

퓨전디자인의 속성에 관한 연구

- 문화환경의 변화를 중심으로 -

A Study on the Properties of Fusion Design

-Especially on the Change of Cultural Environment-

박 규 현(Kyu-hyeun, Park)

대구대학교 미술학부 산업디자인전공 교수

김 윤 경(Yun-kyung, Kim)

대구대학교 대학원 산업디자인전공 연구조교

1. 서론
2. 퓨전의 배경과 유형
 - 2-1. 퓨전의 성립배경과 정의
 - 2-2. 퓨전문화의 유형과 경향
 - 2-3. 퓨전문화의 일반적 특성
3. 퓨전디자인의 사례
 - 3-1. 실내디자인의 시대별 변천사
 - 3-2. 실내디자인에 나타나는 퓨전디자인 사례
4. 퓨전디자인의 미래예측과 반성
5. 결론

참고문헌

(要約)

문화의 접촉이란 특정한 문화가 영향력을 가지고 다른 문화로 이동하는 흐름을 나타내는 것인데 이것을 부정적으로 표현하면 문화의 '침투'이지만 긍정적으로 표현하면 문화의 '융합' 혹은 '퓨전(Fusion)'이 된다. 과거에는 민족주의와 국수주의가 사상적으로 이를 불허해왔고, 또 교통과 통신의 불편은 여기에 장애물로 작용했으며, 대부분 토속종교에 영향받는 국가들이었으므로 문화의 융합이란 용어하지 않았다. 그러나 오늘날은 세계화로 인한 국가관의 붕괴, 지역성의 파괴, 무역장벽의 철폐, 통신의 자유, 정보의 네트워크와 실시간 등은 많은 면에서 상호 이질문화를 쉽게 공유할 수 있게 하였다. 바로 여기

에 퓨전이 가능하게 되었다. 오늘날 현대소비사회에 있어서의 퓨전현상은 과거보다 더욱 빠르고 광범위하게 진행되어간다. 그리고 소비의 기호가 세분화되고 다양한 개성을 찾아나가려는 시도가 강하게 나타나는 오늘의 상황에서 볼 때 앞으로 더욱 많은 문화인들이 퓨전이라는 이름 하에 상호 충돌과 절충을 시도하면서 융합의 고삐를 늦추지 않을 것으로 본다. 본 연구는 현대의 이러한 새로운 대중문화 양식의 한 현상인 "퓨전(Fusion)"에서 특히 사회과학적 문화현상을 중심으로 그 특성을 연구하고자 하였다. 그리고 디자인분야 중 문화현상을 가장 잘 표현하고 있는 실내디자인에서의 퓨전현상을 찾아 이를 학문적으로 규명하고, 최근의 주요 동향에 대한 고찰을 바탕으로 향후 퓨전디자인(Fusion Design)의 방향을 전망하도록 하였다.

(Abstract)

Cultural contact, which means a current that an influential culture diffuses to another, represents the penetration of the one to the other in a negative respect and 'mixture' or 'fusion' of them in an affirmative respect. Fusion of cultures was not easy to take place in the past when nationalism and ultranationalism suppressed it ideologically, inconvenient transportation and communications were obstacles to it, and most of countries were under the influences of folk religions. Today, however, mutually heterogeneous cultures can be shared by a lot of things such as collapse of a view of nation resulted from globalization, breakdown of regional characteristics, abolition of trade barriers, freedom of communications and realtime information network. Those have rendered fusion possible. Fusion in this modern consuming society is extending much faster and more extensively than at any time in the past. In addition, more and more cultural elements seem to collide and compromise with one another in the name of fusion, not relaxing the bridle of fusion, from the present situations that preference in consumption becomes subdivided and a variety of individuality is strongly attempted to seek for. This study is on the subject of the properties of 'Fusion', one of new styles in a mass culture, especially focused on sociologic cultural phenomena. Furthermore, it is expected to look for a fusion in interior design which expresses sociologic cultural phenomena most in a field of design, to examine it theoretically, and to prospect a future trend of fusion design based on investigation of the latest prevailing trend.

(keyword)

Fusion, Fusion Design, Interiors

1. 서론

산업혁명 이후 진행된 과학기술의 발달과 경제, 정치의 변화는 20세기에 들어서도 빠른 속도로 나타나고 있다. 이 영향으로 사회의 각 분야에서 새로운 문화양식이나, 새로운 제도, 새로운 사회조직이 형성됨으로써 전통적인 생활양식이 급격하게 생성, 쇠퇴, 변화하며 현재의 새로운 대중문화(大衆文化)를 만들고 지탱하는 기본 골격으로 자리잡게 되었다. 모든 문화 현상은 역사성(歷史性)을 바탕으로 변증적 발전이 진행된다. 20세기가 정보화 사회로 급격히 변화하면서 동시에 소비집단의 욕구가 다양해짐으로서 그 욕구에 부합하는 표현도 그만큼 다양해지게 되었다. 현대 소비자들은 자신의 이미지와 개성을 표현하기 위해서, 자신만의 문화를 가지려고 하며, 자신의 자아실현의 목표를 위하여 필요한 경우 다른 문화의 영역에서 그 성취감을 맛보려는 경향도 강하게 나타난다. 여기에 퓨전현상이 나타남은 매우 자연스러운 일이라 할 수 있다. 과거 국제화(國際化)시대에 있어서의 문화의 '교류(交流/exchange)'가 세계화(世界化)에 있어서는 문화의 '공유(共有/co-ownership)'로 바뀌면서¹⁾ 퓨전현상은 더욱 뚜렷이 나타나게 된다. 공유 과정에서 각 나라에서 형성된 서로 다른 이질적인 문화인들이 서로의 필요에 의해 이합(離合)과 집산(集散)됨으로서 퓨전현상은 더욱 뚜렷이 나타난다. 본 논문은 퓨전의 발생배경과 근원을 찾고 과거와는 달리 현대사회에 급격히 동시다발적으로 나타나고 있는 이러한 '퓨전문화(Fusion Culture)'를 문화의 경향별, 장르별로 사례를 들고, 특히 장르에서 주거생활 공간에 나타나고 있는 '퓨전디자인'의 최근 사례들을 조사 연구함으로써 여기에 대한 이론적 접근을 시도하고자 하였다. 또한 퓨전현상이 어디까지 갈 것인지에 대한 미래예측과 그 한계성을 제시해 봄으로서 바람직하지 못한 퓨전현상이 끼치는 무국적의 혼란과 가치관의 상실, 진정한 자아성의 결핍, 문화의 종속화와 퇴락화, 이종교합의 악영향, 정체성의 상실 등에 대해 풀어야 할 많은 연구과제가 있음을 상기 시켜보고자 한다. 즉 퓨전현상에 대한 반성과 비판의 과감한 제기이다. 왜 비판과 반성이 필요한가? 그것은 아무리 포스트 모더니즘과 더불어 문화의 혼성성이 퓨전화의 동기가 되었다 하더라도 인간은 누구나 한 현상의 반대급부에서 현재의 상태를 성찰할 필요가 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 이처럼 새로운 문화를 통하여 오늘날의 대중문화의 한 장르인 '퓨전(Fusion)'현상은 문화의 새로운 장르로 우리의 대중문화에 현재 가장 주목 받고있는 화두로 떠오르고 있다. 예술과 문화, 정치, 경제, 종교, 네트워크, 산업제품, 심지어 경영의 기법과 종교, 정치, 요리나 음악에 이르기까지 우리의 일상생활 전반에 걸쳐 '퓨전현상'은 이미 깊숙이 자리잡아 가고 있으며 이것은 디자인에도 예외일 리 없다. 현대인들은 퓨전현상이 현대의 대중문화에서 나타나는 당연한 현상이라고 하지만 퓨전현상은 이미 오래 전부터 우리의 문화 속에 스며들어 있었다. 단지 이것을 피부로 느끼지 못했을 뿐이다.

