

인테리어 計劃의 進行方法

朴 弘 - 건축가 · 中央大교수

● 인테리어의 設計概念

인테리어 디자인이란 이미 概要에서 설명한 바와 같이 “内部機能의 構成과 美化”라는 한마디로 요약할 수 있겠다. 때문에 空間 자체를 內側에서 포착하여 形과 크기를 설정하고 内部를 정돈하는 것이라고 볼 수 있다.

이제 이 構成과 美化라는 용어 속에는 실상 디자이너 자신이 관여하지 않으면 안될 「무엇 때문에」, 「무엇을」, 「어떻게 만드느냐?」 하는 물음에 대한 해결의 실마리로서 設計(Design)가 존재한다. 이것에는 人間生活에 따른 空間디자인의 방법과 「裝飾」이라는 개념을 뒷받침하는 「테크니컬」한 문제들이 도사리고 있는 것이다. 고로 이 章에서는 인테리어의 計劃과 意匠設計 및 그 進行을 통한 各種要素들의 處理方法 등을 설명하고자 한다.

● 프로젝트의 發生

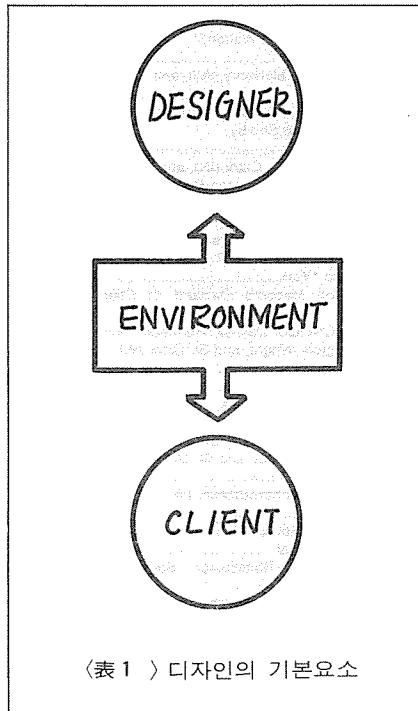
인테리어의 프로젝트는 建築의 경우와 너무나 흡사하다. 空間計劃을 다룬다는 의미에서 대동소이하나 스케일이나 라이프 사이클 및 感覺의 인처리면에서 다소의 영역적 차이가 생기게 된다.

建築이 外的環境과의 区劃을 짓는 작업이라면 인테리어란 건축에 의해서 이루어진 알맹이, 즉 求心の 공간을 채우고 매만지는 범주라고 규정할 수 있겠다.

흔히 인테리어란 걸부분만 化粧하고 美化시키는 것으로 오해하는 경향이 있다. 그래서인지 인테리어란 반드시 高價이거나 호화로운 것으로만 착각하고 있으며 아무런 理論的 배경이 없이 이뤄지는 것으로 가볍게 보는 建築人도 많은 것 같다. 그러나 建築이 「매스」 처리로 끝내 버리는 경향과 미흡함을 보충하고 채워주므로써 空間의 質을 높여 준다는 사실을 모르는 사람이 드물 정도로 이 분야에 대한 인식이 달라졌다. 이러한 사실들이 일반대중에게도 크게 영향 주어 각종 프로젝트들이 빈발하는 급진장의 추세에 놓여 있는 것이다.

인테리어 프로젝트도 건축프로젝트와 마찬가지로 클라이언트의 요구에 의해서 발생하게 된다.

인테리어 프로젝트도 건축프로젝트와 마찬가지로 클라이언트의 요구에 의해서 발생하게 된다.



인테리어 디자인은 建築主가 마련한 예산을 가지고 주어진 空間을 종합적으로 融和된 능률적이며 창조적인 環境으로 발전시키는 空間計劃이다. 人間環境이 物理的인 機能뿐만 아니라 心理的이고 美的인 측면에서도 기여해야 함은 너무나 당연하며 또 그것이 인테리어가 추구하는 목표이기도 하다. 왜냐하면 環境이란 人間을 위한 것임은 물론, 그 空間이 갖는 所任을 적극적으로 遂行해야 하는 것이라고 보기 때문이다.

