

실내공간에 나타난 데페이즈망 기법의 표현특성**

- 파비오 노벰브레와 마르셀 반더스의 실내디자인 사례를 중심으로 -

Expressive Characteristics of Depaysement in Interior Space

- Focused on the Interior Projects by Fabio Novembre and Marcel Wanders -

Author 서지나 Seo, Ji-Na / 정회원, 건국대학교 디자인대학원 실내환경디자인 석사과정
김진우 Kim, Jin-Woo / 이사, 건국대학교 디자인조형대학 실내디자인과 부교수*

Abstract I paid attention to the fact that surrealism emerging in early 20th century has been resurfacing in the 21st century. It may be because of the increasing interest on the space showing the surrealist features as people in these days prefer the experimental and dramatic space beyond repetitive daily life. I tried to identify the expressive characteristics in the interior space adopting the depaysement technique among a variety of expression techniques of surrealism. To this end, this paper selected 10 interior design projects by Fabio Novembre and Marcel Wanders since 2000s. As the methodology, chapter 2 examined the theories to identify the expression targets and approaches of depaysement around the art paintings. Next, the standard for case analysis in this paper was established by investigating the existing theses related to interior and space design with depaysement as the key word. The expressive characteristics of depaysement identified from the existing researches were classified into morphological, figurative, material and space program. Those programs were developed as the classification system in this paper. Chapter 3 described the design background and features of Fabio Novembre and Marcel Wanders. On the basis of the features and analysis framework identified in chapter 2 and 3, chapter 4 analyzed the features of depaysement observed in the works by both designers. The conclusion was presented in chapter 5. For the expressive characteristics of depaysement observed in the space by both designers, Novembre created optical illusion using distortion or overlap on the morphological aspect. Wanders showed mainly the feature of changing the scale. In accordance with the analysis on expression principles, the features including spatial continuity, ambiguity of border, visual amusement and uncertainty were differentiated in all spaces.

Keywords 실내공간, 초현실주의, 데페이즈망, 파비오 노벰브레, 마르셀 반더스
Interior space, Surrealism, Depaysement, Fabio Novembre, Marcel Wanders

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 의의

지난 2007년 3월 29일부터 7월 22일까지 런던에 있는 빅토리아 & 알버트 뮤지엄(Victoria and Albert Museum, London)에서는 ‘Surreal Things-초현실주의와 디자인’전을 개최했다. 전시회의 주제는 초현실주의와 발레, 오브제, 환영적 인테리어, 기묘한 자연, 초현실주의와 신체, 꿈 등 총 6개였다. 이 전시회를 통해 뮤지엄은, 1939년

이전에 활약했던 초현실주의 아티스트와 디자이너들, 즉 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp), 조르지오 데 키리코(Giorgio de Chirico), 살바도르 달리(Salvador Dalí), 엘사 스키아파렐리(Elsa Schiaparelli), 메레트 오펜하임(Meret Oppenheim), 이사무 노구치(Isamu Noguchi) 등의 작품 300여점을 집중조명 함으로써, 궁극적으로는 초현실주의의 거장들이 지속적으로 디자인 분야에 미친 영향을 확인할 수 있는 기회를 제공했다.¹⁾ 빅토리아 & 알버트 뮤지엄의 큐레이터인 기스랭 우드(Ghislaine Wood)가 이 전시회와 함께 기획, 편집, 출판한 저서인 <Surreal Things>²⁾는 디자인과 장식미술 분야에 전방위적인 영향

* 교신저자(Corresponding Author): jinwookim@kku.ac.kr

** 이 논문은 건국대학교 학술진흥(KU)연구비 지원에 의한 것임.

1) <http://www.culture24.org.uk/art/art45820>

2) 편집자: Ghislaine Wood, 출판사: Victoria & Albert Museum: 1st

을 미쳤던 초현실주의에 대해 심층적으로 연구한 최초의 문헌으로 평가된다.³⁾

이처럼 20세기 초 순수예술 분야에서 대두되었던 초현실주의가 21세기에 들어서까지 가구, 회화, 패션, 건축, 사진, 인테리어 등 디자인 분야 전반에 영향력을 미치고 있다는 점은 흥미롭다. 여러 가지 원인이 있겠지만 그 중의 하나는, 반복되는 일상의 지루함에서 벗어나고자 하는 현대인들이 신비하고 환상적인 공간, 즉 초현실주의적 요소를 표현한 공간에 대한 관심이 높아졌기 때문이라고 본다.

초현실주의 기법은 참신성과 발상의 속도 측면에서 경쟁력을 가지고 있어 21세기 디자인이 나아가야 할 창조적 발상의 이상적 방향을 제시한다.⁴⁾ 그러므로 최근 발표된 실내공간 사례를 중심으로, 초현실주의적 요소가 표현된 공간의 특성을 살펴보는 것이 의미 있을 것이다.

1.2. 연구의 목적 및 방법

초현실주의를 표현하는 대표적인 기법으로는 오토마티즘(Automatisme)과 데페이즈망(Dépaysement)이 있는데, 본 연구는 이 중에서 데페이즈망의 표현특성에 주목했다. 데페이즈망이란 일상적인 대상을 본래 성질이나 용도와는 다르게 엉뚱한 곳으로 이동시켜 그 대상이 가지고 있는 고유한 성질을 잃어버리게 하는 기법으로, 비논리적이고 비현실적 이미지를 현실보다 더 실감나고 낯설게 하는 표현기법이다.⁵⁾

필립 스타크(Philippe Starck), 하이메 아온(Jaime Hayon), 카림 라시드(Karim Rashid), 파비오 노벰브레(Fabio Novembre), 마르셀 반더스(Marcel Wanders) 등 최근 주목받는 다수의 공간디자이너들은 그들의 작품을 통해 초현실주의적 성향을 표출해 왔다. 연구의 범위를 데페이즈망으로 좁혀 살펴봤을 때 이들 중에서 파비오 노벰브레와 마르셀 반더스는 그들의 공간디자인을 통해 스케일의 변형, 이질적인 대상의 조합, 중첩으로 인한 착시효과 등을 방법을 통해 데페이즈망 기법을 공간에서 보다 적극적으로 풀어냈다. 이에 본 연구에서는 두 디자이너의 작품사례를 중심으로 실내공간에 나타난 데페이즈망 기법의 표현특성을 도출해 보고자 한다.

