

포스트모던 디자인과 중세 미학의 관계 연구

- 혼성 미학의 역사성을 중심으로 -

A Study on the Relationship of Post-Modern Design and Medieval Aesthetics

- Focus on the Historicity of the Hybrid Aesthetics -

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

Abstract

The attempt to find the origin of Post-modern aesthetics from the Middle Ages is easy to perceive the thinking system of contemporary design. The Middle Ages showed that things and God's relation were symbolized all things were connected with analogical ideas as mysticism(alchemy, gnosticism), and God's world was represented with the metaphor.

While the hybrid style of Post-modern architecture expressed that the rationalism was opposed to ideology, partly, the idea of irrational with mysterious, also unscientific with analogical discourse. And the Symbolism of Post-Modern Design is means of popular Communication.

Exactly, the common feature of ideology with pre-rationalism and anti-rationalism are against the dominated ideology in present. In conclusion, the relation of significancy effect in Chaos and in composition can be considered inspirational source historically.

키워드 : 前이성, 신비주의, 反이성, 혼성양식, 상징주의, 대중적 커뮤니케이션, 영감적 근원

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 의의

20세기 후반에 들어서면서 일부 문화 및 미학 이론들 사이에는 포스트모던 미학의 근원을 중세에서 찾거나 그것과 연관시키려는 시도가 일어났다.¹⁾

이러한 접근방법은 중세 시대를 특징짓는 미학적 제 문제를 현대적(포스트모던적) 관점에서 재조명하고자 하는 시도이자 포스트모던 사고의 역사적 근원을 이해하려는 노력으로 간주될 수 있다. 그렇지만 포스트모던 사회에서 찾아볼 수 있는 다양한 미적 이데올로기를 특정한 역사적 시점(중세)의 세계관에 비추어 비교하는 접근은 매우 광범위한 연구일 수밖에 없다. 따라서 본 논문에서는 보다 구체적이며 제한적으로 중세를 일종의 영감적 근원(Inspirational Source)으로 간주해 보기로 한다. 여기서 말하는 영감적 근원이란 개념적 소재와 모티브를 비롯하여 메타담론

(meta-discourse)²⁾의 원천을 가리킨다. 또한 본 논문은 포스트모더니즘과 중세의 세계관을 미학적 관점에서 접근하고자 하지만, 여기서는 객관주의 미학보다는 주관주의 미학의 관점에서 두 에피스테메(episteme)의 관계성을 파악하고자 한다.³⁾

중세와 현대의 미학을 관련짓는 것은 분명 논쟁의 대상이 될 수 있다. 그렇지만 과학적 에피스테메 이전(중세)의 미학과 탈이성주의적 미학의 관점들이 얼마만큼 조우하고 있는가를 분

1)1970년대 정치학자 헤들리 불(hedly bull, The Anarchical Society:A Society of Order in World Politics)이 장래에 출현할 가능성이 있는 국제 시스템의 하나로써 제시한 바 있으며, 또한 움베르토 에코의 <포스트모던인가 새로운 중세인가> 와 다나카 아키히코 <새로운 중세> 등 다수의 이론서들이 등장하였다.

2)기본적으로 메타담론은 어떤 대상에 대한 물리적 속성이 아니라 그 대상에 대한 사람들의 생각, 주장, 담론들에 대한 2차적인 것이다. 즉 보여 지는 것이 단지 보여 지는 것으로 그치는 것이 아니라 보는 이에게 어떤 식으로든 끊임없이 되돌아 반항 한다는 것이다.

3)미적 체험이 예술작품 형식에 내재된 것인지(객관주의 미학), 아니면 인간 심리에 내재한 속성의 결과(주관주의 미학)인지를 구분하는 것으로, 미적 현상 이면에는 단 하나의 미적 본질이 있다고 여겼던 객관주의 미학의 시도를 현대에서는 무의미한 것으로 판단한다. 왜냐하면 사회와 역사의 발전에 따라 미와 예술에 대한 정의는 달라지기 때문이다.

* 정회원, 경원대학교 건축학과 박사과정

** 이사, 경원대학교 실내건축학과 부교수

석하는 일은 포스트모던의 디자인적 사유체계를 이해하는 데 도움이 될 것이다.

1.2. 연구 배경 및 방법

중세라는 역사적 모델이 포스트모던 미학을 분석하는 데 유용하다고 생각한 것은 불확실성의 시대와 다양한 문명이 상호 충돌하는 시대적 상황이 유사하기 때문이며 이 점이 본 논문의 출발점이다.⁴⁾

마찬가지로 포스트모던 건축의 근원이 역사적 재인식과 혼성(hybrid)의 미학에 기초한다는 점에서, 이러한 새로운 창작의 방법과 그 형태도출 또는 이념적 기반에는 이성주의와는 상반되는 이데올로기, 즉 때로는 신비적이고 비이성적이며, 또한 비과학적이고 유추적인 담론의 이념도 엿보인다고 할 수 있다.

따라서 본 연구는 현대(포스트모던) 미학의 관점에서 중세가 탄생시킨 몇 가지 사색의 범주를 살펴보고 그것이 포스트모던 디자인에서 어떠한 관계성의 표출로 드러나는지를 살펴보기로 한다.

즉, 우리는 포스트모던 디자인이 드러내는 다양한 형태의 융합 및 열린 성격과 일련의 혼성적 시도를 중세의 미적 이데올로기와 연결시킴으로써 역사적 관점에서 그 타당성과 근거를 밝히고자 한다. 다시 말해 중세는 前이성주의(pre-rationalism)⁵⁾의 사회적 배경 속에서 신비주의적 사고를 비의도적으로 상징화했다면, 포스트모던 사회는 이성주의(모더니즘)에 반하는 의도적 상징주의를 추구한다는 점이 본 연구의 기본 가설이라고 할 수 있다.

2. 중세 미학의 이데올로기

중세(middle ages)란 용어는 르네상스 시대의 지식인들이 고대와 그들 사이에 끼어 있는 암흑과 야만의 중간 시대란 뜻으로 사용한 이래, 서로마 제국이 멸망한 이후 16세기까지의 약 천년을 가리키게 되었다. 중세 초의 암흑과 이른바 문명적 공백의 시기는 6~10세기에 국한되며, 13세기를 전후해서는 독특

4) 좀더 구체적으로 살펴보면, 우선 현대는 비국가주체의 중요도가 증가하는 추세로 NGO나 개인, 기업 등이 국제정치 질서에 큰 영향력을 미치게 되는 것이 바로 그것이며, 이것은 중세의 봉건제와 유사하다고 할 수 있다. 또한 보편적 이데올로기로 중세의 종교적 이데올로기와 현대의 자유·민주적 이데올로기가 중심적인 사상체제로 존재한다는 것이다. 다만 이러한 상황에서 각 시대의 미학적·예술적 현상들이 서로 어떠한 관계로 접점을 이루어내는지를 분석해보기로 한다. 한편, 본 논문에서 사용하는 '중세'라는 용어는 문맥에 따라 시대를 지칭하는 의미로 사용되는 경우뿐만 아니라 문화적 상황을 포함하는 포괄적 의미로 사용된 것임을 미리 밝혀둔다.

