

# 데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구

## A Study on expression of interior design contemporary by application of dépaysement

이정열\* / Lee, Jeong-Yeol

### Abstract

The recent works of architecture and interior design take on too various aspects to be classified as a trend or tendency. Many subjects, seeking the superiority between form and function in space which was the issue of Modernism, got to face the works which transcend the limitation of architecture due to the development of a variety of media and technology these days. In result, we could see the works which are to be included into the category of art rather than architecture. This study starts from the thought that the common aspects of these works are based on the strangeness to pursue uniqueness, peculiarities or novelty. 'The subject of this study, 'Dépaysement', creates a new relation, disconnected from customs, to an architecture which became familiar through defragment, fixation and abstraction by the habitual relation and makes it reborn as an architecture which gives us a fantasy and a pleasure, by converting into the shape and image which are different from its original shape when a stimulus is given to an architecture. This study starts from the artistic aspect which has a close correlation with the architecture. The subject, 'Dépaysement' could be historically considered in two aspects - Dépaysement of Surrealism which developed in paintings and Defamiliarization of Russian Formalism in the area of literature. This study is carried in a category of Dépaysement, focusing on the visual aspect of the architecture.

This study is composed as follows: In chapter 2, a theoretical research is performed according to the definition and meaning of the Dépaysement expression techniques, its origination and evolution, and type classification by the features of expression techniques in the era of Surrealism when Dépaysement developed most vigorously in the area of art.

In chapter 3, the system which formalizes the expression method of the techniques is presented, focusing on the case analysis of the artistic works according to the types of Dépaysement.

In chapter 4, the application of the expression techniques of Dépaysement is discussed by conducting cases analysis of the modern interior design.

키워드 : 데페이즈망, 초현실주의

Keywords : Dépaysement, Surrealism

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 의의

최근에 발표되고 있는 건축, 실내디자인 작품들은 사조나 경향으로 분류하기에는 너무나 다양한 양상을 띠고 있음을 알 수 있다. 다양한 매체와 테크놀로지의 발달로 인하여 모더니즘 시대에 논의되었던 공간과 형태 기능간의 우위를 찾으려 했던 주제들이 현시점에서 거론하기가 무색할 만큼 건축의 한계성을 초월하는 작품들을 많이 대면하게 된다. 결과물적인 측면에서

볼 때, 건축이라기보다는 예술의 범주에 포함시킬 수 있다고 감히 말할 수 있는 것은 이런 작품들의 공통된 특징들이 '고유의' '독특한' 또는 '새로움'을 추구하려는 '낯설음'을 그 배경으로 한다는 전제하에서 이 연구를 시작하고자 한다.

본 연구의 주제인 '낯설게 하기'는 습관적 관계에 의한 단편화, 고정화, 추상화로 친숙하게 된 건축, 실내디자인에 낯선 자극이 가해지면, 건축물이 가진 본질과는 다른 형상과 의미로 전환되면서, 관습과 차단되어 생경하고 새로운 관계를 형성함과 동시에 우리에게 환상과 유희를 주는 건축물로 재탄생하게 된다는 것이다.

\* 정회원, 디자인 윤당 이사

## 1.2. 연구의 범위 및 진행

본 연구는 건축과 상관관계를 가장 밀접하게 맺고 있는 예술적인 측면에서부터 출발하고자 한다. '낯설게 하기'라는 주제는 역사적으로 두 가지 측면-회화를 중심으로 전개된 초현실주의의 데페이즈망(Dépaysement)과 문학을 중심으로 전개된 러시아 형식주의의 데파밀리아리제이션(Defamiliarization)<sup>1)</sup>-으로 고찰되는데, 건축은 시각적 측면과 많은 연관성이 있다고 사려되는 바 초현실주의의 데페이즈망을 연구의 범위로 설정하였다.

본 연구의 진행은 다음과 같다.

제 2장에서는 데페이즈망의 이론적 배경을 고찰하기 위하여 데페이즈망 정의와 의미, 발생과 전개를 살펴보고 건축사조에서 나타나는 데페이즈망의 간략한 사례와 데페이즈망 특성들의 유형을 분류하였다.

제 3장에서는 예술작품의 사례를 중심으로 데페이즈망의 유형에 따른 기법의 표현방법들을 체계적으로 제시하였다.

제 4장에서는 현대 실내디자인의 사례들을 연구하여 데페이즈망의 표현 기법에 대한 연구를 하였고 이를 토대로 결론을 제시하였다.

## 2. 데페이즈망(Dépaysement)의 이론적 고찰

### 2.1. 데페이즈망의 정의와 의미

20세기를 맞이하면서 예술 분야는 대상을 표현하는 방식의 다양한 변화를 시도하였다. 대상의 실제적 재현의 고정관점에서 탈피하였고, 추상화하는 과정에서 보편적 삶의 관념적인 사고가 형이상학적인 대상을 창조하여 각기 다른 표현방법으로 이를 드러내 보이고 있다.

데페이즈망에 대한 일반적인 정의는 현실의 사물이 고유용도, 기능, 의미를 벗어나 낯선 장소나 위치에 조합시킴으로써 초현실적인 환상을 창조해 내는 기법이라고 할 수 있다. 일종의 전치, 전위법으로 번역되어지는 프랑스어로서 원래는 '나라나 정든 고향을 떠나는 것'을 뜻하는 말이다. 이 기법의 공통적인 특징은 일상적인 의미에서 이해되는 사물이 본래의 일상적인

의미를 상실하고, 전혀 다른 의미와 느낌으로 전환되는 것이라 할 수 있다.

데페이즈망의 원리를 설명한 것으로 피에르 르베르디(P. Reverdy)의 말을 들 수 있는데, 그는 상호 거리가 먼 두 개의 현실을 접근시킬 때 두 개의 현실의 관계는 거리가 멀고 효과가 적절한 것일수록 이미지는 강렬해질 것이며 더 한층 감동적인 힘과 시적 현실성을 띠게 된다고 하였다.

데페이즈망은 초현실주의의 대표적인 표현기법의 하나로 오토마티즘과 같이 잠재된 의식을 내포한 것이기는 하지만 추상적인 성격이 아닌 사실적이며 구체적인 형상을 비논리적이고 모순된 결합으로 표현한 것이다.

