

# 디자인에서의 “변형”에 대한 연구

A Study of “Transformation” in Design

주저자 : 정의철 (Jung, Euy-Chul)

경남대학교 자연과학대학 디자인학부

본 연구는 2005학년도 경남대학교 학술논문게재연구비 지원에 의해 연구되었음

## 1. 서론

## 2. 변형에 대한 이론적 배경

## 3. 변형에 의한 디자인 사례

- 3-1 받침대의 변형
- 3-2 손잡이의 변형
- 3-3 용기구멍의 변형
- 3-4 여러 제품의 변형

## 4. 결론

## 참고문헌

### (要約)

20세기 디자이너들이 평범한 오브제나 제품을 창조적인 새로운 비전으로 변형해 온 방법들은 외형적으로는 무한해 보이지만, 디자이너들은 어떤 기본적인 공식을 따르는 것으로 보인다. 그러한 공식중에서 두드러진 방법이 변형이라고 할 수 있다.

본 논문에서는 변형이 갖는 의미를 살펴보고, 여러 가지 디자인 사례들에 대한 분석과 디자이너들이 사용해 왔던 변형 방법들을 살펴본 후, 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

받침대, 손잡이, 병의 주둥이와 같은 기능을 갖는 요소들의 의미가 바뀌거나 크기가 과장되기도 한다. 또한, 디자이너들은 우리가 일반적으로 금속, 유리, 또는 그외의 재료들에서 기대하는 것을 강조한다. 즉, 단단한 재료를 부드럽게 보이게 하고, 부드러운 재료를 단단하게 보이게 하거나, 특정 재료에 적합한 기술을 다른 재료에 전가시키기도 한다.

결론적으로, 디자인에 있어서의 변형(transformation)은 디자이너들의 창조적 작업을 위한 주요한 방법임을 확인할 수 있었다.

### (Abstract)

The ways in which twentieth-century designers have transformed common objects into creative new visions are seemingly infinite yet they conform to certain basic formulas. A remarkable method in those basic formulas can be a transformation.

The purpose of this paper is to question what transformation is. After viewing and researching many number of examples of design and how designer dealt with issues of transformation, the result of this paper is as follows.

Functional elements such as bases, handles, and openings are inverted in meaning or exaggerated in scale. Designers play upon what we normally expect from metal, glass, and other standard materials; making hard materials seem soft, making soft materials seem hard, transferring techniques appropriate for one material to another.

Designer employed an endless variety of plays on functional elements and questioned the nature of materials

I concluded that "transformation in design is the main method of the creative working process for the designer.

### (Keyword)

Transformation, a creative way of thinking

## 1. 서론

“형태 디자인은 그 사용목적에 점점 추구하여 최종적으로 만들어진 형태이어야 한다. 거기에는 장식이나 불필요한 조형이 파고들 여지가 없다”라는 기능주의 사고가 존재한다. 즉 디자인하려고 하는 형태의 기능을 철저하게 추구해 가는 디자인 방법을 기능주의라고 부르고 있다. 또한 그러한 디자인을 기능주의 디자인이라고 하였고 루이스 설리반은 “형태는 기능을 따른다(Form follow function)”는 명언을 역설하기도 하였다. 이것은 20세기 전반까지 형태의 단순화, 장식배제, 재료의 순수성 등 디자인에 있어서 모더니즘의 원칙들이 확립되었으며 기능주의는 곧 가장 중요한 관심사가 되었다.<sup>1)</sup> 엄격한 기능주의에 대한 전제는 유행을 선도하는 사람들 사이에서 최고의 것으로 군림하였고 50년대까지 기능주의 신조는 산업디자인에 중요한 영향력을 발휘하였다.

정반대의 개념으로 로버트 벤츄리는 1966년 “건축의 다양성과 대립성”을 저술하고 ‘순수한 것보다 혼성품이, 단도직입보다 비틀린 것이, 명확함보다도 애매한 것이 나는 좋다...’라고 선언했다. 그는 미스 반 데 로에의 이름높은 ‘Less is More’라는 정의를 반전, ‘Less is Bore’라고 잘라 말해 버린다. 그렇지만 그만큼 미스의 보편적인 적절성은 초월해야 하는 커다란 존재였던 것으로 미니멀리즘은 쉽게 멈춰지지 않고 이후에도 제품디자인/패션/음악 등 넓은 분야에 깊은 영향을 미쳤다. 이 시기의 팝디자인은 팝아트에서 비롯된 것으로 모더니즘 디자인이 추구해온 순수성에서 벗어나 이 시대의 새로운 물결로서 장식에 대한 탐닉을 나타내는 하나의 증상으로서 젊은 세대에 크게 파급되었다. 이러한 경향은 1960년대의 지배적인 새로운 물결의 디자인 경향으로서 모더니즘 디자인의 기계미학에 반대되는 상상적이고, 유희적이며, 고의적인 표면장식을 사용함으로써 순수주의 디자인을 거부하는 반모더니즘 디자인으로 나타난 것이다.<sup>2)</sup>

이러한 서로 상반되는 시대적 배경들과 더불어 분야를 막론하고 어떠한 디자인이든 제품의 형태적 특징은 작가 그 자신의 창조적 의지에 대한 산물이기도 하다. 팝아트의 선구자로 모호성과 의미를 전도시키는 것에 관심이 많았던 제스퍼 존스<sup>3)</sup>(Jasper Jones)의 “Take an object. Do something to it. Do something else to it.(물건을 잡아라. 그것으로 무엇인가를 해보라. 그것으로 그외의 다른 것을 해 보라)”는 이 유명한 제안은 현대 예술가의 본질적인 전략 중의 하나를 요약한다. 비록 그러한 전술이 전통적인 예술의 한 요소로서 보여질 수도 있지만, 보다 초기의 서양예술관습에서는 쉽게 인정하지 않았던 부조화와 놀라움에 대해 현대 예술가들은 매우 중요하게 표현하려고 노력하였다. 본연의 목적을 벗어난 어떠한 다른 것으로 대상물을 변형시키는 아이디어는 현대주의자들에게는 금기사항이었다. 바로 그 단어 “변형”은 “형태는 기능을 따른다”라는 기능주의의 격언과는 대조된다.

