

**필립 스타크의 호텔 프로젝트에서 나타나는 공간구성과 디자인 방법에 관한 연구

A Study on the Spatial Configuration and Design Method Represented in the Hotel Project by Philippe Starck

박소라* / Park, So-La

Abstract

One of the most famous designers of our age, Philippe Starck designed eight hotels among Ian Schrager's of which hotels are not so big but have huge popularity all around the world located in major cities such as New York, London, Miami, L.A., and San Francisco. These hotels have brought significant influence particularly to the aspects of their recent fashion and strategies in Boutique hotels. Therefore, this paper intends to examine the space composition and design methods by analyzing the eight hotel projects by him. The research started with reviewing his design background first and analyzed the characteristic of his designs of above hotels. The analysis results were arranged from the aspects of narrative spatial configuration and dramatic presentation. From the aspect of narrative spatial configuration, the hotels by Philippe Starck mainly consisted of 1) boundaries and gateways, 2) spaces of passage, 3) center spaces, and 4) the spaces surrounding the center spaces. For the latter's aspects, it was found that various design methods such as 1) objectification, 2) intended ambiguity, 3) dépaysement 4) eclectic hybrid, 5) distortions of scale, and 6) sensuous clues were employed. A study on the hotels by Ian Schrager, which owe their big success to the emotional design of Philippe Starck's, not only widens the understanding of his design world, but also serves to the appreciation of today's hotel marketing strategies and design.

키워드 : 필립 스타크, 호텔, 내러티브, 극적효과

Keyword : Philippe Starck, hotel, narrative, theatrical effect

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

크리스틴 바우어(Christine BAUER)가 필립 스타크를 '필립 슈퍼 스타크(Philippe Super Starck)'이나 '스타크 슈퍼스타(Starck Super Star)'라고 불리는 하나의 전설이자 팝 스타에 비견되는 스타 디자이너라고 말하듯이,¹⁾ 프랑스 출신의 필립 스타크(Philippe Starck)은 자타가 공인하는 '우리 시대의 가장 유명한 디자이너' 중의 한 명이다. 전 세계에 걸쳐 작품 활동을 하고 있는 필립 스타크는 일상생활에 필요한 의식주의 거의 전 영역을 디자인함으로써 '스타크 라이프스타일'을 만들어낸다. 그의 프로

젝트는 작은 일상의 오브제로부터 거대한 건축물에 이르는 다양한 스케일을 다루며, 운송기기, 의류, 식품, 멀티미디어 기기와 같은 제품 디자인은 물론 가구와 실내 공간, 그리고 건축 등 다양한 영역의 작업을 하고 있다.

특히 필립 스타크는 이안 슈레거(Ian Schrager)와 함께 다수의 호텔 프로젝트를 했는데, 이들은 디자인 측면에서 뿐 아니라 상업적으로도 큰 성공을 거두었다. 1970년대 뉴욕의 유행을 주도했던 디스코 클럽 '스튜디오 54'와 '팔라디움'의 공동 창립자인 이안 슈레거는 프랑스 디자이너 앙드레 풋만(Andre Putman)에게 의뢰해서 맨해튼의 낡은 호텔을 개조한 모르건 호텔 프로젝트 이후, 뉴욕, 런던, 마이애미, 샌프란시스코, L.A.에 위치한 일련의 호텔을 만들면서 필립 스타크에게 디자인을 맡겼다.²⁾ 부티크 호텔의 대표적 사례로 볼 수 있는 이안 슈레거와 필립 스타크의 호텔들은 규모면에서 크지는 않지만 모두 특별

* 정회원, 인하공업전문대학 실내건축과 조교수

** 본 논문은 2004년 인하공업전문대학 교내연구비에 의해 연구되었음

한 유명세를 누리고 있으며, 여기에는 필립 스타크의 디자인이 많은 기여를 하고 있다. 필립 스타크는 이들 호텔에서 특히 내러티브적인 공간 구성과 극적인 공간 연출을 위한 디자인 방법을 사용하고 있는데, 본 연구에서는 이러한 두 측면을 중심으로 필립 스타크가 디자인한 호텔 실내 공간의 사례 분석을 통하여 공간 구성과 디자인 방법에 대해 살펴보고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

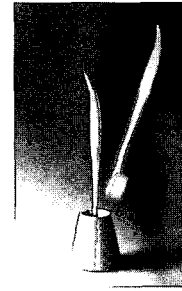
필립 스타크는 1988년, 뉴욕의 로얄튼 호텔을 시작으로, 역시 뉴욕의 파라마운트 호텔, 마이애미의 델라노 호텔, 로스앤젤레스의 몬드리안 호텔, 런던의 세인트 마틴즈 렌 호텔과 샌더슨 호텔, 뉴욕의 허드슨 호텔, 그리고 최근 샌프란시스코의 클리프트 호텔까지 여덟 개의 이안 슈레거의 호텔을 디자인했는데, 본 연구에서는 필립 스타크의 프로젝트 중에서 이안 슈레거와 함께 작업한 여덟 개의 호텔 실내디자인 프로젝트로 그 범위를 한정하고자 한다. 연구의 방법은 우선 2장에서 필립 스타크의 디자인 배경에 대해 알아보고, 3장에서는 필립 스타크가 호텔 실내 디자인에서 주로 사용하고 있는 내러티브적 공간 구성과 극적 연출을 위한 디자인 방법에 대해 살펴보겠다. 그리고 4장에서는 필립 스타크가 디자인한 여덟 개의 호텔의 실내공간을 앞에서 살펴본 내러티브적 공간구성과 극적 연출을 위한 디자인 방법의 측면에서 주요 공간을 분석하겠다.

2. 필립스타크의 디자인 배경

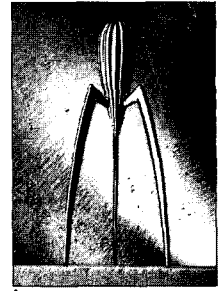
1949년, 파리에서 태어난 필립 스타크는 비행기 엔지니어였던 부친으로부터 많은 영향을 받았다. 어렸을 때부터 그림에 소질이 있었던 필립 스타크는 주변의 권유로 디자인 학교인 에콜 까몽도(Ecole Camondo)에 입학했으나, 20대 초반에 이미 헬륨 풍선을 이용한 조명기구 디자인으로 주목받았던 필립 스타크는 일찌감치 학교를 떠나 독자적인 디자인 세계를 만들어갔다. 1970년대, 파리에 위치한 나이트클럽인 라 맹 블루(La Main Bleu, 1976)와 레 뱅 두슈 (Les Bains Doches, 1978)의 인테리어 프로젝트를 통해 공간 디자인을 시작했고, 미테랑 대통령을 위한 엘리제궁 실내디자인 작업에 참여함으로써 유명해졌다. 그는 특유의 '스타크 스타일'을 만들면서 단순한 디자인을 넘어서는 새로운 문화와 라이프스타일을 주도하고 있다.

