

업무공간을 위한 가구디자인 프로세스 사례 연구

- 은행의 가구디자인을 중심으로 -

A Case Study on Furniture Design Process in Work Spaces

- Focused on furniture design for bank interiors -

박영순*/ Park, Young-Soon 신인호**/ Shin, In-Ho
최지연***/ Choi, Ji-Yeon 박소연****/ Park, So-Yun

Abstract

This study is focused on the process of a furniture design in work spaces, especially for bank interiors. Basically furniture design is consisted of two main parts of process. The first part is series of a theoretical background and the second part is a visual design process. Theoretical background contains human activities in place, antropometric data, requisite furniture type according to activities and some guidelines for design. And for the visual design process, series of sketches(theoretical background must be applied to this process), and alternatives of design was needed. Researching and applying all these factors systematically to furniture design process will lead to harmonious interiors.

키워드 : 가구디자인, 디자인 프로세스

1. 연구의 필요성 및 목적

가구는 놓이는 공간의 맥락에 따라서 그 의미나 역할에 큰 차이가 있다. 그럼에도 불구하고 지금까지 대부분의 경우에 가구는 그 자체로서의 의미를 지닌 독립된 개체로서 다루어져 왔다. 그러나 가구란 그것이 놓이는 공간에 대한 이해가 없이는 제대로 파악할 수 없는 것이므로 반드시 건축 및 실내 공간상에서의 의미를 파악해야만 한다. 가구란 공간의 이미지와 의미, 그리고 공간을 사용하는 인간의 인성 및 생활에 커다란 영향을 미치는데, 인간이 접하게 되는 최초의 외부환경이 의복이라면 가구는 인체를 지지해 주는 첫 번째 외부환경이 된다. 그러므로 가구에 따라서 인간의 행동에는 많은 변화가 생기게 되는데, 예를 들어 침대가 있는 공간에서는 자연스럽게 눕게 되고 의자가 놓여있는 공간에서는 앉아서 생활하는 것이 일반적인 행동이 되는 것 등이다.

이와 같은 개념은 다른 학자들에 의해서도 확인해 볼 수 있는데, 융(Jung)에 의하면 공간 및 가구의 구성은 그 공간을 사용하는 사람의

인성에 막대한 영향을 미치므로, 가구는 인간이 환경과 어떻게 상호작용 하는가를 이해하는데 매우 유용한 요소임을 알려주고 있다. 또한 고펜리(Gornly, 1983)는 공간을 사용하는 사람의 성격에 따라 공간내의 가구배치는 상당히 달라질 수 있으므로 사용자의 사교성정도나 적극성정도를 안다면 그 사람이 선호하는 공간에서의 가구 배치를 예측할 수 있다고도 하였다.

이와 같이 실내공간에서의 가구는 자체의 조형적이고 미적인 요소를 지님과 동시에 실내를 구성하고 실내의 기능을 가장 직접적으로 지원하는 요소이다. 따라서 가구를 디자인함에 있어서 가구가 놓여지는 공간에 대한 이해 및 내부에서의 인간의 활동을 파악하는 작업은 상당히 중요하다고 판단된다. 특히 작업을 위주로 하는 공간에서의 가구는 공간 내에서의 기능성에 대한 지원능력이 매우 중요하게 부각된다고 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 업무공간 중 기본적인 사무업무는 물론 고객에 대한 서비스까지도 복합적으로 수행해야 하는 은행공간을 사례로, 공간 내에서의 활동과 이를 지원해 줄 수 있는 다양한 요소들을 고려하여 업무공간을 위한 가구디자인을 진행하고자 한다. 또한 이를 통하여 공간이라는 맥락 안에서 가구디자인 프로세스를 제시하므로써, 가구를 통하여 조형성이나 미적인 측면이외에도 기능성, 심리적인 만족감까지도 제안할 수 있을 것으로 판단된다.

* 부회장, 연세대학교 생활과학부 생활디자인전공 교수

** 정회원, 연세대학교 생활과학연구소 전문연구원

*** 정회원, 연세대학교 주거환경학과 석사과정

**** 정회원, 연세대학교 주거환경학과 석사과정

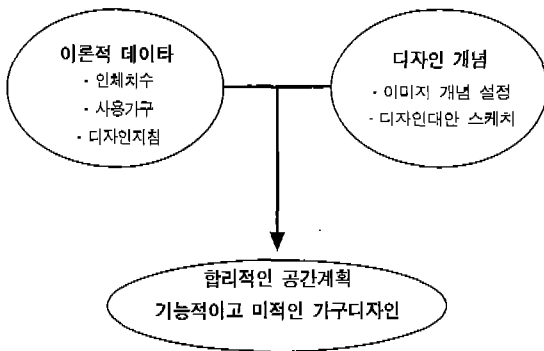
2. 연구방법 및 절차

본 연구는 업무공간에 필요한 가구를 디자인하기 위해 수행되는 디자인 프로세스를 하나의 사례로서 진행해 보고자 하는 것이다. 본 연구의 대상공간은 업무공간 중 기본적인 사무업무는 물론 고객에 대한 서비스 업무까지도 복합적으로 수행해야 하는 은행공간으로 선정하였다. 본 연구의 진행을 위하여 문헌연구방법, 내용분석방법, 브레인스토밍 방법 등을 사용하였다.

