

**사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 사례와 특성에 관한 연구

- 1966년부터 현재까지 디자인된 의자디자인의 사례를 중심으로 -

Study on the Cases and Features of Chair Design Inducing the Participation of Users

- Focused on the cases of chair design from 1966 up to now -

김진우* / Kim, Jin-woo

Abstract

The blur phenomenon obscuring the boundary between the field of designers and that of users may be the key paradigm in the 21st century. However, we observed a number of chair design cases that could be considered as the results of blur phenomenon in the furniture design field from mid 1960s. The backgrounds include the repulsion against the uniform functionalism, deliberation on the life in the future and the development of plastic materials and their processing methods. Under such backgrounds, the designers pursued the new and futuristic furniture design. In that process, what is about the "freedom" that the consumers as well as the designers should have in using the furniture was the important concept. This concept enabled the creation of chair design inducing the participation of consumers. They created various kinds of shapes, functions and structures that the consumers became interested in as if they had fun with toy blocks by mainly using the new material "plastic".

In a formative aspect, the entire shape is classified into the organic shape and geometric shape. The unit types are divided into two kinds; type that the unit of simple shape is repeated only with size difference and irregular combination type of the units comprised of more than two shapes. In the functional aspect, some cases showed the transformation and expansion of the function more variously. Other cases changed the function of chairs to tables, cabinets, or objects. In the structural aspect, on the basis of the method assembling each unit, one method is to assemble using the hardware and the other is to assemble only with intrinsic units of chair.

The chair design created by the blur phenomenon between the designers and the users as described above causes the blur phenomenon between the furniture and the space where the furniture is installed. Accordingly, it is expanding the furniture design sphere including the case that the furniture is not selected as the trifle article depending on the characteristics of interior space but it becomes the element leading the characteristics of space.

This study aims to estimate the change of interior space and the furniture that may cause the blur phenomenon by examining the cases above appropriate for the paradigm of the 21st century. Furthermore, this study will enable the discussion on the directions of future furniture design based on its results.

키워드 : 사용자 참여, 의자디자인, 블러현상

Keywords : Participation of Users, Furniture design, Blur phenomenon

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

21세기 문화의 특성 중에서 가장 두드러진 점이 있다면 그것은 영역간의 경계가 애매모호해지는 소위 블러(blur)현상이라고

할 수 있다. 스탠 데이비스(Stan Davis)와 크리스토퍼 메이어(Christopher Meyer)는 그들의 저서 「블러현상」을 통해 제품과 서비스의 경계가 모호해 지는 블러현상이 21세기를 지배하는 핵심패러다임이 될 것이라고 서술하고 있다. 사용자가 디자인의 일부에 참여하게 되고 이를 통해 가구디자인의 형태, 기능, 의미가 다양해지는 등, 가구디자인 분야에서도 점차 사용자와 디자인의 이분법적 경계가 허물어지는 블러현상이 나타나고 있다.

** 정회원, 건국대학교 실내디자인학과 전임강사

*** 본 논문은 2006학년도 건국대학교 학술진흥연구과제지원에 의한 것임

한편, 가구디자인 분야에서의 블러현상은 21세기에 와서 탄생한 새로운 현상이 아님을 알 수 있는 사례가 이미 40년 전부터 나타났다고 할 수 있다. 안드레아 브란찌(Andrea Branzi, 1939-) 등 4명의 디자이너에 의해 시작되었던 이탈리아의 진보적인 디자인 그룹인 아키쑼 어소시아티(Archizoom Associati)¹⁾가 발표한 수퍼론다(Superonda, 1966)<그림 1>는 사용자에 의해 자유롭게 변형되는 가구디자인의 개념을 도입함으로써 디자이너와 사용자간의 블러현상을 보여주고 있다. 즉, 디자이너들은 사용자가 의자디자인의 최종적인 형태 및 구성방법을 결정하게 함으로써 소비자와 디자이너 사이의 경계를 허무는 유도 피아적인 개념을 제안하였던 것이다.



<그림 1> 수퍼론다(1966)의 다양한 활용 예

아키쑼 어소시아티를 포함하여 시대를 앞서갔던 다수의 디자이너들은 20세기 디자인을 지배하던 합리주의와 물질주의에 반대하며 오히려 그러한 강박관념으로부터 자유로워지려는 노력의 결과물로서 오래전부터 이미 영역의 경계를 넘나드는 새로운 개념의 가구디자인을 발표해 왔다. 즉, 디자인 프로세스에 있어서 가구디자인 상품이 디자이너의 손을 떠난 이후에도 실제 사용하는 소비자에 의해 다양하게 변화 및 발전할 수 있도록 하였던 것이다.

본 논문의 목적은 가구디자인 중 특히 의자디자인 중에서, 출시된 상태가 최종 결과물로서 사용자의 의지가 전혀 개입될 여지가 없는 디자인이나 지정된 장소에 변화 없이 놓여 있어야 하는 디자인이 아니라 사용자의 참여를 통해 의자디자인의 형태, 기능, 구조가 자유롭게 변화하고 다양화 될 수 있는 디자인의 사례를 분석하여 그 특성을 도출하고자 함에 있다. 이러한 현상에 대하여 일본의 디자이너 우치다 시게루(Uchida Shigeru, 1943-)²⁾는 텅 비어 있는 공간속에 수많은 도구³⁾를 배치함으로써 전체를 만들어 나가는 자유성이야말로 현대의 생활공간과 가구의 진정한 모습에 새로운 패러다임을 제시할 수 있는 것⁴⁾

