

가구 디자인에 있어서 감성적 기능의 개념에 대한 연구¹

-현대 아트퍼니처 작품분석을 중심으로-

최병훈^{† 2} · 홍민정³

A Study on the Concept of Emotional Function in Furniture Design¹

-Focused on the Analysis of Contemporary Art Furniture-

Byung Hoon Choi^{† 2} · Min Jung Hong³

ABSTRACT

This article aimed at broadening the view on 'the concept of function' in furniture design. In this context, we argued that the established concept of furniture function has confined itself to the rational perspective, so that the emotional action and influence of furniture hardly regarded as an important issue in furniture design, and this has been a hinderance to multidirectional discussions on the meaning of furniture in our life.

Starting from the investigation on the basis that forms the different dimensions of our experience of furniture, we clarified that we should view the meaning of furniture within a wider sphere where the actions of furniture on our perceptual, behavioral, and emotional levels are inclusively considered. In this light, 'emotional function' of furniture was defined as a concept that explains a multidimensional action of furniture, which leads creative aesthetic experience which enrich the interplays between designer, furniture, and user.

The feasibility of the concept has been examined by an analysis on the characteristics of contemporary Art Furniture, which is experimental approaches towards various aesthetic values of art and design. In order to realize emotional function of furniture, furniture should become an experiment for the new perception and emotion; invite more of the user's interplay and action in the meaning-making process; and arouse emotional echoes and reflections within user's mind.

Keywords: Furniture Design, Furniture Function, Emotional Function, Art Furniture.

1. 논문접수: 2009. 02. 26.; 심사: 2009. 04. 30.; 투고확정: 2009. 07. 17. 이 논문은 2008학년도 홍익대학교 학술연구진흥비에 의하여 지원되었음.

2. 홍익대학교 미술대학 목조형가구학과 교수 Dept. of Woodworking and Furniture Design, College of Fine Arts, Hongik University, Seoul 121-791, Korea.

3. 홍익대학교 대학원 디자인·공예학과 박사과정 Dept. of Design and Crafts, Hongik University Graduate School, Seoul 121-791, Korea.

† Corresponding author: Byung Hoon Choi(E-mail: bhchoi@hongik.ac.kr).

1. 서론

1-1 연구의 배경 및 목적

현대 생활환경에서 가구의 기능은 실용적 차원의 물리적 기능뿐 아니라, 인간의 사고와 미적 감수성 차원에 작용하는 정신적 기능까지도 포함한다. 이런 맥락에서, 가구의 기능에 대한 사용자의 가치 기준도 꾸준히 변화해 왔다. 오늘날의 사용자들은 가구의 실용성 측면과 더불어, 정서성, 기호성, 커뮤니케이션 기능 등 하나의 예술적 창조물로서의 가구가 제시하는 다층적이고 복합적인 역할을 추구하고 있다.

이에 본 연구는 기존의 가구 디자인 분야에서 실용성, 효율성, 합리성의 의미로 한정하였던 ‘기능(function)’ 개념의 범주를 가구의 보다 다층적이고 복합적인 현대적 역할에 맞게 재검토하고 확장시킬 필요가 있다고 보고, 가구의 기능에 대한 개념을 정하는 요소들을 논리적, 감성적 차원을 포괄하는 보다 넓은 관점 안에서 찾고자 진행되었다.

이 과정에서, 필자는 우리가 일반적으로 인식하게 되는 ‘가구의 기능’에 대한 다양한 개념이 가구의 어떠한 작용과 속성들에 의해 어떻게 구체화 되는 것인가에 관한 근본적인 질문에서 부터 접근해 나갔다. 우선, 가구를 통한 우리의 다양한 경험의 속성들을 이해하고, 그 가운데에서 가구 디자인에 있어서 ‘감성적 기능’의 개념을 이룰 수 있는 근거들을 찾고자 한 것이다. 그러므로써, 가구를 통한 여러 경험의 내용 가운데, 우리가 가구 디자인을 통해 마치 창의적인 예술품을 통해 어떠한 미적(aesthetic) 경험을 하는 것과 같은 정서적이고 정신적인 경험을 하게 된다면, 그러한 경험은 가구의 어떠한 속성에 의해 가능한 것인가에 대해 밝히고, 이들 속성을 통해 부각되는 가구의 특성, 즉 ‘다차원적이고 창의적인 미적 경험을 하게하는 작용들’을 가구의 ‘감성적 기능(emotional function)’으로 정의하고자 했다.

이와 더불어, 예술과 디자인의 복합기능 매체로서 가구를 통한 다양한 미적 실험의 사례를 제시하고 있는 현대 아트퍼니처(art furniture)의 주요 작품경향을 분석하여, 그들이 내포하고 있는 정서적, 정신적 작용의 본질을 탐구함으로써 가구의 감성적 기능의 개념이 가구 디자인의 과정에서 어떻게 구체화, 현실화될 수 있는가에 대한 방향성을 제시하고자 하였다.

1-2 연구방법 및 범위

가구의 감성적 기능의 개념과 가치, 오늘날 아트퍼니처의 작품경향이 제시하는 가구의 감성적 기능에 대한 구체화 방향의 모색은 크게 두 단계로 나누어 진행되었다.

첫째, 가구의 ‘유용성(utility)’과 ‘예술성(artistic quality)’을 하나의 대립구조로 보아왔던 기존의 관점을 벗어나, 실용적 쓰임새와 정서적 작용을 포괄하는 보다 다차원적인 가구의 ‘기능성(functionality)’에 대해 논의함으로써, 오늘날 디자인과 예술이 하나의 통합영역을 이루어 우리 삶 속에 전달하고자 하는 근본 가치는 무엇인가에 대한 대답을 찾으려 했다. 이를 위해 우선, 우리가 가구를 통해 경험하게 되는 다양한 작용의 본질을 탐구하고, 감정, 감성, 감성 디자인, 정서적 기능, 예술의 의미, 예술과 디자인(art & design), 아트퍼니처 등을 키워드로 제시하는 예술과 디자인에 관한 문헌연구를 진행하였으며, 가구 디자인의 맥락에서 해석, 적용될 수 있는 내용을 종합하여 제시하였다.

둘째, 전 단계에서 도출된 논의의 틀을 바탕으로, 현대 예술, 가구 디자인 분야에서 아트퍼니

처의 범주로 제시되고 있는 동시대 디자이너, 예술가들의 작품을 선정하여 작가에 의해 제시된 개념적 배경, 작품에 드러난 조형 및 구조, 기능의 측면을 분석하여 그들이 포함하고 있는 감성적 기능의 내용과 유형을 종합함으로써, 가구의 감성적 기능에 대한 구체화 방향을 그 작품 경향 안에서 모색하고자 했다. 여기에서는 현대 아트퍼니처가 초기의 실험단계를 지나, 가구 디자인, 공예, 건축 등 보다 다양한 조형예술분야의 폭 넓은 참여와 제안을 통해 개념적, 표현적 진화와 성숙의 시기를 맞이한 1980년대 이후 발표된 작품들을 분석 대상으로 하였다.

2. 가구 디자인에 있어서 감성적 기능의 개념

2-1 가구 디자인에 있어서 ‘감성적 기능’ 개념의 논의 배경

가구가 우리의 삶에서 어떠한 작용(action)을 한다는 점에 있어서, 그 작용의 가치를 실용적, 논리적 차원에서만 검토하는가, 혹은 우리에게 미치는 정서적 차원까지도 포괄하여 검토하는가에 따라 가구의 기능개념(concept of function)에 대한 범주는 달라질 수 있다.

