



## 저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#) 

# 데페이즈망의 오브제적 표현특성 및 감성에 미치는 영향

- 현대 식음공간을 중심으로 -

The objectified expressional characteristics of  
depaysement and its emotional impact

2011년 8월 25일

조선대학교 일반대학원

제품·실내디자인학과

손 나 리

# 데페이즈망의 오브제적 표현특성 및 감성에 미치는 영향

- 현대 식음공간을 중심으로 -

지도교수 尹 甲 根

이 論文을 美術學 碩士學位申請 論文으로 提出함.

2011년 4월

조선대학교 일반대학원

제품·실내디자인학과

손 나 리

## 손나리의 석사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 김 명 주 (인)

위 원 조선대학교 교수 윤 갑 근 (인)

위 원 조선대학교 교수 이 진 렬 (인)

2011년 5월

조선대학교 대학원



# [목 차]

## ABSTRACT

제1장 서론.....	1
1.1 연구의 배경 및 목적.....	1
1.2 연구의 범위 및 방법.....	3
1.3 연구 흐름도.....	5
제2장 데페이즈망과 오브제의 이론적 고찰.....	6
2.1 데페이즈망의 이론적 고찰.....	6
2.1.1. 데페이즈망의 정의.....	6
2.1.2. 데페이즈망의 형성 배경.....	8
2.1.3. 데페이즈망 표현 기법.....	10
2.2 오브제의 이론적 고찰.....	17
2.2.1. 오브제의 정의.....	17
2.2.2. 오브제의 등장배경.....	18
2.2.3. 공간에서의 오브제 표현.....	19
2.2.4. 공간내의 오브제 감성.....	26
제3장 현대 식음공간과 데페이즈망의 오브제적 표현.....	29
3.1 현대식음공간의 고찰.....	29
3.1.1. 식음공간의 개념과 특성.....	29
3.1.2. 현대식음공간에서의 데페이즈망의 필요성.....	31
3.1.3. 현대식음공간의 감성적 표현.....	32
3.2 공간에서의 데페이즈망 표현방법.....	34
3.2.1. 오브제의 혼용.....	36
3.2.2. 형태의 왜곡과 변형.....	37
3.2.3. 이질재료의 중첩과 병치.....	39

3.2.4. 스케일의 변형.....	40
3.2.5. 소결.....	42
3.3 데페이즈망의 오브제적 표현 특성.....	45
3.3.1. 왜곡.....	45
3.3.2. 변형.....	46
3.3.3. 병치.....	47
3.3.4. 중첩.....	48
3.3.5. 스케일.....	49
3.3.6. 합성.....	51
3.3.7. 착시.....	52
3.3.8. 모순.....	54

## 제4장 현대 식음공간에 나타난 데페이즈망의 오브제적 표

현특성 .....	56
4.1 사례분석선정 및 사례분석틀.....	56
4.1.1. 분석의 대상 및 방법.....	56
4.1.2. 사례 분석틀.....	58
4.2 사례분석.....	59
4.3 사례분석결과.....	84

## 제5장 결론.....90

## 참고문헌.....94

## 국문초록.....96

## [표 목 차]

[표 1-1] 연구 진행 개념도.....	5
[표 2-1] 일상공간의 변조 표현 특성.....	13
[표 2-2] 이질적 사물의 결합 표현 특성.....	15
[표 2-3] 물체의 변형과 변환 표현 특성.....	17
[표 2-4] 오브제의 기능적 표현요소에 의한 분류.....	22
[표 2-5] 오브제의 감성적 표현요소에 의한 분류.....	25
[표 3-1] 회화에서 나타난 <일상공간의 변조>의 공간적용 표현특성.....	35
[표 3-2] 회화에서 나타난 <이질적 사물의 결합>의 공간적용 표현특성.....	35
[표 3-3] 회화에서 나타난 <물체의 변형과 변환>의 공간적용 표현특성.....	36
[표 3-4] 오브제의 혼용에서 나타난 표현특성.....	37
[표 3-5] 형태의 왜곡과 변형에서 나타난 표현특성.....	39
[표 3-6] 이질재료의 중첩과 병치에서 나타난 표현특성.....	40
[표 3-7] 스케일의 변형에서 나타난 표현특성.....	41
[표 3-8] 선행연구에 나타난 데페이즈망의 표현특성.....	42
[표 4-1] 데페이즈망의 오브제적 표현특성 분류 기준.....	57
[표 4-2] 사례 분석틀 예시.....	58
[표 4-3] 사례분석 1. <Bitro D>.....	59
[표 4-4] 사례분석 2. <Kong Restaurant>.....	60
[표 4-5] 사례분석 3. <Y Y Grill>.....	61
[표 4-6] 사례분석 4. <Twister Restaurant>.....	62
[표 4-7] 사례분석 5. <명월관>.....	63
[표 4-8] 사례분석 6. <Honeycomb Restaurant>.....	64
[표 4-9] 사례분석 7. <PAGE 11>.....	65

[표 4-10]	사례분석 8. <Germain>.....	66
[표 4-11]	사례분석 9. <The Purple Cafe>.....	67
[표 4-12]	사례분석 10. <ODC Orlando Castello>.....	68
[표 4-13]	사례분석 11. <BANQ restaurant>.....	69
[표 4-14]	사례분석 12. <Pio Pio restaurant>.....	70
[표 4-15]	사례분석 13. <Switch Restaurant>.....	71
[표 4-16]	사례분석 14. <Vanity night club>.....	72
[표 4-17]	사례분석 15. <Blits>.....	73
[표 4-18]	사례분석 16. <Olivomare Restaurant>.....	74
[표 4-19]	사례분석 17. <Mississippi Blues>.....	75
[표 4-20]	사례분석 18. <Noir>.....	76
[표 4-21]	사례분석 19. <Tokyo Saikabo>.....	77
[표 4-22]	사례분석 20. <The Conga Room>.....	78
[표 4-23]	사례분석 21. <Tao Las Vegas>.....	79
[표 4-24]	사례분석 22. <Club circle>.....	80
[표 4-25]	사례분석 23. <Restaurant Bon Moscow>.....	81
[표 4-26]	사례분석 24. <Haiku Sushi>.....	82
[표 4-27]	사례분석 25. <Alice In Wonderland Restaurant>.....	83
[표 4-28]	사례별 분류기준과 표출빈도.....	84
[표 4-29]	분류기준과 표출빈도 종합.....	85

## [그림 목 차]

[그림 2-1] 조르조 데 키리코<예언자의 보답>1913.....	11
[그림 2-2] 막스 에른스트<셀레베즈의 코끼리>.....	12
[그림 2-3] 막스 에른스트<여기 모든 것들이 아직도 떠다니고 있다.>.....	12
[그림 2-4] 살바도르 달리<환영에 사로잡힌 투우사>1968-70.....	12
[그림 2-5] 르네 마그리트<인간조건>.....	13
[그림 2-6] 키리코<철학자에 의한 정복>1914.....	14
[그림 2-7] 키리코<봄의 트리노>1914.....	14
[그림 2-8] 살바도르 달리<Lobster Telephone>.....	15
[그림 2-9] 살바도르 달리<잠깨기 직전 석류 주위를 한 마리 꿀벌이 날아서 생긴 꿈>.....	15
[그림 2-10] 르네 마그리트<매혹된 영역>.....	15
[그림 2-11] 키리코<불안을 주는 여신>1917.....	16
[그림 2-12] 살바도르 달리<테이블로 사용될 수 있는 베르베르의 망 령>1934.....	16
[그림 2-13] 르네 마그리트<여행의 추억III>.....	17
[그림 3-1] 사회발전과 식생활 문화의 변화.....	30
[그림 3-2] 식음공간에 있어서 데페이즈망 기법의 필요성.....	32
[그림 3-3] 식음공간의 감성트렌드 도입.....	33
[그림 3-4] 필립스탁<허드슨 호텔>.....	37
[그림 3-5] 슈퍼포테이토<MY CITY>.....	37
[그림 3-6] Heatherwick studio<Longchamp store>.....	38
[그림 3-7] 아수오 곤도<청담힐>.....	38
[그림 3-8] 슈퍼 포테이토<도쿄 하야트 호텔>.....	40
[그림 3-9] 자하 하디드<문순 레스토랑>.....	40
[그림 3-10] 필립스탁<마틴스 호텔>.....	41

[그림 3-11] 필립스탁<몬드리안 호텔>.....	41
[그림 3-12] 데페이즈망의 오브제적 표현특성 재정립 도출 과정.....	44
[그림 3-13] 공간에 나타난 데페이즈망의 표현 특성 도출과 적용과정.....	44
[그림 3-14] 구라마타 시로<Spiral interior shop>1990.....	45
[그림 3-15] 살바도르 달리<기억의 영속>.....	46
[그림 3-16] 카스오스터뤼스/마크크스노박<Trans-Port 2001>.....	46
[그림 3-17] 키리코 <사랑의 노래>.....	47
[그림 3-18] 프랭크 게리<DK bank>.....	48
[그림 3-19] 르네 마그리트 <회기>.....	48
[그림 3-20] 야츠미치 모리타<Cloth>.....	49
[그림 3-21] 르네 마그리트<개인적인 가치>.....	50
[그림 3-22] 파비오 노벰브레<Shu Cafe>.....	50
[그림 3-23] 르네 마그리트 <붉은 모델>.....	51
[그림 3-24] 살바도르 달리<메이 웨스트 방>.....	51
[그림 3-25] 박성철 <테이블 앤>.....	52
[그림 3-26] 르네 마그리트<삶의 예술>.....	53
[그림 3-27] 카치로 사코<부티크샵 로맨티시즘>.....	53
[그림 3-28] 도요이코 코단<시노노메 집합주거>.....	53
[그림 3-29] Meret Oppenheim<모피로 덮인 찻잔>.....	54
[그림 3-30] 파비오 노벰브르<바사짜 쇼룸>.....	55
[그림 4-1] 오브제의 기능적·감성적 요소와 데페이즈망 표현특성의 상관관계.....	88
[그림 4-2] 분류기준에 따른 사례 분석 종합.....	89
[그림 5-1] 표현특성에 따른 감성에 미치는 영향과 의의.....	92

# ABSTRACT

## The objectified expressional characteristics of depaysement and its emotional impact

– Focusing on contemporary food and beverage space –

Son, Na-lee

Advisor : Prof. Yoon, Gab-geun, Ph.D.

Department of Product & Interior Design,

Graduate School of Chosun University

The fast-paced modern society shows complex nature which cannot be defined in a word, due to various attempts and its pluralistic characteristics. Also, the society becomes more uncertain and diversified, so the borders among literature, philosophy and art, become blurred and fused, and borrow external factors actively, resulting in rising phenomenon of creating erratic and strange architectural space.

Depaysement is a technique which targets the real objectives, deviates its original purpose, function and meaning from its realistic context, and combine them in an unfamiliar place in which they cannot be placed, to create surreal fantasy.

In this paper, this technique, making things strange, will be applied to the interior space and introduced actively as a factor creating the unusual and new space, through the unfamiliarity unconsciously felt and the diversity of interior space. Recently, among diverse modern interior designs, in food and beverage space in which the expression of a unique identity and strong symbolism are strongly required, surrealistic expressional characteristics are magnified to provide a greater variety of emotional stimuli to the customers. Especially, for the customers who

want new experiences and unusual playful spaces, escaping from their daily life, the expressional technique of depaysement, can be the means to make a food and beverage space expressed as the differentiated and emotional space.

Among them, objet, the important concept of Avant-garde art, is used for design consisting elements, in pursuit of a new emotional design space, and plays a pivotal role in expressing differentiated and individualized images, and creating unique places.

Thus, this study, by focusing on the objectified aspect of a space, aim to re-establish and analyze the objectified expressional characteristics of Depaysement, in order to investigate the various expressional characteristics of Depaysement, and also identify the relations with the emotional elements according to the objectified expressional characteristics. In conclusion, it aims to express a food and beverage space by the unusual and abstract expressional characteristics of Depaysement, as the more differentiated and individualized space, so that the space can be actively used for an emotional design space.

This study re-establishes the objectified expressional characteristics of depaysement, into 8 characteristics, such as distortion, deformation, juxtaposing, overlapping, scale, composition, illusion and contradiction, and analyzes the objectified expressional characteristics of depaysement, appearing in the modern food and beverage space, thorough the derived objectified expressional characteristics of depaysement and the classification standard for functional and emotional elements of object.

As a result of case study, it was found that the objectified expressional characteristics of depaysement, shown in food and beverage space, showed interchanging and complementary characteristics, and emphasized unconsciousness and irrationality, beyond mere pleasure, and then were expressed in complex characteristics, beyond mere pleasure

Also, the objectified expressional characteristics of depaysement shown



in food and beverage space can act as the means that satisfy the functional elements of objects express the food and beverage space as an emotional space, providing visual and psychological pleasure to the customers in the space act as an independent design language for the communication with users; and also delivers ample meanings to an interior space.

Thus, the objectified expressional characteristics of depaysement, is a design plan to satisfy the various needs of the customers in a food and beverage space, and has functionalities which are able to draw emotion and empathy from the customers. Based on this, it can be expected in which direction, the objectified expressional aspect of depaysement will develop in the future.

# 제1장 서론

## 1.1. 연구의 배경 및 목적

현대사회는 감성화와 다원화된 인간본연의 욕구들이 표출되는 시대이다. 현대에 들어선 이러한 변화 추세는 민감하게 사회현상에 반응하는 다양한 예술 분야 즉, 건축, 음악, 회화, 문학과 같은 장르에 표현경향의 다양성을 가져왔다.

점차 다양화되어지는 시대양상은 최근 실내 디자인의 경향에서 볼 수 있듯이 다양한 공간요소들을 적극 차용하고, 일관성에서 문제가 있어 배제되었던 모순적 특성들도 적극적으로 끌어들이 새로운 공간의 가능성을 모색하고 있다. 그 중 초현실주의 기법중 하나인 ‘데페이즈망’의 엉뚱하고 낯설은 예술기법은 새로운 공간을 만들어내는 요소로서 적극 도입되어 탐구되어 지고 있다.

비합리성과 우연성을 표현하는 데페이즈망(Depaysement)은 ‘일상적 의미의 이탈과 새로운, 혹은 낯선 의미와 느낌의 환기’ 라는 기본원리를 가지고 있는데, 이러한 낯설게 하는 기법을 실내 디자인 공간에 적용하여 실내공간의 다양성과 무의식적으로 느끼는 낯설음을 통해 비일상적인 새로운 공간을 만들어내는 요소로서 적극 도입하고자 한다.

최근 다양한 현대 실내 공간 디자인 중에서도 고유의 아이덴티티와 강한 상징성을 표현하고자 하는 식음공간에서는 고객에게 더욱 다양한 감성 자극을 제공하기 위해 초현실주의적 표현 특성이 부각되는 이유가 되었다.

현대 식음공간의 의미는 음식이 생존의 욕구 충족에서 벗어나 음식을 통해 개인의 감성적 자극욕구를 충족하고, 사교적 행위를 유발하는 장소적 의미를 갖게 되었고, 이를 통하여 생활의 질을 풍요롭게 하는 중요한 요소가 되었다.

특히 반복되는 일상에서 벗어나 새로운 경험과 비일상적인 유희적 공간을 원하는 고객에게 있어서 비일상적이고 낯선 자극이 가해지는 데페이즈망의 표현기법은 식음공간에 있어 차별화되고 감성적인 자극을 주는 공간으로 표현 되는 수단이 될 수 있다.

이러한 감성적인 공간은 외부에 존재하는 대상으로부터 자극 받아 일어나는 심리적인 작용으로 오감을 포함하고 있으며, 오감을 가장 잘 충족시켜줄 수 있는 식음공간에서 공간의 효과적인 체험과 오감의 자극을 위한 데페이즈망의 오브제적 표현 요소들을 통하여 식음공간에 적합한 감성디자인은 어떠한 것인지 알아보하고자 한다.

따라서 본 연구에서는 식음공간에서 나타나는 데페이즈망의 다양한 표현특성을 알아보는 데 있어 공간의 오브제적인 측면에 집중하여 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 재정립하여 분석하고자 하며, 오브제적 표현특성에 따른 감성적 요소와의 관계를 규명 하여, 데페이즈망의 오브제적 표현특성이 감성에 미치는 영향을 알아보하고자 한다.

그리하여 데페이즈망의 비일상적이고 추상적인 표현요소들로 현대 식음공간을 좀 더 차별화하고 개성 있는 공간으로 표현하여 감성디자인 공간으로서 적극 사용하고자 하는데 그 의의가 있다.

## 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 데페이즈망과 오브제의 이론적 고찰을 통해서 추출한 표현기법과 특성들을 토대로 2005년 이후의 식음공간의 실내디자인에 나타난 데페이즈망의 오브제적 표현특성이 잘 반영된 작품을 선정하여 분석하고, 표현특성에 따른 감성에 미치는 영향을 알아보고자 하며, 그 범위 및 방법은 다음과 같다.

1장에서 본 연구의 배경 및 연구의 목적을 밝힌 후, 연구의 범위와 그 방법에 대하여 서술한다.

2장에서는 데페이즈망과 오브제의 이론적 고찰을 한다.

데페이즈망의 개념과 형성배경을 알아보고, 초현실주의에서 데페이즈망이 갖는 의미와 특성을 살펴본 후 초현실주의 작가의 대표적인 회화를 통한 분석을 통해 데페이즈망의 표현 기법을 분류하고 고찰한다.

다음으로 오브제의 이론적 고찰을 통하여 그 개념과 등장배경을 알아보고, 초현실주의의 오브제의 의미를 파악한다. 또한 공간에서의 오브제의 기능적, 감성적 표현 요소를 살펴보고 사례를 분석해봄으로써 공간에서의 오브제 표현에 대하여 알아본다. 마지막으로 공간내의 오브제의 감성표현의 고찰을 통하여 감성공간의 의미를 파악한다.

3장에서는 현대 식음공간에 나타난 데페이즈망의 오브제적 표현을 고찰한다. 우선 식음공간의 개념을 이해하고 그 시대적 변화를 통하여 현대 식음 공간 실내디자인의 경향과 전망을 알아보고, 식음공간에서의 데페이즈망기법의 필요성과 식음공간의 감성적 표현에 대하여 고찰한다.

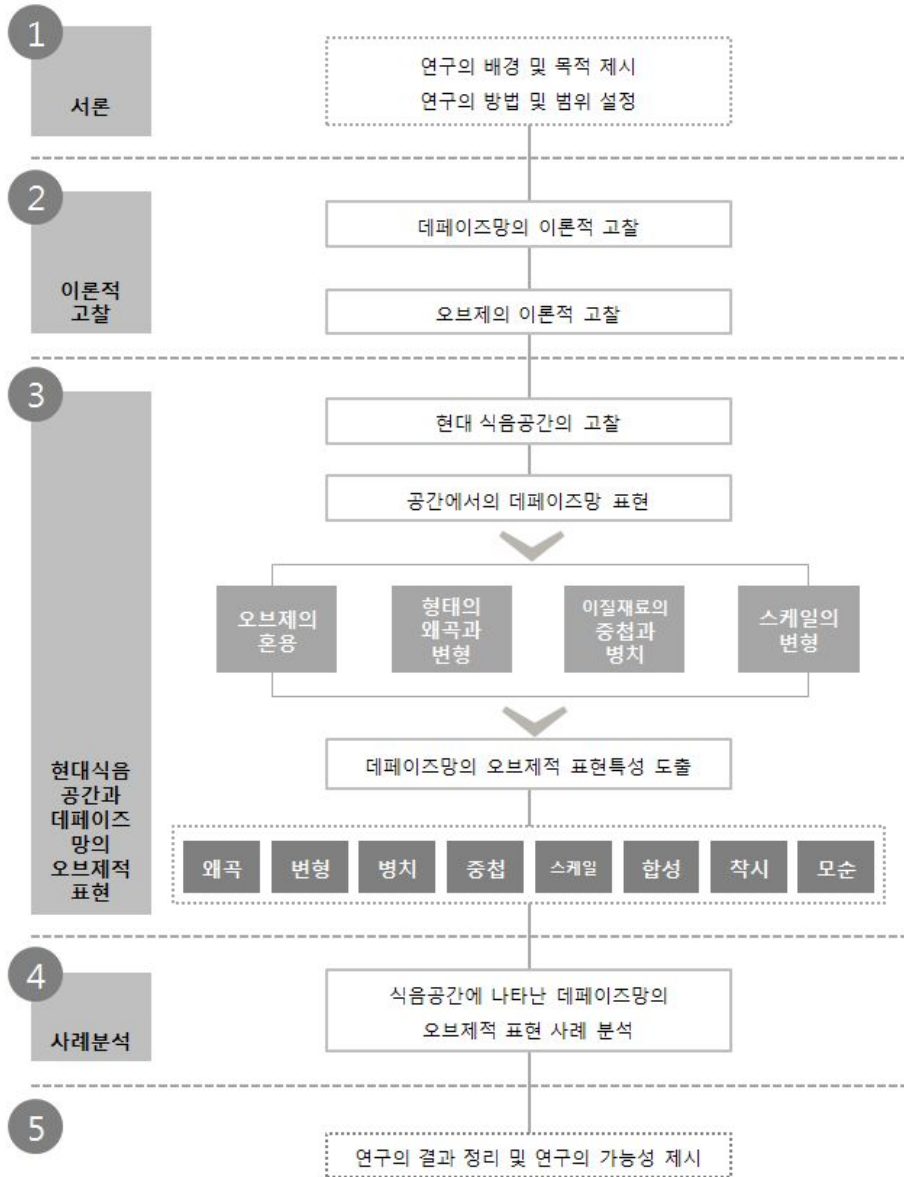
2장에서 고찰한 데페이즈망의 표현기법을 공간적 적용이 가능한 기법(오브제의 혼용, 형태의 왜곡과 변형, 이질재료의 중첩과 병치, 스케일의 변형)으로 분류하여 정리한다. 그리고 정리된 데페이즈망의 표현 기법을 데페이즈망의 오브제적 측면에서 재정립하여 키워드를 도출한다.

4장에서는 3장에서 도출된 데페이즈망의 오브제적 표현특성 키워드를 바탕으로 데페이즈망의 오브제적 표현 특성이 잘 나타나는 2005년 이후의 작품을 중심으로 국내·외 식음공간의 실내디자인에 적용된 사례를 분석한다.

마지막으로, 5장에서는 지금까지 연구한 내용을 토대로 식음공간에서 나타난 데페이즈망의 오브제적 표현특성의 의의와 오브제의 감성적 요소에 미치는 영향을 파악하고 그 발전 가능성을 모색한다.

### 1.3. 연구 흐름도

[표1-1] 연구 진행 개념도



## 제2장 데페이즈망과 오브제의 이론적 고찰

### 2.1. 데페이즈망의 이론적 고찰

#### 2.1.1. 데페이즈망의 정의

초현실주의는 이성의 통제로부터 벗어나 무의식의 세계를 표현하여 문명의 속박에서 인간을 해방시켜 현실을 변화시키고자 하였다. 초현실주의자들이 사용한 여러 기법 중 모순된 상황을 제시함으로써 무의식의 세계를 들어내는 방법이 있는데 그것이 바로 데페이즈망이다.

데페이즈망은 '일상적 의미의 이탈과 새로운, 혹은 낯선 의미의 느낌과 환기' 기본원리를 가지고 있으며, 본래 '전치(轉置)', '전위(傳位)법' 으로 번역되는 불어로 낯설음, 낯선 느낌이라는 사전적 의미와 '나라나 정든 고향을 떠나는 것' 또는 '사람을 이상한 생활환경 속에 둔다' 라는 뜻이다. 즉, 사물의 속성과는 다르게 엉뚱한 곳에 놓음으로써 보는 사람에게 심리적인 쇼크를 주게 된다. 그렇게 함으로써 보는 자의 마음 속 깊이 유포(幽閉)되어있는 무의식의 세계를 해방할 수 있다고 믿는 것이다.<sup>1)</sup> 이는 초현실주의에서 개념이 확립된 기법 차원에서도 설명이 되지만, 어떤 특정한 시대의 선형적인 조형예술기법이 아닌 인간이 지니고 있는 영원한 성향이다.

