

**PORTFOLIO**  
HAUSSTYLE

Haus *Style*

# HOUSING PROJECT

---

# 조천 산들바람집

---

대지위치 : 제주도 제주시 조천읍

대지면적 : 456.00m<sup>2</sup>(137.94 평)

건축면적 : 60.31 m<sup>2</sup> (18.24평)

층별면적 : 1층 60.31 m<sup>2</sup> (18.24평) / 다락 33.95 m<sup>2</sup> (10.26평)

연면적 : 60.31 m<sup>2</sup> (18.24평)

규모 : 지상1층/다락

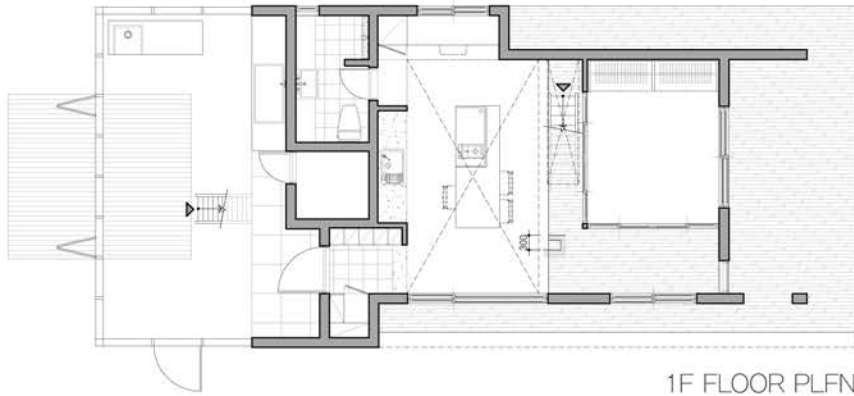
최고높이 : 6.41 m

주요구조 : 경골목구조 + 중목구조

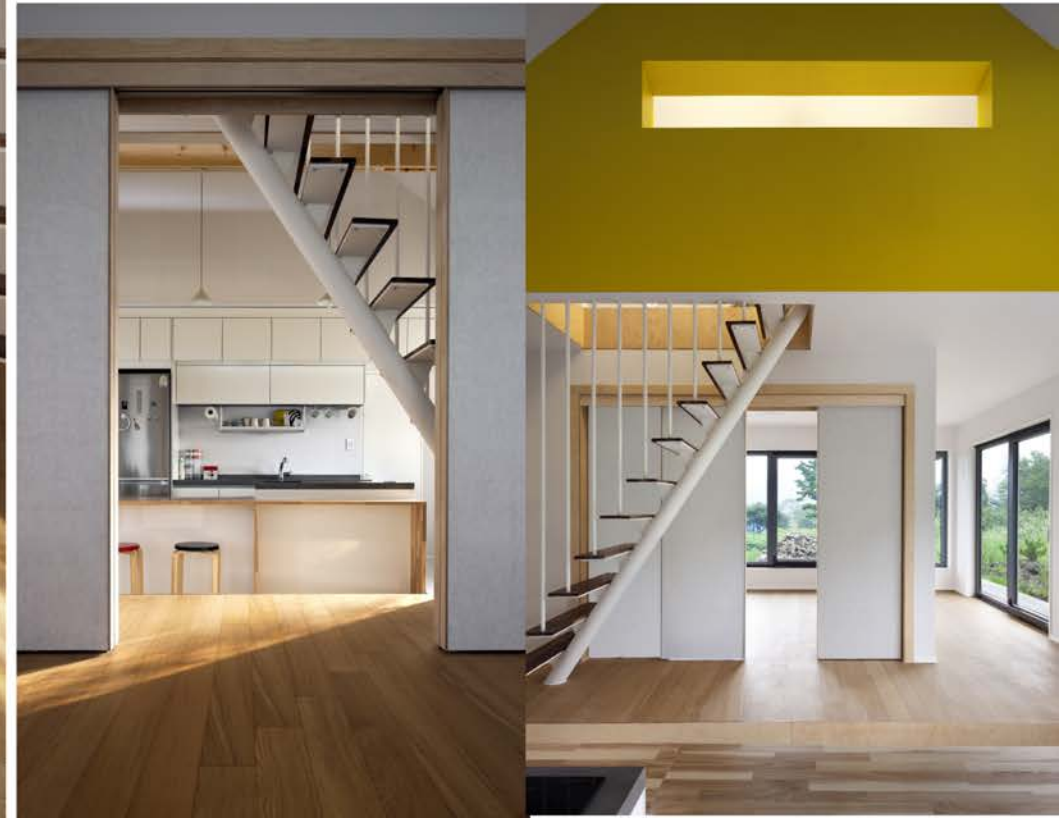
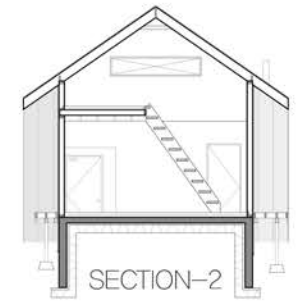
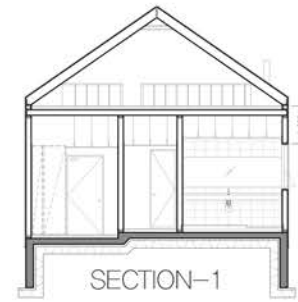


주변에는 오름이 하나 있었고, 잘생긴 소나무들이 있었고, 또 제주의 넓적바위인 빌레가 가운데 엮드린 곳이다. 빌레를 중심으로 소나무와 오름을 바라보도록 배치할 수 있도록 넓은 땅 중에 대지로 전환될 곳을 정하는 것이 설계의 출발이었다.

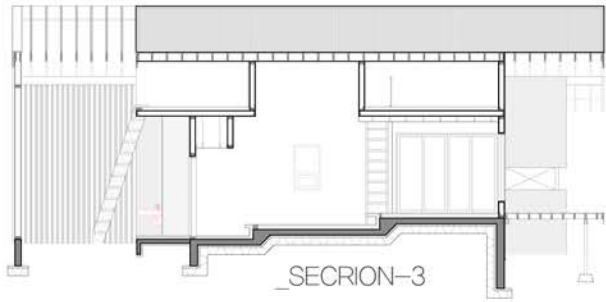
이 집은 실내면적 15평, 처마로 나간 대청까지 합판 면적이 18평인 집이다. 그 위에 다락이 5평, 바깥 다락이 5평이니 그리 넓은 집은 아니다. 그럼에도 불구하고, 이 집의 구석구석 모든 공간에 쓰임이 주어져 다채롭게 생활이 펼쳐지기를 바랐다.











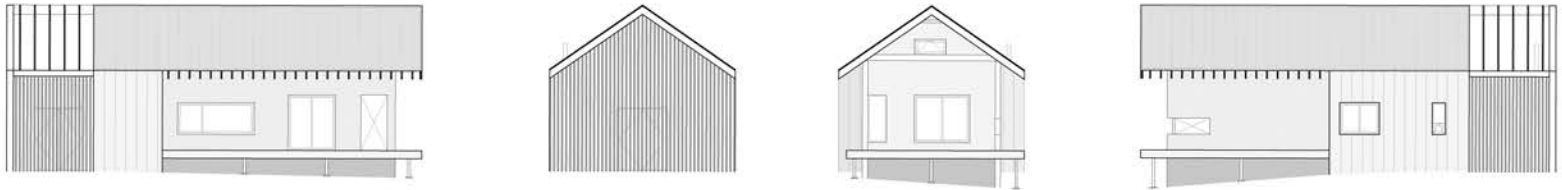




작은 집이지만, 시선이 사방으로 틈어서 주변 경관을 다 집안으로 끌어들이도록 설계되었다. 집 주변의 바위와 소나무, 저 멀리 있는 오름까지 모두 끌어안는 집이다.

특히 입식 주방과 좌식 대청을 구분하여, 높낮이를 이용하여 소파가 없이도 앉는 동작이 자연스럽게 계획되었다. 구조보강을 위한 공학목재를 이용하여 조명계획을 완성하였고, 박공면이 드러난 다락방 벽체에 포인트컬러를 적용한 것도 성공적이었다.

집안 모든 공간이 구석구석 다 사용된다는 집주인의 소감을 듣고, 계획한대로 이루어져서 기뻐다.



---

# 애월 산들바람집

---

대지위치 : 제주도 제주시 애월읍 하가리

대지면적 : 545.00m<sup>2</sup>

건축면적 : 111.45 m<sup>2</sup>

층별면적 : 1층 106.45m<sup>2</sup>, (주택 : 84.85m<sup>2</sup>, 온실 : 21.6m<sup>2</sup>) /  
2층 13.44m<sup>2</sup> (온실 : 13.44m<sup>2</sup>) / 다락 51.96m<sup>2</sup>

연면적 : 119.88 m<sup>2</sup>

규모 : 지상1층/2층/다락

최고높이 : 6.90 m

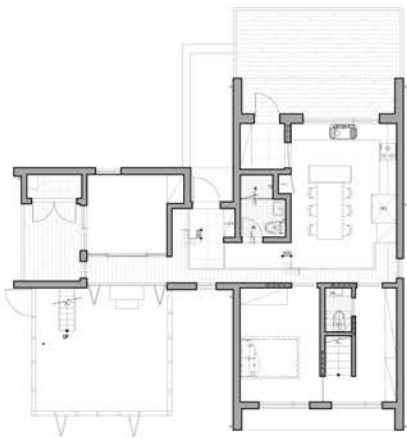
주요구조 : 경골목구조



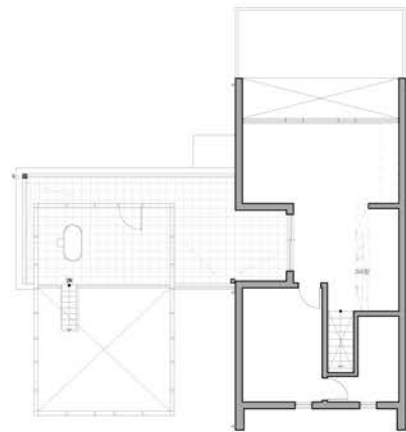
애월은 제주섬의 서북지역이다. 북쪽 바다전망과 남쪽 채광방향, 이웃땅에 들어설 집들의 배치에 어떻게 조화시킬 것인가가 설계의 관건이었다.

—자집인 바람집에 한획을 덧붙여 T를 만들어 옆으로 펼치고, 뻗어나온 덩어리는 재료를 다르게 써 일자 원형의 강직함을 잃지 않도록 하였다.

여기에 온실이 그림자처럼 따라붙어 바람집의 트레이드마크인 단단한 삼각박공을 얹게 복제한다. 두개의 삼각지붕집은 그렇게 만들어졌다.

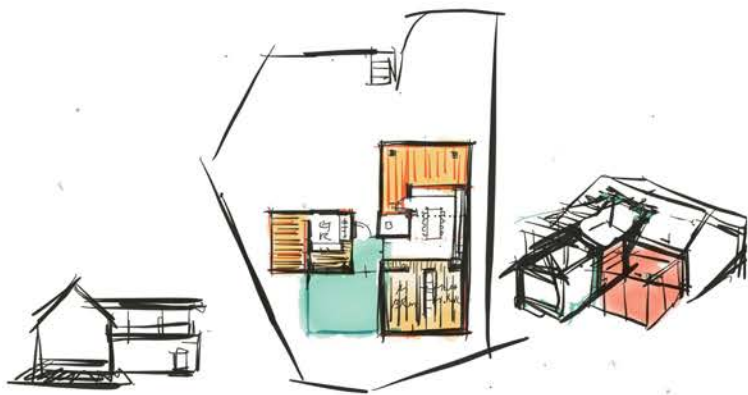


\_1F FLOOR PLFN



\_1F FLOOR PLFN









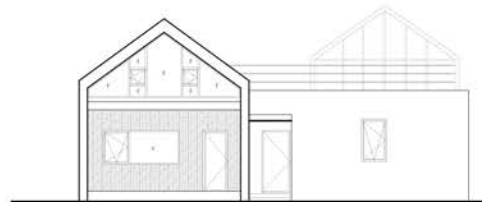
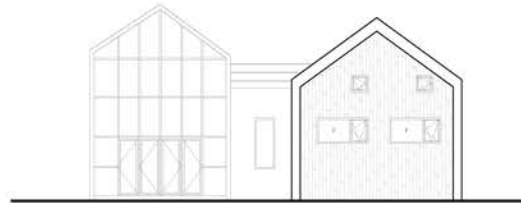




이 집은 주인 내외의 두번째 삶을 위해 마련되었다. 숨가쁘게 달려왔던 20년 직장생활을 정리하고, 놀멍쉬멍 살아가겠노라 했다. 원하는 집의 조건을 잘 분류하여 엑셀 파일로 정리해 오던 날, 그 장표에서 눈에 띈 항목은 취미란이었다. 원예, 차, 영화, 음악감상, 악기연주, 목공, 양조가 부부의 생활에 서로 겹쳐지기도 나눠지기도 한단다. 게다가, 이 취미를 본격적으로 즐기기 위해 40대 은퇴를 목표로 열심히 일해왔단다. 대체, 난 뭘한 거냐.

