

# 현대실내건축의 미장센적 특이성에 관한 연구

A Study on the Singularity of *Mise en scène* in the Contemporary Interior Architecture

안은희\* / An, Eun-Hee  
이정욱\*\* / Lee, Jung-Wook

## Abstract

This thesis sets out to study the immanent mechanism of architectural space which had been classified as external space in general. The *mise en scène* could consider one among various immanent tools to deal with the singularity of interior architecture. An imaginary interrelationship between cinema and architecture offers a possibility which a *mise en scène* could be used with a space making equipment. The *mise en scène* is a conscious equipment to lead a meta-function of simple visual-perception. The *mise en scène*-space has been supposed to visual-perception cases and conscious cases in interior architecture. In particular, as a result of analysis, it becomes clear that the *mise en scène*-space is a kind of something signifier to expose designers's an abyss of conscious and unconscious. In my opinion, this is the very way that the contemporary interior architecture is exposed to its singularity by a mechanism of *mise en scène*-space. In conclusion, the psychoanalysis-frame of *mise en scène*-space has brought out any possibility of an interpretation about architectural immanent themes like a subject, meaning creation, and construction logic, and it has also been useful to reveal the architectural singularity.

키워드 : 미장센, 미장센-공간, 특이성, 의식/무의식, 공간-환상

Keywords : *Mise en scène*, *Mise en scène*-space, Singularity, Conscious/unconscious, Space-fantasy

## 1. 서론

### 1.1. 연구배경 및 목적

건축을 다양한 '통섭(consilience)'의 눈으로 보는 것은 어제 오늘의 일이 아니다. 건축과 미술, 건축과 영화, 건축과 음악, 건축과 철학 등 이질적인 분야와의 크로스오버적인 시선으로 현대건축을 해부하려는 다양한 시도들은 건축이라는 대상이 가진 다양한 속성들로 인해 가능한 것이다. 특히 건축을 정신분석의 대상으로 볼 수 있는 가능성이 최근에 대두되고 있는데, 이는 건축이라는 물적 대상을 주체의 정신과 심리의 내적 작용의 결과물로도 간주할 수 있기 때문이다. 이처럼 건축을 의식과 무의식의 물적 구축물로 간주할 때, 정신분석에서 강조되는 외부와 내부라는 인식의 경계적 측면에서 본다면 건축보다는 실내건축이 그 내부적 특수성으로 인해 정신분석의 대상으로는

더욱 풍부한 이야기를 생성해낼 수 있게 된다.

본 연구에서는 영화-실내건축-정신분석이라는 상이한 분야를 통섭할 수 있는 하나의 도구로 '미장센-공간'이라는 장치를 제시하고자 한다. 영화와 건축/실내건축을 매개하는 공통점을 찾아내고, 이 둘의 연결 고리인 이미지-장치, 즉 공간 생성 장치로 미장센-공간을 정의하고 다양한 사례들을 통해서 그 무의식적 특이성을 밝혀내는데 본 연구의 목적이 있다.

이와 같은 연구가 유용하다고 판단하는 까닭은 공간을 구축하는 물성의 구조가 단순히 물성으로 환원되지 않고, 항상 물적 구조만으로는 설명되기 힘든 내적 구조들을 수반하기에, 이러한 내적 특이성들을 밝혀내려는 시도는 건축적 공간들의 존재-가치를 재정립할 수 있도록 도울 수 있다고 보기 때문이다.

### 1.2. 연구대상 및 방법

본 연구는 영화와 실내건축이라는 두 개의 상이한 장르를 대상으로 함에 따라 연구의 범위가 한정되지 않았을 시에는 연구의 밀도가 떨어질 우려가 있기에 특정 인테리어 디자이너와

\* 정희원, 경원대학교 실내건축학과 시간강사, 공학박사

\*\* 부희장, 경원대학교 실내건축학과 교수, 공학박사

영화감독의 작품으로 연구대상을 한정하고자 한다. 특히, 미장센-공간이라는 개념이 작가의 의도가 담긴 장치라는 점에서도 특정 작가의 의도를 집중적으로 살펴보는 것이 연구의 목적에 더 부합된다고 판단되므로, 인테리어 디자이너로는 필립 스타크(Philippe Starck)과 파비오 노벰브레(Fabio Novembre)를, 영화 감독으로는 왕가위(王家衛)와 데이비드 린치(David Lynch)를 선정하였다.<sup>1)</sup>

본 연구의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 영화와 건축적 공간의 상관적 관계를 밝히고, 이를 통해서 미장센-공간을 정의하고 건축적 적용 가능성을 타진해본다. 3장에서는 영화와 실내건축에서 사용되는 미장센-공간의 장치적 사례들을 분석하고, 4장에서는 그렇게 분석된 결과를 토대로 미장센-공간이라는 틀을 통해 현대실내건축에서 두드러지는 특이성들을 밝히고자 한다.

## 2. 미장센과 공간디자인의 연관성

### 2.1. 영화와 건축의 이미지적 상관성

영화와 건축은 세상과 이미지에 대한 해석을 각기의 매체적 특성을 통해 시각적으로 재현한다는 유사성을 가지고 있다. 이러한 시각적 재현은 영화에서는 장면, 즉 씬(scene)이라는 기본 단위를 통해 구성되고 건축에서는 공간을 기본 단위로 구성된다. 각각의 기본 구성 요소들은 모아지고 편집되어 새로운 장면-공간적 시각 변화를 만들어내어 전체적인 공간적 이미지를 완성하게 된다. 이때 하나의 이미지는 다른 모든 이미지들을 대신하거나 지우거나 결합시키는 등의 유기적 작용을 통해 결정적 이미지로 남기도 한다.

영화 기호학자인 크리스티앙 메츠(Christian Metz)에 따르면, “가장 부분적이고 가장 단편적인 커트(클로즈업 커트)도 여전히 현실의 완벽한 단편을 나타낸다.”<sup>2)</sup>라고 하였다. 이는 현실을 대리한 영화 이미지가 현실보다 더한 영향력을 이끌어낼 수 있다는 점, 즉 현실을 다시 재구성할 수 있는 힘이 있다는 점을 지적한 것으로 볼 수도 있다. 현실을 이미지화한 영화가 소비 구조 속에서 현실을 변화시킴으로써 이미지는 현실보다 더 강력한 현실이 되기도 한다.<sup>3)</sup>

건축에서도 공간 이미지가 현실을 재구성하는 작동방식을 쉽게 확인할 수 있다. 건축은 영화에 비하면 실제적이다. 영화

가 이미지들의 구성체로만 존재하는 것에 비해 건축은 실제 공간이라는 실체가 존재한다. 그러나 공간이 소비되는 작동 방식의 측면에서 본다면, 건축 공간도 여전히 이미지적 소비를 통해 재구성된다. 예를 들어, 건축 책이나 잡지에 소개되는 모든 건축물들을 직접 방문하여 공간적 체험을 하는 사람은 드물 것이다. 현대의 발달된 디지털 기술과 문화는 우리가 그 공간을 경험하지 않았음에도 마치 경험한 것과 같은 가상 현실적 경험을 가능하게 한다. 더욱이 실제 현실의 공간을 방문하였을 때에도 잡지에 실렸던 이미지를 중심으로 현실 공간을 재구성하게 된다.<sup>4)</sup> 이미 각인된 이미지로 인해 현실 공간은 편집되고 또 다른 이미지로 축적되어 다른 공간적 소비를 이끌어내게 된다.

이처럼 영화와 건축은 시각적 이미지의 강력한 지배를 받고 있는 매체라는 공통점과 함께, 실제적인 공간이 아니라 구성적인 공간(이미지-공간)을 기록인 아닌 ‘재현(representation)’<sup>5)</sup>을 통해 다루고 있다는 점에서 서로 상관적 관계를 형성하고 있다고 볼 수 있다.

### 2.2. 이미지-공간 장치로서의 미장센

공간 이미지를 ‘재현’한다는 것은 이미지를 생성하는 주체(영화감독 또는 건축가)가 기존에 가지고 있던 다른 이미지들을 일정한 ‘의도’를 가지고 새롭게 배치하거나 편집한다는 것을 의미한다. 특히 영화에서는 이러한 작가의 의도적 영상 배치 구도를 ‘미장센(mise en scène)’이라고 부른다.