데페이즈망의 기본원리는 현실적인 대상들을 낯선 장소에 위치시키고, 조합시킴으로써 현실적인 의미, 용도, 기능을 상실케 하여 초현실적 환상을 만들어 내려는 것이다. 또한 그 원리를 설명한 것으로 뵘에르 르베르디의 말을 들 수 있는데, 그는 상호거리가 먼 두 개의 현실을 접근 시킬 때 두 개의 현실의 관계는 거리가 멀고, 효과가 적절한 것일수록 이미지는 강렬해질 것이며 더 한층 감동적인 힘과 시적 현실성을 띄게 된다고 하였다. <sup>2)</sup>

---

1) 김지열, 초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구, 이화여대 석사논문, 1992, p.63

또한 초현실주의자의 선구자인 로트레아몽(Isidore Dacasse Lautreamont, 1846-1870)의 작품(말도로르의 노래 ; Les Chants de Maldoror)에서 서로 관련이 없는 것처럼 보이는 오브제를 인위적으로 연결시킴으로써 부조리성을 일으켰다. 그의 시에서 발생하는 이런 부조리성은 그의 잘 알려진 구절인 “재봉틀과 양산이 해부대에서 만나듯이 아름다운...”<sup>3)</sup> 에서처럼 서로 이전에 어떠한 관계도 없었던 오브제의 결합에서 나온다. 또한 두 사람의 결합 장소가 어느 쪽과도 아무런 관련이 없는 ‘해부대 위’라는 점에서 ‘기괴성의 미학’이 사물의 전체적으로 지배하고 있는 사물은 그 일체의 일상적 용도를 완전히 잃도록 하고 있다. 이러한 예는 데페이즈망의 적절할 예라고 할 수 있으며 인간 내부에 깊숙이 잠재되어 있는 무의식의 세계를 해방시키고 현실에 참여시켜 객관화하고 있음을 알 수 있다.

그리고 에른스트(Max Ernst, 1891-1976)는 우리가 제 3의 매개적인 이미지를 제공함이 없이 전적으로 다른 두 개념을 결합시킬 때 가장 강력한 시적 효과가 생겨난다고 주장한다.<sup>4)</sup> 즉 현실적이고 일상적인 기능과 의미를 가지는 하나의 대상이 그것과는 전혀 관계없는 또 하나의 대상과 어울려 새로운 장소에서 만나는 것, 그것이 바로 데페이즈망의 원리이며 전략임을 보여준다.

이와 같이 데페이즈망 기법은 초현실주의의 본질적인 관념의 기괴성, 즉 ‘꿈’, ‘무의식’, ‘광기’ 등을 표현할 수 있는 구체적인 기법을 제시하고, 언어로는 표현하지 못할 인간의 고정된 의식해방을 위한 감정적 충격을 시각적 이미지로 전달하려는 것으로 볼 수 있다. 이러한 점에서 데페이즈망을 건축적인 측면에 도입하려는 의미가 크다고 할 수 있다. 왜냐하면 데페이즈망의 사실적이고 구체적인 형상의 변형을 통해서 고정된 의식의 구조를 변화시키는 행위는 지금까지의 건축 작업에 구성되었던 건축요소들을 반 논리적이며 모순된 결합구조로 실험하던 의

2) 신현숙, 초현실주의, 동아출판사, 1992, p.217

3) ‘말도로르의 노래’ (Les Chants de Maldoror, 1846-1869)라는 산문시의 한 구절. 생존 시 그 진가는 목살되었으나 1920년 경에 초현실주의자들에 의해 발견되어 로트레아몽을 신격화 하게 된 작품이다. 이 장편 산문시는 격렬한 반역사상과 악마적인 잔학성을 가진 59편의 에피소드로 된 작품인데, 전편이 모두 일관성 있는 주제가 없고, 철학적 성찰을 난해한 시구로 노래하는가 하면, 자동기술법으로 된 것과 같은 느낌을 준다. 그 문체는 현실과 환상의식과 무의식의 아름다운 융합을 보여주고 있다.

4) K,Harries, 현대미술 - 그 철학적 의미, 오병남최연희 역, 서광사, 2001, p.184, p.198



의와 동일하다고 할 수 있기 때문이다.<sup>5)</sup>

이상에서 살펴본 바와 같이 데페이즈망은 새롭게 사물을 놓음으로써 비현실적인 이미지의 상상적인 결합에서 오는 새로운 세계를 열어 보여주었으며, 동시에 사물에 대한 무한한 상상력과 관심을 심화 시키고 초현실적 환상을 창조해 내는 유용한 원리이다.

## 2.1.2. 데페이즈망의 형성배경

데페이즈망의 시초는 원시예술과 고대미술에서 찾아볼 수 있다. 15세기 히에로니무스라는 사람을 시초로, 1560년에서 1587년 사이에 합스부르크 궁에 기거하면서 신성로마제국의 전속 초상화가로 일했던 쥐세페아르킴볼도(Giuseppe Arcimboldo, 1527-1593)의 ‘복합적 소재로 표현된 두상(頭狀)<sup>6)</sup>’에서 잘 나타난다. 그는 우화(偶話)와 초상화를 묘사함에 있어서 여러 가지 대상을 조합하여 표현하고 있다.<sup>7)</sup>

데페이즈망의 진정한 출발점은 낭만주의와 상징주의 미술에서 그 기원을 찾아볼 수 있는데, 낭만주의의 이성 중심과 그것의 절대성에 대한 거부, 그리고 무한에 대한 동경과 비합리적인 세계에 대한 응시는 초현실적인 데페이즈망과 유사한 궤적을 그리고 있다고 할 수 있다. 상징주의 미술 역시, 그들이 추구한 신비한 세계나 비일상적인 화면 구성은 초현실주의와 깊은 관련성을 갖게 되며, 이들의 작품에서는 데페이즈망과 유사한 방법들을 찾아볼 수 있다.<sup>8)</sup>

초현실주의 전개과정에 있어서는 다다이즘에 의해 시도된 부정정신과 우연성, 프로이드의 무의식 탐구, 앙드레 브르통에 의한 오토마티즘 기법 등이 있는데 양

---

5) 이주용, 데페이즈망 기법을 도입한 복합 전시 공간 계획 - Rene Magritte의 회화를 중심으로, 경기대 석사논문, 1999, p.8

6) 코-오이, 볼-복숭아, 눈-체리, 입-완두콩, 입술-포도, 귀-옥수수 속대 등을 조합하여 두상을 표현하였다. <그림 1>참조

7) S. 알렉산드리안, ‘초현실주의 미술’, 이대일 옮김, 열화당 1984

8) 김지열, 초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구, 이화여대 석사논문, 1992, pp.17-34

드레 브르통에게 그 당시의 새로운 문학·예술운동을 소개했고, 그 후 신속히 다다의 업적을 능가하는 운동에 대한 명칭, 즉 ‘초현실주의’를 제공해 주었다. 1870년 보불전쟁 이후 평화스러운 유럽 전역은 자본주의적인 전총과 합리주의적인 사고가 지배적이었으며 이러한 사회의 제도적인 모순은 결국 1차 세계대전을 낳게 하였다.<sup>9)</sup>

제1차 세계대전은 유럽을 오스트리아, 헝가리, 독일의 중구열강과 세르비아, 러시아, 프랑스, 영국의 연합국 측의 전면전을 불러오게 되었다. 제1차 세계대전은 인간의 합리적인 노력이나, 이성 우위성이나, 절대성을 무력하게 만들었고, 인간의 비합리적인 속성을 간과한 이성적 노력의 허구성을 구체적으로 입증시켜 주었다. 1차 세계대전을 거치면서 일반적인 지적 경향은 인간의 이성적인 판단이나 합리적 예측을 빗나가게 하고, 무기력하게 만드는 인간의 비합리적인 속성이나 의도, 경향 등에 대하여 이해하려는 움직임이 보여주게 되고, 초현실주의는 그러한 시대적 분위기에 힘입어 탄생한 것이라 할 수 있다.<sup>10)</sup>

1차 세계대전에서는 이성적 판단보다는 무의미한 열정이나 충동이 오히려 인간을 지배할 수 있다는 사실을 구체적이고 현실적으로 입증시켜주었으며 이는 인간의 내면에 잠재해 있는 비합리적인 성향에 대하여 단순한 억압, 배제가 아닌 진지한 탐구에 의한 대처 분위기가 조성되었는데, 이러한 과정 속에서 논리적이고 이성적 판단의 문맥을 이탈한 데페이즈망 기법이 전략적 차원에서 고안되었다고 할 수 있다.

그 전략적 차원에서 고안된 하나의 방법은 무의식 속에 억압된 좌절된 욕구의 대상을 전치시켜 일종의 해방을 이룰 수 있다고 믿게 하며, 무의식의 사계를 발견한 프로이드(Sigmund Freud, 1856-1939)로부터 나오게 되었다. 프로이드의 예술론을 적극적으로 수용하여 그것을 토대로 삼게 된 미술운동이 바로 초현실주의(Surrealism)라 할 수 있는데, 초현실주의는 인간의 무의식 속에 억압되어 있는 좌절된 욕구, 병리적 현상을 표출시키고 영혼의 해방을 시도하고자 하였으며 데페이즈망은 그것을 구현하고자 하는 방법으로 창출된 것이라 할 수 있다.

---

9) L.Smith, 전후 현대미술, 임영방 외 역, 세운문화사, 1979, p.32

10) 장한술, 현대공간의 데페이즈망 특성에 관한 연구 - 르네 마그리트 작품분석을 통해서, 국민대 석사논문, 2009, pp.11

초현실주의는 제1차 세계대전이 종결된 이듬해인 1919년부터 제 2차 세계대전 발발 직후까지 약 20년 동안 프랑스를 중심으로 다다이즘과 프로이드 정신분석학에 영향을 받아 일어난 전위적 문학 예술운동이다.

다다는 무의미(無意味)한 예술이었으며, 비의미(悲意味)한 예술이 아니었다. 비(非)가 주장에 대한 반대, 즉 부정을 말하는 것이라면, 무(無)는 그 부정마저 부정한다는 것이다.<sup>11)</sup> 이러한 부정의 정신을 예술의 형식으로 이어받아 등장한 것이 초현실주의이다. 초현실주의는 앙드레 부르통(Andre Breton), 루이 아라공(Louis Aragon), 수포(Phillippe Soupault) 등과 같은 시인이 중심이 되어, 1924년 초현실주의 선언을 발표함으로써 본격적인 예술운동으로 표면화되었고, 데페이즈망 기법을 낳게 되는 가장 직접적인 유래가 되었다. 이 선언에는 초현실주의 운동이 추구하고자 하는 것, 즉, ‘사고의 참된 움직임을 표현하는 것’이 명기되어 있고, 그 방법까지 암시되어 있다. 프로이드는 자신이 겪고 있는 갈등이나 불안, 좌절 등의 문제점들을 자유연상을 통하여 표출시키게 되고, 그것의 의미를 자각하는 순간에 정화가 이루어져 치유에 이르게 된다는 것이 그의 이론이며, 자유연상에 의한 표현의 결과 얻어지는 것은 정신의 해방이라 할 수 있다.<sup>12)</sup>

앙드레 부르통은 프로이드의 자유연상을 수용하여 오토마티즘(Automatism)을 창안하게 된다. 오토마티즘 기법은 사실상 데페이즈망 기법에 그대로 연결된다. 이성에 통제를 받지 않은 상태에서 머릿속에 조합된 이미지들은 꿈의 세계처럼 현실적인 문맥을 이탈해 있다. 데페이즈망은 이러한 오토마티즘 기법을 보다 정교하게 효과적으로 다듬어 가는 과정에서 나온 것이라 할 수 있다.

### 2.1.3. 데페이즈망 표현기법

2.1.3.장에서는 초현실주의 작가들(키리코, 에른스트, 달리, 마그리트)의 회화 작품들을 토대로 표현기법을 분류함으로써, 여러 작가들의 작품에서 다양하게 보여 지는 데페이즈망 표현기법을 분석하고 그 예술적 의미를 고찰해 보고자 한다.

11) 임영방, 현대미술의 이해, 서울대학교 출판부, 1987, p.159

12) 최수복, 현대건축에 나타난 데페이즈망의 표현특성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2003, p.12

## 1) 일상공간의 변조

이 표현기법은 어떠한 대상이 원래 있어야 할 곳이 아닌 전혀 다른 환경 위에 놓이거나 전혀 이질적인 사물들끼리 비합리적으로 만나 조합되어지는 것으로 데페이즈망의 가장 전형적인 표현이라 할 수 있다. 이 표현기법에서 사물들은 본래의 리얼리티를 보유하고 있음에도 불구하고 새로운 연관성이 교체되어 고립되거나 혹은 연결되어지기도 한다. 즉, 하나의 대상은 일단 자신의 힘의 영역 밖으로 떨어져 나와 놓이고 역설적으로 하나의 효과적인 영역에 놓이게 되면 그 오브제가 기대했던 역할에서 떠나게 된다.<sup>13)</sup>

키리코는<에언자의보답>[그림 2-1],<철학자에 의한 정복>에서 보이는 바와 같이 화면에 수평선으로 구획되어진 깊은 공간을 만들고, 근경과 원경을 이 수평선에 의해 분리시킴으로서 중경을 생략한 작품을 다수 제작하였다. 이와 같이 키리코는 원근법에 있어서 원경과 근경사이에 있어야할 중경을 생략함으로써 하나의 소실점을 회피한 비과



[그림2-1]조르조 데 키리코  
<에언자의 보답>1913

학적인 원근법을 사용 하였는데 이는 그의 화면에 과거와 현재가 한 화면 속에 공존하고 있는 것 같은 느낌을 줌으로서 신비적인 분위기를 더해준다.

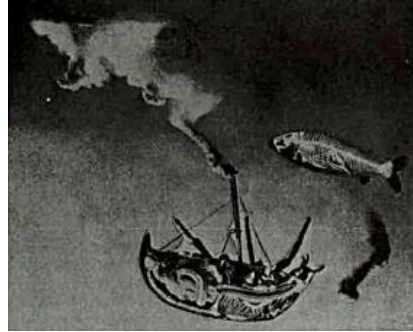
에른스트는 <셀레베스의 코끼리>[그림 2-2]에서 코끼리의 발이 닿는 부분인 화면의 하단에 지면을 코끼리의 머리 윗부분인 화면의 상단에 바다의 물결과 물고기들이 헤엄쳐 다니는 것을 그려 넣음으로서 도치된 공간을 형성하였다. 아울러 지면에 닿아 있는 공간의 오른쪽인 먼 하늘로, 왼쪽은 커튼의 한 자락으로 처리하여 공간의 변조를 가하였다. 이와 같은 공간의 도치 현상은 <고기의 싸움>, <여기 모든 것들이 아직도 떠다니고 있다>[그림 2-3]와 같은 작품에서도 나타나며, 이들은 실재의 공간과 일치하지 않기 때문에 보는 사람에게 혼란과 전위의 감각을 유발시킨다.<sup>14)</sup>

13) 수지개블릭, 천수원 역 <magritte> 시공사, p.129

14) 이정현, 초현실주의 회화의 데페이즈망 기법 연구, 동아대 석사논문, 1992, p.35



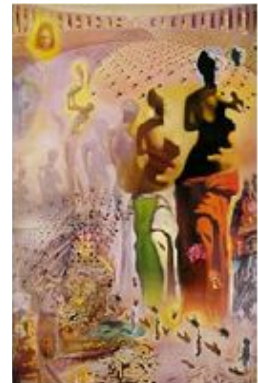
[그림2-2]막스 에른스트  
<셀레베즈의 코끼리>



[그림2-3]막스 에른스트  
<여기 모든 것들이  
아직도 떠다니고 있다.>

달리에 있어서 가장 특기할만한 공간의 변조는 <메이웨스트>, <해변가에 나타난 과일점시와 유형>, <환영에 사로잡힌 투우사>[그림 2-4]등에서 나타나는 동시에 관람자의 눈에 보여 지기는 힘든데, 이는 이들 이미지의 각각이 고유의 공간을 확보하기 때문이다.

마그리트의 <인간조건>[그림 2-5]은 마그리트의 정수를 유감없이 보여주고 있는 작품으로 모두 유사한 공간들의 병치에 의해 시각적 혼란을 유도하는 작품이다. 여기서의 공통적으로 방안과 창을 통해 바라다 보이는 풍경이라는 두 가지 상이한 공간이 설정되어 있으며 삼각대에 놓여진 그림이나 유리창에는 신기하게도 저쪽 너머 풍경과 똑같은 풍경이 투영되어 있다. 외부 세계와 내부 세계라는 두 가지 다른 차원을 창문이나 문을 사용하여 시공적으로 융화시켜버림으로써 이들 사이를 근본적으로 구분시켜 주는 차이는 화면에 있어서 존재하지 않음을 보여 준다.



[그림2-4]살바도르 달리  
<환영에 사로잡힌  
투우사>1968-70

일상 공간의 변조는 실제의 공간과 화면의 공간적 대면에서 나오는 모순을 통해 모호성을 제시한다. 외부의 세계와 내부의 세계라는 두 가지 다른 차원을 시공적으로 융화시켜 버림으로써 이들의 근본적으로 구분시켜 주는 차이는 화면

에 있어서 존재하지 않음을 보여주고 있다. 또한 가까운 것과 먼 것을 혼동하고 교환하면서 우리가 가지는 기존의 공간 인식에 대한 상상을 전도시킴으로써 감각의 혼란을 유도하여 공간 인식에 대한 모순을 명확하게 인식 시켜준다.<sup>15)</sup>



[그림2-5] 르네 마그리트  
<인간조건>

[표 2-1] 일상공간의 변조 표현 특성

구분	표현	특성
일상공간의 변조	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시공간의 미술적 변조</li> <li>• 인물의 이면적 노출과 부분적 가림</li> <li>• 비과학적인 원근법에 의한 착시</li> <li>• 모순을 통한 모호성 제시</li> <li>• 과거와 현재가 한 화면에 공존</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신비스럽고 환상적인 분위기</li> <li>• 보는 사람에게 혼란과 전위의 감각을 유발</li> <li>• 공간인식에 대한 모순을 명확하게 인식</li> </ul>

## 2) 이질적 사물의 결합

사물에 대한 우리의 인식은 대부분 관습적 경험에 의해 얻어진 기존의 지식에 의존하고 있으며 이러한 인식이 뒤집히게 될 때 상당한 충격과 혼란이 뒤따르게 된다. 이것은 존재양식의 전환뿐만 아니라 사물의 위치전환에서도 동일하게 경험되어 지는 것이다.

키리코의 작품에 등장하는 물체들은 일상적 의미에서 벗어나 새로운 의미로 그 존재감을 느끼게 하는데, 이에 관하여 키리코는 이렇게 말하였다. “본래 처음의 리얼리티가 아닌, 대단한 광휘로 사람의 마음을 사로잡아, 리얼리티 그 자체가 수용되어지는 사물의 형태의 미 이상의 회화적인 표현이며, 이러한 것 없이 우리의 물질적인 세계의 존재는 단지 헛되고 거짓된 단어에 불과하다.” <철학자에

15) 손다옥, 데페이즈망의 시각적 효과를 응용한 장신구 디자인 연구, 단국대 석사논문, 2007, p.9

의한 정복>[그림2-6], <봄의 트리노>[그림 2-7]등에서 보이는 것처럼 그의 작품의 소재들은 모두가 지극히 평범한 일상적 사물들로 구성되어져 있으나 이들이 전혀 관계없는 상태에서 병치됨으로서 경이감을 산출해내는데, 이때 일상적 사물은 놀라운 사물로 변모되어서 인간의 잠재되어 있는 무의식 세계를 자극하는 것이다. 16)



[그림2-6]키리코  
<철학자에 의한 정복>1914



[그림2-7]키리코  
<봄의 트리노>1914

살바도르 달리가 1936년에 만든 <Lobster Telephone>[그림 2-8]의 경우에는 단순한 전화기이지만 수화기 부분을 가재로 대치함으로써 비슷한 형태의 다른 대상이 가지는 공통점과 생소함을 환기시키고 사물에 새로움을 부여한다.

또한 <잠깨기 직전 석류 주위를 한 마리 꿀벌이 날아서 생긴 꿈>[그림2-9]에서는 서로 관계가 없는 이질적인 호랑이와 정어리, 총과 코끼리를 한 화면에 배치시키고 ‘작열하는 석류로부터 온갖 창조적인 생물학적 현상이 생긴다.’고 말함으로써 석류에서 비롯되는 이질적 사물들의 연결에 대한 해석의 근거를 제공하고 있다.17)

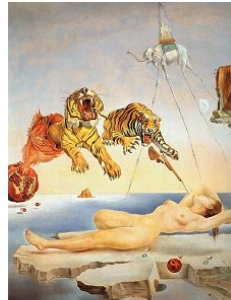
르네 마그리트는 상호연관 관계가 없는 사물들을 병치시키고 각각의 물체의 존재를 보다 세밀하게 묘사함으로써 병치의 효과를 극대화 시키며, 시적인 상상

16) 이태하, <데페이즈망 기법의 혼성적 표현특성 연구>, 국민대 석사논문, 2005, p.33

17) Grand Collection of World Art (서울:동아출판사, 1982), 제10권, p.159



[그림2-8]살바도르 달리  
<Lobster Telephone>



[그림2-9]살바도르 달리  
<잠깨기 직전 석류 주위를 한 마리 꿀벌이 날아서 생긴 꿈>

력으로 신비감을 조성하고 있다. 사물에 대한 우리의 인식은 대부분 관습적 경험에 의해 얻어진 것으로, 이러한 인식이 뒤집히게 될 때 상당한 혼란과 충격이 뒤따르게 된다. <매혹된 영역>[그림2-10]에서 보면 새장과 새라는 유사 관계의 두 사물을 결합시키고 이질적인 사람을 다시 결합시킴으로써, 모호한 관계를 형성케 하여 우리를 묘하고 낯선 세계로 이끈다.



[그림2-10]르네 마그리트  
<매혹된 영역>

[표 2-2] 이질적 사물의 결합 표현 특성

구분	표현	특성
이질적 사물의 결합	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상관없는 사물들의 결합</li> <li>• 생소한 장소에 사물을 놓는 방법</li> <li>• 어떤 물체에 대한 그릇된 명명</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평범한 일상적 사물들로 구성</li> <li>• 전혀 관계없는 상태에서 병치</li> <li>• 경이감 표출</li> <li>• 일상적 사물이 놀라운 사물로 변모</li> <li>• 인간의 잠재된 무의식 세계를 자극</li> </ul>

### 3) 물체의 변형 및 변환

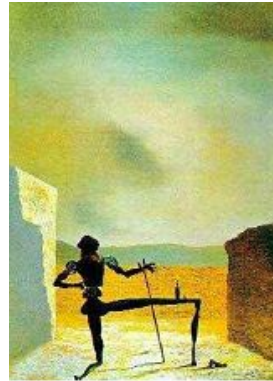
키리코의 작품에 대상의 변형이 가해지기 시작한 것은 1916년을 전후해서이다.



<불안을 주는 여신>[그림2-11], <남국의 노래> 등의 작품에서 그는 인체를 석고상으로 변형시킨다든가, 또는 인체를 기계화시켜 버리는 등의 변형 및 변환을 가하였다.



[그림2-11]키리코  
<불안을 주는 여신>1917



[그림2-12]살바도르 달리  
<테이블로 사용될 수 있는  
베르메르의 망령>1934

달리의 작품은 <테이블로 사용될 수 있는 베르메르의 망령>[그림 2-12]에서처럼 팔, 다리의 기형학적인 형태의 왜곡 이라든지, 소재에 가한 의도적인 왜곡으로 불가사의한 이미지를 창출해 내고 있다. 이와 같이 일상적 이미지에 대한 편집광적 비판방법의 적용은 생소한 사물을 왜곡, 변형시켰을 때보다도 더욱 더 강한 자극을 주게 된다. <기억의 고집>에서의 길게 늘어난 시계, <주방가구의 이유>에서의 유모의 확대 및 변형, <테이블로 사용될 수 있는 베르메르의 망령>에서의 인체의 테이블로의 변환 등은 원래 그것이 지니고 있던 낯익은 친근감을 박탈당함으로써 보는 이에게 충격을 주게 된다. 18)

마그리트는 물체의 변형과 변환을 통하여 기존의 사물들이 가지는 가치체계를 완전히 뒤엎고, 새로운 사물의 이미지를 전개시켜나간다. <여행의 추억 III>[그림 2-13]에서 잘 정돈된 오브제의 세계는 어떤 재앙에 의해 광물의 상태로 되돌아간 것처럼 보인다. 이것은 생명이 있는 것들에 대한 기존인식을 뒤집으며, 재질의 변화에서 오는 생경함과 묘한 분위기를 자아낸다.

18) 이태하, <데페이즈망 기법의 혼성적 표현특성 연구>, 국민대 석사논문, 2005, p.34-35

실재 사물이 지니고 있던 본래의 크기를 바꾸는 것은 마그리트가 즐겨 사용한 방법 중의 하나이다. 이 세상 모든 사물들이 가지는 제 나름대로의 성질과 고유의 크기를 변화시켜 버려 우리가 생각지도 못한 경이로움을 느끼게 해준다.

