

# 脫모던 실내공간에 적용된 콜라주 효과에 관한 연구

A study of the effects of collage on post-modern interior spaces

박혜경

한동대학교 산업정보디자인학부 강사

목차

I. 서론

II. 콜라주의 개념과 특성

II-1. 콜라주의 개념

II-2. 콜라주의 이념적 배경

II-3. 콜라주의 특성과 효과

III. 脫모던 실내공간과 콜라주

III-1. 脫모던 실내공간의 이념적 배경

III-2. 脫모던 실내공간의 콜라주 효과에 대한 사례

IV. 결론

\* 참고문헌

논문 요약

본 연구는 20세기 순수 미술을 통하여 하나의 조형방법으로 형성된 콜라주 개념의 정립과 특성 분석을 통하여 실내디자인 분야에서의 이의 활용에 대한 제안이라고 할 수 있다. 연구의 내용을 요약하면 다음과 같다. 첫째, 콜라주 기법이 적극적으로 도입되었던 입체파, 다다, 초현실주의, 팝아트를 중심으로 콜라주의 개념, 형식, 특성들에 대하여 고찰함으로써 각 예술이념에 따른 콜라주 특성과 조형효과에 대해 분석한다. 둘째, 탈모던 실내공간의 제반 이념적 특성과 콜라주 특성과의 연관성에 대해 분석한다. 셋째, 현대 실내 공간에서의 콜라주 효과에 대한 사례 분석을 중심으로 그 적용성을 입증한다. 본 연구는 콜라주의 개념정립과 특성, 효과에 대한 분석 측면에 비중을 두고 진행하였으므로, 차후 실내공간에서의 콜라주 사례에 대한 보다 광범위하고 집중적인 연구가 이루어져 실내디자인 실무와 교육에서 활용될 수 있는 하나의 방법론적 모델로서 발전되기를 바란다.

Abstract

This study is a proposal for the positive application of collage techniques into the process of interior design. For that, we need to set up the appropriate definitions of collage and to analyze its properties as a creative design method of that field, in the basis of the twentieth-century art history. The study is divided into three sections as follows:

- 1) The traces of collage in the art movements such as Cubism, Dada, Surrealism, and Pop art will be researched in terms of art concepts, appearances and, properties.
- 2) The relationships between collage and the main ideas of those art movements, as mentioned above, will be discussed for proving that collage is such an effective techniques as to embody Post-modern ideas.
- 3) The examples of collage techniques and their effects appearing in Post-modern interior spaces will be surveyed for the purpose of proving its abilities as a creative design method in interior design.

Further studies should be succeeded for suggesting practical and educational models of its application.

keywords

Collage, Post-modern, Interiors

## I. 서론

콜라주 기법은 20세기 초 큐비스트 회화에 모습을 드러낸 후 현대미술의 다양한 예술이념과 시도들을 거쳐 조형적 사고의 한 방법으로 형성되었으며, 이는 비단 순수미술뿐 아니라 건축과 디자인분야에 이르기까지 그 영역을 확대해 가고 있다. 이미 컴퓨터그래픽, 광고, 일러스트레이션의 분야에서는 중요한 조형기법의 하나로 입지하고 있으며 다양한 시도만큼이나 다양한 형태로 등장하고 있다.

오늘날 脫모던 건축 및 실내공간에서 보여지는 많은 특성 역시 콜라주 사고에 바탕을 둔 것이지만 정확한 연관성에 대해서는 자주 언급되지 않는다. 이는 조형적 사고로서의 콜라주의 개념과 특성이 축소 해석되어진 결과라 생각되며, 보다 체계적이고 총체적인 관점에서 이에 대한 고찰이 이루어져야 한다고 생각된다.

따라서 본 연구는 20세기 순수미술에서 형성된 콜라주의 개념과 특성을 정립하고 현대 실내공간에 나타난 이의 대표적 사례들을 분석함으로써, 점차 표현의 다양성을 요구하는 실내디자인 분야에 있어서 하나의 조형 방법으로서의 그 효과와 가능성을 제안하는데 연구의 목적이 있다.

연구방법 및 범위는 다음과 같다.

첫째, 20세기 순수미술에서 콜라주 경향이 두드러지게 나타나는 입체파, 다다, 초현실주의, 팝아트를 중심으로 변화되는 콜라주의 개념, 형식, 효과들을 고찰한다.

둘째, 콜라주 전반 특성을 분석하여, 탈모던 실내공간의 이념적 특성과 콜라주와의 긍정적 관계를 고찰한다.

셋째, 콜라주 구성방법에 의한 표현효과를 중심으로 탈모던 실내공간에 있어서 콜라주 적용 사례를 연구하여 그 적용성을 입증한다.

## II. 콜라주의 개념과 특성

### II-1. 콜라주의 개념

콜라주의 어원은 붙어인 꼴레(colle)로서 이는 '풀로 붙인 다'라는 뜻을 가진다. 초기의 콜라주는 통상 인쇄물이나 재료들의 조각이 화면에 붙여진 뼈빠에 꼴레의 형태를 지칭함으로써 몽타주나 앙상블라주와 구별되어 사용되었다. 그러나 현재 사용되는 콜라주의 사전적 의미는 그들 용어를 포괄하는 광범위한 영역을 나타낸다.<sup>1)</sup> 실제로 몽타주나 앙상블라주등은 다다와 초현실주의자들이 자신들의 예술이념을 표현하기 위하여 선택한 콜라주 기법에서 파생되어 나온 것이기도 하다. 몽타주는 '이질적인 사진 영상들의 콜라주'이며, 앙

상블라주 역시 평면 형태가 아닌 '입체물들의 콜라주'로서, 단순히 그 구성요소에 따라 구별되는 명칭일 뿐이지 '짜집기 행위'라는 기본 원칙을 가진다는 점에서 콜라주의 개념에 해당된다. 따라서 현재 사용되는 콜라주의 개념은 특정 작품의 형식을 지칭한다기 보다는 작업과정에서 일어나는 행위의 의미로 확대되어 있음을 알 수 있다.

