

현대 실내공간의 환상적 표현에 관한 연구

A Study on the Fantastic Expression of the Contemporary Interior Space

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

Abstract

'Fantasy' in this study is Not something fantastic in the used to be-way we can imagine easily. This study is to figure out 'fantasy' and 'the fantastic' as a significant measure to interpret the contemporary space-time. In particular, it analyzed that fantasy have influenced on some kind of specific trend what is expressed a tendency to contemporary interior designs of informal, indeterminacy and unpredictability. Fantasy is represented as 'the fantastic space' through spatial revealing, concealing, distorting, and connoting. Representation becomes a major issue in almost many kinds of knowledge-system that start from the mind to go out to the world in a realistic or idealistic way. Therefore, the fantastic space reconstructs the reality while making itself through to representational creation-process. It is important for fantasy and the fantastic space to help detect behind beneath the reality more than what we know.

키워드 : 환상, 환상적인 것, 현실/실재, 환각, 환영, 환상적 공간, 재현

Keywords : Fantasy, The Fantastic, Reality, Hallucination, Illusion, the fantastic space, Representation

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

건축은 형태와 공간으로 말한다. 타 분야에서도 마찬가지로, 특히 건축에서 어떠한 경향이 두드러지게 표현된다는 것은 가시적으로 드러난 형태적인 것들 외에 비가시적인 어떤 것들, 즉 그러한 형태가 표현되기까지의 건축 프로세스 전반에 일련의 변화가 발생했다는 것을 의미한다. 이러한 변화 지형에 대한 추적은 시대와 공간을 이해하는데 중요한 방법론이 된다.

현대의 후기자본주의사회는 물질적 존재기반의 변화와 더불어 패러다임의 변화가 함께 진행되고 있는 사회이다. 근대 물질문명에 의해 주도되었던 객관주의적 세계관은 현대에 들어서 해체되고 상대주의적 시선이 강조되고 있다. 사람의 시각은 모든 것을 볼 수 있지만, 모든 것을 보지는 않는다. 보고 싶은 방식으로 객체를 인식한다는 것은 사람에게 인식되는 '현실'이라는 것이 근대철학에서 이야기하듯 객관적 '실재'만은 아니라는 점을 드러낸다.¹⁾ 인간은 자신의 방식으로 환경을 이해하고 구축하는 자신만의 이야기 구조 즉 내러티브(narrative)를 가지고

있다. 즉 인간은 자신만의 환상과 욕망의 시선으로 세계를 바라보고, 세계 속에서 자신의 위치를 차지하고 만들어 나가는 존재이다. 보이는 현실이 실재하는 현실이 아닐 수도 있다는 인식의 전환은 그동안 합리성과 이성에 의해 억눌려 있던 '환상'의 존재를 복원시키는 계기가 되었다.

현대에 들어서 여러 분야에서 부각되고 있는 환상의 존재 양식을 다각도로 살펴보는 것은 현대라는 시공간을 이해하는데 있어서 중요한 의의를 가질 것이다. 본 연구에서는 '환상(幻想, fantasy)'과 '환상적인 것(the fantastic)'이 현대의 우리에게 의미를 차지하고 있는 지형을 살펴봄, 환상적인 것 중의 하나인 환상적 공간의 특성을 주로 살펴볼 것이다. 본 연구의 목적은 다음과 같다. 환상이 가지는 미적, 구조적 특성들이 공간 속에서 재현될 때 드러나는 특성과 그 표현경향을 살펴봄으로써, 현대라는 시대와 공간을 해석하는 중요한 척도의 하나로서 환상을 제시하고자 한다. 건축에서 두드러지는 경향을 주목하여 그 배경을 추적하고 이론화하는 작업은 철학에서와 마찬가지로 어떠한 경향을 하나의 현상적 성질로 바라볼 것인지(-ity) 아니

1) 현실(現實)과 실재(實在)는 구분된다. 두 단어 모두 영어에서는 'reality'로 표기하지만 의미론적으로는 다르게 사용된다. 현실, '나타난 실재'는 객관적으로 존재하는 것들이 눈앞에 사실로 나타날 때, 즉 지각 가능한 존재를 표현할 때 주로 사용된다. 이와 달리 실재는 인간의 인식이나 경험과 상관없이 독립적으로 존재하는 것으로 주로 이성으로 파악된다.

* 정회원, 경원대학교 실내건축학과 박사과정, 시간강사

** 부회장, 경원대학교 실내건축학과 부교수

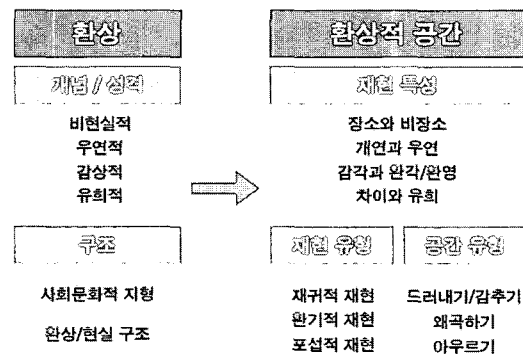
면 시대를 관통하는 견고한 흐름으로 볼 것인지(-ism)과 같은 논쟁을 불러일으킬 수 있다. 특히, 건축에서 환상과 같이 현재 진행중인 경향을 유형화하고 담론화하는 작업이 내포하고 있는 위험부담에도 불구하고 본 논의를 전개하는 까닭은 현상 이면에 존재하는 담론적 구조들이 현상이라는 질료를 담보하고 있다는 미셸 푸코(Michel Foucault)와 같은 후기구조주의의 논지에 동의하기 때문이다.

12. 연구 대상 및 방법

본 연구의 대상인 환상은 다양한 존재-가치론적 의미를 내포하고 있는 단어이다. 우선 '환상'과 '환상적인 것'을 구분할 필요가 있다. '환상'은 넓은 의미에서 사실적이지 않은 인간 표현의 모든 양상을 일컫는다. 비실재적이나 현실과의 연관 속에서 현실에 '내적 일관성'을 부여하는 실재로써 환상을 규정할 것이다.²⁾ '환상적인 것'은 환상의 특성이 드러난 대상들을 일컫는다. 본 연구에서는 환상적인 공간, 즉 환상이 공간적으로 재현될 때 표현되는 공간의 환상적 특성들을 주된 연구의 대상으로 삼을 것이다. 여기서 환상적 공간은 환상적으로 표현된 공간과 환상 자체가 드러난 공간으로 구분될 수 있다. 전자는 주로 환영과 환각에 의해 현실 공간 속에 내재되어 있던 환상적인 것들이 형상으로 드러난 공간이고, 후자는 환상이 공간 속에 포진되어 말 그대로 '환상 공간' 자체가 된 공간이다.³⁾

본 연구에서는 환상의 질료적 측면보다는 환상의 구조적 특성에 더 초점을 맞춘다. 환상에서 구조란 크게 두 가지로 구분될 수 있다. 하나는 환상이 부각되는 사회·문화적 현상 속에서의 환상의 지형적 구조이고, 두 번째는 환상 자체에 내재되어 있는 구조이다. 환상의 질료, 즉 환상적인 내용들은 시대와 담론, 재현 매체에 따라 달라지지만 환상이 현실과 관계 맺고 현실 속에서 재현되어온 구조적 방식은 시대를 관통하며 일관된다. 이처럼 구조에 초점을 맞추다보면, 환상이 환상적인 것들로 재현될 때 드러나는 일련의 특성들이 구조적으로 유형화된다. 즉, 재현 방식의 유형에 따라 환상적 공간 또한 유형화될 수 있는 것이다. 본 연구의 전개과정은 다음의 흐름도와 같다.

