

# Metaphoric Process에 의한 공간의 다층적 의미효과에 관한 연구

Study on multi-layered Meaning effect of space under Metaphoric Process

박희령\* / Part, Hee-Ryoung

김수양\*\* / Kim, Soo-Yang

## Abstract

In the modern society, the definition of life style has a special meaning. Because of the publicity of social Life, the compound numbers of behavior context and the diversity of Authority these days, the choosing life style is important for the self identity and the life activities. To erect the thesis of metaphoric process and meaning effect by stages, it will be studied and analyzed. Furthermore, studies about contrast, ambiguity, illusion, the element for meaning effect by stages, will be done. The Ubiquitous age is a organic period for human, space and objects to interact to each other. This relationship can not be alternated by technology. Instead the technology can be a premise and because of the human being's new faculty of sensation, this age request emotional and interactive space design. In this modern life, the study of emotional and sensuous experience and metaphoric process can not be overlooked and should be researched more thoroughly to complete the theory of the new space design.

키워드 : 라이프스타일, 자아정체성, 현대성, 메타포 과정, 감성적 공간

Keywords : Llife style, Self identity, Modernity, Metaphoric process, Ubiquitous, Emotional space

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 의의

현대 사회생활에서 라이프스타일(Life-style)이라는 개념은 특별한 의미를 가진다. 오늘날의 사회생활의 '개방성', 행위 맥락의 복수화, '권위'의 다양성 때문에 라이프스타일 선택은 자아 정체성과 일상 활동의 구성에서 점점 더 중요해 진다.

현대사회가 도래하고 Modernity의 복잡성이 깊어 가면서 인간의 라이프스타일이 변하고 있으며 이에 따라 자아(Self-Identity)에 대한 생각이 깊어져야 하는 것이다.

정체성(Identity)이란 자기의 위상(좌표, 포지션)이라고 할 수 있다. 이것은 생존하기 위해 영역을 확장하고자 함의 기초가 된다. 과거에는 구성원으로써의 개인은 존재하지만 개인적(individual) 의미의 개인은 존재하지 않았다. 가계, 성, 사회적 지위, 정체성과 관련된 다른 속성들이 비교적 고정되어 있었고 제도화된 과정에 지배되어 왔다. 또한 개인의 역할은 수동적이었다.

하지만 현대사회는 개별적인(individual) 개인으로 존재하며, 모든 감각을 이용하여 정체성(Identity)을 찾으려 하며 분업의

분화, 분리된 개인이 주목되며 개인의 개성과 특성이 중시되는 사회이다.

그렇다면 인간이 감성을 통해서 자아정체성(Self-Identity)을 어떻게 확인하고 확장할 수 있고 어떠한 상호작용(interaction)이 이루어져야 자아정체성(Self-Identity)을 확인하고 확장할 수 있을지에 대한 의문을 할 수 있다.

이를 위해 몸(body)과 감각(sensation)의 관계를 재조명하여 사용자가 공간과 대상을 어떻게 감각하고 지각해서 대상을 은유화(metaphoring)하고 의미를 부여하며, 환경과 유기적으로 반응하는지를 체험되어지는 몸(lived Body)을 통해 살펴보려 한다. 또한 한때 포스트 모던 시대에 풍미하였고 이미 한 시대를 지나간 유물로써만 인식되어지는 metaphor의 과정(metaphoric process)을 현대 시대를 통해 재변역해 봄으로써 또 다른 진화된 design process로써의 가능성을 타진하도록 한다.

### 1.2. 연구의 방법

본 연구는 문학의 표현 기법인 메타포를 공간해석의 방법으로 재해석하여 새로운 공간 디자인의 방법으로 제안하기 위하여 우선 인지심리학과 철학 등 인문사회학적 이론고찰을 통하여 Metaphoric process의 의미와 공간의 다층적 의미효과라는 개념에 대해 알아보도록 한다. 3장에서는 Metaphoric process에 의해 디자인을 실제 사례에 적용하여 디자인적 요소를 알아본다.