연구는 문헌조사와 사례분석을 통해 진행했다. 2장에서 우선 초현실주의를 대표하는 회화작가들의 작품을 통해 순수미술 분야에 나타난 데페이즈망의 표현특성을 도출했으며, 이후 실내 및 공간 디자인관련 선행문헌을 근거로 본 연구의 사례분석을 위한 기준을 마련했다. 선행

논문에서 다양한 키워드로 도출된 데페이즈망의 표현특성들은 크게 형태 및 조형적, 재료적, 공간 프로그램적 관점으로 분류할 수 있었으며 이를 연구자의 분류체계로 발전시켰다. 3장에서는 파비오 노벰브레와 마르셀 반더스 두 디자이너의 디자인 배경과 특징에 대해 서술했으며, 4장에서는 2장과 3장에서 도출한 특성과 분석틀을 가지고 두 디자이너의 작품에 나타난 데페이즈망의 특징을 분석했다. 분석을 위한 작품사례는 2000년 이후에 발표한 총 10개로 제한했는데, 이는 연구의 범위를 지나치게 확대하지 않으면서 최신 트렌드를 집중적으로 보기 위함이었다. 5장에서는 4장에서 분석한 내용을 종합하여 결론을 서술했다.

2. 이론적 고찰

2.1. 데페이즈망

(1) 데페이즈망의 개념

데페이즈망(Dépaysement)이란 본래 ‘전치’, ‘전위법’ 등의 뜻으로, ‘나라나 정든 고향을 떠나는 것’을 의미하며 ‘일상적 의미의 이탈과 새로운, 혹은 낯선 의미의 느낌과 환기’라는 기본 원리를 가지고 있다.

데페이즈망을 설명할 수 있는 가장 적절한 표현은 로트레이몽(Lautréamont)의 <말도로르의 노래>중 유명한 시구절 ‘재봉틀과 우산이 해부대 위에서 뜻하지 않게 만나듯이 아름답운’에서 잘 나타난다. 소박한 용도, 즉 현실적이고 일상적인 기능과 의미를 가지는 하나의 대상이 그것과는 별반 관련 없는 또 하나의 대상과 제자리가 아닌 새로운 장소에서 만나는 것, 그것이 바로 데페이즈망의 원리이다.⁶⁾ 즉, 낯익은 물체라도 그것이 일상적인 질서에서 떨어져 나와 뜻하지 않은 장소에 놓이게 되면 보는 사람에게 심리적인 충격과 당혹감을 주게 되고 이로 인해 비일상적이고 환상적인 느낌이 만들어지게 된다는 개념이다.

데페이즈망의 낯선 공간 연출을 통해 인간은 일상에서 느끼는 감각과 다른 새로운 체험을 하게 되고, 무의식 속에 잠재되어 있는 감성을 자극하는 공간을 만들며 인간의 심리와 행동에까지 영향을 끼치게 된다.⁷⁾

(2) 데페이즈망의 형성배경

데페이즈망의 형성에 직·간접적으로 영향을 미친 사조는 크게 3가지라고 본다. 무한한 대상에 대한 동경을 표출했던 낭만주의, 신비의 세계를 추구한 상징주의, 제 1차 세계 대전의 시대적 현실 속에서 탄생한 다다이즘이 그것이다.

낭만주의 작가들은 표면적으로 나타나는 현실성을 그

edition, May 15, 2007

3) <http://www.amazon.com/>

4) 차승화·염기준, 초현실주의 기법에 기초한 마르셀 반더스 디자인 사례 연구-외자 디자인을 중심으로, 디지털디자인학연구, Vol.11 No.4, 2011, p.381

5) 허승연, 패션윈도우 디스플레이에 나타난 데페이즈망의 표현특성 및 디자인개발, 한양대 박사논문, 2014, p.38

6) 강화영, M.C.에서의 데페이즈망 요소에 의한 테셀레이션 패턴 연구, 단국대 박사논문, 2008, p.32

7) 전민지·김정아, 패션 플래그쉽 스토어의 실내공간에 나타나는 데페이즈망 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제23권 4호, 2014.8, p.202

것으로 한계 짓지 않고 초현실적인 세계를 암시했는데, 무한한 대상의 추구에는 동경이라고 할 수 있는 의지와 감정적 상태가 수반됐다.⁸⁾ 상징주의 작가들 역시 정형화된 현실에서 벗어난 신비의 세계를 추구함으로써 데페이즈망과 유사한 기법을 표현했다.

1914년 제 1차 세계대전과 함께 위기를 맞이한 유럽의 이성주의와 합리주의는 우연성과 비합리성을 앞세운 다다의 태동에 결정적인 영향을 미쳤다. 다다는 합리주의에 기반을 둔 문명과 그 사회 자체를 완전히 부정하고 파괴하려는 반 문명, 반 합리적인 예술 운동이었다. 다다의 정신과 표현수단은 전쟁의 부조리성에 대한 발로로써 우연성, 유머, 무계획 그 자체였으며, 모든 현상에 대한 가치 체계와 형식을 부정하는 파괴적이고 무질서한 성향을 나타냈다.⁹⁾ 다다이즘의 부정정신과 우연에 의한 발상은 데페이즈망 기법에서 나타나는 낯선 사물들과의 조합과 밀접한 관련이 있다.¹⁰⁾

한편, 데페이즈망의 사상적 근원으로는 프로이드 정신분석학을 들 수 있는데, 이것은 정신과 영역에서의 치료법으로 초현실주의자들에게 영향을 끼쳤다.¹¹⁾ 프로이드 정신분석학의 근간은 인간의 무의식속 의도와 욕망을 꿈속에서 실현시킴으로써 정신적인 해방을 이루게 하는 것이다. 꿈의 세계가 가지는 힘을 현실화 하려는 의지 속에서 초현실주의가 탄생했고, 데페이즈망은 그러한 욕구를 실현시켜주는 전략적인 방법이였다.¹²⁾

(3) 초현실주의 회화작품에 나타난 데페이즈망

데페이즈망을 회화작품에 활용한 작가로는 조르지오 데 키리코(Giorgio de Chirico), 살바도르 달리(Salvador Dali), 르네 마그리트(Rene Magritte) 등이 있다. 이들은 공통적으로 오브제라는 대상을 변형, 왜곡, 병치, 결합함으로써 사용자에게 신비함과 충격을 주는 방법으로 데페이즈망 기법을 사용했다.

키리코는 원근법을 활용한 공허한 도시풍경, 기묘하게 결합된 물체와 공간, 기하학적 형태를 통해 형이상학적이며 신비한 내면세계를 표출했다. 경사의 각도나 방향, 사물들 간의 간격, 소실점의 위치는 그의 작품에서 깊이감을 강조했으며, 긴장감 있는 구조를 통해 내적인 불안감과 공허함을 표현했다. 또한 마네킹의 변형된 신체는 억압된 자아의 무의식적 상태를 표출하는데 적합했다.

