

현대조경설계의 하이브리드적 경향

장일영* · 김진선**

*청주대학교 산업과학연구소 · **청주대학교 환경조경학과

A Hybrid Tendency of Contemporary Landscape Design

Jang, Il-Young* · Kim, Jin-Seon**

*Industrial Science Research Institute, Cheongju University

**Dept. of Environmental Landscape Architecture, Cheongju University

ABSTRACT

This study originated from following questions. What can we understand the conception of deconstruction, which has been the core idea of new discourses developed in various ways since modernism? How can this question be interpreted in landscape design? What is the conceptional frame of integration the prominent hybrid post-genre movements and phenomena? The frame can be epitomized with the deconstruction phenomenon. "Deconstruction" is the core conception appeared in late or post-modern ages in the embodiment of modernity and can be viewed as an integrating or a hybrid phenomenon between areas or genres in formative arts. Therefore, the author regards the hybrid movements widely witnessed in the post contemporary formative arts as one of the most important indicators of de-constructive signs. It is safe to say that the phenomenon of this integration or hybridism, of course, does not threaten the identity of landscape design but serves as an opportunity to extend the areas of landscape design. One of the consequences of this integration or hybridism is the voluntary participation of users who have been alienated in the production of the meanings of design works and hybrid landscape design with the hybridization of genres that is characterized with transformation in forms. This view is based on the distinction between hybridization of interactions between the designer (the subject) and the user (the object), and hybridization of synesthesia. Generally speaking, this is an act of destroying boundaries of the daily life and arts. At the same time, it corresponds to vanishing of modern aesthetics and emerging of post-contemporary aesthetics which is a new aesthetic category like sublimeness. This types of landscape design tries to restore humans' sensibility and perceptions restrained by rationality and recognition in previous approach and to express non-materialistic characteristics with precaution against excessive materialism in the modern era.

In light of these backgrounds, the study aims to suggest the hybrid concept and to explorer a new landscape

design approach with this concept, in order to change the design structure from "completed" or "closed" toward "opened" and to understand the characteristics of interactions between users and designs. This new approach is expected to create an open-space integrating complexity and dynamics of users. At the same time, it emphasizes senses of user' body with synesthesia and non-determination. The focus is placed on user participation and sublimity rather than on aesthetic beauty, which kind of experience is called simulacre. By attaching importance to user participation, the work got free from the material characteristics, and acceptance from the old practice of simple perception and contemplation.

The boundaries between the subject and object and the beautiful and ordinary, from the perspective of this approach, are vanished. Now everything ordinary can become an artistic work. Western dichotomy and discrimination is not effective any more. And there is "de-construction" where there is perfect equality between ordinary daily life and beautiful arts. Thus today's landscape design pays attention to the user and uses newly perceived sensitivity by pursuing obscure and unfamiliar things rather than aesthetic beauty. Space is accordingly defined to take place accidentally as a happening and event, not as volume of shape. It's the true way to express spatiality of landscape design. That's an attempt to reject conventional concepts about forms and space, which served as the basis for landscape design, and to search for new things.

Key Words: Deconstruction, Synesthesia, Non-determination, Simulacre, Sublime

1. 서론

1. 연구배경 및 목적

디지털 미디어의 발달에 의한 정보 혁명은 정치, 경제, 문화 등 사회구조 전반에 커다란 영향을 미치면서 새로운 변화를 만들어내고 있다. 디지털 미디어 환경의 특성은 고정된 시대적 가치를 변전하는 것으로 바뀌었으며, 이 때문에 사회는 어떤 하나의 개념으로 규정짓기 어려운 이질적이고 혼란한 상황에 처하게 된다. 현대 사회는 모호함과 혼돈의 시대이며, 이미 현대의 철학과 문학, 건축, 예술 전반에 걸쳐 모호성과 복잡성, 다양성이 두루 나타나고 있다. 이와 같은 현상은 현대 사회가 이미 영역의 경계를 넘나드는 유기적인 관계로서 이질적인 요소들을 통합하고 있다는 것을 보여주는 것이다.

전통적인 조경설계에서는 순수성과 동일성에 대한 고정된 단일 구조 형태의 하나의 목적만을 위한 시각 체제로서 기능과 형태의 인과론적인 관계가 객관적 사실로 존재해 왔다. 그러나 최근의 작품들에선 탈현대의 철학적 담론과 뉴 패러다임에 기초해서 시간과 공간이

분리되지 않고, 나아가 다양한 요소들이 공존하며, 심지어는 이질적 요소들이 서로 개방되어 혼성되는 설계 경향들을 찾아 볼 수 있을 것이다(Noever, 1991). 이는 주로 상이한 분야인 건축, 토목, 미술, 철학 등에서 타 자적 주제를 개입시켜 작품에 의미를 부여하려는 경향으로 나타나고 있다. 이를 두고 포스트모던 비평가인 레슬리 피들러(Leslie Fiedler)와 이합 핫산(Ihab Hassan)은 전통적인 내용이나 형식을 벗어나 그것의 영역을 무너뜨리고 혼합시키며, 안팎으로 확장시켜 '경계를 넘어 간극을 메우고' 새로운 변종들이 생성되어 놀라울 정도로 개방되게 되었다(정정호, 1997: 375)고 평가하고 있다. 이러한 예로 상이한 분야와의 혼합된 조경설계의 대표라 할 수 있는 뒤스부르크 노드 파크(Duisburg Nord Park), 쇼우부르크 플레인(Schouburg Plein), 다운스뷰 파크(Downsview Park), 사이프레스 가든(Cypresses Garden), 셸트 방파제(eastern scheldt storm surge barrier) 등은 새로움을 넘어 충격으로 다가온다. 이러한 혼성된 장르들은 조경설계를 조화로운 형식과 아름다움에 대한 관조의 대상에서 벗어나 이용자로 하여금 강렬한 감정을 느낄 수 있도록 하는 매체로 인식

하게 한다.

본 연구에서는 장르 간의 통합이나 혼성 현상을 하이브리드인 일종의 해체 현상으로 보고 크게 형태적 변형인 하이브리드와 그로 인한 이용자의 자율적인 참여에 대해서 논하고자 한다. 이러한 작품에서 설계가가 이론과 작품을 통해서 보여주는 핵심 논리 속에서는 이용자 신체의 참여를 이끌어가는 개념을 깔고 있으며, 작품 속에 담긴 논리와 개념은 이용자의 구체적인 움직임을 통한 체험으로서 나머지를 채워나가는데 기여하는 것이다. 따라서 작품은 그 안에 의도적으로 깔아놓은 효과 구조가 이용자의 능동적 참여라는 영역과 만나게 됨으로써 비로소 하나의 완성된 작품으로 다가 오는 것이라 할 수 있다. 그러므로 전통적인 작품과는 완전히 다른 설계 작품들이 등장한 것이며, 이것의 수용 방식 또한 근본적으로 변화하고 있는 것을 의미하는 것이다. 이는 조경설계 구조를 열린 개념으로 인식할 수 있도록 변화를 가져왔다 할 수 있다. 즉, 조경설계의 새로운 지형도가 그려진 것일 뿐 아니라, 이 새로운 지형도를 읽기 위한 예술이론, 즉 미학도 역시 큰 내부적 변화에 직면하게 되었다. 분석 대상이 바뀌었다면, 그것을 읽고 해석하는 이론 또한 변화를 겪을 수밖에 없는 일인 것이다. 이러한 변화를 적극적으로 해석하려고 하는 미학 안에서의 시도인 하이브리드적 특징은 현대 조경설계의 미적 상황을 설명하는데 매우 필요하다고 할 수 있을 것이다.¹⁾ 이에 본 연구의 목적은 기존 관행인 완결된 작품 구조를 개방된 구조로 변화시키고, 이용자와의 상호작용에서 일어나는 체험 방식 또는 상황의 특성을 파악하고자 한다. 이를 위해 하이브리드 개념의 필요성을 제안하며 이를 매개로 하는 새로운 조경설계 방식을 탐구함에 있다.

2. 연구내용 및 구성

하이브리드에 의해 생산되는 결과물들은 작품 자체의 조형적 아름다움에 대한 재현보다는 이용자에게 영향을 미치는 상상력의 산물로 변화해 간다고 말할 수 있다. 따라서 전통적인 작품해석에 있어서 작품 내·외적 접근에 공통적인 '작가-결과물' 모델이 아닌, '작가-결과물-이용자' 모델을 제시하려고 한다. 다시 말해, 작

가와 이용자와의 상호작용 관계에 주목하는 것이다. 전통적인 방식의 수용 미학적 접근은 이용자의 행태 이론을 이용하고 있고 설계가가 이용자의 지각 방식과 행위를 예측하는 것으로 자신의 설계에 반영하는 것이었다면, 본 논문은 분석 대상이 '설계가에 의해 결정되는 사고유형'이 아니라, '작품(텍스트로서의 조경설계)'에 있다고 설정하고자 하는 것이다. 전통적인 방식과 다른 점은 이용자를 바라보는 태도에 있다. 즉, 현대조경설계에서 작품 분석을 함에 있어서 이용자는 수동적이고 부정적이지 않고, 능동적이고 긍정적이라고 봐야 할 것이다. 왜냐하면 전자에서 이용자는 설계가에 의해 예측되고 조정되는 존재라는 측면에서 수동적이고, 설계가의 예측에서 벗어날 가능성을 항상 가지고 있다는 측면에서 부정적이다. 반면에 현대조경설계에서 하이브리드는 이용자를 예측되는 존재로서가 아니라, 적극적으로 작품의 틈을 메워야 한다는 점에서 능동적이고, 이용자의 개입과 참여를 통해서 비로소 작품이 완성된다는 점에서 긍정적이라고 할 수 있을 것이다.

이와 같이 현대조경설계에 있어서 하이브리드는 형태적 변형인 장르간의 혼합과 능동적 이용자와 상호작용으로 그 기법을 두 가지로 분류할 수 있다. '이질적 요소와의 결합(hybrid)', '이용자 신체의 참여'가 그것이다. 이 두 가지 특성은 서로 밀접하게 연관되어 있으나, 명확하게 구분되지도 그 순서가 정해지지도 않는다. 따라서 본 연구에서는 열린 감각의 흐름으로서 이용자 신체의 참여가 조경설계에 어떻게 드러나는지를 살펴보고자 하는 것이다. 하이브리드는 능동적 이용자를 등장시켰으며, 이러한 특징은 이용자의 관조적 자세가 아닌, 신체의 체험으로 느껴지는 공감각성(synesthesia)²⁾, 공간을 채워나가는 비결정성(non-determination)³⁾으로, 이전의 균형과 조화를 이루는 시각적인 공간과 고착화된 공간과는 구별되는 것이다. 따라서 하이브리드적인 조경설계의 표현 유형 중에 특히, 이용자가 예술 작품을 완성하는 과정에 자율적으로 참여함으로써 다양한 체험의 상황을 확인하고자 한다. 이 상황을 의미하는 특징으로 공감각성, 비결정성은 하이브리드적 특징으로 설정하고 이 틀 속에서 각 흐름의 개념 형성과 전개를 고찰함으로써 하이브리드적인 조경설계의 전개 양상과 그 의미를 살펴보고자 한다. 이러한 하이브리드적

인 조경설계에 있어 공감각성, 비결정성은 진행되는 장, 절 속에서 상술하겠지만 이는 작품의 외관을 미적으로 향유하거나 정서적 감동을 받는데 있는 것이 아니다. 이는 새로운 상황들을 중첩시키면서 이용자 신체의 참여와 발생하는 상황에 의미를 두고자 하는 것으로 하이브리드적 특징이라 할 수 있을 것이다. 이것은 일상적인 공간(space)이 아니라, '지금 여기'에 있는 어떤 특별한 의미를 갖는 장소(place)의 특성으로 사건이 발생하는 장소를 전개시키고자 한다. 본 연구에선 이러한 개념을 이용자와 하이브리드적인 조경설계 사이에 비록 모호하지만 분명히 발생하는 '조건', 혹은 '사건'의 특성을 규정하고 기술하려는 하나의 방법론으로 활용하였다.

