

의자디자인을 위한 프로그래밍에 관한 연구

김진우*

A Study on Programming for Chair Design

Kim, Jinwoo

목 차

- | | |
|----------------------------|--|
| 1. 서론 | |
| 1-1 연구목적 및 의의 | |
| 1-2 연구의 범위 및 방법 | |
| 2. 프로그래밍의 기본이해 | |
| 2-1 프로그래밍의 정의 | |
| 2-2 실내 디자인을 위한 프로그래밍의 과정 | |
| 3. 의자 디자인을 위한 프로그래밍의 사례 | |
| 3-1 DIS의 Body Support 프로젝트 | |
| 3-2 칼슨 베커의 아동용 스톨 | |
| 4. 의자 디자인을 위한 프로그래밍 | |
| 4-1 한국적 디자인의 정체성 | |
| 4-2 프로그래밍 방향 | |
| 5. 결론 | |
| 6. 참고문헌 | |

ABSTRACT

Compared to the fields of Interior Design and Architecture, there have been very few research studies performed to analyze the history of furniture design in Korea. If our Country wishes to become a participant in the world of global furniture design, it will be necessary to perform more extensive research in both the design of furniture, as well as a complete documentation of our Country's history of furniture design.

This study aims to detail the method of chair design by analyzing two examples of chair design. The study, once complete, will be a reference for furniture designers as a practical method, and will become basic material for ongoing studies of the programming for chair design.

* 계원조형예술대학 실내건축디자인 학과,
Department of Interior Architecture, Kaywon School of Arts and deisgn

1. 서론

1-1. 연구 목적 및 의의

본 논문은 실내 공간을 위한 의자 디자인 프로그래밍의 방향을 제시하는데 목적을 둔다. 가구란 소장가치를 위해 조형적인 기능을 특별히 강조하여 디자인 된 소수의 것들을 제외하고는 대량생산과 대량유통을 목적으로 하며 이러한 특징은 디자인 단계에서 선행되어야 할 프로그래밍 과정의 중요성을 요구하고 있다.¹⁾ 과제에 대한 충분한 이해와 분석에 근거한 올바른 목표가 설정되어 있지 않은 상태에서 시작된 디자인은 결국 주관적인 경험이나 적합하지 않은 정보에 의존한 채 디자이너 스스로도 확신이 없는 결과물을 배출하게 된다. 실내 디자인 분야를 포함하여 공간을 다루는 디자인 분야에서 프로그래밍 단계는 디자인 과정으로 들어가기 위해 반드시 선행되어야 할 중요한 과정으로 인식되어 활용 방법에 대한 연구가 진행되고 있다. 하지만 가구 디자인 분야에서는 아직까지 가구 디자인을 위한 프로그래밍 방법에 관한 연구가 활발히 진행되고 있지 않음을 주목할 필요가 있다.²⁾ 공간에 대

1) 로즈메리 킬머와 W. 오티 킬머는 그들의 저서 *designing interiors*를 통해 프로그래밍에 대해 다음과 같이 정의하고 있다. “디자인 계에서 프로그래밍이란 일반적으로 주어진 문제점과 관련된 배경내용과 사실들의 분석, 평가, 목표 결론 등을 포함하는 문자나 그래픽으로 기록된 서류형식을 취하며, 이는 명확하고 조직적인 방법으로 사용자와 디자이너 사이의 의사소통 내용을 담고 있다. 프로그래밍은 디자인 기간동안 디자이너가 가져야 할 기본적인 목표와 목적들을 정립한다.”

2) 우리 나라에서 활동하는 많은 가구디자이너들의 학문적 배경이 공예에 있다는 사실은 이 분야의 프로그래밍이 활발하게 진행되고 있지 않다는 사실과 무관하지 않다. 공예학과에서 다루어지는 교육은 작가를 양성한다는 취지 아래 주로 창의적인 부분을 중요하게 다루고 있으므로 논리적이고 분석적인 사고를 필요로 하는 프로그래밍 능력에 있어 취약함을 보이는 경향이 있다.

