

**공공화장실 “Between you and me”의 작업논리와 메타디자인적 성격에 대한 연구

A Study on the Logics and the Meta-design of a Public Restroom “Between you & me”

오창섭* / Oh, Chang-Sup

Abstract

This thesis aims to show the design logics and the meta-design of a public restroom “Between You and Me.” This work reinterprets a public restroom regarded as the typical public space by means of spatial agency’s influences, on the assumption that spatial agency controls the properties of public space. This thesis examines our representational system against the public space, and our specific experience in it with the conceptual model of meta-design.

Meta-design is a design beyond the design usually we think of. Experiential meta-design, “Between You and Me” presented as the object of this thesis, is a constructive design project which converts our negative perception of the restroom to a new one, “interface.” This project, composed of the surrealistic spatial arrangement, urges us to reconsider our fixed thoughts of the restroom and try a creative experience in it. Finally this thesis shows how the space’s way of existence fixes our acts and thoughts, and what enables the repetitive acts and thoughts often emerged in our relations with the public space through a meta-design.

키워드 : 메타디자인, 공공화장실, 공간경험, 인터페이스

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

디자인 활동에 있어 중요한 부분 중의 하나는 디자인이 지향하는 지점, 즉 의도를 구체화하는 것이다. 디자인 의도는 디자인 결과물과 밀접한 함수관계를 가지기 때문에 의도에 따라 디자인 결과물이 취하는 모습은 달라진다. 일반적으로 디자인 의도는 디자인 주체에 의해, 그리고 디자인과정을 통해 구체화 되는 것으로 이해되고 있다. 여기서의 주체는 개별 디자이너를 의미하지 않는다. 그렇다고 근대철학의 출발점인 데카르트적 주체를 뜻하는 것도 아니다. 그보다는 오히려 푸코(Michel Foucault)의 계보학을 통해서 드러난 주체, 즉 ‘사회적 관계에 따라 만들어지는 것이며, 따라서 관계가 달라지면 다른 주체가 될 수도 있는 존재’라는 의미적 맥락 속에 자리한다.¹⁾

오늘날 공간을 디자인하는 디자인 주체 역시 주어진 산물이다.

그 조건은 예를 들면 자본주의적 사회구조, 디자인 의뢰와 수주에 관련된 여러 체계들, 공간디자인의 미학적 당위, 공간에 대한 고정관념 등과 같은 것들이다. 디자인 주체는 이러한 조건의 호명에 의식적, 혹은 무의식적으로 답하면서 디자인 의도를 구체화하고 디자인 행위를 한다. 그리고 그 과정에서 그는 특정한 디자인 주체가 된다. 이러한 주체에 의해 이루어지는 개별 디자인 활동은 조건들이 만들어 내는 체계를 벗어나지 않는다. 오히려 그것들은 체계를 유지하고 강화하는 역할을 한다.

그렇다면, 체계를 벗어난 디자인 활동, 즉 체계 외부에서의 디자인이 가능할까? 본 논문은 이 물음에 대해 기본적으로 긍정적인 입장을 취하고 있다. 그리고 체계 외부에서 이루어지는 실험적 디자인을 메타디자인(Meta-Design)이라는 개념으로 담아내고 있다. 메타디자인은 체계 외부에서 체계를 사고하고 비평하는 실험적 디자인을 의미한다.

체계를 기준으로 보았을 때, 디자인과 관련된 실험에는 두 가지 종류가 있을 수 있다. 체계 내에서 체계의 논리를 따르면서 이루어지는 실험과 체계 외부에서 체계를 사고하는 메타적

* 정회원, 건국대학교 예술문화대학 디자인학부 조교수

** 이 논문은 2003학년도 건국대학교 신입교원연구비 지원에 의한 논문임

1)이진경, 철학과 굴뚝청소부, 근대철학의 경계들, 그린비, 2003, p.195

차원의 실험이 그것이다. 본 논문에서 대상으로 하고 있는 실험적 공공화장실 <Between you and me>는 후자의 맥락에 자리한 실험이라 할 수 있다. 이러한 측면에서 실험적 공공화장실 <Between you and me>는 메타적 성격을 갖는다고 할 수 있다.

본 논문은 실험적 공공화장실 <Between you and me>를 연구 대상으로 하고 있다. 이 작품은 2003년 12월 20일부터 2004년 1월 25일까지 <예술의 전당> '디자인미술관'에서 열린 '디자인이 있는 거리展'에 출품했던 필자의 작품으로, 공공화장실을 초현실주의적인 만남의 공간으로 재해석하고 있다. 본 논문의 목적은 바로 이 실험적 공공화장실 <Between you and me>의 작업논리와 메타디자인적 성격을 밝히는데 있다. 즉, <Between you and me>가 어떠한 공간에 대한 이해와 의도 속에서 디자인이 이루어졌는지, 그것이 포함하고 있는 디자인적 함의는 무엇인지, 그리고 어떠한 메타디자인적 특성들을 가지고 있는지를 밝히는데 그 목적이 있는 것이다.

12. 연구범위 및 방법

실험적 공공화장실 <Between you and me>의 작업논리와 메타디자인적 성격을 밝히기 위해 본 논문은 다음과 같은 연구범위를 갖는다. 첫째로 실험적 공공화장실 <Between you and me>가 취하고 있는 공간에 대한 이해방식을 드러내고 있다. 여기에서는 공간이 어떻게 사적 공간과 공적 공간으로 구분되었는지를 역사적 고찰로부터 밝히고, 그것들이 삶에서 가질 수 있는 의미를 추출하고 있다. 뿐만 아니라 공간 경험의 매개인 '표상(representation)'의 개념과 그 작동방식 또한 보여주고 있다. 두 번째로 공공화장실이라는 공간의 표상적 특성을 고찰하고 있다. 오늘날 화장실은 어떠한 공간적 특성과 성격을 가지고 있는지, 우리는 삶에서 화장실을 어떠한 공간으로 이해하고 있는지를 밝히는 것이다. 세 번째로 실험적 공공화장실 <Between you and me>의 구체적 내용을 소개하고 있다. 디자인상의 특징, 즉 구성과 배치에 있어서의 특징뿐만 아니라, 이 작품의 메타디자인적 함의들을 드러내고 있는 것이다.

본 연구는 디자인과정에서의 작업노트들과 컴퓨터 그래픽 이미지들, 그리고 최종결과물의 사진이미지 등을 통해 관련 기억들을 종합해내고, 이를 바탕으로 실험적 공공화장실 <Between you and me>의 공간 이해방식과 디자인 의도를 비평적으로 서술하는 연구방법을 취하고 있다. 더 나아가 이렇게 도출된 내용을 메타디자인의 개념적 특성과 비교함으로써 <Between you and me>의 메타디자인적 성격을 밝히고 있다.

2. 벽으로서의 공간과 인터페이스 공간

우리는 공간 속에서, 공간과 더불어 삶을 살아간다. 공간은 점유방식에 따라 '공적 공간'과 '사적 공간'으로 구분되는데, 이러한 구분은 오늘날 공간담론에서 일정부분 당연하고 자연스러운 것으로 받아들여지고 있다. 그러나 공간의 기능적 분화는 근대에 이르러 일반적 현상이 되었다는 점에서 특정 조건의 산물임과 동시에 역사적 산물이다. 공간의 맥락에서 근대는 공간적 분화를 통해, 그리고 그렇게 분화된 각각의 공간에 특정 이해와 행위를 대응시키는 방식으로 존재해 왔다. 때문에 이러한 공간의 분화는 단순히 공간이 구분되었다는 사실 그 자체에 머물지 않는다. 그것은 각각의 공간에서 이루어지는 경험 주체들의 사고와 행위에 영향을 미치고, 구체적인 경험들을 다르게 구성해내는 실제적 힘을 행사한다.

공적 공간은 사적 공간과 달리 개별 주체에 의해 통제되지 않는 공간이고, 따라서 여러 사람들이 공유한다는 특징을 갖는다. 이러한 공적 공간은 사적 공간들 사이에 존재하며, 모든 사람들에게 열려져 있다. 그렇다고 해서 공적 공간이 단순한 텅 빈 공간을 의미하는 것은 아니다. 그곳에는 다양한 성격의 힘들이 공간적 긴장을 형성하며 존재한다. 서로를 나누고 구분하는 배타적 성격의 힘, 서로의 계급적 차이를 확인하는 폭력적 힘, 혹은 서로를 관계시키고 만남을 촉발하는 힘 등이 바로 그러한 힘이다.²⁾ 공적 공간에 자리하는 이러한 힘들은 한 공간의 탄생과 더불어 선형적으로 존재하는 것이라기보다는, 그 공간을 경험하는 일상 주체들과의 구체적이고도 실제적인 관계에 의해 구성되고 확인되는 것이라 할 수 있다.

