퍼포먼스·이벤트의 결합체로서 건축환경연구

A Study on the Architectural Environment as a Combination of Performance and Event

김 주 미

원광대학교 산업디자인학과 전임강사

1. 서론

1.1. 연구의 목적

1.2. 연구의 방법

2. 공간·움직임·이벤트 예술

2.1. 공간·움직임의 아상블라쥬

2.2. 현대예술에서의 퍼포먼스

2.3. 퍼포먼스·이벤트의 예술적 결합

3. 퍼포먼스·이벤트 건축

3.1. 퍼포먼스 건축

3.2. 시스템적 패러다임

3.3. 이벤트 건축

3.4. 탈프로그램

4. 결론

참고문헌

논문요약

전환기적 시대상황의 인식과 뉴패러다임에 기초하여 미래 건축환경의 변화를 예측하고 그에 대응할 수 있는 건축언어와 새로운 디자인 전략을 제안하는데 본 연구의 목적이 있었으며, 그 연구내용과 결과는 다음과 같다. 첫째, 현대예술속에서 공간, 인간의 신체, 그리고 움직임을 재해석하고 그 예술적 의도를 환경디자인과 결합시켜 퍼포먼스·이벤트건축의 가능성을 고찰하였다. 둘째, 건축환경은 물질들만의 집합보다는 공간, 움직임, 우연적상황 그리고 이벤트들의 결합체로서 보았다. 또한 퍼포먼스장소로서의 환경을 이해함과 동시에 디자인 행위자체를 퍼포먼스 과정으로 제시하였다. 셋째, 인간은 환경과의 상호작용을 통해 항상 반응하며 스스로의 조절을 통해 적응하는 유기체적 시스템이다. 건축 또한 현시대의 불확정적인 인식체계와 빠르게 변화하는 사회구조, 테크놀로지의 발전과 함께 인간의 행위, 활동이 결합되어 끊임없이 변화하는 역동적 시스템으로 설명되었다. 넷째, 본 연구자는 종래 모더니즘 디자인에서의 형태와 기능의 인과론적, 기계론적 조형태도에서 벗어나 상대론적, 유기론적 관점을 취하고자 하였다. 특히 탈물질적인 환경의 개념을 강조하였으며 형태와 기능의 상호텍스트성, 그리고 시간의 흐름속에서 상호변화 가능성을 지원할 수 있는 탈프로그램 방법을 제안하였다. 결과적으로 퍼포먼스·이벤트건축의 전략은 인간의 자율적 기능의 회복과 예술로서의 환경을 어느정도 가능하게 할 수 있는 개념이라고 보았으며, 시스템적 세계관으로의 전환을 강조하였다.

Abstract

The purpose of this study is to develop a new architectural language and design strategies that would anticipate and incorporate new historical situations and new paradigms to understand the world. It consists of four sections as follows:

First, it presents a new interpretation of space, human body, and movement that we find in modern art and tries to combine that new artistic insight with environmental design to provide a theoretical basis for performance-event architecture.

Second, it conceives of architectural environment as a combination of space, movement, and probabilistic situations rather than a mere conglomeration of material. It also perceives the environment as a stage for performance and the act of designing as a performance.

Third, in this context, man is conceived of as an organic system that responds to, interacts with, and adapts himself to his environment through self-regulation. By the same token, architecture should be a dynamic system that undergoes a constant transformation in its attempt to accommodate human actions and behaviors as he copes with the contemporary philosophy characterized by the principle of uncertainty, fast-changing society, and the new developments in technology.

Fourth, the relativistic and organic view-point that constitutes the background for all this is radically different from the causalistic and mechanistic view that characterized the forms and functions of modernistic design. The present study places a great emphasis on dematerialistic conception of environment and puts forth a disprogramming method that would accommodate interchangeability in the passage of time and the intertextuality of form and function.

In the event, the performance-event architecture is a strategy based on the systems world-view that would enable the recovery of man's autonomy and the reconception of his environment as an object of art.

key word

space, performance, event

1. 서 론

1.1. 연구의 목적

예술·과학·철학은 서로 상보적 관계로 한 시대를 이끌어가는 '문화의 힘'이라 할 수 있다. 또한 예술·문화적 실천자로서 환경디자이너는 인간의 경험에 기초해서 가시적인 형태를 공간적으로 표현하고 있으며, 디자인 행위는 선진문화를 이루려는 사회적 행위라 할 수 있다. 근본적으로 건축·도시환경은 공공성을 가진 예술형식으로 그 사회의 가치관과 규범 그리고 메세지를 전달 할 수 있는 훌륭한 수단으로 그 자체가 정보이며 에너지 시스템이다.

최근 실제 건축환경에 비물질적(immaterial), 가상적(virtural), 텔레마틱(telematic) 공간이 증가되고 있으며, 고도의기술과 결합되어 물리적 구조체로서만 존재하는 기계적 시스템이 아닌 지능적(intelligent), 또는 생각하는(thinking) 기능이 첨가된 일종의 조건과 상황에 반응하는 시스템으로 변화되고 있다. 그러나 이렇게 기술문명이 발달하고 사회구조 변화의 가속화가 진전될지라도 공간(space), 인간의 움직임(movement)과 활동(activities) 그리고 프로그램(program)이 없는 건축은 존재할 수 없으며, 인간의 본질적 기능인 자율성과 예술적 행위를 통한 미적경험과 즐거움의 제공은 변할 수 없는 디자인의 목적이면서 동시에 조건이라 할 수 있다. 분명 건축은 인간과 사회, 그리고 총체환경의 컨텍스트 내에서 이해되어져야 한다고 생각된다.

본 연구에서는 환경디자인 영역에 있어서의 실내공간·건축·외부 그리고 도시환경의 위계적 구분과 예술의 각 장르를 환원하여 설명하기 보다는 서로의 상호관련성을 강조하고자 한다. 종래의 모더니즘 디자인의 형태와 기능의 인과론적이고 기계론적인 조형태도에서 벗어나 상대론적이고 유기론적인 관점을 취하면서 인간의 신체(body)와 움직임(movement) 그리고 퍼포먼스(performance)를 새로운 관점으로 재해석하고 환경적 컨텍스트에서 재구성하고자 한다. 여기에서 중요한 점은 관심의 전환이다. 물질적 구성체로서의 건축에서 비물질적인 조건과 상황에 대한 관심으로의 전이이다. 또한 건축환경을 기능적 프로그램과 함께 차원이 있는 형태, 색, 구조, 표면, 볼륨으로만 이해하는 것이 아니라 그 사이에서 발생되는 인간의 행위와 사고작용 모두를 포함하여 끊임없이 움직이는 동적구조로 이해하는 것이다. 본 연구를 통해 인간의 자율적 기능을 회복시키고 미래 환경에 유연하게 대처해 나갈 수 있는 건축을 위한 새로운 디자인 전략을 제안하는데 연구의 목적이 있다.

1.2. 연구의 방법

현시대의 예술은 여러 경향이 같은 순간에 병존하는 이른바 다원주의(pluralism)라는 용어로 설명되며 양식적 무정부시기를 나타내고 있다. 탈경계와 탈영역에서의 '탈(de-)'의 논리가 무책임한 유랑주의(nomadism)나 어떠한 공동의 가치를 발견하지 못한채 무비평적으로 사용되어져서는 안될 것이다. 본 연구에서는 '탈'을 '상호작용(interaction)'의 개념으로 해석하고자 하며 '예술로서의 건축(architecture as art)'을 강조하고자 한다. 본 연구의 내용을 다음과 같이 진행하기로 하겠다.

첫째, 미래주의, 구성주의, 다다에서부터 현재의 포스트모더니즘과 해체이론에 이르기까지 공간과 인간의 신체, 움직임을 아방가르드적 조형태도와 함께 예술적 형태로 제시하였던 제경향들을 새롭게 해석하여 환경디자인과 결합시키고자 한다.

둘째, 일상적인 삶과 사고 그리고 행위과정으로서의 퍼포먼스를 예술적 영역으로 끌여들였던 해프닝, 플럭서스, 바디아트 등을 다시 한번 주목하고자 한다. 시공(space-time)의 확장 그리고 예술과 삶의 경계를 타파하고자 했던 그들의 예술적 이슈를 살펴봄으로서 퍼포먼스와 이벤트건축의 가능성을 검토해 보기로 하겠다.

셋째, 전환기적 시대상황과 뉴패러다임에 기초하여 미래 건축환경의 변화를 예측하고 그에 대응할 수 있는 새로운 건축의 언어를 찾아내고 새롭게 정의를 내리고자 한다.

넷째, 최근 예술적, 철학적 담론과 함께 제시되고 있는 개념 -위반, 충격, 차이, 상호텍스트성-들을 이해하고 실제로 적용된 탈프로그램과 퍼포먼스·이벤트 건축에 관한 디자인과정과 그 결과물들을 중심으로 살펴보고자 한다. 이를통해 본 연구의 타당성을 찾고자 하며 새로운 전략과 함께 사고의 전환을 기대해 보고자 한다.

2. 공간·움직임·이벤트 예술

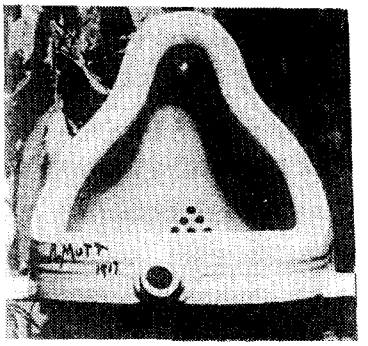
2.1. 공간·움직임의 아상블라쥬(assemblage)

20세기 현대미술사에서 예술사고의 혁명적개념으로써 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 예술적 오브제(object)로서의 레디메이드(ready-made)[1]와 같이 인간의 신체, 행위도 끊임없이 아방가르드

1) 레디메이드(ready-made) : 뒤샹(Marcel Duchamp)이 서명하고 선택한 '완전히 만들어진' 오브제들에 대해 1915년부터 그가붙인 이름으로 물감 또한 산업제품으로 세상의 모든 그림은 레디메이드일 수 있다고 보았다. 뒤샹 이후 현대미술에서 과거에 없었던 레디메이드(ready-made), 오브제(object), 제스트(geste: 행적) 등의 특수용어가 나타났다. 1917년 패물이 된 변기를 샘(Fountain)이라는 명제를 달아 그대로 전시에 출품하고 R.Hutt라는 변기제조회사 사인을 기제하였다는 사실은 그때까지의 통념으로 작품제작을 위한 작가의 창조적인 활동을 배제하였다는 의미를 갖는다. 작가의 손을 거치지 않은 레디메이드, 즉 기성품의 전시는 사용한다는 일상적 행위를 차단하고 이것이 보는 대상으로 변환된다는 점에서 뒤샹이 선택한 행위의 결과인 행적으로 되어진다는 것이다. 다다이스트(Dadaist)들의 행동특성은 평범한 현실세계를 예술적 소재, 또는 예술적 영역에로 소재의 수준을 끌어 올렸다는 것이다. 레디메이드는 형태의 혁명이 아닌, 사고의 혁명으로 인공품, 기성품을 회화·조각·건축환경에 적용가능하다. 그것은 연상의 도구로서 현실과 상상의 차이에 대한 매개적 역활을 수행하는 일종의 선택되어진 하나의 개념이며 관계형성을 위한 아이디어라고 할 수 있다.
(D.Waldman, Collage, Assemblage, and the Found Object, N.Y.: Harry N.Abrams, Inc., 1992, pp.135-141 / 임영방, 현대미술의 이해, 서울대출판부, 1979, pp.167-168. / G.Durozoi, 현대미술사전, 서울: 도서출판 아르떼, 1994, p.158. pp.540-541)

(avant-garde)적 성격을 띄며 예술작품 및 환경과 결합하면서 폭넓게 전개되고 있다(그림 1.2). 20세기초 이래 미래주의 구성주의, 바우하우스, 다다이즘, 초현실주의, 개념미술과 1960년대에서 현재에 이르기까지의 해프닝(Happening), 환경예술(Enviromental Art), 플럭서스(Fluxus), 퍼포먼스(Performance), 바디아트(Body Art) 등이 설치적양상과 환경과의 상호작용을 강조하면서 예술의 새로운 형태를 제시하고 있다.

그림 1. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp), 샘(Fountain), 1917.
그림 2. 부르스 노맨(Bruce Nauman), 샘으로서의 자화상(Self Portrait as a Fountain), 1966-7



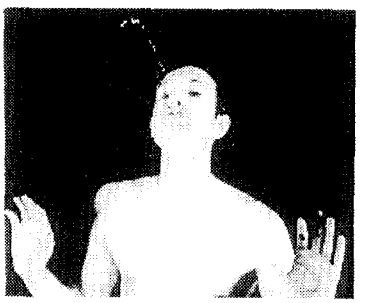
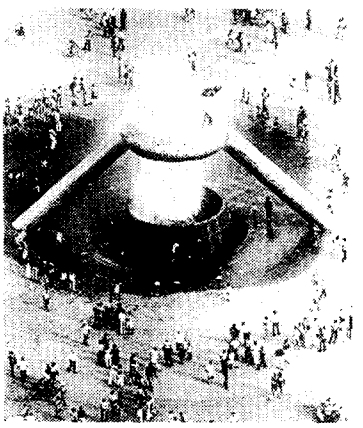


그림 3. 이사무 노구찌(Isamu Noguchi), 호레이스 닷지와 그 아들을 위한 기념분수(Horace E. Dodge and Son Memorial Fountain), 디트로이트 하트광장, 1978.



