

# 상업공간 실내에서 표현되는 비물질적 특성에 관한 연구

- 2000년 이후의 국내 식음공간을 중심으로 -

A Study on Characteristic of Immateriality in Commercial Interior Space

- Focused on Restaurant and Bar in Korea since 2000 -

정선영\* / Jung, Sun-Young

## Abstract

This study focuses on defining the new meaning of immateriality in the present times expressed on space. The purposes of this study were to examine the characteristics of immateriality showed in commercial interior design in Korea, based on the definition of immateriality concept and the analysis of the way it is expressed.

The result of this study is as follows; it categorized characteristic of material expression, space concept and media. Characteristic elements can be classified into 6: transparency, implication, off-gravitation, ambiguity of boundary, temporality, interactivity. Expression of immateriality in commercial interior space was obtained in many different ways, which are identified: new expression of material by reduction of materiality, leveling of transparency, expression of floating status, changeable image, illusion effect, blurring boundary. Immateriarity is deeply associated with the elements such as surface, material, media, light, and movement. So it is being recognized as an important design concept in today's pluralist society and will play an important role within the design paradigms for the future.

키워드 : 비물질, 상업공간, 매체, 투명성, 은유성, 식음공간

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 의의

인간의 사상과 가치를 지배했던 과학적 방법과 지식, 물질적인 진보에 대한 신념이 재평가를 받으며, 최근 수년간 새로운 패러다임으로 전환되고 있다. 이는 정신적이고 직관적, 종합적인 패러다임으로서 세계를 통합된 전체인 전일체로 보며 조화를 추구하는 인식이다. 역사적으로는 정신과 물질이라는 양단의 측면에서 물질과 비물질이 논의되어 왔으며, 현대에는 전통적인 시공간 개념이 변화되면서, 물리적인 공간은 이전까지의 고정적인 구축물이라는 개념에서 벗어나 비교정적이고 비동시적이라는 새로운 개념으로 대두되게 되었다. 현대의 공간은 개체와 개체를 연결하는 네트워킹을 통해 시·공의 물리적 환경을 초월하는 경향으로 발전되고 있다.

특히 90년대 이후의 현대건축 및 디자인은 여러 가지 이질적이고 다양한 경향이 혼성적으로 나타나고 있으며 재료의 표현

이나 공간의 기능, 그곳에 수용된 프로그램을 재해석하여 표현하고 있다. 이러한 일련의 패러다임은 환원적인 물질의 개념이 아닌 비물질성으로 해석한다. 현대 공간 디자인의 비물질성에 대한 고찰을 바탕으로 공간 내에서 표현영역 및 양상 등을 파악하고 공간 디자인에 표현되는 비물질성의 의미를 새롭게 정의하고자 하는 것이다.

그러므로 본 연구에서는 공간에서의 비물질성의 개념과 현대 공간디자인에 있어서의 비물질적 특성과 유형을 파악하고, 국내 상업공간 실내에 나타난 비물질적 디자인 특성을 분석하는데 그 목적이 있다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 비물질성을 가진 현대 상업공간의 실내를 연구의 대상으로 한다. 비물질적인 표현경향은 공간 혹은 상업공간에서만 한정적으로 나타나는 경향은 아니다. 그러나 본 논문에서 비물질성을 구체적으로 다루는 이유는 정보화, 다원화 현상에 따라 공간에서의 비물질적 특성이 증가 추세에 있기 때문이며, 비물질적 특성에 대한 이해가 없이는 현대 공간디자인의

\* 정희원, 신라대학교 실내디자인학과 전임강사

특성을 파악하기 어렵기 때문이다. 또한 업종 특성상 트랜드의 변화에 민감하고 새로운 디자인 경향을 적극적으로 반영하는 상업공간, 특히 식음공간의 실내를 대상으로 하여 비물질적 특성을 파악하는 것이 필요하기 때문이다. 따라서 본 논문에서는 2000년 이후의 현대 상업공간을 대상으로 고찰하여 연구를 수행하고자 한다.

이러한 범위의 연구를 수행하기 위하여 비물질성에 대한 개념을 설정하고 공간디자인에 있어서의 비물질성의 의미를 고찰한다. 이를 바탕으로 현대 공간 디자인에서 표현되는 비물질적 특성의 분석을 진행한다. 4장에서는 국내 상업공간의 실내에 표현되는 비물질적 특성의 사례를 분석하는데 있어, 앞서 3장의 특성분석에서 도출된 결과의 틀을 기준으로 한다.

연구의 진행은 첫째, 공간에서의 비물질성의 개념에 대해서 알아보고 둘째, 공간 디자인에서의 비물질적 특성과 유형을 분류하며, 셋째 국내 상업공간 디자인의 사례 분석을 통하여 상업공간의 실내에서 표현되는 비물질적 디자인 특성을 파악하고자 한다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 비물질성의 개념

물질은 물체의 본바탕, 실질을 의미하는 것으로 자연과학상의 개념과 철학상의 개념의 두 가지 분야에서 물질을 정의한다. 자연과학에서의 물질의 의미는 자연계 요소의 하나로 공간의 일부를 차지하고 질량을 갖는다. 철학에서의 물질은 정신에 대하여 인간의 의식 바깥에 존재하는 것으로서 정신과 반대되는 개념으로 이해될 수 있다.<sup>1)</sup>

비물질성(Immateriality)이란, 물질성을 상실케 한다는 의미로서, 물질에 의한 실재성을 없앤다는 것을 뜻한다. ‘물질의 초월’은 육체로부터 정신을 자유롭게 하려는 시도로부터 출발했으며, 육체의 한계로 인해 다가가지 못하는 곳, 즉 이상세계를 물질적이지 않은 세계로 인식하면서 이미 고대로부터 다각적으로 시도되어온 인간의 본능이다.<sup>2)</sup> 고전물리학에 대체되는 양자역학의 불확정성이 비물질의 이론적 배경이 되는데 기존의 물질성으로는 설명할 수 없는 새로운 실재의 등장을 의미한다. 현대사회에서 비물질성은 이미지, 코드, 기호, 감성을 중시하는 경향을 나타내는데 이는 보이지 않는 새로운 의미체계를 형성하고자 하는 시도로 보인다. 정보화 시대의 도래로 시간과 장소의 제약없이 네트워킹 된 인간과 개체들에 있어 정신과 물

1) 철학에서의 물질개념이 적용되는 범위는 자연과학에서의 물질개념보다 광범위하며, 철학에 나타난 물질의 개념은 고대철학에서 유물론에 이르기까지 지속적으로 변화하여 왔다.

