

# 기능적 체계의 극복에 관한 두 가지 사례연구

- 스기모토 타카시와 쿠라마타 시로의 작품비교를 통해 -

## Two Case Studies on the Overcoming of the Functional System

- By the comparison between Takashi Sugimoto's and Shiro Kuramata's works -

**Author** 서정연 Suh, Jeong Yeon / 정희원, 숭실대학교 건축학부 부교수

**Abstract** Interior space of modern society has a request for non-functional considerations as well as a need for function. French sociologist Jean Baudrillard defined this phenomenon as a dialectical relationship between the functional system and the non-functional system in his book 「The System of Objects」. The main goal of interior design is the pursuit of non-functional aspects which can satisfy emotional needs of human being without ignoring functional side. This means that designer should exceed the limitation of the functional system and overcome it by his own idea and method. Under this recognition, this paper tried to understand how Shiro Kuramata and Takashi Sugimoto accomplished the overcoming successfully. Sugimoto breaks through mechanical monotony introducing the non-functional objects into the functional system. His objects have power and form of the nature. They also shows traces of manufacture and labor. They works as media transferring old life and values. Sugimoto sometimes adopts the non-functional system such as collection, so it reveals time of collecting and arrangement of various objects. In contrast to Sugimoto, Kuramata erased the form of functional object and turned over the everydayness of the functional system. Instead, aesthetical phenomena substitutes form. Having doubts about the geometrical order of functional system, he opened a discourse for its meaning and limitation. However they have something in common which works as a blueprint for establishing subject's discourse. This discourse is comprised of their own memories of scenes. These subjects' discourse institute worlds through their design works based on each methodology. From the Heideggerian point of view, the worlds offer a foundation which allows the establishment of art in interior design.

**Keywords** 쿠라마타 시로, 스기모토 타카시, 장 보드리야르, 기능적 체계, 비기능적 체계  
Shiro Kuramata, Takashi Sugimoto, Jean Baudrillard, Functional System, Non-functional System

## 1. 서론

### 1.1. 연구배경과 목적

“실내공간의 쾌적성은 기능의 해결과 감성적 요소의 결합에 있다.”, “실내디자인의 해결책은 기능적이어야 하며, 삶과 문화의 질을 높이며 미적으로 매력적이어야 한다.”, “실내디자인의 임무는 실내 환경의 기능 및 질적인 문제를 찾아내고 연구하며 창의적으로 해결하는 것이다.” 위의 세 인용문은 각각 한국실내건축가협회(KOSID), NCIDQ(The National Council for Interior Design Qualification), IFI(The International Federation of Interior Architects/Designers)의 홈페이지에 명시된 실내디자인 또는 실내디자인의 임무에 대한 핵심적 정

의이다.<sup>1)</sup> 주목할 것은 공통적으로 기능에 대한 언급이 가장 먼저 나오며, 감성, 삶과 문화의 질, 미적 매력, 질적 문제 등 다양한 표현이기는 하지만 결국 비(非)기능적인 목표가 끝이어서 등장한다는 점이다. 우연 같아 보이는 이러한 공통점은 장 보드리야르(Jean Baudrillard)에 따르면 현대 실내공간의 필연적 귀결점이다. 그는 「사물의 체계(Le système des objects)」에서 구조주의적 관점을 통해 실내공간의 구조를 관찰하였다. 그에 따르면 위의 인용문에서와 같이, 오늘날의 실내공간은 산업사회가 요구하는 기능적 체계와 인간의 감성을 만족시키기 위한 비기능적 체계가 기묘하게 공존하는 장소이며

1) 출처: <http://www.kosid.or.kr>(한국실내건축가협회), <http://www.ifeworld.org>(IFI), <http://www.ncidq.org>(NCIDQ)

기능에 대한 객관적 담론과 비기능적인 것에 대한 주관적 담론이 교차하는 지점이다. 이 두 체계간의 역학관계를 수학적으로 단순화시켜 생각하면, '기능적 체계>비기능적 체계', '기능적 체계=비기능적 체계', '기능적 체계<비기능적 체계'로 구분될 수 있다. 첫 번째 부등식은 기능만이 강조된 메마른 실내 환경일 것이기 때문에, 적어도 두 번째의 등식이나 세 번째의 부등식을 디자인의 목표로 삼는 것이 일반적이라고 볼 수 있다. 그러나 비기능적 체계가 기능적 체계보다 우위를 점한다는 것은 등식, 부등식의 수량적 개념은 아님에 분명하다. 그런 우위는 또한 기능을 무시하거나 소홀히 함을 의미하지도 않는다. 오히려 기능적 측면에서 여러 요구사항을 만족시키면서도 이에 매몰되지 않는 것, 따라서 기능적 요구를 만족시키며 동시에 그 정서적 한계를 돌파하여 극복함이 타당한 이해일 것이다. 그렇다면 기능적 체계에 대한 비기능적 체계의 우위, 즉 기능의 돌파와 극복은 무엇을 의미하는가? 이는 기능의 폐지가 아니기 때문에 기능을 초월하여 새롭게 설립하는 어떤 가치임에 분명하다. “나는 건축이 얼마나 기능을 추구할 수 있는가, 끝까지 지켜본 뒤, 이번에는 건축이 얼마나 기능으로부터 떨어져 나올 수 있는가를 확인해 보고 싶은 것이다. 건축의 중요함이란, 건축과 기능 사이의 좁은 틈새에 존재하기 때문이다.”<sup>2)</sup> 이는 안도 타다오의 말이다. 건물이 기능을 넘어서야 비로소 건축이 될 수 있다는 안도의 표현은 실내디자인에서도 역시 유효하다. 이런 배경에서 본 논문은 시작하였다.

일본의 쿠라마타 시로(倉俣史朗, 1934-1991)와 스기모토 타카시(杉本貴志, 1945-)는 국내에도 잘 알려져 있을 뿐만 아니라 세계적으로도 인정받는 동시대의 실내디자이너이다. 쿠라마타 작품의 표현속성은 부유성, 경량성, 무중력성, 투명성, 비밀상성, 비실체성 등으로 요약될 수 있으며, 스기모토의 경우 그의 작품은 물성의 재현, 낡은 재료의 콜라주, 비밀상적 일상, 오브제에 의한 커뮤니케이션 등이 대표적 특징으로 연구된 바 있다.<sup>3)</sup> 아크릴과 유리, 스틸 메시처럼 투명하며 현대적인 재료를 주로 사용한 쿠라마타와 파철, 폐목, 폐품과 같이 오래되고 둔탁한 재료를 작품에 활용하는 스기모토는 공통점보다는 오히려 정반대의 디자인경향을 보여주고 있는 것처럼 보인다.

다. 그러나 그들에 대한 연구는 비밀상적 미감을 보여준다는 측면에서는 흥미롭게도 일치한다. 현대산업사회의 일상은 그 사회의 구조 안에서 매일 반복되는 평범함의 총체이며 기능적 체계안의 시-공간이다. 두 디자이너의 작품이 비밀상성을 보여준 것은 기능적 체계로부터의 일탈을 감행하였음을 뜻하며, 작품의 어떤 속성을 통해 기능적 체계의 기계적 차가움과 계산적 건조함을 극복하였음을 의미한다. 이 두 디자이너의 결과물들이 보여주는 상반된 조형상의 차이점에도 불구하고, 기능적 체계의 극복이라는 의미적 공통점은 '기능과 비기능의 통합'이라는 실내디자인의 보편적 목표를 이해함에 있어 보다 선명한 논증의 구도를 제공한다. 즉, 쿠라마타와 스기모토의 디자인이 그 목표는 동일하나 이를 성취하기 위한 방법이 서로 대조를 이루기 때문에 이들의 비교분석을 통해 기능적 체계의 극복이라는 변증적 과정을 보다 입체적으로 조망할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 이 두 디자이너 작품의 비교분석을 통해 현대사회가 부과하는 기능적 체계를 이들이 어떻게 극복하였는지 그 방법과 의의를 고찰하고자 한다.