한 이해와 분석이 이루어지지 않은 채 외국의 디자인을 무분별하게 카피한 디자인이 국내 가구시장의 대부분을 차지하고 있는 현실이 그러한 사실을 증명하고 있다고 보여진다. 그러므로 본 논문에서는 가구 디자인을 위한 프로그래밍의 방법을 제시함으로써 추후 다양하고 체계적인 프로그래밍 방법이 개발되는데 필요한 기초자료로 활용되고자 한다.

1-2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 가구 중에서 의자, 의자 중에서도 양산을 목적으로 한 실내용 의자를 중심으로 한 프로그래밍 방법을 연구해 보았다. 지위와 신분을 나타내는 도구로서의 기능을 가진 의자와, 감상하고 소장하기 위한 조형물로서의 기능을 가진 의자 역시 실내 공간에서 사용되고 있기는 하나 본 연구의 범위에서는 제외하였다.

연구방법으로는 우선 디자인에서 정의되고 있는 프로그래밍의 기본적인 내용과 최근 실내 디자인 분야에서 활용되고 있는 프로그래밍 과정을 조사하였고 현재 덴마크에서 활용되는 의자 디자인을 위한 프로그래밍을 교육적 사례와 실무적 사례로 나누어 각각 한가지씩 제시하였다. 교육적 사례로는 덴마크 소재의 위탁교육기관인 DIS(Denmark International Study Program)³⁾ 프로그램에서 실시된 가구 디자인 프로젝트중의 하나인 “Body Support”를 위한 프로그래밍을, 실무적 사례로는 덴마크 건축가 칼슨 베커(Carsten Becker)가 디자인한 아동용 스톨(stool)을 위한 프로그래밍을 분석하였고 이를 근거로 하여 한국의 의자 디자인에 필요

3) 1959년 설립된 코펜하겐 대학 부설의 위탁 교육 프로그램으로서 지난 1996년과 1997년 한국의 홍익대학교와 공동주관으로 4주간에 걸친 가구디자인 워크숍을 코펜하겐에서 진행한 바 있다. 본 논문에서 제시된 프로젝트의 사례는 그 당시 프로그램을 이수하였던 학생들의 작품이다.

한 프로그래밍의 방향을 제시하였다.

2. 프로그래밍의 기본 이해

2-1. 프로그래밍의 정의

건축가 르 꼬르브지에는 프로그래밍은 지능을 필요로 하고 디자인은 재능을 필요로 한다는 말을 통해 프로그래밍의 영역을 디자인의 영역으로부터 분리시켜 놓았으며 디자이너에게 필수적으로 요구되는 “지능”의 역할을 강조하고 있다. 객관적으로 논리를 펼칠 수 있는 튼튼한 지능의 기초 위에 창의력이라는 재능이 겸비될 때 비로소 디자인은 경쟁력을 가질 수 있는 것이며 이러한 경쟁력을 가질 수 있도록 힘을 모을 수 있는 과정이 바로 프로그래밍이라 할 수 있다.⁴⁾

디자인을 흔히 문제를 해결하는 과정이라고 정의 내릴 수 있다면 프로그래밍은 문제의 핵심을 파악하는 과정이라고 할 수 있다. 오랜 기간동안 디자이너들은 문제를 해결해 나가는 방법론에 있어서 다분히 감정적이고 주관적인 성향을 보여왔으며 이러한 사실은 디자인이 대중적인 관심을 이끌어내는데 장애요소로 작용하였음을 부인할 수 없다. 이러한 문제점을 극복하기 위해 디자이너에게 가장 적극적으로 요구되는 능력이 바로 프로그래밍 능력이라고 할 수 있다.

