

현대실내공간에서 나타난 'SKIN' 표현특성에 관한 연구

A Study on Expressed Characteristics to SKIN On the Contemporary Interior Design

이희정* / Lee, Hee-Jung

이정욱** / Lee, Jeong-Wook

Abstract

Skin, the complex membrane that holds the body together, also embraces the full spectrum of design today—from product to architecture, fashion, and media. Every object has a skin. thick or thin, smooth or rough, porous or impermeable, the skin is the line between a hidden interior and an exterior we experience.

Skin: Surface, Substance and Design is a compendium of products, furniture, fashion, architecture and media that expand the limits of what we understand as surface. Reflecting the convergence of natural and artificial life, this provocative a thesis shows how enhanced and simulated skins appear everywhere in today's world.

키워드 : skin, interactive, digital, Seamless, flesh, Elasticity

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

과학기술과 전자미디어의 발달은 양의 복제 프로젝트를 실제적으로 실현시키게 되었으며, 원본과 차이가 없는 복제 재생산을 가능하게 만들었다. 1990년대 이후부터 변화된 DNA를 가진 동물과 식물들이 세계시장으로 퍼져나가고 있으며, 인간의 게놈지도가 완성하기에 이르렀다. 이러한 사회적 현상은 좀더 몸을 편안하게 하고 아름답게 보이기 위한 노력으로 귀결되고 있으며, 이는 곧 사람이 직접 접하게 되는 패션과 공간을 몸과 가장 비슷하게 만들고자하는 욕망을 일으키게 되었다.

동시대의 디자이너들은 내부 공간 그리고 건물의 표면을 복잡하고 모호한 형태로 접근한다. Karim Rashid, Fabio Novembre 등 많은 디자이너와 건축가는 오브제를 감싸는 표피를 제3의 피부로 표현하는 새로운 기술과 재료를 탐구하고 있다. 이에 본 연구는 실내디자인을 건축적 관계로만 파악하려는 기존의 전개방법에서 탈피하여 포괄적으로 동시대의 타 예술 영역들과의 관계를 살펴봄으로써 상호 공존하는 예술로 발전시킬 수 있는 공간의 표현에 대한 확장된 시각과 새로운 개념을 파악하고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

현대건축에서는 내·외부 마감 재료의 사용에 있어서 다양한 시도를 추구하여 보다 자유롭고 새로운 표현을 하는 경향이 나타나고 있다. 본 연구에서는 이러한 작품 중 시각적인 재료의 물성표현을 넘어 새로운 시각으로 접근하는 작품을 중심으로 분석, 연구하고자 한다.

연구의 주된 내용은 'Skin'에서 나타난 특성들이 실내공간에 반영되는 양상을 분석하고, 그것의 대표적인 특징들을 다음과 같이 4가지 범주로 분류하여 현대공간에 나타나는 방식을 고찰한다.

- 1)vessles + membranes
- 2)intelligence +tough
- 3)padding + protection
- 4)warps + fold

따라서, 본 연구의 진행방법에 있어서 먼저 스킨의 개념과 배경을 알아보고, 패션과 공간에 나타난 스킨의 표출유형을 분석한다. 각 기법들이 현대 실내공간으로 적용되는 방식을 항목별로 분류하여 적용되는 양상 및 방식들을 사례별로 분석하였다.

2. 'SKIN' 개념 과 이론적 고찰

전자 디지털 기술의 발달은 눈, 코, 귀, 입, 피부 등 감각 기관들과 뇌의 연결을 통해 이루어지는 감각/사유의 입출력 시스템을 강화하고 변형시켰다. 몸을 대상으로 하는 첨단과학기술

* 정회원, 경원대학교 실내건축전공 석사과정

** 이사, 경원대학교 실내건축학과 부교수

들로 인하여 새로운 탈근대 내지는 초근대의 사회적 시공간의 흐름은 몸의 흐름과 함께 한 곳으로 혼입되어 거의 분간이 불가능할 정도가 되었다.¹⁾ 즉 현대의 사회적 과학기술은 영혼 또는 정신을 겨냥한 것이 결코 아닌 몸을 겨냥한 것이다.