일상에서 오브제를 발견하고 선택하여 예술적 형태로 제시한 다다(Dada)와 일상적인 행위, 예술가 자신과 관객들의 행위를 움직이는 예술적 형태로 제시하였던 퍼포먼스 예술은 일상성의 반영과 이벤트(event)적인 측면에서 그 인식을 같이하고 있다고 본다. 인터미디어(intermedia), 여러 장르-회화, 조각, 시, 음악, 연극, 공연예술등-를 합성하여 제시하였던 해프닝, 퍼포먼스 예술은 다다적인 환경적 꼴라쥬(collage)와 아상블라쥬(assemblage)[2]에 관계하고 있으며, 기존 관념의 부정, 일회적이며 실험적인 성향은 다다이즘과 서로의 공통점이라 할 수 있다. 공간은 행위-육체적 퍼포먼스-뿐만이 아닌 사고의 과정-정신적 퍼포먼스-이 동시에 행해지는 심리물리적 장소이다. 물리적 구성체로서만이 아닌 그 속에서 활동하는 퍼포먼스 장소로서의 공간 더 나아가 신체연장으로서 내부공간을 설명할 수도 있다. 또한 비가시적인 흔적(traces)으로 남게되는 인간행위는 언어와 마찬가지로 시공속에서 탈물질화되게 된다.[3] 미래건축환경은 많은 부분 불확정적이고 비예측적인 상황에 유연하게 대처해 나갈 수 있는 인간 스스로의 자율성을 회복시키는 방향으로 공간이 설정되어야하기 때문에 이러한 비가시적인 인간행위도 디자인을 위한 중요한 조건과 변수가 될 수 있는 것이다.

삶의 공간은 인간의 잠재된 상상력을 자극하고 동시에 스스로의 존재와 인류의 공동가치에 대해서 생각하게 하고, 결정론적(deterministic)인 환경보다는 개연론적(probabilistic)이고 자유로움을 강화(reinforcement) 할 수 있는 지원성(affordance)[4]이 내재된 시스템으로 계획되어져야 한다(그림3). 그리고 미래에는 기능과 형태의 관계성, 경제성 그리고 미학적 차원 등 다양한 건축적 요구와 고려도 물론 중요하지만 예전에 간과되었던 인간의 행위와 우연적 상황의 개입-의도된 계획-으로 인한 이벤트적, 축제적 상황을 설정하고 건축적 프로그램에 적용하는 데에도 많은 관심을 가져야 한다.이러한 견해는 건축환경은 완성된 것이 아니라 시공(space-time)의 흐름속에서 인간과 여러 조건들이 결합되어 만들어지가는 과정(process)으로서의 의미를 함축하고 있는 것이다. 따라서 본 연구에서는 역동적환경을 위한 중요한 디자인의 단서(cues)로서 비물질적인 요소, 즉 인간의 행위를 중심으로 건축환경을 공간과 움직임의 아상블라쥬로서 해석하고자 한다. 또한 시공의 확장을 통한 '살아있는 자기조직시스템(living self-organizing system)[5]'으로서의 건축환경을 제안해 보고자 한다.

---

2) 아상블라쥬(assemblage) : 3차원적 꼴라쥬(collage)로 그 기법은 반미술적 오브제와 재료를 풀로 붙이거나 용접같은 기법으로 구성, 결합시키는 것이다. 물건을 한 곳에 모으는 -흔히 주변 상황에서 채택되어 새로운 맥락에서 조합시키는- 예술오브제의 창조를 의미한다. (E.B.Feldman, Varieties of Visual Experience, N.Y.: Harry N.Abrams, Inc., pp.481-493)

3) B.Tschumi, Architecture and Disjuntion, Cambridge : The MIT press, 1994, p.31.

4) 지원성(affordance) : 지원성은 활동하고 의미를 갖고자 하는 인간에게 어떤 것(anything), 물질적 (material) 또는 비물질적(immaterial)인 것을 통해 어떠한 형식과 종류를 제공하는 것을 뜻한다.(Gibson, 1979) 환경은 인간행태의 지원성으로 가득차있다. 환경은 인간행태의 지원자(affordanter)로서 어떤 행위가 이끌어질 수 있도록 선택가능한 것으로 구성되어 있다. 즉, 행태에 대한 일련의 기회로 구성되어 있음을 뜻한다. 지원성은 성질, 동기, 경험, 가치 그리고 주변 세계에 관한 미적해석과 특별한 활동등에 참여함으로서 지원받을 수 있다. 인간과 환경의 상호관계, 잠재성, 사용자성향, 동기등이 고려되지 않은 환경적 구성은 지원할 수 있는 것이 무엇이든지간에 어떠한 행동은 발생하기 어렵다. 따라서 예술활동, 도시창조, 재개발, 건축, 공원, 광장 및 새로운 시스템을 조성하는 근본적 이유는 기존 혹은 잠재적인 인간행위의 비예측적인 경향에 대비하기 위해서이다. (J. Lang., Creating Architectural Theory, N.Y.: VNR Co., pp.100-108)

5) 자기조직시스템(self-organizing system) : 환경은 개방시스템(open

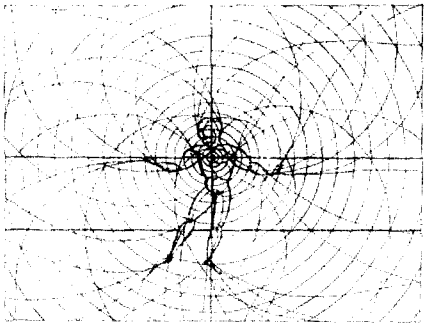
2.2. 현대예술에서의 퍼포먼스(performance)

건축환경은 전통적으로 사람이 살거나, 작업하는 물리적 환경을 만들어내는 예술이었고, 회화와 조각은 근본적으로 건축과의 관계속에서 통합적이기 보다는 부분적인 예술형태로서 개별적으로 존재하는 경향이 대부분이었다. 그러나 이제 예술가들은 시공속에 존재하면서 생생하게 변하는 환경을 창조하기 위해 기존의 건축을 초월하는 방식을 추구하고 있으며, 삶에 대한 재현(representation)과 설명 대신, 삶과 함께 동일한 시공을 지니는 창조되어진대로 살게되는 인간활동 그 자체를 예술로 끌어들이면서 많은 가능성들을 제시(presentation)하고 있다.[6] 따라서 건축환경은 사용되는 시간의 과정속에서 가치를 갖게된다고 보며, 인간의 육체 및 자연, 인공환경은 시공속에서 이해되어야 하는 것이다. 이러한 과정은 인간의 일상적인 생활 방식과 연결되는 문화속에서 파악되고 의식되어야 함을 또한 의미한다.

20세기 기계문명과 모더니즘 디자인은 문화적 형태를 구성하게되는 도시공간의 건축을 많은 부분 기능적이고, 합리적 방향으로 적극 이끌었다. 이로인한 도시공간의 비인간화 경향은 건축을 인간생활의 흐름과 동떨어진 공간으로 대체시킨 결과를 낳았다. 그러나 20세기초 몇몇 실험적인 예술가들은 형태주의(formalism), 기능주의(functionalism), 합리주의(rationalism)를 강조하는 모더니즘의 환원적(reductive) 이데올로기와 제한적인 디자인관행에서 벗어나 실제적으로 건축적 구조를 변환시킬 수 있는 가능성과 계기를 제공하였다.

예를들어 영화, 음악, 무대 그리고 행동, 움직임의 동시적 표현 등과 결합된 모홀리나기(Laszlo Moholy-Nagy)의 무대디자인, 한스 포엘지그(Hans Poelzig)의 무대장치, 엘 리지츠키(El Lissitzky)의 전자기계적 곡예의 연출, 오스카 슐렘머(Oskar Schlemmer)의 제스츄어 댄스 그리고 콘스탄틴 멜니코브(Konstantin Melnikov)의 어트렉션 몽타쥬 등의 예술적 표현은 행위와 결합한 이벤트 건축환경과 유기적인 건축에 대한 비젼을 제시한 것이라고 할 수 있다[7](그림 4.5).

그림 4. 오스카 슐렘머(Oskar Schlemmer), 인간과 예술의 형상 드로잉(Drawing from Mensch and Kunstfigur), 1925.
그림 5. 룩스파이닝거에 의한 다중노출사진, 공간무용 (Dance in Space) : 바우하우스 워크숍 공개 수업, 1927.



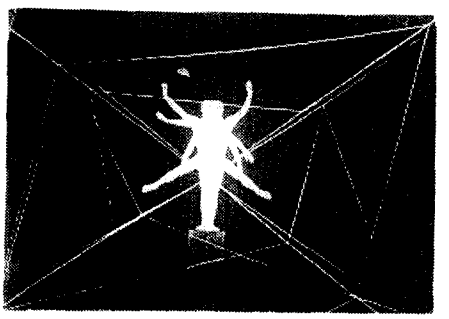
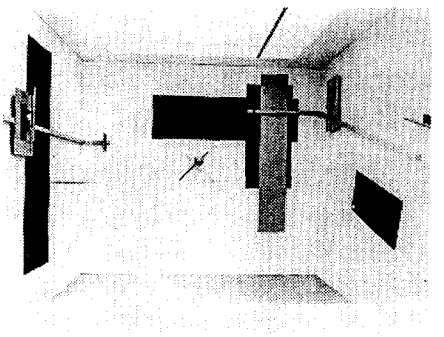


그림 6. 엘 리지츠키(El Lissitzky), 프라운의 방(Proun Room), 1923.
그림 7. 쿠르트 슈빗터스(Kurt Schwitters), 메르츠바우(Merzbau), 하노버, 1933.



이러한 예술은 작품자체에 과정을 포함하고 작품에서 환경으로의 연관을 강하게 갖는 작가의 퍼포먼스가 강조된 것이라 할 수 있다. 러시아 구성주의의 대표적 건축가인 엘 리지츠키(El Lissitzky)에 의해 1923년 제시되었던 프라운(proun)[8] 공간의 형태에서의 프라운의

system)으로 생존에 필수적이다. 그 시스템속에는 물질(matter), 에너지(energy) 그리고 정보(information) 교환이 진행되고 있다.(N.Teymur, Environmental Discourse, London : Blackwell press, 1982, p.47) 인간은 환경으로부터 새로운 정보, 에너지를 취하며 살아가는 '살아있는 시스템(living system)'이다. 또한 건축환경자체도 살아있는 유기체와 같이 변화에 유연하게 적응하고 대처해나가는 진화적 과정으로서의 '문화적 형태'로 정의된다. (L.Herbert, A New Language for Environmental Design, N.Y.: Random House, 1972, p.136) 고도로 복잡하게 된 현대문명과 미래의 불확실성 속에서 인간 스스로는 자기조직화(self-organization) 과정을 통해 자기를 제어(control), 피드백(feedback)하게 되며 이를 위해 정보를 창조, 활동, 전달하게 된다. 또한 인간은 환경의 중심인 동시에 총체적 환경시스템의 한 부분으로 존재하게 된다.(D.E.Berlyne, 1971)

6) E.B. Feldman, p.429.
7) B.Tschumi (1994), pp.117-118
8) 프라운(proun) : 러시아 구성주의자 엘리지츠키(El Lissitky)가 제안

개념은 공간속에서의 인간의 퍼포먼스를 강조한 것이다(그림 6). 리지츠키에게 공간이라는 것은 인간이 존재하는 주변에 막연히 퍼져있는 것이 아니라, 인간의 신체 행위와 구체적으로 관련되어진 것으로, 공간을 인간의 퍼포먼스 장소로 파악했다. 이러한 구성주의, 다다에 이어 공간과 인간의 움직임에 대한 예술적 관심은 다양한 매체와 결합되고 예술철학적 담론을 진행시키면서 활발히 전개되고 있다. 대표적으로 해프닝, 플럭서스, 바디아트 등의 설명을 통해 새로운 건축환경의 방향을 제시해 줄 수 있는 개념을 추출해 보고자 한다.

2.2.1. 해프닝(Happening) - 시공의 확장

1960년대초 해프닝은 다다이스트인 쿠르트 슈빗터스(Kurt Schewitters)에 의해 1920년경의 유명한 메르츠바우(Merzbau)[9]에서 창조된 환경예술양식과 꼴라쥬에서 부터 생긴 것이다(그림 7). 데스틸(De Stijl) 그룹, 특히 반 되스버그(Van Doesburg)에 의해 주도된 구성실험의 영향을 받은 슈빗터스는 하노버에 있는 자신의 집에 반 예술적 아이템을 모아 실내공간을 나누고 변형시킨 하나의 건축적 꼴라쥬를 구성하였다. 그의 꼴라쥬와 메르츠바우 구성은 부분적으로는 표현의 진지한 형태와 1920년대 유럽전반을 지배한 허무주의적 사회분위기 -다다이즘의 파변적 유머를 이해하고, 모든 가치의 전도, 부정적이고 왜곡된 위트를 즐기는 분위기- 속에서 전통미술에 대한 반발로 나온 것이다. 그러나 긍정적인 관점으로 보면 이를 통해 시, 건축, 회화, 연극을 종합시키려는 시도였다고 할 수 있다.[10] 따라서 해프닝에 직접적인 영향은 우연성에 의존한 구성이나 배열을 포함한 다양한 다다이벤트와 존 케이지(John Cage)의 실험음악이론에서 근거를 찾을 수 있다.