<표 1> 연구 흐름도



2. 환상성 개념 고찰

2.1. 환상의 사회문화적 지형

최근 대중문화 전반에 걸쳐 환상적 취향이 대두되고 있다. 환상적 문화 트렌드는 대중적인 방식인 문학, 영화, 게임 등을 중심으로 일상적으로 확산되고 있다.⁴⁾ 사회문화 전반에 걸쳐 환상적 표현에 대한 관심이 높아지고 있는 가장 큰 이유로는 환상이라는 구조가 가지고 있는 가능성의 영역 때문이다. 환상은 현대 자본주의와 과학만능주의의 폐타시적 욕망을 대안적으로 해소해줄 수 있는 구조적 시스템을 갖추고 있다. 환상의 구조는 인간이 현실에서는 이를 수 없는 욕망을 필연성과 개연성(蓋然性, probability)을 통해 획득할 수 있도록 만든다. 환상은 현실과 일치해야 할 필연성은 없다. 그러나 현실과 개연적인 관계를 맺으며 작동한다. 환상은 현실을 충족시키려는 필연적인 욕망을 개연적 장치를 통해 달성하는 구조적 특징을 가지고 있다. 즉, 판타지라는 장르에서는 질료의 개별적인 진실성 내지는 허구성은 중요하지 않다. 현실과의 일치 또는 진실 추구와 같은 강박증에서 벗어남으로 인해서 인간의 내적 욕구는 환상 속에서 쉽게 충족된다.

그러나 이와 같은 환상 구조의 긍정적 측면 이면에는 주체가 쉽게 중독되고 그로 인해 자기 정체성을 모호하게 만드는 분열적인 특성 또한 존재한다. 그러나 대개는 환상을 조장하고 소비시키는 매커니즘에 길들여져서 이를 비판적으로 수용하지 못하는 경우가 많다. 이러한 무비판적 수용은 환상의 긍정적 측면조차 제대로 작동하지 못하게 만든다. 환상이 가지는 긍정적 기제, 즉 현실을 더욱 풍요롭게 만들고 삶을 미적으로 재구성할 수 있는 순기능은 환상에 대한 제대로 된 인식과 수용을 통해서만 작동될 수 있을 것이다.

2)톨킨(John Ronald Reuel Tolkien)은 환상을 비실재적인 것을 상상하는 것, 그러나 "현실에 내적 일관성"을 부여하는 것으로 정의하였다. <http://www.northern.edu/hastingw/fantasy.htm>, 2005-12-15

3)후자의 경우는 현실의 기반을 떠나 환상공간이라는 새로운 공간지형을 만들어낸다. 판타지 문학이나 영화에서 등장하는 공간개념이 이에 속한다고 볼 수 있다. 본 연구에서는 전자를 주된 연구대상으로 삼고 있다.

4)문화의 환상적인 트렌드를 주도하고 있는 최근의 대표적인 사례들로는 <해리포터>, <반지의 제왕> 등의 영화와 <리니지> 등을 주축으로 한 머드게임들이 있다. 이러한 작품들의 특성은 문학이나 만화와 같은 원작을 영상화하면서 다양한 파생 산업 분야로 확장되고 있다는 공통점을 갖는다.

2.2. 환상의 개념

환상의 개념을 살펴보면, 옥스포드 사전에는 '지각의 대상을 심적으로 이해하는 일' 또는 '상상력(imagination)', '현실로 나타나지 않은 것을 형상화하는 활동이나 힘 또는 그 결과'라고 환상을 정의하고 있다. 또한 철학자이자 문학평론가인 아가타 빌릭-롭슨(Agata Beilik-Robson)에 의하면, 환상은 현실을 속이고 부정하면서 현실을 구축하는 모순적 실재이다. 그녀는 프로이트(S. Freud)가 사용한 '심리적 현실(psychical reality)'의 가장 중요한 핵심 구성요소로써 환상을 정의한다. 그녀에 의하면 환상은 가혹한 현실과의 조우에서 현실의 가혹함을 해소시키는 연약한 망상이기도 하지만, 현실의 원리에 대항하는 대안적 존재방식이기도 하다.⁵⁾

이처럼 환상이라는 개념은 간단하게 정의되기 힘든 모호한 지점을 가지고 있다. 오히려 정의하려고 하면 할수록 점점 더 모호해지는 것, 그것이 바로 환상이 가진 가장 근본적인 속성일 것이다. 그럼에도 불구하고 환상이 무엇인지 확인하려면 오히려 환상 자체보다는 환상적인 것들을 통해서 확인해보는 것이 더 나올 수도 있다. 일상적으로 '판타스틱'하다는 형용사를 사용하는 경우들을 추적해보면 조금은 환상의 실체가 드러날 수 있을 것이다. 우리는 주로 현실에서 이루어질 것이라고 기대하지 않았는데 욕구가 충족될 때, 그리고 그 경험이 오감을 자극하며 만족스러울 때, 그리고 그 만족스러움에 의해서 유희가 발생할 때 환상적이라는 표현을 사용한다.

여기서 드러나는 환상의 성격을 다시 정리해보면, 환상은 비현실적이고 우연적이고 감상적이며 유희적이다. 환상의 비현실적 성격은 환상의 존재기반이 현실의 원칙을 떠나 있음을 보여준다. 이는 판타지문학에서 사용하는 '질료'들의 허구적 설정에서 잘 드러난다.⁶⁾ 환상의 우연적 성격은 앞서 설명한 환상의 구조적 특성과 관련이 있다. 환상은 개연적으로 열려있는 구조를 가짐으로써 우발적(contingent)으로 발생하는 사건들조차 답을 수 있는 가능성(passibility)의 영역이 된다. 환상의 감상적(sentimental)인 성격은 환상이 인간의 지각 차원에서 경험되는 인지체계와 연관이 있음을 드러내는 동시에, 감정의 자기기만적 속성이 환상에서도 나타날 수 있음을 암시한다.⁷⁾ 마지막으로 환상의 유희적 성격은 쾌락주의의 유희적 만족과 연관이 깊다. 쾌락에는 실제로부터의 이탈이라는 도피적 심리가 내재되

어 있고 그것은 현실의 세계가 너무 심각한 데서 오는 인간적인 반작용이다. 이처럼 현실을 거부하고 가상의 세계를 현실로 끌어들이려는 욕구를 가장 손쉽게 채워주면서 유희를 제공하는 것이 바로 환상이다.

2.3. '환상/현실' 담론 고찰

질 들뢰즈(Gilles Deleuze)나 리처드 로티(Richard Rorty)와 같은 철학자들이 전개한 현대철학의 중요한 쟁점들은 서구 근대 인식론의 핵심인 주객이원론, 즉 주체와 객체의 이분법적 구분에 대한 비판에서부터 시작된다.⁸⁾ 특히, 들뢰즈가 플라톤주의를 비판한 지점은 플라톤의 이데아(idea)와 모상(mimetic rivalry)의 이원론적 구분에 있지 않다. 그보다는 모상을 다시 구분한 것에 문제를 제기한다. 모상은 이데아를 모방한 좋은 이미지인 모상들과 모상을 다시 모사한 나쁜 이미지인 허상들(simulacre)로 구분된다. 그러나 플라톤이 비판했던 허상, 즉 시뮬라크르는 현대에 들어서 모사가 아닌 파생된 또 하나의 리얼리티, 즉 '파생실재(hyper-reality)'로 존재-가치론적 위상을 가지게 된다.⁹⁾ 시뮬라크르가 '원본 없는, 혹은 원본과 일치가 중요하지 않은 복제'를 가리키면서 현실이라는 원본의 가치론적 위상을 전복시켰다면, 환상은 '현실들 사이'에 존재함으로써 대문자로 씌어진 견고한 현실(The Reality)이 아니라 개개의 현실(a reality)이 모여 '현실들(realities)'을 구성하고 있음을 확인하게 한다. 즉, 환상은 현실의 존재론적 위상을 전복시킨다.

