

쿠라마타 시로의 디자인사고 ‘미현상(未現象)’의 개념과 공간 디자인 구현방법에 관한 연구*

A Study on the Realization Methods of Space Design and the Concept of Shiro Kuramata's Design Thinking 'Unphenomenon'

Author 박찬일 Park, Chan-Il / 이사, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 부교수
정민희 Jung, Min-Hee / 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 석사과정

Abstract The purpose of this study is to define concept and characteristics of "Unphenomenon", the design concept conceived by Shiro Kuramata who is a world renowned Japanese interior designer and to explore how his ideas were materialized in his works. This study 1) examines his experience during his childhood reflected in his essay 'The scenery of the Unphenomenon' and training in Kuwazawa Design Institute that made Shiro Kuramata a true interior designer, and also considers how his design philosophy had been built up and realized under the unique social situation at the time. 2) defines the concept and characteristics of "Unphenomenon" as substance of his design philosophy by surveying remarks in his books and comments made by people around him in press interviews. 3) concludes his own design method and uniqueness by analyzing his works based on them. As a result, the study has founded that 1) transparency as recognitive realization of existence and non-existence: non-existence of physical property, connotation, ambiguity 2) expression of uncommonness by correcting and reinterpreting common prejudices: flotation, distortion of scale and shape 3) realization of insubstantiality by removing and replacing material and shape: replacement into light, removal of the structure, multiple layers of meaning.

Keywords 쿠라마타 시로, 미현상, 디자인사고, 공간디자인, 구현방법
Shiro Kuramata, Unphenomenon, Design Thinking, Space Design, Realization Method

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

1934년 일본 동경에서 태어난 쿠라마타 시로(倉俣史朗)는 일본에 있어서 '인테리어디자인'이라는 직능의 영역이 확립되어진 1960년대부터 인테리어디자인의 부흥기라 할 수 있는 1980년대¹⁾에 일본의 인테리어디자인의 우수성을 세계적으로 평가받도록 한 대표적인 디자이너로 지금까지 인정받고 있다. 쿠라마타 시로의 디자인 활동 영역은 상업공간과 주거공간의 인테리어 디자인부터 가구와 조명을 비롯한 제품디자인의 영역에 이르기까지 다양하고 폭넓은 분야를 망라하였다. 그의 이러한 디자인 활동은 일본의 전통적인 디자인 경향과도 서구의 영

향에 의한 디자인 경향과도 다른 그만의 독특한 디자인 사고의 틀 안에서 이루어지고 있었다고 평가받고 있다.²⁾ 그는 "내가 디자인을 하는 것은 내 자신이 지금까지 보지 못하였던 것을 보고 싶기 때문이다."³⁾라고 하였다. 이러한 그의 언급에 대해 오키 켄지는 "이것이야말로 새로운 자각에의 회구(希求)이지 않겠는가."라고 쿠라마타 시

1) 泷健次, 空間デザインブーム, Japan Interior, Vol.1, Rikuyosha, 1995, p.232

2) 内田繁는 쿠라마타 시로의 디자인에 나타나는 미니멀리즘적 경향에 대해 "이 시기 쿠라마타는 미니멀리즘을 완전히 소화하고 있으며 더 나아가 쿠라마타만의 독자적인 교유의 예술을 생성하고 있었다. 그것은 쿠라마타의 표현의 아름다움에 나타나고 있었다. 쿠라마타는 미니멀리즘에서 계기를 얻었지만 그만의 독자적인 흥미의 대상은 확대일로에 있었다."고 하며 미니멀리즘을 초월한 쿠라마타 시로만의 독자적인 디자인사고의 특성을 설명하고 있다. 内田繁, Japan Interior, Vol.1, Rikuyosha, 1995, p.24

3) 泷健次, 倉俣史朗の世界, 新建築 71(9), 新建築社, 1996, p.215에서 재인용

* 이 논문은 2009년도 건국대학교 학술진흥연구비 지원에 의한 논문임.

로 만의 독특하고 새로운 인식세계에의 창의적 욕구를 설명하고 있다.⁴⁾ 이렇듯 일상에 존재하지 않는 독창적 세계관을 실현하고자 하였던 그는 일본의 전통적인 문화적 영향으로부터도 자유로운 독자적인 디자인사고(思考)를 추구하고자 하였다. 쿠라마타 시로는 상업적인 요청에 의해 생산을 하는 다른 디자이너와는 달리 창조하는 디자이너로서의 모습을 보이고 있었으며, 어디까지나 자신만의 감성과 미학을 표현하려고한 디자이너였다.⁵⁾ 그가 “꿈의 체험을 포함한 나의 기억이 나에게 무한한 우주를 제공한다.”⁶⁾고 주장하는 것처럼 그의 감성과 미학은 그 만의 기억과 체험에서 출발한다. 쿠라마타 시로는 꿈속에 머물고 있는 듯한, 혹은 하늘 위를 거닐고 있는 듯한, 그러한 감각을 디자인으로 풀어내려고 하였다. 그의 디자인사고의 근간은 일본적일수도 있으며 그가 받은 바우하우스적인 서양의 디자인 교육에서 비롯된 사고의 틀 일수도 또한 에ttore 소사스(Ettore Sottsass)와 같은 예술가들과의 교류를 통한 사상적 영향일수도 있다. 그러나 상기와 같은 그의 언설에 근거하자면 그 모든 것들과의 체험 속에서 발현된 ‘꿈’과 ‘기억’들이야말로 그의 디자인 사고의 근간이라 할 수 있겠다.

쿠라마타 시로의 디자인은 그의 사후에도 국제적으로 높은 평가를 받아 왔으며 인테리어디자인은 곧 장식이라는 당시 일본의 인테리어디자인의 일반적 개념을 타파한 선구자이기도 하였다.⁷⁾ 그는 공간에 대해 새로운 해석을 부여하였으며 장식과는 다른 사상에 입각한 공간의 구현을 시도하였다고 평가받고 있다.⁸⁾ 그러나 지금까지 이러한 현대 일본 인테리어 디자인의 근간을 구축한 그의 독창적인 디자인사고와 방법에 대한 연구는 일본 국내에서조차 면밀히 다루어진 예를 찾기는 쉽지 않다. 쿠라마타 시로에 대한 선행연구는 주로 그의 공간과 가구디자인에서 보이는 ‘미니멀리즘’, ‘비일상성’ 또는 ‘초현실주의’라는 측면에 포커스를 맞추어 분석되어지는 예가 대부분으로 그의 디자인사고 중 부분적인 관점의 틀 안에서 다루어진 경향이 강하다. 이러한 점은 쿠라마타 시로의 폭넓은 작품 활동에 비해 저술활동과 같은 대중과 다양하게 접할 수 있는 활동들이 상대적으로 적었다는 것에도 그 원인이 있다고 생각되어진다. 그러나 쿠라마타 시로는 그의 유일한 자서전적 에세이집의 타이틀을 ‘미현상의 풍경(未現像の風景)’⁹⁾으로 정하고 그의 심상의 저면에 자리 잡고 있는 꿈과 기억의 세계관을 ‘미현상(未現像)’이라는 개념으로 표현하고자 하였다. 즉 그의 디자인사고

의 중심에는 ‘미현상’이라는 개념이 존재하였음을 시사하고 있다.