- 1) 창립멤버로는 안드레아 브란찌(Andrea Branzi, 1939-), 길베르토 코레티(Gilberto Corretti, 1941-), 파올로 데가넬로(Paolo Deganello, 1940-), 마시노 모레찌(Massimo Morozzi, 1941-)가 있었으며 이후 1968년 다리오 바라톨리니(Dario Bartolini, 1943-), 루치아 바르톨리니(Lucia Bartolini, 1944-)가 합류하여 활동하였다.
- 2) 요코하마에서 출생하였으며 1970년 우치다 디자인 사무소를 설립한 후 오늘날에 이르고 있다. 대표작인 다실(Tea house) 시리즈(지안, 소안, 교안)는 1995년부터 3년간 유럽의 주요도시와 박물관을 순회 전시하였다. 현재 도쿄 조형대학 객원교수로 재직하고 있다.
- 3) 우치다 시게루는 그의 저서 <가구의 책>을 통해 일본의 전통에서 가구란 마치 가변적으로 활용 가능한 "도구"와 같다고 서술하고 있다.
- 4) 우치다 시게루, 고헌진 역, 가구의 책, p.255

이라고 언급하기도 하였다. 21세기 패러다임에 적합한 이러한 사례 연구를 통하여 블러현상이 초래할 수 있는 가구와 실내공간의 변화를 예측해 보고자하며 논문의 결과를 근거로 하여 미래의 실내공간이 요구하게 될 가구디자인이 나아가야 할 방향에 대하여 논의할 수 있을 것이다.

1.2. 연구의 방법 및 범위

연구의 방법은 다음과 같다. 서론에서는 사회 문화적 현상을 연구한 문헌을 중심으로 사용자 참여를 유도하는 가구 디자인이 나타나게 된 배경을 살펴보고 3장에서는 사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 사례를 도출하였고 4장에서는 취합된 사례에 대한 분석과 특성을 서술한 후 5장에서는 전체적인 내용과 결론을 정리하고 향후과제를 제안하였다.

연구의 범위는 1966년부터 현재까지이며 설정시점을 1966년으로 한 이유는 이 시기가 이탈리아를 중심으로 한 젊은 세대들이 부모세대와 차별화된 문화를 만들고자 노력하였던 시기로써 이러한 시대적 현상의 일환으로 디자이너들은 사용자에게도 형태 및 기능을 변화시킬 수 있는 자유로움을 주려는 시기가였기 때문이다. 사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 사례가 1960년대 중반부터 1970년대 초반까지 당시의 진보적인 디자이너 혹은 디자인 그룹을 중심으로 하여 집중적으로 나타났던 것도 바로 이러한 배경 때문이었다고 판단되기 때문에 연구사례의 범위를 이 시점으로 설정하였다.

사례선정, 분류 및 분석의 체계는 다음과 같다. 1966년 이후부터 최근에 발표된 의자디자인 중에서 연구의 목적에 적합한 사례를 수집한 후 이를 조형적, 기능적, 구조적 관점에 맞추어 유형을 분류하였으며 이를 다시 유닛(unit)이 조합된 전체적인 조형, 기능, 구조와 독립적인 유닛 자체의 조형, 기능, 구조로 분리하여 분석하였다. 조형적인 관점에서는 크게 유기적인 조형과 기하학적인 조형, 기능적인 관점에서는 의자 제품군 내에서 혹은 제품군의 범위를 넘어서 기능이 전환되거나 확대되는 사례로 분리하여 분석하였으며 구조적인 관점에서는 조합의 방법을 기준으로 하여 하드웨어를 사용하는 경우와 유닛 자체만으로 조합하는 경우로 분리하여 분석하였다.

<표 1> 분석의 체계

분석요소	분석대상	유형
조형적	유닛이 조합된 조형	유기적 기하학적
	유닛의 조형	단일형태의 유닛 2가지 이상 형태의 유닛
기능적	유닛이 조합된 기능	의자 제품군내에서 기능 확대 의자 외 제품군으로 기능 확대
	유닛의 기능	의자 제품군내에서 기능 확대 의자 외 제품군으로 기능 확대
구조적	유닛 조합의 방법	하드웨어를 이용한 조합
		유닛만으로 조합

5) 한국실내디자인학회, 20C 의자디자인, 기문당, p.125

단, 조형적인 관점에서는 최소한 두 가지 이상의 형태와 사이즈(size)를 가진 유닛으로 이루어져 있으며 최소한 3가지 이상의 방법으로 형태적 변형이 가능한 모델만을 선택하였다. 구조적인 관점에서는 각각의 유닛이 해체된 상태에서도 독립적으로 기능을 할 수 있는 모델만을 선택하였다. 또한 본 논문에서는 너 다운(knock-down) 시스템의 사례는 제외하였는데 이는 너 다운 가구가 일면 사용자의 참여를 유도하는 것은 사실이나 변형 가능한 형태 및 구조가 어느 정도 디자이너에 의해 미리 계획되어 있고 사용자는 그 범위를 크게 벗어날 수 없다고 보았기 때문이다. 또한 소비자의 선택과 주문에 의해 마감재의 재료 및 색상이 변화될 수 있는 의자 역시 본 연구에서 의미하는 소비자 참여와는 거리가 있어 연구사례의 범위에서 제외하였다.

2. 사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 발생 배경

2.1. 획일적인 기능주의에 대한 반발

1960년대는 전쟁이후 급속한 경제적 부흥과 이로 인해 형성된 풍요로운 산업사회를 기반으로 하여 10대 및 여성의 소비문화가 그 중심으로 떠오르기 시작하던 시기였으며 이는 다양하고 유행에 민감한 디자인의 출현으로 이어졌다.

