

프로이트의 무의식 관점으로 본 공간 속 오브제 의미에 관한 연구

- 2000년 이후의 필립 스타크 작품을 중심으로 -

A Study on the Meaning of object in Space from the Viewpoint of the Unconscious of Freud

- Focusing on works by Philippe Starck after 2000 -

박유미* / Park, Yoo-Mi

이 찬** / Lee, Chan

Abstract

We have attached importance to the values of spirit and immateriality. As the age of modernism of rationality ended, human being began to emphasize spiritual and immaterial while accepting multiplicity and diversification in the whole areas of society and culture. Hence interests have increased in another side of human spirit that was oppressed by rational, analytic, reasonable and scientific thinking, which has expanded the inner world of human being to the world of the unconscious. According to these paradigm changes, steady efforts to improve our lives better both materially and spiritually have been made in the areas of art and design. Therefore, the current study aims to examine the meaning of objet expressed in space from the viewpoint of the unconscious, focusing on works of designer Philippe Starck after 2000 in which unique, preferential and liking characteristics are expressed well. Philippe Starck is a designer who connects design with our daily lives and formalizes it with creative ideas. Also the study theoretically explored the theory of the unconscious, a concept of Freudianism, based on 'Meaning of Dreams' of Freud, and explained the expressional characteristics and meaning of unconscious desire through his works by putting object in Philippe Starck's space. It aims to grope for the meaning of objet as another possibility that can function as a spatial ruling element by analyzing object through expanding the extent of correlation and interpretation between human containing spiritual things and objet which is the recognition subject in space of the present time, not a mere concept as substance like in the past, and expression of Starck's unconscious desire based on unconscious theory.

키워드 : 지그문트 프로이트, 무의식, 꿈, 필립스타크, 오브제

Keywords : Sigmund Freud, Unconsciousness, Dream, Philippe Starck, Object

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

20세기 이성의 모더니즘 시대가 막을 내리면서 사회, 문화 전반에서 다양화, 다변화를 수용하며 정신적, 비물질적 가치를 중시하게 되었다. 이에 따라 이성적, 분석적, 합리적, 과학적 사고에 의해 억압되어 왔던 인간정신의 또 다른 측면에 대한 관심이 높아지게 되었다. 현대가 지향하는 공간은 20세기 초의 패러다임이었던 신, 자연, 이데아라는 의식 위의 개념을 깨고

인간의 의식 변화에 따르는 의식 아래의 것에 주목하게 되었는데 그것이 바로 프로이트(Sigmund Freud)의 무의식이다. 현대의 인간은 다양한 분야에서 인간 내면세계의 영역을 무의식의 세계까지 확장시키고 있다. 예술이나 디자인분야에서도 이러한 패러다임의 변화에 맞춰 우리의 삶을 물질적, 정신적으로 보다는 새로운 방향으로 변화시키려는 노력들이 꾸준히 일어나고 있다. 그 대표적인 예로 디자인을 우리 삶과 연결하여 일상화 시키면서 창조적인 아이디어로 형상화시키는 프랑스의 세계적 디자이너인 필립 스타크(Philippe Starck)을 거론 할 수 있다. 그는 어느 한 특정 영역에 제한을 두지 않고, 작은 일상의 제품부터 거대한 건축물에 이르기까지 다양한 스케일을 다루고 있다. 특히 그의 공간은 가구를 비롯한 많은 오브제가 메시지를 전달하는

* 정회원, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 실내디자인전공 석사과정

** 정회원, 국민대학교 실내디자인학과 부교수(교신저자, lc@kookmin.ac.kr)

주요 인자로 취급되고 있다. 따라서 본 연구에서는 필립 스타크의 작품에서 나타나는 공간 속의 오브제를 프로이트의 무의식에 대한 이론인 꿈의 해석과 연결시켜 오브제가 공간에서 어떠한 의미를 갖는지 분석하여, 공간과 오브제의 관계 및 해석의 범위를 확장하는데 그 목적을 둔다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

우리의 일상적 삶에서 철학, 사회, 문학, 예술 그리고 건축에 이르기까지 인간과 연계되는 모든 영역은 정신분석학의 영향을 받고 있다고 할 수 있다. 공간을 형성함에 있어 인간은 직접적 혹은 간접적으로 직결된 만큼 인간의 내면적 영역에 대해 연구하여 공간을 구성하고 있는 요소와 어떠한 상관성이 있는지 그 관계를 모색하고자 한다. 본 연구는 정신분석학적 개념인 프로이트의 무의식에 대한 이론을 그가 발표한 '꿈의 해석'을 토대로 이론적 고찰을 한다. 또한 무의식적인 것으로부터 창조해 낸 하나의 조형세계이며, 프로이트의 이론을 바탕으로 한 정신분석학과도 평행하는 현상을 다루고 있는 초현실주의를 배경으로 오브제를 살펴본다. 이러한 분석을 종합한 오브제의 개념을 필립 스타크의 공간 속에 대입시켜 봄으로써 오브제의 의미를 파악하고자 한다.

2. 이론적 고찰

2.1. 프로이트 이론의 일반적 고찰

(1) 정신분석학과 무의식

전통적인 정신분석학은 환자의 파편화된 기억이나 증후를 통해 현재 나타나는 증상의 원인을 밝혀낼 수 있다고 믿었다. 프로이트 역시 히스테리 증상은 실제로 환자들이 경험하는 '진짜 질병'이라고 인식하였다.¹⁾ 이러한 장애를 최면술을 사용하여 히스테리 증상을 재생산해냄으로써 정식 최면술에 걸린 환자들의 마음과 신체에 히스테리증상이 실제로 존재함을 명백히 밝혀냈다. 또한 그는 자유연상법을 이용하여 히스테리를 치료하면서 사람들이 충분히 의식하지 못하고 있는 생활 속 가운데 그것이 중요한 역할을 하고 있는 것이 아닐까라는 자문을 해봄으로써 정신분석학을 발견하게 되었다.²⁾ 그는 정신분석을 통해 무의식적으로 억압된 감정과 경험의 본질(트라우마³⁾)이 괴로운 감정을 불러일으켜 히스테리 증상의 출발점이 됨을 알았고, 무의식적 요소가 생성되는 과정은 결코 우연적으로 발생하는 것이 아니라 무의식 차원의 메커니즘으로 자신을 지배하는 감정

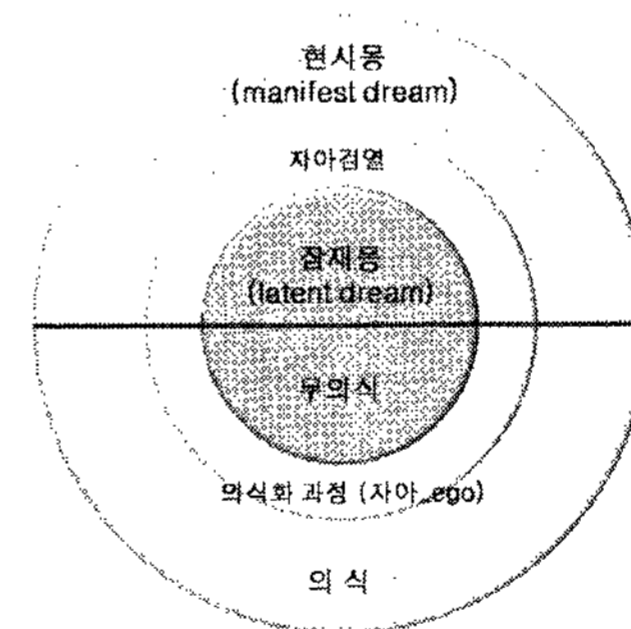
<표 1> 무의식을 통한 정신분석학적 방어기제

| 방어기제 | 의미 |
|------|--------------------------------------|
| 억압 | 트라우마로 인한 소망, 갈등의 표출을 무의식적으로 억누름 |
| 부인 | 트라우마의 존재 자체를 인정하지 않음 |
| 투사 | 실제로는 자신이 경험하는 추동을 타인이 그러하다고 귀인시킴 |
| 합리화 | 자신의 행동을 보다 수용가능한 덜 위협적인 것으로 재해석 |
| 대치 | 가능하지 않은 추동대상을 비위협적이거나 이용 가능한 대상으로 바꿈 |
| 승화 | 추동 에너지를 사회적, 도덕적으로 바람직한 행동으로 바꾸어 표현 |
| 주지화 | 자신의 감정을 차단하고 인지적으로만 위협적인 상황을 봄 |

의 부도덕한 기억을 숨기려는 자기 방어임을 알았다. 이처럼 정신분석의 가장 기초 개념인 트라우마에 의해 유발되는 무의식적 정신활동은 대부분 환영과 관련되어 있고 근본 환상은 심리, 성, 지각이 서로 결합해 생생한 모습을 띠는 시나리오라고 생각하였다.⁴⁾ 또한 그것의 방어기제로서 억압, 저항, 전이(轉移) 등은 정신분석학의 근본 토대라고 말하고 그러한 치료과정을 '정신분석(psychoanalysis)'이라 불렀다. 그가 히스테리의 특수한 치료법이자 무의식의 심적 사건에 관한 과학이라 정의한 정신분석은 인간의 마음의 소리를 듣고 그 구조와 기제를 탐구함으로써 근대의 합리주의적 인간관을 근저에서부터 흔들고, 그와 동시에 이 합리주의에 입각한 다양한 인문·사회과학분야를 일신하는 것이었다.⁵⁾

(2) 꿈의 해석과 무의식

<표 2> 의식 구조와 꿈의 관계



무의식은 의식되지 않는 것으로서 성적 기억이나 심적 외상적 기억이 무의식 속에 저장되어 기억(remember)하고 있는 형태의 기억(memory)이 뇌에 함축적으로 기호화(encode)되어 표출하게 된다.⁶⁾ 무의식은 직접 알 수는 없지만 행동으로 추측할 수 있다. 대표적인 것이 '꿈'으로 꿈은 인간의 무의식적