이러한 관점에서, 필자는 기존의 가구 디자인 분야에 있어서 가구의 기능에 대한 논의가 실용성, 효율성, 합리성 차원에만 치중된 경향이 없지 않았으며, 가구의 기능성을 예술성과는 대립된 개념으로 보았던 관점(노민, 1996; 무나리, 2001; 포터, 2008)이 가구의 기능에 대한 새로운 패러다임 모색에 있어서 제한조건으로 작용해왔다고 보고, 가구의 기능개념 논의를 위한 요소를 논리적, 감성적 차원을 모두 포괄하는 보다 넓은 영역 안에서 찾고자 한다. 즉, 논리와 감성의 개념적 대립구조에 의해 논의에서 제외되었던 요소들까지도 새롭게 포함하는 맥락 안에서, 보다 포괄적인 가구기능의 개념을 도출하고자 하는 반성적 사고에 본 연구의 출발점이 있다 하겠다.

가구는 우리 생활의 다양한 활동을 보조하는데 그 기본 목적이 있다. 즉, 우리가 어떤 특정한 행동을 보다 용이하게 하기 위함이 가구의 기본 기능이다. 일반적으로 가구의 기능을 논할 때 실용적 차원을 우선 고려하는 것은 이러한 관점에 의한 것이다. 이런 맥락에서는 가구의 기본목적인 ‘사용(use)’을 구현시키기 위한 기술요소 및 구조가 가구의 가치 평가에 있어서 가장 중요한 요소가 된다. 기존에는 이와 같이 기술적이고 합리주의적인 관점에서 ‘물리적 기능 구현을 위한 유용한 도구’로서의 가구의 개념이 가구의 기능에 대한 논의의 중심에 있어왔다. 그러나 디자인에 대한 보다 인간적이고 다차원적인 관점이 발전함에 따라 가구의 개념에도 보다 포괄적 인간의 특성-감각, 지각, 사고의 특성-을 반영하는 ‘감성적 도구’로서의 의미까지 포함되게 되었다. 합리주의적 관점을 통해 부여되었던 ‘인간 생활의 효율적, 기능적 수행을 위한 보조물’로서의 가구에 대한 개념은, 새로운 다차원적 관점을 통해 ‘인간 행동과 감성에 기반을 둔 창의성 표현 및 소통의 매개체’라는 보다 적극적인 가구의 의미까지 포괄하며 그 개념을 확장하기에 이른 것이다.

이러한 가구의 기능에 대한 개념 확장은 또한, 디자인 개념(concept of design)에 있어서 그 간의 변화에서도 그 배경을 찾아볼 수 있다. 오늘날 디자인의 목적은 ‘주어진 문제에 대해 재료, 생산기술, 시장가격, 기능, 미적요구 등의 제한 조건 하에서 최대 효율을 위한 해결안’으로서의 제품(products)을 생산해내는 일’이라는 전통적 개념을 넘어, ‘프로세스(process), 인터페이스

(interface), 시스템(system)까지도 포함하는 보다 광범위한 영역에 있어서의 문제해결'로서의 새로운 개념을 획득하게 되었다(Lovell 2009). 그런데, 이러한 프로세스, 인터페이스, 시스템을 다루는 디자인 작업의 내용이란 결국, '예민한 통찰력(Insight)을 바탕으로 우리 삶의 다양한 측면을 읽어내고, 그 안에 존재하는 요소들 간의 독특한 관계를 발견, 개발하여, 특정한 매체를 통해 표현하고, 더 나아가 우리 삶의 새로운 동기유발을 형성해 나가는 일로서의 예술'의 내용과 근본적으로 동일한 영역에 속하는 일이라 할 수 있는 것이다. 여기에서 우리는 더 이상 디자인과 예술의 작업영역 사이에 어떤 명확한 경계를 설정하고자 하는 일은 무의미한 일이며, 오히려 양 방향으로부터의 적극적인 영역통합의 움직임이 자연스러운 현상으로 진행되어야 함을 이해할 수 있다. 디자인과 예술은 그 작업의 맥락과 조건이 다를 뿐, 두 영역의 작업이 공통적으로 추구하는 본질적 목표는 결국 '창의적 통찰력에 기반을 둔 새로운 의미 창출, 그리고 그러한 작업을 지속하기 위한 끊임없는 방법적 모색의 과정'이라고 할 수 있기 때문이다.

이러한 의미에서 필자는, 가구의 기능에 대한 개념을 가구의 물리적인 실효성 측면에서만 규정하고자 하는 관점이 이미 가구 디자인 분야에서 진행되고 있는 다차원적이고 포괄적인 작업의 속성 및 가구가 우리 삶에서 수행하고 있는 복합 정서적 작용의 속성을 광범위하게 설명하기에 불충분하다고 보는 것이다. 이에, 기술적이고 합리주의적인 관점 안에 한정되었던 가구의 기능에 대한 기존의 논의의 틀을 벗어나, 보다 통합적 관점에서 가구의 다양한 물리적, 정서적 작용의 가치를 '감성적 기능(emotional function)'이라는 개념의 틀 안에서 다시 바라보는 작업이 중요하다고 본다. 이는 물론 가구의 '감성적 기능'이 포함하는 구체적 내용에 대한 논의를 전제로, 가구 디자인에 있어서 감성적 기능의 개념을 보다 명확히 하면서 진행될 수 있는 것이다. 그리고 이러한 감성적 기능이라는 개념 틀 안에서 본 가구디자인의 독창적 의미와 가치는 무엇이며, 여기에서 디자이너들은 앞으로의 가구 디자인 작업에 관한 어떠한 방향성을 찾아낼 수 있는지 등의 문제를 폭 넓게 논의할 수 있다면, 가구디자인에 있어서 감성적 기능의 가치도 함께 이해할 수 있을 것이다.

2-2 가구를 통한 다양한 경험의 속성

주지했듯이, 가구를 통해 우리가 경험하게 되는 내용은 '특정 행위에 대한 보조 기능' 이상의 '다양한 차원의 소통(communication)과 상호작용(interplay)에 의한 복잡한 의미생성 프로세스'를 포함한다. 그리고 이는 가구의 사용 전, 후를 통해 발생하는 인지(cognition), 행동(behavior), 감상(appreciation), 성찰(reflection)의 복합적 내용과 관련이 있다(우 1996; 노먼 2006; 고베 2008; 드모조타 2008). 따라서 본 단락에서는 가구 디자인에 있어서 감성적 기능의 개념을 가구에 있어서 다양한 물리적, 정서적 작용들이 어떠한 방식으로 일어나게 되는지, 그리고 그러한 다양한 작용들의 본질을 설명해주는 가구의 속성들에는 무엇이 있는지를 짚어가면서 보다 구체적으로 규명하고자 한다.



Fig. 1. [Dimensions of Design Experience] arranged by Choi & Hong, 2008 based on D. A. Norman model(Norman, 2004).

이를 위해 필자는 가구를 통해 우리가 경험하게 되는 다양한 종류의 작용과 속성을 크게 세 가지로 분류하여 살펴보고자 한다. 즉, 가구를 통한 우리의 경험을 첫째, 직관적 차원, 둘째, 행동적·인식적 차원, 셋째, 정서적 차원의 경험으로 나누어 보고자 하는데, 이는 우리가 외부의 대상으로서의 가구를 감각적으로 받아들이고, 그 내용을 인지하며, 보다 더 깊이 사유하고 느끼게 되는 단계적 과정과 유사한 틀이라 할 수 있다. 실제로, 어떠한 대상의 작용과 인간 경험의 내용에 대해 이해하기 위한 분류체계는 인간이 외부 세상과 다양한 차원의 관계를 형성하며 살아가는 방식과, 그 관계들의 작용적 측면을 정리한 여러 이론 안에서 공통적으로 제시하는 인간 행동 및 정신적 특성에 대한 범주체계와 크게 다르지 않은 것이다(타타르키비츠 2008; 리드 2008). 예컨대, 디자인과 인간심리의 다양한 측면을 연구해온 도널드 A. 노먼은 사람들이 디자인된 사물을 경험하고 그에 대해 특정한 감정을 느끼게 되는 것은 인간 심리의 세 가지 차원, 즉 본능적(visceral), 행동적(behavioral), 반성적(reflective) 차원의 작용들이 서로 복잡하게 상호작용하면서 일어나는 일이라 설명하고 있다(노먼 2006; Fig. 1). 이 세 차원은 어느 가구 디자인에서나 가구의 속성을 이루는 기본 요소들이며, 이들의 각기 다른 조합방식에 따라 가구의 세부적 특성도 달라지는 것이라 할 수 있다.

