

잉고 마우어(Ingo Maurer)의 초현실주의 조명디자인에 관한 연구

A study on the surrealism lighting design of Ingo Maurer

진병석

동서대학교 디지털디자인대학원 프로덕트 디자인 전공

Jin, Byeong-Seok

Dept. of Product Design, Graduate school of Digital Design

조현신

동서대학교 디지털디자인대학원 디자인학 전공

Jo, Hyun-shin

Dept. of Design, Graduate school of Digital Design

• Key words: Ingo Maurer, Lighting, Surrealism

1. 서론

많은 미래학자들이 물리적인 힘이 우위였던 산업사회의 환경에서 비물질적인 면의 강조와 함께 보다 다원적인 환경으로의 전환을 의미하는 '탈산업사회'의 출현을 예고하였다. 하지만 이것은 단순히 비물질 세계뿐만이 아니라 물질과 정신이 결합된 세계를 구현하고자 하는 경향을 의미했다. 이러한 경향은 정신세계를 통하여 물질세계를 초월하고자 하는 초현실주의(Surrealism)와 그 흐름을 같이 한다고 할 수 있겠다.

본 연구에서는 디자인계의 빛의 시인이라 할 만큼 파격적인 디자인을 보여주는 잉고 마우어(Ingo Maurer)의 디자인 성향을 초현실주의로 규정짓은 후 그의 작품을 몇 가지 성격으로 분류하고자 한다. 그 결과를 토대로 미래조명기구 산업에서의 디자인 변화의 필요성을 언급하고 앞으로 디자이너들이 해결해야 할 과제에 대한 방향을 제시하고자 한다.

2. 초현실주의

(1) 초현실주의의 정의

초현실주의라는 말은 1917년 시인 아폴리네르에 의해 만들어졌다. 처음에는 초자연주의라는 명칭을 생각했으나, 철학용으로 오해받을 것을 염려하여 초현실주로 고쳤다고 한다.

초현실주의가 명확한 형태를 갖추게 된 것은 앙드레 브르통이 《초현실주의 선언》을 발간한 1924년부터이며, 1925년에는 이 운동의 첫 종합전이 파리에서 시작되었다. 그는 "사고는 이성애 의한 어떤 통제도 받지 않고, 심미적이거나 도덕적인 모든 관점에서 벗어난 상태에서 기록된다."¹⁾ 라고 했으며 "사물의 본질은 결코 그것의 리얼리티와 연결되어 있지 않다. 세상에는 우연, 환형, 환상, 꿈과 같이 정신에 의해서 포착될 수 있으며 그 어떤 것보다도 먼저 다가오는 리얼리티 이상의 관계들이 있다."²⁾ 라고 말하고 있다.

이와 같이 초현실주의는 이성의 통제가 없는 초현실성을 인정하여 이를 상상력이나 환상에 의하여 무의식 속에 표출하려고 했던 것이다. 일반적으로 초현실주의는 사실주의나 추상에 술과는 대립되는 것으로 간주하기 쉬우나, 기술적으로는 사실성·추상성을 내포하고 있다고 말하는 것이 타당하다. 21세기에 들어서면서 디자인의 화두는 판타지(Fantasy)에 있다고 할 수 있으며 이것은 자유분방하면서 환상적이고 동시에 현실적인 것을 표현하고자 하는 초현실주의의 디자인에서의 재현 가

능성을 의미한다.

(2) 디자인에서의 초현실주의

초현실주의와 연관이 있으면서 잉고 마우어(Ingo Maurer)와 그 성향이 같다고 보여 지는 디자이너의 작품을 살펴보고자 한다.

· 모니카 포르스터(Monica Forster):

구름 방(Cloud)을 디자인 한 그녀는 "비행기를 타고 하늘을 날 때마다 구름 속으로 들어가는 상상을 했다. 그래서 나는 구름에 대한 연구를 시작했다." 고 말했다. 구름 방은 언제 어디서든 쉽게 방을 만들어 쉴 수 있는 공간에 대한 상상을 현실화 시킨 것이다.



