

# 마르셀 반더스의 프로젝트에 나타난 공간디자인의 표현특성에 관한 연구

## A Study on the Expression Characteristic in the Space Design as it Appears in Marcel Wanders's Project

Author 김정아 Kim, Jeong-Ah / 정희원, 홍익대학교 건축도시대학원 강사, 건축학박사

**Abstract** Marcel Wanders, one of the greatest designers in the world of contemporary design, was born in the Netherlands. His works run the gamut from interior design to furniture design to lighting design, building a unique world of works. He started to gain fame when he presented "Knotted Chair" at Droog Design in 1996, which was made out of aramid ropes and later became his symbol. In 2000, he established "moooi," a world-renowned design label. By giving characteristic qualities, his works are given meaning, and like a fantastical dream, their images are extremely fantastical and stimulating. As can be seen in his character cover, he puts emphasis on the harmony between minimalism and decoration, establishing his own unique design concept. In this thesis, based on Marcel Wanders's design philosophy, his overall design characteristics were classified into theatrical effects and storytelling. Expressive elements depaysement, eclectic mixture, and scale modification were derived from theatrical effects and analyzed; for storytelling, object, semantic cues, and dream and fantasy were derived and analyzed. A distinguishing feature of such analysis is his meaning-centric design approach, the principle by which to form long-term relationships with the users by creating user-centric designs that make them find meaning and values in diverse experiences in their daily routine, giving them familiar yet unique experience.

**Keywords** 마르셀 반더스, 공간디자인, 표현특성  
Marcel Wanders, Space Design, Expression Characteristic

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

유럽에서 다양한 활동을 펼치고 있는 네델란드 출신 디자인계의 거장 마르셀 반더스(Marcel Wanders)는 제품디자인에서부터 실내디자인, 건축공간에 이르기까지 다양한 범위의 작업을 통해, 우리의 일상을 디자인하며 사용자에게 의미를 전해주고 있다.

마르셀 반더스(이하 반더스로 통칭)가 디자인한 공간의 작은 생활용품, 조명, 가구는 물론 소비자 가전제품에 이르기까지 그는 현대적이면서도 간결한 미니멀리즘과 더불어 고전적 장식을 화려하게 응용한 창의적인 아이템들을 제시하고 있다. 그의 인테리어는 공간에서 미술과 같은 극적효과와 공간을 거니는 사람들에게 반드시 스토리를 전달할 수 있어야 한다고 말한다. 피터 루트(Peter Lute)와 함께한 루트 스위트 호텔(Lute Suites Hotel)부

터 최근에 개관한 마이애미의 몬드리안 사우스 비치호텔(Mondrian South Beach Hotel)에 이르기까지 그는 수많은 상업, 주거, 전시프로젝트에서 자신 특유의 따뜻하고 감성적이면서도 매우 낯설은 극적인 이미지를 동시에 발휘하고 있다. 하나의 분야에만 국한시키지 않고 유럽 디자인계의 다양한 브랜드들과 공동 작업하는 반더스는 기존의 고정관념에서 탈피하여 혁신을 추구하고 있다. 모던함속에서 고전적요소를 새롭게 절충하며 사람을 먼저 이해하고, 사람의 꿈을 현실화시키려는 그만의 디자인 방법은 충분히 연구해볼 가치가 있다고 판단된다. 따라서 본 연구는 반더스의 다양한 프로젝트 중 공간디자인의 영역에서 나타나는 디자인 표현특성을 그가 강조하는 극적효과와 스토리텔링의 방법으로 분석하고자 한다. 그리하여 분석된 세부적 요소들과 표현효과를 실내 계획시 디자이너가 공간에 다양하게 응용시킬 수 있도록 기초자료를 제공하고자 함에 그 목적이 있으며, 또한 마르셀

반더스의 공간디자인 표현특성분석은 그의 다른 영역의 디자인에서도 연관성을 지니므로, 본 연구는 반더스의 디자인 철학을 통한 전체적인 디자인 흐름을 파악하는데 역시 유용할 것이라 판단된다.

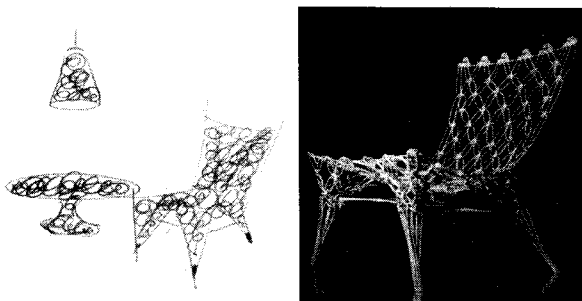
## 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 반더스의 공간디자인의 표현을 보다 깊이 있게 이해하기 위해 2장에서는 그의 디자인 철학을 중심으로 그 내용들을 다룬다. 3장에서는 디자인철학에서 강조하는 공간의 극적효과와 스토리텔링의 특성을 파악하여 4장에서는 반더스의 공간디자인 프로젝트 중 상업공간, 주거, 호텔, 업무, 전시공간 등의 2005년 이후 개관한 최근작품들로 선별하여 사례를 분석한다. 분석 자료는 Marcel Wanders 전문서적을 비롯하여 각종 건축 인테리어 전문지와 인터넷사이트, Marcel Wanders Studio, Moooi를 중심으로 한다. 5장 결론에서는 종합된 분석결과를 통하여 향후 실내 설계 시 유용하게 적용될 가능성을 타진한다.