이에 본 연구에서는 지금까지 구체적으로 다루어져 오지 못하였던 쿠라마타 시로의 디자인사고의 틀을 재정리하여 그 자신이 ‘미현상’으로 설명하고자 하였던 그의 디자인사고의 개념과 특성이 그의 작품들을 통하여 어떻게 구현되었는지를 구체적으로 밝히는데 그 목적을 둔다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 논문에서는 상기의 목적을 달성하기 위하여 먼저 2장에서는 쿠라마타 시로가 생전에 남긴 유일한 자서전적 에세이집인 ‘미현상의 풍경’에서 보이는 유년시절의 다양한 체험들의 기억, 그가 디자이너로서 성장하는 계기가 되었던 쿠와자와 디자인연구소(桑澤デザイン研究所)에서의 교육과 체험, 본격적으로 디자이너로서 사회활동을 시작한 당시의 시대적 상황과 그 속에서의 그의 디자인 사상이 어떻게 구축되어지고 발현되었는지를 살펴봄으로써 그의 디자인사고의 형성의 배경을 고찰한다. 3장에서는 쿠라마타 시로의 인터뷰 및 저서에서 언급된 본인 및 지인들의 언설을 통하여 그의 디자인적 사고의 틀을 정리하고 총체적으로 고찰하여 그의 독특한 디자인사고의 본질로서의 ‘미현상’의 개념과 특성을 분석, 도출한다. 4장에서는 앞에서 도출한 쿠라마타 시로의 디자인사고 ‘미현상’의 개념과 특성이 그의 공간과 가구 등의 디자인에 어떻게 적용되고 구현되었는지를 상업공간을 중심으로 분석하여 쿠라마타 시로의 독창적인 디자인사고에 의한 공간디자인의 구현방법을 도출한다. 이러한 이론적 고찰 등을 위한 자료로는 일본에서 발간된 쿠라마타 시로의 에세이집 ‘미현상의 풍경’을 비롯하여 신건축, SD 등의 건축 및 디자인 전문지, 1996년 일본 동경의 ‘하라미술관(原美術館)’에서 개최되어진 ‘쿠라마타 시로의 세계(Shiro Kuramata 1934-1991)’전의 도록¹⁰⁾에 수록되어진 작품과 해설, 오키 겐지, 우치다 시게루 등 제자들의 저서에 소개되어진 관련 내용, 일본건축학회 발행의 ‘건축잡지(建築雜誌)’¹¹⁾의 관련내용 등을 중심으로 한다.

2. 쿠라마타 시로의 디자인사고의 형성 배경

2.1. 자서전 ‘미현상의 풍경’에서 보여지는 유년시절의 체험과 기억

(1) 소재의 물성에 대한 체험과 기억

쿠라마타 시로의 디자인에서 소재는 형태적 특성과 함께 중요한 요소이다. 소재와 형태에 대한 깊은 관심은

4) 沖健次, Ibid., p.215

5) 原俊夫 외, 倉俣史朗の世界, 原美術館, 2008, p.10

6) 倉俣史朗, 未現像の風景, 住まいの図書館出版局, 1991, pp.14-15

7) 橋本夕紀夫, インテリアを語る, 建築雑誌, Vol.124, No.1591, 日本建築學會, 2009, p.10

8) 橋本夕紀夫, Ibid., p.10

9) 倉俣史朗, op.cit., 1991

10) 1996년에 발행된 원본의 2008년 3월 재 발행판.

11) 建築雑誌編輯委員會, 建築雑誌, Vol.124, No.1591, 日本建築學會, 2009

그의 유년기의 체험과 기억들이 중요한 계기를 제공하게 된다. 쿠라마타 시로는 그의 저서 '미현상(未現像)의 풍경'을 통해 그가 자라온 환경과 아버지에게서 받은 영향을 적고 있다. "바깥마당에 쌓여있었던 각종의 다양한 약병, 진행 중인 건축현장, 모래, 돌, 목재, 기와 등 다양한 자재들의 산, 이 혼돈스럽고 미스터리에 가득찬 광대한 공간은 내게 있어 보물섬이었으며 천국이였다."¹²⁾라고 회고하고 있다. 이렇듯 그의 어린 시절은 다양한 소재들과의 자연스러운 접촉이 끊이지 않는 시간들의 연속이었다. 그의 아버지가 근무하였던 이화학연구소는 50동을 넘는 연구소와 공장, 창고 등이 배치되어 있었으며 그의 아버지는 연구소에서 새로운 것이 개발되면 집으로 가져와 그에게 보여주고 설명해 주는 것을 즐겼다고 한다. 이러한 과정을 통하여 그의 아버지는 후에 쿠라마타 시로가 소재의 물성에 대해 특별한 관심을 갖게 되는 계기를 제공하게 된다. 소재에 대한 그의 남다른 관심은 다음의 서술에서도 찾아볼 수 있다. "내가 어머니와 이 밭소에 가서 머리를 자르고 집에 돌아왔을 때 어머니가 배니싱 크림을 발라 주었다. 그 때 내 눈에 들어온 배니싱 크림 용기는 꽤 참신했다. 그것은 지금까지 보아오던 흰색 유리의 원통형과는 달리 사각에 모서리는 둥글고 베이지 색에 뚜껑을 닫는 방식이었으며 소재도 세라믹으로 되어있어 매우 신선해 보였다. (중략) 나는 이 용기의 디자인에서 단순한 아름다움만이 아닌 참신했고 혁신적인 느낌을 받았다. 의도되어진 '디자인'에 매료된 최초의 체험이었다."¹³⁾ 그는 특히 이러한 새롭게 디자인되어진 물건들에서 소재가 지닌 특성과 새로운 미적 감각에 심취하였다고 서술하고 있다. 그가 서술하고 있는 디자인에 대한 유년기의 다양한 체험들은 이렇듯 소재와 물성에 대한 관심과 함께 그 안에 내포된 의도되어진 본질에 깊은 관심을 가지게 되었음을 말해주고 있다. 또한 이러한 그의 관심들은 그의 유년시절의 시대적 상황의 특수성에서 얻어진 체험과 기억에 기인하고 있었음도 간과할 수 없다.

(2) 빛의 환상성에 대한 체험과 기억

쿠라마타 시로의 유년기는 세계대전이라는 특수한 역사적 환경에 놓여있었다. 쿠라마타 시로는 "어느 날 달밤에 공습경보 때문에 나와 있는데 멀리서 들려오는 폭음과 함께 사라사락하는 아름다운 음색과 함께 얇은 은종이와 같은 것이 미풍에 흩날려 중천에서 춤추듯이 반짝반짝 달빛에 빛나며 하늘로부터 내려왔다. 나의 짧은 표현력으로는 다 전할 수 없지만 용의 눈물이라고 할까 그것은 정말 아름답고 다른 세계의 이야기와 같았다. 다음 날 그것이 전파를 방해할 때 사용하는 은박인 것을

알았다."¹⁴⁾ 라고 서술하고 있다. 그는 전쟁이라는 시대적 상황 속에서 그만의 다양하고 독특한 경험들을 겪으며 그 체험들을 기억 속에서 그 만의 언어로 기억하고 있었던 것이다. 아이러니하게도 전쟁을 위한 전파 방해용 은박조각들이 보여준 빛과 어둠 그리고 그 사이의 변화들이 그에게는 빛과 소재에 의한 미적 현상으로 각인되고 있는 것이다. 이러한 빛에 대한 경험은 "조명단에 의해 수놓아진 암흑 속의 한 점 빛이 주는 감동과 놀라움에 마치 꿈속에 잠겨있는 듯하였다."¹⁵⁾는 기억을 통해 빛과 시간의 관계, 즉 정지된 시간의 영상화라는 그 만의 독특한 체험적 기억으로 서술되고 있다. 쿠라마타 시로는 자신의 설계활동에 유년기의 체험이 그 시작점임을 여러 인터뷰를 통하여 강조하고 있다. 특히 1977년 8월호 상점건축지와의 인터뷰에서는 앞에서 살펴본 소재에 대한 물질적인 부분뿐만이 아니고 비물질적인 향기나 빛까지도 그에게는 하나의 소재로 사용되고 있음을 강조하고 있다. 쿠라마타 시로에게 있어서 빛은 단순히 공간을 밝히는 광원이 아닌 빛에 의해 구현되는 공간과 소재의 숨겨진 내면적 속성을 드러내기 위한 또 하나의 소재이었으며 그러한 그의 사고는 유년기의 빛에 대한 체험의 산물임을 그의 회고를 통해서 추측할 수 있다. 이러한 유년기의 빛에 대한 그의 체험들은 세계적인 디자이너로 활동하였던 그에게 있어 다양한 영감과 이미지의 보고와도 같았다.