\* 정회원, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 건축디자인 전임강사

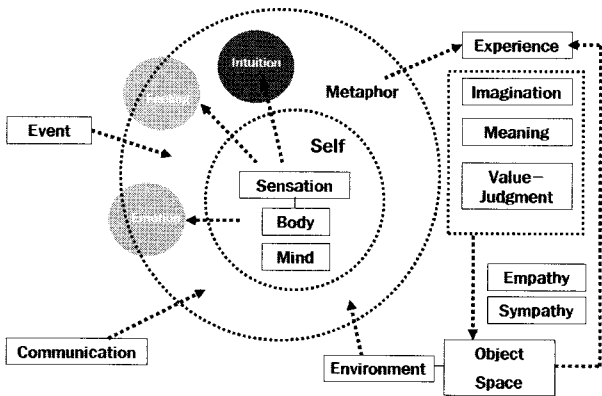
\*\* 정회원, 가야대학교 건축인테리어학과 교수

## 2. 이론적 고찰

### (1) Metaphoric process

메타포(metaphor)는 '옮기다transport' 또는 '전이하다transfer'라는 뜻을 가진 그리스 동사 'metapherein'으로부터 유래된다. 메타포(metaphor)란 하나의 의미영역을 다른 의미영역으로 전이시킬 때 상상력이 동원되는 것을 의미한다. 또한 하나의 영역(domain)에서 다른 영역(domain)으로 의미를 전달하는 역할을 한다. 즉, Metaphor는 기호와 의미 간의 연결, 혹은 기억 속의 것과 현재의 것 간의 연결과 같은 하나의 다리이며, 서로 다른 영역 사이에서 같은 것을 인식시키는 것이다.

Mapping 역시 Metaphor와 같이 연결 기능이 있지만 mapping 연결에서 양극단은 서로 같은 것이다. 다시 말하면, 맵핑(mapping)은 메타포와 달리 하나의 의미영역을 다른 의미영역으로 전이될 때 상상, 즉 상상력이 동원되지 않는 그대로 전사(轉寫)되는 것을 의미한다.



<그림 1> Metaphoric Process

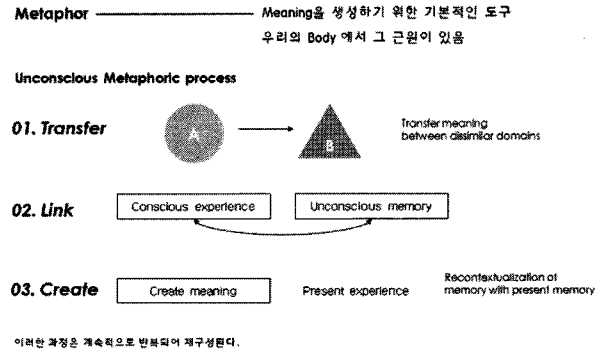
메타포는 지금까지 대치(substitution), 비교(comparison), 상호작용(interaction)이라는 연이은 세 가지 관점에서 이해되었다. 비교론을 대표적으로 살펴보면, 메타포는 화자나 청자가 화제어와 매체어의 비교를 통해 유사성을 찾아내는 표현법이며, 신체적 경험을 선택해서 여러 의미로 해석(interpretation)되는 것이다. 다시 말해, 가장 기본적인 Metaphor는 외부의 것을 우리의 몸을 통해 받아들일 때 일어난다. 따라서 Metaphor를 통해 감각, 지각, 기억, 회상하는 일련의 과정이 metaphoric Process이다.

### (2) 다층적 의미효과

무의식적인 메타포 과정(unconscious metaphoric process)은 크게 3단계의 반복이다.

첫 번째 단계는 '전이(Transfer)'이다. 이것은 전혀 다른 두 영역(domain) 사이에서 의미(meaning)가 전이(transfer)되는 것이다. 이것은 단순한 맵핑(mapping)과는 달리 의미 자체가 변

한다는 점에서 큰 차이가 있다. 두 번째 단계는 '연결(Link)'인데 여기서 전이(transfer)된 의미(meaning)는 자신의 의식적 기억(통상적으로 칭하는)과 무의식적 기억(유전학적인)을 연결시킨다. 따라서 이렇게 재조합 된 것들은 세 번째 단계인 '창조(Create)'를 통해서 새로운 의미(meaning)로 나타난다. 이는 현재의 경험과 합쳐지는 것이다.



