

퓨전 디자인에 대한 해석의 연구

- 열림의 커뮤니케이션 수용 및 해석과정에 대한 고찰 -

A Study on the Interpretation in Fusion Design

- Consideration on the Reception of Open Aesthetics -

김은지* / Kim, Eun-Ji

이정욱** / Lee, Jeong-Wook

Abstract

In order to attain unique aesthetic value, diversity of meanings of Fusion Design, 'openness', requires meaning interpreting process(communication) which harmonizes and combines new codes suggested by authors(senders) and codes interpreted by public(receivers). For this harmony, we should consider all the art aspects(integration of synchronic and diachronic, anti-rationalism ideology, negative concept) that are bases of creativity of Fusion Aesthetics. Moreover, we can approach open thought system of Fusion Design through theories of Entropy and Rhizome. This point of view which allowed a categorical means of natural science theory to be used in design context changed a methodic or interpretative perception.

Not only in art interpreting process does Fusion Design take openness as one of its necessary factors but also in creating process, which enables a work of art to be opened at the maximum. In conclusion, the significance of fusion design is to suggest an ideal model of communication abstracted from open art works.

키워드 : 퓨전, 열린 해석, 공시대·통시대, 반이성적, 부정성, 엔트로피(entropy), 리좀(rhizome)

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

현대의 예술 사조는 주제와 소재의 다양성뿐만 아니라 무엇보다도 표현 기법의 자유로움으로 특징지어진다. 그것의 표현 기법은 주로 전통적인 예술 형식의 파괴와 탈장르의 비정형성에 뿌리를 둔 포스트모더니즘의 창작 방법에 기인하고 있으며 그 결과 많은 작품들로 하여금 다의적인 해석을 불러일으키게 하고 있다. 이 같은 다원주의 양상은 대중(수신자)으로 하여금 작품의 해석에 대해 항상 의문을 가지게 하며 또한 몇몇 작품들은 그들의 시각적 고정관념을 뛰어넘는 해석을 유도하기도 한다. 그렇다면 이러한 다의성이 독특한 미학적인 가치를 확보하는 데에는 작가(발신자)가 제시하는 새로운 코드와 수신자의 해석 코드 사이에서의 조율, 다시 말해 이 둘이 종합되는 또 다른 의미해석 과정이 필요할 것이다. 이러한 열린 가능성은 유일한 해석이 존재할 수 없음을 전제로 한다.

이 연구는 단순히 퓨전 디자인의 혼성적이고 시각적인 측면에만 중점을 둔 것이 아니라 그 이면의 숨겨진 의미에 대한 해석 방법을 파악하려는 것이다. 이러한 점을 고려하면 퓨전디자인에서 찾아볼 수 있는 융합적 모순 및 지양성과 동시에 그것이 나름대로 갖는 '일관성'에 대한 유형학적 및 심층적 탐구가 필요하며 그런 작품에 있어서 수신자의 문제, 즉 해석의 문제를 일종의 과정(process)으로서 파악해야 할 것이다. 이러한 노력은 명확한 정의를 거부하는 것처럼 보이는 현대 예술의 열린 성격을 해석의 관점에서 접근하는 작업을 의미하며 그럼으로써 우리는 퓨전 미학의 의도와 더 나아가서는 작가와 대중, 그리고 작품의 의도까지 이해하는데 연구의 목적이 있다.

1.2. 연구의 방법 및 범위

퓨전을 다룬 여러 문헌들에서는 주로 그것의 발생배경과 개념 및 표현기법에 대해 서술하고 있으나 이 논문에서는 퓨전 디자인의 의미를 해석하는 방법에 대해 연구하고자 한다. 그것의 해석적 도구로 물리학(엔트로피)과 생물학(리좀)적 개념을 차용해 비교함으로써 퓨전 디자인의 '열림'에 대한 속성을 뒷

* 정회원, 경원대학교 건축학과 박사과정

** 감사, 경원대학교 실내건축학과 부교수

받침하고자 한다. 전반적인 예술분야는 물론이고 건축에서 퓨전 디자인의 표현기법들은 열림을 무기로 삼거나 다의적인 해석을 유발함으로써 규범적인 미학을 탈피하는 성향을 보이는데, 그것의 해석 과정은 수신자의 입장에서 의미의 본질 및 해석의 가능성과 한계에 관한 인식과정으로 표출된다고 가정해 볼 수 있다. 이렇게 본 연구에서 말하는 열린 해석은 수신자가 가지고 있는 해석 코드와 발신자의 의도적인 요소들이 종합되는 과정, 즉 해석의 과정(커뮤니케이션)을 가리킨다고 할 수 있다. 퓨전디자인이 '무한정한 기호현상', 즉 열린 해석을 유발한다는 사실은 주어진 문맥에 관계없이 인식론적 '확실성'을 부정하려는 의도이며 이런 디자인의 해석 과정은 관습적으로 합의된 의미 확립의 가능성을 의문시하기 위한 과정과 일맥상통한다고 할 수 있다. 또한 열린 의미해석은 퓨전디자인의 의미를 산물로서가 아닌 사고과정으로 이해하고 그것에 나타나는 해석의 방법을 추론하는 것이라 할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 퓨전 디자인의 메시지가 가지는 개방성을 파악하기 위해서 그것의 예술적 속성과 함께 정보이론에서 말하는 '엔트로피'(혼란과 무질서도를 측정)이론과 하이퍼텍스트적(비위계적)인 '리좀' 이론의 속성들을 살펴보고자 한다.

2. '열림'의 예술적 속성

디지털 정보시대를 맞이한 건축은 문화의 다양성 수용과 문화간의 경계 파괴로 인한 이른바 문화 상대주의적 경향을 나타내면서 다양한 퓨전적 실험을 모색하고 있다. 퓨즈(Fuse)의 '녹인다'를 명사형으로 만든 이 단어는 의미 그대로 음식과 음악, 패션, 인테리어 및 건축을 비롯해 모든 문화 예술 장르들이 잡종(雜種)적으로 혼합, 변화되는 마치 화학 작용이 일어나는 듯한 현상으로서 퓨전²⁾은 이제 우리 시대의 문화스타일로 자리매김하고 있다.

또한 퓨전은 문화변용 현상으로서, 서로의 경계를 침범하는

탈장르화 현상을 야기(惹起)시키며 삶과 예술의 경계를 허물어 버리는 새로운 형식의 실험으로 예술과 대중들 간에 소통의 문제를 고민하는 과정에서 생겨난 것이라 할 수 있다.³⁾ 이러한 접근방법은 기존의 권위주의와 미적 경직성을 획기적으로 탈피할 수 있는 길을 열어준 포스트모더니즘의 반이성적 측면과 전혀 무관하지 않음을 보여준다. 그리고 퓨전 디자인의 혼성적 양식은 포스트모던 디자인의 특징적인 기법으로써 '예술의 대중화'에 그 목적이 있으며 이 점이 바로 퓨전 디자인의 열림, 즉 무한정한 기호현상과 일맥상통하는 부분이라 할 수 있다. 더욱이 탈장르를 심화시키는 요인으로써 영상 및 정보통신기술의 눈부신 발전과 이에 따른 수용자들의 태도변화를 손꼽을 수 있다. 다시 말해 모든 예술자체는 인터넷이라는 양방향 커뮤니케이션 네트워크와 연결되어 하이퍼텍스트의 대상이 되었고 문화 소비자는 예전의 권위주의적 미학을 무시하고 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 파급효과를 낼 수 있다.

바야흐로 퓨전은 사회적으로 커다란 이슈(issu)이고 기존의 미적 이데올로기 또는 숭엄 미학에 도전한다는 모험적이고 혁신적인 운동으로서 필연적인 반동이었으며 기존의 권위주의와 미적 경직성을 획기적으로 탈피할 수 있는 길을 열어주었다.