### II-2. 콜라주의 이념적 배경

콜라주 기법은 간혹 민속적이고 원시적인 예술이나 장식 미술에서 그 선례를 찾아 볼 수 있지만, 순수미술에서 새로운 요소로서 등장한 것은 20세기에 들어서였다.

#### ① 입체파 콜라주

입체파 콜라주는 제 3단계(1911-1916)에 해당되는 시기에 시도되었다. 주체의 대상을 파괴하고 분석해서 그 부분들을 상이한 방법으로 재구성하는 입체파 미술의 형태분석 경향이 조각난 형태들의 일부를 종이, 천 등 실물의 조각들로 대체시키는 콜라주 기법으로 발전되었다.<sup>2)</sup> 화면 안에 삽입된 신문이나 천조각들은 그들의 본체이었던 사물의 특성을 대표하는 기호의 기능을 가지게 되며 이는 새롭게 위치된 주변의 이질적 상황에 의해 본래의 성격이 두드러지는 대비현상을 보이게 된다. 화면 전체의 구조적 측면에서는 이질적인 요소가 삽입됨으로서 문맥상의 차연(discontinuity)현상이 불가피하게 나타나며, 하나의 화면 내에 서로 다른 차원의 질감이나 이미지가 동시에 혼재되는 절충적<sup>3)</sup> 구조의 화면을 가지게 된다. (그림1) 이는 다양한 시각에 의하여 대상을 표현하는 입체파의 다원화된 화면을 더욱 강화시키는 결과를 가져왔으나 화면 전체 구조에 비해 삽입된 콜라주 단편들의 규모가 작으므로 입체파 콜라주의 차연의 정도는 전체 구조의 틀 안에서 발생하는 부분적인 수준에 그치고 있다.

#### ② 다다 콜라주

다다는 서구철학의 이성주의 전통 위에 세워진 기존의 사회, 문화, 예술 전반에 대해 회의를 품으며, 예술의 완전한 해방을 주장한 운동이다. 다다의 예술이념은 다음과 같은 특성을 가진다.

첫째, 전통적인 양자택일(either/or)의 흑백(yes/no) 논리에서 탈피하여 이원론적(dualistic) 사고의 기본입장을 취한다. 양립이 불가능하다고 여겨져 왔던 상반되는 개념들 - 예술과 반예술, 논리와 비논리, 이성과 비이성, 계획성과 우연성, 무의식과 의식등 - 은 모든 다 하나의 전체를 이루는 중요한

2) Lambert, Rosemary, The Twentieth Century, 이석우역, 열화당, 1986, pp.18-21

3) '절충'의 의미는 '선택적'이라는 그리스어 'ekletikos'에서 유래한 것으로 서로 다른 사상 체계에서 부분적으로 학설들을 선택하는 수법이라는 의미이다. 이는 다른 체계들 사이의 모순을 해결하지 않은 채 남겨놓기 때문에 융합, 혹은 결합에 의한 '통합주의'와는 구별된다.

1) Webster's Third New International Dictionary, G&C. Merriam Co. 1971 p.443

부분에 속하는 것이므로 이들 사이의 균형(balance)을 취해야 한다는 것이 바로 다다의 중심 메시지였다.

둘째, 기존의 현대미술의 귀족성에 대해 냉소하는 백치 행위를 지향하였다.

셋째, 데카르트 이후 모든 것이 이성적으로 설명될 수 있다는 지성주의 전통에 의해 잊혀져 왔던 '우발성'이나 '예외성'의 회복을 위해, 전반 예술활동에 있어서 '우연'의 요소를 적극적으로 도입하였다.<sup>4)</sup>

다다의 이러한 이념들은 꼴라주 고유의 성격과 부합하면서 이에 대한 적극적 시도로 이어졌다. 특히 전통의 그리는 기법들과 비교하여, 기존의 것을 차압하여 재구성하는 꼴라주 과정에는 '우연'의 개입이 효과적으로 적용될 수 있었다. 또한 특별한 그리는 기술이 요구되지 않는 누구나 할 수 있는 백치적인 행위를 예술의 범주로 끌어들이는 점에서 다다주의자들의 예술이념을 성취시키는 수단이 되었다.

다다 꼴라주는 바로 그들이 주장한 '우연'이라는 변수를 꼴라주 행위에 접목시킨 형태로 전개되었다. 다다 꼴라주에서 보여지는 우연의 요소는 '우발성'과 '무의식'이라는 두 가지 형태로 나누어진다.

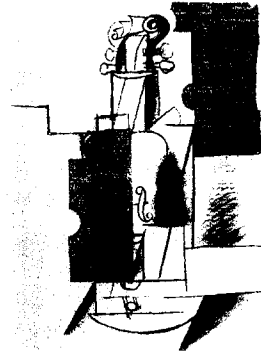
첫째, 다다에서 좀 더 적극적으로 도입된 '우연'의 개념은 '우발성'의 의미로서 주로 작품 구성요소의 선택이나 선택된 요소들의 구성과정에서 이성적 사고를 배제하는 형태로 나타났다. 길을 가다가 우연히 만난 오브제들로 제작된 안코(Janco)의 조각, 드로잉을 찢어 바닥에 흩어진 대로 구성된 아르프(Jean Arp)의 꼴라주, 그리고 신문기사에서 오려낸 단어 조각들을 가방이나 모자에 넣고 흔들어 탁자 위에 배열된 상태로 제작된 다다 시인들의 음성시(phonetic poetry)(그림2) 등은 '우발성'에 의존한 그들의 꼴라주 과정을 잘 보여주고 있다. 무관하게 선택된 단편적 요소들이 '우연'의 구조에 의하여 구성된 결과는 문맥상 차연성의 절정을 만들어 냄으로써, 완전히 추상화되고 해체화된 형태로 나타났으며, 이러한 '우연'의 법칙에 의한 꼴라주는 이후, 예술 창조의 새로운 자극제의 역할을 담당하면서 다다 특유의 모델이 되었다.(그림3)

