

팝 디자인 양식에서 가구디자인과 실내디자인의 특성에 관한 연구¹

유연숙²

A Study on the Characteristics of Furniture Design and Interior Design in Pop Design¹

Yeon-Sook Yoo²

ABSTRACT

The purpose of this study is to analysis the influence in furniture and interior design of pop design.

Pop design is a trend which was in fashion for a short time between 1950s and 1960s. It is an experimental transient form in a flow of postmodernism.

Through such a trend, we can analogize an idea and values of people speaking for a rapid change of society and culture chat that time. Therefore, the purpose of the study is to examine what environment of society and culture and what idea had an effect on people at that time. Also, the study will examine how the above had an effect on interior design and furniture design.

Considering the above results, the study will examine an influence and meaning of pop design in design history.

According to the result of analysis, characteristic of pop design is anti-modern, expendability, future mood.

Keywords: Pop design, consumption culture, anti-modern, humorous.

1. 서 론

1-1 연구 배경 및 목적

다원주의 안에서 디자이너에게 가해지는 책임의 무게가 점점 커지고 있다. 디자이너는 인간공학과 제품의 미학적 품질에 영향을 미치든지 혹은 사회적, 심리적인 기능을 다하고 문화적 풍요를 이룩하든지 간에 여러 가지 방법을 통해서 인간 생활의 질을 향상시킬 수 있는 독보적인 위치에 있다. 결국 이것은 디자인이 21세기 문화에 긍정적인 기여를 한다는 것을 의미하며, 디자인

1. 논문접수: 2008. 07. 29.

2. 계원조형예술대학 실내건축디자인과 Department of Interior Architecture Design, Kaywon School of Art and Design, Korea. E-mail: yeons36@kaywon.ac.kr.

의 역사를 살펴보는 것도 이 때문이라 할 수 있다.

이러한 디자인은 자신이 내부에서 기능을 발휘하는 체제의 가치관을 표현하는 중요한 커뮤니케이션 수단이다. 또한 디자인은 자신이 봉사하는 사회체제의 이데올로기를 불가피하게 영속화시킬 수밖에 없다.

팝 디자인 양식은 1950-60년대의 짧은 시간 동안 유행했던 한 경향으로, 그리고 포스트모더니즘으로 행하는 과정의 흐름 속에서 실험적이고 과도기적인 형태이다. 이러한 경향은 분명 격변하는 사회, 문화적 변화를 대변하고 더 나아가 당시 살았던 사람들의 사고와 가치관을 유추할 수 있게 한다. 그렇다면 당시 사람들은 어떤 사회와 문화적 환경의 영향을 받았고, 어떤 사고가 지배적이었고, 이러한 것들이 당시의 가구와 실내 디자인에 어떤 영향을 미쳤는지 알아보고 규명하는 것을 목적으로 한다.

1-2 연구범위 및 방법

본 연구는 팝 디자인 양식이 가구와 실내디자인에 미친 영향을 분석하려는 것으로, 연구의 범위는 다음과 같고, 연구의 방법은 관련문헌과 가구와 실내 디자인 작품의 사례분석이 중심이 된다.

1) 팝 디자인 양식이 성립되었던 시대적 상황과 이론적인 배경들을 살펴봄으로서 팝 디자인 양식의 개념을 정립한다.

2) 당시 사회, 문화적 환경이 팝 디자인 사고에 미친 영향을 살펴보고,

3) 주 소비원이었던 젊은인들의 요구에 의한 팝 디자인의 특징을 살펴봄과,

4) 이를 통해 가구와 실내디자인에서 적용된 팝 디자인의 특성을 살펴본다.

5) 위의 결과를 종합해서 팝 디자인 양식이 디자인 사에서 갖는 영향력과 의의를 살펴본다.

2. 팝 디자인 양식의 개념적 고찰

2-1 팝 디자인 양식의 배경 및 성립

2-1-1 팝 디자인 양식의 배경

1930년대 중반에 이르기까지 직업디자이너는 사람들의 생활방식을 좌우하는 많은 새로운 제품에 영향력을 행사했다. 이전에는 세련된 안목을 지닌 사람만이 고려 대상이었던 것에 비해, 물품을 소유하는 것은 더 이상 부유층만의 특권이 아니었다. 점차 '유행을 의식한' 상품이 대중시장에 파고들어 많은 사람들의 생활양식을 바꾸기 시작했다.

1950년대 후반의 세계는 20년 전의 세계와는 전혀 다른 생활 장소가 되었다. 경제적 여유를 갖게 된 보다 많은 사람들이 일상용품의 생산과 소비에 참여했고 디자인은 많은 사람들의 삶에 있어 중요한 것이 되었다.

많은 국가의 기존 디자인계에서는 전후 10년 동안 '굿 디자인'의 의미에 대한 논쟁을 벌였다. 그들 중 많은 사람들은 '대중문화(Mass Culture)'와 '대중취향(Mass Taste)'이라는 개념이 확산되는 추세를 저지하려고 했고, 그들에게 익숙해있는 디자인 제품에 전통 공예의 기본가치를 고수하려고 했다. 하지만 1950년대 중반 그들의 시도는 실패했으며, 변화된 대중의 취향에 그들의 가

치관을 강요하는 것이 잘못되었다는 것을 깨닫게 되었다.

