

# 디지털시대의 퓨전문화와 퓨전디자인에 관한 연구

## A Study on Fusion Culture and Fusion Design in the Digital Era

유수연\* / Yu, Sue-Yeon

### Abstract

The goals and meanings of this papers are set up to analyse the trend of Design immersed in 21st century with studying Fusion culture which is related with Digital concept that is the most spot-lighted in 21st century and summarizing the effects of this tendency given to Design.

We are experiencing Digital Revolution which leads us from Analog Society to Digital society. Also, this means that New Millenium starts with characteristics of [End of Century].

I focus on the concept of Fusion-design, in the view of Art-Nouveau and Post-Modernism which came over the end of 19th century and the beginning of 20th century.

Furthermore, I define the Fusion-design of Digital era and find the way that design of 21st century develops.

키워드 : 디지털, 아날로그, 퓨전, 진화

## 1. 서론

### 1.1. 연구목적

20세기 말을 거쳐 21세기에 나타나는 디자인 경향은 무엇인가. 본 연구는 21세기에 가장 주목을 끌고 있는 개념인 디지털과 관련하여 현재 우리사회에 나타나고 있는 퓨전 문화를 살펴보고 그러한 경향이 디자인에 미친 영향을 정리하므로서 앞으로 21세기에 나타날 디자인 경향을 유추하고자 하는 데에 그 의의와 목적을 둔다.

퓨전의 개념이 음악과 음식에서 보편화되었고 디자인으로 점차 그 영역이 확산되는 지금, 19세기말에 나타난 아르누보, 1980년대말의 포스트모더니즘 등 다양한 양식과 비교하면서 통시적으로 다름으로서 21세기 디자인 경향을 예측하고자 한다.

### 1.2. 연구방법 및 범위

연구방법은 각각의 개념들을 이해하고 이들의 공통점을 파악함으로써 그들이 갖는 특성을 통시적으로 다루고자 한다. 21세기 디지털과 퓨전 그리고 19세기와 아르누보, 1980년대와 포스트 모더니즘 등을 연관시켜봄으로서 21세기초인 현재에 이토록 확산되어가는 퓨전 현상을 이해하고 21세기 디자인방향을 모색코자 한다.

## 2. 본론

### 2.1. 디지털의 개념과 특징

20세기말부터 디지털의 개념이 급속히 확산되기 시작하였고 21세기에 이르러서는 디지털이라는 단어는 거의 모든 영역에서 통합적으로 인식되고 있다.

그렇다면 과연 디지털은 무엇인가? 디지털은 사전적 의미로는 [손가락의, 손가락이 있는, 숫자를 사용하는] 등의 의미를 지니고 있다. 손가락과 21세기는 무슨 관계인가?

디지털의 개념을 알기 위해선 우리는 디지털에 상반되는 아날로그에 대해 알 필요가 있다. [데이터나 물리량을 연속적으로 변화하는 양을 나타내는 것]으로 그리스어 [analogia]에서 유래되어 [비슷한 물건]이나 [동류어]를 뜻하기도 한다. 즉 아날로그는 연속적으로 이어지는 변화의 과정을 말하며 디지털은 손가락 마디와 같이 단절적으로 변화되는 과정을 의미하며 [0]과 [1]의 조합을 통해 모든 정보(숫자와 문자는 물론 소리와 영상까지)를 표현하는 것이다. [digital]은 [digitus finger-손가락을 꼽다, 계수화하다] 또는 [di(twice)+git(get)-두 개를 얻다]를 의미한다. 아날로그의 단위는 아톰(atoms)이고 디지털의 단위는 비트(bits)이다. 지금까지 우리의 관심은 아톰의 공간에 집중되었다. 그러나 미래는 비트의 세계가 큰

\* 정희원, 대림대학 실내건축과 조교수

영향력을 가질 것이며, 미래는 아톰과 비트가 뒤섞인 공간을 디자인하고 구축하는 일이 중심과제로 부각될 것이다.<sup>1)</sup>

아날로그와 디지털 문화를 좀더 넓은 의미로 확대 해석한다면 우리 사회 한쪽에서 불고 있는- 복고바람과 자연으로의 회귀, 선(禪)을 중심으로 한 동양문화 물결은 아날로그의 큰 축을 형성하고 있는 셈이다. 반면에 퓨전과 테크노, 인터넷 벤처로 대변되는 문화는 디지털의 기둥을 이루고 있다.<sup>2)</sup>

디지털의 특성을 간단히 요약한다면 [무한 반복성, 변형의 용이

<표 1> 디지털 기술과 아날로그 기술

구분	아날로그 기술	디지털 기술
장점	- 기기의 단순화	- 정보왜곡이 적음 - 무한재생 가능 - 정보조작 및 변형이 유용 - 다채널화 (쌍방향, 다중정보)
단점	- 정보왜곡성이 심함 - 재생시 정보 질저하 - 단방향	- 정보량 비대 - 기기의 복잡성

성, 쌍방향성, 압축성, 복구의 용이성]이라고 할 수 있다.<sup>3)</sup> 첫 번째 무한 반복성은 반복 사용해도 정보가 줄거나 질이 떨어지지 않는다는 점이다. 정보 유실 없이 무한 복제가 가능하고 가공시에도 품질이 저하되지 않는다. 두 번째 변형의 용이성은 디지털 정보가 [비트