환상과 현실은 다양한 인터페이스를 통하여 서로의 영역을 보조하는 존재론적 실체들이다. 이러한 환상과 현실의 존재론적 연관관계는 환상의 어원을 통해서도 확인할 수 있다. 환상의 어원인 그리스어 '판타시아(phantasia)'는 빛을 뜻하는 '파오스(phaos)'에서 유래한다. 인간에게 빛과 연관된 감각은 시각이고, 판타시아는 '보는 것'과 연관이 있다. 이는 '없는 것'을 보는 것이 아니라, 무엇인가 '있는 것'을 본다는 말이다. 결국 이 모든 해석은 감각의 차원에서 환상과 현실이 교류하고 있음을 의미한다.¹⁰⁾ 결국 환상과 현실은 알테르 에고(alter ego, 또 하나

5) Agata Beilik-Robson, <http://www.uiowa.edu/~iwp/EVEN/documents/BielikFantasyandReality.pdf>, 2005-12-20

6) <해리포터>가 현실에 삽입된 환상 공간을 보여준다면, <반지의 제왕>은 현실이 변형된 환상 공간을 보여준다. 차이는 있지만 환상문학은 현실의 원칙을 벗어난 지형을 구축함으로써 존재기반을 획득하고 있다.

7) 최혜련은 대중문화의 센터멘털적 속성을 도식성·통속성·관능성으로 설명하며, 이러한 특성들이 정서적·도덕적으로 소외 상태를 습관화하고 인간관계를 파편화·피상화하면 자기기만의 덫에 빠지게 된다고 주장하였다. 최혜련, 아름다운 가짜, 대중문화와 센터멘털리즘, 책세상, 2005, p.106

8) 들뢰즈는 근대철학의 주객 이원론적 대립구도가 주체의 인식지평을 통해 객체들을 재현할 수 있다는 주체 중심의 동일화 논리를 가지고 있음을 지적하고, 주체의 동일성 자체가 아예 전제되지 않은 비인격적 익명성을 통해 근대의 주체 개념을 소멸시켰다. 로티 또한 근대의 인식론적 이분법을 해체하면서 논의를 시작하였으나, 주체의 해체보다는 주체와 객체의 관계를 주체와 주체의 관계로 옮겨서 인식이 아닌 대화의 과정을 통해 주체를 실용적으로 재구성하는 방법론을 주로 사용하였다.

9) 들뢰즈에게 시뮬라크르의 다름은 절대적인 다름의 긍정으로 존재함에 비해서 장 보드리야르(Jean Baudrillard)에게 시뮬라크르는 원본도 사실성도 차이도 모두 사라지는 내파(implosion), 즉 차이의 극한이 외려 지워지고 동일자의 무한증식으로 진락하는 극한 현상이다. 이처럼 시뮬라크르에 대한 해석의 논지는 차이가 있지만, 시뮬라크르가 가지는 존재-가치론적 논의는 현대철학에서 충분히 합의되고 있다. 더 이상 원본에 대한 복사본의 위상적 논란은 무의미하다.

10) 김용석, 깊이와 넓이 4막 16장, 휴머니스트, 2002, p.40

의 나)적 상관성을 가지며 서로를 비추는 거울과 같은 역할을 하고 있다.

환상과 현실의 관계 맺음 방식과 유사하지만 차이를 가지며 사물이나 매체가 드러나게 하는 방식들이 있다. 바로 '이상(idea)'과 '가상(virtuality)'이다. 이상과 가상의 개념에는 이상주의적이고 낙관적인 확신이 있다. 이러한 확신들은 '현실'을 부정하거나 과기하려 한다.¹¹⁾ 그러나 환상은 명료해질수록 현실 속에서 모호하게 위치하며 현실 속에 녹아들어간다. 환상은 이상이나 가상보다 주변적이며 그것들의 틈이나 주름 속에, 균열과 분열 속에 자리 잡고 있다. 가상을 비판하면서 이상의 전통적 담론 속으로 돌아가지 않을 대안과 그 틈새가 환상이다. 환상의 회복은 근대 인식론이 소홀히 하고, 현대의 리얼리즘 문학이 무시하며, 과학자들이 자의적으로 멀리한 어떤 사실에 대한 탐구이다. 일상에 밀착함으로써 환상은 '환상현실(fantasy reality)'로 재탄생하며, 우주적 확장을 시도하는 환상의 덕으로 현실은 '환상적 현실(fantastic reality)'이 된다.¹²⁾

3. 환상의 공간적 재현 특성

3.1. 공간에서 재현의 문제

'재현(再現, representation)'은 어떤 대상을 다시 새롭게(re-) 가져와 제시하거나 현시(presentation)하는 작용이다.¹³⁾ 재현은 전통적으로 미메시스(mimesis)¹⁴⁾와 더불어 예술창작의 프로세스를 설명하는 중요한 개념이었다. 들뢰즈는 '개념의 동일성, 판단의 유비, 슬어들의 대립, 지각된 것의 유사성'을 재현의 네 가지 측면으로 보았다.¹⁵⁾ 그러나 모더니즘 이후 현대예술에서 일어난 가장 큰 변화 중 하나가 예술이 전통적으로 수행해왔던, 원상에 대한 '재현' 역할의 폐기이다. 현대 예술은 더 이상 원상을 지니지 않거나 원상과 동일성이 지시되지 않는 자기 지시적이고 자기 참조적인 이미지들을 만들어낸다. 그리하여 들뢰즈는 재현 개념을 대신하여 '비재현(non-representation)' 개념을 제시하였는데, 이때 '비-(non-)'는 '비-존재'를 드러내는 것으로, 그동안 극복의 대상이었던 부정이나 모순, 즉 시뮬라크르와 같은 존재들을 복권하기 위한 '비-'이다.¹⁶⁾ 그런 측면에서

본다면, 그동안 현실에 의해 억눌러지고 그 존재 양식 자체가 비가시적이어서 존재하지 않았던 것으로 치부되었던 '비-존재'로서의 환상의 재현은 들뢰즈의 '비재현' 개념으로 공간 속에서 재현될 수 있는 무엇이 된다. 한편, 넬슨 굿맨(Nelson Goodman)은 '담음=재현'이라는 기존의 재현 개념을 비판하면서 재현을 '지칭(dénotation)' 또는 '지시(référence)'로 설명한다.¹⁷⁾ 굿맨은 일반적으로 미학에서 사용하는 재현 개념보다는 재현을 조금 더 광의의 개념으로 사용하며, 이때 재현은 '상징(symbol)'까지 포함하게 된다. 그에 의하면, 재현은 언어적 기술처럼 대상을 만들고 연결하고 구분하는 것이고, 심지어 재현은 발명을 요구한다고 한다. 재현은 발명이고 우리의 세계를 다시 만드는 것이라는 점에서, 환상의 공간적 재현은 건축공간을 새롭게 해석하고 만들어낸 무엇이 되는 것이다. 본 연구에서는 존재론적인 차원에서는 들뢰즈의 '비-존재' 개념을, 그리고 인식론적인 차원에서는 '상징'과 '표현(expression)'을 포괄하는 광의의 재현개념을 차용하고자 한다.¹⁸⁾

한편으로, 공간에서 공간을 통해 재현되는 대상은 무엇인가. 그것은 건축가가 가지는 심상(心像, image) 또는 표상(表象, Vorstellen)이다. 건축가의 모든 재현행위는 자신의 환상(꿈)을 구축하는 행위로 볼 수도 있다. 환상을 건축공간의 재현과 연관시켜 고찰해야할 필연성이 바로 이 지점에서 발생하고 있다.