달리는 이중이미지 기법으로 시각적 환영 세계를 추구

했다. 그에게 있어 이중이미지는 “형태상 또는 해부학상 한 치의 변형을 가하지 않고도 절대적으로 또 다른 하나의 사물을 재현할 수 있는 것”이었다.¹³⁾

작품 ‘산 속 호수’<그림 1>를 보면, 호수 수면에 이는 잔물결 뒤로 아롱진 바위 그림자가 있고, 그 중 하나인 화면 오른쪽의 가장 작은 바위가 호수에 짙은 붉은색 틸을 형성하며 비추고 있다. 이 틸을 주의 깊게 보면 호수는 탁자 위에 놓여 있는 물고기 이미지가 되고, 반사된 바위는 물고기의 아가미가 되며, 대수롭지 않게 여긴 물이 튀긴 자국은 물고기의 꼬리가 된다.¹⁴⁾ 이렇듯 이 이미지는 호수에서 물고기로 변하는 착시효과를 나타낸다.



<그림 1> 산 속 호수, 1938



좌 <그림 2> 설명, 1952
우 <그림 3> 레슬러의 무덤, 1960

마그리트는 병과 당근<그림 2>, 발과 구두, 사람과 생선 등 이질적인 요소를 병치 및 결합시킴으로써 사물이 가지고 있는 본래 기능으로부터 분리시켰다. 초현실주의 시인 피에르 르베르디(Pierre Reverdy)¹⁵⁾가 “병치된 두 사물이 형성하는 관계의 이질성이 극명할수록 그 이미지는 더욱 강렬해진다.”¹⁶⁾라고 말했듯 이질적인 사물의 합성은 보는 이들을 당황하게하기도 하지만 오히려 설득하기도 한다. 사과나 장미<그림 3> 같은 일상적인 대상의 형태를 왜곡하지 않고 단지 크기와 재질만을 변화시켜 일상적인 사물을 생소하고 이질적으로 만들기도 하고, 익숙한 상황을 전혀 낯선 상황으로 탈바꿈시키기도 한다. <그림 4>를 보면, 이 작품은 서정적이고 평범한 풍경화처럼 보이지만 대낮의 하늘과 밤거리가 동시에 묘사되어 공존이 불가능한 밤과 낮이라는 시간적 차원을 병치시켜 시간에 대한 고정관념을 파괴했다. 공간의 변조는 시각적 혼란이나 미묘한 심리적 호기심 등 간접적인 자극



<그림 4> 빛의 제국, 1954

8) 강화영, op. cit., p.37

9) 이승엽, 르네 마그리트 회화에 나타난 데페이즈망 기법 연구, 건양대 석사논문, 2007.4, p.4

10) 이정열, 데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구, 한국 실내디자인학회 논문집 제16권 2호, 2007, p.80

11) 김현숙, 회화 작품을 통한 데페이즈망 구현, 전남대 석사논문, 2013, pp.8-9

12) 김지열, 초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구, 이화여대 석사논문, 1992, pp.45-53

13) 김진희, 살바도르 달리의 작품연구, 동아대 석사논문, 2000, p.20

14) 피오나 브래들리, 초현실주의, 김금미 역, 초판, 열화당, 2003, p.41

15) 프랑스의 시인. 신비적인 이미지와 대담한 언어 실험으로 초현실주의의 시인들에게 큰 영향을 주었다. 주요작품으로는 「채색한 별들, 1921」, 「천국의 난파선들, 1924」 등이 있다.

16) 매슈 게이, 다다와 초현실주의, 오진경 역, 초판, 한길아트, 2001, p.221

을 통해 공간에서 신비로움을 느끼게 하는 것¹⁷⁾으로 데페이즈망 기법의 하나이다.

<표 1> 초현실주의 작가들의 데페이즈망 표현 대상 및 기법

| 분류 | 조르조 데 키리코 | 살바도르 달리 | 르네 마그리트 |
|----|----------------------------|-------------------|-----------------------------------|
| 대상 | 마네킹과 오브제 | 오브제, 꿈 | 오브제 |
| 기법 | 기하학적인 원근법을 사용한 사물의 변형 및 왜곡 | 이중 이미지로 환영 세계를 표출 | 물체의 변형 및 변환, 이질적 사물의 결합, 일상공간의 변조 |

2.2. 데페이즈망을 키워드로 한 선행연구 분석

데페이즈망을 키워드로 한 연구는 지속적으로 이루어지고 있다.

이정열(2007)의 연구에서는 이미 발표된 문헌인 수지 개블릭(Suzi Gablik)¹⁸⁾, 르네 파스롱(Rene Passeron)¹⁹⁾, S. 알렉산드리안(S. Alexandrian)²⁰⁾의 저서에 나타난 분석의 기준을 활용해 데페이즈망을 분류 했고, 장한솔(2010)은 르네 마그리트 회화에 나타나는 데페이즈망의 특성을 분석하여, 데페이즈망 기법이 현대 건축공간에 미친 영향을 도출했다. 최형욱(2011)의 연구에서는 회화 작품을 토대로 데페이즈망 특성과 파비오 노벰브레의 디자인 특성을 도출 한 후, 데페이즈망 기법을 추상적, 오브제, 형상적으로 분류해 정리했다. 이하나(2013)는 데페이즈망 기법이 나타나는 회화와 최근 사진작가의 작품 사례를 토대로 데페이즈망 특징을 살펴보고 실내 식음공간에서 나타나는 데페이즈망 표현기법을 도출했다.

선행논문에서 나타난 데페이즈망의 특징을 정리하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 선행연구에 나타난 데페이즈망 표현특성

| 연구자 | 분류 | 표현특성 |
|------------|----------------|-------------------------------------|
| 이정열 (2007) | 공간과 데페이즈망 | 고립, 이질적 요소 도입 |
| | 오브제와 데페이즈망 | 왜곡, 변형, 병치, 중첩, 합성 |
| | 이미지와 데페이즈망 | 착시, 모순, 역설 |
| 장한솔 (2010) | 프로그램과 데페이즈망 | 프로그래밍, 변형, 합성, 스케일, 모순, 병치, 역설, 불확정 |
| | 형태와 데페이즈망 | 중첩, 변형, 합성, 스케일, 모순, 병치, 역설, 불확정 |
| | 재료와 데페이즈망 | 중첩, 변형, 합성, 스케일, 모순, 병치, 역설, 불확정 |
| 최형욱 (2011) | 추상적 데페이즈망 | 불확정성, 시각적 유희, 개념의 이중성, 무의식적 욕망의 표현 |
| | 오브제(상징적) 데페이즈망 | 비일상적 오브제, 스케일 변형, 생물학적 표현 |
| | 형상적(사실적) 데페이즈망 | 프로그램 병치, 재료의 병치, 형태적 왜곡과 변형 |
| 이하나 (2013) | 크기의 왜곡 | 신비감, 시각의 유희성, 공간의 탈정형성 |
| | 형태의 왜곡과 변형 | 꿈의 세계, 환상적, 착시 |
| | 이미지의 중첩과 고립 | 부유, 연속성, 개념의 양극화 |