● 프로젝트의 展開過程

建築과 마찬가지로 인테리어의 각종 프로젝트도 주어진 조건이 제작기 특독하다. 때문에 계획과 디자인의 해결이 건축주의 특수한 요구에 따라

정확하고 완전하게 이루어져야 한다.

이러한 것을 성취하기 위해서 디자이너는 建築主의 機能的 요구는 물론 이들이 창조해 낸 空間에서 생활하고 作業하게 될 사람들의 人間的 요구까지도 해결해 줄 수 있는 評價와 分析의 組織的인 과정을 거듭하게 된다.

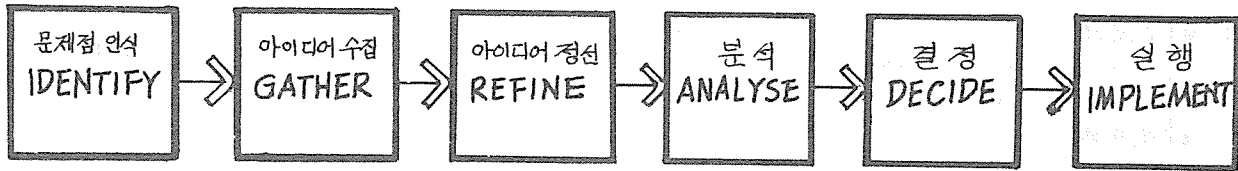
그러기 위한 調査와 分析, 그리고 綜合의 과정이 수없이 반복되는 가운데 表 2에서 보는 설계과정을 이행해 나가게 된다.

프로젝트가 발생되어 그 계획에 대한 문제점이 각디자이너에게 부서별로 分配되면 資料의 수집에서 분석에 까지 진행된다. 室內行為의 분석은 물론 建築主가 갖추게 될 諸般施設들과 그 이용자간의 快適條件을 이루기 위해서 디자이너는 건축주의 정보망과 작업과정 까지도 분석해야 한다. 予算의 多少, 개인적 비밀과 身分의 保持는 물론 장래의 신축성 있는 요구에 이르기까지 건축주와 함께 협의·검토되어야 한다. 아울러 장기적인 目標과 哲學에 대하여도 탐구해야 하는 것이다.

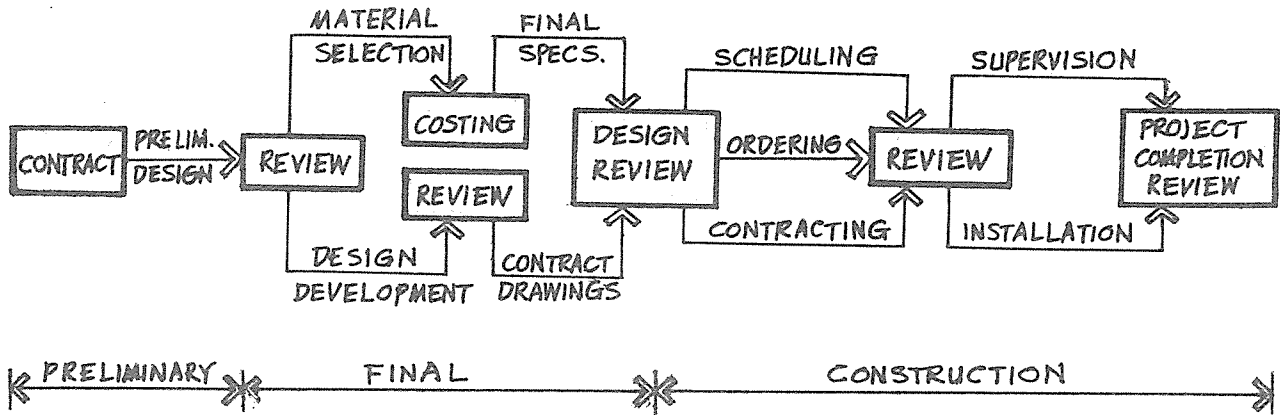
室內空間의 계획은 일상적인 활동상의 情報交換·연락행위와 수고스러움에 있어서 자연과 중복을 극소화 시킴으로써 지속적인 經濟的 이익을 수반하여 계획될 수 있다. 디자이너가 분석할 때는 職業의 機能·各種設備·作業의 進行관계나 예상되는 변경 속에서 가능한 변화를 고려하게 된다. 그런 후에 그 계획에 적용될 만한 要求事項들을 실제로 삼입함으로써 改作된 經費를 가능한한 줄일 수 있게 된다.

