

# 국제회의 공간을 위한 가구디자인 연구\*<sup>1</sup>

-한국의 전통이미지를 모티브로 한 가구디자인을 중심으로-

최병훈\*<sup>2</sup>

## A Study on Furniture Design for International Conference Room\*<sup>1</sup>

-Focused on Furniture Design with the Traditional Image of Korea-

Byung-Hoon Choi\*<sup>2</sup>

### ABSTRACT

As exchange and cooperation have increased in each country or region and a variety of NGOs are getting increasingly active in the 21st century, environments for the industry of international conventions have continued to improve. However, since the industry is in the starting stage, facilities for international conventions and professional management personnel are deficient. In this study, furniture design that shows the cultural identity of Korea from the invention facilities is focused and efforts are made in order to make the shape that has functionality and meaning based on the analysis of space. Participants of diverse nationalities, who use international convention facilities, feel Korea through furniture and remember its image; thus, this study focuses on the furniture design that has the identity of Korea. The concept of furniture design has been derived based on the traditional aesthetic consciousness in the symbolic, cultural, and emotional light. The identity of design does not depend on the partial characteristics of the traditional society but modernity and internationality shall coexist along with traditionality. Modernity and globalism are reflected along with the traditional elements in furniture.

*Keywords:* Conference room, furniture design, traditional image

---

\*1. 논문접수 : 2006. 12. 22.

\*2. 교수, 홍익대학교 미술대학 목조형가구학과, Dept. of Woodworking and Furniture Design, Hongik University, Seoul, 121-791, Korea

## 1. 서론

### 1-1. 연구배경 및 목적

우리나라는 급속한 경제발전에 따른 국력신장에 힘입어 외국 여러 국가들과 각 분야에서 교류를 확대하고 있고 올림픽, 월드컵, 국제 정상회담 등을 성공적으로 개최하면서 국제사회에 한국을 널리 알리게 되었다. 특히 1990년대에 들어서면서 정부의 적극적 대외개방정책과 OECD가입을 계기로 이를 가속화 하였다. 이는 우리가 국제사회의 한 구성원으로서 국가, 지역, 조직 간의 크고 작은 교류와 협력관계를 형성하는 배경이 되었다. 더욱이 세계는 인권보호, 환경보전 등과 같은 국제사회문제 해결을 위한 다양한 국제기구가 증가하는 추세로 조직의 활동과 협력관계 유지를 위한 지속적인 만남과 교류의 장을 필요로 하게 되었다. 이는 국제회의산업 시장의 확대로 이어지고 있다.

국제회의 산업은 21세기의 국가 산업적 측면에서 매우 중요한 분야이다. 국제회의 산업은 1차적으로 국제회의 운영과 관련된 설비 및 서비스 관련 산업, 전시 관련 산업을 지칭하나 다양한 연관 산업 효과를 가지고 있어 경제적 파급효과가 높다. 뿐만 아니라 개최지역을 국제적으로 알리게 되고 지역사회 이미지 개선을 통해 지역발전에 순기능 역할을 한다.<sup>1)</sup> 그래서 국제회의를 위한 지속적인 시설확대와 더불어 회의공간에 사용되는 관련 기구, 제품은 우리의 문화를 표현할 수 있는 디자인을 필요로 하게 되었다. 특히 가구는 실내디자인과 함께 회의공간의 분위기를 결정하고 주최국의 이미지를 회의참가자들에게 직접적으로 전달하는 역할을 한다.

이에 본 논문에서는 국제회의 공간에서 사용되는 가구의 의미와 조형요소에 주목하여 의자, 소파, 테이블, 협탁 디자인을 중심으로 연구하였다.

### 1-2. 연구방법 및 범위

국제회의 공간에 필요로 하는 가구는 일반회의공간의 가구와 다른 특징을 지닌다. 편안한 사용성과 기능성 이외에 회의에 참가하는 외국인들에게 한국의 이미지를 전달하여 개최지 한국의 홍보효과를 얻을 수 있도록 하는 것이다.

이에 본 연구에서는 서적, 논문, 학술지, 인터넷 정보 등을 통한 국제회의 공간에 대한 이론적 탐구를 진행한다. 그리고 분석된 자료를 바탕으로 디자인의 주제(Theme)를 설정하여 다양한 다이어그램 작업을 통해 가구디자인을 제안한다.

## 2. 국제회의 공간을 위한 가구디자인에 대한 고찰

### 2-1. 국제회의 공간의 고찰

국제회의는 사용하는 기준에 따라 다양하게 정의되고 있지만, 정보화·국제화라는 시대적 요구

---

1) A study on Tourism·Hotel: Kim, Young Jae. 2002, Study on Environment of International Convention (Study Plan of Desirable Environment for Increase in Attraction of International Convention in Korea). 2(3)

에 따라 “사람과 문화, 상품과 정보를 총체적으로 교류하는 기회”로 인식되고 있다.<sup>2)</sup> 일반적인 회의의 개념과 마찬가지로 회의의 주제, 진행방법, 참가인원 등에 따라 다양한 형태를 갖는다. 그러나 일반회의 시설과 다르게 시설에 관한 기준을 세워 회의와 관련된 서비스 환경의 질을 유지토록 하고 있다. 1996년 말에 제정된 ‘국제회의산업 육성에 관한 법률’에 의하면 국제회의 시설이란 국제회의 개최에 필요한 전문회의 시설, 준 회의시설 및 이와 관련된 부대시설 등을 갖추어야 함<sup>3)</sup>을 설명하고 있다. 그 예로 다양한 국제회의와 행사를 진행하고 있는 장소로 서울 삼성동에 위치한 국제회의시설인 COEX컨벤션센터를 살펴보면, 550명 규모에 수용인원 1800명에 달하는 대규모 다목적 회의시설을 포함한 회의시설과 전시관, 극장식 회의장 등을 갖추고 있으며 주변에 호텔과 쇼핑시설이 밀집하여 참가자들의 편의를 돕는다. 그밖에 제주국제컨벤션센터와 부산의 BEXCO 등을 대표적인 국제회의 시설로 꼽을 수 있다.