1960년대의 대중매체인 TV는 베트남 전쟁의 참상을 알리면서 반전운동을 일으켰고, 히피(Hippie)문화와 락(rock)문화를 일으키면서 기존 문화와 기존 세력에 대한 공격으로 이어졌다. 이는 반예술, 반디자인운동이라고 할 수 있는 팝아트의 탄생에 사상적인 배경으로 작용하였다.(이 2001.건축과 회화로 보는 감성공간사. 139)



Fig.1. Just what is it that makes today's home so different and so appealing.

이러한 배경 하에 전후 초기에 런던의 현대미술연구소를 본거지로 삼은 인디펜던트 그룹은 이 그룹의 구성원들을 포함한 많은 이론가들이 소비 상품의 형식적, 미적 특성보다는 상징적 내용에 초점을 맞추어 대중문화를 분석하는 작업을 시작했다. 그들은 제품의 소비성과 스타일링의 수용에 관한 연구에 바탕을 두고 좋은 디자인과 나쁜 디자인 같은 시대에 뒤떨어진 개념을 거부하는 대신에 대중적인 상징 수준으로 판단된 디자인 개념에 초점을 맞추었다.

이들은 1956년 개최한 "This is Tomorrow"의 전시회에 출품된 해밀턴(Richard Hamilton)이 사진 몽타주인 Fig. 1의 "도대체 무엇이 오늘날의 가정을 이토록 색다르고 매력있게 만드는가?(Just what is it that makes today's home so different and so appealing)를 발표하였다. 대량생

산품으로 가득 찬 미국의 가정을 풍자한 이 작품은 영국의 객관적 시각으로 바라본 미국 대중문화에 대한 해석으로 곧 미국으로 건너가 팝 아트의 유행을 일으킨 배경이 되었다.

2-1-2 팝 양식의 성립과 사회문화적 배경

'팝(pop)'이라는 명칭에 대해서는 여러 견해가 있지만 '포퐰러(popular)'의 약자로 보는 것이 유력하다. 즉, 통속적인 이미지, 다시 말해서 일상생활에 범람하는 기성의 이미지에서 소재를 취했던 경향의 특징을 압축적으로 표현하고 있다.

팝 디자인 운동은 모더니즘적 디자인에 대한 고루한 생각에 불만을 갖던 많은 디자이너들의 생각을 토대로 한다. 여기에 대중 문화상품에 흔쾌히 투자하려는 젊고 부유한 세대와 디자이너를 기꺼이 고용하고 사업을 개척하려는 소매상인, 기업가와 제조업자들이 동시에 나타남으로써 시작되었다. 이러한 요소들이 결합되어 재미, 생활양식, 소모성과 상징을 강조하고, 엄격한 형태나 실용성을 거부하는 운동이 일시적으로 나타난다.(페니 등. 1992. 한국미술연구소 옮김. 시공사. 169)

팝 양식은 크게 영국의 팝 양식과 미국의 팝 양식으로 그 경향의 주도 및 발생 국가를 나누어서 생각할 수 있다. 팝 양식의 첫 등장은 영국에서 있었지만, 일반적이고 대중적인 인식으로의 팝 양식은 단연 미국 중심의 경향으로 알려져 있다. 미국 중심의 문화적 경향인 팝 양식은 제2차 세계대전 이후 세계의 정치적 패권과 문화적 중심지가 기존의 유럽에서 미국으로 변화한 것과도 같은 흐름 안에 있다.

미국으로 건너온 팝 양식은 워홀(Andy Warhol)과 리히텐슈타인(Lichtenstein)등에 의하여 본격적으로 미국화 되었다. 이는 해밀턴식의 풍자가 아닌 미국성과 미국대중의 집단적 감성을 표현하는 것으로서 워홀은 이러한 미국성의 가시화에 있어 "대량생산과 소비, 그리고 대중스타"라는 주제로 미국성을 실현하였다.(이. 2001. 건축과 회화로 보는 감성공간사. 139)

2차 세계대전 후 영국은 1950년대 초까지 미국에 대한 부정적인 시각을 보이며 '미국화'를 비판하였다. 즉, 전쟁에 의해 피폐해졌던 영국과는 달리 국력을 다진 미국, 그리고 미국에서 받아들

인 수입품이 전통적인 영국문화를 해칠 수 있다는 공포가 바로 그것이었다.

결국 영국의 질투섞인 부러움과 공포는 미국적인 대중문화의 경향에 대한 아이러니컬하면서도 비판적인 시선의 영국 팝 양식을 탄생시키게 한다.

앞서 서술한 인디펜던스 그룹의 대표작 ‘도대체 무엇이 오늘날의 가정을 이토록 색다르고 매력있게 만드는가?’는 대중문화목록이었는데, 이 작품은(이. 2004. 열두 줄의 20세기 디자인사. 디자인하우스. 102) 대중잡지의 광고를 그대로 빌려와 재구성한 것이다. 이 포스터의 풍부한 복합성을 통해 해밀턴이 포착한 문화의 속성은 대중적, 일시적, 소모적인 것이었으며, 저가이고, 대량생산되고 사업성이 큰 것이었다. 이러한 요소는 얼마 후 팝아트에서 즐겨서 사용하는 소재가 되었다.

