

1980-90년대 가구 디자인의 특징에 관한 연구

박영순 · 최현아*¹

A Study on Changing Concepts of Furniture Design in 1980-99

Young-Soon Park · Hyun-Ah Choi*¹

ABSTRACT

For the two decades, the modern furniture design has pursued a variety of conceptions characterized by the Post-modernism, new international styles called Memphis, High-tech, the Post-Industrial design and Deconstruction. Along with these trends, the development of new materials and technology has not only made possible the emergence of innovative furnitures and other ultra-modern products, but also presented a wide range of sensitive designs.

The fast development of digital technology will surely bring about globalization in all industrial fields in the next century. Amid this rapid changes, high-tech will merge with handcraft in the area of furniture design to offer economical and more innovative concepts. This will ultimately lead to the small scale production system of a wide variety of furnitures. In the coming century, we can pursue more individualized designs and concepts appealing to human nature.

Keyword : Furniture Design, Changing Concepts

*¹ 연세대학교 생활과학대학 College of Human Ecology, Yonsei University, Seoul 120-749, Korea

1. 서 론

1. 1. 연구의 배경과 목적

20세기 말, 즉, 1980-90년대에 이르는 이 시기는 앞으로의 세계가 정보화 사회라고 특징지어지는, 혁신적인 변화의 시기라는 것을 알리는 대동기였다. 근대 사회가 기계 미학에 의해 탄생하였다면 현대, 그리고 앞으로의 21세기는 반도체 기술이 우리에게 새로운 환경을 제공할 테크놀러지가 될 것이다. 이미 이러한 현실은 우리의 경제 및 사회 제분야 뿐만 아니라 디자인분야에도 새로운 변화를 요구하게 되었다.

여기에 정보 통신 기술은 그 속도를 예측할 수 없을 정도로 빠르게 발달하여 변화의 요인을 시사각각으로 제공하고 있다.

대량생산으로 수요만을 충족시켜야 했던 기존의 시대와는 달리 이러한 예측불허의 변화들은 소비자의 다양한 취향에 따라 매우 단기적이고 유동적인 시장구조로의 이행을 서두르게 했다.

마찬가지로 가구 및 그 외 디자인 분야에 있어서도 1980-90년대는 포스트 모더니즘을 비롯하여 하이테크, 후기 산업 디자인, 해체주의 등 다양한 디자인 이념을 추구하였고 여기에 재료와 기술의 발달은 혁신적인 구조와 소재로 된 가구와 제품들을 탄생시켰을 뿐 아니라 극히 감성적인 디자인들이 나타나게 되었다.

본 연구의 목적은 21세기를 맞이하는 이 시점에서 여러 디자인 분야 중 1980-90년대 가구 디자인의 특징을 분석하여 이 시대의 흐름을 정리해 보고 다가오는 21세기에 가구 디자인이 나아갈 바에 대해 논의해 보고자 한다.

1. 2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 1980-90년대에 전개된 디자인 이념을 문헌 고찰을 통해 정리하고 분석하여 보았다. 1980-90년대의 디자인 이념에 대해 조사하기 위해 국내외 건축, 실내 디자인 및 산업디자인 관련 문헌, 정기 간행물, 건축 및 디자인 관련 인터넷 사이트를 중심으로 그 내용을 살펴 보았다.

각 이념이 잘 반영된 가구들을 선정하기 위해 가구에 대해 단행본으로 나온 전문서적과 저널을

중심으로 자료를 수집하여 각 대표성을 갖는 가구들을 추출하였다. 결과 디자인의 이념으로는 크게 포스트 모더니즘과 이 시대의 새로운 국제주의 양식으로 대두된 Memphis 디자인, 하이테크 디자인, 후기 산업디자인, 해체주의로 나누어 졌고 각각 해당되는 가구들의 디자인 특성을 사례를 들어 분석하여 80-90년대 디자인 이념을 정리해 보았다. 그리고 다가올 21세기 사회에 대해 문헌을 통해 고찰하여 앞으로 가구 디자인이 전개되어 나갈 방향을 단편적으로나마 예측해 보았다.

2. 80-90년대 디자인 이념 및 사례분석

2. 1. 포스트 모더니즘

1980년 이후의 디자인에 적용된 호칭은 시대의 미학이나 철학에 있어서 일관된 경향이 없는데도 불구하고 "포스트모던"이었다. 1980년대와 90년대에 있어서 다양한 경향의 출현은 포스트모더니즘에 근원을 두고있으며 이는 새로운 형식을 만들고 옛 것을 고침으로서 대안적인 스타일의 다양성을 만들어 내었다.

