

스기모토 타카시의 디자인에 나타나는 흔적의 의미에 관한 연구

서 정 연[†]

승실대학교 건축학부

A Study on the Meaning of Trace in Sugimoto Takashi's Design

Jeong Yeon Suh[†]

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

Abstract: Interior designer Sugimoto Takashi uses salvaged material and natural thing for aesthetic purpose. These material performs not just as fun stuff but as design tool in order to set up cultural meaning which modern society always lacks for. The method of communicating the meaning is the multi-layered trace on them. There are three types of trace. They are harsh texture of surface, untrimmed outline, and gathering & arrangement. Through these formation methods of trace, Sugimoto can suggest various cultural meanings such as vanishing value of old-fashioned lifestyle, primitive energy of nature, and sincere touch of somebody. As a result, the trace in Sugimoto's design is an endeavor to exist tradition(the long ago) and nature(the far away) in here-and-now interior space.

Keywords: Sugimoto Takashi, trace, cultural meaning, nature, salvaged material

1. 서 론

1.1. 연구배경과 목적

인테리어 디자이너 스기모토 타카시(杉本貴志)는 일본에서뿐만 아니라 우리나라를 비롯해 세계적으로도 그의 독특하며 완성도 높은 디자인으로 잘 알려져 있다. 그는 1945년 도쿄에서 태어나 1968년 동경예술대 미술학부 공예학과를 졸업했으며 1973년 인테리어디자인회사인 슈퍼포테이토(Super Potato)를 설립하여 현재까지 운영하고 있다. 국내에서는 서울, 인천, 부산의 하이얏트 호텔에서 식음공간을 포함한 다수의 프로젝트를 수행하였으며, 특히 삼성동에 위치한 파크하이얏트호

텔에서는 식음공간 뿐만 아니라 로비, 휘트니스시설, 객실 등 대부분 시설의 실내디자인을 담당하였다. 그의 디자인이 하이얏트호텔과 같이 동아시아권의 고급 인테리어 시장 특히, 식음공간 인테리어에서 두각을 나타내는 데에는 여러 이유가 있을 것이다. 스기모토 그 자신이 요리에 조예가 깊고, 식재료와 메뉴구성에 대한 남다른 안목이 있을 뿐만 아니라 실제 레스토랑 체인기업인 춘추(春秋)를 설립하여 성공적으로 운영하고 있는 노하우도 그중 하나일 것이다. 또한 1996년 스기모토는 하이얏트그룹으로부터 싱가포르 하이얏트호텔 식음공간에 대한 제안을 의뢰받았을 때, 이 프로젝트에서 'show kitchen'이라는 개념을 도입하여 매우 활기차고 흥미로운 공간을 연출하기도 하였다. 그러나 이처럼 기획 및 프로그램측면에서의 장점만으로는 그가 디자인한 공간에 대한 인기를 모두 설명하기

2014년 12월 15일 접수; 2015년 1월 3일 수정; 2015년 1월 6일 게재확정

[†] 교신저자 : 서 정 연 (iysuh@ssu.ac.kr)

는 힘들다.

실내디자인은 건물내부에서 디자인이 이루어지는 속성상 형태나 외관보다는 재료의 선정과 처리가 실내공간의 인상을 크게 좌우한다. 스기모토는 그의 작업이 미디어를 통해 알려지기 이전부터 다른 디자이너의 작업에서는 볼 수 없던 두 종류의 재료를 즐겨 사용하였다. 하나는 폐품이며 다른 하나는 자연물이다. 이 두 재료가 그의 작품에서 흔히 관찰되는 속성은 다른 선행연구에서도 이미 알려진 바이다(김 2011; 서 2012). 그러나 이전의 연구들은 스기모토의 디자인 전반에 대한 논의가 주를 이루어, 폐품과 자연물이라는 서로 공통점이 없어 보이는 재료의 조합이 형성하는 의미까지 다루지는 못한 감이 있었다. 스기모토가 자신의 수필집 『無爲のデザイン(무위의 디자인)』에서 “가장 찾는 것은 재료에 시간이 물 들은 것 같은 흔적이 남는 것이다. 그런 소재들은 수 십년이 지나면 당연히 그런 시간이 축적되어 발휘된다.”라고 밝혔듯이 그에게 폐품은 사용의 시간이 담겨져 있는 재료이며, 바위와 같은 자연물은 형성의 시간이 녹아있는 재료이다(杉本 2011). 둘 다 시간의 지속과 관련되며 이 지속의 표징은 사물의 표면에 흔적으로 남아있게 된다. 재료가 담고 있는 흔적은 표면 위에 형성된다는 측면에서 공간적이며 일정한 과정이 없이는 불가능하다는 측면에서 시간적이다. 이 부분에 스기모토 디자인의 독특함이 위치한다. 이에 본 연구에서는 이 두 재료를 중심으로 디자이너인 스기모토가 의도하고 기대하는 디자인적 가치인 흔적의 형식과 의미에 대한 분석을 연구목적으로 삼고자 한다.

