

응용예술로서 건축 디자인의 상징성에 관한 연구*

A Study on the Symbolism of Architectural Design as an Applied Art

Author 송석현 Song, Suk-Hyun / 정회원, 신안산대학교 실내디자인과 조교수, 건축학박사

Abstract As a applied art, Architecture is a synthetic art for dwelling and settlement. It has started with the origin of the human. and Artistical-technological indicator, include not only materiality but also immateriality such as history and society. After 20C, various categories of thinking is a undergoing rapid change. especially, beginning in 1900, The intrinsic value of "Fine Art" had lost their competitive power in the face of industrial revolution's mass production. and it has been displaced by a "new concept", such as a conveyance of meaning or rational way of thinking. This change means free from the tradition and custom of a past. for that reasons, Due to the nature of applied art, it always include design symbolism and designer's thinking is mainly processed in their own system of thinking. Symbolism for the art was distinguished from a general concept by the connotative meaning that called "the dual image" Therefore, at the start, this study will define about design and symbolism with a architecture as a applied art. then, Analysis the expression tendency of the contemporary architecture and modification. as a result, It aim to systematize mapping process and suggest the classification of various visual cue.

Keywords 응용예술, 상징성, 건축디자인, 추상예술
Applied Art, Symbolism, Architectural Design, Abstract Art

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

20세기 이후 건축을 비롯한 다양한 분야의 사고방식, 유행 등은 급속한 변화를 겪게 된다. 특히 산업혁명을 기점으로 19세기말 이전까지의 순수예술은 그 고유한 가치가 대량생산 및 공업화 등에 밀려 경쟁력을 상실했고, 의미의 전달이나 합리적 사고를 필요로 하는 새로운 개념이 점차 그 자리를 대신하게 되었다. 하지만 이러한 변화는 과거의 관습과 전통으로부터의 자유를 의미하는 동시에 독창적 대중문화의 발전과 더불어 예술가로 하여금 새로운 패러다임의 결정 및 표현 등에 대한 지속적인 혼란을 불러일으켰다. "응용예술과 디자인"은 그 특성상 예술가의 내면적 사고 속에서 많은 부분이 이루어지게 된다.

19세기 말, 산업혁명과 시대적 변화에 따라 고전의 순수 예술적 가치를 대신해 등장하기 시작한 실질적 개념의 근대건축은 보편적, 중성적 한계를 드러내게 되었고 이를 극복하기 위한 다양한 방법론들이 재조명되었지만

"창조성과 상징성" 자체가 예술가의 포괄적 다양성이라는 측면으로 간과되었고 점차 경계가 불명확해짐으로써 그 논리가 소홀히 취급되었던 것이 사실이다. 특히 1950년대 이후 키치(kitsch) 예술과 같은 다양한 유희적 시각 이미지는 심층적 본질과는 구별되는 현대건축의 독창적인 표현과 보편적 한계의 극복을 위한 형태지식 개념의 변화를 불러오기도 하였다. 응용예술로서 특성화된 시각적 표현(visual representation)은 필연적으로 추상화된 사고(思考)를 내포한다. 이러한 관점에서 본 연구는 상징성을 모더니즘 이후 디자인 개념을 통해 정의하고 그에 따른 시각적 이미지를 응용예술로서 현대건축이 전달하고자 하는 패러다임의 재생, 키치적 이미지의 유희성, 기호적 가치성과 명료성 등과 같은 다양한 표현 및 형태 사례로 분류, 분석하여 제시함으로써 체계화하는데 목적이 있다.

1.2. 연구 방법 및 범위

과거의 경우 디자인은 대부분 자연으로부터 유추해낸 요소에 대해 현실성(reality)을 바탕으로 묘사하는 방법이 일반적이었다. 이후 1900년대 중반까지의 모더니즘은 보편적 기능성과 구조적 안전성이 요구되는 건축의 특성상

* 이 논문(저서)은 2011년도 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 연구되었음. (NRF-2011-35C-G00066)

완전하게 새로운 디자인이란 불가해 보이기도 했다. 하지만 ‘무(無)’에서 ‘유(有)’를 창조해 낸다는 것이 반드시 합리적 보편성 안에서 이루어져야 한다는 인식은 1950년대 이후 응용예술의 인식론적 사고와 형태지식을 바탕으로 변화하기 시작하였고 이를 바탕으로 건축 역시 다양한 요인들 사이에서 체험되는 대상으로 간주됨으로써 점차 폭넓은 사고가 가능해졌다.¹⁾

그에 따른 본 연구의 흐름은 다음과 같다.

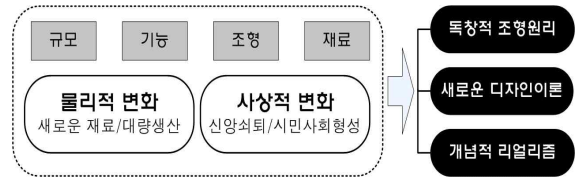
①응용예술로서의 건축적 개념이 모호하고 경계가 명확하지 않음을 전제로 모더니즘 이후 디자인 개념과 상징적 의미를 고찰한다. ②이를 바탕으로 시대적 당위성과 양식(style)의 변화 따른 디자인 언어의 구조와 추상화된 사고(思考)를 이해한다. ③다양한 시각적 단서(visual cue)를 바탕으로 사실묘사에 의한 의미전달뿐만 아니라 디자인 계획에 따라 기호나 상(像)이 새로운 의미를 지니게 됨으로써 받아들이는 주체에 따라서도 다양한 해석이 가능함을 이론적으로 증명한다. ④재생, 유희성, 가시성 등과 같은 다양한 표현 사례를 특별히 분석, 분류하여 제시함으로써 체계화 한다.

