

현대가구디자인에서 유기체적 표면에 관한 연구

서 정 연

승실대학교 건축학부

A Study on the Organic Surface in Contemporary Furniture Design

Jeong Yeon Suh

School of Architecture, Soongsil University, Seoul 156-743, Korea

Abstract: Since 1990s the concern on essence and inside has transferred onto the surface and its style. The longing for plastic surgery and skin beauty might prove this fervent tendency. Furthermore the development of digital media and technology as well as high-tech material enabled this hope to be real in the realm of design. All these progresses and transitions toward the surface introduced more creative and novel phenomena of furniture design arena around its surface. The rising of surface has evolved through architecture, interior design and furniture. The surface of furniture can be easily transposed into the human skin. And it acquires the aspects of skin's metaphoric and symbolic meaning. The characteristics of skin effect in furniture design can be summarized as material aspects, relational aspects, and formal aspects. Material aspects shows skin's elasticity and smooth plane. Relational aspects express the reactive functions of skin. Formal aspects represent organic power through surface.

Keywords: furniture design, surface, skin, material, relationship, profile

1. 서 론

오늘날 조형디자인분야에서 컴퓨터는 도면작성이나 평면적인 이미지처리작업에서 벗어나 입체적인 유기체적 형태를 계산하고 구현하는 창조적 도구로 자리 잡게 되었다. 작업과 생산의 효율을 제고하고자 도입된 수단이었던 컴퓨터가 그 계산적 효율을 극대화하며 실재와 구분이 어려운 3D이미지를 생산하고 나아가 유기체의 복잡한 곡면을 실현함으로써, 기술 그 스스로가 미학적 가능성을 개척하게 되었다. 그 예로 건축가 프랭크 게리가 설계하여 1997년 개관한 구겐하임 빌바오 미술관은

선박 건조 기술을 건물의 외피설계와 제작에 적용함으로써 역동적인 비정형적 형태를 통해 새로운 유행을 알렸다. 마치 물고기의 유선형과 비늘을 연상케 하는 뒤틀린 건물 표면은 근대건축이후 당연시 해오던 입면의 위상과 역할을 완전히 새롭게 인식시키는 계기가 되었으며, 사물의 표면이 품고 있는 풍부한 잠재력과 표현력을 알리는 상징이 되었다. 이러한 비정형적 조형은 근대주의 미학의 기하학적 조형성을 변형시켜 얻게 되는 시각적 충격에서만 그 의미를 찾을 수 있는 것은 아니다. 이는 근대성 전반을 지지해 온 합리주의와 이에 따른 인과적 결정론이 함의하는 획일성에 대한 새로운 대안을 모색하는 시도이며 다양하고 이질적인 요소들을 포괄하고자 하는 포스트모더니즘적 발상을 의미한다. 모더니즘이 기계적 코스모스를 지향했

2013년 12월 3일 접수; 2014년 4월 7일 수정; 2014년 4월 25일 게재확정

† 교신저자 : 서 정 연 (jysuh@ssu.ac.kr)

다면 포스트모더니즘은 유기적 카오스를 추구하고 있으며, 컴퓨터를 포함한 IT기술의 진보가 이를 실현가능하게 해주고 있다.

가구디자인은 그 스타일에 있어 건축이나 실내디자인 등의 조형디자인 분야와의 일정한 동조관계를 유지해 왔다. 고전시대에 바로크양식의 건축, 실내, 가구는 풍부한 장식성과 형태적 변형을 조형적 공통분모로 하였으며, 이에 대비해 모더니즘의 건축, 실내, 가구는 실용성과 합리성을 추구하며 간결하고 직선적인 형태가 주류를 이루었다. 그러나 1990년대 이후 조형디자인 분야의 전반적인 변화와 함께 가구디자인에서도 절제되고 합리적인 근대형태를 벗어나 실험적이거나 유기체적 표현을 추구하는 시도가 이어지고 있다. 과거에도 아르누보와 같이 유기체의 생명력을 표현하고자 하는 노력이 가구의 형태를 중심으로 유행으로 발전하였으나, 오늘날의 시도는 이전의 그것과는 사뭇 다르다. 가구디자인에서 현재의 변화 추이는 형태적 특징을 기초로 하는 어떤 정형화된 스타일로 고정시키기가 매우 어렵다. 이는 가구에서 나타내고자 하는 유기체의 속성이 상징이나 재현적 대상이 아니라 비재현적인 현상이기 때문에 그러하다고 볼 수 있다. 특히 이런 현상에 대한 표현적 추구가 윤곽이나 형태와 같은 형식의 영역에서가 아니라 가구의 표면을 기반으로 전개되기 때문에 그 결과적 양상은 일견 하나의 공통점을 부여하기가 어려워 보이기도 한다. 물론, 실용가구의 영역에서는 여전히 기능과 효율을 중시하며 대량생산에 적합한 표준화된 가구가 여전히 주종을 이루지만, 유기적 조형세계를 추구하는 작업이 표면에 집중되며 가구디자인의 미적 가치를 확장한다는 차원에서는 보다 구체적인 학술적 탐색을 요구하고 있다.