<표 2> 디지털 사회와 아날로그 사회

구분	아날로그 사회	디지털 사회
사회구조	- linework - 아마추어의 독자적 생존 가능 - 신뢰 또는 능력이 요구	- network - 프로를 중심으로 한 생존 - 신뢰와 능력이 동시에 요구
행동양식	- physical 접촉 - 생산자 주도의 경제 - 대의민주주의	- cyber접촉 - 소비자 주도의 경제 - 전자·직접민주주의
문화기저	- 이성적 사고 - 엘리트 문화 - 문화와 산업이 분리	- 감성적 선택 - 참여주의 문화 - 문화산업이 부각

단위로 저장·전송되므로 중간에 다른 정보를 삽입하거나 삭제하는 것이 용이하다는 것을 의미하며 세 번째 쌍방향성은 디지털 정보는 다채널화가 가능하기 때문에 하나의 선로를 이용하여 다수의 정보의 교류가 가능하다는 것이다. 네 번째 압축성은 정보의 양을 형태를 변형함으로써 크기를 줄일 수 있음을 말한다. 마지막으로 복구의 용이성은 손상된 정보의 복구가 용이한 것을 의미한다.

<표2>에서 보여지듯이 디지털 시대는 아날로그 시대와는 전혀 다른 사회적 특성을 지니고 있다. 그 중에서도 문화부분의 비교를 보면 [감성적 선택, 참여주의 문화, 문화산업의 부각] 항목이 있다.

1)권영걸, 21세기 한국의 공간디자인 패러다임, 월간 인테리어 통권159호, 1999.12

2)박은경, 디지털 '속도'에 멀미하는 아날로그, 주간동아 제226호, 2000

3)김정호·장성원, 디지털 기술과 산업의 미래, 삼성경제연구소, 2000. 6

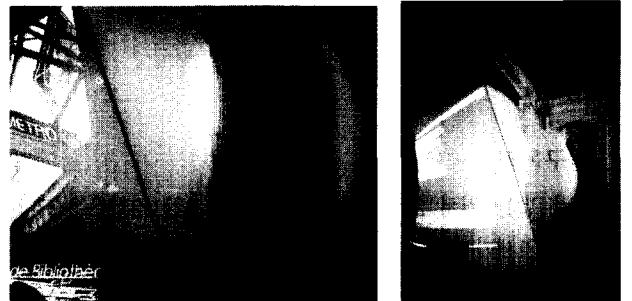
아날로그(산업화) 사회에서 요구되었던 이성적 사고와 논리정연한 지식확보를 위한 지식의 [직렬연결]에서 디지털 사회는 환경의 빠른 변화에 대응 가능한 [병렬연결]이 요구된다. 또한 현명한 인간(Homo Sapiens) 대신에 유희적 인간(Homo Ludens)의 인류관이 부각되고 사람들은 유희에 보다 많은 시간을 할애하고 있다.<sup>4)</sup> 디지털 사회의 이러한 점들이 퓨전문화를 필연적으로 발생케 하였다.

이러한 디지털의 혁명은 디지털 기술과 온라인 네트워크의 접목으로 이루어진 것이다. 온라인 네트워크화는 1994년 인터넷 서비스 회사인 네스케이프가 [네스케이프 네비게이터]를 발표하면서 일반화되었다. 네트워크의 발전 속도는 매년 2배 속도로 빨라져서 3~4년 후에는 현재 속도의 약 10배, 6~7년 후에는 약 100배, 9~10년 후에는 약 1000배가 증대될 것으로 예상된다.<sup>5)</sup> 1999년 말 국내에서 실제 가동되고 있는 PC의 수는 689만대이며 우리나라의 도메인 숫자(.kr)는 35만여개로서 미국을 제외한 전 세계 3위일 정도로 디지털 강국이라 할 수 있다. 또한 우리가 일상에서 사용하고 있는 디지털 기기(利器)는 PC, 이동전화 등 외에도 거의 모든 면에서 확대되어 있다.

## 2.2. 퓨전의 개념과 특징

### (1) 퓨전의 개념

최근 우리 생활에서 가장 자주 접하는 단어는 [퓨전]일지 모른다. 어쩌면 [퓨전]이라는 말을 쓰지 않고는 지금의 문화를 설명할 수 없



을지 모르겠다. 그러나 과연 지금의 이러한 일련의 현상을 하나의 문화로 규정할 수 있는가는 추후 결론에서 다루기로 한다.

이토록 범람하고 있는 퓨전은 무엇인가. 둘 이상의 문화가 섞여 생성된 제3의 문화를 일컫는 이종교배의 의미를 담고 있으며, 제설(諸說) 혼합주의(Syncretism)로 표현되기도 한다. 이것을 디지털의 복합복제와 같은 의미라고 하겠다. 일반적으로 우리가 알고 있는, 그리고 행하는 복제는 단순 디지털 복제로서 디스크 복사와 같이 동일한 정보를 아무런 침삭없이 동일한 형태로 복제하는 것을 의미한다. 그러나 이것은 아날로그의 아톰의 물질 재생산이나 복제에서 필요한 추가적인 물질의 투입 등은 불필요하며 아날로그 복제와는 전혀 다르다. 복합 디지털 복제는 모자이크를 만드는 것과 같이 네트워크를 통해 수집한 많은 부분을 원료로 하여 새로운 현실을 재구성하는 창조

4)김휴종, 디지털 사회의 키워드, 삼성경제연구소, 2000. 6

5)김정호·장성원, 디지털 기술과 산업의 미래, 삼성경제연구소, 2000. 6

적인 작업으로서 퓨전이 이에 속한다.<sup>6)</sup>

퓨전 현상은 제일 먼저 음악에서 찾아 볼 수 있겠다. 재즈와 같이 어려운 장르의 음악이 대중 속으로 파고들기 위해 퓨전 재즈가 만들어졌다. 이런 경향은 미술, 패션, 건축, 디자인 등의 분야는 물론 기업의 마케팅에 이르기까지 폭 넓게 그 영역을 넓혀가고 있다.<sup>7)</sup>

1970년대 마일스 데이비스가 재즈에 락 비트와 전자 사운드를 가미해서 만든 [Bitches Brew]가 퓨전의 시작이라 해도 과언은 아니다.