2.2. 쿠와자와 디자인연구소에서의 교육적 체험과 시대적 디자인 패러다임의 전환에 따른 영향

(1) 쿠와자와 디자인연구소의 교육특성과 시대적 상황

쿠와자와 디자인연구소는 1954년 '신건축공예학원(新建築工藝學院)'을 졸업한 쿠와자와 요코에 의해 설립되었다. '신건축공예학원'은 바우하우스식 시스템을 응용한 조형연구소로서 야마와키(山脇) 부부를 비롯한 바우하우스에서 교육을 받고 귀국한 신에 건축가와 디자이너들에 의해 대부분의 교육이 이루어졌으며 가장 특징적인 디자인교육으로 일컬어지었던 '구성교육(構成教育)'은 졸업생인 쿠와자와 요코에 의해 쿠와자와 디자인연구소의 주요 과목으로 계승되어지게 된다. 즉 바우하우스의 시스템을 갖는 새로운 조형교육의 장으로서 근대 일본의 디자인교육 실험의 장이었던 것이다. 개교 직후 방문한 월터 그로피우스는 "나는 이곳에서 훌륭한 바우하우스 정신을 발견하였으며 이것이야말로 내가 가장 바라던 동양과 서양의 사이를 자유로이 왕래하는 창조적인 다리의 역할을 하리라."¹⁶⁾는 메시지를 남길 만큼 쿠와자와 디자인연구

12) 倉俣史朗, op.cit., p.11

13) 倉俣史朗, op.cit., p.37

14) 倉俣史朗, op.cit., p.101

15) 倉俣史朗, op.cit., p.100

16) 内山繁, op.cit., p.21

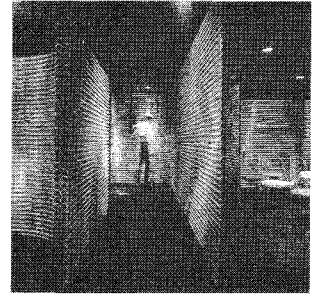
소는 바우하우스의 서양식 디자인교육 시스템과 일본의 전통적인 장인적 기술로서의 디자이너라는 영역을 넘나드는 당시 일본의 창의적 디자인 교육의 메카였다고 할 수 있다. 쿠라마타 시로는 1956년 쿠와자와 디자인연구소의 리빙디자인과를 졸업하게 된다. 그에게 있어 이곳에서 받은 교육은 하나의 문화적 영역이나 개념에 얽매이지 않는 그만의 자유로운 디자인적 사고 형성의 배경이 되었다고 생각되어진다.

1958년 일본인테리어디자이너협회의 설립과 함께 '독립적인 직능으로서 사회적으로 인지되어질 수 있는 인테리어디자이너의 사회적 지위와 전문영역의 확보'¹⁷⁾ 등 인테리어디자이너라는 전문영역이 사회적으로 명시되어지게 된다. 쿠라마타 시로가 쿠와자와 디자인연구소를 졸업한 후 여성패션전문회사 산아이(山愛)그룹의 선전부에 취직하여 윈도우 디스플레이 등을 담당했던 시기(1957년-1964년)는 일본에 있어서 인테리어디자이너가 단순한 건축의 부속적인 직능의 단계에서 벗어나 독립적인 입지를 확고하게 다지는 시기이기도 하였다.

(2) '공간에서 환경으로' 새로운 패러다임의 전환

예술과 디자인의 '경계의 해체'를 테마로 한 '공간에서 환경으로'전(展)은 회화, 조각, 사진, 디자인, 건축, 음악 등 장르를 초월한 이 시기 최고의 전위적 작가들의 호응 속에서 이루어진다. '이 전람회에서는 건축, 오브제, 공간 등과 같은 고전적인 다시 말하면 한정되어진 영역을 초월한 모든 분야는 동일한 의미를 갖는다는 취지하에 집단적, 개인적 예술로부터 환경, 디자인으로 향하는 방향성을 제시하여 공통의 개념이 서로 다른 장르의 벽을 해체'¹⁸⁾한다는 새로운 시대적 패러다임의 전환을 의미하는 것이었다. 이러한 디자인에 대한 시대적 패러다임의 전환은 쿠라마타 시로의 작업에도 많은 영향을 주게 된다. 1965년 쿠라마타 디자인사무소를 설립하여 본격적인 자신만의 디자인 작업을 펼치기 시작한 쿠라마타 시로에게 이 시기 가장 크게 영향을 준 것은 미니멀 아트의 등장이었다. 반환영주의 작가로 알려진 도널드 저드는 '언뜻 보면 깎여진 단순한 형태를 그저 형태의 소멸'과 같이 이해하는 것에 반대하고, '만약 그렇게 보인다면 소멸되어진 후에 남겨진 것이 보이지 않는가'라고 반발하였다. 이러한 문제의 제기는 당시 장식적 디자인에 몰두하였던 일본의 상황에서 강렬한 가치의 변화를 요구하는 메시지가기도 하였다. 우치다 시게루는 쿠라마타 시로가 이러한 미니멀리즘의 본질, 즉 애매한 표현으로 숨겨져 있던 진짜 본질은 '소멸'이라는 수법에 의해 명확히 드러나게 된다는 관점을 가장 빨리 받아들였다고 그의 저서에서 서술하고 있다.¹⁹⁾ 이러한 미니멀리즘의 영향은 도널드

저드의 이름에서 유래한 그의 1969년 작품 '클럽저드'에서 구체적으로 나타난다. 공업용 스테인리스 파이프의 중첩에 의해 표현된 벽의 균질성, 질서와 배열에 의한 구성 등은 미니멀리즘의 쿠라마타식 해석에 의한 것이었다.<그림 1>²⁰⁾



<그림 1> Club Judd

우치다 시게루는 이 시기의 쿠라마타의 디자인은 이미 미니멀리즘의 개념을 초월한 그의 독자적인 미적 표현을 생성하고 있었으며 그의 흥미의 범위는 끝없이 확장되어 갔다고 설명한다.²¹⁾ 이 시기가 쿠라마타 시로가 본격적으로 자신만의 디자인 사고를 확립해나가는 시기였다고 할 수 있다.

이상과 같이 쿠라마타 시로의 디자인사고의 형성에는 그의 독특한 유년기의 시대적 상황과 체험에서 얻은 소재의 물성과 빛에 대한 다양한 기억들, 일본적인 것과 서양의 디자인교육이 융합되어진 독특한 교육적 환경의 영향, 고전적 디자인 영역의 틀에 대한 해체와 함께 등장한 미니멀 아트로 대변되는 아방가르드적 현대예술의 영향 등, 다양한 요소들이 존재하였으며 이러한 요소들은 그의 디자인사고 '미현상'의 개념 형성에 많은 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

3. 쿠라마타 시로의 디자인사고 '미현상'의 개념과 특성

3.1. 존재와 부재의 인식적 재현: 투명성

1968년 개최된 'ie'전(展)은 앞에서 서술한 '공간에서 환경으로' 전람회에서 주장하였던 기본적인 개념들이 인테리어디자이너라는 새로운 장르로 전환되어진 계기가 되었던 전시회였다. 쿠라마타 시로, 스키모토 타카시 등이 그 중심적인 역할을 하였던 이 전시회는 현대미술을 이해함으로써 해방되어진 디자이너의 의식을 통하여 공업화 시대에 탄생한 새로운 테크놀로지와 소재를 이용함으로써 그 이전의 형태적인 것들을 비판하고 새로운 시대의 오브젝트에 도전하는 출발점이라 평가되고 있다.²²⁾ 이러한 새로운 소재와 테크놀로지 이용의 연장선상에 쿠라마타 시로의 투명성이 존재한다. 그의 투명성은 일반적인 개념으로서의 투명성이 아닌 의미의 표출로서의 물성의 본질을 인식시키므로 존재하지 않는 존재의 인식을 가능

17) 内田繁, op.cit., p.21

18) 内田繁, op.cit., pp.22-23

19) 内田繁, op.cit., p.24

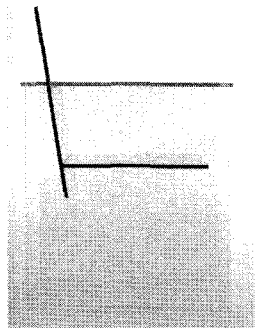
20) 본 논문에서 사용한 사진들은 하라미술관에서 발행한 도록 'Shiro Kuramata 1934-1991(2008)'을 그 출처로 함.

