

表現技法

朴 弘 - 건축가 · 中央大 敎수

● 디자인의 進行過程

前回에서도 설명한 바와 같이 인테리어 디자인의 計劃과 그 進行過程은 다음의 [表 1]에서 나타내는 순서로 한다.

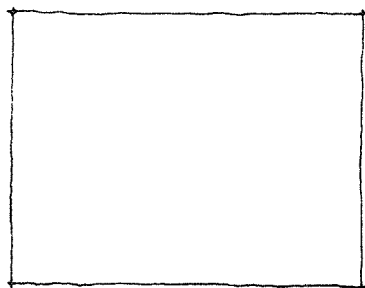
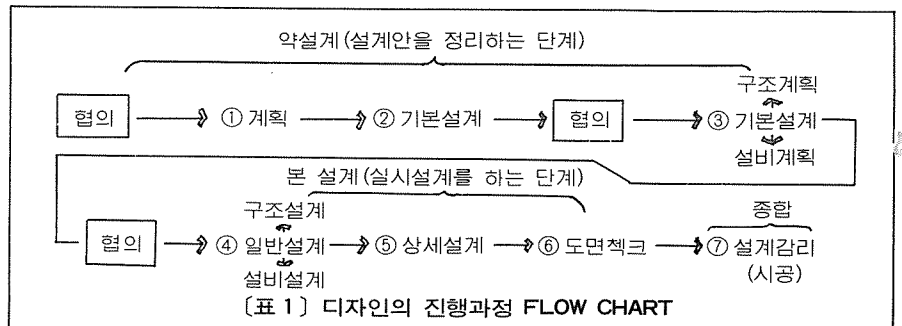
이 순서는 建築디자인의 프로세스와 같다고 볼 수 있으나 디자인 對象의 규모나 내용의 차이에 따라 검토되어야 한다. 예를 들면 大劇場이나 放送局 등 비교적 고도의 기술을 요하는 곳에서는 設計組織도 복잡하여 設計業務, 그 자체가 긴밀하게 계획되어야 한다. 이런 경우에는 意匠設計家 · 構造設計家は 물론 音響設計(防音 등) 專門家를 비롯한 設備 · 設計家와의 共同作業에 의해서 進行하여야 한다. 그러나 규모가 작은 小住宅이나 店舖改裝, 또는 家具디자인과 같은 경우에는 그 순서는 비교적 간단하여 한 두명의 디자이너가 모든 업무를 담당할 수 있음은 그 일의 한계가 意匠計劃에 중점을 두기 때문이다.

인테리어 디자인이란 디자인 대상의 규모의 大小에 관계없이 室內計劃을 달성하기 위한 모든 資料와 디자인을 모아서 구체적으로 표현하는 것이다. 그러므로 디자이너는 建築主와의 協議에 의하여 意見を 교환하고 나서 디자인意圖를 확립한 다음 計劃案을 작성하는 것이다. 이 단계는 表 1에서 나타낸 「디자인 프로세스」에서 ①이 되는 「計劃」에 해당되는 것이며 구체적으로는 아이디어 스케치라고 하는 것이다.

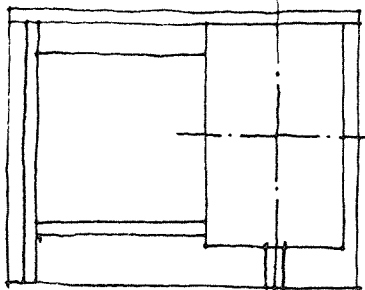
● 아이디어 스케치 (Idea Sketch)

주어진 「테마」와 與件에 합당한 構想을 발전시켜 나가는 단계에서 그려지는 그림이다. 디자이너가 꿈꾸는 여러가지 아이디어가 無作爲로 그려지기 때문에 構想圖라고도 한다.

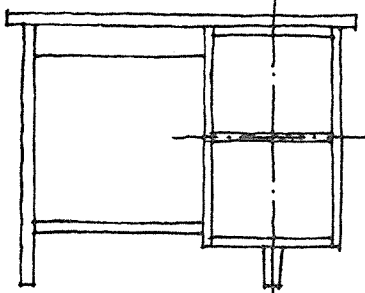
各種 方眼紙나 트레이싱 페이퍼, 또는 「스케치 북」에 그림연필 · 스케치펜 · 색연필 · 매직펜슬이나 싸인펜을 사용하여 후리핸드(Free Hand)로 그린다. 여러 각도에서 方向을 모색하여



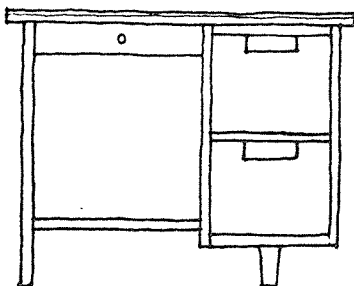
(a) 아우트 라인을 그린다.



(b) 주요부분을 분할한다.



(c) 관의 두께나 후레임을 그린다.



(d) 상세부분을 그려 넣는다.

후리핸드 스케치의 순서

디자이너 나름의 이미지를 구현하기 위해 수없이 그려 나간다. 그런 다음에 그 가운데서 가장 가능성이 있는 것을 선택하여 「이미지」를 굳혀 나가는 스케치 작업이 계속된다. 이쯤되면 트레이싱 페이퍼로 用紙를 바꾸어서 겹쳐놓고 그리게 되면 부분적인 變更의 차이점을 비교검토하기 수월하여 능률적인 進行이 된다.

畫家들의 스케치가 画面構成의 基本이듯이 디자이너가 행하는 스케치의 목적은 디자인 이미지(Design Image)를 구체적으로 표현하기 위한 基礎手段이다. 그러나 스케치 자체만으로는 크기(Size)나 比例(Proportion)을 분명하게 파악하기 힘들기 때문에 간단한 三面圖(平面圖 · 正面圖 · 側面圖)를 일정한 스케일로 그리고 나서 그 위에 陰影이나 彩色를 하여 立體感을 나타내는 表現效果가 취해진다. 이것을 스케치 三面圖라 하며 스케치는 이것을 포함하여 그리는 것이 이상적인 것이다.