<그림 2> 메타포(metaphor)의 세 단계

이와 같이 전이(Transfer)와 연결(Link), 창조(Create)의 과정은 계속적으로 반복되어 나타나며, 이 과정이야말로 창의적인 사고를 가질 수 있는 기본인 것이다. 따라서 다양한 분야의 학문에 관심을 가지고 책을 많이 읽는 것은 상상력에 폭넓은 가능성을 만들어 줄 것이다.

감각을 이용하여 그곳을 체험하는 이들에게 감각경험을 갖게 하고 시적인 감흥을 일으키게 하는 것이 바로 metaphor가 갖는 풍부한 힘이라고 할 수 있다. 다시 가서 보고 또 보아도 새로운 의미로 재해석되고 뭘지 알 수 없는 미묘한 마력과 같은 느낌을 떨쳐버릴 수 없다. 이는 다층적 의미효과로 여러 층이 겹쳐있는 마치 퇴적층과 같은 단면을 자르고 잘라도 새로운 의미의 재해석이 가능한 것이다.

## 3. 공간의 다층적 의미효과 요소

### (1) Contrast

건축의 구성에서 형태와 공간을 효과적으로 배합하기 위해 대비요소를 활용할 수가 있다. 대비현상은 건물 일부에서만 일어날 수도 있고, 그 자체를 중심으로 형태와 공간 패턴을 불규칙적으로 구성할 수도 있다.

대비의 원칙은 늘 그렇지는 않지만 대부분의 건축구성에서 형태와 공간 사이에 차이를 보인다. 이러한 차이점이 감각적으로는 건축형태와 공간의 중요성에 반영되고, 구성면에 있어서는, 그것들이 수행하는 기능적, 형태적, 상징적 역할에 반영된다.<sup>1)</sup>

1)Ching, Francis D. K., 황연숙, 건축의 형태 공간, 규범, pp.338~339, 국제, 2004



<그림 3> 계단실

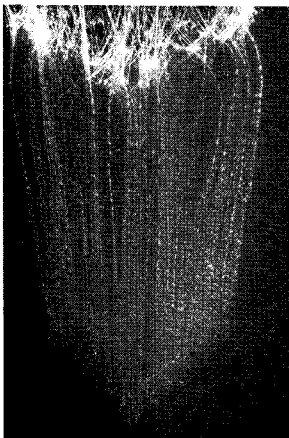
모든 색에는 밝기의 차이가 있다. 배색에서도 가벼운 느낌, 무거운 느낌이 있다. 입체감이나 원근감은 명암의 계조(gradation)에 의해 인식하는 것이 가능하다. 어두워서 색을 구분하기가 곤란할 경우에도, 우리들 인간은 명암의 차에 의해 형태나 길이(깊이)등을 인식할 수 있다. 대비 관계에서는, 명료성은 높고, 명도 차가 적어짐에 따라 모호해진다. 그 형태가 가지는

재료의 질감에 따라서도 형태나 깊이에 대해 인식할 수 있다.

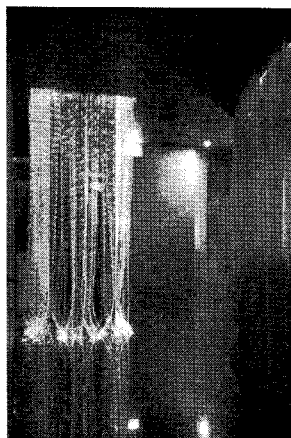
contrast를 통해 사용자는 몸(body)에서 여러 감각을 통해 사물의 형태나 상태를 지각하는데 여러 감각을 통해 동시에 느끼면서 작은 변화에서 따뜻함이나 차가움, 생동감과 멈춤, 투명함과 반투명함 등 이런 대비를 인지하는 것이다. 이러한 대비는 공간을 경험하는 자의 입장에서 다양한 의미와 느낌을 전달 받을 수 있다.

## (2) Ambiguity

20세기 후반 모더니즘 건축의 한계를 극복하기 위하여 애매모호성(ambiguity), 이질성(heterogeneity), 복잡성(complexity), 불확정성(uncertainty)등을 내세우는 다양한 건축현상이 나타나게 된다. 이는 서로간의 상이한 관계로 인해 발생된 문제점을 통한 공존하는 모습을 보여주는 것이다.



