Journal of the Korean Institute of Interior Design
Vol.20 No.6 Serial No.89 _ 2011. 12

혼합 장르적 관점으로 본 컨버전 디자인 호텔의 공간 유형에 관한 연구

A Study on Space Category of Conversion Design Hotel View in Mixed-genre

Author
한지연 Han, Jee-Youn / 정회원, 경원대학교 실내건축학과 박사과정
신홍경 Shin, Hong-Kyung / 정회원, 경원대학교 실내건축학과 교수

Abstract
Some problems facing the cities in modern times begin to be highlighted due to the development into the information-oriented society via the stage of industralization. The structures built centering on the second industries have become superannuated to degenerate as horrid objects while losing their purposefulness with the emergence of the information age.
In designing a hotel space where people stay temporarily unlike the housing space for a permanent stay, housing designers are making efforts to work on space design that could be more imprinted in the mind of the users. As the fruit of their sheer labor, the space design in modern hotel design comes to direct a diversity of atmospheres by virtue of various art genres which try to apply it to a space by borrowing it and changing its appearance.
Thus, this study aims to look into how the gradually evolving conversion design hotel come to be recreated as an urban regeneration space while retaining the value of the space used in the past, and to analyze & systematize its subsequent design patterns applied to conversion design hotel space with focus on the recent cases.

Keywords
혼합 장르, 도시재생, 장소성, 컨버전 디자인 호텔
Mixed Genre, Urban Regeneration, Placeness, Conversion Design Hotel

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

현대의 도시들은 산업화 단계를 거쳐 정보화 사회로 발전함에 따라 몇 가지 문제점이 부각되기 시작했다. 산업 혁명 이후 생산성의 향상을 위해 지어진 2차 산업 중심의 건축물들은 탈산업화, 정보화 시대에 들어서면서 그 목적성을 잃고 노후화 되어 도시의 흉물이 되어 버렸다. 하지만 현재 시점에서 보면 도시의 흉물이 되어 버린 각 공간들은 빈 공간이 아닌 시간성 및 역사성이 쌓인 의미를 가진 공간으로써의 가치를 충분히 가지고 있다.

현대 사회는 새로운 건축물 보다는 이미 존재하는 건물의 역사와 장소성의 의미를 찾고, 버려진 공간을 재생하여 활용하는 방안에 더 관심을 가지고 있다.

최근 알랭 드 보통[1]은 유명 건축가들과 함께 영국 곳곳의 시골에 모던한 형식의 주택을 짓고, 일반 사람들이 호텔처럼 이용하게 하는 리빙 아키텍쳐를 실현하고 있다. 그리 비싸지 않은 가격에 멋진 건축가들이 작업한 주택에서 직접 자고 식사하는 경험을 해보게 함으로써 어떤 곳에서 살아야 하는지 비전을 제시하고 건축의 가치를 알린다는 취지이다.[2]

계속 머무르는 주거 공간과는 다르게 잠시 머물고 가는 호텔 공간에 있어 디자이너들은 좀 더 사용자들로 하여금 각인될 수 있는 공간을 디자인하기 위해 노력하고 있다. 그런 노력의 산물로 현대 호텔 디자인에 있어서

1) 알랭 드 보통(Alain de Botton, 1969년 12월 20일~)은 스위스 취리히 태생의 철학자, 소설가, 에세이스트이다. 그의 저서와 텔레비전 프로그램은 다양한 현대의 주제들을 철학적인 문체로 다루고 있으며, 일상의 삶과 철학의 관련성을 강조한다. 2008년 8월에 그는 런던에 새로운 교육시설의 창립 구성원이 되었는데 그곳의 이름은 "삶의 학교"(The School of Life)이었다. 2009년 5월에 그는 새로운 건축단체의 창립 구성원이 되었으며, 그곳의 이름은 "살아있는 건축"(Living Architecture)이었다.

2) 중앙일보, Alain de Botton 기사 인용, 2011.10, p.3

공간 디자인은 여러 예술 장르에서 차용하고 변용하여 공간에 적용시켜 봄으로써 다양한 분위기를 연출할 수 있게 되었다.

최근에는 디자인 호텔이 혼합 장르적 공간 디자인을 많이 추구함으로써 사용자들이 가장 밀접하게 공간을 체험해볼 수 있는 기회가 생겼다. 이런 점은 그 장소의 역사적, 상징적 가치의 향상은 물론 재생공간이 사용자들에게 친숙한 공간이 되는 계기를 마련하게 되었다.

이에 본 연구는 도시 재생 공간으로써 점차 다양하게 진화하는 컨버전디자인 호텔에 있어서 기존에 사용되었던 공간의 가치를 존치하면서 어떻게 재탄생 시켰으며, 이에 따른 컨버전디자인 호텔의 공간에 적용된 디자인 유형을 최근 사례를 중심으로 분석하고 체계화 하고자 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

본 연구에서는 기존의 도시 산업 시설을 호텔 공간으로 컨버전 된 국내외 사례를 대상으로 공간 디자인 특성을 분석해 보고자 한다. 조사 대상은 최근 10년간 컨버전디자인 호텔을 중심으로 선정하였다. 본 연구의 분석 방법은 선행 연구 및 문헌 고찰을 통하여 용어들의 의미를 고찰하고, 영화나 미술에 나타난 혼합 장르를 분석해 보고, 그 혼합 장르가 최근 컨버전디자인 호텔에 적용된 공간 디자인 특성을 사례 분석을 통하여 유형별로 정리한다.