그림 8. 앨런 카프로우(Allan Kaprow), 6부분으로 이루어진 18의 해프닝(From 18 Happenings in 6parts), 뉴욕루벤 갤러리, 1959).

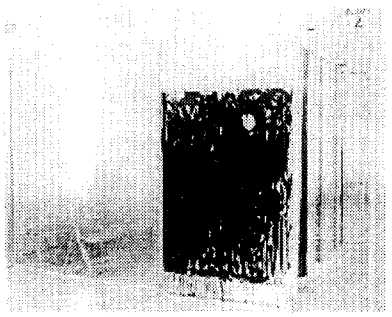
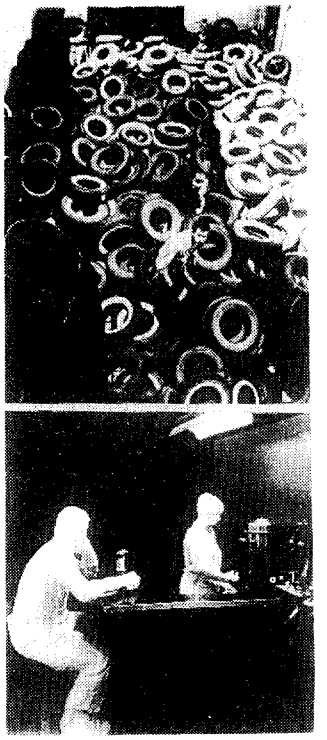


그림 9. 앨런 카프로우(Allan Kaprow), 안뜰(The Yard), 뉴욕마르타잭슨 갤러리, 1961.

그림 10. 죠지 시걸(George Segal), The Diner, 1964-66.

한 프라운은 '새로운 건축물의 프로젝트'란 의미로 미래의 건축, 회화, 조각 사이의 과도기적 단계(way stations)로 설명된다. (R.Atkins, Art Spoke, N.Y.: Abbeville Press, 1993, p.176.)



해프닝이란 명칭은 1959년 뉴욕의 루벤 겔러리에서 열린 앨런 카프로우(Allan Kaprow)[11]의 첫번째 전시회 6부분으로 이루어진 18의 해프닝(From 18 happenings in 6parts)'에서 유래되었다[12](그림 8). 카프로우와 그의 그룹에서 주된 예술가는 클레이스 올덴버그(Claes Oldenburg), 짐 다인(Jim Dine), 레드 그룸스(Red Grooms), 로버트 휘트맨(Robert Whitman)이며 시와 공간구성의 종합을 추구하였다.[13]

카프로우는 환경을 '회화의 다양한 수준에서 예술적 태도가 공간적으로 재현된 것'으로 설명했다. 환경안에서의 모든 구조, 사람들의 행위들은 가장 중요한 첫번째 이미지이며, 또한 환경적 장치의 중요

9) 메르츠(Merz) : 1919년부터 슈빗터스(K.Schwitters)자신의 작품을 가리키기 위해 만들어진 단어이다. 작가가 분출시키는 모든 것, 그 자체를 뜻한다. 다다이스트인 그는 문맥을 부정하면서 시를 낭독하거나 길에서 주운 폐기물 등을 이용한 아상블라쥬(assemblage)를 통해 환경예술을 시도하였으며, 자신의 집에 구성한 메르츠바우(Merzbau : 메르츠 구조)는 일종의 퍼포먼스 건축으로 건축물 제작과정이 우연의 구조를 포함한 미완의 상태를 가리키고 있다.

10) E.B. Feldman, pp.429-430

11) G.Durozoi(1994), pp.332-333.
앨런 카프로우(Allan Kaprow, 1927, 미국)는 메이어 샤피로(Meyer Schapiro)와 함께 미술사를 공부한 후, 케이지(John Cage)와 함께 작업하며, 우연히 발견된 오브제를 이용한 여러가지 아상블라쥬와 환경예술, 그리고 특히 해프닝을 실현했다. 이러한 이벤트속에서 어떤 간략한 시나리오로부터 출발하여, 재활용된 오브제의 환경속에서 중재자들의 작은 집단과 일종의 '행위 꼴라쥬(action-collage)', 그리고 단순하고 독립적이면서 흔히 자발적인 행위의 총체들이 동시에 발생되는데, 이것은 우연한 것, 즉흥적인 것과 대중의 참여라는 커다란 자리를 남겨두는 것이다. 카프로우의 해프닝은 액신 페인팅(action painting)의 연속성 속에서 이루어진 것이지만, 근본적으로는 다다정신과 결합되어 있다.

12) R.Atkins, Art Speak, N.Y.; Abbeville Press, 1990, p.87.
G.Durozoi, (1994) p.284.

13) E.B. Feldman, p.431
R.Goldberg, performance Art, London: Thames and Hudson, 1988, p.128.

한 역할은 사람들을 위해서 존재해야 한다고 강조하였다.[14] 그 환경안에서 발생되는 명확한 반응들은 이벤트이며 환경과 그 이벤트와의 사이에서 행위가 발생된다고 보았다. 그러하기 때문에 시공의 확장된 공간안에서 축제와 많은 자유로움을 느낄 수 있는 새로운 감수성을 모두가 가져야 된다고 주장하였다.[15] 해프닝에서 추구했던 지향성과 내용은 다음과 같다.

첫째, 해프닝은 다양한 예술형태와 인간의 경험영역 -운동, 소리, 이야기, 향기-에서 도입한 새로운 요소와 시각적 요소의 아상블라쥬이다. 다시말해, 형태, 색채, 질감, 빛의 확장영역을 비회화적인 요소를 첨가하면서, 공간에 움직이는 회화로서의 이벤트이다.[16]

둘째, 해프닝은 일시적이며 고의성이 내재된 형식화, 의식화된 이벤트라 할 수 있으며 일상성을 강조하였다. 오브제와 이벤트같이 인간이 만들고, 즉각적으로 붕괴되는 어떤 예술작품의 궁극적인 폐품화가 예견되는 일시적 성격을 강조한다(그림 9). 카프로우의 해프닝과 죠지 시걸(George Segal)의 환경조각은 매일매일의 생활에서 일상적인 사건의 표면밑에 감춰진 의식을 발견하고자 한 것이며(그림 10), 쿠르트 슈빗터스(Kurt Schewitters)와 장 드뷔페(Jean Dubuffet)는 외관상 쓸모없고 무의미한 것으로 보이는 것들 속에서 의미를 찾아내려고 시도한 것이다(그림 11).

그림 11. 장 드뷔페(Jean Dubuffet), 4개의 나무 그룹 (Groups of Four Trees), 뉴욕채이스맨하튼 광장, 1972.
그림 12. 클레이스 올덴버그(Claes Oldenburg), 꺼꾸된 칼라와 타이, 프랑크푸르트, 1995.

14) M.R. Sandford, Happenings and Other Acts, N.Y.: Routledge, 1995, p.222.

그림 13. 프랑코 게리(Frank O. Gehry), 피시댄스레스토랑 (Fishdance Restaurant), 고베, 1987.

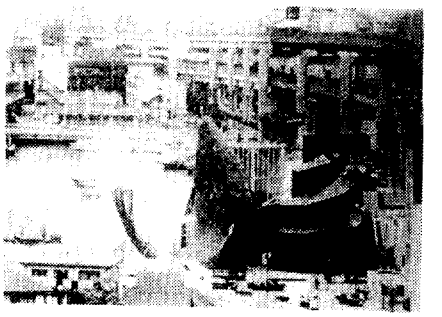
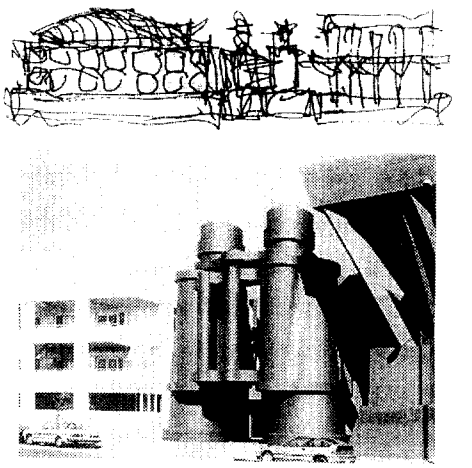


그림 14. 프랑코 게리(Frank O. Gehry)의 건축, 올덴버그(C. Oldenburg)와 부르겐(C. V.Bruggen)의 조형물(보트, 망원경, 숲의 구성) Chiat/Day/Mojo Office 베니스, 켈리포니아, 1984-91.



팝아트의 대표적 조각가로 퍼포먼스에서 도시환경의 공공조각에 이르기까지 다양한 예술활동을 하고있는 클레이스 올덴버그(Claes Oldenburg)는 그가 예술적 오브제로 선택한 생명없는 일상적인 물체 - 햄버거, 빨레집게, 립스틱, 성냥, 넥타이-등을 움직이는 물체, 즉 의미있는 물체로 바꾸는 수단으로서 작가의 퍼포먼스를 조각적 오브제와 건축환경, 회화에 반영하고 있다(그림 12).[17] 올덴버그와 같이 협동작업을 행하기도 하는 건축가 프랑코 게리(Frank O. Gehry)는 연상적 도구로서 오브제(object)의 기용 그리고 건축구조와 결합시키는 탈조각화 작업등을 제안함으로서 건축디자인을 일종의 퍼포먼스의 과정으로 설명했다. 건축물 자체를 공공영역으로 확장시키고 종래의 폐쇄적인 기념물의 창조를 거부했으며, 모두가 이해될 수 있고, 새로운 가능성을 제시할 수 있는 예술로서의 건축을 주장하고 있다. 그는 자신이 선호하는 물고기나 뱀의 형상을 채택함으로서 건축형태를 발전시킨다. 물고기는 개인적 상징물로 유년시절의 기억이며, 암시적인 형태이다. 이러한 의미화, 이상한것 만들기(strange making) 등의 건축적 퍼포먼스를 통해 도시구조를 예술적으로 통합시키고 있다(그림 13,14).

셋째, 해프닝은 연극과 연기, 퍼포먼스 아트와 깊은 관련을 맺고

15) Ibid, p.229.
16) E.B. Feldman, p.433.
17) R.Goldberg(1988), p.128.

미래주의와 다다의 몇몇 성명에 동의하면서 모든 사회적, 예술적 구조에 대항하는 자유화 운동으로서 가끔 도발적이고 해학적인 면도 지닌다.[18] 1960년대 유럽에서는 플럭서스(Fluxus)의 활동과 요셉 보이스(Joseph Beuys)의 선언으로 해프닝의 물결이 일기 시작하였었다. 또한 팝아트, 바디아트에 포함되기도 하며 오사카의 구타이(Gutai)그룹에서 해프닝 전문가들이 형성되기도 하였다.

종합해보면, 해프닝은 미학적 가치의 전달 수단을 제시하지는 않았지만, 지금 이 시점에서 다시 주목하게 되는 점은 각 예술적 경계를 넘어 경험의 범주를 넓혀 지각적 에너지를 강화시키고자 한 사실이다. 또한 예술의 내용을 효과적으로 전달하기 위한 수단으로서 인간행위와 상황개입 등의 창조적인 방식을 제공하였고, 궁극적으로 환경, 인간행위 그리고 모든 일상들 결합하려는 태도에 가치를 두고 있다.[19]

2.2.2. 플럭서스, 바디아트 - 삶과 사고의 퍼포먼스

1961년에 뉴욕의 겔러리 A/G에서 행한 일련의 강연회를 알리는 초청장 문구에서 조지 맥키우너스(George Maciunas)가 처음 사용했다. 여러나라의 언어에서 흐름(flow)이나 '변화(change)'란 의미를 내포하는 플럭서스(Fluxus)는 양식이라기 보다는 일종의 예술운동으로 '마음의 상태(the state of mind)'란 의미를 포함하고 있다.[20] 플럭서스는 1962년 독일에서 창설된 국제적인 예술가 그룹으로 다다(Dada), 네오다다(Neo-Dada)와 같이 예술적 프로패셔날리즘에 젖어있는 모든것과 예술적 전통에 맹렬하게 반대했다.[21]

그림 15. (좌) 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp), 여행가방으로된 상자(Box in a Valise), 미니어쳐식으로 재생산된 자신의 모든 작업을 다시 상자속에서 결합시킨 것이다. 1988.
그림 16. (우) 죠지 맥키우너스(George Maciunas) 아상블라쥬된 플럭서스 수집품, 1965.

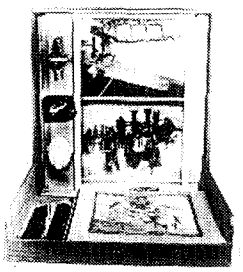
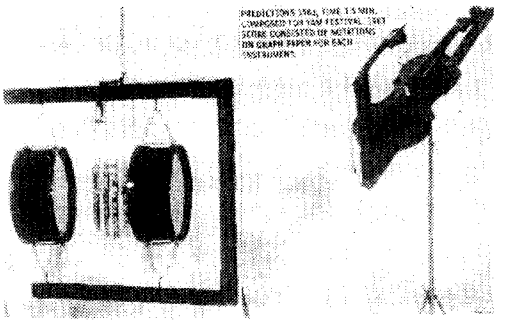


그림 17. 로버트 왓츠(Robert Watts), 플럭서스 거리 이벤트, 1963.
그림 18. 조 존스(Joe Jones), 음악기계, 1963.

18) G.Durozoi, 현대미술사전, 1994, pp.284-285.
R.Atkins(1990), p.87.