옛날 만화방에서 볼 수 있던 2중책장 시스템에 빼곡히 꽂힌 CD/DVD 2만장이 VOD 신기술에 밀려 소장가치가 급락한다 해도, 구하기 어려운 어린이세계문학전집이나 무협지 시리즈물에 온갖가지 피규어가 들어선 후에라야, 설계 당시 우리가 나누었던 말들의 의미를 온전히 이해하게 되었다. 집주인과 함께 온실로 이사온 유칼립투스 나무를 보면서 중얼거렸다.

“나도 이 집에서 코알라처럼 살고 싶어.”



---

# 괴산 산들바람집

---

대지위치 : 충북 괴산군 소수면 아성리

대지면적 : 708.00m<sup>2</sup>

건축면적 : 98.46 m<sup>2</sup>

층별면적 : 주거면적 -49.34m<sup>2</sup>(14.93평), 선룸면적-27.03m<sup>2</sup>(8.18평) /  
다락면적-37.11m<sup>2</sup>(11.23평)

연면적 : 82.37 m<sup>2</sup>

규모 : 지상1층/다락

최고높이 : 6.17 m

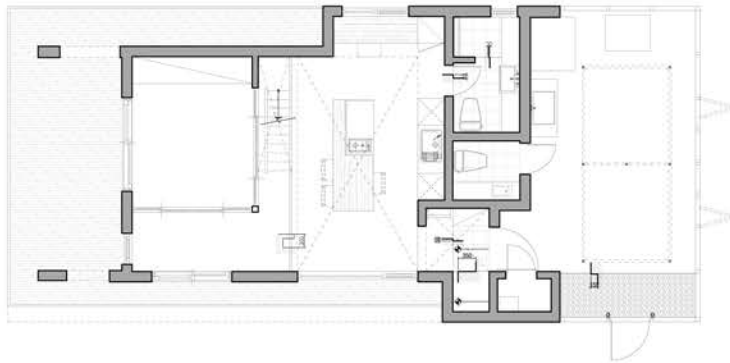
주요구조 : 경골목구조



“토굴을 짓고 싶습니다.” 라고 스님이 말했다.

순간 당황해하니, 토굴이란 스님이 기거하며 수련하는 작은 집이라 설명해 주었다. 제주에 지었던 바람집이 꼭 마음에 든다며, 리빙큐브는 같은 집을 수정해서 짓는 방식이니 이 집을 조금만 변형해서 지어도 원래 주인에게 실례가 안되겠냐고 하셨다. 이미 바람집은 원설계에 덧붙여 둘째, 세째, 네째가 태어난 바 있지만, 땅과 사람이 다르니 모두 다른 모양이었다고 설명해 드렸다.

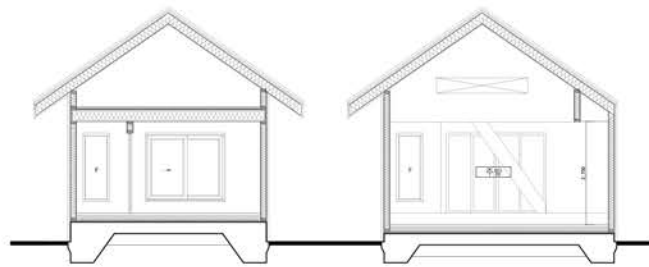
스님은 집이 완성되니, 김시습의 시에 나온 “산청석백, 산은 푸르고 돌은 햇빛을 받아 희게 빛난다” 란 글귀를 보여주시며, 이 집을 청백재라 부른다 하셨다. 과산, 스님이 구해 놓은 땅을 보니 여기야말로 스님이니 고른 땅이지 싶었다.



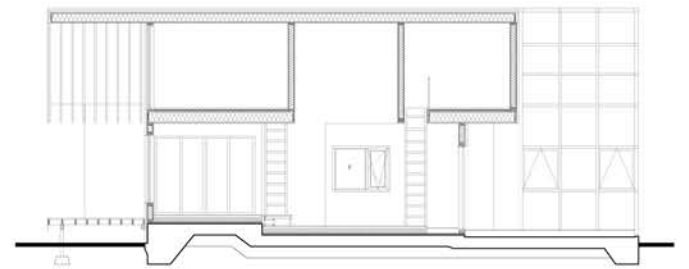
\_1F FLOOR PLFN







SECTION-1



SECTION-2





마을 뒤 꽤 높음직한 산 중턱, 더 이상 민가가 올라가기 힘든 마지막 중턱에 멀리 다섯봉우리를 바라보는 욕심없는 땅이었다.

땅에 맞추어 원 평면을 동서로 뒤집고, 높은 대청마루에서 뒷마루로 이어지는 작은 계단을 두서너개 만들어 마당에 가까이 마루를 내려붙였다. 온실에 붙었던 바깥다락은 안으로 돌려 객스님 머물 방으로 만들고 현관에 사다리를 붙였다.

스님은 온실을 불당으로 꾸미고, 주변에 꽃을 심어 공양을 드리겠노라 했다. 집이 완성되었을 때, 산청석백 산은 푸르고 돌은 햇빛을 받아 희게 빛났다.



---

# 산청 산들바람집

---

대지위치 : 경상남도 산청군 신안면 안봉리

대지면적 : 583.90m<sup>2</sup>

건축면적 : 84.85 m<sup>2</sup>

층별면적 : 주택 - 1층 79.51m<sup>2</sup>, 2층 46.75m<sup>2</sup>

연면적 : 126.26 m<sup>2</sup>

규모 : 지상1층/2층

최고높이 : 7.10 m

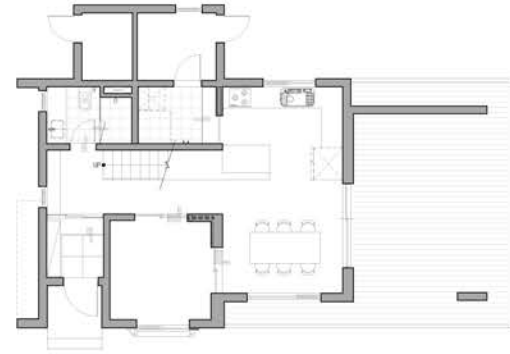
주요구조 : 경골목구조



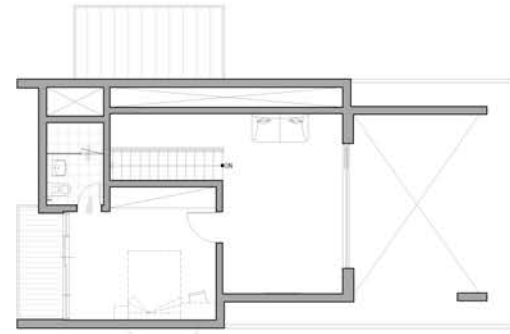
지리산을 끼고 있는 산청, 물맑은 고장에 산들바람집이 들어섰다.  
이번 산들바람집은 제주의 원형과는 달리, 2층으로 지어졌다.

1층에 게스트룸과 주방을 중심으로 하는 다이닝룸을 배치하고, 층고높은  
대청마루를 연결하였는데 마을 잔치를 해도 될만하다고 다들 놀란다.

2층은 욕실과 작은 테라스 딸린 침실과 거실로 구성되었고, 대청마루를  
굽어다보며 주변 논들이 층층이 내려오는 전경이 시원하다.



\_1F FLOOR PLFN

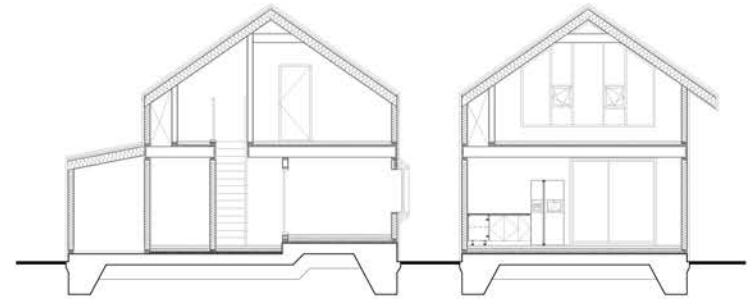


\_2F FLOOR PLFN





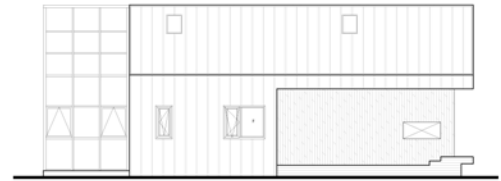
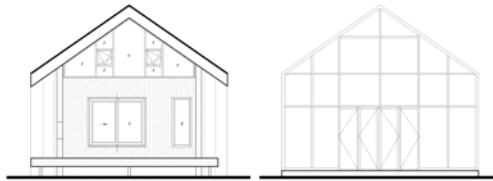




SECTION-1







---

# 강화 토방집

---

대지위치 : 경상남도 산청군 신안면 안봉리

대지면적 : 583.90㎡

건축면적 : 84.85 ㎡

층별면적 : 주택 - 1층 79.51㎡, 2층 46.75㎡

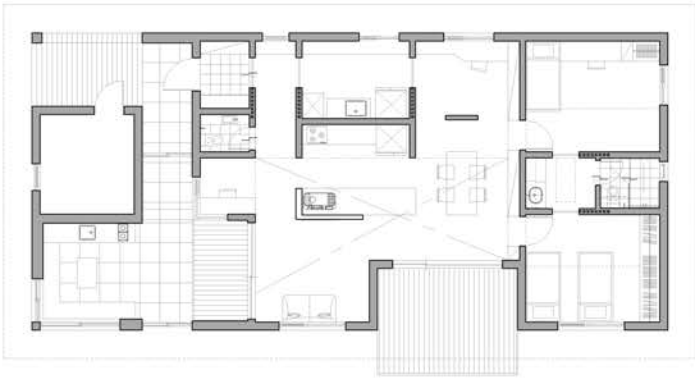
연면적 : 126.26 ㎡

규모 : 지상1층/2층

최고높이 : 7.10 m

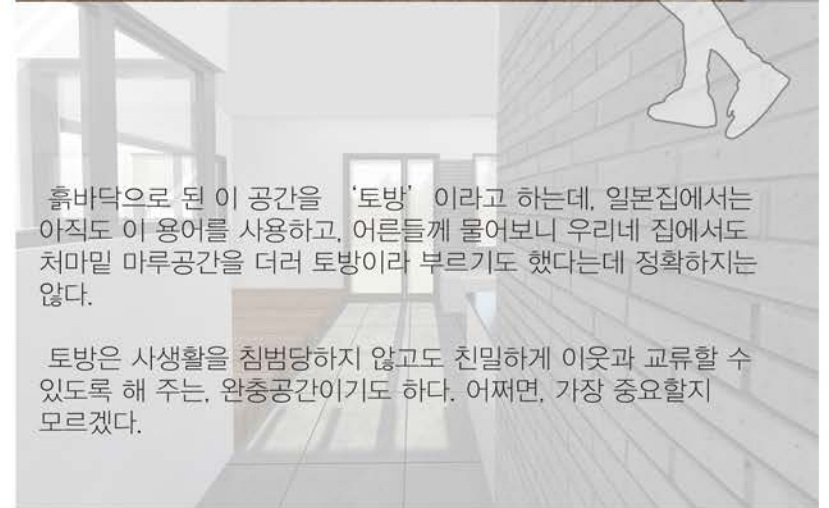
주요구조 : 경골목구조





\_1F FLOOR PLFN





흙바닥으로 된 이 공간을 '토방' 이라고 하는데, 일본집에서는 아직도 이 용어를 사용하고, 어른들께 물어보니 우리네 집에서도 처마밑 마루공간을 더러 토방이라 부르기도 했다는데 정확하지는 않다.

