

공간적 개념이 적용된 가구디자인의 사례와 특성에 관한 연구¹

김진우²

A Study on the Cases and Characteristics of the Furniture Design of Spatial Concept¹

Jinwoo Kim²

ABSTRACT

The blur phenomenon, in which the boundaries of fields or roles become vague, has become an important concept of design in the 21st century. In furniture design, the physical boundary between furniture and space and that between space and furniture has been broken down and their meaning tends to be redundant. This concept was begun by a variety of furniture designers who led the trends about 30 years ago. A progressive exhibition titled 「Living Tomorrow」, which was included in the Köln International Möbelmess from 1968 to 1970, showed that the blur phenomenon in furniture design has never actually been novel. These exhibitions and the works exhibited in the events are still recognized as progressive examples that proposed an avant-garde concept of life. They are in line with the current furniture design based on spatial concepts, which has been created by the blur phenomenon.

The purposes of this study are to determine the cases of furniture design that enable the so-called spatial functions beyond the simple functions of seating, use, and display, from those of furniture design and to research their characteristics. In this study, furniture based on spatial concepts means furniture that creates 3D spaces consisting of the floor, walls, and ceiling by the blur phenomenon that occurs from the spaces among these pieces of furniture.

The organization of this study is as follows; In Chapter 2, a background on the generation of furniture design based on spatial concepts is described based on the research literature of this socio-cultural phenomena. In Chapter 3, the cases of relevant furniture design redesigned. In Chapter 4, the collected cases are analyzed and their characteristics described. In Chapter 5, Chapter 1 to Chapter 4 are summarized and conclusions are given. In addition, future research is proposed.

Keywords: Spatial concept, furniture design, blur phenomenon.

1. 논문접수 : 2007. 10. 23.

2. 홍익대학교 미술대학 목조형가구학과 박사과정수료, Dept. of Woodworking and Furniture Design, Hongik University, Seoul, 121-791, Korea.

E-mail: jinwookim@kku.ac.kr.

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

오늘날 우리 사회 문화 전반에서 화두가 되고 있는 블러현상(Blur Phenomenon)은 가구디자인 분야에도 영향을 미쳐 그 개념의 변화와 확장을 가져오고 있다. 영역 혹은 역할간의 경계가 모호해짐은 21세기 디자인의 중요한 개념으로 나타나 가구디자인에 있어서도 가구와 공간, 공간과 가구와의 물리적인 경계가 무너지고 의미가 중첩되는 경향으로 표출되고 있다. 지난 2007년 6월 14일부터 9월 16일까지 독일의 비트라 디자인 뮤지엄(Vitra Design Museum, Weil am Rhein, Germany)에서 기획하였던 「마이 홈(My home)」이라는 전시를 통해 미래지향적인 설치 작품을 발표한 7명의 디자이너들(Fernando & Humberto Campana, Jurgen Bey, Jerzy Seymour, Hella Jongerius, Jürgen Mayer H., Greg Lynn, Ronan & Erwan Bouroullec)은 건축과 디자인, 디자인과 미술 사이에서 일어날 수 있는 블러현상이 가져오게 될 삶과 그로인해 변화하게 될 미래의 공간에 대한 질문을 던지고 있다.

한편, 이러한 시도는 이미 약 30여 년 전부터 시대를 앞서갔던 다수의 가구디자이너들에 의해 나타났다. 1968년부터 1970년까지 쾰른 국제 가구 박람회(Köln International Möbelmess)에서 기획하였던 「미래의 삶(Living Tomorrow)」이라는 진보적인 전시는 가구디자인 분야에서의 블러현상이 전혀 새로운 것이 아님을 시사해 준다. 유럽의 기업들은 쾰른 박람회를 통해 디자이너들이 신소재를 적극적으로 활용한 새로운 아이디어를 실현할 수 있도록 후원하였으며 당시 주목받던 젊은이들(Verner Panton, Joe Colombo, Oliver Mourgue, etc.)이 기획전에 대거 참여하였다. 이 전시와 전시를 통해 발표된 작품들은 현재까지도 아방가르드적인 삶의 개념을 제시한 진보적인 사례로 평가받고 있으며 오늘날 블러현상이 가져다준 공간적 개념의 가구디자인과도 일맥상통한다.

즉, 가구와 공간간의 영역성이 허물어짐으로 인해 가구라고 하는 하나의 제품 혹은 오브제(object)가 더 이상 하나의 제품 혹은 오브제에 머물지 않고 스스로 일정한 공간을 형성할 수 있다는 개념의 실현이었다. 또한 이러한 개념을 통해 기존의 실내 공간 및 가구디자인, 그리고 그 공간을 사용하는 사람들과의 흥미로운 관계 및 교류가 가능하게 되었다.

본 논문의 목적은 가구디자인의 사례 중에서, 단순히 앉거나 쓰거나 수납하는 등 제품디자인으로서의 기능을 넘어서 소위 공간적 기능으로 사용가능한 개념이 적용된 가구디자인의 사례를 도출하고 그 특성에 대해 모색하고자 함에 있다. 21세기 패러다임에 적합한 이러한 가구디자인의 사례 연구를 통하여 다가올 미래에 가능하게 될 가구디자인의 역할과 범위에 대한 보다 심도 있는 논의가 가능하리라 본다.