인 욕구나 소망, 갈등을 상징적으로 표현한다. 꿈에 나타나는 표현을 처음에는 꿈 생활의 창조로 간주하였으나 프로이트가 꿈에 대해 연구하면서 인식되지 않았던 것의 재현, 즉 '무의식의 기억'이라는 것이 판명되었다.⁷⁾ 수면 중에는 자아의 방어기제가 약화되므로 억압된 무의식의 욕망과 감정이 의식표면에 떠오르게 된다. 그러나 자아의 경계가 완전히 풀린 것이 아니기에 자아가 용납할 수 없는 욕구는 위장되고 상징화된 형태로

1) 데이비드 스탠포드 클라크, 한권으로 읽는 프로이트, 최창호 역, 푸른 숲, 1997, p.20

2) 위의 문헌, pp.21-57

3) 트라우마(tr라우마) : 정신적 외상이라고도 하며, 정동적(情動的) 쇼크로써 정신에 지속적으로 영향을 미치는 원인이 되는 것

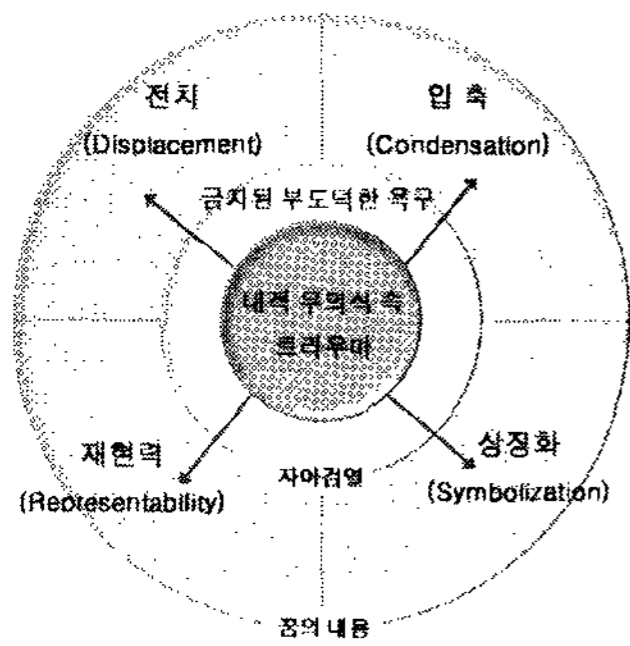
4) 할포스터, 현대미술 연구소, 욕망 죽음 그리고 아름다움: 포스트모던 시각으로 본 초현실주의와 프로이트, 전영백 역, 아트북스, 2005, pp.106-107

5) 기다 켄, 현대사상지도, 김신재 역, 산처럼, 2005, p.231

6) Robert Todd Carroll, psychoanalysis & Sigmund Freud, The Skeptic's Dictionary, SkepDic.com.

7) S.프로이트, 꿈의 해석, 김기태 옮김, 선영사, 2002, p.101

<표 3> 꿈의 작업에 의한 표현



왜곡되어 꿈속에서 표현된다. 프로이트는 꿈을 꿈에 나타난 그대로의 모습으로서 '현시몽 (manifest dream; 기억하고 있는 꿈)'과 그 현재 꿈이 담고 있는 상징 또는 의미로서 '잠재몽 (latent dream; 꿈의 잠재적 사고)'이라 분류하였다. 하지만 꿈은 '꿈의 작업 (dream-work)'에 의해 잠재몽(억압된 소망의

위장된 실현)의 무의식적 내용이 왜곡되어 현시몽에 나타난다.⁸⁾ 또한 자아의 검열을 통해 무의식의 세계를 재구성한 꿈으로 자유연상법을 통해 현시몽의 각각 독립된 요소들을 연관지어보면서 저절로 떠오르는 관념들을 수집하여 잠재몽에 접근시키면 감춰진 대상(욕구)을 알아낼 수 있다는, 즉 꿈의 표층 구조를 파헤쳐 심층구조를 찾는 것이 '꿈의 해석'이다.

2.2. 꿈의 작업과 초현실주의

(1) 초현실주의의 발생 배경과 특성

초현실주의란 꿈의 힘을 빌어 현실의 한계를 뛰어넘기 위해 창조된 괴이한 표현을 지칭하는 말로써⁹⁾, 초현실주의적 원천은 무의식의 세계이므로 현실도 비현실도 아닌 제3의 현실을 의미한다. 초현실주의(surrealism)라는 용어가 구체화 된 것은 1924년 앙드레 브르통¹⁰⁾에 의한 "초현실주의 선언"에서 부터였다. 초현실주의의 목표는 그들이 인간성의 진정한 근원으로서 주장했던 환상, 꿈, 상상 등 극대화 된 현실세계(super-reality)를 열어 보임으로써 미술로 하여금 질서 정연하고 제한적인 문화양식에 대항하는데 있었다.¹¹⁾ 초현실주의는 이성에 의한 어떠한 감독도 받지 않고 심미적 또는 논리적인 관심에서 벗어나 행해지는 사고로서 이성(理性)의 반대 극점, 합리의 반대쪽 세계로, 무의식의 영역에서 창조해 낸 하나의 조형세계라 할 수 있다. 초현실주의자들은 이를 현실과 비현실의 상대성을 초월한 세계로 '절대현실'이라 칭하였다.

(2) 초현실주의적 무의식 표현과 언캐니¹²⁾

8) 위의 문헌, pp.155-184

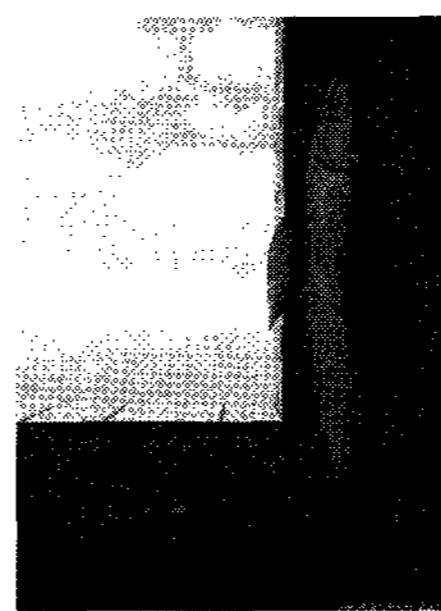
9) <http://www.neosurrealism.net/frame.htm>

10) 앙드레 브르통(Andre Breton): 1896~1966, 프랑스의 시인으로 슈르레알리즘의 주창자이자 지도적 이론가. 1919년 오토마티즘에 의한 시의 창작법을 발견. 다다이즘 운동에도 참여. 1924년 '슈르레알리즘 제1선언'을 발표하고 슈르레알리즘의 중심적 존재로서 초현실적 가치에 관계된 그의 탐구와 사상은 현대 예술의 전반에 영향을 미침

11) <http://www.neosurrealism.net/frame.htm>

12) 언캐니(uncanny): 초인적인, 초자연적인 이상한, 비정상적인 의미로 섬뜩하고 으스스한 기괴하고 신비한 느낌. '욕망하던 것이 놀랍게도 현실에서 그대로 성취되는 경험, 특정 장소와 특정 시간에 유사한 경험을 또 다시 하게 되는 매우 신비한 반복 현상, 믿기 힘든 장면과 정체를 프로이트는 낯익은 것의 소외라고 하는 언캐니의 본질적 요소를 언캐니

초현실주의자들은 인간의 내면세계를 방법적으로 표현하는 것에 중점을 두어 기법적인 측면에서 매우 다양한 표현양상을 띤다. 브르통을 중심으로 한 초현실주의자들은 프로이트의 정신분석학 이념을 시각적으로 탐구하였다. 초현실주의자들이 무의식과 꿈의 해석이라고 하는 프로이트의 정신분석학적 이론을 자신들의 중심 사상으로 채택했다는 점은 초현실주의와 정신분석학 간의 긴밀한 관계를 보여준다. 정신분석학의 영향을 받은 초현실주의는 이미지를 일종의 꿈으로 파악했으며, 프로이트는 꿈을 전치된 소망의 왜곡된 상형문자로 이해했다. 또한 초현실주의는 대상을 일종의 증상으로 파악했으며, 프로이트는 이 증상을 갈등상태의 욕망이 신체적으로 표현된 것이라 했다.¹³⁾ 그들은 의식적인 사고방식을 분열시키고 잠재의식을 표출하기 위해 꿈의 기록의 표현으로 데페이즈망¹⁴⁾을 사용하였고, 심리현상을 택하여 자동기술법이라고 하는 오토마티즘¹⁵⁾ 기법을 사용함으로써 이성의 힘을 모두 제거한 무의식과 꿈의 내용을 시각화시켰다. 이것은 '경이'의 개념을 담고 있으며 현실적 연상을 뛰어넘는 불가사의한 것, 비합리적인 것, 우연한 것 등의 과열적 표현방식이다. 초현실주의자들은 욕망했던 것이 현실에서 그대로 재현되는 경험, 특정 장소와 시간에 유사한 경험을 또 다시 하게 되는 반복 현상, 믿기 힘든 장면과 정체를 알 수 없는 소음, 이런 것을 가리켜 '경이'라고 불렀는데 이것이 바로 프로이트가 말한 언캐니이다. 또한 초현실주의 표현으로 일종의 쇼크를 통해 환희를 가져다주면서, 주체의 자기강박관념을



<그림 1> 1963, 르네 마그리트, 진실의 추구

흔들어버리는 어떤 것을 '강요된 아름다움'이라고 부르는 것에 대한 경험은 프로이트의 언캐니 주장과 아주 흡사하다.¹⁶⁾ "우리로 하여금 자기 내부의 반복, 강박 충동을 기억해 내도록 만드는 것"이 언캐니라는 프로이트의 정의를 초현실주의는 억압에 의해 낯설게 된 익숙한 현상이 회귀하는 것이라 했다. <그림 1>처럼 물고기를 방에 배치하는 익숙한 사물의 낯선 배치나 죽은 대상에

의 독일어 어원에서 찾아냈다. 프로이트에 따르면 언캐니를 의미하는 독일어 운하임리히(unheimlich)는 '고향처럼 편한'이라는 의미를 가진 하임리히(heimlich)라는 말에서 유래하는데, 언캐니 속에 들어 있는 여러 가지 의미는 바로 이 하임리히에서 유래하는 것이다.

