

# 하이메 아온과 마르셀 반더스의 디자인에서 나타나는 초현실주의적 특성 비교 연구\*

## A Comparative Study on the Surrealistic Characters of Jaime Hayon and Marcel Wanders Design

Author 한정원 Han, Jeong-Won / 정희원, 부산대학교 주거환경학과 조교수, 이학박사

Abstract This study aims to figure out diversity and complexity of modern design by analysing surrealistic characters of Jaime Hayon and Marcel Wanders design, who are working actively in diverse design fields including graphic design, product design, and space design. First fundamental theories of surrealism was reviewed, and structure for analysis was made by studying characters of design representation derived by surrealistic concepts. And then design projects in the fields of furniture and product design, interior space design, and project design that were performed by two designers after the year 2000 were analysed. Two designers assume critical attitudes in mass production of functional design which is made by only machines, and they have something in common pursuing creative and imaginative design by making unique artistic elements by using modern technology. In this way, they create surrealistic fantasy in their design. On the other hand Jaime Hayon and Marcel Wanders show interesting differences in modes of expression. Hayon creates unique and organic forms and characters based on his creative imagination, and he enjoys to express boldness and amusement. Wanders shows sophisticated and elegant duality by dramatic balance between intricate patterns and minimal forms. Both designers have important influences in modern design as creative leaders always pursuing new things and representing complex tendency of modern society.

Keywords 하이메 아온, 마르셀 반더스, 초현실주의적 디자인  
Jaime Hayon, Marcel Wanders, Surrealistic Design

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

창의성과 독창성을 필요조건으로 하는 디자인 분야에 있어서 새로운 것에 대한 욕구는 과거로부터 지속적으로 표현되어 왔다. 근대 이전의 바로크 양식은 정확한 선과 비율을 지니는 르네상스의 고전주의에 대응하여 유기적이고 역동적인 중첩 구조로 착시현상을 유도함으로써 새로운 공간을 제시하고자 하였으며, 19세기 말 전통적인 유럽의 예술에 반발하여 자연물의 유기적 형태를 이용한 디자인을 강조하였던 아르누보 양식도 이전과는 다른 공간의 조형성을 표현하고자 하는 디자이너들의 욕구에 의해 만들어진 것으로 볼 수 있다. 20세기 초부터 최근까지 디자인의 흐름을 주도하여 왔던 모더니즘 이후 현대에 와서는, 합리성을 바탕으로 획일적인 기계문명을 중시

하였던 국제주의 양식에 반발하여 이성에 억눌려왔던 감정을 과격하게 표출하려는 표현주의나 역사와 전통을 참조하여 새로운 방향을 모색하는 포스트모더니즘이 이러한 경향을 대변한다.<sup>1)</sup>

현대 사회에서는 모든 것이 다양화되고 복잡화되는 방향으로 발전하고 있으며, 개인의 삶을 풍요롭게 하기 위한 환경에 대한 요구도 급격히 증가하고 있다. 이러한 사회적 경향을 반영하고 대중들의 요구를 충족시켜야 하는 디자이너들의 역할은 점점 더 확대되고 있으며, 따라서 이전과는 다른 새로운 것을 만들어 내기 위한 접근 방법도 다양하게 시도되고 있다.

급속한 산업화와 기술의 발전으로 모더니즘 디자인에서 중시하였던 기능의 측면은 거의 완벽하게 발전되어 왔으나, 계속적으로 변화하는 감성에 대한 요구의 충족을 위해서는 일상에서 경험할 수 없는 무엇의 제시가 필

\* 이 논문은 부산대학교 자유과제 학술연구비(2년)에 의하여 연구되었음.

1) 최수복, 현대건축에 나타난 데페이즈망 표현특성에 관한 연구, 국민대학교 건축대학원 석사학위논문, 2003, pp.56-57

요하다. 이러한 상황에서 초현실주의는 합리적이고 분석적인 사고의 틀에서 벗어나 자유롭고 비이성적인 상상의 세계를 표현함으로써 20세기 전반의 예술에 큰 영향력을 미쳤고, 디자인 분야에서도 항상 경험하는 일상적인 것에서 탈피하여 차별화된 새로움을 제시할 수 있는 표현 방법으로 적용되고 있다.

최근 창의적인 작품으로 주목을 받고 있는 하이메 아온(Jaime Hayon)과 마르셀 반더스(Marcel Wanders)는 제품디자인에서 실내공간의 디자인까지 광범위한 영역을 다루며 유럽을 중심으로 활발하게 활동하는 디자이너들이다. 이들은 현대 사회에서 기계적으로 대량생산되는 디자인에 대해 비판적이며 상상력과 감성을 자극하는 초현실주의적인 디자인 특성을 지니고 있다는 점에서 공통점이 있으나, 디자인의 적용과 표현방식에 있어서는 흥미로운 차이를 나타낸다.

따라서 본 연구에서는 시각, 제품에서부터 공간에 이르기까지 다양한 디자인 분야 간의 경계를 넘나들며 활발한 활동을 하고 있는 하이메 아온과 마르셀 반더스의 작품을 살펴보고 그들의 디자인에서 나타나는 초현실주의적 표현 특성을 비교 분석함으로써 현대 디자인의 다양성과 복합성을 파악하고자 한다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

최근 여러 분야에서 광범위하게 활동하며 각자의 독특한 디자인 세계를 구축하고 있는 하이메 아온과 마르셀 반더스의 디자인을 하나의 고정된 틀에서 비교하는 것은 어려우나, 이성에 얽매이지 않는 자유로운 사고와 인간의 잠재적인 상상력을 기본적인 배경으로 하는 초현실주의는 이들의 독창적인 다양성을 비교해 볼 수 있는 접근 방법이 될 수 있다.

따라서 본 연구는 문헌고찰과 사례분석을 통해 진행되었으며, 우선 선행연구의 고찰을 통해 초현실주의의 기본 배경을 살펴보고, 초현실주의 예술의 개념이 공간과 디자인에서의 표현 방법으로 나타나는 특성을 파악하여 이를 통해 작품을 분석하기 위한 틀을 구성하였다. 그리고 문헌자료를 조사하여 가구 및 제품디자인, 실내공간 디자인, 그리고 프로젝트 디자인<sup>2)</sup> 분야에서 2000년 이후 작업되었던 두 디자이너의 디자인 작품 사례를 수집하고 내용분석을 통해 각 사례에서 나타나는 초현실주의적 디자인 특성을 비교분석하였다.

## 2. 초현실주의에 대한 선행연구 고찰

### 2.1. 초현실주의의 기본개념

2) 프로젝트 디자인 : 디자인과 관련된 업체에서 제품의 홍보나 새로운 제품의 개발을 위하여 영향력있는 디자이너에게 프로젝트를 의뢰하여 진행되는 작업을 의미하는 용어로 사용하였다.