전쟁기간 동안 미국은 독자적인 미국의 스타일을 만들어내고, 자본주의 역시 그 틀을 갖추고 발전해 나갔다. 산업화와 자본주의체제의 정립, 도시화 등의 변화는 사람들의 생활을 편리하고 윤택하게 하였다.

미국의 부는 두터운 중산층을 형성시켰고 자본주의 사회에서 판매를 목적으로 한, 즉 소비자를 위한 그리고 소비되기 위한 제품들이 생산되기 시작하였으며 ‘소비문화’를 형성하였다.

그리고 이 시대를 대표하는 거대문화의 형성이 바로 대중매체로부터 성립된 대중문화이며, 젊은 층이 대중문화의 주된 소비층으로 형성되면서 팝 양식전반에서 이들 젊은이들의 성향이 중요한 영향을 준다.

3. 팝 디자인 양식의 특징

앞 장에서 서술한 사회, 문화적 배경에 의한 중요한 키워드를 살펴보면 반 모던, 대중문화, 소비문화, 젊은 소비층 등을 들 수가 있는데, 이 장에서는 이러한 배경들이 팝 디자인 양식의 특징을 결정하는데 어떻게 영향을 미치는가를 살펴보았다.

3-1. 반 모던 양식

초기 모더니스트들의 고상한 가치와 근본적으로 구분되는 노선은 사실상 기계에 의한 대량생산이 모던 무브먼트 선각자들의 이상들을 소비자들의 양식상의 취사선택의 항목들로 바꾸었던 20세기 초기부터 이미 존재해왔었지만, 1960년대에 이르러 디자이너들이 대량소비시장에서의 모더니즘의 부적절성에 대해 공공연히 도전하게 되면서, 그것이 더욱 가시화된 것이라 할 수 있다.

3-1-1 일회 소모적인 것

1950년대 후반 ‘소모 미학(expendable aesthetic)’은 디자인에 점점 더 적용되기 시작하였다. 신속히 변화하는 유행은 주류 건축만이 아니라 모든 범위의 원천에서 영향을 받았다. 새로운 디자인에서 중요한 자원은 새로운 형태의 소비자였다. 1950년대에는 십대 청소년들 사이에서는 새로운 현상이 있었다. 완전 고용과 합리적인 임금을 누리는 젊은 세대인 16-24세 그룹의 소비력은 1950년대 중반이래로 혜성처럼 나타나 급격하게 성장하였다.(앤 /김 역. 1998. 20세기 인테리어 디자인. 시공사. 173)

과거의 젊은이들은 그들의 부모가 원하는 디자인 양식을 의심할 여지없이 당연하게 받아들였지만, 이제 그들 자신들의 영역에는 새로운 독립성이 표현되어야 한다고 요구하게 되었다.

이러한 젊은 소비 시장의 출현과, 이에 수반되는 재미와 일회성을 강조하는 풍조는, 건축과

디자인의 모던 무브먼트(Modern Movement)의 토대가 되었던 합리성과 보편적 인식에 근거한 가치체계를 크게 훼손시키는 작용을 했다. 새로운 팝 미학은 쓰고 버리는 ‘일회성’을 우선시 하면서 ‘영구성’을 저버렸다. 이렇게 소비에 대한(페니 등 2004. 디자인의 역사(20세기의 디자인 선구자들). 예경. 192)가치기준이 변하게 됨에 따라, 디자인에 대한 우세한 관념에 엄청난 영향을 미쳤다.

따라서 모더니즘이 추구했던 전통적인 것과 지속적인 것의 도전으로 팝 디자인은 일회성가구의 생산물 두드러지게 하였고, 환경친화적 측면을 무시하는 경향을 보인다.

3-1-2 다양한 색채

1966년 캘리포니아에서 이른바 히피운동이 일어나는데, 기존 문화와의 단절의사를 알리기 원했다. 그들은 마약과 환각제의 소비로부터 태어나는 예술적 표현의 형태들을 특징짓기 위해 ‘황홀경’이라는 단어를 만들어 내는데, 이 방식은 주요예술에는 영향을 미치지 못하나 응용예술의 분야에서는 적지 않은 성과를 가져다 준다.(김 역. 1995. HISTOIRE DU DESIGN 1940~1990 현대디자인의 역사. 도서출판 아르스. 212)

히피식 포스터의 색들은 매우 생생하고, 보색들의 대립과 선들의 유희는 황홀경의 예술이 나름의 방식으로 옵아트도 실내디자인에 영향을 주었다. 그 운동은 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely)와 함께 프랑스에서 시작하였고, 그런 형상은 ‘팝의 정상’이라는 TV프로그램의 무대디자인과 부티크에 영향을 주었고 건전한 광고시장을 형성시켰다.