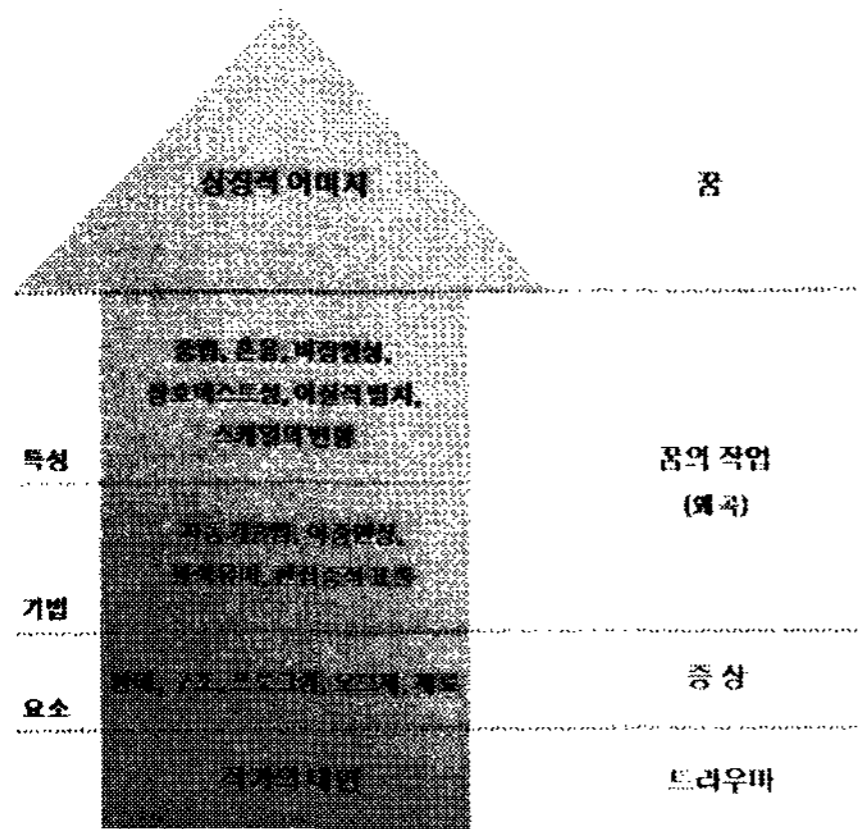
13) 안소연, 초현실주의 오브제에 대한 정신분석학적 재조명_ 1930년대 자코메티의 초기작품을 중심으로, 홍익대 석론, 2007, p.17

14) 데페이즈망(Depaysement): 전치, 전위법 등으로 번역됨
물체나 영상을 그것이 놓여있는 본래의 일상적인 질서에서 떼어내어 전혀 그 사물의 속성과는 다른 엉뚱한 곳에다 놓음으로써 보는 사람에게 심리적 쇼크를 줌

15) 오토마티즘(Automatism): '자동기술' 혹은 '정신자동법'이라 함
무의식적 자동작용, 자동묘법, 습관적 기법이나 고정관념, 이성 등의 영향을 배제하고 무념무상의 상태에서 자유 자재로운 것

16) 마단 시립, 알기쉬운 자끄라깅, 김혜수 역, 백의, 2005, p.45

<표 4> 초현실주의의 무의식적 표현



새로운 생명력을 부여하는 어울리지 않는 이미지의 결합과 중첩의 신비감은 상식에 대한 도전으로 마그리트는 “서로 상반되는 존재만이 서로를 돋보이게 하고, 모든 것에는 서로 상반되는 이미지가 내포되어 있다.”라고 말함으로써 낯설

음과 익숙함이 공존하는 언캐니의 이중성을 확인시켜주었다. 따라서 생명성이 있으면서 동시에 생명이 없어 보이는 모습, 움직이면서 동시에 움직이지 않는 듯한 모습으로 보이도록 표현하는 것은 바로 이전의 상태로 되돌아가려는 본능적 강박, 충동, 반복이라는 주장¹⁷⁾이다. 초현실주의자들이 강박, 충동, 반복이라는 무의식적인 그들의 억압된 본능과 정신을 작품을 통해 정체성을 표명시킨 것처럼 꿈 역시 인간의 트라우마로 인한 억압된 감정이 무의식속에서 표출되는 것이기 때문에 환영 속에서 이루어지는 인간의 본질이자 주체성 그 자체라 할 수 있다. 무의식은 단일 요소에 의해서가 아니라 이질적인 의미의 관련으로 짜여져 중층적으로 결정된다. 이러한 중층결정 구조는 이질적인 모순들이 복잡한 위계를 형성하면서 융합되는 것으로 개념간의 차이나 모순, 변동을 해명할 때 사용되어 여러 의미적 변동에 잠재한 참된 모습을 보여주는 지름길이 되기도 한다.¹⁸⁾ 초현실주의자들의 파편화된 다양한 대상의 갖가지 시도와 다양한 꿈의 재료들이 꿈의 작업으로 인해 왜곡되어진 표현은 무의식적 중층결정의 행위로 그 의미를 같이한다고 볼 수 있다.

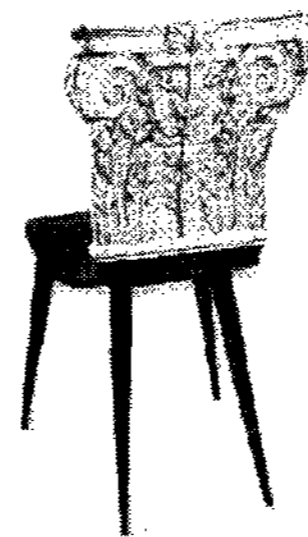
3. 필립 스타크와 오브제

3.1. 필립 스타크의 디자인

(1) 디자인 배경

1949년 프랑스 파리에서 태어난 그는 디자인분야의 경계를 무너뜨린 이 시대를 대표하는 아이콘으로 1970년대 후반에 파리의 유명한 나이트 클럽인 라맹블루(la main bleue)와 레뱅두슈(les bains douches)의 실내를 디자인하면서 주목받기 시작했다. 그의 작품에는 관습에 도전하고 위반하는 도전적인 정신과 미적으로나 문화적으로 세상을 도발하려는 그의 욕망이 드

러난다. 그저 ‘아름다움’에 국한된 것이 아니라 문화적 개념의 미를 인간적 개념의 선(善)으로 바꾸고자 한 것이다. 그는 영감을 받기위해 특별히 무언가의 레퍼토리를 이용하는 것은 어리석은 일이라 말하며, 작업의 핵심을 대중의 즐거움에 초점을 두고 사물을 진지하게 바라봄으로써 해답을 찾아내려했다.¹⁹⁾ 또한 “특별한 누구를 위해 어떤 디자인을 하고 싶지 않다. 왜냐하면 이미 진정 훌륭한 의자는 수천 개나 있고 좋은 전등도 수없이 많고 모든 것이 지천에 깔려있다.”²⁰⁾라고 말한 것을 보면 그는 대중을 위한 디자인을 하지만 그의 작품은 그만의 독자적인 실용적 이데올로기가 있다. 이처럼 자신의 정체성을 표현하기 위한 방법의 하나로 디자인을 선택한 것은 아마도 유년 시절 부모의 별거로 인해 외롭게 지냄과 독학으로 디자이너의 인생을 스스로 개척함에 있어 자신만의 세계를 만드는데 영향을 받은 것으로 생각된다. 그는 만일 어떤 것을 만들어 낸다면 아마도 그것을 통해 스스로를 보여줄 수 있을 것이라 생각했고, 그렇게 자신을 드러내면 자신의 존재를 사람들이 인정할 것이라 생각했다. 이것이 그가 30여 년간 디자인을 한 이유라 설명했다. 스타크는 “그가 디자인을 발견한 것이 아니라 디자인이 그를 발견했다.”라고 늘 말한다.²¹⁾ 그에게 있어 디자인은 자체가 목표이고 존재 수단이며 그가 할 수 있는 최선의 것이었다. 또한 그가 20세기 최고의 장식 예술가로 꼽는 화가이자 조



<그림 2> 1950, 피에르 포르나세티, 코린트식 기둥 의자

각가, 디자이너이자 장인으로 활동하며, 초현실주의적인 표현이 뛰어난 피에르 포르나세티(Piero Fornasetti, 1913~1988)의 의자를 자신이 디자인한 호텔에 갖다놓으며 존경을 표할 정도로 피에르의 초현실적인 오브제표현에 빠져있다. 그는 피에르의 드로잉은 오브제들을 기묘하면서도 우아하고 시적인 생명성을 불어넣어준다고 했다. 그들의 대화 중 “우리가 이 비밀(작품)을 구성하는 레시피(recipe)가 무엇인지 분명하게 밝혀야 한다면, 아마도 시적인 힘과 자제력 그리고 자유라고 할 수 있을 것입니다.”라고 스타크가 말한 것에 피에르는 “그리고 비밀은 바로 상상력이고 아이러니를 빼놓을 수 없다.”라고 덧붙였다.²²⁾ 이처럼 스타크는 작품을 통해 자신을 표현하고자 한 꿈 그리고 자유를 지향하는 초현실주의적 성향을 가지고 있다. 자아 정체성을 표명하는 이데올로기적인 개념을 바탕으로 초현실적인 디자인으로의 승화는 전반적인 작업과정에 나타나며 그의 디자인 형태는 일

19)Conway Lloyd Morgan, STARCK, 오은숙 역, 미메시스, 2006

20)http://www.designboom.com, 필립스타크와의 인터뷰 내용 중

21)위의 문헌

22)포르나세티, 필립스타크와의 대화(Fornasetti, Conversation with Philippe Stark), Brigitte Fitoussi, Philippe Starck, Assouline, 2005

17)할포스터, 현대미술 연구소, 욕망 죽음 그리고 아름다움: 포스트모던 시각으로 본 초현실주의와 프로이트, 전영백 역, 아트북스, 2005, p.39

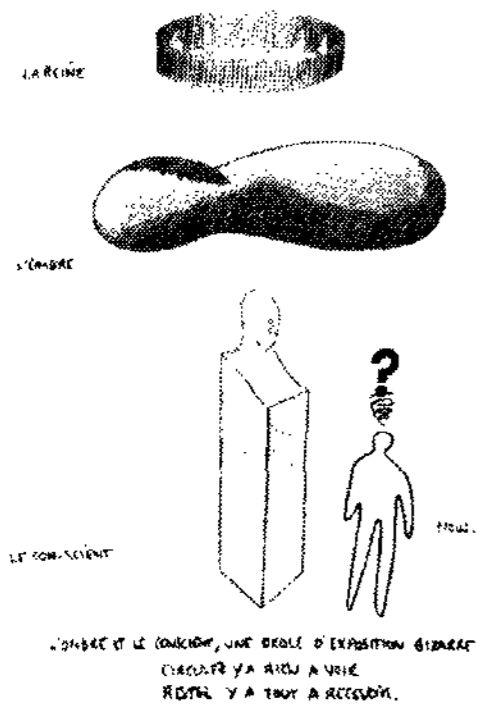
18)기다 겐, 현대사상지도, 산처럼, 김신재 역, 2005, pp.226-227

반적이라기보다 어떠한 형태를 가지는 상징적 기호와 언어를 가진 독특함을 가졌다.