이상에서 살펴본 바와 같이 데페이즈망은 사물의 농익을 새롭게 함으로써 비현실적인 이미지의 상상적인 결합에서 오는 새로운 세계를 열어 보여 주었으며, 결과적으로 사물에 대한 습관적인 관념을 버리게 함과 동시에 사물에 대한 무한한 상상력과 관심을 심화시키는데 유용한 기법인 것이다.

### 2.2. 데페이즈망의 발생과 전개

낭만주의 시대의 작가들은 사실적인 수법을 지향하였는데, 그것은 두 가지 유형으로 분류할 수 있다. 현실적인 소재들을 대상으로 설정하여 고전주의에서 찾아볼 수 없는 인간의 걱정, 분노, 절망 등의 감정 상태를 표출하는 첫 번째 유형이고, 두 번째 유형으로는 있는 그대로의 현실적 소재들을 차용해 오지만, 그러한 소재들을 통하여 무의식적 시도들이 현현되는 꿈의 세계 즉 인간의 심층적 정서들을 표현하는 것이라 할 수 있다.<sup>2)</sup> 이는 본래의 자리를 이탈하여 배치하는 형식적인 면이 초현실주의의 데페이즈망의 기원이 되었다.

1918년 제1차 세계대전의 종전 당시 유럽에는 사회, 경제, 정치, 문화, 예술 등 모든 영역에서 새로운 움직임이 시작되었으며, 특히 예술분야에서는 다다이즘<sup>3)</sup>이라는 운동이 확산되어 가고 있었다. 초현실주의 태동에 직접적으로 영향을 주게 된 것은 다다이즘이라 할 수 있는데 다다이즘의 부정정신과 그것을 실현하기 위한 우연의 발상은 데페이즈망의 낯선 사물들의 조합과 밀접한 연계 관계에 놓이게 되는 것이다.

초현실주의는 문학에서 출발하였으나 미술, 연극, 영화와 같은 다양한 장르로 확산되어 유럽과 미국에서 활발하게 전개되었다. 초현실주의는 다양한 표현기법-오토마티즘(Automatisme),

1) 데파밀리아리제이션(Defamiliarization) : 20세기 초에 러시아와 체코에서 일어났던 이른바 러시아 형식주의가 표방한 분석방법과 객관적 서술 묘사의 방법 중의 하나이다. 예술은 실생활의 정확한 재현이 아니라 도리어 생활의 모습을 일그러뜨려서 낯설게 만들어 우리의 관심을 불러일으키는 것으로, 운율도 실상은 무미건조한 생활 언어의 역량을 일그러뜨려 우리의 습관화된 청각을 자극하는 수단이라는 것이다. 예술은 새로운 사실의 개발이 아니라 우리의 습관적 반응을 일으키는 일상의 사실을 비상(非常)하게, 낯설게 보이게 한다는 생각이다. 형식주의자들은 낯설게 하기를 예술의 중심과제라고 강조하고 '예술의 목적은, 사물이 알려진 그대로가 아니라, 지각되는 그대로 감각을 부여하는 것이다. 이들에게 예술이란 한 대상이 예술적임을 의식적으로 경험하기 위한 한 방법(方法)이고, 따라서 대상 자체는 별로 중요하지 않다. 권유경 외 2인 현대건축의 형태표현에 나타난 '낯설게 하기(defamiliarization)'의 경향에 관한 연구, 환경연구, Vol.19, No.2, 2000 요약

2) 임두빈, 세계관으로서의 미술론, 범조사, p.79참조

3) 다다이즘 : 20세기 유럽 문학, 미술운동의 하나로 '다다'의 어원적 의미는 아무런 뜻이 없다는 말로, '다다'의 주장은 문학, 미술에 있어 전통 어법 등 일체 제약을 벗어나 개인을 도그마 형식으로, 속박으로부터 해방시키자는 것으로 기존의 모든 질서를 파괴하는 무반향의 운동으로 나타난다. 극단적 반이성주의로 당시의 사회 불안을 반영하였다. 다다는 이성과 합리에 대한 다른 의미를 지향 했으며 부정과 파괴와 같은 '반예술'의 태도로 우연에 의거한 작업을 하였고, 오보제를 사용하여 기성관념을 부정함으로써 현대미술에 지대한 영향을 주었다.

데페이즈망(Dépaysement), 콜라주(collage), 오브제(Objet)-을 실험한 작품들이 발표되었고 이는 후에 추상표현주의, 팝아트에 많은 영향을 미쳤다.

초현실주의는 프로이트의 정신분석학에 이론적 근거를 두고 있듯이 무의식의 세계나 이미지를 환상적이고 아이러니하게 표현하여 잠재의식을 표현하기 위해 작가들이 다양한 시도가 엿보인다. 이를 두 가지 양상으로 구분하자면 첫째, 미로의 경우와 같이 내적인 경험을 사실상의 대상이 아닌 전혀 다른 곳에서 찾는 추상의 추구와 둘째, 에른스트, 달리, 마그리트 등이 추구했던 현존하고 있는 일상적인 현실을 바탕으로 해서 이루어지는 것으로 사진과 같이 극단적인 정확한 사물의 사실적 묘사가 환상적인 전체 분위기를 복돋아 주는 경향이 그것이다.<sup>4)</sup> 데페이즈망은 후자에 속하는 것으로 추상적인 성격이 아닌 구체적인 형상을 비논리적 결합으로 시각적인 충격과 흥미로움을 주는 기법이라 할 수 있다.

앞서 기술한 바와 같이 데페이즈망 원리는 초현실주의 회화에서 널리 사용되었는데 조르지오 데 키리코(Giorgio de Chirico)의, 살바도르 달리(Salvador Dali), 르네 마그리트(Rene Magritte) 등에 의해 널리 사용되었다.