이런 관점에서 본 연구는 1990년대 후반 이후의 가구디자인에서 실험적으로 추구하고 있는 유기체적 표현속성이 가구표면을 중심으로 전개되는 디자인적 흐름을 분석하고자 한다. 이를 위해 2장에서는 이론적 배경으로서 조형예술분야에서 유기체적 가치의 이해와 전망을 살펴보고 오늘날 가구표면을 둘러싼 담론적 상황을 논의하였다. 3장에서는 유기체적 표면속성을 재료, 관계, 형상으로 구

분하여 사례중심으로 고찰, 분석하였다.

2. 이론적 배경

2.1. 유기체적 가치와 표면의 부상

스기모토 토시마사(杉本俊多)는 ‘20世紀の建築思想(국내번역본: 큐브에서 카오스로)’에서 “매너리즘적인 과장과 일탈을 표현하는데 힘의 흐름이 생기기 시작했다”는 표현으로 자하 하디드의 작품세계를 요약하고 있다. 또한 같은 책에서 프랑크 게리가 설계한 비트라뮤지엄은 “왜곡된 형태가 서로 충돌하여 꿈틀대는 것 같은 집적체”로 묘사하고 있으며 “폭발할 것 같은 격심한 힘의 움직임”이 있다고 분석하였다(토시마사 2002). 스기모토는 이러한 힘의 흐름이나 힘의 움직임을 시각적으로 유발하는 그 원동력을 사회적 이데올로기나 무의식적 환영이 아니라, 생명력의 표현 즉 유기체적 가치에서 찾고 있다. 이러한 유기체성은 우선 유기체의 형태적 차용 즉, 유기적 요소의 모방을 통한 형태적 재현으로 정의내릴 수 있다. 더 나아가 성장, 변이와 같은 유기체의 존재법칙이나 외부환경과 유기체의 조화적 관계성의 차용 등으로 광의적으로 이해할 수 있다. 물론 유기체적 가치에 대한 추구 즉, 자연물을 조형적으로 표현하고자 하는 노력은 대부분의 문화권에서 어렵지 않게 볼 수 있는 현상이다. 건축에 있어서도 인체에 대한 조형적 관심은 고대 그리스 시대부터 현재까지도 이어지고 있다. 아테네 에렉테이온 신전의 정면을 장식하는 여상주(女像柱, caryatid)처럼 신체의 직접적인 차용으로부터 르 꼬르뷔지에의 모듈러처럼 인체의 치수를 디자인의 근본적 기준으로 삼는 시도에 이르기까지 인체가 내포한 유기체적 가치추구의 예를 찾을 수 있다(신성영 2004). 또한 가구의 경우에도 바로크시대의 테이블 다리를 인체와 닮도록 조각한다던지, 빅토리아시대의 봄베 캐비닛(bombé cabinet)처럼 가구의 전체 볼륨을 풍만하게 만들어 여성의 신체를 은유하는 것처럼 인간을 포함한 유기체에 대한 조형적 표현을 심심치 않게 볼 수 있다. 가구에 등장하는 유기체적 요소는 19세기를 거치면서 우주의 질서를 담고 있는 이상적 신체라는