2) 김성남, 비물질적 표현특성을 적용한 미디어센터 계획안, 홍익대 석사논문, 2001, p.5

질의 분리는 가속화되면서 물리적 환경의 물질성을 탈피하고자 한다.

### 2.2. 공간에서의 비물질성 개념

공간에서의 비물질성은 일관성 있게 발전된 이론이라기보다는 현재 활발히 논의되고 있는 분야이며 다양한 해석이 있어왔다. 다만 공간이라는 것이 ‘물질적 구상체’라는 본질을 가지고 있음으로 인하여 비물질성의 적용범위는 건물의 물성표현과 구조, 공간의 경계면과 이미지라는 측면에서 이루어졌으며 실내 디자인분야 보다는 건축분야에서, 형상이나 조형보다는 재료표현에서 설명되어 왔다. 특히 근대건축에 있어서 철과 콘크리트, 유리 등의 재료에 대한 탐구는 이전까지 고전건축이 지배해 온 건축개념에 대한 전환점을 제공하게 되었다.<sup>3)</sup>

구성주의 건축가 리시츠키(El Lissitzky)는 ‘가상적 공간’이 현대공간에서 추구해야 할 새로운 공간지각적 개념이라 정의하고 이를 ‘비물질적 유물론’의 성격을 가진다고 규정하였다. 즉 가상적 공간은 대상의 진동과 움직임에 따라 형성되며, 대상에 대한 순간적 영상 이미지를 기본으로 하고 있다는 것이다. 비물질적 성격을 가진 동작에 의해 공간이 생겨날 수 있다는 설명이다.<sup>4)</sup>

데스틸(De Stijl)시대의 공간에서는 순수추상을 통한 비물질성을 표현한다. 자연주의적 표본으로부터 결별한 형태언어를 이상으로 하면서 무한한 공간으로 자유롭게 분해되는 형태를 추구했다. 이는 자연과 대립하는 미학으로서 물리적 특성을 배제하는 공간표현을 뜻한다.

미니멀리즘(Minimalism)의 공간은 형식과 기법으로부터 개념의 세계를 분리하여 본질을 나타내고 본래 모습으로 환원하려는 경향으로 설명할 수 있다. 극소화된 형태와 절제된 간결함으로 물질성을 없애며, 단조로운 색채와 시각적 요소를 배제하여 공간을 표현한다. 수평과 수직의 단순한 공간, 기하학적 선과 형태의 조합, 단일하고 반복적인 구성, 밀도가 낮은 공간의 텅 빈 이미지로서 물질성으로부터 환원하려는 경향을 나타낸다. 재료에 있어서도 투명, 불투명, 반투명의 재질을 사용하여 굴절, 유입, 반사 효과를 나타내고, 시점과 시간에 따라 재료의 효과를 달리 하는 기법을 사용하여 자체의 물성을 약화시킨다.

해체주의 공간에서는 비정형적 추상디자인을 사용하여 의도적으로 ‘완전함에 대한 침해행위’를 주장하는데 기본 물리학의 개념을 부정하고 중력에 반하는 디자인, 입면의 단절로 물질성을 감소시킨다. 우연성을 강조하고 비논리적 병치와 끌라쥬 수

3) 김성남, op.cit., p.4

4) 리시츠키의 4가지 공간개념 중의 하나로 영상원리에 바탕을 둔 가상공간(Imaginary space)으로서 연속작동과 시각의 실제 깊이에 따른 인상으로 나타난다.

법으로 충격효과를 표현한다. 이러한 비정형적 디자인 개념은 물리적 제한에서 벗어난 비물질의 이미지로 해석할 수 있다.

건축의 역사는 물질의 새로운 시도와 함께 하며 물질의 발견과 물질을 다루는 방법, 물질자체의 존재의 결합하는 방법을 통해 건축의 새로운 가능성과 새로운 형태창조를 제안하는 것이다.<sup>5)</sup> 근대 이후에 정립된 공간의 물질성은 물질의 존재와 결합, 형태의 창조에 대한 관점에서 이루어져왔다. 그러나 1980년 대 이후의 반형태주의적 개념들은 재료의 물질성을 삭제하려는 시도로 나타난다. 이러한 현대의 건축공간은 재료와 형태의 고유한 특성을 감추고 지우려 한다는 의미에서 비물질성을 가진다고 할 수 있다.

선행연구를 통하여 파악된 공간에서의 비물질성은 해체주의적인 반형태성, 투명한 재료의 표현을 통한 경계성 및 중량감의 제거, 구조와 공간의 분해를 통한 구축성의 소멸, 미디어적 특성을 이용한 건축표피의 물성상실 등 모든 공간의 재료와 형태, 이미지 등에서 물질감을 제거하려는 것을 의미한다. 또한 물질성과 비물질성이 함께 공존하여 미디어를 통하여 물질적 이미지와 가상적 이미지가 혼재하여 결합하고 동적으로 반응하는 것을 의미한다. 이를 종합하여 볼 때 현대 공간에 있어서 비물질적 특성은 크게 세 가지로 요약하여 그 유형을 설명할 수 있다. 첫째는 공간이 가지는 물성이나 재료에서 나타나는 재료표현 특성이며, 둘째는 공간의 경계 이탈 또는 중심의 이탈이라는 구축성 상실의 측면을 포함하는 공간개념적 특성, 셋째는 매체의 사용으로 인한 정보의 상호전달 측면 즉 매체적 특성으로 유형화할 수 있다. 이러한 세 가지 유형적 분류를 바탕으로 하여 다음 3장에서 보다 구체적인 유형과 세부요소를 논의하고자 한다.

