

공간적 가구 중에서 인지적 영역성을 형성하는
가구디자인에 관한 연구

-연구자의 작품 <Stool with Partition 1,2,3>을 중심으로-

A Study on Furniture Design which are Creating Cognitive Territoriality
in Spatial Furniture

- Focused on Author's Work <Stool with Partition 1,2,3> -

김진우

건국대학교 디자인조형대학 실내디자인과 조교수

Kim, Jinwoo

Department of Interior Design, Konkuk University

* 이 논문은 건국대학교 학술진흥연구비 지원에 의한 논문임

1. 서론

- 1.1 목적과 배경
- 1.2 내용과 방법

2. 공간적 가구

- 2-1. 건축적 요소+가구의 기능
- 2-2. 가구=공간

3. 공간과의 관계적 특성: 물리적, 인지적 영역성

4. 인지적 영역성을 형성하는 가구디자인의 사례

- 3-1. 매킨토시와 라이트의 하이백 의자
- 3-2. 하디드의 심리스 컬렉션

5. 연구자의 작품 <Stool with Partition 1,2,3>

- 4-1. 개념
- 4-2. 분석

6. 결론

참고문헌

논문요약

본 연구의 목적은 인지적 영역성을 형성하는 가구 디자인의 사례에 대한 이론적 고찰을 기반으로 하여 연구자의 작품(Stool with Partition 1,2,3)을 분석하고 특징을 도출하는데 있다. 인지적 영역성이란 공간을 분할하는 물리적인 장치인 바닥, 벽, 천정, 파티션, 기둥 등 물리적인 요소를 사용하지 않고도 공간을 시각적, 감성적으로 분할하며 형성되는 영역성을 의미하며 본 논문에서는 물리적 영역성과 대비되는 개념으로 사용했다.

연구의 방법으로는 공간적 가구를 유형별로 분류하고 각 유형에 대한 특징을 서술한 후 물리적 영역성과 인지적 영역성에 대한 이론적 고찰을 해당사례와 함께 비교하여 서술했으며, 4장에서 인지적 영역성을 형성하는 가구의 사례로 찰스 레니 매킨토시(Charles Rennie Mackintosh, 1868-1928), 프랭크 로이드 라이트(Frank Lloyd Wright, 1867 - 1959), 자하 하디드(Zaha Hadid, 1950-)의 가구에 대해 서술했다. 5장에서는 연구자의 작품 개념을 표현의 매개체로서의 가구, 유연한 경계영역을 통한 예술의 대중화, 편안하고 자연스러운 아름다움 표출 등으로 나누어 서술했으며 최종적으로 작품을 조형적, 구조적, 기능적 관점에서 분석하고 그 결과를 유기적 불확정적 조형, 가변적 구조, 공간을 감성적으로 구획하는 기능으로 도출했다.

주제어

인지적 영역성, 가구디자인, Stool with Partition 1,2,3

Abstract

This study attempted to discuss the features of furniture design forming the cognitive territoriality by selecting the furniture from design history and author's work titled <Stool with Partition 1,2,3> as the subjects. The cognitive territoriality means the territoriality that enables the visual and emotional division of space and independent use of space without using the architectural elements in the space. This study applied the cognitive territoriality as the concept against the physical territoriality.

As the methodology, the physical territoriality and cognitive territoriality were compared for theoretic examination. The furniture created by Charles Rennie Mackintosh(1868-1928), Frank Lloyd Wright(1867-1959), and Zaha Hadid(1950-) were investigated as the cases forming the cognitive territoriality in Chapter 4. Chapter 5 analyzed author's works in accordance with the development and production process around the concept of works.

The concepts of these works were fragmented into furniture as the medium of expression, pursuing the popularization of arts creating the furniture with soft edges, and comfortable and natural beauty. The results from the formative, structural and functional analyses on the works were explained as the organic and indeterminate formation, variable structure, and function to sensibly divide the space.

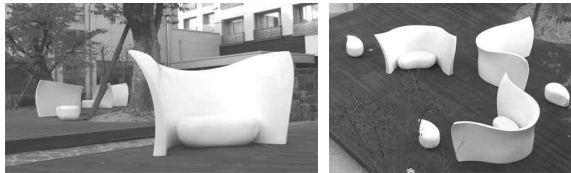
Keyword

Cognitive Territoriality, Furniture Design, Stool with Partition 1,2,3

1. 서론

1.1 목적과 배경

본 연구의 목적은 공간적 가구 중에서 인지적 영역성을 형성하는 가구의 사례에 대한 이론적 고찰을 기반으로 하여 연구자의 작품(Stool with Partition 1,2,3, [그림 1])을 분석하고 특징을 도출하는데 있다.



[그림 1] Stool with Partition 1,2,3

21세기 사회전반에서 나타나고 있는 블러현상(Blur Phenomenon)¹⁾은 공간디자인분야에도 영향을 미쳐 건축과 실내, 실내와 가구디자인 분야 간의 경계를 허물고 있다. 지난 2007년 비트라 디자인 뮤지엄(Vitra Design Museum, Weil am Rhein, Germany)은 최근 활발하게 활동하고 있는 7명의 디자이너들²⁾초청하여 <마이 홈(My home)>³⁾이라는 전시를 기획했는데 이 때 발표된 작품은 모두 건축과 디자인, 디자인과 미술 사이에서 일어날 수 있는 블러현상이 초래하게 될 삶과 미래의 공간에 대한 질문을 던지고 있다. 국내에서도 지난 2007년 10월 3일부터 22일까지 서울 예술의 전당에서 열렸던 디자인 메이드 2007, 「호텔이다(異多)」전을 통해 발표된 작품 중 사라 쿠엥(Sarah Kueng)과 로비스 카푸토(Lovis Caputo)의 작품은 가구와 공간의 경계가 사라지고 있음을 보여주는 사례이다. 이들 가구의 공통점은 건축이나 실내디자인의 특성에 따라 선택되고 교체될 수 있는 제품의 기능을 넘어 독자적이고 능동적으로 공간을 구획하고 창출하는 역할을 하고 있다는 것이다.

