[UCI]I804:24011-200000234086

2007년 2월

석사학위논문

실내디자인의 스타일 변화 분석을 통한 소품 활용 연구

- 오브제가 공간에 미치는 심리적 영향을 중심으로 -

조선대학교 디자인대학원

조형디자인학과 실내디자인전공

문 은 자

실내디자인의 스타일 변화 분석을 통한 소품 활용 연구

-An applicative study of using promps by analyzing style changes in interior design-

- 오브제가 공간에 미치는 심리적 영향을 중심으로 -

-Especially about objets's psychological influence on the space -

2007년 2월 일

조선대학교 디자인대학원

조형디자인학과 실내디자인전공

문 은 자

실내디자인의 스타일 변화 분석을 통한 소품 활용 연구

- 오브제가 공간에 미치는 심리적 영향을 중심으로 -

指導敎授　尹 甲 根

이 論文을 碩士學位 論文으로 提出함

2006년 12월

조선대학교 디자인대학원

조형디자인학과 실내디자인전공

문 은 자

문 은 자의 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 이 진 렬 ㊞

위 원 조선대학교 교수 문 정 민 ㊞

위 원 조선대학교 교수 윤 갑 근 ㊞

2006년 12월 일

조선대학교 디자인대학원

[목　　차]

제 1 장. 서론 ····· 1

1-1. 연구의 배경 및 목적 ····· 1
1-2. 연구의 대상 및 방법 ····· 2
1-3. 연구의 진해 흐름도 ····· 3

제 2 장. 오브제의 개념 확장 ····· 4

2-1. 오브제의 설치-현대미술 ····· 4
2-2. 오브제로서의 신체-퍼포먼스, 행위예술 ····· 7
2-3. 오브제로서의 테크놀로지-미디어아트 ····· 8
2-4. 오브제의 전개 ····· 9
2-4-1. 큐비즘과 오브제 ····· 9
2-4-2. 다다이즘과 오브제 ····· 10
2-4-3. 초현실주의 ····· 10
2-4-4. 플럭서스 ····· 11
2-4-5. 해프닝 ····· 12
2-4-6. 퍼포먼스 ····· 13
2-5. 공간의 의미 확장된 오브제 요소 ····· 14
2-5-1. 물직적 요소 ····· 14
2-5-2. 오브제의 유형 및 분류 ····· 17
2-5-3. 초현실주의 오브제의 분류 ····· 20

제 3 장. 오브제의 트랜드 연구 ····· 22

3-1. 엔틱스타일 ····· 22
3-2. 모던스타일 ····· 23
3-2-1. 스칸디나비아 모던 ····· 24
3-2-2. 이탈리아 모던 ····· 25
3-2-3. 심플모던스타일 ····· 25
3-3. Eleganat Classic 스타일 ····· 26
3-4. 내츄럴 스타일 ····· 28
3-5. 오리엔탈 스타일 ····· 30
3-6. 미니멀 스타일 ····· 31
3-7. 이모셔날 하이-테크 ····· 32

제 4 장. 공간에 따른 오브제 분석 ····· 35

4-1. 주거 공간에서의 오브제 ····· 35
4-1-1. 소품활용방법 ····· 37
4-1-2. 주거 공간별 소품 연출 표현 방법 ····· 39
4-1-3. 사례 연구 ····· 46
4-2. 상업 공간에서의 오브제 ····· 51
4-3. 사무 공간에서의 오브제 ····· 60
4-4. 전시 공간에서의 오브제 ····· 64
4-5. 문화 공간에서의 오브제 ····· 71

제 5 장. 결 론 ····· 82
참고문헌 ····· 84

[표 목 차]

표 1 <카이에달>지의 오브제 분류 ····· 7
표 2 키네틱 아트 ····· 9
표 3 구성요소로서의 오브제적 표현방법에 따른 분류 ····· 16
표 4 경계를 형성하는 요소로 오브제의 역할을 하는 기둥 ····· 18
표 5 Micheul Graves 후쿠오카 하이얏트 호텔 ····· 18
표 6 기능적 오브제 ····· 19
표 7 장식적 오브제 ····· 20
표 8 이탈리아 모던 오브제 표현 요소 ····· 25
표 9 엘리건트 클래식 오브제 표현 요소 ····· 28
표 10 내츄럴style 오브제 표현 요소 ····· 29
표 11 minimal style 오브제 표현 요소 ····· 33
표 12 공간별 소품의 종류 ····· 36
표 13 벽면의 장식 ····· 38

[그 림 목 차]

그림 2-1 마르셀 뒤샹의 (샘) ····· 11
그림 2-2 피라미드와 스핑크스 컨셉의 룩소호텔 ····· 14
그림 2-3 푸에르타 아메리카 호텔 ····· 15
그림 2-4 호텔복도 ····· 16
그림 2-5 빛의 교회 ····· 16
그림 2-6 House Roof- 주거 공간 color적 오브제 ····· 17
그림 2-7 칵테일바 계단 ····· 19
그림 3-1 앤틱스타일 ····· 23
그림 3-2 거실의 장식적 모더니즘 오브제 ····· 23
그림 3-3 스칸디나비안 모던스타일 색채 ····· 24
그림 3-4 스칸디나비안 모던스타일 오브제 표현 ····· 24
그림 3-5 심플 모던 표현 ····· 26
그림 3-6 심플모던 표현 ····· 26
그림 3-7 이탈리아 모던 오브제 표현 ····· 26
그림 3-8 엘리건트 클래식 오브제 표현 ····· 27
그림 3-9 내츄럴style 오브제 표현 ····· 29
그림 3-10 오리엔탈스타일의 오브제 표현 ····· 30
그림 3-11 minimal style 오브제표현 ····· 31
그림 3-12 emotional high-tech 오브제표현 ····· 32
그림 3-13 emotional high-tech 오브제 표현 요소 ····· 33
그림 4-1 드레이프 레이스 커튼과 로만 셰이드 ····· 37
그림 4-2 다양한 패브릭 ····· 38
그림 4-3 식물활용 오브제 ····· 39
그림 4-4 다양한 현관의 연출A ····· 40
그림 4-5 다양한 거실의 연출B ····· 41

그림 4-6 오브재로서의 욕실기구 ····· 41
그림 4-7 스타일별 침실 ····· 42
그림 4-8 자녀방의 다양한 오브재적 디자인 ····· 44
그림 4-9 주방/식당의 다양한 오브재적 디자인 ····· 45
그림 4-10 20X20 하우스 ····· 47
그림 4-11 loft BA 주거의 내부모습 ····· 48
그림 4-12 세라믹 하우스 내부 모습 ····· 48
그림 4-13 VILLA IN GRUNEWALD ····· 48
그림 4-14 soetekou ····· 49
그림 4-15 House of mind II ····· 50
그림 4-16 시각적인기능의 오브제. 일본의 호텔 ····· 52
그림 4-17 woobar의 내부모습 ····· 52
그림 4-18 NAMU 의 내부모습 ····· 53
그림 4-19 Restaurant Kitchen ····· 54
그림 4-20 CONAN ····· 54
그림 4-21 아쿠아 헤어 ····· 55
그림 4-22 THERES ····· 55
그림 4-23 CLUB MED ····· 56
그림 4-24 첨단 미르 치과 ····· 56
그림 4-25 라벨라꾸치나 ····· 60
그림 4-26 파주 청문각 사옥 ····· 61
그림 4-27 온라인 사무실 ····· 62
그림 4-28 kogag, bremshey & domning gbr의 신사옥 기업 ····· 63
그림 4-29 NEXON OFFICE ····· 64
그림 4-30 구겐하임 빌바오 박물관(Gugghenheim mus대 bibao] ····· 65
그림 4-31 밀워키 박물관 ····· 66
그림 4-32 Quadraoci Pavilion ····· 67

그림 4-33 파란네모 ····· 68
그림 4-34 경북산림과학박물관 ····· 69
그림 4-35 옥전유물전시관 ····· 70
그림 4-36 일본 세이케이 대학교의 도서관 ····· 71
그림 4-37 삼성 고미술관 리움 ····· 72
그림 4-38 서울대 미술관 ····· 74
그림 4-39 바드대학 공연예술센터 ····· 75
그림 4-40 광화문 복합 문화공간 KT셈 ····· 76
그림 4-41 SEOUL-AX 배치도 ····· 77
그림 4-42 광진구 공연장 SEOUL-AX ····· 77
그림 4-43 광명 돔 경륜장 배치도 ····· 78
그림 4-44 광명 돔 경륜장 ····· 79
그림 4-45 김해 문화 전당 ····· 80

[Abstract]

An applicative study of using promps by analyzing style changes in interior design

-Especially about objets's psychological influence on the space-

Moon, Eun - Ja
Advisor : Prof Yoon, Gab - Geun
Department of Formative Design
Graduate School of Design Chosun University

The lifestyle of the modern people today had been changing rapidly and new things are constantly coming out. As consumption became an important value and cultural desire has increased, people's concern about the new trends has increased. A trend in interior design also has made gradual changes with the various consumption patterns, the tendency in fashion, and the social phenomenon. Human seeks sensual healing and freedom through pleasant environment and nature. Thinking, which is based on the center of human being, makes it interested in characteristics of personal and basic instinct.

This study is the result to make ones life more comfortable through the space where people take a rest in the everyday life, being interested in interior design. In this study, the facts that one can create a desirable design trend through *objet,* and that one can know how effective an interior takes place through specific research are analyzed. Therefore, in order to

analogize the necessity of *objet* in space-design, progression was made as following below.

Chapter 1 is an introduction based on the study of the background, purpose, method, and the target.

Chapter 2 is to expand the concept of *objet*, which to understand the idea of *objet* in art fields such as modern art, performance art, and media art. In addition, the expression of *objet* depending on each category is researched, and the types of *objet* are classified.

Chapter 3 is about discussing the trend of *objet* which is drawn out from the representing modern style.

Chapter 4 is a process of researching and analyzing by using examples of *objet* depending on the spacial usage of the structure.

The study examines the relationship between the space, which is the conceptual environment in the boundary of physical substances that surrounds human being, and *objet,* which exists in the space.

Through the research and analysis of the examples of the expression of *objet* depending on the usage of structure, following four conclusions are made.

First, in order to support the purpose of a space effectively, *objet,* which appeared in the interior design, triggers a specific activity or creates an experience when the characteristics of *objet*'s object is placed in a space. In addition, the *objet* makes an important modeling expression in determining a characteristics of a space.

Second, using a direct performance as a media of expression, *objet,* which appeared in the interior design, makes the *objet*, which exists in physical substance, a physical expression that is delivered to observers visually through the experience and association of observer, which is the object

including a mental aspect as a recognition target that is recognizable through visual, auditory, and tactile sensation

Third, *objet,* which appeared in the interior design, creates a form of space that makes mental process that triggers observers a sensation and a desire and psychological influences, introducing the performance with *objet* and the concept.

Fourth, *objet* is classified in matter of characteristics of design. And characters and these distinctive *objet* were covered such as Structural *objet,* Functional *objet*, and Decorative *objet*. Structural *objet* focuses on the modeling utilizing the material that is used at the end of construction, functioning structurally in pillar, wall, and ceiling, which are the factors that affect the structure of a building. Functional *objet* expresses stairs, doors, windows, furnitures, and lightings, which make a space, considering the original function of the objects and harmonizing in the interior designing perspective. Decorative *objet* used sculpture, drawings and plants in its expression.

In conclusion, this study construct the foundation of a discussion of *objet* including all of the structural, functional and decorative parts of interior design. Furthermore, the source is managed to prove that *objet* needs to be researched aesthetically, structurally, and in design.

제 1 장. 서 론

1-1. 연구의 배경 및 목적
1-2. 연구의 대상 및 방법
1-3. 연구의 진행 흐름도

1-1. 연구의 배경 및 목적

현대인의 라이프스타일은 빠르게 변화하고 새로운 것들은 끊임없이 쏟아져 나오고 있다. 소비가 중요한 가치로 떠오르고 문화에 대한 욕구가 높아지면서 새로운 트렌드에 가지는 사람들의 관심은 점점 커지고 있다. 인테리어 디자인 트렌드 또한 여러 소비 패턴과 패션 경향 그리고 사회적 현상과 맞물려 점진적인 변화의 기류를 타고 있다.

사람들은 쾌적한 환경과 자연을 통해 감성적인 치유와 자유로움을 얻고자 하며, 화합을 통해 서로 껴안고 웃을 수 있는 일상을 갈구한다. 이로 인해 최근의 인테리어 디자인 트렌드는 끊이지 않는 웰빙 열풍과 장식과 절제를 오가며 시간과 장소가 서로 엇갈리고 섞이는 과정을 지나오고 있다. 이러한 흐름 속에서 이미 극에 달한 물질주의에 대한 스트레스는 우리에게 보다 정식적이고 평안한 삶을 동경하게 한다. 이렇게 인간에 중심을 둔 사고는 보다 개인적이고 원초적인 특성에 관심을 가지게 한다. 사람들은 사람과 사람의 교감이 느껴지고 손으로 만든 듯한 수공예적인 느낌이 강조되는 것에서 여유와 삶의 멋을 느끼고 있다.

오브제에 대한 연구가 건축물의 공간디자인 문제를 해결할 수 있는 실제적인

대안으로 사용되기 위해서는 사람들의 삶과 밀착된 생활환경으로 다루는 접근 연구, 특히 인간의 삶과 그 주면환경과의 상호관계를 고찰하는 요소중 오브제의 역할은 크며 풀, 나무, 꽃, 구름과 같은 자연적 이미지의 오브제를 통해 한순간의 평안과 여유를 느끼게 되는 것이다.

이런 인테리어 디자인에 관심을 갖게 되는 것은 사람들의 삶 속에서 쉬는 공간 그 공간을 통해 자신의 삶을 조금 더 여유롭게 만들어보고자 하는 노력의 결과이며, 끝임 없는 갈망의 대상이기도 하다. 이런 사람들의 욕구를 가장 쉽게 채워줄 수 있으며 점진적인 변화를 할 수 있어 새로운 것을 창출해 내는 삶의 공간이 된다. 인테리어 소품을 통해 자신이 원하는 디자인 트렌드를 만들어갈 수 있다는 것과 인테리어 소품이 실내설계에 미치는 비중을 구체적인 연구를 통해 분석하고. 이를 통해 공간디자인에서 인테리어 소품이라는 관점을 가지고 연구하고자 한다.

1-2. 연구의 대상 및 방법

본 연구는 디자인 트랜드에 따른 디자인 소품을 연구하기 위해서 다음과 같은 방법을 통해 연구를 진행시켜 나갔다.

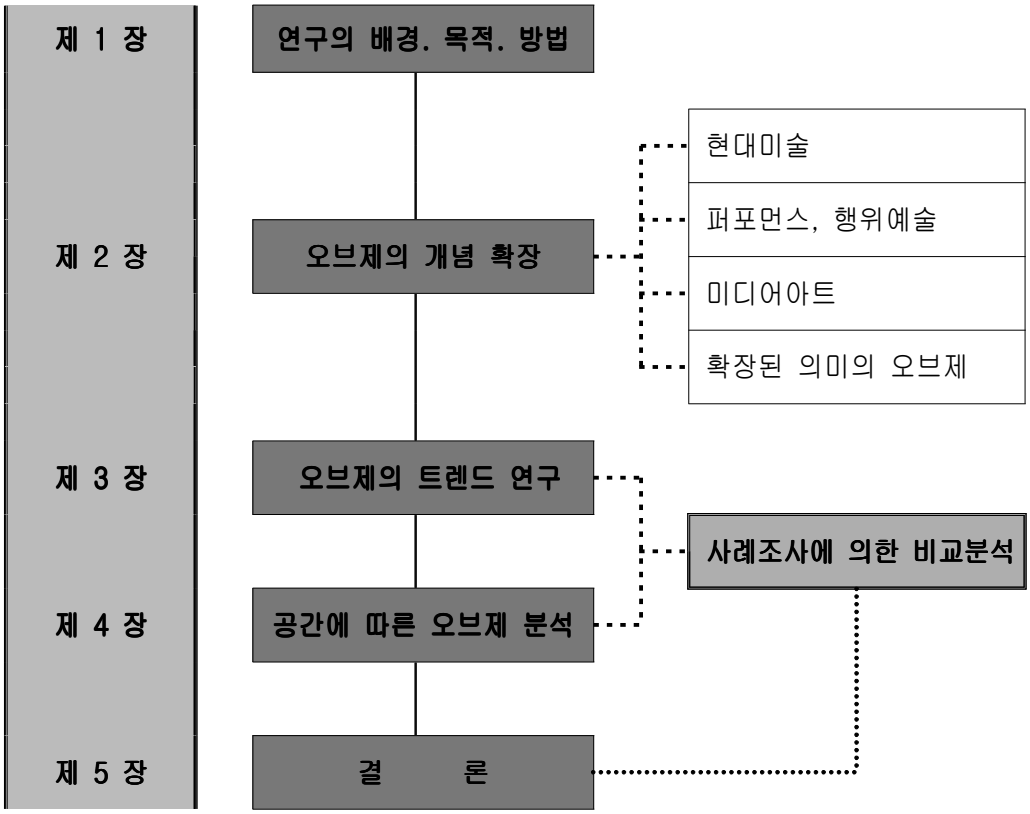
첫째, 급변하는 디자인 사회에서 오브제의 초기발단에서부터 시대속의 변화에 대한 분석과 동시에 오브제의 배경과 정의에 대해서 개념을 설정하였다.

둘째, 기존에 논의되고 있는 스타일속의 오브제의 개념을 정리하여 공간속의 오브제의 미학을 중심으로 살펴보았다.

셋째, 공간의 성격에 따라 현대건축속의 오브제 표현 경향을 사례조사 분석을 통하여 다양한 시각에서 바라보았다.

넷째, 사례조사 분석을 통하여 오브제의 디자인 표현 경향을 재유형화하여 추구하는 디자인의 특징 및 의미를 고찰하며, 발전가능성을 제시한다.

1-3. 연구의 진행 흐름도


제 1 장
연구의 배경. 목적. 방법
제 2 장
오브제의 개념 확장
현대미술
퍼포먼스, 행위예술
미디어아트
확장된 의미의 오브제
제 3 장
오브제의 트렌드 연구
사례조사에 의한 비교분석
제 4 장
공간에 따른 오브제 분석
제 5 장
결 론

제 2 장. 오브제의 개념 확장

2-1. 오브제의 개념 및 설치 - 현대미술
2-1-1. 오브재의 개념
2-1-2. 오브제의 개념 및 설치 - 현대미술
2-2. 오브제로서의 신체- 퍼포먼스, 행위예술
2-3. 오브제로서의 테(technology) - 미디어테크놀러지아트
2-4. 오브제의 전개
2-4-1. 큐비즘과 오브제
2-4-2. 다다이즘(Dadaism) 과 오브제
2-4-3. 초현실주의(Surrealism)
2-4-4. 플럭서스(FLUXUS)
2-4-5. 해프닝 (Happening)
2-4-6. 퍼포먼스 (Performance Art)
2-5. 공간과 의미 확장된 오브제 요소
2-5-1. 물질적 요소
2-5-2. 오브제의 유형및 분류
2-5-3. 초현실주의 오브제의 분류

2-1. 오브제의 개념 및 설치 - 현대미술

2-1-1. 오브제의 개념

라틴어 오브젝툼(objectum)이 어원인 오브제는 일반적으로 객체 또는 대상이라는 의미를 갖고 이에 따라서 오브제에 대해 사전적인 정의는 대개 “보여지거나 만져지거나 다른 방법을 통해 인식되는 것, 또는 그렇게 될 수 있는 것과 주제가 인지 할 수 있는 물질적 또는 정신적인 것이다”라고 한다. 미술에서는 일반적으로 ‘주제’와 대조적으로 사용된다. 현대회화, 특히 세잔 이후 큐비즘(입체

파) 등에서는 주제성을 배제하고 물체를 중히 여겼다. 그러나 오브제라는 말이 특수한 용어가 된 것은 다다이즘과 초현실주의에 나타난 이후부터이다. 사전 속에 오브제에 대한 정의는 시각, 청각, 촉각, 등의 감각기관을 통해 인식할 수 있는 물건, 물체라는 뜻과 인식주체의 인식대상으로의 정신적인 것을 포함하는 대상, 객체라는 뜻을 품고 있다.[1] 미술에서 '오브제'란 말이 등장하게 된 것은 입체주의부터이다.

그러나 오브제는 사실 입체주의 이전 구석기 시대의 동굴벽화나 이집트의 조각품에서부터 르네상스 이래의 사실적인 그림을 거쳐 현대 미술에 이르기까지 미술과 불가분의 관계를 맺어왔다. 물론 이때는 오늘날과 같은 의미가 아닌 단지 대상, 객체로서의 오브제이다. 우리가 실내공간을 디자인 할 때, 실내 디자이너는 자신의 경험과 직관에 의해 창조적인 사고의 진행과정을 거쳐 형태의 도출에 이르게 되고, 이러한 인간 정신 작용, 즉 심상을 강하게 불러일으키는 물체가 오브제이며, 실내 공간에 서도 어떠한 형태의 오브제적 경향의 구조물들이 나타나는 것을 볼 수 있다. 실내공간에서의 오브제는 우리 의식 앞에 던져진 객체, 대상, 사물의 의미를 말하며, 보는 사람, 즉 그것을 체험하는 사람의 잠재의식이나 정신작용을 강하게 일으키는 특별한 물체를 의미한다고 정의 내릴 수 있다. 그러나 실내디자인에서의 오브제는 미술에서의 오브제며, 건축이나 조각과는 달리 mass가 존재하지 않는 특성으로 인해, 실내 공간에서 각 공간 구성요소들이 분산되어 나타난다. 이러한 오브제적 성향은 디자이너의 창조적 사교의 과정을 거쳐 사용자와의 커뮤니케이션을 위한 디자인 어휘로 작용하고 있으며, 실내공간의 풍부한 의미를 전달해 주고 있다. 즉, 실내 공간 디자인에서 오브제의 활용은 미적인 기능과 사용하는 기능적인 면을 최대한 살린 형태가 되어야 한다는 것이다. 단순한 미적 가치를 지닌 오브제가 아닌, 어떤 기능을 전달해야만 하는 독특한 과정을 지닌다. 어느 한가지의 측면을 강조하면, 무미한 공간을 차지한다.

평면적이고 난해한 예술 오브제에 대한 이론적 반성과 대중들의 관심을 이끌어내려는 시도가 설치미술이라는 새로운 예술영역을 만들어냈다. 설치미술 분야에서는 우리를 둘러싸고 있는 모든 공간적 요소들이 오브제의 대상이 된다.

1) 장경남, 오브제의 조형을 응용한 복식 디자인 연구, 이화여대석론, 1993

즉, 설치 미술은 기존의 매체 위주(medium-specific)에서 장소 위주(site-specific)로의 변환이며 관람자의 체험이 미술의 핵심적 요소가 되는 것이다.

2-1-2. 오브제의 개념 및 설치 - 현대미술

현대 미술에서 오브제는 모든 미적 대상 즉 작품의 소재가 될 수 있는 것을 말한다. 물체가 지니고 있는 용도와 가치를 종래 회화의 표현 방법이 아닌, 일상적이고 무조건적인 인식의 상태를 넘어서 차원을 달리한 새로운 재인식을 이루는 것으로, 어떤 물체를 선택한 작가에 의해 물체는 본래의 의미를 잃어버리고 독자적이고 이질적인 새로운 의미를 탄생시키게 되는 것이다. M.뒤샹이 1917년에 기성품 변기를 《샘(泉)》이라는 주제를 붙여 전람회에 출품한 것과 같이 다다이즘 시대에는 기성의 일용품이나 기계부품 등이 반 예술 형식의 목적으로 사용되었다. 초현실주의에서는 다시 자연물·수학적인 모형, 미개인의 숭배물 등의 물체를 비합리적인 또는 초(超)의식적인 인식의 대응물로서 취급하였다. 또 종래의 전통적인 조각형식을 타파한 구성작품(예를 들면 움직이는 조각 모빌 등)을 오브제라고 할 때가 있다. 미술에서의 오브제관(觀)은 흥미 있는 미적 인식 문제를 투입하고 있으나, 오브제는 예술의 재료·형식·기능을 확대하기 위한 외부의 세계를 정복하는 수단이 된다고 볼 수 있으며 일반적으로 미술작품에 사용 또는 모든 소재들을 말하는 것이다

오브제란 예술과는 아무런 관계도 없는 물건이나 그 한 부분을 본래의 일상적인 용도에서 떼어내어 기록함으로써 보는 사람으로 하여금 잠재한 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 상징적 기능의 물체를 말한다. 즉, 지각하고 사고하는 인간이라는 주체에 대응하는 객체로서 물(物)의 의미로서 주관적인 것과 반대되는 객관적 존재를 의미한다. 오브제는 일반적으로 객체 또는 대상이라는 의미를 갖고 있다. 따라서 오브제에 대해 사전적인 정의는 대개 "보여지거나 만져지거나 다른 방법을 통해 인식되는 것과 주체가 인지할 수 있는 물질적 또는 정신적인 것"이다. 즉, 사전 속의 오브제에 대한 정의는 시각, 청각, 촉각 등의 감각을 통해 인식할 수 있는 물건・물체라는 뜻과; 인식 주체의 인식 대상으로서의 정신적인 것을 포함한 대상・객체라는 뜻을 품고 있다.[2] 단순한 물체로서의 실

재적 형태만으로 파악되는 것이 아니다. 인간 의식과의 관계에서 객체로서 현실성의 문제와 관계되어 사물의 주관적 해석보다 주관적 의식의 객관적 해석으로 표현하는 방식이다. 따라서 이와 같은 객관화가 오브제를 탄생시켰고 새로운 조형 언어로서의 의미를 가지게 되었다. 이렇듯 오브제란 일상적으로 합리적인 의식을 파괴하여 주제에 대응하는 물체 본연의 존재 의미를 위해 사용한 언어이다. 창조를 위한 수단으로서 표현재료와 대상표현을 어떻게 결부시키느냐 하는 점에서 현대미술에 나타난 오브제 개념의 범위는 광범위하며 그 영향력 또한 크다 카이메탈지의 오브제 분류를 보면 표 2-1과 같이 일곱 가지 형태로 구분할 수 있다.