## 2. 마르셀 반더스의 디자인 배경

### 2.1. 작가의 성장배경

마르셀 반더스는 1963년 네델란드 북스텔(Boxtel)에서 태어났고, 성장했으며 1988년 아른헴 예술학교(School of the Arts Arnhem)를 우등생으로 졸업했다.<sup>1)</sup> 1993년 밀라노에서 드루그 디자인(Droog Design)<sup>2)</sup> 첫 전시회에서 'Virtual Design'을 하였고, 1996년 현재 자신을 상징하는 드루그 디자인의 Knotted Chair<sup>3)</sup>를 발표하면서 명성을 얻기 시작했다.

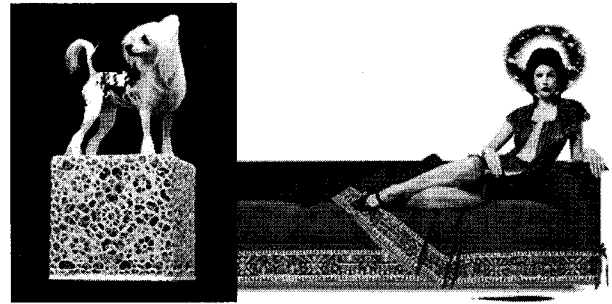


<그림 1> 좌: Knotted Chair 스케치, 우: Knotted Chair

1) en.wikipedia.org

2) Droog Design: 네델란드 젊은 디자인 그룹으로 사물에 대한 기존 기능은 물론 개념들을 재-사고 및 재-정의하고, 실험적이고 경험적인 디자인 접근으로 근래에 많은 주목을 받고 있는 그룹이다. 'Droog Design'은 지금까지의 디자인을 통해 삶의 질적 향상을 가져왔지만 그와 동시에 물질문명의 폐단에 다른 책임과 인간과 사물의 관계개선이라는 측면에서 새로운 디자인 사고방식(mentality)을 제창하고 있다. 특히 조형을 다룸에 있어서 인공물이 인간과의 관계는 단순히 수단으로서의 관계 뿐 만 아니라 감성적이고 경험적인 기능으로서의 관계를 갖기를 요구하고 있다. 'Droog Design'

그는 마르셀 반더스 스튜디오를 설립하기 전 반더스 원더스(Wanders Wonders)에서 일하였고, 2000년 Casper Visser와 함께 국제적 디자인 라벨로 주목받는 '무이(moooi)'를 설립하였다. 무이(moooi)의 설립은 그가 '현실적인 디자인'을 할 수 있다는 것을 증명하기 위함이었다. '무이(Mooi)'는 '아름다움'을 뜻하는 네델란드어로 특별히 철자 'o'를 추가한 것은 그만큼 아름다움의 의미를 강조하기 위함이다. 그는 제품들을 원형(Archetype)과 캐릭터로 표현하고 있으며, 마치 꿈속의 환상적이고 자극적인 이미지와 더불어 moooi 모델들은 매우 아크로바틱한 포즈로 촬영한다.<sup>4)</sup>



<그림 2> for Moooi 좌: Crochet Table/ 우: Moooi Boutique, Diary

반더스는 인테리어 프로젝트로 극장의 컨셉인 로테르담의 레스토랑 블리츠(Blits)와 리빙턴 호텔의 레스토랑 디오르(thor)도 환상적인 오브제의 이야기 속으로 빠져들듯이 계획하였다. 최근에는 가방디자인부터 소비자 가전 제품까지 활동영역을 넓히고 있다. 그는 B&B Italia, Bisazza, Poliform, Moroso, Flos, Boffi, Cappellini, Droog 등 현대 유럽디자인 회사와 공동 작업하고 있으며, 밀라노 Salone del Mobile 등 다양한 전시회에 작품을 선보이고 있다. 자신의 작품들이 여러번 추천되었던 Rotterdam Design Prize와 Kho Liang Le 시상식과 같은 다양한 대회에서 심사위원으로 활약했으며, 여러나라의 디자인 아카데미에서 강의를 했고 또한 International Design Yearbook 2005의 편집장이기도 했다.<sup>5)</sup>

### 2.2. 디자인 철학

반더스는 디자인이란 전통문화의 가치를 성장시키고 거대한 스케일로 확대되며, 일상적 생활의 중심에 자리 잡고 있다. 디자인은 인간성(Humanity)의 핵심에 존재하

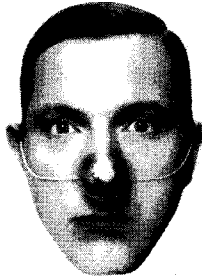
의 디자인 사고와 그 개념적 접근방식은 오늘의 디자인에 신선한 자극이 되고 있다.

3) Knotted Chair: 군대와 항공장비에 사용되는 아라미드(aramid) 로 프를 엮어서 만든 것으로 예폭시 수지에 적신 탄소섬유로 이루어져 매듭시트가 중력의 영향아래 약간의 차이를 보이며, 내구성과 섬세함의 결합체이다.