이러한 영향을 받은 상업적이면서도 화려한 색채는 팝 디자인을 대변한다. 강한 대비와 형광 컬러의 사용 또한 주목할 만하다. 모더니즘에서의 절제된 색채가 아닌 다양한 색채를 사용하여 전쟁 후 금속생활의 응어리를 씻어주며, 1960년대를 풍미하던 낙천주의를 반영한다. (페니 등. 한국미술연구소 옮김. 1992. 새로운 아이디어를 위한 디자인 소스북. 시공사. 166)

3-1-3 무형식성

라디오와 TV라는 매스미디어가 출현하기 이전의 디자인이 작가 자신의 감성을 중요시하고 이를 형상화하는 데에 주력하였다면, 매스미디어의 출현은 하나하나의 소비자를 대중으로 묶고 이러한 개별적인 소비자들의 감성을 추출하는 데에 중요한 역할을 했던 것이다. 이제 디자이너가 고려하고 반영해야 하는 감성은 자신의 감성이 아니라 소비 “집단”의 감성인 것이다.(이. 2001.건축과 회화로 보는 감성공간사. 148)

따라서 팝 디자인에 있어서는 소재의 장르가 없어졌고, 정형된 형식이 있는 것도 아니었다.

3-2 단순, 단편적이면서 장난스러움

모든 새로운 스타일들은 어디서 비롯된 것이든 간에 이제는 잠재적으로 유행을 추구하는 대중적 스타일들로, 대량생산과 대량소비의 공동 메커니즘에 의해 변형되어 경제와 소비자가 요구하는 ‘새로움’에 대한 되풀이되는 욕망을 실현시키고 있다. 이러한 상황의 중심에 있는 것은 대중의 취향이다. 조작된 것이든 ‘진짜’이든 간에 대중적 취향이라는 것은 생산과 소비로 이루어진 경제 구조 전체를 작동시키는 개념이며, 제조업자도 디자이너도 결코 무시할 수 없는 개념인 것이다.(페니 스파크 / 최범 옮김. 2003. 20세기 디자인과 문화. 시지락. 179-180)

따라서 팝 디자인에서는 대중이 좋아하는 인쇄, 광고, 사진, 영화 등 매개체를 주로 사용하였다. 대중적인 배우나 상품의 이미지 부분을 아무 생각 없이 오려 내거나 찢어낸 듯한 형태로 풀라주하거나 반복적으로 끊임없이 나열해 놓은 모습은 팝 디자인에서 흔히 볼 수 있는 모습이다.

이런 것들을 볼 때면 작가의 진지함보다는 장난친 것 같다는 생각이 우선적으로 들며, 아무런 목적이 없어 보이고 지극히 단순하기까지 하다.

3-3 미래적인 분위기

1969년의 미국의 닐 암스트롱의 달 착륙은 사람들의 인지를 지구에서 우주로 확장시키는 계기가 되었다.

당시 사람들은 대중매체를 통해 로켓의 장엄한 이륙의 광경을 바라볼 수 있었는데, 로켓은 원기둥과 원추의 엄격한 기하학적 형태를 적용하기 위해 공상과학 소설이 우주공간을 개척하는 로켓들에 부여했던 달걀형의 형태를 버림으로써 하나의 충격을 이끌어낸다. 따라서 이 로켓들은 그 당시까지 속도와 연관된 기술적 완성의 대명사처럼 불리우던 공기 역동성을 퇴각시키고 이후 속도는 최소한의 효과로 대기 속을 전진할 수 있는 기계의 성능 안에서 표현되어진다.(김 역. 1995 HISTOIRE DU DESIGN 1940~1990 현대디자인의 역사. 도서출판 아르스..225)

그러므로 ‘아폴로 11호’의 탐사는 기존의 디자인 개념에 대한 거부에 하나의 계기를 마련한다. 위성 위를 걷는 우주비행사들과 함께, 달착륙선과 놀라운 건축 기술은 모든 조형적 가치들의 코드를 재검토하도록 만들었다.

4. 팝 디자인 양식에서의 가구와 실내디자인의 경향

팝 디자인 양식에 영향을 받은 여러 가구와 실내디자인이 있으나, 앞 장에서 서술한 팝 디자인 양식의 특성을 대표할 수 있는 가구와 실내디자인을 살펴보기로 한다. 결과적으로 팝 디자인 양식의 특성을 보이는 대표적인 디자이너는 조이 콜롬보(Joe Colombo)와 베르너 판톤(Verner Panton)이며, 이태리 자노타사에서 대량생산된 가구들로 합축하였다.

4-1 팝 디자인 양식에서의 가구디자인

4-1-1 조이 콜롬보(Joe Colombo)

이태리 밀라노 태생인 조이 콜롬보는 팝 디자인의 성향을 보이는 대표적인 사람 중의 하나이다. 그는 항상 디자인에서 재치와 풍부한 아이디어를 보여주며, 그는 실내공간을 기능에 따라 나누는 것이 아니라, 매 순간의 필요에 따라 새롭게 배치될 수 있는 것으로 보았다.

그는 디자이너의 역할을 단순한 제품 창조자의 역할을 넘어선 우리가 살고 있는 환경을 형성하는 자로 보았다. 콜롬보의 디자인 방식은 문제점을 정확하게 규정하는 것으로부터 시작해서 그 문제를 해결할 수 있는 새로운 방법을 찾는 것이었다.