고전적 모델에서 공장과 기계에 의해 밀려난 수공업의 인간적 따뜻함과 정서를 담아내는 보다 은유적이며 근원적인 의미에서의 신체로 변화하기도 하였다. 살바도르 달리가 디자인한 립소파는 그의 초현실주의적 회화의 경향과 비슷하게 소파에 신체의 부분이 콜라주 되어있다. 실용성이 완전히 부정되어 있지는 않지만, 1930년대 서구문명에 결여된 인간적 가치, 즉 꿈과 상상으로 대변되는 무의식적 결핍이 표현되어 있다고 볼 수 있으며, 풍만하게 부풀어 오른 새틴이 붉고 윤기있는 여인의 입술을 사실적으로 묘사한다. 사람의 몸과 가장 밀접한 조형예술인 가구디자인에서 그 신체를 표상하고 상징하는 것은 지극히 자연스러운 일일 것이다. 그러나 이 선례들이 유기체를 표현하고 있는 방식은 앞서 스키모토가 주장하는 힘의 움직임과는 다소 거리가 있다고 볼 수 있다. 전통적 방식의 유기체 표현이 인체를 포함한 자연물의 구성성에 기초하고 있다면 프랑크 게리와 자하 하디드의 유기적 역동성은 형태적 추상성에 근거하고 있다. 유기체의 생명력을 담고 있기는 하되 어떤 특정한 자연물로써 재현되는 것이 아니라, 비예측적 변형과 무한한 굴곡을 통해 유기체라면 근원적으로 갖고 있는 생명력의 꿈틀뻐를 시뮬레이션하고 있는 것이다. 유기체의 윤곽이 아니라 그 표면의 꿈틀뻐와 같은 이러한 비재현적 표상은 구조와 장식의 이원적 구분대신에 유기체적 표면 즉 표피라는 새로운 디자인적 방향성을 제시해준다(Taylor 2003).

2.2. 가구디자인에서 표면의 의미적 변화

근대 이후 가구는 대량생산을 위한 산업화, 표준화, 합리화의 방향으로 발전하였으며, 스테인리스 스틸과 합성목재가 원목을 대신하게 되었다. 이들 대량의 생산-소비 사이클을 위한 근대적 가구들의 특징은 장식의 배제, 표준화된 자재와 부품, 최소부재의 이용 등으로 요약될 수 있으며, 고전가구에 비해 기하학적 단순형태를 유지하게 된다(Sparke 2008). 이에 따라 가구의 표면은 고전가구가 품고 있던 구상성과 장식성을 상실하고 합리적이며 효율적인 기능성을 추구한다. 그렇다고 해서 근대가구의 표면이 공장화된 생산체계를 공공연히 드러

내며 근대건축의 흰 벽면이나 타일마감과 같은 추상적이거나 공산품에 의해 덮이는 표면으로 전개된 것은 아니었다. 실내공간의 합리적 평면계획을 위해 윤곽과 배치형태가 기하학적이고 합리적으로 될수록 오히려 가구의 표면은 고전가구의 흔적, 즉 천연의 나무를 기호적으로 모사하게 된다. 장 보드리야르는 ‘사물의 체계’에서 다음과 같이 분석하고 있다. “전통적인 완전한 떡갈나무와 티크나무사이에는 근본적인 차이가 있다. 티크나무를 전적으로 구분 짓는 것은 그 원산지, 이국정서나 가격이 아니다. 분위기를 위해 티크나무를 사용하기 때문에, 티크나무는 따뜻함을 지닌 압축된 일차적인 자연물이 아니라 따뜻함을 나타내는 단순한 문화적 기호이다.”(보드리야르 2011) 이는 오늘날 가구의 형태는 현대인의 기능적 삶에 맞추어져 기하학적 체계로서 구성되어 있지만, 그 표면만은 기하학적 체계에 완전히 편입되지 않고 자연이나 전통과 같은 따뜻한 향수적 내용을 기호로써 표현하고 있다는 것이다. 따라서 가구의 표면은 고전가구가 보여 주듯이 유기체의 형태를 조각적으로 묘사하는 재현적 화면에서 유기체의 속성을 은유적으로 표현하는 기호적 표면으로 변화하였다. 더욱이 과학기술의 발전에 따라 합성재료의 종류와 용도는 거의 무한으로 확장되었으며, 합성재료의 표현적 가능성은 고전가구의 재현적 속성을 대신하며 새로운 감각적 내용물을 쏟아내고 있다. 그가 “오늘날 유기적이거나 자연스러운 모든 방식들은 실제로 조형적이고 다형적인 실체 속에서 자신의 기능적인 등가물을 찾아냈다.”(보드리야르 2011)고 말할 정도로 가구의 표면과 그 재료는 유기체를 묘사하는데에 그치는 것이 아니라, 거의 동등한 위상을 차지하게 되었다. 그러나 이는 어디까지나 가구 전체가 아니라 그 표면에만 국한된 현상임을 주목해야 한다. 즉, 달리의 립소파처럼 입술의 윤곽이 가구가 되는 것이 아니라 입술의 표면적 속성이 가구의 표면을 대신함을 의미한다.