5) 이성주의의 출현 이전을 말하는 것으로서, 중세는 이성보다는 감성에 의존하는 시대였다. 다시 말해 이성적인 또는 지적인 기능은 신앙에 대비되는 자연적 인식으로 여겨졌으며 감성만이 신앙의 문제에 대답하며, 지식이 아닌 주관적 믿음의 질서 속에서 작동할 뿐이라 여겼다.

하고 우수한 중세 문화가 형성되었으므로 비록 그 명칭의 비역사성을 주장하는 일부 역사가들이 있긴 하지만, 중세라는 용어 자체의 시대적 의미는 그 복잡성과 다양성 때문에 강력하고 독창적인 것이라 할 수 있다.

중세인들에게 있어서 美란 추상적이고 개념적인 어떤 것을 가리키기보다는 일상의 감정들과 생생한 경험까지 말하는 것으로, 순수하게 예지적인 美나 도덕적 조화와 형이상학적 광휘를 지닌 미를 생각하지는 않았다.⁶⁾ 또한 그들은 자신들 앞에 놓인 독특한 예술대상을 자유롭게 상상하도록 놔두었다는 점이 여러 가치들을 하나로 통합하던 시대(신학중심의 세계)에서 美를 그 이후의 시대와는 매우 다르게 파악했다고 할 수 있다.

또한 중세 시대의 주요한 쟁점과 주제는 교회와 관련된 것으로 철학이 신학과 사실상 구별될 수 없을 만큼 신학이 모든 것을 지배했다. 이렇게 근대를 기준으로 보면, 중세 사상이 가지고 있는 풍요한 다양성과 그 심오함을 제대로 파악하지 못했던 것이 사실이다. 그렇다면 중세 사상의 전반적인 이데올로기를 살펴봄으로써 중세인들의 미적 범주를 파악해보기로 하자.

2.1. 신비주의적 사고방식

신비주의(mysticism)는 '신비한 특성을 가진'을 뜻하는 그리스어 mustikos에서 유래한 것으로, 그리스도교에서는 이성적 인식에 의하지 않고 자연적 능력을 초월한 어떤 형태로 직접 신에 접촉하는 것을 의미한다.⁷⁾

이렇듯 중세의 신비주의적 사고는 연금술(alchemy)⁸⁾과 카발라(kabbala)⁹⁾, 그리고 그노시스주의(gnosticism)¹⁰⁾, 금욕주의로 그 모습을 드러냈다.

신비주의적 사고는 神을 정의함에 있어서 일방적인 방법과는 대조적으로 상징과 은유를 사용하여 '절대유일'을 지향한다. 결국 진리는 상징과 은유 뒤에 숨어 있으며 그 때문에 해석은

6) U. Eco, *Arte e Bellezza Nell'estetica Medievale*, 손호주 역, 중세의 미와 예술, 열린책들, 1998, p.18

7) 두산 백과의 사전적 정의

8) 연금술은 금속을 변환시키려는 목적과 장수 혹은 불멸의 묘약을 발견하는 것을 목적으로 하는 주술적 성격의 자연학으로 인간의 욕망을 자극하기에는 충분했다. 한편 난해함으로 가득 찬 연금술의 언어와 흥미로운 현상들은 신비주의적 의미를 갖게 되었다.

U. Eco, *I Limiti Dell' Interpretazione*, 김광현 역, 해석의 한계, 열린책들, 1995, pp.100-101

9) Cabala 또는 Cabbala는 히브리의 신비설로서 유대교의 랍비들 또는 중세신학자들 사이에 행해지고 있었던 경전의 전통적인 신비적 해석을 가리킨다.

Frederick Copleston, *Mediaeval Philosophy : Augustine to Scotus*, 박영도 역, 중세철학사, 서광사, 1977, p.268

10) 그노시스주의는 성서적·그리스도교적인 요소와 그리스적·동방적인 요소의 기이한 융합으로서, 철학적인 학파와 신비적인 종교가 어울려 인간의 정신적인 요구를 충족시키려는 시대에 생겨났다. 궁극적으로 그노시스주의자는 시간과 역사를 향하여 거꾸로 몸짓을 펴고 세상의 부정성을 모르는 대중을 비난하며, 대중을 향하여 귀족적 경멸을 품는다. Ibid. pp.42-43 / U. Eco, 해석의 한계, op. cit., p.65

무한대로 뻗어나가고 해석의 대상 또한 열려 있다고 생각했던 것이다.

그러면 좀 더 구체적으로 중세인들은 어떠한 방법으로 사물을 인식했으며 그것에 어떠한 의미를 부여했었는지를 살펴볼도록 하자.

(1) 상징적인 의미화

중세인들은 그리스도교 중심의 세계를 상징의 관점에서 이해하려 했기 때문에 신학중심의 사상적 지배 하에서 모든 사물을 <신성한 것>으로 해석하고자 했다. 이성주의 관점에서 보면 이런 해석은 억측과 과잉의 해석으로 간주될 수도 있지만 상징의 도구인 연쇄적인 유추(analogy)¹¹⁾와 은유를 통해 자연스럽게 인과관계에 의해서 발생학적으로 사물과 사물세계를 해석하게 되었다. 이런 상황에서 유추는 사고의 연결고리로서, 문제해결에 있어 창조성을 자극시키는 귀중한 도구가 되었다. 예를 들어 주름제비관(orchis, 난초)에서 둥근 모양의 구근은 동물의 고환을 연상시키는 형태적 유추관계 때문에 생식기관에 신비로운 효력을 가질 수 있다고 인식된다. 이것이 바로 형태의 유추에서 기능의 유추로의 변환이다.¹²⁾ 이렇게 상징으로서의 형태와 상징에 의해 기호화되는 형태는 유사한 것으로 간주된다. 따라서 유사성은 인식의 형태를 결정하는 어떤 것인 동시에 인식 내용의 풍요로움을 보장해 주는 그 무엇이다.¹³⁾ 또 다른 예로 타조는 깃털의 완벽한 균등이 통일개념을 시사한다고 해서 정의의 상징이 되었고, 자신의 살점을 먹여 새끼를 키운다는 펠리컨은 성체 성사에서 자신의 피와 살을 인간에게 주신 그리스도의 상징이 되었다. 결국 상징적 해석에는 기본적으로 본질과의 조화 및 본질에 대한 유추가 담겨져 있었다.¹⁴⁾

중세시대에는 논리적인 텍스트보다 이미지가 더 강한 힘을 발휘했다. 이러한 관점은 플라톤이 한 언어의 의미를 다른 언어로 빗대어 말하는 것으로 정의한 은유¹⁵⁾, 즉 언어의 수사적 사용과도 비교될 수 있으며 그렇기 때문에 의미 변환의 매커니즘으로 접근될 수 있다. 한 예로 예수 그리스도가 물고기표 현된 것은 상상적이고 교훈적인 가능성의 길이 다양하게 열린 것으로 중세인들은 이제 자신들의 신앙을 이미지로 바꾸기가

쉽다는 것을 알게 되었다. 이렇듯 중세인들은 사물들 속에 나타난 神의 표현인 신성(神聖)을 언급하고 연상시키는 세계에 살았다. 즉 가시적이고 물질적인 사물들은 영적(靈的)이고 예지적인 신의 메시지를 담고 있는 기호로 여겨졌으며, 감각적 美라는 것은 오로지 신적인 美에 대한 상징의 기호일 뿐만 아니라 더 나아가서는 세계가 신의 완전성의 은유가 된다고 믿었다.