둘째, 다다 꼴라주에서 선보이는 또 하나의 '우연'의 개념은 1900년 프로이드가 발견한 무의식 세계와 가까운 정신상태를 지칭하는 '우연'의 개념이다. 이는 꿈과 같이 일상적이지 않는 관계를 수립하는 것으로 논리나 개연성에 의한 선입관적 사고를 배제하는 것이다. 다다 꼴라주에서 이런 경향은 사진이나 오브제의 비논리적이며 모순적인 전위(dislocation)나 접목을 통한 재현적이며 역설적 형태의 화면으로 나타나며, 이는 이후 초현실주의로 이어져 전개된다.(그림4)

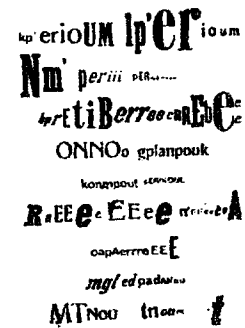
다다 꼴라주의 '우연'에 의한 창작과정은 대상영역에 제한을 두지 않는 사고의 유연성을 허락함으로써 많은 새로운 예술

형식을 탄생시키는 결과를 낳았다. 사진들의 꼴라주인 포토몽타주(photo-montage), 폐품같은 반미술적 오브제와 재료를 폴로 붙이거나 용접하는 아상블라주(asssemblage), 하나의 오브제를 그와 무관한 공간 안에 꼴라주한 뒤상의 레디메이드(ready-made)(그림7), 언어의 꼴라주 형태인 음성시들은 모두 꼴라주라는 행위를 거쳐 새롭게 탄생된 형식들이다. 이와 같이 과거에는 다소 저급한 기법으로 취급되어 온 꼴라주에 '우연'이라는 요소를 접목시킴으로 그 영역을 확대하고 새로운 창조적 가능성을 부여하였다는 사실에서 다다 꼴라주의 역사적 의미를 찾을 수 있겠다.

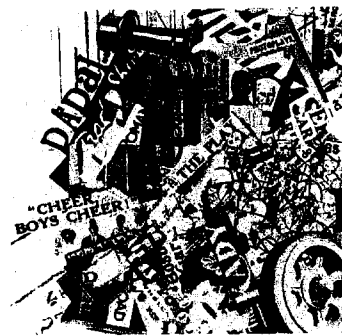
(그림1) 피카소의 구성적 꼴라주 (그림2) 다다의 음성시



(그림3) 우발적 다다 꼴라주



(그림4) 모순적 다다 꼴라주



### ③ 초현실주의 꼴라주

초현실주의 화가 에른스트(Max Ernst)가 '부조리한 평면 위에 전혀 관계없는 두 실재간의 만남'으로 꼴라주를 정의한 바와 같이, 초현실주의 꼴라주는 기본적으로 사물들의 이상한 만남이라는 주제에 일관한다. 모순성에서 기인하는 발작적 美(convulsive beauty)를 옹호하던 그들의 이원론적 태도는 초현실주의 꼴라주에서 일관되게 나타나는 역설적 효과를 설명해주는 이유가 된다.<sup>5)</sup>

초현실주의 꼴라주에서는 '해부대 위에서의 재봉틀과 우산의 우연한 상봉'이라는 구절 같이 모순적 전위(dislocation)나

4) Richter, Hans, Dada: art and anti-art, Thames and Hudson Ltd, 1978. pp.60-64

5) Waldberg, Patrick, Surrealism, Oxford Press, 1965, pp.66-79

접목의 방법에 의하여 만들어지는 비현실적 상황을 외양적인 겉속에 의해 마치 현실의 상황처럼 표현해 내었다. 이렇게 의도적으로 만들어진 외양적 연속성은 실제 이미지들의 비연속성에 의해 허구적 현실이라는 역설적 효과를 만들어 낸다.<sup>6)</sup> 이는 모순되게 배치된 사물들의 이미지를 사진처럼 현실성과 연속성을 가진 화면으로 재현해내는 '합성회화'나 모순된 재질이나 크기를 실물 오브제에 접목함으로써 현실성을 갖게 하는 초현실주의 오브제(그림5)등의 형태에서 두드러지게 나타난다. 오펜하임의 털로 뒤덮인 컵(그림9)이나 달리의 녹아내리는 형질과 접목된 시계그림(그림10)과 같이 접목의 대상은 재료, 형태는 물론 명칭이나 크기등 비물질적 개념에 이르기까지 확대되며, 예기치 못한 대상들의 접목에 의하여 초현실주의 콜라주는 고유의 형태, 특성, 기능 등이 없거나 형질이 변이(transform)되는 비예측적(unexpected)인 상황을 가져오게 된다.

#### ④ 팝 콜라주

팝아트가 출현한 60년대는 탈모더니즘의 태동을 볼 수 있는 과도기적 상황이었다. 2차 대전이후 산업화에 따른 칼라 사진, 인쇄 기술의 발달, LP레코드, TV등의 새로운 매개물의 발전으로 인하여 대중문화에 대한 비중과 관심이 날로 증대되고 있었다.<sup>7)</sup> 이에 팝 콜라주는 현실에서 차압된 대량복제 이미지들의 단편들 - 영화스타와 같은 유행하는 대중적 이미지나 콜라 캔과 같은 대도시 소비문화의 소모품 등 - 을 병치시킴으로서 복제물들이 범람하는 사회현상을 그대로 담아내고 있다.

