

패션과 실내디자인에 나타난 내외부 연결 매체로서의 스킨개념 특성에 관한 연구

Characteristics of 'Skin Phenomenon' as Intermediate Medium of Interior and Exterior Space shown in Fashion and Interior Design

심은주* / Shim, Eun-Ju
조종수** / Cho, Jong-Soo
주범*** / Chu, Beom

Abstract

Fashion and interior architecture are two areas of design that may share common issues, trends and philosophies, making fashion design human's second skin and interior architecture the third. The concept of 'skin' has become one of the most interesting phenomena in design during the past decade and not surprisingly similar issues can be seen also in fashion and architectural design. The current trend in fashion design is that the skin (clothing) has become detached from the human body and extended into the environment, resulting fashion as art objects. Skin in architecture and interior design has also become detached from the structure so designers have more freedom to experiment by using advanced technologies. The present study attempts to analyze common features of 'skin phenomenon' in fashion and interior architecture that are; detachment, emphasis on space, extension, territorial blending, and digital applications. The researcher has used constant comparative method to categorize the five features among many examples. The limitation of this study is that it is focused on the formative phenomena of projects excluding the philosophies and personal background of each designer. However, it is hoped that the study may assist designers and other researchers to understand relationships between fashion and interior design, hold broader spectrum in art and design.

키워드 : 표피, 패션디자인, 영역의 모호성, 확장성, 디지털 기술

Keywords : Skin, Fashion, Territorial Blending, Extension, Digital Technology

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

최근의 급변하는 국제 사회에 있어서 가장 두드러지고 있는 현상 가운데 하나는 모든 영역적 경계가 허물어지고 재구성되고 있다는 점이라 할 수 있다. 디지털 기술의 발달로 이제 예술과 컴퓨터 기술의 영역이 접목된 미디어 아트, 인터랙티브 디자인 등이 새롭게 등장하게 되었고 인터넷의 발달로 사람들의 공간적 개념은 국가적 차원에서 국제적 차원으로, 물리적 공간에서 사이버 공간으로 확장되고 있음을 알 수 있다.

디자인에 있어서도 오랫동안 구축되어 온 제품 디자인, 패션

디자인, 가구 디자인, 실내디자인 등과 같은 전문 영역들이 서로 접목되는 현상이 나타나고 있는데 후기구조주의의 해체적 개념과 디지털 매체의 발달로 제품과 공간, 패션과 공간, 그리고 실내디자인과 건축디자인과의 상호관계성은 더욱 깊어지고 있다. 최근 대두되고 있는 건축공간의 스킨에 대한 관심과 주목은 단순한 표피의 표면(surface)적인 차원이 아니라 오랫동안 고수되어 왔던 공간의 내부와 외부에 대한 오랜 고정관념을 재고하기에 이르렀다. 건축공간에 있어서 표피 즉 스킨에 대한 관심은 조형원리로서의 볼륨과 건축표면의 중요성을 강조한 국제주의 양식(International Style) 또는 표면의 의사 소통적 경향을 보였던 탈모더니즘 양식에서도 일부 나타나기도 했다.¹⁾ 그러나 최근의 표피적 현상들을 살펴보면 이전 건축의 표면적

* 정회원, 건국대학교 건축전문대학원, 실내건축설계학과 조교수

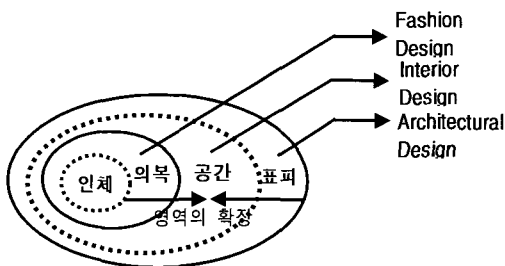
** 정회원, 건국대학교 건축전문대학원, 건축설계학과 조교수

*** 정회원, 건국대학교 건축대학, 건축설계전공 조교수

1)서정연, 새로운 조형현상으로서의 표피적 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 40호, 2003, p.26

현상에 그치는 소극적 개념을 넘어서 공간 내부 개념에까지 커다란 영향을 주고 있다는 점에서 그 차이가 있다고 할 수 있다. 더욱이 이러한 공간 내외부에 대한 개념 변화와 표피에 대한 관심은 비단 건축의 분야 뿐만 아니라 패션이나 제품 디자인 등 다른 디자인 분야에서도 나타나고 있음은 주목해야 할 것이다.

인체 제2의 스킨이라고 불리는 패션디자인의 경우 3차원의 조형 언어를 가지며 우리의 인체와 깊은 상관관계가 있다는 점에서 실내디자인과 유사점이 많은 디자인의 한 분야이다. 이에 본 연구에서는 우리의 인체를 둘러싸고 있는 제3의 스킨이라 할 수 있는 실내공간을 연구하는 입장에서 최근 일어나고 패션과 건축 디자인에서 일어나고 있는 공간 내외부 매개체로서의 스킨에 대한 특성과 관계성을 수평적 분석을 통해 통합적인 이해를 도모하는데 그 목적과 의의가 있다. 이는 일반적으로 하나의 이론적 현상을 집중적으로 깊이있게 분석하여 결론을 도출해내는 연구 방식과 달리 타 학문과의 관계성과 수평적 맥락의 이해를 중시하는 통합으로서의 학문(scholarship of integration)을 지향하고 있다고 하겠다.²⁾