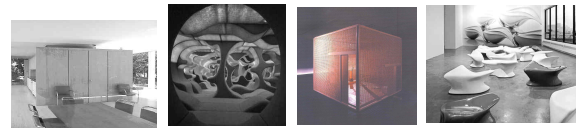
한편, 블러현상이라는 용어 자체는 20세기 말 서구 신조어지만 가구와 공간간의 영역과 역할간의

1) 이 용어는 정보경제분야의 전문경영컨설턴트인 스탠 데이비스(Stan Davis)와 크리스토퍼 메이어(Christopher Meyer)가 쓴 그들의 저서 『블러현상(Blur; The speed of change in the connected economy)』을 통해 알려졌다. 블러현상이란 변화의 속도가 빨라서 기존의 경계가 뒤섞이고 흐릿해지면서, 과거의 질서와 규칙이 무의미해지는 상태를 의미한다.

2) Fernando & Humberto Campana, Jurgen Bey, Jerzy Seymour, Hella Jongerius, Jürgen Mayer H., Greg Lynn, Ronan & Erwan Bouroullec

3) 2007년 6월 14일부터 9월 16일까지 독일 바일 암 라인 지역의 비트라 디자인 뮤지엄에서 개최

경계가 희미해지는 현상 자체는 새로운 일은 아니며 블러현상으로 설명할 수 있는 가구의 사례는 디자인사에서 지속적으로 나타났다. 르 꼬르뷔제(Le Corbusier, 1887-1965)와 미스 반 데 로에(Mies Van der Rohe, 1886-1969)는 공간의 효율성과 기능성을 높이고자 가구를 벽체의 일부로 편입시킨 고정식 가구를 실현함으로써 건축과 가구의 경계를 없앴으며, 베르너 판톤(Verner Panton, 1926-1998)과 우치다 시게루(Uchida Shigeru, 1943-)는 바닥, 벽, 천정이 존재하는 가구인 판타지 랜스케이프(Fantasy Landscape, 1970)와 다실시리즈(Teahouse, 1995)를 통해 가구와 공간을 동일시했다. 자하 하디드(Zaha Hadid, 1950-)는 심리스 컬렉션(Seamless Collection)을 통해 여러 개의 가구가 군집하여 랜스케이프를 형성함으로써 가구만으로 거대한 공간감을 형성하는 사례를 제안했다[그림 2].



[그림 2] 왼쪽에서부터 미스의 불박이 가구, 판톤의 판타지 랜스케이프, 우치다의 다실, 하디드의 심리스 컬렉션

본 논문에서는 위에 열거한 사례와 같이 건축적 요소(벽체, 기둥, 바닥 등)와 결합하거나 독자적으로 소규모의 실내공간을 형성하는 가구, 여러 개의 가구가 군집을 이루어 거대한 공간감을 형성하는 방법으로 공간의 기능을 겸하는 가구를 공간적 가구라 정의하고 그 특성을 파악했으며 그 과정에서 도출된 인지적 영역성이라는 키워드를 통해 연구자의 작품을 분석했다. 디자인 분야에서 이론적 성취는 결국 디자인 발전을 위한 선행 자료로 활용되고자 하는 것이므로, 본 연구의 이론적 고찰은 선행연구에 대한 반론이나 발견이라기보다는 연구자의 작품을 비평하고 추후 이어질 작품의 정체성을 확립하기 위한 기초작업이라고 할 수 있다.

1.2 내용과 방법

본 연구의 내용 및 진행방법은 다음과 같다. 1장 서론에서는 연구의 배경과 목적, 내용과 방법을 정리했다. 2장에서는 공간적 가구를 유형별로 분류하고 각 유형에 대한 특징을 서술했다. 3장에서는 물리적 영역성과 인지적 영역성에 대한 용어를 정의하고 각 영역성에 해당하는 사례를 서술했다. 4장에서는 3장의 이론적 분류에 의해 인지적 영역성을 형성하고 있

다고 판단되는 찰스 레니 매킨토시(Charles Rennie Mackintosh), 프랭크 로이드 라이트(Frank Lloyd Wright), 자하 하디드(Zaha Hadid)의 가구디자인 사례를 서술했다. 사례선정은 귀납적 방법으로 각 유형에서 가장 선행된 사례를 중심으로 자료를 수집한 후 분류의 유형에 맞추어 사례들을 추출하고 관련 특성을 정리했다. 5장에서 연구자의 작품을 조형적, 구조적, 기능적 관점에서 분석한 내용을 6장에서 통합적으로 서술했다.

공간적 가구를 공간과의 관계적 특성이라는 관점에서 보면 각각 물리적 영역성과 인지적 영역성을 형성하는 것으로 나타났으며, 동일한 분류의 틀에서 볼 때 연구자의 작품 중 Stool with Partition 1,2,3도 인지적 영역성을 형성하는 가구라고 할 수 있다. 본 논문에서 사용하는 물리적, 인지적 영역성이란 공식인정된 명칭은 아니며, 공간적 가구의 관계적 특성 두 가지로 연구자가 본 논문에서만 사용하는 것임을 밝혀둔다. 추후 학술적 논의를 거쳐 보편적 용어로 자리 잡게 되길 기대한다.