(2) 디자인 언어

① 상상력을 통한 디자인 원형(原型)²³⁾

스타크의 디자인은 단순히 기본적 형태에 모양이나 장식을 덧붙여 만들어 낸 것이 아니다. 기존의 고정화된 코드를 파괴시키고 단절과 혁신을 통해 오브제적인 독특한 구성으로 다른 것들과 차별화 시켰다. 그는 “건축은 관심이 없다. 내가 관심을 가지는 것은 풍부한 놀라움을 만들어 내는 것이다.”²⁴⁾라고 말하면서 감정적 측면을 자극시키는 디자인을 추구하였다. 또한



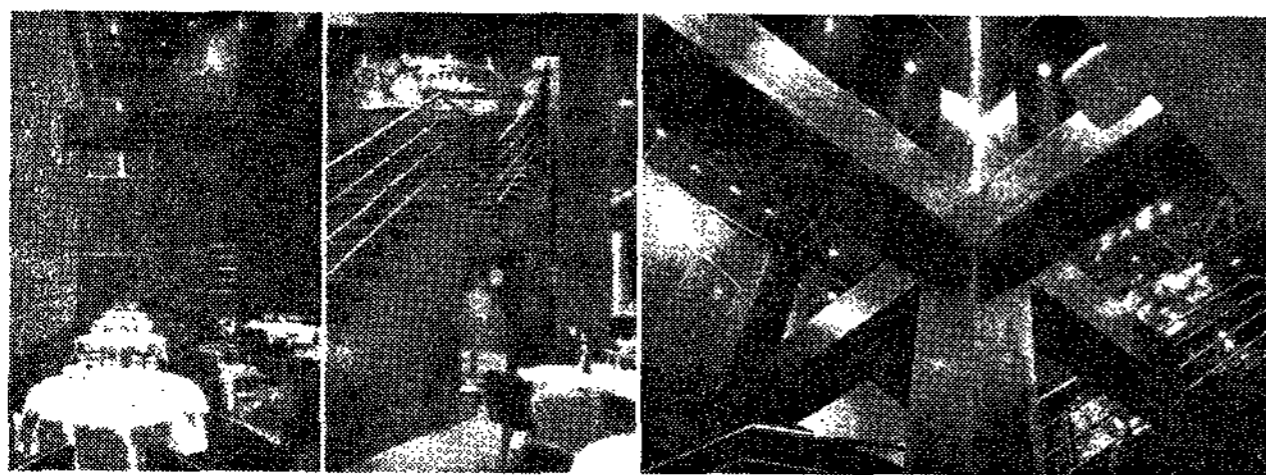
<그림 3> 2003, 필립 스타크 드로잉, Ombre

<그림 3>의 드로잉을 보면, 최상단에 최고의 권력과 힘을 의미하는 'LA REINE'와 인간이 느끼기에 가장 음습함을 느끼게 하는 'L'OMBRE'를 상반되게 교차시키면서 그의 의식과 무의식적 열망이 혼돈스러운 과정 속에 얽혀있음을 보여주며, 그림 아래에 “이런 어두움(외부적 힘)과 본인이 가지고 있는 의식(자아), 최상의 것(욕망)은 순간도 없고 영원하지도 않는 정말

로 이상한 상태다.”라고 표기한 것을 보아 프로이트의 언캐니 개념을 내면에서 찾을 수 있다. 즉 서로 상반된 것의 조화로 그의 디자인적 사고가 만들어짐을 볼 수 있다.

② 바이오모피즘²⁵⁾적 기호

그의 디자인에서는 에로틱한 감성적인 부분이 많이 보인다. ‘남성적인’ 또는 ‘여성적인’ 은유로 나타내고 있는 이러한 성(性)적인 메타포(metaphor)는 에로스를 원초적인 생명력으로 간주한 초현실주의의 성적 이미지 표현과도 같은 맥락이라 볼 수 있다. <그림 4>는 3개 층의 높은 벽을 붉은색으로 하여 강력한 여성성을 상징하고, 공간의 중심부에 거대하고 푸른 남성성을 상징하는 계단을 두어 여성의 무의식 속에 남성적 요소를

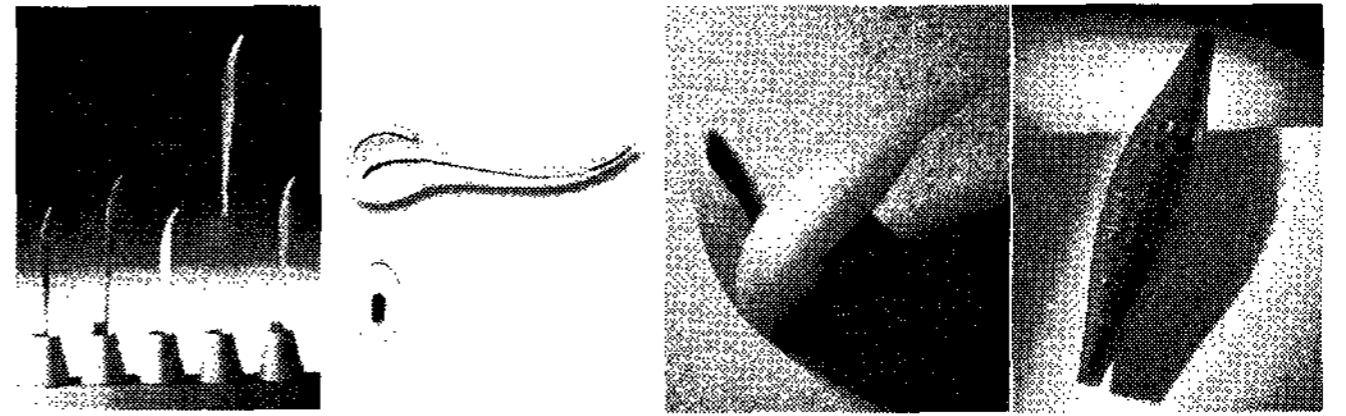


<그림 4> Restaurant Manin, Tokyo, Japan, 1987

23)원형(Archetype)의 기본 뜻은 존재의 근원적 의미를 담고 있다. 본 연구는 원형의 개념을 작가의 본능과 함께 무의식을 구성하는 이데아를 뜻함

24)Ecrits sur Starck, Edition du Centre Pompidou, Paris, 2003, pp.61-70

25)바이오모피즘(Biomorphism) : 미술에 있어서의 생체표현 묘사, 인간이나 생명을 가진 유기체 등을 모티브로 표현하는 작품



<그림 5> 바이오모피즘적 표현의 제품들

지닌, 마치 인간의 내적 인격특성을 보여주는 듯하다. 또한 불꽃(flame)의 형상, 뿔 모양(horn shape)의 모티브나 유선형의 물방울 등으로 대변되는 유연함과 부드러움의 표현은 하이테크 기계시대의 디자인 미학에 대한 반발로 해석되어질 수 있다. 이와 같이 생물체와도 같은 건물의 외형표현이나 실내 공간, 제품에서 보여주는 바이오모피즘적 표현은 초현실주의에 나타난 생명성이 없는 것에 생명성을 부여한 이전의 상태로 되돌아가려는 본능적 강박, 충동, 반복의 표현이다.

③ 대중적 휴머니스트

그의 디자인 철학 중심에는 인간이 있다. 단순한 이익을 위함이 아닌 보다 많은 사람이 접근하고 누릴 수 있는 것을 디자인하고자 하였다. 그의 작품은 기술적인 측면에 있어 논리적인 기술로써 조형성과 기능성을 모두 충족시킬 수 있는 다의적인 시도가 자주 나타난다. 따라서 여러 분야의 기술을 접목시키는 기술매체의 확장도 실험적 대상으로 삼았다. 그는 평소에 과학 잡지를 많이 보면서 그의 디자인 프로세스를 과학적인 분석 성향으로 키우고 예술적인 독창성을 대중적 시각으로 만들어냈다. 또한 그가 한 카페를 디자인하면서 만든 세발 달린 의자는 복잡한 공간 속에서 웨이터가 활동하는데 있어 장애를 줄이고자 착안한 아이디어로 인간에 대한 사랑과 관심에서 비롯된 것이라 볼 수 있다. 이 뿐만 아니라 위로 쌓아 올릴 수 있는 의자나 접이가 용이한 가구들은 공간과 인간을 배려하는 마음에서 나왔고, 최근 디자인한 가구는 단순한 가구만의 개념을 넘어서 가구의 역할이 공간을 대변 할 수 있도록 여러 기술적 매체를 도입하여 인간의 삶을 지속적으로 향상시키고 있다.

