

***퓨전 디자인의 수사학적 표현에 관한 연구

A Study on the rhetorical expression of the Fusion Design

김은지* / Kim, Eun-Ji
이정욱**/ Lee, Jeong-Wook

Abstract

In recent years when the importance of public communication is more emphasized, it has to be noticed that we are now living in the public-initiated age of rhetoric resulted from rapid development of broadcast media. Therefore, the purpose of this treatise is to examine the structural characteristics in the fusion design in order to analyze the rhetorical expressions as symbols of communication. One of those is intertextuality that expresses metaphorically by blending and borrowing codes and another is hypertextual space where various texts twines around each other making brand-new and diverse organizations, as the combined allegory with a number of hidden expression. The fusion design may be understood as the intention to attract gaze to visual messages and as the rhetorical expressions based on compounding aesthetic codes by producing new cultural meanings. If fusion, a phenomenon which represents the 21st century, not a passing fad of cultural mixture, is ready to take the initiative, the design has to be groped for that creates a synergy effect.

키워드 : 퓨전 디자인, 수사학적 표현, 상호텍스트성, 하이퍼텍스트적 공간, 은유, 알고리즘

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 의의

인터넷 혁명 이후 디지털 정보시대를 맞이한 건축은 문화의 다양성 수용과 문화간의 경계 파괴로 인한 이른바 문화 상대주의적 경향을 나타내면서 다양한 퓨전적 실험을 모색하고 있다. 이에 따라, 본 논문은 현대 건축의 실내공간에서 나타나는 시각적 이미지의 복합적인 코드를 분석하고 다각적인 해석의 대상이 되고 있는 퓨전 디자인의 미학적 본질에 접근하는 데 그 목적이 있다. 일반적으로 퓨전 디자인의 표현 기법들은 열린 해석을 유발함으로써 건축 표현의 규범적인 형태를 탈피하는 성향을 보이는데 이 점에 기초하여 새로운 문화적 의미생산과 예술의 새로운 시도들을 통해서 미적 코드들의 혼성적 성향을 보이는 수사학적 표현들을 분석하고자 한다.

거시적으로 보면 이러한 노력은 앞으로 더욱 전문화되고 퓨전의 대상이 되는 실내 건축을 대중문화의 생산적 공간에 위

치시키는 데도 도움이 되리라 기대해 본다.

1.2. 연구 방법 및 범위

퓨전 디자인은 직설적인 방법으로 과거를 재현하고 전통 테크닉을 사용하는 재생주의나 전통주의와는 구별되는 커뮤니케이션을 시도한다는 점을 주시할 필요가 있다. 따라서 다소 잠정적이긴 하지만, 퓨전 디자인의 수사학적 표현기법을 분석하기 위해 상호텍스트성(intertextuality)과 하이퍼텍스트(hypertext)를 매개 변수(parameter)로 사용하여, 혼합적 및 혼성적 미학에 기초하는 퓨전 디자인이 디지털 시대로 접어들면서 어떤 코드 변환을 나타내는지, 또한 그것이 수사학적으로 어떠한 의미를 표방하고 있는지 한국의 실내 공간의 사례로 분석해보기로 한다.

2. 문화 현상으로서의 퓨전

2.1. 퓨전의 개념

사전적으로 퓨전(Fusion)은 용해, 용융(溶融), 융합 등의 뜻을 갖고 있으며, (정당이나 당파 따위의) 연합, 연립, 합병, 제휴 등의 의미로도 쓰인다. 한때 「퓨전」은 「퓨전 재즈」를

* 정회원, 경원대학교 건축학과 박사과정

** 이사, 경원대학교 실내건축학과 부교수

*** 본 연구는 1999년도 경원대학교 학술연구비에 지원을 받아 이루어졌다.

의미했지만, 오늘날에는 문학·미술·음악·요리 등에서 장르의 구분 없이 융합되는 현상 자체를 포괄적으로 가리킴으로써 이 용어는 국경이 사라진 세기말의 다국적-다인종 문화양식의 총칭으로서 사용되기에 이르렀다. 다시 말해 ‘녹인다’는 뜻의 퓨즈(FUSE)를 명사형으로 만든 이 단어의 의미 그대로 음식과 음악, 패션, 인테리어 및 건축을 비롯해 모든 문화 예술의 장르들이 잡종적으로 혼합, 변화되는 마치 화학 작용이 일어나는 듯한 현상으로서 퓨전은 이제 우리 시대의 문화 스타일로 굳혀지고 있다.

형상과 개념이 시대와 문화를 뛰어넘어 서로 뒤섞이는 이러한 퓨전 양식은 기존의 패러디(parody)¹⁾나 혼성모방(pastiche)과는 좀 더 다른 차원에서 접근해야 할 것이다. 퓨전을 비롯하여 패러디와 혼성모방 모두가 혼성양식(hybrid)에 기초하지만, 그것이 의도하는 것은 엄연히 다르다. 구체적으로 패러디나 혼성모방은 다른 시대의 형상들이 현재의 시간과 공간에서 다른 개념의 형상(일차적인 기능이 이차적인 기능)으로 변이 되는 것²⁾이라면, 퓨전은 부분적인 형상의 도입이 아니라 시대적 개념과 모든 예술 장르간의 접합을 시도하여 형태와 역사 사이에 불협화음을 창조하는 보다 더 과감한 시도로 간주될 수 있다. 즉 구조와 사건, 다시 말해 물리적으로 안정된 구성(즉 하나의 시니피앙(Signifian)으로서 객관적으로 기술할 수 있는 것)과 새로운 시니피에(Signifié)를 만들어 내는 사건들이 변하면서 일으키는 동요(動搖)라고 할 수 있다.