[표 1] <카이에달>지의 오브제 분류

상징기능의 오브제	인간의 잠재적 욕망을 재현시킨 방법 (달리가 발명)
자연의 오브제	자연계의 생물(광물, 식물, 동물 등의 잔해등)을 등장시키는 방법
미개인의 오브제	미개지역에 있는 종교적 주술적 의미를 지닌 물체를 등장시키는 방법
기성품의 오브제	본래의 의미와 용도를 박탈당한 일용품을 등장시키는 방법
움직이는 오브제	자동인형이나 풍차 따위로 칼더의 모빌이나 팅겔리의 자멸기계 등이 여기에 속함
해석된 오브제	일상적인 물체에 약간의 수정을 가해 전혀 다른 물체로 보이게 한 오브제
발견된 오브제	돌, 나무뿌리, 조개껍질등 일반적 표류물

2-2. 오브제로서의 신체- 퍼포먼스, 행위예술

“오브제라는 개념이 인간에게 전달되는 미술사적 알고리즘”을 보면. ‘오브제’는 이미 하나의 예술장르로서 현대미술에서 빼놓을 수 없는 미술사적 의미를 가지고 있다, 미술(회화, 현대공예, 디자인, 멀티미디어 등), 연극, 무용, 실험영화 등 다양한 문화 속에서 생산되고 있다. 20세기에 접어들면서 퍼포먼스 아트,

2) 강흥구, 현대 미술의 기초 개념, 도서출판 재원, 1995

즉, 행위예술은 인간의 신체를 오브제의 대상으로 확대한 예술 작품들로 예술가들에 의해서 행해지는, 신체를 이용한 표현을 퍼포먼스나 행위예술이라 한다. 물론 그 행위와 시간적 요소는 물질적으로 남지 않고 행위가 끝난 뒤에 단지 개념과 기억으로서 존재하는 비물질적인 집합일 뿐이다. 무수한 상황들이 우연히 만나는 즉흥성, 우연성이 나타나며 공간적 제약이 없고 다양한 매체를 결합시킬 수 있는 가장 열려진 예술형식이다.[3)]

2-3. 오브제로서의 테크놀로지(technology) - 미디어 아트

현대건축공간은 가능성 있는 공간적 전망을 통합하려는 디자인을 꾀하기 위해 합성물질, 특수유리, 플라스틱 등의 투명한 성질의 것을 활용하고 있다. 안과 밖은 유기적 관계에 있고, 건축에 있어서 모든 시점은 공간의 가장 넓은 가시적 포용성과 함께 우선 투명한 재료에 의한 밝은 공간을 제공하고 있는 것이 특징이다.[4)] 움직임이 요소가 된 예술 작품의 초시는 마르셀 뒤샹의 <자전거 바퀴> 이지만 본격적인 키네틱 아트(kinetic art)의 대중화와 보편화는 기계의 소품이나 모터를 이용한 움직이는 작품들이 나오면서부터이다. 특히, 키네틱 아트(Kinetic Art)는 손이나 기류 또는 모터를 동력으로 하여 유동성 있는 부분이 포함되어 있는 미술작품이 주류를 이룬다.[5)] 조각의 전통적인 개념인 견고성과 완결성을 탈피하려는 키네틱 아트는 선에 의한 표현을 강조하고 움직임에 의해 공간을 표현함으로써 경쾌한 형태를 지닌다.

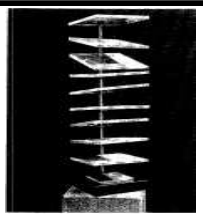
칼더의 모빌은 천장이나 가는 철선의 한 점에 매달려 있고, 리키나 타키스의 작품을 포함한 많은 키네틱 아트작품들도 가는 기둥이나 철선에 의해 지지되어 움직인다. (표 2) 이러한 무중력적인 이미지는 건축디자인에서 자하 하디드나 레베우스 우즈의 드로잉에서 극단적으로 표현되고 사용되어진다. 이러한 반중력적 형태들은 과거의 고정된 개념을 탈피하여 공간과 형태의 움직임을 표현하고 있다. 건축과 조각의 전통적인 개념이었으며 이렇게 키네틱 아트로부터 시작한

3) 현대미술에 있어서 오브제에 관한 연구, 조선대 석사논문 ,2003, 고서영
4) 이관희, 윤도근, “근대 건축이후 나타난 벽의 의미 변화에 관한 연구,” 대한건축학회논문1995, p.237.
5) Robert Atkins, 『현대미술의 개념풀이』, 박진석 역 (서울 : 시공사, 1994), p.87.

테크놀러지 아트는 외부환경의 변화에 의해 감응하여 작동하는 조명 조절 기구를 갖춘 장치와 작품들이 제작되면서 단순히 움직이는 예술에서 발전해 빛과 운동의 예술로 바뀌면서 관객의 참여를 더욱 확대 발전시켰다.

그리고 이른바 '하이테크놀러지 아티스트' 라는 비디오 아트, 레이저 아트, 홀로그래픽 아트 등의 첨단 과학기술을 미술에 접목한 미술가들이 생겨났고, 최근에는 컴퓨터를 이용하여 관람자가 직접 작동할 수 있는 인터랙티브적 요소를 핵심으로 한 웹아트(web-art)작품들이 많이 나타나고 있다. 이제는 예술에서 오브제의 개념은 더욱 확대되어 볼 수도 만질 수도 없는 가상적인 것까지 표현 대상의 범위로 삼고 있다는 점에서 새로운 미학의 지평을 열고 있다고 할 수 있다.[6)]

[표 2] 키네틱 아트

작가 /작품명	알렉산더 칼더(1939). 새우잡는 올가미와 물고기 꼬리	조지 리키(1967). Column of Nine Planes.	바실라키스 타키스. 자장
작품			
움직임의 표현	벽체선은 움직임에 의한 공간적 구성을 기화학적 형상으로 단순한 움직임의 경쾌성 표현	단순한 철선의 한 점에 매달려 있는 아트적 작품 성향을 통해 경고성이나 완결성 탈피	점과 선의 움직임과 공간적 특성은 가는 기둥, 철선을 지지로 움직임 형상의 유동성 부각

2-4. 오브제의 전개

2-4-1. 큐비즘과 오브제

큐비즘은 미술사에 있어서 예술의 새로운 방향을 제시한 사조라고 할 수 있다. 르네상스 이후로 지속되어온 전통적인 원근법, 명암법, 단일 시점을 포기하고 대상을 해체하여 표현하고, 다시점으로 사물의 형태를 기하학적 형상으로 재

6) 공간과 오브제 요소의 인터랙션에 관한 연구, 이찬 배연준

구성 하였다.

그리고 작품에서 나타난 현실성의 결여라는 측면은 '파피에콜레'라는 기법을 통해 해결하려고 하였으며 '파피에 콜레'기법은 면을 분석적으로 파악하고 실제 사물을 화면에 부착하여 표현한 분석적 입체주의의 전환을 가져온 화법이라고 할 수 있는데, 이 기법을 통해서 등장한 오브제의 이용으로 공간적 깊이감, 색채적 특징, 물체의 질감을 강조해 줌으로써 새로운 개념의 미술적 접근을 시도하였다.

2-4-2. 다다이즘(Dadaism) 과 오브제

제1차 세계대전(1914~1918) 말엽부터 유럽과 미국을 중심으로 일어난 예술운동. 조형예술뿐만 아니라 넓게 문학 ·음악의 영역까지 포함한 예술운동을 형성하였다.

다다는 이성과 합리에 대한 다른 의미를 지향 했으며 부정과 파괴, 다시 말해 '반예술'의 태도로 우연에 의거한 작업 태도를 보였다. 특히 오브제(object)를 사용하여 기성의 관념을 부정함으로써 현대미술에 지대한 영향을 주었다. 모든 가치와 질서를 파괴하고 전통적인 예술 형식을 부정한 전위적이고 실험적인 운동으로, 쉬르리얼리즘(초현실주의)의 모태가 되었다. 뒤샹에 의해 제기된 오브제는 '발견된 혹은 선택된 오브제성' 이 강하게 내포된 것으로 기존의 예술 관념과 전통에 대한 일종의 도전적 혁명적 시도였다. 그는 그의 작품 '샘에서 재현된 대상이 아닌 기성품 그 자체를 예술 작품으로 승화시켜 '레디메이드 오브제 '를 창출하였다.[7)]

2-4-3. 초현실주의(Surrealism)

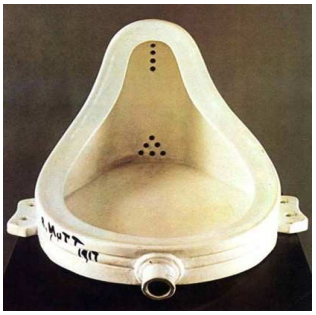
다다의 연장이라고 할 수 있는 초현실주의에서 오브제는 조형적 영역은 물론 그 사상에도 중대한 변화를 일으키게 했는데, 다다의 무조건적인 파괴나 부정적인 개념이 아닌 보다 적극적인 목표와 작품에 언어적 또는 시간적 착란성 개입

7) 문지영, 현대 실내디자인에서 오브제적 요소 도입에 관한 연구, 홍익대 석사논문 1996

시키는 등의 새로운 질서를 만들어냈다. 즉 오브제는 예술가의 생활과의 관계를 표현하는 물건 그자체로 인식되어 예술과 생활의 경계를 애매하게 만드는 데도 큰 역할을 했다.

오브제 미술로서의 작품제시는 반 미술적 분야로 사회적으로 논란을 일으키기 충분 하였으며 마르셀 뒤샹(M. Duchamp)의 변기로서 오브제의 논리를 이론화 시키는 계기가 되었다. 초현실주의자들에 의해 구체적인 개념이 규정된 오브제 제사 방법은 일상에 버려진 폐품의 본래 의미 용도를 박탈당한 기성품을 가지고 작가의 생각대로 사회적 풍자나 이념을 표현 하였는데, 그 예로 나타난 것이 마르셀 뒤샹의 레디 메이드(Ready-made)이다. 마르셀 뒤샹의 (샘, 그림2-1)은 새로운 조형 창조의 기점을 이루고 있으며 절대 자유 의지에 의한 선택은 일상적인 기성품의 제시를 통해 그 일상적 기능과 의미를 제거함과 동시에 인간 내면의 억제된 감정을 표출시키고 있다. 또한 기성의 물질이나 이미지를 주워 모아 연합하는 아샘불라쥬(assemblage)가 나타나게 되는데 이것 또한 오브제의 결합 양식으로부터 출발하게 된다.

그림2-1 마르셀 뒤샹의 (샘)



2-4-4. 플럭서스(FLUXUS)

플럭서스의 형성 배경에는 20세기 미술의 혁명을 가져온 다다, 특히 마르셀 뒤샹의 영향이 크게 작용했으며, ‘우연성’과 ‘비결정성’의 개념을 정립하고 실천한 실험음악가 존 케이지(John cage)의 직접적인 영향을 받았다. 플럭서스는 그들의 철학과 방법을 수용하고, 작가의 역할과 예술 작업의 본질에 대해 의문을 던졌던 동시대의 미술 사조와 어깨를 나란히 하면서 그들만의 독특한 내용과 형식으로 발전 시켰다.

플럭서스가 지향하는 바에서 특히 ‘예술과 삶의 통합’라는 개념은 작가의 일상 속에 존재하던, 작가의 철학적 의미가 담겨진 기성품들을 오브제로 활용하며 행위로 표현함으로서 표현주의에 의한 오브제보다 실천적인 방법으로 오브제의 의미를 제시하였다. 더불어 동시대의 미술운동과 달리 특정 이데올로기나 예술

적 조건 없이 자유로운 토론과 만남의 장으로서 활용되면서 음악, 미술, 공연예술, 출판매체 등 다양한 문화 속에 오브제의 개념을 접목시켰다

또한 플럭서스의 독창적 형식인 이벤트, 해프닝, 퍼포먼스 와 우편 예술 그리고 출판을 통해 국제주의, 우상파괴주의, 예술과 삶의 통합, 놀이정신을 실천했다.

케이지는 뒤샹과의 차이점에 대해 설명 하면서 그것은 궁극적으로 자신과 일치하는 개념이라고 설명한다. "마르셀과 나 사이의 한 가지 모순점이라면, 그가 미술에서의 망막적인 면에 반대하는 반면, 나는 소리의 물리적인 것과 듣는 활동을 고집해 온 것이다. 그렇지만 나는 그가 하고 있는 모든 것과 너무 많이 일치하고 있고 느끼므로 시각예술에서도 그런 것처럼 음악에서도 반대로 하는 것이 맞는다는 개념을 만들어 냈다, 다른 말로 하면 그가 미술에서... 필요로 했던 것은 보는 것에 대해 물리적이지 않은 것이며, 내가 음악에서... 필요로 했던 것을 듣는 것에 대한 물리적인 것의 필요성 이었다"[8)]

2-4-5. 해프닝 (Happening)

해프닝은 1940년대 중반 초기 다다의 '우연'이라는 개념을 통해 경험을 통한 지각의 미학으로 부활시킨 존 케이지의 영향을 받아 전위 예술의 한 소통방식으로 일어난 운동이다, 해프닝의 개념은 우리 주위를 둘러싸고 있는 모든 감각적, 지각적 물리적인 재료와 우리들을 포함하고 있는 환경 속에서 마치 우리가 최초로 접한 세계의 어떤 사건처럼 충격을 주도록 계획되어진 것이다. 그러므로서 짧은 기간이지만 해프닝은 오브제의 개념을 인간, 공간, 환경까지를 포함한 전체적인 개념으로 발전시켰다. 해프닝의 이와 같은 경향을 통해 관객들의 자발적인 참여와 공간의 매개 변수로서의 역할에서 많은 변혁의 전환점이 되었다. 해프닝 이후 전개되는 전위 연극, 영화, 비디오 아트는 카프로우의 오브제에 대한 개념을 그대로 전수 하고 있다.

「모든 종류의 오브제(Object)가 새로운 예술의 재료가 될 수 있다」-카프로우

8) 리처드 코스텔라내츠 「케이지와의 대화」

2-4-6. 퍼포먼스 (Performance Art)

퍼포먼스는 1970년대 장르화 되기 시작한 미술 장르이며 살아 있는 신체와 결합된 방법론으로 출발한 예술운동이다. 그러나 이것은 새로운 한 예술 장르를 지칭하는 것도 아니었고, 새로운 양식도, 정해진 내용을 지칭하는 것은 더욱이 아니었다. 이것은 한 형태와 전개방식, 그리고 어떤 '기술'에 가까웠다. 전위 음악으로 시작된 플럭서스의 행위는 60년대 중반 이후 퍼포먼스의 장르화에 기여한다는 점에서 퍼포먼스의 범주에서 논의가 가능하지만, 현재 퍼포먼스와는 많은 차이가 있다.

또한 1960년대에 행해졌던 해프닝이나 이벤트도 퍼포먼스에 포함되지만 퍼포먼스라고 하는 말 자체가 포괄개념으로서 일반적으로 사용된 것은 70년대 말부터이다. 그러나 그 선구형태는 20세기 초까지 거슬러 올라간다. 1910년대에 이탈리아나 러시아의 미래주의자들은 자신들의 사상을 효과적으로 표현하기 위해 가끔 도발적인 시위를 하였는데, 이것이 가장 빠른 퍼포먼스의 실행이었다. 이어서 제1차 세계대전 후의 유럽 각지에서 전개된 다다이스트[9] 들의 격렬한 도발적 행동이나 초현실주의자들의 활동 속에서도 똑같은 경향을 볼 수 있다. 그러나 본격적인 전개는 60년대의 플럭서스(FLUXUS)그룹의 활동에 기인함이 사실이다. 70년대 초에 일시 정체기가 있었으나, 80년대에 와서는 엄청나게 발전되고 다양한 조형화를 낳고 있다. 이에 기인한 '퍼포먼스 오브제'의 개념은 현대 예술에서의 오브제의 개념을 가장 폭넓게 수용하고 있는 상황이다. 즉, 실험적이고 자율적인 퍼포먼스의 특징에서 알 수 있듯이 오브제 또한 사운드, 빛, 영상, 공간, 환경, 몸등 보다 폭넓은 소통의 형태로 변화해 가고 있다. 오브제의 개념은 창의되고 변화되어 오는 동안, 혹은 인류가 미적 활동을 시작해온 이래로 보다 폭넓게 정의되고 재정립되고 있다. 단지 물성에 의한 표현 수단에서 머무르는 것이 아니라 예술가의 창의적 활동과 실험적 사유 속에서 조형화되는 일련의 과정, 그리고 그것을 집약적으로 표현하기 위한 작가의 정신까지도 함의하는 예술적 언어이며, 작가와 관객이 소통하는 또 다른 통로이다. 또한 새로움

9) 다다이스트 [dadaist] [명사]다다이즘을 신봉하거나 주장하는 사람. ≒다다(dada).

을 추구하는 예술가의 상상력 속에서 재구성·재해석되어 끊임없이 생산되는 기초적 유니트 중에 하나라 할 수 있을 것이다

2-5. 공간과 의미 확장된 오브제 요소

2-5-1. 물질적 요소

1) 상징적 요소 (시각적)

공간에 나타난 오브제적 요소중 비쥬얼 타겟(visual-target)으로서 역할을 하는 공간 요소적 특징이 있다. 공간에 나타난 상징적 요소로서 오브제는 시심상적이고 비언어적이며 유추적 창조과정이기 때문에 이자인 작업의 핵심적인 요소로 역할을 하며, 디자이너와 사용자간의 강한 정서적 인터랙션이 작용하는 시각적 감흥을 제공한다.[10] 그림 2-2는 라스베가스 스트립 호텔로 이는 피라미드 외관의 호텔양식과 스핑크스 등 이집트를 컨셉으로 한 오브제로써 화려함을 더해주는 룩소 호텔이다. 특히 일몰 후 피라미드 꼭대기에서 밤하늘을 향해 빛을 발하는 강력한 빔은 그 빛이 워낙 강열하여 멀리서 볼 수 있을 정도이며 라스베가스의 대표적 Landmark가 되었다. 룩소 호텔 엔지니어는 어두운 사막에서 라스베가스를 향해가던 중 밤하늘로 향해 있는 빔을 본다면 그것은 내가 제대로 라스베가스로 가고 있다는 것을 의미한다고 한다. 룩소 호텔 피라미드 꼭대기에 있는 빔은 39개의 개별 램프와 반사광으로 구성되어 있으며 일몰 후 시스템이 자동적으로 작동되어 음악과 함께 밤하늘로 쏘아지게 된다.

그림 2-2 피라미드와 스핑크스 컨셉의 룩소 호텔]Luxor Hotel & Casino, Las Vegas

2) 공간 장치적 요소 (기능적)

10) 이찬, 배연준. Op. cit.

공간에서 보이는 오브제는 순수 미술 분야와는 달리 기능성이 있는 것이 특징이다. 오브제로 인해 공간의 분할과 연결이 되며 공간의 방향성 및 동선을 유발하는 등의 기능적 특징을 가지고 있다. 이처럼 공간에서 나타난 오브제는 시각적 유희와 심리적인 즐거움을 주는 특징과 함께 기능적인 요소로서도 작용하는 것을 볼 수 있다. 그림2-3은 푸에르타 아메리카 호텔 호텔의 내부 공간 모습이다. 한 오브제를 공간을 구성함과 동시에 가구의 기능까지 갖추어 있는 형태이다. 시각적, 기능적 기능을 모두 갖춘 공간이다.

그림 2-3 푸에르타 아메리카 호텔

3) 비물질적 요소

오브제의 초기 개념은 물질적인 형태로서만 인식되었지만 미술 영역에서 나타난 오브제 개념의 의미 확장과 공간을 현상학적으로 접근하는 방법의 도입으로 오브제는 인간을 둘러싼 공간의 비물질적 요소까지 확장되는 경향을 보인다.

(1) 빛과 그림자

20세기 초의 공간 형태이론을 만든 독일 건축 이론가 파울 프랑클은 시각적 이미지를 형성하는 중요한 요소로 빛과 물질을 제시하고 있다. 인간의 시지각 현상을 가능하게 하는 바탕이 광선이 안구에 맺는 상에 의한 것이라는 사실을 고려한다면, 빛을 반사시키는 물질과, 시지각을 가능하게 하는 빛의 역할은 결코 간과될 수 없다. 공간의 건축적 실체를 이루는 물질과 그 지각을 가능하게 하는 빛은 가장 세부적인 공간의 인상을 좌우하는 요소로 작용한다. 따라서, 빛과 재료가 형성하는 이미지는 공간의 연속관계를 극대화하는 오브제는 대표적인 공간 연출요소이다. 빛은 자체를 숨긴 채 모든 사물을 드러내 준다. 그러나 빛 그 자체의 물질성을 잘 파악하기 힘들기 때문에 우리가 그 자체로 인식하기는 매우 힘든 요소이다. 마치 공기가 눈에 보이지 않음으로 그 실체를 지각하지 못하듯이 빛도 마찬가지이다. 공간에서의 빛은 내부 공간에서 외부공간을 인지할 수 있는 요소이며 외부 공간의 변화에 따른 내부 공간의 변화를 이끌어 낼 수 있는 환경적 요소라고 할 수 있다. 내부 공간은 외부 환경의 빛의 변화에 따

라 공간의 변화를 이끌어 낼 수 있는 환경적 요소라고 할 수 있다. 내부공간은 외부 환경의 빛의 변화에 따라 공간의 성격이 끊임없이 변화하며 특정지어진다. 밤과 낮의 변화, 그리고 계절과 기후의 변화 등에 의해 빛은 변화하고 그것은 곧 공간의 변화를 의미한다. 다시 말해서 공간에서 나타난 빛이라는 요소는 비물질적인 오브제 요소로서 공간에 끊임없이 유동적 이미지를 공간에 만들어준다고 할 수 있겠다. 그림 2-4는 일본 후꾸오카 일파라조 호텔이며 알도로시의 설계로서 오브제로서 floor stand를 사용하고 shadow기법을 활용하여 벽면에 빛 연출을 함으로써 복도를 디자인하였다.

그림 2-4 호텔복도

그림 2-5 빛의 교회

"빛은 아름다움을 연출하고, 건축은 인간이 자연을 느끼도록 하는 매체이다"

그림2-5에서 빛의 교회는 안도다다오의 작품으로서 콘크리트, 철, 유리등 근대적 재료를 사용한 상자형 건축물에 빛, 물, 그리고 자연을 인입시켜 감동적인 공간을 만들어낸다. "빛의 교회"는 오사카 주거지역에 위치하고 있으며 예배당은 바닥, 벽, 천장이라는 건축의 기본적 요소만으로 구성된 단순한 박스이고, 개구부의 존재도 지극히 한정되어있다. 이 원초적인 공간이 결과적으로 빛이라는 오브제를 통해 성스러운 공간을 가능하게 하였다. 미서기문을 열고 조용히 내부로 들어서는 순간 십자형으로 뚫린 정면 벽에서 쏟아져 들어오는 빛은 정말 감동적이

[표 3] 구성요소로서의 오브제적 표현방법에 따른 분류

구분	직접적(직설적)	간접적(은유적)
유형분류	발견된 오브제 재현된 오브제	의인법적 오브제 해석된 오브제 상징적 오브제

다. 건물과 약간 어긋나서 관입되는 자립 벽은 예배당으로 들어오는 직광을 한 번 걸러줌으로서 정면 십자가를 통해 들어오는 빛의 효과를 극대화시킨다.