<Fig. 1> Orchid conference room, The Shilla Hotel, Seoul.



<Fig. 2> Meeting room lounge, <Fig. 3> ASEM Hall Dining Jeju International Convention room, COEX Convention Center, Center, Jeju. Seoul.

일반 회의와 다른 점은 그것이 어떠한 형태와 목적을 가지든 국제회의는 국제관계에 영향을 주고받는데 중요한 역할을 담당하며 개최국의 이미지 및 특정 지역을 세계에 알릴 수 있는 기회를 마련한다는 것이다. 그래서 개최국의 문화와 정신이 담긴 회의공간의 디자인은 회의진행기술과 커뮤니케이션첨단장비에 못지않은 중요성을 가지게 된다.

국제회의의 공간의 디자인에 있어 고려해야 할 점들을 정리하면 다음과 같다.

- 개최국의 역사와 문화적 우수성이 배어나는 공간 디자인

2) The Korean Academic Society of Culture & Tourism: Lee, Jung Hee. 2002. A study on the PCO of Convention Business in KOREA. 2(3)

3) Ibid.

- 국제회의에 걸맞은 효율적이고 통일감 있는 공간구축
- 국가이미지 재고와 국내외 신임도 향상에 기여

## 2-2. 국제회의 공간을 위한 가구디자인

가구를 디자인함에 있어 사용될 공간이 주어지게 되면 먼저 그 공간의 기능과 특징을 이해하는데 초점을 맞추어야 한다. 대규모 회의장의 경우 하나의 공간이 필요에 따라 회의, 세미나, 연회, 각종 이벤트 등 다양한 용도로 사용되며, 중·소규모의 회의실의 경우는 간단히 대화를 나누거나 차를 마시기 위한 라운지를 함께 갖추어 이에 따르는 가구디자인이 필요하다. 그리고 앞서 언급된 국제회의 공간의 디자인에서 고려 할 점들과 마찬가지로 가구디자인은 개최지 한국의 문화와 정체성(Identity)을 표현할 수 있는 조형요소를 가지고 있어야 한다.

## 3. 디자인 연구

국제회의에 참가하는 각국 대표들의 권위를 상징화하고 한국의 이미지를 표현하기 위한 가구를 디자인하기 위해 다각적인 접근을 시도했다. 디자인은 만드는 사람과 사용하는 사람간의 상호관계성을 고려하여 제품이 지녀야 할 조형적 특성을 새롭게 구성하는 미적 형상성의 과정이라고 볼 수 있기 때문이다. 형상(形象)은 물건의 형태와 모습을 말하며 형상성(形像性)은 이러한 형태와 모습에 반영된 성격을 말한다. 즉 사람이 개개인의 성격에 따라 얼굴의 생김새가 다르듯이 생명력을 지닌 디자인은 형태와 내포된 특징이 제작의도와 사용자의 욕구에 따라 조화롭고 균형 있게 표현되어야 한다.

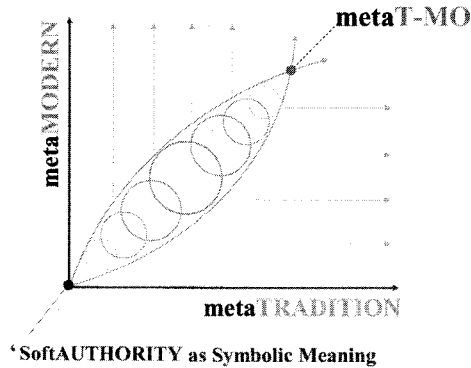
### 3-1. 디자인 주제(Theme) 및 컨셉(Concept)

#### 3-1-1. 디자인 주제(Theme)

디자인 주제로 설정한 ‘부드러운 권위(Soft Authority)’는 APEC 정상회담, FTA등과 같은 국제회의에 참여하는 각국의 정치지도자, 경제관료, 문화대표자들의 ‘품위’와 ‘권위’를 내포하며 동시에 서로의 협력과 지속적인 유대관계를 ‘부드러움’속에서 표현한다. ‘부드러움’과 ‘권위’의 조합은 두 상충적 의미가 연결되어 디자인 발상과정에 촉매역할을 한다. ‘부드러운 권위(Soft Authority)’의 개념을 중심으로 우리의 전통 미의식과 국제회의 공간에서의 어울림에 중점을 두고 전개하는 것도 같은 맥락으로, 두 영역을 ‘meta TRADITION’과 ‘meta MODERN’으로 이름 하였다. 그리고 ‘meta TRADITION’과 ‘meta MODERN’의 공통부분이자, 교차하여 접점을 이루는 영역을 ‘metaT-MO’로 한다. 이는 <Fig. 4>에서 그림으로 이해를 돕고자 한다.