2.1. 공간을 구성하는 힘

우리가 살아가는 공간은 다양한 힘들과 그 힘들의 만남으로 이루어진다. 여기서의 힘은 공간을 구성하는 구성요소들과 그것들의 배치, 그리고 그로인해 파생되는 형상 자체가 만들어내는 것일 수도 있고, 공간을 하나의 매개로 작용하는 사회, 문화적인 권력³⁾일 수도 있다. 공간은 그 힘을 통해 공간을 경험하는 주체의 정서적인 감흥을 만들어내고, 기능적인 가능성들을 드러내며, 특정한 방식으로 경험주체를 정의하기도 한다. 우리가 공간을 '경험한다'는 것은 의식적 차원이든 무의식적 차원에서

2)가령 '두 사람이 복도 한가운데서 이야기하고 있을 때, 그 사이를 가로질러가지 못하고 옆으로 비켜 돌아가는 것'은 비물질적인 공간막(space bubble)의 존재 때문이다. 공간막이라는 개념은 서로를 묶거나 배제하는 공간적 힘의 존재를 암시한다. 자세한 내용은 다음 글을 참고할 것. 권영걸, 공간디자인 16강, 국제, 2001, p.31

3)여기서의 권력은 현실정치에서의 권력이라는 소극적 의미보다는 푸코가 그의 화두로 풀어갔던 포괄적 의미의 권력을 칭한다. 우리가 경험하는 사회·문화적 현상이 다양한 힘들의 작용에 의해 발현되는 것이라면, 권력은 그 모든 국면에서 보다 강밀한 의지와 양태로 존재하는 힘인 것이다.

든 우리에게 다가오는 공간적 힘을 감각으로 느끼고, 이성으로 지각하며, 또한 그 힘에 반응하는 일련의 움직임이라 할 수 있다.

여기서 공간의 힘에 대한 우리의 '반응'은 공간을 구성하는 또 다른 힘으로 작용한다. 그것은 공간으로부터, 공간에 의해 경험주체인 우리에게 작용하는 힘과는 달리, 주체인 우리로부터 공간으로 향하는 힘이다. 맑스가 포이에르바하(Feuerbach)의 유물론을 비판하면서 제시하였던 '실천'을 구체화하는 힘이 바로 그것이다.⁴⁾ 실천적 힘의 존재는 '공간경험'이라는 것이 한 공간을 수동적으로 지각하거나 주어진 조건에 적응하는 단순한 활동이 아님을 증명한다. 공간경험은 공간과 경험주체 사이에 작용하는 힘들의 만남과 상호작용, 그리고 그 결과로 파생하는 변화들과 의미들을 총칭하는 것이다. 이 과정에서 우리는 주어진 공간적 힘에 길들여지기도 하고, 그것을 거부하기도 하며, 때로는 새로운 공간적 힘들과 의미들을 만들어내기도 한다. 따라서 공간경험은 공간을 수동적으로 확인하는 것이 아니라, 그것을 끊임없이 변화시키는 움직임이면서 동시에 경험 주체들을 자신의 방식으로 정의해내려는 공간적 힘에 능동적으로 반응하는 역동적인 움직임이라 할 수 있다.

22. 공적 공간과 사적 공간의 분리

근대적 공간과 그곳에서의 경험 역시 공간을 둘러싼 물질적이고 사회적인 힘들의 배치와 관계 속에서 탄생하였다. 예를 들어 근대적 공간을 특징짓는 중요한 하나의 내용인 사적 공간과 공적 공간의 분리는 근대적 생산력과 생산관계라는 새로운 힘의 배치 속에서 구성된 것이다. 구체적 역사를 통해 보았을 때, 이러한 공간 구분의 심화는 자본과 생산수단을 매개로 이루어지는 생산과 소비, 그리고 그것에 기초한 자본주의의 발전과 밀접한 관계를 갖는다.

자본주의는 생산수단의 소유에 따라 계급적 차이를 드러내는 체계이다. 생산수단을 소유한 부르주아 계급은 생산수단을 소유하지 못한 이들을 고용하여 이윤을 창출한다. 노동자들을 한 곳에 모아서 일정한 생산 활동을 담당하게 하는 공장이 등장하면서 많은 사회·문화적 변화가 발생하였다. 무엇보다도 일 자체의 성격이 변화하였다. 자연의 리듬에 따라 이루어졌던 많은 일들은 시계의 인위적인 리듬에 따라 행해졌다. 효율적인 생산을 위해 움직임을 계량화하고, 그렇게 측정된 내용을 통해 일하는 움직임을 재조직하는 방식이 새롭게 등장하였다. 이 과정에서 일의 하나는 기계적이고 대체 가능한 '노동'으로 그 성격이 변화하였다. 즐거움과 보람은 삭제되고 그 자리에 소외와 고통이 자리하게 된 것이다. 물론 이러한 일련의 흐름에 대한

거부의 움직임도 나타났다. 때로는 '태업'과 같은 소극적인 방식으로, 때로는 '기계파괴운동'과 같은 적극적인 방식으로 거부의 몸짓은 이루어졌다. 그러나 그러한 거부의 움직임에도 불구하고 기계화는 계속적으로 진행되었고, 거부의 몸짓들 또한 점점 변화한 환경에 길들여져 갔다.

대량생산방식이 가져온 변화들 중, 우리가 특히 주목해야 할 점은 남성과 여성의 일터가 분리된 것이다. 농경과 가내공업 단계에서 일터는 가정이었다. 그러나 도시화와 공장 중심의 대량생산방식의 확대는 가족 구성원의 성별에 따라 일하는 장소를 분리시켰다. 남자는 공장에서, 여성은 가정에서 할 수 있는 일들을 하게 된 것이다. 이러한 분리는 결과적으로 가정으로부터 일을 분리해내는 결과를 가져왔다.⁵⁾ 가정에서 여성들이 담당할 일은 '노동력의 안정적 유지와 재생산'으로 수렴되어갔다. 생산양식의 변화는 일터와 가정을 분리하였고, 그에 따른 공간 기능의 뚜렷한 분화를 가져온 것이다. 이러한 기능적 분화과정에서 공간의 성격 또한 사적 공간과 공적 공간으로 분화되어 갔다. 경쟁과 노동으로 얼룩진 험난한 '생산 공간'과는 다른, 위안과 휴식의 공간으로서 '사적 공간'이라는 의미가 구성되기 시작한 것이다. 근대적 시·공간에서 이루어진 공간의 분화에 대해 이진경은 다음과 같이 지적하고 있다.

“근대적 가족을, 혹은 근대의 가족이 하인이나 방문자, 친구 친척 등 사회의 다른 사람들과 가족을 분할하고, 가족 안에서의 활동을 사회성과 분리함으로써 성립했듯이, 근대의 집-기계는 거리와 집, 일터와 집, 험난하고 추운 외부세계와 따뜻하고 아늑한 집 사이에 절대적 불연속선을 구획함으로써 성립되었다.”⁶⁾

인류의 역사를 통해 보았을 때, 생산양식의 변화는 공간의 변화를 가져왔다. 기계적 생산방식이 일반화된 산업사회에서의 공간에 대한 이해와 용법이 채집사회나 농경사회에서의 그것과 같지 않음은 쉽게 알 수 있다. 농경사회에서 가정과 일터의 구분은 오늘날과 같이 명확한 것이 아니었다. 그곳에서의 가정은 복합적 성격의 공간, 즉 생산의 공간이자 소비의 공간이며 휴식의 공간이었다. 자본과 기계라는 생산수단을 통해 작동하는 자본주의적 생산방식은 생산 공간과 소비 공간을 기능적으로 구분하였다.⁷⁾ 오늘날 공간에 대한 일반적 이해는 이러한 공간적 구분에 바탕을 두고 있다. 우리는 이러한 구분이 당연한 것으로 받아들여지는 세계에 살고 있는 것이다.

5) 양동휴, 산업혁명, 양동휴·송승철·윤혜준, 산업혁명과 기계문명, 서울대학교출판부, 1997, pp.29-38

6) 이진경, 근대적 시·공간의 탄생, 도서출판 푸른숲, 1998, p.162

7) 최근의 전자적인 미디어에 기초한 생산방식은 이러한 공간적 구분을 해체하고 있다. 컴퓨터의 보편화와 인터넷의 등장에 바탕을 둔 원격근무 방식이 그 하나의 예라 할 수 있다. 그러나 현재 이러한 움직임은 국지적으로 발생하고 있을 뿐만 아니라 매우 제한적 현상이다. 이러한 현실적 한계는 대량생산방식이 현재 지배적 생산양식임을 드러낸다.