인간 문화의 다양성을 보다 넓게 이해하기 위해 "극단적인 절충주의"를 인정하면서 찰스 젱크스는 포스트모더니즘을 "동질적이기보다는 다양하고 차분하기보다는 재치가 있으며 깔끔하기보다는 어지럽고 고전적이거나 기하학적인 질서에 관계없이 반드시 필요하지는 않더라도 멋지게 보이는 다원주의" 라고 표현했다. 1970년대 후반에 젱크스가 기록했던 기호와 암시로의 복귀는 1980년 베니스의 비엔날레에서 있었던 두 전시회에서 공인되었으며, 이는 포스트모더니즘에서 가장 특징 있는 표현이었고 이탈리아를 이 운동의 중심이 되게 하였다: 두 전시회란 건축가 파올로 포르토게시에 의해 조직된 국제건축전시회 '과거의 현재'와, 잡지 모도의 주필, 알레잔드로 멘시니가 이끄는 이탈리아 디자인 그룹인 스튜디오 알키미아에 의해 열린 실험적인 가구 전시회인 '진부한 오브젝트'를 말한다. 두 전시회는 전통적인 모더니즘

의 순수한 가치에 대한 반작용으로 자유정신을 증명했으며 건축 디자인에서는 대부분 고전적인 양식과 표현방법에 기초하고 있다. 1950년대의 라미네이트 패턴에서 제1차 세계대전 이전의 입체파 디자인까지 포함한 오브젝트들과 알키미아의 첫 컬렉션은 1979년에 포스트모더니즘이라는 단어에서 포스트라는 접두어에 대한 반발 때문에 "바우.하우스"라는 이름으로 소개가 되었다. 그들의 색은 스크린 인쇄나 장식을 칠하는 것과 마찬가지로 손에 의해 이루어 졌으며 이는 표면장식과 정교함으로의 복귀를 의미하였다. 수공예정신은 직접적으로 감각에 어필하려는 제조업과, 전통과 과거에 대한 기대와 상징을 바라는 구매자의 지성에 의해 전개되었다.

포스트 모더니즘의 전반적인 특징은 역사적인 모티브를 사용한 은유적인 표현, 재료와 색상, 형태의 대비 및 과장된 스케일의 장식이라고 요약할 수 있다.

형태면에 있어서는 비대칭보다는 대칭구성을 사용하였고 모더니즘 시대에의 절제된 직선의 사용을 탈피하여 과감한 곡선의 도입이 이루어 졌다. 또한 고전적인 형태는 기하학적 형태로 변환되어 사용되었으며 동물이나 식물 형태의 그래픽 요소를 큰 스케일로 벽이나 천장에 사용하였다.

재료면에서는 고전적인 양식에 현대적인 재료를 사용하여 이중적인 의미를 전달하고 재료가 디자인에 있어 형태만큼이나 중요하다고 인식되게 하였다.



사진 1. 로버트 벤츄리의 셰라톤 의자(왼쪽)와 아르데코 의자(오른쪽)

색채면에서는 재료의 질감과 함께 재료 고유의 색상을 그대로 사용하는 경우와 다양한 색상을 적극적으로 도입하는 경우로 구분되며 보색을 사용하거나 고명도, 중채도의 중성색을 많이 사용하였다.

2.2. 멤피스 디자인, 새로운 국제양식

1980년 후반에 알키미아에서 디자이너로 활약해 왔던 에토레 쏫트사스는 밀라노의 조명과 가구 제조업자인 아르테미데에 의해 자금을 후원받는 혁신적인 디자인 그룹 멤피스를 조직했다. 스튜디오 알키미아가 좀더 실험적인 접근을 한 것에 비해 멤피스는 시작부터 국제적인 판매에 목적을 둔 모험적인 사업을 목표로 하였다.

1981년에 발표된 "멤피스, 새로운 국제 양식"이라고 불린 첫 컬렉션에서 이 그룹은 쏫트사스, 미첼레 드 루찌, 그리고 안드레아 브란찌의 가구와 등기구, 도자기들을 선보였는데 이는 그들이 알키미아에서의 초기 작품들을 반영한 것이었다. 알키미아에 속해 있지 않았던 다른 디자이너들도 멤피스와 공동으로 작업을 하였는데 일본인 아라타 이소자키, 시로 구라마다, 그리고, 마사노리 우메다; 스페인인 자비에르 마리스칼; 미국인 마이클 그레이브스와 피터 서; 오스트리아인 한스 홀라인과 마테오 튄; 그리고 영국인 조지 소우던과 같은 여러 나라의 사람들이 포함되어 있다.

플라스틱 라미네이트로 장식되어진 쏫트사스의 기념비적인 카사블랑카 사이드보드를 필두로 우메다의 나무로 된 권투링 침대로부터 튄의 피라미드 형식의 티셋트까지 멤피스는 색채, 상징, 장식된 표면, 다양한 재료, 불규칙한 형태의 미적이고 형이상학적인 가치를 분명히 나타내었다.

포스트모더니즘이 일반적이고 스튜디오 알키미아가 특별한 것처럼 멤피스는 동질적인 운동이나 유행이 아니라고 소개되었고 "분명히 정의된 프로그램도 아니다"라고 이 그룹의 여성 대변인인 바바라 라디스는 말했다. 새로운 "국제 양식"의 특징에 대해 그녀는 "멤피스는 전통적 기능에 대한 논의 다음으로 색채나 장식을 소개하고 풍부함과 의미론적인 역동성을 위한 무한한 범위를 열어놓았다. 이 모든 디자인에서 장식은 개념적인 계획도, 건축이 포스트모더니즘에서 보여 준 것처럼

고전적인 문화나 전통유산의 세련된 인용도 아니다. 장식은 게임이나 주제에 대한 참고자료로서 그리고 동시대의 산업적이고 도시적인 상징 모티브로서 시작되고 전개된다."고 전한다.