4) Robert Klatten, Shonquis Moreno, Adelin Mollard, Marcel Wanders, Marcel Wanders Behind the Ceiling, Gestalten. 2009, pp.5-6

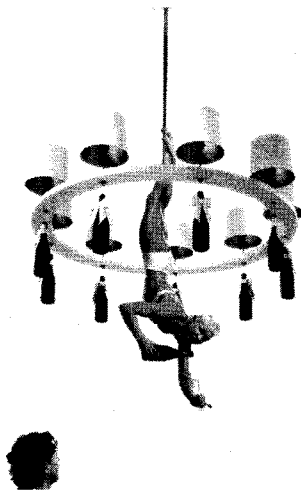
5) en.wikipedia.org

고 사람들의 일상적 삶속에서 욕망, 도전, 그리고 올바른 삶의 의무감을 담고 표현한다. 이는 '창조적인 정신(Creative Spirit)'으로 매우 개인적인 방식으로 사람들과 접촉가능하다. 2002년 'Intramuros' 표지에 그는 자신의 머리에 포마드를 딱딱히 바른 자신의 얼굴을 냈는데, 그의 코에는 본인이 직접 디자인한 둥근 금으로 된 펜던트 목걸이를 걸고 마치 신비스러운 광대처럼 표현하며 이렇게 말했다. "미니멀한 세계와 장식적 세계를 사용하는 내 모습이다. 내가 디자인을 다른 방식으로 바라본다는 것-디자인이란 매우 과장된 것이라는 나의 시각을 보여준다." 이러한 모습은 사람들로 하여금 반더스를 기억하게 하며, 그의 작품에서 나타나는 미니멀리즘과 데코레이션의 조화를 극명하게 전달한다. 오늘날 이러한 이미지는 디자인 세계에서 '반더스의 힘'이 되고 있다.



<그림 3> The Nose

반더스의 스토리텔링의 또 다른 표현발출은 이벤트 디자인이다. 2005년 네델란드 안무가 Nanine Linning 이 거대한 '행복한 시간(Happy Hour) 산드리에'에 매달려 손님에게 샴페인을 부어주는 비전통적인 칵테일 아우어(Cocktail Hour)를 기획했다. 그는 "연극은 대중들에게 도달할 수 있는 훌륭한 방법이다"라고 한다. 반더스가 디자인한 산드리에가 돌면서 관중 위의 높은 곳에서 춤을 추며, 해피 아워 산드리에에는 사랑과 함께 하늘로부터 내려온다.<sup>6)</sup> 이처럼 반더스는 연극과 같은 극적

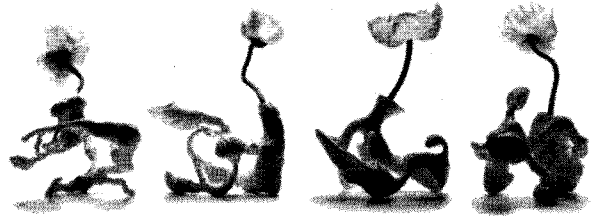


<그림 4> Happy Hour

효과를 통해 사람들에게 강한 기억으로 남기기 위한 디자인 방법들을 사용한다. 인간의 기억이라는 바탕을 통해 이루어나가는 상상력(Imagination)은 공간을 더욱 환상적으로 전개하고 있다. 이런 면에서 현대인들은 지루한 현실에서 벗어나 자유롭게 상상하고 느낄 수 있는 연극과 같은 환상의 세계를 꿈꾼다. 공간에서도 고정관념으로부터 탈피를 위한 설계가 디자인이고, 따라서 기존의 사물들을 의미 있게 변형시켜 나감으로써 새로운 가

치 있는 공간이 성립되는 것이다.

"과거에는 기계의 성능 때문에 사람들은 주위의 사람보다 더욱 엔지니어링에 관심을 가졌지만, 내가 인간 이야기를 디자인 속으로 가져오자마자 사람들은 그것에 대해 반응하기 시작했다. 형태는 더 이상 기능에 종속되어 질 필요가 없다." 즉 디자인은 반드시 스토리를 전달하고 감정을 표출하며, 우리를 흡수할 수 있도록 해야 한다. 모든 꽃병, 모든 붓놀림, 각각의 인테리에는 아주 간단한 이야기들을 전달한다."<sup>7)</sup>



<그림 5> Airborne Snotty Vases

이처럼 스토리텔링에 대한 중요성은 인테리어 뿐만 아니라 작은 Airborne Snotty Vases<sup>8)</sup> 부터 제품디자인 전반에 이르기까지 반더스 디자인에 구축된 철학이다.

이러한 의미는 공간을 기능중심에서 사용자의 경험과 기억을 중심으로 스토리전개를 이끌어 가야한다. 공간은 디자인 요소 하나하나에 디자이너의 상징적 의미를 부여하여 공간의 가치를 높이고, 대중의 기대를 위한 극적효과를 현실을 넘어선 마술과 같은 환상의 세계로 빠져들게 된다. 어떤 사람들은 그가 주름진 장식의 화려함과 기발한 아이디어로 장식을 구현하기 위해 미니멀리즘을 기피한다고 믿는다. 만약 공간의 활기가 넘치지 않으면 결국 반더스의 패턴과 질감은 제 역할을 못한다. "나는 바로크(Baroque)가 되지 않으려고 노력한다. 사람들은 때때로 나의 작품을 표현하기 위해 바로크라는 단어들을 사용하지만 정작 나 자신은 그렇지 않다."<sup>9)</sup> 반더스는 장식적 제거된 미니멀리즘을 바탕으로 고전적 장식을 재구성한 창의적인 아이템들을 제시하고 있다. "대중들은 우리에게 보다 많은 것을 기대한다. 우리는 엔지니어가 될 수 없으며 우리는 반드시 삶의 시인이 되어야 하고, 놀라움을 꿈꿔야 하며, 위대한 마술가가 되어야 한다."<sup>10)</sup> 라고 말 한 것처럼 반더스의 많은 호텔 및 상업, 전시 공간 인테리어 또는 제품디자인과 환경들, 그리고 그가 주최하는 획기적인 이벤트들은 꿈과 현실 사이의 제 3의