4) 칼 마르크스와 프리드리히 엥겔스, 박재희 역, 독일 이태올로지, 청년사, 2002, pp.184-188

근대인들이 공간을 바라보는 틀로서 공적인 공간과 사적 공간의 분리는 가족 안에서의 활동을 사회에서의 활동과 구분함으로써 성립되었다. 엄밀히 말한다면 노동과 구별되는 사적 생활이 규정되면서 공적 공간과 사적 공간에 대한 개념이 만들어진 것이라 할 수 있다. 여기서 공적 공간은 가족 중심의 내밀한 사적 공간이 아닌 공간, 그래서 여러 사람들이 사용하는 공동의 공간을 의미한다. 사적 공간을 중심에 두는 근대적 공간 이해방식은 공적 공간을 일종의 사이공간으로 규정한다. 실제로 우리 삶의 영역에서 공공의 공간은 개별적인 사적 공간들 사이에 존재한다.

2.3. 거리의 두 성격: 벽과 인터페이스

오늘날 일상에서 우리가 경험하는 공간의 분화는 근대성의 산물이다. 근대성을 획득한다는 것, 혹은 근대화된다는 것은 어떤 의미를 지닐까? 다양한 맥락과 담론의 층위에서 근대화를 이야기할 수 있지만, 일상 경험의 차원에서 근대화된다는 것은 모순 속에 자리하는 것을 의미한다. 마셜 버만(Marshall Berman)은 “근대화된다는 것은 역설과 모순의 삶을 사는 것이다... 근대화된다는 것은 우리에게 모험, 권력, 즐거움, 발전, 그리고 세계와 우리의 변화를 약속하지만 동시에 우리가 가지고 있는 모든 것, 우리가 알고 있는 모든 것, 지금 우리의 모든 것을 파괴하도록 위협하는 환경 속에서 우리 자신을 발견하는 것”⁸⁾이라고 지적한 바 있다. 이러한 모순과 역설의 근대적 삶과 경험은 공간 속에서도 이루어진다. 공간은 그러한 모순성과 역설을 모순된 공간 경험으로 드러낸다. 마이크 새비지(Mike Savage)와 알랜 와드(Alan Warde)는 공간경험의 모순된 가능성을 도심 거리에서의 공간경험을 통해 다음과 같이 지적한다.

“거리에서 우리는 누구를 만날지, 혹은 어떤 결과에 직면할지 확신할 수 없다. 어떤 면에서 이는 우리에게 전대미문의 잠재력-일생일대의 사랑, 잠재적 고용주나 옛 친구를 만나는 것-을 주기도 하지만, 또 다른 면에서는 심히 근심스러운 것이다. 우리는 도난당하고, 공격받고 모욕당할 수도 있다. 이러한 일반적인 불안정성은 우리로 하여금 통행인들의 위험성이나 우리에게 지니는 가치를 알기 위해 그들을 자세히 살펴보도록 함으로써 도시문화에서 시각적인 것의 역할을 강화시키게 된다.”⁹⁾

우리는 도시의 거리를 이러한 양면성 속에서 이해하고 경험한다. 우리가 위험에 대한 근심으로 거리를 바라볼 때, 거리는 하나의 벽과 같은 존재가 된다. 위험성에 대한 느낌은 대상을 통한 공포와 대처능력의 부재확인, 그리고 그로 인한 무력감이 교차하는 지점에서 확인된다. 거리가 위험성을 포함하는 대상

으로 인식될 때, 거리에 자리하는 주체들은 서로 서로에 대해 벽을 만든다. 거리를 사이에 두고 이 건물과 저 건물이, 이 가정과 저 가정이 나누어진다. 더 나아가 이 곳과 저 곳, 이런 부류의 사람들과 저런 부류의 사람들이 거리에 의해 구획되는 것이다.

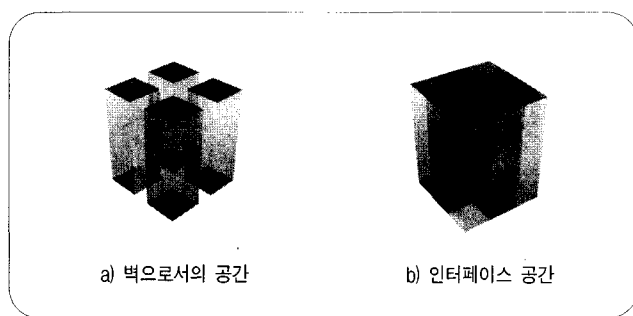


<그림 1> 도시의 거리

이러한 벽으로서의 거리는 안과 밖을 나누고, 내 것과 네 것을 나누는데 만족하지 않는다. 나는 것들의 차이를 지속적으로 확인할 뿐만 아니라, 그 차

이를 재생산해내며 강화한다. 거리가 벽으로서 존재할 때, 그리고 그러한 의미가 확장될 때, 도시는 삭막한 기운을 발산하고 그 기운을 확인하는 장소가 된다. 거리에 자리하는 시선들은 끊임없이 이곳저곳을 탐색하지만 서로의 마주침을 피한다.

그러나 도시에서의 거리가 벽으로서만 존재하는 것은 아니다. 거리는 도시를 구성하는 다양한 요소들의 사이에 존재하면서 동시에 그것들을 관계시키는 인터페이스¹⁰⁾의 공간이 되기도 한다. 이 곳과 저 곳을 관계시키고, 이 건물과 저 건물을 관계시키며, 이런 부류의 사람들과 저런 부류의 사람들을 관계시키는 것이다. 그 겹쳐짐 속에서 파생되는 인터페이스는 삶의 다양한 목소리와 경험들을 포함할 뿐만 아니라 우리를 즐거운 몽상 속으로 인도한다. 새로운 만남에 대한 기대와 새로운 경험에 대한 흥분이 자리하는 것이다.



a) 벽으로서의 공간

b) 인터페이스 공간

<그림 2> 벽으로서의 공간과 인터페이스 공간(개념모형)

10) 기 본지페(Gui Bonsiepe)에 의하면 “인터페이스는 물질적 대상이 아니라 인간의 신체, 도구로서의 대상, 특정목적의 지닌 행위가 서로 상호 작용하는 차원이다... 인터페이스는 물질성과 비물질성의 이분법을 넘어서며, 이 둘의 공유지점을 감싸 안는다.” 때문에 인터페이스는 대상이 사용자와 관계하고 소통하는 지점에서 발생하는 긍정적 차원의 만남을 의미한다. 자세한 내용은 다음 글을 참고할 것. 기 본지페, 박해천 역, 인터페이스: 디자인에 대한 새로운 접근, 시공사, 2003, pp.44-57

8) Marshall Berman, “The Experience of Modernity”, John Thackara, Design after Modernism, Thames and Hudson, 1998, p.35

9) 마이크 새비지·알랜 와드, 김왕배·박세훈 역, 자본주의 도시와 근대성, 한울, 2002, p.154

2.4. 표상을 통한 공간경험

거리를 '벽의 공간'으로 경험할 것인가, 아니면 '인터페이스의 공간'으로 경험할 것인가는 그 공간을 경험하는 방식에 따라 달라질 수 있다. "우리들은 삶이라는 과정을 통해 습득한 경험(지식)을 바탕으로 공간과 만나고, 만남들 속에서 공간에 대한 태도와 관계방식을 구체화한다. 우리가 공간을 접할 때, 그 공간은 있는 그대로 순수하고 독립적으로 다가오거나 이해되는 것이 아니다. 그것은 항상 우리 경험 속의 연관된 무언가와 함께, 그것을 통해 지각이나 삶의 영역으로 들어온다."¹¹⁾ 여기서 '연관된 무언가'가 바로 경험주체가 갖고 있는 한 공간의 표상(representation)이다. 우리의 공간적 경험은 바로 이러한 '표상'을 통해서 이루어지는데, 표상이란 "뭔가를 마음속에 떠올리는 심적인 조작"¹²⁾을 의미한다. 대상을 경험할 때 대상과 우리의 인식 사이에는 이 표상이 자리하게 되는데, 우리는 바로 그러한 표상을 통해 대상을 인식하고 경험하게 되는 것이다. 이진경은 표상을 다음과 같이 설명한다.

"표상(representation)이란 '다시 나타나게 하는 것(representation)'입니다. 예를 들어 무언가를 보고 '빨간 깃발'이라고 판단할 때, 우리는 단지 눈앞에 나타난 어떤 사물을 있는 그대로 보고 있는 게 아닙니다. ... 눈앞의 '빨간 깃발'은 그 자체로 나타나는 것이 아니라 무언가 다른 어떤 것과 연관되어 떠오릅니다. 혹자는 거친 투우를 떠올릴 것이고, 혹자는 운동회의 흥군 깃발을 떠올릴 것이며, 혹자는 공산주의를 떠올릴 것입니다. ... 누구든 빨간 깃발만 단출하게 떠올리지 않습니다."¹³⁾

대상은 있는 그대로 경험되는 것이 아니라 표상을 통해 인식되고 경험된다. 이 경우 표상은 경험주체의 표상체계(representational system)를 작동시키는 코드에 의해 나타나게 되는데, 그 표상체계는 개인적 감정과 경험, 지식뿐만 아니라 시대와 사회, 문화의 영향 속에서 구체화된다.¹⁴⁾ 이러한 표상체계는 하나의 표상을 떠올리기 위해 '추상'이라는 움직임을 작동시킨다. 추상은 여러 대상들의 공통성을 주목하고 그것을 통해 서로를 관계시키는 움직임이다. 빨간 깃발이 투우, 흥군깃발, 공산주의로 표상되는 것은 유사성을 찾아 대상과 관계시키는 표상체계의 추상 활동의 결과인 것이다.