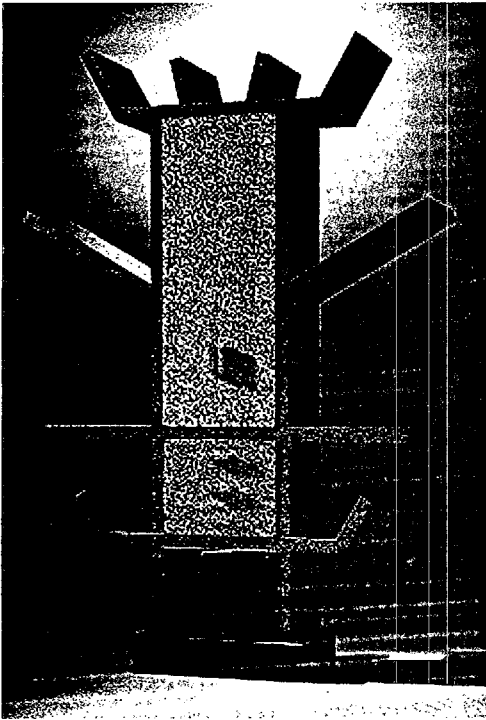


사진 2. 에토레 쏘트사스의 카사블랑카 사이드 보드

포스트모더니즘은 이탈리아가 지닌 규모의 비례와, 스튜디오 알키미아와 멤피스의 상업적인 성공으로 인해 큰 영향력을 미쳤다. 스타일로서 이탈리아 포스트모더니즘은 북부 캐롤라이나의 하이포인트에서 런던, 밀라노까지 누구나 그 절충적이고 장식적이며 자아의식적인 관용표현을 노력 없이 모방하고 실현시키게 했다. 미국의 "예술"가구 제조업자와 그 외 지역에서 이탈리아에서 유행한 디자인을 생산하게 되었는데 이는 금형을 제작할 필요가 없고 경제적으로 제한된 양만을 생산할 수 있었기 때문이다. 어떤 면에서는 스타일의 대중화 때문에 포스트모더니즘은 1925년에 파리에서 열린 국제장식미술박람회에서의 프랑스의 입

체파 스타일에서와 마찬가지로 비평적인 논의의 대상이 되었다. 비평가들은 이들의 정직성과 도덕적 목적의 결핍을 비난했고 유행을 따르고 비싼 심미적인 걸치레를 선호하여 기능과 가격이 무척 임하게 무시되었다고 주장했다. 그들은 과거나 전통에 대한 시각자료는 가장 낮은 수준의 공통분모이고 따라서 표면적이고 한계성이 있다고 비난했으며 대중문화나 산업세계에서의 시각자료는 이와 반대로 보존하거나 모방할 가치가 거의 없는 부분을 아름답게 꾸미는 것이라고 하였다.

2.3. 하이테크 디자인

1986년 초에서부터 포스트모더니즘은 많은 스타일적인 특징들이 이를 정의하기 위해 계속적으로 나타나는 데도 불구하고 소멸되고 있음이 보고되었다. 그러나 디자인은 고도의 환상적인 상태로 발전될 수 있다는 생각에 의해 진보되었고, 실제적인 제한적 상황에 얽매이지 않는 포스트모더니즘은 사라진 것이 아니라 디자이너의 영감과 모든 오브젝트에 대한 커뮤니케이션의 가치를 찬양하는 새로운 상상의 형식으로 새롭게 창조되었다.

1980년대에는 포스트모더니즘이 기호와 일시성, 그리고 다른 인간적인 요소에 주는 가치가 변형되었고 1970년대의 하이테크에 활기를 북돋아 주었다. 이러한 표현방식은 하이 테크놀러지의 구조와 재료, 프로세스들을 기능주의자의 입장에서 절대적인 것으로 여겼다.

하이테크 디자인의 이념은 기술적인 구조시스템의 적극적인 활용으로 다기능 공간, 융통성 있는 공간을 창출하고 수직, 수평적 구성의 대비를 통해 긴장감을 유발하며 표현의 절제를 강조한 조각적 형태의 단순성을 추구한다. 또한 기능적 합리주의를 위한 신소재를 사용하고 재료와 구조로부터 자연발생하는 미를 추구하며 십자형 공간, 대각선의 그리드 등 구조의 분절을 통한 기하학적인 마학을 강조한다.

재료로는 기계적인 이미지를 주는 스테인레스 스틸, 유리, 플라스틱, 철 등을 적극적으로 사용한다.

그러나 다른 포스트모더니스트들과 같이 미학, 주관적인 표현, 그리고 그들의 디자인 프로세스에 있어서의 커뮤니케이션을 통합하고 표현하려는

목적에 위해 그들은 기술적인 표현방식을 재해석 하려는 가능성을 탐구하였다. 조각이 아닌 기술에 의존하는 가정용품을 만들기 위해 어떤 디자이너 들은 다이나믹 텐션, 운동, 구조재의 약함에 대한 심미적인 노력을 개발하기 시작했다.