필립 스타크의 디자인은 단순히 기존의 제품들과 동일한 기본적인 형태에서 모양이나 표면의 장식을 디자인 하는 것이 아니라, 기존의 코드와의 단절과 혁신을 통해 오브제의 독특한 외형에 의해 시장의 동일한 카테고리 안의 다른 것들과 차별화되

고 구분되는 디자인을 한다. 그래서 그가 디자인한 오브제는 그것이 일상적인 컵술이나 레몬즙 짜개라도 기능적인 측면 이외의 여름날 창문을 열고 풍경을



<그림 1> 컵술, 1989

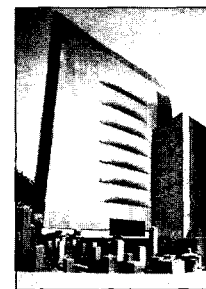


<그림 2> 레몬즙짜개, 1991

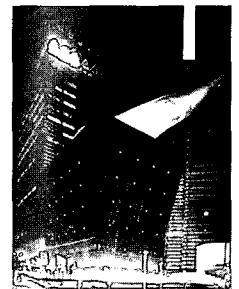
바라보는 느낌을 주거나, 오브제를 둘러싼 대화를 유발시키는 새로운 차원을 가지게 된다. 그래서 그의 프로젝트는 사용자를 위한 당연한 기능이나 일반적으로 부여되는 가치와 함께 오브제와 장소들을 재 정의하는 형태적 혁신을 만든다.³⁾ 또한 필립 스타크는 최대한의 사람들이 더욱 즐겁고 자극적인 오브제와 경험에 접근할 수 있게 하는 디자인의 민주화를 목적으로 하는 대중적 디자인을 추구한 디자이너이다. 오늘날 이익을 위해서가 아니라 더 많은 사람들이 접근할 수 있는 디자인을 해야 한다고 말하는 그는 디자인을 대중화하는 문화적 측면에서의 민주화에 대한 상징이자 촉매제의 역할을 한다.

그리고 건축에 있어서는, 기존의 전통적인 방법과는 완전히 다른 접근방법으로 그만의 독자적인 디자인을 만들어낸다. "건축은 관심이 없다. 내가 관심을 가지는 것은 풍부한 놀라움을 만들어내는 것이다."라고 말하는 필립 스타크는 기본적으로 디자인 마케팅 논리에 기반을 둔 감정적 측면과 판타지를 이용한 공간을 디자인한다.⁴⁾ 그래서 그의 건축 프로젝트는 일반적인 건물의 형태이기보다는 기호학적이고 상징적인 형태를 가진다. 칼자국이 난 것처럼 보이는 개구부를 가지는 자폐적인 녹색 매스의 '르 바롱 베르(Le Baron Vert)'이나 거대한 괴물과 같은 불확실한 실루엣을 가지는 나나나니 빌딩, 거대하고 기념비적인 황금색 맥주 거품을 가진 고프레 형상의 아사히 맥주홀은 기존의 구문을 흔드는 건축적 오브제로서 도시환경에 놀라움을 제공한다. 필립 스타크는 기존의 건축적 참조를 거부하고 상징적인 기호와 유머를 사용하여 독특한 디자인을 한다.

이와 같이 필립 스타크의 디자인에서 나타나는 가장 큰 특성 중의 하나는 사용자들을 개인적이고 총체적인 차원에서 오브제나 공



<그림 3> 르 바롱 베르, 오사카, 1992.



<그림 4> 아사히 맥주홀, 동경, 1990

1)Christine BAUER, Le cas Philippe Starck ou de la construction de la notoriété., L'Harmattan, paris, 2001, p.23

2)Architecture d'Aujourd'hui No.273, sept-oct, 1991, p.148

3)Ecrits sur Starck, Edition du Centre Pompidou, paris, 2003, pp.28-29

4)Ibid. pp.61-70

간과 강력하게 연결시킴으로서 그것에 개성을 부여하는 감성적인 디자인 방법을 사용한다는 것이다. 앞으로 살펴볼 호텔 프로젝트에서도 하나의 주제를 가지고 이야기를 전개시켜 나가는 내러티브적 공간 구성과 극적인 효과를 위한 다양한 디자인 방법을 통해 공간의 정체성을 부여하고, 사용자의 마음을 사로잡는 이미지를 통해 감성적 연결을 가지게 되는 공간을 만든다.

3. 공간구성과 디자인 특성

3.1. 내러티브적 공간구성

우리말로 서사, 이야기, 화술 등으로 번역되어지는 내러티브의 일반적인 개념은 시퀀스가 있는 하나의 이야기로서, 인과관계로 연결되어지고, 시공간적으로 변화가 있는 이야기를 말한다. 이것은 사실 또는 허구인 일련의 사건을 재현하는 것이다. 내러티브는 이야기하기의 행위가 일어나는 체계로 설명되어지고, 이 체계는 관람자에게 하나의 이야기 세계를 구성하도록 만든다.⁵⁾ 내러티브는 일반적으로 상황, 갈등, 해소의 3막 구성을 가지는, 어떤 대상에 변화를 일으키는 응집력 있고 논리적인 연속적 사건이라고 할 수 있는 이야기에 화자의 관점을 더해 의미를 부여하고 감성적 상황을 제공하는 것이라고 할 수 있다.⁶⁾ 그래서 이야기, 화자, 청중으로 구성되며, 내용과 표현, 이야기와 담화의 이원적 구조를 갖는 내러티브는 연쇄성이 있는 전체이며, 상호인과 관계와 맥락 안에서 의미를 가진다. 매체와 관계없이 독립적이며 다양한 표현이 가능하기에 체험자의 적극적인 참여에 의한 해석으로 이야기가 구축된다.⁷⁾ 이러한 내러티브적 공간의 대표적인 경우가 주제를 가진 공간을 체험하는 테마파크라고 할 수 있는데, 필립 스타크는 그의 호텔 공간에 이러한 내러티브적 공간구성을 사용한다.