대상이 표상체계의 추상과정을 통해 표상으로 경험된다는 것은 대상에 대한 우리의 경험내용이 표상에 의해 달라질 수 있음을 드러낸다. 표상에 의해 인식된 대상은 인식 그 자체에 머무는 것이 아니라 '좋다/나쁘다', '기쁘다/슬프다', '갖고 싶다/

멀리하고 싶다'와 같은 마음을 동반하게 되고, 그 마음은 구체적인 행동으로 연결된다. 대상을 지각하고, 표상으로 인식하며, 그 인식에 바탕을 두고 행동하는 일련의 흐름은 반복적인 성향을 드러낸다.¹⁵⁾ 이러한 방식으로 특정 대상에 대한 우리의 공통된 인식과 반복적인 행동들이 만들어지는 것이다.

하나의 자극에 대한 '지각-표상-인식-행동'으로 이어지는 기계적이고 반복적인 움직임이 우리의 일상을 형성할 때, 그리고 우리가 그러한 기계적 방식으로만 환경과 주변의 사건들을 지각하고 그것들에 반응할 때, 일상을 형성하는 내용과 규칙, 그리고 힘의 관계는 변화의 가능성을 상실하고, 우리 삶은 건조한 모습으로 고정된다. 공간을 경험함에 있어 구체적 공간은 사라지고 표상이 그 공간을 대신하게 되는 것이다. 표상에 의한 공간경험은 반복적으로 프로그램 된 느낌과 지각, 그리고 행동으로 이어진다. 이러한 표상체계가 작동하는 삶의 공간에서 한 공간이 벽으로 표상되고 경험되기 시작하면, 그러한 경험방식은 하나의 폐쇄된 고리를 형성하게 되는 것이다.

3. 화장실

3.1. 화장실의 신화

살아있는 유기체인 이상, 우리는 음식물을 섭취하고 화장실을 이용해야한다. 이 일상의 반복적 활동은 우리가 자연의 일부이며, 그것의 규율에 따라 살아가는 존재임을 증언한다. 많은 철학자들이 자연과 분리된 존재로서의 인간을 정의하고¹⁶⁾, 자연적인 대상에 대한 주체로서 인간의 우위를, 또한 물질성에 대한 정신성의 우위를 증명하려고 노력해왔지만 화장실의 존재는 이러한 움직임을 거스르는 작은 떨림을 만들어 낸다. 그 역류의 떨림은 자연에 묶여있는 우리의 실존적 한계를 화장실이 드러내는데서 유래한다. 이성에 대한 확신으로 자연을 타자화¹⁷⁾하며 질주하는 인류의 문명화 과정에서 타자와의 밀접한 관계성을 끊임없이 환기하는 화장실은 '부조리'와 '낯설음'이라는 공간체험을 구성해낸다. 자연과 다른 문명화된 존재이길 끊임없이 희망하지만 자연의 일부로서 자연의 법칙에 종속된 존재라는 사실을 확인해야만 하는 모순된 지점, 그곳이 바로 화

11)이진경, 노마디즘1, 휴머니스트, 2002, p.436

12)이진경은 철학에 있어 자연으로부터 인간의 분리되는 과정을 다음과 같이 기술하고 있다. "근대철학의 출발점인 주체는 인간이 신으로부터 독립했다는 것을 보여주는 동시에, 다른 피조물인 자연세계로부터 인간이 분리되었음을 보여줍니다. 이제 인간은 자연세계와는 본질적으로 다른 존재가 됩니다. 주체인 인간이 대상인 자연을 지배한다는 생각은 주체/대상의 이런 근대적인 분할에 따른 것입니다. 이렇으로써 다른 자연과 구별되는 특별한 존재로서 인간에 대한 이론이 나타나게 됩니다." 이진경, 철학과 굴뚝청소부:근대철학의 경계들, 그린비, 2003, pp.41-43

13)여기서 타자는 푸코가 사용했던 맥락과 같은 의미를 지닌다. 즉 동일자에 의해 억압되고 소외되어 동일자의 경계 밖에 자리하는 것들을 칭하는 것이다. 때문에 '타자화'라는 개념은 한 대상을 타자로 만드는 동일자의 폭력적 움직임을 의미한다.

11)도창성, 공간과 공간경험의 관계에 대한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제43호, 2004.4. p.93

12)李孝德·박성관 역, 표상공간의 근대, 소명출판사, 2002, p.19

13)이진경, 노마디즘1, 휴머니스트, 2002, p.29

14)李孝德·박성관 역, 표상공간의 근대, 소명출판사, 2002, p.19

장실인 것이다. 이러한 의미에서 화장실은 문명과 자연 사이에 존재하는 '사이 공간'이라 할 수 있다.

사이, 혹은 경계에 자리하는 모든 것들은 '극단적 신비화'나 '극단적 억압'이라는 서로 상반되는 신화적 의미작용 중 하나를 통해서만 경험 가능한 대상이 된다. 이러한 방식은 타자를 대하는 인류의 오랜 관습이었다. 일찍이 푸코(Michel Foucault)는 <광기의 역사>를 통해 경계인으로서의 광인이 어떻게 타자로 존재해왔고, 신비한 존재에서 치료받아야 할 환자라는 부정적이고 억압적인 의미작용의 대상이 되었는가를 지적한 바 있다. 오늘날에도 무언가의 사이에 존재하는 것들은 같은 방식으로 이해된다. 반인반어(半人半魚)의 인어가 신비화의 의미작용을 통해 긍정적 의미의 영역 속에 자리하는 존재¹⁸⁾라면, 또 하나의 경계인인 동성애자에 대한 경멸은 억압적 의미작용이 구체화된 사례라 할 수 있다.

문화와 자연 사이에 존재하면서 그것들이 서로 혼재하는 공간인 화장실은 전통적으로 후자의 영역, 즉 '억압'속에서 정의되는 영역에 포함되어 왔다. 그래서 한동안 화장실은 우리의 주거 영역에서 중심과 일정 거리를 두고 자리해야했던 버림받은 공간이었다.¹⁹⁾ 그 거리는 물리적인 거리였을 뿐만 아니라 심리적이고 정신적인 거리이기도 했다. 매일 화장실을 이용하면서도 화장실과 거리를 두고자 하는 의지, 그리고 그러한 행동방식은 분명 오늘날 우리가 일상에서 경험하고 느끼는 아이러니한 풍경이다. 그것은 문명화된 삶의 방식 속으로 이미 기울어져버린 우리의 무의식이 자연 내부의 존재임을 확인해야하는 현실을 애써 거부하는 몸짓인지 모른다. 아니면 화장실이라는 거울에 비친 우리 자신의 본질적 욕망을 의식이 지각하면서 느끼는 당황스러운 감정이 생각으로 표출된 것일 수도 있다.

한 공간에 대한 이전의 경험들은 표상의 형태로 이후에 그 공간을 판단하고, 그 공간과 관계 맺는데 지속적으로 영향을 미친다. 화장실의 경우가 그러하다. 화장실은 우리에게 부정적인 공간이었고, 오늘날도 그러하다. 실제로 오늘날 우리는 공공 화장실을 어둡고, 더럽고, 불쾌한 공간이라는 표상적 의미를 통해 경험한다.

이러한 부정적 표상은 역사적 산물이다. 대부분의 우리에게 화장실은 유쾌한 기억들을 담고 있는 공간이 아니다. 기억 속 우리의 감각은 깨끗하지 못한 재래식 화장실의 풍경을 목격하였고, 우리의 몸은 그곳을 드나들었다. 심지어 우리는 '화장실을 청소하는 것'이 처벌이 될 수 있는 역사적 지점들을 지나왔다. 아마도 이러한 경험들이 의식으로 하여금 우리 자신이 그곳과 무관한 존재이기를 욕망하게 하는지도 모른다. 이런 의미

에서 화장실은 분명 아픔과 억압의 경험들을 가진 공간이다. 그러나 그 아픔과 억압은 화장실 본래의 것이 아니다. 그것은 문화²⁰⁾라는 이름으로 화장실이라는 공간과 그곳에서의 행위들을 평가하고 부정적 의미들과 신화들을 첩첩이 포개어온 역사의 산물이다.