## 1.2. 연구범위와 방법

위의 연구목적을 위해 쿠라마타 시로의 경우, 저서인 「미현상(未現像)의 풍경」을 담론에 대한 텍스트로 살펴보고 있으며 하라미술관(原美術館)이 그의 사후에 출간한 작품집 「Shiro Kuramata 1934-1991」에서 작품에 대한 내용을 주로 참조하였다. 스기모토 다카시에 대한 자료는 빈약한 편인데 미라 로처(Mira Locher)가 저술한 「Super Potato Design」을 언설과 작품에 대한 텍스트로 사용하였다. 이 책에는 한 편의 평론과 두 편의 인터뷰가 실려 있다. 또한, 그간 출간된 다수의 관련 논문을 참고하였다.

연구방법은 2장에서 기능적 체계에 대한 이론적 이해를 위해, 2.1.에서 장 보드리야르의 「사물의 체계」에서 말하는 기능적 체계와 비기능적 체계의 개념과 속성을 살펴보고 있으며, 2.2.에서는 사물의 체계 내에서 기능적 체계를 극복함의 의미와 방법을 고찰하였다. 기능적 체계를 극복함은 그 노력에 있어 두 가지의 디자인적 행위를 담고 있다고 할 수 있는데, 하나는 기능적 체계의 벗어남이며 다른 하나는 미적 가치의 획득이다. 2.3.은 미적 가치의 획득이 의미하는 바를 예술작품으로서 세계의 건립과 예술성의 확립이라는 하이데거의 개념을 원용해 이론적으로 고찰하였다. 3장에서는 스기모토 타카시와 쿠라마타 시로의 주요 작품을 조형속성별로 비교·분석함으로써 이론적 고찰을 바탕으로 그 방법론적 차이를 도출하고자 하였다. 중력, 혼적, 윤곽, 시간, 기하 등 5개의 키워드는 스기모토와 쿠라마타의 디자인적 차이가 발생

2) Yukio Futagawa, Tadao Ando 1972-1987, 기문당, 1988, p.10

3) 이낙현, 쿠라마타 시로의 디자인 언어와 실내공간 표현의 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제22호, 2000.3, pp.92-101; 김미숙, 쿠라마타시로와 르네마그리트의 작품에서 나타나는 비밀상적 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제15권 3호, 2006.6, pp.40-47; 박찬일, 쿠라마타 시로의 디자인사고 '미현상(未現像)'의 개념과 공간디자인 구현방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제19권 1호, 2010.2, pp.27-36; 김준영·박찬일, 스기모토 타카시의 디자인관과 디자인 수법의 분석에 의한 식음공간의 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제20권 1호, 2011.2, pp.80-88

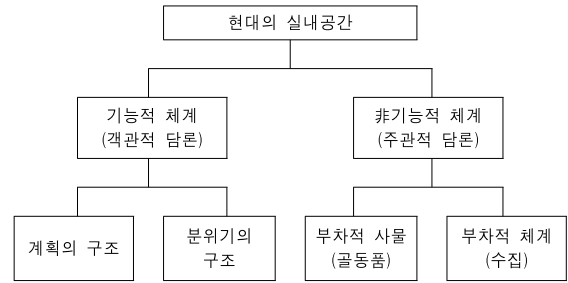
하는 주요 조형적 속성으로서 선행연구, 관련 텍스트, 작품집 등을 통해 귀납적으로 도출한 것이다. 이들 키워드 별로 기능적 체계의 벗어남과 예술성의 확립이라는 관점에서 두 디자이너의 작품을 고찰하였다.

## 2. 기능적 체계의 이론적 고찰

### 2.1. 기능적 체계와 비기능적 체계

장 보드리야르는 「사물의 체계」에서 현대의 실내공간을 소비사회의 구조가 극명히 드러나는 지점으로 전제한다. 그는 이 책에서 실내에 영향을 미치는 구조를 크게 두 부분으로 나누는데 하나가 기능적 체계-객관적 담론이고 다른 하나가 비(非)기능적 체계-주관적 담론이다.<sup>4)</sup> 여기서 구조는 한 사회의 담론과 기율에 있어 의미생성을 가능케 하는 체계와 관계의 형식을 말한다. 기능적 체계는 다시 실내계획의 구조와 분위기의 구조로 나뉘고, 비기능적 체계는 이에 상응하여 부차적 사물과 부차적 체계로 나뉜다.<그림 1> 기능적 체계는 추상화, 기호화된 체계이며 계산 가능한 요소들이 기하학적 질서를 구성한다. 우리가 흔히 ‘모던한 스타일’이라고 부르는 실내의 모습을 그대로 갖고 있는 체계이다. 효율적으로 배치된 가구, 장식 없이 깔끔하게 정돈된 벽면, 간결하면서도 자연스러운 소재를 리드미컬하게 사용한 구성 등 합리적이면서도 감성적인 요소를 충분히 갖춘 그런 디자인을 말한다. 그는 외견상 조화를 이루는 현대의 실내공간이 계획의 구조와 분위기의 구조가 상호보완적으로 중첩됨으로써 가능하다고 본다. 계획의 구조란 효율과 기능에 의해 실내의 배치와 형태가 결정되는 것을 말한다. 이때 배치는 주어진 공간을 최대한 활용하는 방향을 지향하며, 형태는 상호 교환 가능한 기하형태로 환원된다. 이와는 대조적으로 분위기의 구조는 계획의 구조가 기능과 효율을 추구함으로써 야기한 비인간적 삭막함과 정서적 메마름을 완화하는 보완체계로서 작용하는데 색채와 재료의 사용을 말한다. 이를 통해 실내공간은 ‘기능적이면서도 편안한 분위기’ 혹은 ‘효율적이며 동시에 자연의 느낌을 간직한 분위기’와 같은 통합적인 환경을 제공하게 된다. 따뜻한 색과 차가운 색의 적절한 균형, 목재와 석재의 적당한 적용이 이에 해당하는데, 이들 색과 재료는 계획의 구조가 조성한 기능적 배치와 형태를 전혀 손상시키지 않는 방식으로 적용된다. 즉, 분위기를 형성하는 색과 재료 역시 기하학적 구성체계로 조용히 편입되는 것이다.

4) 보드리야르는 이 책에서 집주인에 의해 구성되는 주택의 내부공간을 대상으로 한다. 실내디자이너에 의해 다루어지는 공간, 특히 본 연구의 대상인 상업공간은 그 상업적 속성상 주택에 비해 체계의 속성이 시각적으로 선명하고 더 강하게 드러난다고 볼 수 있다.