이런 관점에서 퓨전 디자인의 반이성적 사상은 예술의 부정성 개념과 전혀 무관하지 않다고 할 수 있다. 다시 말해 퓨전 디자인은 대중적인 커뮤니케이션을 위해서 탈권위적이고, 때로는 유희적인 다양한 형태 조작 및 조합을 감행했으며 일련의 변형(transformation)을 통해 획기적인 디자인을 선보이게 되었다. 그렇다면 이와 같은 퓨전 미학의 창조(creativity)에 기초가 된 열린 예술적 속성들을 살펴보고자 하자.

2.1. 시·공간으로의 열림 : 공시태와 통시태의 융합⁴⁾

형상과 개념이 시대와 문화를 뛰어넘어 서로 뒤섞이는 퓨전 양식은 부분적인 형상의 도입이 아니라 시대적 개념과 모든 예술 장르간의 집합을 시도하여 형태와 역사를 새롭게 조합하는 보다 더 과감한 시도로 간주될 수 있다. 이것은 구조와 사건, 다시 말해 물리적으로 안정된 구성, 즉 하나의 시니피앙(Signifiant)으로서 객관적으로 기술할 수 있는 것과 새로운 시니피에(Signifié)를 만들어내는 사건들이 변하면서 일으키는 동요(動搖)라고 할 수 있다.

1) 에코(U. Eco)는 아방가르드 예술과 조이스(J. Joyce)의 작품에 대한 다양한 해석을 내린 1962년 作 「열린 예술작품(Opera aperta)」을 통해 '열림'의 개념을 처음 도입했다. 열림이란 텍스트의 해석이 사회적, 역사적 연관성에 따라 다양해 질 수 있다는 열린 관점에서 텍스트를 해체하여, 열린 해석을 하는가 하면 닫아버리고 닫아버리는가 하면 열어놓는다. 다시 말해 텍스트의 질서와 체계만을 드러내는 데서 더 나아가 그 의미를 규명해내고 일반화한다. Umberto Eco, 열린 예술작품, 조형준 역, 새물결, 1995, pp.44~48. 즉 열림은 미학의 고유한 담론의 공간에 머물기보다는 물리학이나 생물학의 엔트로피(entropy) 이론이나 리좀(Rhizome)적 구조 개념과 같은 과학의 성과를 토대로 현대 예술의 메시지 특징과 속성을 재검토할 수 있는 메타비평(meta-critique)을 수행한다고 할 수 있다.

2) 사전적으로 퓨전(Fusion)은 용해, 융융(熔融), 융합 등의 뜻을 갖고 있으며, (정당이나 당파 따위의)연합, 연립, 합병, 제휴 등의 의미로도 쓰인다. 일반적으로 절충안적인 해결방식이 되고 있는 퓨전은 개별의 문화가 섞여 이루어진 새로운 문화의 생성을 일컫는 '이종교배(異種交配)'의 의미를 담고 있으며, 혼합주의로 표현되기도 한다.

3) 양해림, 미의 퓨전시대, 철학과 현실사, 2001, p.147

4) 문자적으로 공시태(synchrony)란 용어는 '시간과 함께(그리스어 접두사 syn은 with)'를 의미하고 통시태(diachrony)란 용어는 '시간을 통해(dia는 through)'를 의미한다. 이 어원이 말해주듯이 공시적 표현은 역사 과정으로부터 분리되어 그 자체 스스로가 말하는 의미를 찾아내는 것이고 통시적 표현은 역사로부터 그것의 의미를 이끌어내는 것이다.

이처럼 퓨전 디자인에서 나타나는 포스트모던적인 건축양식의 혼재된 현상으로서 건축의 구성요소를 과거의 소재로 대체하거나 조형적 요소를 은유적으로 표현하는 것은 코드의 변환을 통해 더욱 더 열린 커뮤니케이션을 지향하기 위한 수단이라 할 수 있다.

이러한 의미에서 퓨전 디자인의 표현기법은 이종교배(異種交配)의 융합된 문화로, 형태는 달리 사용되지만 그것의 본래 의미는 그대로 나타나고 있다. 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



<그림 1> C. Moore, Piazza d'Italia, 1979

커피탈 사이는 팝-아트의 상징이라고 할 수 있는 네온 튜브로 장식되어 있다. 이러한 역사주의적 요소들은 본래의 건축 구성의 분절 체계를 시·공간적으로 이탈하여 후기 산업사회의 상징이라

할 수 있는 네온의 조명을 받음으로써 강렬한 의미 충돌을 일으킨다. 결국 역사적·문맥적·지역적 코드의 이탈은 일종의 불협화음을 만들어냄으로써 역사적 유희성에 기초하는 퓨전 공간을 창출해낸다.⁵⁾ 이처럼 건축 언어의 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. 다시 말해 '피아짜 이탈리아'는 건축적 담론을 통해 건축가의 의도를 받아들이고 수신자는 이것을 행동하게 하는 상황(뉴올리언즈에 살고 있는 시실리아 출신의 이탈리아인을 광장으로 유도해내는 것)을 창출해냈다고 할 수 있다.

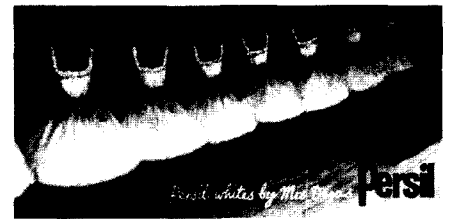
위와 같은 퓨전 현상은 그 대상과 소재에 있어서 코드의 융합과 부분적인 변이 작용으로 이루어지고 있으며 이 모든 것에는 절충주의에 근거하는 혼성적 표현 양식 내지는 표현적 소재의 혼성적 사용방식이 내재해 있다고 할 수 있다. 결과적으로 시·공간적 열림의 퓨전 디자인은 역사적 소재와 조형적 요소들의 다중적 코드의 혼합된 방식으로 표현되는 것이며 단순히 역사비평의 관점에서가 아니라 해석자 앞에 놓인 작품의 자체에서 그 의미를 찾고자 하는 것이다. 따라서 열린 해석의 관점에서 재조명해 볼 때 문제의 핵심은 기존 코드의 이탈에서 비롯되는 은유적 표현과 다중적 코드의 융합에 의한 추상체계에 초점을 맞출 수 있을 것이다.

5) 김은지, 수사학적 분석을 통한 포스트모던 건축의 표현 특성에 관한 연구, 경원대 석사논문, 1999, p.62

2.2. 反이성주의(anti-rationalism)적 이데올로기

앞서 말했듯이 퓨전 디자인이 드러내는 다양한 형태의 융합 및 열린 성격과 일련의 혼성적 시도는 이성주의(모더니즘)에 반하는 의도적 상징주의를 추구한다고 할 수 있다. 그렇다면 퓨전 디자인의 근원이 역사적 재인식과 혼성(hybrid)의 미학⁶⁾에 기초한다는 점에서 새로운 창작의 방법과 그 형태도출 또는 이념적 기반에는 떠오르는 反이성적이고 非과학적으로 보이는 유추적인 담론이 기저 있다고 할 수 있다.

