

**구라마타시로와 르네마그리트의 작품에서 나타나는 비일상적 표현에 관한 연구

A Study on the Non-daily Expressions of Shiro Kuramata and Rene Magritte' Work

김미숙* / Kim, Mi-Sook

Abstract

This study examined concepts and expressional relations with Rene Magritte works that had influence upon design expressions of Shiro Kuramata who brought name of things to the extreme to give new values and functions at the end.

Rene Magritte who was a representative surrealism painter in Belgium had a lot of influence and inspiration on the art world including pop art and conceptual art in the middle of the 20th century and so many modern artists. Rene Magritte unreasonably placed object of ordinary things that people could know to combine them and to make people's thought be free from ideas.

Shiro Kuramata worked at wide areas including the space, lighting, furniture and products to be well known as a designer who could create concepts. Shiro Kuramata designed indoor space and furniture not by making forms but by being free from customary names and concepts of things to examine substance and to discover unlimited possibility and to create new visual functions. And, such a thing made people be free from names and concepts that they cognized for a long time, and it brought freedom to things.

This study investigated correlations of work concepts and expressions of Rene Magritte and Shiro Kuramata to bring new inspiration and expansion to people's thought methods and design methodology regarding concepts of things.

키워드 : 비일상성, 모순과 역설, 테페이지망

Keywords : Non-daily, Contradiction and Paradox, Depaysement

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

지난 2003년 프랑스 파리 쥬드폼 미술관에서 개최된 르네 마그리트(Rene'Magrittes:1898~1967)전 '말과 이미지(Les Mots et les Images)'는 그동안 개최되어 왔던 초현실주의 작가 마그리트의 회고전과는 달리 수많은 현대 예술가들이 마그리트의 예술 세계에서 얼마나 많은 영향과 영감을 받았는지에 초점을 맞추고 있다.

쥬드폼 미술관 관장 인 다니엘 에바디는 "나는 1960년대부터 마그리트의 비전이 얼마나 현대적인 창조에 영향을 미쳤는지 보여주고 싶었다."¹⁾ 라고 하면서 마그리트의 개념미술에 바

탕을 둔 작품들을 중심으로 이번 전시회를 개최하게 되었다고 설명하고 있다. 이 전시회에는 150여개의 그림과 데생, 그리고 조각과 사진을 비롯한 1925년 이후의 초기 현실주의 작품에서 1930년대 이미지나 글을 병행한 작품들, 그리고 1940년대 기존 스타일을 탈피한 작품들에 이어 1950년대 연작 돌이나 집을 소재로 한 작품들이 한자리에 모여 전시되었다.

벨기에의 대표적인 초현실주의 화가였던 마그리트는 우리의 익숙한 감각의 세계를 뒤집고 관습을 거부하며, 우리가 당연하게 받아들이는 일상의 평범한 사물과 현상에 질문을 던짐으로써, 고정관념에 사로잡힌 우리의 인식체계에 의의를 제기하고 생각의 자유로움²⁾을 부여하고자 하였다. 그는 우리가 알 수 있는 일상적 사물의 오브제를 비합리적으로 배치하고 결합시켜

* 정회원, 대전대학교 디자인학부 전임강사

** 이 논문은 2006년도 대전대학교 신진연구과제 지원에 의한 것임

1)왕미선, 파리 국립 쥬드폼 미술관 르네 마그리트전- Global report - 83, 월간정보지 '예술의 전당', 2003. 4, www.sac.or.kr

2)Suzi Gablik, 천수원 옮김, 르네 마그리트, 시공사, 서울, 2000, p.218

‘비일상적’으로 표현함으로써, 우리의 사고를 관념으로부터 해방시키고자 하였다.

순수회화 부문에서 마그리트가 우리를 고정관념에서 해방시키고자 한 예술가였다면, 실내디자인 부문에서 우리를 일상적인 관념으로부터 자유롭게 하고자 하였던 디자이너로는 일본의 구라마타 시로(Shiro Kuramata)를 들 수 있을 것이다.

“나의 이상으로는 르네 마그리트의 그림속의 파란 하늘에 떠 있는 의자나 약기와 같이 아무 것도 지지하지 않고 떠 있으면 그것이 제일 좋다. 그때 처음으로 내게 디자인이 파생되어 나온다.”³⁾ 라고 하였던 구라마타 시로는 마그리트의 그림에서 표현되고 있는 비일상성과 자유로운 사고로부터 예술적 영감을 받았음을 솔직하게 인정하고 있다. 구라마타 시로 역시, 마그리트와 같이 실내공간이나 가구를 디자인하는 것은 단지 형태를 완성하는 작업이 아니라, 사물의 관습적인 명칭이나, 우리가 지니고 있는 일상적인 개념으로부터 벗어나 사물에 새로운 의미를 발견하고 가능성을 창조하는 것이었다. 그리고 그것은 오랫동안 인식된 명칭과 개념으로부터 우리를 해방시키고 사물에 자유를 부여하는 작업⁴⁾이기도 하였다. 디자인을 비롯한 모든 창조적인 예술 활동에 있어서 가운데 가장 경계해야 할 것이 바로 관습적인 사고에 의해 사물을 결정하고 기능화 시키는 것 이라고 할 수 있다.

이에 본 연구는 기존의 고정된 개념과 관습적 사고로부터 벗어나 우리의 사유방식에 의문점을 던진 마그리트와 구라마타 시로의 사물의 개념에 대한 ‘비일상성’ 과 그 표현에 관하여 고찰하고자 한다. 이는 고정관념에 사로잡혀 사물의 본질을 놓치거나 발상의 전환을 막고 있는 우리의 일상적인 사고방식에 의문을 제기하고 검토하는 계기를 마련하는데 그 목적을 두고자 한다.

12. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 구라마타와 마그리트의 비일상적 표현을 연구함에 있어 먼저, 두 작가의 사유방식에 대하여 살펴보고 그들의 작품에서 나타나는 ‘비일상성’에 관한 공통의 개념을 도출한다. 그리고 개념들이 마그리트와 구라마타 시로의 작품 속에 각각 어떻게 표현되는가에 대하여 분석하고자 한다.

마그리트는 그의 회화 작품 중에서도 특히 이미지와 사유를 중심으로 한 작품에 대하여 다룰 것이며, 구라마타는 주로 그의 가구와 제품디자인을 중심으로 다룰 것이다. 이는 구라마타 시로의 이들 작품은 마그리트의 작품처럼 현재 세계 각국의 미술관에 소장된 경우가 많으나, 실내디자인의 경우 그 상업적 특성상 현재까지 남아 있는 작품이 거의 없기 때문이다. 그러

나 참고사항 및 사례로서 언급될 수 있기 때문에 연구범위에 포함한다.

연구방법으로는 국내외에서 발간된 참고문헌 및 저서, 간행물을 비롯한 기존 연구논문 등을 참고자료로 한다. 그리고 보다 정확한 구라마타의 작품연구를 위해 그의 디자인 사무실에 세 근무하였던 오끼겐지(Kenji Oki -沖健次)⁵⁾씨의 서신 및 인터뷰도 활용한다.

2. 마그리트와 구라마타의 비일상적 개념 고찰

2.1. 비일상의 개념

‘일상성’이란 노동, 소비, 가족생활 등 인간의 생존과 사회를 유지하는데 기본적인 의미를 지니는 정상적, 반복적 생활적 특성을 말한다. 일상성은 그 성질상 보수적, 현상 긍정적 경향을 지니며, 일반적으로 ‘비일상성’과 대비되는 개념이다.⁶⁾

특히, 일상성은 비일상성과 대비되는 개념으로 사상적으로, 또는 미적, 예술적 창조적 활동에서는 문체가 제기 되어 왔다. 이는 일상성의 관습적 사고와 언어에 의해 사물의 본질이 외면되거나 본질의 파악을 어렵게 하기 때문이다. 관습적 사고관 현실을 파악할 때 주관과 객관, 주체와 객체, 너와 나로 이분화하려는 근대적 합리주의 인식에 의해 고착된 사고이다. 따라서 관습적 사고는 현실과 사고의 관계를 제한하고 사물을 명백한 개념으로 규정하면서 사물의 본질을 외면하게 만드는 위험성을 내재하고 있다. 따라서 창조적 활동에 가장 위험한 요소는 관습적 사고에 의한 일상성인 것이다.

2.2. 마그리트의 회화의 배경과 비일상적 사유

마그리트는 1898년 벨기에의 레쥘의 부루조아 출신으로 태어나 1967년 브뤼셀에서 사망하였으며, 대표적인 초현실주의 작가로 분류되고 있다. 1916년부터 브뤼셀의 예술 아카데미에 입학한 마그리트는 1920년대 초 입체파와 미래파 경향의 그림을 그리다가 이탈리아의 초현실주의 작가 지오르지오 데 기리코(Giorgio de Chirico: 1888 ~ 1944)의 형이상학적 예술세계를 접하면서 본격적으로 자신만의 회화를 완성해간다⁷⁾.

마그리트의 회화는 모든 사고의 지배체계와 논리의 횡포를 거부하면서 일상적 관념에 굳어버린 우리의 눈과 정신에 자유를 주고 습관화된 일상적 사물의 개념으로부터 해방시키고 있다. 그는 습관화된 논리체계에서 벗어나면 자각하지 못했던 현

3)HARA Museum, Shiro Kuramata, On the Revolving Cabinet, 1996, 商店建築, 7306, 재인용, p.141

4)Oki Kenji, ユートピアと都市の間の夢, 新建築, 1998, 8月号

5)동경조형대학을 졸업하고 구라마타 시로 사무실에서 사사, 와타나베 히사코와 THE AIR설립, 현재 동경조형대학 교수. 그는 한국에서 구라마타 시로의 연구에 큰 기대를 나타내었다.

6)Yahoo백과사전. www.yahoo.co.kr

7)Suzi Gablik, 천수원 옮김, 르네 마그리트, 시공사, 서울, 2000, pp.17~24

실세계의 이면을 엿 볼 수 있다고 생각하고 그러한 감추어진 신비의 세계를 증명해 가는 작품을 위주로 활동하였다.

그는 자신의 예술이 이데올로기의 규칙에 의해 지배되는 것을 참지 못했으며, 체제나 지배계급에 대한 이러한 도전은 마그리트의 창조의 원천이 되는 것이었다.⁸⁾ 마그리트는 항상 똑같이 사물을 보는 방식과 다르게 세계를 볼 수 있는 것처럼, 그림에 대하여 알고 있는 방식 역시 전혀 다르게, 다른 어느 것의 영향을 받지 않고 그리고자 하였다. 그리고 형태와 사물의 전혀 다른 그림을 그리는 것에 의해 그는 자유로움을 느낄 수 있었다. 일상적인 감각을 근본부터 바꾸는 것, 그가 그린 사물은 일상 안에 있는 평범한 사물이지만, 마그리트의 화면 속에서 새로운 시점으로 표현되면서 사물에 또 다른 힘이 생기는 것이다. 그는 그림 속에 쓰여진 글이나 그림의 주제와 아무런 관련이 없어 보이는 제목의 사용은 바로 이와 같은 그의 사물을 다르게 보고자하는 비밀상성에서 기인한다.