그는 “무엇보다도 호텔은 베개의 질에 달려있다.”⁸⁾라고 기능적인 측면에 대해 말하지만, 한편으로 그의 호텔은 로얄튼 호텔의 ‘지난 세기의 선박 여행’이나 몬드리안 호텔의 ‘햇빛이 비치는 구름 안에서 천사와 함께 사는 집’, 허드슨 호텔의 ‘스코틀랜드 고성’과 같은 하나의 테마를 가진다. 이러한 테마를 가진 호텔은 일상에서 비 일상으로, 다시 일상으로 진행되는 내러티브 공간의 일반적인 구성에 따라 공간이 만들어진다. 일반적인 내러티브 공간의 구성은 우선 외부와의 경계를 만들고 하나의 관문을 지나서 통과 공간을 거쳐 우주의 중심으로 들어가며, 이 중심 공간을 둘러싼 이야기가 있는 공간들이 놓이게 된다. 마찬가지로 필립 스타크의 호텔도 경계와 관문, 통과 공간,

중심 공간, 그리고 이들 중심을 둘러싼 공간으로 구성된다.

1) 경계와 관문 : 대부분의 사례에서 필립 스타크는 호텔 외부에서는 내부를 인지하지 못하도록 명확한 경계를 만들고 비밀상적 세계로 들어가는 관문을 만든다. 그가 디자인한 호텔들은 주변 환경으로부터 확고히 구분되는 경계를 가지며 주변과 대비를 이루는 상징적인 관문을 통과하도록 디자인된다. 전형적인 맨해튼 거리와 강력하게 대조를 이루는 로얄튼 호텔의 도리아식 기둥으로 강조된 출입구, 델라노 호텔의 울타리가 처진 오솔길을 지나서 나타나는 하얀 커튼이 드리워진 입구, 그리고 단순한 허드슨 호텔의 파사드의 지나치게 작은 노란 조명의 출입구는 신성공간으로 들어가는 관문처럼 현실적인 공간의 경계에서 비현실적인 공간으로 들어가는 관문이 된다.

2) 통과 공간 : 관문을 통과하면 로얄튼 호텔의 푸른색 카펫이 깔린 길고 좁은 공간이나, 델라노 호텔의 반투명 커튼이 연속적으로 드리워진 공간, 허드슨 호텔의 긴 에스컬레이터와 같은 진입공간을 통과하여 로비에 이르게 된다. 이러한 진입공간은 중심공간의 극적 클라이맥스를 강화시키는 역할을 한다.

3) 중심 공간 : 명확하게 규정된 중심을 가지는 신성한 장소⁹⁾처럼 로비는 클라이맥스를 이루는 극적 공간으로서의 호텔의 중심이 된다. 파라마운트 호텔이나 델라노 호텔의 천장이 높고 웅장한 로비, 허드슨 호텔의 천장을 덮은 식물과 거대한 샹들리에 의해 초현실주의적 공간을 만드는 로비, 클리프트 호텔의 전설적인 레드우드 룸으로 연결되는 로비는 모두 극적인 효과를 가지는 호텔의 중심 공간이다.

4) 중심을 둘러싼 공간들 : 하나의 큰 주제를 가진 테마공원은 더 작은 부분으로 세분화된 핵심 이야기 분야로 나누어지고 그 안에서도 다시 더 작은 이야기로 엮어진 영역을 가지는 데¹⁰⁾, 필립 스타크의 호텔에서도 로비를 중심으로 전체 맥락 안에서 소주제에 따라 만들어지는 다양한 공간인 레스토랑이나 바, 수영장, 야외 정원 등이 배치된다. ‘스코틀랜드의 고성’이라는 주제를 가지는 허드슨 호텔의 경우를 예를 들면, 로비를 중심으로 아이비리그의 다이닝 홀이 연상되는 카페테리아, 조명이 매입된 유리바닥에 의해 부유하는 것 같은 허드슨 바, 영국식 펍이나 드로잉 룸에서 영감을 얻은 라이브러리 등이 로비를 중심으로 배치된다.

이와 같이 시나리오를 따라 전개되는 내러티브적 공간 구성을 가지는 필립 스타크의 호텔에서, 사용자들은 공간에 몰입하고 때로는 공간을 주관적으로 변화시키면서 각자의 이야기를 만들어낸다. 기능을 넘어서 감각과 감정을 통해 소통하는 내러티브적 공간구성을 통해 호텔은 공간과 사용자 사이의 역동적인 상호작용을 통해 일련의 ‘사건’이 일어나는 장소가 된다.

5) 김옥예, 내러티브적 표현특성을 적용한 부띠끄 호텔 실내디자인, 홍익대 석사, 2002, p.14

6) 로렌스 빈센트, 스토리로 승부하는 브랜드 전략, 21미디어, 2003, pp.85-86

7) 김옥예, op. cit., 2002 p.17

8) Edition du Centre Pompidou, paris, op. cit., pp.30-31

9) 로렌스 빈센트, op. cit., pp.361-362

10) Ibid. p.359

3.2. 극적 연출을 위한 디자인 특성

“인생은 지켜우며 인간은 일상에서 탈피하고 싶은 욕구를 항상 느낀다. 그러므로 인간이 추구하는 환영을 만들어 주기 위해서는 인생의 다른 역할을 담당할 수 있는 연극의 무대를 다양하게 제공해 줄 필요가 있다. 그것은 무대를 만드는 작업이며 모든 공간의 방문자를 무대의 배우로 탈바꿈시켜 새로운 경험, 즉 환영을 추구할 수 있는 기회를 부여한다.”¹¹⁾라는 설명처럼 필립 스타크는 극적 연출을 사용한 공간을 만든다. 그는 숙박을 위한 기능 외에 일상과 완전히 단절된 독특한 분위기를 가지는 이야기가 있는 공간을 디자인한다. 다양한 디자인 방법을 사용하여 유머와 재치로 가득 찬 연극 무대와 같은 공간을 디자인하는 필립 스타크는 집에서 멀어진다는 것은 호텔 고객에게는 동요를 가지고 오지만, 호텔에 짐을 풀고 나면 다양한 공간 안에서 지적이고 시각적인 해학을 발견하는 즐거움을 가지게 된다고 한다.