본 연구의 단계는 크게 세단계로 진행되었으며, 첫 번째 단계인 이론적 데이터 수집에서는 문헌연구방법 및 내용분석방법을 사용하여 공간에서의 인간의 행동과 이에 따른 필요가구 등을 파악하였다. 또한 선행연구 분석을 통하여 디자인 지침을 정리하였다.

두 번째 단계인 디자인 개념 설정과정에서는 선행연구의 내용 분석과 브레인스토밍과정을 통하여 디자인 개념을 설정하였으며, 구체적인 디자인 모티브의 선정을 위하여 시각적 이미지 자료를 수집하였다.

세 번째 단계에서는 수집된 이론적 데이터와 디자인 개념을 토대로 공간계획 및 가구디자인을 구체화하였다.



<그림 1> 연구의 개념도

3. 은행의 가구디자인 프로세스

첫 번째 단계인 이론적 데이터에는 공간에서 일어나는 행위분석 및 공간의 필요가구, 인체측정데이터, 디자인 지침이 포함되며, 구체적인 내용은 다음과 같다.

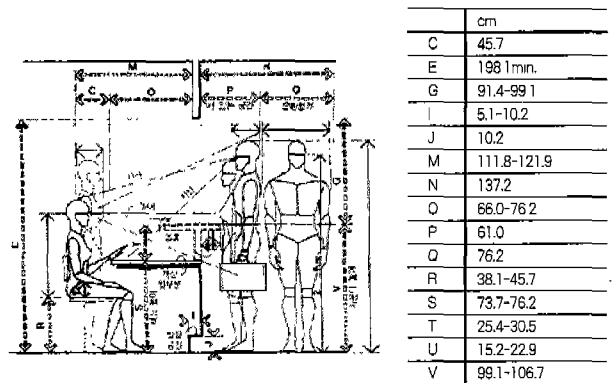
3.1. 이론적 데이터 수집 단계

(1) 은행의 영역별 행위분석

은행의 실내공간은 크게 객장과 영업장으로 구분되며, 객장은 고객이 접하는 공간으로 창구, 기계화코너, 출납창구, 상담실, 대기공간으로 구성된다. 영업장은 행원 중심의 공간으로 개방업무공간과 사무공간, 임원을 위한 업무공간으로 구성된다. 각 영역별 행위분석은 <표 1>과 같으며, 이를 토대로 <그림 2>와 같이 인체치수를 조사하였다.

<표 1> 은행의 공간구성과 업무에 따른 행위분석

공간	공간구성	업 무	행 위
창구	수신업무 (예금, 채권)		고객이 서서 접수하고 기다린다. 행원이 창구 책상에 앉아 고객의 접수를 받는다. 고객이 서서 필기하고 상담한다.
		여신업무 (대부, 어음, 투자증권)	고객이 앉아서 접수하고 기다린다. 행원이 창구 책상에 앉아 고객의 접수를 받는다. 고객이 앉아서 필기하고 상담한다.
객장	기계화코너	오토매트뱅크	지불기, 예금기 등에서 간단한 업무를 본다.
	출납창구	고객 출납	고객이 서서 출납을 기다린다.
상담실	고객 상담		앉아서 고객과 상담한다.
			의자에 앉아서 기다린다. 이동한다. / 공중전화를 사용한다. 필기대에서 청구서를 작성한다. 잡자켓이에서 책자를 뽑는다. 안내에 문의한다.
영업장	개방업무공간	창구와 관련된 업무(창구 후방)	책상에서 업무를 본다. / 의자에서 일어난다. 이동한다. / 캐비닛을 열고 닫는다. 회의한다. 앉아서 고객과 상담한다.
	일반사무공간	일반사무 (본점일반사무실, 지점예비사무실)	책상에서 업무를 본다. 의자에서 일어난다. / 이동한다. 캐비닛을 열고 닫는다.
	임원을 위한 공간	임원실	책상에서 업무를 본다. 의자에서 일어난다./ 이동한다. 회의한다. 손님을 접대한다.
		접견실	고객과 소파에 앉아서 상담한다.
		회의실	회의테이블에서 회의할 한다.



<그림 2> 하이카운터에서의 인체치수 적용1)

(2) 은행의 영역별 필요가구

필요한 공간치수는 행위에 따라 결정되며, 이는 또한 그 공간에 놓여질 가구와 밀접한 관계를 갖고 있다. 본 연구에서는 실내디자인 관련 전문 잡지에 소개된 1980-90년대의 은행 평면도 4개를 선정하여 평면도에 나타난 가구를 중심으로 사용되는 가구를 조사하였으며, 조사 결과는 다음의 <표 2>와 같다. 또한 이를 기준으로 하여 은행에서 사용되는 가구들의 일반적인 치수를 조사하였다.<그림3>~<그림6>. 은행에서 사용되는 가구들의 치수는 일반적으로 인체치수와 밀접한 관련이 있으며, 기능적 조건을 만족시켜야 하기 때문에 그 치수는 대략적으로 비슷하였다. 특히, 영업장의 경우 가구가 책상과 의자가 주류를 이루며, 이는 가구회사에서 제작하는 사무용가구를 많이 사용하고 있어서 그 치수상의 차이가 거의 없었다. 객장의 경우, 하이카운터, 로우카운터, 대기용의자 및 소파, 잡지비치대 등을 중심으로 가구치수를 조사하였다. 하이카운터의 경우, 높이는 900-