(2) 색채

모더니즘 시대의 합리적이며 이성적이고 제한된 색체로부터 벗어나 현대 공간에서의 색채의 사용은 주관적이고, 감성적인 면을 보이고 있다. 즉, 상징적 기호로서 색채 요소는 인간의 정서적 심미적 감성에 대응하는 중요한 공간 디자인 요소로서 의미를 가진다. 색체는 태양광, 조명의 강약으로 인해 색의 지각적 변화를 보이기도 하고, 기계적 조작에 의해 색이 변화하고 이동하며 공간과 인간, 공간과 공간과의 상호작용성이 나타나게 된다. 그림2-6 House Roof는 옥상의 주거공간으로서 디자인의 요소인 색체로 디자인하여 사람들의 정서적 심미적 효과를 불러 일으킬 수 있는 디자인이다. 색체를 통해 이건물의 한 오브제적 성격을 들어나게 해준다.

그림 2-6 House Roof- 주거 공간 color적 오브제

2-5-2. 오브제의 유형및 분류

인간에 중심을 둔 사고는 보다 개인적이고 원초적인 특성에 관심을 가지게 한다. 사람들은 사람과 사람의 교감이 느껴지고 손으로 만든 듯한 수공예적인 느낌이 강조되고 있다. 디자인과정은 주어진 공간 내에서 인간의 합목적적인 '지각-인지-반응'을 유도하는 체계적 활동이며, 물질로 이루어진 각종의 장치물을 통해 인간의 행태를 지원하는 계획적인 과정으로, 공간에서의 인간이 시각적 요소들을 통하여 느끼는 요소 중 오브제는 크게 세 가지로 나뉠 수 있다.

1) 구조적 오브제

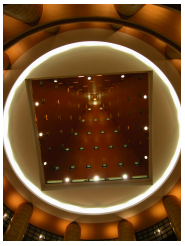
[표 4] 경계를 형성하는 요소로 오브제의 역할을 하는 기둥

across fukuoka의 전시장 내부 기둥은 구조적 오브제	동경 그랜드 하이얏트 로비기둥

공간 한정 요소는 벽, 바닥, 천장 등의 공간 경계를 형성하는 요소로, 이 공간 한정 요소는 상대적인 내·외부 공간의 관계를 결정짓는 경계 면으로 지각된다. 이와 같은 공간 경계를 형성하는 요소로 오브제의 역할을 하는 벽면과 기둥열, 천정 마감 구조물 등을 들 수 있다. 수평면과 수직면, 기둥열 등은 상호작용 속에서 연속적인 경계 면을 이루며, 공간을 단절시켜 한정된 영역을 형성하고, 이러한 영역은 내·외부 공간으로 형성된다.

내·외부 공간을 형성하는 공간 한정요소는 건축물의 외부 형태로부터 이루어

[표 5] Micheul Graves 후쿠오카 하이얏트 호텔

	외부 형태		내부 공간
구조적 오브제			
	원형의 건물 안쪽에 피라미드 모양의 첨탑을 설치하여 각층 객실 복도에서 보이는 외부형태의 피라미드 오브재		천정으로 표현 되면서 내·외부를 구분 짓는 일종의 피막으로써의 역할을 하는 오브제

져 내부 공간의 볼륨을 감싸며,(표5)은 마이클 그래이브가 설계한 후쿠오카의 하이얏트 리젠시로 원형의 건물 안쪽에 피라미드 모양의 첨탑을 설치하여 각층 객실 복도에서 보이는 외부형태의 피라미드 오브제는 내부 1층 로비에서의 천

정으로 표현 되면서 내·외부를 구분 짓는 일종의 피막으로써의 역할을 하며 오브제로써 사용자에게 느껴진다.

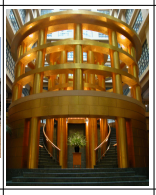
내부공간은 자연광과 더불어 오브제를 상이한 스케일과 텍스처의 하중을 받지 않는 구조물들로 표현하였다 디자인적인 특징은 건축부터 시작하여 그림까지 디자인을 하였으며 기모노, 샤워기디자인의 클래식한 디자인을 모더니즘에 도입하여 오더등이 클로세움과도 같이 모던한 디자인을 하였다.

2)기능적 오브제

일파라조 호텔의 칵테일 바에서는 중2층으로 오르는 계단이 내부 조형공간 요소로 사용하면서 스틸재료의 단순한 디테일로 오브제 역할을 하며 또한 유리를 이용한 사각형태의 테이블과 난간으로 구성되어 있으며, 내부 벽은 노출 콘크리트로 단순하고 평면적으로 처리 되었다. (그림 2-7) 기능적 오브제의 종류 및 유형은 표 6과 같다.

그림 2-7 칵테일바 계단

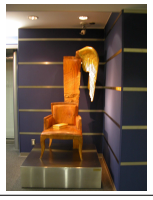
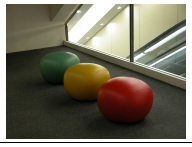
[표 6] 기능적 오브제

	외부조형	내부조형	천정조명		로비전체조경	층일부조경
사진						
내용	어린이 놀이터의 놀이 기구 기능	호텔로비계단의 사인기능	웨딩체플의 평온을 상징한 조명기구	전시장 홀의 유리공예 조명기구	호텔로비의 조경[11] 으로 area구분	waitting area와 벤취기능

3)장식적 오브제

11) 눈으로 보았을 때 한 번의 조망으로 이해될 수 있는 모든 사물을 뜻하는 것으로 여기에는 자연적 요소와 인공적 요소가 있다. 생명이 없는 흙, 돌, 물 등과 생명력을 지닌 자연 식생물 등은 자연적 요소에 속하고, 시멘트나 콘크리트·벽돌·다듬은 돌·철재 등 옥외 인공시설용 재료는 인공적 요소에 속한다.(두산세계대백과사전)

[표 7] 장식적 오브제

디스플레이 오브제				
	시각적요소의 가구	식물로 공간 연출	전통의 물품으로 전시성 오브제	
공간활용 오브제				
	에스컬래이트 밑부분의 Dead space에 stool을 활용하여 공간연출		실내조경을 활용한 계단주위의 장식적 오브재는 심리적 이미지를 바꾸어 줌	
다양한재료 활용오브제				
	실내공간에서의 외부를 연출하기 위하여 물과 분수, 유리를 사용하여 외부화함		내부 벽면에서 건축재료를 활용하여 물결형태를 만듦	

2-5-3. 초현실주의 오브제의 분류

예술과는 아무런 관계가 없는 물건이나 그 한 부분을 본래의 일상적인 용도에서 떼내어 절연함으로써 보는 사람에게 잠재된 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 상징적 기능의 물체를 말한다. 이 방법은 바로 언어의 무의식적인 합성에 의해서 새로운 시적언어가 형성되는 과정과 일치한다. 일상 생활에 쓰이는 모든 물체는 그 나름의 용도나 기능 또는 독특한 의미를 지니고 있기 마련이다. 그러나 이러한 물체가 일단 오브제로 쓰이면 그 본래의 용도나 기능은 의미를 잃게 되고 이때까지 우리가 미처 체험하지 못했던 어떤 연상작용이나 기묘한 효과를 얻을수 있게된다. 따라서 초현실주의에서 오브제란 사람과 물체가 서로 교통하는 한 방법으로 생각되기도 했다. 이러한 오브제의 개념은 초현실주의의 조형적 영역은 물론 그 사상에서도 회화와 조각을 접근시켜 회화도 조각도 아닌 새로

운 조형의 개념을 탄생시켰다.

또 오브제는 예술가의 생활과의 관계를 표현하는 물건 그 자체로 인식되어 예술과 생활의 경계를 애매하게 만드는데도 큰 역할을 했다.

초현실주의 작가들은 여러 가지 오브제를 정리하여 12가지로 나눴는데 그중에서도 중요한 것을 들어보면 다음과 같다. ①자연물의 오브제(광물, 식물, 동물 따위) ②미개인의 도구나 주술적인 물체 ③ 수학 상의 오브제(수학적 원리에 의해서 구성된 입체적 모형 따위) ④ 발견된 오브제(흔희 오브제라면 이것을 가리킬 만큼 일반적으로 표류물, 나무뿌리, 돌, 기타 모든 오브제는 발견된 오브제라 할 수 있다) ⑤ 해석된 오브제(이를 테면 발견된 오브제인 나무뿌리를 약간 가공해서 거꾸로 놓으면 전혀 다른 물체의 모습으로 보이기도 하는데 이것이 바로 해석된 오브제이다) ⑥ 재해의 오브제(화재가 난 뒤 어떤 물건이 불에 타서 예상할 수 없을 만큼 초 조형적으로 변형된 경우 ⑦ 기성품의 오브제(실용을 목적으로 만든 기성제품에 단순히 서명을 함으로써 예술품으로 전이 시킨 것) ⑧ 움직이는 오브제(어떤 종류의 자동인형이나 풍차 따위와 같은 것으로 콜더의 모빌이나 팅겔리의(자멸기계)등이 여기에 속한다) ⑨ 상징 기능의 오브제(달리가 발명한 것으로 인간의 잠재의식에 직접 호소한 것). 이와 같은 유형으로 분류한 방식은 맥락적 상황, 프로젝트의 조건, 형태적 특징 등에 의거한 유형 구분이라고 할 수 있다.

제 3 장. 오브제의 트렌드 연구

3-1. 엔틱스타일
3-2. 모던스타일
3-2-1. 스칸디나비아 모던
3-2-2. 이탈리아 모던
3-2-3. 심플모던
3-3. Eleganat Classic 스타일
3-4. 내츄럴스타일
3-5. 오리엔탈 스타일
3-6. minimal style
3-7. emotional high-tech style

3-1. 엔틱스타일

서양인들의 호기심과 신비스러움으로 제시되어 온 오리엔탈리즘 인테리어 경향으로 인해 국내에서도 전통적 스타일에 대한 선호도가 높아지고 있다. 우리에게 전통적 스타일은 서양인들이 느끼는 것과 같은 신비스러움이 아닌 친근함으로, 현대의 산업화와 세기말이 주는 불안감이 점점 더 고향의 향수가 느껴지는 전통적 소재에 대해 관심을 느끼게 한다. 하지만 아무리 한국 전통 스타일이 친근감을 준다고 해도 옛 것 그대로는 현대 사회 속에서 뿌리 내리거나 확대 될 수 없다. 그것을 현대 주거 공간 속에서 어떻게 결합하고 현대적으로 재현하며 미적인 조화를 이룰 것인지를 찾아야 한다. 고전적, 전통적 이미지를 담고 있는 앤티크 스타일. 보통 고가구를 일컬어 앤티크라고 하지만 오래 되었다고 무조건 앤티크라고 할 수 없다. 80년 이상의 세월과 더불어 예술성을 담고 있어야 정통 앤티크라고 할 수 있으며 대부분 수공예품이 많다. 최근 것 중 쓰던 물건도

그에 해당되긴 하지만 보존 가치와 예술성이 높아야 앤티크의 자격이 있다.

그림3-1) 우아한 앤티크 가구와 고급스러운 샹들리에를 달아 세련된 분위기가 느껴진다.

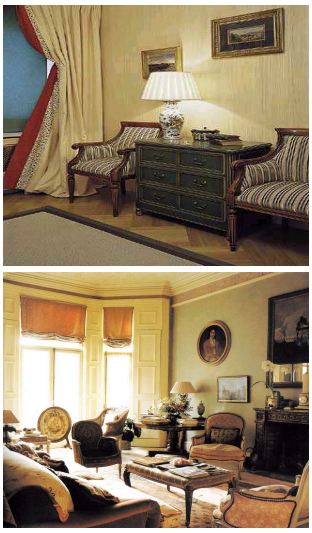
그림 3-1 앤틱스타일

단순한 라인으로 이루어진 앤티크 가구를 강조했고 도자기로 된 테이블 웨어, 실버 웨어, 촛대 등의 소품을 효과적으로 사용하였으며 단순해 보일 수 있는 벽면에 고풍스러운 프레임의 액자를 걸어 차분하면서도 고급스러운 분위기를 연출했다. 단순하고 현대적인 공간에 앤티크적인 요소를 가미해 편안하고 우아한 매력을 강조할 때 빼놓을 수 없는 것이 바로 샹들리에. 고급소재를 풍부하게 사용해 만든 샹들리에를 공간의 중심에 달아 소품으로서 역할과 전체적으로 클래식하면서도 세련된 이미지가 느껴진다.

3-2 모던스타일

장식적인 아름다움을 추구하기보다는 기능에 충실한 디자인을 말한다. 실용성과 기능성이 중요한 요소로 나타나 바둑무늬나 스트라이프, 몬드리안의 비례를 사용한 무늬 등이 모던한 느낌을 준다. 그러다보니 곡선보다는 직선이 많이 요구 된다. 정리된 듯한 모습이 모던한 스타일인데, 예를 들어(그림 3-2)거실에서는 소파, 테이블, 오디오 등 기능적인 것을 우선 배치하고 장식품들을 절제해 공간을 마무리한다든가, 소파 배치에는 양옆에 대칭감을 주도록 사이드 테이블과 스탠드를 놓는다든가, 매끄럽고 깔끔한 느낌의 패브릭을 사용한다든가 하는 것이다. 색상에 있어서도 넓은 공간에서는 따뜻한 색이 좋으나 모던한 스타일에는 찬색이 더 잘 어울린다.

그림 3-2 거실의 장식적 모더니즘 오브제



3-2-1. 스칸디나비아 모던

스칸디나비아 모던은 따스함을 중요시해 카펫과 의자와 커튼 등에 천을 많이 사용하며 색조 또한 밝고 분명한 느낌을 주는 것으로 한다. 인공적이지 않은 자연 그대로의 색상과 재질을 사용하는 것이 스칸디나비안 스타일이므로 흰색, 아이보리 톤, 베이지 톤에 밝은 원목색이 주된 컬러이다. (그림 3-3)

그림 3-3 스칸디나비안 모던스타일 색채

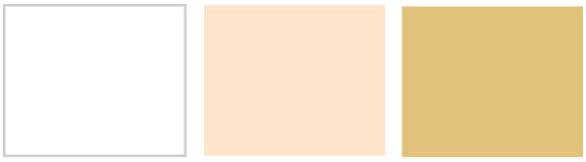


그림 3-4, 사진1) 자작나무 원목의 질감과 디테일 없는 깔끔한 디자인이 돋보이는 스칸디나비안 스타일 가구로 고급스럽게 연출한 공간. 투박한 나무 재질과 가죽의 매치는 오래 두고 봐도 질리지 않아서 좋다. 사진2) 색상을 자제하고 디테일 없는 가구로 꾸며진 거실은 편안한 휴식 공간으로 손색이 없다. 못 하나 없이 만들어진 스칸디나비안 스타일의 가구는 대물림하면서 쓸 수 있는 실용적이면서도 합리적인 제품이다. 사진3)전체적으로 우아한 곡선으로 편안한 느낌을 전해주며 풍성하며 안락함을 전해 준다. 이태리 소파 편안함을 그대로 담아내어 휴식공간으로의 활용도가 매우 높다. 사진4) 이탈리안 모던 스타일의 자연스러운 느낌의 거실. 벽은 흙손의 얼룩이 자연스럽게 보이는 흰색의 lime plaster (회반죽) 마감이고 바닥은 600mm의 정방형 목재 패널이며 방향성이 없으므로 가구를 자유롭게 배치할 수 있다.

그림 3-4 스칸디나비안 모던스타일 오브제 표현

3-2-2. 이탈리아 모던

쿨(cool) 모던이라고도 불리는 이탈리안 모던은 차갑고 인공소재-금속성 소재와 타일, 돌, 유리, 가죽 등을 사용하여 직선적이고 단순한 공간 구성을 특징으로 한다.

전체적으로는 섬세하고 부드럽고 감각적인 것을 추구하며 기본 색채는 흰색, 검은색, 회색 등 무채색이고 악센트로 선명하고 화려한 원색을 사용한다.(표 8)

[표 8] 이탈리아 모던 오브제 표현 요소

벽 면	아이보리화이트계열의 벽지와 천장은 흰색도장이나 이와 유사한 느낌의 무지 패턴벽지로 공간을 연출한다.
바 닥	흰색과 검정색의 경질 플라스틱 타일, 대리석, 코르크, 마모륨, 모노륨이 많이 쓰인다.
색 채	흰색, 회색, 검은색 등 무채색 계통의 기본컬러에 적은 양의 비비드한 레드나 옐로우색으로 포인트를 주면 효과적이다.
패브릭	천연 면과 혼방한 제품의 얇고 섬세한 소재를 선택하는 것이 세련되어 보인다.
가 구	심플, 샤프, 세련된 아름다움이 매력인 모던 기호의 가구들은 철제나 플라스틱, 유리 등을 주 소재로 가구자체를 돋보이게 하기보다는 공간과 일체화되는 가구가 적당한다.
조 명	다운라이트를 몇 개 설치하기도 하고, 가볍게 변화를 주는 방법으로서는 플로어스탠드, 스포트라이트를 도입해 부분조명으로 몇 종류의 빛에 의한 새로움을 만들어 내는 것도 좋은 방법이다.
소 품	메탈, 유리, 플라스틱, 가죽들의 소재가 잘 어울리며, 매끈한 스틸 프레임의 액자, 미니멀한 디자인의 유리병 등이 잘 어울린다.

그림 3-5. 사진1) 붉은 얀 야곱슨의 의자와 심플하게 만든 나무 테이블 이처럼 스칸디나비안 스타일은 기능에 주안점을 두면서도 모던한 자연미가 흐른다. 사진2) 부엌의 조리대와 연결한 식당의 모습. 나무결이 살아있는 넓은 원목 판자로 조리와 테이블 상판을 연결해 만들었다. 사진3) 알바 알토가 핀란드의 호수 모양을 모티브로 만든 사보이 꽃병. 유기적인 자연미가 흐른다.

3-2-3. 심플모던

그림3-6은 자연 채광을 최대한 활용하고 아이보리 톤의 마감재로 마무리한 거실 모습. 밝은 톤의 마감재를 사용해 환하고 모던한 거실 느낌을 만들어냈다. ㄱ자형의 기능적인 소파와 좌식 방석을 함께 스타일링해 편안함을 주고 얇고 가벼운 레이스 겉 커튼으로 창을 처리해 빛을 강조하였으며 그림3-7은 심플 모던의 단순색채표현으로 바닥을 마감하고 있는 화이트 톤의 대리석과 부드럽고 따뜻한 느낌이 좋은 그레이 톤의 실크 벽지. 이 두 가지 색상만으로 전체 공간의 톤을 결정함으로써 집안 전체가 환하고 정갈한 이미지를 낸다. 천장에 길게 나 있는 사각형의 홈에서 은은하게 번져나오는 간접조명은 이러한 느낌을 더한다. 거실 공간과 식당 사이에 수납 선반의 기능을 포함하는 파티션을 두어 두 영역의 기능을 구분하는 동시에 디자인적으로 부담 없이 하나의 공간으로 연계시키고 있다.

그림 3-5 심플모던 표현

그림 3-6 심플모던의 단순색채표현

3-3. Eleganat Classic 스타일

“고전적” 또는 “전통적”이라는 의미 그대로 옛 유럽의 전통에 바탕을 둔 형식적인 양식을 토대로 한 인테리어 스타일이다. 시대를 초월한 가치와 보편성을 갖고 있으며 호화로운 느낌 속에 차분하며 격조 높고 우아한 아름다움을 느

그림 3-7 이탈리아 모던 오브제 표현

끼게 한다. 클래식 스타일의 이미지 컬러는 심홍(crimson), 자주(royal-purple), 진녹(deep green)색 등 격조 있는 색조를 기본으로 하며, 중량감 있는 장식도 돋보이는 특징이다.

패브릭과 바닥재, 벽지가 주는 자연 소재의 질감과 손때 묻은 듯한 고풍스러운 소품들이 어우러져 편안한 느낌을 준다. 따라서 가구는 오크가 많이 사용되고, 패브릭으로는 면, 새틴, 벨벳, 광택이 없는 실크를, 바닥재로는 나무와 함께 대리석도 쓰며, 금장식과 장식이 많은 소품들이 많이 사용된다. 편안함과 중후함이 함께 느껴지는 클래식 스타일에는 너무 밝은 컬러는 잘 사용되지 않는다는 것도 또 하나의 특징이 될 수 있다

그림 3-8 엘리건트 클래식 오브제 표현

그림 3-8은 엘리건트 클래식 오브제 표현으로 사진1, 클래식한 거실은 상황에 맞추어서 공간을 자유롭게 분할할 수 있는 접이식 칸막이벽을 설치해서 거실과 주방을 분리하고 있다. 소파와 주방가구들은 클래식한 분위기로 코디네이션해서 중후한 느낌을 준다. 사진2, 판넬 벽과 천장의 짙은 색 몰딩이 중후한 느낌을 주는 거실. 고전적 스타일의 소파와 커튼과 함께 클래식한 샹들리에와 벽 등으로 네오 클래식한 코디네이션을 완성하고 있다.

사진 3은 꽃무늬가 음각된 벽지와 침구류의 내츄럴한 문양이 조화를 이루고 고전적 느낌의 가구와 소핏으로 네오 클래식한 분위기의 침실을 꾸몄다. 원목마루와 카펫으로 자연스러운 느낌을 주며 전체적으로 그린과 베이지 칼라로 통일해서 안정감을 준다.

사진4, 5 엘리건트 클래식은 공간 전체를 화이트 회벽으로 처리하고 짙은 월넛 소재의 우드플로링으로

바닥을 중후하게 마감하였다. 식탁 의자의 패브릭과 식탁 러너를 화려한 옐로우 톤의 프린팅 패브릭으로 처리해 액센트를 주고 있다. 무게감 있고 자연 소재의 마감재를 주로 사용하고 클래식한 디자인의 가구들로 공간을 구성하여 우아하면서도 화려한 이미지를 표현한다. 고급스러운 패브릭과 세련된 소품들로 장식적인 요소를 부분적으로 가미하여 고풍스러움을 강조한다. 클래식한 가구와 미술품들이 조화를 이루어 세련된 느낌을 연출하고 있다. 전면의 창은 화이트의 격자무늬 창으로 처리하고 얇은 소재의 레이스 커튼만을 달아 창문 전경이 무거워 보이지 않도록 배려했다. 약간 빛 바랜듯 한 그린색의 소파, 카우치 그리고 디테일이 강조된 이지 체어를 조화롭게 구성하고 어두운 색감의 대리석 테이블로 세련되게 마감하였다.

[표 9] 엘리건트 클래식 오브제 표현 요소

벽 면	클래식무드에서는 레이온, 면, 마 같은 섬유의 소재로입체감을 준 실크벽지, 금색이나 화려한 문양이 들어간 종이 벽지 등이 많이 쓰인다.
바 닥	대리석, 타일, 나무 등의 천연소재가 적당하다. 마루를 깔 경우에는 일정한 방향과 형태로 까는 것보다 결 방향을 엇갈려서 까는 것이 좋다.
조 명	클래식 스타일은 장식적인 요소가 중요하기 때문에 따듯한 느낌을 주는 밝은 계열의 작은 조영의 빛이 커다란 효과를 준다. 즉, 팬던트형 조명이 많이 쓰이고 그 밖에 장식적인 스탠드형 램프와 브라켓을 곳곳에 배치하는 것이 좋다. 또한 디럭스한 샹들리에로 전반조명을 해주어도 좋다.
패브릭	차분한 느낌이 나는 채도가 낮은 칼라 또는 화려한 칼라의 면, 새틴, 벨벳 등의 소재가 많이 사용된다.
가 구	오크, 호두나무, 마호가니, 로즈우드 등의 진한 듯 한 갈색 톤의 견고한 나무에 장식적인 조각이 이루어진 서양의 전통가구들을 많이 쓴다.

3-4. 내츄럴스타일

“자연의”, “자연으로부터의” 란 의미로 나무와 등나무, 삼베, 흙, 벽돌 등 자연소재의 따뜻함이 있는 계절감과 텍스처가 주된 요소가 된다. 가구류에도 나무와 등나무를 사용하여 세월의 흔적이 남아 있는 수공예적인 감각을 표현하거나 자연색 도장으로 원목의 질감을 나타낼 수 있다. 인테리어에 있어 가장 오랫

그림 3-9 내츄럴style 오브제 표현

동안 사랑받고 있는 스타일로 손쉽고 자유롭게 연출할 수 있으면서도 편안한 느낌이 가장 잘 표현되기 때문이다. 흙, 태양, 돌, 식물 등의 소재를 응용한 내츄럴(컨츄리) 스타일은 현대인에게 자연의 풍요로움과 여유를 선사할 수 있으며 온화하고 자연스러운 분위기를 연출하여 준다.(표 10) 거실은 전면 유리로 이루어져 밖을 감상하며 식사를 즐길 수 있는 곳이면 더 좋겠지만 그렇지 못한다면 식사하는 주변에 작은 나무나 난초, 음식냄새를 없애는 식물을 두어 산뜻함을 더하는 것도 좋다.

그림 3-9) 마감재와 가구를 모두 내추럴한 밝은 색감을 사용하여 안정감과 편안함을 주고 있다. 조금은 답답하게 느껴질 수 있는 작은 규모의 거실을 등나무 소파와 카우치 등으로 분위기를 가볍게 만들어 주고 있다. 베란다 공간을 확장해 같은 등나무 소재의 테이블과 의자를 놓고 거실 옆쪽으로 원목 파티션을 스타일링해 가구의 형태와 소재, 벽지 등에서 내추럴한 느낌을 느낄 수 있다.