2. 디자인과 응용예술의 이론적 고찰

2.1. 시대양식(style) 및 사고의 전환

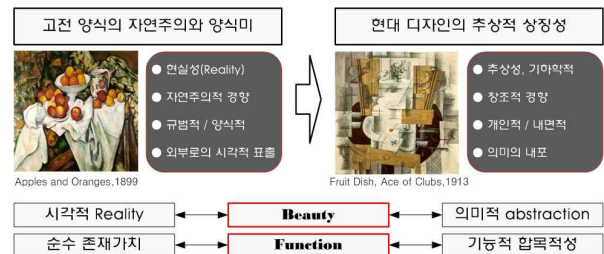
20세기에 접어들면서 예술 및 건축은 규모, 기능, 조형, 재료 등 다양한 측면에서 혁명적 변화를 겪게 되었다. 20세기 초반 고전주의(古典主義), 낭만주의(浪漫主義), 절충주의(折衷主義)와 같은 과거에 대한 향수와 관심이 상대적으로 고조되기도 하였으나 산업혁명은 결과적으로 새로운 재료의 대량 생산을 통해 예술가들의 활동영역을 비약적으로 확대시켰고 사회적으로도 근대적 교육이 일반화됨으로써 귀족 중심의 사회는 점차 붕괴되었다. 봉건제도와 기독교 정신 위주의 중세가 붕괴하고 상공업 위주의(기계) 시민사회가 성립됨에 따라 단순한 고대의 재생이 아닌 인간의 발견과 창조의 문화 성취라는 기반 위에서 새로운 근대적 개념들이 빠르게 등장하

게 되었다. 새로운 기술이 도입되고 디자인 환경의 변화에 따라 많은 예술가들은 독창적 조형원리와 새로운 디자인의 이론들을 주장하게 되었으며 이는 고전주의의 규범적 틀로부터 건축을 비롯한 근대예술의 사고를 자유롭게 변화시키는 역할을 담당했다.



<그림 1> 사고의 전환 및 응용예술의 자율성 확대

현대 디자인 언어의 개념이 모호하고 전이 경계가 명확하지는 않은 가장 큰 이유는 이와 같은 시대의 발전과 변화에 따라 특정 대상을 통해 개체화(specialization)되거나 의미 전달을 목적으로 추상화(abstraction)됨으로써 갖게 되는 상징적 측면 때문이며, 이는 달리 표현하면 시각적 이미지의 기호적 특징이라고도 할 수 있다. 회화적 측면에서 이러한 추상적 경향들은 비록 당시의 사회성 회박으로 인해 한때의 유행으로 끝나기는 했지만 시각적 리얼리즘이 주를 이루던 과거의 사고를 대신해 개념의 리얼리즘을 제시하였고 단순한 표면적 시각화가 아닌, 인식한 대상을 디자이너 내면의 상대적 개념을 통해 재창조하는 새로운 출발점을 제시해주었다.



<그림 2> 고전의 양식미와 현대의 추상성

과거 양식의 재현에서 탈피하여 형태들은 한층 다양해졌고 표현의 범위가 확대됨으로써 응용예술의 개념은 시각적 측면뿐만 아니라 확장된 사고를 반영하는 도구의 역할을 담당하게 되었다. 인간의 사고와 인식은 더 이상 내면의 문제만으로 잠재해 있는 것이 아니라 외부로 표출될 수 있는 존재로 간주되었고 그 결과 순수예술의 현실성(Reality)은 인간 내면의 다의적 조형과 단순화 및 상징적 경향으로 변모하였다.

1) 1960년대에는 디자인에 대한 다양한 과학적 방법들이 동원되어 디자인 과정을 분석, 정리하고자 하는 노력이 이루어졌으며, 그에 따라 많은 디자인 방법론적 이론이 등장하였지만 C. Alexander는 그의 저서 'Notes on the Synthesis of Form(pp53-55)'를 통해 디자인 지식을 "우리는 자주 어떤 형태가 그 상황에 '부적합(bad fit)'하다고 생각하여 수정하게 되지만, 우리가 발견한 '부적합'의 원적이나 수정된 형태가 적합하다고 인식하는 규칙 등을 통상 설명할 수는 없다"라고 기술하는 등 디자이너의 직관이나 은유, 창조적 측면 등에 대한 한계를 느끼고 사라지는 과정을 겪게 되었다. 이후, 근대에 접어들면서 디자인 프로젝트들이 더욱 복잡해지고 대규모화 되어감에 따라 체계화 되어있지 못한 개인의 주관적 판단에 의해 발생하는 문제점들이 점차 부각되었고 이를 위한 디자인 과정과 디자이너의 사고체계에 대한 과학적 분석의 필요성이 다시금 설득력을 얻게는 되었지만 일련의 규범적 원리나 체계적인 지식의 적용 등은 여전히 미흡한 실정이다.

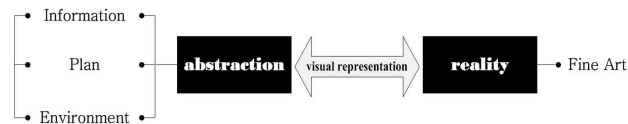
<표 1> 사고대상의 전환

근대 이전		대 상		근대 이후	
비물질적 잠재대상 (유심론적 관점)	정신 존재	내면적 사고	표현 대상	고도로 조작된 물질적 표현의 대상	
물리적 존재대상 (현실, 자연주의)	시각 예술	외면적 물질	표현 수단	무장식의 단순화, 추상적, 상징적 표현	

20세기 이후 본격적으로 시작된 이와 같은 변화는 건축에서도 물리적인 외형 구조뿐만 아니라 이에 상응하는 의미에서의 정신적, 기술적 진보 및 포괄적 변화를 불러왔다. 즉, 사고의 다변화 및 표현 도구의 증가와 더불어 사회적, 통념적 경계가 모호해짐으로써 전통적 개념의 건축은 점차 독창적 다양성을 지닌 새로운 차원의 공간으로 분화하며 진화하게 되었다.

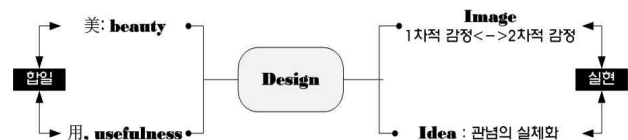
2.2. 응용예술로서의 디자인(Design) 개념

지속적으로 발전을 거듭한 언어의 우월성에도 불구하고 시각적 커뮤니케이션(visual communication)은 상황에 따라 매우 효율적이고도 필수적인 의사소통의 수단이 된다.²⁾ 이러한 측면에서 근대적 디자인 개념과 함께 형성된 응용예술은 점차 현실적 묘사(realistic description)에서는 멀어진 반면, 의도된 목표와 계획에 상응하는 표현의 방법이 다양해졌고 그에 따른 의미를 지니게 되었다.