토방은 사생활을 침범당하지 않고도 친밀하게 이웃과 교류할 수 있도록 해 주는, 완충공간이기도 하다. 어쩌면, 가장 중요할지 모르겠다.











첫눈에도 예사롭지 않았다. 작은 시골집을 짓고 싶은데, 출판일을 겸하는 농부남편과 어린이책 일러스트작가 아내의 생활공간이라고 했다.

강화로 이주한지 두해쯤 되었고, 이제 시골생활에 적응한듯해 집을 짓겠노라 했다. 집은 30평 혹은 그 이하여도 괜찮지만, 10평쯤 되는 실내도 실외도 아닌 다목적 공간을 내달아지었으면 좋겠다고, 농사 보조공간이기도 하고, 마을 사람들을 가볍게 맞이하는 공간이기도, 한가롭게 쉬기도 하는 공간이라는 설명이다. 이게 참 어려운 문제다.

작고 소박한 시골집을 지어 달랬는데, 결과적으로 크고 당당한 집이 되어 버렸다. 필요한 공간들을 붙이다 보니 규모도 좀 커지고 예산도 훌쩍 넘겼다. 집을 치장하는 데 많은 돈을 쓸 수 없었지만, 정성을 들인 집이라는 건 보이고 싶었다.

늘 그렇지만, 실용은 본질을 드러내는 거라 생각한다. 담대하고 강건한 주인내외의 성품이 이 집을 완성했다.



---

# 양평 바깥마루집

---

대지위치 : 경기도 양평군 강상면 병산리

대지면적 : 596.00m<sup>2</sup>

건축면적 : 93.06 m<sup>2</sup>

층별면적 : 주거면적 -58.86m<sup>2</sup>, 바깥마루-34.20m<sup>2</sup>

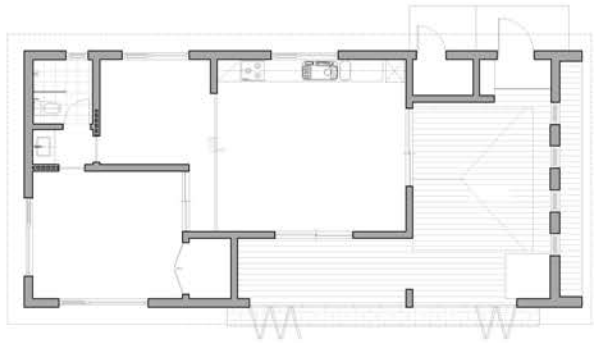
연면적 : 93.06 m<sup>2</sup>

규모 : 지상1층

최고높이 : 5.78 m

주요구조 : 경골목구조





\_1F FLOOR PLFN





평소에는 노부부가 지내지만, 자녀가족 혹은 마을사람들과 시골벽적하게 지내는 라이프스타일을 담은 집, 키워드는 마루다.

“딸사위 네가족이 엄마집에 모두 모이면 몇 명인가요?”  
“16명이에요. 6평형 이동식주택이 이미 있고 셋째는 양평시내에 집이 있으니, 잠은 세가족만 나누어 자면 되고요.”

16명 대가족이 모여 안팎으로 드나들며 지내는 정겨운 주말저녁을 생각했다. 안마루와 바깥마루가 공간의 확장과 나눔을 도와줄 거라 기대하면서.

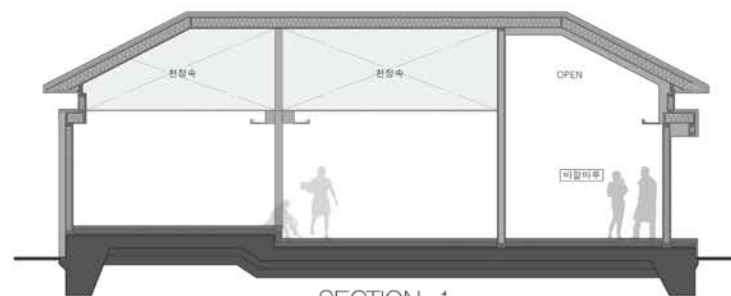
바깥마루는 안인가, 밖인가. 난방을 하지 않았고, 외부용 데크재를 바닥재로 썼고, 비단열 폴딩도어를 창호로 썼다는 점에서 바깥이다. 단열이 된 벽체와 지붕아래 놓였고, 신발을 벗고다니고, 방과 같은 높이에 있다는 점에서는 안이다. 필요에 따라 쉽게 실내공간으로 만들 수 있다.





바깥마루는 대청마루처럼 거실이 외부로 확장된 개념의 완충공간이다. 층고를 높이고 마당을 향한 두면의 폴딩도어를 열어 내부의 개방감을 극대화하였다. 바깥마루는 실용적인 내부마당이기도 하다.





SECTION-1





네 자매의 만이가 대표로 사무실로 찾아와,  
어머니를 모시고 딸사위 네가족들이 주말에 모일 작지만 큰 집을  
지어달라고 했다.  
여기에 한가지 조건이 더 붙었는데,  
각 집에서 3천만원씩 각출하기로 했다는 것. 1억2천만원, 25평내외.

내가 요즘 적정가격주택(Affordable House)에 관심있는 걸 알았는지,  
마냥 불가능하지만은 않은 경계선의 예산을 가지고 오는  
건축주가 부쩍 늘었다.

기존의 모델로는 비용을 맞추기가 쉽지 않아 보여서 기회는 이때다.  
적정예산주택모델을 개발해 보자 나섰다.



---

# 충주 새싹집

---

대지위치 : 충청북도 충주 안림동 217-9외 1필지

대지면적 : 619.00m<sup>2</sup>

건축면적 : 112.49 m<sup>2</sup>

층별면적 : 주거면적(어머니) - 127.72m<sup>2</sup>, 주거면적(4인가족) - 269.09m<sup>2</sup>

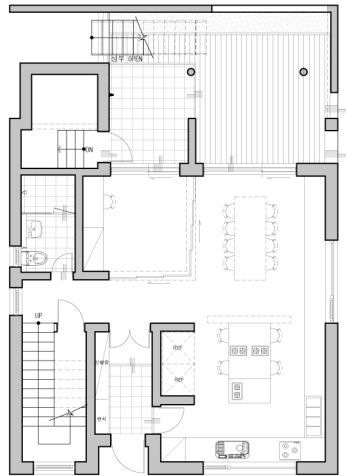
연면적 : 275.04 m<sup>2</sup>

규모 : 지상4층

최고높이 : 14.65 m

주요구조 : 철근콘크리트구조 + 목구조

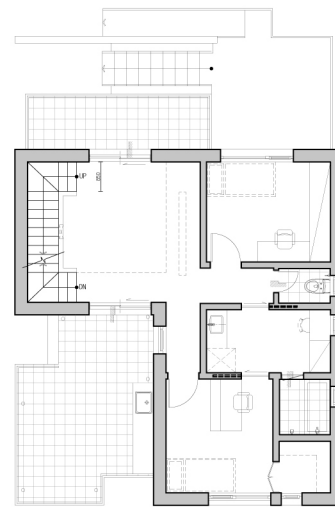




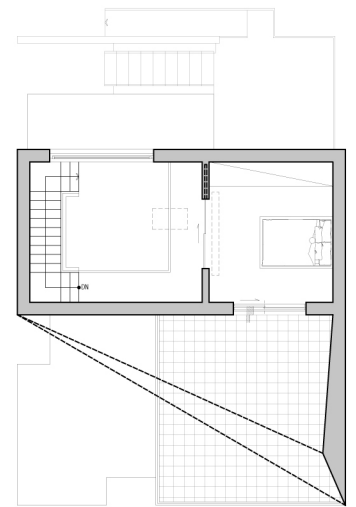
\_1F FLOOR PLFN



\_2F FLOOR PLFN



\_3F FLOOR PLFN



\_4F FLOOR PLFN



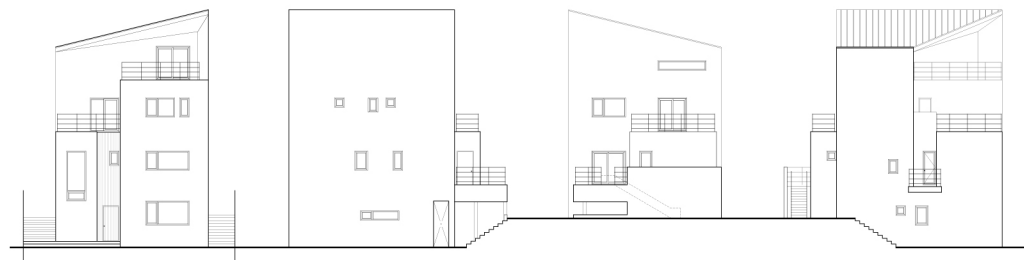












INTERIOR PROJECT

## 파인스톤 빌리지

### \* Pine Stone Golf Village

이 프로젝트는 파인스톤 골프클럽에서 골프장 인접부지를 타운하우스로 개발한 것이다.

152㎡는 지상층 단일층으로, 175㎡는 2개층으로 이루어진 복층구조로,

211㎡는 3개층으로 선릉을 중앙에 두고 있다.

골프장에 인접한 대지의 특성상, 전 세대에 골프장 전망을 부여하기 위한

건축적 선택은 좁고 긴 평면이었는데, 전면이 넓은 아파트 평면에

익숙했던 우리에게 이것은 새로운 과제였다.

좁고 긴 평면 깊숙이 이 타운하우스의 최대 장점인 좋은 전망을

최대한 깊숙이 끌어들이기 위해 우리가 선택한 전략은 단순한 재료다.

세 가지 타입의 유니트에 각각의 성격을 부여하는 특징적 재료를

선정하는 것에서 출발하자는 생각.