결국, 상징을 통한 해석의 의미화는 하나의 신비로운 통일에 이르렀으며 예술에 모든 종교적 개념들의 풍성함을 열어주는 동시에 예술로 하여금 우렁차고 다채로우면서도 모호하고 떠도는 듯한 언어 속에 영혼의 가장 깊은 체제와 열망들을 드러낼 수 있게 해주었다.¹⁶⁾

(2) 연금술적 이미지(비의도적 알레고리)

중세 시대에는 과학시대 이전의 화학자라고 할 수 있는 신비주의적 사고의 연금술사(alchemist)들이 등장했다.

원료와 비법을 감추는데 열중한 연금술사들은 이성적 사고가 자리 잡기 전에 그들 나름대로의 독특한 금속과 약품을 만들려 했으며 그들 역시 은유의 차원에서 작용하는 <상징주의적>(또는 신비롭고 불가사의한)혼합을 시도한다.



<그림 1> Pieter Bruegel-Alchemist (1558, Ink on paper)

연금술사의 신비주의적 언어는 제조의 비밀을 엄폐하기 위해 암호 문서를 사용했고 그 때문에 과학적으로는 모호하고 부분적으로는 은유적인 언어를 사용하게 되었다. 그렇지만 어떠한 상징주의적 해석도 결코 최종 해석이 될 수 없다는 점에서 포스트모던 작품들이 추구하는 열린 해석과 유사하다고 할 수 있다.

예를 들어 몇몇 연금술사들은 유황(뜨겁고 건조하며 남성의 것)과 수은(차갑고 습하며 여성의 것)을 융합하면 (레비스Rebis라고 불리는)양성적인 아이가 탄생한다고 믿었다. 이것은 실험적(비과학적)으로는 매우 난해하면서도 신비론적으로는 황홀과 절대적 계시의 순간으로 여겨졌다.¹⁷⁾

다시 말해 연금술적 이미지는 그 본질이 비밀과 상징적 표현에 있기 때문에 표면적인 형태와 기호현상만으로는 그 의미를 파악하기 힘든 다양하고 모호한 의미들로 가득 채워진다고 할 수 있다. 또 다른 예로, 단테(A. Dante)의 <신곡(神曲)>에서 자주 언급되는 장미, 십자가, 펠리컨의 상징적 이미지는 기독교의 신비적인 주제를 아주 풍부하게 표현하고 있다. 그러나 위의 각 요소들은 지표(index)를 형성하는 듯하지만 이 모

11)두 개의 사물이 몇몇 성질이나 관계를 공통으로 가지며, 또 한 쪽의 사물이 어떤 성질, 또는 관계를 가질 경우, 다른 사물도 그와 같은 성질 또는 관계를 가질 것이라고 추리하는 것이다. 유추는 친숙한 대상을 낯설게 만들고, 낯설은 대상을 친숙하게 만드는 역할을 한다. 유추를 사용함으로써 개인 또는 집단은 때때로 문제와 그 해결책의 본질에 대한 새로운 통찰력과 접근방법을 찾을 수 있다.

12)U. Eco, 해석의 한계, op. cit., p.123

13)Michel Foucault, Les Mots et les choses, 이광래 역, 말과 사물, 민음사, 1986, p.55

14)U. Eco, 중세의 미와 예술, op. cit., p.112

15)은유(Metaphor)의 어원은 그리스어의 meta(beyond or over)와 pherein(to bring, bear or carry)의 합성어로부터 유래한다.

William L. Reese, Dictionary of Philosophy and Religion : Humanities Press 1996, p.475

16)Johan Huizinga, Le Déclin du Moyen Age, 최홍숙 역, 중세의 가을, 문학과 지성사, 1988, p.252

17)U. Eco, I Limiti Dell' Interpretazione, 김광현 역, 해석의 한계, 열린 책들, 1995, p.107

든 지표들은 현대 구조주의에서 말하는 체계를 구성하지는 못한다. 결국 신비주의적 사고는 체계적이고 논리적인 커뮤니케이션의 기능 대신에 끊임없이 표류하는 알레고리적 특성을 허용함으로써 알레고리적 대상이 가지는 의미를 필연적으로 모호하고 환상적인 것으로 만든다. 이렇듯 신비주의적 사고는 해체주의와도 유사함을 드러내는 것이다.

2.2. 민중적 리얼리즘(민중문화의 해학적 표현)

중세시대는 초자연적인 것을 이해할 수 있는 인간의 지적 능력에 대해 큰 의구심을 품고 오직 신의 절대적인 알 수 없는 힘 앞에 굴복할 수밖에 없었다. 그러나 교회와 봉건적 중세의 공식적이고도 엄숙한 문화에 대립하는 것이 있었으니 그것은 다름 아닌 웃음의 문화를 나타내는 다양한 예술적 시도였다. 이것은 권위적인 신학 중심의 교조(敎條)주의에 대한 즉, 비하(卑下)와 전복(顛覆)을 원칙으로 경계를 허무는 민중적 리얼리즘이라고 할 수 있다. 다만 여기서 이야기되는 웃음의 문화는 해학성과 풍자성 더 나아가 조롱과 비평까지도 함축하는 넓은 의미로서 이해되어야 할 것이다. 그렇다면 이러한 웃음의 제반 형식들을 포함하는 민중적 예술로는 어떠한 것들이 있었는지 살펴보자.

(1) 카니발(Carnival)¹⁸⁾적 축제와 문학작품

카니발의 형식 속에는 우스꽝스러운 의식과 전례들, 어릿광대와 익살꾼들, 거인들, 난쟁이들 같은 카니발적 의식들을 구성하고 있는 웃음의 원리는 모든 종류의 종교적-교회적 독단주의, 신비주의, 경건주의로부터 이 <의식적-구경거리>의 형식들을 자유롭게 해주었고 더욱이 몇 가지 카니발적 형식들은 교회 예식에 대한 직접적인 패러디로 표현되기도 했다.

공식적인 축제와는 대조적으로 카니발은 마치 지배적인 진리들과 현존하는 제도로부터 일시적으로 해방된 것처럼, 모든 계층의 질서적 관계, 특권, 규범, 금지의 일시적 파기를 축하하는 것이다. 이것은 진정한 시간성의 축제이며, 생성과 변화, 갱생의 축제인 것이다. 즉 카니발이 지니는 중요한 의미는 바로 모든 위계(位階)관계가 파기된다는 점이다.



