

디자인과 Heart Ware

Design & Heart Ware

제3회 학술세미나가 "디자인과 Heart Ware"라는 주제로 1995년 11월 21일(화) 오후 2시-6시까지 대한상공회의소 국제회의장에서 개최되었다.

주제발표자와 내용은 한국인의 전통 실내공간(이규태/조선일보 논설고문), 디자인 Presentation(강도홍/ENA 디자인대표)이었으며, 지난 '95 IFI NAGOYA 국제학술대회에서 발표했던 오인욱 교수(경원대 실내건축과)의 논문 발표도 있었다.

이번 세미나는 급변하는 사회속에 디자인 문화 발전을 위해 실내디자인 관련단체인 본 학회와 한국인테리어디자이너협회, 대한전문건설협회 의장 공사협의회가 처음으로 공동주최하였다. 발표한 내용을 요약하여 게재하기로 한다. (발표순)

한국인의 전통실내공간

이규태/조선일보 논설고문

사학자(史學者) 아놀드 토인비가 한국과 일본, 버마 등 극히 국한된 지역에만 있는 마룻방 문화에 대해 칭찬해 놓은 글을 본 적이 있다. 마루에 오를 때 신발을 벗도록 권유받았을 때마다 서양 문명의 치부를 절실하게 느꼈었다고 토인비는 말하고 있다.

밖에서는 신발을 신고 주택 공간에서는 신발을 벗는 상하족분리문화(上下足分離文化)는 세계적인 시야에서 볼 때 희소하고 진기한 문화랄 수가 있다. 토인비가 치부라고 절감한 이유는 더럽고 때묻은 외부세계의 오예(汚穢)를 고스란히 침실까지 끌고 들어가는 행동이 서구(西歐)의 합리주의 정신으로 보았을 때 얼마나 불결한 것이며 또 그 불결한 것을 알면서도 몇백 년 동안 그 행동방식을 유지해 온데 대한 구문명의 맹목성을 절감했기 때문일 것이다.

그래서 한국의 마룻방은 영어의 플로어(floor)가 아니다. 플로어라면 신발 신고 올라가도 되는 주택 공간이지만 한국의 마루는 그럴 수 없기 때문이다. 굳이 영어로 옮긴다면 라이즈드 플로어(rised floor)나 어퍼 플로어(upper floor) 또는 홀리 플로어(holy floor)로 여느 플로어와 구분해야만 하는 그런 플로어다.

한국의 마룻방을 발생학적으로 보면 동남아시아의 고상건축(高床建築)이 우리나라에 들어와 토착화한 것이다. 장마철의 습기, 그 습기의 불쾌감과 그 습기가 몰아오는 전염병으로부터 쾌적과 건강을 지키고자 습한 땅으로부터 격리시켜 마룻방을 이룩한 것이다. 지금도 라오스에 가보면 고상주택의 마루 아래는 속(俗)된 공간, 마루 위는 신성한 공간으로 엄연히 구별해 놓고 산다. 그래서 마루 아래는 축사나 칩간이나 창고로 쓰고 마루 위

는 조상의 영혼을 모시는 성스러운 공간으로 쓴다. 한국의 마룻방은 속되고 때묻은 외계공간에서 정신적으로 안도하는 공간이라는 차원에서 조명해 볼 필요가 있다.

'마루'의 뿌리는 어원적 측면에서 더듬어 오르면 북방 퉁구스족들 간에 널리 쓰여지고 있는 가옥 속의 신성 장소(神聖場所)를 뜻하였다. 마루 또는 마로로 불린 이 장소는 그중 족이 믿는 신령의 빌미나 조상의 신주를 모시는 제단이요, 가장 또는 신분이 높은 손님이 앉는 고귀한 자리였다.