초현실주의는 1924년 앙드레 브르통(Andre Breton)의 <초현실주의 선언>을 출발점으로 하여 본격적으로 시작되었고, 이성과 논리적 현실에 간혀있는 인간의 사고를 자유롭게 하여 꿈과 환상의 세계를 회복시키고자 하였던 예술운동이다. 인간의 잠재적인 무의식 세계와 욕망을 우연에 의한 여러 가지 방법으로 표출하고자 하였으며, 상상력과 무의식을 바탕으로 하는 예술적인 질서를 추구함으로써 창조를 위한 새로운 가능성을 발전시키려 하였다. 프로이드의 정신분석학을 중심으로 인간해방을 주장하는 마르크스의 철학과 인간의 원초적인 측면을 탐구하는 낭만주의, 환상문학과 신비주의 등을 사상적 배경으로 하여, 폭넓은 예술운동으로 확산되었고 현재까지도 사회적, 문화적 경향의 흐름에 있어 중요한 영향을 미치고 있다고 할 수 있다.

### 2.2. 초현실주의적 디자인의 표현특성

초현실주의의 예술적 개념을 건축적 공간과 디자인의 표현 특성으로 파악하고자 하는 연구는 최근 10여년간 지속적으로 이루어져 왔다. 김원갑(1997)의 연구에서는 20세기 전반기 근대건축과 초현실주의와의 연관성을 밝히고 초현실주의의 개념 및 기법들이 근대 및 현대 건축의 사례들에 영향을 준 양상 및 방식을 분석하였으며, 김영애(2004)는 실내공간에서 초현실주의적 표현경향에 관한 연구에서 초현실주의 회화에서 나타나는 표현기법을 바탕으로 하여 반전, 이중성, 모호성/불명료성, 스케일의 파괴를 형태와 공간적 측면의 표현기법으로 도출하였다. 전미경(2004)의 연구에서는 초현실주의의 표현특성을 기호론적으로 해석하여 공간에서의 표현요소로 도출하였는데, 초현실적인 표현 특성은 비형상적(추상적), 형상적(사실적), 오브제적(상징적) 표현의 세가지로 구분되며, 각각에 대한 공간의 표현요소는 비형상적(추상적) 표현 특성으로서 불확실성, 시각적 유희(Pun), 개념적 양의성, 무의식적 욕망의 표현, 형상적(사실적) 표현특성으로서 프로그램의 병치, 재료의 병치, 형태적 왜곡, 그리고 오브제적(상징적) 표현특성으로서 비일상적 오브제, 스케일의 변형, 생물학적 표현을 제시하였다. 이진옥(2009)은 다양하게 나타나는 초현실주의적 표현특성을 형태적, 감성적 표현특성으로 구분하여 형태적 표현특성으로는 비정형성, 탈스케일, 바이오모픽, 그리고 감상적 표현특성으로는 탈현재성, 탈장소성, 우연적 병치의 키워드를 도출하여 디자인호텔 로비공간의 분석을 위해 사용하였다.

이상의 선행연구에서 도출된 초현실주의적 디자인의 표현특성을 분석해 보면 각각 다양한 어휘로 나타나고 있으나, 의미의 적용에 있어서 디자인의 개념적인 부분에서 반영된 특성과 기법적으로 적용된 특성으로 크게 구분할 수 있다. 개념적 특성은 무엇인지 정확히 알 수

없는 불확정성과 모호함, 비정형성, 그리고 여러 가지 상반되는 이미지와 해석을 가능하게 하는 시각적 이중성과 다의성, 현실에서는 가능하지 않은 것을 나타내는 환상과 무의식의 표현을 포함하는 것으로 디자인의 결과가 나타내는 의미적 특성이라 할 수 있다. 반면 기법적 특성은 디자인의 과정에서 의도된 것으로 볼 수 있으며 서로 다른 형태, 재료, 기능 등을 나란히 배치하는 병치의 방법이나 과장된 스케일의 변화, 그리고 형태의 왜곡이나 변형 등을 포함한다. 선행연구에서 파악한 초현실주의적 디자인의 표현특성을 정리하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 선행연구에서 파악한 초현실주의적 디자인 표현특성

	개념적 특성	기법적 특성
김원갑 (1997)	불확정성, 시각적 Pun, 무의식적 욕망의 표현, 문장적 도치, 시적 유추	프로그램의 병치, 형태적 왜곡, 오브제의 병치, 재료의 병치, 스케일의 변형, 생체적 변형
윤경환 외 (2000)	유연성, 환상성	프로그램의 병치, 재료의 병치, 형태적 병치, 오브제의 병치, 플라주, 앳상블라주, 몽타주
김영애 (2004)	모호성/불명료성, 이중성, 반전	스케일의 파괴
전미경 (2004)	불확실성, 시각적 Pun, 개념적 양의성, 무의식적 욕망의 표현, 유연, 환상성	프로그램의 병치, 재료의 병치, 형태적 왜곡/변형, 스케일의 변형, 생물학적 표현, 비일상적 오브제
박민석 외 (2007)	비정형성, 개념적 다의성, 잠재의식 표현	프로그램의 혼용, 재료의 혼용, 형태의 혼용, 형태적 왜곡과 변형, 비일상적 형태, 오브제의 혼용, 스케일의 변형, 생물학적 표현
이진욱 (2009)	비정형성, 유연적 병치, 탈형 재성, 탈장소성	탈스케일, 바이오모픽
함모아 (2009)	영역적 모호성, Visual Pun, 개념적 다의성, 역설	형태적 왜곡과 변형, 이질적 혼성
장한술 외 (2009)	역설, 불확정, 모순	중첩, 변형, 합성, 스케일, 병치

본 연구에서는 대상이 되는 두 디자이너의 작품에서 나타나는 초현실주의적 경향을 디자인의 개념적 특성과 기법적 특성의 두가지 방향에서 분석해 보고자하며, 이를 위해 각 항목을 구성하는 어휘들 중 유사한 의미를 나타내는 것들을 재구성하여 대표적인 세부특성을 <표 2>와 같이 구성하였다.

<표 2> 초현실주의적 디자인 분석의 틀

구분	특성	내용
개념적 특성	모호성	정확히 무엇을 나타내는지 알 수 없는 상태
	다의성	두 개 이상의 의미를 가지는 현상이나 특성
	환상성	현실적인 가능성이 없는 상상의 표현
	역설/모순	어떤 사실에 반대되는 이론 또는 논리적으로 어긋나는 상태
기법적 특성	병치	이질적인 것들을 나란히 배치함
	스케일변화	일상적인 스케일과 달리 과장되게 표현함
	왜곡/변형	사실과 다르게 표현하거나, 모양이나 형태가 달라지게 함

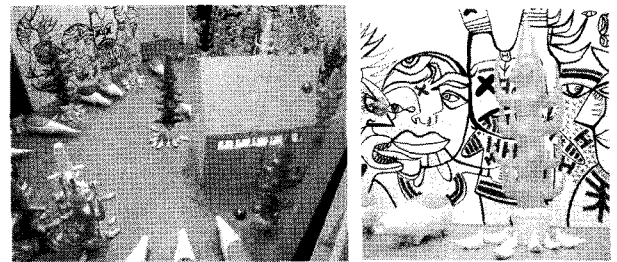
### 3. 디자이너의 작품세계

#### 3.1. 하이메 아욘

스페인의 디자이너이자 예술가로서 1974년 마드리드에

서 태어났다. 어린 시절에는 그래피티 아트에 심취하였는데, 최근 그의 작품에서 나타나는 대담하고 환상적인 이미지의 근원으로 볼 수 있다. 하이메 아욘은 마드리드와 파리에서 산업디자인을 공부하고 1997년 베네통이 후원하는 디자인 및 커뮤니케이션 아카데미인 파브리카(Fabrica)에 합류하였다. 이곳에서 그는 창의적인 예술성을 발휘하여 짧은 기간 내에 학생에서 디자인부서의 책임자로 승진하였으며, 상점과 레스토랑 공간디자인, 전시와 그래픽디자인을 포함하는 광범위한 프로젝트를 진행하였다. 이후 독립하여 개인 스튜디오를 설립하면서 초기에는 도자기, 가구 등의 컬렉션을 주로 디자인하였고 점차 실내디자인과 인스톨레이션 작업도 다양하게 진행하고 있다.