마그리트는 기존의 사물이 가지는 크기의 전환을 통해서 충격을 주거나, 일상적 사물의 변형 및 변환을 통해서 사물들의 현실가치 체계와 상관없는 새로운 사물의 이미지를 부여한다. 그는 꿈의 형상을 특징적으로 표현하기 위해 기존의 형태를 기묘하게 왜곡시키거나 변형시켜 기형적이며 이질적인 이미지로써 구체화하려 하였다.



[그림2-13]르네 마그리트 <여행의 추억Ⅲ>

[표 2-3] 물체의 변형과 변환 표현 특성

구분	표현	특성
물체의 변형과 변환	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 재질의 변환</li> <li>• 일상적 사물의 크기 전환 (확대, 축소) 방법</li> <li>• 무생물을 생물로 변환</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소재에 가한 의도적인 왜곡으로 불가사의한 이미지를 창출</li> <li>• 낯익은 친근감을 박탈</li> <li>• 사물이 지니고 있는 활성, 비활성을 변환 시킴으로서 변화</li> </ul>

## 2.2. 오브제의 이론적 고찰

### 2.2.1. 오브제의 정의

오브제는 '인간의 감각을 통해 습득되어지는 혹은 인식되어지는 객체 또는 대상'이라는 의미를 가진 용어로서 미술에서는 일반적으로 주제에 대비되는 물질성

을 상징하는 의미로 사용되어 왔다. 오브제의 어원을 살펴보면 라틴어의 'Objectum'에서 유래된 것으로 의식과 감각의 대상으로 등장되는 것, 특히 '만질 수 있거나 볼 수 있는 것' 으로 정의된다. 철학 상의 의미로는 OB(것, 사물)와 JET(제시된, 던져진)의 합성어로 '앞에 던져져 있는 것', '의식의 지향적 대상, 의식내용, 표상' 등을 의미하고 우리의 인식과 행위의 대상 뿐만 아니라 관념적 대상도 포함한다.<sup>19)</sup>

좁은 의미의 오브제는 시지각을 통해서 인식되는 사물로 인간의 육체, 흙, 나무 등을 포함하고 주체인 인간과의 관계성이 중요시되며, 넓은 의미로는 의식과 감각의 대상으로 등장하는 모든 것, 물질적 존재만이 아니라 비물질적 세계까지 포함하고 있다.

미술에 있어서의 오브제는 어떤 대상이 우연적이거나 필연적인 효과에 의해서 작품의 소재가 될 때 그 대상이 가지고 있는 본래의 용도나 의미에서 이탈하여 새로운 물성(物性)을 가지고 예술작품으로 전환되어지는 경우 그 대상을 오브제라 한다. 즉 미술에서의 오브제는 단순히 물체로서의 보편적인 기능이나 실질적인 형태로서만 파악되는 것이 아니라, 인간 의식과의 관계에서 사물의 주관적인 해석에 기초를 둬으로써 보는 이로 하여금 어떤 정서적 작용을 일으키게 하는 상징적 기능의 물체를 말한다.<sup>20)</sup>

## 2.2.2. 오브제의 등장배경

미술에 있어서 오브제의 등장 배경은 '자연의 모방과 재현'이라는 원칙에서 탈피한 것으로부터 찾을 수 있다. '자연 혹은 대상의 충실한 묘사를 통한 일루전(Illusion)<sup>21)</sup>의 창조' 라는 미술의 기준이 서서히 붕괴되기 시작한 것은 19세기 말 인상주의자들에 의해서였다. 그들이 실재를 벗어나 자연의 외광과 빛의 변화

19) 철학 대사전, 학원사, 1972, p.909

20) 박민찬, 현대 가구디자인의 오브제적 표현에 관한 연구, 2004, 홍익대 석사논문, p.4-5

21) 일루전(Illusion) : 환상, 착각, 망상 등의 의미. 예술 작품을 볼 때 일어나는 심적 과정의 하나로 의식적인 자기 착각. 회화나 조각에 있어서 여러 가지 표현상의 조작에 의하여 보는 사람의 눈을 속여 마치 자연에 있는 입체감, 원근감, 실제감을 느끼도록 하는 것이다.

에 천착하여 왜곡되지 않는 현실과 색채의 일루저니즘을 탐구한 것과 관련하여, 전통적인 미술이 지녀왔던 평면공간에서의 재현의 의미를 새롭게 자각한 것은 미술사의 커다란 변혁이었다. 특히 후기 인상주의 화가 세잔은 회화의 소재를 입체적 형태와 구조적 형상으로 환원시키려 했다. 그는 전통적인 인물화에서 중시했던 전신의 비례나 풍경화의 요체였던 명암과 원근법 등 대상을 모방하는 종래의 방법에서 벗어나 자연대상을 변치 않는 질서로 보려했다. 세잔의 이러한 생각은 회화가 재현의 결과가 아니라 객관적 추상으로 나아가게 한 원동력이 되었으며, 이후 큐비즘(Cubism)의 미학적 기초를 제공하게 된다. 즉, 인간의 심리적 자율성을 강조하고 형태와 색채 등 미적 조형요소로 환원시켰던 20세기 초 입체주의자들의 실험은 오브제 미술(Objet Art)의 근본적인 출발점으로 기록된다. 1912년 피카소에 의해 꼴라주(Collage)라는 이름으로 등장되었던 오브제의 출현은 이후 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)에 의해 창안된 레디메이드 오브제를 통해 하나의 주체적 장르로 새로운 미학의 지평을 열게 된다. 뒤샹에 의해 제기된 ‘발견된 혹은 선택된 오브제’ 들은 르네상스 이후 서양회화가 추구하던 재현의 미학을 제시의 미학으로 전환시킨 결정적인 계기가 되었으며, 평면(회화)과 입체(조각)으로 구분되어지던 미술의 개념을 한 차원 다른 세계로 발전시키는 계기가 되었다.

### 2.2.3. 공간에서의 오브제 표현

#### 1) 공간에서의 오브제의 개념

최근 미술에서 회화는 평면을 초월하고 조각은 건축적 규모로 확대되며, 건축에서 조형적 요소가 강조되어 모든 미술영역이 수렴되는 현상을 볼 때, 공간에서 미술과 그 의미를 같이하는 결합은 예술과 삶이 결합되었다고 보아도 과언이 아니다 하겠다. 22) 공간에 이미지 차별화 전략과 예술성의 추구라는 의도아래 직접적인 시각정보의 전달보다 은유(Metaphor)적이며 상상과 연상의 도구로써 오브제를 적용하며 공간의 전체형태 또는 부분적으로 결합시키고 있다.

22) 윤난지, 건축과 미술의 만남, 공간지, 공간사, 1993, p.96

공간을 인식하고 구현하기에는 수많은 매개변수들이 따르므로 공간 그 자체만으로 지각될 수 없고, 공간은 오로지 형태의 네거티브(Negative)로서만 인식될 수 있기 때문에 공간을 인간화하는 실존으로서 형태의 중요성이 부각된다. 즉, 공간에서의 오브제 요소는 공간 개념을 형성하는데 중요한 환경 구성요소로 인간의 공간인지에 영향을 주며, 공간과 사용자가 상호관계를 맺게 하는 디자인언어로 사용된다.

또한 오브제는 철학적으로 의식의 지향적 대상, 의식, 내용, 표상 등을 의미하고 우리의 인식과 행위의 대상뿐만 아니라 관념적 대상도 포함되기 때문에 오브제는 눈앞에 보이는 것뿐 만 아니라 시각적으로 인식되어지진 않지만 생각하여 인식되어질 수 있는 비 확일 물(物)도 포함되어 질 수 있는 것이다.<sup>23)</sup>

건축이나 실내디자인에서 다루는 공간은 ‘비어있는 사이’라는 그 본래의 특성상 공간 그자체로서 인식할 수 없고 공간 내에서 사물과 사물의 상관관계를 통해 인식되며, 사물은 다시 인간에 대해 정신적 영향을 발생시켜 공간에 대한 인식의 틀을 형성하게 되는 것이다. <sup>24)</sup> 즉 공간은 공간을 구성하는 각 사물과의 관계 속에서 보다 명료히 이해되는 것으로 이 각각의 사물은 현대 미술 이전부터 하나의 오브제란 개념으로 받아들여져 왔다. 따라서 공간에서의 오브제란 본래 공간을 구성하는 각 요소들의 종합된 명칭이었으며 공간에 대한 개념을 형성하는 도구로서 이해되어 왔던 것이다. 그러나 공간에서의 오브제는 미술에서의 오브제와 달리 예술적 의미만을 내포하는 것이 아니라 기능적 측면을 지니며 공간에 풍부한 의미를 심어주고 있다. 공간 속에서 인식되는 오브제는 지속적이며 공간과 조화를 이루며 새로운 공간을 창조하는 기능을 지니고 시대에 따라 변화해 왔다.

## 2) 기능적 요소의 오브제

실내디자인에서의 오브제는 미술에서의 오브제와는 달리 예술적 의미만을 포함하는 것이 아니라 기능적인 측면을 지닌 물체로서 작용하며, 건축이나 조각과는

---

23) 박유미, 공간경험을 통한 Affordance에 따른 공간과 오브제의 상호 관계, 국민대 석사논문, 2008, p.12

24) 권영걸, 공간 디자인 16강, 도서출판 국제, 2001, p.14

달리 외형태(Mass)가 존재하지 않는 특성으로 인해, 실내 공간에서 각 공간구성 요소들로 분산되어 나타난다.

공간에서 보이는 단순히 시각적 감흥을 주는 오브제적 특성과는 달리 공간 안에서의 목적을 수반해 기능적 특성을 부여한 오브제가 있다. 조각과는 달리 공간에서의 오브제는 공간 내에서 비주얼 타겟(Visual Target)으로서 공간을 지배한다. 이러한 오브제의 기능은 공간의 디자인 어휘로 입각하여 공간형성, 공간분할·연결, 동선유도, 행태유발, 장소성, 재료·질감, 색채 등 총 7가지로 분류를 할 수 있다. [표 2-4] 오브제의 기능적 표현요소에 의한 분류를 통해 사례를 분석해 보았다.

야곱, 맥플레인(Jakob + Macfarlane)의 ‘카페 레스토랑 조지(Georges, Pompidou Centre)’는 벽, 천정의 일폐화된 구조물로 공간을 형성하며 강한 색채 및 동굴 형상을 통해 내부로의 동선을 유도하고 있다.

배대용은 ‘라이 라이(Lai Lai)’에서 도자기의 실루엣에서 유추된 곡선형태의 반복된 오브제를 칸막이로 사용해 공간을 분할하면서도 시각적으로는 연결시키면서 전체의 공간을 형성하고 있다. 또한 내부 깊숙이에도 이런 형태를 반복하여 사용함으로써 내부로의 동선을 유도하고 있음을 알 수 있다.


수잔느 호프먼(Susanne Hofmann)의 초등학교 에리카 만 초등학교(Erika Mann Elementary School)의 복도에 설치된 구조물은 기존의 복도의 이미지였던 어둡고 긴 이미지에서 탈피하여 아이들의 상상력을 반영한 복합적이고 다양한 행동 패턴을 만들어 낼 수 있는 요소를 도입하였다.

프랭크 게리(Frank O.Gehry)의 물고기 댄스 식당(Fish Dance Restaurant)에서는 물고기 오브제의 스케일을 거대화하여 장소성을 부각시키고 있다.

마르셀 반더스 스튜디오(Marcel Wanders Studio)는 ‘블릿츠(BLITS)’에서 실내에 직육면체의 이벤트성 공간 오브제를 형성하였는데 강한 붉은색의 매끈한 질감을 통해 그 오브제성을 강화시키고 있으며, 이를 통해 질감과 색채로서 작용하는 오브제의 기능을 보이고 있다.

락웰 그룹(Rockwell Group)의 ‘땀부 바(Bamboo Bar)’에서는 죽림을 형상화한 조명 기능의 파이프 오브제를 설치하여 일종의 파티션으로서 공간을 분할하는 기능이외에 빛(조명)으로 작용하는 오브제로서의 기능을 보이고 있다.

[표 2-4] 오브제의 기능적 표현요소에 의한 분류

기능적 요소		
사례		
	Jakob + Macfarlane -Georges, Pompidou Centre	배대용 - Lai Lai
기능	공간형성, 동선유도	공간 분할·연결, 동선 유도
사례		
	Susanne Hofmann -Erika Mann Elimentary School	Frank O.Gehry -Fish Dance Restaurant
기능	인간의 행태 유발	장소성
사례		
	Marcel Wanders Studio -BLITS	Rockwell Group -Bamboo Bar
기능	질감, 색채	빛, 공간분할

### 3) 감성적 요소의 오브제

감성(感性)이란 인간의 내부에서 일어나는 심리적 작용으로 감각을 매개로 하여 인간과 어떤 대상이 교감을 이룰 때 인간이 받아들이는 느낌이라 할 수 있다. 이때의 교감은 인간과 그를 둘러싼 환경과의 접촉에서 이루어지며, 이는 감성 자체가 커뮤니케이션의 기능을 내포하고 있음을 의미한다.

개별성이 강조되는 다원화된 사회에서의 공간은 사용자 위주의 디자인을 지향하며 인간의 감성에 호소하고 일상 자체가 이벤트가 되는 감성디자인이 다양하게 표현되고 있다. 이러한 감성에 대한 요구는 20세기 미술에서 사회적 변화를 바탕으로 등장한 오브제 요소들이 나타나는 계기가 되었는데 이러한 오브제의 감성적 요소는 장면성, 연속성, 상징성, 회화성, 유희성, 탈현재성, 비밀상성 분류할 수 있다

공간체험을 유도하기 위한 **장면성**과 **연속성**은 공간 내에서 위치의 변화에 따라 장면과 장면간의 연속적 관계성으로 이어져 누적된 공간의 경험을 하게하는 오브제는 시간의 변화에 따라 연속적인 경험으로 인식되는 것이다.

**회화성**은 공간에서의 오브제가 회화적인 특성을 지니는 것이다. 장식적 오브제 자체가 회화적으로 느껴지는 경우도 있으며, 착시현상에 의해 입체적으로 느껴지는 회화적인 공간도 있다.

**상징성**은 오랫동안 문화적, 관습적인 영향으로 어떤 대상을 통해 공통적인 이미지를 연상하게 한다. 상징성은 시각적 요소들의 변화와 다양성, 대치에서 발생하는 새로운 재미와 웃음을 이끌어 내며 **유희성**과도 직결한다.

**탈스케일**은 전형적 비례나 사실적 스케일 등에서 벗어난 의미를 가진 연상적 스케일의 표현으로 환상적, 특이한 등의 감성적 어휘를 환경에 부여시켜주는 오브제 표현 방식의 하나이다.

**탈현재성**은 현재가 아닌 과거나 미래로 설명될 수 있으며 의식 속의 시점으로 설명할 수 있다. 그 특징은 첫째, 전통적 디자인과 방법을 재현하거나 단순하게 변형할 수 있는 것과 둘째, 과거와 반대되는 미래를 표현하여 호기심을 유발하는 것이다.

**비밀상성**은 매일 반복되는 생활이 아닌, 일탈을 꿈꾸는 사람들의 가상, 상상의 개념이 표현된 것으로 새로움과 충격을 유발하고, 자극, 흥미를 나타내는 것이



다.

[표 2-5] 오브제의 감성적 표현요소에 의한 분류를 통해 사례를 분석해 보았다.

클라인다이삼(KleinDytham)의 ‘비콘커뮤니케이션(BeaconCommunicataions)’의 리본은 회의 휴식, 미용, 다목적 스테이지 등을 위한 공용 공간을 형성하기 위하여, 상하로 부드럽게 움직이는 서페이스(Surface)의 형상으로 공간을 분할하는 동시에 접히고 구부러진 채 하나의 물결치는 단면을 외부로 드러내면서 연속되어진 공간 간의 상호관계를 나타내게 된다. 이 사무실은 단순히 ‘작업장’의 개념을 초월하여 공간 체험적이며, 이러한 형태들은 방문자들을 즐겁게 한다.

슈퍼 포테이토(Super Potato Led)의 ‘타오 라스베가스’는 불상을 모티브로 하여 동양적 문화와 소재를 이용하여 동양적 문화의 강한 상징성을 나타내고 있다.

배대용의 ‘비스트로 디(Bistro D)’에서는 거대한 장미꽃 오브제를 한쪽 공간에 두어서 전체 공간의 이미지를 회화적으로 만들면서 초현실적이고 비일상적인 공간을 형성하고 있다.

필립스타크(Philippe Starck)의 세인트 마틴즈 호텔(Saint Martin's Lane)에서는 비일상적인 형태의 화병을 사용함으로써 의외적인 공간감을 주고, 사람의 치아 형태를 한 황금색 의자를 공간 내 장식적 오브제로 사용함으로써 비일상적이고 유머러스한 공간을 표현해 낸다.

본 디자인 김윤수의 ‘모던 차이나’에서의 중국에서 들여온 다양한 오브제와 가구들로 꾸며진 공간은 중국 특유의 과장되지만 진중한 멋이 살아있는 곳으로 고대 중국을 연상시키는 오브제들과 마감재를 통해서 탈현재성을 느낌과 동시에 현대적인 감각을 더한 공간으로 인식된다.

다카하시 수기모토(Takahashi Sugimoto)의 ‘마이 시티(MY CITY)’는 옛 도시의 골목길이라는 컨셉을 폐자재 등의 오브제로 콜라주적 구성을 통해 표현하였는데 여기서 오브제는 심상적 작용을 통해 장소성을 강하게 드러냄을 알 수 있다.

[표 2-5] 오브제의 감성적 표현요소에 의한 분류

감성적 요소		
사례	 <p>Klein Dytham -Beacon Communicataions</p>	 <p>Super Potato Led -타오 라스베가스</p>
	기능	<p>장면성, 연속성(공간체형성)</p> <p>상징성</p>
사례	 <p>배대용 - Bistro D</p>	 <p>Philippe Starck -Saint Martin's Lane</p>
	기능	<p>회화성</p> <p>유희성</p>
사례	 <p>Bon Design 김윤수 -모던 차이나</p>	 <p>Takahashi Sugimoto -MY CITY SHUNKAN</p>
	기능	<p>탈현재성</p> <p>비일상성</p>

## 2.2.4. 공간에서의 오브제 감성

감성이라 함은 인간이 내부에서 일어나는 심리적 작용으로 외부의 물리적 자극, 즉 청각, 미각, 후각, 촉각, 온각, 냉각 등의 비 인지적 내적 상태인 감각을 포함하고 있다.<sup>25)</sup> 사전적 정의에 따르면 감성은 외부의 물리적 자극에 대하여 감각 지각이 일어나게 하는 능력, 자극에 대하여 느낌이 일어나는 능력, 철학적으로는 대상으로부터 촉발되어 표상을 얻게 되는 수동적인 능력, 감각적 자극이나 인상을 받아들이거나, 경험을 수반하는 자극에 반응하는 마음의 능력을 말한다.<sup>26)</sup>

일반적으로 감성디자인의 의미는 ‘인간이 가지고 있는 이미지나 감성을 물리적인 디자인 요소로 번역해 구체적으로 설계하는 기술이다. 감성적 디자인은 인간의 감성을 대상으로 비일상적인 경험 등을 통하여 공간 이용자의 모든 복합적인 감정을 기본으로 하여 쾌적한 공간을 디자인 하는 것이다.

감성적 공간이라는 것은 물리적 행태와 행태적 조건의 구현은 내재된 이미지를 번안해내는 과정이며 이때 공간 이용자에 있어서 물리적 공간은 단순히 사용 소비하는 것이 아니라, 그 대상공간의 이미지 체계 내에서 이미지를 소비하게 된다는 것이다. <sup>27)</sup>감성사회의 공간도 기본적 욕구충족을 위한 물리적 대상으로써 보다는 그곳이 가지는 기호적 성격에 의해 정의된다. 이러한 기호적 성격에 의해 공간은 사회적 커뮤니케이션의 매개체가 되고 공간은 의미를 만들고 교환하는 생산적 장이 된다. 즉 공간이 ‘언어 아닌 언어’로 존재하게 된다는 것이다.<sup>28)</sup> 공간디자인과 관련한 감성디자인을 여러 유형을 통해 이용자의 과거경험, 상상, 미래에 대한 꿈 등의 상징적 의미를 환경, 사물에 부여하여 스스로 의미를 부여하여 이용의 가치를 높이게 되는데, 비교적 자주 등장하는 기법을 살펴보면 공간체형, 오감의 체형, 상징성과 해학, 장면성과 연속성, 사실적 스케일로부터의 탈피

---

25) 김미자, <감성공학>, 디자인 오피스, 1998, p.4-5

26) 민중서림 편집부, <민중에센스 국어사전> 민중서림 출판사, 1991

27) 임지혜, 실내공간에 있어서 테크놀로지의 감성적 구현에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2001, p.1

28) <감, 감성디자인, 월간 인테리어> 2001.2

등이 있다.

#### (1) 공간 체험

지각은 행태를 지원하며 행태는 지각에 필요한 정보를 제공하게 되므로 인간은 주변 환경으로부터 생존과 일상생활에 필요한 정보를 얻는다. 즉, 인간과 환경은 서로 깊은 영향을 주고받으며 지각을 통해 주변 환경으로부터 다양한 행태지원성에 대한 정보를 습득한다. 이는 인간과 환경이 서로 상호작용하면서 환경장치를 통해 개인의 성향에 따른 다양한 해석으로 즐거움을 배가시키는 공간체험을 발생시키는 것이다.

#### (2) 오감의 체험

확대된 인간의 감성영역은 빛, 소리, 맛, 향기 등 오감을 정서적 만족의 기능으로 포함하고 있으며 향후의 디자인은 인간의 오감을 통한 모든 감성적 요구사항을 디자인의 기본요소 즉, 형태, 질감, 공간, 명암, 생채 등을 중심으로 체계화된 이미지 데이터베이스를 통해 발전해 나갈 것이다. 이에 따른 특징으로 자연의 이미지를 들 수 있다. 생명력이 없는 공간 안에 표현하여 공간 내부에 생태적인 요소를 유도함으로써 이용자의 감성을 자극시켜 정서적인 안정감을 주고자 하는 것이다.

#### (3) 상징성과 해학

인간과 환경이 서로 상호작용 하는 동안 그 환경에 대한 의미와 상징성을 형성하는데, 이는 사용자의 환경장치에 대한 정서적 만족과 연관을 갖는다. 즉, 단순한 기능적, 물리적 해결에서 벗어나 개인이 가진 가치관을 대변하는 상징성은 환경에 대한 만족과 즐거움을 동반한다는 의미이다. 또한 이러한 상징성은 사회와 문화를 반영하는 특징을 갖기도 하는데, 이는 해학적 표현으로 자주 등장한다. 이것은 심오한 컨셉보다는 대중이 쉽게 접근 할 수 있는 역사적 모티브를 사용함으로써 대중과의 괴리를 파괴하고자 하는 형식이다.

#### (4) 장면성과 연속성

공간의 장면성은 심리적 차원의 비일상적 의식작용을 하나의 장면 또는 여러 장면으로 나누어 표현하는 방식이다. 이는 하나의 환경이 하나의 무대가 되어 환경 안에 있는 사용자의 감성을 환경장치 안에 몰입시키는 역할을 하게 한다. 또

한 이러한 장면성은 공간의 흐름, 즉 연속성의 표현을 동반하는데 이는 매우 가변적이며 마치 살아있는 듯 한 움직임으로 표현되거나 또는 실화적 성격의 표현으로 나타난다. 이리하여 공간은 고정적 요소가 아닌 관찰자의 시점에 따라 끊임 없이 변화하고 진화하여 개개인이 느끼는 환경 사이에 수없이 많고 서로 다른 상징을 얻게 된다고 볼 수 있다.

#### (5) 사실적 스케일로부터의 탈피

엄격한 기능주의적 가치관과 조형관에서 벗어난 인간적이고 대중적인 사고는 가상의 공간을 만들어 내기도 하는데, 이는 엘리트적 사고에 반대하여 포스트모던 경향의 팝아트나 팝 건축의 형식으로 나타나기도 한다. 이러한 연출은 전형적 비례나 사실적 스케일 등에서 벗어나 의미를 가진 연상적 스케일의 표현으로 나타나기도 하는데, 이는 환상적, 특이한 등의 감성적 어휘를 환경에 부여시켜 주는 표현방식의 하나라 하겠다. 29)

이처럼 디자인 환경의 변화는 오늘날 디자이너들에게 더욱 풍부한 감성적 표현 언어를 요구하고 있다. 현대의 공간이 본래적인 존재이유와 함께, 공간 이용자들이 더불어 공감할 수 있는 상징성을 생산해야하는 부가적인 존재이유를 지니고 있는 바, 디자이너들은 형태나 색채, 질감, 패턴, 조명, 소리 등의 자유로운 조화, 예술적인 오브제의 표현을 적극 시도하고 있으며, 감성을 담은 오브제들끼리 더 큰 감성적 공간을 만들어 가고 있다.

