

# 문화를 반영한 가구디자인

일본 사례를 중심으로

김진옥  
(경성대학교 공예디자인학과 가구디자인전공)

문화를 반영한 가구디자인

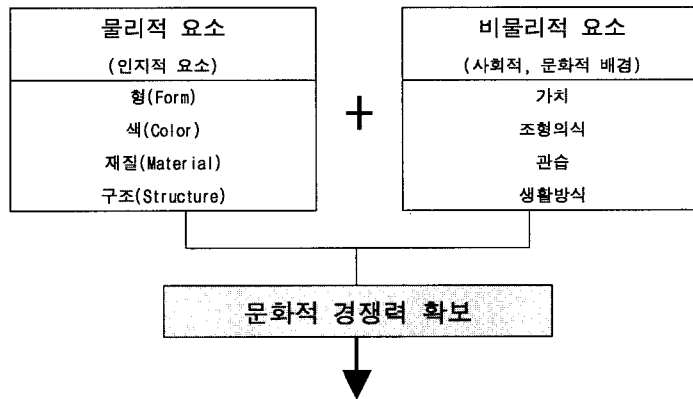
## 문화란?

- 문화라는 용어의 개념은 시대나 여러 학자들에 의해 역사적으로 다양하게 변천
- 수많은 선행 연구에서 제시된 '문화'에 대한 정의와 실제 생활에서 폭넓게 이해되는 '문화'라는 말은 쉽게 한마디로 정의 내리기는 어렵다.
- 윌리엄즈(R. Williams) : '문화 culture'를 영어에서 가장 난해한 단어 가운데 하나
- 크뢰버(A.V. Kroeber)와 클럭혼(C. Kluckhohn) : 여러 사람들의 정의를 모아본 결과 서로 다른 300여개의 해석이 있다는 결과를 얻어 내었으며, 문화에 대한 수많은 정의들이 서로 상이한 관점에 따라 형성된 것임을 지적
- 18세기까지만 하더라도 문화는 부르주아 계급의 전유물이었으며, 이 당시의 문화는 고급문화, 즉 정신적인 개념을 뜻하는 것이었다. 그러나 19세기에 들어서면서 문화의 개념이 확장되면서, 문화는 좋고 나쁨의 차별적 개념이 아니라 한 집단이나 종족의 존재가 다음을 인정하는 것이 되었다.

## 문화정의 유형

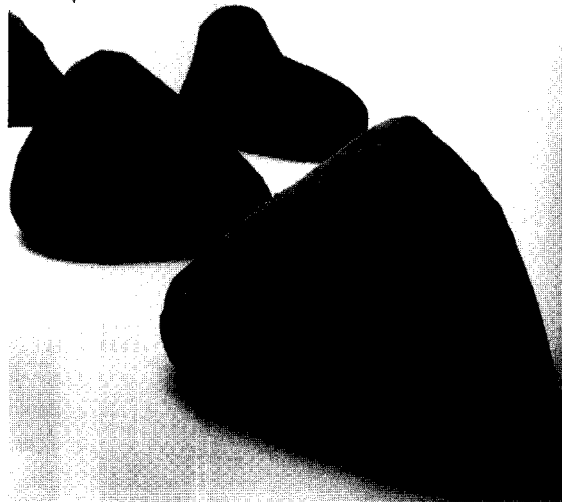
크뢰버(A.V. Kroeber)와 클럭혼(C. Kluckhohn)은 문화의 정의를 분류하고 여러가지 추상적 개념들을 연결하여, 크게 여섯 가지의 주된 유형으로 나누었다.