‘metaT-MO’의 영역에는 일반적인 ‘Tradition’(전통)과 ‘Modern’(현대)의 의미가 포함됨은 물론, ‘meta’라는 접두어가 붙으며 일반성을 넘어서는 의미를 갖는다. ‘meta’는 본래 ‘사이에, 뒤에, 넘어서’등을 뜻하는 접두어<sup>4)</sup>로 화학분야에서 자주 사용되고 있지만, 여기서는 우리가 설정한 주제에 따라 복합적이고 특성화된 디자인언어로 사용하고 있다.

4) <http://www.encyber.com>



<Fig. 4> Design theme.

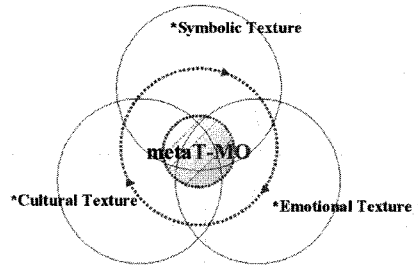
### 3-1-2. 디자인 컨셉(Concept)

설정된 주제(Theme)는 다음의 세 가지 컨셉을 중심으로 전개되는데, 가구의 실제 형태와 컬러, 소재 등을 결정하는데 아이디어를 제공한다. 그리고 각 텍스처는 <Fig 5>에서 보여 지듯이 하위에 세 가지 키워드의 관계를 중심으로 설명한다.

- 상징적 텍스처(Symbolic Texture)
- 문화적 텍스처(Cultural Texture)
- 감성적 텍스처(Emotional Texture)

'SOFT AUTHORITY' (부드러운 권위)		
<b>Symbolic Texture</b> (상징적 텍스처) Object & Environment Object & Interior Space Object & Object	<b>Cultural Texture</b> (문화적 텍스처) Form & Function Surface & Texture Colour & Deco	<b>Emotional Texture</b> (감성적 텍스처) Soft & Noble Soft & Natural Soft & Simple

<Fig. 5> Design concept table.



<Fig. 6> Design Concept Diagram.

'부드러운 권위(Soft Authority)'는 'meta TRADITION'과 'meta MODERN'의 접점인 'metaT-MO'의 성격으로 규정되며, 이는 <Fig. 6>의 다이어그램처럼 상징, 문화, 감성의 공통부분으로 설명할 수도 있다.

#### 1) 상징적 텍스처(Symbolic Texture)

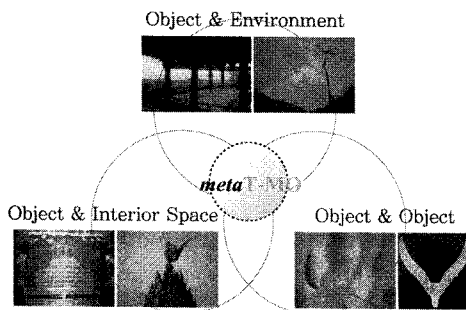
상징적 텍스처(Symbolic Texture)는 오브젝트(Object)를 중심으로 하여 자연(Environment), 실내 공간(Interior Space) 그리고 또 다른 오브젝트(Object)의 상호 연관성에서 표출되는 한국적인

부드러움과 품위 있는 권위를 상징적으로 이미지(Symbolic Image)화 한다. 여기서의 오브젝트는 과거부터 현재까지 환경과 문화의 끊임없는 변화 속에서도 인간의 생존과 생활을 위해, 혹은 다양한 상징성을 표현하는 무언의 매개체를 의미한다. 그 중 가구는 종종 사용자의 사회적 신분을 드러내거나, 규칙, 생활에 얽힌 우리의 집단적 관념들을 들여다 볼 수 있는 실마리를 던져 준다.

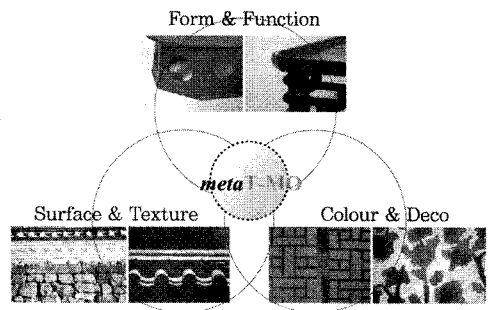
디자인주제인 ‘부드러운 권위(Soft Authority)’의 이미지는 부드러움과 권위라는 다소 상이한 관계의 요소를 함께 만족해야한다. 이에 우리의 전통문양에서 위의 조건에 적합한 상징의 오브젝트를 찾던 중 <Fig. 7>에서 보이는바와 같이 어좌(御座)와 상승하는 봉황의 형상을 디자인 모티브로 사용하게 되었다. 봉황은 고상하고 품위 있는 모습을 지니고 있어 왕비에 비유되기도 하며 태평성대를 예고하는 상서로운 새로 여겨져 궁궐의 문양으로 많이 사용되기도 하였다.<sup>5)</sup> 봉황은 왕의 권력을 상징하는 어좌의 이미지와 어우러져 한국적인 부드러움과 품위 있는 권위를 상징한다.

## 2) 문화적 텍스처(Cultural Texture)

문화는 역사와 전통에 기반을 둔 정신적·물질적 유산을 포함하고, 그 나라의 정체성을 드러내며 국가 이미지를 창출하는 역할을 한다. ‘문화적 텍스처(Cultural Texture)’는 디자인의 주제인 ‘부드러운 권위(Soft Authority)’와 관련하여 전통에서 찾을 수 있는 다양한 이미지들을 형태(Form)와 기능(Function), 표면(Surface)과 텍스처(Texture), 그리고 컬러(Color)와 장식(Decoration)을 중심으로 새롭게 정리하는 작업이다. 특히 가구의 컬러와 페브릭 텍스처를 결정하는데 중점을 두어, 완성된 텍스처는 한국적인 부드러움과 함께 품위 있는 권위의 문화적 이미지(Cultural Image)를 나타내도록 한다.



