

***공간에 나타난 유추적 표현에 관한 연구

A Study on The Analogy Analysis Of The Space

이진민* / Lee, Jin-Min
이지현**/ Lee, Ji-Hyun

Abstract

The yardstick of value has transformed into personal and sensitive one after it went through an industrial society. The space in the society of sensitivity is defined by a semiotic character rather than as a physical object aimed at satisfying basic desire. Through this character, space makes a meaning and comes to exist an exchanging productive place. Environmental transformation is demanding further ample sensitive expression. In connection with the above, this thesis aims to identify the characteristics of sensitive and human-centered approach and systematize the analogy analysis which is applied to the interior space, classified by elements by introducing the concept of analogic inference in the field of rhetoric and through a diverse genres.

As an approach, this thesis is entitled the analogic inference of the field of rhetoric to various art genres, and as a analogic interpretation genre, this thesis is subdivided it into the fields of literature, image, fashion, flower art, and visual design, and study the analysis of analogic inference as a means of materializing storied space through the connection literature with design.

키워드 : society of sensitivity, rhetoric, analogy, story

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

장르를 막론하고 디자인의 역사에서 볼 수 있었던 두 가지 주된 경향은 정교함(embellishment) 혹은 장식성(decoration)과 단순함(simplicity)의 시대적 반복이라 설명할 수 있다. 예컨대 산업시대의 가치적도였던 경제성, 안정성, 기능성 등은 모더니즘 속의 단순성을, 그 이후 역사적 접근을 시도한 포스트모더니즘은 새로운 장식성을, 그리고 또 다시 이후 무기질적, 무균질(無均質)성을 특성으로하는 미니멀리즘은 단순성을, 그 이후의 모색으로서 탈 미니멀리즘 이라고도 볼 수 있는 새로운 장식성의 추구가 그것이다. 모더니즘 시대의 '형태는 기능을 따른다'는 명제는 이제 여러 변형을 거쳐 '형태는 흥미와 환상을 따른다'는 구호의 도전을 받게 된 것이다.¹⁾ 기질적, 무균질(無均質)적, 최소화, 환원적 경향이 낳은 무개성적이고, 특성화없는 미니멀

적인 공간의 양상에 대한 회의적 움직임의 결과, 수사학, 유추, 인간중심, 소량생산, 기호, 커뮤니케이션 등등 새로운 키워드들이 부각되었다. 또 한편 이후의 이러한 시대상황에서 크로스 오버와 같은 신조어에서 알 수 있듯이 최근의 문화, 예술적 상황은 탈 장르의 시대로 가고, 장르간 경계가 얽어지고 있는 추세이다. 공간의 유추적 접근도 이러한 시대적 요구에 대한 시도의 한 방법이라 할 수 있다. 장르해체라는 시대 상황과 요구에 따라 등장한 새로운 신장식성의 추구에서 유추성이라는 개념은 첫째, 단순한 표피적 장식을 넘어서 의미와 맥락성에 기초한 표현 방식의 근간이 될 수 있고, 둘째, 탈 장르와 장르해체, 장르통합이라는 시대 흐름에서 다른 다양한 분야를 해석할 수 있는 매개적인 동기어가 될 수 있다. 따라서 연구자는 수사학분야의 유추적 표현 특징을 파악하고 나아가 디자인의 각 장르별로 유추적 표현을 대입시켜 특성을 해석해 봄과 동시에 실내공간에 적용된 유추적 표현을 요소별로 체계화시킴으로서, 문학과 디자인의 연결을 통해 쓸모에 대한 철학 고찰과 재해석을 하고자 한다. 이러한 연구는 수사학에서 말하는 유추가

* 정희원, 숙명여자대학교 디자인대학원 실내디자인 교수

** 정희원, 숙명여자대학교 디자인대학원

*** 본 연구는 숙명여자대학교 2003년도 교내연구비지원에 의해 수행되었음

1) 권영걸, 공간디자인 16강, 국제, 2001

미니멀리즘 이후의 모색 가운데 새로운 장식성에 대한 추구에 있어서 표피적 장식 혹은 꾸밈이라는 1차적 표현을 넘어 깊이 있는 맥락성을 기조로 하는 스토리성(story性)있는 공간을 구현하는 수법으로서 자리매김하고, 장르 간에 탈 경계, 탈 장르, 장르를 통합하는 매개어로서의 가능성을 조명해 보는데 본 연구의 가치와 의의가 있다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

우선 본 연구에서는 공간의 범위를 20세기 초부터 포스트모더니즘 등장 이후 나타난 공간특성을 중심으로 살펴본다. 즉 복합적이고 혼합적인 양상을 드러냄으로써 다각적인 해석의 대상이 되고 있는 현대건축의 장식적인 의미만이 아닌 유추의 부가적인 효과인 유형적 이미지 이상의 의미를 공간에서 파악하고자 한다. 현대건축의 표현수법은 건축 기호들의 내외적 요소들의 변환법과 조형적 소재들을 적극활용 하는데 이것은 언어학과 시학에서 이미 분석된 바 있는 수사학에 그 기반을 두고 있다고 할 수 있다. 이미 오래 전부터 존재해온 수사학적 이미지들을 실내디자인이 어떻게 활용하는지 알기 위해서는 당연히 수사학의 기본 개념을 파악하고 개념을 통해 표현의 규범을 연구해야 한다. 또 공간접근방법으로서 수사학분야의 유추를 다양한 예술장르에 적용시키고 그 특성을 파악하기 위하여 관련문헌과 인터넷조사결과 탐색 등 다양한 자료수집을 통해 각 장르별 특성을 파악한다. 유추적 해석 장르는 문학, 영상, 의상, 화예, 비주얼 커뮤니케이션 분야로 세분화하고 유추의 유형별 연구방법은 가시적 요소와 비가시적 요소의 비유와 연상으로 세분화한다. 연구의 범위는 20세기 초부터 포스트모더니즘이후의 공간에 나타난 유추적 표현을 연구의 범위로 정한다. 이를 통해 타 장르와 공간의 유추적 표현 특성의 차이점과 공통점을 통해 드러난 공간의 특성을 파악하고, 공간 디자인 전개의 새로운 방법을 모색한다.

2. 유추와 유사개념에 관한 고찰

이장에서는 수사학에 대한 용어의 정의와 그 기능과 종류를 알아본다. 수사학에서 유추는 어떤 내용을 나타내고자 할 때 나타내려고 하는 원관념을 다른 보조관념으로써 보다 풍부하게 나타내는 방법으로써 수사학의 용어정리와 비유와 연상에 관한 이론적 고찰을 한다.

2.1. 수사학의 기본 개념

(1) 수사학의 정의와 기능

수사학(修辭學)²⁾은 '학문'(episteme, scientia)이란 용어와 뜻이 같은 '재주'(techne, ars)이며, 한마디로 '훌륭한 말재주'이다.³⁾

2)수사학(修辭學) : rhetorike techne, ars oratoria, rhetoric.