프랑스어 미장센은 ‘연출하다’, ‘무대 위의 배치’ 또는 ‘장면의 무대화(putting into the scene)’라는 뜻의 연극용어였다.<sup>6)</sup> 연극을 무대에 상연하기 위해서는 희곡에는 명시되어 있지 않은 등장인물의 동작이나 무대배경 및 소품, 조명 등에 관한 세부사항을 종합하여 극본의 내용을 통일적이고 효과적인 형상으로 만들어야 한다. 이때 연출가는 이런 세부사항들, 즉 희곡의 각 장면 또는 국면의 미장센을 결정하게 된다. 그런 의미에서 미장센은 ‘무대 안에서 연출자의 의도로 만들어지는 모든 배치

4) ‘아는 만큼 보인다’는 유흥준의 말처럼 우리는 각자의 지식과 경험의 갖대, 즉 축적된 이미지의 정보량에 따라 자신이 보는 것을 제한하고 편집하게 된다. 대상은 분명 존재하지만 그 대상에 대한 해석과 경험이 각기 다른 것은 인간이 관습적이거나 학습된 시각의 지배를 받고 있기 때문이다.

5) 재현(representation)은 인간이 추상적 사유를 통해 세계를 파악하고 구성해가는 정신활동이자 육체활동이다. 재현을 통해 심적 심상은 구체적 물질 행위로 이어진다. 이때 재현은 유사함을 통해 대상을 환기시키지만 결코 대상 자체를 나타내지는 못한다는 측면에서 대상/사물의 현존과 부재를 동시에 드러내는 이중성을 가지고 있다.

6) 이 용어는 1820년경부터 연극상연을 위한 인원이나 재료의 총체(總體)를 나타내는 데 사용되었으나 1835년경부터는 무대표현의 각종 방법을 종합 통일하는 조각과 기능을 가리키게 되었다. 19세기 말부터는 무대표현상의 개성적 예술 활동을 총체적으로 가리키는 용어로 사용되었다. <http://cglink.co.kr/zb/view.php?id=DIC&no=432>, 2008-08-11

1) 각각의 디자이너와 영화감독을 선정한 이유에 대해서는 3장 작품분석에서 구체적으로 다룰 것이다.

2) Christian Metz, *Essais sur la Signification au cinéma I*, Klincksieck, p.117

3) 스페인의 영화감독 페드로 알모도바르(Pedro Almodovar)의 ‘현실은 포르노를 모방한다’는 유명한 말에서도 알 수 있듯이, 현대 소비사회에서 영화 이미지는 현실을 변화시키는 힘을 가지고 있다.

구도'를 의미한다.

미장센은 연극에서 시작된 용어이지만, 전후의 프랑스 영화 평론가들에 의해 영화비평 용어로 사용되기 시작했다. 특히, 누벨바그(Nouvelle Vague)의 감독들이 영화를 미학적으로 실천하게 되면서 적극적으로 사용되고 일반화되었다.<sup>7)</sup> 몽타주(montage)<sup>8)</sup>가 한 화면과 다음 화면간의 병치에 따르는 관계성, 즉 추상적 개념을 중시하는데 반해서, 미장센은 한 화면의 내부에 동시다발적인 많은 영상정보를 중시한다. 이에 미장센은 관객의 수용여부에 따라 열려 있는 해석이 가능한 반면, 몽타주는 의도가 전제된 편집화면으로 인해 관객의 선택 여부가 한정되게 된다. 따라서 미장센은 화면의 길이가 긴 장시간이나 먼 거리에서의 촬영이 우선시되고 한 쇼트(shot)<sup>9)</sup>가 한 씬이나 시퀀스의 구실을 하게 되며, 이에 따라 연속적이며 유동적인 카메라 움직임이 수반된다. 또한 이처럼 화면 내의 리얼리즘이 중시됨에 따라 화면의 층위가 두터워지면서 전심(deep space)<sup>10)</sup> 초점을 선호하게 되고, 이들 제요소를 박진감 있게 느끼도록 하기 위해 기존의 조형적 요소가 중요하게 취급된다.

특히 오늘날 미장센의 일반적 특성을 규정하기 위해서는 카메라 전방에 있는 모든 영화적 요소인 연기, 분장, 무대장치, 의상, 조명 등의 장면화가 타당성 있는 미학적 결과를 낳았는가에 대한 종합적인 검토를 필요로 한다. 이처럼 미장센은 영화의 화면이라는 공간을 구성하는 장치로 영화의 이미지 구조를 완성하게 되는데, 이때 미장센은 단순한 공간의 시각적 지각 장치로만 존재하는 것이 아니라 보이지 않는 것, 즉 의도적으로 숨겨진 것들을 대리하는 비가시적인 내러티브(narrative)<sup>11)</sup>의 생성 장치로도 기능하게 된다. 즉, 미장센은 의도적인

매치를 통해, 가시적인 내러티브 이면에서 비가시적인 내러티브를 생성한다. 등장인물의 대사 속에서는 구체적으로 지시되지 않은 이야기 속 이야기를 미장센은 '대리보충(supplément)<sup>12)</sup>해서 설명한다. 미장센을 통해 작가가 의도하는 영화의 총체적인 내러티브는 완성된다.<sup>13)</sup>

결국 미장센은 공간을 이미지화하는 시각적 장치이지만 지각 너머의 숨겨진 것들조차 읽어내게 만든다는 점에서 단순한 시각적 장치 이상의 메타 기능을 이끌어내는 의식적 장치로도 볼 수 있다. 즉, 미장센은 영화라는 지각의 상응물을 심상(心象)의 상응물로 변모시키는데 있어서 의도적으로 구성된 모든 이미지-공간의 총체라고 볼 수 있을 것이다.

### 2.3. 건축의 공간-환상 생성장치로서의 미장센<sup>14)</sup>

미장센을 이미지-공간 장치로 볼 때, 미장센은 영화뿐 아니라 건축의 공간 생성 장치로도 간주할 수 있다. 특히 미장센을 건축의 공간적 장치로서 그 의미를 확장해 볼 수 있는 까닭은 이미지-공간이 가진 부재 속의 현존, 현존 속의 부재라는 공간의 환영적 속성, 다른 표현으로 '환상적 속성' 때문이다.

이미지-공간은 실제적 공간이 아니라 구성적으로 재현되는 공간이다. 재현이 결코 원본 자체를 그대로 재현하지 못한다는 측면에서 공간을 재현한다는 것은 공간을 편집하고 취사선택하고 분할한다는 것을 의미한다. 원본을 닮았지만 결코 원본 자체를 나타내지는 못한다는 점에서 재현은 이중적인 모순성을 가진다. 유사함을 통해 사물을 닮으려 하지만, 사물 자체일 수는 없다는 점에서 사물과 동일하다는 환상이 생성되게 된다. 그러나 이러한 환상은 오히려 사물의 부재함을 더 부각시킬 뿐이다. 예를 들어 영화촬영 시 미장센적인 3차원의 공간 구성은 영화상면 시에는 2차원의 이미지로 환원된다. 그러나 2차원 안에는 3차원이라는 원본과 닮으려는 재현의 가상이 여전히 남아 있다. 깊이의 부재 속에서 깊이가 생성되고, 공간의 부재 속에서 공간이 현존하게 되는 가상적 환영이 발생하게 된다. 건축에서도 마찬가지로 건축가들이 공간에서 표현하고자 하는 1차적 심상들—건축 설계 시에 설정하게 되는 개념 또는 이미지 등—은 3차원이라는 공간 속에서 유사함의 환상 전략을 통해

7)미장센은 <카이에 뒤 씨네마(Cahiers du Cinéma)>지의 트뤼포(Francois Truffaut)와 바쟁(Andre Bazin)에 의해 몽타주 이론에 반하는 미학적 개념으로 개진된 후, 영화의 공간적 측면과 이에 따른 리얼리즘의 미학을 상징하는 용어로 정착되었다. 50년대 중반 영화이론 진영은 앙드레 바쟁의 길게 찍기에 기반을 둔 미장센 영화예술과 세르게이 에이젠슈테인(Sergei M. Eisenstein)의 몽타주 이론으로 양분되어 있었다.