<그림 1> 실내공간의 사물의 체계

한편, 부차적 사물과 부차적 체계로 구성된 비기능적 체계(the non-functional system)는 기능적 체계와는 정반대의 모습을 보여준다. 여기서 부차적 사물은 골동품과 같이 오래된 사물을, 부차적 체계는 개인 취미인 수집을 의미한다.<sup>5)</sup> 보드리야르는 비기능적 체계를 기능적 체계로부터의 일탈을 꿈꾸는 안티테제로 설정하고 있으므로 반드시 그 행위와 대상을 골동품의 수집으로 한정시킬 필요는 없을 것이다. 다만 기능적 체계가 객관적, 이성적, 사회적 속성을 가졌다면, 비기능적 체계는 주관적, 감성적, 심리적 속성으로써 기능적 체계와 변증적 구도를 형성한다. 그에 따르면 부차적 사물을 모으는 행위인 부차적 체계는 도자기나 수석(壽石)의 수집이 그런 예가 된다. 기능을 다한 도자기나 아무런 기능도 없는 돌은 폐기되거나 방치되어야 하지만, 수집을 행하는 주체를 만족시키며 현대의 실내공간으로 침입한다. 당연히 이들은 기하학적 구성과 형태를 갖춘 기능적 체계와 대비되는 이질적인 형태와 작의적인 배치를 이룬다. 이처럼 부차적 사물과 부차적 체계는 그 중심에 개인 즉, 주체가 위치하며, 사물의 선택과 수집이 어떤 한 인간에게로 귀속됨을 뜻한다. 오늘날의 실내공간은 이런 두 체계의 중첩과 병치를 통해 산출된다. 자연이 무생물과 생물의 상보적 관계를 통해 생태계를 구성하며 하나의 경관을 이루듯, 실내공간 역시 기능과 비기능이 서로 엮이며 하나의 장면을 형성한다.

### 2.2. 기능적 체계의 극복

<표 1>은 <그림 1>의 사물의 체계를 체계 내 구성요소의 성격에 따라 무형적 틀과 유형적 요소로 나누고, 요소별로 재분류한 것이다. 기능적 체계와 비기능적 체계의 구분은 그대로 유지되나 그 하위체계는 유·무형 여부에 따라 나뉜다. 또한, 「사물의 체계」 본문을 참조하

5) 부차적 사물(marginal) 또는 오래된 사물(antiques)에 대해 보드리야르는 다음과 같이 설명한다. “사물의 한 범주 전체는 기능적 체계에서 벗어나는 듯하다. 그것은 특이하고, 바로크적이고, 민속적이고, 이국적이고, 오래된 사물이다. 이러한 사물은 다른 차원(증언·추억·향수·도피)의 회상에 부응하기 위해 기능적 계산의 요구를 반대하는 듯하다...(중략)...이러한 사물은 매우 다르긴 하지만, 현대성의 일부를 이루며 이중적 의미를 지닌다.”; 장 보드리야르, 사물의 체계, 지만지, 2011, p.113

여 각 요소들이 지향하는 가치를 괄호 안에 병기하였다. <표 1>에서 기능적 체계는 배치와 형식의 무형적 틀과 재료, 색, 조명 등의 유형적 요소로 나뉘어 알 수 있다. 이 글의 서론에서 제기하였듯이 기능의 극복은 기능을 인정하고 수용하되, 이에 매몰되지 않고 초월해야 하는 고도의 디자인행위이다. 이런 맥락에서 이 표를 살펴보면 기능의 극복, 즉 기능적 체계의 수용과 초월은 무형적 틀과 유형적 요소 중 적어도 하나를 인정하고 수용하여야 함을 알 수 있다. 기능적 체계의 두 하위요소 모두를 부정하고 수용하지 않으면 결코 기능적이라고 말할 수 없을 것이기 때문이다.

<표 1> 유·무형 구분에 의한 재분류

	기능적 체계	비기능적 체계
유형적 요소 (사물)	가구, 재료, 색, 조명 (자연성, 문화성)	수집품, 장식물 (역사성, 신화성)
무형적 틀 (체계)	배치·형식 (합리성, 계산가능성)	수집 및 장식행위 (진정성)

따라서 기능적 체계의 극복이란 무형적 틀과 유형적 요소 중 하나를 수용하고 다른 하나를 이 체계에서 벗어나게 적용하는 디자인행위라고 정의내릴 수 있다. 특히, 비기능적 체계와 관련하여 기능의 극복은 비기능적 체계가 갖고 있는 호소력, 즉 주체의 진정성과 사물의 역사성과 신화성을 합리성, 계산가능성과 변증적 통합을 이룸으로써 가능하다고 할 수 있다. 한편 <표 1>에서 기능적 체계의 유형적 요소인 가구, 재료, 색, 조명이 지향하는 가치인 자연성과 문화성은 실제 자연의 생명력과 문화의 깊이를 갖춘 어떤 속성이 아니라 기호화된 표면이며 진정성이 없는 평면적 요소에 불과하다. 합관위에 붙이는 무늬목이나 가을 분위기를 내기 위한 갈색조의 컬러 코디네이션 등이 그런 예다. 한편, 기능적 체계의 무형적 틀인 배치, 형식 등은 합리성과 계산가능성을 지향하는 데, 이는 도면을 통해 가장 잘 드러난다. 평면도나 배치도 때로는 입면도와 단면도 등에서 검토하는 조닝과 동선, 인체를 고려한 동작치수 등이 이에 포함된다. 따라서 이 무형적 틀을 거부함으로써 기능적 체계를 극복하려는 시도는 실제 사용자의 불편함과 혼란을 초래할 수 있는 위험성이 있으므로 많은 경우 기능의 극복은 유형적 요소를 통해 시도된다.<sup>7)</sup> 현대적 실내에 앤티크 가구의 믹스매치적 수법이나 미니멀한 공간에 한 그루의

작은 나무처럼 구체적인 예를 들지 않더라도 이런 유형적 요소의 도입시도는 대중매체에서 어렵지 않게 만날 수 있는 디자인행위들이다. 따라서 <표 1>의 사물(유형)과 체계(무형) 중 기능의 극복이 빈번하게 이루어지는 영역은 사물의 영역이며, 기능적 체계 아래에 있는 사물, 즉 기능적 사물성의 극복을 통해 실내공간의 감성적 가치가 확보된다고 할 수 있다.

### 2.3. 도구적 사물성과 예술적 사물성

기능을 지향하는 사물, 즉 기능적 사물은 명확한 용도를 갖는다는 측면에서 하나의 도구이다. 도구가 도구를 벗어나는 것은 더 이상 도구가 아닌 다른 무언가가 됨을 의미한다. 기능이 없기 때문에 버려져야 함에도 불구하고 실내공간에 눈에 띄는 자리를 지키고 있다면 그것은 골동품이나 장식물 혹은 예술품이다.<sup>8)</sup> 이 중 기능적 사물성을 초월하여 예술적 사물성으로 진입하는 사태는 보다 확고한 이해가 필요한데, 이는 디자인의 결과물이 기능을 유지한 채 어떤 예술적 속성의 일부를 사물 속에 형성하는 것이 때문이다. 마르틴 하이데거(Martin Heidegger)는 「예술작품의 근원」에서 도구와 예술의 차이를 고호의 구두그림<그림 2>을 통해 명쾌하게 설명한다. 하이데거가 예술작품을 통해 예술이란 무엇인가를 정의내리는 방법은 매우 독특한데, 작품을 설명하기 위해 순전한 물질인 사물과 용도가 있는 물건인 도구를 통해 작품을 구분해 낸다. 그의 관점을 통해 보면 <그림 2>는 캔버스에 붙어있는 유화물감(사물)이며, 구두(도구)를 재현하고 있는 고호의 예술작품이다. 모든 예술작품은 사물 자체를 바탕으로 구체화되는데 용도가 없다는 측면에서 기능적 사물인 도구와 구별된다.



