

공간 구성요소로써 현대 가구의 역할과 성향¹

유도현²

The Role and Tendency of Contemporary Furniture as a Component of Space¹

Do-hyun Yoo²

ABSTRACT

Most of the furniture in the past was dedicated to its original use such as storage and accommodation of articles or sitting tools, but the concept of furniture in contemporary indoor spaces is gradually increasing in its meaning while exchanging close impacts with other spatial components. Indeed, in contemporary furniture, a component other than furniture constituting a space would sometimes serve the common roles of furniture or sometimes furniture would include all indoor objects used to make people's living more convenient. This study reviewed the meaning of furniture and changes in its roles in contemporary indoor spaces and summarized the characteristics presenting a few examples.

First, in contemporary indoor spaces, furniture as an independent object does not having a meaning any more. The fusion of functions with other components constituting indoor spaces is the most important characteristics in contemporary furniture and it has been already attempted in diverse ways through fusion with buildings surpassing fusion with other pieces of furniture or electric home appliances.

Second, the arrangement conforming to the roles required by spaces and diverse forms of attempts are essential. Since furniture is an item the most closely related to human residential life, studies on human behaviors in spaces must precede. The efforts to enhance work efficiencies and used limited spaces more efficiently will be continued and explorations of new forms should be also continued.

Third, with regards to manufacturing methods, new technologies should be applied more widely and furniture materials must be diversified through the use of new materials including not only cutting-edge new materials but also all the materials that can be applied to furniture such as conventional natural materials and environment friendly materials that can be recycled.

Keywords: Space, function, form, materials.

1. 논문접수: 2008. 11. 10.

2. 홍익대학교 대학원 디자인공예학과 박사과정. The Graduate School of Hongik University, Seoul, Korea. E-mail: yoo0718@dreamwiz.com.

1. 서론

1-1 연구배경 및 목적

최근 첨단기술과 디지털 미디어 산업의 발달로 인해 건축과 미술, 디자인 등 각 영역간의 벽이 급속히 허물어지고 있다. 과거의 가구는 물품의 보관 및 수납, 또는 앉기 위한 도구와 같이 본래의 용도에만 충실한 것이 대부분이었지만, 현대 실내공간에서 가구의 개념은 다른 공간 구성요소와 서로 밀접한 영향을 주고받으며 그 의미가 점차 확대되고 있다. 실제로 현대 가구는 한 공간을 이루는 다른 구성요소가 가구의 보편적인 역할을 대신하기도 하고, 그 범위에 있어서 사람들의 삶을 보다 편리하게 하기 위한 실내의 모든 객체를 포함하기도 한다.

다변화하는 사회의 소비자들이 다양한 생활양식을 갖게 되면서 더 이상 한 가지 스타일이나 기능에 만족하지 않고, 개인의 욕구를 충족시킬 수 있는 제품을 요구하고 있다. 이미 디지털 가전업계에서는 이러한 변화를 인식하고 주방가전 부문에 빌트인(Built-in)개념을 도입한 다양한 신제품을 출시하며 시장변화에 발 빠르게 대처하고 있다. 이와 같은 경쟁 속에서, 그동안 상대적으로 Low-Tech 산업으로 인식되어온 우리나라 가구산업은 깊은 침체에 접어들었고, 다른 산업과의 공조 없이 독자적으로 발전하기엔 이미 한계에 부딪혔다. 현재, 가구 뿐 아니라 모든 디자인 산업의 세계적인 추세는 하나의 제품에 여러 가지의 기능이 융합되는 컨버전스(convergence)로 요약할 수 있으며, 카메라, MP3, DMB 기능이 통합된 핸드폰의 보급은 그 좋은 예이다.

본 논문은 공간 구성요소로써 현대 가구의 개념이 과거와 어떻게 달라졌는지 알아보고 다기능이 융합된 미래 가구의 새로운 개발 방향을 제시함으로써, 침체되어 있는 우리 가구업계의 생존 방법을 찾는 데 도움을 주고자 한다.