그림1. Cloud, 2002

· 엘자 사피렐리(Elsa Schiaparelli):

1929년의 세계 대공황은 여성의 자기 표현에 있어서 보다 쾌락적이고 자극적인 스타일이 추구하게 했다. 이러한 시기에 급진적인 발상으로 새로운 스타일을 창조해 낸 그녀는 초현실주의 예술을 패션무대로 소개하는 작업을 가능하게 하였다. 초현실주의 예술가였던 달리의 회화를 의상의 프린트에 사용하거나 초현실주의 예술가들이 즐겨 사용하던 오브제인 곤충, 입술, 구두 등을 이용한 악세서리 디자인 등이 그것이다.

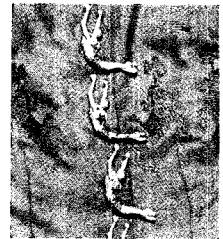


그림2. Circus Jacket with Ceramic Acrobats, 1938

· 프랭크 게리(Frank Gehry, Frank O.):

그는 기존의 논리와 규칙, 질서를 초월하여 새로운 개념을 창출하기 위해 우연성과 영감 등을 선호하였다. 그의 디자인 개념은 자연 이미지를 그대로 반영하는 것과 함께, 기존의 사고 형식을 깨뜨리는 자유로운 형태를 선호하였다. 이 작품에서 보듯이 곤충의 내부 또는 알집 같은 형상의 건물이 그의 초현실주의적 성향을 말해 준다.



그림3. DG Bank, Berlin, 2001

1) 매슈 게일 저, 오진경 역: 다다와 초현실주의(Art & Ideas), 한길아트, p.217(2001)

2) 매슈 게일 저, 오진경 역: 다다와 초현실주의(Art & Ideas), 한길아트, p.222(2001)

3. 잉고 마우어(Ingo Maurer)의 디자인

"My favourite design is in my mind, not yet born." 잉고 마우어(Ingo Maurer)는 이렇게 말했다. 이성의 통제가 없는 환상과 무의식에 무한한 가능성이 있음을 뜻하는 이 말은 초현실주의의 개념과 그 뜻이 같다고 볼 수 있다. 잉고 마우어(Ingo Maurer)의 디자인 성향을 개별 작품에 따라 다음과 같이 분류하고자 한다.

(1) Distortion(왜곡)

잉고 마우어의 첫 번째 작품이다. 전구 안에 또 다른 한 개의 전구를 넣어 표현함으로써 자신의 내면에 또 다른 자아가 존재함을 암시한다. 현실을 왜곡시킴으로써 기존사회의 틀을 깨는 파격적인 면을 보여주는 작품이다.

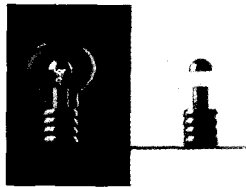


그림4. Bulb, 1966

(2) Fantasy(환상)

이 작품은 천사의 날개 - 이탈리아어로 luce(light) + uccellino(little bird) -라는 작품으로 전구에 깃털을 달아 작은 새의 모습을 연출하였다. 날개는 현실에서 탈피하여 환상 세계로의 도약을 상징하며 전구는 그 길을 밝혀주는 조력자의 역할을 한다.



그림5. Lucellino, 1992

(3) Unexpected(의외)

전구를 발명한 에디슨에게 경의를 표하는 작품으로 TV스크린에 홀로그램 영상을 연속적으로 흐르게 함으로써 조명의 기능을 부여했다. 홀로그램은 실제로는 존재하지 않는다는 면에서 의외성을 가지며 TV를 시청하며 조명을 켜는 것이 또 한번의 의외적인 발상의 전환을 보여준다.



그림6. Wo Bist Du, Edison?, 1997

(4) Bizarre(기괴함)

작품의 제목에서도 알 수 있듯이 얼핏 보아도 하나의 무리가 서있는 듯한 작품이다. 구체적인 형상을 보여주지 않고 보는 이로 하여금 추측을 하게 하는 작품이다. 상상속의 어떤 생물을 생각하거나 단순히 조류의 무리를 떠올리기도 한다. 여기서는 작품의 기괴함이 아니라 보는 이의 상상의 기괴함을 볼 수 있다.