본 연구의 목적은 새로운 문화 트렌드로 자리잡아 가고 있는 퓨전문화를 통하여 디자인에 미치는 영향을 실내디자인을

바탕으로 재조명하고자 한다. 실내공간과 건축에서 퓨전현상은 오래 전부터 시작된 일이다. 고대의 건축양식과 장식, 문양양식을 현대의 과학과 결합하여 새로운 양식을 만들어 내는가 하면, 산업혁명 이후 과학기술의 발전에 힘입어 고대의 건축양식이 현대의 건축과 결합하여 새로운 건축양식을 만들어 내는 등 건축에 크나큰 영향력을 발휘해 나가고 있다. 그러나 현대에 와서는 여기에만 그치지 않는 새로운 장르를 모색하기 시작하였다.

우리가 일반적으로 잡종과 혼합의 문화라 말하고 있는 퓨전문화를 바탕으로 본 연구자는 여러 문화환경의 장르에서 특히 잘 나타나고 있는 실내디자인을 바탕으로 1980-1990년대의 실내디자인 경향과 현재 '세계화(世界化/Globalism)'과정에서 일어나고 있는 실내디자인의 '퓨전'현상의 사례를 통하여 이론적 접근을 시도해보고자 한다. 또한 21세기의 퓨전디자인의 미래를 예측해 봄으로서 앞으로의 퓨전디자인의 흐름을 주도할 요소들을 파악하고 여기에 대한 문제제기와 함께 바람직한 방향을 정립하고자 한다.

2 퓨전의 배경과 유형

2-1. 퓨전의 성립배경과 정의

칸트(Immanuel Kant)는 "공간에 있는 것들의 무조건적인 통일, 그것은 현존을 의식하는 통일이며 타물(他物)들의 의식을 마음의 표상으로 받아들이는 통일"²⁾이라고 하였다. 이것은 곧 그의 순수이성적 견해에서 본 오늘날의 학문적 퓨전의 설명인 셈이다. 과거 대석학의 이러한 의미의 정리는 오늘날의 퓨전을 설명하는데 하나의 토대를 제공한다. 그러나 현실적으로 여러 문화환경에서 나타나는 퓨전은 다르다. 역사적으로 퓨전은 오직 현대에 이르러서 대중문화에 나타난 현상은 아니다. 그것은 고대에서도 이미 있어온 현상이었다. 퓨전의 발생배경에 대한 역사적 고찰이 필요할 것으로 본다.

20세기에 들어서서 빠른 속도로 변화된 문명사회는 21세기에 이르러 초자유주의(超自由主義)사상에 바탕한 정치, 경제의 변화에 힘입어 지금까지와는 전혀 다른 새로운 문화양식을 배태하는 기틀이 되었다. 그것은 사회의 각 분야에서 전통적인 생활양식이 급격하게 변화, 쇠퇴하면서 세계화의 도래로 인한 새로운 문화양식이 형성됨으로서 기존의 대중문화를 지탱해온 골격들이 뒤흔들리지 않을 수 없게 되었다. 즉 퓨전문화의 도래가 온 것이다. 1980년대-90년대 세계화 초기과정에서 나타난 퓨전현상은 조심스럽게 실내디자인에서도 나타나기 시작하였다. 지금은 예술과 문화전반에서 우리의 일상생활 곳곳에 이미 깊숙이 퓨전현상이 자리잡고있지만 그러한 현상이 나타난 사상의 원류는 결국 앞서 얘기한대로 국제화와 세계화의 과정에서 필연적으로 일어날 수밖에 없는 당위성의 결과라고 해야 할 것이다. 퓨전현상의 정확한 발견은 타문화의 좋은 점을 자국에 받아들여 토착화시키는 과정에서 나타나고 있는데 이것은 이미 고대에서도 있어온 것이었다. 신라와 당나라가 교역한 것은, 그래서 당나라의 문물이 신라로 들어와 신라의 것으로 토착화된 실례들은 훌륭한 퓨전문화의 한 면을 보여주고 있다. 즉 오늘날의 세계화로 진행해나가기 전에도 이미 각 나

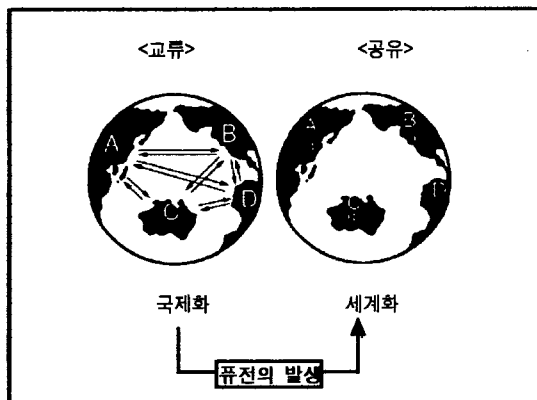
1) 박규현, 국제화 디자인과 세계화 디자인의 차별화 전략연구, 서울디자인포럼학회, p.89, 1997.

2) 칸트, 순수이성비판, 최재희 역, 박영사, p.322, 1979.

라들의 토착문물들은 오늘날의 퓨전이라는 용어와는 관계없이 서로에게 받아들여 융합<퓨전(fusion)>되고있었다. 이것이 현재에 이르러 정보화와 세계화가 진행되면서 과거보다 더 쉽게 한 나라의 토착성 문물은 지역적 특성, 문화, 종교, 역사, 생활양식 등의 영역과 장르를 넘어 서로 다른 나라에서 받아들여지게 되고 그것이 이제는 제3의 새로운 자기문화로 고착화해 버리는 경향을 볼 수 있는데 이것을 바로 '퓨전의 자기화 현상'이라고 하게 되는 것이다. 여기서 문화의 '토착화→국제화→세계화'의 과정을 살펴볼 필요가 있다. 토착화(土着化/Localism)는 타문화를 배척하며 각 나라의 특성, 문화, 종교, 생활양식을 보존하면서 사회적으로 모든 부분에서 동질성을 가지면서 당연히 정보의 내용은 '소정보 저활용(小情報 低活用)'에 바탕을 두며, 이것이 국제화(國際化/Internationalism)에 와서는 무역을 통하여 한 지역에서 부족한 문화의 내용들을 서로 다른 지역으로부터 주고 받게되는 방식으로 <교류(exchange)>를 취하게 되었다. 이 과정에서 한 나라나 지역이 가진 한정된 소량의 정보를 가지고 여러 나라와 적극적으로 교류함으로써, 즉 '소정보 다활용(小情報 多活用)'을 추구함으로써 서로를 유익하게 하였다. 이것이 오늘날의 세계화(世界化/Globalism)에 와서는 국경과 장벽이 무너지면서 다정보 다활용(多情報 多活用)의 <공유(co-ownership)>가 이루어졌다. 국제화에서 교류되었던 각 나라의 문화요소들이 세계화에서 상호 공유되면서 새로운 형태의 문화정착 현상을 만들어 내었다. 다시 말해 퓨전현상은 이러한 국제화에서 이루어진 '소정보 다활용의 교류'가 세계화의 '다정보 다활용의 공유'로 변화하는 과정에서 나타난 현상이라고 볼 수 있다. 각 나라가 자기의 문화만을 취하는 것에 만족하지 않고 다른 문화와 섞임으로서 새로운 흥미를 만들어 내며, 섞임에 의한 이러한 이질적인 장르의 만남으로 각 나라가 갖고 있는 고유한 문화인들이 충돌보다는 상호 결합되어 새로운 탈장르의 문화를 생성하게 된 것이다. 이것이 퓨전현상의 형성과정이라고 볼 수 있다.