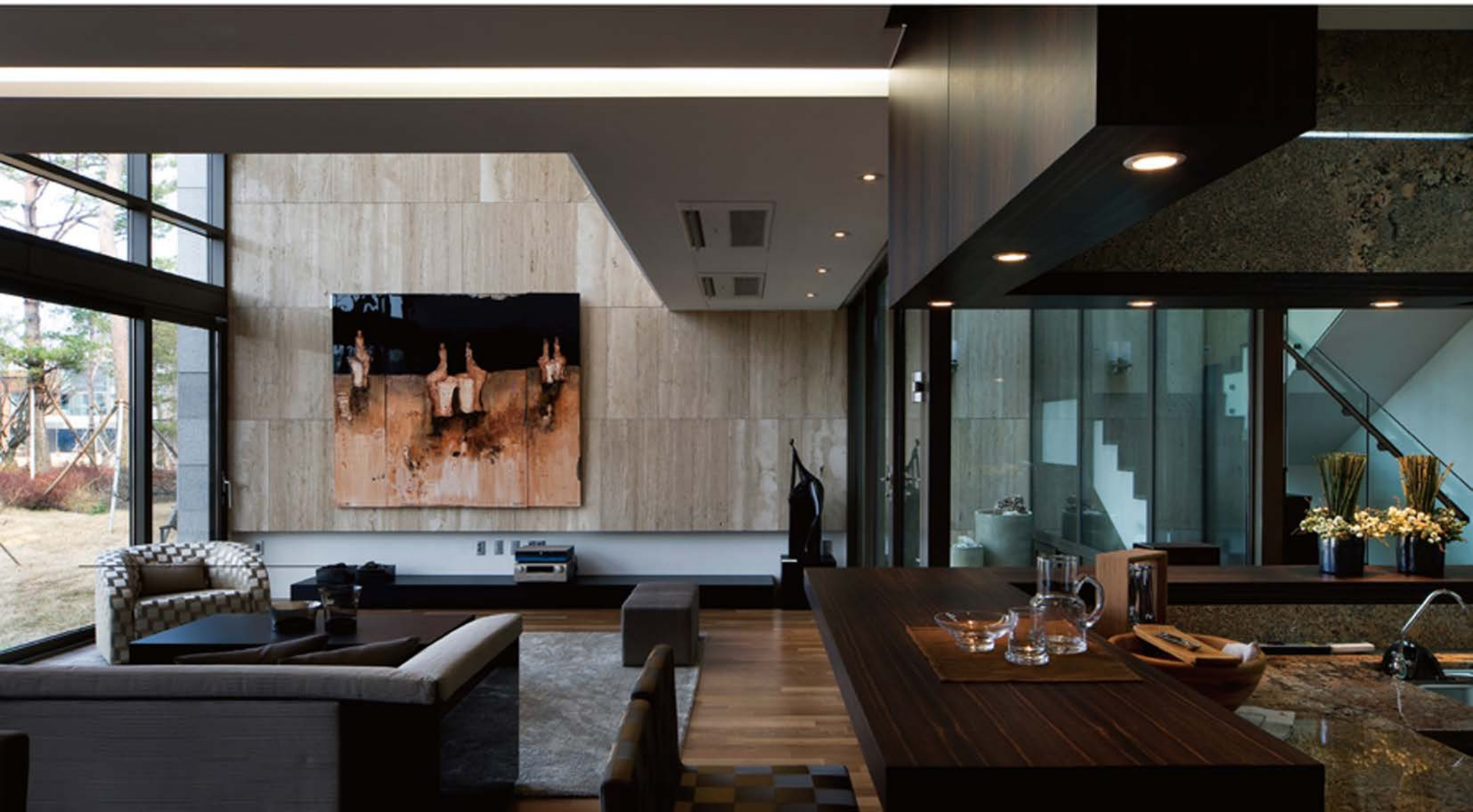
## 파인스톤 빌리지 208

### a. Wild Desert

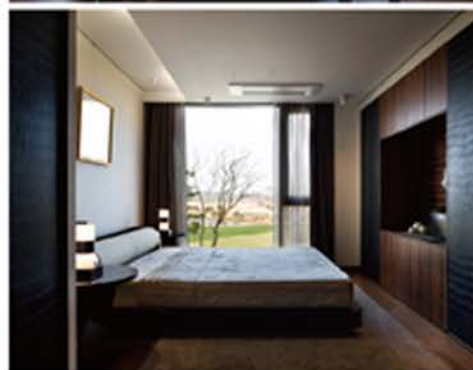
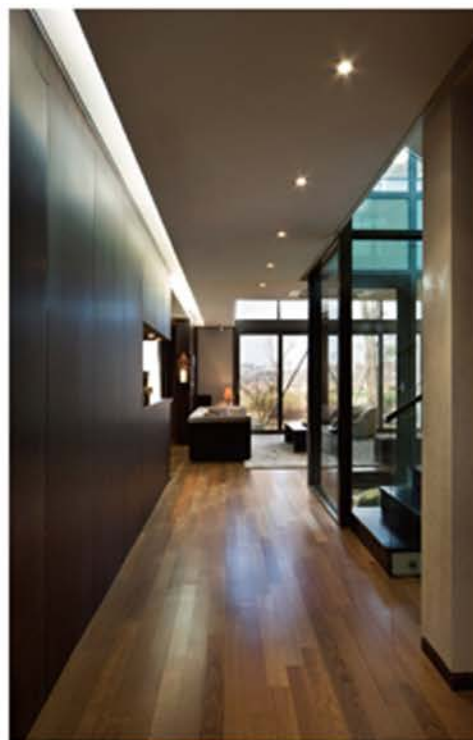
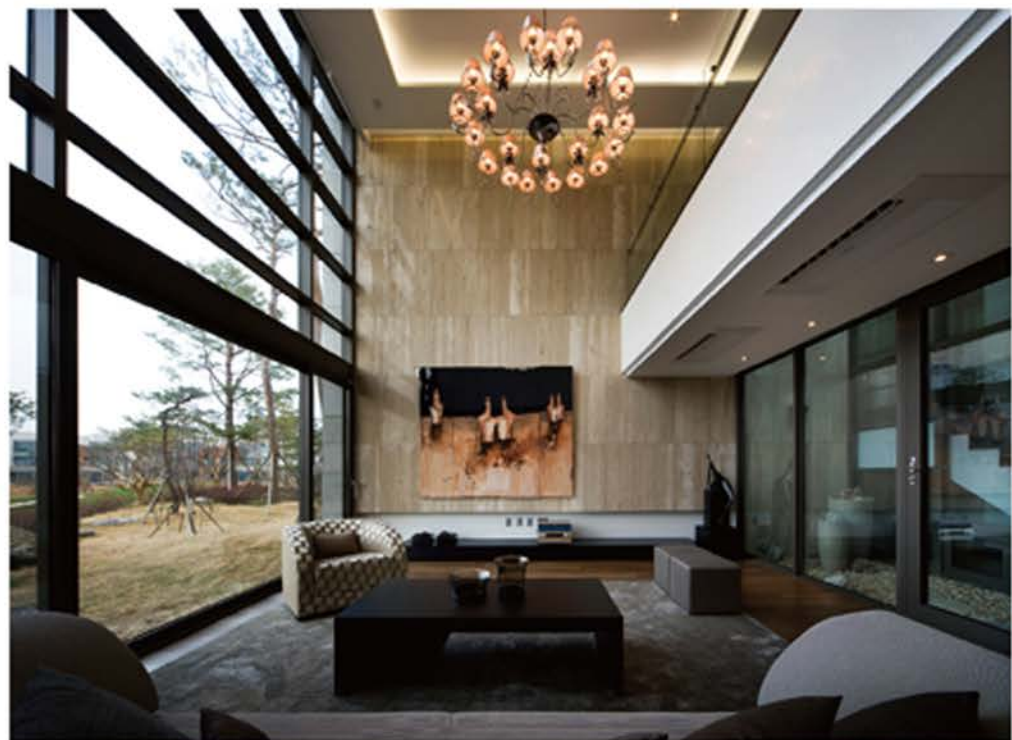
가장 큰 규모인 211㎡의 중심이미지는 거친 자연이 살아 있는 황무지이다.

가공되지 않은 질감을 강조하려 하였고, 선택한 재료는 화이트 트레버틴과 예보니 무늬목이다.

중앙에 세 개층을 관통하는 선룸이 있어서 외부의 풍경이 자연스럽게 실내를 가득 채우고 있어서 장식적인 처리는 최대한 배제하였다. 트레버틴은 구멍난 부분을 메꾸지 않은 상태로 마감하여 거친 질감을 강조하였고, 바닥과 맞닿는 부분을 띄워 올려 거대한 석제벽의 무게감을 긴장감 있게 표현하고자 하였다. 현관에서부터 시작되는 긴 복도는 예보니의 정연한 도열로 마감하였고, 역시 큰 스케일의 현지도어가 끊어지지 않는 라인을 완성한다.







## 파인스톤 빌리지 175

### b. Afternoon Tea

175m<sup>2</sup>의 중심이미지는 햇살이 가득 들이치는 오후, 창가에서의 티타임이다.

마치 나무둥치 속을 깎아 만든 것처럼, 온통 다사롭고

보송보송한 나무결로 둘러싸인 안전한 공간을 만들고자 하였다.

선택한 재료는 단풍나무 미장합판, 벽과 천장을 감싸는 판재를 익숙하고

편안한 모듈로 나누어 표현하였고, 부드럽게 빛을 투과하는 한지펜던트로

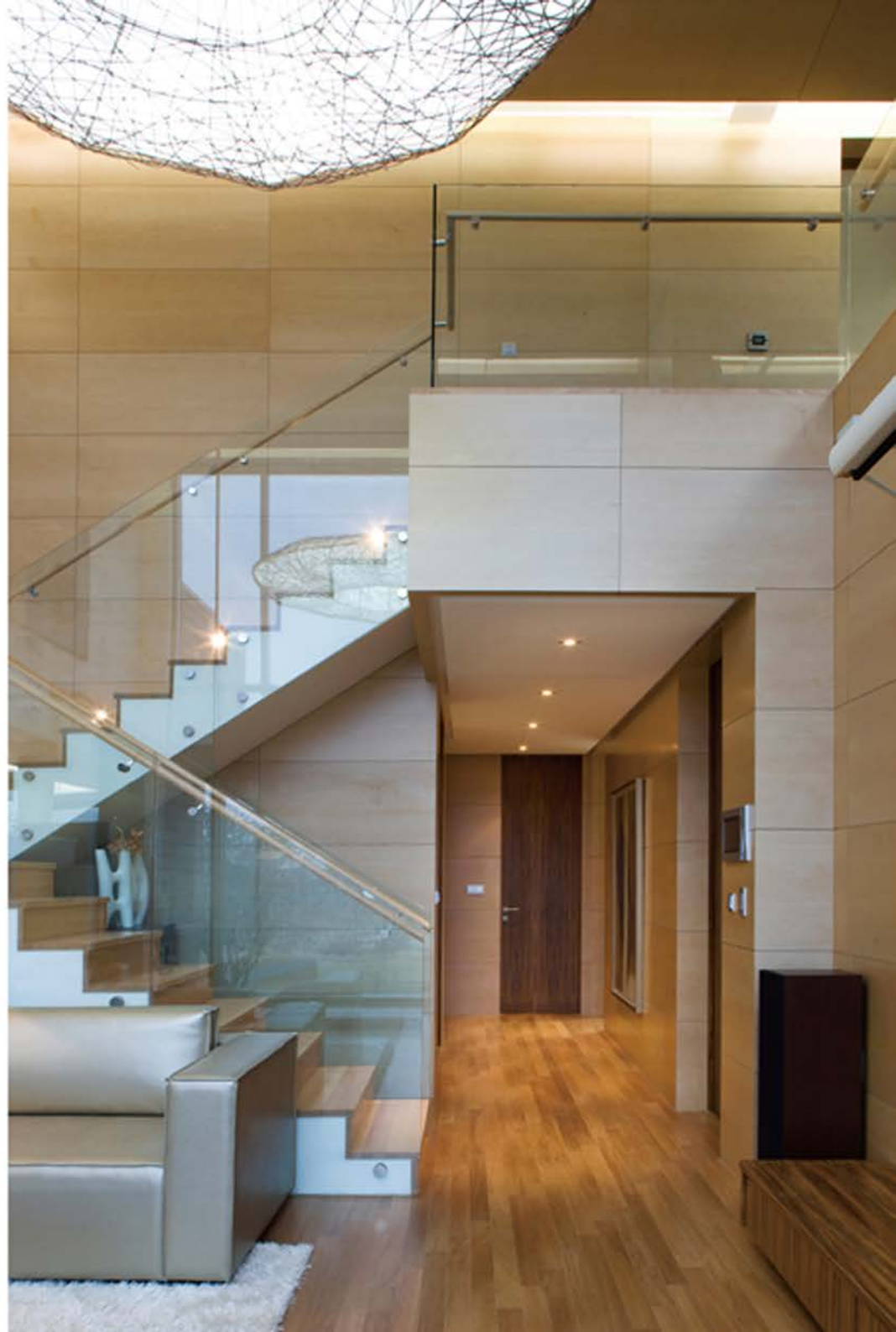
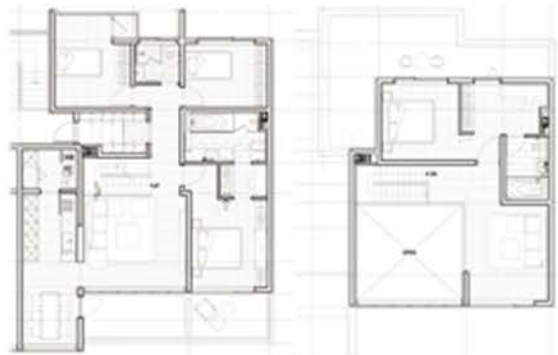
공간의 성격을 강화하며 드러내었다. 편평한 이미지에 변화를 주기 위해 관제가 아닌

부분에서는 결이 강한 라인 오크 무늬목을 사용하였다.

이 타입의 평면적 특징은 2개의 마스터존을 가지고 있다는 점이다.

파우더룸과 전용욕실이 있는 마스터룸이 각 층에 하나씩, 두개로 계획되어

3세대 주택으로서의 가능성을 열어두었다.







## 파인스톤 빌리지 152

### c. Summer Rain

152㎡의 중심이미지는 깊고 시원하게 쏟아지는 여름 장대비다.

웅이가 없고 밝은 컬러의 시베리아 파인트리 각재를 사용해 앞뒤로 긴 평면을 연결하는 복도에 리듬감을 부여하고자 하였다.

전면의 거실과 식당, 주방공간은 하나의 공간으로 통합하여 개방감을 강조하였고, 거실과 식당을 구분하는 유리파티션에 비온 뒤 물가에 피어오르는 연무를 표현하였다.