엘렌 립톤은 1990년대 이후 새롭게 부상하는 디자인요소로 피부를 주목하였는데, 그 유행의 원인을 크게 두 가지의 사회적 요인으로 설명하고 있다. 하나는 90년대 이후 서구사회에 불어 닥친 미

Table 1. Conceptual Relationships between Skin and Furniture's Surface

디자인 경향	유기체 표면의 개념적 속성	가구 표면의 표현적 속성	주요 표현 특징
유기적 생명력의 추구	표피의 재질	재료적 속성	탄성, 막, 매끈함
	표피의 기능	관계적 속성	반응, 복합, 적응
	표피의 변형	형상적 속성	접힘, 주름, 굴곡

용관련 산업의 열풍과 디지털기술의 확산과 발전이다. 피트니스산업의 성장, 다이어트 식품과 약물, 성형의학의 대중화 등은 현대사회가 내면이 아닌 밖으로 드러나는 외모와 스타일에 보다 큰 의미를 두고 있음을 반증한다. 특히 보톡스나 콜라겐을 피하에 주사하여 주름이나 처진 피부를 탱탱하게 만들면 인상을 급격히 개선시키고, 박피술은 피부의 각질을 제거하여 새로운 외모를 만들어 낸다. 또한, 진보된 디지털기술은 이전에는 불가능했던 유기적 형태를 비교적 쉽게 이미지화할 수 있게 해주며 제작까지 가능하게 해주었다고 분석하고 있다(Lupton 2002). 이처럼, 유기체의 표면이 갖는 사회적 의미와 역할이 변화하고, 디자인의 기술적 도구인 디지털 하드웨어 및 소프트웨어의 발달, 합성재료의 개발이 이와 연결되며 자연스럽게 디자인 대상인 사물의 표면이 그 이전과는 다른 양상을 띠게 되었다. 이와 더불어 가구의 표면이 지향하는 가치가 근대성이 외면했던 유기체적 생명력을 추구하면서 현대가구디자인에서 표면은 형태 못지않은 의미와 역할을 수행하게 된다.

2.3. 소결

앞의 두 절에서 고찰한 바와 같이 가구의 표면은 이전과는 분명히 다른 위상을 갖게 되었다고 할 수 있다. 더욱이 최근에는 일상에서 경험하는 피부미용의 효과, 디지털기술의 발전, 다양한 합성재료의 개발에 힘입어 가구에서 표면의 표현적 가능성은 새로운 양상으로 전개되고 있다. 특히, 건축과 실내디자인에서 하나의 트렌드로 자리 잡은 유기체적 역동성 내지는 생명력의 표현은 가구디자인에서도 중요한 조형적 모티브를 형성하고 있다고 보아도 좋을 것이다. 건축과 비교해 스케일이 작고, 공간의 합리적 사용과 주어진 기능 수행을

위해 형태가 제한적인 가구에서는 여타 조형디자인 분야와 비교해 그 표면의 역할이 조형적으로 훨씬 중요하다. 현대에서는 가구가 추구하는 유기체적 가치가 그 표면에 집중될 경우, 가구의 표면은 표피 혹은 피부의 형태적 특징을 시각적으로 재현하는 방식에 국한되는 것이 아니라 피부가 생명을 유지하기 위해 발휘하는 속성까지도 지향하게 된다. 유기체의 피부는 탄력적인 피막으로 덮여 있으며, 온도나 습도와 같은 외부조건에 반응하며, 표면의 주름을 통해 운동성이나 생명력을 표현한다. 이를 가구 표면의 조형적 속성과 연결하면 재료적 속성, 관계적 속성, 형상적 속성과 대응한다고 볼 수 있다. 유기체적 조형현상의 개념적 전개를 위의 표로 정리하였다.

3. 유기체적 표면의 주요 속성 분석

3.1. 재료적 속성

살아있는 유기체의 표면, 특히 가장 친숙한 표면인 인체의 피부는 유연하고 매끈하며 탄력 있는 피막으로 덮여있다. 피막의 이런 성질은 가구표면에서 시각적 또는 촉각적 속성을 통해 유기체적 표현주제로써 드러난다. 우선, 하나의 막으로 가구 전체를 덮음으로써 ‘뼈대와 피막’이라는 생물학적 조직 구성을 은유할 수 있다. Table 2의 사례 1과 사례 2가 그러한데, 사례 1은 앤 모스의 코콘 체어로 주변에서 흔히 볼 수 있는 철재접이의자에 저렴한 칼라패브릭을 씌운 것이다. 신축성이 강한 천은 의자의 윤곽을 감싸며 탱탱하고 볼륨있는 피막으로 제2의 윤곽을 형성하며 기존의 접이의자를 뼈대로 인식하게 만든다. 사례 2는 드록디자인의 유르겐 베이가 디자인한 코콘더블체어이며, 역시 피막의 발상을 이용하였다. 탄성이 있는 합성 파이