7) Ibid., pp.7-10

8) Airborne Snotty Vases: 공중에 떠 있는 것처럼 특이한 꽃병시리즈는 비대칭적 형태로 사람이 재채기할 때 분출된 점액이 거대하게 확대되었을 때 현미경 크기의 점액을 컴퓨터 3D로 모델링한 것에 기반을 두어 만들어졌다

9) Robert Klaten, Op. Cit., p.8

10) Ibid., p.55

6) Robert Klaten, Op. Cit., pp.3-184

현실, 즉 또 다른 세상 어디에선가 이야기하며 움직이고 있는 듯하다. 사람들은 현실의 구속에서 벗어나 자유롭게 상상하고 느낄 수 있는 세계를 꿈꾼다. 반더스의 작품들은 동화 속 환상적인 이미지와 때로는 유희적이며 아이러니한 의미를 가진다. 그래서 현실너머의 근원적 문제들을 신비스럽게 암시해주기도 한다. 반더스는 디자인에서 사람에게 가장 필요한 정신적이고 본질적인 의미를 표현하고자 했으며, 현실의 두터운 담을 넘고 그것을 예술로 승화시키려고 하였다. 반더스는 보다 체계화된 환상과 꿈의 세계로서 의식에 속박되지 않은 인간정신의 자유를 추구하였으며 고정관념속의 일상적 현실세계에서 혁신을 추구하였다. 꿈, 환상 등의 표현효과를 과감하게 드러냄으로써 인간의 내면세계를 표출하였다.

### 3. 공간에 나타난 디자인 표현특성

공간은 개인의 인식과정 속에서 개별적으로 각인되고 심리적으로 내면속에 감정을 가지고 자리 잡게 된다. 디자인은 광범위하고 객관적인 외부의 세계가 인간의 정신세계에 어떻게 자리 잡고 있는가를 표현하려는 작업이다. 따라서 각 공간들은 사용자들에게 합리적이거나 이성적으로 해석되기보다는 감성적이고 심리적인 정신세계로 이해되어야 한다.<sup>11)</sup> 반더스의 디자인 철학에서 살펴 보았듯이 그의 작품들은 기능성과 사실성에 가치를 두기 보다는 연극과 같은 극적효과를 추구하고 있다. 이러한 표현은 비현실적이고 변형적 기법들을 사용한 과거 초현실주의 예술의 표현요소들과 유사한데, 그 중 반더스의 작품에 두드러지게 나타나는 데페이즈망, 절충적 혼성, 스케일의 변형을 표현특성으로 추출할 수 있다. 또한 스토리텔링은 공간 속 디자이너의 메시지 전달로서 현실을 탈피하여 꿈과 환상의 세계를 사용자의 경험에 기인한 의미적 단서와 오브제를 사용하고 있으며, 그 세부적 내용은 다음과 같다.

#### 3.1. 공간의 극적효과

##### (1) 데페이즈망

데페이즈망은 사물이 고유의 용도, 기능, 의미를 벗어나 낯선 장소나 위치에 조합시킴으로써 초현실적<sup>12)</sup>인 환상을 창조해내는 기법으로 일상적인 의미에서 이해되는 사물이 본래의 일상적인 의미를 상실하고 전혀 다른 의

미와 느낌으로 전환되는 것이라고 할 수 있다. 피에르 르베르디(P.Reverdy)는 상호 거리가 먼 두 개의 현실을 접근시킬 때 두 개의 현실의 관계는 거리가 멀고 효과가 적절한 것일수록 이미지는 강렬해질 것이며 한층 더 감동적인 힘과 시적 현실성을 띠게 된다고 할 수 있다.<sup>13)</sup> 반더스의 최근 작품에서도 데페이즈망기법의 초현실적인 현상이 나타나는데, 그 예로 몬드리안 사우스 비치 호텔(Mondrian South Beach Hotel)의 파란하늘로 날아오를 것 같은 초대형 검은 계단과 흰색 벽면에 머리를 날리며 확대된 여자 이미지, 광택 질감의 바닥과 흰색 기둥들은 신비로움과 더불어 디자인의 실험성을 극명하게 드러내고 있다. 또한 빌라 모다(Villa Moda)의 마네킨의 얼굴을 대신한 거울의 반사효과와 블리즈 레스토랑(blitz Restaurant)의 극장을 연상시키는 검정커튼과 그 뒤의 노란 조명, 붉은 오브제에서 나타나는 색채와 재료 및 질감의 대비효과는 데페이즈망의 표현으로 사용자들은 공간에 더욱 몰입하게 되고 강렬한 이미지로 기억되는 효과를 발휘한다.

##### (2) 절충적 혼성

시대와 지역적 배경이 서로 다른 문화적 혼성을 통하여 엔틱가구나 오브제로 역사적인 공간을 재구성하며 친근하면서도 대비된 독특한 양상을 이루어낸다. 각각의 고유한 영역의 결합은 더욱더 주제를 강조하며 공간에 표현된 내용은 단순한 일의적인 개념이나 기능을 담고 있는 것이 아니라 하나의 목적을 위하여 다양한 방법과 소재 및 형식까지도 복합화하고 있다.<sup>14)</sup>