3.2. 벽으로서의 화장실, 그 낯설음의 초상

공공화장실에는 두 개의 벽이 있다. 거리와 화장실 사이에 그 하나가 자리하고, 화장실 내부에 또 하나가 자리한다. 거리와 화장실 사이에 자리하는 벽은 거리에서 화장실로 들어갈 때 우리가 경험하게 되는 벽이다. 안과 밖을 정의해내는 그 벽은 물리적인 벽 이상이다. 그 벽을 통과하면서 우리가 경험하는 몸짓과 시선들은 그 벽이 실제로 어떠한 기능들을 행하고 있는지를 드러낸다.

오늘날 일상의 거리는 페미니스트들의 흥분을 가라앉히기에 충분할 만큼 남녀의 차이보다는 공통점을, 우열보다는 평등을 확인하고, 확인받는 공간이다. 서로는 어우러지고 겹쳐진다. 그러나 거리와 화장실 사이에 자리하는 벽은 하나로 어우러진 구성원들을 남자와 여자로 나누고 두 줄로 배열한다. 그 벽을 통해 남녀의 명확한 구분과 서로의 공간을 침해할 수 없다는 무언의 약속은 시각화되고, 법전의 문구보다 강력한 구속력을 일상에서 행사한다. 서로의 공간을 침범하는 것은 분명 사회적 존재로서 구성원들이 하지 말아야 할 절대적 금기사항이다. 만에 하나라도 그러한 침범 행위를 한다면, 우리는 사회로부터 '짐승'이나 '정신 이상자'와 같은 낙인을 찍히고, 보다 강력한 배제의 억압을 경험하게 된다.



<그림 3> 공공화장실에 자리하는 두 벽과 공간적 긴장²¹⁾

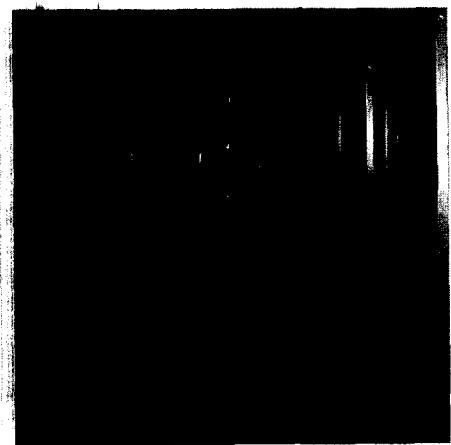
20) 여기서 문화는 '근대'라는 동일자에 의해 구성된 것으로 그의 이해를 반영하고, 그의 이익에 봉사하는 삶의 방식을 의미한다. 화장실에 대한 부정적인 신화는 화장실이 고유하게 갖고 있는 독립적 속성이라기보다는 근대화 과정 속에서 사회적이고 계급적인 이해관계를 통해 구성된 것이다. 화장실 청소가 처벌의 하나로 실천되는 공간이 바로 학교라는 사실은 이와 관련해 시사하는 바가 크다. 왜냐하면 학교는 삶의 주체를 근대적 방식으로 사고하고 행동하도록 교육하는 공간이기 때문이다. 화장실 청소가 처벌의 하나로 실천되는 학교라는 공간을 통과하면서 근대적 주체는 필연적으로 화장실을 억압할 수밖에 없는 인간, 즉 그러한 주체로 태어난다.

21) 공간의 색이 짙을수록 높은 긴장도를 나타낸다.

18) 디즈니 애니메이션을 통해 동화 속 인어공주가 신비로운 미녀로 묘사되거나 그러지는 것은 이를 반영한다.

19) '뒷간과 사돈집은 멀어야 한다'라는 우리의 속담은 우리의 주거영역 내에서 화장실이 어떠한 공간으로 인식되어 왔는가를 증명한다.

거리와 화장실 사이에 자리하는 첫 번째 벽의 또 다른 기능은 우리를 침묵과 긴장으로 이끄는 것이다. 우리가 일상에서 흔하게 접하는 익숙한 시선일지라도 화장실에서 만나면 따갑다. 화장실 안과 밖을 구분하는 그 벽을 통해 익숙함과 낯설음이 나누어지고, 익숙함은 낯설음으로 바뀐다. 대부분의 경우 우리는 그 낯선 시선들을 애써 외면한다. 정면을 응시하거나, 아니면 무엇인가에 정신과 육체의 모든 것을 집중하고 있는 듯한 심각한 자세를 취하며 우리에게 던져지는 시선들을 피해간다.²²⁾ 우연히 마주친 시선들이 자신의 겸연쩍음을 애써 자연스러움으로 위장하는 곳, 그 마주침마저도 피하기 위해 각자의 연출된 몸짓들이 자리하는 곳, 그 지점이 공공화장실의 첫 번째 벽을 통과한 바로 그곳인 것이다.



<그림 4> 공공화장실의 풍경

잠금장치에 고리를 거는 손놀림은, 서로 다른 시선들과 몸짓들이 요동치는 그 공공의 공간을 지나 나만의 공간에 들어왔음을 확인하는 의례이다. 이 의례와 더불어 나의 영혼은 안도한다. 여기서의 안도감은 강한 밀도의

의 긴장으로부터 순간적인 벗어남이 만들어내는 효과라 할 수 있다. 이전의 고통은 밀폐된 자신만의 공간에서 위로를 받는다. 다양한 시선들과 발걸음이 교차하는 화장실 내부의 일차적 공간과 나만의 좁은 공간 사이에 자리하는 벽, 그것이 화장실에 존재하는 두 번째 벽이다.

화장실 내부에 존재하는 두 번째 벽은 사회로부터 나를 철저히 분리해 낼 뿐만 아니라, 사회적 욕망으로부터 나의 욕망을 구분해 낸다. 거울을 들여다보고, 손을 씻고, 서로 다른 욕망들을 간직한 발걸음들이 교차하는 그 지점만 해도 우리의 의식과 무의식은 타자들의 시선을 의식한다. 그러나 이제 두 번째 벽을 통과하면서 우리는 철저한 고립을 경험한다. 이 고립의 공간에서 우리의 몸과 정신은 분리된다. 몸은 몸의 일을, 정신은 정신의 일을 하는 것이다. 벽이 벽을 만들고 그 벽이 또 다른 벽을 만들어가는 곳, 그래서 벽에 의해 만들어진 공간마다 나만의 움직임들이 새겨지고 증폭되는 곳, 그리고 이러한 단절의 방식으로만 존재하는 곳, 그곳이 바로 오늘날 거리의 공공화장실인 것이다.

22) 이러한 행동들은 공공화장실의 공간적 느낌과 밀접한 관계가 있다. 사람들은 공공화장실에서 밀폐감과 어색함, 그리고 불편함을 느끼고 이러한 감정들을 해소하거나 위장하기 위해 그러한 행동들을 하는 것이다.

4. “Between You and Me”의 디자인 특성과 메타디자인적 성격

4.1. 인터페이스 공간으로서 화장실

공공 화장실에는 성격을 달리하는 두 차원의 벽이 있다. 하나의 벽이 거리로부터 화장실을 구분해 낸다고 한다면, 다른 하나의 벽은 일상적 움직임으로부터 화장실에서의 움직임을 구분해 낸다. 전자가 앞서 고찰한 물리적인 벽이라고 한다면, 후자의 벽은 문화적이며 이데올로기적이고 인식론적인 차원에 자리하는 벽이다. 물리적인 차원의 벽과는 달리 인식론적인 차원의 벽은 관습과 문화, 혹은 특정 사회적 관계성으로부터 파생된다.

실험적 공공화장실 <Between you and me>는 단순히 첫 번째 벽에 의해 만들어지는 공간만을 그 디자인 대상으로 설정하고 있는 것이 아니다. 첫 번째 벽에 의해 구성된 공간을 출발점으로 하여, 후자의 문화적이며 이데올로기적이고 인식론적인 차원에 자리하는 벽이 만들어 내는 공간 또한 중요한 디자인 대상으로 설정하고 있는 것이다. 때문에 그것은 물리적 화장실 공간에 관한 디자인일 뿐만 아니라, 인식론적 차원에서 화장실 공간의 새로운 가능성에 대한 실험적 메타디자인이라 할 수 있다.

실험적 공공화장실 <Between you and me>는 우리 삶에서 하나의 벽으로서 화장실이 아닌 인터페이스 공간으로서의 화장실을 제안하고 있다. 현실의 물리적 조건들과는 다른 조건을 제시하면서 우리의 몸짓과 시선, 그리고 의식과 삶의 방식의 변화를 조심스럽게 이야기하고 있는 것이다. ‘만남의 매개로 화장실이 자리할 수 있다’는 몽상을 적극적으로 현실에 수용하면서, 만남의 조건들을 하나하나 기획하고 배치하는 것이 본 프로젝트의 디자인 전개에 있어 중요한 내용이다.