퓨전 디자인에서 건축적 형식이 의도적으로 뒤섞이는 이유는 다양한 해석의 유도와 함께 풍자적인 유희성과 혼성주의에 근거하기 때문이며 다원주의적 가치체계로의 전환을 위한 것이다. 혼성은 일반적인 정형적 질서에 반대하는 非정형성을 기본 개념으로 가지는 콜라주(Collage)적인 특성을 나타낸다고 볼 수 있다. 여기서 퓨전 디자인의 기본적인 의도가 건축 자체의 새로운 사용 및 해석에 있다는 전제하에 그것의 표현 양식이 혼성적인 이유는 <이성주의>, <숭엄 미학> 또는 기존의 미적 이데올로기에 반기를 드는데 있다. 이러한 기법으로서 <패러디 Parody>⁷⁾, 혹은 <키치 Kitsch와 패스티쉬 Pastiche>⁸⁾와 같은 혼성 양식은 건축적 코드를 더욱 유연하게 만들고 새로운 맥락을 창출함으로써 보다 친근하고 대중적인 커뮤니케이션을 창출한다. 사실 이와 같은 표현 기법들은 이미 널리 알려진 작품을 인용하는데서 출발하며 당연히 명화나 역사적 사실도 패러디의 주요 소재가 될 수 있다. 한 예로 드가(Edgar Degas)의 작품에



<그림 2> Persil의 광고

자주 등장하는 무희를 패러디한 이 광고는 19세기의 회화를 배경으로 현대문화의 개념인 광고를 부각시킨 것으로서 미술 작품의 코드체계를 광고에 도입시킨 것이다. 세계 브랜드로 유명한 Persil은 무희가 나오는 드가의 화풍을 그대로 차용하여 빨랫줄에 걸린 무희의 웃을 보여주며 이렇게 말한다. "Persil

6) 구성적으로 역사, 현재 또는 문화 등의 다양한 요소들을 단편화하여 입체파적인 플라쥬를 그 방법으로 취하며 적응, 병치, 대립, 난해한 전체로의 통합을 나타낸다. 이정옥, 혼성의 건축, 건축문화, 1991, 6

7) 패러디의 사전적 의미는 '조롱 또는 웃음을 자아내기 위한 플롯(plot) 또는 형식의 의식이고 의도적인 모방'이다. Dupriez, Bernard, Les procédés littéraires, Union générale d'édition, 1984, Paris. 회랍어의 명사인 'Parodia'에서 접두사인 'Para'는 <대응하는> 혹은 <반(反)하는> 것으로 패러디라는 장르는 모더니스트의 사고에 대한 비평적 도구와 징후로 설명되어 왔다. Linda Hutcheon, 패러디 이론, 김상구, 윤여복 역, 문예출판사, 1992, p.8

8) 키치와 패스티쉬는 부정적 의미를 갖는 모방과 인용의 표현방법으로 통속적인 사회현상과 진품적 가치나 효과를 모방하는 태도이다. 대중위락적 예술로서 광범위한 공중의 가장 피상적인 미적 욕구를 즉각적으로 만족시켜 주는 기능을 한다. 김은지·이정옥, 포스트모던 디자인과 중세 미학의 관계 연구, 실내디자인 학회지 39호, 2003. 08, p.9

whites by Mrs Degas". 즉 "드가 부인이 퍼실로 빨래를 깨끗이 했기에 드가가 깨끗한 무회복을 그릴 수 있었다"는 카피를 사용한다. 이것은 대중들로 하여금 회화적(picture) 맥락에서 매스미디어(mass-media) 맥락으로 문맥의 전환을 일으키게 하고 있다. 또한 미술작품이 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 관심을 집중시키려는 것으로 내용과 형식의 상호연관을 진지하게 따져 묻는 선행논리의 틀을 벗어나 열려진 인식체계에서 일상에 매몰되지 않은 새로운 시각체험과 인식의 지평을 모색할 가능성을 전개시키는 것이다.

원작의 모티브나 원작의 예술적 권위를 계승하거나 조롱하기 위해서든 대상 작품을 해체하기 위해서든 원작의 존재자체를 부정하기 위해서든, 어쨌든 혼성양식은 텍스트에 대한 새로운 해석을 유발하며 그렇기 때문에 어느 정도는 열림의 해석을 요구한다고 할 수 있다. 왜냐하면 퓨전 현상에 있어서 이 세계는 정치적 법규나 경제적인 이론과는 상관없이 우리의 주변에 어떠한 울타리나 담장도 치지 않은 채 자유롭고 광활하게 열려 있기 때문이다. 즉 과거의 이상에서 현실로, 현실에서 추상으로, 추상에서 가능성으로 향한 이 시대의 정신이 바로 곧 현대 예술의 특징 중 하나이다.

2.3. 부정성(Negativity)의 개념

경계의 소멸이라는 관점에서 부정을 위한 부정이나, 고급문화의 대중화, 전통문화의 현대화는 퓨전미학의 중심개념이다. 퓨전은 문화의 다양성에 대한 용인(用人), 다양한 문화 간의 경계 파괴이며 이러한 현상은 이미 20세기 초 다다이즘(Dadaism)과 함께 등장하여 1950년대 이후 팝 아트(Pop-Art)에서 그 절정에 이르게 된다.

다다이즘 이후 예술을 규정하는 가장 핵심적이며 일차적인 요소가 바로 예술의 부정성(Negativity), 즉 反(anti)이다. 가치 체계에 대한 부정, 즉 이상화라는 현실의 해체, 非현실화, 심지어 非인간화와 무정위(disorientation)의 현상은 무의미의 의미를 산출하고 급기야 非재현적인 예술을 대량생산하고 있다. 결국 부정의 개념은 다양한 현대예술의 새로운 차원을 열어놓았으며 변화의 길로 이끄는 원동력이 되었다.

예를 들면 이미지와 텍스트 사이의 모순적 사례인 마그리트

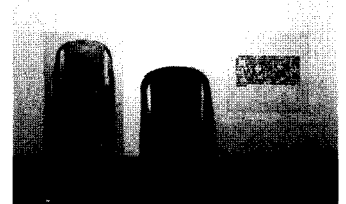


<그림 3> René Marritte, Ceci n'est pas une pipe, 1928

(René Magritte)의 <이것은 파이프가 아니다>는 지시대상으로서의 실제 파이프와 파이프에 대한 그림으로서의 도상적 기호, 그리고 언어적 기호 사이의 등가적 관계를 부정하고 있다. 즉, 그의 작품은 기호와 사물의 관계, 지시대상에 대한 관습적인 사고의

유효성을 되묻게 한다. 또한 마그리트의 역설은 파괴적으로 작용하며 언어의 명확성을 부정하는 것으로서 현실의 모순과 복잡성을 표현하고 있다. 또한 이것은 '파이프'라는 칼리그램(Calligramme)⁹⁾임과 동시에 파이프가 아니라는 해체를 다룬 것이라 할 수 있으며 마그리트를에게서 칼리그램은 실패하고 만다. 다시 말해 말(語)은 사물 속으로 들어가지 못하고, 사물은 말로 명명되지 못한다는 것으로 이는 곧 현전의 실패, 재현의 실패, 지시의 실패를 의미한다. 다시 말해 작가는 '재현'과 '표현'이라는 전통적인 주제를 부정하고 있으며 이미 그림을 '스스로를 말하는(때론 부정하는)' 독자적 구성체로 만든다. 이처럼 그림과 글이 만나면서 회화와 언어 양자에 대한 기존의 사고를 흔드는 것으로서 커뮤니케이션에서 발신자와 수신자 사이의 약화화와 해독화 과정을 모호하게 만든다.

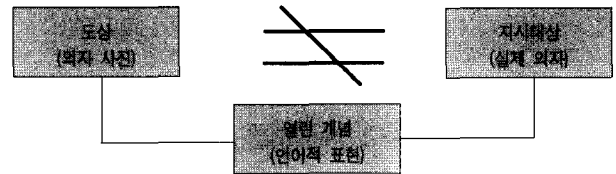
또 하나의 예로, 조셉 코주스(Joseph Kosuth)의 <하나와 세 개의 의자>는 의미의 본질에 접근하는 기호학적 및 인지론적 문제를 제기한다. 이 작품은 나무로 만든 접는 의자와 그 의자의 실물과 같은 크기의 의자사진, 그리고 '의



<그림 4> Joseph Kosuth, One and Three Chairs, 1965

자'의 사전적 정의로 구성되어 있다. 기호학적 용어로 나무의자는 '기표'(記表, signifiant : 기호의 표면적/ 물리적인 면)이고 의자의 사전적 정의는 '기의'(基義, signifié : 기호의 관념적인 면)이다. 그리고 이 두 가지가 합쳐져 기호(sign)가 되는 것이다. 코주스는 이런 단순한 등식에서, 실제 의자를 보는 사람의 시각으로 대신하는 의자사진을 첨가한다. 다시 말해 지시대상(사물)으로서의 의자와 도상(사진)으로서의 의자, 그리고 사전적 정의(시니피에)로서 의자 중에서 무엇이 진짜 의자인가 하는 문제를 제기한다. 이런 의도적인 행위는 수신자의 기호학적 해석을 단순한 과학적 원리로 공식화되지 못하도록 만들고 있다.