<표 3> 시대별 가치관의 변화

구 분	가치 관
중세	신, 자연 중심사회
르네상스	인간 중심사회
산업사회 (아르누보)	기계·기술 중심사회
후기산업사회 (포스트 모더니즘)	개인 중심사회
디지털사회 (퓨전문화)	네트워크 중심사회

퓨전은 무엇이든 쉽게 얻고자 하는 신세대를 매체로 급격히 확산되었다. 문화의 다양성에 대한 용인, 다양한 문화 간의 경계 파괴. 이러한 현상은 이미 20세기 초 다다이즘과 1950년대 이후 팝 아트에서 그 시작을 의미하고 있지만 문화 전반에 나타난 것은 그리 오래되지 않았다.

퓨전의 개념이 1990년대 말과 현재 이처럼 확산되고 있는 것은 앞서 언급된 바와 같이 현대문화의 중심에 서 있는 새로운 세대, 그들이 무엇이든 쉽게 얻고자 하는 성향을 지니고 있으며, <표 3>에서 보여지듯이 현대가 후기 산업사회와는 또 다른 양상을 띠며 디지털 사회로 전환되고 있다. 즉 인터넷을 통해 전 세계 문화를 실시간으로 접할 수 있게 되면서 후기 산업사회에서 나타난 개인 중심적 가치관은 공동의 관심사를 지닌, 다양한 지역과 문화의 사람들을 하나의 공동체로 묶어 주는 네트워크 중심사회로 전환시켰다. 이러한 가치관의 변화는 외국문화나 다소 색다른 문화에 대해 보다 포용적인 입장이 되었으며 나아가 외국문화일지라도 필요하다면 기존의 문화를 변형시켜서라도 흡수하게 되었다. 이러한 경향은 전통의 것은 무엇이든 고리타분하다고 느끼는 신세대가 상업적인 대중 문화의 주도적 세력으로 등장하면서 다양한 영역에서 다양한 세대를 통해 확산되고 있다.

그렇다면 왜 현시점에서 유독 퓨전의 개념이 이처럼 확산되고 있는 것일까. 이는 역사 속에서 나타나곤 하는 세기말적 현상으로 해석해 볼 수 있다. 20세기가 마무리되어 가는 1990년대 말과 2000년의 초에 나타나는 여러 세기말적 현상 중의 하나인 것이다. 이러한 세기말적 현상은 19세기 말의 아르누보 양식과 비교하며 고찰하고자 한다.

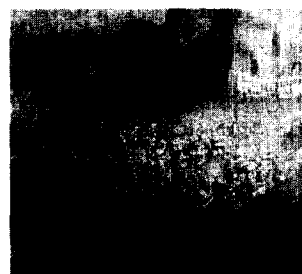
## (2) 퓨전의 특징

퓨전의 개념을 [1+1=2]의 단순한 합이 아니라 [1+1=1]이라는 [새로운 문화의 창출]로 받아들인다면 이는 디지털 개념과 상통하는 바가 크다. 그것은 융합(fusion)이 아니라 이종교배에 의한 진화인 셈이다. 퓨전이 융합이든 진화이든간에 서로 다른 두 가지 문화가 섞인다는 점은 분명하다. 이때 두 가지 문화는, 우리가 쉽게 음식문화에서 찾아 볼 수 있는 동서양 문화의 융합이 있는가 하면 퓨전 재즈와 같이 전통을 쉽게 이해하도록 하는 시간적으로 떨어진 두 문화의 결합도 있다.

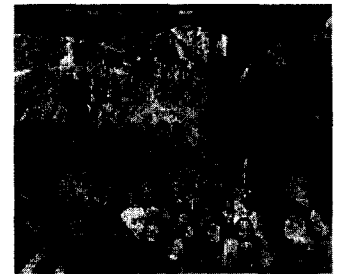
그렇다면 과연 퓨전의 궁극적 목표는 무엇인가? 의미없는 단순히 새로운 것에 대한 추구, 혹은 만족을 얻기 위해서라면 개념과 전통을 파괴할 수 있다는 위험 발상의 발로라면 이는 굉장히 위험한 짓일 것이다. 21세기를 대변하는 시대현상인 퓨전이 긍정적으로 발전해 나아가려면 단순히 뒤섞이는 한 때의 유행이 아니라 시너지 효과를 창출하는, 새로운 문화로서 정착되어야 한다.