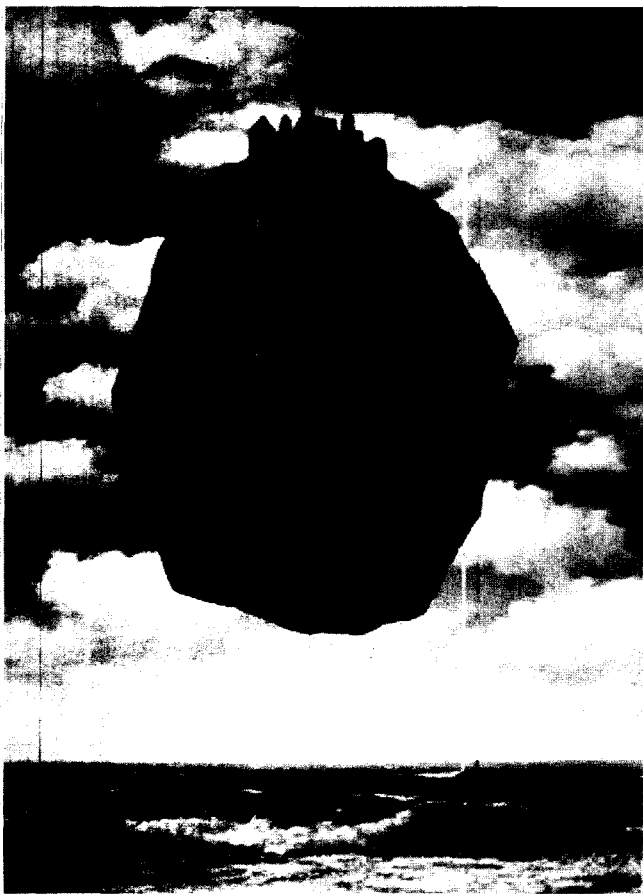
<표 1> 공공화장실에 자리하는 두 차원의 벽과 그 기능

성격	기능
물리적 차원	물리적 차원에서 거리로부터 화장실을 공간적으로 구분
인식론적 차원	일상적 행위와 사고로부터 화장실에서의 행위와 사고를 구분

그렇다고 본 프로젝트에서 공간을 디자인한다는 것을 단순히 구성요소들을 선택하고 그것을 배치하는 활동으로 이해하고 있는 것은 아니다. 의식적인 차원에서 이루어지는 것이든, 혹은 무의식차원에서 이루어지는 것이든 한 공간을 구성하고 창조한다는 것은 결과적으로 그 공간을 경험하는 이들의 관계방식을 만들어 내는 작업이다. 때문에 공간디자인은 구성요소의 선택과 배치가 어떻게 사람들의 사고와 믿음, 그리고 행위들을 변화시켜왔는지, 그리고 앞으로 어떠한 관계방식들을 만들어갈 것인지를 고민하는 활동이어야 하는 것이다.

4.2. 디자인 언어로서 초현실주의

화장실이 벽의 공간으로 고착화되어 있고, 그러한 이해와 경험방식이 일상에서 반복을 통해 더욱 더 견고해지고 있는 현실에서 '인터페이스의 공간으로서의 공공화장실'이라는 낯선 설정이 어떻게 성취될 수 있을까? 이 물음에 대해 본 프로젝트는 '낯설음을 낯설음의 증폭으로 극복한다.'라는 방법적 전략으로 답하고 있다. 즉, 우리에게 낯선 이해와 경험의 방식을 초현실적 풍경들을 연출해 냄으로서 극복하고자 하는 것이다. 가변적인 삶의 방식이 절대적인 것이 되어버린 현실, 그리고 그 절대성이 끊임없이 자신의 절대성을 재생산해내는 현실을 반성하고 극복하고자 하는 본 메타디자인의 문제설정에 이러한 초현실주의적 전략은 무엇보다 적절한 것이라 할 수 있다.



<그림 5> 마그리트, 피레네 산맥에 있는 성, 1959

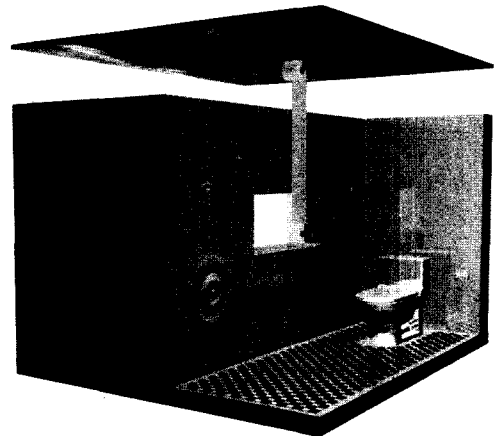
초현실주의는 다다가 그러했던 것처럼 오브제들을 병치하거나 이질적인 맥락 속에 배치함으로써 새로운 미적 경험을 만들어 내었다. “초현실주의의 플라주는 기성품에 손질을 가하지 않고 전혀 엉뚱한 물체끼리 조합시킴으로서 별개의 새로운 현실을 만들어 비유적, 연상적 상징적인 효과를 노렸다. ... 이러한 인위적이고 작위적인 재배치는 현실적이지 않은 연합, 즉 이질적 시공간의 병립을 의미하고, 각 요소들 간의 부자연스러운 관계를 통해 분절된 세계를 표현한다.”²³⁾ 이러한 표현을 통해 얻고자 했던 것은 무엇일까? 아마도 그것은 “교육받은 정신

이 익숙하게 예측하는 것의 정반대”²⁴⁾의 경험일 것이다.

예술사적으로 보았을 때, 초현실주의는 다다에 뿌리를 두고 있다. 전통과 질서란 이름으로 고착화된 예술적 가치와 믿음들에 대해 회의를 품고, 전통과 질서에 반하는 모습들을 초현실주의는 경험 가능한 것으로 표출하였다. 이러한 맥락에서 초현실주의적 풍경은 현실을 초월하기보다 배신한다. 그 풍경에서는 중력의 법칙도, 원인과 결과의 그 견고한 연결도, 자연스러운 익숙함의 감정도 기대할 수 없다. 오직 부조리와 낯설음, 그리고 당혹스러움의 느낌들을 기대하는 기표들의 얽힘이 존재할 뿐이다. 그래서 초현실주의적 풍경들을 경험하는 우리의 감각은 현실과의 느슨한 연결을 체험한다. 현실에서 우리를 부여잡는 그 다양한 힘들을 약화시키고 새로운 현실을 꿈꾸게 하는 힘이 초현실주의적 설정에 존재하는 것이다.

4.3. 공간의 구성과 배치

<Between You and Me>는 사선으로 마주보는 두 개의 변기 사이에 벽이 자리하고 있다. 이 벽은 공간을 두 부분으로 구획한다. 각각의 공간 천장은 파란 하늘의 이미지가 펼쳐질 수 있는 막으로 구성되어 있다. 파란 하늘의 이미지는 사용자가 있을 때에만 투사되고, 그 사용자가 공간을 사용하는 동안 천천히 회전하도록 디자인되었다. 이러한 설정은 사용자로 하여금 화장실이 움직이는 것과 같은 착각의 경험을 만들어 내기 위함이다.



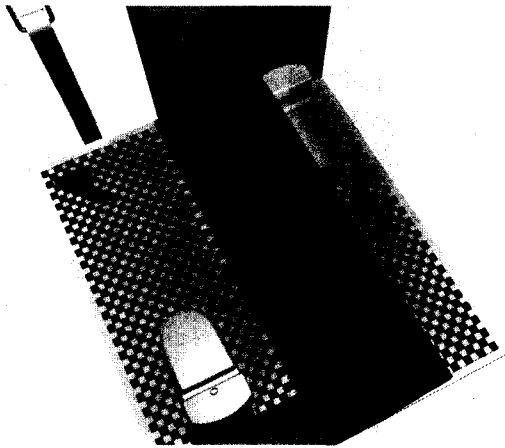
<그림 6> 'Between You and Me'의 컴퓨터 시뮬레이션 모형(a)

벽에는 사용자가 앉은 상태에서 서로를 볼 수 있도록 뚫린 창이 자리하는데, 그 창은 일정한 전자장치에 의해 투명과 불투명을 오고갈 수 있는 특수 유리로 되어있다. 나머지 벽에는 빗방울이 떨어질 때 생기는 동심원 형상의 파장들이 서로 다른 크기로 배치되어 있고, 변기에 앉았을 때 소리를 들을 수 있도록

23)김정아, 시간과 공간의 관념론적 접근을 통한 초현실적 디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 통권 42호, p.51

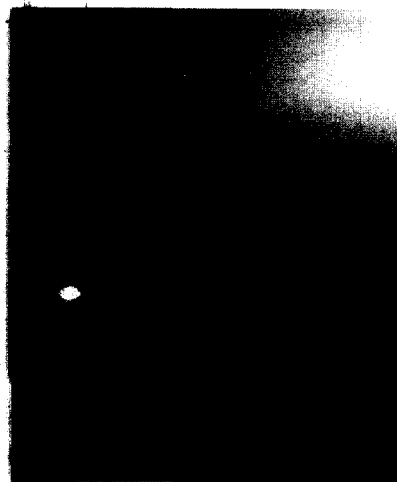
24)수지 개블릭, 르네 마그리트, 시공사, 2000, p.118

록 벽면에는 스피커가 설치되어 있다. 사용자가 변기에 앉게 되면 빔방울이 물 표면에 떨어질 때 만들어지는 것과 같은 파장형상에서 천둥소리를 동반한 빔소리가 들리게 된다. 그 소리는 화장실에서 발생가능한 일상적 소리들을 상쇄시킨다. 파란 하늘의 이미지와 함께 공존할 수 없는 시각과 청각의 부조리한 상황은 강력한 초현실적 분위기를 만들어 내어 사용의 새로운 공간적 경험을 구성해 낸다.