Table 2. List of Material Characteristics of Organic Surfaces

No.	1	2	3
이미지			
명 칭	Cocoon Chair	Kokon Double Chair	IS Table
디자이너	Anne Masako Moss	Jurgen Bey	Marco Ferrei
연 도	1999	1999	1999
표면재료	칼라 패브릭	합성파이버 코팅	비치합판, 폴리우레탄
표현특징	탄성	매끈하고 유연함	쿠션감
No.	4	5	6
이미지			
명 칭	Mute Room	Objects for Walls	Ram
디자이너	Thom Faulders	Erika Hanson	No Picnic
연 도	2000	2005-6	2006
표면재료	스폰지 폼	Maplex	라이크라
표현특징	탄력성, 촉감	찢어짐	돌출


버를 스프레이로 뿌려 기존의 가구들을 하나의 가구로 접합시킴으로써 친숙하면서도 낯선 새로움을 달성하고 있다(Blauvelt 239). 코콘시리즈는 의자와 의자, 의자와 테이블 등 다양한 가구들을 재료로 삼아 하나의 가구로 재탄생시켰는데, 이는 항공기 제작기술을 응용하여 이질적인 형태를 하나의 매끈한 피막으로 감싼 듯 연결시킴으로써 유기체에 의한 증식과 성장을 보여주는 듯하다. 피막으로 감싼 이 두 사례에서 인체의 일부형상이나 또는 동식물의 형태적 모티브를 차용하지 않았음에도 불구하고, 장력이 걸린 막에 의해 형성된 긴장감과 볼륨감은 살아있는 유기체의 피막처럼 외력에 저항하고 체형을 유지시키는 생명현상의 일부를 표현하고 있다고 할 수 있다.

Table 2의 사례 3과 4는 표피의 촉각적 속성을 체험 가능하게 해준다. 사례 3은 마르코 페레리가

디자인한 테이블로서, 그 표면은 상판재료인 너도밤나무(beech) 베니어합판의 얇은 표층 아래에 부드러운 폴리우레탄을 주입하여 부풀린 것이다. 가볍게 솟아오른 목재의 표면은 인체의 피부처럼 솟아올라 부드러운 쿠션감을 유지한다. 사례 4는 톰 폴더스가 뮤트룸으로 명명한 음악 감상 공간인데 스폰지 폼을 이용하여 거대한 스케일의 벤치를 디자인하였다. 스폰지 폼은 음향조절의 기능과 더불어 감상을 위한 다양한 자세를 가능하게 해 줄뿐 아니라, 이 벤치에서 걷거나 이용하는 동안 생기는 흔적은 표면에 닿은 신체의 형상을 표시하며 마치 자국이 잠깐 남는 거대한 피부를 연상시킨다.

아래 표의 사례 5와 6은 표피에 생기는 흔적인 상처와 돌출을 표현하고 있다. 에리카 헨슨의 설치작품인 조명 오브제는 셀룰로오스 파이버를 압축한 패널인 Maplex상품의 표면을 절개하여 LED를

Table 3. List of Relational Characteristics of Organic Surfaces

No.	1	2	3
이미지			
명 칭	Chromazone Table set	EL Plywood Desk	Cabriolet Table
디자이너	Karim Rashid	Sheila Kennedy	Paolo Ulian
연 도	1999	2000	2001
표면재료	heat sensitive polymer	박막발광필름, 합판	Coverflex 합판
표현특징	열에 의한 변색	표면에 복합기능탑재	필요에 따라 변형
No.	4	5	6
이미지			
명 칭	Superpatata	Interactive Lounge	Lightning Bench
디자이너	Hector Serran	Patricia Seixas 외	Nuno Erin
연 도	2000	2008	2010
표면재료	라텍스	패브릭, 플라스틱 공	반투명 아크릴 레진
표현특징	외력에 변형	주변 환경에 적응	생체 전기에 반응