말을 훌륭히 하는 것은 예나 지금이나 변함없는, 수사학의 주된 구실이다. 즉, 논고와 변론, 유세 그리고 설교는 수사학의 일차적 기능을 오늘날까지 충실히 수행하고 있는 것이다.⁴⁾

이와는 달리 수사학의 일차적 기능을 역으로 이용하는 방법, 즉 생산자의 입장이 아니라 수용자의 입장에서 수사학을 활용하는 방법도 나오고 있다. 만약 어떤 말이나 텍스트 또는 이야기가 수사규칙에 따라 만들어졌다면 수용자의 입장에서는 수사학을 이용하여 그 작품을 분석하고, 무슨 효과를 노리는지 알아낼 수 있다는 것이다. 이러한 관점에서 보면 수사학은 "훌륭한 분석재주"로 자리매김 된다. 이것이 수사학의 또 다른 구실이자 이차적 기능이다. 수사학은 관심을 둔 다양한 학문을 통해서 수사학의 포용력과 종합학문으로의 가능성을 볼 수 있다.⁵⁾

(2) 수사학의 종류

수사법은 자기의 생각이나 느낌을 효과적으로 전달하기 위한 표현 기교로 비유법, 강조법, 변화법 등이 있다.⁶⁾ 비유법은 어떤 내용을 나타내고자 할 때, 나타내려고 하는 원관념을 다른 보조관념으로써 보다 풍부하게 나타내려는 방법으로 그 종류는 직유, 은유, 풍유 등이 있다. 강조법은 표현하려는 내용을 강하게 뚜렷하게 나타내는 표현기교로서, 선명한 인상을 남기고자 하는 기교이다. 그 종류에는 과장, 대조, 반복 등이 있다. 변화법도 글의 내용을 강조하는 표현기교로 그 종류에는 도치, 인용, 생략 등이 있다.

2.2. 비유와 연상에 관한 이론적 고찰

비유와 연상적 표현의 분류는 직유(similie)와 은유(metaphor)로 구분할 수 있다. 비유와 연상의 개념에 대한 정의와 그 특징을 토폴로지⁷⁾(Topology)를 기준으로 분류하고, 세부적으로는 공간에 나타난 비유와 연상의 특성을 파악한다.

(1) 비유의 개념과 특성

비유(比喩, similie)란 어떤 사물이나 관념을 그와 비슷한 다른 것을 끌어내어 설명하는 일이다.⁸⁾ 시인이 "나의 사랑은 붉디 붉은 한송이 장미"라고 읊었을 때 우리는 낱말 하나 하나의 의미를 안다고 해도 문장전체를 파악해야 만 한낱 단어의 의미를 초월한 어떤 것을 이해하게 된다.⁹⁾ 비유는 은유, 심층적, 암시적, 무의식적 초현실주의 표현이란 키워드로 정리할 수 있다. 첫 번째 키워드인 은유는 본질적으로 한 대상이나 개념을 다른

3)이것은 고대 수사학의 완성자인 MF.Quintilianus(1988:11,17,37)의 수사학 정의로 현재까지 인정받고 있는 정의이다. 그는 여기서 스토아 철학을 토대로 "훌륭한 사람만이 말을 잘 할 수 있다"는 이른바 선인 사상을 끌어들이며 '훌륭한'이란 낱말을 이중적 의미로 쓰고 있다.

4)양태중, 수사학이야기, 동아대학교출판부, 1999, p.11.

5)양태중, 수사학이야기, 동아대학교출판부, 1999, p.13.

6)김현, 수사학, 문학과 지성, 1985, pp.12-13.

7)이진민외, 토폴로지, 인테리어나연구지, 숙명여자대학교디자인대학원, 2002.

8)김민수·홍용선, 국어사전, 어문각, 1981.

9)이광미, 시각 예술의 이해, 1996, 지구문화사, p.82.

대상이나 개념의 관점에서 이해하고 경험하는 비유이다. 은유를 뜻하는 영어<메타포(metaphor)>라는 말의 어원을 보면 그 뜻이 훨씬 분명히 드러난다. 이 말의 뿌리를 거슬러 올라가 보면 <메타페레인(metapherein)>이라는 그리스어와 만나게 된다. 메타(meta)는 <너머로(over)>나 <위로(beyond)>라는 뜻이고 페레인(phor)이란 <옮기다(carring)> 또는 <나르다(bring)>라는 뜻이다.¹⁰⁾ 두 번째 키워드인 초현실주의는 꿈과 잠재의식을 이용한 주제의 표현으로 외부세계와 내부세계의 표현과 함께 인간의 정신적인 면을 나타내려한 사조로부터 출발한다. 이러한 주제는 이성이나 의식으로는 존재 할 수 없는 꿈이나 환상을 벗기려고 시도한다.¹¹⁾ 비유의 일종인 은유의 특징은 직유와 비교하면 그 특징을 더 명확히 할 수 있는데, 직유가 일의적이던데 비해 은유는 다의적 해석이 가능한 점에 그 특징이 있다. 이점은 공간 특징에도 적용된다. 즉, 건축물이나 공간이 그 형태를 지칭하는 대응물이 많으면 많을수록 은유는 더 강해진다. 암시하는 바가 더 모호해지기 때문이다.¹²⁾ 따라서 비유적 공간의 특징은 모더니즘 공간이 배제한 형태의 의미와 문화적 상징성의 회복을 위해서 역사와 전통적 형태를 참조하고, 그것이 지닌 이미지, 기억, 연상 등을 형태의 표현 수법으로 활용하고 있다. 겉으로 드러나지 않은 은유의 표현 특성에서 알 수 있듯이 은유는 암시적 의미가 강하다.¹³⁾ 은유의 심층적, 암시적 표현은 공간에서 역사적 유추나 초현실주의와 같은 장르를 통해 반영되기도 한다. 초현실주의적 공간은 기능적인 것이 아닌 비합리적 구조물이며, 구상적(具象的)이고 은유적 성격을 띤다.

(2) 연상의 개념과 특성

연상(聯想)의 사전적 의미는 어떤 사물을 보거나 듣거나 생각하거나 할 때, 그와 관련 있는 다른 사물이 머리에 떠오르는 일을 뜻한다. 여기서는 비유와 구별하여 직접적, 도상적 차원의 개념으로 설명한다. 연상의 특성은 직유적, 표층적, 명백한 표현이란 키워드로 정리 할 수 있다. 가장 간단하고 명쾌한 형식으로, 2개의 사물을 직접적으로 비교하여 표현하는 방법이다.

직유를 뜻하는 영어 시뮬리(simile)는 그저, <비슷하다> 또는 <닮았다>라는 뜻을 지닌 시뮬리스(similis)라는 라틴어에서 갈라져 나온 말이다. 직유는 명백한 관념을 다른 관념에 비교하여, 비유하는 것을 표출하는 비유법의 하나이다.¹⁴⁾ 다음은 직유의 사례이다.