제1장의 서론에 이어 제2장에서는 하이브리드적 특징을 도출하고 이러한 특징으로 공감각성, 비결정성의 내적 개념인 시물라크르, 장소의 특수성, 존재 체험으로서의 숭고함, 시·공간 표현 특성, 이벤트로서의 공간 체험을 들어 3장의 조경설계의 작품 분석 틀로 사용하고자 한다. 이 개념들은 하이브리드적 관점에서 현대 조경가들의 이론과 작품 속에 담겨 있는 여러 담론의 성격의 이슈들, 주제와 기법을 분석하는데 유용한 틀이 될 것이다. 그러므로 이러한 하이브리드적인 조경설계에 있어 이용자의 적극적이고 자율적인 참여는 특정한 엘리트 중심의 예술과 일상의 구분을 와해하며, 펼쳐질 사건의 생성 과정과 새로운 미적 체험이 나타나는 현재 진행형이라 할 수 있겠다.

II. 하이브리드적 특성

1. 하이브리드적 특징

하이브리드는 서로 다른 종간의 접촉으로 인해 나타나는 변종들을 말한다. 예를 들어 대립적인 두 영역의 중간에서 양쪽을 넘나들며 경계를 낮추는 잠종적 존재로, 한 개체 내에 서로 다른 유전적 성질을 가지는 동종의 조직이 함께 존재하는 것이 아닌(송석호, 2003), 양간의 차이를 받아들여 새로운 종이 생성되는 것을 의미한다. 품종 개량의 개념이나 우성과 열성, 형태가 있는 것과 없는 것, 실제적인 것과 가상적인 것과 같은 대조와 이종(異種)의 개념에 의해 생산된 결과물이라 할 수

있다. 즉, 상반된 기하학적 도형들과 공간의 선결조건들을 해명하고 소비하면서 서로 맞서는 개체들의 통합을 통해 진화하는 결과물이라 정의할 수 있겠다. 그러므로 하나의 경계가 다른 하나와 구분하기 위해 적용되었던 것이라면, 하이브리드는 상이한 양쪽의 차이를 인정하는 것으로 두 가지 영역에 모두 관여하는 '사이'로서 역할하고자 하는 것이다. 이것은 구조상 위계가 없으므로 선후의 관계나 필연성의 관계가 없는 이질적인 요소들을 연결하게 되는데 이런 상호 이질적인 흐름의 연결은 그저 혼돈이 아니라, 이전과는 다른 새로운 질서로서의 연결을 의미하는 것이다. 예를 들어 건축이나 조경이나 하는 조직화의 특별한 무언가가 아니다. 기존의 고착화에서 벗어나 더 역동적이고 복잡한 다양한 요소들을 접속시키고 어떤 새로운 공간을 창출하는가 하는 것이다. 즉 통일성의 계기와는 상관이 없는 차이의 결합과 함께 사유하는 점이다. 차이의 사유와 양립할 수 있는 통일성은 스스로 변별적 성격을 지녀야 하는 것이다(Welsch, 2001). 이는 형태나 형상이 현재적인 어떤 것으로 미리 결정되어 있지 않고 언제나 다른 조건들과의 차이에 의거해서 현실화가 이루어지며 현재의 지배적 상태와 전혀 다른 방향으로 표현될 수 있다(이진경, 2002). 다양한 분야 사이의 경계선들이 와해되고 다질적(多質的) 조성(造成)이 이루어질 때, 혼효의 상태를 향하게 하는 것이 하이브리드적 특징이고 이러한 섞임을 통해서 새로운 방식의 삶의 양식을 창출하는데 의미를 두고자 하는 것이다. 따라서 양자택일적인 태도보다는 양자수용적인 태도로 명료성보다는 애매성을, 단순성 대신에 풍부성을 새로운 설계 개념으로 제시한 것이다.

하이브리드적 특징들은 단편의 조합을 의미하는 것으로 유기적 총체성을 파기시키므로 우연성과 충격 효과를 가져온다. 그러므로 이용자들은 전혀 예상 밖의 이미지를 느끼게 되는 것으로 표현 행위 그 자체에 의미를 두는 것이다. 즉 대립적 모순과 여러 대안들, 그리고 무엇보다도 상호 의존성과 상호 관계의 시각에서 사고하는데 유용한 정보를 제공하며 창조적 설계에 결정적인 영향을 끼친다 할 수 있다. 이러한 혼성의 방법은 공간의 기능과 관련된 확장과 수축을 향해 짜여지며, 중첩되고 상호 유입되는 비결정 상태의 공간들을 가능

하게 하고 있다. 이렇게 서로 상반된 요소들이 중첩되면서 이질성과 유사성을 동시에 내포하는 공간 계획으로 이것을 해석하는 이용자를 상호관계의 확장된 시각으로 보도록 기여하고자 하는 것이다. 이러한 작품의 효과 구조가 내재하는 이야기는 이것을 이해하고 지각하고 있는 이용자의 이미지, 기억, 잔상(after image) 등과 상호관련 속에서 하나의 완성된 작품으로 그 의미를 드러내는 것에서 비롯된다. 따라서 시각의 대상들이 자신의 신체와 공존하게 되면, 시각은 단일한 내재적 측면이라는 위치를 잃게 되는 것이다. 즉, 주관적인 시각은 명백히 시간적이라는 점이고 신체 내에서의 과정들의 전개라는 점을 깨닫게 된다(Crary, 1991). 따라서 이용자의 자의적인 세계에 부여한 것이라는 주관성의 사고가 팽배하게 된다.

그러므로 하이브리드는 본질상 이용자에게 해석이 열려 있는 의미의 다층구조를 지니고 있으며, 이용자의 능동적인 참여를 통해 구체화 된다는 점에 주목할 필요가 있다.⁴⁾ 이러한 특징은 이용자 신체 주관의 감각을 중요시 하는 것으로 공감각성(synesthesia)과 비결정성(non-determination)으로 나누어 살펴 볼 수 있다. 이것은 틀에 박힌 해석에 안주하지 않고 스스로 독자적인 해석을 찾아 나선 '나'라는 존재의 탄생을 의미하는 것이다.

1) 공감각성

하이브리드적 특징은 하나의 사물이 재현에서 차지하는 관조 속에 드러내는 정적인 감성인 내면적 감정이 아니라, 행동의 과정에서 감응으로 드러내는 우발적인 사건들을 끊임없이 접속시킨다. 이것은 이용자 신체로 느끼는 공감각적 체험으로 변용태적 공간을 매개한다 할 수 있다. 공감각은 하나의 감각이 다른 영역의 감각을 자극, 촉진시키는 일이라 정의할 수 있으며 즉, '결합된 감각'이라 칭할 수 있다. 하이츠 베르너(Heniz Werner)에 의하면 어느 특정한 자각이 그에 특수적으로 대응한 감각을 일깨우는데 그치지 않고 그 감각과 복합되어 있는 여타 감각까지도 일깨우는 현상을 가리킨다(Werner, 1926: 89)고 하였다. 하나의 자극을 동시에 둘 이상의 감각으로 지각하는 것으로 시각은 물론 청각, 후각, 미각, 촉각 등의 상호 얽힘을 말하는 것이

다. 이러한 공감각은 하나의 감각적 영역의 이미지가 다른 감각적 영역의 이미지와 상호 작용하여 통합된다. 이렇게 드러난 영역은 신체의 움직임과 결합되어 현상적 공간으로 구체화되는 것이다.

따라서 신체운동, 시각, 그리고 촉각은 총체적인 공감각적 감성 경험으로 새로운 공간의 생산을 인간 주체의 지각 기제의 이용과 뗄 수 없이 결합되는 것으로 공간을 체험하는 조건을 확립하고자 한다. 이는 구성적이고 질서의 결과가 아닌 어슬렁거림(derive) 곧 공감각적인 체험으로 공간을 경험하는 것은 지배적이었던 결정주의적이고 합리적인 당대 문화의 비판이기도 한 동시에(De Sola Morales, 2004: 134) 장르의 파괴이기도 하다.⁵⁾ 왜냐하면, 전통적 예술 장르는 우리 감각을 구별에 따라 만들어졌기 때문이다. 이 구분은 일견 타당성이 있어 보이지만, 생각지도 않은 이데올로기적 기능을 행사해왔고 우리의 감각을 구분하였으며, 그것에 수동적으로 맞추도록 하는 기능을 행사한 것이다. 우리의 감각은 원래부터 하나의 영역으로 개별화되지 않는다. 그것은 우리의 일상적 지각을 보면 알 수 있다. 우리는 일상에서 무엇인가를 볼 때 항상 청각적, 촉각적 느낌과 같이 떠올린다. 반면 장르화된 예술은 그러한 감각들을 엄격하게 분리시킨다.⁶⁾ 즉, 아름다운 '미(美)'라는 것을 일상과 동떨어진 영역에 구속시켰으며, 이데올로기 공간에서 현학적 유희만을 즐겼던 것이다.

그러므로 공감각성은 예술과 일상의 경계를 말소하고 이용자 참여 중심인 일상을 반영한 것이라 할 수 있다. 이는 기존의 '미'의 영역이 넓어진 것이라 해석되어 질 수 있겠다. 이러한 특징은 이용자의 참여를 중요시한 사건의 체험인 시물라크르를, 미적 아름다움보다는 숭고함을, 비가시적 특성을 지니는 장소의 특수성 등을 표현할 수 있을 것이다.

(1) 시물라크르

한 예술의 가치는 그것이 원본과 얼마나 유사한가에 의해 판명된다 할 수 있다. 재현과 모사를 기본 범주로 하는 전통적 이미지 생산 영역, 또는 예술 영역에서 가장 중요한 범주는 원본과 그것을 창조하는 예술가이다. 그러나 재현과 모사를 벗어나 시물라크르⁷⁾ 시대에서는 원본과 예술가에 대한 신화가 예전처럼 유지될 수 없

다. 기술적인 매체에 의해 생겨난 예술의 담론 형식, 특히 움직이는 이미지의 예술은 전통적인 체계의 미학 범주에 저항하는 것이다. 기술적인 매체를 통한 예술의 변형은 바로 원본, 작품, 작가, 창조자, 진리, 보편적인 존재 등 전통적인 미학들의 중심 개념에서 출발한다. 이러한 개념은 기술적 매체 예술에서 지양되고 무시되고 새로운 다른 것으로 대체된다 할 수 있다. 즉 정적인 것 대신에 역동적인 것으로, 기술 재생산 가능성과 시뮬레이션(simulation)이 원본을 대신하는 것이다.