<그림 7> 'Between You and Me'의 컴퓨터 시뮬레이션 모형(b)

변기에 앉은 사용자가 어렵지 않게 취할 수 있는 거리에 마이크가 한 개 자리하고 있다. 건너편 공간 역시 방향만 다를 뿐 동일한 배치를 취하고 있다. '마이크'라는 사물은 무언가를 말하고 싶어하는 우리의 욕망을 자극한다. 때문에 마이크를 들어 올린다는 것은 무언가를 말하고자하는 욕망이 구체적 행위로



<그림 8> 이모티콘이 있는 화장지

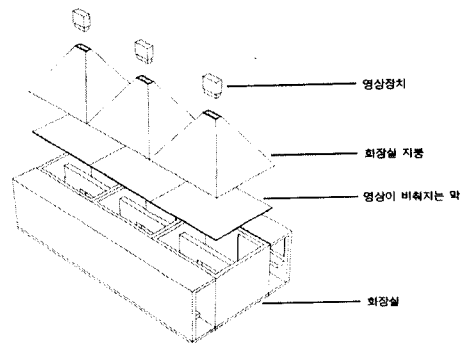
연결될 만큼 강렬한 힘을 가진다는 것을 뜻한다. 상상과 행위 사이에 자리하는 임계지점을 욕망이 통과하고 구체적 행위가 반작용을 기다리는 것이다. <Between You and Me>의 마이크 또한 같은 기능을 한다. 공간 속에 자리한 사용자가 마이크를 집어 든다는 것은 무슨 말을 하겠다는 의지를 표현

하는 것이다. 그러나 이러한 행위가 대화로 이어지기 위해서는 한 사람의 행동만으로는 충분치 않다. 다시 말해 건너에 자리하는 또 다른 사용자가 동일한 의지를 구체적 행동으로서 표현하지 않는다면, 단순히 마이크를 드는 것만으로는 아무런 변화도 기대할 수 없다. 그러나 만일 건너에 자리하는 사용자가 동일한 욕망으로 마이크를 들어 올린다면, 두 공간 사이에 자리

한 창이 투명해지면서 두 공간은 이어지게 된다.

투명하게 바뀐 유리는 시선을 자신에게로 고정시키기보다 자신을 통과한 지점으로 안내한다. 이 지점에서 유리는 공간을 양분하는 벽으로서가 아닌 두 공간을 이어주는 창으로서 자신의 모나드(monad)를 펼친다. 투명한 유리벽은 서로의 모습을 서로에게 드러낸다. 초현실적인 분위기를 통해 자극받고 이어질 수 있는 대화는 마이크를 다시 본래의 자리에 가져다 놓는 것으로 끝난다. 마이크를 걸어 놓는 부분이 스위치인 셈이다. 두 사람 중 한 사람만이라도 마이크를 원래의 자리에 걸어 놓으면 투명했던 유리벽은 불투명으로 바뀌고, 하나로 이어졌던 공간은 두개의 공간의 양분된다.

화장지는 천정 가까이 매달려 풀어져 있다. 화장지에는 일정한 간격으로 이모티콘이 새겨져 있다. 이모티콘은 인터넷이나 휴대폰과 같은 새로운 매체가 만들어낸 언어이다. 이모티콘이 새겨진 화장지는 화장지 고유 기능과 함께 시간적으로 서로 교차하는 사용자들 간의 얇은 소통을 위한 매개물로 제시되었다. 여기서 커뮤니케이션은 투명하고 완전한 형상으로 존재하는 것이 아니라 한 방향으로 연기되는 애매한 형태를 띤다.

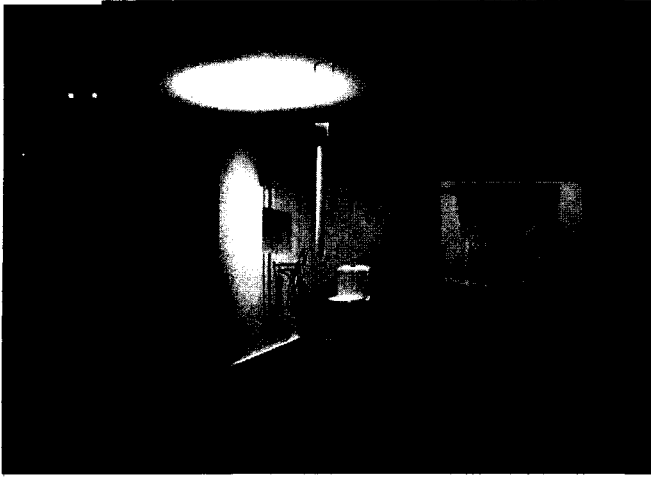


<그림 9> 'Between You and Me'의 구조

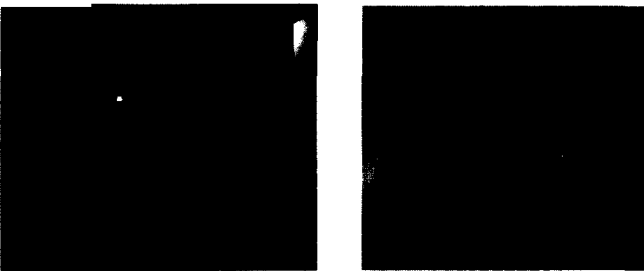
이러한 공간 구성이 하나의 단위를 이루는데 그 단위들은 각기 사각뿔의 지붕을 갖는다. 지붕의 끝은 작은 육면체로 마무리 되어있고, 그 육면체에는 영상장치가 설치되어 있다. 맑은 하늘의 이미지를 담은 영상이 사각 지붕 형태를 타고 화장실 천정으로 비춰진다. 화장실이 설치되는 위치와 환경적 맥락에 따라 한 개의 단위로 화장실이 구성될 수도 있고, 2-3개의 단위로 구성될 수도 있다. 서로 반대되는 방향의 출입구 부분에는 거울을 보고 손을 씻을 수 있는 공간이 자리한다.



<그림 10> 'Between You and Me'의 Front View와 Side View, 컴퓨터 시뮬레이션



<그림 11> 'Between You and Me', 실제모형



<그림 12> 'Between You and Me', 실제모형(부분)

4.4. "Between You and Me"의 메타디자인적 성격

메타디자인은 '디자인 언어를 통해 지배적 맥락에서 작동하는 디자인의 내용과 디자인과정에 자리하는 가설들, 디자인의 존재가치 등을 반성적으로 사고하는 실제적인 활동과 그 결과물을 칭한다. 메타디자인은 정형화된 형식이나 방법으로 구체화되지 않고, 디자인 활동과 담론에 자리하는 가정들의 작동방식을 지속적으로 반성하고 새로운 존재방식을 끊임없이 모색하는 창조적 흐름이자 움직임이다.'²⁵⁾

메타디자인에서 메타는 넘어섬을 의미한다. '메타과학'이라든지 '메타언어'에서와 같이 '메타-'의 움직임은 체계 내에서의 움직임이 아니라 체계를 넘어서는 움직임이다.²⁶⁾ 때문에 그것은 수평적이기 보다 수직적인 차원에서의 확장이다. 즉, 디자인의 폭을 넓히기 보다는 두께를 두껍게 만드는 역할을 하는 것이다. 메타디자인은 공간의 효율성이나 기능적 배치, 혹은 안락한 실내와 같은 내용에 관심을 가지기 보다는 공간을 그러한 가치 속에서 디자인하게 하는 체계와 가정들에 주목한다. 따라서 메타디자인은 디자인언어를 통해 일반적으로 이루어지고 있는 디자인행위들과 디자인을 가능하게 하는 체계를 비평하는 작업이라 할 수 있다. 그렇다면 실험적 공공화장실 <Between you

and me>는 어떠한 메타디자인적 성격을 가지는가?

