

융복합시대의 가구디자인에 나타난 변화와 특성에 관한 연구

황선욱

건국대학교 예술디자인 대학 겸임교수

Study on Changes and Characteristics in the convergence era furniture design

Sun-Wook Hwang

Konkuk Univ, College of Art and Design

요 약 본 논문은 디지털과 IT로 대변되는 현대의 융복합문화속에서 사회 문화적 요인이 반영된 변화를 요구받는 가구디자인의 특징에 관해 연구하고자 한다. 이를 위한 구체적인 방법으로서 기능주의로 대변된 산업혁명 이후의 디자인과 20세기 이후 다원화된 사회의 모습을 담아냈던 Memphis 그룹의 사례를 보려 하며 이를 토대로 융복합적 가치관이 보편화된 현대사회 속에서 변화를 요구받는 가구디자인의 모습을 조명하려 하였다. 이렇듯 미래의 가구디자인을 예측하는데 있어 사회구성원들의 가치관이 수용된 사회문화적 요인은 반드시 주지해야 할 중요한 요인임을 밝히는데 본 논문의 목적이 있으며 현대가구디자인의 주요 요소가 되었음을 인지하여 이를 바탕으로 폭넓고 깊이 있는 디자인 연구가 이루어져야 할 것이다.

주제어 : 융복합문화, 변화를 요구받는 가구디자인, 다가치관, 미래의 가구디자인, 사회 문화적 요인

Abstract This paper is to research on the characteristics of the recipient furniture design that requires changes reflected in the contemporary socio-cultural factors in the convergence culture, as represented by the digital and IT. The purpose of this study is, as specific methods therefore, to research in both perspectives the design of the after industrial revolution of functionalism and the case of the Memphis group which is expressed the appearance of diverse social atmosphere of the 20th century. Based on this, it will illuminate the appearance of the furniture designs recipient requires changes in universal modern society of values of complex convergence. To reveal that sociocultural factors that accept values of society are important in predicting the future of furniture design is the object of this study. It recognizes that a key element of modern furniture design will be based on a broad and deep study.

Key Words : Convergence Culture, Furniture designed to receive the required changes, The values, The future of furniture design, Sociocultural factors

Received 6 July 2016, Revised 26 August 2016
Accepted 20 September 2016, Published 28 September 2016
Corresponding Author: Sun-Wook Hwang(Konkuk University)
Email: renerary71@gmail.com

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

1. 서론

1.1 연구배경 및 목적

21세기를 맞이한 현대사회가 가진 변혁의 폭은 과거 그 어떤 시대와도 비교가 불가할 정도로 넓고 크다. 변화의 예로 열거 할 요소들은 셀 수 없을 만큼 많지만 가장 대표적인 것을 들자면 디지털과 IT(Information Technology) 기술로 상징되는 거대한 정보의 세상이 도래했다는 점이다.

과거의 사회는 커뮤니케이션이 원활하지 못했다. 하나의 사안에 대한 피드백을 받기 위해 며칠, 혹은 몇 달의 시간이 소요되었고 양방향의 커뮤니케이션이 아닌 일방적인 소통만이 주를 이루었다. 그러나 지금은 자신의 의견이나 견해를 밝히는 데 불과 수초밖에는 걸리지 않으며, 단 몇 초만에 수많은 피드백을 받는 것이 가능해졌다. 이는 양방향의 소통이 가능하게 된 원동력이라 할 수 있겠다.

이렇듯 현대사회의 대중들은 불특정 사안에 대한 정보를 받아들이고 또 정보를 보내는데 주저하지 않는다. 정보의 흐름이 한쪽이 아니라 양방향으로 이루어지면서 대중은 다양한 가치관과 관점을 접하게 되며 사회는 빠르게 융합되고 사고는 복합적으로 변하고 있다.

디자인은 사회를 반영한다. 사회가 변하면 디자인도 변하는 법이며 가구디자인 또한 예외는 아니다. 가구는 생활방식을 담는 원형이기에 빠르게 사회를 투영하며 생산된다. 그것이 산업적인 가구가 아니라 예술에 가까운 디자인이라 해도 사회의 경향과 문화적 특수성은 묻어나기 마련이다.

역으로 말하면 가구디자인을 보면 그 시대의 모습을 알게 된다는 의미이다. 우리는 과거의 역사에서 현재를 유추하고 현재의 현상을 보며 미래를 예측할 수 있다. 그렇기에 과거의 가구디자인 트렌드를 읽는 것은 곧 미래의 가구디자인 트렌드를 예측하는 토대가 될 수 있다고 판단된다.