<Fig. 7> Symbolic Texture Image.



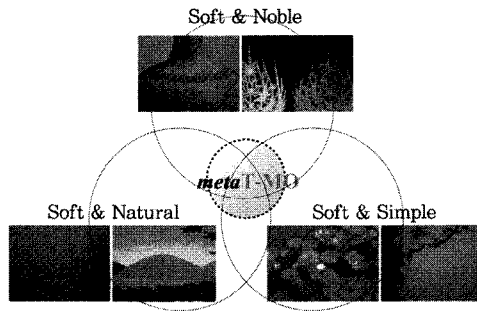
<Fig. 8> Cultural Texture Image.

## 3) 감성적 텍스처(Emotional Texture)

한국은 자연을 개척하거나, 자연에 거역하지 않아도 삶을 영위하는 데에 큰 어려움이 없는 자연조건이었기 때문에, 인공적인 것이 강하게 요구되지 않았다. 이러한 자연환경에 순응해서 살아가는 삶 속에서 만들어지는 물상도 자연스러운 형상이 될 수 밖에 없었다. 예를 들면 등근 곡선

5) Lim, Young Ju. 2004. Korean Traditional Pattern. Daewonsa Publishing. Seoul, Korea. p.99-100

의 초가지붕, 봉분, 옹기, 저고리, 버선, 심지어 밥그릇에 수북이 담긴 쌀밥의 모양 등 모든 물건의 형상은 모나거나 뾰족하지 않은 유연하고 부드러운 곡선적인 표현질(表現質)을 갖는다<sup>6)</sup> 감성적 텍스처(Emotional Texture)는 이와 같은 전통의 자연주의적 한국미에서 기인한 이미지들을 형상화 하고 표현하는 작업이다. 부드러움(Soft) 중심으로 귀품스러움(Noble), 자연스러움(Natural), 그리고 간결함(Simple)이 감각적인 상호작용을 형성함으로써 한국적인 부드러움과 어우러진 품위 있는 권위의 감성적 이미지(Emotional Image)를 나타낸다.



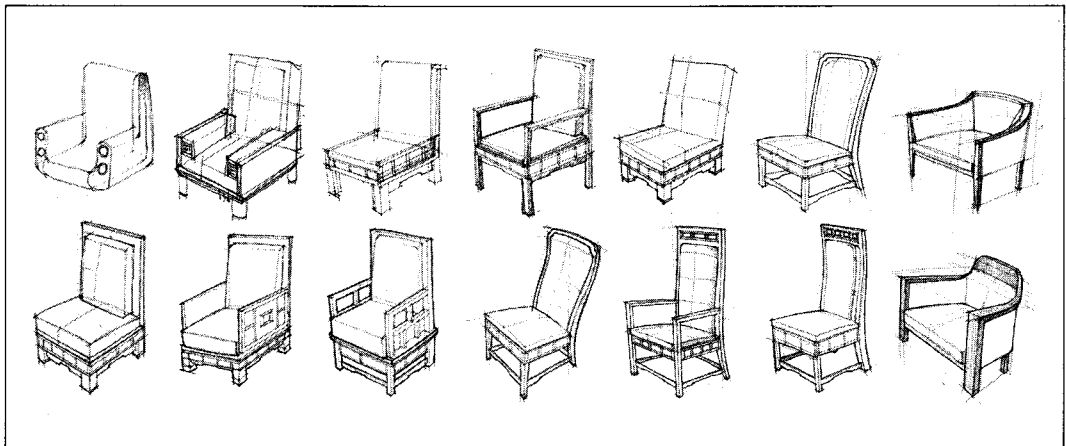
<Fig. 9> Emotional Texture Image.

### 3-2. 디자인 전개

#### 3-2-1. 아이디어 전개

##### 1) 아이디어 스케치(Idea Sketch)

주제(Theme)와 컨셉(Concept)을 표현하는 다양한 가구를 스케치한다.



<Fig. 10> Idea Sketch.

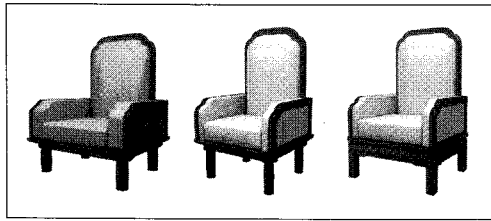
6) Jung, Si Hwa. 2003. Korean life and Future housing. Yonsei University Publishing. Seoul, Korea. p.62

## 2) 3D Rendering

스케치로 구체화된 가구의 형태를 3D Rendering작업을 통해 정리한다. 3D Rendering은 컬러와 형태를 실물에 가깝게 표현하여 디자인 전개에 효율성을 높인다.

### ▶ 회의용 의자-1

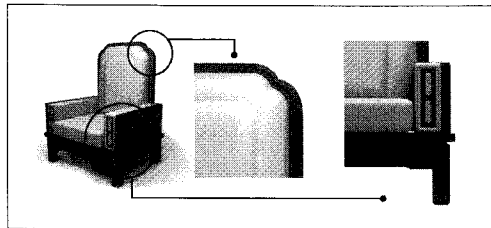
좌판의 하부에서 다리로 이어지는 부분과 팔걸이의 형태를 중심으로 전체적인 비례를 맞춰간다. 그리고 나무와 페브릭(Fabric)의 컬러를 결정한다.



<Fig. 11> Meeting Chair-1. 3D Rendering.

