

** 필립 스타크의 가구디자인 특성에 관한 연구

A Study on the characteristics of Philippe Starck's furniture design

박소라* / Park, Sola

Abstract

Philippe Starck is a famous french designer known for his creative works in all aspects of life from architectural space to product design. Especially, in regard to furniture, he designed more than 250 works with various design characteristics. This study therefore aims to examine the characteristics of furniture designed by Philippe Starck through assessment of his design background and philosophy, evaluation of fifty or so of his works in terms of their function, form, material, and emotions, and lastly through a chronological analysis.

As a result from this study, following various results are drawn as design characteristic through forty six representative cases : 1) possibility of fabrication and transformation 2) multi-function or optional function for user 3) pursuit of simplicity using the characteristic of singular material or mono block and immateriality 4) emotional approach in design 5) non-design method such as use of archetype or historical form.

키워드 : 필립 스타크, 가구디자인

Keywords : Philippe Starck, Furniture design

1. 서론

1.1. 연구의 목적과 의의

프랑스 출신 디자이너인 필립 스타크는 자타가 공인하는 세계적인 디자이너로서 일상적인 생활용품에서 건축디자인에 이르는 다양한 스케일의 디자인 작업을 통해서 우리 생활 전반에 걸친 라이프스타일을 제시하고 있다. 지난 2003년에는 파리의 퐁피두센터에서 <스타크 바이 스타크(Starck by Starck)>이라는 전시회를 통해 그 동안의 작품 활동을 전반적으로 재조명하는 기회를 가지기도 했던 필립 스타크는 여전히 왕성한 작품 활동을 하고 있다. 필립 스타크는 건축이나 인테리어와 같은 공간 디자인은 물론 생활용품, 패션제품, 전자제품은 물론 운송기기디자인까지 일상생활에서 필요한 거의 전 분야에 걸친 디자인 작업을 하고 있다. 그 중에서도 특히 가구디자인은 그가 디자인을 시작한 1960년대 중반 이후 현재까지 지속인 관심을 가지고 작업하고 있는 분야이다. 필립 스타크는 다양한 분야에서 다작을 하

는 디자이너이지만 가구디자인에 있어서는 일련의 시리즈 작업을 제외하더라도 250개가 훨씬 넘는 가구를 디자인했으며 그 중에서 많은 프로젝트가 디자인계의 주목을 받았을 뿐 아니라 상업적으로 큰 성공을 거두었다.

따라서 본 연구에서는 독보적인 디자인 세계를 구축하고 있는 필립 스타크가 다루고 있는 다양한 디자인 영역 중에서도 특히 가구디자인 영역을 전체적으로 살펴보고 그 중에서 대표적인 사례를 분석함으로써 그의 가구디자인에서 나타나는 특성을 규명해보고자 한다. 필립 스타크의 가구디자인에서 나타나는 특성은 공간이나 제품디자인의 특성보다 밀접한 연관성을 가지고 있으므로 본 연구는 필립 스타크의 가구디자인의 특성 뿐 아니라 그의 디자인 특성을 전반적으로 이해하는 데에 도움이 될 것이라고 생각된다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구의 범위는 일상용품에서 건축공간에 이르는 다양한 필립 스타크의 디자인 영역 중에서 부엌이나 욕실을 위해 디자인된 가구와 어떤 퍼니처(Urban furniture)를 제외한 가구영역으로 한정하려고 한다. 우선 일차적으로 홈페이지와 작품리스트를 통해 필립 스타크의 가구프로젝트를 전체적으로 파악하고 그 중

* 정희원, 인하공업전문대학 실내건축과 조교수

** 이 논문은 2006년도 인하공업전문대학 교내 학술연구비지원에 의해 연구되었음

에서 시기적으로 중요한 전환점이 되거나 디자인 의도를 명확하게 보여줄 수 있는 대표성을 가지는 50여개의 가구를 선정해서 분석의 대상으로 삼았다. 연구의 방법은 2장에서 필립 스타크의 성장배경과 디자인 철학을 살펴봄으로서 그의 디자인 배경을 파악하고자 했으며 3장에서는 기능적, 조형적, 재료적, 감성적 측면에서 앞에서 선정한 가구 사례들에서 공통적으로 나타나는 두드러진 특성을 도출하고자 했다. 마지막으로 4장에서는 앞에서 살펴본 사례에 대한 연대기적 분석을 통해서 시대적 흐름에 따른 필립 스타크의 가구디자인의 특성을 규명하고자 했다.