2. 컨버전디자인 호텔의 이론적 고찰

2.1. 컨버전디자인 개념 및 활용 방법

(1) 컨버전디자인 개념

컨버전(Conversion)[3]디자인의 사전적 의미는 전환, 변환, 개조, 개장의 뜻으로 기존의 것을 다른 상태나 형태로 변화 또는 변형시키는 것을 의미한다. 이것은 막연한 변화가 아닌 '무엇에서(from) 무엇으로(into, to)변화' 즉, 목적과 방향이 있는 변화를 말한다.

건축적 의미로 보았을 때 컨버전디자인은 기존의 건축물에 창조적인 작업을 더하여 새로운 성격의 공간으로 전환하여 재탄생시키는 것이다. 컨버전디자인은 무(無)에서 유(有)를 창조하는 것이 아니라 이미 존재하는 건축물에서부터 시작하는 것이기 때문에, 기존 건축물이 갖고 있는 사회·문화적, 역사적 맥락을 이해하는 것이 중요하다.

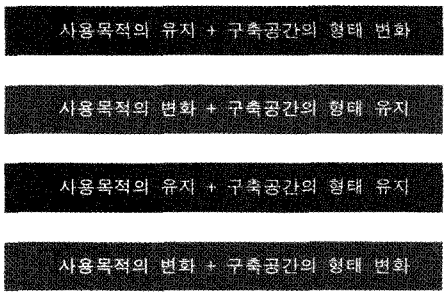
컨버전디자인은 경제적, 기능적 노후화로 활용성이 떨어진 건축물을 대상으로 한다. 따라서 새로운 기능을 부여받아 재탄생된 공간이 다시 노후화되는 일이 발생하지 않기 위해서는 공간에 지속적인 생명력을 부여하는 것이 중요하다.[4]

따라서 컨버전(Conversion)디자인은 '형태적인 변화'와 '적응'이라는 뜻으로 함축될 수 있으며 이 두 가지 의미를 종합해 보면 '형태적인 변화를 위한 적응 행위'라고 볼 수 있다.

(2) 컨버전디자인 방법

컨버전디자인은 항상 구(old) 요소와 신(new) 요소라는 대립되는 개념을 염두에 두어야 하는 작업이다. 둘 중 어느 하나(either or)를 선택하여 다루는 것이 아니라 항상 둘 다(both)를 인식하는 것이 기본이 된다.[5]

일반적인 디자인 활용의 범위를 보면 공간의 사용 목적과 구축공간의 형태를 유지 혹은 변화하는 것으로 나누는 것이 일반적이다. 여기서 컨버전디자인은 사용 목적이 유지된다는 전제하에 구축공간이 같이 유지되고, 또는 구축 공간이 변화된 공간 디자인이라 할 수 있다. 그 내용에 관해 정리한 표는 <그림 1>과 같다.



<그림 1> 컨버전디자인 활용의 범위

<표 1>은 역사적 건축물들에 일반적으로 쓰이고 있는 컨버전디자인 활용 방법에 따른 유형들을 연구하여 정리한 것이다.

3) 국어사전에는 '컨버전'이란 단어가 등록되어 있지 않으며 영영사전에서의 의미는 'Connersion is the act or process of changing something into a different state or form'이다. 아래는 영한사전에서의 conversion의 내용이다. 출전; 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com, 1 a. 전환, 전화(轉化), 변환(changing) 《into, to》 the conversion of goods into money 상품의 현금화[환금] b.(…로의) 개조, 개장(改裝) 《into, to》 a loft conversion 다락방 개조. 2. (당파·주의 등의) (…로의) 전향, 개종, 변절;(종교적인) 회심, 귀의 《of, from;to》 the conversion of a communist to liberalism 공산주의자에서 자유주의로의 전향 3.【논리】 환위(換位)(법) 4.【금융】 (부채의) 차환(借換), 바꿔침, (지폐의) 태환(兌換);(외국 통화의) 환산, 환전 5.【회계】 이자를 원금에 가산하기 6.【법】 (재산의) 전환;(동산의) 횡령 7.【물리】 전환 《핵연료 물질이 다른 핵연료 물질로 변화하기》;【수학】 전환(법); 【문법】 전환 8.【심리】 전환. 9.【컴퓨터】 변환, 이행(移行) 《어떤 데이터 처리 방식을 다른 방식으로 바꾸는 일》 10.【인쇄】 어떤 인쇄 방식용 재료를 다른 방식의 것에 전환 응용하는 것 11.【럭비·미식축구】 (트라이·터치다운 후의) 골킥(에 의한 득점)

4) 조연주, 도시재생을 위한 유휴 산업시설의 컨버전디자인 방법 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제12권 3호 통권23호, 2010, p.164

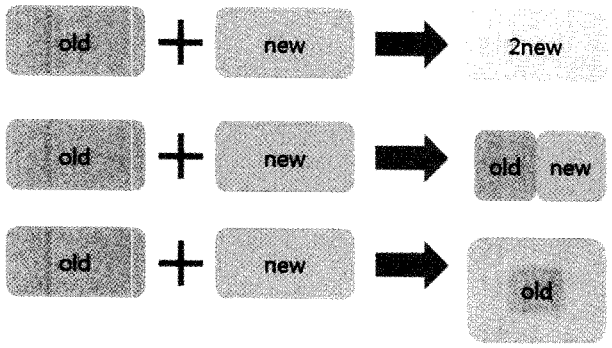
5) 노정은·박찬일, 신·구 요소의 관계 유형 분석에 의한 컨버전디자인의 전략과 그 특성, 한국실내디자인학회논문집 제16권 6호 통권65호, 2007, p.38

<표 1> 컨버전디자인 활용의 형태와 방법[6]

