creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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

dCollection

공예·디자인학석사 학위논문

일상 속 판타지를 구현하는 디자인 연구

2022년 2월

서울대학교 대학원

디자인학부 산업디자인전공

권 정 현

일상 속 판타지를 구현하는 디자인 연구

지도교수 장 성 연

이 논문을 공예·디자인학석사 학위논문으로
제출함
2022년 2월

서울대학교 대학원
디자인학부 산업디자인전공
권 정 현

권정현의 석사 학위논문을 인준함
2022년 2월

위 원 장 박영목 (인)

부위원장 정의철 (인)

위 원 장성연 (인)

국문초록

사람들은 영화, 음악, 스포츠, 여행 등 다양한 매체에서 판타지를 소비하며 잠시 일상을 벗어나 삶의 활력소를 얻거나 잠재적 욕구에 대하여 대리 만족하기도 한다. 이러한 판타지에 대한 욕구는 판타지를 전달하는 디자인이 주목받는 현상에서도 나타난다. 현재까지 발표된 판타지 감성이 적용된 디자인 작품들의 경우, 대부분은 강한 시각적 낯설음을 통하여 판타지를 제공하는 디자인들이 주를 이루며 사람들에게 호감을 얻고 있다. 이러한 판타지 디자인들의 다소 생경한 조형은 일상을 낯설게 느껴지게 하여 비현실적 느낌을 주는 데에 효과적이지만, 그와 동시에 시각적 불편함을 전달하는 경우들도 많다. 이에 따라 연구자는 판타지와 낯설음의 관계, 판타지가 느껴지게 하는 요소들에 대하여 살펴보고, 이를 바탕으로 판타지를 느낄 수 있게 하는 경험적 요소를 디자인 자원으로 활용하여 강한 시각적 낯설음을 덜어낸 연구자만의 조형적 차별점을 연구하였다.

이를 위하여, 첫째, 판타지적 감성을 제공하는 다양한 분야의 소비 매체들에 대하여 문헌고찰을 진행하여, 각 분야에서 판타지를 어떠한 방식으로 적용시키는지에 대하여 파악하였다. 둘째, 디자인 분야에서 판타지를 표현한 디자인 작품 사례들을 조사하여, 디자인에서의 판타지 적용과 가능성을 파악하였다. 마지막으로, 선행연구를 통하여 파악된 기존의 판타지에 대한 조형 표현 방법과 차별화된 조형을 탐구하는 작품 연구을 진행하였다. 특히, 연구자는 낯설음을 시각표현을 통해 직접적으로 전달하는 대신, 판타지의 경험적 요소를 통해 은유적으로 표현한 디자인을 모색하였으며, 여러 작품 연구을 통하여 공통적으로 일상에서 '상황의 반전, 전도'의 경험을 통해 판타지를 전달하도록 하였다.

총 3차에 걸친 작품 연구를 통하여 시각적 낯설음을 덜어낸 판타지 디자인의 가능성을 모색하였다. 작품 연구 1차에서는 '현실과 공존하는 판타지', '일탈 욕구를 자극하는 판타지'를 표현하였다. 앉기, 책 꽂기, 입

구에 들어가기 등의 소소한 일상 행위가 일상을 벗어나는 경험이 되도록 창작하였다. 이를 통해, 낯설음에 대한 호기심을 자극하는 동시에 다소 강한 시각 표현의 조형이 도출되었다. 작품 연구 2차에서는 연구자의 판타지에 대한 세계관과 차별적 조형언어를 모색하기 위해 연구자 개인의 일상경험을 활용하였다. 민들레 홀씨, 향기를 각각 '깨지기 쉬운 판타지', '예상치 못한 사이 다가오는 판타지'로 표현하고자 하였다. 본 과정에서 섬세하고 차분한 연구자의 차별적 조형 언어를 발견하였지만, 판타지를 공감하기 어려운 조형이 도출되었다. 작품 연구 3차에서는 보는 이로 하여금 공감할 수 있는 판타지를 표현하고자 하였다. 작품 연구 2차의 향기를 소재로 한 디자인에 대한 직관적인 조형 표현을 시도하였으며, 택배, 선물이 담긴 상자를 여는 경험에 상상을 불어넣어 '예상치 못한 판타지'를 표현하였다. 비록 1차 연구보다는 약하지만 2차 연구보다는 강한 시각적 자극을 전달하는 조형을 도출하였다.

본 연구를 통하여, 개인의 일상 경험을 자원으로 활용하여 판타지적 경험을 전달하고 낯설음을 덜어낸 판타지 디자인 창작의 가능성을 실험할 수 있었다. 단, 작품 창작 과정에서 낯설음이나 기이함이 지나치게 배제된 표현은 판타지 감성에 대한 공감도를 줄어들게 한다는 한계점도 발견하였으며, 이는 앞으로 일상의 경험을 기반으로 한 판타지 디자인 창작에 있어 낯설음에 대한 적절한 시각적 적용 정도에 대한 심도 깊은 고민이 이루어져야 한다는 것을 의미한다. 마지막으로, 본 작품 연구가 기존의 낯설음, 전복성, 신비함, 기괴함 등의 시각적 표현 요소들에 기반한 판타지 디자인에 대한 또 다른 시야를 제공하는 자료가 될 수 있기를 기대한다.

주요어: 디자인, 판타지, 일상, 비일상, 낯설음, 경험

학번: 2019-28932

목 차

제1장 서론 ····· 1
제1절 연구배경 ····· 1
제2절 연구목적 ····· 2
제3절 연구방법 및 체계 ····· 2

제2장 판타지 개념 및 사례조사 ····· 5
제1절 일상에서의 판타지 현상 ····· 5
2.1.1 판타지 개념 ····· 5
2.1.2 판타지와 낯설음 ····· 7
제2절 다양한 소비 매체의 판타지 차용 사례 ····· 8
2.2.1. 판타지를 차용한 다양한 매체의 사례 조사 ····· 8
2.2.2. 소결 ····· 16
제3절 디자인 분야에서의 판타지 적용사례 ····· 17
2.3.1. 디자인에 있어서 판타지의 가능성 ····· 17
2.3.2. 판타지를 적용한 디자인 사례 조사 ····· 18
2.3.3. 소결 ····· 24
2.3.4. 연구자의 판타지 디자인 창작 방향 ····· 27

제3장 작품연구 ····· 30
제1절 작품 연구 1차 개요 ····· 30
3.1.1. Balloons Lighting ····· 30
3.1.2. Cactus Chair ····· 33
3.1.3. Bubblestone Bookcase ····· 36
3.1.4. Public Shelter Grotta ····· 38

3.1.5. 작품 연구 1차 결과 분석 ····· 41
제2절 작품 연구 2차 개요 ····· 42
3.2.1. Dandelion Lighting ····· 42
3.2.2. Scent Bag Chair ····· 46
3.2.3. 작품 연구 2차 결과 분석 ····· 50
제3절 작품 연구 3차 개요 ····· 51
3.3.1. Scent Table & Chair ····· 51
3.3.2. Fume ····· 53
3.3.3. Gift Lighting ····· 57
3.3.4. 작품 연구 3차 결과분석 ····· 62

제4장 결론 ····· 63

참고문헌 ····· 66
Abstract ····· 68

표 목 차

[표 1-1] 연구체계 ····· 3
[표 2-1] 판타지에 대한 다양한 정의 ····· 6
[표 2-2] 작품 연구 1, 2, 3차의 판타지에 대한 정의 ····· 27
[표 2-3] 낯설지 않은 판타지 디자인 창작 방향 및 체계 ····· 29
[표 3-1] <Balloons Lighting> 디자인 진행 과정 ····· 31
[표 3-2] <Cactus Chair> 디자인 진행 과정 ····· 35
[표 3-3] <Bubblestone Bookcase> 디자인 진행 과정 ····· 37
[표 3-4] <Public Shelter Grotta> 디자인 진행 과정 ····· 40
[표 3-5] <Dandelion Lighting> 디자인 진행 과정 ····· 45
[표 3-6] <Scent Bag Chair> 디자인 진행 과정 ····· 49
[표 3-7] <Scent Table & Chair> 디자인 진행 과정 ····· 52
[표 3-8] <Fume> 디자인 진행 과정 ····· 56
[표 3-9] <Gift Lighting> 디자인 진행 과정 ····· 59
[표 3-10] <Gift Lighting> 실물 제작 과정 ····· 62

그 림 목 차

[그림 2-1] 메종 마르지엘라 S/S 2011 ····· 10
[그림 2-2] 메종 마르지엘라 S/S 2009 ····· 10
[그림 2-3] 살라얀 F/W 2000 ····· 11
[그림 2-4] 살라얀 S/S 2016 ····· 11
[그림 2-5] 마리 카트란쥬 F/W 2011 ····· 12
[그림 2-6] 샤넬 F/W 2008 ····· 12
[그림 2-7] 히에로니무스 보슈, <세속적 쾌락의 정원>, 1500년경 ····· 13
[그림 2-8] 쥬세페 아르침볼도, <Spring>, 1573 ····· 13

[그림 2-9] 살바도르 달리, <Soft Construction with Beans>, 1936 ····· 14
[그림 2-10] 르네 마그리트, <Golconda>, 1953 ····· 14
[그림 2-11] 쿠사마 야요이, <The Spirits of the Pumpkins Descended into the Heavens>, 2015 ····· 15
[그림 2-12] 제임스 터렐, <Ganzfeld, AMDO>, 2013 ····· 15
[그림 2-13] 아니쉬 카푸어, <Cloud Gate>, 2006 ····· 15
[그림 2-14] 올라퍼 엘리아슨, <Rainbow Assembly>, 2016 ····· 15
[그림 2-15] Proust, 1978 ····· 19
[그림 2-16] Juicy Salif, 1990 ····· 19
[그림 2-17] Rabbit Chair, 2016 ····· 19
[그림 2-18] Lucellino Table, 1992 ····· 19
[그림 2-19] Flatterby, 2016 ····· 19
[그림 2-20] The Tournament, 2009 ····· 20
[그림 2-21] Hotel Barcelona Torre De Madrid- Lobby, 2017 ····· 20
[그림 2-22] Mondrian South Beach Hotel, 2008 ····· 21
[그림 2-23] Monster Chair, 2014 ····· 21
[그림 2-24] Charleston Sofa, 2016 ····· 21
[그림 2-25] Front, Horse Lamp, 2006 ····· 22
[그림 2-26] Ward Wijnant, Space Table Lamp, 2020 ····· 22
[그림 2-27] Fade-out Chair, 2009 ····· 23
[그림 2-28] Camper Shinjjuku, 2015 ····· 23
[그림 2-29] Uncovered Skies, 2019 ····· 23
[그림 2-30] Léviathan 2 Torso Series, 2012 ····· 24
[그림 2-31] Digital Grotesque II, 2017 ····· 24
[그림 2-32] 판타지 디자인의 시각적, 경험적 요소 유무와 낯설음의 강도에 따른 분류 ····· 25
[그림 2-33] 동화적, 몽환적, 기괴한 판타지에 따른 분류 ····· 26
[그림 2-34] 노을 사진 ····· 28
[그림 3-1] <Balloons Lighting> 최종 디자인 이미지 ····· 30

[그림 3-2] <Balloons Lighting> 아이디어 스케치 ····· 31
[그림 3-3] <Cactus Chair> 최종 디자인 이미지 ····· 33
[그림 3-4] 뮤직비디오의 선인장과 비누방울 장면 재현 사진 ····· 34
[그림 3-5] <Cactus Chair> 아이디어 스케치 ····· 34
[그림 3-6] <Bubblestone Bookcase> 최종 디자인 이미지 ····· 36
[그림 3-7] <Bubblestone Bookcase> 아이디어 스케치 ····· 37
[그림 3-8] <Public Shelter Grotta> 최종디자인 이미지 ····· 38
[그림 3-9] <Public Shelter Grotta> 내부디자인 이미지 ····· 39
[그림 3-10] <Public Shelter Grotta> 아이디어 스케치 ····· 39
[그림 3-11] <Dandelion Lighting> 최종 디자인 이미지 ····· 42
[그림 3-12] 길에서 마주친 민들레 홀씨 ····· 43
[그림 3-13] <Dandelion Lighing> 아이디어 스케치 ····· 43
[그림 3-14] 사람이 다가가면 흩어지는 빛의 움직임 ····· 44
[그림 3-15] <Dandelion Lighting> 인터랙션에 따른 LED 변화 ····· 44
[그림 3-16] <Scent Bag Chair> 최종 디자인 이미지 ····· 46
[그림 3-17] 영감을 얻은 화장지 비닐팩 사진 ····· 47
[그림 3-18] 향기에서 연상한 조형 모티브인 티백 ····· 47
[그림 3-19] <Scent Bag Chair> 아이디어 스케치 이미지 ····· 47
[그림 3-20] <Scent Bag Chair> 색상 및 인체 스케일 적용 이미지 · 48
[그림 3-21] <Scent Table & Chair> 최종 디자인 이미지 ····· 51
[그림 3-22] <Scent Table & Chair> 아이디어 스케치 ····· 52
[그림 3-23] <Fume1> 최종 디자인 이미지 ····· 53
[그림 3-24] <Fume2> 최종 디자인 렌더링 이미지 ····· 54
[그림 3-25] <Fume> 아이디어 스케치 ····· 55
[그림 3-26] 배경에 따른 연기의 가시성 변화 ····· 55
[그림 3-27] <Gift Lighting> 최종 디자인 이미지 ····· 57
[그림 3-28] <Gift Lighting> 디테일 이미지 ····· 58
[그림 3-29] <Gift Lighting> 아이디어 스케치 ····· 58
[그림 3-30] <Gift Lighting> 실제 작품 사진 ····· 61

제1장 서론

제1절 연구배경

사람들은 문학, 영화, 음악, 스포츠, 여행 등 다양한 매체에서 판타지를 소비하며 잠시 일상을 벗어나 삶의 활력소를 얻기도 하며, 잠재적 욕구에 대하여 대리 만족하기도 한다. 판타지는 일반적으로 현실과 동떨어진 것처럼 여겨지지만, 판타지가 표현된 매체들을 깊이 들여다보면 비밀이나 금기, 또는 인간 내면의 욕구 등 인간의 삶과 밀접한 관련을 가지고 있다. 이에 대하여 최기숙은 "문학에서의 환상은 이 세계가 누락시키고 있는 질서의 이면, 기호화된 존재의 그림자를 찾아주는 숨은 거울과도 같다. 환상은 이 세계의 또 다른 현실이다."라고 말하였다.[1)]

판타지는 규칙, 규범, 논리, 합리성, 기능성 등을 탈피하는 방식으로 다양한 분야에서 적용되어 왔다. 예를 들어, 미술 분야에서는 서로 연관성이 없어 보이는 것들을 조합하거나 같은 것을 반복하여 착시의 경험을 제공하고, 문학과 영화 분야에서는 자연의 원리를 벗어난 초자연적인 인물이나 현상을 묘사하며, 음악 분야에서는 불규칙적인 박자나 예상치 못한 흐름을 자유롭게 표현하고, 가공하지 않은 일상의 소음을 연주하기도 한다. 이처럼 판타지에 대해 표현한 방법들은 매체와 따라 다르게 표현될 뿐, 판타지는 인간 생활 속의 필수요소와 같이 공존하고 있다. 이러한 판타지에 대한 욕구는 판타지를 전달하는 디자인이 주목받는 현상에서도 나타나는데, 현재까지 발표된 판타지 감성이 적용된 디자인 작품들의 대부분은 강한 시각적 낯설음을 통하여 판타지를 제공하는 디자인들이 주를 이루며 사람들에게 호감을 얻고 있다. 브루노 무나리 (Bruno Munari)는 "판타지아는 새로움이 개인적인 것이든, 절대적인 것이든 자유롭게 생각해내는 어떤 것"이라고 말하며, 판타지아는 "어떤 상황을 뒤

1) 최기숙. (2010). 『환상』. 연세대학교 출판부. p.154.

집어 보고, 거꾸로 생각하고, 대립물을 갖다 붙이는 것", "무한히 반복하면서 동질의 것이 변주를 일으키는 것", "유사한 것끼리 등치시키는 것", "상이한 부분 요소들을 결합시키는 것" 등을 통해 가능하다고 말한다.[2] 이와 같이, 판타지 디자인들의 전복성, 낯설음, 기이함 등의 성질과 반복, 왜곡, 변형, 혼용 등의 표현법들을 통한 다소 생경한 조형은 일상을 낯설게 느껴지게 하여 비현실적 느낌을 주는 데에 효과적이지만, 또 다른 한편으로는 시각적 불편함을 전달하거나 현실의 공간에 어우러지지 않는 경우들도 다수 있다. 이러한 현상은 디자인을 통하여 전달하려는 판타지의 새로움과 신비함을 지나치게 극대화하기 위하여 현실에서 거부감이 느껴질 만한 상황들을 재현할 때도 종종 발생하기도 한다.