### ▶ 회의용 의자-2

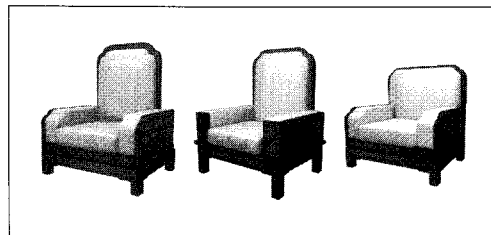
수직과 수평이 이루는 직선적인 요소와 완만한 곡선의 강약을 조절한다.



<Fig. 12> Meeting Chair-2.  
3D Rendering & Detail.

### ▶ 라운지용 소파-1

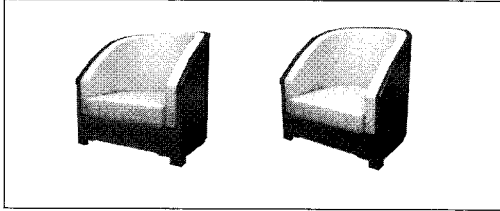
의자의 팔걸이 부분이 전통가구의 기둥과 동자, 알판의 형태를 떠오르게 하여 한국적 이미지를 표현한다.



<Fig. 13> Lounge Sofa-1. 3D Rendering.

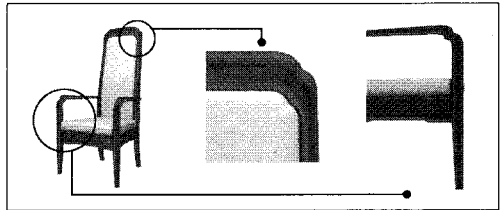


▶ 라운지용 소파-2



<Fig. 14> Lounge Sofa-2.  
3D Rendering.

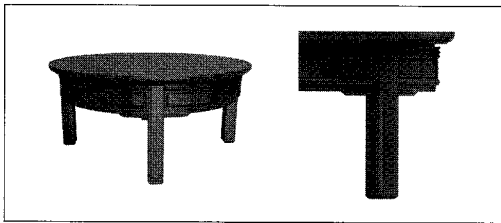
▶ 연회용 의자



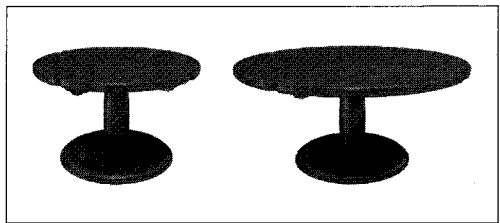
<Fig. 15> Dining Chair.  
3D Rendering & Detail.

▶ 테이블-1, 2, 3

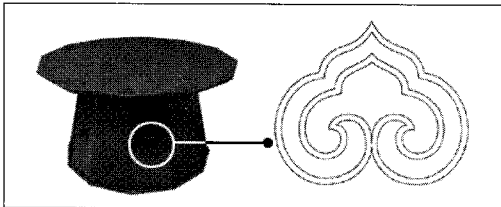
의자·소파와 같은 공간에서 사용되므로, 디자인의 통일성이 중요하다. 전통가구 중 원반과 공고상을 모티브로 기능성을 고려하여 디자인을 전개한다.



<Fig. 16> Tea Table-1. 3D Rendering.



<Fig. 17> Tea Table-2. 3D Rendering.

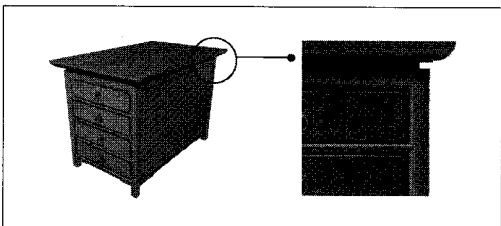


<Fig. 18> Tea Table-3.  
3D Rendering & Pattern.

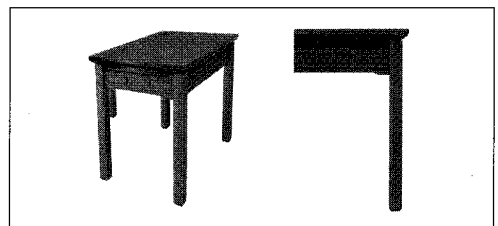
테이블-3에 투각된 여의두문은 우리의 전통 문양으로, 뜻을 이루어주는 영묘한 구슬인 여의보주(如意寶珠)에서 생긴 문양이다. 이는 각종 국제회의의 성공적인 개최와 참여국가간 혹은 단체 간의 화합을 염원하는 의미를 담는다.

▶ 협탁-1, 2

협탁의 디자인 역시 테이블과 마찬가지로 같은 공간에서 쓰이게 될 의자와 소파를 고려한다.



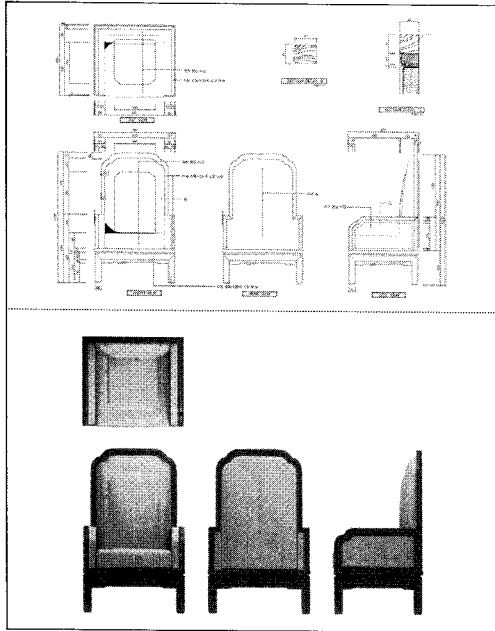
<Fig. 19> Side Table-1.  
3D Rendering & Detail.