담배 파이프, 중절모자, 유리컵, 방울 등 일상 오브제들이나 집, 창문, 새, 나무, 나뭇잎 등의 친숙한 소재들을 주로 그리면서 두개의 익숙한 오브제가 결합되거나, 이미지를 중첩시키거나, 부조화 등을 통하여 우리에게 익숙한 사물의 일상성을 파괴한다. 이처럼 일상의 물건들이 낯선 장소에서 전혀 관련이 없어 보이는 또 다른 물건과의 만남으로서 우리는 일상성으로부터 벗어나 심리적 충격을 받게 된다. 이 충격은 마그리트의 그림에서 오는 충격이 아니라, 바로 우리가 갖고 있는 일상적인 사고체계의 논리에서는 성립되지 않는다는 사실에서 비롯되는 것이다. 말하자면, 그의 그림은 일종의 이성적 논리의 위반이라고 볼 수 있다. 마그리트의 작품이 오늘날 많은 사람들의 주목을 받게 되는 이유는 우리가 사는 세상을 일상적인 시점에서 벗어나 바라 볼 수 있게 때문이 아닐까 생각한다.

2.3. 구라마타의 비밀상성

1934년 일본 동경에서 태어난 구라마타 시로는 디자인사의 대 전환기라 할 수 있는 1960년대 후반부터 1990년대 초까지 활발한 활동을 하면서 상업공간과 주택, 가구와 조명을 비롯한 제품디자인에 이르기 까지 폭넓게 활동하였다.

특히, 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)을 비롯한 미니멀리즘(Minimalism)에 대한 흥미, 멤피스(Memphis)를 비롯한 에ttore 소트사스(Ettore Sottsass)와의 교류 등은 구라마타 시로에게 다양한 분야의 예술을 이해하고 많은 작가들과의 대화를 통하여 사고의 폭을 넓혀 나가는 계기를 마련해 주었다. 그리고 이러한 교류를 통한 구라마타 시로의 디자인에 대한 사고는 어떠한 양식에도 얽매임 없이 동양의 고유한 미의식과 독자적인 체형,

그리고 기억을 바탕으로 하는 디자인 언어와 작품으로 완성되었으며 국제적으로 높은 평가⁹⁾를 받았다.

구라마타 시로는 개념으로부터 자신을 해방시키지 않는 한 디자인은 상투적인 일상에 머물고, 기능은 결코 창조적이 될 수 없다고 생각하였다. 그에게 있어 개념은 지구상의 모든 것을 지배하고 누르고 있는 것은 인력이며, 이데올로기를 포함한 모든 것을 의미하고 있는 것이었다.¹⁰⁾ 따라서 그의 디자인 사고의 중심에는 어떠한 원리나 규칙도 작용하지 않으며, 일상적인 사물의 개념에도 얽매이지 않는 자유로움만이 존재하고 있다. 그리고 이 자유로움은 그 자신이 이제까지 보지 못한 사물을 볼 수 있게 하고 의자나 캐비닛, 램프나 핸들, 그리고 손잡이를 비롯한 바닥의 타일까지 우리에게 용이하게 구분 될 수 있도록 존재하는 관습적인 명칭들을 거부하고 그 물체들의 본질과 기능의 한계까지 찾아가게 하였다.

3. 마그리트와 구라마타의 작품에서 나타나는 비밀상적 표현

3.1. 데페이즈망¹¹⁾ - 낯설게 하기

마그리트는 데페이즈망(Depaysement) 기법과 기존의 사물을 왜곡 변형시켜 화면을 구성하는 살바도르 달리(Salvador Dali)와는 다르게 그대로의 일상적 사물을 거의 왜곡시키지 않고 정확히 묘사하여 병치시키거나 결합하여 나감으로써 일상의 낯익은 사물들을 전혀 생소한 이질적인 요소로 만들거나 초자연적인 상황을 설정하였다.

“우리가 세상과 또 세상의 여러 사물에 대하여 갖고 있는 평범한 지식이 회화에서는 그 표현방식의 이유가 되지 못한다. 사물의 끊임없는 신비는 현실에서 그러하듯이 그림에서도 주목 받지 못한 채 간과될 수도 있다. ... 만약 감상자가 내 그림이 ‘상식’에 대한 일종의 도전이라는 것을 깨닫는다면 분명한 것을 깨닫는 것이다. 그렇지만 내게 있어서 상식에 대한 도전장이라고 덧붙이고 싶다.”¹²⁾

사과, 나무, 쟁반, 유리잔, 구두... 마그리트는 우리가 주변에

9) Shigeru Uchida 외, Japan Interior, Rikuyo -Sha, Tokyo, 1995, p.21
10) HARA Museum, Shiro Kuramata, Foundation Arc-en-Ciel, Tokyo, 1996, On the Revolving Cabinet, Japan Interior, 5, 1973, p.140, 재인용
11) 데페이즈망기법(Depaysement) : 데페이즈망이란 용어는 본래 ‘사람을 타향에 보내는 것’ 또는 ‘다른 생활환경에 두는 것’을 의미한다. 즉, 어떤 물체를 본래 있던 곳에서 떼어 내는 것을 가리키는 것으로 데페이즈망은 자동기술법과 같이 잠재된 의식을 내포하는 것이기는 하지만 추상적인 성격이 아닌 사실적이며, 구체적인 형상을 비논리적이고 모순된 결합으로 표현한 것이다. 대립되는 요소들을 동일한 화폭에서 결합시키거나, 어떤 오브제를 전혀 엉뚱한 환경에 위치시켜 시각적 충격과 신비감을 불러일으키는 기법을 말한다.
12) Suzi Gablik, 천수원 옮김, Rene Magritte, Thmaes and Hudson Ltd, London Reprinted, 1992, 재인용