1-2 연구범위 및 방법

가구의 의미를 실내공간 구성요소의 일부가 아닌, 공간을 구성하는 모든 요소(가구, 가전, 인테리어 소품, 건물의 벽, 기둥, 계단 등)로 확대 적용하고, 이러한 공간 구성요소들 간의 상호관계와 역할에 대해 살펴보았다. 또한, 과거에 비해 여러 가지 기능이 융합된 가구와 공간 구성에 대한 사례를 기능적인 측면, 형태적인 측면, 재료적인 측면으로 분류하여 분석하고, 이 과정을 통해 앞으로 다가올 미래가구의 변화가능성을 예측해 보고자 하였다.

2. 현대 실내공간에서 가구의 개념

2-1 일반적 의미의 가구

지금까지 사람들의 보편적 가치기준 및 기존 관념 속에 자리 잡았던 전통적인 가구의 개념으로써 실내공간을 구성하는 요소 중 하나의 객체로 존재한다. 물건을 보관하기 위한 수납장, 사람들이 앉기 위한 의자, 식사를 하거나 책을 보기 위한 테이블, 누워서 잠을 자기 위한 침대 등 고유의 역할을 담당하기 위한 단일 기능을 가진 것이 특징이다. 이와 같은 소극적 의미의 가구의 개념은 가전기기, 인테리어 소품 등 실내의 다른 구성요소와 구분되지만, 오랜 시간동안 실내 공간 구성에 있어 가장 큰 비중을 차지하는 중요한 아이템이 되어왔다.

2-2 적극적 의미의 가구

현대 주거공간은 과거 천편일률적인 평면구성에서 벗어나 개개인의 라이프스타일이 최대한 반영되는 다각적인 형태로 발전된 것이 특징이다. 이를 위해 거주자의 요구사항을 수용하고 거기에 맞는 공간계획 및 가구배치가 필수적이다. 이제 가구와 공간은 따로 떨어뜨려 생각할 수 없으며, 가구의 개념 역시 과거와 많이 달라졌다. 지금까지 가구라 하면 가전, 조명, 욕조, 세면대 및 실내 마감재 등 다른 실내 구성요소와는 별개로 여겨져 왔지만, 이제 현대 가구의 의미는 타 실내구성 요소를 모두 통합하면서 그 범위가 점차 확대되고 있다. 여기에는 주방가구에 빌트인(Built-in) 개념을 도입한 냉장고, 오븐, 식기세척기 등 일체형 주방기기를 예로 들 수 있다. 이처럼 가구의 범위는 디지털 기기와의 통합을 거치면서 그 개념이 보다 확장되고 있으며, 여기서 확장된 의미의 가구 개념은 공간을 구성하는 모든 요소를 포함하는 적극적 의미의 가구라 할 수 있다.

적극적 의미의 가구는 기능의 융합에 따른 다기능이 특징이며, 때로는 건축물의 일부를 포함하기도 한다. 벽면이나 기둥을 수납공간으로 활용한다거나 계단의 하부공간을 책꽂이나 선반으로 사용하는 것과 같은 기능적 측면에서의 접목 뿐 아니라, 형태적 측면에 있어서도 전체적인 이미지 통일을 위한 다양한 시도가 이루어져야 한다. 미래 가구는 가전분야에 이어 건축요소와의 통합을 통해 발전할 것이며, 이를 위해 건축 설계 단계에서부터 가구에 대한 고려가 선행되어야 함은 당연한 것이다(최, 진 2008). 유비쿼터스(Ubiquitous) 시대를 맞이하여 사람들은 언제 어디서나 손쉽게 정보를 주고받는 등 첨단 기술의 혜택을 누리며 살고 있다. 이제 가구 산업도 과거의 고립되고 독자적인 생존방법에서 벗어나 디지털 기기를 포함한 다른 산업과의 접목을 통해 새로운 개발 방향을 모색해야 한다.



Fig. 1. Wall mirror that is able to receive SMS messages sent from a mobile phone. Robert Stadler.



Fig. 2. Fitting mirror; This mirror-like display enables people to see themselves wearing different items of clothing with virtual image.

3. 공간 구성요소로써 가구의 특성분석

3-1 기능의 융합화

3-1-1 가구 + 가구

기존 소파의 형태에 침대의 기능을 더한 소파베드(Fig. 3)와 같이, 서로 다른 용도로 쓰이는 가구와 가구의 조합을 통해 두 가지 혹은 그 이상의 기능을 하나의 제품에 통합시키는 것이다.