이렇게 매체의 과도한 발달로 인해 정보가 과잉 공급되고 사물간의 거리 소멸이 일어나는 시대에 있어서는 현실과 재현간의 관계가 그 이전 시대와는 다른 양상을 띠게 되는 것이다. 모사 과정을 통해서 만들어진 모사물이 현실의 잣대가 되어버리는 가치 역전 현상이 일어나며 실제에 기초한 이미지가 재현되는 게 아니라, 실제와는 무관한 이미지가 생산되는 현대를 가리켜 보드리야르(J. Baudrillard)는 “시뮬라시옹(simulation)의 시대”(Baudrillard, 1984)라고 정의하고 이렇게 모방이나 재현과는 또 달리 지시 대상이 없는 이미지를 ‘시뮬라크르(simulacre)’라고 명명하였다. 그러니까 원본을 지시하지 않는 이미지, 이것이 시뮬라크르⁸⁾이다. 시뮬라크르가 실재를 대신하는 현상에 대해 보드리야르는 ‘실재가 이미지들이나 기호들의 안개 속으로 사라진다’라고 말하는데 이는 기호와 이미지가 실재를 대체해 버린다는 뜻이다. 즉, 현대는 실재를 잃어버리는 시뮬라시옹과 그 결과로 발생하는 시뮬라크르, 그리고 구분의 말소, 무차별, 탈 경계의 시대가 되었다는 것이다. 구분이 없어지고 거리가 소멸된 기호 세계에서는 재현할 인식 대상이나 인식하기 위한 거리가 소멸되어 재현이 불가능하기 때문이다. 과거 재현이론에서는 재현되는 실재를 가정하고 재현된 것은 실재와 다른 것으로 간주하였다. 즉, 실재는 현전이고 재현은 현전의 부재라는 것이다. 여기서 현전은 실재이고 모방은 부재라는 이분법이 가능한데, 보드리야르가 말한 시뮬라크르는 현전과 부재사이에 벽이 무너지고 현전과 부재를 동등하게 보는 것이다. 그러므로 보드리야르에게 있어서 시뮬라크르의 작용은 과거 재현에서처럼 반사적이거나 추론적이지 않고 핵분열적이고 발생론적이라(Baudrillard, 1984) 하겠다. 그러므로 시뮬라크르는 사건이 발생하는

과정을 탄생의 상태에서 포착하려 하기 때문에 순간을 중요하게 여기며, 사물을 완성의 형태로 고정된 것으로 보는 것이 아니라, 그때그때 새로이 발생하는 사건만이 있을 뿐이다. 즉, 예측되는 행위들로서 확정적이다 할 수 있다. 여기서 사건은 시뮬라크르적이라 할 수 있을 것이다. 이는 우리 몸의 차원에서 발생하는 것으로 우선은 눈으로 보고, 귀로 듣고, 손으로 만지고 하는 등을 하는 것이므로 구체적이다.⁹⁾

이러한 사건의 생성인 시뮬라크르는 공간적인 측면에서 이용자들의 움직임과 체험하는 행위로서 우발적 사건의 연속에 의해 규정지어진다. 따라서 정적인 고정된 하나의 실체로서의 상태가 아니라, 동적인 변화로서 다른 상태로의 변화의 과정이 중요하다. 여기서 사건들은 작품의 외관을 미적으로 향유하거나 정서적 감동을 받는데 있는 것이 아니라, 이용자의 적극적인 참여에 중점을 두고 발생하는 상황에 참여케 한다. 즉, 예술작품이 단지 대상으로서 주어지는 것이 아니라, 이것을 바라보고 체험하는 이용자와의 역동적인 접촉을 통해서 하나의 새로운 ‘차원’을 만들어 내는 것이다. 그러므로 시뮬라크르는 공간과 이용자의 참여를 통해 발생하는 감각으로 형태중심주의와는 대조적인 움직임에 응하면서 예측할 수 없는 우발적 순간으로 나타나는 것이라 할 수 있다.¹⁰⁾

(2) 장소의 특수성

장소(place)란 “장소자체로서 보여지는 대상이기보다는 직접적으로 지각된 대상이 아닌 마음에 의해 변형된 대상으로 본다는 측면에서 관념론으로 인정할 수 있다”(이석환과 황기원, 1997). 오히려, 장소는 현대도시 문명의 보편적인 혼돈 속에 특정한 강도의 지점을 고정할 수 있는 토대이고 시간 속에서의 형식을 갖춘 것이라 할 수 있다. 그러므로 인위적으로 조작된 습관적 기억이 아닌 ‘있었던 그대로’, ‘상황 그대로’, ‘그것이 행해졌던 장소와 시간 그대로’, 보존된 ‘순수기억’의 차원에서 맥락을 ‘표현(presentation)’해야만 장소성을 실현하게 되는 것이다. 이러한 장소성은 일상적인 공간(space)이 아닌 ‘지금여기’에 있는 어떤 특별한 의미를 갖는 장소의 특수성으로 어떻게 보이느냐에서 무엇을 하느냐, 어떻게 작동하느냐의 동사로서의 개념을 갖는다 할 수

있다. 즉, 재현된 결과물로서 공간을 구성하는 것이 아니라, 사건이 발생하는 장소를 전개시키는 것을 의미하는 것이다. 따라서 장소의 특수성은 정성적인 특성을 갖춘 동적인 장(場)으로서 장소의 맥락을 존중하는 것이라 하겠다.

이에 동시대 미학자 띠에리 드 뷔브(Thierry de Duve)의 장소에 대한 정의를 보면, 장소란 현장이라는 위치로 인하여 드러나는 정황을 지닌 자리, 곧 위상으로 풀이하고 있다. 즉 정황을 가진 자리가 장소(김상숙, 2004: 77)라는 것이다. 장소와 정황은 시간의 관념과 불가분하게 연관되어 있다. 이것은 자연과 어우러진 표현과 함께 우리의 일상으로서의 장소에 따른 '효능' 또는 '효과'로 보이는 표현이다. 동시에, 장소만이 지니는 현장의 조건으로 인하여 현실적인 환경과 둘레로 제약을 받기도 하고 때로는 장소성으로 전개되는 것이라 할 수 있다. 즉 장소와 밀접한 관련을 맺는 것으로 장소를 떠나서는 작품이 표현될 수 없고, 장소가 작품의 기본 조건이 된 그런 유형을 말하는 것이다. 이는 작품구조를 사물로서 대하는 것이 아니라, 환경에 의해 바라보고 장소의 특수성, 장소의 여건과 조건에 따라 전개되는 다양한 작품 산출을 접하는 것으로 다양한 현장의 여러 조건이 작품에 적극 상호 개입되는 것이라 할 수 있다.

이와 같이 장소의 특수성은 여러 차원의 비결정적인 의미와 영역을 담고 있는 통합적인 관계 개념, 정황과 장소의 인식되는 공간적 질서의 개념들은 다층적인 질서를 지닌다. 이는 장소에 연출되는 갖가지 상황 속에 일회적이고 우발적인 사건으로서 이용자가 작품을 대하는 순간, 움직이는 연속체로서 시공간 안에 이용자의 의식과 함께 있는 것이다. 즉, 이용자의 시공간 체험의 속성과 함께 하는 것이다. 결국, 장소의 본질은 궁극적으로 경계가 지나는 이중적인 의미와 동반하는 성질에 의하여 설명될 수 있다(김상숙, 2004). 이렇게 이중적으로 생성되는 개념은 다시 지각적이고 감각적인 체험과의 상호관계를 통해 구체화 한다는 것이다. 여기서 체험은 이용자의 신체의 참여, 즉 시각 위주의 체험이 아닌 직접적인 오감을 통하여 느낄 수 있는 공감각적인 공간을 의미한다. 이러한 사고(이성)와 감각(체험)은 균형을 강조하고 객관과 주관의 통합을 지향한 하이브리드적인 작품 속에서 잘 나타난다는 것이다. 그러므로

하이브리드적인 조경설계는 사물적인 차원 즉, 어떤 '것'이 아니라 시간의 산출과 그에 따른 과정으로 한 장소(place)가 되는 것이다.

(3) 존재체험으로서의 숭고함

숭고란 초월의 동경이 담긴 예술로서 애초에 표현해낼 수 없는 대상, 즉 고도의 관념적인 대상이라 할 수 있다. 숭고는 본질적으로 우리의 상상력, 우리의 이해능력을 벗어나는 것으로 인식 범위 바깥의 것이다. '아는 것'이 '존재하는 것'을 한정하는 모더니즘적 사고로는 포착해낼 수 없는 것으로 '무한' 내지 '초월'과 연결될 수 있다.¹¹⁾ 모더니즘 이후 소위 '탈 신비'와 함께 진행된 시대적 의식 전환은 결과적으로 존재의 어떤 깊이를 망각하게 만들었다. 하지만 보이지 않는 것을 생각해낼 줄 아는 인간의 추상적 사고능력은 현대에 와서도 역시 인간으로 하여금 현실을 살면서도 늘 초월을 동경하게 하고 있으며 또 그러한 욕구를 예술로 표출하고 있는 중이라 할 수 있다. 18세기 이후 잠잠하던 숭고론이 현대에 와서 다시 부활하여 논의되고 있는 현상도 이런 맥락에서 이해될 수 있을 것이다. 그러니까 고도의 정신적 작업인 예술은 그저 단순히 현실 세계를 반영하는 것으로만 그치지 않고 여전히 어떤 초월적인 것과도 관련될 수 있다는 점이다. 이것은 예술이 반드시 현실 다음에 위치하여 현실을 그려내고 재구성하는 현실의 가상 역할을 하는 것 이외에 다른 위치에서 다른 역할을 수행하는 또 다른 존재론적 지위를 지닐 수 있음을 인정한다 할 수 있다. 즉, 예술은 현실 앞에 위치하여 초월적 세계와 현실세계를 연결해 주는 감각적 매개기능을 수행할 수도 있는 것이다. 그랬을 때 예술에 의해 '지금 여기에' 감각 가능한 것으로 변환되어지는 '저 너머 세계'의 '그 무엇'은 아무래도 숭고로 나타나기가 쉽다. 왜냐하면 대상의 숭고함은 그 정체성을 파악할 수 없을 때 느끼는 것이기 때문이다.

이와 같이 숭고 개념을 예술 작품에서 구사한 바넷 뉴먼(B. Newman)을 들 수 있다.¹²⁾ 그는 작품으로 자신이 생각하는 숭고를 표현하고자 했을 뿐 아니라 '숭고는 지금이다(The Sublime is Now)'라는 글을 통해서도 자신의 그러한 예술 세계를 분명히 밝히기도 하였다. 또한 이런 뉴먼의 예술이 추구하는 숭고 개념을 적

극적으로 자기 이론에 끌어들여 현대 예술의 현상을 설명하고자 한 이론가가 바로 장 프랑소와 리오타르(Jean-Francois Lyotard)이다. 그는 현대 예술의 미학을 송고의 미학으로 간주하면서 '시간에 대한 문제' 그리고 '일어나고 있는가'라는 문제를 덧붙인다. 그에 의하면, 송고의 본질은 무엇보다도 사건성의 체험에 있다고 하였다.¹³⁾ 그것은 기대하지 않은 사건을 기다리는 두려움과 미지의 것을 느끼는 데서 비롯되는 기쁨의 혼합감정인 것이다. 따라서 리오타르는 모호성(obscurity)의 개념에 주목하고 있는데, 이 개념이 예술적 대상과 중간 매체를 낫설게 함으로서 그 주체로부터 거리를 만들어내기 때문에 이후 아방가르드의 방향 설정에 있어서 중요한 개념이라고 정의하였다(Lyotard, 1982). 그는 특별히 송고의 감정에서 나타나는 능력들 간의 극단적인 불일치와 부조화에 의한 모호성의 특성을 '이질성'이라는 말로 요약한다. 이질성은 무질서하고 형식이 없으며 불명료한 대상에 의해 촉발되는 강렬한 감정을 주는 하이브리드와 연관성이 있을 것이다.

2) 비결정성

작품의 구조에 있어서 비결정성은 자족적 성질로 완결되지 않고 이용자가 작품에 변화를 유도하는 것 자체가 의도되어 있음을 알 수 있다. 즉, 작품 자체가 아우라(aura)를 지닌 채 현실과 동떨어져 존재하는 것이 아니라, 개방적인 존재 방식을 띠고 있는 것이다. 따라서 이벤트적인 상황과 우연성을 개입, 일시적이고 불확실적 경향으로 이용자의 해석에 따른 '차이'의 놀이로 구성되는 것이라 할 수 있다.

(1) 시·공간 표현 특성

철학적으로 칸트에 의해 성립된 절대적 시간과 공간 개념이 현상학적 접근으로 경험적 실재적인 시간과 공간으로 인식되는 시공간 개념은 인간을 중심으로 하는 공간으로 변화하게 되었다. 이러한 변화는 공간에서 움직이는 이용자와 그 대상과의 관계를 다루는 시 지각 이론의 등장과 함께 공간 개념에 변화를 가져오게 되었다(최은희, 1998). 이것은 서구 근대에서 완성된 원근법이 근거하는 공간적 단일성을 해체시키고 시간과 공간의 연합에 의해 복수화된 시공간적 체험을 표현하려

는 큐비즘의 연결점을 생각해 볼 수 있겠다. 큐비즘은 과거의 회화가 단일 시점에 고정된 공간적인 측면만을 부각시킬 수 있었다면 오브제의 연속적 측면을 구성함으로써 공간이라는 한계성을 넘어서 시간까지도 지배하려는 시도였다(Fry, 1985). 즉 연속적인 것과 동시적인 것을 혼합하고 시간의 흐름 속에 위치한 종합의 요소들을 철저히 회화적 형태로 제시하려는 큐비즘의 시도는 공간 중심적인 회화에 운동과 시간을 투영하는 새로운 오브제의 해석 방식이다. 회화에 시간성을 반영하는 시도는 이미 인상주의에서 나타난다. 예를 들어 모네는 루앙 성당의 모습을 시간의 흐름에 따라 변화하려는 모습을 담아내려 했다. 비록 각각의 그림은 한 순간의 인상을 표현하고 있으나 일련의 그림들은 고정된 부동의 모습보다는 변화에 초점을 맞춘 것이다.