20세기 디자이너들이 평범한 어떤 대상물들을 창조적인 새로운 비전으로 변형해 온 방법들은 외형적으로는 무한해 보이지만, 디자이너들은 어떤 공식을 따르는 것으로 보인다. 그러한 기본 공식중에서 두드러진 방법으로 변형(transformation)에 의존해 왔음을 알 수 있었다. 따라서, 본 논문에서는 디자이너들이 오브제나 제품을 디자인할 때 적용하였던 60여개의 사례들에서 나타난 여러 가지 변형방법들을 살펴 보고, 이를 통하여 변형에 대한 의미와 특징을 알아보려고 하였다.

## 2. 변형에 대한 이론적 배경

변형에 대한 이론들을 살펴보면, 어떤 대상물의 구조적 특징을 살리면서 간결하게 변형하는 과정을 양식화라고 설명하고 있다.<sup>4)</sup> 이러한 양식화(변형)과정을 요약해보면 1)사물의 특징적 구조나 윤곽선을 발견하고 2)단순도형 형태를 집약시키며 3)비례를 조정하며 4)동작 형태나 생태의 특징을 파악하며 5)특징을 결정짓는 부분적인 것을 부여하며 6)새로운 질서를 부여한다고 하였다. 디자인 교육의 기초 과정으로서 양식화는 매우 중요한 부분이라고 할 수 있다.<sup>5)</sup>

존스(J. C. Jones)는 정신적 장애물의 제거에 대한 예를 설명하면서, 기존의 불만족스러운 해결안 혹은 그 일부에 적용될 수 있는 변형방법으로서 오스본(1963)이 제안한 9가지의 변형 규칙을 아래와 같이 제시하고 있다.

- 다른 용도로 사용하면?
- 개조하면?
- 수정하면?
- 확대하면?
- 축소하면?
- 대용하면?
- 재배열하면?
- 역으로 하면?
- 결합하면?

존스는 “변형이란 패턴을 만드는 행위를 가르키며, 이 변형의 과정에서 디자이너의 창조성이 명확히 떠오르게 되는 것이다. 창조적인 비약이나 내적인 비약은 이 프로세스에서 일어나게 되며, 따라서 가장 중요한 단계이면서 가장 까다로운 프로세스라고 할 수 있다.”고 설명한다.

나이젤 크로스(Nigel Cross)는 창조적 사고를 자극하도록 돕고자 하는 몇가지의 방법들이 있으며, 일반적으로 이들은 아이디어를 증대시키거나, 창조성을 자극하거나, 고정관념을 제거하거나, 해결안에 대한 탐색영역을 확대해주며 그러한 방법중에 가장 널리 알려진 것으로 브레인스토밍과 시네틱스를 소개하고 있다. 또한 디자이너들의 탐색영역을 확대시켜주는 방법으로 변형법, 무작위 입력, 왜? 왜? 왜?, 정반함을 설명하고 있으며, 특히 변형법에 대하여는 아래와 같이 설명하고 있다.

1) Martin Eidelberg, Design for Delight, Flamerion, p101

2) 정시화, 산업디자인150년, 미진사, p234

3) <http://www.pohangart.com/moogi007/art30>

4) 정시화, 현대디자인연구, 미진사, p93-95,

5) 변상태, 디자인과 표정, 형설출판사, p43

6) J.C.Jones, design method, Van Nostrand Reinhold, p286

• 변형법(transformation)<sup>7)</sup> : 탐색영역을 확대시키는 방법으로 해결안에 대한 탐색을 한 영역에서 다른 영역으로 '변형'하고자 시도한다. 이것은 종종 다음과 같이 문제를 변형시킬 동사를 적용하는 것을 포함한다.

확대하다, 축소하다, 변경하다, 통합하다, 억제하다, 빼다, 더하다, 나누다, 늘리다, 반복하다, 대체하다, 완화하다, 분해하다, 두껍게 하다, 부드럽게 하다, 단단하게 하다, 거칠게 하다, 얇게 하다, 회전하다, 재배치하다, 거꾸로 하다, 결합하다, 분리하다, 제거하다,

이와 같은 존스와 나이젤에 의한 변형법은 디자이너의 창조적 사고방법에 대한 이론을 체계화시킨 것으로 풀이된다.

반면에, 이탈리아의 디자이너인 알레산드로 멘디니(Alessandro Mendini)는 "오리지널이란 더 이상 존재하지 않으며, 형태의 새로운 발견이란 장식과 무늬, 표면의 변형으로서 대치된다"라는 리디자인의 개념을 강조하였으며<sup>8)</sup> 그가 디자인한 제품은 항상 유틸리티와 은유가 내재하고 있다. 또한 푸긴(W.N.Pugin)은 "예술가들이 가장 편리한 형태를 추구하기 보다는 제품이 만들어지는 실제적인 목적을 감추고 과장되게 표현함으로써 얼마나 많은 일상용품들이 피이하고도 우습게 되었는가?"라고 하였다. 즉, 멘디니와 푸긴의 표현은 기존의 것을 리디자인하거나 과장되게 변형하는 등의 방법들을 설명하고 있는 것으로 이해된다. 이러한 변형에 대한 이론들은 결국은 대상물의 기능과 구조, 형태와 재료의 관계에서 새로움을 찾고자 하는 디자이너의 노력을 뒷받침하고 있는 것으로 보인다.