다다의 레디메이드와 앳상블라주에서 발전된 팝 콜라주이지만, 사회에 대한 수용태도에 있어서는 긍정이나 부정이 아닌 중립적 시각의 현상학적 태도를 취한다는 점에서 그와 다른 입장을 가진다. 다다나 초현실주의 콜라주에서 보여지는 '우연'에 의한 해체적 효과나 역설적 효과들은 더 이상 팝 콜라주의 주제가 되지 않는다. 선택적으로 대중매체의 단편들을 모아 열거함으로 마치 필요에 의하여 메모를 꽂아두는 임시 게시판에 비유되기도 하는 팝 콜라주는 구성요소들의 기호화에 의하여 서술적 기능이 강화된 서술적 콜라주(narration collage)의 형태를 취한다.

라우젠버그(Rauschenberg)의 컴바인 아트(Combine Art)는 그려낸 환경 속에 실제 오브제를 도입하는 혼합 스타일의 콜라주 형식이다. 이는 앙고라 코트, 자동차 타이어, 광고 싸인등 기성세대와 신진세대를 대변하는 여러 상징물들을 병치시킴으로서 각각에 내재되어 있는 다양한 메세지들을 혼합하여 의미하는 팝 콜라주의 절충적 다중구조를 잘 나타낸다.<sup>8)</sup> (그림6)

(그림5) 기능성을 상실한 오브제



(그림6) 서술적 팝 콜라주



(표1) 각 사조별 콜라주에 대한 분석

	입체파	다다	초현실주의	팝아트
예술 이념	규칙의 재정립	예술해방	인간내면의 해방	대중문화 회복
배경 사상	지성주의 다원적 시각	이원론 low art 반지성주의	이원론 정신분석 심리학 반지성주의	다원론 low art
구조	차압+삽입	차압+병치	차압+병치 차압+접목	차압+병치
형태	구성적 콜라주	자동기술콜라주 사진몽타주 앳상블라주 레디메이드 음성詩	합성회화 초현실주의오브제	서술적 콜라주 combine art 앳상블라주
선택 기준	조형적	우발적 모순적	비예측적 모순적	대중적 상징적
표현 효과	절충적 효과	해체적 효과 역설적 효과	역설적 효과	절충적 효과
사적 의미	콜라주의 출현	콜라주기능 확대	콜라주영역 확대	콜라주의 언어화

### II-3. 콜라주의 특성과 효과

20세기 순수 미술을 통해 성립된 콜라주의 특성을 분석하면 다음과 같다.

첫째, 논리의 단절이나 비약에 의한 사고의 유연성을 들 수 있다. 콜라주의 기본 성격상 차압할 대상의 선택과 이의 재구성 과정에서 나타나는 논리의 단절이나 비약은 사고의 유연성을 허락함으로써 매우 자유로운 창작의 기회를 제공하였다. 특히 '우연'이 가미된 다다 콜라주는 요소의 선택에 있어서의 제약을 없애고, 그 적용 영역을 회화에서 조각, 타이포그래피, 건축, 詩 등의 영역으로 확장하는 역할을 하였으며, 이러한 시도는 오늘

6) Scharf, Aaron, Art and Photography, 문범 역, 미진사, 1986, p.343  
 7) Alloway, Lawrence, American Pop Art, Rizzoli, 1974, pp.3-5  
 8) Jencks, Charles, Post Modernism, 신수현역, 열화당, 1997, p.15

날 폴라주 행위가 문화, 역사, 지리등 비물질적인 개념의 영역 까지 확대되는 계기를 마련하게 되었다. 초현실주의 폴라주에서 보여지는 오브제와 재질, 오브제와 명칭, 오브제와 크기, 재질과 이미지, 평면회화와 입체 오브제등, 서로 다른 차원의 매체나 개념이 비논리적으로 접목된 형태들은 영역간의 경계를 없애고 새로운 예술 형태를 창조해내는 조형방법으로서의 폴라주의 가능성을 보여주었다. 이렇게 다다의 영역 확장과 초현실주의의 영역 혼합의 결과로 얻어진 선구적 업적들은 이후 많은 분야에서 그 독창성을 인정받는 만큼, 어떠한 영역도 제약 없이 접목을 가능하게 하는 폴라주는 매우 유연한 조형 방법임을 보여준다.

둘째, 상징과 은유에 의한 탁월한 의사소통의 효능을 가진다. 차용된 실물, 혹은 이미지등 폴라주 구성요소는 작가 개인의 감정입입 없이 그 중립성이 유지됨으로서 누구에게나 인지되는 객관화된 기호(sign)로서의 기능을 보유하게 된다.

비평가 크라우스는 구조주의 언어학에서 설명된 의미체(signifier)와 의미대상(signified)의 구조를 폴라주에 적용하여<sup>9)</sup>, 이의 기호적 역할을 설명하였다. 부재(absence)중의 의미대상은 자신의 대리인인 의미체, 즉 실물의 단편들을 통하여 자신을 언급함으로써 폴라주에는 메타언어<sup>10)</sup>로서의 기능이 부여된다는 것이다. 한 예로 공간을 고용하지 않고도 서로 크기가 다른 두 개의 바이올린의 f자를 통하여 화면의 깊이, 즉 공간을 표현하는 피카소의 정물 폴라주(그림1)는 바로 이러한 은유적 효과를 수반하는 폴라주의 탁월한 의사소통 가능성을 입증하는 것이다.

셋째, 문맥의 차연성(discontinuity)에 의한 이중 혹은 다중 구조의 특성을 가진다. 차압된 이질적인 요소들로 재구성된 폴라주는 자연 형태나 내용 면에서 모두 차연성을 가지게 되며 이에 의한 모순의 발생은 단일화된 유기적 구조체와는 달리 상반된 관계의 이중구조나 다수의 이질적 요소들에 의한 다중구조의 체계를 갖게 된다.