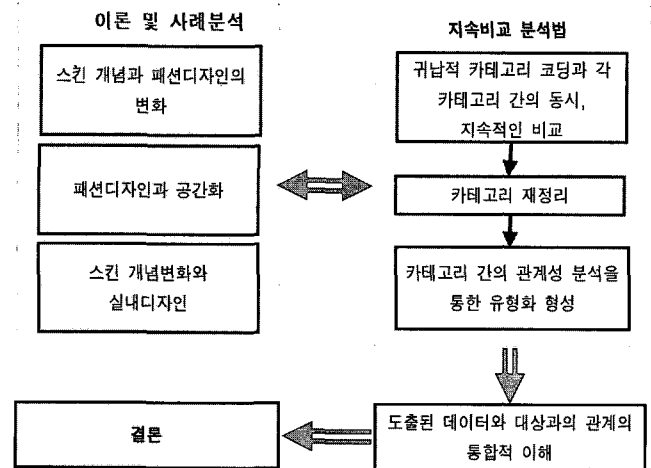
<그림 1> 인체와 표피의 개념

12. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 건축에서 일어나고 있는 스킨에 대한 관심과 실험이 단순히 하나의 전문 영역 내에서 나타나고 있는 단편적 현상이 아니라 다른 디자인 분야에서도 보이는 포괄적 개념으로 이해하고자 패션 디자인에 나타나는 스킨 개념 변화와 적용

을 연계하여 고찰하고자 하였다. 따라서 본 연구에서는 가설을 설정하고 증명하는 과정의 일반적인 연역적 연구법과 달리 다양한 정보를 분석하는 귀납적 추론의 과정을 거쳐 그 관계성을 설정해나가는 지속비교 분석법(constant comparative analysis)을 문헌고찰과 함께 병행하여 진행시키고자 하였다³⁾.

우선, 하나의 학문적 영역에 대한 수직적인 연구를 수평적으로 확대하여 디자인 전반에 걸친 스킨의 개념을 이해하기 위해 패션 디자인에 나타난 최근의 스킨 개념의 특성을 고찰하여 정리하였다. 그 다음 이러한 특성들이 최근 건축과는 어떻게 연결될 수 있는지 이해하고자 1990년 이후 발표된 수많은 사례들을 가설이나 이론의 틀을 미리 설정하지 않은 상황에서 자연스럽게 드러나는 패턴 즉 유형화 작업을 통해 두 영역에서 나타나는 특성과 상관성을 분석하고자 하였다. 본 논문에서는 각 유형별 대표성이 있다고 판단되는 것들 위주로 제시하였으며 다양한 사례들을 가지고 통합적으로 접근을 하였기 때문에 각 사례들에 대한 깊이 있는 분석보다는 전체적인 조형적 현상에 중점을 두었다는 한계도 있다.



<그림 2> 연구 흐름도

2. 스킨의 개념의 등장과 패션 디자인

2.1. 스킨의 개념

타타르키비츠에 의하면 플라톤은 '아름다움'이란 형상(form)과 이데아(idea)로 구분하였고 예술은 형상을 모방하여 이미지를 재현하는 표층적인 것으로 간주하였다. 즉, 예술은 건축처럼 사물을 생산하거나 회화같이 사물을 모방하는 생산적 예술과 모방적 예술이 존재할 뿐이었다. 따라서 그에게 있어서 비이성적인 작업은 예술의 범주 밖이었다.⁴⁾ 계몽주의 시대에서는 예

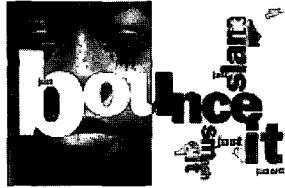
2)통합으로서의 학문(Scholarship of integration): 과학적 증거에 따라 하나의 이론적 현상을 실험하고 분석하여 결과를 도출해내는 일반적인 연구방식이 때로는 전체에서 분리된(detached) 단편적 지식만을 양산하고 있다고 1970년대 초 폴라니(Polanyi) 등의 학자들에 의해 우려를 나타냈다. 이에 미국의 저명한 교육학자이자 오랫동안 카네기 교육재단의 회장을 역임했던 보이어(Boyer)는 그의 1990년도 저서인 'Scholarship Reconsidered'에서 통합으로서의 학문(scholarship of integration)을 주장하여 미국 학계의 많은 호응을 받았는데 이러한 연구방식은 다른 학문적 영역 간의 관계성을 중시하며 미시적인 연구가 아닌 보다 거시적인 시각을 강조하고 있다. 수직적이 아닌 수평적 연구, 그리고 다른 사람들의 연구를 통합하고 상관성을 찾아내는 이러한 방식의 연구는 일부 전통적 방식을 고수하는 연구자들에 의해 학문적 깊이가 부족하다는 비판을 받기도 했는데 보이어는 그의 연구를 통해 많은 미국 대학의 교수들이 이러한 방법에 지지를 보이고 있으며 거시적 시각, 해석, 그리고 종합의 능력이 필요한 우리시대에서 꼭 필요한 접근법이라고 역설하고 있다.

3)B. G. Glaser & A. L. Strauss, The Discovery of Grounded Theory, Adline Publication,1967, p.59

4)W. Tatarkiewicz저, 이용대 역, 여섯 가지 개념의 역사 이론과 실천,



<그림 3> 베네통 광고



<그림 4> 네빌 브로디의 타이포그래피

술을 미적인 것과 장인적인 것으로 구분하였는데 이러한 미와 기능의 이분법적 사고방식은 근대시대를 지나 얼마 전까지도 사용되었던 개념인 순수예술(fine arts)과 응용예술(applied arts)의 구분으로 연결되어왔다.⁵⁾

고전주의 예술은 실질주의적 견해에 입각한 실체적 미가 주대상인 표층적 재현(outer representation)을 특성으로 한다. 반면 실증주의(positivism)의 대두로 실체를 보다 정확하고 과학적으로 재현하고자 하는 사회 전반적 노력들과 형이상학적 재현을 중시하는 심층적 재현(inner representation)이 모더니즘 시대의 방식이었다고 할 수 있다. 모두 재현성(representation)⁶⁾을 중시하는 공통점을 지니고 있는데 20세기 초반까지 서양 예술의 근간을 이루며 우리 사고의 틀을 구조화시켰다.⁷⁾