제2절 연구목적

연구의 목적은 일상의 경험을 자원으로 활용하여 낯설음을 덜어낸 판타지 디자인에 대한 새로운 조형 탐색이다. 일상의 경험을 모티브로 하되 이를 낯설게 표현하여, 조형이 비록 낯설게 느껴지더라도, 불편하지 않고 친숙하게 느껴질 수 있는 판타지를 전달하는 연구자의 조형언어를 정립하고자 한다.

제3절 연구방법 및 체계

일상의 소재를 활용한 판타지 표현을 통한 낯설지 않은 판타지 디자인 창작을 위해 [표1-1]과 같은 연구 체계를 바탕으로 본 연구를 진행하였다. 첫째, 판타지 개념 및 정의에 대한 문헌 고찰을 통해 넓은 범위에

2)브루노 무나리. (2009).『판타지아』. (노성두 역). 파주: 두성북스. pp.40-41.

서 다양한 의미로 사용되지만 다소 추상적인 판타지의 특징에 대한 이해를 도모하였다. 이를 통해, 연구자의 판타지에 대한 관점을 정립하고, 사례 조사의 범주를 설정하고, 객관적인 시각에서 사례를 분석하는 것에 도움을 얻었다. 둘째, 장르적으로 판타지에 속하거나 시각적, 감성적 판타지를 제공하는 문학, 영화, 게임, 음악, 패션, 미술 등의 다양한 분야의 매체들을 조사하여, 디자인에 적용 가능한 판타지에 대한 철학 또는 이를 표현하는 방법이 있을지를 고찰하였다. 셋째, 문헌고찰 및 타 매체의 사례조사를 통해 도출한 판타지의 특징을 바탕으로 디자인 작품 사례들을 조사하여, 조형 표현 양상과 그로부터 느껴지는 감성 및 경험 요소에 대해 분석하였다. 마지막으로, 문헌고찰 및 사례조사를 통하여 파악된 기존의 판타지에 대한 조형 표현과 차별화된 연구자만의 독창성을 작품 연구를 통해 간구하였다. 총 3차례에 걸친 작품 연구를 진행하였으며, 문헌고찰, 사례조사, 창작의 과정을 순차적으로 진행하기보다 작품 연구 진행 도중 마주하는 문제점을 해결해나가면서, 추가적인 문헌고찰과 사례조사를 진행하였다.

[표 1-1] 연구체계

연구 배경 및 목적
판타지 디자인에서 느껴지는 낯설음에 대해 살펴보고, 일상 경험을 디자인 자원으로 활용하여 시각적 낯설음을 덜어낸 조형 표현을 바탕으로 판타지 감성 및 경험을 제공하는 독창적인 디자인의 모색
▼
기반연구1
판타지에 대한 정의 및 특징에 대한 고찰 1) 문헌고찰을 통한 판타지 정의 및 개념 조사 2) 판타지와 낯설음의 관계 고찰
▼

기반연구2
판타지 경험 및 감성을 제공하는 다양한 매체의 사례 조사 1) 문학, 영화, 게임, 음악, 패션, 미술 등의 사례 조사 2) 사례 조사 분석
▼
기반연구3
판타지 감성을 전달하는 디자인 사례 조사 및 분석 1) 기반연구1, 2를 통해 조사한 판타지의 특징에 따라 사례 선정 조사 2) 판타지 표현 요소와 낯설음의 정도, 세부적인 감성에 따라 분석
▼
작품연구 1, 2, 3차
일상에서 판타지를 느낀 경험을 디자인 자원으로 활용하여 낯설지 않은 판타지 디자인 창작
▼
결론
연구의 시사점 및 한계점의 정리를 통한 본 연구의 의의 및 보완점 도출

제2장 판타지 개념 및 사례조사

제1절 일상에서의 판타지 현상

2.1.1 판타지 개념

판타지(Fantasy)의 사전적 정의는 꿈꿔왔지만, 실현되지 않을 것 같은 기분 좋은 상황, 상상의 산물, 상상, 상상하기 등이다.[3] 통상적으로 판타지는 공상, 상상, 환상 등과 관련하여 정의된다. 판타지에 대한 정의는 시대와 문화에 따라 다양하게 변화하였다. [표 2-1]는 다양한 연구자들의 판타지에 대한 정의를 정리한 표이다.

고대 그리스의 철학자 플라톤(Plato)은 우리가 사는 현상계는 이데아(Idea)라는 실재계를 닮은 허구의 세상이라 하였다. 이에 따라 이데아를 닮은 우리가 사는 세계와 비슷한 것일수록 좋게 평가하였고, 닮지 않은 것들을 "판타스마타(Phantasmata)"라고 하여 낮게 평가하였다.[4] 이 판타스마타에는 개인의 주관이 담긴 상상의 산물이 포함될 수 있다. 근대 이후의 환상문학에 대한 연구들에서는 판타지와 일상과의 관계를 살펴볼 수 있었다. 최초로 문학에서의 환상에 대한 체계적 이론화를 시도한 츠베탕 토도로프(Tzvetan Todorov)는 판타지 문학의 세 가지 충족 요건 중 망설임에 대해 언급하며, "텍스트들은 독자들로 하여금 등장인물들이 속한 세계가 실제 사람들의 세상처럼 생각하게 해야 하며, 어떤 사건에 대한 자연적이고 초자연적인 설명 사이에서 망설이게 해야 한다."라고 말하였다.[5] 문학의 환상성에 대해 저술한 로지잭슨(Rosemary Jackson)은 환상은 완전하게 비현실적인 것이 아닌 현실의 요소들을 뒤집고, 새롭게 재결합하여 "낯설고, 다른" 것을

---

3) "fantasy", Oxford Learner's Dictionaries, 2022년 1월 30일 접속, https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fantasy?q=fantasy.

4) 박정자.(2013).『마그리트와 시뮬라크르』.[eBook]. 기파랑. p.130.

5) Tzvetan Todorov(1987). *The fantastic: A Structural Approach to Literary Genre*, (trans. Richard Howard). Newyork: Cornell Paperbacks. p.33.

만드는 것과 관련된다고 말하였다.[6] 환상을 하나의 장르로 국한하지 않고 모든 문학에 내재한 충동으로 다룬 캐서린 흄(Kathryn Hume)은 “사실적이고 정상적인 것들이 갖는 제약에 대한 의도적인 일탈”[7]이라고 말하였다. 위와 같은 정의들이 판타지를 일상과 공존하지만, 이와 상반한 것으로 표현했다면, 프랑스의 철학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 판타지를 쉽게 접할 수 있는 현시대와 관련하여 가상 세계는 그 자체로 실존하는 또 다른 세상이라고 하였다.[8] 이를 통해, 시대에 따른 판타지에 대한 인식과 판타지와 현실, 일상과의 관계 변화를 살펴볼 수 있었다.

[표 2-1] 판타지에 대한 다양한 정의

철학자 및 이론가	판타지에 대한 정의
플라톤 (Plato)	본질의 세계인 이데아를 닮지 않은 것
로지잭슨 (Rosemary Jackson)	완전하게 비현실적인 것이 아닌 현실의 요소들을 뒤집고, 재조합하여 “낯설고, 다른” 것을 만드는 것[9]
캐서린 흄 (Kathryn Hume)	“사실적이고 정상적인 것들이 갖는 제약에 대한 의도적인 일탈”[10]
츠베탕 토도로프 (Tzvetan Todorov)	“독자가 인물들의 세계를 일반적인 사람들의 세계로 생각하고 자연적인 설명과 초자연적인 설명으로 서술된 사건들 사이에서 머뭇거리도록 해야 하며, 이러한 망설임을 인물들이 경험해야 하는 것”[11]
장 보드리야르 (Jean Baudrillard)	그 자체로 실존하는 또 다른 세상

6) 로지잭슨. (2004). 『환상성: 전복의 문학』. (서강여성문학연구회 역). 파주: 문학동네. p.18.
7) 캐서린 흄. (2000), 『환상과 미메시스』, (한창엽 역). 서울: 푸른나무. p.20
8) 박정자. (2013). 『마그리트와 시뮬라크르』. E-Book . 기파랑 p.155. http://www.yes24.com/Product/Goods/8771779.
9) 로지잭슨. (2004). 『환상성: 전복의 문학』. (서강여성문학연구회 역). 파주: 문학동네. p.18.
10) 캐서린 흄. (2000), 『환상과 미메시스』, (한창엽 역). 서울: 푸른나무. p.20
11) Tzvetan Todorov. (1987). *The fantastic: A Structural Approach to Literary Genre*, trans. Richard Howard (Newyork: Cornell Paperbacks). p.33.

2.1.2 판타지와 낯설음

현시대의 소비문화에서 감성의 중요성이 증가하며, 일상에서 벗어난 경험을 직, 간접적으로 느끼게 해주는 매체들이 늘어나고, 사람들도 이를 자연스럽게 소비한다. 이에 따라, 판타지의 범위도 다양해졌다. 먼저, 일반적으로 판타지를 생각하면 떠오르는 판타지 소설, 영화, 게임이 있다. 이러한 분야들에서는 판타지가 하나의 장르로 자리 잡아 신화, 설화, 전설 등에서 비롯한 소재와 초인, 외계인, 말하는 사물 등의 요소들이 자유롭고 과감하게 표현된다. 이러한 비현실적인 소재와 표현들은 낯설음과 함께 시각적 불편함을 전달할 수 있지만, 사람들은 이를 거부감 없이 소비한다. 이외에도 사람들은 개인적인 기호와 욕구에 따라 다양하고 낯선 경험을 통해 자신만의 판타지를 충족한다. 이러한 판타지 경험들에는 마냥 즐겁고 기분 좋은 경험만 있지는 않다. 식도락(食道樂)을 좋아하는 사람에게는 소소하게 맛집을 탐방하는 것이 판타지일 수 있지만, 스릴감을 즐기는 사람에게는 번지점프나 스카이다이빙 등과 같은 다소 위험할 수 있는 불편한 경험도 판타지가 될 수 있다. 이는 디자인에도 적용되는데, 포킹아(Fokkinga) 외 1인은 사용자의 경험을 풍부하게 해주는 디자인 요소로서 부정적 감정의 가능성에 대하여 말하면서, 사람들이 스스로 “스카이다이빙”, “롤러코스터 타기”, “슬픈 음악 감상” 등과 같은 불편한 감정을 유발하는 경험을 추구하는 현상을 예로 든다.[12] 이처럼 우리는 다양한 판타지와 함께하는 일상을 보낸다. 이러한 현상은 판타지 디자인 분야에서도 찾아볼 수 있다. 판타지 감성의 디자인에는 동심으로 돌아간 듯 천진난만하고 동화적인 감성의 작품들이 있지만, 기이한 느낌을 전달하는 작품들도 있다. 동화적 감성을 전달하는 디자인 작품들이 과거부터 꾸준히 대중성을 얻어왔다면, 최근에는 하이메 아욘(Jaime Hayon), 마르셀 반더스(Marcel Wanders) 등과 같은 디자이너들의 어딘가 낯선 판타지 감성을 전달하는 작품들이 등장하여 주목을 받고 있다.

---

12) Fokkinga, S., & Desmet, P. (2012). Darker Shades of Joy: The Role of Negative Emotion in Rich Product Experiences. Design Issues, 28(4), 42-56. pp. 43-46.

제2절 다양한 소비 매체의 판타지 차용 사례

2.2.1. 판타지를 차용한 다양한 매체의 사례 조사

제1절의 문헌 고찰을 통해 판타지에 대한 정의와 판타지와 낯설음의 관계에 대하여 살펴보았다. 사례 조사에서는 고대에서 현대에 이르기까지 넓은 범주의 판타지를 접할 수 있었으며, 각각의 시대상에 따라 다른 성격의 판타지 사례들을 접할 수 있었다. 사례 조사 방법은 앞선 문헌고찰에서 참고한 자료들에서 접한 사례들과 포스트모더니즘, 초현실주의, 판타지 등의 키워드를 입력해 검색된 인터넷 자료들의 사례들을 조사하였으며, 체험적 요소가 강한 현대미술 분야에서는 연구자가 TV, 인터넷 등의 매체를 통해 간접적으로 접하거나, 직접 체험을 해보았던 작품들 중에서 판타지 감성과 경험이 느껴졌던 작품을 선정해 조사하였다.

1) 문학

동·서양을 막론하고 그리스로마신화, 중국의『산해경』(기원전 770~221년 저술 추정) 등과 같은 신화, 전설, 민담, 동화 등이 있다. 인간과 동·식물이 혼합된 생명체들, 요괴, 초인 등의 등장인물들이 등장한다. 다양한 인간군상을 의인화한 동, 식물, 무생물 등에 빗대어 당시의 사회상을 풍자하기도 하며, 인간의 억압된 내면을 공포스럽게 표현하기도 한다. 앞선 사례들과 다른 성격의 SF, 공상과학소설 등이 있으며, 『해리포터(Harry Potter)』시리즈(1997~2016), 『퇴마록』(1994) 등과 같은 현대의 판타지 소설이 있다. [13]

13) 최기숙. (2010). 『환상』. 연세대학교출판부, pp.37-73.

2) 영화

1902년 <달세계 여행(A Trip To The Moon)>를 시작으로 1960년대 이후 <2001 스페이스 오디세이(2001: A Space Odyssey)>(1968)와 같은 SF 영화가 시작되고, 1990년대 이후 <해리포터(Harry Potter)>시리즈(2001~2011), <반지의 제왕(The Lord Of The Rings)>시리즈(2001~2003), <아바타(Avatar)>(2009) 등으로 이어지며.[14] <배트맨(Batman)>(1989~), <스파이더맨(Spiderman)>(2002~) 등의 수퍼히어로물. 디즈니(Disney), 픽사(Pixar), 지브리 스튜디오(Studio Ghibli) 등의 스튜디오에서 제작한 애니메이션 작품들이 있다. 등장인물들은 시공간을 넘나들며, 무생물, 동물, 인간, 외계인 등의 경계가 모호한 외형을 지니고, 초인적인 능력을 발휘하기도 한다.

3) 게임

장르적 판타지 게임은 천진난만하고 귀여운 모습부터 신화나 설화에 등장할 것 같은 기괴한 모습까지의 다양한 외형의 캐릭터와 시공간을 넘나드는 배경을 통한 과감한 시각적 효과들로 구성된다. 그 외에도 스포츠 게임, 육성 게임 등과 같이 다양한 주제와 테마를 중심으로 한 게임들이 있으며, 이들은 강하거나 화려한 시각적 효과가 없더라도 가상세계에서 사람들의 흥미, 재미, 욕구를 충족시켜준다는 점에서 넓은 의미의 판타지에 포함된다고 할 수 있다. 또한, AR, VR 등과 같은 현대 기술의 발전으로 체험적 특징이 강해지고 있다.

14) 조혜진. (2011). 「한국판타지영화의 발전환경 및 가능성 연구」. 인문콘텐츠(21). 149-175 pp. 154-155.

4) 패션

패션 분야의 사례들에서는 비일상적인 표현을 흔히 찾아볼 수 있었으며, 그중 일상적인 소재를 변형해 이질감을 부여하거나, 착시 현상이 느껴지는 사례들로 조사하였다.

마틴 마르지엘라(Martin Margiela, 1957~, 벨기에)는 신체에 안정감 있게 입혀지는 일반적인 입체형의 의복 형태를 벗어나 [그림 2-1]과 같은 편평한 옷(Flat Clothes)을 다양하게 보여주었다.[15] 또한, [그림 2-2]와 같이 오래된 가발, 캔버스 및 실크 스카프, 노출된 솔기, 마무리하지 않은 단처리 등 일상의 물건이나 기존 의류의 기능성이나 심미성을 해치는 요소들을 의류의 주요 소재로 과감하게 활용하였다.

[16]

[그림 2-1] 메종 마르지엘라 S/S 2011

[17]

[그림 2-2] 메종 마르지엘라 S/S 2009

15) 김순자(2016), 「모호성의 관점에서 본 마틴 마르지엘라 패션디자인 특성」, 한국의상디자인학회지, 18(2), 191-206. p.198.