그런 다음에야 비로소 室內裝備(Interior Furnishing)에 대한 연구를 하게 된다. 이런 것들은 家具의 位置選定과 그에 따른 設備를 제시하는 계획이며 建築·機械·電氣 등의 同時可動과 調整에 필요한 것이다. 이러

〈表 2〉 디자인 프로세스



〈表 3〉 프로젝트의 展開



한 계획은 室内設備圖書로서 제공되고 아울러 入札用으로도 쓰이게 된다. 물론 이런 프로젝트가 완성되기까지는 建築主와 디자이너間에 再檢討되는 일련의 회합을 통하여 최종적으로 마무리 짓게 되는 것이다. 계획적 측면에서 다른 질서의 통합은 空氣調節裝置라든가 기타설비의 좀더 효과적인 이용과 照明, 그리고 通信體系는 물론 궁극적으로는 建築主側의 지속적 발전을 재검토하고 價格을 변동시킴으로써 結論짓게 된다.

●인테리어計劃과 意匠

인테리어 디자인은 空間이나 色彩·照明·質感 그리고 形態 등과 같은 要素들을 의식적으로 조정함으로써 고무적인 주위환경이나 쾌적한 환경을 창조해 낼 수 있다.

그러나 “무엇을”, “무엇 때문에”...의 문제는 디자인 과정에서 “어떤 室内를 만드느냐?”라는 문제로 還元된다. 그리고 그것이 이 대목의 主題이기도 한 것이다. 인테리어라는 것은 建築의 알맹이로서 骨格에 대치하는 장식으로서 導出した 概念에 따라 인테리어의 설계를 하기 위해서는 Shelter

와 Interior를 분리해서 별개의 手段로서 어프로치 할 수 있다. 더구나 人間生活을 근거로 하여 生活空間의 추구를 할 수 있는 設計方式을 강구하지 않으면 안된다.

表 4에서 나타내는 코너(Corner)에 의한 住居空間 파악의 개념은 실은 生活이라는 것을 構築的 空間으로 대체할 수 있는 變換方法으로서 파악하고 있다. 코너는 空間의 일부이며 이 코너를 형성하는 設備라는 것은 그 場에 있어서의 사람의 욕구나 生活行爲에 필수불가결한 것이며 이는 생활에 밀착한 行爲의 분석으로 얻어지는 생활패턴에 대응한 레벨의 變換이다. 이 코너를 平面的 또는 立体的으로 이어 맞추으로써 질서있는 空間構成을 하고자 하는 것이다.

이 構成에 있어서 보다 우수한 디자인 센스가 요구됨은 말할 나위도 없는 것이다. 이 방법이란 비단 인테리어에만 국한되지 않고 建築空間의 디자인까지도 가능케 하는 방법이며 이것을 일컬어 「Corner Design」이라 한다. 코너의 파악은 生活機能이 정비된 空間의 패턴화이며 이것들을 空間이미지의 소오스로서 축적할 수 있

게 되었을 때에 비로소 有能한 디자이너가 되는 것이다.

디자인 속에서 事物을 결정해 가기 위해서는 段階를 설정하여 그 동안에 條件의 分析이나 정리를 해나가는 과정이 필요하다. 여기서 導出되는 Check point는 마치 설계를 위한 조건을 선택하는 것과 같으며, 다른 각도에서 보면 디자인이란 이러한 필터 마련을 결들인 일이라고 할 수 있다. 이 Filter 마련의 優劣이 곧 디자인에 반영하는 것이기 때문에 디자이너를 지망하는 사람은 이에 대한 훈련을 소홀히해서는 안된다.