● 基本計劃圖

작성된 여러개의 아이디어 스케치 중에서 이미지가 선명하고 제작이나 시공상에 별문제가 없는 것을 골라서 한 두개의 代案으로 基本計劃圖를 만든다. 이것이 「디자인 프로세스」 ②와 ③인 「基本設計」의 단계가 된다.

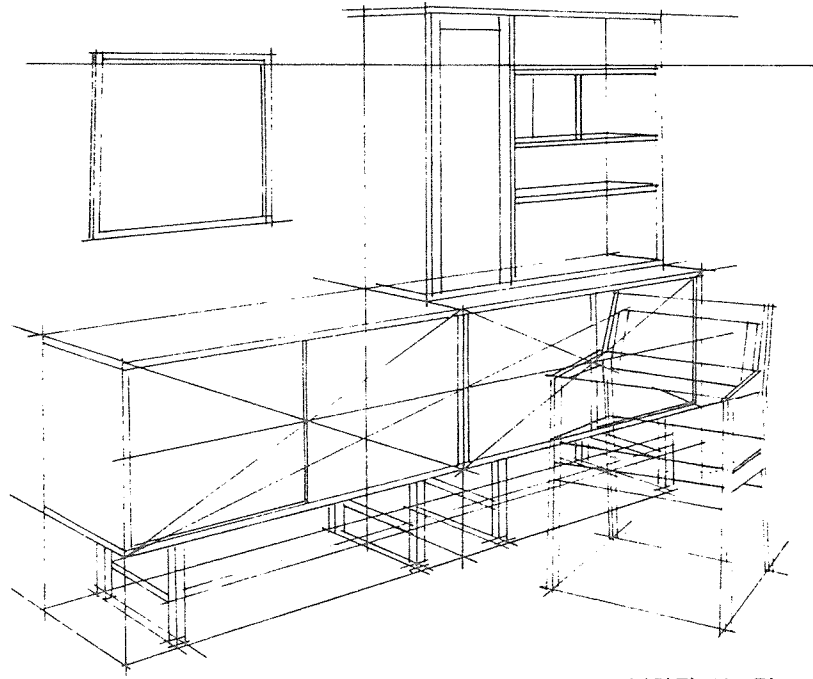
基本設計圖는 平面圖 · 立面展開圖 · 斷面圖 등으로 設計進行上의 基本이 되는 역할을 하는 것이다. 이것은 세부적인 치수기입의 필요는 없으나 일정한 스케일로 作圖하는 것이 일반적이다.

基本計劃圖는 디자인의 「스터디」 결과를 建築主에게 제시하고 承認을 받기 위한 圖面이기 때문에 중요한 것이며 「프리젠테이션」 효과가 나도록 처리함이 좋다. 디자이너는 훈련과 경험에 의해서 알 수 있으나 建築主는 대부분의 경우 圖面(正投象圖法에 의해 그려진 圖面)을 보고서 그 디자인의 良否를 판단할 수 없는 것이다. 때문에 한눈에 이해가 될 수 있는 透視圖를 그린다는가 때로는 模型(Model)을 만들어 깊은 이해와 호감을 얻을 수 있어야 한다. 좀 더 구체적인 보조수단으로 平行圖를 그려 提示하기도 하지만 결국 디자인의 良否는 工事が 완료된 다음에야 확인되는 것이다.

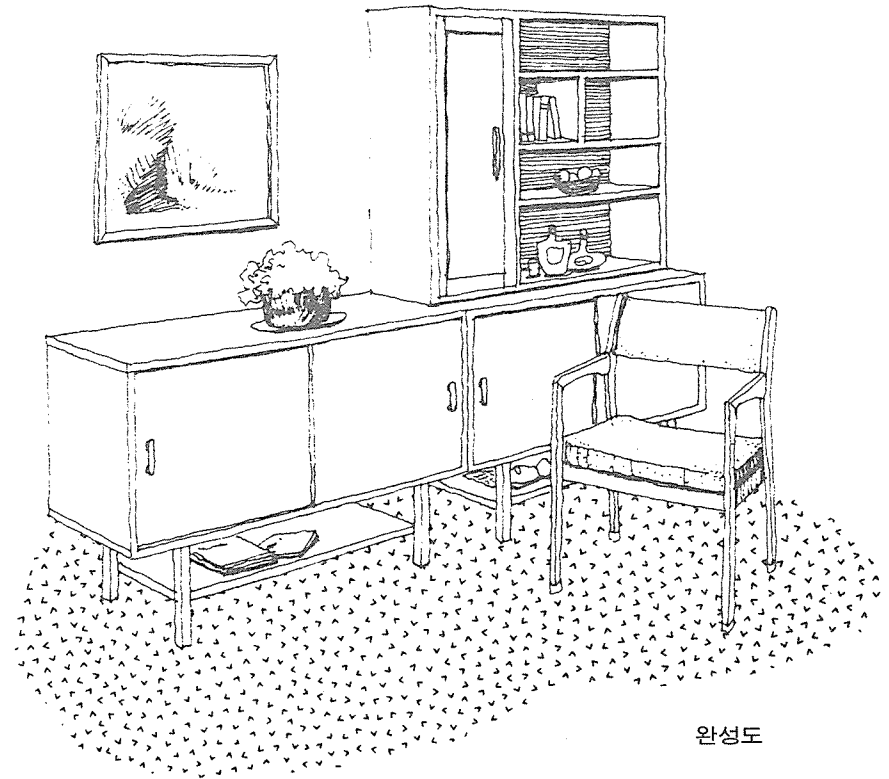
그러나 基本計劃案을 제시할 때 「프리젠테이션」을 위한 表現技法이 미숙하다든가 소홀한 취급을 한 경우에는 좋은 아이디어의 작품을 제안하더라도 이해가 되지 않고 擱案되기가 십상인 것이다. 그러므로 인테리어 디자이너는 자기가 맡은 일의 내용을 충실히 계획하고 취급했다는 것을 建築主에게 표시하기 위해서라도 프리젠테이션 테크닉(Presentation Technique)에 대한 충분하고도 다양한 修練이 필요한 것이다. 이것은 디자인을 제시하고 建築主에게서 만족스런 「어프루브」를 받아내기 위한 모든 행위이며 또한 디자이너가 갖춰야 할 가장 전문적인 분야의 하나이기도 한 것이다.