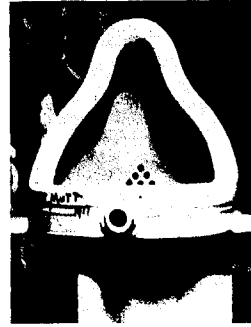
폴라주의 표현 효과는 각각의 미술이념과 대상에 의해 다르게 나타난 것을 볼 수 있다. 순수미술에서 나타난 폴라주의 유형을 그 구성방법에 따라 전위, 접목, 병치등 세가지 개념으로 분류하여 그 효과를 분석하였다.

#### ① 전위(dislocation): 역설적 효과

하나의 단편을 자신의 구조에서 떼어내어 모순된 상황에 재위치시키는 개념이다. 기존의 안정된 상황에서 이탈되어 새로운 주변상황에 전위됨으로써 빚어지는 충돌현상은 의외적인 역설적 효과를 이끌어 낸다. 또한 새로운 주위 상황들은 전위된 기존의 일상적 사물을 새롭게 인식하게 해 줌으로

서 그에 대한 재평가를 유도한다. 소변기나 병걸이등 하찮은 사물들을 화랑이라는 환경 속에 전위시킨 뒤상의 레디메이드(그림7)와 상이한 사물들을 전위시켜 비현실적 상황을 만들어내는 초현실주의 합성회화(그림8)의 예를 들 수 있다.

(그림7) 뒤상의 레디메이드 (그림8) 마그리트의 합성회화



#### ② 접목(joining): 역설적 효과

상이한 독립적 요소들이 접목되어, 전체에 대한 부분으로 융화되는 의미를 가진다. 그 결과 예기치 못한(unexpected)형질의 변형을 가져오게 되며, 이 역시 놀람이나 충격을 수반한 역설적 효과를 가져온다. 비밀상징 접목을 통하여 현실세계의 변이(transform)를 꾀하는 초현실주의 폴라주에서 주로 나타나는 방법이다.

(그림9) 오펜하임의 초현실 오브제 (그림10) 달리의 합성회화



#### ③ 병치(juxtaposition): 절충적효과/ 해체적 효과

다양한 구성요소들이 자신 고유의 성격을 유지한 채, 대등한 관계로 위치된 상황을 병치라고 한다. 전위나 접목이 단일 구성요소와 주변과의 관계에 대한 시각이라면 이는 다수의 전위, 접목을 반복함으로써 전체 구조에 대한 관점으로 발전된 구성 방법이다. 구조상 나타나는 차연성의 정도에 따라 절충적, 혹은 해체적 효과를 나타낸다.

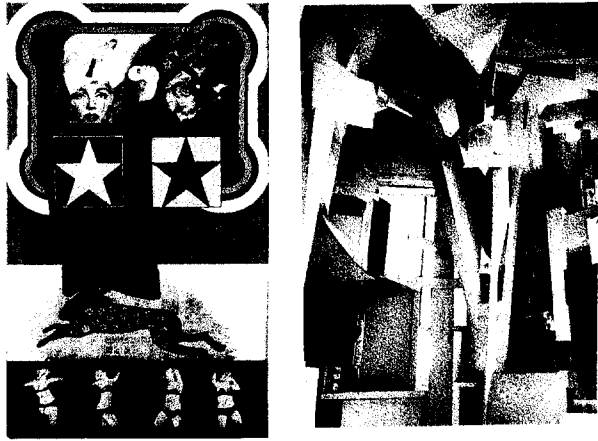
절충적 효과는 전체 구조가 유지되면서 이질적인 요소들의 부분적 대체에 의해 이루어지는 효과이다. 차압된 다양한

9) 소쉬르(Saussure)의 기호학의 운용에 대한 분석에 의하면 signifier는 물질적 성분으로 signified는 비물질적 사고나 개념으로 정의 한다. (Krauss, Rosalind, 1986 p.33)  
10) 어떤 언어를 분석, 기술하는 데 사용되는 보다 고차원적인 언어(기호) 체계를 말한다.

성질의 단편들 사이의 대비나 모순에 중점을 두기보다는 그들의 상징, 은유에 의한 서술적 특성에 보다 의존하는 것으로 입체파 폴라쥬(그림1)나 팝 폴라쥬(그림11)의 예를 들 수 있다.

해체적 효과는 구조와 문맥 모두 차연성이 극적으로 강조된 것으로서 내용면이나 외형상 분열되고 해체되는 형태를 보여준다. 우연에 의한 우발적 관계로서 다다폴라쥬(그림3)나 슈비터즈의 앓상블라쥬(그림12) 작품등이 해당된다.

(그림11) 절충적 효과의 팝 폴라쥬 (그림12) 해체적 효과의 다다 앓상블라쥬



### III. 脫모던 실내공간과 폴라쥬

#### III-1. 脫모던 실내공간의 이념적 배경

20세기 중반까지 디자인과 건축분야에서 절대적 위치를 고수해온 모더니즘은 인과론적이고 기계론적 조형태도를 취함으로써 기존 맥락과 단절된 무장식과 순수라는 형태적 특성을 나타냈다. 이러한 모던 미학의 획일성과 대중과의 의사소통 단절이라는 문제점은 뉴패러다임의 출현에 의한 상대주의적 세계관과 시장경제구조의 변화<sup>11)</sup>에 의한 소비자들의 다양한 요구가 표출됨으로서 표면화되었으며, 탈모던이라는 역사적 전환을 가져오게 되었다.

건축 디자인 분야에 있어서 탈모던으로의 전환은 다원주의(Pluralism)적 사고와 대중과의 의사소통이라는 측면에서 시작되었다. 다원주의 전통은 이미 150년전 파편성, 불연속성, 혼란등을 모던의 개념으로서 밝힌 보들레르의 사고에서 그 뿌리를 찾을 수 있다.<sup>12)</sup> 이는 건축가 벤츄리(R. Venturi)가 자신의 저서 '건축에 있어서의 복잡성과 모순 (Complexity and Contradiction in Architecture, 1966)'에서 순수보다는 혼성, 직선적 보다는 왜곡적, 배타적 보다는 포용적, 명료성 보

다는 모호성, 투명성 보다는 모순적이고 다의적 등으로 탈모던의 다원적 성격을 언급함으로써 더욱 부각되었다. 이후 탈모던 건축의 대표적 이론가인 젠크스(C. Jencks)역시 절충주의, 장식주의, 키치, 위트, 아이러니등 대부분 다원화된 문화의 다양성을 정형화하는 개념들로 탈모던에 대하여 정의 한 바 있다.