조르지오 데 키리코는 기하학적 원근법을 활용하여 인간 내면의 세계를 초현실적 세계로 보여주는 기법을 사용하였으며, 르네 마그리트는 자동기술법보다는 인간에 있는 본성과 사물들의 이미지를 시적으로 표현하고자 사물의 비현실적인 배치, 재질의 전환을 사용하여 보편적 세계를 새롭게 구성함으로써 관람자에게 새로운 세계를 상상하도록 하는 데페이즈망 기법을 자주 사용하였다. 살바도르 달리는 편집광적인 비판 방법에 의한 잠재의식의 표출로 환상적인 이미지를 표현하였다.

### 2.3. 데페이즈망 표현기법과 건축사조

초현실의 세계는 일상의 시공간을 붕괴시킴으로써 도달할 수 있는 비현실의 세계이기 때문에 초현실의 세계 형상화에 있어 일상의 질서 속에 정연하게 자리 잡고 있는 사물이나 사건 등을 현실의 법칙을 무시하고 뒤죽박죽 결합시키는 절충주의 방식이 매우 효과적이다.

데페이즈망 기법이 사용되었던 초현실주의는 상상적 공간 비현실의 공간을 창조하였다. 건축 형태는 불규칙한 전이를 통한 긴장감을 유발시키며, 건축물을 지면에 연결시키거나 또는 건축의 부분들을 서로 연결하는 데에 있어서 혼란을 주면, 건물 자체가 일그러져 있다는 느낌을 주는 동시에 균형이 잡혀 있다는 느낌 또는 물리적 실재성이 표현되어 있다는 흔들리게 된다. 이와 같이 실재적인 것과 비실재적인 것의 차이를 모호하게 만들

4)김주승, Visual Art에 있어서 공간표현의 시각적 일루션 연구, 홍익대 석논, 1984, p.35.

므로 해서 비현실적인 것을 마치 현실에서 가능한 일인 듯이 세밀하고 정교하게 묘사하는 사실적 초현실주의자들의 표현 방식과 흡사하다.

바로크 시대의 건축물 벽체의 유동적인 벽면과 중첩적인 사용은 착시효과와 환각적인 새로운 건축공간을 보여주고 있다. 동판화를 통해 건축적 실험과 자신의 이념을 표현 했던 피라네지(Giovanni Battista Piranesi)는 어두운 감옥(Dark Prison)이라는 작품에서 감옥을 통해 벽면을 오브제로부터 해방시키고자 각각의 오브제들은 하나의 윤곽으로 정의되기 보다는 빛과 어둠의 만남 속에서 규정되는 경계로부터 그 존재가 드러나고 있다. 그의 감옥은 억압의 공간이라기보다는 해방인 공간인 것처럼 보임으로써 추상적 개념과 실제적 공간의 내부 모습을 표현하고자 한다.<sup>5)</sup>

프레데릭. J. 키슬러는 끝없는 집(1933)에서 연속적인 건축물 창조를 위하여 둥근 벽과 천장으로 구성되어진 내부와 창문 모양은 각기 다른 형태이고 3가지 종류의 조명방식, 육조와 결합된 침대, 건축과 통합된 가구들을 설계하여 기능적인 건축에 대항하여 '마술적인 건축'의 원리를 주장하였다. 이 마술적 건축이란, 우리시대의 재료와 기술을 활용하는 건축에 있어서의 초현실주의란 사실을 증명해주는 가장 확실한 증거이다.<sup>6)</sup>

아르누보 건축가들 안토니오 가우디(Antonio Gaudi), 헥터 기마르(Hector Guimard), 요제프 마리아 올리브리히(Joseph Maria Olbrich)도 유기물을 모델로 건축물에 형상화하는 작가로 들 수 있다.

건축물의 형태를 볼 때 생물체의 형상을 그대로 또는 추상적으로 표현하는 것은 생물체를 무생물화하는 기법의 하나라 할 수 있는데 쿠프 힘멜브라우(Coop Himmelblau)의 메르츠 스킨의 초기 스케치안과 프랭크 게리(Frank Gehry)의 물고기 댄스 식당(1987)등이 있다. 건축어휘가 탈중력, 상대주위 공간 표현, 스케일의 과장과 같은 비현실적인 경우 개방구조 또는 열린 건축으로 대신할 수 있는데 해체주위 건축이나 네오 모던 건축가들에게서 찾을 수 있다. 보와 기둥의 노출, 구조체의 부재가 수직과 수평의 각도를 벗어나서 제각기 비틀리고 이의 결과로 건축물의 형상이 나타난다.

### 2.4. 데페이즈망 특성의 분류

데페이즈망은 다양한 사조에서 그 흔적을 찾아볼 수 있지만 가장 많은 시도와 발전을 했던 초현실주의의 비현실적 사실적 묘사가 그의 분류를 하는 데에 적합하다고 판단되어, 이미 발표된 문헌을 토대로 정리하고자 한다.

5)신승수, 피라네지 공간의 '극장성'을 통해 본 근대성의 재해석, 서울대 석논, 1997, p.139.

6)S. 알렉산드르리안, 초현실주의 미술, 이대원 역, 열화당, 1984, pp. 196-203

수지 개블릭(Suzi Gablik)은 그녀의 저서 'Magritte'에서 데페이즈망 기법을 자신의 힘의 영역 밖에 머무르고 역동적인 영역으로 역설적으로 옮겨진 오브제는 주어진 역할로부터 자유로워지는 고립, 오브제의 양상은 일부 변화 하는 변형, 두 개의 익숙한 오브제가 결합되는 합성, 규모, 위치, 본질의 변화가 부조화를 창출, 우연한 만남, 시각적 동음이의어 형태의 이중이미지, 반개념이 사용된 역설, 두 개의 상황이 하나의 시점에서 관찰되어 시공에 관한 경험을 변형시키는 겹쳐진 개념의 양극화 등의 8가지로 분류하였다.<sup>7)</sup>

르네 파스롱(Rene Passeron)은 무거운 것과 가벼운 것, 생물과 무생물과 같은 물리적인 모순과 새를 대신한 달걀, 나무를 대신하는 나뭇잎과 같은 논리적인 전이, 얼굴과 사과를 겹치는 변칙적인 중첩, 단서가 모호한 절대적인 수수께끼, 돌로 된 의자와 같은 재료의 변화 등과 같이 5가지로 구분한다.<sup>8)</sup>

알렉산드리안은 세부의 확대, 보충적인 사물과의 결합, 무생물의 생물화, 신비스러운 개방, 생물의 물질적인 변형, 해부학적인 경이와 같이 6가지로 분류했다.<sup>9)</sup>

따라서 위의 자료를 근거로 하여 데페이즈망의 분류를 실내디자인 구성요소적인 측면에 입각하여 다음과 같이 재구성하여 정리하였다.