주방의 아일랜드는 거실과 주방공간을 구분하는 역할을 함과 동시에, 거실의 엑스트라 공간으로 해석하였다.





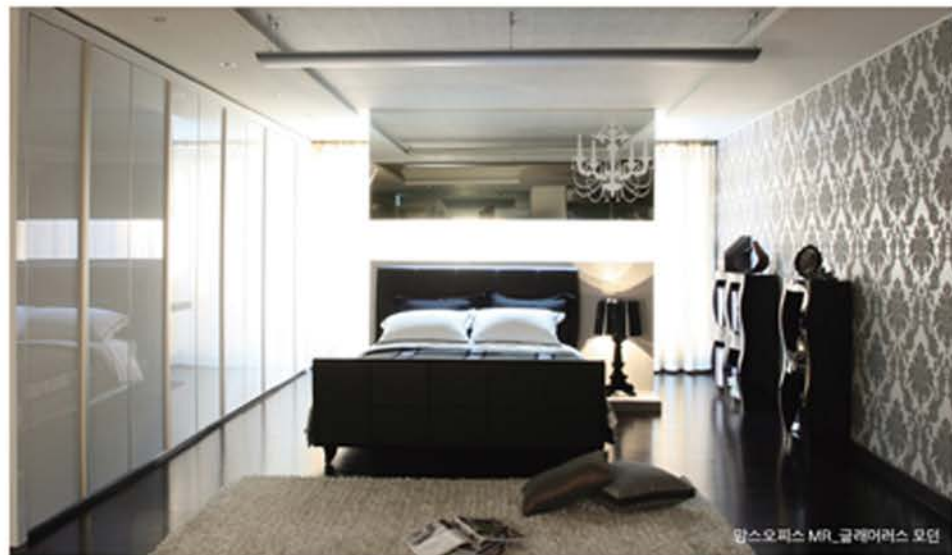
# 인테리어 룸패키지 개발보고서

## d. We can shop ready-made interiors



어떤 기업으로부터 인테리어를 미리 만들어 팔 수 있는지 검토해보자는 제안을 받았다. 리모델링 시기가 도래한 전국의 낡은 아파트를 범주화해 단위실별 대표 플랜을 만든다. 한 축으로는 라이프스타일을 놓고, 다른 한 축으로는 디자인 취향을 둔다. 이를테면, 학습기 자녀를 위해 거실에 서재를 만들고 싶은 건 라이프스타일이고, 목재와 가죽과 금속으로 표현되는 모던한 스타일은 그의 취향이다. 라이프스타일은 평면으로, 취향은 벽지, 바닥재, 가구, 조명, 패브릭의 마감재 세트로 표현되었다. 이론상으로는 9가지 거실의 라이프스타일과 16가지 취향을 합하니 144개의 디자인 세트가 나오더라. 라이프스타일과 취향을 조합하여 6개의 목업룸을 만들었다. 결과는? 아직은 시기상조. 의외기업에서 사업화되지 못했지만, 언젠가 다시 시작하고 싶은 일이다. 음식도 패션도 기성화된 지 이미 오래인데, '주생활'을 기성화하는 건 꽤 요원할까.

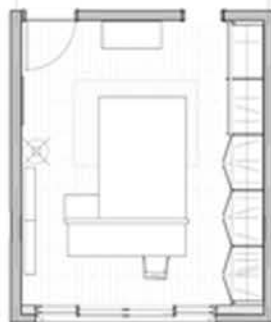




망스오피스 MR\_글래어리스 모던



엔터테인먼트 MR\_컨템포러리 아트



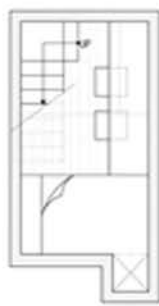
키즈룸\_에너제틱 모던



주니어룸\_이오서널 에코

# 9평 기차길옆 오막살이

## e. Real Ergonomics



한때 세간에 화제가 되었던 MBC 러브하우스의 첫 참가작이다. 많이 배웠다. 9평에 4세대가 사는 집을 설계할 기회가 디자이너에게 흔치 않을 테니까. 꿈으로 일으키는 집이라는 뜻을 가진 이름을 내 아버지가 이 집의 당호로 지어주셨다. 以夢起家. 나중에 회사 이름으로 썼으니, 이래저래 인연이 많은 집이다. 방주인 키가 165cm여서 침대 길이를 180cm로 할 만큼 빠듯한 치수감각을 요했다. 앉을 때, 서 있을 때, 엎드릴 때, 팔 뻗을 때, 누웠을 때 등 인체의 동작치수가 정밀하게 고려되었다. 그렇지 않으면 9평 집에 방 세 개에 거실과 주방, 화장실을 마련할 계간이 도저히 없었다. 이 집 짓고 실력이 일취월장했다. 러브하우스에 갖는 거의 유일한 고마움이다.



## 마당깊은 집

### f. House for Courtyard



벽의 일부를 철거하려고 툭툭 쳤더니,  
네 집 지붕을 벗겨낸 직후의 집이 무너져버렸다.  
꼼짝없이 기둥 서너 개만 남은 터에 집 한 채를  
지어야 했다. 내가 무슨 요술램프의 지니냐, 보름 만에  
뚝뚝 집을 짓게? 러브하우스라는 포맷은 이 일을  
가능하게 한다. 많은 사람들이 도와주어,  
밤을 새워가며 집을 짓는다. 집을 사람 손으로  
짓는다는 사실이 새삼 새롭다. 재료와 공법 공부,  
많이 했다. 척추측만증을 앓고 있던 소녀를 위한 집.  
인테리어보다는 마당이다. 마당을 위해 집을 짓는다.  
진흙을 밟아 그곳을 만드는데, 유용함이 그곳 속 빈  
공간에 있었다지? 이 집이 그런 형국이다.  
마당과 마을이 이어졌고, 한 단 낮은 정원을 경계하는  
난간은 그대로 테이블이다. 마을이 들여다보이는  
마당은 소녀의 주생활공간이었다.  
이제, 소녀는 없다.



## 갤러리 니노파스타

### g. Gallery Nino Pasta

굳이 따지자면, 평면은 프로그램을 담은 영리한 두뇌이자 골격이고, 입면은 스타일을 입혀 표현하는 피부다. 미인과 미인 아닌 자의 코높이 차이가 기껏 한 치를 넘을까. 천치와 천재의 차이가 가져오는 결과에 비한다면, 그까짓 것쯤. 파스타전문점과 비즈공예공방을 겸한 스툴. 그리고 한 달에 한 번 기획전시를 하는 갤러리를 담아야 하는 스무 평 남짓. 복층이 가능한 높은 공간이었다. 전면의 4m 높이를 살리는 디자인이 좁은 공간감을 해소할 수 있는 방법이었다. 복층을 뒤로 물러 걸고, 난간벽을 두껍게 만들어 수납과 상품의 디스플레이를 해결한다. 와이어에 매달린 계단을 오르내리고, 복층 위에서 허리를 굽히 난간 위 상품들을 들여다보는 모습을 아주 커다란 원도 디스플레이로 제안한 공간이다. 재료는? 원 테리얼.





h. Everything but the Design

“여기에 어떻게 이런 게 있지?”

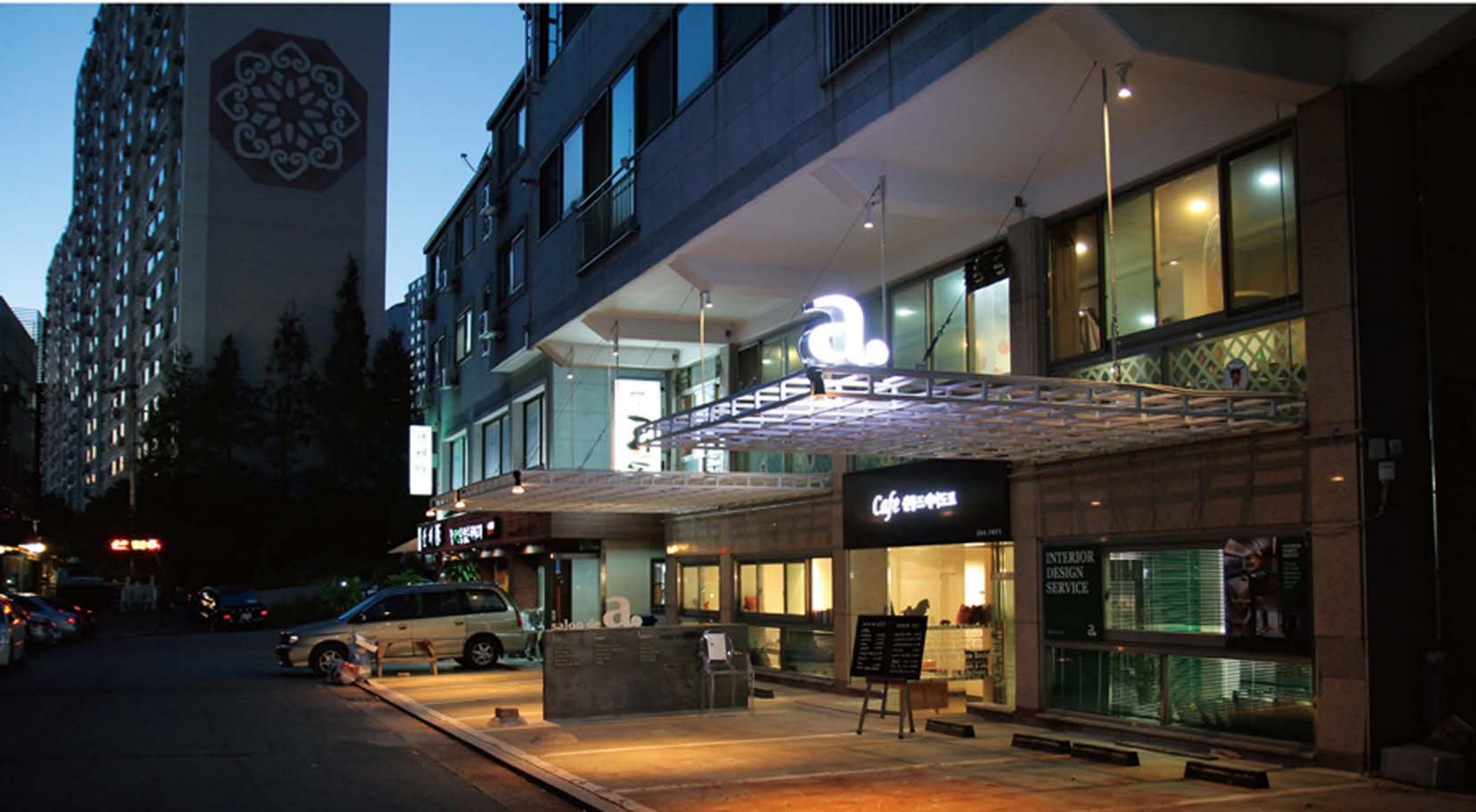
오픈하고 한동안의 동네 사람들의 반응이었다. 디자인은 동네의 풍경을 바꾼다.

전면에 캐노피로 내건 커다란 격자형 철구조물은 지어질 당시부터 말이 많았다. 저걸 매달면 건물이 무너진단다. “저기 달아서 무너질 건물이면, 사람 살면 안되죠.” 각서 쓰고 매달았다.

매달고 보니 평가가 엇갈린다. 동네사람 왈, “저게 다 끝난 건가요? 뭐 좀 볼도 반짝이고 그럴 줄 알았지.” 디자이너 친구들 왈, “저기 없었으면 한 게 아무 것도 없네.”

중간자 왈, “색깔만 좀 칠하면 예쁘겠네.”

굳이 힘쓴 것 같지 않은 자연스러운 내공이 생기려면, 언제쯤일까. 디자인하지 않는 디자이너.





# 카페 매그놀리아

## i. What client wants to do



좋은 공간이란 진지한 고민과 성실한 노력 끝에 지고한 창작의 결과라고 배웠다.

그것을 위하여 디자이너가 최선을 다하는 것이 당연하다고, 이 집 지으면서 내 머리를 강타한 주제.

모든 상업공간이 꼭 아주 좋은 공간일 필요가 있나?