2. 공간적 가구

본 논문에서는 공간적 가구를 크게 두 가지 유형으로 분류했다. 첫째는 건축적 요소에 가구의 기능을 첨가한 유형이고 두 번째는 가구가 공간의 기능과 동일하게 사용되는 유형이다. 첫 번째 유형은 다시 고정식과 이동식으로 분류되며, 두 번째 유형은 독립형과 군집형으로 분류된다.

2.1 건축적 요소+가구의 기능

20세기 초반 미스나 꼬르뷔제가 실현했던 불박이 가구나 필립 웨브(Philip Webb, 1831-1915)가 레드 하우스(Red House, 1859)를 위해 디자인한 세틀(Settle)⁴⁾은 건축적 요소에 가구의 기능을 부여하여 가구가 공간을 구획하고 공간의 특징을 결정하는 역할을 하는 공간적 가구의 대표적인 사례이다. 차이점이 있다면 미스나 꼬르뷔제의 가구는 공간에 고정되어 있는 고정식인 반면, 세틀은 이동식이라는 것이다.

건축의 제반문제를 합리적으로 해결하고자 했으며 건축의 아름다움을 건축물의 형태에서 찾고자 했던 모더니즘 작가들은 벽체 안에 수납시설을 짜 넣는 방식이나 벽이나 기둥과 같은 건축요소에 가구요소를 결합하는 방식으로 실내공간에서 이동가구의 수를 줄

여 공간의 형태를 단순화시키고자했다.⁵⁾ 이러한 고정식 가구는 실내에 놓이는 가구의 수를 줄여 순수한 건축공간을 보게 하는 조형적 방편으로 쓸모없는 공간을 발생시키지 않는 합리적 가구로 받아들여졌다.

웨브의 세틀은 벤치에 패널을 접목시킨 공간적 가구다. 건축을 모든 예술의 토대로 정의하고 건축을 통한 통합적 디자인을 실현하고자 했던 모리스는 건축과 가구를 동일한 개념으로 해석하여 가구를 통해 공간을 적극적으로 구획했다. 모리스는 세틀을 통해 건축과 가구, 디자인과 예술작품의 경계를 넘어선 진보적이고 이상적인 가구를 실험했다.



[그림 3] 미스의 고정식가구와 웨브의 세틀(이동식)

2.2 가구=공간

가구를 공간과 동일화하려는 방법으로는 첫째 가구에 공간요소인 바닥, 벽, 천정을 부여하여 하나의 작은 공간을 만드는 독립형과 단품의 가구가 군집을 이루어 공간속에서 일종의 랜스케이프를 형성하여 거대한 영역성을 형성하는 군집형이 있다.

1968년부터 1970년까지 쾰른 국제 가구 박람회(Köln International Möbelmesse)에서 기획했던 「미래의 삶(Living Tomorrow)」이라는 전시에 발표된 팬톤과 조 콜롬보(Joe Colombo)의 가구는 바닥, 벽, 천정이 존재하는 하나의 작은 공간이었다. 이 전시와 전시를 통해 발표된 작품들은 현재까지도 아방가르드적인 삶의 개념을 제시한 진보적인 사례로 평가받고 있으며 오늘날 블러현상이 가져다준 공간적 개념의 가구디자인 사례와도 일맥상통하다.



[그림 4] 독립형 가구의 사례, 좌로부터 팬톤의 판타지 랜스케이프, 콜롬보의 나이트셀, 우치다의 다실

우치다의 다실 시리즈 역시 사람이 몸을 구부리고 들어가 차를 마실 수 있는 공간적 가구이다. 비어있

4) 모리스는 1860년에 그의 회사 <모리스, 마샬, 폴커너 회사(Morris, Marshall & Faulkner & Co.)>에서 세틀을 제작했다.

5) 김용립, 구아쓰미 씨게일의 고정식 가구에 관한 연구, 한국 실내디자인학회논문집 24호 2000년 9월, p.55

는 실내의 가변적인 시공간을 표현하기에 가장 적합한 도구였으며 우치다 스스로는 다실시리즈를 "투명하면서도 선명하고 무게감이 없으며 존재감을 초월하는" 가구라고 표현했다.

군집형은 단품의 가구가 독립적으로 사용되지 않고 군집을 이루어 영역성을 형성하며 독립형의 가구와는 차별화된 공간감을 실현한다. 군집형은 다시 동일한 형태의 가구가 군집하는 유형과 상이한 형태의 가구가 군집하는 유형으로 나뉜다. 매킨토시와 라이트의 하이백 의자는 동일한 형태의 군집형으로 이들 의자의 가늘고 긴 등받이와 이를 구성하고 있는 형태와 패턴은 감성적인 방법으로 공간을 분할한다. 직선과 직각을 이용하여 수직으로 디자인 한 높은 등받이의 외형과 그 내부를 가로지르는 역동적인 공간구성은 마치 조각 작품과도 같은 조형미를 표출하고 있다.⁶⁾

하디드의 심리스 컬렉션은 상이한 형태의 군집형으로 이 가구들은 비정형적이고 유기적인 조형으로 흩어져 있을 때는 독립된 개체로 읽히지만 모여 있을 때는 자석처럼 붙어있는 커다란 덩어리로 읽힌다.



[그림 5] 동일한 형태가 군집하는 매킨토시아 라이트의 하이백 의자와 상이한 형태가 군집하는 하디드의 심리스 컬렉션

[표 1] 공간적 가구의 유형과 관계적 특성

	유형별 분류	세부 분류	사례	공간과의 관계적 특성
공간적 가구	건축적 요소+가구의 기능	고정식		물리적 영역성
		이동식		물리적 영역성
	공간=가구	독립형		물리적 영역성

6) Alan Crawford, Charles Rennie Machintosh, NY; Thames & Hudson World of Art, 2002, p.114.