다음 <그림-1>은 국제화의 "교류(交流/exchange)"에서 세계화의 "공유(共有/Co-ownership)"로 이행되는 과정에서 발생하는 퓨전의 도식화이다.

<그림1> 퓨전의 발생과정



※ 위와 같이 국제화에서 세계화로 이행되는 과정에서 퓨전의 형성과정.

2-2. 퓨전문화의 유형과 경향

재즈(jazz)에 록(Rock)이 결합하여 새로운 장르를 만든 것에서 퓨전문화(fusion)의 출발이 시작된다. 퓨전의 원 뜻은 50년대 핵의 '융합(融合), 용해(溶解)',로서 현대문화에는 서로 다른 이질적인 것들의 이종배합(異種配合)이라는 의미를 담고 있으며, 동양과 서양의 문화, 전통과 현대, 고급 순수예술과 저급 대중예술 등 서로 다른 장르나 재료, 문화가 어울릴 것 같지 않은 이종(嬖從)적인 것들로 서로 만나 새로운 문화를 만들어 내는 것을 뜻하며 현대에는 사회가 다변화하면서 위의 여러 가지 요소들이 복합되어 만들어진 새로운 것에 퓨전(fusion)의 의미를 부여한다. 또한 미국에서 '퓨전'은 '하이브리드(Hybrid)' 또는 '크로스-오버(Cross-over)'로 표현되기도 한다. 70년대 퓨전재즈에서 시작한 그 영역은 모더니즘과 포스트모던을 거치면서 현재에는 다방면에서 우리의 생활 전반에 응용되고 있다. 이것은 퓨전이란 이름으로 대중문화에 끌려가는 것이 아니라 퓨전 자체가 적극적, 능동적으로 문화속에 파고들어 새로운 가치를 부여한다는 의미로 볼 수 있다. 이러한 사회적으로 다양한 문화의 공유로 나타나는 퓨전문화는 현대 사회에 동시다발적으로 나타나고 있다.

다음은 문화환경에서 나타나는 퓨전현상의 장르별 사례이다.

(1) 퓨전음악(Fusion music)

퓨전음악(Fusion music)은 마일스 데이비스(1926~1991)에 의해 시작된 재즈에 록이 결합한 '퓨전재즈(Fusion jazz)'에서 시작이라고 할 수 있다. 70년대 들어서 퓨전재즈의 만개로 음악에서 장르의 벽을 허물고 다양한 음악들과 융합(融合)하면서 새로운 음악의 지평을 넓혔다. 80년대 후반부터 우리나라에 등장한 퓨전재즈(Fusion jazz)에서부터 시작하여 현대에는 힙합(Hiphop)과 록(Rock)의 결합, 우리나라의 전통적 음악인 국악과 록(Rock)의 새로운 만남, 국악과 서양의 클래식, 융합, 재즈(jazz)와 국악 등 서로 이질적인 각 나라의 음악이 만나서 새로운 퓨전음악으로 대중에게 알려지고 있다. 기성세대에게는 이해하기 난해한 음악이지만 신세대들에게는 너무도 익숙한 음악으로 다가오고 있다. 또한 네트워크의 활용으로 직접 공연장이나 노래가 입력된 판을 사지 않아도 인터넷이나 통신을 통하여 자기 혼자만의 관람을 가지며, 자신이 원하는 음악을 인터넷을 통하여 직접 얻을 수 있다.

(2) 퓨전인터넷(Fusion internet)

20세기에 이르러 네트워크의 활용으로 정보화 사회가 급부상 하면서 종래의 재래적 시장을 통하여 직접적으로 물건을 사고 파는 것이 아니라 사이버 상에서 물건을 사고 파는 전자상거래 현상이 나타난다. 직접 물건을 고르지 않고도 인터넷 상에 올라 있는 물건이나 회사의 정보를 이용하여 사이버 공간에서 전자상거래가 이루어지고 있다. 신세대들은 자기만의 인터넷 공간을 만들어서 새로운 정보를 교환하고, 메일이나 화상 통신, 인터넷, 게임 등을 통하여 새로운 이질적인 공간을 만들어 나가고 있다.

(3) 퓨전요리(Fusion food)

70년대 미국 뉴욕과 캘리포니아에서 시작된 '퓨전푸드(Fusion food)'는 현재 우리나라의 식탁문화에 까지 등장하게 되었으며, 퓨전푸드는 동서양의 음식 재료가 섞인 다국적 요

3) 강명구, 소비문화와 포스트모더니즘, 1995.

리를 뜻한다. 서양과 동양의 음식을 합친 퓨전요리는 처음 등장했을 때만해도 국적 없는 전통불명의 음식으로 비난받았지만 지금은 신세대들에게 새로운 맛의 문화를 즐기는데 역할을 하고 있다. 그 예로 된장으로 소스를 만든 스테이크, 된장피자, 밥을 이용한 라이스버거, 고추장 소스를 끼얹은 새우요리, 동양의 젓가락과 서양의 포크가 동시에 식탁을 장식함으로써 이처럼 두개의 이질적인 각 나라의 요리문화가 공유됨으로서 가장 보수적이라 할 수 있는 음식문화에까지 퓨전현상은 파고 들어있다. 또한 퓨전요리를 전문으로 하는 레스토랑도 다양하게 늘어나고 있으며, 음식문화의 변화에 맞추어서 요리를 담는 도구와 음식을 디자인하는 전문 푸드 스타일리스트(Fusion stylist)가 나타나고 있다. 이 또한 디자이너와 요리사가 결합하는 퓨전직업의 한 단면이라 할 수 있다.

(4) 퓨전패션(Fusion fashion)

패션디자인은 인간의 역사가 시작되면서 그 길을 같이 해왔다. 과거에는 단순히 몸을 가리는 의미에서 시작되었으나 점차적으로 몸을 가리는 것에서 벗어나서 자신만의 개성을 강조할 수 있는 수단으로 자신을 만족시키고 남과 다른 개성을 가지고자 함에서 패션디자인에 이르르게 되었다. 패션 업계에서도 동양의 단아한 '선'이 가진 신비로움과 서양의 첨단 '소재'의 결합으로 새로운 이종적인 패션문화를 만들어가고 있다.

(5) 퓨전미술(Fusion Art)

현재에는 과거의 화폭에 그린 그림을 미술관에서 감상하는 것에서 벗어나 내부가 아닌 외부로부터 직접적으로 참여하여 감성적으로 느끼며, 퓨전은 과거의 미술이 스스로 권위에서 벗어나 대중 속으로 파고들어 대중예술로서의 촉각, 후각, 미각, 청각을 동시에 동원하며 다양한 감각세계의 흥미를 제공한다. 여기에 대중매체는 다양한 행위예술의 현상들을 소개하며 대중과 접촉한다. 다양한 문화를 한자리에서 즐길 수 있는 '복합문화공간(複合文化空間)'이 나타나고 있다. 전시장은 물론 공연장, 도자기 공방, 음식점, 아트숍, 음악등을 한 공간에서 다양하게 형성되며 이곳에서는 작품전시, 비디오Art, 무용, 연극등 여러 가지 문화 체험을 할 수 있다.