2003년 10월 영국 런던의 데이비드 길 미술관(David Gill Gallery)에서 개최하였던 '지중해의 디지털 바로크(Mediterranean Digital Baroque)'는 그의 개인적인 커리어의 시작을 의미하는 첫 번째 국제적 전시라 할 수 있으며, 디자인에 대한 초기의 비전이 잘 반영되고 있다. 자신의 근원과 여러 다른 요소들을 결합하여 전시의 시나리오를 구성하였는데, 지중해는 자신의 고향인 스페인의 문화적 특성을 의미하며 디지털은 자신이 작업한 매체를, 그리고 바로크는 정교함을 의미하는 개념으로 정의되었다.<sup>3)</sup> 여기에서 그는 지중해의 신선함과 바로크의 화려함이라는 이질적인 개념을 결합시킨 새로운 표현 방식과 개인적인 의미를 지니는 자신의 편집증적 이미지를 반영하여 그래픽, 제품, 공간디자인의 분야를 아우르는 개성적인 전시를 구성하였다.



<그림 1> '지중해의 디지털 바로크' 전시, 2003

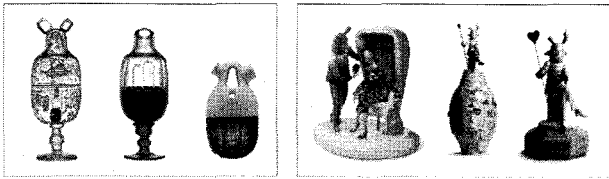
이후 런던의 아람미술관(Aram Gallery), 밀라노 가구 전시회 등에서 첨단적인 기술과 전통적인 수공예 작업을 조화시킨 여러 작품을 전시하면서 예술과 디자인의 경계를 무너뜨리는 새로운 트렌드의 주도적인 역할을 하였다. 최근에는 바카라(Baccarat)<sup>4)</sup>, 야드로(Lladro)<sup>5)</sup> 등을 위한 소품의 디자인과, 상업공간, 식당, 호텔 등의 실내디자인 및 전시디자인을 통해, 기발한 창의성과 독특한

3) Hayon, Jaime, Jaime Hayon Works, Gestalten, Berlin, 2008, pp. 6-21

4) 프랑스의 수공예 크리스탈 브랜드

5) 스페인의 도자기 브랜드

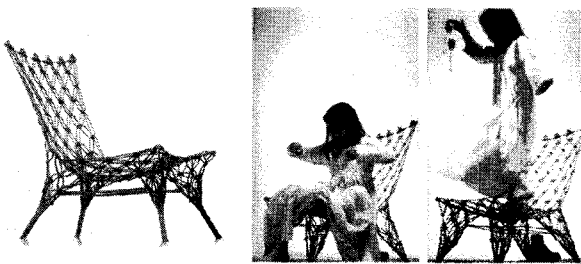
스타일을 보여주고 있다.



<그림 2> 바카라의 '크리스탈 캔디(Crystal Candy, 2009)' 컬렉션(좌)과 아드로의 '환타지(Fantasy, 2008)' 컬렉션(우)

### 3.2. 마르셀 반더스

마르셀 반더스는 1963년 네덜란드 박스텔(Boxtel)에서 출생하였고 아인트호벤 디자인 아카데미(Eindhoven Design Academy), 벨기에 디자인스쿨(Belgian Design School) 등을 거쳐 1988년 아르하임 예술학교(Arnhem School of Art)를 졸업하였다. 1993년 밀라노 전시회에 참여하면서 드루그디자인(Droog Design)<sup>6)</sup>과 관계를 맺었고, 1996년 드루그디자인을 통해 '매듭의자(Knotted Chair)'를 발표함으로써 주목을 받게 되었다. 매듭의자는 재료와 생산 기술에 대한 면밀한 실험을 거쳐 디자인 된 것으로, 탄소섬유로 되어 있는 끈을 매듭으로 엮어 에폭시 수지에 함침시킴으로써 형태와 강도를 유지하도록 하였다. 고정적인 형태를 지니기 어려운 끈을 견고한 가구로 변화시킴으로써 역설적인 표현을 하고자한 것이다.

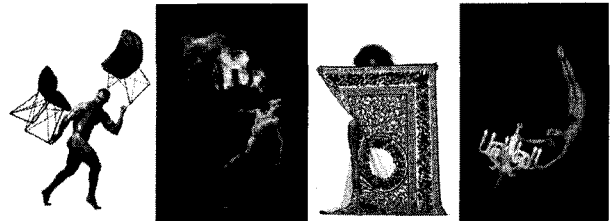


<그림 3> 매듭의자(Knotted Chair), 1996

마르셀 반더스는 드루그디자인에서 추구하는 개념적이고 실험적인 가상의 디자인(Virtual Design)에 대응하여 사람들이 좋아하는 현실적인 디자인(Realistic Design)에 대해서도 관심을 가져, 2000년 가구브랜드 모오이(Moooi)를 공동 설립하고 아트디렉터의 역할도 겸임하고 있다. 여기에서 그는 단순히 신기한 물건을 만드는 것이 아니라, 대량생산되는 가구들이 수공예적인 특성을 지니며 극적으로 변화하고 스토리를 만들어 내는 디자인의 세계를 추구하고 있다. 가구의 마케팅을 위해 나체의 인물과 가구를 짝지어 구성하는 강렬한 이미지의 사진 시리즈로 제품을 홍보하는 방법을 택하였는데, 가구의 개성과 인물의 개성을 조화시키거나 대비시킴으로써 시적이면서 극적인 구성을 시도하였다.<sup>7)</sup>

6) 실험적이고 개념적인 디자인을 추구하는 네덜란드의 디자인그룹

최근에는 보피(Boffi), 카펠리니(Capellini), 카르텔(Kartell) 등 여러 회사들의 가구 및 생활용품 디자인에 참여하고 있으며, 상업공간, 호텔, 주거공간 등 다양한 공간의 실내디자인 작업도 진행되고 있다. 광범위하게 이루어지는 그의 작업들은, 형태는 더 이상 기능에 얽매 여있을 필요가 없으며 보다 흥미있고 감정을 나타내는 스토리를 표현해야 한다는 생각을 바탕으로 하고 있다. 현대의 기술 발전으로 인해 불가능하게 여겨졌던 것들이 가능해짐으로써, 오히려 역설적으로 수공예적인 것로서의 복귀가 가능하게 되고 독특한 개성을 지니는 대량생산품의 디자인도 가능하게 되었다는 것이다.<sup>8)</sup>



<그림 4> 모오이 가구의 광고 사진

## 4. 초현실주의적 디자인 특성 비교분석

본 장에서는 하이메 아온과 마르셀 반더스의 활동이 본격적으로 이루어진 2000년대 이후의 작품 사례를 가구 및 제품디자인, 실내공간디자인, 프로젝트디자인의 세 분야로 나누어 각 사례에서 나타나는 초현실주의적 디자인 특성을 분석하였다.