- (1) 공간과 데페이즈망 : 고립, 이질적 요소 도입
- (2) 오브제와 데페이즈망 : 왜곡, 변형, 병치, 중첩, 합성
- (3) 이미지와 데페이즈망 : 착시, 모순, 역설

<표 1> 데페이즈망 특성의 유형분류

	공간	오브제	이미지
수지 개블릭	고립 부조화 개념의 양극화	변형 합성 역설	만남 이중이미지
르네 파스롱		변칙적인 중첩 논리적인 전이 재료의 변화	물리적인 모순 신비스러운 개방
S. 알렉산드리안	절대적인수수께끼	세부의 확대 사물과의 결합 무생물의 생물화 생물의 물질적 변형	해부학적인 경이
키워드	고립, 이질적 요소 도입	왜곡, 변형, 병치, 중첩, 합성	착시, 모순, 역설

### 3. 데페이즈망 유형과 특성

#### 3.1. 공간과 데페이즈망

##### (1) 고립

살바도르 달리(Salvador Dali)의 '삶은 장냉콩이 있는 부드러운 구성- 내란의 예감'은 공격적인 방법으로 탐욕스런 식욕과

7)수지 개블릭(Suzi Gablik), 르네마그리트(Rene Magritte), 천수원 역, 시공사, 2000, p.129.

8)Rene Passeron, Rene Magritte, Distributed Art Publishers, 2003, p.55



9)S. Alexendrian, 초현실주의 미술, 이태일 역, 열화당, 1988, p.132.

죽음의 의미를 함축적으로 잘 나타낸 작품으로 연회적인 성격을 다루지 않고 그 모든 반대의 것을 다루고 있다. 교살 당한 신체의 일부를 확대하고 분해하여 묘사하고 있는데 그 신체로부터 먹을 수 있는 것은 아무것도 나오지 않는다. 해부된 신체를 극대화시키고 의미 없는 낯선 장소에 고립시켜 배치하는 데페이즈망 기법을 사용하여 비극적 고뇌와 전쟁의 예감을 상징적으로 표현하고 있다.

##### (2) 이질적 요소 도입

조르지오 데 키리코(Giorgio de Chirico)는 '몽파르나스 역'이라는 작품에서는 주변의 환경과는 무관한 바나나를 등장시키는데, 이는 유령과 같은 도시의 풍경 속에 자연을 의미하는 이질적 요소로 도입으로 데페이즈망 기법을 사용한다. 이런 이질적인 요소로 화면의 분위기는 형이상학적인 세계를 보여주고 있는데 공간적 형상화의 틀에 끼워진 다른 세계는 우리의 가시적 감각과는 다른 세계가 창조되는 것으로 이해 될 수도 있다.

<표 2> 공간과 데페이즈망

고립	이질적 요소 도입
 <p>모순된 디테일 부조화 공간의 전이 스케일의 확대 상징적</p> <p>내란의 예감</p>	 <p>부조화 형이상학적 세계 무중력적 환상 다시점</p> <p>몽파르나스 역</p>

#### 3.2. 오브제와 데페이즈망

##### (1) 변형, 왜곡

살바도르 달리(Salvador Dali)는 편집증 환자가 환각능력에 의해 사물을 사실과 다르게 본다는 점에서 착안한 편집광적 비판방법이라는 기법으로 신체의 일부를 기이한 형태로 왜곡시키거나, 딱딱한 사물의 물성을 부드럽게 변용하는 등 본래의 관념을 역전시키는 방법으로 데페이즈망의 기법을 사용하였다. 이런 일상적인 이미지들은 경험적인 의미의 소재가 많은데 경험적인 이미지는 인간의 의식 속에 확고한 개념을 가지고 있기 때문에 편집광적 비판방법의 기법은 왜곡이나 변형을 통해 전혀 다른 이미지로 전환시킴으로써 대상의 본질로 환원하게 되어 관람자에게 더 많은 자극이 된다.

살바도르 달리(Salvador Dali)의 '기억의 영속'이라는 작품에서 시계의 재료가 전환된 것과 같이 물성의 전환으로 비물성화되고 이는 왜곡된 형태를 자연스럽게 표현할 수 있게 되어 오브제의 사실적인 시각적 재현을 형태의 변형과 왜곡이란 방법으로 색다른 화면을 보여주는 사례이다. 이와 같은 기법은 오브제라는 대상을 다른 이미지로 전환하는 데페이즈망의 기법이다.

(2) 병치, 중첩




르네 마그리트(Rene Magritte)는 관계없는 사물들을 하나의 화면에 극히 사실적인 묘사로 나란히 병치시킴으로써 사물의 본래의 성질로부터 분리시키는 기법의 작업을 자주 사용하고 있다. 그는 대상의 본질에 다가가기 위해서는 그 대상이 가지고 있는 통상적이고 관습적인 의미를 제거해야 한다고 생각했다.

사물이나 사건이 반복적으로 나타나는 병치와 이들이 겹쳐져서 또 다른 형상을 만들어내는 것을 중첩이라는 두가지 표현기법은 병용되어 사용되는 경우가 많이 있다. 르네 마그리트의 작품 '인간의 조건'에서 실제의 대상과 그림으로 묘사된 것 사이에 존재하는 애매모호함을 '그림 안의 그림'이라는 주제를 통해 병치 시키고 이를 중첩을 시킨다.