1) 대비와 고립을 통한 오브제화 : 경계로부터 관문을 만들거나 극적 공간을 만들기 위해 필립 스타크는 주변의 맥락으로부터 명확하게 구분되는 오브제를 만든다. 로얄튼 호텔의 고전적 파사드의 주출입구나 허드슨 호텔의 지나치게 작은 노란색 주출입구는 주변과 완전히 대비를 이루며, 몬드리안 호텔의 건물에서부터 분리된 거대한 마호가니 문이나 파라마운트 호텔 로비의 금색 계단은 고립을 통해 사람들의 관심을 집중시키는 하나의 오브제로서 작용한다.

2) 모호한 경계 : 필립 스타크는 호텔 내부 공간을 외부와 완전히 격리하는데, 조명이 매입된 반투명 커튼이나 유리, 두꺼운 장막으로 둘러쳐진 공간은 모호한 경계를 만든다. 이러한 장치는 비밀상적인 공간의 환영을 만드는 데에 사용된다.

3) 초현실주의적 전이 : 초현실주의에서 흔히 사용되는 데페이즈망(dépaysement)¹²⁾, 즉 전이를 사용하여 비밀상적 특성을 가지는 공간을 만든다. 텔라노 호텔 수영장의 물속에 잠긴 테이블처럼 그것이 일상적으로 사용되는 자리가 아닌 곳에 놓이면서 초현실적인 공간을 연출한다. 그리고 내부와 외부의 전이를 사용하여 녹색식물로 덮인 로비공간이나 실내에서 사용되는 가구들을 옮겨놓은 듯한 외부공간을 만들기도 한다.

4) 절충주의적 혼성 : 필립 스타크는 서로 다른 시대와 지역으로부터 온 문화의 혼성을 사용한다. 다양한 시대와 지역의 배경을 갖는 의자들이 놓인 로비나 사이버데스크가 배치된 전통적인 영국식 펍이나 드로잉 룸의 이미지를 가지는 허드슨 호텔의 라이브러리, 역사적 스타일의 의자와 비디오 아트가 반복해

서 상영되는 다섯 개의 와이드 스크린을 사용한 프린트 데스크가 놓이는 샌더슨 호텔의 로비, 디지털 아트를 전시하는 커다란 스크린이 놓인 클리프트 호텔의 레드우드 톱처럼 현대 테크놀로지는 지나간 시대의 가구나 역사적인 공간과의 혼성을 만든다. 이러한 절충주의적 혼성은 친숙하면서도 색다른 기억의 실마리를 가지는 환영으로 가득 찬 공간을 만든다.

5) 스케일의 변형: 일상적인 오브제들과 이미지들의 스케일의 변형은 놀라움과 눈속임을 가지고 오는 초현실적인 공간을 만든다. 필립 스타크의 호텔에 사용된 비정상적인 스케일의 거대한 꽃병이나 화분 같은 일상적인 대상들과 벽에 사용된 다양한 표정의 인물사진이나 의자에 그려진 눈, 객실에 사용된 베르메르의 그림처럼 원래 크기보다 확대된 이미지는 비밀상적인 경험을 가져온다. 과장된 스케일의 거대한 화분들 사이의 정상적인 크기의 테이블이나 지나치게 긴 카나페는 정신적, 시각적 유희를 만들고 실제 공간의 볼륨과 크기를 가늠하기 어려운 착란을 일으키면서 놀라움을 제공한다.

6) 감각적 단서 : 방문자들을 환상에 빠져들게 하기 위해 아주 사소한 것들까지 이야기를 염두에 두고 구상된 디즈니 테마파크처럼¹³⁾ 필립 스타크의 공간은 설화의 속성들로 채워진 단서들로 사용자들에게 각각의 호텔에 내재된 이야기를 명확하게 이해할 수 있도록 하기 위해 공통적인 무의식적인 감각적 단서를 제공한다. 감각적 단서들은 사용자들의 경험이나 기억으로부터 설화를 끌어내면서 비선형 내러티브 공간을 만드는 데, 음악과 같은 청각적인 속성, 음식 냄새의 후각적 속성, 객실에 사용된 순백의 침대보의 촉각적 속성 등 오감을 자극하면서 멧과 호화로움과 탐닉의 설화를 만드는 극적인 연출을 한다.¹⁴⁾

위에서 살펴본 다양한 방법을 통해서, 필립 스타크는 극적으로 연출된 열망과 무의식적 기억을 불러일으키는 감각적인 환영의 공간을 만든다. 그래서 그가 디자인한 호텔들은 독특한 개성과 독창성을 가진 장소로 만들어지게 된다.

4. 호텔 실내디자인의 사례분석

어떤 측면에서 우리의 호텔은 그들을 둘러싸고 있는 문화와 연관된 영혼과 순간을 가진다고¹⁵⁾ 말하는 이안 슈레거는 필립 스타크에게 디자인을 의뢰해서 기존의 고급스럽지만 진부하게 디자인된 국제적인 체인 호텔의 취향과는 전혀 다른 차별화된 디자인과 서비스를 제공하는 새로운 문화 아이콘으로서의 호텔을 만든다. 이 장에서는 필립 스타크가 디자인 한 여덟 개의 호텔의 실내공간을 대상으로 앞에서 살펴본 내러티브적 공간구성과 극적연출을 위한 디자인 방법의 측면을 중심으로 분석하겠다.

11) MARU 200311, p.127

12) 데페이즈망(dépaysement) : 어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경으로 옮겨 그 물건으로부터 실용적인 성격을 배제하여 물체끼리의 기이한 만남을 연출시키는 기법으로 보는 사람의 감각의 심층부에 주는 강한 충격 효과를 노리는 것이다.