<그림 2> 빈센트 반 고흐, 구두, 1885

하이데거는 위 그림 속의 구두가 어느 촌 아낙네의 것으로 상정한다. 도구로서 이 구두는 구두의 기능을 다하게 되는데 그 핵심은 신뢰성에 있다. 이 신뢰성 덕택에

6) 유형적 요소로 분류된 가구는 무형적 틀(형태)과 유형적 요소(재료)를 갖는 하나의 체계이며 동시에 실내공간의 요소로도 작용하는 독특한 속성이 있다.  
7) 관습적인 무형적 틀을 거부하고 오히려 불편을 통해 기능적 사물성을 극복한 예로 안도 타다오의 스미요시주택을 들 수 있다. 그러나 유형적 요소인 재료는 산업적 기능성을 상징하는 노출콘크리트와 유리를 주재료로 사용함으로써 '기능적 유형요소 대 비기능적 평면'의 변증적 구도를 유지하고 있다.

8) 「사물의 체계」에서는 장식물이나 예술작품에 대한 언급이 없으나, 이는 사회과학적 관점에서 실내공간이 분석되었기 때문이다. 비기능적 사물이 실내공간이 디자인 측면에서는 다루어질 때에는, 사물의 심미적 매력 즉, 예술적 가치와 장식적 역할이 포함되어야 한다.

“촌 아낙네는 이 구두라는 도구를 통해 대지의 소리 없는 부름 가운데로 들어서게 되며, 자신의 세계에 대해 확신”을 하게 된다. 또한 신뢰성은 그 도구가 마치 몸의 일부인 것처럼 믿는 것이어서, “심지어는 구두를 신고 있다는 것을 느끼지조차 못하게 만들 때, 그 구두는 구두로서는 참된 것”이 된다.<sup>9)</sup> 이런 관점에서 기능적 사물은 인간의 삶을 유지하고 개선하는 도구이며 생활의 일부이므로 꼭 필요한 가치를 지녔다고 할 수 있다. 그러나 기능에 충실한 사물은 역설적으로 우리의 시선을 끌지 못할 때에 자신의 역할을 다하는 것이며 그렇기에 시선을 끄는 미적 속성을 갖출 필요가 없게 됨으로 흔히 기계적 무미건조함을 취하기 쉽다. 그러나 예술작품은 <그림 2>처럼 구두를 재현함에도 우리의 시선을 사로잡는다. 실제의 구두는 용도가 있지만 그런 구두를 물감으로 재현한 구두그림은 아무런 기능이 없음에도 우리의 시선을 끌어당긴다. 기능이 없음은 자연의 사물들, 즉 돌이나 풀과 동일한데도 예술작품은 이들과 달리 인간을 그 앞에 불러 모은다. 그 이유를 하이데거는 예술작품이 설립하는 ‘세계’에 있다고 설명한다. 앞의 인용문에도 드러나 있듯이 촌 아낙네의 세계는 대지이며 가족이고 그들의 삶이다. 고희그림을 통해 도구인 구두가 품고 있으며 동시에 드러내는 농부아내의 고단하지만 성실한 삶을 떠올리며, 생명이 꿈틀대는 정직한 세계가 거친 붓질과 강한 질감을 통해 우리에게 전달된다. 이렇듯 사물의 물성을 바탕으로 열리는 세계가 기능의 신뢰성을 대신할 때, 비로소 기능적 사물성을 극복하였다고 할 수 있다. 앞서 논의한 기능적 체계의 극복이라는 관점과 연관시켜 이러한 기능적 사물성의 극복을 고찰하면, 이는 단지 기능성의 넘어섬에 그치는 것이 아니라 예술성의 확립을 동시에 성취해야 하는 이중의 노력을 요한다고 할 수 있다. 그간 기능적 사물성의 극복 혹은 더 구체적으로는 기능적 형태에서 벗어나고자 했던 많은 시도들이 색다르거나 신기한 시각적 스펙터클의 유행으로 그치고 만 점도 이런 예술성의 확립에 의한 미적 가치가 결여되었기 때문이라고 할 수 있다.

### 3. 조형속성별 작품사례 비교분석

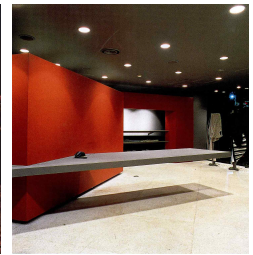
#### 3.1. 중력

쿠라마타의 가구디자인은 1970년대 중반 Glass Chair와 Shelves, Table에 이르러 투명성, 경량성, 무중력성 등의 수식어를 얻게 된다.<sup>10)</sup> 이런 경향은 그가 갑작스럽게 사망하는 1991년까지 줄곧 이어지는데 90년대에는 아크릴소재가 강화유리를 대신하는데, 아크릴은 콘크리트

나 청동처럼 다양한 형태로 구조가 가능하기 때문에 관유리에 비해 조소성이 한층 강하다. 반면에 스키모토의 디자인은 상식을 뛰어넘는 중량감을 특징으로 한다. <그림 3>과 <그림 4>에서 쉽게 비교되듯 테이블의 기능에 차이가 있기는 하지만 각각이 지향하는 가치는 확연히 다를 수 있다. <그림 4>의 테이블이 옷을 전시하되 공중에 부유하는 가벼움과 현실 초월의 미학을 지향한다면<sup>11)</sup>, <그림 3>의 테이블은 체리원목에 다른 원목을 상감하여 육중함과 아주 오랫동안 사용된 것 같은 세월의 흔적을 간직하는 듯 보인다.



<그림 3> 스키모토, Radio, 1982



<그림 4> 쿠라마타, Issey Miyake From 1st, 1984

<그림 5>의 테이블과 <그림 6>의 스톨도 동일한 맥락에서 이해될 수 있다. 화강암의 중량감은 그 단단함과 더불어 자연의 숭고함을 주는 반면에, 아크릴 스톨은 실제 상당한 무게에도 불구하고 거의 무게감이 없어 보인다. 특히 아크릴 괴(塊) 내부에 새의 깃털을 삽입함으로써 그러한 가벼움을 더욱 증폭시키고 있다. 스키모토의 디자인은 일상의 공간에서 경험할 수 없는 자연의 육중함과 원초적인 힘을, 쿠라마타의 디자인은 투명함과 부유감을 전달한다. 스키모토의 디자인은 기능적 체계에는 결여된 자연물의 가공되지 않은 속성, 즉 원목의 둔탁함과 원석의 거칠음을 통해 가장 근원적인 자연인 중력이 이 체계 안으로 끌어들임으로 기능적 체계의 빈약함을 여지없이 드러내 보여준다. 이 빈약함은 최소한의 재료로 최대한의 하중을 감당하고자 하는 기능적 체계의 계산가능성이 추구한 효율적인 형태의 어두운 단면이다. 쿠라마타가 시도하는 중력의 소거란 기능적 체계가 중력을 대하는 방식으로부터 완전히 벗어나 그만의 독특한 방법, 즉 미적인 방식으로 중력의 극복함을 말한다. 그가 추구한 이런 방식은 결코 기능적이지도 않고 효율적이지 않다. <그림 4>의 벽면에 숨겨진 디테일이 해결해야 할 캔틸레버의 구조적 부담과 <그림 6>의 아크릴구조에 들어간 재료의 양과 정밀작업의 수고로움은 기능적 재료와 기능적 구축방식이 예술을 위해 동원되었음을 의미한다. 기능적 체계 하에서도 추구되는 ‘중력의 극복’이라는 동일한 목표를 쿠라마타는 그 체계의 극한까지 끌어올림으

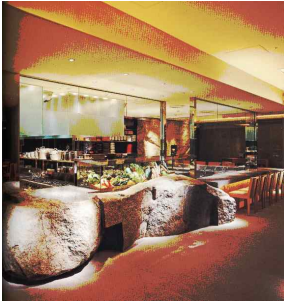
9) 마르틴 하이데거, 예술작품의 근원, 경문사, 1982, pp.99-100

10) Hara Museum of Art, Shiro Kuramata 1934-1991, 2006, pp.98-99

11) “중력이 가장 큰 문제다. 중력을 소거하는 방법을 생각하지 않으면 안된다.”- 쿠라마타, Hara Museum of Art, op. cit., p.91



로써 즉, 체계의 가장 핵심적 가치인 효율성과 합리성이 거의 소멸될 정도까지 몰아감으로써 기능적 체계의 건조함과 삭막함 역시 함께 소거시키며 물성 자체의 아름다움을 있는 그대로 드러내고 있다.