디자이너는 프로그래밍을 진행하는 과정을 통해 어떠한 행동을 어떠한 순서에 의해 취해야 하는지 등의 합리적인 디자인 절차를 알 수 있게 되며 이를 통해 자원과 시간의 낭비 없이 프로젝트를 마감할 수 있을 뿐만 아니라 실행되지 않은 대안들과 시행착오는 정보파일로 저장하여 미래의 프로젝트를 위한 자료로 활용할 수도 있다.⁵⁾

4) 김진우, 의자를 디자인하는 이유, 한국 가구디자인학회 춘계학술대회 연구논문 발표집, 2002.04, p20-21

5) 김상근, 유수상, 실내 디자인 프로젝트 매니저먼트에 대한 고찰, 실내 디자인 학회지, 16호, 1998년 9월, p97

2-2. 실내 디자인을 위한 프로그래밍의 과정

실내 디자인을 위한 프로그래밍의 단계는 크게 목표설정, 자료수집, 개념설정, 예산안작성의 4단계로 이루어진다. 클라이언트와의 미팅을 통해서 요구조건을 파악하여 목표를 설정하고 기본적으로 사이트(site), 클라이언트, 실 사용자(클라이언트와 다르거나 범위가 넓은 경우)에 대한 포괄적인 자료수집의 단계를 거쳐, 목표를 달성하기 위한 개념을 설정한 후 예산안을 작성하며, 각 단계의 중간과정에는 평가와 검증 등을 통한 피드백 과정이 필수적으로 요구된다. 실내 디자인을 위한 프로그래밍 과정에서는 목표를 설정하기 위해 상당히 구체적인 부분까지의 자료수집과 분석이 이루어진다. 학동 사거리에 위치한 100평 짜리 벤처 오피스 디자인을 위한 프로그래밍을 사례로 들면, 주변의 상권과 유동인구의 분포 및 흐름, 회사의 사업과 직원들 업무의 상관관계, 사장(클라이언트)과 직원 25명(실 사용자)에 대한 업무의 특징과 성격 등이 상세히 조사, 분석되었고 그 결과물은 디자인 과정을 위한 실질적인 정보로 활용되었다.

3. 의자 디자인을 위한 프로그래밍의 사례

3-1. DIS의 Body Support 프로젝트

지난 1996년과 1997년 덴마크 코펜하겐에서 덴마크 교수진에 의해 한국의 가구 디자인 전공 학생들을 상대로 진행된 4주간의 가구 디자인 워크숍에서 다루어진 프로젝트의 내용을 통해 의자디자인을 위한 프로그래밍 방법의 사례를 알 수 있었다. 학생들에게 주어진 과제는 Body support라는 주제의 스톨(stool)이었으며 학생 전원에게 공통적으로 가로 10cm, 세로 5cm, 길이 1m의 자작나무가 주어졌다. 학생들은 주어진 분량의 나무를 자유자재로 자르거나 휘어서 사용할 수

있었지만 주어진 양의 나무를 초과하여 사용할 수는 없었다. 제 2의 재료인 노끈을 함께 사용할 수 있었고 노끈의 사용량에는 제한이 없었다. 엉덩이를 지지하는 자판의 높이가 바닥 면에서 최소한 5cm 이상 올라와 있어야 한다는 조건도 있었다.

이 과제를 받은 학생들은 우선 형태를 어떻게 하면 아름답게 할 것이냐는 고민 이전에 어떻게 하면 주어진 재료만으로 적어도 50-80kg이 나가는 인간의 몸을 지탱할 수 있는지에 대해 고민하였다. 한편, 목재는 제한되어 있었지만 노끈은 무한대로 사용할 수 있다는 점을 주시하며 자연스럽게 구조의 원리에도 접근할 수 있었다. 즉, 인장력과 압축력⁶⁾의 원리와 그 원리를 활용한 개념의 활용이 가능하게 된 것이다. 학생들은 이 과제를 통해 50-80kg의 무게를 지탱하기 위해 필요한 목재의 양이 그들이 생각해왔던 것보다 훨씬 작은 양임을 깨닫게 되었으며 실제로 주어진 목재를 다 사용하지 않은 학생도 있었다. 이 과정의 지도교수였던 덴마크 디자인 스쿨의 교수 닐스 바스와 칼슨 베커는 Body Support와 같은 과제가 가장 덴마크 적인 것⁷⁾이라고 설명하였다. 즉, 사용하