이와 같이 시·공간 표현 특성은 3차원적인 공간에 시간의 요소가 결합된 것으로 공간 속에서의 시간 변화에 의한 움직임에 고려하는 것으로 앞에서 언급한 것처럼 이용자가 이동할 때 공간에 대한 최초의 인상 위에 일련의 연속된 인상을 부가함으로써 공간의 4차원적 인식이 이루어지게 되는 것이다. 마치 특권을 지닌 일정 시점의 경관 경험을 거부하면서 동일 시·공간에 있는 경관의 다시점적 독해를 가능하게 한다. 즉 결정체적 공간이 아니라, 시·공(space-time)의 흐름 속에서 이용자와 여러 조건들이 결합되어 만들어져가는 과정(process)으로서의 의미를 함축하고 있는 것이다. 이는 이용자의 행위에 의한 사건들의 중첩으로 독립된 하나의 공간이 아니라, 서로 충돌하며 새로운 사건을 형성하여 이용자로 하여금 감흥을 불러 일으키는 것이다. 이러한 특성은 다양한 코드와 이질적인 효과를 얻어내 이용자의 새로운 정신적 의미를 부여하는 것을 말한다. 그러므로 불변적인 공간중심의 세계보다는 시·공간 연속체적으로 변화하는 세계를 반영하고자 하며, 시스템에 의한 예술이자 과정을 위한 모델로서 그 자체로서의 최종 완성이 아닌 것이다. 이것은 비결정적인, 펼쳐지는, 복수적인, 이질적인 흔재의 상태가 되도록 만들 때 비로소 가능할 것이다.

(2) 이벤트로서의 공간 체험

이벤트로서의 공간 체험은 물질들만의 집합보다는

공간, 움직임, 우연적 상황 등 이벤트들의 결합체에 역점을 두고자 하는 것이다. 즉, 프로그램 되지 않은 열려진 공간으로 이벤트를 위한 장소를 말한다. 이는 종래의 모더니즘 설계에서의 형태와 기능의 인과론적, 기계론적 조형 태도에서 벗어나 상대론적, 유기론적 관점을 취하는 것이다. 푸코(Paul Michel Foucault)는 이벤트를 말과 행동의 연속적인 흐름, 또는 형태와 기능의 인과론적 관계 “형태는 기능을 따른다(form follows function)”를 부정하는 개념으로 설명하고 있다. 그는 이벤트가 발생하는 공간이란, ‘차이의 장치(different setting)’로서 또 다른 가능성과 기회를 제공하는 드라마틱한 장치물이 내재된 장소를 뜻한다(Noever, 1991)고 하였다. 특히 비물질적인 환경의 개념을 강조하는 것이며 형태와 기능의 하이브리드, 그리고 시간의 흐름 속에서 상호 변화 가능성을 지원할 수 있는 점을 제안한 것이다. 따라서 “이벤트로서의 공간 체험은 비가시적인 흔적으로 남게 되는 인간행위, 즉 언어와 마찬가지로 시·공간 속에서 탈물질화 된다”(Tschumi, 1994).

그러므로 하이브리드적 특성은 많은 부분 불확정적이고 비예측적인 상황에 유연하게 대처해 나갈 수 있는 이용자 스스로의 자율성을 회복시키는 방향으로 공간이 설정되어야 하기 때문에 이러한 비가시적인 인간 행위도 설계에 중요한 조건과 변수가 될 수 있는 것이다. 즉, 하나의 단위적인 예술 매체에 대한 완전한 경험을 추구하는 대신에 하이브리드적인 설계는 무한히 많은 해석적 반응을 허용하는 포괄적인 상태가 되려고 함을 의미한다. 이는 상황 속에 체험함으로써 몰입의 결정체인 현전성을 방해하는 요소로서 이용자에게 작품을 시간 속에서 바라보게 하는 타자에 대한 열림이며, 일종의 불안정성을 겨냥하여 포섭함(엄기홍, 1997)으로도 볼 수 있겠다.

3) 새로운 공간해석

하이브리드적 특징으로 공감각성과 비결정성의 가능성을 검토해 보았다. 이러한 개념의 내적특징인 시물라크르, 장소의 특수성, 존재 체험으로서의 숭고함, 시·공간 표현 특성, 이벤트로서의 공간 체험을 새롭게 정의를 내리고, 이들이 추구하고자 했던 점은 다음과 같다.

첫째, 일상적 삶과 사고 그리고 이용자의 참여로서의

예술과 일상의 경계를 허물고 사회적, 공공적 기능을 결합시키고 있으며 환경적 장(field)으로의 확대, 그리고 불확정적인 인식 체계를 반영하려는 경향이 강조되고 있음을 알 수 있다. 둘째, 이용자의 적극적이고 동적인 참여 행위로 주체와 객체의 혼용을 이루었다. 셋째, 시·공간 제약에서 벗어나 다양한 장르와 자유롭게 결합하면서 공간의 영역을 확장시키고자 하였다. 넷째, 물질적 집합이나 형식에 얽매이지 않으며 자유로운 발상에 기초하여 이용자의 상상력을 끊임없이 유도하였으며, 이벤트를 통해 문제를 제기하고 전달하고자 하였다(그림 1 참조). 이러한 연구를 통해 단지 흐름 파악이나 각각에 대해 정의를 내리는 것보다도 이들의 새로운 관점과 태도를 수용하여 조경설계에서 새롭게 해석, 적용하고자 한다.

III. 하이브리드적 특성으로 본 현대 조경설계 사례 분석

하이브리드적 특징은 앞에서 언급한 바와 같이 작품 속에 내재하는 여러 층위들이 이용자의 능동적인 참여를 통해서 완성되어 간다고 할 때, 이를 채워나가는 주체, 즉 이용자의 참여는 설계의 중요한 변인으로 떠오르게 된다. 그 대신 설계자들은 이용자의 적극적인 참여 등을 통해서 얻어지는 이미지를 설계의 주요 테마로 설정했다고 할 수 있다. 이에, 오늘날 급변하는 시대 상

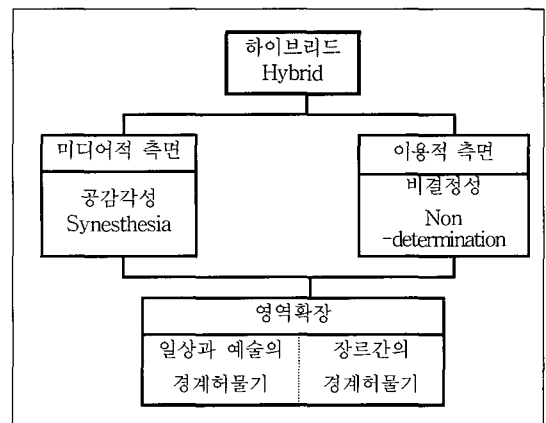


그림 1. 하이브리드적 특징의 다이어그램

황에 주목하여 하이브리드적 조경설계를 특징짓는 설계가와 작품에 대해서 살펴보도록 하겠다. 작품을 선정하는 데에 있어서는 작품의 표현 양상이나 비평가의 작품 해설을 근거로 작가의 설계 개념과 의도를 파악하고, 작품의 경향이 설계가나 그것을 체험하는 이용자의 일방적 관계 맺기를 시도하는 작가 중심의 태도가 아닌 이용자와 설계가, 이용자와 작품이 어떻게 소통하느냐에 대한 주된 요지를 지닌 작품을 선정하였다. 이러한 분석을 위해 선정된 총 7개의 작품은 위에서 제시한 하이브리드적 특징의 내적 개념을 토대로 하여 시뮬라크르적인 공간, 장소성의 체험, 신체 주관의 체험으로서의 숭고미, 시·공간 표현 방법, 이벤트로서의 조경설계인 다섯 가지로 제시하였다.

1. 조경설계에서의 공감각성

1) 시뮬라크르적인 공간

현대중심적 설계의 한계를 벗어난 아드리안 허즈(Adriaan Geuze)가 이끄는 West8의 설계 작품 중 빼놓을 수 없는 것으로 시간의 변화와 다양한 사건의 생성을 고려하고 이용자와의 관계를 중요시하는 로텔담의 쇼우브르흐 플레인(Schouwburg Plein)을 들 수 있다(그림 2 참조). 그는 바닥을 나무, 고무, 에폭시(epoxy), 철판 등의 포장 재료로 모자이크 처리하여 광장에 어떠한 특정한 기능을 부여하지 않으면서도 다양한 사건들이 자발적으로 일어날 수 있도록 사건의 발생을 유도하고 있다(김정호, 2004: 182). 또한 광장에 조성된 물리적 요소라고는 35m 높이의 4개의 붉은 색 크레인 모양의 가로등으로, 이용자가 설치된 부분에 동전을 넣으면 높낮이를 조절할 수 있다(Reed, 2005). 여기서 중요한 것은 비워져 있는 듯한 이 광장은 이용자들로 하여금 스스로 펜스나 천막을 치기도 하며, 지붕을 씌우기도 하는 등 다양한 사건들로 변화시킨다. 이것은 이용자로 하여금 자유로운 문화 경관 수용과 도시에 대한 가변성을 수용하는 시스템으로 도시 내 시공간적 관계에 따른 변화를 고려한 전략이다. 그러므로 공원에 비어 있는 공간의 존재는 어떤 확정적인 요소로 채워져 있지 않고 이용자의 참여에 따라 스스로 채워가는 가능성을 열어 놓은 것이다.

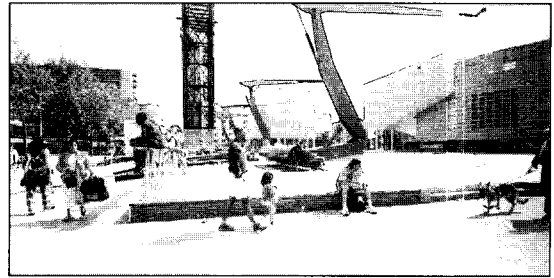


그림 2. 아드리안 허즈의 쇼우브르흐 플레인

자료: Topos, 2002: 100

이제 정형화된 공간은 사라지고 이용자의 참여 속에서 다양하게 펼쳐질 시뮬라크르만 생성되는 것이다. 이러한 시뮬라크르적인 체험은 이용자의 움직임으로 완성되는, 프로그램화 되지 않은 행위가 예상 밖의 결과로 전개되는 일종의 무대 장치적인 장소이다. 따라서 쇼우브르흐 광장에서 이용자의 능동적인 참여로 완성되는 것은 설계가와 이용자의 경계를 없애려는 전략으로 해석할 수 있겠다. 이것은 이용자의 참여로 수십 번 반복되는 이미지들 속에서 번식(breed)되어가는 것¹⁴⁾이다. 즉, 설계가는 창조한 작품 속에서 의도한 경험을 이용자에게 강요하는 대신에 이용자가 스스로 참여를 통해 다양한 의미의 층들을 완성해 나감을 말한다. 따라서 완결된 미적 공간으로서의 매력이 아닌, 변화하는 상황에 의미를 두고 있는 것으로 이용자의 일상과 예술로서 작품의 경계가 흐려지는 현상이라 할 수 있다. 즉 미적으로 아름다움을 추구하는 예술과 이용자들이 자극하고 그들의 활발한 활동을 요구하는 현실적 일상의 경계는 와해된다. 그것은 이용자들에게 그들의 판타지와 그들의 정체성을 돌려주는 것이다.