(1) 비평적 성격

실험적 공공화장실 <Between you and me>는 화장실 공간에 대한 우리의 일반적인 표상적 경험방식에 대해 문제를 제기하고, 그 표상에 의해 기계적으로 이어지는 행위들, 혹은 태도들과는 다른, 새로운 경험방식을 비평적으로 제시하고 있다. 그것은 공공화장실 공간에 대한 비평적 재해석의 결과이다. 실험적 공공화장실 <Between you and me>가 포함하고 있는 비평적 성격은 단순히 미학적이거나 기능적인 차원에 관심을 가지는 것이 아니라, 공간의 형상과 배치가 만들어내는 효과와 그 원인에 대한 물음을 던진다. 이러한 물음 속에서 실험적 공공화장실 <Between you and me>는 화장실의 공간적 조건들과 배치의 변화를 통해 사용자들의 새로운 경험과 관계방식을 유도하고 있다. 다시 말해 실험적 공공화장실 <Between you and me>는 물질적 차원에서의 공간경험만을 그 대상으로 하고 있는 것이 아니라 인식론적이고 문화적인 문제까지도 디자인 대상으로 설정하고 나름의 방식으로 풀어내고 있는 것이다. 이를 통해 화장실 공간에 자리하는 이데올로기성을 폭로하고, 그 공간을 새로운 사회·문화적 경험의 맥락 속에 재위치시키고 있다. 이러한 점에서 <Between you and me>는 공공화장실이라는 공간과 함께 디자인 자체에 대한 비평적 태도를 취하고 있는 것이다.

(2) 창조적 실험성

디자인에 있어서 실험은 모험이다. 그것은 체계를 벗어나는 과정을 통해 획득되는 것으로 현실적 디자인 물음과는 다른 방식의 물음을 던지고 그 물음에 답하는 움직임이다. 디자인의 역사에서 이러한 실험은 아방가르드들에 의해 주로 이루어졌다. 아방가르드에게 디자인은 현실에 대한 불만과 미래에 대한 꿈이 만나는 지점에서 발현한다. 이 맥락에서 디자인은 우리가 진정으로 희망하는 삶의 모습이 어떤 것인가라는 물음을 묻고 답하는 유기적 과정이었다. 그러나 아방가르드의 문제설정은 디자인과정에서 잊혀진지 오래다. 강력한 자본주의적 욕망의 자기장 앞에서 디자인은 아방가르드적 향기를 잃어버렸다. 우리는 오염된 눈을 씻어내고 일찍이 아방가르드들이 던졌던 물음들에 자리한 기본적 문제의식을 떠올리며, 그것을 통해 삶의 공간을 보아야할지도 모른다. 그것은 그들이 도출해낸 답에 대한 관심이 아니다. 그것은 그들이 던진 물음에 대한 관심이자 성찰이다. 인터페이스의 공간으로서 공공화장실이라는 실험적 디자인의 문제설정은 이러한 맥락성을 가진다.

실험적 공공화장실 <Between you and me>는 우리의 선입견 속에 그 공간이 어떠한 표상으로 자리하고 있으며, 또한 경험되고 있는지, 그리고 그 공간적 존재방식이 우리의 행위와 사고를 어떻게 결정하고 고착화시키고 있는지, 더 나아가 공간과의 관계에서 발견할 수 있는 반복적인 행위와 사고들을 연출

25)오창섭, 이것은 의자가 아니다: 메타디자인을 찾아서, 홍디자인, 2003, pp.49-59

26)오창섭, 메타디자인-디자인으로 디자인을 말한다, 디자인베트, 2001. 5, p.61

하는 힘은 무엇인지를 밝히고, 그러한 내용들의 해체 가능성을 초현실주의적 공간구성 방식을 통해 실험하고 있다. 더욱이 벽으로서의 공간인 공공화장실을 인터페이스라는 소통의 공간으로 재해석함으로써 그 실험적 성격을 구체적으로 드러내고 있다. 공공화장실 <Between you and me>의 이러한 실험성은 디자인에 있어서의 비평적 성격과 함께 그것의 메타디자인적 특성을 형성하고 있는 것이다.

③ 디자인사고의 확장

디자인담론의 장에서 많은 연구들은 공간을 구성하는 물질적 요소들과 그것들이 만들어내는 공간적 형상을 주로 주목하여왔다. 이러한 실증적 공간에 대한 관심은 여러 이점에도 불구하고 제한적인 공간이해에 머물 수밖에 없다는 한계를 지닌다. 왜냐하면 공간에 대한 실증주의적 접근은 '합리성'과 '객관성'을 확보하기 위해 일상주체들의 이질적인 공간경험들, 즉 사적이고 현상학적이며 실제적인 공간체험들을 간과할 수 있기 때문이다. 실험적 공공화장실 <Between you and me>는 바로 이러한 공간 경험에 주목하면서 공간에 대한 이해와 사고를 확장하고 있다.

5. 결론

공간은 하나의 힘으로 존재한다. 공간적 힘은 공간적 형상 그 자체에 내재하는 것이 아니다. 그것은 오히려 공간을 통해 방사되고 작용한다. 화장실에 대한 우리의 역사적 경험은 화장실들 아픔과 억압의 공간으로 구체화하였고, 반복적인 경험 속에서 그 공간적 성격은 고착화되었다. 삶에서 화장실은 일종의 '벽'으로 표상되고 경험되어 온 것이다. 그러나 이러한 부정적인 공간적 성격과 경험은 그 공간 자체가 갖는 본래적인 것이 아니다. 그것은 화장실이라는 공간을 통해 이루어지는 호명에 대한 우리의 무비판적이고 반복적인 화답의 결과인 것이다.

실험적 공공화장실 <Between you and me>는 이러한 부정적 신화와 이데올로기로 채색된 화장실이라는 공간을 일종의 '인터페이스의 공간'으로 호명하고 있다. <Between You and Me>는 기존의 부정적 의미의 지층에 자리하였던 화장실을 '만남'이라는 새로운 지층에 배치하는 디자인적 기획인 것이다. 이 작품은 초현실주의적인 공간구성과 배치를 통해 화장실에 대한 관성적 이해방식을 반성하고 새로운 공간경험을 제안하고 있는 것이다.

때문에 이 작품은 구체적인 장소성이나 기능적 효율성을 바탕으로 디자인 되었다기보다는, 기존 공공화장실의 의미와 성격을 반성적으로 고찰하고, 새로운 가능성들을 모색하기 위한 비평적 맥락에서 디자인되었다고 할 수 있다. 그것이 지향하는 지점은 현실의 기능적 비효율성이나 문제 해결이 아니라, 오히

려 그러한 디자인사고에 고착된 현실의 절대성을 부정하고 실험을 통해 새로운 가능성의 존재를 환기하는 데에 있다. 이것은 메타디자인의 문제의식이기도 하다. 메타디자인은 체계 내에서 문제를 바라보기 보다는 체계 외부에서 디자인실험을 통해 체계를 비평하고 디자인사고를 확장하는 적극적 의미의 디자인 활동이다. 이러한 맥락에서 실험적 공공화장실 <Between you and me>는 메타디자인적 성격을 지닌다고 할 수 있는 것이다.

참고문헌

1. 권영걸, 공간디자인 16강, 국제, 2001
2. 김광언, 동아시아의 뒷간, 민속원, 2002
3. 김정아, 시간과 공간의 관념론적 접근을 통한 초현실적 디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제42호, 2004
4. 양동휴·송승철·윤혜준, 산업혁명과 기계문명, 서울대학교출판부, 1997
5. 오창섭, 이것은 의자가 아니다: 메타디자인을 찾아서, 홍디자인, 2003
6. 오창섭, 공간과 공간경험의 관계에 대한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 제43호, 2004
7. 이진경, 근대적 시·공간의 탄생, 도서출판 푸른숲, 1998
8. 이진경, 노마디즘1, 2, 휴머니스트, 2002
9. 이진경, 철학과 굴뚝청소부: 근대철학의 경계들, 그린비, 2003
10. 장보용, 동서고금의 화장실문화 이야기, 보진재, 2001
11. 기 본지페, 박해천 역, 인터페이스: 디자인에 대한 새로운 접근, 시공사, 2003
12. 마이크 새비지·알랜 워드, 김왕배·박세훈 역, 자본주의 도시와 근대성, 한울, 2002
13. 수지 개블릭, 르네 마그리트, 시공사, 2000
14. 칼 마르크스와 프리드리히 엥겔스, 박재희 역, 독일 이데올로기I, 청년사, 2002
15. 李孝德, 박성관 역, 표상공간의 근대, 소명출판사, 2002
16. John Thackara, Design after Modernism, Thames and Hudson, 1998

<접수 : 2004. 4. 30>