이러한 경향은 건축에도 나타나 모더니즘의 사고가 문화 전반적 현상이 확산되면서 실체의 기본 속성을 가장 합리적으로 재현하는 것을 주된 목적으로 하는 공간의 설계가 주를 이루게 되었다. 따라서 이 시기의 표피 즉, 스킨은 구조의 일부이고 기능을 표현하고 담기 위한 도구라 할 수 있다. 그러나 모더니즘과 달리 탈모더니즘의 등장은 문학, 미술, 그리고 디자인 전반에 걸쳐 실체와 분리된 이미지를 구축하고자 하는 현상을 불러오게 된다. 즉, 표층적 표현의 차원을 보다 심층적인 차원으로 전환하여 형이상학적으로 표현하고자 하는 심층적 재현(inner representation)을 벗어나 이미지 차용을 통한 은유적 재현(metaphorical representation)의 개념이 등장하고 기의(signifée)와 기표(signifier)가 분리된 것이다.

프랑스의 철학자인 데리다(Jacques Derrida)로부터 출발된 해체주의적 철학은 사회, 정치 전반에 걸친 이분법적이고 논리 중심적 사고를 재구성해야 한다는 내부로부터의 해체를 주장하면서 들뢰즈(Gilles Deleuze), 푸코(Michel Paul Foucault) 등에 의해 전체성, 중심성, 그리고 체계적 통일에 대한 거부로 연결되게 된다.⁸⁾ 후기구조주의 해체적 사고는 미술과 디자인계에도

일대 혁명을 일으켰는데 논리성이 강조되었던 디자인이 자유로운 사상과 표현을 중시하기 시작하였다. 예를 들어 파격적 광고 디자인으로 유명한 베네통(Benetton)의 경우 획일화된 가치관과 선입관을 깰으로써 많은 사람들에게 신선한 충격을 던져주었는데 <그림 3>에서 보이는 것처럼 인종 차별과 같은 사회문화적으로 구조화된 개념에 도전하는 표현들을 지속적으로 사용하였다. 또한 네빌 브로디(Neville Brody)와 같은 해체주의적 성향의 디자이너들은 기존의 규칙과 틀을 벗어난 새로운 형식의 디자인으로 많은 주목을 받기도 하였다.

기존 사고체계 전체에 대한 도전을 일으키게 한 후기 구조주의의 해체적 개념은 건축에도 영향을 주어, 개념과 형식의 파괴와 재구성을 시각적 그리고 공간적 표현으로 전환하고자 하는 일련의 시도들이 시작되었다. 시 공간 개념의 변화, 탈경계 그리고 구조의 해체 등 새로운 개념들이 등장하면서 많은 건축가들은 구조로부터 자유로워진 표피에 대한 보다 적극적인 관심을 보이게 되었는데 이러한 관심은 각 종 디지털 매체의 발달에 의해 본격적으로 구현되기에 이르렀다.

발달된 디지털 매체들이 디자인의 새로운 도구로 사용됨에 따라 유기체에 대한 디자이너들의 관심을 현실적으로 그러나 매우 인공적으로 표현할 수 있게 되었고 이제 많은 디자이너들은 이전에 불가능했던 보다 복잡한 곡선과 형태를 적용하기 시작하였다. 이렇게 태어난 새로운 개념의 인공적 유기체들의 표피는 다양한 실험을 통해 독립적인 깊이와 실체적 개념을 갖기 시작하게 되었다.⁹⁾

2.2. 패션디자인의 변화



<그림 5> 르네상스 이후 모더니즘 시대까지의 패션디자인

패션 디자인은 인간의 제2의 스킨이라 할 정도로 우리의 인체와 가장 가까운 디자인 대상물이자 다른 동물들과 차별화될 수 있는 사회 문화적 표상이기도 한데 그 일차적 기능은 당연히 외부로부터 우리의 인체를 보호하기 위함이다. 그러나 사회가 발달됨에 따라 그 기능도 복잡해지기 시작하여 계급주의 사

1990, pp.66-68

5)위와 동일, pp.79-83

6)재현성: 부재(absence)하는 어떤 대상(object)이나 추상적인 것을 그것에 상응하는 다른 대상(기호)의 수단으로 머릿속에 제시(present)하는 것을 의미하는데 이 무엇이 완벽하게 재현되는 순간 재현은 사라진다(서명수, 기호와 재현, 삶과 기호, 한국기호학회, 문학과 지성, 1997, p.408)

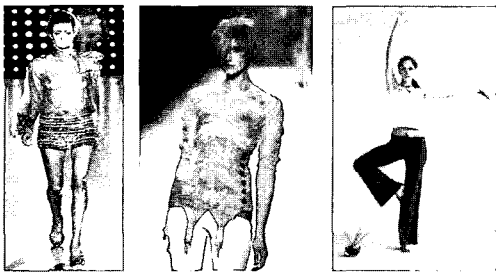
7)박현진, 20세기 이후 패션의 신체부재와 탈재현 현상, 홍익대학교 박사 학위 논문, 2003, pp.7-9

8)M. Sarup저, 임현규 역, 데리다와 푸코, 그리고 포스트모더니즘, 인간사랑, 1994, p.19

9)Ellen Lupton, Skin: Surface, Substance + Design, Princeton Architectural Press, 2002, p.31

회에서는 각 개인이나 집단의 신분, 지위, 또는 소속된 사회를 나타내는 역할을 하였으며 계급주의의 붕괴와 함께 개인의 취향이나 특성을 표현해주는 도구로 사용되기에 이르렀다. 우리의 의복은 조형성, 문화, 사회, 또는 양식 등과 같은 다양한 변화와 함께 연결되어 발전되어 왔으나 인체나 사회 물리적 기능을 사실적으로 표현하고자 하는 패션의 재현성은 인체나 그 중심에 있었다.