1.2 연구범위 및 방법

공간적 개념의 가구는 크게 두 가지 유형으로 분류된다. 첫 번째는 가구와 가구가 놓이는 공간 사이에 일어나는 영역간의 블러현상에 의한 것으로써 가구자체가 바닥, 벽, 천정에 해당하는 구조를 이루어 3차원의 공간을 형성하여 일종의 작은 실내공간을 만들어내는 것이다. 두 번째는 디자이너와 사용자 사이에 일어나는 역할간의 블러현상에 의한 것으로써 2개 이상의 유닛들이 실제 사용하는 사용자의 적극적인 참여를 통해 자유롭게 혹은 일정한 규칙을 가지고 조합되어 새롭고 다양한 공간구성을 이루는 유형이 그것이다. 두 번째 유형의 경우 유닛을 조합하고 분해하는 과정에서 가구를 사용하는 사용자의 역할이 중요하게 대두되고 실질적으로 가구의 최종 형태 및 구성방법이 디자이너가 아닌 사용자에 의해 결정된다는 의의를 지닌다. 우치다 시게루

(Uchida Shigeru)의 다실(Tea Room, 1995)이 첫 번째 유형의 대표적인 사례라고 할 수 있으며 아키줌 어소시아티(Archizoom Associatti)의 슈퍼론다(Superonda, 1966)가 두 번째 유형의 대표적인 사례라고 할 수 있다. 단, 두 번째 유형의 경우 논자의 선행논문인 「사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 사례와 특성에 관한 연구(Journal of Interior Design, v.16, n.2, 2007)」를 통해 그 사례와 특성을 밝힌바 있으므로 본고에서는 첫 번째 유형에 대한 고찰만으로 연구의 범위를 제한한다.

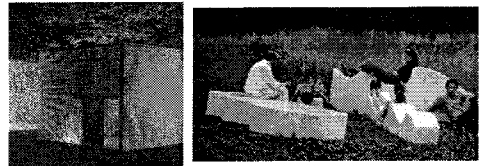


Fig. 1. Tearoom, Uchida Shigeru(1995, Left), Superonda, Archizoom Associatti(1966, Right).

연구의 방법으로는 2장에서 사회문화적 현상을 연구한 문헌을 중심으로 하여 공간적 개념이 적용된 가구디자인이 나타나게 된 배경을 살펴보았으며, 3장에서는 공간적 개념이 적용된 가구디자인의 사례를 도출하였고, 4장에서는 취합된 사례에 대한 분석과 특성을 서술한 후, 5장에서는 전체적인 내용과 결론을 정리하고 향후과제를 제안하였다.

연구의 범위는 1968년부터 현재까지이며 설정시점을 1968년으로 한 이유는 1960년대 말에서 1970년대 초반이 유럽을 중심으로 한 진보적인 젊은 세대들에 의해 미래의 삶에 대한 심도 있는 고찰이 성행하던 시기였으며 그러한 사회적 배경으로 인해 1968년 쾰른 박람회를 통해 본고에서 논하고자 하는 공간적 개념이 적용된 다수의 작품이 발표되었다고 판단되기 때문이다.

사례선정 및 분석은 귀납적 방법으로써 1968년 쾰른 박람회를 통해 발표된 사례로부터 최근에 이르는 디자인을 중심으로 사례를 수집한 후 관련 특성을 도출하였다. 이를 위해, 베르너 팬톤, 조 콜롬보, 우치다 시게루, 로날 & 에르완 부를렉 등 4명(부를렉 형제는 하나의 팀으로 보았다.)의 디자이너의 작품 중에서 영역간의 블러현상으로 인해 가구자체가 제품이나 오브제의 개념을 넘어서 스스로 바닥, 벽, 천정 등의 공간을 구성함으로써 공간적 개념을 표출하고 있는 가구디자인 사례 11점을 추출하였으며 이를 크게 형태적, 구조적, 기능적 측면에서 분석하였다.

본고에서 사용하고자 하는 “공간적 개념이 적용된 가구 디자인”은 공식적으로 인정된 명칭은 아니고 논자의 자유로운 분류와 해석에 의한 것이며 본 논문에서만 사용하는 명칭임을 밝혀둔다. 추후 좀 더 학술적인 논의 및 적합한 사례의 출현을 통해 공식명칭으로 정립될 수 있을 것이다.

2. 공간적 개념이 적용된 가구디자인의 발생 배경

2.1 물질적인 측면-재료 및 가공방법의 다양화

1960년대는 전쟁이후 급속한 경제적 부흥과 이로 인해 형성된 풍요로운 산업사회를 기반으로 하여 10대 및 여성의 소비문화가 그 중심으로 떠오르기 시작하던 시기였으며 이는 다양하고 유행에 민감한 디자인의 출현으로 이어졌다. 가구디자인 분야에서 가장 중요한 사건은 바로 플라스틱이라는 소재의 개발 및 가공방법의 발전이었으며 기존에 주로 사용하던 원목 및 금속재질의 가구디자인에서는 가능하지 않았던 제한적 요소를 극복하게 된 디자이너들은 조형적, 구조적, 기능적 자유로움을 통해 가구디자인 분야의 혁신적인 발전을 이루어내었다.