表 3에서 보여 준 프로젝트의 展開에는 개략적인 進行方法을 제시한 Flow Chart이다. 그것에 더 구체적인 방법들이 附加되어야 함은 물론이다. 각 프로젝트별로 독특함이 있고 요구기능이 다르기 때문이다. 아울러 住宅같은 곳에서는 제 나름의 生活패턴이 다양하며, 選好의 구별이 명확하게 다른데서 더욱 어렵게 된다. 특히 生活패턴은 그 場에서 영위되는 生活行爲의 想定이며 이들의 패턴화는 미리 마련된 行爲의 要素群을 짜 맞추어 놓는 정리라 할 수 있다. 사람의

〈表 4〉 인테리어 엘리먼트의 分類表 (住宅)

SPACE	CORNER	SET	FUNCTIONAL UNIT	UNIT	PIECE	LEVEL
거실 응접실 식사실 서재 가사실 (유틸리티)	리빙코너	리빙·셋트	의자류: 휴식의자, 식당용, 사무용의자, 스톨, 소파	쿠션		↑ FRE E 경향 ↓ FIX 경향
	응접코너 식사코너 서재코너 가사코너	다이닝셋트, 홈바셋트 학습셋트	탁자류: 식탁, 탁자, 사무용 탁자 침대류: 캐비닛류: 사이드보-드, 웨진, 메디신 캐비닛	상자(BOX)		
침실	화장코너 린넨코너	침실셋트	장류: 책장, 장식장, 식기장 신발장 장롱류: 한국옷장, 양식옷장, 보관 및 정리장 침대	설합	선반넬, 천판, 측판, 조인트金物, 버팀대 부라켓트	가구, 수납 엘리먼트
		다이닝셋트 키친셋트 화장대셋트	대류: 썬크대, 조리대, 세면대, 화장대, 카운터 기타: 맨틀 피스	스크린		
욕실·세면실 변소	키친코너 욕실유닛트		병장고, 전자레인지, 믹서, 습기제거기, 위생도기 조명기구 T. V., 스테레오, 라디오	형광등, 백열등 콘센트, 프러그, 수출배수구	배관재료, 배선 조인트 박스	설비 엘리먼트
접객					각 엘리먼트의 마무 리材開口, 잔막이등 의 수장재, 바탕재 건축철물류	건축 엘리먼트
空	間	빌딩 엘리먼트	構成材	材	料	LEVEL

생활은劃一的인 파악을 할 수 없기 때문에 생활패턴은 표준적인 것으로 잡아 놓고 이에 특수조건을 짜넣어서 현실적인 것을 설정하는 셈인데 케이스 바이 케이스로 체크를 해야 한다. 또한 여기서 파악한 행위와 그에 수반되는 행동은 Detail에 있어서 安全性, 메인티넌스라는 체크포인트를 남기기도 하는 것이다.

●作用의 分類

인테리어가 人間에 작용하는 측면은 機能的 측면과 情緒的 측면의 크게 두가지로 분류된다.

前者는 식사·수면 등의 기본적인 기능에서부터 취사·세탁 등과 같은 생활행위를 조금이라도 합리적으로 할 수 있는 작용을 하며, 後者는 氣分을 작용시키는 心理的인 효과라고도 할 수 있는 작용이다.

機能的인 역할이란 간단히 말하면 사용하기 편하다든가 어느 行為가 충분히 만족된다는 측면에 대한 인테리어의 효과이지만 한편 기분이라든지 情緒라는 것에 작용하는 효과도 아

울러 자아내지 않으면 안된다. 예를 들어 「睡眠」이라는 행위에 대하여 침대라는 用具가 설치되더라도 조용한 환경이 없으면 安眠할 수 없음과 같다.