(3) 합성

르네 마그리트(Rene Magritte)의 '붉은 모델'은 구두의 끝부분이 실제의 발가락으로 변해버리는 장면이 표현되어 있다. 이것은 보이는 것과 보이지 않는 것의 결합으로 설명된다. 형태의 비합리적인 조합이나 변형적인 표현으로 강렬한 느낌을 줄 수 있으며, 표현에 있어 비합리 극치를 직접적으로 보여 주는 화면을 구성할 수 있는 데페이즈망 기법으로 오브제의 본질과는 다른 형상들이 개념에 대한 질문을 던지고 있다.

<표 3> 오브제와 데페이즈망



변형, 왜곡	병치, 중첩	합성
 <p>형태변형 재료치환 비물질화 기억의 영속</p>	 <p>부조화 경계해체 형이상학적 이미지 비논리성 인간의 조건</p>	 <p>부조화 무생물의 생물화 단편의중첩 붉은모델</p>

3.3. 이미지와 데페이즈망

(1) 역설, 모순

조르지오 데 키리코(Giorgio de Chirico)는 '거리의 신비와 우울'에서 왜곡된 원근법의 사용으로 각 건축물의 소실점이 다르게 표현되어 있는데 이는 하나의 공간 속에 동시에 존재하는 화면이라 생각되기보다는 마치 무대의 배경과 같은 연극적인 어휘들로 표현되고 있으며, 일치하지 않는 해체적인 소실점과 각 사물들이 형성하는 소실점은 사실적인 화면을 구성하지만 비개연적인 결합으로 역설적인 표현을 하고 있다.

<표 4> 이미지와 데페이즈망

역설, 모순	착시
 <p>부조화 공간의 전이 다시점 중력의 해체 대비 거리의신비와우울</p>	 <p>불완전한 일치 복합성 스케일의 확대 단편의 중첩 형이상학적세계 대가족</p>

(2) 착시

이중이미지는 한 화면에 두 가지 이상의 의미적 형태가 보여지는 것으로 관람자에게 시각적인 착시현상(Trompe l'œil)을 주어 신비한 상상을 하게한다. 르네 마그리트(Rene Magritte)의 '대가족'은 잔뜩 찌푸린 하늘과 수평선이 펼쳐진 바다위에는 화면 전체를 차지할 만큼의 커다란 새가 하늘을 날아가는 형상을 하고 있고 그 안에는 맑게 개인 하늘의 이미지가 묘사되어 있다.

3.4. 소결

이상과 같이 초현실주의 작가들을 작품을 분석해 본 결과 데페이즈망의 특성이 하나로 단정하기보다는 복합적인 성격을 가지고 판단되어지며 요약하자면 다음과 같다.

고립과 이질적인 요소도입은 스케일의 확대, 대립적 사고, 부조화, 모순된 디테일, 공간의 전이, 형이상학적 세계, 무중력 등의 표현으로 낯선 공간을 상상하거나 제시하고 있어 공간적인 측면과 관련이 있다고 판단되어진다.

변형, 왜곡, 병치, 중첩, 합성과 같은 데페이즈망 특성들은 형태의 전환, 재료의 치환, 경계의 모호성, 비논리성, 무생물의 생물화, 장르의 혼성, 재료의 혼성, 단편의 중첩, 실제의 비사실화로 정리되며, 이들은 오브제적인 관점에서 관찰되고 있다.

역설, 모순, 착시는 관념적 사고에 대한 질문을 요구하는 데페이즈망으로 부조화, 공간의 전이, 다시점, 중력의 해체, 불안전한 일치, 복합성, 스케일의 확대, 단편의 중첩 등의 특성들이 나타나고 있으며 가시적 관념을 이미지로 표현하였다.

데페이즈망의 특성은 하나로 규정하기보다는 상호보완적인 양상을 가지고 있다고 생각되어지며, 제 4장에서는 유형에 따른 실내디자인 사례를 살펴보고자 한다.

<표 5> 데페이즈망 유형분류에 따른 표현기법

작품	고립	이질적 요소	변형 왜곡	병치 중첩	합성	역설 모순	착시	적용대상
내란의 예감	●	●	○					공간
몽파르나스 역	●	●		○				
기억의 영속		○	●	●	●	○		오브제
인간의 조건		○		●	●	○	○	
붉은모델		○		●	●	○	●	이미지
거리의신비와우울			○			●	●	
대가족	○	○		●	●	●	●	

4. 데페이즈망 특성과 실내디자인 사례

4.1. 공간의 데페이즈망

모포시스(Morphosis)가 설계한 맨하탄의 Cooper Union 빌

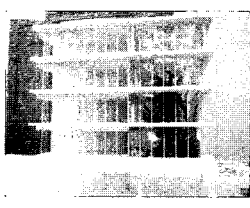
딩10)은 반투명 입방체의 메스로 구성되어 있는데 이를 2개로 분리하는 보이드 공간이 이질적인 요소로 침투하면서 기하학적인 형태를 비정형적인 탈 정형화된 형태로 전환한다. 관입된 보이드 공간은 계단과 브리지(Bridge)로 구성되어 있고, 분리된 2개의 볼륨을 다시 연결하는 기능을 가진 이중적인 코드로 작용하고 있으며, 외부영역으로 주변 환경으로 열린 공간이다. 보이드의 관입은 외부와 내부의 경계를 반복적으로 경험하는 모호한 공간으로 전이시키고 있다.

바젤의 디에네와 디에네(Diener & Diener)는 건축물 외피를 확장하듯 칼라를 결합시켜 도시의 컨텍스트에 이질적인 요소로 도입한다. 이들이 설계한 Forum 3 사무실(bureaux Forum 3)<sup>11)</sup> 빌딩은 그리드 된 색유리가 각도를 가지고 있어서 움직임이 느껴지고 건축물의 물리적인 속성이 사라지고 색채만이 확대되어 고립된 형상의 파사드를 구성한다. 전체메스는 색유리 볼륨으로부터 후퇴하여 내부공간을 구성하고 있고 외피와 메스사이의 간극을 외부테라스로 처리하여 내부에서 외부로 다시 내부로의 공간적 전환을 보여준다. 1층의 외피는 투명하게 처리하여 시각적으로 1층이 삭제된 착시효과와 부유하는 듯한 볼륨감이 무중력한 공간을 연상시킨다. 실내 보이드 공간은 거대한 크기의 수목이라는 사실적인 자연요소를 도입하여 데페이즈망의 공간이 전환되는 느낌을 극대화 시키고 있다. 자연적 재료라는 이질적인 요소의 삽입은 내외부의 경계를 모호하게 하는 탈 경계적인 구성을 하고 있다.