군집형	동일한 형태		인지적 영역성
	상이한 형태		인지적 영역성

3. 공간과의 관계적 특성: 물리적, 인지적 영역성

[표 1]에서 볼 수 있듯이 공간적 가구를 공간과의 관계적 특성으로 살펴보면 크게 물리적, 인지적 영역성을 형성하는 가구로 나뉜다. 모더니즘 건축가들이 공간 활용도를 높이기 위하여 사용했던 고정식, 붙박이 가구들은 물리적 영역성을 형성한다고 할 수 있고, 아르누보(Art Nouveau)시대의 건축가들이 가구에 상징적 조형성을 부여하여 여러 개의 가구가 군집을 이루는 가구들은 인지적 영역성을 형성한다고 할 수 있다. 인지적 영역성이란 건축적 요소를 사용하지 않고도 공간이 시각적, 감성적으로 형성하는 영역성을 의미하며 본 논문에서는 물리적 영역성과 대비되는 개념으로 사용했다. 매킨토시와 라이트는 의자가 가지고 있던 개념과 역할에 대한 통념을 뛰어넘는 추상적이고 기하학적인 긴 등받이를 무리지어 배치함으로써 가구 스스로 공간을 형성하도록 했다[그림 5].

이는 사실 영역성을 구축하기 위해서 굳이 콘크리트로 벽을 쌓을 필요가 없는 우리 전통 공간의 개념과도 동일하다. 인지적 영역성을 형성하는 가구는 가구 자체의 조형적 가치와 함께 가구가 놓이는 공간과 가구와의 관계와 소통이 중요하게 대두된다.

4. 인지적 영역성을 형성하는 가구디자인의 사례

4.1. 매킨토시와 라이트의 하이백 의자

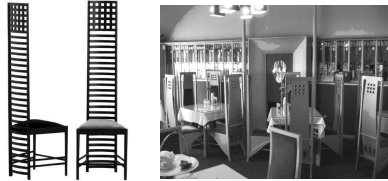
미술공예운동과 아르누보는 20세기 가구디자인사의 흐름을 파악하는데 있어서 중요한 근간을 이룬다. 미술공예운동과 아르누보의 영향을 받은 매킨토시와 라이트의 하이백 의자들은 가구가 군집을 이루어 랜

스케이프를 형성하며 유기적이고 가변적인 영역성을 형성한다.

매킨토시 의자의 추상적이고 기하학적인 가늘고 긴 등받이와 이를 구성하고 있는 형태와 패턴은 의자의 개념과 역할에 대한 통념을 뛰어넘어 감성적인 방법으로 공간을 분할했다. 직선과 직각을 이용하여 수직으로 디자인 한 높은 등받이의 외형과 그 내부를 가로지르는 역동적인 공간구성은 마치 조각 작품과도 같은 조형미를 표출했다[그림 6.7]

라이트는 엄격한 식사각형의 형태를 이용한 기하학적인 가구조

형을 실현했으며 라이트에게 있어서 가구는 실내공간의 흐름을 배열하고 건축공간을 창조하는 중요한 역할로서 고안



[그림 6] 완벽한 조형미를 표출하고 있는 매킨토시의 하이백 의자들이 영역성을 형성하고 있는 모습

됐다.8) 초기 활동시기인 초원주택시기9)을 위해 디자인 된 그의 가구들은 인지적 영역성을 형성하는 가구 디자인의 사례이다. 초원주택10)의 개방형 실내공간에서 공간을 여유롭게 해주는 불박이 가구와 독립가구(freestanding furniture)들은 시각적으로 공간을 분할하는 중요한 요소로 디자인되고 배치됐다.

수려한 조형미를 표출하는 하이백 의자의 길게 연장된 등받이는 건축적 요소를 사용하지 않고도 공간을 분할하며 이후 15종류의 변화유형이 만들어져 다른 주택에도 빈번하게 사용됐다.11) 라이트의 초기 식탁디자인에서 보이는 조명기구와 화병받침이 통합된 디자인은 식사공간을 완전하고 독립적인 공간으로 경계를 설정하려는 것으로 해석된다. 높은 등받이 의자는 함께 식사하는 사람들에게 집중하는 것을 돕고 친밀하게 감싸주는 감각을 제공할 뿐 아니라 식사 행위를 품위 있는 공적인 행사로 변화시켰다.12) 길게 연

7) Alan Crawford, Charles Rennie Machintosh, NY; Thames & Hudson World of Art, 2002, p.114.

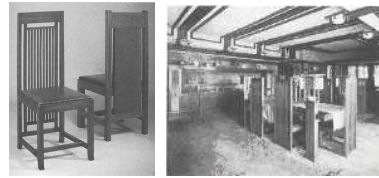
8) Davis A. Hanks, The Decorative Designs of Frank Lloyd Wright, NY: E. P. Dutton, 1979, p.397.

9) 라이트의 건축 활동시기는 흔히 초원주택시기(1889-1910), 일본여행과 캘리포니아 주택시기(1911-1930), 유소니언 주택시기(1931-1959)로 나눈다.

10) 초원주택은 미국의 생활양식과 자연환경에 적합한 건축을 창조하기 위해 시카고의 젊은 건축가 그룹과 라이트에 의해 완성되었다. 문은미, 유기적 통합의 개념으로 본 프랭트 로이트 라이트의 가구디자인 특성, 한국실내디자인학회논문집 제 15권 4호, 2006년 8월, p.117에서 재인용.