건축주는 디자인을 결정하기 전에 가로수길과 홍대와 삼청동을 다니면서 내게 많은 공간을

보여주었다. 클라이언트와 결혼내린 당시 트렌드에 관한 정리. 형태는 모던하게, 재질감은

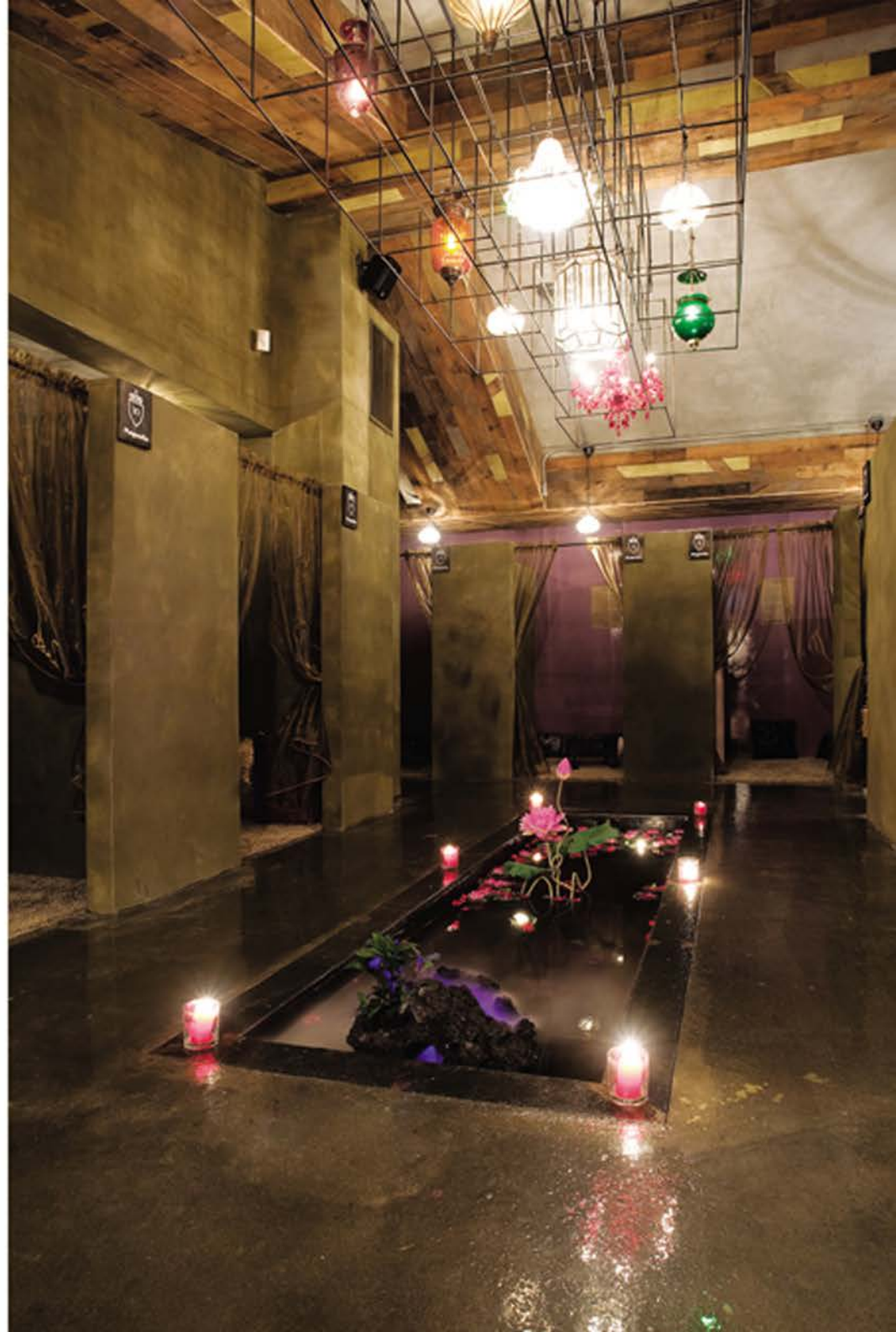
빈티지하게, 감성은 내추럴하게, 그리고 그는 평면구성에 가장 많은 시간을 할애한 후, 원하는 것을

구체적으로 열거하며 디자인을 주문했다. 결과적으로 트렌디한 공간이 탄생했고, 성업 중.

디자이너가 진지한 고민을 더 성실하게 했더라면, 더 좋은 공간을 만들 수 있었을까? 물론 그렇지.

하지만 요점은 그게 아니다. 더 좋은 공간이 필요해? 지금도 충분한데.





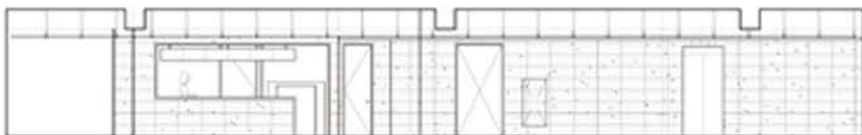
## 키즈 열들

### j. Creativity Development Center for Under 12

13개 회사가 디자인경쟁을 벌였다. 최종 당선 결정. 실시설계 진행 과정에서 15억짜리 예산이 7억으로 줄었다. 당연히 디자인도 변경되어야 하는데, 한 번 머릿 속을 차지한 설계 아이디어를 바꾸기가 쉽지가 않다. 초안과 현안의 담은 잘 비교, 10%. 파티룸을 겸한 카페와 지하의 놀이공간, 음악과 미술교육, 체육과 발레, 드림악기와 영어도서관까지 8개층에 걸쳐 어린이 창의력 개발과 관련된 교육공간이 들어섰다. 창의력 개발이라는 주제에 좀 더 적극적으로 개입하고 싶었던 공간. 그러나 이미 꼭 짜여진 프로그램과 늘 그려왔던 대로의 진행방식, 낮은 천장고와 제한된 예산. 물광을 낸 듯한 바닥 질감과 벽체의 컬러를 지정하는 일이 어느새 가장 중요한 디자인 결정이 되었다. 자꾸 떠나가는 마음을 붙잡아야 했던 프로젝트.



3F floor plan



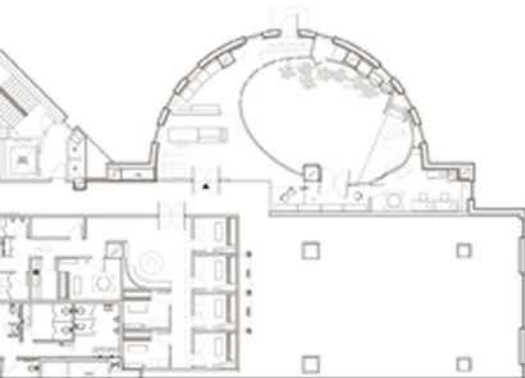
1F Floor plan





### k. Music Academy for Kids

피아노와 리듬악기 등, 영유아 음악교육을 통한 창의력 개발 교육공간이다. 상가건물의 낮은 천장과, 검은 색 매쉬그리드가 선택되었다. 하늘을 만들고 타조알 같이 둥그런 집을 지어 꽃그림을 그렸다. 로버트 벤추리에 대한 오마주. 퍼즐처럼 끼워 맞추는 의자들과 선명한 컬러의 가구가 중성색조의 배경에서 도드라진다. 왜 아이들 공간은 꼭 파스텔톤이어야 하고, 만화 캐릭터가 등장하거나 귀여운 그림들이 그려져야 하는 거지? 그건 '아이들은 이런 걸 좋아할 거야'라는 어른들 생각이야. 아이들도 멋진 걸 좋아한다고.