[표 10] 내츄럴style 오브제 표현 요소

벽 면	아이보리, 베이지 같은 밝은 색상의 나무 결의 느낌을 살린 무광택 비닐 실크벽지로 사용하면 투박하지만 편안함을 주는 꾸밈이 된다.
바 닥	자연 소재인 온돌나무나 코르크타일 ,마호가니나 체리목 등 다소진한색상이 어울린다.
색 채	아이보리, 베이지, 브라운 등의 자연스러운 색감이 많이 쓰인다.
조 명	램프는 백열전구를 쓰는 것이 가장 자연스러운 분위기를 연출할 수 있고, 조명기구의 디자인은 노끈, 종이, 대나무 등의 자연소재로 된 것이 가장 좋다.
패브릭	연이나 실크 등의 천연소재가 자연미를 살리는데 적합하고, 그 외에도 풍요로운 가을의 수확물들이 들어있는 테이블 클로스나,손으로 짠 듯 한 투박한 느낌의 꽃무늬 십자수도 많이 쓰인다.

3-5. 오리엔탈스타일

인테리어에 있어서 한국의 전통적인 공간미와 현대적인 요소가 맞물려 형성된 공간을 오리엔탈 스타일이라고 한다. 오리엔탈 스타일은 자연스러운 아름다움과 간결한 선 그리고 장식의 절제를 통해 표현되는 여백의 미와 흰색과 자연소재의 중성색을 사용한 겸허하고 조화로운 공간을 말한다. 그리고 정갈하고 질리지 않는 스타일로 따뜻한 정과 안락한 휴식을 원하는 한국적인 정서에 잘 어울린다. 오리엔탈은 편안하고 조용한 여유가 느껴지는 타입으로 자연소재가 잘 어울리며, 주 컬러로는 백색, 무채색, 목재의 자연색, 단청색의 강한 원색을 사용한다. 벽에는 종이로 만든 부드러운 컬러의 지사 벽지나 자연스러운 재질감을 표현한 회벽도 좋으며, 종이장판이나 황토방, 전통 민속장판 또는 원목재를 이용해도 좋다. 오리엔탈 스타일은 고가구나 전통소품을 이용해 옛 멋을 살리며, 천연소재나 천연패브릭을 접목하여 분위기를 연출할 수 있다.

그림 3-10 오리엔탈스타일의 오브제 표현

그림3-10, 사진1) 보료가 놓인 이 거실은 전체적으로는 고전적인 느낌이 들지만 벽면에 미니멀한 회화를 걸어 세련됨을 강조하였다. 가구와 액자의 직선적인 형태가 강조되어 차분하고 단정한 분위기를 자아내고 있다. 소품들을 적절하게 배치시켜 공간의 지루함을 덜어주고 있다. 사진2) 전통적인 한식공간에 대청마루를 놓아서 전망을 조경할 수 있는 쉼터를 만들었다. 창가에

자연스러운 질감의 발을 늘어뜨려 모던한 감각을 살려 장식하였고 대청마루 위에 나란히 침상을 놓아서 평화롭고 정갈한 분위기를 연출하였다. 토속적인 실내 분위기에 현대적인 요소를 가미해 고급스러운 조화를 이루어 냈다. 사진3) 궤를 이용해 폭이 좁고 위로 긴 앞닫이는 장식품을 얹어 콘솔로 사용하고 낮고 평평한 윗 닫이는 테이블을 대신해 배치하였다. 바닥에는 옛 멍석 느낌의 내추럴 톤 러그를 깔고 그 위에 깔끔한 단색의 방석을 놓아서 전통적이면서 현대적인 공간을 연출하였다.

3-6. minimal style

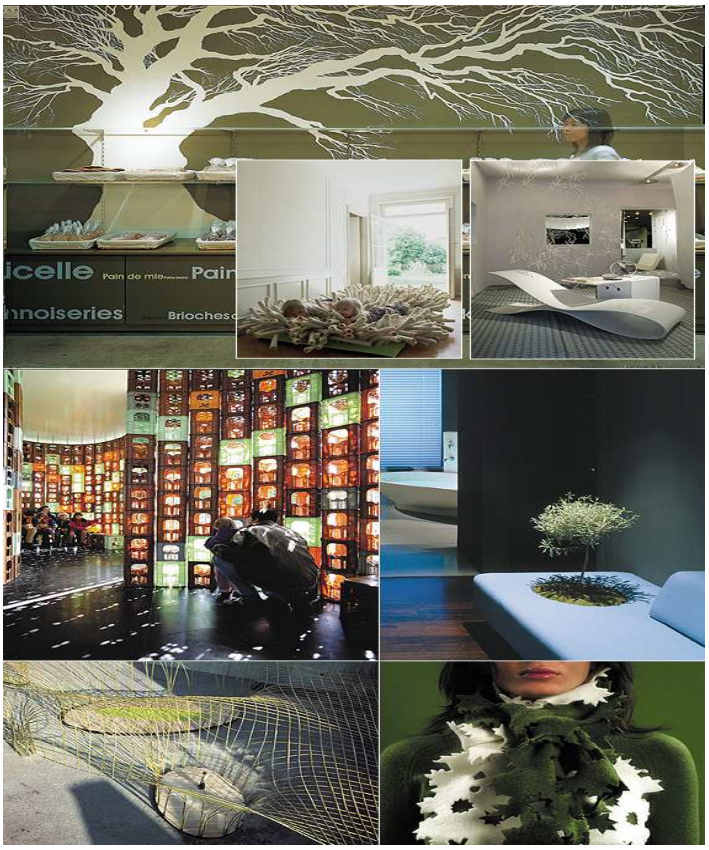
단순하고 깔끔하며 세련된 외형으로 갤러리 풍으로 요약되며, 장식이 없는 단순하고 검소한 디자인으로 세련됨을 표현하는 스타일을 말한다. 시각적인 절제, 최소한의 장식과 미학으로 간결하게 처리되고 있는 이 미니멀 디자인들은 그 절제된 단아함 속에서 더욱 세련된 면모를 보인다. 가구나 소품에서 보이는 디자인 경향도 단순함이 컨셉이다. 표 11은 minimal style 오브제 표현 요소로 가구 대부분이 꾸밈이 없는 굵직굵직한 선이나 반대로 아주 가는 선을 이용하는 등 절제미가 강조되는 경향을 보이며 컬러의 사용 또한 내추럴과 모노톤의 대비를 극명하게 하는 등 단순한 형태와 단일한 색채, 오브제로서의 성격을 강조하고 있다. 잡다한 장식이나 컬러를 배제한 최소한의 표현으로 완성하는 인테리어 스타일로 고도로 농축된 감각과 극도의 절제미를 표현한 것이다. 미니멀 스타일의 주거공간은 최대한 간단하고 간편하게 디자인 하지만 필요한 요소는 모두 갖춘 인테리어로 단순한 느낌을 꾸밈없이 라이프스타일에 표현하고 있으며 최근에는 자연친화적 요소를 공간에 도입하고 있는 경우가 많다. 주 칼라 역시 그린, 베이지, 브라운, 그레이 등 다양한 화이트 변색이 중심. 등 다양한 화이트 변색이 중심이다. (그림 3-11)

그림 3-11 minimal style 오브제표현

3-7. emotional high-tech

따듯하고 감성적인 부분이 첨단 테크놀로지와 만나 자연의 모습과 미래에 대한 상상이 은은한 빛과 유기적인 형태로 표현된다. (그림 3-12) emotional high- tech의 오브제표현은 생명과 과학이 결합된 감성적인 하이테크로 가상 세계를 표현한다. 바이오테크놀로지와 나노 테크놀로지의 발달과 함께 인간에 초점이 맞춰진 과학은 세포, 미생물, 바디라인 등의 형태로 나타나며, 미래적인 느낌의 4차원 세계, 투명하고 겹치는 영상과 함께 재가공 된다. 하늘거리는 섬세한 디테일이 강조되고, 반복되는 세포의 셀 구조와 분절된 가상 이미지, DNA 나선구조 등이 패턴으로 나타난다. 그러나 이러한 요소들이 공간 구조나 마감에 장식적인 디테일로 덧붙여지지는 않는다. 미니멀한 기본 구조에 은은한 빛의 퍼짐과 여성적인 터치를 인위적으로 가미하는 정도이다. 또, 레이저와 조명 그리고 영상기술을 이용하여 나타났다 사라졌다 반복되는 겹침과 흐름의 효과를 사용한다. 이러한 미래적인 요소와 유기적 형태의 결합은 지금까지 보지 못한 색감이나 형태와 개념을 결합한 유비쿼터스 공

그림 3-12 emotional high-tech 오브제표현



간이나 가상 세계 공간을 창조하는 실험적인 디자인을 낳게 된다. 컬러는 맑은 거품 화이트에서 펄 그레이, 미지의 다크 컬러가 제안된다. 블루를 중심으로 짙은 청록색, 민트, 아쿠아, 실버, 인디고 블루 등은 미래주의적 느낌을 표현하며, 그린과 스틸 소재가 어우러져 포인트로 사용된다.

사람과 사람의 교감이 느껴지고 손으로 만든 듯한 수공예적인 느낌이 강조된다.(그림 3-13) 풀, 나무, 꽃, 구름과 같은 자연의 이미지가 오려 붙이기, 뜨개질, 그리기 등의 다양한 기법으로 표현된다. 약간은 부자연스러운 곡선과 불규칙한 반복으로 덧대고 연결하여 사람이 직접 시간을 들여 손으로 만든 듯 한 느낌이다. 이는 발달된 대량생산과 제조기술에 기교를 더한 것으로 손으로 그린

[표 11] minimal style 오브제 표현 요소

벽 면	화이트나 오프화이트 혹은 연한 컬러의 엠보싱 있는 벽지를 선택한다.
바 닥	진한 갈색 톤의 차분하게 가라앉은 듯한 바닥에 나무 혹은 석재를 선택한다
색 채	젠이 말하는 대표적인 컬러 '웬지' 나무자체의 컬러가 흑단보다도 더 짙어 거의 블랙에 가까운 컬러이다. 창호지와 같은 흰색, 미색, 베이지, 밤색, 겨자색 등 차분한 색상이 중심이 되며, 침구류도 흰색이나 회색이 주를 이룬다.
가 구	좌식 생활을 하는 우리의 정서에 맞게 낮은가구나 블랙이나 회색, 브라운과 같은 무채색 계열의 소품들로 연출한다.

그림 3-13 emotional high-tech 오브제 표현 요소

듯 한 나무의 이미지는 그래픽으로 처리되고, 엮어 만든 바구니의 직조 방법이 대나무 구조물로 나타난다. 펠트로 만든 다양한 컬러의 인조 잔디 카펫, 소파에 심을 수 있는 화분 크기의 인조 나무, 하늘의 구름을 닮은 조명과 모빌 등으로

응용될 수 있다.

자연친화적인 분위기는 재활용 디자인과도 맞물린다. 심각한 환경 이론에서 비롯한 자연 친화 보다는 환경과 생활패턴을 결합한 개인적이고 창조적인 디자인의 활용이 선호된다. 기성제품을 분해하거나 모아서 전혀 새로운 물건을 만들기도 하고, 기존의 것을 리뉴얼하는 네오 히피 스타일을 연출하기도 한다. 포장박스를 다시 접어 소품으로 놓거나, 상자를 쌓아 벽을 만들 수 있다. 다양한 재료들이 모이기 때문에 색상도 그만큼 다채로워진다. 풀색, 하늘색, 겨자색 같은 화려하지는 않지만 생동감 있는 뉴트럴 컬러가 반복적으로 사용된다.

제 4 장. 공간에 따른 오브제 분석

4-1. 주거공간에서의 오브제
4-1-1. 소품활용방법
4-1-2. 주거 공간별 소품 연출 표현 방법
4-1-3. 사례연구
4-2. 상업공간에서의 오브제
4-3. 사무공간에서의 오브제
4-4. 전시공간에서의 오브제
4-5. 문화공간에서의 오브제

4-1. 주거공간에서의 오브제

주거공간의 디자인은 인간의 기본적인 욕구를 충족시키는 것이다. 즉 한 지붕 아래 화목한 가정과 안정된 공간, 그리고 사적인 생활과 사회적 생활을 동시에 누릴 수 있는 공간을 사람들에게 제공하는 것이다. 오늘날의 주거는 품격 있는 건축공간과 아울러 해당 주거의 가정적, 사회적 성격과 연계해서, 편리한 공간에 대한 현대적 요구에 부응하고 또한 거실 및 각 방의 기능에 대해 잘 고려해야 한다. 기능에 따라 주거공간을 더욱 풍요롭게 하는 자연 채광을 도입하기 위해 다양한 주거계획을 통해 쌓은 경험이 활용되며 반영된다.[12)]

소품이라는 용어는 매우 다양한 물건을 포함하는데 규모 면에서는 가구보다 작고, 장식이나 전시, 혹은 이러한 목적을 혼합한 실용적 목적으로 사용되기 위해 공간에 도입되는 사물을 말한다. 표 16는 공간별 소품의 종류이며 각 공간마다 적절한 소품을 배치하는 것은 디자이너의 작업 영역이며 이것은 무대 디

12) 건축문화 2006. 05월

자이너는 적절한 소품 사용이 시간, 장소 , 인물을 표현 하는 무대를 만들 때 얼마나 중요한 가 충분히 이해하는 것과 같다. 사진 작가는 사진을 찍는 공간을

[표 12] 공간별 소품의 종류

공 간	소 품 의 종 류
입 구	옷걸이, 코드걸이, 우산, 신발장, 이름표, 보호매트, 바닥러그, 우편함, 메모판
부 엌	요리단지, 기구저장/전시, 그릇 및 유리제품 전시/저장/수건이나 냄비 집게걸이, 도마나 섞는 판, 저울, 조미료 선반, 요리책 수납공간
거실공간	작은 테이블이나 스탠드 스툴, 무릎깔개, 쿠션, 쓰레기통, 책상, 선반, 재떨이, 꽃병, 화분이나 식물, 시계, 액자나 기타 전시용장치, 전화, 인터 컴, 응답기
침 실	침대보, 덮개, 담요, 시계, TV, 전화, 베게, 쿠션, 침대, 스탠드, 테이블
욕 실	수건걸이, 수건, 매트, 비누그릇, 휴지걸이, 칫솔 등

최상의 상태로 보이도록 하기 위해 그들 자신만의 소품을 갖다 놓기도 하고 작은 물건은 이동시키거나 제거하는 것을 원칙으로 한다.

공간 전체를 인테리어 코디테이트 할 때 기본요소인 마루, 천정, 벽의 내장과 주요 가구만을 설정하는 것으로는 완전 하다고 할 수 없다. 실제로는 창문을 장식하고 조명을 선택하는 일에서부터 벽에 그림액자나 거울 그림 접시를 거는 일과 같은 벽면 장식, 그리고 탁자나 소파 위에 소품을 놓는 일, 탁자보나 쿠션의 천을 선택하는 일, 실내 곳곳에 놓는 관상용 식물을 고르는 일까지 인테리어 코디네이트 범위에 포함된다. 인테리어 소품은 그곳에서 생활하는 사람의 개성과 심성을 잘 나타낸다. 일반적으로 실내의 소품들은 다양하고도 기성품에 의존하는 경우가 많기 때문에 전체적으로 실내를 산만하게 하는 요인이 된다. 다양한 요소를 혼란스럽지 않게 하는 방법은 통합 디자인의 수단이다. 가급적 단순한 요소로 디자인하며, 하나의 통일된 디자인 성격으로 규합시킨다.

1)가급적 기능을 복합화 시켜 요소를 단순화한다.

2)색조, 재료, 패턴의 통합으로 단조로움을 기한다.

3) 척도 조정으로 시스템화한다.

실내 환경은 신체와 직접 접촉되는 생활공간이기 때문에 섬유물로서의 디자인 요소가 풍부하다. 섬유물은 실내 각 부위에 따라 바닥에 깔리는 것, 천장에 드리워지는 것, 벽에 걸리는 것 등으로 살펴진다. 실내 공간에서의 섬유물은 기능성보다도 심미적 역할이 커서 그것은 그래픽 요소와 함께 색채와 패턴의 구사가 다채롭게 이루어 질 수 있다. 고전적으로 장식용 벽설이 러그는 고도의 묘사성을 가지고 장식적인 역할을 하여왔다

4-1-1. 소품활용방법

1) 커튼

커튼은 형태와 기능에 따라 분위기가 달라진다. 최근에서는 단순한 기능형태에서 미적 감각을 살린 다양한 형태의 커튼이 선을 보이고 있다. 그 종류는 드레이프 레이스 커튼(전형적인이중커튼), 로만셰이드(일반적으로 위로 들어 올리는 형태의 커튼), 전통적인 발, 버티컬블라인드, 베니션 블라인드 등으로 나뉘어진다.(그림 4-1)

그림 4-1 드레이프 레이스 커튼과 로만 셰이드

2) 패브릭을 사용한 소품

인테리어 코디네이트 범위에서 패브릭은 소파, 의자 천, 침대보, 쿠션, 테이블, 탁자보 등 많은 곳에서 사용되고 있다. 패브릭은 손쉽게 모양을 바꿀 수 있는 소재이며 인테리어 중에서 강조 색으로 사용되기도 한다. 이때 소재의 색채와 그 색채의 균형과 분량의 문제도 중요하다. 실내를 차지하는 면적이 매우 큰 3인용 소파와 화장대 앞의 작은 의자는 개성 있는 색상과 무늬의 천을 씌워서 액센트 효과를 내도록 한다. 또 클래식한 작은 의자와 모던한 소파를 같은 천으로 깔면 스타일을 초월한 독특한 분위기가 연출된다. 침대보도 천의 소재나 킬

팅 수법 등에 따라 분위기가 달라진다. 머리맡의 나무를 천으로 씌우기도 하고 베개나 쿠션을 창걸이 색상에 맞추기도 하고 후린지나 코드 등의 장식에서 여러 방법을 살릴 수 있고, 천정 덮개가 있는 침대도 천이 가지고 있는 부드러움, 아름다움을 충분히 살릴 수 있다.

그림 4-2 다양한 패브릭

3) 벽면의 장식과 장식품

벽면을 장식하는 물건은 기억에 남는 그림이나 액자, 사진이 있는 접시, 거울 등 많이 있다. 하나의 주제로 수집된 그림을 큰 것, 작은 것을 섞어 꾸미는 등

[표 13] 벽면의 장식

구 분	일반 장식	회화,조각,가구 장식	재료에 의한 장식	복합적 장식
벽장식				
세부내용	일반적 소품에 의한 벽면 장식과 창문 형태의 장식	회화, 조각, 선반가구 장식	벽면의 재료를 달리 사용하여 마감재로서 장식	조명, 가구, 식물 회화, 조각품등을 복합적으로 사용

수법은 다양하다. 소파가 놓인 벽면이 장식하기 쉬운 곳이다.(표 18) 그러나 여러 개의 물건을 함께 거는 경우엔 좌우상하의 균형이 신중이 검토한다. 전체적으로 조금 낮게 하단의 라인을 맞추면 안정된 느낌을 준다. 거울도 화장실, 세면대에만 쓸 것이 아니라 폭 넓게 활용할 수 있다. 거울은 실내를 보다 넓게 보이도록 할 수 있으며 조명기구가 비치면 빛이 보다 아름답고 밝게 비친다. 보조탁자나 선반에 놓을 여러 가지 소품 , 꽃병 등을 배치하는데 정해진 방법은 없다. 좋아서 모은 것을 가까운 곳에 놓아보고 즐기는 것이 가장 좋은 방법이다. 단지 벽면 장식의 경우엔 적절한 조명을 준비하는 것이 좋은 것이다. 월 워셔의 다운 라이트나 천정에 통을 달아 이동 가능하게 한 스포트라이트 선반의 상부에서 높은 조도로 아래를 비추어 윤곽을 선명하게 만드는 렌즈를 사용 한다

4) 식물 화초

식물의 연출 공간에 걸거나 마루나 탁자 선반 창틀 위에 놓여 진 식물이나 화초는 자연의 색채 조형 향기 계절감을 자연스럽게 연출한다. 식물은 코디네이트를 안정하게 마무리 하는 역할을 한다. 식물이라도 인테리어를 구성, 연출하는 요소이므로 잎의 색상, 크기 전체 형태는 실내 전체의 색상과 균형 있고 적절한 분량을 차지하도록 검토해야 한다.

그림 4-3 식물활용 오브제

4-1-2. 주거 공간별 소품 연출 표현 방법

1) 현관

현관은 집의 얼굴(entrance) 이라고 할 수 있다. 집의 첫인상을 좌우하는 곳으로 산뜻하고 온화한 공간으로 계획한다. 가족이 실내에 들어설 때마다 집에 대한 정서를 새롭게 느낄 수 있는 곳이므로 환영의 느낌을 주도록 계획이 되어야 한다. 또한 가족은 물론 외부로부터 손님을 맞이할 때에는 집에 대한 첫인상이 형성되는 곳이므로 집주인의 가치와 취향의 소품들로 표현되는 장소이다. 가구계획은 무엇이 얼마만큼 수납되어야 하는지 파악해 기능과 장식을 겸비한 수

납장 계획이 되어야 하며 색채계획은 강렬한 색채를 피해 은은하고 산뜻한 느낌으로 하고. 마감재는 청소 및 유지 관리가 용이한 타일, 대리석 등 마감재를 선택하는 것이 청소나 관리에 용의하다. 조명계획은 기분을 전환시키고 즐겁고 기대감을 부여할 수 있는 중요한 공간인 동시에 외부 사람들과의 최초의 커뮤니케이션, 만남의 장소이기도 하므로 기능적인 빛 외에 표정이 아름답고, 인상이 강한 공간의 조명 연출이 중요하며 발 밑이 어둡지 않도록 하고 위에서 뿐만 아니라 옆 방향으로 부터의 조명도 필요하다. 특히 연출을 위한 그림과 오브제를 사용하는 공간이므로 삭막하기 쉬운 공간을 부드러운 공간으로 만들기 위하여 적절한 부분 조명도 필요하다.

그림 4-4 다양한 현관의 연출A

2) 거실 (living room)

거실이 생활 중심의 방식을 지향하는 현대인에게 두드러지게 나타나고 있는 현상으로, 주택설계에서도 거실의 비중이 점차 높아져 가고 있다. 거실은 그 집의 분위기를 좌우할 만큼 중요한 공간이며 모든 가족 구성원의 라이프스타일이 반영되어야 한다. 주생활 동선의 중심으로서 인체의 심장부와 같이 중추적 역할을 하며 단란, 휴식, 오락, 독서, 식사, 가사, 육아, 접대, 사교, 등 공간의 허브 기능을 갖춘다.

가구계획은 배치에 따라 집이 좁아 보이거나 넓어 보이는 시각적 차이가 있다. 거실에서 가장 먼저 눈에 띄게 되는 것은 소파와 테이블이며 소파 앞에 놓는 티 테이블은 가족끼리 휴식을 즐길 때, 또는 손님이 왔을 때 응접세트의 중요한 구성 요소 중 하나이다. 소파의 배치가 중요한데 테이블의 모양과 함께 조화를 이루는 것이 중요하다. 마주보는 대면형 소파에는 직사각형 테이블, 작은 평형에 잘 어울리는 L자형 배치에는 정사각형 테이블, U자로 놓는 경우에는 원

그림 4-5 다양한 거실의 연출B

형 테이블을 놓는 것이 적당하다. 소파를 길게 놓을 경우 긴 티 테이블을 소파 앞에 놓으면 답답해 보일 수도 있다. 거실의 색채는 차분한 분위기는 깔끔한 벽지, 모던한 분위기로 활동적인 공간의 느낌을 연출하기 위하여 화려한 벽지로 따뜻한 분위기를 살릴 수 있다.

마감재는 내구성과 질감이 우수한 목재 플로링과 비닐계 시트를 많이 사용하며 구성원의 연령 및 취향에 따라 대리석과 이와 유사한 질감의 연마타일을 사용하기도 한다. 또한 주거 공간에서 핵심이 되는 가장 중요한 다목적 공간이므로, 편안함이 강조된 조명계획과 공간 구성원간의 의사 전달이 유연한 조명 연출을 생각한다.

- 방 안에 하나의 조명만이 아니라 3종류이상의 조명으로 각각 다른 분위기를 연출하며 빛의 양을 조절하기 위해 조광 스위치의 설치가 필요하다.

3) 욕실(bath rom)

그림 4-6 오브재로서의 욕실기구

욕실은 일반적인 생리적 역할 뿐 만 아니라 일상으로부터의 탈출, 안락함, 명상의 장소, 나만의 휴식을 취할 수 있는 공간이다. 욕실 공간을 쾌적하고 안락한 휴식공간으로 만들려는 최근의 경향은 이젠 욕실도 하나의 문화공간이라는 개념이 정립된 듯하다. 물기 없는 쾌적한 공간, 기능적이고 편리한 위생기구와 다양한 소재의 마감재 사용 등이 최근의 욕실 경향이다. 또한 휴식의 기능을 더해 주기 위해서는 지나치게 화려한 것 보다는

부드럽고 청결함을 강조해 주는 장식과 실질적 편리를 위한 비품들이 배치되어 있어 휴식 기능을 강화해야한다.