<그림 4> 광섬유



<그림 5> 홀

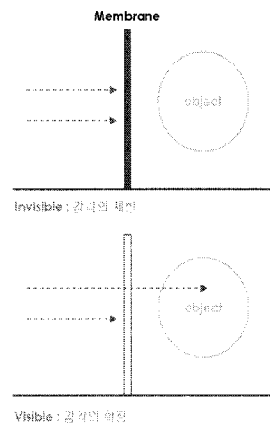
물체(object)는 메타포(metaphor)와 상상력(imagination)을 통해 의미(meaning)를 갖게 되고 마음(mind)에 저장된다. 애매모호성(ambiguity)은 상상력(imagination)을 확장시키고 이러한 메타포는 해석의 다양성을 가능케 한다.

애매모호성(ambiguity)은 공간적으로 확실하게 정착되어 의미를 규정하던 건축과는 달리 공간이 한정되지 않고, 다차원적

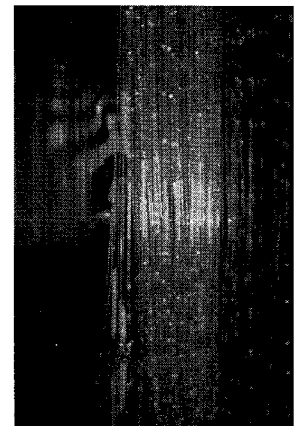
모습을 보여준다. 기존의 관습적 인식(perception)의 한계로부터 벗어나 공간을 새롭게 해석할 수 있는 즉 메타포의 가능성을 열어 주는 것이다.

## (3) Illusion

Metaphor 과정의 가장 1차적인 것은 감각(sensation)으로 현상을 인지하는 것인데, 그 경계를 구분 짓는 막(membrane)의 투명화는 시각적 침투를 가능케 함으로써 더 많은 정보를 주고 상상력의 요소를 제공한다. 이러한 정보들은 안정감과 신뢰감을 주며, 투명성에 의해 다양한 방향으로 반영(reflection)될 수 있도록 한다. 다시 말하면 매 번 새로운 느낌(feeling)과 상상력(imagination)을 줄 수 있다.



<그림 6> invisible and visible



<그림 7> 광섬유를 통한 Illusion 효과

‘실루엣’은 인물 또는 사물의 외곽선을 지칭하거나 나타낸 그림을 말한다. 반투명의 막은 호기심을 유발하며 사물과 관찰사이의 다양한 상상력을 불러일으킨다. 이는 다시 말하면 다양한 Metaphor과정이 일어날 수 있다는 것이다.

물체에 대한 실루엣은 약간의 정보만으로써 관찰자가 그것을 다양하게 지각하고 인지할 수 있다. 크기에 대한 왜곡, 색체에 대한 변화, 경계의 모호함 등 그것은 Illusion으로 사용자에게 작용하며 이러한 단순화된 시각적 정보가 때로는 더욱 강하게 memory에 기억될 수 있다.

## (4) Rhythm, Melody, Balance

리듬의 4요소는 박자, 악센트, 패턴, 템포로써 우리는 음악을 가장 먼저 떠오르게 된다. 하지만 리듬은 감각요소 중 청각뿐만 아니라 시각, 촉각까지 그 영역을 가짐으로 인해 몸(body)과 마음(mind)의 조화(balance)를 맞춰준다.

플라톤은 리듬을 ‘운동의 질서’라고 정의하였고 가우디는 ‘건축리듬은 지각자의 공간체험 중 시간경과에 따라 공간배치가 관건이 되어 느끼게 된다.’라고 하였다.

고딕성당의 웅장한 공간속을 거닐게 됨에 따라 시각이나 청각을 느끼기 전보다 원초적인 감각, 즉 리듬을 느끼게 된다. 또한 도시의 건물과 거리, 광장의 요소에서부터 공간들 간의 배

열, 가구의 배치는 하나의 질서를 갖는다. 그러한 공간과 공간 사이를 거닐면서 body는 스스로 리듬을 갖게 된다. 이러한 리듬은 엄마 배속에서 느꼈던 심장박동 소리를 통해 mind에 무의식적(unconscious)으로 저장되었던 것으로 memory와 imagination을 통해 sensation을 불러일으킨다.



