

모듈(Module) 가구디자인에 대한 연구¹

-반복(Reiteration)과 확장(Expansion)을 중심으로-

이현정²

A Study on Module Furniture Design¹

-Focus on Reiteration and Expansion-

Hyun-jung Lee²

ABSTRACT

The forms made by repeated arrangements of basic units defined as Simulakre are recomposed into organic, geometric or multi-functional forms by diverse combinations and arrangements and the space expanded by reiterated compositions will have the meaning of active space expansions representing speeds, rhythms or time by reiterations instead of a limited and fixed place shown by a work.

The module design that can create new roles and functions of spaces that are variability and fluidity and that can be assembled and transformed into the shapes, sizes and functions desired by users will be analyzed applying the concepts of reiteration and expansion.

The module designs emerging in 21th century are in diverse organic forms and geometric forms and their methods for expansion are also diversified. And instead of having a function, they have diverse functions such as storages, partitions, walls, curtains and soundproofing.

The development of module designs are first to satisfy the diversified needs, individualities and desires to posses of modern people and second the development, finding and application of new materials.

In the future spaces that will continuously develop and will be nomadic, the flexible and individualized module designs will become more diversified and will have their significances.

Keywords: Simulakre, module, reiteration, expansion.

1. 서론

1-1 연구목적 및 배경

현대 사회는 미디어의 사회이다. 미디어에 등장하는 현실의 복제들이 더 실제로 다가오는 사회이다. 이 미디어 속에, 혹은 컴퓨터 속에 만들어진 자신의 캐릭터가 현실의 자신보다 더 자신

1. 논문접수 : 2007. 11. 26.

2. 홍익대학교 대학원 디자인공예학과 박사과정. The Hong-ik University Graduate School. Design & Craft, Seoul.

E-mail: l-hjung@hanmail.net.

을 상징하고 대변하고 있다. 상징화된 자신의 이미지, 상징화된 자연속의 추상물들이 더 가치 있게 평가되는 사회이다. 이 추상화 되고, 상징화 된 사회에서 디자인은 더 큰 비중을 차지하고 있다. 그리고 자신을 대신할 수 있는 캐릭터처럼 자신의 공간을 특별함과 개성의 상징으로 생각한다. 현대인은 주체적인 소비자로서 자신이 선택한 제품을 사용하고, 자신만의 개성을 표현하고 공간과 목적에 의해 변화시킬 수 있는 디자인을 필요로 한다. 21세기 개인주의(Indivisualism)의 확산은 자신만의 디자인을 필요로 하는 현대인의 요구(Needs)가 증가됨을 반영하고, 차이와 다양성을 인정하는 사회의 개인은 관람자가 아닌 체험자로서 사회의 참여도가 높아지고, 공감각적 능력이 발달됨을 의미한다. 가변성(Flexiblility)이란 다양한 요구를 만족시키는 다양성(Variability)과 새로운 변화에 순응하는 적응성(Adaaptability)으로 정의된다. 유동적인 현대인의 삶은 자신만의 공간에서 다양하게 변화하고, 그 새로운 변화에 스스로 적응한다. 디자인의 가변성은 제품, 구조물의 통합과 해체, 이동, 변화가 가능한 개념이다.

이 논문은 현대인의 개성과 공간에 따라 변화 가능한 디자인 중, 한 개의 모듈이 사용자에게 의해 반복되어 그 기능과 형태, 의미가 변화하는 과정을 철학적 배경을 통해 정의하고 새로운 모듈 디자인의 발전 가능성을 찾아보고자 한다.

1-2 연구 방법 및 범위

사용자(User)가 원하는 형태, 크기, 기능으로 조립과 변형이 가능한 모듈(Module) 디자인을 반복(Reiteration)과 확장(Expansion)의 개념을 적용해 연구해 보았다. 그리고 시물라크르(Simulacre)의 개념을 현대 모듈(Module)가구의 복제, 반복, 확장 개념에 적용하여 디자인의 철학적 개념을 찾아보고자 하였다. 자연의 형태가 어떤 매개체를 통해 변형되어 새로운 이미지로 탄생되는 과정을 시물라크르로 보고, 시물라크르가 반복되어 새로운 형태의 조합과 재구성으로 표현되고 변화되는 과정이 21세기 현대 가구디자인에 나타난 경향을 통해 찾아보고자 한다. 복제 이미지 -Simulakre, Module-의 반복과 확장으로 재구성된 디자인을 중심으로, 사용자의 의도와 개성에 의해 변화하는 디자인, 기능과 재료의 적용 가능성, 미래 공간의 적용 가능성 등을 연구하였다.