1.2. 연구범위와 방법

디자이너에 대한 저서출간이 활발한 여타의 디자인 분야와 달리, 실내디자인 분야는 작가에 대한 자료가 빈약한 편이다. 2014년 현재까지 스기모토 타카시 및 슈퍼포테이트를 다룬 서적은 유일한 작품집인 『Super Potato Design』, 요리사인 마르시아 이와타테와 스기모토가 함께 저술한 요리책 『Shunju: New Japanese Cuisine』, 그리고 그의 첫 수필집인 『無爲のデザイン』 등이 있다. 작품집 『Super

Potato Design』은 그의 작품소개와 해설을 비교적 상세히 다루었으며, 그의 초기 작품부터 최근까지 완공된 작업은 거의 빠짐없이 다루었다. 특히 이 책에는 2005년 3월에 진행된 스기모토와의 두 차례 대담이 실려 있다. 하나는 건축가인 키요시 세이 타케야마(竹山 聖)와 다른 하나는 그래픽 디자이너인 하라 켄야(原 研哉)와 가진 것이다. 이 두 대담이 의미있는 것은 그 초점이 스기모토의 가치관과 작품관을 다루고 있기 때문에 중요한 연구대상이 되었다. 『Shunju: New Japanese Cuisine』에서는 디자인을 직접 다루고 있지는 않으나 재료에 대한 중요한 그의 생각을 파악할 수 있는 내용이 일부 있고, 『無爲のデザイン』은 실무 초창기부터 전성기까지의 회고를 다루고 있어 그의 생각을 가장 진솔하게 알 수 있는 연구대상이었다. 따라서 작품집 『Super Potato Design』에 실린 인터뷰내용, 미라 로치의 비평글, 주요 작품자료 등과 『無爲のデザイン』의 다수의 에세이와 『Shunju: New Japanese Cuisine』가 주요연구범위이며, 관련연구 문헌, 관련이론서적 등이 포괄적인 연구범위에 들어간다. 연구방법은 2장에서 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 『아케이드 프로젝트』와 알버트 보그만(Albert Borgmann)의 『디자인의 깊이』를 통해 흔적에 대한 이론적 고찰을 전개하였고, 3장에서는 스기모토의 작업에서 관찰할 수 있는 흔적이 드러나는 형식을 세 가지로 정리하여 고찰하였다. 표면, 형태, 배치로 요약 가능한 이 세 형식은 2장의 이론적 고찰을 토대로 그의 작품집인 『Super Potato Design』의 수록작품을 중심으로 관찰, 분석하여 귀납적으로 도출하였다. 4장에서 형식을 통해 관찰한 흔적의 현상이 갖는 의미를 스기모토의 언설을 통해 추적, 정리하였다.

2. 흔적에 대한 이론적 고찰

2.1. 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 『아케이드 프로젝트』를 통한 흔적의 고찰

19세기 파리의 근대적 모습을 메모와 인용문을 통해 방대한 묶음자료로 엮은 것이 벤야민의 아케이드 프로젝트이다. 아케이드, 패션, 파노라마 등

벤야민 자신의 흥미를 끄는 근대적 현상을 주제별로 알파벳 A부터 Z까지 할당하여 분류하였는데, 그중 대문자 I는 ‘실내, 흔적’이라는 이름으로 근대 주거에서 실내에 관한 자료를 다루고 있다. 이 자료들을 수집하기 시작한 1935년도에 벤야민이 작성한 개요인 ‘루이-필립 또는 실내’에서는 19세기 초중반을 거치면서 확립된 인테리어라는 개념과 그 속성을 잘 분석하고 있다. 1830~48년까지 재임한 프랑스의 왕 루이 필립(Louis Philippe)시대 주택의 실내공간을 벤야민은 크게 세 가지의 관점에서 그 근대적 속성을 설명하고 있다. 첫 번째, 근대주거공간 즉, 실내는 산업혁명을 거치면서 근대인들의 작업공간인 공장이나 사무실과 대립되는 개념으로 자리 잡게 된다. 집과 직장 간의 분리와 대비는 단지 사적영역과 공적영역과의 구분을 넘어서서 집의 성격을 규정하는 하나의 기반이 된다. 따라서 공장과 사무실이 합리와 효율, 이윤과 성장을 의미한다면 주택의 실내공간에는 이런 공공적 가치에 지친 근대인의 마음을 위로하고 편안하게 해주는 성격이 입혀지게 된다.

“근대적 주체에게 있어, 주거공간은 최초로 작업공간과 대비된다. 주거공간은 그 스스로를 실내(interior)로써 구성하였다. 그것의 타자는 사무소다. 사무소에서 현실을 다루는 근대인에게 주택의 실내는 그의 환상을 지지해주는 장소이어야 한다...(중략)...이런 필요에 의해 실내라는 환상상(phantasmagoria)이 출현하였다. 근대인에게 실내는 우주를 보여준다. 실내에서 근대인은 멀리 있는 것과 오래된 것을 한 곳에 모아둔다. 그의 거실은 세계라는 극장의 박스석이 된다.”(Benjamin 2002).