3.2. 환상의 공간적 재현 특성

환상의 재현은 재현되는 매체에 따라 각기 다른 표현특성을 가지게 된다. 판타지 문학에서 환상의 재현이나 추상회화나 표현주의 미술에서의 환상의 재현은 분명 건축공간에서의 재현과 차이가 있다. 건축공간의 구축을 전제로 하는 물리적 특성은 환상의 재현방식에 있어서 건축공간만의 특이성을 갖게 한다.

공간에서 환상을 재현해내는 환상적인 것들의 생성인자는 '환각(幻覺, hallucination)'과 '환영(幻影, illusion)'이다. 사물은 사물 그 자체로 드러나지도 않고 주어지지 않는다. 환각과 환영을 통해서만 드러나고 주어진다.¹⁹⁾ 즉 환상적 공간이란 환

11)김진석, 이상현실 가상현실 환상현실, 문학과 지성사, 2001, pp.46~51

12)김용석, op. cit., p.41

13)재현의 문제는 인식론적으로는 표상(表象), 문학적으로는 형상적(形象的) 서술 또는 기술, 회화적으로는 담은 묘사와 같은 다양한 의미론적 중층성(中層性)을 가진 문제이다. 윤성우, 들뢰즈 재현의 문제와 다른 철학자들, 철학과 현실사, 2004, p.8

14)미메시스는 고대 그리스의 디오니소스 숭배행위를 지칭하며 사용되었는데 현대적 의미의 모방(imitation)과 구분된다. 독일 미학자 콜러(H. Koller)는 미메시스가 모방뿐 아니라 재현 또는 표현(expression)의 의미까지 포함하고 있다고 주장한다.

15)질 들뢰즈, 김상환 역, 차이와 반복, 민음사, 2004, p.96

16)질 들뢰즈, Ibid., p.159

17)넬슨 굿맨, 김혜숙·김혜련 역, 예술의 언어들-기호이론을 향하여, 이화여자대학교 출판부, 2002, p.23

18)사실상 들뢰즈는 회화에서 '재현'의 대립적 의미로 '비재현'보다는 '표현'을 사용한다. 들뢰즈는 예술의 목표가 세계를 재현하는 것이 아니라 그 자체의 힘들의 구성인 감각을 표현하는 것이라고 보았기 때문이다. 그러나 본 연구에서 굳이 '재현'이라는 단어를 사용하는 까닭은 건축의 매체적 특성, 즉 회화처럼 대상의 감각만으로 설명될 수 없는 구축적 특성 때문이다. 건축은 세계를 표현하는데 그치지 않고 스스로 주체가 자 객체가 되어 세계를 구축, 즉 다시 만들며 재현해내기 때문이다.

19)심리학에서 환각은 대응하는 자극·대상이 외계에 없음에도 그것이 실재하는 것처럼 지각되는 표상을 의미하고, 환영은 대상에 대한 지각이 특별한 조건에 의해 왜곡되어 객관적인 사실과 일치하지 않는 현상을 의미한다. 그러나 이는 현실을 지각을 통해 완벽하게 파악할 수 있다는 객관적 실재론을 전제하게 된다. 김진석은 이상현실, 가상현실, 환상현실의 생성기체인 환각을 외부 대상의 존재 기준에 따라 나누지 않고, 현실이 이미 여러 방식으로 환영적 혹은 환각적 색채를 띠고 있다고

상적인 것들이 환영과 환각이라는 재현방식을 통해 차이만을 드러내며 표현된 공간이다. 결국, 환각과 환영의 작동방식과 특성은 환상이 공간적으로 재현될 때의 특성이 된다. 환상의 공간적 재현특성을 영역, 구조, 수용, 그리고 의미생성의 차원으로 구별해서 살펴보면 다음과 같다.

(1) 장소와 비장소

환상이 공간적으로 재현될 때 드러나는 영역적 특성은 경계면에서 주로 일어난다. 경계면에 대한 지각을 조절함으로써 공간에서 환상적인 것들이 쉽게 발생한다. '투영(a threw image)'과 '반영(a relected shadow)'은 경계-조절의 대표적인 생성방식이다. 투영과 반영을 통해 조절된 경계면은 영역을 규정짓는 동시에 해체한다. 규정된 영역을 통해서 장소가 발생하고, 해체된 영역을 통해서 감추어졌던 비장소가 드러난다. 이처럼 환상적 공간에서는 가시적인 것들과 비가시적인 것들이 혼재되는 가운데 장소 속에서 비장소의 영역이 만들어지며 환상적인 것들이 드러나게 된다. 즉, 경계-조절과 가시성·비가시성의 작동으로 인해 환상이라는 비현실적인 대상이 공간 속에서 현실적인 대상으로 솟아나게 되는 것이다.

(2) 개연과 우연

공간을 채우는 질료들은 구조의 열린 수용 가능성에 의해서 시시각각 변화한다. 환상의 고정되지 않은 구조로 인해 그 안에 채워지는 질료들이 매번 새롭게 재구성되고 창조되는 것과 마찬가지로, 환상적 공간의 열린 구조는 공간 안에 담기는 변화무쌍한 내용들의 생성 원인이자 생성 결과물 자체가 된다. 공간에서 형식(구조)과 내용(기능)의 전통적인 관계는 일대 일 또는 일대 다의 직선적 대응으로 일관되었다. 그러나 열린 구조에서는 형식이 내용이 되고 내용으로 인해 형식이 발생하는 순환적이고 비선형적인 관계가 형성된다. 이러한 무작위적이고 비위계적인 관계망의 형성은 결국 구조의 개연적인 특성에 기인한다. 개연성 즉 '인정가능성'은 필연적 논리가 선을 그어놓은 모든 가능성에 대해서 열어놓는다는 것을 의미하며, 그로 인해 발생할 수 있는 우연적 내용들 또한 수용할 수 있다는 것을 의미하며, 결국 구조와 내용이 서로에게 영향을 미치며 같이 변하고 전환한다는 것을 의미한다.

(3) 감각과 환각/환영

환상은 이상처럼 현실을 부정하기 위한 도구도 아니고, 가상처럼 현실을 도피하기 위한 도구도 아닌, 그저 현실을 현실로써 감각하고 풍요롭게 만드는 또 다른 현실일 뿐이다. 그러므로 공간에서 현실과 환상은 괴리되어 있지 않고 감각하는 모든 공간적 대상에서 공존하고 있다. 환상적 공간은 이성으로 '지각(perception)'하는 대상이 아니라 '감각(sensation)'으로 존재함 자체를 생생하게 체험하는 공간이다. 공간과 공간의 수용자가

지적한다. 결국 객관적 실재론의 방식으로 존재하지 않는 대상도 여러 방식으로 존재할 수 있다는 점을 보여주고 있다. 김진석, op. cit., p.67

만나는 표면에서 감각을 일깨우며 '진동'을 발생시켜 환상의 존재를 일깨우는 것이 바로 환각과 환영이다.

(4) 차이와 유희

유사(類似, ressemblance)가 아닌 상사(相似, similitude)적인 차이들의 놀이는 유희를 발생시킨다.²⁰⁾ 원본을 복제해야하는 의무감에서 해방된 시뮬라크르들은 자유롭게 공간 속에서 나타났다 사라졌다를 반복하며 공간의 표면을 떠돈다. 가시성과 비가시성의 놀이, 장소와 비장소의 놀이, 개연과 우연의 놀이, 감각과 환각의 놀이처럼 유사하면서도 차이가 있는 표현의 놀이를 통해서 환상은 공간 속에서 드러나기도 하고 감춰지기도 하고 왜곡되기도 하고 포섭되기도 하고 포섭하기도 한다. 그러한 차이의 놀이들을 통해서 환상은 유희 자체가 되며 현실 공간을 풍요롭고 미적으로 탈바꿈시킨다. 또한 이와 같이 생성된 환상적 공간은 수동적으로 수용되어지는 물적 대상으로 전락하지 않기에 공간과 인간 사이에 상호교감을 형성한다.