21) 内田繁, op.cit., p.24

22) 内田繁, op.cit., p.24

케 하는 그만의 사고의 표출이라 할 수 있다. 이러한 투명성을 통한 그의 디자인사고의 개념은 비평가로 유명한 오키 코우지의 다음과 같은 서술을 통하여 확인할 수 있다. “보이지 않는 것을 공간에 구조화하고자하는 의도, 충동은 그의 디자인 안에 흐르는 가장 강한 욕망이다.”²³⁾ 즉 그의 투명성은 보이지 않는 것을 구조화하여 우리에게 인식하도록 하는 심층적 재현²⁴⁾인 것이다. 그가 이러한 인식적 재현을 위해 당시의 하이테크 기술에 의해 공업 생산이 가능하게 되었던 새로운 소재인 ‘유리와 아크릴’에 착목한 이유는 존재와 부재가 동일한 가치를 갖는 기호적 측면을 이 소재들이 동시에 가지고 있었기 때문이었다. “표현하는 것에 있어서 존재하지 않는 것의 부재는 있을 수 없다. 다시 말하면 존재하지 않는 것을 표현하여 존재케 하는 것은 불가능하다. 쿠라마타의 디자인은 이러한 원초적인 온톨로지(Ontology) 위에 성립한다.”²⁵⁾ 라고 오키 켄지는 말하고 있으며 유리이건 아크릴이건 투명성의 개념은 수단일 뿐이며 목적은 아니라고 말하고 있다. 그렇다면 목적은 무엇인가? 유리나 아크릴이 갖는 소재의 투명함이라는 물성은 궁극적으로 물성의 부재를 의미하며 이렇게 부재된 물성의 본질을 인식하도록 하는 것이 쿠라마타 시로의 디자인사고의 구현이라 여겨진다. 이러한 자신의 사고의 개념을 구현하기 위해 부재하는 물성으로서의 투명성의 존재를 드러내기 위한 부단한 도전이 그의 작품들이 갖는 투명성의 개념이며 그의 디자인사고 구현의 중요한 방법이었다고 할 수 있다.

1976년의 그룹전 ‘원더랜드(Wonderland)’에 출품한 글래스 চে어, 글래스 선반 등은 판유리의 에지(edge)를 통하여 그 물성의 존재를 느끼도록 디자인 하였다.<그림 2> “(전략) 아이들이 모여들어 ‘보이지 않는 의자다’라고 즐거워하고 있었다. 의자라고 하는 실체를 인정하면서도 언어적으로는 보이지 않는다고 표현하는 이 작은 틈새를 통하여 실재하는 광대한 우주를 보는 듯한 생각이 들었다. (후략)”²⁶⁾고 쿠라마타 시로는 회고하고 있다. 존재와 부재의 사이에서 발견하는 ‘광대한 우주’ 바로 그것이 쿠라마타 시로가 추구하는 ‘미현상’의 세계 그 자체인 것이다.



<그림 2> Glass Chair

3.2. 일상적 편견의 교정과 재해석: 비밀상성

“나의 평소의 발상법은 대개 두 가지가 있다. 그 하나는 제로로 부터의 발상이며 그 대상에 항상 붙어 다니는 모든 것들을 제거하고 제로로부터 재해석하는 것이다. 또 하나는 반대로 ‘어째서’라는 단순한 의문으로부터 찾아나가는 것이다. (중략) 이러한 의구심은 새로이 그 대상이 갖는 본질적인 의미를 이해하는데 더할 나위 없는 최고의 조력자이며 편견의 교정이 되기도 한다.”²⁷⁾

쿠라마타 시로는 자신의 디자인사고를 실현하기 위하여 모든 사물에 대한 끊임없는 의구심을 통하여 일상이라는 고정화된 견해, 즉 그 자신의 표현으로는 대상에 대한 편견으로 부터 탈피하고자 하였다. 그것이 그에게 있어서 가장 좋은 디자인의 발상법이었던 것이다. 편견은 잘못된 견해를 의미하지만 그에게 있어 편견이란 우리의 인식 안에 아무런 의심도 없이 고착되어진 고정 관념을 의미한다. 이러한 그의 사고는 러시아형식주의자들에 의한 ‘죽은 사물의 부활’과 개념적으로 상통한다. 그들에 따르면 ‘우린 친숙한 사물엔 주목하지 않는다. 이런 것들은 무의식중에 흘러가버리는 죽은 사물이다.’라고 하였다. 하이데거는 이러한 죽은 사물을 예술작품을 통하여 되살릴 수 있다고 하였다.²⁸⁾ 러시아 형식주의의 이론가인 빅토르 슈클로프스키(Viktor Borisovich Shklovski)는 ‘여러 번 지각된 대상은 더 이상 지각되는 것이 아니라 자동적인 것으로 인식될 뿐이며 예술은 지각작용이 습관화되고 자동화되는 것에서 탈피하려는 지각의 탈자동화와 밀접한 연관을 맺는다.’²⁹⁾고 하였다.

쿠라마타 시로의 편견의 교정은 바로 빅토르 슈클로프스키가 말하는 ‘자동적으로 지각되므로 본질적인 지각의 의미를 상실’하는 그런 일상적 편견의 교정을 통하여 ‘지각의 탈자동화’를 추구하고자 하였던 것이다. 쿠라마타 시로는 이러한 고착화된 일상의 틀을 유지하는 가장 강력한 힘을 ‘인력’이라 생각하였다. “다시 한 번 재고하여 보면 지구상의 모든 물체를 지배하여 두고 있는 것은 인력이고, (중략) 극한의 설정을 통하여 무의식적으로 항상 저항하려고 하였던 대상은 유아적인 발상이라고 비웃음을 살지는 모르지만 ‘인력’이었지 않았을까하고 생각한다.”³⁰⁾ 즉, 쿠라마타 시로는 모든 대상을 지배하는 인력으로 부터의 탈피, 그것이야말로 고착화된 의식의 틀로 부터의 탈피라고 생각하였던 것이다. 쿠라마타 시로는 “마그리트의 그림과 같이 하늘에 떠있는 의자나 약기와 같이 아무런 지지도 없이 떠있을 수 있다면 그것이 가장 좋다. 그 순간 처음으로 디자인이 파생되어 나온다.”³¹⁾라

23) 泷健次, op.cit., p.219

24) 캐스틴 해리스는 이러한 심층적 재현을 재-현(Re-presentation)이라 하였으며, 고유한 물성을 새롭게 드러나게 하는 것으로 정의하였다. Karsten Harries, The Ethical Function of Architecture, MIT Press, 1997, p.121

25) 泷健次, 渡辺 妃佐子, 建築文化, No.561, 彰國社, 1993, p.174

26) 原俊夫 외, op.cit., p.150에서 재인용

27) 原俊夫 외, op.cit., p.141에서 재인용

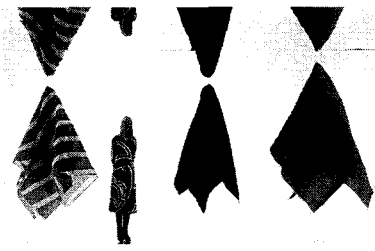
28) 진중권, 미학 오디세이, 휴머니스트, 2003, p.250

29) 권철근 외, 러시아 형식주의, 한국외대출판부, 2001, pp.75-76

30) 原俊夫 외, op.cit., p.140에서 재인용

31) 原俊夫 외, op.cit., p.141에서 재인용

고 시키(四季)페브릭 텍스타일 쇼룸의 디자인(1974)을 설명한다.<그림 3> 인력이 사라질 때, 그의 디자인이 완성된다는 것이다. 인력이 사라지는 '순간', 그것이 쿠라마타 시로가 추구하는 '미현상'인 것이다.