욕실가구는 많은 욕실 비품들의 정리가 되도록 세면대 아래에 노출된 배관을 수납장을 만들어 부족한 수납공간으로 활용하거나, 전면 거울벽을 이용하여 수납 정리가 되도록 계획한다. 일반적으로 욕실은 좁은 공간이므로 밝고, 청결감을 주는 색채 계획이 필요하다. 벽, 바닥, 천장의 색, 위생도기등 전체적인 색채 조화는 악센트 칼라로 포인트를 주거나 사용자의 취향에 따라 다양한 소재를 사용 마감재 고유의 색채로 조화를 이룰 수 있다. 실내분위기를 청결하게 느껴지도록 하는 것이 가장 중요하며 창문이 없는 폐쇄적 환경에서는 조명의 역할이 크다.

4) 침실(bed room)

주택에서 침실은 거실이나 서재처럼 문화적인 기능을 수행하기보다는 부엌, 화장실과 함께 생물학적인 기능을 수행하는 곳으로, 그 중요성이 남다르다. 침실 계획을 세울 때에 가장 기본적으로 고려해야 되는 것은 남에게 보여주기 위한 인테리어가 아니라 사용자를 위한 인테리어가 되어야 한다는 점이다. 휴식과 수면을 통해 새로운 활력을 얻을 수 있도록 모든 인테리어는 아늑하고 편안하게 계획되어야 한다.

그림 4-7 스타일별 침실

(1) 가구계획

침실에 너무 많은 가구를 배치하면 활동면적이 적어 불편하므로 침실의 크기와 효율적인 수납을 고려한 침실의 분위기와 잘 어울리는 가구를 선택하여 기능에 맞는 가구를 적절히 배치하는 것이 중요하다.

(2) 색채계획

공간 사용자 중심의 개성 있는 색채를 선택하되 지나친 표현이 되지 않도록 계획한다. 침실의 색채를 정할 때는 벽지와 바닥, 그리고 커튼의 색을 주조로 먼저 정한 다음 문이나 창, 가구 등의 순서로 색을 결정하는 것이 바람직하다.

주조 색으로 옅은 색을 쓰면 방이 넓어 보이고 짙은 색은 조용하고 아늑한 분위기를 준다. 한 공간에서는 세 가지 이상의 색을 쓰지 않는 것이 바람직하다.

(3) 마감재

바닥은 흡음성, 차음성이 있고 맨발에 기분 좋은 촉감인 것이 좋다. 비닐계 시트나, 목질계 바닥재를 사용하는데 이때 부분 카펫으로 보온 효과, 흡음성, 차음성을 높이는 것이 효과적이다. 벽은 부드럽고 조금 두꺼운 벽지를 사용하여 단열재를 사용한다면 열효율뿐 아니라 차음성에 좋다. 천정은 타 공간에 비해 볼 기회가 많으므로 조명과 더불어 디자인에 유의하고 흡음성, 차음성이 좋은 재료를 선택한다.

(4) 조명계획

침실은 안정되고 부드러운 조명의 연출에 의해 편안하게 잠이 들 수 있도록 아늑하게 만들어 준다. 휴식, 수명, 독서 등 기본적 행위와 관련시켜 전반조명과 작업조명이 보충되도록 한다. 천정과 벽에 눈부신 조명이 없어야 한다. 입구의 벽과 머리 부분의 손이 닿는 곳에 쌍방에서 점멸이 가능한 "3로스위치"를 설치한다.

5) 자녀방(child room)

어린이 방은 취침, 학습, 놀이, 휴식 등의 다목적인 공간으로 계획 한다. 아이들 자신이 생활하는 곳이므로 그들의 취향에 맞고 신체적, 정신적인 요구를 만족시킬 수 있는 자녀의 성장 단계에 맞는 유동성이 있는 공간이 되어야 한다. 성장기간을 고려하여 전체적인 크기나 높이가 충분한 가변성 있는 가구 계획을 한다. 튼튼하고 모서리가 둥근 것, 무독성 재질을 사용한 내구성과 안전성 및 유지 관리가 쉽게 계획하여야 한다. 효율적인 공간 계획을 위해 시스템 가구나 이동하기 쉽도록 바퀴가 달린 수납함이 좋다. 침대의 아래 공간을 수납, 학습, 놀이 공간으로 활용하기도 한다. 색채 계획은 아이들이 좋아하는 색을 고르되 지나친 원색은 오히려 안정감이 떨어지기 쉬우므로 밝은 색의 중간색조나 무채색을 벽이나 천정과 같은 큰 면적에 사용한다. 빨강이나 노랑, 파랑 같은 순색, 복잡한 무늬 등은 부분적으로 사용해 단조로움을 피한다. 마감재의 경우 바닥은 마모, 충격에 강한 것이 좋고 더러워 지지 않고 청소하기 쉬운 것으로 하며, 물

과 열에 강하고 어느 정도 탄력성이 있는 것을 택하면 된다. 벽은 긁힘이나 더러움이 잘 타지 않는 내구성이 강한 재료를 사용한다. 천정은 흡음성이 좋은 재료가 좋다. 조명은 침실로 뿐 아니라 공부도 하고, 친구들과 놀기도 하는 등 하는 일이 매우 많기 때문에 다양한 활동에 알 맞는 조명이 필요하다. 어린 아이는 목적에 따라 조명을 사용할 줄 모르기 때문에 그림을 그린다든지, 장난감을 늘어놓고 노는 등 방법도 가지가지여서 일단 전체 조명을 밝게 하는 편이 자녀의 시력을 보호하는 방법이다. 책상 위에서의 작업은 충분한 밝기, 좌에서 우로의 빛, 아물거림의 방지, 주위의 밝기와의 균형 등이 중요하다. 책상위의 밝기와 주변 밝기의 차이가 심하면 눈이 쉽게 피로해 지므로 전체 조명과 스탠드를 함께 사용하도록 한다. 개성을 가진 조명 연출을 위해서 자신이 좋아하는 테이블 스탠드나 마스코트 스탠드도 좋다.

그림 4-8 자녀방의 다양한 오브재적 디자인

6) 주방(kitchen)

인테리어에 대한 관심도가 높아지면서 많은 변화를 가져온 공간은 바로 주방이다. 주방은 더 이상 주부만의 한정된 작업공간이 아닌 취미를 가질 수 있는 여유 공간으로의 인식이 높아졌기 때문이다. 단순 노동은 최대한 줄이고, 대신 창의적인 가사 일을 할 수 있도록 쾌적하게 디자인되어야 한다. 주방가구는 충분한 수납공간과 사용자의 키, 작업 방식을 고려하여야 하며 식욕을 돕는 난색계통의 오렌지, 베이지, 핑크, 크림색 등으로 마감재를 선택 습기와 열에 강하며

그림 4-9 주방/식당의 다양한 오브재적 디자인

청결 및 유지 관리가 용이하도록 한다. 조리대 위는 직관형 형광램프나 환형형 광램프를 이용한 직접 조명을 설치한다. 백열 램프, 연색성이 높은 형광 램프가 사용하고 식탁 위의 팬던트는 높은 위치에 매달려 눈부시지 않도록 한다. 식탁 위의 펜던트는 아늑한 분위기 연출뿐만 아니라 음식을 더 먹음직스럽게 보이게 하는 효과도 있다.

7) 서재(library)

서재는 개인공간인 동시에 작업공간으로서 사용자의 프라이버시가 지켜져야 한다. 이상적인 공간으론 햇볕이 잘 들고 통풍이 잘 되며 출입이 적어 조용하고 외진 곳이 좋지만, 현재 공간 및 거주자의 조건상 거실의 한쪽 끝이나 침실의 발코니 또는 복도의 한 부분에 마련하기도 한다. 가족 중심 라이프스타일의 변화로 가장 넓은 공간(안방)에 가족이 함께 공부하고 휴식 할 수 있는 가족실 개념으로 확대 되어가고 있다.

(1) 가구계획

가구 배치에 있어서 사용 빈도가 가장 큰 책상을 중심으로 서재의 위치, 출입구, 창의 위치, 동선을 고려하여 계획하는 것이 좋다. 책상의 위치와 수납가구의 위치는 책상에 앉은 채로 필요한 서류를 꺼낼 수 있는 정도로 위치하는 것이 좋다. 책상을 벽면에 배치할 경우 정신집중에 도움이 되며 기타 메모 등을 부착할 수 있는 공간을 만들어 유용하다. 수납공간은 개인이 소지한 서적이나 물품에 따라 다르지만 필요로 하는 것보다 항상 여분의 수납공간을 둔다.

(2) 색채계획은 중성색의 유사 색으로 하며 마감재의 경우 바닥은 흡음성이 좋고, 부드러운 분위기를 내는 카펫이 좋으나 책장을 카펫 위에 놓으면 불안정하므로 중량을 생각해 보강을 할 필요가 있다. 유지관리가 좋고 자연적인 목질계 바닥재는 음의 흡수율이 나쁘며, 손질이 쉽고 탄력, 단열성, 흡음성이 좋다. 벽은 흡음성이 좋고 침착한 인상을 주는 것이 좋으므로 일반적으로 벽지를 사용한다. 천정은 벽지, 직물, 비닐 클로스, 흡음보드 등을 사용한다.

(3) 조명계획

방의 목적을 고려해 밝기와 조명기구의 모양, 위치를 정해야 한다. 주간에는 백열등이나 할로겐램프처럼 따뜻한 색의 빛이 적당하다. 야간 조명으로는 형광등 같은 주광색 빛이 산뜻하고 활동적이다. 작업면의 밝기가 충분하더라도 주위 밝기와 차이가 나면 눈이 쉽게 피로해지기 때문이다. 전체 조명 외에 데스크 스탠드가 필요하다. 데스크 스탠드는 그림자가 책상 면에 생기지 않도록 오른손잡이의 경우 왼쪽에, 왼손잡이는 오른쪽에 설치한다.

8) DRESS ROOM

드레스 룸은 옷의 전문 수납공간으로서 효율적인 수납과 원형으로 보관이 중요하다. 드레스 룸에 철제Hanging System과 선반, 서랍 등을 적절히 조합하며 햇볕이 직접 들지 않는 곳을 선택하는 것도 중요하다. 밝은 조명이 필요하고 조명의 색에 따라서 옷 색깔이 많이 달라지므로 할로겐램프와 같이 본래 색을 내는 태양광 조명을 설치한다.

4-1-3. 사례연구

1) 20X20 하우스 - 무게와 레벨을 가진 집

미니멀 하면서 창의적인 디자인으로 자신만의 독특한 색깔을 찾아가고 있는 펠리페 아사디(Felipe ssadi)는 1999년 칠레에 설립한 건축 디자인 스튜디오이다. 상업공간에서부터 주거공간까지 펠리페 아사디만의 독특한 디자인 철학과 건축적 접근방법이 있다. CASA 20x20하우스는 칼레라 데 당고에 있는 슈미츠

하우스를 지원하기 위한 게스트 하우스 겸 플레이 하우스 성격으로 지어진 집으로 관념적 사고와 공간의 상호관계성으로 엮어진 창의적인 집이다.

여기서 펠리페 아사디는 건축에서 재료와 사각 모듈의 실험적인 프로그램을 통해 독창적인 공간을 창출하고 있다. 즉, 20x20cm의 세라믹 덮개를 사용하여 집 전체가 사각 모듈로 완벽히 구성하고 내부 가구나 조명 또한 20x20cm의 구성을 반영하고자 한 것이다.

그림 4-10 20X20 하우스

건축주는 건축가에게 전체적인 내부공간은 각 방마다 욕실이 딸린 침실 두 개와 주방 겸 바 하나, 그리고 방문객용 욕실에 당구 테이블과 게임 테이블을 포함한 거실을 갖출 것을 요구하고 있었다. 게다가 집은 면적이 100 평방미터를 초과해서는 안 된다는 제약조건을 내걸었다. 이에 건축가는 단순하면서도 주변의 흐름을 가볍게 끌어들일 수 있는 탄력적이면서도 경쾌한 공간을 제안하였다. 주택은 단순한 ㄷ자형 세라믹 매스를 기본 틀로 하고 외관은 투명한 유리 볼륨으로 매끄럽게 둘러싸여 있다. 3.4m 높이에 측면 11m의 평행 육면체로 구성된 이 주택은 25개의 파일을 통해 바닥에서 80cm정도 대지 위에서 살포시 들어 올려져 있다. 이로 인해 직방형의 매스는 필로티 되어 마치 대지에 떠있는 듯 이색적인 공간색을 드러낸다.

내부공간은 크게 거실을 중심으로 침실과 욕실, 그 반대편에 주방과 바가 자리한다. 마치 유리 벽면 사이에 이질적인 매스가 끼워져 있는 듯 두툼한 벽면이 거실과 침실을 나누고 있고 이로 인해 자연스럽게 남게 된 중심부는 거실과 플레이 존으로 형성된다. 마치 그것은 게스트하우스라는 집의 성격을 거실의 중심성을 통해 살며시 전해주는 동시에 전체적인 균형감을 만들어 준다. 내부 면적의 협소함으로 인해 바 형태의 주방은 밖의 테라스로 떨어져 나오게 된다. 그리고 바의 공간 역시 외관을 구성하는 일정한 모듈과 연속성을 갖고 있다. 20x20 주택은 주변 환경과의 융화와 건축 작품으로서의 독특함을 유발시키고 있다. 유

그림 4-11 loft BA 주거의 내부모습

리의 투명성으로 인해 공간의 중심축을 형성하는 거실과 플레이 존은 외부와 열려있고, 바 부분의 외벽에는 중간 톤 광택의 세라믹이 덧씌워져 주변의 요소들을 반투영하는 동시에 오브제적 관념을 생성하는 이색적인 벽면으로서의 구실을 충실히 이행한다. 다음의 loft BA의 주거의 내부모습(그림 4-11)과 세라믹 하우스의 모습(그림 4-12)이다. 각기 다른 소품들로 인해 공간의 오브제 형성과 디자인을 추구하는 방향을 알 수 있다.

그림 4-12 세라믹 하우스 내부 모습

2) soetekou

미학적 품격이 담긴 모던한 디자인의 현대적 건축물을 만드는 것이 디자인의 주제였다. 빌라의 정면은 도로 쪽을 향해 폐쇄적으로 보이나 접어세운 천 조각같이 보이는 처마가 방문자를 반기는 듯한 형상을 하고 있다. 시각적으로 육중하고 방어적으로 보이는 정문은 불투명 유리로 만들어졌고 마름모꼴로 구성된 창문들이 밤에는 내부 조명을 받으면 낮과는 전혀 다른, 구조적이고 보호적인

그림 4-13 soetekou

분위기를 연출 한다. 빌라의 내부는 스테인레스 스틸, 화강석, 여러 색조의 putz(회칠)마감, 그리고 유리등의 소재들이 눈에 띈다. 주조를 이루는 색상들은 glass green, natural steel, stonegray 등이며 cool blue가 액센트 요소로 쓰이고 있다. 틀어 올려진 계단 탑과 갤러리가 고급스럽고 개방적인 빌라에서 회전과 중심축과 하나의 오브제 역할을 해주고 있으며, 특히 스테인레스 스틸 거래업에 종사하는 건축주와 재질(스테인레스 스틸)과의 밀접한 관계를 잘 설명해 주고 있는 난간과 계단의 설계는 명확하고 모던한, 기술적으로 완벽에 가까운 작품이라고 말할 수 있다. 바닥은 광택처리 된 화강암으로 벽면은 이탈리아산 석회 칠로 마감되었다. 손님용 화장실과 욕실도 역시 주거공간에서와 동일한 소재들로 마감되었으나 그 색조는 약간의 변화가 있다. 차분한 느낌의 대리석과 광채를 띠는 스테인레스 스틸이 분위기를 주도하기는 이 영역도 마찬가지이다.

3) VILLA IN GRUNEWALD

베를린의 그루네발트에 있는 한 고전적인 빌라를 격조 있는 고전적인 요소와 활력 있는 모던적 요소들의 혼합으로 오브제의 표현은 빛과 컬러의 연출로 가능했으며, 그 다음 과제는 각각의 기능들을 이 아트공간으로 통합시키는 것이었다. 방들은 빛, 표현, 컬러 등으로 다양하게 특징지우기 위해서 비어있는 느낌을 주도록 설계했다. 네더는 빛이 방에 활력을 불어넣는 결정적인 요소이며, 빛은 하나의 오브제이자 다음 세기에서 중요한 재료가 될 것이 라고 말한다.

그림 4-14 VILLA IN GRUNEWALD

4) 생각속의 집 2단지 House of mind Ⅱ

강원도 홍천에 위치한 <생각속의 집(HOUSE OF MIND)>은 CF, 영화, 드라마 촬영지로 활용되며 콘크리트 블록의 낯익은 파사드를 드러내는 이곳은 건축가 민규암씨가 설계한 도시 근교의 팬션이다. <생각속의 집>은 2004년 700여

평의 3개의 독채로 시작되었는데, 300여평의 대지에 새롭게 3개의 독채가 추가되어 <생각속의 집> 2단지가 완성됐다. 2단지의 대지는 <생각속의 집> 1단지 바로 옆 우측에 있는 대지로, 1단지와 같이 뒤로 산이 접해 있고 앞으로는 마을 논밭 풍경을 담고 있지만 1단지 보다는 사이트가 작고 경사로 등의 제한적 요소를 가지고 있다.

프로그램에서도 독립된 객실 3채로만 요구되었던 1단지와 달리 2단지에서는 독립된 객실 3채를 비롯해 레스토랑 및 세미나실과 같은 프로그램이 추가되어 설계자는 2단지 계획에서 대지를 넓게 열기 위하여 배치는 복층으로 구성된 3채의 독채가 야산과 가까운 안쪽으로 물러나고, 레스토랑은 전망을 살필 수 있는 앞쪽, 세미나실은 레스토랑의 지하층으로, 커뮤니티 공간의 야외 데크는 레스토랑과 객실이 통하는 가운데에 이뤄졌다. 야외 데크는 각각의 객실이 독립되어 있지만 객실내의 사람들을 한 곳으로 끌어들이는 장소로서 <생각속의 집> 1단지와 가장 구분이 되는 요소이다.

건물은 1단지와 같이 콘크리트 블록이 재료로 사용됨에 따라 건물에 통일성을 부여하고 있다. 콘크리트 블럭은 이미 몇몇의 작품마다 다양한 디자인 패턴을 보이며 사용되어온 재료로, 합리적인 가격에 좋은 디자인을 할 수 있을 뿐이다. 사실 2단지 계획에서는 재료의 컬러 계획을 하기도 했지만 1단지와의 통일성이 무너지는 관계로 시공 중 다시 무채색의 콘크리트 블록으로 교체하게 되었다는 것. 콘크리트 블록을 쌓는 방식과 패턴에 있어서는 어떠한 공식과 같이 되어 있는 것은 없었다. 그것은 오로지 모던하기보다는 다소 클래식컬한 디자인적 표현을 좋아했다.

그림 4-15 House of mind II

2단지에서의 블록은 열림과 닫힘을 반복하는 바람벽이 오브제로 표현되었는데, 이는 각 객실마다의 거리가 가까움에도 불구하고 객실을 사생활이 보장되는

독립된 독채로서 존재할 수 있게 해주는 역할이다. ‘쉼’ 이라는 팬션의 테마에 따라 건축주는 객실마다 노천탕처럼 즐기는 목욕시설을 구성시켜 각 객실이 프라이버시 간섭을 덜 받도록 구분되면서 답답하지 않은 공간으로 만들었다. 이에 각 객실 진입부에 바람벽을 놓아 시야를 부분적으로 열었고, 목욕시설은 객실 내부로 끌어들이되 통유리로 자연경관을 감상할 수 있도록 하여 운치 있는 장소로 계획했다. 이러한 열림과 닫힘의 표현은 개인적 공간과 공공적 공간을 소통시키며 또한 전원 속에서 콘크리트 불록이라는 무거운 재료에도 불구하고, 건물이 새롭게 형성된 낯선 존재가 아닌 자연과 늘 함께 어울려있었던 것과 같은 느낌으로 다가오게 하고 있다.

4-2. 상업공간에서의 오브제

상업공간의 디자인은 고객으로 하여금 상품의 이미지를 정확히 이해하고 그 구매의욕이 생기도록 하는 기능을 갖는다. 따라서 디자인상의 문제는 매우 중요하다고 하겠다. 어떤 경우에 어떻게 디자인 하여야 한다고 말하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 하지만 상품의 이미지를 정확히 전달하고 분위기에 맞는 디자인과 소품을 이용하여 구매 욕구를 최대한 살리는 디자인을 하여야 한다.

필립스탁의 호텔 felix는 극적이고 환상적인 실내 디자인으로 이름을 알렸다. 론 아라드의 카페 <BELGO NOORD>의 실내는 자궁을 모티브로 곡면으로 처리된 벽과 천정 채광창에서 나오는 미묘한 조명으로 이루어졌다. 친숙함 관습적인 것을 역이용해서 공간 안에 전혀 예상치 못한 오브제로 실내공간이 부각되었다. 오브제에서 실내디자인으로의 이행의 첫번째는 오브제 대상이 갖는 성질로 그 성질에 의해 공간에 놓여 질 때 특정 행위를 유발하거나 개인의 심리적인 체험을 발생 시키거나, 다른 하나는 오브제의 조형 방식으로 공간형식에 있어 어떠한 오브제 표현 방식을 중심으로 접근하느냐가 공간 특성을 결정하는데 중요한 역할을 함을 알 수 있다.

그림 4-16은 일본의 호텔 모습이다. 꼭 호빵의 오브제 모양을 빚 대어 표현한 것 같은 시각적인 요소의 대표적인 예이다.

그림 4-16 시각적인기능의 오브제. 일본의 호텔

1) W 호텔

최근 6성(星)급으로 불리는 W호텔은 우리나라 특1급 호텔로서 수도인 서울에 위치하여있다. W호텔은 단순히 외양만 새로운 것이 아니라 호텔의 컨셉과 서비스, 문화 등이 모두 색다르다. W호텔의 W가 의하는 것은 Whatever you want, Whenever you want 즉 고객이 원하면 언제 어디서든지 서비스를 제공한다는 것이며. 공간속에는 시각적으로 인지할 만한 오브제가 많이 있다. 먼저 우바는 로비인 리빙 룸 내에 위치하고 있으며, 동시에 리빙 룸은 우바(그림 4-17) 안에 위치하고 있는 로비의 형태이다. 가장 긴 18미터 바(bar)를 비롯한 현대적이고 초현실적인 분위기의 실내 장식, 뉴욕에 위치한 세계적인 미디어 아트 갤러리인 비트폼 갤러리(bitforms Gallery)의 작품들, 멀티미디어 셋업, 천장에 매달려 있는 달걀 모양의 의자 등 여러 오브제들이 특색 있게 구성되어 있다

그림 4-17 woobar의 내부모습

(1) Restaurant NAMU

나무(그림 4-16)는 w서울 워커힐 1층 w 더 스토어 (w the store)의 입구 쪽에 위치한다. 나무의 입구는 웰컴 데스트와 우바 옆에도 있다. '나무'는 방문할

때마다 새롭게 재해석된 다양하고 감각적인 다이닝을 경험할 수 있는 공간으로 자연적인 요소에 초점을 맞추어 디자인 되었다. 나무는 도시에 위치하면서도 숲과 강 등의 자연의 느낌을 제공한다. 나무에는 바 분위기의 리퀴드 (LIQUID), 스시를 위한 공간인 아이스 (ICE), 철판요리를 즐길 수 있는 액션의 공간으로 나뉜다.

그림 4-18 NAMU 의 내부모습

(2) Art Wall

다양한 현대 예술 작품을 곳곳에 활용하였다. 이터렉티브 작품을 설치하였는데 이곳을 지나는 사람이라면 누구나 예술 작품을 경험 할 수 있게 된다. 천장이 높고 공간이 넓은 점을 활용해 대형 조형 작품과 유리 오브제 등을 전시하여 극적인 분위기를 연출한다.

(3) Restaurant Kitchen

호텔 1층 리빙룸에서 이어지는 카페식 식당(식당과 갤러리의 결합) 이다. 대다수의 소품들이 이탈리아 산이다. 사계절의 특색을 살린 여러 소품들과 조형물로 이루어져있다. 원목가구를 이용한 모던하면서도 심플한 디자인이며 자연미를 추구하였다.

2) CONAN

편안한 공간을 만들고 싶거나 특별한 자극을 원할 때 사람의 감성을 쉬이 움직일 수 는 것이 바로 빛이다. 그 중 손쉽게 인테리어의 변화를 느낄 수 있는 조명이야 말로 요즘의 소비자들이 찾고 있는 인테리어 소품의 인기 아이템이다. 코난은 따사로운 무드 여유스러운 스윙재즈와 같은 감성을 찾을 수 있는 조금

그림 4-19 Restaurant Kitchen

그림 4-20 CONAN

특별한 빛이 발산되는 공간이다. 국내외 유명디자이너들의 산뜻하지만 소량의 생산으로 특별함을 지닌 디자인 조명들을 공간별로 제안한다.