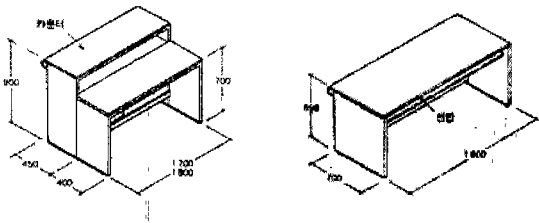
1)각 행위별로 조사되었으나 본 논문에서는 하나의 사례만을 예제로 수록함.

1050mm이고, 깊이는 800-850mm로 많은 차이를 보이고 있지 않으며, 로우카운터 역시 높이는 책상 높이 수준인 690-720mm이고, 깊이는 700-800mm으로 거의 비슷하였다. 한편, 대기용 의자는 350-420mm의 높이에, 570-720mm의 길이, 480-620mm의 폭으로 다소 다양한 범위에 그 치수가 분포하고 있다. 카운터는 인체치수와 업무의 기능에 맞도록 가구의 치수가 결정되는 반면, 대기용 의자는 간이형태의 의자에서부터 쇼파에 이르기까지 그 종류가 다양하기 때문이다.

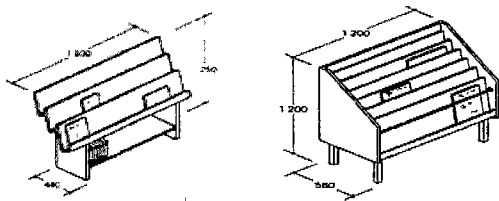
은행공간의 가구치수를 조사한 결과, 본 연구에서는 인체치수와 업무의 기능에 맞도록 생산되고 있는 일반 사무가구의 치수를 적용하여 디자인하였다.

<표 2> 은행에서 사용되는 가구종류

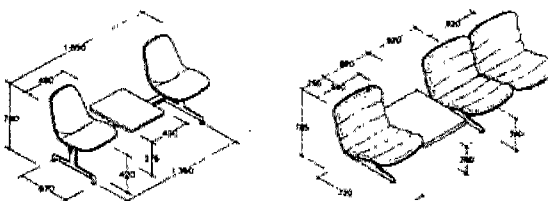
공간	공간구성	가구종류	
객장	창구	수신업무부분 하이 카운터, 로우 카운터, 업무용 의자, 책상	
		여신업무부분 하이 카운터, 로우 카운터, 간막이, 업무용 의자, 책상, 상담용 의자	
	대기공간	소파, 의자, 탁자, 필기대, 잠지비치대, 안내테이블, 안내의자	
	상담실	테이블, 업무용 의자, 상담용 의자, 소파, 간막이, 캐비닛	
영업장	개방업무공간	책상, 업무용 의자, 상담용 의자, 간막이, 캐비닛, 1인용 소파, 탁자	
	일반사무공간	책상, 업무용 의자, 상담용 의자, 간막이, 캐비닛	
	임원 위한 공간	임원실	책상, 업무용 의자, 상담용 의자, 상담용 테이블, 소파, 협탁, 탁자, 회의 테이블, 회의 의자
		비서공간	책상, 업무용 의자, 캐비닛
		접견실	테이블, 의자, 소파, 협탁, 탁자
		회의실	회의 테이블, 회의 의자



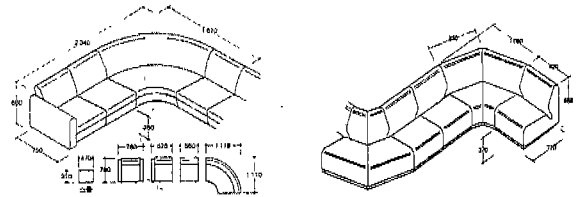
<그림 3> 하이카운터와 로우카운터



<그림 4> 잠지비치대



<그림 5> 대기공간의 의자



<그림 6> 대기공간의 소파

(3) 은행공간의 디자인 지침

공간계획 및 가구디자인을 진행함에 있어서 디자인지침이 설정되어 있으면 디자인 방향설정에 도움을 줄 수 있다. 따라서 본 연구는 1980~1990년대의 은행디자인에 관한 선행연구(안명신:1984, 성경모:1985, 박미경:1987, 박성재:1998, 김남선:1997)를 분석하여 여러 연구에서 공통되게 은행공간디자인 지침으로 제시한 내용을 취합하여 다음과 같이 디자인 지침으로 정리하였다.

① 업무적 특성

은행은 특수업무를 띤 고객상대의 서비스 공간으로, 무엇보다도 은행본위가 아닌 고객본위의 실내공간을 형성하여야 한다. 은행 업무를 보다 신속하고 효율적으로 처리함과 동시에 고객에게 신뢰감과 안정감을 주고, 고객에게 심리적으로 친근감과 신뢰감을 줄 수 있는 객장을 중심으로 한 쾌적한 분위기 조성 및 은행의 계획기준을 제시하여야 한다.