활용유형	활용방법
계속형	건물의 용도를 바꾸지 않고 종래의 모습 그대로 계속 활용하는 방법
전용형	당초의 용도를 변화시켜 다른 용도로 계속하여 사용하는 것으로 가장 일반적인 방법
부활형	일정 기간 동안 사용하고 있지 않던 건물과 여러 가지 용도 변경을 거쳐 온 건물을 새롭게 건립 당시의 용도로 사용하는 방법
이벤트형	일시적인 행사 및 공연 등에 사용되는 방법
공개형	건물의 모두 또는 일부를 일반에게 공개하는 방법

2.2. 컨버전 디자인 호텔의 기존 요소와 새로운 요소의 개념

컨버전 디자인 호텔 공간은 'old'와 'new'라는 대립적 개념을 염두해 두어야 한다. 둘 중에 어느 하나를 선택하여 이루어지는 것이 아니라 항상 둘 다 인식하는 것이 기본이다. 두 가지의 요소의 관계에 구체화가 컨버전디자인의 핵심이라 할 수 있다. 과거의 바탕으로 이루어진 건축물에 어떠한 형태의 공간으로 그 용도와 기능에 융합되어 하나의 디자인화 하는 것이 중점이라 할 수 있다. 그러나 과거의 공간을 베이스로 새로운 것들을 추가하여 융합이 아닌 공존하여 조화로운 디자인을 만들기도 한다.



<그림 2> 기존과 새로운 관계의 구조

먼저, 컨버전에서 '공존'의 관계란 신·구 요소의 관계가 보다 시각적인 변화, 즉 현상학적인 반응에 기초하고 있다고 할 수 있다. 인간 정신활동에 의존하는 것으로 본질은 변하지 않지만 현상이 변하는 방법이다. 기존의 건축적인 맥락적 특성을 유지하면서 상대적으로 신축구조물이 갖는 현대적인 특성을 최대한 표현하고자 하는 것이다. 반면에 '융합'은 신·구의 요소들이 보다 적극적으로 반응, 결합하여 더 이상 개별적인 인식이나 상호간에 뚜렷한 분리가 불가능할 뿐 아니라 이미 어느 한쪽으로의 구분이 모호한 다른 존재 변화한 모습을 나타낸다.[7] 건축물의 용도변경의 발생원인과 활용은 사회적으로 요구되는 기능을 유지 할 필요가 있다. 그러나 물질적으로 영원히 존재할 수 없고 시간성과 장소성이 가진 존재로서 변화되는 사회에 맞추어 존재할 필요가 있다. 과거의 건축물도 과거에만 머물러 멈춰진 시간으로만 존재할 것이 아니라 현재와의 소통을 하는 융합된 건축이 필요하다.

컨버전디자인 호텔은 단순히 환경적 절약차원을 넘어서 그 장소의 더 많은 수익성과 활용방법을 제공할 수 있다.

2.3. 컨버전 디자인 호텔의 가치 유형

컨버전 호텔은 가치적인 개념과 기본적인 관점에서 규명하고 있다. 구체적인 것을 통하여 가치적 요소들을 분석하여 유형별 특성을 밝힌다.

(1) 역사적 맥락에서의 사회적 가치

역사적인 맥락에서의 지역통합을 위한 사회적 가치에서 역사적 환경으로서의 건축은 지역사회의 역사와 함께 시간을 지내온 까닭에 건축의 존대 자체가 지역 사회 역사의 일부로서 기억과 의미의 중첩을 통해 현재에도 지역사회의 정체성을 대변하는 강한 맥락을 지닌다고 할 수 있다. '역사는 단순히 변하지 않는 것을 담아두는 창고가 아니라 변화하는 경향이나 해석과 생활방식을 과정'[8]이라고 말한 것은 또한 역사를 근거를 두고 이루어져야 한다는 사실을 의미한다.[9] 컨버전 디자인의 호텔은 역사적인 환경건축이 적극적으로 사회변화와 융합된 관계로 사람들에게 내재적 장소성을 구축시키고 있다.

(2) 환경·생태적 가치

기존 건축의 지역성이 드러나는 특유의 재료와 건축형태 및 구축 방식 등의 특징은 컨버전 디자인에 있어 그자체로서 토속적인 미학을 지닌 표현 방법으로서 가치를 지니며 지역 고유의 이미지를 유지하는 방안이 되고 있다.

또한 특정 형태나 실내공간을 지진 건축물들은 그 공간형태의 특성을 이용하여 새로운 기능을 담는 경우가 많아 기존의 공간적 특성이 새로운 공간에 고스란히 적용되는 경우 이러한 특정한 형태 및 공간에 새로운 요구사항들이 융합됨으로써 그 영향은 모든 요소들 주변 환경, 역사, 감성, 경험 등의 추상적인 문화적인 요인까지도 적합해야하며 반응해야 한다.[10]

컨버전 호텔의 가치는 역사의 보존으로서의 잠재성과

6) 이주형·장석하, 한국근대건축물 보존 및 활용 방안에 관한 연구, 대한건축학회, 2006.3, p.112

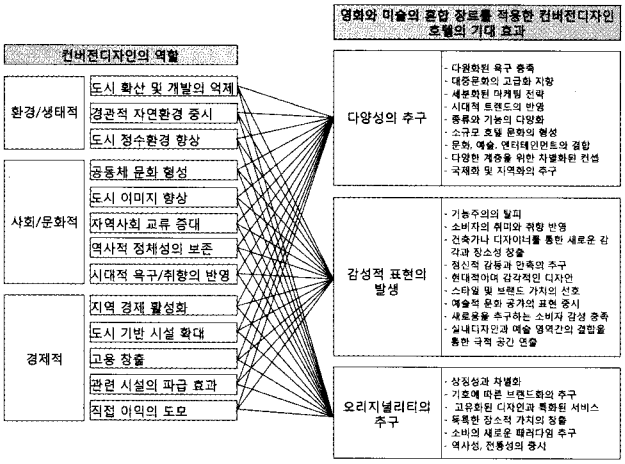
7) 노정은, 건축공간의 재생·활용을 위한 컨버전 디자인의 전략과 방법에 관한 연구, 건국대 박사논문, 2008, pp.130~131