(6) 퓨전건축(Fusion Construction)과 퓨전인테리어(Fusion Interior)

개방이후 건축의 변화는 급속하게 발전하였다. 단순히 외래의 건축을 모방하는 것에서 벗어나 우리의 과학과 기술을 동원하여 부분적으로 이국풍의 건축양식을 적용시키려는 노력을 해왔다. 그것은 우리의 고유문화의 상실이 아니라 외국 것의 요소들을 우리 것 안에 포용하는 의미에서다. 동양식과 서양식, 고전미와 현대미 등, 이분적 비교문화의 접목이 전혀 새로운 분위기를 창출하기도 한다. 이질적인 요소가 만나 전혀 어울릴 것 같지 않지만 전혀 반대로 자연스럽게 어우러져 새로운 분위기를 만들고 있다. 이질적인 문화의 장점만을 결합한 절충형 건축물들이 다양한 개성을 지닌 디자이너들에 의해 도시 곳곳에서 생겨나고 있다.

(7) 퓨전무비(Fusion Moving)

20세기는 영상의 탄생과 함께 시작되었다. 그리고 급속하게 발달한 방송미디어가 이 세기를 반영하여 왔으며 '영화의 세기'이자 '영상의 세기'가 된 것이다.4) 영화(Moving)에서도 다

양한 장르가 융합된 퓨전 기법들이 도입되고 있다. 그 동안의 영화는 멜로, 애로, 액션, 호러, 코미디, SF, 애니메이션등 정통적인 분류법으로 충분히 나눌 수 있었다. 그러나 최근에는 이 같은 장르의 구분법은 무의미해졌다. (SF+홍콩 느와르+액션), (코믹+스릴러+멜로), (호러+액션+애로)등 뒤범벅되어 스크린에 주를 이루고 있다. 이렇게 영화의 다양한 코드들을 충족시키려는 신세대적 '퓨전영화(Fusion Moving)'라고 할 수 있다. 앞으로 더 많은 '퓨전영화(Fusion Moving)'가 제작 될 것으로 본다. 장르뿐만 아니라 제작에서도 과거의 카메라에만 의존하지 않고 지금은 컴퓨터의 활용으로 영상정보나 화상정보, 가상작업등이 이용된다. 또한 '영상디자인'라는 용어도 생기고 있다.

(8) 퓨전종교(Fusion religion)

문화의 교류 이전에 각 나라의 종교는 토속신앙 등 정체되어 있었지만 문화의 교류와 공유로 인하여 서양에서는 동양의 불교문화가, 동양에서는 서양의 기독교문화가 공존하게 되었다. 이러한 결합으로 인해 현대에는 새로운 변종된 종교가 태어나기도 한다.

(9) 퓨전디자인(Fusion design)

서구의 문화와 기술이 우리의 생활 속으로 파고들어 자리를 잡아가면서 디자인에서도 많은 퓨전현상이 일어났다. 우리의 전통적 형태들은 예초에 서구의 것들과 차별화 되었지만 이제는 구태여 우리 것만을 고집하지 않는다. 이것은 서구에서도 마찬가지다. 디자인은 과학 기술과 결합하여 마케팅이 이루어지기만 한다면 전세계적으로 퓨전화 된다. 이처럼 한 나라의 전통성은 시장경제 논리로 인해 벌써부터 그 순수성을 유지하기는 불가능하게 되었다. 또한 다른 나라의 재료가 수입되어 전통재료와 섞이고 있고, 색상의 사용은 이미 다양하게 세계화되어 있다.

(10) 퓨전정치(Fusion government)

과거 왕권정치가 이행된 동양의 나라들은 서구의 민주주의 정치를 받아들여 새로운 정치문화를 탄생시켰다. 그것은 서구의 정치를 그대로 받아들인 것이 아니라 자기나라의 정치실정에 맞게 변형시켜 받아들인 것이다. 이 또한 정치의 퓨전현상이라고 볼 수 있다.

(11) 퓨전의학(Fusion medical)

오래 전부터 동양에서는 침과 탕약으로 환자를 치료하였지만 서양에서는 시술과 양약으로 환자를 치료하였다. 그러나 지금은 한방병원에서 시술과 탕약을 병행하고 있고, 또한 약국에서는 양약과 탕약을 함께 처방하고 있기도 하다. 이것 역시 의학의 퓨전현상이라고 볼 수 있다.

(12) 퓨전경영(Fusion management)

동양의 경영스타일과 서양의 경영스타일이 서로 합쳐져서 생산성을 높게 된 새로운 방법의 경영기법이 도입되고 있다.

위의 예들에서와 같이 우리는 언제 어디서나 쉽게 퓨전현상을 발견할 수 있다. 물론 이러한 퓨전현상은 문화가 발달하면 발달할수록 앞으로 장르의 경계를 넘어 보다 더 복잡한 형태로 이종교합하며 발전해 나갈 것이다.

2-3. 퓨전문화의 일반적 특성

(1) 시간성

4) 쇼타로 우치야미, 양상과 디자인 미래, 월간 디자인 3월호, p.74, 1999.

문화의 변천과정에서 퓨전은 시대적 양식의 긍정적 융합, 즉 서로 다른 시대 양식을 장점, 단점만을 조합하여 시대적인 새로운 문화를 만들어 내는 것은 시간성을 지닌 퓨전현상이라 할 수 있다. 고전과 현대의 퓨전현상의 하나인 포스트모더니즘은 곧 시대적 양식의 경계를 무너뜨린 일종의 시간적인 퓨전현상으로 볼 수 있다.⁹⁾ 과거의 문화와 현대의 과학기술, 과거의 과학과 현대의 문화가 시간을 넘나들면서 새로운 문화의 흐름을 만들어 나가고 있다.

(2) 공간성

퓨전문화의 또 다른 현상은 공간성을 가진 퓨전으로 '동양과 서양(East and West)'의 만남이다. '세계화, 지구촌화' 되면서 공간적 관점에서의 지역의 이분법은 이미 퇴색되었다. 즉 동양과 서양의 이분법적 관점으로 보기보다는 동·서양의 통합의 창조로 지역을 통합하는 것이다.

(3) 역사성

퓨전문화는 오늘날 대중문화에서 나타난 것이 아니라 꾸준한 역사성을 바탕으로 점차적으로 발전해왔다. 유럽의 로코코 양식에서 보이는 중국풍의 장식과 문양, 아르누보 양식과 찰스 레니 매킨토시 등의 작품에서 보이는 오리엔탈리즘(Orientalism) 경향과 포스트모더니즘, 현대에는 동양의 정신 사상(풍수, 음양이론)과 서양의 건축술의 결합 등은 퓨전의 역사성을 지니고 있다. 이는 서양과 동양의 한계를 극복하는 돌파구 역할을 하고 있다.

(4) 독창성, 다양성

음악, 요리, 패션, 미술, 제품디자인, 건축-인테리어디자인, 마케팅, 자동차, 영화, 네트워크, 경제 정치, 종교 등 우리가 생활하면서 접하는 문화환경 어디에나 어울리는 독창성, 다양성을 가졌다.

3. 실내디자인에 나타나는 퓨전디자인 사례.