13) 로렌스 빈센트, op. cit., pp.326-327




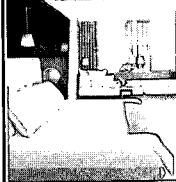
14) Ibid. pp.353-354

15) Conway Lloyd Morgan, STARCK, Adam Brio, paris, 1999, p.57

1. 로얄튼 호텔 (Royalton Hotel, 뉴욕, 1989년)

이안 슈레거와 필립 스타크의 첫 프로젝트로 1897년 건립된 맨하탄의 건물을 '극장으로서의 호텔(Hotel Theater)'과 '사회적 로비(Lobby Socializing)'라는 개념을 가진 171실의 호텔로 바꾸어 놓았다. 이안 슈레거는 필립 스타크와의 첫 만남에 대해 "두 가지 인상적인 것이 있었는데, 하나는 프랑스 비스트로(bistro)에 사로잡혀 있었다는 것이고, 다른 하나는 이전 세기를 향하고 있다는 것이다"¹⁶⁾ 라고 말했는데, 로얄튼 호텔에서 필립 스타크는 아주 현대적인 방법으로 지난 세기의 로맨틱한 선박 여행의 분위기를 가지는 공간을 디자인한다.

<표 1> 로얄튼 호텔의 공간분석

공간구성	이미지	디자인 방법과 공간특성
입구		오브제화 1897년 건립된 맨해튼의 건물을 사용하는 로얄튼 호텔은 주변의 맥락으로부터 명확하게 구분되는 오브제적 특성을 갖는 고전적인 파사드와 마호가니 재질의 주출입구를 가진다.
진입공간		붉은 색의 마호가니 문을 통해 입구를 들어서면 푸른색 카펫과 빨 모양의 벽체 부착형 조명이 통로를 강조하면서 안쪽의 리셉션으로 끌어들이는 진입공간이 나온다.
로비		절충주의적 혼성 진입공간의 등근 기둥 뒤에는 다양한 색상과 모양의 의자가 놓인 극적인 라운지가 위치한다. 그리고 이 로비를 중심으로 다양하게 구성된 레스토랑, 라이브러리 테이블, 라운드 바 등의 영역이 배치된다.
객실		감각적 단서 필립 스타크의 가구와 실크 커튼, 순백의 린넨, 긴 빌트 인된 방켓(banquettes) 등은 선박 여행의 우아한 분위기의 감각적 단서가 된다.




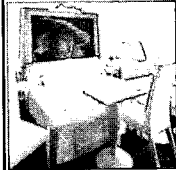
2. 파라마운트 호텔 (Paramount Hotel, 뉴욕, 1990년)

1927년 지어진 센트럴 파라마운트 호텔을 개조한 이 호텔은 경제적으로 아주 부유하지는 않지만 색다르고 섬세한 장소를 원하는 고객을 겨냥하여 만든 합리적인 가격대의 호텔이다. 필립 스타크는 여기에서도 마찬가지로 '사회적 로비'의 개념을 가진 극장 같은 호텔을 디자인한다.¹⁷⁾ 아치형의 입구를 들어서서 붉은 장미를 꽂아 둔 대리석 벽면의 진입공간을 지나면, 극적인 공간인 거대한 기념비적 계단이 놓여있는 높은 층고의 로비가 나타난다. 그리고 이 공간을 중심으로 다양한 행위를 수용하는 공간들이 연결된다. 필립 스타크는 공간의 극적 연출을 통해서 '꿈'을 가진 여행자들에게 경험을 제공한다.¹⁸⁾

16)Ibid., p.57

17)Architecuture Record, 1989.03, p.95

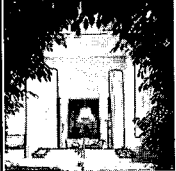
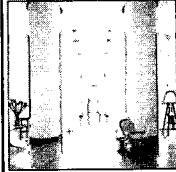

<표 2> 파라마운트 호텔의 공간분석

공간구성	이미지	디자인 방법과 공간특성
파사드		1927년 지어진 센트럴 파라마운트 호텔을 개조한 흰색 대리석의 절제된 파사드를 가진다.
진입공간		관능적인 붉은 장미가 꽂힌 대리석 벽이 있는 진입공간은 높은 층고의 열린 공간인 넓고 활력 있는 로비 공간으로 이끈다.
로비		오브제화 / 절충주의적 혼성 대서양 횡단 선박에서 영향을 받은 거대한 홀은 무대 장치처럼 보이는 대각선으로 놓인 백금색의 비스듬한 벽면과 거대한 계단, 그리고 서로 다른 디자인과 색상의 의자들이 놓여진다.
객실		스케일의 변형 / 감각적 단서 포렌치 스타일의 객실은 유머러스하고 섬세하게 디자인된 필립 스타크의 가구와 디테일을 가진다. 스케일의 확대로 기이한 느낌을 주는 금색액자에 들어있는 화가 베르메르의 초상화가 걸려있는 객실은 비밀상적인 공간이 된다.


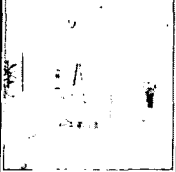
3. 델라노 호텔 (Delano Hotel, 마이애미, 1995년)

처음으로 인도어-아웃도어 로비 개념을 적용하여 디자인한 델라노 호텔은 해변에 위치한 208실 규모의 도시형 리조트로서 '마을'의 조직처럼 내외부가 거의 분리되지 않은 다양한 퍼블릭 공간들이 서로 연관되어 구성된다. 필립 스타크는 마이애미 해변에 우아하고 편안한 가구들과 벽난로, 거대한 커튼과 하얀색 린넨 침구들로 채워진 유럽의 성과 같은 호텔을 만든다.

<표 3> 델라노 호텔의 공간분석

공간구성	이미지	디자인 방법과 공간특성
입구		스케일의 변형 울타리가 쳐진 오솔길을 지나면 하얀색 반투명 커튼이 휘날리는 배관다가 나타난다. 거대한 조명이 매달려 있고 소파가 놓인 포치가 있다.
로비		모호한 경계 / 절충주의적 혼성 우아하고 관능적이면서 호기심을 불러일으키는 반투명 흰색 커튼이 드리워진 진입공간을 지나면 6M가 높은 천장고를 가진 공간에 다양한 디자인의 의자들이 혼성적으로 사용된 로비가 나타난다.
오쳐드		진이 / 스케일의 변형 내부공간을 외부로 옮겨놓은 필립 스타크가 디자인한 포도밭의 거친 경관은 맨틱 데이베드와 거대한 체스보드가 놓인 초현실적 무대디자인 같은 풍경을 만든다.