· 꽃처럼 붉은 울음을 밤새 울었다. <서정주,(문둥이)>

직유는 앞의 예를 보듯이 ~같이, ~같고, ~처럼, ~보다 등의 비

10)박연주, 은유의 수행적 의미에 대한 연구, 동국대학교대학원, p.1.

11)이광미, 시각 예술의 이해, 1996, 지구문화사, p.85.

12)김성홍, 건축설계와 비평에서의 은유, 대한건축학회 논문집, 1995.12, pp.33-34.

13)김지영, 공간의 은유적 해석에 관한 연구, 건국대학교 건축대학원, 1999, p.50.

14)현대사용어사전

교형식을 취한다. 내포된 비유를 사용하는 은유와 달리 겉으로 드러나는 묘사가 정확하고 논리적·설명적인 것이 특징이다. 즉 하나의 사물을 나타내기 위해 다른 사물의 비슷한 속성을 직접 끌어내어 비교하므로, 공식적인 비교표현 매체를 사용하여 유사성을 명백히 지적한다. 사례로는 테마 파크 등의 사례에서 볼 수 있다. 연상적 특성은 첫째, 공간과 형태가 드러내는 연상적 분위기 둘째, 도상적, 기하학적 연상을 통한 즉물적이고 통속적인 형태를 그 표현 수법으로 활용하여 '연상의 공간'을 표현한다. 직유의 표현은 표층적이며 명백한 것이 그 표현특성이다.

3. 장르별 유추적 해석

공간에 나타난 유추적 표현특성을 밝히기 위해서 이에 선행하여 수사학의 유추적 표현들이 발전, 변화해온 다양한 장르에서의 연구 선례와 특징을 통해 공간에서의 유추적 특성의 나아갈 방향을 명확하게 해석하고자 한다. 장르별 유추의 세분화의 과정은 가시적인 요소와 비가시적 요소로 묶어 각각의 경우의 비유와 연상에 관해 연구한다. 장르별로 문학에서는 시와 소설에 나타난 가시적 요소와 비가시적 요소로 나누어, 두 번째, 의상디자인분야에서는 의상의 원시성과 신화성을 중심으로 한 가시적 유추, 문학이나 영화등 문화장르와의 결합을 통해 비가시적 유추를 보여주는 코스트플레이를 중심으로 그 변화의 과정을 살펴본다. 세 번째, 비주얼 커뮤니케이션분야에서는 편이라는 요소를 중심으로 비주얼 편과 축차적 편을 가시적 요소로 분류하고, 암시적 편과 언어적/ 비주얼 편을 비가시적 요소로 나누어 살펴본다. 네 번째, 영상에 나타난 유추적 표현은 색채를 중심으로 한 가시적 요소와 예술사조와 빛을 통해 나타난 비가시적 요소를 중심으로 분석한다. 다섯 번째, 화예에 나타난 유추적 표현은 사물의 직접적 암시를 통한 가시적 표현과 동양미학, 작가의 심상을 중심으로 한 비가시적 요소로 분류하여 분석한다.

3.1. 문학에서의 유추(analogy)

은유의 본질은 한 종류의 사물을 다른 종류의 사물의 관점에서 이해하고 경험하는 것이다. 아리스토텔레스(Aristotle)¹⁵⁾이 제시한 은유에 대한 정의는 두 사물간의 유사성에 바탕을 두고 있으며, 문장이 아닌 어휘단계의 전이에 초점을 맞추어 두고 있다. 예컨대 '빵 만으로는 살 수 없다.'고 할 때 '빵'은 우리가 먹는 음식 전체를 나타내고 있으며, '실과 바늘의 관계'는 불가분의 관계를 갖는 대상물들 사이의 관계를 나타내기 위해서 전이 된 표현이라고 할 수 있다.¹⁶⁾ 오랫동안 은유에 대한 연구는 문학작품과 관련하여 그 기능과 효과에 초점이 주어졌으므로

15)아리스토텔레스, 시학, 문예출판사 펴냄.

아리스토텔레스의 '시학'은 15-16세기에 이르는 긴 세월 동안 서양 예술의 지침서이자 기본서

16)권경원, 은유에 관한 연구, 연구논문, 1997.

<표 1> 문학에서의 유추




문학에서의 유추	사례	분석	비교											
가시적 요소로부터의 유추	<p>비유 (1) 자동차가 언덕의 내리밭이 길로 접어들었을 때, 앞에서 걸어가던 늙은 부부는 경적 소리에 너무 놀라, 갑자기 뒤뚱거리며 곧장 앞으로만 뛰어 달아났다.</p> <p>(2) 그 모습은 길가에서 놀던 닭이나 오리 떼가 달리는 차 앞에서 날개를 퍼덕거리며 앞으로 달려가는 것과 다를 게 없었다. <풍경 뒤에 있는 것 : 이어령></p>	<p>예문에서 필자가 말하려는 것은 (1)이다. 비유로 사용된 (2)는 (1)과 비슷한 다른 구체적 대상과 상황을 덧붙임으로써, (1)의 감각적 인상을 강화한 것이다. 이러한 점에서 문학에서의 유추적 표현으로서 가시적 요소로부터의 비유에 해당한다.</p>	<p>어떤 낱말을 그 낱말의 원래의 지시적 의미와 다르게 사용하는 것. 비유는 주로 문학작품에서 감각적 인상을 강화하거나 정서를 자극하기 위하여 사용. 구체적 대상을 표현할 때 그 대상과 유사성을 가진 다른 구체어를 사용하면, 감각적 인상 강화.</p>											
연상 유추	<p>(1) 가을비가 스산히 내리는 어느 날 밤 나는 우산을 받쳐두고 골목길 모퉁이 조그만 빈 집터 앞에서 있었다. (2) 며칠 전까지 이곳에는 오막살이 초가 한 채가 있었다. (3) 와 보지 못한 그 새 초가는 헐리어 없어졌다. (4) 사랑하던 사람의 무덤 앞에 선 듯 <잃어버린 동화 : 박문하></p>	<p>필자는 (4)의 사랑하던 사람의 무덤 앞에서 있지 않다. 필자가 서 있는 곳은 (1)~(3)의 초가 한 채가 헐린 빈 집터이다. (4)는 초가 한 채가 헐린 집터 앞에서 필자가 느낀 정서를 비유로 표현한 것이다. 이러한 점에서 문학에서의 유추적 표현으로서 가시적 요소로부터의 연상에 해당한다.</p>												
비가시적 요소로부터의 유추	<p><유치환의 시 '깃발'의 일부></p> <p>이것은 소리 없는 아우성, 저 푸른 해원(海原)을 향하여 흐르는 영원한 노스탈자의 손수건, 순정(純情)은 물결같이 바람에 나부끼고 오로지 맑고 깨끗 이념(理念)의 꽃대 끝에 애수(哀愁)는 백로처럼 날개를 퍼다. 아! 누구던가 이렇게 슬프고도 애달픈 마음을 맨 처음 공중에 달 줄을 안 그는.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>원관념</th> <th>보조관념</th> <th>의미</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">깃발</td> <td>아우성</td> <td rowspan="3">이상세계에 이르려는의지</td> </tr> <tr> <td>손수건</td> </tr> <tr> <td>날개</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">깃대</td> <td>애수</td> <td>이상세계에 이르지 못하는 깃발</td> </tr> </tbody> </table> <p>위 문장의 분석을 통해 문학에서의 유추적 표현으로서 비가시적 요소로부터의 비유에 해당한다.</p>	원관념	보조관념	의미	깃발	아우성	이상세계에 이르려는의지	손수건	날개	깃대	애수	이상세계에 이르지 못하는 깃발	<p>시인(필자)의 역사적 또는 개인적 심상을 시를 통해 표현한 사례 중심. 문학의 이념적 해석. 문학에 나타난 은유의 표현형태는 가시적이나 원관념은 역사적, 개인적 심상을 담은 비가시적인 요소로 은유를 통해 의 미강화.</p>
원관념	보조관념	의미												
깃발	아우성	이상세계에 이르려는의지												
	손수건													
	날개													
깃대	애수	이상세계에 이르지 못하는 깃발												
	연상 유추	<p>아기가 웃을 때마다 은모래처럼 엄마 가슴에 쌓이는 보석 <이화주, '아가 웃음' 중></p>	<p>아기웃음=은모래 여기서 원관념은 아기의 웃음이며, 보조관념은 은모래로 아기의 웃음을 연상시키는 소재로 표현된다. 이 분석을 통해 문학에서 유추적 표현으로서 비가시적 요소로부터의 연상에 해당한다.</p>											