2) 장소성의 체험

장소의 특성을 강조한 최근 조경의 새로운 메카로 떠오른 작가는 네덜란드의 아드리안 허즈(Adriaan Geuze)로 대표적인 예로 셸트 방파제(Eastern Scheldt Storm Surge Barrier) 프로젝트를 들 수 있다(그림 3 참조).

아드리안 허즈는 장소의 특수성과 시공간 안에 미학적 가치를 주는 공간으로 기존의 폐기된 방파제에 새로운 아이디어로 이용자의 체험에 따라 자연이 새롭게 모

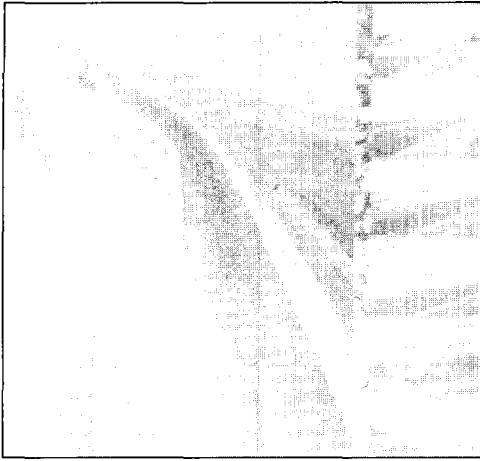


그림 3. 아드리안 허즈의 셸트방파제
자료: 배정한, 2004: 63

습을 드러내는 역동적인 공간으로 복원시켰다. 그는 거대한 띠 형태 안에 검정색의 홍합 껍데기와 흰색의 바다조가비 껍데기로 이 지역 새들의 주요한 서식지가 될 것을 고려하여 설계하였다. 여기서 검은색과 흰색의 스프라이프 패턴은 이용자로 하여금 거리를 두고 관조(觀照)하는 시각적 패턴이 아니라는 점이다(배정한, 2004: 11).

또한 이곳은 자동차를 통해서만 이동할 수 있는데 운전하는 운전자가 검정과 흰색의 조개껍데기와 새들로 이루어진 그래픽 패턴의 리듬을 타고 방파제로 올라갈 경우, 약 10m 높이에서 갑자기 거대한 바다의 광경이 펼쳐지게 된다. 이것은 작품 앞에서 거리를 두고 관조하는 시각적 구조가 아니라 작품이 열어주는 공간 안으로 들어가는 일종의 '해프닝'으로서 공감각적 체험이라 할 수 있다. 따라서 정지된 공간으로서의 작품은 '일어나는 사건'으로 바뀌는 충격 기법이라 할 수 있다. 이러한 체험은 주제인 이용자의 존재를 포함하고 있고, 이용자의 심리적 반응의 관계성을 따른 새로운 사고 즉, 공간 체험의 특이점이고 하나의 이벤트로서 또 다른 미적 체험인 것이다. 여기서 우리는 관조하는 내면적인 감정과 구분되는 객관적 상황에서 외적이고 역동적인 변용태(變容態)적 공간을 단적으로 볼 수 있다. 이는 대상이 아닌, 현재 처해 있는 시공간 안에 이용자들의 체험과 더불어 미학적 가치를 주면서 태어난다 할 수 있다.



그림 4. 아드리안 허즈의 사이프레스 가든
자료: Amidon, 2001: 19

또 다른 아드리안 허즈의 작품으로 사이프레스 가든(Cypresses Garden)을 들 수 있다. 이곳은 늪지 정원(swamp garden)으로 물질적, 문화적 체험을 통하여 대상지 변화의 모습을 보여주는 사례이다. 전통적 물질성과 관념적 비물질성의 간극 등에서 발생하는 개념으로 이질적 요소들을 결합하거나 이어주는 흐름(flow)을 의미한다(그림 4 참조). 이것은 완결된 '물체'로서 설계가 아닌, 가변적인 '장소'로 전환됨을 말한다. 이렇게 구체적인 장소에 귀속되는 장소의 특수성으로 그것의 영구불변성을 부정하는 계기가 된다. 여기서 특정 장소에 귀속된다는 것은 그 장소의 물리적 또는 의미상의 변화에 순응함을 의미하기 때문이다. 따라서 이곳은 이용자로 하여금 단순한 공간(space)이 아닌, 어떤 신비한 장소(place)로서 명상과 함께 특별한 감정을 느끼게 해준다. 이는 이용자의 신체적, 심리적 참여를 유도하고, 그러한 이용자의 체험이 작품의 의미를 이루는 주요 요소로 수용된다. 또한 우리의 눈의 상투성에서 해방시켜, 일상 사물들 속에서 미처 보지 못했던 것을 비로소 보게 한다. 즉, 작품과 이용자, 또는 설계가와 이용자의 관계가 규정하고 수용하는 일방관계에서 제안하고 반응하는 상호 대화의 방식으로 전환되는 것이다.

따라서 이러한 설계에서 만들어진 공간은 비물질적인 것으로 공감각적인 체험의 확대와 활동과 움직임을 중시하는 것으로 형태 자체보다 행위가 일어나는 장

로서의 공간이 되어야 할 것이다. 여기서 설계가는 작품을 이용자에게 정신적 육체적으로 흥미 있게 만드는 것으로 다분히 시각적이지 않아도 아이디어 자체로도 완성된 산물 못지않은 작품이라 할 수 있다.

3) 신체주관의 체험으로서의 숭고미

최근의 조경설계는 형태 중심의 체계에서 벗어나 부지의 잠재적 맥락을 고려한 비물질적 힘까지도 조경설계 안에 받아들여지고 있다. 이러한 사례로 이질적 공간으로서 옛 공장 건물을 허물지 않고 외관과 형상을 그대로 보존하면서 여기에 현대적 재료를 병치시켜 내부를 표현한 피터 라츠(Peter Latz)의 뒤스부르크 노드 파크(Duisburg Nord Landscape Park)를 들 수 있겠다(그림 5 참조). 이 공원은 옛 건물과 형상 이미지에 담긴 역사의 시간과 흔적을 상기시키는 수법이다. 여기에 새로운 프로그램을 도입하여 이용자의 다양한 이벤트를 수용함으로써 대상지의 역사를 암시하는 공원으로 통합시키고자 한다는 것이 그의 의도였다.

이 통합 전략은 진화하는 장소의 역사와 공원을 연계함으로써 이질적 느낌과 더불어 풍부한 경험을 주는 것으로 하이브리드적 특징으로 볼 수 있을 것이다. 따라서 이질적인 혼합으로 나타나는 효과를 얻기 위해 이용자와 작품의 관계를 확정하는 하나의 과정으로 작용한다는 점이다. 이용자들을 위한 공간으로 50m 높이까지 오를 수 있는 총포로나 수영장으로 변신한 냉각 탱크, 암벽 등반의 연습장이 된 콘크리트 굴뚝 등 부지에 담긴 모순의 흔적을 지우기보다는 노출시킴으로써 폐기된 장소에 생명력을 부여하고 있다. 이것은 새로운

장소와 문맥에서 대치와 반전을 통해 거부되면서 동시에 수용되는 가능성을 잠재적으로 보여주는 예라 할 수 있다. 즉 단일한 행위로서는 읽히지 않고 보이지 않는 이미지가 참조가 되는 것으로, 예술적 실행과 현실은 중첩되고 다분히 공감각적인 차원으로 나아가 미적인 아름다움보다는 숭고미의 기호를 갖는 미적 표현으로 해석되어질 수 있을 것이다.

이렇게 뒤스부르크 노드 파크는 기존의 공원 형식과는 다른 모습을 보여주고 있다. 왜냐하면 미는 형식의 창조를 의미하나, 여기서는 미의 분석론을 가지고는 설명할 수는 없기 때문이다. 따라서 형식의 파괴와 더불어 시작되는 숭고의 요소들, 말하자면 현장성, 사건성의 계기를 놓치지 않고 있다는 점이다. 여기에 '지금 여기'라는 현장성 즉, '장소'란 하나의 시점을 갖춘 원근법의 도움으로 펼쳐지는 시각적 환영의 세계가 아니다. 마치 자기장처럼 공원을 찾은 이용자 앞으로 펼쳐지는 공감각적인 실재인 셈이다.

2. 조경설계에서의 비결정성

1) 시·공간 표현방법

21세기 도시에 대한 새로운 해석의 예고로서 "중심도 주변도 없는" 제국의 네트워크를 간과 한 램 쿨하스(Rem Koolhaas)는 개방적인 공간을 창출하는 전략으로 탈중심성¹⁵⁾의 개념을 내세운다. 이러한 개념은 변화하는 프로그램과 예측 불가능한 인간 행위의 자율성을 인정하는 것으로 프로그램에 의하여 완전히 결정되어지는 것에 대한 사고를 비판하는 것이다.¹⁶⁾ 따라서 설계적 전략의 표현을 위한 다층, 중첩의 다이어그램을 사용하고 있으며, 참여형 계획(non-programmed use)으로 사용 방식과 행태가 정해져 있지 않은 시·공간 표현 방법을 지향하고 있다. 이것은 개방형의 프로젝트로서 프로젝트 자체의 완결성은 존재하지만, 미래의 상황변화에도 충분히 대응할 수 있는 '프로그램의 불확정적' 성격을 가리키는 것이다.

이러한 사례로 램 쿨하스의 '나무도시(Tree City)' 설계안은 공원의 완공 시기를 15년 후를 내다보며, 공원의 경계가 모호한 열린 공간에서 시간에 따라 진행되는 예측할 수 없는 공원의 성장 과정의 잠재력을 중시하고

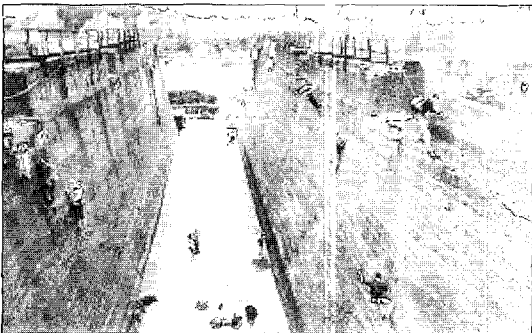


그림 5. 피터 라츠의 뒤스부르크 노드 파크
자료: Peter Reed, 2005: 129

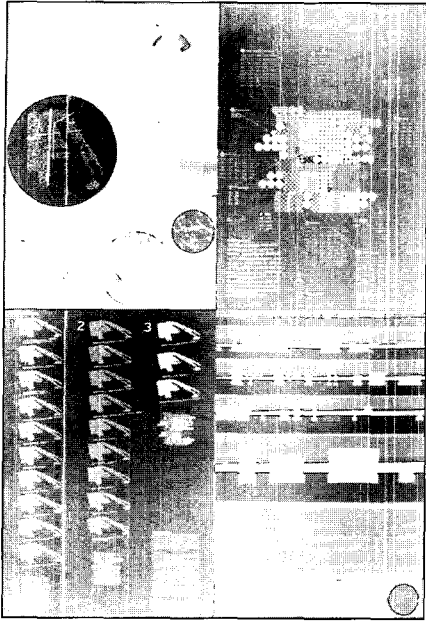


그림 6. 램 쿨하스의 나무도시

자료: 배정환, 2004: 116

있다(그림 6 참조). 이를 표현하기 위해 완결된 마스터 플랜이 아닌 단계별 다이어그램으로 15년간 걸친 과정을 계획하는 것이다. 즉, 공간의 형태를 구성하는 것이 아니라, 행위를 조직하는 과정 중심형이라 할 수 있다. 램 쿨하스 또한 당선안인 설계 경기의 목적에서 '설계란 시간의 흐름에 따른 변화와 성장에 대하여 열린 채로 대상지의 변형을 시도하고 구성하는 것이다'라고 하였다. 이러한 규정에서 알 수 있듯이, 그의 개발 전략은 오히려 사물을 '재현'하려는 인식의 태도보다 시공간 안에 벌어지는 미지의 '사건'을 표현한 것이라 할 수 있다. 따라서 사물의 상태가 아니라, 어떤 상태에서 다른 상태로서의 변화를 의미하는 것이다. 즉 고정된 하나의 실체로서의 상태가 아닌 다른 상태로의 변화의 과정이 중요하다 할 수 있다. 이러한 전략은 설계가의 머릿속에서 또는 설계 도면에서 완벽한 아이디어를 구성하여 만들어진 결과물이 아니라, 최소한의 다이어그램을 조성해서 어떻게 이 공원이 생성하고 바뀌는지를 대지 자체에 맡기는 것, 오가는 이용자들의 참여에 맡기는 것이다. 그러므로 설계 작품이 대상을 구현하는 재현(representation)이 아니며, 고착화된 코드로서 설계 또한 아닌 것이다. 이는 무엇과 더불어 작동하는지, 무엇

과 접속해 강도들을 창출해내는지, 다른 영역들과 접속해 어떤 다양체(multiplicity)를 만들어 가는지 등이 중요할 것이다.