17) 이승엽, op. cit., p.24

18) 수지 개블릭, 르네 마그리트, 천수원 역, 초판, 시공사, 2000

19) 르네 파스롱, 르네 마그리트, Distributed Art Publishers, 2003

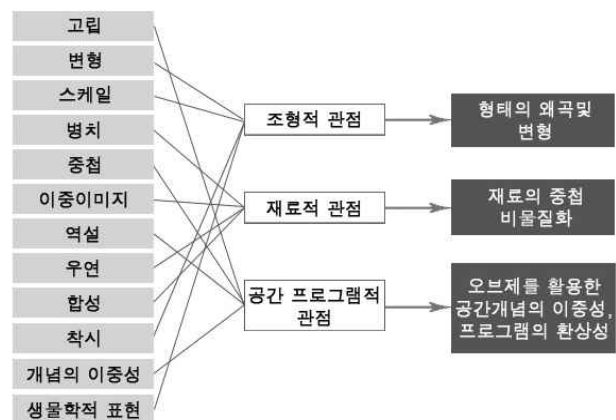
20) S.알렉산드리안, 초현실주의의 미술, 이대일 역, 초판, 열화당, 1988

2.3. 데페이즈망의 표현특성 분류

선행연구 결과를 근거로 도출한 실내공간에 나타나는 데페이즈망의 표현기법들은 여러 연구자들이 차별화된 분류의 기준을 가지고 도출한 키워드들이며 일부 중첩되거나 차별화 되면서 반복적으로 나타난다. 즉, 고립, 변형, 스케일, 이질적 병치, 중첩, 이중이미지, 역설, 우연, 합성, 착시, 개념의 이중성, 생물학적 표현 등이다.

본 연구에서는 이들을 다시 조형적 관점, 재료적 관점, 공간 프로그램적 관점으로 분류 및 재조합했다.

조형적 관점에 해당하는 키워드로는 변형, 스케일 등이 있으며, 재료적 관점에는 병치, 이중 이미지, 우연, 합성 등이, 공간 프로그램에는 개념의 이중성, 역설 등이 해당된다. 이들을 다시 용어적으로 정리하면 조형적 관점에서는 형태의 왜곡 및 변형, 재료적 관점에서는 재료의 중첩 비물질화, 공간프로그램적 관점에서는 오브제를 활용한 공간개념의 이중성, 프로그램의 환상성이 나타난다고 정리할 수 있다.



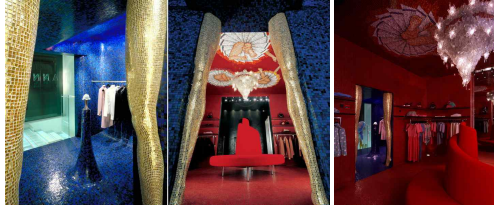
<그림 5> 데페이즈망의 표현특성 분류

3. 파비오 노벰브레와 마르셀 반더스의 디자인 표현특성

3.1. 파비오 노벰브레

(1) 파비오 노벰브레의 디자인 배경

이탈리아 레체(Lecce) 태생 디자이너 파비오 노벰브레(Fabio Novembre)는 밀라노에서 건축, 뉴욕에서 영화 연출을 전공했다. 1994년 우연한 기회에 ‘안나 몰리나리 블루마린(Anna Molinari Blumarine)’ <그림 6>을 디자인하면서 본격적인 디자인 활동을 시작했다.



<그림 6> Anna Molinari Blumarine, London, 1994

그는 2000년부터 2003년까지 이탈리아 타일 브랜드 비사자(Bisazza)²¹⁾의 아트디렉터로 활동했고, 카펠리니(Cappellini),²²⁾ 드리아테(Driade),²³⁾ 보나치나(Bonacina)²⁴⁾ 등의 이탈리아 가구 및 액세서리 제조업체에서 디자인 작업을 하는 등 다수의 브랜드들과 협업을 통해 작품 세계를 펼치고 있다.

건물로 인해 풍경들이 가려지기 때문에 건축을 하나의 침략적인 존재로 생각했던 노뎀브레에게 영화란, 그의 이야기와 아이디어를 자유롭게 표현하고 주변의 사람들과 공감할 수 있는 최고의 수단이었다.

그는 다양한 모티브를 활용한 디자인을 시도하고 있는데, ‘여성의 몸’을 활용한 유기적인 구조물은 그의 작품에서 반복적으로 나타난다. 성(性)과 여성의 이미지를 과감하게 표현하기도 하고, 인류 최초의 인간인 ‘아담과 이브’의 배경에서 자신을 악마인 뱀에 비유해 형상적으로 적용하기도 한다. 혹자는 노뎀브레가 여성이나 성의 이미지를 비하시키거나 성적으로만 바라본다고 해석하기도 한다. 하지만 그는 “나의 주된 영감은 여성의 몸이다. 모든 구조는 내 어머니의 뱀속을 참조하기 때문에 매우 유기적이다. 우리의 첫 번째 집은 항상 우리들 어머니 뱀속이다. 어떤 면에서 나는 아직 거기에 있다. 부드럽고 안락하고 매력적이며 관능적인 것들을 찾고 있기 때문이다.”²⁵⁾라는 그의 언급처럼, 여성을 탄생의 신비함을 만들어내는 신성한 주체로 바라보고 있다.

(2) 파비오 노뎀브레의 디자인 특성

1) 형태

파비오 노뎀브레의 디자인에 나타나는 형태적 특성은 여성과 성(性)을 상징화하는 유기적이고 생물 형태적이다. 생물 형태적 표현은 형태적인 화려함과 동시에 생명체가 살아 숨 쉬는 듯한 이미지로 노뎀브레의 작품 속에서 등장한다.

<그림 7>의 가구디자인에서처럼 인체를 직접적으로 형상화하기도 하고, <그림 8> 비사자 바르셀로나의 경우처럼 나무를 형상화한 기둥을 곳곳에 배치함으로써 나무의 형태를 상징적으로 표현하기도 한다. 타르디니

(Tardini) 스토어에서는 형태의 왜곡과 변형을 통해 공간을 사용하는 사람이 악어 뱀속으로 빨려 들어가는 듯한 착각을 일으키는 동적이고 유기적인 조형을 사용했다.