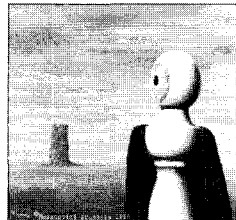
8) Marcel Paquet, RENÉ MAGRITTE, TASCHEN, GERMANY, 2001, p.11

서 흔히 볼 수 있는 사물들을 '낯설게 함'으로써 우리의 사고에 환기를 불러일으킨다. 익숙한 사물이 그림 안에서 세상과 닮은 양상으로 계속해서 존재할 때 우리는 그 실체를 느끼게 되는 것이다. 보이지 않는 것을 위한 눈에 보이는 상징은 아무 것도 없다. 그러나 정신은 바깥세상에서 반응하여 적용하고 뭔가를 느낄 때 그것을 인식하게 되는 것이다. 현실에 맞게 존재 가능한 물체를 만들었을 때, 과연 이것이 자연의 법칙에 어긋나게 작용할 수 있을까?

마그리트에게 있어서 채색되거나 감상할 가치가 있는 회화는 아무런 의미를 지니지 못한다. 오히려 그의 회화작품은 사회의 선입관과 이미 고정되어 있는 우리의 인식에 의문을 던지고 있다. 이것은 고정관념에 사로잡힌 정신의 습관에 이의를 제기하는 것이며, 확실한 사실을 의도적으로 혼란케 함으로써 사고를 자유롭게 하고 진정하게 의외의 사실로 길을 열어 주는 것이다. 그는 화가라는 것이 단순히 기술적 재능 뿐 만 아니라, '사고능력'을 지니고 있어야 한다고 생각하였으며, 회화작품이 단지 소재를 나열하는 것에 그치지 않고 모두 의미를 지녀야 한다고 보았다. 이것은 바로 그림을 보는 이가 그 그림에 반응하였을 때 처음으로 그 그림의 존재가 성립되는 이유가 되기 때문이다. 사상가가 관념을 이론으로 만드는 것처럼 회화라는 예술은 눈에 보이는 것에 의해 눈에 보이지 않는 것 즉, 이미지로서 사고를 표현하는 것이라고 마그리트는 주장하고 있는 것이다.¹³⁾



<그림 1> 공동발명 - 1934



<그림 2> Ages ago

<그림 1>의 공동발명에서는 우리가 흔히 상상하고 있는 상반신은 사람이고 하반신은 물고기로 된 인어가 거꾸로 그려져 있다. 여기서는 상반신이 물고기고 하반신이 사람인 것이다. 우리는 이 그림을 보고 우리의 상상이나 단순한 공상과 다른 이 인어의 모습에 놀라고 낯설어 하는 것이다. 이것은 마그리트는 현실로부터 떨어진 불가사의한 세계로 우리를 끌어들이는 것이 아니라, 일상적인 우리의 상상의 사고가 결여되어 있음을 지적하고 있는 것이다.

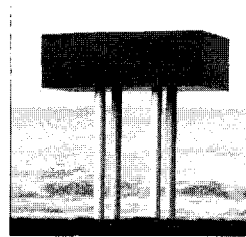
<그림 2>는 그의 그림에서 자주 등장하는 난간 같은 빌보케(bilboque)¹⁴⁾이다. 이것은 단순하게 설명될 수는 없지만 일종의 의인화된 파수군 또는 사건의 감상자로 등장한다. 마그리트

13) Marcel Paquet, Op. p.76

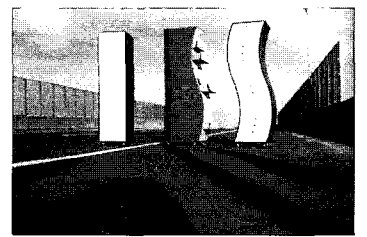
14) 마그리트는 이것을 빌보케라고 불렀다.

회화 속에서 빌보케의 눈은 머리 전체를 차지하고 있으면서 마치 이 세상의 모든 것을 보고 있는 듯 한 연상을 불러일으킨다. 이렇게 의인화 된 빌보케와 나무는 파수군 혹은 목격자의 개념으로서, 즉 관찰자의 입장임을 우리에게 시사하고 있다.

이렇듯 의인화된 사물의 낯선 모습과 사물의 의인화 기법을 구라마타의 <그림 3> 소라리스와 <그림 4> 변형(變型)된 가구에서 찾아 볼 수 있다. 위에서 보는 구라마타 시로의 일련의 서랍가구는 어딘가 생명을 지니고 스스로 움직이려는 듯한 인상을 준다. 일반적으로 서랍가구는 수납하고 정리하는 기능을 지니는 것으로서 의미를 내포하고 있다. 그러나 구라마타 시로의 소라리스는 너무 높게 들어 올려져 놓는 것도 꺼내는 것도 할 수 없는 서랍이라는 기호를 얽히게 하는 검은 물체로서 존재하고 있다. 4개의 다리에 의해 공중으로 떠받쳐 있는 이 서랍들은 외부의 테두리를 가지지 않았기 때문에 현실적인 감각을 잃고 한없이 연장되려는 듯한 느낌을 준다. 이것은 '가구'라는 일상의 세계에 어긋남을 주어 '낯설게 함'으로써 개념의 표현만으로 만들어진 것이다.