18)Architecture d'Aujourd'hui no.273, sept-oct 1991, p.148

수영장		전이 수중음악 감상과 부유하고 명상하는 영역을 가지는 '워터 실롱'의 개념을 가지는 수영장은 물 속에 살짝 잠긴 테이블과 나란히 세워진 개인 탈의실이 초현실적인 배경을 만든다.
객실		감각적 단서 해변의 코티지에서 영감을 받은 객실은 장소의 극단적인 청결함을 보여주는 순백의 공간으로 화이트 우드 플로어, 흰색 면직물 덮개의 킹 체어와 화이트 린넨 침구 등을 사용한 객실은 어린 시절 할머니 집의 기억을 불러일으킨다.

4. 몬드리안 호텔 (Mondrian Hotel, L.A., 1997년)

1950년대 지어진 16층 규모의 주거건물은 70년대에 부역 설비를 가지는 237실의 몬드리안 호텔로 바뀌었고, 다시 이안 슈레거가 매입하여 캘리포니아의 라이프스타일에 알맞게 디자인된 도시형 리조트 호텔로 리노베이션했다. 필립 스타크는 로스엔젤레스라는 도시의 이름에서 나온 '천사의 집'이라는 뜻의 '까사 드 로스엔젤레스(Casa de Los-Angeles)'라는 호텔의 시나리오를 가지고 환영이나 구름 속에 떠있는 듯한 느낌의 순백색의 발광체처럼 떠 있는 꿈과 같은 공간을 가지는 호텔을 계획하였다.






<표 4> 몬드리안 호텔의 공간분석

공간구성	이미지	디자인 방법과 공간특성
파사드		오브제화 / 스케일의 변형 단순한 백색의 파사드는 9미터 높이의 거대한 마호가니 출입문으로 입구부분을 나타내고 있다. 이 문은 거대한 스케일과 맥락에서의 분리를 통해 오브제가 된다.
로비		모호한 경계 / 절충주의적 혼성 로비는 초현실주의 무대장치를 연상시키는 반투명 커튼과 조명이 매입된 유리벽면, 절충주의적인 혼성의 가구, 인도어 / 아웃도어 로비는 내부 공간을 외부공간으로 외부공간을 내부공간으로 변환시키면서 모호함을 나타낸다.
아웃도어 리빙룸		전이 / 스케일의 변형 수영장에 인접한 아웃 도어 리빙 룸은 거대한 나무와 꽃들 사이에 티크 가구들이 놓인다. 내부와 외부가 전이된 가구의 배치가 특징이다.
레스토랑 아시아 드 쿠바		스케일의 변형 퓨전 레스토랑인 아시아 드 쿠바(Asia de Cuba)의 내부 공간은 시크한 화이트 온 화이트 인테리어로 디자인되었고 외부 테라스는 거대 스케일의 테라코타 화분들 사이에 테이블이 놓인다.
객실		감각적 단서 우아한 가구와 섬세한 감각이 집으로부터 멀리 떨어져 있지만 집과 같은 느낌을 준다.

5. 세인트 마틴즈 렌 호텔 (St. Martins Lane Hotel, 런던, 1999년)

런던 코벤트가든과 트레팔가 근처에 위치한 204실 규모의 호텔로, 광고회사의 본사로 사용되었던 1960년대 모더니스트의 파사드를 가진 건물을 즐거운 공공장소이자 접근 가능한 놀이터로서의 호텔로 바꾸어놓았다.¹⁹⁾ 필립 스타크는 변화하는 조명을 사용한 라이트 바와 자신의 감정에 따라 조절할 수 있는 조명이 설치된 객실을 가진 이 호텔을 어느 정도 자신의 환경을 선택할 수 있는 자유와 어떻게 살 것인가를 선택하는 자유에 대해 말할 수 있는 디자인을 사용한다.²⁰⁾ 8개의 라운지와 레스토랑의 분리된 공간은 서로 다른 시간에 따라 다양한 분위기 중에서 선택할 수 있는 감각적 공간을 제공한다.

<표 5> 세인트 마틴즈 렌 호텔의 공간분석

공간구성	이미지	디자인 방법과 공간특성
파사드		1960년대 모더니스트의 단조로운 건물 파사드의 프레임 없는 객실 창문은 색 형광등으로 프레임이 없다. 하나하나의 객실은 내부에서 색조를 조절할 수 있어서 항상 변하는 컬러 모자이크의 파사드를 만든다.
입구		오브제화 / 스케일의 변형 관문인 노란색 조명을 사용한 기념비적인 거대한 스케일의 회전문을 통과해서 빛의 카펫과 빛나는 기둥에 의해 강조된 노란색 조명의 벽에 의해 만들어지는 드라마틱한 로비에 이르게 된다.
로비		절충주의적 혼성 / 스케일의 변형 강한 노랑색 조명이 내려오는 벽과 기존의 거대한 원통형 기둥이 있는 로비 공간은 리임스톤 바닥 위에 비일상적 스케일의 거대한 화병과 이질적인 혼성을 만드는 18세기부터 20세기까지의 다양한 스타일의 가구가 놓이는 초현실적이고 극적인 무대장치 같은 공간을 만든다.
라이트바		전이 / 스케일의 변형 조명을 컨셉으로 한 공간을 만드는 라이트 바는 핑크, 오렌지, 보라, 녹색의 색을 가진 조명이 설치된 공간이 연속적으로 놓인다. 상부의 벽면에는 장 밥티스트 몬디노(Jean Baptiste Mondino)의 다양한 표정의 얼굴의 거대한 흑백 사진이 놀라움과 즐거움을 제공한다.
객실		감각적 단서 순수한 느낌의 객실은 개인적으로 조절 가능한 객실 조명시스템이 설치되어 분위기나 시간에 따라 사용자들에게 환경을 선택할 수 있는 자유를 부여한다.