실내와 가구디자인에 망상 금속판을 사용한 시로 구라마타는 형태와 기능의 전통적인 기대를 혼 동시킨 그의 '하우 하이 더 문' 의자와 같은 비물질 적인 형태를 만들었다.

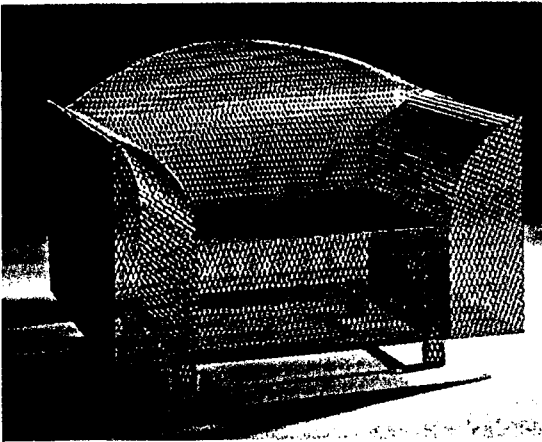


사진 3. 시로 구라마타의 하우하이더문 의자

스위스 디자이너인 마리오 보타는 알리아스를 위한 철제 의자의 시리즈에서 명백히 나타나는 것 처럼 그의 건축이나 가구에 있어서 해체된 그래픽적 기호들을 닮은 디자인을 만들어 냄으로서 그의 구성에서 부자연스럽고 진부한 기하학적인 실 루엣을 감소시켰다.

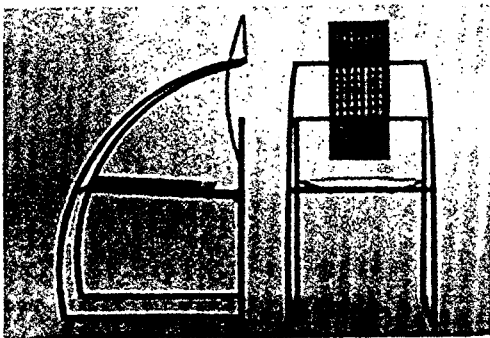


사진 4. 마리오 보타의 쿼타 의자

1982년의 인터뷰에서 보타는 그의 디자인 프로 세스에 대해 다음과 같이 이야기했다. "내가 디자 인에 접근을 할때는 항상 객관적인 요소들을 찾는 다. 그러나 나는 가장 중요한 요소는 감동적인 것 이라는 것을 안다. 그것은 좀더 민감하다."

구조가로서 보타는 결모습을 개발하려는 포스 트모더니즘 스타일을 거부한다. "단지 표면적인 문제가 아닌 좀더 깊은 곳의 문제에 대한 해결책 을 찾는 것이 더욱 중요하다. 파사드나 과거에의 동경에서 해결책을 찾으려는 포스트모더니스트들 은 문제의 해결책을 단지 표면에서만 보고 있는 것이다. 중요한 이슈는 파사드가 아니고 항상 구 조에 있다."고 하였다.

구조적인 미니멀리즘과 "해체된" 오브젝트에 대한 관심은 몇몇 혁신적인 하이테크 놀러지의 조 명 시스템에서도 나타났다.

뮌헨 출신의 디자이너인 인고 마우레는 그 전선 으로부터 전등빛을 자유롭게 했다: 크리스마스 장식 처럼 가늘고 거의 보이지 않는 낮은 전류가 흐 르는 와이어를 펜던트 램프의 줄로 사용함으로써 마우레는 요술과 같은 환경을 만들어 냈다. "나는 이런 종류의 라이팅을 영적인 느낌을 지닌 것으로 본다." 1984년 이 시스템이 발표되었을 때 그는 다음과 같이 말했다. "이는 자기만의 빛을 선택하 는 방법이고 개성을 향한 움직임이다."

네덜란드의 디자이너 레네 췌나는 그의 얇은 유 리섬유로 된 전도체 팔을 보타의 그래픽적 표현처 럼 서예에서의 큰 곡선과 같은 모양으로 변형시켰 다. 다른 디자이너들은 어떤 면에서는 그들을 해 체시킴으로서 즉, 그들의 외형을 부드럽게 하여 테크니컬한 형태를 인간답게 만들었다.

사용자가 제품을 더욱 친근하게 느끼도록 하기 위해 하이테크 전자기술은 포스트모더니즘의 은 유적이고 상징적인 관점에 어느 정도 참여하게 되 었다. 그 예로서 소니 코퍼에리션의 손바닥만한 컴 퓨터와 에이티 앤 티의 퍼스널 커뮤니케이터는 터치 스크린방식의 컴퓨터에 데이터를 입력시키 는 방법으로 전통적인 철판모양을 사용한 반면, 테크놀러지 디자인에서는 활자의 전신인 종이, 연 필, 책의 모양으로 퍼스널 컴퓨터의 구성요소를 위한 형태적인 영감을 그려냈다.