표현된 그림이나 文字가 정확하고 아름다울 것은 물론이고 디자이너가 意圖하는 이미지를 선명하고 알기 쉬우며 매력이 넘치는 것으로 보이게 하는 것이 중요하다. 아울러 圖面의 表裝方法이나 디자인 意圖를 충분히 이해시킬 수 있는 스피치에 이르기까지 모든 행위가 포함되는 것이다.

프리젠테이션 스케치의 예



분할된 밑그림



완성도

● 透視圖와 圖法

투시도란 建築主가 계획안을 결정코자 할 때 제시된 圖面 가운데서 가장 중요한 것이다. 이것은 한눈에 물체의 形이나 色彩 또는 材質感을 느낄 수 있는 것이며 디자인 討議에는 필수적인 것이라 하겠다.

透視圖(Perspective)란 觀測者가 일정한 위치에서 본 對象物體의 画像을

말하며 이 투시도를 그리는 幾何學을 透視圖法이라 한다. 즉 투시도란 우리들이 물체를 눈으로 직접 보는 것 같은 空間表現을 二次元인 평면상에 圖示하는 기법으로서 繪畫 중에서도 옛날부터 遠近法으로서 쓰여지고 그 효과를 올려왔다. 또한 圖學의 뒷받침에 의하여 정확한 묘사기법으로서 많이 이용되어 建築設計·室內設計나

工業디자인의 표시에는 없어서는 안 될 技法이며 최근에는 道路設計에서도 정밀한 투시도를 요구하고 있다.

투시도에서는 물체의 형상이나 大小의 遠近에 의한 변화를 圖學的 수단에 의하여 표현하는 것을 線透視(Linear Pers.)라고 하며 회화적 표현에서의 色彩나 濃淡變化, 즉 먼곳의 물체는 가까운 것보다 色이나 그늘도

불명료하여 遠近感을 내는데 이것을 色透視 (Aerial Pers. = 空氣透視)라 하여 구분한다. 그러나 일반적으로 「퍼스펙티브」라 할 경우에는 線透視에 의한 작도를 가리킨다.

圖學에 의한 투시작도는 복잡하고 시간도 걸리지만 그 原理를 파악하고 익숙해지면 「후리핸드 터치」에 의한 目測透視가 더 효과적일 수 있다. 그

것은 투시도라는 것이 치수나 문자에 의해 파악되는 것이 아니고 눈으로만 보여지는 감각적인 完成豫想圖이기 때문이다. 물론 初歩段階에서는 철저하게 도법에 의해서 導出해 내는 「프로세스」를 거쳐야 하지만 기법상 곤란하다던가 어긋나기도 하고 또 하나의 視覺에 고정하여 보는 것에서 「데드 앵글」이 생겨 항상 올바른 공간과

악이 불가능한 것이다.

透視作圖를 기초로 하는 각종의 표시형식은 作圖理論을 충분히 알고난 연후에 「후리핸드」形式에서 圖法으로서 완성된 것까지 각종단계로 분류된다. 따라서 투시도의 파악방법에는 다음과 같은 두가지 방법이 있다.

① 圖面이나 模型 등과 같은 전달 수단으로서 展示와 演出을 위해 완성 형태를 효과적으로 표시할 것을 重視한다.

② 전체나 부분의 간명한 아이디어의 표시로서 디자인의 思考過程에 관해서 단계적인 연구의 필요로부터 위의 ①, ②에서 그 과정과 조작의 상위점을 제시하면 다음과 같은 것이 된다.

(1) 透視作圖에 의한 思考展開 (프로세스에서의 표시방법)

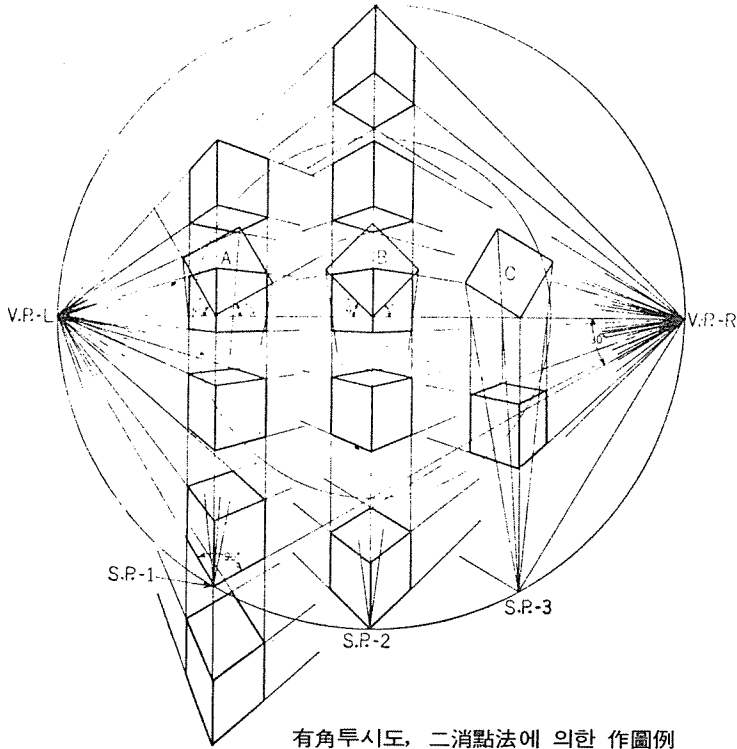
* Scratch Sketch (관찰·의도의 스케치)

* Rough sketch (의도통일의 스케치)