실험적인 디자인을 추구하였던 당시의 젊은 디자이너들은 자유로운 조형의 추구, 공간의 제약을 받지 않는 디자인, 사용자가 필요에 따라 자유롭게 변화시켜 사용할 수 있는 디자인 등의 콘셉트를 추구함으로써 제품디자인의 틀에서 벗어나 공간적 개념이 적용된 가구디자인의 탄생을 가능하게 하였다.

2.2 정신적인 측면-감성 공학적 접근

재료 및 가공방법의 제한으로부터 자유로워진 상태에서 기존에 없던 새로운 개념을 찾던 디자이너들은 기술의 발전과 그로인한 가능성을 단지 기능적인 측면에서 가구와 접목시키는데 급급하지 않았으며 오히려 본질적이고 정신적인 관점에서 가구를 바라보았다. 가구에서 필요한 인간공학적인 기준은 다른 제품이 요구하는 그것과 차별화되며 인간이 편안함을 느끼는 기준은 결코 수학적으로 계산할 수 없기 때문이었다. 디자이너들은, 과연 인간에게 있어서 가구란 무엇인가, 혹은 공간에 있어서 가구의 존재는 어떠한 의미를 갖는가, 또한 각 나라가 고유하게 가지고 있는 전통적인 개념에 있어서 가구란 무엇인가 등 디자이너들의 깊은 고찰 속에서 가구의 개념은 확장되어 나왔다.

베르너 팬톤(Verner Panton)은 이미 1970년 당시에도 21세기 가구디자인의 주요 기능은 인간의 웰빙(well-being), 휴식, 회복을 돕는 것이 될 것이라고 예측(Vitra Design Museum 2000)하여 합리적인 기능을 가진 가구(수납용도의 가구 및 전자제품)는 모두 배제하고 감성적인 개념에 근거한 가구로 공간을 창출하였다. 그는 이미 가구디자인에 있어서 용도보다도 마음을 움직이는(Uchida 2005) 등 감성 공학적 접근의 중요함을 강조하였으며 이러한 정신적 배경에 근거하여 공간적 개념이 적용된 가구디자인의 사례가 탄생하게 되었다.

3. 공간적 개념이 적용된 가구디자인의 사례

3.1 베르너 팬톤(Verner Panton, 1926-1998)

대담한 색채사용과 실험정신을 통해 시대를 앞서가는 가구명품을 다수 남긴 그는 그의 가구디자인 인생을 통하여 가구가 공간이 되고 공간이 다시 가구가 되는 개념에 심취하였으며 이로 인해 공간적 개념이 적용된 가구디자인 작품을 남겼다. 특히 1968년과 1970년 독일의 쾰른 국제가구박람회는 팬톤에게 있어서 가장 중요한 이벤트 중의 하나였으며 위 두 번의 박람회를 통해 발표된 비죤나 프로젝트(Visiona Project; Name of the projects sponsored and organized by German Chemical company, Bayer in 1968~1970)를 통하여 기존에 볼 수 없었던 획기적인 미학적 기준을 제시하였다. 팬톤은 의자 자체가 움직임을 가지고 있거나 혹은 의자로 인해 인간의 몸이 움직일 수 있어야 한다고 생각하였고 자신의 의자를 사용하는 사람들은 비공식적인 자세 혹은 제 3의 자세를 실현함으로써 인해 허물없는 대화를 나눌 수 있기를 바랐다. 제 3의 자세란 인간이 서있는 자세인 수직적인 자세와 누어있는 자세인 수평적인 자세 이외에 자유롭게 기대서 앉고 움직일 수 있는 자세를 칭하는 것이다.

팬톤은 이러한 자신의 가구디자인 개념을 통해 지나치게 진지하고 내성적이며 형식적인 북유럽 특유의 성향을 극복하고 사용자가 좀 더 적극적이고 외향적으로 서로의 관계를 만들어 나가는 소위 "격식을 차리지 않은 모임(informal social gathering, Henriksen, 1997)"이 가능하길 희망하였던 것이다.

(1)리빙 타워(Living Tower/Pantower, 1968-1969)

가구가 공간이 되고 공간이 다시 가구가 될 수 있다는 개념에 심취하였던 팬톤은 가구가 모두 바닥에 놓여있기 보다는 수직으로 놓여있으면 공간을 절약할 수 있을 것이라고 생각하여 "공간절약형 가구(space saver)"라 칭하였던 리빙 타워(Living Tower, 1968년)를 완성하였다. 외부 형태를 이루고 있는 4각 프레임의 내부는 유기적으로 돌출되어 있는 형태와 비어있는 공간으로 이루어져 있으며 이 비어 있는 공간은 4곳의 앉을 수 있는 공간을 제공한다. 의자에 앉고자 하는 4명이 사람들에게 원하는 자리, 자리의 형태, 그리고 위치 등을 선택할 수 있도록 함으로써 의자

가 가질 수 있는 최대한의 자유로움을 표현하고 있으며 여러 사람이 동시에 앉을 경우 친밀하고 비공식적인 교류가 형성될 수 있도록 하고 있다. 결과적으로 리빙 타워는 의자에 앉고자 하는 사람들에게 위치 및 자세에 있어 다양한 선택권과 변수를 제공하고 있으며 수직으로 배치되어 공간을 차지하지 않으면서도 역동적인 공간감을 표출하고 있는 것이다.