가구는 그 기능적 측면에 따라 침대, 소파, 의자와 같은 휴식용 가구, 장롱, 책장과 같은 수납용 가구, 테이블, 싱크대와 같은 작업용 가구로 분류할 수 있는데, 같은 기능끼리의 조합 또는 서로 다른 기능의 조합을 통해 다양한 복합기능의 가구가 만들어진다.

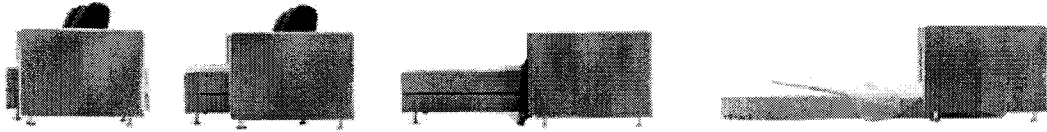


Fig. 3. producer: Roset Möbel GmbH. Designer: Arik Levy.

3-1-2 가구 + 전자기기

시스템 및 기능적 측면에서 가구와 디지털 전자기기와의 조합은 산업계 간의 공조가 필수적이다. 서로 다른 분야로 여겨지던 이종(異種) 산업 간의 영역이 사라지고 융합하여 새로운 부가가치를 찾아내려는 다양한 시도는 IT 기기 산업 관련 분야에서 가장 먼저 활성화되었으나, 점차 다른 산업으로 확산되고 있는 추세이다. 디지털 기기와의 융합은 워크스테이션 구축을 기반으로 한 사무용가구와 주방기기의 빌트인(Built-in)화를 추구해온 주방가구에서는 이미 보편화된 개념이고, 항공기 좌석에서 가구와 전자기기 기능 통합이 가장 잘 이루어져 있다. 최근 항공사마다 경쟁적으로 도입하고 있는 최신 항공기 시트에는 과거 한두가지 정도의 단순 기능 조합을 넘어 첨단 신기술이 모두 집약되어 있다. 180도로 완전히 누울 수 있는 공간과 프라이버시를 보호해주는 칸막이에서부터 각종 AVOD(개인용 오디오 비디오 시스템)에 이르기까지 토탈 엔터테인먼트 공간을 제공함은 물론, 상황에 따라 완벽한 개인 업무공간으로 탈바꿈하기도 한다. 누에고치(cocoon)형 좌석으로 설계된 대한항공의 일등석 코스모슬리퍼 시트(Fig. 4-1)는 프랑스 소제르마(Sogerma)사가 제작했으며, 대당 가격이 1억원을 호가한다. 대한항공 프레스티지클래스 좌석으로 사용되는 비즈니스플러스 시트(Fig. 4-2)는 미국 B/E Aerospace사가 제작했으며, 대당 가격이 3만5천불에 이르는 고부가가치 아이템이다.



Fig. 4-1. Kosmo Sleeper Seat of Korean Air.



Fig. 4-2. Business Plus Seat of Korean Air.

이탈리 Sheer의 주방가구(Fig. 5)는 직경 1.5m 정도 크기의 구 형태로써 탄소섬유로 만들어져 있다. 사용하지 않을 때는 완벽한 구의 형태가 은은한 빛을 내면서 인테리어 조명의 역할을 하며, 버튼을 누르면 덮개로 쓰이던 위쪽 반구가 위로 올라가면서 후드의 역할을 하게 된다. 주방가구로 변신한 뒤에는 숨겨졌던 주방용 전자기기가 노출되며 완벽한 조리공간을 제공한다.

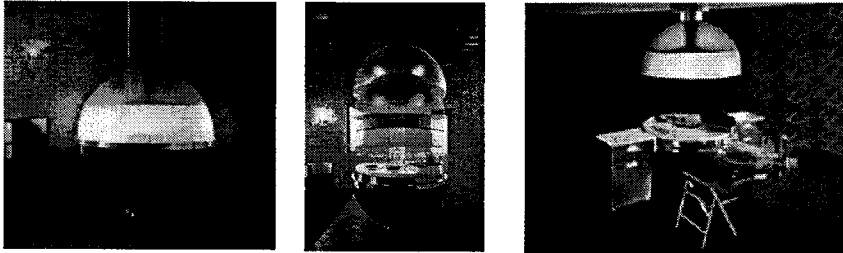


Fig. 5. Sheer Kitchen.

