백 년 전부터 있었다. 예를 들면, 1801년에 선보인 자카드 직조기(Jacquard loom)는 19세기 장식 직물과 레이스 제작에 혁명을 일으켰다(Essinger 2004). 기계 절삭 공구를 안내하는 물리적 템플릿은 19세기에 목재, 금속, 심지어 도자기를 이용한 장식품 생산에 흔히 쓰였다. 산업혁명의 주역인 웨지우드(Wedgwood)와 볼튼(Bolton)은 이런 형태의 기술을 이용하는 기계를 사용했다(Forty 1986).

그러나 실리콘 칩으로 불리는 집적회로의 발명 및 발전은 생각지도 못한 기회들을 창출했다. 1980년대 초고밀도 집적회로(VLSI)의 탄생으로 계산회로(computing circuit)가 정보를 대량으로 저장하고 그러한 데이터를 계산할 수 있게 되었다. 이는 생산에서의 혁명으로 이어졌다.

첨단기술 혹은 틈새 상황에서 등장한 최초의 디지털 기계 컨트롤 시스템은 접근이 매우 어려웠다. 따라서 이 시스템은 디자인 직종(예-상품디자인, 건축)과 연관되어 디자인과 비슷한 방식의 생산을 지원하는 데 사용되었다. 즉, 처음에 물건을 위한 개념을 개발하고 다음에 견본(prototype)을 만들고, 끝으로 최종 결과물이 대량판매시장을 위해 대량생산된 제품이 되리라고 기대하며 산업화된 생산을 통해 크기를 확대하는 것이다. 급속 견본 제작기(rapid prototyping machines)라고 불렸던 3D 프린터(Digitally controlled layer deposition machines)는 견본을 제작할 목적으로 처음 개발되었다(Walmough 2007).

20세기 말에 디지털 기술은 산업화된 생산, 그리고 제품과 제조에 대한 산업화된 사고방식에 확고히 뿌리를 내린 것처럼 보였다. 그러나 이러한 디지털 기술에는 탐구되지 않은 가능성들이 여전히 존재한다.

공예의 재건(Reconstructing Craft)

20세기 후반, 스튜디오 공예 방식은 유럽과 북아메리카에서 공예를 정의하는 주된 사고방식으로 확실하게 자리잡았지만, 21세기에 들어서 사회적 변화들의 도전을 받고 있다.

첫째, 세계화는 유럽과 북아메리카와 산업생산의 관계를 극적으로 변화시켰다. 약 지난 15년 동안, 서양의 산업생산의 기반이 축소되었다. 한때 유럽과 미국 도시들과 전 지역을 장악했던 산업들이 점차 감소했고 사라질 지경에 이르렀다. 과거에 도시와 마을 전체를 지탱했던 공장과 방앗간에 대한 집단기억이 많은 곳에서 사라졌다. 남아 있는 산업집적지(industrial cluster)에 대한

토론은 이제 독점에 대한 우려가 아니라 생존을 걱정하는 데 초점이 맞춰진다. 과거에 산업생산의 해결책으로 제시되었던 공예는 지금 서양에서 사라졌다고 할 수 있다. 이제 공예는 무엇과 대비되어야 할 것인가?

둘째, 현재 가장 상업적인 생산은 기본적인 요구들을 채우기보다 소비자 개인의 감정적 욕망에 더 반응한다(Forty 1986; Norman 2004). 이는 (적어도 선진국에서) 존재의 근본적인 필요를 충족하는 데 있어 오랫동안 계속된 산업생산의 성공에서 비롯되었다. 그리고 특정 품목의 특성과 판매하는 물건의 유형에 영향을 미쳤다. 값싼 재료로 만든 실용적이지만 맛있는 상품은 이제 서양 시장에서 생산 및 대량 판매가 불가능하다. 반대로 특별한 재료로 만든 고급 제품을 원하는 사람들은 더 많아졌다.