### 3. 공간디자인에 나타나는 비물질적 특성

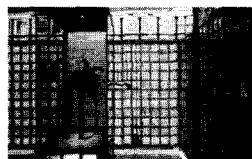
#### 3.1. 비물질성의 재료표현 특성

현대의 공간은 물질감을 제거하기 위하여 투명한 표피를 사용한다. 투명성을 통하여 건물의 내부공간과 인간의 움직임을 표현한다. 투명도 조작으로 공간영역의 기능과 그곳에 수용된 프로그램을 외부에 드러내어 삶의 리얼리티를 간접적으로 드러내는<sup>6)</sup> 것이다. 또한 가벼운 재료 즉 ‘구축적 특성’이 감소된 재료를 사용함으로써 비물질성을 드러낸다. 공간 내외부를 구분하는 재료와 마감의 물질감 대신 투명성을 등장시켜 내부와 외부의 개념을 없애고, 공간을 상호관입시키며 애매한 상태로 눈다. 이는 ‘경계의 모호함’이라는 공간개념상의 특징과도 밀

접한 연계성을 가진다.

재료에 대한 비물질화는 재료의 이미지를 조작함으로써 물질을 제어한다. 이는 재료의 이질성을 부각하거나, 재료의 물성을 감추거나 전환하고 혼용하며, 혼합적인 재료를 강조하기도 하고, 여러 재료를 겹치기, 즉 레이어링(layering)시킨다. 이러한 표현은 관찰자에게 허구적 이미지를 주게되어 시각적 허구성을 생성되고, 재료의 혼용으로 물성이 상실되어 실제와 다르게 지각 된다. 재료는 그 본디의 물성을 감추거나 전혀 다른 성질을 나타내게 되기 때문에 이를 은유성이라 한다.

<그림 1>의 렌조 피아노(Renzo Piano)의 에르메스 매장(La Maison de Hermes)은 450x450mm의 유리블럭을 사용하여 계획된 패사드를 통하여 내부공간과 도시라는 외부사이에서 빛을 내는 투명한 스크린의 역할을 한다. 실내공간에서도 마찬가지로 유리블럭, 또는 유리페널을 통해 공간을 내외부가 없는 관통된 공간, 무한히 외부로 확장해 나가는 볼륨감을 표현한다. 내부이자 외부인 유리재료는 거리에서 빛나는 마술적인 랜턴이라는 아이디어를 바탕으로 밤과 낮, 고요함과 번잡함의 이중성 속에서 투명성을 강조하고 있다. <그림 2>의 청담동 루이비통 매장(Louis Vitton Korea)의 건물외부는 라임스톤과 흑백 모자이크 타일위에 외피역할을 하는 와이어 매쉬가 덧씌워져 있다. 이는 재료의 은유적 표현으로서 매쉬 아래에 놓인 재료들과의 혼용, 중첩을 통하여 각 재료의 물성을 약화시키고 낯설게 함으로써 비물질성을 표현하고 있다.



<그림 1> 렌조 피아노, 라 매종 드 에르메스, 도쿄, 2001



<그림 2> 루이비통+Rah+H&A, 루이비통 매장, 서울, 2000

#### 3.2. 비물질성의 공간개념적 특성

해체주의는 공간의 구조를 결정하는 기본전제였던 중력에 대한 논의가 다시 일어나게 되었던 시기이다. 즉 무중력이나 탈중력과 같이 구축적 특성을 감소시키는 행위로 보여지거나, 철과 유리의 사용의 보편화를 토대로 구조재료의 발달을 통해 투명하고 가벼운 느낌의 건축형태의 확산을 가져오기도 하였다.<sup>7)</sup> 디지털 기술을 기반으로 한 디지털 건축 혹은 가상건축에서는 탈중력성은 공간의 액질성을 뜻하는데 추상적이고 변동하는 공간, 공간의 벡터가 없어짐을 의미한다. 그러나 본 논문에는 공간 내에서의 물질의 중심과 중력의 이탈이라는 측면, 매스의 가벼움과 무거움의 전이, 부유감의 표현 등의 측면에서 탈중력성을 다루기로 한다.

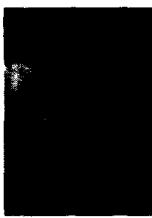
5)Catherine Slessor, Material Witnesses - architecture and materials, Architectural Review, May 2000, pp.42-43  
6)서용민, 건축물의 외피에 적용된 유리의 표현특성 및 발현의미에 관한 연구, 연세대 석사논문, 2002, p.111

7)박혜원·김정재, 한국현대건축에 나타난 미디어적 표현특성에 관한 연구, 건축역사연구11(3) 31호, 2002, p.92

경계의 모호함은 재료의 투명성과 가벼움, 빛과 레이어링 등 을 이용하여 공간의 물질적 존재감을 심리적으로 비물질화 시킴으로써, 공간의 깊이를 구성하는 층으로 사용된 벽과 바닥이 공간의 볼륨의 경계를 모호하게 하는 역할을 하도록 한다. 즉, 물리적인 한계는 인정하면서 시작적으로 그 한계를 모호하게 만들어 무한히 성장하는 공간적 확장감을 만들 수 있으며, 이러한 시각적 확장이 공간에 가져다주는 효과는 공간의 경계를 모호하게 하여 공간의 인식을 불확실하게 하는 데 있다.

이를 통하여 공간 간의 상호관입이 일어나게 되는데 상호 관입이란 두 개의 서로 다른 것이 서로 겹쳐져 있거나 관통하고 있는 것을 의미한다. 사실 상호관입은 비물질적 표현특성으로만 간주될 수 있는 개념은 아니다. 물질적인 특성으로 매스와 매스가 중첩된다거나 매스가 다른 매스를 관통하며 상호관입을 표현하는 경우를 쉽게 찾아볼 수 있다. 그러나 비물질적 표현특성으로서의 상호관입은 외부와 내부의 관계를 모호하게 만들고, 경계가 흐려지고 겹쳐지게 하는 등의 방법들로서 이를 비물질적 관입으로 간주할 수 있다.