Fig. 2. Various Ways of using the Living Tower and color samples.

(2)판타지 랜드스케이프(Fantasy Landscape, 1970)

유기적으로 물결치는 블록들이 겹쳐지면서 환상적인 공간을 연출하고 있는 이 작품은 1970년 박람회에서 전시할 당시 가장 큰 관심과 호응을 받았던 작품이다. 내면의 상부는 양피지로 마감되어 있으며 천정부분과 함께 마감재 안쪽에 조명을 설치하였다. 판타지 랜드스케이프의 공간으로 들어가 보면 내부 깊숙한 곳에 아마추어들에 의해 실험적으로 제작된 부분이 있는데 이 부분에서는 도입부분보다 더욱 다양한 색채사용이 강조되었고 음악이 흘러나오되 스피커를 감추어 놓아 소리의 근원을 찾기 어렵도록 하기도 하였다. 이와 같은 인공적인 장치를 이용해 인간의 몸이 가지고 있는 다양한 자세와 감각에 호소하였고 이를 통해 감성적인 공간감을 전달하였다. 자유분방한 자세만큼이나 개방적이고 비공식적인 만남과 대화가 가능하도록 하였고 어머니의 자궁 속을 연상시키는 조형, 색채, 마감재를 통해 태아기로 돌아가고자 하는 인간 본능의 감성을 유도하는 등 공간과 인간 사이의 고찰 및 감성의 표출이라는 중요한 기능을 내포하고 있는 것이다.

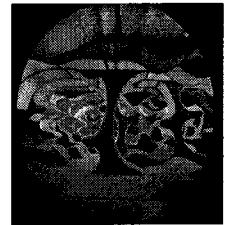


Fig. 3. Fantasy Landscape at the Visiona 2, Köln Fair, Germany, 1970.

(3)씨팅 휠(Seating Wheel, 1974)

양산되지는 못하고 프로토타입(prototype) 단계에서 멈추기는 하였지만 이러한 모델을 통하여 팬톤은 가구를 사용하는 사람들이 가구를 좀 더 역동적으로 사용하며 자신의 원하는 방법대로 활용하게 되길 바랐고 이러한 가구가 공간에 자리 잡고 있음으로 인해 실내공간이 좀 더 역동적이길 희망하였다.



Fig. 4. Seating Wheel, 1974.

3.2 조 콜롬보(Jo Colombo, 1930-1971)

41세라는 짧은 생을 살다간 조 콜롬보는 건축을 전공하기 전 화가가 되기 위해 교육을 받았고 20대 초반에는 조각가로서 활동하였던 경력이 있다. 이러한 배경은 그에게 예술과 디자인은 물론 건축, 실내디자인, 가구, 제품디자인간의 경계를 자유롭게 넘나들 수 있는 재능을 선사하였다. 그는 미래에는 오늘날과 같은 기능의 가구는 더 이상 필요치 않을 것이며 유동적이고 변화무쌍하며 마치 공간과도 같은 개념을 가진 일종의 시스템이 다양한 공간과 상황에서 활용될 수 있을 것이라고 예측하였다(www.joecolombo.com). 개념적으로는 인간의 삶과 그 삶을 담는 그릇에 대한 미래적이며 새로운 아이디어를 추구하였으며, 조형적으로는 조각적이며 자유로운 형태의 디자인을 추구하였다.



Fig. 5. Futuristic Habitat, Visiona 1, Köln Fair, Germany, 1969.

(1)침실 셀(Night Cell, 1969)

1969년 독일의 화학회사 바이에르(Bayer AG)의 후원으로 제작하게 된 쾰른 박람회의 「비조

나 1」 전시를 위해서 그는 다양한 재료를 활용하여 미래의 삶에 대한 자신의 비전을 담은 공간인 「미래지향적인 거주지(Futuristic Habitat)」를 제시하였다. 즉, 하나하나의 프로젝트가 각각 셀(cell)을 형성하며 독립적인 공간을 제공할 수 있도록 하였다. 바닥과 천장이 보라색으로 이루어져 마치 무대의 세트와 같은 환상적인 장면을 연출하였고 있는 전시장에는 목욕 셀(Bath Cell), 부엌 셀(Kitchen Block), 침실 셀(Night Cell), 거실 셀(Central Living Block) 등이 디스플레이 되었다. 이 중에서 침실 셀은 바닥, 벽, 천장을 모두 갖춘 공간속의 또 하나의 공간을 갖춘 디자인이었으며 내부에 TV와 의복을 위한 수납시설을 갖추고 있고 슬라이딩 도어로 개폐가 가능하였다.