2-2-1 직관적 차원의 경험 - 감각과 지각

직관적 차원의 경험은 우리가 가구를 대하는 최초 단계에서 일어나는 모든 직접적인 지각을 통한 경험을 말한다. 이는 우리가 가구에 대해 본격적으로 의식(意識)하고 사고(思考)하기 이전에, 가구를 눈으로 보고 손으로 만지면서 얻게 되는 본능적 차원의 느낌, 감정, 신념 등과 관계있는 경험으로서 가구의 외관에서 전해지는 첫 인상과 밀접한 관계가 있다(노먼 2006). 예를 들어, 우리가 어떤 가구에 대해 한 눈에 '멋지다', '아름답다', '예쁘다', 혹은 '투박하다', '이상하다'라고 받아들여지게 되는 것은 우리가 시각(視覺)을 통해 가구를 감각적으로 접하게 되면서 일어나는 일로서, 이와 같이 우리가 우리 신체의 감각기관을 통해 가구의 특질을 접하게 되는 과정이 직관적 차원의 경험인 것이다.

가구를 통한 직관적 경험의 내용은 주로 가구의 물리적 특질로서 재료, 표현 및 기법, 구조, 형태, 조형 등에 의해 결정되며, 직관적 경험을 중요시하는 가구 디자인의 경우에는 물론 이러한 조형 요소들이 가구 디자인의 중심 문제가 된다. 그림 2에 제시된 가구들은 직관적 차원에서, 보는 이로 하여금 즉각적인 호기심을 느끼게 하는 사례들이다. 이들 가구의 독창성, 새로움, 아름다움은 독특하고 일반적이지 않은 형태와 모양에 의한 시각적 효과를 통해 전달되고 있음을 알 수 있다(Fig. 2).



Fig. 2. (top) [Gaku Table Lamp] by Ingo Maurer & Dagmar Mombach, 1998, Steel and paper. / (middle) [At Your Own Risk Chair] by Ron Arad, 1991, Steel. / (bottom) [Vortexx Chandelier] by Zaha Hadid & Patrik Schumacher, 2005, Fiberglass, LEDs, Acrylic.)

이러한 직관적 경험에 대한 내용은 우리가 속한 특정한 시대와 문화적 틀 안에서 보편성을 띄는 기준을 구체적으로 논할 수 있다는 이유에서, 어느 정도 객관화될 수 있는 특징을 지닌다. 이런 맥락에서 우리는 어떠한 특정한 유형의 가구가 보다 많은 사람들에게 의해 훌륭한 직관적 경험을 제공하는 가구로서 평가받는지에 대한 일정 수준의 범주를 구체화할 수 있다.

2-2-2 행동적·인식적 차원의 경험 - 행동과 인지

행동적 차원의 경험은 우리가 가구를 사용함으로써 깨닫게 되는 가구의 기능성(functionality), 효율성(eficiency), 사용성(usability)과 관계있는 경험이다. 여기에는 가구의 사용과 연계되는 가구에 대한 우리의 인식 작용 또한 포함된다.

우리는 일반적으로 대상에 대한 직관적 경험을 하게 되면서 그 다음 단계로서, 감각적 호기심을 느낀 대상에 대해 행동적 경험과 그를 통한 비가시적 가치부여 과정을 기대하게 된다. 즉, 직관적 경험을 통해 관심을 갖게 된 사물에 대한 보다 지적인 이해와 평가에 직접 개입하고자 하는 것이다. 이는 가구에 대한 사용자 스스로의 주도적인 조작과 사용을 이끄는 동기가 된다. 우선 사용자는 가구의 물리적 기능을 경험하면서 그 경험이 제공하는 내용과 질(quality)에 따라 경험대상으로서의 가구에 대한 일차적인 가치부여와 평가과정을 이끌어어나간다.

행동적 차원의 경험단계에서는 가구의 편리한 사용, 원활한 기능, 구조적 명료함 등이 가구를 평가하는 기준 요소로 작용하고, 추후적으로 사용자가 그 행동적 경험 이면에 숨은 개인적인 즐거움을 찾아내게 되면서 가구의 부가적 가치가 증폭될 수 있다. 행동적·인식적 차원의 경험의 내용은 결과적으로, 가구가 얼마나 유용한가, 사용자가 기대하는 기능을 얼마나 잘 수행하는가, 사용자가 그 가구의 작동과 기능의 원리를 얼마나 쉽게 이해할 수 있는 구조인가에 그 경험의 내용이 달려있는 것으로서(노먼 2006), 가구의 기능 가치를 실용적, 논리적 차원에서 검토하는 데 있어서 중요한 기준이 된다. 허먼 밀러社(Herman Miller Furniture Co.)에 의해 여러 가지 버전으로 꾸준히 생산되어오고 있는 에어론(AERON) 의자는 행동적 차원의 경험을 중시한 디자인의 좋은 사례이다. 이 의자는 처음 출시 당시부터, 업무효율을 위한 편안한 작업용 의자의 최적 조건을 종합적으로 설명하는 하나의 상징적 디자인으로 평가받아왔으며, 다양한 인간공학적 디자인의 모범이 되고 있다(Fig. 3). 이러한 가구들은 디자인의 가장 중요한 목적으로서 사용자의 동작, 신체조건 등에 적합한 기술적 해결을 도출하는데 집중함으로써 사용자들의 ‘편안함’을 그들 가구의 최대 가치로 삼는다.



Fig. 3. [AERON] by Donald Chadwick & William Stumpf, 1992, Recycled aluminum and fiberglass-reinforced polyester frame, Base with polyester mesh seat and back, Castors.

2-2-3 정서적 차원의 경험 - 감상과 성찰

정서적 차원의 경험이란 앞에서 말한 두 가지 차원의 경험, 즉 직관적 차원, 행동적·인식적 차원의 경험들과 포괄적인 연계성 하에서 실현될 수 있는 경험으로서, 경험의 대상으로서 가구에 대한 우리의 감각, 인지, 이해, 감정의 내용에 대한 한 단계 높은 차원의 종합적 가치판단을 이끈다. 여기에서는 경험의 정신적 부분, 즉 가구에 대한 사용자의 감상, 사고, 성찰에 대한 내용이

중심이 된다. 정서적 차원의 경험은 우리 삶의 가치 있어서 ‘필요(needs)와 요구(wants)’ 사이에 중요한 의미적 차이가 있는 것과 같이, 가구의 기본적 기능이 충족되었다 하더라도 가구의 더욱 풍부한 의미와 가치를 추구하는 과정에서 매우 중요한 요소가 된다.