<그림 5> 스키모토, Hibiki Dynamic Kitchen, 2001



<그림 6> 쿠라마타, Acrylic Stool, 1990

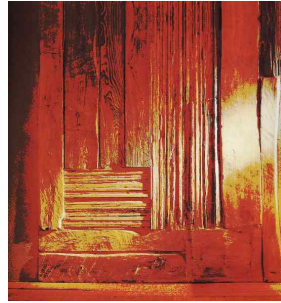
### 3.2. 흔적

일본의 건축가 타케야마 세이(竹山 聖)는 쿠라마타의 디자인이 예리하게 짜 맞춘 느낌과 매우 아름다운 마감으로 되어있는데 비해, 스키모토의 디자인은 자귀로 함부로 다듬은 듯한 표면과 대충 갖다 놓은 듯한 느낌이라고 두 사람의 차이를 표현한다.<sup>12)</sup> 스키모토의 작품에서는 항상 어떤 흔적 또는 사물 고유의 질감을 발견할 수 있다. <그림 7>의 벽은 폐목을 잘라 구성한 아트월인데 표면의 질감변화가 인상적이다. 반면에 <그림 8>의 Glass Chair는 공업생산물인 유리의 매끈함만 존재한다. 심지어 유리와 유리를 접합하는 접착제조차 투명해 구조의 흔적조차 지워져 있다. <그림 7>은 폐목의 구성이 기하학적이지만 않고 있는 목재를 되는 대로 이용해 만든 것 같은 느낌을 준다. 반면에 Glass Chair는 전체의 완벽한 비례미를 보여준다. 스키모토의 폐목들은 기하학적 패턴에 의한 질감이 아니라 나무를 손질한 전통도구의 작업 흔적이 고스란히 남아있으므로, 목수의 손과 도구가 함께 만들어냈던 투박하지만 인간미 넘치던 서정성을 불러 일으킨다. 그러나 쿠라마타의 의자는 그런 면에서 냉정하고 차분하다. 이 의자는 인간의 어떠한 흔적도 심지어는 공장생산의 흔적조차 모두 지워짐으로써 생산 혹은 만들기의 과정과 방법을 알 수 없는 오브제가 되었다. 몸의 하중을 떠받치기에는 불안감을 주는 판유리가 기능성을 다하고, 도무지 붙어 있을 것 같지 않은 연결 부위가 의자의 형태를 유지함으로써 ‘의자는 튼튼해야 한다.’라는 기능적 고정관념에 근원적인 의문을 제기한다. 기존 의자의 재료와 방식, 즉 기능적 체계가 사라진 영도(零度)의 지점에서 이 의자의 디자인은 시작된다.<sup>13)</sup> 쿠라마타가 의도하는

12) Mira Locher, Super Potato Design, Tuttle, 2006, p.52

13) “나는 보통 두 가지 방법으로 발상한다. 하나는 제로(zero)부터의 발상으로, 어떤 사물에 얽여있는 모든 요소를 제거하고 아무것도 없는 상태에서 시작함을 말한다.”- 쿠라마타(1973); Hara Museum

이러한 흔적의 사라짐은 대신에 그가 추구하는 현상적 아름다움을 더욱 강조하는 조형적 수단으로 작동된다.



<그림 7> 스키모토, Shunju Akasaka, 1990



<그림 8> 쿠라마타, Glass Chair, 1976

<그림 9>와 <그림 10>은 둘 다 1983년에 디자인된 것으로 전자는 패션샵인 파슈 라보의 벽면이고 후자는 쿠라마타가 디자인한 테라조(terrazzo)의 상세이다. <그림 9>에서 타일처럼 보이는 벽면재료는 조선소에서 가져온 고철을 타일처럼 잘라 붙인 것이다. 일부는 가져온 상태 그대로, 또 일부는 아연도장을 하여 색상변화를 주었다. 이 고철 타일은 부식의 정도에 따라 색과 표면상태가 모두 다르다. 그것이 놓여 쓰였던 거친 환경과 긴 세월을 그대로 전해준다. 이 매장이 위치한 도쿄의 노기자카(乃木坂)에서는 결코 만날 수 없는 작업 현장의 격렬함을 이 재료들은 보여준다. 또한 <그림 12>에서처럼 바위는 자주 이용되는 사물인데 바위 표면의 자연스러운 거친 질감뿐 아니라 전통방식으로 바위를 떼어낸 작업의 흔적도 역사와 문화를 공유할 수 있는 중요한 질감으로 작용한다.



<그림 9> 스키모토, Pashu Labo, 1983

쿠라마타가 스타 피스(Star Piece)라고 명명한 테라조인 <그림 10>은 흔히 사용하는 대리석쇄석 대신 색유리, 스테인리스 스틸칩, 코카콜라 유리병 조각 등 다양한 바탕색상과 재료로 만들어졌다. 자연석에 비해 저렴하고 저급의 재료인 테라조가 그에 의해 고급스러움과 아름다움을 새롭게 얻게 되었다. 여기서 표면의 질감은 고운 연마에 의해 매끈하나 쇄석의 윤곽과 배치는 무작위적인 불규칙함을 보인다. 자연석의 값싼 대체재이던 테라조가 마치 하늘의 별처럼 그런 영롱함과 빛남을 생산한다. 가

of Art, op. cit., p.141

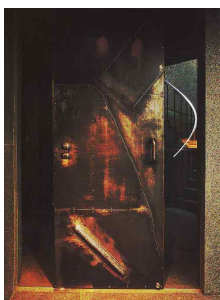
장 기능적 재료가 그 한계를 넘어 은유적이고 시적인 표현의 재료가 된 셈이다.



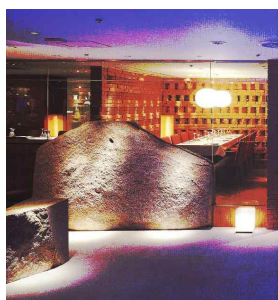
<그림 10> 쿠라마타, Star Piece 상세, 1983

### 3.3. 윤곽

앞의 두 절에서 살펴 본와 같이 스키모토의 디자인은 비기능적인 사물인 바위, 고철, 폐목 등을 사용함으로써 중력의 존재를 각인시키고 자연과 인간의 흔적을 상기시킴으로써 기능적 체계의 경량감과 단조로움을 극복한다. 이때 도입된 사물의 윤곽은 매우 중요한 역할을 수행한다. <그림 12>에서처럼 바위의 가공되지 않은 윤곽선은 자연의 상태를 연상시키며 바위의 생명력을 조형적으로 보여준다. 스키모토의 이런 디자인수법은 공간사용에 불편을 끼치지 않는 경우 자주 등장한다. 윤곽선을 다루는 그의 두 번째 방법은 <그림 11>의 Brasserie-EX바처럼 비기능적인 윤곽선을 기능적 체계의 윤곽선 내부로 집어 넣는 것이다. 이런 예 역시 빈번히 볼 수 있는데, Radio 마(1982, 그림 3), Shunkan(2002, 그림 15) 등 1980년대 초반부터 현재까지 지속되는 디자인방법이다. 이처럼 기능적인 윤곽에 의해 자연의 윤곽이 통제되고 조절되는 모습은 비기능적 사물을 기능적 체계로 편입시키는 한 방법이며 그의 디자인의 주요한 특징이라고 할 수 있다.