은유는 문학작품에서 특수한 효과를 위해 사용되는 비 일상적인 언어현상을 간주되어 왔다. 이 글에서는 문학의 유추를 가시적 요소와 비가시적 요소로 나누어 유추의 표현 방법이 잘 드러난 시와 문학을 중심으로 그 의미와 표현 효과를 살펴본다.



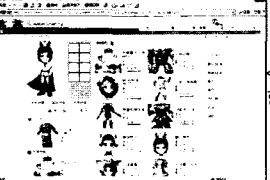
3.2. 의상디자인에서의 유추(analogy)

의상디자인에서의 유추의 가시적 요소로 원시성과 신화성 그리고 테크니시즘의 정수를 보여주는 디지털 룩의 사례를 중심으로 살펴보고, 비가시적 요소는 각 문화영역의 다양성을 수용

<표 2> 의상디자인에서의 유추

의상디자인에서의 유추	사례	분석
가시적 요소로부터의 유추	<p><그림 1> Jean Paul Gaultier, '96 s/s. 칼을 든 요부의 모습, tatto.</p> 	<p>원시성은 인간 자신이 처한 두려움에서 벗어나 심리적 안정을 얻기 위해 신체장식의 힘을 빌어 부족의 정령이나 토tem의 보호 아래 머물고자 했던 원시인들의 생활 모습을 재현하는 것에서 나타나고 있다. 강렬한 원색의 원시적인 색채, 자연 요소적 문양들을 프린트하거나 동물의 뼈나 뿔, 털, 새의 깃털과 같은 종교적 의미를 갖는 상징적인 표현매체를 신체에 장식하는 것으로 재 응용하고 있다. 사진은 tatto를 연상시키는 문양으로, 재 응용한 의상에서의 유추적 표현으로 원시성의 유추를 통한 표현에 해당한다.</p>
신화성	<p><그림 2> larsen design+infractive/couture of a cause/ catherine noonan/ minneapolis.</p> 	<p>신화성은 신화 속에 표현되어지는 선과 악, 천국과 지옥, 신과 악마, 왕 또는 영웅과 같은 신화적 이미지를 모티브로 새기면서 나타나고 있다. 가장 대표적인 것으로는 자유를 상징하는 날개와 같은 문양이 있다. Larsen의 작품에서 보여지는 만화 속 영웅인 슈퍼맨의 모습을 통해 신체장식의 신화성을 보여준다. 이를 통해 의상에서의 유추적 표현으로 신화성을 통한 표현에 해당한다.</p>
디지털 룩	<p><그림 3> corporeal architectures/ survival clothes/ lucy orta.</p> 	<p>디지털 룩은 신체 천화적, 더 나아가 신체 복제적 성격의 은유적 표현이다. 디지털 시대의 패션이란 패션 디자인이 외과적 욕망의 상징으로서 옷의 차원을 넘어 인간 골격과 근육의 확장된 기능으로 정의된 '인간 본체'로 출발함을 의미한다. 디지털 시대의 패션은 영역구분에 대한 고정관념을 넘어 새로운 가능성을 찾기 시작한 출발점이다. 옷과 가구 모두가 인간의 몸과 직접적인 커뮤니케이션을 위한 것이라는 생각에서 출발한다. 사진은 주거공간으로, 의상으로 변형 가능한 미래의상이다. 이를 통해 의상에서의 유추적 표현의 디지털 룩을 통한 유추적 표현에 해당한다.</p>

<표 3> 패션에서의 유추

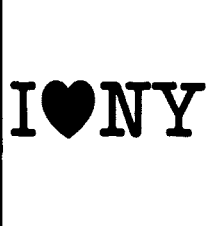
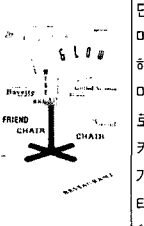


		사 례	분 석
의상디자인에서의 유추	코스튬플레이	 <p><그림 4> 2001년 여의도, 전국만화동아리 협회행사장에서 코스프레를 즐기는 청소년.</p>	<p>코스튬플레이는 SF소설이나, 만화 등 비가시적인 허구의 세계를 바탕으로 창조해낸 의상. 코스프레는 가면문화의 다른 양태로 가장 적극적인 감상법이다. 코스프레라는 어원은 '복장, 의상, 풍속의상, 시대의상' 등을 일컫는다. '의' 의미를 지닌 '코스튬(costume)'과 '놀이'를 뜻하는 '플레이(play)'의 일본식 합성어이다. 코스프레는 특히 특별한 주제로 제한된 것은 아니며 그들이 좋아하는 Fantasy, SF소설, 만화, 컴퓨터 캐릭터나 가수, 영화배우, 역사적 인물 등 현존하거나 현존하지 않는 가상의 존재를 의상 및 소품, 동작 및 상황묘사를 통하여 재현하며 즐기고 공연하는 일련의 행위이다. 일본에서 행하는 코스프레는 서구세계의 '가면 무도회(Fan Masquerade)'와 사교적 집회장 복장이 결합한 것의 일본식 버전이라 할 수 있다. 이를 통해 의상에서 비가시적 요소로부터의 유추적 표현사례라 할 수 있다.</p>
	가장무도회	<p><그림 5> · 97-'98 Autumn & Winter collections paris/london/gap japan co. ltd, p80. · 초현실주의 화가 달리의 그림(시간의 눈), 1949년작. · Mode et mode, 1999, Vol.306, p28.</p> 	<p>20세기 초 유행한 코스프레 의상 같은 패션. 이것은 환상적 세계로의 몰입을 통해 현실의 불안과 혼란을 잊고 희망적 비전을 찾고자 한 인간의 결과라 할 수 있다. 그 선두에 있는 패션 디자이너들 중에 존 갈리아노가 있다. 갈리아노는 퇴폐적 낭만주의를 표방하며 코스프레 의상 같은 옷들을 발표한다. 갈리아노가 1997년 가을 패션쇼에서 발표한 이집트 여왕 클레오 파트라를 연상시키는 드레스와 1999년 봄 크리스찬 디올 컬렉션에 갈리아노가 발표한 반인반마가 그려진 드레스. 통해 의상에서의 유추적 표현으로 예술 장르로부터의 비가시적 유추 표현에 해당한다.</p>
	아바타의상	 <p><그림 6> 한 포털 사이트의 아바타 물</p>	<p>디지털 기술 혁명에 의한 새로운 리얼리티, 즉 가상현실의 등장을 경험하면서 현실에서 뿐만 아니라 가상 현실 속의 코스프레인 '아바타 의상놀이'가 있다. 가상사회와 가상공간은 현실에서 불가능한 기상천외한 의상 착용을 시각적으로 구현시켜준다. 패션과 관련해 최근 문화현상으로 '아바타'와 같은 '가상 신체상'의 상놀이에 주목한다. 디지털시대에 아바타 의상놀이는 물질적 한계를 가진 코스프레에 이은 더욱 파격적이며 환상적인 패션을 추구, 이를 통해 의상에서의 비가시적 요소로부터의 유추를 표현한다.</p>