20세기를 지배하던 보편적이고 절대적인 가치에 기초한 획일적 기능주의에 대한 반발로써, 실험적인 디자인을 추구하고 기존에 없던 새로운 개념을 찾던 당시의 젊은 디자이너들에게 있어서 가구디자인의 본질을 탐구하고 물질적인 것보다는 정신적인 관점에서 가구를 바라볼 수 있도록 한다는 것은 중요한 일이었다. 예컨대, 과연 인간에게 있어서 가구란 무엇인가, 혹은 공간에 있어서 가구의 존재는 어떠한 의미를 갖는가, 또한 각 나라가 고유하게 가지고 있는 전통적인 개념에 있어서 가구란 무엇인가, 등이 그것이었으며 이러한 디자이너들의 고찰 속에서 가구의 개념은 다양하게 확장되어 나갔다.

1980년대와 1990년대를 지나오면서 디자이너들은 획일성보다는 다양성, 단면성보다는 다면성을 추구하게 되었고 비록 제품은 산업시스템 속에서 동일한 형태로 양산이 되더라도 사용자가 개인적인 요구에 의해 다양하게 변화시킬 수 있는 의자디자인을 추구하게 되었던 것이다.

2.2. 미래의 삶에 대한 고찰

1970년대 유럽의 가구디자인분야에서는 미래의 삶에 대한 질문과 고찰이 성행하던 시기였으며 이는 1970년 쾰른 국제가구박람회(Köln International Möbelmesse)를 통해 잘 나타나고 있다. 즉, 1968년과 1970년 쾰른 국제가구박람회에서는 “리빙 투마로우(Living Tomorrow)”라는 주제 하에 당시의 이름 있는

젊은 디자이너들을 초대하여 신기술을 이용한 실험적인 아이디어로 자유롭게 공간을 연출할 수 있는 프로젝트를 기획하였다. 비죤나 프로젝트(Visiona Project)라고 불렀던 당시의 프로젝트에는 베르너 팬톤(Verner Panton, 1926-1998)⁶⁾, 조 콜롬보(Jo Colombo, 1930-1971)⁷⁾, 올리비에 모르그(Oliver Mourgue, 1939-)⁸⁾등이 참여하였으며, 독일의 화학회사 바이어(Bayer, www.bayer.com), 아크릴 섬유회사인 드랄론(Dralon, www.dralon.com), 유럽 최고의 폼 제조회사인 메젤러(Metzeler, www.metzeler-profiles.com)가 후원하는 등 역동적이며 진보적이고 미래지향적인 프로젝트였다.

베르너 팬톤은 1970년 당시 이미 21세기 가구디자인의 주요 기능은 인간의 웰빙(well-being), 휴식, 회복을 돕는 것이 될 것이라고 예측⁹⁾하였으며 합리적인 개념의 가구보다는 감성적인 개념에 근거한 가구로 공간을 창출한 바 있다. 즉 가구의 용도보다도 마음을 움직이는 것¹⁰⁾이 중요해 질 것이라는 것이다. 자유로운 조형의 추구, 공간의 제약을 받지 않는 디자인, 사용자가 필요에 따라 자유롭게 변화시켜 사용할 수 있는 디자인 등의 컨셉을 통해 사용자와의 다양한 인터랙션을 추구하게 되었으며 이러한 정신적 배경에 근거하여 소비자 참여를 유도하는 가구디자인 탄생이 가능하게 되었다.

2.3. 플라스틱 소재 및 가공방법의 발전

1960년대에 가구디자인 분야에서 가장 중요한 사건은 바로 플라스틱이라는 소재의 개발 및 가공방법의 발전¹¹⁾이었으며 이는 가구디자이너들의 창의적인 아이디어에 날개를 달아준 것과 다름없었다. 기존에 주로 사용하던 원목 및 금속재질의 가구디

6) 덴마크 코펜하겐에서 출생하였으나 생의 대부분의 시간을 스위스에서 보낸 그는 전통적인 데니쉬 모더니즘(Danish Modernism)과는 차별화된 독특한 디자인 개념을 표현하였다. 대담한 색채사용과 실험정신을 통해 시대를 앞서는 가구명품을 다수 남겼으며 이 중에서도 팬톤 체어(Panton chair)는 가구디자인사에서 플라스틱 소재의 활용과 발전의 역사를 대변하고 있는 중요한 사례이며 명실상부한 그의 대표작이다.

7) 건축을 전공하기 전에는 화가가 되기 위해 교육을 받았으며 20대 초반 조각가로서 활동하였던 경력이 있던 조 콜롬보는 조각적이며 자유로운 형태의 디자인을 추구하던 진보적인 디자이너였다. 건축가로서의 초기 작품들은 주로 관광지의 여관이나 스키 리조트 호텔이었던 조 콜롬보는 1962년 사르디냐(Sardegna)에 있는 호텔의 인테리어를 하게 되었고 이 작업이 1964년 인/아크 어워드(In/Arch Award)를 수여하게 됨을 계기로 하여 실내공간의 개념(conception of living system)에 대한 관심을 갖게 되었고 건축가에서 실내디자이너로 전환 및 발전하게 되었다.

8) 프랑스 파리 출생으로 인테리어와 가구제작을 전공하였고 1958년부터 1963년까지는 스웨덴과 핀란드에서 실무를 쌓았다. 1966년부터 1976년까지 자신의 스튜디오를 운영하였으며, 1976년 이후 프랑스 북서부에 위치한 브르타뉴(Bretagne)로 이주하여 School of Fine Art in Brest의 교수로 재직하고 있다.

9) Vitra Design Museum, Verner Panton, The collective works, p.173

10) 우치다 시게루, Ibid, p.185

11) 1960년대 폴리우레탄, 1970년대 폴리스티롤(polystyrol), 1990년대 후반 폴리프로필렌(polypropylene)으로 이어지는 플라스틱의 소재 및 가공방법의 발전은 가구디자인의 역사와 그 맥을 함께 하고 있다.

자인에서는 가능하지 않았던 제한적 요소를 극복하게 된 디자이너들은 조형적, 구조적, 기능적 자유로움을 통해 가구디자인 분야의 혁신적인 발전을 이루어내었다.

