

하이브리드와 이용자체험 특성으로 본 환경설계의 사례연구

A Case Study of Environmental Design from a Viewpoint of Hybrid
and Features of User Experience

주저자 : 장일영 (Il-Young Jang)

청주대학교 대학원 환경조경학과

공동저자 : 김진선 (Jin-Seon Kim)

청주대학교 환경조경학과

1. 서론

- 1.1 연구배경 및 목적
- 1.2 연구내용 및 구성

2. 하이브리드적 특징

- 2.1 하이브리드의 개념
- 2.2 하이브리드의 작용태(作備態)

3. 하이브리드와 이용자체험의 특성

- 3.1 공감각성
 - 3.1.1 매체환경으로서의 체험
 - 3.1.2 감각체계의 변화
- 3.2 비결정성
 - 3.2.1 시·공간 표현방법
 - 3.2.2 상황과 이용자 체험

4. 하이브리드와 이용자체험 특성으로 본 새로운 환경설계 사례분석

- 4.1 환경설계에서의 공감각성
- 4.2 환경설계에서의 비결정성
- 4.3 결과의 분석

5. 결론

참고문헌

(要約)

현대 사회는 모호함과 혼돈의 시대이며, 이미 현대의 철학과 문학, 환경설계, 등 예술 전반에 걸쳐 모호성과 복잡성, 다양성이 두루 나타나고 있다. 이와 같은 현상은 현대 사회가 이미 영역의 경계를 넘나드는 유기적인 관계로서 이질적인 요소들을 통합하고 있다는 것을 보여주는 것이다. 이러한 특징은 모순적인 차원들을 수용하여 부분과 전체의 관계 속에 하나로 묶는 것과 관련된 하이브리드라 할 수 있다. 이는 양자택일적인 태도보다는 양자수용적인 태도로 명료성보다는 풍부성을, 단순성 대신에 애매성을 새로운 설계 개념으로 제시한 것이다. 이러한 원리는 완결된 형태가 아닌 비결정성으로 대립적 모순과 여러 대안들, 그리고 무엇보다도 상호의존성과 상호관계 속에서 유용한 정보를 제공하며 창조적 설계에 결정적인 영향을 끼친다 할 수 있다. 그러므로 하이브리드는 하나의 단일한 공간으로 획일화하는 데에서 벗어나 여러 영역이 층위를 고려한 전략이 필요하다고 볼 수 있을 것이다. 이러한 상황과 개념들의 이벤트(event)로서의 공간체험은 이용자 신체의 참여인 몸의 체험에 바탕을 두고 자유롭게 행동하는 것이다. 이는 기존의 단일성에 대한 시각주의적 관점으로 환경설계를 보았을 때 보다 이용자의 역동적인 체험을 일으킬 수 있다. 이러한 실천적 체험은 주관적이고, 공감각적이며, 비관조적인 체험이라 할 수 있을 것이다. 따라서 하이브리드는 능동적 이용자를 등장시켰으며, 이러한 특징은 이용자의 관조적 자세가 아닌, 신체의 체험으로 느껴지는 공감각성, 비결정성으로 이전의 균형, 조화를 이루는 시각적인

공간과는 구별되는 것이다. 왜냐하면 하이브리드적인 결과물들은 텍스트를 시각화시키는 체험보다는 창조적인 상상력의 산물로 변화하고 있기 때문이다. 이러한 이용자의 적극적인 참여로서의 체험은 특정한 엘리트 중심의 예술과 일상의 구분을 와해하며, 펼쳐질 사건의 생성과정과 새로운 미적 체험이 나타나는 현재 진행형이라 할 수 있을 것이다.

(Abstract)

Modern society is an age of vagueness and confusion. In addition, vagueness, complexity and variety are seen throughout art including modern philosophy, literature, and environmental design. A phenomenon like this shows that modern society has integrated different components as an organic relationship frequently crossing the boundary of fields.

This feature can be regarded as hybrid related with accepting contradictory components and binding them into one under relationship between part and whole. As new design concept, presented are attitude to accept the two instead of attitude to select one of the alternatives, abundance instead of clearness, and ambiguity instead of simplicity. This principle has a crucial influence on creative design providing opposing contradiction and several alternative plans as non-deterministic form not completed one and, above all, useful information in mutual dependence and mutual relationship. When it comes to hybrid, therefore, a strategy is needed to consider layer of several fields getting out of standardizing space into a single space. As an event of this situation and concept, space experience means behaving freely based on experience of users' body. It can be known that this experience brings about users' more dynamic experience in comparison with the experience of seeing environmental design from a viewpoint of visualism on the existing simplicity. Such a practical experience is subjective, synesthetic, and non-observational one.

Therefore, hybrid has brought active users to the stage, which is distinguished from synesthesia felt through body's experience, not through observational attitude and visual space which achieve former balance and harmony with non-determination. That's because hybrid creatures are turning to a product resulted from creative imagination instead of from reappearance which makes text visualized. Such experience performed by user's active participation collapses the boundary between special elite-centered art and daily life and it is the present progressive form showing creation process of future events and new esthetic experience.

(Keyword)

hybrid, event, synesthesia, non-determination.

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

매체의 발달과 영상 문화의 폭발적인 성장, 그리고 그 사회적 의미는 이미 1950년대부터 주목받아 왔다. 서구의 많은 사회학자들이 고도 소비 사회의 외양 중심의 문화 경험과 그로 인한 인성 구조의 형성에는 미디어, 특히 매체의 영향이 절대적임을 거론한 바 있다. 이렇게 미디어의 발달에 의한 정보혁명은 정치, 경제, 문화 등 사회구조 전반에 커다란 영향을 미치면서 새로운 변화를 만들어내고 있다. 디지털미디어 환경의 특성은 고정된 시대적 가치를 변전하는 것으로 바뀌었으며, 이 때문에 사회는 어떤 하나의 개념으로 규정짓기 어려운 이질적이고 혼란한 상황에 처하게 된다. 이렇게 현대 사회는 모호함과 혼돈의 시대이며, 이미 현대의 철학과 문학, 환경설계, 등 예술 전반에 걸쳐 모호성과 복잡성, 다양성이 두루 나타나고 있다. 이와 같은 현상은 현대 사회가 이미 영역의 경계를 넘나드는 유기적인 관계로서 이질적인 요소들을 통합하고 있다는 것을 보여주는 것이다.

따라서 현대 환경설계에서는 순수성과 동일성에 대한 고정된 단일 구조 형태의 하나의 목적만을 위한 시각체계가 아닌, 다양한 요소들이 공존하며, 이질적 요소들이 서로 개방되고 혼성되는 설계 경향들을 찾아 볼 수 있다. 이는 양자 혼합으로, 주로 상이한 분야인 건축, 조경, 미술, 철학 등에서 주제를 개입시켜 작품에 의미를 부여하려는 경향으로 나타나고 있는 것이다. 예컨대, 상이한 분야와의 혼합된 환경설계의 대표적 예라 할 수 있는 뒤스부르크 노드 파크(Duisburg Nord Park), 쇼우부르흐플레인(Schouburgplein), 사이프레스 가든(Cypresses Garden), 시장광장(Market Square Binnen-notte) 등은 새로움을 넘어 충격으로 다가온다. 이러한 경향들은 또한 환경설계를 조화로운 형식과 아름다움에 대한 관조의 대상에서 벗어나 이용자로 하여금 강렬한 감정을 느낄 수 있도록 하는 매체로 인식하도록 한다. 따라서 우리는 이러한 작품들을 포스트모더니즘의 연장선에서 이해하는 것이 타당할 것이다.

이러한 혼성에 의해 생산되는 결과물들은 작품 자체의 조형적 아름다움에 대한 재현보다는 이용자에게 영향을 미치는 상상력의 산물로 변화해 간다할 수 있다. 따라서 기존의 작품해석에 있어서 작품 내외적 접근에 공통적인 '작가-결과물' 모델이 아닌 '작가-결과물-이용자' 모델을 제시하려고 한다. 다시 말해, '작가-결과물' 관계 보다는 '결과물-이용자' 관계에 주목하고자 하는 것이다. 기존 방식의 작가-결과물의 접근은 이용자의 행태 이론을 이용하고 있고 작가가 이용자의 지각방식과 행위를 예측하는 것으로 자신의 설계에 반영하는 것이었다면, 본 논문은 분석대상이 '작가의 사고유형'이 아니라, '작품(하이브리드적 환경설계)'에 있다고 설정하고자 하는 것이다. 그러므로 기존의 방식과 다른 점은 이용자를 바라보는 태도에 있다. 즉, 현대 환경설계에서 작품분석을 함에 있어서 이용자는 수동적이고 부정적이지 않고, 능동적이고 긍정적이라고 봐야 할 것이다. 왜냐하면 전자에서 이용자는 작가에 의해 예측되고 조정되는 존재라는 측면에서 수동적이고, 작가의 예측에서 벗어날 가능성을 항상 가지고 있다는 측면에서 부정적이다. 반면에 현대 환경설계에서 하이브리드

는 이용자를 예측되는 존재로서가 아니라, 적극적으로 작품의 틈을 매워야 한다는 점에서 능동적이고, 이용자의 개입과 참여를 통해서 비로소 작품이 완성된다는 점에서 긍정적이라 할 수 있을 것이다.

따라서, 본 논문은 하이브리드적인 환경설계에서 작가가 이론과 작품을 통해서 보여주는 핵심논리 속에는 이용자 체험을 이끌어가는 개념이 깔려있으며, 작품 속에 담긴 이러한 논리와 개념은 이용자의 구체적인 움직임을 통한 체험으로서 나머지를 채워나가는데 기여하는 것이다. 이러한 작품은 그 안에 의도적으로 깔아놓은 효과구조가 이용자의 능동적 체험이라는 영역과 만나게 됨으로써 비로소 하나의 완성된 작품으로 다가 오는 것이다 할 수 있다.

그러므로 하이브리드와 능동적 이용자와 관련하여 그 기법을 두 가지로 분류할 수 있겠다. '이질적 요소와의 결합(hybrid)', '신체(몸)의 중심성(이용자 체험)'이 그것이다. 이 두 가지 방식은 서로 밀접하게 연관되어 있으나, 명확하게 구분되지도, 그 순서가 정해지지도 않는다.

따라서 본 논문에서는 기존의 시각 중심적이고 이성 중심적인 편협한 사고를 버리고, 열린 감각의 흐름으로서 이용자 신체의 체험이 환경설계에 어떻게 드러나는지를 살펴보고자 한다.

본 연구의 목적은 환경설계의 기존 관행인 완결된 작품구조를 개방된 구조로 변화시키고, 이용자와의 적극적 관계 속에서 일어나는 체험방식 또는 상황의 특성을 파악하기 위한 하이브리드 개념의 필요성을 제안하며, 이를 매개로 하는 새로운 환경설계 방식을 탐구하자는 것이다. 또한, 환경설계에 있어서 다른 영역 간의 접목, 또 이것을 바라보고 체험하는 이용자와의 관계 속에서 일어나는 하이브리드와 이용자 체험을 통한 새로운 영역확장, 현대환경설계의 개념을 관련 작품들을 통해 정립해 보고자 한다.

이에 오늘날 환경설계는 이용자의 동적인 체험과 시간성을 고려한 새로운 방법론을 필요로 한 것이며, 그것은 작금의 환경설계에서 타 분야와의 접목이 요구된다는 전방에서 연유하는 것이기도 하겠다. 이는 환경설계 구조를 열린 개념으로 인식할 수 있도록 변화를 가져왔다 할 수 있겠다. 그러므로 이러한 변화를 적극적으로 해석하려고 하는 미학 안에서의 시도인 하이브리드와 이용자체험에 관한 것은 현대환경설계의 미적 상황을 설명하는데 매우 필요하다고 할 수 있을 것이다. 더 나아가 지성 고유의 영역을 감각적으로 융해하여 표출하게 되고, 지성의 영역과 예술적 감각의 영역이 결합하게 된 것이다 하겠다.