2. 필립 스타크의 디자인 배경

2.1. 필립 스타크의 성장배경

1949년에 프랑스 파리 근교에서 출생한 필립 스타크는 “아버지의 드로잉 보드 아래에서 어린 시절을 보냈다.”¹⁾라고 스스로 밝히고 있듯이 비행기 엔지니어였던 부친으로부터 많은 영향을 받았다. 어린 시절부터 자신을 둘러싼 환경을 재구성하고 새롭게 창조하기를 즐겼던 필립 스타크는 에콜 까몽도(Ecole Camondo)에 입학해서 정식 디자인 교육을 받기 시작했으나 곧 다양한 디자인 작업으로 주목을 받으면서 학업을 중단하고 독자적인 활동을 시작하게 된다. 필립 스타크는 디자인을 시작한 1960년대 후반에 헬름퐁선 사용해서 ‘부풀어 오르는’ 특이한 램프를 고안해서 주목받았고, 수년간 다수의 가구의 프로토타입 작업을 했다. 1970년 후반 파리의 상업 공간 인테리어 프로젝트를 통해 유명해졌으며, 1980년대 초 미테랑 대통령을 위한 엘리제궁(1983-84) 실내디자인 작업에 참여하면서 국제적인 명성을 얻게 되었다. 이후 세계 주요 도시에서 카페와 레스토랑, 호텔을 비롯한 다수의 건축 및 인테리어 작업을 하면서 활동무대를 넓히게 된다.²⁾ 건축 영역에서 필립 스타크는 건축 자체보다는 도시 환경 안에서 놀라움을 만들어내는 것에 관심을 두었기 때문에 기존의 건축가들과는 전혀 다른 접근방법을 사용해서 기호학적이고 상징적인 형태를 가지는 오브제와 같은 건축물을 디자인했다. 라귀올 사의 제품인 칼 형태의 오브제가 박스형의 건물 위로 돌출된 라귀올 팩토리(Laguiole Factory, 프랑스, 1987)나 건물 꼭대기에 맥주거품을 연상시키는 거대한 유기적 형태의 조형물을 올려놓은 아사히 맥주홀(Asahi Beer Hall, Tokyo, 1990) 등의 대표작이 있다. 인테리어 디자인 분야에서는 호텔이나 레스토랑과 같은 상업 공간과 주거공간을 주로 다루었으며 제품디자인 분야에서는 가구와 조명기기는 물론 가전제품, 생활용품, 패션관련 제품, 운송기기 디자인에도 참여했으며 한편으로는 통신판매회사를 위한 제품디자인에도 관여하고 있다. 이처럼 그의 영향력이 전 세

계적으로 파급되면서 필립 스타크는 단순한 디자이너가 아니라 마치 전 세계 사람들의 라이프스타일 트렌드를 선도하는 세계적인 스타 디자이너로서 자리매김하고 있다. 최근 필립 스타크는 중재자로서의 디자이너의 개념에서 벗어나서 생산체계를 넘어서는 디자인 표현방법으로 확장되는 디자이너의 역할에 대해 언급하면서, 디자이너의 사회적 참여와 윤리적인 생산과 같은 문제에 관심을 가지고 작업하고 있다.³⁾

2.2. 필립 스타크의 디자인 철학

프랑스의 디자인은 장식미술(Art Décoratifs)의 전통과 기술자(ingénieur)의 전승이라는 두 개의 흐름으로 나누어지는데⁴⁾ 필립 스타크는 스타일보다는 논리적인 디자인을 추구하는 후자에 더 가깝다고 할 수 있다. “나는 기능주의자이지 시인이 아니다.”⁵⁾라고 말하는 필립 스타크는 엔지니어였던 부친의 영향을 받아서 유년기부터 기술공학에 관심을 가졌으며 분석을 통한 과학적 방법론에 기반을 두고 디자인한다. 그래서 그의 디자인은 장식적 측면보다는 분명한 논리적 타당성과 목적을 가지며, 단순하고 즉흥적인 것처럼 보이는 프로젝트의 이면에는 명확한 목적을 달성하기 위한 디자인 의도가 있으며 논리적인 접근 방법을 사용한다고 할 수 있다.

그렇지만 필립 스타크는 기본적으로 휴머니스트적인 경향의 디자이너로 그의 디자인 철학의 중심에는 역시 인간이 놓인다. “나는 부자든 가난한 사람이든 누구나 좋은 디자인을 누릴 수 있어야한다는 신념으로 디자인한다.”라고 말하는 필립 스타크는 현학적이거나 자기만족적인 디자인이 아니라 유머와 위트를 사용하거나 친숙한 형태를 통해 대중이 이해하고 좋아할 수 있는 디자인을 추구했으며, 가격절감을 통해 디자인의 대중화에도 기여했다. 그래서 단순히 이익을 추구하기보다는 더 많은 사람들이 접근할 수 있고 향유할 수 있는 디자인을 해야 한다고 믿었다. 그래서 필립 스타크는 디자인을 대중화함으로써 문화적 측면에서의 민주화를 이루고자하는 하나의 상징이자 촉매제 역할을 하는 디자이너가 되었다.⁶⁾

그리고 필립 스타크는 사용자와 그가 디자인한 사물 사이의 감성적인 측면을 중요하게 여겼다. 그래서 단순한 기능을 가지는 일상적인 제품을 다양한 감성적 방법을 사용하여 디자인함으로써 평범한 의미의 사물을 사용자들과 총체적인 차원에서 감성적인 연대감을 갖는 특별한 오브제로 만든다.

마지막으로 필립 스타크는 디자인의 사회적 책임에 대해 많은

3)Lloyd Morgan, Conway, 스타크-스타일의 전복자-필립 스타크, 오은숙 옮김, 미메시스, 서울, 2006, pp.32-35

4)윤민희·여화선, 프랑스 현대디자인의 오브제적 표현 경향에 대한 연구, 한국디자인학회, 2003년 가을학술발표대회논문집, p.32

5)Lloyd Morgan, Conway, Op.cit., p.30

6)한정임, 필립 스타크의 디자인 특성과 철학에 관한 연구, 경희대 교육대학원 석사논문, 2004, p.49

1)Philippe STARCK, Tashen GmbH, Köln, 1996, p.303

2)Philippe STARCK, Ibid, p.304

관심을 가지고 있다. 콘웨이 로이드 모건은 “디자이너는 생산 과정에 개입하는 중재자라기보다는 그보다 더 광범위한 역할을 하며 물질적 소비를 개입시키지 않는 해결책을 모색하고 최후에 생산체계를 생각해야하며 이 경우에도 윤리적 생산을 다루어야한다”라고 말하는 필립 스타크를 적극적으로 사회적 개입하는 디자이너라고⁷⁾ 규정한다. 이처럼 필립 스타크는 디자인에 있어서 환경문제나 제품 생산에 있어서의 사회적 책임인 도덕적 측면을 중요하게 생각하며, 최근에는 반 소비적 입장표명을 표명하면서 디자인을 하지 않는 ‘비 디자인(No design)’이나 ‘보다 적은 디자인(Low design)’에 관심을 가진다.⁸⁾

3. 필립 스타크의 가구디자인 특성

필립 스타크의 가구디자인에 대해 전반적으로 살펴보면 가구 디자인에서 나타나는 특성이 건축, 실내, 그리고 제품디자인과 같은 다른 영역에서도 유사하게 나타난다는 것을 알 수 있다. 그러나 가구디자인은 타 영역과 달리 생산, 판매, 유통, 가격결정, 제작사와 관계, 보관과 운반 등의 조건에 따라 다양한 고려사항들에 의해 가구디자인만의 특성을 갖기도 한다.