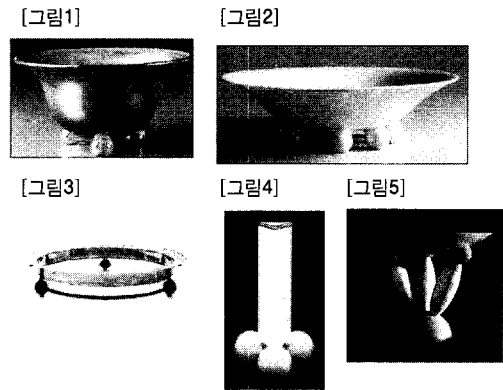
### 3. 변형에 의한 디자인 사례

어떤 상황에서 처음 사용되었던 주제가 다르게 전환되어 변형된 사례들은 각양각색으로 나타난다. 받침대, 손잡이, 용기의 구멍과 같은 기능을 갖는 요소들의 의미가 바뀌거나 크기가 과장되기도 한다. 또한, 디자이너들은 우리가 일반적으로 금속, 유리, 또는 그 외의 재료들에서 기대하는 것을 강조한다: 즉, 단단한 재료를 부드럽게 보이게 하고, 부드러운 재료를 단단하게 보이게 하거나, 특정 재료에 적합한 기술을 다른 재료에 전가시키기도 한다. 본 연구에서는 포괄적으로 크게 4가지로 구분하여 변형된 사례들을 분석해보고자 하였다.

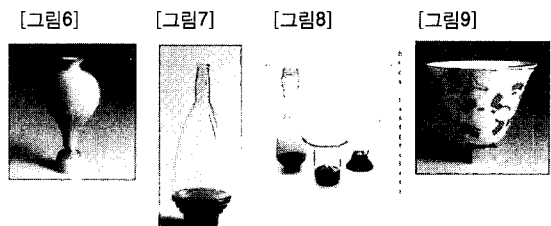
#### 3-1. 받침대의 변형

앞선 세대들은 건축물이나 어떤 대상물의 구조를 결정하는 규칙들을 확립하여 왔다고 할 수 있다. 예를 들면, 무게가 많이 나가는 것을 아래쪽에 두었을 뿐만 아니라, 받침대는 적당히 넓게 하여 보기에 자연스럽고 구조적으로 안정되게 하였다. 이러한 전통적이며 논리적인 구축을 받아 왔기 때문에, 받침대가 기묘한 표현들의 첫번째 타깃이 되는 것은 피할 수 없었던 것 같다. 한가지 되풀이하여 발생하는 요소는, "구조적인 논리와 반대되는 혹은 구조적인 논리와 구분되는 스타일상의 액센트가 된 구(球)의 형태"라는 것을 지적해 왔

다. 오스트리아 디자이너들이 "둥근 공모양"들을 구조적으로 잘 사용하였는데, 포이니(Michael Powoiny)의 사발(1910-25/유리/그림1)과 작가 미상의 사발(1920/자기/그림2)은 이러한 즐거움을 주는 비엔나의 경향을 따르는 둥근 공들에 기초하였다. 그들의 완벽한 형태때문에, 이러한 구(球)들은 바우하우스의 가이드라인중의 하나인 미니멀리스트에 매우 적합하였고, 그 결과 알버스(Josef Albers)는 과일그릇(1923/유리, 금속, 나무/그림3)을 디자인하였다. 락카를 칠한 나무공이 받침대로 적합하지 않은 형태로 보일 수 있지만 그것은 분명하게도 알버스의 장식 특징으로 나타난다. 유사하게도 구(球)의 형태는 우메다(Masanori Umeda)의 삼각형 화병(1983/자기/그림4)이나 썬(Matteo Thun)의 과일그릇(1984/대리석/그림5)에서도 변형되어 나타나고 있음을 볼 수 있다.



지나치게 크게하거나 보다 작게하면서도, 디자이너들은 비례와 질서에 대한 안정성의 기준에 도전한다. 케이지(Wilhelm Kage)의 화병(1955/도자/그림6)과 레뷰(Chris Lebeau)의 화병(1924-25/유리/그림7)은 불균형하게 보이는 작은 화병들로서 디자이너의 전략을 입증한다. 케이지의 화병은 몸체부분이 빈약할 정도로까지 불가사의하게 기울어지며 받침대와의 균형이 맞지 않아 불안하게 보인다. 레뷰의 계단식 받침대는 폭이 넓은 곳보다 가장 좁은 쪽으로 지탱하고 있으며, 정반대의 방식을 사용하여 좀 더 전통적인 방법으로 밑면의 가장 넓은 쪽을 바닥면으로 하고 있는 화병(1924-5/유리/그림8)등의 시리즈들을 만들었다. 그의 받침대 처리는 스타일과 장식 양쪽에 해당되며, 유리의 진한 자주색은 연출감과 무게감을 주고 있다. 마찬가지로, 룰맨(Jacques-Emile Ruhlmann)에 의해 디자인된 아르데코형의 화병(1926/도자, 은도금된 브론즈/그림9)은 받침대에 금속을 사용함으로써 작으면서도 안정감있게 만들었다.



정반대로 어떤 예상된 지지 기능과 관련하여 크게하거나 과장되었던 것이 의자의 받침대이다. 이것은 구조가 단순하게

<sup>7)</sup> 지해천,정의철역, 디자인방법론, 미진사, p41

<sup>8)</sup> 변상태, 전권서, p44

<sup>9)</sup> Martin Eidelberg, 전권서, 101

나 미니멀하게 되어야 하는 모더니즘 이론과 반대된다. 단순화에 대한 모더니스트의 소망은 잡지 바우하우스(Bauhaus, Zeitschrift fur Gestaltung)에 실린 브로이어에 의해 디자인된 여러가지 의자들을 모은 필름(1926/그림10)에 나타난다. 슬라이드에는 아프리카풍의 장식으로 조각된 나무의자로 부터 보다 간단한 나무의자와 금속튜브로 된 의자까지 보여준다. 이것은 정교한 장식으로부터 간단한 구조로, 또한 전통적인 재료들에서 현대의 공업재료로 발전한다. 무엇보다도 가장 중요한 것은 마지막 사진으로 여인이 허공에 앉아있는 듯한 모습이다. 이 이미지들은 바우하우스의 실제적이고 이론적인 "진보"를 표시한다. 공중에 앉은 듯 한 이 미니멀한 형태가 재미있게 과장된 반면에, 진보적 디자인 이론은 바로 이와 같이 미니멀화하는 방향으로 진행되었다. 스틸 파이프 프레임으로 만들어진 브로이어의 유명한 B55의자(1928/스틸