는 재료를 최소화하여야 하고, 의자의 구조가 그대로 의자의 형태로 나타날 수 있어야 하며, 이동과 수납이 용이하여야 한다는 덴마크 디자인의 공통된 목표 때문이다. 최소한의 재료를 사용한다는 것에는 산림자원을 아끼고 환경을 보호하려는 그들의 의지가 숨겨져 있고, 구조가 그대로 나타나야 한다는 것에는 시대적인 경향과 유행을 뛰어넘어 전 세계인의 생활공간으로 스며들 수 있어야 한다는 목표가 내재되어 있다. 이동과 수납이 용이하여야 한다는 것은 수출을 염두에 둔 목표이며 동시에 그들의 실내공간이 추구하는 공간의 가변성에 적합하게 하기 위함이다.

3-2. 칼슨 베커의 아동용 스톨

덴마크 디자인 스쿨의 교수이며 건축가인 칼슨 베커가 디자인 한 아동용 스톨을 통해 그가 진행한 프로그래밍 과정을 분석해 볼 수 있다. 이 과제의 클라이언트는 놀이 방을 위한 아동용 스톨을 개발하고자 하였으며 성취하고자 하는 가장 중요한 목표는 “아이들이 장난감처럼 가지고 놀 수 있는 스톨의 개발”이었다. 과제를 받아든 건축가는 우선 장난감처럼 가지고 놀 수 있는 스톨을 위해 과제의 목표를 최소한의 크기와 무게를 가지면서 아이들의 힘으로도 쉽게 움직일 수 있는 디자인으로 삼았다. 아이들이 장난감처럼 가지고 놀 수 있는 스톨이라면 아이들에게 흥미를 줄 수 있어야 하였고 이를 위해 기존에 나와있는 아동의 심리 및 놀이 형태를 다룬 자료의 조사와 당시 5살이던 딸과의 놀이를 통해 실 사용자의 필요를 직접 관찰 분석하였으며 그 결과로 다음과 같은 사실을 유추하였다. 첫째는, 아이들은 특정한 형태로 이미 결정되어진 제품이나 장난감보다는 자신의 마음대로 변형이 가능하여 자기 고유의 개성과 특징을 상징하고 표현할 수 있는 것들을 선호한다는 것이었고 둘째는, 동일한 형태의 유니트를 반복적으로 쌓

- 6) 인장력과 압축력은 힘의 방향이 서로 다르다는 것 말고도 중요한 차이가 있다. 인장력이 가해질 때 재료는 자기 강도의 100%를 이용할 수 있는 반면, 압축력에는 그러지 못하다는 것이다. 압축력에 비해 인장력은 재료의 강도 전부를 알뜰하게 이용할 수 있으므로 구조물 안에 흐르는 힘을 인장력으로 많이 바꾸면 바꿀수록 재료가 많이 절약될 수 있다. 함인선, 건축은 반역이다, (주)서울포름, 1999.01, pp63-64
- 7) 지구의 변두리에 위치하고 있다는 악조건을 극복하기 위해 덴마크 디자이너들이 중요하게 생각하는 것은 어떤 물건이든 세계시장으로 들고 나가 팔지 않으면 안 된다는 절박한 의지이다. 이러한 정신은 덴마크 디자인 교육의 초기단계에서 학생들에게 전달되고 있으며 그로 인해 학생들은 디자인의 기초과정을 배우는 단계에서부터 프로그래밍을 포함한 디자인 마케팅의 방법을 습득하여 적용하고 있다.