<그림 3>의 야콥&맥팔렌(Jakob & Macfarlane)이 디자인한 풍피두센터 레스토랑(Restaurant in Pompidou)은 모듈의 변형과 왜곡으로 구성된 공간이다. 형태는 지면과 결합되어 변형되고 구부러지며 용암처럼 확장, 수축한다. 레스토랑의 사적인 기능은 왜곡된 매스덩어리 형태의 안쪽 부분에서 이루어지며, 공적인 기능은 매스의 바깥쪽 부분에서 담당한다. 두 덩어리 사이에서 매개적 역할을 하는 사이공간이 있다. 이 매스들은 안과 밖이 사라지고 중력도 사라진 운동하고 활동하는 유희적인 탈중력적 덩어리로 인식되면서 공간의 구축적 성질을 감소시킨다. <그림 4>의 헤르초그&드모이론(Herzog & de Meuron)의 프라다 매장(Prada shop)은 이음매 없는 아이보리 컬러의 표면으로 공간을 구성하였다. 소품과 가방 진열을 위한 디스플레이 선반이 기둥과 코어벽체로부터 돌출되어 있는데 경계면이 없어 마치 벽체로부터 자란 것처럼 보인다. 실내의 카펫, 구두 진열대, 패사드 구성을 위한 사각형 프레임에 이르기까지 이러한 연속성은 지속적으로 나타난다. 이는 각 공간구성요소간의 구분구분을 명확히 규정하고 있지 않으며, 패사드의 골조 프레임 내부에 삽입된 굴곡방향이 다른, 즉 오목하거나 볼록한 유리는 각 실 간의 경계를 모호하게 하여 새로운 경계를 만든다.



<그림 3> 야콥&맥팔렌, 풍피두센터 레스토랑, 파리, 2000



<그림 4> 헤르초그& 드모이론, 프라다 매장, 도쿄, 2003

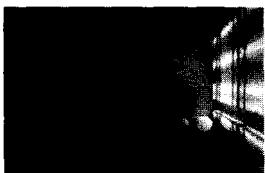
### 3.3. 비물질성의 매체적 특성

매체적 특성은 공간의 정보기능과 밀접한 관계가 있다. 디지털 시대의 건물의 표피나 벽체를 이용한 정보제공은 근본적으로 성격을 달리한다. 현대의 공간은 다양한 표현방식으로 구축되고 지원되어지는데 여러 가지 멀티미디어와 다중차원에 의한 표현, 동적인 조각 등의 의미를 가지고 우리의 일상환경을 지배한다. 디지털 매체를 사용하는 건물의 미디어 표피가 제공하는 정보는 얼마든지 역동적으로 변할 수 있는 것이다. 이러한 매체적 특성에서 두드러지게 나타나는 일시성은 매체를 통한 정보가 영원하거나 지속적이며 아님을 뜻한다. 끝없이 변화하는 이미지는 비교정적 정보로 다가온다. 주로 이미지와 텍스트로 구성된 미디어 표피는 다양한 기능을 수행하게 되는데 정보의 전달 뿐 아니라 커뮤니케이션, 감성적 표현, 에너지의 저장 등을 수행할 수 있다. 그러나 이러한 기능은 영원히 구현되는 것이 아니라 지속적으로 변화하고 생성되며 소멸한다는 점에서 일시적이라고 설명할 수 있다.

현대 공간디자인에 있어서의 상호작용성은 주로 비선형성으로 상징될 수 있다. 비선형성은 미디어 벽체에 표현된 표면의 하이퍼미디어적 특성을 의미하는 것으로 공간이 살아있는 유기체처럼 반영하고 센서와 전자패널로 이루어진 스킨을 통하여 이미지와 텍스트를 표현하는 환경을 생성 가능하게 한다. 비선형성은 처음과 끝이 없이 지속적으로 움직이고 변형하는 역동적인 형태를 나타낸다. 인간의 움직임을 정보로 간주하고 디지털 매체는 이 정보에 반응하여 상호작용하는데 이는 비선형적인 공간에서 동시다발적으로 일어날 수도 있고, 한 방향으로만 일어날 수도 있으며, 전자미디어를 통해 연결되고 확장될 수도 있다. 이러한 비선형성은 디지털 기술을 기반으로 한 액질의 건축(Liquid architecture) 또는 가상건축에서 많이 논의되는 바로서 본 논문에서는 이를 상호작용성에 포함하여 고찰하고자 한다. 현대의 상업공간 디자인에서 상호작용성은 건축공간과 사용자간에 정보교환이 매체를 통해서 이루어진다는 관점에서 설명할 수 있으며 시각적 상징언어로 작용하는 시각적 오브제의 형태로 나타날 수 있으며, 또는 스크린이나 미디어적인 표현을 통하여 인간의 움직임과 외부환경에 반응하고 유동적인 정보를 전달한다는 관점에서 분석될 수 있다.

<그림 5>에서 엘오티/이티(LOT/ET)의 분더샵(Boon the shop)의 내부는 끊임없이 변화하는 이미지로 채워진다. 파이버 글래스의 벽체와 가구들 틈으로 보이는 이미지는 고정적인 이미지가 아니라 사용자의 움직임에 따라 변화하고 생성된다. 내부의 벽체는 플랫하게 마감되어 있지만 패션과 관련된 이미지가 지속적으로 투사된다. 이러한 구성은 공간 내의 표면에 지속적으로 변화하는 일시적인 인터페이스를 반영하고 동적인 이미지를 형성하며, 다양하게 교체 가능한 이미지를 생성할 수 있다. 그러므로 일시적인 이미지는 표면의 고정성과 구축성을 감

소시킴으로서 공간의 물성을 약화시키게 된다. <그림 6>에서 페리페리고의 뮤직까페(Music cafe) 건물은 도시적 공간과 자연적 공간사이에 입지하고 있는데 도시공간 주변에는 색색의 빛이 투영되는 패사드를 가진 매스를 위치시키고, 자연공간 주변에는 카모플라쥬(camouflage) 문양을 가진 건물 매스를 위치시킴으로써 주변경관과의 혼합을 피하였다. 콘서트홀은 도금된 금속판 외피로 구성되어 외부환경의 변화에 따라 주변의 이미지를 투영, 반사하며 상호작용한다. 또한 야간에는 색색가지의 빛이라는 매개체는 건물을 상징시켜주는 역할을 하며 패사드가 하나의 큰 스크린으로 내부와 외부를 소통시키면서 건물외부의 환경과 상호작용 한다.