<그림 8> 카운터와 이미지 월

멜로디(Melody)는 반복적이고 무의식적인 반응이 강한 리듬과 달리 어떤 스토리를 가지고 전-후의 관계를 가지기 때문에 우리의 더 많은 상상력과 의미를 주며 기억된다. 음악과 마찬가지로 공간도 다양한 느낌(feeling)을 주는 일련의 공간 배열이 멜로디와 같은 구조를 이룰 때, 사람들이 쉽게 동화되고 계속 기억에 남을 수 있는 공간이 될 것이다.

#### 4. 결론

모더니즘의 건축은 건축가의 의도에 따라 프로그램되어진 공간을 보고 움직이는 수동적인 체계로 머물렀다면 현대 건축의 몇몇 건축가에 의해 신체의 정신과 감성의 통합적 측면을 강조하고 시도되어지고 있는 지각적 공간 체험이야말로 현대 시대에 요구되는 감성적 공간을 위한 능동적 지각체계라고 할 수 있겠다.

현대 시대는 인간과 공간 그리고 사물과의 서로 상호 관계가 유기적으로 관계하는 시대로 상호 접속하고 관계하는 것이 기술로만 대처될 수 있는 것이 아니라 기술이 전제가 되고 인간의 새로운 감각체계를 통해 감성적이고 인터랙티브한 공간디자인이 요구되어지는 시대라고 할 수 있다.

본 연구를 통하여 도출되어진 공간의 다층적 의미효과를 위한 요소로는 첫째, 몸(body)에서 여러 감각을 통해 사물의 형태나 상태를 지각하는데 공간을 경험하는 자의 입장에서 다양한 의미와 느낌을 전달받을 수 있는 대비(Contrast)기법과 둘째, 상상력(imagination)을 통해 의미(meaning)를 갖게 되고 마음(mind)에 저장되는 애매모호성(ambiguity), 그리고 셋째로는 크기에 대한 왜곡, 색체에 대한 변화, 경계의 모호함 등으로 Illusion이 사용자에게 작용되어 단순화된 시각적 정보가 때로는 더욱 강하게 memory에 기억될 수 있도록 하는 방법, 마지막 넷째로 일정하게 반복되는 운동의 질서로 인해 mind에 인지되는 리듬은 태어날 때부터 원초적으로 가지고 있었기 때문에 우리가 그러한 공간을 거닐게 되면 무의식중에 느끼게 되고

안정감을 느끼게 되는 것이다. 우리는 리듬을 통해 balance를 찾고 이는 mind에 새로운 meaning을 갖게 된다.

이러한 다양한 감성과 감각적 체험이 요구되어지는 현대에 Metaphoric Process를 통한 다층적 의미효과를 일으키는 공간 연출에 대한 연구는 매우 필요한 것이며 더욱 깊은 연구를 통하여 새로운 공간 디자인에 대한 방법론으로 완성시켜 나아가야 할 것이다.

#### 참고문헌

1. Mark Johnson, The Body in the Mind, The university of Chicago Press, 1990
2. 아케마츠 유우지, 건축 공간의 미학, 현대 건축사, 2000
3. 나카무라 유지로, 공통 감각론, 민음사
4. 메를로 폰티, 지각의 현상학, 문학과 지성사, 2002
5. Peter Zumthor, Thinking Architecture, Birkhaeuser, 2006
6. 진중권, 진중권의 현대 미학 강의, 아트북스, 2004
7. Peter Bienz, Le Corbusier und die Musik, vieweg, 1998
8. Ton Verstegen, 김원갑 옮김, 건축의 향성과 흐름, 시공문화사, 2005
9. 질 들뢰즈, 감각의 논리, 민음사, 1996
10. Juhano Pallasmaa, The Eyes of the skin, Wiley-Academy, 2005
11. Steven Holl, Question of Perception, A+U, 2006
12. Arnold H. Modell, Imagination and the meaningful brain, MI Press, 2003