3.3. 환상적 공간의 재현유형

데이비드 마(David Marr)에 의하면 재현은 어떤 대상을 묘사하기 위한 '형식적인 계획안(formal scheme)'이고, 이 계획안은 그 대상을 어떻게 상술할 것인지에 대한 규칙들을 함께 다루고 있다.²¹⁾ 다시 말해, 주어진 존재를 묘사하기 위해 재현을 사용하지만 그 재현에서 다시 존재에 대한 묘사가 필요해진다 주장이다. 예를 들어, 건축가는 심상 속에 존재하는 건축물에 대한 아이디어를 실제 건축물로 재현하기 위해 도면이나 투시도, 모형, 디지털 모델링과 같은 재현도구들을 사용한다. 그러나 이때 만들어진 재현도구들은 그 자체가 이미 독립적인 재현물이 되어 자신이 지시하거나 묘사하는 대상과 또 다른 존재론적 의미를 형성하게 된다. 재현은 그 자체 스스로 다시 재현된다. 이처럼 재현 시스템에는 이미 구조 자체에 중층적이고 복수적인 상응관계가 내재되어 있다. 이는 결국 재현방식의 차이에 따라 재현이 유형화될 수 있다는 가능성을 내포한다. 한편, 들뢰즈의 스피노자 연구에 의하면 실체는 속성들 속에서 자신을 표현하지만, 속성들은 양태들 속에서 자신을 표현한다.²²⁾ 속성이 실체의 형식이라면 양태(Modus)는 수많은 차이들이다. 이때 양태는 내재적 강도(intensité)의 정도의 문제이자,

20)미셸 푸코에 의하면 유사는 재현에 쓰이며, 재현은 유사를 지배한다. 상사는 반복에 쓰이며, 반복은 상사의 길을 따라 간다. 유사는 전범을 따라 정돈되면서, 또한 그 전범을 다시 이끌고 가 안정시켜야하는 책임을 떠맡는다. 상사는 비슷한 것으로의 한없고 가역적인 관계로서의 시뮬라크르를 순환시킨다. 미셸 푸코, 김현 역, 이것은 파이프가 아니다, 민음사, 1998, p.73

21)David Marr, Vison: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information, Henry Holt & Company, 1982, p.21

22)질 들뢰즈, 이진경·권순모 역, 스피노자와 표현의 문제, 인간사랑, 2003, p.20

외연적인 작동 부분들의 관계의 문제가 된다.²³⁾ 결국 재현이라는 존재표현의 양태 또한 존재의 속성에 기인하게 되고, 그 속성의 '펼침(expliquer)'과 '접음(impliquer)'이라는 강도의 차이와 작동의 관계방식에 의해 다양한 양태가 표현된다. 이때 펼침은 주체(일자) 스스로 표현하는 것의 '진개'이고 접음은 타자들(다자)을 '감싸고 함축'하는 것이다.²⁴⁾

이와 같은 논의를 환상의 재현이라는 주제와 결부시켜보면, 환상이라는 실체의 속성은 재현양태에 의해 표현되고, 재현양태는 강도의 차이, 즉 환상을 얼마만큼 펼쳐내고 접을 것인가와 작동의 관계, 즉 어떤 방식으로 환상을 전개하고 함축할 것인가의 문제가 된다. 이처럼 재현 스스로 다시 재현을 말해야 하는 구조적 특성과 재현양태의 표현적 차이와 관계방식을 통해 환상적 공간의 재현유형을 분류해보면 다음과 같다.

우선, 환상이라는 실체의 속성을 스스로 규명해야 하는 자의적 표현 구조에 중심을 둔 재현방식으로 '드러내기'와 '감추기'가 있다. 환상은 자신의 속성을 스스로 펼쳐거나 접으면서 공간 속에서 공간 자체로 드러나거나 감추어진다. 이때 환상은 타자와의 관계를 향해 작동하기보다는 오로지 자신을 향해서만 작동하지만, 그 작동에 의해 부수적으로 관계가 형성되기도 한다. 결국 공간에서 환상은 자신의 속성을 가지적으로 드러내거나 비가지적으로 감추면서 환상적인 것들을 생성해내는데, 이때 환상의 재현은 재현의 내재된 구조적 특성, 즉 다시 돌아와서 스스로를 다시 재현해내야 하는 재귀적(再歸的) 재현의 양상을 띠게 된다. 다음으로, 환상 재현양태의 강도의 차이에 중심을 둔 재현방식으로 '왜곡하기'가 있다. 환상을 얼마나 펼쳐내고 접을 것인가의 문제는 환상이 공간 속에서 드러나는 정도의 차이의 문제이다. 그러나 이때 드러나는 정도의 차이는 왜곡되는 정도의 차이이다. 그 까닭은 환상의 존재방식이 작동 방식인 환각과 환영은 현실의 왜곡된 감각을 통해서만 작동하기 때문이다. 환상은 지각가능하고 재단가능한 견고한 실체로서의 현실이라는 환상을 깨트리기 위해 현실을 왜곡하고 낮설게 만든다. 이러한 환상의 재현은 환기적(換氣的) 양상을 띤다. 마지막으로, 환상의 외연적 작동 관계에 중심을 둔 재현방식으로 '아우르기'가 있다. 환상의 접힘과 펼침의 관계적 속성은 어떤 방식으로 스스로를 전개하고 타자를 감싸고 함축할 것인가로 결정된다. 환상은 환상 스스로의 재귀적 관계 속에서, 그리고 현실과의 개연적 관계 속에서 환상적인 것들로 공간 속에서 포진된다. 이러한 관계 생성의 메커니즘은 공간에서 투영과 반영을 통한 간섭을 통해 주로 드러나는데, 이때의 재현은 포섭적(包攝的) 양상을 띠게 된다.

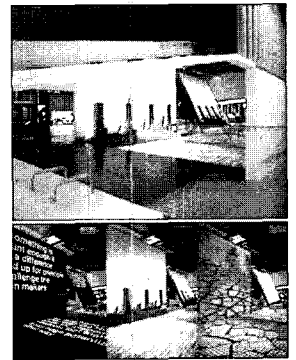
이와 같은 재현양태를 통한 환상적 공간의 재현유형 분류는 공간에서의 환상적 표현을 단순히 표면적인 현상으로 바라보게 하지 않고, 환상의 구조 속에 이미 유형화된 담론으로써의 가능성이 내재되어 있다는 점을 시사하고 있다.

4. 환상적 공간의 재현유형에 따른 현대 실내 공간 분석

4.1. 드러내기/감추기

환상은 환상 스스로 작동한다. 환상은 스스로를 규명하고 표현하고 재현해내는 속성을 가지고 있고, 이러한 속성은 공간 속에서 스스로를 드러내거나 감추며 표현된다. 환상은 주로 보이지 않는 영역을 통해서 재귀적으로 재현된다. 보이지 않는 영역을 새롭게 보이도록 드러내거나, 기존의 보이던 영역을 보이지 않게 감출 때 공간은 스스로 환상적으로 변화한다. 이때 디자이너들은 확장된 영역에서 장소와 비장소성을 동시에 창조하고 있다.²⁵⁾ 공간의 생성과 배제에는 주로 환각이 작동한다.