<표 1> 열린 개념에서 기호와 의미의 작용



9) Calligramme이란 문자로 형상을 그리는 기법으로, 제1차 세계 대전이 일어나던 시기에 아폴리나르 Apollinaire의 그림시이다. M. Foucault, Ceci n'est pas une pipe, 김현 역, 이것은 파이프가 아니다, 민음사, 1995, pp.133~136 칼리그램은 '현전의 형이상학'의 은유이다. 중세에는 사물과 기호가 하나의 동일한 존재의 차원에 속했다. 하지만 근대의 철학은 세계를 현실의 세계와 표상의 세계로 이중화한다. '칼리그램'은 사물의 세계와 기호의 세계 사이에 가로놓여 있는 존재론적 차이를 극복하고, 둘이 눈앞에서 합류하는 것을 보는 생생한 현전의 체험이다. 진중권, 미학 오디세이, 휴머니스트, 2003, pp.199~200

여기서는 도상(icon)은 지시대상과 ‘닮음’의 관계에 있는 기호이다. 그러나 도상은 지시대상을 닮을 뿐 완전히 같을 수는 없다(전자는 이차원에 머물고 후자는 삼차원의 것이다). 결국 도상과 지시대상, 그리고 개념 사이의 경계 파괴 또는 부정을 나타내고 있다. 또한 이 세 가지 소재(도상, 사물, 언어) 중 ‘진짜’는 무엇인가를 묻는 것이며 그 해답은 역시 ‘열림’으로 던져 버리는 것은 아닌가라고 생각된다.

지금까지 살펴본 퓨전 디자인의 혼성적이고 반미학적인 개념들은 이전까지 예술이 추구해온 질서나 조화 그리고 시간과 공간을 초월하는 일반성이나 보편성에 대한 일종의 반작용으로 나타났다.

이처럼 퓨전디자인은 그 자체에 부정적 속성이 있어서 전통적인 예술의 관습적인 세계관을 부정하고 있으며 표현형태가 관습적이지 않고 다의적인 기호로 축적되어 있는 작품들로 하여금 열린 해석을 추구하게끔 한다.

결국 퓨전 디자인이 열린 해석의 특징적인 기법으로 떠오른 이유는 ‘예술의 대중화’에 그 목적이 있으며 커뮤니케이션의 열린 사유체계를 이해하기 위해서는 퓨전 현상의 밑거름이 된 다양한 이론들을 살펴보아야 할 것이다.

3. ‘열림’의 해석적 틀

형식이 탈관습적이고 다의적인 기호로 이루어져 있는 퓨전 디자인은 명확한 정의가 어려우므로 해석의 폭이 넓어지게 된다. 그러므로 이러한 작품들은 고정된 의미를 가지고 있지 않다. 수신자 나름대로의 독자적인 해석에 따라 얼마든지 그 의미가 변할 수 있다. 이것이 바로 작품의 다의성이며 다의성은 독특한 미학적인 가치를 얻게 된다. 이처럼 퓨전 디자인 자체가 열려 있는 것은 이질적인 기호의 조합에 기초하는 다량의 정보를 가지고 있기 때문이며, 다양한 방식으로 해석이 가능하기 때문이다.

퓨전 디자인이 열린 해석이란 개념을 사용한 것은 예술적 메시지가 기본적으로 모호할 수밖에 없기 때문이다. 그렇다면 퓨전 디자인에 있어서 열린 속성의 구조적 배경원리로 작용하는 이론들을 고찰한 다음, 이것이 해석자의 인식과정에 어떠한 방법으로 의미작용을 하는지 살펴보기로 하자.

3.1. 엔트로피(Entropy) 개념으로서의 접근

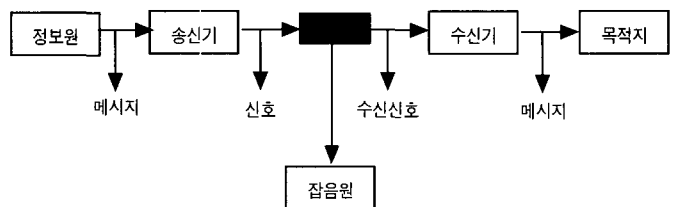
퓨전 문화는 문화변용 현상이며, 문화의 장르들이 서로의 경계를 침범하는 탈장르화 현상이 일어나는 것은 항상 새로운 코드를 추구하는 실험으로 볼 수 있으며, 이것은 혼란과 무질서의 정도를 측정하는 엔트로피 이론¹⁰⁾으로 설명할 수 있다.

10)엔트로피란 1868년 독일 물리학자 클라우지우스(Rudolf Emmanuel

이 이론에 따르면 자연적 세계는 그것이 어떤 현상이든 간에 질서 있는 것에서 무질서한 것으로, 간단한 것에서 복잡한 것으로, 사용가능한 것에서 사용 불가능한 것으로, 차이가 있는 것에서 차이가 없는 것으로, 분류된 것에서 혼합된 것으로 진행되는 것이다. 즉 유용한 상태에서 무용한 상태로, 획득 가능한 상태에서 획득 불가능한 상태로, 질서 있는 상태에서 무질서한 상태로만 변한다는 것이다.¹¹⁾

샤논(C. E. Shannon)은 엔트로피의 개념과 정보의 개념을 연결하여 정보를 한 정보원에서 발행하는 모든 메시지들이나 기호들의 집합으로부터 하나의 메시지나 기호를 선택할 때 부여되는 선택의 자유로 본다. 다시 말해 선택의 대상이 되는 메시지의 수가 많을수록 선택의 자유는 커지며 이에 따라 어느 메시지가 선택될 것인가에 대한 불확실성이 커진다고 보고 이 불확실성의 크기인 정보량을 엔트로피로 측정한다.¹²⁾

<표 2> 샤논의 커뮤니케이션 선적(線的) 도식



메시지는 <정보원>에서 목적지까지 전달되는데, 그 과정에서 정보적 엔트로피는 증가한다. 구체적으로 말하면 메시지가 전달되는 과정에서 정보원이 의도하지 않은 것들이 신호에 부가되기도 하는데 이러한 부가물들을 소음(noise)라고 부르며 불확정적이고 미분화된 상태에 있는 정보원은 기본적으로 높은 강도의 엔트로피를 갖는다는 것이다.

이미 잘 알려졌듯이 현대 예술에서는 정보적 <소음>을 의도적으로 사용하기도 한다. 즉 메시지의 내용만이 중요한 것이 아니라 일관성이 없는 텍스트, 얼핏 보면 터무니없는 텍스트나 이미지들이 메시지의 가치를 증가시킨다. 그러므로 지시대상과 메시지를 굳이 연결하는 것은 의미를 상실하게 된다.¹³⁾

이러한 관점에서 본다면 현대 예술작품에서의 엔트로피의 증가는 의문을 확대시키며 당연히 새로운 관심의 대상이 된다. 누구나 예측 가능한 이야기, 즉 뻔한 이야기는 예술로서의 가

Clausius)에 의해 창안된 것으로 물리학, 특히 열역학에서 주로 다루는 개념으로 간단히 말하자면 무질서도(無秩序度), 혹은 혼란도(混亂度)이다. 즉, 얼마나 질서가 없고, 예측불가능함을 나타내는 말이다. 클라우지우스는 모든 언어에 두루 쓰이도록 그리스어의 ‘변형(tropy)’이라는 단어를 빌어 ‘energy’라는 용어에 유비(類比)적으로 ‘entropy’라 명명한다고 밝혔다. <http://www.ksdn.or.kr/resource/list/list02/1s0215/1s0215003.htm> 환경리포트, 1994년 7-8월호, 통권 제9호

11)Jeremy Rifkin, 엔트로피, 이창희 역, 세종연구원, 1999, p.16

12)C. E. Shannon & W. Weaver, The Mathematical Theory of Communication, Urbana, Ill : University, Illinois Press, 1959, pp.99~106

13)Rogert Escarpit, Theorie Generale de L'Information et De La Generation, 정보와 커뮤니케이션, 김광현 역, 민음사, 1995. pp.36~42

치가 없다. 이야기가 앞으로 어떻게 진행될지, 어떤 결말로 끝을 맺게 될지 전혀 예측 불가능한 작품, 즉 엔트로피가 높은 작품이 많은 정보를 가지고 있으며 수신자의 관심을 끌게 된다. 즉 완전한 무질서가 최대한의 정보를 제공한다고 할 수 있다. 이를 야콥슨(R. Jakobson)의 관점에서 설명하자면 현대 예술작품의 미적 메시지는 내용보다는 형식 자체를 중시함으로써 결국에는 시적 기능을 갖게 된다고 할 수 있다.¹⁴⁾ 이를 토대로 다음에 제시된 詩를 살펴보자.