<그림 5> LOT/ET, 분더샵, 서울,  
2000



<그림 6> 페리페리고, 뮤직까페,  
프랑스, 2000

<표 1> 공간디자인의 비물질성의 유형과 표현특징

유형	요소	표현특징
재료표현 특성	투명성	투명하고 경량성의 소재의 사용으로 구축적 성질을 감소시키며 내외부를 소통, 상호관입시킴
	온유성	재료의 이미지를 조작하거나, 물성을 감추고 전환하고 혼용, 혼합적인 재료를 강조하거나 레이어링 시킴으로 시작적 허구성을 생성하고 물성을 상실케 함
공간개념 적 특성	탈중력성	물질의 중심과 이탈, 매스의 가벼움과 무거움의 전이, 부유감의 표현, 탈기하학적 표현
	경계의 모호성	공간의 물질적 존재감을 심리적으로 비물질화 시키고 시작적으로 그 한계를 모호하게 만들어 무한히 성장하는 공간적 확장감을 만들어 공간의 인식을 불확실하게 함
매체적 특성	일시성	가설적이고 고정되지 않은 정보, 이미지와 텍스트로 구성된 미디어 표피로 다양한 이미지와 정보를 표현함
	상호작용성	시각적 오브제의 형태, 스크린이나 미디어적 표현을 통하여 인간의 움직임과 외부환경에 반응하고 정보를 전달함

## 4. 국내 상업공간 실내에 나타난 비물질적 특성

### 4.1. 사례분석의 기준

이상의 연구를 바탕으로 논의된 3가지 표현유형과 각 범주별 2가지 요소를 가지고 국내 상업공간 실내에 적용가능성을 알아보고 비물질적 표현의 국내경향과 의미를 알아본다. 본 연구에서는 기존의 연구문헌을 토대로 하여 국내에서 비물질성이

표현되기 시작하는 시기적 범주와 상업공간이라는 업종 특성상 국내의 사례의 경우 2000년 이후의 사례로 한정하였다.

대상선정 범위는 2000년 이후 현재까지의 국내 상업공간을 대상으로 하여, 건축 및 디자인 관련 단행본과 전문잡지에 게재된 사례를 수집하여 분석하였다. 상업공간의 유형은 레스토랑과 바를 중심으로 한 식음공간으로 제한하였는데, 앞서 기술한 바와 같이 업종특성상 트렌드 변화에 민감하고 새로운 디자인 경향을 적극 반영하는 식음공간의 특성 때문으로, 타업종에 비교하여 비교적 디자이너의 개성과 자유로운 디자인 및 비물질성의 적극적인 표현이 가능하기 때문이다.

대상선정 기준은 앞서 3장에서 추출된 비물질성의 유형 중 비물질적 특성요소가 최소 2개 요소 이상 표현된 사례를 선정하여 분석하였다. 분석은 상업공간의 실내를 대상으로 하되, 그 맥락상 외부공간과의 연계적 분석이 필요한 경우, 내부공간과 연계되어있는 외관상의 특성을 일부 분석에 사용하였다. 이러한 분석기준을 통하여 최근 5년간의 사례 중 총 20개의 대상사례가 선정되었으며, 이를 토대로 대상사례의 비물질적 특성의 유형과 표현경향을 분석하였다.

## 4.2. 국내 상업공간 실내에 나타난 비물질적 특성 분석

### (1) 비물질성의 재료표현 특성

국내 상업공간 실내에서의 비물질성의 재료표현 특성은 투명성을 위주로 한 미니멀리즘적 구성이 많이 나타나는데, 투명성을 통하여 실내 공간구성에 있어서의 폐쇄성을 탈피하고 공간의 개방성을 증가시키며, 외부공간과의 확장적 연계를 통하여内外부의 소통을 강조하는 경향으로 표현되었다. 상업공간의 투명성은 실내의 마감재와 밀접한 연관을 가진다. 최근에 다양한 방법으로 구사되고 있는 메탈릭 네트, 투과소재의 패브릭, 매쉬, 다양한 투명도로 조절된 유리 등이 투명성의 표현요소가 된다. 또한 경량적 소재, 비일상적인 소재의 사용으로 공간의 구축적 성질을 감소시키며 부피감을 탈피하려는 시도도 보여진다. 투명성에 있어서도 그 투명도에 다양한 레벨을 두면서 겹치고 혼재시키는 기법이 자주 구사되는데 이는 다음에 논의되는 공간적 특성인 경계의 모호함과도 많은 연관을 가지고 있다.

민경식 건축디자인의 ‘강가스타(Ganga Star)’에서는 공간이 점차 심화됨에 따라 다양한 레이어의 투명성이 사용되었는데 이는 공간의 일루전을 강조하며 투영된 공간을 통해 또 다른 공간을 체험하도록 한다. 메탈릭 네트의 벽은 유리, 거울, 스틸 등의 소재와 혼재되어 사용되면서 다양한 투명도와 다양한 일루전을 연출한다. 중식당 ‘티원(T園)’에서도 투과되는 패브릭, 투명유리의 지그재그 파티션, 문살, 톱니바퀴로 치장된 오브제 겹 파티션 등의 소재를 사용하여 공간을 구획함에 있어 그 투명도를 조절하여 표현하였다. XYZ Design의 바 ‘로보’에도 여러

<표 2> 국내 상업공간에 표현된 비물질성의 재료표현 특성

유형	이미지	작가 / 작품	표현특징
투명성		민경식 건축사무소 / 강가스타	다양한 레이어의 투명성, 메탈릭 네트, 유리, 거울, 스틸을 사용하여 다양한 투명도와 일루전 연출
		민경식 건축사무소 / 티원(T團)	투과성 패브릭, 파티션, 문살, 텐나비퀴 등의 재료에 의한 투명도의 조절
		XYZ Design / 로보	성글기가 다른 매쉬, 투명한 수납고 등 투명도의 다양화
온유성		이도건축 / 색컬러	반투명의 유리파티션, 동선제어 및 시각적 개방감 부여
		이안갤러리 / 취영루(기락)	스기목 블록쌓기로 입면상의 요철을 이용, 이질적 재료로 인식되게 함
		이공이디자인 / 화화(花花)	자연석 덩어리, 닥지, 유리, 홀로그램 시트, 흑경 등 여러 재료를 합성하여 새로운 물성을 표현
		전&어소시에이츠 / 오이시(Oisy)	전통적이면서도 이질적인 소재의 표현, 이질적인 주변재료와의 혼재로 인한 긴장감

종류의 투명성이 존재한다. 바의 입구는 투명창과 와이어 매쉬 사이에 위치한 계단실로서 투명창과 마주보고 있는 매쉬는 상하의 성글기가 다르게 조절되어 있어 동일입면 상에서 여러 겹으로서의 투명도를 보인다. 계단실과 맞닿아 있는 바의 입구에는 프레임만 있고 내부가 들여다보이는 투명한 수납고가 위치하고 있다. 이도건축의 바 ‘색컬러’는 반투명한 유리파티션을 사용하여 진입부에서 동선을 제어하며, 룸과 바의 실을 구획하도록 하여 공간에 시각적 개방감을 부여하였다.