하여 새로운 혼성문화의 양상을 보이는 코스튬플레이를 중심으로 고찰한다.

비주얼 커뮤니케이션 분야에서 유추적 표현의 예를 그래픽 워트에 나타난 유추적 표현을 중심으로 다룬다.





3.3. 비주얼 커뮤니케이션에서 유추(analogy)




<표 4> 시각디자인에서의 유추

비주얼 커뮤니케이션에서의 유추	가시적 요소로부터의 유추		비가시적 요소로부터의 유추	
	비주얼 편	축차적 편	암시적 편	언어적/ 비주얼 편
	<p><그림 7> milittonglaser, I LOVE NEW YORK.</p> 	<p><그림 8> FLORENT 레스토랑의 우편엽서, 마를렌 매카시, 1989.</p> 	<p><그림 9> 우디 퍼틀, 아이오와 강의 발표.</p> 	<p><그림 10> <경계선 Seam Line>, 오시 라멜.</p> 
	<p>'I Love New York' 상표에서 밀턴 글레이저가 'LOVE'라는 단어를 우아한 서체를 사용하여 'I Love New York'이라는 상표를 디자인. 단어와 시각적 이미지의 결합을 통해 비주얼 커뮤니케이션의 가시적 요소로부터의 유추를 표현한다.</p>	<p>단어와 시각적 이미지의 결합을 통해 단어가 주는 이미지를 가시적으로 표현한 비주얼 커뮤니케이션의 가시적 요소로부터의 유추에 해당한다.</p>	<p>우디 퍼틀의 아이오와에서의 강의를 위한 발표는 껍질 속에 들어 있는 옥수수 속알맹이와 크라이슬러 빌딩을 그린 그림을 조합시켜 도시사람이 시골에 왔음을 의미하며 이를 통해 비주얼 커뮤니케이션의 비가시적 요소로부터의 유추를 암시적으로 표현한다.</p>	<p>금언, 속담, 문구 등을 시각화. 예를 들어 요시라멜의 평화의 공존을 의미하는 포스터에서 이스라엘과 팔레스타인의 경계를 메타포로 하여 피비린내나는 두 민족이 하나로 연결되어 있음을 비가시적 요소의 유추를 통해 표현한다.</p>

3.4. 영상에서 유추(analogy)

<표 5> 영상디자인에서의 유추

영상디자인에서의 유추	색채로부터의 유추		예술사조를 통한 심층적 암시적 표현	
	<그림 11> <딕 트레이서>, 1990.	<그림 12> 오즈의 마법사 The Wizard of Oz, 빅터 플레밍 감독, 1939.	<그림 13> <건축가의 배>, <딕 트레이서> (Dick Tracy), 1990.	<그림 14> 최후의 만찬, 레오나르도 다 빈치 그림, 1493-1497.
				
	<p>보라색 길거리, 빨간색 자동차, 푸른색의 조명과 노란색 코트 등이 평범한 공간을 만화를 원작으로 한 영화의 배경을 다른 차원의 공간 만들어 주고 있다. 색채를 통해 이 공간이 일반적인 공간이 아닌 허구의 세계임을 암시한다. 이를 통해 영상디자인의 가시적 요소로부터의 유추적 표현을 한다.</p>	<p>노란색 길은 영화의 시작부터 끝까지 주인공에게 희망을 안내하는 역할을 한다. 이를 통해 영상디자인의 가시적 요소로부터의 유추로 색채를 통한 유추적 표현을 한다.</p>	<p><건축가의 배>에서 차려진 식탁과 사람들의 모습은 다빈치의 '최후의 만찬' 구도를 연상시키는 은유적인 장면. 갱들의 회식 장면에서 '최후의 만찬'의 회화적 구도를 연상 시키는 장면. 이를 통해 가시적인 요소인 예술사조로부터의 유추적 표현을 한다.</p>	<p>최후의 만찬, 레오나르도 다 빈치 그림, 1493-1497.</p>






		초현실주의적 표현	빛을 통한 유추	
영상 디자 인 에 서 의 유 추	비가시적 요소로부터의 유추	<그림 15> 콜 윌드, 1992, 알프 백시감독 	<그림 16> 첨밀밀 (甜密密 / Tianmimi), 진가신(陳可辛), 화이트 (Trois couleurs: Blanc), 1994. 	<그림 17> 버디 (Birdy), 알란 파커 감독, 1984. 
	유추	만화적 상상력과 초현실적 이미지를 통한 비가시적 요소를 통한 유추적 표현을 한다.	눈부신 빛무리는 행복한 결말을 은유적으로 표현하는 요소로 사용된다. 이를 통해 영상에서의 빛을 통한 비가시적 유추적 표현을 한다.	주인공의 욕망은 하늘을 향한 비상에 있다. 그 욕망을 일깨우는 것은 바로 창문으로 흘러드는 빛이다. 이를 통해 영상에서의 빛을 통한 비가시적 유추적 표현을 한다.

영화 속 유추적 표현의 요소로 이 절에서는 영화의 세트나 배경적 요소가 주인공의 심리나 영화의 주제 표현에 영향을 준 요소들을 중심으로 정리한다.