정서적 차원의 경험을 이끄는 가구에 대한 사용자의 감상과 성찰과정은 마치, 좋은 예술품 앞에 선 관객의 마음속에서 일어나는 것과 같은 사용자의 심적 반향과 미적작용으로 이해할 수 있다. 이는 경험대상으로서의 가구가 실제로는 갖추고 있지 않은 특질까지도 사용자 스스로 그 가구에 부여함으로써 가구의 새로운 의미와 가치를 생성해내는 방식을 취한다. 사용자가 자신의 과거의 경험에 대한 기억의 일부, 또는 심리적·정서적 상태의 일부를 가구에게 돌리거나 가구를 통해 떠올리는 등의 방식이 그 것이다. 여기에는 사용자의 상상력과 연상(聯想)작용에서 출발한, 가구를 대상으로 한 감정교류의 양태가 중요하게 작용한다. 심리학자 립스(Theodor Lipps, 1851-1914, 독일)는 미적 경험(aesthetic experience)으로서 감정이입(empathy)의 맥락에서 이와 같은 내용을 설명한 바 있다. 립스는 감정이입을 미적 대상의 수용자(recipient)가 미적 대상이 본래 소유하지 않은 속성들을 그 대상에 돌림으로써 수용자 ‘스스로’ 어떠한 미적 경험을 이끌어내는 미적 경험의 적극적인 본질을 보여주는 작용이라 설명했다. 그에 의하면 이러한 감정이입 과정에서 수용자는 경험의 대상 안에서 자기 자신과는 다른 또 하나의 자신(self)을 발견함으로써 쾌(快)의 감정을 느끼게 되는데, 스스로 대면하는 대상 안에서 객관화된 자기(the objectified self: *ein objektivierter Selbstgenuss*)를 만나고 자신에 대한 향수를 통해 독특한 감정을 느끼는 일종의 심적 반향(反響)을 경험하게 된다는 것이다(타타르키비츠 2008). 결국, 이러한 정서적 차원의 경험은 사용자 스스로의 창의적 상상력을 기반으로, 경험의 대상으로서의 가구가 다른 존재들과 이루는 독특한 관계를 생각하거나, 개발하거나, 발견해낼 수 있는 보다 적극적이고 창의적인 경험주체로서의 사용자 역할을 요구하는 것이다. 또한 이런 맥락에서, 가구에 대한 객관적인 가치 외에 본인 스스로의 의미부여 과정에서 개인적 문화와 경험의 내용을 가구에 대한 주관적 가치평가의 기준으로 삼을 것을 요구한다.

이런 관점에서, 가구에 대한 정서적 차원의 경험은 사용자 개인의 생각과 사회·문화적인 맥락 사이의 상호작용을 통하여 가구와 사용자 자신의 관계, 가구와의 소통의 개념을 반추해 보도록 하는 가구의 작용이라고 이해할 수 있다. 다시 말해서, 정서적 차원의 경험을 중심 가치로 하는 가구 디자인은 마치, 사용자가 거울을 보며 스스로의 객관화된 이미지를 살피고 자신의 의미에 대해 반추해 보듯이, 가구를 대할 때 사용자의 마음이 움직이고 감동되는 작용을 불러일으키는 속성을 지녀야 하는 것이다. 이는 사용자가 가구의 어떠한 특성에 대해 집중하고 빠져들게 되면서 그 가구의 존재로 자신을 채우는 과정, 또는 인간적 성질, 즉 생명과 성격을 지닌 것과 같은 가구와 더불어 어떠한 사회적 관계를 경험하게 하는 특성 등을 통해 실현될 수 있다.

게타노 페세(Gaetano Pesce, 1939 - , 이탈리아)는 평소 자주 사용하는 재료들과 제작 과정의 특성을 살려 다양한 수공과정을 거친 가구를 소량만 생산하는 작업으로 유명하다. 이로써 그의 작품들은 서로 닮아 보일 수는 있으나 결코 똑같은 것이 없다. 이런 점에서 그의 가구들을 종종 실수투성이, 영성한 물건 등으로 평가받기도 한다. 하지만, 그는 자신이 이렇게 서로 다른 모습을 하고 있는 다양한 가구들을 통해 다양한 개성의 사람들이 모여 살고 있는 현실을 표현하고 있는 것이라고 설명한다. 그는 이러한 다양성이야말로 우리가 진정한 삶의 현실적인 아름다움을 느끼게 하는 가장 중요한 요소이며, 각기 다른 모습들이 그가 만든 가구들의 진정한 가치라고 말한다



Fig. 4. [Tavolone Table] by Gaetano Pesce, 2004, Resin, Iron grid, Resin-coated particleboard legs.

(Hudson 2008; Fig. 4).

또한, 안드레아 브란치(Andrea Branzi, 1938 - , 이탈리아)는 1985년 '*Domestic Animals*'라는 제목의 가구 및 실내 디자인 시리즈 작업을 발표한 바 있다. 그는 이 시리즈를 통해 오늘날 디자이너들에게는 인간과 사물의 무미진조한 관계를 뛰어넘을 수 있는 정신적 연결고리를 찾아주는 일이 중요하며, 그러한 방법적 모색으로서 인간과 기술 사이의 관계에 대한 상상력 넘치는 은유적 접근이 필요하다고 말하고 있다. 그는 신비롭고 비밀스런 원시자연을 연상시키는 디자인의 가구와 실내 디자인을 통해 우리가 사용하는 다양한 사물들을 우리의 가정환경에서 함께 살아가는 생명체로 인식할 것을 제안한다. 비록 서로 다른 세계로부터 왔지만 인간과 *Domestic Animals*로서의 사물들은 우리가 그들을 어떻게 받아들이는가에 따라 애정 어린 동맹관계를 이룰 수도 있으며, 그렇게 함으로써 인간의 생활환경은 우리가 알고 있는 것보다 훨씬 다양한 종들이 함께 살아가는 보다 풍부한 의미의 장소로 변화되어간다는 것이다(Branzi 1987; Fig. 5).



Fig. 5. [Couch and Arm Chair for the *Domestic Animals*] by Andrea Branzi, 1985, Base of varnished wood, Back of birch branches.

이들은 인간과 인간, 인간과 인공 환경 사이의 관계에 대한 디자이너 스스로의 반성적 사고에 기반을 두고, '인간과 사물의 감성적 관계'에 대한 가능성을 드러내 보인 사례들로서, 그 가구들을 대하는 사람들의

마음속에서도 우리가 살아가는 방식에 대한 어떠한 반성적 사고 작용을 이끌도록 의도된 작업들이었다고 할 수 있다.

2-3 가구디자인에 있어서 감성적 기능의 개념

위에서 제시한 '가구를 통해 경험할 수 있는 세 가지 차원의 작용 범주와 내용'은 사용자와 가구의 관계가 주체-객체, 인간-사물의 평면적이고 이차원적인 구도를 벗어나, 다차원적 상호작용을 포함하는 확장된 구도 안에서 이해되어야 함을 제안하고 있다. 이런 맥락에서, 가구의 기능에 대한 개념 또한 가구의 물리적인 실효성 측면을 통해서만 규정하고자 하는 관점을 벗어나야 함이 보다 확실해진다. 결국, 필자가 제안하고자 하는 가구의 '감성적 기능'의 개념은 가구의 기능에 대한 우리의 인식이 기술적 차원과 정신적 차원이 통합된 보다 넓은 지평 위에서 '감각, 행동, 정서적 작용을 포괄하는 가구의 새로운 기능성' 개념으로 확장 될 때 가능한 것이다.

감성(感性)이라는 개념 안에 인간의 감각과 인식의 모든 측면이 포함되어있는 것에 미루어, 가구의 감성적 기능이라는 개념은-우리가 마치 창의적인 예술품을 통해 어떠한 미적 경험을 하는 것과 같이-경험의 대상으로서의 가구를 통해 '다차원적이고 창의적인 미적 경험을 하게하는 작용들'을 이르는 것이라 할 수 있을 것이다. 우리가 논리와 감성이 공존하는 세계를 살아가듯,

가구 디자인의 작용도 다양한 물리적, 정서적 작용의 가치를 아우르는 '감성적 기능'을 통해서 그 의미가 더욱 풍부해질 수 있는 것이다.