우리나라에서 신주를 모시는 제청을 대청에 차리고, 또 제사를 대청마루에서 지내며, 신주단지나 신성시하는 뒤주를 대청마루에 놓는 이유도 마루의 뿌리인 신성 장소와 무관하지 않다. 신성 장소에서 파생되어 마루는 '종(宗)' 곧 조상이나 신령을 뜻하게 되었고 다시 산마루처럼 신령과 맞닿는 정상의 뜻으로 분화해 나갔다. 또 옛날 관청을 마루라 불렀는데 아마도 신성 장소에서 제정(祭政)을 베풀었던 고대신라 때부터 생긴 이름이 아닌가 싶다. 신라 제정시대의 임금을 마립간(麻立干)이라 불렀던 것도 이 신성 장소에서 제정을 주관했기 마루에서 전화된 것으로 고증되고 있다.

우리 옛 문헌을 보면 귀인이나 귀인의 아내에게 붙이는 존칭으로 마루하란 말을 자주 쓰고 있음을 본다. 상감마루하, 근전(坤殿) 마루하, 세자 궁(宮)마루하 등... 황제의 존칭인 폐하(陛下)의 '폐(陛)'가 돌섬 층계를 뜻하고 전하(殿下)의 '전(殿)'이나 각하(閣下)의 '각(閣)'이 거처하는 건물을 뜻하듯이, 마루는 귀한 사람이 앉는 장소이기에 생겨난 존칭일 것이다. 이처럼 마루는 그 어원으로 볼때 한국의 신전 이었던 것이다.

19세기 전반 우리나라에 숨어들어 선교를 했던 프랑스 주교와 신부들이 한국 문물에 대한 견문을 본국에 보고 했고 이를 토대로 달레란 사람이 《한국교회사서설(韓國教會史序

說)》을 저술했다. 그 가운데 한국의 것에 대해 언급하고 있는데, 바람이나 추위도 맞지 못하고 비도 새는 지극히 비기능적인 모자라고 말보았다. 서양 사람들이 외국에 가서 문물을 보는 눈이 어디까지나 자기 본위로 가치 판단하는 흡이 없지 않듯이, 한국 문물에 대해서 오류를 범하고 있는 것이 오직 것에 관한 것뿐만이 아니라 비밀비재하다.

주거에 관한 것에만 국한하더라도 문틀과 문짝의 틈을 제대로 맞추지 못해 문을 닫아도 바람이 통하고 그 문틈을 종이로 막아놓는 바람에 차가운 겨울바람이 부는 밤에 소음이 요란해서 잠들 수가 없다 했다. 문풍지를 일컬은 것 같다. 또 한국의 마루 역시 마루판을 틈새없이 맞추질 못해 그 틈새에 바람이 새어 들게 하고 있다. 마치 갖에서 처럼 바람을 차단하지 못하는 구조가 그들에게는 미개하게 보였고 비기능적으로 보였던 것 같다. 대체로 여름이 짧거나, 있더라도 털 스웨터를 이따금 입어야 하는 그런 고위도의 한대지방에서 살아온 그들의 주거구조는 자연으로부터 주거내부를 완벽하게 차단하는 자연과의 적대구조로 돼 있다. 추위를 체감시키는 바람일수록 완전 무결하게 차단한다. 이에 비해 열대성 고기압이 네댓 달 동안 지배하는 한국의 여름을 살아가기 위해서는 냉기를 체감시키는 바람을 최대한으로 용납하는 자연과의 친화구조(親和構造)를 하지 않을 수 없었다. 양옥의 창이 바람과 적대하는 유리로 된 데 비해 한국의 창이나 문이 실내의 온도나 습도에 의해 통풍이 자율조절되는 조선종이로 된 것도 그것이야, 문짝에 일부러 틈을 두어 문풍지로 통풍량을 조절하는 것도 그것이며, 판마루에 일부러 틈새를 두어 바람을 들이는 것도 그 때문인 것이다.

민속촌에서 본 그 슬한 한국집들에서 예외 없이 확인한 것이지만 고대황실 기와집에서부터 초기삼간에 이르기까지 우리 한국집은 앞뒷문을 열어 놓으면 탁트여 맞바람이 불도록

된 통풍구조가 그 기초요 생명이 돼 있다. 양옥이 가급적 맛바람을 차단하는 미로(迷路) 구조로 돼 있는 것과 대조적인 것이다. 자연 상태에서 여름을 가장 쾌적하게 보낼 수 있는 통풍 메커니즘이 가장 고도로 또 섬세하게 발달한 한국의 집인 것이며 이 한국집의 동일성을 무시하고 양옥구조를 도입해서 살고 있는 현대의 한국인은 역사상 가장 여름을 덥고 불쾌하게 지내고 있는 불쌍한 세대랄 수 있을 것이다.