8) S. Giedion, Space, Time and Architecture, 김경준 역, 1998, p.5

9) 최동혁·김진균·이금진, 역사 환경으로서의 도시조직의 가치-서울 남촌지역을 중심으로-, 대한건축학회논문집, 2005.01, p.182

10) 노정은, 건축공간의 재생·활용을 위한 컨버전 디자인의 전략과 방법에 관한 연구, 건국대 박사논문, 2008, p.121

연속성을 통합하는 관점에서 추구되는 것임을 알 수 있었고, 컨버전을 통해 매우 다양한 가치를 추구함을 알 수 있다. 단순히 물리적 재생만을 목적으로 하는 것이 아니라 건축 환경의 재생을 통해 지역주민들의 다양한 사회적 활성화를 추구하고 있다.[11]



<그림 3> 컨버전디자인의 요소와 혼합 장르적 표현의 연관성

3. 영화와 미술의 혼합 장르에 나타난 유형

3.1. 패러디적 표현

패러디는 산문이나 운문에서 한 작가나 혹은 한 부류의 작가들을 우습게 보이려는 목적으로, 특히 우습게 부적절한 주제에 이들을 적용시키면서 모방하는 사고나 구절의 전환으로 이루어지는 구성이며 원작에 다소 밀접하게 근거를 두고 모방하는 것이지만 우스꽝스런 효과를 산출하기 위해 전환된 모방으로 정의한다.[12]

패러디를 여러 시각에서 정의한 학자들의 내용을 보면 <표 2>와 같다.

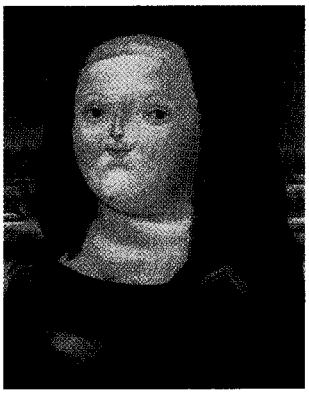
<표 2> 디자인 호텔의 분류 및 특성

학자	정의
마가렛 로�E (Margaret A. Rose)	희극적 효과를 내면서 이전에 형성된 문학적 언어를 비평적으로 인용한 것.
쉬크로프스키 (Viktor Sklovskij)	모든 예술은 모종의 모델에 대한 병치나 모순으로 창조된다.
바흐친 (Michail Bakhtin)	기존 질서에 대한 부정과 동시에 확신이고 파괴와 동시에 쇄신의 의미가 있다.
주라드 주네트 (Gerard Genette)	기존 작품의 모방과 변형이 새로운 창작의 출발이 될 수 있다. - 팔랭프세스트
린다 허치언[13] (Linda Hutcheon)	전통에 대한 생산적이고 창조적인 접근

11) 이정민, 런던 파리의 도심 부티크 호텔의 공용 공간 계획에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2010, p.46
12) 강민정, 시각문화 교육에서 패러디(parody) 활용에 관한 연구, 2011, p.6
13) 린다 허치언은 그의 저서 '패러디와 문화'에서 패러디의 특징을 8가지로 주장하고 있다. 첫째, 패러디는 하나의 진지한 예술비평형식으로 패러디스트에게는 재창조인 동시에 창조이며 비평을, 감상자에게는 능동적인 탐구가 이루어지게 한다. 둘째, 패러디는 패러디스트와 해독자 사이의 의사소통적 구조를 가진다. 셋째, 패러디는 호환성을 가진다. 넷째, 패러디는 역사성을 가진다. 다섯째, 패러디는 패러디스트의 자기반영적 성격을 가진다. 여섯째, 패러디는 감상자의 확대된 역할을 전제 한다. 일곱째, 패러디는 감상자에게 친밀감과 즐거움을 제공한다. 여덟째, 패러디는 근본적으로 이중적이면서 양분되어 있다.

이를 통해 정리하면 패러디는 표현 방법에서 기존 작품의 모방과 변형을 통한 새로운 창작이다. 또한 원본의 초 맥락화, 전도시키는 과정에서 차이를 둔 반복의 통합된 구조적 모방의 형식을 취하며 그 속에서 패러디스트의 자아 반영의 형식을 사진다. 사회적 관계 속에서 패러디는 정당화된 기존 질서의 파괴이고 동시에 쇄신이며, 기호 부여자와 해독자 사이의 의사소통을 꾀한다. 그러므로 패러디를 보는 관점은 원본과의 유사성과 상의성의 정도에 초점을 두는 것이 아니라, 창작과 함께 원본에 대한 비평을 통해 패러디스트가 하고자 하는 이야기는 무엇이며, 원본에 대한 어떤 생각을 가지고 재창조하였는지 등에 초점을 맞추어야 한다.

<그림 4> 다빈치, 모나리자, 1503



<그림 5> 보테로, 모나리자, 1977

<그림 4>에서 <그림 5>은 전형적 패러디의 예시로 볼 수 있다. 보테로의 모나리자는 뚱뚱하고 우스꽝스런 모습으로 원작 이미지를 희화화하였다. 그 속에서 미의 기준에 대한 풍자를 담기도 하며 풍만한 인간표현을 통해 인간에 대한 성찰을 담고 있다. 원본과의 관계에서 차이를 둔 반복이 나타나며 그 속에서 보테로의 새로운 관점이 반영된 형식을 취한다.