3-1-3 가구 + 건축물

가구와 건축물의 융합은 가구를 주택의 일부로 해석하는 서양의 주거문화에서는 일찍이 보편화된 개념이다. 우리나라처럼 가구를 개인의 '소유' 개념으로 보지 않고, 오로지 생활의 편리를 위한 건물에 종속된 하나의 '도구'로 여겨온 그들의 생활문화는 건물 설계 시 가구의 존재를 고려한 불박이 문화가 만들어질 수 있는 밑바탕이 되었다.

현대 실내공간에서의 가구와 건축물의 관계는 이 두 가지 요소를 별도의 객체로 보지 않고 통합된 하나의 개념으로 보는 것이 특징이다. 형태적인 특징을 살펴보면, 가구와 실내 건축요소들이 이음매 없이 부드럽게 연결되는 유기적인 형태로써 마치 하나의 연속된 면으로 보이게 되는데, 광고회사인 Beacon Communications의 오피스 공간(Fig. 6)은 벽이 바닥이 되기도 하고, 천장이 되기도, 때로는 가구가 되기도 한다. 이곳에서의 가구는 실내의 고정된 오브제의 성격과 함께 방문객의 호기심과 흥미를 유발시켜 기업홍보의 역할까지 담당한다. (Fig. 7)의 Leonardo Glass Cube는 천장과 기둥, 벽면이 물이 흐르는 듯 연속된 곡선으로 이루어져 가구와 건축물이 일체감을 주도록 디자인하였다.



Fig. 6. KDa, 'Community floor' slab, Tokyo.

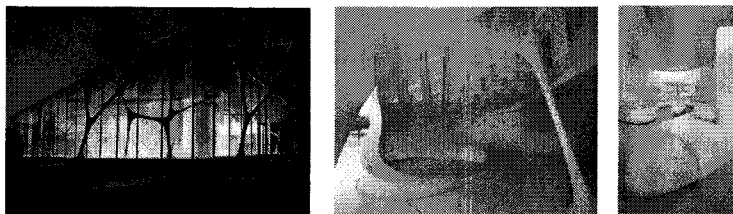


Fig. 7. Leonardo Glass Cube by 3Deluxe.

3-2 형태의 다변화

3-2-1 공간에 따른 형태변형

모듈을 이용한 반복과 확장의 개념은 오랜 시간동안 가구디자인에서 형태의 변형을 통해 재미를 주는 요소로서 사용되어 왔지만, 최근에는 단순히 형태를 변화시키는 단계를 뛰어넘어 사용자의 편의를 향상시키는 실용적 측면에서의 접근이 이루어지고 있다.

(Fig. 8) Kitchen Unit은 미래형 주방가구 모델로서 개수대 부분을 중심축으로 하여 식탁과 사이드테이블이 조리대 하부로 포개지도록 디자인함으로써 공간 활용성에 중점을 두었다. 또한 (Fig. 9)의 Office lay-out은 기본 테이블 구성과 파티션을 서로 다르게 배치하여 각 업무공간의 업무특성에 맞도록 설계했다. 좌측 첫 번째 그림은 재무 및 경리부서 배치로써 창구를 통한 사람들의 응대가 쉽도록 하였고, 두 번째 그림은 전략 기획실로써 기업의 기밀문서를 다루는 부서임을 감안하여 정보 보안에 유리한 공간을 확보하는데 중점을 두었다. 세 번째 그림은 연구 및 개발부서 배치로써 의견 및 자료 교환이 용이하도록 함과 동시에, 연구에 집중할 수 있는 독립적인 공간을 확보하도록 하였다. 네 번째 그림은 영업부서 배치이며, 외근과 회의가 많은 업무특성을 고려해 오픈된 공간을 구현했다.

이와 같이, 공간이 요구하는 다양한 형태로의 조합과 변형은 현대 가구 디자인에 있어 가장 중요한 특징이라 할 수 있다.