다다(Dada)와 플럭서스 예술운동은, 둘다 자기만족적(complacent), 군국주의적(militaristic) 그리고 퇴폐적(decadent)인 사회에서 사회적·정치적 변화에 효과적으로 대응할 수 없는, 평범한 예술적 행위에 대항하였다.[22]미래주의, 다다, 러시아 구성주의는 플럭서스의 선구적인 역활을 했으며, 1950년대 후기와 1960년대 초기의 시대상황, 실험적 예술운동에 기초하여 고도의 아카데믹한 추상주의에 대항하고자 하였기 때문에 이러한 전시대의 아방가르디즘(avant gardism)의 요소들이 수용될 수 있었다(그림 15,16).

20세기 후반 가장 파괴적이며, 상상, 지적인 측면이 강하기 때문에 사람들이 이러한 예술운동을 전복시키려는 경향이 있었지만 새로움과 실험정신을 바탕으로 공공예술과 통합예술로서의 가능성을 열어주었다고 보며, 그들이 추구했던 내용을 살펴보면 다음과 같다.[23]

첫째, 플럭서스는 공공적(communal)이고 민주적(democratic)인 측면을 강조하면서 해프닝에서 파생된 극장적 이벤트를 주로 행하였다. 이는 참여(participation)와 스스로 자신을 믿는(self-reliant) 이상주의적 아나키즘의 영향을 받는 것이다.[24]

둘째, 플럭서스 그룹의 활동은 일차적으로 관찰자 참여가 수반되는 대중적 놀이, 연극과 음악이 있는 희곡과 함께 해프닝에도 많은 관계가 있으며, 다양한 예술 -시각, 음악, 문학등-과 결합되어 있다[25]. 예술에 있어서 절대적인 자유를 향유하고자 했고 그것을 기존의 닫

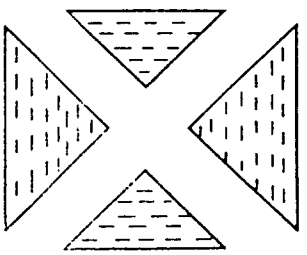
19) E.B. Feldman, p.433.
20) R.Atkins(1990), pp.78-80
21) H.Osborne, The Oxford Companian to Twentieth-Century Art, Oxford: The Oxford Univ. Press, 1981, p.192.
22) J.Hendricks, Fluxus Codex, N.Y.: Harry N. Abrams, Inc., p.1988, p.21.
23) Ibid, pp.17-18
24) Ibid, p.16.
25) Ibid, p.15.
플럭서스는 관념적인 것의 구체적 표현을 행하였던 그 시대의 예술활동에 대항하여 1960년과 70년대의 고도의 개념적 예술의 주류와 함께 복잡한 표현적 양상을 띤다. 관념적인 것의 구체적 표현에 대항하여 무정부적(anarchic)이고 이상주의적인 입장을 취하였기 때문에 예술적이고 체계적인 그 운동의 참고목록(bibliographic)이 부족하다. 또한 종이-메모지, 넓은 벽면, 상자(주제별 모음)-에 의해 표현되어 지기도 하였으며, 이러한 자료의 수집을 통해서 그 활동들을 체계화 할 수 있다. 플럭서스는 라이브아트(live art)에만 국한되지 않으며, 특히 레이 존슨(Ray Johnson)은 우편미술(mail art)을 최초로 시도했다. 플럭서스 예술활동은 다소 부조리한 것 같지만, 고정관념을 타파하려는 그들의 개혁적 태도는 후에 개념미술과 퍼포먼스아트에 선구적인 역활을 했다.

혀진 형식이나 가상의 방법을 통해서가 아니라, 열린형식과 현실적인 공간을 통해서 실현하고자 했다[26](그림 17,18). 따라서 반 예술적인 성격이 짙으며 일종의 예술이 삶의 연장이라는 의미가 강조되었으며 사회적 목적이 미적 목표보다 우위를 차지하는 경우가 많았다. 결국, 대중문화에 의존하지 않고 아방가르드 미술가와 음악가, 시민들이 창조해나갈 새로운 문화를 추구하고자 했다.

세째, 전형적인 제작방식은 다양한 미디어를 혼합하여 사용하는 것이었으며, 많은 예술형태가 동시에 불협화음처럼 전개되는 이벤트는 동시대에 등장한 액션(Action)이나 해프닝(Happening)과 비슷한 경우도 있지만 보다 유모스럽고 개방적인 경향을 특징으로 한다.[27] 즉, 해프닝의 표현적이고 상징적인 측면보다 뒤샹적(Duchampian)인 반동적 특성이 강하며[28], 뒤샹적 유모와 다다의 익살적인 측면이 나타나기도 한다.[29]

네째, 플럭서스는 예술의 선입견에 도전하고 예술의 기능 그리고 예술가들의 사회적 역할에 대해서 도전하고 의문을 제기하였다. 특히 고정관념을 타파하려는 예술적 태도는 후에 개념미술, 퍼포먼스 아트의 등장에 선구적인 역할을 했으며, 궁극적으로 예술과 일상의 이분법을 철폐하는데 그 핵심이 있었다.[30]

그림 19. 블랙마운틴 칼리지(Black Mountain College)에서 열린 무제목 이벤트(Untitled Event)를 위한 의자배열 그림, 1952.

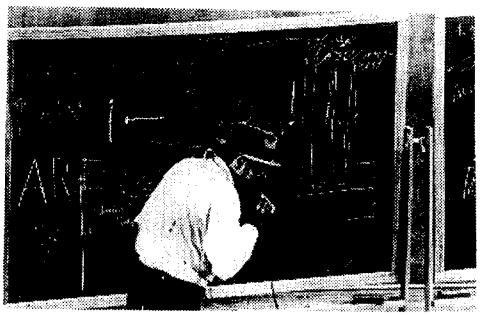


플럭서스 운동의 가장 이론적인 근거에 맞춰 행해진 가장 최초의 예술형태는 1952년 블랙마운틴 칼리지(Black Mountain Collage)에서 열렸던 존 케이지(John Cage), 머스 커닝햄(Mercer Cunningham), 로버트 라우젠버그(Robert Rauschenberg), 벅 민스터 풀러(Buckminster Fuller)에 의한 무제목이벤트(Untitled event)이다(그림 19)[31].

작곡가이면서 실험음악을 행하였던 존케이지는 미래주의와 다다의 전통에 기초하여 다양한 예술적 경향들을 통합하였다.[32] 평범한 것조차 잠재적인 미학의 가능성을 지니고 있다라고 케이지는 주장하였다.[33] 이 이벤트에서는 '관계없는 이벤트들의 동시적 제시(Simultaneous presentation of unrelated events)'로 소리(sounds), 움직임(movements), 시각적 이미지(visual images)를 결합시켰다.[34] 특히 존케이지와 무용가, 머스 커닝햄은 환경적 장(field)에서 서로 작용하며 인간의 행위, 우연적 사건 그리고 불확정성을 도입한 해프닝을 발생시켜 스스로 반응하는 '살아있는 전체환경'을 형성시키고자 하였다. 케이지가 신체주변의 일상적 음향에서 음악을 찾으려했던 것처럼 커닝햄도 걷고, 서고, 뛰고하는 움직임의 대부분을 무용으로 간주할 수 있다고 제안하였다.[35] 또한 예술은 생활과 다른 것이 아니라 생활속에서의 행위여야 하며 생활의 실재와 같이 그것은 우연, 기회 그리고 다양한 무질서와 순간적인 즐거움을 수반하는 행위여야 한다고 강조하였다. 이러한 케이지의 이벤트적 해프닝과 플럭서스는 하나의 사건과 다음 사건사이에는 인과적 존재가 형성되지 않으며, 그 뒤에 일어나는 것은 관객 자신속에서 일어나는 것으로 그 예술형식의 완성은 참여자들 스스로가 하는 것이라고 인식하는 것이다.[36]

결과적으로 플럭서스는 삶과 예술의 일체성과 일상적인 상황의 결합을 통해 예술의 공공성과 개방성을 확보하는데 기여한 새로운 예술운동이라 할 수 있다.

그림 20. 요셉 보이스(Joseph Beuys), 뉴욕에서의 강연, 1974.



이러한 해프닝, 플럭서스 활동과 함께 바디아트는 개념미술의 한 부류이며 퍼포먼스아트의 선구적인 역할을 했다. 명칭에서 쉽게 알 수 있듯이 나무, 돌, 물감같은 전통적 재료대신 미술가의 인체를 재료로 하는 미술형태이다. 1960년대말에서 1970년에 주로 행하여졌던 바디아트는 차가운 미니멀리즘을 거부하고 인체와 관련된 당시의 경향을 수용한 것이다. 주로 공공장소나 사석에서 열리는 퍼포먼스의 형식으로 만들어졌고, 그 뒤 사진이나 비디오테이프에 담겨진 참고기록 즉 다큐멘터리 형식으로 전시되었다.[37] 예술적 장소인 환경에서 예술가와 관객은 서로 어떤 매개체를 통해 서로 대화를 나누며, 특히 서로 반응하는 다수의 관중과의 환경적 커뮤니케이션에 중요성을 두었다. 요셉 보이스(Joseph Beuys)는 예술을 통해 사람들의 일상생활을 효과적으로 변화시킬 수 있다고 믿었으며, 극적인 행위와 강연으로 의식의 교체를 시도할 것을 호소하였다. 인간사고의 혁명을 강조하였으며, 사회적 구조의 기본적인 이념과 그 내부의 관

26) H.Osborne(1981), p.192.

27) R.Atkins(1990), p.80.

28) M.R. Sandford(1995), p.191.

29) J.Hendricks(1988), p.15.

30) Ibid, p.21.

31) Ibid, p.15.

32) M.R. Sandford(1995), p.19.

33) G.Durozoi(1994), p.106.

34) M.R.Sandford(1995), p.19.

35) R.Goldberg(1988), p.124.

36) Ibid, p.126

37) R.Atkins(1990), pp.54-56

계성을 재고하여 모든 사람이 예술가가 될 수 있는 새로운 관점의 창조적 가치를 수립하는데 집중했다[38](그림 20). 바디아트와 함께 퍼포먼스 아트는 1970년 세계적으로 행해진 대중에게 직접적으로 호소하는 방법의 하나로 예술의 고정된 관점, 예술과 문화적 상황들을 재형성할 수 있도록 충격(shock)을 주는 방법을 택하고 있다.[39] 퍼포먼스아트는 앵글로색슨의 어휘영향으로 '행위'의 뜻으로 관객들의 참여를 요구하는 경향 -해프닝, 플럭서스, 바디아트, 비엔나행동주의, 액셔니즘 등-에 속하는 미술가들이 제안한 공공연합 작품제작을 주로가르키는데[40], 본 연구에서는 행위와 관련된 총체예술을 퍼포먼스란 용어로 통합하기로 하겠다.

앞서논의되어졌던 예술형식들은 예술과 일상생활과의 경계를 허물고 예술적 소재, 미디어로서 일상행위와 물체를 선택한 것이다. 그리고 모든 예술적 장르가 협동할 수 있는 가능성을 시사하였다고 생각된다. 궁극적으로 이벤트가 행해지고 있는 환경은 작품과 예술이 생성되는 퍼포먼스로서의 장소를 의미한다고 할 수 있다.

2.3. 퍼포먼스·이벤트의 예술적 결합

인간의 움직임·퍼포먼스를 예술적 형태로 끌어 올리려는 노력은 미래주의, 구성주의에서 최근의 하이테크와 전자공학 기술과 결합한 인터액티브아트(Interactive Art), 정보아트(Infor Art), 설치적 양상에 이르기까지 계속 추구되고 있다.

그림 21. 토마스 이킨즈(Thomas Eakins), 죠지레이놀스가 찍은 장대짚고 뛰기(Pole Vaulting)의 연속노출 사진, 1941.

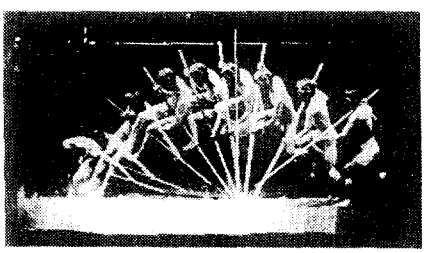
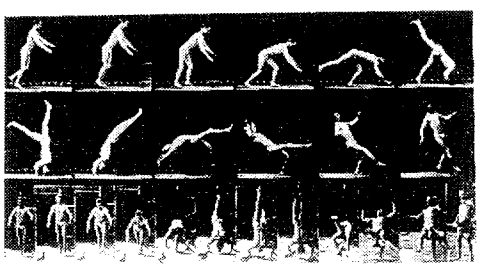


그림 22. 에드워드 마이브릿지(Eadweard Muybridge), Head-Spring a Flying Pigeon, Interfering, 1885.

그림 23. 오스카 슐렘머(Oskar Schlemmer), 얇은 판의 무용(Slat Dance), 1927.