<그림 2> Pieter Bruegel - 「사육제와 사순절의 싸움」 (1559, Oil on paner)

18) 부활절 40일 전부터 시작되는 사순절 전야의 3~7일 동안의 제전으로서, 사순절 기간에는 육식을 금하는 까닭에 그 전에 술을 마시고 고기를 먹으며 즐기려는 놀이 문화의 집합을 말한다. 카니발의 라틴 어원은 carne vale 혹은 carnem levare로서, <고기여 그만> 혹은 <고기를 먹지 않는다>라는 의미가 있으며, 우리말로로는 사육제(謝肉祭)라고 번역한다. Mikhail Bakhtin, Rabelais and his World, 이덕형·최건영 역, 프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화, 아카넷, 2001. pp.22-36 참고

또한 카니발 언어의 모든 형식과 상징들은 지배적인 진리와 권위에 대해 독특하게 <거꾸로 逆轉性>, <반대로>, <뒤집은> 논리, 위와 아래(바퀴처럼), 앞모습과 뒷모습이 끊임없이 자리를 바꾸는 논리, 그리고 패러디와 풍자적 개작, 격하(格下), 모독과 같은 다양한 형식들로 이루어진다. 이것은 카니발적 형식과 이미지들의 언어를 사용하고 있는 문학적 표현 양식인 골계(滑稽)문학에서 그 절정을 이룬다.

민중적 예술의 하나인 문학적 표현 양식인 골계문학은 다양한 장르적 형식들과 문체적 변주들로 민중·카니발적 감각을 표현하고 있으며, 카니발적 형식과 상징들을 이용하고 있다.

그 예로, 라블레(François Rabelais)의 「가르강튀아와 판타그뤼엘 이야기 La Vie Inestimable de grand Gargantua, Père de Pantagruel」은 중세 신학제도를 비판하면서 사회적, 문화적, 현실적인 알력을 희극적이고 풍자적으로 그린 걸작으로 손꼽힌다. 한마디로 라블레가 근본적으로 재검토하려는 것은 전통적인 문학 장르의 유일하고 독단적이며 계급주의적인 언어이다. 그렇기 때문에 라블레의 작품은 고대에서



<그림 3> Gustave Doré의 삽화, 거인 가르강튀아의 초인적인 무훈이야기를 주제로 한 「가르강튀아의 식사」

르네상스에 이르는 중요 작품들을 과감하게 패러디하여 그것들을 웃음이라는 왜곡되고 굴절된 거울에 반사시킨다. 이처럼 골계문학의 내용들은 주로 공식적이며 종교적인 모든 이데올로기와 의례를 우스꽝스럽게 묘사하고 있는데, 주로 속어로 표현된 풍자, 패러디, 해학, 농담과 같은 언어 표현형식을 쓰고 있다. 또한, 대중신문 격이었던 풍자적 우화지를 주로 쓴 유력(遊歷, Golliards)시인¹⁹⁾들의 등장으로 기독교의 금욕적 이상에 대해 분명한 거부의 태도를 보이기도 했다.

이렇듯 중세의 패러디는 긍정과 부정이 공존하는 양면적 가치를 지닌다. 유쾌하기도 하고 동시에 조소적이면서도 비웃기도 하는, 그리고 부정하기도 하고 동시에 긍정하기도 하며, 매장되기도 하며 부활하기도 한다. 그러한 것들이 바로 웃음의 미학인 것이다. 이처럼 중세의 민중 문화에 있어서 그들의 양면가치적 웃음은 성스러움에 대한 의식적인 모독과 함께 새로운 의미(전인류적, 보편적, 유토피아적 특징)가 부여되는 총체적 세계관을 보여주는 것이었다. 결론적으로 웃음과 조롱은 패러디의 전제조건이 아닐 수 없으며, 포스트모던 건축에서도 이러한 웃음(유희성)은 디자인의 핵심을 이루는 요소로 사용되고

19) 중세 전성기에 등장한 시인들로 이들 이름인 Golliards는 악마의 추종자라는 의미로 해석되는데, 이는 유력 시인들이 기도문을 풍자적으로 개작하고 복음서를 희화한 자유분방한 시인들이었기 때문이다. 그들이 쓴 서정시는 변화하는 계절의 아름다움, 노상에서의 태평스러운 생활, 술 마시고 노는 즐거움, 성적 쾌락을 찬미하는 내용의 것들로 주를 이루었다.

있다.

(2) 그로데스크 미학

앞서 말했듯이, 중세의 민중적 예술현상들은 세속적이면서도 성스러운 것들의 결합인 '재현(re-appearance)'을 즐겼으며 그것을 풍자적으로 묘사했다. 한 예로, 성당건물의 부조나 조각 작품에서 미덕과 악덕의 개념이 구체적인 인간이나 동물의 모습으로 표현된 것을 볼 수 있다. 이것은 복잡한 추상적 개념이 다른 구체적인 사물의 형태를 빌려 비유적 혹은 상징적으로 표현된 것이다. 구체적으로 그것은 동물의 머리가 붙은 인체였고 본질적으로 애매한 존재들이었다. 즉 날뛰는 말들에 쫓겨 지옥에 떨어진 사람들, 설교단에서 기도하는 동물들, 커다란 입으로 사람을 통째로 삼키는 반은 미치광이에 반은 사제인 머리통들, 파이프 오르간을 두드리는 짐승들, 신도들을 비웃는 흉측한 목신들이 바로 그것이다.



<그림 4> Cathedral Nотре-Dam의 부조



<그림 5> Westminster Abbey의 석누조(石漏槽, gargoyle)

이렇듯 역겹고 괴기스러운 것들이 상징이라는 거울을 통해서 신의 성스러움과 인간의 사악함과 부패를 의인화시켜 새롭게 거듭난 것이다. 결국 이러한 이질적인 형상들의 조합은 문맹인 중세인들에게 상형문자적인 역할을 대신했고, 또한 교육적, 신앙적, 회의적, 신념적, 혁명적, 사회적인 것으로 표명되었다. 이러한 표현은 포스트모던의 키치적이고 패스티쉬적인 개념과도 유사하다고 할 수 있겠다.

또한 성상 조각가들은 성당 벽면에 동물악사(푸아티에Poitiers 성당의 하프를 뜯는 개와, 샤르트르 노트르담Notre-Dame de Chartres 성당에서 리라를 켜는 당나귀 같은)를 반복시킴으로써 쉽고 재미있는 희극적인 해석을 통해서 중세의 민중을 웃게 만들었다. 이와 같은 발상(음악가들을 패러디하는 동물들)은 포스트모던의 의도적인 패러디와는 달리 '신의 섭리로서 정해진 자리를 넘어 상승하려는 인간적 교만의 상징'을 나타내는 것이라 할 수 있다.²⁰⁾ 이처럼 중세 건축의 정형화된 표현(비잔틴-로마네스크-고딕)이면에 숨어있는 시각적 쾌락의 요소인 그로데스크한 조형예술은 문자보다도 형상언어가 중세기 내내 민중들에게 교조적인 상징체계로서 자리 잡고 있었음을 알 수 있다.

20) Champfleury, Histoire de la Caricature, 정진국 역, 풍자예술의 역사, 까치글방, 2001. pp.267-269참고

그럼, 이제부터는 앞서 언급된 중세의 미학적 영감들이 포스트모던 미학의 사유체계에서 어떤 식으로 반영되어 나타나는지를 지금부터 살펴보도록 하자.