르네상스 시기 이후에 입체적 재단 방법이 보급되면서 인체 구조의 과장을 통해 점차 신체의 아름다움을 강조하며 보다 화려해지기 시작했다. 모더니즘 시대에 이르러서는 비례와 균형미를 강조한 보다 정확하고 과학적인 패션디자이너 대세를 이루게 되었다.¹⁰⁾ 모더니즘 디자인의 기초가 되었던 몬드리안(Piet Mondrian)의 기하학성은 이브 생 로랑(Yves Saint-Laurent) 등과 같은 디자이너들에 의해 의복에도 그대로 재현되기도 했다. 이 시기의 패션디자이너는 건축 공간과 마찬가지로 인간에 대한 관심보다는 논리적 디자인이 가져다 줄 수 있는 기하학적이고도 미니멀한 순수 조형의 아름다움을 추구하였다.



<그림 6> 탈 모더니즘 시대 이후의 패션 디자인

그러나 21세기 후반에 등장한 후기 구조주의의 해체적 개념은 패션에도 영향을 주면서 일반적으로 공유되었던 패션디자인의 고정관념에 일대 전환점을 가져온다. 즉, 의복의 기본 개념은 신체를 가려주어야 한다는 고정관념을 탈피하여 에로티시즘과 접목된 씨 스루 룩(see-through look)이나 의복의 위계 개념에 전면적으로 도전하는 속옷의 겉옷화 즉, 내부의 외부화 또는 탈 장소성, 비조형성 등의 과격적인 디자인들이 등장하게 된 것이다. 이제 인체나 기능에 충실해야 한다는 패션 디자인의 오랜 관념이자 기본인 재현성을 부정하는 탈재현 현상으로 이어져 인체로부터 분리되어 독립적 개념으로 공간화되는 실험들을 지향하기에 이르렀다.

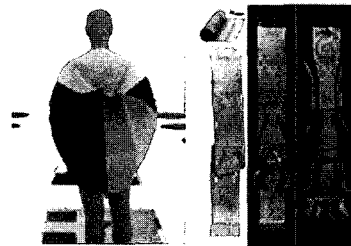
2.3. 패션디자인의 공간화

(1) 신체로부터의 분리(Detachment)

일반적으로 의복이란 우리 몸의 비례나 크기 등을 고려하여 제작되기 마련이다. 그러나 '감각의 논리'와 '기관 없는 신체

10) 박현신, 20세기 이후 패션의 신체부재와 탈재현 현상, 홍익대학교 박사학위 논문, 2003, p.1

(body without organs: 조직화되지 않은 신체)'를 제기한 들뢰즈의 이론에 의하여 인체는 사회적으로 접합, 해체, 기호화되고 또한 주체화된 상황에서 자유로이 분리, 탈접합, 해체, 탈영토화(deterritorialization)되어 새로이 구성된 신체로 인식되었다.¹¹⁾ 따라서 그 첫 번째 단계는 인체와 의복의 관계를 종속적 개념이 아니라 독립적 대상으로 분리하는 것이라 할 수 있다. 일본이 자랑하는 세계적인 패션 디자이너인 이세이 미야케(Issay Miyake)는 의복이 갖는 3차원적 조형성을 강조하며 개인의 신체적 사이즈보다는 순수한 조형성과 움직임 중시하는 일련의 실험들을 하였다. 즉, 2차원의 평평한 옷이 인체에 입혀지면서 3차원의 조각적 형태로 변형된다는 사실에 주목하여 인체와 의복 사이에 생성되는 공간을 강조하는 입체적 공간미를 지향하였던 것이다.¹²⁾ <그림 7>의 경우는 평면적으로 해체된 인체의 각 기관을 재단하여 '입는다'는 개념에서 '착탈'의 개념을 도입하였으며 그의 대표적 모티브라 할 수 있는 주름을 사용하여 신체 사이즈나 비례와 관계없이 하나의 오브제와 같이 분리된 개념의 아트 패션을 만들기도 했다.



<그림 7> Miyake 1990(좌), 1999(우)



<그림 8> Il Sarto Immortale, 1997

또 다른 시도는 인체 그 자체의 분리에 초점을 둔 경우인데 <그림 8>에서 볼 수 있듯이 더바노(Albo D'Uvano)는 인체를 가려주는 개념의 의복에서 이미지화된 또 다른 피부를 입는다는 실험적 작품을 발표하였는데 이는 신체를 시각적으로 탈영토화시켜 인체와 의복의 기본 개념을 혼돈시키는 결과를 낳고 있다.¹³⁾

(2) 스킨의 확장(Extension)

신체로부터 분리된 의복은 자연스럽게 주변 공간으로 확장 또는 연장되는 현상이 나타나는데 이는 인체로부터 분리된 개념에서 한 단계 더 나아가 일반화된 인체 그리고 의복의 경계를 벗어나고 있음을 알 수 있다. 대표적 작가로는 패션 아티스트 베벌리 시메즈(Beverly Semmes)를 들 수 있는데 패션을 통한 공간화 작업을 하는 그는 의복의 일부분을 공간 환경으로

11) 이진경, 노마디즘 1-새로운 삶을 탐사하는 사유의 여행, 휴머니스트, 2002, pp.434-444

12) 김미성·배수정, 이세이 미야케의 패션철학을 통해 나타난 디자인 특징에 관한 연구, 한국복식학회논문집 53권 6호, 2003, pp.169-170

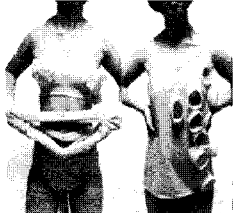
13) Ellen Lupton, Skin: Surface, Substance + Design, Princeton Architectural Press, 2002, p.107

연장 또는 확장하는 작업으로 유명하다. 그는 신체를 건축 및 환경에 상응하는 것으로 보고 여성의 부재하는 몸을 모든 것을 감싸 통제될 수 없는 에너지로 변화시켜 표현하고자 하였다.¹⁴⁾ <그림 9>의 작품은 여성의 치마가 공간 속으로 확대되면서 마치 거대한 리그(rug)가 바닥에 깔려있는 듯한 착각을 일으키면서 의복과 공간요소와의 경계 자체가 모호해진다.