2. 모듈 가구의 개념

모듈(Module)은 면분할(面分割) 방법 또는 원리의 하나로 현대 프랑스 건축가 르 코르뷔제(Le Corbusier)에 의해 개발된 디자인 원리다. 모듈 본래의 사고방식인 비례의 개념에 아름다움의 근원인 인간 신체의 척도와 비율을 기초로, 수학적으로 계산된 일련의 황금비 분할까지 확장시켰다. 모듈러(Modulor)는 본래 건축에서 이용되었으나, 오늘날에는 디자인에서 형태 및 공간비율 등에 응용되고 있다. 모듈러 시스템은 특히 공간에서의 이동성을 부여해 환경을 확장하고, 인간의 생활에서 자연과의 유기적 상호작용을 가능하게 한다. 또한 부분에서 전체로, 전체에서 부분으로 구성할 수 있고, 한정된 치수에서, 다양한 조합이 가능하다는 장점을 가진다. 개성 표현이 중시되는 현대 사회에서 디자이너가 개개인의 취향에 맞는 디자인을 모두 생산하는 것은 불가능하다. 모듈러 시스템은 디자이너가 부분의 디자인을 하고, 소비자가 선호하는 것을 선택, 조립, 재구성하여 디자인을 완성하는 것으로, 개인적 요구의 만족도가 높은 특징을 가진다.(양희영

2007) 모듈 가구는 일정한 모듈러(Modulor)를 이용하여 만든 가구로, 너 다운(Knock-Down)이 가능하고 소비자의 취향에 따라 다양한 형태와 크기, 기능으로 조합할 수 있는 특징을 가진다. 특히 주거이동이 잦고 개인적 욕구가 강한 현대인의 생활에 적합한 디자인이다. 부분에서 전체로, 전체에서 부분으로 조합의 가능성도 무한하다. 모듈 가구의 무한한 적용은 가구나 공간의 부분적 개념에서, 건축, 환경으로 확장의 의의를 가진다.



Fig. 1 Modulor.

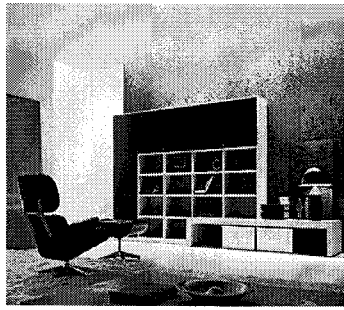
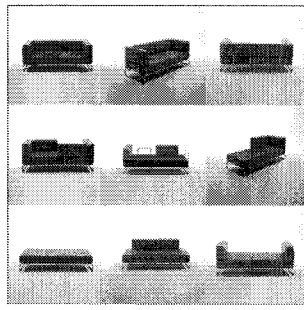


Fig. 2. Modulor System 505, Luca Meda.



모듈러 시스템을 이용한 디자인은 가변성과 유동성이라는 새로운 역할과 기능을 창조한다. 특히 분리 가능한 모듈로 구성된 디자인들은 분해와 조립, 재구성을 통해 전혀 다른 형태와 사용자의 의도나 목적에 의해 변형과 확장이 가능한 실용적 조형성을 가진다. 고정되고 확정적인 가구가 아닌 요소들 간의 결합을 해체시키고 다시 재구성하는 모듈 가구는 반복과 확장에 의해 표현되고, 조형적 변화와 공간 활용의 다양한 가변성을 가진다. 모듈의 조립, 조합에 의한 가구는 그 자체에 변화의 가능성을 내재하고, 다양한 변화를 창조한다. 사용자에 의해 변화된 가구는 기능과 조형의 차이를 생산하고, 목적에 따른 가변성의 유연함과 자율성을 가진다.