## (3) 퓨전 현상과 아르누보

1890년대 유럽과 미국 등지에 널리 확산돼 '새로운 미술' 운동으로 기록된 아르누보 운동은 바로 이 건축 분야의 새로운 시민 정신의 자각에서 시작된 것으로, 곧이어 건축과 관련이 깊은 실내장식(실내디자인)과 가구 그리고 포스터, 책장정, 인테리어 소품 등에 이르기까지 광범위하게 영향을 미쳤다. 아르누보의 기원은 1859년 윌리엄 모리스가 건축가 필립 웹의 도움을 받아 건축한 레드하우스에 까지 거슬러 올라갈 수 있다. 여기서 건축물과 인테리어(실내장식)사



<그림 1> 프랑스와 마레살, 민중의 소리, 1895



<그림 2> 제임스 엔소르, 브뤼셀에 재림한 예수, 1898

이의 개념적 통일이 필요함을 확인시켜 주었다. 1861년 윌리엄 모리스가 [회화, 판화, 가구, 금속공예를 위한 순수미술노동자들의 공방]을 만들었으며 이로서 '서구미술에 있어서 새로운 시대의 출발'을 기록한다. 아르누보 건축은 이전 시대와 달리 외관과 내부장식에서 장식적이면서도 단순성을 강조하고 있으며 실내벽지, 가구 등의 분야에서는 구시대의 양식화된 패턴은 사라지고 자연주의적 개념에 기초해 식물을 모티브로 사용한 자연주의적 문양 등이 등장했다.<sup>8)</sup> 아르누보는 19세기 말의 여러 변혁의 업적들이 집약되면서 초래된 전통 가치체계의 큰 붕괴이며, 새로운 가치체계의 도약이라 하겠다.<sup>9)</sup>

6)백육인, 디지털 복제 시대의 문화, 서울산업대학교, 1997.8  
7)류호창, 문화코드-퓨전, 월간 디자인, 2000. 2

8)장 폴 뷔용(윤철규 역), 아르누보, 열화당, 1997  
9)임석재, 불어권 아르누보건축, 발언, 1997

또한 이전 시대와 달리 19세기말에는 일반대중이 변혁의 중심에 있었다. <그림1><그림2>에서 보여지듯이 모든 문화의 중심에 대중이 있어 그들에게 미래는 아름다운 꿈의 실현이었고 전통사회의 주역들에게 다가올 미래는 암흑과 같은 상반된 상황에 놓이게 되었다.

위와 같은 두 가지 일련의 상황이 겹쳐지면서 19세기말 서구사회가 경험하기 시작한 전통문화의 붕괴의 충격은 엄청난 것이었다. 아르누보시대는 누구나 나누어 가질 수 있는 편리한 미래가 시작되는 한편, 더 나은 미래는 없을 것이라는 역사의 방향을 상실한 세기말적 불안 심리가 넓게 퍼져 있었다<sup>10)</sup>. 세기말적인 시대정신을 담은 아르누보는 고전시대나 중세에 뿌리를 둔 미술양식과 전통을 버리고 새로운 시대의 양식을 예술가들 스스로가 창조했다는 점에서 그 역사적 의의가 있다. 또한 근대건축을 예시하고 산업디자인의 개념을 만들었다는 점에서도 주목할 만하다.

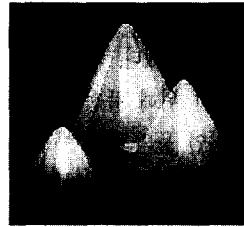
아르누보의 역사적 배경과 비슷한 상황은 20세기말 퓨전의 시작에도 일어나고 있었다. 아르누보의 배경에 산업혁명이 있었다면 현재에는 디지털(네트워크)혁명이 있었으며 퓨전현상이 대중문화 속에서 먼저, 그리고 급속도로 확산되어 간다는 점에서 아르누보와 같은 세기말적 문화현상으로 규명할 수 있겠다.

### 2.3. 디자인 속의 퓨전 문화

#### (1) 문화로서의 퓨전

20세기말에서 21세기로 이어지는 이러한 퓨전 현상들을 하나의 문화로서 규명할 수 있는가에 대한 논의가 있어야겠다. 문화란 영어의 culture, 발을 갈아 경작한다는 의미의 [cultus]에서 유래되었다. '자연에 노동을 가하여 수확한다.'에서 '가치를 상승시킨다. 가치를 창조한다.'는 의미를 갖게 되었다. 나아가 현대에는 '문화'란 미술, 음악, 문학과 같은 특수한 분야를 뜻한다. 광의의 문화는 어원에서 알 수 있듯이 인간에 의해 이룩된 전부를 의미할 수도 있다. 이러한 점에서 근간에 나타나고 있는 퓨전현상들을 기존의 문화에 새로운 가치를 부여하고 있다는 점에서 하나의 문화로 지칭할 수 있다.

문화를 이루고 있는 작은 단위를 문화요소라 하는데 하나의 물질, 하나의 행동, 하나의 기술 등이 모두 문화의 요소이다.<sup>11)</sup> 하나의 문화는 그 나름의 특수한 배열 형태에 따라 문화요소들을 배열하여 문화적 복합체를 이루며 이러한 문화유형은 각각의 문화마다 다르다. 문화유형은 문화의 근저에 있는 통합원리에 의하여 형성된 것이고 인간행위의 전부를 포함하는 것이어서 사회마다 다양하고 독특한 특성을 지니고 있으며 이는 그 사회의 구성원들에게는 가치있고 의미 있는 것이다. 따라서 어느 문화가 더 우수하고 어느 문화가 더 열등한가에 대한 비교나 논의는 무의미한 것이다. 즉 각기 다른 사회의 문화를 하나의 기준을 가지고 평가하는 것은 곤란하며 각 문화의 상대성을 인정하고 그 사회의 맥락에서 그 문화를 평가하고 이해하려



<그림 3> 시로 구라마타, [K-Series], 1972

는 태도를 가져야 한다.<sup>12)</sup> 이것이 바로 문화 상대주의이며 이러한 문화상대주의적 태도가 다양한 문화를 이해하고 수용하는 것을 가능케 한다. 문화상대주의적 태도가 바로 퓨전 개념의 기저에 있다고 하겠다.