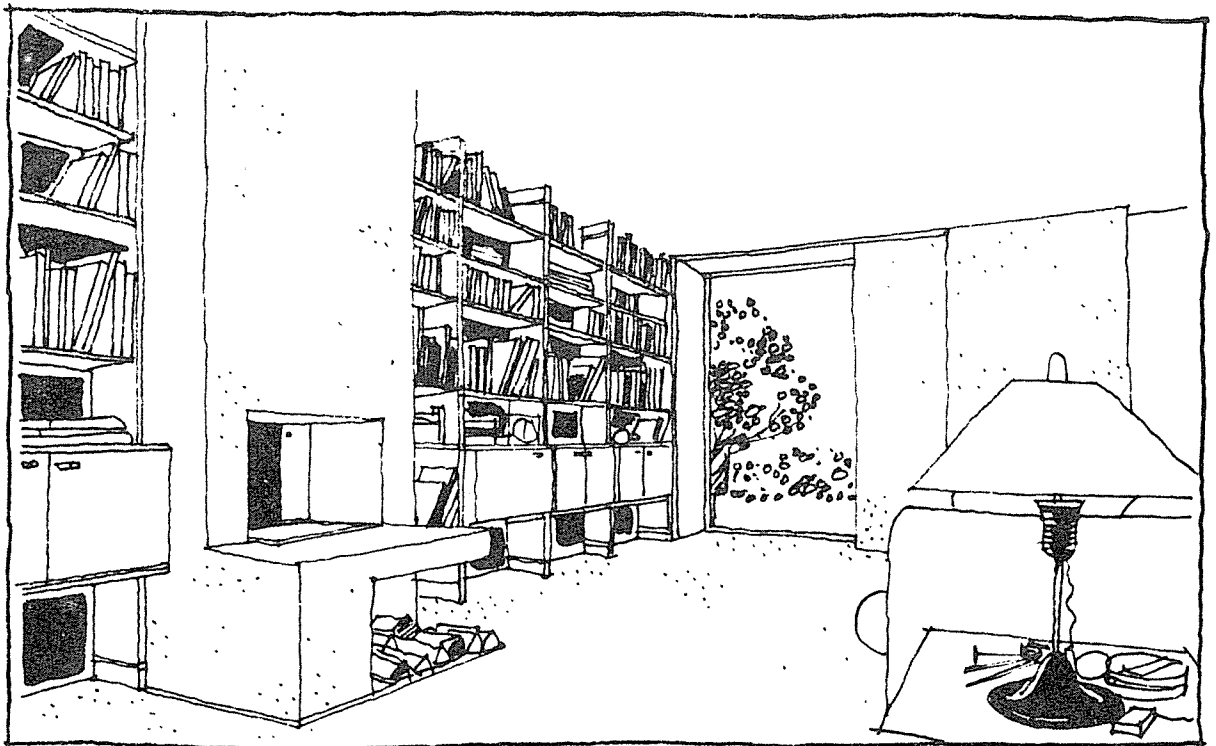
* Style sketch (형태연구에 주안을 둔 스케치)

(2) 透視作圖에 의한 展開演出 (완성 형태의 효과적 표시형식) — 퍼스펙티브 렌더링 (Show Drawing)