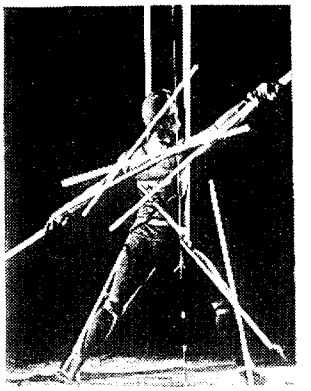
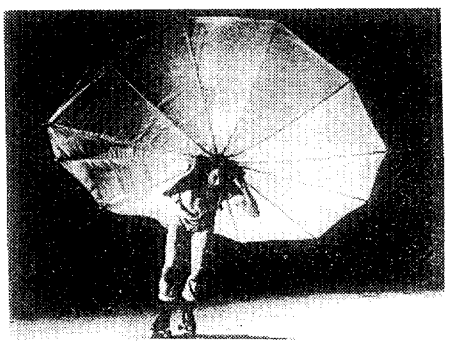
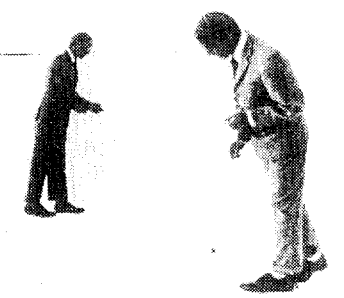


그림 24. 로버트 라우젠버그(Robert Roushenberg), 펠리칸(pelican), 1963.

그림 25. 길버트와 죠지(Gilbert & George), 빨간조각(The Red Sculpture), 1975.





예를들어 19세기말 토마스 이킨즈(Thomas Eakins)와 에드워드 마이브릿지(Edweard Muybridge)에 의한 사진을 통한 연속적 움직임의 표현과 사진 몽타쥬(그림 21,22) 20세기초 미래파 화가인 자코모 발라(Giacomo Balla)의 움직이는 동작의 동적표현, 다다이스트인 마르셀뒤샹(Marcel Duchamp)의 움직임의 동시적 표현 등은 2차원적 평

38) R.Goldberg(1983), p.149.

39) Ibid, p.8.

40) G.Durozoi(1994), p.503.
퍼포먼스는 라이브아트(Live Art) -바디아트, 해프닝, 몇몇 형태의 플럭서스- 에도 소급적용되기 때문에 그 의미가 다소 모호하지만 인간행위와 관련되어 광범위하게 적용되는 개념이다. 미술가의 참여와 다소 정확한 시나리오와 소품들의 이용에 근거를 두는 퍼포먼스는 몇가지 관점에서 극적인 상황과 만난다. 그러나 육체, 감각기관의 조건들, 말, 몸짓, 그리고 사회적인행동들에 의문을 던짐으로써 미술의 전통적 형태의 위반을 주장하며 많은 참조물 -문학, 연주, 희곡, 음악, 건축, 시, 영화, 공상 등- 을 다양하게 결합하면서 실현하고 있다.

면에 인체의 움직임을 시공의 개념과 함께 제시한 것이다. 또한 바우하우스(Bauhaus)의 오스카 슐렘머(Oskar Schlemmer)는 제스츄어 댄스를 통해 공간을 탐구하고자 하였으며(그림 23), 이차원적인 면(기호와 회화)에서 조형(릴리프와 조각)으로, 그리고 그 위에 인체에 의해 움직이는 조형예술로 발전시켰다. 이는 행위와 실제의 공간을 결합시킨 공간예술이라 할 수 있다[41]. 추상 표현주의 화가인 잭슨 폴록(Jackson Pollock)의 오토마티즘(automatism)에 의한 액션페인팅은 예술적 행위와 우연성을 결합시킨 것이다. 1960년대 부터 행해졌던 앨런 카프로우(Allan Kaprow)의 이벤트와 해프닝 그리고 요셉 보이스(Jeseph Beuys)의 극적인 행위와 강연등은 예술가의 행위뿐 아니라 관객의 반응과 참여를 강조한 것으로 공공성과 참여, 장소의 의미를 부각시켰다.

로버트 라우젠버그(Robert Rauschenberg)는 물체와 인간의 움직임을 공간적으로 꼴라쥬하는 해프닝을 행하기도 하였다(그림 24). 또한 플럭서스 활동에 속하는 예술가로 조 존스(Joe Johns)는 소리와 인간의 행위를 합성한 퍼포먼스를 행하였다. 1970년부터 퍼포먼스 아트는 활발히 전개되었으며, 이때에 개념미술에서 개념(concept)은 물체라는 형식으로 표현하지 않고 시간, 공간 그리고 물질의 가장 직접적인 표현매체가 되었다. 따라서 퍼포먼스는 예술의 개념을 물질화하는데 가장 이상적인 수단이기도 하였다[42]. 특히 살아있는 조각으로서의 인체를 표현한 길버트와 죠지(Gilbert & George)는 일종의 예술의 개념을 인간화하려고 노력했으며, 그들 자신이 예술 그 자체가 되었다(그림 25).

그림 26. 로버트 윌슨(Robert Wilson), 해변의 아인쉬타인(Einstein on the Beach), 1976.

그림 27. 크르츠토프 보디체코(krzysztof Wodiczko), 프로젝션작업(Projection on the Hirshhorn Museum), 워싱톤, 1988.

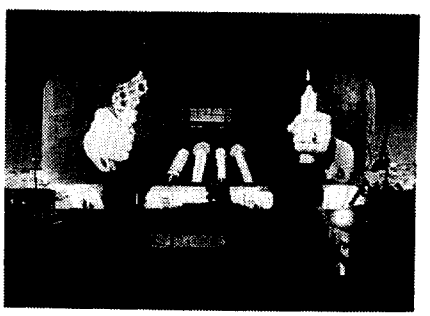
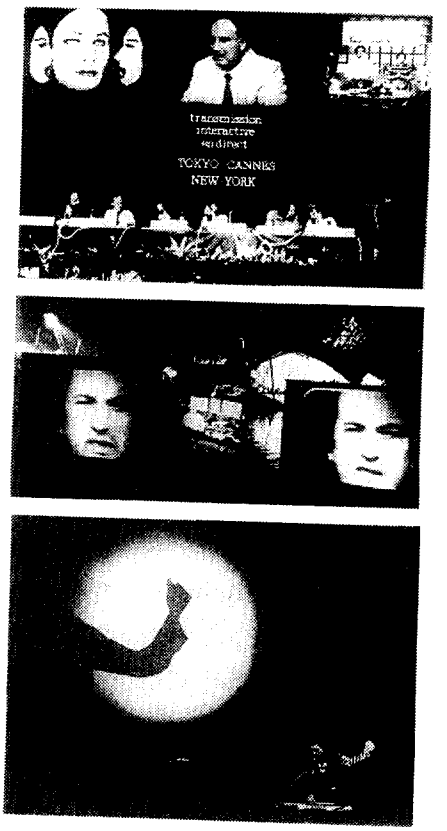


그림 28. 잭크 폴리에리(Jacques polieri), Men, Images, Machines, 1983.

그림 29. 잭크 폴리에리(Jacques Polieri), Multivision installation, Munich Olympic games, 1973.

그림 30. 로리 앤더슨(Laurie Anderson), United States Part II, 1980.



리차드 포어맨(Richard Foreman)과 로버트 윌슨(Robert Willson)의 거대한 건축적 스케일의 대규모 퍼포먼스는 환경적 장(field)으로의 확장을 의미하며 움직임과 함께 변화가 끊임없이 전개되는 동적인 시스템으로 환경을 인식한 것이다(그림 26). 이렇게 점점 2차원적 화면에서의 움직임 묘사에서 3차원적 공간, 도시환경과 대규모 공공공간에서 행해지는 이벤트는 다양한 매체와 테크놀로지를 결합시키면서 그 영역을 확장하고 있다. 공공건물이나 기념비적인 환경에 그 장소의 정치적 의미에 대해 문제를 제기하는 크리스토프 보디체코(Krzysztof Wodiczko)는 프로젝트 이미지 작업을 통해 건물을 인간과 같이 생각하고 말하는 유기체로 설명하고있다(그림 27). 최근 부르스 노맨(Bruce Nauman), 쟉크 폴리에리(Jacqnes Polieri)는 멀티비젼, 비디오, 영사기를 이용하여 공간속의 육체를 제시하고 있으며, 고도의 전자기술과 결합한 커뮤니케이션 아트를 실현시키고 있다(그림 28,29). 레베카 혼(Rebecca Horn)은 바디 아트에서 퍼포먼스 및 비디오, 필름 등을 이용한 설치작업 등에 이르기까지 다양한 매체를 통해 예술과 삶에 총체적 접근을 시도하고 있다. 그녀는 특히 고안된 상호작용을 위한 기계적 모델을 신체와 결합시켰다[43]. 또한 예

41) R.Goldberg(1988), pp.103-104

42) Ibid, p.153.

술가의 문화적 전달자로서의 역할을 강조하는 로리 앤더슨(Laurie Anderson)은 예술과 매체, 고급예술과 저질예술의 경계를 없애고자 하였으며, 커뮤니케이션 매체에 기초한 자서전적 퍼포먼스를 실행하고 있다[44](그림 30).

이러한 20세기 현대예술에 있어서의 공간·인간의 움직임·이벤트 그리고 고도기술과의 결합을 시도한 예술형태들이 추구하고자 했던 점은 다음과 같다.

첫째, 일상의 모든 행위를 퍼포먼스로 보고 예술과 일상의 경계를 없애고자 하였다.

둘째, 일상 언어행위와 같이 예술가와 관객, 관중과의 반응과 커뮤니케이션에 기초하는 실험적인 경향을 띄며 라이브아트(live art)로 주로 행해졌음을 알 수 있다. 즉, 동적인 예술형태로 상호작용을 강조한 것이다.

셋째, 형식에 얽매이지 않으며 자유로운 발상에 기초하여 인간의 상상력을 끊임없이 촉발시켜 주었으며, 다양한 매체와의 결합과 발견을 통해 수단의 확장을 가져왔다.

넷째, 인간의 행위에 상황이 개입되고 환경적 장소의 의미가 강조되었으며 이를 통해 예술을 환경적 컨텍스트 내에서 실현하고자 하였다.

다섯째, 시간·공간적 제약에서 벗어나 다양한 매체와 장르를 자유롭게 결합하면서 이벤트를 통해 문제를 제기하고 전달하였다.

결국 시간·공간·움직임·이벤트의 결합을 통해 다양한 매체와 장르가 혼합되어진 총체예술을 지향하고자 한 것으로 물리적환경만이 아니라 사이버기술과 결합한 환영(illusion)의 세계까지도 그 영역을 확장시켰고, 인간의 육체 및 정신적 퍼포먼스, 즉 삶과 사고의 과정을 일상과 결합시켜 예술적으로 발전시킨 형태라 할 수 있다. 종합해보면, 시대적 흐름과 함께 전개되었던 개별적 예술형태들은 서로의 충돌과 흡수, 변형을 통해 앞서 행해졌던 예술형식들은 현재의 각각 예술형식에서 도구적 역할을 수행하고 있다고 판단된다. 현시대에서 각각의 예술적 장르와 형식은 다원적 경향들이며 서로 네트워(net-work)을 형성하고 있다. 또한 상황, 의도에 따라 예술가, 디자이너에 의해 자율적으로 선택되어 결합되고 재구성된다. 이러한 연구를 통해 단지 흐름 파악이나 각각에 대해 정의를 내리는 것 보다도 이들의 새로운 관점과 태도를 수용하여 현시점에서 새롭게 해석, 적용하자는 것이다. 즉, 많은 창조적 가능성과 예술적 감수성을 확장시키고 인식적 판단능력을 강화시키는데서 연구의 의의를 찾고자 한다.

3. 퍼포먼스·이벤트건축

3.1. 퍼포먼스 건축

현대미술과 퍼포먼스의 관계만큼이나 건축디자인에서 퍼포먼스는 중요한 의미를 갖는다. 건축가, 베르나르츄미(Bernard Tschumi)의 공간(space)·이벤트(event)·움직임(movement)의 관계에 기초한 상황들의 개입을 시도하는 이벤트 건축(event architecture), 딜러와 스코피디오(Diller+Scofidio)의 퍼포먼스와 인스텔레이션을 통한 일상적 행위의 단편화와 재구성을 시도하는 퍼포먼스 건축(performance architecture)(그림 31), 쿠프 힘멜블라우(Coop Himmelblau)의 바디랭귀지(body language)에 의한 건축평면의 계획은 인간의 신체와 움직임을 건축적 개념의 확장을 위한 창조적 수단으로서 사용하고 있다(그림 32,33,34). 이러한 디자인 행위는 인간의 퍼포먼스를 통해 환경을 계획하고자 하는 시도라고 보여진다.

그림 31. 딜러와 스코피디오(Diller + Scofidio), 제도실 (Drawing Room) : Installation at Capp street Project, 샌프란시스코, 1967.

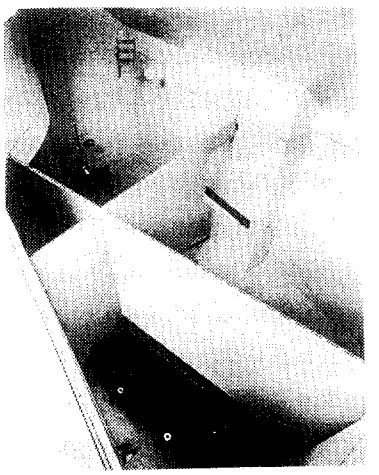


그림 32, 33. 쿠프 힘멜브라우(Coop Himmelblau), 물롱 세나르(melun Sénart) 신도시계획안, 파리, 1987.