좌 <그림 7> Him&Her Chair, 2008

우 <그림 8> Bisazza Barcelona, 2001

2) 재료

독특한 재료를 선택해서 중첩시키고 이들을 다시 색채와 조화시키는 것이 노뎀브레 디자인의 특징이다. 타일 브랜드 비사자와 오랜 협력관계를 유지해 온 노뎀브레의 공간에는 모자이크 타일 낱알을 뜯어 그래픽에 맞게 조합해 붙이는 ‘픽 앤 믹스(Pick-n-mix)’²⁶⁾기법이 사용된다. 모자이크 타일은 건축 및 인테리어 디자인의 마감재로써 매끄럽고 반들거리는 재료자체의 특성으로 인해 보이는 각도나 조명에 따라 다양한 질감표현이 가능하다. 노뎀브레는 비사자 쇼룸 뿐 아니라 개인 전시회나 타르디니 스토어 등의 공간에도 모자이크 타일을 사용하여 볼륨감과 신비함을 표현했으며 이를 통해 화려하면서도 서정적인 이미지를 전달한다.



<그림 9> SHU Cafe, Milano, 1999

슈 카페(SHU Cafe)<그림 9>는 색채, 재료, 조명이 극적으로 조화를 이루고 있는 노뎀브레 공간의 대표적인 사례이다. 천장에는 전기회로를 연상케 하는 구조물이 빛을 비추고 있고, 공간 전체를 둘러싸고 있는 거울 벽에 빛이 반사되는 효과를 사용하여 재료 자체를 비물질화 함으로써 신비하면서도 몽환적인 분위기를 연출한다. 검은 배경의 벽, 금빛 오브제, 초록 조명의 색채가 조합하여 초현실적인 분위기를 극대화하고 있다.

3) 공간프로그램

노뎀브레는 영화에서 상상한 것들을 건축이라는 공간에서 꿈꾸고 실현했다. 그의 공간은 마치 영화 세트처럼 화려하고 서정적이며 공간을 사용하는 사람들을 주인공으로 만들어 준다.²⁷⁾

21) 비사자, www.bisazza.com

22) 카펠리니, www.cappellini.it

23) 드리아테, www.driade.com

24) 보나치나, www.bonacina vittorio.it

25) http://ifitshipitshere.blogspot.kr/

26) 사전적인 뜻은 ‘여러 가지를 뒤섞은(것)’

27) 손미경 역, Fabio Novembre, 현대건축사, 월간 MARU, No.27, 2004, p.55

그는 상징적인 구조물로 이뤄진 오브제를 통해 동선을 유도하는 방식으로 공간을 풀어냈다. 슈 카페에서는 바닥 레벨과 벨벳 커튼을 이용해서 레스토랑과 바 영역을 분리했고, 우나 호텔 비토리아(UNA Hotel Vittoria)에서는 입구부터 이어진 나선형 구조물을 기준으로 식당과 강연장을 분리했다.



좌 <그림 10> Il Fiore di Novembre, Milano, 2009
우 <그림 11> Who's Who, Milano, 2013

노벰브레의 플라워(Il Fiore di Novembre)<그림 10>에서는 모자이크 면을 중첩시켜 연출한 거대한 꽃 한 송이를 통해, 후즈 후(Who's Who)<그림 11>에서는 오버 스케일의 남녀 조형을 중첩시킴으로써 오브제를 활용한 공간 프로그램의 이중성과 환상성을 보여준다.

3.2. 마르셀 반더스

(1) 마르셀 반더스의 디자인 배경

네덜란드 북스텔(Boxtel)출신 마르셀 반더스(Marcel Wanders)는 아르헨(Arnhem) 예술학교를 우등생으로 졸업하고, 드록 디자인(Droog Design)의 멤버로 활약하면서 '매듭 의자(Knotted Chair)'<그림 12>로 세간의 주목을 받기 시작했다.



<그림 12> Knotted Chair, 1996

졸업 작품이 디자인 매거진 커버를 장식할 정도로 일찍이 주목 받은 반더스는 1998년 자신의 스튜디오를 설립, 2000년부터는 가구 브랜드 무이(Moooi)의 공동창립자이자 아트 디렉터로 활동하고 있다. 이후 B&B 이탈리아(B&B Italia),²⁸⁾ 카펠리니(Cappellini), 모

로쏘(Moroso),²⁹⁾ 비사자(Bisazza)와 같은 국제적인 브랜드들과 일해 왔으며 최근에는 가정용품, 화장품 브랜드 MAC과의 협업을 통해 다양한 디자인을 선보이고 있다.

반더스가 자신을 '형태를 창조하는 사람'이 아닌 '형태를 찾는 사람'이라고 묘사했듯이, 그의 디자인은 우리가 익히 보고 경험한 일상적인 형태와 장식을 계승하기 때문에 누구든지 쉽게 이해할 수 있다. 하지만 때로는 누구도 전혀 상상하지 못한 방식으로 세상과 소통하면서

끊임없이 우리를 놀라게 한다.³⁰⁾ '사랑이 바탕이 된 환경을 만들고, 열정적으로 살며 꿈을 실현한다.'는 삶의 모토처럼 어렸을 때부터 사람들에게 무엇을 만들어 선물하기를 좋아했던 반더스는 이야기가 있는 디자인이야말로 인간의 감성을 끌어 낼 수 있다고 말한다.

(2) 마르셀 반더스의 디자인 특성

1) 형태

오브제의 스케일 변형을 통한 형태의 왜곡은 반더스의 디자인에 나타나는 대표적인 특징이다. 스케일 변형은 사물이 지니고 있는 일상적인 크기를 파괴시키는 것으로, 공간에 적용시킬 경우 사용자들에게 생각지도 못한 경이로움과 충격을 선사한다.

이런 특징은 몬드리안 호텔(Mondrian South Beach Hotel)의 벽에 걸린 거대한 인물사진과 조명, 기둥, 만다리나 덕(Mandarin Duck)매장의 거대한 스케일의 사람 오브제, <그림 13>에서 보여지는 카메하(Kameha)호텔의 샹들리에, 소품들에서 찾아 볼 수 있으며, 이런 요소들을 통해 공간에 활력을 부여하고 사용자에게는 비밀상적인 경험을 제공한다.