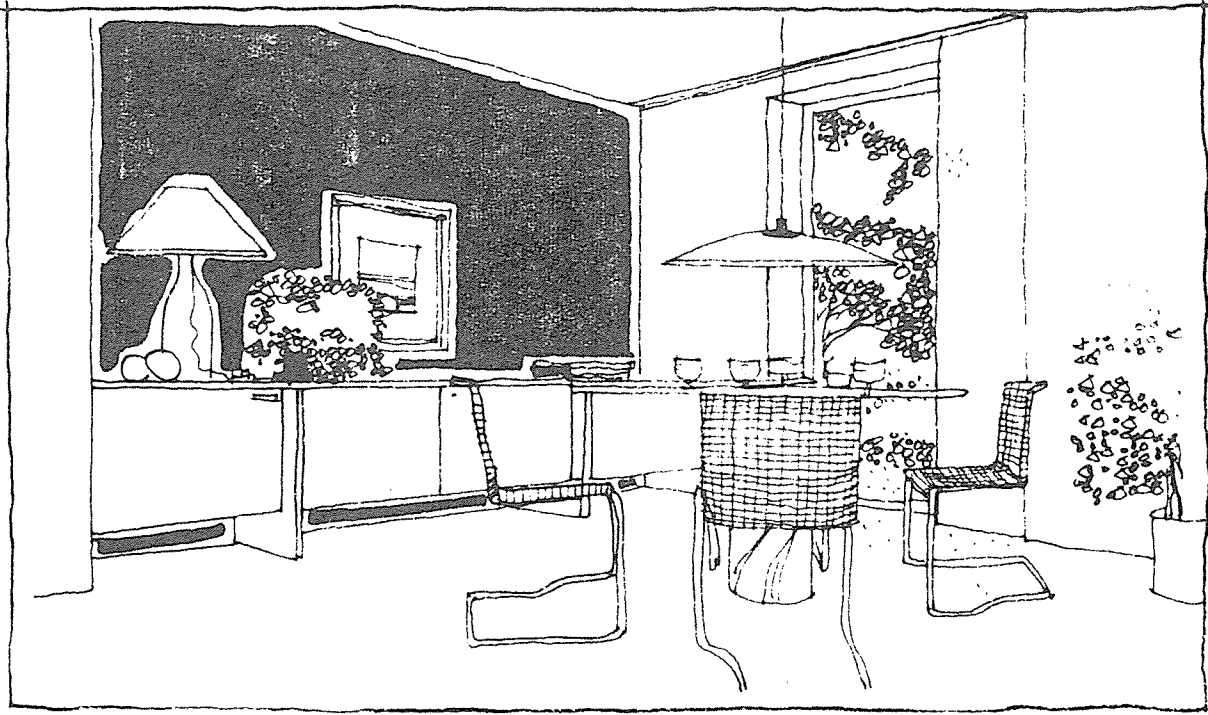
이 두 方向은 대립된 것이 아니라 형태파악에서 作品에 이르는 전 단계



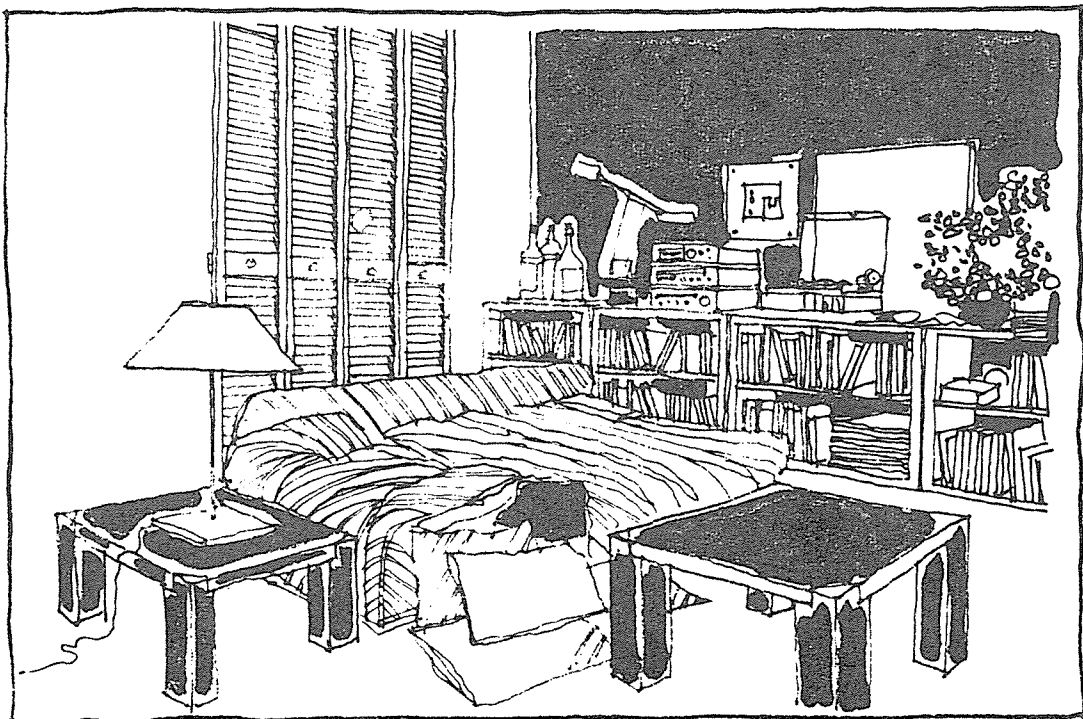
有角투시도, 二消點法에 의한 作圖例



펜과 매직터치의 실내투시도 (거실)



펜과 매직터치의 실내투시도(다이닝)



펜과 매직터치의 실내투시도(프라이벳룸)

에 있어서 그려야 할 투시도의 역할에 따라서, 또 그려야 할 입장에 따라 적절히 사용하고 때로는 併用하여야 한다.

일반적으로 말하는 투시도와 설계 단계·타협단계의 「스케치」·「퍼스펙티브」, 또 훨씬 이전의 「아이디어 스케치」 등의 相違는 그런 의미에서의 상위인 것이다.

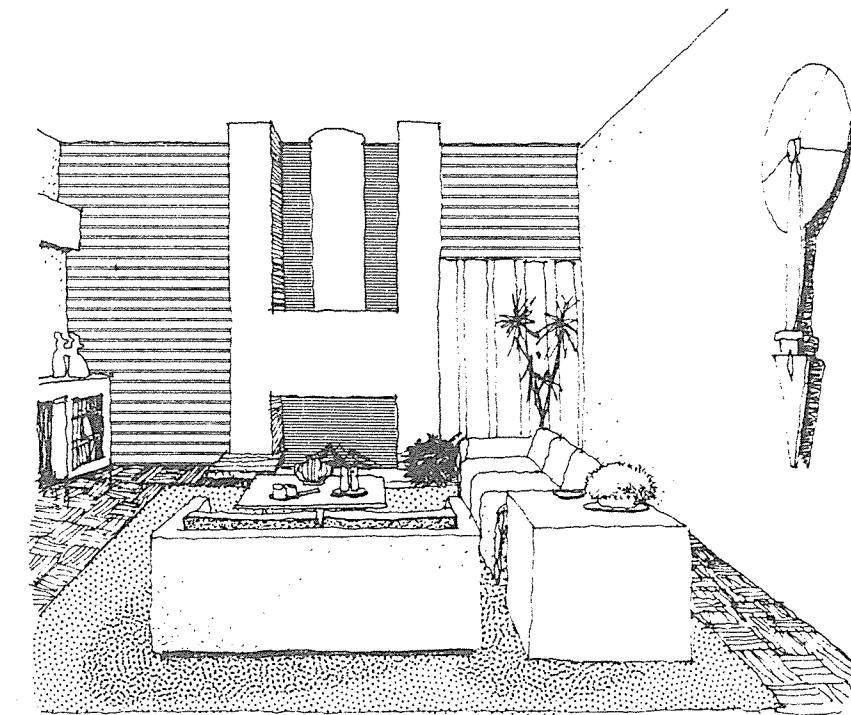
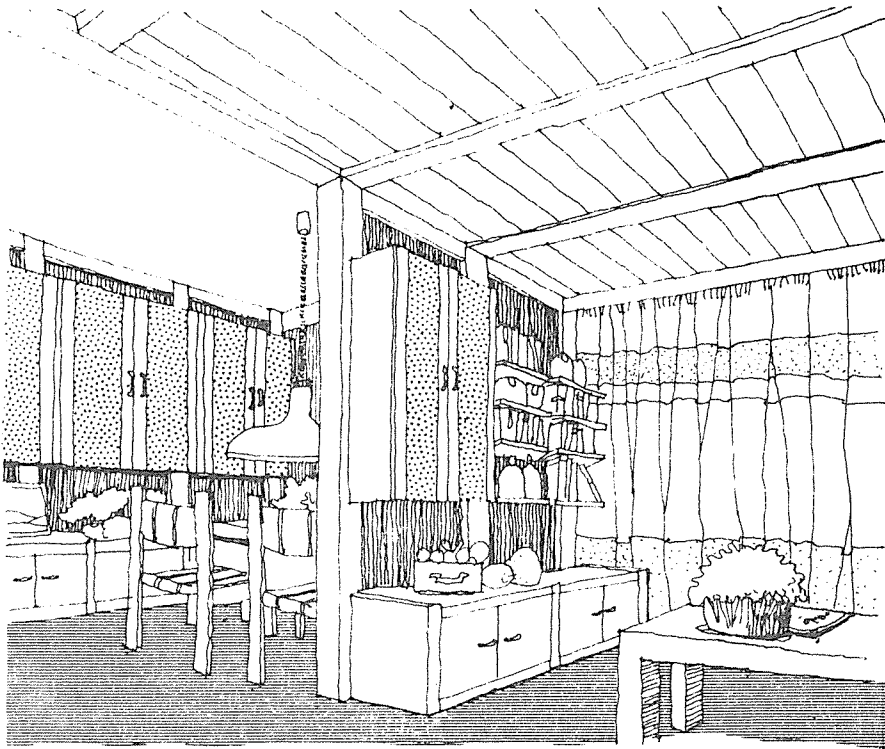
묘사기법으로서는 無彩色技法·彩色

技法·특수기법 등으로 대별된다.

