

# 스기모토 타카시의 디자인관과 디자인 수법의 분석에 의한 식음공간의 표현특성에 관한 연구\*\*

A Study on the Expressional Characteristics of Eating & Drinking Space by Analysis of Takashi Sugimoto's Design Characteristic and Design Method

Author 김준영 Kim, Jun-Young / 정희원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 석사과정  
박찬일 Park, Chan-Il / 이사, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 부교수\*

Abstract Designs of Takashi Sugimoto suggested new concepts on the space after broking out fixed ideas, and attempted spatial expressions differently from existing interior decorations through independent thoughts and new interpretations. It is showing orientalism's influences strongly based on Japanese traditional beauty unlike western country's design trends. Takashi Sugimoto is implementing unique own design viewpoints by using materials in nature rather than artificial ones, and stressing extra ordinary view of the world having been edited with daily life through traditions and local cultures along with recycling old daily goods and wastes rather than pursuing modern and futuristic spatiality. Sugimoto thought that beautiful designs and uncommon ideas could be gotten from simple daily experiences, and thus materialized it with a technique of extraordinary daily life's implementation through such design viewpoints. Also, He pursues designs in which dense communications are made variously between spaces, space and user, and this becomes design techniques having been used mostly in his projects. It creates soft boundaries through using certain objet as an intermediate of doing communication or erasing physical boundaries, and then induces close communication within the space. This design viewpoints and techniques of Takashi Sugimoto have directed own discriminated designs nowadays.

Keywords 스기모토 타카시, 디자인관, 디자인 수법, 식음공간, 표현특성  
Takashi Sugimoto, Design Characteristic, Design Method, Eating & Drinking Space, Expressional Characteristics

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

스기모토 타카시(Takashi Sugimoto)는 1945년 동경에서 태어나 1968년 도쿄예술대학 미술학부를 졸업한 후 1973년 슈퍼포테이토(Super Potato)를 설립하였다. 슈퍼포테이토는 일본뿐만 아니라 세계를 무대로 그들의 디자인적 감성에 기반을 둔 독특한 디자인을 제안하고 있는 세계적인 디자인 그룹이다. 스기모토 타카시의 디자인은 일본 인테리어 디자인의 여명기에 '인테리어 디자인은 장식'이라는 당시의 고정관념을 타파하고 공간에 대한 새로운 개념을 제기하며 독자적인 사상과 새로운 해석을 통하여 기존의 실내장식과는 다른 공간적 표현을 시도하

였던 선구자적인 디자이너로서 당시 세계적인 디자이너로 명성을 떨쳤던 쿠라마타 시로의 계보를 잇는 일본 인테리어 디자인의 발전에 크게 기여한 인물로 알려져 있다. 스기모토 타카시의 디자인은 서구적 디자인 경향과는 달리 일본적 전통미에 기초한 오리엔탈리즘적 영향을 강하게 나타내고 있다는데 그 특징이 있다. 특히 재료 사용에 있어서 인공적인 재료 보다는 자연의 재료를 주로 사용하며 현대적이고 미래적인 공간성을 추구하기 보다는 전통과 지역문화, 오래된 일상용품과 폐품의 재활용 등에 의한 일상으로 편집된 '비일상적인 세계관'을 강조하는 등 스기모토 타카시만의 독특한 디자인관을 구현하고 있다. 이러한 독자적인 디자인관은 스기모토 타카시의 강연 등에서 그가 추구하는 디자인의 본질은 '일상적이고 평범한 것에 감동을 느끼는 감성'이라는 표현으로 나타나기도 한다. 이러한 그의 디자인관은 "그의 물

\* 교신저자(Corresponding Author): culture@konkuk.ac.kr

\*\* 이 논문은 2010년도 건국대학교 학술진흥연구비 지원에 의한 논문임

성적 생각과 감성을 통해 상상하지 못했던 강력한 디자인을 구현해낸다.”<sup>1)</sup>라는 안도 타다오의 언급을 통해서도 확인할 수 있다. 그러나 지금까지 실제로 그의 디자인관이 명확히 제시되어진 예는 드물다. 그의 작품이 한국을 비롯하여 세계적으로 높이 평가 받고 있는 것에 반하여 그의 작품세계만을 중점적으로 다룬 문헌이나 연구논문 등이 많지 않기 때문이라 생각된다. 그는 “인테리어 디자인이 직업이라 하더라도, 인테리어 디자인을 하려고 생각하는 것은 아니다. 표현 되어지는 곳이 비록 인테리어 디자인 일지라도, 아마 표현하고 싶은 것은 인생관 같은 것이 아닐까.”<sup>2)</sup>라고 주장하고 있다. 이처럼 그의 감성과 미학은 자신만의 인생관, 즉 개인적인 경험이나 체험 및 기억에 의해 형성되어진 삶의 철학 그 자체라고 할 수 있다. 스기모토 다카시의 다양한 경험과 기억, 그리고 그가 디자이너로 성장하여 왔던 다양한 사회적 상황이 그만의 디자인관의 형성에 근간이 되었으리라 추측되어진다. 이에 본 연구에서는 지금까지 구체적으로 다루어지지 않았던 스기모토 타카시의 디자인관을 그가 디자이너로서 성장하여오는데 많은 영향을 주었다고 생각되는 당시의 사회적 정황, 그가 주장하는 다양한 사고와 철학 등을 그의 저서와 인터뷰, 강연 등의 내용을 중심으로 고찰하고 그의 주 작품 활동 영역인 식음공간을 통해 그의 디자인관이 어떠한 디자인 표현수법으로 구현되어지는지를 밝히고자 한다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 스기모토 타카시의 유일한 작품집인 ‘Super Potato Design’과 2009년에 발간된 그의 저서 ‘스기모토 타카시의 디자인 발상/발효’, ‘순주(春秋)’와 국내·국외 저널에 실린 작품비평과 인터뷰, 강연 등의 조사와 일부 작품에 대한 현장 방문조사를 통하여 이루어 졌다. 그 구체적인 연구방법은 다음과 같다. 1)먼저 그가 디자이너로서 성장하였던 시기의 사회적 상황을 고찰해보으로써 그의 디자인관 형성의 배경을 살펴보고, 2)이것을 바탕으로 그의 디자인관과 수법의 특성을 고찰하여 그 구체적인 개념과 의미를 도출한다. 3)이렇게 도출한 스기모토 타카시의 ‘디자인관’의 개념과 의미가 그의 식음공간 디자인을 통하여 어떠한 방법으로 구현되었는지를 ‘Super Potato Design’에 수록된 25개의 식음공간 작품 중 각 작품별 디자인 특성에 대한 파악과 분석을 위한 충분한 데이터(사진 및 도면, 작품해설 등)가 포함되어졌다고 판단되는 14개의 작품을 선정하여 진행하였다.