3. 현대 아트퍼니처 작품분석을 통한 감성적 기능에 대한 탐구

'가구를 통한 인간의 감각, 행동, 정서적 차원의 경험을 포괄하는 다차원적 미적 작용'을 가구의 감성적 기능이라는 개념으로 제시하면서, 이제 필자는 다양한 가구 디자인의 사례들 안에서 감성적 기능의 개념이 가구의 다양한 특성을 보다 확장된 관점으로 이해하는데 실제로 어떻게 적용될 수 있는지 알아보려고 한다. 이를 위해, 필자는 우선 현대 가구 디자인의 여러 경향 가운데, 다양한 예술적 표현과 새로운 미적 개념에 대한 실험을 주제로 제시되고 있는 현대 아트퍼니처 작품들의 주요 경향을 살피고, 그 안에서 필자가 제안한 감성적 기능 개념을 강조한 가구 디자인의 독창적 가치를 찾아보도록 하겠다. 그럼으로써, 이들의 경향을 몇 가지로 종합할 수 있는 일련의 개념적 속성들을 도출해내고, 이들을 가구의 감성적 기능 개념을 보다 구체적으로 이해할 수 있는 본질적 속성들로 제안하고자 한다.

3-1 현대 아트퍼니처의 주요 경향 분석

현대 아트퍼니처의 맥락에서 실험, 제시되고 있는 가구 속 예술적 표현의 최선가치는 우리의 기존 사고 틀 안에 존재하는 가구에 대한 고정 관념과 일반적 이미지의 틀을 벗어나, '가구의 새로운 의미와 가능성'에 대해 질문하게 하는 데 있다. 이런 의미에서 아트퍼니처는 필자가 본고를 통하여 가구의 기능 개념을 보다 확장된 영역 안에서 다시 살핌으로써 우리 삶에서 차지할 수 있는 가구의 정신적 의미에 특별한 가치를 부여하려고 하는 것과 같이, '가구 개념의 적극적 확장 및 발상의 전환'을 이끄는 역할을 하고 있다고 할 수 있다.

이러한 아트퍼니처의 의미는 인간과 사물 사이의 감성적 관계에 집중, 가구가 인간의 삶에서 예술품과도 같은 감성적 경험을 제공하는 매개물로서의 역할을 하도록 한 20세기 말 이후의 여러 시도들에서 찾아볼 수 있다(최 2001). 아트퍼니처는 그 작업의 유형이 '예술적 개념의 표현매체로서의 가구'에 해당하든, 또는 '독창적 디자인 작업의 결과로서의 가구'에 해당하든 간에, 그 기본 목표는 예술과 일상생활 사이에 놓인 간격을 좁히려는 시도와 실용성이라는 디자인의 합리성 문제를 넘어 가구의 창의성, 유일성, 개인화 속에서 새로운 가치를 찾고자 하는 시도들 사이의 상호작용 안에서 찾아볼 수 있다.

특히 후자와 같은 경우, 디자이너는 가구를 통해 자신의 창조적 자유를 표현함으로써 사용자들의 정서적 감흥을 불러일으키고, 그를 통해 디자이너-가구-사용자 사이에 일어나는 상호작용을 가구 디자인의 중심요소로 제안하는 경향을 보인다. 이러한 주제를 통해 가구 디자인은 실내 공간의 중요한 성격을 형성하는 적극적 의미의 조형요소, 혹은 디자이너와 사용자 간의 소통을 위한 열린 맥락의 장으로서의 새로운 의미를 획득하게 되는 것이다. 이들은 합리주의 가구 디자인이 추구하던 '재료, 구조, 형태, 실용성의 명확한 구조화'를 거부하고 가구를 통한 사용자들의 상상, 유희, 감상 성찰 등 정서적 반향을 유발하는 가구의 특성을 강조하는데, 이러한 맥락에서



Fig. 6. (top) [Afterimage 9639, 9640, 9641] by Byung Hoon Choi, 1996, Ebony, Natural Stone. / (bottom) [Afterimage 02-117] by Byung Hoon Choi, 2002, Steel, Leather, Natural Stone.

아트퍼니처 디자이너들은 종종 가구의 실용적 기능을 상징적으로만 드러내거나 혹은 의도적으로 가림으로써 사용자로 하여금 가구의 기능에 대한 기존 사고의 틀을 벗어날 것을 제안한다(Fig. 6). 이러한 새로운 구조의 가구들 앞에서 사용자들은, 한 눈에는 쉽게 이해하기 힘든 가구의 숨은 기능과 의미들을 스스로 찾아내고자 하는 시도를 통해 사용자 스스로 가구의 의미 부여 주체가 되어가는 과정을 경험하게 된다. 즉, 가구의 조형적 표현의 창조적 가치는 다음 단계에 이르러 가구와 사용자 사이에 일종의 의미론적 상호작용을 도출해내게 되는 것이다. 이점에서, 아트퍼니처는 작품을 통해서 사회·문화의 다양한 개념의 관계구조 및 문제의식을 표출하고자 하는 현대 예술의 의미와 기법 상 그 경향을 공유하고 있으며, 이로써, 가구 디자이너의 작업이 단지 형식과 의미 간의 관계를 만드는 것-사물로서의 가구를 생산해내는 것-뿐 아니라, 가구와 사회의 관계를 만들어 내는 것에도 관여한다는 인식이 가능해진 것이다.

3-2 현대 아트퍼니처를 통해 본 가구의 감성적 기능의 본질

디자이너-가구-사용자 간의 의미론적 상호작용을 중심으로 한 현대 아트퍼니처의 경향은 그 개념 표현의 기본 방식과 작업 목적의 세부 조건에 따라 몇 가지의 유형으로 나누어 그 특성들을 보다 구체적으로 살펴볼 수 있다. 특히, 우리가 앞서 살펴본 가구를 통한 세 차원의 경험에 대한 개념 틀을 바탕으로 분석하고 그 유형을 다시 종합해 보자면, 첫째, 새로운 직관과 감성의 실험을 위한 가구, 둘째, 사용자의 행동과 참여를 통해 새로운 관계구도를 제안하는 가구, 셋째, 정서적 반향과 성찰을 이끄는 가구의 범주로 구분이 가능하다. 이들은 각각 사용자의 직관, 행동, 정서의 각기 다른 차원에 전달되는 그들만의 특정한 미적가치를 통해 가구의 감성적 기능의 본질을 구체화하고 있다.

3-2-1 새로운 직관과 감성의 실험을 위한 가구

이 유형에 속하는 가구들은 가구의 새로운 재료, 형태, 구조, 기법의 실험을 디자인의 중심 주제로 제시하면서, 가구의 실험적 형식이 전달하는 낯설음과, 그 안에 남아있는 기능적 익숙함을 통해 사용자로 하여금 가구에 대한 활발한 상상과 경험을 하게하고 이를 바탕으로 가구와의 다양한 상호작용을 유도하게 된다.

첨단 기술과 익살스럽고 유희적인 형태의 실험적 결합으로, 조각과 같은 가구(sculptural furniture)를 제작해오고 있는 론 아라드(Ron Arad, 1951 - , 이스라엘)는 재료, 공법, 조형에 대한 끊임없는 실험과 도전을 통해, 자신의 작품들이 어떤 특정한 한 분야에 속한 작업으로 규정되는 것을 거부해왔다. 대신, 그에게 있어서 중요한 문제는 강하고 거친 재료들을 직접 용접 하고



Fig. 7. (top) [Bad Tempered Chair] by Ron Arad, 2002, Glass, Carbon, Kevlar fiber laminates in resin. / (bottom) [Rolling Volume] by Ron Arad, 1989, Sketches and Prototype in Steel.

두드리면서 자유자재로 거칠고 새로운 형태의 가구를 만들어내는 역동적인 작가로서의 이미지이며(Design Museum 2007), 이는 작품 자체의 조형과 같은 맥락을 형성하면서 작가의 창의력과 상상력 자체가 작품이 되어가는 대표적인 사례를 보여준다(Fig. 7).