모든 사물은 skin을 가지고 있다. 두껍거나 얇고, 부드럽거나 거칠고, 구멍이 뚫리거나 침투성이 없는 피부는 우리가 경험하는 외부와 내부를 숨기는 그 사이에 있다. 이처럼 Skin은 다양한 목적과 다양한 층을 가지면서 몸을 감싸고 있다. 피부는 많은 정보를 담을 수 있는 장치가 있고, 열과 추위 그리고, 유쾌함과 고통에 반응한다. 또한, 내부의 2공동구가 있으며, 몸의 표면을 나타내며 계속적으로 연결하면서, 경계가 명확하지 않다.³⁾ 이러한 스킨의 특성들은 시각적 감각보다 촉각적 감각의 중요성이 부각되고 있는 현대패션과 실내건축에서 새로운 표피의 개념으로 대두되고 있다.

현대패션분야에서는 마치 제2의 피부(second skin)와 같이 성장과 재생작용을 하는 의류의 개발이 이루어지고 있다. 자동 온도 조절되는 컴퓨터 칩이 함께 직조된 옷감으로 만든 코트나 이메일을 보낼 수 있는 작은 넷 연결장치가 내장된 데님 자켓과 같은 기술적 혁신은 패션스타일과 접목되어 기계적으로 향상된 신체를 만들고자 한다. 신체의 피부를 넘어선 의복은 21세기 패션의 가장 큰 흐름이 되고 있다.

이러한 일련의 사건들은 피부를 대신할 새로운 대체물질을 개발하였고, 제조된 피부는 사물의 치수, 기능과 목적에 알맞은 물질로 나타난다. Botox와 Collagen Laser를 이용한 성형수술 및 각종 치료법의 성행 그리고 화장품산업에서의 가장 큰 시장으로 성장한 기능성 제품들은 개인적인 만족과 건강이 가치관과 생활패턴의 중심에 자리 잡고 있음을 보여준다.

피부, 패션과 공간은 상호 작용하여 서로의 것을 모방, 복제하면서 성장해가고 있다. 피부는 하나의 이미지 덩어리로 표현되고자 하며, 패션은 피부 감각기관의 역할을 하고, 공간은 내부로는 인간의 피부와 반응하면서 외부로는 주변 환경과도 반응하는 피부와 외부환경을 연결하는 하나의 막으로 나타난다.

피부는 우리가 이해하는 표면적 한계를 넘어 동시대의 미디어, 건축, 패션, 가구, 산업디자인 등에서 중요한 디자인 테마로 부상하고 있다.

3. 패션과 실내공간에 나타난 'SKIN' 표현특성



3.1. 볼륨을 감싸는 막 (Vessels + Membranes)

피부는 육체의 조직 그리고 기관들을 담고 있는 가방으로

1)이종관, 현상학, 몸 그리고 건축, IDEAL 9906, pp124-129
 2)폐·간·신장·비장 등 장기에 염증이나 피사 등 여러 가지 원인에 의하여 조직이 붕괴되어 밖으로 배설되거나 흡수되어 한정된 공간을 만드는 것.
 3)Ellen Lupton, SKIN-surface, substance + design, Laurence King, 2002, p.29

살아있는 수하물 시스템이다. 육체에 밀접한 패션은 자연적인 돌출, 성장, 접힘의 분석적인 접근으로 디자인되어지고 있다. 건물의 본체는 구조를 부정하고 표면으로 덮여져 있으며, 유리 와 플라스틱 등의 재료는 처지고 드리워져 볼륨감을 가지고 있다. 육체의 기관인 피부는 경계가 없는 표면으로 대체되고 있다. 대부분 동시대의 표면은 질감, 자연적인 표면의 구멍을 복사하고 성질이 다른 생명체의 이미지와 결합되어 지고 있다.

<표 1> 패션과 실내공간에 나타난 'SKIN' 표현특성



Vessles + Membranes	
Body Image Garment	Seamless Skin
	
Robert Stone, Fitted Shirt, 2000 인체를 부드럽게 감싸며 볼륨감 유지.	Jurgen Bey, Kokon double chair, 1999 오래된 나무의자틀 PVC로 감싸 새로운 의자의 개념 모색

3.2. 자기조절적 막(Intelligence + Touch)

육체의 가장 큰 감각기관인 피부는 추위와 따뜻함, 고통과 즐거움에 반응하는 무한정한 감촉의 배열로 이루어 졌다. 오늘날 의상과 건물 내부를 감싸는 공간의 표면은 사용자와 환경 정보에 반응하며, 온도와 빛의 변화는 디지털적인 방식으로 정보를 얻는다.