이미 현대 문화는 고급문화와 저급문화의 이분법적 사고를 부정하고 있다. 문화의 장르를 구분하고, 고급문화와 저급문화를 차별화 하던 이분법적 사고에 이의를 제기한 것은 이미 20세기 초반의 다다이즘(dadaism)과 초현실주의(surrealism)로 거슬러 올라가 뒤상(M. Duchamp)과 달리(S. Dali)로부터 1960년대 팝아트(Pop-Art)의 워홀(A. Warhol)에 이르기까지 오랜 역사를 가지고 있다. 더욱이 포스트모더니즘 시대로 접어들면서 엘리트주의와 고답(高踏)주의의 그늘에 가려 빛을 보지 못하던 대중문화가 존재 이유를 부여받으면서 기성 엘리트 문화에 대한 저항으로 대중과의 원활한 커뮤니케이션을 통해 탈장르 현상을 초래했으며 장르와 장르, 문화와 문화 사이를 엄격히 구분하면서 순수성을 강조하던 근대문화의 계급적·귀족적 이분법은 옛 시대의 유물이 되었다. 이러한 관점에서 우리는 퓨전으로 대표되는 탈장르적 경향을 과도기적인 문화현상의 혼란으

로 보기보다는 새로운 예술문화를 잉태하기 위한 창조적인 몸부림으로 해석해야 한다.

2.2. 디지털 시대의 퓨전

퓨전 문화는 예술의 세속화 현상과 밀접한 관련을 맺고 있다. 기호학자 움베르토 에코(Umberto Eco)가 “21세기는 갖가지 문화가 뒤섞인 잡종적 혼합이 될 것”이라고 예언한 그대로이다. 이것과 저것을 섞으면 어떤 것이 나올까하는 호기심과 도전의식, 여기에 새로움에 대한 무한한 상상력이 결합해서 생겨난 퓨전은 현 시대의 특성을 잘 반영하는 문화 현상이다. 그리고 이런 현상을 가속화시킨 장본인은 당연 디지털 테크놀로지(Digital-Technology)이다.

퓨전 문화는 문화 변용 현상으로서, 문화계에서는 문학과 영화가 만나고 TV에서도 교양과 오락, 드라마나 코미디가 융합된 새로운 장르가 잇달아 탄생하고 있으며 미술에서도 평면과 입체가 결합하는가 하면 미술적 요소와 비미술적 요소가 결합하여 새로운 화학 반응을 일으키기도 한다. 이렇듯 문화의 장르들이 서로의 경계를 침범하는 탈장르화 현



<그림 1> 백남준 <보이스카(+30):나는 에스키모, 카자흐인은 한국인> 1996. 이 작품은 과학과 예술의 경계를 허물어버리는 실험적 작품

상이 일어나는 것은 삶과 예술의 경계를 허물어버리는 새로운 형식의 실험으로 예술과 대중들간에 소통의 문제를 고민하는 과정에서 생겨난 것이라 할 수 있다.³⁾ 더욱이 탈장르를 심화시키는 요인으로 영상 및 정보통신기술의 눈부신 발전과 이에 따른 수용자들의 태도변화를 손꼽을 수 있다. 다시 말해 미술·음악·연극·문학 등 모든 예술 장르가 인터넷이라는 양방향 커뮤니케이션 네트워크와 연결된 장르의 파괴는 물론이고 문화 소비자는 유기적인 텍스트 생산에 참여할 수 있게 되었다.

이렇듯 자유로운 미적 실험의 과정인 퓨전은 예술가 각자의 창조적 능력과 각 장르의 실험적 형식이 열린 사고 안에서 융합되고, 모든 가능성에 대해 순수하고 능동적으로 반응하여 더 큰 파괴효과를 낼 수 있다. 이 때문에 각 장르의 경계는 파괴되어 문화 전체의 흐름으로서 퓨전은 미래지향적인 디자인으로 21세기의 새로운 문화 코드가 될 것이다.

2.3. 퓨전 디자인에 대한 방법론적 선택

밀란 쿤데라(Milan Kundera)는, 인간들을 움직이는 것은 더 이상 논리적인 사상체계가 아니라 단지 일련의 이미지와 암시라는 것을 강조하기 위해 “이데올로기”라는 말 대신에 “이마골

3)양해림, 미의 퓨전시대, 철학과 현실사, 2001, p.147.

1) <Parody>의 사전적 의미는 ‘조롱 또는 웃음을 자아내기 위한 플롯 또는 형식의 의식이고 의도적인 모방’(출처: Dupriez, Bernard: 「Les procédés littéraires」, Union générale d'édition, 1984, Paris) 패러디와 유사한 개념으로는 풍자(의도적인 빈정거림), Pastiche(유희적인 모방), 풍자화caricature, à la manière등이 있다.
2) 예를 들어, 고대의 파르테논 신전에서 사용된 도릭(Doric)오더가 현대의 호텔이라는 공간에서 조명의 기능을 수행하는 장식적인 요소로 사용될 때, 건축의 일차적 기능(지탱의 기능)은 상실했지만, 문헌학적 지식 덕분에 이차적 기능(상징적 기능)은 남게 된다.

로기(Imagologie)”라는 신조어를 만들어 냈는데 이 표현은 후기 산업사회의 문화정서이자 시대 정신을 대변한다.

이러한 관점에서 건축디자인을 연구하는 일은 그것을 커뮤니케이션의 대상으로 간주하고 그 <시각적 이미지>들이 무엇을 어떻게 전달하는지를 규명하는 작업으로 간주될 수 있다. 이를 위해서는 그 이미지들이 생성되는 코드의 복잡성을 분석해야 하며 궁극적으로는 복합 코드의 사용 의도를 파악해야 할 것이다. 이는 결국 현대 건축의 퓨전 디자인을 엄연한 메시지로 분석하는 작업을 의미하며 이런 분석에는 수사학적 접근 방법이 사용될 수 있다. 이 같은 방법론적 선택은 문학에서 시적 메시지를 분석할 때처럼, 더욱 복잡한 코드에 기초하는 현 시대의 미적 메시지를 분석하는데서 비롯된다.