3. 포스트모던 디자인의 중세 미학적 표현

1960년대 후반부터 일기 시작한 포스트모더니즘이란 사조는 후기 산업사회로 접어들면서 창조성이라는 강박관념을 완화시키고 디자인 분야에서는 다양한 미적 실험을 시도했다. 바야흐로 포스트모던은 커다란 이슈(issu)였으며 역사적 이데올로기에 도전한다는 모험적이고 혁신적인 운동이었다. 다시 말해 엘리트주의적인 모더니즘의 이성주의를 조롱하고 비웃는 표현—패러디, 혼성모방(pastiche), 키치(Kitsch)적 소재—를 과감히 수용했다. 그리고 그것의 여파는 서구의 이성 자체를 뒤흔들어 놓을 만큼 굉장한 파급 효과를 낳았다. 즉 포스트모던 디자인은 필연적인 반동으로써 기존의 권위주의와 미적 경직성을 획기적으로 탈피할 수 있는 길을 열어주었다.

이런 관점은 포스트모던 디자인의 反이성(anti-rationalism)적 사상과 중세의 前이성적 사상체계가 전혀 무관하지 않다는 측면을 말하는 것이다. 다시 말해 중세의 미학은 사물과 신의 관계(前이성주의)를 표현함에 있어서 유추적이고 은유적인 상징의 도구들을 사용하여 신학의 절대적 권위주의에 반기를 들었다. 반면에 포스트모던 미학은 모더니즘(이성주의)의 권위에 대항하여 보다 더 민중적인 커뮤니케이션 기법들을 적극 도입했다고 말할 수 있다. 즉 탈권위적이고, 그렇기 때문에 친숙하게 보이거나 때로는 유희성을 표현하기 위한 다양한 형태 조사를 감행했으며 일련의 변형(transformation) 방법을 통해 모더니즘 시대에는 상상도 못했던 디자인을 선보이게 되었다. 그렇다면 이와 같은 유니크(unique)한 창조성의 접근에 기초가 된 방법적 도구들을 살펴보기로 하자.

3.1. 혼성(Hybrid)양식의 특징

후기 산업사회에서 건축적 형식의 부활과 특히 그것이 의도적으로 난해하게 뒤섞이는 이유는 다양한 해석의 유도와 함께 풍자적인 유희성과 혼성주의에 근거하기 때문이다. 이것은 과거의 고급문화와 저급한 대중문화의 이분법이 더 이상 유효하지 않다는 시대정신을 보여줄 뿐만 아니라 근본적으로는 선/악, 전/후, 천당/지옥 등으로 대표되는 전통적인 이분법을 부정하면서 다원주의적 가치체계로의 전환을 의미한다.



<그림 6> R. Hamilton "오늘날의 가정을 그렇게 멋지게 만드는 것은 무엇인가?.. (1956, collage)

우선, 혼성(hybrid)의 사전적 의미는 '2개의 서로 다른 인종, 품종, 특성 등의 사이에서 탄생한 이형'이라는 것과 '2개의 상이한 문화나 전통의 혼합에 의해 출현한 사람이나 집단'을 의미한다.²¹⁾ 한 마디로 일반적인 정형적 질서에 반대하는 비정형성을 기본 개념으로 가지는 콜라주적인 특성을 나타낸다고 볼 수 있다. 여기서 포스트모던 건축의 기본적인 의도가 건축 자체의 새로운 사용 및 해석에 있다는 전제 하에 그것의 표현 양식이 혼성적인 이유는 <이성주의>라는 모더니즘에 대한 기존의 미적 이데올로기에 대항하는 기법이다. 따라서 혼성양식은 건축적 코드를 더욱 유연하게 만들고 새로운 맥락을 창출하는 동시에 시(詩)적인 건축 언어를 지향한다고 할 수 있다. 그렇다면 포스트모던 건축의 대표적 기법인 혼성양식에는 어떠한 유형들이 있는지 좀 더 구체적으로 살펴해보도록 하자.

(1) 패러디(Parody)

패러디의 사전적 의미는 '조롱 또는 웃음을 자아내기 위한 플롯(plot) 또는 형식의 의식이고 의도적인 모방'이다²²⁾ 이렇게 패러디를 정의하는데 사용되는 핵심어는 <모방>, <조롱>, <의도성>이다. <모방>은 기존의 무언가와 동일한 것을 만드는 행위를 의미한다. 그러나 이런 행위의 의도에 따라 모방이라는 총칭적 개념은 다양하게 분류된다. 예를 들어 위조, 가짜, 복사, 모사 등이 있는데 이런 개념들의 공통점은 흔히 원본이라고 하는 모방의 대상을 엄폐하고 그런 행위의 결과를 진짜라고 주장한다.



<그림 7> B. Kruger, 『나는 쇼핑한다. 고로 존재한다.』 Descartes의 Cogito를 패러디한 작품

그러나 패러디는 명백한 의도성을 전제로 하는 만큼 위조나 모사의 경우와 다르다. 오히려 패러디는 모방의 대상을 부각시키려 하며 그런 대상이 인지되어야만 패러디로서 성립된다. 한마디로 패러디는 모방을 자처하는 행위이며 그 목적은 전통적 숭엄 미학에 유희성을 주자는 데 있다고 할 수 있다.



<그림 8> C. Jenks 『Thematic House』, 1979~84

한편 건축에서의 패러디는 어디까지나 건물의 형식에 관심을 끌려는 의도로 사용되며 그렇기 때문에 작품의 기본 컨셉트와 불가분의 관계를 갖는다. 다시 말해 조형적 요소들은 건물의 용도나 기능과 유연(motivation)한 관계를 갖지만 이런 요소들의 대

수는 패러디의 대상이라는 점이다. 한 예로 쟁크스(Charles Jenks)는 『테마의 집 Thematic House』(그림8)에서 과거 건축양식의 상징적 가구(포스트모던 책장)들을 교묘히 배치시키고 있다. 그리고 얼굴모양을 하고 있는 실내 창틀과 담 모양의 슬라이드 서랍장은 전체 공간에서 의도적인 유희를 담아내고 있다. 이처럼 패러디는 기존의 양식을 계승, 비판, 재조합하는 의도적 모방인 것이다.

또 다른 예로, 그레이브스(M. Graves)가 계획한 『디즈니 본부 Walt Disney Headquarters』(그림9)에서 팔라초(palazzo) 스타일의 건물 지붕을 떠받치고 있는 동화 속의 일곱 난쟁이들은 조



<그림 9> M. Graves 『Walt Disney Headquarters』, California, 1990

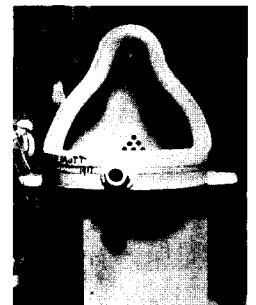
형적 요소로써 차용되고 있다. 이것은 디즈니랜드 본부로서의 상징을 충분히 잘 드러내고 있으며 또한 '윌트 디즈니'라는 기본 모티브가 이러한 인용을 가능하게 할 뿐만 아니라 심지어는 그것이 디자인적 요소의 핵심으로도 사용될 수 있다. 이 같은 시도는 동화적인 풍자와 유희성에 근거하는 친근함을 유도해낸다고 할 수 있다. 이처럼 이미 대중에게 널리 알려진 테마나 작품들의 요소들이 건축 디자인의 모티브로 사용된다고 할 수 있으며 바로 이런 측면이 중세의 민중적 리얼리즘과 일맥상통하는 부분이라 할 수 있다.