거나 조립하며 하나의 규칙을 만들어나가는 행위를 선호한다는 것이었고 셋째는, 어른들의 크기에 맞는 공간이 아닌 자신들의 크기에 맞는 공간의 체험을 선호한다는 것이었다.

이러한 프로그래밍에 의해 디자인 된 그의 아동용 스톨은 아이들이 자유롭게 움직이며 가지고 놀 수 있도록 단순하고 가볍고 이동이 용이하며, 아이들이 스스로 응용하여 원하는 형태로 만들어 사용하는 디자인으로 개발되어 현재 덴마크에서 양산되고 있으며 놀이 방이나 유아원과 같은 상업공간을 물론이고 개인 가정인 주거공간에서도 아이들을 위한 스톨이자 가장 흥미로운 장난감으로 활용되고 있다.

4. 의자 디자인을 위한 프로그래밍 방향

4-1. 한국적 디자인의 정체성

의자는 사용대상, 용도, 가격, 재료 등의 구체적인 요구조건에 의해 프로그래밍의 목표가 달라질 수 있겠지만 지금까지의 사례에서 살펴 본 바와 같이 보다 근본적이고 통합적인 프로그래밍을 요구한다. 이는 궁극적으로 한국의 디자인 정체성과도 일맥상통하는 사항이다. 우리가 디자인의 선진국이라고 할 수 있는 나라의 의자디자인을 보면 그 형태와 기능을 초월하여 공통적으로 나타나는 고유의 정체성을 읽을 수 있으며 이것이 바로 세계시장의 무대에서 결정적으로 작용하는 경쟁력이다.⁸⁾ 이는 곧, 세계적인 동시에 한국적인 디자인이 되어야 한다는 말인

8) 견고하고 실용적인 독일의 디자인, 재치 있고 세련된 이태리 디자인, 카리스마가 느껴지는 프랑스 디자인, 축소 지향적인 인공미의 일본 디자인 등 각 나라를 연상시키는 디자인 정체성은 국제화 사회에서 중요한 경쟁력으로 작용한다.

데, 이 두 가지는 언뜻 보면 상반된 개념으로 보이지만 실상은 피비우스 띠처럼 하나의 개념이라고 할 수 있다. 이제 21세기는 세계적인 디자인의 흐름에 그 움직임을 함께 하면서도 동시에 정체성이라는 뿌리를 굳게 내리고 있으며 나아가 이 두 가지가 적절하게 조화를 이루는 디자인을 원하고 있다. 그리고 바로 이점이 세계시장에서 경쟁력을 가질 수 있는 의자 디자인을 위해 설정해야 할 가장 중요한 목표라고 할 수 있다.

4-2. 프로그래밍의 방향

근본적이고 통합적인 프로그래밍을 위해 공통적으로 요구되는 사항들을 다음과 같이 요약하였다.

(1) 재료를 아껴 쓰는 디자인 (작게 만드는 디자인, 환경을 생각하는 디자인, 재활용이 가능한 디자인)

대량생산이라는 제품의 특성을 감안하여 볼 때 가구 디자이너가 실수로, 혹은 잘 몰라서 꼭 필요하지 않은 1mm의 두께를 첨가하였을 때 낭비되는 재료의 양은 그 의자가 양산되는 숫자만큼 기하급수적으로 늘어나게 된다. 결코 부족하지 않은 수자원을 가지고 있는 북유럽의 국가들이 단 1mm 두께의 나무라도 아껴 쓰려는 정신은 그들의 디자인을 통해 잘 나타나 있다. 그에 비해 우리나라는 산림자원이 풍부하지 않은 불리한 조건을 가지고 있으며 서양사람들에 비해 상대적으로 아담한 체격을 가지고 있음에도 불구하고 의자디자인에 있어서는 필요이상의 재료를 사용하여 무겁고 거대한 모습을 하고 있는 경우가 많다. 디자이너들이 21세기의 가장 중요한 화두가 될 것이라 예견한 환경 문제를 고려하는 측면에서라도 이 같은 현상은 지양되어야 할 것이며 나무를 쓰되 효율적으로 아껴 쓸 수 있는 방법에 대한 연구와 나무 이외에 환경 친화적인 신소재의 개발이 이루어져야 할 것이다.