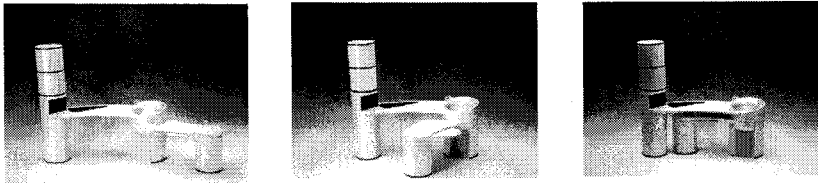


Fig. 8. Kitchen Unit.

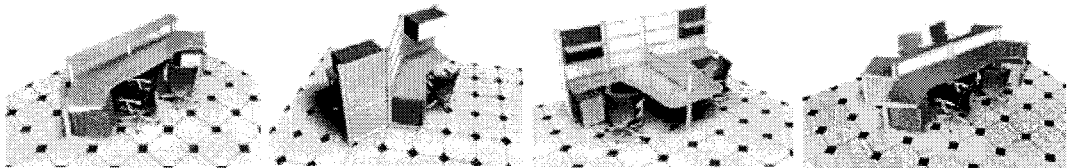


Fig. 9. Office lay-out variation.

3-2-2 디지털 공간에서 창조된 새로운 형태

형태를 이루는 방법은 우리의 관념 속에서 만들어지는 형태와 실제 공간상에 실존하는 형태로 분류할 수 있다. 건축가 마르코스 노박(Marcos Novak, born 1957, a digital architect who pursued trans architecture)은 “Liquid Architecture in Cyber Space”를 주장하면서 논리적 기대나 투시, 중력의 법칙에 영향을 받지 않는 가상공간에서의 형태를 소개했다.

그의 건축이론에 따르면, 액체 건축이란 형식에 구애받지 않고 유동적이며, 끊임없이 변화하는 사이버 공간상에 존재하는 것으로서 컴퓨터의 도움 없이 실제 공간에서 만들어질 수 없는 것이다. 하지만 직접 이차원 도면으로 표현하기 모호했던 과거 디지털 공간상의 이미지들도 이제는 실제 공간을 다루는 디자이너들의 작품에도 큰 영향을 주어 현실세계의 형태로 과감하게 탈바꿈되고 있

다. 이는 디지털 공간이라는 과거의 한계를 뛰어넘어, 형태 자체가 과거에 상상하지 못했던 파격적 모습으로 진보하고 있음을 의미한다(http://en.wikipedia.org/wiki/Marcos_Novak). (Fig. 10)은 사이버스페이스 상에서 표현된 마르크스 노박의 작품이고, (Fig. 11)과 (Fig. 12)는 실제 공간에서 만들어진 자하 하디드(Jaha Hadid, born 1950, a deconstruction architect)의 가구작품이다.

앞(3-2-1)에서 설명한 공간에 따른 형태의 변형 사례들은 고정되고 정형화된 형태 사이의 배치방법에 의한 가변성을 다룬 개념이라 앞으로 변형될 형태에 대해 어느 정도 예측이 가능한데 반해, 디지털 공간상의 액상 건축 개념은 유클리드 역학에 구애받지 않으며 계속해서 형태변화를 시도하기 때문에 예측이 불가능하다. 하지만 여기서는 디지털 공간상의 변화하는 형태 중 한 순간을 캡처한 새로운 형태 자체에 대한 것으로 한정하기로 한다.

이전에 가구의 형태라 생각할 수 없었던 실험적인 디자인이 가구의 형태로 재해석되고, 그 안에 새로운 의미를 부여하는 다양한 시도는 앞으로도 젊은 디자이너들을 중심으로 지속될 것이다.



Fig. 10. 4D Trans Architecture by Marcos Novak.

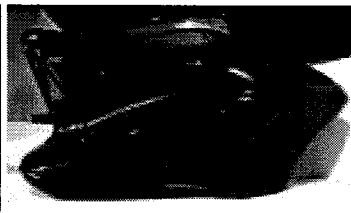


Fig. 11. designer: Jaha Hadid.



Fig. 12. designer: Jaha Hadid (right).

3-3 소재의 다양화

현대 실내공간과 가구디자인에서 또 하나의 큰 특징으로 다양한 소재의 사용을 들 수 있다. 전통적 가구소재인 원목과 합판, MDF(medium density fibreboard) 등 가공목재와 HPM(high pressure melamine sheet), LPM(low pressure melamine impregnated paper), 라미네이트 소재에서 벗어나 알루미늄, 플라스틱, 유리섬유, 인조대리석 등 실험적인 신소재를 가구에 적용되고 있는데, 실제로 많은 디자이너들이 이러한 재료를 사용한 작품들을 소개하고 있다.