매우 한정된 기능에 부합하는 대상들과 각각 독립적이면서도 일반 사용자의 환상을 실현시켜줄 수 있는 대상들을 완벽하게 구상해 낸다. 즉, 그의 작품은 주거공간을 새롭게 살아가고 인식할 수 있는 하나의 기술로 보여주는 것이다. 이 점에서 그는 산업 생산되는 새로운 재료들에

완벽하게 일치하면서 또한 부속품들의 대량 생산을 통하여 증가와 조합, 증식의 기능을 만족시켜줄 수 있는 근본적으로 현대적인 미학을 고려하는 이들과도 일치한다. 또한 그의 가구디자인의 특징은 이동식 혹은 전환식 구조물의 구성요소들이나 기능 블록들의 산업화된 부분품 제작을 제안하는 해결책을 선택한다. (페니 /김 옮김, 2004. 디자인의 역사(20세기의 디자인 선구자들). 예경, 209)



Fig. 2 Roto-Living and Cabriolet-Bed.

1) 콜롬보의 로토리빙(Roto-Living)과 카브리올렛-베드(Cabriolet-Bed)

Fig. 2의 왼쪽 밀라노 그의 주택에 놓인 가구 로토리빙(Roto-Living)의 주된 사고는 자유롭게 그의 고유한 공간을 개인이 가질 수 있고 또 혼자 고립되어 쉴 수 있는 한 연회 장소에 근거한다. 그 예로 식사장소인 로토리빙은 사용되지 않을 경우 벽안으로 완전히 은폐된다.

Fig. 2의 오른쪽 카브리올렛-베드(Cabriolet-Bed)는 그곳에서 쉬고자 하는 사람은 단 한 번의 버튼 조작으로 연회참석자들의 시선에서 완전하게 사라지게 할 수 있다.

이것들은 조립이 가능한 최소한의 요소들로부터 인간의 신체를 휴식의 상태로 편안히 지탱해 줄 수 있는 다양한 방법들을 찾으려는 것을 목표로 하며 이는 1960년대 말 대다수 디자이너들이 고심했던 문제이기도 하다.(김 역, 1995. HISTOIRE DU DESIGN (1940~1990 현대디자인의 역사). 도서출판 아르스, 195)

4-1-2 베르너 판톤(Verner Panton)

베르너 판톤(Verner Panton)은 젊고 새로운 삶을 지칭하는 키워드였던 팝의 영향을 적극적으로 받아들여 재료와 색채사용에서 선택의 폭을 넓혔다.

그는 디자인에서 가장 중요한 것은 “인간들을 활동적이게 하는 것이고 그들의 상상력을 이용하는 것이다.”라고 서술하고 있다. 대부분의 사람들은 그들의 삶을 음침한 회색과 베이지색 속에서 보내며 그들은 색에 대한 심한 불안과 공포를 느끼고 있다. 따라서 나는 빛과 색채, 직물과 가구에 의한 실험을 통해 그리고 새로운 기술적 접근으로 새로운 방법을 제시하고자 하였다. 그것은 사람들을 즐겁게 하고 그들의 상상력을 반영하고 그리고 그들의 환경을 고무적으로 조형화하는 것이다. (Jonathan. 2000. Modern. Knesebeck, 85)라고 하였다.

1) 판톤의 리빙타워(Living Tower)

판톤은 가구가 공간이 되고 공간이 다시 가구가 될 수 있다는 개념에 심취하여 ‘공간절약형 가구(Space Saver)’라 칭하였던 리빙타워를 디자인 하였다.



Fig.3. Living Tower.

Fig. 3의 리빙타워는 두 부분으로 된 목재 구조에 레드와 바이올렛 색상의 합성섬유로 마감된 폼으로 구성되어 있다. 외부 형태를 이루고 있는 4각 프레임의 내부는 유기적으로 돌출되어 있는 형태와 비어있는 공간으로 이루어져 있으며 이 비어있는 공간은 4곳의 앉을 수 있는 공간을 제공한다. 결과적으로 리빙타워는 의자에 앉고자 하는 사람들에게 위치 및 자세에 있어 다양한 선택권과 변수를 제공하고 있으며 여러 사람이 동시에 앉을 경우 친밀하고 비공식적인 교류가 형성될 수 있도록 하였다.

2) 판톤의 시팅 휠(Sitting Wheel)

Fig. 4의 천으로 마감된 시팅 휠(Sitting Wheel)은 어떤 것이 가구이다. 라는 전통적인 고정관념을 뛰어 넘은 전형적인 예이다. 사람들이 안락할 수 있게 하기 위해, 그들의 일상생활을 자극하기 위해, 그리고 상상력을 표현하기 위한 의도로 판톤이 디자인한 가구이다.



Fig.4. Sitting Wheel.

4-1-3 가에타노 페체(gaetano Pesce)

가에타노 페체(gaetano Pesce)는 1960년대 중반부터 가장 급진적인 인물로 의도적인 도발이 아닌 미지의 분야에 대한 창조적이고도 지적인 도전을 통해서 이러한 업적을 성취해왔다. 그의 독창성은 부드러운 오브제와 환경을 애호하는 그의 취향에서 유래되었으며, 미래에 대해 획일적인 견해를 만드는 것보다 장식적이고 입체감 있는 가능성들을 탐구하기 위해 새로운 소재를 사용하였다.