카슨 만(Casson Mann)이 디자인한 원자력 에너지 박람회의 출입구 'Welcome Wing'은 드러내기를 통한 환상적 표현 기법을 잘 보여주는 사례이다. 자기감응 스크린은 내부의 표피를 통한 경계조절 장치로써 현대 실내공간의 인터페이스적 성격을 잘 보여준다. 이와 유사한 사례인 클라인 다이탐(Klein Dytham)의 'Bloomberg ICE'는 인체와 접촉하면서 순간적으로 변화하는 공간을 생성하고 있다. 이러한 내부 표피의 매체적 표현은 공간의 고정된 물성을 해체하는 동시에 표피를 흐르는 정보와 이미지를 통해서 내부 공간의 성격을 지속적으로 변화시킨다.



<그림 1> Casson Mann, Welcome Wing



<그림 2> Klein Dytham, Bloomberg ICE

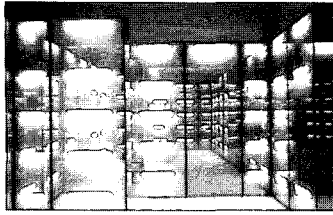
이러한 표현경향은 견고한 현실의 틈새를 비집고 다채로운 공상의 세계를 현실 속에서 펼쳐내는 환상의 생성방식과 유사하다. 환상과 현실의 경계가 모호해지며 환상현실이 만들어지듯, 내부의 변전하는 표피는 모호한 경계면에서 새로운 공간적 실재를 만들어낸다.

현대 실내공간에서 환상적 공간의 생성은 표피 외에도 공간

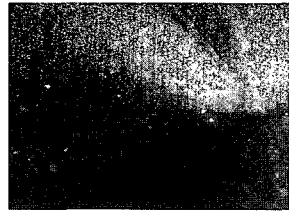
23) 질 들뢰즈, Ibid., pp.257~258

24) 질 들뢰즈, Ibid., pp.23~24. 펼치기와 접기는 들뢰즈가 라이프니츠 연구에서 제시한 표현의 두 가지 측면으로 펼침과 감싸기의 이중적인 표현 개념은 '주름(pli)'을 통해 설명된다.

25) 장 누벨(Jean Nouvel)은 장 보드리야르(Jean Baudrillard)와의 대담에서 자신은 늘 이해하기 어려운 공간, 보이는 것을 상상으로 연장할 수 있는 공간을 창조하려한다고 말했다. 그는 이러한 작업을 통해 환상을 공간에서 창조하고 있다고 한다. 장 보드리야르 & 장 누벨, 배영달 역, 건축과 철학, 동문선, 2000, p.18

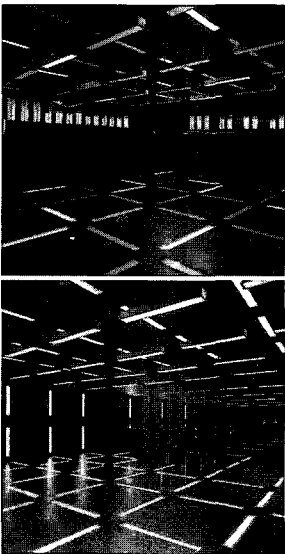


<그림 3> Kersten Geers, Antwerp Office



<그림 4> Dries Van Noten, 2003 Paris Fashion Show

자체를 무한히 확장할 때도 발생한다. 물리적으로 분명히 경계가 있는 공간임에도 가시적으로 공간이 소실점 속에 모이지 않고 끝없이 확장되는 사례들이 있다. 커스튼 기어(Kersten Geers)가 앤트웬에 디자인한 오피스의 내부 공간은 조명이 매입된 벽체들로 인해서 그 경계가 불확실하다. 또한 드리스 반노튼(Dries Van Noten)의 2003년 봄-여름 시즌 파리 패션쇼의 무대 공간은 점멸하는 빛으로 인해 공간의 시작과 끝이 구별되지 않고 무한히 확장된다. 이처럼 공간의 경계가 모호해지고 확장될 때, 공간의 체험주체는 가시적인 공간 너머의 비가시적 공간까지 인지하게 된다. 주로 실재하는 영역을 넘어서 보이지 않는 영역까지 확장될 때 공간에서 환상적인 것들이 발생한다.



<그림 5> Muti Randolph, São Paulo Club

한편으로, 공간에서 드러나게 되는 환상적인 것들은 공간의 생성과 더불어 공간을 감추거나 배제할 때도 발생한다. 무티 란돌프(Muti Randolph)가 디자인한 사오폴로 나이트 클럽은 공간의 생성과 배제의 양 측면을 함께 보여주는 사례이다. 이 공간에서 사용된 'D-Edge'라는 조명 시스템은 음향 시스템과 맞물려서 컴퓨터로 자동 조절되는 장치로써, D-Edge에 의해 만들어진 빛의 그리드는 공간을 분절하며 공간의 경계를 형성하는 동시에 공간의 물리적 실체를 감추고 있다.

이처럼 가시성과 비가시성을 통해 스스로를 드러내거나 감추는 공간은 환상적인 것들을 생성하며, 고정되어 있는 실재라는 현실을 환상적으로 재구성하게 만든다.

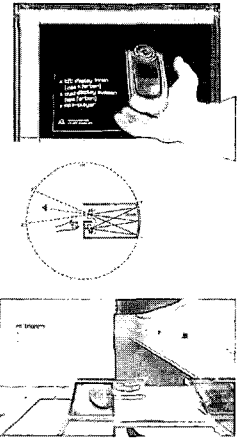
4.2. 왜곡하기

르네 마그리트(René Magritte)의 그림에서 자주 등장하는 사물을 '낯설게 하기' 기법은 일상적인 사물을 새롭게 지각하도록 만들어서 초현실적인 대상으로 탈바꿈시킨다.²⁶⁾ 공간에서도 익숙한 공간적 속성을 조금만 낯설게 왜곡해도 공간은 비현실

26)마그리트가 주로 사용한 사물을 낯설게 하는 방법에는 고립, 변경, 잠중화, 크기의 변화, 이상한 만남, 이미지의 중첩, 패러독스 등이 있다. 진중권, 미학오디세이2, 휴머니스트, 2003, p.250

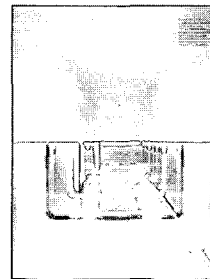
적인 대상이 되며, 이때 환상적인 것들이 현실을 환기시킨다. 왜곡은 대상을 주어진 대로 지각하지 않게 만들며, 특별한 조건을 통해 실제의 대상을 환영적으로 표상하게 만든다. 여기서 왜곡을 만드는 특별한 조건이란 주로 시각적 조작을 의미한다.

예를 들어, 오스트리아 통신회사인 모빌콤(Mobilkom)의 'A1' 네트워크 서비스의 플래그쉽 디자인에서 사용된 가상 체험 공간은 홀로그램이라는 시각적 환영을 이용한 대표적인 사례이다. 3D 영상인 홀로그램은 보는 시각의 방향에 따라 모습이 달리보이는 특징이 있다. 반사 또는 투과라는 영상 조작의 변화에 따라 실재하지 않은 실체가 공간 속에서 만들어지는 이러한 사례는 공간 속에서 환영이 시각적으로 재현되는 방식을 잘 보여주고 있다.