1) Mira Locher, Yoshio Shiratori, SUPER POTATO DESIGN. TUTTLE, 2006, p.13

2) Shigeru Uchida, Kenji Oki, JAPAN INTERIOR VOL.1, p.235

## 2. 스기모토 타카시의 디자인관 형성의 배경

### 2.1. 전통성에 대한 자각과 신소재의 등장

[1950-60년대]

#### (1) 일본의 전통문화에 대한 관심과 새로운 가치의 추구

일본건축에 있어서 창작의 주체성 확립문제와 1950년대 중반의 전통논쟁을 통해 일본의 새로운 건축을 구축하고자 하는 움직임이 형성되면서 전통문화를 통한 새로운 가치의 발견은 스기모토 타카시의 주요 관심사였다. 당시 스기모토 타카시는 유럽 방문을 통하여 서구의 문화와 디자인이 자국의 그것과 많은 차이가 있음을 느끼게 된다. 그 후 그는 일본의 전통문화에 서구디자인의 영향을 적절히 융합하여 일본에 가장 적합한 스타일을 찾고자 했다. 그러한 스타일을 찾기 위해서 무엇보다 일본의 전통문화에 대한 이해를 통한 새로운 가치의 모색이 중요한 의미를 갖는다고 그는 판단하였다. 스기모토는 일본의 전통문화에 대한 이해를 위해 일본의 전통 다도(茶道)문화에 대한 연구를 시작하게 된다. 그는 엄격한 규례를 갖는 다도의 의식을 하나의 창작 활동으로 이해했다.<sup>3)</sup> 그는 선사상을 바탕으로 한 엄격한 규율을 갖는 다도 의식의 내면에는 일본 문화의 독창성이 내재되어 있음을 발견하고 다도 의식이 갖는 과정과 규율의 엄격한 구조가 의식의 창조적 활동과 상통한다는 점에 주목하여 취미의 영역을 넘어선 문화적 가치로서 다도의 의미를 이해하게 된 것이다. 스기모토는 창조적인 의식으로서의 다도가 자신의 감성과 자국의 감성을 소통시키는 연결고리라 생각하였고, 그렇게 그는 다도를 통해 일본 전통문화를 이해하였다. 그 후 그는 초기작품 라디오(Radio)에서 일본 고유의 문화를 반영하려는 시도를 하였다. 라디오가 전통적인 일본의 미학을 반영한 공간이기를 바랐고, 그래서 그는 전통적 미학이 깊이 스며든 모호한 아름다움을 그만의 독특한 재료를 통하여 표현함으로써 그것들의 불규칙성과 불완전성을 공간 디자인으로 구현하고자 하였다. 옹이와 균열로 가득한 채리우드의 두툽한 판자를 가구로 활용하고, 녹슨 철제 벽을 통하여 그가 추구하고자 하는 독자적인 아름다움과 그 내면의 역사 및 시간의 흐름을 담아



<그림 1> Radio, 1971

내려 하였다.<그림 1> 또한 일본의 대중적 전통문화의 이해를 위해 그는 일본의 예술집인 이자카야(居酒屋)에 주목하였다. 그에게 이자카야는 친근하고 대중적인 일상의 생활문화를 표현하는 좋은 사례였다. 하나의 작은 바와 카운터, 대여섯 개의 의자, 그리고 여럿이 함께 둘러앉아 그 장소를 찾은 손님들과의 다양한 커뮤니케이션이

3) Mira Locher, Yoshio Shiratori, 전제서, p.16

일어나는 곳, 격식이 필요 없는 편안한 분위기는 누구의 기억 속에도 존재하는 일상적 장소였던 것이다. 그는 이 자카야에서 오랫동안 사용한 흔적으로 얼룩진 벽, 그 곳의 요리를 즐기는 단골손님, 그러한 일상의 요소들이 어우러져 만들어내는 편안한 분위기에 감동하였고 그러한 감동은 그의 감성으로 전환되어졌으며 이렇게 얻어진 감성은 그 자신의 디자인의 원동력으로 축적되어졌다고 얘기한다.<sup>4)</sup> 그러한 감성은 그의 디자인을 통하여 대중들에게도 동일한 감동으로 전달되는 공감대를 형성시키게 되는 것이다. 그는 이후에 이러한 그의 생각을 '커뮤니케이션'이라 하고 그의 디자인의 중요한 키워드라 주장한다.<sup>5)</sup>

## (2) 산업재료의 표현가능성 발견

사회적으로 산업화로 인해 건축에서는 철과 유리, 콘크리트 같은 산업소재가 등장하기 시작하였다. 당시 학창시절을 보내던 스기모토 타카시는 이러한 사회적 변화로 인해 산업재료에 관심을 갖기 시작하였다. 재료에 대한 깊은 관심은 학창시절 당시의 체험과 기억들이 중요한 계기를 제공하게 된다. 1960년대 당시 도쿄예술대학에서 금속공예를 전공하던 그는 철을 다루는 고물상을 좋아했고 폐기물에 관심을 가졌다. 그 폐기물에는 한때 그것을 사용했던 여러 사람들의 사고방식이나 생활방식이 재료에 담겨있다고 생각하였고, 그것에 내포된 사람들의 사고방식과 기억들을 이미지로 표현하기 위해 버려진 물건과 재료들을 수집하였다. 그리고 그를 인테리어 디자인으로 이끌어 준 계기가 되었던 것은 그의 조각 작품이었던 금속조명이었다. 금속이라는 재료의 물성을 적절히 사용하여 세밀하게 조명을 조절함으로써 그 공간을 강하게 혹은 돋보이게 하였다. 스기모토의 창작에 대한 끊임없는 탐구는 그를 일본에서 영향력 있는 디자이너로 성장하도록 만들어 주었다. 이러한 그의 재료에 대한 관심과 활용은 후에 다양한 폐기물과 재료를 사용하는 독자적인 표현방법으로 발전하였고 옛것과 새것의 조합에 의한 표현 가능성에 눈을 뜨게 했다. 이러한 그의 독특한 체험과 기억은 추후 디자인 활동에서 차별화되는 작품을 만들어내는 스기모토만의 감성적 사고와 디자인관으로 형성되어진다.

## 2.2. 미술과 디자인에 관한 새로운 패러다임의 등장 [1960-70년대]

일본의 인테리어 디자인은 현대미술과 디자인 분야의 교류가 활발히 이루어지면서 1960년대 후반부터 70년대에 걸쳐 미술과 디자인의 상호교류가 활발히 전개되었다. 이러한 교류의 실현은 건축가나 디자이너가 미술로부터 영향을 받거나 조형작가에게 협업을 의뢰하거나 조

형작가의 작품을 전제로 그 당시 주목받는 디자인을 활용하는 등의 다양한 케이스가 등장하게 된다. 그러한 사회적 움직임은 그의 작품 활동에도 많은 영향을 미쳐 조각가 와카바야시 이사무(若林奮)와의 협업을 통하여 인테리어 디자인에 조각이라는 순수 예술을 결합시키는 시도를 하게 된다. 1960년대에 발표된 와카바야시의 작품이 당시 금속공예를 전공하고 있었던 스기모토에게 강한 인상과 영향을 주었기 때문이다. 와카바야시의 작품은 일본인의 공통적인 심리를 표현하였고, 모두가 공유할 수 있는 정서적 공통성을 보여주었다. 이러한 그의 작품 세계가 자신이 추구하는 작품세계와 상통한다고 생각한 것이다. 이후 라디오(Radio), 부티크 파슈 라보(Pashu Labo) 등의 작품에서 그들은 공동 작업을 통하여 독창적인 형태와 패턴을 제안하면서 새로운 공간 이미지를 만들어내게 된다. 이러한 60년대의 순수예술과 디자인의 교류는 인테리어 디자인 분야가 또 하나의 독자적인 디자인 방법을 모색하는 계기가 되기도 하였다.