이곳에서는 디자이너스 플래닛을 통해 선보인 조명 작품부터 마트모스사의 아스트로 램프 ,텀블러 램프 등 일반적인 조명매장에서는 찾아보기 어려운 다양하고 새로운 조명 오브제로 구성 되어 있다. 특히 블랙 라이트의 푸르스름한 빛을 띠며 부드럽게 움직이는 인조 해파리는 오쿠다 히데야키가 만든 것을 코난 만의 독점 아이템으로 한국에서 선보이는 제품, 차분하고 고요한 형태에 잔잔한 빛을 발하는 해파리와 다양한 조명을 선명하게 보이고자 블랙을 인테리어의 기본으로 삼았다. 코난 대표인 안상묘 씨가 디자인한 이 매장은 다른 조명 매장들이 화이트를 기본으로 발 디딜 큼도 없이 빽빽하게 공간을 채우는데 반해 잔잔한 흐름과 울렁이는 물결을 컨셉으로 디자인 제품을 선택하고 구성했으며 따라서, 그가 직접 디자인한 맑은 블루마린 빛을 내는 물결 조명 군이 자신 있게 매장의 중앙을 채우고 있고, 부분적으로 월넛의 패널과 유리, 스틸과 다양한 조명의 조도를 통해 전시 포인트를 주고 있다.

3) 아쿠아 헤어

기존 아쿠아의 물 이미지가 흰색과 푸른색 투명한 아크릴 전체를 하나로 잇고 있었다. 이는 새롭게 단장한 공간에서도 유지되며 그를 더욱 확장하여 증축, 재구성 되는 요소에까지 나타난다. 푸른색은 실내공간에서 주를 이루며 외부와 면하는 대기실과 보이드 영역에서는 좀 더 다양한 색을 통해 공간별 특성을 나타내는 기호도로 읽힌다. 서비스의 개량화는 전층을 하나로 연결하는 전산시스

템을 구축하여 층별로 기능을 구분하고 기존 3층의 데스크를 1층으로 이동하여 전체 시스템과 함께 하고 있다. 이러한 시스템은 각 층으로의 자유로운 동선을 가능케 하며 각 층의 대기실과 여유 공간을 더욱 부각시킬 것이다. 서비스 공간의 부족은 전체를 관통하고 있는 보이드 공간을 활성화하도록 ㅁ자형 동선을 이루고 4층에는 천창으로 된 대기실을 증축하였다.

그림 4-21 아쿠아 헤어

4) THERES

THERES 는 내추럴하면서 개성 있는 이미지를 추구하고 있다. 모든 공간과 각각의 요소들은 전면의 쇼윈도우를 향해 한 방향을 취한다. 정방향의 평면은 한 방향을 취한다. 정방형의 평면은 기존에 2층으로 이어지는 계단을 없애고 중앙에 다섯 단의 계단과 통로가 설치되고 아래 바닥에는 이끼를 깔아 단일한 공간을 분할하고 오브제적인 변화를 가지며, 좌측에는 붉은색을 포인트로 디자인된 TAKEOUT바가 마련되어있다. 전체적인 마감은 콘크리트 벽과 천장을 그대로 노출시키고 철재프레임과 나무는 부식처리하며 내추럴한 이미지로 통일시키고 있다.

그림 4-22 THERES

5) CLUB MED

방문객들은 일단 수족관 공간을 통과하면 산, 대양, 이국적인 사람들과 동물들, 그리고 스포츠 이미지들을 보여주는 거대한 컬러영상 속에 들어오는데, 방문객들을 고무시키는 이런 장치들은 방문객들의 참여를 자연스럽게 유도한다. 현실 세계를 떠난 방문객들은 유쾌한 분위기의 중앙 공간에 도착하게 되는데

이들에게는 몇 가지 가능성이 제공된다.

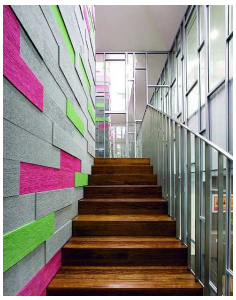
그림 4-23 CLUB MED

방문객들은 그 공간의 맨 앞부분에 앉아 잠시 멀티미디어나 인쇄된 홍보물들을 살펴보고 보호된 공간에서 컨설턴트의 설명을 듣거나, 여기저기 돌아다지면서 공간 속에 설치된 다양한 대화식 멀티미디어를 통해 새로운 여행 아이디어를 발견하고 저렴한 제품들을 감상하거나, 아니면 바에 앉아 다양한 여행 대안들을 논의하면서 커피를 마실 수 있다. 순환 공간에는 나무를 주재료로 사용한 데크가, 라운지/바 구역에는 석조가, 그리고 구획된 상담공간에는 보다 친근한 분위기를 위해 카펫의 소품이 사용되었다. 바는 스터코와 유리로 시공되었다.

각 상담공간은 프라이버시를 위해 칸막이가 둘러쳐져 있으나 칸막이가 투명하기 때문에 누구라도 항상 공간속의 상황을 느낄 수 있다. 목재 데크와 판넬이 사용되었기 때문에 따뜻한 환영의 분위기가 연출되며, 위의 후광으로 인해 공간 속에서 역동적인 통일성을 느낄 수 있다. 천장의 타원형 플라스터가 순환공간을 따라 처리되었기 때문에 방문객들은 공간주위를 유연하고 편리하게 돌아다닐 수 있다.

7) 첨단 미르 치과

그림 4-24 첨단 미르 치과



병원설계에 있어서 건축가들이 공통적으로 고민하는 것은 '병원'이 갖는 절대적 이미지에서 탈피하는 것일 것이다. 병원의 기능을 갖되 마치 병원이 아닌 것처럼 느껴지는 편안한 공간 만들기가 목적인 것이다.

High-tech village 건물은 삼성 물류센터가 있는 광주 첨단지구 내에 위치해

장방형의 동서축을 갖고 선에 의한 강한 힘과 운동성으로 시선을 압도하고 있다. 병원이지만 차별화된 아이템을 만드는 주요한 요소로 작용한 것이다.

첨단이 주는 이미지는 '미래지향적'인 것으로 디자이너는 벡터(Vector)의 개념을 이용해 날렵한 선으로 방향성을 건물에 표현했다. 그러한 선은 티타늄 징크소재로 표현된 건축의 매스와 더불어 지상 필로티 형식의 주차장 내 강한 사선의 조명라인 계획으로도 반영된다. 첨단은 또 입면의 기하학적인 창의 형태에서도 드러나는데, 이는 PCV 전자 회로 기판의 모양을 본떠 첨단의 이미지를 응용하고 있는 모습이다.

건물의 컨셉은 레이어였다. 레이어란 층, 쌓은 켜를 말한다. 레이어는 모든 건축이 담고 있지만, 이 건물에서 레이어는 지층의 특이성을 나타내는 의미이다. 건축가는 일반적인 건물 입면에 보여 지는 각층의 수평성을 깨고자 컨셉-레이어를 통해 건물에 표현했고, 이는 이 건물의 가장 큰 특징이다.

마치 지진으로 인한 지층의 변화가 있었던 것처럼, 첨단광주치과 병원은 오랜 지층 작용에 의해서 기울어진 변화처럼 자연스런 켜 만들어 놓고 있다. 이와 함께 동측의 부속건물은 지층에 남겨진 지각변동의 증거처럼 솟아올라 또 다른 지층으로 표현되고 있다. 1층 부속건물인 다실에 사용된 재료는 조선후기의 엔틱 고(古)기와로 티타늄징크 소재가 사용된 2, 3 층과는 다른 재질의 느낌으로 비교되며, 황토 흙 전통 방식으로 시공되어 현대시공법에 따른 2, 3층과는 과거와 미래, 전통과 현대, 동양과 서양, 어둠과 밝음 등의 대비를 보여주기도 한다.

공간은 1층의 주차장과, 다실, 2층의 일반 진료실, 3층의 어린이 진료실로 구분되며, 각 공간은 오브제를 통해 예술적이고 여유롭게 배치되고 있다. 각각의 특징을 살펴보면, 주차장의 경우는 천장과 기둥에서 볼 수 있는 강한 사선의 조명이 흥미를 부여하며, 다실은 부속건물의 독특한 스케일과 건축가의 정신적 오브제가 되는 반가사유상을 통해 고요한 공간의 힘을 표현하고 있다.

2층부터는 장방형의 긴 복도를 공간 축으로 구성해 진료자와 이용자의 동선을 명쾌히 구분하고, 순환할 수 있는 열린 공간을 코어 존을 통해 구현된다. 코어 존은 수직의 엘리베이터와 기능공간을 축으로 캔틸레버의 단순한 주 계단을 형성하는데, 인도산 채색 비단 천으로 마감되어 외벽 반사 유리 벽면을 통한 이동공간의 행위체험(performing-experience)의 장이 된다. 이는 곧 필요에 의한

기능적 한계에 두지 않고 오르내리는 사람들의 감성을 자극하여 적극적이고 동적인 공간을 구현한 것이다.

전체적으로는 모노톤의 대리석으로 재료를 단순화하여 고급스러운 느낌이 표현됐고, 간접 조명을 이용해 어둠과 밝음을 조화시키고 있다. 어린이 치과공간인 3층은 바닥, 벽, 천장을 백색의 순수공간으로 표현하며 각기 기능공간에 맞는 색채와 물성감으로 예술적 오브제를 구축하고 있다.

8) 딸기가 좋아 2

대지는 헤이리단지의 기존의 딸기가 좋아 1이 담고 있는 다양한 기능(놀이, 쇼핑, 관람, 식사)을 새로 만들어지는 딸기가 좋아2에 적절하게 나누어 배치함으로 더욱 다양한 컨텐츠를 수용할 수 있게 하는 것이 이 프로젝트가 담당해야 할 1차적 기능이다. 결국 기존 딸기가 좋아의 장점을 최대한 살려 확장반영하며 단점을 최소화 하여 보완하는 작업이 선행되었고 이 작업을 통해 더욱 재미있는 공간적 체험이 이루 어질 수 있는 공간이다.

기존의 딸기가 좋아 1의 기본 동선이 동서를 가로지르는 램프를 기점으로 사방으로 뻗어나가는 구조이고 서측도로에 면해 정직한 매스로 솟아올라간 미술창고는 두 대지사이의 외부공간을 감싸주어 역동적인 동선의 흐름을 남쪽으로 이어줄 수 가있다. 기존 딸기가 좋아와 면한 북쪽을 중심으로 대지를 감 싸 안아 외부공간을 구성하고 이들 내 외부공간을 선형으로 연결하여 두 대지를 가운데에 마당을 두고 나무로 뒤덮일 두건물의 옥상이 자연과 아이들로 채울 수 있도록 하였다.

지하에서 낮게 드리워진 옥상까지 확장되는 자연의 마당은 비단 기존의 딸기가 좋아와 딸기가 좋아2, 쌈지 미술창고 뿐 아니라 동측에 조성되는 복합예술문화쇼핑공간인 the Step과 남측으로 선형 배치되는 패치 타입(patch type)의 건물 군이 이루는 마당들을 연결하여 단지 내의 중요한 오픈스페이스로 의 역할을 감당할 것이다. 컨셉은 즐거움이었다. 초기단계에서 공사의마무리 단계까지 일관되게 반영하고자 했던 생각은 '즐거움'이었다. 그 즐거움은 혼자 즐기는 즐거움보다는 다함께 같이하는 즐거움이기를 바랐다.

또한 이건물의 주이용객이 아이들과 그 보호자임을 감안할 때 아이들이 자연의 소중함을 느끼고 그 안에서 마음껏 뛰어놀며 보호자들은 그런 아이들의 모습을 흐뭇한 마음으로 편안하게 지켜볼 수 있도록 사방 어디에서도 서로의 바라봄이 가능한 구조로 만들었다. 그 바라봄은 아이와 엄마이기도 하고 자연과 인간이기도하다.

9) 라벨라꾸치나(이탈리아 전문 레스토랑)[13]

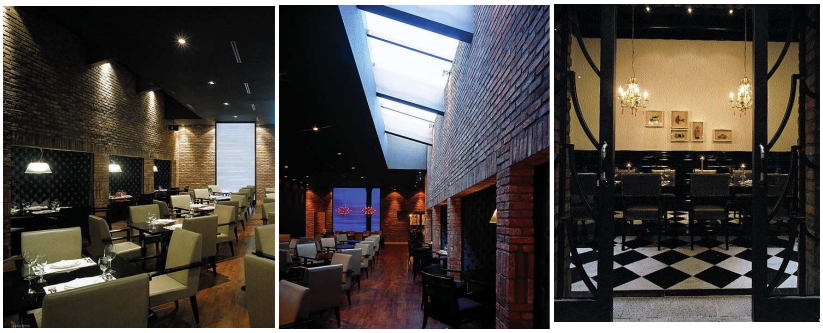
현대인은 도시성을 갖춘 도시적 인간으로서의 삶을 강요받는다. 도시인의 삶이 인공적 환경과 합리적 사회구조의 질서 속에서 유지되지만 한편 심미적 불안과 소외는 도시적 제약을 벗어나려는 몸부림을 낳는다. 도시의 획일화된 건축적 환경 속에서 상실된 인간성의 회복을 위한 절제된 단순성과 다소 냉소적인 엄격함은 현대성을 말한다. 옆집과 같은 가로와의 단절을 야기하는 담장은 과감하게 사라지고 앞마당이 도로에서의 여유로움으로 나타난다. 도시인에게 있어 자연의 감동이 대자연의 한복판에서가 아닌 오히려 아스팔트 사이로 비집고 돋아나는 작은 풀잎에서, 건물과 건물사이로 보이는 노을빛에서 그리고 도심의 규칙적인 가로수의 푸르름에서 느껴지듯이 건물 주위로의 잔디와 메타세퀴이아는 도시에서의 자연성을 느끼기에 충분하다. 의도되어진 건축적 인공성과 자연성이 공존하는 전면 마당에서의 노출 콘크리트벽과 백일홍을 전면에 두고, 부식강판의 폐쇄성과 시간성의 차가운 도시 이미지를 함께하는 입구에 들어서면 의외의 따뜻한 감성으로의 반전을 이룬다. 외부 측면에서 보이는 박공의 지붕은 내부공간을 암시하는 장치로 충분하다.

재료 외부의 쪽 널치장 노출콘크리트, 부식강판, 바위, 내부의 벽돌, 화산석 그리고 타일, 모두가 이곳을 찾는 사람들에게 익숙함으로 어색함이 없다. 박공지붕과 붉은 벽돌이 가지는 구법상의 편안함과 목재가구의 친숙함이 고전으로 흐르지 않고 절제된 현대적 이미지로 남는다.

내부 공간 도시인이기에 자연의 거칠음보다 오히려 이식된 의도된 자연에서 더 편안한 휴식을 가질 수 있다. 콘크리트 벽으로 둘러싸이고 유리문에 의해 나

13) www.archious.com/contents/anc/2006/04/list.htm

그림 4-25 라벨라꾸치나



뉜 테라스에서의 하늘보기는 하루 종일 도시의 온갖 이미지에서 시달려온 우리의 눈을 쉬게 한다. 한낮의 파란 하늘과 한밤의 별빛은 노출콘크리트 벽이 주는 특별한 선물이다. 내부의 천정고는 도시의 일상에서의 2.5m 이하의 천정고에 익숙한 우리에게 실내의 넓은 공간의 폭에 대비해 높은 층고를 가짐으로써 신선한 개방감과 함께 풍요로움을 선사한다.

레스토랑에서의 천창과 바의 높은 천장은 공간의 확장감을 느끼게 하는 중요한 장치이다. 입구에서 레스토랑이나 바에로 이르는 과정적 공간의 유도는 도시에서 사적공간으로의 전이되며, 한 면을 채우고 있는 포도주 병은 휴식을 부른다. 카운터와 주방이 평면상에서 중간에 위치함은 레스토랑과 바로의 서비스 동선의 기능성을 강조함이며, 레벨 차를 이용한 바에서 영역의 구분이 자연스럽게 연출된다. 단순해 보이는 평면구성인 듯 하지만 내부에서 보이는 오브제로서의 여러 장치(카운터의 돌, 커텐, 빛나는 LED조명 등등)들은 모노톤 한 실내의 분위기 속에서 다양한 시나리오를 연출하고 있다. 도시라는 자연성을 상실한 획일적 공간에서 살아가는 인간의 기본적 욕망을 <라벨라꾸치나>는 우리에게는 너무도 익숙한 재료들을 이용해서 특별한 공간으로 만들어 내고 있다. 도시 일상의 복잡함과 혼돈은 이곳에서 일상의 편안함으로 치환된다.

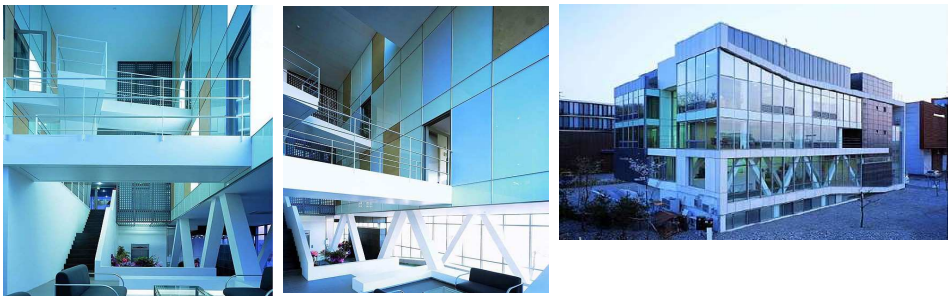
4-3. 사무공간에서의 오브제

1) 파주 청문각 사옥 CMG Publishing Company in Paju Book City

소통의 과정으로서의 디자인, 청문각의 건축은 과정 그 자체이다. 형태와 공간을 규정하는 조건과 요소가 우리의 디자인 과정에서 능동적으로 존재를 드러내길 바랐고, 디자인의 과정은 의사소통의 과정으로 커뮤니케이션의 과정을 중시하였다. 처음에는 매우 거칠고 하찮아 보이던 내용들도 진지하게 거론되었고 이후 디자인의 중요한 요소가 되기도 하였다.

초기의 과정은 당연히 대지를 둘러싼 조건과 건축주가 제시하는 프로그램과 관련된 것이었다. 대지는 파주출판단지 내에서 동쪽으로 심학산이 펼쳐져 있고 북쪽으로 펼쳐진 오픈스페이스의 자연녹지, 서쪽으로는 멀리 한강에 이르는 조망을 가진 대지에 들어서는 건물이 자연과 어떻게 서로 호흡할 수 있을 것인가가 설계에서 중요한 요소이다. 또한 창고, 로비 및 휴게 공간, 업무 공간(임원실, 회의실, 일반 업무 공간 등), 게스트하우스 등 각각 다른 특성을 가지는 공간들이 서로 적절히 연결되고 차단되면서 이 모든 공간을 아우르는 즐겁고 다양한 경험을 만들 수 있는 공간이다.

그림 4-26 파주 청문각 사옥



각자의 영역을 갖는 공간들을 통합시켜 주면서 자연과 경관을 받아들이는 내부의 비워진 공간을 설정하고, 이 비워진 공간을 중심으로 남쪽에 모듈화 된 업무영역, 북쪽에 관리영역을 배치하였다. 또한 높은 층고의 창고공간을 확보하면서도 창고가 전체건물의 경관을 장악하지 않도록 로비와의 진입레벨 분리, 공간의 중첩을 모색하였다. 건물 내부로 진입을 하게 되면 심학산의 자연이 펼쳐진 로비공간을 경험하게 된다. 이 공간은 긴 램프를 따라 투명하게 펼쳐진 아트리움으로 전개되면서 자연스러운 동선이 이어진다. 아트리움에서 외부와 내부의

경계, 외피와 내피의 개념은 사라지게 되며, 아트리움과 업무공간을 제어해주는 장치로 형성된 INNER SKIN이 건물의 또 다른 표정이 된다. 이 아트리움과 INNER SKIN은 각 공간들을 연결시켜주는 계단 및 연결 브리지와 어우러지면서 이 건물이 품고 있는 시각적, 공간적 중심을 이루게 된다. INNER SKIN의 내부는 수납 및 설비시스템을 담고 있어서 출판사라는 특성상 필요로 하는 기능의 보완을 담당하였다. 더불어 집필 공간 및 주말주택으로 사용될 게스트하우스는 그 특성상 업무공간과 별도의 동선으로 구분하여 최상층에 독립적인 공간이 되도록 배치하였다. 게스트하우스 내, 외부에 파고 들어간 외부공간은 프라이버시를 해치지 않으면서도 다양한 옥외활동이 가능하도록 조율되었다.

청문각의 디자인은 과장되지 않으며, 인위적인 형태나 새롭고 실험적인 외피를 갖지 않는다. 또한 전체 단지의 마스터플랜에서 제시되었던 장방형의 형태나 오픈스페이스의 조직을 거의 그대로 유지하고 있다. 우리는 조건이 부여하는 질서를 그대로 받아들이고자 하였고, 그 조건에 대한 우리의 해석 결과물로 청문각이 갖는 의미가 중요하다.

2) 온라인 사무실

그림 4-27 온라인 사무실

30평 남짓 규모의 smalloffice 펀드 관련 업무를 온라인으로 처리하는 6명의 직원이 근무하는 이곳은 크게 업무, 회의 ,리셉션,back office(탕비실 등)공간으로 나뉘어 진다. 시야를 막는 문이나 벽을 없애고 대신 중앙에 나무기둥 소품을 나열해 공간을 더 넓게 사용하고 기둥사이로 시각적인 트임을 준 것이 특징이다. 억지스럽게 많은 생각을 담기보다는 동선을 따라 자연스러운 공간을 연출하여 기능과 미거인 부분을 고려해 이런 작은 공간을 어떻게 배치하고 어떻게 계획할 것인지에 디자인의 초점을 맞췄다. 입구에서 동선을 따라 내부로 움직이다 보면 오른쪽 벽면에서부터 시작된 편안하고 자연스러운 무늬목의 느낌이 중앙에 일정하게 나열된 나무 기둥에까지 이어진

다. 같은 재질이 연속됨으로써 공간은 더 확대되고 통일감 있게 느껴진다.

중앙에 나열된 이 나무 기둥은 마치 성서에 나오는 애급시대 사원건축의 기둥 많은 방(다주실 - hypostyle hall)을 연상시킨다. 이 오피스의 이름 hypo 는 이렇게 시작된다. 나무 기둥은 자연채광 과 인공조명 등에 의해서 다양한 느낌으로 다가오며 다소 어두운 듯한 색조는 화이트 밝은 이미지와 조화를 이뤄 또 다른 깊이감을 연출한다.

3)kogag, bremshey & domning gbr의 신사옥 기업

독일 최고의 서비스 산업체 중 하나인 kogag, bremshey &domning gbr의 신사옥 기업의 업무 수행을 완벽하게 자원해야 한다는 기능적 측면과 동시에 자사의 디자인적 고유성을 지니는 새로운 건물이 요구되었다. 우선 상이한 가능성을 근거로 전체적 공간구획이 이루어 졌는데, 업무의 효율성을 극대화시키는 데 설계의 초점이 모아졌다. 소기의 건축적 조형성은 일관성 있고 절제된 재료의 사용을 통해 달성될 수 있었다 색상은 백색이 주조를 이루었고 firm color가 관용구와도 같이 편안하게 등장하기도 한다. spachteltechnik(흙손으로 안료와 바인딩 소재를 섞어 마감하는 표면처리기업)로 제작된 노란색 대형 벽면은 방문객들을 환영해 주고 있으며, 붉은색의 큐브들은 홀 전체로 뻗어나가 질서와 방향을 제시한다. 검은색의 면들은 휴식과 집중을 상징한다. 불필요한 장식적인 건축요소들은 의도적으로 배제되었고, 사장실이 있는 층을 둘러싸는 강철 구조나 정문 출입구부의 강렬한 붉은색 강철 들보 등의 조각적 요소들은 태양광 차단이나 처마로서의 기능이 우선적으로 고려되었다. 이전의 쇼 윈도우 전면부는 엄격한 명확성을 지닌 천공 파사드로 탈바꿈했다. 업무영역들은 대형 홀에 배치되었고, 칸막이 벽 들과 수납벽장들이 공간을 효율적으로 구획해준다. 기존 매장의 강철 구조에 나중에 추가로 시공된 대형

그림 4-28 kogag, bremshey & domning gbr의 신사옥 기업

라이트 홀은 공간구성에 있어 중요한 요소이며, 전체적으로 경이롭고 밝은 투명성을 가져다주고 있다. 이전의 세차장은 스낵 바로 개조되어 마치 지중해나 오아시스와도 같은 경쾌한 분위기를 풍긴다.