[그림10]



[그림11]



[그림12]

파이프/그림11)는 수직의 지지대를 4개에서 2개로 줄였고, 수십년 뒤에 사리넨(Eero Saarinen)의 페데스탈 체어(1955/알루미늄,플라스틱/그림12)에서는 1개의 날씬한 지지대로 줄어들었다.

사리넨이 전통적인 가구들에서 간혹 볼 수 있었던 "과도한 다리들"로 고민하였던 반면에 많은 현대 디자이너들은 그 반대로 과도한 요소들을 구체화시키고자 노력하였다. 페쎬(Gaetano Pesce)의 곤충과 같이 다리가 여러개가 있는 의자(1984/폴리우레탄, 스테인리스 파이프/그림13)나 팔터(David Palterer)의 화병(1991/유리/그림14)은 최근에 디자인되었는데 둘다 과도한 감을 주면서도 재미있게 활력을 부여해준다. 페쎬는 원래 이 의자를 재미있게 하려고 의도한 디자인은 아니었다고 한다. 반면 시미트(Max schmidt)의 테이블(1899/마호가니,자기,황동/그림15)은 100년 전에 디자인 된 것으로 이것 역시 지나치게 많은 다리로 만들어졌으며 즐겁게 하려는 것 외에는 다른 목적이 없는 것 같다. 이것은 18세기 중반 영국에서 제작된 테이블(1750/나무/그림16)과 비교할 수 있으며 이 역시 불필요하게 다리가 과도한 것으로 보인다. 솟사스(Ettore Sottsass)의 과일접시(1982/은도금된 황동/그림17)는 과도한 받침대를 길고 각지게 변형하였으며 스타크(Phillipe Starck)은 그의 스톨(1990/알루미늄/그림18)에 어린 새끼의 뿌리형태를 적용하여 흥미를 돋우었다.

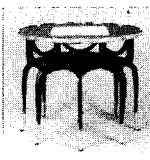
[그림13]



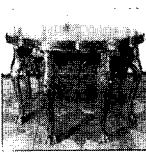
[그림14]



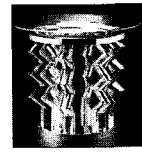
[그림15]



[그림16]



[그림17]

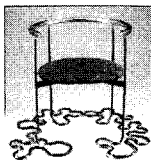


[그림18]



과도함에 부가하여 유동성은 우찌다(Shigeru Uchida)의 날바나 의자(1981/스틸/그림19)와 치후리(Dale Chihuly)의 손잡이 없는 술잔(1971/유리/그림20)에 물결모양의 생명력을 부여해준다. 두 디자인은 예상치 못한 물결모양의 밑받침에 특징이 있으며, 우찌다는 예정된 형태로 부터 부드럽게 보이도록 금속을 다루었을 뿐만 아니라, 브로이어의 B55의자(그림11)와 같은 현대적 금속 가구의 우상적이고 엄격한 형태들에 비하면 매우 기묘하게 비친다. 팽팽한 스프링, 즉 기계적 모더니즘에서 직접적으로 파생된 이미지에 영감을 받은 구라마타(Shiro Kuramata)의 등받이 없는 스톨(1968/스틸/그림21) 역시 흥미롭다. 구라마타가 이 디자인을 교토 세이부백화점의 점심식당 카운터로 제안했을 때, 그는 기발하게도 고객들이 소다수를 훌쩍 훌쩍 마시는 동안 스톨로 바운드하는, 즉 먹는 동안에 우리들의 일상적인 안정된 자세에 반대되는 즐거운 컨셉을 상상하였다고 한다.

[그림19]



[그림20]



[그림21]



### 3-2. 손잡이의 변형

손잡이는 디자이너들이 관심을 일으키고, 사람을 즐겁게 하고, 단조로움을 완화시키기 위하여 호기심을 일으키는 수단으로 사용해 왔던 또 다른 기능적 요소라고 할 수 있다. 인간은 옛날부터 흥미를 주는 메커니즘을 사물에 적용해 왔다. 특히 지난 2세기 동안에, 이러한 손잡이들은 크기, 형태와 위치를 지정하는데 있어 다양하게 시도되었으며 중요한 타겟이었다. 또한 지난 세기에 걸쳐서 디자인 이론가들과 교육자들에게 계속 관심의 대상이 되었으며, 이러한 기능적 요소로 고안된 여러 가지 재미있는 변형물들이 있었던 것으로 증명되어 왔다. 예를 들면, 로젠버그사(社)는 아름다운 화병을 만들었는데 그 매력은 이 화병(1901/자기/그림22)에 적용된 손잡이의 드라마틱한 곡선이었으며 화병 형태에 대한 우리들의 고정된 관념을 변화시키기엔 충분하였다. 이러한 예들은 다른 여러가지 화병(1900/자기/그림23)들을 살펴봄으로써 더욱 분명해진다. 또한 호프만(Joshef Hoffmann)의 장식용 그

릇(1924/황동/그림24)에 적용된 리본모양의 손잡이가 얼마나 쓸모없는가를 보여준다. 우리들은 금속을 구부려서 장식효과를 극대화한 고리 형태로 만들 것을 예상하지 못하였을 뿐만 아니라, 지나치게 큼직한 손잡이의 비례때문에 깜짝 놀라게 된다. 비슷하게도, 양쪽으로 매우 크게 장식된 2개의 손잡이가 달린 꽃병(1926/유리/그림25)에서는 무엇이 부여되었는가? 이 예들은 매혹적인 사물을 위한다는 단순한 구실을 말하지만 그 용기의 존재성에 대해 논쟁거리가 되고 있다.