1960년대 현실을 중요시 여기는 반모더니즘 운동으로 인해 새로운 사조가 등장하기 시작하면서 스기모토 타카시는 이탈리아 아방가르드 디자인, 특히 슈퍼스튜디오에 관심을 갖기 시작한다. 슈퍼스튜디오(Super Studio)<sup>6)</sup>는 20세기의 모더니즘 사상의 만연에 대한 불편하고도 비판적인 대응으로서 1966년 이탈리아 플로렌스에 설립된 실험적 건축가 그룹이다. 이 그룹은 주로 기계문명이 약화했던 유토피아의 허구성을 고발하는 실험적 드로잉을 통해 전후 반모더니즘 건축운동의 한 축을 이끌었다.<sup>7)</sup> 이러한 영향은 스기모토 타카시의 작품 스트로베리(Strawberry)에서 잘 나타나고 있다. 단순한 형태의 반사 재료들과 드라마틱한 조명, 기하학적인 형태를 사용하면서 기능이나 편의보다는 산업재료의 특성에 초점을 맞춘 디자인, 원통형 스틸파이프에 의한 넓은 유리테이블과 나무벤치의 지지대, 스테인리스 스틸로 덮인 벽과 천장 등의 디자인 요소는 슈퍼스튜디오의 디자인 언어와 유사하다. 스기모토는 슈퍼스튜디오의 영향으로 자신의 회사 이름을 '슈퍼포테이트'로 명명하였다. 그러나 그는 슈퍼스튜디오와 같은 전위적인 디자인을 추구하고자 한 것은 아니었다. 1969년 이탈리아의 피렌체에서 슈퍼스튜디오가 디자인한 디스코장을 체험한 스기모토는 관념적으로는 이해되어도 자신이 추구하고자하는 공간과는 달랐다는 후일담을 남겼다. 그는 자신이 추구하는 디자인에 대해서 "인간의 마음속 깊은 곳에 존재하는 심정(心情)과 감성의 저면에 도달하고 싶다. 다시 말해 작고, 약하고, 불확실하며 애매모호한 것들을 정중하게 차곡차곡

6) 슈퍼스튜디오(Super Studio)는 아돌프 나탈리니 (Adolfo Natalini), 크리스티아노 토랄로 디 프란차 (Cristiano Toraldo di Francia)가 피렌체에서 1966년에 결성한 실험적 건축가 그룹

7) 임석재, 건축과 미술이 만나다 1945~2000, 2008, p.199

4) 일본 디자인채널의 디자인특별강의 '스기모토 타카시 편'에서 발췌  
5) 杉本貴志, 春秋, チャールズ・ブライアトル出版, 2004, p.14

쌓아올리는 것이 디자인이라 생각한다.”<sup>8)</sup>고 주장하고 있다. 즉 그의 디자인은 인간이 갖는 공통된 심정, 즉 일상적이고 평범한 감동을 느끼는 감성에 기초한 디자인을 추구하고자 하는 것이다.

### 3. 스기모토 타카시의 디자인관과 수법

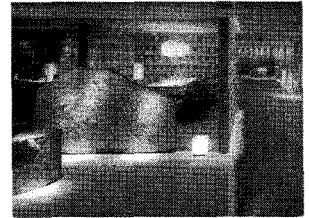
#### 3.1. 시간의 흐름을 느낄 수 있는 디자인

스기모토는 ‘축적된 시간’에 의한 전통과 문화, 먼 기억 속의 일상의 풍경 등의 공유를 공간의 디자인을 통해서 이루고자한다. 스기모토는 ‘자연은 시간이라는 말과 바꿔 말할 수 있으며 인공물이 아닌 자연은 그 경과, 즉 시간의 집적’<sup>9)</sup>이라고 주장하고 있다. 이러한 그의 주장에서 알 수 있듯이 그에게 있어 자연소재는 시간을 표현하는 가장 적절한 재료인 것이다. 또한 낡은 재료들의 사용 역시 이러한 그의 시간성 표현의 좋은 소재가 된다. ‘풍화’된 재료 속에 담겨있는 사용자의 기억과 시간의 변화, 일상의 풍경들이 하나의 이미지로 재현되어져 전달되는 과정이야말로 사용자에게 감동을 주는 원천적인 힘이라는 것이다. 그러한 시간의 흐름이 주는 의미를 현재라는 일상의 시간 속에서 하나의 가치관으로 느끼게 해주는 것이야말로 자신이 추구하는 디자인의 가치라고 주장한다.<sup>10)</sup> 이러한 스기모토의 디자인관은 재료가 갖는 물성의 재현과 낡은 재료들의 콜라주라는 디자인 수법으로 구현된다.

##### (1) 물성의 재현- 전환과 소거

스기모토의 디자인에 사용되어지는 재료는 자연 속에서 시간의 흐름을 담아 온 본래의 물성을 유지하고 있으나 그 이면에 인공적인 재료와의 역설적인 결합이나 최소한의 가공을 통하여 본래의 재료가 갖는 물성이 전환되거나 소거되어지기도 한다. 스기모토는 공간에 구현되어진 나무, 돌과 같은 자연의 재료를 유리, 철과 같은 상반된 물성의 인공적인 재료의 물성과 결합시키므로 본래의 물성을 전환 또는 소거시킨다. 이렇게 전환 또는 소거되어진 물성은 사람들의 의식 작용의 매개체가 되고 기억의 자극제가 된다. 그는 단순히 기능적인 역할만이 아닌 이용자가 공간에서 구체적이진 않더라도 이러한 매개체를 통하여 무언가를 느끼고 연상하기를 원했다. 그는 “인간이 만든 흔적은 곧 자연의 흔적이다”<sup>11)</sup>라고 생각하여, 인간을 자연과의 관계 속에서 분리할 수 없는 일부라고 이해했다. 모든 사람들은 자연(물성)에 대한 경험이나 기억(시간의 축적)을 가지고 있기 때문에 공간에

새로운 자연(물성)을 담으면 모두가 공유할 수 있는 새로운 기억과 의식의 공간을 창조해 낼 수 있다고 생각했다. 자연의 소재가 갖는 물성을 전환시키거나 소거시킴으로 자연과 인간의 관

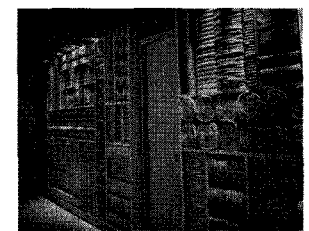


<그림 2> Shunkan, 2002

계가 새롭게 형성되어지고 이용자 각자의 체험과 기억만큼 새로운 이미지(심상)의 창출이 가능하다고 생각하였던 것이다. 이러한 수법은 신주쿠 순칸(Shunkan)의 디자인에서 명확히 나타나고 있다.<그림 2>

##### (2) 낡은 재료들의 콜라주

스기모토는 일상생활에서 사용되어진 평범하고 낡은 물건과 같은 소재를 디자인 요소로 활용한다. ‘풍화’된 재료들을 통하여 그 속에 담겨있는 사용자의 기억과 시간의 변화, 일상의 풍경들을 하나의 이미지로 재현하기 위해서이다. 그는 중고재료를 수집하여 그 재료의 물성을 조정하고 다시 콜라주함으로써 새로운 이미지를 발견해내고자 한다. 이것은 지금까지 각각의 물건들에 담겨있는 시간성을 현재라는 시간 안에서 새롭게 그 가치를 발견하고자 하는 가치관의 자각이라고 할 수 있다. 콜라주 되어 낡은 물건들의 모습은 호기심과 관심을 유발하고 새로운 물성을 재인식시키지만, 면밀히 살펴보면 본래의 재료에 담겨있던 고유의 정보 및 물성을 그대로 내포하고 있음을 알 수 있다. 이러한 수법은 신주쿠의 대형백화점에 위치한 순칸의 식당가에 설치한 공용 공간의 벽면에서 잘 나타난다. 그 지역 사람들이 사용하던 플라스틱 호



<그림 3> Shunkan, 2002

스나 기계의 부품을 수집한 후 복잡한 모자이크로 재조합하여 벽면에 새로운 이미지를 연출하여 자신들이 사용하였던 물건에 담겨있는 추억들의 조합을 느끼게 해준다.<그림 3> 스기모토의 대표작인 신주 츠기하기에서도 오래된 시장의 물물교환 및 다양한 생활상을 반영하기 위해 복잡한 콜라주 표현으로 중고재료의 풍부한 에너지를 더욱 돋보이게 하는 수법으로 다양한 일상적 모습들을 재료를 통해 담아냄으로 사람들의 감춰진 심상을 자극한다.<그림 4>



<그림 4> Shunju Tsugihagi, 2005

#### 3.2. 디자인 없는 디자인

‘디자인 없는 디자인’은 스기모토의 디자인 철학에서

8) 2006년에 개최되었던 일본대학 예술학부의 강연회 ‘TEATRO SUPER STUDIO’의 ‘슈퍼스튜디오를 말한다’ 스기모토 타카시 편에서 발췌.