그는 문화에 대한 경의에 대해 다음과 같이 말한다. “나는 내 작품이 사용자와 오랜 관계를 갖기 바란다. 나는 재료와 표현에 있어서도 오래된 메타포와 새로운 메타포를 모두 사용한다. 오래된 메타포를 사용함으로써 고전에 대한 경의를 표할 수 있고, 시간이 흐름에 따라 오래되어진 제품들의 가치는 더욱 깊어지므로 그들과의 관계가 장기간 지속된다.”<sup>15)</sup> 그는 리빙톤 호텔의 토르 레스토랑(Thor Restaurant) 디자인을 위해 오래된 가구들을 새롭게 제작한 뉴 엔틱(New Antiques)을 처음으로 시도하였다. “뉴엔틱은 뒤떨어진 기계적 규칙을 초월하기 위한 노력이며, 디자인의 새로운 규칙을 쓰기 시작하려는 노력의 일환이다.”<sup>16)</sup> 암스텔담의 루트 스위트 호텔(Lute Suites Hotel)에서는 18C 기존의 오두막집을 고전적인 전통 구조와 현대적인 오브제들을 조합하여 과거와 현재의 시간성을 극적 대비효과로 나타내고 있다. 또한

11) 김정아, 시간과 공간의 관념론적 접근을 통한 초현실주의 디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 42호, 2004, p.47

12) 초현실주의 surrealism : 미래파, 다다이즘에 이어서 프랑스를 중심으로 전 세계에 퍼진 문예사조, 1924년, <초현실주의 선언>에서 처음 확립되어, “인간의 상상에 자유를 부여하지 않으면 안된다”라는 것을 요지로 삼고 프로이트의 영향이 강하게 나타났다. 자유로운 상상력으로서 지성을 초월한 꿈이나 잠재의식의 세계를 해방하는 것으로 대표적 인물은 아라공, 콕도, 달리, 피카소 등이다.

13) 이정열, 데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 61호, 2007, p.80

14) 김정아, 상징적 인식체계로 분석한 호텔 공간 디자인 연구, 홍대박론, 2009, p.28

15) Robert Klaten, op. cit., p.166

16) Ibid., pp.200-205

노티드(Knotted) 체에서는 이색적인 그물망 짜임형식으로 수공예와 하이테크 소재를 결합시켜 현대적인 단순함과 고전적 스타일을 동시에 나타내며 다채로운 변화와 흥미를 유발시킨다.

### (3) 스케일의 변형

스케일의 변형은 현실성의 거부를 나타내는 것으로, 근대적 공간에서는 비례의 개념이 중요하게 작용되며 건축물 부재의 크기는 인간 신체의 크기와 상관성을 갖고 인간의 인식 내에서 이루어지고 있었다. 그러나 현대의 공간에 있어서는 인간 중심적 개념에서 벗어난 스케일의 변형을 통해 충격적인 효과를 준다.<sup>17)</sup> 피터아이젠만(Peter D. Eisenmann)에 따르면 스케일의 변형은 건축에 적용되는 새로운 방식이며 지금까지는 확고한 것이었지만 이제는 지속할 수 없게 된 건축의 형이상학 중심주의를 동요시킬만한 잠재력을 지니고 있다는 것이다. 이는 스케일의 파괴를 통해 충격효과를 시도하며 스케일을 의도적으로 감소시키거나 증대시켜 비인간적인 스케일을 만드는 것을 의미한다.<sup>18)</sup> 변형된 스케일은 사용자의 감각적 지각을 통해 환상적인 이미지 조성요소로 작용되며 상징적인 의미를 전달하기도 한다.

이는 오브제들과 이미지의 변화된 스케일로 현실감을 지우고 왜곡된 접근으로 나타나는 공간의 접근방법이다. 반더스의 그 대표적 디자인 양상은 만다리나덕(Mandarina Duck) 매장 중앙에 2층까지 연결된 거대한 스케일의 사람 오브제나, 몬드리안호텔의 거대한 조명과 벽에 걸린 확대된 인물사진, 카메하 호텔(Kameha Grand)로비의 거대한 기둥들에서 다양하게 표출된다. 이러한 스케일의 왜곡이나 변형은 공간의 전체 맥락에서 새로운 활력을 주고 자기 스스로를 부각시키며 사용자에게 새로운 자극을 통해 극적효과를 발생시킨다.

## 3.2. 공간의 스토리텔링

### (1) 오브제

“훌륭한 커뮤니케이터는 청중을 존중하는 의미에서 청중의 언어로 말을 하며, 메시지를 이해하도록 해준다. 나는 디자인을 통하여 가능한 많은 사람들과의 커뮤니케이션을 원하기 때문에 적절한 언어를 사용해야 하고 이것은 나에게 매우 중요하다.”<sup>19)</sup> 반더스는 바래인에 <빌라모다>를 “소우크(Souk)”이라는 주제로 오브제의 다양한 구성을 통해 스토리를 전개하고 있다. 오브제는 그 자체가 이야기를 지니며, 사용자들은 오브제 자체뿐만 아니라 거기에 포함되어 있는 이야기를 함께 즐기기를 원한

다. 이야기 속에 존재하는 오브제는 사용자의 기억이나 흥미유발에도 도움이 된다. 실내공간에서의 오브제는 기능적인 측면과 더불어 공간 사용자의 커뮤니케이션을 위한 디자인적 요소로 작용되기도 한다.<sup>20)</sup> 공간 속 하나의 오브제는 복잡한 이야기보다 심상을 강하게 불러일으키는 훨씬 더 많은 것들을 전달한다.

### (2) 의미적 단서

“디자인은 스토리를 전달하고 감정을 표출한다. 보다 흥미롭고 영감을 가져다주며, 가치 있는 새로운 의미의 세계를 우리에게 확장시켜준다. 내가 살고 있는 인생이 타인에게 영감을 준다면 나는 의미 있는 삶을 살고 있는 것이다.”<sup>21)</sup> 반더스의 작품에 내재된 의미적 단서들은 사용자의 경험에 따른 스토리의 반영이다. 이는 조명이나 가구, 작은 악세사리에 이르기까지 사소한 것들조차도 의미를 염두에 두고 구상되어짐을 알 수 있다. 조명 스카이 가든(Sky Garden)은 작품의 의미를 팬던트 속에 새겨진 매우 정서적이고 감각적인 패턴으로 전달하고 있다. 결국 디자이너와 사용자가 어떠한 방식으로 의미를 표현하고, 이에 따른 인식이 이루어지는지가 중요하며, 공간예술의 근원적 본질은 이런 의미전달과 수용의 커뮤니케이션 과정이라고 할 수 있다.