### 4.1. 가구 및 제품디자인

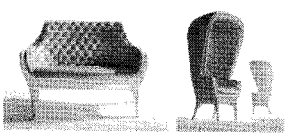

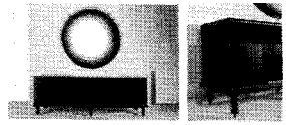
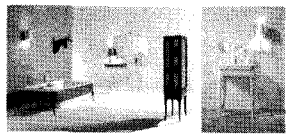
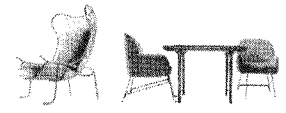


가구 및 제품디자인 분야에서는 각 디자이너의 가구 및 조명디자인 작품 7가지를 분석대상으로 하였으며 구체적인 분석 내용은 <표 3>, <표 4>와 같다.

하이메 아온의 가구 및 제품디자인에서 가장 두드러지는 특성은 첨단적인 기술과 섬세한 수공예 작업의 조화이다. 그의 소품이나 가구디자인, 조명디자인에서 즐겨 쓰여지는 도자기 작업은 30여년간 예술적인 도자기를 만들어 온 이탈리아의 보사세라믹(Bosa Ceramiche) 스튜디오에서 주로 이루어지며, 몰드가 만들어지기 전까지 수작업으로 성형되고, 도자기 위에 현대적인 기술을 통해 금속 마감이나 모자이크 타일을 덧붙임으로써 독특한 공예적 특성을 지니게 된다. 첫 번째 국제적인 개인전이었던 '지중해의 디지털 바로크(Mediterranean Digital Baroque)' 이후 도자기와 형태, 색채에 대한 과감한 실험

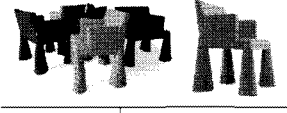

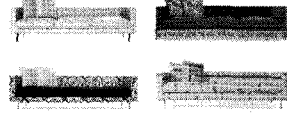
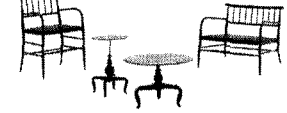


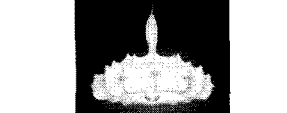
7) Wanders, Marcel, Marcel Wanders: Behind the Ceiling, Gestalten, Berlin, 2009, p.92

8) Ibid., p.8

<표 3> 하이메 아론의 가구 및 제품디자인 특성

No.1	BD Showtime Collection 소파	 <p>유기적인 곡선은 현대적 단순함과 클래식한 우아함을 동시에 나타내며, 외부는 성형한 폴리에틸렌 수지 위에 유광 래커 마감으로 첨단적인 제조기법과 재료를 사용하고 내부는 가죽을 사용하여 클래식한 디테일을 표현하여 극적인 대비를 나타낸다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·역설/모순 - 유기적이고 단순한 형태와 클래식한 가구디테일의 대비적 결합</li> <li>·재료의 병치 - 플라스틱과 가죽이라는 어울릴 것 같지 않은 재료의 동시 사용</li> </ul>	
No.2	BD Showtime Multi-leg Cabinet	 <p>수납공간의 극도로 단순화되고 절제된 기하학적 매스와 다양한 상상력을 유도하는 각기 다른 다리의 형태들이 결합되어 독특한 이중성을 나타낸다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·역설/모순 - 극도의 단순성과 복잡한 장식성의 대비</li> <li>·형태의 병치 - 미니멀한 캐비닛 박스의 형태와 복합적이고 다양한 지지대 형태의 병치</li> </ul>	
No.3	Kubo-kube Cabinet	 <p>투명한 외부 박스 내에 캐비닛이 있는 이중적인 구조로서, 수납 기능과 전시 기능을 동시에 가지고 있다. 따라서 숨기는 것과 드러내는 것의 구분이 모호해지며, 상대적인 외부와 내부의 개념을 지닌다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·모호성 - 숨기는 것과 드러내는 것의 구분이 모호함</li> <li>·프로그램의 병치 - 숨김과 드러냄의 기능을 동시에 가짐</li> </ul>	
No.4	AQ Hayon Bathroom Collection	 <p>기존의 욕실이 지니고 있는 차갑고 공허한 공간, 숨겨진 곳의 이미지를 벗어나, 스타일리시하고 생동감 있는 새로운 욕실의 개념을 도입하였다. 기존의 욕실에서는 볼 수 없었던 독특한 색채와 우아한 형태의 다양한 가구로 디자인하였다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·다의성 - 다양하게 해석될 수 있는 유기적 형태와 미니멀한 특성의 결합</li> <li>·왜곡/변형 - 자연물의 형태를 단순화시키거나 재해석한 형태</li> </ul>	
No.5	Sé Collection II	 <p>유연하고 세련된 곡선의 표현을 위해 바이올린, 플룻, 하프 등의 악기와 공중을 모티브로 하였다. 어떠한 성격의 주변 공간과도 어울릴 수 있는 단순한 형태의 가구이면서도 살아있는 생명체와 같은 생동감을 느낄 수 있다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·환상성 - 음악과 생물체에 대한 상상적 표현</li> <li>·왜곡/변형 - 살아있는 생물의 특성을 변형시킨 형태</li> </ul>	
No.6	Josephine Lamp	 <p>Metalarte와의 협업을 통해 디자인한 조명기구로서 클래식한 디테일과 현대적인 형태 및 재료의 대비적 결합</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·역설/모순 - 단순성과 과감한 장식성, 클래식한 디테일과 현대적인 형태 및 재료의 대비적 결합</li> <li>·형태의 병치 - 클래식한 디테일과 현대적인 형태의 병치</li> </ul>	
No.7	América Lamp / Bastone Lamp	 <p>조명의 기능과 테이블의 기능을 동시에 가지는 América와 이동 가능한 Bastone Lamp 시리즈로서 테이블에서 조명기 식물처럼 자라서 나오며, 조명의 헤드부분이 성장하는 흥미있는 개념을 도입하였다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·환상성 - 무생물인 조명기구가 생물처럼 자라는 개념</li> <li>·프로그램의 병치 - 조명기구와 가구 기능의 조합</li> </ul>	