퓨전을 하나의 문화로 규정한다면 서로 다른 두 개의 문화를 퓨전 문화의 요소로 들 수 있다. 전통문화와 현대문화, 동양문화와 서양문화 등으로 조합을 이루고 있으며 이는 포스트모더니즘에서도 보여지는 것들이다. 이러한 요소들은 다시 재료와 방법을 대비시키는 통합원리에 의해 디자인 분야에서 적용되고 있다. 즉 퓨전문화에서 보여지는 디지털적 통합원리는 서로 다른 문화 속의 요소들을 대비시킴으로서 하나의 가치상승된 융합을 창출하는 것이다. <그림3>에서 보여지는 시로 구라마타의 조명기구는 현대적이면서 보편적인 재료인 유리를 고전적이며 고급스런 천의 형태를 빌어 표현함으로써 부드러운 빛을 더욱 강조하고 있다. 이러한 퓨전문화의 통합원리는 디지털 시대의 반영이라 하겠다. 여기서 2000년 3분기의 소비자 태도 조사<sup>13)</sup>를 보면 최근 들어 소비지출 중 디지털과 밀접한 관계를 가지고 있는 교통통신비와 교양오락비가 전년 동기 대비 20.2%, 46.5%의 높은 증가율을 기록하였다. 또한 이러한 증가율은 고소득층일수록 높게 나타나며 소득계층별 격차의 심화는 지속될 것으로 전문가들은 예측하고 있다. 디지털 시대에 문화산업이 부각되고 있음은 이미 언급되었



<그림 4> 스티븐 미셀의 [돌체앤가버나] 광고사진

으며 이러한 소비자 태도의 차이는 문화산업의 양상을 양극화하고 있다.

이러한 양극화 현상은 대중이 중심이 되는 퓨전 문화에 직접적인 영향을 주게 되며, 퓨전 문화와 디자인이 고소득층의

다양한 요구에 부응하기 위한 해결책으로서 [세분화, 고급화]되었는가 하면 저소득층의 한정적인 경제 여건 속에서도 그들의 문화욕구를 충족시키기 위하여 [보편화]되었다. 동시에 위와 같이 소득계층별 격차가 심해지는 양상이 누그러들지 않는 한 퓨전 문화와 디자인의 방향도 서로 다른 양극단으로 분리될 것으로 보여진다.

#### (2) 디자인 속 퓨전

디자인 속에 나타난 퓨전 문화를 이야기하고자 할 때, 20세기 초의 전통의 파괴를 주창한 다다이즘이나 1950년대의 미술작품의 대중

10) 임석재, 불어권 아르누보 건축, 발인, 1997

11) 이광규, 문화인류학개론, 일조각, 1992

12) F.E. 존스톤 외, 현대문화인류학, 탐구당, 1991

13) 최숙희, 2000년 3분기 소비자 태도조사, 삼성경제연구소, 2000.8

화를 선언한 팝아트에서 퓨전의 개념을 찾을 수 있으나, 1950년대 이후의 포스트 모더니즘에서 디지털 개념의 퓨전을 볼 수 있다. <그림4>는 앤디 워홀의 [마릴린 몬로]를 배경으로 그와 같은 화장을 한 모델을 내세워 상업광고 사진을 찍었다. 이는 팝아트가 대중적인 접근을 시도한 미술양식임에도 불구하고 '광고사진'이라는 보다 상업적이고 보다 직접적인 대중문화와 비교해 볼 때 이 역시 고급문화에 속한다는 대비를 보여주고 있다. 동시에 1950년대의 과거를 2000년이라는 현대의 개념으로 복합 디지털 복제의 과정을 표현하고 있는 사진작품이다.

부정을 위한 부정이나, 고급문화의 대중화, 전통문화의 현대화는 퓨전의 중심 개념이기 때문이다. 그러나 본격적으로 퓨전이라는 이름 하에 나타나는 새로운 디자인 경향은 20세기 말 혼란스런 세기 말을 포용하기 위해서이다.



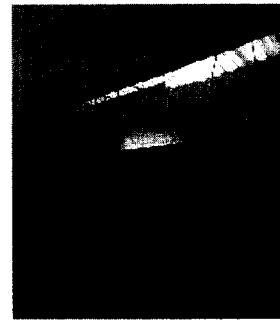
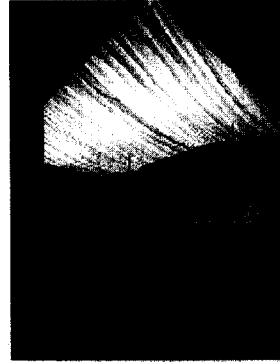
<그림 5> 시로 구라마타, [Miss Blanchet], 1988

(3) 퓨전 디자인과 포스트모더니즘

본 연구에서는 디자인 속의 퓨전을 포스트 모더니즘과 연결하여 이해하고자 한다. 모더니즘이 팽배해지면서 모더니즘이 배제하고 있던 민족의 전통성과 인간의 독창성, 다양성을 추구하는 경향이 서서히 나타나게 되었고 이를 광의의 포스트 모더니즘이라 하겠다. 일반적인 믿음과는 달리 포스트 모더니즘은 반(反) 모더니즘은 아니다. 그 명칭이 시사하듯이 포스트 모더니즘은 모더니즘에 대한 빛을 인정하고는 있으나 모더니즘을 다른 관점에서 종합시켜 그것을 초월하고 있다.