이에 본 연구에서는 과거의 가구디자인이 보여준 특수성이 어떤 것인지를 살피고 이러한 경향에 대한 사회적 분위기와 비교하여 설명하려 한다. 이후 현대에 들어서 어떤 트렌드의 디자인이 보여지는지를 살필 것이며 특히 융복합적 사회 속에서의 다양하게 나타나는 가구디자인의 모습을 서술하려 한다. 이를 통해 미래의 디자인

트렌드를 창조하려는 노력에 있어 사회적 변혁이 가지는 영향력이 작지 않음을 설명하려 한다. 사회적 분위기와 문화적 특수성을 수용한 가구디자인은 급변하는 현대사회의 다양한 가변적 요소를 바탕으로 더욱더 다양해지면 서도 뚜렷한 개성이 나타나고 있는바, 그 시대적 가치를 짚어보고자 하는 데 본 연구의 목적이 있다. 특히 21세기 초반에 대두된 IT시대에서 이제는 IoT시대로 넘어가고 있는 현 시점에서 가구를 포함한 주거환경은 과거보다 더욱 큰 변화를 겪을 것으로 예측되며 기술의 발전 및 사회구성원들의 가치관 등을 포함한 사회적 요인이 가구디자인에 변화를 요구하는 요인임을 명시하고자 하였다.

1.2 연구범위 및 방법

본 논문에서는 사회적인 배경과 가구디자인의 상관관계가 두드러지게 드러나는 특정 시기를 연구대상으로 선정하였다. 우선 급격한 기술의 발전과 함께 적극적인 사회적 요구를 받아들였던 1920년대의 대표적인 가구들을 살펴보고자 한다. 그리고 이후 1920년대와 비견할 만한 변화의 시기로 포스트모더니즘의 정점이라 불렀던 1980년대의 가구디자인을 파악하고 현대 융복합시대의 가구디자인에 요구되는 특성과 사회적 배경을 살펴보는 것으로 연구범위를 한정하였다.

연구방법으로는 1920년대 당시의 특징인 기능주의적 디자인이 나타난 가구들과 산업기술의 발전으로 인해 새롭게 태어난 가구양식을 살펴볼 것이며 이어 1980년대에 이르러 다원화된 사회상을 가장 잘 반영했던 뎀피스그룹을 대표하는 가구들을 살펴보고 당시의 사회적 분위기와 함께 기능주의가 우선했던 사회속에서 인간감성의 회복을 꾀했던 특징들을 서술하였다. 아울러 현대에 이르러 다원화를 넘어 융복합된 사회현상 속에서 변화된 가구디자인들의 다양한 모습은 엄청난 속도로 변모되고 있는 시대의 모습 또한 함께 담겨 있음을 제시함으로써 연구내용을 서술하였다.

2. 산업혁명 이후 가구디자인의 흐름 과 특성

2.1 기능주의-효율, 그리고 대량생산

산업혁명 이후 1850년대가 넘어서야 현대적 스타일의 가구디자인이 탄생하였다. 접는 의자와 침대 등 실용적

이 고 창의적인 디자인들이 세상에 선보이기 시작했는데 이는 기술의 발전에 큰 요인이 있었다.¹⁾ 철강의 제작방법에 대한 다양한 대안이 이루어지면서 생산량은 급증했고, 이를 소화하기 위해 제품의 생산라인이 자동화를 갖추어가면서 디자인은 자연스럽게 제조효율이 높은 단순한 형태로 변모했다.

이후 1920년대에 이르러 가구디자인은 또 한 번의 큰 변혁을 맞이하게 되는데 제1차 세계대전(1914~1918)이 변화의 가장 큰 요인이었다. 전쟁은 사회 각 분야의 디자인에 빠른 시간에 변화할 수 있는 유연성을 요구했고 디자인은 그 해결방법으로 철저히 기능에 충실한 형태를 창조 할 수밖에 없었다.

이런 경향은 전후까지도 계속 이어졌는데 사회는 전후복구를 위한 생산재의 대량생산을 시작했고 이를 사용한 제품 또한 보다 빠르고 많은 생산을 원했다. 당시 사회는 표준화, 규격화된 디자인을 추구하였고 이는 기능주의라는 가구디자인이 탄생되는 사회적 배경이 되었다.

그렇게 탄생한 가구디자인 중 가장 대표적으로 살펴 봐야 하는 것은 ²⁾바실리 체어(Wassily Chair)[Fig. 1]이다.