1990년대 초, 한국에 아트퍼니처의 개념을 최초로 소개하면서, 다양한 실험적 작업을 통해 예술과 디자인, 공예가 통합된 가구 문화의 새로운 방향을 모색해오고 있는 최병훈(Byung Hoon Choi, 1952 - , 한국)의 작업 또한 작가의 개인적 예술성을 바탕으로 한 가구의 조형성이 제시하는 가구에 있어서의 새로운 미적 개념을 강조한다(김 1993; 박 2001). 특히, 인위적인 가공과정을 거치지 않은 자연 소재, 단순한 선, 그러나 이들에 비해 보다 극적으로 표현되고 있는 독특한 구조미에 대한 실험을 주제로 하는 그의 작업들은 사용자의 직관과 상상력에 대한 신선한 자극제 역할을 한다(Fig. 8).

이들과 같은 가구를 접하는 사용자들은 기존의 가구 디자인에서는 볼 수 없었던 과장되거나 변형된 형태, 과감하게 생략된 기능 및 구조, 새로운 재료가 공존하는 가구 안에서 다양한 시각적 호기심, 상상, 유희의 감정을 경험하게 된다. 그리고는 곧이어, 그들과의 보다 직접적이고 행동적인 교류로서 '사용'을 해보고 싶다는 감정을 경험한다. 이는 실제의 사용 과정을 통해 그 가구의 실용성을 측정하려는 의도가 아닌, 순수한 호기심과 상상력에서 출발한 요구로서, '이것은 과연 어떤 가구인가, 이것이 어떻게 사용될 수 있는 것인가'라는 질문을 위한 실험의 개념인 것이다. 사용자는 작가에 의해 던져진 이 질문들의 답을 찾기 위해 스스로 참여하고 행동하는 과정을 주도하게 되는 것이다. 익숙해 보이는 기능을 담고 있는 낯선 형식의 가구가 유발하는 직관적 호기심에서

출발한 사용자들의 행동적 실험에 대한 요구는 의외의 사용성과 함께 전달되는 즐거움이 주는 감성작용으로 이어지며, 이는 다시 자신이 능동적으로 질문하고 도전해서 가구의 숨어있던 기능을 발견해냈다는 점에서 개인적 만족감을 전달한다. 이런 과정에서, 직관에 대한 새로운 자극이 성공적으로 작용할 때 어떠한 감성적 기능이 실현될 수 있는지를 확인해 볼 수 있는 것이다.

3-2-2 사용자의 행동과 참여를 통해 새로운 관계구도를 제안하는 가구

사용자의 행동과 참여를 통해 새로운 관계구도를 제안하는 유형의 가구들은 가구의 어떠한 특질도 미리 확정적으로 제시하지 않은 채 비규정적(in-determined) 매체로서의 가구를 제시하는 경향을 보인다. 이들은 한 가구가 속한 맥락(context) 또한 단지 하나의 개연적 설정일 뿐이라 보면서 끊임없이 맥락이 변화함에 따라 함께 변화하는 가구의 의미와 새로운 개념적 가능성에 대한 담론과정 자체에 중요한 의미를 부여한다. 이러한 경향의 작업내용에서는 현대 예술의 플럭서스(Fluxus) 정신에 입각한 '소통을 위한 열린 맥락'이 중요한 가치로 부각된다. 이들은 개



Fig. 8. (left and center)[Afterimage 01-106] by Byung Hoon Choi, 2001, Stainless steel, Leather, Natural Stone. / (right) [Afterimage 07-242n] by Byung Hoon Choi, 2007, Laminated Maple and Veneer, Melamine Resin, Natural Stone.

념의 비규정성과 비고정성 자체가 그들 가구가 지닌 최대 가능성이라 강조하면서, 해체된 텍스트 안에서 기성관념을 벗어난 미완의 개념, 필연성으로부터 자유로운 개연성을 추구한다. 이러한 가구는 사용자 하여금 가구의 특성에 대한 스스로의 조작과 참여를 통해 야기되는 적극적, 능동적 사용자 역할의 즐거움과 성취감을 느끼게 하는데, 이러한 성취감은 사용자 자신이 가구가 지속적인 변화하게 하는 동인으로 작용하는 과정을 확인하는 가운데, 맥락 주의적 미술개념 속에서 강조하는 예술을 통한 창조적 자아 표현(Creative Self-expression in Art)(앤더슨 등 2007)의 의지를 발견하고 개선해나가도록 보조하는 중요한 역할을 수행한다.

관객의 행동과 참여를 유도하는 작업을 통해 다양한 '비규정적 가구' 개념의 적용사례를 선보이고 있는 오스트리아의 미술가 프란츠 웨스트(Franz West, 1947 - , 오스트리아)는 뉴욕에서 있었던 한 전시에 소개된 작가노트를 통해 "나는 나의 예술작품들이 실재(實在)의 것이 되었으면 한다. 실제로 걸어 들어갈 수 있고, 실제로 앉아볼 수 있고, 누워서 허공을 올려다 볼 수 있는 작품.....여기에서는 그 작품이 어떤 형태를 하고 있는가가 중요한 것이 아니라 어떻게 사용될 수 있는가가 중요한 문제인 것이다."라고 밝히고 있다(Bloemink 2004). 이와 같이 그의 모든 작품은 열린 기능성과 상호작용을 전제로 제작되는데, 실제로 만져보고 조작해볼 수 있도록 만들어진 조각 작품들은 관객으로 하여금



Fig. 9. (left) [Creativity] by Franz West, 1998, Two chairs, Table, Lamp, and Colored duct tapes. / (right) [Rest (Installation view, Dia Center for Arts, New York)] by Franz West, 1994, Twenty seven Welded-steel Couches, Tables.

하여금 예술품의 유용성과 그들의 혁신적 아이디어에 힘입어 무한히 변화 가능한 가구의 속성에 대해 생각해 보도록 제안하는 것이다. 이런 맥락에서, 프란츠 웨스트는 작가와 관람자가 가구의 새로운 기능과 구조, 미감에 대한 경험의 기회를 함께 모색해 나가는 과정을 통해 오늘날 예술과 디자인 분야의 중요한 패러다임으로서의 '참여의 미학(participatory aesthetics)'을 이야기 하고 있는 것이다(Fig. 9).



Fig. 10. (top) [Zari 0802, 0803, 0804] by Byung Hoon Choi, 2008, Black Granite, Natural Stone. / (middle) [Pair of Rock Chairs] by Scott Burton, 1980-81, Stone / (bottom) [Cartier Tables] by Ron Arad, 1994, 40 Super Reflective Tables.

이와 같이 행동과 참여를 유도하는 가구들은 그 가구들이 전시 장소에 놓이는 마지막 순간에도 완성되거나 완벽하게 디자인되었다는 개념을 확보하지 못한다. 다만, 사용자와 관객들이 작품에 어떠한 조작, 행위를 덧붙이는 순간 비로소 작품의 완성되어 가는 과정을 보여줄 뿐이다. 이러한 경향은 기존의 예술, 디자인계에서 당연시해오던 권위적 작가주의에 반대하고, 대신 사용자와 관객의 개입과 참여를 유도하는 과정을 주된 문제로 삼는다. 이들 가구 디자인 작업의 주된 관심사는 앞서 프란츠 웨스트가 밝힌 것과 같이 사람, 사물 환경 사이의 새로운 관계구도 형성 매개로서의 가구의 가치에 있는 것이며, 이 관계에 있어서 개별 가구의 형식에 관한 문제는 부차적인 것으로 인식된다. 이에 따라, 가구와 사람 간의 상호관계를 위한 중요한 요소로서 가구가 배치되는 장소와 공간 연출의 문제 등이 중요한 이슈가 된다(Fig. 10).