3. 반복과 확장 가구의 개념-시물라크르(Simulakre)

3-1 반복과 확장 가구의 경향

반복은 어떤 형태와 사이, 공간과 공간 사이에 대한 동일한 형태의 연속이며 율동적인 회전을 뜻한다. (한석우 1991) 확장은 크기와 관련된 시각의 의미와 넓이나 높이, 볼륨과 관련된 공간적 의미, 역할이나 용도와 관련된 기능적 의미를 모두 포함하는 조형적 특성이다. 이는 본래의 기능 이외에 다른 기능을 가지는 기능적 확장의 의미도 가진다. 어떤 형태의 반복은 시각적인 면에서 리듬감과 연속성을 부여하며 무한히 지속될 것 같은 확장효과를 가져온다. 반복적 형태는 형태가 가진 의미나 기능을 강조하기도 하지만, 전혀 새로운 가치의 새로운 조형성과 기능성을 부여한다. 단위요소의 반복이라는 개념은 미니멀 아트의 단위요소가 그 자체로서의 의미를 지니는 것과는 달리 (One after the other, 도날드저드(Donald Judd)는 단위구조의 반복을 은유나 상징에 의한 관계성을 형성하지 않는 객관적 개념으로 사용한다.) 새롭게 변형된 형태의 가치를 지님을 의미한다. 기본적 단위의 반복적 배열에 의한 형태는 다양한 결합과 배치에 의해 유기적 혹은 기하학적, 다 기능적 형태로 재구성되고, 반복적 구성에 의해 확장된 공간은 하나의 작품이 보여주는 제한되고 고정적인 장소가 아닌, 반복에 의한 속도, 율동, 시간 등을 표현하는 적극적 공간의 확장의 의미를 가진다. 반복과 확장 가구는 재진개(Redeployment)라는 의미로 해석되어, 자유스러운 사고방식으로 다양

한 디자인을 가능하게 해주는데 있다. 현대 자본주의 사회는 사물이 기호로 대체되고 현실의 복제나 이미지, 즉 시물라크르(Simulakre)들이 실재를 지배하고 대체하는 곳이다. 더 이상 원본은 없고 어느 의미에서는 원본과 복제의 구별도 없다는 것이다. 시물라크르의 놀이로 표제 된 반복과 확장 가구디자인들은, 재해석된 유기적, 기하학적 형태의 반복과 나열, 재구성, 결합 등의 방법에 의해 공간에 구성되고, 다양한 재료(Material)에 의해 표현된다.

3-2 시물라크르(Simulacre)의 개념

시물라크르(Simulacre)는 ‘흉내내다’는 뜻이다. 플라톤 철학의 기본 개념인 이데아론에 따르면 완벽한 이데아를 모방하는 것이 현실이고, 예술은 현실을 다시 한 번 모방, 복제하는 ‘복제의 복제’다. 가령 사람을 그린 회화 작품은 이데아를 복제한 불완전한 인간을 다시 또 복제한 것이기 때문에 더욱 불완전한 ‘가짜’, 즉 시물라크르이다.

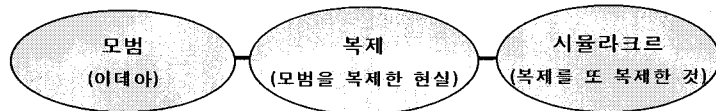


Table 1. Concept of Simulakre

장인적 생산을 통한 원본이 점차 사라져가고 대량 생산을 통한 규격화된 사물들이 늘어난다. 이때 대량 생산은 재생산(Re-production), 즉 복제를 의미하며, 우리가 접하는 세계의 모든 것들은 기술 복제로 이루어진 시물라크르로 정의할 수 있다. 사물이 복제로 이루어지는 생산 방식을 취함에 따라, 우리가 사물과 세상을 바라보는 시선이 달라지고 거기에 맞춰 예술도 새로운 시물라크르 미학의 등장을 맞는다. 시물라크르 미학이란 대상들이 원본에 따라 반복적으로 재현될 때, 대상들은 실제로 서로 구별할 수 없고 원본과도 구별된다. 반복에 의해 실재가 변형되는, 반복에 의해 이미지가 대치되는 원리이다. 현실을 재현하는 것이 아니라 눈에 안 보이는 것을 가시화하는 것, 즉 추상의 과정을 통해 이미지가 디자인 되고, 이 디자인이 시물라크르 이다. 모든 기호와 예술 활동은 일종의 추상 작업이라 할 수 있다. 이미지는 예술가의 정신적인 활동을 나타내는 것이다. 것은 반복과 확장을 통해 자연의 원본 이미지보다 더 나은 새로운 의미를 가지고, 확장의 과정 속에서 해체와 재구성으로 발전한다.