[Fig. 1] Wassily Chair, marcer breuer

20세기 초반 기능주의의 산실로 불리던 바우하우스(1919~1933)에서 가구디자인사에 매우 중요하게 기록되는 금속가구 한 점이 만들어지는데, 바우하우스에 재직했던 교수이자 건축가 및 가구디자이너였던 마르셀 브로이어(marcer breuer)가 동료이자 화가 바실리 칸딘스키(wassily Kandinsky)의 이름을 따 만든 의자가 그것이다 [4].

바실리 체어는 당시만 해도 ‘좋은 의자란 보기에 고풍스러운 이미지에 화려함까지 곁들여져야 한다’고 믿었던

사회적 선입관을 깨뜨린 것으로, 오로지 금속파이프와 가죽으로 이루어져 있다. 이는 그 어떤 것보다 혁신적인 것이었고 새로우면서도 완벽한 기능까지 갖춘 가구였다.

이렇듯 강관기술의 발전과 철강시장 자체의 성장은 가구디자인 트렌드에 일대 변화를 몰고 왔다. 여기에 기능주의라는 조형적 배경까지 확립되면서 생산적인 측면에서 보다 더 효율적인 디자인들을 원하는 사회적 분위기가 조성되었고, 이에 언급해야 할 또 하나의 가구가 있으니 ‘캔틸레버 의자’가 그것이었다[Fig. 2].

캔틸레버 의자는 건축 철골구조의 하나인 캔틸레버 방식에서 차용된 것으로 보를 받치는 두 개의 기둥 중 한 쪽에만 고정, 나머지는 없애버린 구조로서 금속 자체의 강한 내구성을 이용하여 불안정한 시각적 긴장감에서 오는 미적 쾌감을 느낄 수 있도록 디자인 된 이 의자는 1926년 마르트 슈탐이 첫 선을 보인 후 현대까지도 수많은 디자인을 파생시키며 생산되고 있을 정도로 높은 생산성을 지녔다.



[Fig. 2] Cantilever Chair, Mark Stam

기술의 발전은 비단 철강분야에서만 이루어진 것은 아니다. 이로부터 10여년 후 목재인 성형 합판(polywood)이 발명되기 시작하면서 또 한 번 대량생산품의 기초가 만들어졌다. 이 목재 합판은 이후 베니어드 우드(veneered wood)라 명명되며 가구제작방식에 혁명을 가져왔다.

[5]핀란드의 건축가 알바 알토(Alval Aalto)는 약 삼년간 합판의자의 생산과정에 참여하고 이에 관련된 디자인 연구를 통하여 핀란드산 자작나무를 사용, 적층기술과 의자의 부품들을 찍어내는 성형기술을 고안하였다. 그리하여 1934년 자연탄성을 이용한 최초의 의자인 파이미오(Paimio)가 탄생되었다[Fig. 3].

1) Ann Ferebee 서병기 역, 디자인 소사, 서울 : 미진사. 1983, PP30~35
2) 1925년 제작 Moder B3 chair(B3호 의자)라고도 불린다.



[Fig. 3] Alval Aalto, Alval Aalto

이렇듯 1920년대는 산업기술의 급격한 발전과 전후상황이라는 시대적 특수성에 기인한 대중의 요구가 더해지면서 생산현장은 커다란 변화를 겪었다. 가구는 부의 상징으로 인식되거나 고풍스럽고 고급스러우며 화려해야 한다고 여겼던 기존의 고정관념에서 탈피되었고 새로운 재료를 이용하여 기능적이면서도 실용적인 면모를 갖추며 디자인부터 제작방식까지 가구의 모든 개념을 바꾼 중요한 시기라고 할 수 있다.

2.2 포스트 모더니즘-효율의 한계, 인간감성 회복

20세기 후반은 초반과는 전혀 다른 양상이 나타난다. 2차 세계대전(1939~1945)이 끝나고 초토화된 유럽의 복구과정에서 기능주의적 디자인은 한때 더욱더 심화 되는 듯 했으나 1950년대 말 즈음부터 기능주의는 서서히 그 한계를 드러내기 시작했다.

사회 속에 자리 잡은 대량생산체제는 사회구성원들의 삶을 윤택하게 해주었지만 정작 이를 누리는 대중들의 의식은 그렇지 못했다. 일면 합리적이고 풍요로워 보이지만 그것은 단편적인 현상에 불과했다. 풍요의 이면에 나타나는 사회문제들은 결코 이전과 같은 생각과 사고방식으로는 해결될 수 없다는 인식이 공감대를 얻었던 것이다.

이에 물질적 가치가 아닌 무형의 가치, 즉 물건을 사용하는 인간에 대한 문제로 사고의 전환이 사회 속에 나타나기 시작하였고 이러한 생각의 전환은 1980년대 초 뱀피스그룹(memphis group)의 등장으로 인해 사회전반의 트렌드로 자리매김한다.