벤야민이 제시하는 근대적 실내공간에 관한 두 번째 논점은 실내가 멀리 있는 것과 오래된 것, 즉 이국적인 것과 향수를 추구한다는 점이다. 이 둘 모두는 지금 이곳과 관계없는 것들이며 공간적으로 그리고 시간적으로 현재와 분리된 것들이다. 이들이 19세기 실내공간을 꾸미는 하나의 기준이 되었으며 구체적으로는 역사적 양식과 이국적 품물로 실내공간을 치장하는 빅토리아 스타일의 실내공간을 형성하게 된다. 세 번째로 주목할 것은 흔

적에 관한 고찰이다. 벤야민은 19세기 부르주아주택의 실내공간에 다량의 패브릭이 사용되었음을 지적한다. 두터운 커튼, 가구를 뒤덮는 천, 패브릭 소재의 벽지, 카펫 등 오늘날과 비교할 수 없을 정도로 실내 곳곳에 마감재로써 천이 사용되었으며, 융이나 펠트처럼 표면에 흔적이 쉽게 생기는 소재가 주로 쓰였다. 그가 “실내는 단지 하나의 우주일뿐 아니라 개인의 방물상자이기도 하다. 거주한다는 것은 흔적 남김을 의미한다.”고 할 정도로 이 시기 실내디자인은 흔적을 생산하는 데에 몰두한다(Benjamin 2002).

한편 벤야민은 19세기에 유행하던 추리소설들이 ‘실내’에서 사건이 발생하며 탐정이 범인의 ‘흔적’을 추적하는 골격으로 이루어진 점을 위의 분석들과 연결 지음으로써 실내와 흔적의 관계가 실내공간뿐만 아니라 문학공간에도 침투하였음을 지적하고 있다. 이상의 관찰을 통해 근대 실내공간에서 흔적이 표상하는 의미를 간략히 정리해 볼 수 있다. ‘실내’라는 개념이 주조된 19세기부터 실내공간은 일련의 환상을 보여주는 역할을 통해 그 정체성이 성립되었다고 볼 수 있으며, 이 환상은 기본적으로 ‘지금 여기’가 아닌, 즉 현대이며 실내가 아닌 이국적 공간과 사라진 시간의 무언가를 ‘지금 여기’에 현존케 함으로써 달성되는 변증적 산물이다. 따라서 흔적은 과거 혹은 이국에 속해있는 어떤 존재나 사건을 지금 여기의 표면 위에 중첩시킴으로써 이러한 변증적 구도를 완성하며 현존하는 디자인적 실재이다. 흔적의 주체는 사라졌지만 그 주체의 실존적 상황, 벤야민의 표현을 빌리자면 주체가 살아 거주했었음을 알리는 표징이 흔적이며, 이런 맥락에서 흔적을 추구하던 19세기 실내디자인은 격변하는 산업혁명을 경험하며 겪었던 상실과 소외를 완화하고 적응케 만드는 방향으로 틀지어졌다고 볼 수 있다. 그런데 19세기 전반을 걸쳐 사진에 남겨진 부르주아의 실내공간을 보면 역사주의적 혹은 고전주의적 치장을 볼 수 있음에도 불구하고 벤야민은 이를 근대적이라고 정의했음에 유의해야 한다. 이는 외관상 드러나는 벽면 및 가구의 장식, 고전주의적 소품의 대중화에도 불구하고 이런 것들을 애호하는 내면에는 근대적 생활방

식과 가치를 추구하며 생기는 아쉬움과 불안을 달래기 위한 근대적 방식의 대응이 내재해 있다고 본 것이다. 즉, 디자인의 시대적 양식이나 이국적 외관 자체가 어떤 미학적 가치를 지니는 것이 아니라 그런 사물들이 담고 있는 문화적 의미, 당시의 시대상황과 삶의 방식이나 가치의 측면에서 사물들이 얻게 되는 의미 차원에서 대중적으로 소비되었다는 점에서 흔적의 추구는 근대적 현상인 것이다(Sparke 2008).

2.2. 알버트 보그만(Albert Borgmann)의 「디자인의 깊이」를 통해 본 흔적의 고찰

미국의 철학자인 보그만은 현대의 디자인이 지향해야 할 가치의 하나로써 깊이를 꼽는다. 그의 아티클 「디자인의 깊이」에서 깊이는 개입(engagement)에 의해 발생하는데, 개입은 인간과 현실 사이의 상호관계를 구현하는 것을 말한다. 예를 들어 악기는 대체로 사람을 깊이 개입시키지만, 텔레비전 프로그램은 깊이 개입시키지 못한다. 따라서 보그만이 주장하는 깊이는 인간이 살아가는 실존적 환경에서 그 삶의 현장 또는 일상과 관계 맺는 행위와 사건에 의해 형성되는 어떤 의미이며 이는 앞서 살펴본 바와 같이 벤야민이 고찰한 흔적의 공시적 측면을 보다 강조한 개념이라고 할 수 있다. 보그만이 이처럼 디자인의 깊이를 강조하는 데에는 현대의 디자인 경향이 기술적 발전과 이에 따른 편리함을 미적으로만 강조하면서 인간의 개입과 참여를 배제하기 때문이라고 보고 있다(부캐년 2004).

“심미적인 디자인이 깊이가 없어지는 이유는 미적이어서 문제가 되는 것이 아니라 표피적인 부분에 치중하여 피상적이 되기 때문이다. 심미적 디자인은 물질문화 형성을 좌우하는 힘으로부터 유리되어 왔다. 공학이 그 임무를 대신해 온 것이다.... (중략)...만일 참여와 개입을 되살려내는 데 관심이 있다면 디자인의 깊이, 곧 공학과 심미학을 다시금 결합시키고 사람들의 개입을 유발시키며 그에 대한 보상이 따르는 물질적인 환경을 제공할 수 있는 그런 디자인을 복구하기 위한 노력을 해야 한다.”(부캐년 2004).