16) “Maison Margiela Spring 2011 READY-TO-WEAR”, VOGUE RUNWAY, 2021년 11월 13일 접속, https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2011-ready-to-wear/maison-martin-margiela/slideshow/collection#16.

17) “Maison Margiela Spring 2009 READY-TO-WEAR”, VOGUE RUNWAY, 2021년 11월 13일 접속, https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2009-ready-to-wear/maison-martin-margiela/ slideshow/collection#21.

후세인 살라얀(Hussein Chalayan, 1970~, 키프로스)은 패션과 기술을 융합하여 변신하는 의상들을 디자인했으며, 그 중 [그림 2-3]와 같은 스커트로 변하는 커피 테이블이 대표적이다. 또한, [그림 2-4]와 같이 셔츠가 물에 녹아 또 다른 원피스가 드러나는 퍼포먼스와 같은 무대 연출로 관람객에게 예상치 않은 경험을 제공한다.

[그림 2-3] 살라얀 F/W 2000[18]

[그림 2-4] 살라얀 S/S 2016[19]

마리 카트란쥬 (Mary Katrantzou, 1983~, 그리스)는 착시 효과를 일으키는 화려한 패턴들과 신체와의 이질감이 느껴지는 항아리가 연상되는 형태의 치마를 통해 [그림 2-5]와 같은 몽환적이고, 환상적인 느낌을 자아내었다. 칼 라거펠트(Karl Lagerfeld, 1933~2019년, 독일)는 [그림 2-6]과 같이 거대한 퀼트백, 진주장식, 리본 등으로 채워진 회전목마로 샤넬의 F/W 2008 컬렉션 무대를 장식하였다. 동심을 자극하는 회전목마와 확대된 악세사리들을 통해 모델들을 작아 보이게 하여 동화적인 분위기의 패션쇼를 연출하였다.

---

18) “Chalayan Fall 2000 Ready-to-wear”, Vogue Runway, 2021년 11월 13일 접속, https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2000-ready-to-wear/chalayan/slideshow/collection#55.

19) Dan Howarth, “Clothes dissolve on the catwalk during Hussein Chalayan's Spring Summer 2016 show”, Dezeen, 2015년 10월 2일, https://www.dezeen.com/2015/10/02/clothes-disintegrate-on-catwalk-hussein-chalayans-spring-summer-2016-show-paris-fashion-week/.

[그림 2-5] 마리 카트란쥬 F/W 2011 [20]

[그림 2-6] 샤넬 F/W 2008 [21]

4) 음악

16세기부터 유럽에 등장하기 시작한 환상곡들은 형식의 제약을 벗어나 자유롭고 즉흥적으로 연주하며,[22] 이는 판타지아(Fantasia)라는 용어로 지칭되었다. 대표적으로 쇼팽 (Frédéric François Chopin)의 <환상즉흥곡(Fantaisie-Impromptu)>(1834), 바흐(Johann Sebastian Bach)의 <반음계 판타지아적 환상곡과 푸가 라단조(Chromatic Fantasia and Fugue in D minor, BWV 903)>(1717~1723년 사이 작곡 추정)등이 있다. 또한, 존케이지(John Cage, 1912~1992, 미국)는 일상의 소리를 음악의 소재로 사용하였다. 그가 작곡한 <4분 33초(4′33″)>(1952)는 피아노 앞에 앉아 아무것도 연주하지 않은 채, 관객들이 주위에서 들려오는 일상의 소리에 귀 기울이게 하였다. 이 작품에서는 판타지만의 동화적이고 몽환적인 감성은 느낄 수 없지만, 반전 경험을 통해 일상을 다른 관점에서 느낄 수 있게 했다는 점에서 사례로 함께 조사하였다.

---

20) “Mary Katrantzou Fall 2011 Ready-to-wear”, Vogue Runway, 2021년 11월 13일 접속, https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2011-ready-to-wear/mary-katrantzou/slideshow/collection#22.

“Mary Katrantzou Fall 2011 Ready-to-wear”, Vogue Runway, 2021년 11월 13일 접속, https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2011-ready-to-wear/mary-katrantzou/slideshow collection#22.

21) Reuters Staff, “Fashion merry-go-round at Chanel show in Paris“, Reuters, 2008년 3월 1일, https://www.reuters.com/article/us-fashion-paris-idUKL2979544720080229.

22) 박윤경. (2012), 「음악적 판타지에 관한 소고: 바로크 시대 논서들의 정의를 중심으로」. 음악이론 연구 제18집, 118-143. pp.119-120.

5) 미술

미술 분야에서는 중세 시대의 아르침볼도, 히에로니무스 보슈의 작품들을 거쳐, 1900년대의 꿈, 무의식을 표현하는 초현실주의 작품들에서 기존의 것들을 낯설게 변형, 결합한 이미지들을 접할 수 있었다. 현대미술에서는 체험을 통해 작가의 세계관을 전달하는 작품들을 접할 수 있었다.

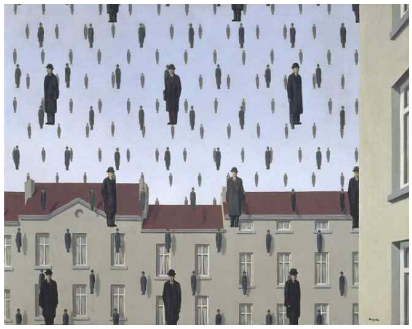
히에로니무스 보슈(Hieronimus Bosch, 1450~1516, 네덜란드)는 천사, 괴물 등과 같은 신비롭고 기괴한 이미지들을 통해 유럽 중세에 금기시되던 인간 내면과 무의식에 잠재되어있는 욕망, 본능의 어두운 면을 평화로운 풍경과 결합한 <세속적 쾌락의 정원>(1500년경) [그림 2-7]을 제작하였다. 아르침볼도(Giuseppe Arcimboldo, 1527~1593, 이탈리아)는 동·식물, 사물들로 [그림 2-8]과 같은 기괴하면서 해학적인 초상화를 그렸다. 살바도르 달리(Salvador Dali, 1904~1989, 스페인)는 녹아내리는 시계, 내장이 드러난 인체 등 현실에 존재할 수 없는 형상들을 구체적으로 묘사하여[23] 기괴한 장면을 [그림 2-9]과 같이 연출하고, 르네 마그리트 (Rene Magritte, 1989~1967, 벨기에)는 사물들을 모순되게 결합하여 [그림 2-10]과 같은 "시적인 신비함"을 전달하였다.[24]

[그림 2-7] 히에로니무스 보슈, <세속적 쾌락의 정원>, 1500년경 [25]

[그림 2-8]쥬세페 아르침볼도, <Spring>, 1573 [26]

23) 김호삼. (2003). 「초현실주의 회화의 꿈 이미지 분석 -델 기리코, 달리, 마그리트를 중심으로-」. 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문. p. 32.
24) 상게논문. p. 40.
25)히에로니무스 보슈(1500년경). 세속적 쾌락의 정원[그림]. Wikimedia Commons,

[그림 2-9] 살바도르 달리, <Soft Construction with Beans>, 1936 27)



[그림 2-10] 르네 마그리트, <Golconda>, 1953 28)

쿠사마 야요이(Kusama Yayoi, 1929~, 일본)는 어린 시절에 겪었던 동그라미가 떠다니는 환각을 평면, 입체, 공간에 걸쳐 예술 작품으로 표현한다. 이러한 작품들은 관람자에게도 [그림 2-11]과 같은 환영의 경험을 제공한다. 제임스 터렐(James Turrell, 1943~, 미국)은 빛을 활용해 관람객에게 새로운 지각 경험을 제공하는 설치공간을 표현한다. 예로, <간츠펠트>(2013)는 [그림 2-12]과 같이 관람객이 평면과 깊숙한 공간의 경계를 넘나드는 반전 경험을 할 수 있게 한다. 아니쉬 카푸어(Anish Kapoor, 1954~, 인도)의 도심 공원에 설치한 거대한 콩 모양의 <Cloud Gate>(2006)는 사람들이 [그림 2-13]과 같이 금속 표면에 비친 왜곡된 풍경 속의 자신을 발견하게 함으로써 일상의 판타지를 경험하게 한다. 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson, 1967~, 덴마크)은 수증기로 만들어진 커튼에 빛이 굴절되어 발생하는 무지개를 [그림 2-14]과 같이 연출하여, 우연한 기회에만 접할 수 있는 자연 현상을 전시장에 옮겨와 관람객에게 신비한 경험을 제공한다.

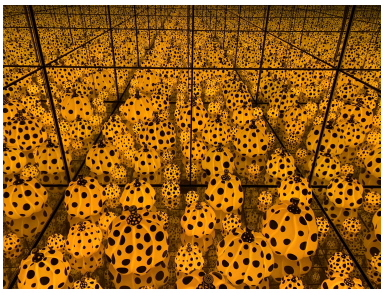
---

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jheronimus_Bosch_023.jpg.

26) 쥬세페 아르침볼도(1573). Spring[그림], Giuseppe Arcimboldo. https://www.giuseppe-arcimboldo.org/Spring-1.html

27) 살바도르 달리(1936), Soft Construction with Beans[그림]. Wikipedia Commons, https://en.wikipedia.org/wiki/File:SalvadorDali-SoftConstructionWithBeans.jpg

28) 르네 마그리트.(1953). Golconda[그림]. Rene Magritte Biography, Paintings, and Quotes, https://www.renemagritte.org/golconda.jsp.



[그림 2-11] 쿠사마 야요이, <The Spirits of the Pumpkins Descended into the Heavens>, 2015 [29]

[그림 2-12] 제임스 터렐, <Ganzfeld, AMDO>, 2013 [30]

[그림 2-13] 아니쉬 카푸어, <Cloud Gate>, 2006 [31]

[그림 2-14] 올라퍼 엘리아슨, <Rainbow Assembly>, 2016 [32]

29) 쿠사마 야요이(2015). The Spirits of the Pumpkins Descended into the Heavens [설치미술]. Wikimedia Commons.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kusama_Yayoi_The_Spirits_of_the_Pumpkins_Descended_into_the_Heavens.jpg
30) 제임스 터렐(2013). Ganzfeld, AMDO [설치미술]. 뮤지엄 산.
http://www.museumsan.org/museumsan/james/product.jsp?m=3&s=2#Ganzfeld.
31) 아니쉬 카푸어(2006). Cloud Gate[조각], Anish Kappor.
https://anishkapoor.com/5104/letter-to-the-nra.
32) 올라퍼 엘리아슨(2016). Rainbow Assembly [설치미술]. Olafur Eliasson.
https://olafureliasson.net/archive/exhibition/EXH102423/the-parliament-of-possibilities.

2.2.2. 소결

1) 인간의 삶과 밀접한 판타지

판타지를 표현한 사례들은 비밀, 금기, 인간 내면의 욕구 등을 표현하여 인간의 삶을 표현하고, 인간 생활과 공존하고 있었다. 문학에서는 사람들의 입에서 입으로 전해 내려오는 신화, 민담, 전설, 우화 등에서 비밀스러운 이야기, 사회의 이면이나 인간 군상을 동·식물, 인간이 혼합된 생명체나 귀신, 초인 등에 빗대어 표현하였다. 초현실주의 회화는 꿈과 무의식을 다소 기묘하게 표현하였다. 음악은 규율을 벗어난 즉흥적인 연주로 연주자의 내면 감성을 표현하였다. 이를 통해, 판타지를 표현하는 방법이 시대와 매체에 따라 달라질 뿐 인간 생활과 언제나 공존하고 있었음을 알 수 있었다.

2) 일상에 낯설음을 부여한 판타지

사례들은 판타지를 규칙, 규범, 논리, 합리성, 기능성 등을 탈피하는 방식으로 표현하였다. 미술 분야에서는 서로 연관성이 없어 보이는 것들을 조합하거나 착시의 경험을 제공하고, 문학과 영화에서는 자연의 원리를 벗어난 초자연적인 인물이나 현상을 묘사하며, 음악은 불규칙적인 박자와 예상치 못한 흐름으로 연주되며, 가공하지 않은 일상의 소음을 연주하기도 한다. 또한, 패션에서는 의복의 기능성을 완전히 벗어난 과감한 조형을 엿볼 수 있었다. 이러한 사례들은 일상을 변형하고 재조합해 비현실적인 풍경을 보여주는 동시에, 사람들의 생활과 삶에 있어 비일상적인 요소의 존재와 중요성을 전달한다.

3) 현시대의 체험적 판타지

현시대에 우리가 문화를 소비하는 매체에서 낯설음이 느껴지지 않는 사례는 찾아보기 힘들 정도로 이는 통상적인 표현 방식이 되었고, 사람들은 낯설고 불편한 경험을 거부감 없이 소비한다. 제임스 터렐, 쿠사마 야요이, 아니쉬 카푸어, 올라퍼 엘리아슨 등과 같은 작가들의 작품들 또

한, 관람객이 시각적 감상 외에도 체험을 통해 작가들의 세계관과 판타지를 경험할 수 있게 한다. 체험을 통해 작품을 접하는 과정은 스토리적인 특징을 가지고 있어, 자연스럽게 낯설음을 경험할 수 있게 하였다. 이처럼 사람들은 판타지를 독서, 영화 감상과 같이 간접적으로 경험할 뿐만 아니라 적극적으로 체험할 수 있게 되었다. 현시대의 개인의 다양한 기호에 대한 존중과 기술의 발전은 사람들이 어렵지 않게 일상에서 새로움과 낯설음을 경험하며 판타지를 충족할 수 있게 하였다. 여행을 하기도 하고, 평소에 해보지 않은 스포츠에 도전하기도 하는 등의 다양한 방식으로 자신들만의 판타지를 경험한다. 낯선 경험은 사람들의 감성을 자극하는 판타지 디자인 사례들에서도 찾아볼 수 있다.

제3절 디자인 분야에서의 판타지 적용사례

2.3.1. 디자인에 있어서 판타지의 가능성

제2절의 사례조사를 통해 살펴보았던 낯선 느낌의 시각적 요소과 체험적 요소를 통한 판타지의 표현은 디자인 분야에도 적용될 수 있다. 브루노 무나리(Bruno Munari)는 “판타지아의 첫걸음은 상황의 역전에서 시작된다.”고 하였다.[33] 또한, 그에 의하면 “판타지아”를 실현시키는 “상황의 역전”은 일상의 것들을 연관시키고 변형시키는 능력인 상상력을 통해 가능하다. 그는 상상력에 대하여, “상상력은 이미 존재하지만 현재 여기 없는 것을 시각적으로 이미지화한다.” 라고 말하며, 우리가 경험한 것들을 연관 짓는 능력인 상상력이 판타지아를 구현하는 것에 도움을 준다고 하였다.[34] 이를 통해 상상이 개인의 일상 경험과 밀접한 관련이 있음을 알 수 있다. 또한, 김기정은 인간의 내면과 판타지를 충족시키고, 디자인을 사람들에게 친숙하게 전달하는 방법으로서의 스토리텔링에 대해

33) 브루노무나리. (2009),『판타지아』, (노성두 역), 파주: 두성북스, pp.40-41.
34) 상게서. p.27~28

말하였다.[35] 이를 통해 판타지 창작에 활용되는 상상력과 스토리와 같은 요소들이 판타지 감성을 전달하는 디자인 창작에도 활용될 수 있음을 알 수 있다.

2.3.2. 판타지를 적용한 디자인 사례 조사

인터넷 검색을 통해 조사를 진행하였으며, 사례들은 전복성, 낯설음, 기이함 등의 특징을 가지고 있으며, 반복, 왜곡 변형, 혼용 등의 표현 방법을 통한 과감한 조형으로 판타지가 느껴지게 하였다. 또한, 예상치 못한 경험을 제공하며, 동화적, 몽환적이며 기괴한 감성을 전달하기도 하였다.

1) 알렉산드로 멘디니(Alexandro Mendini, 1931~2019, 이탈리아)

<Proust>(1978)는 다소 어울리지 않을 것 같은 고전적인 바로크 양식 형태의 의자와 19세기 화가 폴 시냐크(Paul Signac)의 점묘화를 활용한 알록달록한 색상을 가진 패턴의 조합을 통해 [그림2-15]과 같은 시각적 화려함과 몽환적 느낌을 제공한다.

2) 필립스탁(Philippe Starck, 1949~, 프랑스)

필립스탁은 레스토랑에서 종이 식탁보에 떠오르는 생각을 스케치로 옮겨 오징어 모양의 레몬즙짜개 <Juicy Salif>(1990)를 [그림 2-16]과 같이 디자인하였다. 외계인을 연상시키는 조형이 기이함을 전달한다.