[그림22]



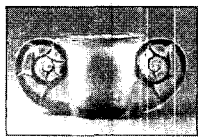
[그림23]



[그림24]



[그림25]



동시에 흥미있는 것은 필요이상으로 여러개의 손잡이를 적용한 것이다. 1920년대의 비엔나에서 손잡이가 과다한 것이 이상한 것은 아니었으며, 그와 유사한 사례로 보이는 여러 화병들(1920-25/도기/그림26), (1920-25/자기/그림27)을 볼 수 있다. 멘디니(Alessandro mendini)가 디자인한 화병(1984/자기/그림28)과 솟사스(Ettore sotsass)가 디자인한 다색 손잡이 화병(1982/유리/그림29)은 단지 여러 가지 가능성있는 예들 중 일부일 뿐이다. 20세기에 걸쳐 이루어진 이러한 여러 가지 작품들은 유사한 관심과 기발한 창조성을 대변해주고 있다.

[그림26]



[그림27]



[그림28]



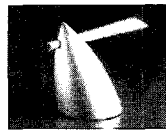
[그림29]



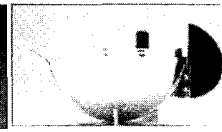
과잉의 정반대이며 그에 못지 않게 강력한 것으로 스타크가 디자인한 물주전자(1984/알미늄/그림30)에 달려 있는 한 개로 된 손잡이이다. 이 주전자는 손잡이가 실제로 뚫려 있다. 되돌아보면, 바우하우스 디자이너들조차도 기하학적 형태의 손잡이(1924/동, 예보니/그림31)로 재미있게 시험했다는 것을 알 수 있다. 보다 덜 극단적인 것으로 커피와 티 세트를 특징짓는 수없이 다양한 손잡이들이 있다. 전전(戰前)으로 부터 포스트모던에 이르기까지의 시기에 속하는 티세트 디자인들로, 푸포캣(Jean Puiforcat)의 주전자(1933/은,금박,무명실/그림32)와 홀레인(Hans hollein)의 주전자(1980/황동,프라스틱/그림33)는 손잡이를 지나치게 크게하여 일반적인 틀에서 벗어나게 만들었다고 할 수 있다. 그리고 썬(Matteo Thun)은 샴페인 냉각기(1988/금속,나무/그림34)의 손잡이에 예상을 벗어난 곡선적인 형태를 사용함으로써 새로움을 부여하였다. 우메다(Masanori Umeda)는 생선의 블록한 눈알에서 영감을

얻어 손잡이(1984/자기/그림35)를 만든 것으로 보인다.

[그림30]



[그림31]



[그림33]



[그림32]



[그림34]



[그림35]



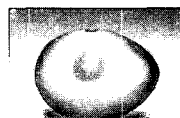
### 3-3. 용기 구멍의 변형

시험대상이 된 또 다른 기능적 요소는 용기의 구멍이다. 비례를 과대하게 하거나 혹은 지나치게 변형함으로써 우리들을 놀라게 하거나 즐겁게 하기 위해 사용되어져 왔다. 그러나 앞에서 보여준 것과 같이, 그 디자인들은 기능주의와 전혀 관계가 없다. 타케조(Toshiko Takaezu)의 두개의 주둥이가 달린 병(1953/도자기/그림36)은 전쟁후에 주둥이를 여러개 만드는 것이 도자 스튜디오의 특징이었던 점에 비추어 보면, 지나침에 대한 좋은 표현이다. 사실 주둥이가 그 역할에 비추어 비례적으로 초점이 됨에 따라, 유사하게 발전된 것을 바비니(Alfredo Barbini)의 화병(1962/유리/그림37)에서도 볼 수 있다. 그는 마치 엑스레이로 보는 것같이 눈물방울 형태를 표현하며 여백을 통하여 분명하면서도 강한 형태로 확고한 대조를 나타낸다. 넓은 어깨와 마개가 있는 작은 주둥이로 된 매리노트(Maurice Marinot)의 병(1929/유리/그림38)은 비례의 개념에 대한 흥미로운 변형이라고 할 수 있다. 매리노트 이후에, 비안코니(Fulvio Bianconi)는 지나치게 큰 마개와 목이 가느다란 병(1950/유리/그림39)으로 비슷하게 과장하였지만 그 반대되는 결과를 얻었다. 아이러니컬하게도, 매리노트와 비안코니는 20세기 디자인의 아이콘, 하지만 쓸모도 없고 유용하게 사용할 의도도 없었던 아이콘이 되어 온 오브제들을 디자인하였다. 타케조의 화병도 크게 다르지 않다. 이와 같이 디자인에는 기능주의보다는 매우 다른 불가피한 것들에 반응하는 어떤 정신이 있는 것이 분명해 보인다.