뱀피스그룹은 1980년 이탈리아 디자이너 에토레 소사스(Ettore Sottsass Jr)가 결성한 것으로 산업 자본주의에 지나치게 물들어가는 디자인 전반에 대한 비판을 가했다. 모더니즘과 자본주의의 지나친 상업주의적 디자인에 대한 반발과 인위적이고 획일적인 표현에 대한 저항으로

1970년대 말 이탈리아 산업 디자이너들에 의해 결성된 디자인 그룹인 뱀피스 그룹의 디자인을 통해 그들은 이전까지 억제되어 왔던 은유와 인용, 장식들을 과감하게 차용하며 ‘제품’에만 향해져 있던 관심을 사용하는 ‘인간’에게 되돌리려 하였다.

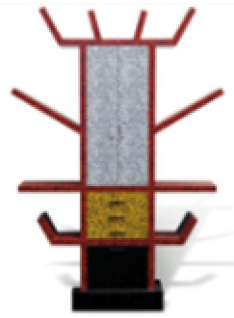
즉 뱀피스그룹이 추구하였던 디자인적 개념과 특징을 정리해 보면 다음과 같다.

- ① 인간성 회복 - 급속적 기능주의의 독단을 거부하고 정서적, 미적, 인간적 측면의 장식에 대한 인간의 근원적인 욕구를 현대주의, 상징으로 극복 : 은유, 인용, 장식 등으로 표현
- ② 반 이념적 - 어떤 확실성을 가지고 디자인 하는 것이 아니라 실험적인 접근이나 변화라는 기회를 노림
- ③ 유토피아의 부재 - 뱀피스는 유토피아를 제안하지 않는다. 직접적인 교환을 위한 수단으로써 디자인을 제의 하고 대상과 인간 사이에 표현적이고 감정적인 관계 체계를 재건
- ④ 반 기능주의 - 기능의 개념을 재 정의하여 인간 공학적 관점으로 부터 벗어나 직관과 통찰에 의한 디자인 추구
- ⑤ 소비자주의 지향 - 소비자 매카니즘은 뱀피스를 가장 진보된 구조와 전략을 갖게 한다. 이를 환경의 연결된 조직위에 직접적으로 작용하면서 성장
- ⑥ 미래주의 제 3세계 - 뱀피스의 노력과 관심은 현재에 또한 미래의 특별한 부분에 집중한다. 또한 원시 문화지역, 미개발된 교외, 무인도, 제 3세계 등의 성장과 긴장을 인식[19].

1981년 에토레 소사스가 제작하여 발표한 책장 칼튼(Carton)과 수납장 카사블랑카(Casablanca)는 그러한 뱀피스의 이념을 잘 나타내는 대표적인 작품이다[Fig.4, 5].



[Fig. 4] Carton, Ettore Sottsass Jr



[Fig. 5] Casablanca, Ettore Sottsass Jr

소사스 특유의 원색적이고 유머러스한 이미지가 가득한 이 두 개의 작품은 [3]힌두교의 칼리신과 유사한 형상을 보여주며 이전에 보여 주었던 여타의 가구와는 전혀 다른 형태를 보여주었고 특히 칼튼은 뫼피스그룹을 상징하는 가장 대표적인 가구 중 하나가 되었다.

디자인에 따른 정도의 차이는 있겠지만 뫼피스그룹이 가지는 대표적 요소 중 하나가 ‘유희적인 이미지’이다. 그런 의미에서 본다면 미켈레 데 루찌(Michele De Lucchi)의 의자 퍼스트 체어(First Chair)는 간결한 철제구조로 만들어져 1920년대의 디자인을 연상케 하지만, 마치 손잡이인 듯 달려있는 두 개의 구는 확연히 20년대의 가구와는 구분지어지는 유희적 특징을 보여 준다[Fig. 6].



[Fig. 6] First Chair, Michele De Lucchi

하지만 무엇보다도 뫼피스그룹의 특징적인 면은 작업의 관점을 제품에서 인간으로 돌렸다는 점이다. 시로 쿠라마타(Shiro Kuramata)의 교토 테이블(kyoto Table)을 예로 들면 형태상으로는 미니멀리즘에 가깝게 보이나 재료와 색구성에서 그가 태어난 일본의 색과 국제적인 모더니즘을 동시에 느껴지게 한다[Fig. 7]. 직관적이면서 감성적인 뫼피스그룹의 특징을 그대로 나타내는 점이라 하겠다[2].