11) Thomas A., Heinz, Frank Lloyd Wright, London: Academy Edition, 1982, p.9.

장된 등받이는 식사영역을 한정하는 일종의 스크린 역할을 하여 방안에 또 하나의 방을 만들어냈다[그림 7].



[그림 7] Isable house와 Francis house를 위한 하이백 의자(좌)와 Frederick C. Robie 주택의 다이닝룸(우)

4.2. 하디드의 심리스 컬렉션

하디드는 건축계를 지배하고 있던 포스트 바우하우스(Post Bauhaus)의 미학으로부터 자유로웠던 최초의 건축가다. 엄청난 상상력의 힘을 공간으로 풀어내는 그녀의 디자인은 흡사 위대한 시(詩)처럼 감성을 자극한다. 그녀의 가구디자인은 그녀의 건축이 그러하듯이 탈장르적이며 감성적이다. 난해하고 비현실적인 그녀의 건축언어는 가구에 이르러, 무중력 공간을 연상시키는 독특한 커브로 이루어진 오브제적인 가구로 완성된다.

2006년 11월 26일부터 필리프 드 퀴리(Philips de Pury & Company, New York) 본사에서 개최한 심리스(Seamless) 전(展)에서 선보인 그녀의 작품은 최근 작들13)이 보여준 조형 시리즈 중에서도 최고점을 선보인다[그림 8]. 이 독특한 작품은 부드러움과 날카로움, 불룩함과 오목함이 만나는 등 조각적 감성을 건축적 언어로 풀어낸 혁신적인 작품이다. 은유적으로 풀어낸 주름, 틈새, 융기 등이 연출하는 유동적 형태와 역동성은 일정한 리듬을 형성하며 공간속에서 부유한다. 각각의 조각들이 표출하고 있는 것은 곡면의 복잡성, 사라진 이음새, 각 요소들 간의 부드러운 변화이다. 이 가구들은 흩어져 있을 때는 독립된 개체로 읽히

지만 모여 있을 때는 자석처럼 붙어 있



[그림 8] 심리스 컬렉션, 2006

12) 문은미, 유기적 통합의 개념으로 본 프랭트 로이트 라이트의 가구디자인 특성, 한국실내디자인학회논문집, 제 15권 4호, 2006년 8월, p.121.

13) Z-Scape, 2000, Ice Storm, 2003, Aqua Table, 2005, the Hotel Puerta America interiors, 2005, Elastika, 2006

는 커다란 덩어리로 읽히며 인지적 영역성을 형성한다.

5. 연구자의 작품 <Stool with Partition 1,2,3>

연구자의 작품 <Stool with Partition 1,2,3>는 가구라기보다는 조각 작품을 만들고자 하는 목적을 가지고 접근해 얻어낸 결과물이다. 즉, 제작과정의 효율성을 우선 고려하지 않은 상태에서 본능적으로 우러나오는 논자의 조형적 성향을 탐구했다. 마치 프랭크 게리(Frank Gehry, 1039-)가 골판지를 활용하고 론 아라드(Ron Arad, 1951-)가 금속재료를 사용하여 원재료의 물성에 충실하면서 직감적이고 우연적인 조형을 추구하던 것과 동일한 시도였다. 장 아르프(Jean Arp, 1886 - 1966), 리처드 세라(Richard Serra, 1939-), 애니쉬 카푸어(Anish Kapoor, 1954-) 등 조각가나 설치미술가의 작품을 탐구하고 그들의 조형언어를 이해한 후 이를 논자의 작품과 접목시키고자 했다. 재료를 FRP(Fiber Glass Reinforced Plastic)로 선정한 것도 재료에 의한 조형의 한계가 없는 실험을 의도한 것이다. 피터 새빌(Peter Saville)¹⁴⁾의 언급처럼 이제 가구디자인은 기능을 수행하는 매개체가 아닌 표현의 매개체로 변화하고 있다.¹⁵⁾ 아르프의 조각품에 네 개의 다리를 추가하여 테이블이 될 수도 있는 것이다.

교과서적인 디자인 접근방법을 택하는 대신 의도적인 혼란과 무질서한 진행방법을 선택했다. 혼돈이 야말로 아이디어의 원천을 훨씬 더 풍요롭게 하는 근원이라고 찬양하였던 해체주의 작가들처럼 논자 역시 소위 '창조적 혼돈'¹⁶⁾을 통해 아이디어의 근원을 풍요

14) 피터 새빌은 맨체스터 폴리테크닉(Manchester Polytechnic) 대학에서 그래픽 디자이너 말콤 가렛(Malcolm Garrett)과 함께 공부하며 시각과 문화에 대한 지식을 쌓고 표현을 실험했다. 1978년 졸업 후 팩토리 레코드(Factory Records)의 아트디렉터로 조이 디비전, 뉴 오더, 스웨이드 같은 밴드를 위해 상업적인 그래픽을 창조하여 주목받기 시작했다. 1980년대부터 사진가 닉 나이트와의 협업으로 국제적인 명성을 쌓았다. 문화 산업뿐 아니라 기업을 위한 프로젝트에서도 활발하게 활동했는데 주로 CNN, EMI, 지방시, 셀프리지스(Selfridges) 백화점의 브랜딩과 아이덴티티, 패션 멀티미디어 개발을 위한 컨설팅을 맡아왔다. 2003년에는 런던 디자인 뮤지엄에서 첫 회고전을 열었으며, 그의 첫 번째 책인 <피터 새빌 디자인(Designed by Peter Saville)>을 내기도 했다. 월간디자인 2009년 3월호 p.97에서 재인용

15) 그래픽 디자이너 피터 새빌(Peter Saville)은 2009년 3월 월간디자인과의 인터뷰에서 디자인은 이제 기능의 매개체(medium of function)에서 표현의 매개체(medium of expression)로 변하고 있다고 하였다. 정선주, 아트와 디자인, 2개의 머리를 가진 디자이너, 피터 새빌, 월간디자인, 2009년 3월호, p.94에서 재인용

롭고 창의적으로 발전시키고자했다. 디자인은 이제 예술과 동등하게 경쟁하는 위치에 놓였고 산업생산시스템에 적합한 조형이 아닌 조각 작품과도 같은 조형으로도 상품화 할 수 있기 때문이다.