셋째, 유럽의 주요 명품회사들은 장인정신을 제품의 핵심적인 특성으로 적극 홍보하기 시작했다. 20세기 말에 명품회사들의 주된 매출향상 수단은 고급 브랜드화였지만, 지금은 고급 공예품에 대한 요구로 돌아가고 있다. 이는 세계의 명품 소비자들의 기대가 성숙되고, 모조품이 점차 큰 위협으로 다가온 데 대한 반응이었다. 그러나 '명품 장인정신(luxury craftsmanship)'은 스튜디오 공예와 매우 다르다. 명품 제작자들은 예술가라기보다 장인이다. 명품 장인정신은 형식적인 혁신보다 지속성을 더 강조하고, 개인의 조각적 표현이 아니라 엘리트 계층에 적합한 실용품 제작과 관련돼 있다(Roberts and Armitage 2015).

마지막은 현 주제와 연관해 가장 중요한 변화다. 이 회사들은 경쟁력 있는 장점을 제공하기만 하면 신기술 사용에 반감이 없다. 에르메스의 탈라리스 안장(Talaris saddle)은 장인정신과 기술적 혁신을 조합한 예다. 탄소섬유, 티타늄, 그레인 가죽 등으로 만들어진 더 유연한 재료와 새로운 제작방식으로 말과 말 타는 사람에게 더 가볍고 편안한 안장이 탄생했다.

이러한 사회적 변화들과 동시에 학자들은 '공예'의 의미를 재검토하기 시작했다(예: Crawford 2009; Korn 2013; Sennet 2008). Sennet는 저서 "공예가(The Craftsman)"에서 공예의 정의에 관해 논하면서, 요리, 악기연주, 컴퓨터 프로그램 작성 등을 공예의 범주에 포함시켰다. Sennet는 공예 개념을 특정 재료를 이용하는 분야의 스튜디오 제작의 약칭이 아니라, 모든 제작공정에 열려 있는 완전 주의적 접근방식(perfectionist approach)과 연관시켰다.

해킹과 메이커 운동(Hacking and Maker Movement)

공예라는 단어의 이 같은 확장된 적용은 두 개의 새로운 단체인, 오브젝트 해커스(object hackers)와 메이커 운동(maker movement)의 등장과 밀접하게 관련이 있다. '해커'의 의미는 컴퓨터 작업에서 나왔다. 해커(hacker)와 해킹(hacking)은 원래 기관의 컴퓨터 시스템에 침투해 손상을 입히기 위해 악성 소프트웨어를 사용하는 반체제 프로그래머를 나타내는 말로 사용되었다. 무질서하며 활동적이라는 함축의미는 이 단어에 파괴적인 매력을 부여했다. 예상을 벗어난 물건을 만들기 위해 시판되는 상품들을 결합하거나 기존의 상품을 다른 용도에 맞게 고치고 부품을 떼어내는 등, 해킹은 혁신적인 즉석 개입을 의미하는 단어로 사용되었다. 그것은 상품 디자인 시스템의 고압적인 태도에 대한 창조적인 반응이었다. 해커는 디자이너의 예상대로 소비재를 사용하는 것이 아니라 개방된 놀이로 재 조합함으로써 투입된 기술의 소유권을 가졌다.

수동적인 소비자 중심주의(consumerism) 거부는 또한 공동설비 공급을 통해 다양한 제작 기술에 사람들이 쉽게 접근할 수 있게 하는 캠페인, 메이커 운동(Maker Movement)을 뒷받침하는 근거다(Hatch 2014). 팹랩(Fab-Labs), 메이커 스페이스(Maker Spaces) 혹은 테크 숍(Tech Shops) 등과 같은 장소는 일반인이 물건을 직접 만드는 기쁨을 되찾을 수 있게 하기 위해 계획된 공간이다. 사람들이 산업생산의 획일적 힘을 거부하고 직접 물건을 만들면서 이러한 운동들은 초기 공예에 관한 저서에 나오는 이상에 가까워지게 된다. 또 이들의 공동 작업장은 영국과 미국의 초기 미술공예운동(Arts and Crafts movement)의 강좌 및 단체 작업장과 비슷하다.