4) NEXON OFFICE

출입문을 통해 들어서자마자 길게 늘어진 라운드 벽 틈 사이로 글씨만으로 깔끔하게 처리된 이미지 월을 발견할 수 있다. 이이미지 월은 외부인에게 보여주기 위한 것은 아니고 이들만의 공간을 표현하는 한 요소로 설치되었다. 입구에서 동선을 따라가 보면 왼쪽으로는 라운드 벽이, 오른쪽으로는

중앙에 조명박스를 설치한 벽면이 있다. 전체벽면은 핸디코트에 시멘트를 섞어 자연스러운 가로선을 준다거나 의도적으로 공기를 들어가게 해 물방울처럼 도드라지게 하는 등 변화를 주었다. 라운드 벽 양쪽 끝에는 거울이라는 소품이 배치돼 그 공간감은 극대화되어 연장되는 효과를 가진다. 또한 투명과 불투명을 교차 배치한 유리로 이중벽 처리를 하고 벽과 우리 사이에 자연적 요소인 나무를 심어 정원을 연출했다. 라운드 벽의 뒷면에는 화이트 보드를 설치했고 무료함을 없애기 위해 그 위 아래를 연두색으로 처리했다. 조명박스를 따라가 보면 자연스럽게 탕비실 벽면에 도달하게 된다. 마치 내 집의 주방과 같은 느낌을 주는 탕비실은 구석진 자리가 아닌 중앙에 휴게실과 같이 배치되어 누구나 쉽게 이용할 수 있도록 하였다.

그림 4-29 NEXON OFFICE

4-4. 전시공간에서의 오브제

전시란 흥미 주의 관심을 끌기 위하여 어떤 공간 내에 존재하는 상품의 구성과 연출이라는 전달 수단을 통하여 상품의 강한 이미지나 주제를 적극적으로

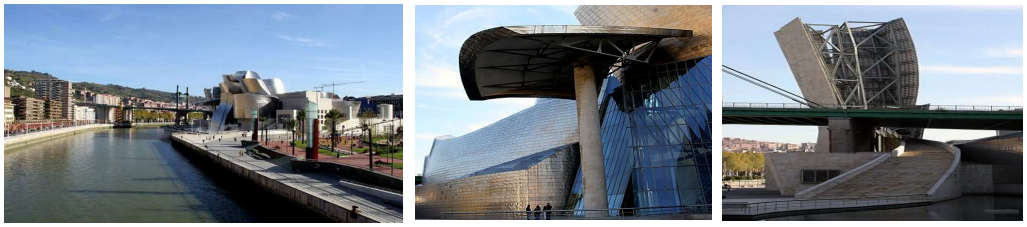
전달 ,설명하는 일체의 의도적인 행위를 말한다. 따라서 단지 나열된 상태이거나 자연현상을 보는 상태는 진정한 전시의 의미가 없다고 하겠다.

전시를 의미하는 용어로는 디스플레이(DISPLAY) 엑스포지션(EXPOSITION), 엑시비션(EXHIBITION) 쇼우(SHOW) 페어(FAIR)등이 있으며 전시는 상업적인 측면에서나 영리적 전시와 비영리적 전시로 구분된다. 영리적 전시는 상품의 선전효과나 전시자의 명성을 이용하여 판매를 촉진하기 위한 전시로 쇼룸이 대표적이며 비영리적 전시는 주로 예술작품의 발표나 일반대중의 문화적 사고 개발 및 교육에 역점을 두고 개최되는 전시로 미술관, 박물관, 기념관, 박람회 등이 이에 속한다. 전시공간의 기본조건은 쾌적하고 효과적인 전시환경을 창출해야 하는 것이다. 그리하여 전시공간에서 사인이나 조명 계획뿐만 아니라 쇼 케이스 하나까지도 신경써야할 중요한 공간이라고 할 수 있다. 그리하여 전시용품을 극대화시켜 외부적으로나 내부적으로 오브제의 역할이 크다고 할 수 있겠다.

1) 구겐하임 빌바오 박물관

프랭크 게리의 디자인 개념은 기존의 논리와 규칙, 그리고 질서를 초월하여 새로운 개념을 창출하기 위해 우연성과 영감 등을 선호하였다. 또한 그의 창조적 디자인 개념은 건축 디자인에 인간이 가지고 있지 못하는 자연 이미지를 그대로 반영하려는 시도와 함께, 규칙과 질서에 얽매어 있는 기존의 사고 형식을

그림 4-30 구겐하임 빌바오 박물관(Gugghenheim museum bibao)



깨뜨리는 자유로운 형태를 선호하였다. 즉, 순간적 우연과 영감에 의해서 형성되는 자유로운 곡선을 자연에서, 주변 환경에서 그리고 그 자신의 경험을 통하여 창출하였다.

게리의 건축은 후기 구조주의인 해체주의 건축가로 분류되고 있다. 그러나 그는 이러한 해체주의 건축가로 귀속시키는 것을 만족스러워 하지 않았다. 그것은 건축을 배움으로써 그의 건축이 완성되었기보다는 그의 오랜 생활 습관과 그의 순수예술에 대한 지향성에서 건축이 형성되었기 때문이다. 그의 디자인 과정은 모델 작업에 근거를 두고 구조적 문제해결, 디테일 등 모든 작업들이 모델작업에 의해 판단되고 최종결과물도 모델에 의해 완성되었다. 유명한 작품으로는 자연적인 물고기의 형태를 한 'Bilbao구겐하임 미술관'이다. 큰 오브제 역할을 하면서 사람들의 시선을 끄는 묘미가 있다. 이 디자인 작업을 CATIA*주)라는 컴퓨터 프로그램에 의한 건축디자인 해석에 의해 이루어 졌다.

2) 밀워키 박물관 산티아고 - 칼라트라바

그림 4-31 밀워키 박물관

위스콘신주의 주도인 밀워키 시내에 미국의 오대호인 미시간호를 끼고 한척의 요트가 떠있는 형상을 하고 있는 밀워키미술박물관의 모습은 호주의 시드니 오페라하우스에 비하면 규모는 작지만 호수 가에 세워진 많은 건물 중에서 가장 뛰어난 품세를 갖추었다. 스페인의 건축가인 산티아고 칼라트라바(Santiago Calatrava)가 미국에 처음으로 설계한 이 건축물은 전체적인 형상이 자유롭게 하늘을 나는 새의 날개를 형상하고 있으며, 실내로 스미는 빛과 공간의 아름다운 조화가 최대의 찬사를 받고 있다.

밀워키 미술박물관은 원래 1888년에 이곳에 설립된 Layton Art Gallery와 19세기 초에 설립된 Milwaukee Art Institute를 1957년도에 통합하여 지금의 MAM(Milwaukee Art Museum)으로 출발하였다. 그 후 지속적으로 새로운 확장을 하였으며, 지금 주 공간으로 사용하는 Quadraoci Pavilion의 증축공사를

위하여 1994년 현수구조 설계로 세계적인 주목을 받는 산티아고 칼라트라바에게 설계 의뢰하여, 1997년부터 2년여 동안 공사를 마치고 2001년 5월에 개관을 하게 되었다. 이러한 모습으로 주목받기 시작한지가 불과 2년여밖에 되지 않았다. 언뜻 보아도 한눈에 딱 반하기에 적당한 건물이다.

그림 4-32 Quadraoci Pavilion

미술관 실내에 들어서면 30여m나 솟구친 그라스 월이 호수로 향하고 있는 입구 홀에서부터 건물이 주는 묘한 환상을 접하게 된다. 그 이전에 타고간 자동차를 주차하기위하여 지하차고로 들어서면서부터 시작한다. 주차장의 내부 형태는 마치 거대한 고래의 심장으로 들어선 느낌이 들었다. 기둥이 곧바로 솟지 않고 서로 엉키면서 안정된 공간을 구성하여, 드라이 에어리어로 들어오는 햇살이 어두운 지하공간에서 별미를 보여주기도 하였다. 거기다가 주차장인 지하에서 직 상층의 메인 홀인 접견실로 오르는 계단 상부 천창에 메어있는 모빌 조각품이 빙그르 돌고 입구의 커다란 홀에 이르자 하얀 콘크리트와 유리, 이탈리아 산 대리석과 단풍나무 쪽마루 바닥의 멋진 조화는 미술관 그 자체의 모든 부분이 전시품인양 보였다. 바다를 향하여 커다랗게 트인 창을 통하여 보는 순간 마치 우주선이 호수 가에 놓여있는 착각을 불러일으키고 있었다. 호수라고 하지만 끝없이 이어지는 수평선을 보면 바다일 뿐이다.

복도로 이어지는 곳곳에 붙어있는 안내판이나 간간히 서있는 조형물들이 하얀색을 배경으로 잘 어울리게 자리 잡고 있어서 보이는 모든 것이 예술품 같고 그사이로 관람객들이 오고가는 강한 느낌이 들었다. 다만 구조에 치우치다 보니 조각품이 놓여있는 기다란 복도의 천정이 경사져 있다 보니 전시물을 은은히 감상하기에는 조금은 산만하다.

그러나 평면 회화작품이 놓여있는 본전시실의 분위기는 사뭇 다르다. 부출입구는 현수교를 따라서 밀워키의 구도심권의 광장으로 연결이 되며 현수교의 양

편에 고풍스런 정원과 해변에 위치하여 나란히 지나가는 도로와 시민들의 보행 진입동선을 적극적으로 해결한 사례이기도 하다.

3) 파란네모

그림 4-33 파란네모

일반인들에게 한글라스 유리에 대한 정보와 고객차원의 휴식장소를 제공하기 위해 만들어진 공간이다. 외관에는 한글라스를 상징하는 파란색의 유리큐브가 박혀 있어 인지성을 더한다. 내부에는 과거 유리가 창과 같은 소극적인 용도로만 사용된 것과 달리 유리 자체가 공간 시스템으로 사용되는 예들을 볼 수 있다. 바닥뿐만 아니라, 단, 내벽, 파티션 테이블 등을 유리로 제작해 유리의 다양한 쓰임새를 직업 체험할 수 있다. 연면적 105평 규모의 파란네모는 1층은 문화 체험장, 2층은 제품 전시장으로 사용될 계획이다. 문화 체험장은 전시, 공연, 인터넷 사용, 휴식, 세미나 등이 가능한 복합공간으로 갤러리와 셀프바가 운영된다. 갤러리에서는 건축가초대전, 인테리어 소품전, 사진전 등 다양한 프로그램이 진행될 예정이며, 대관도 가능하다. 2층 제품전시장에는 한국 유리 강남사무소가 위치하고 있으며 업계전문가와 기타 제품구입 고객을 위한 공간으로 사용된다. 유리를 응용한 80여개의 용도별 제품을 전시하고 있다. 이와 더불어 주요 제품을 영상물과 설치 디스플레이로 소개하고 복층 유리 브랜드인 듀오라이트 클럽도 소개하고 있다.

4) 경북산림과학박물관 | Gyeongsangbuk-do Forest Science Museum

21세기의 이슈인 “환경”을 주제로 한 산림과학박물관은 현재 우리의 시대상을 가장 잘 반영한 프로그램이다. 이 계획을 진행하는데 있어 화두로 삼은 것은 ‘조화로운 계획’으로 대지와 건물과의 관계를 일방향이 아닌 양방향으로 접근하

그림 4-34 경북산림과학박물관

여 상이한 성격의 대지와 건물을 조화시켜 자연속의 인공구조물이 될 수 있도록 접근하였다.

다양한 목적(교육, 홍보, 관광 등)이 내재되어 있는 이 건물은 건물내부와 옥외공간을 유기적 동선체계로 연결하여 실내외 공간의 경계를 해소시켜 주위 환경과 일체되는 공간을 창출하였다. 재료의 사용은 지형 및 주변 환경 그리고 공간의 연계성 등을 고려하여 색채 및 재질을 결정, 산림과학박물관으로써의 이미지를 최대한 고취시켰으며, 인지 및 접근, 주위환경과의 조화, 안동호로의 조망 및 식물원, 청소년 수련원 등의 2차 사업시설과의 연결성을 고려하여 배치하였다.

대지와의 양방향성을 가질 수 있도록 디자인 되어진 동서남북 각각 남녀를 상징하는 오브제적 기둥들은 태극기를 떠받치고 있는 형상으로 위치하여 있다. 태극기의 중앙 태극으로 유입되는 빛은 건물의 메인로비에 투과되어 진다. 이는 하늘과 땅과 사람을 상통하여 대중을 포용하고, 쉽게 접근가능하며, 항상 열려있어 밝고 투명한 미래를 유도한다는 개념으로 디자인하였다.

이 건물은 주변 대지의 경사지를 최대한 이용하고 단계별 증축을 고려하여 설계하였고, 교육 및 향토색 짙은 실습 및 행위 위주의 전시 프로그램을 계획하여 전문가보다는 일반인들이 쉽게 접근하여 살아있는 교육 공간을 체험할 수 있게 하였다. 또한 다양한 옥내·외 휴게공간을 계획하여 관람객의 편의성을 도모하였고, 충분한 주차공간을 고려하여 예상되는 수요를 충족시켰다. 주요 기능인 전시뿐만 아니라 수집, 보존, 교육, 보급, 조사, 연구 및 체험을 할 수 있도록 유도하였다.

재료 사용에 있어 유리를 이용한 내외부공간의 유기적 연계를 통해 공간의 한

정성을 탈피하였고, 건물의 내·외장 재료는 도내 생산자재를 활용하여 인간과 자연을 고려한 조화로운 계획을 하였다. 다채로운 전시 공간 유도에 따른 건축적 기능인 램프 및 장애자용 엘리베이터를 배려하였다.[14)]

5) 옥전유물전시관 Okjeon Relices Exhibition

그림 4-35 옥전유물전시관

옥전 유물전시관은 문헌상으로 합천지역에 존재했던 것으로 판명된 가야의 고분과 그 밖의 유물들이 발굴되면서 가야문화에 대한 새로운 인식을 불러일으키며 현상설계로 추진되었다. 굴된 고분과 유물, 역사적 내용들이 고스란히 건축계획의 중요한 배경요소가 되었고 그 목표 또한 발굴문화의 체계적 정비, 보존, 연구 및 전시를 위한 공간을 만드는 데에 초점을 두었다. 전시관을 접근하면서 볼 수 있는 건물의 매스는 가야 유물에서 모티브를 추출해냄으로써 오브제적 상징성과 인지성을 모두 만족시킬 수 있도록 계획 되어졌다. 대지 안으로 들어서면 북서쪽으로는 고분군과 인접해 있어 역사적 존재감이 느껴지며 서측으로는 황강, 남동 측으로 너른 들이 전망이 시원하다. 건물을 둘러싸고 있는 인공둔덕은 고분을 모티브로 전체 조형 개념을 설정한 데에서 만들어진 요소이며 원형의 터를 선정하여 영역성을 확고히 하고 중심이 되는 공간으로 묶어주는 역할을 한다. 건물의 기본적인 매스는 이러한 둔덕을 관통하며 과거의 흔적을 상징하게 된다. 전체적 공간계획은 전통문화의 철학적 근간을 그대로 건축언어에 대입시켜 공간마다의 특성으로 풀어 나가려고 노력하였으며, 과거와 현재, 인간과 자연이 조화된 문화 공간으로 조성코자 했다.

14) 건축문화 2006년 9월호 [Projects]페이지

4-5. 문화공간에서의 오브제

1) 일본 세이케이 대학교의 도서관

도서관내부의 모습이다. 타원형으로 각기 다른 높이와 크기가 다른 여러 오브제들이 모여 집합되어있는 형태이다. 마치 우주의 미래 세계에 온 듯한 느낌을 주는 도서관의 내부모습이다.

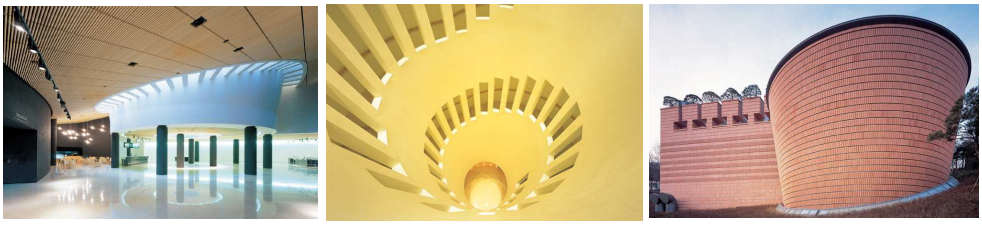
그림 4-36 일본 세이케이 대학교의 도서관

2) 삼성 고미술관 리움

마리오 보타(Mario Botta)가 디자인한 museum 1, 고미술관은 렘 쿨하스(Rem Koolhaas)의 삼성 아동교육문화센터와 장누벨(Jean Nouvel)의 현대 미술관사이, 즉 리움의 전체배치 중 남산의 경사면에 해당하는 뒤편에 자리 잡고 있다. 그러나 남산의 성곽이미지를 따서 계획 했다는 빌딩의 육중하고 높은 볼륨은, 마리오 보타 특유의 입방체적 디자인을 여실히 드러내며 강한 시각적 인상을 부여하였다. 전체볼륨은 역원추형 로툰다 및 성곽의 총안처럼 디자인된 옥상부를 가진 직사각형의 매스가 결합된 형태이다. 매스를 따라 수평 띠를 이루는 테라코타벽돌이 주는 질감은, 미술관에 전시된 한국도자기들의 테마와도 어우러지는 듯하다. 조경의 경우 옥상부에는 요새의 깃발을 연상시 밑에는 소나무를 식재하고, 지상부에는 백철쭉을 심어놓았는데, 각건물마다 식재를 통일한 것 또한 리움 마스터플랜의 특징이라 할 수 있다.

구조적인 면에서, 리움은 남산을 북측에 두고 있기 때문에 남산의 토압을 견디기 위한 골조 건설이 큰 난제였다. 대부분 지하에 있는 빌딩의 구조체는 철근

그림 4-37 삼성 고미술관 리움



콘트리트조로, 전시실의 기본기둥간격이 1 0 m이기 때문에 기둥과 보가 없는 전시공간을 만들었으며 그러한 구조적 문제로 인해 마리오 보타의 지하 평면계획 역시 많이 변경되었는데, 결과적으로 이는 본인이 계획하지 않고 대지상황조건에 의해 배치된 벽을 검은색으로, 본인이 계획한 벽은 흰색 처리하는 방식으로 드러나게 되었다.

고미술관은 전시관의 처음 내부공간을 접하게 되는 건물로 삼성 아동교육센터와 주차장을 가로지르는 램프를 따라 지하 1층의 입구를 들어가면 숍, 카페, 라운지, 매표소, 안내소 등이 모여 있는 고미술관의 메인 로비로 들어서게 된다. 이 로비를 통해 각 전시장의 접근이 가능하도록 계획하여, 관람객들은 기호에 따라 고미술, 현대미술, 기획전시 세 전시관으로 자유롭게 이동이 가능하다. 로툰다와 대지가 만나는 접합부를 천창으로 처리해 줌으로써 지하공간에 들어오는 자연광은 메인 로비로서의 역할을 더욱 강조해준다.

전시순서는 엘리베이터를 타고 위로 올라가서 내려오는 방식을 따르며, 4층은 청자, 3층은 백자와 분청사기, 2층고서화, 1층 불교미술 및 금속공예의 순으로 리움의 소장품들을 감상할 수 있다. 이 중 2층은 족자 전시를 위해 3 . 2 m의 다른 층고와 달리 4 . 2 m 의 높은 층고로 이루어져 색다른 공간감을 선사한다.

전시방식 또한 직사각형 매스의 플랫 월(flat wall)에는 벽부 장(full-height fixed case) 형태의 전시를 하고, 로툰다 부분을 따라서는 단독장형태의 전시를 시도했다. 특히, 천장에 매달린 단독 장 형식의 유물 전시케이스는 전시공간의 오브제적 가구 활용이 돋보이며 이러한 museum 1의 전시 공간 및 시공 디테일에 있어, 크게 두 가지 특징적인 개념을 선보이고 있다. 첫째, 로툰다 공간을 중심으로 한 독특한 전시 공간의 구성이다. 엘리베이터로 4층부터 관람을 시작하는 관객은 로툰다 가운데의 나선형계단을 통해 점차 아래층으로 내려갈 수

있다. 로툰다의 지붕은 광량을 조절할 수 있도록 블라인드를 설치한 천창으로 처리되어 있는데, 로비에서 천장까지 뚫린 원형 보이드 공간을 통해 다량의 자연광이 유입된다.

이는 관람객으로 하여금 어두운 전시실과 밝은 로툰다 공간의 대비를 느낄 수 있는 기회를 제공하기도 하지만, 미색 스투코로 마감되어 유달리 밝은 느낌의 계단실과 작품에 집중할 수 있도록 어둡게 처리된 전시실 내부의 휘도차가 너무 커 관람에 장애를 준다는 지적 역시 사실이다.

두번째 특징으로는 마리오보타 특유의 건식타일로 구성되는 외장 디테일을 손꼽을 수 있다. 픽싱 디테일은 국내에서 제작되었으며, 한장 한장 볼트로 고정시켜 타일이 깨졌을 시 교체 또한 용이하다. 33,430여장에 달하는 이 타일들은 지면에 식재된 수목들의 색과 조화되며 재료로써의 오브제 표현의 예이다. 전체적인 전시 공간 내부는 차분한 분위기의 월넛(walnut) 나무 바닥과 흡음성을 가진 유럽산 단풍나무 천정으로 마감되어 있다.

3) 서울대 미술관

렘 쿨하스(Rem Koolhaas)의 설계로 2005년 7월말에 준공된 서울대학교 미술관은 정문 근처에 위치한 낮은 골짜기 형상의 대지를 보고서, 지형의 변경이 없으면서도 대학 캠퍼스와 외부 지역사회를 연결할 수 있는 건축물을 구상하였다. 이러한 개념 하에 초기 계획안은 브리지 형태의 건축물 디자인이 제시되었다. 작은 언덕과 언덕을 연결한 장 스팬(길이 106m, 폭 16m)의 브리지 형태는 서울대학교의 내부와 외부를 연결하는 가교와도 같은 형태였다.

기존 지형을 최대한 유지하면서도 주변의 나무들과 어울림을 연출하였다. 네덜란드 출신의 세계적인 건축가 렘 쿨하스는 '현대 건축의 이단아'라는 명성에 걸맞게 모든 기둥을 없애고 중앙에서 건물 전체를 떠받치는 철골 트러스 구조로 설계했다. 또한 지하 3층에서 지상 3층까지 트여 있는 공간에는 나선형 계단이 설치돼 관람객들은 마치 산책하듯이 계단을 오르면서 전시된 작품들과 만날 수 있다

서울대 미술관의 디자인은 캠퍼스와 지역 커뮤니티간의 관계를 연결해 주는

그림 4-38 서울대 미술관

외부형태				
내부구조적 오브제				

것에서 시작을 하였다. 이 연결고리가 프로젝트의 형태론(morphology)을 정의 내리는 요소였다. 직육면체의 건물 매스를 지형에 맞추어 경사지게 자르고, 지역사회와 캠퍼스간의 보행자 통로를 생성시키는 것을 의미한다. 공중에 떠 있는 매스 하부는 동선과 지형에 따라 변형되었다.

이 매스는 캔틸레버식 철골 구조물로, 중앙의 콘크리트 코어에 의해 지지되어 있다. 재료와 외장 마감재를 통해 건물 구성요소들과 기능적 요구사항들을 표출시켰다. 철골구조 프레임을 외부로 노출시킨 이 단일 매스 건축물은 대학 캠퍼스 내부로의 방향성을 가지고 세워진 것이다.

건물의 동선은 이러한 매스 구성과 연관성을 가지고 있다. 내부의 동선은 두 방향으로 갈라지며, 콘크리트 코어를 중심으로 안으로 감아 들어간다. 건물에 진입하면 이러한 동선은 다른 여러 프로그램들로 연결이 된다. 서울대 미술관은 기본적으로 크게 전시 공간, 교육 공간, 도서관, 사무 공간 등 네 가지 프로그램으로 나누어진다. 교육공간인 강당과 강의실은 지형에 맞추어 조각 난 매스에 의해 만들어진 경사를 그대로 활용하여 계단식 강당으로 이루어져 있다. 도서관은 건물 중앙의 구조를 이루는 코어 공간에 위치한다. 건물 내 코어를 중심으로 구성된 외곽 동선과 중앙의 동선은 두 개의 나선형 고리를 만들며 건물 내 프로그램간의 연속성을 만들어준다. 미술관의 가장 중요한 공간인 전시공간은 건물의 최상부에 위치하고 있다. 3층에 위치한 전시공간은 2층 교육공간으로의 확장이 가능하게 디자인 되었다. 램프 동선과 재료의 유기적인 연결로 구성된 교육공간은 이러한 확장을 통해 전시장 용도로도 쓰일 수 있게 된다.

4) 바드대학 공연예술센터

그림 4-39 바드대학 공연예술센터

바드대학은 맨하탄 북쪽 허드슨 강변을 따라 두 시간 떨어진 거리에 위치한 학생 수 1,300명의 작은 인문대학이다. 바드대학의 아름다운 캠퍼스 내에 지어진 리차드 B. 피셔 공연예술센터는 댄스, 드라마, 오페라 및 음악공연 등을 위한 두 개의 극장으로 구성되며 3천평 규모로 계획되었다.