<그림 3> 솔라리스 - 1977



<그림 4> 변형의 가구들 Side 1, Side - 1970

<그림 4> 변형의 가구 역시 형태로부터 '가구'라는 개념을 낯설게 표현하고 있다. 그러나 이 서랍가구 역시 1700mm의 높이에 900mm의 서랍이 달려 있는 것으로 일상적인 기능으로서의 가구의 개념을 거부하고 있다. 이들은 가구라는 무생물보다 몸을 비틀거리고 하복부를 블록하게 내밀고 있는 상상 속에 살아있는 생물체처럼 보이고 있다. 가늘고 긴 서랍, 이들은 3차원이 아닌 4차원의 세계에서 장난을 치고 있는 듯이 보인다.

또한 구라마타 시로는 이들에게 캐스터를 부착시킴으로써 공간의 어느 한구석에 목적이 자리 잡고 있는 무생물체로서의 가구가 아닌 스스로 움직이려는 의식을 지닌 생명체로서의 영원성을 담고 있다. 우리에게 인식되어 있는 형태에 변화를 주어 '낯설게 함'으로써 형태의 의미를 변화시키고 상식을 뒤집으며, 우리에게 '가구'라는 개념으로부터 자유를 부여하고 있다.

마그리트와 구라마타 시로의 작품 속에서 우리는 사물의 원래의 용도에서 분리시켜 생각함으로써 사물의 전체적인 변형을 시도하고 예술이 아닌 관념적인 사물의 가치를 변형시켜 제시하고 있음을 볼 수 있다.

3.2. 모순과 역설

마그리트는 결코 정지된 하나의 존재를 다루지 않았다. 역설에 근거를 둔 변증법적인 과정을 설명해 주는 그의 이미지들은 고정되지 않고 정의로도 불가능한 우주의 본질에 해당한다. 정(正)과 반(反)은 모순을 포함하고 모든 경험의 기반이 역설을 활발하게 제시하는 합(合)을 산출하는 쪽으로 선택된다.

마그리트에게 있어서 상반되는 가능성을 통일된 초점으로 모아주는 역설을 통한 합은 현실 자체의 모호한 본성을 암시한다. 예를 들면 그의 하나의 사물이 동시에 두 개의 사물일 수도 있다는 가능성을 제시한다.



<그림 5> 헤겔의 바캉스
- 1959



<그림 6> 빛의 제국
- 1954

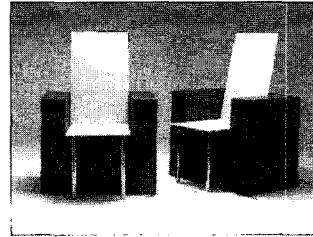
<그림 5> 헤겔(Hegel)의 바캉스에서는 물을 피하기 위해 기능하는 물체, 즉 우산과 이것에 대조적으로 물을 담아내는 물체로서 컵이 그려져 있다. 상반된 기능을 가진 두 가지 물체, 즉 물을 담아내는 물체와 물을 피하는 물체를 그리고 있는 것이다. 그리고 “마그리트는 바캉스를 즐기는 것처럼 헤겔도 이것을 즐겼을 것이다”고 말하면서¹⁵⁾ 이 그림의 제목을 ‘헤겔의 바캉스’라고 하였다. 아마 헤겔도 이 같은 변증법을 논하기를 좋아했을 것으로 마그리트는 생각하였던 것이다.

<그림 6> ‘빛의 제국’에서는 현실 속에서는 존재할 수 없는 낮과 밤이라는 서로 다른 공간의 규칙을 다루고 있다. 한 밤의 풍경과 백주의 하늘이라는 두 개의 풍경을 동시에 그린 것이다. 즉, 낮과 밤이 공존하는 모순된 공간을 다루면서 우리들에게 놀라움을 주고 있는 것이다. 그러나 이들 공간은 낮의 하늘과 밤의 풍경이라는 정반대의 개념이 하나의 이미지로 통합되어 있다. 그러나 여전히 우리의 정신에 의하여 두 개의 이미지로 이해되기도 한다.

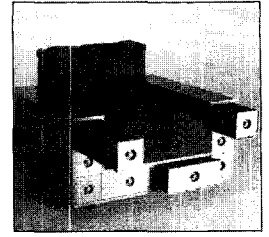
다음으로 구라마타의 모순과 역설의 표현에 대하여 살펴보고자 한다.

‘역(逆)’은 그의 발상법 중 하나이다. 그는 ‘왜?’ 라는 단순한 의문으로부터 대상을 파악하고 사물의 본질적인 의미를 이해하고 편견을 고정한다고 밝히고 있다.¹⁶⁾ 그리고 이러한 역으로부

터 구라마타 만의 사물에 대한 기능성과 이중성의 또 다른 의미를 제시할 수 있게 된다.



<그림 7> Sedia Seduta - 1984



<그림 8> 서랍가구 - 서랍의자
- 1967

<그림 7>의 세디타 세두타 (Sedia Seduta)는 알루미늄 판에 멜라민 소부도장으로 마감된 유머스러운 의자이다. 이 의자는 의자가 의자에 앉아 있는 것 같은 ‘기능’을 가진 의자이다. 의자가 의자 앉아 있다는 모순으로 가득 찬 이 의자는 하나의 필요에 의한 실용성과 또 하나는 보다 인간에 가까워지려는 의자의 희망이 기능성의 부과로 이어지고 있는 것이다.