6. 샌더슨 호텔 (Sanderson Hotel, 런던, 2000년)

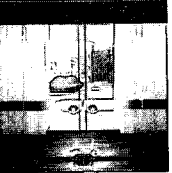

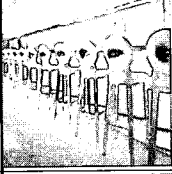

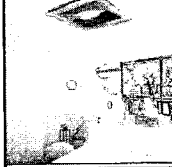
샌더슨 그룹의 벽지와 바닥재 생산 공장으로 사용하던 1950년대에 건축된 랜드 마크적인 건물은 필립 스타크의 디자인으로 도심 속의 새로운 웰빙과 연계된 판타지 공간으로 새로 태어났다. 런던 중심에 위치한 150실의 샌더슨 호텔은 도시형 스파

19)Domus 823, 2000.02

20)STARCK EXPLICATIONS, Edition du Centre Pompidou, p.140

개념을 도입한 부티크 호텔로서 필립 스타크는 장 콕토(Jean Cocteau)의 초현실주의 개념과 유사한 환상의 세계로서의 호텔, 건강과 연결된 '새로운 럭셔리'를 정의하는 공간을 가지는 호텔을 만든다.²¹⁾

<표 6> 샌더슨 호텔의 공간분석

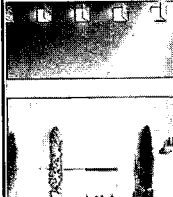
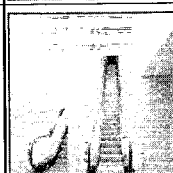




공간구성	이미지	디자인 방법과 공간특성
입 구		랜드마크적인 50년대 건물을 판타지와 웰빙을 컨셉으로 하는 도시형 스파 호텔로 바꾸었다.
로 비		절충주의적 혼성 / 모호한 경계 벽면과 창문을 감싸고 있는 조명이 매입된 반투명 커튼이 모호한 경계를 만든다. 세계 각국에서 컬렉션한 다양한 모양과 색의 의자와 토속적인 아프리카 목재 조각, 다섯 개의 와이드 스크린을 사용하는 프론트 데스크는 과거와 현재, 전통과 테크놀로지의 혼성을 만들어낸다.
통 바		전이 / 스케일의 변형 80피트의 아주 긴 오닉스 바와 등받이 뒤에는 유명한 인물 사진이 라마크 파젤이 찍은 각기 다른 여자의 눈 모양이 커다랗게 프린트되어 있는 필립 스타크 디자인 한 바 의자가 특징적이다.
아쿠아 바스 하우스		모호한 경계 / 감각적 단서 반투명 흰색 커튼으로 마감된 14개의 트리트먼트 실은 평화롭고 꿈꾸는 듯한 구름 속처럼 느껴진다. 여기서도 마찬가지로 오래된 것과 현대적인 것들이 혼성을 이룬다.
객 실		모호한 경계 / 감각적 단서 객실은 몇몇 기존 벽체가 있지만 대부분은 얇은 흰색 커튼으로 마감되고 벽체와 옷장과 욕실을 유리 상자로 디자인했다. 그래서 사물들은 공간 안에서 부유하는 듯한 자유로운 느낌이 든다. 루이 16세 의자가 놓이고 침대에 누우면 천장에 예술작품이 걸려있다.

7. 허드슨 호텔 (Hudson Hotel, 뉴욕, 2000년)

브로드웨이와 센트럴파크 근처에 위치한 1000실 규모의 호텔로 고급스럽고 스타일리시하지만 합리적인 가격과 젊은 분위기를 가진다.

“호텔을 디자인하는 것은 사람들의 마음을 열고 풍부한 놀라움을 제공하기 위해서이다.”라고 말하는 필립 스타크는 이 호텔을 최대한의 착란과 광기를 가진 '스코트랜드의 성'을 주제로 하는 도시의 테마파크로 디자인했다.²²⁾ 거대한 상들리에가 달린 로비, 조명이 설치된 유리바닥과 거대한 천장화가 그려진 바, 오픈 꾸뛰르 모자를 쓴 암소 사진이 걸린 영국식 서재 등 기이한 것들로 가득 찬 공간은 놀라움을 제공한다.

<표 7> 허드슨 호텔의 공간분석

공간구성	이미지	디자인 방법과 공간특성
입 구		오브제화 / 스케일의 변형 파사드는 단순하나 밝은 노란색 조명에 의해 도시의 다른 건물과 차별화된다. 수직적인 나무들 사이에 있는 아주 작은 개구부가 외부와의 경계를 확실히 하면서 놀라운 내부공간으로 이끈다.
전이공간		모호한 경계 입구를 들어서면 밝은 노란색의 조명의 에스컬레이터가 방문자들을 집어삼키는 것처럼 상부층의 로비로 이끈다.
로 비		전이 / 절충주의적 혼성 에스컬레이터는 40피트 상부에 있는 로비와 유명한 인도어/아웃도어 개인 정원으로 연결된다. 로비는 녹색 식물로 천장이 덮여있고 거대한 상들리에가 달려있다. 여기저기 다양한 종류의 의자들이 배치된다.
허드슨바		절충주의적 혼성 / 스케일의 변형 / 전이 허드슨 바는 밑에 조명이 설치된 유리바닥과 프란체스코 클레망트 (francesco Clement)가 그린 천장화가 있는 공간으로 부유하는 듯한 느낌을 주며 바와 브론즈로 된 나무 등치 의자가 놓인다.
라이브러리		절충주의적 혼성 영국식 편이나 드로잉 룸에서 영감을 받은 라이브러리는 거대한 벽난로와 예칭된 베네치안 거울이 달려있고 컴퓨터 게임이나 담구를 하거나 독서와 담소를 나누는 장소이다. 엔틱 당구대와 사이버 데스크가 놓인 신구의 혼성을 만든다.
객 실		감각적 단서 객실은 아프리카산 목재의 벽면 패널, 흰색 커튼, 매끄러운 스테인리스 스틸 테이블, 순백의 린넨, 동 리벳을 사용한 가구에 의해 고급 오토의 캐빈과 같은 분위기를 가지며 대양 여행의 로맨틱한 분위기의 기억과 단서를 제공한다.

8. 클리프트 호텔 (Clift Hotel, 샌프란시스코, 2001년)

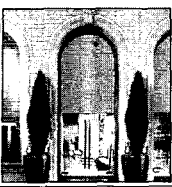





필립 스타크는 샌프란시스코를 고급스럽고 영국의 영향이 느껴지며, 다수의 은행과 미래를 위해 꿈꾸는 사이버기드들이 있는 도시라고 생각했고, 사람들이 클리프트 호텔을 방문했을 때 각각의 코드를 발견할 수 있도록 이런 요소들을 혼성을 사용해서 디자인하고자 했다.