그리고 어떤 경우에는 하나의 아이디어가 수년에 걸쳐서 변형되고 발전되는 모습을 보여주기도 하고 다른 한편으로는 아주 순간적이고 즉흥적으로 디자인되기도 한다. 그래서 필립 스타크의 가구에는 여러 가지 특성이 혼재하며 하나의 특정한 가구에서도 몇 가지 특성들이 동시에 나타나기도 하는 것처럼 보인다. 그래서 이 장에서는 앞에서 언급한 바와 같이 1960년대 중반부터 현재까지 필립 스타크가 디자인한 가구들 중에서 선별한 50여점의 사례를 대상으로 기능적, 조형적, 재료적, 감성적 측면에서 디자인 특성을 살펴보겠다.

3.1. 기능적 특성

기능적인 측면에서 필립 스타크는 이동이나 보관을 위해 접을 수 있거나 조립과 분해가 가능한 가구를 디자인하는 것에 관심을 가졌고, 한편으로는 이질적인 기능을 혼성하거나 사용자가 필요에 따라 기능을 선택할 수 있는 가구를 디자인했다.

(1) 접힘과 회전을 사용한 변형

기술공학에 대한 관심을 가지고 있었던 필립 스타크는 초기 디자인 작업에서 접을 수 있거나 분해할 수 있는 가구에 대한 아이디어를 통해서 이동, 보관, 그리고 설치와 같은 문제에 대한 해결점을 모색했다. 경첩을 사용해서 나무 패널을 접을 수 있도록 디자인한 크라이시스 컬렉션(Crisis collection, 1967) 의자와 하나의 축을 중심으로 나머지 다리를 회전시킨 후 앉는

부분을 접을 수 있도록 디자인한 조 밀러(Joe Miller, 1972) 의자는 프로토타입이지만 그 이후에 디자인된 가구에서 반복적으로 나타나는 평편하게 접을 수 있는 가구에 대한 핵심적인 아이디어를 보여준다. 크라이시스 컬렉션에서 나타난 초기 아이디어는 금속으로 된 선형 구조물을 접을 수 있도록 디자인한 체로 컬렉션(Zero collection, 1982)이나 파스텔컬러의 플라스틱과 알루미늄 구조체를 사용해서 납작하게 접을 수 있도록 하는 미스 C.O.C.O. (Cassina, 1998) 의자를 통해서 발전된다.



<그림 1> Crisis collection, 프로토타입, 1967

<그림 2> Zero collection, V.I.A Prototype, 1982

<그림 3> MISS. C.O.C.O Cassina, 1998

한편 조 밀러 의자에서 사용된 아이디어는 이런 구조를 더욱 발전시킨 미스즈 플릭(Mrs. Frick, 1985) 의자 뿐 아니라 축을 중심으로 회전시킬 수 있도록 만들어진 선형 구조체를 사용해서 상판을 지지하도록 디자인된 티토스 아포스토스(Titos Apostos, 1985)나 티피 잭슨(Tippy Jackson, 1985)과 같은 테이블에서도 반복적으로 나타난다.



<그림 4> Joe Miller V.I.A 프로토타입, 1972

<그림 5> Mrs. Frick Disform, 1985

<그림 6> Titos Apostos Driade, 1985

<그림 7> Tippy Jackson Driade, 1985

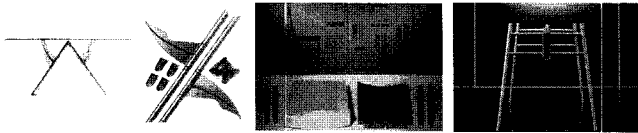
(2) 분해와 조립 가능성

필립 스타크는 완전히 분해할 수 있는 가구도 다수 디자인했다. 엘리제궁의 서재 인테리어 프로젝트를 위해 디자인한 프레지던트 M.(President M. 1984) 테이블은 유기적인 날개 형태의 부채를 조립하여 지지 구조를 만들고 나서 유리 상판을 올려놓도록 디자인되었다. 그런가 하면 플라스틱과 목재의 부재들이 450x500x150mm 규격의 4.5KG박스 안에 담겨서 판매되는 미스 트립(Miss Trip, 1998) 의자의 경우는 사용자가 구입한 후 직접 운반할 수 있으며 스스로 플라스틱 몸체에 목재로 만든 등받이와 4개의 다리를 부착해서 완성시킨다.⁹⁾ 그리고 목재 빔으로 연결된 지지구조 위에 상판을 올려놓은 MT 미니멈 테이블(MT Minimum Table, 1998)의 경우는 간단하게 구조체들과 상판을 분리할 수 있도록 디자인되었다.