위의 인용문에서 알 수 있듯이 외관적으로는 충

분히 세련되고 심미적이라 하더라도 사람의 개입을 무제한적으로 배제함으로써 기술의 완성과 완벽함을 보이기 위한 디자인은 문화적 힘이 결여되어 있고 결국 표피적인 아름다움으로만 그친다는 논지이다. 보그만이 요구하는 개입이란 그 내용과 범위가 매우 다양하다. 도시차원에서는 경기, 시합, 연주회, 종교행사와 같은 지역 공동체의 행사에서부터 동네를 걷고, 앉고, 읽고, 먹고, 이야기 나누고, 쇼핑하고, 노는 행위와 같이 어떤 장소를 즐기고 생기를 불어넣는 일상적 활동까지 포함된다. 또한 가정차원에서는 가구를 들고 청소, 수리, 장식, 정리정돈, 요리, 설거지 등 삶을 영위하기 위한 활동들을 의미한다. 특히 주목해야 할 것은 보그만이 주장하는 개입이 어떤 관여나 관심보이기 정도의 결코 추상적인 개념이 아니라는 점이다. “현재 우리는 집을 지니고 사는 사람이라면 의례적으로 해왔던 세계 끌어당기기, 북북 문질러 닦아내기, 쓸기, 씻기, 꺾매기, 깎기, 밀봉음식이나 저장식품 만들기 같은 이 모든 일을 해낼 시간도, 감당할 인내심도 없다.”는 지적에서와 같이 그가 의미하는 개입은 반드시 신체의 개입을 수반하는 활동이며 행위이다. 신체가 환경 혹은 사물에 개입하여 일련의 장면과 결과를 만들어야 비로소 개입이 발생하는 셈이다. 여기서 우리는 벤야민의 실내-흔적과 보그만의 개입-깊이의 개념적 연결고리를 찾을 수 있다. 19세기 부르주아 실내공간에서 근대 주체들이 열광하던 흔적은 그들의 공적인 영역인 공장과 사무소의 생산적 합리성과 기계적 효율에 대한 반발이며 과학기술이 가져온 편리함에서 문화적 의미를 찾을 수 없었기에 사적 공간에서 그 의미를 찾고자 했던 정체성 확인의 시도였다. 이와 매우 유사하게 보그만이 지적하고 있는 개입 역시 공학적 완전함이 도저히 제공할 수 없는 문화적 힘, 삶의 의미를 생산할 수 있는 깊이를 담보하기 위한 노력이다. 따라서 실제적인 사물을 다루는 디자인의 관점에서 볼 때, 사물 표면의 어떤 흔적이 신체의 직접적인 개입을 기록하거나 또는 거주 활동의 증거를 담고 있다면 이는 물리적·시각적 자취를 넘어서서 하나의 문화적 의미를 발생하고 발신한다고 할 수 있다.



Fig. 1. Pashu Labo, Nogizaka, Tokyo, 1983.

3. 흔적의 형식

3.1. 거친 질감

앞서 서론에서 언급한 바와 같이, 스기모토의 작업에서는 폐품의 사용이 주요 특징인데 이때 폐품이 경비절감의 기능적 목적이나 자원재활용과 같은 환경적 차원에서 도입되는 것은 아니다. 키요시 세이 타케야마와의 대답에서 “어떤 면에서 폐품의 아름다움은 그 물건들이 제대로 작동될 때 갖고 있던 어떤 에너지의 아우라 같은 것이기도 하다. 사람들은 이런 것에서 일종의 가치를 느낀다.”(Locher 2006)고 말한 바와 같이, 폐품의 이용은 전적으로 미학적 목적에 있다. Fig. 1은 비교적 전반기 작업 중 하나인 패션부티크 파슈라보(Pashu Labo)로써 도쿄 노기자카(乃木坂) 매장이자다. 이 작업에는 두 가지의 폐품이 사용되었는데 하나는 철거하는 폐교에서 가져온 폐목이고, 다른 하나는 조선소에서 파철로 매각하는 녹슨 철판이다. 폐목은 흰색 페인트로 도장해서 매장 중앙의 메인 행거로 사용하고 있고, 고철은 한 조각 한 조각 잘라내 벽면에 타일처럼 붙여 마감재처럼 쓰고 있다. 철판 중 일부는 원래 녹슨 상태 그대로 사용하기도 하고 일부는 아연도금을 해 거친 표면에 색을 입혀 사용하였다. 폐목과 고철은 모두 거친 표면을 갖고 있으며, 그 위에 백색 도장과 아연 도금 작업을 별도의 연마작업 없이 함으로써 각각의 재료들이 갖고 있는 거친 질감을 그대로 유지하고 있다. 스기모토의 작업에서 많은 경우, 폐재료의 원래 형태나 용도를 파악하기는 쉽지 않다. 이는 폐품의 원래 형태가 갖고 있는 용도나 기능이 중요한 것이 아니라, 수명을 다하고 폐품이 되기까지의 과정에서 그 폐품에 남겨지는 어떤 흔적들이



Fig. 2. LIBRE, Harajuku, Tokyo, 1988.



Fig. 3. Shunju Akasaka, Akasaka, Tokyo, 1990.