9) 杉本貴志, 전계서, p.14

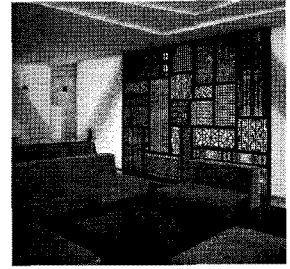
10) 일본 디자인채널의 디자인특별강의 ‘스기모토 타카시 편’에서 발췌

11) Mira Locher, Yoshio Shiratori, 전계서, p.16

중요한 의미를 갖는다. 고도경제성장기 이후 새로운 가치관의 성립과 함께 일본의 상업주의는 새로운 '상품'의 개발에 힘을 기울여왔으며 그러한 상품개발의 중심에 항상 디자인이라는 영역이 관련하여 왔음을 스키모토는 주장한다. 여기서의 디자인은 디자인이 본래 추구하여야 하는 가치와는 다른 항상 새로운 무언가를 만들어내기 위한 강박관념, 실제의 가치와는 괴리된 '여분의 것'들을 더하는 작업일 뿐이라고 스키모토는 비판한다. 디자인하지 않는 디자인, 디자인을 느끼지 않도록 하는 디자인을 통하여 새로운 가치관을 구축할 의미와 필요성이 있음을 강조한다.<sup>12)</sup> 이러한 그의 생각은 "디자인은 무언가 개성적인 표현을 만들어내는 것이 아니라 자신이 듣고 본 것을 편집하는 작업"<sup>13)</sup>이라는 '자신의 시점으로 새로이 바라보는 것'이라는 그의 주장에서도 드러난다.

이러한 스키모토의 디자인관은 감동받은 기억들의 편집에 의한 비일상적 일상의 구현이란 수법으로 구체화된다. 스키모토는 '평범한 것이 가장 평범하지 않다'<sup>14)</sup>고 생각한다. 이러한 역설적인 주장의 내면에는 지극히 일상적인 것이 가장 비일상적이라는 의미와 상통한다. 인위적으로 연출되어진 공간보다 자연스럽고 평범함에서 얻어지는 편안함과 안락감의 창조를 추구하는 것이다. 그는 도쿄의 거리를 걸거나 그 어디에서도 그 장소에 대한 느낌을 얻고, 일상 속 평범함 속에서도 영감을 얻는다고 한다. 그는 끊임없이 자신이 생각하고 있는 그의 디자인 테마를 항상 어디서든지 찾아낸다. 그에게 디자인은 아름다운 비율이나 형태에서 뿐만 아니라 무언가 느끼고 경험하는 것을 통하여 이루어지는 결과물인 것이다. 이렇듯 그는 일상적인 경험과 체험들에서 곧 아름다운 디자인과 기발한 발상을 얻을 수 있다고 생각했다. 그래서 그는 "내가 디자인을 계속하는 한 아마도 가장 강한 에너지를 얻는 것은 여행을 통해서일지 모른다."<sup>15)</sup>라고 말한다. 그는 유럽이나 아메리카 인도 중국 아시아의 각지 또 일본의 각지를 걸으면서 만났던 다양한 풍경 그리고 무엇보다도 거기서 살고 있는 사람들의 생활 또는 종교나 유적, 예전부터 전해 내려져오는 회화나 기물들에 주목하였다. "미래를 예측하는 새로운만이 우리들의 생활의 가치를 향상시키는 것은 아니다. 우리들의 선조들이 자연과 대치하면서 느꼈던 장엄함이나 압도감과 같은 것, 예전의 낡은 집을 보았을 때 느껴지는 편안함이나 부드러움, 친절함과 같은 우리들이 느낄 수 있는 작은 감동들이 디자인의 원동력이라 생각한다."<sup>16)</sup>는 그

의 말처럼 이렇게 그가 보고 듣고 감동 받은 것들은 하나의 테마로 그의 공간에 편집되어지며 새로운 의미를 드러내는 것이다. 잡다하다 할 만큼 여러 나라와 문화권에서 얻어진 일상의 사물들이 하나로 편집되어지면서 일상을 넘어선 비일상의 세계를 만들어



<그림 5> Park Hyatt Hotel, 2005

내는 것이다. 그러한 세계는 강요받은 연출이 아니라 자연스러운 조화 속에서 서로 다른 시간과 기억들의 중첩을 통하여 생성되는 것이다. 이러한 편집적 디자인 수법은 순주 츠기하기의 벽에서 보이는 인도네시아 토라자의 전통가옥의 일부가 사용되어지는 예나 한국의 파크 하얏트 호텔의 객실디자인<그림 5> 등에서 볼 수 있다.

### 3.3. 커뮤니케이션을 위한 디자인

스키모토는 디자인의 목적이나 가치가 우리의 문화를 무엇에 향하도록 하고 있는가에 깊이 관련하고 있음을 주장한다. "지금의 공간상황에 납득하는 것이 아닌 보다 우리를 만족하도록 하는 상황을 지향하는 것, 그것은 확일적인 가치관이 아닌 선조로부터 물려받아 온 전통이나 의식 또는 풍토나 생활문화를 포함한 우리의 잠재적인 의식의 저면에 담겨있는 심상을 상세히 음미하는 것이 필요하며 그렇게 함으로 우리들의 커뮤니케이션은 진화하리라 생각한다."<sup>17)</sup>고 주장한다. 또한 "사회를 유지하는 경제의 매력은 통계나 지수로 나타나는 것이 아닌 그것을 성립시키는 행위의 매력에 있으며, 상업공간의 매력은 사람들에게 그 힘과 의미를 구체적으로 전달하는 데 있다고 생각한다. 사회를 유지하고 발전시키는 에너지는 크리에이션과 커뮤니케이션에 있다고 나는 생각한다."<sup>18)</sup> 스키모토는 전통이나 의식 또는 풍토, 문화를 포함한 우리 일상의 잠재의식의 깊은 곳에 자리 잡고 있는 '심상'을 통하여 이루어지는 커뮤니케이션에 주목한다. 그가 추구하는 디자인을 통한 커뮤니케이션의 의미는 "공간의 창출에 의해 사람들이 그곳에 모이고 서로 직접 대면함으로써 특별한 시간을 만들며 각자의 내면으로부터 만들어지는 새로운 교류가 생겨나는, 이것은 마치 공간이 지역 사회를 만들어내고 있는 것과 같다."<sup>19)</sup>는 그의 주장에서도 잘 나타나고 있다.

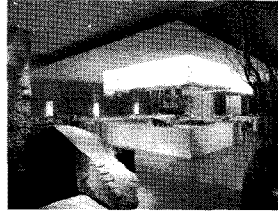
#### (1) 오브제에 의한 커뮤니케이션

스키모토는 공간에 특정한 오브제를 설치하는 디자인 수법으로 공간과 공간, 공간과 사용자간의 농밀한 커뮤니케이션을 추구한다.