- **요사적 정의** : '모든 인간의 생산물과 행동, 습관, 믿음의 총합이면서, 인간의 생산물과 행동, 사회적 종교적 질서와 같이 소위 우리가 문명이라고 말해 왔던 관습과 믿음의 총체'라고 보는 유형
- **역사적 정의** : 사회적 유산과 전통을 강조하는 유형으로 '문화를 단지 하나의 고정된 상황이나 상태가 아니라 지속적인 과정으로서 과거를 보존하고 현재에 적용하고 미래를 형성하는 것'으로 보는 유형
- **규범적 정의** : '모든 인간 집단에서 관찰할 수 있는 삶의 방식이라 불리는 행동 양식'을 지칭하며 '다른 모든 것으로부터 구별되는 어떤 사회의 특별한 행동 양식'을 의미하는 유형
- **심리학적 정의** : 문화란 생물학적 유전의 결과가 아니라 '사회 구성원에게 특징지어진 학습된 행동 양식의 총합'이라 보는 유형
- **구조적 정의** : 문화란 '한 사회 집단으로부터 추출된 상호 연관된 관습'에 적용된 것을 의미하는 것으로 상호 연관된 관습들은 다양한 관계를 통해 체계 속에서 통합되어 궁극적으로 문화라는 일종의 제도를 형성한다고 보는 유형
- **발생학적 정의** : 문화를 만들고 존재하게 하는 근원적인 요소가 무엇인지에 대한 물음에 초점을 맞추고 있는 유형



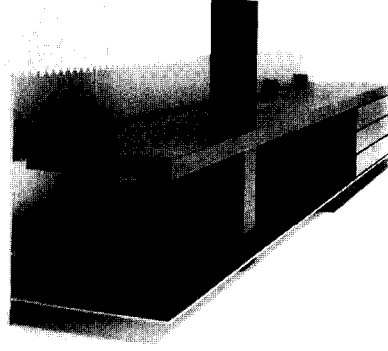
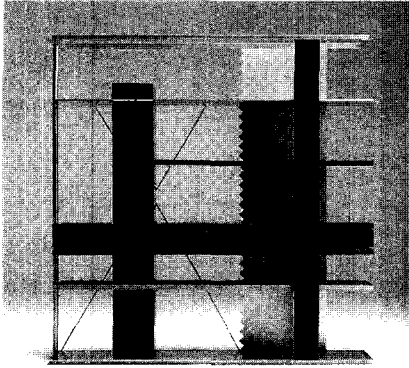
- 자국의 문화적 정체성을 구현
  - 세계시장에서 차별화된 경쟁력 확보 가능
- 수출지역의 사용자 문화 고려
  - 확고한 경쟁력 우위

## 일본의 가구디자인 사례

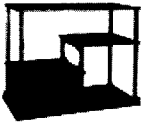


Free Form Chair / 1969 년 / 内田 繁  
/ W1200×D1200×H1000

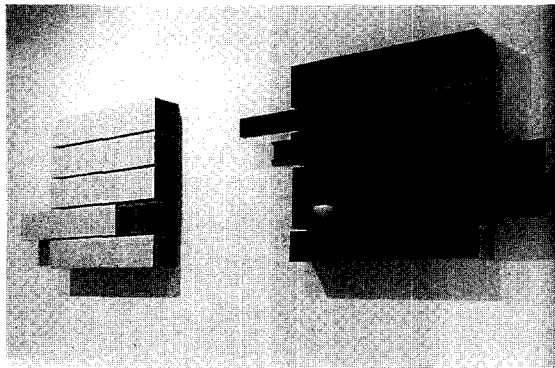
살겨가 든 베개에서 착안하여 디자인한 프리폼체어. 자세를 움직이는데로 형태가 바뀌는 자유로운 의자 디자인



NY Wall Unit, NY Sideboard / 1986년 / 内田 繁  
/ W1603×D404×H1600, W4000×D640×H1050(800)

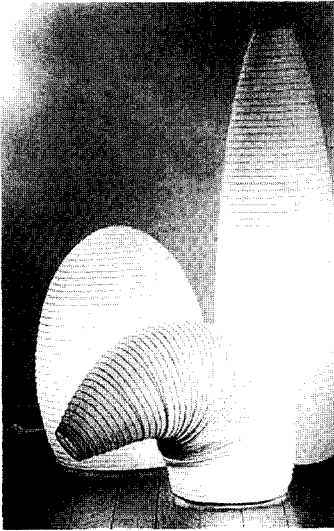


일본의 조형적 특징 중의 하나인 비대칭성을 대표하는 치가이다나(違い棚)에서 아이디어를 얻어 현대적으로 재구성한 디자인. 비대칭형 구성의 현대판 치가이다나라 할 수 있을 정도로 일본 조형구성원리와 일치