8)몽타주(montage)는 원래 불어의 'monter' 즉 '조립하다'는 뜻으로 사용된 건축용어였다. 이것을 영화예술에 적용시켜 '편집'의 의미로 사용한 감독이 러시아의 에이젠슈테인이다. 몽타주란 영상언어의 기본으로써 쇼트와 쇼트를 결합시켜 의미(meaning)를 전달하는 것을 말한다.

9)쇼트(shot)란 연속되어 있는 하나의 필름 다발을 가리키는 용어로서 필름의 세포에 해당된다. 마치 세포가 결합하여 물체를 형성하듯 쇼트라고 불리는 무수한 필름 조각들이 조립되어 한편의 영화가 완성된다.

10)영화에서 심도는 카메라 렌즈에 따라 서로 다르게 나타나며, 인물에 관한 정보라든가 인물들 간의 관계를 드러내는데 자주 사용된다. 특정한 부분에 초점을 맞추는 편심(shallow space)에 비해 전심(deep space)은 화면 내의 거의 모든 부분에 초점이 맞추어져므로 화면이 선명하게 보인다. 전심 초점은 많은 정보량을 관객에게 줌으로써 영화 속의 내러티브 등에 대한 이해를 돕는다.

11)내러티브는 일련의 사건이 가지는 서사성을 말한다. '이야기(story)'와는 조금 다른 의미로 쓰이는 내러티브는 언어로 기술이 불가능한 '모든 종류의 서사성 전부를 포함하는 이야기'의 개념이다. 종래의 '이야기'는 시와 소설로 대표되는 문자언어로 표현되어 왔지만, 현대에 이르러서는 다양한 장르에 걸쳐 표현되고 있다. 영화·만화·음악·춤 등 모든 수

단의 표현방식에서 전하고자 하는 일종의 이야기가 있다면, 그 전달 과정에서 사용되는 기호(언어, 문자, 음향, 동작 등이 보편적·관습적·특정적으로 기호화된 모든 종류의 전달 표현 양식)의 종류에 상관없이 그것을 지칭하는 것이 '내러티브'라는 용어이다.

12)대리보충(supplément)은 데리다(Jacques Derrida)의 초기 작업에서 중요한 역할을 수행한 개념인데, 보충해야 할 대상, 즉 기원이나 현전의 결핍과 불완전성을 드러낸다. 그런 의미에서 데리다에게 대리보충은 존재나 구조, 또는 언어나 기타의 다른 모든 체계에서 작동하는 논리를 보여주는 개념이다.

13)안은희, '공간-환상을 통해서 본 현대실내건축의 특이성 연구', 경원대 박논, 2007.12. p.102

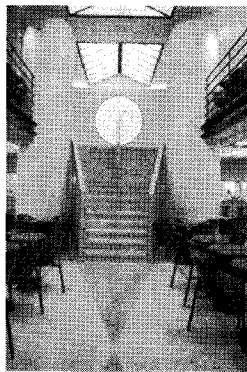
14)Ibid., pp.102~104에서 재구성

현존하게 되지만, 대개의 경우 실제 공간에서 1차적 심상들을 유추할 수 방법은 건축가의 인터뷰나 비평 텍스트를 통해서인 경우가 대부분이다. 결국 건축에서 미장센이라는 이미지-공간 장치는 건축가의 의도대로 공간이 디자인되었다는 일종의 오인 작용을 불러일으키는 ‘공간-환상’<sup>15)</sup> 장치일 수 있다.

특히 미장센을 건축의 공간-환상 생성장치로 볼 수 있는 까닭은 다음과 같다. 첫째, 미장센의 ‘연출하다’는 의미는 건축에서의 ‘디자인하다’는 의미와 동일하다. 무대의 세밀한 부분까지의 종합적인 계획으로써 무대를 장면화하는 미장센의 용어적 개념은 디자인(design)의 라틴어 어원인 ‘데시그나레(designare)’의 ‘지시하다, 의미하다’와 상통한다.<sup>16)</sup> 미장센에서 개별적인 사물들이 하나의 장면에서 종합적인 의미를 생성해내듯이—즉 영상 속 공간을 채우고 있는 사물들이 사물 그 자체로써의 자신임을 멈추고 ‘기호로써 작용’을 시작하듯이—건축디자인은 이미 존재하는 공간이라는 사물들이 때로는 개별적인 기호를 생성했는지라도, 그 기호들을 해석하여 새로운 기호를 창조해내는 행위이다. 이와 같은 측면에서 미장센은 공간 디자인과 동일한 외연을 가지고 있다.

둘째, 미장센은 근본적으로 공간으로 표현하는 ‘공간적 장치’라는 점에서 건축의 공간 개념과 부합될 수 있다. 미장센의 개념이 연극(3차원)에서 시작되어 영화(2차원)적으로 변용되고 다시 건축(3차원)에서 사용될 때는, 미장센이 처음부터 가지고 있었던 공간적 의미의 속성으로 환원될 수 있다는 측면에서 미장센은 건축의 공간적 장치일 수 있다.

셋째, 미장센은 연출가가 발생시키고자 의도한 커뮤니케이션을 위해 구성되는 의도적 배치라는 점에서, 즉 공간을 세팅하는 주체에 포커스가 맞춰진다는 측면에서 건축과 상관성을 가진다. 여기서 디자이너가 만들어내는 의도적 커뮤니케이션이란 공간과 수용자 사이에 발생되길 기대하는 커뮤니케이션이다. 예를 들어, 필립 스타크는 초기 작품에서부터 지금까지 일관되게 연극 무대와 같은 드라마틱한 공간 디자인을 통해 커뮤니케이션을 시도하고 있다. <카페 코스트(Cafe Coste)>의 계단 디자인은 이러한 특



<그림 1> Philippe Starck, Cafe Costes, 1984

성을 잘 보여주는데, 이 계단을 경험하는 사람—특히 계단에서 내려오는 사람—은 마치 영화 속의 주인공처럼 주목을 받는 경험을 하게 된다. 이때가 바로 스타크의 의도한 건축가의 ‘공간적 환상’이 ‘환상적 공간 장치’를 통해 수용자에게 ‘전이(transfer)’되어 수용자의 ‘공간적 환상’으로 변화하는 순간이다. 일종의 동일화(identification) 작용인데, 디자이너의 ‘상상적 동일화’가 수용자의 ‘상징적 동일화’로 변모되고 교집합을 형성하는 순간이다.<sup>17)</sup> 즉 주체는 계단을 내려오는 순간 타인들에게 주목받고 사랑받을 가치가 있도록 보이는 지점에서 자신을 다시 바라보게 되는 동일화를 경험하게 된다. 그러나 계단을 다 내려와서 테이블에 앉는 순간 그러한 환상과 동일화는 사라지고, 계단을 다시 바라보며 자신이 경험했던 공간적 환상을 자각하며 거리를 두고 판단하게 된다. 이러한 메타 커뮤니케이션<sup>18)</sup>적인 판단 작용은 공간과 외부적인 요인들(문화, 정치, 사회, 예술 등)과의 상호맥락에서 주로 발생하지만, 이처럼 의도된 공간적 배치를 가진 경우에는 한 공간 내에서도 중첩되어 발생할 수 있다.

결론적으로 영화와 건축에서 차이를 보이는 미장센의 특징을 살펴보면, 영화에서의 공간 미장센은 물질 공간을 이미지 공간으로 변화시킨다. 이때 관객은 공간적으로 철저히 이중적인 분열을 겪게 된다. 관객의 시선은 이미지 공간에 닿아있지만 관객의 몸은 이미지 공간에 대해 속수무책이 된다. 그러나 실내공간에서 사용된 미장센은 철저히 사용자의 지각과 경험을 물질 공간 속에서 통합시키려는 의도를 가진 미장센이다. 그러나 건축가의 미장센적 공간 배치와 의도들은 정확하게 공간 속에서 일치되지 못하고, 이러한 수신과 발신의 불일치에서 공간-환상이 작동하고 있음을 확인할 수 있다.