다원주의와 함께 탈모던의 주요 특징은 대중과의 의사소통 회복에 대한 노력이라고 할 수 있다. 기호학(semiotics)이라고 불리는 분야의 비평가, 이론가, 혹은 디자이너들이 시각과 언어적 기호사이의 관계에 대한 관심을 가짐으로서, 이는 모던 미학의 순수형태 지향성에 의하여 상실되었던 상징성에 대한 적극적 회복의 노력으로 부각되었다.<sup>13)</sup> 이러한 노력은 실제 건축 디자인에서 대중적 상징물이나 역사적 기억들을 재현, 혹은 재해석하는 방법으로 인용함으로써 적용되었다. 바로크나 아르데코 등의 역사적 양식, 유아적 취향의 동식물 오브제, 해안가나 사막 등의 지역성을 나타내는 색상이나 형태 등이 대중과 친근한 초상(icon)들로서 건축에서 사용된 객관화된 기호의 예들이다.

앞서 살펴본 바, 다중구조와 은유적 의사소통 기능의 특성을 가진 폴라쥬는 다원주의와 대중성 회복이라는 탈모던 이념의 모든 조형 분야에서 유능한 창작방법으로서의 매우 적합한 조건들을 가지고 있음을 알 수 있다.

탈모던의 또 하나의 특징은 정보화이다. 이는 지구상에서 만들어지는 거의 모든 이미지와 문화, 과거와 현재를 즉각적으로 접할 수 있는 가능성을 부여함으로써 백과사전식의, 매우 다양한 시각 표현의 어휘를 제공하고 있다. 순차적 논리가 아닌 비약적 논리의 전개에 의해 거의 모든 대상을 적용할 수 있는 폴라쥬 기법의 유연성은 오늘날 그가 매우 유능한 조형 방법으로서 기대되는 결정적 요인이라고 보여진다

#### III-2. 脫모던 실내공간의 폴라쥬 효과에 대한 사례

탈모던 실내공간에 나타난 폴라쥬 효과를 다음과 같은 사례들을 통해 분석하였다.

##### ① 역설적 효과의 예

ㄱ. '카씨나(Cassina)' 쇼룸 (앙드레 브랑지, 1989)

현대적 이미지의 가구 쇼룸에 어울리는 기하학적 패턴의 벽체 사이에 전위된 거대한 귀의 형상(그림13)은 보는 이에게 의아함과 현실로부터의 소원감을 던져 준다. 이는 뒤샹의 소변기(그림7)와 같이 이질적 환경 속으로 전위된 실물의 단편이 주변 환경과의 모순성에서 야기되는 충격적인 역설적 효과를 보인다. 끊임없는 은유에 의한 시적 효과를 중시한 브랑지의 표현 특성과 어울려 마치 잘려진 귀의 모습과도 유사한 이 오

11) 전후시대의 시장경제에 있어서 생산으로부터 소비로 중심점이 전환됨으로서 소비자의 다양한 취향과 요구에 대한 비중이 커졌다.  
12) 서성록, 한국미술과 포스트모더니즘, 미진사, 1992, p.112

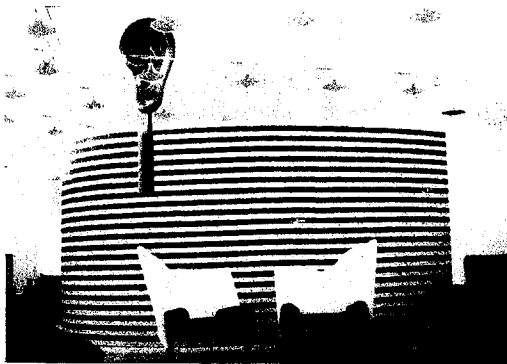
13) Woodham, Jonathan M., Twentieth-century Design, Oxford Univ. Press, 1997, pp.183-191

브제는 정신분열증적 요소로서 충격의 효과를 증폭시키고 있다. 이성주의와 유기체, 이성주의와 융통성이라는 상반된 개념들로 이루어진 이율배반적인 이중구조의 공간을 구성한 예라고 할 수 있다.

나. 레스토랑 '궁' (전시형, 1998)

질박한 백자의 형태로 된 거대한 기둥이 2층 높이의 실내 공간을 떠받치고 있는 형태이다.(그림14) 마치 달리의 녹아 내리는 시계처럼 기둥이라는 기둥과 백자라는 접목은 도자기와 같이 자칫 깨어질 것 같은 형질의 부각으로 인해 더욱 큰 피리감을 불러 일으킨다. 더욱이 평범한 주택가라는 주변환경 속에 등장한 압도할 만한 크기의 백자 항아리는 초현실주의자들이 만들어내던 접목에 의한 허구적 현실의 역설적 효과를 유감없이 보여준다.