5.1. 개념

1) 표현의 매개체로서의 가구

디자이너들이 창조적 영감의 근원을 순수예술로부터 찾는 사례는 역사 속에서 반복된다. 그 중에서도 초현실주의 작가들의 추상적인 조형언어는 여러 세기에 걸쳐 디자이너들의 작품에 영향을 미쳤다.

건축가 게리의 경우 동시대의 예술가인 리처드 세라(Richard Serra, 1939-)와 올덴버그(Claes Oldenburg, 1929-)와의 직접적인 교류를 통해 얻은 영감으로 회화, 조각에 대한 예술가적인 탐구를 통하여 즉흥적이고 조소적인 형태미학을 실현했으며 이는 가구디자인에서는 물론 합리적 기능성이 절대적으로 요구되는 건축분야를 통해서도 나타났다. 재료와 프로세스를 중요시했던 게리는 체계적인 방법보다는 여러 가지 상이한 재료들을 실제로 조합시켜 가면서 결과물을 획득하곤 하여 추상표현주의 작가들이 추구했던 우연의 효과를 창출했다.¹⁷⁾

세라의 작품 중 조각품의 사회적 역할에 대한 논란을 불러일으켰던 St. John's Rotary Arc[그림 9]를 비롯한 거대한 스케일의 판재형 조형물은 <Stool with Partition 1,2,3>을 위한 조형적, 상징적 영감을 제공했다. 순수예술로부터 영감을 받으면서 발전한 가구디자인은 이제 제품디자인이나 건축요소의 일부라는 제한된 영역



[그림 9] St. John's Rotary Arc, 1980

을 넘어 확장됐고 가구를 예술품으로 활용할 수 있는 가능성을 열었다.

2) 유연한 경계영역을 통한 예술의 대중화

연구자의 작품은 전 과정 수공예로 이루어진 예술 작품임에 분명하지만 이를 공공장소에 배치하여 불특정 다수가 이용할 수 있도록 했고 이를 통해 예술의 대중화를 추구했다. 모리스가 미술공예운동을 통해

16) 해체주의 디자이너들은 단순하고 절제 있는 디자인 접근 방식에 대항하는 말로 '창조적 혼돈'이란 말을 쓰기 시작했다. 일본 건축가 디자이너 아라타 이소자키(Arata Isozaki), 시로 쿠라마타(Shiro Kuramata), 프랭크 게리, 영국의 건축가 니겔 코테스(Nigel Coates)가 이 이론을 적극적으로 도입했다.

17) 이영화, 순수미술의 영향을 통한 현대 미국건축의 정체성 연구, 한국실내디자인학회논문집 제 14권 1호, 2005년 2월, p.16.

19세기 부패와 모순을 극복하고 예술의 대중화를 실현하고자 했듯이 연구자에게도 작품을 통한 예술의 대중화는 중요한 목표중의 하나였다.

옥외공간을 위해 디자인 한 작품이었으므로 스케일이 커질 수밖에 없었고 스케일이 커지는 경우 '유연한 경계영역(soft edge)'¹⁸⁾¹⁹⁾을 가질 수 있도록 가구를 설계하는 것은 중요한 사항이었다[그림 10].



[그림 10] 유연한 경계영역을 가지고 있는 도시공간의 사례

발달된 건축기술에 의해 높아지고 넓어진 건물 내부의 오픈된 공간은 실내공간에도 유연한 경계영역이 필요함을 보여준다. 현대공간에서의 경계란 공간과 공간을 소통하게 하는 매개역할을 해야 한다. 초고속 제트기에 의해 전 세계가 일일 생활권이 된 오늘날에도 인간은 여전히 머물고 서성이고 기댈 수 있는 작고 섬세한 디테일을 필요로 하기 때문이다. 예술품으로 만들어진 가구라 하더라도 가구에 유연한 경계영역이 제공된다면 대중은 쉽게 가구에 접근하여 사용할 수 있고 이를 통해 예술의 대중화를 실현할 수 있다.

유연한 경계영역을 가지는 가구 중에서 일본의 가구디자이너 후지에 가즈코(Fujie Kazuko)²⁰⁾의 사례[그림 11]는 논자가 추구하는 작품의 개념에 가장 근접한 것이다. 그녀의 가구에는 다양하고 유연한 경계영역이 존재하는데 가구는 스케일이 커지더라도 사람의 몸에 직접 닿는 물건이기 때문에 인간과의 친밀한 교류가 중요하다는 그녀의 판단 때문이다.

18) 덴마크 건축가 얀 겔(Jan Gehl, 1936-)은 도시공간이 인간의 생기 있는 활동으로 넘쳐나길 원한다면 다양하고 '유연한 경계영역'을 가지고 있어야 한다고 그의 저서 *Life Between Buildings*를 통해 서술하고 있다. Jan Gehl, *Life between Buildings*, Copenhagen: Arkitekten Forlog, 1996, p.185에서 재인용.

