상관개념(相關慨念:Correlative Concept)을 적용한 가구디자인에 관한 연구

- 인체를 표현한 가구를 중심으로-

곽 철 안
(홍익대학교 일반대학원)

1. 서 론

현대의 제품생산은 산업혁명 이후 여러 분야에서 공장제 기계공업에 의존하고 있다. 이러한 현상은 우리가 사용하는 대부분의 제품을 대량생산이 가능하게 하였고, 복잡한 형태보다는 단순하고 간결한 형태에 더 치중하는 결과를 낳았다. 결국, 상관개념 관계에 있는 조화와 부조화, 대칭과 비대칭, 균형과 불균형 등의 표현을 간과한 채 조화, 대칭, 균형으로 치우친 디자인 성향을 나타나게 하였는데, 이러한 편중된 디자인은 현대인에게 무 개성화를 유도하고 획일적 감성만을 전달하고 있다. 따라서 본 연구에서는 그 동안 디자인에서 간과되어 온 상관개념을 가구디자인에 적용함으로서 보다 개성적이고 다양한 감성을 전달하는 가구를 개발하는 것을 목적으로 하였다.

상관관계를 가구디자인에 접목함에 있어 인체를 표현 수단으로 택한 것은 인체가 상관관계를 표현하기에 더 없이 적합한 소재이기 때문이다. 대칭인 듯 비대칭을 이루고 있는 인체의 형태나 피부와 근육의 대비된 표현은 상관개념을 표현하는 데에 좋은 소재가 될 수 있었다. 특히 인체를 표현한 방법은 얼마 전 한국 종합전시관(COEX)에서 막을 내린 '인체의 신비'전에서도 보여졌듯이, 시각적 충격과 함께 새로운 감동을 전달하는 장점이 있다.

2. 상관개념의 정의

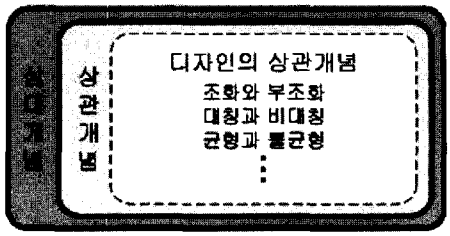
2-1 상대(相對)개념과 상관(相關)개념

상관개념을 설명하기 위해서는 상관개념보다 더욱 큰 범위의 상대개념을 먼저 이해해야 한다. 상대개념이란 어느 한 개념이 다른 개념과 관계가 깊어 그 개념과 비교함으로써 제 뜻이 명확해지는 개념이다.

<참고 - '사람, 산, 강' 같은 개념은 다른 개념과 관계없이 정의 될 수 있는 독립 개념이다. 이런 것을 절대개념이라고 한다. 이에 비해, '동물과 식물', '밤과 낮', '하늘과 땅', '빠름과 느림', '좋음과 나쁨' 같은 개념들은 언제나 그와 상대되는 개념을 가지고 있어서 그 상대되는 개념과의 차이점을 인식함으로써 그 뜻이 명확해지는 특징이 있다. 이런 개념을 상대개념이라고 한다.>

상관개념은 상대개념 중에서 특히 관계가 깊어, 한 쪽 개념이 없으면 다른 쪽의 개념도 존재할 수 없게 되는 양 개념이다 [1]

여기에서는 조화와 부조화, 대칭과 비대칭, 균형과 불균형 등을 디자인의 상관개념이라 보고, 이를 토대로 하여 연구를 진행하였다.



<fig. 1> 상대개념과 상관개념의 관계

2-2 상관개념의 가구화 전개 과정

앞에서도 언급했듯이 상관개념을 가구에 적용하는 표현소재로 인체를 사용하였다. 인체는 대칭인 듯 보이는 비대칭의 형태적인 상관개념을 가지고 있을 뿐만 아니라, 매끈한 피부와 거칠고 복잡한 근육으로 이루어져 있기 때문이다. 또한 시각적인 측면에서도 직접적 표현을 통해 강한 인상을 남길 수 있는 것이 장점이다. <fig. 2> 참조

<fig. 2> '인체의 신비'전

2-3 항목별 전개 과정

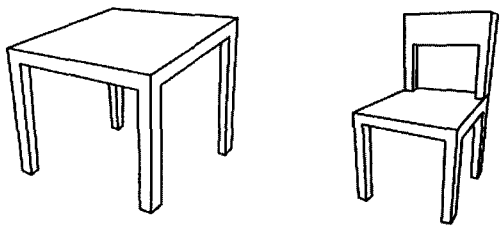
1) 형태

인체를 가구에 표현하기 위해서는 다리가 있는 가구가 가장 적합하다고 하겠다. 상판와 다리와의 구조적 연결은 인간의 관절과 밀접한 관련이 있으며, 이 부분의 집중적 표현을 통해 더욱 효과적인 인체의 표현을 이끌어 낼 수 있기 때문이다.