'SKIN'은 사람과 사물의 사이의 접촉하는 면이다. 기계적, 전기적 장치인 표면은 사용자의 상호 작용하는 면이다. : 그들의 표면은 사물의 정보와 제어를 포함한 여러 가지 기능을 전달한다. 1920-30년대의 실내디자인어 개척자는 기계적 뼈대를 창조하였으나, 오늘날 디자이너들은 따뜻함과 감촉에 반응하는 사물의 표면을 설계한다.

<표 2> 패션과 실내공간에 나타난 'SKIN' 표현특성



Intelligence + Touch	
wearable computer digital garment	Interative Digital Skin
	
Levis, ICD Plus Jacket 모바일폰과 MP3플레이어, 개인네트워크 (PAN Personal Area Network)을 내장	Diller + Scofidio, Blur Building, 2002 인공의 구름으로 둘러싸인 건물 사람들이 입은 비옷은 만나는 사람들의 친밀도에 반응한다.

3.3. 완충과 보호하는 막(Padding + Protection)

피부의 외부 표면은 죽어 있고 그 안쪽의 내부는 생명력이 있는 매우 복잡한 형상을 가지고 있다. 피부의 중간층인 진피

(眞皮)는 고원질과 탄력있는 섬유로 이루어 졌고 반면에 안쪽의 지방질인 절연체는 상처와 열에 보호되도록 이루어 졌다. 그들을 숨기는 층은 육체를 감싸며 피부의 안쪽에 많은 것을 채워 넣고 있다.


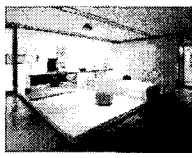
<표 3> 패션과 실내공간에 나타난 'SKIN' 표현특성

Padding + Protection	
Biotechnology	Flesh Skin
	
Mauro Tallani, Cooling system, 1999	Monica Forster, CLOUD, 2002
자켓에 냉각순환시스템을 도입하여 외부의 열로 부터 인체를 보호	강도가 있는 가벼운 소재로 쉽게 이동할 수 있으며, 외부의 바람과 햇빛으로부터 공간을 보호한다.

3.4. 유동성의 막(Warps + Fold)

피부는 2차원적 표면으로 3차원적인 육체를 감싼다. 때때로 피부는 팽팽하고 타이트하게 육체를 감싸고 때로는 느슨하게 감싸기도 하고 느슨히 접혀서 육체를 감싼다. 패션은 몸 보다 크게 옷을 디자인하여 주름과 접은 자국의 미를 찾는다. 종이- 평평하고 얇은 복사지- 등은 자르고 접혀서 무게를 견뎌내고, 공간을 감싸기도 한다, 건축가나 가구디자이너들은 평평한 재료를 접거나 휘게 해서 구조의 문제를 해결하거나 새로운 형태를 창조한다. 구조나 물체는 모든 표면을 가지고 있다.

<표 4> 패션과 실내공간에 나타난 'SKIN' 표현특성

Warps + Fold	
A Piece of Cloth	Warping Skin
	
Issey Miyake, A-poc, 2002	Klein Dytham Architecture
원형의 니트로 된 한 장의 천으로 사용자에게 맞는 옷을 재단하고 있다.	끊임없는 수평적인 판은 공간, 스크린 벽, 좌석 갤러리를 만든다.

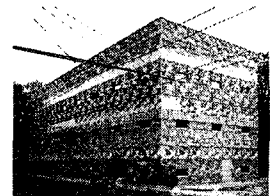
4. 현대실내공간에 나타난 'Skin' 특성분석

현대에 와서는 인간 개개인의 개성을 존중하고 실질적으로 건물에서 무엇을 체험할 것인가에 대한 관심을 통해 인간이 건축물에서 직접 지각하고 인지하는 건축 재료의 표면을 디자이너가 어떻게 다루느냐에 따라 인간의 감성에 많은 영향을 주게 되었다. 공간 속의 인간은 재료의 감각적 사용에 의해 즐거움과 신비로움을 느끼게 한다. 이렇듯 인간 감성의 대두는 공간