19) 길을 걷다 발걸음을 멈출 수 있는 작은 상점의 쇼윈도나, 길거리의 악사가 연주하는 음악을 들으며 잠시 기댈 수 있는 기둥 사이의 움푹 들어간 틈새, 건축물 외관 파사드의 디테일 등은 도시 속에서 발견할 수 있는 유연한 경계영역의 대표적인 사례이다.

20) 1977년에 설립한 Fujie kazuko Atelier대표. 늘 우리의 생활공간전체를 거주자의 관점에서 바라보려고 노력하면서 신선한 미적 감각을 면밀히 살펴보고, 디자인에 대한 다양한 접근방법을 동원하며, 휴먼스케일이라는 편안함을 추구하고 또 거주자와 공간을 하나로 묶어주는 인터페이스를 제안하고자 한다. 월간 bob, 2006년 6월호, p.55에서 재인용



[그림 11] 건물의 로비에 위치한 후지에의 가구

그녀는 주로 대형건물의 로비를 위해 위와 같은 가구를 제안함으로써 조형적 가치와 기능적 가치를 동시에 실현했다. 건축과 공간이 가지고 있는 불가분의 관계를 인간과 환경, 공간의 비폭력적 방법으로 해결하려고 한 노력의 결과물이면서, 가구가 예술품의 가치를 지니면서도 대중을 향해 열려 있을 수 있기를 희망하였던 모리스 이상을 실현한 것이라고도 볼 수 있다.

3) 편안하고 자연스러운 아름다움 표출

연구자는 작품을 통해 한국전통공간에 나타나는 조형미를 은유적, 현대적으로 해석하여 작품과 접목시켰다. 디자인의 선진국들과 차별화하고 우리의 정서와 환경에 적합한 가구를 디자인하기 위해 지금부터라도 해야 할 일이 가구란 존재에 대한 근본적인 질문과 성찰이라고 생각했기 때문이다. 전이적 공간, 공간의 위계질서 표출, 모서리가 열려있는 공간 등 한국건축 공간에서 한국성 적용을 위해 도출한 디자인 개념을 고찰하고 이를 작품에 담아냈다.

우리의 아름다움 중에서 일본의 그것과 가장 차별화된 것이 있다면 지나치게 다듬지 않은 편안하고 자연스러운 아름다움이다. 이어령 교수의 말을 빌면 이것은 기술의 문제라기보다는 기질의 문제이다. 딱 짜인 것이라든지 빈틈없이 정확한 것에서는 오히려 숨막힐 것 같은 답답함을 느끼는 것이 한국의 문화이며 그것은 기하학적인 치수의 치밀성으로는 도저히 맞볼 수 없는 유연한 아름다움이다.²¹⁾



[그림 12] 한국의 편안하고 자연스러운 아름다움과 일본의 다듬어진 아름다움

5.2. 분석

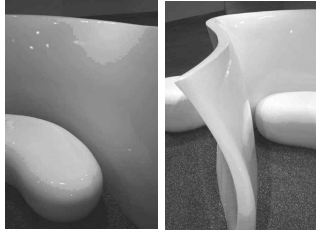
<Stool with Partition 1,2,3>를 조형적, 구조적, 기능적 관점에서 분석해 보면 다음과 같다.

1) 유기적, 불확정적 형태

<Stool with Partition 1,2,3>는 처음부터 가구가 표현의 매개체로서의 조형언어를 표출하고자 했던 작품이었으므로 제작과정의 효율성보다는 본능적으로

21) 이어령, *축소지향의 일본인* 그 이후, 기린원, 1994, p.160.

우리나오는 논자의 조형적 성향을 탐구했다. 세라의 작품 중에서 Tilted Arc나 St. John's Rotary Arc등과 같은 설치작품으로부터 영감을 받아 다양한 조형실험을 진행했다. 단지, 연구자의 작품은 사용자가 스스로 가구를 움직여 구성하고 배치할 수 있는 스케일이 필요했으므로 인간과 주변 환경을 압도하는 거대한 스케일보다는 곡선이 표현하는 유기적인 형태만을 취했다. 구조적으로 분리되어 있는 파티션과 스툴은 공간 속에서 자유롭게 구성되면서 불확정적인 형태를 형성한다. 3개의 파티션과 6개의 스툴은 사용자의 의지나 놓이는 공간에 따라 다양하게 조합되어 차별화된 조형을 표출하며 이는 다시 공간의 아이덴티티를 결정하는 요소로 작용한다.



[그림 13] 유기적 불확정적 형태를 표출하는 <Stool with Partition 1,2,3>

2) 가변적 구조

<Stool with partition 1,2,3>의 파티션과 스툴은 구조적으로 분리되어 해체, 구성이 용이한 가변적 구조이다. 그 과정에서 공간의 상황과 실제로 가구를 사용하는 사람의 역할에 의해 가구조형이 최종적으로 결정된다. 출시된 상태가 최종 결과물로서 사용자의 의지가 전혀 개입될 여지가 없는 디자인이나 지정된 장소에 변화없이 놓여 있어야 하는 디자인이 아니라 사용자에게 의해 디자인의 형태, 기능, 구조가 가변적으로 해체, 조립되는 것이다. 이러한 사례의 가구들은, 고정적이고 정형화 된 소파와 책상이 배치되어있는 공간과는 달리 자유롭고 유기적인 공간조형과 역동적이고 감성적인 인간의 행동을 유도한다. 이제 디자이너는 자신의 가구가 사용자에게 의해 이루어질 수 있는 다양하고 예측 불가능한 변화에 무관심할 수 없으며 이를 오히려 적극적인 디자인 요소로 활용할 수 있다. 디자이너는 공간에 소비자가 참여하여 변화를 이끌어낼 수 있는 가능성을 열어 놓으며 이들의 참여에 의해 공간은 그 의미와 형태, 기능이 변화해 가는 가변성과 불확실성을 지니게 되는 것이다.²²⁾

서양에서는 후기 미니멀리즘 시대에 와서야 비로소 로버스 모리스(Robert Morris)의 반형태(Anti-Form)라는 글을 계기로 하여 결정된 형태를 벗어나 유연과 비결정성을 허용했지만 사실 한국인에게 있어서 공간과 가구가 가변적이고 불확정적이라는 사

실은 지극히 자연스럽고 원론적인 개념이라고 할 수 있다.