1.2 연구 내용 및 구성

본 논문은 최근의 환경설계 동향에서 나타나고 있는 장르간의 통합, 변형으로서 하이브리드적인 환경설계와 이용자의 체험에 대해서 연구하고자 한다. 하이브리드적인 환경설계의

1) 시각중심주의에 대한 비판은 주/객의 분리, 이성과 감성 등 여러 이분법을 통해 전자가 후자를 지배대상 대한 관찰과 지배로 연결된다고 주장한다. 지배와 억압의 사회적 결과를 초래해 온 것이 시각을 특권화해 온 서구 현대성의 전통과도 연결되어있다고 비판하는 것이다. 주은우, 현대성의 시각체제, 서울대학교원 박사학위 논문, (1998).

표현 유형 중에 특히, 이용자가 예술작품을 완성하는 과정에 참여함으로써 다양한 체험의 상황을 확인하고자 하는 것이다. 이 상황을 의미하는 특징으로 공감각성, 비결정성을 하이브리드와 이용자체험에 대한 내적개념의 특징으로 설정하고자 한다. 그리고 이 틀 속에서 각 흐름의 개념형성과 특징을 고찰함으로써 하이브리드적인 환경설계의 전개 양상을 규명하고 그 의미를 살펴보고자 한다. 이러한 하이브리드적인 환경설계의 특징으로 공감각성, 비결정성은 진행되는 장, 절속에서 상술하겠지만 이는 작품의 외관을 미적으로 향유하거나 정서적 감동을 받는데 있는 것이 아니다. 이는 새로운 상황들을 중첩 시키면서 이용자의 적극적인 체험과 발생하는 상황에 의미를 두고자 하는 것으로 하이브리드 특징이라 할 수 있을 것이다. 이것은 일상적인 공간(space)이 아닌 '지금여기'에 있는 어떤 특별한 의미를 갖는 장소(place)의 특성으로 재현된 결과물로서 공간을 구성하는 것이 아니라, 사건이 발생하는 장소를 전개시키고자 한다. 이러한 개념은 이용자와 하이브리드적인 환경설계 사이에 비록 모호하지만 분명히 발생하는 '조건', 혹은 '사건'의 특성을 규정하고 기술하려는 하나의 방법론으로 활용하였다.

제1장의 서론에 이어 제2장에서는 하이브리드의 이론적 배경으로서 하이브리드의 개념과 작용태를 고찰함과 동시에 이를 해석하는 이용자의 개입에 대해서 살펴보고자 한다. 제3장에서는 이러한 하이브리드와 이용자체험의 특징으로 공감각성과 비결정성에 대하여 설명하고자 한다. 이러한 내적 개념으로 공감각성, 비결정성 개념들을 4장의 작품분석의 틀로 사용하고자 한다. 이 개념들은 하이브리드 관점에서 현대 작가들의 이론과 작품 속에 담겨 있는 여러 담론 성격의 이슈들, 주제와 기법을 분석하는데 유용한 틀이기도 할 것이다. 따라서 공감각성과 비결정성은 하이브리드 특징적 요소로 이용자에게 미치는 영향력을 중요시 하는 신체의 체험이라는 점에 주목하고자 하는 것이다. 이러한 개념들을 하이브리드적인 환경설계에 도입하여 분석하고자 하는 것이다. 이는 새로운 공간과 형태구성의 개념에서 발견되는 다양한 기법들을 이해하도록 해주기 때문이다. 5장은 결론으로, 하이브리드의 특징으로 현대환경설계를 살펴본 본 연구의 의의와 이용자체험의 시사점에 대하여 논하고자 한다.

2. 하이브리드적 특징

하이브리드는 서양철학의 형이상학적 전통을 해체시키는데 있으며, 이는 서구의 형이상학적 전통을 벗어나는 탈형이상학적 시대를 열 수 있다는 특징을 지닌다.

이에 데리다는 서구 형이상학의 본성을 다음의 두 가지로 보게 된다. 첫째, 그것은 '이항대립적(binaryopposition)'인 체계로서 '이성/감성', '내면성/외면성', '정신/물질', '남성/여성' 등의 경우처럼 형이상학의 내부가 형이하학적인 요소들과의 대립항들로서 구성됨을 말하는 것이다.²⁾ 그리고 둘째, 전자에 해당하는 것이 가지는 특권적 역할로서 '참된 존재로서의 의미'가 현재적으로 의식 속에 직접 드러날 수 있다고 보며 후자에 대해 지배적 우위를 점하는 입장에 있다는 뜻이다.³⁾

2) 김상환, 해체론 시대의 철학, 문학과 지성사, pp.171~173, (1996).

이러한 이데올로기적인 일방향성(一方向性)은 타자성(他者性)을 부정하게 되므로 이용자의 자유로운 참여 자체를 부정하는 것이다.

따라서 데리다의 해체론의 핵심요소로서 텍스트성은 일상에서 의식되는 곳에 아주 단단히 뿌리박고 있는 선입견과 합리주의적 이데올로기의 여러 통념들을 완화시키려는 '개방적 성향'을 지닌다. 그리고 그의 비판적인 사회철학은 최근에 해방의 약속을 전면에 내세우면서 이질성, 비결정성, 차연(differance)⁴⁾, 반복 가능성 같은 개념을 사회적인 여러 제도를 비판하는 데에 연결을 시도하는 현실 참여의 '실천적 방법론'이다.⁵⁾ 따라서 데리다의 해체론인 텍스트성이 지향하는 개방성과 실천성은 하이브리드적인 환경설계의 새로운 가능성을 탐구해야 한다는 당위성을 확보하는 것으로 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있을 것이다.

2.1 하이브리드의 개념

하이브리드는 서로 다른 종간의 접촉으로 인해 나타나는 변종들을 말한다. 예를 들어 대립적인 두 영역의 중간에서 양쪽을 넘나들며 경계를 낮추는 잡종적 존재로 한 개체 내에 서로 다른 유전적 성질을 가지는 동종의 조직이 함께 존재하는 것이 아닌, 새로운 종이 생성되는 것을 의미한다.

이러한 하이브리드는 순수 분이나 단일 개념으로서의 동질(homogeneous)의 것이 아닌, 일렬의 층으로 구성되었던 다양한 장르, 이질적인 요소와의 통합된 복합물을 말하는 것이다. 예컨대, 과거 불교 교리에 입각한 건축은 조경과 건축, 회화 등을 따로 분리하지 않고 모두 한 장르로 융합시키는 경향이 있었다. 이러한 예로 만다라는 융합의 총화라고 할 수 있겠다. 캄보디아의 앙코르 왓트 유적은 불교 건축과 조경에 만다라의 조형원리가 적용한 대표적인 경우⁶⁾라 할 수 있을 것이다. 또한 최근 의학, 유전공학, 자연 및 응용과학 외에도 경제, 패션, 영화, 음악, 문학 등 그 범위가 다양하게 나타나고 있다. 예컨대, 문학 내부에서도 소설과 비평, 시와 희곡사이의 구분이 사라지고 있으며, 또 음악계에서 일어나고 있는 것으로 시각예술과 청각예술을 혼합한 뮤직비디오, 문자매체와 영상매체를 접목한 하이퍼픽션이나 테크노픽션 같은 것들도 장르와 경계가 해체되고 재구성되면서, 모든 것이 혼합되었던 현상이 나타나고 있다. 이러한 현상은 타 장르·타 학문사이의 경계가 점점 모호해지는 것으로 창조적 진화를 위한 매개항의 역할로 설명할 수 있다. 이러한 특징들은 단편의 조합을 의미하는 것으로 유기적 총체성을 파기

3) 권태일, 이동연, 텍스트 개방성과 실천성 측면에서 본 해체주의 건축, 대한건축학회논문집, 기술편, 19권 2호, p.98, (2003).

4) 차연(differance)이란 불어나 영어의 차이(difference)는 오직 공간적 차이만을 시사하고 연기되는 시간화에 대한 것은 빠져 있기 때문에 데리다는 차이대신 차연이란 신조어를 만들어 냈다. 이렇듯 차연은 시간화의 지연과 공간화의 차이를 동시에 뜻하는 것이다. Jacques Derrida, 해체, 김보현 역, 문예출판사, p.17, (1996).

5) Peter Zima, 데리다와 예술학파, 김혜진 역, 문학동네, (2001).

6) 박정욱, 조경은 예술을 필요로 하는가?, 환경과 조경, 제167호, p.95, (2002. 3).

7) 김성곤, 퓨전시대의 새로운 문화 읽기, 문학사상사, (2003).

시킴으로써 해서 유연성과 충격효과를 가져온다. 그러므로 이용자들은 전혀 예상 밖의 이미지를 느끼게 되는 것으로 표현 행위 그 자체에 의미를 두는 것이다.

그러므로 하이브리드의 특징은 이질적이고 모순적인 차원들을 수용하여 부분과 전체의 관계 속에 하나로 묶는 것과 관련된다. 이는 양자택일적인 태도보다는 양자수용적인 태도로 명료성보다는 풍부성을, 단순성 대신에 애매성을 새로운 설계 개념으로 제시한 것이다. 이러한 원리는 완결된 형태가 아닌 비결정성으로 대립적 모순과 여러 대안들, 그리고 무엇보다도 상호의존성과 상호관계의 시각에서 사고하는데 유용한 정보를 제공하며 창조적 설계에 결정적인 영향을 끼친다 할 수 있다. 그러므로 하이브리드는 상황과 개념들의 이벤트(event)로서의 공간체험으로 이용자 신체의 참여인 몸의 체험에 바탕을 두고 자유롭게 행동하는 것이다.

따라서 하이브리드는 하나의 권위에 근거해 해독될 수 없고 의미의 다수화만 있는 것이다. 이러한 대립의 다의성을 인정하면서 새로운 구조의 관점은 완벽한 의미의 해독은 존재하지 않으며 모든 것은 불안정한 접속을 통해서 그 의미가 끊임없이 읽혀지는 것을 말한다. 특히 의미의 다의성 개념들은 환경설계를 작가-작품의 영역에 한정하지 않고, 작품 의미의 해석에서 중요한 역할을 하는 이용자의 체험과 그로인한 인지과정을 증시하는 해석태도와도 무관하지 않을 것이다.

2.2 하이브리드 작용태(作働態)

하이브리드는 완결된 단일성의 닫힌 세계가 아니라 다른 무수한 장르, 또는 상황과 접속이라고 할 수 있겠다. 따라서 하이브리드는 순수성, 동질성에 대한 강박을 가진 폐쇄적인 단일 공간이 아닌 다양한 요소들이 공존하며 다른 이질적 요소들에 개방된 요소들이 발생하는 것이다. 즉, 하나의 닫힌 공간으로 획일화하는 데에서 벗어나 여러 영역이 층위를 고려한 전략이 필요하다 할 수 있을 것이다.