시베리아의 냉기권이 지배하는 겨울동안 온돌방에서 살고 남태평양의 열기권이 지배하는 여름 동안에는 마룻방에서 산다. 그래서 한국 가옥구조의 특성으로서 온돌과 마루라는 이중 구조를 들 수 있다. 온돌구들 아래에는 방고래라는 통열구조가 돼 있듯이 마룻방 아래에는 앞뒤가 탁트인 통풍구조가 돼 있다. 그 시원한 마루 아래바람이 오가다가 마루 위의 텅

기가 덮혀지면 판마루틈을 통해 올라오는 대류현상을 일으킨다.

부차집 대청마루에 가면 그 판마루 틈새마루로 만족하지 못해 사람 누을 넓이만큼 정자(井字) 나무틀로 마루 아래 바람을 솟구쳐 올리는 구조를 해놓기도 한다. 풀을 뺏뺏이 먹인 삼베옷을 입고 그 정자틀에 누워 있으면 복(伏)이 왜 길다 하겠는가.

거기에 대청마루 분합문 들어 들쇠에 걸고 세간살이를 치워 공간성을 바람 앞에 최대한으로 보장한다. 이 여백(여백)로 눈에 보이지도, 잡히지도 않는 무(無)속의 움직임(움직임)을 감지하는 우리 한국인 특유의 미의식(미의식)도 무관하지 않을 것 같다. 동양화가 그린 부분보다 그리지 않은 여백을 많이 두어 그 여백에서 미감을 얻듯이, 또 서도에서 비백(飛白)이라 하여 먹이 묻은 부분보다 묻지 않은 여백을 두어 통관함으로써 미감을 얻듯이, 마루의 텅

빈 여백에서 보이지도 잡히지도 않는 바람을 감촉하는 것은 바로 한국인의 미학이기도 한 것이다.

이 거주(거주)의 통풍구조는 의복의 통풍구조와 유기적으로 직결되어 집안에 든 바람을 속살까지 유도한다. 우리 선조들은 여름이면 등나무 주리나 마미(馬尾)로 조끼형의 등걸이와 토수를 얹어 옷 속에 입음으로써 옷과 살갓 사이를 물리적으로 유기, 통풍공간을 형성한다.

그 여백에서 체온에 덮혀진 공기가 대류현상을 일으키고 집안에 든 차가운 바람을 그 통풍공간에 끌어들이므로써 무(無) 에너지 선풍(扇風)을 한다.

자연을 살갓의 그 현미경적인 땀구멍까지 끌어들이는 한국인의 슬기를 어찌 자연을 문전에서 내쫓는 서양 사람들이 이해할 수 있겠는가.

디자인 Presentation

강도홍/ENA 디자인 대표

1. Presentation의 종류

가. Competition Presentation : 경쟁을 해서 그중 한 사람이 선정되어 일하는 경우

나. 단독지명 Presentation : 단독으로 지명을 받아 일하는 경우(대부분의 경우)

2. Design 단계별 Presentation

Design은 다음과 같이 3단계로 이루어진다.

가. 계획설계단계

나. 기본설계단계

다. 실시설계단계

Presentation은 두단계 계획, 기본설계단계에서도 주로 기본설계단계에 있고, 세번째 단계인 실시설계 단계에서는 디자인을 도면화하는 작업과정(과정)이므로 특별히 Presentation이 필요없다.

3. Presentation에 있어서의 수단

가. Slide

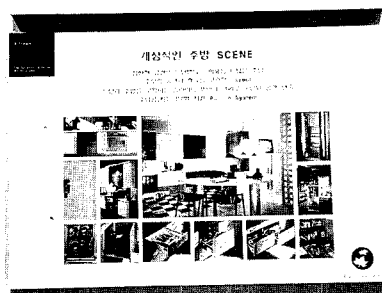
- 소형슬라이드 : TV 화면을 보고 슬라이드를 봄. 즉 슬라이드를 넣으면 바로 책상앞 작은 화면을 통해 슬라이드가 나타나는 것을 말하며, 몇명 안되는 사람들을 대상으로 Presentation할때 사용된다. 우리나라에서는 이 슬라이드 방법을 잘 사용하지 않고 있으나 외국에서는 소형슬라이드를 유효적절하게 많이 사용하고 있다.