물론 靜肅한 환경이란 物理的으로 소리없이 조용하고 아늑한 분위기에야 한다. 이 분위기가 居住者·使用者에게 안겨주는 心理效果가 정서적인 역할이며 인테리어 디자인의 중요한 요소가 된다.

이들 心理的 효과에 관하여는 心理學上으로도 여러가지 定量化·定性化가 시도되고 있으나 이것은 主觀的인 요소가 강하여 각자의 感性에 비추어 경험을 꾸준히 쌓으므로 感性을 연마하는 길 밖에 없다고 생각한다.

하나의 室內空間이 갖춰야 할 분위기로서는 크게 나누어 「조용함», 「아늑함», 「친밀감», 「즐거움», 「존경·중후», 「청결감」 등과 같은 것이 있다. 그리고 이것들을 자아내게 하는 것으로는 構成·材料·環境의 3요소가 있다. 어떤 재료를 어떻게 사용하여 여하히 구성하면 어떤 분위기가 조성

되느냐 하는 점은 좋은 作品을 많이 대하여 체험함으로써 각자가 터득하는 일이어야 한다.

●디자인의 체크팩터

生活行爲를 만족시키는 기능적인 역할이나 분위기를 조성하는 情緒的인 역할이 空間을 구성하는 前提條件이라면 後次的인 條件으로 볼 수 있는 중요한 요소가 있다. 마치 오늘날 대두되고 있는 公害問題를 의식함과 같이 새로운 價值를 나타낼 때 그 적극적인 効用에만 몰두하다 보면 害라는 것을 망각해 버리게 된다. 지나치게 便宜性과 外觀에만 집착하면 디자인의 마이너스인 면을 看過하여 의외의 좌절을 맛보게 된다. 디자이너는 그들 요소를 Check Factor로 하여 항상 정리해서 지니고 있어야만 한다. 그 요소는 대별하여 ①生産性 ②耐久性 ③管理性 ④安全性 ⑤健康性 ⑥經濟性의 6가지로 나뉜다.

●리빙 패턴

人間の 生活行爲라는 것은 그 행위

의 輕重의 차이는 있지만 근본적으로는 어떤 생활도 同一要素를 내포하고 있다. 만약 分析結果에 현저한 차이가 나타났다면 그것은 行為의 捕捉方法이 어느 부분에만 집착되어 行為本來의 목적에서 벗어나고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

이제 生活行為라는 것이 정확히 포착되면 다음에는 그들의 行為의 重要性과 目的, 그들 行為의 패턴과 마무리라는 측면과 아울러 생각할 필요가 있으며 그것이 생활의 패턴이라는 파악이 된다. 물론 住居 속에서의 생활 패턴은 千差萬別이며 어느하나 같은 것은 없다.

그러나 디자이너는 專門家로서 갖가지 패턴을 예상하고 파악하여 정리해 두었다가 언제든지 활용할 수 있도록 해야 한다.

패턴의 把握方法은 그 住居 속에서 가장 중요시되는 行為는 무엇이나 하는 것이 중심이 된다. 일반적으로는 무순型이라는 카테고리 묶여 있지만 크게 나누어 ●個人生活(職業·學業) ●家族生活(단란·對話) ●社會生活(交際)의 3가지 중 어느 생활에 비중이 주어지느냐는 것이 최초의 分岐點일 것이다. 이것은 그집의 家長의 영향이 크며 그 다음에는 主婦의 家事勞動의 방법에 따른 性格形成, 兒童生活에 대한 견해와 思考方式 등의 여러가지로 나뉘어 복잡한 패턴이 형성된다. 그것들의 큰 카테고리는 아래의 平面에서 처럼 코너 패턴으로 代替할 수가 있다.

●空間의 設定

生活空間의 설정이 되면 다음에는 주어진 공간 어디에 生活行為空間을 배

치하느냐 하는 作業이 된다. 이제까지의 空間의 포착방법은 居室·食堂·廚房·寢室·洗濯 등과 같은 대체적인 行為群 자체를 그대로 공간으로 보아왔다. 그들 하나하나의 규모에 여유가 있을 때에는 質이 다른 行為別로 Set를 레이아웃 해도 충분하였을 것이다. 歐美의 잡지 등에서 보는 훌륭한 實例는 우리나라의 空間水準을 훨씬 넘어선 여유가 있으며 같은 空間에 다른 요소가 Set 되어도 調和를 깨뜨리지 않을 만큼의 규모와 환경을 갖추고 있다.