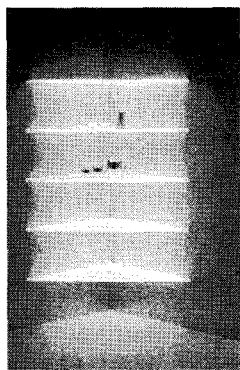


<그림 3> 시키(四季)페브릭 텍스타일 쇼룸

3.3. 형태와 소재의 소거와 치환: 비실체성

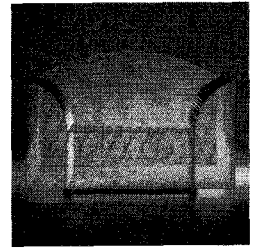
“(전략) 그것은 흙이라든가 나무라든가하는 물질적인 것이 아니고 바람이라든지 하늘의 색과 같은 기억이 무중력, 무기질적인 공간과 강하게 관련하고 있는지도 모르겠다. 그러한 의미로 보면 손으로 만져지는 것만이 소재가 아니고 냄새나 빛과 같은 것까지 내게는 소재로서 존재하는지도 모르겠다.”³²⁾ 쿠라마타 시로에게 있어 소재는 물질성을 넘어선 실체가 없는 냄새나 빛까지도 포함하는 것이었다. ‘빛’이라는 소재를 표현하기 위해서는 소재가 갖는 물성의 소거를 통하여 그 뒤에 감추어진 또 다른 소재인 ‘빛’ 또는 ‘냄새’와 같은 무기질의 존재를 드러낼 필요가 있었다. 이것은 소재가 지니는 본래의 물성을 소거하여 다른 재료의 존재를 암시하는 것이라고도 할 수 있다. 이러한 소재가 갖는 물성의 소거는 물체가 갖는 개념의 확대로 해석되기도 한다. 이러한 해석을 은유성이라 표현할 수도 있겠다. 즉, 본래의 소재가 갖는 물리적 상태인 물성을 소거하거나 치환하므로 다른 소재의 존재를 암시하는 이미지의 치환인 것이다.

쿠라마타 시로는 1978년작 ‘빛의 선반’<그림 4>에 대한 해설에서 “내가 지금까지 디자인한 것들에 대해 돌이켜 생각해보면 빛을 형태로 치환하려하면서도 음예예찬(陰翳禮讚)³³⁾과는 전혀 다른 측면을 가지고 있었다고 생각한다. 광원이 없으면서도 밝으며 그림자의 드리움도 없는 백일몽과 같은 무기적인 공간, 체험해본 것 같으면서도 실체감이 없는 이러한 것들에의 바람은 무의식적으로 스테인리스라는 주장성이 강한 소재로부터 안개와 같은 무기질적인 표정을 면광원이나 알루미늄에서 구하고자 하



<그림 4> Lighting Shelves

였다고 생각할 수 있다. 이러한 모색은 결과적으로 ‘무(無)’에의 지향이었지 않았을까 그러나 ‘무’ 그 자체의 확증은 없으나 ‘무의 세계’야말로 모든 것을 포괄하고 있는 것처럼 생각되어진다.”³⁴⁾ 그의 소재성의 소거와 치환에의 사고가 결국은 ‘무’에의 지향이었음을 주장하고 있다. 이러한 그의 소재의 치환과 소거의 사고는 1986년의 작품 ‘How High the Moon’에서 보다 극명하게 표현된다.<그림 5> “메시(mesh)의 작품에 관해서 얘기하자면 한 장의 판으로부터 여분의 것들을 하나하나 소거하여가면서 최종적으로는 자립하는 면을 표현하고자 하는 것이다. 그래서 종종 미니멀리즘 작가라고 불리나 사실은 그와 반대의 작업도 하고 있다. 메시는 크롬도금 처리를 하여 그물망에 광택을 부여하고 빛에 의해 그물 눈들이 증식하여가는 듯이 보이도록 한다. 소거하는 작업과 증식시키는 작업을 동시에 하는 것이다. (후략)”³⁵⁾ 쿠라마타 시로는 이 작품을 통해 소재 자체가 형태가 되고 형태가 소재가 되는 과정을 설명하고 있다. 또한 소거되는 소재의 물성과 세포와 같이 증식되어 나타나는 새로운 소재가 갖는 물성의 표출을 설명하고 있다. 이러한 새로운 물성의 표출에 ‘빛’이라는 요소가 중요한 매개적 역할을 하고 있음도 알 수 있다. 즉 앞에서 설명한 빛을 형태로 치환하는 작업인 것이다. ‘무’를 지향하는 그의 사고는 실제하는 소재와 형태의 치환과 소거를 통하여 실제하지 않는 새로운 존재로 표출하고자 하고 있으며 그 실제하지 않는 무기질적인 ‘비실체성’이야말로 그의 ‘미현상’적 사고의 구현인 것이다.



<그림 5> How High the Moon

4. 쿠라마타 시로의 작품에서 보여지는 디자인사고 ‘미현상’의 적용과 구현방법

쿠라마타 시로는 “내게 있어 상업공간의 매력은 일회성, 소멸성, 그리고 가설적이며 허구성이라 할 그리고 가설이라는 표현을 달리한다면 간막극(間幕劇)적인 느낌일지 모른다. 내 자신의 디자인이 기념비적인 것이 되기를 바라지 않으므로 이런 상업공간의 성격들 즉 일종의 찰나(刹那) 감을 동반하는 부분이 나의 성향에 맞는다.”³⁶⁾ 고 하였다. 3장에서 다루어 온 쿠라마타 시로의 ‘미현상’이라는 디자인사고의 개념을 표현하기에 상업공간의 이러한 성격들은 오히려 그 자신의 디자인사고를 자유로이

32) 原俊夫 외, op.cit., p.151에서 재인용

33) 일본의 전통적인 생활공간 속에 나타나는 미학적 관점들을 어스름한 빛과 그늘이라는 주제로 다룬 타니자키 준이치로의 에세이

34) 原俊夫 외, op.cit., p.153에서 재인용

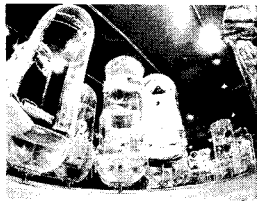
35) 原俊夫 외, op.cit., p.181에서 재인용

36) 原俊夫 외, op.cit., p.164에서 재인용

표현할 수 있도록 하는 바탕이 되었는지도 모르겠다. 본 장에서는 상기의 쿠라마타 시로의 언설에 근거하고 3.1.에서 살펴보았던 1968년에 개최되어진 'ie'전(展)에서의 중심적 역할을 쿠라마타 시로 스스로가 자신의 사상적 틀 안에서 디자인을 전개하기 시작한 전환적 시점으로 판단하여 1968년부터 1991년 그가 세상을 떠날 때까지 남긴 상업공간디자인³⁷⁾을 중심으로 3장에서 도출한 디자인사고 '미현상'의 3가지 개념들이 공간 안에서 어떻게 적용되고 구현되었는지를 구축적 요소와 장치적 요소의 디자인을 중심으로 분석, 고찰해보고자 한다.