3-1 실내디자인의 시대별 변천사

여러 디자인분야의 퓨전현상 가운데 본 장에서 특히 실내디자인을 예로 든 것은 다른 어떤 디자인분야보다도 실내디자인이 본고의 부제인 <문화환경의 변화를 중심으로>를 설명하기에 충분한 내용을 갖고있기 때문이다. 실내디자인은 공공, 상업, 주거의 모든 공간문화를 구성하며 퓨전의 현상을 살펴보는 데 가장 적절하다. 실내디자인은 대중성, 사회성, 시대성, 문화성, 건축성, 공간성, 기술성 등 모든 내용의 성질을 함축하면서 본고의 부제인 사회과학적 문화현상을 연구하는데 만족시켜준다. 처음 실내디자인의 개념조차 소개되지 않았던 초기 시절은 아직 퓨전현상이 일어나지 않았다. 그렇지만 퓨전현상을 알기 위해서는 실내디자인을 있게 한 초기 우리 나라의 건축물부터 살펴보는 것이 순서라고 생각된다. 우리 나라의 초기 건축물은 개항이후 서구문물의 수용과 거부에 대한 갈등의 과정 속에서 발전을 지속해 왔다. 이것이 근대에 이르러 경제의 발전으로 건물의 신축이 대량화로 이루어지면서 사용자의 다양한 욕구도 동시에 이루어졌다. 물론 이러한 다양한 욕구는 실내디자인에서도 마찬가지였다. 실내디자인은 다른 어떠한 디자인분야보다도 경제성장과 문화발달의 수준에

정비해하여 발달하는 속성을 갖고있다. 폭넓은 표현의 대상, 다양한 소재로 인하여 퓨전현상을 활발히 보여주기 시작하였다. 여기서 실내디자인의 시대별 변천사를 조명해 봄으로써 퓨전현상이 어떠한 역사적 속성을 가지게 되는지를 살펴보는 것은 흥미있는 일이다.

(1) 개항이후(1876~1949)

개항이후 신문명의 등장으로 건축과 실내에서는 새로운 건축물과, 기법, 스타일, 재료 등 실내장식과 가구들이 선보여졌다. 이 시기에는 실내디자인이라 명칭되기 이전의 시기로서 건축의 영향력 안에서 이루어졌다고 보는 것이 바람직하다. 1876년에서 1949년 사이에 나타나는 실내의 양식은 고딕식, 르네상스식, 바로크식, 일본식등 다양한 각 시대별, 국가별 양식이 혼용되어졌다. 이 시대에 우리나라에 소개된 대표적인 퓨전건축은 미국영사관 관저(1883), 명동성당(1898), 협률사 극장(1902), 덕수궁 석조전(1909), 동양척식주식회사(1911), 반도호텔(1938) 등을 들 수 있다.

(2) 일제시대에서 1960년대(1950~1969)

일제시대에 지속된 근대건축이 뿌리를 내리기도 전에 1950년대는 한국전쟁으로 극심한 사회적 혼란기였다. 이 시기에도 아직 오늘날 말하는 실내디자인(Interior design)이란 용어의 장르가 없이 다만 '실내장식', '실내장치' 정도의 의미를 넘지 못했다. 현대에 말하는 '데코레이션(Decoration)'에 가장 가깝다고 할 수 있을 것이다. 60년대 초 경제개발 5개년 계획의 추진으로 산업화와 더불어서 국민소득의 개선은 실내장치의 개념에서 실내디자인의 개념으로 의미의 발전적 전환을 가능하게 하였으며 여기에 실내디자인이라는 명칭도 일반화되기 시작하였다. 실내디자인은 건축을 전공했거나 응용미술을 전공한 소수의 디자이너들에 의해서 나름대로 건축적 지식을 바탕으로 실내디자인을 개념화하고 질서화시켜 나갔다. 이 당시의 대표적인 것으로 OB캐빈(1963), 그린양화점(1965), 에스콰이어 양화점, 명동점(1966), 세종문화회관(1967), 사보이호텔(1969) 등을 들 수 있다.

(3) 실내디자인의 정착기(1970)

70년대에는 60년대에 비하여 급격한 과학, 경제, 기술의 발전으로 각종 재료의 다양함과 디자인의 고급화로 실내디자인은 높은 수요와 함께 정착한 시기라고 볼 수 있다. 70년 초에 해외건설 붐과 관광산업, 국내기업이 앞다투어 시작한 아파트, 오피스형 빌딩의 건설은 실내디자인에 커다란 전환을 보게 되었다. 상업공간에서 대중적인 주거 공간으로 관심을 두면서 디자인 본래의 목적인 삶의 질을 향상시켰다. 70년대 후반에는 지나친 서구화에 반성하여 한국적 이념의 순수성을 회복하려는 노력이 실내디자인에 논의되게 되었다. 즉 서구지향주의에서 오히려 전통확립주의로 회귀하는 성숙이 퓨전에서 일어난 때였다. 이때의 대표적인 것으로 오사카 EXPO한국관(1970), 럭키종합전시장(1975), 코리아나호텔(1978), 호텔신라, 호텔롯데(1979)등을 들 수 있다.⁶⁾ 위와 같이 문화환경의 개방과 70년대까지는 실내디자인의 퓨전은 디자인이라고 하기보다는 단순히 문화의 수용과 모방이라고 볼 수 있으며, 타국의 문화를 그대로 받아들여서 활용하는데 이용되었다.

5) 류호창, 신 문화코드 퓨전, 월간디자인 2월호, p.124, 2000.

6) 박 흥, 20세기 한국인테리어디자인 발전적 역사, 월간 인테리어 12월, p.110, 1999.

다음 <표1>은 1980~1989년까지의 우리나라 정치, 경제의 경향을 바탕으로 건축과·실내디자인이 어떻게 변화되었는지를 보여준다.

<표1> 1980~1989년

	실내디자인 경향	정치·경제
1980 ~ 1989	<ul style="list-style-type: none"> · 70년대 말부터 나타난 포스트 모더니즘, 후기 근대주의, 탈 근대주의를 바탕으로 80년대 초에는 "포스트 모던풍"의 경향 등장. · 80년 제1회 한국인테리어디자인협회전을 개최(2년후 건설부로부터 설립인가를 받아 사단법인으로 등록) · 80년대의 한국 실내디자인의 전반적인 경향은 다양한 형태 돌출과 개인적인 감각과 기교의 사용, 근대건축의 성격을 바탕으로 기하학적 형태와 비현실적이며, 추상적인 형태와 시구의 형태를 패러디한 것이 많았다. · 컬러 TV의 영향으로 색채연구에 관심을 보이던 81년에 올림픽 유치의 결정으로 조명, 인테리어, 사인, 옥외광고, 상업공간디자인 등 환경에 관심. · 83년 KOSID에서 "INTERIORS" 발간, 설계작업에 대한 저작권이 인정, 대형 유통센터 조성과 새로운 상업공간 나타난다(화랑 디스코텍). · 84년 삼성동 종합무역센터등 잠실주경기장, 전시장, 호텔, 무역회관, 공항, 대형 백화점 등 건축과 실내디자인에 많은 영향을 가지고 왔다. · 85년에는 현대백화점, 뉴코아백화점 등의 개점으로 대중에게 실내디자인의 새로운 모습을 보여주었다. · 86년에 각종 문화행사로 "디자인"이라는 용어가 대중에게 더욱 가까워지면서, "월간 인테리어"와 "실내장식"이 창간되었다. 또한 동승동에 문화예술의 거리로 대학로가 생기면서 젊은이를 중심으로 한 상권이 생기면서 동승아트센터나 공연장, 미술관등의 상권이 형성. · 87년 실내디자인계에도 88올림픽을 준비하면서 월간인테리어에서 처음으로 인테리어디자인 대전 개최, 주식회사 플러스에서 건축전문지 플러스 발간. · 88년 제2차 서울 "아시아 스페이스 포럼" 개최 (한국, 일본, 대만) 주제는 "전통실내공간", 상명여대 실내디자인학과 개설. · 80년을 마감하는 해로서 정보화를 지향하면서, CAD의 사용으로 건축과 인테리어디자인에 보다 적극적인 활용으로 디자인적인 측면에서 높은 효과를 기대하였다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 80년대 전반적으로 기술과학의 발달로 삶의 질 향상과 정보화 시대의 막을 열었다. 또한 석유등으로 경기침체 · 컬러TV와 지하철 2호선 준공 등으로 색채연구에 보다 높은 관심을 가지게 되었다. · 81년 서울 올림픽 유치 결정으로 환경문제에 개선책 마련. · 83년 86아시안게임과 88올림픽 경기시설, 문화시설, 선수촌 경기장 등 도시개발 사업장비. · 85년 대규모 무역센터, 88올림픽 선수촌 계획안 확정, 발표 63일당 완공. · 86아시안 게임 개최, 각종 문화행사 개최 · 87년 413개현 유보선언, 6.29선언, 저작권법 개정, 미국의 수입개방 압력, 노사분규, 대통령선거 등 제5공화국이 막을 내리고 제6공화국이 출범으로 민주화를 요구. · 88서울 올림픽 개최(9월 17일-10월 2일까지), 반도체, 컴퓨터의 급성장으로 사무자동화 시대의 시작. · 89년1993년 대전 EXPO의 개최가 결정, CAD의 적극적인 활용으로 국제적 경쟁력을 갖추는데 필수적인 요건으로 전망.