<그림 11> 스키모토, Brasserie-EX, 1984



<그림 12> 스키모토, Shunkan, 2002

한편, 쿠라마타의 디자인에서는 스키모토 식의 강렬하고 힘 있는 윤곽을 보기 힘들다. <그림 13>은 쿠라마타가 80년대 초반부터 디자인하기 시작한 미야케 이세이(三宅一生)의 매장이다. 바닥, 벽, 중앙테이블까지 모두 스타피스 테라조로 되어있다. 이 매장디자인에서 디스플레이 된 옷의 실루엣을 제외하면 뚜렷하게 드러나는 윤곽선은 단조롭다. 코이케 카즈오(小池一子)가 쿠라마타의

공간디자인과 이세이의 패션디자인의 결합을 “80년대 기준 지복”이라고 표현한 이면에는 미야케 패션의 중요한 요소인 주름이 있다.<sup>14)</sup> 주름에 의한 자연스러우며 예측할 수 없는 실루엣은 쿠라마타가 삭제한 기능적 공간체계의 사라진 선 위에서 비로소 그 진가를 발휘한다. <그림 14>는 80년대 말 쿠라마타가 아크릴을 이용해 제작한 여러 종류의 가구들 중 테이블과 화병이다. 이 사진에서 화병이나 테이블 외곽의 선은 매우 희미하여 거의 지워진 것 같지만 주입된 채색아크릴의 경계와 꽃의 형태는 선명하게 부각된다. 기능적 체계는 가구를 포함한 실내사물의 경계선, 즉 외부의 윤곽과 내부의 패턴을 기능에 맞추어 구획하고 통제한다. 그러나 쿠라마타는 이 모든 기준선을 삭제함으로써 기능적 체계에 속하지 않은 신체와 꽃의 윤곽을 대신 드러내고, 표면이 아닌 사물의 내부에 안개나 가스처럼 존재하는 색의 경계를 통해, 기능적 체계의 손이 미칠 수 없는 현상으로서의 선을 드러낸다. 그에게 기능적인 선은 삭제해야 하는 대상이지만 비기능적인 선은 그 삭제위에 새롭게 산출해야 하는 중요한 현상적 실체가 된다. <그림 8>의 판유리 단면, <그림 16>의 모아레(moiré) 등은 시선의 각도와 조명에 따라 다르게 보이는 현상으로서의 선이며 통념적 윤곽선을 대신하는 미적 경험으로서의 선이다.



<그림 13> 쿠라마타, Issey Miyake Matsuya Ginza, 1983



<그림 14> 쿠라마타, Acrylic Table & Flower Base, 1989

### 3.4. 시간

스키모토의 재료 사용에 있어 그만의 또 다른 독특한 특징 중 하나는 재료의 집적이다. 그 대상은 매우 다양해서 파철(Old-New, 1983), 대나무(Shunju Akasaka, 1990), 폐 철판(레이저 절단기로 필요한 형태를 잘라내고 남은 철판, Komatori, 1993), 식기(Kitchen Shunju, 2002), 곡물(Hibiki Dynamic Kitchen, 2001), 공병(Straits Kitchen, 2004) 등 헤아리기 힘들 정도로 다양하다. 특히 2002년 완성된 식당가인 순칸은 벽면 여기저기에 고무호스, 기계부품, 폐목, 아크릴 부산물 등 도시의 고물들을 모아 장식하였다. <그림 15>는 순칸의 한 벽장식으로 각종의 고무호스를 누군가가 정리해 둔 것처럼 보인다.

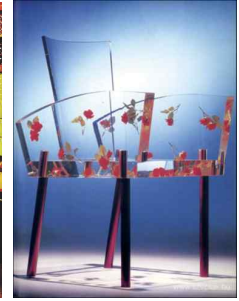
14) Shigeru Uchida·Kenji Oki, JAPAN INTERIOR Vol.3, Rikuyo-sha Publishing, Inc., 1994, p.12



이와 같은 정리의 손길은 <그림 17>에서 공병을 크기대로 모아 진열한 모습에서도 찾을 수 있다. 여기서 주목할 점은 이들 사물들이 종종 어떤 손길을 연상시키는 방식, 즉 고물들의 크기와 상태에 따라 정리 정돈한 노동의 과정과 시간을 보여주는 방식으로 배열된다는 것이다. 이처럼 다양한 사물의 집적, 즉 수집과 정리는 그 과정에 들어간 시간을 고스란히 보여주며 공장생산방식의 표준화된 집적과는 다른 수공업적 노동을 표상한다. 반면에 쿠라마타의 대표작품 중 하나인 <그림 16>에서는 실제 정밀한 제작에 들어간 노동의 과정과 시간이 전혀 노출되지 않는다. 스틸 메시는 원래의 용도가 마감재가 아니고 바탕재이기 때문에 거칠고 세부가 정교하지도 않다. 특히 모서리는 메시지를 절단한 부위가 날카롭고 빼죽하기 때문에 3mm의 원형금속막대에 메시의 끝을 하나하나 용접해 붙이는 세밀하고 많은 시간이 들어가는 디테일로 되어 있다. 그런데 크롬도금을 통해 그나마 사소한 흔적조차도 지워버렸다. <그림 18>의 Miss Blanche의 아크릴과 장미는 모든 수작업의 흔적을 완전히 지우고 마치 갑자기 멈추어버린 풍경의 한 장면처럼 보인다. 제작 과정상 여러 차례의 시행착오를 거치고, 장미가 자연스럽게 떠 있게 하기 위해 핀셋으로 잡으며 녹은 아크릴을 조금씩 부어 만들었음에도 이 의자에서는 그런 노동의 시간을 상기할 수 없으며 오히려 매우 쉽고 간결하게 만들어진 것처럼 보인다. 쿠라마타는 제작과정의 수고와 시간을 소거함으로써 환영적이며 시적인 풍경을 만들어 아크릴 안의 인조장미는 한창때의 장미가 허공에 떠 있는 것처럼, 마치 시간이 멈춘 상태처럼 보이게 함으로써 어떤 순간의 짧은 시간만 드러낸다. 그는 산업의 시간적 흔적 즉, 기능을 구체화하는 생산이라는 시간적 과정의 모든 자취를 지우고 대신 순간의 시간을 포착함으로써 생산과 만듦의 기능적 시간성을 초월하고자 하였다. 이에 반해 스기모토는 자연의 재료와 오래된 사물을 있는 그대로의 형태와 색채를 드러낼 뿐만 아니라, 자연물은 그것이 그런 모양이 되기까지의 자연의 시간을, 인공물은 그들을 모으고, 분류하고, 정리하는 데에 소요된 노동의 시간을 명확히 드러냄으로써 공장생산의 표준화된 시간 즉, 기능적 체계의 생산적 시간을 극복한다.



