논 문
CODE 20302

유추적 사고의 전개과정에 의한 디자인 의미개발에 관한 연구

- 아파트 평형별 실내디자인 프로토타입 적용을 중심으로 -

A Study on the Design Meaning Development by Process of Analogical Design Thinking

- Focusing on the Application in Apartment Interior Design Prototype -

박경애* / Park, Kyung-Ae
이 찬** / Lee, Chan

Abstract

The purpose of this study is to understand interrelation between design thinking system and creativity, and to analyze designer how to develop personal conception and attitude in interior design through the method of analogy for signification.

The process of this study is illustrated as follows:

1. Introduction of general theories about analogical grammar and signification of analogy
2. Investigating possibility of analogy as creative thinking method in interior design for meaning development
3. Establishment of design process model for analogical design based on the case study through the design field.

That is, concept and process of analogical design is shown objectively by application in collective residential design as commercial product strategy.

Through this process, this study presents possibility of giving meaning in interior space through consilience between source and target of analogy. Finally, it examines analogical method is major strategy for ideation and mechanism for meaning development in interior design.

키워드 : 유추적 디자인 사고, 시각유추, 의미작용, 디자인 의미개발
Keywords : Analogical Design Thinking, Visual Analogy, Signification, Design Meaning Development

1. 서론

1.1. 연구의 목적

실내디자인은 기능적 공간을 제시하는 것뿐만 아니라, 객관적인 사회성과 심미적인 감화력으로 공간을 예술적인 가치로 승화시키는 창조적인 실천행위이다.

지금까지 실제디자인에 적용되는 디자인 프로세스는 일반적으로 프로그래밍 단계에서 현황 및 문제점과 필요한 기능을 과학적으로 분석하여 그 결과를 디자인에 적용하는 방식이었다. 그러나 이러한 디자인 방식은 초기의 형태창출에 대한 고려의 부족으로 인하여 디자인 문제의 이해와 디자인 형태창출 사이에 사고의 연속성을 단절시켜 독창성이 결여된 결과를 얻게 하였다.

본 연구는 이에 대한 하나의 대안으로서, 구체적인 디자인 아이디어로부터 창조적인 문제해결 및 형태창출과정을 전개시키는 디자인방식으로서 유추적 사고로부터 생성되는 디자인전개과정을 창조적 의미개발이라는 측면에서 고찰함으로써 유추적 사고방식의 활용가치를 제시하는데 그 목적이 있다.

본 연구는 유추적 디자인 사고에 의해 디자인의 발상과 태도를 구체화시키는 디자인 프로세스를 제시함으로써, 인간의 심리적 만족을 얻어내는 합리적인 디자인 방법론을 실제 프로젝트에 적용시켜 제시하고자 한다. 이러한 논리를 전개함에 있어 하나의 사례로서 유추적 착상을 회화에서 도출, 디자인 전이과정을 미술에서 찾을 수 있는 표현의 경향 등을 추출하여 디자인의 형태표현 원리나 이념 등에 관련시켜 봄으로써, 디자인이 다른 영역에 내재된 정신과 사고를 반영하고 디자인 형태표현의 요소로서, 또는 창조적 사고에 영감을 주는 토대로서 작용할 수 있다는 시각을 이끌어내고자 한다.

이에 의해 의미매체를 통하여 유추대상(source)의 의미가 전

* 정회원, 국민대학교 환경디자인연구소 학술연구교수
** 정회원, 국민대학교 실내디자인학과 부교수

이됨으로써 생성되는 공간의 의미작용을 통해 환경적 정보를 조절함으로써 인간행동과 사고, 심리상태에 긍정적 효과를 유도하는 공간디자인의 가능성을 확인한다.

1.2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 디자인에 있어서 유추가 형태구성 및 공간 의미 개발방식의 하나로서 활용가치가 어떻게 구현될 수 있는가를 제시하는 것으로, 그 방법 및 범위는 다음과 같다.

첫째, 디자인 사고체계로서 유추적 사고의 개념과 전개방식을 살펴보며, 유추의 디자인 의미작용에 대하여 고찰한다.

둘째, 실내디자인 과정에서 발생하는 유추적 사고의 특성을 살펴보고, 창조적 문제해결 및 의미창출 과정으로서 유추적 사고방식이 전개될 수 있는 방법을 구체적으로 탐색하고,

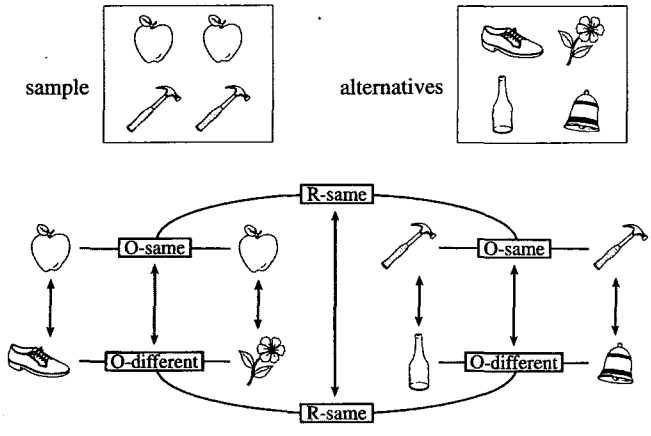
셋째, 디자인 사고의 한 방식으로서 유추적 디자인의 도입과 전개를 실제 아파트 평형별 프로토타입 개발에 적용, 디자인현장의 구체적인 사례로서 그 디자인과정을 실증적으로 제시한다. 소비자의 라이프스타일에 부합하는 주거실내디자인을 구축하는데 있어, 디자인을 위한 차별적 제품 기획에 기반 한 평형별 디자인 컨셉을 설정하고 그에 의한 디자인 기준을 선정, 형태언어 추출과정의 유추적 방식을 통한 평형별 실내디자인을 제안한다.

이러한 과정을 통해 본 연구는, 두 관념 사이에서 일어나는 상호작용과 관련하여 차용, 교섭을 통해 의미라는 자물쇠를 여는 열쇠로서 유추적 사고에 의한 디자인 의미개발 가능성을 제시한다.