삽입한 벽면장식이다. 경량이며 재활용소재를 이용한 패널의 연성을 이용하여 벽면을 예리한 도구로 찢어낸 것 같은 조형성을 보여주고 있다. 사례 6은 스웨덴 디자인회사인 No Picnic이 디자인한 암체어 램이다. 마치 커다란 원색의 색면 회화처럼 보이는 고탄력 라이크라 피막 뒤에 무언가가 불쑥 돌출되어 있는데 이 부분이 의자의 착석부분을 암시한다. 뒷면에는 가죽으로 감싼 착석면과 에나멜 도장한 철재프레임이 전체를 받치고 있다. 팽팽히 당겨진 막과 같은 라이크라라는 추상회화처럼 보이며 의자의 실체를 감추는 역할과 더불어 탄성을 이용하여 몸 전체를 감싸며 지지하는 역할을 하고 있다. 이상에서 살펴보았듯이 가구디자인에서 표면을 통해 나타나는 유기체적 표면의 재료적 속성은 피막의 탄성과 일체성, 피부의 촉감과 탄력, 피부의 상처나 돌출된 부위 등과 같이 다양한 속성

들이 디자인적 어휘로 차용됨을 알 수 있다.

3.2. 관계적 속성

유기체의 표면을 구성하는 피부는 시각적으로 드러나는 재료적 속성뿐만 아니라, 체온조절, 피부 호흡, 노폐물 배출 등 매우 다양한 생명유지 활동을 하는 중요한 기관이다. 가구디자인에서도 표피가 갖는 기능성에 주목함으로써 그 외형에서 한 발 더 나아가 피부 기능성을 탐색하는 실험적 디자인이 현실화되고 있다. Table 3의 사례 1과 6은 외부와의 접촉에 민감한 피부의 반응적 속성을 이용한 작업이다. 사례 1은 카림 라시드가 디자인한 크로마존 테이블세트인데, 테이블과 의자의 상판에 전달된 열에 의해 색상이 변하는 재료를 사용하여, 체온이나 따뜻한 식기에 의해 패턴이 생성되는 효과를 보여준다. 사례 6은 인터랙션 디자인을

상용화한 누노 에린의 작품으로 미국 미시시피 어린이 뮤지엄 로비에 설치된 벤치이다. 아이들의 호기심을 자극하여 탐구하는 동기를 부여하고자 하는 뮤지엄의 요구에 맞추어 디자인되었다. 총 75조각의 반투명 아크릴 레진은 인체의 전기신호를 감지하여 접촉이 발생한 지점의 LED를 발광시킴으로써 아이들의 참여를 유도하고 터치에 의해 표면의 변화라는 관계적 속성을 보여준다. 또한 이 아크릴 레진은 40%의 재활용재료를 원재료로 하고 있어 지속가능한 디자인이라는 관점에서도 유익한 메시지를 어린이들에게 전달하고 있다. 사례 2는 판매목적으로 개발된 업무용 테이블로서, Kennedy & Violich Architecture사의 대표인 쉐일라 케네디에 의해 개발되었다. 이 책상은 형광체에 의한 전자발광(electroluminescence)기능이 있는 초박막의 발광필름이 합판의 표면에 부착되어 있어 조명의 역할을 하며, 또한 전자계산기, 조명조절, 각종 데이터 포트 등이 모두 표면에 장착되어 있어 가구 표면이 복합적인 기능을 수행함으로써 유기체 표면의 다양한 능력을 연상시킨다.

Table 3의 사례 3, 4, 5는 가구표면의 또다른 관계적 속성을 보여준다. 사례 3은 파올로 울리안의 카브리올레 테이블인데, 탄성이 있는 상판을 들어 올려 고정할 수 있으며 각도조절도 가능하다. 사용자의 필요에 따라 테이블, 수납공간, 벤치의 기능을 복합적으로 수행할 수 있는데, 테이블의 상판을 표피처럼 발상함으로써 요구조건에 반응하는 관계적 속성을 갖출 수 있었다. 사례 4의 슈퍼파타탄 명칭의 복합적 기기는 소형형광전구를 넣은 라텍스주머니를 소금을 넣어 밀봉한 것으로 부드럽고 쉽게 변형되나 외력에 강해 적층하거나 심지어 올라설 수도 있다. 낮은 조도의 조명기, 베개, 또는 신체의 부위를 마사지할 수 있는 용도로도 활용가능하며, 애완동물처럼 품에 안아 따뜻함을 즐길 수 있도록 디자인되었다. 주변 환경이나 기능적 요구에 적응하는 관계적 속성은 사례 5에서도 확인할 수 있는데, 플라스틱 볼을 탄성이 강한 패브릭으로 감싼 인터랙티브 라운지는 실내나 실외의 조건에 상관없이 다양한 모양으로 변형되어 라운지와 같은 편안한 장소를 만든다.