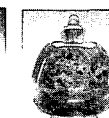
[그림36]



[그림37]



[그림38]



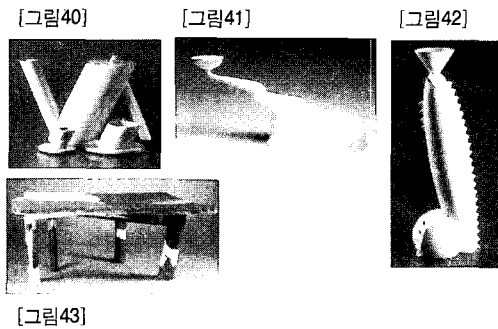
[그림39]



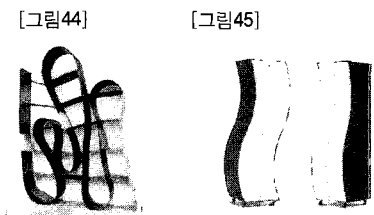
### 3-4. 여러 제품의 변형

포스트모던디자인은 반합리적 이론으로 가득차 있다. 이 이론이 처음에 공표된 이탈리아에서, 디자이너들은 수직성의 원리를 변형시켜 보려고 탐색하였다. 형태에 대한 위선은 화병을 다루는 것과 같은 방법으로 안정감을 바탕으로 하여

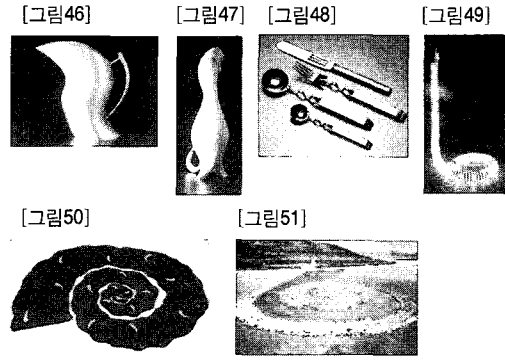
승부하고자 하였다. 브란지(Andrea Branzi)의 티세트(1974/프라스틱,나무/그림40), 멘디니의 화병(1985/도자/그림41), 그리고 썬(Matteo Thun)의 불가 꽃병(1981/자기/그림42)은 있어질 것 같은 형태로 수직선상의 중심에서 벗어난 형태들을 하고 있다. 브란지조차도 확립된 규칙에 대한 도전으로서 원근감에 대한 의도적인 반대를 역설하고 있다. 지배적인 디자인 규칙과 모더니즘의 완고함을 배척하기 위한 디자이너들의 도전을 위한 수사학으로서, 페셰(Getano Peshe)는 그의 테이블(1980/레이진/그림43) 다리를 대상으로 실험하였다. 그 테이블은 대량생산되는 제품을 개별화시키기 위한 페셰의 노력이다. 각 근로자들은 몰드에 다른 색깔의 레이진을 부어 넣는 책임이 있다. 따라서 마지막에 결정하는 사람 손에 가지고 있는 레이진의 색깔이 최종의 새로운 결과를 만들게 된다. 그가 테이블 디자인에서 창조하고자 했던 것은 “서로 각자가 다른 산업 시리즈들을... 오늘날까지 나는 누구나 소유했던 혹은 누구나 소유하고 싶어했던 상품을 사용하곤 하였다. 그러나 이제 사람들은 개별적인 방법으로 자기만이 소유할 수 있는 물건들을 갖고 싶어하며 소비할 것이다”라고 말한다.



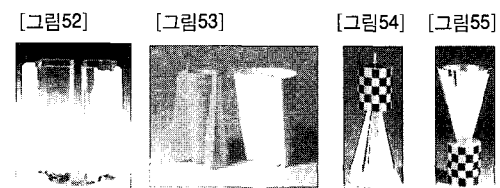
또한, 디자이너들은 모더니즘적 확실성과 엄격한 직선을 부정하는 또 다른 수단으로 과장되게 굽은 형태들을 디자인하여 왔다. 합리화된 정보를 상징하는 책꽂이가 특히 매력적인 목표가 되었다. 아라드(Ron Arad)의 책꽂이(1993/스틸/그림44) 디자인은 전통적인 도서관의 곧바른 선반들을 기분 좋게 무시하고 있음을 보여준다. 이러한 책꽂이에서 볼 수 있는 불안정성은 정보화 시대에 도래될 인체의 운명에 대한 아이러니한 시사이기도 하다. 쿠라마타(Shiro Kuramata)의 서랍장(1970/물푸레나무,스틸/그림45)은 모듈방식의 스테킹과 18개의 서랍에 의해 강조된 물결모양으로 불안하게 보인다. 굴곡된 측면, 앞과 뒤가 다른 이런 가구들은 거의 브란지의 티세트와 같이 우리들의 균형감과 원근감에 과감하게 도전하고 있다.



굽이치는 형태는 디자인의 의도를 보완할 수 있다. 로젠탈 회사의 화병(1952/자기/그림46)이나 수십년 뒤에 나온 기니(Massimo Losa Ghini)의 피쳐(1989/은/그림47)에서, 액체의 유연성을 보여 주는 물결 모양의 그릇 형태를 적절히 반영하고 있다. 실용적 디자인을 추구하는 것으로 알려진 사바티니(Lino Sabattini)조차도 수저세트(1988/스테인레스/그림48)의 손잡이 부분에 특이한 터치를 가미하고 싶은 욕구를 참을 수 없었다. 카스틸리오니(Livio Castiglioni)와 프라티니(Gianfranco Frattini)의 기발함이 돋보이는 램프(1969/PVC, 금속/그림49)에서 뱀의 모습이 암시된다. 벽을 타고 올라가거나 우스꽝스럽게 바닥을 꼬불꼬불 기어갈수 있는 유연하고 튜브같은 형태는 여러가지로 결합되어 끝도 없이 긴 뱀 형태를 이룬다. 비슷하게 잭슨은 전통적인 카페트의 엄격한 한계를 깨어 버렸으며, 그것으로 인하여 현대적 인테리어에서 자주 소외되어 왔던 분야에 기발한 생각을 도입하였다. 카페트(1984/울/그림50)의 땅을 안는 듯한 소용돌이는, 스피슨의 나선형 환경조형(1970/그림51)에서 뿐만 아니라 고대 문화에서도 사용되었던 나선의 우주적 상징을 주목하게 한다.