2. 유추의 체계와 의미작용의 이론적 접근

2.1. 유추의 창조적 체계 및 문법

유추는 일반적으로 유사함(resemblance) 혹은 성질 따위가 근사함(kinship) 등의 뜻으로 사용되지만, 논리적으로는 엄밀하

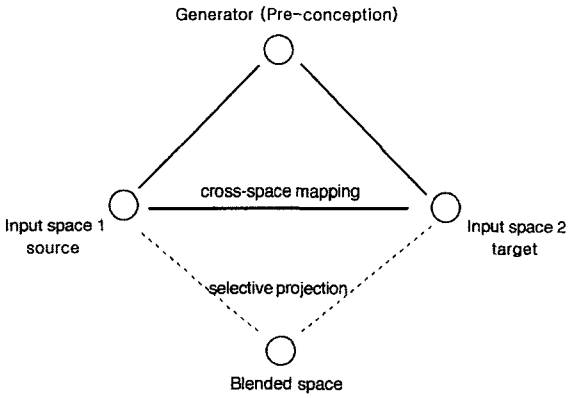


<그림 1> 유추의 매핑 시스템 (출전:Holyoak, Keith J., Mental Leaps: Analogy in Creative Thought, MIT Press, 1995, p.70)

게 「A:B::C:D」, 혹은 「A와 B의 관계는 C와 D의 관계와 같다」처럼 관계들의 유사함을 의미한다. 한편 유추적 사고는 인지심리학적으로 하나의 영역(base area)에서 또 다른 영역(target area)으로 지식이 매핑되거나 전이(transfer)되는 인지과정으로 정의될 수 있다.[1](그림 1)

이러한 유추작용의 가장 핵심은 두 문제영역 사이에 공유할 수 있는 '개념들의 관계와 작용'이다. 유추는 단순히 한 영역에서의 다른 영역으로 지식체계를 전이하는 것 뿐 아니라, 기존의 지식체계를 재구성하여 새로운 지식체계를 산출하는 기능을 통해 창조적인 문제해결의 수단이 될 수 있다.

심리학자 로이스(R.R.Royce)에 따르면 한 개인의 세계관, 사상, 철학 등은 사고패턴의 전제에 기초하고 있으며, 어떠한 인지 프로세스에 의해 창조적 사고를 하는가와 밀접한 관계가 있다고 한다. 따라서 예술가를 비롯한 디자이너, 건축가 등의 창작과정은 정보의 논리적 처리보다는 유추적인 발생과 선 개념(pre-conception)에 의해 진행된다는 여러 주장들이 강조되고 있다.[2](그림 2)



<그림 2> Cross-space의 구조적 매핑 (출전:Dedre Gentner, Keith J. Holyoak, and Boicho N. Kokinov, The Analogical Mind, perspectives from cognitive science, MIT Press, 2001, p.260참조)

유추는 모델과 그것의 규칙적인 모방을 전제로 한다. 유추형태란 하나 또는 그 이상의 다른 형태의 모델로부터 그 규정에 따라 만들어진다.[3] 따라서 유추적 관계는 일반적으로 인과관계나 의미함축관계를 포함한다.

유추는 어떤 사물에서 또 다른 사물을 이끌어내는 관념으로 사물들 간에 작용하는 실제관계를 밝혀주며, 동시에 연상을 도

1)전영일 · 이한석, 건축디자인 이론, 기문당, 1997, p.150

2)심리학적 인식론의 관점에서는 앎 자체보다 앎의 프로세스를 다루고 있으며, 사고(thinking), 지각(perceiving), 상징화(symbolizing)라는 인지 프로세스를 각각 앎의 인식론적 준거의 틀에 대응하는 심리적 프로세스로 제안하였다. 특히 예술의 창조행위는 수학적, 논리적 사고에 의한 창조성보다 상징화 작용의 인지 프로세스가 더 중요하게 작용한다는 사실은 예술이 인간의 마음속에서 내적으로 발생된 형태를 처리하는 정보처리과정임을 말해준다. 박정아, 환경디자인에 있어 기호학적 접근방법 연구, 이화여자대학교 석사학위 논문, 1998, pp.15-16

3)Ferdinand de Saussure, Course in General Linguistics, The Philosophical Library, Inc. 1966, p.161

출할만한 영역을 포착하여 그 안에서 체계적인 연상도출을 기대하는 방법이다. 형태론적 분석과 마찬가지로 유추 착상법은 문제를 새로운 각도에서 조명하여 종합시키는,[4] 즉 익숙한 것을 다시 새롭게 인식함으로써 다른 측면에서 해석되어질 수 있는 발상법이다.

H. Taba는 사고란 곧 인지적 작용(cognitive operation)이며, 이는 개체와 환경간의 적극적인 상호작용을 통한 내면화 및 개념화의 과정이라고 정의하였다. 또한 사고란 개념구조의 점진적인 그리고 활발한 조직 및 재조직을 통하여 성숙하며, 여기에는 두 가지 과정이 있다고 하였다. 즉, 하나는 조화(fitting)의 과정으로서, 사람은 자신이 받아들이는 정보를 자신의 이미 갖고 있는 개념구조에 적용한다는 것이고, 다른 하나는 변용(altering)의 과정으로서, 새로운 정보를 기존 개념구조에 적합하도록 변경시키거나 또는 기존 개념구조를 확대시킨다는 것이다.[5] 사고는 바로 이 두 가지의 작용을 통한 개념구조의 조직 및 재조직을 통하여 성숙한다는 것이다.

2.2. 실내디자인의 디자인사고로서 유추와 의미작용

디자인이란 디자이너의 사고를 구체화시킨 최종적인 결과물이다. 사고란 개념이나 언어 등에 의한 문제해결의 과정으로, 어떠한 문제로부터 결론을 이끄는 관념의 연쇄적 정신과정이다. 따라서 디자인 사고란 디자인 접근태도와 방법 및 디자인에 관련된 착상의 기본적 중심개념들과 디자인 행위 동안에 관여하는 창작과 관련된 실제적 탐구행위와 디자인 행위 시 전개되는 정신적 과정이라 정의할 수 있다.