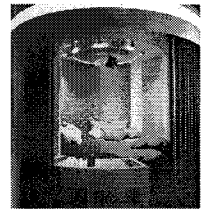


Fig. 6. Night Cell, Visona 1, Köln Fair, Germany, 1969.

(2)개폐형 침대(Cabriolet-Bed, 1970)

이 작품은 로토리빙(Rotoliving)이라는 작품과 함께 1970년 밀라노 트리엔날레(Triennale in Milan)를 통해 처음 발표되어 소량 양산되었으며 이후 조 콜롬보 자신의 아파트에서 사용되었다. 침실 셀 보다 더욱 다양한 기능을 가진 공간형 가구인 이 작품은 인간이 침대에서 하고자 하는 다양한 행위가 동시에 가능하도록 설계되었다. 텐트와 같은 침대의 천정부분을 열고 닫음으로써 침대의 내부 공간은 완벽한 프라이버시를 유지할 수 있도록 하였으며 음악을 들을 수 있고 담배를 피울 수 있도록 라디오와 팬(fan), 재떨이 등을 갖추었으며 배면에는 거울, 배니티 유닛(vanity unit; a piece of furniture combining a dressing-table and washbasin) 등 기능적인 부분을 첨가하였다. 로토리빙과 함께 이 작품은 조 콜롬보가 추구하던 작품세계를 가장 잘 실현하였던 것으로 알려져 있다. 즉, 역동적이고 유동적인 삶의 방식에서 필요로 하는 다양한 요구조건을 충족할 수 있는 새롭고 다기능적인 개념의 가구였다.

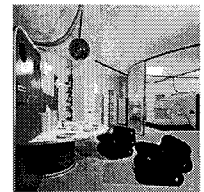


Fig. 7. The apartment of Joe Colombo in Milan with Rotoliving and Cabriolet-Bed.

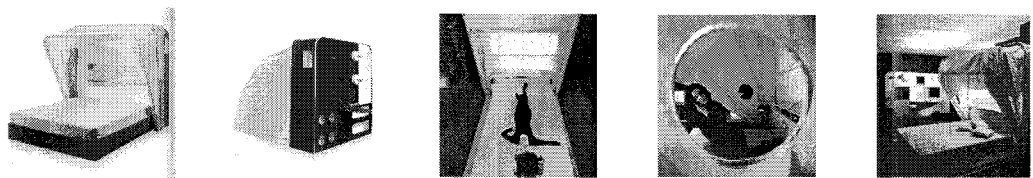


Fig. 8. Various view of Cabriolet-Bed in Triennale in Milan, 1970.

3.3 우치다 시게루(Uchida Shigeru, 1943-)

우치다 시게루에게 있어서 가구디자인의 개념은 처음부터 서양에서 가지고 있는 전통적인 개념과 차별화를 보였다. 즉, 일본에서는 원래 서양에서 정립된 가구라는 개념은 없었으며 대부분 접어서 보관하고 필요할 때 꺼내서 쓰는 일종의 도구와도 같은 것이었다. 그가 다실 시리즈를 제작한 것이나, 프래그먼트(Fragment)와 같이 작은 유닛을 서로 자유롭게 융합하여 거대한 존재성을 갖도록 디자인 한 것의 배경에는 이렇듯 서양의 가구개념을 뛰어넘는 개념이 존재하였으며 이를 통해 영역의 경계를 자유롭게 넘나드는 가구디자인이 가능하게 하였다.

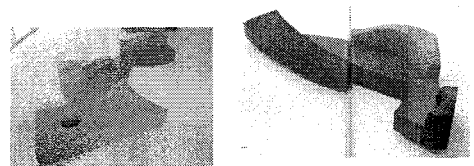


Fig. 9. Fragment(2000, Left), Fragment B(2001, Right) by Uchida Shigeru.

(1)다실(Tea Room, 1995)

가구와 공간간의 경계가 무너지고 가구가 공간과도 같은 기능을 하게 되는 현상에 대하여 우치다 시게루는 텅 비어 있는 공간속에 수많은 도구를 배치함으로써 전체를 만들어 나가는 자유성이야말로 현대의 생활공간과 가구의 진정한 모습에 새로운 패러다임을 제시할 수 있는 것(Uchida, 2005)이라고 언급하기도 하였다. 일본인이 귀하게 여기는 다실은 자신을 비우고 낮출 수 있는 작고 텅 비어 있는 맑은 공간을 의미한다. 비어있는 실내는 가변적인 시공간을 표현하기에 가장 적합한 도구였으며 우치다 스스로는 다실시리즈를 "투명하면서도 선명하고 무게감이 없으며 존재감을 초월하는" 가구라고 스스로 표현하였다.

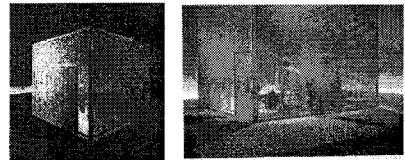


Fig. 10. Tea room by Uchida Shifgeru, 1995.