<Fig. 20> Side Table-2.  
3D Rendering

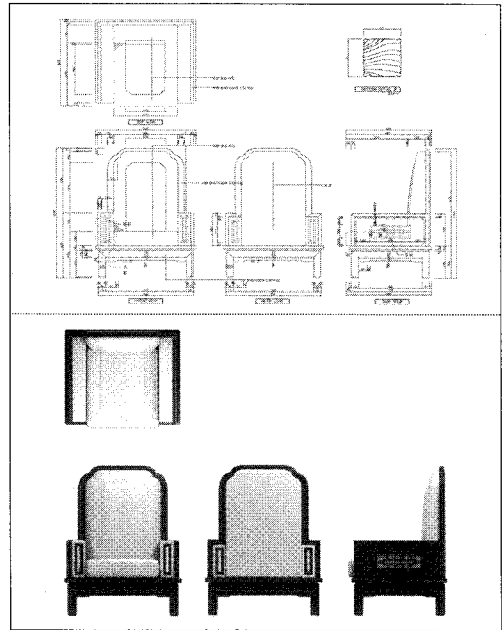
3-3. 도면 및 렌더링

▶ 회의용 의자-1



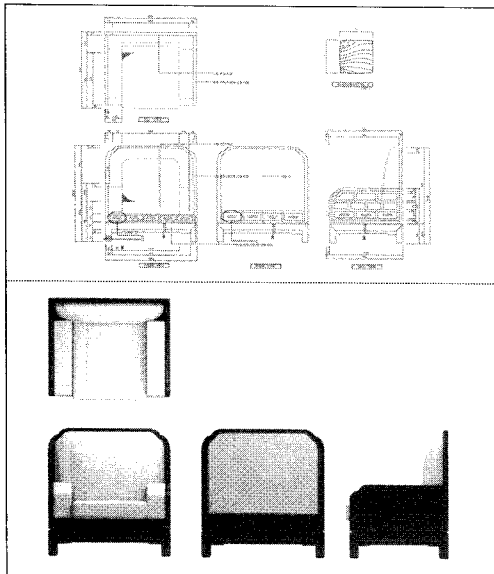
<Fig. 21> Meeting Chair-1.

▶ 회의용 의자-2



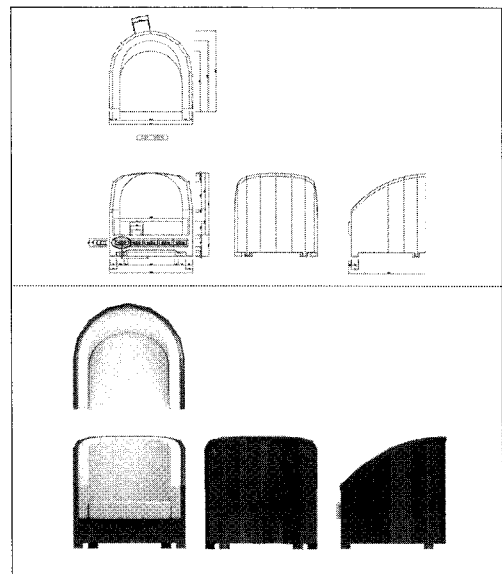
<Fig. 22> Meeting Chair-2.

▶ 라운지용 소파-1



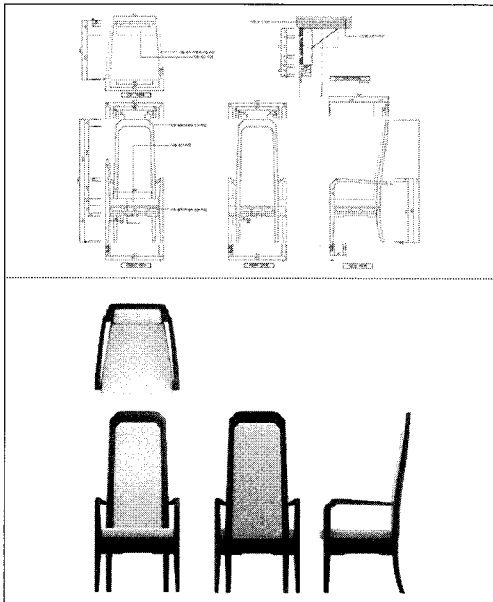
<Fig. 23> Lounge Sofa-1.

▶ 라운지용 소파-2



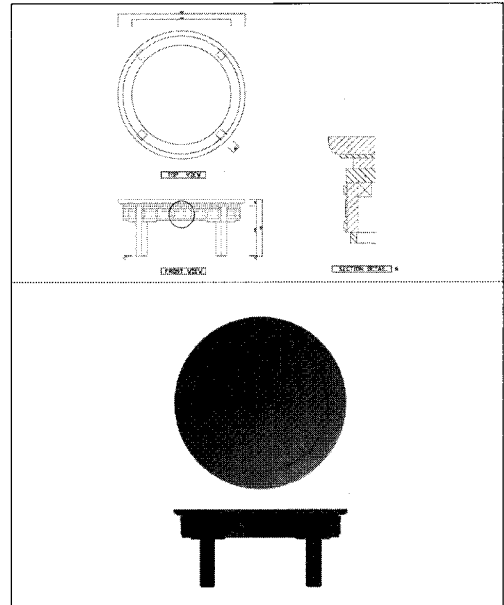
<Fig. 24> Lounge Sofa-2.