● 렌더링(Rendering)

투시도법에 기초하여 그려지는 스케치 가운데서 가장 質이 높은 것으로 精密描寫라고도 하며 實物에 가까운 느낌을 나타내는 技法의 하나이다. 「아이디어 스케치」가 작품을 대강 특징을 잡아 요령있게 그리는데 비하여 렌더링은 디테일에 이르기까지 명확

하게 그려야 한다. 建築設計가 완료 되었을 때 미리 그 건물의 完成豫想圖로서 透視圖를 그리는 것과 같이 이 렌더링의 기초가 되는 것은 透視作圖와 工業製圖에서의 상세한 投象三面圖(평면도·정면도·측면도)가 필요하다. 이 三面圖는 필요에 따라서는 스케치와 같이 彩色·陰影을 하여 디자인 확인에 착오가 없도록 만전을 기하는 것이 중요하다.



펜과 스크린톤을 이용한 실내스케치

렌더링이라는 것은 한마디로 컬러 사진을 보는 것같은 寫實的 효과를 디자이너의 描寫力에 의해 표현하는 것으로 「프로덕트 디자인」으로서의 家具나 生活用具(器具)에 알맞다고 볼 수 있다.

그러나 室内에서는 특수한 경우를 제외하고는 적당치 못한 것이 일반적이며 도리어 室内의 描寫에는 간명한 표현의 스케치가 효과적이다. 住宅의

室内에서는 이것이 특히 두드러지게 나타나는데 그 이유는 「인테리어 디자인」의 特質을 생각하는데 있는 것이다. 「인테리어 디자인」의 良否는 室内全體에 生活분위기를 연출하는 것이지 커튼의 무늬나 옷장 손잡이 등의 부분적인 것에 전력을 집중하여서는 안되기 때문이다. 결국 부분적인 표현에 집착하여 室全體를 망치는 것이 아니라 綜合的인 調和에 중점을 두

어야 함에 있는 것이다.

인테리어 스케치는 생활의 터전이 表象되는 생생한 분위기가 중요하다. 너무 局部的이거나 세밀한 점에 신경을 쓰게 되면 스케치는 靜的인 것이 되고 만다. 때문에 여하히 技巧을 연출하고 그것을 繪畫的으로 터치하느냐가 문제이다. 그러기 위해서는 靜的인 느낌의 렌더링 보다는 動的이며 可能性을 포함하는 스케치가 바람직하다.

묘사 재료로는 색연필·파스텔·콘테 등과 휘발성이 강한 마커스가 있고 좀더 정밀함을 요구할 때는 「에어 브러쉬」를 이용한 水性塗料의 「피스」作業도 하게 된다.

● 構造分解圖

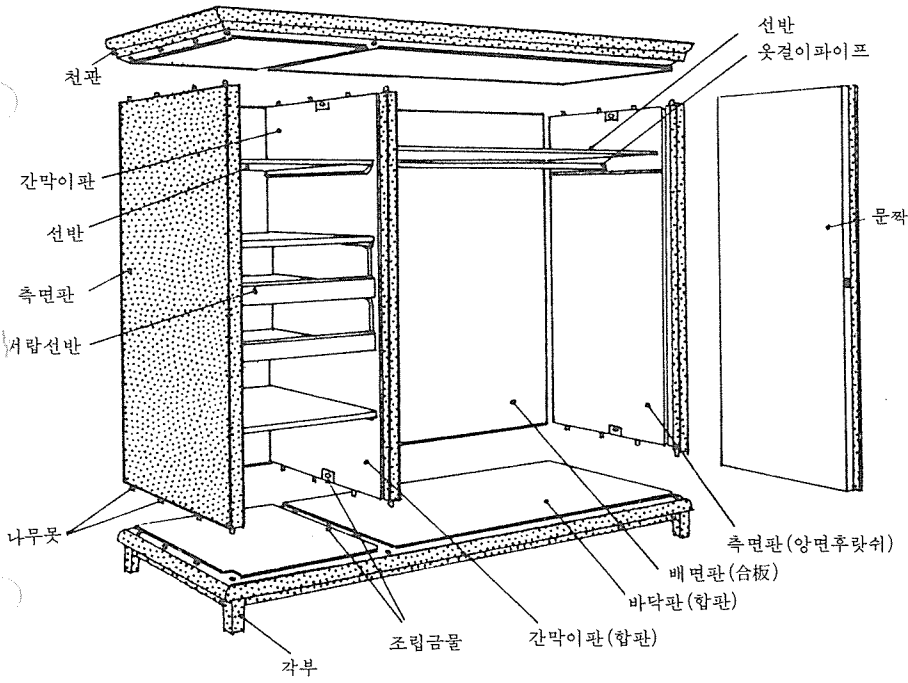
分解式家具(Knock Down System Furniture)나 機械器具類의 내부구조를 설명하기 위해서는 構造分解圖가 필요하다. 이것도 투시도법에 기초하여 線으로만 표현되지만 때로는 陰影이나 彩色을 한다. 구조분해도를 알기 쉽게 표현하는 비결은 같은 附着部分은 각각의 부착방향에 따라 水平 또는 垂直으로 분해하고 가급적 부품이 중복되지 않도록 하는 것이다.

● 鳥瞰圖(Bird's Eye View)

建物室内의 전체모양을 視點을 올려서 내려다 본 위치에서 그린 것이며 보통 二消點透視圖法이나 二點透視圖法(平行透視)에 의해 그려진다.