의 친밀도에 상당한 변화를 주고 있다. 즉, 공간을 감싸는 재료의 고유한 성격이 그 공간의 분위기를 만들어낸다는 것이다.⁴⁾ 근대에서의 실내의 벽은 단순히 공간을 한정짓는 의미로만 사용되어졌다. 벽의 조형적 요소가 배제되었던 시대에는 단순히 마감의 의미로서만 설계되었으나, 공간의 촉각적인 면이 중요하게 됨에 따라 인간의 몸이 직접적으로 접하는 실내의 마감요소와 디자인요소는 그 중요성이 더해져가고 있다.

4.1. 단성체의 막(Seamless Skin)

Herzog de Meuron의 'Eberswalde Technical school'은 콘크리트와 유리 표면에 실크스크린 하여 덧씌움으로써 반복되는 외피를 하나의 막으로 묶었다. 유리판넬 이음매를 모두 숨겨 외피에서는 한 장의 외피로 통체되었다. 그들은 관습적인 재료인 콘크리트, 나무, 돌등의 가지고 있는 물리적 한계를 새로운 재료로 대체하는 것이 아니라 새로운 재료로 대체하는 것이 아니라 새로운 재료로 표현하고 있다.



<그림 1> Herzog de Meuron, Eberswalde Technical school, Germany, 1999

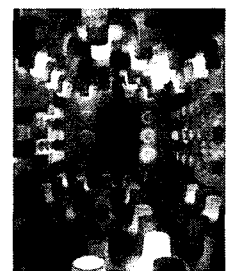
24H Architecture의 'Ichthus Business Centre'는 벽에서 도출된 기둥과 코어부분을 하나의 Skin으로 보이게 하여 공간의 확장감을 가져오고 있다. 창문과 벽, 기둥으로 복잡한 layer를 가진 벽면은 착색한 fabric으로 연결된 벽면을 외부환경의 스크린화면으로 만들어 놓았다.



<그림 2> 24H, Ichthus Business Centre, Rotterdam, 2002

4.2. 상호작용하는 디지털 막(Interactive Digital Skin)

현대 실내공간은 기능주의 공간을 탈피하면서, 인간의 생활 방식과 정신적인 생활을 포함하는 총체적인 환경으로 파악되고 있다. 이러한 시도는 중성적인 공간, 기능화된 공간이 아니라 정신적 만남을 통하여 비로소 상호작용 되는 장소, 즉 공간과 신체의 연결을 추구하는 것으로 변모된다.



<그림 3> Karim Rashid, Plob, Cappstreet gallery, Sanfrancisco, 2001

'Plob'는 샌프란시스코의 Capp street Gallery에 전시된 Karim Rashid의 작품으로 공간은 투명한 폴리에틸렌으로 된 6개의 벽으로 구성되어 있다. 감각적이며 연속된 벽은 관람객의 반응에 따라 각기 다

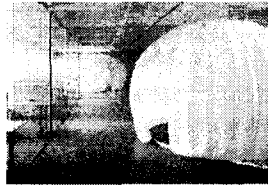
4) 김소희, 건축재료의 물성 표현을 통한 디자인에 관한 연구, 홍익대 박사논문, 2002, p.8

른 공간으로 빛을 발하는 상호작용하는 공간으로 만든다.

4.3. 구조체가 없는 막(5)Flesh Skin

1960년대 일어난 팝 아트 운동은 공기 등으로 부풀어진 형태의 가능성을 제시했다. 이런 인공품들은 영구적이고 고정적인 가치를 전복시키고, 가볍고 휴대용의 상품의 가치를 고치시켰다. 이런 정신을 바탕으로 팝아트의 디자이너들은 합성 포말 같은 재료로 물체를 만들었다. 내부의 무거운 나무, 금속을 제거하고 물체의 모든 것을 육감적인 살(flesh)로서 표현을 시도했다. 그들의 아이디어 들은 오늘날 새로운 형태와 재료의 탐구로 발전되어지고 있다.