<표2>는 1990~1999년까지의 우리나라 정치, 경제의 경향을 바탕으로 건축과·실내디자인이 어떻게 변화되었는지를 보여준다.

<표2> 1990~1999년

	실내디자인 경향	정치·경제
1990 ~ 1999	<ul style="list-style-type: none"> · 90년은 80년대의 실내디자인을 바탕으로 많은 문화적인 경향과 실내디자인학과 의 증가로 디자인에 전문적인 지식인과 관심도가 높아졌다. 또한 주거공간에 대한관심과 토지부족 현상으로 아파트건설에 다양한 마련이 필요. · 제1회 "국제종합인테리어전시회(SINT EX)개최, 다양한 건축재료가 인테리어에 도입, 상업공간의 개방성. · 92"그린디자인"시대의 한국형 디자인이 등장, 실내디자인 자격고시 "외장 기사 1.2급" 첫 시행, 상명여대 실내디자인학과 첫 졸업생 배출. · 93년 세계화 개방화로 한국의 전통성을 찾으려고 노력, 9월1일부터 7일까지 "디자인주간"으로서 대한민국산업디자인전람회, 우수상품전을 개최하여 디자이너와 일반인들의 친숙함을 가지며 디자인 홍보를 했다. 또한 방송을 통하여 일반인에게 실내디자인의 인식을 심어주었다. · 94년 3월에 "서울리빙디자인페어"가 개최되어 미래지향적인 "미래형" 주택이 처음으로 선보였으며, 매년 5월 2일을 "디자인의 날"로 제정, 성수대교 붕괴로 건물의 안전점검인식. · 95년 건설업의 외국업체 단독 투자법인 설립으로 과학적, 합리적, 디자인 철학을 요구, 제3회가인인테리어디자인 아카데미가 국제행사로 개최, 호서대 사업디자인 대학원 개설. · 96년 실내디자인의 경기 침체, 환경문제에 관심을 높이며, 유통개방으로 외국의 가구, 조명, 인테리어등 다양하게 접하면서 국내의 제품에 품질개선을 위한 자극제였다. · 97년 인테리어계에서 공모전과 모임이 활발한 해로 한국인테리어대전이 10회째를 맞이하였다. · 98년 IMF로 인하여 실내디자인의 침체와 극복하려는 노력이 따랐다. · 99년 문화관광부가 지정한 건축문화의 해로 3단계의 국제적 행사가 열려 실내디자인에 2000년을 열어 나가기 위한 준비와 99년 실내디자인을 마감하면, 한편 한, 일 공동 심포지엄에서는 21세기 미래 실내디자인과 감성디자인에 관한 관심이 높았다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 90년대는 전반적으로 경제발전으로 인한 국민소득 증가로 질 높은 삶을 누리려다. · 92년 선거 열풍, 문민정권의 창출, 국제화, "리오 환경회의" 개최후 환경문제에 관심고조 · 93년 문민정권으로 "국제화" 추세의 가속화, "산업디자인 원년"으로 디자인주간선포, 93대전 EXPO개최, WTO(세계무역기구)가 출범으로 국경없는 "글로벌 경제 시대" 돌입. · 94년 유통시장개방, 성수대교 붕괴. · 95년우루과이라운드 협정으로 전면개방과 GR(그린라운드), TR(기술라운드)등의 용어가 등장, 8월 15일날 국립중앙박물관 철거, 삼풍백화점 붕괴. · 96년"경제협력개발기구(OECD)"에 가입, 유통시장의 개방 원년으로서 일반인에게 소개되었다. · 98년 금융위기와 IMF 구제금융의 경제 위기 극복을 위한 노력. · 99년 문화관광부가 건축의 해로 지정.

이와 같이 70년대와는 달리 80~90년대의 우리나라의 실내디자인은 정치, 경제의 변혁과 함께 다양한 문화의 수용으로 인하여 퓨전의 변화를 나타내 보이고 있다.

<그림3> 복합문화공간인 <동승아트센터>



1.소극장 2.동승홀
3.라이브러리 4.열린마당

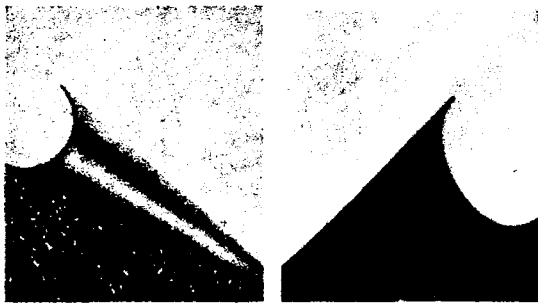
3-2. 실내디자인에 나타나는 퓨전디자인 사례

현대의 소비자들은 이질적인 문화를 받아들이면서 자신의 개성과 행동을 과감히 표현하려고 하고 있다. 이는 인간이 생활하는 환경을 인간에게 가장 적합하게 만들고 인간 스스로가 수시로 변화하는 환경에 적응하며 적절히 새로운 문화를 융합해 가기 위해서 우리의 의·식·주 가운데 시간적으로 가장 오래 머무르며 즐기는 문화는 '주'문화(住文化)이므로 이것은 어떤 퓨전문화 보다 더 내실있고 사치스럽게 꾸미게 된 요인이 되었다. 다음은 실내디자인에 나타나는 퓨전현상의 예이다.

(1) 소재의 사례

- ① 바닥재는 시멘트, 콘크리트 대신에 황토나, 옥, 숯, 종이 등을 이용해서 인체에 유익한 소재를 가공하여 직접 실내·외의 바닥재로 사용함으로써 건강뿐만 아니라 자연과 함께하는 느낌을 가질 수 있는 디자인.
- ② 메탈, 플라스틱, 유리등의 내부에서 사용되던 재료가 외장재로 사용되며, 콘크리트, 돌등이 내장재로 사용되는 역현상의 퓨전이 이루어진다.
- ③ 네트워크 환경으로 신세대적인 스틸, 알루미늄, 투명한 재질의 하이테크 플라스틱 등의 사이버 소재가 다양하게 나타나고 있다.
- ④ 단열성, 방음성, 내후성, 기밀성, 수밀성 등을 갖추어진 첨단 소재가 사용되고 있다.