[그림 14] 공간을 가변적으로 구성하고 있는 <Stool with Partition 1,2,3>

3) 공간을 감성적으로 구획하는 기능

매킨토시와 라이트의 하이백 의자가 공간속에서 군집을 이루며 감성적으로 영역성을 형성하였던 것처럼 연구자의 작품 역시 공간을 물리적이 아니라 감성적으로 구획하는 기능을 한다. 3개의 파티션과 6개의 스툴이 자유롭게 부유하는 공간은 완전히 막혀있지도 완전히 열려있지도 않으면서 스툴에 앉는 사람들에게 안정적이고 친밀한 영역성을 제공한다. 우리 옛 건축에는, 반쯤 열리고 반쯤 닫혀 있어 내부공간과 외부공간의 경계를 명확하게 나누지 않는 공간들, 주변의 환경을 해치지도 주변의 환경에 묻혀버리지도 않으면서 상생하는 다양한 형태와 크기의 공간이 존재했다.

사용자들은 파티션과 스툴을 자유롭게 이동해 가면서 필요한 만큼의 영역성을 스스로 결정한다. 등받이 역할을 하고 있는 파티션은 건축적 요소를 사용하지 않고도 공간을 시각적 감성적으로 분할하여 사용자에게 친밀감 있는 영역성을 제공한다.



[그림 15] 공간을 감성적으로 구획하고 있는 <Stool with Partition 1,2,3>

6. 결론

본 연구는 인지적 영역성이라는 키워드를 통해 동일한 개념의 선행사례를 통한 이론적 고찰을 바탕으로 연구자의 작품, <Stool with Partition 1,2,3>의 특성을 도출하기 위한 것이었다. 인지적 영역성을 형성하는 가구는 물리적 영역성을 형성하는 가구와 차별화되어 건축적 요소를 사용하지 않고도 가구를 통해 공간을 시각적, 감성적으로 분할한다. 매킨토시와 라이트의 하이백 의자, 하디드의 심리스 컬렉션 등은 모두 인지적 영역성을 형성하는 가구의 사례이다. 이들 가구는 공간에서 인지적 영역성을 형성함으로써 가구가 가지고 있던 통념과 한계를 뛰어넘어 가구의 역할과 기능에 대한 새로운 개념을 제안했다.

<Stool with Partition 1,2,3>은 표현의 매개체로서

22) 이정민, 홍의택, 현대 공간디자인에 있어 사용자 참여디자인의 의의와 유형에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제 15권 6호, 통권 59호, 2006년 12월, p.91.

의 가구, 유연한 경계영역을 통한 예술의 대중화 추구, 편안하고 자연스러운 아름다움 표출이라는 세 가지 개념을 가지고 출발했으며 결과적으로 3개의 파티션과 6개의 스톨로 구성된 가구로 완성됐다. 작품의 특징을 조형적, 구조적, 기능적으로 살펴보면 유기적, 불확정적 형태, 가변적 구조, 공간을 감성적으로 구획하는 기능 등으로 나타났다.

가구는 이제 건축가나 코디네이터에 의해 선택되고 배치되는 하나의 요소가 아니라 가구 스스로 공간 조형을 창출하고 가구로 인해 공간의 아이덴티티를 결정하는 적극적인 매체로 활용되고 있다. 연구자가 제안한 인지적 영역성을 형성하는 가구디자인은 향후 연구자의 가구가 추구해야할 방향과 정체성에 대한 출발점이라고 할 수 있다.

참고문헌

- 김용립.(2000). 구아쓰미 씨게일의 고정식 가구에 관한 연구. 한국실내디자인학회논문집 24호
- 김현범, 김문덕.(2008). 현대 실내공간에 나타난 공간적 가구의 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제 10권 1호
- 문은미.(2006) 유기적 통합의 개념으로 본 프랭트 로이트 라이트의 가구디자인 특성. 한국실내디자인학회논문집 제 15권 4호
- 우치다 시게루.(2005). 고현진역, 가구의 책, 미메시스
- 이어령.(1994). 축소지향의 일본인 그 이후, 기린원
- 이영화.(2005) 순수미술의 영향을 통한 현대 미국건축의 정체성 연구, 한국실내디자인학회논문집 제 14권 1호
- 이정민, 홍의택.(2006). 현대 공간디자인에 있어 사용자 참여디자인의의와 유형에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제 15권 6호
- 정선주.(2009). 아트와 디자인, 2개의 머리를 가진 디자이너, 피터 새빌, 월간디자인 3월호
- Celant, Germano.(2004). Art and Architecture, Milan: Skira
- Crawford, Alan.(2002). Charles Rennie Machintosh, NY; Thames & Hudson World of Art
- Gehl, Jan.(1996). Life between Buildings, Copenhagen: Arkitekten Forlog
- Hanks, Davis A.(1979). The Decorative Designs of Frank Lloyd Wright, NY: E. P. Dutton
- Heinz, Thomas A.(1982). Frank Lloyd Wright, London: Academy Edition
- Rodel, Kevin P.(2003). Binzen, Jonathan, Art & Crafts Furniture, CT: The Taunton Press