3-2-1 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 시물라크르

발터 벤야민(Walter Benjamin 1892-1940, 독일 출신의 유대계 언어철학자, 번역가, 비평가)은 언어의 진정한 본질은 신의 ‘말씀’처럼 없었던 것을 있게 하는 존재 수립의 기능, 혹은 아담의 이름처럼 사물의 참된 모습을 현전시키는 개시 기능에 있다고 본다. 벤야민과 하이데거(Martin Heidegger, 독일철학자)는 언어의 이 근원적 힘을 되살리려 한다. 은밀한 진리의 언어를 열망하고 눈에 보이지 않는 본질을 추구한다는 점에서 일종의 숭고의 미학을 엿볼 수 있다.(진중권 2003) 기존에는 원본이 번역되고 복제 될수록, 즉 근원에서 점점 멀어질수록 본래의 의미가 손상된다고 여겨왔다. 그러나 벤야민은 원작과 복제 사이의 위계를 허문다. 하나의 의미는 한 번의 특권적인 번역이 아닌 여러 시물라크르 놀이를 통해 더욱 생생하게 전개된다는 것이다. 원본의

무한한 가능성을 뜻한다. 벤야민의 이 언어관에 시물라크르 사상의 맹아가 담겨있다. 유사(Ressemblance)가 원작과 복제 사이의 위계를 함축한다면 상사(Similitude)의 관계에는 그런 위계가 없다. 유사의 관계에서는 복제가 원본을 닮음으로써 진리가 성립하지만, 상사의 관계에서 진리는 재현의 의무에서 벗어난 복제들의 놀이 속에서 점진적으로 전개된다. 이때 벤야민에게는 재현으로서의 유사성이 아니라 눈에 보이지 않는 유사성에 대한 열망이 있었고 그것이 바로 사물이 갖는 근원적 본질을 보려는 열망이다.

발터벤야민은 예술작품에 원작의 '진품성' 개념을 도입한다. 이 결국 기술복제 시대에서 위축되고 소멸된다는 것을 보여주고, 기술적 복제가 원작에 대해 수공적 복제의 경우보다 더 큰 독자성을 지님을 강조한다. 또한 예술작품의 유일무이한 현전성(Presence)을 아우라(Aura)-아무리 가까이 있어도 어떤 먼 것의 일회적 나타남. 진중권 2003)-의 개념으로 설명한다. 예술작품의 기술적 복제시대에 위축되는 것은 그 작품의 아우라이며 이러한 위축과정이 갖는 의미는 예술의 영역을 훨씬 넘어선다. 복제기술은 복제품을 대량생산함으로써 일회적 산물을 대량 제조된 산물로 대체시키며, 수용자로 하여금 개별적 상황 속에서 복제품과 대면하게 함으로써 복제품을 현재화시킨다. 복제품의 대량생산과 복제품의 현재화는 결국 전통적인 것을 동요시키고 대중의 중요성을 의미한다. 사물을 공간적으로 또 인간적으로 보다 자신에게 가까이 끌어오고자 하는 것은 현대의 대중이 바라마지 않는 열렬한 욕구이고, 현대의 대중은 복제를 통하여 모든 사물의 일회적 성격을 극복하려는 성향을 가지고 있다. 벤야민의 복제(Simulakre)의 긍정은 자본주의 대량생산과 일치하고, 사물에 대한 지각과 태도의 변화를 의미한다.