1) 가에타노 페체의 업 파이브 돈나 (Up5 Donna)

그의 가장 성공적인 제품인 업 파이브 돈나 (Up5 Donna)는 여성의 신체 모양을 근거로 한 안락의자이다. 고밀도 폴리우레탄 폼 소재에 신축성이 강한 밝은 적색 나일론 천을 씌워서 만들었으며, 출시될 때는 납작하게 압축된 팩으로 포장되어, 나중에 PVC포장지를 개봉했을 때 부풀어 올라서 원래의 형태가 될 수 있도록 했다. 이것은 여성의 지위에 대한 견해나 일회성에 대한 팝 문화적인 진술로 여러 차원의 의미를 가지는 디자인이다.

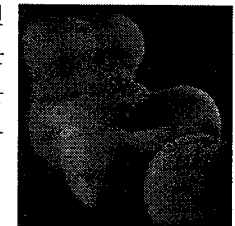


Fig.5. Up5 Donna.

2) 가에타노 페체의 카렌차(Carenza) 책장

이 책장은 울퉁불퉁하게 미완성으로 처리한 테두리를 가졌는데 이것은 초기 모더니스트들의 기계에서 영감을 받은 깔끔한 형태와 크게 동떨어진 형태라는 것을 보여준다.

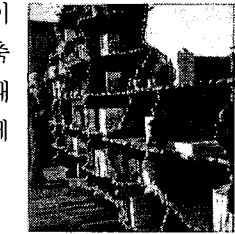


Fig.6. Carenza.

3) 가에타노 페체의 해초(Seaweed)

넝마로 만든 안락의자 해초는 쓰레기 재료들을 찾아서 한데 섞어 넣어 만든 도발적인 디자인 중에 하나이다. 모더니즘의 간결한 형태에 대한 도전으로 선보인 의자이다.



Fig.7. Seaweed.

4-1-4 일회성 가구

전통과 지속적인 것에 대한 팝 디자인의 도전은 일회성가구의 생산으로 더욱 두드러지게 되었다. 팝의 진지함의 부족과 장난스러움은 견고한 카드로 가구를 만들고 구매자가 조립해 한 달 정도 쓰다가 다음 상품이 나오면 버려 버리는 분위기를 만들어냈다. 즉 모더니즘의 전통적인 것과 지속적인 것의 도전으로 팝 디자인은 일회성가구의 생산을 두드러지게 하였고, 환경 친화적인 측면을 무시하는 경향을 보인다.

1) 피터 머독(Peter Murdoch)의 물방울 무늬의자(Spotty)

Fig. 8의 물방울무늬(Spotty)의 종이의자는 피터 머독이 디자인한 것으로, 수명이 짧은 일회성

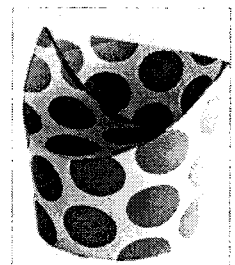


Fig.8. Spotty.

원리가 가구에도 적용된다는 사실을 보여준다. 그의 의자는 다른 작가들이 값싼 재료를 사용하여 디자인할 수 있는 길을 열어주었다.

2) 자노타사의 대량생산가구

Fig. 9의 사코(Sacco)의자는 일정한 형태가 없는 무정형이며 폴리우레탄 알갱이가 가득 채워진 단순한 큰 자루이다. 앉는 순간 곧바로 육체의 형태에 적응이 되며 팽창되는 폴리스티렌 공들로 채워진 주머니형 의자이다.



Fig.9. Sacco.

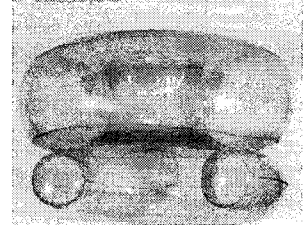


Fig.10. Blow.

Fig. 10의 블로(Blow)의자는 공기팽창식가구로 수영장에 사용할 목적으로 투명 PVC로 제작된 것이다. 이 의자의 장난스럽고 반 체적인 컨셉이 영국과 프랑스의 젊은 소비자들에게 인기가 있었다.

4-2 팜 디자인 양식에서의 실내디자인

4-2-1 조이 콜롬보(Joe Colombo)의 일체형 가구 설비(Total Furnishing Unit)

활동 초기부터 그는 실내디자인을 일종의 시스템으로 간주하는 방법론을 취했다. 다시 말해 실내디자인은 시스템을 구성하는 모든 요소들의 집합체이며, 그 속에서 가구는 하나의 중요한 구성요소로 작용한다는 것이다.

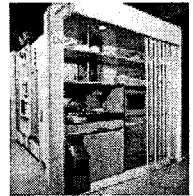
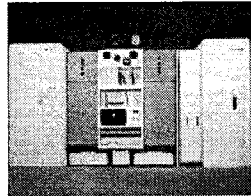


Fig.11. Total Furnishing Unit.