<그림2> 황토와 숯을 이용한 바닥재



(2) 디자인의 사례

- ① 갤러리와 공연장, 카페, 아트숍, 공방, 자료실 등이 한 공간에 두루 갖추어져 있는 "복합문화공간"이 나타나고 있으며 이는 촉각, 후각, 미각 등 다양한 감각의 퓨전공간을 형성한다.
- ② 겉모양은 우리의 전통적인 초가집이지만 실내는 서양의 기능성과 과학성으로 디자인된 사용함이 편리 한 현대식으로 디자인되어 있는 주택도 많이 늘어나고 있다. 겉은 지역적인 특성을 살리면서 내부는 이질적인 문화를 새롭게 받아들여 적절히 결합하여 새로운 퓨전문화를 이끌어낸다.
- ③ 네트워크화로 공간구성이 디지털화된 디자인으로 급변화하고 있으며, 개인의 능력과 개성이 중요시되는 라이프스타일의 다양한 디자인이 나타나고있다.
- ④ 미니멀리즘, 사이버, 내추럴리즘, 인디비주얼리즘, 오리엔탈리즘 쉐(禪)등의 다양한 방법으로 나타남.

전체적으로 동승아트센터는 동양적인 단아한 느낌과 서양의 기능성과 편리함을 결합한 디자인이 실내공간을 이루고 있다.

이처럼 퓨전디자인은 실내디자인에 깊이 파고들어 시간성과 공간성을 점유하고 있다. 실내디자인에 있어서 옛날과 같이 정해진 형태라든지 고정된 공간의 구성만으로는 디자이너들은 표현의 한계점에 부딪치게 될 수밖에 없다. 각 나라의 문화적 특성을 공유하고 소재, 표현기법, 양식에 나타나는 퓨전의 내용을 실내디자인에 수용함으로써 새로운 문화는 생성된다. 그리고 이로 인한 공간의 다양한 향유는 세계화와 개방화의 확대에 의해 더욱 선호될 전망이다.

4. 퓨전디자인의 미래예측과 반성

21세기에는 다원주의 사회, 국경 없는 사회, 지구촌화 된 사회로서 서로 이질적인 것들의 혼합이 많은 부분에서 더욱 늘어날 전망이다. 즉 소위 특이문화, 이종문화, 에일리언(alien)적 문화 등이 과거와는 달리 모든 사람에게 큰 저항 없이 받아들여지게 될 것이다. 정보의 다양화와 다활용은 인간의 관심과 흥미를 한 곳으로만 고착시키지 않는다. 따라서 퓨전디자인은 미래에 더욱 세계디자인을 지배하게 될 것이며 우리의 전반적인 생활문화와 정신문화에 광범위하게 영향을 미칠 것이다. 또한 21세기 실내디자인 패러다임에서 퓨전은 새로운 문화의 융합, 시·공간의 확장, 자연-문화-기술-감성 등의 요소들을 더욱 충분히 해주는 요소가 되며, 디자인에서도 전문영역이 세분화될 것이며, 또한 개인의 능력과 개성이 중요시되는 라이프스타일의 다양한 시도가 더욱 많이 나타날 것이다. 새로운 창조는 늘 새로운 것의 시도에서 이루어진다. 동질성에 의한 동일한 내용의 반복은 현대인에게 단조로움과 무기력을 제공할 뿐이다. 늘 새로운 것의 창조를 목적으로 함을 디자이너의 사명이라 여기는 한 정도의 차이는 있을 망정 새로움과 흥미를 안겨주는 퓨전디자인은 계속될 것이다. 그것은 우리에게

매력이기도 하다. 시·공간의 개념이 달라진 사이버 세계, 다양한 새 문화 요소들이 각각의 색깔을 유지하면서 하나로 합쳐지고 그 이상의 시너지를 창출해내는 “퓨전(fusion)”은 생성과 융합의 원리로서 인간의 개성적인 욕구를 채워 줄 것이다. 새로운 문화란 바로 인간에게 욕구의 충족을 주는 문화여야 하며 당위성도 여기에 작용할 것이다. 퓨전은 ‘문화+인간+자연’이라는 관계성 내에서 상호 긴밀한 영향을 주고 받게 된다. 퓨전을 풍성하게 하는 새로운 재료들이 개발되어 나타나고 유행이나 시대분위기에 따라 인간의 감각이 고정된 틀을 벗어나 늘 변화무쌍함을 추구할 것으로 본다면 퓨전은 사라질 수 없는 21세기의 현상으로 계속 남을 것이다. 그리고 퓨전은 서로 다른 이질적인 요소들의 2분법적 뒤섞임으로 치부할 것이 아니라 그 자체가 하나의 당대성을 지닌 문화현상으로 받아들여야 하는 것이 현대인에게 오히려 마음 편한 일일지도 모른다. 왜냐하면 국수주의나 민족주의적 같은 시각에서 퓨전에 대한 비판은 순수하기는 하지만 반드시 바람직한 것은 아니기 때문이다. 오히려 퓨전현상을 인정함으로써 우리의 인식의 경직성을 탈피하는데 도움이 되고 또 민주주의의 다양성을 개발하는데도 도움이 되기 때문이다. 그러나 여기에 문제가 전혀 없는 것은 아니다. 퓨전현상의 옹호자만큼이나 순수성유지의 옹호자에게도 다른 종(種)의 섞임을 싫어할 권리가 주어져야 하기 때문이다. 또 퓨전은 세계화에는 부합될지는 몰라도 토착화(土着化/Localism)의 가치보존은 줄어들 것이 틀림없기 때문이다. 특히 우리나라와 같은 선진국 진입을 두고있는 나라일수록 “토착화는 시장경제에 대해 사회자본을 증식시키고, 과학기술의 진보에 대해 문화의 역량을 강화시키며, 물질적 상품에 대해 정신적 가치를 함양시키고, 인지적 지성에 대해 도덕적 지성을 배양하는 중요한 요소임”⁷⁾으로 무분별한 퓨전은 우리의 지성을 황폐시킬 것임이 틀림없다. 그렇다고 과연 퓨전의 허용기준은 어느 정도에서 결정할 것인가 하는 문제도 어렵지만 하다. 천천히 그리고 조금씩 퓨전현상이 이루어져 어느새 마침내 아무도 저항하지 않는 단계에서 퓨전이 완성된다면 몰라도 언제나 퓨전의 혐오는 남아있기 마련이다. 급진적 신세대의 사고를 가지지 않은 연령층에서는 무분별한 퓨전에 대한 저항은 클 것이다. 여기서 이 문제의 해결은 다분히 사회심리학적 측면의 해결로 들릴 수밖에 없다는 결론이 나온다. 그러나 본질적으로 지적할 수 있는 것은 건전한 퓨전문화가 그 생명력을 오래 유지해나가기 위하여서는 이러한 이질적인 것들이 전통적인 것과 잘 조화해 나가야 할 것이다. 세계화가 가져온 부익부 빈익빈의 가속화 현상, 전통문화의 파괴, 격심한 세대간의 격차조성, 소득의 불균형, 전통미와 현대미의 불협화음 등은 퓨전에 대한 수용과 거부간의 마찰을 더욱 증대시킬 것이다. 이것은 실로 커다란 사회적, 경제적, 문화적 이슈가 아닐 수 없다. 그리고 이렇게 커다란 이슈 앞에 퓨전은 다만 한낱 사치한 생각일 수밖에 없는 우려도 낳는다. 그렇다고 퓨전을 “가치혼돈 속의 가치추구적 인간”⁸⁾이 저지르는 장난으로 치부할 수 없음도 사실이다. 디자인이 인간의 행복한 삶을 증진하는데 기여하는 것을 목적으로 하는 한 행복

의 근원적 조건인 사회적, 심리적, 경제적, 문화적 문제를 무시하고서는 퓨전이 독단적으로 홀로 설 수 없다. 이점이 바로 퓨전디자인의 미래에 대한 염려이고 반성이다.