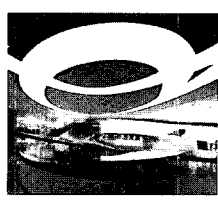
마시밀리아노 & 푸크사스(Massimiliano & Fuksas)가 디자인한 엠포리오 아르마니(Emporio Armani) 홍콩<sup>12)</sup>에서는 파도치는 모양의 광섬유 적색리본이라는 이질적인 오브제를 도입하고 있다. 적색리본은 뷰티크, 카페, 서점, 플라워 샵, 코스메틱 샵과 같은 내부 공간의 맥락을 연결해주는 유동적 요소로 긴장감을 유발시킨다. 레스토랑 내부의 적색리본은 바닥에서 상승 또는 하강하여 바카운터, 다이닝(Dining) 스페이스, DJ 테이블을 구성하면서 각 디자인 요소간의 애매모호함을 유도한다. 또한 주출입구에서 연결되는 통로는 적색리본이 나선형 터널을 형태를 만들면서 내부공간과 연결을 암시하며 서사적인 내러티브구조를 보여주고 있다.



<그림 1> 모포시스, Cooper Union 빌딩



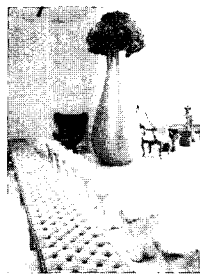
<그림 2> 디에너 & 디에너 bureaux Forum 3



<그림 3> 마시밀리아노 & 푸크사스 엠포리오 아르마니 홍콩매장

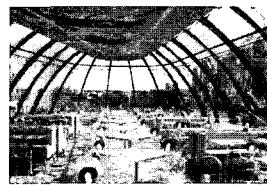
## 4.2. 오브제의 데페이즈망

필립 스타크(Phillipe Starck)의 최근 발표한 LA에 위치하고 있는 카츠야(Katsuya, 2006) 일본식 레스토랑<sup>13)</sup>은 250m<sup>2</sup> 규모로 일본식 그릴 '로바타'를 재해석한 작품이다. 레스토랑 내부는 동일한 우드로 마감하여 마치 하나의 캔버스처럼 변형되어 사용되고 있다. 이는 일본의 상징적 이미지- 용, 게이샤의 사진, 일본식 타투, 선정적인 입술, 마스카라-의 그래픽처리가 벽면의 구성요소인 오브제를 더욱 강조하는 효과적인 사례로, 이는 상징적인 이미지의 반복적인 중첩으로 디자이너의 개념을 부각시키고 있다. 화장실의 거울에는 숨겨진 이미지(게이샤의 사진)를 부가하여 대상의 모습이 투시되어 두 개의 이미지가 병치되는 데페이즈망을 연상시킨다. 또한 그래픽 처리된 사진들을 신체의 일부를 확대시켜 벽면 디자인에 재미있는 요소 도입된 이질적인 요소이다. 그래픽 요소의 도입은 필립 스타크가 자주 사용하는 방법으로 파리의 콩(Kong, 2003) 레스토랑에서 찾아볼 수 있다. 투명 아크릴에 동서양 여인의 얼굴사진을 프린팅된 반복적인 기법으로 문화적인 혼성을 나타냄과 동시에 반복적인 효과로 데페이즈망의 중첩의 또 다른 사례라 할 수 있다. 이런 오브제의 혼성적인 측면을 극명하게 찾아볼 수 있는 사례로는 런던의 성 마틴 호텔(ST. Martins Lane Hotel)을 꼽을 수 있다. 이곳



<그림 4> 필립 스타크, 성 마틴 호텔

의 로비에는 전혀 맥락에 어울리지 않는 오브제들을 가구로 배치함으로써 형태적인 혼성을, 확대된 화병은 스케일에 대한 혼성을 LED 조명시스템은 색채적인 혼성을 보여주고 있다. 다양한 색채의 변화를 조정할 수 있다는 점을 이용하여 고객들과의 인터랙티브한 상황을 연출하여 환상적인 분위기를 시도하고 있다.



<그림 5> 필립 스타크, 콩 레스토랑



<그림 6> 필립 스타크, 카츠야 레스토랑

KDA(Klein Dytham architecture)가 디자인한 Y Y Grill<sup>14)</sup>은 그릴은 구운 음식을 판매하는 공간이라는 점을 '바베큐'라는 컨셉을 숲속의 식사라는 아이디어를 착안하였다고 한다. 숲의 연상하도록 나무를 디자인 표현요소로 선택하여 투명한 유리벽에 패턴화하여 실루엣을 그려 넣고, 평면성을 극복하는 깊이감을 주기 위하여 유리벽의 패턴이 도치된 마분지를 잘라낸 듯한 스크린을 설치하였으며 나뭇잎은 바닥에 프린팅 하였다. 이는 하

10) <http://www.arcspace.com>

11) <http://archiguide.free.fr/AR/diener.htm>

12) <http://www.arcspace.com>

13) <http://www.philippe-starck.com>

14) <http://www.klein-dytham.com>

나의 대상을 파편화하여 병치시키고 이를 중첩시키는 데페이즈망의 특성과 유사하고 유아적이고 유머러스한 공간 연출을 유도하고 있다.

페리페리크(Peripheriques)의 누보 카지노(Nouveau Casino, 2001)<sup>15)</sup>는 디스코테크(Discotheque)의 소음을 고려한 방음벽과 천정의 공조 설비시스템을 삼각형 모양의 셸구조의 삼각형의 금속패널들이 내부 전체를 피복하고 있다. 이 금속패널은 메탈 시트로 소음을 흡수하고 이미지를 반사하는데, 영상을 투사해 마치 피막이 움직이는 것과 같은 느낌이 드는 인터랙티브한 공간이 연출되고 있으며, 비물질화된 천정과 벽체는 환상적인 분위기를 연출한다. 또한 현대적인 재료와 형태의 홀 내부 천정에는 크리스털 샹들리에가 시간의 혼성성을 보여주는 예라 할 수 있다. 중이층에 있는 물결모양의 유선형 테이블과 의자는 삼각패널과 형태적으로 대조를 이루고 있다.