후기 모더니즘은 국제주의 양식에 기초를 두고는 있으나, 더 새롭고 감각적이고 과장적이고 하이테크를 디자인에 이용하고 있다.<sup>14)</sup> '포스트'라는 접두사는 몇 개의 모순된 뜻을 포함하고 있는데, 그 중 하나가 상투적인 것에 대한 끊임없는 투쟁, [연속적인 혁명]을 뜻한다. 그리고 은연 중에 새로운 것에 대한 맹목적인 숭배를 나타내고 있기도 하다.

프랑스의 철학자 장 프랑수와 리오르타는 “한 작품은 우선 포스트 모던해야 모던하게 될 수 있다. 따라서 포스트 모더니즘은 초기 상태에서만 모더니즘일 뿐이고 중국에 가서는 모더니즘이 아니다. 그리고 이 상태는 항구적이다.”라고 말하였다. 포스트모더니즘은 다양한 분야에서 여러 사람들이 이 용어를 사용했다. 그러나 각자가 자신의 고유한 정의에 따라 사용한 것으로 의미에는 많은 차이가 있다. 1960년대 이전까지는 일부 철학자나 비평가들에 의해 산발적으로 나타났으며 1960년대에 이 용어가 비평가들에 의해 문화와 그 현상들을 나타내는 데에 도입함으로써 그 개념이 전반적으로 확산되어 갔다.<sup>15)</sup> 포스트 모더니즘의 특징은 크게 8가지로 요약할 수 있는데 여기서 퓨전과의 공통성을 찾아 볼 수 있다. 포스트 모더니즘의



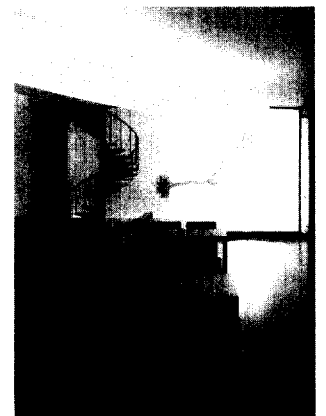
<그림 6> 마사히코 미즈노, [Akashino], 1988

특징 8가지는 다음과 같다. 역사주의, 은유와 상징, 장식성, 이중코드화, 복합성과 대립성, 맥락주의, 절충주의, 해체주의.

특히 그 중에서도 역사주의와 이중코드화, 복합성과 대립성, 맥락주의, 절충주의에서 퓨전적 개념이 확실히 드러난다. 첫 번째 역사주의는 모더니즘에서 무시되었던 역사적 형태와 그 의미를 상황에 맞게 적용시킨 것을 말한다. 약간의 차이는 있지만 퓨전에서 서로 융합된 문화를 특징적으로 보여주는 부분이 바로 그 문화의 역사적 형태이다. 또는 형태는 이중코드화에 의해 달라졌지만 내포하고 있는 의미는 뚜렷이 나타난다. 다음 이중코드화는 단어 자체에서 퓨전의 이미지를 읽을 수 있다. 이중코드화란 디자인이 갖는 의미의 다양성에 기초를

둔 것으로 작품의 형태가 이중적 의미로 자각되는 것을 말한다. 이는 디자인 언어를 확장시켜 이중적 취향과 하부문화의 다양성에 대응하고자 하는 의도를 가진 것이다. <그림5>에서 보여지는 시로 구라마타의 의자는 일본적인 작은 꽃을 투명한 블럭 속으로 매입함으로써 형태적으로 단순하고도 보편적인 요소를 가장 일본적으로 표현하고 있다.

포스트 모던 건축이 기본적으로 추구했던 미학은 일차적인 기능을 형식적으로 무시하면서 다소 감각적인 형식적 요소들을 앞세워 2차적인 기능과 역할을 부각시키는 데 있다고 할 수 있다.<sup>16)</sup> 이 때 형식적 요소를 부가함으로써 충격적 혼합이 이루어진다. 포스트 모더니즘이 보여주는 형태의 변환은 건축의 한 요소를 과거의 소재로 대체하고 있으며, 이는 건축의 역사적 사례와 문화현상을 중시하고 그 속에 나타난 형태를 공간 속에서 커뮤니케이션으로 손쉽게 인식시킬 수 있는 이미지를 추구하는 것이다. 이러한 형태의 변환을 통해 작가는 새로운 코드를 만드는 데 그것의 궁극적인 목적은 외연적 상상을 풍부하게 하기 위한 것이며 동시에 대중에게 한층 더 다가가려는 디자인을 지향하는 데에