<그림 6> EOOO, A1 Flagship

3D 영상뿐 아니라 2D에서도 환영이 공간에서 재현되면서 환상이 생성된 사례들이 있다. 웹디자인 대행사인 픽셀파크(Pixelpark)의 계열사인 'ZLU 오피스'의 홀 디자인은 2D의 시각적 조작을 통해서도 3차원적인 공간의 환영이 형성될 수 있다는 것을 보여주는 사례이다. 1.2m 높이에서 색채와 조명을 통해 시각적으로 분절시킨 벽과 바닥은 하나의 공간을 마치 두 개의 별개의 공간처럼 지각하게 만든다. 디자이너인 파비안 호프만(Fabian Hofmann)은 이 공간을 디자인할 때 공간 내에서 투시법적 게임을 연관시켜보자 했고, 실제 이 공간을 지나가는 사람들은 움직임의 환영을 통해서 이완된 감정을 느끼며 새로운 영감과 아이디어를 회복하게 된다고 하였다.²⁷⁾ 이와는 조금 다르지만 일러스트레이션으로 3차원적 공간에서 2D적 환영을 만들어내는 사례들도 있다. <그림 8>과 <그림 9>에서 보이는 것처럼 3차원 공간의 일부에 도입된 그림들은 공간의 3차원적 속성을 건어내고 2D적 속성을 강조하여 공간을 낯설지만 새롭게 지각하게 만든다.



<그림 7> Fabian Hofmann, ZLU Office



<그림 8> Peter Kogler, Rueck Office

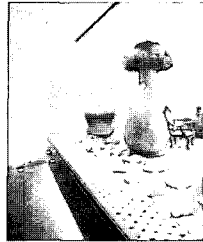


<그림 9> Gerard Maynard, Garden IX

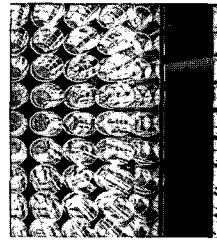
27)Owen Dunne, Pixel Pop, Frame 21, 2001, p.82



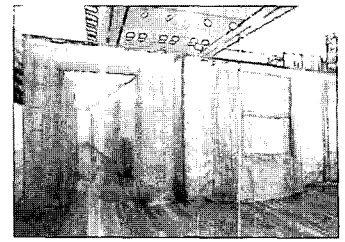
<그림 10> Karim Rashid, Biomorphic Rainbow



<그림 11> Philippe Starck, Hotel St. Martins Lane



<그림 12> Jun Aoki, Louis Vuitton



<그림 13> 서도호, The Perfect Home 2

위와 같은 사례들의 공간 왜곡 방법이 주로 평면적 형태를 낮설게 한 경우라면, 아예 공간의 3차원적 형상 자체를 낮설게 하여 환상을 생성해내는 방법도 있다. 카림 라시드(Karim Rashid)의 'Biomorphic Rainbow'는 그동안 익숙해 있던 공간의 직선적 실루엣을 버리고, 모든 공간을 유기적으로 흐르는 덩어리들의 웨이브로 패턴화 함으로써, 공간의 선적 '형태(form)'를 덩어리적 '형상(shape)'으로 바꾸고 있다. 형태가 고정된 물성의 경계 즉 현실에 기반을 둔 양상이라면, 형상은 아직 규정되지 않은 어렴풋한 물성 이면의 무경계 즉 환상에 기반을 둔 양상이다. 카림 라시드의 사례가 내부 공간 전체에서 환상을 만들어낸 사례라면, 필립 스타크(Philippe Starck)의 'Hotel St. Martins Lane'는 공간보다는 공간 속 오브제를 낮설게 함으로써 환상을 생성해낸 사례이다. 일상적으로 친숙한 사물에 스케일의 변화만 주었을 뿐인데, 공간 속의 화병은 더 이상 화병이 아닌 이질적인 존재가 되었다.

이처럼 공간의 낮설기를 통한 다양한 왜곡 기법들은 공간 속에 환영을 만들어내고, 그 환영을 체험하는 공간 속 주체들은 생경한 감각적 경험을 통해 현실 속에서는 예기치 않았던 환상적인 것들을 불현듯 환기하게 된다.

4.3. 아우르기

환상은 현실 사이에 끼어들 뿐 아니라 현실을 포섭하며 '환상적 현실'을 만들어낸다. 포섭적 재현은 주체의 외부에 있는 타자를 끌어들이며 내면화하는 방식이다. 이때 포섭된 타자는 더 이상 타자로 남아있지 않고 주체화된 타자가 된다. 주체 또한 더 이상 고유의 본성이 유지되지 않고 타자화 된 주체가 된다, 결국 주체와 타자는 서로를 아우르며 하나가 된다. 이처럼 포섭은 고정적이고 동일적인 것에 종속되지 않고 '차이 자체'를 끊임없이 생산할 수 있는 역동적인 힘을 가지고 있다. 공간 속에서 포섭을 통한 아우르기는 경계-조절을 통해 작동한다. 타 공간을 포섭하기 위해서는 자신의 것 또한 내어놓아야 한다. 포섭에는 끌어들이는 방식과 내어주는 방식이 있고, 주로 공간의 '투영'과 '반영'을 통해서 생성된다.

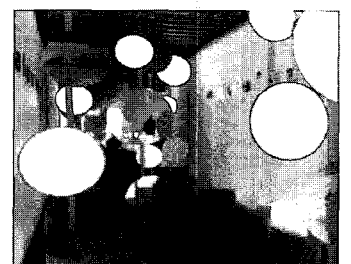
도쿄의 롯본기에 위치한 루이비통 매장의 파사드에는 3만개의 글래스 튜브가 사용되었다. 보수적인 성향의 롯본기 지역은

이 건물이 들어섬으로 인해 현란하고 매혹적으로 곳으로 변모되었다. 내부공간에서 투영을 통해 끌어들이진 외부공간은 내부공간에서 이미지화되어 비현실적인 실체가 된다. 두 경계면 사이에서 일어난 포섭 작용으로 인하여 외부는 외부대로, 내부는 내부대로 그 속성이 변화된다. 서도호가 뉴욕의 자신의 아파트에 설치한 'The Perfect Home 2'는 직물로 만든 작품으로써 그의 표현대로 투명하면서도 공간을 점하고 있는 조각(piece)이라는 모순적 양면성을 동시에 지니고 있다.²⁸⁾ 보일 듯 말 듯한 천을 소재로 형성된 이 공간은 콘크리트로 둘러싸인 뉴욕이라는 도시에 새로운 가능성의 공간적 경계를 제시하고 있다. 이 작품에서 공간은 분명 솔리드함에도 불구하고 결코 솔리드하지 않고, 열려 있지 않음에도 열려 있다. 무엇을 뚫고 통과하는 것만이 투영의 방법이 아니라는 것을 이 작품은 보여준다. 은은하게 비추는 것만으로도 이질적인 공간들이 서로를 투영하고 그림으로써 서로의 영역은 함께 아우르게 된다.