<표1> 의자 디자인을 위한 프로그래밍 사례와 디자인 결과물

프로그래밍		Body Support 학생작품 1	Body Support 학생작품 2	아동용 스톨/ 깔승 베커
1. 목표설정	클라이언트의 목표 (지도교수의 목표)	가로 10cm, 세로 5cm, 길이 1m의 자작 나무와 노끈만을 사용하여 50-80kg의 성인 몸무게를 지탱할 수 있는 스톨 디자인		1. 상업공간이 놀이방 및 유아원을 위한 스톨 디자인 2. 아이들이 장난감처럼 가지고 놀 수 있는 스톨 디자인
	디자이너의 목표	1. 최소한의 크기를 가진 디자인 2. 압축력보다는 인장력을 활용한 디자인 3. 이동이 용이한 디자인		1. 최소한의 크기와 무게를 가진 디자인 2. 아이들의 힘으로도 쉽게 움직일 수 있는 디자인 3. 아이들이 지루함을 느끼지 않고 오랜 동안 가지고 놀 수 있도록 흥미와 교육적 효과를 줄 수 있는 디자인
2. 자료수집과 분석	자료수집	압축력과 인장력에 대한 조사와 이해 및 실험, 주어진 재료에 대한 이해 움직임의 요소와 조건에 대한 조사와 이해		아동의 심리나 놀이의 형태를 다룬 기존의 논문, 리서치 자료를 수집 분석
	실 사용자와의 면담 및 관찰	접이식 구조에 대한 조사와 이해 동료학생들과 지도교수를 통한 간접적인 면담과 관찰		
3. 분석의 결과		1. 인장력을 활용할 수 있는 재료로는 노끈, 철사와 같은 끈 종류와 얇게 썬 나무 등을 사용할 수 있다. 2. 보다 많은 압축력을 견뎌내기 위하여 사각형 구조보다는 삼각형 구조를 활용한다.		1. 아이들은 일률적으로 디자인된 제품보다는 자신의 개성과 특징을 상징할 수 있는 자신만의 디자인을 원한다. 2. 반복적으로 쌓거나 조립하면서 규칙을 만들어나가는 작업을 선호한다. 3. 아이들의 사이즈에 맞는 공간의 체험을 선호한다.
4. 개념 설정		“움직임(움동)”이라는 요소를 접목시킬 수 있는 디자인	“접어서 이동이 가능한” 스톨의 개념을 접목시킨 디자인	1. 아이들이 자유롭게 움직이며 가지고 놀 수 있도록 단순하고 가볍고 이동이 용이한 디자인 개발 2. 아이들로 하여금 자유롭게 응용하여 원하는 형태를 만들어 볼 수 있는 디자인 개발 3. 아이들이 원하는 사이즈의 공간체험이 가능한 디자인 개발
디자인 결과물				

(2) 가변성을 가진 디자인, 운반이 용이한 디자인

우리의 전통 주거 공간의 가장 큰 특징이라 하면 아마도 공간의 용도, 형태, 크기의 가변성이 아닐까 한다. 그러한 개념이 현대의 주거공간 디자인에 적절히 적용되지 못한 것이 실내 디자인 분야의 현실이지만 의자 디자인에 있어서는 이 가변성의 개념을 보다 효과적으로 접목시켜 낼 수 있으리라 생각한다. 즉, 접거나 포갤 수 있고 쌓을 수 있는 디자인의 개발이 그것이다.

(3) 다른 가구들과 조화를 이룰 수 있는 디자인

의자는 홀로 놓이는 경우는 거의 없다. 실내 공간 안에서 다른 의자들과 혹은 다른 가구들과 조화를 이루며 존재한다. 의자 디자인이 갖추어야 할 보편적이 가치를 소중히 다듬은 평범하고 무난하며 쉬운⁹⁾ 디자인의 개발이 요구된다.