● 平行透視圖

平行透視圖 중에서 軸測投象圖(等測圖·二等測圖·不等軸圖), 斜投象圖는 간단한 설명도로서 디자인 검토뿐만 아니라 工場이나 施工現場에서 사용되면 편리하다. 이 중에서 가장 利用도가 큰 것이 等測圖이지만 필요에 따라서는 자연적인 描寫를 하기 위해 二等測圖·不等測圖·斜投象圖는 필수적인 도법이다. 그림은 구체적인 사용에 적합한 「프로포어션」을 정한 것이다. 이것을 이용하여 실제로 그리는 그림은 구조분해도·조감도 등인데 이것에다 陰影이나 彩色의 테크닉을 加함으로써 투시도와 같이 명확한 디자인 意圖를 취할 수가 있다.

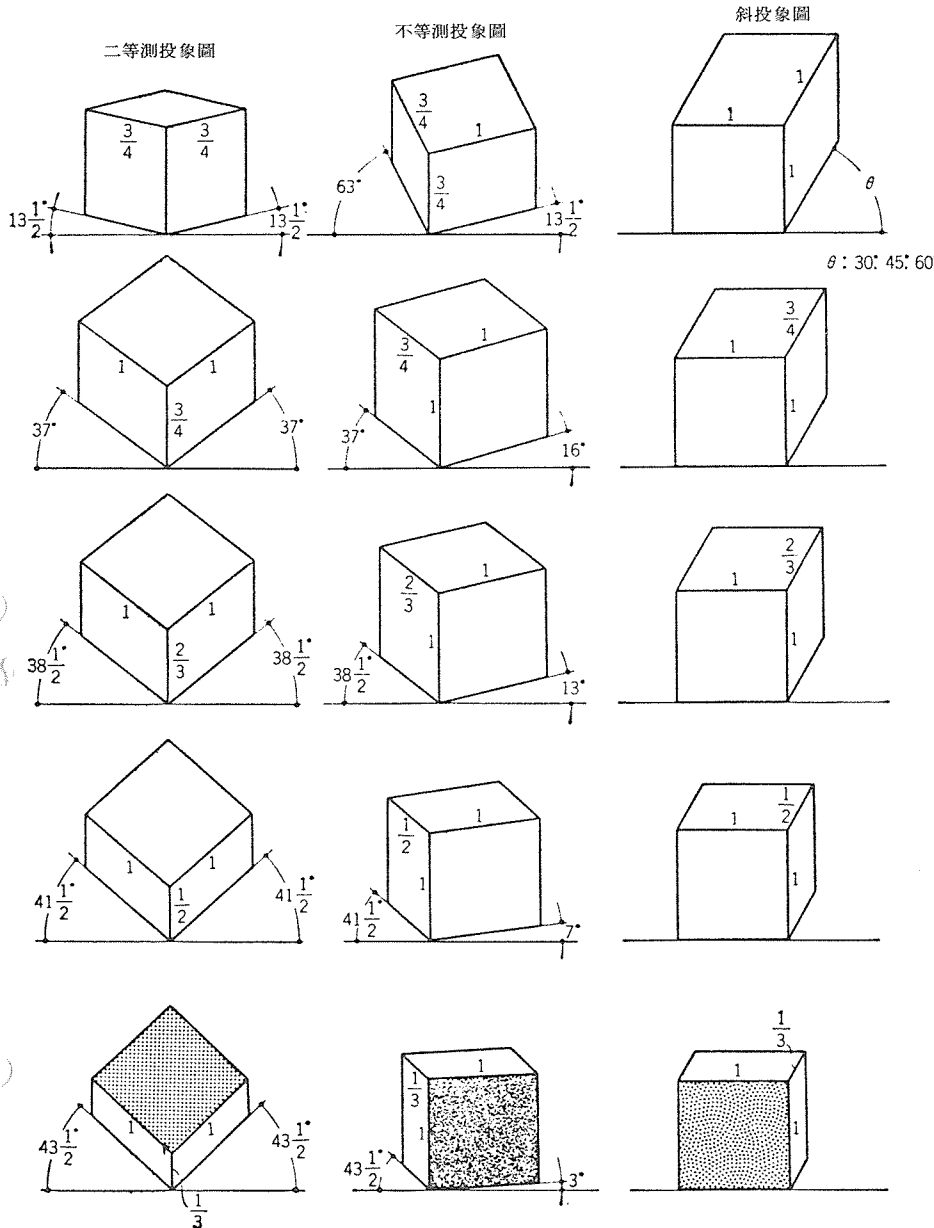


● 表裝 마무리

클라이언트에게 프리젠테이션을 하기 위한 아이디어 스케치나 렌더링의 취급은 주의깊게 다뤄져야 한다. 表裝 마무리는 마운팅(Mounting)이라고도 하는데 그려진 圖面들을 한층 돋보이게 하는 작업이다. 그림과 材料·色相等에 따라 다르나 유리額子에 넣는 경우를 비롯하여 台紙·圖面·아스테이지·셀로판紙·비닐·각종 Graphic Tape이나 Flap 등이 쓰이고 요즈음 같이 「Woodlax」이라는 고운粒子로 된 스티로폴 板材에는 고성능 接着劑가 붙어 있어 다루기도 편하고 마무리가 깔끔하다. 때에 따라서는 알미늄이나 Stainless-steel로 된 찬별형식의 후레임을 둘러거나 「비닐테이프」로 마무리 하면 심플한 감각이 나서 좋다.

여하튼 재료와 도면효과에 따라 디자이너 나름의 세련된 센스와 효과적인 表裝法이 구사될 수 있다.

평행도의 프리포오션



● 모델링 (Modeling)

基本計劃의 「디자인 프로세스」이며 최종적으로 그려진 Idea Sketch나 三面圖·렌더링 등은 클라이언트와 교섭을 하는데 절대적인 역할을 하는 것이다.

그러나 디자인의 규모나 내용에 따라서는 평면적인 圖面表現보다는 오히려 立體的인 표현을 하는 편이 보다 효과적으로 이해되고 好感을 얻을 수가 있다. 이것이 模型 (Model)에 의한 표현이며 이것을 만드는 작업을 모델링 (Modeling)이라고 한다.