<그림 7> KDA, Y Y Grill



<그림 8> 페리페리크, 누보 카지노

### 4.3. 이미지의 데페이즈망

이탈리아 출신 파비오 노벰브르(Fabio Novembre)는 영화를 제작하듯이 작품에 자신의 상상력을 현실화시켜 디자인작업을 진행한다고 한다. 바사자 쇼룸(Bisazza Showroom)의 디자인 컨셉은 스페인의 격언-삶에 있어서 3가지는 꼭 해야 할 필요가 있는 것은 나무를 심는 것, 지식을 가지는 것, 책을 쓰는 것이다-에서 출발하여 구성하였다고 한다. 나무를 기둥으로 지식을 성장으로 책을 칼라로 은유적 상징적인 것으로 환원하여 이를 실내공간에 적용하였다. 이는 관념에 내재된 이미지를 환유하는 데페이즈망의 특성과 일치한다. '나무라는 생명체를 심는다'는 추상적인 개념이 기둥의 고전적 언어와는 다른 형태로, 즉 기둥의 크기를 서로 다르게 하여 성장하고 있는 형식을 차용하여 쇼룸의 장식적인 요소로서 디자인하여 기둥을 실내를 지지하는 느낌으로부터 자유롭게 구성하였다. 이는 기둥은 하중을 지지한다는 의미의 역설적인 모순적인 표현으로 데페이즈망의 특성과 일치한다. 또한 그 기둥들은 다양한 칼라 모자이크타일로 마감하여 책을 구성하는 활자로 해석하고 이는 다양한 칼라 사용으로 마치 책을 완성한다는 은유적인 의미를 가짐과 동시에 실내의 오브제적인 요소로 이를 반복하고 병치하여 스케일의 확대와 의미의 단편화를 시키고 있다.

노벰브르의 다른 작품 슈 카페(SHU Cafe, 1999)<sup>16)</sup>는 블랙과

초록색으로 실내공간의 영역을 레스토랑(Restaurant)과 바(Bar)로 구분한다. 바의 공간은 초원을 상징하는 초록색 수지를 사용하여 바닥을 마감하였고 실버칼라의 바 카운터와 점증적으로 확산하는 천정의 조명은 마치 스스로 발광하는 우주선과 같은 느낌을 준다. 이는 자연과 하이테크한 우주선의 결합은 데페이즈망의 역설적인 특성과 같이 공간의 모호함과 신비함을 주고 있다. 홀 내부의 투명한 의자와 거울로 만든 탁자는 실내공간이 반사되고 시점에 따라 변화하여 실내분위기를 배가시킨다. 검은색 벨벳 커튼은 초록색의 공간에서 블랙 SPACE로 장면을 전환시켜 열어준다. 모든 것이 블랙으로 구성-모자이크 바닥, 검은 배경 벽, 검은 커튼, 검은색 벨벳패드를 댄 벽, 검은 테이블과 의자들-된 내부의 천정은 약간 기울어지고 기존의 벽에서 분리되어 구성하였는데 이런 착시효과는 자칫 블랙으로 오는 침울함을 해소한다. 또한 레스토랑 내부에는 두 개의 대형 지지대<sup>17)</sup>는 손의 형상을 모방하고 이를 거대하게 확대하여 긴장감을 형성하여 공간의 데페이즈망을 유도한다. 또한 전체 공간을 둘러싸고 있는 거울 벽은 관찰자의 다양한 시점에서 내부를 투영하여 노벰브르의 디자인 특징 중인 하나인 다중적 특성인 혼성적인 공간을 형성하고 있다.

에밀리오 암베즈(Emilio Ambasz)의 은둔과 명상의 집(Casa de Retiro Espiritual)<sup>18)</sup>은 형이상학적으로 초현실적인 분위기를 극명하게 보여주는 좋은 사례이다. 진입은 외부로부터 연결된 출입구가 내부공간과 직접 연결되어 있을 것이라는 우리의 상상을 역전시킨다. 이는 전통적인 스페인 궁전의 디자인 기법과 동일한 언어로 이 작품에 응용되고 있다. 출입구는 지하에 선근된 중정으로 향하고 있고 필로티로 구성되어 있는 공간을 통과하면 비로소 외부에서 인지하였던 계단을 접하게 된다. 이 계단을 오르게 되면 외부경관을 전망할 수 있는 다락방과 같은 공간을 접하게 되는데 이곳은 스케일이 확대된 벽체로 인하여 마치 벽체를 구성하는 창문과 같은 요소 처음에 인지되는 곳이기도 하다. 이와 같이 은둔과 명상의 집은 관람자에게 외부와 내부공간을 반복적으로 체험을 하여 공간의 장소성을 모호하게 하는 동시에 실재와 허구에 대한 질문을 던지게 하는 형이상학적인 세계를 경험하게 한다. 출입구는 단지 관념적으로 인지될 뿐 시각적요소로 표현되고 있고 다락방은 체험적인 장소이지만 시각적요소로 표현되는 역설과 모순이 있는 데페이즈망이라고 할 수 있다. 지하 중정에서 바라보는 계단과 스케일이 확대된 벽체는 하늘의 배경이 픽처프레임되어 데페이즈망의 이질적인 요소가 도입되면서 인공적인 건축물이라는 대상에 자연을 그려 넣어 천국의 계단과 같은 환상을 주고 있다.