(2) 키치(Kitsch)와 혼성모방(Pastiche)

앞서 언급한 대로 패러디의 표현은 기본적으로 모방의 원리를 따르고 있다. 그렇다면 모방과 인용의 속성을 포함하고 있는 또 다른 혼성양식인 패스티쉬와 키치의 유형을 살펴보자.

우선, 키치는 부정적 의미를 갖는 그 무엇을 보는 태도로서, 클레멘트 그린버그(C. Greenberg)는 '참된 문화 가치에는 무감각하면서도 특별한 문화만이 제공할 수 있는 오락을 갈망하는 사람들을 위해 생겨난 대중문화가 곧 키치'라고 주장하면서 다음과 같이 정의하고 있다.²³⁾

"키치.... 그것은 대중적이고 상업적인 예술과 원색 화보가 있는 문학지, 잡지의 표지, 삽화, 광고, 호화판 잡지나 선정적인 싸구려 잡지, 만화, 유행가, 탭댄스, 헐리우드의 영화를 말한다."



<그림 10> M. Duchamp, 『Fountain』, 1917

한 예로 MOMA에서 전시된 뒤샹(M. Duchamp)의 '샘(fountain)'이라는 작품은 평범한 생활용품을 사용하여 새로운 이름과 새로운 관점 아래, 그것이 갖고 있던 실용적 의

21) Webster's third new international dictionary, Merriam Webster Inc, 1986, USA

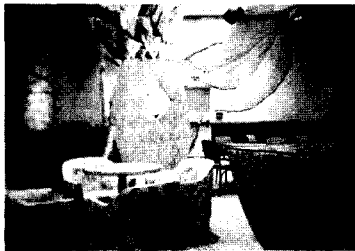
22) Dupriez, Bernard, Les procédés littéraires, Union générale d'édition, 1984, Paris

23) 클레멘트 그린버그, 아방가르드와 키치, 현대미술비평30선, 중앙일보사, 1987, p.283

미가 사라지도록 했다. 그리하여 그는 예술작품과 일상용품의 경계를 허물었으며 이 소재의 새로운 개념을 창출해냈다. 이처럼 키치적인 디자인과 예술적 표현은 엄청난 변화와 실험정신으로 설명될 수 있다.

한 마디로 이것은 사물을 본래의 보편적인 이미지나 역할에서 이탈시켜 다른 문맥에 충격적으로 삽입시키는 기법으로써 기존의 가치관과 미적 개념을 붕괴시키려는 의도로 해석될 수 있다. 결국 키치는 통일된 표현 양식이 아니며 새로운 소재 사용에 기초하는 탈권위적이지 반동적인 혼합 방식을 추구함으로써 미의 한계를 극단적으로 넓히는 이른바 열린 코드를 만들려 했던 것이다.

한편, 패스티쉬는 '음악, 미술, 문예 등에 있어서 여러 개의 창작에서 주요부분을 뽑아 만든 혼성곡, 혼성화, 모작적 광시문으로 정의한다. 또한 미국 출판사 랜덤하우스(Random House)는 패스티쉬를 '꺾어모은 것, 뒤섞임, 잡동사니: 재료, 형식, 모티브 따위를 이곳저곳에서 꺾어모아 뒤섞은 조화를 이루지 못한 것'으로 정의한다.²⁴⁾ 특히 두 번째 정의는 경멸의 뉘앙스를 띄고 있는데 이것은 키치의 정의와도 많은 부분을 공유하는 것이다. 그렇기 때문에 키치의 표현 형식으로 주된 것이 패스티쉬라고도 볼 수 있다.



<그림 11> M. Graves의 'Banana Lounge: Dolphin Hotel, Orlando, 1987



<그림 12> J. Jerde, 'MCA City Walk', 1984

이런 관점에서, 그레이브스의 『바나나 라운지』 <그림 11>는 고급 취향과 저급 취향 문화의 이중성을 디즈니랜드의 동화적 정황 관계 내에서 병치시키고 있다. 이것은 가장 대중적이고, 그렇기 때문에 '고급스러운' 예술에는 포함되지 않았던 것들을 의도적으로, 그리고 매우 과감하게 '재활용'한다는 점에서 현대 사회가 허용하기 시작한 익살과 조롱, 그리고 모방에 대한 새로운 접근방법을 시도한 것이라 할 수 있다.

이처럼 패스티쉬와 키치는 통속적인 사회현상으로 진품적 가치나 효과를 모방하는 태도이며 대중 위락적 예술로서 광범위한 공중의 가장 피상적인 미적 욕구를 즉각적으로 만족시켜주는 기능을 한다. 따라서 그것은 후기 자본주의적 소비 패턴과 그것에서 비롯되는 문화적 양상을 무시할 수 없는 대중적인 다원주의 문화의 산물인 것이다.

그렇다면 패러디와 패스티쉬, 키치를 구분한다면 패러디는 '특정한 작가의 창작 코드'를 인용하는 반면에 패스티쉬와 키치는 '특정한 장르의 형식코드'를 혼합시키는 양식이라고 할 수 있다.²⁵⁾ 또한 '풍자적 동기의 유무'를 그 판단기준으로 보는 경우도 있지만 그것들은 서로 혼용되어 서로의 경계를 넘나드는 경우가 많다. 결국 모두가 이미 공인된 대상의 노골적인 차용인 것이다.

이렇듯 포스트모던 디자인에서 현저하게 드러나는 것은 그 의도성이며, 이는 아이러니(Irony)하고 장난스러운 것으로부터 경멸적이고 조롱적인 것까지를 모두 포괄한다. 그러므로 혼성양식은 모방의 한 형식이지만 항상 모방된 작품을 희생시키는 것이 아닌 아이러니한 전도에 의한 모방이다.

지금까지 살펴본 혼성양식의 미학은 모더니즘이 형식을 통해 추구해온 질서나 조화 그리고 시간과 공간을 초월하는 일반성이나 보편성에 대한 일종의 반작용인 것이다. 다시 말해 그것은 포스트모던 디자인의 특징적인 미적 형식으로써 예술이 영원불변하는 존재가 아니라 오히려 일시적이며 가변적이라는 신념에 기초한 임의성과 우연성 그리고 유희성을 강조한 것이다.

결국 혼성양식이 포스트모던 디자인의 특징적인 기법으로 떠오른 이유는 '예술의 민주화'에 그 목적이 있으며 이 점이 바로 중세 민중문화의 해학적 표현수단(골계문학과 그로테스크한 조형예술)과 일맥상통하는 부분이라 할 수 있다.