디자인은 디자인 문제를 해결하기 위해 적절한 디자인 개념을 형성하고, 이 개념에 의한 시각적 표상을 만드는 인지행위이다. 디자인은 기본적으로 물리적 요소의 형태 속성과 공간관계 등 시각정보를 처리하는 시각적 사고행위이며 시각정보 처리는 시각적 이미지의 처리를 통해 이루어진다. 디자인 지식은 심상(mental imagery)으로 인출되며 심상은 대상물을 시각적으로 표상한 묘사적(depictive) 정보와 대상에 대한 의미와 의도를 표상한 서술적(descriptive) 정보를 함께 포함하고 있다. 따라서 창조적 디자인은 기존 이미지를 처리하여 상황에 적합한 새로운 이미지를 만들고, 만들어진 이미지를 해석하여 새로운 의미를 부여하는 과정에서 가능하게 된다.[6]

디자이너의 창조성은 인지적 기억구조를 적절한 방법으로 변환, 재생성시킴으로써 얻어진다고 할 수 있으며, 새로운 아이디어는 옛 것을 새롭게 볼 수 있는 잠재력에 의해서 구체화된다. 디자인 특성은 디자인 문제에 대한 해석과 방법론적 도구로 차용된 디자인 사고에 의해서 전개된 결과라 할 수 있다.

4)김효일, 건축의장론, 경남대학교 출판부, 1997, p.239
5)이성호, 교수방법의 탐구, 양서원, 1999, p.157
6)전영일 · 이한석, op. cit., p.157참조

이에 디자인 행위에 대한 과학적 분석[7]에서 배제되어 왔던 추론의 영역, 즉 디자인 문제와 관련된 디자이너의 직관적 영역과 디자인 초기에 설정하는 '개념 이미지'의 유추적 영역은 디자인에 접근하는 중요한 도구로, 이것은 디자인 문제를 해결하는 디자인 방식과 태도에 중요한 결정력을 지닌다.

실내공간에 있어서의 질적인 문제는 공간의 감각적 차원에서 종합적 조형을 통해 공간의 이미지를 명확하게 부각시키고 계획된 의식이 구체화되는 과정으로서 정신적 의미를 제공하는 일과 관련되어 있다.

의미작용은 정신적 개념을 실재에 부여하거나 또는 실재로부터 정신적 개념을 해독해내는 일이다. 달리 표현하면 의미작용은 현실세계에 의미를 부여하거나, 또는 반대로 현실세계로부터 의미를 추출하는 과정이다.[8]

의미는 인간과 동물, 인간적 본성과 자연이 만나는 장소이다. 의미는 감각적 취향과 그런 취향이 자극하는 표상, 그것들의 효과들에서 사람들이 절감하는 자극과 감동에 기인한다.[9] 의미부여는 현실세계를 형식화할 수 있는 방법으로, 그것은 현실세계의 부분적인 해석이며 이런 해석은 새로운 메시지가 코드를 의미적으로 재편성하면서 새로운 내포적 연쇄와 새로운 가치들을 도입함으로써 수정된다.

실내공간의 정신적인 측면은 그 상징적인 의미의 차원에 있으며, 그 의미는 주로 환경의 전체적인 이미지에 대한 인간의 정신적인 작용으로 부여된다. 라포포드(Amos Rapoport)에 의하면 인간은 환경이 인간에게 주는 의미의 차원에서 반응한다고 밝히고 있다. 환경적인 평가는 특수한 현상 자체의 분석보다는 인간의 반응의 문제라고 할 수 있으며, 이것은 기능보다는 잠재력 위주이며 이는 주로 이미지에 대한 영향의 문제로 볼 수 있다. 실내공간의 물적 요소에 의미를 부여하여 형성된 이미지는 단순한 물적 요소의 배열에 의해 발생된 이미지와는 달리 인간의 정신적 과정을 통한 상징과 추상적인 특성으로 인해 보다 풍부한 연쇄 의미를 발생시키는 것이 가능하다. 아울러 풍부한 이미지에 의한 환경과의 적극적인 커뮤니케이션에 의해 실내공간의 미적 체험은 적극적으로 유도될 수 있다.

7)1960년대 이후 디자인 과정의 모델화에 관한 여러 연구들은 공통적으로 디자인을 단계적 과정으로 간주하였다. 조사→분석→종합→결정→평가의 선형적 디자인 프로세스를 통하여 문제점과 기능을 제시하고, 그에 대한 해결을 모색하는 방식의 디자인 사고로서, 이는 디자인 행위에 분석적인 디자인 방법론을 추구하여 부분적인 해결들을 조합함으로써 전체적인 해결안을 도출할 수 있다는 관점이다. 그러나 브로드벤트(G. Broadbent)는 이와 같이 디자인에 대해 문제해결 과정으로만 보는 태도는 디자인을 정량화한 과학적 속성으로 간주한 것으로, 이는 디자인 행위에 예술적 속성을 배제한 데카르트적 분해론의 관점에서만 파악한 것이라고 비판하였다.
8)김경용, 기호학이란 무엇인가, 민음사, 1994, p.92
9)김성도, 구조에서 감성으로, 고려대학교출판부, 2002, p.331참조

3. 유추적 디자인 전개과정과 의미개발

3.1. 개념설정 및 유추과정

조형예술의 사고는 복합적인 정신과정의 총체이며 개성적인 상상력의 활동이다. 인간의 표현의지는 대상의 의미를 함축적으로 전달할 수 있는 여러 방법을 선택하게 함으로써, 자연과 인공환경에 존재하는 여러 형상과 그 속에 내재된 어떤 상징을 사용하게 하며, 그것은 심층적인 관념을 형상화함으로써 의미로 구체화된다.

랭거(S. Langer)는 예술가는 '無에서' 무엇을 이해한다든지 '무로부터' 예술적 형식을 창조해낼 수는 없으며, 반드시 예술적 형식들을 자신을 둘러싸고 있는 객관적 세계 속에서 발견해 내지 않으면 안 된다는 점을 표명한 바 있다. 예술은 인간이 감정의 내적 형식의 반영물을 찾는 것으로서, 예술의 모든 형식들은 '감정의 내적 형식'과 유사한 투영물로서 기능한다. 그것들은 예술의 '외적 형식들'-선과 색채, 미술적 음악적 시적 콤포지션들-을 통해 우리에게 표현된다. 이러한 방식을 통해 결국 예술은 '감정의 객관화, 자연의 주관화'로서 기능한다.[10]

디자인 문제를 해결하는 과정은 먼저 문제의 이해와 개념적 사고 작용이 가장 우선한다. 개념이나 착상은 디자인의 질적 문제를 좌우하는 본질이며, 따라서 기능적인 조사-분석-종합의 전형적인 진행과정에 의한 무미건조한 디자인 결과를 극복하기 위해서는 디자인의 초기의 개념형성단계에 주목해야 한다. 이러한 개념이나 착상을 얻기 위한 실제적인 수단으로서 유추기법은 창조적 형태도출 방식의 하나가 될 수 있다.