17)SHU는 이집트의 '죽음의 서'에 나온 신의 이름으로 신화에 의하면 천상의 볼트를 그의 팔로 받치고 있었다고 한다

18)http://www.emilioambaszandassociates.com

15)http://www.peripheriques-architectes.com

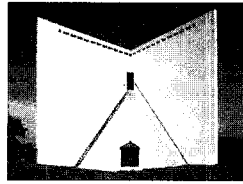
16)http://www.novembre.it



<그림 9> 파비오 노베프르, 바사짜 쇼룸



<그림 10> 파비오 노베프르, 슈 카페



<그림 11> 에밀리오 암베즈, 은둔과 명상의 집

#### 4.4. 소결

테페이스망은 사물이나 사실들이 정해진 시간과 일상적인 상황 속에서 그 역할을 다하며 오히려 뜻밖의 장소, 버려진 상황, 낯설고 새로운 경험을 통하여 일상성에서 벗어났을 때 새로운 감각으로 환원되어 사물의 의외성과 실재성을 획득하며, 신비의 무한한 가능성을 갖는 효과가 있다.

사례연구의 범위는 현대작품에 근거를 두고자 최근 10년 동안 발표된 작품들을 중심으로 선정하였고 작품의 성향이 초현실적인 경향을 띠고 있다고 여겨지는 작품들을 중심으로 사례를 검토하였다.

위의 사례조사 결과 테페이스망의 특성들이 초현실주의 회화와 마찬가지로 건축적 특성들이 혼합적으로 나타나므로 이를 한가지의 특성으로 요약하거나 정리하는 것이 무리가 있다고 판단되어지므로 다음과 같이 표로 정리 요약하고자 한다.

<표 6> 실내디자인사례의 테페이스망 유형과 표현

작가	작품	고립	이질적요 브제도입	변형 왜곡	병치 중첩	합성	모순 역설	착시	표현방법	표현효과
모포시스	Cooper Union 빌딩		●		●		●		보이드공간 관입	탈 정형화, 내외부 경계상실
디에너 & 디에너	bureaux Forum 3	●	●		●	●		●	색채 / 자연적요소 관입	비물질성, 무중력 / 내외부 경계상실
M & 푸크사스	아르마니홍콩매장	●	●	●					적색리본	상징성, 내러티브적 공간
필립스타크	가츠야 레스토랑		●	●				●	신체의 일부확대/동일 마감재사용	유머 / 비물질, 재료의 변환
	콩 레스토랑		●	●		●			동서양 여인의 얼굴	문화적 혼성
	성마틴 호텔				●	●		●	가구의 스케일변화 / LED조명사용	형태적, 스케일 혼성 / 인터랙티브 공간
KDA	Y Y Grill				●		●	나무패턴의 반복	콜라주, 내러티브적 공간	
페리페리크	누보 카지노		●		●	●		금속패널과 영상	인터랙티브한 공간	
파비오노베프르	바사짜 쇼룸			●	●		●		기둥, 모자이크타일	상징성, 부조화의 조화
	슈 카페	●	●	●				●	바와 레스토랑 / 기둥	공간의 모호성, 신비감 / 상징성, 스케일전환
에밀리오 암베즈	은둔과 명상의 집	●		●			●	●	출입구와 디락방	관념의 전환, 경계의 모호함, 이중적 코드

#### 5. 결론

현대사회의 다원주의 경향과 다양성은 예술과 사회 문화의 장르를 넘나들면서 새로운 가능성을 보여주고 있다.

본 연구에서 살펴본 테페이스망은 예술분야에서 시작된 표현 기법으로 현대건축과 실내디자인에서도 흔히 발견할 수 있다.

1) 이질적인 요소의 도입으로 역동성과 경계의 모호함과 탈 정형화된 공간, 상호관입과 같은 디자인 언어로 유동적인 공간, 인터랙티브한 공간을 형성한다.

2) 스케일, 재료, 색채 등과 같은 디자인 구성요소들이 변형, 왜곡, 은유, 병치, 환유를 통하여 비물질화되거나 내러티브(Narrative)한 공간을 구성한다.

3) 디자인 언어를 대립하거나 문화를 혼용하는 하이퍼-텍스트(Hyper-text)적인 경향을 볼 수 있다.

4) 실재와 허구, 과거와 현대, 인공과 자연과 같은 대립되는 이중적인 언어의 사용은 초현실적 상상속의 이미지를 구현한다.

5) 첨단 테크놀로지와 뉴미디어의 최신 컴퓨터 기술을 활용으로 그 특성이 더욱 두드러진다.

테페이스망의 표현은 공간의 요소(재료, 색채 등), 두 개의 공간의 결합, 과거와 현재의 결합, 지역과 지역의 문화적 병치 또는 중첩시키는 등 현대 건축, 실내디자인에서 많이 찾아볼 수 있고, 공간에 유머러스하고 극적인 효과를 주며, 환상적인 느낌과 이미지를 부여한다. 이런 테페이스망의 적극적인 연구와 발전으로 실내디자인의 미학적인 측면의 발전이 고양되고, 작품마다 '고유한' '새로운' '독특한'이란 수식어가 첨부되기를 기대한다. 또한 테페이스망은 결론적으로 인간이 가지고 있는 관념에 관한 문제이므로 현 시점에서 논의하는 모든 것들이 한정지어 말할 수 있는 것은 아니라고 생각한다. 그러므로 앞으로도 이에 관한 연구가 지속적으로 이루어지기를 기대한다.

#### 참고문헌

1. <http://www.emilioambasandassociates.com>
2. <http://www.novembre.it/>
3. <http://www.peripheriques-architectes.com>
4. <http://www.philippe-starck.com/>
5. <http://www.arcspace.com>
6. <http://archiguide.free.fr/AR/diener.htm>
7. 수지 게블릭(Suzi Gablik), 르네마그리트(Rene Magritte), 천수원 역, 시공사, 2000
8. Rene Passeron, Rene Magritte, Distributed Art Publishers, 2003
9. S. Alexsandrion, 초현실주의 미술, 이대일 역, 열화당, 1988
10. 신승수, 피라네지 공간의 '극장성'을 통해 본 근대성의 재해석, 서울대 석론, 1997
11. 김주승, Visual Art에 있어서 공간표현의 시각적 일루전 연구, 홍익대석론, 1984
12. 임두빈, 세계관으로서의 미술론, 법조사
13. 권유경 외 2인, 현대건축의 형태표현에 나타난 '낯설게하기'(defamiliarization)'의 경향에 관한 연구, 환경연구, Vol.19, No.2, 2000

<접수 : 2007. 2. 28>