앞 절에서 분석한 가구표면의 재료적 속성이 유기체적 표피의 시각과 촉각에 기초한 감각적인 특징이라면 본 절에서 논의한 관계적 속성은 표면의 반응적이고 복합적인 기능성을 통해 유기체 표면의 잠재적 성능을 차용하려는 노력이라고 할 수 있다. 실제 피부의 기능적 속성에 착안하여 사용자의 접촉과 필요에 반응하거나 대응하는 이런 사례들은 첨단재료의 적용과 기술발달에 기인한다고 볼 수 있다.

3.3. 형상적 속성

최근의 가구디자인에서 관찰할 수 있는 유기체 표면의 형상적 속성은 생명의 중요한 양태인 힘이 표면을 통해 직접적이고 가시적으로 드러나는 일련의 표현을 의미한다. 3.1.절의 재료적 속성이 주로 얇은 막과 그 밑의 뼈대나 지방질의 은유를 담고 있고, 3.2.절의 관계적 속성이 유기체적 반응성을 가구에서 추구하였다면, 형상적 속성은 표면의 용기, 주름이나 접힘과 같이 표면의 내·외부에서 가해지는 힘이 시각적으로 나타나는 경향을 의미한다. Table 4에서 사례 1과 2는 실제 외력이 작용한 결과로 만들어진 형태이며, 나머지는 힘을 은유적으로 표현한 것이다. 또한, 사례 3, 4, 5는 합판이나 강판을 반복적으로 연결하여 만든 것들인데, 각각의 판재는 CNC를 이용하여 재단한 후 조립 과정을 거친다.

먼저 사례 1은 한 장의 두꺼운 공업용 펠트를 세 곳에서 고정시켜 만든 스톨인데, 피부의 주름을 연상시키듯 주름진 표면에 의해 형태를 유지하고 있다. 공업용 펠트의 강력한 복원력이 표면에 작용하여 스톨의 지지력으로 전환되고 있어, 접힌 표면은 그저 형태로서만이 아니라 실제 힘의 균형에 의해 형성된 패턴으로써 그 의미와 기능을 명확하게 보여준다. 또한, 사례 2의 업스크린으로 명명된 파티션제품은 전체 무게가 약 10 kg이며 한 장의 평판으로 포장되어 판매된다. 스크린의 가장자리에 힘을 가하면 변형해 자립 가능한 충분한 굴곡을 만들 수 있다. 커버플렉스(Coverflex)라는 두께 3.5 mm의 합판재로 만들었으며 이탈리아에서 특허로 출원되어 있다. 이 스크린의 반복적이며 부드러운 접힘 패턴 역시 사용자의 외력이 작용한 결

Table 4. List of Transforming Characteristics of Organic Surfaces

No.	1	2	3
이미지			
명 칭	Felt Stool No.7	Up Screen	Muscle Bench
디자이너	Moorhead&Moorhead	Paolo Ulian	Alexandre Moronnoz
연 도	2000	2001	2006
표면재료	펠트	Coverflex 합판	아연도장 강판
표현특징	접힘	주름	팽창, 용기
No.	4	5	6
이미지			
명 칭	Urban Adapter	Laminae Table	Flesh Chair
디자이너	Rocker Lange	paredes+alemán	Nanna Kiil
연 도	2009	2010	2014
표면재료	목재	합판	메모리 폼, 패브릭
표현특징	굴곡	함입	주름

과이며 힘의 강도와 위치에 따라 다른 패턴을 생성한다.

사례 3은 머슬 벤치라는 이름에서 알 수 있는 자칫 기계적이고 차갑게 보일 수 있는 소재인 강판을 높낮이가 다른 띠 형태로 절곡하여 마치 근육이 부풀어 오른 것과 같은 긴장과 탄력을 느끼게 해준다. 사례 4는 홍콩의 공공벤치로 개발된 어반 어댑터인데 목재를 굴곡이 있는 판상으로 절단하여 이어붙인 것이다. 이 벤치는 판재의 외형을 재단하는 윤곽에 따라 상당히 다양한 형태를 구성할 수 있으며, 계단이 있는 경사지나 건물의 외부 모서리 등 설치 조건이 다른 상황에 적용할 수 있는 디자인 및 생산체계를 갖추고 있다. 가구의 최종형태 자체가 주변상황에 따라 달라질 수 있는 발상의 측면에서도 자연의 유기성을 품고 있다. 사례 5 역시 사례 4와 유사한 방식으로 만들어진 테