12) 일본 디자인채널의 디자인특별강의 '스키모토 타카시 편'에서 발췌  
13) 杉本貴志, 佐藤 卓, 法的な解釋から見たデザインのオリジナリティー, 商店建築, 商店建築社, 50, 5, 2005, p.204  
14) 杉本貴志, 佐藤 卓, 상계서, p.208  
15) 杉本貴志, 杉本貴志의 디자인 發想發酵, TOTO出版, 2010, p.5  
16) 일본 디자인채널의 디자인특별강의 '스키모토 타카시 편'에서 발췌

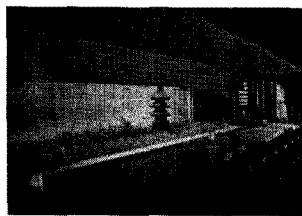
17) 일본 무사시노 미술대학 전임교원프로필집에서 발췌  
18) 일본 디자인채널의 디자인특별강의 '스키모토 타카시 편'에서 발췌  
19) 杉本貴志, 전계서, p.14

니케이션을 유도해낸다. 2003년 국내 '노보텔 엠베서더 강남'에 설계한 일본식 레스토랑 순(SHUNE)은 공간성을 최대한 살리면서 일본의 전통 문화에 근간을 둔 모던함과 심플함을 강조하여 일본의 고



<그림 6> Hotel Novotel, SHUNE, 2003

풍적인 과거와 현재 그리고 미래를 느낄 수 있는 매력적인 공간이라는 평가를 받고 있다.<sup>20)</sup> 이곳에 사용된 오브제는 붉은 흙벽과 거대한 암석, 그리고 그 주위를 감싸며 떨어지는 물의 3가지이다.<그림 6> 이 오브제들은 시각과 촉각, 그리고 청각을 자극하여 이용자들에게 공간의 감각적 체험을 가능하게 한다. 이러한 감각적 체험은 공간과의 관계성을 강화하여 공간과 이용자와의 커뮤니케이션을 촉진하고자 하는 디자인 수법이라 할 수 있다. 또한 서울의 파크하얏트 호텔의 디자인에서 스기모토는 공간과 공간, 공간과 사람 그리고 사람과 사람이 소통할 수 있는 커뮤니케이션을 기본 컨셉으로 하였다고 설명한다.<sup>21)</sup> 이 호텔은 낮에는 도시 주변에서 흔히 보이는 오피스 건물과 다를 바 없지만, 밤이 되면 그 은폐성을 깨고 본연의 모습을 드러낸다. 객실과 욕실, 응접실 등 기본 공간요소의 반복으로 적층되는 호텔 내부 공간 구성은 교묘하게 조합되어 투명한 호텔의 파사드로 탈바꿈되어 내부와 외부 공간, 인테리어가 도시의 랜드스케이프가 되고, 도시의 랜드스케이프는 동시에 내부 공간의 주요한 인테리어 요소가 되도록 설계하고 있다. 즉 호텔이라는 건축자체가 도시의 오브제가 되고 도시는 호텔 내부 공간의 오브제가 되는 것이다. 최초의 순주 레스토랑 시리즈인 순주 아카사카(Shunju Akasaka)의 메인공간의 바는 전통적인 일본의 다도 공간을 연상시키는 전면의 정원을 바라보는 전망대이자 매개체로 디자인 되어졌다. 이 바는 정원과 하나의 레벨로 시야를 통합시



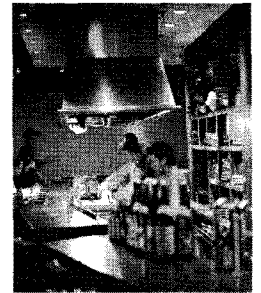
<그림 7> Shunju Akasaka, 1990

키며 장소적 융합을 이루어 낸다. 자연의 연장으로서의 정원은 하나의 오브제로 전통과 문화의 의미를 담아낸다. 내부공간과 정원을 일체화시켜 정원이라는 공간과 시간, 그곳에 담겨있는 문화적 향수까지를 함께 공유하게 한다. 즉 오브제의 의미성을 극대화하여 공간과 사람을 일체화시키는 수법이라 할 수 있다.<그림 7>

(2) 물리적 경계의 소거에 의한 커뮤니케이션

경계의 소거에 의한 커뮤니케이션의 강화는 스기모토

의 디자인 수법 중에 가장 많이 사용되어지고 있다. 여가서의 경계의 소거는 물리적 경계의 소거를 의미하며 역으로 부드러운 경계의 창출을 의미하기도 한다. 이러한 수법은 특히 순주 레스토랑의 디자인 전략에서 두드러진다. 스기모토는 순주에서 특히 빛을 중요한 요소로 활용하였다. 스기모토는 “예전에 밤을 지켜주었던 조명인 초와 등불이 생성해내는 아름다운 음영과 따스함이 이 공간에서 느낄 수 있을 것이다. 작은 빛, 간접적인 빛, 가까이를 비추는 초롱불, 그 주위를 감싸는 거대한 어둠. 어둠은 도달하지 못하는 빛으로 인하여 생기는 폐물(廢物)이 아닌 실체가 없는 아주 훌륭한 차폐물이며 옆 좌석과를 나누고 각각의 고유한 세계를 창출하게 한다.”<sup>22)</sup>고 하며 빛과 어둠이라는 실체 없는 경계에 의한 부드러운 경계의 생성을 설명하고 있다. 이러한 물리적 경계의 소거는 공간의 프로그램적 의미로서도 적용된다. 스기모토의 식음공간에서 가장 많이 볼 수 있는 공간 프로그램은 오픈키친(Open Kitchen)이라 할 수 있다. 이는 현대적인 오리엔탈리즘의 디자인이라고 칭해지면서 고객으로 하여금 신선하고 깔끔한 음식을 맛보는 즐거움과 함께 음식이 만들어 지는 과정 자체를 즐길 수 있는 이벤트를 선사한다.<sup>23)</sup>고 평가 받고 있다. 스기모토는 이러한 오픈키친 시스템을 쇼 키친(Show Kitchen)이라 표현하고 있다.<그림 8> ‘대화를 나누며, 요리가 만들어지는 과정을 즐기며, 그 과정이 음식을 즐기는 중요한 요소로 작용하여 시각과 청각, 후각, 미각, 촉각이라는 오감에서 전달되는 기쁨을 맛보는 것.’<sup>24)</sup> 이것이 스기모토가 추구하는 식음공간의 커뮤니케이션 수법인 것이다.



<그림 8> Shunju의 Open Kitchen

#### 4. 스기모토 타카시의 식음공간 디자인의 표현 특성

전장에서 고찰한 스기모토 타카시의 디자인관과 디자인수법에 근거하여 본 장에서는 그의 디자인관과 디자인수법이 구체적으로 그의 식음공간을 통하여 어떻게 표현되고 구현되었는지를 작품 분석을 통해 고찰하고자 한다. 분석은 ‘Super Potato Design’에 수록된 25개 작품 중 각 작품별 디자인 특성에 대한 파악과 분석이 가능한 14개의 작품을 선정하여 실시하였다.