---

29) 이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국 실내 디자인학회 논문집, 38호, 2003.6, p.86

## 제3장 현대식음공간과 데페이즈망의 오브제적 표현

### 3.1. 현대 식음공간의 고찰

#### 3.1.1. 식음공간의 개념과 특성

식음공간이란 일반적으로 음식과 음료 등의 상품에 대한 판매행위가 이루어지는 공간이며 외식의 개념으로 가정 이외의 장소에서 조리된 음식이나 음료를 취하는 것을 말한다. 이런 성격의 공간은 도시가 발생하고 인류의 이동이 시작된 이래 역사와 함께 해왔으나, 현대적 의미로서 식음공간의 모체가 되는 레스토랑 (restaurant)의 호텔의 부속 식당으로 1765년 파리에 최초로 세워졌다고 한다. 레스토랑의 어의는 프랑스어의 동사 “restaure”로 “to-restore : 회복시키다”의 의미로부터 나왔다.

발생 초기의 레스토랑은 도시 인구의 증가에 따라 생겨나기 시작하여 주로 먹고 마시는 의식주의 기능이 주가 되었으나 점차 만남과 대화, 사교의 기능을 수행하는 복합공간으로 발전하게 되었다.<sup>30)</sup>

이는 인간의 식생활 문화의 발전과 변화과정을 통해 보자면 더욱 자세히 알 수 있는데 산업사회 이전의 식음행위는 추수를 감사하는 축제와 사교 활동, 접대 등의 비일상적인 면도 있었으나 생존을 위한 일차적 행위가 대부분이었다. 사회와 문화가 발달할수록 식음의 비일상적 의미가 증대되어 식생활에 대한 재인식과 더불어 식도락의 추구, 사교적 모임의 장소성 인식 및 식생활 문화의 선택과 같은 개인적·사회적 선호의 경향을 띄게 되었으며 심지어는 식생활 자체를 예술

---

30) 김윤수, 식음공간계획에 있어 기획과 디자인의 믹스 프로세스에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2001, p.3

활동의 하나로 간주하고 행동하는 경향으로 까지 발전하였다.<sup>31)</sup>



[그림 3-1] 사회발전과 식생활 문화의 변화 <sup>32)</sup>

위와 같은 식생활 문화의 변화와 식음행위의 의미변화에 더해서 오늘날 새로운 감성적 자극에 대한 인간의 욕구가 맞물려 지면서 식음공간에 대한 관심과 연구의 증대로 이어지고, 식음공간의 기능과 역할에 있어서도 지대한 변화가 나타나게 된다. 현대 식음공간은 고객에게 단순히 식사라는 행위를 제공해 주는 공간에서 나아가 감각적·심리적 만족과 사회적·문화적 욕구의 해소를 충족시키는 기능을 가지는데, 음료나 요리 등의 유형재와 무형재인 인적 서비스, 식사와 관련된 각종 편익과 오락 및 여흥·휴식·사교 등의 환경적 서비스를 아우르는 상품을 제공하는 복합공간이라 할 수 있다.

현대 식음공간에 나타나는 공간 디자인 경향은 다원화되고 혼재된 양상을 띠고 있으며, 식음의 문화까지 상품화 시키고, 유행에 뒤처지지 않기 위한 과도한 트렌드화와 장식적인 경향을 나타내고 있다. 현대 사회가 개인적이고 주관적으로 변화함에 따라 소비자의 개성과 아이덴티티를 중요시하는 현상은 소비자의 욕구 해결을 위해 감성디자인을 도입하여 식음의 행위 외에 공간을 체험하거나 비밀상적인 이미지를 경험하도록 하고 있다.

현대 식음공간은 생존욕구 해결이라는 일차적 목적에서 벗어나 사회와 문화의 발전과 함께 오락 및 여흥·휴식·사교 등의 복합적 기능을 수향하는 공간으로 변화해 왔으며, 21세기 소비 트렌드들의 영향을 받으면서 다양한 양상으로 분화되어

31) 안주희, 현대식음공간에 나타난 오브제적 표현특성에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2008, p.57

32) 원용희, 레스토랑 & 바 디자인 이야기, 학문사, 2004, p.4

맛을 알 수 있다. 사회 변화에 따른 식음 공간의 전망은 고객의 가치 기준에 비치는 공간의 기능적 욕구 해소와 더불어 체험적 요구에 의한 감성적 만족을 줄 수 있는 다양한 공간을 만들기 위한 시도가 이루어 질 것으로 예측된다.

### 3.1.2. 현대식음공간에서의 데페이즈망의 필요성

오늘날 인간 삶의 기본 요소인 음식은 생존의 욕구 충족의 대상에서 벗어나 음식을 통해 개인의 감성적 자극욕구를 충족하고, 사교적 행위를 유발하는 장소적 의미를 갖게 되었고 이를 통해 생활의 질을 풍요롭게 하는 중요한 요소가 되었다. 이에 따라 맛 뿐 만이 아니라 음식을 즐기는 공간에 대한 관심이 확대되어 새로운 감성을 자극하는 요소에 대한 인식으로 발전하고 있다. 즉 식음공간에 대한 좀 더 차별화된 디자인적 접근이 필요하게 된 것이다.

“디자인이란 물(物)의 표면적인 장식이 아니라, 어느 하나의 목적 아래 사회적, 인간적, 경제적, 기술적, 예술적, 심리적, 생리적 등의 요소를 통합하여 상품의 생산과 판매 궤도에 오를 수 있도록 제품을 설계하는 기술이다.”<sup>33)</sup> 라고 말하는 것처럼 디자인은 미적 추구뿐만이 아니라 사람들의 생활과도

밀접한 관계를 가지고 생활 속에 깊숙이 관여하고, 상업 공간으로서 식음공간에서도 중요한 역할을 한다.

특히 최근의 식음공간에서는 다양한 트렌드 형식이 공간적 체험의 요소로 도입되고 있고, 공간적 감성을 자극하기 위한 디자인적 장치를 다양하게 적용하는 추세이다. 그리하여 초현실주의의 비일상적이고 추상적인 표현 요소들은 식음공간을 차별화하고 개성적인 공간으로 구성하는데 적합하다고 할 수 있을 것이다.

이러한 비상식적이고 비일상적인 초현실주의적 표현은 감각적이고 내면 심층의 감성을 자극하는 조형적 심상을 만들어 주기 때문에 현대인들의 현실의 합리성과 억압으로부터의 초월 의지를 대리만족하는 도구로 사용 된다. 따라서 현대사회에서 규격화된 일상에 지친 사람들은 레스토랑 같은 식음공간에서 일상의 틀을 탈피한 초현실주의적인 카타르시스를 느끼게 되는 것이다.

---

33) 원용희, 전계서, p.4





[그림 3-2] 식음공간에 있어서 데페이즈망 기법의 필요성

이러한 식음공간의 특성상 다양한 고객의 욕구 충족을 위한 디자인적 방안으로 데페이즈망(Dépaysement) 기법은 다른 공간에 비하여 효과적으로 사용자의 공감을 얻어낼 수 있는 가능성을 가지고 있다고 할 수 있다.

### 3.1.3. 현대식음공간의 감성적 표현

공간디자인은 오늘날 갈수록 세분화되는 추세이며, 그 대상과 영역 또한 갈수록 확대되어 가고 있다. 즉 빛과 소리, 맛, 향기까지도 공간디자인의 대상으로 포함되고 있으며, 인간의 오감에 호소하고 있다.

특히 인간의 오감을 자극 하고 충족시켜 줄 수 있는 식음공간에서의 감성디자인은 새로운 테크놀로지의 개발과 더불어 미지의 영역으로의 발전을 모색하고 있다.

지난 10년 동안 디자인은 오늘날 대부분의 혁신적이고 경쟁적인 회사의 비즈니스와 마케팅 전략에 친밀하게 연결되었다. 오늘날, 좋은 디자인은 기본적으로 그 시대 트렌드와 소비자를 떠나서는 존재할 수 없게 되었다. 따라서 좋은 디자인이란, 창조성을 가지고 새로운 ‘이야기꺼리’를 만들어내는 것이며, 디자인은 형태의 틀을 벗어나 인간 중심적인 즉, 감성적인 요소를 포함한 가장 이상적인 상호 교감하는 공간으로 자리할 것이다.<sup>34)</sup>

현대에 들어서 식음 공간 디자인에서도 개성 있고 독자적인 이미지를 구축하려

34) 민영준, op, cit..., p.49

는 경향을 보이고 있으며, 따라서 현대의 라이프 스타일을 반영하는 트렌드, 즉 감성사회로의 변화에 맞추어 개성 있고 차별화된 이미지로 감성 트렌드가 도입된 디자인이 이러한 추세를 반영하고 있다.



[그림 3-3] 식음공간의 감성트렌드 도입

감성을 중시하는 공간에서는 사람들의 시선을 끌 수 있는 다채롭고 잠재적인 요소가 있다. 사람과 환경의 커뮤니케이션을 활성화시키고, 인간의 기본적 관계를 충족시킨다.

첫째, 감성적으로 접근한 실내디자인은 설계 과정의 모든 단계에서 고객의 입장을 고려하기 때문에 기능적, 감성적 측면의 고객 감성을 만족시킬 수 있다.

둘째, 급속도로 변하는 사회와 소비자들의 변화에 대응하기 위하여 실내디자인 분야에서는 디자인 요소화 할 수 있는 인간의 감성에 대하여 파악을 확실히 하게 되고, 감성적인 실내 공간으로 접근할 수 있어 그 공간의 유형과 목적을 만족시킬 수 있다.

셋째, 디자인 대상 즉, 고객이 갖는 문제들을 디자인화하는 측면에서 해결하는 것이 아니라, 고객의 측면에서 생각하고 해결할 수 있다. 이에 고객이 추구하는 새로운 공간에 대해 질적, 양적으로 확신할 수 있게 되고 누구라도 분명하게 판별할 수 있게 되는 것이다. 35)

결국, 인간에게 쾌적하고 편리하며 안전한 환경 제공을 통해 삶의 질 향상에 직접 기여할 수 있다. 현대는 경제성장과 기술혁신으로 인하여 모든 분야의 기능면에서의 품질은 거의 평준화된 반면, 소비자의 기호와 감성은 점점 다양화되고

35) 김명선, 디자인호텔 실내공간의 감성적 표현특성에 관한 연구, 홍익대 석사논문, p.84

복잡해지는 실정이다. 이런 사회의 전반적인 경향이 소비자가 원하는 것을 제공할 수 있어야 하는 추세로 변화되고 있다.<sup>36)</sup>

이와 같은 감성화 추세에 대응하여 실내 디자인 분야에서는 여러 분야에서 검토되어 밝혀진 감성을 이해하고 디자인에서의 감성을 정의하기 위한 연구와 그러한 감성을 실내 디자인과 접목시킬 수 있도록 디자이너의 시각으로 재해석하기 위한 감성에 대한 체계적인 연구가 절실히 요구되어 진다.

### 3.2. 공간에서의 데페이즈망 표현 방법

2장에서 분류한 회화에서 나타나는 데페이즈망의 표현기법을 토대로 공간에서 적용될 수 있는 데페이즈망의 표현 기법을 4가지로 분류할 수 있다.

첫 번째, 회화에서 나타난 데페이즈망 표현기법 중 일상공간의 변조이다. 일상공간의 변조는 시공간의 마술적 변조, 이면적 노출과 부분적 가림, 비과학적인 원근법에 의한 착시현상, 모순을 통한 모호성 등의 특징이 보여 진다. 시공간의 마술적 변조는 공간에서의 오브제의 혼용과, 이질적 재료의 중첩과 병치에 의한 시각적 혼란을 통하여 일상적 사물을 데페이즈망 시킴으로써 공간에서의 신비로움을 느끼게 한다. 회화에서 보여 지는 이면적 노출과 부분적 가림은 공간에서의 형태적 왜곡이나 이질적 재료의 병치를 통하여 일상적인 상황의 정서적 변조의 특성을 지닌다. 또한 공간에서의 형태의 왜곡과 변형, 이질적 재료를 사용한 낯선 병치와 중첩, 오브제의 비일상적인 혼용은 공간에서의 비과학적인 원근법에 의한 착시현상을 일으키며 공간에서의 데페이즈망 특성을 잘 표현할 수 있고, 이 세 가지 특성은 기존의 공간 인식에 대한 상상을 전도시킴으로써 공간 인식에 대한 모순을 명확하게 인식시켜 준다.

회화에서 나타난 일상공간의 변조 기법의 공간적용 표현특성은 다음의 표 [표 3-1]과 같이 정리할 수 있다.

---

36) Ibid., p.93

[표 3-1] 회화에서 나타난 <일상공간의 변조>의 공간적용 표현특성

회화에서 나타난 일상공간의 변조	공간에서의 데페이즈망 표현특성
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시공간의 마술적 변조</li> <li>• 이면적 노출과 부분적 가림</li> <li>• 비과학적인 원근법</li> <li>• 모순을 통한 모호성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오브제의 혼용</li> <li>• 형태의 왜곡과 변형</li> <li>• 이질재료의 중첩과 병치</li> </ul>

두 번째, 회화에서 나타난 데페이즈망 표현기법 중 이질적 사물의 결합이다. 회화에서 두 가지 이미지를 이질적인 방법으로 결합시켜 괴이하며 신비로운 느낌을 주는 상관없는 사물들의 결합은 공간에서 전혀 관계없는 비일상적인 오브제의 병치, 이질재료들의 낯선 병치와 재료들의 중첩을 통하여 경이적이며 신비로운 이미지로 공간을 표현하는 데페이즈망 표현방법으로 적용시킬 수 있다. 또한 회화에서 생소한 장소에 사물을 놓음으로써 이질적인 결합을 시도한 기법 역시, 공간에서의 오브제의 혼용과 이질적 재료의 중첩과 낯선 병치를 통하여 사물에 대한 기존 인식을 탈피한 또 하나의 공간적 특성으로 표현 될 수 있다.

회화에서 나타난 이질적 사물의 결합 기법의 공간적용 표현특성은 다음의 표 [표 3-2]과 같이 정리할 수 있다.

[표 3-2] 회화에서 나타난 <이질적 사물의 결합>의 공간적용 표현특성

회화에서 나타난 이질적 사물의 결합	공간에서의 데페이즈망 표현특성
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상관없는 사물들의 결합</li> <li>• 생소한 장소에 사물을 놓음</li> <li>• 어떤 물체에 대한 그릇된 명명</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오브제의 혼용</li> <li>• 이질재료의 중첩과 병치</li> </ul>

세 번째, 회화에서 나타난 데페이즈망 표현기법 중 물체의 변형과 변환이다. 생소한 사물을 왜곡, 변형시킴으로서 물체를 의도적으로 왜곡하여 불가사의한 이미지를 창출하는 회화에서의 표현기법은 공간에서의 형태의 왜곡과 충돌에 의한

표현 방법으로 나타낼 수 있다. 이 방법은 소재에 가한 의도적인 왜곡으로 공간의 불가사의한 이미지를 창출한다.

다음은 사물이 지니고 있는 활성, 비활성을 변환시킴으로서 낯익은 친근감을 박탈하는 회화에서의 표현기법으로 일상적 사물의 크기를 확대하거나 축소하는 방법은 공간에서의 스케일의 변형으로 나타난다. 공간에서 오브제를 과장되게 확대하거나, 축소하는 방법으로 사물이 일반적으로 지니고 있는 존재가치의 전환을 초래 하며 낯선 공간을 창출한다. 또한 스케일의 변형은 공간 안에서 형태의 왜곡과도 연관성이 많다고 할 수 있다.

회화에서 나타난 물체의 변형과 변환 기법의 공간적용 표현특성은 다음의 표 [표 3-3]과 같이 정리할 수 있다.

[표 3-3] 회화에서 나타난 <물체의 변형과 변환>의 공간적용 표현특성

회화에서 나타난 물체의 변형과 변환	공간에서의 데페이즈망 표현특성
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생소한 사물을 왜곡, 변형시킴</li> <li>• 일상적 사물의 크기 전환 (확대, 축소) 방법</li> <li>• 무생물을 생물로 전환</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오브제의 혼용</li> <li>• 형태의 왜곡과 변형</li> <li>• 스케일의 변형</li> </ul>

이상에서 살펴보았듯이 회화에서 나타난 데페이즈망의 표현기법을 토대로 정리한, 공간에서의 데페이즈망 표현특성은 오브제의 비일상적 병치, 형태의 왜곡과 충돌, 이질적 재료의 낯선 병치, 스케일의 변형으로 분류 할 수 있다.

공간에서 나타나는 네 가지 표현특성은 회화에서 보여 지는 표현기법에서 중복되어 나타나지는 경우가 많았고, 특성들은 서로 상호보완적으로 교차적인 성격을 지닌다.

### 3.2.1. 오브제의 혼용

오브제의 비일상적인 오브제의 병치나 결합을 통한 일상적 오브제의 다양한 혼용을 통해 새로운 오브제를 탄생시키는 형태는 비일상적 시간성의 결합이나 공

간의 경계를 거부하는 결합, 그리고 무생물과 생물의 결합 등을 표현하면서 인간 내면의 잠재의식을 자극하여 시각적인 충격과 감동을 표현하고 있다. 프로그램과 전혀 무관한 오브제의 공간적용과 일상 오브제의 결합을 통해 비일상적인 새로운 오브제로서의 조형적인 형태를 공간에 표현하여 독특하고 개성 있는 분위기를 연출하려는 시도가 다양하게 표현되고 있다.

필립스탁의 허드슨 호텔에서 보여주는 오브제적인 의자형태가 이러한 기법을 잘 표현해주고 있으며, 슈퍼포테이토 그룹의 작품에서도 비일상적 재료를 통한 새로운 오브제적 형태가 다양하게 시도되어 지고 있다.



[그림3-4] 필립스탁  
<허드슨 호텔>



[그림3-5]슈퍼포테이토  
<MY CITY>

[표 3-4] 오브제의 혼용에서 나타난 표현특성

표현특성	키워드
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 혼용된 오브제의 <b>왜곡</b>된 표현</li> <li>• 비일상적인 오브제의 <b>병치</b></li> <li>• 이질적 재료들의 <b>중첩</b></li> <li>• <b>합성</b>된 이미지</li> <li>• 오브제의 <b>모순</b>, <b>역설적</b> 이미지</li> </ul>	<p>왜곡, 병치, 중첩, 합성, 모순, 역설</p>

### 3.2.2. 형태의 왜곡과 변형

형태적 왜곡은 기존의 관습적 이미지나 형태를 변형시켜 충격을 주는 초현실주

의 기법으로 현대의 실내공간에서도 다양한 형태로 나타나고 있다. 현대의 공간에서 형태적 왜곡의 수법은 비정형의 형상, 중력거부형 형상으로 표현되며 일반적인 형태를 왜곡시켜 원래 형태가 가지고 있었던 의미는 사라지고 새로운 기의들이 계속해서 발생되어 낯선 공간을 구성하게 된다.

또한 현대의 공간표현의 문제에 있어서 명확하게 규정되었다고 믿어지던 기능을 담아내던 공간·형태들이 의심을 받고, 내·외부 공간의 중간 영역이 주는 다양한 공간·형태 특성이 실험되고 있다.

이전까지는 혼돈, 무질서로 인식되던 것들이 사회적·역사적·기술적 변화에 의하여 점차 넓은 의미에서의 조화나 질서의 개념들에 편입되어 설명되기도 한다. 이러한 공간·형태 변형의 특성들은 그 이론적 뿌리가 현대 수학과 과학의 영역에서 설명되는 퍼지이론이나 카오스 이론 그리고 프랙탈 기하학 등이 있다. 이에 현대의 공간 디자인에 이런 새로운 이론들은 주요 설계개념으로 받아들여 보편적이 아닌, 개인화되고 유일한 공간·형태를 실험하고 있다. 그 결과 공간의 비선형성이나 불연속성, 기울어지거나 접혀진 바닥, 또는 부정형의 특수한 공간·형태에 많은 관심을 보이고 있다.<sup>37)</sup>



[그림3-6] Heatherwick studio  
<Longchamp store>



[그림3-7] 아수오 곤도  
<청담힐>

아수오 곤도의 청담힐, Heatherwick studio의 Longchamp store에서 보여지는 것처럼 경사진 벽면이나 기울어진 바닥 등은 고전적인 규범에 대한 반발적 표현임과 동시에 열린 사고의 반영이라 할 수 있다. 이는 데페이즈망 기법에서 나타

37) 임치송, 데페이즈망 기법을 통한 패밀리레스토랑에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2007 p.31

나는 완전함에 대한 의도적인 침해와 맥락을 같이 하는 것이다.

[표 3-5] 형태의 왜곡과 변형에서 나타난 표현특성

표현특성	키워드
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 형태적, 재료적 <b>왜곡</b></li> <li>• 비정형, 중력거부형상으로 <b>변형</b></li> <li>• <b>스케일</b>의 확대에 의한 왜곡</li> <li>• 공간, 형태 변형에 의한 <b>착시현상</b></li> <li>• 왜곡된 표현의 <b>모순된</b> 이미지</li> </ul>	<p style="text-align: center;">&gt;</p> <p style="text-align: center;">왜곡, 변형, 스케일, 착시, 모순</p>

### 3.2.3 이질재료의 중첩과 병치

현대 실내 공간에서는 단일 공간에 두 개 이상의 이질적인 재료를 사용하여, 형태의 비정형성을 부각시키며 공간의 비일상적인 분위기를 연출하는데 주도적인 역할을 한다. 이전의 맥락과 무관하게 구성상 이질적인 재료를 중첩 시켜 혼성을 표현하거나, 전통적 공간재료와 현대적 공간 재료의 삼입과 상호관입 등을 통해 예기치 못한 재료적 변화와 과거와 현재가 함께 공존함을 보여주기도 한다. 주변의 일상적인 재료와 이질적인 재료를 사용하여 결합, 병치시키거나, 중첩시킴으로써 조형적 표현을 돋보이게 하며 데페이즈망 효과를 극대화 시킨다.

마그리트와 달리가 작품 속에서 의외적인 요소들을 이질적으로 병치함으로써 신비감과 신선한 충격을 준 것처럼, 실내 공간에서도 이질재료를 통한 중첩과 병치는 낯선 충격을 주며 신비감을 자아내며 초현실적 공간을 만들어낸다. 또한 마그리트와 달리는 일상적 사물들을 병치시키는 기법 외에 이질적으로 변형시키거나 기묘하게 결합시켜서 기괴하고도 모호한 분위기를 연출하는데, 공간에서는 재료의 중첩에 속한다 할 수 있다. 즉, 재료를 단순하게 맞붙이는 것이 아니라 서로 어느 정도의 영역을 공유하면서 섞여 들어가는 것을 의미하는 것으로 중간 재료를 탐닉하는 것이다. 그래서 각 재료들은 독자성을 지니지만, 서로 겹쳐지는 영역은 분명하게 정의하기도 하고 그리고 그 효과를 계획하기도 힘들어 초현실 작품처럼 기괴하고 모호해지는 특성을 가지게 된다.

이러한 사례로는 일본의 슈퍼포테이트의 공간연출방법이 이러한 이질적 다양한



재료를 통해 공간을 표현하는 기법으로 사용하고 있다. 공간 프로그램과의 이질적인 재료를 사용하거나 시간적 이질성의 재료를 사용해 공간연출에 잘 표현하고 있다. 또한 자하 하디드의 문순 레스토랑에서는 이질적인 재료들을 병치시켜 급격한 단절의 초현실적 효과를 추구하였다.



[그림3-78]슈퍼 포테이토  
<도교 하이트 호텔>



[그림3-9]자하 하디드  
<문순 레스토랑 >

[표 3-6] 이질재료의 중첩과 병치에서 나타난 표현특성

표현특성	키워드
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이질적인 재료의 <b>중첩</b>과 <b>병치</b></li> <li>• <b>합성</b>된 이미지</li> <li>• 재료의 중첩에 의한 <b>착시</b>효과</li> <li>• 혼용된 공간의 <b>모순</b></li> </ul>	<p>병치, 중첩, 합성, 착시, 모순</p>

### 3.2.4 스케일의 변형

스케일을 확대 또는 축소하는 방법을 통하여 오브제의 크기를 비정상적으로 크게 강조, 변형하여 시각적인 재미를 준 기법은 초현실주의 실내공간에서 많이 나타나고 있는 방법이다. 과장 혹은 축소를 통한 스케일의 변형 방법을 통해 공간에 낯선 느낌과 함께 유머러스하고 비일상적인 공간으로 표현될 수 있다. 또한 상대적으로 배경이나 대치되는 사물들이 축소되어 보이는 결과를 초래하며, 이로 인해 그 사물이 지니고 있던 존재가치의 전환이 일어나게 되는 것이다.