<표 5> 기술적 아이디어로 해결한 가구들

| 특징 | 접이식 | 세 발 의자 (three-legged) | 쌓을 수 있는 (stackable) | 매체의 접목 |
|-----|------------------------------------|-------------------------|---------------------|----------------------------|
| 이미지 | | | | |
| | Miss C.O.C.O. cassina chair (1998) | Costes alluminio (1988) | Bo driade(2002) | Miss cassina & Sony (2003) |

3.2. 오브제의 이론적 고찰

(1) 오브제의 개념 및 의미 확장

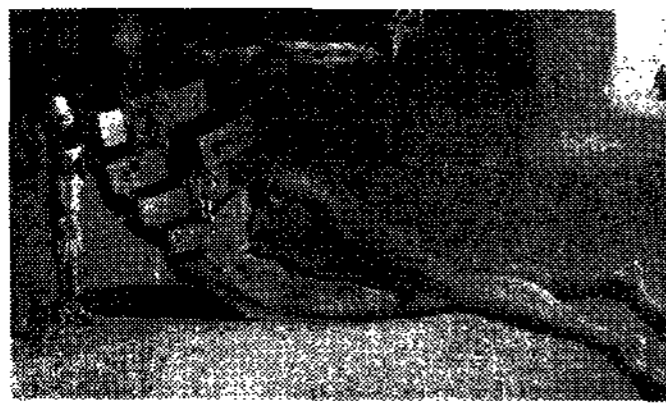
① 오브제의 개념

라틴어 오브젝툼(Objectum)이 어원인 오브제는 대상 사물의

의미로 물체 혹은 물(物) 자체로의 의식과 감각의 연상작용에 의해 표상되는 객체이다. 오브제에 대한 사전적인 정의는 대개 '보여지거나 만져져 인식되는 것, 또는 주체가 인지할 수 있는 물질적, 정신적인 것이다.'라고 한다. 즉, 시각, 청각, 촉각 등의 감각기관을 통해 인식할 수 있는 물체라는 뜻과 함께 인식주체의 인식대상으로의 정신적인 것을 포함한 대상이라는 뜻을 가지고 있다.²⁶⁾ 이것은 물체와 이미지 사이에 인습적 관념적인 관계를 수정하고 현실을 가장 물(物)적인 상태로 환원시킴으로써 그 자체가 일상의 가치로부터 일탈한 상태를 말한다. 즉 객관적인 물체가 보는 사람으로 하여금 심리적 효과를 내는 오브제는 이미 일상의 가치를 벗어난 상태로 다른 형상의 의의를 내제하게 된다.

② 초현실주의자들의 오브제관

다다의 대표적 작가 마르셀 뒤샹이 최초로 레디메이드²⁷⁾에 의한 작품인 <샘>²⁸⁾을 발표하면서 오브제를 우연에 의한 새로운 예술과 전통미를 거부하는 개념미술로 그 의미를 확장시켰다. 이것은 사물의 현실적 모습에서 개인의 심리적 경험을 표출해 오브제에 상징적 의미를 담은 것이다. 미술 평론가인 할 포스터는 초현실주의자들이 자주 사용한 개념인 '객관적 우연(objective chance)'을 이상한 만남(the unique encounter)과 발견된 오브제(the found object)라는 두 가지 측면이 서로 긴밀하게 관련 되어 있음을 설명하면서 '우연한 만남'은 다시 만나는 것을 뜻하므로, 발견된 오브제는 잃었던 대상을 다시 찾은 것이라 말했다. 객관적 우연에서 작용하는 강박 메커니즘에 따라 주체는 스스로 기억하지 못하는 억압된 과거의 트라우마 경



<그림 6> 1936, 살바도르 달리, 인간 형상을 한 캐비닛

험을 반복한다는 의미를 담고 있으며²⁹⁾. 이러한 주장은 프로이트의 강박, 반복 충동을 기억해 내도록 만드는 것 이란 언캐니의 개념을 비추어 설명한 것이다. 또한 초현실주의의 대표적인 작가인

달리의 작품<그림 6> 속 서랍은 무의식을 의미하는 요소로, "인간의 신체는 그리스 시대에는 순수한 신플라톤적 이었다. 오늘날의 신체는 비밀스러운 서랍들로 가득차 정신분석학자들만이 열 수 있다."라고 말한 의미의 다중성을 표현하기 위해 기묘한 꿈의 세계를 시각적으로 나타내는 환상을 실재화 시켰다. 그는 이질적인 오브제를 조합함으로써 오는 새로운 충격으

로 오브제를 본래의 자리가 아닌 현상세계의 사이의 경계가 소멸되는 통합의 세계로 표출되기를 기대했다.³⁰⁾ 이것은 인지를 교란시켜 경계를 해체시키고, 이질적 요소들의 병합으로 그 의미를 다양하게 해석 가능하도록 만들었다.

(2) 공간에 나타나는 오브제의 의미

조형예술에서 사물(object)만의 개념으로 해석되어졌던 오브제가 미니멀 아트를 거치면서 극도로 절제된 엄격한 비개성적인 모습으로 표현되어 공간과의 관계성으로 그 자체만의 표현이 아닌 그것이 존재하는 공간으로 해석이 확대되어졌다. 이는 작품의 물리적인 결과보다는 사고와 형태의 과정에 중점을 둔 관계, 관념의 정보가 작품의 핵심이 된다는 뜻으로 오브제의 개념이 공간과 시간으로 확장되었다.³¹⁾ 공간을 구성하는 요소인 오브제는 디자이너와 사용자의 커뮤니케이션을 위한 디자인 언어로 나타나고 있다. 또한 오브제는 철학적으로는 의식의 지향적 대상, 의식, 내용, 표상 등을 의미하고 우리의 인식과 행위의 대상뿐만 아니라 관념적 대상도 포함³²⁾되기 때문에 오브제는 눈앞에 보이는 것뿐만 아니라 시각적으로 인식되어지진 않지만 생각하여 인식 되어질 수 있는 비 확인 물(物)도 포함 되어질 수 있다. 이러한 오브제들은 대부분 공간속에서 상징적 혹은 기능적인 역할을 하는데, 상징적 의미로서의 역할은 비주얼 타겟(Visual Target)으로서 이기도 하지만 이것은 개인의 주관적, 감각적 표현이고 비언어적이며 유추적인 창조의 과정이기 때문에 디자인 작업의 핵심적인 요소로 주개념의 역할을 한다. 또한 디자이너와 사용자간의 정서적, 시각적 감흥을 유발할 수 있는 연계역할이 된다. 공간에서 보이는 오브제는 순수 미술과는 달리 기능적임이 강조되어 오브제로 인해 공간의 분할과 연결, 공간의 방향성 및 동선을 유도하기도 하지만, 시각적 유희나 심리적 효과를 기대할 수 있는 특징과 함께 기능적인 요소로서도 작용한다.

3.3. 무의식의 관점으로 본 필립 스타크의 공간 속 오브제

(1) 필립 스타크 공간 속 오브제 의미

스타크는 '다른 이들과의 직접적이고 인간적인 접촉을 지향하면서 물질적이었던 것이 비물질적인 것-두 단어의 의미 모두를 지닌-이 될 수 있어야 한다.'라고 말하며 스타크가 디자인한 실내 공간은 그 공간을 사용하는 사람들과 정서적으로 접촉하게 한다.³³⁾ 스타크의 오브제란 물질적인 사물이 공간과 합일(合一)되어 비물체(nonobject)로 느껴지고, 공간은 물질이 모든 것이어서 아무것도 아닌 것처럼 보이는, 즉 물질은 익명성의 부가물로

26)강홍구, 현대 미술의 기초개념, 도서출판 제원, 1995, p.186

27)레디메이드(readymade) : 작가가 직접 만들지 않은 기성품을 작품으로 제시한 것

28)샘(Fountain), 1917 : 남자용 변기에 제조회사 이름인 R. Mutt를 서명하여 출품한 작품

29)안소연, 초현실주의 오브제에 대한 정신분석학적 재조명_ 1930년대 자코메티의 초기작품을 중심으로, 홍익대 석론, 2007, pp.18-23

30)김수정, 실내디자인에 나타난 오브제의 공간구성 표현특성에 관한 연구, 연대 석론, 2007, p.50

31)정무정, 미니멀리즘, 열화당, 2003, pp.6~75

32)김수정, 실내디자인에 있어서 오브제적 공간구성 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 통권59호, 2006, p.123

33)Conway Lloyd Morgan, STARCK, 오은숙 역, 미메시스, 2006, p.40

생각되는 사물이 된다. 그가 추구하는 물(物)은 사실주의가 아닌 원형(原型)으로 본원적인 의미의 형태이고 그것은 단순하면서도 추상적이어야 한다고 생각했으며, 그것의 질(質)은 장식적이되 재치가 있고, 모호해야하며 유머로 그 목적을 감추지 않는 것이라 했다. 그는 이 처럼 매우 위선적이고 역설적인 느낌을 공간에 부여하고 이것을 인간의 무의식적인 기억과 감각, 상상으로서 그 공간의 잠재성을 이끌어내려 했다. 이러한 생각은 초현실주의자들이 잃어버린 욕망을 찾고자 한 표현으로 발견된 오브제의 의미인 '욕망은 연상계열을 따라 이동한다.'와 유사한 개념을 가진다. 욕망은 기표의 흐름에 따라 이동하는데 기표는 다른 기표를 불러내기 때문이다.³⁴⁾ 즉 욕망의 이동은 잃어버린 대상을 찾아 헤매지만 결코 찾지 못한다. 잃어버린 대상은 결코 찾을 수 없는 대상이고, 그것은 끝없이 다른 것으로 대체되어 나타날 뿐이기 때문이다. 인간의 잠재적 또는 무의식적인 경험의 기억은 오래 지속되고 응용성도 광범위하여 스타크 공간의 심오하고 모호한 목적을 충족시켜준다. 하지만 스타크가 사용하는 반복적인 오브제는 아름다움의 묘사라기보다 오히려 당황스러움 또는 거북하고 두려운, 즉 감성적 기호 중에서도 가장 어렵고 '위험한' 것들에 관련된 내재적 감성에 호소하는 경향이 많다. 왜냐하면 스타크가 직감하는 행복의 창조란 단지 밝은 색채와 유쾌한 미소, 재미와 쓸모를 주는 데서만 가능한 것이 아니라 행복은 한편으로 위험을 서로 공유하는 데에서, 다른 이들도 나와 똑같은 문제를 겪고 있으며 그 문제를 알고 있다는 사실을 깨닫는 데서 올 수 있다고 생각하기 때문이다.³⁵⁾ 그래서 그가 사용하는 오브제는 단순한 조화를 이루고 있는 것이 아니라 마치 한데르만³⁶⁾의 '유태적 개념'³⁷⁾과 유사한 상호이질적인 것이 동시에 존재함에 따라 그곳으로부터 무엇이 발생하는 특징을 가진다.