### (3) 꿈과 환상

“디자인은 기대하지 않은 환영이다. 우리는 생활 시인이 되어야 하고, 놀라움을 꿈꿔야 하며 반드시 장엄한 마술가가 되어야 한다.”<sup>22)</sup> “나는 모든 소녀들이 아름다운 공주가 되기를 꿈꾼다고 믿는다. 초록빛 잎과 신선한 꽃들로 가득한 여름정원에서 왕자가 다가오길 바라는 것이다. 심지어 내 꿈속에서는 일본 미니 건축 하이쿠 시스템(Haiku System)이 살아서 나타났을 때, 모로소(Morosso)는 내 꿈을 현실로 만들기도 했다.”<sup>23)</sup> 반더스는 꿈과 환상의 상태인 무의식이 지배하는 세계로 공간을 이끌어서 그것을 예술로 승화시키고자 하였다.

마이애미의 몬드리안호텔을 표현할 때 그는 “깊고 영원한 잠에서 드라마같이 깨어 날 것 같은 동화 속 처녀성으로 인식<sup>24)</sup>” 되어지도록 나타냈다.

이러한 표현은 디자인의 조형화를 위한 하나의 환상적 표현수단이라고 볼 수 있으며, 예상을 뒤엎는 의미충돌을 발생시킨다. 꿈과 환상의 조합은 새로운 체험을 창출하기 위한 공간 표현의 독특한 전략이라 할 수 있다.

## 4. 공간디자인의 사례분석

20) 김태환, Story telling에 의한 공간구성방식에 관한 연구, 건대석론, 2009, p.52

21) Robert Klaten, op. cit., p.7

22) Ibid., p.55

23) Ibid., pp.122-126

24) Ibid., p.255

17) 김영애, 실내공간에서의 초현실주의적 표현경향에 관한 연구, 건대석론, 2004, p.74

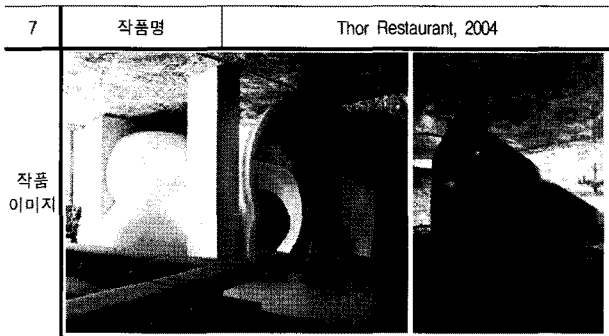
18) 이은아, 해체적 경향의 현대 상업 공간 실내에 나타난 상대적 시공간 개념의 표현특성에 관한 연구, 건대석론, 2006, pp.51-52

19) Robert Klaten, op. cit., p.106

<표 1> 공간디자인의 표현 특성분석 <정도: 많음●, 중간○, 적음○>

1	작품명	Mandarina Duck, 2002				
작품 이미지						
	<p>표현 의도</p> <p>공간 속 7m높이의 대형 마네킨은 2개의 계단과 연결됨. 40개의 마네킨의 다양한 전시효과로 살아있는 듯한 매장의 소동과 흐름을 표현.</p>					
표현 요소	극적효과	스토리텔링				
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
	강조된 중앙의 거대 마네킨	스케일의 혼성	상징적인 마네킨들의 변형된 형태	투영된 거울을 통한 오브제들의 움직임	걸리버의 집, 여행자의 집	오브제를 통한 환상적 세계 표현
	●	●	●	●	●	●
2	작품명	Mondrian South Beach Hotel, 2008				
작품 이미지						
	<p>표현 의도</p> <p>거대한 출입구를 들어서면 특색 있는 조각과 더불어 "깊고 영원한 잠에서 드라마틱하게 깨어나는 숲속의 처녀성"이 나타난다. 로비공간은 "날아다니는 계단"의 다이내믹한 형상과 금색과 검정가구, 거대한 낚시벨 등의 오브제의 대비를 통한 신비로움을 표현.</p>					
표현 요소	극적효과	스토리텔링				
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
	떠다니는 계단, 거대한 인물 사진	백색의 미니멀한 공간과 엔틱의 혼성	계단, 장식된 기둥, 여자의 얼굴	독특한 오브제로 구성된 미래 공간 제시	깊은 잠에서 깨어나는 동화 속 처녀성	모던한 환상적 분위기
	●	●	●	●	●	●
3	작품명	Blits Restaurant, 2005				
작품 이미지						
	<p>표현 의도</p> <p>극장 컨셉으로 디자인되었으나 화려한 장미패턴, 블랙앤 화이트 커튼과 커튼 뒤 옐로우 조명은 화려한 무대 효과를 보이며, 하트모양 빨간 오브제는 프라이빗한 공간으로 유희적이며 초현실적 분위기 연출.</p>					
표현 요소	극적효과	스토리텔링				
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
	김은 커튼과 강조된 하트모양 오브제	모던과 클래식의 혼성	공간속 공간의 기존 스케일로 부터 탈피	공간의 활기를 주는 요소로 긴장감 유발	극장과 무대	무대의 향연을 통한 환상적 분위기
	●	○	○	●	●	●