유니온 광장에 위치한 363실의 클리프트 호텔은 현대적인 에너지와 오래된 호텔의 우아함의 혼성으로 디자인된다. 다양한 행위의 공간이 연결된 로비에서 디지털 아트를 전시하는 대형 스크린이 있는 레드우드 룸에 이르기까지 필립 스타크 특유의 유머를 가지고 디자인된 공간은 테크놀러지와 클래식즘의 기이한 혼성으로 가득 채워져서 놀라움의 연속을 제공하는 공간들을 만들어낸다.

21) <http://www.morganshotelgroup.com>

22) STARCK EXPLICATIONS, Edition du Centre Pompidou, p.85

<표 8> 클리프트 호텔의 공간분석

공간구성	이미지	디자인 방법과 공간특성
입 구		현대적인 에너지와 우아한 오래된 호텔의 혼성으로부터 영향을 받은 샌프란시스코 클리프트 호텔은 아치형의 입구를 가진다.
로 비		절충주의적 혼성 / 스케일의 변형 높은 로비에서 거대한 스케일의 의자가 오브제로서 놓여지며 다양한 형태의 의자들이 혼성을 이룬다.
레드우드 룸		절충주의적 혼성 / 스케일의 변형 유명하고 역사적인 레드우드 룸은 오리지널 레드우드 패널링과 하나의 레드우드를 깎아서 만든 거대한 바가 특징이다. 필립 스타크이 디자인한 가구들과 디지털 아트작품이 전시되는 스크린이 혼성을 만든다.
레스토랑 아시아 드 쿠바		오브제화 아시아 드 쿠바는 전설적인 매력을 지닌 레드우드 룸에 대응해서 디자인된다. 실크커튼, 마호가나와 가죽으로 된 의자, 무라노 글래스 램프, 수공 예칭된 베네치안 거울로 만든 극적인 십자형의 조명장치가 된 공용 테이블이 오브제처럼 놓인다.
리빙룸		절충주의적 혼성 영국식 클럽이나 드로잉 룸을 연상시키는 리빙룸은 크고 편안한 벨벳 소파와 가죽 원 체어, 클래식한 라이브러리 램프가 놓인다. 장-밥티스트 몬디노의 플라스틱 장난감 동물의 공식적인 흑백사진의 초상의 갤러리는 비틀어진 유머를 제공한다.
객 실		감각적 단서 실크, 가죽, 벨벳 같은 고급 직물을 사용해 우아하게 장식된 객실은 풍부한 레이어와 섬세한 효과를 가지는 아이보리, 회색, 리벤더색을 사용한다. 바닥에서부터 천장까지의 양쪽 벽에 놓은 거울은 무한 확장의 효과를 준다.

5. 결론

본 연구에서는 오늘날 호텔에 있어서의 하나의 경향인 부티크 호텔의 대표적인 사례인 필립 스타크이 디자인한 이안 슈레거의 호텔들을 대상으로 공간 구성과 디자인 방법을 살펴보았다. 여덟 개의 이안 슈레거-필립 스타크 호텔을 대상으로 주요 공간에 대한 특성을 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다. 우선 필립 스타크의 호텔은 대부분 하나의 주제를 가지고 공간을 풀어나가는 내러티브적 공간구성을 가지는데, 경계와 관문의 역할을 하는 주출입구, 중심에 이르는 통과공간으로서의 진입 공간, 중심공간을 만드는 로비, 그리고 로비를 둘러싸고 놓이는 다양한 레스토랑이나 바, 수영장과 같은 공용공간으로 이루어지는 공간 구성을 가진다. 또한 대비와 고립을 통한 오브제화, 모호한 경계, 초현실주의적 전이, 절충주의적 혼성, 스케일의 변형, 감

각적 단서의 사용과 같은 디자인 방법을 사용하여 극적인 효과를 가지는 공간을 디자인한다. 이런 내러티브적 특성과 극적인 연출을 기반으로 하는 필립 스타크의 감성적 디자인에 의해 만들어진 호텔 실내공간은 장소와 모드의 트렌드 리더로서의 역할을 하는 유행에 민감한 고객들을 끌어들이는 독특한 장소를 만들었고, 이는 디자인 측면에서 뿐 아니라 상업적인 성공을 가지고 오게 되었다. 그래서 이러한 필립 스타크의 디자인 방법을 살펴본 본 논문은 그의 공간 구성과 디자인방법에 대한 이해를 넓힐 뿐 아니라 감성적 아이덴티티를 가지는 다양한 실내공간 디자인에 실질적으로 적용하는 데에 도움이 될 것이라고 생각된다.

참고문헌

1. S+ARCK, Tashen GmbH, Köln, 2004
2. STARCK EXPLICATIONS, Edition du Centre Pompidou, paris, 2003
3. Ecrits sur STARCK, Edition du Centre Pompidou, paris, 2003
4. STARCK, Tashen GmbH, Köln, 1996
5. Conway Lloyd Morgan, STARCK, Adam Brio, paris, 1999
6. Christine BAUER, Le cas Philippe Starck ou de la construction de la notoriété., L'Harmattan, paris, 2001
7. Yves Nacher, ARCHITECTURE & IMAGES D'ENTREPRISES nouvelles identités, MARDAGA EDITEUR, paris, 1990
8. 로렌스 빈센트, 스토리로 승부하는 브랜드 전략, 21미디어, 2003
9. 김옥예, 내러티브적 표현특성을 적용한 부띠끄 호텔 실내디자인, 홍익대 석논, 2002
10. Stein, Karen D., <Rags to Riches. The Royalton Hotel NewYork, Architectural Record, 1989.03
11. Fitoussi, Brigitte, <paramount Hotel, New York>, Architecture d'Aujourd'hui no.273, sept-oct, 1991
12. <Los Angeles. Une entrée par la grande porte. l'hôtel Mondrian>, Architecture interieur créé, no. 278, sept.-oct, 1997
13. Capella, Juli, <Mondrian Hotel, Los Angeles>, Domus, no.794, juin, 1997
14. Bullivant, Lucy, <St Martins Lane. Il senso della eorpresa>, Domus, no. 823, févr. 2000
15. Trelcat, Sophie, <Nuits glamour et cantine de luxe-Philippe Starck>, Architecture d'Aujourd'hui no.330, sept-oct, 2000
16. 김민혜, <Phillipe Starck>, MARU 2003.11
17. <http://www.morganshotelgroup.com>

<접수 : 2005. 4. 30>