투명하고 경량적인 재료는 반대로 폐쇄적이고 육중한 물성을 강조한 재료와 함께 사용됨으로써 그 대비를 통하여 비물질성을 추구하려는 경향이 온유성 표현에서 다양하게 나타났다.

즉 재료표현, 질감 등에 있어서 여러 재료를 혼재되게 사용함으로써 서로 간의 긴장감을 조성하거나, 기존 재료의 사용방법을 재해석하거나 변형시킴으로서 재료의 물성을 감소시키는 기법이 그 예들이다. 또한 기존의 상업공간 내부에 사용되지

않았던 다양한 소재들의 사용으로 다른 이미지를 연상케 하는 기법을 볼 수 있다. 이안갤러리의 중식당 ‘취영루’ 가락동점은 이 브랜드의 본점으로서 많은 요소가 삽입되어있다. 1층의 복도 벽에는 스기목을 블록 쌓기처럼 마감하면서 입면 상에 요철을 줌으로써 기존의 재료표현 방식과는 다르게 인식되도록 하였다. 흑경 뒤의 조명에서 비추어진 중국문자가 새겨진 패널처럼 변용된 요소가 나타나는데 이러한 요소는 각각 본질적인 의미를 지니는 것이 아니라 전체공간과 연계되어 새로운 의미를 연출한다. 이공이디자인의 일식당 ‘화화(花花)’는 1층 홀 부분에 커다란 자연석 덩어리, 닥지를 붙인 유리월, 홀로그램 시트를 붙인 유리월, 흑경 등의 재료를 합성시켜 표현함으로써 새로운 물성을 나타내고 있다. 전&어소시에이츠의 바 ‘오이시(Oisy)’는 다양한 이질적인 재료가 혼재한다. 개구부는 한국전통문살 형태로 디자인되었으나 스텐레스의 프레임으로 외곽을 둘러 전통적이면서도 이질적인 소재를 표현한다. 기와의 켜를 이용한 벽면은 입구와 반대벽면, 바 주변에서 나타나는데 기와 주변의 다른 물성을 가진 재료들, 즉 스틸이나 미장면 등과의 대조를 이루면서 긴장감을 표출한다.

## (2) 비물질성의 공간개념적 특성

공간개념에 있어서 비물질성의 국내 경향은 전반적으로 공간의 깊이감을 다르게 보이도록 하거나 경계면을 인지하지 못하도록 하는 착시의 효과로 나타난다. 국내 상업공간에 있어서 탈중력성의 표현은 공간 내에서 전체적인 요소로 표현되기보다는 경량적 재료와 형태를 사용하여 매스감을 해소하거나, 재료와 빛을 통한 부유감의 표현, 상하의 무게감을 역전시키는 방법 등으로 표현되었다. 특히 기하학적 구성원리에서 벗어난 유기적이고 비유클리드적인 실내구성요소를 통하여 탈중력성을 표현하는 방법, 투명하고 경량인 바닥재료 아래 부분에서 빛을 투사하여 공간이 부유하도록 느껴지게 하는 방법, 벽과 바닥, 천장의 구분을 명확히 인지하지 못하도록 하여 공간의 벡터를 조정하는 기법 등이 주로 나타났다.

국내 상업공간 실내에서 나타난 경계의 모호함은 투명 또는 반투과의 재료를 통하여 공간의 구획을 흐리게 하고, 빛의 투과를 통해 내부와 외부, 내부와 내부의 경계를 조절하는 방법이 주로 나타난다. 벽체와 바닥, 천장 간의 투과와 반사를 통하여 공간구획을 흐리게 하며 경계의 구축적 성질을 감소시키는 기법 등으로 요약할 수 있다.

Need 21의 일식당 ‘라 쎈다이(La Sendai)’에서는 화장실로 진입하는 복도부분에 광섬유조명을 삽입하고 이를 반사시켜 생성되는 이미지를 통하여 끊임없이 연속되는 공간, 깊어보이는 공간을 연출하였다. 이러한 빛에 의한 착시효과는 공간을 중력과 물성에서 벗어난 새로운 공간으로 인식하게 한다. B&A의 ‘라이라이(LaiLai)’는 파티션, 바닥의 패턴, 천장면에서 계속하여 줄곡하면서 공간은 커다란 덩어리처럼 표현된다. 스틸프레임의

파티션으로 둘러싸인 공간은 막힌 듯 열려있으며 이는 공간의 호흡을 조절하는 역할을 한다. 마치 확장되고 수축된 매스덩어리와 같은 파티션은 울동감을 가진 볼륨으로 공간의 중력을 조절하고 중력으로부터 벗어나는 듯한 이미지로 표현된다. 월슨&어소시에이츠의 중식당 ‘도림(桃林)’의 리셉션 홀은 반투과성 글라스의 원형 바닥에서 빛을 투과시킴으로써, 실내공간을 중력에서 벗어나 부유하고 상승하는 이미지로 재생성시킨다. 엠에스디자인(MS Design)의 ‘배상면주가’ 청담점은 2층의 홀과 룸의 경계를 매탈릭 네트를 이용하여 구획하여 바깥공간이 마치 실루엣과 같이 들여다보이도록 계획하였다. 이러한 시도는 1층과 2층, 화장실 등 여러 곳에 표현되며 반투과성의 전통소재의 패브릭을 이용하기도 하는데 이는 모두 투과소재를 사용하여 경계의 구축성을 감소시키고자 하는 시도로 해석할 수 있다. 보이드플래닝의 ‘머핀쥬니어(Muffin Junior)’의 공간은 서로 반사되고 투과되며 다시 반사된다. 2층의 난간을 구획하는 붉은