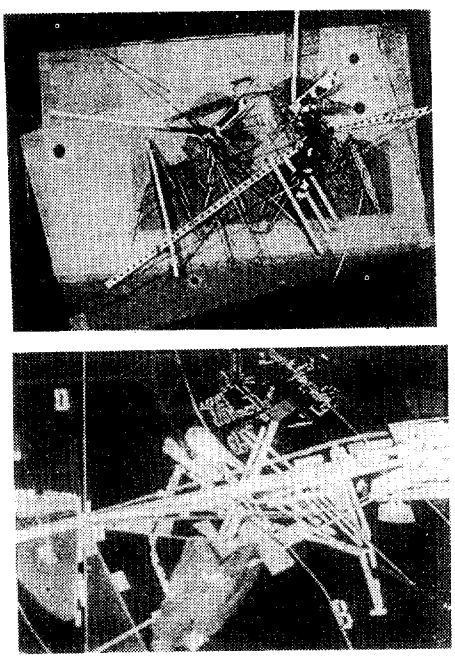
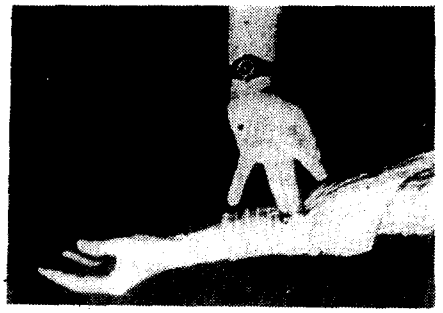


그림 34. 쿠프 힘멜브라우(Coop Himmelblau), 바디랭귀지(Body Language), 1988.

43) R.Atkins (1990), p.175.

44) R.Goldberg(1988), p.88, p.190.



이러한 건축계획과정에 개입되어지는 건축가 또는 사용자들의 퍼포먼스는 일종의 새로운 상황, 설정을 가능하게하는 중요한 단서가 된다고 보며, 다소는 우연적이고 불확정적인 인식체계를 바탕으로 또 다른 상황들을 중첩시킴으로서 많은 가능성들을 생성하고 있다. 존 케이지(John Cage)가 다양한 예술적 장르의 합성을 통해 해프닝과 플럭서스를 시도한 것처럼 츄미도 학문간, 각 영역간의 협동을 통해 계획안을 세웠다. 예를들어, 라빌레뜨공원(Parc de la Villete, 1982, paris) 계획에서는 철학, 심리학, 영화기법을 적용하엿으며, 동경 국립극장(New National Theatre, 1987, Tokyo) 계획안에서는 음악을 결합시켰다. 피터 아이젠맨(Peter Eisenman)은 프랑크푸르트 생물학센터(Bio-Centrum 1986, Frankfurt) 계획에서 생물학을 결합시켰다. 이는 서로의 장르, 학문간 상호텍스트성(intertextuality)의 추구로 건축적 개념과 방법의 범주를 확장하려는 시도이다.

환경은 인간의 생활, 움직임, 그리고 신체 등의 비물질적 상황과 상태가 개입되어 역동적인 이벤트를 발생시키는 퍼포먼스적 장치로 생각할 수 있다. 퍼포먼스의 장소로서 환경을 이해하는 것이다. 반면에 예술, 디자인행위 자체를 일종의 퍼포먼스로 바라볼 수도 있다. 즉, 효과적 전달을 위한 매체로서, 그리고 새로운 디자인방법과 개념확장을 위한 수단으로 그들 스스로의 퍼포먼스를 사용하는 것이다. 첫째는 건축환경을 퍼포먼스의 장소로 둘째는, 디자인 행위 전체를 퍼포먼스의 과정으로 바라보는 것이다.

현재의 물질문명의 급속한 발달과 인공지능화된 환경은 고도의 편리함과 다양성 그리고 기능성도 제공하지만 인간의 기본적 기능인 즉 자율성을 간과하고 잠식해가고 있다. 점점 인간의 역할은 기계장치가 대체하며 사이버 문명의 발달과 함께 이제 감각의 영역까지 도전받고 있다. 미래의 인공환경은 인간에게 자율성을 보장할 수 있을까? 인간에게 선택권이 주어질까? 등 이러한 물음에 대답할 수 있어야 한다. 환경을 통해 자율적 기능을 회복시키기위해 인공환경에 인간의 행위 그리고 이벤트적 상황과 의도된 우연성을 개입시킴으로서 어느 정도의 자율성을 제공받을 수 있다고 본다.

3.2. 시스템적 패러다임

복잡한 사회와 경제 그리고 정치적 매카니즘 속에서 형성되어진 현대도시는 활발한 커뮤니케이션속에서 팽창(expansion)과 수축(contraction)을 계속 진행하고있다. 현 시대의 건축은 영역(territory)과 사회의 실제적 환경(milieu of social practice)을 표시하며 도시속에서의 일상생활, 움직임, 행동과의 상호 이접(disjunction)에 의해 역동적인 측면이 발생하는 곳이다. 이제 건축은 단순한 형태와 사회경제적·기능적 범위내에서 결정지어지는 것이 아니라 도시적 차원의 확장된 개념속에서 정의내려져야 한다.[1]

역사가와 이론가들은 고대이래로 건축적 공간에 대한 정의를 내리고 있다. 고대 그리이스에서는 '상호작용하는 볼륨의 힘(power of interactive volumes)', '모던시대에서는 투명성(transparency)'에서 '내외부공간의 상호작용(interaction between inner and outer space)에 이르기까지 물질의 3차원적 매스로서 공간을 주로 언급하였다. 20세기초 큐비즘(Cubism)과 아인슈타인의 상대성이론(Einstein's therory of relativity)에서 제시되어진 시공(space-time) 개념에 타당성을 부여하고는 있지만 아직 많은 부분 공간의 개념을 물리적경계(physical boundaries)로서 단순한 무정형(âmorphous)의 물질로 정의내리는 경향이 있다.[2]

최근 새로운 현실개념은 물체에 대한 관심에서 관계, 상호관련성에 대한 관심으로 옮겨가고 있다. 카프라(Fritjof Capra)는 정보, 미디어, 복잡성의 증가, 수많은 기호와 고도로 기계화된 문화적 상황속에서 실존에 기계적 모형을 적용하려는 태도는 실재(reality)와 인간 실존과의 불일치, 불균형을 깨닫지 못하는 인식의 위기에서 비롯된 것이라고 지적하고 있다. 인간삶에 있어서 근본적인 패러다임의 변혁을 모색하고 돌파구를 찾아야 함을 의미하며, 우리가 진정 필요로 하는 것은 환경언어(ecoliteracy)와 생태학적인 세계관(ecological world-view)과 가치관이다. 다시말해 생태학적인 시스템 자체가 스스로의 가치의 근원이라고 믿는 깊은 생태학적인 인식으로 인간과 모든 생물 그리고 환경과의 일치성을 믿는 생명중심적(biocentric)인 '환경의 형이상학'을 아울러 고려해야 함을 뜻한다. 이는 모든 자연현상의 불가분의 관련성안에서 세계를 경험할 수 있고, 또 그래야만 해야함을 강조하는 것이다. 얀치(E.Jantsch)는 기계론적 세계관에서 유기체적 세계관으로 대체되면 유연성있는 새로운 문명이 탄생될 것이라고 말하였으며, 이러한 전환기적 상황을 초요동(meta-fluctuation)의 시대로 설명하고 있다. 초요동에서 살아남기 위해서는 문명의 질적인 변화가 필요하며 새로운 방식으로 환경에 적응해야 한다고 보는 견해이다.

건축환경은 인간행위를 포함하는 다양한 요소와 변수들이 존재한다. 시스템적 패러다임에 입각해서 환경도 모든 부분이 통합되어서 한 부분이 변하면 다른 한 부분 모두가 변하게 되는 시스템, 네트웍(network)으로 인식해야 한다. 실세계는 이벤트의 복잡한 세포조직처럼 보이며 그속에서 다양한 종류의 연결이 변화, 중복 혹은 합성되어 결국 전체의 조직을 형성하게 된다[3]. 따라서 건축환경을 정태적(static) 구조가 아닌 동적(dynamic)인 상황이 개입된 인간의 행위

1) B.Tschumi, Architecture and Disjunction, Cambridge, London: The MIT Press, 1994, p.22.

2) Ibid, p.30.

3) P.Noever, Architecture in Transition : Between Deconstruction and New Modernism, Munich : Prestel - Verlag, 1991, p.125.

와 이벤트의 수용체로서 새롭게 정의내리고자 한다. 최근 건축적 담론(discourse)은 형태적인 측면, 즉 물질적, 가시적인 요소에서 벗어나 비물질적, 비가시적인 요소로 향하고 있다[4]. 탈물질화(dematerialization)의 개념과 함께 형태(forms), 벽(walls)의 결합체로서가 아닌 질서(order)와 무질서(disorder), 구조(structure)와 혼돈(chaos), 장식(ornament)과 순수성(purity), 합리성(rationality)과 감각성(sensuality) 등의 중요한 논쟁이 진행되는 하나의 고정된 형태가 아닌 과정(process)과 상황(situation)으로서 간주하고 있다. 공간내에서 인간활동은 일종의 언어이며, 언어처럼 흔적을 남긴다. 공간과 언어는 유사성이 있으며, 공간은 말처럼 의미, 암시적 그리고 의미적 형태이며 언어로 설명된다. 공간적 형태와 사회적 관습과의 대화가 이루어지는 장소로 여러 상황과 조건들이 개입되어 우연성과 결합되어 다양하고 복합적인 상황을 연출하게 된다[5].

미래 공간은 물리적 한계성과 함께 점점 좁아지고 고밀도로 인해 지가 폭등등 공간적 개념은 사회경제적, 환경적 차원에서 재해석되어질 것이다. 미래에는 종래의 기능과 형태의 인과론적 관계성에 기초하였던 결정론적 프로그램에서 벗어나 비인과론적으로, 즉 우연의 결과로 결합하게 되는 상황이 전개될 것이라고 예측하고 있다[6]. 이처럼 프랑스 철학자 푸코(Michael Foucault)는 모든 대립적인 영역과 요소들의 경계를 결합하고 단순한 행동, 활동의 경계를 넘어서 이벤트적 장치의 사용이 확장되게 될 것이라고 말한다[7]. 점점 가상적 프로그램형식을 발생시킬 수 있는 이벤트에 대한 관심으로 새롭게 변해가고 있다. 다시말해 의도되어진 원래 건축 형식과는 달리 새로운 프로그램을 나중에 발생시킬 수 있는 이벤트, 축제의 프로그램을 제시하는 것을 의미한다[8]. 따라서 미래에는 공간·시간·물질 그리고 육체적 존재의 은유(metaphor)로서 건축적 공간을 새롭게 이해해야 한다.

환경디자인은 유토피아를 정착시키기 위한 일련의 발견과 노력으로 일종의 느낌들(feelings)의 끊임없는 요동의 과정이기도 하다. 모더니즘, 포스트 모더니즘, 포스트 아방가르드, 포스트 구조주의의 이념들은 서로 부딪히면서 나타났다 사라지기도 한다. 또한 이러한 이념들은 새로운 건축적 언어인 해체(Deconstruction)이라는 이름으로 포장되기도 하며 팔리기도 한다[9]. 미래에 환경디자이너는 기존의 관념과 언어, 사고에 도전해야 하며 다양한 요소에 대해 재고(rethinking), 재형성(reformation)을 시도해야 한다. 또한 개념과 경험, 이미지와 사용, 이미지와 구조의 관계를 결합시키면서 학문적 정의를 내리고 독특한 입장을 계속적으로 취해야 한다[10]. 궁극적으로 환경디자이너는 인간활동의 다양한 경험을 위해 실존하는 것과 이미지들을 결합시키는 복합예술(hybrid art)을 실천하고 그들 스스로 모든 영역과 조건들을 시스템적, 생태학적 관점으로 인식하는 사고의 전환이 필요하다고 판단된다.

4) Tschumi (1994), pp.117-118.

3.3. 이벤트 건축

인간의 행동(action), 활동(activities)이 고려되지 않은 건축은 존재하지 않으며, 건축은 공간 그 자체에 대한 것으로 공간안에서 발생되는 이벤트에 대한 관심으로부터 시작된다고 볼 수 있다. 종래에는 기능과 형태의 인과론적인 관계가 객관적 사실로 존재해 왔으나, 최근의 철학적 담론과 뉴패러다임에 기초해서 건축은 시간과 공간 그리고 움직임의 결합체로서 인식하고 있으며, 위계적인 개념의 해체를 시도하고 있다[11]. 건축계획과정에 이벤트, 움직임의 개입은 상황주의자(situationist)[12]들의 담론과 63era의 영향을 어느정도 받은 것으로 그들이 강조한 '행동과 사고의 이벤트(les evenements)'란 개념이 개입되어 있다[13]. 본 연구에서는 건축가, 츄미(Bernard Tschumi)[14], 철학자, 푸코(Michael Foucault)와 데리다(Jacques Derrida)의 철학적 담론과 이벤트건축에 관한 새로운 개념들- 위반(violence), 충격(shock), 발명(invention)-을 살펴봄으로써 새로운 건축계획의 전략적 개념으로써의 가능성을 모색하고자 한다.

첫째로, 푸코는 '이벤트'(event)를 말과 행동의 연속적인 흐름, 또는 형태와 기능의 인과론적관계 -형태는 기능을 따른다(Form follows function)-를 부정하는 개념으로 설명하고 있다. 그는 이벤트가 발생되는 공간이란, '사고의 이벤트(events of thought)', '차이의 장치(different setting)'로서 또 다른 가능성과 기회를 제공하는 드라마틱한 장치물이 내재된 장소를 뜻한다[15].

5) Ibid, p.31

6) P.Noever(1991), p.126.