20) 윤형주, Japanese Restaurant SHUNE, 월간 인테리어, 가인디자인그룹, 2003.12, p.161


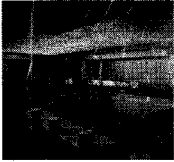
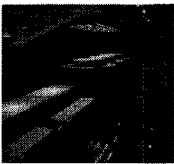


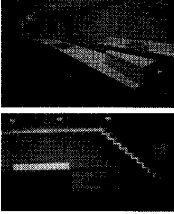
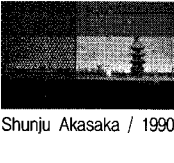
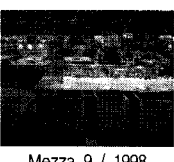
21) 편집부, INTERVIEW, 월간 인테리어, 가인디자인그룹, 2005.06, p.29


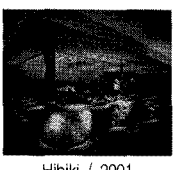
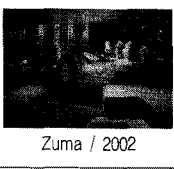
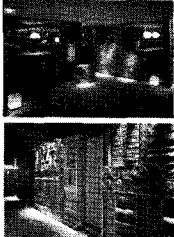


22) 杉本貴志, 전게서, p.16

23) 윤형주, 전게서, p.161

24) 杉本貴志, 전게서, p.14

<표 1> 스기모토 타카시의 디자인관과 수법에 근거한 식음공간의 표현특성

작 품 명 / 연도	디자인관과 수법				
	시간의 흐름을 느낄 수 있는 디자인		디자인 없는 디자인	커뮤니케이션을 위한 디자인	
	물성의 재현-전환과 소거	낮은 재료들의 콜라주	비일상적 일상의 구현	오브제에 의한 커뮤니케이션	물리적 경계의 소거에 의한 커뮤니케이션
 <p>Radio / 1971</p>	<p>철제로 감싼 벽, 녹슨 파이프, 웅이와 균열로 가득한 목재 카운터 등 서로 다른 물성을 갖는 재료들은 시간의 경과와 함께 인간이 만들어낸 흔적들을 그대고 노출시킴으로 자연 소재의 고유한 물성이 아닌 사용에 의한 풍화 속에 담긴 시간을 표현한다.</p>			<p>아치형 패턴의 천정 조명이 하나의 오브제로 공간을 감싼다. 선적인 빛의 구성은 자연스러운 형태와 질감의 목재 테이블과 철제 벽을 은은히 비추어 부드러운 공간 분위기로 다양한 커뮤니케이션을 생성시킨다.</p>	<p>오픈 바 형식의 공간 구성과 목재 카운터는 공간의 구분을 모호하게 한다. 이러한 경계의 소거와 의한 모호함은 주변과의 커뮤니케이션이 활발히 이루어지도록 의도되었다.</p>
 <p>Strawberry / 1976</p>	<p>자연 그대로의 웅이와 균열이 노출된 소나무로 만들어진 벤치의 두꺼운 널판은 스틸의 다리와 글라스의 판, 점조명과 조화로 본래의 자연소재가 갖는 물성에 대한 의식적 전환이 이루어진다. 물성적 질감과 형태의 충돌은 전혀 새로운 물성의 인식을 가능하게 한다.</p>			<p>낮은 창문을 통해 정원과 그 너머 길거리의 생활이 얼핏 보이는 도시의 움직임과 내부 매달 인테리어와의 강한 대비는 마치 영화의 한 장면처럼 연출하여 내·외부의 커뮤니케이션을 유도한다.</p>	<p>여러 그룹의 사람을 수용하도록 설계되어진 대형 유리테이블은 사람들 간의 연대감을 조성함과 동시에 조용한 명상 보다는 유쾌한 대화를 위한 활기찬 공간 분위기를 조성하고 있다.</p>
 <p>Maruhachi / 1978</p>	<p>노출된 천장에 매달린 국부 조명은 벽면의 기하학적인 금속표면의 패턴에 반사되는 빛과 강하게 어우러지고, 그 빛이 나무로 된 테이블과 벤치에 비춰지면서 본래의 물성을 전환시키는 기능을 한다.</p>	<p>고철 파이프를 벽 표면에 창살무늬로 콜라주하여 파이프가 갖는 본래의 의미와는 다른 기하학적 패턴을 만들어 내고 있다. 재료의 사용에서 얻어진 흔적들을 새로운 형태로 변화시켜 새로운 물성에 대한 인식을 촉진시킨다.</p>	<p>노출되어진 재료들은 이미 그곳에 존재하였던 듯 특별한 존재감 보다는 자연스럽게 평범한 모습으로 표현되고 있다. 노출 콘크리트와 녹슨 파이프와 같은 일상적 재료들의 대비는 목재 테이블로 인해 독특한 세계관을 생성해 낸다.</p>		<p>하나의 공간으로 시각적인 개방감을 주어 공간의 레벨차가 갖는 물리적 분리를 감소시키고 있다. 공간의 깊이감과 부유한 테이블들의 효과는 상호간의 커뮤니케이션을 원활히 한다.</p>
 <p>Old-New / 1983</p>		<p>다양한 모양과 색, 크기의 나무 칩, 상반된 물성을 갖는 낮은 금속조각과 타일, 녹슨 구리, 알루미늄 캔 등을 퍼서 평면 콜라주로 구성하여 조명과 시퀀스에 따라 달라지는 벽면의 물성을 재인식시킨다.</p>	<p>여분의 모든 허식들을 제거하고자 하는 의도가 폐품과 다양한 재료들의 조합으로 연출되고 있다. 자신만의 시점으로 새로이 바라보는 것. 지극히 일상적인 재료들이 낯선 비일상의 공간으로 재탄생된다.</p>		
 <p>Brasserie-EX / 1984</p>	<p>천장에 설치된 컬러 필터에 의한 국부조명이 각각의 벽면 및 바닥, 그리고 타일 테이블의 표면에 초점이 맞춰지면서 각각의 물성을 강조하고 있다.</p>	<p>제조 중에 손상된 타일과 파손된 조각 등의 낡은 폐품을 사용하여 테이블 상판 및 바닥, 벽 등에 콜라주하여 재료가 갖는 시간성을 이미지화한다.</p>		<p>정적인 공간과 활동적인 공간을 입구의 부유한 계단으로 자연스럽게 분할하여 넓은 공간을 편안하게 느끼는 장소적 융합을 이뤄냈다.</p>	<p>8~10명이 앉을 수 있는 대형 원형테이블과 벤치와 컬러필터의 스포트라이트는 공간에 활기찬 분위기를 만들어낸다.</p>
 <p>Be-in / 1984</p>	<p>쿨 그레이와 흰색의 페인트를 혼용한 벽은 시야의 이동과 함께 다양한 느낌을 연출한다. 카운터는 목재의 직선적인 형태가 타원형의 목재 조각과 조합되며 소재 본래의 물성을 모호하게 하고 계단의 edge조명은 물성을 소거하여 모호한 분위기를 연출한다.</p>			<p>한 층 내려가서 위치한 메인 공간의 부유하는 가구와 빛나는 계단, 조각과 같은 바(bar) 테이블은 하나의 오브제로서 공간과 이용자 간의 커뮤니케이션 형성의 중심적인 역할을 한다.</p>	<p>일체화된 바(bar) 테이블은 이용자 상호간의 거리와 서비스 영역과의 거리를 가깝게 하고 도 공간간의 경계도 부드럽게 하여 공간에서 발생하는 커뮤니케이션을 활성화시킨다.</p>
 <p>Shunju Akasaka / 1990</p>	<p>거대한 목재 카운터는 외부 정원과 내부를 이어주는 공간적 매개체 역할을 한다. 카운터와 외부정원의 레벨을 동일하게 하여 자연과 인간의 시선을 하나로 이어줌으로 목재 카운터는 자연(정원)의 일부가 되어 시간의 흐름을 감지하는 장치가 된다.</p>		<p>레스토랑 수준을 자연을 테마로 누구나 이해할 수 있는 문화적 코드를 통해서 공간의 이미지를 이해할 수 있도록 디자인되었다. 자연과 문화라는 2가지 관점이 하나의 디자인적 관점으로 편집되어 공간 연출이 이루어지고 있다.</p>	<p>외부 정원을 하나의 오브제로 설정하여 자연이라는 외부공간과 이용자의 인식을 하나로 연결시키는 기능을 부여하고 있다. 내·외부 공간간의 연계, 이용자와 공간이 일체화되는 매개적 역할을 오브제가 수행하고 있다.</p>	
 <p>Mezza 9 / 1998</p>	<p>오픈 키친의 카운터는 나무 본래의 비정형적인 형태와 질감을 보여주며 전면의 글라스 케이스와 충돌하여 글라스 케이스가 갖는 차갑고 딱딱한 물성을 완화시켜 공간 전체의 이미지를 부드럽고 따뜻하게 연출한다.</p>				<p>레스토랑의 공간전체에 오픈키친이 드문드문 배치되면서, 손님은 주방이 훤히 들여다보여 음식의 준비과정 및 요리사의 기량을 보며 식사를 즐긴다.</p>