이블이나 마치 대지 모형을 만들 듯이 합판 전체를 이용해 각각의 요소를 만든 점이 다르다. 테이블의 상판은 강화유리를 사용하며 표면이 내부로 함몰하여 인체의 입이나 귀와 같은 유기체적 은유를 표현하는 특징을 보여준다. 마지막으로 사례 6은 **Flesh Chair**라는 이름이 표현하듯 비만한 사람의 피부가 늘어지고 처지는 주름을 직설적으로 보여주며, 패브릭의 색상도 연한 핑크빛이어서 인체의 암시를 더욱 강하고 확인시켜 주고 있다. 그러나 일견 불쾌해 보일 수도 있는 외관은 디자이너가 의도한 ‘어렸을 적 할머니의 품’이라는 메시지를 이해하면 한층 따뜻하고 유머러스한 표현으로 인식될 수 있으며 메모리 폼이 주는 부드럽고 포근한 촉각성까지도 긴밀히 연결됨을 알 수 있다.

4. 결 론

유기체의 표피와 자연의 표면, 가구의 표면이 그 조형성에서 서로 유사한 속성을 지향하고 있는 이러한 현상을 미술비평가인 마크 테일러는 근대적 이분법 즉, 구조와 장식, 속과 겉, 안과 밖 등의 구분과 차별을 통한 논의구조에서가 아니라 표면 자체의 이해와 인식을 통해 고찰해야 한다고 주장한다(Taylor 2003). 이런 관점에서 가구표면은 IT 기술의 발달, 피부미용에의 관심, 합성 소재의 개발과 더불어 새로운 조형영역으로 떠오르고 있다. 가구표면의 유기체적 표현을 재료적 속성, 관계적 속성, 형상적 속성으로 구분하여 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 가구표면은 유기체의 표면인 피막의 재료적 속성을 표현하는데 있어, 막의 유연하고 매끈한 표면, 탄성과 쿠션감, 절개와 돌출 등과 같은 시각적 또는 촉각적 특징을 나타내었다.

둘째, 현대가구의 표면에서 관계적 속성은 가구의 용도와 상황에 따라 가구표면이 반응하거나 변형되어, 복합적인 성능을 발휘함으로써 기능적 측면에서 유기체의 생명유지현상을 포함하려는 시도를 보였다.

셋째, 가구표면에 작용하는 힘은 주름, 접힘, 굴곡, 부풀어 오름 등과 같은 역동적 현상을 통해 구체적으로 드러나고 있으며, 이는 조형적 효과에만 머무르지 않고 구조적 역할이나 도시 맥락적 연결, 문학적 의미 등과 결합하여 가구디자인의 문화적 외연을 확장하는 결과를 가져왔다.

이와 같은 고찰을 통해 현대가구디자인에서 표면은 장식적, 회화적 재현의 빈 화면으로서가 아니라 기능과 의미를 은유적으로 펼칠 수 있는 풍부한 장소가 될 수 있으며, 소재와 기술의 발전을 실험하고 내재화할 수 있는 깊이와 넓이를 가진 영역으로 변모하고 있음을 파악하였다.

참 고 문 헌

스기모토 토시마사. 고성룡 역. 2002. 큐브에서 카오스로. 발인. 182-185.
 신성영. 2004. 건축의장론. 구미서관. 166쪽.
 장 보드리야르. 배영달 역. 2011. 사물의 체계. 지만지. 56, 58-59쪽.
 Andrew Blauvelt. 2003. Strangely Familiar. Walker Art Center. 239.
 Ellen Lupton. 2002. Skin. Laurence King Publishing Ltd. 30-31pp.
 Jennifer Hudson. 2006. 1000 New Designs and Where to Find Them. Laurence King Publishers. 42. 330.
 Mark Taylor. 2003. Surface Consciousness, Wiley academy. 30. 33-35.
 Penny Sparke. 2008. The Modern Interior. Reaktion Books. 147-158pp.
<http://www.designwritingresearch.org>
<http://www.felicrossi.it>
<http://www.nunoerin.com>
<http://www.paredsaleman.com>
<http://rocker-lange.com>
<http://www.stockholmfurniturelightfair.se>