7)Lloyd Morgan, Conway, Op.cit., p.34

8)www.yoo-k.co.kr. 강연회 자료

9)Picchi, Francesca, <Philippe Starck, A plastic and wooden chair> domus 781, 1996.04, DOMUS 1995-1999, Taschen, p.172



<그림 8> President M.,
Baleri Italia, 1984

<그림 9> Miss Trip &
Kartell, 1996

<그림 10> MT
Minimum Table,
Cassina, 1998

(3) 다중기능과 사용자의 선택가능성

1980년대 이후 필립 스타크의 가구에는 혼성적인 특성이 나타난다. 그는 가구의 각 부분을 해체한 후 이질적인 조합을 만드는 작업에 관심을 가졌는데 기능적인 측면에서도 이런 특성이 반영된다. 필립 스타크는 이질적인 기능의 혼성을 통해 모호함을 주거나 하나의 가구에 다양한 기능 부여함으로써 사용자가 선택할 수 있도록 디자인했다. 유기적 형태의 알루미늄 다리와 검은색 상판으로 이루어진 롤라 문도(Lola Mundo, 1989)는 단 혀있을 경우는 테이블처럼 보이지만 경첩이 달린 이중상판을 들어 올리면 의자가 된다. 바로크 2 테크노(그림 51, Baroque 2 techno, 1989)의 경우는 바로크적인 다리를 가진 서랍장에 현대적인 거울과 조명기기가 결합한 혼성적인 형태를 가진다. 한편 필립 스타크는 M.I.S.S. 소파에서는 가구 제작사인 카시나(Cassina) 사의 소파에 전자제품브랜드 소니(Sony)사의 A.V.시스템을 내장하는 이질적인 기능의 결합을 제안한다. 이 소파는 비어있는 몸체 내부에 비디오와 스피커 등 A.V. 시스템기와 DVD 수납공간을 매입했을 뿐 아니라 측면에는 조명기나 보조 테이블을 선택해서 덧붙일 수 있게 디자인되었다. 그리고 헤드보드 양쪽에 있는 기둥에 사이드 선반과 조명, 꽃병을 부착할 수 있도록 디자인 된 로알톤 베드(Royalton Bed, 1991)나 평범한 형태의 소파지만 재택근무자들을 위한 작업이나 후식이 동시에 지원되도록 노트북과 같은 작은 물건을 올려놓을 수 있는 테이블과 조명기기를 부착할 수 있도록 디자인한 L.W.S.소파(1999)는 사용자의 취향에 따라 다양한 기능들을 덧붙일 수 있도록 디자인되었다.



<그림 11> Lola Mundo
Driade, 1986

<그림 12> Royalton Bed
Driade, 1991

<그림 13> L.W.S.
Cassina, 1999

<그림 14> M.I.S.S.
Cassina & Sony
2003

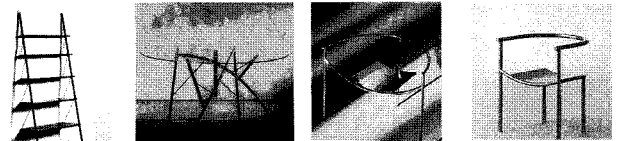
3.2. 형태적 특성

필립 스타크의 가구디자인에서 형태적 특성은 간결한 구조적 형태, 유기적인 형태, 단일체적인 형태와 같은 형태를 디자인하는 것과 기존의 사물의 원형이나 역사적 형태와 같이 무의식적인 기억을 불러내는 비-디자인적 방법, 그리고 형상적인 형태

를 직접적으로 사용하는 방법으로 나누어 볼 수 있다.

(1) 간결한 구조적 형태

필립 스타크는 기본적으로 합리적이면서 단순한 형태를 추구하는데, 특히 그의 초기 가구들은 기하학에 기반을 둔 간결한 구조의 미학을 보여준다. 제로 컬렉션<그림 2>, 닥터 손더버(Doctor Sonderbar, 1983), 그리고 본 보겔상(Von Vogelsang, 1985)과 같은 의자들은 원이나 사각형과 같은 기하학적 구성을 바탕으로 알루미늄이나 철재의 선형 구조체를 사용해서 군더더기 없는 명료한 구조미를 보여준다. 특히 바닥과 벽을 연결하는 사선 지지구조를 사용하는 존 일드(John Ild, 1977)나 맥 지(Mac Gee, 1979)같은 선반이나 곡선의 선형 구조로 유리상판을 지지하는 돌 멜리폰(Dole Melipone, 1981) 테이블은 명확하고 간결한 선형 구조를 사용한 긴장감을 준다.



<그림 15> John Ild,
Stark Product,
1977

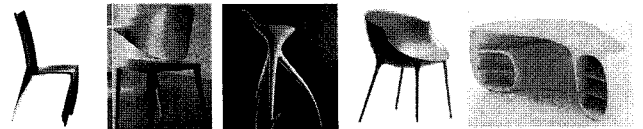
<그림 16> Dole Melipone
XO, 1981

<그림 17> Doctor
Sonderbar XO,
1983

<그림 18> Von Vogelsang
Disform, 1986

(2) 유기적인 형태

필립 스타크는 '스타크리(starckerie)¹⁰라고 부르는 무정형 곡선 오브제나 끝이 날카로운 유기적 형태를 즐겨 사용하는데 이런 형태는 에드 아처(Ed Archer, 1987)의자를 지지하는 날카로운 뿔 모양의 다리나 붐 랑(Boom Lang, 1992)의 등받이의 경우처럼 가구에도 부분적으로 사용된다. 한편, W.W.스톨(1990)이나 오스카 본(Oscar Bon, 2004)에서와 같이 가구전체가 유기적인 형태를 갖기도 한다. 특히 영화감독 빔 벤더스를 위해 디자인 된, 세 개의 다리로 지지되는 유기적인 형상을 가지는 W.W.스톨은 거의 아무것도 없는 것에서 나오는 새싹과 같은 에너지를 느끼게 하는 조형적 형태를 통해 감각적이며 에로티시즘과 같은 상징성을 가진다.¹¹ 최근 디자인된 바오밥(BaObab,



<그림 19> Ed Archer
Driade,
1987

<그림 20> Boom Rang
Driade, 1992

<그림 21> W.W. Stool
Vitra, 1990

<그림 22> Oscar Bon
Driade, 2004

<그림 23> baObob
Vitra, 2007

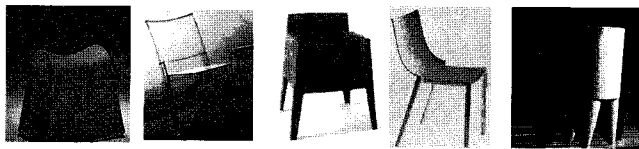
10)Lloyd Morgan, Conway, pp.52-53, 스타크리(starckerie)는 필립 스타크이 세계에서 가장 큰 '스타크리'라고 부른 아사히 맥주빌딩의 꼭대기에 놓인 거대한 오렌지색 구근형태의 조형물과 같은 무정형 곡선오브제를 말한다.