7) Ibid, p.127.

8) B.Tschumi(1994), pp.117-118.

9) P.Noever(1991), p.78.

10) Ibid, p.128.

11) Ibid, p.125.

12) R.Atkins(199), pp.146-147
상황주의(situationism)의 기원은 인습에 억매인 부르주아적 삶을 철저히 붕괴시키는 것이 목적이었던 초현실주의 미술형태로 간주될 수 있다. 단지 초현실주의에서는 심리학적 무의식을 강조했다. 상황주의에서는 전환, 표류, 일원화된 도시생활(urbanizme unitaire)의 개념에 관심을 가졌다. 일원화된 도시생활에는 여러 미술형태의 예술 영역 -예를들면 빌딩보다 큰 그림-이나 또 의미있는 사회적 접촉 혹은 상황이 벌어지는 장소로서의 도시환경을 창조하는 활동이 필수적이었다.

13) B.Tschumi(1994), p.235.

14) P.Noever(1991), pp.12-13.
츄미(B. Tschumi)는 상황, 사건의 시적요소, 급진적인 비평으로서의 아이러니, 양식적 부조화, 꼴라쥬, 몽타쥬의 기법 등을 건축디자인에 시도하였다. 건축적 접근의 기초적 개념으로 탈중심화(decentralization), 이접(disjunction), 병렬(juxtaposition), 혼재성(heterogeneity), 파편화(fragmentation)이 있다. 또한 건축에서의 관계, 즉 기쁨(pleasure)과 위반(violence), 광기(madness)와 우연(chance)과 같이 물질적, 세속적 그리고 감각적인 주제들에 관심을 갖고 있다. 건축에서 소외되었던 타자(others), 즉, 억압된 것, 금기시 되고 추방되었던 요소를 형태적 분열(disrupts)과 파괴(destroys)를 통해서 표현하였다.

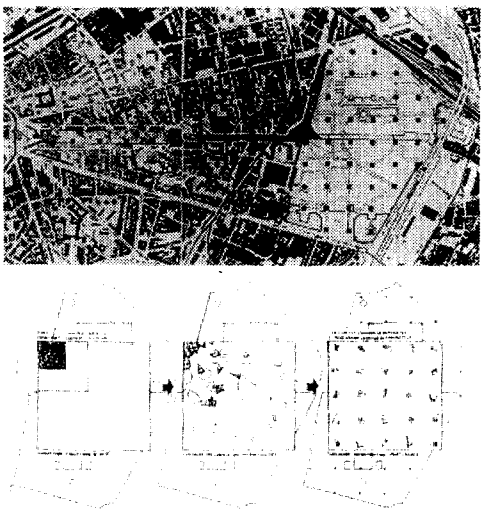
15) P.Noever(1991), p.127.

둘째로, 데리다는 '발명(invention)' -새로운 발명과 같이 이벤트는 공간안에서의 행동과 환경의 전환점을 제공한다는 의미-과 유사한 개념으로 이벤트란 단어를 사용하였다[16]. 그에 따르면 '충격(shock)'은 단순히 외부공간의 건축외관이나 내부공간의 연속적 병치(juxtaposition)에 의해서 얻을 수 없으며, 이러한 공간내부와 외관의 이면에서 발생되는 이벤트들의 병치에 의해서 생성될 수 있다고 설명한다[17]. 여기에서 발명과 충격은 디자인을 통한 효과(effect)이다. 따라서 사회, 문화적 전환점에서 건축환경에 유기적이고 전략적인 이벤트를 개입시키고, 이벤트와 공간의 풍부한 충돌(collision)을 강화시켜 인간에게 자유와 경험을 제공할 수 있는 다양한 요소를 접하게 해야 한다고 강조하고 있다[18]. 다시말해 인간 스스로가 상황과 조건들을 유기체화 할 수 있도록 하는 자기 참조적(self-referential), 자기조직적(self-organic)인 자율성을 제공하는 공간을 말한다. 결국, 개념과 이미지, 기능과 행동의 결합을 통해서 충격은 발생되며, 이를 통해 문화가 효과적으로 전달되게 된다는 것이다. 이러한 충격과 변화, 새로움과 차이의 발견을 통해 인간과 환경이 상호작용하게 되고 유기체적 관계를 형성할 수 있다고 보는 것이다.

셋째로, 츄미는 자유롭게 변화할 수 있는 행동, 이벤트, 프로그램이 없는, 즉 '위반(violence)[19]'이 없는 건축은 있을 수 없다고 주장한다. 건축에서의 위반은 파괴적이고 야만적인 행위를 의미하지 않고 신체적 또는 잠재적 통합을 의미하는 것으로 개별적인 것과 주변공간과의 관계성을 강화하기 위한 하나의 은유적 개념으로 설명하고 있다. 위반은 부분과 전체, 형태와 기능, 각 예술영역의 개별성 보다도 상호유기적인 관계와 불확정적인 인식체계아래 서로의 변화가능성, 탈경계, 상호작용을 강조하기 위한 하나의 전략적 개념으로 이해할 수 있다.

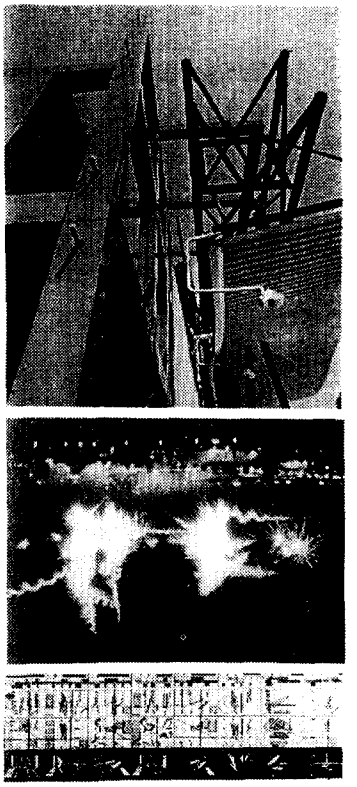
위와같이 효과를 발생시키는 충격, 발명, 위반의 새로운 개념은 이벤트 건축의 가능성을 어느정도 지원해 주는 개념이라 여겨진다.

그림 35. 베르나르 츄미(Bernard Tschami), 라빌레뜨공원(parc de la villete) : 폴리(folies)의 점그리드(point grids), 파리
그림 36. 라빌레뜨 공원, 프로그래매틱 해체(programmatic deconstruction) 과정



16) B.Tschumi(1994), p.257.

그림 37. 라빌레뜨 공원의 폴리구조
그림 38. 라빌레뜨 공원의 불꽃놀이 이벤트광경, 1991.



츄미(Bernard Tschumi)의 라발레트 공원(parc de la villete)에 설치된 다양한 형태의 폴리(folies)는 특정한 기능을 위한 형태가 아니라 시간의 흐름속에서 인간의 활동, 이벤트, 프로그램들이 우연적으로 결합되어 새로운 상황을 발생시키게 된다[20].(그림 35,36) 이러한 폴리는 문화를 인간과 사회에 중재하는 매개자(mediator)로서의 역할을 수행하는 것이며, 역사와 관습에 얽매여 있는 고정적인 사고에서 벗어나 새로운 문화적 이미지를 효과적으로 얻게하기 위한 환경장치이다.(M.Foucault, J.Derrida) 데리다는 폴리를 고정적, 본질적 그리고, 기념비적인 역사와 전통을 개방할 수 있는, 즉 이벤트화 할 수 있는 가능성의 개념으로 정의내렸으며 새로운 건축언어로서 '이벤트 건축'을 제안하고 있다[21].(그림 37,38)

17) P.Noever(1991), p.125.

18) Ibid, p.130

19) 김혜숙편, 포스트모더니즘과 철학, 이대출판부, 1995. pp.34-36. 형이상학적 개념들의 대립-말하기/글쓰기, 현존/부재, 감각적인 것/지성적인 것, 우연/본질, 기표/기의-에 대한 '부정'이나 '중립화'의 개념대신 데리다는 '위반'의 개념을 사용하고 있다. 위반은 경계가 언제나 움직이고 있음을 함축하고 있다. 위반은 철학적 방법이 아니라 대립적 구도의 한계를 수용하고자 하는 것이며, 또한 역설을 극복, 해결하려는 시도가 아니라 역설과 함께 살아가는 법, 즉 새로운 방법의 가능성을 제시하고자 하는 개념이다.

20) P.Noever(1991), p.127.

21) B.Tschumi(1994), p.257.

그림 39. 듀폰(E.A. Dupont), 변화(Variety), 1925.

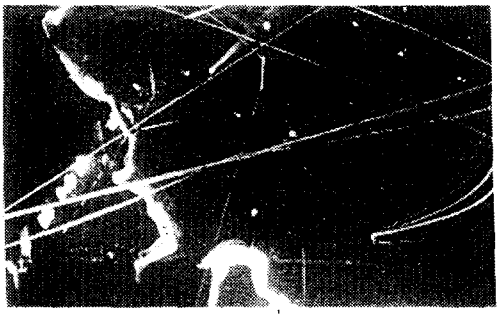


그림 40. 공간안에서의 행위 다이아그램

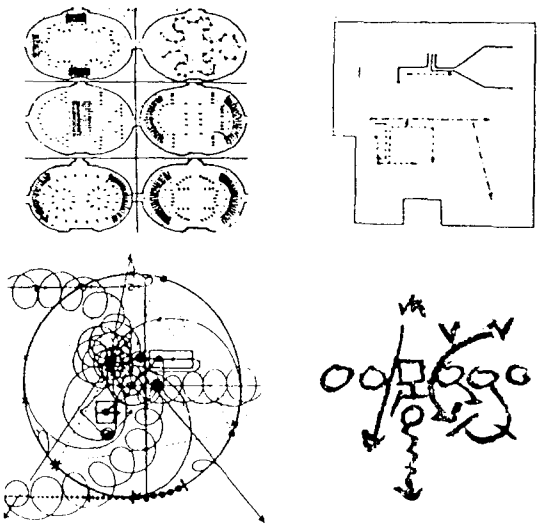
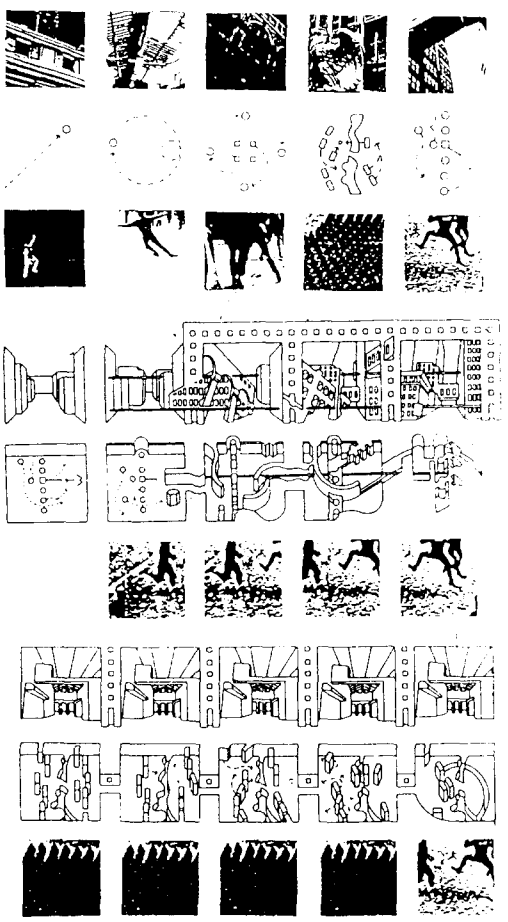


그림 41. 베르나르츄미(Bernard Tschumi), 맨하탄 트랜스크립트(The Manhattan Transcripts), part 4: The Block, 1981.



츄미의 또다른 프로젝트인 맨하탄 트랜스크립트(the Manhattan Transcripts)에서 도시환경은 사고와 행위의 퍼포먼스 그리고 공간과 이벤트가 충돌하여 새로운 상황이 끊임없이 전개되는 유동적 공간으로 설명되고 있다[22]. 여기에서 공간은 자율성과 함께 하나의 논리를 갖고 있다고 보는 것으로, 공간안에서의 운동은 일련의 움직과정이며 그 속에 많은 이벤트를 내포하고 있다고 보는 것이다.(그림 39,40) 츄미는 작품형태를 개념화하기 위해 모든 형태를 조합시킬 수 있는 아이디어를 갖고 계획해야 함을 강조하고 있다. 내부논리와 자율을 갖는 세계적인 도시를 재구성하기 위해 도시를 해체하는 방법으로 공간에 시간의 개념과 이벤트, 움직임, 행위개념을 도입하여 도시환경의 컨텍스트를 읽어 나간다. 영화제작의 스토리 전개기법(story board technique)을 사용하는 일련의 꼴라쥬 형태의 도면, 자료를 이용한다. 픽션적 플롯에 의해 형태를 결정짓고 있으며, 본질적인 건축영역의 경계를 소멸시키는 방법으로 관습적인 기능, 현실의 제약조건으로 부터 억압된 건축형태와 생성의 계기를 확장시키고자 하는 의도성을 담고 있다(그림 41). 결국 건축표현 영역의 해체를 통한 재구성, 확장을 시도한 것이라 볼 수 있다.