이 극장의 특징은 목재 천장과 콘서트홀의 외피이다. 다양한 외부 재료와 마감이 고려되었지만 결국 오랜 현장 조사 후 하늘과 주위 전경의 빛과 컬러를 반영할 수 있는 마모된 스테인리스 스틸이 선택되었다. 마치 조각처럼 빛나는 외부는 내부 공간의 구성과 연계되어 반응한다. 스테인리스 스틸 패널로 덮인 돛과 같은 캐노피는 매표소와 로비 위로 돌출되어 있으며 앞 무대를 향하여 극장의 측면들을 느슨하게 둘러싸고 있다. 그 결과 중앙 로비의 양쪽으로 높은 천창이 있는 두 개의 커뮤니티 공간이 만들어진다. 그렇게 이어지는 스틸 외피는 중앙 무대 부분에서 활짝 펼쳐지며 콘크리트에 덮여진 옷깃 같은 조각처럼 표현되었다.

메인 공간인 소스노프(Sosnoff) 극장은 폭 26m, 높이 12m의 무대와 완벽한 시스템을 갖춘 제 1 극장으로 오케스트라 구역과 두 개의 발코니를 합쳐 모두 850석을 갖춘 다목적홀로 계획되었다.

특히 이 작업에는 디즈니 콘서트홀 음향설계로 유명한 요수히라 도요다가 참여하여 완벽한 음향을 구현하였다. 그는 고주파를 완화시키기 위해 벽에 가능한 한 많은 표면의 변화를 요구했고, 결국 이를 위해 2인치 두께의 목재가 불규칙

적으로 나선형 라인을 이루며 벽면에 재료로써 표현하는 오브재의 디자인이 되었다. 또 하나의 공간인 블랙박스 극장은 학생들을 위한 댄스 및 드라마 공연장으로 소스노프 극장보다는 작은 300석 규모이지만 가변적인 객석으로 인해 보다 큰 개방 공연 공간으로 재구성될 수 있다.

5) 광화문 복합 문화공간 KT셈

t셈 공간개념은 '샘'으로 기존 kt 플라자 고객뿐만 아니라 주변 직장인들, 서울시민과 이곳을 찾아오는 다양한 계층의 대중을 위한 도심 속 '쉼의 장소'이다. t샘은 도시민의 건조한 일상 속에서 다양한 문화적 욕구를 발생시키고 ,자가 충족시키는 '비움'의 공간이다. 형태적 기능이나 성격이 미리 결정되어 있는 곳이 아니라, 그곳을 이용하는 사람들 자신의 자생적 문화욕구와 소박한 실천주체들에 의해 운영되는 메커니즘에 의해서 각종 문화예술 콘텐츠를 생성 수용해 나가는 순환적 피드백시스템을 지닌 하나의 발전소이자 엔진, 제 3의 유틸리티 공간이라 할 수 있다.

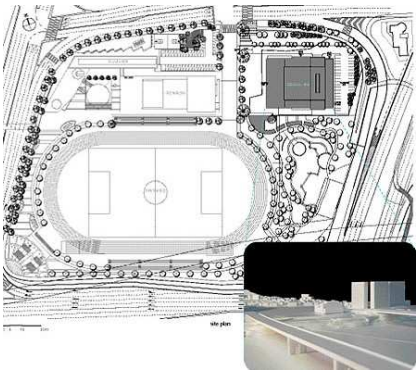
그림 4-40 광화문 복합 문화공간 KT셈

공간은 크게 내 외부공간을 연속적으로 연결시켜주는 하나의 면으로 구성되어 있다. 바닥과 벽, 천장이 연속적인 면으로 일체를 이루면서 내부공간을 감싸고, 바닥은 외부 전면 데크로 확장되고 내부천장은 외부 천장으로 이어져서 하늘로 상승되는 수평 망상구조의 이중적 피드백 루프로 개념화되어 있다. 이는 kt라는 기업만을 위한 사적 공간이 아니라 도시적 스케일에서 공공의 성격과 역할을 더불어 수행하는 공간으로 확장하기 위한 구성이다.

6) 광진구 공연장 SEOUL-AX

이 콘서트홀은 젊은이들을 위한 스탠딩 타입의 공연 공간으로 규모(2000명 수용)와 설비(음향, 특수조명, 특수영상 등)적 면에서는 세계적인 아티스트들의

그림 4-41 SEOUL-AX 배치도



공연도 소화할 수 있을 정도의 내용을 담아내고 있다. 하드웨어인 공연장 건축은 젊은이들이 접근하는 데 부담이 가지 않도록 창고와 같은 개념이 요구되었으며 동아시아 젊은이들을 위한 음악을 통한 문화적인 띠를 구축하자는 제안으로 이어졌다. 부지를 제공한 서울시 광진구는 이 지역에 부족했던 젊은이들을 위한 공공장소를 건전한 음악적 문화공간으로 제공하는 부가가치를 가지게 되고, 향후 나아가서는 동아시아의 문화적 거점으로서의 향상된 국제적 지위를 가지는 지역으로 새롭게 태어날 수 있게 되었다. 동아시아의 젊은 아티스트 발굴과 그 등용문이 되고, 세계적 아티스트의 아시아 투어의 관문으로서 그 거점이 지니는 위상과 가치성은 건축물이 가지는 외적 가치와는 비교할 수 없는 무한한 가능성을 가지고 있다.

<광진구 공연장> 혹은 'SEOUL-AX'는 일반적인 문화시설들의 고급스러운 외관과 달리, 젊은이들이 접근하는 데 부담이 가지 않는 창고와 같은 개념이 요구되었다. 입지 역시 강남과 강북을 연결하는 길목인 광나루에 위치하여 자가용을 이용하는 고객뿐 아니라 지하철 등 대중교통을 이용한 접근성을 고려한 것이 특징이다. 청소년수련관과 구민체육센터, 다목적 운동장이 함께 완공되는 이 부지는 워커힐/ W호텔 주변 정비사업의 연장선상에 있다.

그림 4-42 광진구 공연장 SEOUL-AX

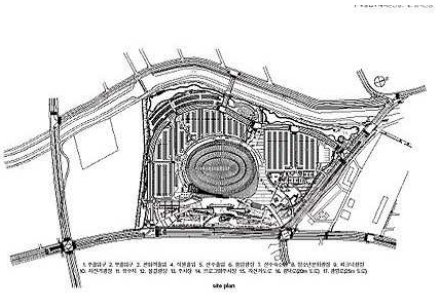
징크판/베이스패널로 둘러싸인 단순한 박스형 외관, 그리고 블랙을 주요 컬러로 한 스탠딩 석과 가변좌석, 무대시설로 구성된 내부 공간을 구성했다. 이처럼 건축물 자체가 젊은 감수성과 사업적 경제성을 고려하여 단순성을 꾀했다면, 라이브 공연장의 필수 요건인 음향시스템은 KUDO system을 채택하여 내실을 기했다.

도달거리를 확보하기 가장 힘든 4~12KHz의 음

역까지 완벽한 사운드를 제공한다는 것. 기존의 다목적 홀이나 다른 용도의 공연장에서는 대중음악 아티스트들이 자신들의 공연을 위해 별도의 시설을 세팅해야 하는 물적, 시간적 소모를 피할 수 없었다. 그러나 SEOUL-AX는 'Oneday System: 오전에 무대 설비작업, 오후 리허설, 저녁시간 공연, 밤 철거'의 일정이 가능한 붙박이 음향/조명 설비를 제공함으로써 공연을 준비하는 입장에서도 기간 단축과 비용절감 효과를 기대할 수 있는 경쟁력 있는 하드웨어를 자부하고 있다. 일정이 촉박한 해외 뮤지션들의 투어 유치에도 최적의 환경이라 할 수 있다.

7) 광명 돔 경륜장

그림 4-43 광명 돔 경륜장 배치도

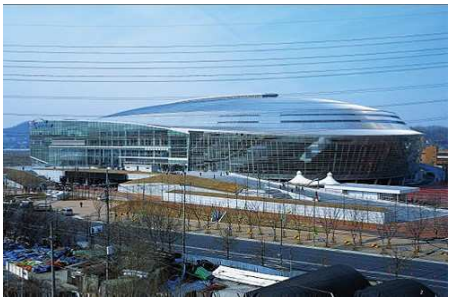


경륜은 선수들의 기량에 의한 아마추어 기록경기가 아닌, 프로 선수들에 의한 순위 경쟁으로, 관람자는 그 순위를 예상하여 선수의 경주권을 사고, 결과에 따라 금전적 배당을 받는 일종의 사행성 요소를 갖는 스포츠로 알려져 있다. 이러한 프로 경륜은 한국과 일본 두 나라에서 시행하고 있으며, 두 곳의 경륜장 성격은 서로 다르다. 한국이 주로 중. 장년층을 대상으로 탈지역적으로 확산되어가고 있다면, 일본은 이미 그 수요가 줄어 이용객 대다수가 노년층이며 지역의 주민 여가시설로 전환되어가는 양상을 보인다. 경륜 자체가 사회적, 시대적 여건이 변화함에 따라, 사행성 욕구만을 충족시켜주거나 폐쇄적이고 격리된 특정 대상을 위한 스포츠가 아니라 사회적으로 건전하게 즐길 수 있는 엔터테인먼트의 하나로 인식되기 때문이다.

이러한 맥락을 전제로, 광명 돔 경륜장은 기존 경기장이 갖는 기념비적이고 폐쇄적인 이미지를 벗어나, 도심 속의 복합용도 건물로 친근하고 밝게 느낄 수 있도록 계획하였다. 도심 경계에 자리하는 대지의 특성상 주변 환경과도 개방되어 도심/ 목감천/ 도덕산 등과의 연계성을 갖도록 하고 경륜장, 목감천 주변을 테마공원 개념의 조경 공간들로 확장하였다. 비록 주변 도로 여건의 변경으로

차량 주진입 축이 대지 서측의 목감천으로 달라졌지만 도심과의 관계 맺기는 여전히 훌륭한 요소로 작용할 것이다.

그림 4-44 광명 돔 경륜장



벨로드롬의 피스타(piste)가 갖는 역동성과 상징성은 스탠드 외곽 지원시설의 공간이 갖는 볼륨의 연속성으로 표출되었다. 돔 경기장의 매스는 리듬감과 속도감을 통해 발전시켰다. 외벽의 주된 재료는 유리라는 물성을 통해 투명하게 내. 외부가 교감하도록 의도하였고, 또한 경기장이 갖는 제한된 입면에서 벗어나도록 하였다. 내부 프로그램으로 각종 코어와 투표소를 중심으로 내부의 스탠드, 피스타, 외주부의 TV관전소, 홀, 아트리움 등 지원시설을 배치하여 입장, 퇴장 동선 및 투표 동선 등의 기능 동선이 효율적으로 이루어지도록 하였다. 특히 일반 관람객 주진입 레벨을 기준으로 스탠드를 상. 하부로 분리하여 진입 시 전체 시설에 대한 인지가 가능하며, 내 외부 시설과의 개방감을 높혔다.

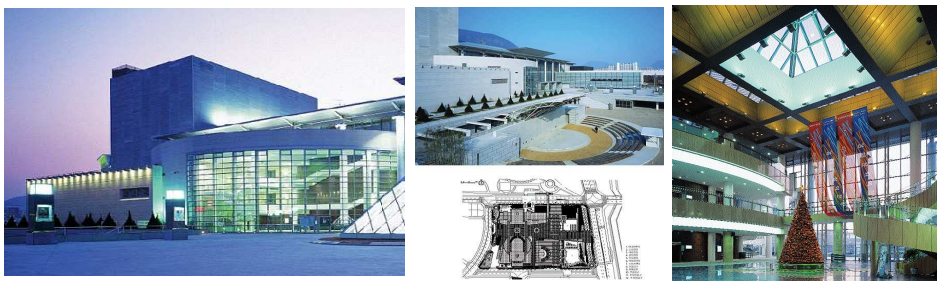
현대 사회는 다양한 형태의 매스 엔터테인먼트(Mass-Entertainment)를 요구하고 있다. 대규모 무주 공간을 갖는 경륜 돔이 경륜뿐만 아니라 다양한 사회, 문화적 프로그램을 수용하는 매스 엔터테인먼트의 장으로 활용된다.

8) 김해 문화 전당

2005년 완공한 김해 문화 전당은 시민을 위한 장소로 최초 입지를 외곽으로 정하였으나 기획과정 현 위치로 변경하였다. 부지는 북쪽의 연지공원과 남쪽의 할인매장, 영화관 등 상업시설로 둘러싸인 현대적인 김해의 중심이며, 해반천을

경계로 국립김해박물관과 함께 가야의 유적인 구지봉, 허왕후릉, 대성동 고분으로 이어지는 장소이다. 동측으로는 과거로의 상징들로 관통되는 사색의 길이 상부에 형성되고, 남북으로는 일상의 삶을 담는 저자거리가 형성되는 단서를 제공하였다. 상부와 하부로 나뉜 입체적 동선의 교차로 결정되었고, 대지가 접한 주변은 건물에서 뻗어 나온 통로들로 대지 내로 연결되고 건물 스스로 통과로가 된다. 스포츠 센터는 빙상장과 수영장이 주요 시설로 시민이 상시적으로 이용할 수 있는 시설이다. 스포츠 센터는 대지의 전면 지하에 위치하여, 에너지 절약과 상부에 조경 광장을 형성한다. 주 건물에는 1464석의 대공연장과 540석의 블랙박스형 소공연장과 부대시설, 연습실이 있고 전시실, 영상미디어센터, 문화강좌, 어린이시설, 로비, 레스토랑 등이 구성되어 이용자들이 항상 존재한다.

그림 4-45 김해 문화 전당



로비의 오브재적 디자인은 원형계단과 공중 통로가 설치되었다. 넓고 높은 로비는 가장 중심 공간으로 지붕은 김해 고대 토기의 형상에서 유추되었고 지붕과 측면의 투명한 창을 통해서는 주변 가야 유적의 전경 감상이 가능하다. 공연장의 계획 중 가장 정점은 오디토리움, 즉 객석 계획에 있다. 그러나 실제적으로 수용인원과 시선계획, 중요한 건축음향계획으로 볼륨을 정하고 조명, 전자음향, 무대기계를 위한 객석에서의 기능 계획을 하는 것들도 상당한 노력이 필요한 벅찬 일이다. 건축은 인간의 삶을 담는 그릇을 만드는 것이므로, 공연 현장에서 어떤 일이 일어나며 공연이란 무엇인가를 탐구하는 과정에서, 공연 상황에서 일어나는 중요한 인간의 관계로서 친밀성(intimacy)이라는 개념이 존재함을 알게 되었다. 배우와 관객, 관객과 관객 사이의 현장적 상황을 중요시하는 공연장들이 다수 건립되고 있다. 시선은 좋으나 영화관 같은 정면 응시형 객석 형태

는 분위기를 차갑게 만드는데 반하여, 다층의 발코니로 둘러싸인 과거 형태의 극장에서 배우, 관객의 상호작용이 더욱 활발하다. 김해 문화의 전당에서는 다층의 측면 발코니로 무대까지의 거리를 줄이고 관객간의 시선 교차가 충분히 일어나도록 하였다. 그 형태는 음향적으로 우수한 슈 박스(Shoe-Box)형과 다층의 발코니를 지니는 말굽형의 절충 형태로 나타나게 되었다.

콘서트홀과 오페라하우스는 음향 조건과 무대의 조건이 완전히 다른, 상이한 건축이지만 기술의 발달로 과거의 무목적 홀에서 적극적이고 실제적인 가변 방식을 가지는 현대적 다목적 홀이 가능하게 되었다. 김해 문화의전당의 레일형 가동음향반사판은 국내에서는 처음 적용한 것으로, 그 육중함은 훌륭한 음향을 만들고 상부의 연출용 배턴을 손상하지 않아 다목적 홀에 있어 이상적이다. 음향 조절을 위해 내부공간은 최대한 반사 모드로 만들고 천장과 벽체의 흡음 커튼으로 잔향시간이 1.6초에서 1.2초로 가변된다. 객석 외부에서의 소음과 진동을 차단하기 위해 공연장과 로비의 구조를 분리하였다. 착색한 GFRG는 그 질감으로 내부의 분위기를 따뜻하게 하였다.

제 5 장. 결 론

급속한 사회와 산업발전으로 이루어온 건축적 발전과 인테리어 분야에서 오브제의 역할은 미술의 회화에서 뛰어 넘어 건축에서는 조형적요소와 기능을 가진다는 것을 알 수 있다. 본 연구는 디자인 영역에서 오브제와 관련하여 현대사회가 지속적인 관심과 다양한 관점에서 살펴볼 수 있도록 하기위한 취지하에 출발한다.

공간속의 오브제는 본래의 의미와 용도와는 상관없이 우리가 일상생활에서 미처 경험해 보지 못한 또 다른 물체성을 발견할 수 있다. 특히 실내디자인은 공적인 성격의 건축보다는 사적인 성격을 지녔다는 점과 상업적 용도의 실내디자인은 유행적, 소비적 성격으로 실험적인 시도와 모색이 필요하다 하겠다.

이러한 실내디자인에서 오브제의 경향은 시각적 새로움을 갈망하는 현대인에게 만족감을 주며 미술에서의 오브제와는 달리 예술적 의미만을 포함하는 것이 아니라 기능적인 측면을 지닌 물체로서 작용한다. 이러한 시도의 하나로 공간에서 순수미술의 오브제적 요소를 공간요구에 맞게 도입하여 독자적인 언어로 사용하고 있는 것이 실내디자인의 큰 흐름이라 하겠다.

초현실주의 팝아트에서는 오브제의 사회적 이미지를 이용하여 낯설게 하는 수법들이 진행되다가 미니멀 아트에 이르러 더 이상 오브제 자체의 의미나 표현에 오브제의 개념이 한정되지 않고 오브제와 그것이 존재하는 공간의 관계로 범위가 확장되었다. 이와 같은 현상에서 현대 실내디자인에 나타난 오브제 논의에서 오브제의 사전적 정의에서와 같이 인간의 오감을 통해 인식할 수 있는 물건, 물체, 객체라는 뜻에서 확장되어 광범위하게 이해되고 있음을 본 연구를 통해 알 수 있었다.

실내 디자인에 나타난 오브제는 오브제 논의의 개념 확대와 오브제 대상의 변화와 함께한다. 국내에 들여온 아르마니, 페라가모 등의 세계적 브랜드들도 공

간내부에 놓이는 제품을 위한 실내디자인이 아니라 공간과 상품이 서로 밀접한 관련을 가지고 보다 더 넓은 시각적 관점으로 브랜드의 새로운 이미지를 창출하기 위한 시도로서 공간의 표현을 위한 디자인을 하고 있다.

본 연구는 서론에서 언급했듯이 인간을 둘러싸고 있는 물리적인 실체의 테두리 에서 개념적인 환경인 공간과 그 안에 존재하는 오브제 사이에는 어떤 관계가 있는지 고찰하고 스타일별 오브제 표현 사례를 조사 하였으며 용도에 따른 오브제의 표현을 조사 분석한 결과 다음 네 가지로 제언 할 수 있다.

첫째, 실내디자인에 나타난 오브제들은 한 공간이 지향하는 목적을 보다 효과적으로 지원하기 위해 오브제 대상이 갖는 성질이 공간에 놓여 질 때 특정행위를 유발하거나 체험을 발생시키고, 공간에 특성을 결정하는데 중요한 역할을 하는 조형표현을 하고 있다.

둘째, 실내디자인에 나타난 오브제들은 직접적인 행위를 표현 매체로 삼아 물리적인 실체로 존재하는 오브제를 관람자의 체험과 연상 즉, 시각, 청각, 촉각 등의 감각기관을 통해 인식 할 수 있는 인식대상으로서의 정신적인 것을 포함한 대상, 객체로의 오브제는 관찰자에게 시각적으로 전달되는 물성표현을 하고 있다.

셋째, 실내디자인에 나타난 오브제들은 오브제와 마주하는 그 행위와 개념을 도입하면서 관찰자에게 감각과 욕구가 유발 되어지는 정신적인 과정과 같은 심리적인 영향을 만들어 주는 공간표현을 하고 있다.

넷째, 실내공간에서의 오브제 표현은 공간의 디자인 특성에 따라 구조적 오브제, 기능적 오브제, 장식적 오브제 형태로 구분이 된다. 구조적 오브제는 건축물의 구조에 영향을 주는 요소, 즉 기둥이나 벽, 천정의 구조적 기능을 하면서 마감재를 활용하여 조형성을 강조 하였으며, 기능적 오브제는 공간을 구성하는 계단이나 출입문, 창문 가구 조명기구 등을 객체의 고유 기능에 부합되면서 실내공간에 조화되는 표현을 하였다. 장식적 오브제는 조각품, 회화 작품, 식물을 이용한 표현을 하였다.

이를 통해 실내디자인이 내포하는 구조, 기능, 미중 어느 하나를 배제하지 않으면서 오브제를 논할 수 있는 근거를 마련하고자 하였으며 오브제를 미학적, 건축적, 디자인적으로 연구되어야 함을 알 수 있다.

[참 고 문 헌]

1) Fisher, Jeffrey D. Bell, Paul A. Baum, Andrew(1949). Environmental Psychology. Fort Worth: Holt, Rinehart, and Winston. 1990
2) 실내건축 디자인 각론, 도서출판 기문당
3) 실내디자인 총론. 도서출판국제 1997 pp 391-392
4) 이찬,,배연준, 공간과 오브제 요소의 인터랙션에 관한 연구
5) 김수정, 이상호, 실내디자인에서 오브제 논의를 위한 개념적 고찰 / 르꼬르뷔 지에의 오브제이론을 통한 오브제 논의의 조건 모색
6) 나혜정 주거용 실내에 사용된 장식직물 유형에 관한 연구/ 동덕여대 디자인대학원 2000 석사학위논문
7) 곽상희 주거공간을 위한 도자 장식용품 연구 / 숙명여대 디자인大學院 1996 석사학위논문
8) 최정운 주거공간의 인테리어소품 적용경향 분석 / 경희대 대학원 2004 석사학위논문
9) 김효정 투명 소재의 중첩을 이용한 인테리어 텍스타일 소품 디자인 / 이화여대 디자인대학원 2002 석사학위논문
10) 조원영 실내공간의 소품으로서의 화기제작에 관한 연구 / 국민대 대학원 2002 석사학위논문
11) 김소연 실내 공간을 위한 도자 소품 연구 : 신라 토기의 조형성을 응용하여 / 이화여대 디자인대학원 2001 석사학위논문
12) 김희영 Fashion shop의 실내 이미지와 파사드 이미지의 상호 관계성에 관한 연구 : 실내이미지가 초기 모더니즘적 디자인인 경우를 중심으로 / 건국대 1999 석사학위논문
13) 김내리, 공간과 오브제의 관계설정과 표현특성을 통해 본 현상학적 공간 접근에 관한 연구 / 서울대 2004 석사학위논문
14) 허선미, 빛을 모티브로 한 오브제에 관한 연구 / 조선대 2003 석사학위논문
15) 고서영, 현대미술에 있어서 오브제에 관한 연구 / 조선대 2003 석사학위논문
16) 문지영, 현대 실내디자인에서 오브제적 요소 도입에 관한 연구 / 홍익대 1996 석사학위논문

< 학술지 자료 >
1) 이종분· 이수철 한국의 전통적 곡선미를 이용한 문화상품 개발에 관한 연구 : 섬유소재를 이용한 인테리어 및 패션소품을 중심으로 / 디자인학연구 6,1 2000.11 서울디자인포럼
2) 최정운, 오혜경 실내 소품의 분류와 주거공간에서의 적용 경향 / 2004 한국가정관리학회지 제22권 제4호 통권 제70호 한국가정관리학회

3) 심은주, 권영걸, 안드레 퍼트먼의 디자인에 나타난 실내공간 요소의 오브제화에 관한 연구 / 한국실내디자인학회 2006 통권 54호
4) 이춘섭, 현대 후기 실내디자인의 '複數性'에 관한 연구 : 포스트모더니즘 실내디자인 양식성의 시대사유적 분석을 중심으로 / 人文藝術論叢 21 2000. 2 대구대학교 인문과학 예술문화 연구소

<URL>
1) 데코드림 www.decodream.com
2) myung.renomate.com/hphp/remodeling/design_g/l_classic.htm
3) www.happyhome2u.com
4) blog.naver.com/tb/kimgbrf/20000547529
5) blog.naver.com/tb/kimgbrf/20000547529
6) http://www.archious.com/
7) cafe.naver.com/designchannel.cafe
8) http://blog.naver.com/yeileid?Redirect=Log&logNo=130010320310
9) www.vmspace.com/kor/main.asp
10) http://blog.naver.com/yhy174/4630508
11) http://blog.naver.com/athenate/60000732197
12) http://blog.naver.com/1104ej/120001826602