<그림 6> 톰 헌터, 오필리어, 2000

<그림 7> 그레고리 크루드슨, 오필리어, 2001

<그림 6>와 <그림 7>는 존 에버렛 밀레이의 'Ophelia'를 패러디한 사진 및 회화 작품이다. 처연하고도 관능적인 죽음의 이미지를 패러디 하면서 원작과 큰 주제는 같지만 공간이 바뀌면서 풍겨져 나오는 분위기가 다르다.

이와 같이 공간도 하나의 주제를 여러 가지 방법으로 패러디 하면서 각기 다른 분위기로의 연출이 가능해졌고 컨버전디자인 호텔의 공간에 많이 사용되어 지고 있다.

3.2. 패스티쉬적 표현

패스티쉬(pastiche)는 포스트모던한 사회를 반영하는 예술행위 양식의 한 특징인 <혼성모방>을 지칭한다. 풍자적 모방에 해당하는 패러디에 비해 패스티쉬는 비판의식이 상실된 혼성모방이라고 할 수 있다. 즉 앞선 텍스트들을 뒤섞어 무엇인가를 창출해 내는 데 있어서 그것을 만든 의도성이 드러나지 않는, 그래서 다름보다는 닮음, 입체보다는 평면적인 결과로 나타나므로 모방의 격이나 차원에서 일정하게 구별하는 것이 일반적인 견해이다.

패스티쉬는 크게 두 가지 방법으로 나눌 수 있다. 하나는 작품에서 원작을 그대로 모방하는 경우이고, 다른 하나는 여러 가지 이미지들을 끌어다 혼용하는 방법이다.[14]

패스티쉬를 작품에 적용한 대표적 작가들의 작품과 내용을 정리한 것은 <표 3>과 같다.

<표 3> 패스티쉬 대표적 작가

구분	작가	이미지	내용
원작을 모방	셰리 레빈 (Sherri Levine)		미술 서적에서 인쇄된 사진을 다시 찍어 자신의 작품으로 제시함으로써 작품의 원본성을 공격
	일레인 스투르트번트 (Elaine Sturtevant)		작품의 원본과 복사, 모방과 시뮬레이션과의 관계를 다룸으로써 모더니즘 이후 논의의 주제가 되었던 기본 문제들 즉, 원본성과 독창성의 개념 등에 문제를 제기
	마이크 비들로 (Mike Bidlo)		유명한 예술가들의 작품을 그대로 차용하거나 조금 변형하여 반복하는데, 이를 창조적인 행위라고 주장

구분	작가	이미지	내용
다양한 이미지를 혼용	바바라 크루거 (Babara Kruger)		대중 소비 문화 매체의 형식과 기존의 이미지를 차용하여, 다양한 표현형식의 형태로 복제한 이미지와 텍스트를 결합하여 원작의 오리지널러티를 해체하려함.
	리차드 프린스 (Richard Prince)		잡지 광고 이미지를 따로 분리하여 사진을 찍은 후, 그 이미지를 모아 한 장의 사진으로 만듦으로써 원본성을 부정함
	마이크 앤 덕 스탄 (Mike And Doug Stan)		과거 작품을 차용하여 원작의 원본성을 해체하려는 것은 물론 평평하고 부드러운 사진 표면에 물리적이거나 화학적인 작업을 함으로써 사진 표면 자체도 해체하려함.

3.3. 콜라주적 표현

콜라주는 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나무 조각, 모래, 나뭇잎 등 여러 가지 물질을 붙여서 구성하는 기법으로 초현실주의 작품에서도 기성품에 손질을 가하지 않고 전혀 엉뚱한 물체끼리 조합시킴으로써 별개의 새로운 현실을 만들어 비유적, 연상적, 상징적 효과를 노리는 방법으로 쓰인다.[15] 또한 콜라주는 여러 요소들을 부적합한 면에 붙여 놓고 그것들 사이에서 발생하는 어긋남과 임의성에 의해 초현실적 이미지를 확대시키려는 것이다. 문학과 미술에서 꼴라주는 재능이라는 개념을 무너뜨리며, 우리가 예술작품에 부여했던 신성함과 애착을 조롱하며 예술 작품에 자유, 불연속성, 우연성, 유머를 도입한다.

<그림 8> 에른스트, 로프로프가 초현실주의 그룹 멤버를 소개한다, 1931

<그림 9> 에른스트, 우편배달부 슈발, 1932

<그림 8>, <그림 9>에서 보여지는 에른스트의 작품은 여러 장의 사진을 이용하거나 연필, 잉크, 수채화 물감을 사용하여 완성하거나, 붙이는 이제껏 한 번도 본 적이 없는 상황이나 형상들을 결합시키는 작업으로 이어지게 된다. 이러한 작업이 확장된 것이 프로타주로 발전해 나간다.

14) 최신영, 포스트모더니즘 미술의 표현양식을 활용한 미술교육방법 연구, 한국고원대학교 석론, 2010, pp.48-49

15) 허귀련, 루이스 부뉴엘의 후기작품에 나타난 초현실주의적 영상표현에 관한 연구, 숙명여대 석론, 2006, p.45

콜라주는 파피에콜레[16]에서 출발하였고 초현실주의 화가에 의해 내면세계를 지기접적인 방법으로 표출하고 있음을 알 수 있다. 콜라주의 효과는 충격적이어서 보는 사람으로 하여금 이상한 아름다움이나 환상적인 느낌을 갖게 함으로 인간의 무의식 세계를 표현하는 적절한 방법이다.