가에타노 페세(Gaetano Pesce, 1939-)는 1969년 밀라노 가구박람회에서 폴리우레탄으로 제작된 10여개의 라 마마(La Mama)<그림 2>를 관객들 앞에서 순간적으로 부풀어 오르게 하는 이벤트를 통해 사용자와 디자이너 간의 커뮤니케이션의 중요성을 보여주었다. 이는 가구디자인에 있어서 플라스틱 소재에 대한 대중의 관심을 불러일으켰던 사건이었으며 향후 수십 년간 디자인계의 화두가 되었다.¹²⁾



<그림 2> 가에타노 페세의 라 마마, 1969

이처럼 소비자 참여를 유도하는 의자디자인 탄생의 배경에는 플라스틱 소재 및 가공방법의 발전이 있었다. 소파, 소파베드 등 대규모 의자의 경우에도 폴리우레탄(polyurethane) 등의 경량성으로 인해 사용자들은 마치 장난감 블록을 가지고 노는 것처럼 용이하게 조형적 의지를 표출하며 자유롭게 사용할 수 있었던 것이다.

이 당시 플라스틱 소재개발에 가장 큰 관심을 보였던 카르텔(Kartell, www.kartell.it)은 신소재의 발전과 더불어 이탈리아의 가구시장을 급속히 성장시킬 수 있는 발판을 마련하였고 플라스틱을 소재로 한 이탈리아의 가구명품들이 바로 이 시기에 대거 양산될 수 있었다.

3. 소비자 참여를 유도하는 의자디자인의 사례

3.1. 아키Zoom 어소시아티(Archizoom Associati)

(1) 슈퍼론다(Superonda, 1966)

아키Zoom 어소시아티의 슈퍼론다<그림 1>는 불규칙한 유닛이 조합된 대표적인 사례라고 할 수 있다. 슈퍼론다는 비닐 소재 표면가감제의 반질반질한 질감을 통해 표출되는 키치적인 이미지와 모듈방식의 융통성을 결합한 모델이었다. 작가는 이 제품을 통해 사용자 각자의 창의성과 개성의 표출을 독려함으로써 다양한 공간 창조가 가능하도록 하였다.

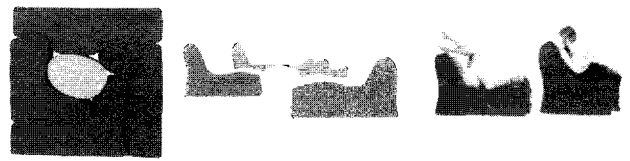
한 개의 폴리우레탄 블록을 곡선으로 자른 후 두 개의 덩어리로 분리 한 이 제품은 재료의 특성상 기존의 소파에 비하면 너무나 가벼워 작가들이 의도한 바와 같이 이동하고 재조합하기에 용이하였으며 이러한 과정을 통해 사용자와 가구가 사용과정에서 서로 상호교류하며 즐길 수 있는 디자인이라고 할 수 있다. 최소한 소파, 소파 베드(divan), 웨이즈 로그(chaise longue) 등 3가지 형태로 활용할 수 있는 이 작품은 1966년부터 폴트로노바(Poltronova)¹³⁾사에 의해 양산되고 있다.

12) 국립현대미술관, Less & More, 삶과 꿈, 2002, p.110

3.2. 로베르토 마타(Roberto Sebastian Matta, 1911-)

(1) 마리테(Malitte, 1966)

칠레출신의 디자이너 로베르토 마타¹⁴⁾가 디자인 한 마리테<그림 3>는 가구로 사용하지 않을 경우에는 조각적인 형태의 파티션 혹은 조형물로 사용된다. 의자로서의 기능과 함께 초현실주의적인 조각품의 기능을 겸하고 있는 것이다. 이 작품은 공간 활용의 최대화를 실현하여 대중의 큰 호응을 얻었으며 1960년대 중반 유행하던 미니멀한 실내공간에 잘 어울렸다. 폴리우레탄 폼 블록으로 제작된 이 작품은 1968년부터 1974년까지 놀 인터네셔널(Knoll International, www.knollint.com)에 의해 양산되었다.

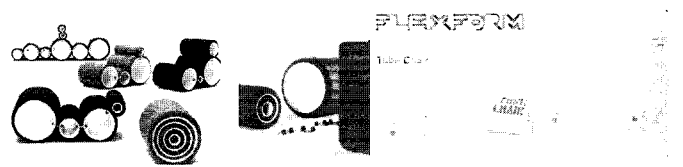


<그림 3> 파티션으로 세워져 있는 마리테<좌>와 의자로 활용되고 있는 마리테<중, 우>

3.3. 조 콜롬보(Jo Colombo, 1930-1971)

(1) 튜브 체어(Tube chair, 1969-1970)

41세라는 짧은 생을 살다간 이탈리아 디자이너 조 콜롬보는 다양하고 변화무쌍한 공간 개념에 관심이 많았고 이러한 그의 의지에 의해 만들어진 제품이 바로 튜브 체어(Tube, 1969-1970)<그림 4>였다. 동일한 형태의 유닛에 차별화된 사이즈를 적용한 후 다조합이양하게 가능하도록 한 의자디자인의 대표적인 사례이다. 튜브를 둘러싸고 있는 폴리우레탄폼을 텍스타일로 마감되어 있어 그 종류 및 색상에 따라 보다 다양한 변화가 가능하다.