Louange de Dieu¹⁵⁾

	MAHOMET	
SOLEIL		PEUPLIER
RIMBAUE	DIEU	BEETHOVEN
ROUE		ETOILE
	JESUS	

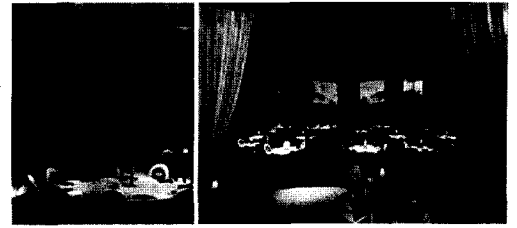
詩에서 단어들은 어떠한 통사적 규칙도 따르지 않고 있으며 그것들의 배치 자체가 또 다른 형태를 만든다. 따라서 수신자는 각각의 요소들 사이의 상관관계를 자유롭게 연결시킬 수 있는 것이다. 어쨌든 이런 詩를 처음 접하는 사람들은 나름대로 새로운 해석에 임해야 한다. 한편 이런 변환은 다른 코드의 도입이 아니라 '새로운 코드의 정립'으로 간주되어야 할 것이며 이런 문제는 예코가 말하는 코드 생성의 문제(즉 건축가를 비롯한 모든 예술가는 한 작품에서 유니크한 코드를 만들 수 있다는 문제)로 집약될 수도 있을 것이다.¹⁶⁾ 이런 현상은 퓨전 디자인에서 장르의 혼성으로 나타나는데, 예를 들어 필립스타(P. Starck)의 <Restaurant Felix>는 영역의 관습적 구분을 벗어나 他 장르와의 연계로 설명될 수 있다. 페닌슐라 호텔(Peninsula Hotel)의 부대시설인 레스토랑 펠릭스는 홀의 전체적인 분위기를 마치 연극무대처럼 극적인 분위기로 연출하고 있다. 구체적으로 말하자면 각 장르와 실내 공간의 퓨전은 구조적 요소(바닥, 벽, 천장, 기둥 등)와의 결합으로 두드러지는데, 그 표현방식은 a)구조적 요소의 조소화, b)구조적 요소의 오브제화, c)구조적 요소의 기계 장치화, d)빛의 벽-조명의 구

14)야콥슨의 언어 커뮤니케이션의 기본도식에 등장하는 6가지 요소들은 각기 상이한 기능을 수행한다. 다시 말해 야콥슨은 언어활동의 6가지 기본기능을 정의하면서 "메시지의 다양성은 이런 기능 중에서 특정한 것에 우선권을 주기 때문에 생겨 난다"고 말한다. 그러나 한 메시지가 우선적인 기능(즉 정보)을 앞세운다고 해서 다른 기능을 없애는 것은 아니다. 즉 기능들은 이런 저런 것들이 우선적으로 상호 결합될 뿐이다. Roman Jakobson, Essais de Linguistique général, 일반언어학 이론, 권재일 역, 민음사, 1989, p.214



15)이 詩에 등장하는 단어들의 의미는 다음과 같다. MAHOMET(마호메트), SOLEIL(태양), PEUPLIER, (포플라), RIMBAUE(렝보), DIEU(신), BEETHOVEN(베토벤), ROUE(바퀴), ETOILE(별), JESUS(예수)
16)U. Eco, La struttura assente, 기호와 현대예술, 김광현 역, 열린책들, 1998, p.407

조적 요소화, e)공간의 순수 미술 작품화, f)각종 장치에 의한 정보의 시각화로 나타난다.¹⁷⁾ 이처럼



<그림 5> Philippe Starck, Restaurant Felix, Peninsula Hotel, New York, 1994

실내 디자인이 다른 장르의 표현방식이나 존재형식을 차용하거나, 실내디자인이 타 영역과 결합되어 새로운 중간 장르나 복합장르가 생성되는 것으로 작품의 객관적 구조가 실내 디자인에 있어서 고유의 존재형식을 벗어나는 현상이라 할 수 있다. 이 같은 경향은 형태와 기능적 관계의 해체, 그리고 배치된 공간의 의미마저 소멸시키는 것으로서 우연이든 의도적이든 무질서를 만들어내려는 노력으로 간주될 수 있다.¹⁸⁾

건축 사용자의 입장에서 보면 이런 의미충돌은 새롭게 느껴지기 마련이며 그렇기 때문에 사용자는 이런 형식 자체에 주의를 집중시키고 심지어 그것을 이해하려고 하는 것이다. 이렇듯 퓨전 디자인의 개념트는 다중적인 코드에 기초하며 그것의 독창성은 단 하나의 은유보다는 다수의 은유에 근거한다는 사실을 확인할 수 있다.

다시 말해 디자인 역시 커뮤니케이션의 한 부분으로써 그것의 가치와 정보는 수신자에게 얼마만큼의 선택과 관심을 불러일으키는가에 있으며, 또한 수신자의 해석 방법은 고정되어 있지 않고 변화하는 것이다. 즉 예술작품이 발산하는 메시지는 예측 불가능성을 지니고 있다. 따라서 엔트로피를 고갈시키지 않으면서도 작품이 허용하는 해석의 양과 다양성이야말로 한 작품의 가치를 평가할 수 있는 기준 중 하나가 될 수 있을 것이다.¹⁹⁾

현대의 커뮤니케이션 상황에서 엔트로피가 크면 클수록 전적으로 혼동된 무작위성과 예측 불가능성이 증대한다. 다시 말해 송/수신 모델에서 발신자로부터 수신자에게 이르는 정보 전달과정이 위계적 혹은 초코드화(overcording)²⁰⁾과정이라면, 이를 흐트리는 파장이 엔트로피이다. 그렇다면 엔트로피는 정보/

17)정수영, 현대 실내디자인에서의 탈장르적 개념과 표현기법에 관한 연구, 홍익대학교, 석론, 1997, p.61

18)Rudolf Arnheim, Entropie und Kunst, 엔트로피와 예술, 오용록 역, 전파과학사, 1996, p.29

19)Rogert Escarpit, 앞의 책, p.289

20)surcodage를 이미 코드화되어 있는 것에 덧씌우는 코드화라는 의미에서 '덧코드화'로 옮긴다. 이 말은 영어, 독일, 일어 번역에서 각각 overcording, Übercodierung, '초코드화'라고 옮기고 있다. 이 개념은 이미 존재하는 코드 체계 바깥에서 다시 코드를 부여하는 작용을 가리킨다. 예컨대 광석을 물리적 성질에 따라 분류한 후(코드화), 보석과 그렇지 않은 것으로 다시 분류할 수 있다(덧코드화). Mille Plateaux: capitalisme et schizophrénie 2, par Gilles Deleuze et Félix Guattari, 천개의 고원, 김재인(역), 새물결, 2001. p.22

권력에 대한 다양한 도전적 힘이라 할 수 있다. 이러한 엔트로피는 대중매체나 예술작품 등에서 나오는 초코드들이다. 이 같은 새로운 지형 생성의 가능성을 퓨전 디자인을 통해 바라보고자 하는 것이다. 이렇듯 영역의 확장과 타 장르의 융합, 다원주의적 차용의 개념을 갖는 퓨전디자인은 분명 높은 엔트로피를 갖고 있으며 예술분야에서는 아노미 현상(Anomie)을 유발하고 있는지도 모른다. 엔트로피 개념은 그 의미가 근본적으로 바뀐 것으로, 지난 세기의 문화적 몰락을 진단하고 설명하는 데 쓰였지만, 오늘날에는 퓨전 예술과 혼돈(Chaos)에서 얻는 즐거움을 옹호하는데 쓰이고 있다.