▶ 연회용 의자



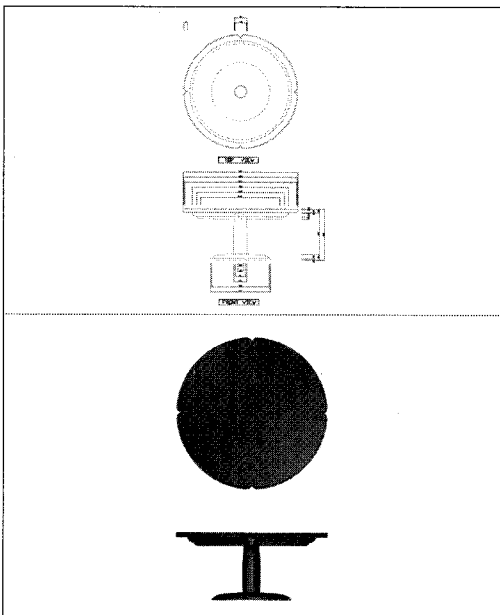
<Fig. 25> Dining Chair.

▶ 테이블-1



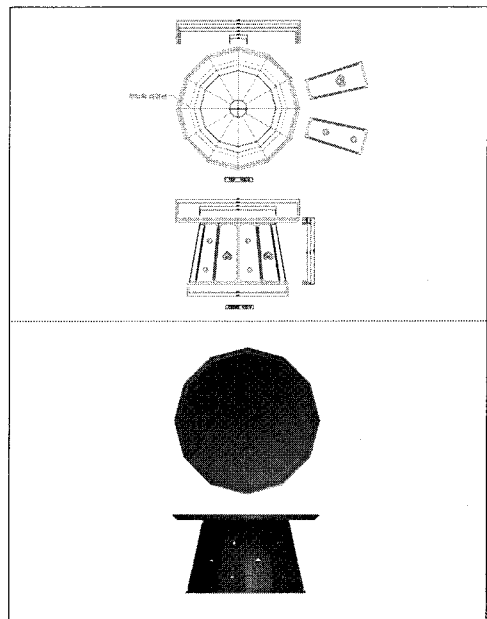
<Fig. 26> Tea Table-1.

▶ 테이블-2



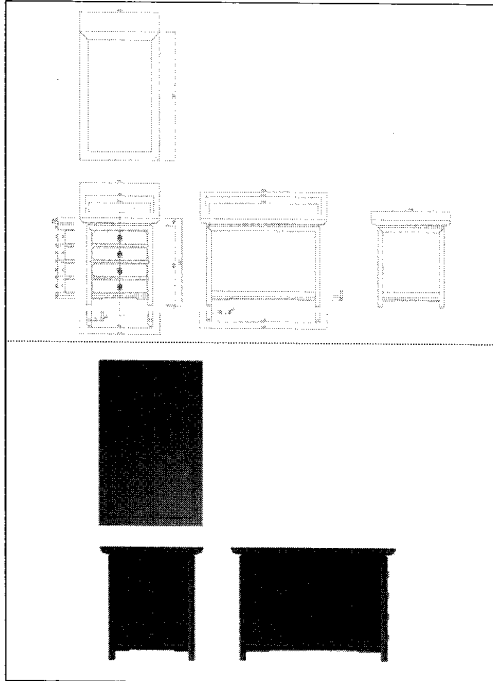
<Fig. 27> Tea Table-2.

▶ 테이블-3



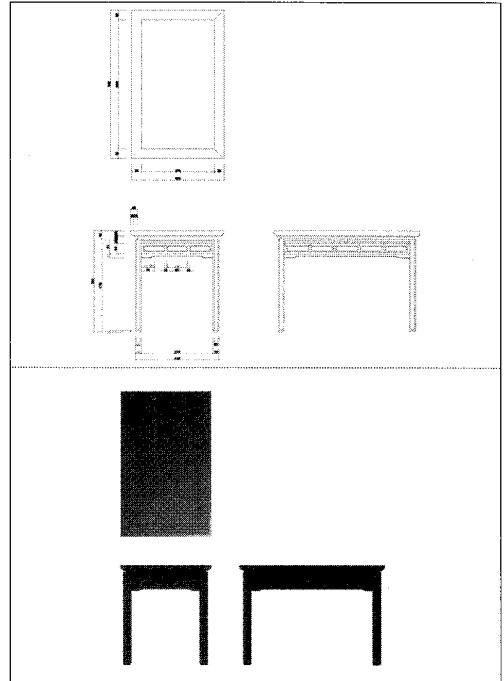
<Fig. 28> Tea Table-3.

▶ 협탁-1



<Fig. 29> Side Table-1.

▶ 협탁-2

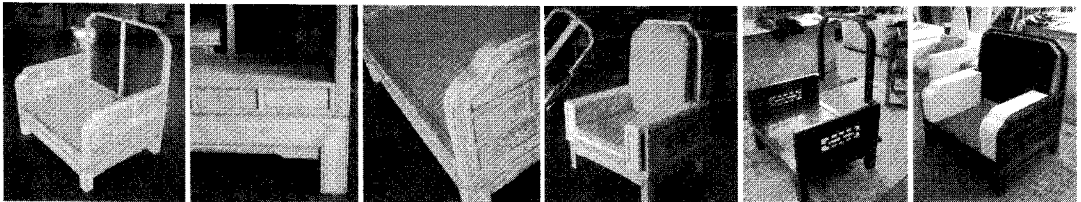


<Fig. 30> Side Table-2.