3-2-3 정서적 반향과 성찰을 이끄는 가구

정서적 반향과 성찰을 이끄는 가구들은 연상의 근원과 상징으로서의 가구 개념을 중요시한다. 즉, 가구를 통해 확인하는 디자이너/사용자 스스로의 자기(自己) 이미지, 디자이너/사용자만의 기억과 연상 작용에 의한 가구의 개인적 의미 등을 찾는 과정에서 그 기능 상 가장 큰 의미를 갖게 되는 것이다. 이 범주에 속하는 가구들은 작가나 사용자의 자기반성물(self-reflector)로서의 의미를 지닌다. 이들은 지극히 개인적인 경험과 사고의 내용을 가구의 중요한 메시지로 드러내 보임으로써 개인적 가치와 보편적 미 사이의 역동적 관계구조를 표출해내는 속성을 지닌다.

빛의 시인이라 불리는 독일의 조명디자이너 잉고 마우러(Ingo Maurer, 1932 - , 독일)는 오늘날 소비시장에서 사용자들의 지위 또는 기호(嗜好)의 표현 수단으로 사용되는 수동적 상징수단으로서의 제품을 만드는 대신, 빛, 인간, 자연, 삶에 대한 본인 스스로의 심도 있는 성찰적 내용을 담고 있는 보다 능동적 상징물로서의 조명을 디자인하는 것으로 유명하다. 그의 조명들은 디자이너 자신뿐 아니라, 그 조명을 경험하는 사용자로 하여금 그 안에서 일어나는 창조적인 사고의 과정에 함께 참여하기를 요구한다. 그는 이러한 맥락에서, 다양한 설치작업을 통해 그 창조적 사고의 방법을 실험해오고 있다(von Vegesack 2004). 그림 11은 관객이 빛과 그림자의 상호작용을 실제로 체험할 수 있도록 설치한 조명 작업이다. 잉고 마우러는 실재하는 존재-설치된 사물 혹은 관객 본인-의 크기와 빛에 의해 생겨난 그림자의 크기 사이의 관계를 통해, 우리가 삶에서 실재라고 믿고 살아가는 것의 진정성에 대해 질문한다. 과연 우리가 보는 것이 진정한 존재인가? (Fig. 11).

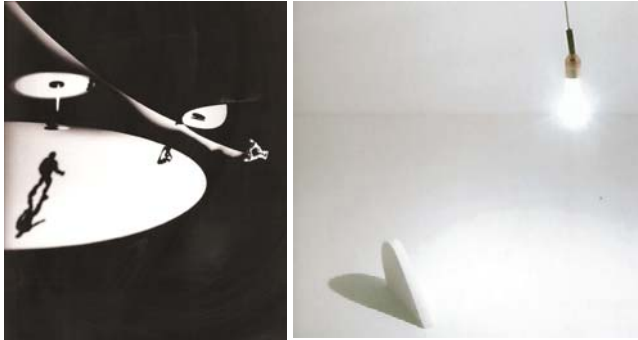


Fig. 11. Swinging Bulb (Exhibition setting for sensorial participation)] by Ingo Maurer 1989, 2001, Lighting systems, Objects.

이러한 경향의 가구 디자인은 결국, 다원화된 개인의 이미지와 근원적 자연 질서 사이의 반향을 불러일으키는 가구 사례들에서와 같이, 작가와 사용자 사이에 다양한 질문을 이끌어내는 역할을 한다. 여기에는 가구를 통한 개인적 이미지, 만족감, 기억, 감상에 대한 작용이 본인 스스로를 제외한 타인에게 어떤 의미가 있는가, 혹은 각자가 찾아낸 개별화된 의미들 사이에 어떠한 공감대를 찾아내는 것이 가능한가, 그러한 공감대가 지니는 의미는 무엇인가, 등

에 해당하는 미학적이고 철학적인 성찰의 질문들이 포함된다.

그러나 이러한 가구들은 그 메시지의 표현 방식에 있어서, 보다 직접적인 상징과 내레이션을 취하기보다는, 여러 가지 이미지가 혼재되어 있는 상태의, 시적 표현에 가까운 형식을 취함으로써 모호성, 함축성 안에서 새로운 의미생성의 가능성을 제시하는 경향을 보인다. 이는 직접적이고 설명적인 내용의 표현이 한 개인으로서의 작가와 보다 넓은 범위의 대중 사이의 의미교류에 있어서 오히려 제한조건이 될 수 있다는 판단에서 발전된 특유의 수사법으로 이해할 수도 있을 것이다. 이러한 가구들은 그 작품을 대하는 사람이 누구인가에 따라, 시간의 흐름에 따라 지속적인 의미변화 과정을 이어나간다. 이러한 '변화가능성'은 사용자로 하여금 가구에 대해 항상 신선한 발견을 경험하도록 보조한다. 이를 통해 사용자는 가구가 마치 하나의 생명을 지닌 유기체로서 지속적으로 자라나고 있다고 느끼기도 한다. 이는 가구가 물리적으로 자라남을 의미하기 보다는, 곧 사용자의 삶 속에서의 새로운 의미와 가치를 통해 지속적으로 자라나게 되는 것을 의미하는 것이다. 이는 사용자의 정신성 안에서 현실화되는 감성적 작용의 중요한 내용을 설명해준다.

이런 관점에서, 정서적 반향과 성찰을 위한 가구는 보다 넓은 은유적, 비가시적, 다차원적 맥락 안에서의 사고를 위한 공간으로서 물리적, 시각적 여백에 집중하는 경향을 보인다. 따라서 이들은 가구의 구조를 이루는 본질로서의 재료의 물성과 근원적 조형미에 집중하는 경향을 보이기도 한다. 사실, 가구를 통한 성찰이라는 경험은 문화, 개인적 경험, 교육, 그리고 성격에 따라서 그 계기와 내용이 쉽게 달라지는 것이며, 이 때문에 직관과 감성, 행동과 참여를 주제로 하는 다른 사례의 작업들 보다 복잡 미묘한 과제들을 내포하는



Fig. 12. (top) [Afterimage 9978] by Byung Hoon Choi, 1997, Maple. / (bottom) [Afterimage 9752~55] by Byung Hoon Choi, 1997, Maple, Natural Stone.

작업이라 할 수 있는 것이다. 이런 여건 하에서, 가구를 통한 정서적 반향과 성찰의 경험을 효과적으로 제시하기 위해서는 물리적, 시각적 여백과 근원적 조형미가 제공하는 열린 미감으로부터의 친숙함, 편안함의 감정이 중요한 조건이 된다고 할 수 있다. 그 감정은 비단 사물의 외관에서 전달되는 감각뿐 아니라 보다 섬세하고 다양한 요소들 간의 조화상태를 경험할 때 느낄 수 있는 것이다. 그림 12의 작품들에서는 '태초의 잔상'이라는 주제 하에, 그 최초의 연상 이미지로서 작가 개인의 문화적 가치관을 형성하는 '한국적 감수성'이 드러나고 있음을 알 수 있다. 그러나 이는 곧이어 보다 보편적인 인간 감수성의 근원적 차원인 태초, 원시, 아득한 과거의 시간, 자연에 대한 자극으로 이어지게 된다. 이는 재료의 물성과 근원적 조형미에 집중한 작업이 지니는 시적 정서작용의 가능성을 잘 설명해주고 있는 예로서, 이러한 조형적 장치는 가구에 있어서 성찰적 감성 기능의 기본 조건을 형성하는 가장 중요한 특질 중 하나라고 할 수 있을 것이다(Fig. 12).

4. 결론 및 제언

오늘날 가구 디자인의 문제는 디자이너, 가구, 사용자, 사용의 환경 및 맥락이 하나의 커다란 고리로 서로 연결되어 상호작용하게 되는 보다 복합적 차원의 문제로 이해된다. 이런 의미에서, 가구가 우리 생활환경에서 행하는 기능과 의미는 결코 단순한 하나의 개념만으로는 규정하기 어려운 것이며, 인간 행동, 사고, 감성의 다양한 측면을 아우르는 보다 포괄적인 개념 틀에 의해 논의 되어야 하는 것이다.