 <p>Zipangu / 2000</p>	<p>거대한 암석의 거친 질감과 균열은 자연 그대로의 시간의 집적을 표현하고 있으며 그와 대비적으로 매끈한 대리석 벽면과 스틸의 기하학적 패턴의 벽면을 조합시킴으로 암석이 갖는 물성을 재인식하도록 한다.</p>		<p>새로운 공간을 만들기 위한 의도적인 연출보다는 이미 존재하는 재료들이 갖는 의미와 감동 받은 기억들의 단편들을 편집하여 시간과 공간을 초월한 새로운 공간감을 과장되지 않게 연출하고 있다.</p>	<p>암석, 메탈 스크린 등 입구의 다양한 물성과 형태의 오브제들은 메인공간으로 진입하는 이용자들의 감각을 자극하고 색다른 경험을 제공하여 공간과 이용자의 적극적인 커뮤니케이션을 유도한다.</p>	<p>5개의 오픈 키친은 돌이나 목재로 된 테이블로 식사공간과 음식준비공간을 분리시키지만, 요리사가 손님좌석보다 한 단계 아래 위치하도록 설계하여 손님과 쉽게 대화가 가능하다.</p>
 <p>Hibiki / 2001</p>	<p>카운터에 사용되어진 돌은 과거의 시간을 의미하며, 빛은 미래를 의미한다. 거친 돌은 오랜 기간 동안 존재하여 과거와 연결되고, 인간의 손을 거쳐 절단되고 연마된 석재는 현재를 석재와 빛나는 반투명 패널의 조합은 미래적 시간 감각을 인식케 한다.</p>			<p>반투명 패널 및 거울로 숨겨 사라진 것처럼 보이는 기둥과 유리케이스, 그것을 받치는 오브제인 암석은 주방으로 이용자의 이목을 집중시키는 장치(오브제)로 활용되어져 공간 전체의 커뮤니케이션을 활성화시킨다.</p>	<p>메인 식사공간에는 바와 중앙의 오픈 키친을 갖추고 있으며, 그 옆의 큰 규모의 사적인 공간은 유리로 둘러싸여져 있어 오직 약인 병 받침대에 의해 물리적으로 구분되어 지나 시선은 상호 소통되어진다.</p>
 <p>Zuma / 2002</p>	<p>Hibiki의 수법과 유사하다. 과거의 시간을 의미하는 거친 돌, 미래를 의미하는 빛, 현재를 의미하는 인간에 의해 절단되고 연마된 석재와 반투명 패널의 조합에 의해 미래적 시간 감각을 인식케 한다.</p>	<p>자연의 재료는 특별한 가공과 디자인적 연출이 없어도 공통의 의미성을 공유하는 것이 가능하다. 평범한 자연의 소재를 활용하여 편집되어진 공간은 영국이라는 지역성과 관계없이 공간의 의미를 이해하게 한다.</p>	<p>거대한 암석이 하나의 오브제로 식사공간과 조리공간을 구분한다. 오브제가 갖는 의미성이 지역과 문화적 차이를 넘어서 하나의 공간 코드로 이용자의 공간 이해를 원활하게 한다.</p>	<p>거대한 암석이 하나의 오브제로 식사공간과 조리공간을 구분한다. 오브제가 갖는 의미성이 지역과 문화적 차이를 넘어서 하나의 공간 코드로 이용자의 공간 이해를 원활하게 한다.</p>	<p>대화를 나누며, 요리가 만들어지는 과정을 즐기며, 그 과정이 음식을 즐기는 중요한 요소로 작용케 하여 오감에 의한 커뮤니케이션을 가능케 한다.</p>
 <p>Shunkan / 2002</p>	<p>암석을 자연스러운 질감(연면)과 연마된 상판의 2가지 상반된 모습을 동시에 갖도록 하여 암석이 갖는 물성을 모호하게 하고, 경도가 다른 글라스를 관통시킴으로 물성 자체의 의미를 재인식시켜 새로운 자연(물성)을 창출하고 있다.</p>	<p>신주쿠 지역 사람들이 사용했던 재료를 수집하여 벽면에 콜라주 하였다. 재활용되어 패턴화된 벽면의 구성요소들은 그들의 정체성을 잃고 다른 형태와 의미로 결합된다. 새로운 이미지로 연출된 낯선 물건들 속에서 발견하는 추억들은 새로운 추억 창출의 보고이기도 하다.</p>	<p>이미 사람들의 지나간 시간 속에서 사용되었던 일상의 물건들이 새로운 관점에서 가공되고 편집되어 또 다른 일상의 단편으로 등장하는 이중적 일상성을 통하여 비일상의 세계를 창출하고 있다.</p>	<p>공간 내부 속의 또 다른 공간을 구분하는 경계를 암석과 글라스를 이용하여 표현하고 있다. 이 부드러운 경계 장치인 오브제는 내부라는 공간이 갖는 공간적인 영역성을 확장하여 북동 공간과 매장 내부와의 커뮤니케이션을 원활하게 한다.</p>	
 <p>Sensi / 2004</p>	<p>바닥부터 천정까지 쌓여 풍부한 질감을 만들어 내는 거대한 화강암 벽은 자연스러운 질감(연면)과 연마된 상판의 2가지 상반된 모습을 동시에 갖도록 하고 반투명 유리를 올려 고정화된 물성의 인식을 탈피시켜 새로운 자연(물성)을 창출하고 있다.</p>			<p>오픈 키친과 매장 사이를 구분하는 거대한 암석은 하나의 오브제이며 가구이다. 이 테이블은 실내라는 공간의 영역적 틀에서 벗어나게 하여 공간의 이미지를 자연 속에서의 식사라는 새로운 공간 이미지 생성에 기여한다.</p>	<p>쇼 키친을 중심으로 다양한 식사공간이 에워싸면서 생활감 넘치는 공간을 연출한다. 오픈키친의 요리하는 모습을 전면으로 제공하고, 그 공간을 넘어선 뷰는 외부공간까지 연장된다.</p>
 <p>Shunju Tsugihagi / 2005</p>		<p>고목, 지붕 타일 폐품, 자투리 금속, 거대한 암석, 천, 인도네시아 주거의 일부 등 영역과 문화와 시간을 넘선 낯선 물건들은 콜라주 되어 공간 전체를 새로운 이미지로 풍요롭게 한다. 풍화된 소재 속에 담겨있는 일상의 기억과 체취들은 항상 공간에 대한 인식을 새롭게 한다.</p>	<p>기존의 문화와 생활 속에서 사용되어졌던 물건들은 특별한 디자인 없이도 이미 하나의 의미와 정서를 가지고 있다. 이러한 다양한 의미와 정서의 편집은 일상의 것에 대한 새로운 시각을 갖게 하고 항상 새로운 해석을 가능케 한다. 의도되어지지 않은 연출은 자유로운 발상에 의해 항상 새롭게 인식되어진다.</p>		<p>테마화 되어진 사적 공간 및 오픈키친과 중앙의 식사공간은 금속스크린, 나무창살 및 도드라진 바닥 등으로 패체적이지 않은 부드러운 경계에 의해 분리되어 공간 전체를 소통시킨다.</p>