② 영업장 카운터

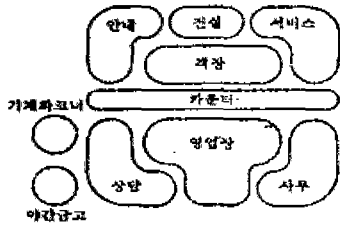
은행의 공간구성도를 살펴보면 다음의 <그림7>과 같다(김명신, 1997). 카운터는 영업장과 객장을 분리시키는 역할을 하며 이를 경계로 하여 행원과 고객이 업무처리를 하는 관계로 업무처리면에서 능률적이고 고객서비스면에서는 환영적이어야 한다. 카운터의 기능은 사무공간과 객장을 분리하는 기능, 범죄·예방의 기능, 작업하는 책상으로서의 기능이 있다.

사무공간과 객장의 공간을 결정하는 카운터 라인의 형태를 크게 나누어 보면 직선형, 곡선형, 굴절형으로 분류할 수 있다.

카운터의 너비는 사람이 자연스럽게 서서 편하게 팔을 펼 수 있는 높이인 900-1,000mm를 기준으로 하되 최대 1,100mm를 넘지 않도록 한다. 창구 1개당 카운터의 길이는 텔러머신을 설치할 경우 창구계원 1인당 최소 1,500mm이며 그 외는 1,000mm정도가 일반적이다. 치수 1,500mm길이는 고객이 2명-3명이 함께 설 수 있는 공간이며, 창구계원이 고객을 대응하기에 가장 알맞은 길이이다.

카운터 전체의 전면길이는 고객의 수와 업무량을 예측한 창구 계원수에서 산출한다. 그리고 상담을 위한 카운터는 카운터 앞에 고객 좌석이 마련되므로 책상높이 정도로 하는 것이 바람직하다.

2) 건축설계연구회, 건축설계자료집성, 도서출판 보원, 1992.



<그림 7> 은행의 공간구성도³⁾

③ 객장

객장은 은행의 구성공간 중 고객이 많이 출입하는 공간으로 은행의 대중화 정책에 따라 대고객 서비스 측면과 고객 확보를 위한 전략의 하나로 중요한 의미를 가진다. 객장은 <표 3>와 같이 기능에 따라 크게 정적공간과 동적공간으로 구분되며, 서로 동선이 겹치지 않도록 한다.

<표 3> 객장의 기능별 분류⁴⁾

정적공간	대기동작이 이루어지는 곳으로 적절하고 효과적인 위치에 좌석배치가 필요
동적공간	보행, 전표기입, 하이카운터, 로우카운터에서의 거래가 이루어지는 곳으로 영업실의 업무가 전산화됨에 따라 고객 업무의 처리요소 시간을 기준으로 슈퍼서비스공간, 퀵서비스공간으로 구분된다. 이들 각 공간은 각기 독립되도록 배치하는데 객장의 동선단축과 혼잡을 피하고 안정된 분위기에서 사무를 처리하고자 하기 때문이다.

객장은 고객 중심의 공간으로 충분한 면적을 확보하기 위해 카운터의 창구 수와 예상고객수, 필기대, 대기할 위한 여유공간을 고려하여야 한다. 객석은 창구 1개(1.5m)에 대해 2명의 객석을 확보해야 하고, 객석을 1열 또는 2열로 하느냐는 그 은행점포의 필요창구수와 소요객석수에 따라 결정되며 동시에 객석의 옆면길이도 정해진다.

가구는 신뢰감과 안정된 분위기가 요구되는 은행 전체적인 이미지를 살리면서 형태, 색채, 규격에서 통일된 조화를 이룸이 바람직하다. 기능위주로 만들어진 시스템가구의 이용은 경제적이고 합리적인 공간배치를 이룩할 수 있는 이점을 지니고 있다.

색채계획에 있어 천장은 백색이나 이에 가까운 밝은 색이 실내의 조명효과를 높이므로 바람직하다. 벽과 동색계로 할 때는 벽보다 명도가 높은 편이 무난하다. 책상은 약간 어두운 편이 좋고, 채도가 높지 않은 것이 좋다. 넓은 면적을 차지하는 서류상자, 책꽂이 등은 밝은 것이 좋다.

④ 출입구

은행 안팎에서 타인의 시선집중을 피할 수 있는 장소와 출입구에서 은행 안팎의 상태를 어느정도 예측할 수 있는 상태가 출입구 설정의 전제가 된다. 출입구의 위치는 고객의 심리와 동선을 고려한 위치가 바람직하고, 출입구에서 정면으로 된 창구는 피하는 것이 좋다. 고객의 동선유도면에서 살펴보면 출입구를 통해 목적하는 창구로 직행하도록 하는 것이 좋다.

3) 김남선, 은행실내디자인에 관한 고찰, 1997.

4) 김남선, 은행 실내디자인에 관한 고찰, 1997.