이러한 관점 하에 필자는 우리 삶에서 차지하는 가구의 기능에 대한 개념을 논리와 감성이 공존하는 보다 넓은 영역 안에서 찾고자 했다. 이를 위해 우선 가구를 통한 우리의 경험의 내용을 보다 본질적인 수준에서부터 재검토함으로써 기존에 우리가 지속해왔던 가구의 기능에 대한 일반적 시각을 벗어날 것을 제안하였다. 이 과정에서 기술적 효용성을 중심 가치로 한 가구의 기능 개념에 대한 합리주의적 관점은 가구의 기능을 이해하는 유일한 관점으로서가 아닌, 보다 다양한 접근관점 중 하나로 보아야 한다는 맥락에서 그 개념상의 위치가 재조정 될 수 있었다. 대신 그 과정에서 우리는 가구가 우리의 정서적, 감성적, 정신적 차원에 작용하는 속성들을 '감성적 기능'이라는 개념으로서 다시 보고, 그 개념이 우리가 가구를 이해하는 관점을 보다 풍부하게 할 수 있다는 것을 확인할 수 있었다. 즉, 우리는 가구를 통한 경험의 다양한 차원들을 살펴나가면서, 가구의 기능에 대한 문제가 특정한 행위를 위한 효과적 사용성의 문제 뿐 아니라 우리의 느낌, 감정, 사고, 성찰에 이르는 다양한 정신적 문제와도 폭 넓게 관계하는 것임을 다시 한 번 분명히 하게 된 것이다.

이 과정에서 찾아낸 가구의 감성적 기능 개념의 가능성은 다음 단계에서, 가구의 실용성과 정신성 사이의 경계에 대한 기존의 보편적 관점을 벗고 가구의 통합 개념을 실현하고 있는 현대 아트퍼니처의 작품 경향을 분석을 통해 보다 구체적으로 논의될 수 있었다. 여기에서, 아트퍼니처 작품들이 내포하는 다양한 정서적 작용들의 속성들은 우리가 가구의 감성적 기능의 본질을 보다 현실적인 매체를 통해 이해하기에 좋은 사례가 되어주었다.

종합하자면, 가구의 감성적 기능은 우리가 가구를 통해 보다 다차원적이고 창의적인 미적 경험을 하게하는 작용들이라 이해할 수 있을 것이다. 이러한 감성적 기능은 특정한 의미 소통의 매

체로서의 가구들이 지니는 특징적 유형으로서, 첫째, 새로운 직관과 감성의 실험을 위한 가구; 둘째, 사용자의 행동과 참여를 통해 새로운 관계구도를 제안하는 가구; 셋째, 정서적 반향과 성찰을 이끄는 가구일 때, 각각의 유형들이 제시하는 디자이너, 가구, 사용자 사이 정서적 작용의 속성에 따라 그 본질에 대한 다양한 차원의 구체적 접근이 가능하다.

이들 가운데, 새로운 직관과 감성의 실험을 위한 가구들은 가구가 제공하는 낯설음과 신선함의 감성을 통해 새로움의 가치를 전달하며, 사용자의 창의적 상상력을 통한 가구와의 다양한 상호작용을 유도한다. 또한, 사용자의 행동과 참여를 통해 새로운 관계구도를 제안하는 가구는 사용자를 가구의 특성을 형성하는 과정에 참여토록 유도함으로써 보다 적극적이고 능동적인 사용자 역할의 즐거움과 성취감을 느끼게 하며, 이러한 성취감에서 출발한 창조적 자아에 대한 표현의지를 발견하고 개선해나가도록 보조하는 역할을 수행한다. 마지막으로, 정서적 반향과 성찰을 이끄는 가구는 가구가 사용자의 마음에 어떠한 연상의 근원, 상징의 매체로 작용함으로써, 기억과 연상을 통한 개인적 의미형성 과정에서 큰 의미를 찾는다. 특히 정서적 반향과 성찰을 이끄는 가구들은 작가나 사용자의 자기반성물로서의 의미를 통해 디자이너와 사용자의 개인적 가치와 보편적 미 사이의 역동적 관계구조를 드러내 보여주는 속성을 지니게 된다.

가구에 있어서 감성적 기능은 결국 디자이너, 가구, 사용자 사이의 끊임없는 의미 변화와 새로운 가치생성을 가능케 하는 지속적인 관계구도 형성의 가장 중요하고 기본적인 조건이 된다고 할 수 있을 것이다. 이런 의미에서 가구의 감성적 기능은 가구가 우리 삶에서 지니는 의미와 가치를 보다 풍부하게 하는 가구의 속성이다. 그리고 그 개념에 대해 보다 구체적으로 접근하고 보다 다양한 차원에서 탐구하는 작업은 가구의 의미 확장을 위한 이론적 작업에 있어서 매우 중요한 주제가 된다고 할 수 있다.

본 연구에 덧붙여, 감성적 기능이 강조된 가구들이 우리 삶에서 지니는 의미와 가치에 대한 보다 실증적 차원의 연구가 이루어질 수 있다면, 본 연구에서 제시한 가구의 감성적 기능의 의미와 가치가 보다 구체적으로 제안될 수 있을 것이라 보며, 더 나아가 앞으로의 가구 디자인 분야에 있어서 가구의 감성적 기능에 대한 보다 활발한 논의와 실험들을 이끄는 중요한 계기를 제공해 줄 수 있으리라 본다.

5. 참고문헌

Bloemink, Barbra J. 2004. Design≠Art: Functional Objects from Donald Judd to Rachel Witheread. Merrell Publishers Limited: 91-94.

Branzi, Andrea and Nicoletta. 1987. DomesticAnimals. The MIT Press: 13, 43.

Hudson, Jennifer. 2008. Process. Laurence King Publishing: 164, 166.

Lovell, Sophie. 2009. Limited Edition: Prototypes, One-Offs and Design Art Furniture. Birkhauser Verlag AG: 7.

von Vegesack, A, Eisenbrand, J. Eds. 2004. Ingo Maurer: Light Reaching for the Moon. Vitra Design Museum: 53-54, 118.

김복영. 1993. 아트퍼니처, 그 인간구원의 상징(조형가구를 향한 최병훈의 세계).

(http://choibyungghoon.com/article/1993_k_k.pdf)

- 노먼 포터 저. 최성민 역. 2008. 디자이너란 무엇인가. 스펙터 프레스: 25-26, 40-41.
- 도널드 A. 노먼 저. 이창우 외 역. 1996. 디자인과 인간심리. 학지사: 190-191.
- 도널드 A. 노먼 저. 박경옥 외 역. 2006. 이모셔널 디자인. 학지사: 36-51, 53-84, 91-96.
- 마크 고베 저. 안장원 역. 2008. 감성디자인 감성브랜딩 뉴트렌드. 김앤김북스: 52-54, 345, 435.
- 브루노 무나리 저. 양영완 역. 2001. 예술가와 디자이너. 디자인하우스: 32, 39.
- 박순보. 2001. 자연미와 예술미의 경계를 넘나드는 최병훈.
(http://choibyungghoon.com/article/2001_k.pdf)
- 브리짓 보르자 드 모조타 저. 김보영 외 역. 2008. 디자인 경영. 디자인네트: 18-24, 201-221.
- 우홍룡. 1996. 디자인 사고와 방법. 창미: 25, 41-42, 172-173
- 최병훈. 2001. 현대 아트퍼니처의 개념정리 및 전개에 관한 연구. 한국가구학회지 12(2): 91-103.
- W. 타타르키비츠 저. 손효주 역. 2008. 미학의 기본 개념사. 미술문화: 396, 403-406.
- 툼 앤더슨, 멜로디 밀브란트 저. 김정희 외 역. 2007. 삶을 위한 미술교육. 예경: 298.
- 허버트 리드 저. 임산 역. 2008. 예술의 의미. 에코리브르: 24-25.
- <http://www.designmuseum.org/design/ron-arad>
<http://www.zaha-patrik.co.kr>