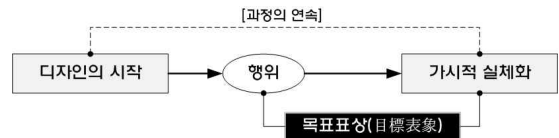
<그림 3> 응용예술과 순수예술의 표현개념

응용예술로서의 디자인(design)³⁾은 ‘계획을 도표에 의해 표시한다.’라는 뜻으로 이미지(image)와 아이디어(idea)로 구성된다. 이미지의 경우 1차적 지각을 통한 시각적 형태뿐만 아니라 이로 인하여 발생하는 2차적인 감정까지도 포함하게 되고 아이디어(idea)는 이를 실현하고자 구체적인 방법을 구상하는 관념적 실제화(realization) 활동을 의미한다.



<그림 4> 디자인의 본질과 구성

디자인(design)의 본질적 의미를 살펴보면 표면에 나타나지 않는 것조차 보이게 한다는 것으로, 인간의 의도나 설계를 의미한다. 즉 응용예술로서 건축을 포함하는 모든 디자인이 그 특성상 불명확한(ill-defined) 문제라도 정의되지만 아름다움(美, beauty)과 기능(用, usefulness)의 조화를 위해 일관된 관념을 실제화 하는 과정이라 할 수 있고, 형식과 기능의 합일(uniting form and function)을 위한 행위라는 측면은 디자인을 통해 성취하려는 근본적인 목표로서 일맥상통한다. 바람직한 디자인은 일정한 한정성(Determinacy)과 동시에 통일성(Uniformity)을 가지고 누구에게나 의사소통이 원활하게 이루어져야 하며, 적절한 범위(Scope)를 포함해야 한다. 디자인은 결코 무의식적, 맹목적 행위가 아니라 그 자체가 “과정”이며, 이 과정은 “행위”로 구성됨으로써 이미지와 아이디어의 목표표상(目標表象)을 가시적으로 실제화하는 것이 디자인의 궁극적인 의미라 할 수 있다.



<그림 5> 디자인의 궁극적 의미

디자인은 지속적인 상호작용을 함으로써 표층적, 심층적 사고를 반영한다.⁴⁾ 전자의 경우 물리적 대상을 시각적인 형태로 인식하는 것이 일반적이지만 후자는 추상화 단계를 거침으로써 고유한 의미만을 내포한 채 재구성되기도 한다. 디자인 자체가 하나의 초기 대상을 충분히 합리적인 동시에 미적 기준에도 부합하도록 ‘새로운’ 상태로 변화시키고자 하는 것이므로 상징성은 이해와 해석을 위한 필연적 요소로서 다양한 단편들의 조합으로 존재한다.

3. 추상미학적 상징성과 건축 디자인

응용예술로서 특성화된 시각적 이미지(visual image)는 현대디자인이 전달하고자 하는 다양한 표현 및 형태 언어의 도구가 된다. 특히 1900년대 중반까지 근대건축의 지나친 보편성과 기능의 요구가 점차 그 한계를 드러내게 됨으로써 1950년대 이후 다양한 예술적 시도는 독창적인 이미지를 생산해내게 되었다.

2) “정보 전달 매체의 형태로 창조된 시각적 이미지로서의 건축” (E.Schirmbeck, 1987)

3) 도안(圖案), 의장(意匠)의 한자어로 쓰이기도 하지만 이는 4차원 개념(design concept of four dimensions)이나 디자인의 과정적 개념(design concept of process)에 반하는 경향이 있다.

4) 소쉬르(Ferdinand de Saussure, Swiss 1857-1913)와 같은 경우 인간을 언어적 동물이라 정의하고 언어에 대한 방법론과 일반적 접근을 통해 20세기 모더니즘 사상의 혼란스럽고 복잡함을 기호와 기호체계의 연구에 의해 분석함으로써 기호학과 구조주의를 제창하기도 하였다.

3.1. 추상미학적 개념의 상징성

상징성은 전체적인 관점에서 이념과 형상을 서로 관계 맺고 이어주는 역할을 하는데 기호나 상(像)을 통해 의미를 전달하는 고유의 역할과 더불어 받아들이는 주체에 따라 여러 방향으로 해석이 가능하게 된다. 일반적으로 상징성은 물리적인 외형 구조와 이에 상응하는 의미로 구성된다. 상징성은 디자이너의 의도 전달하기 위해 그 표현은 단순해야 하며 구체적 사고를 담고 있는 최종 결과물로서 객관화되어야 한다. 다시 말해, 직접적 표현 요소가 풍부하고 그에 대한 기법이 다양할수록 이를 시각화한 결과물의 구성 자체는 복잡해지는 반면, 직관성이 커지지만 제한된 요소 안에서 표현이 단순화 될수록 상대적으로 다양하고 광범위한 상징성을 통해 내면적 의미의 전달이 가능하게 된다. 여기에서 의미란 서로 다른 두 가지 사항이 어떤 유사성에 의해 필연적으로 연관되는 것으로써 개념을 전달하는 도구이며 사고와 존재 대상 사이를 매워주는 매개체가 된다.⁵⁾



<그림 6> 형태의 묘사 및 단순화(좌)와 추상화의 상징성
브랑쿠시,공간 속의 새, 1927(우)

(극도로 단순화된 표현과 시각적 유사성에 따라 그에 상응하는 다양한 의미를 내포하게 됨으로써 상징성을 갖는다)

건축은 순수미술이나 일반적인 디자인과는 다르게 3차원의 공간이 대상으로 주어지게 되므로 필연적으로 순수 예술의 재현과는 구분되는 추상미학적 조형사고를 이해해야 한다. 포괄적 개념의 상징은 지역성, 장소성과도 연관되며 어떤 특징적 요소와의 관계, 그에 따라 연상되는 이미지(Image)를 통한 의미 전달을 말한다. 예술이 공감적 가치를 전달하는 수단이라고 하는 것은 곧 사물의 의미와 관념을 상징화 한다는 것으로서 형식(form)과 내용(contents)의 체계를 가지며 건축은 이 중 형태(form) 예술의 범주로 분류된다.