3.2. 디자인 개념설정 단계

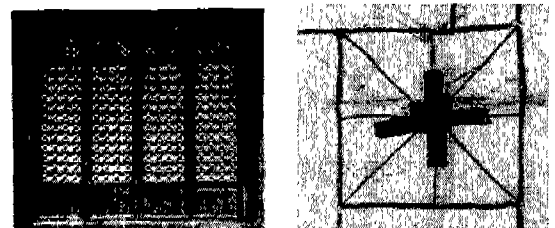
본 연구의 두 번째 단계인 디자인 컨셉 설정에 대한 부분은 시각적인 내용이 중요하므로, 앞서 진행되었던 이론적인 데이터와는 다른 시각에서 진행되었다.

먼저 은행의 주요이미지 설정을 위하여 은행과 관련된 문헌을 조사한 결과 다음과 같이 두가지 측면의 이미지가 도출되었다. 즉, 은행은 고객확보가 가장 중요한 측면으로서 고객에게 친근감과 환영감을 줄 수 있는 실내분위기를 창출하여야 하며, 고객의 늘어나는 재화 욕구를 수용하기 위해 신속하고 추진력 있는 업무능력을 상징할 수 있어야 하는 것으로 나타났다(안명진:1984, 김남선:1997). 따라서 본 연구에서는 은행공간의 주요이미지 컨셉으로 친근감과 안정감, 신속성과 추진력을 설정하였다. 연구원들간의 브레인스토밍과정을 거친 결과, 친근감과 안정성을 준다는 점에서는 한국의 전통적인 요소를, 신속하고 추진력있는 이미지를 나타내기 위해서는 사선적인 요소를 본 연구의 공간계획과 가구디자인에 적용하기로 결정하였다.

또한 기본적인 이미지 컨셉을 보다 구체적인 형태로 표현하기 위하여 다음에서 보는 바와 같이 시각적인 디자인 모티브를 설정하였다.

(1) 시각적 이미지 자료수집

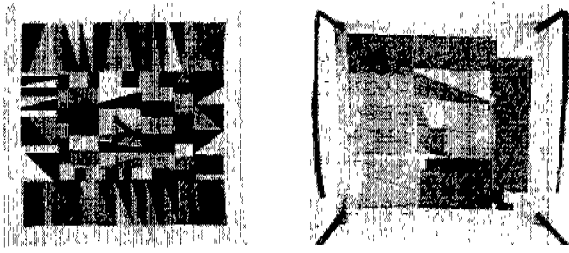
은행공간의 디자인 컨셉으로 설정된 친근감과 안정감, 신속성과 추진력 등의 이미지를 한국 전통의 사선으로 표현하기 위하여 전통적인 건축, 가구, 의복, 생활용품 등에 나타난 사선적인 요소들을 기초자료로 수집하였다. 전통적으로 사용된 사선은 창호, 난간, 보자기, 장식품 등에 나타난 기하학적 문양에서 찾을 수 있었으며, 이는 다음의 <사진 8>과 같다. 이로써 한국적인 사선의 구성 및 비례, 형태의 특징을 파악할 수 있었고, 공간 및 가구디자인에 적용하였다.



<그림 8> 한국의 선적인 특성

(2) 디자인 모티브 설정

위에서 진행된 시각적 이미지 자료 수집의 결과, 본 연구에서는 전통적 요소들 중 현대적인 감각으로 변형이 가능한 조각보의 사선을 주요 모티브로 선정하였다. 가구에 조각보의 형태를 문양으로 응용하여 사용함으로써 표면 색채가 획일적으로 처리된 대부분의 기존 가구와는 달리 다양한 색채를 표현할 수 있으며, 또한 한국의 다양한 조각보에 나타난 기하학적인 형태요소는 무척 현대적이고 세련미를 갖추고 있어서 현대인의 취향을 반영할 수 있다고 판단되었다.



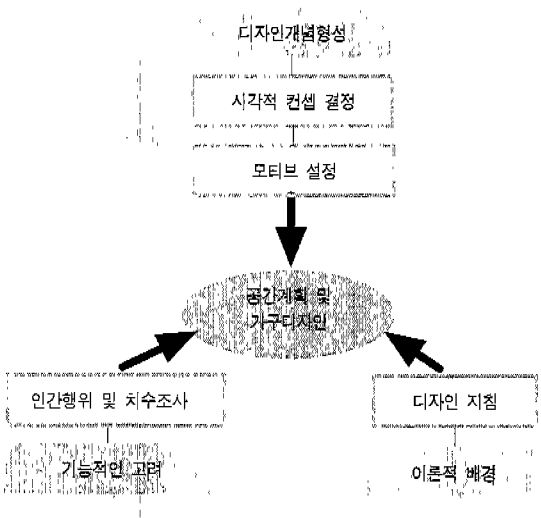
<그림 9> 주요 모티브로 선정한 조각보

3.3. 공간계획 및 가구디자인 단계

본 연구는 공간과 가구를 연계하여 같은 맥락에서 디자인하는 디자인 프로세스를 보여주고자 하는 것이므로, 은행평면 중 하나를 임의로 선정하여 이론화 된 프로세스를 시각적으로 보여주고자 하였다. 본 연구에서 선정된 평면은 삼성동에 위치한 종합금융회사의 평면이며, 연구의 구체적인 내용은 다음과 같다.