사실 수사학에 대한 최초의 정의들은 ‘설득(persuasion)’의 개념에 집중되지만 20세기 중반의 서구 수사학은 ‘문체의 수사학’과 ‘논증의 수사학’⁴⁾이라는, 내용과 형식의 분열된 양상을 보인다. 즉, 한편으로는 ‘잘 표현하는 기술’과 다른 한편으로는 ‘논증하는 기술’, 또는 ‘설득하는 기술’로 정의되고 있다. 이러한 의미에서 퓨전 디자인의 표현기법은 이중교배의 융합된 문화로, 형태는 달리 사용되지만 그것의 본래 의미는 그대로 나타나고 있다. 또한 건축의 시각적 이미지들이 나타내는 메시지는 문헌학적(또는 전문적) 해석이 없이도 수많은 시니피에(signifié)들을 만들어내고 있으며 발신자의 의도를 추측하여 해석해야



<그림 2> Moore, C. 『Piazza d'Italia』

하는 전통적 의미의 예술작품과는 달리 수신자의 자유로운 해석이 가능하다. 예를 들어 퓨전 디자인의 시초라고 할 수 있는 찰스 무어의 『Piazza d'Italia, New Orleans, Louisiana, 1979』에서 피아짜(광장)를 둘러싸고 있는 건물들의 타원형 파사드 앞에는 다섯 가지의 고전적 기둥(도리스식, 이오니아식, 코린트식, 투스커니식, 컴포지트식)을 그대로 모방하고 있지만, 기둥과 코린트식 캐피탈 사이는 팝-아트의 상징이라고 할 수 있는 네온 튜브로 장식되어 있다. 이러한 역사주의적 요소들은 본래의 본질 체계를 시·공간적으로 이탈하여 후기 산업사회의 상징이라 할 수 있는 네온의 조명을 받음으로써 강렬한 의미 충돌을 일으킨다. 결국 역사적·문맥적·지역적 코드의 이탈은 불협화음을 만들어냄으로써 역사적 유희성에 기초하는 퓨전 공간을 창출해내었다.⁵⁾ 이처럼 건축언

4) 문체의 수사학은 사자를 사자라고 부르지 않고 ‘백수(百獸)의 제왕’, 혹은 ‘동물의 자존심’이라고 부르는 것처럼 언어에 다의성의 논리를 도입한 ‘표현 위주의 수사학’이고 논증의 수사학은 지적인 동의를 얻어내려는 설득적 담론으로 형식화되지 않은 사유의 광범위한 영역을 포괄하는 ‘내용 위주의 수사학’이다.

5) 김은지, 수사학적 분석을 통한 포스트모던 건축의 표현 특성에 관한 연

어의 구문론(syntax)을 이탈하면서도 고대의 소재들을 사용하는 동시에 광장이 위치할 공간 자체를 새롭게 설정한 것은 코드의 이탈 내지는 복합 코드의 사용에 근거하며 결국에는 열린 해석을 유발한다. 한마디로 이런 식의 디자인 컨셉트는 상호텍스트성을 반영하는 동시에 한편의 유희적 시를 만들어낸다. 여기서 말하는 유희성은 대중에게 좀더 다가가려는 의도이자 수사학이 분석 대상으로 삼는 이른바 ‘대중들을 향한 설득’이다. 다시 말해 ‘피아짜 이탈리아’는 건축적 담론을 통해 건축가의 어떠한 주장을 받아들이게 하고 행동하게 하는 ‘상황’(뉴올리언즈에 살고 있는 시실리아 출신의 이탈리아인을 광장으로 유도하는 것)을 만들어냈다고 할 수 있다.⁶⁾

3. 퓨전 디자인의 수사적 접근

3.1. 퓨전 디자인의 대상과 소재

현대 건축에서 보여지는 퓨전 디자인의 경향은 공간적(공시적) 퓨전과 시간적(통시적) 퓨전으로 나뉘어질 수 있다. 이러한 현상은 정보통신기술 매체의 발달로 인해 새로운 정보들이 전 세계에 동시적으로 전달되고, 직접적인 영향을 미치는 상황에서 더 이상 시간적·공간적 관점에서의 지역적 이분법은 폐기되었음을 의미한다.

구체적으로 전자인 공시적 퓨전의 사례는 동양과 서양의 만남, 혹은 자연과 인공의 만남이라고 할 수 있으며, 20세기 후반에 들어와 서구문화의 이성 중심적이고 합리적인 철학이 한계를 보이는 시점에서 동양의 사상과 문화가 돌파구의 역할을 하기도 했다. 최근에 인테리어 디자인과 가구디자인에서 유행하고 있는 ‘젠 스타일(Zen Style)’이나 ‘오리엔탈 미니멀리즘(Oriental Minimalism),’ 그리고 ‘에스닉 스타일(Ethnic Style)’을 공간적 퓨전의 예라고 할 수 있다.

다음으로 후자인 통시적 퓨전은 포스트모더니즘 미학에서 주로 나타나는 시대적 건축양식의 혼재된 현상(절충주의)으로서 건축의 한 구성요소를 과거의 소재로 대체하거나 조형적 요소를 은유적으로 표현하는 것으로 건축가는 이러한 코드의 변환을 통해 보다 더 대중적인 커뮤니케이션을 지향하려 한다.⁷⁾



<그림 3> 공시적 퓨전 -An oriental influence, Casa Bergada, Tonet Sunyer

구, 경원대 석사논문, 1999, p.62.

6) 수사학은 담론을 ‘상황 속에서만’ 인식한다. 즉 수사학은 담론을 수신자와 발신자간의 또는 변론가나 청중간의 또는 법정에서의 변론의 경우 두 변론가들간의 의사 소통의 수단으로 간주한다.(출처: A. Kibédi-Varga, Rhétorique et littérature, Didier, 1970, p.22)



<그림 4> 통시적 퓨전-Jerde, J. 『MCA City Walk』, 1994

위와 같은 두 가지의 퓨전 현상은 그 대상과 소재에 있어서 코드의 융합과 부분적인 변이의 작용으로 이루어지고 있으며 기존 건축 언어의 규범을 벗어나는 수사적 표현기법을 추구하고 있다. 그렇다면 우선, 현대 건축에서 퓨전 디자인적 요소들의 유형과 결합방식을 규명하기 위해서는 건축 언어의 분절체계를

살펴보아야 한다. 에코(U. Eco)가 말하듯이,⁸⁾ 언어는 이중 분절의 기호체계인 반면에 건축은 더 많은 분절을 허용하고 있으며, 특히 삼차 분절의 요소가 되는 건축적 요소(문, 창문, 주두 등)나 순수 조형적 소재는 이미 상징적 의미를 내포하고 있다. 이런 분절체계를 토대로 수사학적 표현기법은 형태변환, 구문변환, 의미변환, 논리변환⁹⁾으로 나뉘어 질 수 있으며 이 네 가지 변환은 궁극적으로 건축의 시적 언어를 지향하는 것으로 간주될 수 있다. 이 모든 것에는 절충주의에 근거하는 혼성적 표현 양식 내지는 표현적 소재의 혼성적 사용방식이 내재해 있다고 할 수 있다. 이러한 관점에서 공시적 퓨전은 두 가지의 코드를 충돌시키는 은유로써 의미변환¹⁰⁾이라 할 수 있으며 통시적 퓨전은 추상적인 논리를 일련의 연관성 있는 은유로 구성된 알레고리¹¹⁾인 논리변환으로 연결 지을 수 있다.