<그림 17> 스기모토, Straits Kitchen, 2004



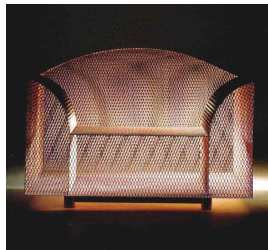
<그림 18> 쿠라마타, Miss Blanche, 1988

### 3.5. 기하

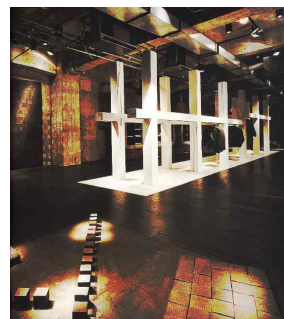
두 디자이너 스기모토와 쿠라마타가 기능적 체계의 한계를 극복하고자 하는 시도는 기능적 체계를 부정하거나 거부하는 의도가 아니기 때문에 그들의 디자인에서 기능적 체계의 특징인 추상기하가 항상 존재하지만 그 양상은 사뭇 다르다. 앞의 절에서 분석하였듯이 스기모토는 비기능적 사물을 기능적 체계로 도입하는 방법론을 근본적으로 유지한다. 그렇기 때문에 기능적 체계에서 배치와 형식이라는 무형적 틀은 전체를 구성하는 밑그림의 역할을 맡는다. <그림 7>의 폐목장식도 벽의 평면성과 사각의 기하형태에 잘 맞추어져 있으며, <그림 9>의 그리드에 맞춘 고철조각이나, <그림 11>과 <그림 12>의 철판과 바위도 출입구의 형태와 칸막이유리벽의 경계 안에서만 비정형적인 윤곽을 유지한다. <그림 15>와 <그림 17>처럼 심지어 수집의 형식을 통해 배치되는 사물까지도 평면성과 사각의 구획선 안에서 규칙적으로 정돈된다. <그림 21>에서 곡식알갱이들은 유리박스 안에 빼곡히 들어참으로써 색채와 질감이 기하학적 입방체 안으로 철저히 수렴되는 모습을 보여준다. 이처럼 스기모토의 디자인은 기하구성을 청사진처럼 활용한다. <그림 19>의 파슈라보는 초창기 그의 이런 인식을 상징적으로 보여준다. 철거되는 학교건물에서 수거해온 12개의 기둥과 연결보는 흰색으로 칠해져 매장의 중앙에서 전체 공간의 질서를 잡아주고 있다. 그 주변바닥 역시 흰색으로 칠해져 폐목으로 세운 기둥과 보와 더불어 추상적인 건



<그림 15> 스기모토, Shunkan, 2002



<그림 16> 쿠라마타, How High the Moon, 1986



<그림 19> 스기모토, Pashu Labo, 1983



<그림 20> 쿠라마타, Issey Miyake Men & Ladies, 1984



축 질서를 구축하고 있다. 그에게 있어 추상기하는 기능적 체계의 한계로서가 아니라 공간에 질서를 세우고 비기능적 사물들을 받아들이는 열린 체계로 작동하였다.

그러나 쿠라마타에게 기능적 체계의 기하학적 질서는 그 존재의 의미를 항상 되묻고 자신에 의해 새롭게 정의되고 설립되어야 하는 대상이다. <그림 20>은 두 개의 디스플레이 랙(rack)이 서로 엇갈리며 효율을 중시하는 기능적 기하질서에 의문을 던진다. 통념적으로 벽면에 부착되어 공간을 최소한으로 사용해야 할 가구가 매장 공간의 중심을 차지하며 가구의 배치와 형태를 규율하는 기능적 체계를 무력화시킨다. 여기서 랙은 크기의 과장과 배치의 부적절함을 통해 엄격한 기하형태임에도 불구하고 조소적 효과를 증폭시킨다. 이처럼 기하형태를 사용함에도 기하학적 질서의 변형을 통해 기능적 체계의 한계를 초월하는 시도는 <그림 22>의 의자에서도 볼 수 있다. 1인용 소파와 1인용 의자 두 개를 함께 붙여 놓은 형태로서, 기능의 중복과 형태의 병치를 통해 기능적 체계의 모순을 유희적으로 드러내고 있다. 기능 위에 덧붙인 또 다른 기능이 기능의 강화가 아닌 기능의 무화(無化)로 작용하는 것이며 기능적 체계의 극복과 초월이 그 체계의 내부로부터 촉발되고 확산되는 즉, 자기부정의 양상을 취한다는 점에서 스키모토의 방법론과 상당히 대조된다.



<그림 21> 스키모토, Hibiki Dynamic Kitchen, 2001



<그림 22> 쿠라마타, Seida Seduta, 1984

### 3.6. 소결

앞의 논의를 통해, 스키모토와 쿠라마타는 현대산업사회를 살아가는 일상의 모습, 즉 기능적 체계에 의해 계획되고 통제되는 일상성의 진부함을 드러내고 극복하려는 노력을 멈추지 않는다는 공통점과 더불어 그 방법론적인 차이점을 파악하였다. <표 2>로 정리한 것처럼, 이런 방법론의 차이는 그들이 지향하는 미적 목표의 차이이며, 자신만이 품고 있는 이상적 이미지로 위치할 풍경의 차이일 것이다. 이런 풍경은 관념적 산물이 아니라 각 개인이 체험하고 기억하는 생생한 표본이며 나아가 창작의 씨앗이 된다. 쿠라마타는 자신의 저서 「미현상(未現像)의 풍경」에서 유년기에 경험한 풍경의 선명한 기억들이 내면에 무한의 우주처럼 잠재되어 있다고 하였으며,<sup>15)</sup> 스키모토에게 다도(茶道)와 이자카야(居酒屋)는

서로 변증적 구도를 유지하며 전통적 가치를 전달하는 내면의 풍경으로 작동한다.<sup>16)</sup> 이들에게 풍경은 시각적 이미지만을 의미하지 않는다. 쿠라마타에게 풍경은 바람, 소리, 빛, 감촉, 맛 등을 모두 품기 때문에 방대한 두께를 갖고 미세하고 세밀하게 기억을 채우는 풍성한 질감과 결을 갖고 있다.<sup>17)</sup> 스키모토에게 풍경은 환경의 모든 물리적 요소뿐만 아니라 다도를 준비하는 과정에 들어가는 주인의 손길과 정성, 이자카야에서의 세월의 흔적과 일상의 자취를 모두 포함하는 총체적 시-공간이다.<sup>18)</sup> 이러한 두 가지의 풍경이 의미하는 바는 자신의 추억과 향수에 어린 이야기, 주체의 주관적 담론이다. 서로 다른 디자인방법론의 차이는 그 디자인발상의 원천인 풍경이 다르기 때문이다. 이들의 공통점은 기능적 체계의 극복이 자신들이 경험한 향수어린 풍경의 이야기를 그 기능적 체계에 덧입힘으로써 가능했으며, 디자인의 어휘와 방향이 근본적으로 주체 내면의 주관적 담론에 근거할 수밖에 없음을 보여준다. 이런 주체의 담론은 비판적 사고의 결과나 관념적 산물이 아니기에 논리적이거나 합리적이지 않을 수도 있다. 개인이 경험한 그 일상의 풍경은 기능적 체계가 주장하는 모든 추상성과 합리성을 벗어난 낯것으로서의 삶이며, 어떤 시-공간과 관련된 하나의 세계이다. 이는 하이데거가 말한 세계 즉, 촌 아낙네의 삶과 신전이 열어놓은 한 사회의 삶에 해당된다.<sup>19)</sup> 디자인이 담고 있어서 우리가 보거나 들을 수 있는 이 주체의 담론은 디자인의 기능적 체계인 대지를 이용하되 이를 극복하며 여는 세계이며 바로 예술의 잠재성을 품고 있는 세계를 의미한다. 이 맥락에서 스키모토는 기능적 체계 외부의 사물을 있던 그대로 끌어들이 사물의 아우라와 진정성<sup>20)</sup>을 드러냄으로, 그리고 쿠라마타는 기능