이러한 문제해결을 위한 기본적인 아이디어에 이어서 새로운 언어적, 시각적 이미지가 만들어지며, 다음으로 이러한 초기 언어 및 시각 이미지와 기본 아이디어가 조금씩 구체화되면서 최종 디자인으로 발전된다.

여기에서 서로 다른 상황적 배경을 지닌 유추대상(source)과 전이대상(target)의 요구조건을 밀접히 연관시켜 창의적 형태를 유도함으로써, 일반적 원칙을 특수한 상황에 맞추어 나가는 결합방식을 명확히 할 수가 있다.

따라서 유추적 추론은 디자인 결과에 대한 타당성을 제공하며, 다른 감정적 인식을 불러일으키고자 할 때 특별히 강력하고 유용한 방식이다.[11]

유추 가운데서 건축 및 실내디자인과 가장 밀접한 유추는 시각적 유추(visual analogy) 또는 그림유추(pictorial analogy)이다. 디자인 사고는 시각적 참조물에 의존하며 디자인 과정에서 의식적으로나 무의식적으로 다양한 시각적 참조물을 찾는다.[12]

지금까지의 아파트 실내디자인은 평면형식의 다양화, 소비자 분석에 의한 트렌드의 도입, 디지털 개념의 확장 등 많은 발전과 연구가 진행되어 왔다.

<표 1> 업체별 디자인 스타일

업체	스타일	특성
H건설	Minimal nature	간결, 정화된 부드럽고 친근한 분위기 중성색 중심의 칼라, 체리 / 아이보리
	Spiriture calm	오리엔탈리즘 - 한국적 스타일 웬지, 화이트, 그레이/ 스틸, 글라스
	Clear light	내추럴 톤의 밝고 편안한 분위기(단순직선 사용)
L건설	Maple style	품격과 절제의 산뜻한 분위기 메이플 / 그레이 / 월넛 액센트
	Cherry style	semi modern-현대적 분위기 체리 / 아이보리 / 월넛 액센트
	Walnut style	차분한 느낌과 현대성, 월넛 / white 전통과 현대의 조화- 기품과 명예
	White Wash Oak Style	내추럴하고 화사한 느낌의 연출 명예와 품격
D건설	Classic modern	클래식하고 우아한 분위기와 현대적 디자인 웬지 / 메이플 / 아이보리
	Chic modern	세련되고 도회적인 분위기 메이플 / 그레이
	Natural modern	자연스럽고 편안한 모더니즘 장식을 절제한 현대적 분위기, 체리 / 아이보리
	Zen	간결, 절제가 강조된 미니멀한 디자인 단아하고 격조 높은 분위기, 웬지 / 아이보리
S건설	Natural neo modern	미래 지향적 이미지와 전통 문화의 조화
	Neo modern contemporary	예술 지향적 디자인 자연소재, 인간 친화적 마감재
	Light modern	현대 예술 감각의 심플한 디자인
SS건설	Cherry style	semi modern, 체리 / 아이보리
	Maple style	밝은 도시적 분위기, 메이플 / 그레이

그러나 삶의 본질적 차원에 있어서 실내공간의 질적인 문제는 그 기능과 조건을 벗어나는 것으로서, 공간의 시각적, 조형적 상황의 창조를 의미하며 감각적 차원에서 공간의 이미지를 명확하게 부각시키는 것이다.

다시 말해 주어진 공간에 의도된 관념이 구체화되는 과정으로서 또한 실내디자인 행위의 본질을 찾을 수 있으며, 이는 실제로 공간의 의미를 이미지로 재편성한다는 개념으로의 변화를 말한다.

본 디자인은 SS건설 브랜드 이미지를 구축하는데 있어 단순히 기능적인 주거공간이 아닌 감성으로 느끼고 감동으로 다가오는 품격 있는 21C형 주거문화를 추구하는 실내 이미지를축함으로써 주택업체의 품질 경쟁 시대로의 진입, 실내디자인 상품 기획개념 도입추세에 적극적으로 대응하는 평형별 프로토타입 개발을 목적으로 한다.

디자인 개념설정을 위해 조사된 기존 업체별 디자인 스타일은 <표 1>과 같으며, 이에 의해 형태(모던과 클래식)와 재료(인공적과 자연적)의 대립적 관계에 의한 이미지 맵을 형성하면 <그림 3>과 같다.

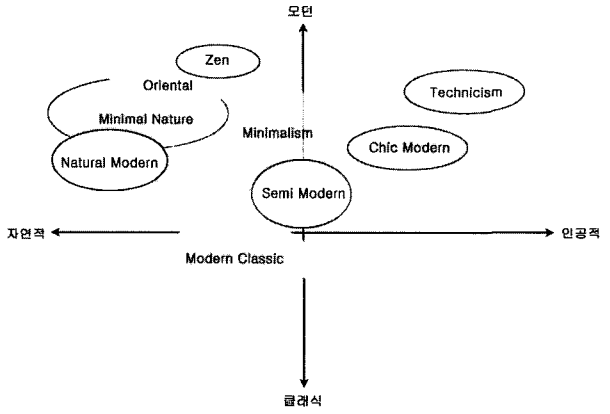
아파트 거주자의 디자인 선호조사에 의하면[13], 평형별 실내 이미지 선호도는 소형은 심플하고 실용적인 디자인의 현대적

10)Y.바진, 오병남·윤자정 공역, 현대 예술철학의 흐름, 1996, 예전사, p.240 참조

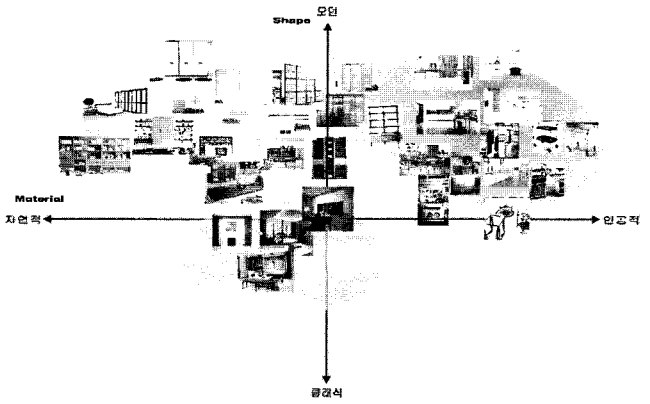
11)Holyoak, Keith J., Mental Leaps: Analogy in Creative Thought, MIT Press, 1995, p.177참조