(그림13) 카씨나 쇼룸



(그림14) 레스토랑 '궁'



② 절충적 효과 예

가. 디즈니월드 '백조', '돌고래' 호텔 (마이클 그레이브, 1988)

맥락주의자라고 불리울 만큼 다양한 레퍼런트(referents)들을 하나의 공간 안에 실현해 내는 그레이브의 작품답게 디즈니월드의 '백조', '돌고래' 호텔은 참 많은 이야기를 담아낸다. 여기서 그는 이집트와 중세, 바바리아의 미친 왕 루드위그 2세, 다자이너 맥킨토쉬, 심지어 건축가 프랭크 게리에 이르기

까지 다양한 요소들을 차용해 낸다. 디즈니 월드라는 개념처럼 젊음, 소비적, 무절제라는 다분히 미국적 취향에의 객관적 묘사도 단행하면서도 디즈니 만화의 환상적이며 신화적 주제도 병행한다. 그 뿐만 아니라 방문하는 주 고객층인 40세의 부모의 취향과 8세 어린이의 취향을 동시에 수용하려는 의도에서 고전적 물딩과 샹데리아등 고급취향의 상징물과 바나나, 수박, 파인애플 형태의 카운터탑, 코코넛과 팜트리의 전기기구, 장난감처럼 부풀려진 비레등 저급취향의 상징들을 곳곳에 병치하였다.(그림15) 모더니스트들에게는 배제되었던 이야기 중심의 컨셉은 여기서 수백만의 고객과 여행객들에게는 즐거움을 주는 요소가 된다는 사실을 알 수 있으며, 만화같지만 심각함을 동시에 말하는 이 공간은 플라주의 절충적 효과의 진수를 보여주고 있다.

나. '쌈지' 스포츠 의류매장 (최정화, 1988)

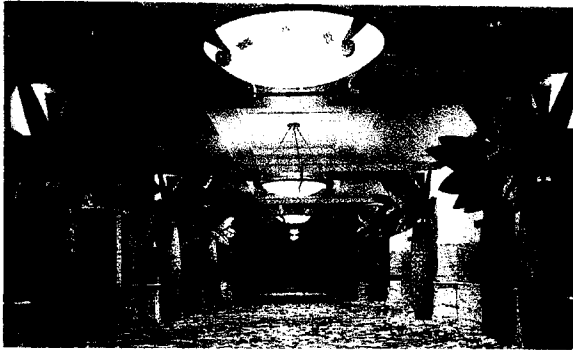
'쌈지' 스포츠 매장 역시 다양한 상징들에 의해 많은 이야기를 하는 절충적 효과를 보이고 있다. 디즈니 월드 호텔이 주제와 연관된 메시지 설정이라면 쌈지스포츠는 그 설정 자체가 공간의 목적과 모순된다고 할 수 있다. 1990년대 말 세련된 색상과 깔끔한 마감이 연상되는 최고급 패션거리에 위치한 첨단 의류매장에 남대문 시장이나 무당집 천막을 연상시키는 싸구려 색채천들이 플라주되어 있다.(그림16) 또한, 10대와 20대 취향을 겨냥한 영케주얼 브랜드의 이미지와는 동떨어진 샹들리에나 태극기, 원색패턴의 원단등은 60년대 경제개발 시대, 박정희, 카바레, 동두천까지 연상시키는 은유 효과를 최대한 구가하고 있다.(그림17) 예상했던 실내환경과 상반된 상징물들의 모순된 전위에 의한 충격이나 의외성은 그 내용이 다양해지고 반복됨에 따라 희석되었으며, 오히려 감각적인 상징들을 통해 다양한 이야기를 대중과 소통하려는 작가의 의도가 읽혀지고 있다.

다. 재즈카페 '천년동안도' (전시형, 1997)

최정화와 함께 국내의 플라주 기법을 적극적으로 구사하는 전시형은 전자의 플라주가 사회현상에 대한 다소 냉소적인 언급이라면 경시되던 한국적 상징들을 현대적 생활 환경 속에 플라주함으로써 이에 대한 새로운 시각을 제시하려는 의도로 해석된다. 재즈카페 '천년동안도'의 디자인 개념은 조선왕조 500년간 신전과 같은 장소로 경건함과 장중함을 느끼게 하는 종묘의 이미지를 표출하고 있다. 몇 년 후 바뀌어질 덧없는 한국의 유흥가의 라이브 카페에 왕조라는 개념 역시 모순된 컨셉의 접목이지만 그보다는 수입된 서구의 취향들이 난무하는 실내디자인 환경 속에 다소 촌스럽게 생각되어져 오던 금박이나 자개, 인동무늬등 한국적 고전미를 적극 차용함으로써 한 단계 높은 표현효과를 거두고 있다.(그림18) 현대적 소재인 유리의 녹색 이미지와 왕조를 상징하는 붉은 쇠기둥, 황금색조의 전통가구의 쇠 장식(그림19)과 커튼월, 백색한지로 덮인 전등과 빨간 테이블, 파란 의자 등은 모던한 감각과 동시에 전통적 감각을 전달하는 절충적 효과를 보여주고 있는 것이다.



(그림15) 디즈니월드 백조호텔



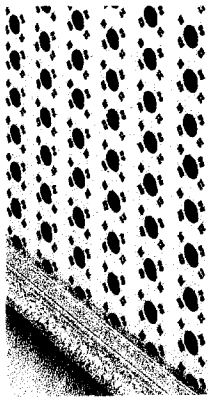
(그림16) 씬지 스포츠의류 매장



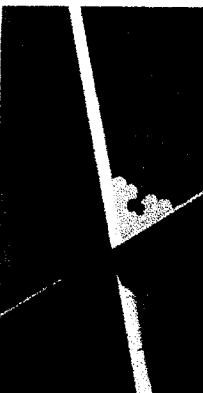
(그림18) 천년동안도



(그림17) 매장 안에  
풀라주 된 태극기



(그림19) 커튼월 유리에 풀라주된  
전통문양의 쇠장식



### ③ 해체적 효과의 예

ㄱ. 컬버(Culver)시의 두 개의 스튜디오 (모쓰, 1994)

모쓰의 스튜디오 실내공간은 앞뒤가 맞지 않는 재료들로 이루어진 패치워크처럼 보여진다. 벽과 천장의 일부가 떨어져 나가고, 투명한 아크릴판 뒤로 난간과 나사, 철골 구조등이 노출되며, 수직 수평구조와는 무관하게 잘려진 재료들이 풀라주된 공간은 구조의 이질적인 불협화음을 보여주는 건축

적 불안정성을 만들어 내었다.(그림20) 이는 구문이나 구조를 무시한 채 재료 즉, 단어들을 우연히 나열하여 만든 다다의 음성詩와 같은 해체적 효과를 보인다. 우연에 의한 우발적 관계가 지배적으로 개입된 결과, 구조와 문맥 모두에서 차연의 절정을 이루며 질서나 계획, 원칙이 부재하는 분열된 형태를 보여준다.