3.2. 디자인 사고와 상징성의 구현

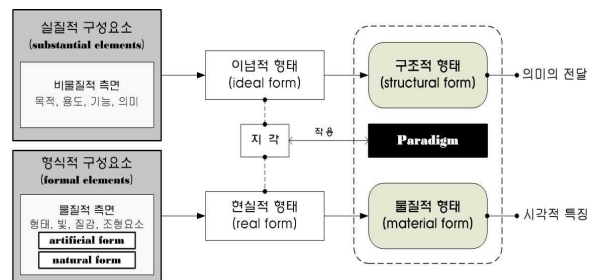
디자인사고 자체가 적절한 개념(Concept)을 설정하고 그에 따라 시각적 표현(visual representation)을 계획하는 정보처리행위(information processing behavior)⁶⁾로

정의되기도 하는데, 이는 디자이너가 의식적, 무의식적, 또는 반 의식적으로 형태를 지각하고 주어진 조건들을 새로운 상태로 변화시키고자 하는 심적 동기에 의해 이루어진다. 형태의 지각(perception of form)이란 디자이너가 외계에 존재하는 객관적인 형태를 주관적으로 인식하는 것을 의미한다. 여기에서 주체(subject)는 인간(5감)이 되고 객체(object)는 물리학적 존재로서 형, 색채, 재질감 등이며, 행위(act)는 생리적, 심리적 변화를 말한다. 또한 지각된 형태는 크게 ‘시각’ 통한 외계(外界, external world⁷⁾)와 ‘전달, 자극’의 신경 전달 단계인 중간대(中間帶, middle belt), 그리고 ‘해석, 이해’의 중추신경에 의한 내계(內界,internal world⁸⁾) 등으로 구분된다.

<표 2> 형태의 지각(perception of form)과 디자인 사고

분류	자연적 형태(natural form)	인위적 형태(artificial form)	
변화	물질적 형태(material form)	구조적 형태(structural form)	
주체(subject)	인간(5감)	객체(object)	
	물리적 존재 형태	생리적, 심리적 변화	
외계	물리학적 계	사실적 존재	물리학적 법칙
중간계	생리학적 계	시각적 수용	생리학적 법칙
내계	심리학적 계	해석 및 이해	심리학적 법칙
구성요소	실질적 구성요소(substantial elements)	형식적 구성요소(formal elements)	
지각요소	이념적 형태(ideal form)	현실적 형태(real form)	

지각된 형태는 물리적 측면의 형식적 구성요소(formal elements)와 비물질적 측면의 실질적 구성요소(substantial elements)를 통해 이념적 형태(ideal form)로 재구성된다. 이는 발전을 거듭하여 최종적으로는 물질적 형태(material form)의 조형적 특징과 구조적 형태(structural form)의 의미전달과 같은 “상징성”을 갖게 되는데, 이렇게 관계 맺어진 유사성은 표면적 유사성(Surface similarity)과 구조적 유사성(Structural similarity)으로 나타난다.⁹⁾



<그림 7> 형태의 구성(composition of form)과 의미전달

5) 공간디자인과조형연습, 함정도,순유찬 공저, 기문당, 2005, p.23

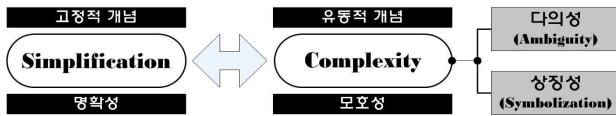
6) 정보처리이론(Information Processing Theory : IPT) : 인간의 문제 해결을 위한 정보 처리행위를 정확하게 이해하고 표상하기 위해 추상적이고 기호적인 모델을 제시하며, 이 모델을 통해 많은 문제해결 영역에서 적용할 수 있는 인간의 사고 행위들이 밝혀졌다.

7) 외형(external form), 원형(original form)이라고도 함

8) 내형(internal form), 이해형(comprehensive form)이라고도 함

9) 표면적 유사성은 일차적인 인식에 의한 것으로 쉽게 설명되어질 수 있는 한편 내면적 유사성의 경우 좀 더 개념적이고 핵심적인 속성에 관한 것으로, 사물의 속성과 관계성을 이용하여 설명된다.

상징성의 구현 방식은 일반적으로 기하학적, 비물질적, 그리고 추상성을 지닌 무장식의 “다의적 조형 방법론”¹⁰⁾이 적용된다. 이런 디자인 사고의 전환 및 표현의 단순화 경향은 다원주의(pluralism)의 절충주의적인 성격과도 일맥상통한다고 할 수 있으며, 그로인해 예술의 다양성은 더욱 복잡한 형태로 분화했다. 또한 이상적인 모델(ideal model)에 대한 새로운 이론 축적과 실험은 자유로운 창조적 해석과 포괄적 태도를¹¹⁾ 바탕으로 기존의 텍스트와 절대적 관념들을 무너뜨렸다.



<그림 8> 다원주의(pluralism)와 복잡성(Complexity)

건축디자인 사고에 있어서 이러한 복잡성(Complexity)은 단순화(Simplification)와는 반대되는 개념인 동시에 다의성(Ambiguity)과도 일맥상통한다. 이것은 다양한 의미를 가지고 있으므로 인하여 그 이해와 해석이 풍부해지는 현상이라고도 할 수 있는데, 그 결과 현대 예술의 근원적 개념은 고정적인 것에서 유동적인 것으로, 명확한 것에서 모호한 것으로 변화하였고 각각의 다양성을 인정함으로써 관련성이 없는 두 개 이상의 것이 합쳐져 전혀 새로운 형식의 상징성을 갖게 되었다.

4. 응용예술로서 건축의 상징적 의미전달

응용예술자체가 다양한 디자인 언어에 의해 형성된 상징체계를 지니며, 건축은 이러한 응용예술의 한 분야로 간주됨으로써 필연적으로 상징성을 갖는다. 이렇게 부여된 상징적 요소는 각각의 “유사성”을 통해 관계를 맺고 있는 동시에 해석에 따라서는 특정 대상의 새로운 고유 가치가 되기도 한다.