2.4. 후기 산업 디자인

가장 혁신적인 것은 하이테크 디자이너들이 과거의 연속성을 보존하려는 노력으로 테크놀러지가 만들어 낸 매끈함과 광택에 대한 일종의 정직성을 되찾아 준 것이었다. 전통이 기반인 일본에서 특히 가치가 있었던 이러한 "레트로-테크"적 접근은 주니치 아라이라는 섬유디자이너에 의해 발전되었는데 그는 컴퓨터로 여러 겹의 천을 양각으로 만들고 화학적으로 태우고 녹이는 과정을 거쳐 진공상태에서 주름이 지고 구불구불하게 되고 열과 압력을 받아 뒤틀린 후 결국 외관상 손으로 만든 천과 같이 줄어든 것과 같은 표면을 만드는 작업을 했다.

미쯔비시 페트로케미칼과 함께 닷수기 미조베는 전통적인 일본의 종이나 스시와 같이 구매자가 깔대기 모양으로 손으로 말 수 있는 공명체의 선을 프린트한 스피커 시스템을 만들었다.

동시에 1980년대와 1990년대에 들어서 되살아나기 시작한 전통 공예산업은 생산품의 확실성, 연속성, 친밀함, 존엄성을 보존하면서 하이테크 프로세스와 마케팅 테크닉을 통해 좀더 경제적으로 보이게 만들도록 노력하였다.

일본의 전통 래커 생산의 중심지인 위지마 마을에서는 도시유키 기타와 그 외의 잘 알려진 디자이너를 초청해서 손으로 현대적인 래커 테이블웨어 시리즈를 만들도록 하였는데 이는 간단하고 노동 집약적이지 않은 스타일이어서 대중에게 판매될 수 있었다.

이탈리아 디자이너인 가에타노 페세는 그가 이름붙인 "제 3의 산업혁명"을 위한 저가의 낮은 기술로 폴리에스테르 수지액에 적셔진 듯한 펠트리의 의자를 만들었는데 이는 산업화되지 않은 나라에서 그가 계획한 반수공예 생산이라는 프로세스에 의해 이루어졌다.

체코 디자이너 보렉 사이펙은 전통적인 바구니 짜는 기술과 필리핀으로부터 이탈리아의 상업적 가구 생산품에 이르는 재료들을 생산기술까지는 아니더라도 수공예의 미를 보존하면서 적용시켰다.

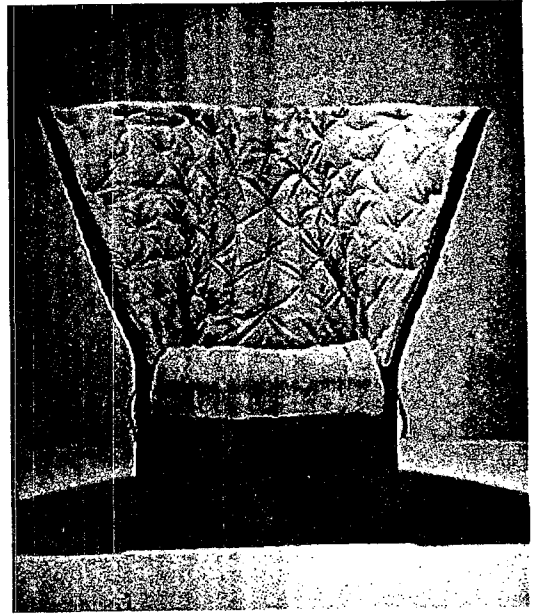


사진 5. 가에타노 페세의 펠트리 의자

마찬가지로 미국의 건축가인 프랑크 게리는 놀사를 위해 만든 나무로 짜여진 가구를 위해 바구니 짜는 기술을 채택했다. 손으로 만드는 과정과 공업재료를 결합하는 것과 같이 "포스트-인더스트리얼"디자이너는 새로운 방법으로 진실과 직접적인 표현을 하려고 노력하였다. 새로운 형태와 낮은 기술을 사용함으로써 예쁜 형태와 제조업에 대항하는 그들은 단순하고 놀라운 가치를 위해 디자인의 세계를 혼합하려고 하였다.

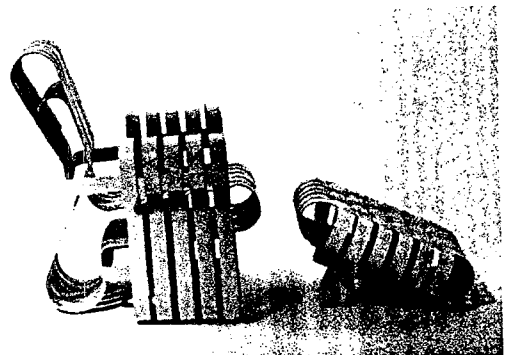


사진 6. 프랑크 게리의 파워 플레이 의자

런던의 론 아라드와 프랑스의 엘리자베스 가로스테와 마티나 보네티는 금속(아연, 철, 동, 구리)과 간단한 연장(망치, 부절가락, 용접용 버너)을 사용해서 제한된 양의 가구나 오브젝트를 만드는 사람들이다.



사진7. 론 아라드의 빅이지 의자

그들의 디자인은 일부러 가공하지 않은 재료를 사용하고 용접이나 결합을 시킬 때도 투박하게 하여 평범하게 보이도록 한다. 그들이 원기를 돋우고 혁신적인 디자인을 위해 최선을 다하고 또 계획적으로 연마된 오브젝트들은 구매자의 반응을 불러 일으켰다.