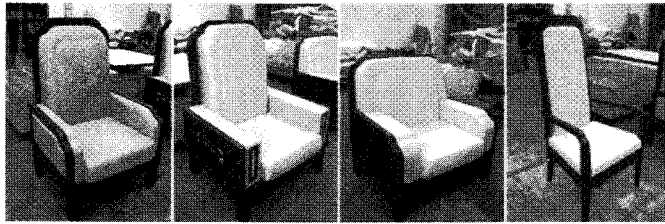
3-4. 시제품 제작

작성한 도면을 기본으로 회의용 의자 두 점과 라운지용 소파, 연회용 의자 총 4점을 시제품으로 제작하였다. 전통목가구의 제작기법을 활용하여 원목으로 기본구조를 만들고, 사용의 편의성을 높이기 위해 치수와 형태를 수정하였고, 이후 완성된 백골은 가랑목 색감의 도장으로 마감하였다.

좌판과 등받이, 팔걸이에 사용되는 폼(foam)은 탄력성에 따라 연질·반경질·경질로 구분되는데, 좌판과 등받이 부분은 가장 부드러운 연질로, 팔걸이 부분은 한 단계 더 단단한 반경질을 사용하였다. 폼을 고정하고 가구의 형태에 따라 모양을 정리하면 준비된 천을 씌어 마무리하였는데, 천은 고급스러운 식물패턴의 금색과 아이보리색 두 종류를 사용하여 부드러우며 품위 있는 특징을 부각시켰다.



<Fig. 31> Prototype Process.

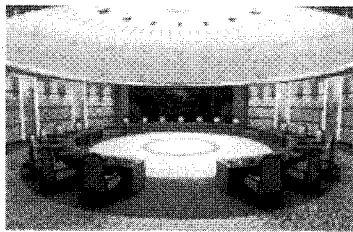


<Fig. 32> Final Prototype.

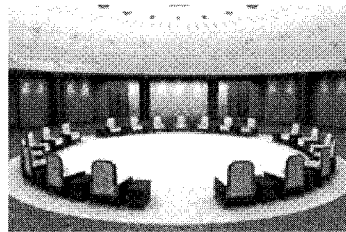
#### 4. 결 론

21C는 국가별, 지역별로 이루어지는 교류와 협력, 다양한 비정부기구(NGO)의 활동이 늘어남에 따라 국제회의 산업 환경도 꾸준히 향상되어 왔다. 그러나 우리의 국제회의 산업은 이제 시작단계로서 국제회의 시설과 전문 관리 인력이 부족한 실정이다. 이에 본 논문에서는 국제회의 개최에 필요한 기능성과 우리 문화 정체성을 내포한 심미성을 중심으로 가구디자인 개발을 위해 노력하였다.

‘부드러운 권위(Soft Authority)’를 주제로 출발한 본 가구디자인 연구는 한국 전통 미의식을 바탕으로 상징적·문화적·감성적 측면에서 컨셉을 도출하여 전개하였다. 다음은 그 결과물의 하나로서, 개발한 가구디자인이 회의공간에 놓이는 상황을 3D Rendering작업을 통해 연출한 것이다. 회의공간의 용도와 크기에 따라 적합한 가구디자인을 선택하고 배치하여, <Fig. 33>, <Fig. 34>는 회의공간을, <Fig. 35>, <Fig. 36>는 각각 휴식공간과 연회공간을 표현하였다.



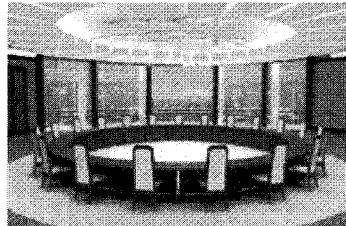
<Fig. 33> Conference room -1 Interior Image.



<Fig. 34> Conference room -2 Interior Image.



<Fig. 35> Lounge Interior Image.



<Fig. 36> Dining room Interior Image.

국제회의 시설을 이용하는 다양한 국적의 참가자들은 가구를 통해 한국을 느끼고, 이미지를 기억하므로, 가구디자인에 우리의 정체성을 담는 일은 매우 중요하다. 디자인의 정체성이란 전통사회의 부분적 특성에 묶여 있는 것이 아니라, 전통성과 함께 현대성과 국제성이 공존해야하므로, 가구에 전통요소를 포함한 현대성, 세계성을 담고자하였다. 이것은 국제회의 공간의 가구디자인이 국제무대에서 한국문화를 전파하는 매개체역할을 담당하는데 중요 요건이 된다.

## 5. 참고문헌

- 김영재. 2002. 국제회의 환경에 관한 연구(한국내의 국제회의 유치 증가를 위한 바람직한 환경 연구 방안). 관광·호텔경영연구 2(3)
- 이정희. 2002. 국제회의 발전을 위한 국제회의 전담기관 및 pco에 관한 연구. 문화관광연구 2(3)
- 정시화. 2003. 한국인의 삶과 미래주택. 연세대학교 출판부. 서울, 한국.
- 윤세목. 2004. 국제회의산업론. 현학사. 서울, 한국
- 임영주. 2004. 한국의 전통문양. 대원사. 서울, 한국
- <http://www.shilla.net>
- <http://www.coex.co.kr>
- <http://www.encyber.com>

### Submission Information

Submission of English paper can be accepted for next English volume

18(2) before ~~March 30, 2007. 3:30~~ (Friday)

4 9 30 7

General Editor, Journal of the Korea Furniture Society