<표 1> 중세 미학과 포스트모던 미학의 관계

시대 관점	중세(Middle Age)	포스트모던(Post-Modern)
이데올로기	前이성주의(pre-rationalism)	反이성주의(anti-rationalism)
미학적 사고	신비주의적 사고 / 비의도적 상징화	反모더니즘 / 의도적 상징화
방법적 도구	연금술적 이미지 (혼합적, 민중적, 그로테스크)	혼성적 이미지 (parody, pastiche, kitch, junk)

3.2. 포스트모던 디자인의 상징주의

앞서 말했듯이 건축에서의 모더니즘이 기능주의, 유용성, 편리성, 단순성 등의 표현으로 대변된다면 포스트모던 건축은 환경과 인간과의 커뮤니케이션(Communication)을 디자인의 주된 논점으로 삼고 있다. 다시 말해 포스트모더니즘과 모더니즘을 구별해주는 철학적 및 사회적 논점은 '커뮤니케이션'의 도입으로 일축된다고 할 수 있다.

포스트모던 건축이 후기 산업사회의 미적 수요를 충족하는 커뮤니케이션 건축이라는 점과 무엇보다 시대정신을 반영하는 언어이자 메시지라는 점을 고려하면 포스트모던 건축의 디자인

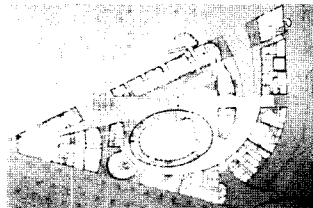
25)Linda Hutcheon, A Theory of Parody-The Teachings of Twentieth Century Art Forms, 김상구·윤여복 역, 패러디 이론, 문예출판사, 1993, p.216

24)김광현, 기호인가 기만인가, 열린책들, 2000 재인용

은 기존의 디자인과 다른 무언가를 추구한다고 말할 수 있다. 이 점이 바로 건축의 新커뮤니케이션이자 고유의 언어라고 할 수 있다. 그리고 여기서 말하는 <언어>는 메시지의 의미보다는 형식에 관심을 집중시키는 표현기법을 의미하며 이런 표현 기법은 주로 혼성적 표현 양식 내지는 표현적 소재의 혼성적 사용 방식이 내재한다고 할 수 있다. 그리고 앞서 혼성 양식에서 살펴본 모든 표현 기법들이 궁극적으로는 은유를 창출하려는 시도로 일축될 수도 있을 것이다. 이런 관점에서 보면 공간의 상징화를 통한 도면의 상징화를 전제로 하는 예를 들 수 있다.



<그림 13> 아라타 이소자키, 『Fujimi Country Club』, 1975



<그림 14> 크리스티앙 드 포잠박, 『라발레트 음악관 평면도』, 1990

그 예로, 이소자키(Arata Isozaki)의 작품은 물음표를 나타내는 도면에 세워졌으며 포잠박(K.Portzamparc)의 작품은 혼(horn)이라는 악기를 가리키는 도면위에 세워졌다. 그러나 사용자는 물음표의 도면에 근거하는 이런 공간적 조형화를 즉각 인식하지 못한다. 결국 건축의 사용자가 건축물을 단계별로 발견하고 즐길 수밖에 없다는 것이다. 따라서 이런 공간의 상징화는 일종의 음폐(陰蔽) 기법에 기인한다고 할 수 있다. 또한 이런 컨셉트는 일종의 <숨은 그림 찾기>와도 비교될 수 있을 것이다. 어쨌든 이 건물은 이중의 코드를 따른다고 할 수 있다.

이렇듯 포스트모던 건축은 보다 더 열린 작품을 만들기 위해 다층적이고 그렇기 때문에 다의성을 창출하는 다양한 은유를 혼합시키는 경향이 있다는 말이다. 그 결과 포스트모던 건축 작품은 다양한 은유로 구성되는 알레고리로 규명될 수 있는 것이다.²⁶⁾

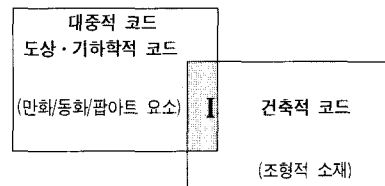
예를 들어 산타모니카의 「항공 우주 박물관」은 'F 104 스타파이터'라는 전투기를 조형적 소재로 사용함으로써 그 건물의 상징적 기능을 연결시켜주고 있다. 즉 전투기 모형이 하나의 건축물을 장식한다는 것은 분명 은유법으로 작용하며, 이런 소재는 건물을 상징화시키면서 전체의 이미지를 새롭게 인식시키는데 기여한다. 사실 게리(F. Gehry)는 당시에 가장 유명했던 대중적 코드인 'F-104 스타파이터'를 노골적으



<그림 15> Gerhy, F. 『Aerospace Museum Santamonica』, 1982

로 드러냈다. 즉 전시물을 건물 밖에 드러냄으로써 유희성에 기초하는 강력한 대중적 메시지를 만든 것이다. 여기서 대중적 메시지 내지는 코드가 매우 포괄적인 의미로 수용되어야 할 것이다. 왜냐하면 이런 개념은 다른 예술 장르나 작품의 코드를 비롯하여 팝아트(pop-art)적 코드들 모두를 포함하기 때문이다. 따라서 '대중적'이라는 수식어를 사용한 이유는 이런 코드들이 이미 대중들에게 잘 알려진 것이라는 데 기인한다. 그렇기 때문에 <그림 15>는 의도적이고 노골적인 페러디라고 할 수 있다.

<표 2> 은유의 메커니즘

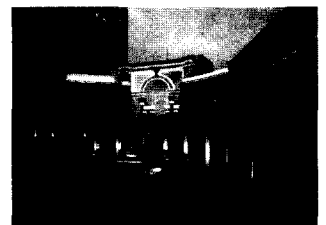


이렇게 은유는 상호 아무런 관련이 없거나 논리적으로 양립할 수 없는 두 가지 코드를 '충돌'시키며, 그럼으로써 결합 자체와 각각의 코

드를 새롭게 인식 및 해석하게 만든다. 이러한 은유의 태도로 도표를 그려보면 다음과 같다.

이미 잘 알려졌듯이 두 코드의 혼합이 독창적일수록 은유는 강하고 신선하게 느껴진다. 그렇지만 건축의 형식적 의미를 결정짓는 것은 다름 아닌 <표 2>에서 **I**로 명명된 공통부분이다. 여기서 말하는 형식적 의미란 건축의 일차적이지 기능적 의미에 부가되는 것으로서 상징적 내지는 내포적 의미(connotation)로 간주될 수 있다. 즉 F-104스타파이터는 전투기로서의 F-104를 가리키는 것이 아니라 최첨단의 비행기 내지는 항공 기술을 포괄적으로 가리킨다. 이렇게 은유는 작가의 명백한 의도에 근거하며 통상적으로 결합될 수 없는 요소를 충돌시킴으로써 새로운 이미지를 창출하는 것을 목적으로 한다. 물론 포스트모던 건축은 단 하나의 은유를 사용할 수도 있지만 다수의 은유를 사용하여 알레고리를 만들 수도 있다. 이것이 바로 건축에서의 포스트모던 디자인 컨셉트에 흔히 볼 수 있는 코드의 다중적인 혼합이다.

예를 들어 무어(C. Moore)의 「Piazza d'Italia」에서 기존 코드의 일탈(분절적, 역사적, 문맥적, 지역적 코드의 일탈)은 조형화의 한 수단이라고 할 수 있다. 다시 말해 이 작품은 하나의 은유로 구성되는 것이 아니라 건축언어의 구문론(syntax)를 일탈하면서도 고대의 소재들을 사용하는 동시에 광장이 위치할 공간 자체를 새롭게 설정하는 등, 일련의 은유로 구성된다는 말이다.