<그림 13> Kameha Grand Bonn, 2010

2) 재료

새것을 추구하기보다 기존의 것을 재해석하는 디자인을 추구하는 반더스는 현존하는 모든 사물, 형태, 재료, 기능에 대한 개념을 재정의 했는데, 이러한 특징이 반영된 대표적인 예로 '매듭 의자'<그림 12>가 있다. 이 작품은 일상에서 흔히 볼 수 있는 노끈을 엮어 가볍지만, 별다른 지지대 없이 100kg의 하중을 견딜 수 있는 의자다. 재료로 사용된 노끈은 압축력에 취약한 소재이지만 연질의 끈과 열경화성 수지와의 비상식적인 조합을 통해 물성자체를 변화시켜 재료의 한계와 고정관념을 넘어서었다.³¹⁾



<그림 14> Villa Moda, Bahrain, 2008

또한 연관성 없는 사물이나 재료를 병치 및 결합함으로써 비밀상적인 경험을 선사하는데, 중동 바레인 에 위치한 패션매장 빌라 모다(Villa Moda)<그림 14>에

28) B&B 이탈리아, www.bebitalia.com

29) 모로쏘, www.moroso.it

30) 월간 디자인, 2014년 7월호, http://mdesign.design.co.kr/

31) 차승화·엄기준, op. cit., p.383

서는 마네키의 얼굴을 우리가 익히 알고 있는 사람의 얼굴이 아닌 거울로 처리해 의외성을 표현했다.

3) 공간프로그램

반더스는 기존의 공간을 새롭게 재탄생시킴으로써 사용자 중심의 열린 공간을 제공한다. 루트 스위트(Lute Suites)나 웨스터 휴이츠(Westerhuis)는 각각 18세기 오두막과 학교를 개조했고, 블리즈(Blits)<그림 15>는 레스토랑을, 리빙턴 호텔(Rivington Hotel)에 위치한 토르(Thor)는 집합주택을 개조해서 반더스 특유의 감성이 반영된 창조적인 공간으로 탈바꿈시켰다.



<그림 15> Blits, Rotterdam, 2005

레스토랑 블리즈는 1층의 주방, 2층의 다이닝 구역 모두 강변 쪽에 통 유리창을 설치해, 식사를 하며 강변을 감상할 수 있도록 했다. 이 창으로 인해 고객은 마치 물위에 떠서 식사를 하는 듯한 색다른 경험을 하게 된다. 극장처럼 꾸며진 레스토랑은 다양한 바닥 레벨과 이동이 용이한 가구배치로 사람들이 자유롭게 소통할 수 있는 열린 공간을 제공하며, 공간에서 식사를 하는 일련의 행위들이 연극 속의 한 장면처럼 비밀상적이고 환상적으로 느껴지도록 계획했다.

3.3. 소결

3장에서 파비오 노베프레와 마르셀 반더스의 디자인 특징을 형태·조형적 관점, 재료적 관점, 공간 프로그램적 관점으로 살펴본 결과는 <표 3>과 같다.

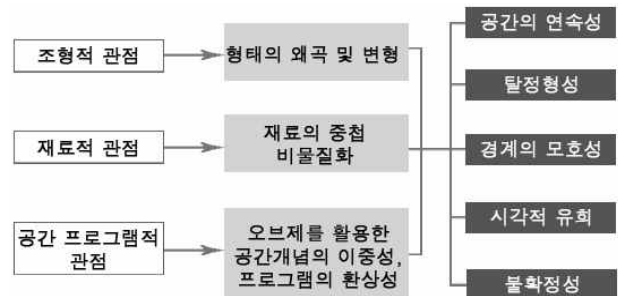
노베프레의 경우 형태적으로는 여성과 성을 상징화한 생물 형태와 유기적 조형을 보이고 있으며, 재료적으로는 모자이크 타일의 다양한 질감 및 색채 표현으로 화려한 이미지를 전달한다. 공간 프로그램은 상징적인 구조물과 재료, 중첩을 통해서 자연스러운 동선흐름을 유도하고 공간을 이질적으로 분할하는 특징을 보인다.

반더스 디자인의 형태적 특징은 오브제의 스케일 변형으로, 일상적인 사물의 크기를 파괴해 비밀상적인 경험을 제공한다. 재료적 특징은 본래 재료의 성질을 재해석해 새로운 소재와 형태로 탈바꿈시키고, 이질적인 재료의 결합으로 의외성을 표현한다. 공간 프로그램은 사용자 중심의 열린 공간과 연극의 이야기 속에 있는 것 같은 내용으로 환상적인 디자인을 표현한다.

<표 3> 파비오 노베프레와 마르셀 반더스의 디자인 특성

| 구분 | 파비오 노베프레 | 마르셀 반더스 |
|---------|---|--|
| 형태·조형 | ·여성&성(性)의 상징화 ·생물 형태적 표현 ·유기적 디자인 | ·오브제의 스케일 변형 |
| 재료 | ·픽 앤 믹스 (Pick-n-mix)기법 | ·재료의 재정의 |
| 공간 프로그램 | ·상징적인 조형물과 재료의 변화를 통한 동선유도 및 공간분할 ·중첩을 통해 공간의 깊이감 과 연속성 표현 | ·사용자 중심의 열린 공간 ·연극 같은 극적인 효과를 통한 환상적 표현 |

2장과 3장에서 도출한 특징들을 토대로 도출해본 결과 형태의 왜곡 및 변형은 탈정형성과 시각적 유희, 재료의 중첩과 비물질화는 경계의 모호성과 불확정성, 개념의 이중성과 환상성은 공간의 연속성과 시각적 유희로 연관 지을 수 있다. 이 내용을 종합하여 <그림 16>과 같이 표현특성을 분류하고 키워드를 도출했으며, 이를 본 연구를 위한 사례분석의 틀로 활용한다.



<그림 16> 데페이즈망의 표현특성 분류 및 키워드 도출


4. 사례 분석

4.1. 사례 분석의 대상선정 및 분석 방법



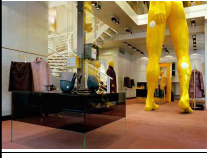
2장과 3장에서 도출했던 데페이즈망 표현 특성과 키워드들을 분석의 틀로 삼아, 파비오 노베프레와 마르셀 반더스의 2000년대 이후 작품 10개를 대상으로 두 디자이너의 실내공간에 나타난 데페이즈망 표현을 살펴보고자 한다.