2) 이벤트로서의 조정설계

버나드 츠미(Bernard Tschumi)는 공간, 움직임, 이벤트의 측면에서 다음과 같이 정의한다. "이벤트는 다양함(differences)이 조합된 장소를 말한다"(Tschumi, 1994). 이것은 열려진 공간으로 이벤트를 위한 장소를 말하고 세 개의 층위가 만들어 내는 다층적인 관계구조 속에서 만들어진다고 보는 것이다.

그의 작품 중 라빌레트 공원(Parc de la Villette) 계획에서는 다수성의 개념으로 즉, 서로 간에 아무 관련이 없는 사물들을 다수성과 관련지어 설명할 수 있다(그림 7 참조). 이것은 철학, 심리학, 영화 기법을 적용하였으며, 기존의 전통적인 기능과 형태라는 대립적 요소들의 위계를 무너뜨리고, 이질적인 부분의 상호작용으로 새로운 행위나 이벤트 등을 기대하고 있다. 즉 물질적, 가시적인 요소에서 벗어나 비물질적, 비가시적 요소로 향하고 있는 것이다(Tschumi, 1994). 츠미의 이러한 태도는 통일된 논리에서 나오지 않는 이질적인 공간(heterogeneous space)의 혼합으로서 하이브리드적 특징이라 할 수 있다. 또한 라빌레트 공원에 있어 폴리(follies)의 사용은 특정한 기능을 위한 형태가 아니라, 시간의 흐름 속에서 이용자의 참여, 이벤트들이 우연적으로 결합되어 새로운 상황을 발생시키게 한다(Noever, 1991). 즉, 기존의 고정화되고 정적이었던 공간의 의미를 전복시키고 새로운 문화적 이미지를 효과적으로 얻

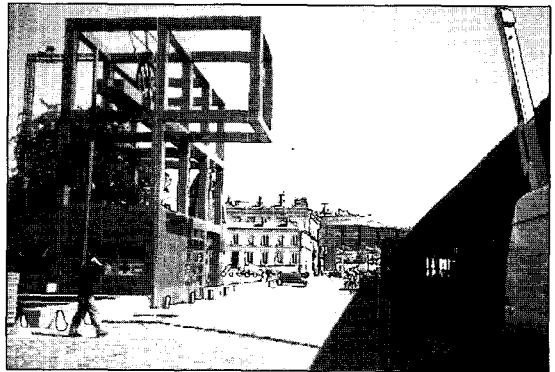


그림 7. 버나드 츠미의 라빌레트 공원

기 위한 환경 장치(Tschumi, 1994)인 셈이다. 또한 부지의 위치를 파악할 수 있는 점의 요소인 폴리과 선의 요소를 부각시킴으로써 공간은 한층 동적이고 자유로워진다. 그리고 면적 요소는 놀이, 게임, 위락, 판매 시설 등과 같은 동일한 재료로 마감됨으로 프로그램으로부터 자유롭게 되는 것이다. 그 결과 면적인 요소 전체는 결정과 비결정이 섞여 있는 다중성의 공간이 창출되며 이용자의 행로에 따라 다양한 의미로 발산될 수 있는 가능성을 지니게 된다. 따라서 이용자에게 새로운 체험, 즉 행위가 일어나는 것을 의도하는 전략이라 할 수 있다. 즉 이질적인 구조의 상호작용으로 다소는 우연적이고 비결정적인 인식 체계를 바탕으로 많은 가능성을 생성하는 이벤트로서의 공간 체험이라 할 수 있겠다.

다른 사례로 FOA(Foreign Office Architect)의 요코하마 항만 터미널(Yokohama International Port Terminal)을 들 수 있다(그림 8 참조). 이 작품은 내부와 외부, 기존의 지면과 인공적인 지면, 수직적인 구분까지 모호하게 하고 서로 섞여있어 새로운 장소로 변모한다(송석호, 2003). 이러한 인공의 대지는 각종의 시설과 프로그램이 있는 형태 위주의 공간을 디자인했다기 보다는 시간에 따라 이용자의 동선에 교차가 생기고 대립되는 요소를 통해 발생하는 이벤트와 사건의 공간을 극대화시키고자 하였다. 이는 많은 선택적 통로와 갈림길을 뚫으로써 역동적인 것과 정적인 것 사이의 경계를 제거하고 많은 이벤트를 접함으로써 이용자들의 긴장감을 증대시키고 있다. 또한 터미널의 시설과 도시 레저 시설의 배치적 관계를 전환하여 시민들과 여행자들의 동선의 중첩을 발생시킴으로서 시스템간의 상호작용을 증대시키는 것이다. 이러한 비결정적인 프로그램의 이질성을 인정함과 동시에 연속선상에서 밀접하게 얽히고 있음을 보여준다. 따라서 요코하마 터미널은 갖가지 변화가 가능한 구조로 어떠한 가상의 상황에도 대처할 수 있는 지속적인 환경을 이끌어 내고 있는 것이다. 즉 기존의 주차 구획을 때로는 고속도로, 램프, 주차장, 지붕으로 사용 혹은 나이트클럽, 운동장, 교회, 식당 등 다른 프로그램을 유발할 수 있도록 하였다. 이것은 혼돈 상황을 수용하기 위한 전략과 이벤트로서 작용하고 있는 것이다. 이는 탈중심화와 비위계적 구성으로 이질적 상호작용과 간섭에 의한 혼종, 변종을 생성으로 이질화,



그림 8. FOA의 요코하마 터미널
자료: 배정한, 2004: 178

차이화의 활성화 시간, 프로그램, 대지, 이용자의 체험에서 나타난다. 즉 복합적, 지속적인 생성의 변형, 진행의 과정으로서의 끊임없이 흐르는 과정이 순환, 공존에 의한 네트워크적 접점에 의해 공간화 되면서 넓은 의미로 영역 확장이라 할 수 있다.

따라서 하이브리드적인 조경설계는 독립된 완결 구조의 연속체가 아닌 열린 체계로 재구성됨으로서, 이용자의 참여가 그들 자신의 시공간을 형성함으로써 주체를 포함한 다양한 이벤트의 장을 형성할 수 있다는 점에 있다. 이것은 중심이 없는 공간을 만드는 것으로 중심이 없다는 것은 모든 공간을 공용 공간으로서 이용자의 적극적인 참여로 완성되는 설계 구도를 말하는 것이다. 즉 내부와 외부, 주체와 객체간의 이분법적 분리를 극복하고 공간간의 상호 소통적인 환경을 구성함을 말한다. 그러므로 이벤트로서의 조경설계는 이용자의 참여예술로서 하이브리드적 특징인 예술과 삶의 문화를 통합시킨 사례로 의미가 크다 할 수 있다.

3. 결과의 종합

이와 같은 일련의 변화와 논의 속에 하이브리드적 특성은 조경설계의 한 영역으로 자리 잡게 되었다. 최근의 조경설계 경향을 보면 이용자가 직접 작품에 개입하여 변화를 가져오고 이를 체험하는 인터랙티비티가 더욱 강조되고 있는 것을 볼 수 있다. 따라서 작품들의 특징을 항목별로 나누어 종합해 보면 다음과 같다.

① 시뮬라크르적인 공간: 발생하는 상황으로서의 이

용자 신체의 체험 강조와 이용자의 다양한 참여 속에서 의미의 층위를 부여하고 있는가에 대한 여부

- ② 장소성의 체험: 대상지 자체의 잠재력을 극대화하고 변화에 유연하게 반응되었는가에 대한 여부, 일상적인 공간이 아닌 '지금 여기'에 있는 어떤 특별한 의미를 갖는 장소의 체험으로서 정성적인 특성을 갖춘 동적인 장을 중요시 하였는가에 대한 여부
- ③ 승고미: 서로 상반되는 요소들이 중첩하여 형식이 아닌 내용과 연관되며 감동을 주면서 체험되었는가에 대한 여부
- ④ 시·공간 표현방법: 완결된 작품보다는 이용자 참여로 만들어가는 과정 중심적인 설계 기법을 적용했는가에 대한 여부, 장소의 변화하는 요구에 실용적인 다이어그램이 표현되었는가에 대한 여부
- ⑤ 이벤트로서의 공간 체험: 이용자가 작품의 성립 과정에 참여함으로써 우연적이고 불확정적인 상황과 이벤트를 발생시킬 수 있는 장치가 있는가에 대한 여부

이와 같이 연구 결과를 토대로 제시된 하이브리드를 통한 조경설계의 새로운 방향성은 다음과 같은 의미를 가진다고 요약할 수 있겠다. 첫째, 하이브리드적 특징을 바탕으로 하는 현대 조경설계는 기존의 탈맥락적이고 시각중심주의, 이성중심주의의 이데올로기와는 달리 사회·문화적 맥락, 그리고 타자성의 인정과 함께 이용자 참여를 보다 깊게 확장시킴으로서 '개방적 휴머니즘'을 지향하는 점이다. 둘째, 이것은 디지털 문화가 궁극적으로 치닫고 질서와 무질서가 혼재하는 이용자와 조경설계 사이의 경계면을 최적화하는 참여적 논리로서 주체와 객체간의 혼성을 이룬다.

따라서 이용자와의 상호작용으로 이용자가 작품을 완성하는 과정에 참여함으로써 개인적인 경험을 통해 다양하게 체험되는 열린 작품에 대해 살펴보고 이러한 하이브리드의 경험 방식 또는 상황을 의미하는 특징으로 공감각성, 비결정성의 내적 개념을 설정하였다(그림 9 참조). 아울러 내적 특징들을 각 작품의 특성을 분석하는 방법론으로 사용하였다. 이러한 개념들은, 비트겐슈타인(Wittgenstein)의 표현에 따르면, 가족 유사성(family resemblance)을 지니고 있어서 서로 향하는 방향이 다르면서도 부분적으로 연쇄되어 복잡한 방식으로 엮여 있다고 하였다. 이 복잡한 실타래를 따라 우리가 살고 있는 시대적 양상의 윤곽을 가장 예민하게 그린 작품들을 살펴보았는데(표 1 참조), 앞에서 사례를 든 현대조경설계 7개 작품 중 공감각성의 특징으로 시물라크르적인 사건의 체험이 두드러지는 작품은 아드리안 허즈의 쇼우브르흐 광장과 셸트 방파제, 사이프레스 가든을 들 수 있다. 또한 사이프레스 가든, 셸트 방파제, 뉘스부르크 노드 파크, 다운스부 파크의 특징은 장소의 맥락과 비물질적 감각성을 바탕으로 한 장소성의 체험이 강조되었다. 이에 미적인 아름다움보다는 승고미를 강조한 사례는 뉘스부르크 노드 파크, 사이프레스 가든에서 발견할 수 있다. 비결정성으로 시 공간 변화에 따라 이용자의 참여를 유도한 작품으로는 아드리안 허즈의 쇼우브르흐 광장, 램 쿨하스의 다운스부 파크, 추미의 라빌레뜨 공원, FOA의 요코하마 터미널을 들 수 있다. 이벤트로서의 체험을 극대화시키고자 한 사례로는 라빌레뜨 공원, 쇼우브르흐 광장, 뉘스부르크 노드 파크, 요코하마 터미널을 들 수 있겠다. 따라서 사례를 든 작품들의 공통된 특징은 시·공간 표현방법을 두루 갖추고 있고 시간 속에서 변화할 수 있는 내적 복수성(inter multiplicite)¹⁷⁾으로 하이브리드적 특성이라