3.4 로랑 & 에르완 부를렉(Rowan and Erwan Bouroullec, 1971, 1976-)

신세대 형제 디자이너들인 이들의 디자인은 목걸이에서 물위에 떠 있는 주택, 소량생산의 최고급 가구에서부터 일반대중을 위한 바구니까지(A&C Publishing Group, Monthly magazine Bob 2007) 다양하다. 그들의 주요작업은 가구를 중심으로 한 산업디자인이지만 이용자를 포함한 공간의 문제는 그들 작품 전체를 관통하는 테마(theme)이며 실제로 그들의 작업 속에서 산업디자인과 인테리어 디자인의 경계는 불분명해진다(A&C Publishing Group, Monthly magazine Bob 2007). 시적이면서도 실용적인 공간과 가구를 창조하고자 시도하고 있으며 콘크리트나 대리석 등 기존의 건축자재처럼 무겁고 정형화된 소재보다는 플라스틱을 사용하여 효율적이고 가변적이며 설치와 철거가 용이한 디자인을 추구하고 있다.

(1)달힌 침대(Lit Clos, 2000)

이 작품은 침대와 침실 중간쯤에 해당하는 건축적 스케일(Architectural scale)을 가진 공간을 창조해 보려는 단순한 아이디어에서 시작되었다. 이상자는 휴식과 적당한 친밀감을 위해 충분히 달린 공간임과 동시에 폐쇄공포증을 느끼지 않을 만큼 충분히 열려있기도 한 공간이다. 조립식 가구로서 누구나 쉽게 조립하고 만들 수 있다. 침대를 만드는 과정보다는 복잡할지 모르나 침실하나를 모두 만드는 것 보다는 단순할 수 있다. 우리가 무의식적이며 관습적으로 필요하다고 인식하고 있는 불필요한 침실의 경향과 구성요소로부터 자유롭게 해 주며 단순하게 인간이 수면을 취하는데 필요한 최소한의 요소들과 그들과의 관계를 생각해 볼 수 있도록 한다.

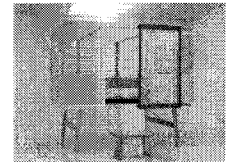


Fig. 11. Lit Clos by Rowan and Erwan Bouroullec, 2000.

(2)오두막(Cabane, 2001)

영역간의 경계가 예매 모호해지는 블러현상의 개념을 시각적으로 가장 적절하게 표현하고 있는 작품이라고 할 수 있다. 작품의 경계를 부드럽고 섬세한 방법으로 설정하여 공간에서의 내부와 외부를 정의하고 있다.

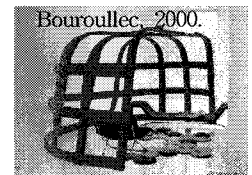










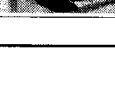


Fig. 12. Cabane by Rowan and Erwan Bouroullec, 2001.

(3)조인(Joyn, 2004)

사무공간의 경우 흔히 고정적이고 정형화된 공간과 가구로 구성된 환경이 일반적이며 사용자

Table 1. Cases and Characteristics of the Furniture Design of Spatial Concept

Designer	Project name (manufacturer-year of production)	Cases				Analysis								
		image	color	material/ construction	size(cm)	Form			Structure		Function			
						organic	geometric	mixed	assembly	independent	flexibility	mobility	multi-function	
1. Verner Pantton	Living Tower(Vitra/Herman Miller AG, 1969)		violet, red	polyurethane foam + wooden structure	W:200 H:200 D:67				○	○		○	○	○
	Fantasy Landscape (Bayer AG, 1970)		various	wood, foam, vellum paper	various				○	○		○		○
	Seating wheel (Meizeler Shaun, 1974)		violet	wood, foam, covering fabric	Diam:135, D:53		○				○		○	
2. Joe Colombo	Night Cell (Bayer AG., 1969)		various	various materials from Bayer	unknown				○		○			○
	Cabriolet-Bed (Sornami, 1969)		yellow (plastic cover)	laminated wood, plastic cover, technical devices	W:190 H:225 D:230				○	○				○
3. Uchida Shigeru	Tearoom(	natural color	wood, bamboo	W:240 H:240 D:1200		○				○			○
4. Rowan and Erwan Bouroullec	Lit Clos		white, green, black	wood flame, lacquer finished	unknown		○			○		○	○	
	Cabane		green interior and kaki exterior	plastic and metal structure, cover wool blanket.	W:390 H:200 D:180	○					○	○	○	○
	Joyn Hut (Vitra, 2004)		natural color	wood, fabric	unknown		○			○		○	○	○
	Assemblage 4(2004)		black, orange	black tubes, shiny orange metal lacquered lampshade, black leather	total Height: 180 cm, - total Length: 256 cm, - total Depth: 200 cm		○			○		○	○	○
	Stitch room		various	fabric, wood flame	unknown	○					○		○	○
number of cases						2	5	4	8	3	7	8	8	

는 아무런 역할이나 결정을 하지 못하는 경우가 일반적이다. 이 작품은 이러한 사무환경과는 정 반대되는 개념을 실현하고 있는데 기본적으로 완전히 공개되어 있으며 구조적으로 단순하고 사용자가 각 자의 성향에 따라 별다른 하드웨어 없이 필요한 요소를 계속해서 덧붙이는 등 자유롭게 구성할 수 있다.