### 3. 미장센-공간 장치 사례 분석

영화에서 미장센을 구성하고 미장센의 의미를 만들어내는 요소들을 실내건축적 요소로 적용해보면 다음의 <표 1>로 정리될 수 있다. 여기서 프레임·아이콘·앵글·쇼트·움직임과 같은 미장센의 공간을 구성하는 요소들은 실내건축에서 경계·모티브(오브제)·축·동선과 같은 시지각적 장치 요소들로 대체될 수 있고, 균형·심도·구조·형식과 같이 미장센의 공간

15) 건축에서 ‘공간-환상(space-fantasy)’은 건축의 표층이나 의식적 측면을 통해서 드러나는 심층/무의식적 측면으로 주체의 건축적 욕망을 실현하는 오인의 시나리오이다. 공간-환상은 건축적 주체의 욕망을 대리하고 충족시키는 동시에 주체의 욕망이 충족될 수 없다는 결핍을 보여주는 징후의 기표이기도 하다. 안은희, 공간-환상을 통해서 본 현대실내건축의 특이성 연구, 경원대 박는, 2007.12 참조

16) 데시그나레는 ‘de(to separate) + signare(sign or symbol)’의 합성어로 기존의 기호를 분리하여 새로운 기호를 지시한다는 의미이다.

17) 라캉(Jacques Lacan)의 분석에 의거하여, ‘주체가 상정한 이미지를 통해 일어나는 변형’을 동일화로 보았을 때, 디자이너의 상상적 동일화란 ‘우리가 그렇게 되고 싶은 것(what we would like to be)’과의 동일화, 즉 자신이 디자인한 공간적 환상과의 나르시즘적 일치를 의미한다. 반면에 수용자의 상징적 동일화란 ‘다른 사람들이 자신을 바라보는 것처럼, 주체가 자신을 바라보는 지점’에서의 동일화를 의미한다.

18) 메타 커뮤니케이션(meta communication)은 커뮤니케이션 중에 메시지를 구성하는 기호를 기호로 인식하여 메시지가 자동적으로 명시하는 것으로부터 메시지가 신뢰할 만한 것인지, 그 가치는 무엇이며, 그리고 그 메시지가 함축하고 있는 의미는 무엇인지에 눈을 돌리는 행위이다.

적 의미를 만들어내는 요소들은 실내건축에서도 공간-환상을 조작하여 의미를 만들어내는 의식적 장치 요소들로 대치될 수 있다.

<표 1> 영화와 실내건축의 미장센적 특성

		영화	실내건축
미장센의 공간 구성 요소	프레임	· 화면 영역의 경계 · 영화 프레임 속 프레임	· 실내공간의 경계 · 공간 내 공간의 경계
	아이콘	· 시각적 모티브 (의상, 배경, 조명) · 스타일 (색채, 질감)	· 가구, 소품, 마감재, 조명 · 색채, 질감
	앵글	· 카메라의 촬영 각도 · eye/worm/bird level	· 시각적 view, level, height · 수평/상승(계단)/하강(램프)
	쇼트	· 영화표현의 최소단위 · 앵글, 지속시간 효과연출	· 공간표현 최소단위: 실, 가구 · 디자인 포인트에 따라 연출
	움직임	· 카메라/인물의 움직임	· 동선, 공간 경험
미장센의 공간적 의미	균형	· 균형 잡힌 화면 · 의도적인 불균형 화면	· 균형 잡힌 공간 · 의도적인 불균형 공간
	심도	· 편심 공간: 부분 강조 · 전심 공간: 전체 강조	· 편심 공간: 오브제 공간 · 전심 공간: 깊이 중심 공간
	구도	· 스크린을 구성하는 명암, 형태, 질감, 패턴 조직 · 지배적인 대조-시선유도, 요소분리	· 3차원 공간을 구성하는 다양한 오브제들의 조직 · 지배적인 대조-시선유도, 요소분리
	형식	· 열린 형식: 자발성, 직접성, 유연성, 시각적 모호함, 프레임 너머와 연속성 · 닫힌 형식: 정확한 배치, 효과, 대조 시각적 균형, 프레임 너머와 단절, 화면정보량 많아짐	· 열린 공간: 자발성, 직접성, 유연성, 시각적 모호함, 외부 공간과 연속성 강화 · 닫힌 공간: 정확한 배치, 효과, 대조 시각적 균형, 외부와 불연속성 강조, 내부에서만 정보를 읽음

즉, 실내건축에서 미장센을 통해 생성되는 공간-환상의 사례들은 크게 공간을 구성하는 측면인 시지각적 사례들과 공간의 의미를 생성하는 측면인 의식적 사례들로 구분될 수 있다.

시지각적 실내건축의 사례로는 필립 스타크를, 영화 사례로는 왕가위의 작품을 선정하였다. 그 까닭은 필립 스타크의 작품들은 주로 무대의 스테이지와 같은 공간 연출을 선호한다는 측면에서 강한 시지각적 공간 특성을 보이고 있기 때문이고, 왕가위의 작품들 또한 현란한 카메라 연출 기법과 다양한 영상 프레임의 조작을 통해 강력한 시지각적 이미지를 영화에서 표현하고 있기 때문이다. 미장센-공간의 의식적 장치 사례로는 파비오 노베프레와 데이비드 린치의 작품을 선정하였다. 노베프레와 린치는 서로 활동하는 영역은 다르지만 현실이라는 차원과 환상이라는 차원을 현실 공간 내부에서 직접적으로 혼재시키는 의식적 미장센-공간을 주로 사용하고 있다는 공통점을 가지고 있다.

### 3.1. 미장센-공간의 시지각적 장치 사례

영화에서 미장센은 공간의 3차원적 깊이이라는 환영을 생성해 낸다. 여기서 원근법이라는 일반화된 시각의 척도는 공간 생성

의 기본 구성법이다. 가깝고 먼 것에 대한 객관적인 척도는 영상이라는 2차원을 3차원적 공간으로 지각하게 만든다. 그러나 현대 회화가 시각보다는 촉각으로 감지되는 공간을 선호하게 되면서<sup>19)</sup>, 원경의 구조는 파괴된다. 현대의 공간적 지각은 오히려 망원 렌즈로 사물을 보는 것과 같이 영역의 경계가 구분 없이 혼합되는 공간감을 선호한다.

먼 것이 가까워지면서(클로즈업되면서) 사물들의 경계는 혼합되고 서로 충돌하고 상호침투가 일어나게 된다. 이와 같은 원경의 파괴는 일상적인 작은 사물들이 거대한 규모를 가지거나 전체의 작은 부분이 전체보다 큰 이미지가 되면서 보다 강력한 프레그넌스(prégnance; 지각, 기억에 대한 강한 호소력)를 생성하게 된다.<sup>20)</sup> 또한 영역의 경계가 흐릿해지고 공간적 프레임 안에서 벌어지는 상황이 프레임 밖으로 뻗어나감에 따라 공간적 경계는 사라지게 된다. 또는 환영적 시각이 겹쳐지면서 사라지기도 한다.

또한 원근법적 시지각은 공간에서 움직임을 제한한다. 원근법은 고정시점으로 바라보아야만 의도된 정상적 공간을 인지하게 되는 시각체계이므로 조금만 시점을 이동시켜도 공간은 비정형적인 형태로 왜곡되게 된다. 영화에서 시선의 이동은 관객이 아닌 카메라에 위임된다. 객석에 앉은 관객은 카메라의 시선이 잡는 장면과 움직임에 수동적으로 반응하게 되는데, 이때 카메라가 원근적 시지각을 벗어나는 움직임을 보인다면, 그동안 관객들이 가지고 있던 깊이의 공간감 또는 실제의 공간감이 라는 공간적 환각은 너무나 쉽게 붕괴된다.