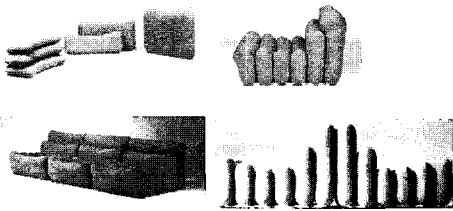
<그림 4> 튜브체어(1970)의 활용사례

13) 1957년 세르기오 카밀리(Sergio Cammilli)에 의해 설립된 회사로서 아키Zoom과 슈퍼 스튜디오(Super Studio) 등 진보적인 디자인 그룹과 디자이너들의 가구를 양산하고 있다. 에토르 소트사스(Ettore Sottsass)가 회사의 설립에 공헌하였으며 1958년 이후에는 아트 디렉터(art director)의 역할을 하고 있다. www.poltronova.com

14) 1911년 칠레(Chile)의 산티아고(Santiago)에서 태어난 로베르토 마타는 20대 초반 파리로 이주하면서부터 당시 유럽의 건축과 예술을 선도해 나갔던 유명인들과의 교류를 시작하게 된다. 파리에서 르 코르뷔지에(Le Corbusier)의 사무실에서는 제도공으로 일했으며 1937년에는 앙드레 브르통(Andre Breton)에 의해 초현실주의 그룹에 합류하였다. 초현실주의 그룹으로의 합류를 통해 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 이론과 사상의 영향을 받게 되어 마침내 무의식의 세계를 탐구하고 우주의 창조와 멸망에 대한 비유적인 묘사를 발전시켰다.

(2) 애디셔널 리빙 시스템(Additional Living System, 1967-1968)

1968년 제 14회 밀라노 가구박람회(Triennale Exhibition in Milan) 중 "완화(relaxation)"라는 주제 아래 발표된 제품이다. 세로로 축을

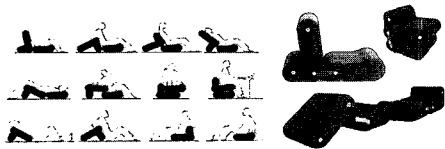


<그림 5> 애디셔널 리빙 시스템 유닛의 형태와 종류(좌상)와 활용사례

이루고 있는 유닛들은 모두 6가지 사이즈로 구성되어 있으며 바닥부분의 알루미늄 프로파일에 의해 접속된다. 라운지 체어(lounge chair), 오토만(ottoman), 혹은 소파 등으로 다양하게 변형 및 활용가능하다. 애디셔널 시스템에서 보여지는 가구디자인의 다양성은 조 콜롬보가 추구하던 가장 중요한 목표중의 하나였다.

(3) 멀티 체어(Multi chair, 1970)

두 요소가 동시에 혹은 독립적으로 사용가능하도록 함으로써 가구가 공간에서 순응성(順應性, adoptability)을 발휘할 수 있도록 하였는데 이는 다양한 실내공간의 변화와 함께 작가가 가장 중요하게 생각 하던 개념이었다.



<그림 6> 멀티 체어(1970)의 활용사례

(4) 리빙 센터(Living Center, 1970)

1970년대 초반 로젠탈(Rosenthal)¹⁵⁾과의 만남을 계기로 탄생 하게 된 리빙 센터 역시 기존에 사용자들이 가지고 있던 가구에 대한 고정관념을 크게 벗어난 제품이었다. 라운지 체어의 경우 등받이 부분과 좌판부분을 상호 호환하여 사용 할 수 있으며 코너 쿠션(coner cushion)의 경우에도 발 받침대(foot stool) 혹은 좌석 등받이의 높이를 조절하고자 할 때 활용할 수 있도록 하였다. 유닛의 숫자와 종류의 조합을 확대시키면 가구의 범위를 넘어서 하나의 실내공간으로도 활용가능하다.¹⁶⁾ 조 콜롬보는 단일한 정답이 없는 불확실한 시스템의 가구가 오히려 사용자의 만족도를 상승시킬 것이라고 믿었고 미래의 주거공간에 적합한 시스템이 될 것이라고 예측하였다. 리빙 시스템은 주거 공간에서 가족의 요구사항과 삶의 방식을 냉철하게 분석한 이



<그림 7> 멀티 체어의 활용사례

론적인 결과를 근거로 하여 시대를 앞서갔던 디자이너였다.

3.4. 베르너 팬톤(Verner Panton, 1926-1998)

(1) 클러스터 시팅 시스템(Cluster seating system, 1968)

팬톤은 그의 가구디자인 인생을 통하여 가구가 공간이 되고 공간이 다시 가구가 되는 개념¹⁷⁾에 심취하였으며 이로 인해 공간적 개념이 적용된 가구디자인 작품을 남겼다. 특히 1968년과 1970년 독일의 쾰른 국제가구박람회는 팬톤에게 있어서 가장 중요한 이벤트 중의 하나였으며 위 두 번의 박람회를 통해 발표된 비조나 프로젝트를 통하여 기존에 볼 수 없었던 획미학적 기준을 제시하였다.

클러스터 시팅 시스템<그림 8>은 쾰른 가구박람회 당시 한 곳은 방전체가 레드(red), 다른 한 곳은 옐로우(yellow) 색상의 패브릭, 조명으로 마감된 두 개의 다른 공간에 동일 색상의 울이 굵은 드래곤 패브릭으로 마감된 볼(ball)형태의 제품이 자유롭게 디스플레이 되었다. 각각의 볼 중 몇 개는 포도송이처럼 서로 연결되어있어 자연스럽게 의자의 기능을 할 수 있도록 하였다. 의자의 조형은 사용자들의 자유로운 자세와 움직임을 유도하여 그의 작품에서 끊임없이 추구되었던 비공식적인 만남(informal social gathering)¹⁸⁾을 실현하고 있다.