11)STARCK EXPLICATIONS, Edition du Centre Pompidou, paris, 2003, p.70

2007) 책상은 안쪽에 수납공간을 가진 부드럽고 유기적인 형태의 단일체이다. 부드러움과 날카로움을 동시에 지닌 필립 스타크의 유기적 형태는 긴장감을 가지는 형태를 만든다.

(3) 단일체 형태

필립 스타크는 불필요한 요소를 제거하고 단순화함으로써 통합적이고 강력한 형태적 특성을 만든다. 특히 재료적인 측면에서 1980년대 말부터 플라스틱을 사용하게 되면서 어떻게 재료의 특성을 극대화해서 모노블럭을 만들 수 있는지를 탐색했다. 초기에는 구조적인 부분은 목재나 금속을 사용하고 앉는 부분에만 플라스틱 재질을 사용하거나 언뜻 보기에 모노블럭처럼 보이는 가구들도 기술적인 제약으로 여러 개의 구성요소로 나누어 제작되었다. 결국 1998년에 투명재질의 폴리카보네이트를 사용한 모노블럭 의자인 라 마리(La Marie, 1998)를 완성했으며 그 후, W.W.스틀<그림 21, 1990>이나 Bubul세(1991), 다다(Dadada, 1993), 토이(TOY, 1999), 버블클럽(Bubble Club, 2000) 등 다수의 가구들이 단일체 형태로 디자인되었다.



<그림 24> Dadada, XO, 1993
 <그림 25> La Marie, Kartell, 1998
 <그림 26> Toy, Driade, 1999
 <그림 27> Bo, Driade, 2002
 <그림 28> Bubu I

(4) 원형적 형태의 차용

한편으로 필립 스타크는 디자이너의 개성이 드러나는 특이한 디자인보다 사물의 원형적 모티브와 역사적 형태를 사용해서 디자이너의 의도를 배제한 디자인을 한다. 필립 스타크는 사람들의 기억 속에 있는 사물의 원형이나 역사적 형태의 사용을 통해서 디자이너가 일종의 집단 기억 뒤로 사라져버리는 비 디자인적인 접근을 한다.¹²⁾ 가족을 위한 현대적인 라이프스타일을 위한 다양한 기능이 추가되었다고는 하지만 디자이너의 개성이 드러나지 않는 평범한 소파의 형태를 가지는 L.W.S.<그림 13, 1999>나 의자의 원형적 형태를 사용한 라 마리<그림 25, 1998>와 허드슨(Hudson, 2000)의자와 전형적인 클럽소파의 형태를 채용한 버블클럽(Bubble club, 2000)의 형태는 새롭다기보다는 우리가 ‘이것은 의자다’나 ‘이것은 소파다’라고 말할 수 있는 원형적인 형태를 기반으로 디자인되었다. 그리고 영국에서 일상적으로 사용되는 의자의 형태를 채용한 로드 요(Lord Yo, 1994)나 메달모양의 등받이가 있는 루이 14세 시대 의자의 역사적 형태를 차용한 루이 고스트(Louis Ghost, 2002), 빅토리아 고스트(Victoria Ghost, 2005) 시리즈와 미트 콩(Meet Kong,

12)Cassagnau, Pascal & Pilet, Cristophe, Beef Bretilot / Valette Matal Crasset patrick Jouin Jean-Marie massaud Petits enfants de STARCK?, DIS VOIR, paris, 1999, p.12

2003)은 역사적 형태를 차용한다. 이런 방법은 역사적 형태를 그대로 사용하는 것이 아니라 사용자들의 무의식적인 공동의 기억을 불러일으키면서 단순화되고 현대적인 재료로 대체하는 과정을 통해 새로운 디자인을 만들어낸다.



<그림 29> Hudson, Emeco, 2000
 <그림 30> Bubble Club, Kartell, 2000
 <그림 31> Lord Yo, Driade, 1994
 <그림 32> Peninsula, XO, 1996
 <그림 33> Meet Kong, Emeco, 2003

(5) 형상적 형태

필립 스타크는 그 외에도 난쟁이, 꽃병, 치아, 얼굴 등의 형상을 직접적으로 가구 디자인에 적용하는데, 이는 사용자들에게 감성적인 측면에서 즉각적인 반응을 일으킨다. 특히 카르텔(Kartell)이나 XO같은 가구제조사를 통해 많은 사람들이 저렴한 가격에 쉽게 접근할 수 있는 가구들을 만들었다. 뼈의 형상을 도입한 오스 책꽂이(OS library, 1997)는 뼈 형태의 지지대를 어떻게 놓는가에 따라 높이가 조절된다. 모양이 조금씩 다른 난쟁이 형태의 스툴 시리즈와 여러 색상의 투명재질인 폴리카보네이트를 사용한 꽃병 모양의 라 보움(La Bohome, 2001) 등은 구체적인 형상을 직접적으로 사용해서 만든다.