<표 4> 마르셀 반더스의 가구 및 제품디자인 특성

No.1	VIP Chair	 <p>독일 하노버에서 열린 World Expo 2000의 네덜란드관(Dutch Pavilion)을 위해 디자인된 의자로서, 패브릭이 의자의 다리에까지 덮여있어 육중한 느낌을 주면서도, 바퀴가 숨겨져 있어 이동이 가능하다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·역설/모순 - 육중함과 이동성의 대비적 표현</li> <li>·왜곡/변형 - 움직일 수 있는 기능을 숨겨 의외의 효과를 나타냄</li> </ul>	
No.2	Crochet Series / Chair, Table	 <p>손으로 짠 코트 패넬을 스티로폼 틀 위에서 바느질해 연결하고 예폭시 수지에 함침시킨 후 스티로폼을 제거하여 제작한 의자로 매우 가볍고 섬세한 공예품 같은 외관이지만 견고한 구조를 지닌다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·환상성 - 가볍고 섬세한 공예품과 같은 외관과는 달리 견고한 구조를 지니므로써 일상적 개념으로는 불가능한 상상력의 표현</li> <li>·형태의 병치 - 가구 자체의 미니멀한 형태와 화려한 패턴의 병치</li> </ul>	
No.3	Moooi Boutique Sofa	 <p>기본적인 형태의 소파에 다양한 디자인의 그래픽적인 커버를 선택하여 옷을 갈아입히듯이 적용함으로써, 가구에 지루함을 느낄 때 손쉽게 바꿀 수 있도록 디자인한 컬렉션이다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·환상성 - 가구의 의인화, 무한히 변화할 수 있는 상상력의 표현</li> <li>·형태의 병치 - 가구 자체의 미니멀한 형태와 화려한 패턴의 병치</li> </ul>	
No.4	New Antiques	 <p>뉴욕의 Thor Restaurant을 위해 디자인된 의자로서, 기계에 의존했던 과거의 낡은 디자인에서 벗어나 새로운 디자인을 내려는 의도를 보여준다. 전통적인 가구의 정교한 수작업 디테일과 현대적인 형태 및 재료를 적용하였다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·모호성 - 과거와 현대적인 표현의 경계가 모호함</li> <li>·형태의 병치 - 정교한 클래식 디테일과 미니멀한 현대적 형태의 병치</li> </ul>	
No.5	Coffee Table	 <p>타일브랜드 Bisazza를 위해 디자인한 테이블로서 자연스러운 돌의 형태 위에 모자이크타일로 화려한 패턴을 구성하였다. 테이블로서의 기능과 장식적인 오브제의 역할을 동시에 할 수 있는 독특한 디자인이다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·역설/모순 - 원초적인 자연의 형태와 화려한 패턴으로 이루어진 극도의 인공적 형태의 대비</li> <li>·왜곡/변형 - 자연물의 형태를 변형</li> </ul>	
No.6	Calvin Lamp	 <p>지름 3미터를 넘는 거대한 조명기구로서, 단순한 조명기능 뿐 아니라 공간의 영역을 구분 짓는 역할을 하며, 여성적인 의상을 연상시키는 상부의 디테일과 지지대의 우아한 곡선으로 환상적인 느낌을 연출한다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·환상성 - 여성의 의상을 연상시키는 상부의 프릴 디자인과 지지대의 곡선이 현실을 뛰어넘는 환상성을 표현</li> <li>·스케일의 변화 - 일상적인 조명기구의 스케일을 뛰어넘는 거대한 크기</li> </ul>	
No.7	Zeppelin Lamp	 <p>화려한 상드리에의 구조에 직물을 덮어 전통적인 디테일을 상기시키면서도 새로운 형태적 단순함을 추구한 조명기구이다. 과거와 현대적인 상징들을 결합시켜 새롭게 변형함으로써 좋은 디자인 아이디어의 수명을 연장시키는 역할도 하고 있다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>·역설/모순 - 과거와 현재, 장식적인 것과 미니멀한 것의 결합</li> <li>·왜곡/변형 - 섬세하고 클래식한 디테일을 패브릭으로 감싸서 원형을 알아볼 수 없게 변형시킴</li> </ul>	

이 계속되어 아르키텍트(Artquitect)를 위한 욕실가구인 에이큐아온 욕실 컬렉션(AQHAYON Bathroom Collection)과 메탈아르트(Metalarte)를 위한 조명기구에 이르기까지 다양한 디자인과 마감이 시도되었다.<sup>9)</sup> 에이큐 아온 욕실 컬렉션 가구의 제작에 있어서도 골조의 제작과 도장작업 등이 목공예 작업실에서 이루어져 우아하고 세련된 형태적 특성을 나타내고 있다.

또한 전통적인 요소와 첨단적인 요소를 대비시키고, 개인적인 근원이나 사적인 의미가 있는 요소들을 나열하는 것, 그리고 상반되는 의미를 동시에 적용하는 것 등은 어울릴 것 같지 않은 요소들의 조화를 의도한다는 측면에서 초현실주의의 테페이즈망<sup>10)</sup> 기법과 연결된다고 할 수 있다. 뛰어난 상상력을 바탕으로 하는 대담하고 환상적인 이미지들을 보여주며, 진지하고 어려운 디자인 너들만을 위한 디자인이 아닌 재미(fun)로 가득 찬 디자인을 추구하고 있다.

마르셀 반더스의 가구 및 제품디자인에 있어서도 수공예성과 장인정신은 중요한 개념으로 반영되고 있다. 산업혁명 이후 기계에 의해 만들어져 온 디자인들이 창의성을 잃어가고 있는 현실을 비판하며, 단순히 숙달된 기능뿐 아니라 감정을 표출하고 스토리를 말하는 새로운 디자인을 추구하고 있는 것이다. 그는 최근의 재료 또는 생산 기술에 대한 면밀한 실험을 통해, 과거에는 불가능하다고 여겨져 왔던 것들을 실현시킴으로써 일반적인 상식으로는 모순적인 개념들을 성공적인 디자인으로 만들어내고 있다. 2007년 밀라노에서 열린 개인전시회(Personal Editions)에 전시된 작품들에서 이러한 경향들이 잘 나타나고 있는데, 대량생산되는 동시에 수공예 작업된 작품들을 전시함으로써 기계의 주체가 인간이 되어야 하며 규칙을 깨고 일상적인 틀을 벗어나는 디자인의 가능성을 보여주었다.

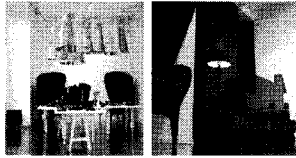



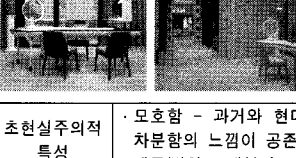
그는 극도로 절제된 디자인 속에서도 화려한 패턴의 사용을 통해 활기 넘치는 질감과 기발함을 추구하는데, 이는 바로크에서와 같이 장식을 위한 장식이 아니라 다른 성격을 가진 요소들의 병치와 결합을 통해 새로운 양면성을 나타내고자하는 것이다.