4.2. 데페이즈망 기법의 표현특성

(1) 파비오 노벰브레

| No | 작품명 위치/연도 | 공간 이미지 | 조형·형태 | | | | | 재료 | 공간 프로그램 | 표현원리 | | | | |
|----|--------------------------------------|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|---|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | | 확대 축소 | 왜곡 변형 | 병치 | 중첩 | 착시 | | | 공간의 연속성 | 탈정형성 | 경계의 모호성 | 시각적 유희 | 불확정성 |
| 1 | Tardini New York, 2000 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 모자이크 타일과 아이보리색 폴리코어(Policor) 사용으로 매끄러운 질감 표현 | 매장 증양과 벽을 따라 진열된 디스플레이와 바닥, 벽, 천장으로 연결된 악어 표피 연출은 고객의 동선을 유도하고, 마치 악어 뱃속으로 빨려 들어가는 듯한 공간감을 연출 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | | | | 바닥, 벽, 천장을 공간적으로 연결시켜 평면과 입면의 경계를 모호하게 함. 높낮이 변화를 준 기동으로 인한 공간의 연속성. 악어 스킨의 색채와 과장된 표피 연출로 시각적인 재미 연출 | | | | |
| 2 | UNA Hotel Vittoria Florence, 2003 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 호텔 입구와 휴게공간에 표현된 나선형 구조물의 왜곡 및 변형 | 입구 부분의 꽃무늬 모자이크 표현, 식당 천장의 분할된 스테인드글라스 | 안내데스크를 중심으로 식당과 강연장이 분리되어 있고, 입구부터 안내데스크까지의 나선형 구조는 고객의 동선을 유도하며 역동적인 흐름 연출 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | | | | 꽃무늬 모자이크 나선형 구조물은 역동성과 방향성, 연속성을 나타내고 나뭇가지가 뻗어 나가는 형상과 입구와 휴게 공간, 식당의 유기적인 구조물은 탈정형성을 표현 | | | | |
| 3 | Stuart Weitzman Rome, 2006 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 유기적인 형태의 흰색 띠가 왜곡 변형되어 불륨감 있는 구조물을 연출 | 플라스틱 재질의 흰색 띠가 공간 전체에 얹혀 있으며, 선반 역할을 하고 있음 | 리본을 형상화한 흰색 띠가 공간 전체에 얹히고 설켜 무한한 확장성과 고객들로 하여금 자유로운 동선 흐름을 유도 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | | | | 복잡하게 얹혀 있는 흰색 띠는 무한한 곡선 표현으로 공간에 연속성과, 탈정형적인 특징을 보이고, 흰 띠가 공간 전체에 연결되어 경계가 불확실한 특징을 보임 | | | | |
| 4 | Il Fiore di Novemvre Milano, 2009 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 모자이크 벽이 중첩되면서 거대한 꽃 형상으로 보여지는 착시효과로 극적인 효과 연출 | 검정색과 붉은색 모자이크 타일의 조합으로 강렬한 대비를 이루고 있음 | 중첩된 벽으로 인해 빨려 들어가는 듯한 공간감과 연속성을 느낄 수 있고, 방문객들을 공간 프로그램으로 끌어들여 소통할 수 있는 공간 표현 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | | | | | 거대한 모자이크 벽이 계속 중첩되어 연속성을 보이고 있고, 어두운 배경과 붉은색이 대비되면서 꽃으로 보이는 시각적 착시 효과가 나타남. 접근방법에 따라 다양한 감상과 체험을 할 수 있는 동선으로 불확정성 표현 | | | | |
| 5 | Who's Who Milano, 2013 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 유리로 조각된 대형 남녀조형. 철제로 구성된 벽은 다층적 현상을 반영 | 공간의 가로지르는 조각상의 손은 미켈란젤로의 천지창조를 연상케 하며, 각기 다른 형태로 제작되어 손을 맞잡는 듯한 착시효과를 주고, 내부로의 동선을 유도 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | | | | | | | | | 비일상적인 크기의 사람 조형물은 시각적인 재미를 주고 있으며, 공간 안으로 들어갈수록 중첩된 조형물은 공간에 연속성을 부여 | | | | |

(2) 마르셀 반더스

| No | 작품명 위치/연도 | 공간 이미지 | 조형·형태 | | | | | 재료 | 공간 프로그램 | 표현원리 | | | | |
|----|-------------------------------------|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|---|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|------|
| | | | 확대 축소 | 왜곡 변형 | 병치 | 중첩 | 착시 | | | 공간의 연속성 | 탈정형성 | 경계의 모호성 | 시각적 유희 | 불확정성 |
| 1 | Thor Manhattan, 2004 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 무채색 라미네이트 타일 사용으로 은은한 분위기 연출 | 천둥의 신 '토르'를 연상케 하여 공간에 대한 기대감을 높이고 있음. 높이 8m의 다이닝 구역 유리천장은 빛이 공간 내부로 스며들어 쾌적함과 동시에 개방감 선사 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | | | | | | | | | 계단실을 집 모양으로 공간에 배치시킴으로써 탈정형적인 공간이 연출되고, 공간 속의 공간, 다이닝 구역의 높은 천장과 천창으로 내부와 외부의 경계가 무너지면서 경계의 모호성이 나타남 | | | | |
| 2 | Blits Rotterdam, 2005 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 통유리창 사용으로 개방감을. 벽의 플라워 프린팅으로 드러나듯 환상적인 이미지 표현 | 극장 컨셉의 공간으로 강변 쪽 통 유리창은 마스강변을 영화처럼 감상할 수 있게 하고, 사람들과 자유롭게 소통할 수 있는 열린 공간을 제공 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | | | | | | | | | 대담한 컬러사용과 드라마틱한 디자인, 실제 무대처럼 연출된 공간은 시각적 유희를, 다양한 바닥 레벨과 이동이 용이한 가구배치는 셋팅에 따라 변화 가능한 공간으로 불확정성 보이고 있음 | | | | |
| 3 | Mandarin Duck London, 2008 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 노란색 마네킹, 벽면의 크롬마감이 시각적인 효과를 줌 | 건물 외부에 설치된 버블메이커가 건물 전체에 생동감을 주고, 내부에서는 계단 옆 크롬으로 마감된 울룩불룩한 벽면이 빛을 받아 2층으로 접근을 용이하게 함 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | | | | | | | | | 40여개의 노란색 마네킹이 공간 곳곳에 배치되어 형식에 얽매지 않는 자유로운 공간 연출로 탈정형성을 표현했고, 상징적인 마네킹의 크기와 컬러, 건물 외부의 버블메이커(거품 표현)로 시각적 유희를 나타내고 있음 | | | | |
| 4 | Mondrian South Beach Miami, 2008 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 비범한 패턴의 카펫, 대리석 바닥과 손백의 컬러가 어우러져 동원적인 분위기 연출 | '잠자는 숲속의 공주가 사는 성'을 모티브로 강렬한 색채, 장식적 오브제를 사용해 동화 속에 있는 것 같은 착각을 불러일으킴. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | | | | | | | | | 레드, 블랙, 화이트, 골드 등의 컬러조합과 독특한 오브제는 시각적인 흥미를 유발하고, 여자 얼굴, 거대한 기동과 같이 병치된 오브제는 다양한 의미를 전달함으로써 탈정형성과 불확정성을 표현 | | | | |
| 5 | Villa Moda Barain, 2008 |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 흑백무늬 카펫과 벽지, 계산대쪽 꽃무늬 조각과 모자이크로 장식된 벽 | 입구에 들어서면 길고 좁은 복도로 내부에 대한 호기심 자극, 높은 천장고로 공간에 개방감을 주고 있음, 바레인의 전통과 지역적 특성을 고려한 창조적 공간 표현 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | |
| | | | | | | | | | | 중동의 전통시장 수크(SOUK)의 혼잡함을 형상화한 미로 같은 공간구성과 랜덤한 제품 배치로 탈정형성을, 화려한 문양과 패턴은 시각적 유희, 긴 복도와 반복되는 패턴은 공간의 연속성을 표현 | | | | |

5. 결론

본 연구에서 파비오 노베프레와 마르셀 반더스의 실내 디자인에 나타난 데페이즈망의 표현특성을 크게 조형·형태, 재료, 공간 프로그램, 표현원리로 나누어 분석한 결과는 다음과 같다.