(4)어셈블리지(Assemblage, 2004)

커다란 프레임에 메탈(metal) 조명박스, 램프(lamp), 그리고 배경에는 플라스틱 유닛으로 이루어진 스크린(screen)으로 구성된 어셈블리지는 작품의 제목처럼 사용자에 의해 다양한 형태와 방법으로 구성 및 조립이 가능하다. 파리의 크레오 갤러리(Kreo Gallery, Paris)에 소장되어 있는 이 작품은 8개만이 양산되었을 뿐이다. 이 작품의 클라이언트인 크레오 갤러리는 전형적인 가구매장이라기 보다는 진보적인 현대예술품을 취급하는 곳으로서 이들 형제가 산업공학적인 디자인 개념보다는 다양하고 신선한 아이디어를 표출할 수 있도록 지원하였다.

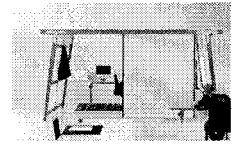


Fig. 13. Joyn Hut by Rowan and Erwan Bouroullec, 2004.

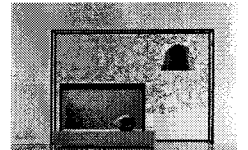


Fig. 14. Assemblage 4 by Rowan and Erwan Bouroullec, 2004.

(4)스티치 룸(Stitch Room, 2007)

휴식과 은둔, 묵상과 재충전이라는 정신적인 요구조건을 충족시킬 수 있도록 설계된 이 작품은 동적이면서 일시적인 공간이다. 형태의 아이디어는 몽골의 유트(yurts)와 아메리칸 인디언의 원두막에서 비롯된다. 단추로 연결할 수 있는 튼튼한 구조의 텍스타일 조각을 이어 만든 두 개의 원두막으로 이루어져 있다. 모듈화 시킨 텍스타일 유닛(textile unit)을 맡아 올리거나 내려 외부 환경과의 관계 및 간섭의 정도를 조정할 수 있다. 시스템 유닛(system unit)이 모두 내려진 공간은 외기로부터 완전히 단절된 동굴을 연상시키는 반면 유닛을 모두 맡아 올린 형상은 마치 야자수 아래 설치한 그늘막 같은 느낌을 준다(A&C Publishing Group, Monthly magazine Bob 2007). 이들의 다른 작품들과 마찬가지로 완벽하게 사적이면서 동시에 개방적인데 사용자가 자신의 감성에 따라 자유롭게 조정할 수 있다는 것과 기존 환경을 훼손하지 않은 상태에서 설치 및 철거가 가능하다는 사실이 중요하다.



Fig. 15. Stitch room by Rowan and Erwan Bouroullec, 2007.

4. 결론; 공간적 개념이 적용된 가구디자인의 특성

1968년 독일의 쾰른박람회를 통해 발표된 진보적인 전시와 작품을 기점으로 하여 디자인계에 화두가 되고 있는 공간적 개념이 적용된 가구디자인의 특성을 도출하기 위하여 1968년 이후 현재까지 논문의 목적에 적합한 가구디자인의 사례를 중심으로 그 특성을 분석하였다. 베르너 펜톤, 조 콜롬보, 우치다 시게루, 로날 & 에르완 부룰렉 등 4명의 디자이너의 작품 중에서 공간적 개념을 표출하고 있는 가구디자인 사례 11점을 추출하였으며 이를 크게 형태적, 구조적, 기능적 측면에서 분석하였다(table 1).

형태적 측면에서는 유기적, 기하학적, 그리고 이 두 가지가 조합된 혼합형이 골고루 나타났으며, 구조적 측면에서는 단일 유닛형과 조립형으로 나타났다. 기능적 측면에서는 유동성, 이동성, 다기능성 등이 나타났다.

형태적 측면에서는 기하학적 조형과 혼합형이 각각 4점과 5점으로 유사하게 나타났으며 혼합형의 경우 주로 외각 프레임에 해당하는 부분이 기하학적으로, 내부 랜드스케이프에 해당하는 부분은 유기적인 조형으로 나타났다. 외각 프레임에 해당하는 부분이 기하학적으로 나타나는 것에는 가구가 실내공간에서 평이하게 놓이게 되는 개념을 벗어나 좀 더 다양하게 배치되기 위한 구조적인 해결방법이었다. 베르너 팬톤은 가구를 수직적으로 배치함으로써 공간을 절약함은 물론 사용자간의 보다 역동적인 관계가 가능하도록 하였다. 내부 랜드스케이프의 경우 자연스럽게 유기적인 형태를 표출하고 있는데 이는 사용자의 자유롭고 비공식적인 자세를 유도하기 위함이었다.