(1) Seibu Department Store Capsule Corner(1968)

쿠라마타 시로의 '투명성'이라는 개념이 적용된 초기의 작품이다. 투명한 유리의 캡슐 안에 고정화되어진 의상과 소품들이 본래의 본질적 의미를 상실하고 캡슐과 함께 얼어버린 덩어리로 인식된다. 시각적으로 인식되어지는 '옷'은 투명한 캡슐에 의해 존재가 부정되어지고 투명한 캡슐은 '옷'이라는 사물이 갖는 그 본래의 의미를 상실시켜 그 존재감을 모호하게 한다. 지금

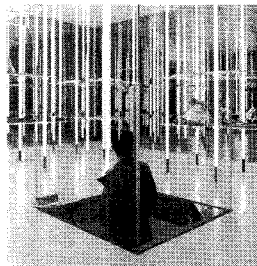


<그림 6> Capsule Corner

히 일상적인 존재를 재인식 시키는 '존재와 부재의 인식적 재현'의 초기 개념이 적용된 예라고 할 수 있다.<그림 6>

(2) Edward's Head Office(1969)

기둥이라는 구축체를 투명한 플라스틱 튜브로 디자인하고 그 내부에 형광등을 삽입시켜 구축체로서의 기둥이라는 존재의 의미를 부정하고 있다. 이러한 빛의 기둥은 실제하지 않는 빛이라는 존재를 구축적 기능의 기둥으로 구조화하므로 우리의 인식적 틀 안에 재현



<그림 7> Edward's Head Office

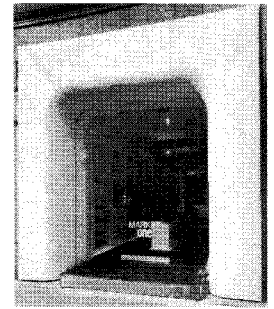
시키는 '존재와 부재의 인식적 재현'의 개념이 적용된 표현 방법이다. 또한 이러한 빛의 기둥 사이에 투명한 아크릴 선반을 얹어 소품을 진열하므로 마치 소품들이 공중에 부유하고 있는 착각을 일으킨다. 즉 '인력으로부터의 탈피'를 시도하는 구조체와 진열대가 갖는 일상적 편견의 교정을 통하여 '비일상'적 세계관을 주장하고 있는 것이다. 이 시기의 '인력으로부터의 탈피'는 '존재와 부재의 인식적 재현' 개념의 연장선상에서 표현되는 초기적

37) 하라비술관의 도록 'Shiro Kuramata 1934-1991'에 수록되어진 상업공간디자인 작품 중 벽, 천정 등의 구축적 요소와 조명, 가구 등의 장치적 요소의 디자인을 명확하게 파악 가능하여 공간디자인의 분석이 가능한 작품을 대상으로 함. 또한 개념적으로 동일한 표현의 같은 시기의 작품과 앞에서 다루어진 내용 중 중복되는 작품은 제외 함.

시도라 할 수 있다.<그림 7>

(3) Market-one(1970)

파사드의 소재를 내부공간의 마감재로까지 확장시키고 있으며 반대로 내부의 바닥면을 외부까지 연장시키고 내부와 외부로 경계 짓는 투명한 유리는 안쪽으로 이입되어 일상적 공간의 정위감을 상실시키고 있다. 또한 일반적으로 인식되어지는 공간 내부의 마감재가 갖는 인식적 편견을

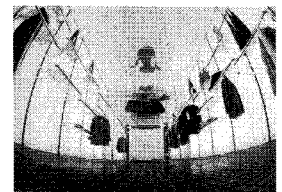


<그림 8> Market-one

타파함으로써 새로운 공간감을 제시하고 있다. 이렇게 일상의 인식의 틀에서 벗어나게 하는 '일상적 편견의 교정과 재해석'을 통한 자동 인식체계의 탈피로서의 '비일상성'이 적용되고 있다. 또한 파사드의 메탈소재를 무광의 백색 페인팅으로 처리하여 메탈소재가 갖는 본래의 물성을 무기질적인 새로운 물성으로 치환시키고 있으며 이러한 공간적 정위감의 혼돈과 물성의 치환은 전체적으로 무기질적인 비실체적 공간을 생성시키고 있다.<그림 8> 이 작품을 통하여 쿠라마타 시로의 '형태와 소재의 소거와 치환'을 통한 '비실체성'의 개념이 본격적으로 공간에서 표현되기 시작한다.

(4) Fashion In Boutique(1971)

Edward's Head Office에서 사용하였던 빛의 기둥에 의한 구축체의 소거가 이 작품에서는 와이어와 투명 아크릴에 의한 '부유'라는 방법으로 전환되어 나타나며 기둥으로 표현되었던 빛에 의한 물성의

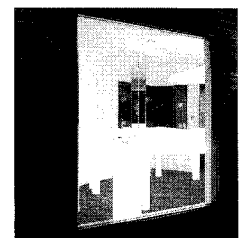


<그림 9> Fashion In Boutique

부재라는 표현이 벽면과 천정으로까지 확대되어 장치적 요소에서 구축적 요소로 그의 디자인사고의 적용과 구현이 확장되고 있는 것에 주목할 필요가 있다. 또한 투명 아크릴 봉에 의한 행거는 인력을 거부하듯 의상들을 부유시킨다.<그림 9> 이렇게 이 시기부터 쿠라마타 시로는 다양한 소재와 방법으로 '존재와 부재의 인식적 재현'의 개념을 적극적으로 활용하게 된다.

(5) Pantaloon Shop Muse(1972)

상업공간의 중요한 장치적 요소 중 하나인 가구를 '빛' 그 자체로 존재하도록 만드는 'Luminous Table'을 사용하여 가구라는 존재의 물성을 삭제하고 새롭게 인식하도록 한다. 인식되어진 가구는 우리의 인식 속에서 자동화되어진 가구가 갖는 기존의

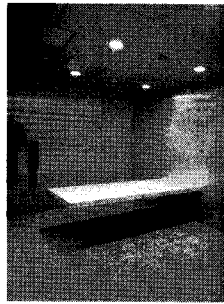


<그림 10> Pantaloon Shop Muse

인식의 틀을 깨트리므로 '일상적 편견의 교정과 재해석'을 통한 자동 인식체계로부터 탈피함으로써 '비일상'적 인식이 작용되고 있다고 할 수 있다. 또한 벽면에 배치되어진 거울은 공간의 연속성을 강조하고 있으며 확장되어진 이미지의 공간과 실제의 공간을 대비시킴으로 '존재와 부재'를 공존시키는 '인식적 재현'의 개념이 적용되어 새로운 공간 이미지를 창출하고 있다.<그림 10>

(6) Issey Miyake From First(1976)

공간에 놓여 있는 선반은 마치 공중에 떠있는 듯 인력을 무시한 오브제로 존재한다. '인력으로부터 탈피'되어 우리를 일상적 인식체계로부터 멀어지게 한다. 새롭게 인지된 선반은 마치 바닥의 일부가 부양하고 있는 듯하다. 이러한 효과는 바닥과 선반의 소재를 동일하게 하고 벽의 소재를 이와



<그림 11> Issey Miyake From First

상반된 무광의 알루미늄스틸을 대비하여 사용하므로 배가된다.<그림 11> 1974년의 시키(四季)패브릭 텍스타일 쇼룸에서 보여준 패브릭이라는 경량의 물성에 의한 인력의 거부를 통한 일상의 자동인식체계로 부더의 탈피가 한층 강화되어진 중량감 있는 물성을 통하여 보다 강렬하게 재현되고 있다.

(7) Super Hair Koike(1977)

3장의 '존재와 부재의 인식적 재현'에서 설명하였던 글라스의 의자와 선반 시리즈가 공간에 본격적으로 사용되기 시작한 작품이다. 부재하는 물성으로서의 투명성은 공간 자체의 물성을 모호하게 한다. 그러나 부재(투명한)하는 두 소재가 하나로 합쳐지면서 뚜렷하게 드러나는 판



<그림 12> Super Hair Koike

유리 거울의 에지(edge)로 인해 그 존재의 실체가 나타난다. 또한 이렇게 나타난 실체는 마치 하나의 '선'처럼 인력을 거부하고 부유하고 있다. 비일상적 인식 체계의 탈피와 존재와 부재의 사이를 하나의 공간 안에 구현시키고 있다.<그림 12>

(8) Cacti(1979)

1977년의 Super Hair Koike에 이은 헤어샵 프로젝트이다. 앞의 작품에서는 얇고 간결한 선으로서의 에지로 부재하는 투명한 존재의 물성을 드러내었으나 본 작품에서는 역으로 일상의 거울이라는 인식의 틀을 넘어선 굵고 투박한 면으로서의 에지를 과대

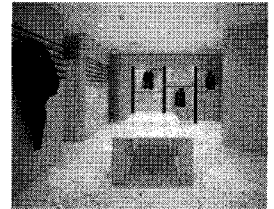


<그림 13> Cacti

하게 드러냄으로서 부재의 존재인 투명한 물성을 드러내는 것이 아니고 거울이라는 일상의 인식의 기준을 탈피하려는 시도이다.<그림 13> 즉 존재의 부재라는 인식적 재현의 개념이 아닌 '일상적 편견의 교정과 재해석'을 통한 자동 인식체계의 탈피로서의 '비일상성'을 표현하고 있는 것이다. 동일한 소재로 또 다른 '미현상'적 디자인 사고를 구현하고 있다. 이러한 수법은 1980년의 'Takano Hankyu'에서도 이어지고 있다.