[Fig. 7] Kyoto Table, Shiro Kuramata

이렇듯 1980년대 포스트모더니즘 시대의 가구디자인의 경향은 20세기 초반에 성행했던 기능주의와 산업자본주의의 한계를 극복하려는 노력을 통해 이루어졌다. 물질 그 자체보다는 인간중심의 디자인을 지향하고, 20세기 초반 모더니즘의 영향에 의해 극도로 절제되었던 장식이나 은유, 인용, 유희적 요소 등을 감성적으로 가미하려는 시도를 통해 인간에게 보다 더 다가가고자 하는 노력이 이루어진 변화의 시대라고 할 수 있다.

3. 융복합시대의 가구디자인의 경향과 특성

21세기에 들어서면서 기술은 과거 그 어떤 시대와도 비교할 수 없을 정도로 발전했다. 컴퓨터의 발전은 3D조각기나 3D프린터에 응용되어 인간이 가진 기술의 한계를 극복시켜주었고, 카본 등 신소재의 등장은 더욱더 폭넓고 다양한 디자인을 가능하게 하고 있다.

하지만 무엇보다도 가장 중요한 기술의 발전은 디지털과 IT의 등장이다. 이것은 기술의 개념을 넘어 사회 전반에 커다란 변화를 불러왔다. 접할 수 있는 정보의 양은 폭발적으로 늘어났으며 이에 대한 소요시간은 비약적으로 줄어들었고 ‘스마트폰’으로 대표되는 휴대전화와 인터넷의 발달은 대중들로 하여금 엄청난 정보의 홍수 속으로 빠져들게 만들었다.

[18]2015년 세계 인터넷 보급률을 보자면 전 세계인구의 46.4%가 인터넷을 하고 있으며 이는 33억명 이상이 정보를 자료 및 정보 획득수단중 하나로 인터넷을 사용할 수 있다 뜻이다. 이는 디자인적인 의미로 볼 때 대단히 중요한 의미를 가진다.

인터넷은 양방향의 소통을 가능케 하기 때문이다. 대중들이 현대의 디자인에 요구하는 수많은 요건들이 가감 없이 보여 졌고 이에 디자인된 작업들은 철저히 대중들

한명 한명의 기호에 따라 평가되고 분류되고 있다.

융복합이라는 단어를 사용한 이유도 여기에서 찾을 수 있다. 20세기가 다원화된 가치관이 존재했던 사회라고 표현된다면, 21세기는 다원화를 넘어 셀 수 없을 정도로 다양하고 많은 가치관들이 존재한다. 또한 정보의 교류로 인해 가치관들이 혼합되고 분화되면서 새로운 관점을 이루고 있는 것이다.

즉 현대사회에는 극도의 기능주의적인 디자인도, 지극히 추상적이고 감각적인 디자인도 함께 공존하는 사회인 것이다. [4]마티아스 벵슨(mathias bengtsson)의 그로스 체어(Growth chair)에서 보이듯 예술과 디자인의 경계가 모호해졌다고 할 수 있다. 이러한 가운데 위트와 기능성이 넘쳐나는 잉고 마우러(ingo maurer)의 포르카 미제리아(porca-miseria)조명등은 그와 같은 경계가 얼마나 허락할 것 없는지를 극명하게 보여주고 있다[Fig. 8, 9]

또한 공간에 관한 문제에 있어서도 적극적인 모습을 보인다.



[Fig. 8][mathias bengtsson, mathias bengtsson]



[Fig. 9] porca-miseria, ingo maurer

캐롤리나 툴카 그리고 사이먼 나와(karolina tylka & szymon nawoj)의 커피벤치(coffee bench)는 공간과 상황에 따라 변신이 가능하며 의자와 테이블이라는 역할을 디자인자가 아닌 사용자가 지정할 수 있도록 하여 가구의 역할을 사용자가 결정할 수 있도록 하였다[Fig. 10] 이는 보다 효율적인 공간 활용을 가능케 하며 공간에 대한 사회적 요구를 적극적으로 수용한 사례라 할 수 있는데 이렇듯 사회적 이슈에 대한 접근도 현대가구디자인에서 적극적으로 이루어지고 있다.



[Fig. 10] coffee bench, karolina tylka & szymon nawoj

에밀리아노 고도이(Emiliano godoy)의 니트(knit)의자는 그러한 사회적 이슈에 대한 접근을 보여주는 대표적인 디자인이다[Fig. 11]. 생물학적으로 분해되는 재료만 사용하고 천연도료로 마감하여 환경문제에 대한 디자인적인 접근 방식을 보여준다.



[Fig. 11] knit, Emiliano godoy

이렇듯 현대의 가구디자인은 과거와는 달리 복합적이면서도 세분화된, 정의할 수 없는 다양한 모습을 보여준다. 이런 다양함은 디자인만이 아니라 생산방법과 판매 방식에서도 나타난다.