이처럼 원근법적 시지각 체계가 미장센-공간을 구성하는 기본적인 척도인 것은 분명하지만 현대에 들어서 이러한 시각의 척도는 변화되었고, 식별의 조작을 통해서 새로운 비-원근적 척도들이 영화와 건축에서 결정적 공간들을 장면화하는 수법들에 자주 사용되고 있다. 그 대표적인 방법으로는 경계 재설정하기, 오브제 강조하기, 중심축 변화시키기, 공간과 주체의 위상(位相) 변화시키기 등이 있다.<sup>21)</sup>

<표 2>는 영화와 실내건축에서 미장센-공간의 변화된 시지각 장치 사례를 분석한 내용이다. 분석의 결과 알 수 있는 것은 영화와 실내건축 모두에서 미장센-공간은 일상적 시지각 체계에 충격을 줌으로써, 공간과 주체를 낯설게 보이게 만드는 소격효과, 즉 거리두기에 치중하고 있다는 사실이다. 이와 같은 공간을 통한 심리적인 거리두기는 공간 속의 인간이라는 존재 위상을 전복시키고 전경(前景) 속으로 또는 전경 밖으로 주체




19) 후기 인상파를 시작으로 현대 회화는 원근법을 붕괴시키고 상호침투적인 지각 표현에 치중해왔다.

20) 파스칼 보니체, 영화와 회화, 홍지화 역, 동문선, 2003, p.60

21) 경계, 오브제, 축, 위상 변화와 같은 시지각 장치 항목들은 프레임, 아이콘, 앵글, 쇼트, 움직임과 같은 미장센의 공간을 구성하는 요소들이 미장센-공간으로 장면화될 때 두드러지는 특징을 중심으로 분류된 항목이다.

를 소의시키는 효과를 낳고 있다. 공간을 전유(專有)하는 것에만 익숙했던 주체에게 탈배치된 미장센적 공간들은 새로운 전유 방식을 야기하게 만든다.

<표 2> 미장센-공간의 시지각 장치 사례

	영화 사례 왕가위(王家衛)	실내건축 사례 필립 스타크(Philippe Starck)
경계 조절	 춘완사실, 1997	 Restaurant Teatríz, Madrid, 1990
	하나의 프레임 안에 담긴 세 인물의 엇갈린 배치와 구도로 인해 화면의 경계가 확장된 듯 보이나, 오히려 확장되려는 경계를 절단시킴으로써 인물들 간의 심리적 단절을 은유적으로 표현함.	내/외부의 경계에 주로 사용되는 커튼을 이용하여 내/내부라는 새로운 경계를 형성함. 내부보다 더 내밀한 내부라는 경계가 형성되었으나 커튼이라는 유동적 재료로 인해 언제나 경계는 해체될 수 있음.
오브제 강조	 2046, 2004	 Hotel St. Martins Lane, London, 1999
	영화에서 클로즈업은 먼 것을 가깝게, 작은 것을 크게, 일상적인 것을 비일상적인 이미지로 변모시키면서 강력한 프래그먼스를 제공하게 됨.	보편적 스케일의 단위를 클로즈업시킴으로써 일상적 사물이 비일상적 사물로 변모되고, 강력한 시각적 오브제로써 공간에 충격 효과를 줌.
축 변화	 중경심림, 1994	 Placido Arango House, Madrid, 1996
	비스듬한 카메라의 각도로 인해 등장 인물의 심리적 나르시즘적 거리두기가 묘사됨. 공간에서 유희를 즐기는 듯 보이나 공간을 빚거나 주체와 공간 사이에 거리가 생겨남.	수직 상승의 계단을 소형돌이 형태로 중심축을 맴돌게 만들어줌으로써 공간에 강한 구심력이 형성. 그러나 구심력은 중심에서 멀어지려는 원심력이라는 거리두기를 통해 유지됨.
위상 변화	 화양연화, 2000	 Hudson Hotel, NY, 2000
	2소점 원근 구도로 화면을 분할하여 주인공의 위치를 한 쪽 화면에 배치시킨 미장센으로 인물의 심리적 '사이'를 표현함. 공간의 분할을 통해 깊이가 강조되었으나 심리적 분할로 인해 주체가 공간에서 과립됨.	내부공간의 천장과 바닥이 강조됨에 따라 공간의 깊이가 사라지게 되고, 깊이와 중심이 해체됨에 따라 공간 속에서 주체의 움직임과 위상에 원근적 왜곡이 생김. 공간을 부유하는 듯 한 위상이 생성됨.

### 3.2. 미장센-공간의 의식적 장치 사례

미장센-공간의 시지각적 장치 사례의 분석 결과 알 수 있듯이, 미장센-공간은 단순한 시각적 효과가 아닌 주체의 심적·의식적 측면에 작용하는 공간-환상 장치로 볼 수 있다. 그러나

여기에서 의식적 측면은 의식하고 있는 것들 수면에 깔려 있는 무의식을 전제로 형성된다. 빅토르 위고(Victor Hugo)의 “형태는 표면으로 올라온 내용이다(Form is contents appearing on the surface)”라는 말은 사물 또는 의식되어지는 것들의 표면을 뚫고 돌발적으로 인지되는 무의식의 기표들에 대한 표현으로 볼 수 있다.<sup>22)</sup>

현대적인 시각은 고전적인(원근법적인) 재현을 거부하고 왜곡되고 뒤늦어진 렌즈로 세상에 대한 이미지를 제시하고 있다. 그러나 오히려 이러한 도러내지고 뒤집혀진 재현 속에서 과잉의 공백이라는 무의식적 차원들이 발견된다. 영화나 실내건축에서 결정적 장면으로 공간을 각인시키는 미장센-공간은 대개의 경우 움직임이 최소화된 장면-이미지로 의식에 기록되는데, 마치 사진이 순간만을 포착하듯이 미장센-공간은 스냅사진처럼 장면화된다. 이때 사진의 순간을 돌이킬 수 없듯이, 즉 항상 사진에 담기는 것은 결국 현재에는 부재한 순간이듯이, 미장센-공간이 장면화하는 내용들은 순간적으로 각인되어 주체의 심연에 흔적을 남기는 이미지들이기에 현존하지만 부재한 심상들이다. 즉, 미장센-공간에 담기는 과잉적 내용들은 과도해서 오히려 무심해지는 무의식적 공백의 차원을 표출하게 된다. 이처럼 주체는 미장센-공간을 통해서 주체가 의식하고 있다고 믿지만, 실제로는 의식하지 못하는 무의식적 재현의 공간으로 들어서게 된다. 이때 미장센-공간의 공간을 구성하는 (의식적) 의미들이 (무의식적) 의미들을 획득하게 된다.

미장센의 균형·심도·구조·형식 등의 의미 생성 요소들은 무의식적 의미들이 의식적으로 재현된 것으로 볼 수 있다. 무의식이 의식의 표면에서 감지되는 재현 방식으로는 크게 무의식적 공백을 재현하는 방식과 흔적을 재현하는 방식, 그리고 변화된 지점을 재현하는 방식으로 구분될 수 있다. 그 까닭은 미장센-공간의 시지각 수법인 경계의 재설정은 공간의 경계가 사라지면서 비어가는 공백을 무의식적으로 조절하기 위해서 발생한 것으로 볼 수 있고, 오브제를 강조하는 수법은 무의식적 형상들을 응축하거나 연상하여 의미의 흔적으로 남기기 위해서 사용된 것으로 볼 수 있고, 축이나 위상의 변화는 무의식이 의식으로 변화하는 지점에서 가시적 변화를 일으키는 것들을 표현한 것으로 볼 수 있기 때문이다.


<표 3>은 영화와 실내건축의 미장센-공간 중에서 의식적 장치로 볼 수 있는 대표적 사례들을 분석한 내용이다. 노벨브레나린치의 작품들에서 사용되고 있는 미장센-공간은 직접적으로 초현실적인 공간이나 텅 빈 공간을 상징적으로 표현함으로써 오히려 상징의 과잉이 실재(the real)의 공백을 표현하기도 하고, 현실 공간 안에 환상이나 기억과 같은 무의식의 흔적들이 차나적으로 교차되게 표현하기도 하고, 그러한 흔적들이 결국 흔재되어

22)정신분석에서는 이러한 무의식의 기표들을 ‘정후(symptom)’라고 표현한다.

서로의 영역을 침범하여 변형시키는 지점들을 표현하기도 한다.