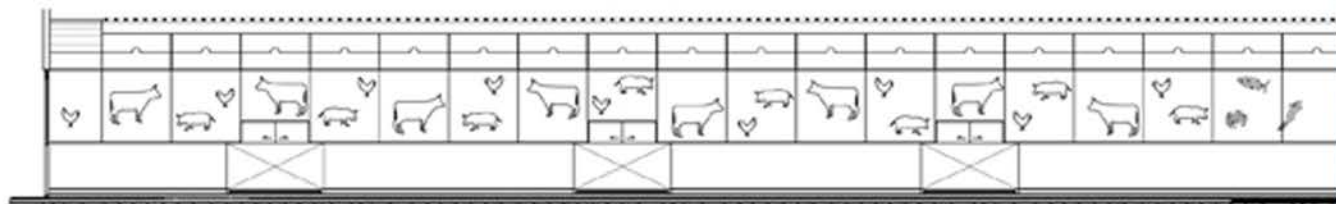




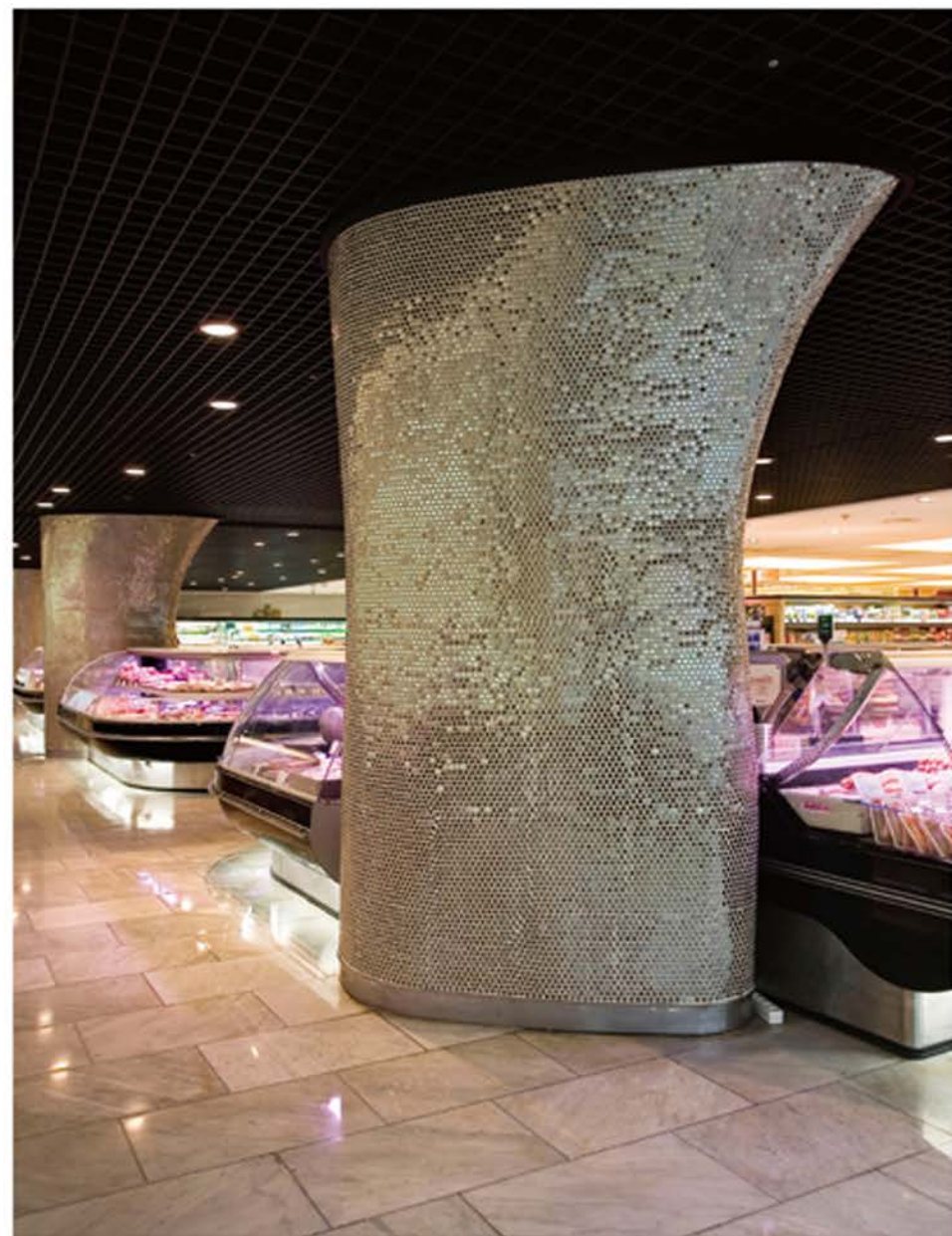
# 현대백화점 무역센터점 리뉴얼

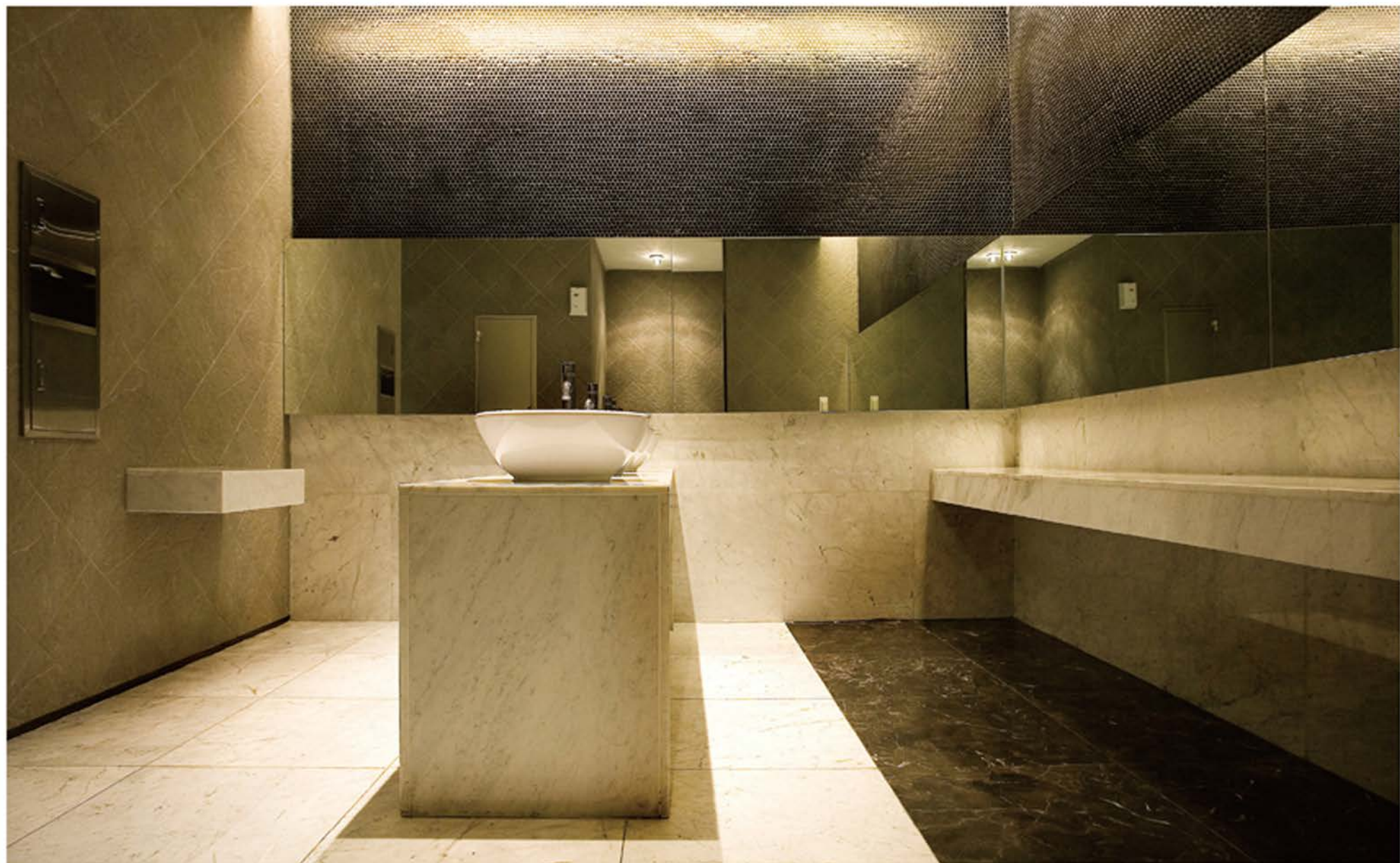
## 1. I shop, therefore I am

이 프로젝트는 2006년 현대백화점 무역센터점 리뉴얼의 일환으로 시행되었다.  
지점마다 특성을 반영한 디자인이 개별적으로 시행되었는데,  
무역센터점은 30~40대 전문직 여성을 중심으로 한 도심형 백화점을 지향하고 있었다.  
이에 따라 오가닉한 형태와 컨트리스트에 의한 강조, 화이트밸런스가 디자인 랭귀지로 선택되어,  
각 층의 특성에 알맞게 변용되었다. 슈퍼마켓에 흔치 않은 오픈그리드 천장시스템을 적용하였고,  
금속타일이 감싸고 있는 오가닉한 형태의 기둥은 오브제로서 기능한다.  
상품군별로 약간씩 변형된 디자인 주제가 적용되어, 비교적 넓은 면적의 쇼핑영역을  
지루하지 않게 하고 있다.









현대백화점  
무역센터점  
베이비케어센터

m. Hyundai Department  
Babycare Center

깃머이 아이들의 '휴식'을 위해 필요한 것이 무엇인지가 프로젝트의 출발이다.  
여기에 덧붙여 그들의 보호자의 심리적 편안함과 자긍심, 편익도 오가닉한 형태와 컨트라스트,  
화이트밸런스라는 주제는 여전히 유효하다. 지킴의 리뉴얼 원칙이었으니까.  
천장에서 내려오는 빛을 없애고 간접조명으로 최소한의 빛만을 공간에 허용한다.  
벽은 적은 양의 빛을 받아 부드러워지고, 타원형으로 만들어진  
일련의 아기침대들은 공간 안에서 일정한 지형을 형성하며 들쭉날쭉한다.  
귀여운 캐릭터들을 덧붙여 공간을 '아이담계' 완성하였다.







# 현대백화점 천호점 슈퍼마켓

## n. Hyundai Department Cheon-ho Branch Supermarket

슈퍼마켓 디자인에서 가장 중요한 것은? 동선과 MD.

디자인은 그 다음이다.

백화점의 아이덴티티를 전점에 동일하게 가져갈 것인지, 각 지점이 들어선 지역의 특성을 반영할 것인지. 현대백화점은 후자를 선택했다. 지역적 특성에 기반한 천호점의 디자인 취향, '특별히 튀지 않는 세련됨'을 주문받았다.

장택나는 블랙과 중간 톤 이상의 나무와 벽돌, 부드러운 화이트의 조합은 그래서 마련되었다. 누구나 친숙하게 생각하는 재료와 컬러인 셈이다.

이제 디테일이 생명이다. 디스플레이 가구의 미세한 각도 조절, 평면과 입면에서 느껴지는 유려한 커브선, 우드패널의 나누기 모듈, 장택의 세기 조절 따위가 전략적으로 고려되었다.

슈퍼마켓을 이용하는 여러분은 느끼지 못할지 모르겠지만,









## 디자인과 인문학적 상상력

“디자인은 배려입니다.”

처음 사무실을 내고서, 다짐처럼 명함에 새겨 놓고 다니던 말이다.

디자인을 하는 사람이 뭔가 그 디자인된 물건, 혹은 장소를 사용하는 사람에게 이익을 가져다주어야 한다는 의무감을 불태우던 시절 이야기다. 그것이 디자인을 통한 커뮤니케이션이라 생각했다.

그렇게 교감할 수 있는 디자인이 바른 디자인이라 믿었다. 그리고 디자이너란 모름지기 바른 실천을 통해 세상을 바꿀 수 있어야 한다고 스스로에게 디자이너라는 직업의 정당성을 설득시키곤 했었다. 문제는 말이 앞서 숨이 턱에 차 있었다는 사실이다.

다시 고민했다. 의식과 현존의 문제에 관해서.

과유불급, 과도한 의식은 의식의 부재만 못하다는 것을 어느 순간 부끄럽게 깨달았다.

굳디더기를 떨고 떨고 또 떨어보려 한다. 그래도 남는 것은 물성과 합목적성. 다시금 모더니스트의 정밀함을 디자인의 화두로 삼고 일보 정진. 그래도 형태의 아름다움에 대한 미련을 떨구지 못한다. 아쉬움은 물성의 표현이란 미명의 소모적 집착으로 나타난다. 이제 디테일이 눈에 들어온다.

새로운 차원, “신은 디테일에 있다”고 미스가 그랬었지. 과연 그랬다. 갈 길은 멀고도 멀다.

비겁하다는 생각이 들었다. 제대로 사물을 정밀하게 그려내지도 못하는 주제에 커다란 붓을 휘둘러 그럴듯한 <작품>을 생산해내는 열치기 추상화가 같은 기분이었을까. 본질에 다가서고 싶다는 명분에서 시작한 ‘덜어내기’가 새롭고 놀라운 시각적 충격 혹은 효과와 맞물려 욕심껏 부풀려졌다.

공간의 진정성과는 거리가 먼, 궤이한 형태와 재료들이 내 작업 속에 모습을 드러낸다.

오감을 통해 온 몸으로 스며드는 은근하고 정밀한 커뮤니케이션이라는 지향점과는 반대로 가는

작업들이 나를 움츠러들게 한다.

어쩌면, 한껏 드러내었음에도 불구하고 태반의 부족함을 자각하는 경험이었을지 모르겠다.

디자인은 예술인가. 디자이너는 예술가인가. 오래된 논제다.

다양한 해석과 관점이 있지만, 나는 ‘예술은 사회를 향한 개인적인 의사표명으로 발생동기가 지극히 ‘사적’인 것이지만, 디자이너란 개인의 자기표출 의지보다는 사건의 발단이 ‘사회’ 쪽에 있어 ‘당대에 통용’되는 관심과 문제를 ‘공유’하고 ‘해석’하는 데 의미가 있다는 쪽에 동의한다. 이렇게 생각을 정리하고 보니, 꽤 많은 문제가 의외로 풀려나간다.

오랫동안 괴롭혀왔던, ‘디자이너의 자기색깔 갖기’ 따위의 문제가 의식적이고 개인적인,

특히 조형적인 노력으로 성취되는 것이 아니라는 자각이다. 역설일지 모르겠지만, 개성을 드러내는 것보다 존재감을 약하게 하기 위해 소요되는 노력의 질과 양이 훨씬 많다는 사실을 깨닫는다.

이제 화두는 어떻게 하면 디자인을 덜한 것처럼 보이게 할까, 혹은 정말로 ‘덜’할까가 된다.

기발한 발상과 시각적 충격을 주는 다양하고 참신한 기법들을 연구하는 대신, 이제 한걸음 떨어져 일상을 관찰하는 데 더 많은 시간을 사용하고 있다. 우리의 소소한 일상은 ‘필연성에서 비롯된 형태들에 살아 있는 시간의 겹들이 쌓임으로써 한 걸음 더 완성으로 나아간’ 소박한 물건과 그것들이 점유한 시공간으로 채워져야 마땅하다. 나는 그저 그것들을 ‘발견’함으로써 내가 ‘계획’할 때보다 더 많은 힌트를 얻을 수 있음을 새삼 깨닫는다. 어쩌면 디자이너에게 필수적인 자질은 창의력이 아닌 관찰력, 더하여 바탕에 깔린 사람에 대한 따뜻한 시선일지 모르겠다. 디자인의 출발이 개인적인 의사표명이 아니라 인문학적 상상력이어야 하는 점을 상기한다.

## \* Epilogue

가슴이 뭉클하게 뛰었다.

인테리어디자이너란 대한민국 1%만을 위한 것이기에, 웅당 인류평화와 복지에 기여해야 할 내가 몸담기에 너무 가치 없는 직업이란 오만을 스무 살 가슴에 품은 지 꼭 10년 만의 일이었다. 실내건축가들의 모임인 한국실내건축가협회 창립 20주년 기념행사였던 것으로 기억한다. 원로 디자이너 한 분의 축사 말씀 중.

"디자이너로 한평생 살면서 행복했습니다. 사회에서 존경받는 의사, 변호사, 관사 다 제치고, 이분들이 절대 따라오지 못할 장점이 우리 디자이너에게는 있습니다. 매일 몸 아픈 사람, 골치 아픈 사람, 남 벌줄까 말까 고민해야 하는 사람들에게 일이란, 보람 있을지언정 즐겁지는 않을 겁니다. 하지만 디자이너는 어떻습니까. 늘, 무언가 새롭게 시작하는 사람, 희망에 찬 사람, 새김으로 이사가는 사람들과 함께합니다. 그들의 희망과 꿈을 함께 나누는 이 직업을, 보람과 즐거움이 함께 있는 이 직업을 저는 사랑합니다."

과연 그랬다.

인테리어 디자이너가 그다지 매력적이지 않은 직업인 이유 백 가지쯤은 쉽게 들 수 있음에도 불구하고, 여태 내가 인테리어 디자이너로 견제하고 있는 까닭이다.