3-2-2 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 시물라시옹(Simulation)

장 보드리야르(Jean Baudrillard 1929-2007, 프랑스 철학자)는 실재가 실재 아닌 파생실재로 전환되는 작업이 시물라시옹(Simulation)이고 모든 실재의 인위적인 대체물을 '시물라크르(Simulacra)'라고 부른다.('시물라크르'는 실제로 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물, 흉내낼 대상이 없는 이미지이며, 원본 없는 이 이미지가 현실을 대체하고, 실재보다 더 실제적인 것이 된다. '시물라시옹'은 동사적 의미로 '시물라크르를 하기'이다. Jean Baudrillard 1981). 그에 의하면, 우리가 살아가고 있는 이곳은 다른 아닌 가상실재, 즉 시물라크르의 미혹속이다. 이미지가 실재를 대신하는 즉, 원본이 아닌 그를 대신하는 기호와 이미지와 디자인이 중요하게 대두된다. 그리고 반복되는 과정 속에서 시물라크르 이미지는 원본의 의미로 통용된다.

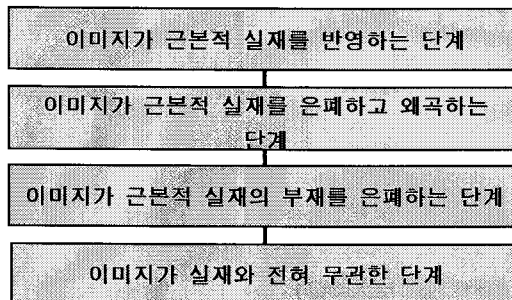


Table 2. Change of Simulation's Meaning Process

예를 들어 사각형의 이미지는 공간에 대한 구체적 묘사가 아니지만 칸막이나 벽의 공간감을 떠올리는, 즉 원본을 대신하는 복제의 의미이다. 그리고 그 속의 그림자 또한 반복해서 보여지며 시물라크르 놀이를 한다. 다양한 조합의 가능성을 통해 원본의 이미지가 분해되고 새롭게 되어가는 것을 의미하고 다른 작품과의 형태적 유사성을 강조하는 역할을 한다. 보편적이고 함축적 의미의 기하추상은 시물라크르로서 하나의 주제, 자아를 상징하고 서로 다른 반복과 결합에 의해 변형됨을 의미한다.

팝아트와 미니멀리즘과 만나는 지점의 작가인 피터 헬리(Peter Halley, 1953-)는 사회를 실재와 모형의 구분이 사라진 모형이 실재를 대신하는 것으로 보고 이런 시물라크르 이미지 Fig. 3. 을 기하형태를 차용하여 모조추상(Simulated Abstraction) Fig. 4.와 설치(Installation)작업 Fig. 5, 6.으로 표현한다. 모조품으로서의 사회를 나타내는 기호양식으로 건물의 도판이나 감옥, 디지털 창 의 형태를 차용하고 있다. 현대 디자인에서의 사물이 단순화 된 형태들 또한 실재 형태를 대신하는, 개별적 요소들이 조형 요소의 독립성을 가지는 오브제로 존재함을 의미하는 것으로 시물라크르로 정의 할 수 있다. 그리고 퍼즐의 작업-형태의 하나하나를 움직이고 재조합 하여 다른 형태로 변형시킬 수 있다.-과 같이, 그것을 재구성 하는 과정에서 형태, 재료, 기능의 요소들이 발생한다.(황혜신 2003)



Fig. 3. Two Prisons,2004. Fig. 4. Six Prisons,2004. Fig. 5. Bilder der 90er Jahre,1999. Fig. 6. GaryTaintsian,2006.

3-3 시물라크르의 반복과 확장에 의한 디자인 전개

자연의 이미지인 꽃의 형태를 모티브로 한 반복과 확장 가구 디자인의 전개이다. 꽃의 형태를 그대로 재현하는 것이 아닌 그것의 추상화 과정을 통해, 기하학적 형태로 디자인 되었다. 이 기하학적인 모티브는 꽃, 자연의 이미지를 대신하는 시물라크르로 해석된다. 그리고 디자인 된 형태는 실재보다 더 가치를 지니며, 반복되어 더 새로운 의미로 확장된다.