5. 결 론

가구 디자인 분야에서는 그 동안 프로그래밍 과정을 포함한 디자인 방법론에 관한 전반적인 연구가 미비하였다. 하지만 급변하는 세계화의 추세와 함께 오히려 더 극명하게 나타나는 정체성 표출의 요구라는 복잡한 코드는 막연한 개인적 경험이나 감각에 의존해서는 풀어낼 수가 없으며 체계적인 절

차에 의한 디자인 개발의 필요성을 인식시켜 주고 있다. 또한 학계간의 경계가 무너지고 있고 분야간의 상호교류와 퓨전 현상이 빈번히 일어나는 최근의 우리 사회의 현실로 볼 때 디자인의 과정을 논리적이고 체계적인 방법으로 형상화하여 다양한 분야의 사람들과 커뮤니케이션 할 수 있는 능력이 더욱더 필요하게 되었다. 그러한 방법중의 하나로 프로그래밍은 그 활용가치가 높다고 할 수 있다.

결론적으로 의자 디자인을 위한 프로그래밍의 방향을 크게 두 가지로 정리할 수 있다.

첫째는, 의자자체가 가지고 있는 근본적인 요구사항에 충실한 디자인이다. 덴마크의 DIS에서 진행하였던 Body support 프로젝트의 제목에서도 알 수 있듯이 인간의 몸을 지탱하는 도구로서의 의자의 기능에 대한 프로그래밍이 요구된다.

둘째는, 공간에 대한 이해가 선행된 디자인이다. 의자는 분명 놓일 공간이 있어야 존재함으로 그 공간에 대한 이해와 동일한 공간에서 함께 존재하게 될 요소와의 조화를 이루기 위한 프로그래밍이 요구된다.

본 논문에서는 외국의 사례에 대해서만 분석이 이루어졌으나 추후 이어지는 연구를 통해서 국내의 사례를 통한 분석을 통해 더욱 구체적인 프로그래밍 방법을 제안하고자 한다.

5. 참 고 문 헌

9) 박인석 월간 디자인 편집본부장의 책 <디자인, 세상을 비추는 거울> 중 <쉬운 그릇 어려운 그릇>에서 인용하였음. 즉, 「쉬운 그릇은 사용자를 의식한 그릇입니다. 나보다는 상대방을 위해 물리적, 심리적인 기능을 고려하여 만드는 그릇을 말합니다. 소위 사용자 중심의 디자인이라고 할 수 있습니다. 반대로 어려운 그릇이란 남이 아니라 나를 위한 그릇입니다. 자기만의 기호로 자신의 철학과 인생을 담아내는 행위의 결과입니다. 자신이 보기에 좋은 것이 우선 이고 조금 불편해도 결코 상관없습니다.」 박인석, 디자인, 세상을 비추는 거울, 디자인 하우스, 2001.7, p26

1. 김상근, 우수상, 1998, 실내 디자인 프로젝트 매니지먼트에 대한 고찰, 한국실내디자인 학회 16호, pp91-97
2. 김진우, 2002, 의자를 디자인하는 이유, 한국가구학회 춘계학술대회 발표집, pp17-21
3. 박인석, 2001, 디자인, 세상을 비추는 거울, pp25-28, 월간 디자인, 서울, 한국, 248쪽
4. 함인선, 1999, 건축은 반역이다, pp63-66,

(주)서울포름, 서울, 한국, 230쪽

5. 로스메리 킬머, W. 오티 킬머 저, 김혜원
외 역, *Designing Interiors*, 인테리어 디자
인 기초이론, 1999, 교문사, pp182-201, 교
문사, 서울, 한국, 289쪽
6. www.scandinaviandesign.com
7. www.dk-designskole.dk
8. www.disp.dk
9. www.ddc.dk