<표 3> 건축디자인의 변화와 의미전달

	규범적 질서와 기능	시각적 상징성과 표현
주요목표 및 전개방향	보편적 사용성 및 합리성 (IN:기능 ▶ OUT:형태)	독창적 개성 및 사용자요구 (OUT:형태 ▶ IN:기능)
전이적 개념 및 분류	예술적 합리성과 양식미 최소화(+a) / 최대치(-a)	표현주의적 유추와 상징성 목표치(±a)
Style	비례, 양식, 자연주의	기능, 이상적 모델, 다원주의
패러다임	고전주의	20세기 이후 응용예술

1. Information of [metaphor / symbolism / heritage]
2. Form of vision / Not Form itself
3. Think [opinion / intention / signify]
4. The way [combine / distort / divide]
Finish the doctrine of realism (The mirror of reality) =>Represent & Reproduce by "Concept" =>Invention of Photography ended the authority of Reproduce reality =>Mass production replaced hand-crafted and crafted originality
- 11) 역사적 재창조와 적응성을 통해 модерни스트들이 거부하거나 파괴했던 특정 장소에 대한 감각을 재 보강해줄 수 있다는 견해.

건축은 응용예술로서 조형적 측면의 성격이 강하다. 즉, 가시성을 강조하기 위해 높이나, 규모로써 기술력을 표현하거나 최첨단의 재료, 기술을 바탕으로 미래 지향적 상징성을 구현하고자 하는 특징이 있다. 또한 전통과 같은 요소를 직설적 이미지로 전달하고 이를 재해석함으로써 간접적인 암시와 체험에 의한 2차적 상징성을 부각시키기도 한다.¹²⁾

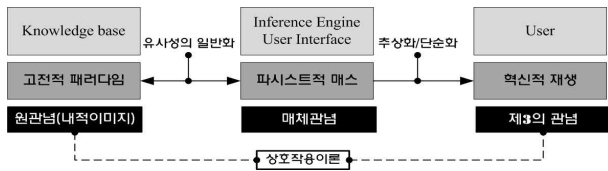
4.1. 은유(metaphor)와 유추(analogy)에 의한 상징

건축은 기본적인 디자인 언어들이 갖는 형태적인 속성과 공간 이미지를 시각적 사고를 통해 해결해야 하는 문제이다. 따라서 시각적 측면의 은유(metaphor)와 유추(analogy)적 사고는 바람직한 디자인의 전략이 될 수 있으며 이를 통해 과거의 패러다임을 새로운 환경이나 상황에 맞게 확대하여 적용함으로써 상징적 관계를 형성할 수 있다.

비유(figurative speech)의 방법으로서 은유(metaphor)는 희랍어 metaphora로부터 기원을 찾을 수 있다.¹³⁾ 'Meta'의 의미인 '넘어서'와 'phoerein'의 의미인 '가져가다'와의 합성어로서 은유는 일련의 의미를 내포하게 되는 현상을 가리킨다. 이러한 은유적 사고는 인간의 상상력을 통하여 표면상으로는 관계성이 없는 두 가지 이상의 구성 성분들이 서로 결합되는 과정으로도 해석된다. 은유는 지식 데이터베이스(Knowledge base)와 추론엔진(Inference Engine), 그리고 사용자 인터페이스(User Interface)로 구성된다. 은유는 서로 관련되지 않았던 두 체계가 서로 결부되는 것으로 은유적 사고가 이루어지기 이전의 개념을 source, 사고에 의하여 관계성을 갖게 되는 대상을 target이라 하며, 대부분 이질적인 두 개 이상의 개념사이에서 유사성을 찾아내는 전이작용으로 이루어진다.(Searle, 1978)

12) Lawson은 그의 저서 'Design in Mind'를 통해 “디자인은 분명히 예술적 행위이나 예술 자체와 혼동해서는 안되며. 예술적 가치를 가지고는 있으나 예술 이상의 것이다. 이는 디자인은 적절한 아이디어와 가치를 표현할 뿐 아니라 유용성 역시 강조되어지기 때문이다.” 라고 주장함으로써 건축이라는 특수한 분야의 경우, 우리가 알고 있는 일반적인 순수예술과의 가장 큰 차이점이라 할 수 있는 사용자 및 외부세계의 요구를 충족하는 기능성이 부여되어야 한다는 측면에서 중요성을 강조하였다. 건축을 이러한 응용예술적 개념에서 정의하면, 주어진 조건과 문제에 따라 적절한 목표(Concept)를 설정하고 부합하는 인공물(artifacts)을 만들어내는 창조적 행위(behavior)라고 할 수 있다. 그러므로 이렇게 만들어진 건축물에는 특성화된 시각적 표현(visual representation)과 추상화된 사고(思考)가 관계를 가지고 다양한 형태로 나타나게 된다.

13) Metaphor는 그리스어의 메타페레인에서 유래되었다. 메타는 '넘어' 또는 '위로'의 뜻이 있고, 페레인은 '옮기다' 또는 '나르다'의 뜻이다. 즉, Metaphor란 한 말에서 다른 말로 그 뜻을 실어 옮긴다는 것으로, 이는 서로 다른 두 대상이나 개념사이에서의 유사성을 찾아내서 원관념을 매체관념(vehicle)을 통하여 표현하는 방법이다.



<그림 9> 은유(metaphor)의 system

테라니(Giuseppe Terragni)는 고전적 패러다임의 추상화와 단순화, 그리고 환원의 과정을 적용한 은유의 대표적 사례이다. 그는 당시의 보수적, 전통적 이탈리아를 배경으로 '전통이란 타파해야 하는 속박도, 회귀해야 하는 과거의 이상도 아니며, 항상 집착하고 보유해야 할 정신적 태도'라고 강조했는데, 질서, 규범, 전통 요소의 수용과 반복을 중요시 여김으로써 이를 은유적으로 반영하고 일반화 시키고자 노력했다. 특히 Casa del Fascio는 고전의 원관념을 유형적 은유를 통해 이탈리아 합리주의 건축의 '혁신적 재생'이라는 새로운 관념으로 재탄생시킨 좋은 사례가 된다.