## 5. 결론

본 연구에서는 지금까지 구체적으로 다루어지지 않았던 일본의 대표적인 인테리어 디자이너인 스기모토 타카시의 디자인관을 그의 디자이너로서의 성장과정을 중심으로 당시의 사회적 정황과 많은 영향을 준 다양한 예술가 디자이너와의 만남, 그가 주장하는 디자인에 대한 개념과 사고, 철학 등으로부터 도출하여 정리하고 이러한 그의 디자인관에서 나타나는 개념과 특성들이 그의 공간 작품들 중 특히 그의 주 활동영역인 식음공간의 디자인

에 어떠한 표현수법으로 구현되었는지를 밝히고자 하였다. 이러한 고찰과 분석을 통하여 얻어진 표현특성들을 그의 디자인관의 틀 안에서 정리하면 다음과 같다.

### (1) 시간의 흐름을 느낄 수 있는 디자인의 표현특성

스기모토 타카시가 추구하고자 하는 '축적된 시간'의 공유는 그가 주장하였던 '시간의 집적물'로서의 자연과 일상의 시간들 속에서 '사용'이라는 시간의 흐름이라는 흔적을 담은 인공물들로 표현되어지고 있다.<표 1> 자연을 표현하는 소재는 필요 최소한의 가공을 거친 나무(고목)와 암석이 주로 사용되어지고 있음을 알 수 있다.



나무가 갖는 나이트, 웅이, 질감은 시간과 함께 생성되어진 흔적이며 이러한 흔적을 그대로 드러냄으로서 그 안에 담겨진 시간성을 표현하고자 하였다. 또한 이러한 자연물이 갖는 고유의 물성을 가공하거나 이질적인 인공소재와의 결합, 조명 등을 통한 연출을 통하여 본래의 물성을 전환시키거나 소거시켜 담겨진 시간을 적극적으로 사람들의 인식체계 안에 끌어들이는 수법을 사용하고 있다. 한편 인공적인 소재의 사용은 콜라주라는 수법을 사용하여 각각의 소재가 갖는 본래의 특성보다는 서로 다른 시간과 장소성을 갖는 상이한 소재들이 어우러짐으로서 기존의 소재에서 얻을 수 없는 전혀 새로운 인식적 세계를 구현하고 있다.

### (2) 디자인 없는 디자인의 표현특성

‘디자인을 위한 디자인’의 무가치함을 주장하는 스기모토는 디자인이란 무언가 개성적인 새로운 표현을 만들어내는 것이 아니라 자신이 듣고 본 것을 편집하는 작업이라 정의한다. 그의 이러한 생각은 디자인을 ‘자신의 시점으로 새로이 바라보는 것’이라는 그의 언설적 표현을 통해서 잘 이해될 수 있다. 4장에서의 분석을 통하여 이러한 그의 디자인관은 ‘시간의 흐름을 느낄 수 있는 디자인’관의 표현수법에 ‘지역성’과 ‘문화’라는 새로운 요소를 혼재시켜 사용하고 있음을 알 수 있다. 다양한 지역과 문화, 혼재된 시간의 틀을 간직한 일상적 소재들을 ‘편집’이라는 표현방법을 통하여 ‘비일상적 일상’을 구현하고 있는 것이다. <표 1> 스기모토는 자신의 평범한 일상적인 경험과 체험들을 통해서 디자인을 위한 다양한 발상을 얻을 수 있다고 하였다. 이러한 그의 디자인관은 일상에서 사용되어진 ‘일상의 파편’들의 편집을 통하여 시간과 지역, 문화적인 관념과 의식까지도 넘어선 비일상의 세계로 구현되어지고 있다.

### (3) 커뮤니케이션을 위한 디자인의 표현특성

스기모토 타카시가 가장 중요시 여기는 디자인관은 커뮤니케이션이다. 그는 공간과 공간, 공간과 사용자간의 농밀한 커뮤니케이션이 다양하게 이루어지는 디자인을 추구하고 있으며 그의 프로젝트에서 가장 많이 사용되어지는 디자인 표현수법이기도 하다. 이러한 커뮤니케이션은 대개의 경우 커뮤니케이션의 매개적 기능을 갖는 오브제를 통하여 이루어진다. 오브제는 공간에 대한 이용자의 인식을 전환시키거나 물리적으로 명확히 분리된 공간이 아닌 부드러운 공간의 경계를 창출하여 공간 내에서의 긴밀한 커뮤니케이션을 유도하는 장치로서 공간 전체의 구성과 이미지, 분위기를 창출하는 핵심적인 요소로 사용되어진다. 또한 식음공간이 갖는 공간적 특성을 반영한 오픈키친이라는 새로운 공간프로그램을 도입하여 이용자와 음식을 만드는 요리인과의 관계에서도 새로운 커뮤니케이션의 생성을 촉진시키고 있다. 또한 이러한 오픈키친의 표현에는 앞에서 설명한 디자인관과 표현방

법들이 혼용되어 사용됨으로 프로그램의 특성을 더욱 명확히 표현하고 있다. 이렇게 스기모토 타카시의 디자인관은 각각의 작품에서 단독으로 사용되기보다는 상호의 개념적 특성들이 혼재되어 표현됨으로 그 효과를 극대화시키고 있음을 알 수 있다.

이와 같은 표현특성은 오늘날 스기모토 타카시만의 차별화된 식음공간 디자인을 가능하게 하였고, 그의 이러한 독자적인 디자인관의 실천을 통하여 실체의 가치와는 무관한 ‘디자인을 위한 디자인’이 난무하는 현대사회에서 그만의 독창적인 세계관을 구축할 수 있었다고 볼 수 있다. 이러한 스기모토 타카시의 디자인관과 수법은 향후 인테리어 디자인이 추구하여야 할 방향에 대한 다양한 시사점을 제시하고 있다고 할 수 있다.

### 참고문헌

1. 임석재, 건축과 미술이 만나다 1945~2000, 2008
2. 杉本貴志, 杉本貴志のデザイン發想發酵, TOTO出版, 2010
3. Shigeru Uchida, Kenji Oki, Japan Interior: Design currents, vol.1, 1994
4. Karsten Harries, The Ethical Function of Architecture, The MIT Press, 1997
5. 杉本貴志, 春秋, チャールズブイータル出版, 2004
6. Mira Locher, Yoshio Shiratori, Super Potato Design, Tuttl, 2006
7. 김기수·조용수, 제2차 세계대전 전후 일본건축의 동향에 관한 고찰, 대한건축학회논문집 제13권 6호 통권 108호, 1997.10
8. 월간 인테리어, 가인디자인그룹, 2003.12
9. 월간 인테리어, 가인디자인그룹, 2005.06
10. 商店建築, 商店建築社, 50, 5, 2005

[논문접수 : 2010. 12. 31]

[1차 심사 : 2011. 01. 18]

[게재확정 : 2011. 02. 09]