이와 비슷한 개념을 만체(Mathieu Manche)의 작품들에서도 볼 수 있는데 그는 인체의 곡선과 피부의 질감을 잘 표현해주는 라텍스를 사용하여 스킨의 일부가 공간으로 연장되고 다시 연결되면서 새로운 공간 조형을 형성하게 되는 <그림 10>과 같은 일련의 프로젝트들을 발표하였다. 미야케나 가와쿠보(Rei Kawakubo) 등의 디자이너들 또한 의복을 공간 영역으로 확장하고자 하는 실험들을 하였는데 신체 형태의 일부분 또는 형태와 관계없이 예기치 못한 의복의 일부분을 왜곡하고 부풀림으로써 의복 공간의 확장을 시도하였다.



<그림 9> Petunia, 2001



<그림 10> Fresh, 2000



<그림 11> Miyake, 1999

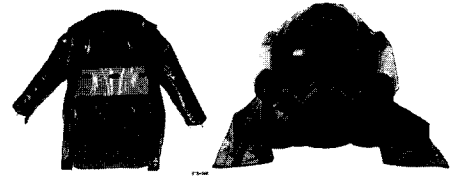
(3) 영역의 모호성 (Territorial Blending)

위에서 언급한 두 사례가 의복 개념 또는 인체와 의복, 의복과 의복 등의 경계를 조작하여 공간화시키는 시도들이라면 의복에 다른 기능을 접목시켜 주 기능 즉 영역의 모호성을 유발하는 경우도 자주 보이고 있다. 일본의 익시랩(ixilab)에서 선보인 홈웨어 라인 가운데 하나인 <그림 12>의 스톨팬츠(Stoolpants) 경우 반바지의 엉덩이 부분에 공기를 주입하면 일시적인 스톨이 형성되는데 이는 입을 의자라고 할 수도 있고 한 편으로는 장소를 불문하고 앉을 수 있도록 설계된 노마딕(Nomadic) 개념의 바지라 하겠다.¹⁵⁾ 이는 가구 디자인의 개념을 패션에서 사용하였다는 점에서 학문적 영역 또는 기능적 영역의 중첩이기도 하며 두 가지 물체의 혼성조합을 의미하는 하이브리드(Hybrid) 개념의 도입이라 하겠다.

이태리의 스포츠 웨어 회사인 씨피 컴퍼니(CP Company)에 의해 제작된 더 트랜스포마블즈(The Transformables)의 경우 의자, 텐트, 그리고 매트리스 등으로 다양한 변화가 가능한 스포츠 자켓을 만들어 익시랩의 실험보다 공간적 개념을 한층 적극적으로 표현하였다.



<그림 12> ixilab 2001



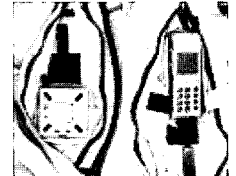
<그림 13> CP Company, 2001

(4) 신기술과의 접목(Digital Applications)

의복의 공간화 작업에 있어서 빠질 수 없는 또 하나의 개념은 바로 장소와 관계없이 디지털 네트워킹(digital networking)이 가능한 유비쿼터스(ubiquitous)일 것이다. 미국의 루나 디자인(Luna Design)에서 발표한 2000년과 2001년에 블루(Blu)와 블루(Blu)2의 경우 전자는 디지털 디스플레이(digital display)가 얇은 막 개념으로 되어 있어서 의복 전체가 GPS(global positioning system) 기능을 담당하고 있으며 후자는 각종 디지털 용품들을 휴대하기 위한 주머니의 개념을 넘어 의복의 스킨 속으로 매입시킴으로서 입는 '디지털 도구'의 대표 사례들이라 할 수 있다. 공간의 유비쿼터스 개념과 그 방식은 매우 유사하지만 인체에 입힘으로써 이동성이나 역동성보다 강조된다.



<그림 14> Luna Design, 2000, 2001



<그림 15> Philips & Levi's, 2000

우리에게도 잘 알려진 두 국제적 기업, 필립스 전자(Philips Electronics)와 리바이스(Levi's)에서 공동으로 개발한 <그림 15>의 자켓은 필립스 전자의 통신, 오락 장치들이 곳곳에 내장되어 있어서 편리하게 휴대하고 사용할 수 있는 제품이다. 의복이라는 인공적 스킨의 디지털화는 실내공간에서도 시도되고 있어서 개념과 표현 모두 유사점이 많다.

3. 스킨 개념의 변화에 따른 건축공간 특성

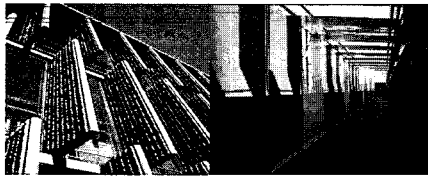
3.1. 내부공간의 강조(Emphasis on Interior Space)

건축에서 스킨이 구조에서 자유로워지면서 투명화되고 비물질화됨에 따라 부각되고 있는 부분은 바로 실내 공간일 것이다. 건축의 투명화 또는 비물질화는 고대부터 현대에 이르기까지 많은 건축가들에게 있어서 도전의 대상이자 지속적 실험의 원동력 가운데 하나였다. 국제주의 양식에 팽배했던 1930년대 이후 유리를 사용한 건물들이 많이 선보이긴 했으나 이 시대에

14)허정선, 패션아트의 신체공간에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위 논문, 2004, p.43

15)Ellen Lupton, Skin: Surface, Substance + Design, Princeton Architectural Press, 2002, p.188

있어서 건축 외피의 투명성이란 건축구조의 과학적 아름다움을 표현하는 또는 외부환경을 실내공간으로 유입시키는 도구로 사용되는 것이 일반적 추세였다.¹⁶⁾ 따라서 현대 건축 공간에서 보이는 구조로부터의 자유로움보다는 아직도 공간의 내외부를 구분 짓는 구조적 역할이 지배적이었다. 이전의 표피가 실내공간을 외부공간으로부터 보호하는 기능과 공간 표면의 장식적 기능을 동시에 수행했다면 최근 일어나고 있는 표피의 투명화는 이러한 기능들을 실내공간으로 전이시키면서 실내공간을 강조하여 또 하나의 시각적 스킨으로 등장시키는 경향을 보인다.