MMW의 'Ad agency'의 회의실과 휴게실은 넓은 리셉션 공간에서 적당한 장소에 놓여져 공간의 흐름을 주도하고 있다. 각 공간들은 자립이 가능한 구조로서 공기의 끊임없는 공급에 의해서 떠받쳐진다. 각 볼륨을 이루고 있는 Skin은 의복 제조업자 Helly Hansen이 개발한 직조된 PVC로 이루어져 있으며, 원하는 위치에 설치하여 가변적 공간체계를 이루어내고 있다. 공간을 한정하는 공기층을 가진 벽은 방음벽의 역할을 하여 쾌적한 사무실 환경을 만들고 있다.



<그림 4> MMW, AD Agency, 2002

4.4. 탄성이 있는 막(Elasticity Skin)

위상기하학적 변형으로 고무처럼 잡아당기고 접음의 반복을 통해 역동성과 운동, 탄성을 공간 내에 실현시키게 된다. 부드러운 변형은 전혀 다르고 자유로운 이질적 요소들을 연속적 장으로 혼합하면서 전체적 특성을 유지시켜준다.6) 표면은 공간을 통해서 짜여지고 안쪽에서 바깥쪽으로, 위에서 아래로, 천장에서 바닥으로 변형된다.

Ushida Findlay의 'Marketing communication agency'의 사무실 평면은 기하학적인 형태를 이루고 있으나 스틸조각이 구부러지고 비틀어지면서 공간에 활기를 불어넣고 있다. 이 스킨은 접힘에 의해 그 몸체는 더욱 강화되어지고 펼침에 의해서 카운터가 되고 구부러지면서 의자가 된다. 천정으로 올라가는 부분에서는 스크린을 고정시키는 지지체가 되어 가구와 벽체의 경계를 모호하게



<그림 5> Ushida Findlay, Marketing communication agency, 2002

5)이 논문에서는 공간을 형성할 때 뼈대 없이 외피와 공기층 등으로 형성되어진 공간을 말한다. 고정된 볼륨이 아닌 어떤 위치에서도 구축되어지고 이동 가능한 공간을 Flesh Skin으로 보았다.

6)김희옥, 특집 세기말 건축의 풍경-'접기', IDEAL 9907, p.132

함과 동시에 이질적 요소를 하나로 묶어주는 역할을 하고 있다.

5. 결론

본 연구를 정리하면 다음과 같은 도표로 요약될 수 있다.

<표 4> 패션과 실내공간에 나타난 'SKIN'표현특성

현대 실내공간에 나타난 'Skin' 표현특성		
SKIN	Space	표현특성
vessels + membranes	Seamless Skin	관습적 재료의 새로운 접근 새로운 재료의 모색과 실험
intelligence + touch	Interactive Digital Skin	사람, 환경과의 상호작용 중성적 공간
padding + protection	Flesh Skin	Portable 공간 뼈대가 없는 구조
warps + fold	Elasticity Skin	이질적 요소의 결합 모호한 경계

이상의 연구과정을 통해 얻어진 전체적인 내용은 다음과 같다. 현대 실내공간에서 'Skin'적 특징은 새로운 재료의 대두와 실험으로 관습적 재료의 새로운 가능성을 모색하고 공간과 신체의 연결을 추구, 육감적인 볼륨, 진동하고 움직이는 공간으로 표현되어지고 있다.

이러한 과정을 통해 표현에 대한 확장된 시각과 새로운 개념이 대두되어지고, 연구되어져야 한다는 제언적 의미도 포함되고 있다.

참고문헌

1. 김소희, 건축재료의 특성 표현을 통한 디자인에 관한 연구, 홍익대 박사논문, 2002
2. 이범재, 디지털 건축에서의 공간 디자인적 특성, 단국대 석사논문, 2001
3. 이재석, 현대 실내공간에서 나타난 'Installation' 표현특성에 관한 연구, 경원대 석사, 2001
4. 권영걸, 공간디자인의 비(非)물질화 경향에 관한 연구, 한국실내디자인 학회논문집 22호, 2000.3
5. 유진상, 움직임미술과 현대건축 외피 구축방식의 상관성에 관한 연구, 대한건축학회논문집 18권 8호, 2002.8
6. 이종관·현상학, 몸 그리고 건축, IDEAL 9906
7. Ellen Lupton, SKIN-surface, substance + design, Laurence King, 2002
8. www.scandinaviandesign.com
9. www.samsungdesign.net