의도적인 파괴나 부분의 기형적인 비대, 작가의 주관이나 감정을 특별히 강조하여 대상을 변형시키는 장치를 통해 사람들에게 강한 인상을 전달하며, 기존의 감각에서부터 탈피하려는 시도로써 과장된 스케일을 통해 표현 하게 된다.



[그림3-10] 필립스탁  
<마틴스 호텔>



[그림3-11] 필립스탁  
<몬드리안 호텔>

프랭크 게리의 바르셀로나 빌리지 기념비와 보재 물고기 댄스 식당은 생물학적 표현과 더불어 스케일의 변형된 오브제로 이질적 이미지를 연출한다. 또한 필립스탁의 몬드리안 호텔과 마틴스 호텔에서와 같이 실내공간에서도 스케일의 변형을 통한 다양한 공간변형의 가능성을 보여준다.

[표 3-7] 스케일의 변형에서 나타난 표현특성

표현특성	키워드
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 탈스케일의 <b>왜곡</b>된 표현</li> <li>• <b>스케일</b>을 확대 혹은 축소하여 <b>변형</b>된 오브제</li> <li>• 철저히 <b>모순</b>된 오브제</li> </ul>	<p>왜곡, 변형, 스케일, 모순</p>

### 3.2.5 소결

선행연구 <데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한연구/이정렬>과 <현대 건축공간에 나타나는 데페이즈망 특성에 관한 연구/장한솔>에서는 데페이즈망의 표현특성을 다음의 표와 같이 분류하였다.

[표 3-8] 선행연구에 나타난 데페이즈망의 표현특성

년도	논문명	표현특성 분류
2007	데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>•공간 : <b>고립, 이질적 요소 도입</b></li> <li>•오브제 : <b>왜곡, 변형, 병치, 중첩, 합성</b></li> <li>•이미지 : <b>착시, 모순, 역설</b></li> </ul>
2009	현대 건축공간에 나타나는 데페이즈망 특성에 관한 연구	<p style="text-align: center;"><b>중첩, 변형, 합성, 스케일, 모순, 병치, 역설, 불확정</b></p> <p style="text-align: center;">: 프로그램/ 형태•공간/ 재료/ 오브제 측면에서 분석</p>

선행연구에서 나타난 데페이즈망의 대표적인 표현특성으로는 고립, 왜곡, 변형, 병치, 중첩, 합성, 착시, 모순, 역설, 불확정, 스케일로 총 11가지의 표현특성으로 나타나고 있다.

본 연구에서는 공간전체의 프로그램적인 측면을 제외한 데페이즈망의 오브제적 측면에 집중하여 그 표현특성을 분석하고자 하므로, 선행연구에서 제시된 11가지의 표현특성을 재정립할 필요성이 있다.

우선 고립과 불확정의 개념은 오브제적인 측면보다는 공간적인 프로그램의 측면과 관련이 있다고 판단되어진다.

고립의 경우 공간에서의 부조화, 공간의 전이, 형이상학적 세계, 무중력 등의 표현으로 낯선 공간을 상상하거나 재현하고 있어 공간의 프로그램적 측면과 관련이 있다. 선행연구 <데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구>에서도 고립의 표현특성을 공간적 측면으로 분류하여 분석하고 있다.

불확정의 개념 또한 프로그램 측면의 데페이즈망의 혼성으로 인하여 나타난다.

이는 상호관입으로 다양한 공간의 시퀀스를 발생시키고 이벤트를 만들어내며 오브제적 측면보다는 공간의 프로그램적 측면과 더 관련이 있는 개념이라 할 수 있다.

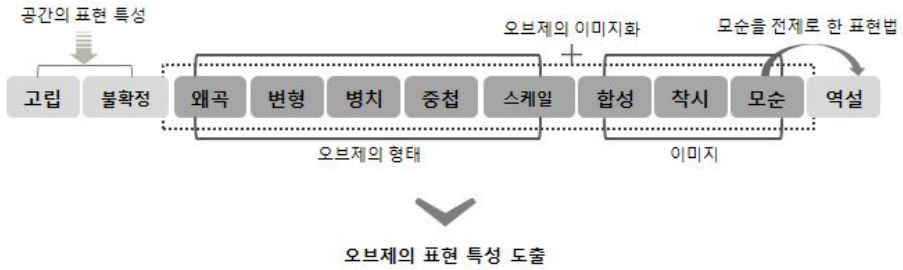
역설의 개념은 관념적 사고에 대한 질문을 요구하는 데페이즈망으로서 모순의 표현특성에 부합하는 개념이라 할 수 있다. 선행연구에 따른 역설의 개념에서 나타나는 표현특성으로는 모호성, 불확정성, 모순 등의 특성이 나타나고 있는데, 역설은 모순을 전제로 한 표현법으로 역설적인 표현이 나타나는 공간에서는 모순적 이미지와 맥락을 같이 하며 함께 나타나고 있다.

르네 파스롱은 르네마그리트 회화에 나타난 ‘역설’을 ‘물리적인 모순, 논리적인 전이, 변칙적인 중첩, 재질의 변화, 절대적인 수수께끼’로 분류하였는데, 이는 역설의 의미는 모순을 포함하며 데페이즈망 표현특성 전반에 걸쳐 포괄적으로 나타나는 것으로 보여진다. 따라서 본 논문에서는 역설의 개념이 모순을 초월한 개념으로서 다소 포괄적이며 데페이즈망의 오브제적 표현특성 전반에 나타나고 있기 때문에 좀 더 함축적인 개념인 모순을 데페이즈망의 오브제적 표현특성으로 분류하고자 한다.

선행연구 <데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구>에서는 데페이즈망의 표현특성을 공간, 오브제, 이미지의 세 가지 측면에서 분류를 하였다. 그 중 착시, 모순, 역설의 표현특성은 관념적 사고에 대한 질문을 요구하는 데페이즈망으로서 이미지적인 측면으로 분류하면서 오브제와 이미지를 따로 분류 하였다. 하지만 오브제는 철학적으로 의식의 지향적 대상, 의식, 내용, 표상 등을 의미하고 우리의 인식과 행위의 대상뿐만 아니라 관념적 대상도 포함되기 때문에 본 연구에서는 이미지적 측면을 오브제의 측면에 포함시키도록 한다. 또한 공간속의 오브제 자체가 이미지화 될 수 있으며, 공간의 프로그램적인 측면을 제외하되 공간속에 나타나는 여러 오브제들끼리의 중첩되거나 합성되는 이중 이미지로 보여 지므로, 형태의 오브제적인 측면인 ‘왜곡, 변형, 병치, 중첩, 스케일’의 표현특성에 이미지적인 측면의 ‘합성, 착시, 모순’의 표현특성을 포함시키며 ‘형태의 오브제+이미지의 오브제’를 데페이즈망의 오브제적 표현특성으로 분류하고자 한다.

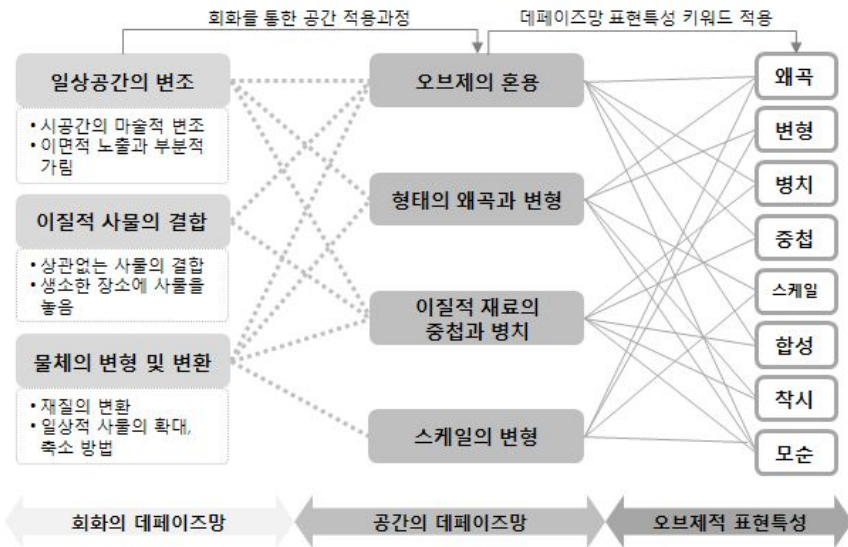
데페이즈망의 오브제적 표현특성 재정립 도출과정을 요약하자면 다음 그림과

같다.



[그림 3-12] 데페이즈망의 오브제적 표현특성 재정립 도출 과정

이상으로 3장에서 회화의 데페이즈망을 토대로 공간의 데페이즈망의 표현특성을 분류하였으며 분류한 근거는 [표3-1], [표3-2], [표3-3]의 내용을 토대로 도출되었다. 또한 공간에서의 데페이즈망 표현방법인 오브제의 혼용, 형태의 왜곡과 변형, 이질재료의 중첩과 병치, 스케일의 변형의 4가지 분류에서 그 표현특성을 분석하고 도출된 키워드는 [표3-4], [표3-5], [표3-6], [표3-7]을 토대로 도출하였으며, 3장에서의 표현방법 도출과 적용과정을 살펴보면 다음 [그림 3-13]과 같이 간단히 요약할 수 있다.



[그림 3-13] 공간에 나타난 데페이즈망의 표현 특성 도출과 적용과정

### 3.3. 데페이즈망의 오브제적 표현 특성

#### 3.3.1. 왜곡

형태적 측면에서의 오브제의 왜곡은 일반적인 형태를 왜곡시켜 원래 형태가 가지고 있었던 의미는 사라지고 새로운 기의들이 계속해서 발생하게 되어 낯선 공간을 구성하게 된다. 여기서 형태의 단편화라는 것이 있다.

형태의 단편화란 전형적인 전체가 차지할 자리가 상실되는 것이며 구성도 머릿속에 상상되고 감각에 의해 촉발되어지는 형태를 표현하는 것이다. 이로써 전체의 이미지는 부유하는 형태를 나타낸다. 이것은 경사진 벽면과 기울어진 바닥 등을 자주 등장 시키는데 이는 고전적인 규범에 대한 반발적 표현이며 열린 사고의 반영이다. 또 왜곡된 원, 중심을 인지 할 수 없는 원호들, 다양한 곡률을 가진 곡선들, 평행하지 않은 선, 부정형 등을 사용한다. 이는 데페이즈망 기법에서 나타나는 완전함에 대한 의도적인 침해와 맥락을 같이 하는 것이다.

다음은 재료적 측면에서의 왜곡이다. 재료적 측면에서의 왜곡은 실내공간에서 재료가 가지고 있는 물성의 왜곡을 통해 공간을 모호하게 만들어 낯선 공간으로 표현하는 방법이다. 일상적으로 느끼는 물성을 왜곡시킴으로서 관찰자들은 낯선 재료의 물성을 경험하게 됨으로써 판타지적인 감정을 느끼게 되는 것이다. 또는 투명하거나 반사 재료를 통하여 실재와 허상의 경계를 모호하게 하면서 비일상적인 공간을 구성한다.

<Spiral interior shop>은 고정되지 않고 떠있는 가변 벽체는 일본 전통의 가구식 구조에서 오는 공간의 자유로움과 구라마타 시로의 중력에 대한 거부의 디자인관이 잘 표현되어 있다. 부유하고 있는 순수한 벽체의 표면에 알루미늄 펄 도장으로 장식적인 요소를 가미해 재료의 왜곡을 보여주고 있다. 재료의 왜곡으로 인해 벽체는 빛과 색 그리고 질감이 결합되어서 이루어지는 표면 성질

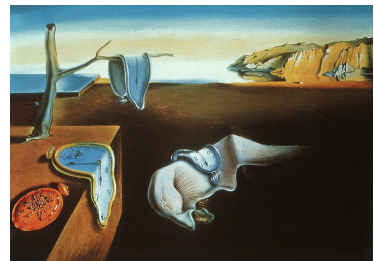


[그림3-14] 구라마타 시로  
<Spiral interior shop>1990

로 인해 공간 내부에 반사되어 공간이 확장되어 보이고, 반짝거리는 빛과 함께 움직임에 대한 공간의 변화들로 인하여 연속적인 움직임으로 비춰지고 있다. 또한 조명에 의해 벽체에 부딪혀 상이 반사되어 일렁이는 움직임으로 인하여 환각적이고 왜곡된 공간으로 보인다.

### 3.3.2. 변형

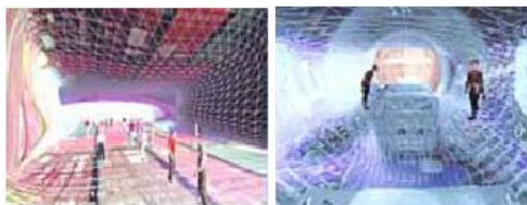
일상적인 이미지들은 경험적인 의미의 소재가 많은데 경험적인 이미지는 인간의 의식 속에 확고한 개념을 가지고 있기 때문에 편집광적 비판방법의 기법은 일상적 이미지들의 변형을 통해 전혀 다른 이미지로 전환시킴으로써 대상의 본질로 환원하게 되어 관람자에게 더 많은 자극이 된다.



[그림3-15]살바도르 달리  
<기억의 영속>

살바도르 달리의 <기억의 영속>이라는 작품에서 시계의 재료가 전환된 것과 같이 물성의 전환으로 비물성화 되고 이는 왜곡된 형태를 자연스럽게 표현할 수 있게 되어 오브제의 사실적인 시각적 재현을 형태의 변형과 왜곡이란 방법으로 색다른 화면을 보이는 사례이다.

데페이즈망에서의 오브제 변형은 결합, 축소, 과장, 왜곡, 절단 등을 통해 형태의 비정형성, 탈중력성, 불확정성 등으로 변형되며 공간의 다의적 표현이 가능해진다. 왜곡, 스케일 등의 표현특성 외에도 이질적인 결합이나, 절단 등을 통하여 오브제의 변형이 이루어 질 수 있다.



[그림3-16]  
카스 오스터huis/ 마르크스 노박  
<Trans-Port 2001>

카스 오스터뤼스와 마르크스 노박이 함께 작업한 <Trans-Port 2001>은 내부 응력에 따라 건물이 유동적으로 변화가 가능하도록 전자적 표피로 되어, 구조상의 변화가 가능하도록 하였고 데이터베이스에 의한 형태의 변형과 불확정의 데페이즈망 표현특성을 지닌다.

### 3.3.3. 병치

키리코의 <사랑의 노래>에서는 등장하는 사물 그 자체가 우리에게 혼란을 주는 것은 아니지만 그들의 기묘한 조합으로 본래의 맥락에서 벗어남으로써 관찰자는 매우 낯설고 환상적 느낌을 갖는다. 이러한 비일상적이고 낯선 병치로 인한 모순과 대립의 요소들은 시각적 충격과 우연적 신비감을 전해준다.



[그림3-17]  
키리코 <사랑의 노래>

현대 공간에서는 이러한 객관적인 우연이 이질적인 재료나 형태들을 병치시키는 경우와 새로운 이질적 형상의 매스를 기존의 맥락 속으로 삽입시키는 형태 등으로 나타나고 있다. 데페이즈망의 오브제적 병치는 개인의 감정을 투영해 공간 자체를 하나의 커다란 환경 오브제 영역으로 확장시키는 것이다. 즉 복수의 소실점을 가지고 투사법을 부분적으로 무시하는 다원적인 형태로 표현 되거나 환경이라는 전체성 속에서 부분으로 위치시키는 것이다. 두 번째는 다양성을 표현하는 오브제의 연출 행위로 공간에 오브제가 놓여 있는 것이 아니라 주변 상황과 결합, 변형되어 공간 자체를 형성해 나가는 것으로 인간의 경험, 감정, 상상력을 자유롭게 표현해 커뮤니케이션을 확대시킨다.

오브제의 형태적 측면의 병치는 이질적인 형태로 오브제를 병치시킴으로써 생소한 형태를 구성하고 새로운 공간을 표현하는 것이다. 불규칙한 비정형의 형태를 나타내고 불규칙한 형태적 변형들은 현실적으로 불가능해 보이는 구조적 형상을 통해 중력 거부적 형태를 나타낸다.

기존의 관습적 이미지나 형태를 변형시켜 새로움을 주는 방법으로 이질적 형태로서 비정형의 형상이나 중력 거부적 형상, 스케일의 변형 등에 의한 복합적, 이



질적으로 병치되어 나타난다.

병치의 표현특성을 통해 의미는 다의성을 띄게 되고 새로운 공간을 창조하게 되면 인습적인 공간들의 의미가 새로워 진다.

프랭크게리가 설계한 <DK bank> 는 라임스톤으로 마감된 외부를 지나 내부로 들어서면 격자의 그리드 안에 커다란 말머리 형태의 Conference Room의 외관을 마주치게 된다. 천정에서 떨어지는 빛을 받고 있는 형상은 마치 내부에서 또 다른 외부로 들어온 듯한 착각이 들도록 표현 하고 있다. 이질적인 형태의 병치를 통하여 공간은 더욱 역동적이고 모호하게 구성되어 있다.



[그림3-18]  
프랭크 게리  
<DK bank>

마지막으로 오브제의 병치 중 이질적인 재료의 병치를 들 수 있다. 이질적인 재료의 병치는 과거의 재료와 신소재를 병치시킨다던지 하는 시간을 파악하기 어렵게 하고 시간의 의미를 다양하게 해석할 수 있도록 하는 것이다. 또한 비일상적인 재료를 병치시키거나 이질적인 재료를 병치시키는 방법이 있으며 이는 장르의 구분 없이 모든 재료를 모아 병치하는 기법이다.

### 3.3.4. 중첩

마그리트의 <회기>라는 작품을 보면 동지를 돌아오는 새를 표현하고 있지만 새의 형태는 하늘의 이미지와 중첩되어 있다. 이로 인해 시각적 착각을 불러일으키며 하늘이라는 이미지는 형태가 아닌 통로로서의 느낌을 표현하고 있다.



[그림3-19]  
르네 마그리트 <회기>

중첩의 사전적 의미는 여러 층이 겹쳐 있는 것을 뜻하는데 이는 인식의 대상들이 동시에 이중구조를 지닌 대상으로 나타나고 서로의 의미가 혼합되거나 중첩되어 이미지 상으로 같은 의미를 지닌다.

중첩은 공간을 효과적으로 활용하는 방법 중 하나이며, 각 공간을 이동하는 관

찰자에게 공간적 깊이를 느끼게 하여 연결되는 공간사이에 미묘한 연속성을 부여한다. 또한 중첩은 보다 통일된 패턴 안에서 집중됨으로써 그 형태관계를 더 강하게 만든다.<sup>38)</sup> 중첩으로 얻어진 긴밀한 결합은 특별한 성질을 가지는데 그것은 관련된 단위들 가운데 어떤 것의 완전성을 감소시켜 상호 수정과 간섭을 통한 집단성을 만드는 것이다. 이 집단성에 의해 표현된 형상과 나머지 형상들은 필요한 것은 보여 지고 불필요한 것은 가려지면서 새로운 공간 구조를 형성해 가는 것이다.

중첩은 공간적 깊이와 질서를 파악하는 투명성으로 나타나기도 하고, 전면과 후면을 통하여 보여 지는 실체적 속성을 의미하며, 두 공간의 연속성으로 시간성을 보여주기도 한다. 중첩은 두 공간 사이에 일정한 공간을 두는 방법과 두 공간이 서로 맞물리게 되는 방법이 있는데, 두 공간 사이에 일정한 간격이나 공간이 있도록 중첩되면 이것은 두 공간 사이에 새로운 공간을 갖게 된다. 이 때 두 공간 사이에는 시간적, 공간적 연속성이 이루어지게 되는 것이다.

야츠미치 모리타의 <Cloth>에서는 벽면을 거울로 마감하고 미술품을 거울 아래에 설치하여 서로 교차되고 중첩 되어보이는 깊이 감으로 인해 신비한 분위기 속에서 무한한 공간감을 연출하고 있다.



[그림3-20]야츠미치 모리타  
<Cloth>

데페이즈망 공간에 있어서 중첩은 형태적 중첩과 이질재료의 중첩, 이미지의 중첩 등의 특징이 나타난다.

### 3.3.5. 스케일

르네마그리트의 <개인적인 가치>에서는 거대한 빛, 컵, 비누, 성냥개비 등과 같은 사물과 축소된 침대, 장롱 등이 서로 미묘한 관계를 연출하고 있다. 상대적으로 그 배경이나 상대되는 사물들은 축소되어지는 결과로 사물의 확대 및 축소의 전환이 이루어져 그 사물이 일반적으로 지니고 있던 존재가치 전환을 초래하

38) Rudolf Arnheim, 김춘일 역, <미술과 시지각> (서울:미진사, 1995) p.117

며 일반적인 고정관념에 대한 파괴를 일으킨다.

스케일을 확대 또는 축소하는 방법은 오브제의 크기를 비정상적으로 크게 강조, 변형하여 시각적인 재미를 준 기법이라고 할 수 있다. 과장 혹은 축소를 통한 스케일의 변형 방법을 통해 공간에 낯선 느낌과 함께 유머러스하고 비일상적인 공간으로 표현될 수 있다. 즉 이러한 오브제의 크기를 변형시키는 장치를 통해 사람들에게 강한 인상을 전달한다. 현실 그대로의 반영은 관심을 얻기 힘들기 때문에 기존의 감각에서부터 탈피하려는 시도로써 과장을 통해 표현 하게 된다. 의도적인 파괴나 부분의 기형적인 비대, 작가의 주관이나 감정을 특별히 강조하여 대상을 변형시키는 경향이 바로 그것이다.

이러한 확대, 축소를 통한 스케일링은 오브제와 주변과의 이질성을 강조시키고 스케일링에 의한 변화는 크고, 작음 이라는 기존 개념에 대한 상대적 개념을 가능하게 해주므로 상대성 이론에 해당한다고 할 수 있다. 스케일링을 통해 인간은 존재 중심적 개념에서 변위되고 오브제 역시 인간으로부터 변위되는 것이다.

39)

아이젠만에 따르면 스케일링은 건축에 적용되는 새로운 방식이며 지금까지는 확고한 것이었지만 이제는 지속할 수 없게 된 건축의 형이상학 중심주의를 동요시킬만한 잠재력을 지니고 있다고 말하고 있다. 이는 스케일의 파괴를 통해 충격효과를 시도하며 스케일을 의도적으로 감소시키거나 증대시켜 비인간적인 스케일을 만들고 그 공간은 낯설고 비일상적인 공간으로 탈바꿈 한다.

파비오 노벤프레의 <슈 카페>의 레스토랑 내부에는 두 개의 대형 지지대가 손의 형상을 모방하며 이를 거대하게 확대하여 긴장감을 형성하며 공간의 데페이즈망을 유도한다.



[그림3-21]르네 마그리트  
<개인적인 가치>



[그림3-22]  
파비오 노벤프레  
<Shu Cafe>

39) 김원갑, op. cit. p.208

### 3.3.6. 합성

합성이란 둘 이상의 것을 합쳐서 하나를 이룬다는 뜻으로서 하나의 오브제에서 이중적 이미지가 연상되거나, 중첩된 이미지의 표현으로 오브제와 공간 사이의 모호한 관계를 성립시키는 표현방법 중 하나이다.

합성은 이질적인 것으로 인식되어 오던 것들을 화해시키고, 이미 완성된 형태로서 발전의 포화와 정지 상태에 있는 것들을 혼합하여 새로운 것을 창조한다는 가능성의 전제가 함축되어 있다. 즉 이질적 요소의 결합으로 어떤 새로운 실재를 만들어 내는 것을 말한다.

르네 마그리트의 <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 보여주는 화면을 구성할 수 있는 데페이즈망 기법으로 오브제의 본질과는 다른 형상들이 개념에 대한 질문을 던지고 있다.

데페이즈망 공간에 있어서 합성은 이중이미지와 모호성을 제시하고 있는데 합성의 이중이미지를 통해 현실과 꿈, 비현실을 한 곳에 통합시킬 수 있다. 오브제의 합성으로 이중 또는 다중의 이미지를 표현하고, 물체의 변형이나 변칙 없이 또 하나의 전혀 다른 물체를 만들어 낸다.