<그림 7> 마영범·김주희, [Barba], 1999

14)이연숙, 실내디자인 양식사, 연세대학교 출판부, 1998, 1  
15)찰스 쟁크스(신수현 역), 포스트 모더니즘, 열화당, 1993

16)이정옥·김은지, 현대건축의 신디자인 개념에 관한 연구, 한국실내디자인학회지 20호, 1999.9

있다.<sup>17)</sup> 바로 고급문화를 대중화시키려는 시도가 퓨전과 포스트 모더니즘의 주요한 공통점이다. 또 하나 포스트 모더니즘은 단일하고 일관성 있는 사상체계가 아니며, 낭만주의나 리얼리즘 같은 특정한 유파는 더욱이 아니다. 포스트 모더니즘은 어디까지나 근대에 나타나기 시작한 다양한 예술적·일상적·사상적 경향을

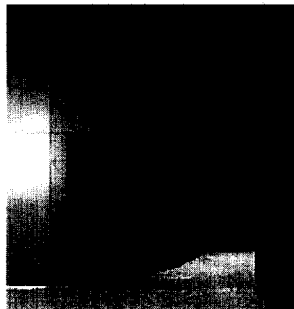


<그림 8> 박성철, [우리그릇 圖], 1999

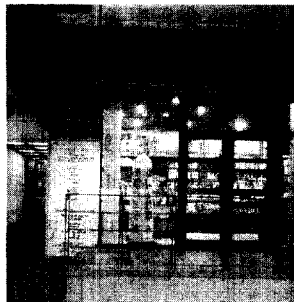
지칭하려는 의도에서 발생한 것이다.<sup>18)</sup> 바로 이점에서 포스트 모더니즘과 퓨전의 공통점이 분명해지는 것이다. 다양한 영역에서의 현상들을 어떤 구체적인 면에서 동일성을 가지고 있다고 말하기는 어렵다. 다만 다원성과 상대성을 강조하는 정신만이 공통적으로 논의될 수 있다. 이처럼 퓨전은 20세기말에서 21세기초에 나타나고 있는 하나의 경향이지 미술양식으로 분류되기에는 아직 시기상조라 할 수 있다. 다양한 영역에서 다양한 형태로 이루어지는 시대적 문화 양상일 뿐이다.

디자인에서 보여지는 퓨전 경향은 다양한 디자인 영역에서 나타난다. 정보통신의 발달로 서로 다른 문화에 대한 탐구가 쉬워지게 되고, 서로에 대해 익숙하게 됨으로써 퓨전문화가 저절로 생성된 것이다.

최근 인테리어 디자인과 가구디자인에서 나타나는 경향인 [젠 스타일]이나 [오리엔탈 미니멀리즘]이 대표적 퓨전 스타일이라 하겠다. <그림7>에서 보여지는 천장의 조명이 그것이다. 우주선을 연상케 하는 현대적이고 기술적인 형태와 이를 표현하는 고전적인 소재의 어울림은 퓨전양상을 단어 그대로 표현하고 있다. <그림7><그림8>에서 나타나는 형태와 소재의 활용은 각각에서 교체되어 퓨전을 표현하고 있다. <그림6>은 직선적이고 현대적인 형태와 고전적 소재의 융합, <그림10>은 반대로 [들어열개]의 형태를 직접적으로 드러내면서 소재는 유리 와 같은 신소재를 쓰고 있다. <그림9>의 파사드는 현대적 건축 속에



<그림 9> 시로 구리마타, [Kiyotomo], 1989



<그림 10> 최서영, [ARTINUS], 1999

내재되어 있는 전통적 공간을 암시하고 있다.

기술적으로나 형태적으로 너무나도 현대적이고 서양적이면서, 그것의 소재나 이미지는 가장 고전적이고도 동양적인 공간. 동양의 한지나 대나무를 이용하여 만든 현대적 디자인의 조명기구. 왕골을 이용한 식탁매트와 백자처럼 생긴 양식기. 이러한 모든 것들이 우리 주변에 널리 퍼진 퓨전 디자인이다. 그러나 그것들이 지니고 있는 외형적 공통성만을 가지고 퓨전 디자인이라 규정하기보다는 [고급문화의 보편화], [대중문화의 고급화]를 향한, [지역문화의 세계화]를 위한 내면의 의미에서 그 뜻을 찾아야겠다.

### 3. 결론

디지털 개념이 보편화된 21세기에, 어쩌면 퓨전 문화의 확산은 필연적인 것이다. 앞서 언급된 디지털의 특성들을 보면 퓨전의 특성과 일치한다. 과거의 문화가 지속적으로 반복 (무한 반복성) 되고 동·서양의 문화가 어울려 변형 (변형의 용이성) 되고 상호의 문화에 영향 (쌍방향성) 을 주며 변형과 반복을 위해 각각의 문화가 압축 (압축성) 되어 전달되며 만들어진 퓨전 문화. 그 새로운 코드의 문화가 그 이전의 전통문화를 파괴하지 않는다 (복구의 용이성). 또한 디지털 사회에서 정보의 속도가 가속화되면서 사람들이 [빨리 느끼는 것]에 반응하기 시작하였다. 모든 정보와 의사소통의 속도가 순식간에 이루어지고 사람들은 그것을 빠른 시간 안에 수용하거나 혹은 거부해야 하는 상황이 되면서, 논리적으로 설명할 수는 없으나 마음에 드는 것, 흥미로운 것이 선택의 새로운 기준이 되고 있다.<sup>19)</sup> 이러한 디지털 시대의 여러 상황들은 디자인에 퓨전의 물결을 불러왔으며 이는 19세기말의 산업혁명이 아르누보를 가져올 수 밖에 없었던 것과 같다. 또한 앞서 살펴본 바와 같이 포스트 모더니즘과 디지털시대의 퓨전은 매우 많은 공통점을 지니고 있다. 위의 고찰로 보아 포스트 모더니즘은 광의의 퓨전 개념으로 해석할 수 있으며 나아가 1990년대 말과 21세기 초에 나타나는 포스트 모더니즘이 바로 디지털 퓨전 현상이라고 보여진다. 즉 1950년대 이후 산발적으로 발생되었던 퓨전경향과 디지털 시대에 나타나는 퓨전문화는 다르게 해석되어야 한다. 포스트 모더니즘은 고급문화와 대중문화의 차이를 붕괴된 것의 중요성을 인식하고도, 대중문화와 일상생활에 매우 무관심한 쪽으로 발전하여 그 영향력과 의미가 쇠퇴해 왔다. 그러나 디지털 퓨전은 고급과 대중, 전통과 현대, 동양과 서양의 양자를 모두 수용하면서 동시에 양자에 어디에 일치되지 않는 복합복체의 형태를 지님으로서 포스트 모더니즘에서 한 단계 가치 상승되었다고 하겠다. 디지털 혁명과 퓨전 문화. 이렇게 디지털 시대와 퓨전 문화는 서로 불가분의 관계를 갖고 있다. 21세기 디자인의 향방이 어떻게 될지는 알 수 없다.