- 대형슬라이드 : 큰 공간에서 대형스크린을

통해 디자인을 감별할 수 있게 하는 방법으로 우리나라와 동양인들이 많이 선호한다.

나. Presentation Board

전형적인 방법으로 Board를 만들어 손으로 가리켜서 고객에게 설명하는 방법으로 학생들이 주로 학교에서 활용한다. Client가 많은 경우는 큰 Board를 사용하고 그렇지 않은 경우는 소형 Board를 사용한다. 경우에 따라서는 아주 작게 스케치해서 보여주어도 아주 훌륭한 Presentation이 될수도 있다.



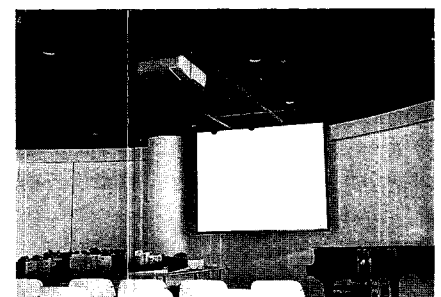
다. 모형

모형은 주로 건축에서 하는 방법이지만 인테리어에서도 때에 따라서는 모형을 만들어서 Presentation하는 것이 더욱 효과적일 수 있다. 인테리어 모형작업은 손쉬운 작업이 아니다. 특히 내부 디테일, 그래픽 디자인, 입체, 가구등의 표현이 잘되게 모델링하는 작업은 scale을 크게 하면 어색하고 작게 하면 보이지 않으므로 상당히 어려운 작업이다. 그러나 모형은 유력한 Presentation 수단이다.

라. Video & Computer Animation

Computer Animation 방법은 첨단 비디오, 오디오 테크닉을 컴퓨터에 연결하는 방법으로 근래에 사용하는 방법이다. 이 방법의 장점은 마치 건축 초대형 project나 우주항공 사업에서 사용하는 Animation 기법을 사용하여 한장의 투시도가 아닌 수십, 수백장의 투시도를 연속적으로 영화처럼 보여줄수 있는 다는 것이고 단점은 비용과 시간이 많이 소요된다 것이다. 그러므로 대형 project인 경우, 그만큼 설계비를 받을 수 있는 경우라면 Computer Animation방법을 사용해서 Presentation을 할수 있을 것이다. 비디오로 하는 방법은 Animation 과 같은 것들을 큰 공간이 아닌 작은 공간에서 VCR에 넣으면 TV 화면을 통해 바로 디자인을 볼 수 있게 하는 것으로 적은 인원을 대상으로 Presentation 할때 사용하는 방법이고 수십명 이상의 Client 앞에서는 반드시 스크린을 사용해야 한다.

이상으로 우리가 일반적으로 말하는 Presentation의 수단은 Slide, Board, 모형, Video & Computer Animation 4가지로 정리할 수 있고, 이외의 다른 방법으로는 말로써 Presentation을 하는 것으로 디자인



너가 그림으로 표현하지 않고 상상을 뛰어난 화술로 표현해서 Presentation하는 방법이 다.

4. Presentation에 있어서의 유의사항

가. 태도

Presentation할때의 화장상태, 태도, 표 준말 사용여부, 지나친 영어사용, 결눈질 등의 여러 Manner는 Client에게 심리적으로 묘한 영향을 미치므로 Presentation 내용 못지않게 아주 중요하다.

나. 고객의 의도 파악

client가 무엇을 원하는지 빨리 파악해야 한다. client의 의도를 파악하지 않고 예술가 적인 디자이너의 의도만 고집한다면 client는 받아들이지 않으므로 어느 정도의 고집도 필요하지만 client의 의도를 거스리는 Presentation은 하지 말아야 한다.