<그림 16> Marina Cebrian, 2003

주변 컨텍스트를 중요한 설계개념으로 사용하는 지피와이 건축(GPY Arquitectos)의 마리네 켈리안(Marina Cebrian)의 경우 실내공간에 강렬한 원색의 파티션을 사용하여 투명한 스킨을 통해 보이는 시각적 장치이자 자연 채광을 적극적으로 차단시키는 보호의 기능까지 담당하고 있다. 이는 의복을 인체에서 분리하여 공간으로 확장시키는 해체적 접근과 반대로 공간의 스킨을 해체하여 오히려 내부 공간을 연계시키는 결과를 가져오게 되었다. 그 외 호주의 페데레이션 스퀘어(Federation Square)의 경우도 외피 보다는 내부의 기하학적 구조를 강조하여 보다 입체적인 제2의 스킨 개념을 도입하고 있다. 우리에게 잘 알려진 샌다이 미디어 테크의 경우도 외피가 투명화되면서 튜브형의 구조체와 실내공간의 가구적 요소들이 시각적 요소로 강조되고 있다.

3.2. 내부공간의 확장 (Extension)

패션에 있어서 속옷이 겉옷화되고, 내부에 숨겨 놓던 술기 부분들이 외부의 장식적 요소로 강조되며 의복의 일부가 공간으로 연장되는 현상들이 나타나듯이 건축에 있어서도 스킨에 대한 실험들이 거듭되면서 내부공간 그 자체를 물리적이고 직접적인 스킨으로 사용하는 사례도 증가하고 있다. 위에서 언급한 실내공간의 강조보다 한층 적극적인 표현이지만 아직은 실험의 단계에 머물러 있는 경우가 대부분이라 할 수 있다.

1998년 샤펠러(Wolfgang Tschapeller)에 의해 제안된 비브이에이 1(BVA 1)은 구조와 내부공간과의 관계에 대한 관심을 실험으로 옮긴 초기 프로젝트로서 인간의 장기와 골격을 은유적으로 표현하였다. 즉, 피부와 골격 안에서 늘 보호만 받던 인체 내부의 장기들이 표피 밖으로 과감하게 돌출된 형상을 공간화하고 있다. 이러한 대담한 실험들은 다른 프로젝트에서도 나

16)H. Hitchcock & Philip Johnson, 국제건축양식, 세진사, 1997 pp.43-46

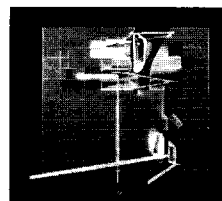
타내고 있는데 노박(Marcos Novak)의 2001년 실험적 디지털 렌더링 파라큐브(Paracube)의 경우도 부드러운 내부 공간이 경직된 카르티지안 (Cartisian) 그리드 구조체 밖으로 밀려나오면서¹⁷⁾ 발생하는 표피를 통해 내부공간과 외부 공간의 개념을 동시에 표현하고 있다. 알 앤 사이(R & SEI)의 언플러그 빌딩 제안은 크게 온도 감지 센서인 미세한 관들, 비행물체를 연상시키는 셀(cell)들, 그리고 유리로 된 표피의 세 요소로 이루어져 있는데 내부 공간이 외부로 돌출되는 듯한 형상을 보이면서 마치 유리로 된 표피가 부풀어 오른 것과 같은 스킨의 모습을 띠고 있다.

위에서 언급된 것과 같이 내부 공간 그 자체가 외부공간으로 돌출되는 사례들도 있으나 <그림 19>의 블라이세(Petro Blaisse) 작품과 같이 내부 공간의 요소라고 인식되어 온 페브릭 커텐이 외부에 직설적으로 표현되면서 일시성과 장식성의 개념이 강한 건축적 스킨으로 활용되는 경우도 있다. 1991년에 이미 커텐을 중요한 공간의 스킨 개념을 활용하여 설계한 빌라 달라바(Villa Dall'Ava)의 경험을 보다 적극적으로 도입한 경우이다.

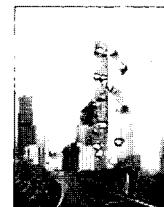
3.3. 경계의 모호성 (Territorial Blending)

이성중심의 결정론적 세계관이 팽배했던 모더니즘 시대와 달리 이전의 패러다임에 커다란 변화가 도래하였고 복잡하고 다양화된 사회를 대변하듯이 모호성과 비결정성이 대세를 이루게 되었다. 이런 영향은 스킨 개념의 조작을 통해 공간에도 나타나고 있는데 이전에는 상상 속에서만 존재하던 각종 모습들이 컴퓨터 기술과 신소재의 개발로 점차 현실화되고 있는 추세이다.

우선 그 첫 번째 양상은 외부의 스킨과 내부 공간과의 연속적 개념이라 할 수 있다. 대표적 사례로는 아테네 올림픽의 레저 센터 계획안이었던 <그림 20>의 경우를 들 수 있는데 외피가 공간 내부로 흘러들어 오면서 자연스럽게 내부 공간 요소인 계단과 파티션들로 그 기능이 연결되어 마치 공간 전체가 하나의 커다란 막으로 연결된 듯한 스킨의 연속성을 보여준다.