필요함을 의미한다. 파슈라보의 폐목과 폐철은 ‘제대로 작동될 때’가 언젠가 있었음을 알려주는 오래되고 깊게 패인 표면의 거칠음을 통해 어떤 힘을 발산하고 있는 셈이다.

Fig. 2는 도쿄 하라주쿠에 있는 레스토랑 리브레(LIBRE)이고 Fig. 3은 스기모토가 설립한 레스토랑 체인인 춘추(春秋)의 첫 지점 춘추 아카사카이다. 리브레의 메인 벽면은 파철을 절단하고 일부 용접한 후 콜라주한 것이고 춘추 아카사카의 벽면은 폐목의 거친 면이 도드라지도록 구성한 것이다. 콜라주하여 붙인 각도와 재질의 차이에도 불구하고 두 작업의 공통점은 거친 질감이다. 일반적으로 실내마감재의 대부분이 유지가 용이하고 청결한 느낌을 주는 매끈하고 세련된 표면임에 반해 스기모토가 도입하는 폐품들은 실내에는 어울리지 않으며, 낯설고 거친 표면을 보여준다. 이는 그가 “이제 대부분의 생산품은 생산과 폐기의 사이클을 떠돈다. 그러나 우리는 포기할 수 없다. 레스토랑



Fig. 4. Brasserie-EX, Tokyo, 1984.



Fig. 5. Shunju Akasaka, 1990.

이든 혹은 부티크이든 실재(reality)와의 충돌이 필요하다.”(Locher 2006)라고 밝힌 바와 같이 당시 유행하는 미려한 마감의 실내디자인에 거스르는 당돌하고 창의적인 발상이라고 볼 수 있다. 그가 추구하는 거친 질감은 오랜 시간 존속하며 역할을 다 해 온 어떤 사물의 흔적으로서, 지속을 통해 존재감을 부여받은 하나의 ‘실재’이며 따라서 실존적 오브제가 된다.

3.2. 다듬어지지 않은 윤곽

거친 질감과 더불어 스키모토의 작업에서 뚜렷하게 나타나는 흔적의 형식 중 하나는 자연석에 가까운 형태, 즉 다듬어지지 않은 윤곽을 가진 석재의 사용이다. 이는 특히 호텔프로젝트가 집중된 90년대 후반 이후 볼 수 있는데, 80년대의 작업에서도 재료는 다르지만 강렬한 윤곽을 추구하는 디자인경향을 발견할 수 있다. Fig. 4는 패션부티크인 Brasserie-EX의 출입구인데, 여러 장의 폐철판

을 용접으로 이어 붙여 만든 것이다. 출입문이기 때문에 전체의 윤곽은 직사각형이지만 그 내부는 폐철판의 불규칙한 윤곽선이 그대로 살아있다. Fig. 5는 앞 절에서도 언급한 스킨주 아카사카의 출입구 손잡이상세이다. 자귀로 다듬은 목재의 거친 표면과 더불어 무쇠를 두드려서 완성한 손잡이의 투박한 윤곽선이 조화를 이룬다. 스키모토가 대학에서 금속공예를 전공했고 졸업 후 금속을 이용한 조명기기 제작으로 실무를 시작했기 때문에, 80년대까지도 용접이나 단조(鍛造)와 같은 금속 공예적 표현기법이 이용되었음을 알 수 있다. 그러나 프로젝트의 규모가 커지고 고급화되는 90년대 이후에는 금속보다는 석재가 주요 마감재로 사용된다.

Figs. 6과 7은 90년대 이후 스키모토가 즐겨 사용하는 화강암을 이용한 원초적 형태감을 잘 보여준다. 일반적으로 화강암은 건물외관 뿐만 아니라 내장재로 흔히 사용되는 마감재인데, 뛰어난 내구성과 중후한 재질감이 특징이다. 그런데 스키모토는 화강암을 공장에서 가공하여 매끈한 표면과 일정한 크기로 재단한 판석(板石)을 사용하는 것이 아니라 마치 원석(原石)을 그대로 사용하는 듯한 조형방법에서 그의 독창성을 보여준다. Fig. 6의 히비끼 레스토랑에서 화강암은 식자재 디스플레이 테이블로 사용되는 데, 산에서 볼 수 있는 바위처럼 테이블의 모서리를 가공하지 않은 채로 그대로 두어 거친 질감과 더불어 자연에서의 바위 모습을 보여준다. 2005년 완공된 파크 하이아트에서는 화강석이 욕조, 테이블, 벽면 등에 쓰이면서 그 자체가 하나의 오브제로 표현되었다. 이처럼 폐철과 화강석의 윤곽이 원래 존재하던 상태 그대로 다듬어지지 않은 것으로 표현되는 것에 있어, “디자인 특히, 실내디자인은 결코 단지 아름답다거나 스타일 리쉬한 것이어서는 안 된다. 그것은 필연적인 혹은 강력한 어떤 것이어야 한다...(중략)... 훌륭한 실내 디자인은 일종의 긴장을 야기 시킨다. 그것은 긴장감을 체현해야 한다.”(Locher 2006)라는 스키모토의 언술을 통해 그 의미를 엿볼 수 있다. ‘필연적인 혹은 강력한 어떤 것’이 흔적을 품은 실재(reality)라고 할 때, ‘일종의 긴장을 야기 시킬’ 수 있는 것은 단지 폐품과 자연물이 디자인에 사용되



Fig. 6. Hibiki Restaurant, Tokyo, 2001.