3.4. 데페이즈망적 표현

데페이즈망 기법은 무의식 속에 억압된 욕구, 의도, 인식 등을 표면화 시켜, 캔버스 속에 하나의 환영으로 존재시킴으로서, 억압에서의 해방을 통한 치유에 도달[17]할 수 있게 하는 것이다. 프로이드의 예술론을 적극적으로 수용하여 그것을 토대로 삼은 초현실주의는 인간의 무의식속에 억압되어 있는 좌절된 욕구, 병리적 현상을 표출시키고, 형상화시켜 영혼의 해방을 시도하고자 하였으며 데페이즈망은 그것을 구현하기 위한 방법으로 창출된 것이라 할 수 있다.

데페이즈망은 오브제의 일상적 용도를 파기하고 엉뚱한 현실과 결합시킴으로써 그 의미를 갖는다. 이러한 오브제의 위치전환은 현실 원칙에서 벗어나 쾌락 원칙에 순응하고, 자유롭고 엉뚱한 어울림[18]에서 느껴지는 아름다움은 우리의 자아와 내밀한 관계를 맺게 된다.

데페이즈망의 근원으로 볼 수 있는 것은 키리코(Giorgio de Chirico, 1888-1978)[19]의 작품에서다. 키리코는 "모든 물체에는 양면성이 있다" 그 일면은 우리가 흔히 볼 수 있고 누구에게나 보이는 면이요. 또 다른 면은 극소소의 한정된 사람만이 비상한 통찰력과 형이상학적 명상이 일치하는 순간에만 볼 수 있는 신들린 듯한 형이상학적[20]인면이다.

<그림 10> 키리코, 사랑의 노래, 1913-14

<그림 11> 마그리트, 향수, 1949

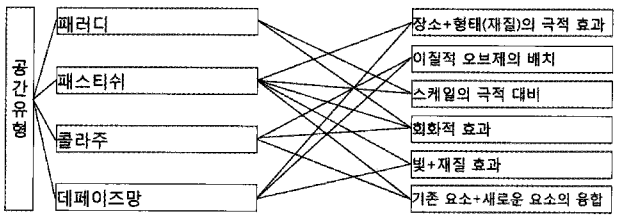
키리코와 마그리트의 작품에서 보여지는 것과 같이 일상적인 사물을 재조직하여 새로운 화면을 구성하여 낯선 느낌의 모호함과 신비감을 던져준다.

데페이즈망은 무의식에 귀 기울인 것이며, 예술은 자율적인 무의식의 심상에 귀를 기울이는 것이라는 말에 동조한다. 우리는 이 같은 데페이즈망의 정신, 태도를 다시 생각해 볼 필요가 있다. 이것은 현대 예술인이 지녀야할 태도를 보여주는 것이다.

4. 컨버전디자인 호텔의 공간 유형 사례 조사

사례의 분석대상은 유럽지역에 있는 스페인, 런던과 아시아 지역에 있는 일본과 한국의 컨버전된 디자인 호텔로 한정하였다. 이 사례들은 그 나라의 전통 및 역사를 가지고 있는 장소이며, 최근 컨버전된 디자인 호텔로써 2가지 이상의 혼합적 장르의 디자인 유형이 반영된 공간들로 홈페이지를 및 작품집을 통한 것으로 한정하였다.

3장의 내용을 바탕으로 도출한 공간 유형에 관한 키워드는 패러디, 패스티쉬, 콜라주, 데페이즈망이라는 4가지를 도출해 냈다. 또한 4가지 키워드 중 공간의 표현 요소를 추출해 내어 도식화 시킨 것이 <그림 12>이다.



<그림 12> 공간유형에 따른 표현 요소

혼합장르의 공간 유형 요소에는 장소+형태(재질)의 극적 효과, 이질적 오브제의 배치, 스케일의 극적 대비, 회화적 효과, 빛+재질 효과, 기존 요소+새로운 요소의 융합으로 표현되어 질 수 있으며, 이를 바탕으로 공간 해외사례 20곳, 국내 사례 1곳을 분석한 결과를 표로 정리하면 <표 4>과 같다.

16) 네이버 지식백과 참조. 붙임종이. 1910~1911년경, 브라크와 피카소가 시작한 큐비즘의 표현기법. '분석적'(analytique[프]) 단계(1910~12)에 와서, 추상적인 선의 요소와 해체된 큐비즘의 화면에 현실감과 일상성을 회복시키기 위해 신문지, 모양지, 상표, 털, 모래, 철사 등을 붙여 새로운 조형효과와 물체감을 도입함. 다다와 쉬르레알리슴의 콜라주로 발전. 20세기 회화에서 오브제 의식의 형성과정에서 중요한 계기가 된 기법이다.

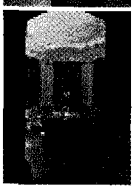
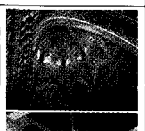
17) 손유진, 초현실주의의 데페이즈망 기법을 통한 무의식의 세계 연구 석사논문, 계명대학교 석론, 2004, p.21

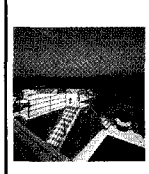
18) 허귀련, 루이스 부뉴엘의 후기 작품에 나타난 초현실주의적 영상표현에 관한 연구, 숙명여대 석론, 2006, p.45

19) 키리코(Giorgio de Chirico, 1888-1978) : 그리스에서 출생한 이탈리아 화가. 형이상학적이고 몽환적인 화풍으로 초현실주의에 많은 영향을 끼쳤으며 그를 선구로 스콜라메타피자카(Schola Metaphysica: 형이상파)가 형성되어 미래파 이후의 이탈리아 화단을 풍미했다. 페라라에서 카라를 만나 형이상학적 회화를 창안. 1918년 이후 대부분 플로렌스와 로마에서 생활했고, 20년대 중반과 30년대는 파리에서 머물면서 피카소 등과 사귀었고 입체파의 영향도 받았으나, 그의 본질적인 구상은 화면의 몽환적 구성을 향한 것이었다. 초현실주의자들은 그의 초기 회화를 높이 평가했으나, 그는 20년대에 르네상스에 토대를 둔 고전주의에 대한 강박적인 환상을 버리고, 모더니즘의 반고전적인 경향들을 공연히 비난.