공간과 공간이 서로 반영됨으로써 포섭되는 사례로는 <그림 14>와 <그림 15>가 있다. 뒤셀도르프에서 열린 2002 유러샵 페어에 설치되었던 'Messe Bauer & Co.'의 부스는 투명 아크릴 수지 패널을 이용하여 공간의 시각적 반영과 일그러짐을 표현한 사례이다. 이 작품에서는 부스 안에 배치된 U자형 네온 조명과 백색의 상담 테이블 공간이 조금씩 어긋나게 설치된 패널을 통해 왜곡된 형태로 반영되며 부스의 경계면에서 두 공간의 혼재가 일어나고 있다. <그림 15>는 함부르크 선창가에 디자인된 컨테이너 박스로써, 이 공간의 파사드는 해안가를 향해 열려 있다. 이 공간 또한 앞의 사례와 마찬가지로 내부 중간 중간에 설치된 버블 형태의 거울을 통해서 외부의 바다 풍경과



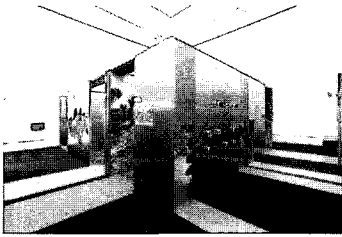
<그림 14> Messe Bauer & Co, Euroshop 2002 Fair Booth



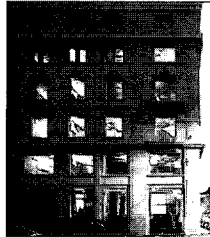
<그림 15> Seel Bobsin Partners, Blowing Bubbles

28)Shonquis Moreno, Wherever the Heart Is, Frame 41, 2004, p.109

내부의 풍경이 오버랩되고 있다. 두 사례 모두 공간의 경계면에서 내부와 외부를 투과하기 보다는 반영하면서 서로의 공간을 아우르고 있음을 알 수 있다. 이처럼 반영은 공간을 끌어들이고 서로의 공간을 투과시키며 관계를 맺는 투영과는 달리 각각의 속성이 남아 있는 상태에서 뒤섞여버림으로 인해서 두 공간은 여전히 경계면에 남아 있게 된다.



<그림 16> Predock Frane, Family Room at the Getty Museum



<그림 17> Jean Nouvel, The Hotel

공간의 포섭에는 투영과 반영처럼 주로 외부의 공간을 내부로 끌어들이는 방식과 더불어 자신의 공간을 내어줌으로써 서로의 경계를 허무는 사례도 있다. 게티 뮤지엄에 설치된 어린이들 대상의 놀이공간이자 전시공간인 'Family Room'은 내부를 밖으로 내어주면서 확장되고 포섭되는 사례이다. 각 부스의 주제에 따라 설정된 색선별 내부공간의 색채는 외부로 뻗어나가며 자신의 영역을 내어주는 동시에 외부의 영역을 포섭하고 있다. 장 누벨이 디자인한 'The Hotel'은 위의 사례와는 달리 외부를 향해 구체적인 확장은 일어나지 않는다. 여기서 호텔의 내부는 외부의 관음증적 시선에 의해 포섭된다. 호텔 각 실의 그래피티된 천정 면은 외부에서 가장 시선이 가는 부분이다. 내부의 영상이 외부로 향해서 확장된 것은 분명하나, 이때 포섭의 주체는 내부가 아니라 외부가 된다. 자신을 살짝 드러내 놓은 내부를 포섭하는 외부의 시선은 보이는 공간을 통해 그 너머에 있는 보이지 않는 공간까지 포섭하려 한다. 내어줌으로 인해서 생기는 포섭은 포섭하기도하고 포섭당하기도 하면서 서로의 공간을 간섭하며 아우른다.

이처럼 환상적 공간은 현실과 환상, 공간과 공간의 개연적 관계 속에서 서로에 대한 포섭을 통해 유기적 그물망과 같은 아우름을 형성한다. 결국 환상과 현실은 서로에 대한 매혹의 시선을 통해 서로를 닮아가고 섞이며 하나의 실체가 된다.

5. 결론

공간은 공간을 수용하는 사람들을 위해서 존재하고 그로 인해 끊임없이 변화를 겪고 있는 생성적 겪음의 영역이다. 현대의 두드러진 공간 생성 경향 중 하나인 환상적 공간은 생성적 겪음의 대표적인 표현 양식이다. 물론 현대 실내공간의 다양한 표현 경향 중 비정형적이고 불확정적인 특성들을 모두 환상적 표현으로 귀결시킬 수는 없다. 그러나 인간이 품은 모든 상상의 영역이 공간의 구축을 통해 재현되는 것이 건축 생성의 프로세스라는 측면에서 본다면, 환상적 공간은 상상의 영역, 가능

성의 영역을 잠재태의 영역으로 변화시킨 공간이다.

본 연구는 환상이라는 추상적 개념이 공간으로 재현되어 환상적 공간이 되는 과정에 주목하였다. 대표적인 환상적인 것들 중 하나인 환상적 공간은 환상의 특성을 띠게 된다. 비현실적이고 우연적이며 감상적이고 유희적인 환상의 특성은 환상적 공간에서는 장소와 비장소를 통한 영역의 확대, 개연과 우연의 열린 구조, 지각이 아닌 감각으로의 수용, 차이를 통한 미적 유희의 가능성과 같은 특성으로 표현된다. 또한 환상이 현실과 맺는 관계방식, 즉 현실 속에서의 재현 과정은 환상이 공간 속에서 재현되는 과정을 통해 구체화된다. 재귀적, 환기적, 포섭적인 환상의 재현 특성은 구체적 공간 속에서 드러내기/감추기, 왜곡하기, 아우르기로 유형화된다. 구체적인 환상적 공간 사례들을 통해서도 확인할 수 있듯이 환영과 환각의 작동방식에 따라 환상적 공간들은 현실 공간을 새롭게 다시 구성하여 눈앞에 펼쳐놓는다. 재현이란 것이 우리의 세계를 재구성하는 발명과 같은 것이라는 측면에서 본다면, 환상이 재현된 환상적 공간은 우리의 현실공간을 풍성한 미적 가능성의 영역으로 변모시키는 자율적 공간생성 기제임이 분명하다. 결국 환상적 공간에 대한 이해와 수용은 현대공간에 대한 새로운 이해의 척도를 제시한다는 측면에서 중요하게 부각된다.

그러나 여전히 환상이나 환상적 공간은 현재진행형 중인 경향인 것 또한 사실이다. 그럼에도 본 연구에서 환상과 환상적 공간의 특성을 드러내고자 했던 이유는 이미 확립된 논리적 이론들 또한 하나의 가능성에 대한 탐색과 제시에서부터 시작되었기 때문이다. 이번 연구에서는 주로 환상적 공간을 생산하고 제공하는 재현 과정에 주목해서 환상의 공간적 특성을 다루었다면, 앞으로 남은 과제는 환상을 공간에서 체험하고 환상적 현실로 만들어가는 수용자적 견지에서 연구일 것이다. 환상 공간의 수용적 표상에 대한 연구는 환상에 대한 비판적 수용가능성을 더욱 거시적 관점에서 제시할 수 있을 것으로 보인다.

참고문헌

1. Kester Rattenbury, This is not architecture, Routledge, 2002
2. David Marr, Vison, Henry Holt & Company, 1982
3. 벨슨 갓백, 김혜숙·김혜련 역, 예술의 언어들-기호이론을 향하여, 이화여자대학교 출판부, 2002
4. 미셸 푸코, 김현 역, 이것은 파이프가 아니다, 민음사, 1998
5. 장 보드리야르, 사물라시옹, 하태완 역, 민음사, 2001
6. 장 보드리야르 & 장 누벨, 배영달 역, 건축과 철학, 동문선, 2000
7. 질 들뢰즈, 김상환 역, 차이와 반복, 민음사, 2004
8. 질 들뢰즈, 이진경 역, 스피노자와 표현의 문제, 인간사랑, 2003
9. 김용석, 깊이와 넓이 4막 16장, 휴머니스트, 2002
10. 김진석, 이상현실 가상현실 환상현실, 문학과 지성사, 2001
11. 윤성우, 들뢰즈 재현의 문제와 다른 철학자들, 철학과 현실사, 2004
12. 최혜련, 아름다운 가짜, 대중문화와 스티멘털리즘, 책세상, 2005
13. Frame 21, 27, 29, 30, 35, 41, 44, 46
14. Agata Beilik-Robson, <http://www.uiowa.edu/~iwp/EVEN/documents/BielikFantasyandReality.pdf>
15. Wally Hastings, <http://www.northern.edu/hastingw/fantasy.htm>

<접수 : 2005. 12. 27>