우리 나라의 현상은 거꾸로 行為空間을 채우더라도 아직 미흡하다는 수준에 까지 떨어진 경우가 많음을 볼 수 있다.

그래서 그 같은 既存의 空間概念을 불식한 思考方式의 連貫성이 나타나 는 셈이며 機能을 중첩시키거나 動作空間을 共有한다는 연구가 우러나 넓이를 확보하기 위해 벽을 헐어버리거나 Corner Plan이라는 새로운 空間概念이 등장하게 된다. 이른바 One Room System과 같은 것은 이 사고방식의 극단적인 예이며 지금까지 고찰해 온 생활패턴, 生活行為의 分類 등 Interior Check Factor의 分析作業이라는 것이 확실히 生動的인 것이다.

作業을 진행하다 보면 空間을 둘러싸고 있는 환경을 어떤 공간으로 살려가느냐 하는 요긴한 문제와 생활패턴 사이에 모순이 생기든지 한다. 이 같은 경우 환경조건을 우선해서 생활패턴의 재정립이라는 케이스가 많이 취해지고 있는 것 같다.

環境이라는 것은 予備品이 없는 것이며 생활패턴은 환경의 영향을 많이

받기 때문이다. 여하튼 공간 규모가 응색한 경우가 많은 우리들의 디자인 환경에서는 풍요로움을 演出하는 기술을 연마하여야 한다. 전체적으로 간결한 표현이 받아들여 지거나 材質의 종류를 制約한 인테리어의 경향도 이 空間規模가 응색하다는 절실한 상황에서 파생된 인테리어의 表現手段의 하나라 해도 과언이 아닐 것이다.

●디자인 이미지

이제 공들여서 쌓아올린 끝에 設定된 條件을 바탕으로 드디어 디자이너가 眞價를 발휘할 수 있는 意匠(Design) 計劃에 착수하게 된다. 주어진 空間, 그것을 둘러싸고 있는 환경을 파악하는 일부터 시작되지만 거기에 生活를 위한 機能을 여러가지로 注入하여 “너무 비좁다”든가 “動線이 어찌고 저찌고”, “데드 스페이스가 어땡고”...하면서 트집을 잡기 시작한다. 그러나 機能, 그밖의 조건을 아무리 알뜰하게 쌓아 올려도 거기에는 기대한 대로 쾌적한 모습이 나타나지는 보장은 없다.

역시 거기에는 전술한 바와 같이 인테리어의 情緒的인 기능 속에서 그 空間의 이미지를 자아내지 않으면 안되며 경우에 따라서는 建築主가 제시하는 所有物(傳統家具 등) 리스트를 이것에 맞게 어레인지 하지 않으면 안될 때도 있는 것이다.

그러나 한가지 분명한 것은 디자이너에게 특혜가 주어지는 商業空間의 경우를 제외하고는 너무 지나친 作家의 嗜好나 強烈的인 作品傾向으로 이미지를 부각시키는 만용은 삼가야 할 것이다.

여하간에 어떤 형태로든 그 空間 나름의 디자인 이미지를 構築하는 작업은 필요한 것이거나 너무 지나친 流行에 따른다거나 치졸함을 보여서는 안된다. 空間의 形象化 作業에서 보여줄 수 있는 하나의 예는 어떤 材料가 테마가 되거나 유럽의 어느 카페의 분위기가 테마로 등장할 수도 있는 것이다. 한마디로 그것의 어떤 주어진 類型은 없기 때문에 되도록 많은 實例에 접하여 디자인 이미지를 풍부하게 확보함이 眞要한 일이라 보는 것이다.

<表 5> 平面패턴에서 코너패턴까지