이와 같은 무의식의 직접적인(의식적인) 재현 방식에서 두드러지는 특징은 현실이 환상처럼 구성되고 표현되기에 현실이라는 실체를 더욱 알 수 없게 만든다는 점이다. 여기서 환상의 공간은 현실의 이면을 보여주는 거울이고, 또한 감추고 싶은 인간의 욕망을 직면하게 하여 실체를 드러내는 초현실적 공간이다. 결국 이러한 측면에서도 미장센-공간은 인간이 공간을 통해서 욕망하는 것들을 대리하여 표출하는 공간-환상적 장치로 볼 수 있다.

<표 3> 미장센-공간의 의식적 장치 사례

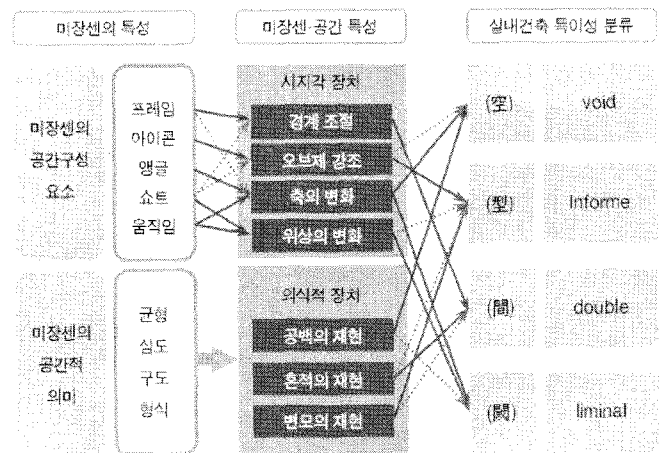
	영화 사례 데이비드 린치(David Lynch)	실내건축 사례 파비오 노베프레(Favio Novembre)
공백의 재현	 Twin Peaks, 1992 현실을 벗어난 숲 속의 오투막집의 붉은 커튼 방이라는 초현실적 공간으로 인간의 위태로운 욕망의 실재와 만나게 되는 텅 빈 공간. 그러나 비어 있기에 설명할 수 없는 낯선 불편함과 욕망이 담기게 됨.	 100 Piazzel(Campidoglio Square), 2008 이탈리아의 유명한 100개의 광장을 모티브로 디자인한 트레이. 비움과 채움이라는 광장 공간의 이중성을 상징적으로 표현. 유난하는 장치라는 특성상 비어 있게 되지만 결국은 미지의 것들이 계속 채워지게 됨.
혼적의 재현	 Lost Highway, 1996 현실과 환상, 무의식이 혼재되어 있는 공간. 그러나 머물지 않고 스쳐 지나가기에 흔적으로만 기억되는 공간을 상징적으로 린치는 '도로(하이웨이 또는 드라이브)'라는 장소성을 통해 표현함.	 Divinadisco, 2001 벽과 천정에 그려진 고전적인 누드 화들이 공간에 석슈얼리티적 환상을 부여. 디스코테카라는 잠시 머무는 유희의 공간에서 공간이 부여하는 성적 환상의 흔적들이 과거/현재라는 시간의 교차 속에서 혼재됨.
변도의 재현	 Mulholland Drive, 2001 리타와 베티리는 두 여주인공의 현실과 환상(꿈)에서 서로 교차되는 정체성을 두 개의 거울을 겹쳐서 혼재시킴. 공간 속 거울이라는 왜곡의 도구를 통해 현실과 환상의 변화지점을 상징적으로 표현함.	 Anna Molinari Blumarine, 1994 여성의 다리 형상이 개구부로 변형되어 도착적 가호를 생성함. 여성의 몸을 물신화하여 노출과 관음이라는 시각충동의 대상으로 공간을 변모시켜 주체의 성적 환상을 현실 공간에서 도착적으로 표현함.

#### 4. 현대실내건축의 미장센적 특이성

앞선 분석을 통해 미장센-공간은 비단 영화의 영상 배치에

만 사용되는 용어가 아니라 건축이나 실내건축에도 적용 가능함이 밝혀졌다. 결국 실내건축이라는 현실의 3차원적 공간을 다루는 영역에서 미장센-공간은 디자이너의 의식적/무의식적 연출에 의해 조직·조작되는 모든 공간 배치라고 정의할 수 있을 것이다. 단순히 '공간을 디자인하다'라는 표현에서는 묘사되기 힘든 주체의 욕망의 심연까지 아우를 수 있다는 측면에서 미장센-공간은 현대실내건축을 관통하는 보편적이면서 동시에 특수한 지점들, 즉 특이성<sup>23)</sup>을 드러내고 있다.

본 장에서는 앞선 분석의 내용을 토대로 현대실내건축에서 나타나고 있는 미장센적 특이성을 실내 공간을 규정하는 가장 근원적인 요소들인 공간·형태·간극·경계로 구분하여 밝혀보고자 한다.



<그림 2> 실내건축의 미장센-공간적 특이성 분류 흐름도

##### 4.1. 空 ; void<sup>24)</sup> ; 과잉 속의 배제, void 속의 상기

물질을 이루는 원자의 99.9%가 비어있는 공간이듯, 실내건축은 실내라는 비어 있는 공간을 어떻게 규정하고 채워나갈 것인지를 결정하면서 생성된다. 만약 실내를 비워두지 않고 온갖 요소들로 꽉 채워서 비어 있는 공간이 더 이상 존재하지 않는다면, 그것은 조각이나 조형이지 실내 공간은 아니다. 결국 빈 공간을 채워나가는 과잉적 행위들은 오히려 공간의 비어있음을 상기시키는 아이러니한 효과를 이끌어 낸다. 스타키나 노베프레의 다소 과장적인 미장센-공간의 연출 표현들은 재현된 것들 속에서 오히려 공백의 무심함을 일깨우게 된다. 마치 김아타의 'On Air' 프로젝트 사진들에서 장시간의 노출로 인해 거

23) 특이성(singularity, *sigularité*)은 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 후기구조주의 철학과 지젝(Slavoj Žižek)의 현대정신분석 담론에서 사용된 용어로, 본 연구에서는 두 가지 용법을 같이 사용하고 있다. 즉, 특이성은 '보통의' '규칙적인'의 반대말로 어떤 질적인 의미를 함축하는 한편, '보편성(universality)'과 '특수성(particularity)'의 대립구조로는 설명할 수 없는 사이공간의 특성을 지시하고 있다.

24) 실내건축의 구성요소인 '공간(空)'을 'void' 개념과 함께 배치시킨 까닭은 공간의 비어있음이 공간의 존재론적 위상을 일깨우는 무의식적 징후기표라고 보기 때문이다.

리를 지나는 모든 움직이는 요소들(사람과 자동차 등)이 먼지처럼 흩어지고 사라지는 것처럼, 과도한 현존은 오히려 부재를 상기시킨다.

예를 들어 스타이 '허드슨 호텔'에서 내부 공간의 위상 변화를 조작하기 위해 사용한 미장센-공간 장치는 깊이 없는 이미지로 공간을 2차원화 시킨다. 같은 색상의 바닥과 천정이 강조됨에 따라 공간의 깊이가 사라지게 되고, 깊이 없는 공간 속에서 가구만이 오브제화 되어 공간을 전유하고 있다. 이처럼 깊이와 중심이 해체된 내부 공간에서는 주체의 움직임이나 위상 또한 일종의 오브제처럼 변형된다. 주체가 공간이라는 3차원의 전경 속에 들어가 있는 것이 아니라 전경 주위를 맴도는 것과 같은 부유함이 발생하게 된다. 즉, 이러한 의도적이고 과장적인 원근적 공간감의 왜곡은 고전적인 주체와 공간의 관계를 상관적으로 와해시킴에 따라, 일상적인 공간의 전유 방식에 대한 상기를 불러일으키게 된다. 과장되고 과도한 재현이 그것이 배제한 것들을 무의식적으로 상기시키는 것이다.

이처럼 특정 배치를 지향하는 미장센-공간은 디자이너의 의미과의 기호로 작용하면서 작위적인 의미의 현존을 강조하지만, 이러한 강조는 오히려 그 과잉된 것들에 의해 배제되어 있던 무의식의 기호들을 불러일으키게 된다. 과잉된 것들은 그러한 공백의 차원(의도적 의미들이 사라지는 의미 상실의 공간)이 열리는 순간 부재한 것들을 상기시키는 모순적인 대상이 된다. 즉, 미장센-공간에서 과잉적으로 재현하는 것은 과잉이 배제하고 있던 무의식이다.