3.2. 리좀(Rhizome)적 개념으로서의 접근

오늘날 디지털 시대의 특성을 가장 잘 표현할 수 있는 용어는 리좀 개념²¹⁾이다. 다양성과 이질성의 흐름을 은유적으로 제한한 리좀은 근대사회의 지배적인 가치인 수목모델의 여세에도 불구하고 이원화된 위계구조를 배제하고 비선형적, 아나키적(anarchy), 수평적, 탈중심적인 모습으로 자라나고 있다.²²⁾ 즉 리좀 구조의 원리는 상호 이질적인 것들이 복수적 성격을 지니므로써 어떤 특수한 단일 특정 논리에 의해 귀속되지 않는 비위계적 구조이다.

리좀적 구조는 다양체로서 주체도 객체도 없다. 다만 어떠한 연결접속을 갖느냐에 따라 다양체의 본성이 변하고 다양한 기호체계를 나타낸다. 또한 아주 상이한 기호체계들과 심지어는 비기호체들과도 접속하는 반계보적 성향을 띤다. 예를 들어 콜롬비아 대학의 건축 갤러리에서 전시되고 있는 <장 프루베 : 3개의 유목민적 구조전>은 장 프루베(Jean Prouvé)의 가구, 건축 및 랜더링에 초점을 맞춰 에반 더글리스(E. Douglas)와 로버트 루빈(R. Rubin)이 공동 기획한 것으로 프루베의 작품성과 개념을 발전시킨 전시회로 그의 작품이 가진 무한한 현대성을 재조명한다. 단, 이 작품에서 주목할 것은 '3개'라는 단어이며 여기



<그림 6> R. Rubin & E. Douglas, Jean Prouvé—Three Nomadic Structures, 2002

에는 무한한 의미가 담겨져 있는 듯하다. 그 의미 중 첫 번째는 Architecture, engineering, 그리고 design의 영역이 서로 중첩되고 있고, 두 번째는 모듈식의 디스플레이가 3가지 방법으로 표현되고 있으며 세 번째는 자크 아탈리(J. Attali)

21) 들뢰즈와 가타리가 시작한 개념으로서, 리좀은 식물학 용어로 대나무의 뿌리, 줄기와 같이 줄기가 변해서 생긴 땅 속 줄기를 말한다. 계층화된(hierarchical)수목(arbolic)모델과 반대 의미를 갖는다. 일반적으로 인터넷을 리좀 구조로 비유하는 사람이 많다. 이에 반해 수목모델은 위계화된 기업조직이나 군대조직과 비슷하다. 양자는 탈중심사회(decentralization)와 중심화(centralization)를 각각 표상하기도 한다.

22) <http://cybermarx.org/ks4/rhiz.htm>

가 말하는 21세기의 전형적인 인간의 모습인 노마드(nomad)²³⁾를 3종류의 계급으로 상징하고 있는 것 같다. 이처럼 3이라는 숫자는 서로 간에 접속점을 공유하고 있지만 그것의 의미는 각기 다른 방식으로 표현될 수도 있으며 고정된 것이 아무 것도 없는 상호작용에 의한 조작이라 할 수 있다. 리좀적 사고란 연결접속의 원리와 다질성의 원리로서 리좀의 어떤 지점이건 다른 어떤 지점과도 연결 접속될 수 있고 또 연결접속 되어야만 한다. 리좀에서는 온갖 기호적 사물들이 생물학적, 정치적, 경제적 사물 등 매우 잡다한 코드화 양태들에 연결 접속되어 다양한 기호체제를 좌지우지한다.²⁴⁾ 따라서 리좀적 사고는 고정된 체계나 구조가 없고 중심이 없을 뿐만 아니라 비위계적이며 어떤 궁극적 근원이나 일자에 환원될 수 없는 다원성이 그 특징이다. 이러한 다원성은 어떠한 동질성도 전제되지 않으며, 다양한 종류의 이질성이 결합하여 새로운 것, 새로운 이질성을 창출하게 된다. 다시 말해 리좀은 극단적이지 않고 항상 열린 방향성을 갖고 있으며 중성적이고 객체들 사이에 존재하는 '사이(中)'이고 '간주곡'인 셈이다. 그러나 리좀은 평균치가 아닌 '새로운', '처음'인 것으로서 작용한다. 이렇듯 다양성과 이질성의 혼합을 표현한 리좀의 개념에서는 이종교배의 융합된 문화를 표현하는 퓨전의 본질이 숨쉬고 있는 셈이다.

결국, 리좀은 느닷없음과 비상식적 상호연계의 매듭을 통해 지각과 인식에 충격을 가하는데 이것은 새로운 형식의 강력한 의미생성 효과를 발휘하며 '낯설음'과 '생경함'을 의도적으로 이끌어내는 것이라 할 수 있다.

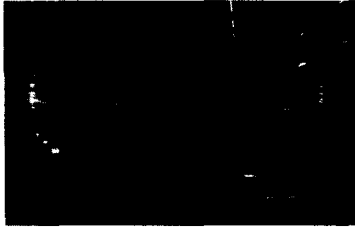
리좀은 구조상 위계가 없으므로 선후(先後), 혹은 필연성의 관계가 없는 이질적인 요소들을 연결하는데, 이런 상호 이질적인 흐름의 연결은 혼돈이 아닌, 이전과는 전혀 다른 새로운 질서로서의 연결을 의미한다. 이러한 견해에서 본다면 건축 공간에서의 리좀은 상호이질적인 특성들의 혼합적 공간의 형태로 나타나고 있다. 리좀적 개념으로서 혼합적 공간의 경향은 각각의 공간이 상호텍스트(intertextuality)내지는 하이퍼텍스트(hypertext)²⁵⁾적 성격을 가지면서 수직적 위계질서에 의해서가

23) 노마드(nomad)는 '유목민', '유랑자'를 뜻하는 용어로, 들뢰즈(G. Deleuze)의 저서 <차이와 반복>에서 노마드의 세계를 '시각이 돌아다니는 세계'로 묘사한다. Attali는 세 종류의 유목민을 하이퍼(Hyper)계급의 구성원인 부유한 유목민, 생존을 위해 평생 이동해야만 하는 가난한 유목민, 마지막으로 한 곳에 정착해서 칩거하는 대다수 가상 유목민으로 분류한다. 자크 아탈리, 21세기 사진, 편혜원, 정혜원 역, 중앙 M&B, 1999, p.231

24) Gilles Deleuze et Félix Guattari, 앞의 책, p.19

25) 하이퍼텍스트의 언어학적 정의는 조직화된(또는 구조화된) 텍스트이다. 하이퍼텍스트 안에 들어가는 텍스트는 매듭(node)이라고 불리는 정보 단위들 안에서 나누어지는데 이 매듭은 적은 양의 정보를 가질 수도 있지만 그것은 완전한 자료일 수도 있다. 이 때 텍스트의 두 토막이 링크로 함께 연결될 수도 있으며 링크의 출발점과 목적지는 하나의 매듭 안에서 한 단어 또는 문장일 수 있다는 것이다. 미록 하이퍼텍스트의 여러 부분에 이르는 방법은 수도 없이만지만 독자는 이러한 링크를 따르면서 하나의 자료를 읽을 수 있다. R. E. Ascher, The Encyclopedia of Language and Linguistics, Pergamon Press, 1984, p.1623

아니라 수평적 다양성에 의해 결합 된다고 할 수 있다. 그리고 이러한 혼합적 공간은 상호 연관된 텍스트의 그물망을 통해서 전혀 다른 유기체를 형성하게 된다. 이런 관점



<그림 7> 전시형, TOOL PUB, 2001

에서 본다면, 전시형의 <툴팝Tool Pub>은 실험정신이 내재된 설치작업(Installation)으로써 건축 구성요소의 장식적 오브제화와 테크놀로지와 결합된 믹스트 미디어(Mixed Media), 인터미디어(Intermedia)의 사용 등, 시·공간적(spatiotemporal)상황 속에서 대중(수신자)의 적극적이고 자유로운 참여를 유도하고 있다.