Fig. 8의 일체형 가구 설비 세트는 소규모의 주거 공간 안에서 완벽하게 자동화되면서 특수화된 영역들에 의하여 주택의 기능 전체를 재편성하는 집적된 하나의 통합 블록으로 이루어진 것이다. 기본적인 생활요건을 모두 충족시킬 수 있도록 시도했다. 이 제품의 4개 부문 -부엌, 수납장, 침대, 욕실은 가사활동을 간단한 기능 세트 하나로 축소할 수 있다는 것을 보여준다.

이 공간은 일체형 주방 설비에 대한 그의 관심을 보여주었는데, 그것은 우주여행 개발에서 영감을 받은 '이동식 생활설비'라는 아이디어를 이끌었던 개념이었다.

4-2-2 조이 콜롬보(Joe Colombo)의 비지오나(Visiona 1)

Fig. 12의 비지오나(Visiona 1)의 요소를 보면서 우리가 상상할 수 있는 것은 바로 우주 안에서의 인간을 위한 공간이다. 그리고 우리는 이러한 미래성을 표현해 내고자 할 때 새로운 합성재료들이 어느 정도로까지 완벽하게 적용될 수 있는지를 확인한다.

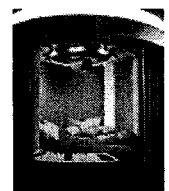
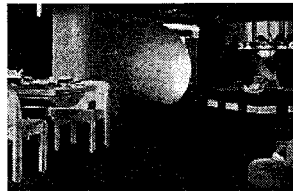


Fig.12. Visiona 1.

이 공간은 소비자의 새로운 기호에 부응하는 뒤쪽에 낮은 바닥에서 앉고 누울 수 있는 공간, 텔레비전과 함께 돌아가는 책장과 앞쪽 배경에는 1968년부터 생산된 콜롬보의 플라스틱의자가 놓여진 식탁부분을 볼 수 있다.

4-2-3 베르너 판톤(Verner Panton)의 비지오나(Visiona 2)

공간적 개념 표출에 있어서 그는 정형화되고 진부한 의자가 놓인 공간을 혐오하여 의자를 수직적으로 배치하기 시작하였고 이는 곧 가구와 실내 공간의 경계를 모호하게 하는 작업으로 이어졌다. Fig. 13에서 처럼 이러한 개념은 단순히 의자가 놓이는 공간을 절약해 주는 것을 넘어 의자에 앉게 되는 사용자의 눈높이와 방향을 다양하게 함으로써 사용자들 간에 관계를 보다 편안하게 유도할 수 있다. (김. 2005. 베르너 판톤의 의자디자인에 나타난 표현 특성에 관한 연구. 한국실내디자인학회. 4)

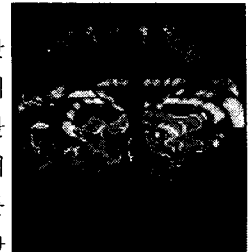


Fig.13. Visiona 2.

4-2-4 스테 판 베그룬트(Staffan Berglund)

스피스 빌라(Villa Spies)

베그룬트의 디자인 계획은 가장 모던한 기술의 우주여행과 팝의 요소가 연결되어져 있다. 1969년의 그의 빌라는 위트가 풍부하고, 장난기가 있으며 실용적인 것을 함께 담았다. (Jonathan Glancey, 2000, Modern, Knesbeck, 79) 이것은 스웨덴의 휴양주택 공모전을 위해 디자인한 작품이었고, 스페이스 빌라는 그가 그의 주말 주택을 이 주택의 컨셉에 의해 계획했을 정도로 베그룬트의 마음에 들었던 작품이다.

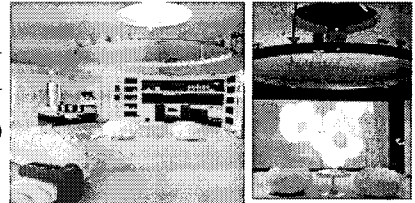


Fig.14. Villa Spies1.

Fig. 14의 스페이스 빌라는 둥근 평면의 시멘트 기둥 위에 플라스틱 둥근 천장이 아치형으로 덮여있다. 플라스틱적 요소와 벽에 둘러져있는 불박이장으로 공간은 침실과 거실로 분리되어 거주자의 요구에 의해 공간영역이 나뉘어 진다. 아래층에 부엌과 손님방이 있는데, 음식은 중앙에 있는 식탁이 단추를 누르면 식탁이 아래층으로부터 위로 올라와서 공간의 중앙에 놓여진다.

공간의 중심에 있는 프라스틱 둥근 천창 아래에서 1955년의 에로 샤리넨의 의자를 볼 수 있다. 이 공간에는 무려 20개가 넘는 스피커가 달려있어 음악 또는 자연의 소리가 들리도록 하였다. 흰색으로 칠해진 방의 색은 공간의 중앙에 있는 둥근 금속 링에 부착되어 있는 반사판에 의해 변하고, 또 디아의 사진들이 벽면에 비추어 공간의 분위기 변화에 기여하고 있다.