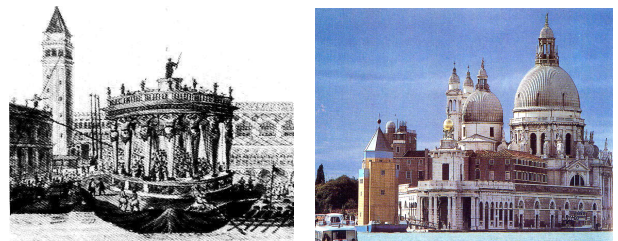
<그림 10> Casa del Fascio

유추(analogy)는 유사함 혹은 성질 따위가 근사함(kinship) 등의 뜻으로 사용기도 하고 일반적으로는 관계들의 유사함(likeness of relations)을 의미한다. 인지심리학적으로는 하나의 영역(base area)¹⁴⁾에서 또 다른 영역(target area)으로 디자인요소가 사상(mapping)되거나 전이(transfer)되는 인지 과정으로도 설명되며¹⁵⁾ 그로 인해 다양한 상황(context)의 영향을 받기도 한다. 유추(analogy)의 기본 디자인 언어들은 일반적으로 프로토타입(prototype) 또는 선례(precedent)라 하고, 대부분 이미지(image)를 중심으로 발생하는데, 대개는 이전에 있었던 형태의 특징과 그 형태들이 가지고 있는 속성 사이에서 시각적 단서(visual cue)를 통해 사고가 이루어진다.

알도로시(Aldo Rossi)가 추구한 합리적 건축의¹⁶⁾ 경우

- 14) Casakin과 Goldschmidt의 Environmental and planning B : Planning and Design에 발표된 Reasoning by visual analogy in design problem-solving : the role of guidance 라는 논문에서 source 외에도 base라는 용어를 함께 사용하였다. 여기서 source란 이미 해결된 문제와 그 해결안을 말하며, 이는 현재 해결되어야 하는 문제인 'target'을 해결하기 위한 참고자료로서 사용하게 된다.
- 15) 이한석, 건축디자인 과정에서 유추적 사고에 관한 연구, 대한건축학회논문집 1997,2, p.38
- 16) 로시는 『합리적 건축(Architettura razionale, 1973)』에서 "합리적

고전의 형태적 질서로부터 상대적 자율성을 구현하는 특징이 있다. 이는 디자인 언어의 전이(transfer) 중에서도 유추(analogy)를 통한 새로운 가능성을 보여주는데, '세계의 극장(Teatro del Mondo for the Venice Biennale)'은 고전적 이동극장으로부터 도시의 사회적 의미와 연속성을 회복하려는 노력이 잘 나타나는 사례이다.

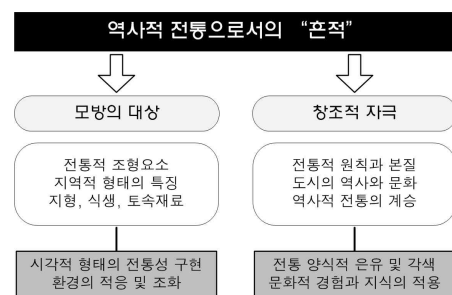


<그림 11> 베니치아풍의 이동극장(좌)과 Teatro del Mondo for the Venice Biennale(우)

유추(analogy)는 과거의 시각적 질서를 유지하되 이를 활용하여 자신이 표현하고자 하는 새로움에 당위성을 부여하고 도시적 맥락을 확보하기 위한 재해석이라 할 수 있다. 일반적으로 이미지(image)를 중심으로 발생하며, 디자인 언어의 주요 개념은 시각적 단서(visual cue)에 있다. 이렇게 인식된 디자인언어는 사상(mapping) 과정을 거쳐 목적 영역으로 전이되고 목표에 따라 확장되어 디자이너의 의도에 부합하도록 성격을 부여받는데, 최종적으로 유효화 단계를 거쳐 일반화가 성립된다.

4.2. 재해석 및 변형을 통한 아우라(aura)의 상실

전통성이란 쉽게 변하지 않으며 오랫동안 지속적으로 생성, 발전되어온 일종의 문화적 산물이며 모방 및 변형의 대상인 동시에 창조적 가능성을 제공해준다. 전통은 일종의 "흔적"으로서 디자이너로 하여금 새로움을 창조해내도록 지속적인 자극을 하는 촉매제 역할을 한다. 또한 역사와 문화 및 그 본질은 경험적 지식으로 활용되는 한편 조형요소, 재료 등은 현대적 전통성의 구현이라는 측면에서 지속가능한 디자인의 물리적 요소가 된다.



<그림 12> 역사적 전통성의 역할과 상징성

건축은 1920년대의 이탈리아 합리주의의 단순한 재생이나 계승을 목표로 한 것이 아니라 건축을 재발견하려고 하기 때문에 이 양자에는 차이가 있다"고 강조한다.

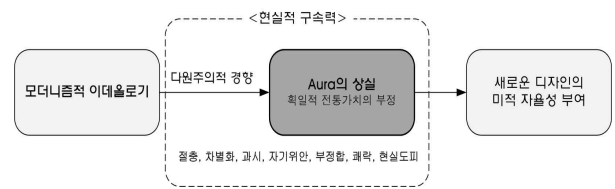
역사적 전통성은 필연적으로 과거의 재현이나 회귀와도 관련된다. 고전의 양식미를 단순히 시각적으로 재현하여 외관이나 파사드에 표현하거나 ‘한국성’, ‘전통성’과 같은 본질의 효과적 측면에 집중하여 상징성을 구현하기도 한다. 그러므로 때에 따라서는 자신의 향수를 위해 환상적 현실주의를 창조하는 자기기만적 성격을 갖거나 주관성과 객관성 사이를 분리시킴으로써 특정한 내용보다는 정서만을 남기기도 한다. 즉, 응용예술의 상징성에 있어 전통은 ‘본질’보다는 ‘효과’의 측면이 조금 더 크다 고도 할 수 있다. 시각적 표현양식의 태도로서 가시적 기호를 통해 이를 구현하고 일상에 행복감을 주며, 역사적 본질과 전통은 정신적 부담이 아닌, 즐거움을 위한 ‘도피처’가 된다. 하지만 그 특성상 건축적 적용에는 기능, 재료, 비용 등 많은 제약이 따르기 때문에 대부분은 디자인 요소의 모방 및 재현과 같은 형태로 나타나며 그로 인해 때로는 비판의 대상이 되기도 한다.