이 퓨전 공간에서 유리와 거울, 스틸, 반사되는 각종 재료의 사용은 보다 구체적인 허구의 실현물로 작용하고 있다. 바(bar)에 설치된 상부의 프레임을 흐르는 디지털 문자, 거울과 유리에 반사되는 내부의 또 다른 허상, 벽면에 부딪히는 비디오 아트물, 노출 콘크리트의 파사드는 엇갈리는 수평선들로 이루어지고, 내부 바닥 하부에 부착된 거울과 스틸 프레임, 유리는 시각적으로 또 다른 바닥을 만든다. 이러한 전체의 분산된 시선들은 바로 가상적 환상을 시각화한 것으로써 이 공간에서 일어나는 행위는 일정한 시간, 방향, 서사상의 관점을 '동시에 과잉되고 결핍된 것'으로 변형되어진다.

여기서 실내 구성요소(디지털 문자, 조명, 오브제)는 서로 간에 접속점을 공유하고 있으며 각각의 존재를 긍정하고 상호보완적으로 작용하도록 공간 내에 삽입되어 있다. 이처럼 고정된 것이 아무 것도 없고 상호작용에 의해 조작이 가능한 복합적 공간이 디지털 시대를 표방하는 리즘적 공간이라 할 수 있다. 한편 리즘적 개념이 새로운 형식 실험이란 미명 아래 형식과 내용의 정밀한 결합이 없이 막무가내로 이루어질 경우 과편화된 인식의 짜깁기, 덧붙인 감각의 누더기만을 양산할 가능성도 충분히 존재한다는 점을 잊지 말아야 할 것이다.

3.3. '열림'의 커뮤니케이션

앞에서 퓨전 디자인의 예술적 개념들과 그것의 속성에 대해 살펴본 결과, 디지털 정보화 시대에서 예술의 가치는 작가의 의도에 의해 선형적으로 판단되는 것이 아니라 수신자의 실제 수용과정, 즉 해석이라는 측면에서 실증된다는 것을 파악할 수 있다.

다시 말해 정보는 받아들이는 사람에 의해서 가치가 결정된다. 하나의 텍스트에 다양한 해석이 존재할 수 있다는 것은 매우 바람직하며 즐거운 일이다. 이러한 다양함에 의하여 텍스트는 무한정으로 열린 텍스트가 되며, 즐거운 지적 유희의 세계로 진입하는 것이다. 바야흐로 퓨전 예술에서 텍스트는 열린

텍스트가 되고 시대와 문화를 넘어서는 그 스스로 살아서 움직이는 유희의 원천이 된다.

커뮤니케이션이 없는 예술은 있을 수 없다. 그렇다면 디자인을 통해 무엇을 커뮤니케이션 하는가. 이것은 작품을 통해 발신자(작가)와 수신자(대중)간의 상호작용에 의한 일련의 예술적 담론 형성의 과정이라 할 수 있다. 물론 이 과정에서 커뮤니케이터로서 작가의 능력은 자신의 경험을 전달하는 기술자로서의 능력과 함께 이 같은 의도를 단순하게 전달하는 것에서 벗어나 경험을 '재창조'하는 창의성을 포함해야만 한다. 그리고 작품 역시 커뮤니케이션을 통해 대중과의 만남이 이루어지는 매개체로써 해석의 대상이 된다. 이 같은 커뮤니케이션은 일반적으로 공통의 언어와 보편적 코드에 기반 한다. 그러나 퓨전 디자인은 새로운 언어와 새로운 관습을 창조하는 일종의 규범 파괴자로서 정보이론에서 말하는 과잉정보(즉 높은 수치의 엔트로피)의 홍수 속에서 선택의 긴장을 내재하고 있다.

퓨전 디자인이 대상성을 잃고 추상화되어가는 과정은 엔트로피를 향해 나가는 과정으로 볼 수 있으며, 이때 미적 정보는 극대화되게 된다.

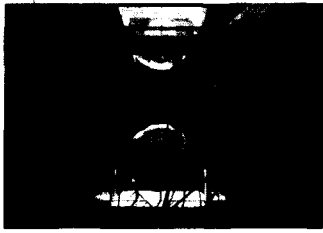
이 같은 관점은 예코의 '열린 예술작품'²⁶⁾이란 개념을 통해 풀이되고 있다. 예코는 예술작품이란 기본적으로 다의적인 메시지로써 단 하나의 기표(signifiant)에 다수의 기의(signifié)가 담겨질 수밖에 없다고 본다. 따라서 다의성이란 예술작품 속에서 무엇보다도 먼저 실현되어야 할 가치라는 점을 부인하기는 어렵다. 이 같은 의미의 다양한 방식 가운데 해석을 통한 접근, 즉 과잉정보 지향적인 작가(발신자)와 열림 지향적인 독자(수신자)가 만나 작품을 완성하는 것을 의미한다. 이를 통해 예코는 구조적으로 폐쇄적인 텍스트가 아닌 해석학적으로 열려진 작품상에서 대화하는 커뮤니케이션의 이념형을 제시하고자 한다. 이러한 예코의 '열린' 방법론은 퓨전 디자인에 대한 의미를 해석하는데 중요한 지침이 된다.

한편 이러한 개념에 기초한 퓨전 디자인의 '낯설게 하기(defamiliarization)²⁷⁾의 표현 기법은 의미의 복잡성, 다양성, 혼란성, 애매성을 제(諸)특성으로 하여 의사소통의 무한성 또는

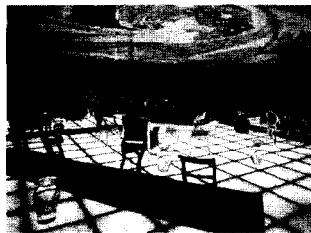
26) 대중의 손에서 완성되는 형태의 작품을 열린 예술작품이라고 한다. 열린 예술작품은 작가가 작품의 내용과 의미를 완결된 상태로 독자에게 내놓지 않는다. 독자의 적극적인 해석과 참여에 문을 열어 놓음으로써 독자 스스로 그 작품 속에 들어가 다양한 의미를 만들어낼 수 있도록 하는 작품이다. 이것은 현대 예술의 특징으로 이러한 작품들을 예코는 열린 예술작품이라고 불렀다. 애매한 것처럼 보이는 열린 예술작품은 현대 예술의 발전과정에서 나타난 형식적인 혁신과 관련이 있다.

27) 20세기 초 러시아 형식주의가 표방한 분석방법과 객관적 서술묘사의 방법 중 하나이다. 형식주의자들은 낯설게 하기를 예술의 중심과제라고 강조하고 있으며 작품 자체를 가치 있는 것으로 만들고 진정한 미적 대상으로 만들어 놓음으로써 텍스트와 독자 사이의 관계를 중요시한다. 결국 형식의 파괴를 통해 독자들의 '낯설음'을 의도적으로 끌어내는 것이며 일상적인 대상을 비일상적으로 만들고 낯익고 친숙한 대상과 사물에 대한 습관화된 지각을 새롭게 하는 효과를 말한다.

‘불확정성’, 형식의 ‘무한한’가능성을 제시한다. 이러한 예술의 수법은 형식 자체에 관심을 집중시키는 역할을 하며 수신자와 작품사이의 관계를 확정하는 하나의 해석과정으로 작용한다.