결과적으로, 퓨전적 공간은 분절체계에 입각해서 실내 공간 내에서의 조형적 소재와 건축 구성요소들의 다중적 코드의 혼합된 방식으로 표현된다. 또한 공간의 상위 차원에서는 건물 담화에 근거하여 공간들의 결합 방식이 새로운 의미를 생산한다. 어쨌든 수사학적 관점에서 퓨전 디자인을 재조명해 볼 때 문제의 핵심은 기존의 코드 이탈에서 비롯되는 은유적 표현과

분절체계에서 공간을 구성하는 다중적 코드의 융합에 의한 추상체계에 그 초점이 맞추어질 수 있을 것이다.

3.2. 퓨전 디자인의 수사학적 분석

21세기의 현대사회를 정보화의 시대, 즉 디지털 시대라고 명명하는 것은 디지털 테크놀로지가 이미 '기술'이 아닌 문화가 되었음을 의미한다. 디지털 시대에는 이미지라는 표현의 원질(原質)이 디지털 서사로 등장하고 그것은 '양방향성(상호텍스트 intertextuality)'과 '하이퍼텍스트(hypertext)'의 성향으로 나타나며 이 두 가지 특징은 디지털 이전 문화와 비교했을 때 혁명적인 변화를 가져왔다. 먼저 '상호텍스트'는 단선의 의미전달인 '일방향성'과 대비되며, '하이퍼텍스트'는 텍스트의 '독립성(혹은 완결성)'과 대비되는 것으로 요약하면 디지털 문화는 양방향적 소통과 상호연관된 텍스트의 그물망을 거대한 유기체로 탄생시키는 것을 뜻한다.

그렇다면 퓨전 디자인에서 상호텍스트성과 하이퍼텍스트성이 어떠한 표현기법으로 나타나고 있는지를 실내공간의 사례를 수사학적 관점에서 살펴보고자 한다.

(1) 상호텍스트성(Intertextuality)

상호텍스트성을 최초로 정의한 크리스테바(J. Kristeva)는 "모든 텍스트는 다른 텍스트의 흡수와 변형"으로 이루어진 것¹²⁾이라 하였으며 이러한 개념에서 텍스트는 새로운 의미를 창출하고 그것을 읽는 독자들로 하여금 새로운 의미작용에 참여케 한다는 것이고, 그러므로 모든 텍스트는 그 자체로 완결된 닫힌 단일성의 세계가 아니라 다른 무수한 텍스트의 흡수이고 그에 의한 변형이라 할 수 있다. 이것은 건축적 의미에서 텍스트와 독자의 역동적 관계를 중요시하며 발신자(건축가)와 수신자간의 커뮤니케이션 측면에서 메시지(건축물)를 발신자 시점에서 작품의 코드화로 간주하기보다는 해석자의 인식 전환에 따른 건축 해석의 문제로 더욱더 주시된다.

다시 말해 현대건축의 의미적 측면에서 건축언어, 즉 건축 구성요소간의 관계가 일의적인 관계로부터 다의적 관계로 발전하여, 건축 요소의 관계는 끊임없이 산종(散種)하는 임의적 결속을 나타내는데 이것은 건축에 대한 열린 해석을 유도하는 수사적 기법인 은유(metaphor)로 귀착된다. 이는 영화에서 '인터랙티브(Interactive)'라는 새로운 형식의 영화가 선보이는데, 이것은 영화감상의 수동성에서 벗어나 관객이 능동적으로 개입한다는 의미로 영화 속의 주인공이 어떤 결단을 내려야 할 때, 관객이 직접 판단하고 결정하게 만드는 이른바 인터랙티브영화의 개념과도 상통한다. 예를 들어 게임 같은 영화 『블레이 워

7)김은지·이정옥, 현대건축의 신디자인 개념에 관한 연구, 한국실내디자인학회지 20호, 1999.9, p.29.

8)언어적 메시지는 일차적으로는 형태소로 분절되고, 이차적으로는 음소로 분절되듯이, 하나의 건축물은 그것을 구성하는 공간들로 분절(일차 분절)되고, 이런 공간들은 그것을 구성하는 벽, 천장, 바닥으로 분절(이차 분절)되며 그 다음의 하위요소들에 의해 분절(삼차 분절)된다고 할 수 있다.(출처: U. Eco, La struttura assente, 김광현 역, 기호와 현대 예술, 열린책들, 1998, pp.393~400)

9)그림 μ는 수사적 문체들을 <어형 또는 형태변환 Métaplames>, <구성 또는 구문변환 Métataxes>, <어의 또는 의미변환 Métasémèmes>, <논리 또는 지시대상의 변환 Métalogiques>로 구분하여 언어의 시적 메시지를 분석하는 도구로 사용하였다.(출처: J. Dubois(외), Rhétorique générale, 용경식 역, 일반수사학, 한길사, 1989, pp.75~76)

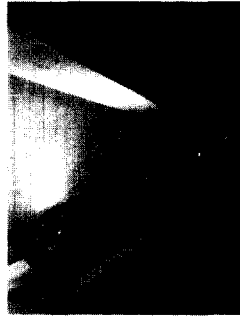
10)대다수의 시학 이론가들은 의미(어의)변환을 수사적 문체 중에서 가장 중요하게 생각하며, Métasémèmes라는 신조어는 수사법 전체의 중심적인 문체인 은유를 지칭하는 포괄적인 용어로써, 시적 언어의 존재 전체를 결정하는 문체이다.