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

16) Mira Locher, op. cit., 2006, p.16

17) 倉俣史朗, op. cit., p.189

18) 1960~70년대 급격한 경제성장을 이루는 과정에서 일본사회는 '생각의 가치'에서 '멋지게 보이는 것에 대한 가치'로 전환되었으며, 정신적인 것의 쇠락에 대한 대안으로 스키모토는 고급문화인 다실과 다도, 대중문화인 이자카야가 품고 있는 정신적 가치에 주목한다. 다실과 이자카야는 오붓한 하나의 공간이며 시각적 아름다움보다 상대방에 대한 배려의 정신과 소탈하게 술잔을 기울이는 겸박한 분위기를 담고 있는 정취의 풍경으로 작동한다.: Mira Locher, op. cit., 2006, p.16

19) 여기서 촌 아낙네의 세계는 개인적인 삶의 세계이며, 신전의 세계는 한 사회의 삶과 역사의 세계이다. 이 차이는 쿠라마타의 주관적 담론이 유년시절의 추억과 같이 개인적인 세계에 비해 스키모토의 주관적 담론이 그 시대를 같이 살았던 사람들의 향수 즉, 한 세대의 세계라는 점과 유사한 대구를 이룬다.: 신전의 세계에 대한 내용참조는 마르틴 하이데거, op. cit., pp.108-110

20) 오키 겐지(健次 冲)는 스키모토 디자인을 "허구로부터 도주를 계획"함으로써 요약하며, 예술작품의 일회적 아우라의 연장선상에서 그의 작품을 이해한다. 스키모토의 리얼리티적 오브제와 예술작품의 공통점인 '진짜(本物·ほんもの)'라는 물적 속성은 그의 디자인이 개시(開示)하는 담론적 속성과 더불어 예술성을 구성하는 측면이라고 할 수 있다.: Shigeru Uchida-Kenji Oki, JAPAN INTERIOR Vol.1, Rikuyo-sha Publishing, Inc., 1994, pp.234-235

적 체계의 상업적 표층이 아니라 순수하고 근원적인 심층을 탐험하고 도달함으로써 각자 자신만의 예술적 담론을 창설하였다.

<표 2> 두 디자이너의 조형속성별 비교표

조형속성	스기모토의 방법론	쿠라마타의 방법론
중력	중력을 자연요소로 인식함으로써 무거움이 갖는 원초적 힘을 활용한다.	중력을 일상의 제약으로 인식함으로써 무중력의 상태를 지향한다.
흔적	사물이 있던 환경의 흔적을 통해 자연과 인간의 자취를 보여준다.	사물의 표면을 극도로 추상화시켜 미적 현상을 드러낸다.
윤곽	사물의 자연스러운 윤곽을 드러내 비기능적 담론을 도입한다.	사물의 윤곽을 소거/추상화/죽물화시킨다.
시간	노동의 과정과 시간을 드러내 흐름으로서의 시간을 표현한다.	정지한 것 같은 한순간의 시간을 통해 영원성의 시간을 추구한다.
기하	기하학적 질서를 존중하고 기하구성으로 수렴한다.	기능만을 위한 기하질서를 의문시하고 변형함으로써 기하의 의미를 새롭게 창설한다.

## 4. 결론

현대 산업사회를 살고 있는 오늘날의 실내디자이너는 기능의 요구를 부정하거나 무시할 수 없으나 기능만을 중시하는 환경을 추구하여서도 안 된다. 이를 보드리야르는 기능적 체계와 비기능적 체계의 상호보완적 관계로 설명한다. 기능을 바탕으로 비기능적 속성 즉, 인간의 심리를 만족시키는 주관적 담론을 형성해야 하는 실내디자이너는 발상과 조형의 방법을 통해 기능적 체계의 한계를 돌파하고 극복함이 그것을 디자인이라고 부를 수 있는 근거이다. 이런 인식을 바탕으로 일본의 디자이너인 스기모토 타카시와 쿠라마타 시로의 디자인방법의 비교분석을 통해 기능적 체계의 극복이 어떻게 달성되는지를 파악하였다. 그 결과를 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 스기모토는 비기능적 사물을 기능적 체계로 도입함으로써 기능적 체계의 기계적 건조함을 극복하였다. 도입되는 사물에 따라 자연의 힘과 형태를 간직하고 있으며, 제작과 노동의 흔적과 시간을 통해 근대이전의 삶과 가치를 전달하는 매개체가 된다.

둘째, 스기모토는 비기능적 체계를 부분적으로 도입하는데, 이는 수집의 행위를 거친 다양한 크기와 종류의 사물의 배열을 통해 드러난다. 스기모토는 비기능적 사물과 체계로써 기능적 체계를 극복하고자 한다고 할 수 있다.

셋째, 쿠라마타는 기능적 사물의 형태를 소거함으로써 기능적 체계의 일상성을 전복하고자 한다. 대신 미적 현상이 그 자리를 대신함으로써 기능적 체계의 극한적인 가능성을 보여준다.

넷째, 쿠라마타는 기능적 체계의 기하질서에 도전함으로써 의문을 제기하고, 체계의 변형을 통해 그 의미를 추적하는 담론을 형성한다.

다섯째, 쿠라마타의 유년기 추억과 스기모토의 청년기 향수는 그들에게 기억되는 소중한 풍경이며 이는 디자인 과정에서 중요한 모티브로 작동하며 동시에 주관적 담론을 구성한다.

여섯째, 두 디자이너 모두 주관적 담론의 생성을 통해 기능적 체계를 극복하는데, 스기모토는 비기능적 체계의 도입을 통해 그리고 쿠라마타는 기능적 체계의 극한을 추구함으로써 극복하고자 한다.

끝으로 각자의 방법론을 통해 생성되는 이들의 주관적 담론은 작품을 통해 새롭게 열리는 세계이며 하이데거적 관점에서 예술성의 확립을 확인하는 근거로 작용한다.

## 참고문헌

1. 김미숙, 구라마타시로와 르네마그리트의 작품에서 나타나는 비일상적 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2006.6
2. 김준영·박찬일, 스기모토 타카시의 디자인관과 디자인 수법의 분석에 의한 식음공간의 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2011.2
3. 박찬일, 쿠라마타 시로의 디자인사고 '미현상(未現像)'의 개념과 공간디자인 구현방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2010.2
4. 이낙현, 구라마타 시로의 디자인 언어와 실내공간 표현의 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2000.3
5. 장 보드리야르, 사물의 체계, 지만지, 2011
6. 마르틴 하이데거, 예술작품의 근원, 경문사, 1982
7. Hara Museum of Art, Shiro Kuramata 1934-1991, 2006
8. Shigeru Uchida-Kenji Oki, JAPAN INTERIOR Vol.1, Rikuyo-sha Publishing, Inc., 1994
9. Shigeru Uchida-Kenji Oki, JAPAN INTERIOR Vol.3, Rikuyo-sha Publishing, Inc., 1994
10. Mira Locher, Super Potato Design, Tuttle, 2006
11. Yukio Futagawa, Tadao Ando 1972-1987, 기문당, 1988
12. 倉俣史朗, 未現像の風景, 住まいの図書館出版局, 1991
13. [http://www.kosid.or.kr/kosid\\_about.php](http://www.kosid.or.kr/kosid_about.php)
14. [http://www.ifeworld.org/#Definition\\_of\\_an\\_IA/D](http://www.ifeworld.org/#Definition_of_an_IA/D)
15. <http://www.ncidq.org/AboutUs/AboutInteriorDesign/Definition>

[논문접수 : 2012. 06. 23]  
 [1차 심사 : 2012. 07. 23]  
 [게재확정 : 2012. 08. 10]