4	작품명	Lute Suite Hotel, 2005				
작품 이미지						
	<p>표현 의도</p> <p>18세기 오두막집을 개조하여 7개의 스위트는 모두 다른 구조로 이루어지며, 암스텔담 강가에 편안하고 자유로운 분위기와 현대적이며 클래식한 공간연출.</p>					
표현 요소	극적효과	스토리텔링				
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
	축소된 스케일의 공간	모던과 클래식의 혼성	스케일을 축소한 다락방 침실	오브제를 통한 시간의 공존	자연과 추억이 담긴 집과 같은 편안함	다락방과 오브제를 통한 어린 시절의 향수, 꿈
	○	●	●	●	●	●
5	작품명	Villa Moda, 2008				
작품 이미지						
	<p>표현 의도</p> <p>바레인의 전통 문화 유산을 참조하여 디자인한 토속적인 문양과 디테일의 실험적이며, 창조적인 연모와 거대한 조각 꽃무늬와 모자이크 장식, 패턴을 이용한 드라마틱한 공간연출.</p>					
표현 요소	극적효과	스토리텔링				
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
	거울과 인체로 이루어진 여진 마네킨	프린팅된 벽면문양과 오브제의 혼성	높은 천장과 거울로 투영된 확대감, 깊이감 연출	마네킨의 초현실적 이미지의 반복	souk 문화	거울의 투사로 신비감과 초현실적 분위기 연출
	●	●	○	●	●	●
6	작품명	Casa son Vida, 2008				
작품 이미지						
	<p>표현 의도</p> <p>곡선 형태와 변연의 역동성, 베드룸안의 화려한 골드욕실과 욕조, 대형 거울에서 투영되는 침실의 모습은 휴식의 중요성을 강조.</p>					
표현 요소	극적효과	스토리텔링				
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
	이질적이고 굴곡진 패턴의 벽	모던과 클래식의 혼성		고전과 유머러스한 오브제들의 조합	단순함과 화려함의 조화	공간의 극적인 호화로움
	○	●		●	○	●



표현 의도 공간화된 볼륨감 있는 흰색 오브제와 매끈한 질감의 블랙 오브제를 통해 색채와 질감 등의 특성을 강화함.

표현 요소	극적효과			스토리텔링		
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
진입공간의 볼륨감과 공간속 공간의 이질성	모던과 바로크스타일의 혼성	주변환경과 고립된 공간속 스케일	오브제를 통한 외부와 내부의 반복적 체험			눈꽃 패턴과 강조된 환상적 연출
	●	●	●	●	○	●

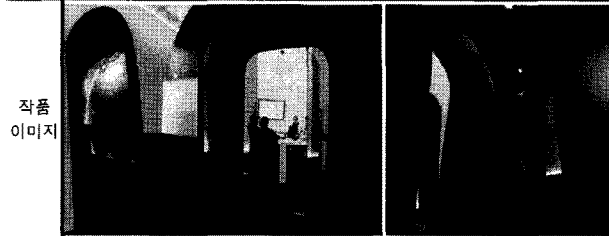
8 작품명 Kameha Grand Bonn Hotel, 2009



표현 의도 네오 바로크적 표현으로 공간의 차별성을 부각시키고, 놀랍고 자극적인 분위기 연출은 미래형 비즈니스호텔의 새로운 가치를 제시함.

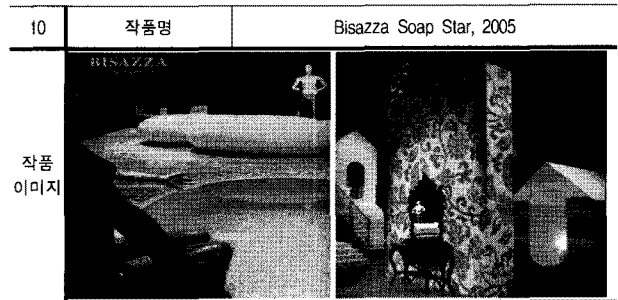
표현 방법	극적효과			스토리텔링		
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
엔틱한 거대 크기의 이질적인 기둥	클래식과 모던의 혼성	거대 스케일의 기둥과 구조물	확대된 오브제들의 조합으로 공간의 역동성 제시	자극적, 영감, 미래형 공간		왜곡된 형상을 통한 자극적 분위기
	●	●	●	●	○	○

9 작품명 Interpolis stone house, 2002



표현 의도 인터폴리스 보험회사 본사로 볼륨감 있는 공간형태를 이름, 문화, 소품, 서비스에 기반을 둔 동굴 형태의 매스로 이루어진 사무 공간.

표현 요소	극적효과			스토리텔링		
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
이질적인 동굴 형태의 매스	단순한 외부와 앤틱하며 화려한 내부의 혼성	동굴형태의 변형된 스케일	매스의 반복적인 효과	친밀한 환경과 함께하는 스톤 하우스		동화 속 환상적 표현
	●	○	●	●	○	○



표현 의도 2005년 salone del mobile에 전시한 "Soap Star"는 화려한 골든 오후를 제안하며 거대한 공간을 연출하고, 화려한 상상속의 삶을 표현함.