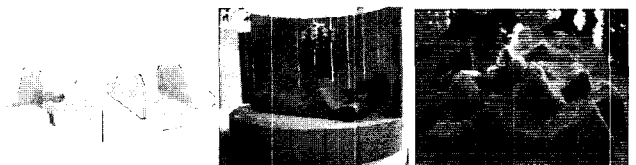


<그림 8> 클러스터 시팅 시스템(1968)

(2) 웨이브 빌딩 블록(Wave building block, 1970)

1970년 쾰른 가구박람회의 비조나를 통해 발표된 베르너 팬톤의 웨이브 빌딩 블록<그림 9>은 불규칙한 유닛으로 구성되어 조형적 변화를 유도하는 사례라고 할 수 있다. 7종류의 형태와 사이즈의 블록으로 구성되어 사용자에 의하여 자유롭게 배치됨에 따라 다양한 공간형성이 가능한 디자인이다.

삼각뿔 형태를 한 웨이브 빌딩 블록의 좌판부분은 바닥으로부터 리드미컬하게 물결치며 올라오으로써 앉거나 혹은 기댈 수 있는 구조를 형성하고 있다. 물결치는 바다 표면의 카페트 마감은 잔디를 암시하고 있으며 붉은 색은 정절을 상징하는 등 이국적이며 에로틱한 분위기를 연출하였다.¹⁹⁾



<그림 9> 웨이브 빌딩 블록의 유닛과 활용 사례

15)1979년 필립 로젠탈(Philippe Rosenthal)에 의해 설립된 세계적인 도자기 회사(www.int.Rosenthal.de)로서 1972년 가구 제작을 위한 자회사 로젠탈 아인리히팅(www.rosenthal-einrichtung.de)을 만들어 오늘날에 이르고 있다. 리빙 센터는 로젠탈이 가구제조사로서 출발하면서 시도한 초기 모델이었다.

16)리빙 센터를 위해 움직이는 키친 시스템인 테이블 키친(table kitchen, 위 사진의 가운데 부분)도 함께 개발하였다.

17)Ibid., p.181

18)Hannes Horsfeld, Innovation,-Fusions-Provocations, Scandinavian Journal of Design Hirstory, Vol 8, 1998, p.60

19)김진우, 베르너 팬톤의 의자디자인에 나타난 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제 14권 2호, p.182

3.5. 칼슨 베커(Carsten Becker, 1954-2004)

(1) 아동용 가구(작품명 미상, 통상 아동용가구라는 뜻의 덴마크어인 Børnekuber로 표기됨, 1989)

덴마크 디자이너인 칼슨 베커²⁰⁾의 이 작품은 그의 학위 졸업 작품이었다. 1989년 덴마크 왕립대학(Royal Academy of Fine Arts, School of Architecture in Copenhagen, Denmark)에서 건축 및 공업디자인으로 학위를 받은 그는 어린이들에게 있어서 가구란 마치 장난감과 같아야 한다고 주장하였으며 아동용 가구를 통하여 사용자 참여를 유도하는 디자인을 실현하였다. 6개의 규칙적인 사각유닛으로 구성된 이 가구는 아동의 연령과 체격에 크게 구애받지 않고 사용할 수 있으며 아이들이 원하는 자신만의 개인적인 워크 스테이션(work station) 구성이 가능하다. 사각 기둥의 형태를 하고 있는 유닛은 가로와 세로의 길이가 다르기 때문에 12가지의 다른 높이를 가진 의자, 테이블, 수납공간 구성이 가능하다. 이 가구를 통해 디자이너는 단순히 앉고 쓰는 것이 아닌 아동 스스로 하나의 구조체를 만들어 활용할 수 있도록 유도하고 있다. 자신의 사무실에서 직접 제작하였으며 소량 주문 양산되었다.



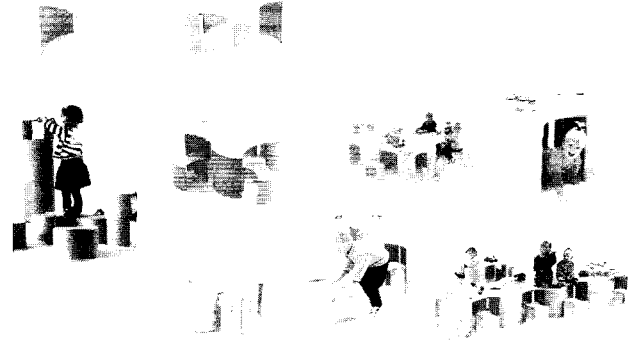
<그림 10> Børnekuber의 활용사례

(2) 퍼즐(Puzzle, 1990)

공간의 가변성에 적절히 대응할 수 있는 아동용 가구를 찾던 덴마크의 보육시설을 위해 디자인 된 이 가구는 보육시설의 규모에 상관없이 다양하게 변화하고 적응할 수 있도록 구성되었다. 베커는 아이들이 스스로 자신의 의자와 테이블을 조합하고 만들 수 있도록 하였으며 이러한 가구가 어린이의 지능발달과 정서교육에 중요한 영향을 미친다고 생각하였다.

또한 베커는 아이들이 싫증을 잘 낸다고 하여 소재나 외형이 화려한 가구를 생산하는 것을 지양하고 디자인적인 측면에서 아이들의 참여를 유도하여 변화의 가능성을 열어 준다면 환경친화적인 소재인 목재를 사용하여 아동용 가구를 제작할 수 있으리라고 주장하기도 하였다. 이 제품은 인테리어 디자이너인 브리짓트 보럽(Birgitte Borup)과 함께 공동으로 디자인한 것으로서 덴마크 가구회사 BCI 인벤터(BCI Inventar A/S)에서 양산되고 있다.

20) 덴마크 코펜하겐 출생으로 덴마크 왕립대학에서 건축을 전공하였다. 아동용을 위한 환경, 가구, 색채에 대한 다수의 연구 논문을 발표하였으며 1995년부터 2004년까지 덴마크 디자인스쿨(Denmark Design School) 교수로 재직하였다.