<그림 8> 김보곤, 코어헨즈 사옥
아트리움 - 구름 속에 담은 꿈, 2003



<그림 9> Philippe Starck, Hudson Hotel,
New York, 2000

이처럼 새로운 수법을 통해 지각의 새로운 영역을 확장하는 점에서 낯설게 하기의 수법은 작품 창조와 해석의 중요한 도구가 된다. 그것은 또한 퓨전 디자인의 주요 개념인 의미의 다중성, 복합성, 미확정성 등을 이해하는 데도 유용하다. 다시 말해 이러한 개념들은 건축의 텍스트성과 그것을 지각하여 해독하는 수신자의 중심적 역할과 중요성을 인식하는 것에 관련되어 있다. 퓨전 디자인을 해석하기 위해서 수신자는 작품에 어떤 의미가 있다는 고정된 생각으로부터 벗어나야 하고, 또한 그 의미가 무한하다는 깨달음을 얻기 위해서는 작품에 비밀스런 의미가 숨어 있다는 것을 감지해야만 한다. 퓨전 디자인은 표현하는 것이 아니라 표현되지 않는 무엇인가를 감추고 있다. 결론적으로 퓨전은 인과관계에 의해 형성된 시간적 연속성과 공간적 개념의 법칙을 깨뜨리는 것으로써 그 본질 자체에 모순이 담겨져 있다. 그렇기 때문에 해석은 무한해지고, 최종적이면서도 도달할 수 없는 의미를 찾으려는 시도는 의미의 끊임없는 표류나 변화에 대한 인정으로 이어지게 된다. 결국 수신자에게 있어 퓨전 디자인의 의미 해석은 문화 복수주의와 상대주의의 인정에서 기인하고 있으며 현대 대중사회의 예술 공급을 더욱 다양하게 충족시키려는 민주적인 문화정치학의 이론적 전제를 만들어내고 있다.

4. 결론

디자인은 총체성을 표현하려는 정보전달 양식으로서, 모든 세기에 예술적 형태가 구조화되는 방식은 과학이나 당대의 문화가 현실을 바라보는 관점을 반영한다는 것을 우리는 잘 알고 있다. 따라서 퓨전 디자인은 기존의 완결되고 단일한 관점에서 규정된 위계질서를 위반하고 있다는 교리(Dogma)를 잘 반영한다. 다시 말해 과거처럼 확고하고 명확한 필연성을 추구하는 태도를 버리고 애매모호함과 불확정성을 선호하는 경향은 당연히 현대의 문화적 흐름을 그대로 반영한 것이라 할 수 있다. 그렇기 때문에 퓨전 디자인은 강도 높은 ‘열림’을 추구하고 있

는 것이다. 하지만 직설적인 방법으로 과거를 재현하고 전통 테크닉을 사용하는 재생주의나 전통주의와는 구별되는 커뮤니케이션을 시도한다. 이것은 포스트모더니즘 시대로 접어들면서 생겨난 근대문화의 이분법적 사고의 파괴와 탈장르적 경향과 무관하지 않으며, 또한 퓨전 디자인의 대표적 표현기법으로서 과도기적인 문화현상의 혼란이 아닌 새로운 예술 작품의 잉태를 위한 창조적 몸부림이라 할 수 있다. 따라서 퓨전 디자인의 탈장르적이고 혼성적인 표현기법은 시·공간의 초월적 접합과 반이성적 이념, 그리고 부정성의 예술적 개념을 내포하게 된다. 하지만 이러한 예술적 속성만으로는 퓨전 디자인의 ‘열림’을 규명하기에는 역부족인 듯싶어 자연과학이론인 엔트로피와 리즘을 통해 ‘열림’의 해석적 틀을 마련하고자 했다. 앞서 말한 것처럼 디자인은 예술적 측면뿐만 아니라 그 시대가 담고 있는 사회·문화적 현상의 전반적인 경향을 표현하는 것이기 때문에 현대사회의 정보이론과 커뮤니케이션의 측면에서 자연과학 이론을 통해 우회적으로 이 문제에 접근하려고 한 것이다. 그 이유는 과학이론에 대한 연구가 다양한 방식으로 디자인에 영향을 미치고 있다고 생각되었기 때문이며, 현대의 커뮤니케이션 상황에서 엔트로피의 증가는 정보를 불확정적이고 예측불가능하게 만들므로써 최대한의 정보를 제공한다는 것을 알 수 있었다. 이것은 퓨전 디자인이 다중적 코드에 기초하여 창조적 해석에 중점을 둔 형식적 가능성을 확장시킨 것과 일맥상통한 것이다. 한편 리즘적 사고방식의 측면에서 보았을 때 非위계적인 상호 이질적 흐름의 연결은 바로 퓨전 디자인에서 나타나는 이종교배의 융합된 본질과도 깊은 연관이 있음을 알 수 있었다. 결론적으로 퓨전 디자인은 다중적 코드의 융합으로 인한 리즘적 구조체계를 갖고 있으며, 예측 불가능한 메시지를 포함한 엔트로피를 향해 나가는 과정이라고 할 수 있다. 이 같은 관점은 자연과학 이론의 범주적 도구가 디자인의 맥락에 삼입됨으로써 방법론적 혹은 해석학적으로 인식 전환에 있어서 성과를 가져왔다고 할 수 있을 것이다. 결과적으로, 퓨전 디자인이 다양한 방식으로 해석이 가능한 것은 작품자체가 열려져 있고 많은 양의 정보를 가지고 있기 때문인 것이다. 이것은 퓨전 디자인의 의미가 해석학적으로 열려진 작품상에서 대화하는 커뮤니케이션의 이념형을 제시하고자 하는 것이다. 마지막으로, 퓨전 디자인의 ‘열림’이라는 요소는 바로 작품을 통한 발신자(작가)와 수신자(대중)간의 상호작용에 의한 커뮤니케이션 과정으로 보아야만 한다. 그것은 ‘열림’을 예술적 해석과정의 필수적인 요소로 수용할 뿐만 아니라 창작 과정의 적극적인 요소로도 포섭시켜 최대한 활용해야만 하기 때문이다. 그리하여 작품은 가능한 한 최대한으로 열려있게 해야만 하는 것이다. 해석에 있어서 ‘열림’의 문제는 작가와 대중 사이의 관계 유형뿐만 아니라 미학적 수용의 메커니즘, 그리고 현대 사회에서 예술작품의 위치도 전혀 다르게 만들어 줄 것이라 기대해 본다.

참고문헌

1. 양해림, 미의 퓨전시대, 철학과 현실사, 2001.
2. 진중권, 미학 오디세이3, 휴머니스트, 2003.
3. C. E. Shannon & W. Weaver, The Mathematical Theory of Communication, Urbana, Ill : University, Illinois Press, 1959.
4. Jeremy Rifkin, Entropy, 엔트로피, 이창희 역, 세종연구원, 1999.
5. Linda Hutcheon, A Theory of Parody-The Teachings of Twentieth Century Art Forms, 김상구·윤여복 역, 패러디 이론, 문예출판사, 1993.
6. Mille Plateaux: capitalisme et schizophrénie 2, par Gilles Deleuze et Félix Guattari, 천개의 고원, 김재인(역), 새물결, 2001.
7. Michel Foucault, Ceci n'est pas une pipe, 김현 역, 이것은 파이프가 아니다, 민음사, 1995.
8. Rogert Escarpit, Theorie Generale de L'information et de la Generation, 정보와 커뮤니케이션, 김광현, 민음사, 1995.
9. Rudolf Arnheim, Entropie und Kunst, 엔트로피와 예술, 오용록 역, 전파 과학사, 1996.
10. Roman Jakobson, Essais de Linguistique général, 일반언어학 이론, 권재일 역, 민음사, 1989.
11. Umberto Eco, Interpretation and Overinterpretation, 해석이란 무엇인가, 손유택, 열린책들, 1997.
12. Umberto Eco, Opera aperta, 열린 예술작품, 새물결, 1995.
13. U. Eco, La struttura assente, 기호와 현대예술, 김광현 역, 열린책들, 1998.
14. 김은지, 수사학적 분석을 통한 포스트모던 건축의 표현 특성에 관한 연구, 경원대 석사논문, 1999.
15. 정수영, 현대 실내디자인에서의 탈장르적 개념과 표현기법에 관한 연구, 홍익대학교, 석론, 1997.

<접수 : 2004. 2. 19>