12)전영일, 이한석, op. cit., p.160참조

13)박영순 외, 거주자 디자인 선호에 따른 아파트 가구디자인 개발 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2000.3, pp.4-5참조



<그림 3> 아파트 실내디자인 이미지 스타일 분포



<그림 4> 실내 및 가구디자인 이미지 맵

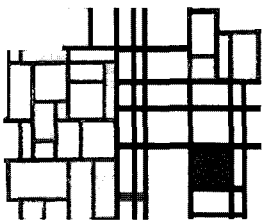
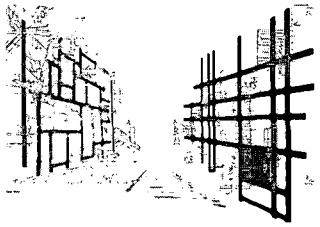
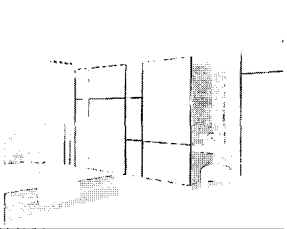
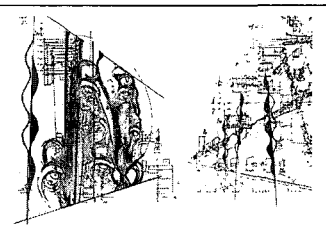
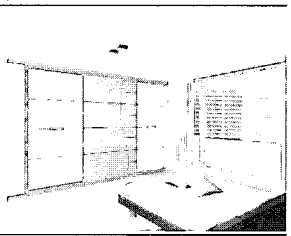
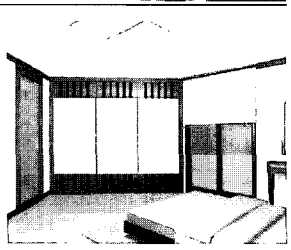
분위기를, 중형은 밝고 전원적이고 자연스러운 분위기를, 대형은 중후하고 고전적인 서구적 클래식 분위기를 선호하는 것으로 나타나고 있다.

<그림 4>는 <그림 3>에 대한 유형별 공간이미지 및 가구 스타일의 분류체계를 구체화한 것으로, 여기에 분류별 세 가지의 카테고리는 소형(청색), 중형(황색), 대형(녹색) 아파트의 이미지스케일로 대체될 수 있다.

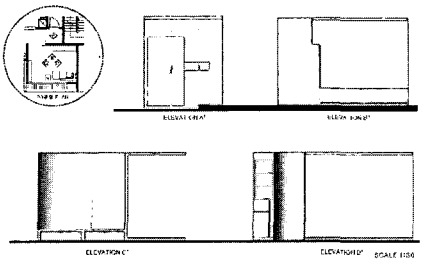
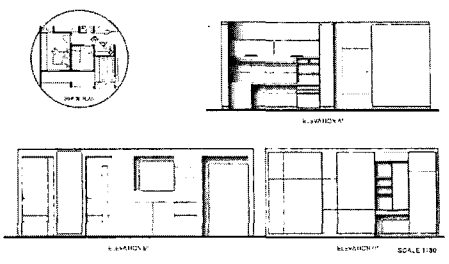
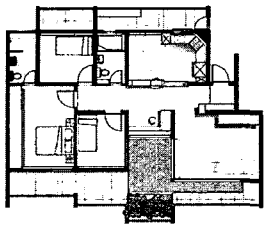
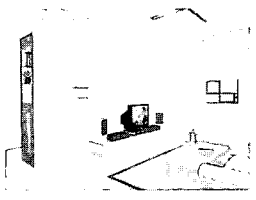
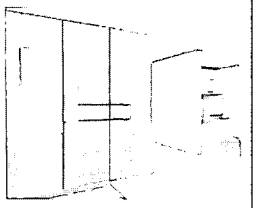
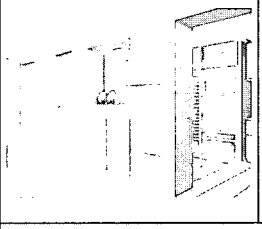
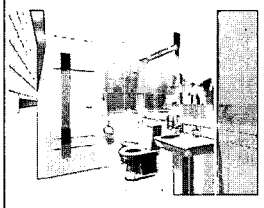
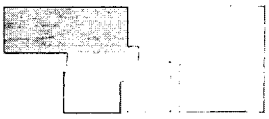
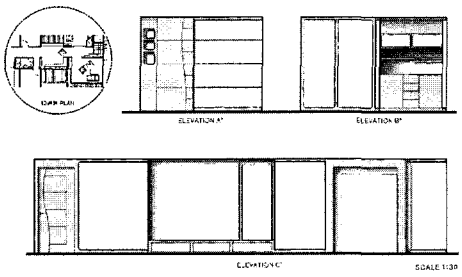
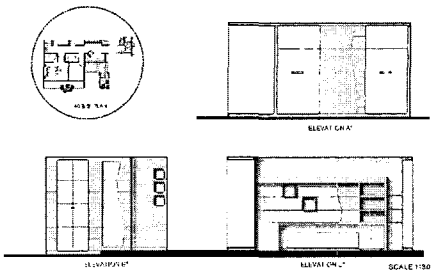
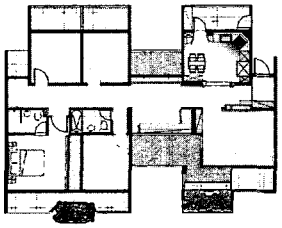
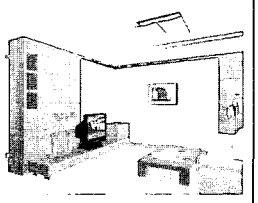
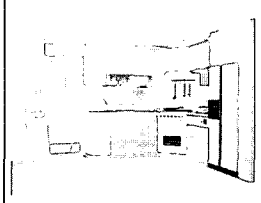
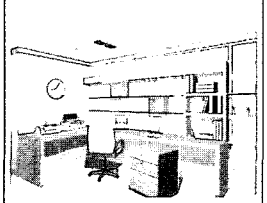
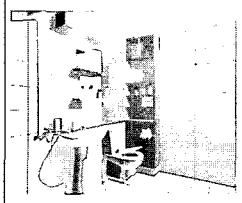
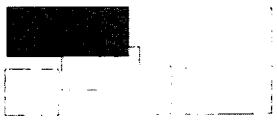
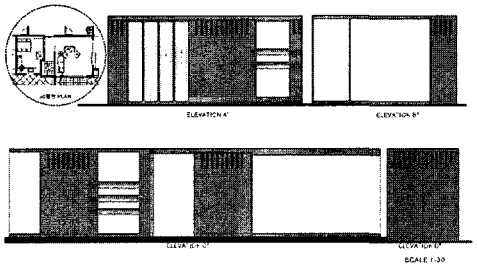
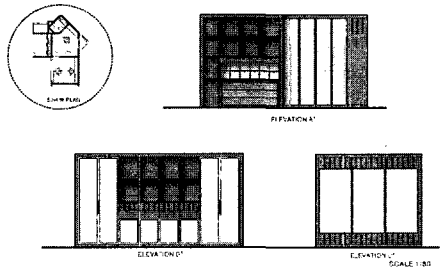
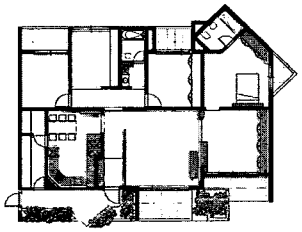
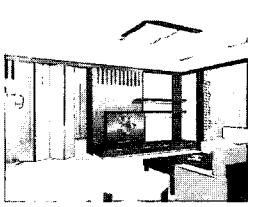
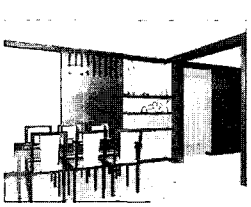
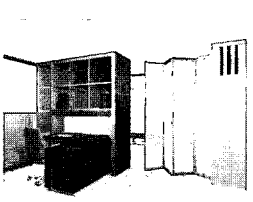
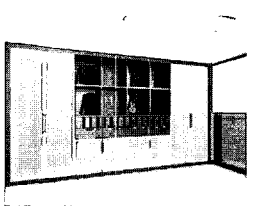
이러한 근거에 의하여 본 평형별 디자인개념 설정에 있어서 30평형은 기하추상주의의 미니멀한 구성으로, 40평형은 아르누보의 자연스러운 곡선형 구성으로, 50평형은 신고전주의적 모의 구성으로 회화적 유추 개념을 형성한다.