<표 3> 국내 상업공간에 표현된 비물질성의 공간개념적 특성

유형	이미지	작가 / 작품	표현 특징
탈중력성		너드21 / 라센다이	반사와 착시에 의해 연속되는 공간
		B&A / 라이라이	굴곡하는 매스형태와 울동감을 가진 볼륨으로 공간의 중력을 조절
		월슨&어소시에이츠 / 도림	빛에 의해 부유하는 바닥면
경계의 모호함		MS Design / 배상면주가 (청담)	투과소재로 인한 경계의 소통, 실루엣의 효과
		보이드 플래닝 / 머핀 쥬니어	반사와 재반사, 오버랩과 투과에 의한 경계의 모호함, 경계 재창출
		너드21 / 유황오리 진흙구이III	플로팅 기법과 빛에 의한 내외부의 소통으로 인한 경계에 대한 착시
본디자인		본디자인 / F2F	반사, 굴절, 확산에 의한 비일상적인 경계창출

유리벽은 반대편의 그래픽 월을 투과하고, 그래픽은 유리와 오버랩되면서 공간의 이미지를 창출한다. 이미지들은 다시 벽과 천장에 반사되면서 경계는 더욱 모호해지고, 새로운 경계를 창출한다. 너드21의 ‘유황오리 진흙구이III’에서 플로팅 기법을 사용하여 유리벽 전체에 빽빽하게 나열된 한자들은 빛이라는 매개체를 통하여 실내외를 차단하기도 하고 소통시키기도 하면서 내외부의 경계를 모호하게 한다. 1층 좌석의 벽면에는 한자의 타이포가 인쇄되어 외관 유리 벽면의 한자와 연속하여 배열되어 있는데 이들은 서로 소통하면서 내외부의 경계에 대한 착시를 일으킨다. 본디자인의 바 ‘F2F’의 공간은 빛이 차단된 블랙홀의 개념으로서, 유리파티션과 블랙글라스를 사용하여 내부 공간의 방향감을 상실케 함으로써 비일상적인 공간의 볼륨과 경계를 창출한다. 스틸, 아크릴, 스틸 메쉬, 구로철판, 금속 느낌의 시트지, 특수 조명과 스모그 등의 사용으로 공간은 일정한 경계로 구획되기 보다는 빛에 의해 반사되고, 굴절되고 확산되며 흘러간다.

### (3) 비물질성의 매체적 특성

현재의 공간디자인은 진보된 기술로 인하여 다양한 표현과 지원이 가능하게 되었다. 건축에 있어서의 매체적 특성은 정보 기능을 하는 건축물의 표피라는 관점에서 주로 논의되어 왔다. 반면 실내공간에 있어서 매체적 특성은 ‘고정적이지 않은 이미지’

<표 4> 국내 상업공간에 표현된 비물질성의 매체적 특성

유형	이미지	작가 / 작품	표현 특징
일시성		이공이디자인 / 회화(花花)	고객의 시선과 움직임, 빛의 움직임에 따른 동적 이미지의 벽체
		본디자인 / At Bar	시간대별, 날씨별, 계절별로 변화되는 조명에 따른 실내이미지의 생성
		전&어소시에이츠 / Tool Pub	프로젝터를 이용한 동적 이미지의 투사
상호작용성		온네디자인 / Club LTD	프로젝터와 쇠크슬스크린으로 일시적 이미지생성
		민경식 건축디자인 / 순애보	아크릴벽체와 거울에 방문자의 움직임 반영, 실내공간과 상호작용하는 이미지 창출
		너드21 / 세이지	실버 이미지월에 지속적으로 거리풍경과 사람들의 이미지 반영

를 표출한다는 점에서 공통점을 찾을 수 있다. 즉 디지털 매체를 이용하여 시시각각으로 변화하는 동적인 이미지를 제공하거나, 주변환경 또는 인간의 움직임을 반영하여 생성되는 이미지들이며 이는 3장에서 전술한 바와 같이 일시성, 상호작용성이이라는 용어로 요약가능하다.

국내 상업공간에 나타난 매체적 특성 중 일시성의 표현은 프로젝터와 영상, 조명기술 등의 사용으로 움직이는 그래픽과 변화하는 빛의 이미지를 표현하고 이를 공간표현의 일부로 사용하는 경향이 두드러졌다. 즉 실내 공간 내에서 미디어 스크린 벽체, 지속적으로 변화하는 빛과 조명을 통한 유동적인 실내 이미지의 생성으로 표현되었다.

상호작용성의 표현은 일시성의 특성과 연계되어 설명될 수 있는데 반사성, 투과성의 재료를 통하여 공간 내 인간의 움직임을 찰나성을 가진 매체로 표현하여 사용하는 경향이 나타난다. 또한 인간의 움직임 뿐 아니라 주변 자연환경 또는 인공환경의 변화를 반영하여 공간의 이미지를 조정하는 등의 방식으로 나타났다.

이공이 디자인의 일식당 ‘화화(花花)’의 메인바 벽면에는 온 경과 색색의 라이팅, 붉은 색조의 꽃이 합성되어 나열된다. 벽면의 이미지는 정형화된 정적 이미지에서 동적이고 일시적인 이미지로 변화하게 되는데, 고객의 시선과 움직임, 빛의 움직임에 따라 메인바의 벽면은 시시각각 다른 이미지를 보이게 된다. 고정적이고 물질적인 벽에서 비고정적이고 시각적이며 동적인 이미지의 벽체로서의 기능을 하는 것이다. 본디자인의 ‘앳바(At Bar)’는 조명이라는 요소를 이용하여 시간대별, 날씨별, 계절별로 변화를 줌으로써 고객이 방문하는 시점에 따라 변화된 공간을 체험하도록 계획되었다. 바의 내부공간은 찰나성을 가진 매체와도 같이 그 공간의 색채를 바꿔나감으로서 일시성을 표현하고 있다. 전&어소시에이츠의 ‘툴펍(Tool Pub)’에서는 프로젝터를 이용하여 화장실 입구 코너부에 불꽃의 이미지를 투사한다. 이는 디지털과 아날로그의 혼성과 대립, 조화를 의미하는 것으로 설명되는데 불꽃의 이미지는 지속적으로 움직이며, 생성, 소멸을 반복한다. 움니디자인의 클럽 ‘엘티디(Club LTD)’에서는 프로젝터의 빛이 쇠구슬 스크린에 비춰지면서 빛을 발하고, 그 빛은 스크린을 관통하여 벽면에 도달하게 된다. 이러한 이미지는 쇠구슬 스크린의 움직임과 빛의 반사로 인하여 다양하고 동적인 이미지를 생성하게 된다.