또한, 상관개념을 적용한 가구는 일반적인 형태와 비 일반적인 형태를 동시에 사용함으로서 효과적인 표현을 이끌어 낼 수 있다. 여기서 일반적인 형태란 <fig. 3>와 같이 가구의 기본적 기능을 담당하는 것 외에 아무런 가치를 부여하지 않았음을 의미한다.

---

1) 강영신 등, 한+국어대사전, 성안당, 2001, p.1170~1171



<fig. 3> 테이블과 의자의 일반적 형태

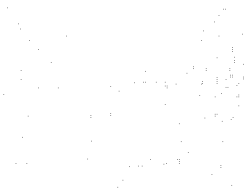
이와 같이 일반적인 형태를 전체적인 틀로 사용한 것은 인체가 결국 비대칭이기는 하지만 대칭이라는 큰 틀을 가지고 있기 때문이다. 대칭이라는 큰 틀을 만들기 위해서는 가구의 기능만을 담당하는 일반적인 형태가 가장 적합하다고 생각하였다.

2) 재료

사람의 근육과 피부는 모두 인체라는 점에 있어 이질적이지 않다. 인체를 표현한 가구 역시 내부와 외부가 이질적이지 않도록 목재를 사용하였다. 하지만 목재라는 공통점 외엔 재질과 컬러를 다르게 하여 분명한 차이를 줌과 동시에 시각적인 요소도 충족시키고자 하였다.

매끈한 피부의 표현으로는 밝은 칼라의 단풍나무(Maple)를 사용하였고, 복잡한 근육의 표현은 어두운 칼라의 호두나무(Walnut) 상감재 무늬목을 사용하여 대비효과를 주었다.

<fig. 4, fig. 5> 참조



<fig. 4> 단풍나무

<fig. 5> 호두나무
상감재 무늬목과 가공

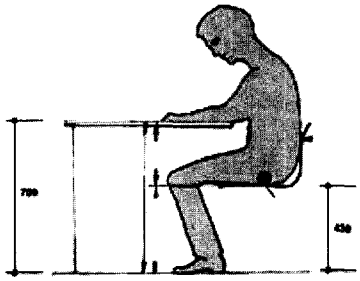
3) 구조

앞에서도 언급한 것처럼 관절의 표현이 가장 적절한 가구는 테이블과 의자라고 할 수 있다. 하지만, 가구의 내부를 표현한 상감재 무늬목은 재질이 얇기 때문에 테이블과 의자의 구조를 담당할 수 없다.

이러한 구조를 해결하기 위해 본 연구에서는 철제 구조물(Steel Frame)을 사용하였다. 철제 구조물은 얇은 구조물로도 높은 강도를 해결할 수 있기 때문이다. 하지만 철제의 사용은 목재로만 이루어진 표현에서 이질감을 줄 수 있기 때문에 최대한 숨겨 표현하였다.

4) 크기(Size)

관절의 표현이 가능할 수 있도록, Tea 테이블과 작은 의자로 크기를 제한하였는데, 이것은 가구가 공간에서 장식적인 요소로 활용될 수 있도록 하기위해 크기를 제한했기 때문이다. 또한, 의자와 테이블의 크기관계를 참고하여, 실제 사용이 가능하도록 하였다. <fig. 6> 참조

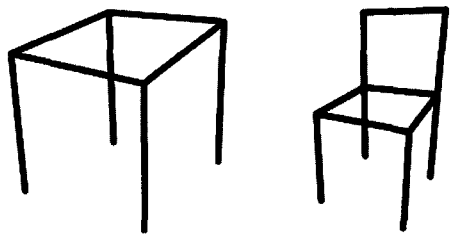


<fig. 6> 의자와 테이블의 크기

3. 제작과정

3-1 철제구조물 제작

우선 구조적 문제를 해결하기 위해 철제구조물을 제작하였다. 전체적으로 받게 될 하중을 염려해 철제구조물은 근육이 드러나지 않는 부분에까지 모두 사용하였다. <fig. 7> 참조