<그림 17> BVA1, 1998



<그림 18> Unplug, 2002



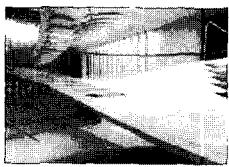
<그림 19> Movements, 2000

두 번째 양상은 내부공간과 내부 요소와의 스킨 연속성이라

17)Julia Hasting, 10 Critics 100 Architects, Phaidon Press LTD, 2005 p.378

고 하겠다. 실내공간을 이루고 있는 구축적 요소들인 벽, 바닥, 천장, 계단들이 가변적 요소들과 결합되어 표현되는 것을 의미하는데 뷰로 퍼 폼(Buro fur Form)에서 디자인한 조명기구인 리퀴드 라이트(Liquid Light: Drop 1)의 경우 물리적으로 천장면과 연속되어 있지는 않으나 시각적인 연속성을 강조하여 마치 천장이 액상화되어 중력에 의해 바닥으로 떨어지는 모습을 포착한 듯한 형상을 하고 있다.

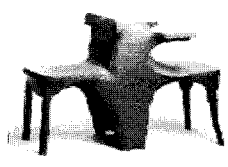
마지막 양상은 공간의 내부 요소들 간의 연속적 양상으로서 드루그 디자인(Droog Design)의 코콘 더블 체어(Kokon Double Chair)를 대표 사례로 꼽을 수 있다. 의자 두 개를 PVC 코팅으로 연결하여 제작한 이 가구는 스킨을 연결시켜 새로운 오브제 제작 느낌을 준다.



<그림 20> Performative Leisures, 2002



<그림 21> Liquid Light, 1999



<그림 22> Kokon Double Chair, 1999

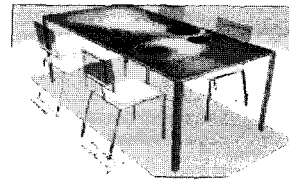
3.4. 신기술의 적용 (Digital Applications)

스킨이란 인체의 가장 거대한 감각 기관으로서 온도, 통증, 즐거움과 미세한 질감까지도 느낄 수 있는 매우 섬세한 부분이다. 즉, 스킨이란 사람과 사람, 사람과 환경을 감지할 수 있고 연결시켜주는 과학적인 매개체인 것이다.¹⁸⁾ 따라서 이러한 스킨의 인터페이스 기능을 강조한 다양한 실험들이 제품과 의상 그리고 공간에까지 확대되고 있다. 한 가지 특이한 부분은 기술이 발달되면 발달될수록 디자이너들은 사람과의 인터랙션이 강조된 따뜻한 디자인에 집중하고 있는 것인데¹⁹⁾ 이는 최근 우리 사회에서 많은 공감을 받는 디지로그(Digilog)의 개념²⁰⁾과 유사하다.

카림 라쉬드(Karim Rashid)는 온도 감지 기능이 있는 폴리머(Polymer)를 사용한 테이블을 설계하였는데 인체의 일부나 따뜻한 내용이 담긴 각종 식기류를 올려 놓을 경우 온도에 따라 색이 변화함으로써 시각적 지표(visual index)의 기능을 담당하고 있다. 이러한 온도 감지 기능에 대한 실험들은 건축가인 케네디(Sheila Kennedy)에 의해서도 이루어졌는데 라쉬드가 비구축 요소인 가구의 스킨을 통한 디지털 인터페이스를 시도했다면 케네디는 보다 구축적 요소를 구성하는 재료의 디지털 인터페이스에 관심을 두고 있다. 일반적인 패브릭에 새로운 기

술을 접목시켜 인터랙티브한 파티션을 제작하였고 이 이외에도 <그림 24>에서 보이듯이 아주 얇은 폴리머 필름 막이 삽입된 전자 합판을 설계하기도 했다. 이 전자 합판은 EL 조명, 전기, 정보 등을 제공하며 작은 터치 패드까지 장착되어 있어서 쉽게 조절할 수 있도록 하였다.

케네디에 의하면 물리적인 것과 가상(virtual)의 것에 대한 이분법적인 사고 하에서 이뤄졌던 이전의 예측과 달리 디지털 기술은 재료의 물리적 현상 속으로 침투되면서 존재를 재현하고 있다고 일상적인 물리 환경 속에서의 디지털화를 역설하고 있다.²¹⁾



<그림 23> Chromazone, 1999



<그림 24> Electric Plywood, 2000

4. 결론

실내디자인은 다양한 예술 분야를 담아내는 그릇으로 디자인 전반에 걸친 포괄적 이해가 절대적으로 필요한 영역으로서 특히 제품이나 패션 디자인과는 매우 유사한 조형 특성들을 지니고 있다. 본 연구에서는 최근 건축은 물론 패션 디자인의 분야에서도 많은 주목을 받고 있는 스킨 개념을 고찰하여 공통적 표현특성들을 <표 1>과 같이 정리하였는데 결론은 다음과 같다.

1. 구조로부터의 분리와 내부공간의 강조(Detachment and Emphasis on Interior Space): 후기구조주의 해체적 개념이 등장하면서 패션 디자인에서 인체로부터 분리되는 탈재현적 현상이 나타났다. 건축에서는 이러한 개념 및 철학의 변화와 더불어 디지털 매체의 발달이라는 또 다른 요소가 연계되면서 실내공간이 또 다른 표피적 개념으로 강조되기 시작했다. 따라서 패션에서 스킨 개념이 내부에서 외부로 확장을 의미한다면 건축에서의 스킨은 외부에서 시작되어 내부로 영향을 주고 있음을 알 수 있다.