<그림 34> Os Library, XO, 1998
 <그림 35> Ailla, napoleon, Saint Esprit, kartel, 2000
 <그림 36> La Bohome, Kartell, 2001
 <그림 37> Tooth, XO, 2002
 <그림 38> Bonze, XO, 2005

3.3. 재료적 특성

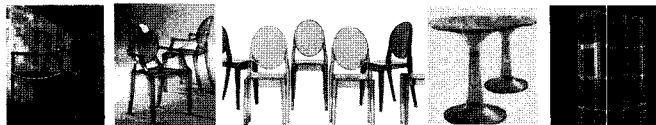
(1) 단일재료의 사용

필립 스타크는 원래부터 단일 재료를 즐겨 사용했다. 초기 가구들도 철재나 알루미늄 재질의 단일 금속을 사용해서 단순하고 구조적인 미를 극대화했고 1990년대에는 플라스틱을 사용해서 모노블럭을 만들기 위해 몰두했다. 단일재료는 단일체와 마찬가지로 가구의 조형적 효과를 극대화할 수 있도록 한다.

(2) 비물성적 특성

필립 스타크는 플라스틱 형틀작업을 사용한 모노블럭 가구에 대해 관심을 가지고 다양한 연구를 했으며, 결국 1998년 라 마리(La Marie) 의자에서 모노블럭으로 제작된 완전히 투명한 의자를 만들게 된다. “나에게 <라 마리>의자는 극단적으로 솔직하고 완전히 모던한 거의 이상적인 오브제이다. 필요하다면 보이지만 그렇지 않을 때는 보이지 않는다. 특히 디테일은 놀라운

테크놀로지를 사용하여 플라스틱 형태로 투명한 전체를 하나로 만들었다.¹³⁾”라고 필립 스타크는 설명하듯이 폴리카보네이트 재질을 사용해서 투명하게 제작한 라 마리 의자는 비 물성과 단순함의 극단적인 사례이며 전체가 하나로 만들어진 모노블럭 의자로 디자인되었다. 그리고 2000년에는 오랜 전통을 가진 알루미늄 가구 제작사인 Emeco사를 통해서 알루미늄을 주재료로 하는 단순한 형태의 허드슨<그림 29, Hudson, 2000> 의자와 헤리티지(Heritage, 2000) 의자를 비롯한 일련의 가구 시리즈를 디자인했다. 특히 폴리카보네이트를 사용하거나 알루미늄을 사용한 가구들은 투명성과 반사효과를 살리면서 구성요소를 최소화하는 단순한 디자인의 가구들로 불필요한 것들을 모두 제거해하고 최소한의 본질적인 요소만을 남겨놓은 비물성적인 오브제로 가벼움과 투명성을 가지는 단순함의 미학을 보여 준다.



<그림 39> pat Conley, I, XO, 1985
 <그림 40> Louis Ghost, Kartell, 2002
 <그림 41> Victoria Ghost, Kartell, 2005
 <그림 42> Marie Antoinett, Kartell, 2003
 <그림 43> Lili Erary, Kartell, 2005

3.4. 감성적 특성

(1) 긴장감 유발

한편 필립 스타크는 중력에 반하는 형태나 곡선을 사용한 유기적 형태를 사용해서 긴장감과 불안감을 조성하는 위험의 공유를 사용하거나 형태의 직접적인 도입을 통해 유머와 위트를 제공하는 감성적 접근을 사용한다. 맥 지(Mac Gee, 1979)나 존 일드<그림 15, John Ild, 1977>처럼 안정적인 형태의 4개의 다리 대신에 바닥과 벽에 기대놓은 것 같은 사선의 구조를 사용한 선반이나 J. (1987)의자처럼 검은 색의 육중한 매스를 끝이 뾰족한 빨 모양의 금속제 다리 하나로 지지하는 소파는 긴장감을 준다. 카페 코스트에 사용하기 위해 디자인 한 코스트(costes)의자는 웨이터들이 걸려 넘어질 확률을 줄이기 위해 다리 하나 제거한 세 개의 다리로 지지되도록 디자인 했다고는 하지만 사용자들에게는 불안감을 안겨준다.¹⁴⁾

(2) 유희적 특성

필립 스타크는 그가 디자인한 가구에 이름을 부여함으로써 의미를 부여한다. 각각의 일상적인 오브제들은 이러한 이름 짓기의 과정을 통해 사물에 고유의 성격을 부여하는 의식을 치른다. ‘미스 C.O.C.O.’, ‘미스 트립’, 혹은 ‘다다다’ 같은 이름을 부여받은 필립 스타크의 의자나 스톨은 단순한 가구 이상의 의미를 가지게 된다. 사물에 부여된 이름은 재치와 유머를 제공하며

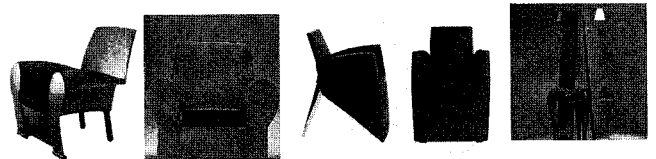
사물로 하여금 사람들의 감성적 측면에 호소하게 만든다.¹⁵⁾ 미스 밀치(Miss Milch, 1988)처럼 날개를 달아놓은 의자나 크라운(clown, 1988)처럼 웃고 있는 얼굴 모양의 상판이 있는 테이블이나 얼굴이나 꽃병과 같은 형상이 직접적인 사용된 가구는 유머와 위트를 제공하며 감성적 접근을 통해 사람들에게 즐거움을 준다.