수 있다는 가능성을 보여준다. 공간에서 유추적 표현은 이성적, 과학적 사고방식의 기능주의적 공간에 대한 관심에서 인간중심적, 감성적 공간의 지위를 복원시키려는 노력은 '포스트모던'이라 불리는 예술가와 디자이너를 중심으로 그간 기능주의에 가려져 제대로 평가를 받지 못하던 유추적 공간디자인에 관심을

5.5. 화예조형에서 유추(analogy)

<표 6> 화예조형에서 유추적 표현

		자연성의 재연	심층적 이미지의 재연	
화예 디자 인 에 서 의 유 추	가시적 요소로부터의 유추	<그림 18> Elly Lin, 2000. 	<그림 19> 안 반 뒤스부르크(Jan van Doesburg), 1969. 	자연의 어떤 모습에 대한 사실적인 표현이라기 보다는 추상적인 이미지를 통해 비유적으로 표현된다. 일본의 전통 화예디자인 양식 중의 하나인 릿개(立華)가 있는데, 이는 산과 계곡, 숲이 있는 자연풍경을 심상적으로 형상화시킨 것이다. 이를 통해 화예디자인의 가시적 요소로부터의 유추 중에서 심층적 이미지의 재연을 유추적으로 표현한다.
	유추	화예조형의 기본대상으로서의 자연을 탐구하고 이를 작품에서 표현하는 첫 번째 양상은 '재현'으로서의 자연성을 표현하는 것이다. 재현으로서의 자연성 표현은 자연에서 일부분을 따다 놓은 듯한 방식으로 표현된다. 이를 통해 화예디자인의 가시적 요소로부터의 유추는 자연성의 재연을 통해 유추적으로 표현한다.		
비가시적 요소로부터의 유추	심점 투시법(Center of vision)	<그림 20> Daniel Ost, 1998. 	<그림 21> 오쓰보 고센(Kosen Ohtsubo), 자화상, 1995. 	내적 감정의 표현 <그림 22> 오쓰보 고센(Kosen Ohtsubo), 튀어오르는 것 묶기 (Binding BOUNDING), 1977. 
	유추	심점 투시법'의 그림은 다양한 모습의 풍경을 그려낸다. 이러한 산수화를 피카소나 세잔느의 확정된 여러 투시법을 겹치고 있는 화법과 비교할 수 있다. 이 작품에서 기본적인 원형은 제시하는 것에 그치지 않고 물위의 파장처럼 연못 위에 떠 있는 모습을 보게 된다. 그 파장을 따라가다 보면 감상자가 연못을 둘러싼 숲을 인식하게 하여 부분만을 보는 것이 아니라 전체를 보게한다. 이를 통해 화예디자인의 비가시적 요소 중에서 심점 투시법으로부터의 유추적 표현을 설명한다.	작가의 창의력과 구성능력의 산물이라는 속성으로 내면적인 고독, 삶과 사회에 대한 절망 등 부정적인 내적 감정들을 표현하는 작품. 부조화되며 차갑고 암울한 느낌의 색채와 딱딱하고 모난 선과 형태를 많이 사용. 이를 통해 화예디자인의 비가시적 요소 중에서 내면감정으로부터의 유추적 표현을 설명한다.	

4. 공간에서의 유추(analogy)

공간에서 실내디자인과 건축의 상관관계는 건물의 매스를 중심으로 서로 영향을 주고받는 불가분의 관계에 있다. 마찬가지로 장르를 넘어서 탈장르와 장르해체, 장르통합이라는 흐름속에서 하나의 유추성은 다른 다양한 분야를 해석 할 수 있는 구심역할을 한다. 장르를 뛰어넘어 유추는 이를 풀어가는 매개역할을 한다. 미니멀리즘의 무균질적, 무기질적 표현이후의 유추적 표현을 통한 특성화, 개성화, 스토리성화는 장르해체와 통합이라는 시대 흐름속에서 유추가 단순한 장식성이 아닌 문화적 모색의 결과물이며 깊이 있는 이야기를 담는 수법이 될

집중하기 시작했다. 모더니즘의 엘리트주의적 운동에 상대적으로 포스트모던지즘은 '장식성, 역사성, 국지성 그리고, 상징성의 회복을 통한 대중과의 거리 회복을 시도한다. 이 대표적인 예로 벤추리나 그레이브스, 무어의 공간이 있다. 이들은 차가운 기능주의에 '위배'되는 장식을 즐겨 사용하여 대중과의 거리를 좁히는데 기여한다. 그레이브스의 디즈니랜드 건물에는 난장이 조각이 장식적으로 사용됨으로써 대중의 인기를 받게 되었고 이는 기능적, 이성적, 무기질적, 무균질적 등등의 절제된 공간이 아닌 '대중의 감성' 인간중심의 새로운 공간을 추구하고 있다. 타장르와 공간 모두 유추적 표현을 통해 그 의미를 강화하고 다양한 해석이 강