대량생산방식과 일품제작방식으로 나뉘어 있었던 생산방법의 큰 흐름은 다품종 소량생산방식이 나타나면서 더욱 다양해졌다. 디지털과 IT 시대의 도래로 제작자와 수요자 사이의 커뮤니케이션이 빈번해졌기 때문이며, 이에 유통단계를 거치며 판매되었던 전통적인 가구구입의 경로는 획기적으로 함축되는 결과도 종종 보여주곤 한다.

생산과 유통의 변화뿐만 아니라 가구디자인 자체에도 변화가 생겼는데 가전제품과 가구의 결합, 시스템가구나 DIY(Do it yourself)와 같은 가구의 유행이 그 예이다.

‘시스템 가구’란 호환성 있는 자유로운 조합이 가능한 가구군으로 그 의미를 설명할 수 있으며(건축용어사전) 인테리어 구성 요소를 통일적으로 디자인한 가구류도 포함한다. 기계문명의 발달과 경제수준의 향상으로 요구되는 다양한 변화에 대응하여 생긴 발전된 가구형태로서 몇 개의 규격화된 단일가구들을 원하는 형태로 조합시킬

수 있고 분해 조립이 용이하며 임의의 공간에 배치가 자유로운 가변성이 있는 합리적인 가구구성을 말한다.



[Fig. 12] Modular Furniture, Multiplo, Hey Team Design (Italy)

즉, 시스템 가구는 가구와 인간과의 관계, 가구와 건축 구조체와의 관계, 가구와 가구의 관계를 고려한 가구형태로서 임의로 조합·가변성이 있고 합리적인 구성이 용이하여야 한다. 따라서 현대사회에서 시스템 퍼니처는 특히 사무공간의 핵심적인 부분을 차지한다고 할 수 있다[20].

핵가족과 일인가구가 확산되고 있는 세계적 추세에 가구는 기존의 개념에서 벗어나 손쉽게 구입하여 직접 만들 수 있는 DIY 가구나 가전제품과 결합하여 공간을 효율적으로 활용할 수 있게 하는 등의 변화를 통해 수요되고 있다.



[Fig. 13] IKEA (Sweden)

이러한 세계적 추세속에 국내의 가구디자인도 변화에 힘을 쏟고 있는바 사용자가 임의로 조합·변형하여 배치하는 모듈형 가구나 전자제품과 결합된 가구 등의 형태로 제시되면서 주거공간의 효율성을 높이고자 하는 연구와 시도가 활발히 진행되어왔다.



[Fig. 14] Hanssem Furniture (Korea)



[Fig. 15] Dongsuh Furniture (Korea)



[Fig. 16] Modular Furniture, Sodic (Korea)

또한 최근 새롭게 대두되고 있는 IoT(Internet of Things 사물인터넷) 산업은 생활환경에 더욱 새로운 변화와 파장을 몰고 올 것이 확실시 되는바, 이로 인해 가구나 가전제품을 포함한 주거환경은 과거보다 더욱 큰 변화를 겪을 것으로 예측된다.

‘사물인터넷’은 간단히 정리하면 ‘세상 모든 물건에 통신 기능이 장착된 것’을 뜻한다. 이를 통해 각 기기로부터 정보를 수집하고 이를 가공해 사용자에게 제공할 수 있다. 대표적인 예가 최근 급성장하고 있는 착용형 기기다. 시계나 목걸이 형태의 이런 기기는 운동량 등을 측정하고, 스마트폰과 연결해 전화·문자·웹서핑 등이 가능하다 [21].

세계적 IT 시장조사기관 가트너는 지난 2014년에 가

장 주목해야 할 10대 기술 중 하나로 사물인터넷을 꼽았는데, 바로 그런 장래성 때문에 글로벌 기업들은 사물인터넷을 차세대 성장 동력으로 삼고 있다. 예컨대 미국의 대표적 가전제품 생산회사인 GE(General Electric 제너럴 일렉트릭)사는 "생산하는 모든 제품을 인터넷과 연결해 새로운 가치를 창출하겠다."고 선언했다[22].

이렇듯 모든 사물이 인터넷 네트워크에 연결돼 서로 정보를 공유하고 원격으로 조정하는 것이 가능해진 것이다. 기술의 발전에 따른 이러한 시대적 흐름은 결과적으로 현대사회의 생활패턴에 크게 변화를 가져올 것이며 인간의 생활과 가장 밀접한 가구디자인 또한 많은 부분에서 변화를 요구받고 있다. 변화를 수용하고 셀 수 없이 다양해진 욕구와 감성을 충족시키면서도 개성을 살리고 또한 기능에 충실한 새로운 감각의 디자인이 요구되는 다문화융복합시대에, 이러한 사회적 요구에 발맞추어 적극적인 변화를 시도하는 디자이너들의 노력과 다양한 시도들이야말로 가구디자인의 미래를 여는 길이라 할 수 있겠다.