Fig. 7. Park Hyatt, Seoul, 2005.

있음이 아니라 폐품과 자연물이 원래 존재하던 그 환경을 상기시키는 속성, 즉 원래대로의 손상되지 않은 윤곽이라고 할 수 있다.

3.3. 수집과 정돈

앞서 분석한 거친 질감과 다듬어지지 않은 윤곽은 어떤 대상의 형태에 속한 흔적의 속성들이다. 거친 질감이 사물 표면의 문제이고 윤곽이 표면이 꺾이는 형태의 문제라면, 이 절에서 논의할 수집과 정돈은 사물간의 관계 또는 배치의 문제이다. 지금까지 논의한 흔적의 형식은 화강암처럼 자연에 의한 흔적과 고철과 고재(古材)처럼 사용하는 사람에 의해 남겨진 흔적이 있다. 미라 로치(Mira Locher)는 스기모토 디자인의 원천으로 작용하는 두 선례를 언급하는데 하나가 일본의 전통다실이고 다른 하나가 일본의 선술집인 이자카야(居酒屋)이다. 전자는 귀족취향의 고급한 공간이며 후자는 서민취향의 대중적 공간으로, 서로 공통점이 없어 보인

다. 그러나 이 두 공간 모두 누군가를 맞이하고 차나 술을 제공한다는 측면에서 식음공간이며, 고급과 저급의 차이는 있으나 정성으로 준비하고 대접한다는 차원에서는 동일하다. 이런 정성의 손길은 스기모토의 디자인에서는 수집과 정돈이라는 오브제의 배치수법을 통해 흔적의 또 다른 형식이 된다. Fig. 8은 히비키 레스토랑의 카운터인데 곡식의 낱알을 종류별로 모아 담아놓은 투명한 유리벽으로 주변을 구성하고 있다. 키친 스킨에서는 말린 옥수수를 실로 꿰어 벽면을 장식하도록 걸어 놓았다. 비슷한 크기의 옥수수를 골라 모으고, 적당히 앞쪽으로 숙이도록 정돈한 배치에서 시골 농가의 정경을 회상케 하며, 수확한 옥수수를 정성껏 말리는 손길을 암시한다. 이처럼 농산물을 이용한 디자인 방법은 공장생산물 위주의 인테리어 마감재와의 차별화를 이룰 뿐만 아니라 곡식이나 옥수수를 정리하고 썬 누군가의 손길을 흔적으로 담고 있다는 측면에서 전통적이고 인간적인 노동의 가치를 의미한다고 할 수 있다.

스기모토가 수집과 정돈의 대상으로 삼는 사물은 비단 농산물에만 국한되지 않는다. 2002년 개



Fig. 8. Hibiki Restaurant, Tokyo, 2001.



Fig. 9. Kitchen Shunju, 2002.

장한 신주쿠의 순간(瞬間)에서는 도시의 사물들, 폐가전제품, 각종호스와 로프, 합판과 몰딩의 부분들, 기계 부품 등 매우 다양한 도시폐품을 수집하여 벽면을 장식하는 재료로 사용하였다(Fig. 10). 주목할 점은 다중, 다량의 수집된 폐품이 품목별, 크기별로 정돈되어 배치되어 있다는 것이다. 이런 수법은 Fig. 11 싱가포르 하이얏트의 식음공간에서도 확인할 수 있는데, 여기서는 각종 공병과 유리컵이 동일한 방식으로 배치되어 있다. 따라서 입면의 구성은 디자인이 먼저 결정된 후 폐품을 모으는 것이 아니라, 수집된 폐품에 따라 입면이 결정되는 방식으로 이루어진 것을 알 수 있다. 이렇게 모아지고 분류되고 정리된 입면은 이 사물들을 정성껏 수집하고 옮기고 정돈하는 누군가의 손길을 담고 있다. 앞서 분석한 ‘거친 질감’을 사용자의 흔적으로, ‘다들 어지지 않은 윤곽’은 자연의 흔적으로 이해한다면 이 절에서 논의하고 있는 ‘수집과 정돈’은 디자이너 혹은 작업자의 흔적, 단지 설계와 도면으로만 개입하고 끝나는 것이 아니라 시공의 과정에서 미적 가치를 생산하는 구체적인 행위를 통해 개입하는 노동과 정성의 흔적을 담고 있다고 할 수 있다.



Fig. 10. Shunkan, Tokyo, 2002.



Fig. 11. Singapore Hyatt, 2004.

4. 흔적의 의미

3장의 분석을 통해 살펴본 바와 같이 스키모토의 디자인에서 흔적은 표면(거친 질감), 형태(다들 어지지 않은 윤곽), 배치(수집과 정돈)의 차원에서 발생함을 파악하였다. 이들 세 가지 표현형식은 모두 어떤 사물과 그 사물에 가해지는 외력과의 관계에 의해 달성된다. 예를 들어 조선소 폐철의 거친 질감(Fig. 1)은 강판(鋼板)과 부식(腐蝕)의 관계로, 바위 같은 화강암 욕조(Fig. 7)는 압괴와 풍화의 관계로, 투박한 철재 손잡이(Fig. 5)는 달구어진 철과 두드리는 해머의 관계로, 정갈하게 정돈된 공병의 벽체(Fig. 11)는 폐품과 수집하고 정돈하는 손길의 관계로 이해할 수 있다. 스키모토가 실내공간에 도입하는 폐품과 자연물에 의한 흔적이 의미를 획득하는 것은 바로 이 지점에서다. 단지 녹슨 강판이나 바위의 일부, 단조한 철, 수집한 공병에 그치는 것이 아니라, 이런 사물들이 마치 인계철선처럼 그 사물이 처해있던 환경의 이야기를 끌고 들어온다는 점에서 비로소 사물에 새겨진 흔적들이 의미를 생성하게 된다. 이때 흔적들은 물리적인 노후의 징표와 가시적인 노동의 자국을 넘어서서 문화적 의미를 담은 하나의 정보가 된다.