꿈과 희망을 나눌 수 있는 직업, 흠.

스무 살 열혈청년이었던 내가 가졌던 편견과 오해. 인테리어 디자이너로 살면서 여태 늘 마주치는 것이기도 하다. 대표적인 케이스가 이런 거다.

"어머, 선생님 댁은 얼마나 잘 꾸며놓고 사시겠어요?"

"뭘, 대장간에 잘 없습시다." 웃고 만다.

'꾸미다'라는 말을 폄하할 생각은 추호도 없다. 잘 꾸며진 장면이 갖는 위력도 막강하니까.

하지만 우리들의 연속적인 삶은 매 순간 세팅된 장면으로 연출될 수 없는 종류의 것이다. 조금 더 본질에 다가선 공간, 무언가 이야기를 건넬 수 있는 공간을 만드는 것이 디자이너란 걸, 그땐 몰랐었던 게지. 어려서.

대학 3학년 겨울방학, 우리 학교는 방학을 이용해서 한 달 정도 원하는 업종에서 실습을 하며 진로를 모색할 수 있는 기회를 주었다. 실습을 나가기 전, 희망하는 업종을 적는 빈칸을 앞에 놓고 난감했다. 1번 인테리어디자인사무소, 2번 건설회사, 3번 건축설계사무소, 4번 가구회사, 5번 기타. 이 중 인류평화와 복지에 기여해 보일 만한 회사는 없었으므로, 나의 선택은 5번, 기타. 빈 칸호 속에 '잡지사'라고 적어넣었다. 이렇게 해서 나의 첫 직장은 당시 명실공히 인테리어 업계의 최고잡지 월간 <인테리어>로 낙찰되었다.

그 한 달 동안의 경험은 나의 오만과 편견을 무찌르기에 충분했다. 공간을 놓고 오가던 수많은 말, 말, 말들, 지극히 사적인 경험이지만, 저녁마다 술자리에서 벌어지던 난상토론들, 세상 고민은 디자이너들이 다 꿰어낸 것 같았고, 이걸 세상에 전파해야 한다는 사명감으로 기자들은 충천해 있었다. 순수했던 그 시절 이야기다.

아, 디자인으로 세상을 바꿀 수도 있겠구나. 적어도, 디자인을 소재 삼아 세상 바꿀 이야기를 만들어낼 수 있겠구나. 마음먹었다. 여태 공부는 놓고 먹었으니, 좋은 디자이너는 되기 글렀고 최고의 디자인 비평가가 되리라. 내 마음속 오만과 편견을 떨어낸 순간이었다.

그때부터 포스트모더니즘이니, 해체주의니 하는 어려운 용어들을 동원해가며, 디자인이 곧 철학과 진배없음을 끝없이 복기했다. 양미간에 세로 주름 잡아가며, 자하 하디드의 사선에 담긴 의미가 '구축된 세상을 해체하여 재구축한 것이란 말이다!' 비장하게 소리치곤 했던 한 시절. 이런 내게 어느 날, 소박하지만 세계를 내려치는 사건 하나가 발생했다.

그날도 교수님과 디자이너, 그들을 추종하는 우리 학생들은 우르르 몰려 어디선가 술을 먹고 있었다. 밤이 깊어지자, 월간 <인테리어>의 박인학 대표가 디자이너가 되려면 이런 경험을 꼭 해 봐야 한다면서 어디론가 우리를 몰고 갔다. 도착한 곳은 아직까지도 청담동을 주름잡는 마영법 소장이 디자인했던, 당시 잘 나가던 가라오케. 홀 가운데 커다란 무대가 있었고, 무대 뒤에는 달리의 입술소파와 모양이 비슷한 거대하고 붉은 입술이 후광처럼 붙어 있었다. 대체 뭘 보란 거야. 저 입술? 저렇게 적실적인 형태가 상업공간에는 필요하단 거야? 수준 낮게서리.

답은 무대의 높이에 있었다.

대체로 한두 단 높이였던 다른 무대와 달리 이 집의 무대는 바닥에서 가슴높이까지 들어올려져 있었다. 무대에 서 보지 않은 사람은 모른다. 그 높이가 주는 위압감을.

디자이너라면 저 무대에 올라 발가벗겨지는 듯한 느낌을 느껴봐야 한다며, 우리를 차례로 무대로 끌어올렸던 밤. 아직도 잊지 못한다. 무대에 올라선 순간, 내게로 쏟아지던 홀의 모든 시선을 온전히 혼자 감당해내야 하던 그 높이.

디자이너는 바로 이 기분과, 이 느낌을 의도했던 게다. 브라보.

그날 이후, 이제 형태 따위 저리 가라지.

디자이너가 철학이더니, 이제 인간 행동의 기저를 파고드는 심리학과 사회학이다.

90년대, 우리 사회가 변혁의 물결로 술렁이던 때. 칸막이 좌석이 채우고 있던 다방 대신 커피전문점과 통유리 카페 유행이 불었다. 난리가 났다. 셀프서비스란 듣도 보도 못한 용어와 시스템을 설명하고 이해하느라, 통유리를 통해 흰히 비치는 창가 자리가 가장 먼저 채워지는 원인에 대한 사회학적 분석을 하느라, 이들 공간의 모양새는 우리 사회의 탈권위와 탈집단 개별화를 설명하는 가장 핫한 현상으로 떠올랐다. 디자인은 더 이상 조형의 문제가 아니었다.

디자이너란 문제해결 과정이라 했겠다. 먼저, 해결해야 할 문제가 뭔지 아는 것이 우선인데,

그걸 해석하는 방법이 지극히 인문적이란 말이다. 그로부터 20년이 지난 지금, 그 나이 또래의 학생들로부터 종종 받는 질문. "디자이너가 무언가요? 디자인을 잘하려면 뭘 해야 하죠?"

자, 여기 초등학생을 위한 책상이 있다고 하자. 디자이너가 해결해야 할 과제가 무어라고 생각하는가. 초등학생의 평균적인 키와 어깨넓이 같은 것을 산출해서, 적절한 크기와 높이를 정하는 것. 빙고.

누구나 선호할 만한 차분하고 자연적 감성을 불러일으키는 색깔과 튼튼하고 안전한 재료를 선정하는 것. 빙고. 책상의 기능을 맞춤형에 드러낼 훌륭한 구조를 고안해내고, 조형적 감성을 불러일으킬 만한 멋진 형태를 디자인하는 것. 빙고. 더 이상 없나요?

이제 학생들이 이 책상을 사용한다고 보자고, 가방을 들고 왔는데, 가방을 둘 데가 없네? 책상 옆에 가방걸이를 만들어주어야겠다. '디자인이란, 최초로 책상 옆에 가방걸이를 만들어주어야겠다는 생각을 하는 것'이라고 누누히 강조한다. 그래서 디자인은 발명이 아니라 발견이라고. 번뜩이는 영감이 아니라 지속적인 관심이라고. 그것을 얻는 방법이 재치가 아니라 노력이라고.

이제 디자인은 세계를 재편할 무언가를 말하는 거대서사가 아니라, 나의 하루하루 삶에 관여하는 무언가가 되었다. 인류평화와 복지만큼이나 내 매일의 삶이 지닌 가치의 소중함을 그제야 깨달았달까. 디자인은 결국, 다른 사회적 활동과 마찬가지로 '소통'이었다. 그것만의 방식으로 기여하는.

디자이너가 소통이 되자, 관심은 '의도'와 그것의 '전달'에 초점이 맞추어지게 된다. 태초에 말씀이 있었듯, 당초에 의도가 있고 깨달음 이후의 전파가 있으리. 디자이너에게 필요한 것은 '좋은 의도를 유지하기 위한 껍데기 있는 의식'과 그것의 효과적인 전달을 위한 부지런한 수련'일지니.

인류평화와 복지에 기여하겠다는 스무 살 꿈은 어찌느냐고, 그 꿈, 아직 간제하다.

세상을 바꾸리라는 아무진 꿈은 시시때때로 실험되어지고, 언제라도 현현한다. 디자이너 관여하지 않는 세상 일이란 거의 없으니까. 모든 사회 현상은 시간과 공간의 물리적 지배를 받으니까.

우리는 바로 그 물리적 환경을 만드는 당사자니까, 거기에 우리의 의도를 물레 숨겨놓을 수 있으니까.

어쩌면 지금의 아파트의 혁신적인 평면 변화는 페미니스트들이 이룬 크나큰 성과일지 모른다.

주방이 북쪽 구석에서 기실과 동등한 자리로 나오게 되기까지, 주방과 기실을 가르는 동선이 사라지고, 이제 하나의 공간으로 대통합을 이룬 그 날이 오기까지.

고작 그걸로 세상을 바꿀 수 있겠냐고? 생각해보시라. 신사임당 같은 예능 신동이 주방과 기실이 통합된 구조가 받아들여지는 양성평등의 사회에서 자라났다면, 세상이 어찌 바뀌었을까.

공간은 행동을 규정하고, 반복된 행동은 습관이 되고, 습관은 무의식을 지배한다. 당신을 둘러싼 공간은 당신이 생각하는 것의 백 배쯤, 당신의 무의식에 영향을 미치고 사상과 행동을 교정하고 있을지 모른다. 은밀하게, 그것이 우리 디자이너가 심어놓은 생각 바이러스다.

# Resume

김 주 원 ㈜하우스스타일 대표



## Contacts

Office 02-564-7012

Mobile 010-6515-7046

e-mail [jw@hausstyle.co.kr](mailto:jw@hausstyle.co.kr)

website [www.hausstyle.co.kr](http://www.hausstyle.co.kr)

## Profile

㈜하우스스타일 대표

연세대학교 생활환경대학원 겸임교수

사단법인 한국실내건축가협회 이사

사단법인 한국디자인단체총연합회 이사

## Professional Experiences

2012.12. - 현재 (주)하우스스타일 대표 | 총괄코디네이터

2014.10. - 현재 (주)에이치에스플러스 대표 | 리빙큐브디렉터

2008.1. - 2012.06. (주)에이닷프렌즈 대표디자이너

1998.8. - 2007.12. (주)이몽기가 대표

1994.11. - 1996.5. (주)중앙디자인 연구원

## Educational Experiences

1997-2006 연세대학교 대학원 건축공학과 박사(공학박사)

1993-1995 홍익대학교 건축도시대학원 실내환경설계학과 석사(공학석사)

1989-1993 연세대학교 생활과학대학 주거환경학과(이학사)

## Awards

- 2003 한국실내건축가협회 Golden Scale Awards 신인상  
2006 한국실내건축가협회 Golden Scale Awards 협회상

## Activities

- 2017 주택디자인전문가를 위한 건축자재도서관, H.Lab 개관  
2013-현재 건축가가 제안하는 유니크한 소형주택 표준설계안  
<리빙큐브좋은집> 공모전 주최/주관  
2013-2014 (주)삼성물산 건설부문 주택사업부/디자인고문(디자인마스터)  
연구용역 수행 : 동서남북 테라스 아파트(2013)/스마트쉐어링(2014)  
2009-2011 서울시 디자인총괄본부 '디자인닥터'  
2008-2011 (주)웅진코웨이 디자인부문 자문위원  
2008-2010 대한주택공사 임대주택사업본부 '주택건설사업자문단' 자문위원  
2008 대통령자문 건축환경/건축문화선진화위원회 위원  
2004-현재 한국실내건축가협회 이사  
2005-2006 (주)현대백화점 공간디자인부문 컨설팅 자문위원  
2001-2002 MBC 일요일 일요일 밤에 '러브하우스' 건축가 참여  
2003-2004 KBS 6시내고향 '백년가약' 건축가 참여

## Publishing

- 2015 [저서]과학으로 가득한 우리집 \_ W series 09 / 원교제사 /p.207  
2010 [저서]100 디자이너스 'Kim Joowon' /한국실내건축가협회/ 안그래픽스  
2007 [저서]스타디자이너 3인의 부담없는 아파트리모델링 제안  
'30형대이하 아파트 확 바꾸는 법'  
정규태, 김주원, 조연희 공저, 웅진리빙하우스  
2012.10.-2013.4. 시사N 릴레이 연재 '유쾌한 집짓기' (연재참여)  
2008-2009 한겨레21 '라이프&트랜드' 연재  
2004 월간 인테리어 '스타일의 화두' 연재  
2002-2003 중앙일보 '느낌이 있는 공간' 연재