Horizontal / 2000년 / 内田 繁 / W900×D180×H910

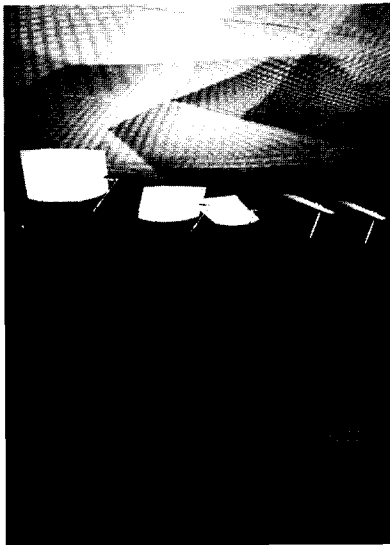
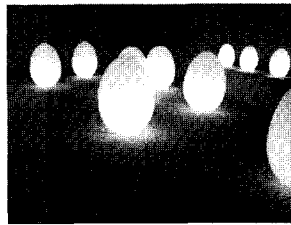
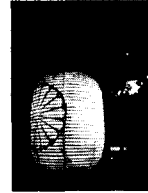
일본 건축의 특징인 미닫이문을 이용하여 비대칭적인 면구성이 가능하도록 디자인



Paper Moon / 1998년 / 内田 繁 / 浅野商店

화지(和紙)의 따스함, 가벼움, 접기 편함 등의 특징이 살아있는 조명디자인으로서, 에도시대부터 이어져온 일본 특유의 提? (chochin)을 현대적 디자인으로 제품화 한 사례

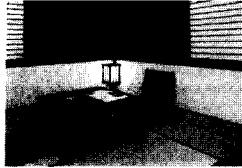
장지문을 통한 부드러운 불빛이 만들어내는 미묘한 음영의 간접조명 표현



Tenderly / 1986년 / 内田 繁 /

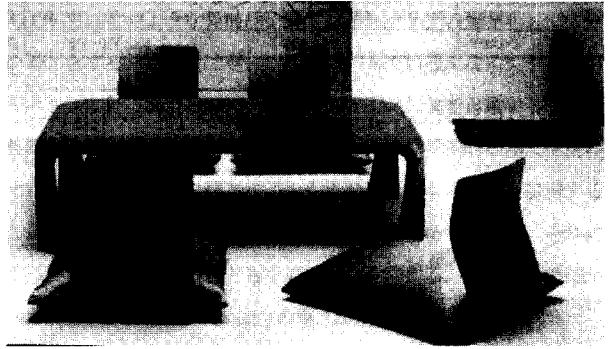
W550×D550×H1400~1770

직접적인 조명의 효과보다는 간접적으로 공간에 음영을 만들어낸다.



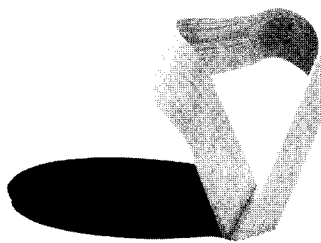
근대 일본 도시주택에 급속히 보급된 코다츠

和洋折衷(일본의 전통양식과 서구의 양식이 절충) 스타일의 대표적인 예로서, 서구식 테이블과 의자를 일본의 주거에 맞도록 개량한 형식이다.



좌의자 / 1965년 / 藤森健次, 福田友美 / 天童木工 / W330×D560×H400

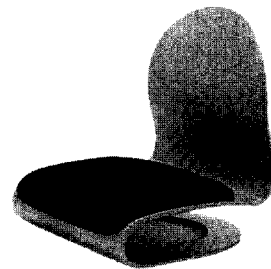
성형합판 제작기술이 발달하면서 한 장의 성형합판으로 제작할 수 있게 되면서 만들어진 형태로, 일본의 좌식생활에서 사용했던 방식에 의자의 편리함을 적용시킨 좌의자이다. 좌의자는 다리가 없는 의자로서, 일본의 생활문화를 유지하면서 서양 가구의 편리함을 절충한 디자인으로 꾸준하게 사랑 받아오고 있다.