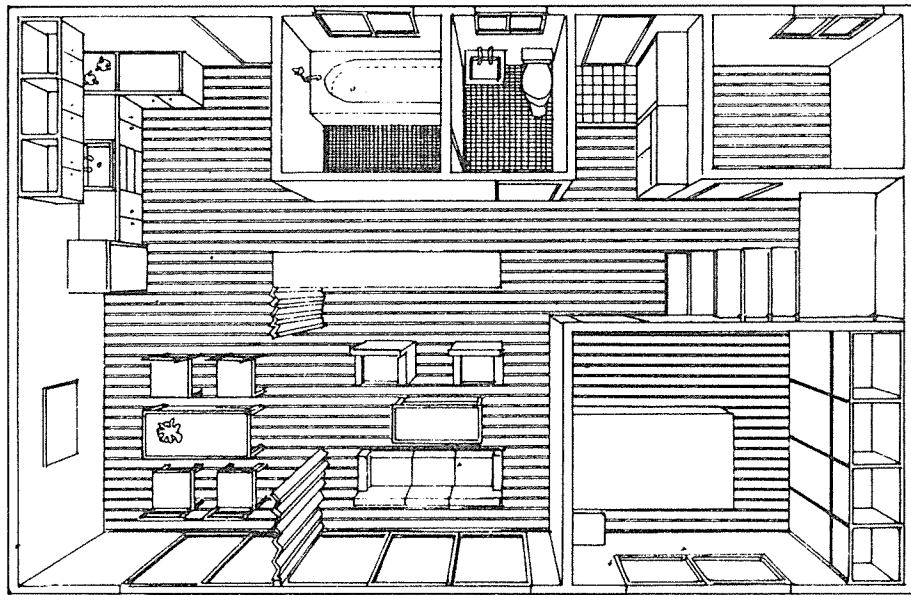
모형은 그 내용에 따라 ①스터디 모델 (Study Model) ② 데먼스트레이션 모델 (Demonstration Model) ③ 프로토타입 모델(proto-type Model: Working Model이라고도 한다.)의 3 종류로 大別된다.

(1) Study Model

平面과 立體的의 차이가 있으나 Idea Sketch의 최초의 단계와 같은 성질의 것이며 디자이너 자신의 Image를 표현하기 위해 만들어진다.

대략의 型을 잡기 위한 것을 Rough Mock-up, 또한 치수를 검토하기 위한 것을 Rough Scale Mock-ups 이라 한다.

만들기 위한 재료는 그 목적에 따



평행투시도법을 이용한 실내조감도

라 종이(켄트紙·골판紙·하드 보드·셀로판紙·기타), 木材(발사·합板·각종木板 등), 金屬(주로 알루미늄판·쇠줄·파이프·철망·기타)과 스티로폼·아크릴板·石膏板 등 加工이 용이한 것을 자유롭게 사용하여 신속히 만듦으로서 디자인 검토를 간단히 할 수 있어야 한다.

(2) 「데먼스트레이션」모델

建築主와의 타협을 보기 위한 것으로 쓰이기 때문에 一名 Presentation Model이라고도 한다. 한마디로 가장 일반적인 模型을 일컫는데 이것은 아이디어의 良否와는 별도로 「디자인」결정을 좌우하는 것이므로 그 제작에는 세밀한 주의가 필요하다. 外形에 대해서는 치수상으로도 정확하고 材質이나 色彩 등도 실제적인 마무리의 느낌을 가급적 나타내야 한다. 材料에는 앞에서 설명한 것 외에도 化粧合板·투명플라스틱板·着色플라스틱板·천이나 나무결이 있는 종이 등 목적에 따라 폭넓게 사용된다. 模型의 尺度는 가구의 경우 1/4·1/2·3/4가 사용되고 室内의 경우에는 1/8·1/4·1/2 등이 일반적이다.

(3) 프로토타입 모델

工場生産의 量産家具 등을 기획할 때에 제작되는 試驗製作으로서 실제의 제품과는 치수·機能·材質·色彩 등의 점에서 거의 같게 만들어진다. 따라서 이것이 디자인을 검토할 때 제출되어 승인되면 量産되는 것이므로 이것을 原型(Proto-type)이라 한다. 이것은 모형제작자(Modeler)라는 專門家에 의해 디자이너의 立會아래 만들어지는 것이 보통이다.

● 本設計와 공사의 마감

건축주에게서 만족하다는 승인을 받은 基本計劃圖는 實施設計의 原案이 되어 「디자인 프로세스」 ④(一般設計)와 ⑤(詳細設計)를 하게 되는데 이것을 本設計圖(實施設計圖)라 한다. 본 설계도의 내용은 조그만 주택의 경우에도 配置圖·平面圖·立面圖·斷面圖 외에 地붕伏圖·天井伏圖·展開圖·家具圖·建具表 등이 포함되며 構造圖로서는 基礎伏圖·바닥伏圖·지붕틀圖 등을 들 수 있다. 또한 設備設計圖로서는 電氣設備圖·給排水·衛生·冷暖房 등의 도면이 필요하다.

그러나 규모가 큰 건축물의 構造나 設備에 대해서는 분야별로 전문가와 협의하여 設計가 진행된다.

완성된 설계도는 施工業者에게 넘겨지고 이것에 기준하여 工事が 진행된다. 그러므로 각 工事별로 專門技術者가 참여하는 것을 감안하여 기술자의 共通言語인 製圖規約을 준수하여 정확·신속·명료하게 그려야 한다.

本 설계가 끝나면 設計上의 미스가 없는가를 종합적으로 체크하게 된다. 이것이 「디자인 프로세스」 ⑥의 圖面 체크 단계이며 이것에 의해 設計作業은 끝이 난다. 그러나 설계가 끝났다고 디자인 業務의 모든 것이 완료된 것이 아니므로 工事나 製作이 디자이너의 의도대로 실행되었나의 여부를 체크하는 중요한 일이 남아 있다. 이것이 디자인 프로세스의 ⑦(設計監理)이다.

이상 설명한 바와 같이 「인테리어 디자인」은 최초의 계획단계에서부터 공사완료에 이르는 全過程에 걸친 작업이라 할 수 있다. 디자이너로서 表現技法은 그 全過程의 빠르고 효과적인 진행을 위해 필수적이면서도 기초가 되는 것이다.