그림7. Tribe, 1998

4. 초현실주의 요소의 현실적 수용가능성

초현실주의는 "감각과 이성, 그리고 무의식의 총합"으로 규정된다. 다시 말해 그것은 무의식의 세계에 더 다가서 있다. TV와 비디오, 영화 등 영상매체가 고도로 발달한 오늘날 회화나 조각 같은 전통적인 매체로 대중의 시선을 끌기란 쉽지 않은 일이다. 사실 어떤 매체를 사용하는가보다는 어떤 메시지를 던져주는가가 디자인의 핵심적 요소일 것이다.

무의식의 세계는 초현실주의자들이 탐구했던 과거의 주제가 아니라 아직도 무한한 가능성을 지닌 영역이며 대중에게 이제까지와는 다른 새로운 메시지를 전한다는 의미에서 조명디자인에서의 초현실주의의 현실적 수용가능성은 그 만큼 높다.

5. 결론 - 창의적 사고를 통한 디자인의 변화

조명기구산업에서 기술의 발전은 중요하다. 하지만 결과적으로 마지막 선택의 기준이 되는 것은 그 조명기구의 디자인이다. 이러한 관점에서 볼 때 조명기구산업은 디자인 중심의 산업이라고 할 수 있으며, 디자인 개발을 바탕으로 높은 부가가치를 창출하는 산업이라는 점은 이탈리아와 대만 같은 해외국가를 통해 입증되었다. 이런 특징은 많은 나라들로 하여금 조명산업을 발전시키게 만드는 요인이 되어 왔고 우리나라도 경제성장과 더불어 조명산업이 크게 발전해 왔다. 그러나 이것은 「국내적인 시각」에서 바라다 본 모습이다. 「국제적인 시각」에서 바라 볼 때의 모습은 아직도 한국이 해외의 디자인을 카피하고 있다는 현실이다.

조명기구산업은 디자인 중심의 산업이다. 이러한 조명기구산업을 발전시키기 위해서는 21세기가 바라는 자유분방하면서도 환상적이고 독특한 조명기구 디자인으로의 변화가 필요하다. 이러한 견해에서 볼 때 잉고 마우어(Ingo Maurer)의 디자인 성향인 왜곡, 환상, 의외, 기괴함이라는 키워드가 보여주는 초현실주의적인 발상과 아이디어의 변화는 미래 조명기구산업의 발전방향에 하나의 단초를 제공해줄 것이다.

참고문헌

- 룰프 엔센, 드림 소사이어티, 서정환 역, 한국 능률협회, 2000.2
- 사이언티픽 아메리칸, 맞춤형간이 오고 있다, 황현숙 외 역, 궁리, 2000.1
- 도화용 외, 미래를 위한 산업디자인, 대우출판사, 2003.3
- 매슈 게일, 다다와 초현실주의, 오진경 역, 한길아트, 2001.10
- 최문규, 조현경, 아이디어 퍼주는 스폰, (주)영진닷컴, 2002
- 장동림, 초현실주의 예술의 조형성과 Schiaparelli 의상디자인, 대한가정학회지, Vol.28, No.2, 1990
- 최인순, 의상 이미지의 응용 기호론적 연구(1) -엘자 스키아파렐리의 3 가지 의상 이미지에 관하여-, 한국복식학회, Vol.38, 1998
- 다이앤 기라도, 모더니즘 이후의 현대건축, 최왕돈 역, 시공사, 2002.11
- 잉고 마우어 외, INGO MAURER-Making Light, Nazraeli Pr, 1996.3
- 국제적 표준화에 의거한 조명기구 디자인의 네트워크형 전략모델 수립 -중소기업형 조명기구 개발을 위한 디자인 관련 정보를 중심으로-, 산업 자원부(주관-서울여자대학교), 디자인기반기술개발사업, 2002.2

참고 웹 사이트

- <http://www.ingo-maurer.com/welcome1.html>
- <http://www.furnitureok.com/2001/12/light.html>
- <http://icis.0za.to/>
- <http://www.moma.org/exhibitions/1998/projects66/i02.html>