<그림 13> 역사적 효과의 모방 및 시각화

현대 디자인은 서로 관련성이 없는 요소들이 섞여있는 부정합, 놀이에 가까우며 편안하고 즐거움만을 추구하는 쾌락성, 그리고 현실의 진지함과 심각함의 반발로 나타나는 현실도피 등의 특징이 있다.¹⁷⁾ 이는 아우라(aura)¹⁸⁾의 상실, 절충주의, 비도덕적 경향과 차별화, 자기위안적 문화 향유의 욕구 등으로도 설명되는데, 대상의 본질이나 조형적 질서와는 상관없이 다양한 접근이 가능함을 의미한다. 이것 역시 응용예술로서의 본질이 아닌 ‘효과’에 관심을 보이는 것이며, 기존의 미적 요소를 다시 모방하거나 있는 그대로를 재생하는 가운데 새로운 표현양식의 산물로 나타나기도 한다. 즉각적인 시각적 효과 발생에 도움이 되는 특정 스타일, 문양, 장식 등이 무원칙하게 등장하거나 어떠한 양식이라도 동원될 수 있는 개방성을 바탕으로 차별성을 부여하기 위해 그 본질 및 가치를 상징적으로 내포시킨다.

17) 키치(kitsch)
18) 어떤 대상과 그 주위에서 감지되는 것과 같은 일련의 분위기, 혹은 진품이 가지는 유일무이한 가치나 정서



<그림 14> 아우라(aura)의 상실과 상징성

응용예술로서 건축의 재해석 및 모방을 통한 표현과 의미전달은 매우 다양한 형태로 존재하며 그 특성상 물리적 이론이나 수학적 계산과 같은 객관적 논리를 바탕으로 설명하는 것도 쉽지 않다. 하지만 우리 일상을 통해 역사적 특징, 도시의 맥락, 주변의 경관 등과 함께 상호작용함으로써 지속적으로 영향을 미치게 되므로 이를 보편적 관점에서 연구, 분석하여 이해하는 것이 중요하다.

4.3. 기호론적 심벌(Symbol)의 부여

기호론적 심벌(Symbol)은 유사성 및 상호관련성 등을 통해 대상을 인식하도록 해주는 매개(媒介)의 개념이다. 상징에 있어서도 가장 기본적으로 인식되는 디자인 요소(elements)라고 할 수 있으며 때로는 건축물 자체가 하나의 심벌(Symbol)로서 특정한 시대나 지역 전체에 상징성을 부여하기도 한다.

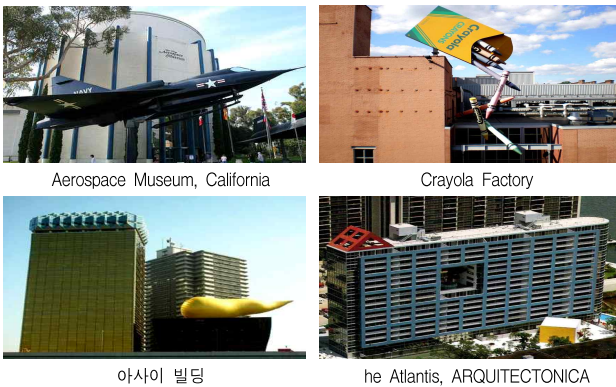
<표 4> 심벌(Symbol)로서의 건축과 상징적 의미

시 대	고 대	근 대	현 대
시대적 특성	절대권력, 종교의 상징	자본력 기술력 등의 국가적 사업의 상징	인간의 인지체계에 의한 상징
의미의 범위	포괄적 의미(심리적) ⇄ 구체적 형상(물질적/시각적)		
사 례	사원, 종교건축	수정궁, 에펠탑, 파빌리온의 진보성 등	Symbol/연상적 의미

심벌(Symbol)은 의미를 지시하는 동시에 주체 전달의 직접적인 도구가 되며 정체성(Identity)과 시각적 명료성뿐만 아니라 차별성(Oneness, Individuality)을 제공한다. 이것은 건축물의 용도나 기호론적 명료성을 상대적으로 증가시키고 사유와 존재 사이의 거리를 메워주는 도구로써 사용자와 구체적 건물형상(공간) 사이에 일종의 의미 전달 체계가 형성되도록 도와준다. 또한 관찰자와 사용자의 시각을 강하게 자극시켜 의도된 욕구를 유발시키고 특유의 친근하고 독특한 외관에 의해 시각적 결절점(Node)의 역할을 한다. 심벌(Symbol)로서 비건축적 오브제는 팝아트 상징물이나 포스트모던건축의 디자인에서도 자주 등장하는 일상적 기호이다. 건축물의 용도나 기능에는 전혀 관련이 없는 대중적 오브제는 시각적 독창성을 부여하고 강한 이미지를 연출하는 것이 목적이며 그 형태 자체로 건축물 전체에 다음과 같은 시각적 상징성을 부여한다. ①형상과 스케일의 심벌(Symbol) : 주변의 맥락, 혹은 기존의 관습과 어울리지 않는 비합리적 형상,

혹은 거대한 스케일의 건축을 중요한 요소로 표현 ②객관적 병치의 심벌(Symbol) : 구성된 요소 사이에서 서로 어울리지 않는 디자인 요소들을 각각 병치 ③고립과 무용성의 심벌(Symbol) : 주변 맥락과의 단절 및 고립, 그리고 정상적 감각에서는 사용될 수 없는 무용성에 의한 상징 ④자연과 꿈의 접합으로서의 심벌(Symbol) : 초현실주의적 재발견을 통해 인식된 오브제를 통해 개인적 환상의 세계, 개인적인 영감을 표현함으로써 시도되는 비합리적인 상징

현대건축 디자인은 다양한 시각적 충격과 유희적 효과를 통해 상징성을 부여하고 기존의 질서파괴 및 비합리를 예찬함으로써 자유로운 상상을 실현시키기도 한다. 그러므로 보편적 틀을 깨뜨리고 자유로운 곡선이나 은유적 구상에 의한 심벌(Symbol)의 기념비적 이미지는 우리의 호기심을 자극하여 조금은 당황스럽지만 또 다른 즐거움을 제공하게 된다.

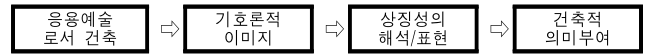


<그림 15> 기호를 통한 시각적 명료성 및 독자성 부여

건축은 근본적으로 안정적 구조물이어야 할 뿐만 아니라 보편적 일상생활이 가능해야 한다는 점에서 다양한 구속이 따르고 사회적 상식과 관습에도 강하게 얽매일 수밖에 없다. 하지만 심벌(Symbol)의 기념비적 이미지에 의한 상징은 이러한 다양한 예술적 제약(制約)과 기존의 질서부터 자유로울 뿐만 아니라 수동적 개념에 맞서 새로운 가능성을 보여줌으로써 도덕적 콤플렉스 및 규범적 한계로부터 디자이너를 자유롭게 해주는 역할을 한다.