(9) Issey Miyake, Matsuya Ginza(1983)

공간 안에 존재하는 구축적 요소와 가구적 요소를 동일한 소재인 스타 피스 테라조(Star Piece Terrazzo)를 사용하여 일체화하였다. 이렇게 함으로 구축적 요소인 벽, 바닥과 장식적 요소인 테이블과의 구분은 소거되어 하나의 일체화된

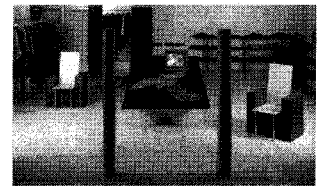


<그림 14> Issey Miyake, Matsuya Ginza

공간이라는 오브제만이 남게 된다.<그림 14> 이 작품을 통하여 '형태와 소재의 소거와 치환'을 통한 '비실체성'의 개념이 구체적으로 공간에서 구현되기 시작한다. 이러한 수법은 'Esprit House'에서도 동일하게 쓰이게 된다.

(10) Issey Miyake, Bergdorf Goodman(1984)

Issey Miyake, Matsuya Ginza에서와 같은 스타 피스 테라조를 벽과 바닥에 동일하게 사용하여 3차원으로서의 공간이 아닌 2차원적인 평면적 공간감을 강하게 드러낸다.



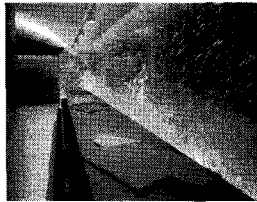
<그림 15> Issey Miyake, Bergdorf Goodman

이러한 평면적인 공간감은 도리어 색상과 형태로 그 존재감이 강조된 3차원인 가구들을 인력으로부터 분리시키고 있다. 중앙에 놓인 디스플레이 선반은 중력을 부정하고 공중에 부유하고 있는 것처럼 보인다. 전면에 설치되어진 두 개의 기둥과 기둥 사이의 서로 다른 투과성을 갖는 유리면에 의한 효과이다. 유리는 투명하다는 일상적 인식의 역전인 것이다.<그림 15> 이 작품에서는 '형태와 소재의 소거와 치환'을 통한 '비실체성'의 개념과 자동 인식체계의 탈피로서의 '비일상성'이 혼재되어 표현되어지고 있다.

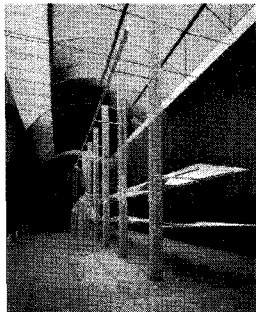
(11) Issey Miyake, Rirans Gate(1986)

유리의 투명성을 수단으로 물성의 부재를 표현하여 존재와 부재 사이의 인식적 재현을 구현하여왔던 쿠라마다 시로는 이 작품을 계기로 유리가 갖는 물성 자체를 변화시키려는 시도를 한다. 중첩된 유리 사이에 균열시킨 유리를 접착시키므로 투명함이 주는 인식의 체계를 탈피함은 물론 보다 적극적으로 '형태와 소재의 소거와 치환'을 통한 '비실체성'의 구현을 추구한다. 또한 '빛'이라는 매

체를 사용하여 치환되어진 소재에 새로운 물성을 드러내려는 시도가 나타난다. 균열된 유리를 통한 빛의 굴절과 반사된 그림자는 공간을 왜곡시켜 비일상적 공간을 구현하고 있다.<그림 16> 이러한 시도는 소재와 대상은 다르나 앞에서 서술한 'How High the Moon'과 동일한 사고적 개념 안에서 다루어지고 있음을 알 수 있다. 이러한 그의 '형태와 소재의 소거와 치환'을 통한 '비실체성'의 구현은 1987년의 'Bar Lucchino', 'Issey Miyake, Shibuya Seibu'에서 더욱 두드러지게 나타난다. 특히 'Issey Miyake, Shibuya Seibu'는 'Super Hair Koike'에서 나타났던 것과 같이 'How High the Moon'의 개념을 공간적으로 확대하여 나타낸 것으로 쿠라마타 시로의 디자인사고가 가구와 공간을 통합 또는 확장하여 구현되고 있음을 알 수 있다.<그림 17>



<그림 16> Issey Miyake, Rirans Gate



<그림 17> Issey Miyake, Shibuya Seibu

(12) Issey Miyake, Shinjuku Marui(1988)

이제까지 인력을 거부하는 듯한 부유하는 오브제를 통해 자동 인식체계의 탈피를 추구하였던 쿠라마타 시로의 여타의 작품과 달리 인력에 순응하는 듯한 그러나 소재가 갖는 물성을 넘어선 새로운 물성을 비정형적인 곡선과 인력에 끌려서 늘어진 형태를 통하여 또 다른 비일상적 상황을 연출하고 있다. 테이블의 비정형성이 일상적 인식의 틀을 깨트리면서 동시에 소재가 갖는 물성을 치환시키고 있다. 기하의 세계가 일상이라면 비정형의 형태는 그 일상의 틀을 벗어났다는 인식이 작용되어진다.<그림 18> 이러한 수법은 레스토랑 'Five Horn'에서도 동일하게 나타난다.



<그림 18> Issey Miyake, Shinjuku Marui

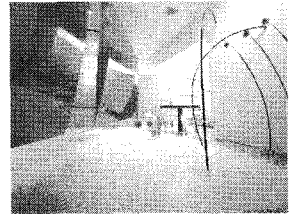
(13) Livina Yamagiwa(1990)

인력으로 부티의 탈피가 진정한 디자인의 완성이라고 하였던 쿠라마타 시로의 언급은 이 작품에서 정점에 달한다. 벽이라는 공간의 구축적 요소 자체가 부유함을 통하여 구축체인 벽은 항상 바닥에 놓여있고 천정을 지지한다는 일상적 편견을



<그림 19> Livina Yamagiwa

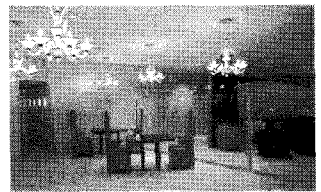
교정하고자 하는 강한 의지가 느껴진다. 인력과는 상관없이 부유하는 벽체는 바닥에 놓여있는 테이블과 벽의 조명, 떠 있는 벽에 뚫려있는 출입문의 윤곽들로 인해 그 비실체적 표현이 더욱 강조된다. 또한 후면의 일상의 벽체들과 강한 색조 대비를 이룸으로 그 실제적 물성의 탈피는 보다 효과적으로 연출되어진다.<그림 19> 이러한 수법은 같은 시기에 디자인 되어진 'Shop Spiral'을 통해 보다 강조되어 나타난다.<그림 20>



<그림 20> Shop Spiral

(14) Laputa(1991)

쿠라마타 시로의 생애 마지막 시기의 공간 작품이라 할 수 있는 레스토랑 'Laputa'는 1990년의 작품들에서 보였던 다양한 색조의 대비에 의한 공간의 분할과 함께 거대한 아크릴 파티션에 의한 소재의 치환이 두드러진다. 아크릴 파티션은 아크릴 고유의 에지가 아닌 착색되어진 에지로 표현되면서 기존의 아크릴의 물성을 탈피하게 된다. 미스 브란치(Miss Blanche), 브릭 요시키 히네무라(Boutique Yoshiki Hinemura)로 대표되어지는 1988년 이후 시도되었던 컬러 착색아크릴 표현에 의한 '소재의 치환'이라는 '미현상' 개념 적용의 연장선상에 있다고 볼 수 있다. 무기질의 두터운 아크릴의 컬러 에지는 '형태와 소재의 소거와 치환'을 통한 '비실체성'에 의한 공간 구현의 대표적인 예라 할 수 있으며 이러한 비실체적 오브제는 아크릴이 갖는 일상적 물성의 탈피를 통한 '인식의 탈자동화'와 함께 쿠라마타 시로가 추구하는 '미현상'의 공간을 구현하고 있다.<그림 21>



<그림 21> Laputa

5. 결론

4장에서 분석한 쿠라마타 시로의 작품에 적용된 그의 디자인사고 '미현상'의 개념의 적용여부와 각 사례별 공간디자인 구현방법을 정리하면 다음의 <표 1>과 같다.