따라서 하이브리드를 강조한 미래의 도시는 자기완결적이며 폐쇄적인 공간이기 보다는 소통의 망들이 교차하는 지점이 되어야 한다. 이는 끊임없이 다른 정체성의 내용과 형식에 문을 열어놓아야 한다는 것이다. 그러므로 하이브리드적인 환경설계는 품종개량의 개념이나 우성과 열성, 형태가 있는 것과 없는 것, 실제적인 것과 가상적인 것과 같은 대조와 이종(異種)의 개념에 의해 생산된 결과물이다 할 수 있겠다. 상반된 기하학적 도형들과 공간의 선결조건들을 해명하고 소비하면서 서로 맞서는 개체들의 통합을 통해 진화하는 결과물이라 정의 할 수 있겠다. 즉, 하이브리드적인 환경설계는 공통점이 없는 서로 다른 요소들 간의 전체론적인 혼성의 결과이며, 그 구조가 가진 스케일과 균형의 상태에서는 모호한 상태를 만들어 내는 것이다. 이러한 혼성의 방법은 새로운 정체성의 개념을 발생시키고, 구조의 기원에 대한 분명한 척도를 가지지 않는 것이다. 또한, 그것들의 구성은 공간의 기능과 관련된 확장과 수축을 향해 짜여지며, 그것은 중첩되고 상호 유입되는 비결정 상태의 공간들을 가능하게 하고 있다. 이렇게 서로 상반된 요소들이 중첩되면서 이질성과 유사성을 동시에 내포하는 환경설계로 이것을 해석하는 이용자의 신체의 체험에 기여하고자 하는 것이다.

따라서 하이브리드는 환경설계의 본질과 목적을 구성요소들

간에 형식 관계 속에서 고정된 의미체계로 해석하는 고전적인 관점을 거부한다고 볼 수 있다. 왜냐하면 하이브리드적인 설계는 하나의 권위적인 해석을 거부하기 때문이다. 더욱이 고전주의 설계가들처럼 모델이나 규범 등에 기초해 형식 구성의 미적인 특징인 비례, 균형, 대칭, 등을 탐구하는 태도에는 현실 속에 이용자가 직접 체험하며 의미를 생산하는 구조에 대한 이해가 빠져 있기 때문이다. 환경작품을 설계가가 생산해 낸 완성된 작품이 아니라, 이용자의 적극적인 체험을 기다리는 하나의 텍스트로 간주하기 때문이기도 하다. 따라서 현대환경설계에서의 하이브리드 현상은 더 이상 존재론적인 대상을 지칭한다고 할 수 없는 것이어서 오히려 과거의 재현방식을 닮았음에도 불구하고 어딘가 불확실하고 불안정해 보이는 파편화된 이미지라고 부를 수밖에 없는 것이다. 여기에서 간과할 수 없는 것은 불확실성, 불안정성, 비결정성 등과 같이 재현의 의미를 해체시키는 오늘날의 환경설계는 설계가와 이용자 모두 자유롭게 만드는 개방성을 갖는다는 사실이다. 여기서 하이브리드는 이미 규정적인 의미의 범주를 초월해 있다고 할 수 있겠다. 따라서 하이브리드를 단순한 재현, 즉 지칭의 기능으로 묶지 않는다면 그것이 가지고 있는 환기의 힘이 더욱 발휘될 수 있는 빌미가 제공되어지고, 말로 할 수 없음에 대해 끊임없이 연상작용이 일어난다면 설계가는 더 이상 그 작품에 의미를 부여하는 주체일 수 없을 뿐만 아니라, 그 의미는 보는 사람의 해석만큼 각기 다른 모습으로 비치게 되는 것이다. 이는 환경설계작품이 해석의 차원에 놓여진다는 것을 의미하는 것이고 또한 그러한 해석을 일으키는 타자인 이용자의 개입으로 인해 설계가중심이 해체되어짐을 의미하는 것이다.

이러한 하이브리드적인 환경설계는 이용자와의 관계에서 해석하기 때문에 작품의 의미가 여러 차원에서 읽혀질 수 있다는 가능성을 내포하는 것이다. 서로가 서로를 상호텍스트(intertext)하는 하이브리드로서 선험적인 대립명제의 해체를 통해 이원적 대립명제를 넘어가고자 하는 과정의 핵심이라고 볼 수 있을 것이다. 그러므로 주체와 타자, 미적인 것과 범상한 것의 경계는 최종적으로 사라졌다 할 수 있겠다. 이제 범상한 모든 것이 예술이 될 수 있으며, 이는 현실적이고 직접적인 생을 강조하고 몸으로의 가치전환을 시도한 점이라 할 수 있을 것이다. 따라서 서구의 동일성에 대한 객체의 이분법적인 차별은 사라지고 차이를 중시하며, 이용자에게 무한한 해석의 길을 제시해 주었다는 점에서 범상한 일상과 아름다운 예술 사이에 완벽한 평등이 지배하는 하이브리드로 표현되는 것이다 할 수 있겠다. 따라서 실행의 주체인 설계가와 객체인 이용자가 혼용됨으로써 하이브리드의 실행 가능성은 더욱 증가될 것이다.

3. 하이브리드와 이용자체험의 특성

3.1 공감각성

일찍이 볼프린(H. Wofflin)은 르네상스 회화를 시각적(optic), 바로크 회화를 촉각적(tactic)이라고 정의한 바가 있다. '촉각적'이라는 의미는 '시각적'의 상대개념으로 생각할 때, 비기하학적, 비합리적, 혼돈적 시각으로 공감각성(synesthesia)이라고 할 수 있을 것이다. 전자가 이성적이라면 후자는 감성

적이라고 할 수 있고, 전자가 분리(分離)적이라면 후자는 혼용(混融)적이며, 전자가 중심적이라면 후자는 원심적이다. 따라서 '시각적' 개념에는 네그-엔트로피(neg-entropy)적 요소가 있다면, '촉각적' 개념에는 엔트로피(entropy)적 요소가 있다고 할 수 있겠다.⁸⁾

이에 발터 벤야민은 그의 『기술복제시대의 작품』에서 20세기에 접어들면서 예술작품에서 아우라(aura)가 사라지고 있다고 진단한 바 있다. 마치 자연에 깃들여 있는 유일성에서 비롯한 듯한 아우라, 즉 영성(靈性)이 사라지고 있다는 것이다. 벤야민은 공감각성에 대해 “역사적 전환기에서 인간의 지각구조에 부과된 과제는 단순한 시각(optic), 다시 말해 관조를 통해 해결 될 수 없기 때문”이라고 한다. 따라서 비주얼과 속도나 시간으로 대변되는 현대는 사상에 대한 공감각적 시각이 관조적 시각을 대신한다고 할 수 있을 것이다.

3.1.1 매체환경으로서의 체험

지금 우리가 살고 있는 산업사회는 디지털 매체시대의 사회이고, 우리는 점점 이 매체로부터 결코 자유로울 수 없다는 것이다. 인간의 일상적인 삶과 경험은 점점 더 매체 의존적으로 되었다. 환경설계 또한 이런 상황에서 결코 예외적인 존재일 수 없을 것이다. 오히려 무언가를 표현하고 전달하기 위해 매체에 의존 할 수밖에 없었다고 할 때, 환경설계는 매체의 발전 정도 그리고 새로운 매체에 민감하게 반응할 수밖에 없을 것이다. 왜냐하면 매체의 등장으로 설계 작품 그 자체의 성격과 특성, 그리고 그것의 수용 방식을 바꾸어놓기 때문이다. 따라서 전통적인 작품과는 완전히 다른 설계작품들이 등장하고 이것의 수용 방식 또한 근본적으로 변화하고 있는 것으로 볼 수 있겠다. 이는 환경설계의 새로운 지형도가 등장한 것뿐만 아니라, 이 새로운 지형도를 읽기 위한 예술이론, 즉 미학도 역시 큰 내부적 변화에 직면하게 되었다. 분석 대상이 바뀌었다면, 그것을 읽고 해석하는 이론 또한 변화를 겪을 수밖에 없는 일이기 때문이다. 따라서 오늘날의 컨텍스트는 변화하고 있으며 우리의 컨텍스트는 매체문화로서, 거기서는 거리들이 실제로 순간적인 점으로 축소되고, 모든 종류의 메카니즘에 의한 이미지의 재생산이, 하나의 이미지는 더 이상 어떠한 한 장소와도 더 이상 연관되지 않고 부착되지 않은 채, 우주의 길이와 넓이를 가로질러 떠다닌다는 것을 뜻해 왔다. 이러한 편재적 사회, 이러한 지구촌이, 동시성, 복수적 현존, 그리고 새로운 자극의 끊임없는 발생을 생성한다 할 수 있다.⁹⁾ 이에 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 이러한 이미지에 의한 의사소통을 단언함으로써 완성시켰는데, 여기서 이미지는 순간적이며, 변화하고 순전히 의사소통적인 예술을 위한 이론적 지지대를 제공한다. 그러므로 오늘날 컴퓨터 테크놀로지와 멀티미디어가 주도하는 새로운 영상 문화는 원근법에 기초한 시각¹⁰⁾과는 다른 종류의 시각을 펼

쳐 놓는다는 견해들이 강력하게 제기되고 있다. 이것은 중심적인 시점의 해체, 선형적인 내러티브의 지배로부터의 이미지의 해방과 비선형성 및 파편성, 이러한 요인들에 따른 주체의 탈중심화 등 여러 가지 측면에서 접근될 수 있을 것이 다.

이와 같이 새로운 테크놀로지들의 발명과 확산은 원근법적인 시각 양식을 동요시킨 직접적인 요인이라 할 수 있을 것이다. 이러한 매체환경으로서의 체험은 감각 '아이스테시스(aisthesis)'에 대한 현대적 해석이다 할 수 있다. 기계적 매체에 의한 지각 체험이 바로 이러한 매체환경으로서의 체험에 주체이다. 이것은 아름다움에 대해 논하는 것이 아닌 지각이 어떻게 이루어져야 하는가를 다루는 것이다. 지각이론으로서의 매체환경을 설정하는 것은 작품과 이용자간의 관계에서 어떻게 이용자들이 매체의 전달 과정에서 작품을 지각하는가? 하는 것이다. 즉, 대상을 수용하는 주체의 측면에서 작품에 접근하고 있는 것이다 하겠다.

따라서 하이브리드적인 환경설계작품은 이용자를 중심으로 하는 것으로 전통적인 미적 범주들로 해석하기는 어렵다. 이는 전통적인 아름다움이 지금의 설계 작품에서 재현되는 것도 아니고, 고대의 평가처럼 아름다움이 선택과 연결되는 것도 아니기 때문이다. 그러므로 매체환경으로서의 체험에서 다루고자하는 특징은 첫째, 주체(이용자)의 적극적 개입으로 의사소통의 쌍방향성으로 능동적 이용자가 등장한 것이다. 이는 철학적인 관점에서 주체/객체로 나누어지는 이분법이 사라졌다는 것을 의미한다 할 수 있을 것이다. 왜냐하면, 매체란 정보가 있는 곳과 없는 곳을 매개해 주는 것이므로 둘 사이에 존재하는 거리를 좁히는 역할을 하는 것인데, 오늘날 매체의 과도한 지배력은 모든 관계간의 '거리'를 무화시켜 버리기 때문이다. 그러므로 이제 타자와의 거리를 상실한 모든 것들은 그 무거리성 속에서 무차별적 가시성을 띠게 되는 것이다. 그리고 그 무차별성에 의해 사적인 공간과 공적인 공간은 균질화 되고 따라서 두 영역에 대한 구분도 소멸되어 버린다 할 수 있겠다. 둘째, 매체의 발달로 그것들의 지각 방식은 기존의 방식과는 달리 비물질적인 감각성이 중요시 된다는 점이다. 이와 같은 특징들은 2장에서 하이브리드의 이론적 고찰과 함께 한 개념들로 하이브리드의 특징과 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있을 것이다.

3.1.2 감각체제의 변화

감각을 뜻하는 그리스어 'aisthesis'는 오늘날 감성론, 미학 같은 말들에 남아 있다. 이 말의 라틴어 번역어가 'sensus'이고, 오늘날의 'sense'에 해당한다. 'aisthesis'는 감수성을 뜻하기도 하고 감성(작용)/감각(작용)을 뜻하기도 한다.¹¹⁾ 고대그리스에서 감각은 이데아 세계에 비해 존재론적으로 열등한 것으로, 그 세계를 바라보는 지적 직관에 비해서는 인식론적으로 열등한 것으로 여겨졌다.