시물라크르 놀이는 반복과 확장에 의해 다양한 기능과 형태를 창출한다. Table 3의 Fiore는 다양한 형태의 테이블, 콘솔로 변형 가능하고, 공간에 따라 재구성 될 수 있다. 투명한 재료의 사용과 반복된 패턴의 변화, 결합방식이 다양한 디자인은 중첩, 침투성, 투명성, 변화에 대한 표현으로 전개된다.

조물을 만든다. 커튼이나 식물을 키우는 울타리, 공간을 분할하는 파티션, 확장되어 건축물의 벽 기능을 가진다. 자연과 조화를 이루는 유기적 디자인은 바람과 빛이 통과하는 친환경적 공간을 표현한다.

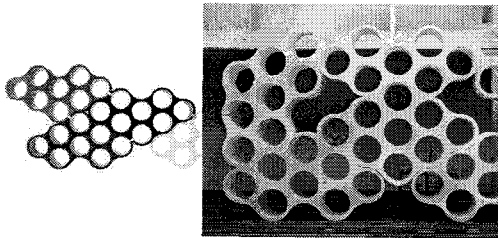


Fig. 7. Cloud modules-2002.



Fig. 8. Algues Installation- 2004.

4-2 기하학적 형태의 반복과 확장

모듈의 가장 기본형인 기하학적 사각형 디자인의 선반은 그림에서 보여 지듯이 사용자가 원하는 크기와 선반의 위치를 조립하고 각도를 조절 할 수 있는 시스템 가구이다.

넉-다운이 가능하며 다양한 공간에 유연하게 변화 가능한 반복, 확장과 해체의 의미를 지닌다.

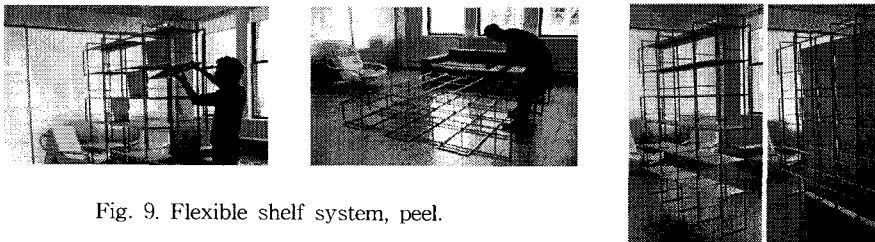


Fig. 9. Flexible shelf system, peel.

유키(Yuki)는 ABS플라스틱으로 제작된 'Snow bow'라는 눈 결정체형 기하학적 모듈 36개의 결합으로 구성된다. 기본 모듈은 원하는 길이만큼의 확장이 가능하다. 또한 다른 결합방식에 의해 테이블로도 변화 가능하다. 일본 디자인 그룹인 낸도(Nendo)의 디자인으로 모듈 디자인의 기능성 확장의 유연성을 보여준다.

Row & Column 역시 자연물인 꽃의 이미지를 기하학적 추상으로 해석하여, 모듈의 반복과 확장을 통해 테이블과 그릇 등, 다양한 기능의 디자인과 형태 변화와 발전 가능성을 보여준다.

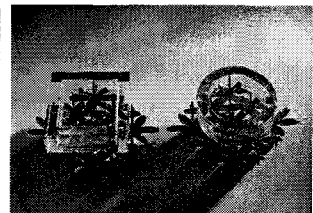
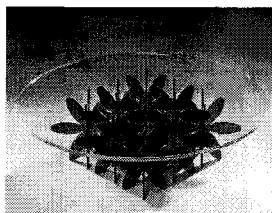
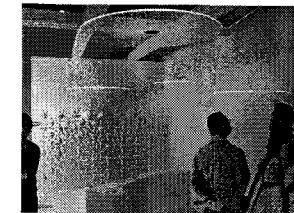
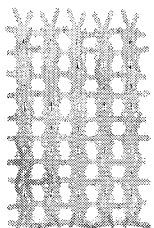


Fig. 10. yuki.

Fig. 11. Row & Column, Hyunjung-Lee.