3) 스테파노 지오반노니(Stefano Giovannoni, 1954~, 이탈리아)

<Rabbit Chair>(2016)([그림 2-17])는 토끼 모양을 한 실내외 겸용 의자로, 형태에서 편리성이 느껴지지는 않지만, 올라타고, 기대앉을 수 있어[36] 사용자에게 유희를 제공한다. 추상적이고 단순하며 완만한 곡선으

---

35) 김기정. (2019). 「디자인에서 스토리텔링 활용에 관한 연구-제품디자인을 중심으로」, 산업디자인학연구 13권 1호, 95-105. p.2.

36)“Rabbit Chair”. qeeboo. 2022년 2월 1일 접속.
https://www.qeeboo.com/products/rabbit-chair-design-stefano-giovannoni?variant=13777643536430

로 표현된 토끼의 형태는 친숙하면서도 동화적인 감성을 불러일으킨다.

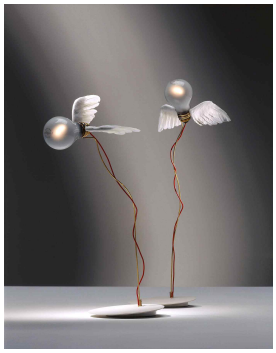
[그림 2-15] Proust, 1978 [37]

[그림 2-16] Juicy Salif, 1990 [38]

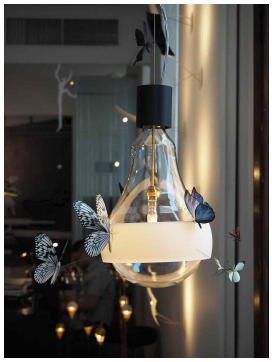
[그림 2-17] Rabbit Chair, 2016 [39]

4) 잉고마우러 (Ingo Maurer, 1932~2019, 독일)

전구를 <Lucellino Table>(1992)([그림 2-18])과 같이 새의 깃털과 조합하거나, <Flatterby>(2016)([그림 2-19])와 같이 사실적인 나비, 나방 모양의 조형물과 결합하여, 인공물인 전구와 자연에서 영감을 얻은 소재들의 만남을 통해 유머러스하면서도 시적인 감성을 제공한다.



[그림 2-18] Lucellino Table, 1992 [40]



[그림 2-19] Flatterby, 2016 [41]

---

37) 알렉산드로 멘디니(1978). Proust[가구디자인], Capellini, https://www.cappellini.com/en/proust.

38) 필립스탁(1990). Juicy Salif[제품디자인], Stack Official Website. https://www.starck.com/juicy-salif-alessi-p2009.

39) 스테파노 지오판노니(2016). Rabbit Chair[제품디자인]. Qeeboo. https://www.qeeboo.com/products/rabbit-chair-design-stefano-giovannoni?variant=13777643536430.

40) 잉고마우러(1992). Lucellino Table[조명디자인]. Ingo Maurer.

4) 하이메 아욘(Jaime Hayon, 1974년~, 스페인)

2009년 런던 트라팔가 광장에 설치된 <The Tournament>(2009)는 [그림 2-20]과 같이 일상의 장난감인 체스를 2m 높이 만큼 확대한 모양으로, 사람들이 트라팔가 해전을 유머러스한 방식으로 경험하게 하였다. 놀이적 요소가 강한 체스가 친근감을 더하지만, 위압감이 느껴지는 크기와 자유로운 붓놀림으로 그린 듯한 사람이나 동물 모양은 기이함을 전달한다. 또한, 그가 내부를 디자인한 <Barcelona Torre De Madrid Hotel>의 로비(2017)에는 [그림 2-21]과 같이 얼룩말 줄무늬를 한 곰이 모자를 쓰고 서있다. 동화적인 느낌과 함께 이상한 나라에 와있는 듯한 느낌을 전달한다.

[그림 2-20] The Tournament, 2009 [42]

[그림 2-21] Hotel Barcelona Torre De Madrid- Lobby, 2017 [43]

5) 마르셀 반더스 (Marcel Wanders, 1963~, 네덜란드)

<Mondrian South Beach Hotel>(2008)([그림2-22])은 잠자는 숲속의 공주의 성을 상상하고 디자인한 인테리어로 내부에 방울 대신 샹들리에가 설치된 커다란 종과 끝없이 이어질 듯한 구불구불한 곡선의 계단 등이 마법과 같은 동화적인 공간을 제공한다.

---

https://www.ingo-maurer.com/en/products/lucellino-table/.

41) 잉고마우러(2016). Flatterby[조명디자인]. Ingo Maurer. https://www.ingo-maurer.com/en/products/flatterby/.

42) 하이메아욘(2009). The Tournament[설치미술]. Wikimedia Commons, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Trafalgar_Square,_London_-_geograph.org.uk_-_1707872.jpg

43) 하이메아욘(2017). Hotel Barcelona Torre De Madrid-Lobby[인테리어디자인], hayon studio, https://hayonstudio.com/interiors/hotel-barcelo-torre-de-madrid/.

<Monster Chair>(2014) [그림 2-23]와 같이 무서운 괴물의 모습을 하고 있지만, 이 의자에 앉았을 때 의자의 부드럽고 푹신한 재질이 무서운 외형을 잊을 만큼의 편안함을 제공한다.[44] 세워진 소파 형태의 <Charleston Sofa>(2016)([그림2-24])는 팔걸이가 앉는 부분이 되어 예상치 못한 안락함을 제공하는 1~2인용 의자가 된다.[45]

46)

[그림 2-22] Mondrian South Beach Hotel, 2008

47)

[그림 2-23] Monster Chair, 2014

48)

[그림 2-24] Charleston Sofa, 2016

44) "Monster Chair", Moooi, 2022년 1월 15일 접속, https://www.moooi.com/en/product/monster-chair#downloads.
45) "Charlesston Sofa", Moooi, 2021년 11월 15일 접속, https://www.moooi.com/en/product/charleston-sofa.
46) 마르셀반더스(2008). Mondrian South Beach Hotel[공간디자인]. Marcel Wanders Studio, https://www.marcelwanders.com/work/the-mondrian-south-beach.
47) 마르셀반더스(2014) .Monster Chair [가구디자인]. Marcel Wanders Studio. https://www.moooi.com/en/product/monster-chair.

6) 무이 (Moooi, Marcel Wanders & Casper Vissers 공동 설립, 2001~)

디자인 그룹 프론트(Front)의 <Horse Lamp>(2006)([그림 2-25])는 서로 연관이 없어 보이는 사실적인 말과 조명 갓의 조합을 통해 기괴하면서, 동화적인 분위기를 자아낸다.[49] 또한, 왈드 위즈넌트(Ward Wijnant)의 <Space Table Lamp>(2020)([그림 2-26])는 조명을 켜면 거울 재질의 표면 너머 우주의 부유물을 연상시키는 파스텔 빛들이 서서히 드러나며 몽환적인 느낌을 자아낸다.[50]

[그림 2-25] Front, Horse Lamp, 2006[51]

[그림 2-26] Ward Wijnant, Space Table Lamp, 2020[52]

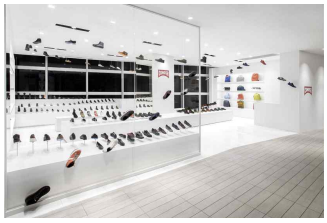
7) 넨도 (Nendo, Sato Oki, 1973~, 일본)

일본의 디자인 브랜드 넨도는 의자가 공중에 떠있는 듯한 착시를 일으키는 <Fade-out Chair>(2009)([그림2-27]), 신발들이 공중에 자유롭게 날아다니는 듯이 디자인된 <Camper>매장(2015)([그림2-28]), 영사기의

48) 마르셀반더스(2016). Charleston Sofa[가구디자인]. Marcel Wanders Studio https://www.moooi.com/en/product/charleston-sofa.
49) “Horse Lamp”, Moooi, 2022년 1월 15일 접속, https://www.moooi.com/en/product/horse-lamp.
50) “Space Table Lamp”, Moooi, 2022년 1월 15일 접속, https://www.moooi.com/en/product/space-table-lamp.
51) 프론트(2006). Horse Lamp[조명디자인]. Moooi. https://www.moooi.com/en/product/horse-lamp.
52) 왈드 위즈넌트(2020). Space Table Lamp[조명디자인]. Moooi. https://www.moooi.com/en/product/space-table-lamp.

편광필름을 소재로 만들어진 우산을 쓰면 우산의 그림자에 하늘이 펼쳐지는 예상치 못한 반전 경험을 제공하는 <Uncovered Skies>(2019)([그림2-29])등을 통해 시각적, 경험적인 판타지를 제공한다.

[그림 2-27] Fade-out Chair, 2009 [53]



[그림 2-28] Camper Shinjjuku, 2015 [54]

[그림 2-29] Uncovered Skies, 2019 [55]

9) 네리 옥스만 (Neri Oxman, 1976~, 이스라엘)

네리옥스만은 남미 문학 <상상 동물 이야기(The Book of Imaginary Beings)>(1957)에 등장하는 10여 종류의 신화 속 생명체들이 [그림 2-30]과 같이 인간의 몸에 맞춰 갑옷, 헬멧, 코르셋 등으로 진화하는 모습을 예측한 조형들을 창작하였다.[56] 이는 현실에 존재하지 않을 것 같은 형태를 구체화하여 생경함과 기괴함을 전달한다.

10) 마이클 한스마이어 (Micheal Hansmeyer, 1973~, 독일>

세포가 분열되는 과정에서 영감을 얻어, 데칼코마니 패턴이 만들어지는 원리와 규칙을 디자인 프로그래밍 과정에 적용해 상상할 수 없거나 예기치 않은 형태의 결과물을 [그림2-31]과 같이 만들었다.[57] 이는 보는

53) 넨도(2009), Fade-out Chair[가구디자인]. Nendo. https://www.nendo.jp/en/works/fadeout-chair-2/?.
54) 넨도(2015). Camper Shinjyuku[공간디자인]. Nendo, https://www.nendo.jp/jp/works/camper-store/camper-shinjyuku/?genre.
55) 넨도(2019). Uncovered Skies[설치미술]. Nendo, https://www.nendo.jp/jp/works/uncovered-skies/?genre.
56) "[3D 프린팅] 네리 옥스만", 월간디자인, 2014년 2월, 2022년 1월 15일 접속, http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/101/65304.

이들로 하여금 어떠한 대상을 특정할 수 없는 형상에서 기괴한 판타지를 느끼게 한다.

[그림 2-30] Léviathan 2 Torso Series, 2012 [58]

[그림 2-31] Digital Grotesque II, 2017 [59]

2.3.3. 소결

1) 이질적인 조합과 사실적인 묘사를 통한 과감한 조형 표현

사례들은 과감한 형태와 다채로운 색상을 가지고 있었다. 또한, 이러한 조형적 특징이 강할수록 낯설음과 기괴함도 강하게 느껴져 판타지를 직관적으로 느낄 수 있었다. 말과 조명 갓 (Front, <Horse Lamp>), 전구와 나비, 깃털 (Ingo Maurer, <Lucellino Table>, <Flatterby>), 종과 샹들리에 (Marcel Wanders, <Mondrian South Beach Hotel>) 등 서로 성질이 다른 요소들을 조합하였으며, 어떤 것이라 특정할 수 없는 형태를 구체적으로 표현(Neri Oxman, <Leviathan 2 Torso>, Micheal Hansmeyer, <Digital Grotesque Ⅱ>)하기도 하였다.

---

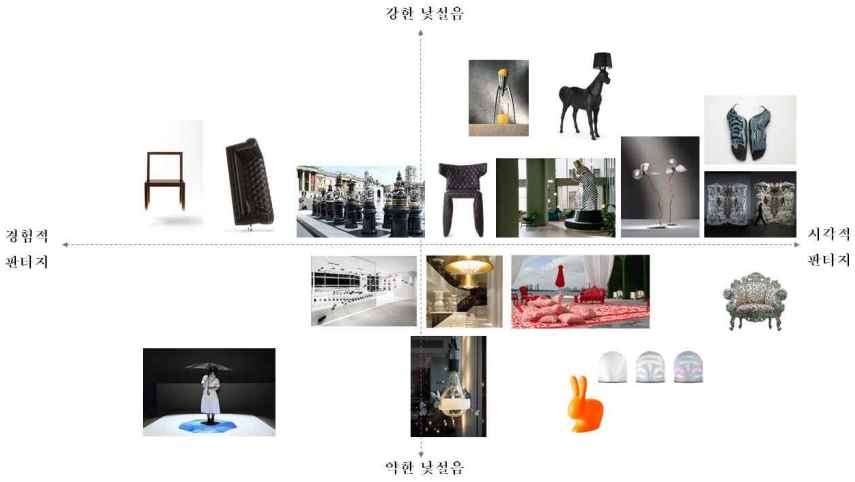
57) "마이클 한스마이어: 상상불가능한 모양 만들기", Ted, 2012년 6월, 2022년 1월 15일 접속, https://www.ted.com/talks/michael_hansmeyer_building_unimaginable_shapes?language=ko.

58) 네리옥스만(2012). Léviathan 2 Torso Series [디자인 오브제]. Centre Pompidou, https://www.centrepompidou.fr/en/ressources/oeuvre/cGBazbE

59) 마이클 한스마이어(2017). Digital Grotesque Ⅱ [건축]. Inhabitat. https://inhabitat.com/jaw-dropping-3d-printed-grotto-explores-the-future-of-architecture/digital-grotesque-ii-by-michael-hansmeyer-and-benjamin-dillenburger-1/.

2) 낯선 경험을 통한 판타지의 전달

사례들은 사람들이 비일상적이거나 예상치 못한 경험을 통해 판타지의 낯설음을 느낄 수 있게 하였다. <The Tournament>는 작은 체스의 크기를 확대해 이를 마주하는 사람들로 하여금 일상에서 접했던 체스에서는 느끼지 못했던 위압감과 낯설음을 느끼게 하고, <Space Table Lamp>는 미사용시에는 거울 재질의 표면이 주변 환경을 비춰 제품의 존재감이 드러나지 않지만, 조명의 전원을 켜면 전구의 몽환적이고 신비로운 불빛이 드러난다. <Charleston Sofa>는 평범해 보이는 소파를 옆으로 세워 낯선 조형의 의자로 탈바꿈시키고, 이 또한 앉을 수 있는 또 다른 형태의 의자라는 반전 경험을 제공한다. <Uncovered Skies>는 평범한 우산의 그림자에서 하늘이 펼쳐지는 반전 경험들을 통해 몽환적인 경험을 제공한다. 이처럼 사례들은 판타지의 특징인 일상의 전도, 전복성의 특징을 디자인의 경험적 요소에 적용하여 낯설음을 전달한다. 하지만, <Uncovered Skies>, <Charleston Sofa>등과 같은 반전의 경험을 극대화하기 위한 단조롭고 평범한 조형의 사례들의 외관 자체에서는 판타지 감성을 전달받기는 어려웠다.



[그림 2-32] 판타지 디자인의 시각적, 경험적 요소 유무와 낯설음의 강도에 따른 분류

3) 동화적, 몽화적, 기괴함 등의 감성 표현

사례들은 세부적으로 다양한 감성을 전달한다. 본 사례 조사에서는 천진난만한 동화적인 판타지, 시적이고 몽환적인 감성의 판타지, 낯설고 기괴한 감성의 세종류의 판타지 감성을 느꼈다. 동화적 판타지는 친근한 소재를 추상화한 표현들로 비교적 단순한 형태와 높은 채도의 색상으로 이루어져 있었다. 몽환적 판타지는 동화적 판타지와 같이 일상의 소재들을 변형, 조합해 낯설음을 부여하고, 부드럽고 풍부한 색감을 지니고 있었다. 기괴한 판타지에서는 곡선과 구체적이고 사실적인 묘사를 통해 생물체가 연상되며, 생동감과 함께 이질감이 느껴지는 조형을 살펴볼 수 있었다. 세부적인 감성에 따라 사례들을 분류해 본 결과, <Charleston Sofa>나 <Fade-out Chair>에서는 SF 영화에 등장할 것 같은 착시와 물리적 판타지는 느꼈으나, 감성적인 특징은 발견하지 못하였다.