주제란 어떤 대상물의 설계 전 과정에 걸쳐 나타나는 특정의 패턴이나 아이디어로서, 이러한 주제 역시 하나의 개념으로서 착상의 지표가 되며 디자인이 완성된 후에도 공간의 성격을분명히 해줌으로써 의미개발과 관계한다. 특히 디자인과정에 있어서 별다른 제약조건이 없는 백지상태에서 출발하는 것보다 유추 착상법에 의해 암시나 실마리를 가지고 착수하는것은 형태표현에 대한 확실한 방향을 설정함으로써 시지각에 의한 의미형성에 유리하다.

<표 2> 평형별 디자인 개념의 유추적 언어 전개과정

평형	디자인개념의 유추 과정				
	Generator		Selective Projection(Cross-Space Mapping)		Blended Space
	키워드 및 양식적 내용	시각이미지 추출- Space 1(Source)	특징언어	이미지 변형 및 합성(평면에서 공간으로)	이미지 적용- Space 2(Target:침실)
30 평형	기하학적 추상 (Modern) • 질서와 균형 • 순수성 지향 • 명확한 비례 수직선과 수평선만으로 화면을 분할하는 순수를 지향한 추상적 이상, 그 결과물인 질서와 균제, 비례의 구성		명확한 질서있는 • 합리적 현대적		
40 평형	아르누보 (Natural) • 2D적 장식성 • 곡선적 흐름 자연물의 유기적 형태의 당초, 꽃 문양 등 식물 및 아름다운 물결형의 곡선무늬에서 오는 장식미의 표현		부드러운 동적인 편안한 • 여유로운 풍요로운		
50 평형	신고전주의 (Modern-classic) • 고전적 규범(캐논) • 심미성 고대의 제재와 내용을 이상으로, 이성에 관한 냉철한 시각과 고전에 대한 재평가를 반영하며 구도는 복잡하고 율동적이기 보다는 단순하고 수직적인 질서로 고전적인 부동성을 연상시킴		지적인 매혹적인 감각적인 • 고급스런 품격있는		

<표 3> 평형별 실내디자인 적용(본 디자인은 국민대학교와 SS건설의 산학프로젝트에 의한 것임)

평형	마감재 계획	실공간 계획			
30 평형	재료 및 색채	입면도-거실		입면도-침실, 서재, 침실	
	 산뜻한 색상 Basic color : Tint point color : white Furniture : 메이플				
	평면도	거실이미지	현관이미지	거실이미지	욕실이미지
					
40 평형	재료 및 색채	입면도-거실		입면도-현관, 침실, 서재	
	 파스텔 계열의 내추럴 Basic color : Tone point color : brown Furniture : 체리				
	평면도	거실이미지	부엌이미지	서재이미지	욕실이미지
					
50 평형	재료 및 색채	입면도-거실, 식당		입면도-재택근무실, 침실	
	 강렬한 색채, Basic color : Shade point color : black, light gray Furniture : 부빙가				
	평면도	거실이미지	식당이미지	재택근무실이미지	재택근무실이미지
					

<표 2>는 유추 디자인의 개념설정단계 및 전개과정을 보여주고 있다. 먼저 상위레벨에서 설정된 회화적 디자인 개념의 시각적 이미지를 추출하고, 이미지 변형 및 합성과정에서는 선택적 투사(Selective Projection-그림2에 의함)라는 용어에서 알 수 있듯이 구체적이거나 사실적인 구성보다는 선택적 이미지의 조립과 재구성을 통해 주제를 전개함으로써, 주제에 대한 잠재적이고 상징적인 이미지를 표현하는 과정에서 어느 정도 주관성이 개입됨으로써 복합적인 이미지가 하나로 세팅된다.

30평형에서의 유추과정은 수직, 수평선에 의한 비례와 질서의 표현이며, 몬드리안의 신조형주의가 기본적으로 추상이므로 회화적 형식 그대로 공간으로 전이된다.