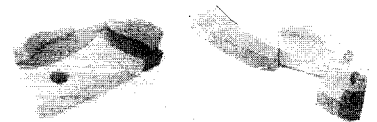


<그림 11> 퍼즐의 유닛(상)과 다양한 활용사례(중, 하)

3.6. 우치다 시게루(Uchida Shigeru, 1943-)

(1) 프래그먼트, 프래그먼트 B(Fragment, Fragment B, 2000, 2001)

<그림 12>는 일본의 디자이너 우치다 시게루가 디자인한 프래그먼트(Fragment, 2000, 2001)의 사례이다. 전통적으로 일본에는 가구의 개념은 없고 대부분이 접어서 보관하고 필요할 때 꺼내서 쓰는 개념인 “도구”라고 정의한 그는 서양의 의자와는 차별화된 개념의 의자디자인을 추구하였다. 부분이나 단편이라는 의미를 가지고 있는 프래그먼트는 커뮤니케이션을 만드는 도구로써 평상의 개념을 도입한 것이었다. 즉, 평상은 형태의 문제가 아니라 커뮤니케이션 공간으로서 중요한 역할을 하는 것이다. 존재성을 가진 프래그먼트를 모아서 의도하는 전체를 만들어 냄으로써 변화하고 자유롭게 움직이는 개념의 가구를 창출하였고 이를 통해 공간의 가변성을 추구하고자 하였다.²¹⁾



<그림 12> 프래그먼트(좌)(2000)와 프래그먼트 B(우)(2001)

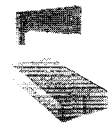

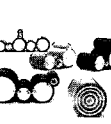

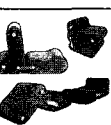



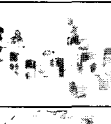
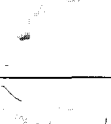
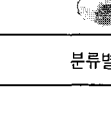
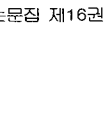
4. 사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 특성

총 6명의 디자이너가 디자인한 12개의 제품을 통해 사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 특성을 조형적, 기능적, 구조적 관점에서 분석하였다.

조형적인 관점에서 보면, 우선 유닛이 조합된 조형에서는 바닥에서 파도처럼 물결치듯 올라오는 웨이브 빌딩 블록에서와 같이 유기적인 형태와 정육면체 혹은 원기둥 등 기하학적인 형태로 나타났다. 슈퍼론다와 튜브체어의 경우는 조합의 방법에 따라 유기적 혹은 기하학적인 형태가 모두 나타나는 사례이다. 유닛의 조형으로는 사이즈만 다를 뿐 단일한 형태의 유닛이 반복되는 유형과 각각의 유닛이 두 가지 이상의 전혀 다른 형태로 이루어져 불규칙적으로 조합되는 유형으로 나타났다.

21) 우치다 시게루, Ibid., pp.150-155

<표 2> 사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 사례 및 분석

디자이너명	의자명 (제조사-제작연도)	사 례				분 석									
		작품사진	색채	재료/구조	치수(cm)	조형				기능				구조	
						유닛이 조합된 조형		유닛의 조형		유닛이 조합된 기능		유닛의 기능		유닛 조합의 방법	
						유기적	기하학적	단일 형태의 유닛	2가지 형태 이상의 유닛	의자 제품군 내에서 기능의 전환 및 확대	의자 외 제품군 으로 기능의 전환 및 확대	의자 외 제품군 내에서 기능의 전환 및 확대	의자 외 제품군 으로 기능의 전환 및 확대	하드 웨어를 사용한 조합	유닛 자체 만으로 조합
1. 아키쥘 어소시아티	슈퍼론다 (Potironova, 1966-)		white, red, black	polyurethane foam + Removable cover in plastic material.	W:240 D:100 H:38		○		○	○		○			○
2 로베르토 마타	마리테 (Gavina, 1966-1968, Knoll Intransional 1968-1974)		blue, violet	Polyurethane foam + fabric cover	W:160 D:65 H:160	○			○		○				○
3. 조 쿨롬보	튜브체어 (Flexform, 1970-)		various	PVC tube, polyurethane foam, polyurethane-coat ed textile, metal clamps, rubber, jute bag	W:58 Diam: 49, 40, 30, 17	○			○		○				○
	어디셔널 리빙 시스템 (Somani, Arosio, Como, 1967-1968)		various	aluminium, polyurethane, fabric cover	various, W:70 D:78 L:130(78)	○			○		○				○
	멀티 체어 (Somani, Arosio, Como, 1970-)		black, blue, red	polyurethane foam cushion + metal fitting, leather straps	W:63 D:58 H:68	○			○		○				○
	리빙 센터 (Rosenthal, 1970-1971)		various	metal frame + plastic cushion + textile	W:66.5 D:155.5 H:85 cushion element (W:34 D:57 H:60)	○			○		○				○
4. 베르너 팬톤	클러스터 시팅 시스템 (Bayer AG, 1968)		red, yellow	polyurethane + fabric cover	various	○			○		○				○
	웨이브 빌딩 블록 (Metzeler Schaum, 1970)		green, red	cold foam + carpet or fabric	H:52, W:200, D:50 H:95, W:150, D:50 various	○			○		○				○
5. 칼스 베커	Bornkuber (Carsten Becker, 1989)		beech	laminated wood	H:20, 22, 25, 27, 30, 32, 40, 42		○	○			○				○
	퍼즐(BCI Inventar A/S, 1990)		beech	laminated wood	stool Ø:35 H:22.8 table W:90, D:80, H:46	○			○		○				○
6. 우치다 시게루	프래그먼트 (2000)		red, orange green, blue, black	polyurethane + vinyl	W:240 D:150 H:80	○			○		○				○
	프래그먼트 B (2001)		red, orange green, blue, black	polyurethane + vinyl	W:220 D:110 H:80	○			○		○				○
분류별 사례의 수(%)						11 (92)	3 (25)	4 (33)	8(67)	8(67)	6(50)	10(83)	2(17)	4(33)	8(67)