[Fig. 17] IoT System Furniture (Digital Image)

4. 결론

본 연구를 통해 살펴 본 1920년대 기능주의시대와 1980년대 포스트모더니즘, 그리고 다문화융복합시대 현대사회의 가구디자인을 다음과 같이 정리하였다. <Table 1>.

살펴본 바와 같이 이 세 시기는 시대적 배경과 맞물려 각각 가구의 디자인과 생산뿐만 아니라 개념과 역할에 변화를 가져온 중요한 시기라 할 수 있다.

특히 현대의 융복합시대는 그동안의 가구디자인과 개념이 모두 가치를 발휘하면서도 새로운 커뮤니케이션방식의 보급으로 인한 다양성이 요구되는 복합적 시대이다.

<Table 1> Changes in furniture design according to age

| | 1920's (Functionalism) | 1980's (Postmodernism) | Present age (Multicultural Convergence Era) |
|---|---|--|--|
| Factors of change | Mass production, after world war 1 | Activation of the development of new materials and improved production technologies | Information from the era of digital and IT industry |
| Design characteristics | Design for Functionalism | Human-centered design | Cultural complex designs the pursuit of individuality and diversity |
| Social phenomenon in the Furniture design | ·Break the traditional concept of furniture design, Transformed into practical design. ·design. All furniture from concept to production methods will change | ·Functionalism and industrial capitalism has reached a critical point. ·Started to pursue a human-centered design | ·Free to accommodate a variety of emotional and social needs and should seek individuality and functional at the same time shaving ·Advances in technology will change furniture as a means of communication. |

융복합적이라는 용어는 가구디자인분야만을 뜻하는 것은 아니다. 그보다는 오히려 사회 전반적인 현상이라 칭하는 것이 옳을 것이다.

IT기술의 발전은 그 예를 찾아보기 힘들 정도로 파급 효과가 크다. 정보의 상호교류로 인해 소셜커뮤니케이션 (social communication)이 활성화되면서 대중은 자신들이 원하는 디자인을 찾기 시작했고 그 결과 그 어떤 시대보다 다양하고 폭넓은 디자인이 요구되었으며 실제로 그렇게 유통되고 있다. 가구의 개념도 많이 변화되어 개인의 생활공간을 고려한 맞춤형 가구를 선호하는가 하면 소비자가 직접 제작에 참여하거나 가전제품과 가구를 결합시켜 공간 활용을 극대화 하려는 시도가 이루어지는데, 이러한 변화는 생활패턴의 변화에서 기인 된 것이기도 하지만 소비자들의 다양한 개성과 욕구를 충족시켜줌으로써 더욱 확산되고 있는 추세이다.

또한 아직도 대부분의 대량생산제품들은 확실한 기능주의를 따르고 있으며 이에 반발했던 포스트모더니즘의 대표격인 Memphis그룹의 가구도 또한 동시에 생산되고 있다. 팝아트, 옵아트적인 가구는 물론이거니와 기능주의

이전의 고전적인 양식의 가구들도 심심치 않게 볼 수 있다. 가구라기보다 예술에 가까운 것을 찾는 대중도 있다.

점점 상품의 라이프사이클이 짧아져가는 시기에 이러한 현상은 놀라운 것이다. 이는 그만큼 다양한 대중의 기호가 존재한다는 증명이기도 한데 여기서 한 가지 중요한 것은 그렇다고 해서 어떤 디자인이든 다 받아들여진다는 뜻은 아니라는 점이다.

대중에게 어필할 수 있는 충분한 매력과 장점이 확립된 디자인이 아니라면 오히려 좋지 않은 평가를 받게 되어 그 어떤 공감도 얻지 못한 채 사라질 수밖에 없다. 융복합시대의 사회적 환경은 빠른 공감을 얻을 수도 있지만 그만큼 빨리 도태될 수도 있음을 인지해야 한다.

이렇듯 현시대의 가구디자인은 IT기술의 발전과 새롭게 대두되는 IoT 산업기술 등으로 인해 폭증한 수많은 가치관으로 무장한 대중들에 의해 변화를 강요당하고 있다고 정의할 수 있다. 이는 대중들과의 커뮤니케이션이 만들어낸 결과로 대중은 적극적으로 자신들의 생각을 피력하고 디자이너는 이를 가능케 하기 위해 노력한다. 그렇기에 디자이너는 대중을 만족시킬 수 있을 정도로 창의적이어야 하며 동시에 흔들리지 않고 자신의 주장을 관철시킬 수 있는 조형적 심미안과 올바른 디자인적 가치관이 필요하다.