아리스토텔레스(Aristotel)는 감각을 영혼¹²⁾의 능력과 관련지

8) 엄기홍, 후기 현대미술의 시각 개념의 전개, 홍익대학교원 박사학위논문, pp.179~180, (2004).

9) 이나시 데 솔라 모랄레스, 차이들, 이종건 옮김, 시공문화사, p.157,(2004).

10) 원근법은 시각경험을 그대로 반영한 수단이 아니며 오히려, 공간

을 수확화하고 도식화하는 수단으로 르네상스 시대의 과학적 사유의 산물이었다. 원근법의 시각은 시각공간을 미리 합리화하고 그 속에서 보이는 것들을 시각적 통제의 대상으로 만들고자한다.

11) 이정우, 개념-뿌리들 01, 철학아카데미, p.382, (2004).

어 설명한다. 영혼은 섭생능력, 육구능력, 감각능력, 이동능력, 사고능력을 갖고 있다. 영혼의 종류(식물, 동물, 인간)에 따라 지각의 능력이 달라진다 하였다. 모든 동물은 적어도 촉각과 미각을 갖고 있으며, 후각, 시각, 청각 등은 생존을 위한 것이 아니라 더 나은 삶을 위한 것으로서 장소이동 동물들에게만 속한다고 한다. 인간의 경우 다섯 개의 감각을 모두 갖고 있으며, 이를 아리스토텔레스는 시각-청각-후각-미각-촉각의 순서로 나열하였다. 아리스토텔레스가 가진 권위와 함께 서구에서는 감각을 다섯 가지로 나누고, 그들 사이에 위계질서를 세우는 전통이 확고하게 자리 잡게 되는 것이다. 아리스토텔레스에게 감각은 수용기관이다 하였다. 그의 말에 따르면 '감각은 움직여지고 영향 받는 데서 발생'하는 질적 변화이다. 다시 말해 현실태가 아니라, 잠재태(潛在態)로 있는 감각능력이 외적 대상들에 의해 촉발됨으로써 감각이 발생하게 된다는 것이다. 감각작용은 개별자들에 관한 것인 반면, 지식은 보편자들에 대한 것이다. 때문에 원할 때 사유할 수 있는 능력은 자신에게 있지만, 감각할 수 있는 능력은 자신에게 있지 않고 반드시 외부대상에 의존해야 한다는 것이다. 여기서 감각을 수동적인 작용으로 보는 전통이 성립한다. 그는 이 감각들이 서로 섞이는 것을 매우 위험한 것으로 간주하였다. 생명을 가진 모든 동물은 촉각을 가지고 있으며 보지 못하고 듣지 못하는 동물들은 있으나 촉각이 없는 생명체는 없다는 것이다. 여기서 모든 감각의 근원은 촉각이라는 유추가 가능하다 하겠다. 촉각이 모든 감각의 밑바탕이며, 다른 감각 요소는 촉각에서 분화되어 나왔다는 것이다. 그러나 촉각은 인간의 고귀한 영혼을 증명하는 시각과 청각과 달리 지극히 육체적이고 동물적인 감각으로 치부되어 지금껏 폄하되어 왔다.

이후 근대철학에 대한 반발로 대대적인 패러다임의 전복이 일어나는데, 감각론에 있어서 그 전복은 바로 기존에 갖고 있던 시각에 대한 절대성을 무너뜨리는 것이었다. 그 과정에서 촉각이 복권되는 움직임이 생겨난 것이다.

지금까지 전통적인 미학은 아름다움에 관한 분석이었다. 미학이란 학문이 학문계에 모습을 드러낸 역사는 예술에 대한 담론의 역사가 플라톤¹²⁾ 이래로 철학과 인류의 사상사와 함께 발전한 것과는 달리, 그다지 역사가 길지 않다. 미학이란 명칭이 처음 등장한 것은 18세기 독일의 미학자 바움가르텐(A. G. Baumgarten)이 사용하면서부터였다. 바움가르텐이 미학을 감성적 인식에 관한 학문이라고 규정하면서부터였다. 바움가르텐은 고대 그리스어인 '아이스테시스'라는 단어를 기초로 해서 미학이라는 명칭을 만든 것이다. '아이스테시스'라는 말은 기본적으로 감응(Empfindung)과 지각(Wahrnehmung)이라는 뜻을 지닌다. 즉, 일종의 감성적 지각이자 또는 감응적 지각인 것이다. 바움가르텐이 미학이라는 명칭을 통해 시

도하고자 했던 것은 감성적 지각에 대한 특수성을 인식하고 이것을 설명하고자 했다 기 보다는 오히려 늘 이차적이고 부차적으로 다루어진 감성과 지각을 철학적 체계 내에서 설명하기 위함이었다. 다시 말해 이성적인 측면에서 감성과 지각을 설명하기 위한 의도였던 것이다. 왜냐하면 바움가르텐이 활동하던 18세기 초는 합리적인 것과 규칙, 그리고 전통을 중시하는 신고전주의가 주도적 경향을 이루고 있었고 또 한편, 데카르트 이후 철학적으로 배제되어왔던 감성이나 상상력 그리고 개성 등이 새로이 주목받기 시작하던 때였기 때문이다. 따라서 이성과 감각을 포섭한 바움가르텐의 'Aesthetica'는 감각적 지각을 '저급한 인식의 학'이라 부른 바 있다.¹⁴⁾ 감각적 지각은 이성의 하위에 배치되고, 예술은 철학에 간단히 종속되고 만다. 그 결과 감각에 대한 이성의 우위, 예술적 진리에 대한 철학적 진리의 우위라는 근대미학의 원형이 성립하였다. 따라서 바움가르텐이 합리주의의 관점에서 감각을 이성의 아래로 포섭해 그것을 인식론적으로 구원하려 했다면, 후기구조주의자인 들뢰즈(G. Deleuze)는 유�물론이라는 관점에서 감각을 감각 그 자체로, 존재론적으로 복권하려한다. 즉, 기존의 관념론적 접근에서 벗어나 유허론적으로 접근한 것이다. 감각이 이성과 관계 맺지 않고 순수한 형태로 나타난 것으로 매우 중요한 의미를 가진다 할 수 있다. 들뢰즈에게 '감각'(sensation)이란 근대철학에서 말하는 인식론적 의미의 '지각'(perception)을 의미하지 않는 것이다. '지각이 감각을 통해 들어온 것을 정신으로 올릴 때에 발생하는 인식론적 현상이라면, '감각'은 그보다 원초적인 것 즉, 감각에서 정신을 거치지 않고 바로 몸으로 내려가는 존재론적 현상으로 공감을 뜻하는 것이다. 공감각이란 하나의 자극을 동시에 둘 이상의 감각으로 지각하는 것으로 시각은 물론 청각, 후각, 미각, 촉각 등의 상호 얽힘의 결과이다. 그것은 하나의 감각적 영역의 이미지가 다른 감각적 영역의 이미지와 상호작용하여 통합된다. 이렇게 드러난 영역은 신체의 움직임과 결합되어 현상적 공간으로 구체화되는 것이다. 이는 하나의 감각이 다른 영역의 감각을 자극, 촉진 시키는 일이라 정의할 수 있으며 즉, '결합된 감각'이라 칭할 수 있다. 하인츠 베르너(Heniz Werner)에 의하면 어느 특정한 지각이 그에 특수적으로 대응한 감각을 일깨우는데 그치지 않고 그 감각과 복합되어 있는 여는 감각까지도 일깨우는 현상을 가리킨다고 하였다.¹⁵⁾ 소리를 본다거나 음악을 만지는 혹은 색을 맛보는 등의 능력이 이에 해당할 것이다.¹⁶⁾

12) 여기서 영혼은 생물학적인 개념인 '생명체', '살아있는', 생기의 의미이다.

13) "육체는 영혼의 감옥"이라고 했던 플라톤의 말에 따라 서구철학의 역사란 전통적으로 감성 박해의 역사였다고 할 수 있다. 감각은 비합리성, 비논리성으로 인해 진리를 왜곡한다고 매도되어왔던 것이 사실이기 때문이다. 그렇기 때문에 감성이 바움가르텐에 의해서 비록 하위적인 인식이지만 일약 인식의 영역으로 포섭, 승격되어 성립된 학문이다 할 수 있다.

14) 근대에 이르러서 미학이라는 학문의 탄생과 더불어 비로소 감각이 부활하나 이 때조차도 감각은 여전히 추상적 사유, 이성적 판단, 합리적 추론의 아래에 놓인 '저급한 인식'으로 규정되었다. 이런 합리주의 에피스테메(episteme)위에 선 미학은 헤겔에게서 그 정점에 도달한다. 거기서 예술은 '이념의 감각적 현현'으로서 개념적 인식의 하위에 배치된다. 하지만 이는 어디까지나 감각을 이성의 지배 아래 종속시키는 한에서 부활이다 하겠다.

15) Heniz Werner, 발달심리학 입문, p.89, (1926).

16) 실제로 많은 예술가들이 이 공감각의 능력을 갖고 있었다. 가령 알파벳을 보는 랭보(J. Rimbaud), 회화에서 음악을 들었던 칸딘스키(V. Kandinskii), 음악에서 색채를 느꼈던 스코리빈(A.N. Scriabin)은 대표적인 예이다. 진중권, 미학오디세이 3, 휴먼니스트, (2004). 현대에 와서 아리스토텔레스의 오감을 엄격히 구별하는 이론은 시대의 한계가 있는 이론인 듯 하다.

따라서 공감각의 부활이란 감각을 더 이상 저급한 인식으로 보지 않고 경험을 발생시키는 근본적 지위에 놓는 것을 의미한다. 즉 신체운동, 시각, 그리고 촉각은 총체적인 공감각적 감성 경험으로 새로운 공간의 생산을 인간 주체의 지각 기계의 이용과 떼어 수 없이 결합되는 것으로 공간을 체험하는 조건을 확립하고자 하는 것이다. 이는 구성적이고 질서의 결과가 아닌 어슬렁거림(derive), 곧 공감각적인 경험으로 공간을 경험하는 것은 지배적이었던 결정주의적이고 합리적인 현대 문화의 비판이기도 한 동시에¹⁷⁾ 장르의 파괴이기도 하다. 왜냐하면, 전통적 예술장르는 우리 감각을 구별에 따라 만들어졌기 때문이다. 이 구분은 일견 타당성이 있어 보이지만, 앞에서 언급했듯이 생각지도 않은 이데올로기적 기능을 행사해왔고 우리의 감각을 구분하였으며, 그것에 수동적으로 맞추도록 하는 기능을 행사한 것이다. 이는 인간의 자연스러운 공감각을 억압한 것이다 할 수 있다.

우리의 감각은 원래부터 하나의 영역으로 개별화되지 않는다. 그것은 우리의 일상적 지각을 보면 알 수 있다. 우리는 일상에서 무엇인가를 볼 때 항상 청각적, 촉각적 느낌과 같이 떠올린다. 반면, 장르화 된 예술은 그러한 감각들을 엄격하게 분리시킨다. 즉, 아름다운 '미'라는 것을 일상과 동떨어진 영역에 구축시켰으며, 이데올로기 공간에서 현학적 유희만을 즐겼던 것이다.