#### 4.2. 실내공간디자인

실내공간디자인 분야에서는 2000년대 이후 작업된 각 디자이너의 작품 5가지를 분석대상으로 하였으며 구체적인 분석 내용은 <표 5>, <표 6>로 정리하였다.

수공예성은 하이메 아온의 실내공간디자인에서도 중요

<표 5> 하이메 아온의 실내디자인 특성

No.1	Camper Together(2006)	 <p>스페인인 케주얼 신발브랜드 Camper를 위한 매장 디자인으로, 장식적인 여러 가지 형태의 다리가 있는 중앙의 테이블, 수공예적인 기법과 유기적인 형태를 조합시킨 도자기 펜던트, 강렬한 붉은색의 현대적인 마감재 등을 이용하여 개성있고 흥미로운 공간을 연출하였다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다의성 - 제품의 신선함과 생동감, 스포츠의 강렬함과 승리의 이미지, 디테일한 디자인의 다양한 의미를 포함</li> <li>· 병치 - 과거의 수공예적 요소와 현대적인 기술, 인공적 마감재, 상징적인 요소들의 조합</li> </ul>	
No.2	La Terraza del Casino, Madrid(2007)	 <p>스페인 마드리드에 위치한 레스토랑으로서, 19세기 궁전 내에 위치하고 있는 입지적 특성을 살려 과거와 미래를 미적으로 연결하는 개념으로 디테일과 기능성을 고려하였고, 상상력과 혁신적인 디자인의 조화를 의도하였다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 환상성 - 과거의 영화를 현대적인 디자인으로 재해석하여 새로운 느낌의 공간으로 디자인</li> <li>· 병치 - 전통적 디테일과 현대적인 재료 및 색상, 개인적인 의미를 지니는 다양한 오브제의 나열</li> </ul>	
No.3	Octium Jewelry, Kuwait(2009)	 <p>혁신적인 디자인과 고도의 수공예적 디테일을 융합시킨 새로운 개념의 보석매장 디자인으로, 전통성과 현대성, 희귀한 재료와 기술을 조화롭게 결합시켰다. 남성적인 파사드와 대비되는 내부공간은 유기적이고 여성적인 곡선미를 지닌다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다의성 - 전통과 현대, 기술과 상상력, 혁신과 Quality 등 다양한 의미를 지니는 디자인</li> <li>· 왜곡/변형 - 생물체를 연상시키는 형태적 변형</li> </ul>	
No.4	Camper Shop Tokyo(2009)	 <p>서커스에서 영감을 받은 디자인으로 사람들을 꿈의 세계로 인도하는 색채와 환상을 표현하였다. 내부는 코너가 없이 모두 곡선형태인 반면 외관은 모더니즘의 단순성을 지니고, 섬세한 모자이크타일 벽체와 마감되지 않은 시멘트 바닥감도 극적인 대비를 이룬다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 역설/모순 - 섬세함과 거친 마감의 대비, 모더니즘적인 외관과 유기적인 내부디자인의 대비</li> <li>· 병치 - 서커스적인 요소와 색채, 우아한 곡선적 디테일의 병치</li> </ul>	
No.5	Faberge Salon, Geneva(2009)	 <p>고급 보석매장에 대한 혁신적인 접근으로서, 감각적으로 미니멀한 형태를 기본으로 하여 특별하고 고급스러운 재료를 적용함으로써 현대적인 귀족스러움을 표현하였다. 유기적이면서 역동적인 형태와는 대조적으로 중성색톤이 침착한 느낌을 준다.</p>
초현실주의적 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 모호함 - 과거와 현대적 디자인의 경계가 모호함. 역동성과 차분함의 느낌이 공존하여 명확히 구분지을 수 없음</li> <li>· 왜곡/변형 - 내부의 모든 요소들을 유기적인 곡선 형태로 변형</li> </ul>	

한 개념으로서, 그는 공간을 디자인할 때 거의 모든 가구와 소품에 대해서 각각의 디테일과 기능성을 고려하여 주문제작하고 있다. 또한 공간이 가지는 고유한 특성과 현대적인 감각을 조화시켜 그만의 새로운 스타일을 만들어냄으로써 전통과 현대가 공존하는 환상적 디자인을 가능하게 한다. 전통과 현대, 기술과 수공예성, 인공적인 마감재와 유기적인 형태 등 상반되는 요소들을 대비시켜

9) Hayon, Jaime, Jaime Hayon Works, Gestalten, Berlin, 2008, pp.43-45

10) 테페이즈망(Dépaysement) : 현실적인 대상들을 낯선 장소에 위치시키고 조합시킴으로써 현실적인 의미, 용도, 기능을 상실하게 하여 환상을 만들어내는 초현실주의 기법

<표 6> 마르셀 반더스의 실내디자인 특성

No.1	Interpolis Stonehouse, Tilburg(2002)	
	네덜란드 인터폴리스 보험회사의 사무실 중 가장 역동적인 업무공간으로 문화, 커뮤니케이션, 케이터링 서비스가 공존하는 곳이다. 비정형의 동굴모양 공간들로 구성되어 있고 방마다 다른 컨셉의 디자인이 적용되어 있어 여러 가지 활동을 수용할 수 있다.	
초현실주의적 특성	· 모호함 - 기능의 모호함, 공간 경계의 모호함 · 왜곡/변형 - 동굴 형태의 감각적인 변형	
No.2	Blits Restaurant, Rotterdam(2005)	
	로테르담 강변에 위치하며 극장과 같은 세팅으로 디자인되었다. 내부는 무대와 같은 구성과 흑백커튼, 기울어진 창을 통한 넓은 조망, 로맨틱한 박스석 등 극장을 의미하는 여러 가지 독특한 요소들로 구성되어 있다.	
초현실주의적 특성	· 다의성 - 극적인 세팅에 따라 다양하게 변화가능한 공간의 의미 · 스케일 변화 - 오버사이즈 그래픽, 공간 내의 공간	
No.3	Lute Suite, Amsterdam(2005)	
	암스텔 강 옆의 18세기 주택들을 새로운 개념의 스위트 호텔로 디자인한 프로젝트로서, 각 스위트에 독립된 현관, 거실, 침실, 욕실이 있어 게스트가 집과 같은 환경에서 자유로운 활동이 가능하고, 디자인도 각각 독특하게 되어 있다.	
초현실주의적 특성	· 모호함 - 호텔과 주택의 기능적 구분의 모호함 · 변치 - 스위트 마다 각각 다른 컨셉과 이질적인 디자인 요소들의 변치	
No.4	Villa Moda, Bahrain(2008)	
	전통적인 시장인 souk의 개념이 적용된 명품매장으로, 독특한 건축적 경험이 가능한 공간 내의 공간, 지역적인 문양과 패턴 등을 적용하여 고객들이 계속해서 새로운 것을 접할 수 있는 다양성과 친밀감이 공존하는 곳이다.	
초현실주의적 특성	· 환상성 - 전통 시장의 신비스러운, 공간과 제품의 경계가 흐트러진 독특한 공간적 환상 · 스케일 변화 - 문양의 거대한 스케일, 공간 스케일의 왜곡	
No.5	Mondrian South Beach, Miami(2008)	
	마이애미의 호텔내부와 정원을 재창조한 프로젝트로서 정원을 무대와 같이 계획하고 객실을 반원형으로 배치하여 내려다볼 수 있도록 하였다. 신비스러운 여인의 이미지, 거대한 기둥의 디테일, 무대 세트와 같은 정원디자인 등이 특징적이다.	
초현실주의적 특성	· 다의성 - 신비스러운 여인의 이미지, 거대한 스케일의 기둥, 무대세트와 같은 디자인 등 다양한 요소의 의미 전달 · 변치 - 직접적인 관련이 없는 여러 가지 요소들의 나열	

디자인하지만 오히려 역설적으로 조화가 이루어진 일관성을 지니는 것이다.