[그림 2-33] 동화적, 몽환적, 기괴한 판타지에 따른 분류

2.3.4. 연구자의 판타지 디자인 창작 방향

1) 연구자의 판타지에 대한 세계관 정립

연구자는 판타지란 실현되기를 꿈꿔왔지만, 막상 현실로 다가오면 사라지기 쉬운 것이라고 정의하였다. 첫째, 판타지를 마주하면 기쁘기도 하지만, 두려워하고 망설이기도 한다. 예를 들어, 수영을 처음 배울 때, 입수하는 순간이 가장 무섭고, 놀이기구가 출발하기 전에 더욱 긴장감을 느낀다. 둘째, 판타지에 익숙해지면 이를 현실로 느낀다. 판타지가 현실이 되어 반복해서 익숙해지면 흥미와 긴장감이 사라진다. 셋째, 판타지는 예상하지 않은 순간에 불현듯이 찾아온다. 비현실적인 순간은 내가 예상하지 못한 순간과 장소에서 스치듯 지나가기도 한다. 이러한 경험들을 바탕으로 판타지는 호기심을 자극하지만, 현실이 되는 순간 사라지는 것이라고 정립하였다. 이에 따라, 작품 연구 차수별로 표현한 판타지 정의는 [표 2-2]와 같다. 다른 차수보다 연구자만의 판타지에 대한 정의와 조형적 특징에 대해 집중하여 탐색했던 작품 연구 2차의 판타지 정의에는 작품 연구 1, 3차의 정의보다 연구자 개인의 주관적 경험이 많이 반영되었다.

[표 2-2] 작품 연구 1, 2, 3차의 판타지에 대한 정의

작품 연구 차수	연구자의 판타지 정의
작품 연구 1차	• 일상과 공존하는 판타지 • 일탈의 욕구를 자극하는 판타지
작품 연구 2차	• 현실이 되면 쉽게 사라지는 판타지 • 우연히 불현듯이 느껴지는 판타지
작품 연구 3차	• 우연히 불현듯이 느껴지는 판타지 • 예상치 않은 판타지

2) 낯설지 않은 판타지 표현

사례 조사를 통해 판타지 감성의 디자인에서 생동감과 기이함이 느껴졌지만, 이를 완전히 배제하는 것은 판타지가 가진 특유의 감성도 배제하는 것이라고 생각하였다. 문헌고찰을 통해 기이함과 낯설음이 판타지의 정의에도 등장하며, 판타지를 표현한 대부분의 사례들이 낯설음을 전달하고 있기 때문이다. 이에 따라 낯설음과 기이함을 은유적으로 표현하고자 하였다. 낯설지 않은 판타지는 우리 주변에서도 쉽게 찾아볼 수 있다. 예를 들어, 각각 푸르고 검은 하늘을 보여주는 낮과 밤이 만나는 해뜰녘, 해질녘에는 [그림2-34]와 같이 잠시나마 하늘이 자주빛, 보랏빛으로 물든다. 이는 우리에게 낯설지만 친숙한 판타지를 제공한다.

[그림 2-34] 노을 사진

3) 대비를 통한 판타지 조형 및 경험 창작

판타지를 전달하는 매체에서 주로 발견할 수 있었던 표현 방법인 이질적인 요소의 결합은 다소 낯설고 거부감이 느껴지는 조형을 유발하기도 한다. 이에 따라, 서로 다른 속성의 요소들을 결합하되, 상반된 요소가 만나는 지점에서 생기는 자연스러운 변화를 표현하여 낯설지만 낯설

지 않은 조형을 창작하고자 한다. 또한, 일상 경험이 사용자가 느끼는 판타지 경험으로 이어질 수 있도록 이를 극대화하고자 한다. 일상에서 찾는 즐거움에 대해 저술한 잉그리드 페텔 리(Ingrid Fetell Lee)는 모든 놀라움이 갑자기 나타나는 것이 아니라, 소소한 일상에서도 이를 발견할 수 있다고 말하며, 대비를 통해 일상의 놀라움을 극대화하는 것이 필요하다고 말하였다.[60] 이러한 요소들을 활용하여 [표 2-3]와 같이 디자인 창작 방향을 정리하였다. 이러한 디자인 창작 방향과 체계는 작품 연구를 시작하기 전에 정립하기보다는 작품 연구를 진행하는 과정의 시행착오에서의 발견들을 토대로 정립해나갔다.

[표 2-3] 낯설지 않은 판타지 디자인 창작 방향 및 체계

판타지 정의	
• 일상과 공존하는 판타지 • 일탈 경험을 제공하는 판타지	• 쉽게 사라지는 판타지 • 불현듯이 다가오는 판타지 • 예상치 않은 판타지

▼

낯설지 않은 판타지 디자인 작품 연구	
아이디에이션(Ideation)	일상 경험으로부터의 상상

▼

조형 요소	경험 요소
이질적 요소 조합	상황의 전도
• 대비를 활용하되 각 요소가 가진 속성 유지 • 각 요소가 만나면서 생기는 변화를 반영	• 예상치 않은 경험

▼

최종디자인 도출
낯설지 않은 시각적 표현과 반전 경험을 제공하는 판타지 디자인

60) 잉그리드 페텔 리. (2019). 『조이풀: 바깥 세계로부터 충만해지는 내면의 즐거움』. (서영조 역). 서울:한국경제신문. pp. 212-218.

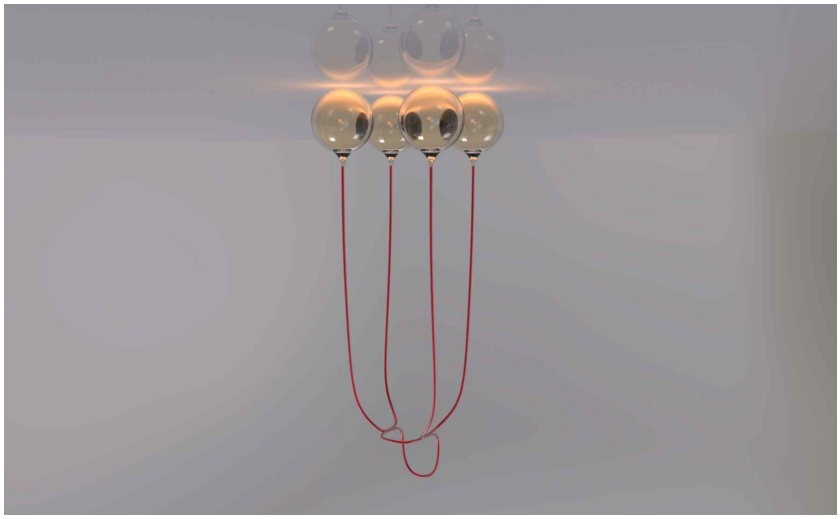
제3장 작품연구

제1절 작품 연구 1차 개요

작품 연구 1차에서는 ‘일상과 공존하는 판타지’, ‘일탈 경험을 제공하는 판타지’라는 연구자의 판타지에 대한 생각을 일상 경험에서 모티브를 얻은 낯설지 않은 느낌의 조형과 사용자가 판타지를 경험할 수 있는 요소를 통해 전달하고자 하였다.

3.1.1. Balloons Lighting

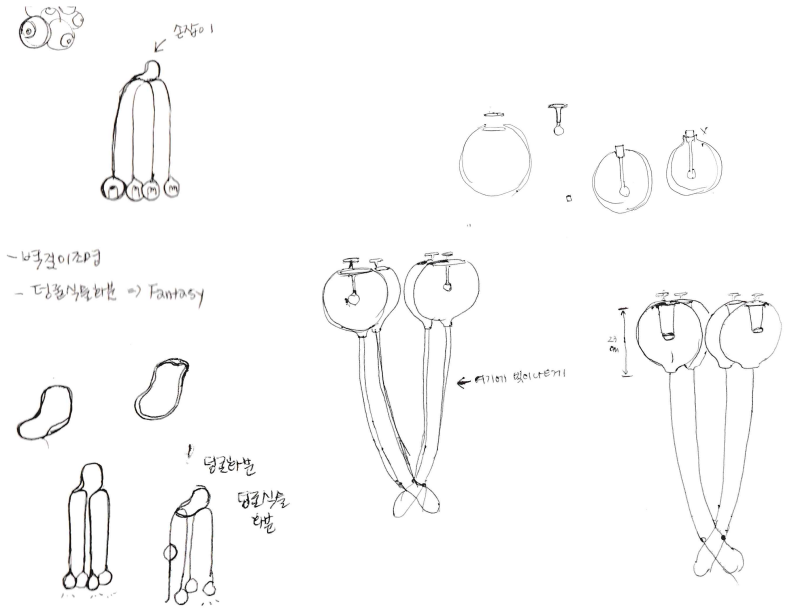
Balloons Lighting은 4개의 꼬인 풍선 끈에서 보는 각도에 따라 우연히 천장에 거꾸로 매달린 의자를 발견할 수 있는 착시의 경험을 제공하는 조명이다.



[그림 3-1] <Balloons Lighting> 최종 디자인 이미지

사용자가 풍선 끈에서 의자의 형상을 찾을 수 있도록 의자의 가장 기본적인 특징인 4개의 다리의 표현을 위해 4개의 풍선으로 구성하였다. 조명등은 유리 소재이며, 풍선 끈은 전선 느낌의 고무 소재이다.

[표 3-1]의 디자인 진행 과정에 정리한 바와 같이 초기 디자인에서 느껴졌던 기이함을 이질적 요소들의 조합을 통해 덜어내고자 하였다. 초기 디자인은 의자가 스스로 키가 커지고, 천장에 기어오르는 상상에서 도출된 형태였지만, 기괴한 느낌이 전달되었다. 그리하여 '평범한 모양의 의자가 풍선이라는 양말을 신으면, 두둥실 떠올라 천장에 매달리지 않을까?'라는 상상으로 풍선을 의자와 접목하였다. 또한, 의자가 의도적으로 드러나기보다 사람들이 이를 자연스럽게 꼬인 끈의 형태에서 우연히 유추할 수 있게 하였다.



[그림 3-2] <Balloons Lighting> 아이디어 스케치

[표 3-1] <Balloons Lighting> 디자인 진행 과정

판타지 정의	일상과 공존하는 판타지

▼

아이디에이션1	천장에 기어올라 매달린 의자

▼

조형 작업1		조형 작업2
키가 커지고 천장을 기어오르는 듯한 의자		풍선과 의자의 조합
	▷	
기괴한 조형 도출		풍선 끈을 통해 의자 형상 표현

▽

경험 요소
보이는 각도에 따라 거꾸로 매달린 의자가 보이는 착시 경험 제공

▼

조형 작업3
꼬인 선의 자연스러운 형태로의 조율 및 다양한 색상 적용

▼

최종디자인 도출
친숙한 풍선에서 거꾸로 매달린 의자를 발견하는 착시의 경험을 통해 일상에 숨어 있는 판타지를 느끼게 하는 조명

3.1.2. Cactus Chair

Cactus Chair는 앉으면 터질 것 같은 형태를 하고 있어 사람들이 호기심을 가지고 앉아도 되는지에 대한 망설임의 감정을 느끼게 하면서, 앉았을 때 편안한 반전 경험을 제공하는 의자이다.

[그림 3-3] <Cactus Chair> 최종 디자인 이미지

인터넷을 통해 뮤직비디오를 시청하던 중, [그림3-4]와 같은 선인장 위에 내려앉은 비눗방울이 등장하는 장면을 보고, '만약 이 비눗방울 위에 앉는다면 어떨까?', '앉아도 터지지 않는다면 마치 내가 작고 가벼워진 것 같지 않을까?' 라는 상상에서 출발하였다. 서로 상반되는 속성의 뾰족한 금속 가시와 투명한 PVC 소재의 구의 결합을 통해, 기존 의자의 다리들이 시트를 안정적으로 받치는 형태와는 반대로 시트를 터뜨릴 것만 같이 표현하였다.

[그림 3-4] 뮤직비디오의 선인장과 비누방울 장면 재현 사진

[그림 3-5] <Cactus Chair> 아이디어 스케치

[표 3-2]에 정리된 내용과 같이 정원형의 구와 규칙적으로 배치된 가시의 조합으로 이루어진 초기 디자인은 경직된 느낌을 전달하며, 선인장 위에 내려앉은 비눗방울이 가진 아슬아슬함과 생동감이 느껴지지 않았다. 이를 개선하기 위해 비정형적인 곡률의 타원형 구와 불규칙적으로

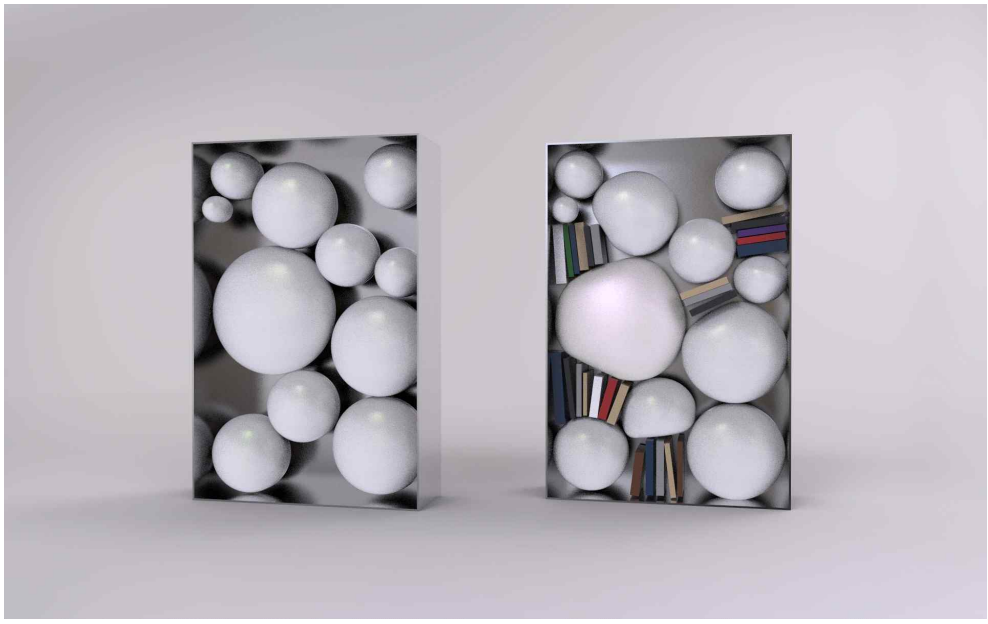
배치된 다양한 크기의 가시의 조합으로 변형하였다. 이를 통해, 터지기 쉬운 비눗방울과 날카로운 가시의 속성을 살렸다. 사람이 앉을 수 있도록 시트 중앙 부분이 오목하게 들어간 형태를 기준으로 비정형적인 굴곡을 부여하였다. 받침대는 시트의 곡선과 어울리도록 층이 있는 곡면으로 표현하였고, 사람이 앉았을 때, 발이 땅에 닿을 수 있는 정도의 높이와 발이 받침대에 부딪히지 않는 넓이로 디자인하였다. 또한, 구의 곡률, 가시의 배치 등을 다양하게 조정하여 안락의자, 스툴, 다인용 벤치 등의 형태로 발전시켰다.

[표 3-2] <Cactus Chair> 디자인 진행 과정

연구자의 판타지 정의	일탈 경험을 제공하는 판타지
▼	
아이디에이션1	인체가 작아져 선인장 위 비눗방울에 앉는 상상
▼	
조형 작업1	조형 작업2
선인장 가시와 정원형 구 모양의 비눗방울의 조합	곡률과 가시 배치에 불규칙성 부여
경직된 조형	터질듯한 생동감이 느껴지는 조형
	▽
	경험 요소
	호기심과 망설임 제공
▼	
최종디자인 도출	
일탈에 대한 호기심과 망설임을 일으키는 판타지 경험을 제공하는 의자	

3.1.3. Bubblestone Bookcase

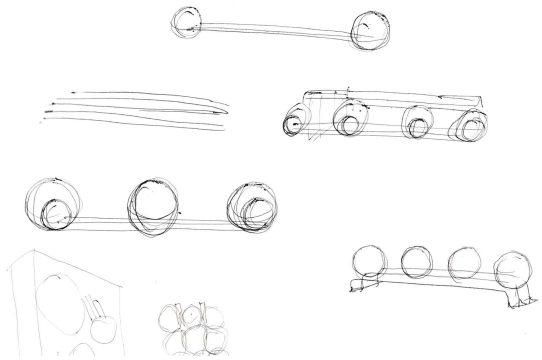
Bubblestone Bookcase는 책을 꽂기 위한 공간이 공들로 가득 차 있지만, 공 사이에 책을 꽂을 수 있는 반전 경험을 제공하는 책장이다.