조형·형태적 특징을 살펴보면 노베프레는 스케일의 변형은 물론 형태의 변형 및 왜곡, 중첩이 두드러졌고, 반더스는 형태의 왜곡이나 변형보다는 스케일의 확대나 사물의 병치를 통한 데페이즈망 특징이 두드러졌다.

재료적인 특징은 노베프레의 경우 모자이크 타일을 조합해 표현하는 픽 앤 믹스 기법을 통해 이미지를 구현했고, 유리나 철판과 같은 재료적 특징으로 초현실적인 효과를 주었다. 반더스는 화려한 패턴의 카펫이나 벽지를 사용했고, 대담한 색채의 조합을 사용했다.

공간 프로그램은 중첩을 통해 공간의 깊이감을 연출하고 유기적인 조형물로 동선의 흐름을 유도하는 노베프레와 달리 반더스는 높은 천장, 유리를 이용해 개방감을 선사하고 분명한 콘셉트와 장식적인 오브제 사용으로 환상적인 공간을 연출했다.

표현원리를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫 번째 공간의 연속성에 있어서는, 노베프레의 공간에서는 형태의 연속적인 병치나 중첩, 구조물의 흐름을 통해 공간의 연속성을 표현하고 있으며, 반더스의 공간에서는 길고 좁은 복도나 구조물을 통해 사용자의 동선을 유도함으로써 공간의 연속성을 표현했다.

두 번째, 탈정형성 표현에 있어서 노베프레의 경우 유기적인 구조물을 통해 형식에 얽매이지 않는 자유로운 공간을 연출했으며, 반더스는 과장된 오브제들을 곳곳에 배치시켜 탈정형적 공간을 선보이고 있다.

세 번째, 노베프레는 바다, 벽, 천장을 공간적으로 연결시켜 평면과 입면의 경계를 사라지게 함으로써 경계의 모호함을 표현했으며, 반더스는 공간 속의 공간, 내부와 외부의 불확실한 경계 등을 통해 경계의 모호성을 표현했다.

네 번째, 공간의 시각적 유희는 두 디자이너의 공간에 모두 적극적으로 표현되었다. 노베프레의 경우 과장된 생물 형태적 표현이나 유기적 디자인, 타일을 조합해 붙이는 픽 앤 믹스 기법을 통해 반더스는 장식적인 요소, 화려한 색채와 패턴, 과장된 오브제를 통해 시각적 유희를 표현했다.

마지막으로, 노베프레는 사용자의 접근법과 해석에 따라 달라지는 자유로운 동선체계와 공간 구성을 통해 불확정성을 표현하고 있다. 반더스는 이질적인 오브제의 병치와 변화가 가능한 공간으로 다양한 의미를 전달하고 있어 불확정성이 나타난다.

본 연구에서는 21세기에 실내디자인 분야에서 다시 주목받는 초현실주의적 공간표현 특성을 살펴봤다. 기존 연구와 차별화하기 위해, 데페이즈망 기법의 키워드를 다시 분류하고 사례분석을 위한 키워드를 도출했다. 스케일의 변형, 이질적인 대상의 조합, 중첩으로 인한 착시 효과 등 데페이즈망 기법의 대표적인 표현기법을 공간디자인에서 표출하고 있는 노베프레와 반더스의 최근 작품 사례를 통해 연구자가 도출한 키워드가 그들의 작품 속에서 구체적으로 어떻게 실현되고 있는지를 확인했다. 이들은 데페이즈망이라는 공통적인 특징을 공유하면서도 세부적인 표현기법에서는 차별화된 특성을 보였다. 앞으로도 데페이즈망을 포함한 초현실주의적 경향이 실내공간디자인에서 어떠한 방법으로 표출될 것인지 관찰해 보는 것은 흥미롭고 의미 있는 과제가 될 것이며, 이는 국내에서도 여전히 다양한 방법으로 시도되고 있는 초현실주의적 특성의 공간디자인을 위한 방향과 콘셉트를 설정하는데 참고자료가 될 수 있을 것이다.

참고문헌

1. Fiona Bradley, 초현실주의, 김금미 역, 초판, 열화당, 2003
2. Matthew Gale, 다다와 초현실주의, 오진경 역, 초판, 한길아트, 2001
3. 강화영, M.C.에서의 데페이즈망 요소에 의한 테셀레이션 패턴 연구, 단국대 박사논문, 2008
4. 김지열, 초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구, 이화여대 석사논문, 1992
5. 김진희, 살바도르 달리의 작품연구, 동아대 석사논문, 2000
6. 김현숙, 회화 작품을 통한 데페이즈망 구현, 전남대 석사논문, 2013
7. 이승엽, 르네 마그리트 회화에 나타난 데페이즈망 기법 연구, 건양대 석사논문, 2007
8. 이정열, 데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제16권 2호, 2007
9. 전민지·김정아, 패션 플래그십 스토어의 실내공간에 나타나는 데페이즈망 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제23권 4호, 2014
10. 차승화·염기준, 초현실주의 기법에 기초한 마르셀 반더스 디자인 사례 연구-의자 디자인을 중심으로, 디지털디자인학연구, Vol.11 No.4, 2011
11. 허승연, 패션윈도우 디스플레이에 나타난 데페이즈망의 표현특성 및 디자인개발, 한양대 박사논문, 2014
12. 손미경 역, Fabio Novembre, 현대건축사, 월간 MARU, No.27, 2004
13. <http://www.amazon.com/>
14. <http://www.culture24.org.uk/art/art45820>
15. <http://ifitshipitshere.blogspot.kr/>
16. <http://mdesign.design.co.kr/>

[논문접수 : 2014. 11. 30]

[1차 심사 : 2014. 12. 30]

[2차 심사 : 2015. 01. 13]

[게재확정 : 2015. 02. 20]