40평형의 아르누보는 식물 및 물결의 양식화된 곡선적 구성이라는 위 <표 2>의 설명에 의해, 경사진 수직곡선의 반복적 패턴은 물결의 표현이며 중앙의 넝쿨패턴은 식물과 꽃으로부터 유래된 아르누보 시각이미지의 양식화이다.

또한 50평형의 신고전주의에서 기둥을 상징하는 수직선은 고대의 오더에서 비롯된 주초와 주신, 그리고 주두를 추상화하여 3분한 형식의 정제된 표현이며, 앵그르(J. D. Ingre)의 회화-'도오송빌 백작부인의 초상'-로부터 양식화된 중앙부분은 거주자의 귀족적 품격을 상징화한 것이다.

공간의 이미지 적용단계에서는 회화에서와 마찬가지로 실내를 구성하는 요소들은 면과 선의 이미지로 표현된다. 그러나 면과 선에 의한 2차원적 회화성은 생략과 중첩의 형식으로 3차원의 공간질서 내에서 기능적 질서에 의해 다시 한 번 환원되어 재정렬되며, 이는 이미지 변형단계 그림의 전체로부터 부분을 취하는 형식, 또는 그것으로부터 또 다시 정제되고 여과된 극도의 추상화 과정에 의해 재탄생된다.

3.2. 디자인 적용에 의한 의미형성

위에서 제시한 바와 같이 창조적 행위란, 알고 있거나 익숙한 요소들을 새로운 질서로 관계 짓는 것이란 점을 상기한다면, 디자인에서의 유추는 설정된 개념들을 특정한 프로그램의 상황에 대응시키고 물리적 요소들에 대입시키는 디자이너의 변형과정인 것이다.

공간이미지는 시각적 변수이자 의미전달 매체인 공간의 여러 가지 요소를 조직화하는 과정에서 생기는 총체적 체계이다. 체계적인 연상도출을 기대하는 형태론적 방법으로서 유추 착상법은 자체적으로 분석, 설정, 종합을 포함하는 연속적 디자인 프로세스이며, 이것의 가장 두드러진 특징은 두 관계 내에 존재하는 특성을 맵핑하는 전이를 디자인종합의 중심단계에 두었다는 것이다.

본 디자인은 2차원적 회화의 자율성을 최대한 존중하면서 공간의 본질적인 구조와 평면성의 융합문제를 해결하는 것이 주된 조형성의 추구점이라 할 수 있다.

<표 3>은 회화적 개념의 시각적 이미지로부터 공간으로 전이된 이미지 적용의 디자인 결과를 보여준다. 이 평형별 디자인은 유추적 병치의 관습적 원리, 즉 시각적 직유방식으로 제작됨으로써 시각적 유사성과 개념적 유사성에 기초하고 있다. 1차적으로 프로그램 상의 요구조건, 설계내용 등을 고려하여, 각각의 평형별 주제에서 나타나는 구성상의 특징들을 문제해결에 적합하게 형태, 색채, 질감(재료)에 적용시킨다. 그리고 2차적으로 정립된 디자인 개념에 의해 추상적인 이미지 체계를 설정된 물리적 공간에 중첩시킴으로써 논리적인 의미함축관계를 구축한다. 디자인 의미형성 단계는 의미의 동질적 차원의 동위소를 의미의 축으로 설정하여 유추대상의 의미를 전이대상의 디자인 의미로 전이시키는 과정으로써, 설정된 회화적 개념체계가 시각적 절차를 통해 디자인에로 의미전이가 이루어진다. 이러한 과정에서 상위레벨의 의미는 의미의 근간을 이루는 기본개념으로 확립되고 하위레벨의 의미는 상위레벨의 의미와 상응하는 맥락을 유지함으로써, 상황과 요소(벽체, 천정, 조명, 가구 등)로 구체화되는 가운데 유추적 위계를 통하여 공간의 의미는 개발된다.

공간디자인에서 유추는 연상적 관계와 기능과의 동시적 해결로 간주되는 복합기호의 매커니즘이다. 여기에서 공간의 이미지를 재편성하는 방법적인 측면은 주로 표현의 문제인 미적 영역에서 나타나고 있으며, 실제로 순수예술의 개념 및 기법을 디자인 과정에 수용함으로써 실내공간디자인의 예술적 전환에 대한 계기를 제공해 주고 있다.

'순수예술'이란 물질적이거나 지각 가능한 예술 작품이 실용적 예술의 제작물들과 구별되는 특수성, 예컨대 '美'를 갖는다는 것이다.[14] 이러한 전이는 전이된 원본이 함축적이고 추상화된 특성으로 표현되어 있더라도 원래의 의미를 보존하고 있다. 여기에서 미적 코드(순수예술)와 커뮤니케이션 코드(공간의 함축의미)는 서로 충돌하는 것이 아니라 서로 보완하는 것으로, 유추작용으로 인하여 의미적 연관성에 맞추어 유추의 문법은 재형성된다.

유추이미지는 실재의 단순한 복제가 아니라, 그것으로부터 필요한 이미지를 얻으려는 관찰자가 다시 번역해야 하는 시각적 변형체이다. 공간의 비어있는 면들은 캔버스처럼 내포하고자 하는 의미를 표현하는 매체가 되어, 평형별 회화적 메시지는 사용자로부터 그들 스스로 추구했던 삶의 이미지, 즉 30평형은 '합리적이고 현대적'인 이미지를, 40평형은 '여유롭고 풍요로운' 이미지를, 그리고 50평형은 '고급스럽고 품격 있는' 이미지를 표출함으로써 평형별 사용자로 하여금 긍정적인 반응을 유도하게 된다.

14)R.G. 콜링우드, 상상과 표현, 김혜련 역, 고려원, 1996, p.53참조

따라서 유추는 이와 같이 디자인 과정의 총괄적 개념으로 작용하므로, 디자인에 있어서 유추물은 내용면의 인자와 표현면의 인자 사이의 관계정립이 선행되어야 하며, 적절한 이미지를 선택하고 선택된 이미지를 문제해결에 적합하게 변형시키는 이미지 적용과정의 체계화가 강조된다.

4. 결론

실내디자인에 있어서 유추적 기법의 차용은 실내공간의 건축적 한계성을 극복하여 보다 풍부한 예술적 이미지의 인용이 가능하다는 점에서 긍정적으로 받아들여질 수 있다.