#### 4.2. 形 ; *informe*<sup>25)</sup> ; 형(型)의 분리, 형(形)의 변모

영화에서 클로즈업은 극장이나 음악당과 같은 동질의 무대를 관조하는 것에 익숙했던 평균적이고 전체적인 관객의 시선을 무너뜨리는데 결정적인 역할을 한 시지각 기법이다. 부분적인 시각은 사물과 주체 사이의 관점을 증대시키고 근접 거리를 변화시키면서, 그동안 스펙터클이라는 우회적 수단을 거쳐서만 접근하게 했던 사물 자체에 직접적으로 닿을 수 있는 계기를 마련했다. 영화에서의 클로즈업과 같이 시지각에 강력한 프레그먼스를 제공하는 것이 실내건축에서는 오브제의 스케일 감각 변화시키기이다.

스타의 '세인트 마틴 레인 호텔'이나 노뎀브레의 '안나 몰리

25) 'informe'는 불어 형용사로서 영어로 표현하면 'formless' 또는 'shapeless', 즉 '형태를 알 수 없음' 또는 '형태가 정해지지 않음'을 뜻하는 단어이다. 본 연구에서 영어가 아닌 불어표기를 그대로 사용하는 까닭은 프랑스의 사상가 바타이유(Georges Bataille)가 근대의 'form' 개념의 대립항으로 'informe'를 사용한 용법을 그대로 따르기 위해서이다. 또한 실내건축의 구성요소인 형태를 '형(形)'의 개념으로 사용하지 않고 '형(型)'을 쓴 까닭은 실내건축은 형태인 오브제 자체라기보다는 형태를 담은 틀에 가깝기 때문이다. 즉, '型'과 'informe'를 같은 특이성 항목으로 배치한 까닭은 형태를 담은 틀과 그 틀을 변화시키는 형태를 알 수 없는 형태 사이에 발생하는 상관적 관계에 주목하기 위해서이다.

나리 블루마린'에서 일상적 스케일을 벗어난 거대한 꽃병이나 여성의 다리와 같은 오브제들은 공간 내부에서 극단적인 이질감을 제공하게 된다. 이러한 이질적인 물(物)은 단순히 오브제로만 존재하지 않고, 나아가 오브제 주변의 공간에 이질적이고 일탈적인 영향을 미치면서 주위 공간을 극적인 무대적 공간(stage)으로 전도시킨다.<sup>26)</sup> 이와 같은 미장센적 효과는 안정적으로 보이는 공간의 표층 구조에 균열을 내어 심층 구조로부터 야기되는 낯선 불안함(uncanny)을 유발하게 된다. 즉, *informe*적인 미장센-공간은 물적 공간을 심적 공간으로 변신시켜 새로운 지형의 위상학적 '형(型)'으로 공간을 전이시킨다. 이때 *informe*적 형(形)이 담기는 형(型)은 형태를 인지할 수 없게 만드는 형태적 틀이라는 측면에서 형태를 공간 내부에서 분리시키는 역할을 하고 있는 것이다. 이렇게 분리된 형태는 물(오브제)로서 주체와 직접적으로 부딪치며 콜로즈업과 같이 거리를 단축시켜 근접 환각을 발생시킨다. 이러한 근접성의 왜곡을 통해서 공간은 현실감을 상실한 채 새로운 위상학적 형(型)으로 변신하게 되는 것이다.

#### 4.3. 間 ; *double*<sup>27)</sup> ; 의식과 무의식의 겹쳐짐

데이비드 린치는 자신의 영화에서 시공간을 벗어난 초현실적 공간들을 주로 묘사하는데, '블루 벨벳'에 나오는 도로시의 아파트, '트윅 픽스'의 숲 속 오두막집 붉은 커튼의 방, '로스트 하이웨이'의 앤디의 집 등이 대표적이다. 슬라보예 지젝(Slavoj Žižek)은 패트리샤 하이스미스(Patricia Highsmith)의 소설 <검은 집>의 창문을 현실에 난 구멍, 실재계(The Real)<sup>28)</sup>라고 부른다. 이 공간들은 나쁜 꿈이 현실이 되는 곳이며, 현실인지 과거인지 환상인지 알 수 없이 경계가 사라진 채 인간의 위태로운 욕망의 실재라는 무의식과 만나게 되는 섬뜩한 장소들이다.

영화에서 이러한 실재적 공간에 대한 직접적인 묘사는 의식과 무의식의 경계를 선명하게 분리시키는 효과를 낳는다. 그러나 실내건축은 현실 공간 안에 존재하기에 의식과 무의식의 경계가 공간 내부에서 분명하지 않게 혼재된다. 보편적인 것과 특수한 것 사이의 묘사될 수 없는 미묘한 간극에서 발생하는 것을 특이성이라고 보았을 때, 실내건축은 의식과 무의식의 '최

26) 안은희, op. cit., p.146

27) 실내건축을 구성하는 요소들은 사이(間)적 관계를 형성하면서 이루어진다. 특히 각각의 요소들 사이의 거리는 대개의 경우 겹쳐져 있고(doubling) 구분이 모호하다. 특히 실내건축이라는 현실의 물적 공간 사이에 무의식적 공간이 겹쳐져 있는 상황을 강조하기 위해 '間'과 'double'을 같은 특이성의 항목으로 배치하였다.

28) 라강은 인간을 상상계(The Imaginary), 상징계(The Symbolic), 실재계(The Real)라는 세 가지 차원의 질서에 위치시키고 있다. 상상계는 상상적 동일화를 통해 주체를 구성하는 단계를 지시하는 용어이고, 상징계는 주체가 사회적 존재로 살아가기 위해 필요한 언어에서부터 법에 이르는 모든 보편적 질서의 세계를 의미한다. 실재계는 상상계와 상징계와 함께 변증법적으로 연결되어 있으며, 언어 밖에 있고 상징화에 동화되지 않는 것으로 알 수 없는 삶의 영역을 가리킨다.



소 차이(minimal difference)'가 이중으로 겹쳐지면서 나타나는 공간적 특이성을 가지고 있다.

예를 들어 스타크의 '테아트릭스 레스토랑'에 사용된 커튼이라는 미장센-공간 장치는 내부 안에 내부라는 이중적 경계를 형성하는 듯 보이지만 그 경계가 언제든 지워질 수 있다는 가능성을 열어놓음으로써 미확정적인 틈새 공간을 형성하고 있다. 이는 실내건축이라는 고정된 물성을 고정되지 않은 것으로 확장하려는 주체의 욕망이 커튼이라는 물신-스크린을 통해서 표출된 사례로 볼 수 있다. 노뎀브레의 '디비나 디스코텍'이나 '안나 물리나라 블루마린'에서 주로 사용된 여성의 몸이라는 물신주의적 미장센-공간 장치는 도착적 도상을 직설적으로 사용하여 과잉-노출의 공간 이미지를 형성하는 듯 보이지만 사실상은 감추고 싶은 미스터리를 생성해낸다. 왜냐하면 불필요한 것을 덧붙임으로 인해 발생하는 과잉은 일반적으로는 드러내기 위한 것으로 인식되지만, 때로는 드러내고 싶지 않은 것을 감추기 위한 장치로 볼 수 있기 때문이다.<sup>29)</sup> 모든 것을 다 보여준다는 환상은 사실상 볼 수 없는 것이 있다는 사실을 은폐하기 위한 스크린일 수 있다.

이처럼 실내건축에서 미장센-공간은 이를 생성해내는 주체의 내부가 비춰지는 거울로서의 공간 장치이다. 의식적으로 표출되는 의미의 표면 아래에 숨겨져 있던 무의식적 의미들은 실내건축이라는 현실 공간에서 겹쳐지고 덧붙여지면서 발화되고 있다.