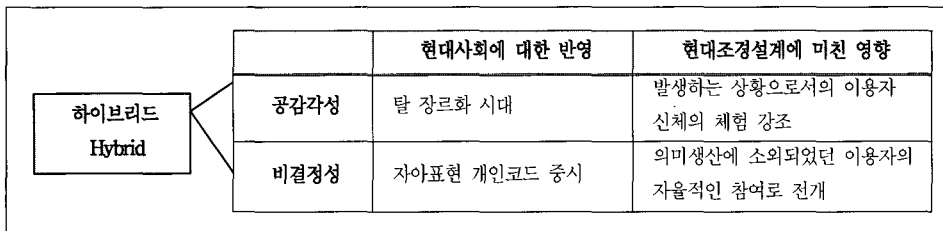


그림 9. 하이브리드적 특징

표 1. 하이브리드적인 조경설계 종합결과표

작가	작품명	문헌	항목				
			공감각성			비결정성	
			① 시뮬라크르적 인 공간	② 장소성의 체험	③ 승고미	④ 시·공간 표현방법	⑤ 이벤트로서의 공간체험
West8/ 아드리안 허즈	Schouburg Plein	배정환(2004)	○	-	-	●	○
		김정호(2004)	●	-	-	●	○
		Reed(2005)	○	○	-	●	●
		Geuze(1993)	○	-	-	●	●
	Eastern scheidt storm surge Barrier	배정환(2004)	-	●	-	○	-
		김정호(2002)	●	●	-	○	○
		김연금과 김대용(2001)	-	●	-	○	○
		Lootsma(1995)	○	●	-	●	●
	Cypresses Garden	김정호(2004)	●	●	○	○	○
		Arridon(2001)	○	●	-	○	-
박윤진과 김정윤(2001)		○	●	○	●	-	
피터라츠	Duisburg Nord Landscape Park	Robertshafer(2000)	-	●	-	○	-
		Steinglass(2000)	○	●	●	●	●
		배정환(2004)	○	●	●	●	○
		Reed(2005)	○	●	○	●	○
		배정환(2001b)	○	●	●	●	●
램 쿨하스	Downsview Park	Koolhaas(1985)	○	●	-	●	○
		Koolhaas(1998)	○	●	-	●	○
		Patteeuw(2004)	○	●	-	●	○
		신근혜(2004)	○	●	-	●	○
		배정환(2004a)	○	●	-	●	○
버나드 추미	La Villette Park	Tschumi(1994)	○	○	○	●	●
		Noever(1991)	○	-	-	●	●
		권영걸(2001)	○	-	-	●	●
		길성호(2003)	●	○	-	●	●
		박정욱(2001)	-	-	-	●	●
		Tschumi(2001)	○	-	-	●	●
FOA	Yokohama International Port Terminal	여상현(2001)	○	-	-	●	●
		김한배(2005)	○	-	-	●	-
		이준석과 임동언(2001)	-	-	-	●	○
		송석호(2003)	○	-	-	○	●

● : 그 항목이 실증되어 있다, ○ : 그 항목이 논의되고 있지만 실증성이 없다, - : 그 항목이 논의되어 있지 않다.

할 수 있을 것이다.

IV. 결론

본 연구에서 사례를 든 조경설계들은 시각적으로 현
존성에 의지하는 형이상학적 장식의 차원을 넘어서 이
용자의 복잡한 존재 양태에 깊숙이 자리잡고 거기에서

부터 삶의 양분을 부단히 공급하는 인식의 전환이었다고 평가할 수 있을 것이다. 그렇다면 조정설계도 일종의 텍스트의 차원에서 다른 모든 텍스트들과 어울어지면서 텍스트적 삶을 살게 될 것이고 창조성은 유일성 대신에 하이브리드 사이에서 실천적 창조성으로 다시 태어난다 하겠다. 이러한 타 영역간의 접촉, 또 이것을 바라보고 체험하는 이용자들의 다양한 측면을 허용하는 다원적 측면과 끊임없이 새롭게 만들어지는 생성의 개념을 가지고 진행 중인 작품을 살펴보았다. 특히, 이러한 작품은 물리적 환경과 인문환경에 관한 컨텍스트를 추구하여 변화하는 자연의 과정과 현상을 조정설계로 표현하고자 하였다. 여기서 '경관의 의미'란 창조되어지는 것보다는 지역적인 문화의 근원으로부터 이끌어 나오는 것이라는 개념 아래 그 지역의 문화와 역사를 반영하는 설계가 한 부류를 이루고 있다. 또한 기존의 질서를 부인하고 이를 해체시킴으로써 과거와 완전히 다른 새로운 질서를 창조하려는 해체주의적 접근도 하나의 경향으로, 모더니즘의 전통적인 공간 구성이나 잘 짜여진 기하학적 형태 대신 깨어지고 뒤틀린 듯한 구성과 상이한 요소의 단편적인 접합을 통해 개체의 자율성을 표현하고자 하였다. 이것은 이용자로 하여금 단일하고 절대적인 의미를 발현하는 것이 아닌, 다양함 속에 섞이고 충돌하는 다차원적 공간으로 체험된다. 즉, 닫혀진 형식(form)에서 열린 체계(system)의 일부가 되어가는 현상으로 이용자와의 접촉으로 끊임없는 운동이 발생하는 것이다. 따라서 하이브리드적인 조정설계는 설계가 창조한 사적 세계가 아니라, 그 의미가 이용자들의 참여로 무한히 지연되면서 하이브리드적인 공적인 장소가 되는 것이다. 이것은 일상과 예술의 결합이라는 측면을 포함하고 있는 것으로 영역의 확장이라 할 수 있다. 따라서 설계가는 이용자의 참여의 다양함을 위해 실존하는 것과 이미지들을 결합시키는 하이브리드를 실천하고 그들 스스로 모든 영역과 조건들을 시스템적, 생태학적 관점으로 인식하는 사고의 전환이 필요하다고 판단된다. 그 동안 대상을 보는 방법이 과학화되고, 계량화되고, 합리화되어 우리의 감각을 억제시키는데 있었다면, 바로 이러한 반성위에 '차이'를 받아들이는 하이브리드로 창의적 실천이 필요하다 하겠다. 이로서 하이브리드적인 조정설계는 대립되는 이분법의

질서, 이성과 감정, 객체와 주체, 프로그램과 다이어그램 등을 화해시키기 위한 매개체가 되는 것이다. 여기에 비결정적인 공간들의 틈을 채워나가는 존재자로서 이용자 신체 중심의 능동적인 참여 방식에 주목하고자 하는 것이다. 이것은 물질(matter)보다 상황(situation)에, 오브제(object)보다 관계(relation)에 관심이 있는 것이다. 왜냐하면 인간의 삶에는 경험과 느낌에 따른 주관적이고 공감각적인 의미가 내재되어 있기 때문이다. 그리하여 현대조정설계는 현실을 외면한 채 우리의 삶과 동떨어진 공허한 설계가 아니라, 우리가 일상적으로 만나는 구체적인 문화적 현상으로부터 그 추동력을 얻어야 할 것이다. 나아가 조경은 자연과의 조화를 통해 조급함과 과도한 소비주의의 양적인 추위에서 벗어나 이용자의 삶을 만족시키는 질적인 삶을 지향하게 될 것으로 생각되어진다. 다만, 이러한 새로운 '침단의' 사유를 받아들여 근대의 전통을 여지없이 비판하는 것은 아니다. 동일성이나 과학이 차이나 창조를 억압할 때 생기는 우려들을 비판하는 것이다. 극단적인 측면의 강조는 또 다른 이분법을 낳는 것이기 때문이다. 즉, 본질주의를 근거로 영역의 고착화가 아닌 상황에 따라, 시대에 따라 그리고 자율적으로 유연하게 추구되어야 할 것이다.

따라서 현대 조정설계의 두드러진 특성을 하이브리드로 보고자 하는 이유가 여기에 있는 것이다. 혼성이나 통합된 현상은 조경의 정체성을 위협하는 것이 아니라, 오히려 조경의 영역을 확장시켜줄 수 있는 계기가 되었음을 말할 나위도 없다. 바로 이런 것이 그 전까지 조경을 출발하는 준거로 삼아왔던 형태나 공간에 대한 관습적 개념의 인식의 전환을 이루어, 현대조정설계의 새로운 미적상황을 설명하는데 기여할 것으로 사료된다.

주 1. 현대조정설계의 특징은 개념적으로 미학의 테두리 안에 있다고 볼 수 있다. 이는 과거와는 달리 미적 대상으로서의 물질성보다는 컨셉이 중요시되고 있고 또 그에 따른 비평과 이론의 자리가 필요하다는 점이다. 즉 작품이 제시되었을 때 미학적 토대 없이는 작품의 현상적 측면만 볼 수 있다는 것이다. 또한 현대조정설계가 현상적 측면만 이해되는 것이 아니라, 눈에 보이지 않는 바탕에 깔려있는 이론들의 이해가 필요하다고 판단된다.

주 2. 공감각이란 단일한 감각을 일깨우는데 그치지 않고 그 감각과 복합되어 있는 여느 감각까지도 일깨우는 현상을 가리킨다. 본 연구에서 공감각성은 감각간의 혼성으로

최근에 들어와 시각의 절대성에서 벗어나 하위개념이었던 여타 다른 감각 들을 부각시키려는 탈근대 움직임이라 할 수 있다.

- 주 3. 비결정성(non-determination)은 하나의 고정된 의미를 발현하는 완성된 작품, 즉 이용자와는 무관하게 작가에 의해 그 의미가 결정되는 자율적 대상이 아니라, 이용자와의 상호작용 속에서 생성되는 산물임을 암시한다.
- 주 4. 하이브리드적 특징은 이용자의 참여로 구체화되는 개념 제시로서 미니멀리즘과 상호 텍스트성(intertextuality)을 들 수 있겠다. 미니멀 아트에 대해 마이클 프리드(M. Fried)는 언급적이고 상황적이라고 하였다(Fried, 1967). 이것은 관조적이기 보다는 작품과 관람자와의 상황에 처해 있는 직접적인 신체의 참여로 사물을 대하는 것이다. 상호 텍스트성은 텍스트의 상호 관련성으로 이를 정의한 크리스테바(J. Kristeva)는 수직적 관계와 수평적 관계로 변별한다. 전자는 장르와의 관계, 후자는 작가(작품)와 이용자의 관계로 새로운 의미작용에 참여케 한다는 것이다(Allen, 2000: 30-35).
- 주 5. 예를 들면 낭만파는 회화와 음악을 결합시켰고, 바그너는 종합예술 창작 과정에서 빛과 소리의 감각적 상상을 달성하려 하였다. 오딜롱 르동(Odilon Redon)은 '교향악적 회화'라고 자칭했고, 1905년경 리투아니아의 신비주의적 음악가 추리니스(M. K. Ciurionis)는 회화로 방향을 틀어 교향악 악장의 성격이 부여된 채색 구성물을 그려냈다(이영철, 1999: 493). 회화에 있어서 칸딘스키(Wassily Kandinsky)는 장르의 구분이 붕괴됨에 따라 예술가들은 자연 속에 존재하는 사물을 재현해야 하는 의무에서 해방되어 자신의 내적인 감정을 자유롭게 표현할 수 있게 되었다고 하였다. 이를 위해 예술가들은 감각들 간의 장벽을 허물어야 하며, 냄새·소리·인상·분위기를 각기 다른 색깔들과 결부시켜 표현해야 한다(권영필, 1997)고 하였다.
- 주 6. 예컨대 미술과 음악은 가장 전형적인 단일 감각형 예술이라 할 수 있다. 이처럼 시각과 청각만이 고유의 예술 형식과 표현 언어와 기교를 가지고 있는 세련된 감각으로 여겨져 왔는데, 그러한 전통의 배경에는 시각과 청각을 이성의 활동과 관련되는 감각 이라고 간주해 온 서구의 전통이 내재해 있다(배정환, 2002: 84).
- 주 7. 고대 그리스인들에게 있어 상상력은 판타시아(phantasia)라고 불려졌었는데 이는 어디까지나 인식론과 관련되어 탐구되는 대상이었을 뿐, 오늘날처럼 예술과 관련되는 것은 아니었다. 플라톤은 형상의 세계를 더 잘 복사하고 있는 것을 'eikon'이라고 하였고, 형상을 받아들이기를 거부하는 것을 'phantasma'라고 부른다. 이러한 환상성은 모방, 재현, 나누어가지짐을 아예 거부하는 것이고 따라서, 오늘날의 사건, 이미지, 시물라크르에 해당하는 말이다. 플라톤은 이 말의 동어어로 'simulacre'라는 말을 썼고, 바로 이 말을 현대어로 그대로 음역한 것이 시물라크르이다. 따라서 시물라크르는 순간적이고 이미지, 환각 등이기 때문에 플라톤의 사유는 시물라크르에 대해서 비판하는 것이다(이정우, 2003: 76-77).
- 주 8. 시물라크르(simulacre)는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물로 모사물 등으로 번역되는데, 이는 원 대상을 '모방(imitation)'한다는 뜻과 달리 흉내 낼 대상이 없는 이미지이며, 이 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대신하고 현실은 이 이미지

에 의해서 지배받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다. '시물라시옹'은 시물라크르의 동사적 의미로 '시물라크르를 하기'를 의미한다.