따라서 공감각의 부활은 예술과 일상의 경계를 말소하고 이용자 체험 중심인 일상을 반영한 것이라 할 수 있을 것이다. 이는 기존의 '미'의 영역이 넓어진 것이라 해석되어질 수 있겠다. 그러므로 하이브리드에 있어서 공감각적 체험은 비재현체계로서의 앞으로 무엇인가로 규정될 수 있는 하나의 들뢰즈 식으로 말하자면 '잠재적 가능성(subsistent possibility)'으로 존재하게 되는 것이다. 이는 환경설계작품이 텍스트적 성격을 갖게 된다는 것과 같은 의미일 것이다. '보는 것으로서는 미완성이므로 이용자는 보는 것과 몸으로 체험하는 것 사이를 소통하는 가운데 의미를 엮어가게 되는 것이다. 그리고 이것이 비재현체계에서의 하이브리드가 갖는 힘이라 할 수 있겠다.

3.2 비결정성

우리의 사회구조 속에서 고도 테크놀로지의 발달로 새로운 미디어의 존재가 일상화되고 정보미디어의 사용으로 참여, 소통의 과정이 증대되고 있다.

리오타르(J. F. Lyotard)에 의하면 오늘날 개별적 자아는 과거 어느 때보다 복잡하고 유동적인 그물망 속에서 존재한다 하였다. 주체는 고정된 것이 아니라, 여러 종류의 메시지가 통과하는 소통회로의 결정점에서 유동하게 되는 것이다.¹⁸⁾ 하였다.

원근법이 커다란 동요를 겪는 것으로 파악되는 19세기 후반에서 20세기 초와 그 이후 동요의 요인이었던 새로운 시각 경험들이 원근법적으로 코드화 되면서 원근법적 시각 양식의

지배적인 지위가 계속 이어지는 시기를 포괄한다. 기존 시각 체제의 동요를 가져온 원인에 원근법적 코드를 부정한 과정과 그 양태는 20세기 지배적인 시각 테크놀로지인 사진과 영화의 제작에서 대표적으로 확인될 수 있을 것이다. 다른 한편으로는 미디어를 비롯한 대중매체들은 기존의 선형적인 시간 구조와 사고 구조를 파괴한다는 점, 또는 현실과 이미지의 경계를 흐린다는 점 등이 주장된다. 또 이러한 주장은 고전적인 주체의 죽음을 강력하게 제기되고 있다. 컴퓨터 네트워크에 의한 가상현실의 구축까지 감안한다면, 이러한 주장과 논의들은 모두 원근법적 시각 체제와 그것에 의한 시각적 주체의 구성 조건을 허물어뜨리는 측면들을 지적하고 있는 셈이다.¹⁹⁾

따라서 하이브리드의 주된 화두의 근본 전제 또한 자율적인 주체의 죽음²⁰⁾이었다. 하이브리드는 앞서서도 언급했듯이 고정된 실체가 아니라 지속적으로 재형성되는 구축물인 것이다. 따라서 탈중심화 되어 있는 공간으로서 네트워크, 즉 하이브리드적인 공간에서 주체는 다중화 되고 분산되며 탈주체화 되고 방향성을 상실한 채 부유하게 되는 것이다. 들뢰즈와 가타리의 말에 의하면, 우리는 시공간에 고착된 농경민적 존재(arborial beings)에서 시간과 공간을 떠도는 유목민적(rhizomic nomads)으로 변모한다 하였다. 결국 자아는 사회적 공간을 가로질러 분열되고 해체되며 분산되는 것이다.²¹⁾

이러한 작품에서와 마찬가지로 하이브리드적인 환경설계의 특징 중 비결정성은 이용자의 자유로운 참여와 다양한 체험의 방식이라 할 수 있다. 이는 이용자의 참여를 유도하거나 열린 공간으로 추구함으로써 이용자의 자유로운 선택을 유도하는 방향으로 나아가는 것이다. 그러므로 하이브리드의 특징으로서 비결정성은 불변적인 공간중심의 세계보다는 시·공 연속체적으로 변화하는 세계를 반영하고자 한다. 이는 대상에 대한 동일한 개념을 의미하지 않으며 다른 이질적인 요소와의 변별적 차이나 다른 장르와의 변별성에서 가능해지기 때문에 타자에 의해 성립되는 하이브리드적 요소라 할 수 있을 것이다. 이는 어떤 의미의 불변의 중심이 있을 수 없고 이용자의 해석에 따른 '차이'의 놀이로 발견되는 가능성으로서의 잠재태(potentiality)²²⁾라 하겠다. 따라서 하이브리드가 갖는 이미지는 모호함(ambiguity)과 불확실함(uncertainty)이라 할 수 있지만, 그러함에도 불구하고 하이브리드적인 환경

19) 이상의 주장들과 관련된 문헌들로서 몇가지 언급하자면, McLuhan, 미디어의 이해, 박정규 옮김, 삼성출판사, (1990). Baudrillard, 시뮬라시옹, 하태환 옮김, 민음사, (1992). Deleuze, 들뢰즈의 푸코, 권영숙, 조현근 옮김, 새길출판사, p.189-203, (1995) 등을 참조할 수 있다.

20) 롤랑 바르트가 제시한 '저자의 죽음'은 독자와 무관한 고정적인 의미가 아닌 유동적인 대상이라는 것이다. 곧, '저자의 죽음'은 독자의 탄생이요, 이용자의 탄생이라 할 수 있다.

21) Mark Poster, The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context, 뉴미디어의 철학, 김성기 옮김, 민음사, pp.39-40, (1994).

22) 종전의 완결태(完決態)의 공간, 즉 기표(記標)와 기의(記義)가 일치하는 설계에서 이용자가 참여함으로써 어떤 상황을 연출하게 되는 잠재태(潛在態)로의 전환이라 할 수 있다. 이것은 곧 물질의 비물질화(dematerialization)이며 현상의 변형(transfiguration)이라 할 수 있다.

17) 이나시 데 솔라 모랄레스, 같은 책, p.134.

18) J. F. Lyotard, 포스트모던의 조건, 유정완(외)역, 민음사, p.64, (1992).

설계는 특유의 환기적(wraith) 힘으로 인해 새로운 이미지로 연쇄를 이어가면서 우리가 생각할 수 없는 것에 대한 가능성을 제기하는 힘을 갖는다고 볼 수 있을 것이다.

비결정적인 구조를 어떻게 발생하는가는 이용자의 몫인 것이고 이용자들의 적극적인 체험을 기다리는 것이다. 이는 이용자의 신체(몸)라는 존재의 특성으로 공간을 구성하는 주체이자 오브제가 되는 것이다. 이로서 이질적이고 다층적인 혼합의 하이브리드 구조는 이용자의 관점에서만 해석 가능하기 때문이다.

3.2.1 시·공간 표현방법

서구의 사상적 흐름을 돌이켜보면, 시간보다는 공간을 중요시하고 있음을 알 수 있는데, 그 이유는 변하지 않는 영속적인 것일수록 더 가치 있는 존재인 것으로 생각하는 플라톤의 이데아론에서 그 연원을 찾아볼 수 있다. 시간보다는 공간, 변화보다는 불변성을 중시하는 서구의 이러한 가치 존재론적, 결정론적 사고의 영향으로 시간이나 사건과 같은 변화하는 존재들은 철학적 담론의 중심에서 논의되지 못하다가 20세기에 들어 비로소 새로운 사유로서 등장하게 된다. 이에 대표적인 철학자가 베르그송이다. 베르그송은 존재하는 것은 오직 과정이나 사건, 생성이나 지속뿐이라고 주장하면서 공간보다는 시간을 중요시하는 사유를 전개하였다. 들뢰즈는 베르그송의 이러한 지속의 개념을 강조하며 “공간의 양태적 본성은 공간의 고유한 통일성을 제고하지 않으므로, 존재의 본질적 본성을 실제적 통일성으로서 인식하기 위해서는 존재를 시간에 의해 사고해야만 한다.”고 주장하면서 생성, 사건, 시간의 의미를 강조하였다.

또한 인상주의 회화에 시·공간성을 반영하는 시도로서 모네의 루앙 성당을 들 수 있겠다. 모네는 루앙 성당의 모습을 시간의 흐름에 따라 변화하려는 모습을 담아내려 하였다. 비록 각각의 그림은 한순간의 인상을 표현하고 있으나 이러한 계열의 그림들은 고정된 부동의 모습보다는 변화에 초점을 맞춘 차이의 놀이 속에 조금씩 달라지는 것에 의미를 두는 것이다.

이와 같이 시공간 개념은 3차원적인 공간에 시간의 요소가 결합된 것으로 공간 속에서의 시간변화에 의한 움직임에 고려하는 것이다. 앞에서 언급한 것처럼 이용자가 이동할 때 공간에 대한 최초의 인상 위에 일련의 연속된 인상을 부과함으로써 공간의 4차원적 인식이 이루어지게 되는 것이다.

따라서 이용자들에게 시공간표현방법을 극대화시키는 텍스트의 다매체적 특성과 일치하는 경우이고 환경인자와 이용자에 의해서 반응하는 하이브리드로 해석되어 질 수 있겠다. 이러한 특성은 다양한 코드와 이질적인 효과를 얻어내 이용자의 새로운 정신적 의미를 부여하는 것을 의미하는 것이다. 따라서 기존의 환경설계 분야는 시간에 따른 변화보다는 고정된 형태적 의미를 강조하는 공간 만들기에 주력하였다. 그러나 현대에 이르러 형태 중심적 설계에서 탈피하여 미래의 변화를 내다보려는 새로운 흐름이 전 세계적으로 나타나고 있는데, 이러한 흐름은 시간, 생성의 의미를 강조하는 최근의 철학적 사유와 무관하지 않은 것처럼 보인다.

따라서 하이브리드적인 환경설계는 독립된 완결구조의 연속체가 아닌 열린 체계로 재구성됨으로서, 이용자의 체험이 그

들 자신의 시·공간을 형성함으로써 주체를 포함한 다양한 사건의 장을 형성할 수 있다는 점에 있다. 이는 중심이 없는 공간을 만드는 것으로 중심이 없다는 것은 모든 공간을 공용 공간으로서 이용자의 적극적인 참여로 완성되는 설계구도를 말하는 것이다.

3.2.2 상황과 이용자의 체험

대량 생산 사회에 이어 소비사회의 출현은 전통적으로 사물(thing)이 갖고 있었던 일정한 의미영역을 해체시키고 대신 상품(object)이 지니고 있는 의미작용을 부상시킨다하겠다. 이는 사물개념이 전통적인 공간적 개념인데 비하여 상품이란 일정한 시간 속에서만 가치를 지니는 시간적(temporal) 개념이라는 점을 뜻하기도 한다. 현대를 시간적이라고 정의할 수 있다면 그것은 어떤 물질이 동일한 가치(atemporal value) 속에서 향상되는 것이 아니라, 상황이라고 하는 특수한 문맥(temporal context) 속에 가변 상태로 부유한다는 것을 의미한다 하겠다. 즉, 시간 속에서의 사물은 자체의 존재론적 위상을 지니기보다는 기호자질(sign quality)로 전환되는 것이다. 이 점은 매우 중요하다 할 수 있다. 여기서 서구에서 오랫동안 유지되어 왔던 인간중심주의, 이성중심주의, 시각중심주의, 사물중심주의와 같은 중심주의적 사고가 해체되기 때문이다.

따라서 오늘날의 하이브리드적인 환경설계는 텍스트의 결합을 통해 새로운 차원에서 시각적 소통의 내용과 형식을 만들어갈 수 있는 가능성을 확보하는 것이다. 이러한 변화는 환경작품이 생성되고 소통되는 공간을 새롭게 규정할 뿐만 아니라, 환경작품의 개념이나 존재론적 의미까지도 새롭게 재고하게 만드는 중요한 계기를 제공한다. 이제 이용자의 개입을 통하여 점차 변형, 생성되는 열린 구조로서의 환경작품이 환경작품 자체의 개념에 대한 새로운 인식을 요구 할뿐만 아니라, 인식의 주체로 하여금 정체성의 획득에 도달하게 하는 계기를 제공하고 있는 것이다. 이러한 개념들이 형태위주의 단순한 환경설계작품과 구별시켜주는 것이다.