(1) 디자인의 구체화

공간계획 및 가구디자인을 진행하기 위한 과정을 다시 한번 정리하면 다음과 같이 세단계로 나누어 볼 수 있다. 첫 번째 단계는 이론적 데이터의 수집단계로 인간의 행위분석 및 실내가구의 종류를 조사해서 각각의 적절한 수치를 파악하여 업무공간의 공간계획과 가구디자인을 위해 기능적인 측면을 살피는 것이다. 또한 선행연구분석을 통해 공간과 가구에 적용하기 위한 기본적인 디자인지침도 조사하였다. 두 번째 단계는 구체적 디자인을 진행하기 위한 시각적인 디자인 컨셉을 설정하는 과정이며, 세 번째 단계는 이 두가지 내용을 적용하는 구체적인 디자인과정이라고 볼 수 있다. 이를 도식화하여 나타내면 다음의 <그림 10>와 같다. 따라서 공간계획 및 가구디자인은 본 연구의 세 번째 단계로 본격적인 시각화 작업이라고 볼 수 있다.



<그림 10> 디자인 진행도

(2) 공간계획

가구디자인은 가구 자체의 조형적인 형태뿐만 아니라, 가구가 놓여질 장소와 이에 따른 공간적 구성 등의 환경적 요소에도 영향을 받는다. 따라서 본 연구에서는 가구를 디자인하기에 앞서 가구가 놓여질 공간에 가구를 배치하여 공간에 대한 이해를 먼저하였다.

은행공간의 계획에서는 고객이 쉽게 접할 수 있는 객장을 중심으로 계획하였다. 객장은 고객의 출입이 자유롭고 빈번한 곳으로 은행의 확실한 이미지를 심어줄 수 있는 곳이다. 따라서 고객의 휴식처인 동시에 금융에 관한 정보를 얻을 수 있는 정보의 산실이 될 수 있도록 고객을 환영하는 분위기로 공간을 계획하였다.

사례로 선택한 평면을 중심으로 앞서 조사한 이론적인 데이터를 적용한 내용은 다음과 같으며, 이는 <그림 11>에서 보는 바와 같이 평면으로 표현되었다.

사무자동화가 더욱 진척되어감에 따라 사무공간은 그 규모가 축소되고 고객수는 증가해 가는 추세를 감안하여, 여유있는 객장공간의 확보를 위해 객장과 사무공간의 면적비율을 1 : 0.8로 하였으며, 사무공간보다는 객장위주의 실내계획을 진행하였다.

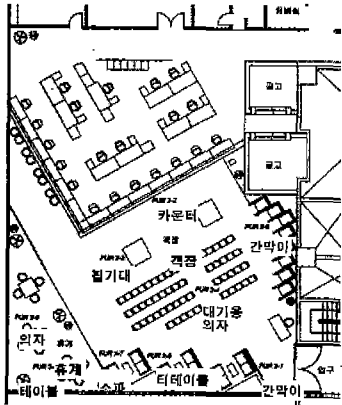
실내의 공간을 30° 와 60° 의 축을 중심으로 하여 객장과 영업공간을 분리·배치하므로, 사진을 이용한 공간계획을 함으로 은행공간에서 추진력과 활동성을 추구하고자 하였다.

객장을 크게 수퍼빅 서비스공간, 킥 서비스공간, 슬로우 서비스공간으로 구분하였다. 수퍼빅 서비스공간에는 기계화코너로 영업시간 종료 후에도 사용이 가능하도록 출입구의 근처에 배치하였다. 킥 서비스 공간은 예금관계의 공간으로 카운터, 필기대, 대기용의자를 배치하고, 고객의 흐름을 부드럽게 하기 위해 전체공간의 중심에 배치하였다. 슬로우 서비스공간은 상담, 용자를 담당하는 공간으로 책상과 응접세트를 마련하여 안정된 상담 및 휴식이 가능하도록 출입구에서 가장 떨어진 곳에 배치하였다. 이 공간은 고객의 프라이버시가 보장되도록 충분한 간격을 두고 고객과 직원이 1:1의 대응이 가능하도록 배치하였다.

예금계 앞의 객장은 4.5-5m이상의 충분한 면적을 확보하고, 대부분의 전면공간은 2.5-3m정도를 적용하였다. 창구계원 1명에 대해 카운터가 필요로 하는 길이는 최소 약 1.5m로 하였으므로 본 은행공간에서도 동일하게 적용하였다. 객석은 창구 1개에 대해 2명의 객석을 확보하여야 하므로, 현재의 객석은 창구가 11개인 것에 비해 객석은 52개로 고객이 많이 몰리는 상황을 위해 충분히 준비하였다.

앞면에 배치된 예금계 창구의 수는 7개이므로 앞면길이는 21m의 거리를 두어 충분한 앞면길이를 확보하였다. 이는 로우카운터로 들어가는 통로부분에 여유를 주기 위한 것이기도 하다.

출입구는 은행의 안팎의 사정이 희미하게 보일 수 있도록 출구 정면에 간유리로 된 간막이를 두어 들어오는 시선을 차단하였으며, 고객을 환영하는 분위기로 조성하였다.