20) A. 야페, 미술과 상징, 이희숙 역, 열화당, 1979, p.75

<표 4> 컨버전 디자인 호텔의 공간 유형 사례

이름	이미지	내용	패러디적	패스티쉬적	콜라주적	데페이즈망적
			표현 요소			
Hoshinoya Kyoto, Japan		일본 전통 다다미식 공간에 서양식 입식 가구 배치		○	○	
		별장 → 호텔	이질적 오브제의 배치, 기존 요소+새로운 요소의 융합			
Gorakadan, Japan		일본식 다다미 공간에 태국 소품들로 가구 배치		○	○	
		황실 별장 → 호텔	이질적 오브제의 배치, 기존 요소+새로운 요소의 융합			
Hospes Palacio del Bailio, Spain		인도 문화의 영향을 받은 공간으로 천정과 벽면에 꼴라주적인 방법으로 표현을 했으며, 세가 다른 작품을 배치함으로해서 이질적이지만 톤을 맞춤으로써 어우러질 수 있는 디자인으로 공간으로 구성하였다.			○	○
		성 → 호텔	이질적 오브제의 배치			
Urban hotel, Spain		스페인의 전성기를 보는 듯한 착각을 일으킬 정도로 역대 식민지로 삼았던 나라들의 유물 모사품을 공간 벽면에 배치함으로써 어느 나라에 있는지 착각을 불러일으키는 아이러니한 공간이다.		○	○	○
		중세 성채 → 호텔	이질적 오브제의 배치, 스케일의 극적 대비			
Hospes Maricel, Spain		옛 건축물 구조를 살리고 자연과 소통할 수 있는 요소로 바다 위에 떠 있는 침대 등 파격적인 인테리어를 선보이며 대비되는 극적 공간 구성을 하였다.		○	○	
		저택 → 호텔	장소+형태(재질)의 극적 효과, 기존 요소+새로운 요소의 융합, 스케일의 극적 대비			
Hospes Palacio de los patos, Spain		중세 시대의 아치형 구조를 유지하면서도 스테인드 글라스에는 현대 사회를 풍자하는 이미지를 삽입하였다.		○	○	
		성 → 호텔	기존 요소+새로운 요소의 융합			
Barcelo La Bobadilla, Spain		이슬람의 역사를 천정에 회화로 표현함으로해서 사실적이고, 꼴라주적인 반각 방법으로 표현을 했다.		○	○	
		이슬람 빌리지 → 호텔	기존 요소+새로운 요소의 융합			

이름	이미지	내용	패러디적	패스티쉬적	콜라주적	데페이즈망적
			표현 요소			
Gran Hotel Son Net, Spain		중세의 아치 형태를 차용하여 공간 구성을 하고 현대적인 조각으로 아이러니한 공간 구성		○	○	
		저택 → 호텔	기존 요소+새로운 요소의 융합			
La Residencia, Spain		사람 얼굴 이미지를 벽면 가득 확대하여 풍자적 표현을 함	○			○
		17세기 맨션 → 호텔	빛+재질 효과, 회화적 효과			
Son Brull Hotel & Spa, Spain		감옥과 같은 공간으로 구성하여 사용자로 하여금 마치 감옥체험을 하는 것과 같은 효과를 준다.		○		○
		18세기 수도원 → 호텔	장소+형태(재질)의 극적 효과			
ME Madrid, Spain		팝아트 같은 풍자적인 이미지를 보여줌으로 해서 부담 없고 재미를 줄 수 있는 편안한 공간으로 설계 되었다.		○		○
		성 → 호텔	빛+재질 효과			
The Wetin Palace, Spain		트릭 아트를 이용한 벽면 회화를 이용하여 공간감을 표현했다.	○			○
		궁 → 호텔	회화적 효과, 기존 요소+새로운 요소의 융합			
Gran Melia Colon, Spain		백화점 디스플레이 방식을 차용하여 객실로 들어가는 문에 중세시대 유명한 인물 초상화를 배치해 그 시대로 빨려 들어가는 듯한 느낌을 주는 공간으로 디자인 하였다.	○	○		○
		백화점 → 호텔	회화적 효과, 스케일의 극적 대비			
Rsgung, korea		한옥의 공간에 침대를 놓은 퓨전 한옥 호텔로써 좌식과 입식이 공존해 있는 공간이다.		○	○	
		세트장 → 호텔	기존 요소+새로운 요소의 융합, 장소+형태(재질)의 극적 효과			
Gran Hotel Son Net, Spain		중세의 아치 형태를 차용하여 공간 구성을 하고 현대적인 조각으로 아이러니한 공간 구성		○	○	
		저택 → 호텔	기존 요소+새로운 요소의 융합, 이질적 오브제의 배치			
Cap Rocat, Spain		장소성을 최대한 살려 모던하면서도 군부대였을 때 있었던 대포 등을 이용하여 디자인에 접목 시켰다.		○		○
		군부대 → 호텔	기존 요소+새로운 요소의 융합, 이질적 오브제의 배치			