쿠라마타 시로의 디자인사고 '미현상'의 개념의 적용은 그의 초기 작업에 있어서는 주로 '존재와 부재의 인식적 재현'에 의한 '투명성'의 개념이 사용되어지고 있음을 알 수 있으며 이러한 그의 '미현상'적 표현들은 그의 후기 작품들로 이행되면서 '형태와 소재의 소거와 치환'을 통해 실체하지 않는 새로운 존재(비실체성)로 표출하고자 하는 '비실체성'의 구현으로 그 비중이 옮겨감을 알 수

<표 1> 쿠라마타 시로의 '미현상' 개념의 적용과 공간디자인 구현방법

작품명	미현상의 개념		
	존재와 부재의 인식적 재현 (투명성)	일상적편견의 교정과 재해석 (비일상성)	형태와 소재의 소거와 치환 (비실체성)
Seibu Department Store Capsule Corner, 1968	존재의 부정: 모호성	-	-
Edward's Head Office, 1969	존재의 부정: 빛에 의한 물성의 소거	부유: 인력의 탈피	-
Market-one, 1970	-	지각의 탈자동화	물성의 치환
Fashion In Boutique, 1971	존재의 부정: 빛에 의한 물성의 소거	부유: 인력의 탈피	-
Pantaloon Shop Muse, 1972	존재의 부정: 빛에 의한 물성의 소거	-	빛에 의한 물성의 치환
Issey Miyake From First, 1976	-	부유: 인력의 탈피	-
Super Hair Koike, 1977	존재와 부재의 사이: 모호성	부유: 인력의 탈피	-
Cacti, 1979	-	지각의 탈자동화	-
Issey Miyake, Matsuya Ginza, 1983	-	-	구조체의 소거
Issey Miyake, Bergdorf Goodman, 1984	-	부유: 인력의 탈피	다중적 차원
Issey Miyake, Rirans Gate, 1986	-	지각의 탈자동화	빛에 의한 물성의 치환
Issey Miyake, Shinjuku Marui, 1988	-	형태의 왜곡: 비정형성	물성의 치환
Livina Yamagiwa, 1990	-	부유: 인력의 탈피	-
Laputa, 1991	-	지각의 탈자동화	물성의 치환

있다.<표 1> 또한 일상적 편견과 교정과 재해석에 의한 '비일상성'의 개념은 활동 시기에 무관하게 대부분의 작품에서 공통적으로 적용되고 있음을 알 수 있다. 이러한 그의 '미현상'의 개념들은 그의 디자인 활동이 진행되어 집에 따라 동일한 '미현상'의 개념이라 할지라도 다양한 방법론적 접근이 이루어지고 있음도 알 수 있다. 예를 들면 '인력으로 부터의 탈피'를 표현하기 위한 방법은 초기에는 경량의 패브릭을 부유시키거나 가구의 구조체를 소거하는 등의 방법을 사용하나 후기의 작품에서는 구조체인 벽 자체를 '부유'시키는 방법으로 보다 강한 물성을 갖는 소재로 강화되는 경향을 보인다. 반대로 '형태와 소재의 소거와 치환'을 통한 비실체성의 구현은 초기의 물성이 강한 메탈이라는 소재를 무광의 페인트와 빛으로 물성을 치환시키던 방법(Market-one(1970))에서 메시라는 형태와 소재의 구별이 어렵고 물성이 약한 소재와 빛을 사용하는 방법(Issey Miyake, Shibuya Seibu(1987))으로 변화되어가는 경향을 볼 수 있다. 이렇듯 그의 디자인사고로서의 '미현상'은 일정한 '틀' 안에서 정착하기 보다는 새로운 소재와 형태에 대한 끊임없는 도전과 새로운 아이디어를 통하여 그 사고의 개념이 보다 확대되고 진보되어 나타났음을 알 수 있다.

이러한 쿠라마타 시로의 디자인사고 '미현상'의 개념들

은 각각의 작품에서 단독으로 사용되기보다는 상호의 개념적 특성들이 혼재되어 나타나는 경우가 대부분이며 그의 '미현상'이라는 개념의 의미처럼 인식적인 의미들을 내포하면서 적용되는 예가 일반적이라는 것을 알 수 있다. 또한 쿠라마타 시로는 가구와 공간을 별개의 사고적 틀 안에서 다루지 않고, 'How High the Moon'과 'Issey Miyake, Shibuya Seibu'와의 관계에서처럼 가구에서의 개념적 시도를 공간으로 확대하여 적용하는 이른바 '일체화된 사고의 틀' 안에서 그만의 디자인사고인 '미현상'적 개념들을 적용하여 공간디자인을 구현하고 있음을 알 수 있다.

쿠라마타 시로는 "디자인 자체가 손을 통하여 표현되는 작업에 의해 모든 것이 만들어지는 것이 아니라 사상의 반영이지 않으면 안 되며, 또한 디자인뿐만이 아니라 그 시점도 피상적인 것에 머물러서는 안 되며, 남의 생각이나 의견에 동조하는 것에 머물러서도 안 되며, 자기의 사고 안에 담겨있는 통찰력을 가져야 한다."³⁸⁾고 하였다. 그의 디자인은 그의 말처럼 그만의 사고를 철저히 반영하고 또한 발전시켜 나간 것이었다. 쿠라마타 시로의 이러한 디자인 철학은 디자인에 담겨있는 본질 그 자체라고 할 수 있겠다.

참고문헌

1. 沖健次, 倉俣史朗の世界-ユートピアと都市の間の夢, 新建築, Vol.71, No.9, 新建築社, 1996
2. 原俊夫 외, 倉俣史朗の世界, 原美術館, 2008
3. 倉俣史朗, 未現像の風景, 住まいの図書館出版局, 1991
4. 建築雑誌編輯委員會, 建築雑誌, 日本建築學會, Vol.124, No.1591, 2009
5. 岡田榮造, Design news, No.234, 日本産業デザイン振興會, 1996
6. 倉俣史朗, 沖健次, SD, No.260, 鹿島出版會, 1986
7. 内田繁, Japan Interior, Vol.1, Rikuyosha, 1995
8. 沖健次, 渡辺 妃佐子, 建築文化, No.561, 彰國社, 1993
9. 橋本啓子, 建築雑誌, Vol.112, No.1579, 日本建築學會, 2007
10. 倉俣史朗, ものと空間-獨創が閃くインテリア, 芸術新潮, Vol.27, No.10, 新潮社, 1976
11. 長谷川 堯, SD, No.116, 鹿島出版會, 1974
12. Karsten Harries, The Ethical Function of Architecture, MIT Press, 1997
13. 진중권, 미학 오디세이, 휴머니스트, 2003
14. 권철근 외, 러시아 형식주의, 한국외대출판부, 2001

[논문접수 : 2009. 12. 31]

[1차 심사 : 2010. 01. 20]

[재재확정 : 2010. 02. 05]

38) 原俊夫 외, op.cit., p.152에서 재인용