(2) 무의식적 표현으로서 필립 스타크의 오브제 표현

스타크의 공간은 설화의 속성들로 채워진 오브제로 하여금 사용자들에게 각각의 공간에 내재된 이야기를 명확하게 이해할 수 있도록 무의식적인 감각적 단서를 제공한다. 감각적 단서들

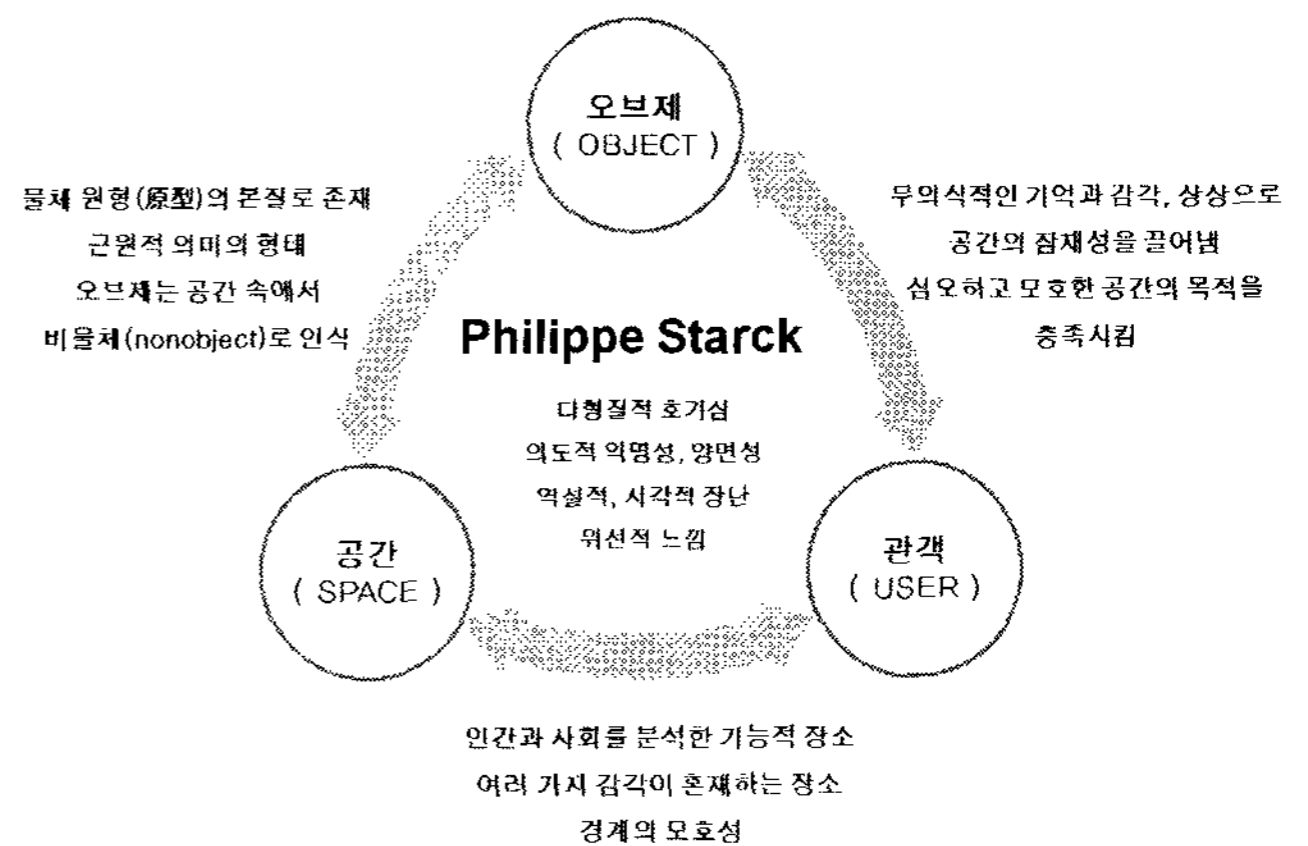
34)브르통과 달리, 롤랑바르트는 바타유의 「눈 이야기」를 한 대상이 직접적인 은유적 대체물 계열을 환기시키면서 동시에 간접적인 관련물의 은유적 대체물을 환기시키는 예로 다루었다. 안소연, 초현실주의 오브제에 대한 정신분석학적 재조명_ 1930년대 자코메티의 초기작품을 중심으로, 홍익대 석론, 2007, p.48

35)Conway Lloyd Morgan, STARCK, 오은숙 역, 미메시스, 2006, p.81

36)수잔 A. 한데르만: 미국의 문학비평가, 종교나 심리학과 문학과 관계를 연구

37)유태적 개념: 유대인들은 선민으로 택함을 받았지만 온갖 어려움을 겪는 현실과 이상 사이의 불균형 속에서 그들이 취한 최선의 방법을 가능한 한 주어진 환경에 맞게 만들고 자신들의 마음을 변화시켜 즐겁게 살아가고자 하는 전통적 문화의 이중성을 배경으로 절망에서 희망을 발견하고 고난과 역경을 반어적인 수법으로 넘기려는 희극적 성격을 띠는 것을 뜻함. 유태적 희극행동은 아이러니, 풍자, 파라독스(paradox), 부조리, 패러디(parody), 유머(humor), 위트(wit) 등의 특성이 담겨있다.

<표 6> 필립 스타크의 공간개념과 오브제의 상관성



은 사용자들의 경험이나 기억으로부터 이끌어내면서 비선형적인 내러티브 공간을 만든다. 시나리오를 따라 전개되는 공간구성은 사용자들을 공간에 몰입시켜 공간을 주관적으로 변화시킨다. 각각의 잠재적 트라우마에 의해 꿈이 표출되듯이 공간도 개인적 감각과 감정을 통해 이야기를 만들어 내어 공간과 사용자 사이의 역동적인 상호작용에 의해 일련의 사건이 일어나는 장소가 되는 것이다. 그의 이와 같은 내러티브적 표현의 주제적 본질은 마치 프로이트의 강박, 억압, 충동적 욕구의 표상과도 같이 해석되어진다. 표상으로서의 표출은 꿈의 표현과 같은 이야기를 가지며, 보는 이의 잠재적 경험 또는 욕망에 의한 충동을 불러일으켜 간접적으로 그들의 억압된 욕망을 해소시킴으로서 그 공간과 교감하게 된다. 그는 이렇듯 초현실주의의 발견된 오브제와 같은 극적 연출에 의한 열망과 무의식적 기억을 불러일으키는 감각적인 환영의 공간을 만든다. 삶에 활력과 즐거움을 줄 수 있도록 인간 중심의 디자인을 추구하는 낙천적 철학을 바탕으로 끊임없는 관심과 열정, 독특한 반의적 해설로 인간과 자아의 자유적 표현을 중시했던 초현실주의적인 경향이라 할 수 있다.³⁸⁾ 스타크의 공간에서 보여지는 그만의 유머와 위트는 예상하지 못한 엉뚱한 아이디어로 표출되어 꿈과 무의식의 세계를 실현시킨다. 이처럼 사용자들에게 기존 공간에서 접할 수 없었던 낯설고 새로운 파격적인 장면을 제시함으로써 일상에서 탈피하여 생각을 전환시킬 수 있는 기회를 만들어 주고자 함은 그의 성장배경을 통해 경험된 무의식적 욕망과 인간을 생각하는 마음에서 나오는 것이다.

4. 필립 스타크 작품을 통한 오브제 특성 연구

4.1. 사례분석의 방법과 범위

본 장에서는 필립 스타크가 디자인한 실내공간에서 오브제가 어떤 의미를 가지고 공간속 요소로서 자리 잡고 있는지 알아보

38)조윤희, 필립스타크의 실내공간에 있어서 초현실주의 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 통권11호, 2006, p.108



고자 한다. 작품대상의 범위는 필립 스타크의 디자인적 특성인 다의적, 역설적 구성이 잘 나타난 2000년 이후의 작품을 기준으로 하고, 작품 선정 기준은 아래 <표 7>과 같다.




<표 7> 작품선정 기준표

| 범 위 | 선정 기준 |
|-----|--|
| 시대적 | • 2000년대 현대 후기 디자인으로 조형적인 다양한 형태로 필립 스타크의 독자적 취향이 잘 드러난 작품 |
| 공간적 | • 공간속 오브제가 여러 가지 특징이 부합된 작품 • 오브제의 표현 특성이 돋보이는 작품 • 오브제를 통해 공간이 다양하게 해석되는 작품 |