그러나 이러한 운동들은 공예의 역사나 특정 공예분야의 조형언어를 채택하지 않았다. 대신 그들은 디지털 세계와 정치 용어를 차용해 개념의 틀을 잡고 홍보를 한다(Hatch 2014 참조). 이러한 거부로 보건대, 해커들(hackers)과 메이커 운동은 전적으로 새로운 가능성으로 스스로를 드러내고자 하는 것이 분명하다.

이러한 차이는 다른 측면과도 연결될 수 있다. 해커리즘(hackerism)과 메이커 운동은 상당한 장인 정신이 요구되는 탁월한 기술-Crawford, Korn, Sennet에 따르면 공예와 창조성을 구분하는 핵심요소-보다 그저 '한번 해보는(having a go)' 아마추어 정신을 찬양한다. 이러한 제작 공간의 특징은 면밀하게 결합된 기술 및 관련 장비에 주목하는 것이 아니라 사용 가능한 기술장비의 조합이다. 이 제작과정의 절충적 혼합, 그리고 결과물의 품질에 대한 제한된 관심을 보건대, 해커들과 메이커 운동의 제작자들은 스튜디오 공예나 명품 제작자보다 '브리콜레르(bricoleur)'나 '손수 제작하는(do-it-yourself)' 애호가에게 더 가깝다.

공예의 새 유형?(A New Type of Craft?)

그러면 지금 곤경에 처한 스튜디오 공예의 예술적 비전과 새롭고 열정적인 아마추어 메이커 공동체 사이의 어딘가에 공간이 존재하는가? 상업적 사치품 영역에서 일어난 통합은 어떤 교훈을 주는가?

해튼 가든과 버밍엄 주얼리 쿼터에서 현장작업을 경험한 후, 나는 다른 전문 공예가들이 디지털 기술을 사용하고 있는지 궁금해졌다. 디지털 기술이 연구되거나 사용되고 있는지, 공예가들은 어떤 문제에 직면하고 있으며, 여전히 디지털 기술에 열정적인지 아니면 환멸을 느꼈는지 알고 싶었다. 그래서 2013년에 '메이킹 퓨처 3(Making Futures 3)'의 기획자들과 이러한 문제들에 관한 토론하고 다른 사례연구를 수집하기 위해 '디지털 기술을 이용한 공예제작(crafting with digital technologies)' 토론회를 열었다. 처음에 하루만 하려고 했지만 매우 흥미로운 다수의 논문이 제출되면서, 학회 전체에 세션을 운영하기로 결정했다.

핵심 연구 결과는 디지털 기술을 연구한 공예가들이 재료에 직접 관여하는 방식이었다. 이들은 장비를 이용해 완성된 물건을 제작하기보다, 시제품과 샘플을 계속 만들었고 테스트에 대한 반응을 통해 최초의 아이디어를 반복해서 발전시켰다. 적극적인 참여와 재료에 관한 지속적인 실험의 관점에서, 공예가들은 '디자인' 규칙들을 따르기보다 해커처럼 디지털 기술들을 다루는 듯했다.

우리는 지난 달 열린 메이킹 퓨처(Making Futures) 학회에서 이 주제에 관해 다시 토론했다. 2013년 원래 토론자의 다수가 패널 토론과 포럼에 참여했다. 이후 몇 년 간, 나는 이 주제에 대해 더 깊이 연구할 예정이다. 현재 이 작업은 진행 중이며 왕립예술학교와 메이킹 퓨처 동료들이 후원을 하고 있다. 나는 공예가들이 디지털 기술들과 연관을 맺는 전형적인 방식이 있는지에 대해 더 연구하고 싶다. 만약 그렇다면, 제품디자이너, 패션디자이너 혹은 건축가와 어떤 면에서 차이가 있을까? 또한 디지털 기술을 이용해 작업하는 공예가들이 스스로 공동의 관심사를 가진 단체로 보고 있는지, 아니면 원래 재료 분야에 충실하게 남아 있는 편을 선호하는지 궁금하다. 디지털 기술의 출현에 대한 반응으로 공예의 새 유형이 등장할 것인가? 아니면 디지털 기술은 특정 재료 분야의 추가적인 도구에 머무를 것인가?