[그림 3-6] <Bubblestone Bookcase> 최종 디자인 이미지

직육면체 형태의 금속 프레임 내부에 다양한 크기의 고무공이 가득 채워져 있으며, 프레임에 고무공이 반사되어 허공에 공들이 펼쳐지는 듯한 환영을 자아낸다. 책을 꽂기 위해 고무공을 누르면, 고무공이 일그러지며 공들 사이에 공간이 생겨, 책들을 고정해 꽂을 수 있다.

<Cactus Chair>가 구와 가시의 대비를 통해 디자인 작업을 진행했다면, <Bubblestone Bookcase>는 책의 날카로운 모서리와 사람들이 책을 꽂기 위해 책의 위치를 다시 정비해 공간을 마련하는 행위를 공과 대비되는 소재로 표현해 디자인 작업을 진행하였다. 사용하지 않을 때는 완벽한 구들로 구성된 오브제이지만, 책을 꽂으면서 공이 찌그러지는 반전과 재미를 느끼게 하여, 책을 꽂는 일상 행위를 낯설게 한다.

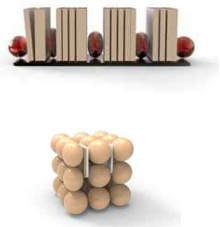


[그림 3-7] <Bubblestone Bookcase> 아이디어 스케치

[표 3-3]과 같이 규칙적인 배열과 동일한 크기의 공들로 이루어져 경직되어 보이는 초기 디자인에서 불규칙적인 배치와 다양한 크기의 공들과 금속 재질의 프레임의 조합으로 역동성과 착시 효과를 부여하는 디지인으로 변형하였다.

[표 3-3] <Bubblestone Bookcase> 디자인 진행 과정

판타지 정의	일상과 공존하는 판타지
▼	
아이디에이션	책 사이 살아있는 공간
▼	

경험요소	조형 작업1		조형 작업2
	일정한 형태와 간격의 배열		불규칙적 크기와 배열
공 사이에 책을 꽂는 경험		▷	
	경직된 조형		환영을 제공하는 역동적인 조형

▼

최종디자인 도출
책을 꽂는 행위를 낯선 경험으로 만들고, 시각적 환영을 제공하는 책장

3.1.4. Public Shelter Grotta

Public Shelter Grotta는 들어가기 비좁아 보이는 작은 입구가 미지의 공간에 들어서기 전에 망설이는 사람들의 심리를 자극하는 땅굴 모양의 설치공간이다.

[그림 3-8] <Public Shelter Grotta> 최종디자인 이미지

터널과 구 사이의 형태로 땅속으로 들어갈 것만 같은 모양으로 디자인하였다. 외벽의 소재는 썬팅보호필름이 부착된 투명플라스틱을 활용하여, 주변 풍경이 반사되어 설치공간의 존재감이 느껴지지 않게 하여 일상에 숨어있는 판타지를 표현하고자 하였다. 또한, 외부에서는 내부가 보이지 않지만, [그림 3-9]와 같이 안으로 들어서면 바깥이 보인다. 도넛 형태의 사람이 몸을 움츠려야 들어갈 수 있는 작은 입구는 공기로 채워진 PVC 소재와 아이보리, 살구, 연보라의 연한 파스텔 색상으로 디자인하였다. 강한 색상 대신 부드러운 색상으로 외벽의 차가운 느낌과의 대비를 완화하고자 하였다. 또한, 정면에서 보이는 커다란 도넛 모양의 입

구가 과도하게 위압적으로 느끼지 않도록 하였다.

[그림 3-9] <Public Shelter Grotta> 내부디자인 이미지

[그림 3-10] <Public Shelter Grotta> 아이디어 스케치

[표 3-4]에 정리된 바와 같이 초기 디자인은 거울반사를 이용한 착시의 경험을 제공하는 설치공간이었으나, 거울반사를 활용한 기존의 다양한 디자인들과의 차별점이 부재해 새로움이 느껴지지 않았다. 이에 판타지를 마주할 때의 낯설음을 입구와 문을 통해 표현하였다. <해리포터와

마법사의 돌>(2001)의 기차역의 9/34 플랫폼, <트루먼 쇼>(1998)의 세트장 밖으로 나가는 문과 같이 만화나 영화에서 등장하는 현실에서 다른 세계로 이동하는 문을 떠올렸다. 주인공들은 이 입구들을 처음 마주칠 때, 마냥 즐겁고 설레기보다는 망설이고 걱정한다. 이를 반영하여 사람들이 새롭고 낯선 경험을 하기 전에 망설이는 심리를 표현하기 위한 조형의 모티브로 문을 활용하였고, <이상한 나라의 앨리스>(1865)의 토끼굴을 차용하여 비좁은 입구를 통해 들어가면 땅속으로 들어갈 것만 같은 모양의 공간으로 표현하였다.

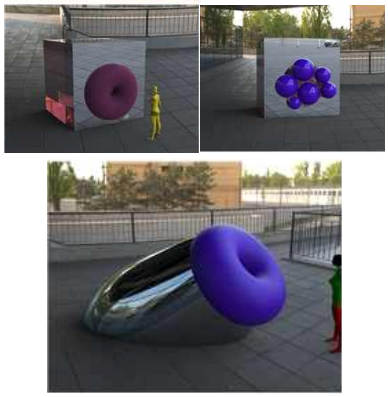
[표 3-4] <Public Shelter Grotta> 디자인 진행 과정

판타지 정의1	일탈 경험을 제공하는 판타지

▼

아이디에이션1	길거리에서 투명인간이 되는 상상

▼

조형작업1	조형작업2
거울반사를 활용한 착시 공간	풍선 재질의 좁은 문 추가
	
독창성 부재	판타지에 대한 망설임의 감정 표현

▷

▽

경험요소
판타지를 마주할 때의 망설임 경험

▼

최종디자인 도출
판타지에 대한 망설임의 감정과 일탈 경험을 제공하는 쉘터

3.1.5. 작품 연구 1차 결과 분석

1) 상반된 요소가 만나는 지점에 자연스러움 부여

상반된 요소가 만나는 지점에 자연스러움을 부여하였다. <Balloons Lighting>은 풍선과 의자를 조합하되 꼬인 풍선 끈에서 자연스럽게 의자 형태를 유추할 수 있게 하였고, <Cactus Chair>는 정원형의 비눗방울과와 규칙적인 배열의 선인장 가시를 불규칙적이고 유기적으로 변형하여 생동감을 부여하였다.

2) 서로 다른 요소의 조합을 통한 경험적 판타지 부여

상반된 조형의 조합을 통해 예상치 못한 경험을 할 수 있는 디자인을 도출하였다. 풍선 끈에서 의자가 보이는 착시의 경험을, 가시 위 비눗방울에 앉을 수 있는 반전 경험을, 터질 것 같은 공 사이에 책을 꽂는 일탈 경험을, 비좁은 입구를 통해 망설임의 경험을 제공하였다. 이는 조형의 탐구가 경험의 디자인으로도 이어질 수 있는 가능성을 보여주었다.

3) 강한 시각적 표현이 남아있는 조형 도출

기존 사례들과 큰 차이가 없는 강한 시각적 표현이 도출되었다. 이는 연구자의 독창성과 판타지에 대한 구체적인 세계관의 부재로부터 기인한 결과라고 추측하였고, 이를 작품 연구 2차에서 보완하고자 하였다.

4) 풍선이 자체적으로 가지고 있는 판타지에 의존

풍선과 튜브는 단순한 구 모양임에도 터질듯한 아슬아슬한 특징을 지니고, 축제와 어린 시절을 연상시켜 친숙한 판타지를 전달한다. 의도하지 않았지만, 4개의 작품들 모두 풍선 자체에서 느껴지는 판타지에 의존한 디자인이 도출되었다. 또한, 실제 소재를 활용한 탐구가 이뤄지지 않아, 실현 가능성에 대한 의구심이 드는 디자인이 도출되었다. 2차 연구는 하나의 소재와 형태에 얽매이지 않은 다양한 탐구를 하고자 하였다.

제2절 작품 연구 2차 개요

강한 조형과 풍선의 형태를 탈피하고, 연구자의 판타지에 대한 세계관을 정립하고자 연구자 개인의 일상 경험에 더욱 집중하였다. 공통적으로 '사라지기 쉬운 판타지', '불현듯이 다가오는 판타지'를 표현하였다.

3.2.1. Dandelion Lighting

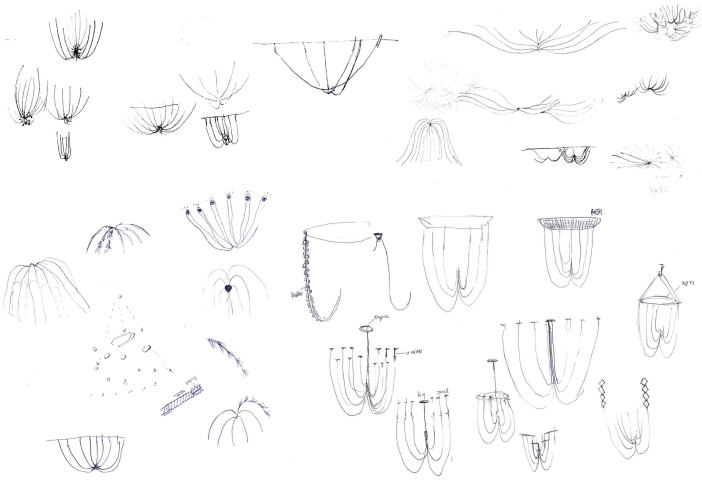
Dandelion Lighing은 쉽게 흩날려 사라지는 민들레 홀씨를 소재로 한 형태와 빛의 움직임을 통해 사라지기 쉬운 판타지를 표현한 행잉조명이다.

[그림 3-11] <Dandelion Lighting> 최종 디자인 이미지

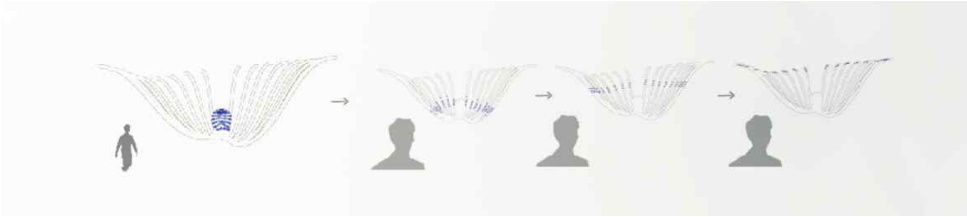
산책 중에 길에서 [그림 3-12]의 민들레 홀씨를 마주쳤고, 일상의 판타지를 느꼈다. 완벽한 구의 형태를 하여, 사람들의 호기심을 자극하지

만, 바람이나 사람의 입김에 쉽게 흩날려 사라지는 것이 동경했던 판타지가 현실로 다가왔을 때 기대나 환상이 깨지는 것과 닮았다고 생각하였다. 그래서 이를 [그림 3-14], [그림3-15]와 같이 사람이 다가가면 불빛이 흩어지며 사라지는 조명을 통해 표현하였다.

[그림 3-12] 길에서 마주친 민들레 홀씨



[그림 3-13] <Dandelion Lighing> 아이디어 스케치



[그림 3-14] 사람이 다가가면 흩어지는 빛의 움직임

[그림 3-15] <Dandelion Lighting> 인터랙션에 따른 LED 변화

각각 다른 길이와 곡률을 가진 관 형태의 투명플라스틱을 통해 민들레 홀씨의 형태를 표현하였다. 투명한 색상과 얇은 두께로 홀씨의 가벼움과 가녀림을 표현하고, 투명 관에 일정한 간격으로 설치된 LED의 빛의 움직임이 잘 보이도록 조형이 눈에 띄지 않도록 하였다. [표 3-5]와

같이 초기 디자인의 정적이고 경직된 조형에 서로 다른 길이와 곡률을 적용해 율동감을 주었다. 천장과 펜던트를 이어주는 금속 파이프의 두께를 얇게 하여 펜던트의 가볍고 동적인 느낌과 어울리게 하였다. 또한, 시각적 표현에서 부족한 판타지의 전복성을 사람이 다가가면 흩어지는 빛을 통해 경험적 요소로 표현하였다.

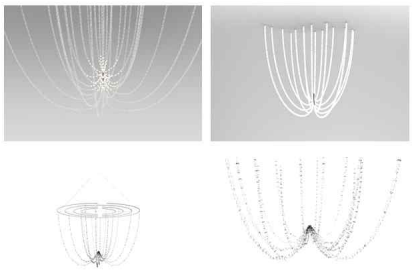
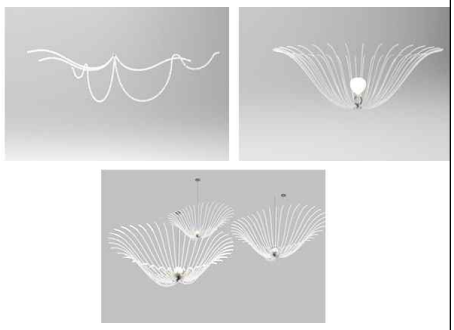
[표 3-5] <Dandelion Lighting> 디자인 진행 과정

판타지 정의	사라지기 쉬운 판타지
아이디에이션	길에서 마주친 민들레 홀씨에서 쉽게 사라지는 판타지를 느낌

▼

경험 요소
사람이 다가가면 빛이 흩어져 사라지는 이질적 경험

▼

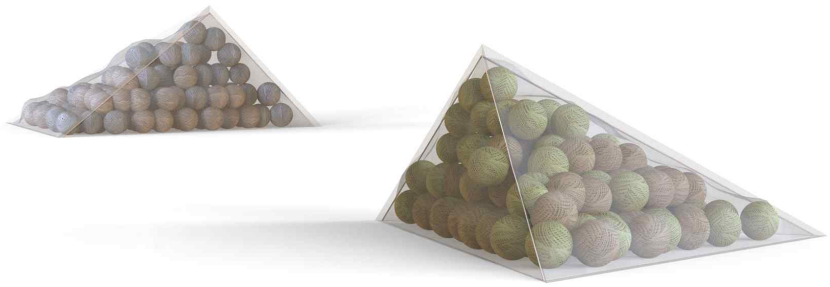
조형 작업1		조형 작업2
일정한 간격의 가는 선들		다양한 곡률과 길이 적용
	▷	
민들레 홀씨의 가벼움 부재		섬세함, 율동감 부여 판타지가 느껴지지 않는 조형

▼

최종디자인 도출
다가가면 쉽게 사라지는 판타지 경험을 제공하는 조명

3.2.2. Scent Bag Chair

Scent Bag Chair는 앉으면 은은한 향이 느껴지는 티백 모양의 빈백 의자이다.

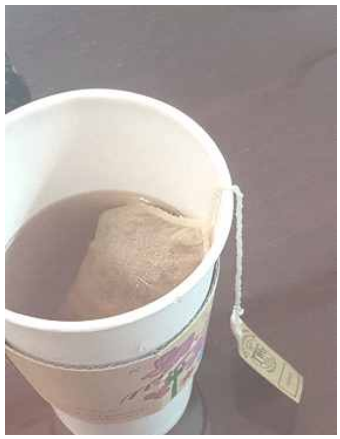


[그림 3-16] <Scent Bag Chair> 최종 디자인 이미지

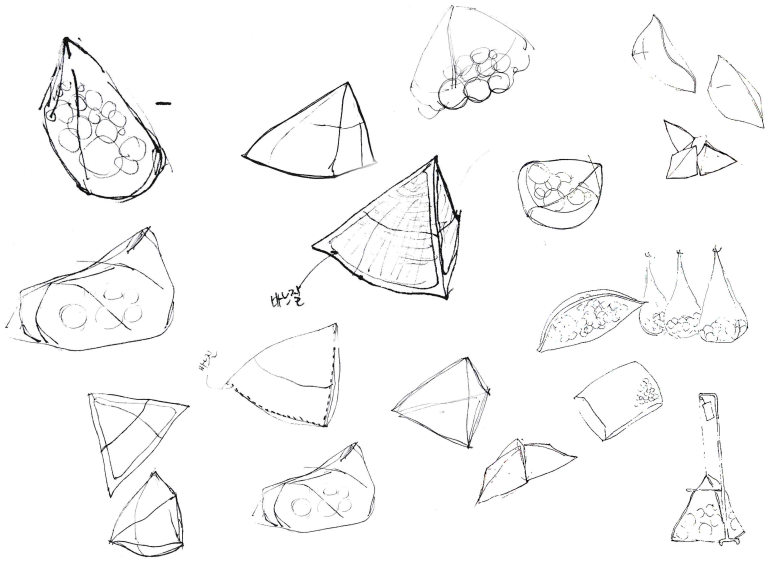
우연히 [그림 3-17]과 같은 화장지 비닐팩에 기대었을 때, 화장지에 입혀진 향기가 느껴져 기분이 전환되는 경험을 하였다. 이를 통해, 향기를 불현듯 다가오는 판타지를 표현하는 소재로 삼았다. 자연적으로 자주 마시던 차의 은은한 향기를 떠올렸고, [그림 3-18]과 같은 차의 티백 형태를 모티브로 활용해 앉았을 때 은은한 향을 느낄 수 있는 티백 모양의 빈백을 디자인하였다.