4.2. 공간에서 나타나는 오브제 사례 분석

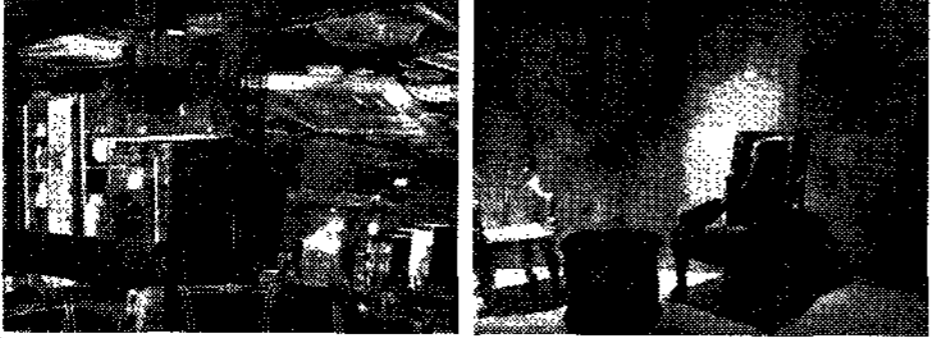
<표 8> 필립 스타크 공간에 나타나는 오브제 특성 분석

| 작품 1 | 개요 | | | |
|--|--|--|--------------------|----|
| Sanderson Hotel, London, (2000) | 개요 | 장 콕도(Jean Cocteau)의 초현실주의 개념과 유사한 환상의 세계 ³⁹⁾ 로 웰빙과 결합된 '새로운 럭셔리'를 정의하는 도심 속의 판타지 공간 | | |
| | 이미지 |  | | |
| | 요소 | 프린트 된 사람의 눈, 다양한 형태의 의자, 불투명 커튼, 와이드 스크린(영상미디어), 유리벽, 액자, | | |
| | 표현 | 내러티브적 표현 | 무의식적 표현 | 특성 |
| | 서로 다른 문명의 요소들의 혼합으로 관습과 기억에 대한 스타크만의 언어적 기교가 더해져 한곳에 머무른 상태가 아닌 과거로부터 미래로 옮겨지는 중간에 지속적인 진화를 표현함으로써 돌연변이 현상을 일으킴 | 압축 병치 재현 | 다의성 비경계성 무한성 | |
| 내용 | • 절충주의적인 혼성된 오브제의 조합으로 시·공간을 초월한 하나의 시대적 스타일을 거부하는 다의적 공간을 형성 • 모더니즘에서 거부된 장식적 효과와 시대의 경계를 무너뜨리는 해학적 표현으로 근본적인 시대적 개념의 혁신적인 재해석 | | | |
| 작품 2 | 개요 | 현대적 에너지와 과거의 전통적 우아함을 혼성시킨 공간 | | |
| Cliff Hotel, San-Francisco, U.S.A., (2001) | 이미지 |  | | |
| | 요소 | 디지털 아트, 글래스 램프, 다양한 형태의 의자, 레드우드 패널, 실크 커튼, 조명이 장치된 거울로 만든 십자형 테이블, 동물 흑백사진의 추상, 거울 벽, 인공조명 | | |
| | 표현 | 내러티브적 표현 | 무의식적 표현 | 특성 |
| | 빛이 반사되는 투명한 유리와 바닥에서 천정까지 올라진 거대한 거울은 공간이 무한히 확장되어 공간성을 인지할 수 없는 시각적 환영을 불러일으킴 | 압축 전치 상징화 | 중첩 환영성 상징성 | |
| 내용 | • 거울과 조명장치를 이용한 무한 확장성은 우연적으로 생성되는 환영적 공간을 형성 • 실재와 가상의 경계를 무너뜨리는 시공간성을 상징 | | | |

| 작품 3 | 개요 | | | |
|---|---|---|-------------------|----|
| Kong Restaurant, Paris, France, (2003) | 개요 | 일본과 프랑스(동양과 서양)의 문화를 이질적으로 대립시켜 새롭게 창조한 의도적인 문화 혼성적 공간 | | |
| | 이미지 |  | | |
| | 요소 | 외부의 환경, 유리 벽, 투명성과 강한 채도의 색채 대비 투명 플라스틱 의자 위 프린트 된 동서양 여인의 얼굴 | | |
| | 표현 | 내러티브적 표현 | 무의식적 표현 | 특성 |
| | • 동양과 서양의 이질적 문화를 데페이즈망 기법을 사용한 그래픽 기술로 의도적으로 대립시킴으로서 혼성된 공간을 형성 • 동양과 서양의 표현을 기계와 인간과의 관계로 성립시킴 | 상징화 병치 재현 | 상징성 중첩 비경계성 | |
| 내용 | • 투명한 유리창을 통해 무한히 확장되는 실내는 실외가 되고, 그리드 프레임은 스크린이 되어 외부의 모습을 담음으로서 실외는 실내가 되는 공간의 영역성을 해체함 • 오브제로 하여금 모호한 경계를 갖는 공간은 이질적인 문화적 혼성은 그 이질적 특성을 무의미하게 만들 | | | |
| 작품 4 | 개요 | 시·공간을 넘나드는 현실과 환영이라는 주제를 가지고, 여성과 야생의 동물적 유혹을 대비시킨 크리스탈을 통해 포획된 빛으로 오브제의 복원을 시도한 공간 | | |
| Maison Baccarat, Paris, France, (2004) | 이미지 |  | | |
| | 요소 | 빛의 굴절과 확산, 반사의 효과, 크리스탈 용해물, 크리스탈 탁자 크리스탈로 만들어진 병안에 루비로 만들어진 붉은 장미, 거울 | | |
| | 표현 | 내러티브적 표현 | 무의식적 표현 | 특성 |
| | • 윈더랜드 같은 정원과 크리스탈에 반사되는 프리즘의 효과는 꿈과 현실이 공존하는 신비스러움을 창출 • 크리스탈의 마티에르(matière)가 주는 만화경에 의한 시각적 착시현상에 착상하여 시간이라는 주제로 과거, 현재, 미래의 아름다움이 혼란된 연금술을 이미지화시킴 | 재현 병치 상징화 | 무한성 다의성 환영성 | |
| 내용 | • 물질적인 크리스탈과 빛물질의 빛이 만들어낸 현실적 공간은 물질적이나 그것이 구현하고자하는 유혹과 영원성의 상징은 빛물질적 기호로 구성 • 꿈과 같은 현실을 존재하게 함으로서 실제로 있지만 없는 것과 같은 위선적 공간을 형성 | | | |
| 작품 5 | 개요 | 고대적 코드나 수법 등에서 이탈된 혁신적으로 재해석 한 공간 | | |
| Restaurant Katsuya, Los Angeles, U.S.A., (2006) | 이미지 |  | | |
| | 요소 | 퍼포먼스, 다양한 형태의 의자, 베네치안 거울, 재료들에 반사되는 빛 '승(勝)자'가 프린트 된 천 로렌 ⁴⁰⁾ , 백색 공간에 백색의 가구 | | |
| | 표현 | 내러티브적 표현 | 무의식적 표현 | 특성 |
| | 요리하는 모습이 직접 보이는 그릴 위로 드리워진 로렌이 뜻하는 가게의 정신 뿐 아니라 일본의 조리예술을 상징 심플하고 광택나는 투명한 마감재로는 레스토랑의 투명성과 청결함을 의미 | 압축 상징화 재현 | 상징성 무한성 다의성 | |
| 내용 | • 백(白)의 공간은 모든 것을 흡수하여 아무것도 없는 무(無)의 공간으로 공간속 오브제들은 시각적 이미지에서 감각적 이미지로 전환됨 • 시각적 오브제와 청각, 미각의 오브제가 혼성적으로 결합되어 고객들은 공간속에 잠재된 환영으로 새로운 식문화를 형성 | | | |

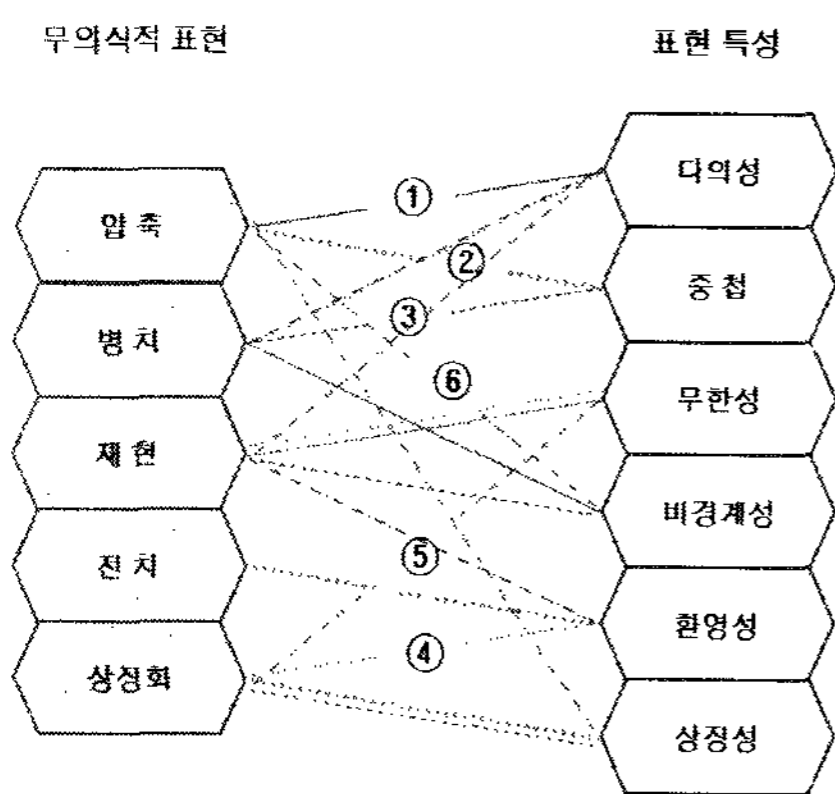
39) <http://www.morganshotelgroup.com>

40) '노렌 暖簾 (のれん)': 건물이나 방의 입구에 구분하기 위해 늘어뜨리는 옷감으로 특히, 상점의 입구로 내걸거나, 상점 이름나 가문 등이 물들

| | | | | |
|--------------------------------|--|--|---------|-----|
| 작품 6 | 개요 | 스킬러 애니메이션 제작자의 감각과 스타의 유머와 위트를 가미한 극도로 화려한 공간 | | |
| Le Lan, Beijing, China, (2007) | 이미지 |  | | |
| | 요소 | 조개 형상의 의자, 개르, 명화가 복제된 다양한 스케일의 액자, 각가지 형태의 상들리에, 인공조명 | | |
| | 표현 | 내러티브적 표현 | 무의식적 표현 | 특성 |
| | | 영화를 컨셉으로 활기가 넘치고, 사랑이 넘치게 하는 에너지를 표현 ⁴¹⁾ 사람들을 스스로 특별한 존재로 느끼도록 함 괴기한 박물관에 앉아 있는 듯한 느낌을 주어 화려하지만 무개념의 신선한 충격적 착각을 불러일으킴 | 병치 | 다의성 |
| 재현 | | | 환영성 | |
| 압축 | 비경계성 | | | |
| 내용 | <ul style="list-style-type: none"> • 괴기한 느낌의 오브제는 낙관적인 인간의 내재적 감성부호에 모순, 대립되는 무의식적인 기억과 욕망을 일깨워 과거의 경험에 안주하지 않고 폭넓은 배경과 다각적 시각을 이끔 • 시대적, 지역적, 문화적 혼성으로 시·공간의 경계가 모호해진 다의적 공간은 거북하고 두려움을 줄 수 있는 인간의 '위험한 감정'을 자극시킴 | | | |