아시아의 공예와 디지털 공예제작에 관한 몇 가지 생각(Some final thoughts on Craft and Digital Crafting in Asia)

나는 공예와 제작에서 유럽과 아시아적 경험의 차이에 관한 몇 가지 생각을 말하면서 글을 마무리하려 한다. 공예품 제작에는 세계적인 공통성이 많음에도 불구하고, 지역의 문화적 양상들 역시 존재하며 그것은 디지털 기술이 수용되는 방식에 영향을 미친다.

확실한 대응물이 없는 하위 분야나 지역의 공예 분야, 그리고 공예 위계질서에서 발견되는 변형(variation)이 중요한 차이점이다. 도자기를 공부했던 다른 사람들과 마찬가지로 나는 유럽 여러 나라에서 도자기가 매우 다르게 다뤄지며, 유럽과 아시아 간의 차이가 크다는 점을 잘 알고 있다. 우리가 보고 있는(혹은 때로 보유한) 작품이 즉각적으로 어떤 영향을 주는지 상관없이, 이러한 분류들이 여전히 우리의 시각에 영향을 미치고 있음을 인정해야 한다. 우리가 이런 활동들을 개념적으로 분류하는 방식은 그것을 생각하고, 서로서로 연관시키고 다양한 상황에서 적합성을 고려하는 방식의 중요한 일부분이다. 이는 다양한 전통적 공예 분야만큼 디지털과 아날로그 제작기술의 비교에도 적용된다. 아시아와 공예제작의 관계 속에서, 디지털 기술의 활용은 어디에 어울릴 것인가? 두 번째 차이는 공예의 더 광범위한 사회적 역할과 연관된다. 현대 유럽이나 북아메리카보다 아시아에서 공예와 문화유산이 더 직접적으로 상호작용하는 것으로 보인다. 가장 초기 영국의 공예 이론가와 공예가는 중세의 종교적 작품과 궁정에서 제작된 공예품을 보고 종종 영감을 얻었지만 그들의 원형 선정은 일반화되었고 개인의 기분에 쉽게 영향을 받았다. 모리스의 장식 패턴들은 영국의 고유한 북구고딕이 아니라 남유럽이나 이슬람의 시각 및 물질문화에서 영감을 받은 경우가 많았다. 그러나 이처럼 막연한 문화적 연관성은 20세기 초에 모더니즘 미학이 채택되고 추상적인 형식주의와 조각적 특성이 강조되면서 단절되기에 이르렀다. 결론적으로 서양의 스튜디오 공예가는 지역의 양식적 요소들과 문화가 깊이 새겨진 물건 형태와 다시 연결되기 어렵다. 그렇게 하려는 노력들은 결과물의 단순성을 저해하고 그것의 완전성에 영향을 미친다는 아이러니에 시달리는 경향이 있다.

반면, 우리는 한국 왕실공예 작업장의 부활에서 독창적이고 지속적인 문화로서 한국의 문화유산과의 분명한 연관성을 볼 수 있다. 오랜 기간 존재하면서 작업장의 공예품과 그것의 사회적 영향은 변했지만, 왕실공예 작업장의 전체 생산물은 한국 공예의 우수함의 기준으로 남아 있다. 그러

한 전통은 때로 억압적이라고 느껴질 수 있다-과거의 공예 대가들의 업적에 필적하는 제품을 생산하는 것이 가능한가? 그러나 오랜 전통 속에서 작업하는 사람은 기존 문화관습 내에서 창조적으로 작업하는 공간을 받아들일 수 있다. "한국의 공예: 인간, 장소, 역사(The Korean Craft: Human, Place, History)" (You *et al* 2015) 전시회에 최근 소개된 명작들이 그러한 예다. 탈라리스 안장의 성공은 매우 정교한 장인정신과 혁신적 기술이 섬세하게 결합될 수 있음을 증명한다. 한국과 다른 아시아의 전통적인 공예도 이처럼 세심하며 정중한 혁신을 받아들일 수 있는 가능성이 있다.