티백의 가장 큰 특징인 삼각뿔 형태와 반투명의 재질을 촘촘하고 얇은 메쉬 소재의 섬유로 표현하였고, 내부를 채운 향기가 입혀진 실타래들이 비치도록 하였다. 쿠션 역할을 하는 이 실타래들은 마른 찻잎, 꽃잎의 색상을 표현한 채도가 낮은 파스텔 색상이며, 단순한 공이 아닌 실로 감긴 구의 재질과 형태를 가져 메쉬 소재로 내부가 비춰 자칫 밋밋하게 보일 수 있는 조형에 입체감과 장식성을 더한다.

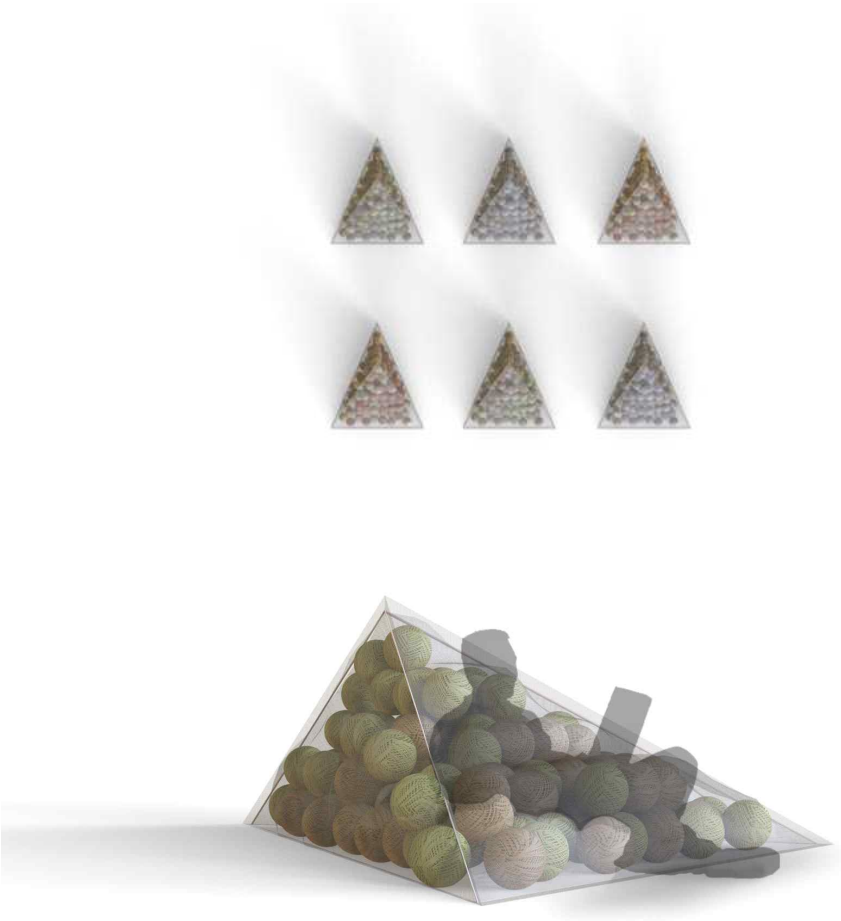
[그림 3-17] 영감을 얻은 화장지 비닐팩 사진



[그림 3-18] 향기에서 연상한 조형 모티브인 티백



[그림 3-19] <Scent Bag Chair> 아이디어 스케치 이미지

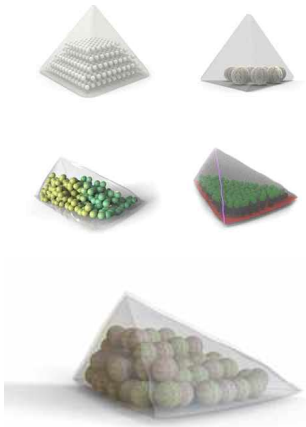
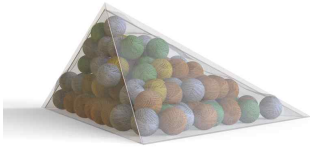


[그림 3-20] <Scent Bag Chair> 색상 및 인체 스케일 적용 이미지

[표 3-6]과 같이 정삼각뿔 형태의 초기 디자인에서 사람이 편히 앉을 수 있도록 비대칭 삼각뿔에 모서리에 각이 없고 흐물흐물한 형태로 변형하였다. 하지만, 기존 빈백과의 차별점과 심미성이 부족하며, 티백의 특성이 강조되지 않아, 비대칭 삼각뿔 형태를 유지하되, 모서리에 와이어를 삽입하여 삼각뿔의 날카로운 각을 유지해 구와의 대비를 강조하여 조형적 재미와 차별성을 부여하였다.

[표 3-6] <Scent Bag Chair> 디자인 진행 과정

판타지 정의	불현듯이 다가오는 판타지
▼	
아이디에이션1	화장지 비닐팩에 기대었을 때 우연히 느꼈던 향기
▼	
아이디에이션2	은은한 향을 전달하는 티백 연상
▼	

경험 요소	조형 작업1		조형 작업2
	삼각뿔의 날카로움을 완화		삼각뿔 모서리의 각 강조
앉으면 예상치 않은 향기가 느껴지는 경험		▷	
	• 은은하고 부드러운 조형 • 판타지 감성 부재 • 심미성 및 차별성 부족		• 구와 삼각뿔의 대비를 통한 티백 특징 표현 및 조형적 재미 전달

▼

최종디자인 도출
향기를 통해 우연히 기분이 전환되는 경험을 느낄 수 있는 빈백 의자

3.2.3. 작품 연구 2차 결과 분석

1) 연구자의 조형적 차별성 모색

연구자 개인의 일상에서 느낀 판타지 경험에 집중하여 연구자만의 차분하고 정적인 특징의 조형을 도출할 수 있었다. 작품 연구 1차 때 주로 사용했던 풍선과 같은 구의 형태를 벗어났으며, 부드럽고 은은한 형태와 색상의 디자인 결과물들을 도출하였다.

2) 다른 사람의 공감을 얻지 못한 판타지 표현

연구자 개인의 판타지에 대한 생각 및 조형적 차별점에 주안점을 두고 진행하여 도출된 결과물은 낯설고 생경하기보다 정적이고 차분한 감성을 전달하여 보편적인 판타지 감성이 느껴지지 않았고, 다른 사람의 공감을 얻지 못하였다. 이를 통해 낯설음이 부재한 조형은 보편적인 판타지 감성을 전달하는 것에 한계가 있음을 발견하였다.

제3절 작품 연구 3차 개요

향과 폭발을 판타지의 소재로 활용하였으며, 작품 연구 2차의 결과물들이 판타지에 대한 공감을 얻지 못한 점을 강한 시각적 표현을 통해 보완하고자 하였다.

3.3.1. Scent Table & Chair

Scent Table & Chair는 의자에 앉으면 테이블에서 향수가 분사되어 예기치 않은 기분 전환을 할 수 있는 의자와 테이블 세트이다.

[그림 3-21] <Scent Table & Chair> 최종 디자인 이미지

작품 연구 2차의 <Tea bag Chair>에서 표현하고자 했던 향기가 직관적으로 조형으로 표현되지 않은 점을 보완하고자 향기를 생각하면 보편적으로 떠올리는 향수병을 모티브로 디자인하였다. 의자에 앉으면 테이블에 연결된 파이프를 통해 테이블로 공기가 주입되고, 공기의 압력으로 인해 테이블 속 향수가 분사되는 방식으로 디자인하였다. 사람이 머무는 자리에 향기가 퍼져 기분이 전환되는 경험을 제공하고자 하였다.

[그림 3-22] <Scent Table & Chair> 아이디어 스케치

[표 3-7] <Scent Table & Chair> 디자인 진행 과정

판타지 정의	우연히 다가오는 판타지
▼	
아이디에이션1	향수병 위에 앉는 상상
▼	

경험요소	조형작업1		조형작업2
	향수병과 분사형 펌프의 표현		타원형 구와 나선형 파이프의 조합
앉으면 예상치 않은 향기가 느껴지는 경험		▷	
	화려한 시각 표현의 실패		유희적이지만 유치한 조형

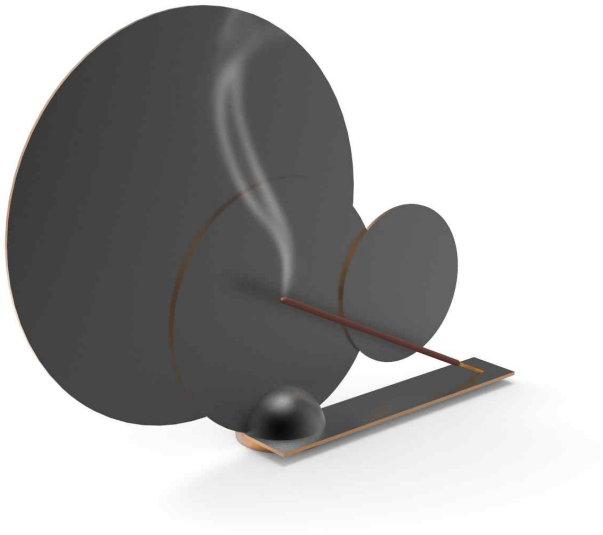
▼

최종디자인 도출
앉으면 의도치 않은 향기를 느끼는 의자와 테이블

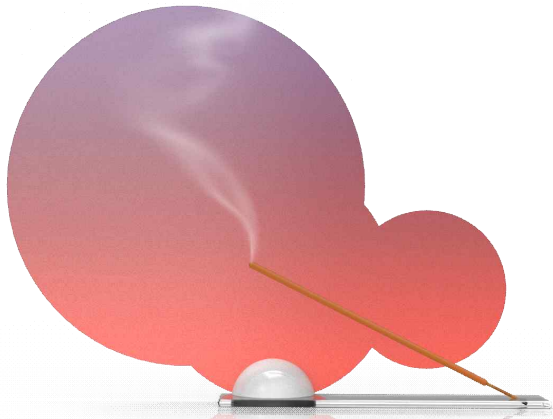
펌프형의 향수병을 조형의 모티브로 삼아 펌프는 의자로, 향수 용액이 담긴 병은 테이블로 표현하였다. [표 3-7]과 같이 의자는 술 장식이 달린 펌프, 테이블은 다이아몬드, 와인잔, 나선형 파이프 등을 활용한 여러 조합을 통해 판타지 디자인 사례들에서 느껴지는 강한 장식성의 표현을 다양하게 시도한 후, [그림 3-22]와 같은 최종 디자인을 도출하였다.

3.3.2. Fume

Fume은 향 연기의 움직임을 강조하여 신비로움을 표현한 향꽂이이다.



[그림 3-23] <Fume1> 최종 디자인 이미지



[그림 3-24] <Fume2> 최종 디자인 렌더링 이미지

화려한 시각 표현이 목적이었던 3.3.1.의 <Scent Table & Chair>의 강한 조형에서는 판타지 감성이 느껴지지 않았다. 이에 향을 표현하는 소재를 향수병에서 피우는 향의 연기로 변경하였다. 이를 통해 눈에 보이지만 잡히지 않고, 사라지기 쉬운 판타지의 신비로움을 표현하였다. 세 개의 원을 겹친 구름이 연상되는 모양의 얇은 판이 특징으로 희뿌연 향 연기와 대비되는 검은색, 판타지 감성을 전달할 수 있는 자주빛, 보랏빛의 색상의 두 버전으로 디자인하였다. 검은색의 <Fume 1>은 금색의 얇은 옆면으로 검은색이 줄 수 있는 무거운 분위기를 완화하고자 하였다. <Fume 2>는 자주색에서 보라색으로 이어지는 염색한 아크릴 재질로 디자인하였다. 스틱을 꽂는 판과 세워진 배경 판을 연결하는 부분은 부피감이 있는 반구 형태로 무게 중심의 역할을 한다. 스틱을 꽂는 직사각형의 얇은 판은 안정감 있게 스틱을 고정할 수 있도록 바닥으로부터 약간의 간격을 두고 띄워 디자인하였다.

[그림 3-25] <Fume> 아이디어 스케치

[그림 3-26] 배경에 따른 연기의 가시성 변화

[표3-8]에서 정리한 바와 같이 초기 디자인에서는 연기의 형상을 모방한 불규칙하게 꼬인 선을 활용한 디자인을 도출하였지만, 연기에 인위적인 배경을 적용해 연기와 대비성을 주는 디자인을 최종적으로 도출하였다. 향 연기의 모습을 자세히 관찰하던 중, [그림 3-26]과 같이 어두운 배경에서 흐릿한 연기가 잘 보이는 반전 경험을 느꼈고, 이를 조형으로 표현하였다. 모방으로 표현할 수 없는 시시각각 변하는 연기의 신비함 자체를 강조함으로써, 정적이지만 기이한 판타지를 전달하고자 하였다.

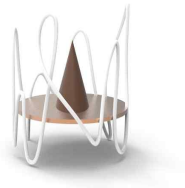
[표 3-8] <Fume> 디자인 진행 과정

판타지 정의	불현듯이 다가오는 판타지

▼

아이디에이션1	향 연기의 신비로움

▼

조형 작업1		조형 작업2
연기의 형상 모방		연기와 대비되는 배경 활용
	▷	
곡선을 통해 기이함을 전달하고자 하였으나 판타지 감성 부재		대비를 통해 연기를 강조하는 조형

▽

경험 요소
향을 피우면 연기가 강조되어 드러나는 반전 경험

▼

최종디자인 도출
향 연기의 움직임을 강조함으로써 신비로움을 느끼게 하는 향꽂이

3.3.3. Gift Lighting

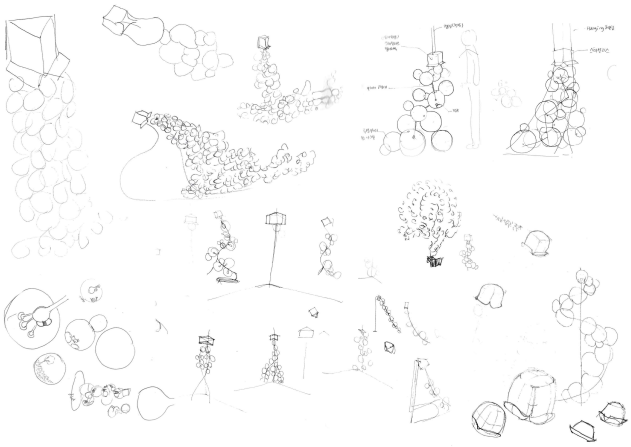
Gift Lighting은 작은 상자에서 터져 나오는 비눗방울과 기이한 생명체들을 통해 동화적 판타지를 전달하는 조명이다.

[그림 3-27] <Gift Lighting> 최종 디자인 이미지

불꽃놀이와 같이 순간적으로 폭발하는 것에서 판타지를 느껴, 일상에서 택배나 선물을 통해 흔히 접하는 상자 안에서 비눗방울이 끊임없이

쏟아지는 상상을 조형으로 표현하여 판타지를 전달하고자 하였다. 비눗방울 내부에는 [그림 3-28]과 같이 개구리 발, 달팽이 더듬이, 도마뱀 꼬리의 형상을 따온 기이한 조형물들이 있어, 멀리서 보면 동화적이고 몽환적이지만 가까이 다가가면 기이하고 이상한 판타지를 경험할 수 있다.