4-3 다 기능의 반복과 확장

타일을 모티브로 한 이 디자인은 기능적인 결합 가능성과 반복과 확장을 통한 개성적 특징과 다양한 공간 연출 가능성을 보여준다. 건축과 공간과 개인의 욕구를 고려하고 단위 요소들의 끊임없는 조합방식에 의해 재구성 된다. 섬유로 제작된 이 모듈의 확장은 결합과 폴딩(Folding)이 가능해 사용 범위가 더욱 확대되고, 다양한 색채의 표현에 의해 감성적 요소와 따뜻한 공간을 연출한다. 모듈 타일은 간단히 끼우는 방식으로 되어있어 형태 변화가 편리하다. 모듈의 형태는 기하학적 형태이나 변화의 다양성에 의해 유기적이고 리듬감 있는 결과물을 구성할 수 있다. 방음의 효과와 공기의 흐름을 느낄 수 있는 벽은 놀라운 공간을 형성한다.

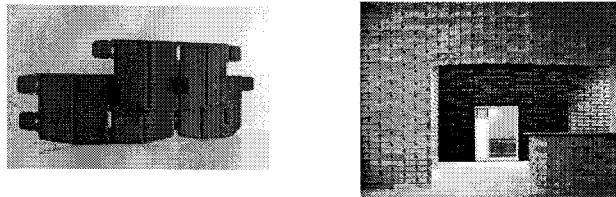


Fig. 12. The North Tiles (Les Tuiles) - 2006.

제스퍼 모리슨(Jasper Morrison)(1959년 영국 런던 태생으로 영국의 킹스톤 폴리테크닉 디자인 스쿨(Kingston Polytechnic Design School)과 왕립 디자인 학교(RCA)에서 디자인을 전공하였다. 비트라 디자인 박물관에 가구디자인 모형을 소장되었다. www.designflux.co.kr에 의해 디자인 된 사각형의 테이블 모듈은 쌓을 수 있는 집합체로 구성된다. 분리할 수 있는 다리에 의해 다양한 형태의 선반으로 변화할 수 있다. 분리와 연결 시 기능이 변화하는 매운 간결하고 단순한 이 테이블 상판에는 작은 구멍이 있어, 쌓을 때 미끄러짐을 방지한다.

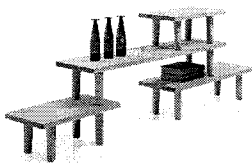


Fig. 13. Oak Table Module.



Fig. 14. Millennium Hope.

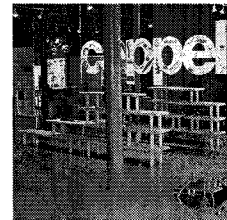


Fig. 15. Cappellini shop.

4-4 재료의 반복과 확장

토쿠진 요시오카(Tokujin Yoshioka)(1967년 일본 세가 현 태생으로 도쿄의 쿠와사와 디자인 학교를 졸업하고, 시로 쿠라마타(1987~1988)와 이세이 미야케(1988~1992)의 문하생으로 지내다가 1992년 프리랜서로 나섰다. 대표적인 작업에는 도쿄 팝(Tokyo-pop) 연작과 의자 빗 속에서 사라지다(Chair disappears in the rain)가 있다. www.designflux.co.kr의 허니-팝(Honey-pop) 의자는 정교하게 잘라내어 아교로 붙인 2차원의 얇고 질긴 반투명지인 글라신지(glassine paper) 120 조각으로 이루어진 조형으로, 이후 견고한 3차원 벌집 구조의 형태를 갖추게 된다. 압축된 허니

콤(Honeycomb)이 확장되면서 의자의 형태를 이룬다. 허니콤이란 재료에 의해 확장되고 변화 가능한 디자인은 일본의 종이접기인 오리가미(Origami, 折紙)전통과 현대가 완벽하게 결합된 것이다. 찰스 케이신(Charles Kaisin)(1972년 벨기에 태생으로 영국 RCA를 졸업하였다. 건축, 리빙 디자이너. www.designflux.co.kr)의 K-Bench는 250개의 폴리프로필렌 허니콤으로 제작되었고, 접었을 때의 두께는 16cm이고, 사용자의 필요에 의해 그 크기와 형태를 확장해 쉽게 조절하여 클립으로 고정한다.