민경식 건축디자인의 한식당 ‘순애보’는 식당부 벽체에 아홉색의 아크릴 벽체를 베티컬 블라인드와 같이 세로로 가늘고 길게 나열하고 그 뒤로 거울을 두었다. 아크릴 벽체 뒤의 거울은 방문자의 움직임과 모습을 시시각각으로 반영하고, 이는 조명빛에 따라 색색가지의 빛을 발하는 아크릴 벽체와 혼재되어 실내공간과 상호작용하는 이미지를 생성한다. 니드21의 까페 ‘세이지’에서는 출입구와 마주보는 벽체에 원형의 은빛 폴리싱 입

자를 붙인 이미지월을 두었는데, 반짝거리는 은빛 컬러의 이미지 월은 빛과 조명에 의해 반사되기도 하고, 공기의 흐름과 냉난방의 바람에 의해 흔들리고, 개구부의 개폐에 의해 찰랑거리며, 거리의 풍경과 사람들의 움직임을 비추기도 한다. 즉 주변의 움직임과 상황에 따라 지속적으로 반응하며 그때그때마다의 이미지를 새롭게 창출한다.

## 5. 결론

현대의 공간디자인은 공간의 기능과 프로그램의 재해석이 나타나고 다양한 형태와 재료로 표현되는 다원성의 시대로 대변되고 있다. 환원적인 물질의 개념이 아닌 비물질성의 개념이 대두되면서, 이는 공간디자인에서 전반에서 실험적인 디자인 행위와 표현 양상으로 나타나고 있다. 본 논문에서는 현대 공간디자인에서 나타나는 비물질성의 개념과 특성, 유형분석을 토대로 국내 상업공간의 실내에서 표현되는 비물질적 특성을 파악하였으며, 이에 따른 본 연구의 결과는 다음과 같다.

국내 상업공간 실내에 나타난 비물질적 특성은 재료표현 특성, 공간개념적 특성, 매체적 특성으로 구분되었으며, 각 특성별 세부요소는 투명성, 은유성, 탈중력성, 경계의 모호함, 일시성, 상호작용성으로 구분되었다.

국내 상업공간 실내에서의 비물질성의 재료표현 특성 중 투명성은 미니멀리즘적 구성과 경량적 소재, 다양한 투명도로 조절된 마감재의 사용, 투명도에 레벨을 두는 기법 등의 경향을 보인다. 또 다른 유형인 은유성은 재료의 혼재된 사용과 대비, 비일상적 재료의 사용으로 기존 재료의 물성을 감소시키는 기법 등으로 설명된다. 비물질성의 공간개념적 특징에 있어서 탈중력성은 공간 내에서 전체적인 요소로 표현되기 보다는 경량적 재료나 형태를 사용하여 매스감을 해소하거나, 재료와 빛을 통한 부유감의 표현, 경계면을 인지하지 못하도록 하는 착시의 효과, 상하의 무게감을 역전시키는 방법 등으로 표현되었다. 경계의 모호함은 투과 또는 반투과 재료를 사용하거나 재료 간의 레이어링(laying)을 통한 공간구획 흐리기, 천장벽 바닥 간의 투과와 반사, 경계의 구축적 성질을 감소 등의 특징을 가진다. 국내 상업공간에 있어서 비물질성의 매체적 특성은 비고정적 이미지를 표출한다는 점에서 공통점을 찾을 수 있다. 일시성은 프로젝터와 영상, 조명기술 등의 사용으로 움직이는 그래픽과 빛의 이미지를 표현하고 이를 공간표현의 일부로 사용하는 경향, 지속적으로 변화하는 빛과 조명을 통하여 유동적인 실내 이미지의 생성으로 표현되었다. 상호작용성은 인간의 움직임을 찰나성을 가진 매체로 표현하고 사용하는 경향, 주변의 자연환경과 인공환경을 반영하여 공간의 이미지를 조정하는 경향 등으로 나타났다.

이러한 표현특성과 세부요소들을 각각 하나의 개별적인 속성으로 규정하기는 다소 무리가 있으며, 각 특성과 요소 간에 서로 중복되는 범주가 있다. 그러나 공간 내에 나타나는 비물질성은 혼성적인 표현으로서 하나의 특성으로만 독립적으로 존재할 수는 없으며, 따라서 공간 내에서 보다 지배적인 속성을 가지는 것으로 범주화하였음을 밝힌다.

현대의 디자인 전개양상은 건축과 실내디자인 뿐 아니라 다양한 장르의 모든 예술분야에서 여러 양상으로 나타나고 있다. 비물질성은 이러한 다원주의 시대에 현재의 공간디자인의 중요한 개념으로 인식되고 있으며 미래의 디자인 패러다임에도 중요한 역할을 할 것이다. 이상에서 살펴본 바와 같이 비물질성은 표피, 재료, 미디어, 빛, 움직임 등의 요소와 깊은 연관성을 가지고 있으며 인간이 사용하는 실내공간에의 새로운 이미지와 형태, 공간적 개념의 양상으로서 또 다른 가능성을 모색할 수 있다는 관점에서 관련 연구가 이루어져야 한다.'

## 참고문헌

1. Alicia Imperiale, New Flatness: surface tension in digital architecture, Birkhauser, 2000
2. Catherine Slessor, Material Witness, Architecture Review, 2000
3. Neil Leach, An Aesthetics of Architecture, The MIT press, 1998
4. ID E03, Bar &Restaurant, 마루, 2003
5. 권영걸, 공간디자인 16강, 국제, 2001
6. 임석재, 형태주의 건축운동, 시공사, 1999
7. 고경진, 비물질적 표현특성을 이용한 주택의 벽체계획에 관한 연구, 연세대 석사논문, 2003
8. 김성남, 비물질적 표현을 적용한 미디어센터 계획안, 홍익대 석사논문, 2001
9. 서용민, 건축물의 외피에 적용된 유리의 표현특성 및 발현의미에 관한 연구, 연세대 석사논문, 2002
10. 박혜원 외, 한국현대건축에 나타난 미디어적 표현특성에 관한 연구, 건축역사연구, 제11권 3호, 2002
11. 이정열, 현대건축 표피의 표현경향에 관한 연구, 실내디자인학회 논문집 40호, 2003
12. Frame32, May/Jun 2003
13. Frame34, Sep/Oct 2003
14. <http://www.interiorskorea.com>
15. <http://www.vmspace.com>

<접수 : 2004. 5. 6>