구조적 측면에서는 베르너 팬톤의 씨팅 휠이나 우치다 시게루의 다실처럼 실내공간속의 또 하나의 공간처럼 독립적인 구조를 이루고 있는 유형과 베르너 팬톤의 리빙 타워나 로낭 & 에르완 부를랙의 스티치 룸처럼 사용자가 자유롭게 조립 및 해체할 수 있는 유형으로 나타났다. 독립적인 구조를 이루는 유형이야말로 블러현상의 개념을 가장 극명하게 보여주는 결과물이라고 할 수 있다. 우치다 시게루는 그의 저서에서 “다실은 가구인가? 혹은 공간인가?” 등을 스스로 질문하는 과정을 통해 이와 같은 고민이 다실 디자인의 개념으로 녹아들었음을 시사하고 있다. 조합형의 경우 사용자의 적극적인 참여를 통해 자유롭게 혹은 일정한 규칙을 가지고 조합되어 새롭고 다양한 공간구성을 이루게 된다. 유닛을 조합하고 분해하는 과정에서 가구를 사용하는 사용자의 역할이 중요하게 대두되고 실질적으로 가구의 최종 형태 및 구성방법이 디자이너가 아닌 사용자에 의해 결정된다는 의의를 지닌다. 본 논문에서 분석된 조합형의 경우에는 재료와 마감이 동일한 유닛이 다양한 형태의 조합으로 이루어지는 베르너 팬톤의 판타지 랜드스케이프와 같은 경우와 비교적 불규칙적이고 다양한 유닛들이 전체적으로 적용된 스티치 룸과 같은 경우로 다시 세분화 될 수 있다.

기능적 측면의 경우 과반수이상의 사례에서 모두 유동성, 이동성, 다기능성이 나타나는데 자유롭게 구성하고 해체할 수 있는 유동성, 플라스틱이라는 가벼운 소재로 만들어져 더욱 용이한 이동성, 사용자에 따라 다양한 용도로 변형 및 창조가 가능한 다기능성 등이 그것이다. 이는 공간적 개념의 가구디자인이 표현하고 있는 가장 중요한 특성임과 동시에 오늘날 가구디자인 분야에서 공간적 개념이 적용된 가구디자인을 주목하고 연구해야할 중요한 이유라고 할 수 있다.

5. 요약 및 향후과제

1960년대 말 진보적인 젊은 디자이너들에 의해 시도되었던 공간적 개념이 적용된 가구디자인의 사례는 30여년이 흐른 오늘날에도 미래지향적인 시도로 평가된다. 한편, 최근 디자인계에서 주목받고 있는 젊은 작가들 사이에서 시도되고 있는 영역간, 역할간 경계를 뛰어넘는 디자인 개념은 미래의 삶이 요구하게 될 가구디자인의 개념에 대한 진지한 질문을 던지고 있다.

본 논문에서는 1968년부터 오늘날까지 주요 전시회를 통해 발표된 4명의 작가들의 작품 중에서 공간적 개념이 적용된 사례를 도출하고 그 특성을 분석하여 보았다. 무엇보다도 이들 가구가 추구하고자 하는 것은, 가구를 다른 제품들처럼 통계와 수학적 기준에 의해 분석하고 평가하기

나, 기술적으로 가능하다고 해서 인간에게 불필요한 기능들을 복잡하게 접목시키는 것이 아닌 감성적이고 원론적인 접근이었다. 인류가 계속되는 한 인간이 끊임없이 추구하고 필요한 기능들인, 명상, 휴식, 은둔, 재충전이 가능하고 친밀함, 안도감, 편안함 등을 느낄 수 있도록 하는 것이 미래의 가구가 갖추어야 할 중요한 기능이 될 것이기 때문이다.

지난 2007년 10월 3일부터 22일까지 서울 예술의 전당에서 열렸던 디자인 메이드 2007, 「호 텔이다(異多)」전을 통해 발표된 작품 중 사라 쿠엥(Sarah Kueng)과 로비스 카푸토(Lovis Caputo)의 작품의 사례를 통해 공간적 개념이 적용된 개념을 찾아볼 수 있었으며, 아직 대중에서 많이 알려지지 않은 작가들 중에서도 이러한 작업이 시도되고 있음을 파악할 수 있었다. 추후 보다 다양한 사례와 좀 더 체계적인 분석의 틀에 의한 특성도출 등 이론적인 연구를 이어감과 동시에 연구의 결과를 바탕으로 한 공간적 개념이 적용된 논자의 작품 제작을 시도하고자 하는 것이 향후과제라고 할 수 있다.

6. 참고 문헌

- Bård Henriksen. 1997. Arne Jacobsen and his laminated chairs. *Scandinavian Journal of Design History*. vol.7: 60.
- Vitra Design Museum. 2000. Verner Panton. *The Collective Works*. Vitra Design Museum: 175.
- 김진우. 2005. 베르너 팬톤의 의자디자인에 나타난 표현특성에 관한 연구. *한국실내디자인학회논문집* 제 14권 2호: 181.
- 도서출판 에이앤씨(A&C Publishing Group). 월간 Bob. 2007년 9월: 20-37.
- 우치다 시게루, 고헌진 역. *가구의 책*. 미메시스, 2005: 185, 255.