기능적인 관점에서는, 유닛이 조합된 상태에서 보면 스툴에서 체어, 체어에서 소파, 소파에서 소파베드 등으로 기능이 전환되어 활용되는 경우, 의자가 아닌 테이블, 수납공간, 파티션, 침대 등 다른 제품군의 가구가 되는 경우, 가구가 아닌 조형물 등으로 변화하는 등의 사례가 나타났다. 각각의 유닛을 보면 좌판이 등받이가 되는 경우, 스툴이 쿠션이 되는 경우, 의자가 수납공간이 되는 경우, 책상이 의자가 되고 의자가 책상이 되는 경우 등이 보여졌다. 프래그먼트의 경우에는 유닛을 조합함으로써 점점 규모가 큰 의자로 제품군내에서 기능을 확대하고 있음과 동시에 실내공간에서 공간을 분할하고 영역을 설정하는 역할을 하고 있는 사례였다.

구조적인 관점에 있어서는 유닛을 조합하는 방법을 기준으로 하여 살펴보았을 때 하드웨어를 사용하여 조합하는 방법과 순수하게 의자를 구성하고 있는 유닛자체만으로 조합하는 방법으로 나타났다. 하드웨어를 사용하는 경우에는 어느 정도 일정한 룰을 가지고 규칙적으로 조합할 수 있으며 하드웨어를 사용하지 않는 경우에는 주로 우연과 특수한 사용자의 상황에 의해 불규칙하게 조합할 수 있는 등 사용자에게는 좀 더 많은 자유를 주는 것으로 보인다. 본 논문의 사례에서는 조 콜롬보만이 하드웨어를 사용하였으며 나머지 디자이너들은 모두 하드웨어를 사용하지 않았다. 사용된 재료에 있어서는 칼슨 베커의 사례를 제외한 나머지 사례가 모두 플라스틱을 사용하였으며 의자의 구조는 플라스틱 폼으로 기본 틀을 구성한 후 페브릭, 비닐, 가죽 등의 소재로 마감하여 다양한 질감과 색상의 모델을 선보였다.

5. 결론

1966년 이후 발표된 의자디자인의 사례 중에서 디자이너와 사용자간의 이분법적 영역을 넘어서 의자가 디자이너의 손을 떠나 출시된 이후에도 실제 사용자에 의해 다양하게 활용되고 변화할 수 있는 개념이 적용된 즉, 사용자 참여를 유도하는 의자디자인의 사례를 도출하여 분석해 보았다.

디자이너와 사용자간의 영역이 불분명해지는 현상은 21세기의 핵심적인 패러다임이라고 할 수 있으나 이미 1960년대 중반부터 가구디자인 분야에서는 블러현상의 결과물이라고 언급할 수 있는 사례의 의자들이 다수 출현하였다. 디자이너들은 새롭고 미래지향적인 가구디자인을 추구하게 되었으며 그 과정에서 소비자 스스로가 가구를 활용하는데 있어서 누릴 수 있어야 할 “자유”에 관한 것은 중요한 개념이었던 것이며 이러한 개념 하에서 소비자 참여를 유도하는 의자디자인의 탄생이 가능하게 되었던 것이다. 이들은 주로 플라스틱이라는 신소재를 사용하여 소비자가 마치 장난감 블록을 가지고 놀듯이 의자를 가지고 노

는 가운데 흥미롭고 다양한 형태, 기능, 구조가 가능하게 하였다.

디자이너와 사용자간의 블러현상에 의해 탄생한 이러한 의자 디자인은 나아가 가구가 가구가 놓이는 공간간의 블러현상도 초래하고 있어 가구가 더 이상 실내공간의 특성에 의해 선택되는 소품이 아니라 오히려 공간의 특성을 주도하는 요소로 활용되고 있다. 이러한 현상들은 1970년대 초반에 본 논문에서 사례로 제시된 진보적인 디자이너들이 이미 예측한 내용이기도 하며 이러한 현상이 미래의 가구와 실내공간에 미칠 영향에 대한 궁금증을 갖게 한다. 추후 사용자 참여를 유도하는 의자디자인 중에서 인간의 감성적인 부분과의 교감을 추구하는 사례의 영역으로 확대하여 연구를 계속하고자 하며 이를 다음과제로 남긴다.

참고문헌

1. 국립현대미술관, Less & More, 삶과 꿈, 2002
2. 한국실내디자인학회 편, 20C 의자디자인, 기문당, 2003
3. Fiell, Charlotte & Peter, 1000 chairs, Taschen, 1997
4. Shigeru, Uchida, Interiors, Furniture and Architecture, Rikuyosha Co., Ltd, 2003
5. Vitra Design Museum, Joe Colombe, 2005
6. Vitra Design Museum, Verner Panton, 2000
7. 우치다 시게루, 고희진 역, 가구의 책, 미베시스, 2005
8. 김진우, 베르너 팰톤의 의자디자인에 나타난 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제 14권 2호, 2005
9. 이정민·홍의택, 현재 공간디자인에 있어 사용자 참여디자인의 의의와 유형에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제 15권 6호, 2006
10. 디자인하우스, Design for Kids, 월간디자인 통권 251, 1999
11. Hanne Horsfeld, Innovations, Fusions, Provocations, Scandinavian Journal of Design History, vol.8, 1998
12. www.architonic.com
13. www.bci.dk
14. www.design-museum.de
15. www.furnitureindex.dk
16. www.kartell.it
17. www.panton.ch
18. www.vernerpanton.com
19. www.vitra.com
20. www.vitra.de

<접수 : 2007. 2. 23>