알키미아로부터 포스트인더스트리얼에 이르기까지 포스트모더니즘의 다양한 스타일을 연결해주는 것은 창의력이 풍부한 환상적인 작품, 표현의 풍부함, 그리고 묘안에 대한 보편적인 인정이었다.

2.5. 해체주의

해체주의는 오늘날의 예술과 건축, 그리고 문학 비평 등에 있어서 가장 관심을 갖게 하는 이념 중의 하나이다. 이는 이제까지 당연시 여겨오던 이념들의 급변화 속에서 상황을 해명하고 부작용과 모순을 해명하기에 한계에 도달했기 때문에 새로운 논리를 구축하려는 일련의 시도로서 등장하게 되었다. 예술가들은 자크 데리다의 해체에 관한 논쟁적 철학에 강하게 영향을 받고 있으며 최근에는 많은 건축가들이 자신들의 작품에 적용하고 있다.

해체주의는 70년대 초반 런던의 AA스쿨과 뉴욕의 쿠퍼 유니온을 중심으로 하는 건축가 집단에서 태동하여 80년대 등장한 프랑스의 해체이론을 바탕으로 그 기반을 확고히 하였다. 해체주의는 1979년 파리, 모스크바전, 1982년 라 빌레트 공원 현상설계에서 구성주의적 경향을 보이는 베르나르 추미의 당선작 및 상위 입선작, 1983년 홍콩 피크 클럽 현상설계에서 절대주의 경향의 자하 하디드의 당선작, 그리고 1986년 하인리히 클로츠가 프랑크프르트 미술관에서 개최한 '모던의 비전' 전시회 등을 통해 그 모습이 구체화 되었다. 또한 1988년 3월 영국의 테이트 갤러리에서 자크 데리다와 피터 아이젠만을 비롯한 건축가들이 참석한 해체주의 심포지엄이 열리면서 해체라는 용어가 공식화 되었다.



사진 8. 자하 하디드의 레드 의자

해체주의의 이념은 전체적인 구조보다는 개체의 존엄성과 자유를 인정하고 역사의 중요성을 인식하며 자아와 주체를 존중하고 개인적 사유를 중시한다. 또한 절대적인 진리나 중심을 거부하고 모든 기호와 그것의 재현 능력을 불신하며 기호의 불확실성을 그대로 인정하고 구조를 외부로부터 붕괴시키는 것이 아니라 내부구조에 숨겨진 전체된 모순을 지적한다.

그러나 오늘 날의 이러한 양상은 독립된 양식이 아니라 해체주의를 추구하는 하나의 접근방식으로 보여진다. 왜냐하면 해체주의의 철학적 이슈와 가시적 스타일 사이의 완전히 납득할 만한 만남이 이루어졌다고 볼 수 있는 예가 드물기 때문이다. 단언하기는 어려우나 현재의 해체주의의 접근방식은 크게 두가지로 나눌 수 있다. 첫째는 형

태구성적인 접근방식으로 형태 자체에 관심을 갖고 형태구성적인 측면에서 균형, 통일, 대칭 등의 미적 기준을 해체하려는 접근방법으로 감성을 중시하며 부정형의 형태를 통해 다중적인 시각을 끌어 내리는 것을 특징으로 한다. 두번째는 개념적인 접근으로 텍스트의 해체와 프로그램의 해체를 시도한 것으로 건축의 기본적 가정인 중력이라는 절대적 조건과 구조와의 관계를 해체하고 인간의 거주성, 용도, 기능을 해체하려는 의도로 공간구성체계에 도전하는 접근방법이다.

건축가 프랑크 게리의 해체주의에 대한 접근은 문자 그대로 '해체적'이라 할 수 있다. 1978년 자신의 집을 개조하면서 게리가 사용한 전략적 목표는 건물을 미완성적이고 임시적으로 제시하기 위한 것이었다. 게리가 의도하는 것은 본질적으로 기술적인 건조과정에서 디자인이 상실한 제작 공정의 성격을 가시적으로 명시하기 위한 데 있다. 게리의 작업에서 다루어지고 있는 것은 인간 즉흥성 자체를 유지시키려는 노력으로 성격적으로는 모던 디자인 초기의 구성주의적인 전통을 반영하고 있기는 하지만 모던 건축이 기술적 완벽성으로 승부를 내려왔던 데 반해 게리는 건물 내의 불완벽성과 주관성을 부여함으로써 기술적 완벽성에 대한 일종의 해체적 대안을 형성하기 시작했던 것이다. 이는 해체의 가장 고전적 입장으로 유연성과 파괴에 의해 성격화된 모습이라고 할 수 있다.

게리가 형태구성적인 접근을 시도했다면 두번째 개념적 접근방식은 건축가 피터 아이젠맨과 베르나르 추미의 경우에서 가장 잘 보여지고 있다. 이들에 의해 취해진 해체주의에의 도전은 해체와 건축 사이의 관련을 철학 내에서 이해하려는 시도에서 비롯된 것이다. 이 양자 사이의 관계에 대해 데리다는 "건축적 사고는 기존의 건축이 갖는 권위를 가시화하려고 시도할 때에만 해체가 적용될 수 있다."고 하였다.