이와 같이 이용자의 개입을 통한 신체의 움직임으로 인한 체험은 수동적인 성격을 초월하여 보다 능동적인 본질을 강조한다. 이는 이용자의 신체이미지가 기억과 습관만으로 형성되는 것이 아니라, 상황에 따라 능동적으로 대처할 수 있는 능력을 일컫는 것이다. 여기서 상황은 특권적 체험에 대한 요청의 형태를 띠고 있으며, 조직되고 명확하며 단순한 공간 경험의 가치 유지가 아니라, 이용자의 변덕스러운 표류, 미리 규정된 목적을 띠지 않는 이동성²³⁾이라 할 수 있을 것이다. 이러한 상황에 대한 체험은 하이브리드적인 환경설계를 대하는 특징으로 기존에 왜곡되었던 인간 신체²⁴⁾에 대한 새로운

23) 이나시 데 솔라 모랄레스, 앞의 책, p.189.

24) 인간 신체에 대한 이해는 인간을 이성적인 기준으로 해석하였던 플라톤 철학의 영향 및 근대주의의 합리성이 가져다 준 이성과 과학의 영향으로 인하여 물리적 분석으로 치우치는 경향을 띠게 된다. 이는 인체가 마치 기하학의 형태를 무리하게 지배한 듯한 인상을 준다. 이러한 분석태도는 마침내 고전주의의 미학적 근본으로서 체계화되면서 환경설계 및 예술의 발전에 크게 공헌하기도 하였지만 동시에 인간의 인간다움과 전체상에 대한 감각이 흐트러지는 결과를 초래하기도 하였다.

시각을 견지함과 동시에 환경설계에 있어서의 현상적 체험을 추론할 수 있는 가능성을 준다고 할 수 있겠다.

그러므로 하이브리드적인 환경설계는 하나의 공통된 줄기로부터 성장하여, 하나의 특정한 땅으로부터 뿌리를 통해 영양을 공급받는 나무의 가지들에 비유할 수 있는 것이 아니다. 이는 나무가 아니라, 부분적으로 의미를 발하는, 우발적인 어떤 대상을 위치시킬 수 있는 힘들의 교차에서 기인하는 사건²⁵⁾인 것이다. 따라서 끊임없이 타자를 끌어들이므로써 중심을 해체시키며 실제로서의 고유성을 상실하게 만들고 그 본래의 모호성이 갖는 환기적 힘으로 인해 무한한 해석을 일으키는 것이다. 즉 재현으로 구성된 '상황문맥(context)'은 이미지들 간의 관계와 구조를 통하여 '구심적(centripetal)' 의미를 형성하지만 상황문맥 속의 개별 이미지는 끊임없이 이용자의 '주관적 상황'을 향한 '원심적(centrifugal)' 의미를 형성한다고 할 수 있겠다.

4. 하이브리드와 이용자체험 특성으로 본 환경설계 사례분석

4.1 환경설계에서의 공감각성

이질적인 공간과 시간간의 융합을 표현한 피터 라츠(Peter Latz)의 뒤스부르크 노드 파크(Duisburg North Landscape Park)를 들 수 있다. 이는 폐공장부지 재활용으로서 폐기된 철강공장에 방치된 중공업 시설의 잔재를 숨기지 않고 그대로 노출시킴으로써 대상지의 역사와 공원으로 통합하고자 하였다. 이 통합의 전략은 기존의 전통적인 기능과 형태라는 대립적 요소들의 위계를 무너뜨리고, 이질적인 부분의 상호작용으로 새로운 행위나 운동 등을 기대하고 있는 것이다.



[그림 1] 뒤스부르크 노드 파크(Duisburg North Landscape Park)

50m 높이까지 오를 수 있는 총풍로나 수영장으로 변신한 냉각 탱크, 암벽등반의 연습장이 된 콘크리트 굴뚝 등 이러한 시도는 부지에 담긴 모순의 흔적을 지우기보다는 노출시킴으로써 폐기된 장소에 생명력을 부여하였다. 이러한 접근은 형식의 아름다움에 초점을 두어 온 전통적 서구 미학의 해체인 것이다. 즉, 회화적 자연관을 극복하고 대상지의 역사적, 문화적 맥락을 독해하고자 했다는 점에서 의의가 있을 것이다. 이는 새로운 장소와 문맥에서 대치와 반전을 통해 거부되던

25) 이나시 데 슬라 모랄레스, 위의 책, p.45.

서 동시에 수용되는 가능성을 잠재적으로 보여주는 사례라 할 수 있겠다. 따라서 단일한 행위로서는 읽히지 않고 보이지 않는 이미지가 참조가 되는 것으로 예술적 실험과 현실은 중첩되고 다분히 공감각적인 차원으로 나아가게 되는 것이라 할 수 있을 것이다.

아드리안 허즈의 사이프레스 가든(Cypresses Garden)은 찰스턴(Charleston)에 조성한 늪지 정원(swamp garden)으로 물질적, 문화적 체험을 통하여 대상지 변화의 모습을 보여주는 사례이다. 전통적 물질성과 관념적 비물질성의 간극 등에서 발생하는 개념으로 즉, 이질적 요소들을 결합하거나 이어주는 흐름(flow)을 의미한다. 이전의 환경설계는 그 재료가 가지는 순수성을 드러내는데 일관하였다면, 사이프레스 가든은 재료라는 물질에 의해서 발생하는 비물질적인 표상·의미 등에 가치를 부여한다는 것이다. 일반화된 방식으로 재료를 사용하지 않고, 특정 부위만의 독특한 방식으로 사용하여 이질적인 효과를 얻어내 새로운 의미를 부여한다. 이는 완결된 '물체'로서의 설계가 아닌, 가변적인 '장소'로 전환되는 것이다 할 수 있다. 여기서 특정 장소에 귀속된다는 것은 그 장소의 물리적 또는 의미상의 변화에 순응함을 의미하기 때문이다. 이러한 특징이 두드러진 사이프레스 가든은 이용자의 신체적, 심리적 참여를 유도하고, 또한 그러한 이용자의 체험이 작품의 의미를 이루는 주요 요소로 수용된다. 즉, 작품과 이용자, 또는 설계가와 이용자의 관계가 규정하고 수용하는 일방관계에서 제안하고 반응하는 상호대화의 방식으로 전환되는 것이다.



[그림 2] 사이프레스 가든(Cypresses Garden)

사이프레스 가든은 늪지 정원으로서 쇠줄(steel wire)로 연결된 철기둥(steel poles)에 의해 사각형의 구조로 구성되어 있는데, 이끼로 덮여있는 쇠줄로 형성된 출렁이는 벽은 주변의 강인한 형태의 사이프러스 나무의 줄기와 늪지에 우글거리는 악어와 형태적으로나 물질적으로 이질적인 공간(heterogeneous space)의 대조를 이루는 동시에 묘한 조화를 이루는 환상적인 실루엣을 연출하고 있다. 공간은 고정된 형태 속에 안주하지 않고 시간에 따른 햇살의 변화와 달빛의 감촉에 따라 지속적인 분위기의 변조를 이룬다. 늪지 정원은 사이프러스 나무와 쇠줄로 대비되는 이질적인 재료의 사용을 통하여 형

태적 특성을 부각시켰다는 점에서 형태 중심적인 설계의 일환이라고 볼 수도 있겠으나, 주변에 악어와의 만남, 매우 습한 기후, 이질적인 재료 및 형태와의 조화를 통하여 이 장소만이 가지고 있는 잠재적인 힘을 최대한 표현함으로써 끊임 없이 주관적이며 공감각적인 체험을 느낄 수 있는 장소로 변모시켰다는 점이라 할 수 있을 것이다.

그러므로 확정적 형태에 의한 동일한 체험을 강요하는 형태 중심적인 설계와는 구별되는 특징이라고 볼 수 있을 것이다. 이는 이용자로 하여금 단순한 공간(space)이 아닌, 어떤 신비한 장소(place)로서 명상과 함께 특별한 감정을 느끼게 해준다. 그러므로 이 현상을 조화 균형을 이루는 시각적인 공간과는 다른 공감각적 체험을 발생시킨다 할 수 있을 것이다.

이러한 공감각성은 분명히 존재하는 '대상의 지각'이 아니라, 일어나는 이용자의 신체 체험으로 진행형이라 할 수 있겠다. 또 다른 사례로 아드리안 허즈의 셸트 방파제(eastern scheldt storm surge barrier)프로젝트는 장소의 특수성과 시공간 안에 미학적 가치를 주는 공간으로 기존의 폐기된 방파제에 새로운 아이디어로 이용자의 체험에 따라 자연이 새롭게 모습을 드러내는 역동적인 공간으로 복원시켰다.

그는 거대한 띠 형태 안에 검정색의 홍합껍데기와 흰색의 바다조가비 껍데기로 이 지역 새들의 주요한 서식지가 될 것으로 생태적 측면을 고려하여 디자인 되었다. 흥미로운 것은 검은색과 흰색의 스프라이프 패턴은 단순한 시각적 패턴이 아니라는 점이다. 이는 이용자로 하여금 거리를 두고 관조(觀照)하는 대상이 아닌, 현재 처해 있는 시공간 안에 이용자들의 체험과 더불어 미학적 가치를 주면서 태어난다 할 수 있다. 이용자가 작품 속에, 시공간에 들어가 직접 몸을 움직여 체험함으로써 비로소 의미가 완성되는 것이다.

이 지역은 자동차를 통해서만 이동할 수 있는데 여기서 조개껍데기의 패턴은 자동차의 속도와 관련되어 조절된다. 이곳은 운전하는 운전자는 검정과 흰색의 조개껍데기와 새들로 이루어진 그래픽 패턴의 리듬을 타고 방파제로 올라갈 경우, 약 10m 높이에서 갑자기 거대한 바다의 광경이 펼쳐지게 된다. 여기서 이용자는 작품 앞에 서서 미적인 아름다움을 감상하는 게 아니라, 작품이 열어주는 공간 안으로 들어가는 일종의 '해프닝'의 체험으로서 공감각적 체험이라 할 수 있을 것이다. 따라서 정지된 공간으로서의 작품은 '일어나는 사건'으로 바뀐다. 이는 공간체험의 주체인 이용자의 존재를 포함하고 있고, 이용자의 심리적 반응의 관계성을 따른 새로운 사고 즉, 공간체험의 특이점이요 하나의 이벤트로서 공감각적체험이라 할 수 있을 것이다.

4.2 환경설계에서의 비결정성

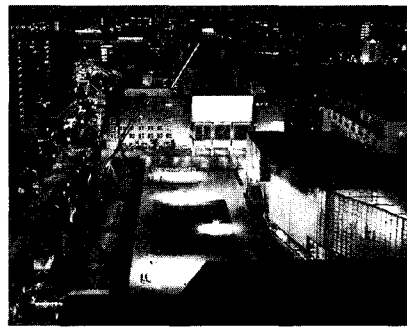
환경설계에서의 비결정적인 공간들은 이용자가 틈을 채워나가는 존재자로서 신체 중심의 능동적인 체험방식에 주목하고자 한다. 이는 물질(matter)보다 상황(situation)을 오브제(object)보다 관계(relation)에 관심이 있는 것이다.