<그림 16> C. Moore, 『Piazza d'Italia』, 1979

클로츠(H. Klotz)에 따르면 피아짜 이탈리아의 중심은 시설

26)김은지, 수사학적 분석을 통한 포스트모던 건축의 표현 특성에 관한 연구, 경원대 석사논문, 1999 참고

리 섬을 가리키는데 이러한 위치 설정은 이탈리아 반도를 가리키는 직유적 표현과 온갖 기둥들로 장식된 방사형 원형들, 다시 말해 상징적 표현 요소들의 교차점(intersection)을 장식한다. 그럼으로써 무어는 뉴올리언즈에 거주하는 이태리인들의 대부분이 시실리아 출신이라는 점을 다중의 코드를 통하여 표현한 것이다. 물론 이 모든 코드의 중복과 교차는 성공적인 불협화음을 만들어냄으로써 역사적 유희성에 기초하는 드라마를 창출해낸다.²⁷⁾ 이렇게 현대적 알레고리의 개념에서 대상에 대한 지시어와 지시대상의 의미관계는 1차적, 또는 2차적인 관계에서 3차원적으로 확장됨을 의미한다. 앞에서 여러 차례 언급한 것처럼 포스트모던 건축은 다분히 낭만적이고 유희적이며 열린 해석을 유발하는 건축이기 때문에 필연적으로 알레고리적 해석을 정당화시킨다. 즉 열린 가능성은 유일의 해석이 존재할 수 없음을 뜻한다. 바야흐로 포스트모던 건축 디자인에서 <역사적 코드>, <새로운 코드의 정립>, <도상·기하학적 코드>, <대중적 코드> 등은 언제든지 혼성적으로 공존할 수 있게 된 것이다.

4. 결론

포스트모던 건축에서 나타나는 혼성적 표현은 건축 메시지에 관심을 집중시키려는 의도로서 주로 그 표현방법은 대중적 코드를 차용하여 상징적 이미지를 생성하는 것이었다. 이러한 시도는 중세의 민중적인 예술 활동과 유사한 것으로서, 비록 시대적 배경은 다르지만 지배적인 사회체제에 반대하는 예술의 미의식은 동일하다고 할 수 있다. 구체적으로 중세의 웃음은 前이성의 시대에서 민중들의 삶과 예술을 자유롭게 묘사하면서 그들의 신앙과 믿음을 우화적이고 해학적으로 드러냈다. 반면에 포스트모더니즘은 反이성의 이데올로기를 모토로 의도적인 모방과 다의적인 해석을 유도하는 예술을 추구했다고 할 수 있다.

그렇지만 前이성적 이데올로기와 反이성적 이데올로기의 공통적인 태도는 기존의 지배적인 이데올로기에 대항한다는 점에서 그 목적(의도)이 같다고 할 수 있다. 다시 말해 중세 문화는 과학적 인식들이 부재했기 때문에 때로는 엉뚱하게 보이는 짜맞추기를 시도했다면 포스트모던 사회는 정보사회로서 다양한 인식들을 수용하는 문화가 의도적으로 다양한 짜맞추기를 시도한 것으로 평가될 수 있다. 또 당시와 마찬가지로 지금도 엘리트적인 고급문화와 대중적인 까발리기 문화산업이 서로 공존하면서 끊임없이 상호 작용하고 또 상대방으로부터 빌려 오고 있다는 공통점도 지적될 수 있다. 또한 그것의 표현방법은 풍자

적이고 해학적이기 위해 혼성적 시도를 감행하였으며 문화적 혼돈의 반사 이미지로도 사용되었던 것이다.

또한 중세 시대는 사물과 신의 관계를 신비적인 상징화로 정의하고자 모든 것을 유추적인 관계로 보았고 그것의 상징적인 해석은 결국 신성(神聖)을 표현하는, 즉 신의 세계를 은유적으로 나타낸 것이었다. 이렇듯 중세의 상징주의는 일의적인 의미화였던 반면에 포스트모던 디자인의 상징주의는 대중적인 커뮤니케이션의 도구인 셈이다. 다시 말해 다각적인 의미를 유발할 수 있는 건축 외적 코드를 차용함으로써 더욱더 열린 해석을 추구했다고 할 수 있다. 혼란의 의미작용과 혼합의 의미작용, 이 둘의 관계가 역사적으로는 영감적 근원으로 간주될 수 있을 것이다.

참고문헌

1. Edgar de Bruyen, *The Esthetics of the Middle Age*, trans, Eileen B. Hennesey, New York : F. Unger Publishing Company, 1969.
2. Webster's third new international dictionary, Merian Webster Inc, 1986, USA.
3. Dupriez, Bernard, *Les procédés littéraires*, Union générale d'édition, 1984, Paris.
4. Champfleury, *Histoire de la Caricature*, 정진국 역, 풍자예술의 역사, 까치글방, 2001.
5. U. Eco, *I Limiti Dell' Interpretazione*, 김광현 역, 해석의 한계, 열린책들, 1995.
6. U. Eco, 조형준 역, 포스트모던인가 새로운 중세인가, 새물결, 1993.
7. U. Eco, *Arte e Bellezza Nell'estetica Medievale*, 손효주 역, 중세의 미와 예술, 열린책들, 1998.
8. Mikhail Bakhtin, *Rabelais and his World*, 이덕형·최진영 역, 프랑수아 라블레의 작품과 중세 및 르네상스의 민중문화, 아카넷, 2001.
9. Johan Huizinga, *Le Déclin du Moyen Age*, 최홍숙 역, 중세의 가을, 문학과 지성사, 1988.
10. Michel Foucault, *Les Mots et les choses*, 이광래 역, 말과 사물, 민음사, 1986.
11. Jean Verdon, *Le Plaisire au Moyen Age*, 이병욱 역, 중세의 쾌락, 이학사, 2000.
12. Frederick Copleston, *Mediaeval Philosophy : Augustine to Scotus*, 박영도 역, 중세철학사, 서광사, 1977.
13. Adolf Katzenellenbogen 저, 박은영 역, 미덕과 악덕의 알레고리, 조형교육, 2000.
14. Linda Hutcheon, *A Theory of Parody-The Teachings of Twentieth Century Art Forms*, 김상구·윤여복 역, 패러디 이론, 문예출판사, 1993.
15. Adolf Katzenellenbogen 저, 박은영 역, 미덕과 악덕의 알레고리, 조형교육, 2000.
16. 김광현, 기호인가 기만인가, 열린책들, 2000
17. 천의령, 1980년대 중기 이후 현대건축의 관계성의 변화에 대한 연구, 서울대 박사논문, 1998.
18. 김은지, 수사학적 분석을 통한 포스트모던 건축의 표현 특성에 관한 연구, 경원대 석사논문, 1999.
19. 클레멘트 그린버그, 아방가르드와 키치, 현대미술비평30선, 중앙일보사, 1987.

<접수 : 2003. 6. 21>

27) Heinrich Klotz, *Modern and Postmodern*, 양동양 역, 현대건축론, 기문당, 1991. 참고