달리의 작품 중 <메이 웨스트 방>에는 당시의 여배우였던 메이 웨스트의 얼굴을 실내 장식들과 가구 등으로 대치시켜 놓았다. 아파트로 사용되는 메이 웨스트 얼굴의 눈은 도시의 풍경을 그린 액자로, 코는 시계가 올려져 있는 벽난로, 입은 소파로, 턱은 계단으로, 머리카락은 방 입구의 커튼으로 각각 표현되어 3차원적인 건축공간



[그림3-23]  
르네 마그리트 <붉은 모델>



[그림3-24]  
살바도르 달리  
<메이 웨스트 방>

으로 구성되고 있다. 이것은 각각의 오브제가 합성되어 메이 웨스트의 얼굴을 형상화 하고 있는 것이다.

실내공간의 사례를 살펴보면 박성철의 <테이블 앤>에서는 단단한 바닥 시멘트 모르타르에서 생명력으로 솟아 오른 식물의 줄기를 철조망으로 표현하여 타 장르와의 혼성을 통하여 합성된 이미지를 보여주고 있다.



[그림3-25]  
박성철 <테이블 앤>

### 3.3.7. 착시

착시란 시각에 관해 생기는 착각으로, 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임등과 같은 둘 이상의 시각적 속성에 대한 바르지 못한 지각이라 정의

할 수 있다. 40) 또한 착시는 경험한 대상이 실제 존재하는 것과는 달리 인식되는 것으로 잘못된 경험이라는 뜻을 가지고 있으나 이것은 경험하는 세계와 실제 세계를 분리한 후 실제 세계와 비교해서 잘못된 것이라고 단정 짓는 것으로, 물리적인 측면과 일치하지 않는 시지각을 말한다. 41)

착시는 다른 종류의 시각 효과와는 다른 속성을 지닌다. 착시현상은 들어오는 정보를 처리하는 두뇌 기능과 관련이 있다. 두뇌가 눈에서 자극을 받아들일 때는 그 정보를 의미 있는 것으로 만들려고 노력하게 된다. 시선의 초점을 맞추는 대상에서 특정한 정보를 받아들이기 위한 준비 말고도 우리가 그 전에 얻었던 경험, 전체 시각의 배경 등 모든 요소들이 그 정보를 해석하는데 중요한 역할을 맡는 것이다. 즉 착시에 대한 경험은 사람마다 조금은 달리 나타나게 되는데, 이는 우리의 과거경험, 연상, 욕구, 상상 그리고 다른 다소의 불명료한 영향들이 착시를 만든다. 따라서 하나의 대상이 보는 사람에 따라 여러 가지로 해석될 수 있으며 착시가 풍기는 모호함과 불명확함 등이 궁금증을 유발시켜 보는 이로 하여금 시선 집중을 유도할 수 있다. 즉 간단하면서도 애깃거리를 갖고 있으며 빠른 상

40) 유한태, <착시의 조형심리, 시각디자인 제7호> (월간시각디자인, 1987), p.91

41) 한국철학사상 연구회, <철학대사전>, (동녘출판사, 2002), p.432

황판단을 가능하게 하는 것이 바로 착시인 것이다.

초현실주의는 상상력이 발동하는 공상적 방법에 의한 순수 환상의 미술로서 상상력으로 그린것일지라도 사실적으로 보이게 그려졌을 때 무의식적 상상의 세계에 흥미를 느끼고 받아들임으로써 시각적 착시를 경험하게 된다. 대표 화가 살바도르 달리나 르네 마그리트의 데페이즈망 기법과 편집광적 비판방법에 의한 공간의 묘사는 이미 원근법적 관습에 젖은 우리의 눈에 대해서 환각을 일으키게 되며, 초실제와 환상, 초자연과 초현실의 풍부한 상상력과 착시현상을 경험하게 된다.



[그림3-26]르네 마그리트  
<삶의 예술>

이렇게 착시는 시각을 통한 심리적 반응을 지각하는 것이고 지각의 형태적인 진행은 개인의 특성보다는 일반적으로 잠재의식 속에서 이루어지기 때문에 데페이즈망과는 밀접한 연관성을 가진다. 착시는 경험한 대상이 주변 현상과의 비교나 과거의 지각경험 때문에 실제로 존재하는 것과는 다르게 일반적으로 인식되어지는 지각현상이므로 누구에게나 흥미를 일으키기에 적합하다. 또한 그 속에 우리들을 불안하게 하거나, 낯설게 하거나, 즐겁게 하는 근원이 숨어져 있다.



[그림3-27]카치로 사코  
<부티크샵 로맨티즘>

카치로 사코(Keichiro Sako)의 <부티크샵 로맨티즘>에서는 시각적 착시, 즉 일루미네이션을 위한 1층 천장에 스테인레스 거울을 사용하여 낮은 천정을 커버하였다. 곡선형 스테인레스 오브제를 통해 반영된 모든 사물들은 마치 물에 비친 그림자처럼 보인다. 다시 말해 우리 밑에 있어야 할 물이 우리 머리 위로 솟아 있는 듯한 느낌, 바로 그런 환상적인 이미지를 연출함으로써 오브제의 반사적인 착시를 일으킨다.



[그림3-28]도요이코 코단  
<시노노메 집합주거>

또한 조명에 의한 착시도 있다. 도요이코 코단의 <시

노노에 집합주거>의 사례를 보면 빛, 색의 혼합의 흐름에 따라 공간의 긴장감을 통해 움직임에 대한 연상을 갖게 된다. 색감의 교차와 선의 형태는 방향감을 가지고 있으며 관찰자는 움직임을 인지하게 된다. 빛, 색의 흐름을 활용해 공간이 심리적으로 움직이는 듯한 착시를 줄 수 있는 공간적 활용이 가능하다. 42)

이 외에도 원근적 착시, 시점적 착시, 매체적 착시 등이 있다.

### 3.3.8. 모순

모순이란 사전적 의미로 ‘어떤 사실의 앞뒤, 두 사실이 이치상 어긋나서 서로 맞지 않음’을 말한다.

현대의 일반적인 논리학에서는 모순을 두 개의 개념이나 명제 사이에 의미 내용이 서로 상반되는 관계를 말하고 하나의 명제와 이의 부정이 동시에 성립됨을 주장하는 명제를 뜻하지만 모순의 논리학, 철학 등에서의 개념은 지금까지 많은 연구와 논쟁에서도 정확한 개념정리가 없었다.

철학적으로 볼 때 모순개념은 전 철학사를 관통하는 핵심적 주제로서의 의미를 함축하고 있다. 그것은 이론과 실천의 통일을 통하여 세계와 인간에 관한 근원적 문제의 해명을 그 본령으로 하는 철학의 근본성격과 밀접하게 연관되어 있기 때문이다. 그러나 모순개념에 관한 해석의 역사는 일의적인 해석으로 완결 지어질 수 없는 하나의 난문임을 말해주고 있으며, 이러한 난문적 성격으로 인하여 모순개념에 관한 정의는 많은 혼란을 야기하고 있다. 이와 같은 모순 개념의 정의의 난해성은 직접적으로 모순개념이 갖는 이원적, 파생적 성격에 기인하는 것으로, 논리적 모순과 변증법적 모순, 논리적 모순과 현실적 모순, 모순적 대립과 실제적 대립 등의 여러 형태로 나타난다.



[그림3-29]  
Meret Oppenheim  
<모피로 덮인 찻잔>

초현실주의에서 표현되어진 모순적 상황들은 뒤샹의 경우와 같이 반미학적인 의도 하에서 사용하기 보다는 그들의 초현실주의적인 내용, 즉 인간의 무의식과

42) 이련경, 착시현상을 적용한 공간디자인 연구, 홍익대 석사논문, 2009



내면세계를 표현하기 위한 수단으로 사용하였다.

초현실주의 작품의 예로 마레 오펜하임(Meret Oppenheim)의 <모피로 덮인 찻잔>을 보면 일상적으로 사용하는 컵의 형태를 모피로 덮어서 표현한 조작된 레디 메이드 개념의 작품으로 일면 혐오감과 더불어 친숙한 일상 소재의 낯선 변형에 당혹감을 느끼게 된다.

바사짜 쇼룸에서는 나무를 기둥으로 지식을 성장으로 책을 칼라로 은유적 상징적인 것으로 환원하여 이를 실내공간에 적용하였다.

‘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 느낌으로 자유롭게 구성하였다. 이는 기둥은 하중을 지지한다는 의미의 역설적인 모순적 표현으로 데페이즈망의 오브제의 모순적 특성과 일치한다.



[그림3-30]  
파비오 노베틀르  
<바사짜 쇼룸>



## 제4장 현대식음공간에 나타난 데페이즈망의 오브제적 표현특성

### 4.1. 사례분석 선정 및 사례분석틀

#### 4.1.1. 분석의 대상 및 방법

3장에서는 회화에서 나타난 데페이즈망 기법을 통하여 공간에서의 데페이즈망 표현방법을 분류하였고, 그것을 토대로 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 도출하였다. 이를 토대로 4장에서는 데페이즈망의 오브제적 표현특성과 오브제의 기능적, 감성적 요소를 분석해 봄으로써 식음공간에 나타난 이들의 상관성을 파악하고 감성에 미치는 영향을 알아보려고 한다.

본 연구를 위한 실내디자인 공간 사례의 선정 기준은 식음료 공간으로 제한하였고, 최근 국·내외 월간 잡지에 실린 작품을 위주로 선정하였으며, 실내디자인의 최근 경향을 더욱 잘 파악할 수 있도록 2005년 이후의 작품을 중심으로 데페이즈망의 오브제적 특성이 잘 나타나는 사례를 선정하여 연구를 진행하였다. 데페이즈망이라는 것은 주관적이고, 명확한 특성의 구분이나 체계가 있지 않으므로 한계가 있으나, 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 지닌 공간에 부합하는 예시 사례를 통하여 내용을 분석해 봄으로써 식음공간에서의 데페이즈망의 오브제적 특성을 제시하고자 한다.

선택된 사례를 분석하는 기준은 제2장, 제3장을 통해 도출된 내용에 따라 다음과 같이 정리하였다.

첫째, 오브제의 기능적 요소에 따른 분류이다. 이는 2.2.4 공간의 오브제적 표현 중에서 오브제의 기능적 표현에 따른 분류 방법에 근거한다.

둘째, 오브제의 감성적 요소에 따른 분류이다. 이는 2.2.4 공간의 오브제적 표

현 중에서 오브제의 감성적 표현에 따른 분류 방법을 근거로 특성을 분류한다.

셋째, 데페이즈망의 오브제적 표현 특성의 분류이다. 3장을 통하여 회화에 나타난 데페이즈망의 특성을 공간에서의 데페이즈망 표현 기법으로 분류하였고 그것을 토대로 3.3장에서 데페이즈망의 오브제적 표현 특성을 8가지 키워드로 도출하였다. 이 8가지 키워드를 통하여 식음공간에서의 데페이즈망의 오브제적 특성을 분석하고자 한다.

이것의 분류기준을 정리하면 다음과 같다.

[표 4-1] 데페이즈망의 오브제적 표현특성 분류 기준

오브제의 기능적 요소		오브제의 감성적 요소		데페이즈망의 오브제적 표현 특성	
A	공간형성	a	장면성	가	왜곡
B	공간분할, 연결	b	연속성	나	변형
C	동선유도	c	상징성	다	병치
D	행태 유발	d	유희성	라	중첩
E	장소성	e	회화성	마	스케일
F	재료, 질감	f	탈현재성	바	합성
G	색채	g	비일상성	사	착시
				아	모순

## 4.1.2. 사례분석틀

[표 4-2] 사례 분석틀 예시

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도					작 품 명			
위치								
작가								
Image	데페이즈망의 오브제적 표현특성 이미지							
공간의 오브제 특성	공간의 오브제 특성 분석							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
데페이즈망 표현특성	공간의 데페이즈망 특성 분석							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순

## 4.2. 사례분석

[표 4-3] 사례분석 1. <Bitro D>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2005				비스트로 디 (Bitro D)			
위치/Location	Korea							
작가/Architect	배대용							
Image								
공간의 오브제 특성	비일상적인 스케일의 장미꽃 오브제를 한쪽 공간에 뒀으로써 동선을 유도하고 있고, 붉은색의 장미꽃의 색채는 공간에 활력을 불러 일으킨다. 또한 테이블 옆의 큰 거울에 비치는 공간과 오버스케일의 조명장식은 공간에 풍부함을 더한다.							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
			●				●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
				●			●	
데페이즈망 표현특성	왜곡된 거대한 장미꽃 오브제와 한쪽 벽의 모나리자 액자, 큰 거울 등 스케일의 과장으로 공간의 낯설음을 유발하고 모순된 이미지로서 작용함							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●				●			●

[표 4-4] 사례분석 2. <Kong Restaurant>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2003				Kong Restaurant			
위치/Location	France							
작가/Architect	필립 스탁							
Image								
공간의 오브제 특성	투명한 아크릴의 의자와 프린팅된 동서양의 여인의 사진, 천장의 대형그림과 넓은 면적에 오픈되어 있는 유리창 등 각기 다른 재질의 요소들이 전혀 다른 맥락으로 혼용되고 있다.							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	형태 유발	장소성	재료, 질감	색채	
					●	●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
		●		●	●		●	
데페이즈망 표현특성	일본 전통복장을 한 일본여성의 이미지들이 프린팅 되어 일본의 이미지를 현대적으로 표현하고 있으나, 건물 외피의 유리를 통해 파리 시내전경이 중첩되면서 장소적 혼성을 통한 비일상적이고 유희적인 공간 형성							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
		●	●	●		●		●

[표 4-5] 사례분석 3. <Y Y Grill>

공간 사례 분석								
구분	내용						작품명	
년도/Year	2005						Y Y Grill	
위치/Location	Indonesia							
작가/Architect	Klein Dytham							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>숲을 연상시키는 나무를 디자인 표현요소로 하여 투명한 유리벽에 패턴화 하면서 공간을 분할시키는 동시에 동선을 유도하며 숲속의 식사라는 느낌이 든다. 투명한 유리벽에 패턴화한 실루엣은 회화적이 느낌을 주며, 유리벽의 패턴이 도치된 마분지를 잘라놓은 듯한 느낌을 주면서 장면성, 연속성을 느끼게 한다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
		●	●					
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
	●	●			●			
데페이즈망 표현특성	<p>하나의 대상을 파편화 하여 병치시키고 유리벽에 패턴화된 나무를 연상시키는 오브제를 평면화 하고 중첩시켜 다양한 공간적 감각을 느끼게 함</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
			●	●		●		

[표 4-6] 사례분석 4. <Twister Restaurant>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2007				Twister Restaurant			
위치/Location	Ukraine							
작가/Architect	Sergey Makhno							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>마치 새 동지를 형상화한 짚으로 둘러싼 공간은 비밀상적이며, 웜톤 컬러의 폭신한 의자오브제는 평온하고 따뜻한 공간으로 느껴진다. 또한 이층의 식사공간은 지면 위를 공중선회하는 듯한 얇은 다리로 지지되어 있는 토네이도와 같은 공간은 2층공간을 형성하고 동선을 유도한다. 토네이도 사이로 떨어지는 듯한 빗방울의 조명오브제도 인상적이다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●		●			●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비밀상성	
	●		●	●	●		●	
데페이즈망 표현특성	<p>짚으로 둘러싼 동지 같은 공간에서 독특한 소재와 문양의 쇼파의 이질적인 병치와, 토네이도처럼 변형된 유기적인 곡선의 2층 식사공간, 빗방울이 떨어지는 듯한 착시효과와 조명 오브제 등은 공간을 신비스럽고, 초현실적인 공간으로 만든다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
		●	●			●	●	

[표 4-7] 사례분석 5. <명월관>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2007				명월관			
위치/Location	Korea							
작가/Architect	양진석							
Image								
공간의 오브제 특성	고전적인 재료인 기와라는 오브제를 통해 기존한옥이 가지는 전통적인 형태미로 과거의 모티브를 사용하여 상징성과 공간의 시점의 변화를 느낄 수 있다.							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
					●	●		
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
		●	●		●	●		
데페이즈망 표현특성	한국적인 기와를 독특한 방식의 오브제로 활용하여 중첩시켜 현대와 전통이 합성된 이미지로서 과거와 현재가 서로 공존하는 분위기를 조성하고 있다.							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
		●		●		●	●	●



[표 4-8] 사례분석 6. <Honeycomb Restaurant>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2008			Honeycomb Restaurant				
위치/Location	China							
작가/Architect	SAKO Architects							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>백색의 불투명한 아크릴의 벌집모양 오브제와 꽃을 연상케 하는 테이블은 공간 안에서 시각적 즐거움을 주며 흥미를 유발하고 있다. 공간 전체를 풍성하게 하는 연속된 벌집 오브제는 개인적인 공간과 VIP룸을 분할하며 공간을 형성함과 동시에 전체 동선을 유도하는 기능을 가진다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●	●	●					
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
		●	●	●			●	
데페이즈망 표현특성	<p>벌집모양을 유기적인 형태로 변형, 왜곡시켜 거대한 스케일로 만들어 시각적 흥미를 유발하고 있으며, 불투명한 화이트 색상의 벌집 속에 꽃을 형상화한 오브제를 둠으로써 벌집 속에 꽃이 있는 모순된 이미지를 통하여 상상력과 무의식을 자극하는 공간이 된다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●	●			●			●

[표 4-9] 사례분석 7. <PAGE 11>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2008			PAGE 11				
위치/Location	Korea							
작가/Architect	정기태							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>이 공간은 카페 겸 플라워숍으로서 자연적 느낌의 화이트 선인장 오브제가 몽환적 느낌의 판타지 공간감을 불러일으킨다. 선인장 줄기의 곡선적 오브제는 동선을 유도하며, 이동 시각적 감이 다변화 되는 스토리를 지닌 공간을 구성하고 있다. 또한 한 공간 벽에 극도로 기하학적인 느낌으로 패턴을 재해석 하여 정교하게 박힌 돌 문 흔적을 지닌 듯한 디자인을 내재시키고 있다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
			●					
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
			●	●			●	
데페이즈망 표현특성	<p>일상적 크기를 왜곡한 오버스케일적 화이트 선인장, 가느다란 곡선 형태로 변형된 선인장의 줄기, 이렇듯 비일상적인 형태의 선인장 오브제는 전체 공간을 몽환적이면서 유토피아에 선인장이 존재한다면 이런 모습을 띄고 있지 않을까 하는 착각을 일으킨다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●	●			●			

[표 4-10] 사례분석 8. <Germain>

공간 사례 분석								
구분	내용						작품명	
년도/Year	2009						Germain	
위치/Location								
작가/Architect	India Mahdavi							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>폴리곤으로 재현한 듯한 초대형 조각상은 레스토랑을 수직으로 관통하며 강렬한 원색 색채를 사용함으로써 공간의 압도적인 분위기를 연출하고 있다. 초대형조각상은 공간에서 동선을 유도하며, 공간의 생동감과 유희적인 공간으로 느끼게 해준다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
			●			●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
	●			●			●	
데페이즈망 표현특성	<p>오버스케일의 인물 조각상은 마치 원래부터 그 자리에 놓여 있었던 것처럼 연출된 모습이 인상적이다. 1,2층을 관통하고 있는 조각상 스케일의 공간으로서 일상이 아닌 비일상적인 공간으로 탈바꿈한다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●				●			●

[표 4-11] 사례분석 9. <The Purple Cafe>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2008			The Purple Cafe				
위치/Location								
작가/Architect	Jan Schreiner							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>퍼플 카페의 전체 분위기를 압도하는 것은 보랏빛과 회색빛의 컬러이다. 감각적인 퍼플컬러의 손바닥모양의 재미있는 오브제의 의자, 회색빛 플라워 프린트로 된 화이트 컬러의 소파, 공간을 분할하고 동선을 유도하는 신비스러운 회색빛 나뭇가지의 장식오브제는, 공간속에서 무채색과 퍼플컬러의 절묘한 조합으로 전체 공간의 신비스러움과 초현실적인 분위기를 이끌어낸다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
		●	●			●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
				●			●	
데페이즈망 표현특성	<p>왜곡된 형태의 손바닥모양 독특한 의자는 채도를 달리한 다양한 색상의 퍼플 컬러를 사용함으로써 공간 안에서 모순된 이미지로서, 시각적 즐거움을 주며 비일상적인 공간을 연출한다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●				●			●

[표 4-12] 사례분석 10. <ODC Orlando Castello>

공간 사례 분석								
구분	내용					작품명		
년도/Year	2009					ODC Orlando Castello		
위치/Location	Vienna							
작가/Architect	Denis Kosutic							
Image								
공간특성	<p>강렬한 순수라는 컨셉을 가지고 있는 이 레스토랑은 메탈릭 실버, 반사 소재, 거울 등의 금속재료들이 공간 전체의 화이트 색채의 순수함과 대비되며, 플라워 프린트를 한, 마치 거꾸로 된 모습을 하고 있는 조명들의 화이트 컬러의 반복은 놀라움이 가득하고 비밀상적인 공간으로 변모 한다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
						●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비밀상성	
			●	●			●	
데페이즈망 표현특성	<p>순수함을 상징하는 공간전체의 화이트 컬러와 금속, 반사 소재의 대비되는 이질적 재료와 색채의 병치를 통한 공간의 이중적 이미지는 레스토랑의 초현실적인 분위기를 자아낸다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
			●	●		●		

[표 4-13] 사례분석 11. <BANQ restaurant>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2008				BANQ restaurant			
위치/Location	Boston							
작가/Architect	Office dA							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>이 레스토랑을 특별하게 하는 장식요소는 바로 천장과 벽체를 흐르는 듯한 유기적인 곡선형태의 자작나무 합판 판넬로 만든 오브제일 것이다. 이 독특한 퍼즐처럼 끼워진 연속된 자작나무 합판의 오브제는 하나의 예술작품을 보는듯하다. 또한 공간 전체를 형성하며 기둥으로서 동선을 유도하는 기능적 요소를 가지는 동시에, 탁자와 공간을 분할하는 대나무 오브제들과 절묘하게 어우러져 따뜻한 숲 아래서 식사를 하는 묘한 기분을 느끼게 한다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	형태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●	●	●		●	●		
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
	●	●		●			●	
데페이즈망 표현특성	<p>합판 하나하나를 퍼즐처럼 중첩시켜 왜곡된 곡선 형태를 표현한 자작나무 오브제는 공간전체를 아우르며 낯설고 신비스러운 따뜻한 숲의 공간으로 탈바꿈한다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●			●				



[표 4-14] 사례분석 12. <Pio Pio restaurant>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2009			Pio Pio restaurant				
위치/Location	New york, U.S.A							
작가/Architect	Sebastian Mariscal							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>신비로움, 기대감, 모순이라는 주제로 디자인된 피오피오 레스토랑의 내부는 수많은 오토코틸로 엮어진 나뭇가지 오브제로 가득 채워진 시골풍의 나무상자의 모습이다. 입구의 재생된 목재로 둘러 쌓여 떠있는 세련된 대리석 카운터를 지나 실내에 들어서면 콘크리트 바닥위에 놓인 대리석 바가 보인다. 이처럼 대리석, 콘크리트, 나뭇가지의 어울리지 않는 듯한 재료의 믹스매치는 공간에서의 비일상적인 오브제로서 작용한다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●	●	●			●		
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
		●					●	
데페이즈망 표현특성	<p>오토코틸로 나뭇가지로 엮은 천장아래에 박혀진 콘크리트 기둥, 그리고 나무상자와 대리석의 이질적인 재료의 병치는 철저히 모순된 이미지로서, 신비롭고 비일상적인 공간으로 연출된 모습이다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
			●	●		●		●

[표 4-15] 사례분석 13. <Switch Restaurant>

공간 사례 분석								
구분	내용						작품명	
년도/Year	2008						Switch Restaurant	
위치/Location	두바이							
작가/Architect	카림 라시드							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>감각적인 디자인과 아랍문화를 디자인에 녹인 이 레스토랑은 균형과 대칭 그리고 기하학적 구조가 특징적이다. 조명별로 달라지는 바의 식당내부, 그리고 전망과 맛과 향이 어우러져 이전에 느낄 수 없는 독특한 경험을 만들고자 했다. 색채의 강렬함과 더불어 아랍글자를 새긴 천장, 전체 공간을 형성하는 유기적 형태의 오브제의 우주선 같은 독특한 느낌이 매우 인상적이며, 착시에 의한 시각적 효과는 마치 하나의 회화를 보는 듯 하다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●						●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
		●		●	●		●	
데페이즈망 표현특성	<p>조명별로 달라지는 유기적인 곡선의 오브제들은 마치 시시각각 변하는 우주선의 터널 속에 있는 듯한 묘한 착각을 일으킨다. 또한 기하학적인 패턴의 강렬한 인상을 심어주는 한쪽 벽의 패턴은 시각적 착시를 일으키며 공간의 신비감을 더한다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
				●		●	●	