표현 요소	극적효과			스토리텔링		
	데페이즈망	절충주의적 혼성	스케일의 변형	오브제	의미적 단서	꿈과 환상
모자일 타일과 마네킨과 거울에 투사된 이미지의 병치	모던과 화려한 바로크스타일의 혼성	변형된 스케일의 오브제와 파티션	패턴과 반복되는 화려한 오브제	수많은 별들과 화려한 상상		화려함과 낯설음을 통한 초현실적 분위기
	●	○	●	●	○	○

## 5. 결론 및 요약

본 연구에서는 현대 디자인에 있어서 새로운 트렌드를 제시하는 마르셀 반더스의 공간디자인 프로젝트를 대상으로 디자인의 표현특성 분석결과는 다음과 같다.

<표 2> 마르셀 반더스의 공간디자인의 특성 종합

방법	표현요소	표현효과
극적효과	A: 데페이즈망	오브제, 공간속의 공간, 투영된 이미지의 병치에 나타나는 이질성
	B: 절충주의적 혼성	스케일, 오브제, 모던과 클래식 등의 문화와 시간의 혼성
	C: 스케일의 변형	계단, 공간속 공간, 천장고의 변화, 투영에 의한 착시, 오브제의 변형적 형상
스토리텔링	D: 오브제	마네킨의 초현실적 이미지, 조명과 가구, 계단의 의미부여, 공간의 매스, 시대성과 유희성
	E: 의미의 단서	여행자의 집, 동화 속 처녀성, 극장과 무대, 집과 휴식, souk, 미래의 체험, 은하계의 별들
	F: 꿈과 환상	오브제의 의미부여, 무대의 환영, 향수적 요소, 환영을 통한 신비감, 극적인 화려함, 동화적 분위기

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●
B	●	●	○	●	●	●	●	●	○	○
C	●	●	○	●	○		○	●	●	●
D	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
E	●	●	●	●	●	○		○	○	○
F	●	●	●	●	●	●	●	○	○	○

마르셀 반더스의 프로젝트에서 나타난 공간디자인은 스토리에 의한 공간 전개 방법으로 의미적 단서를 이용

하여 공간과 오브제에 꿈과 환상의 세계를 구축해나간다. 또한 공간의 극적효과 창출을 위하여 자극적이며 이중적인 이미지를 표현하였는데, 이는 데페이즈망, 절충주의적 혼성, 스케일의 변형 등의 왜곡되고 이질적이며 고립된 표현요소에 의한 것이다. 따라서 스토리텔링이 이루어지는 메세지로서의 공간 속에서 극적효과는 사용자로 하여금 영화 속 배우가 되는 것처럼 감정이입을 고조시킬 수 있으며, 현실세계에서 벗어나 자유롭게 상상할 수 있는 환상적 공간 제시로 보다 활발한 커뮤니케이션을 통해 사용자에게 능동적 체험이 가능하게 한다.

최근 들어 새로움과 독특함에 대한 사람들의 기대는 디자인 전반에서 요구되어지고 있다. 이러한 시점에 국한된 미니멀리즘에서 탈피하여 사용자와 장기간의 관계유지를 지향하는 마르셀 반더스의 디자인은 기존의 엔틱을 재해석하여 미니멀리즘과 클래식의 혼성된 방식으로 새로운 감성을 제시한다.

그는 공간디자인 뿐만 아니라 공간을 구성하는 각 디자인요소에 있어서도 의미중심의 접근을 시도하여 사람들이 일상의 다양한 경험에서 의미와 가치를 찾을 수 있도록 사용자 중심적인 디자인을 전개해 나아가 보다 친숙하며 이색적인 기억을 갖도록 의미를 선사한다.

이러한 스토리텔링과 극적효과에 의해 창조된 그의 작품들은 유행에 민감한 세계적인 트렌드세터들을 흡수하기에 충분했고, 환상과 꿈을 끝없이 지향하는 우리들에게 공간예술의 폭넓은 자율성을 제시하고 있다. 본 연구는 그의 최근 프로젝트를 통해 디자인 특성에 따른 표현요소와 효과에 대한 이해의 폭을 넓히고, 공간디자인 뿐만 아니라 디자인 전반에 걸쳐 다양한 의미중심의 접근자료로서 유용하게 사용되어지리라 기대한다.

## 참고문헌

1. Robert Klaten, Shonquis Moreno, Adelin Mollard, Marcel Wandres, Marcel Wanders Behind the Ceiling, Gestalten, 2009
2. 김영애, 실내공간에서의 초현실주의적 표현경향에 관한 연구, 건대석론, 2004
3. 김유진·문무경, 네델란드 디자인그룹 'Droog Design', 한국디자인학회 학술발표대회논문집 통권 47호, 2002
4. 김정아, 시간과 공간의 관념론적 접근을 통한 초현실주의 디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 42호, 2004
5. 김정아, 상징적 인식체계로 분석한 호텔 공간 디자인 연구, 홍대박론, 2009
6. 김태환, Storytelling에 의한 공간구성방식에 관한 연구, 건대석론, 2009
7. 이은아, 해체적 경향의 현대 상업 공간 실내에 나타난 상대적 시공간 개념의 표현특성에 관한 연구, 건대석론, 2006
8. 이정열, 데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 61호, 2007
9. 공간사랑, LG화학, 2006.10
10. Inrterni & Deco, 2009.2
11. Maru Interior Design, 2009.3
12. interiorworld-moazine. 2009.5
13. ehousing-moazine. 2009.8
14. www.kamehagrand.com
15. en.wikipedia.org
16. enc.daum.net
17. www.dailyicon.net
18. www.dezeen.com
19. www.marcelwandres.com
20. www.mimoo.eu
21. www.homedug.com
22. www.polyform.com
23. www.worlddesignhotels.com

[논문접수 : 2010. 07. 31]

[1차 심사 : 2010. 08. 25]

[2차 심사 : 2010. 09. 08]

[게재확정 : 2010. 10. 08]