<그림 11> 은행공간의 평면계획

(3) 가구디자인

가구를 디자인할 때 가구하나의 단위만을 고려하는 것이 아니라 공간과 가구를 연계하여 디자인하는 것은 공간의 심미성 및 기능성을 증가시킬 수 있다. 이에 따라 은행공간에 놓여지는 가구는 공간 계획에서 언급한 바와 같은 행위공간을 갖고 배열되며<그림 11>, 이때 은행공간에 사용되는 필요가구는 앞서 이론적 데이터에서 리스탕한 가구들이다. 또한 가구의 기본 치수는 이론적 데이터에서 수집된 가구의 표준치수를 적용하여 디자인되었다.


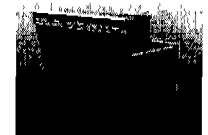
다음은 시각적인 디자인 내용으로 가구디자인에서는 조각보의 문양을 부분적으로 활용하여 전반적인 통일감을 주고자 하였다. 이 모티프는 가구에서 색채와 함께 디자인하여 장식적인 모티프로 활용되었다. 조각보에서 사용된 색채는 적, 황, 청, 녹색의 4가지 색상이며, 이 중 적, 청, 녹색의 3가지 기본색은 문양의 색으로 활용하고 황색은 테두리라인으로 사용하였다.

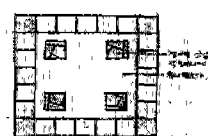
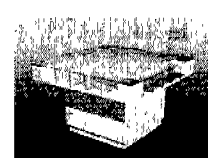

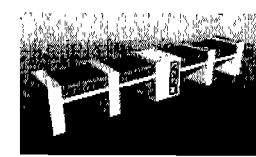


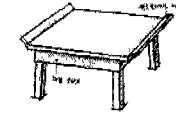
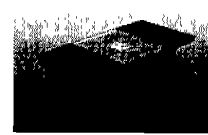
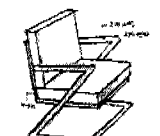
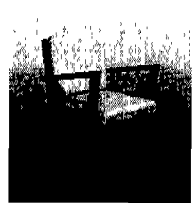
가구의 마감재료는 메이플을 사용하여 공간에 밝고 안정된 느낌을 부여하고자 하였으며, 한국의 전통적인 가구재질과 유사한 월넛을 부분적으로 함께 사용하였다. 그 외에 직물이 사용되는 부분은 조각보의 청색과 녹색을 변형한 컬러그레이와 차분한 녹색으로 적용하여 편안하면서도 활기찬 분위기를 유도하였다.

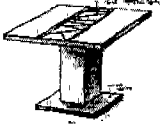
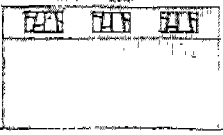
다음의 <표 4>는 기본 치수 및 디자인 컨셉 적용내용을 스케치와 렌더링을 통해서 보여주는 일련의 가구디자인 프로세스 과정이다.

사례로 선정된 은행공간에 같은 개념으로 디자인된 가구들이 배치된 상태는 <그림 12>에서 보는 바와 같다.

<표 4> 기본치수 및 디자인 컨셉을 적용한 가구디자인

카운터	치수(mm)	1,560×900×1,050	스케치  최종안 렌더링 
	컨셉적용	<ul style="list-style-type: none"> 측면에 사선을 적용 재료는 상판에 메이플 무늬목을 사용하고, 그 외 전체재료는 월넛무늬목을 사용 조각보 모티프는 가장 눈에 잘 띄이도록 키운터의 정면에 위치시켜서, 공간의 이미지를 쉽게 인지하도록 디자인함. 	

필기대	치수(mm)	1,400×1,400×890	스케치  최종안 렌더링 
	컨셉적용	<ul style="list-style-type: none"> 사선의 여타이문을 달아서 디자인개념인 사선을 연장시켜 적용 전체적으로 마감재료로는 메이플무늬목을 사용 조각보 모티프는 필기대 윗면의 모서리부분에 액센트로 적용 아래 지지대부분은 수납공간으로 사용하도록 함 	
대기용 의자	치수(mm)	2,300×408×400	스케치  최종안 렌더링 
	컨셉적용	<ul style="list-style-type: none"> 기다리는 사람을 위해 잡지꽂이 계획 잡지꽂이의 앞부분에는 조각보를 변형한 모티프를 삽입 좌판의 높이는 낮게 디자인 	
소파	치수(mm)	1,600×800×400	스케치  최종안 렌더링 
	컨셉적용	<ul style="list-style-type: none"> 팔걸이부분과 등받이 부분에 사선의 형태를 적용 색채는 은행의 경쾌하고 밝은 은행의 이미지를 살려서 그린과 물그레이의 두 색 배색을 사용 	
티 테이블	치수(mm)	800×400×400	스케치  최종안 렌더링 
	컨셉적용	<ul style="list-style-type: none"> 서안의 형태를 단순화 전체 마감은 월넛을 사용 모티프는 상판의 중앙에 상감 	
의자	치수(mm)	570×550×780	스케치  최종안 렌더링 
	컨셉적용	<ul style="list-style-type: none"> 팔걸이 부분에 사선을 적용 나무의 재료는 월넛을 사용 	