따라서 아드리안 허즈(Adriaan Geuze)가 이끄는 West 8의 설계에 대한 견해는 완성된 기계적 프로그램으로 공간을 채우기 보다는 비워두기(emptiness) 전략으로 그곳에서 발현되는 문화의 감각, 도시민들의 행동을 인식하는 것이다. 그러므로 더 이상 재료나 색의 아름다운 디자인에서 벗어나는 것으

로 프로그램 되지 않은 것들에 대한 놀라움이라 할 수 있을 것이다. 따라서 녹색공간을 만드는데 집중하지 않아야 하며 진정한 공간이란 이용자들에게 그들이 활동하는 장소를 만들어 주기 위한 공간과 구조를 만든다는 것이다.

아드리안 허즈에 따르면 현대 경관은 서로 어울리지 않는 부분들이 마치 조각들이 모여진 조각보같이 모자이크되어 있다고 한다.²⁶⁾ 이는 앞에서 언급한 원근법적 공간과는 다른 것이다. 원근법적 공간은 수학적인 질서로 만들어낸 공간으로 우리의 인식체계와는 맞지 않음에도 불구하고, 우리는 그것을 통해서 세상을 보고 만들어 나갔던 것이다. 주지하다시피 원근법은 특정한 시점을 만들어냄으로써 우리로 하여금 그 공간의 주인으로 경험시킴과 동시에 이쪽/저쪽 또는 주체/객체의 경계를 생성한다. 그것이 근대적 공간이었다면, 아드리안 허즈는 이러한 경계를 허무는 것이다.

그의 작품 중 빼놓을 수 없는 것으로 시간의 변화와 다양한 사건의 생성을 고려하고 이용자와의 관계를 중요시하는 로텔담의 쇼우브르흐플레인(Schouwburgplein)을 들 수 있다.



[그림 3] 쇼우브르흐플레인(Schouwburgplein)

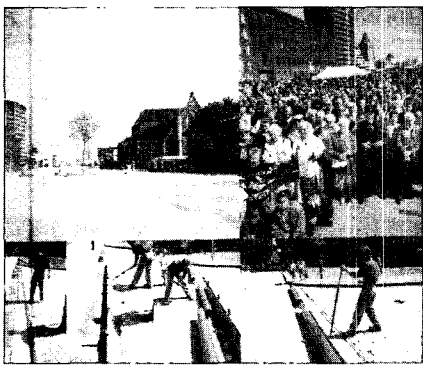
그는 바닥을 나무, 고무, 에폭시(epoxy), 철판 등의 포장재로 모자이크 처리하여 광장에 어떠한 특정한 기능을 부여하지 않으면서도 다양한 사건들이 자발적으로 일어날 수 있도록 사건의 발생을 유도하고 있다. 광장에 조성된 물리적 요소라고는 35m 높이의 4개의 붉은 색 크레인 모양의 가로등으로 이는 이용자가 설치된 부분에 동전을 넣으면 높낮이를 조절할 수 있다. 중요한 것은 이 광장은 하루에도 수없이 다른 모습으로 변화면서 관람자가 아닌 공연자로 변신시킨다는 것이다. 이용자들은 스스로 펜스나 천막을 치기도 하고 지붕을 씌우기도 하며 다양한 사건들로 변화한다. 이는 이용자로 하여금 자유로운 문화경관 수용과 도시에 대한 가변성을 수용하는 시스템으로 도시내 시공간적 관계에 따른 변화를 고려한 전략으로 몸으로 느끼는²⁷⁾공감각적 체험으로 변화시킨다. 이러한 요소들은 가장 자유분방한 방법으로 혼합함으로써

26) Adriaan Geuze, Accelerating Darwin, in Modern Park Design, eds, Martin Knuitt et al, Amsterdam:THOTH, (1993).

27) 벤야민은 몸으로 느끼는 촉감성에 대해 "역사적 전환기에서 인간의 지각구조에 부과된 과제는 단순한 시각(optic), 다시 말해 관조를 통해 해결 될 수 없기 때문"이라고 한다. 따라서 비주얼과 속도나 시간으로 대변되는 현대는 사상에 대한 촉감적 시각이 관조적 시각을 대신한다고 할 수 있을 것이다. 엄기홍, 후기 현대미술의 시각 개념의 전개, 홍익대 박사학위 논문, pp.179-184.(2004).

써, 이용자들에게 새로운 이벤트의 경험이 되도록 만들어 줄 상황을 디자인하는 것이라 할 수 있다. 그러므로 공원에 비어 있는 공간의 존재는 어떤 확정적인 요소로 채워져 있지 않고 이용자의 체험에 따라 스스로 채워 가는 가능성을 열어 놓은 것이다. 즉, 신체 움직임으로 발생하는 다양한 현상들을 체험하는데서 드러난다 할 수 있겠다.

이러한 아드리안 허즈의 다른 작품으로 시장광장(Market Square Binnen-rotte)을 들 수 있다. 이 디자인은 공간 점유의 사이클에 초점을 두었는데 해당 공간에서 일어날 이벤트의 성격에 따라 접었다 폼다 할 수 있는 독특한 아이디어의 주차 방지레일이 포장설계와 접목되면서 이 광장에 역동성을 불어넣고 있다. 2주에 한번씩 장이 서는 날이면 포장면 아래에 접혀져 있던 레일을 들어올려 다시 접히는 것은 곧 광장이 교통의 홍수를 기다린다는 일종의 기호이다. 따라서 이 광장은 완결된 미적 공간으로서의 매력이 아닌 변화하는 상황에 의미를 두고 있는 비결정성의 전략을 엿볼 수 있겠다.

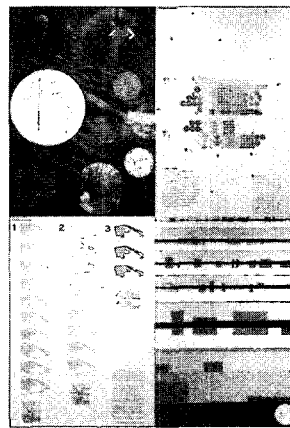


[그림 4] 시장광장

램 쿨하스(Rem Koolhaas)의 작품으로 2000년 캐나다 토론토에서 열렸던 다운스뷰 파크 국제설계경기(Downsview Park Competition)에 당선자인 램쿨하스의 '나무 도시' 설계안을 살펴보면 폐쇄된 공군 기지인 대상지를 복원하기 위하여 공원의 완공 시기인 15년 후를 내다보며, 공원의 경계가 모호한 열린 공간에서 시간에 따라 진행되는 예측할 수 없는 공원의 성장과 생태적 과정의 잠재력을 중시하고 있다. 이를 표현하기 위해 완결된 마스터플랜이 아닌 단계별 다이어그램으로 15년간 걸친 과정을 계획하는 것이다. 즉, 공간의 형태를 구성하는 것이 아니라, 행위를 조직하는 진행형이라 할 수 있다.

이와 같이 램쿨하스의 당선안은 명백하지 않은 애매모호한 개발 안을 제시 하면서, 대상지의 개발을 장기적인 안목에서 조망하고자 하였다. 설계 경기의 목적에서 '설계란 시간의 흐름에 따른 변화와 성장에 대하여 열린 채로 대상지의 변형을 시도하고 구성하는 것이다'라고 규정한 것에서 알 수 있듯이, 램 쿨하스의 이러한 명확하지 않은 개발전략이 오히려 불확정적인 미래의 변화에 가장 잘 대처할 수 있다고 평가되고 있다. 또한 '나무 도시'라는 설계안의 제목에서도 알 수 있듯이, 도시화의 촉매제로서 건물보다는 나무를 선택하여, 도시와 공원, 즉 문화와 자연을 이분법적인 사고가 아닌 연속선상에서 보고 있다. 또한 자전거 이용자, 보행자, 조깅하

는 사람들을 위하여 1,000개의 동선을 계획안의 기본형태인 원형의 나무 군락 및 수경 공간과 부차별적인 리즘²⁸⁾적 방식으로 연계시킴으로써 불확정적인 미래의 변화에도 유연하게 대처할 수 있는 빈 공간을 조성하여 공원의 지속적인 성장, 진화가 가능하도록 계획하였다. 즉, 유동적이고 유목민적인 설계를 제안함으로써 기존의 중심적이고 구조적인 안정된 프로그램 자체를 거부하려는 것이다 할 수 있겠다. 이는 이용자의 시각중심적 관조를 넘어서는 공감각적 참여를 디자인 행위를 통해 구현한 것이다. 램 쿨하스의 이러한 태도는 통일된 논리에서 나오지 않는 이질적인 공간으로서 하이브리드적인 설계라 할 수 있을 것이다.



[그림 5] 나무도시(Tree City)

따라서 '나무 도시'는 더 이상 인공적인 도시 안에서의 그림 같은 자연을 상징하는 환경설계가 아니라, 도시 문화의 중심에서 인간의 일상적인 삶의 시간 속에서 동시에 호흡하며 살아가는 시간 속의 공원이다 할 수 있다. 이런 유사한 상황으로 프레쉬 킬스를 들 수 있겠다.

프레쉬 킬스(Freshkills)는 뉴욕시의 일부인 스테이튼 아일랜드 서쪽에 있는 세계 최대규모의 쓰레기 매립지이다.²⁹⁾ 30년 후의 장기적인 공원화 계획을 위하여 2001년에 실시했던 프레쉬 킬스 국제 설계경기 당선 안은 제임스 코너가 운영하는 필드 오퍼레이션(Field Operation)의 안이 당선 안으로 선정되었다. 당선 안은 크게 4단계의 과정으로 개발 계획을 설정하였다. 첫 번째 단계는 씨뿌리기의 단계(seeding)로 대상지가 가지고 있는 위험으로부터 공공의 안전을 도모하고 생태계의 복원을 위한 방안을 제시하며, 지역 주민에게 편의 시설을 제공하는 단계이고, 두 번째는 기반 시설(infrastructure)

28) 리즘(Rhizome)이란 한자로는 근경(根莖), 뿌리줄기로 줄기가 곧 뿌리인 식물을 칭하는 식물학 용어이다. 프랑스 철학자 들뢰즈가 타리가 '천개의 고원'(1979)이란 저서에서 수목으로 은유되는 서구철학을 비판하기 위해 새로이 고안한 개념이다. 또한 '천개의 고원'은 독자들이 결정한 다양한 순서로 읽어도 무방하다는 체계로서 서로 독자적이고 상호지시 하는 담론들로 이루어져 있다는 사실이다.

29) 2001년 3월 공식적으로 매립지는 폐쇄되었지만, 9·11테러사건으로 인하여 이 뒤인 9월 13일 재개장되어 세계무역센터의 잔해들이 이곳으로 옮겨지고 있다. 이로 인하여 표면안정계획은 1년 가량 연장되었다.

의 단계로 5년 이상의 시간이 경과하여 어느 정도 매립지의 지반이 안정화된 후 다음 단계의 프로그램을 제시하는 단계이다. 설계안에서는 다양한 프로그램을 수용할 수 있는 프레임워크를 잡아가는 단계이며, 세 번째는 프로그래밍(programing) 단계로 다양하고 역동적인 프로그램을 제시하였지만 실제로 도입될 프로그램은 향후 미래의 변화에 따라 달라질 수밖에 없으므로 유동적으로 조정될 수 있도록 하였다. 마지막은 보완의 단계(adaptation)로 미래의 여건에 맞추어 공원을 계속 수정, 발전시킬 수 있도록 계획하였다. 이는 다음 과정을 위한 전이과정으로서 역할을 할 것이다. 또한 복잡한 프로젝트를 실행하기 위해서 많은 분야의 전문가와 네트워크를 구축하며, 타분야인 도시공학, 도시계획, 미디어, 공공미술, 조경, 생태학 등과 함께 전략과 기술을 네트워크화하고 있다.³⁰⁾ 각 개별 장르 사이의 혼합으로 요소들 간에 영향을 주고받는 혼성의 형태인 하이브리드로 해석되어 질 수 있을 것이다. 이제 설계가의 위치는 오케스트라의 총 지휘자의 역할로 대신한다 할 수 있겠다.