11)르볼에 따르면 알레고리는 추상적 사실을 기술 내지는 이야기의 형식으로 전달하기 위해 사용되는 일련의 연관성 있는 은유로 구성된다.(출처: O. Reboul, La Rhétorique, Que sais je?, No. 2133, P.U.F)

12)크리스테바(J. Kristeva)는 기호학자로서 그는 언어의 배후에 있는 것은 창작하는 주체가 아니고 다른 언어이며, 그 하위의 집합인 다른 언어는 잠재적 내용 또는 그 텍스트의 하부구조로 해석되거나 선재했던 텍스트로서 해석된다고 본다.(Julia Kristeva, Semiotike, Paris: Seuil, 1969)

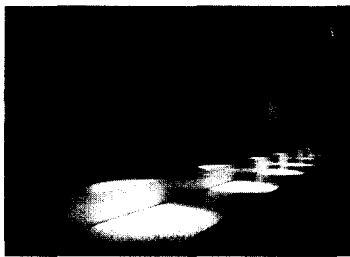
치(Blair Witch)』는 텍스트만이 아니라, 상호텍스트를 통한 거대한 '서사'가 된 것으로 관객과 상호 소통하는 인터랙티비티(Interactivity)가 있는 작품이라 할 수 있다.

이런 관점에서 본다면 건축에서의 상호텍스트성은 앞에서 제시한 것처럼 공간적 표현 현상으로써 여러 코드의 융합이라 볼 수 있는데, 최근 청담동에 문을 연 멀티 컬처 바(Multi-Culture Bar)로 지칭되는 『和(Wa)』는 양과 음이, 서양과 동양이, 그리고 자연과 인공이 만나 화해하고 조화를 이루는 공간으로 들어오고 나가고, 나뉘고 통합되고, 안과 밖이 공존하는 공간이라 할 수 있다.



<그림 5> 『和(Wa)』 - 동양적 이미지의 조형물

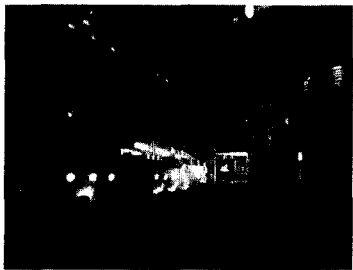
입구에 자리잡은 연꽃이 새겨진 거대한 청동 손은 자비를 베푸는 부처의 손 모양을 하고 있으며 맞은편의 스탠드바(stand bar)는 동그란 자갈에 아크릴을 녹여 맑게 비취치게 하고 그 앞에는 작은 조명이 촘촘히 박힌 발이 내려진 이 공간은 시골의 자연을 연상케 한다.¹³⁾ 바(bar)는 서양문화의 한 요소이지만 '和(Wa)'는 이것을 동양적인 공간에



<그림 6> 『和(Wa)』 - 자연과 인공의 조화를 이루는 스탠드 바(Stand Bar)

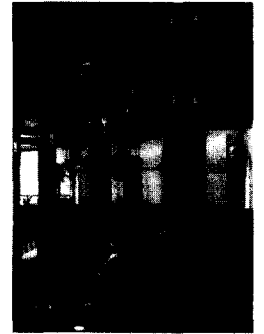
담아내고 있으며 거기에 '한국적'이고 '자연적'인 모습도 간직하고 있어 친근함을 더한다. 각각의 공간은 모두 다른 색깔, 다른 질감으로 표현되는 의외성을 지니고 있으며, 특히 체처럼 구멍이 뚫려 있는 파티션에 조명 빛이 비치면 벽에 그림자가 비쳐 환상적인 무늬를 만들어내어 풍성한 공간으로 인식되게끔 한다. 이렇듯 하이테크한 인공소재가 내추럴한 공간과 결합되는 공간의 은유적인 표현기법, 즉 밤하늘별을 볼 수 있는 스탠드 바에 앉아있지만, 마음은 대청마루에 앉은 것 같은 분위기를 수신자가 느낄 수 있도록 몽환적이고 복합적인 감각으로 유도해내고 있다.

또 다른 사례로는 영종도 인천국제 공항 인근에 위치한 라이브 레스토랑인 『CRUISE』를 들 수 있다. 이곳은 바다와 배의 어울림이라는 컨셉트를 표방



<그림 7> 『CRUISE』 - 레스토랑 내부에 설치된 배 모양의 조형물

한 공간으로서 건축가는 영화 '타이타닉'을 모티브로 하여 영화의 한 장면을 보여주듯이 유람선 같은 분위기를 추구한 이른바 살아있는 생생한 공간을 만들고자 의도했다. 그래서 실내에는 배 모양 조형물과 세밀하게 조각된 등대모양의 조명을 설치하여 색다른 공간감을 조성하고 있으며 또한 밤하늘 같은 분위기로 천장에 여러 별자리 모양을 형광의 재료들로 시각화시킴으로써 공간의 시각적 상승효과를 가져오고 있다. 이 모든 디자인적 요소들이 영화의 스토리성을 부여하고 있으며 수용자로 하여금 이미 경험한 감각과 친근한 조화를 이루게 하고 있다. 한편, 이 공간은 영화라는 타장르의 코드이자 허구적 이미지를 조형적 소재로 사용하고 있으며, 이런 식의 과감한 조형적 소재의 사용은 어디까지나 디자인의 형식에 관심을 끌려는 의도를 반영하며 수신자와의 교감을 이끌어낸다.



<그림 8> 『CRUISE』 - 은유적 표현기법

결론적으로 이 작품에서 은유적 표현은 상호 아무런 관련이 없거나 논리적으로 양립할 수 없는 두 가지 코드의 요소들(도상적 코드-배, 등대/건축적 코드-CRUISE)을 하나의 공통부분(영화의 이미지-타이타닉)으로 결합시키며, 그럼으로써 두 요소의 결합 자체를 새롭게 인식 및 해석하게 만든다. 어쨌든 은유는 두 가지의 코드를 충돌시키는 방법으로서 새로운 시니피에를 창출하는 수단이 되고 있으며, 그 결과 상호텍스트성이 두드러지게 나타나게 된다.

이렇듯 과거의 형식과 장르, 허구와 영화적 사실의 구분, 지배적인 이념과 그에 대한 전복(顛覆) 등은 응축된 체로 스스로의 해체와 재구성의 수단이 되고 있다.