기술의 발전은 지금도 이루어지고 있고 미래는 더욱 더 진보된 기술로 인해 융복합을 넘어선 또 다른 창조적인 사회 분위기가 이루어질 것이다. 과거의 사례에서 살펴봐왔듯, 디자인은 사회 속에서 변화 할 것이고 또 변화를 강요당할 것이다. 현재의 사회는 미래에 이르러 더욱 더 창의적이고 개성적으로 발전할 것은 자명하기에 가구 디자인 또한 사회적 변화와 더불어 그렇게 변할 수밖에 없다. 이러한 요인으로 인하여 가구디자인의 질적인 발전이 이루어질지 혹은 단순한 양적인 팽창에 머무르게 될지에 관한 문제는 미래에 대한 추측이기에 논의를 미룬다 하더라도 기술의 발전 및 사회구성원들의 가치관 등을 포함한 사회적 요인이 가구 디자인에 변화를 요구하는 요인 중 하나라는 것은 명백한 사실이다. 또한 이러한 변화의 모습이야 말로 융복합시대의 가구디자인이 가진 특성임을 인지하고 이에 대한 보다 폭넓고 깊은 연구 또한 활발히 이루어져야 할 것이다.

REFERENCES

- [1] Han Young Ho, "A study on the Periodic Background & Characteristics of the Modern Metal Furniture Design" Journal of Korean Society of Design Science, Vol 14, No 1
- [2] Choi, Byung Hoon, Kim Jinwoo, "A Study of the Formative Features of Painting and Furniture Design in Postmodernism" Korean Institute of Interior Design, Vol 16, No 2 2007
- [3] Suh, Byungky, "A Study on Designs of Ettore Sottsass Jr", Dept. of Industrial Design. Seoul Women's Univ, Vol 12, 2006
- [4] Choi Kyung-won, "Design Humanities", Hummingbird, 2014 PP191~196
- [5] Jeong Eun Mi, "(The) furniture story", EJONG, 2013 PP53~55
- [6] Kim Myeong Han, "Caught hold of me Design Furniture", JounAng Books, 2012
- [7] Jane Forsey, "Aesthetics of design", Misul Munhwa, 2016
- [8] Victor Papanek, "Design for The Real World", Misinsa, 1983
- [9] Lee Nak-Hyun, "A Study on the Characteristic of Metallic Furniture and Changes of Design" Kiss, vol.9 no.5 2008
- [10] Hee-Ra Kang, "A Study on the Production of a Convergence Color-Response Lighting Bookcase" Journal of Digital Convergence, Vol.13 2015
- [11] Kyunf-Eun Do "A study on pop art kidult culture" Journal of Digital Convergence, Vol.12 no.2 483~493, 2014.2
- [12] Min-Seok Song, "Convergence Models of Evaluation Systems for Social Welfare Facilities", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 5, pp. 115-122, 2015.
- [13] Jung-Ho Lee, Jae-Ung Cho, "Study on Convergence Technique through Structural Analysis due to the Height of the Walker", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 2, pp. 19-24, 2015.
- [14] Sung-Min Kim, "Status and Development Study of

- the craft industry” Journal of Digital Convergence, Vol.13, No.10, 527-532, October 2015
- [15] Ryu, Yu Li, |“A Study on the Tableware Design using Geometric Pattern” Journal of Digital Convergence, Vol.12, No.8, 475-480, August 2014
- [16] Kim, Sung-Min, “The Study Design of Ceramic Ornaments” Journal of Digital Convergence, Vol.11, No.2, 391-396, February 2013
- [17] http://magazine.hankyung.com/money/apps/news?popup=0&nid=03&nkey=2007062700009000303&mode=sub_view
- [18] <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- [19] <http://tip.daum.net/question/3290636>
- [20] <http://tip.daum.net/question/3060610>[21]<http://100.daum.net/encyclopedia/view>
- [22] <http://100.daum.net/encyclopedia/view>

황 선 옥(Hwang, Sun Wook)



- 1998년 2월 : 건국대학교 공예학과 금속공예전공(BFA)
- 2001년 2월 : 건국대학교 공예학과 금속공예전공(MFA)
- 2007년 9월 ~ 현재 : 건국대학교 리빙디자인과 겸임교수
- 관심분야 : Metal Craft, Art, Furniture Design, Contents Design.

· E-Mail : renerary@daum.net