또한 <그림 8>과 같은 일련의 서랍가구 시리즈에서 구라마타는 기능성과 합리성을 무시하는 듯하지만 역으로 그 기능성의 본질을 탐구하는 구라마타 만의 기능성의 모순을 발견할 수 있다. ‘서랍의자’는 서랍의자에 앉은 상태에서 서랍을 열려고 했을 때 우리들의 시선을 늘 보아 익숙해 있는 것과 전혀 다른 방향에서 서랍과 마주하게 된다. 여기서 ‘꺼내다’라는 행위로부터 우리는 자유롭지 못하고 수동적인 존재가 되어 버리고 마는 것이다. ‘꺼내다’라는 행위를 보다 자유롭고 주체적으로 하고 싶다면 우리는 ‘의자에 앉다’라는 또 하나의 행위를 포기해야만 하는 것이다.

마찬가지로 구라마타의 ‘서랍가구’ 역시 무수히 많은 서랍을 앞에 두고 ‘분류’라는 개념을 빼앗긴 채 우리는 어떻게 해야 할지 난감하게 된다. 구라마타의 서랍은 ‘분류’라는 서랍의 기능에 대하여 우리들의 일반적인 상식을 깨뜨리는 모순과 역설로 가득 찬 존재로서 우리 앞에 서있기 때문이다. 그리고 이것은 서랍의 기능을 집합화하고 본래의 분류, 정리하고 수납하는 가구의 형태와 의미를 바꾸어 기능의 역설적인 의미를 새롭게 획득하고 있는 것이기도 하다.

3.3. 이미지의 부정

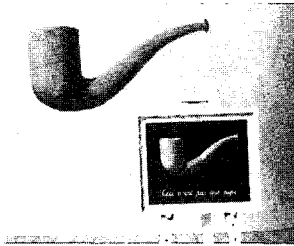
마그리트는 단어와 이미지로 회화를 구성하면서 우리가 깨닫지 못하고 있는 언어 습관에 깊이 뿌리박고 있는 혼란과 지나친 간소화를 재조명하려고 하였다. 그는 일상의 언어가 사고를 감추는 방식에 의문을 제시하면서 인간의 의사소통은 완전히 다른 두 가지 방식으로 사물을 언급할 수 있음을 시사하였다. 사물들은 이름에 의하여 표시될 수도 있고 닮은 그림으로 표현될 수 있다. 그러나 어떠한 단어와 그 단어가 뜻하는 사물간의 상호관계는 오직 어의(語義) 관습 덕분에 이름과 이름 불

15) Marcel Paquet, Op. p.76

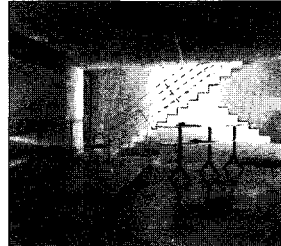
16) 오끼겐지의 인터뷰 및 Japan Interior, 7012, HARA Museum에서 재인용

여진 사물간의 연관관계로서 임의로 세워지는 것이다.

비트겐슈타인은 “우리에게 가장 중요한 사물의 양상은 그것의 단순함과 익숙함 때문에 숨겨져 있다. 우리는 항상 우리 눈앞에 있기 때문에 아무것도 알아보지 못한다.”¹⁷⁾고 하였다. 비트겐슈타인처럼 마그리트도 단어의 횡포로부터 생기는 혼란을 나타내는 방식에 관심을 가졌다. 즉 ‘개’라는 단어는 물지 않으며, ‘파이프’라는 단어 속에는 파이프와 비슷한 그 어느 것도 없다는 것이다.



<그림 9> 두 가지 신비 - 1966



<그림 10> 이세이 미야케 아오야마 뷰틱 - 1987

그는 단어의 사용에서 파이프로 비슷하게 부조리한 언어 행위를 시도하였다. 그는 익숙하기 때문에 이름 붙일 필요가 없는 것에 이름을 붙였는데 그것이 무엇이라는 것을 부정하는 이름을 붙인 것이다. 그는 회화 속에 파이프를 그리고 이 파이프를 부정하였다. 이 파이프는 결코 태워지지 않을 것이며, 단지 묘사이기 때문에 결코 파이프가 되지 않을 것이다. <그림 9> 두 가지 신비에서의 파이프는 둘 다 진짜 파이프가 아니다.

마찬가지로 구라마타의 <그림 10> 이세이미야케 뷰틱의 계단도 공간에 계단의 형태로 존재하고 있지만 ‘오르고 내릴 수 있는’ 기능을 가진 진짜 계단이 아닌 것이다. 우리는 눈으로 이 계단을 볼 때 난간이 달린 계단을 ‘오르고 내리는 기능을 가진’ 계단으로 안정된 이미지를 가질 수 있다. 그러나 이 계단은 단지 마그리트의 그림 속에 표현되고 있는 태울 수 없는 파이프와 똑같은 계단일 뿐이다. 구라마타 시로 역시 우리의 일상 속에 익숙해진 사물의 기능성에 대하여 의문을 던지고 있는 것이다.