(2) 하이퍼텍스트(Hypertext)

하이퍼텍스트의 언어학적 정의는 조직화된(또는 구조화된 structured) 텍스트이다. 하이퍼텍스트 안에 들어가는 텍스트는 매듭(node)이라고 불리는 정보 단위들 안에서 나뉘어지는데 이 매듭은 적은 양의 정보를 가질 수도 있지만 그것은 완전한 자료일 수도 있다. 이때 텍스트의 두 토막이 링크로 함께 연결될 수도 있으며 링크의 출발점(source)과 목적지(destination)는 하나의 매듭 안에서 한 단어 또는 문장일 수 있다는 것이다. 비록 하이퍼텍스트의 여러 부분에 이르는 방법은 수도 없이 많지만 독자는 이러한 링크를 따르면서 하나의 자료를 읽을 수 있다.¹⁴⁾ 이러한 하이퍼텍스트를 통한 커뮤니케이션에서는 보다 다양화된 수단을 통한 다수의 접속점들을 확보해 줌으로써 다양한 방식의 정보들이 가능해지고 이를 바탕으로 반-위계적인 생각들이 활성화될 수 있다. 그럼으로 하이퍼텍스트는 텍스트

13)박진영, 멀티컬처 바(Muti-Culture Bar) 『和(Wa)』, 공간사랑, 78호, 2001.

14)R. E. Ascher, The Encyclopedia of Language and Linguistics, Pergamon Press, 1984, p.1623.

간의 연관, 혹은 텍스트와 말, 소리, 움직이는 그림간의 상호연관이나 연계가 반드시 논리적인 필연성을 지니는 것은 아니다.

이렇게 하이퍼텍스트에서 접두사 hyper가 가리키듯이 상위, 초대형 텍스트를 의미한다면 그것의 특징은 사용자에게 따라 새로운 텍스트를 생성해 내는 추상적 거대 체계라고 할 수 있다. 따라서 하이퍼텍스트의 관점에서 보면 디지털 시대에 지어진 몇 가지의 복합 건물 내에서의 실내 공간은 그 전체에 비해 일종의 관념적 링크처럼 작용한다고 할 수 있다. 다시 말해 실내 공간이란 단위가 그 자체적으로, 상호텍스트적인 디자인적 컨셉트를 통해 다른 세계와 관념적으로 연결된다면 복합 건물 자체는 역시 관념적으로 하나의 유기체적인 성격, 즉 하이퍼텍스트적인 해석과 사용을 허용할 수 있다. 이런 의미에서 복합 건물에서는 실내 공간을 하이퍼텍스트의 연결단위로 간주할 수 있을 것이다

결국, 하이퍼텍스트는 느닷없음과 비상식적 상호연계의 매듭을 통해 지각과 인식에 충격을 가하는데 이것은 새로운 형식의 강력한 의미생성 효과를 발휘하며 이러한 하이퍼텍스트의 특징은 브레히트(B. Brecht)가 말한 '소격효과(alienation effect)'¹⁵⁾를 불러일으킨다. 다시 말해 내용과 형식의 상호연관을 진지하게 따져 묻는 선형논리의 틀을 벗어나 열려진 인식체계에서 일상에 매몰되지 않은 새로운 지각체함과 인식의 지평을 모색할 가능성이 전개되는 것이다.



<그림 9> 스티븐 미셸(S. Michael)의 'Dolce & Garbana'

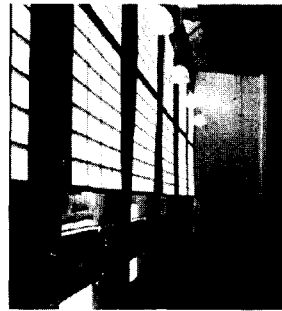
예를 들어 <그림9>에서 보여지는 것처럼 앤디 워홀의 '마를린 몬로'를 배경으로 한 여성이 같은 화장을 하고 사진을 찍었다. 이는 1950년대 미술작품의 대중화를 선언한 팝아트를 배경으로 2000년이라는 현대문화의 개념인 광고를 부각시킨 것으로 미술

작품의 코드체계를 광고에 도입시킴으로써 대중들로 하여금 회화적(picture) 맥락에서 매스미디어(massmedia)맥락으로 문맥의 전환을 일으키게 하고 있다. 또한 미술 작품이 광고에서 하나의 상징적 소재로 활용된 것은 광고의 내용(의미)과는 전혀 무관한 것처럼 보이지만, 형식에는 상당한 영향을 미쳤다고 할 수 있다. 이 모든 것은 결국 광고의 형식에 모든 관심을 집중시키려는 것으로 테크놀로지의 미학을 앞세움으로써 나름대로의 형식을 추구했다. 이처럼 문화란 어느 정도 조정될 수도 있

15) 브레히트의 서사극은 연극에서 극적 긴장을 파괴하기 위해 극 속에 설 명적인 요소, 즉 서사적 요소를 가미한 것으로 형식의 파괴를 통해 관객들의 '낯설음' 혹은 '생경함'을 의도적으로 끌어내는 것이며 낯설게 하기란 일상적인 대상을 비일상적으로 만들며, 낯익고 친숙한 대상과 사물에 대한 습관화된 지각을 새롭게 하는 효과를 말한다.

고, 통제될 수도 있으며, 아울러 파격적이며 전복적인 힘으로 작용할 수도 있다는 점을 이해해야 한다.

한편 건축에서 이러한 믹스트 미디어(Mixed Media)나 인터미디어(Intermedia)의 방식으로 여러 공간들을 결합시키는 것은 복합 건물(complex building)의 형태로 나타나고 있는데, 하이퍼텍스트적인 개념으로서 복합 건물의 경향은 각각의 공간이 상호텍스트적인 성격을 가지면서 수직적 위계질서에 의해서가 아니라 수평적 다양성에 의해 결합되고 있다. 다시 말해 링크되는 각각의 공간은 매듭으로 엮여져 있으며 이것은 또 다른 하나의 유기적 공간으로 새롭게 탄생한다는 것이다. 결국, 링크된 공간들로부터 만들어진 거대체계의 공간은 다른 차원에 속하는 형태로 표현된다는 것이다. 결론적으로 하이퍼텍스트적인 복합 건물은 하나의 은유보다는 다수의 은유에 근거하며 궁극적으로는 일종의 알레고리(allegory)를 구성하기에 이른다.