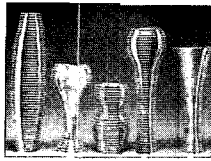
디자인에 있어서 지향하고자 하는 지표에 대한 오류는 어떤 위치에서나 발생할 수 있는 기능을 허용한다; 그것은 대부분의 추상화에 적용하지 못하거나, 옷을 거꾸로 뒤집는 아이디어와 비슷하다. 이와 반대되는 아이디어를 이용한 것으로 바비니(Flavie Barbini)의 화병(1970/유리/그림52)과 마리(Enzo Mari)의 화병(1968/프라스틱/그림53)이 있다. 구멍이 좁은 화병을 손으로 가볍게 뒤집으면 구멍이 넓은 화병으로 전환될 수 있다. 따라서 다른 기능을 수행할 수 있을 뿐만 아니라 매우 다른 형태로도 인식될 수 있다. 초기능주의로 불려질 수 있었던 이 아이디어는 오늘날에도 여전히 존재하며, 서로 비슷하게 닮은 멘디니(Alessandro Mendini)의 보석함(1993/알루미늄/그림54)과 화병(1993/알루미늄/그림55)에서도 볼 수 있는데, 둘다 거의 동일한 구성요소로 이루어져 있다.



[그림56]



[그림57]



덜 복잡하면서도 비슷하게 교묘한 속임수를 이용하고자 한 것이 린드버그(Sting Lindberg)에 의한 화병(1953/도기/그림 56)이다. 이 화병은 한쪽에서 보면 전통적인 눈물형태를 취하고 있으나 사람들은 정반대편의 장난스러운 공간을 예상하지는 못하였을 것이다. 이런 점에서는 케이지와 린드버그는 안쪽과 바깥쪽을 달리 표현하며 흥미를 불러 일으켰다고 할 수 있다. 브란지에 의한 화병(1991/알루미늄/그림57)에서는 순수한 진동체를 느낄 수 있다.

적절하게 재료를 이용해야 한다는 모더니즘의 주된 관심축, 특정한 재료는 어떤 형태적 처리가 요구된다는 신념은 19세기 중엽에 그 기원을 두고 있다. 예를 들어, 러스킨(Ruskin)은 "다른 재료를 표현하기 위하여 표면을 칠하는 것은..." 상당한 건축적 속임수라고 비난하였다. 그는 "건축은 어느 정도 숭고해야 할 것이며, 그 속에서 이와 같은 모든 거짓된 수단들을 피해야 한다"고 믿었다. 50년 후, 선도적 모더니스트 프랭크 로이드 라이트는 1901년 "기계의 미술공예"에 관한 그의 강의에서 유사한 의견을 발표하였다. 러스킨처럼 기계를 부정하는 것이 아니라, 순수한 재료의 본질에 대한 그의 관심은 똑같이 완강하였다. 라이트는 각각의 재료는 그 고유의 타고난 특성을 가지고 있으며 재료의 독특한 표현수단과 일치하는 방법으로 취급되어야 한다고 믿었다. 다음 세대들에 의해서 지지받았던 이 아이디어는 현대 디자인의 지배적인 전제가 되었고 코프만(Kaufmann)의 선언: "현대 디자인은 재료의 본질을 감추는 것이 결코 아닌, 사용된 재료의 특징과 아름다움을 표현해야 한다."에서 가장 잘 표현되었다.<sup>10)</sup>

재료의 진실성에 관한 신조로 모더니즘적 헌신은 일련의 디자인 율법을 만들었다. 20세기 도예가와 유리공들은 형태가 부드럽게 보이도록 만들고는 기뻐하였다. 비안코니의 손수건 화병(1949/유리/그림58)은 순간적으로 일어버린 듯한 투명한 주름을 암시하고 있으며, 또한 치우리의 작품(1990/유리/그림59)은 바로크 형태를 암시하고 있다. 순수한 유희적 부조화로써, 지머맨(Arnold Zimmerman)의 거칠게 코일을 감은 티포트(1984/도자/그림60)는 전통적인 세라믹 기법에 도전한 것으로 보인다.

[그림58]



[그림59]



[그림60]



바우하우스의 예술가이자 교육자인 모홀리 나기(Laszlo Moholy-Nagy)는 창의적 놀이와 자발적 활동, 재료와 도구의 상호작용을 옹호하였다. 건축가 게리(Frank Gehry)는 가장 평범한 재료를 새롭고 장난스러운 방법으로 즐겨 사용하고 있다. 주요한 의자 시리즈 중의 하나인, 역마차(1979/종이/그림61)에서, 그는 본래 부드럽고 휘어지는 유연한 골판지를 사용하였고, 무게를 지탱하기 위해 그것을 재구성하였다. 게리는 나무 껍질을 벗겨 만든 과일 바구니에 영감을 받아서 내구성이 강한 의자(1989/합판/그림62)를 만들기 위해 베니어판의 있음직하지 않은 얇은 껍질을 사용하였다. 브로이어(Marcel Breuer)와 로에(Mies van der Rohe)의 가장 현대적으로 자주 연상되는 재료로써, 금속이 컨베이어 벨트로 만들어진 아라드(Ron Arad)의 의자(1992/스테인리스 스틸/그림 63)에서 훨씬 더 심미적이고 가볍게 다루어졌다. 원자재와 재활용품을 선호하였던 아라드는 바우하우스의 기능주의적 접근을 거부하고, 개인적 경험 뿐 만 아니라 듀샹프(Marcel Duchamp)와 같은 다다예술가나 탠가이(Yves Tanguy)와 같은 초현실주의자들로 부터 영감을 얻는다. 금속 철망으로 제작된, 구라마타(Shiro Kuramata)의 섬세한 안락의자(1986/스틸/그림64)는 천을 덮어 씌워야 한다는 의자에 대한 우리들의 고정관념을 바꾸어 놓았다. 구라마타는 그의 작업에 대하여 다음과 같이 자주 언급하였다. "나는 투명한 재질에 매력을 느낀다. 왜냐하면 투명성은 특별히 어느 한 장소에 속하지 않지만 그것은 존재하기 때문이다".