사무용 테이블	치수(mm)	1,000×1,000×740	스케치	
	컨셉적용	<ul style="list-style-type: none"> · 조각보 모티프는 테이블 상판 중앙에 위치함으로 앉은 이로 하여금 시각적 즐거움 줌 · 상판의 재료는 메이플을 사용, 다리부분은 월넛을 사용 		최종안 렌더링
자출금기 간막이 및 출입구 간막이	치수(mm)	1,200×100×2,000 3,500×100×2,000	스케치	
	컨셉적용	<ul style="list-style-type: none"> · 조각보 모티프를 현대적으로 재해석 · 들어오는 사람들에게 환영한다는 메시지를 줄 수 있도록 다양한 색들의 간유리를 사용 · 간유리를 사용하여 어렵듯한 한국의 미를 표현 		최종안 렌더링



<그림 12> 은행공간의 실내 렌더링

4. 결론

이상에서 은행공간을 대상으로 가구디자인 프로세스의 전과정을 진행하였다. 가구디자인에서 지금까지는 가구를 하나의 미적 대상이나 조형적 요소로 간주하였으며, 가구가 놓여지는 공간과의 관계는 다소 경시되어왔다. 그러나 가구는 그것이 위치하는 공간에 대한 이해 없이는 제대로 파악할 수 없는 것이므로, 본 연구에서는 가구와 실내공간과의 밀접한 관련성을 증시하여 디자인하는 가구디자인의 프로세스를 제시하고자 하였다.

공간계획 및 가구디자인의 프로세스는 크게 세단계로 구성되었는데, 첫 번째 단계는 이론적인 데이터의 수집단계로 인간의 행위분석 및 실내가구의 종류를 조사하고 각각의 적정한 수치를 파악하여 주거공간의 공간계획과 가구디자인을 하기 위한 기능적인 측면을 살펴

보는 것이다. 두 번째 단계는 구체적인 디자인을 진행하기 위한 시각적인 디자인 컨셉을 설정하는 과정이며, 세 번째 단계는 이 두가지 내용을 구체화한 시각적인 디자인과정이라고 볼 수 있다.

이와 같은 과정을 거쳐 디자인된 가구는 단순한 하나의 제품이 아니라 가구가 놓여지는 공간의 기능을 함축한 가구가 되어 공간과 유기적인 관계를 형성하며 존재하는 것이라고 판단된다. 따라서 사용자에게는 심미적인 아름다움이나 기능적인 편리함 이외에 공간의 의미를 내포하여 상징적인 이미지까지도 제공할 것으로 판단된다.

현대사회에서는 라이프 스타일이 점차 다양화되어감에 따라 사용자의 요구가 변화하며, 보다 다양한 측면에서의 디자인적 접근이 필요하게 되었다. 따라서 사용자의 만족감을 증가시키기 위하여 디자인 프로세스과정에서도 디자이너와 연구자가 여러가지 요소를 총체적으로 고려하여야 한다. 즉, 전체적으로 공간과의 관계속에서 가구 디자인을 전개하여야 하며, 세부적으로는 인체치수 및 행위분석과 같은 기능적인 배려와 디자인을 주도해 나갈 수 있는 컨셉을 도출하고 모티프를 설정하는 심미적인 고려가 총체적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

1. 건축설계연구회, 건축설계자료집성, 도서출판 보원, 1992.
2. 동방디자인 교재개발원, 실내건축 계획·실습, 도서출판 동방디자인, 1996.
3. 이재환, 인체와 산업디자인, 조형사, 1996.
4. 이연숙, 실내환경심리행태론, 연세대학교 출판부, 1998.
5. 정복상·김상권, 가구디자인, 미진사, 1993.
6. 한국실내디자인학회 편, 실내디자인 각론, 문진당, 1997.
7. John F. Pile, Interior Design, 도서출판 국제, 1996
8. JULIUSPANERO & MARTIN ZELNIK, 인체척도와 실내공간계획, 大建社, 1995.
9. Juliuspanero & Martin Zelnik, 인간척도와 실내공간 계획, 미진사.
10. 김성기, 사무공간에서의 업무와 사무환경디자인에 관한 연구, 실내디자인학회회지 18호, 1999.
11. 김남선, 은행 실내디자인에 관한 고찰, 한양대 석사논문, 1997.
12. 박미경, 은행객장공간의 실내환경 계획에 관한 연구, 이화여자대학교 산미대학원 석사논문, 1998.
13. 박성재, 은행의 실내환경디자인에 관한 연구, 성신여대 조형대학원 석사논문, 1998.
14. 성경모, 사무자동화 도입에 따른 은행의 효율적인 공간구성에 관한 연구, 이화여대 산업미술대학원 석사논문, 1985.
15. 안명신, 은행객장(Lobby)의 디자인 계획에 관한 연구, 홍익대 산업미술대학원 석사논문, 1984.
16. 오성진, 현금 인출기 디자인 개발 사례 연구, Korea Society of Design Studies Vol.12, 1998.
17. 윤갑근·김주원, 사용자 참여 디자인을 통한 정보화 오피스 실내디자인 계획 기준설정에 관한 연구, 실내디자인학회회지 13호, 1997.
18. 이한석, 오영근, 인체척도에 의한 실내공간크기 기준설정에 관한 연구, 한국실내디자인학회지 13호, 1997.

<접수 : 2000. 5. 1>