5. 결 론

팝 디자인 양식이 대두되었던 시대의 사회. 문화적 영향력은 그 시대 사람들의 가치관을 이전의 시대와는 전혀 다르게 만들었다. 이렇게 형성된 사고와 가치관이 팝 디자인 양식의 특성을 규정지면서, 다른 시대의 가구나 실내디자인과는 완전히 다른 표현 특성을 갖게 되었다.

그것은 크게 Table 1(뒷장)에서 제시한 바와 같이 반 모던 문화에 영향을 받은 반 모던 형식과, 소비문화의 영향에 따른 단순 단편적이면서 장난스러운 것, 대중문화의 영향에 의한 미래적인 분위기로 규정지을 수 있으며, 반 모던 형식은 다시 일회 소모적, 다양한 색채 그리고 무형식성이라는 특징 아래 팝 디자인의 특성을 규정하고 있었다.

앞에서 살펴 본 팝 디자인은 상업계로부터 시작된 것인 만큼, 불가피하게 상업적 맥락에 흡수

되어 분리될 수 없었다. 그럼에도 불구하고 팝 디자인은 상징적 해방으로서 대중이 디자인된 물건으로부터 원하는 가치들이 디자이너에게 자극을 주는 가치가 될 가능성을 여는데 기여했다. 그리하여 1960년대 후반부터 대중적인 가정용 디자인 스타일들은 이전 양식인 모더니즘에서 추구했던 기능, 합리적 생산 또는 도덕성보다는 오히려 상징성과 생활양식의 관점에서 규정되었다.

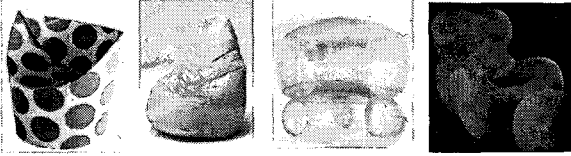
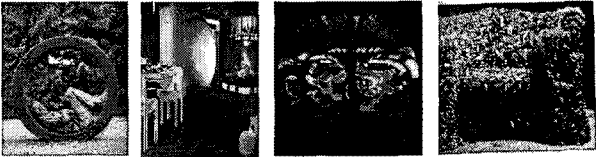
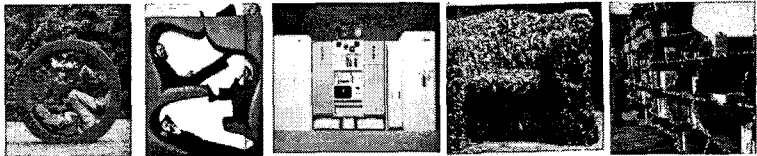
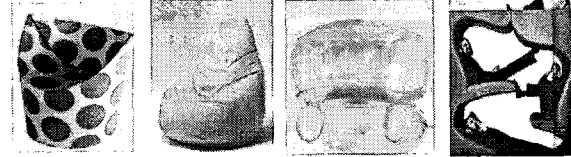
비록 팝 디자인에는 그 특성상 모더니즘의 엄숙함이 결여되어 있고, 지속력있는 아이콘이나 사상은 단지 소수만 제공했지만, 팝 디자인은 가구와 실내디자인에 많은 영향력을 끼친 중요한 의의를 지닌 운동이며, 포스트모더니즘이 형성되게 된 바탕을 마련해주는 계기를 제공해 준다..

본질적으로, 팝 양식은 원래 진실로 혁명적인 운동을 지향했지만 점차 혁신적이며 고무적인 대량생산 디자인을 배제시켰던 숨막힐 듯한 모더니즘의 보수적 성향을 초월하는 수단을 제공했다. 따라서 팝 디자인은 강압적인 보수성향이 가져온 폐해를 제거했고, 전후 시대의 가구와 실내 디자인에 새로운 활력과 이데올로기를 주입했다는 의의를 가지고 있다.

6. 참고문헌

- Alexander von Vegesack/Mathias Remmele. 2000. Verner Panton. Vitra Design Museum.
Mateo Kries/Innazia Favata. 2005. Joe Colombo-Inventing the Future. Vitra Design Museum.
김진우. 2005. 4.베르너 팬톤의 의자디자인에 나타난 표현 특성에 관한 연구. 한국실내디자인학회.
김호영 역. 1995. HISTOIRE DU DESIGN (1940~1990 현대디자인의 역사). 도서출판 아르스.
윤해경 편집. 1999. 디자인텍스트. 홍디자인 출판부.
이영화. 2001. 건축과 회화로 보는 감성공간사. 한불문화출판.
이정혜 외 9인. 2004. 열두 줄의 20세기 디자인사. 디자인하우스.
앤매시 /김주연 역. 1998. 20세기 인테리어 디자인. 시공사.
전영미. 1994. 20세기 실내디자인의 조류. 기문당.
페니 스파크 / 김난령 옮김. 2004. 디자인의 역사(20세기의 디자인 선구자들). 예경.
페니 스파크 공저/ 한국미술연구소 옮김. 1992. 새로운 아이디어를 위한 디자인 소스북. 시공사.

Table 1. Characteristic of pop design style

사회문화적 영향	팝 디자인 양식의 특징	가구와 실내디자인작품 사례
반 모던 문화	일회소모	
	다양한 색채	
	무형식성	
소비문화	단순함 장난스러움	
대중문화	미래적인 분위기	