아직까지는 진정한 철학적 해체주의가 디자인에 존재하지 않는다 하더라도 해체철학이 디자인에 대해 의미하는 바는 존재적 양상으로서가 아니라 생성되어질 가능성으로서이고 실제로 그것은 데리다가 말했듯이 어떠한 디자인의 존재 양식을 위한 은유체계가 아닌 문제가 생성되어지는 과정,

즉 디자인 사고에 대한 그것의 다의성에 관한 부분이라고 할 것이다.

3. 1980-90년대 가구 디자인의 특징

1980-90년대 가구 디자인의 특징은 앞서 언급한 것처럼 포스트모더니즘을 필두로 다양한 이념들이 존재하였다는 것이다. 특히 1981년 이탈리아 밀라노에서 에포레 쏘트사스가 세계유수의 디자이너들과 결성한 멤피스 그룹은 가구디자인계에 신선한 충격의 범위를 넘어 하나의 사건으로 기록될 업적을 이루었다고 할 수 있다.

다양한 문화적 배경을 가진 디자이너들이 모여 풍부한 창작성과 기발한 상상력으로 디자인에 있어 기능주의적 고정관념을 무너뜨린 멤피스의 이러한 시도는 기능성의 무시나 인간성의 회복이나 등의 찬반의 양론이 분분했던 가운데 결국 현대 디자인에 있어 새로운 방향을 제시하였고 가구를 신체에 접촉하여 사용, 생활에 편리성을 주는 도구로서 뿐 아니라 다양하고 풍부한 상상력에 의해 빛어진 형태나 재료 색상 등을 통해 시각적 즐거움을 줄 수 있는 생활 공간의 하나를 만들어 내는 작업이라는 인식을 고취시키는 계기가 되었다.

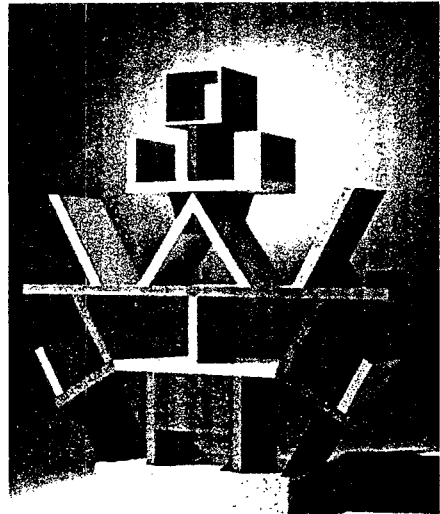


사진 9. 에포레 쏘트사스의 칼튼 책꽂이

또한 다양한 신소재의 개발로 표현이 매우 자유로와 졌으며 실용성과 환경을 고려하여 재활용품을 이용하기도 하였다.

필립 스타크와 같이 디자이너보다는 크리에이터의 개념을 가지고 다방면에서 활동하는 작가들도 많이 등장하였다.



사진 10. 필립 스타크의 루이 20의자

하이테크적 기술의 발달과 더불어 감성적인 디자인의 특징도 두드러 졌다. 니켈 코츠의 '허'의자는 공업적인 기술을 적게 사용하고 가구를 의인화하여 시적인 표현을 하였다.

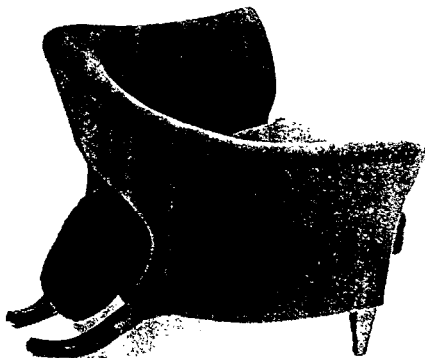


사진 11. 니켈 코츠의 허 의자

그러나 해체주의적 디자인의 특징은 가구디자인 분야에서 찾아보기가 힘들다. 많은 디자이너들의 관심의 대상이었던 해체주의는 건축 분야에서는 상당히 찾아 볼 수가 있으나 아직 가구 디자인에 적용된 예는 거의 드물다.

결국 1980-90년대 가구 디자인은 계속 이어져 오는 포스트모더니즘과 더불어 80년대초에 등장한 Memphis의 영향이 지배적이었고 기술과 소재의 발달로 인한 하이테크적인 디자인, 신소재와 전통적인 방식이 결합되어 나타나는 후기 산업디자인이 주된 관심사였다고 할 수 있다.

3. 1. 21세기 사회 변화에 대한 고찰

앞에서도 언급한 것처럼 앞으로의 21세기는 전자 테크놀러지가 사회전반을 확연히 바꾸어 놓을 것이다. 과거 기계를 이용한 기술이 만들어 낸 '물건'을 도태시키면서 전자 테크놀러지는 일명 전자 정보 자본주의라 하는 상황으로 이끌어 가고 있으며 이는 일상적인 일에서부터 정치, 경제, 문화까지도 변화 시켜 우리의 감각과 사고방식에 이르기까지 매우 큰 영향을 끼치고 있다.