[그림 3-28] <Gift Lighting> 디테일 이미지

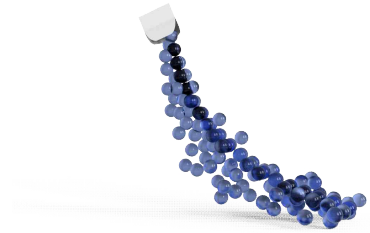


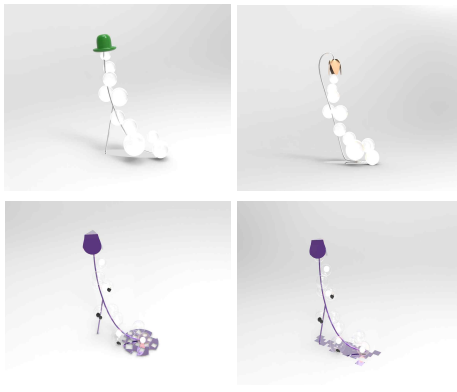
[그림 3-29] <Gift Lighting> 아이디어 스케치

[표 3-9]와 같이 초기 디자인은 검은 상자의 내부를 가까이 들여다보면 작은 불빛들을 발견할 수 있는 반전 경험을 제공하는 조명이었다. 그러나 기존 디자인들과의 차별점과 판타지적 요소가 부족하였다. 이에 따라 연구자가 폭발하는 것에 판타지를 느낀 경험을 반영하여, 작은 상자 안에서 끊임없이 비눗방울이 쏟아지는 조형으로 변형해 디자인을 발전시켰다. 또한, 벽과 벽이 만나는 구석에 설치하는 디자인으로 터져 나오는 듯한 느낌을 극대화하였다.

몸체 파이프는 역동성을 부여하고자 사선으로 휘어진 곡선을 활용하였다. 넓은 면적의 밑판은 조명의 갓 역할을 하는 작은 상자의 크기와 대비를 주었으며, 상자의 날개가 펼쳐진 모양을 발전시킨 형태로 도출하였다. 스테인리스 미러 재질의 반사도를 활용해 비눗방울들의 개수가 많아 보이도록 하였고, 공간이 끊임없이 이어지는 듯한 느낌을 표현하고자 하였다. 비눗방울 내부에는 판타지 문학, 게임, 영화 등의 등장인물들에서 느껴지는 기이함을 우리 주변에 숨어 살아 친근하지만, 다소 징그러운 외형을 가진 개구리, 도마뱀, 달팽이의 더듬이, 꼬리, 물갈퀴를 통해 표현하였다.

[표 3-9] <Gift Lighting> 디자인 진행 과정

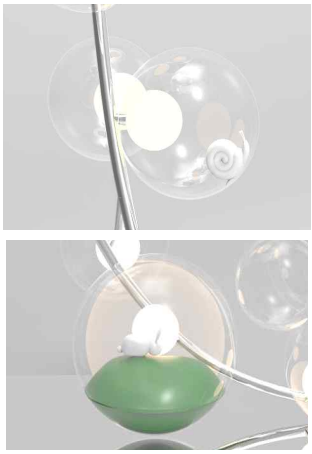
판타지 정의	예상치 못한 판타지
▼	
아이디에이션1	아이디에이션2
멀리서 보면 상자이지만 가까이 다가가면 작은 불빛들이 보이는 조명	선물 상자에서 끊임없이 폭발적으로 예기치 않은 것이 나오는 상상
	
▼	

조형 작업1
헤드와 밑판의 다양한 조형 시도

심미성 부재

▷

조형 작업2
넓은 밑판 및 공간의 코너에 위치
터져나오는 비눗바울 표현 극대화

▼

조형 작업3
비누방울 내부에 동물 표현

낯설음이 부재한 조형 도출

▷

조형 작업4
일상 속 동물의 기이한 부분 표현
낯설고 기이한 느낌의 조형 표현

▽

경험요소
동화적이지만 자세히 살펴보면 기이함을 발견하는 반전 경험

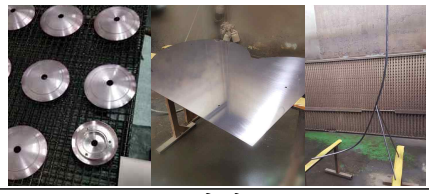
▼

최종디자인 도출
기이함을 숨긴 동화적이고 몽환적인 감성의 조명

석사 학위 청구전을 위하여 [그림 3-30]과 같이 실물 제작을 하였으며, 실물 제작 과정은 [표 3-10]과 같다. 철, 스테인리스, 유리, FDM 3D 프린팅의 소재들이 사용되었으며, 철제 밴딩작업을 통해 바디 파이프의 곡선을 만들고, 무게 중심을 잡기 위해 실물 제작 중 다리의 개수를 2개에서 3개로 변경하였다. 1T 두께의 스테인리스를 레이저 컷팅하여, 상자를 뒤집은 형태의 헤드를 제작하였다. 지름 4, 6, 8인치의 12개의 투명 유리구 중, 3개의 유리구에는 LED 전구를 설치하여 기능성을 부여하고, 5개의 유리구에는 크롬 도금을 한 동물 조형물을 설치하여 장식성을 부여하였다. 밑판은 약 900x700mm 넓이의 3T 두께의 스테인리스 미러로 제작하였다.

[그림 3-30] <Gift Lighting> 실제 작품 사진

[표 3-10] <Gift Lighting> 실물 제작 과정

	
금속 및 유리 가공	발색
내부 조형물 3D 프린팅 출력	내부 조형물 크롬 도금

3.3.4. 작품 연구 3차 결과분석

1) 판타지 표현에 있어 기이함의 필요성 발견

<Scent Table & Chair>은 강한 조형 표현을 통해 판타지를 표현하였으나 다소 유치한 느낌의 조형이 도출되었고, <Fume>은 향을 통해 신비한 판타지를 전달하고자 하였으나, 정적인 느낌의 디자인이 도출되었다. 정적인 느낌은 사람에 따라 판타지라고 느낄 수도 있지만, 보편적인 판타지 조형과 감성은 전달하지 못하였다. 또한, <Gift Lighting>의 작은 상자와 비눗방울의 조합은 친근하고 동화적인 감성을 전달하지만, 판타지 특유의 어딘가 낯선 느낌이 부재하였다. 이에 따라 개구리, 도마뱀, 달팽이의 외형 중 기이함을 느낀 더듬이, 발, 꼬리 등만을 표현해 동화적이면서 어딘가 이상하고 낯선 감성을 전달하려고 시도하였다.

2) 판타지를 느낄 수 있는 경험적인 요소의 부재

<Fume>은 희미한 향 연기를 뚜렷하게 보이게 하는 디자인으로 반전 경험을 제공하고, <Gift Lighting>은 자세히 보았을 때, 기이한 모양의 조형물을 발견하는 반전 경험을 제공하지만, 작품 연구 1차의 작품들에서 볼 수 있는 직관적인 경험적 요소는 부재하였다.

제4장 결론

본 연구에서는 판타지가 넘쳐나는 현시대에서 판타지 디자인에서 느껴지는 낯설음과 기이함에 대해 살펴보고, 일상에서 판타지를 느꼈던 경험을 활용하여, 기존의 현란하고 자극적인 판타지 조형으로부터 차별적인 방향의 조형을 모색하였다. 3차례에 걸친 작품 연구을 진행하였으며, 공통적으로 일상의 경험에서 모티브를 얻고, 상반된 요소의 대비를 활용해 조형 작업을 진행하였으며, 예상치 못한 반전 경험을 제공해 판타지를 표현하는 것에 주안점을 두었다.

작품 연구 1차에서는 의자와 풍선, 선인장과 비눗방울, 공과 책의 모서리, 공공공간과 좁은 입구 등의 조합을 통해 대비를 통한 생동감이 느껴지고 호기심을 유발하는 디자인과 예기치 못한 경험을 제공하는 조형을 도출하였다. 하지만, 연구자의 독창적인 조형 언어가 부족했기에 작품 연구 2차에서는 연구자의 주관적인 판타지에 대한 생각을 정립하여 이를 조형에 표현하고자 하였다.

작품 연구 1차에서 일상과 만나서 낯설음을 불러일으키는 판타지를 표현했다면, 작품 연구 2차에서는 일상에 불현듯 다가오지만 순간에만 존재하는 판타지에 대해 표현하였다. 자연에서 모티브를 얻었으며, 차분하고 섬세한 느낌의 조형을 창작하였다. 조형에서 부재했던 판타지의 낯설음은 다가가면 흩어지는 빛, 앉으면 느껴지는 향기의 경험을 통해 전달하고자 하였다. 이를 통해 연구자 본인의 색깔을 모색하였지만, 시각적 낯설음이 부재한 조형에서는 판타지 감성을 전달하기에는 부족하다는 한계점을 발견하였다.

작품 연구 3차에서는 판타지 표현에 있어 강한 조형의 필요성을 느끼고 이를 다시 표현하기 위해 노력하였다. 작품 연구 2차에서 정립한 순간에만 존재하는 판타지라는 정의를 향과 폭발과 같은 무형의 소재들을 통해 표현하고자 하였다. 시각적 낯설음과 기이함을 덜어낸다는 본래의

연구 방향과는 다르게, 낯설음과 기이함을 조형에 적극적으로 표현해보고자 하였다. 그 결과, <Scent Bag Chair>에서는 다소 조악한 조형이 도출되었다. 이 작품은 유희성은 있었지만, 판타지가 가진 어딘가 이상하고 낯설고 어두운 감성이 부족함을 느꼈다. 이에 <Fume>에서는 역동적인 향 연기의 형상을 기괴함의 신비롭게 표현하는 소재로 활용하였다. 연기의 묘사보다 연기 자체의 움직임을 대비를 통해 강조하는 디자인 조형이 도출되었다. 정적이고 명상적인 분위기를 선호하는 사람들에게는 이 또한 판타지로 느껴질 수 있겠지만, 보편적인 판타지 감성을 전달하기에는 부족하였다. 이에 따라. <Gift Lighting>에서는 누구나 공감할 수 있는 경험에서 모티브를 얻고자 하였다. 상자에서 비눗방울이 나온다는 다소 동화적인 상상을 바탕으로, 하나의 작은 상자와 둥글고 많은 개수의 비눗방울들을 대비적으로 표현하고, 친숙한 기이함을 표현하기 위해 우리 주변에 사는 개구리, 도마뱀, 달팽이의 더듬이, 물갈퀴 등의 기이한 부분을 표현하였다. 이상한 동화와 같은 상상을 몽환적으로 표현하고자 하였으며, 연구자 개인의 조형적 특징인 차분함도 표현하였다고 판단하였다. 하지만, 작품 연구 1, 2차의 작품들에서 적극적으로 표현하고자 하였던 경험적 요소는 부재하다는 한계점이 있었다.

본 연구는 문헌 고찰, 사례 조사, 작품 연구를 통해 '낯설지 않은 판타지'를 표현한 디자인에 대한 가능성과 이에 대한 연구자의 차별적 조형을 모색하였다. 이를 위해 연구자의 '일상 경험'에서 디자인의 모티브를 얻고, '상반된 요소의 대비'를 통해 조형의 기이함을 덜고자 하였으며, 판타지가 느껴지는 '호기심과 망설임을 제공하는', '예상치 않은', '불현듯 느껴지는' 등의 경험을 제공하는 디자인 조형들을 창출하였다. 이를 통해 상반된 요소의 대비를 통해 시각적 불편함이 없는 조화로운 조형 창작에의 가능성과 조형적 요소를 통한 감성 및 경험 제공의 가능성을 살펴볼 수 있어, 이를 통한 낯설지 않은 판타지의 가능성을 발견하였다.

마지막으로, 낯설음이나 기이함이 지나치게 배제된 조형 표현은 판타지 감성에 대한 공감도를 줄어들게 한다는 한계점도 발견하였다. 이는 앞으로 일상의 경험을 기반으로 한 판타지 디자인 창작에 있어 낯설음에

대한 적절한 시각적 적용 정도에 대한 고민이 이루어져야 한다는 것을 의미하며, 본 작품 연구가 기존의 낯설음, 전복성, 신비함, 기괴함 등의 시각적 표현 요소들에 기반한 판타지 디자인에 대한 또 다른 시야를 제공하는 자료가 될 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

단행본

로지 잭슨. (2004). 『환상성: 전복의 문학』, (서강여성문학연구회 역), 문학동네.

박정자. (2013). 『마그리트와 시뮬라크르』, [eBook], 기파랑. http://www.yes24.com/Product/Goods/8771779.

브루노 무나리. (2009).『판타지아』, (노성두 역), 두성북스.

잉그리드 페텔 리. (2019). 『조이풀: 바깥 세계로부터 충만해지는 내면의 즐거움』, (서영조 역), 한국경제신문.

캐서린 흄(2000). 『환상과 미메시스』, (한창엽 역). 푸른나무.

최기숙. (2010).『환상』, 연세대학교 출판부.

Tzvetan Todorov. (1987). *The fantastic: A Structural Approach to Literary Genre.* (trans. Richard Howard), Newyork: Cornell Paperbacks.

논문

김기정. (2019). 「디자인에서 스토리텔링 활용에 관한 연구-제품디자인을 중심으로」, 산업디자인학연구 13권 1호, 95-105.

김순자. (2016). 「모호성의 관점에서 본 마틴 마르지엘라 패션디자인 특

성」, 한국의상디자인학회지 제18권 2호, 191-206.

김호삼. (2003). 「초현실주의 회화의 꿈 이미지 분석 -델 기리코, 달리, 마그리트를 중심으로-」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.

박윤경. (2012). 「음악적 판타지에 관한 소고: 바로크 시대 논서들의 정의를 주임으로」, 음악이론 연구 제 18집, 118-143.

조혜진. (2011). 「한국판타지영화의 발전환경 및 가능성 연구」, 인문콘텐츠(21), 149-175,

Fokkinga, S., & Desmet, P. (2012). Darker Shades of Joy: The Role of Negative Emotion in Rich Product Experiences. Design Issues, 28(4), 42 - 56.

Abstract

Study on the Creation with the Application of Fantasy Elements in Design in Daily Life.

Kwon Jeong Hyeon

Dept. of Craft and Design

Industrial Design Major

The Graduate School

Seoul National University

People fulfill their fantasies by watching movies, listening to music, participating in sports activities, and traveling. Through these fantasies, they can obtain vibrant sources of life and can satisfy latent desires. This phenomenon also emerges in some recent notable product and space designs that lights up our fantasies. Most of these pieces of novel but strange appearances have extraordinary or surreal impressions and draw our attention. On the other hand, these strange appearances have visual inconveniences. Therefore, this study explores the relationships of fantasies and unfamiliar feelings. And it

researches elements that are necessary for creating fantastic things and aims to seek alternative creative formative features that are different from features of existing fantastical design pieces by the application of experiential elements.

First, the study investigates examples of various media, which give people fantastical images or feelings such as literature, movies, games, music, paintings, and installation arts, and how these media use fantasy elements. Second, the study researches the possibility of the application of fantasy elements in design through a case study about furniture, product and space design. Third, the study investigates a different method of using fantasy elements in design from other existing cases and creates distinct designs with this method.

Three Design Studies explores the possibility of reducing visual inconvenience. Design Study 1 shows the coexistence of reality and fantasy and the fantasy that stimulates people's desire to escape. In the design works, user's usual acts such as sitting on a chair, shelving a book, or entering an entrance turn into unusual acts, and offer users unfamiliar experiences in daily life. Design Study 1 resulted in four designs with drastic appearances, which stimulate people's curiosity. At the same time, the four designs still have bold and expressive appearances. For seeking researcher's perspectives and different visual features from existing works, Design Study 2 attempts to find inspirations from researcher's experiences in everyday life such as the dandelion seeds head and a fragrance as 'fragile and unexpected fantasy'. Forms of works from Design Study 2 were delicate and calm, but they did not show a general fantastic

image. Design Study 3 uses complex and drastic shapes and colors to express fantasy for attaining others' empathy, which attempts to more intuitively visualize the fragrance than Design Study 2. Also, the lighting expressing 'unexpected fantasy' is created by inspiring an imagination to the daily experience of opening a gift box or a parcel.

The three design studies show the possibility of applying personal everyday experiences as motives for the creation of product and spatial designs that offer experiential fantasy with less visual inconvenience. However, there is a limitation in expressing the fantasy without an uncanny and an unfamiliar visual expression. This shows the necessity to consider the appropriate application of unfamiliarity as a source of visual expression in the creation of a fantastic design with a usual experience. Finally, this study offers a new perspective about fantasy, which has strange, mysterious, subversive, and unfamiliar visual features.

Keywords: Design, Fantasy, Everyday Life, Extraordinary, Unfamiliar, Experience

Student Number: 2019-28932