뉴욕 MoMA(Museum of Modern Art)에 전시되어 있는 Patrick Jouin(French, born 1967)의 C2 Solid Chair(Fig. 13)는 rapid manufacturing이라는 제작공정을 통해 만들어졌는데, 이것은 레이저가 가루형태의 나일론 입자를 의자형태로 응고시키는 방법이다. 여기에는 제작 과정상 버려지게 되는 재료나 부산물이 나오지 않고, 형태를 만들기 위한 별도의 몰드 제작도 필요 없기 때문에 매우 효율적이다.

Tokujin Yoshioka의 Honey-Pop Armchair(Fig. 14)는 전통적으로 중국에서 랜턴을 만들던 honeycomb 소재를 의자디자인에 적용시켰다. 마치 아코디언처럼 접었다 펼칠 수 있도록 디자인된 이 의자는 처음 여기 앉았던 사람의 하중에 의해 눌리면서 형태가 결정되는데, 최초 앉았던 사람의 체형을 그대로 간직함으로써 자신만의 것을 간직하고 싶어 하는 현대인의 취향과도 절묘하게 맞아 떨어진다.

2008년 5월 뉴욕 ICFF(International Contemporary Furniture Fair)에서 선보인 프랑스 건축가 장 누벨(Jean Nouvel)의 스킨 소파(Fig. 15)는 이태리 몰테니(Molteni)사를 통해 생산되었다. 이

의자는 특수 소재의 가죽을 재료로 사용해 앉는 위치나 자세에 따라 형태가 자유롭게 변신한다.

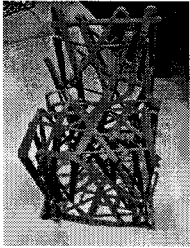


Fig. 13. C2 Solid Chair. 2004.

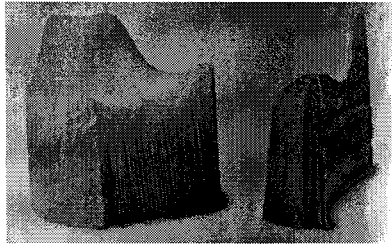


Fig. 14. Honey-Pop Armchair. 2000.

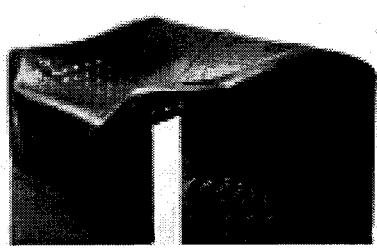


Fig. 15. Skin sofa. 2008.

핀란드의 가구회사 아르텍(Arttek)은 제지업체 UPM의 도움을 받아 2007 Milan Furniture Fair에서 파빌리온 형태의 전시장(Fig. 16)을 공개했다. 일본의 건축가 시게루 반(Shigeru Ban)이 디자인한 이 공간은 목재와 플라스틱을 혼합한 'ProFi' 라는 신소재로 만들어졌는데, 이 재료의 특징은 플라스틱보다 가벼우면서 내구성이 높고, 습기에도 강하며, 독성이 없어 인체에 전혀 해롭지 않다는 장점을 가지고 있다. 또한, 일반목재와 똑같이 톱으로 절단하거나 드릴로 구멍을 뚫을 수도 있고, 가공작업 후에는 샌딩도 가능하다(Metropolis 2007). 'ProFi' 소재는 비록 건축자재로 처음 시도되었지만, 목재와 비슷한 가공성으로 약간의 보완을 거친다면 가구에도 얼마든지 적용이 가능하다. 이렇듯, 제품의 소재와 가공기술에 대한 연구는 매우 중요하며, 타 분야의 신소재와 기술을 어떻게 가구디자인에 접목시킬 것인가 하는 노력은 미래 가구산업의 성패를 좌우하는 요인이 될 것이다.