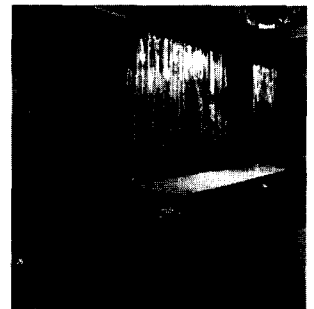


<그림 10> 『空』 1층 '2nd Asia'

그 하나의 예로, 토탈 컨셉 스토어인 『空』은 그 한 글자에 비워짐과 채워짐이 공존하는 공간으로 패션, 문화, 디자인, 아트 이 모든 것을 한 자리에 모음으로써 의·식·주를 포함하는 복합공간의 가능성을 제시하고 있다. 1층은 식(食)의 개념을 포함한 '2nd Asia'라는 이름의 bar로, 홍콩의 전통적인 이미지를 담아내고 있으며 2층은 주(住)의 공간으로 디자인 용품과 인테리어 제품을 전시,



<그림 11> 『空』 2층 디자인 전시 & 판매공간의 내부 계단



<그림 12> 『空』 3층 패션매장의 드레싱 룸

판매하고 3층은 의(衣)의 의미를 담아 (주)쌈지의 패션제품들을 판매하고 있다. 이렇듯 각기 다른 개념(혹은 기능)의 공간들이 공존하는 방식은 계단과 벽, 그리고 내부공간의 미로화를 통해서 계획되고 있는데 이것은 공간적 레벨을 제한하는 것과 동시에 시각적인 혼란을 느끼게 한다.¹⁶⁾ 또한 각 공간마다 쓰인 재료와 색감, 그리고 디자인은 전혀 어울릴 것 같지 않지만 각 공간은 마치 오브제처럼 인식되어 '물건으로 채워진 가게와 아

16) SPACE, 391호, 2000, 6.

롭답게 잘 비워진 집'이라는 작가의 표현대로 비워진 듯하지만 풍성한 공간이 되고 있는 것이다.

이 복합 공간은 상호텍스트적 실내공간의 집합체로 각기 다른 기능과 디자인의 공간이 서로 얽혀져 있으며 이것은 파편화된 조각들의 모임으로써 서로 긴밀히 연계되어 '짜'이라는 비선형적인 유기체를 만들어내고 있다. 결국 시각화된 각 공간의 규모와 재료는 임의적이며 가구·조명·색깔 등은 묘사된 공간들과는 전혀 무관하지만 내부 계단은 링크의 수단으로써 활용되고 있다. 이렇듯 고정된 것이 아무 것도 없고 상호작용에 의해 조작성이 가능한 복합 공간이 디지털 시대를 표방하는 하이퍼텍스트적 공간이라 할 수 있다. 또한 이러한 경우, 관심을 집중시키는 자극체는 형식의 추상성이 아니라 다양한 공간들의 복합적인 은유이자 결과적으로는 알레고리에 입각한 다차원적 텍스트를 형성하고 있다는 점이 무엇보다 중요하다.

이러한 성격을 극단적으로 표방하는 또 다른 사례로는 구의동에 위치한 『테크노마트』를 들 수 있다. 최첨단의 멀티플렉스(Multiplex)인 이 곳은 판매시설과 사무실, 그리고 각 중 문화



<그림 13> 『테크노마트』 조형물과 에스컬레이터

시설을 갖춘 최고 39층으로 이루어져 있으며, 건물의 디자인적 요소는 테크노벨리(technobelly)로서의 이미지를 살리는데 주력하였다. 진정한 의미에서의 멀티플렉스는 관객에게 복합적 오락의 선택(Multiple Entertainment Option)을 제공하는 복합화

된 엔터테인먼트 종합시설을 의미한다. 그래서 쇼핑 외에 레스토랑, 게임센터는 물론 영화관까지 유기적으로 연계되어 있는 이곳에서 관객은 종합적인 서비스와 최상의 선택 기회를 부여 받게 된다.

우선, 건물 내부에 들어서면 금속과 대리석의 강한 재료적 질감에 의해 위압적인 느낌을 받게 되지만 건물 중심을 꿰뚫으며 매달려 있는 27m 길이의 조형물('빛우주 21')은 전체 공간에 유희적인 즐거움을 선사한다. 또한 이 멀티플렉스는 하이퍼텍스트적인 건축적 요소로서 에스컬레이터라는 링크를 통해 거대한 매듭을 형성하고 있다. 즉 각 층에 위치하는 매장들은 각기 다른 판매시설과 디자인적 형태를 나타내고 있으며 어떠한 공통적인 요소도 없지만 '테크노마트'라는 거대 추상체계를 이루고 있다. 이 복합적인 공간에서 대중들은 선택의 강요를 받지 않으며 자유로운 서비스를 다양하게 누릴 수 있을 뿐만 아니라 공간적 혹은 시간적 여행을 동시에 충족할 수 있다. 한마디로 이 건물은 사용할 때마다 다를 수 있는 것이다.

또한 이 건물 10층에 위치한 'CGV 강변 11'은 가장 주목받는 공간인 동시에 하이퍼텍스트적인 경향이 집약적으로 표현된

곳이다. 구체적으로 총 11개의 상영관을 가진 이곳은 다양한 캐릭터 상품을 개발하고

있으며 실내 공간 구성 자체도 브랜드의 캐릭터를 도입하여 상품과 공간을 일체화시키고 있다. 전체 공간을 구성하는 기본 개념은 '밤하늘(midnight sky)'로서 모든 디자인은 여기에 초점이 맞추어져 있으



<그림 14> 『CGV 강변11』 중앙 로비 & 주진입구

며 구성상 기본적 원리는 다양성으로, 같은 형태를 구성하더라도 한 위치에서 다른 색상으로 느껴지게 배치하였다. 또한 각각의 상영관은 서로 다른 영화를 가지고 관객들을 이끌고 있으며 중앙의 로비는 관객들에게 영화를 보기 전에 여러 가지 환상과 기쁨을 경험할 수 있는 전주(Intro)로서 복합감각을 이끌어낸다. 비록 관념적이긴 하지만 여기서 링크의 개념은 11개의 상영관이라 할 수 있고, 매듭은 중앙의 로비로서 각기 다른 공간들의 합일점인 추상적 체계라고 할 수 있다.