[표 4-16] 사례분석 14. <Vanity night club>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2007			Vanity night club				
위치/Location	U.S.A							
작가/Architect	Mr. Important							
Image								
공간의 오브제특성	<p>20,000개의 유리, 크리스탈 조각들로 만들어진 오브제는 빛으로 소용돌이 치며, 마치 구름처럼 클럽 댄스 플로어 위에서 빛나고 있다. 공간속의 모든 조명들은 '허영심'이라는 클럽이름에 걸맞게 화려함속에 빛난다. 라운지 곳곳의 푸르스름한 여인의 그래픽들과 화려한 욕실 속의 눈과 입술 등의 사진작품들은 공간의 초현실적인 효과를 극대화 시킨다. 강렬한 색채와 빛나는 재료, 질감들을 잘 활용한 클럽은 라스베가스의 허영심을 잘 드러낸 화려하고 환상적인 공간이다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
		●	●			●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
				●	●		●	
데페이즈망의 오브제적 표현특성	<p>천장과 기둥을 연결하며 화려한 빛으로 소용돌이치는 듯한 구름형상의 오브제는 라운지 곳곳의 우울한 빛과 모습을 한 여인의 그래픽들과는 상반된 역설의 이미지이다. 화려한 이미지와 우울한 여인의 이중적인 이미지의 합성은 공간 전체에서 묘한 환상을 불러 일으키고 있다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
			●			●	●	●

[표 4-17] 사례분석 15. <Blits>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2005				Blits			
위치/Location	Rotterdam, Netherlands							
작가/Architect	Marcel Wanders studio							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>레스토랑 '블릿츠'는 극장 같은 레스토랑의 컨셉으로 디자인 되었다. 조용한 곳을 원하는 커플들을 위해 벽과 천장이 붉은 유머러스한 프라이빗한 공간도 있다. 공간을 구분하는 벽에는 커다란 장미로 화려하게 장식되어 비밀상적인 공간을 만들고, 창가는 뒤편을 바라보며 음식을 즐길 수 있게 테이블이 배치되어 있다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●	●	●			●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
				●	●		●	
데페이즈망의 오브제적 표현특성	<p>일상적인 장미꽃의 크기를 거대한 스케일로 왜곡하여 화려하게 프린트 함으로써 공간을 분할하는 칸막이로서 작용하며 비밀상적인 공간을 만든다. 또한 선물상자를 확대해 놓은 것 같은 프라이빗한 공간도 유머러스하다.</p>							
데페이즈망의 오브제적 표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●				●			

[표 4-18] 사례분석 16. <Olivomare Restaurant>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2008				Olivomare Restaurant			
위치/Location	London, United Kingdom							
작가/Architect	Pierluigi Piu							
Image								
공간의 오브제특성	<p>끝이 없는 물고기 패턴들을 통해서도 확연하게 느껴지지만 인테리어 전반에 바다를 담고 있는 이 레스토랑은, 발광성의 촉수와 같은 나일론 그물이 조명의 빛을 흐트러지게 만들고, 바다 말미잘과 같은 모양의 문치를 역시 시푸드 레스토랑이라는 것을 상징하며 공간을 유머러스하고 비밀상적인 공간으로 만들어낸다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
		●			●	●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비밀상성	
			●	●			●	
데페이즈망의 오브제적 표현특성	<p>하얀 바다를 담고 있는 이 레스토랑은 바다는 푸르다는 발상을 뒤집고 하얀색으로 공간전체를 통일함으로써 왜곡되고 모순된 이미지를 담으며 신비스럽고, 공간의 초현실적인 분위기를 잘 표현하고 있다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●	●		●				●

[표 4-19] 사례분석 17. <Mississippi Blues>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2008			Mississippi Blues				
위치/Location	USA							
작가/Architect	Stanley Saitowitz / Natoma							
Image								
공간의 오브제특성	<p>미시시피강에서 영감을 받은 디자인은 꼬불꼬불 흘러가는 황동 파이프의 조명 빛과, 흘러가는 빛 아래에 있는 테이블 공간과도 함께한다. 흘러가는 듯한 미시시피 강의 곡선을 표현한 테이블은 그 자체로서 공간을 분할,연결 하며 동선을 유도하고 다양한 행위와 호기심을 유발한다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
		●	●	●		●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
	●	●	●		●			
데페이즈망의 오브제적 표현특성	<p>겹쳐진 황동 파이프는 흘러가는 미시시피 강을 역동적으로 잘 표현하였다. 또한 흐르는 물줄기를 보는듯한 황동 파이프 조명의 착시에 의한 시각적 효과는 회화적이며, 공간전체를 신비로운 분위기로 사로잡히게 만든다.</p>							
데페이즈망의 오브제적 표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
		●		●			●	

[표 4-20] 사례분석 18. <Noir>

공간 사례 분석								
구분	내용						작품명	
년도/Year	2007						Noir	
위치/Location	Romania							
작가/Architect	Nuca							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>풍경의 아름다움을 내부 공간으로 이끌어 내어 따뜻하고 아늑한 공간을 표현하고자 하였다. 나무테이블, 나무바닥과 나무벽 그리고 훑날리는 듯한 나뭇잎 모빌, 텍스처가 그 모든 것을 담고 있다. 천연나무를 반짝이는 블랙 외관 코팅을 통해 루마니아 산맥의 이미지를 형상화 시킨 오브제는 전체 공간을 형성하며 주변 자연환경 아래의 아름다움이 있는 듯하다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●				●	●		
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
			●	●	●		●	
데페이즈망의 오브제적 표현특성	<p>검은 모래 언덕의 루마니아 산맥을 형상화 한 코팅된 블랙외관의 오브제에 나무 피어싱을 입체적으로 뭉으로써 독특한 신비로움을 표현하였다. 산맥을 형상화하였지만 그 산맥은 까맣고, 거기에 나무 피어싱을 모순 되게 병치하면서 오브제 그 자체로 신비스럽고 아름다운 자연환경을 묘사하였다.</p>							
데페이즈망의 오브제적 표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●		●			●	●	●

[표 4-21] 사례분석 19. <Tokyo Saikabo>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2008			도쿄 사이카보 (Tokyo Saikabo)				
위치/Location	Korea							
작가/Architect	배대용							
Image								
공간의 오브제특성	레스토랑 한가운데 자리를 차지하고 매달려있는 거대한 바윗덩어리는 공간의 동선을 유발하는 동시에 행태를 유발하고 있다. 레스토랑 속의 바윗덩어리의 재료, 질감을 통해서 자연을 닮아있는 비밀상적인 공간으로 느껴진다.							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
			●	●		●		
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비밀상성	
							●	
데페이즈망의 오브제적 표현특성	중력을 거부하는 듯한 커다란 바윗덩어리는 레스토랑과는 전혀 상관없는 듯한 모습을 하며 비밀상적인 공간으로 느껴진다. 또한 철창사이에 있는 각각의 작은 돌맹이들은 중력에 법칙에 어긋나 허공에 떠다니는 듯한 착각을 일으키며 모순된 이미지이다.							
데페이즈망의 오브제적 표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
			●				●	●



[표 4-22] 사례분석 20. <The Conga Room>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2006			The Conga Room				
위치/Location	U.S.A							
작가/Architect	Belzberg Architects							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>아래층부터 위층까지 공간전체를 아우르는 다이아몬드 형태의 천장, 그리고 천장과 유기적으로 연결된 오브제는 공간을 형성, 분할·연결하는 동시에 동선을 유도하고 있다. 20피트 높이의 토네이도를 형상화한 오브제는 여섯 개의 꽃잎이 모여 한송이 꽃을 이루고 꽃이 피고 지는 형태를 일관성 있게 형상화해 공간의 독특한 감성을 전달한다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할·연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●	●	●			●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
	●	●	●	●	●		●	
데페이즈망의 오브제적 표현특성	<p>천장부터 이어진 토네이도를 형상화한 오브제는 하나의 살아있는 유기체를 보는 듯하다. 왜곡된 모습으로 굴곡진 다이아몬드형태의 천장은 시각적으로 역동적인 분위기를 연출하며 공간에서의 화려한 감성을 아우르며 초현실적인 분위기를 이끌어낸다.</p>							
데페이즈망의 오브제적 표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●	●	●			●	●	

[표 4-23] 사례분석 21. <Tao Las Vegas>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2005				Tao Las Vegas			
위치/Location	New york, U.S.A							
작가/Architect	슈퍼 포테이토							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>불상을 모티브로 한 거대한 오브제는 동양적 문화와 소재를 이용하여 동양적 문화의 강한 상징성을 나타내고 있다. 붉은빛의 화려한 조명장식과 동양적 이미지의 패널들, 그리고 장식품으로 쓰인 곳곳의 불상 오브제들은 신비스럽고 마치 동양의 문화 속에 들어와 있는 듯한 비일상적인 느낌을 준다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료질감	색채	
					●	●	●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
			●			●	●	
데페이즈망 표현특성	<p>불상 오브제는 클럽 바 라는 공간과는 전혀 상반된 이미지의 모순을 일으킨다. 불상과는 어울리지 않을 듯한 화려한 색채를 불상, 동양적 오브제 등과 병치시킴으로써 이중적 이미지를 이끌어내며 공간의 묘한 동양적 신비스러움을 느끼게 해준다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
			●					●



[ 표 4-24 ] 사례분석 22. <Club circle>

공간 사례 분석								
구분	내용						작품명	
년도/Year	2007						Club circle	
위치/Location	Korea							
작가/Architect								
Image								
공간의 오브제 특성	6개의 기둥을 휘감은 화이트 컬러의 나무들의 메마른 가지가 조명 빛을 받고 출렁이기 시작한다. 홀과 원형 바에 걸쳐져 자리한 6개의 기둥과 기둥을 둘러싼 나무들은 '시간의 숲'이라 명명되었다. 같은 뷰라도 조명 빛에 따라 새로움이 느껴지는 흥미로운 공간이다.							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
			●				●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
	●			●	●			
데페이즈망의 오브제적 표현특성	형형색색의 조명의 변화에 따라 나무들은 살아있는 듯한 착시 효과를 일으키며 생명력을 부여 받는다. 사방이 거울로 된 기둥을 감싸는 나뭇가지와의 이질적인 병치는 낯설지만 시각적인 흥미를 부여 하며 감각적인 공간을 탄생시킨다.							
데페이즈망의 오브제적 표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
			●			●	●	

[표 4-25] 사례분석 23. <Restaurant Bon Moscow>

공간 사례 분석								
구분	내용			작품명				
년도/Year	2008			Restaurant Bon Moscow				
위치/Location								
작가/Architect	Philippe Starck							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>수많은 촛불들과 촛농은 오브제로서 작용하며, 촛농의 잔해들은 마치 오래된 공간에 온 듯한 착각을 일으킨다. 중앙홀에는 각기 다른 테이블이 놓여있고 의자들, 곳곳의 오브제들도 제각각 다른 모양으로 보편적인 가구의 무질서함과 동시에, 몽환적이면서 비밀상적인 공간을 형성한다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
			●		●	●		
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
				●		●	●	
데페이즈망의 오브제적 표현특성	<p>다양한 오브제들을 공간 곳곳에 무질서하고 이질적으로 병치시킴으로서 레스토랑이라고 생각하는 규정된 이미지는 찾아볼 수 없는 공간이다. 보편적인 가구의 무질서는 레스토랑이라는 공간과는 모순된 이미지이며, 다양한 소재들의 오브제의 합성과 이미지의 중첩은 호화로운 카오스의 세상을 만들고자 하는 디자이너의 아이디어가 잘 반영되어 있다.</p>							
데페이즈망의 오브제적 표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
			●	●		●	●	●

[표 4-26] 사례분석 24. <Haiku Sushi>

공간 사례 분석								
구분	내용						작품명	
년도/Year	2010						Haiku Sushi	
위치/Location	China							
작가/Architect	Imagine Native							
Image								
공간의 오브제 특성	공간의 컨셉은 종이접기를 활용한 스시 레스토랑이다. 종이접기로 묶인 공간은 각각의 영역을 통합하고 레스토랑의 공간적 변화를 꾀한다. 각 영역은 천공 알루미늄 복합 패널, 반투명 석재 패널과 리넨 원단과 같은 색상과 다양한 재질로 만들어졌으며 종이 접기 기능에 의해 형성된다.							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●	●	●			●		
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
	●	●	●	●				
데피이즈망 표현특성	레스토랑 내부의 변형된 틀어진 기둥 오브제와 다다미방의 중첩된 알루미늄 패널의 오브제는 반사되는 소재를 사용함으로써 착시효과를 일으킨다. 또한 종이접기를 형상화한 공간의 중첩된 오브제들은 이질재료들의 병치를 통해 더욱 다양한 공간감을 형성하며 시각적 흥미를 불러일으킨다.							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
		●	●	●			●	

[표 4-27] 사례분석 25. <Alice In Wonderland Restaurant>

공간 사례 분석								
구분	내용				작품명			
년도/Year	2010				Alice In Wonderland Restaurant			
위치/Location	Tokyo							
작가/Architect	via. All Design							
Image								
공간의 오브제 특성	<p>마치 동화 속 나라에 온 듯한 기분에 사로잡히게 하는 이 레스토랑은 공간의 모든 요소가 환상적이다. 거대스케일의 책, 허공에 매달린 카드와 화려한 하트조명, 공간을 분할하는 잔디 울타리, 그 위에 회화적인 요소로 작용하는 작은 나무 오브제들 그 모든 것들이 동화다. 한쪽 편에 있는 연극무대를 보는듯한 공간의 연출은 극적인 재미를 주며, 각각의 테이블들은 이상한 나라의 앨리스의 다양한 주제를 가지며, 동화 속 앨리스를 체험하게 한다.</p>							
오브제의 기능적 요소	공간형성	공간분할 · 연결	동선유도	행태 유발	장소성	재료,질감	색채	
	●	●					●	
오브제의 감성적 요소	장면성	연속성	상징성	유희성	회화성	탈현재성	비일상성	
	●		●	●	●		●	
데페이즈망 표현특성	<p>일상적인 크기를 벗어난 오버스케일의 거대한 책, 허공에 흩날린 카드, 여왕의 테이블에 가득한 화려한 빨간색 하트 오브제들, 이 왜곡되고 모순된 오브제들은 동화 속 환상적인 체험을 가능하게 하며 비일상적인 공간으로 탈바꿈 한다.</p>							
표현 기법	왜곡	변형	병치	중첩	스케일	합성	착시	모순
	●				●			●

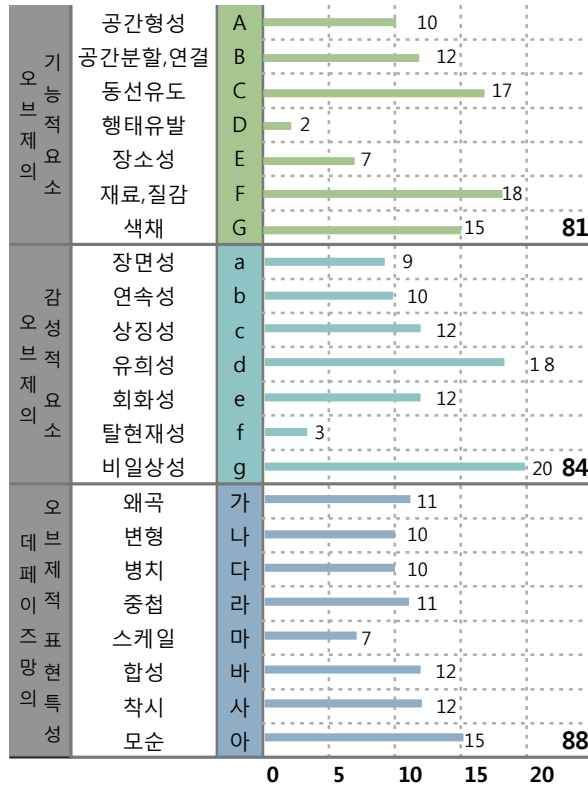
### 4.3. 사례분석 결과

분석된 사례를 분류기준별 출현 빈도에 따라 정리하면 다음과 같다.

[표 4-28] 사례별 분류기준과 표출빈도

작품명	분류기준							분류기준							분류기준								
	오브제의 기능적 요소							오브제의 감성적 요소							데페이즈망의 오브제적 표현특성								
	A	B	C	D	E	F	G	a	b	c	d	e	f	g	가	나	다	라	마	바	사	아	
Bitro D																							
Kong Restaurant																							
Y Y Grill																							
Twister Restaurant																							
명월관																							
Honeycomb Restaurant																							
PAGE 11																							
Germain																							
The Purple Cafe																							
ODC Orlando Castello																							
BANQ restaurant																							
Pio Pio restaurant																							
Switch Restaurant																							
Vanity night club																							
Blits																							
Olivomare Restaurant																							
Mississippi Blues																							
Noir																							
Tokyo Saikabo																							
The Conga Room																							
Tao Las Vegas																							
Club circle																							
Restaurant Bon Moscow																							
Haiku Sushi																							
Alice In Wonderland Restaurant																							
계	10	12	17	2	7	18	15	9	10	12	18	12	3	20	11	10	10	11	7	12	12	15	

[표 4-29] 분류기준과 표출빈도 종합



총 25개의 사례에서 나타난 표출빈도를 종합한 결과 [표 4-29]와 같다. 공간에서 적용된 오브제는 하나의 오브제가 아닌, 여러 오브제들이 공간에서 복합적으로 적용된 경우가 많았고, 오브제의 기능적, 감성적 요소와 데페이즈망 표현특성은 서로 중복되어 나타나는 경우가 많아 각 81회, 84회, 88회의 빈도수를 보인다.

오브제의 기능적 요소에서 보자면 재료, 질감의 기능이 81회 중 18회의 빈도로 가장 두드러지게 나타났다. 이는 비일상적인 재료를 결합, 병치 시켜 서로 다른 재질의 요소들이 공간 안에서 혼용되어 이질감을 느끼게 하는 방법으로 가장 많이 사용되었으며, 공간의 데페이즈망 표현을 하는데 있어서 오브제의 재료와 질감 표현은 가장 중요한 기능적 요소로서 작용하는 것을 알 수 있다. 또한 자연요

소의 재료와 질감 그대로를 사용하여 유기적인 표현을 하는 방법도 많이 나타나, 낮설고 비밀상적인 공간으로 표현하는데 중요한 요소로 작용하였다. 그 다음으로 동선유도, 색채 기능이 17회, 15회로 두드러진 특징으로 나타났으며, 그 뒤를 이어 공간을 분할 또는 연결하거나 공간을 형성하는 기능이 12회, 10회의 빈도를 보인다. 본 연구에서 분석한 사례에서 오브제는 공간을 형성하거나 공간을 분할, 연결하는 기능 보다는, 공간에서의 동선을 유도하는 오브제의 기능이 더욱 두드러지게 나타났다. 이는 공간에서 구조적인 기동으로 사용되는 오브제들을 변형시켜 흥미를 유발하거나, 스케일을 확대하여 공간에서 눈에 띄는 장식적요소로 사용되는 오브제들을 통하여 공간 안에서 동선을 유도하는 기능적 요소와 감성적 요소가 동시에 보여 지는 경우가 많았다. 그 뒤를 이어 세 번째로 많은 빈도로 나타나는 기능적 요소는 색채로 나타났다. 이는 강렬한 색채의 대비와 병치로 잠재의식 속에 내재된 것들을 들어내 새로운 의미가치를 부여하고, 색채를 통하여 그 오브제성을 더욱 강화시키는 역할을 한다. 또한 공간에서 색채의 기능은 재료·질감의 기능적 특성과 함께 나타나는 경우가 많았다. 재료·질감 그 자체의 색채적인 특성이나 이질적인 색채의 결합에 의한 특성이 많이 나타났으며, 바, 클럽과 같은 공간에서는 조명·빛에 의해서 반사되거나, 화려한 조명에 의한 색채적 특성이 두드러지게 나타났다.

오브제의 감성적 요소에서 보자면 데페이즈망 성격이 가장 잘 나타난다고 보여지는 비밀상성과 유희성이 84회 중 20회, 18회의 빈도로 가장 두드러지게 나타났다. 또한 오브제의 비밀상적인 특징이 나타나는 공간에서는 일상에서 탈피한 오브제의 표현을 통하여 낯선 자극이 흥미를 유발하고, 시각적인 즐거움을 주는 유희성이 함께 나타나는 경우가 많아 두 가지 특징은 긴밀한 상호연관성을 가진다고 할 수 있다. 그 다음은 회화성과 상징성이 12회로 많이 나타났다. 회화성은 빛, 조명에 의해 반사되는 착시에 의한 시각적 효과로서 회화적인 요소가 많이 나타났으며, 오브제의 데페이즈망 특성 중 중첩에 의한 착시효과에서 회화적인 느낌이 많이 나타나는 것으로 보여진다. 그 뒤를 이어서 연속성이 10회, 장면성이 9회로 나타나고 있으며 탈현재성은 3회로 가장 미미한 특성으로 나타났다.

데페이즈망의 오브제적 표현특성을 살펴보자면 가장 두드러진 특성은 88회중 15회인 모순으로 나타났다. 다른 표현특성들과 확연하게 많은 차이를 보이는 것

은 아니지만, 분석 결과 공간에서 오브제의 모순적인 특성은 인간의 무의식과 내면세계를 표현하기 위한 수단으로서 데페이즈망의 성격을 가장 잘 나타낼 수 있다고 보여 진다. 그것은 모순이라는 개념의 특성상 한 마디로 정의되기 어렵고, 그 의미 또한 여러 형태로 나타나며, 다른 표현특성들의 상위개념의 의미를 지니기 때문에 가장 큰 빈도수로 나타난 것으로 보인다. 또한 비일상적인 병치에 의한 모순, 확대된 스케일의 모순, 상관없는 이미지의 결합·중첩에 의한 모순, 착시에 의한 이중이미지의 모순 등 과 같이 한 사례에서 모순의 특성만 두드러지게 나타나기 보다는 다른 특성들과 중복되어 나타나는 경우가 많았다. 모순에 이어 다음으로 많이 나타나는 특성은 착시, 합성이 12회, 왜곡, 중첩의 표현특성이 11회, 그리고 변형, 병치가 그 뒤를 이어 10회로 나타났고, 마지막으로 스케일이 7회로 가장 적게 나타났다. 분석결과 착시, 합성, 왜곡, 중첩, 변형, 병치의 특성은 한 공간에서 어느 하나가 두드러지게 나타나지 않고, 비슷한 분포도를 보인다는 것을 알 수 있다. 이는 모순을 비롯한 다수의 표현특성들이 서로 복합적으로 함께 나타나고 있으며, 상호보완적이고 서로 긴밀한 연관성을 가지고 있는 것으로 보여 진다.

이상으로 오브제의 기능적 요소, 오브제의 감성적 요소, 데페이즈망의 오브제 표현의 세 가지 분류기준으로 사례를 분석한 결과 데페이즈망의 오브제적 표현에 따른 오브제의 기능적 요소, 감성적 요소의 상관관계를 파악할 수 있다.

오브제의 기능적 요소에서 가장 많은 빈도수를 보인 재료, 질감의 요소는 비일상적인 재료를 서로 결합하거나 병치시키는 경우와 다른 재질의 요소들이 공간 안에서 혼용됨으로써 이질감을 발생시키거나, 착시효과를 일으키면서 데페이즈망의 오브제적 표현 중 모순, 착시, 왜곡, 변형, 병치의 표현특성에 부합하며, 재료, 질감의 요소가 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 가장 잘 표현하는 기능적 요소로서 작용하는 것을 알 수 있다. 또한 이것은 비일상적이며 유희적인 감성적 요소와 직결한다.