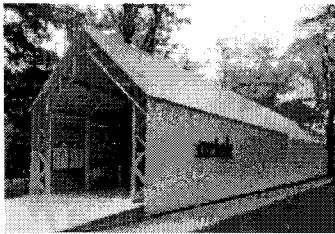


Fig. 16. Artek Show Room made from ProFi.

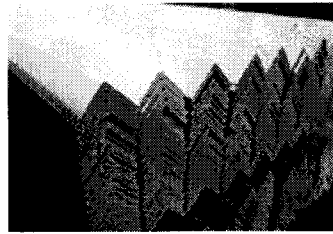


Fig. 17. L-shaped pieces of ProFi.

Table 1. The tendency of contemporary furniture

기능적 측면	가구 + 가구	두 가지 이상의 기능을 가지는 가구와 가구의 조합
	가구 + 전자기기	가구의 용도와 첨단 전자기기 기능의 융합
	가구 + 건축물	가구와 실내 건축요소의 일체화
형태적 측면	공간에 따른 형태변형	공간 고유의 업무 역할에 부응하는 다양한 형태의 조합과 변형
	독창적인 형태	기존 가구의 형태와 개념을 뛰어넘는 다양한 디자인의 시도
재료적 측면	신소재의 사용	기존 가구에 사용하지 않았던 신소재의 과감한 사용
	제작방법에 있어 신기술의 적용	타 산업 분야에서 개발한 신기술 및 제작방법의 적극적 응용

4. 결론 및 향후 연구과제

지금까지 현대 실내공간에서 가구의 의미와 역할 변화에 대해 살펴보고, 몇 가지 사례를 들어 그 특징을 요약해 보았다. 이 과정을 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 현대 실내 공간에서 독립된 객체로서의 가구는 더 이상 의미가 없다. 실내 공간을 구성하는 다른 요소들과의 기능의 융합은 현대 가구의 가장 큰 특징이며, 이미 가구끼리의 융합, 가전과의 융합을 넘어 건축물과의 융합을 통해 다양한 방법으로 시도되고 있다.

둘째, 공간이 요구하는 역할에 따르는 배치 및 다양한 형태의 시도가 필수적이다. 가구는 인간의 주거생활과 가장 밀접하게 연관된 아이템이기 때문에 공간 안에서 인간의 행동에 대한 연구가 반드시 선행되어야 한다. 작업능률을 올리고 한정된 공간을 보다 효율적으로 사용하기 위한 노력은 앞으로 계속될 것이며, 동시에 새로운 형태에 대한 탐구도 지속되어야 한다.

셋째, 제작방법에 있어 신기술을 확대적용하고, 신소재의 사용을 통해 가구 재료를 다양화해야 한다. 여기에는 첨단 신소재 뿐 아니라, 전통적인 자연소재, 리사이클링이 가능한 환경 친화적 소재 등 가구에 적용 가능한 모든 재료를 포함한다.

본 연구는 최근 다양한 형태로 진화하고 있는 현대 실내 공간에서 가구의 역할을 알아보기 위해 대표적인 모델 몇 가지를 예로 들어 설명했다. 그러나 이것은 현대 가구디자인의 전반적인 성향을 파악하기 위한 하나의 과정일 뿐, 앞으로 다가올 미래 가구디자인의 무한한 가능성을 논하는데 한계가 있다. 따라서 본 논문에서 소개하지 못한 자료는 물론, 앞으로 공개될 새로운 디자인에 대한 분석 및 지속적인 연구가 필요하다고 사료된다.

5. 참고문헌

- Paola Antonelli. 2003. Objects of Design. The Museum of Modern Art.: 280
Jennifer Hudson. 2006. 1000 new designs and where to find them. Laurence King Publishing Ltd.: 337
Michael Erlhoff. 2004. Product Design. Feierabend.: 78-79
Metropolis. 2007.9.: 104
최경란, 진경미. 2008.8. 실내공간과 가구의 상호관계성에 대한 연구. 기초조형학연구 Vol.9. No.4.: 261-264
황현영, 김현중. 2007.8. 주거공간 디자인을 위한 다이어그램 특징과 유용성 연구. 디자인학연구 Vol.20. No.4.: 255
마루인테리어디자인. 2006.3.: 157-159
http://en.wikipedia.org/wiki/Marcos_Novak
<http://www.sheer.it>
<http://www.3deluxe.de>