결국, 단일 공간인 아닌 복합 공간은 상호연관된 텍스트의 그물망을 통해서 전혀 다른 유기체를 형성하게 된다. 그러나 하이퍼텍스트적 디자인이 새로운 형식 실험이란 미명 아래 형식과 내용의 정밀한 결합 없이 막무가내로 이루어질 경우 파편화된 인식의 짜깁기, 덧붙인 감각의 누더기만을 양산할 가능성도 충분히 존재한다는 점을 잊지 말아야 한다.

4. 결론

21세기는 문화의 잡종교배 현상인 퓨전 양상이 두드러질 것이라는 전망과 함께 문화 다원주의, 문화 민주주의, 문화 상대주의가 대세를 이루면서 새로운 대안 문화가 모색되어져 왔으며 이러한 현상은 대중문화의 저변확대 속에서 대중문화와 그것을 상호 연결하는 커뮤니케이션에 대한 깊은 관심을 보이는 것을 그 특징 중 하나로 갖고 있다. 또한 퓨전 디자인의 표현 성향은 장르의 개념이 소멸되면서 표현 양상들이 각각의 고유한 특징을 잃어 마치 통합된 예술처럼 보이는 측면과 다양성의 성격 속에서 탈장르 관념의 공유와 같이 상호 교차되면서 표출되고 있다.¹⁷⁾이렇듯 전통적 개념의 예술적 가치(미학)는 그 빛을 잃어가고 있는 실정이다.

벤야민(Walter Benjamin)이 『기술복제시대의 예술작품(1935, 에세이)』에서 예술작품의 "아우라"¹⁸⁾를 객관적 특성보다는 현

17)이용완, 실내디자인과 현대미술의 상관적 표현성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 1996, p.37.

18)Aura(아우라)는 '특정적 분위기'로 벤야민에게 있어서 두 가지의 의미를 가진다. 하나는 예술작품이 갖고 있는 객관적 특성, 즉 기술재생산

대 미학의 논의인 매체미학의 관점에서 인간의 경험과 주관에 의해 형성되는 주관적 특성을 더욱 강조한 것을 보더라도 예술 작품을 이해하는 인간의 지각구조의 변화가 시대에 따라서 변화하고 있다는 점을 파악해야 한다.

이러한 관점에서 정보화 시대에 대중들의 의사소통의 중요성이 그 어느 때보다도 강조되는 지금, 우리는 전과 매체의 획기적인 발전으로 인한 그야말로 대중 중심의 수사적인 시대에 살고 있다는 점을 주지해야 한다. 따라서 본 논문에서는 커뮤니케이션의 상징인 수사학적 표현기법을 분석하기 위해 퓨전 디자인의 구성적 특징을 살펴보았다. 그 중 하나는 상호텍스트성으로 코드의 융합과 차용으로 인한 은유적 표현이었고, 다른 하나는 하이퍼텍스트적인 공간으로서 여러 상호텍스트성의 공간들이 복합적으로 얽혀서 전혀 다른 체계를 만드는, 즉 다수의 은유적 표현들이 결합된 알레고리라고 할 수 있다. 결국 퓨전 디자인은 시각적 메시지에 관심을 집중시키려는 의도로 볼 수 있으며 이러한 표현 양식은 근본적으로 수사적 기법에 근거하는 것이라 할 수 있다.

결과적으로 퓨전 디자인은 코드의 차용과 변환으로 인해 본질적인 생명력을 잃어버린 은유들과, 특히 그 범위를 과감하게 탈피하여 전혀 다른 의미를 탄생시키는 알레고리에 의해 새로운 미적 돌파구를 찾았다고 할 수 있다. 앞에서 여러 차례 언급한 것처럼 퓨전 디자인은 열린 해석을 유발하기 때문에 필연적으로 수사학적 해석을 정당화시킨다. 즉 열린 가능성은 유일의 해석이 존재할 수 없음을 뜻한다. 바야흐로 퓨전 디자인에서 <대중적 코드>, <새로운 코드의 정립>, <도상·기하학적 코드>, <역사적 코드> 등은 언제든지 혼성적으로 공존할 수 있게 된 것이다. 그러나 한편, 퓨전 디자인이 패러디, 유희성, 혼성모방 등을 너무 허용한 나머지 창작에 대한 책임을 없애 버릴 수 있다는 점을 간과해서는 안 될 것이다.

마지막으로, 21세기를 대변하는 시대현상인 퓨전이 주도적 입장으로 나가려면 단순히 섞여 돌아가는 유행 같은 현상이 아니라 시너지 효과를 창출해 새로운 문화를 이루어야 한다.

참고문헌

1. Dupriez, Bernard, Les procédés littéraires, Union générale d'édition, 1984, Paris
2. R. E. Ascher, The Encyclopedia of Language and Linguistics, Pergamon Press, 1984.
3. A. Kibédi-Varga, Rhétorique et littérature, Didier, 1970.
4. Julia Kristeva, Semiotike, Paris: Seuil, 1969.
5. 양해림, 미의 퓨전시대, 철학과 현실사, 2001.
6. 박성창, 수사학, 문학과 지성사, 2000.

7. J. A. Walker, Art in the Age of Mass Media, 정진국 역, 대중매체 시대의 예술, 열화당, 1987.
8. U. Eco, La struttura assente, 김광현 역, 기호와 현대예술, 열린책들, 1998.
9. 김은지, 수사학적 분석을 통한 포스트모던 건축의 표현특성에 관한 연구, 경원대 석사논문, 1999.
10. 오준호, 텍스트(TEXT) 언어학적 개념을 통한 건축해석에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문, 1992.
11. 이용완, 실내디자인과 현대미술의 상관적 표현성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 1996.
12. 김은지·이정옥, 현대건축의 신디자인 개념에 관한 연구, 한국실내디자인학회지 20호, 1999. 9.
13. 박진영, 공간사랑, 78호, 2001. 6.
14. SPACE, 391호, 2000. 6.

<접수 : 2001. 10. 31>

시대 이전의 예술작품 속에 존재하는 '원본성'과 '일회성' '진품성'을 의미하고 또 하나는 주관적 특성으로 인간의 경험과 주관에 의해 형성되는 주관성을 의미한다. 벤야민은 "아우라의 몰락"을 주장하며 예술작품의 지속성과 연속성이 기술재생산 이후에는 순간성과 반복성으로 변화하고 있다고 말한다.