Eri Tatami Chair / 1994년

/ Hans Sandgren Jakobsen / 덴마크 / W480×D520×H400

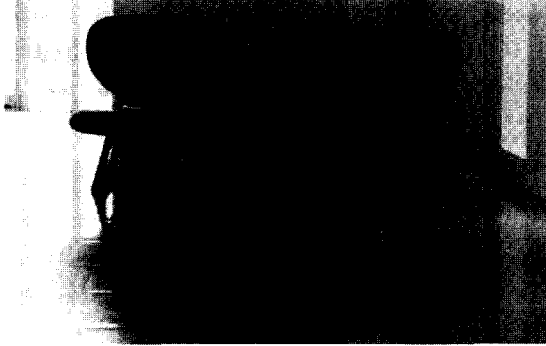
일본의 전통의상인 기모노의 옷깃을 이미지하여 디자인한 좌의자로, 가구와 직접적으로 관계가 없는 것에서도 모티브를 얻어서 일본적인 디자인을 한 좋은 예이다.



Panton Tatami chair / 1994년

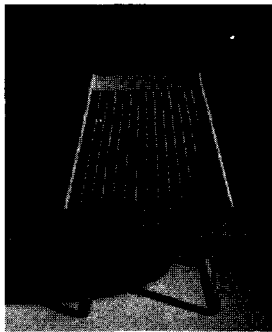
/ Vermer Panton / 덴마크 / W460×D450×H525

다다미란 단어는 일본의 주택 바닥에 까는 바닥재이기도 하고, 동사로는 '접는다'라는 뜻이 있다. 이 좌의자는 접어서 수납하는 일본 전통문화의 특징을 형태화한 것이다. 좌의자는 다리가 없어서 너무 낮고 좌면의 탄성이 없어서 딱딱하다는 단점을 보완하여 약간의 탄력성을 주어서 편안함을 추구하였다.



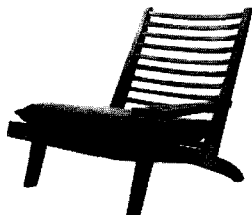
**저좌의자** / 1960년 / 長大作 / 天童木工 / W550×D690×H670×SH290

방식이나 좌의자가 너무 낮아서 불편한 집과 서양식 의자가 천장이 낮은 좌식생활공간에 적합하지 않은 점을 서로 보완하여, 좌면을 넓고 낮게 만든 의자를 저좌의자(低座椅子)라고 한다. 이 저좌의자는 일본 주거의 다다미 바닥을 상하지 않도록 다리를 보완하여 디자인하여, 상품화 되고 곧 폭발적인 인기를 얻었던 의자이다.



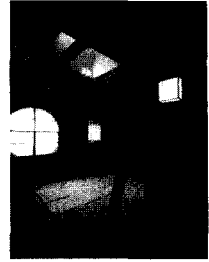
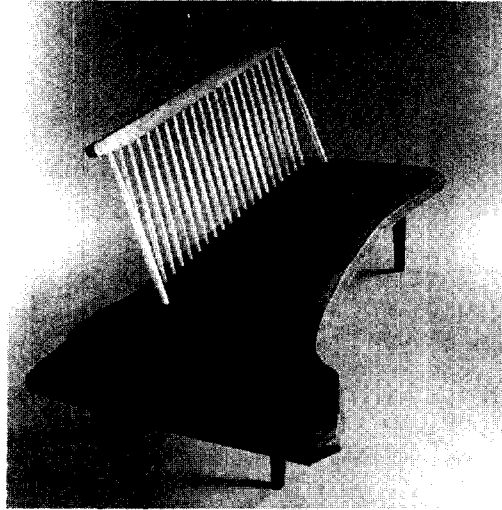
**Spoke Chair** / 1962년 / 豊口克平 / 天童木工 / W600×D680×H830×SH340

'spoke'는 자전거 등의 바퀴의 살을 뜻하는 것으로, Spoke Chair는 이러한 바퀴의 형태를 모티브로 디자인한 의자이다. 60년대 당시 이 의자가 발표되었을 때, 모던한 디자인으로 인기가 높았으나, 제작기술의 한계로 한동안 생산이 중단되었다가, 최근에 컴퓨터에 의한 자동제어가 가능하게 되면서 다시 생산되게 되었다.