4.3 결과의 분석

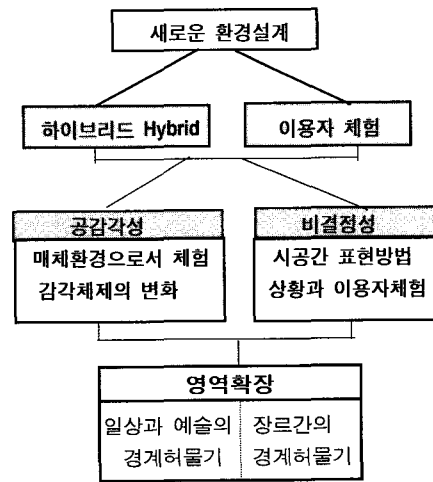
하이브리드는 많은 설계가들이 주장했듯이 대립과 모순, 변위와 공존 등이 수용되며, 그들은 자신들의 작품이 고정된 의미체계 안에서 읽혀지기 보다는 이용자의 참여와 해석의 가능성을 지닌 열린 의미체계로 받아들여지도록 다양한 방법들을 시도해 왔다. 이러한 태도는 차이를 인정한 것으로 주체의 단일성은 파괴하지만 주체를 파괴하지 않고 영역을 확장시키는 계기와 신체의 능동적 참여 행위를 통해서 이루어진다는 점이다. 이것은 특히 신체의 감각을 중시한 설계가들 작품 속에서 발견되어진다. 이들은 공간을 모더니즘 조경이 전제했던 것처럼 이성과 개념을 통해서 설계가가 예정한 공간적 질서를 체험하는 것이 아니라고 생각하기 때문이다. 이들에게 공간은 이용자의 정신과 감성의 영역이 함께 작용하여 구체화되는 과정으로 간주된 것이다 할 수 있다. 따라서 이러한 시도들은 특히 몸(신체)의 감각들을 등한시 했던 근대의 양식에서 벗어나 신체의 모든 감각과 관련된 새로운 공간개념에 접근하는 태도라 할 수 있다. 우리의 감각기관인 오감 중에 시각만 강조한 여타의 작품들과는 달리 이들 작품에 공통된 특징은 바로 시각 외의 모든 감각들을 중요시했다는 점이다.

이와 같은 분석은 기존의 단일성에 대한 시각중심주의 관점으로 환경설계를 보았을 때 보다 이용자의 역동적인 체험을 일으킬 수 있을 것이다. 이러한 실천적 체험은 주관적이고, 공감각적이며, 비 관조적인 체험이라 할 수 있겠다.

이와 같이 공감각성과 비결정성에 해당하는 작품들의 공통점은 첫째는 그림 같은 자연을 도시의 인공 환경 속에 재현시킨다는 개념에서 벗어나 대상지 주변현황을 이해하고 기존의 시스템으로 재 연결시키고자 한 것이다. 즉, 대상지 자체의 무한한 잠재력을 극대화시켰다는 점이다. 둘째는 모두 단일한 형태 공간 위주의 설계에서 탈피하여 장소의 진화나 시간적 과정을 중시했다는 점이다. 이는 불확정적인 미래의 변화

에 유연하게 대처하기 위하여 앞으로의 변화를 위한 비위두기 전략으로 열린 설계를 지향하고 있는 것이다. 따라서 이용자의 체험의 변화를 기다리는 유동적 시각으로 단일한 시각중심에서 신체의 체험인 공감각성이라 할 수 있을 것이다. 이는 원근법적 환경과 구성적 중심을 포기하고 공간을 균등하게 다루는 '올오버'를 실천하겠다는 전략인 셈이다. 이렇게 비결정성으로 이용자의 체험으로 완성되는 이유는 언제든지 반복가능하고, 얼마든지 증식 가능해야 하며, 어떻게든 변경 가능해야 하기 때문일 것이다. 이 시대의 환경설계는 글자 그대로 "기술복제 시대의 경관 모델"이 되어야 한다는 것이다. 마치 특권을 지닌 일정시점의 경관 경험을 거부하면서 동일 시공간에 있는 경관의 다시점적 독해를 가능하게 한다. 이를 위해 기본 모티브를 반복하여 사방으로 증식시켜 나가는 가운데 조금씩 낚아채기를 변화시키는 작업방식을 사용한 것이다.

이런 관점에서 바라본 본 연구의 내용을 정리하면 다음의 표 1과 같다.



※ □ : 소극적
 ■ : 적극적

작가 및 작품	공감각성	비결정성
피터 라츠의, 뉘스보르크 노드 파크	■	□
아드리안 허즈, 시장광장	□	■
아드리안 허즈, 셸트방파제	■	□
아드리안 허즈, 사이프레스 가든	■	□
아드리안 허즈, 쇼우브르흐 광장	■	■
램 쿨허스, 다운스뷰 파크	■	■
제임스 코너, 프레쉬 킬스	■	■

[표 1] 하이브리드와 이용자체험 특성으로 본 환경설계 사례분석

30) 정옥주, 쓰레기 더미의 꿈-프레쉬 킬스 국제 설계경기 후기-환경과 조경, 제167호, p.85, (2002).

5. 결론

이러한 연구결과를 토대로 제시된 하이브리드와 이용자체험 특성으로 본 환경설계의 새로운 방향성은 다음과 같은 의미를 가진다고 요약할 수 있다.

첫째, 하이브리드와 이용자 체험을 바탕으로 하는 현대 환경설계는 왜곡되어온 기존의 탈맥락적이고 시각중심주의, 이성중심주의의 이데올로기와는 달리 사회·문화적 맥락, 그리고 타자성의 인정과 함께 이용자 참여를 보다 깊게 확장시킴으로서 '개방적 휴머니즘'을 지향하는 방법론이라는 점이다.

둘째, 이것은 디지털 문화가 궁극적으로 치닫고 질서와 무질서가 혼재하는 이용자와 환경설계 사이의 경계면을 최적화하는 참여적 논리를 가진 방법론이다. 따라서 환경설계가 나아가야 할 새로운 방향성에 대한 하나의 실질적 대안으로서 그 가능성을 제시한다는 것이다.

이러한 경험 방식 또는 상황을 의미하는 개념으로 공감각성, 비결정성을 하이브리드와 이용자체험의 특징으로 설정하였다. 이러한 내적특징들을 각 작품의 특성을 분석하는 방법론으로 사용하였다. 이러한 작품의 내용과 결과를 보면, 아드리안 허츠의 시장광장은 비결정성의 요소는 지니고 있지만 이용자의 신체의 체험이 적극적으로 보여 지지는 않았다. 또한 사이프레스 가든, 셸트방파제, 뒤스브르그 노드 파크의 특징은 적극적인 비결정성의 전략보다는 이용자의 신체의 체험인 공감각적 체험을 유도하는 전략이 두드러진다고 할 수 있겠다. 두 가지 특성을 모두 포함한 작품으로는 쇼우브르흐 광장, 다운스뷰 파크, 프레쉬 킬스를 들 수 있다. 따라서 이들의 공통된 관점은 설계가-작품-이용자의 관계를 형성하고 있다는 것이다. 단일한 시각에서 우리는 이제까지 작가-작품 해석의 관점에서 벗어나, 작가-작품-이용자의 관계라는 해석의 관점을 제기한 하이브리드와 이용자체험을 중심하는 전략인 것이다. 이러한 접근 방법을 통해서 공감각성, 비결정성은 모두 신체(몸)에 의한 구체화의 개념으로 단일한 시각의 한계를 극복하기 위한 사실을 확인할 수 있었다. 이러한 특징은 고정된 의미만을 전달하는 완성된 작품으로 보지 않는다는 점에서 이용자의 무한한 해석의 참여를 중요시하는 태도로 보여 준다. 이는 설계에서 채용해 온 애매성, 형태적 변형, 전위적 구성 등 의미의 다의성을 가능케 하는 수법이기 때문인 것이다. 또한 이것을 참여하는 이용자가 공간을 완성해간다는 상호작용성은 하이브리드의 특징 중 하나이다. 이러한 관계를 통해 만들어지는 부분들은 형태 뿐 아니라, 공간의 시각 영역에서 이용자의 신체적 체험을 통해 구체화된다는 점이다. 왜냐하면 공감각성, 비결정성은 이용자의 신체 주관의 감각을 중심으로 전개되기 때문이다. 여기서 신체의 주관은 공간을 경험하는 주체이면서 동시에 공간을 구성하는 객체인 것이다. 이는 주체와 타자, 미적인 것과 범상한 것의 경계는 최종적으로 사라졌다 할 수 있다. 이제 범상한 모든 것이 예술이 될 수 있으며, 서구의 이분법적인 차별은 사라지고 범상한 일상과 아름다움 예술 사이에 완벽한 평등이 지배하는 하이브리드인 것이다. 그러므로 하이브리드적인 환경설계는 제작의 행위라는 이용자 체험을 중시하는 것은 작품의 재료의 특성에서, 수용은 단순한 지각과 관조의 관례에서 완전히

해방되었다 할 수 있겠다.

따라서 오늘날의 환경설계는 예술적 대상으로 미적인 아름다움을 추구하기 보다는 모호함과 생소화로 이용자의 주의를 기울이고 새롭게 지각된 감성에 기인하는 것이다. 즉 이질적인 교차로를 형성해야하며, 설계가는 양립하기 어려운 모순들을 상호의존적으로 연결하는 작업을 돕는 코디네이터로서 이를 어떻게 포착할 것인가에 대한 재능을 가져야 할 것이다. 따라서 환경설계의 성격은 계층화되고 선형적 공간이 아니라, 상당히 개방적이고 유연해야 할 것이다. 이는 이용자들이 다양한 체험을 획득할 수 있는 비선형적인 구조이어야 한다는 것이다.

참고문헌

- 권태일, 이동언, 텍스트 개방성과 실천성 측면에서 본 해체주의 건축, 한국 건축학회논문집, 기술편, 19권 2호, 2003.
- 김상환, 해체론 시대의 철학, 문학과 지성사, 1996.
- 김성곤, 퓨전시대의 새로운 문화 읽기, 문학사상사, 2003.
- 박정욱, 조경은 예술을 필요로 하는가?, 환경과 조경, 제167호, 2002.
- 이정우, 개념- 뿌리들 01, 철학아카데미, 2004.
- 이나시 데 솔라 모랄레스, 차이들, 이종건 옮김, 시공문화사, 2004.
- 엄기홍, 후기 현대미술의 시각 개념의 전개, 홍익대학원 박사학위논문, 2004.
- 진중권, 미학오디세이 3, 휴먼니스트, 2004.
- 정옥주, 쓰레기 더미의 꿈-프레쉬 킬스 국제 설계경기, 환경과 조경, 제167호, 2002.
- 주은우, 현대성의 시각체제, 서울대학교원 박사학위 논문, 1998.
- Adriaan Geuze, Accelerating Darwin, in Modern Park Design, eds, Martin Knuitt et al, Amsterdam:THOTH, 1993.
- Deleuze, 들뢰즈의 푸코, 권영숙, 조현근 옮김, 새길출판사, 1995.
- Heniz Werner, 발달심리학 입문, 1926.
- J. Derrida, 해체, 김보현 역, 문예출판사, 1996.
- J. F. Lyotard, 포스트모던의 조건, 유정완(외)역, 민음사, 1992.
- Mark Poster, The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context, 뉴미디어의 철학, 김성기 옮김, 민음사, 1994.
- Peter Zima, 데리다와 예술학과, 김혜진 역, 문학동네, 2001.