유추적 사고는 실내를 포함한 공간디자인에서 창조적인 아이디어 생산의 강력한 책략이며, 디자이너의 관념 속에 내재한 유추물은 디자인 과정에서 상상을 위한 풍부한 재료이다. 브로드벤트는 유추는 창조성의 중심메커니즘이며 창조적이라고 부르는 모든 건축 디자이너들은 직관적으로 유추를 사용해 왔다고 주장한다.[15]

유추는 단순한 인용이나 인유보다 강력한 양텍스트적(bitextual) 결정성을 지닌다. 유추는 특정 텍스트 상에서 하나의 기호에서 다른 기호로 그 뜻을 실어 옮기는 것을 뜻하는 의미의 전이효과를 갖는다. 즉 유추란 곧 의미의 전이가 일어나는 기호현상이라 할 수 있다. 의미의 전이는 어떤 비유법보다도 유추로부터 가장 뚜렷하게 그리고 체계적으로 일어난다.

이와 같이 유추는 현실을 재구성하여 새로운 의미를 부여하는 의미론적 혁신을 기대할 수 있는 심리기제로서, 디자인 조형기호는 두 대상간의 유사성을 부각시키는 유추에 의하여 조형성을 획득할 수 있다.

이러한 관점에서 본 연구의 결론은 다음의 내용으로 요약될 수 있다.

첫째, 실내디자인에서 논의되는 창조적 기대효과를 상승시킬 수 있는 체계화된 디자인방법으로서 유추적 디자인 사고는 형태구성 방식의 하나로서, 참신한 발상이나 풍부한 아이디어를 얻을 수 있는 가능성이 높기 때문에 학제적인 접근경로를 통하여 다양한 전개가 가능한 디자인 프로세스이다.

둘째, 유추는 예술작품을 재편집하고, 재구성하고 전도시키고 초맥락화(trans-contextualizing)하는 구조적 변형의 과정을 통한 예술적 재순환의 한 형식으로서, 기호작용에 의하여 의미개발이라는 텍스트 상의 의도성을 가진다. 유추에 의해 기호입력자(encoder)와 해독자(decoder)는 낡은 것을 새로운 맥락에 병합시키는 중첩이라는 의도를 구성하고 해석한다. 따라서 유추는 양쪽 차원의 의미가 구조적으로 공존하며, 텍스트의 생산과 수용에 있어서 유추의 최종적인 의미는 둘 사이의 병합을 통해 이들 의미가 포개져 있는 체계를 갖게 된다.

셋째, 실내공간의 유추적 적용은 커뮤니케이션 코드의 입출력에 의하여 의도하는 의미적 연관성에 맞추어 유추의 문법을 재형성시킬 수 있다. 이러한 관점에서 유추의 시각경험을 고려한 실내디자인은 공간적 인지작용이라는 측면에서 디자인 의미개발이라는 공간의 질적 가치를 높이는 역할을 담당할 수 있다.

본 연구는 실내공간을 계획함에 있어서 감성 전달의 메시지를 직접적으로 표현하는 순수회화작품의 내용과 형식을 디자인에 적용함으로써 예술적 환경을 이루고자 하는 유추적 방법론과 그에 의한 사례를 제시함으로써 그 가능성을 확인하였다.

이와 같은 과정을 통하여 본 연구는 디자인의 독창성은 개인의 창조적 차별성에서만 비롯되는 것이 아니라, 추구의 관점과 방법의 차이에서도 비롯되는 것이라는 전제하에, 창조적인 문제해결과 형태창출 과정으로서 유추적 사고방식을 살펴봄으로써, 기능적 사고의 한계성을 극복하는 의미를 전달하는 형태구성 방식의 하나로서 유추의 활용가치를 확인하는데 그 의의가 있다.

15) 전영일 · 이한석, op. cit., p.150 참조.

참고문헌

1. 기호학연대, 기호학으로 세상읽기, 소명출판, 2002
2. 김성도, 구조에서 감성으로, 고려대학교출판부, 2002
3. 김영채, 사고와 문제해결심리학, 박영사, 1995
4. 전영일, 이한석, 건축디자인 이론, 기문당, 1997
5. 임연웅, 디자인방법론 연구, 미진사, 1996
6. 이성호, 교수방법의 탐구, 양서원, 1999
7. 토머스 워드 외, 창조성과 정신, 이상희 역, 김영사, 1999
8. Broadbent, Geoffrey, 건축디자인 방법론, 이광노 외 공역, 기문당, 1982
9. C. Thomas Mitchel, 혁신적 디자인 사고, 김현중 역, 국제, 1999
10. R.G. 콜링우드, 상상과 표현, 김혜련 역, 고려원, 1996
11. Alexande, Cristopher, Note on the Synthesis of Form, Harvard Univ. Press, 1964
12. Holyoak, Keith J., Mental Leaps: Analogy in Creative Thought, MIT Press, 1995
13. Jones, J. C. Design Methods, John Wiley & Sons, 1963, 1977
14. Lawson, Bryan, How Designers think, Oxford ; Boston : Architectural Press, 1997.
15. Mitchell, Melani, Analogy- Making as Perception, MIT Press, 1993
16. Dedre Gentner, Keith J. Holyoak, and Boicho N. Kokinov, The Analogical Mind-perspectives from cognitive science, MIT Press, 2001
17. Dasgupta, Subrat, Creativity in Invention and Design, Cambridge Univ., 1994
18. Thomas B, Ward, Creative Thought, An Investigation of Conceptual Structures and Processes, American Psychological Association, 1997
19. Novick, L. R., An Alogical Transfer, problem similarity, and expertise, in Journal of experimental Psychology : Learning, Memory, and Cognition, Vol.14, No.3, 1988
20. 박정아, 환경디자인에 있어 기호학적 접근방법 연구, 이화여자대학교 석사학위 논문, 1998
21. 박영순 외, 거주자 디자인 선호에 따른 아파트 가구디자인 개발 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2000.3
22. 이경훈, 전이의 건축 형태적 해석에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 1995, 10
23. 이선민, 창조적 사고체계로서의 실내디자인 과정에 관한 연구, 실내디자인학회논문집, 1997, 12
24. 쌍용아파트 평형별 인테리어통합모델 개발보고서, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 2000, 12

<접수 : 2006. 7. 3>