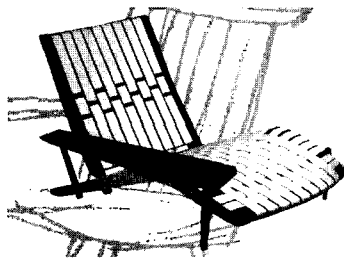
**안락방식의자** / 杉山裕次郎 / BC工房 / W740×D740×H745×SH270

저좌의자에 테이블을 겸할 수 있는 팔걸이를 부착한 의자이며, 여러개를 벤치 형식으로 붙여서 사용할 수도 있도록 하였다.



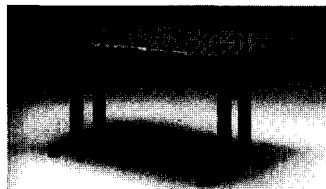
나카지마 벤치 / George Nakashima /  
W2300×D700×H800×SH310

미묘한 발란스를 잘 이용하여 세련된 긴장감과 역동감을 주는 비대칭 감각은 가구만이 아니라 일본의 조형에 공통적으로 나타나는 특징이다. 다실(茶室)의 자연적인 분위기에서 영향을 받은 것으로, 철저한 계획에 의한 의도적인 자연미를 표현한다. 나카지마 벤치에서도 이러한 일본의 조형미를 느낄 수 있다.



Long Chair / 1951년 / George Nakashima /  
W900×D1670×H800

일본적인 조형감과 모던 디자인을 접목시킨 안락의자이다. 모던한 인테리어에도 자연스럽게 포인트가 될 수 있는 디자인이다.

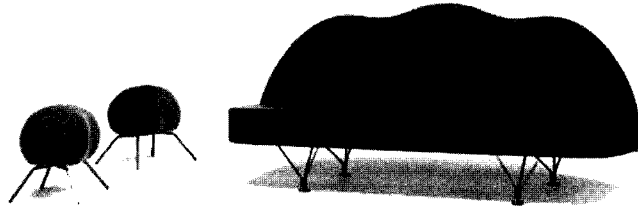


다이닝 테이블 / Conde House /  
W2100×D900×H685

일본 특유의 의도적인 자연미를 보여주는 테이블로서, 전통적인 결구법을 이용하여 디자인 포인트를 살렸다.



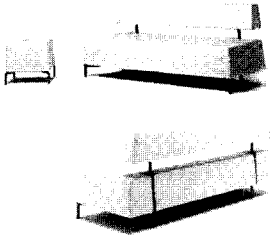




**Mame Mame Sofa / 南雲勝志 / Project Candy**

/ sofa W2000×D810×H900(SH400), stool W450×D350×H460

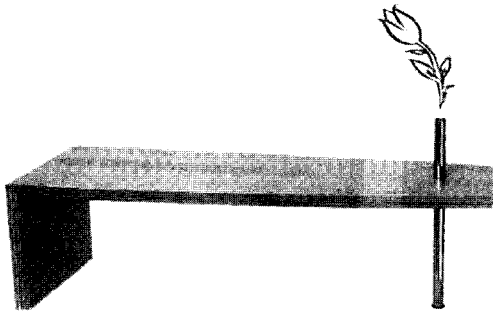
이 소파는 일본의 일상생활에서 볼 수 있는 것들을 모티브로 디자인하고 있는 젊은 그룹 Project Candy가 디자인 개발한 것으로, 일본인들이 즐겨 먹는 콩(마메)을 소파와 스툴로 형상화한 것이다. 이처럼 가구와 직접적인 관계는 없지만, 주변의 사물을 통해 친근감을 느끼게 하는 디자인이 유머러스하다. 이외에도 두부를 형상화한 소파 등도 있다.