다. 임기응변

충분한 경력에서 나오는 즉흥적인 답변이 때에 따라서는 고객을 설득하는 좋은 무기로 써 작용할 수 있으므로 약간의 임기응변은 언제나 필요하다.

라. 강력한 인상

단독지명이 아니고 경쟁, Competition 일 경우에는 여러사람이 참여하므로 자기가 디자인한 작품이 좀 더 정확하고 인상적인 Presentation이 될수 있도록 해야 한다.

마. 성실성

자기가 준비한 모든 자료를 정직하고 성실하게 최선을 다해서 설계했고, 최선을 다해서 client을 대한다는 인상을 고객이 받아야 하며, 만약 성실성이 결여된 태도를 보이면 좋은 Idea와 디자인을 가지고 있어도 client는 받아들이지 않는다.

5. Presentation에 사용되는 각종 Detail

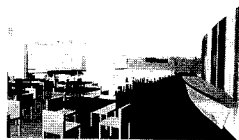
가. 평면도

우리가 입면도, 평면도를 그려서 Board 할때 한가지 미흡한 점은 평면도를 coloring 해서 Boarding 할 때 입체적 표현이 안된다는 것이다. 투시도나 모형같은 입체자료들이 많이 있지만 평면도야말로 가장 기본적으로 중요하며 평면도에서 40-50% 이상의 인상이 이루어지므로 가구가 놓이고, 카페트가 깔리고, 사람이 서고 하는 등의 평면에 나타내는 여러요소를 입체적으로 표현하도록 해서 강한 인상을 심어주도록 해야 한다. 그리고 입체적으로 표현할 때 중요한 것은 반드시 칼라가 마지막 완성 되었을 때의 칼라를 사용해야 한다는 것이다.마지막 칼라를 사용하는 것이 왜 중요하냐면 평면도 상에서 칼라가 정돈 되어야 이 칼라가 적당한지 스스로 체크, 검증할수 있기 때문이다.다시말해서 평면을 그럴때 입체적표현을, 그리고 칼라에 있어서는 최종 칼라가 무엇인지를 평면도 상에서 정해야만 실수가 없다는 것이다.

나. 투시도

요즘은 수작업으로 이루어진 투시도 대신에 컴퓨터를 이용해서 투시도를 그리는 경우가 있다.

그러나 투시도를 컴퓨터로 하는것은 아직 기술개발 단계에 있고 수작업으로 하는 만큼

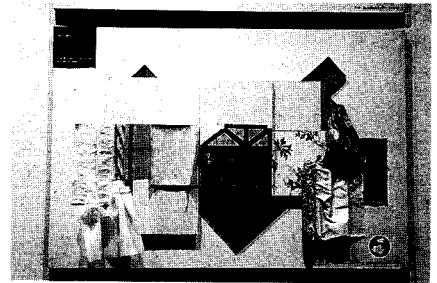


정확하지도 않으므로 여전히 수작업으로 된 투시도가 유력하다. 앞으로 더 기술이 발전되고 소프트 웨어가 개발되면 Computer Rendering 기술도 더 향상 되리라 생각된다.

다. Sample Board

Sample Board를 하는 것을 보면 공간적으로 입체적으로 붙이는 방법이 서투르다.

예를 들어 크기와 공간적 배치를 고려하여, 많이 사용되는 재료는 면적이 크게 붙여야 하고, 바닥위에 가구 재료를 놓을 때는 바닥위에, 옆에 놓아서 2개의 칼라가 어떻게 match 되는지도 확인해야 한다. 왜냐하면 고객 뿐만아니라 디자인한 자신도 평면도, 투시도, Sample Board 3가지를 동시에 볼 때 칼라와 디자인의 흐름을 확실히 알 수 있기 때문이다.



라.Design

Presentation 테크닉도 중요하지만 무엇보다 중요한 것은 디자인 자체가 좋아야 한다.

즉 탁월한 Idea를 가지고 획기적인 Idea를 계속 개발해서 좋은 디자인을 먼저 끌어내고 그것을 잘 표현할 수 있는 테크닉을 개발해야 한다는 것이다.