3.4. 중력의 거부

뉴턴은 떨어지는 사과에서 그의 중력의 법칙을 발견 했다. 세잔느(Paul Cezanne:1839~1906)는, ‘사과와 비스킷(Apples and Biscuits, 1882)’에서 떨어져야만 하는데 떨어지지 않는 사과들을 그림으로써, 뉴턴의 개념이 불완전하다는 가능성을 나타내었다. 세잔느의 사과들은 뉴턴의 중력의 법칙을 은밀히 무효화시켰다. ¹⁸⁾ 중력이라는 환각을 어떻게든 지각하면서 현대 미술가들은 아인슈타인이 질량과 공간간의 관계에 관한 우리의 관

17)Ludwig Wittgenstein, Suzi Gablick, 재인용

18)레오나드 쉐라인 지음, 김진엽 옮김, 미술과물리의 만남 2, 도서출판 국제, 1995, p.150

념들을 개정하기 오래전인 19세기 말에 반중력이라는 주제를 탐구하기 시작했다. 회화와 조각에 두루 파문을 일으킨 인습에 얽매이지 않았던 관념들을 회고해 볼 때 그것들은 변화의 전령으로 인식될 수 있다.¹⁹⁾ 현대미술 또한 중력의 힘은 하나의 환각이라는 아인슈타인의 발견을 예견했다. 마네(Edouard Manet:1832~1883) 이후로 화가들은 지긋지긋한 지구중력의 끌어당김으로부터 자유롭게 된 날아다니는 사람들을 묘사하기 시작했다. 떠다니며, 날아다니며 그리고 공중부양을 그들의 그림에서 일반적인 모습들로 만들었다.

<그림 11>의 ‘피레네 산맥의 성’과 같은 몇 개의 초현실주의 작품들에서 마그리트는 재 실험을 위해서 한 가지 특수한 가정적으로 굳은 신념을 끄집어냈다. 영혼에는 요새나 산보다 더 거대한 상징은 거의 없다. 마그리트는 이들 두 상징을 결합시켰다. 그는 공간과 산사이의 관계에 관한 세잔느의 실험보다도 한 걸음 더 나아갔다. 그의 부유하는 산은 요새로 왕관을 쓴 채 뉴턴의 중력의 기본적인 법칙을 과감하게 위배하였다. 우리들의 눈에 보이는 시각적인 감각은 산 같은 둥근 돌들이 방해받지 않은 풍경 위에서 자유로이 떠다니는 것처럼 보인다. 중력의 힘에 대한 마그리트의 묵언의 무시는 새로운 물리학의 비언어적이고 애매한 공식들을 칭찬하고 있으며, 보는 사람들을 공간과 질량의 상호작용에 관한 설명들이 존재한다는 가능성에 직면시키게 하였다.²⁰⁾ 마그리트의 작품들은 물질세계의 모든 독단적인 광경을 붕괴시키기 위한 체계적인 시도로서 우리의 시각을 문제 삼으면서 물리법칙에 도전한다. 그는 역설적인 개념의 개입을 통해서 일상적인 현상에 특별하고 예외적인 결과를 부여하며, 물리적인 법칙의 절대가치에 의문을 제기 하였다.



<그림 11> 피레네 산맥의 성 - 1959



<그림 12> 콜콩다 - 1953

<그림 12> 콜콩다는 지극히 평범하게 맥고모자를 쓴 남자들이 하늘을 걷고 있다. 마그리트에게 하늘을 걷는다는 것은 기적같은 일이다. 그러나 맥고모자는 단지 머리를 보호하는 지극히 평범한 모자에 불과하다. 즉 사회적인 기반도 안정도 취하지 못한 남자들이인 것이다. 그러나 이렇게 평범한 남자들이 공중에 떠다닐 때, 매혹적인 매력이 표출되는 것이다. 일상세계의 구속으로부터 해방되어, 자연적이지 않은 힘, 혼재하는 초자

19)레오나드 쉐라인 지음, 상계서, p.169

20)레오나드 쉐라인 지음, 상계서, p.185

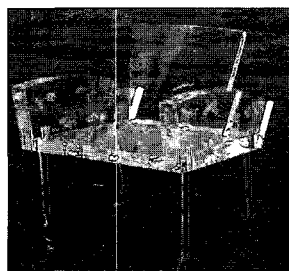
연적인 힘이 발휘되는 것이다. 그리고 여기서 하늘을 날고 있는 ‘가능성’이라는 것은 뭔가 특정한 것으로 결부시키는 것이 아니라, 모든 형태, 모든 내용으로 자유로이 나갔다 들어갔다 하는 의미를 내포하고 있는 것이다.

마그리트가 시공간 감각을 혼란시키고 분명하게 모순된 사실을 한 시점에 고정시키면서 우리의 공간감각을 혼란시키고 있다는 점에서 구라마타에게 끼친 영향을 찾을 수 있을 것이다. 구라마타에게 천국은 바로 중력으로부터의 해방을 의미하며, 지옥이라는 것은 중력의 속박을 의미하는 것이다.²¹⁾ 그리고 이러한 중력으로부터의 해방은 곧 그의 디자인에서 유리, 아크릴과 같은 투명소재의 사용과 구조체의 소거로 표현되고 있다.

욕망이라는 전차의 여주인공에게 바쳐진 <그림 14> ‘미스 블랑체 (Miss Blanch)’는 구라마타의 디자인에서 정점을 이루었던 작품으로 평가되고 있다. 이것은 무수한 장미의 조화를 투명한 아크릴 속에 집어넣고 부유시킨 것으로 중력으로부터 자유롭고 싶은 구라마타의 ‘부유에의 염원’을 가장 잘 나타내고 있는 작품이기도하다. 그리고 이러한 중력의 거부하는 바로 시간의 정지상태를 보여주는 것이기도 하다. 운동이 한창일 때 어느 한순간을 잘라 그 시간을 고정시키고, 중력의 힘을 거부하고 부유하고 있는 장미는 일시적이고 찰라적인 긴장감마저 느껴지게 한다. 이것은 마그리트의 중력의 거부와는 조금 다른 관점일지라도 우리들 사고의 전환을 일으키고, 세상을 지배하는 힘과 법칙으로부터 벗어나, 자유롭게 시간의 흐름마저 혼란을 주고 있는 것처럼 보이고 있다.