앞으로의 사회가 변화될 모습을 요약해 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 전자 테크놀러지에 의한 디지털 기술의 발달은 여러 가지 종류의 정보를 단일체제로 표준화 시켜가고 있으며 뉴미디어로 등장한 인터넷은 세계를 동시에 하나의 네트워크로 형성하였고 더욱 긴밀한 개인적인 미디어 네트워크를 만들어 내었다. 이로써 기존의 국가라는 한계선이 전자정보의 세계적인 네트워크화에 의해 점차 모호해져 지구 하나가 되는 소위 세계화가 점차 이루어져 가고 있다.

둘째 물건의 생산과 소비의 형태가 변화하였다. 컴퓨터 관리 프로그램을 도입하여 소량 다품종 생산이 가능하게 되었다. 1980년대부터 차별화 된 상품이 범람하기 시작했고 지나치게 기호의 소비가 확산되어 가고 있다. 이에 따라 디자인의 중요성이 다시 한번 강조되고 있다. 즉, 하드웨어보다 소프트웨어의 가치가 점점 높아져 가고 있다. 과거 대량생산체계가 강조하는 표준화되고 획일화

된 소비체제가 아닌 독창적인 디자인을 개발하고 소수의 고객을 대상으로 하는 개성 있고 다양한 제품들을 생산해야만 할 것이다.

4. 결 론

21세기는 디지털 기술의 발달이 가져오는 산업 혁명과 맞먹는 변화의 시기가 될 것이다. 인터넷이라는 새로운 매체, 다품종 소량생산이라는 생산, 소비체제의 변화는 디자인 분야의 새로운 변화를 절실히 필요로 하고 있다. 이러한 환경의 변화에서 일어나는 현상들을 파악하여 디자인 분야가 앞으로 추구해야 할 바를 살펴 보는 것은 중요한 일이다. 그러나 현재의 시점에서 앞으로의 변화에 대해 종합적으로 또 전체적으로 파악하는 것은 거의 불가능한 일이라고 할 수 있다. 아쉽게도 변화해 온 모습과 그 원인을 분석하여 그 윤곽만을 연상해 볼 수 밖에 없다.

지금 세계는 점차 하나가 되어 가고 있다. 그러나 이럴 때일수록 각 나라의 전통적이고 독특한 디자인을 강조하여 과거의 연속성을 보존하려는 노력인 후기 산업디자인의 특징이 두드러 질 것이다. 모순되게도 전통공예기술이 하이테크 기술과 마케팅 테크닉을 통해 재현되고 수공작업과 새로운 재료들이 결합하여 경제적이고도 혁신적인 디자인을 창조해 낼 것이다.

또 다품종 소량생산이 가능해진 상황 속에서 대량생산을 위한 규격화된 디자인이 아니라 차이를 명확히 보여줄 수 있는 디자인이 시장으로부터 요구가 되므로 기능과 형태의 의미를 문제삼는 것이 아닌 차별화된 메시지를 기호로서 나타내려 한 뎀피스 디자인 그룹과 같은 디자인이 더욱 부각될 것이다. 선명한 색채와 이전의 대량 상품에서는 볼 수 없었던 자유로운 형태, 국적불명의 것, 분열적인 조합 등 뎀피스의 디자인 특성은 개성있고 다양한 21세기의 요구를 충족시켜줄 수 있는 디자인이 될 것이다.

결과적으로 컴퓨터로 대변되는 디지털 기술의 발달로 사회가 급변해 가는 이 시대에 가구 디자인은 보다 인간의 감성에 호소하는 디자인의 특징

이 강조되어 표현될 것으로 여겨진다.

참 고 문 헌

1. 권태환, 조형제 편, 정보사회의 이해, 1997, 미래 미디어
2. 김민수, "모던 디자인 비평", 1994, 안그라픽스. 166-197쪽
3. 스티븐 헬러 외 42인의 디자이너, 왜 디자이너는 생각하지 못하는가? 1997, 정글
4. 이연숙, 현대가구의 역사, 1993, 경춘사.
5. 전영미, "20세기 실내 디자인의 조류", 1994, 기문당
6. 사노 히로시, 21세기의 디자인, 1998, 태학원
7. 카와사키 히로시, 20세기의 디자인, 1999, 조형교육. 188-197쪽
8. 한국 미술 연구소, 디자인?디자인!, 1997, 시공사
9. 신흥경, 현대 의자 디자인의 특성에 관한 연구, 실내디자인학회지 제13호, 1997
10. 조필정, 한도룡, 현대 디자인에서의 뎀피스 디자인의 특성과 맥락성, 실내디자인학회지
11. 가구 가이드, 1997.12
12. 가구 가이드. 1998.1
13. 강승모, 예술의시과 가구 디자인, 월간 인테리어, 1997.1
14. 강승모, 현대 디자인의 경향, 월간 인테리어, 1997.2
15. 강승모, 현대 가구의 경향, 월간 인테리어, 1997.3
16. Charlotte & Peter Fiell, Mordern Chairs, 1981
17. Charlotte & Peter Fiell, 1000 Chairs, 1997
18. Kathryn B. Hiesinger & George M. Marcus, Landmarks of Twentieth Centry Design, 1980
19. Leslie Pina, Furniture 2000, 1998
20. Peter Dorner, Design Since 1945, 1980
21. Starck, Starck, 1982