“할아버지의 기모노는 김고, 텃대고, 고치고, 다시 기워지며 오랫동안 입어 왔다. 그런 종류의 사물은 어떤 풍부함을 소유하고 있는데, 이것이야말로 공간에 필요한 것이라고 믿는다. 정보는 말로 정의되어질 수 없는 그 어떤 것이다. 고가(古家)나 폐교(廢校)에서 나오는 목재는 수십 혹은 수백 년 동안 수많은 사람들이 그것들을 바라보고 그 주변을 오갔으며 때로는 구멍을 내거나 못을 박기도 하면서 점점 손때가 묻는 그 모든 광경을 내려다 보았을 것이다. 목재는 그런 정보를 담고 있다. 회화와 조각이 그러하고 석공과 철공이 또 그러하다. 그런 재료를 사용하면 정보는 흘러나온다. 이것이야말로 공간 안에서 정보의 옛센스이다.”(Locher 2006).

하라 켄야와의 인터뷰에서 언술한 대로, 세월의 ‘손때가 묻은’ 흔적은 그 사물과 연관된 수많은 사람들과 석공과 철공 등 장인의 직접적 개입으로

축적된 정보이며 보그만이 주장하는 ‘디자인의 깊이’를 형성하는 중요한 원천으로 작용한다. 스기모토의 작업에서 폐품은 이미 지나간 과거의 시간과 상황을 ‘지금 여기’에 현존케 하는 조형적 힘을 지닌 사물이 된다. 그러나 그가 지향하는 폐품 즉, 과거의 사물은 단지 오래된 혹은 사라진 시간이라는 회고적 가치만을 지닌 것이 아니라 그 사물과 영여있던 삶의 자취가 남아있어야 한다. 앞의 인용문에서 ‘할아버지의 기모노’가 암시하듯, 기모노와 그 주인 간의 일상적 행위 즉, ‘깁고, 덧대고, 고치고, 다시 기워지며’ 입고 또 입어 낡을 대로 낡아진 흔적으로 남은 삶의 활동이 중요하다. 벤야민이 말했듯 ‘거주는 흔적을 남길’ 수밖에 없으므로, 스기모토가 추구하는 폐품에서의 흔적은 이미 지나간 과거, 즉, 현재보다 더 따뜻하고 정이 넘치던 삶에 대한 회상이며 향수이다. 한편 폐품이 과거의 거주(dwelling)에 대한 회고적 대상인 것에 비해, 주로 화강암으로 대표되는 자연물은 다소 다른 독해가 필요하다. 그의 화강암 작업에서 암괴로부터 떼어내기 위한 전통채석작업의 흔적을 남기는 것은 앞서 살펴본 폐품의 독해와 동일하다. 그러나 원석의 형태를 있던 그대로 남겨두고 일부만을 필요한 형태로 가공하는 디자인수법에 대해서는 스기모토가 추구하는 자연에 대한 가치를 통해 이해할 필요가 있다.

“내 작업에 있어 돌은 매우 중요한 소재이다. 산에서 발파가 이루어지면 암괴는 분리된다. 이렇게 드러난 돌들은 균질하지 않으며, 얼룩이나 녹, 혹은 색깔이 든 것이나 부풀은 것처럼 변형된 것 등등이다. 수 만년, 혹은 수 십 만년간 땅속에 있다가 지표로 나온 것이다. 돌은 그런 광대한 시간을 표현하고 있으며, 표면을 연마하거나 혹은 덩어리를 쪼개도 그대로이다. 누가 가공할지라도 그 매력을 잃지 않으며, 먼 거리를 옮겨와 벽이나 바닥에 혹은 가구로 만들지라도 그대로이다. 이 돌들을 시간의 덩어리(時間の塊)로 볼 수 있으며, 대지 그 자체라고 할 수 있다.”(杉本 2011).