4.3. 소결

<표 9> 무의식적 표현과 오브제 특성 관계



작품 분석을 통해 필립 스타의 공간 속 오브제는 하나의 주제를 갖는 내러티브로 구성됨을 알 수 있다. 이것은 마치 무의식속에서 표출되는 꿈의 표현처럼 원래의 의미를 전환시켜 각색함으로써 관찰자에게 친숙하면서도 낯선 환

경을 제시한다. 특히 환영적, 다의적, 비경계적인 특성들은 시간, 장소, 문화, 전통 등의 요소를 모두 하나의 영감으로 해석한 스타만의 언어적 기호라 볼 수 있다. 모든 오브제 요소를 일선상에 놓음으로서 공간과 오브제를 종속적 상하관계로 보지 않고 꿈과 현실이 공존하는 동시적이고 다의적인 공간을 구성하여 상호텍스트성을 지닌다. 종합적으로 보면 그 특성들이 <표 9>와 같이 각각이 상호 소통되면서 의미가 혼합적으로 나타남을 알 수 있다.

<표 10> 필립 스타 공간의 오브제 의미 종합

| 분류 | 특성 | 의미 | |
|-----|------|--|---|
| 가시적 | 상징성 | 일상의 물체가 한 부분을 본래의 일상적인 용도에서 떼어내어 보는 사람에게 잠재된 기억을 불러일으켜 상징적 역할을 함 | 의명성의 부가물인 결과로 오브제는 기호인 동시에 기표로서, 매체인 동시에 메시지인 양면성을 가짐 |
| | 비경계성 | 일상적 일상의 물체를 공간과 시간을 초월해 병치함으로써 느껴지는 해학적 표현 | 오브제의 재료와 형태의 모호한 경계를 이루어 공간과 상호교류되면서 발생하는 의미의 해체 |
| | 중첩 | 낯선 오브제와의 조합이나 오브제의 본성과 이미지를 비현실적인 배치로 새롭게 재구성 | 콜라주적 표현으로 오브제의 겹쳐 표현하여 공간의 해석을 극대화시킴. |
| 잠재적 | 다의성 | 역사, 지역, 문화 등의 배경이 병치되어 성립된 오브제로 여러 가지 의미가 함축적으로 표현됨 | 오브제의 여러 표현 형태에서 영향 받은 이미지로 다각적인 시·지각의 환상과 유희를 일으킴 |
| | 환영성 | 특정 생물, 무생물 등의 형태를 형상화하여 그 특정한 객체의 성격을 드러내고자 함 | 오브제 요소와 작가의 주관적인 사이에서 관찰의 감수성을 자극시킴 |
| | 무한성 | 재료(투명, 유광)와 색채가 가진 특성으로 외형적인 면에서는 아무것도 뜻하지 않는 무(無)를 표현함 | 공간을 오브제화 시켜 공간의 근원적 의미를 없애 물질적인 것이 비물질화 되는 모호함을 가짐 |

5. 결론

본 연구는 필립 스타의 공간속에 나타나는 오브제의 의미를 프로이트의 무의식 이론 관점에서 살펴봄으로써 공간의 재배요소로서 작용할 수 있는 오브제의 또 다른 가능성을 모색하고자 하였다. 도출한 결론은 다음과 같다.

첫째, 선행연구를 통해 프로이트가 무의식 이론을 정신분석과 꿈의 해석으로 설명하면서, 인간은 트라우마로 인한 생겨진 잠재의식 속 무의식적 욕망을 히스테리나 꿈으로 표출함을 알았다.

둘째, 잠재적 욕망의 표출 방법인 방어기제나 꿈의 표현은 자아가 가지고 있는 검열을 통해 왜곡되어 표현되어지는데, 이러한 표현방법은 초현실주의자들이 자신의 내면에 존재하는 이미지를 상징적으로 표현하고자 한 기법들의 토대가 되었음을 확인하였다. 초현실주의자들이 추구하고자 한 환상, 꿈, 상상 등의 극대화된 현실세계는 그들이 인간의 진정한 근원이라 생각했던 자아 중심적 무의식세계와 그 내재적 의미를 같이하고 있기 때문이다.

셋째, 오브제의 개념이 20세기를 거치면서 사물의 단편적 모습으로 만의 해석이 아닌 작가의 심리적 경험에 의해 표출된 이미지로서 주변과의 상호관계 속에서 그 의미가 확장됨을 알 수 있었다. 이것은 인간의 실제 삶 속에서 특수한 의미로 사용되었던 물체를 인간의 무의식 속에 내재되어 있는 잠재적 욕망이나 상징을 환상적으로 드러내기 위한 하나의 시·지각적 장치로 오브제를 사용한 것이라 볼 수 있다.

넷째, 필립 스타는 자신의 인간을 향한 욕망의 표출을 공간속에서 오브제를 뒤섞어 놓음으로써 그 의미를 새롭게 하고자 함을 알 수 있었다. 그만의 언어로 나타난 상징적, 환영적, 다

여져 있는 것을 가리킨다. 상기의 의미로부터 바뀌어, 상징이름 그 자체나, 상징의 신용·격식도를 나타내기도 한다.
41)http://allifestyle.com- 베이징 탐험, '현란한 베이징의 디자인적 소통'

의적 등의 표현은 프로이트의 정신분석 이론 중에서 중심을 이루고 있는 무의식을 기반으로 한 초현실주의적 성향을 띠고 있었다. 초현실주의가 체계화된 무의식과 환상, 그리고 꿈의 세계로서 의식에 속박되지 않는 인간정신의 자유를 추구한 것처럼 필립 스타크의 오브제는 고정관념 속에서 일어나는 일상적인 현실세계로부터 인간의 정신을 해방시키고자 하였다.

다섯째, 그의 디자인적 언어로 꼽히는 내러티브적 표현은 인간의 근원적 욕망의 표출로, 프로이트가 말한 강박, 억압, 충동적 욕구의 언캐니적 표상으로 해석되어지며, 이러한 표현은 왜곡된 꿈의 작업과 같이 나타나 관찰자로 하여금 잠재적 경험 또는 욕망의 충동을 간접적으로 해소시키는 공간적 교감을 이끌어낸다.

또한 은유를 통해 표출된 기호적 오브제는 일반적인 요소들을 사용하여 관찰자로 하여금 쉽게 접근할 수 있는 친근함을 지니고 있는데 반해, 그것들을 스타크가 다양하게 해석한 공감각적 이미지는 프로이트의 언캐니 개념이나 초현실주의의 블랙유머와 같은 특성으로 전달되어 친숙하면서도 낯선 느낌의 새로움을 전달한다.

본 연구를 통하여 필립 스타크의 공간에 나타나는 오브제는 전통적인 개념의 물리적인 형태나 비례적 조화를 추구하지는 않지만, 혼성적으로 나타나는 오브제들의 상호관계를 통해 이 시대의 새로운 패러다임을 제시하고, 관찰자로 하여금 새롭고 독특한 공간을 체험하게 함으로서 인간이 가지고 있는 관념을 전환시켜 현대공간에서 보여줄 수 있는 수많은 표현방법들의 가능성을 확장시킬 수 있었다. 또한 이러한 방법들은 프로이트의 무의식 이론을 바탕으로 한 초현실주의자들의 표현기법들과도 의미적으로 그 뜻을 같이 하고 있었다. 필립 스타크가 가장 중요시 생각했던 인간에 대한 마음, 즉 인간에게 새로운 시각으로 바라볼 수 있는 마음의 눈과 즐거움을 주고자 한 것은 초현실주의자들이 자아를 중심으로 예술적 표현을 정신적 억압에서 해방시키고자 한 것에 바탕을 두고 있다고 생각된다. 그러나 여기서 제시된 오브제의 의미는 단편적인 시각에서 바라본 것일 뿐 완결된 것이라 할 수 없으며, 이 외에도 더 많은 다양한 분석들을 통해 오브제는 해석되어질 수 있으므로 앞으로도 계속 오브제에 관한 연구가 지속적으로 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

1. S+ARCK, Tashen Verlag, 2002
2. Morgan Conway, 오숙은 옮김, 스타크-스타일의 전복자, 스타크, 미메시스, 2006
3. 데이비드 스탠포드 클라크, 최창호 옮김, 한권으로 읽는 프로이트, 푸른숲, 1997
4. 기다 겐, 김신재 역, 현대사상지도, 산처럼, 2005
5. S.프로이트, 김기태 옮김, 꿈의 해석, 선영사, 2002
6. 할포스터, 전영백, 현대미술 연구소, 욕망 죽음 그리고 아름다움:

- 포스트모던 시각으로 본 초현실주의와 프로이트, 아트북스, 2005
7. 강홍구, 현대 미술의 기초개념, 도서출판 재원, 1995
 8. 정무정, 미니멀리즘, 열화당, 2003
 9. 마단 시럽, 알기쉬운 자크라캉, 김혜수 역, 백의, 2005
 10. 안소연, 초현실주의 오브제에 대한 정신분석학적 재조명, 홍익대 석론, 2007
 11. 박소라, 필립스타크의 호텔프로젝트에서 나타나는 공간구성과 디자인 방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 통권51호, 2005
 12. 조윤희, 필립스타크의 실내공간에 있어서 초현실주의 경향에 관한 연구 한국 실내디자인학회 논문집, 2006
 13. 김수정, 실내디자인에 있어서 오브제적 공간구성 표현에 관한 연구, 한국 실내디자인학회 논문집, 2006
 14. <http://www.starck.com>
 15. <http://www.neosurrealism.net/frame.htm>

<접수 : 2008. 2. 28>