<그림 13> 구라마타시로의 스케치



<그림 14> Miss Blanch - 1988

4. 결론

디자인을 비롯한 모든 창조적인 예술 활동에 있어서 가운데 가장 경계해야 할 것이 바로 관습적인 사고에 의한 발상이라 할 수 있다. 마그리트와 구라마타의 작품들은 우리들에게 바로 이러한 관습적 사고로부터 벗어나 사물의 본질을 파헤치고 비일상적 사고로의 전환을 유도하고 있다.

마그리트의 회화는 일상적인 감각을 근본부터 뒤엎는 것으로 그가 그린 사물은 일상 안에 있는 평범한 사물들이지만, 그

에 의해 새로운 시점으로 사물을 보고 생각하는 또 다른 힘이 생겨나게 된다. 마그리트는 고도한 회화의 기법을 단순하게 표면적인 미적 효과를 얻는 데 만족하지 않았으며, 물적인 제약 혹은 사회적인 제약을 파괴하는 것 보다 오히려 제약으로부터 본래의 의미를 제거하는 것을 더 중요하게 생각 하였다.

또한 ‘왜?’ 라는 의문과 역이라는 ‘뒤집어 생각하기’에서 시작하고 있는 구라마타의 발상 역시 모든 사물에 얽혀 있는 의미와 관념을 떼어 내고 영이라는 제로(Zero)에서 시작하고 있다. 그리고 이들의 발상의 출발은 우리에게 일상의 세계를 벗어나 사물의 본질에 한발 더 다가설 수 있고 비밀상적 사고를 할 수 있게 만들어 주고 있다.

마그리트와 구라마타 시로는 회화와 디자인이라는 분야는 전혀 다른 작품세계를 추구하고 있지만, 그들은 비일상성적 사고를 바탕으로 우리들이 주변에서 흔히 보는 사물들을 낯설게 하고 의인화하여 사물들이 세상을 바라보는 관조자로서 표현하거나, 정(正) 과 반(反)의 모순을 포함하고 모든 경험의 기반이 역설을 활발하게 제시하는 합(合)으로 산출되는 모순과 역설을 표현하고 있다. 그리고 일상적인 현상에 특별하고 예외적인 결과를 부여하며, 물리적인 법칙의 절대가치에 의문을 제기하면서 이 세상을 지배하는 힘의 법칙을 무중력으로 표현하고 있다. 그리고 이것은 우리의 일상적인 시각과 공간 감각에 혼란을 주고 우리들의 사고에 전환을 불러일으킨다.

이상과 같이 마그리트와 구라마타의 작품에서 표현되는 비일상성은 우리의 길들여지고 고착화된 관념과 사고방식에 근본적인 의문을 제시하고 우리들을 보다 창조적인 사고로의 전환을 유도해 주고 있다. 따라서 실내디자인 활동에 있어서도 고정적인 공간의 구조와 해석으로부터 벗어나 본질적인 의미와 질문 속에서 보다 새롭고 창의적인 방법론이 나올 수 있으리라 기대한다.

참고문헌

1. Shiro Kuramata, 未現像の風景, 3版, 住まいの図書館出版局, Japan, 1998
2. Shiro Kuramata, SHIRO KURAMATA 1967~1987, 3 Edition, PARCO, Tokyo, Japan, 1982
3. HARA Museum, Shiro KURAMATA, Foundation, Arc-en-Ciel, Tokyo, 1996
4. Aldo Rossi의 6인, HOTEL LI PALAZZO A City Stimulated by Architecture, Rikuyo-Sha Publishing, Inc, Japan, 1990.9.
5. UCHIDA SHIGERU, インテリアと日本人, 晶文社, 2000, JAPAN 6.3.
6. ITO DEJJI, 日本のデザイン論, 鹿島研究會出版, 1975, JAPAN
7. K-J Sembach, 20世紀の家具のデザイン, Taschen, 1992, Tokyo, JAPAN
8. Ito Deiji, The Roots of Japanese Architecture, BijutsuShuppan-Sha, Japan, 1962
9. Marcel Paquet, RENÈ MAGRITTE, TASCHEN, GERMANY, 2001
10. 정병관 외, 현대미술의 동향, 미진사, 1994
11. 미술사 연구회, 20세기의 서양미술, 조형교육, 2001.10
12. 스텝끼 다이세쯔, 東峰 윤길, 선의 진수, 고려원, 서울, 19881

21) Japan, Interior 7505, HARA Museum에서 재인용

13. 레오나드 쉼라인 지음, 김진엽 옮김, 미술과 물리의 만남 2, 도서출판 국제, 1995
14. 진중권, 미학 오딧세이 2, humaniet, 신국판, 2004.
15. Suzi Gablik, 천수원 옮김, Rene Magritte, Thmaes and Hudson Ltd, London Reprinted, 1992
16. Shigeru Uchida 외, JAPAN INTERIOR, Vol 1~4, Rikuyo Sha, Publishing, Japan, 1995
17. 이낙현, 구라마타 시로의 디자인 언어와 실내공간 표현 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제22호
18. 정우영, 르네 마그리트의 회화에 나타난 일상성 파괴에 관한 연구, 홍대 석논, 2002
19. P/A Profile, Breaking the Bonds, Progressive Architecture, September, 1988
20. AXIS 3/4, 11/12 1998, 5/6 1999
21. Comfort, 9, 1992
22. Progressive Architecture, 9, September, 1988
23. 藝術新調, 9, 1993
24. 新建築, 8, 1968

<접수 : 2005. 10. 30>