<fig. 7> 철제 구조물의 형태와 크기

3-2 상감재의 마감과 후 가공

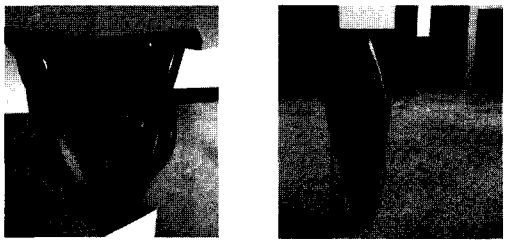
관절을 표현한 부분의 상감재는 고정을 하지 않았다. 이것은 약간의 유동성을 주어 실제 근육의 느낌처럼 움직이는 느낌을 만들어 내기 위함이었다. 또한, 상감재 무늬목은 하도나 중도 처리를 하지 않고 상도 처리만 하였는데, 이는 상감재 무늬목의 거친 느낌이 완성 후에도 느껴지도록

하기 위해서였다.

3-3 부분 디테일

가구의 표피가 떨어져나간 단면은 검은 칠을 통해 단절된 부위를 부각하려고 하였다.

그리고 다리 근육이 모아지는 부분은 고정방법이 보이지 않도록 하기위해 다른 별도의 하드웨어를 사용하지 않고 에폭시 본드를 사용하였다. <fig. 8> 참조

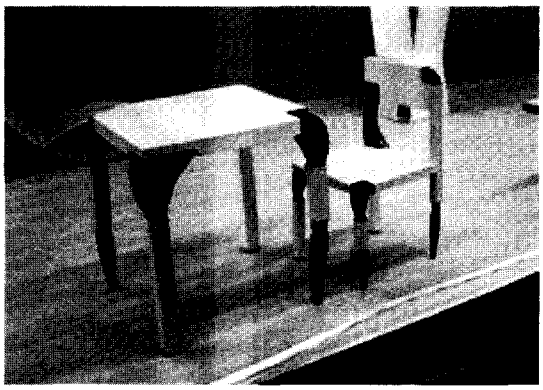


<fig. 8> 가구 표피의 단면과 근육의 디테일

4. 개발 후 평가

4-1 전시

전시로는 2005 한국국제가구 및 인테리어 대전(Kofurn)에 참가하였고, 2006 파리 국제 가구 박람회 (Salon du meuble de Paris 2006)에 참가하여 좋은 평가를 얻었다. <fig. 9> 참조



<fig. 9> 2006 파리 국제 가구박람회 (Salon du meuble de Paris 2006)에 참가

4-2 보완 및 개발

철제구조물의 구조가 완벽하지 못해 사람들의 힘에 의해 흔들리는 현상을 발견했다. 그리고 구

조물이 보이지 않아서인지 보는 사람들로 하여금 사용하도록 설득하는 것이 쉽지 않았다. 하지만 이런 부분이 사람들의 호기심을 자극하는 경우도 많았다. 또한 상관개념을 이용한 디자인 사례가 많지 않아서인지, 형태에 대한 인상이 강하다는 평가가 많았다. 하지만, 이런 인체를 적용한 가구가 생산되어 소비자를 만족시켜주기에는 많은 디자인의 개발과 투자가 필요하다고 생각한다.

좀 더 생산 과정에 맞는 표현 방법과 공정의개발이 이루어져야 하는데, 이는 디자인 기획에서부터 장시간에 걸친 계획과 노력이 필요할 것이다.

5. 결 론

산업화 이후 편중된 가구와 기타 제품 디자인은 빠르게 변화하고 다양해지는 현대인의 감성을 충족시키지 못하고 있다. 현대인들의 이런 다양한 감성은 획일화된 산업적 제품을 받아들이지 못하고, 남과는 다른 개성적이고 다양한 감성의 Life Style을 원하게 되었다.

이미 문학과 영화 등 다른 예술 분야에서는 포스트모더니즘과 같은 모더니즘 탈피의 경향이 짙으며, 그것이 시대의 흐름으로 받아들여지고 있다. 가구와 같은 제품디자인의 경우 인간생활의 전반을 담당하고 있다는 점에서 이러한 흐름을 벗어날 수 없다.

따라서, 상관개념을 가구디자인에 적용함은 가구를 장식적으로 사용하고자 하는 소비자나 남과 다른 Life Style을 가지고자 하는 소비자 모두가 느끼고 있는 갈증이다.

이와 같은 연구 자료가 획일화된 그 동안의 가구디자인을 탈피하여 새로운 감성을 전달하는 디자인을 개발하는 데에 작은 도움이 되었으면 하는 바람이다.