#### 4.4. 闕 ; liminal<sup>30)</sup> ; 경계의 전환

왕가위 영화에서 미장센-공간들은 주로 주인공들의 내면적 경계를 보여주기 위해 의도된 공간적 장치들이다. '중경삼림'이나 '화양연화' 등에 등장하는 모든 공간들은 단절된 인간 군상의 외로운 내면을 표현하는 알레고리로 작동한다. 주인공들의 스산한 표정들 사이사이에 끼워져 있는 공간들은 대사 한 마디 없이도 주인공들의 내면을 대신 전달해준다. 이와 같은 공간의 내면화 미장센은 공간의 물리적 경계를 심리적 경계로 전환시키면서, 경계 너머의 상대적인 것들을 징후적으로 인지하게 만든다.

스타크의 '플라치도 야랑고 주택'에 나오는 소용돌이 형태의 계단이나 '카페 코스트'의 계단은 단순히 공간과 공간을 연결하는 수직통로의 기능만을 하지는 않는다. 왕가위 영화에서 공간들이 주체의 내부로 침잠해 들어갔다면, 스타크의 실내에 사용된 계단들은 주체의 내부를 외부로 끌어내오는 장치적 기능을 한

다. 즉, 계단을 내려오면서 주체가 겪게 되는 영화 속 주인공과 같은 심리적 동일화는 미장센-공간이라는 의도적 배치를 통해서 가능해지는 것이고, 이때 계단이라는 물리적 경계는 심리적 경계로 변모하게 된다. 노뎀브레의 '100개 광장 트레이 시리즈'는 실제 공간은 아니지만, 광장이라는 물리적 경계를 인식적 경계로 상징적으로 표현했다는 점에서 스타크의 계단과 같은 기능을 하고 있다고 볼 수 있다. 광장과 트레이는 비워져야 채워지는 기능을 다할 수 있는 유사성을 가지고 있다.

유사한 인접 계열을 통해 동일화를 이끌어내는 이러한 환유적 장치들은 주체의 욕망이 충족되었다는 오인이 반복되게 만드는 욕망의 수사학적 장치들이다. 또한 이러한 미장센-공간 장치들은 공간과 주체라는 이질적 대상들 사이의 경계를 지워버리고 동일화시킴으로서, 새로운 '경계성(liminality)'<sup>31)</sup>이 생성되게 만드는 장치이기도 하다. 결국 현대실내건축에서 liminal적 특이성은 동일화를 통해 경계가 지워짐으로 인해 비로소 새롭게 경계지어짐이 설정되는 전환의 지점을 보여주는 특성이라고 볼 수 있다.

## 5. 결론

영화와 건축이 공통적으로 가지고 있는 이미지적 상관성은 영화 제작의 주요 도구였던 미장센 기법을 실내건축의 공간 생성 장치로 사용할 수 있는 가능성을 제공하고 있다. 미장센은 영화와 건축 모두에서 이미지를 공간화하는 시각적 장치로 활용되고 있지만, 단순한 시지각적 장치 이상의 메타 기능을 이끌어내는 의식적 장치이다. 이처럼 지각의 상용물을 심상의 상용물로 변모시킨다는 점에서, 그리고 건축가의 의도대로 공간이 디자인되었다는 일종의 오인 작용을 불러일으키면서 무의식의 징후 기표로 작용하고 있다는 점에서 미장센-공간은 실내건축의 공간-환상을 생성해내는 장치이기도 하다.

실내건축에서 사용되고 있는 미장센-공간은 크게 시지각적 사례들과 의식적 사례들로 구분되지만, 분석의 결과 두 유형 모두에서 미장센-공간은 디자이너의 의식적/무의식적 심연을 표출시키는 기표로 작용하고 있음이 밝혀졌다. 이처럼 미장센-공간이 주체의 욕망의 심연까지 아우를 수 있게 만드는 장치적 특이성을 가진다는 점에서, 미장센-공간은 현대실내건축에서 발견되는 특이성의 지점들을 밝혀내는 주요 기제로 사용될 수 있다고 판단된다. 현대실내건축에서 나타나는 미장센적 특이성은 크게 void(空)·informe(型)·double(間)·liminal(闕)의 4개의 영역으로 구분된다. 각각의 영역에서 보이는 특이성들을 살

29)정신분석에서는 이처럼 논리적으로 불필요한 말을 덧붙임으로써 무의식의 일면이 징후적으로 드러나게 되는 수사 방식을 '용어(冗語, pleonasm)'라고 부른다.

30)liminal은 심리학에서 '의식의 한계'를 의미하는 'limen'의 형용사형이다. liminal의 한자를 '문지방/한정한다/안팎을 구분 짓다'는 의미의 '역(闕)'을 사용한 까닭도 경계 지음의 상대성을 강조하기 위해서이다.

31)빅터 터너(Victor Turner)가 사용한 경계 개념으로써 의미와 의식이 내포된 메타적 경계를 의미한다. 터너는 사람의 인식과정 중 현실에서 비현실의 지점으로 넘어갈 때 현실과 비현실이 연결되는 지점에서 물리적 경계(boundary)와는 구분되는 '경계성'이 형성된다고 보았다.

떠보면, 우선 과잉되는 것이 오히려 부재하는 것들을 상기시키는 특이성과 형태가 형태를 담는 공간적 틀에서 분리됨으로 인해 공간이 새로운 위상학적 형(型)으로 전환되는 특이성, 의식의 표면에 은폐되어 있던 무의식들이 공간 속에서 겹쳐지는 특이성, 마지막으로 공간과 주체의 이질적 경계가 유사성을 통해서로의 경계를 지워가고 재설정해가는 특이성이 있다.

결론적으로 외부를 내부가 비춰지는 거울이라고 볼 때, 주체의 작위적 연출 장치인 미장센-공간 장치는 주체가 연출하려는 의도의 심연에 가라앉아 있는 무의식이 반영되는 거울과 같은 장치이다. 이때 거울이 정확하게 대상을 반영하지 못하듯, 즉 미세한 정도의 차이를 가지고 일그러진 상으로 대상을 재현하듯, 미장센-공간은 주체의 내면이 투명하거나 정확하게 재현되는 장치는 분명 아니다. 그럼에도 불구하고 미장센-공간이 현대실내건축을 읽어내는 주요 분석틀로 사용될 수 있다고 보는 까닭은 이미지가 더 이상의 반영도 현실의 환유도 아니고 단지 다른 이미지와의 결합을 통해서만 가치를 획득하듯이 미장센-공간 또한 다른 미장센-공간들과의 다양한 대치·상응·교차 속에서 주체의 무의식이라는 불투명한 기호들을 미세하게나마 의식의 표면 위로 끄집어 낼 수 있다고 판단하기 때문이다.

## 참고문헌

1. Anthony Vidler, *The Architectural Uncanny*, MIT Press, 1992
2. Christian Metz, *Essais sur la Signification au cinéma I*, Klincksieck
3. Frame ed., *Fabio Novembre*, Birkhäuser, 2001
4. Jacques Lacan, *Écrits: A Selection*. trans. Alan Sheridan, London: Tavistock Publications, 1977
5. Victor Turner, *Image and Pilgrimage in Christian Culture: Anthropological Perspectives*, N.Y.: Columbia University Press, 1978
6. Taschen ed., *Starck*, Taschen, 1999
7. 램 콜하스, 김원갑 역, *광기의 뉴욕*, 세진사, 2001
8. 베이트리체 콜로미나, 강미선 외 역, *섹슈얼리티와 공간*, 동녘, 2005
9. 슬라보예 지젝, 김소연·유재희 역, *빠딱하게 보기*, 시각과 언어, 1995
10. 자크 오몽 외, 이용주 역, *영화미학*, 동문선, 2003
11. 파스칼 보니체, 홍지화 역, *영화와 회화*, 동문선, 2003
12. 김상환·홍준기, *라캉의 재탄생, 창작과 비평사*, 2005
13. 정인하, *투시도법과 디지털 표현방식의 비교를 통한 비표상적 건축에 관한 연구*, 건축역사연구 통권 34호, 2003-06
14. 안은희, *공간-환상을 통해서 본 현대실내건축의 특이성 연구*, 경원대 박논, 2007
15. 안은희·이정욱, *실내건축의 욕망유형을 통한 욕망구조 특성에 관한 연구*, 한국실내디자인학회논문집 통권63호, 2007-08
16. <http://cglink.co.kr/zb/view.php?id=DIC&no=432>, 2008-08-11

<접수 : 2008. 8. 31>