19세기 말의 복합적 상황을 친구대립으로 단정지으며 역사주의

17) 이정옥·김은지, 현대건축의 신디자인 개념에 관한 연구, 한국실내디자인학회지 20호, 1999.9

18) 찰스 젱크스(신수현 역), 포스트 모더니즘, 열화당, 1993

19) 김정호·장성원, 디지털 기술과 산업의 미래, 삼성경제연구소, 2000. 6

건축의 존재를 전면 부정하려는 시각은 기본적으로 건축사의 이상적인 전개방식을 일직선적 발전모델로 보려는 가정에서 출발한다. 이러한 관점 하에서는 항상 새로운 것을 추구하는 미래지향적인 변혁만이 바람직한 예술운동으로 인정받아 왔다.<sup>20)</sup> 1970년대 이후 이것이 많은 것을 놓칠 수밖에 없는 위험한 시각임이 지적되어 왔다. 그러나 디지털 시대의 사람들은 새로운 것에 매료되고 이것에 몰두하고 있는 것이 사실이다. 표절과 무단복제, 짜깁기 등, 고급화나 보편화를 위한 가치창조가 아닌 또 하나의 소외된 자아상실의 포스트 모더니즘의 일면이 재현될 가능성도 존재한다.<sup>21)</sup>

그러나 21세기 디지털 시대의 모든 디자이너들은 퓨전문화가 지니고 있는 문화상대주의적인 태도로 디자인하여야 한다. 그것은 퓨전문화가 갖고 있는 외형적인 새로움의 창출이기보다는 퓨전문화 지닌 복합복제를 통한 가치상승이라는 의미를 구현할 수 있는 디자인이 되어야겠다. 파격적인 두 문화 간의 복합 디지털 복제인 퓨전 문화는 두 문화의 가치상승을 유도하며, 나아가 이러한 디지털 디자인은 새로운 21세기 문화를 제시해줄 수 있을 것이다.

## 참고문헌

1. 권영걸, 21세기 한국의 공간디자인 패러다임, 월간 인테리어 통권159호, 1999.12
2. 박은경, 디지털 '속도'에 밀미하는 아날로그, 주간동아 제226호, 2000
3. 김정호·장성원, 디지털 기술과 산업의 미래, 삼성경제연구소, 2000. 6
4. 김휴중, 디지털 사회의 키워드, 삼성경제연구소, 2000. 6
5. 백옥인, 디지털 복제 시대의 문화, 서울산업대학교, 1997.8
6. 류호창, 문화코드-퓨전, 월간 디자인, 2000. 2
7. 장 폴 뷔용(윤철규 역), 아르누보, 열화당, 1997
8. 임석재, 불어권 아르누보건축I, 발언, 1997
9. 이연숙, 실내디자인 양식사, 연세대학교 출판부, 1998. 1
10. 찰스 쟁크스(신수현 역), 포스트 모더니즘, 열화당, 1993
11. 이정옥·김은지, 현대건축의 신디자인 개념에 관한 연구, 한국실내디자인학회지 20호, 1999.9
12. 최숙희, 2000년 3분기 소비자 태도조사, 삼성경제연구소, 2000.8
13. 윌리엄 미첼(이희재 역), 비트의 도시, 김영사, 1999.1
14. 월간 인테리어 160호, 2000.1
15. Anne Massey, Interior Design Of The 20th Century, Thames And Hudson, 1990
16. 김춘일, 팝아트와 현대인, 열화당, 1989.12
17. 앤드류 로스 외(배병인 외), 포스트 모던의 문화·정치, 민글, 1993
18. F.E.존스톤 외, 현대문화인류학, 탐구당, 1991
19. 이광규, 문화인류학개론, 일조각, 1992
20. 시게루 우치다·겐지 오키, Japan Interior vol.1·2, Rikuyo-Sha, 1994
21. VOGUE 553호, 1996.9

<접수 : 2000. 10. 27>

20) 임석재, 불어권 아르누보, 발언, 1997

21) 백옥인, 디지털 복제 시대의 문화, 서울산업대학교, 1997.8