<그림 44> Mac Gee, Starck Product 1979
 <그림 45> costes, Driade, 1985
 <그림 46> Royalton, Driade, 1989
 <그림 47> Clown, Driade, 1988
 <그림 48> Miss Milch, Idee, 1988

(3) 역설과 혼성에 의한 모호함

1980년대 이후 필립 스타크의 가구에는 역설과 이질적인 혼성을 사용한 모호함이 나타난다. 1984년 엘리제궁 프로젝트를 위해 디자인한 리처드 3세(Richard III)소파는 전형적인 형태의 중후한 소파처럼 보이나 뒷면을 얇은 금속면으로 처리해서 공허함을 느끼게 한다. J(1987)의자의 경우도 앞에서 보면 매스감이 느껴지나 뒷면은 날카로운 금속다리 하나로 지지된다. 바로크 2 테크노(Baroque 2 techno, 1989)의 경우도 역사적 형태의 과장된 다리를 가진 테이블과 모던한 거울과 조명이 이질적인 혼성을 만들면서 역설적인 모호함을 제공한다.



<그림 49> Richard III, Baleri italia, 1984
 <그림 50> J driade, 1987
 <그림 51> Baroque2 techno, Maletti Group 1989

4. 사례분석을 통해 본 시대별 특성

다음 장의 표에서 3장에서 살펴본 기능, 형태, 재료, 감성적 특성에 따라 총 46개의 사례를 시대적으로 분석해보았다.

1) 1970년대 : 이 시기는 기술공학에 대한 관심을 기반으로 변형과 조립이 가능한 가구 디자인의 가능성을 탐색했던 시기로서, 비록 대부분의 가구가 프로토타입에 불과했지만 몇 개의 주요 아이디어들은 오랜 시간을 두고 변형과 발전과정을 통해 여러 해가 지난 후에 완성품으로 출시되었다. 재료는 주로 철재

13)STARCK EXPLICATIONS, Op.cit., pp.67-68

14)Lloyd Morgan, Conway, Op.cit., p.47

15)Lloyd Morgan, Conway, Ibid., pp.74-75

작품명	제작사 제작연도	작품사진	기능			형태			재료			감성적			작품명	제작사 제작연도	작품사진	기능			형태			재료			감성적		
			접 합	분 해	다 중 기 능	구 조 적	유 기 적	단 일 체	원 형 적	형 상 적	단 일 재 료	비 물 성	긴 장 감	유 회 적				모 호 함	접 합	분 해	다 중 기 능	구 조 적	단 일 체	원 형 적	형 상 적	단 일 재 료	비 물 성	긴 장 감	유 회 적
1	Crisis collection 프로토타입 1967		0	0	0					0			24	Louis XX	Vitra 1992						0	0						0	
2	Joe Miller 프로토타입 1972년		0		0								25	Boom Rang	Driade 1992						0						0		
3	Mac Gee Product Baleri Italia 1979/1984					0					0	0	26	Dadada	XO 1993						0	0	0	0			0		
4	Dole Melipone, XO 1981		0	0	0							0	27	Lord Yo	Driade 1994			0			0	0					0		
5	Zero collection V.I.A Prototype, 1982		0		0						0		28	Bo Boolo	XO 1995			0	0										
6	Doctor Sonderbar XO 1983					0					0	0	29	Miss. Trip & Miss. Trap	Kartell 1996			0	0		0								
7	President M. Baleri Italia 1984		0		0	0						0	30	La Marie	Kartell 1998						0	0	0	0					
8	Richard III Baleri italia, 1984							0					31	M.T Minimum Table	Cassina 1998			0	0										
9	Costes Driade 1985												32	Miss. C.O.C.O.	Cassina 1998		0		0										
10	Tippy Jackson Driade 1985		0	0	0						0	0	33	OS library	XO 1998			0			0					0			
11	Mrs. Frick Disform 1985		0		0							0	34	Toy	Driade 1999						0	0	0						
12	Von Vogelsang Disform 1986					0						0	35	L.W.S.	Cassina 1999			0			0								
13	Lola Mundo Driade 1986		0		0	0							36	Hudson	Emeco 2000						0	0	0	0					
14	Shepard Driade 1986					0							37	Attila, Napoleon, Saint Esprit	Kartell 2000							0				0			
15	J. (Serie Lang) Driade 1987					0						0	38	Bubble Club	Kartell 2000						0	0	0			0			
16	Ed Archer Driade 1987					0						0	39	Eros	Kartell 2001						0	0	0						
17	Dr. Glob Kartell 1988					0							40	La Bohome	Kartell 2001						0	0	0	0			0		
18	Clown Driade 1988		0			0					0	0	41	Ploof	Kartell 2002						0								
19	Miss Milch idee 1988					0		0				0	42	Tooth	XO 2002						0		0	0			0		
20	Baroque 2 techno Maletii Group 1989					0	0						43	Louis Ghost	Kartell 2002						0	0	0	0			0		
21	W.W. Stool Vitra 1990					0	0	0	0	0		0	44	Meet Kong	Emeco 2003						0	0	0	0			0		
22	Bubu 1er XO 1991					0	0	0	0	0		0	45	M.I.S.S.	Cassina & Sony 2003			0			0					0			
23	Royalton Bed Driade 1991					0	0						46	Lago	Driade 2004						0	0	0						

의 선형 구조체와 목재를 사용했으며, 기하학적 구성을 기반으로 가느다란 선형 구조물을 얇은 금속판이나 유리판과 함께 사용한 합리적이고 간결한 형태가 특징이다. 사선이나 곡선의 사용은 감성적인 측면에서 긴장감을 유발시킨다.

2) 1980년대 : 이 시기는 디자인 분야에서 포스트 모더니즘적 특성이 강하게 나타난 시기로 필립 스타크도 영향을 받은 것처럼 보인다. 1980년대 중반부터는 단순하고 명료한 형태보다는 유기적인 곡선 형태들이 많이 사용된다. 과장된 역사적 형태들이 사용되며 형태나 기능에서 이질적인 혼성을 통해 모호함을 부여하거나 끝이 뾰족한 유기적 형태를 사용해서 긴장감을 고조시킨다. 앞과 뒤가 서로 다른 역설적인 모호함을 보여주는 리처드 III세 의자 이후로 그의 가구에서는 모호함, 혼성, 유머와 같은 감성적 코드를 가지는 특징들이 나타난다.