<표 7> 공간과 타장르의 비교분석-공간의 유추적 표현

		공간에 나타난 유추적 표현		
		자연으로부터의 유추(아르누보)	내면표현의 공간(표현주의)	초현실·유기적 공간
외부시점으로부터의 유추	고정적 요소	<p><그림 23> V.Horta, Tassel 주택, 브뤼셀, 1892-93.</p>  <p>산업혁명으로 인해 급작스럽게 찾아온 기계문명과 새로운 재료에 대한 충격을 자연적인 움직임을 지닌 가늘고 부드러운 곡선, 식물의 가지나 잎 등 생명감있는 자연적 모티브를 통해 유추적으로 표현.</p>	<p><그림 24> Erich Mendelssohn) 아인슈타인 타워, 포츠담, 1920'24.</p>  <p>표현주의는 암울한 현실을 왜곡시켜 표현하는 예술에 대한 반발로 거칠고 과격한 양상으로 나타난다. 공간에서의 이러한 감정표현을 멘델존은 조소적인 조형으로 내면을 유추적으로 표현.</p>	<p><그림 25> 에로 사리넨(Eero Saarinen, 1910'1961)뉴욕, 존 에프 케네디 국제공항의 TWA공항터미널.</p>  <p>초현실주의적 공간에서 보여지는 유기적 곡선은 생물체의 유기적 곡선을 취하는데, 마치 달리의 그림과 같은 환상적이고 초현실적 공간을 유추적으로 표현.</p>
		<p>도상(圖像)적 유추</p> <p><그림 26> 야마사다, FACAE HOUSE.</p>  <p>외관에 유희성을 도입하는 방법으로써 당연히 건물의 기능보다는 형식 자체를 돋보이게 한다. 직설적인 기호로서 입면에 얼굴을 표현. 외부시점으로부터의 신체재현을 꾀한 표층적 유추로 해석.</p>	<p>역사·장소로부터의 유추</p> <p><그림 27> 이탈리아 광장전경. 찰스 무어.1975'78.</p>  <p>고전적 기둥, 돌기대, 아치, 주두 등의 정통적인 요소를 사용 새로운 의미를 만들어 낸다. 무대세트와 분수대, 포장된 도로에 그려진 이탈리아의 지도, 네온장식과 노랑계 채색된 고전적인 코리트 등 기둥들의 조합을 통해 외부시점으로부터의 역사·장소적 유추해석.</p>	<p>대중적 코드로부터의 유추</p> <p><그림 28> 마이클 그레이브스. 월트디즈니 본사.</p>  <p>월트디즈니사 본사 건물엔 '백설공주'의 일곱 난장이가 고대 신전의 신상을 대신해 서있다. 다양한 색깔을 건물 외벽에 사용해 얼핏 만화 같은 환상의 세계를 유도한다. 대중들에게 너무나도 잘 알려진 소재들을 차용한 대중적 코드로부터의 유추해석.</p>
		<p>디지털 가상 공간</p> <p><그림 29> 장 누벨(Jean Nouvel), 카르띠에 재단 (cartier fondation), 1991.</p> <p>20세기 초반의 기능적, 기계주의적 공간관이 기계 그 자체에 목적이 되었는데 반하여 디지털공간은 단순한 수단으로서 이용되며, 궁극적인 목표는 인간생활의 질적 향상에 있다. 여기서의 질은 정신적 가치상승을 포함하며 궁극적으로는 감성적 환경을 추구하는 것이다. 영원불멸의 매스건축공간과 달리 시간에 따라 다른 정보를 전해주는 미디어건축공간은 시시각각 변화하는 인터넷정보의 즉각성과 변화성에 익숙해져 있는 인간의 감성을 반영한 공간이다. 21세기 건축의 이슈 중 하나인 정보감응 표피건축은 비물질적인 것을 예술매체로 사용한 비디오 아트와 소비대중의 감성시대라는 맥락이 교차하는 지점에 위치한 비물질적 예술매체로부터의 유추 표현.</p>		
		<p>바닥(도상적 유추)</p> <p><그림 30> 파비오 노베프레, Tardini store, New York, 2000.</p>  <p>악어무늬를 연상시키는 직설적 모자이크를 통해 매장전체의 분위기를 표현하는 내부시점으로부터의 도상적 유추.</p>	<p>벽(도상적 유추)</p> <p><그림 31> 파비오 노베프레, 안나 몰리나리 블루마린 스토어, 런던, 1994.</p>  <p>거대한 여성 형상의 직설적 표현을 통해 도발적인 느낌을 표현한 내부시점으로부터의 도상적 유추 표현.</p>	<p>천장(역사·장소로부터의 유추)</p> <p><그림 32> 마이클 그레이브스, HYATT, 후쿠오카.</p>  <p>스핑크스라는 형상이 만들어내는 장소성을 통한 내부시점으로부터의 역사·장소로부터의 유추 표현.</p>
<p>내부시점으로부터의 유추</p> <p>기둥(역사·장소로부터의 유추)</p> <p><그림 33> 파비오 노베프레, 슈 카페, 밀라노, 1999.</p>  <p>카페의 이름 슈(shu)는 이집트의 '죽음의 서'에 나온 신의 이름으로 천상의 불트를 그의 팔로 받치고 있다. 주 기둥은 내부시점으로부터의 역사적 유추 표현.</p>	<p>개구부(도상적 유추)</p> <p><그림 34> FAOSchwarz building, orlando, Joanne Newbol.</p>  <p>개구부의 장난감이미지를 통해 내부공간에 대한 연상을 유도하는 내부시점으로부터의 도상적 유추표현.</p>	<p>계단(색채로부터의 유추 표현)</p> <p><그림 35> Ettore Sottsass, showroom 'Esprit', 독일, 1965'86.</p>  <p>노란색은 희망, 푸른색은 자유 등등, 각각의 색이 갖고있는 이미지로부터 연상되는 내부시점으로부터의 색채 유추표현.</p>		
가동·적응·활용 요소	가동·적응·활용 요소	<p>자연으로부터의 유추적 표현</p> <p><그림 36> Jasper Morison, three sofa de luxe.</p>  <p>산과 계곡 등 자연물의 곡선을 통한 가동적요소의 자연으로부터의 유추표현.</p>	<p>예술장르로부터의 유추</p> <p><그림 37> 에릭 사외르.</p>  <p>사갈의 그림을 연상시키는 인테리어와 가구 등 가동적 요소를 통한 예술장르로부터의 유추표현.</p>	<p>초현실주의적 유추</p> <p><그림 38> 파비오 노베프레, 호텔 리 쿤케디, Olbia, 2000.</p>  <p>호텔을 장식한 150개의 양은 꿈을 상징, 양과 북도의 이질적 결합이 초현실적인 풍경을 만들어 호텔을 보다 음유적인 공간으로 만드는 초현실주의적 유추표현.</p>
		<p>색·빛</p> <p><그림 39> 이세이 미야케의 남성향수 '로디세이'를위한 디스플레이, 오모사카 도쿠진, 1997.</p>  <p>향수의 투명성과 부드러움을 나타내는데 있어 향수의 무정형성을 빛을 통해 유추적으로 표현.</p>	<p>텍스처</p> <p><그림 40> Nagoya Mitsukoshi Window, seasonal Promotion 'summer', 1992.</p>  <p>색채와 텍스처, 바다를 연상시키는 요소로 색과 모래들의 텍스처를 통한 여름이미지 디스플레이를 위한 유추적 표현.</p>	

화된다는 공통점을 보인다. 유추적 표현을 통한 장르경계를 허무는 다양한 표현은 이 시대 새로운 흐름이며 유추적 공간의 나아갈 방향이다.