그의 디자인에 있어서는 예술과 장식, 디자인의 경계가 모호하며 과거와 현재의 경계도 구분하기 어렵다. 이러한 모호함은 기존의 틀에 얽매이지 않고 자유로운 상상력을 바탕으로 새로운 표현이 가능하게 하며, 디자인에 대한 혁신적인 접근방법이 되고 있다.

마르셀 반더스의 실내공간디자인에서는 극적인 요소와 스토리텔링이 중심이 된다고 볼 수 있다. 논리적이고 정직한 기능성에 대한 이야기가 아니라 무언가 다른 것, 사람들이 흥미있어 하고 감동받을 수 있는 이야기를 담

음으로써 폭넓은 관중을 확보할 수 있다는 것이다. 현실의 세계에서 벗어나 사물을 인격화하고, 환상적인 어휘와 자극적인 이미지의 적용을 통해 새로운 이야기들을 만들어 내고, 이러한 이야기들을 전달하기 위한 극적인 세팅으로서 공간디자인이 이루어진다.

디자이너들의 실내공간디자인에서 나타나는 이러한 특성들은 현실에서 벗어난 환상성의 표현과 이질적인 요소들의 병치, 다양한 의미를 내포하는 복합성 등의 측면에서 초현실주의적 디자인의 표현특성과 맥락을 같이 한다고 할 수 있다.

### 4.3. 프로젝트디자인

두명의 디자이너가 공통적으로 참여한 프로젝트디자인으로 타일 브랜드 비사자(Bisazza)의 전시장 디자인과 오스트리아의 크리스털 브랜드 스와로브스키(Swarovski)의 인스톨레이션 작업인 스와로브스키 크리스털팔리스(Swarovski Crystal Palace)를 살펴보았다.

비사자는 이탈리아의 모자이크타일 브랜드로서 제품의 질과 디자인 가능성에 대한 홍보를 위하여 건축가와 디자이너들에게 중요한 전시공간과 매장의 디자인을 의뢰하고 있다. 세계적인 규모의 밀라노 가구박람회 를 위해 마르셀 반더스는 2005년, 하이메 아온은 2006년 각각 전시장 디자인을 의뢰받아 작업하였다. 하이메 아온의 작품인 픽셀발레(Pixel Ballet)는 평평한 표면에 붙여지는 타일이라는 재료의 전형적 개념을 뛰어넘는 창조적 도구로서의 가능성을 시험하기 위해 공간을 큰 캔버스로 하여 이전에는 시도되지 않았던 입체적이고 살아 있는 전시로 구성되었고, 마르셀 반더스의 작품인 소프스타(Soap Star)에서는 독특한 형태의 구조물들이 공간감을 변화시키며 제품의 전시를 위한 배경으로 표현되었다.

스와로브스키는 크리스털 장신구 브랜드로 알려져 있

<표 7> 하이메 아온의 프로젝트디자인 특성

No.1	Bisazza: Hayon Pixel-Ballet(2006)	
	예술적 형태와 그것의 산업적 적용에 대한 가능성을 탐구하려는 시도로서, 제품 자체의 전시보다 창조적인 도구로서 제품의 가능성 표현을 중요시하였다. 비사자 제품을 소개하는 트레이를 든 인형을 중심으로 여러 가지 오브제들이 꿈과 같은 환상을 표현한다.	
초현실주의적 특성	· 환상성 - 개인적인 의미와 상상력이 표현된 오브제들의 구성 · 스케일 변화 - 각 오브제들의 스케일 변형	
No.2	Swarovski Crystal Palace(2007)	
	2007년 스와로브스키 크리스탈팔리스를 위해 디자인한 'Sparkle Shady'로, 다양한 형태의 램프 위에 크리스탈을 붙인 직물을 씌워 디자인하였다. 각각의 램프, 여러개의 조합, 크리스탈 스킨 변형 등으로 다양한 디자인이 가능하다.	
초현실주의적 특성	· 환상성 - 크리스탈 소재를 패브릭으로 이용하여 독특하고 신비로운 느낌 · 변치 - 다양한 형태의 변치	

으나 제품의 영역을 조명과 건축적인 요소의 디자인으로 확대하고 있다. 이를 위해 2002년 밀라노 가구박람회를 시작으로 주요 디자인 박람회에서 건축가와 디자이너들을 초청하여 크리스털을 이용한 빛과 조명의 디자인을 주제로 하는 스와로브스키 크리스탈팰리스 전시를 개최하고 있다. 2007년 하이메 아온은 크리스탈을 직물에 붙여 램프의 커버로 이용한 조명기구를 디자인하여 신비로우면서도 독특한 제품을 제안하였고, 마르셀 반더스는 2008년의 전시에서 모자이크를 이용한 화려한 벽체를 배경으로 하여 상드리에와 샤워기를 조합한 기구를 디자인함으로써 장식적 요소와 건축적 요소를 통합한 개념을 제시하였다. 크리스탈의 신비롭고 환상적인 느낌이 제품이나 공간의 이미지와 연결되어 새로운 가능성을 나타내고 있다.

<표 8> 마르셀 반더스의 프로젝트디자인 특성

No.1	Bisazza: Soap Stars(2005)	
	2005년 밀라노 가구전시회의 비사자 전시장으로, 모자이크 타일을 이용한 화려한 벽체 패턴과 제품의 디자인을 전시하였다. 독특한 형태의 구조물들이 영역마다 다른 새로운 공간감을 나타내며, 제품전시를 위한 배경 역할도 하고 있다.	
초현실주의적 특성	· 모호성 - 영역별 경계의 모호함. 배경과 물체 관계의 모호함 · 병치 - 다양한 패턴과 형태의 구조물을 자유롭게 배치	
No.2	Swarovski Crystal Palace(2008)	
	모자이크 타일을 이용한 화려한 벽체, 그리고 상드리에와 샤워를 조합한 기구의 디자인으로, 액세서리에 주로 사용되던 크리스탈의 이미지를 건축적 요소에 적용하였다.	
초현실주의적 특성	· 환상성 - 벽체 표면에 크리스탈을 이용한 패턴을 적용하여 신비롭고 환상적인 표현 · 병치 - 기능적 프로그램의 병치	