2. 외부로의 확장(Extension): 패션 디자인의 경우 인체와 무관하거나 유관한 특정 부분의 공간 개념이 강조되기도 하고 의복의 일부만이 건축 환경으로 연장되어 확대되는 경우도 나타나고 있다. 이는 인체로부터 분리되는 현상보다 공간개념이 한층 적극적으로 표현되는 경우라 하겠다. 건축에서도 스킨의 분리 개념이 확대되면서 경계의 조작을 통해 내부공간 요소나 내부 공간 자체가 외부화되는 실험들도 다양하게 이루어지고 있

18) Ellen Lupton, Skin: Surface, Substance + Design, Princeton Architectural Press, 2002, p.142

19) 위와 동일, p.142

20) 아나로그(analog)와 디지털(digital)을 합쳐 새로운 트렌드로 이루어지는 모든 현상을 의미, 주창자/이어령

21) Ellen Lupton, Skin: Surface, Substance + Design, Princeton Architectural Press, 2002, p.154

<표 1> 패션과 실내공간의 스킨 개념

표현 특성	영역	사례	키워드
인체로부터의 분리	패션	Miyake 1990, 1999 Il Sarto Immortale 1997	탈재현성, 개념의 조작, 내부공간의 시각적 표피화
내부공간의 강조	공간	Tenerife School of Scenic Arts, 2003 Federation Square, 2002 Sendai Mediatheque 2001	
외부로의 확장	패션	Petunia, 2001 Fresh, 2000 Miyake, 1999	의복의 공간화, 경계의 조작
	공간	BVA3, 2004 Unplug, 2002 Movements, 2000	내부요소와 공간의 외부화, 경계의 조작
영역의 모호성	패션	ixilab 2001 CP Company, 2001	기능의 복합화
	공간	Performative Leisures, 2002 Liquid Light, 1999 Kokon Double Chair, 1999	기능적, 시각적 연속성
신기술의 활용	패션	Luna Design, 2000, 2001 Philips & Levi's, 2000	디지털 기술과 표피와의 접목, 감성적 표현
	공간	Electric Plywood, 2000 Chromazone, 1999	

어서 의복과 건축 모두 갖고 있던 기본적인 경계 개념 자체가 모호해지는 경향이 두드러지고 있음을 알 수 있다.

3. 영역의 모호성(Territorial Blending): 패션디자인에서 서로 다른 영역의 부분들이 합쳐지는 하이브리드 개념이 등장하면서 의복의 가구화 개념이 두드러지게 나타나고 있다. 즉, 의복에 대한 욕구의 다양화가 기능의 다양화로 연결되고 있는 것이다. 건축공간에서도 외부와 내부가, 구축적 요소와 비구축적 요소들의 기능이 복합화되는 현상이 나타나고 있으나 패션에서는 다른 영역 즉 가구나 공간으로의 기능적 확장이 나타나고 있다면 건축공간에서는 시각적, 공간적 연속성이 강조되고 있음을 알 수 있다.

4. 신기술의 활용: 각종 디지털 장치들이 발전되면서 패션에서는 현대의 번거로움을 극복하기 위해 의복 표피에 내장시키는 실험들이 이뤄지고 있으며 공간에서도 이와 매우 유사하게 내장재 즉 스킨에 각종 기술들을 접목시키는 노력들이 진행되고 알 수 있다. 그러나 차갑고 기계적인 디지털 스킨의 강조보다 따뜻하고 인간적(Humanistic) 감성을 부각시키는 표현 경향을 띠고 있다.

패션과 건축에 공통적으로 나타나고 있는 스킨에 대한 개념과 표현방법의 변화에는 각 디자인 영역의 특성상 차이는 존재하나 동시대의 철학적 사유와 표현 양식을 공유하며 유기적으로 연계되어 있음을 알 수 있다. 패션은 인체에서 분리되어 공간 환경으로 연장되고 건축공간의 스킨은 공간 경계의 표면에서 분리되어 공간 내부로 확대되면서 디자인 전반에 나타나고 있는 다양한 탈영역적 시도들을 단편적으로 보여주고 있다. 본 연구에서는 공간 내외부 연결 매체로서의 스킨 개념을 전문 영역간의 경계를 넘어서 보다 넓은 시각에서 조망하고자 하는 의도를 가지고 수평적 비교의 틀을 제시하였는데 이제 각 특성들

에 대한 세부적인 수직적 분석은 후속 과제로 남긴다.

참고문헌

1. E. L. Boyer, Scholarship Reconsidered, Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching Princeton NJ, 1990
2. Ellen Lupton, Skin: Surface, Substance + Design, Princeton Architectural Press, 2002
3. Glaser B. G. & Strauss A. L., The Discovery of Grounded Theory, Adline Publication, IL., 1967
4. H. Hitchcock & Philip Johnson, 국제건축양식, 세진사, 1997
5. Hamish Muir, The Phaidon Atlas of Contemporary World Architecture, 2004
6. Julia Hasting, 10 Critics 100 Architects, Phaidon Press LTD, 2005
7. M. Sarup저, 임현규 역, 테리다와 푸코, 그리고 포스트모더니즘, 인간사랑, 1994
8. Tatarikiewicz W. 저, 이용대 역, 여섯 가지 개념의 역사, 이론과 실천, 1998
9. 김미성·배수정, 이세이 미야케의 패션철학을 통해 나타난 디자인 특징에 관한 연구, 한국복식학회논문집 53권 6호, 2003
10. 박현신, 20세기 이후 패션의 신체부재와 탈재현 현상, 홍익대학교 박사학위 논문, 2003
11. 서정연, 새로운 조형현상으로서의 표피적 경향에 관한 연구, 실내디자인학회논문집 40호, 2003
12. 서명수, 기호와 재현, 삶과 기호, 한국기호학회, 문학과 지성, 1997
13. 이진경, 노마디즘 1-새로운 삶을 탐사하는 사유의 여행, 휴머니스트, 2002
14. 허정선, 패션아트의 신체공간에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위 논문, 2004

<접수 : 2006. 6. 27>