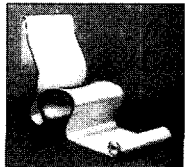
[그림61]



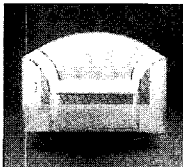
[그림62]



[그림63]



[그림64]



#### 4. 결론

현대적인 시각에서 되돌아보면, 디자인은 매우 다양하게 변화해 왔으며 복잡하다. 즉, 인간은 생활문화의 발전속에서 삶의 주변환경과 도구의 개발로 생활의 편의성과 쾌적함을 추구하게 되었고 결국 디자인의 모습은 기능주의 이후 탈 기능주의, 포스트 모더니즘, 미니멀리즘, 하이테크, 아키타입, 스크립처 웨이퍼 등 여러 가지 양상으로 변모해 왔다. 그리하여 최근에는 제품 자체의 기능성보다는 감성적인 것을 추구하는 스타일이 주류를 이루고 있다.

또한, 형태는 종종 기능을 초월하기도 한다. 디자이너들은 예상된 형태개념들을 뒤엎고 재료의 특성에 대하여 우리들의 전통적인 가설에 도전하는 제품을 창조하기 위하여 기능을 초월하여 모험해 왔고 앞으로도 계속 그렇게 추구할 것으로 보인다. 어찌 보면, 이러한 작업들이 일관성이 없이 '우연'이

10) Martin Eidelberg, 전권서, p108



나 '혁명적 변화' 혹은 '즉흥성'에만 의존하는 것으로 보이나, 이는 단순한 관심의 변형이 아니라 실현과정에서 나타나는 문제의 해결에 따른 필연적 과정으로 인식해야 할 것이다. 즉, 재료의 문제가 필연적으로 형태의 문제로 전이되고 진화 된 것이라고 할 수 있다.<sup>11)</sup>

이제까지 살펴본 오브제와 제품들은 디자이너들의 독특한 변형방법들에 의해 이루어진 62점으로, 재료별로 구분해 보면 금속제품 20점, 도자제품 17점, 유리제품 13점, 목제품 5점, 플라스틱 4점외에도 대리석, 염직, 종이로 나타나며, 또한 연도별로 구분해 보면 1960년 이전 26점, 1960년 이후의 제품으로 36점이 연구대상으로 제시되었다.

여기에서 나타나는 특징을 정리하면

- 1) 불균형하게 보이도록 지나치게 크게하거나 작게하는 등의 안정성의 개념에 도전한다.
- 2) 비례를 과대하게 하거나 혹은 지나치게 변형하여 사람들을 놀라게 하였다.
- 3) 일반적으로 예상되는 기능적인 요소들을 과장하였다.
- 4) 예정된 형태를 보다 부드럽게 보이도록 다루었다.
- 5) 손잡이의 경우와 같이 크기, 형태 및 위치의 변형을 다양하게 시도하였고, 필요 이상으로 여러개 적용하거나, 지나치게 크게 만들거나, 예상외로 곡선적으로 제작하기도 하였다.
- 6) 모더니즘적인 획일성과 엄격한 직선을 피하고 과장되게 곡선적인 형태를 설계하였다.
- 7) 전통적인 개념의 한계를 벗어난 기발한 생각을 도입하였다.
- 8) 가장 평범한 재료를 새롭고 재미있게 사용하였다.

이러한 여러 가지 부조화스럽게 보이는 특징들은 결코 단순한 착오들이 아니었으며 비합리적으로 보이지만 그와 같은 표현들은 주로 변형에 의해 이루어졌으며, 또한현대적인 생산 방식 영역내에서 일어났음을 알 수 있다. 이러한 경향들은 어떤 특정한 시기의 것에 한정되는 것으로 생각되지만, 20세기 후반의 디자이너들도 이전의 디자이너들과 같이 그런 방법들을 사용하였으며, 따라서 놀라움과 흥미를 불러 일으키기 위한 소망과 디자인의 조화를 드러내고 있다.

결국, 디자이너들은 기능적 요소에 대한 끝없는 다양한 역할을 변형함으로써 대상물에서 흥미와 새로움을 추구하였고, 또한 디자이너들은 부조화적인 접근방식과 함께 특정부위의 크기를 과장하거나 축소하여 표현하였고, 일반적으로 올바른 형태를 단순화하거나 여러 방식으로 왜곡하였으며, 재료의 특성에 의문을 갖고 예기치 않은 방식으로 이질적인 재료를 도입하여 사용해 왔음을 알 수 있다. 또한, 이러한 디자인들에 의해 입증된 고상함은 재료, 기술과 기능사이의 진부한 연상이나 고정관념을 깨끗이 잊어 버리는 창조적 사고방법으로부터 발생하였다고 할 수 있다.

결론적으로, 디자인에 있어서의 변형(transformation)은 디자이너들의 창조적 작업을 위한 주요한 방법임을 확인할 수 있었다.

11) 이영화(2003), 프랑크 게리의 조형언어의 변천과정에 대한 분석 연구, 디자인학연구52권, p232

## 참고문헌

- 지해천, 정의철역, 디자인방법론, 미진사, 1993
- 변상태, 디자인과 표정, 형설출판사, 1991
- 정시화, 산업디자인 150년, 미진사, 1991
- 정시화, 현대디자인 연구, 미진사, 1980
- 이영화, 프랑크 게리의 조형언어의 변천과정에 대한 분석 연구, 디자인학연구52권, 2003
- Martin Eidelberg, Design for Delight, Flammarion, 1997
- Charlott & Peter Fiell, 1,000 chairs, Taschen, 1997
- Taschen, Starck, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1996
- Alex Buck and Matthias Vogt, Matteo Thun, Ernst & Sohn, 1993
- John chris jones, design methods, Van nostrand reinhold, 1992
- Penny Sparke, Design in Italy, Abbeville press, 1988
- <http://www.pohangart.com/moogi007/art30>