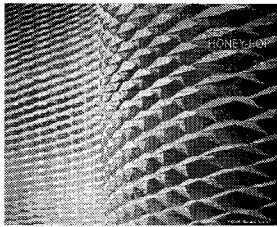


Fig. 16. Honey-pop.

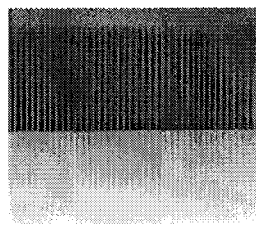


Fig. 17. K-bench-k (Luminary).

5. 결론

본 논문에서는 모듈 디자인 과정 중, 이미지 추상의 개념을 시뮬라크르의 반복 개념과 연결해 현재 디자인의 이론적 배경으로 설명하고, 모듈의 변화와 다양성은 개인에 의한 설치와 해체, 재구성을 적용하였다. 실제 이미지를 대신하는 모듈은 시뮬라크르로서 하나의 주체, 자아를 상징하고 서로 다른 반복과 결합에 의해 변형됨을 의미한다. 모듈의 반복과 확장에 의한 디자인은 20세기 모더니즘에서 시작되지만, 과거의 모듈 디자인이 단순한 사각형의 기하학적 형태의 반복에 머물렀다. 그러나 21세기 모듈 디자인은 유기적 형태와 기하학적 형태의 모듈이 다양하게 등장하고, 확장의 방법 또한 전통적인 쌓기 방식에서 벗어나 고리를 연결하거나 클립을 사용하는 등 다각도의 결합방식을 사용해 많은 가능성을 제시하고 있다. 또한 하나의 기능이 아닌 수납, 파티션, 벽, 커튼, 방음 등 다 기능을 가진다. 이와 같은 모듈 디자인의 발전은 현대인의 다양해진 욕구, 개성, 소유에 대한 충족을 반영하고 있다. 미래 가구디자인은 사용자에게 변화하고 적응하는 플렉서블(Flexible) 디자인이 더욱 다양해질 것이다. 새로운 개념의 가구디자인의 발전은 디자이너의 상상력과 함께 재료의 개발과 적용을 통해 가능할 것이다. 허니콤과 같이 전통과 현대가 결합된 것, 변화가 유연한 재료들의 개발, 기존 재료의 적용방식 변화 등의 노력과 연구가 필요하다. 지속적으로 발전하고 변화되며 노마드(Nomad)적인 미래의 공간에서 플렉서블(Flexible)하고 다양한 형태와 재료에 의한 모듈 디자인은 더욱더 큰 의미를 가질 것이다.

6. 참고문헌

- Jean Baudrillard. 하태환 역. 1995. Simulacres et Simulation. 시뮬라시옹. 민음사 : 9-10.
 진중권. 2003. 진중권의 현대미학 강의. 아트북스 : 43-45, 57
 한석우. 1991. 입체조형. 미진사 : 35

이현정- 모듈(Module) 가구디자인에 대한 연구

양희영. 2007. 현대 패션에 나타난 연속성의 조형적 특성. 숙명여대 대학원 : 114

황혜신. 2003. 변형된 기하형태의 실제적 특성 연구. 이화여대 대학원 : 13-15

<http://www.peterhalley.com/ARTISTS/PETER.HALLEY>

www.designflux.co.kr/other_sub.html?code=61&page=1&board_value=people&cate1=/2000-05.Index.htm

http://www.designflux.co.kr/other_sub.html?code=52&page=1&board_value=people&cate1=

<http://www.charleskaisin.com/flash.htm>

www.bouroullec.com

가구학회 연회비 안내

■ 회 장	20 만원 / 년
■ 도서관회원/기관회원	10 만원 / 년
■ 부회장/	10 만원 / 년
■ 상임이사/이사	5 만원 / 년
■ 정 회 원	1 만원 / 년
■ 입 회 비	1 만원 / 년
■ 찬 조 비	무제한
■입금계좌 : 신한은행 110-215-381700	
■예 금 주 : 전수경(한국가구학회)	