수필집 『無爲のデザイン』에서 밝히고 있듯, 그에게 화강암과 같은 자연물은 자연의 광대한 시간, 흐름, 힘을 표현할 수 있는 매체이기 때문에 과도

한 가공을 삼가고 다듬어지지 않은 자연의 상태를 보여줌으로써 대지를 연상케 해 주어야 한다. 학술적 비유는 아니지만 마치 일본음식인 회(刺身)가 양념이나 조리를 최소화하고 신선한 생선살을 그대로 맛보게 해주는 요리인 것과 방법론적 측면에서 유사하다고 할 수 있다. 2장에서 흔적의 이론적 토대로서 논의했던 벤야민의 언설에서 거주의 흔적을 간직한 폐품이 ‘오래된 것’에 해당된다면, 현대의 실내에서는 결코 만날 수 없는 대지를 흔적으로 품은 화강암은 ‘멀리 있는 것’에 해당된다. 산업화되고 도시화된 도쿄의 한 실내에서 대면하는 화강암의 기이한 윤곽은 보편적 마감재로써가 아니라 그가 말한 바, “나는 디자인이 혼란스러울 정도인 이 도시에서 자연과 시간, 실제 사물의 재질감, 비움의 상태를 가치 있게 여긴다. 내 디자인의 철학은 디자인을 위한 디자인이 아니라 공간과 시간 그리고 기억의 지각을 추구하는 디자인이다.”(Sugimoto, 2006)를 지지하는 근원적 조형성을 품은 자연의 일부이다. 그렇기에 ‘먼 거리를 옮겨’오더라도 그 힘을 상실하지 않는 원초적 재료로서 자리하고 있다.

5. 결 론

스기모토 타카시는 그의 디자인에 고재, 파철, 고철, 공병, 폐가전제품과 같은 폐품과 화강암, 농산물과 같은 자연물을 즐겨 사용한다. 그의 작업에서 폐품과 자연물은 상업적 재미를 더하는 소품이 아니라 현대사회에 부족한 문화적 가치를 정립하는 중요한 디자인적 도구이다. 이들이 그 가치를 발신하는 방법은 사물에 남겨진 다층의 흔적을 통해서이며 그 구체적인 형식은 표면에 남은 거친 질감과 형태를 감싸는 다듬어지지 않은 윤곽선, 그리고 사물 자체의 수집과 정리라는 세 가지 방식으로 드러남을 파악하였다. 이런 일련의 분석을 통해 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다.

첫째, 스기모토의 디자인에서 즐겨 사용되는 재료인 폐품과 자연물은 문화적 의미를 담고 있는 사물이며, 사물에 남겨진 흔적을 통해 현대사회가 잃어가는 가치인 소박한 삶의 방식을 회상하게 하

는 작용을 한다.

둘째, 스키모토는 폐품이 되기까지 그 과정이 표면의 흔적으로 남아 있는 사물을 활용하는데, 고철과 폐목재처럼 오랫동안 작업과 생활의 현장에서 사용된 재료를 선호한다. 이들 재료의 흔적은 많은 사람의 개입에 의해 형성되었으며, 오래된 실재의 현존을 통해 사라져간 진솔한 삶의 가치를 확인하는 의미를 제시한다.

셋째, 화강암으로 대표되는 자연물은 현대도시에서는 찾을 수 없는 자연의 근원적인 힘을 표현하는데, 손대지 않은 윤곽과 강렬한 형태를 통해 그 힘의 흔적을 보여준다. 또한 자연물은 수십만 년 이상의 장구한 형성시간이 현대의 순간적인 순환과 대비되고, 자연물이 놓였던 원래 환경인 대지가 도시와 대비된다는 측면에서 원초적인 에너지를 의미한다.

넷째, 도시가 쏟아내는 폐품과 농촌이 산출하는 농산물도 스키모토의 작업에서는 흔적을 통해 의미를 생산한다. 이들은 수집 혹은 채집, 분류, 배치, 정리의 과정을 거쳐 작업자의 손길에 의해 정성스럽고 조심스러운 정렬의 미학이 된다.

스키모토의 디자인에서 나타나는 흔적은 단지 사물의 표면에 만들어지는 조형적 패턴이나 자국만을 의미하지는 않는다. 여기에는 불과 수년 된 도시폐품에서 수백년 된 고재까지 거주 사건이 축적된 인문적 시간과 압피의 원초성이 시각적으로 확인되는 자연적 시간이 담겨있다. 동시에 그가

추구하는 흔적에는 이제는 사라진 삶의 방식이 펼쳐지던 과거의 장소와 현대도시에서 멀리 떨어진 원초적인 자연 공간이 녹아있다. 따라서 스키모토의 흔적은 시간과 공간을 교차하며, 전통(오래되어 사라진 것)과 자연(쫓아내어 멀리 있는 것)을 ‘지금 여기’의 실내공간에 현존케 하고자 하는 노력으로서 디자인의 깊이와 문화적 의미를 생성하는 중요한 역할을 수행한다고 할 수 있다.

참고 문헌

- 김준영, 박찬일. 2011. 스키모토 타카시의 디자인관과 디자인 수법의 분석에 의한 식음공간의 표현특성에 관한 연구. 한국실내디자인학회 20(1): 80-88쪽.
- 리처드 부캐넌, 빅토 마골린. 2004. 디자인담론. 조형교육. 50-51쪽.
- 서정연. 2012. 기능적 체계의 극복에 관한 두 가지 사례 연구. 한국실내디자인학회 21(4): 21-30쪽.
- Mira Locher. 2006. Super Potato Design. Tuttle Publishing. 14-16, 54-55, 120-122pp.
- Penny Sparke. 2008. The Modern Interior. Reaktion Books. 22-23pp.
- Takashi Sugimoto, Marcia Iwatate. 2006. Shunju: New Japanese Cuisine. Periplus Editions. 12pp.
- Walter Benjamin. 2002. The Arcades Project. Harvard University Press. 8-9pp.
- 杉本貴志. 2011. 無爲のデザイン. TOTO出版. 52-54, 146pp.