3.4. 탈프로그램

오늘날 모더니즘에 의해 신념화되었던 형태와 기능의 기계적인 관계성에서 벗어나려는 시도로서 점점 상호변화가능성(interchangeability)이 강조되고 있다[23]. 현시대의 불확정적인 인식체계와 상황들에 유연하게 대처하기 위한 장치(setting)로서 탈프로그램(disprogram)에 의한 합성환경을 시도하고 있다. 과거 모던시대에 추구되었던 위계적이고 상징적인 구조로서의 건축 그리고 부분들의 통일(unity of parts)로서의 건축적 의미와 형태의 투명성(transparency)의 강조는 디자이너를 기능과 형태를 부여하는 사람(form-giver)으로서 위치시켰다[24]. 그러나 새로운 건축에서는 형태, 벽과 함께 비균일하고, 다종다양한 서로 대립되는(incompatible) 조건들을 결합하는 존재로 변화하고 있다. 다시말해, 디자인의 조건들(the conditions of design)과 조건들의 디자인(the design of conditions)을 수행하는 존재로 설명하고 있다[25]. 디자인의 진정한 목적은 즐거움(pleasure)의 추구이며 즐거움은 생활의 복잡한 양상과 매우 자극적이고 다양한 현시대의 조건들을 비위계적(nonhierachical)으로 결합함으로서 얻을 수 있다고 보는 것이다[26].

츄미(Bernard Tschumi)는 건축환경에서의 형태와 기능의 관계를 다음과 같이 언급하고 있다. '기능은 형태를 따르지 않는다

22) Ibid, pp.139-149.
A.Betsky, Violated Perfection : 바이오레이트 퍼펙션, 서울: 영문출판사, 1992, p.66.
23) B.Tschumi(1994), p.256.
24) Ibid, p.207.
25) P.Noever(1991), p.130.
26) B.Tschumi(1994), pp.254-255.

(Function does not follow form)' 또는 '형태는 기능이나 물질적인 허구를 따르지 않는다.(Form does not follow function, or fiction for that matter)'라고 설명하고 있다. 이는 형태와 기능의 위계적, 인과론적인 관계가 아니라 서로 작용하는 관계로 보는 견해로서 어떠한 충격(shock)에 의해 효과(effect)를 생성하는 창출 시스템으로 인식하는 것이라 할 수 있다.

환경내에서 행동이 공간에 의해 제한되는 것처럼 공간은 행동에 의해 제한되게 된다[27]. 건축환경은 문장, 어휘, 문법을 섞어 이야기 구조를 만드는 것과 같이 사용, 기능, 활동, 프로그램과 벽면들의 반복, 왜곡, 병치등의 형태적 결합을 통해 형성하게 된다[28]. 교차프로그래밍(crossprogramming), 변환프로그래밍(transprogramming), 탈프로그래밍(disprogramming)은 모든 경계를 치환(displacement)시키고 모든 조건들을 서로 상호관계 있게 하기 위한 기본적 개념들이다[29]. 최근 합리적인 조닝(zoning)에 의해 구성되어진 사회영역의 구분이나 공간기능의 구분을 없애고 그 조건들을 탈프로그램화하여 복합기능 건물의 계획, 즉 복합화(hybridization)의 추세로 나아가고 있다. 클라이언트는 조건들을 갖고 있으며, 건물의 목적과 기능이 분명있다. 그러나 시간의 흐름속에서 자체적으로 기능의 방향과 내용을 설정되는 탈프로그램방식을 적용하여 동적인 사회구조와 변화하는 현상들에 대처하기 위한 것이다. 이러한 방법의 적용은 형태와 기능의 완전한 상호변화가능성에 대한 모색으로 유연성을 실현하고자 하는 것이다.

철학자, 존듀이(John Dewey)는 예술에 있어서 가장 진실된 순간은 사물간의 차이점을 발생시키는 요소를 접하게 되는 순간이라고 말한다. 우리는 삶의 복잡성, 사회·정치·경제·문화 등의 관습적인 생활과 다양한 자극에 많은 부분 종속되어 있다. 그러나 미래에는 복잡한 경험을 수용할 수 있는 능력을 개발시켜주고 유연성과 상상력을 제공할 수 있는 새로운 환경이 필요하다. 새로운 전략으로서 탈프로그램은 복잡성을 단순화, 단일화하는 것이 아니라, 혼성적 상황을 그대로 포용하면서 많은 가능성들을 예술적 형태로 현실화시키는 작업이다. 건축환경에 있어 혼재성(heterogeneity)의 실현이란, 대립적 요소에서 차이를 발생시키고 그 경계, 즉 혼돈의 가장자리에서 느끼는 갈등을 통해 다양한 경험을 제공받을 수 있도록 하는 것이다. 프로그램과 공간의 새로운 결합, 예상치못한 이벤트, 행위들로 인해 신선함(novelty) 즐거움(pleasure)을 제공받게 된다[30]. 실제적으로 구조와 이미지, 구조와 표면의 관계성을 변화시키고 탈구조(destructuring)의 양상과 상대성(relativity)을 부각하는 방법이다. 모던운동에서 추구되었던 단일화된 유토피아(utopia), 인터내셔널 스타일(international style)과 같은 전체성에 의한 획일화 등의 고정되어진 형태와는 달리 현시대에는 다수(multiple)·파편화된(fragmental)·전위적(dislocated)인 환경에 관심을 두고 있다[31].

앞으로 도시의 외부공간 또는 퍼블릭 공간에서 축제적인 탈프로그램의 실험은 많은 예술가들에 의해 부각될 것이라 생각된다. 현시대의 복잡한 믹스트미디어 환경속에서 정보화의 경험이 일상화되고 있으며 미적경험과 즐거움은 대상환경을 바라보는 인간의 움직임, 행위, 활동속에서 일어나는 것이 바람직하다고 본다. 그런 의미에서 건축환경을 디자이너, 계획가의 입장에서가 아니라 인간의 행위와 공간, 이벤트의 복합적인 상황 즉, 움직임의 환경속에서 파악해야 함을 제안하고자 한다. 오늘날 디자인에 있어서 전략(strategy)은 핵심어이다. 이제 마스터 플랜(master plan)이나 고정된 장소(fixed place)는 더이상 강조되지 않을 것이며 새로운 사회에 맞는 새로운 환경을 필요로하게 될 것이다[32]. 따라서 디자이너는 사회의 새로운 전환점을 제시해야하며 기존의 사물, 일상 그리고 소외된 것들에 대해 새롭게 볼 수 있는 시각, 즉 새로운 감수성과 상상력, 시적인 표현을 추구해 나아가야 할 것이다.

4. 결 론

과밀화된 도시와 고도기술과 결합된 도시환경은 무질서하고 무한대로 엔트로피가 증대되고 있지만 그 속에서도 인간과 환경은 균형과 질서를 찾기 위해 자기조직화(self-organization)를 활발히 진행시키고 있다. 다시말해 인간·환경·자연의 조화와 합일을 실현하기 위한 대대적인 움직임이 진행되고 있는 것이다.

다원주의적 예술형태, 복잡한 사회구조와 소비패턴 속에서 다양성의 추구, 차별화의 전략은 많은부분 질(quality)적인 측면보다는 양(quantity)적은 측면을 발전시키고 있다고 여겨진다. 그러나 이제는 고도의 복잡성(complexity)에 다다른 것으로 카오스(chaos)의 경계, 즉 분기점(singular point)에 이른 것이다. 이러한 의미는 질적인 변화에 의한 문명의 전환을 예고하고 하는 것으로 이해할 수 있다. 양적 팽창과 카오틱(chaotic) 현상은 또 하나의 가능성을 제시해 줄 수 있는 변화와 기회의 단서(cues)를 제공하게 된다. 이러한 모든 시스템의 변화 움직임 속에서 건축환경도 종래의 모더니즘의 기계적 모형이나 관념에 의한 관념을 답습하는 디자인 행위는 지양되어져야 하며 디자이너, 계획가 스스로 이 변화에 적응하려는 자기노력과 새로운 안목이 필요한 때이다. 인간을 거대한 기계장치나 고정적 프로그램의 한 부분으로 환원시킬 것인가? 아니면 끊임없이 환경과 상호작용하면서 스스로를 조절해나아가는 자율적 능력을 가진 능동적 시스템으로 존재시킬 것인가? 판단을 요구한다.

본 연구에서는 미래환경에 유기적으로 대처할 수 있는 새로운 디자인전략과 개념들을 모색하여 제안하는데 그 목적이 있었으며, 그 연구 결과를 종합해보면 다음과 같다.

27) Ibid, p.130.

28) Ibid, p.146.

29) Ibid, p.254.

30) Ibid, p.255.

31) Ibid, p.257.

32) Ibid, pp.258-259.

첫째, 20세기 현대 예술에 있어 인간의 신체·움직임·공간과의 결합은 끊임없이 양식을 달리하며 전개되고 있으며, 그 양상은 점점 내면적, 비물질적인 가치에 관심을 두고 있다. 또한 일상과 예술의 경계를 허물고 사회적, 공공적 기능을 결합시키고 있으며 환경적 장(field)으로의 확대 그리고 불확정적인 인식체계를 반영하려는 경향이 강조되고 있음을 알 수 있다.

둘째, 퍼포먼스의 장소로서 건축환경을 이해함과 동시에 디자인행위를 퍼포먼스로 보는 관점을 제시하였다.

셋째, 건축환경은 물질의 집합보다 공간·움직임·우연적 상황 그리고 이벤트들의 조직으로 간주되었다. 인간은 환경과의 상호작용을 통해 항상 반응하며 스스로의 조절을 통해 적응하는 유기체적 시스템이며, 건축환경 또한 사회구조의 변화 그리고 자율적 인간과 결합되면서 끊임없이 변화하는 동적시스템으로 설명하였다. 결과적으로 시지각적 메카니즘에 의해 감지되는 형태뿐만이 아니라 인간의 행위의 흔적과 사고과정까지도 수용하고 있는 탈물질적인 환경의 개념이 강조되었다.

넷째, 형태와 기능의 상호텍스트성과 교차프로그램의 개념은 새로운 건축적 전략으로 가능함을 알 수 있다. 인간의 자율적 기능과 환경의 예술적 기능을 회복하기 위한 대안적 개념으로 퍼포먼스·이벤트건축을 제시하였다.

이상의 연구를 통해 알 수 있음을 디자인이란, 모든 것들의 상호관련성을 앎(awareness)으로서 가능한 것으로, 적확한 판단능력과 함께 이를 실천하기 위해서는 우리 모두가 시스템적 세계관을 형성해야 될 것이라고 생각한다.

참고문헌

김혜숙편, 포스트모더니즘과 철학, 서울: 이대출판부, 1995.

김혜숙, 김혜련, 예술과 사상, 서울: 이대출판부, 1995.

임영방, 현대미술의 이해, 서울: 서울대출판부, 1979.

한국철학사상 연구회, 철학대사전, 서울: 도서출판 동녘, 1980.

Betsky, Aaron, Violated Perfection: 바이오레이트 퍼펙션, 서울: 영문출판사, 1992.

Durozoi, Gérard, Dictionnaire e. L'art Moderne et Contemporain : 현대미술사전, 서울: 도서출판 아르떼, 1994.

Hofstede, Geert, Cultures and Organizations : 세계문화와 조직, 차재호, 나은영 역, 서울: 학지사, 1995.

Nover, Peter, The End of Architecture? : 건축의 종말, 서울: 도서출판미진사, 1995.

Marcuse, Herbert, 미학과 문화, 최현, 이근영 역, 서울: 범우사, 1982.

Wines, James, De-Architecture: 탈건축으로서의 건축, 류종우 역, 서울: 화영사, 1995.

Atkins, Robert, Art Speak, N.Y.: Abbeville Press, 1990.

_____, Art Sopke, N.Y.: Abbeville Press, 1993.

Feldman, Edmund B., Varieties of Visual Experience, N.Y.: Harry N.Abrams, Inc.

Fineberg, Jonathan, Art Since 1940: Strategies of Being, London: Laurance King Publishing, 1995.

Goldberg, RoseLee, Performance Art: From Futurism to the Present, London: Thames and Hudson, 1988.

Hendricks, Jon, Fluxus Codex, N.Y.: Harry N. Abrams, Inc., 1988.

Herbert, Lynden, A New Language for Environmental Design, N.Y.: Random house, 1972.

Kepes, Georgy, Art of The Environment, N.Y.: George Braziller, Inc., 1972.

Lang, Jon, Creating Architectural Theory, N.Y.: VNR Co., 1987.

_____, Urban Design, N.Y. VNR Co., 1994.

Lillyman, William J., Critical Architecture and Contemporary Culture, N.Y., Oxford : The Oxford Univ. Press, 1994.

Noever, Peter, Architecture in Transition: Between Deconstruction and New Modernism, Munich : Prestel-Verlag, 1991.

Ocvirk, Otto G., Art Foundamentals : Theory & Practice, London : Wm. C. Brown Communication, Inc., 1994.

Osborne, Harold, The Oxford Companion to Twentieth-Century Art, Oxford : The Oxford Univ. Press, 1981.

Preble, Duane, We create art creates us, N.Y.: Harper & Row, Publishers, 1976.

Sandford, Mariellen R., Happenings and Other Acts, N.Y.: Routledge, 1995.

Tschumi, Bernard, Architecture and Disjunction, Cambridge, London: The MIT Press, 1994.

Thomsen, Christian W., Visionary Architecture, Munich, N.Y.: Prestel-Verlag, 1994.

Teymur, Necdet, Environmental Discourse, London, Blackwell Press, 1982.

Waldman, Diane, Collage, Assemblage, and the Found Object, N.Y.: Harry N.Abrams, Inc., 1992.