ㄴ. '이도 인터내셔널' 빌딩 (김개천, 1992)

'이도 인터내셔널' 빌딩의 실내공간은 계획 없이 목수들의 재량에 맡겨져 설치된 천장의 목재 바와 구조목들, 불규칙적인 벽돌과 합판등의 재료들이 전체의 구성이나 구조를 형성하는 체제를 완전히 부인하고 우발성, 즉흥성에 의하여 풀라주된 형태를 보여준다.(그림21) 더욱이 붙이다 만 것 같은 재료들은 마치 아직도 변화하고 있는 것 같은 미완성된 모습의 이미지를 나타낸다. 작가의 표현대로 한국 전통 건축에서 느껴지는 '대충대충'의 감각 수용이란 '융통성이 부여된 질서'의 의미로서, 현장에서 일어나는 예기치 않았던 우연적 요소들도 수용하는 것이었다. 이는 계획 없이 시간의 흐름에 따라 우발적, 즉흥적으로 덧붙여져 만들어진 슈비터즈의 메르츠바우(그림12)의 발상과 매우 흡사하다. 절을 찾아가는 구도자의 모습처럼 자연의 법칙을 따라 나무가 휘어지고 틀어진 느낌을 그대로 실어낸다는 그의 디자인 이념은 대충대충 정형화되지 않았던 전통 정신의 재현을 위해 풀라주의 해체효과가 적용된 매우 좋은 예로서 생각된다.

(그림20) 컬버시의 스튜디오

(그림21) 이도인터내셔널 빌딩



### IV. 결론

풀라주는 서로 무관한 것들을 차용하여 재구성하는 기법이다. 모더니즘 미학이 주도하던 시기에 다중구조를 수용하고 이성적 논리적 사고체계를 파괴하는 조형방법으로서의 풀라주의 탄생과 전개가 일어났다는 사실은 그 것의 창조성과 선구적 역할을 입증하는 것이다.

연구내용을 요약하면 다음과 같다.

· 순수미술 측면에서 분석해 본 꼴라주는 다다와 초현실주의 자들에 의하여 비이성적 '우연'의 요소가 접목됨에 따라 실제적인 조형창출에서 유연하게 대처해 나갈 수 있는 효과적인 창작방법으로서 그 개념과 특성이 변천해온 것으로 나타났다.

· 20세기 순수 미술을 통해본 꼴라주의 특성은 다음과 같이 나타났다.

- 논리의 비약, 단절에 의한 사고의 유연성,

- 구성요소의 기호화에 의한 은유성,

- 문맥상의 차이에 의한 이중, 혹은 다중구조

이들 특성은 다원주의와 대중과의 커뮤니케이션 회복, 정보화라는 탈모던 실내공간의 배경이념과 긍정적 관계를 가진다.

· 꼴라주는 전위, 접목, 병치등의 구성방법에 따라 역설적, 절충적, 해체적 등의 조형효과를 가지며, 이는 국내외 실내공간에서 나타난 꼴라주 사례들에서 그 적용성이 입증되었으며, 특히 우리의 것에 대한 언급 측면에서 매우 유용한 방법으로 도입되고 있음을 알 수 있었다.

이로서 꼴라주 행위는 탈모던 이념 하에 이루어지는 실내디자인 분야에서 하나의 유능한 조형방법으로 매우 적합한 조건들을 보여주고 있는 것으로 나타났다. 오늘날 다원적 선택적 문화 상황 속에서는 기능의 해결과 함께 시각적 표현의 다양성이 더욱 강조되고 있는 실정이다. 자칫 경직되기 쉬운 디자인 조형활동과정에서 연구된 꼴라주효과를 적극 활용한다면, 좀더 다각적이고 풍부한 조형언어를 구사할 수 있으리라 생각한다.

본 연구는 꼴라주의 개념을 설정하고 하나의 창조적인 조형방법으로서 실내디자인에의 적용 가능성을 입증한다는 측면에 초점이 맞추어진 반면, 향후 보다 광범위한 실내공간에서의 꼴라주 사례연구가 이루어짐으로 실내디자인 실무와 교육과정에서 참조될 수 있는 모델들로 제시되어야 할 것이다.

## 참고문헌

- Abrams, Janet, *Michael Graves*, ernst & sohn, 1994  
Alexandrian, Sarane, *Surrealist Art*, Prager, 1970  
Biggsby, C.W.E., *Dada and Surrealism*, 박희진역, 서울대 출판부, 1979  
Jencks, Charles, *Post Modernism*, 신수현역, 열화당, 1997  
Krauss, Rosalind E, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, The MIT Press, 1986  
Lambert, Rosemary, *The Twentieth Century*, 이석우역, 열화당, 1986  
Papadakis, Andreas, & Catherine Cooke, Andrew Benjamin, *Deconstruction*, Academy Editions, 1989  
Richter, Hans, *Dada: art and anti-art*, Thames and Hudson Ltd, 1978  
Scharf, Aaron, *Art and Photography*, 문범 역, 미진사, 1986  
Waldberg, Patrick, *Surrealism*, Oxford Press, 1965  
*Webster's Third New International Dictionary*, G&C. Merriam Co. 1971  
Woodham, Jonathan M., *Twentieth-century Design*, Oxford Univ Press, 1997  
김민수, *모던 디자인 비평*, 안그래픽스, 1993  
김춘일, *팝아트와 現代人*, 열화당, 1979,  
서성록, *한국미술과 포스트모더니즘*, 미진사, 1992