이름	이미지	내용	패러디적	패스티쉬적	콜라주적	데페이즈망적
			표현 요소			
Villa Magna Hotel, Spain		꼴라주 형식을 빌린 회화 작품들을 벽면 곳곳에 배치하였고 모던한 공간에 엔틱한 가구를 배치함으로해서 아이러니한 공간 구성을 하였다.			○	○
		빌라 → 호텔	회화적 효과, 이질적 오브제의 배치			
Castillo Hotel Son Vida, Spain		중세시대 스테인드 글라스를 모방하여 유리 돔을 만들고 현대 조각 작품 및 회화를 배치함		○	○	○
		별장 → 호텔	기존 요소+새로운 요소의 융합, 빛+재질 효과			
THE BALANCING BARN, London		외부 파사드를 사물이 반사되는 스틸을 사용했고, 건물의 일부를 허공으로 빼내어 아슬아슬한 심리 상태를 체험하도록 하였으며, 풍경이 왜곡되게 비춰지는 방법을 통해 아이러니한 공간 구획을 하였다.	○			○
		주택 → 호텔	장소+형태(재질)의 극적 효과, 스케일의 극적 대비			
THE SHINGLE HOUSE, London		극적 전개를 통해 공간내부에서 외부를 바라볼 때의 긴장감을 조성한다.		○		○
		주택 → 호텔	장소+형태(재질)의 극적 효과, 회화적 효과			
THE DUNE HOUSE, London		접근성도 좋지 않고 주변 환경도 전원생활 하기 좋은 지역에 만들어져 어울릴 것 같지 않지만 주변 환경과 묘하게 어울리는 호텔이다.			○	○
		주택 → 호텔	장소+형태(재질)의 극적 효과, 빛+재질 효과			

<표 4>와 같이 유형별로 분석한 결과 한 공간에서는 4가지의 유형 타입이 모두 보이지 않고 두 가지 또는 세 가 혼합되어 공간에 표현되어졌다. 4가지 공간 유형 중 패스티쉬적 공간이 가장 많았고, 패러디적 공간이 가장 적었다.

표현 요소로는 기존 요소+새로운 요소의 융합이 가장 많이 표현된 요소였고, 빛+재질 효과가 가장 적게 표현되었다. 이는 최대한 예전의 공간 형태를 훼손하지 않으면서 공간을 변화시킬 수 있다는 가능성을 제시한다.

5. 결론

본 연구는 컨버전디자인 호텔의 공간 디자인 유형을 영화와 미술의 혼합 장르에 따라 사례를 통해 정리하였다.

첫째, 현대 컨버전디자인 호텔의 디자인 유형은 영화나 예술에서 표현되고 있는 혼합 장르인 패러디, 패스티쉬, 꼴라주, 데페이즈망의 방법으로 공간이 디자인 되고 있었다.

둘째, 역사적인 건축물이니 만큼 가치를 훼손시키지 않고, 장소의 특수성을 부각시켜 객실뿐만 아니라 레스토랑, 카페, 세미나실 등 편의시설에도 혼합 장르적인 요소를 도입함으로 해서 호텔 공간 전체가 하나로 인식될 수 있도록 하였다.

셋째, 도심지역 뿐만 아니라 외곽지역 및 시골에도 낡은 주택 및 대지를 이용하여 호텔로 디자인되면서 일반인에게도 친숙한 대중적인 공간으로의 변화가 되고 있다.

이번 연구를 통해 향후 컨버전디자인 호텔은 좀 더 다양한 혼합 장르의 방법으로 디자인 되어져 새로운 개념의 공간을 제공하고, 역사적, 문화적 가치를 창출하여 특별한 공간이 아닌 친숙한 공간으로써 대중에게 다가갈 수 있는 하나의 대안으로 적용되어야 한다고 볼 수 있겠다.

참고문헌

1. 조연주, 도시재생을 위한 유휴 산업시설의 컨버전디자인 방법 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제12권 3호 통권 23호, 210
2. 노정은 · 박찬일, 신 · 구 요소의 관계 유형 분석에 의한 컨버전 디자인의 전략과 그 특성, 한국실내디자인학회논문집 제16권 6호 통권65호, 2007
3. 이주형 · 장석하, 한국근대건축물 보존 및 활용 방안에 관한 연구, 대한건축학회, 2006
4. 이정훈, 디자인 호텔의 개념을 도입한 도시 호텔 로비 리모델링에 관한 연구, 중앙대 석론, 2003
5. 김옥예, NARRATIVE 표현특성을 적용한 BOUTIQUE HOTEL, 홍익대 석논, 2002
6. 정소미, 디자인 호텔의 하이브리드 성향에 관한 연구, 연세대 석논, 2006
7. 김명선 · 김주연, 디자인 호텔 실내 공간의 감성적 표현 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제13권 4호 통권45호, 2004
8. S. Giedion, Space, Time and Architecture, 김경준 역, 1998
9. 최동혁 · 김진균 · 이금진, 역사 환경으로서의 도시조직의 가치-서울 남촌지역을 중심으로-, 대한건축학회논문집, 2005
10. 이정민, 런던 파리의 도심 부티크 호텔의 공용 공간 계획에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2010
11. 강민정, 시각문화 교육에서 패러디(parody) 활용에 관한 연구, 2011
12. 허귀련, 루이스 부뉴엘의 후기작품에 나타난 초현실주의적 영상표현에 관한 연구, 숙명여대 석론, 2006
13. 최신영, 포스트모더니즘 미술의 표현양식을 활용한 미술교육방법 연구, 한국교원대학교 석론, 2010
14. A. 야페, 미술과 상징, 이희숙 역, 열화당, 1979

[논문접수 : 2011. 10. 31]
[1차 심사 : 2011. 11. 16]
[2차 심사 : 2011. 11. 28]
[게재확정 : 2011. 12. 09]