5. 결론

응용예술의 표현과 상징적 의미들은 우리 주변에 항상 존재하며 건축뿐만 아니라 공간예술 전반의 형식과 표현에 자율성을 부여해 주었다. 상징성에는 어떤 대상에 여러 의미를 결합시킨다는 의미에서 항상 이중의 개념이 존재하며 자유로운 표현의지와 독자성(originality)을 확보해준다.



<그림 16> 그림 15. 상징성의 의미 및 역할

상징은 묘사에 의한 사실적 의미전달보다는 의도된 계획에 따라 기호나 상(像)이 새로운 의미를 지니게 됨으로써 다양한 해석이 가능하도록 해준다. 상징은 물리적인 외형과 이에 상응하는 의미로 구성되며 서로 다른 두 가지 사항이 어떤 유사성에 의해 필연적으로 연관되는 것으로서 사고와 존재 대상 사이를 매워주는 매개체가 된다. 유사성은 표면적 유사성(Surface similarity)과 구조적 유사성(Structural similarity)으로 나누어진다. 그중, 은유(metaphor)는 지식 데이터베이스(Knowledge base)와 추론엔진(Inference Engine), 그리고 사용자 인터페이스(User Interface)로 구성되며 유추(analogy)의 프로토타입(prototype)과 선례(precedent)는 대부분 이미지(image)를 중심으로 발생한다. 이러한 은유와 유추는 이질적인 두 개 이상의 개념사이에서 유사성을 찾아내는 전이작용으로서 디자인의 창조적 방법론인 동시에 수용자의 상상력을 자극하기 위한 목적으로 사용된다.

상징성은 다양한 시각적 변형 및 재해석을 통해 역사적 재현, 왜곡 및 우연성, 기호론적 심벌(Symbol) 등으로 나타난다. 역사적 전통성이란 모방 및 변형의 대상인 동시에 경험적 지식으로 활용되어 '본질'보다는 '효과'로써 재현된다. 기호론적 심벌(Symbol)은 유사성 및 상호관련성 등을 통해 대상을 인식하도록 해주는 매개(媒介)의 개념으로 때로는 건축물 자체가 심벌(Symbol)로서 특정한 시대나 지역 전체에 상징성을 부여하기도 한다. 심벌(Symbol)은 시각을 자극하고 명료성을 제공하며, 의도된 욕구에 따른 강한 이미지를 연출함으로써 건축물 전체에 시각적 상징성을 부여한다.

<표 5> 응용예술로서의 건축적 상징성

	은유와 유추	재해석과 모방	기호론적 심벌
방식/Process	<ul style="list-style-type: none"> 전이(transfer) 사상(mapping) 	<ul style="list-style-type: none"> 문화적 산물 창조적 촉매 	<ul style="list-style-type: none"> 유사성/상호 관련대상 인식 매개(媒介)
적용요소/관점	<ul style="list-style-type: none"> 질서, 규범 새로운 관념 시각적 단서 	<ul style="list-style-type: none"> 전통적요소 지속가능한 디자인 	<ul style="list-style-type: none"> 비건축적오브제 상징물/기호
시각적 특성화	<ul style="list-style-type: none"> 결합/유사성 전이와 사상 	<ul style="list-style-type: none"> 모방 및 변형 재해석 	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 명료성 강한 이미지
효과 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 질서 당위성 부여 	<ul style="list-style-type: none"> 창조적 가능성 전통적/효과적 	<ul style="list-style-type: none"> 직접적 주제전달 규범 한계파괴
상징적 효과	<ul style="list-style-type: none"> 연속성 회복 혁신적 재생 	<ul style="list-style-type: none"> 지속성 경험적 지식 	<ul style="list-style-type: none"> 장소성 결절점(Node)

상징은 예술적 제약(制約)과 기존의 질서에 얽매인 수동적 개념에 맞서 새로운 가능성을 보여준다. 이러한 "다의적 조형 방법"은 건축을 포함한 많은 예술 분야에 있어 보편적 태도 및 기존의 절대적 관념들을 무너뜨렸고 더욱 복잡한 형태로 분화하여 상징을 부여했다. 상징

성은 포괄적 대응관계를 중심으로 장소 및 지역적으로 독특한 정체성(Identity)을 갖게 해주며, 이는 응용예술로서 현대건축에서도 대지와 건축물 사이의 단순한 위치(location)적 관계 이상의 차별성(Oneness, Individuality)을 의미한다.

참고문헌

1. 길성호, 현대건축사고론, 미건사, 1998
2. 김정태, 건축형태의 디자인원리. 기문당, 1990
3. 스즈키 히로유키. 서양 근 .현대 건축의 역사, 시공사, 2003
4. 함정도,손유찬 공저, 공간디자인과조형연습, 기문당, 2005
5. Bryan Lawson, 윤장섭 번역, 『디자이너의 思考方法 (How Designers Think)』, 기문당, 1996
6. Dennis P.Doordam, Twentieth-Century Architecture,Laurence King Publishing, 2001
7. Michael Hays Arcitecture Theory since1968, Spacetime, 2003
8. Robert W. Howard. 『Concept and Schemata』.Univ of SYDNEY, 1988
9. William J. Mitchell. 『The Logic of architecture』.MIT press. 1990
10. Wong Wucius, 최길렬譯, 디자인과 형태론(Principles of form and design), 국제, 1994
11. 문오주, 주세페 테라니의 建築理念 및 形態構成에 關한 研究, 홍익대 대학원, 1995
12. 박상서·이대준, 유추적 관점에서 본 ‘포로 로마노’와 알도로시의 ‘세계극장’에 관한 고찰, 건축역사연구, 2008.4
13. 박현곤, 현대미술에나타난키치적특성, 미술교육논총, Vol16 2003

[논문접수 : 2014. 03. 12]
 [1차 심사 : 2014. 04. 21]
 [2차 심사 : 2014. 05. 07]
 [게재확정 : 2014. 05. 09]