**TOFU / 南雲勝志 / Project Candy**

/ sofa W1800×D750×H760(SH400),

stool W450×D450×H410

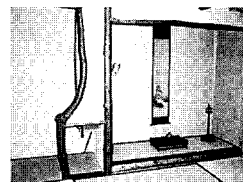


**okidoko / 南雲勝志 / Project Candy /**

W900×D300×H130(260)

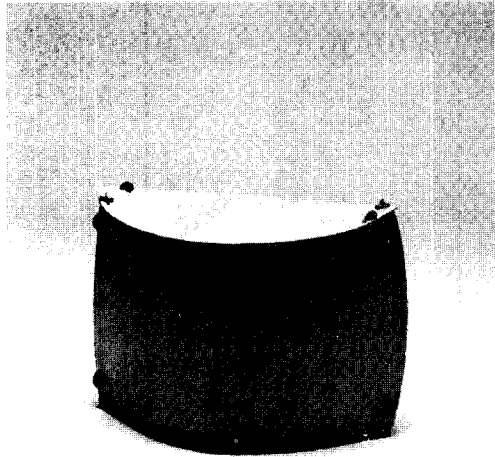
okidoko(置き床)는 현대판 이동식 도쿄노마(床の間).

일본의 전통적인 생활양식을 이어가면서, 서양식 인테리어에도 잘 어울리도록 디자인하였다.



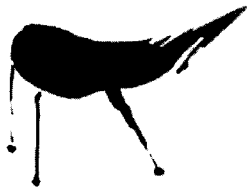
**도쿄노마(床の間)**

일본 건축에서, 객실인 다다미방의 정면에, 바닥을 한 층 높여 만들어 놓은 곳. 벽에는 족자를 걸고, 바닥에 도자기·꽃병 등을 장식해 두는 곳



Child Chair / 松田睦美 / W450×D320×H330

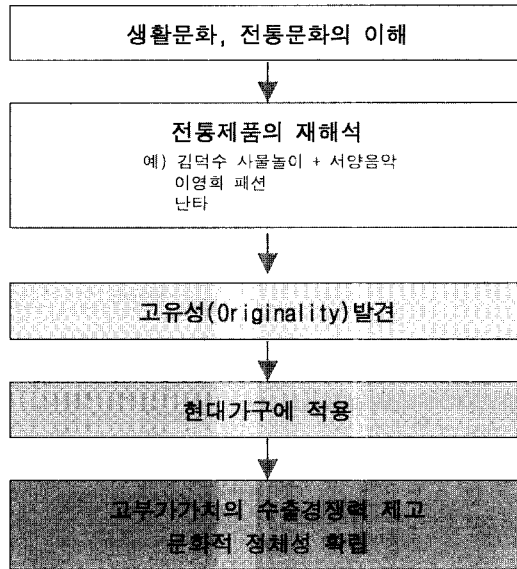
일본의 전통 목재 가공법 중에서, 얇게 썬 나무를 이용한 기법들이 많은데, 이러한 전통 기법에서 디자인의 모티브를 얻었다. 간단하게 조립, 분해가 가능하도록 한 어린이용 스톨이다.



風の子 Stool / 1984년 / 岡山伸也  
/ W300×D460×H420

동양화에서 본 듯한 붓터치를 의자에 적용한 디자인이다. 이러한 수묵화의 이미지는 서양화에서는 느낄 수 없는 동양적 정서라 할 수 있다.





- **우리의 고유성 살린 디자인개발이 필요**
  - 모방은 더 이상 성과가 없다.
- **고유디자인 창출을 위한 기초연구와 이해가 필요**
  - : 최근 이에 대한 중요성, 필요성 인식
  - 다양한 연구 시작
  - : 미술, 공예적 시각 / 역사적 유물가치 확인 / 전통문양 파악
  - 단편적인 참고자료에 국한
- **동양적 아이덴티티를 활용한 디자인개발로 국내 디자인의 국제경쟁력 확보**
  - : 투자비용대비 고부가가치를 창출
- **국가적 브랜드 차별화를 위한 사용자 문화중심의 디자인 접근방법이 필요**
  - 내재된 문화적 특성을 고려하지 않으면 사용자의 요구에 부응할 수 없다.