3) 1990년대 : 1980년대 말부터 필립 스타크는 가구디자인에 플라스틱을 사용해서 다양한 가능성을 탐색했다. 플라스틱을 사용한 가구는 상대적으로 가볍고 저렴하며 색채 사용이 용이하며 조형적으로도 다양한 가능성을 가지고 있었다. 필립 스타크는 특히 플라스틱을 사용한 단일체 형태의 가구디자인에 관심을 두었으며, 1998년에 결국 투명한 폴리카보네이트 재질의 모노 블록 의자인 라 마리 의자를 완성했다. 이 시기는 재료의 특성상 단일체나 유기적인 형태의 가구가 많이 나타나며, 새로운 형태를 디자인하는 한편에서 원형적 모티브와 역사적 형태를 차용하려 시도가 나타난다.

4) 2000년대 : 이 시기의 가장 큰 특징은 반사되는 알루미늄이나 투명 폴리카보네이트를 재료로 사용하여 비물성적인 특성을 가지는 가구들을 디자인했다는 것이다. 폴리카보네이트는 투명하면서도 다양한 색상을 적용할 수 있어서 화려하면서도 가볍고 투명한 느낌의 가구를 디자인할 수 있다. 형태적 측면에서는 여전히 원형이나 역사적 형태를 차용해서 단순화하거나 재료를 현대적으로 대체해서 새로운 가구를 디자인했다. 그리고 카르텔(Kartell), XO, 드리아데(Driade)와 같은 가구제작회사와 함께 형상을 직접적으로 사용한 가구를 출시함으로써 유희적인 특성을 보여준다.

5. 결론

본 연구에서는 필립 스타크의 가구디자인을 전반적으로 살펴봄으로서 그의 가구 디자인이 어떤 특성을 가지며 시대에 따라서는 어떻게 변화했는지를 규명해보고자 했다. 필립 스타크의 가구의 특성은 기본적으로 단순하고 논리적인 측면에 기반을 둔다. 초기의 디자인은 특히 기능적인 측면에서 변형이나 조립 가능성에 관심을 두었으며 형태적인 측면에서도 단순하고 명료한 선형 구조의 미학을 추구했다. 그러나 한편으로는 비정형의

유기적 형태를 사용하거나 혼성이나 역설을 통해 모호한 특성을 보여주기도 한다. 가구의 변형이나 분해와 같이 기능적인 측면에 관심을 가지면서도 원형이나 역사적 형태를 사용하거나 형상의 직접적인 사용을 통해 유희적인 가구를 디자인한다. 필립 스타크는 기본적으로 단순함을 선호하기에 단일재료를 선호했으며 단일체 형태에도 관심을 두었다. 최근에는 폴리카보네이트와 알루미늄을 사용한 비물성적인 재료를 많이 사용하고 있으며 보다 유희적인 디자인에 관심을 보이고 있다.

시대적으로는 필립 스타크는 시대적 특성에 따라 크게 1970년대에는 기술공학적 배경을 기반으로 합리적이고 명료한 구조미학적 특성을 나타내며, 1980년대에는 포스트 모더니즘적 특성을 가진 역설, 혼성, 모호함을 나타내는 과장된 형태들과 유기적인 형태에 관심을 두었다. 1990년대에는 플라스틱을 주로 사용한 단일체 형태와 단일재료가 주로 나타나며 2000년대에는 새로운 형태보다는 기존의 원형적, 역사적, 형상적 형태를 차용하며 비물성적인 재료를 사용하는 것이 특징이다.

이상으로 필립 스타크 가구디자인의 특성에 대해 살펴보았는데 필립 스타크는 기본적으로 논리적이고 단순한 디자인을 추구하지만 항상 다양한 형태적 탐구를 했으며 새로운 재료에 대한 관심과 무엇보다도 사용자들의 감성적 측면을 고려한 디자인을 했다는 것을 알 수 있었다. 이번에는 그의 가구 디자인에 한정해서 그 특성을 살펴보았으나 앞으로 가구 디자인의 특성과 다른 디자인 분야를 비교 연구해보는 것도 가치가 있을 것이라고 생각된다.

참고문헌

1. S+ARCK, Tashen GmbH, Köln, 2004
2. STARCK EXPLICATIONS, Edition du Centre Pompidou, paris, 2003
3. Ecrits sur STARCK, Edition du Centre Pompidou, paris, 2003
4. STARCK, Tashen GmbH, Köln, 1996
5. BAUER, Christine, Le cas Philippe Starck ou de la construction de la notoriété, L'Harmattan, paris, 2001
6. Cassagnau, Pascal & Pillet, Christophe, Beef Bretillot / Valette Matal Crasset patrick Jouin Jean-Marie massaud Petits enfants de STARCK?, DIS VOIR, paris, 1999
7. Lloyd Morgan, Conway, STARCK, Adam Brio, paris, 1999
8. Lloyd Morgan, Conway, 스타크-스타일의 전복자-필립 스타크, 오은숙 옮김, 미메시스, 서울, 2006
9. 윤민희·여화선, 프랑스 현대디자인의 오브제적 표현 경향에 대한 연구, 한국디자인학회, 2003년 가을학술발표대회논문집
10. 한정임, 필립 스타크의 디자인 특성과 철학에 관한 연구, 경희대 교육대학원 석사논문, 2004
11. DOMUS 1995-1999, Taschen/ Picchi, Francesca, <Philippe Starck, A plastic and wooden chair> domus 781, 1996.04
12. <http://www.philippe-starck.com/>
13. <http://www.yoo-k.co.kr>
14. <http://www.driade.com>
15. <http://www.vitra.com>

<접수 : 2007. 12. 30>