5. 결론

미래 사회는 공간의 제약을 초월함으로써 특정 사회의 문화나 역사는 물론 보편적이면서도 개별의 취향에 따른 선택적인 문화와 디자인의 가치가 더욱 중요시될 것이다. 현재의 퓨전은 일상생활뿐만 아니라 디자인영역에 다양하게 퍼져 나가고 있다. 20세기말에 새로운 장르로 등장한 퓨전문화가 그 자체로 세기말에 살아남아서 21세기 문화현상으로 계속해서 지속되어 질지는 지켜봐야 할 일이다. 퓨전이 우리의 사회의 이슈로 세기말을 대변하는 일시적인 사회적 현상인지, 아니면 앞서 수많은 기존의 유행처럼 잠시 지나가는 것인지 판단은 아직 이르다고 보기도 한다.⁹⁾ 그러나 지금처럼 세계화가 계속되는 한 퓨전문화 역시 계속될 수 밖에 없다. 아마도 지금 우리의 여러 문화현상에서 퓨전이 이렇듯 각광받게 된 것은 우리들 의식에 사회심리학적(社會心理學的) 변화가 가장 큰 요인으로 작용한 듯싶다. 모든 디자인의 출발점과 귀결점은 인간(人間)이다. 그리고 디자인이 그러한 인간의 사회심리학적 변화의 범주 안에서 다루어야 할 작업의 한 영역이라면 오늘날 이러한 변화는

- 과학적으로 여기저기서 실험주의적 도전이 이루어지고 있음에 기인하며,
- 문화적으로 디지털<사이버>지향적 계몽사상이 지배하고 있음에 기인하며,
- 사상적으로는 헤겔(Hegel)의 “통합사상”¹⁰⁾이 관련시켜짐에 기인하며,
- 심리학적으로 “현상체(現象體/Phenomena)보다는 본체(本體/Noumenon)”¹¹⁾를 동경하는 순수이성에 기인하며,
- 사회적으로 기존의 대중적 가치와 질서가 포스트모더니즘이후의 혼란으로 흔들려왔음에 기인하며,
- 인류학적으로 새로운 네티즌세대의 등장으로 수많은 정보를 처리할 수 있는 능력과 기술이 개발되어 이제는 변화를 두려워하지 않고 있음에 기인하며,
- 민족학적으로 민족주의와 국수주의가 쇠퇴함과 동시에 “상호작용주의(Transactionism)”¹²⁾가 일어난 데 기인하며,

9) 류호창, 신 문화코드 퓨전, 월간 디자인 2월, p.127, 2000.

10) Reuben Abel, Humanistic Pragmatism: The Philosophy of F.C.S. Schiller, The Free Press, New York, p.124, 1966.

*헤겔의 진리(Truth)와 현실(Reality), 논리(Logic)와 형이상학(Metaphysics)을 분리하지 않고 함께 보았다. 퓨전의 의미 자체는 이미 그것이 진실이든 아니든 이 모든 것들이 분리되지 않고 현대 융합하는데 있기 때문이다.

11) Immanuel Kant, Kant Fur Anfanger-Die Kritik der reinm Vernunft (박종욱 옮김, 쉽게 읽는 순수이성비판, 이학사, p.117, 1996.)

※칸트 철학에 있어서의 본체(本體/Noumenon)란 느낌이 아니라 실제로 경험할 수 있는 물자체(物自體)로서 순수이성에 있어서만 대상이 될 수 있는 것을 말한다.

12) Frederic Barth, Ethnic Group and Boundaries: The social Organization of Cultural Difference, London, Allen and Unwin, 1969.

7) 두웨이밍, 조선일보, 7월 3일, p.35, 1997.

8) 최재성, 현대사회와 가치(조두남, 현대사회와 가치판단의 논리-그 혼돈과 질서-), 두레시대, p.55, 1996.

- 기호학적으로 “표상의 재현”¹³⁾에 기인하며,
- 지리적으로 세계화로 인한 탈(脫)경계화가 이루어졌음에 기인하며,
- 정보통신학적으로 실시간(Real time)의 즉효를 보게 했음에 기인한 것이다.

그리고 이러한 모든 변화의 기인(起因)들이 퓨전현상의 직·간접적 원인을 제공했음을 관찰할 수 있다. 그렇다면 미래의 디자인은 퓨전현상의 원인제공인 이러한 변화의 기인들을 앞으로 보다 더 세심히 관찰하고 연구해 나가야 할 것임이 틀림없다.

참고문헌

- 강명구, 소비대중문화와 포스트모더니즘, 미진사, 1995.
- 김기창, 모더니즘과 인테리어디자인, 인테리어디자인학회, 1991.
- 김중근, 디자인을 위한 공간형태와 환경 심리와의 관계, 디자인하우스, 1991.
- 손동규, 실내디자인, 조형사, 1987.
- 박규현, 국제화 디자인과 세계화 디자인의 차별화 전략연구, 서울디자인포럼학회, 1997.
- 박성기, 문화 커뮤니케이션과 대중문화, 평민사, 1998.
- 오인욱, 재미있는 실내디자인이야기, 한국실내디자인학회, 1998.
- 오인욱, 실내디자인 개론, 기문당, 1991.
- 오창섭, DESIGN and KITSCH, 토마토, 1994.
- 정시화, 현대디자인 연구, 미진사, 1984.
- 최재성, 현대사회와 가치, 두레시대, 1996.
- 한수영, 대중을 위한 철학, 한길사, 1989.
- 황재영, 공간구성에 있어서 공간 역동성에 관한 연구, 1988.
- 마케팅전략 연구소, 새로운 형식의 마케팅연출/감성소비, 이성소비를 잡아라 (박병준 역)
- 패니 스파크, 20세기 디자인문화 (이순혁 역), 까치사.
- 앤매시, 20세기 인테리어 디자인 (김주연 역), 시공사, 1998.
- Frederic Barth, Ethnic Group and Boundaries, Allen & Unwin, London, 1969.
- Immanuel Kant, Die Critic der reinen Vernunft (최재희 역, 박영사), 1979.
- Interior Design, 20세기 한국 인테리어 디자인, 1999.
- Reuben Abel, Humanistic Pragmatism, The Free Press, 1966.

※상호작용주의(相互作用主義)는 민족집단의 정체성 구축에서의 경계의 결정적 역할을 조사한 노르웨이의 인류학자 바스(F. Barth)의 연구방법이다. 그에 의하면 인간집단들간의 관계와 교류는 곧 상호행위(Human Transaction)의 작용이다.

13) 한수영, 대중을 위한 철학, 한길사, p.324, 1989.

※표상이란 지각의 직접적인 종합이며 개괄로서 과거에 감지한 사물의 형상이 기억에 재현된 것을 말한다. 퓨전디자인에서 표상의 재현이란 개방화, 세계화로 인한 많은 시각정보의 총량들이 자주 서로에게 공유되면서 그것이 대뇌피질의 기억으로 돌아오면서 기존의 가치와 융합(Fusion)함을 말한다.