4.1. 공간과 타장르의 비교분석

<표 8> 공간과 타장르의 비교분석2

	장르별 유추적 표현의 특성		타장르와 유추적 공간의 공통점
	분석 특성	표현	
문학	· 원관념과 보조관념의 차별성, 경험중시.	비유의 대상에 대한 감각적 경험이 없다면 비유는 아무런 구실을 하지 못한다. 예를 들어 '젓나무 잎은 소나무 잎과 같다.'는 비유에서 '젓나무'와 '소나무' 사이에 차이점이 거의 없기 때문에 감각적 경험을 구체적으로 전달하지 못하고, 젓나무에 관한 추상적 지식의 일부만을 전달한다. 이러한 비유는 아직 젓나무를 보지 못한 삶의 이해를 돕는 구실을 하지만, 젓나무를 여러 번 보아서 아는 사람에게는 아무런 구실도 하지 못한다	● 내·외부적 요인, 문화적 요인의 중요성이 강화. →장르를 넘어선 탈장르, 장르해체, 장르 통합이라는 시대흐름으로부터 기인. →과거양식, 문화, 타장르를 통한 변형재생.
패션	· 트렌드의 민감한 변화 및 단주기성 · 이질성의 결합	패션트렌드의 테마에서 빈번하게 제시되어 온 주된 경향은 상반된 것의 병치, 동서양의 교류, 과거로의 회귀, 크로스 오버, 퓨전 등의 이질적인 것들의 결합으로 이전테마에 새로움을 추구하는 유추적 표현을 통해 새로움을 창출한다.	● 기능적이기보다는 장식적, 문화지향적 표현 →다양한 해석이 가능한 다의적 표현. →인간중심, 감성적 의 미강화.
시각	· 시각화를 통한 명확한 은유성 · 이미지의 왜곡	시각적 은유의 사용은 대부분의 경우 언어적인 은유의 경우보다 훨씬 생생한 이미지를 제공한다. 문자보다 활력성을 갖는 시각적 은유의 효과는 어떤 대상의 속성이나 사실의 핵심을 시각적으로 포착하여 명시적이고 생생한 이미지를 제공하고 이해를 용이하게 하여 오래 기억되게 한다. 애매한 이미지를 생생하게 할 경우 사실에 대한 잘못된 이해를 하게 하거나 진의를 왜곡할 수 있다.	● 탈장르·장르통합 · 장르해체 →유추성이라는 이를 풀러가는 매개체.
영상	· 실제와 상상의 혼합된 경험성 · 3차원의 동적인 시간성 · 영상을 통한 타장르 공유	실제와 상상의 혼합. 2차원적 평면을 떠나, 동적인 시간으로서 공간이동이라는 새로운 예술적 경험을 얻는다. 다른 예술분야가 서로 침범하기 힘든 고유의 영역을 가지고 있는 반면 영상을 통해 각 예술분야의 요소를 공유할 수 있다. 영상은 자체적으로 지닌 영상작품에서만 의미를 찾는 것이 아니라 영상이 만들어낸 이미지가 전달 됨으로써 어떤 의미가 만들어지는가가 주된 관심사이다.	
화예	· 자연의 절대미 대상 · 자연과 조형 위에 성립되는 예술성	자연과 조형 위에 성립되는 예술. 화예디자인의 기본적인 재료는 자연물(또는 자연의 모방물)이며 그것들이 갖는 자연의 절대미가 기본적인 취급대상이다. 따라서 화예디자인의 미(美)는 이러한 "자연"에 대한 인식과 지식을 바탕으로 하여 각각의 자연물이 가지는 특성을 기반으로 새로운 화예디자인 작품의 미를 재창조한다.	

5. 결론

공간디자인은 경제성, 기능성, 안전성보다 사용자의 정서적, 심리적 만족 등과 같이 보다 개인적 척도로 변화되고 있고, 이와 더불어 장르 경계를 넘는 최근의 문화 예술적 상황은 공간에서도 예외가 아니며, 장르 간 경계가 모호해지고 있는 추세이다. 장르 해체와 장르 통합의 시대 요구와 상황에 따라 등장한 신장식성 추구의 유추성이라는 개념은 미니멀리즘 이후의 스토리성(story性)있는 공간을 구현하는 수법이다. 공간을 고정적, 가동적, 심미적 요소로 구분해 볼 때, 고정적 요소는 다시 내·외부 시점으로부터의 유추로, 유추적 공간의 분류는 외부 시점으로부터의 유추는 자연적 모티브를 통한 유추적 공간을 비롯해서, 내면표현의 공간 유추, 초현실적·유기적 공간유추, 도상적 공간유추, 역사·장소로부터의 공간 유추, 대중적 코드로부터의 유추, 디지털공간으로부터의 유추의 유형이 파악되었다. 내부시점으로부터의 유추는 바닥, 벽, 천장, 기둥, 개구부로, 가동적 요소는 가구 및 생활소품으로, 마지막으로 심미적 요소는 색채, 빛, 텍스처의 요소로 나누어 각각의 유추적 모티브를 외부시점과 마찬가지로 공간 유추의 유형을 세부적으로 체계화 해보았다. 나아가 이러한 유추성의 적용이 공간 표현의 가능성과 표현의 확장성을 가져다주고 있음을 체계화 표를 통해 알 수 있다. 공간의 유추적 표현의 사례에서 고찰했듯이 유추적 표현은 내·외부적 공간 개념과 활용방식을 바꾸고, 한층

더 유연한 언어로 만들었다. 즉, 더 풍부하고, 더 다양하고, 더 즐겁고, 더 진지하며, 더 유머러스하고, 더 영화같고, 더 환상적인...공간을 사람들은 요구하고 필요로 하게 되었다.

결론적으로 공간에 나타난 유추적 표현을 통해 첫째, 공간의 스토리성(story性)화가 단순한 장식성이 아닌 문화적 모색의

결과로서 표피성을 넘어선 깊이를 가지기 위한 키워드로 볼 수 있으며, 즉 깊이가 있는 맥락성을 기조로 한 표현임을 알 수 있다. 둘째 탈 장르와 경계해체의 분야에서 공간의 유추적 표현이 탈 경계와 장르통합의 매개로서 다양한 분야를 해석 할 수 있는 구심어의 역할을 하고 있음이 고찰되었다. 즉, 유추적 표현이 무균질(無均質)적이고, 획일화된 제로성(Zero性)의 미니멀리즘 이후에 공간을 개성화, 특성화 시키고, 스토리성(story性)을 통해 공간에 표피적 장식만이 아닌 의미를 부여해 새로운 장식성의 표현 모티브로서의 가능성을 확인할 수 있으며, 이점에 공간의 유추적 표현의 가치와 의의가 있다고 결론지을 수 있다.

참고문헌

- 이진민외, 토폴로지 인터리어연구지, 숙명여자대학교디자인대학원, 2002.
- 권영걸, 공간디자인 16講, 국제, 2001.
- 영화 디자인으로 보기1. 2, 박진배, 디자인 하우스, 2001.
- Metaphor & Metonymy, 정원영, 신지서원, 1996.
- 은유와 환유, 한국기호학회, 문학과 지성사, 1999.
- 은유와 환유, 김동욱, 민음사, 1999.
- 은유의 연구: 언어학적 해석과 이해를 중심으로, 홍대 학위논문, 1987.
- 포스트모던문화 읽기, 이정호, 서울대출판부, 1995.
- 포스트모던문화, 하버마스, 1995.
- 문학비평총서.14:수사법,P.딕스, 서울대출판부, 1979.
- 수사학, 김현, 문학과 지성사, 1985.
- 수사학이야기, 양태중, 동아대출판부, 1999.
- 수사학, 올리비에 르발, 박인철, 한길가, 1999.
- 그래픽 윌트, 스티븐 헬러&게일 앤더슨, 박영원, 도서출판 국제, 1996.
- 디자인과 색의 연출, 수잔베리/주디 마틴, 김미지, 도서출판에경, 1997.

16. 한국실내디자인학회지 20호 1999.9
17. 월간 디자인, 1995.03
18. 월간 인테리어, 1999.12
19. 패션:포스트모던적 접근, 최선형, 카톨릭대 논문.
20. 현대건축과 실내디자인, 박홍, 기문당, 2001.
21. 감성공간사, 이영화, 한불문화출판, 2003.
22. [http:// www.playlook.co.kr](http://www.playlook.co.kr)
23. [http:// amatoony.int2.com](http://amatoony.int2.com)
24. [http:// www.cosplay closet.](http://www.cosplay closet)
25. <http://amatoont.int2.com>
26. [http:// cospre.com](http://cospre.com)참조.
27. <http://www.koreafilm.co.kr>

<2003. 6. 30>