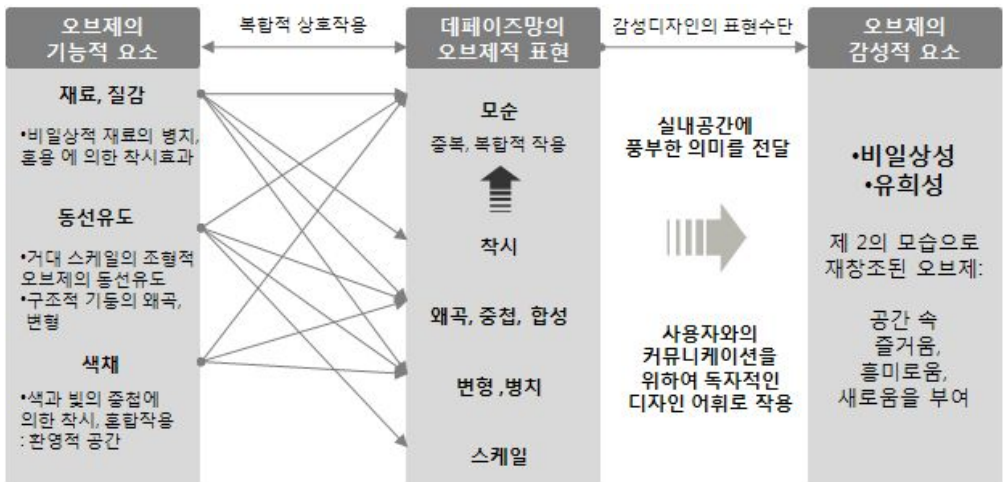
오브제의 기능적 요소에서 두 번째로 많은 빈도수로 나타난 것은 동선유도의 기능이다. 거대스케일의 비일상적인 재료나 독특한 색채로 공간 안에서 조형성을 강조하는 조형적 오브제로서 작용하는 동시에 동선을 유도하는 기능과 공간의 구조체인 기둥 등의 왜곡, 변형을 통하여 나타난다. 이는 데페이즈망의 오브제적



표현 중 모순, 왜곡, 중첩, 변형, 스케일의 표현특성에 부합하며 실내공간에서 풍부한 감성을 전달하는 감성적 요소와 함께 한다.

그 뒤를 이어 오브제의 기능적 요소에서 많은 비중을 차지하고 있는 요소인 색채적 요소는 색과 빛(조명)의 중첩에 의한 혼합작용으로 환영적 공간을 만들면서 착시 효과를 일으키거나, 강렬한 색채의 대비와 병치로 잠재의식속에 내재된 것들에 대한 의미 가치를 부여하면서 데페이즈망의 오브제적 표현 중 모순, 착시, 중첩, 합성, 병치의 표현특성에 부합하며 실내공간에서 감성적 요소와 데페이즈망의 오브제적 표현을 하는데 중요한 요소로 작용하는 것을 알 수 있다.

사례분석 결과 데페이즈망의 오브제적 표현 특성과 오브제의 기능적·감성적 요소의 상관관계를 정리한 내용은 다음 그림과 같다.

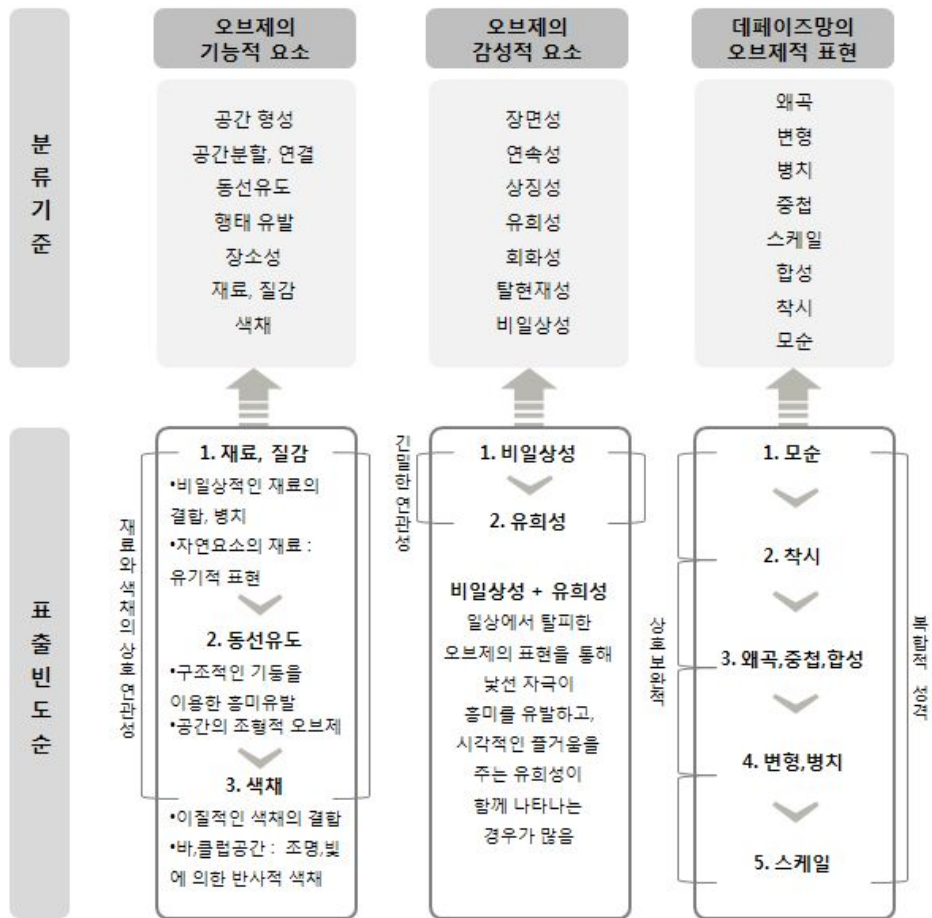


[그림 4-1] 오브제의 기능적·감성적 요소와 데페이즈망 표현특성의 상관관계

[그림4-1]에 나타난 결과에서 알 수 있듯이 오브제의 기능적 요소 중 재료, 질감, 동선유도, 색채의 기능은 식음공간에서 데페이즈망의 오브제적 표현을 하는데 있어서 가장 큰 비중을 차지하며 복합적 상호작용을 하는 것으로 나타났다. 또한 비일상성과 유희성은 데페이즈망의 오브제적 표현을 하는데 있어서 오브제의 감성적 요소 중 가장 대표적인 특성으로 나타나 식음공간 속 흥미로움과 새로움을 부여하고 있다.

이처럼 식음공간에서 보여 지는 데페이즈망의 오브제적 표현 특성들은 오브제의 기능적요소를 충족시키면서 공간에 존재하는 사람들에게 시각적, 심리적인 즐거움을 제공해 주는 감성적인 공간으로 표현하는 수단으로 작용 할 수 있고, 사용자와의 커뮤니케이션을 위하여 독자적인 디자인 어휘로 작용되고 있으며, 실내 공간에 풍부한 의미를 전달해 주고 있다.

이상으로 분류기준에 따른 사례분석을 종합한 결과는 [그림 4-2] 과 같다.



[그림 4-2] 분류기준에 따른 사례 분석 종합

## 제5장 결론

인간은 일상적인 것으로부터 탈피하여 새로워지려는 무의식적 욕구와 일률적인 것을 다르게 보고 해석하려는 강한 지적 욕망을 가지고 있다. 이는 기존 모더니즘의 한계에 부딪혀 합리적이고 기능적이었던 건축디자인이 새로운 방안을 모색하며 객관적인 미학에서 주관적인 미학으로 전환하는 계기가 되었다.

현대사회에 들어서 다양한 외부 요소를 적극적으로 차용함으로써 엉뚱하고 낯선 건축 공간을 창출하고자 하는 현상이 짙어지면서 더 무한한 상상력과 초현실주의에 대한 관심을 증대시켰다. 무의식과 비합리성, 그리고 우연성을 표현하는 ‘데페이즈망’의 ‘낯설게 하기’라는 기법은 반 합리적이고 모순된 결합구조와 특징을 같이하여 현대 실내 공간에서 다양한 방법으로 응용되고 있다.

실내공간에서의 오브제는 미술에서의 오브제와는 달리 예술적 의미만을 포함하는 것이 아니라 기능적인 측면을 지닌 물체로서 작용하며, 이러한 오브제적 성향은 디자이너의 창조적 사고의 과정을 거쳐 사용자와의 커뮤니케이션을 위한 디자인 어휘로 작용하고 있으며 실내 공간에 풍부한 의미를 전달해 주며 예술적이고 감성적인 공간으로 변화시켜 왔다.

이러한 감성적인 공간은 외부에 존재하는 대상으로부터 자극 받아 일어나는 심리적인 작용으로 오감을 포함하고 있으며, 오감을 가장 잘 충족시켜줄 수 있는 식음공간에서 공간의 효과적인 체험과 오감의 자극을 위한 데페이즈망의 오브제적 표현 요소들을 통하여 식음공간에 적합한 감성디자인은 어떠한 것인지 알아보고자 하는데 목적이 있다.

따라서 본 연구는 데페이즈망을 표현하는 방법에 있어서 실내공간의 오브제적 측면에 집중하여 분석하고자 하며, 오브제적 표현 특성에 따른 감성적 요소와의 관계를 규명하여, 데페이즈망의 오브제적 표현특성이 감성에 미치는 영향을 알아보고자 하였다.

본 연구에서는 초현실주의 회화에 나타난 데페이즈망의 다양한 표현기법을 바탕으로 공간에서 적용될 수 있는 데페이즈망 표현방법을 분류 하였고, 공간의 데페이즈망 표현방법을 토대로 데페이즈망의 오브제적 표현기법을 8가지로 도출하

였다. 도출된 표현기법을 바탕으로 현대 식음공간에 나타난 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 제시하고자 하였으며, 분류기준으로 데페이즈망의 오브제적 표현 특성과 공간에서 나타난 오브제의 기능적 요소, 감성적 요소를 통해 그 특성을 알아보았는데 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 공간에서 오브제의 기능적 요소의 측면에서 보자면 공간 형성, 공간분할 및 연결, 동선유도, 형태유발, 장소성, 재료·질감, 색채의 7가지 요소들 가운데 재료, 질감의 요소가 가장 두드러진 특징으로 나타났으며, 그 다음으로 동선유도의 기능, 색채의 기능 또한 두드러진 특징으로 보여 진다. 그 뒤를 이어서는 공간분할·연결의 기능과 공간을 형성하는 기능이 뒤를 잇는다. 이상으로 식음공간에서는 재료·질감, 조명·빛에 의한 색채의 요소가 기능적 요소를 충족하는 동시에 감성오브제로서 작용하는 것을 알 수 있었다.

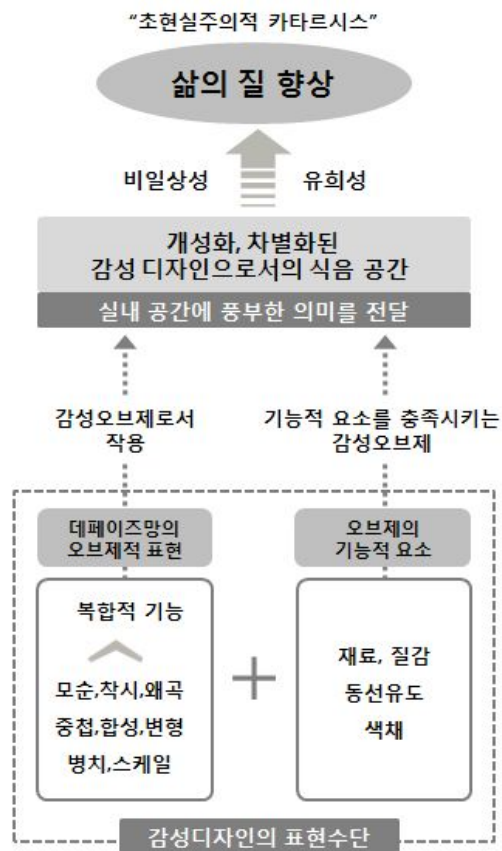
둘째, 공간에서 오브제의 감성적 요소의 측면에서 보자면 장면성, 연속성, 상징성, 유희성, 회화성, 탈현재성, 비일상성의 7가지 요소들 가운데 가장 두드러지게 나타나는 특성은 비일상성과 유희성으로 나타났다. 오브제의 비일상적인 특징이 나타나는 공간에서는 일상에서 탈피한 오브제의 표현을 통하여 낯선 자극이 흥미를 유발하고, 시각적인 즐거움을 주는 유희성이 함께 나타나는 경우가 많아 비일상성과 유희성은 서로 긴밀한 연관성을 가진다고 할 수 있다. 따라서 데페이즈망의 성격을 지닌 오브제는 식음공간에서 비일상성과 유희성의 특징이 두드러지게 나타났으며, 식음공간을 차별화하고 개성있게 표현하는데 중요한 감성오브제로서 작용한다.

셋째, 공간에서 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 살펴보자면 왜곡, 변형, 병치, 중첩, 스케일, 합성, 착시, 모순의 8가지 표현특성 중 모순이 가장 두드러진 특성으로 나타났다. 그 뒤를 이어 착시, 왜곡, 중첩, 합성, 변형, 병치 순으로 나타났는데 어느 하나가 두드러지게 나타나지 않고 비슷한 분포도를 보이며, 이는 모순을 비롯한 다수의 표현특성들이 서로 복합적으로 함께 나타나고 상호보완적으로 작용하며 복합적 기능을 보이는 것을 알 수 있다.

이처럼 식음공간에서 보여 지는 데페이즈망의 오브제적 표현 특성들은 오브제의 기능적요소를 충족시키면서 공간에 존재하는 사람들에게 시각적, 심리적인 즐거움을 제공해 주는 감성적인 공간으로 표현하는 수단으로 작용 할 수 있고, 사

용자와의 커뮤니케이션을 위하여 독자적인 디자인 어휘로 작용되고 있으며, 실내 공간에 풍부한 의미를 전달해 주고 있는 것이다

결과적으로 이러한 비상식적이고 비일상적인 데페이즈망의 표현은 감각적이고 내면 심층의 감성을 자극하는 조형적 심상을 만들어 주기 때문에 현대인들의 현실의 합리성과 억압으로 부터의 초월 의지를 대리만족하는 도구로 사용될 수 있다. 따라서 현대사회에서 규격화된 일상에 지친 사람들은 레스토랑 같은 식음 공간에서 일상의 틀을 탈피한 초현실주의적인 카타르시스를 느끼며 삶의 질을 향상시킨다.



[그림 5-1] 표현특성에 따른 감성에 미치는 영향과 의의

식음공간의 경우는 공간에 머무는 시간이 비교적 길고, 호불호에 의한 공간선택이 절대적이며, 개인적·상업적이며 대중적이면서도 동시에 차별화되어야 하는 공간의 특성상 다양한 욕구 충족을 위한 디자인적 방안으로 데페이즈망은 다른 공간에 비하여 효과적으로 사용자의 감성과 공감을 이끌어 낼 수 있는 가능성을 가지고 있다고 할 수 있다.

이상에서 본 연구의 결과를 통하여 데페이즈망의 오브제적 표현 특성이 가장 유용하고 효과적인 능력을 발휘하고 있는 식음공간에서 데페이즈망의 오브제적 표현 요소가 어떻게 적용되어지고 있는가에 대해 알아보았고, 이러한 데페이즈망의 오브제적 표현특성들은 서로 상호 보완적으로 교차적인 성격을 나타내고 있으며, 무의식과 비합리성을 강조하는 데페이즈망의 표현은 공간에서 단순한 유희의 차원을 넘어 복합적인 성격으로 표출됨을 알 수 있었다. 또한 오브제의 기능적 요소를 충족시키면서, 데페이즈망 성격을 지닌 오브제들은 공간에서 감성 오브제로 작용 하며, 감성디자인의 표현수단이 되어 더욱 개성화, 차별화된 감성디자인으로서의 식음공간으로 탄생한다. 이를 토대로 데페이즈망의 오브제적 표현양상이 감성에 미치는 영향에 대하여 알 수 있었고, 앞으로 식음공간에서의 감성 오브제가 어떠한 방향으로 발전 되어질 것인가에 대해 예견해 볼 수 있으리라 본다.

본 연구가 채택한 분석의 사례는 25가지로 국한된 작품들을 통해서 분석했다는 점과 사례를 분석하는 방법에 있어서 다소 주관적인 견해가 개입되었다는 점은 한계로 지적될 수 있으나, 본 논문에서 연구한 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 도출한 내용은 추후 차별화된 감성공간으로서 식음 공간 디자인을 연출하기 위한 새로운 디자인 방향으로 제시할만한 가치가 있다고 보여 진다.

또한 식음 공간 뿐 만 아니라 다양한 공간에서 데페이즈망의 오브제적 표현 기법의 적용을 시도할 수 있는 다각적인 연구가 지속되어야 할 것이다.

본 연구를 통하여 앞으로 진행될 현대 실내 공간의 데페이즈망에 대한 체계적이고 지속적인 공간 구축의 발판이 될 수 있기를 기대해 본다.

## [참 고 문 헌]

### [단행본]

- 1) 나정기, 외식산업의 이해, 백산출판사, 2006
- 2) 수지개블럭, 르네 마그리트, 천수원 옮김, 시공아트, 2000
- 3) 신현숙, 초현실주의, 동아출판사, 1992
- 4) 아놀드 하우스, 문학과 예술의 사회사, 창작과 비형사, 1995
- 5) 원용희, 레스토랑 & 바 디자인 이야기, 학문사, 2004
- 6) 유난지, 건축과 미술의 만남, 공간, 1993
- 7) 진중권, 미학오딧세이, 새길출판사, 2001
- 8) 허버트 리이드, 현대미술의 원리, 김윤수 역, 서울 : 열화당, 1981
- 9) Grand Collection of World Art , 동아출판사, 1982
- 10) S.Alexandrian, The Art of Surrealism, 이대일 역, 열화당, 1984

### [학회논문]

- 1) 박민석, 현대 식음 공간 실내디자인의 초현실주의 표현특성에 관한 연구, 한국 실내디자인학회 학술발표대회 논문집, 제9권 1호 통권 13호, 2007
- 2) 안주희, 현대 식음공간에 나타난 오브제의 표현특성에 관한 연구, 한국 실내디자인 학술발표대회 논문집, 제10권 1호 통권16호, 2008
- 3) 이정렬, 데페이즈망을 활용한 현대 실내디자인 표현에 관한 연구, 한국 실내디자인학회 논문집, 제16권 2호 통권61호, 2007
- 4) 장한솔, 현대 건축공간에 나타나는 데페이즈망 특성에 관한 연구-르네 마그리트를 중심으로, 한국 실내디자인학회 논문집, 제 18권 6호 통권 77호, 2009

### [석사논문]

- 1) 강은진, 마그리트의 데페이즈망 기법을 투영한 이미지 연구, 홍익대 석사논문, 2008
- 2) 김지열, 초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구, 이화여대 석사논문, 1992
- 3) 김현범, 현대 실내공간에 나타난 공간적 가구의 특성에 관한연구, 건국대 건축전문대학원 석사논문, 2009
- 4) 김현주, 현대 식음공간에 나타난 화예디자인의 오브제적 표현특성에 관한 연구, 건국대 실내 환경 디자인 대학원 석사논문, 2009
- 5) 박민찬, 현대 가구디자인의 오브제적 표현에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2004
- 6) 신유정, 구라마타 시로의 실내공간에 나타난 오브제적 공간표현 방법에 관한 연구, 건

국대 건축전문대학원 석사 논문, 2009

7) 이수미, 현대 상업 공간 실내에 나타나는 해체주의 혼성의 공간표현특성에 관한 연구, 건국대 건축전문대학원 석사논문, 2010

8) 이승엽, 르네마그리트 회화에 나타난 데페이즈망 기법 연구, 건양대 일반대학원 석사 논문, 2007

9) 이태하, 데페이즈망(Depaysement) 기법의 혼성적(Hybrid) 표현특성 연구 :국내 사례를 중심으로 (2004년 이후), 국민대 석사논문, 2006

10) 임치송, 데페이즈망(Depaysement) 기법을 통한 패밀리레스토랑 계획에 관한 연구, 홍익대 건축도시대학원 석사논문, 2008

11) 장한솔, 현대공간의 데페이즈망 특성에 관한 연구 : 르네마그리트 작품 분석을 통해서, 국민대 테크노디자인대학원 석사논문, 2010

12) 최수복, 현대건축에 나타난 데페이즈망(Depaysement)의 표현특성에 관한 연구, 국민대 건축대학원 석사논문, 2003

#### [웹사이트]

<http://annews.kr>

<http://blog.naver.com/designmecca>

<http://gimnamsik.blog.me>

<http://www.arthaus.co.kr>

<http://www.bnadesign.co.kr>

<http://www.casa.co.kr>



-국문 초록-

**데페이즈망의 오브제적 표현특성 및 감성에 미치는 영향**

- 현대 식음공간을 중심으로

**The objectified expressional characteristics of depaysement  
and its emotional impact**

- Focusing on contemporary food and beverage space -

최근 급변하고 있는 현대 사회는 다양한 시도와 다원주의적 특성에 의하여 한 마디로 규정하기 어려운 복합적인 성격을 보여주고 있다. 또한 사회가 점점 불확정적이고 다변화 되어 감에 따라 문학, 철학, 예술 등의 경계가 모호해지고 융합되어 외부 요소를 적극적으로 차용함으로써, 엉뚱하고 낯선 건축공간을 창출하고자 하는 현상이 짙어지고 있다.

데페이즈망(Depaysement)기법은 현실적 사물들을 대상으로 하여 그 본래의 용도, 기능, 의미를 현실적 문맥에서 일탈시켜 그것이 놓여 질 수 없는 낯선 장소에서 조합시킴으로 초현실적인 환상을 창조해내는 기법이라고 할 수 있다.

본 논문에서는 이러한 낯설게 하는 기법을 실내공간에 적용하여 실내공간의 다양성과 무의식적으로 느끼는 낯설음을 통해 비일상적인 새로운 공간을 만들어 내는 요소로서 적극 도입하고자 한다. 최근 다양한 현대 실내 공간 디자인 중에서도 고유의 아이덴티티와 강한 상징성을 표현하고자 하는 식음공간에서는 고객에게 더욱 다양한 감성 자극을 제공하기 위해 초현실주의적 표현 특성이 부각되는 이유가 되었다. 특히 반복되는 일상에서 벗어나 새로운 경험과 비일상적인 유희적 공간을 원하는 고객에게 있어서 비일상적이고 낯선 자극이 가해지는 데페이즈망의 표현기법은 식음공간에 있어 차별화되고 감성적인 공간으로 표현 되는 수단이 될 수 있다.

그 중 아방가르드(Avant-garde) 미술의 주요 개념인 오브제(Objet)는 새로운

감성 디자인적 공간을 추구하는데 있어 식음공간의 디자인 구성요소로 사용되면서 차별화·개성화된 이미지를 표현하고 독창적 공간을 창출하는데 큰 역할을 한다고 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 식음공간에서 나타나는 데페이즈망의 다양한 표현특성을 알아보는데 있어, 공간의 오브제적인 측면에 집중하여 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 재정립하고 분석하고자 하며, 오브제적 표현특성에 따른 감성적 요소와의 관계를 규명하고자 한다. 그리하여 데페이즈망의 비일상적이고 추상적인 표현 요소들로 현대 식음공간을 좀 더 차별화하고 개성 있는 공간으로 표현하여 감성 디자인 공간으로서 적극 사용하고자 하는데 그 목적이 있다.

본 연구에서는 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 왜곡, 변형, 병치, 중첩, 스케일, 합성, 착시, 모순 8가지의 특성으로 재정립하고, 도출된 데페이즈망의 오브제적 표현특성과 오브제의 기능적 요소와 감성적 요소의 분류기준을 통하여 현대 식음공간에서 나타난 데페이즈망의 오브제적 표현특성을 분석하였다.

사례분석 결과, 식음공간에서 나타난 데페이즈망의 오브제적 표현 특성들은 서로 상호 보완적으로 교차적인 성격을 나타내고 있으며, 단순한 유희차원을 넘어 무의식과 비합리성을 강조하며 공간에서 단순한 유희의 차원을 넘어 복합적인 성격으로 표출됨을 알 수 있었다.

또한 식음공간에서 보여 지는 데페이즈망의 오브제적 표현 특성들은 오브제의 기능적요소를 충족시키면서 공간에 존재하는 사람들에게 시각적, 심리적인 즐거움을 제공해 주는 감성적인 공간으로 표현하는 수단으로 작용 할 수 있고, 사용자와의 커뮤니케이션을 위하여 독자적인 디자인 어휘로 작용되고 있으며, 실내공간에 풍부한 의미를 전달해 주고 있다.

따라서 데페이즈망의 오브제적 표현특성은 식음공간에서 고객의 다양한 욕구 충족을 위한 디자인적 방안으로서 다른 공간에 비하여 효과적으로 사용자의 감성과 공감을 이끌어 낼 수 있는 가능성을 가지고 있다. 이를 토대로 데페이즈망의 오브제적 표현 양상이 식음공간에서 앞으로 어떠한 방향으로 발전 되어질 것인가에 대해 예견해 볼 수 있으리라 본다.