- 주 9. 사건의 체험은 이용자의 신체의 부딪힘을 통해서 발생하는 사건이다. 예를 들어, 바람이 불어 깃발이 흔들렸다. 그리고 바람이 그쳐 이제 깃발은 흔들리지 않는다. 이 또한 일반적인 사건으로 깃발과 바람이 부딪힘을 통해서 발생하는 사건으로 이러한 사건 자체만이 존재하는 것은 아니다. 왜냐하면 이용자들은 그러한 현상을 '바람이 분다.'라는 의미를 부여해서 사태를 이해하기 때문이다. 즉 사건은 의미와 동시적으로 발생하는 것으로 이러한 공간 속에서 이용자의 신체를 통해 발생하는 감각, 정서, 지각을 통한 공간의 부딪힘을 통해 발생하는 사건의 체험인 것이다. 이는 감각적인 특징으로 그 순간적으로 발생하고 곧 사라지는 것 이것이 바로 시물라크르이다.
- 주 10. 시물라크르적인 체험은 순간적인, 비물질적이라 할 수 있다. 눈에 보이지 않는 이것을 확인하는 것은 언어로 표현되는 것이라 들뢰즈는 말한다. 이는 언어가 사건이라는 존재를 가능하게 설명해 주기 때문이다(이정우, 2003: 89). 왜냐하면 사건을 경험하지 않은 사람들에게 그 사건을 전달해 주기도 하기 때문이다.
- 주 11. 눈에 보이지 않는 추상적인 것에 대한 상대적으로 덜 명증적일 수밖에 없는 표현을 무시해 버리고, 인간의 고도의 정신능력과 관련된 형이상학을 실증주의적 방법으로만 접근하고자 하는 시각에서는 숭고의 체험은 일어날래야 일어날 수가 없는 것이다. 아울러 존재를 인식의 범위 안으로 한정시켜 버린 데카르트적 사고의 입장에서 인식범위를 벗어나는 숭고에 대한 체험이란 애초에 있을 수 없다.
- 주 12. 숭고의 효과를 위해 뉴먼은 거대한 포맷을 사용했고 관람자로 하여금 거대한 그림을 그 앞에 바짝 붙어서 바라볼 것을 주문했다. 뉴먼의 그림 앞에 선 관람자는 압도되며 열광(exaltation)에 빠지는 것이다. 이러한 격동의 감정을 숭고라고 한다. 이것이 그가 노리는 작품의 효과이다. 뉴먼의 회화를 구성하는 것은 모더니즘 회화처럼 '자기를 지시'하는 것이 아니라, 관람자로 하여금 열광으로 유도하는 것이다.
- 주 13. 아름다운 것은 재현 될 수, 있다는 것에 반면에 숭고한 것은 그것을 바라보는 사람 사이에 대응관계가 일어나지 않는 주관적인 것이므로 즉, 우리에게 재현될 수 없다는 것으로 이때에 숭고미를 체험하게 되는 것이라 할 수 있다.
- 주 14. 하이브리드적인 설계의 특징은 ~와 연결되는 접속의 원리로서 끊임없이 변식, 생성하는 속성을 지닌다. 따라서 설계가는 새로운 형태를 구체적으로 디자인하기 보다는 기존의 것을 변식시킬 수 있는 디자인을 대체해야 할 것이다. 이러한 개량 변식이 당연한 일이 되기 위해서는 하이브리드적 설계의 영역이 진화 결과가 아주 놀라울 정도로 풍부해질 필요가 있다. 만약 설계가 무슨 형태로 개량 변식될 것인가를 쉽게 예측할 수 있다면, 그 기법을 사용하지 않을 것이다. 다시 말해 설계가가 미리 예측할 수 없을 정도로 풍부한 공간을 가상적 진화가 보여 주어야만, 또 그 결과가 충격적이거나 최소한 놀라울 정도가 될 때에만, 하이브리드가 시각화 도구로 유용하다고 인정될 것이다.
- 주 15. 탈중심성의 의미는 도시나 공간 구성에 있어서 중심이

없다는 것이 아니라, 상대적인 중심이 많아서 절대적이 아닌 상대적 위계만이 존재함을 의미한다(Koolhaas, 2001). 예컨대, 기존도시에 있어서 '중심/주변'의 이분법적 논리로 구성됨에 반해 탈중심적 방법론인 '분산(fragmentation)', '전위(dislocation)' 등의 논리를 통해 대립구조가 사라진 이중성적이고 개방적인 도시와 공간을 구성하는 것을 말한다.

- 주 16. 램 쿨하스는 현대도시에서 비위두기의 가능성을 언급하고 있는데(Koolhaas, 1985), 이러한 것은 인간의 활동에 있어서 예측 불가능한 부분이 있기 때문에 설계가가 확고한 질서로 도시를 통제하려는 것은 근본적인 모순을 가질 수밖에 없다는 것이다. 따라서 백지상태의 무로부터 새로움을 계획하는 모더니즘의 주체 중심주의적인 설계관과 그 결과물로서의 완결된 도시 계획의 문제들을 비판(Koolhaas, 1985)하고 있다.
- 주 17. 내적 복수성이란 하나이면서 여럿인 것이다. 여기에서 여럿은 상호 침투해 있고 공간적으로는 하나를 형성함을 말한다. 이는 베르그송의 사유로서 늘 시간과 더불어 변화하는 것을 의미한다. 따라서 이미 존재하는 동일성을 혼성으로 만드는 하이브리드와의 공통점은 바깥으로 펼쳐있는 것을 접는(주름)다는 점에서 유사하다고 볼 수 있다.

인용문헌

- 권영걸(2001) 공간디자인 16강. 서울: 도서출판 국제.
- 김성호(2003) 수용미학과 현대건축. 서울: 시공문화사.
- 김상숙(2004) 공간과 도시의 의미들: 장소와 작품. 서울: 소명출판사.
- 김연금, 김대용(2001) 현대조경작가연구Ⅲ. 서울: 누리에.
- 김정호(2002) 사건의 특성으로 본 외부 공간 해석 방법. 서울시립대학교 대학원 석사학위논문.
- 김정호(2004) 공간과 도시의 의미들: 사건의 철학과 조경설계. 서울: 소명출판사.
- 김한배(2005) 포스트모던 조경설계의 다원적 전개 양상. 한국조경학회지 32(6): 68-81.
- 박윤진, 김정윤(2001) Personality: Conversation with Adrian Geuze I. 환경과 조경 159: 110-115.
- 박정옥(2001) 우리시대의 설계언어: 프랑스(20). 환경과 조경 157: 56-61.
- 배정환(2001a) 다운스뷰 파크 국제설계경기를 통해 본 조경설계의 새로운 전략. 한국조경학회지 29(6): 62-71.
- 배정환(2001b) 빈신을 꿈꾸는 공원. 환경과 조경 159: 82-87.
- 배정환(2002) 공감각의 조경미학. 환경과 조경 166: 80-85.
- 배정환(2004) 현대 조경설계의 이론과 쟁점. 서울: 도서출판 조경.
- 송석호(2003) 현대조경과 건축의 하이브리드 설계 방법 연구. 서울시립대학교 대학원 석사학위논문.
- 신근혜(2004) 환경설계의 다이어그램적 설계사고에 관한 연구. 서울시립대학교 대학원 석사학위논문.
- 엄기홍(1997) 후기현대미술의 해체적 이미지와 그 특성 연구. 청예논총 13: 165-190.
- 이석환, 황기원(1997) 장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구. 대한국토개발 32(5): 169-183.
- 이영철(1999) 21세기 문화 미리 보기. 서울: 시각과 언어.
- 이준석, 임동언(2001) 램 쿨하스 작품에 나타난 개방적 프로그램의 생성 특징. 한국디자인학회지 17(9): 145-154.
- 이정우(2003) 사건의 철학. 서울: 철학아카데미.
- 이진경(2002) 노마디즘. 서울: 휴머니스트.
- 여상헌(2001) 램 쿨하스의 도시와 건축에 대한 리즘적 특성에 관한 연구. 인하대학교 대학원 석사학위논문.
- 정정호(1997) 탈근대 인식론과 생태학적 상상력. 서울: 한신문화사.
- 최학중(2004) MVRDV 건축읽기. 서울: 시공문화사.
- Allen, G.(2000) Intertextuality. London: Routledge.
- Amidon(2001) Radical Landscapes. London: Thames & Hudson.
- Baudrillard, J.(1984) The Precession of Simulacre. New York: The New Museum of Contemporary Art.
- Crary, J.(1991) Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century. Cambridge: MIT Press.
- Fry, E. F.(1992) Cubism. 김인환(역), 큐비즘. 서울: 미진사.
- Geuze, A.(1993) Modern Park Design. Amsterdam: THOTH.
- De Sola Morales, R. I.(2004) Differencer. 이종건(역), 차이들. 서울: 시공문화사.
- Koolhaas, R.(1985) Imaging Nothingness in S, M, L, XL. Rotterdam: 010 Publishers.
- Koolhaas, R.(2001) Toward the Contemporary City in Theorizing a New Agenda for Architecture. Princeton: Architectural Press.
- Lootsma, B.(1995) Adriaan Geuze: West8 Landscape Architects. Rotterdam: 010 Publishers.
- Liotard, J. F.(1995) La Condition Postmoderne. 유정환, 이삼출, 민승기(역), 포스트모던의 조건. 서울: 민음사.
- Noever, P.(1991) Architecture in Transition: between Deconstruction and New Modernism. Munich: Prestel-Verlag.
- Reed, P.(2005) Groundswell. New York: The Museum of Modern Art.
- Robertshafer(2000) 독일 조경에서 자연의 의미. 환경과 조경 145: 64-71.
- Steinglass, M.(2000) The Machine in ter Gsrden, Metropolis 20(2): 126-131.
- Tschumi, B.(1994) Architecture and Disjunction. Cambridge: MIT Press.
- Tschumi, B.(2002) Architecture and Disjunction. 류호창, 서정연(역), 건축과 해체. 서울: 시공.
- Wolfgang, W.(2001) Unsere postmoderne Moder. 박민수(역), 우리의 포스트모던적 모던. 서울: 책세상출판사.

원 고 접 수: 2006년 3월 29일

최종수정본 접수: 2006년 6월 12일

3인익명 심사필