## 5. 결론

이상의 연구를 통해서 디자이너들의 작품에서 나타나는 초현실주의적 특성을 종합하면 <표 9>, <표 10>과 같다. 하이메 아온의 작품에서는 개념적 특성으로서 환상성과 역설/모순, 기법적 특성으로는 병치가 두드러지는 것으로 나타났으며 마르셀 반더스의 작품에서는 개념적 특성으로서 환상성과 모호성, 기법적 특성으로 병치가 많이 사용되었다. 하이메 아온의 작품에서 나타나는 환상성의 특성은 무생물인 물체를 생물체의 의미로 상상하도록 한다거나, 재료와 디자인 형태를 통한 신비로운 느낌의 표현 등으로 나타나며, 개인적인 의미를 지닌 오브제들을 이용하여 상상력을 자극하는 방법으로 표현된다. 또한 극도의 단순성과 과감한 장식성의 대비, 클래식한 디테일과 현대적 재료 및 형태의 역설적인 대비, 섬세하고 우아한 요소와 거칠고 강한 요소의 대비 등이 모순적인 표현으로 나타나고 있다. 마르셀 반더스의 경우에는

<표 9> 하이메 아온 디자인의 초현실주의적 특성

구분	작품명	개념적 특성			기법적 특성		특성 외국·변형
		모호성	다의성	환상성	역설·모순	병치	
가구 및 제품 디자인	BD Showtime Collection Sofa				●		
	BD Showtime Multi-leg Cabinet				●	●	
	Kubo-kube Cabinet	●				●	
	AQ Hayon Bathroom Collection		●				●
	Sé Collection II			●			●
	Josephine Lamp				●	●	
실내공간 디자인	América Lamp/Bastone Lamp			●		●	
	Camper Together(2006)		●			●	
	La Terraza del Casino(2007)			●		●	
	Octium Jewelry(2009)		●				●
	Camper Shop Tokyo(2009)				●	●	
프로젝트 디자인	Faberge Salon(2009)	●					●
	Bisazza: Hayon Pixel-Ballet(2006)			●			●
	Swarovski Crystal Palace(2007)			●		●	

<표 10> 마르셀 반더스 디자인의 초현실주의적 특성

구분	작품명	개념적 특성			기법적 특성		특성 외국·변형
		모호성	다의성	환상성	역설·모순	병치	
가구 및 제품 디자인	VIP Chair				●		●
	Crochet Series			●		●	
	Moooi Boutique Sofa			●		●	
	New Antiques	●				●	
	Colfee Table				●		●
	Calvin Lamp			●			●
실내공간 디자인	Zeppelin Lamp				●		●
	Interpolis Stonehouse(2002)	●					●
	Blits Restaurant(2005)		●				●
	Lute Suite(2005)	●				●	
	Villa Moda(2008)			●			●
프로젝트 디자인	Mondrian South Beach(2008)		●			●	
	Bisazza: Soap Stars(2005)	●				●	
	Swarovski Crystal Palace(2008)			●		●	

섬세하고 화려한 패턴을 2차원적 요소로서만이 아니라, 3차원으로 확대하여 적용함으로써 일상적인 현실을 뛰어넘는 환상성을 표현하는 것이 특징적이며, 과거와 현대적인 표현의 경계, 기능 및 공간 구분의 경계, 그리고 배경과 물체의 관계가 모호한 디자인을 통해 초현실주의적 개념의 특성을 나타내고 있다.

기법적인 면에 있어서는 어울릴 것 같지 않은 상이한 재료나 형태의 병치, 서로 다른 기능의 조합과 공존으로 나타나는 프로그램의 병치, 개인적인 의미를 지니는 요소나 상징적인 요소의 병치 등이 두 디자이너의 전반적인 작품에서 공통적으로 나타나고 있다.

하이메 아온과 마르셀 반더스는 기계에 의해 대량생산되는 기능 위주의 디자인에 대한 비판적 시각을 지니며, 기술의 발전을 창의적으로 이용하여 독특한 수공예적인 요소를 만들어냄으로서 상상력을 자극하는 디자인을 추구한다는 점에서 공통점이 있다. 또한 위의 작품분석 결과에서도 볼 수 있듯이 이질적인 요소들을 감각적으로



대비시켜 새로운 것의 창조를 의도하는 병치 기법을 주로 사용함으로써 기법적 특성에서 유사함을 나타낸다. 이러한 방법을 통해 현실을 뛰어넘는 초현실주의적 환상을 그들의 디자인에서 만들어 내고 있는 것이다. 반면 각 디자이너의 표현방식에 있어서 하이메 아온은 자신의 상상력을 바탕으로 독특하고 재미있는 유기적 형태들을 창조하고 키치, 그래피티와 연결되는 대담하고 유희적인 표현을 즐겨 하고 있으며, 마르셀 반더스는 화려한 패턴과 단순한 형태의 극적인 조화를 통해 세련되고 우아한 양면성을 보여주고 있다.

여러 장르의 디자인 분야를 넘나들며 현재도 활발한 활동을 하고 있는 하이메 아온과 마르셀 반더스에 대해 몇 가지 작품의 분석을 통해 모든 특성을 파악하기에는 제한점이 있으나, 항상 새로운 것을 추구하며 다양하고 복합적인 사회적 성향을 대변하는 창조적인 디자이너로서 현대 디자인에 중요한 영향을 미치고 있다고 할 수 있다.

## 참고문헌

1. Hayon, Jaime, Jaime Hayon Works, Gestalten, Berlin, 2008
2. Wanders, Marcel, Marcel Wanders: Behind the Ceiling, Gestalten, Berlin, 2009
3. 김정아, 마르셀 반더스의 프로젝트에 나타난 공간디자인의 표현특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제19권 5호, 2010
4. 최수복, 현대건축에 나타난 데페이즈망 표현특성에 관한 연구, 국민대학교 건축대학원 석사학위논문, 2003
5. 김원갑, 20세기 건축 디자인에 나타난 초현실주의의 영향에 관한 연구, 대한건축학회논문집 제13권 제4호, 1997
6. 윤경환·전명현, 현대건축의 초현실주의적 표현양상에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집 제20권 제2호, 2000
7. 김영애, 실내공간에서 초현실주의적 표현경향에 관한 연구, 건국대학교 건축전문대학원 석사학위논문, 2004
8. 전미경, 초현실주의적 공간의 표현특성에 관한 연구, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2004
9. 박민석·김문덕, 현대 식음공간 실내디자인의 초현실주의적 표현 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제9권 1호 통권13호, 2007
10. 이진옥, 디자인 호텔 로비공간의 초현실주의적 공간의 표현특성에 관한 연구, 건국대학교 디자인 대학원 석사학위논문, 2009
11. 함보아, Surrealism 표현특성과 기호학적 적용방법을 통한 공간분석 연구, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 석사학위논문, 2009
12. www.hayonstudio.com
13. www.marcelwanders.com
14. www.designboom.com
15. www.designflux.co.kr
16. www.bisazza.com
17. www.swarovskicrystalpalace.com

[논문접수 : 2011. 02. 28]

[1차 심사 : 2011. 03. 16]

[게재확정 : 2011. 04. 08]