

# 혼성 디자인의 의미구성과 표현특성에 관한 연구

- 개념적 혼성이론의 방법론을 중심으로 -

## A Study on the Meaning Construction and Expression Characteristics of Hybrid Design

- Focus on the Methodology of Conceptual blending theory -

김은지\* / Kim, Eun-Ji

이정욱\*\* / Lee, Jeong-Wook

### Abstract

This treatise makes clear not only a structural methodology of 'the conceptual blending theory' using in a linguistics could be applied to the similar process in a hybrid design but also both methods include the same meaning construction in the sense of a mutual educational system. Both methods have something in common that they are fundamentally focused on a metaphorical expression which implies poetic messages to be concentrated on a formal structure. Therefore, the purpose of this treatise is to examine the structural characteristics in the hybrid design in order to analyze the rhetorical expressions(metaphor, allegory) as symbols of communication. One of the those is intertextuality that expresses metaphorically by blending and borrowing codes and another is hypertextual space where various texts twines around each other making brand-new and diverse organizations, as the combined allegory with a number of hidden expression. Ultimately, it is important that this approach could verify whether it deals the illogical present state of a spacial form or structure with a kind of mechanism of a 'conceptual blending theory' or not.

키워드 : 개념적 혼성이론, 의미구성, 은유, 알레고리, 상호텍스트성, 하이퍼텍스트

Keywords : Conceptual Blending Theory, Meaning Construction, Metaphor, Allegory, Intertextuality, Hypertext

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

현대는 모든 가치가 상대화되고 다원화됨으로 인하여 어떠한 단일의 가치도 지배적이거나 우월한 것이 되지 못하고 모든 가치들이 단편화되어 이러한 각 단편들이 동질적 혹은 이질적으로 조합되는 그야말로 '혼성(hybrid)'의 시대라고 할 수 있다. 더 이상 창조성(creativity)이라는 것이 무의미해진 현대사회에서 총체적 재-창조가 일어나는 것은 일종의 순환적 과정에 의한 혼돈에서부터라는 것을 강조하고 싶다. 그리고 이제 그것의 원인이 무엇인지, 그 결과는 무엇인지를 알아보는 문제가 우리에게 남아있다.

지금까지 다른 논문에서는 혼성 디자인의 표현 특성에 대한 분석은 많이 소개되었지만, 그 외시적 형태가 가지고 있는 의미구성에

대한 이해는 부족했던 것이 사실이다. 그래서 본 연구는 혼성 디자인이 내포하는 의미적 구성에 대해서 인지언어학에서 사용하는 '개념적 혼성 이론'의 방법을 빌려오고자 한다. 그것은 의미 구성에 대한 이해의 폭을 넓혀 혼성 디자인이 제시하고자 하는 '은유(metaphor)'의 표현 기법에 좀 더 가까이 접근해보는 계기가 될 것이다.

한편으로는 디자인과 언어학을 관련짓는 것이 무리한 방법이라 할 수 있겠지만, 혼성 디자인에 대한 사유체계를 이해하는 데에 어느 정도 방법론적인 실마리를 제공해주리라 생각된다. 본 연구의 목적은 혼성 디자인의 구조적 메커니즘을 파악하기 위해 언어학에서 사용되는 혼성 이론을 차용하여 그것이 내포하는 의미적 구성에 관해 알아보고자 하는 것이다. 혼성에 대한 개념 정의조차 불확정적이지만 오히려 상호 학제적 혹은 다학제적이고, 종합적 형식에서 취사선택적인 특성으로 말미암아 혼성 디자인에 대한 다양한 접근 방법을 예시하는 정도는 실현 가능할 것으로 생각된다.

\* 정회원, 경원대학교 건축학과 박사수로

\*\* 부회장, 경원대학교 실내건축학과 정교수

## 12. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 생물학적 기반에서 '혼성' 개념의 변화에 근거를 두고 현대사회 분야에서 혼성이라는 개념이 어떻게 적용되는가를 살펴보고 혼성 디자인이 외시하는 형태와 의미적 구성에 대해 파악하기 위한 것이다. 학술적 패러다임으로 정립되었다기 보다는 아직까지 하나의 현상으로서만 인식되는 개념으로써, 예술 분야에서 각기 다른 하위개념 용어(퓨전, 혼성모방, 크로스오버, 브리콜라주 등)로 새롭게 재현되고 있는 혼성은 단순한 형태적 요소들만의 융합이 아닌 새로운 진화된 교배적 현상임을 인지적 차원에서 파악해야 한다. 이러한 인식론적 가설을 입증하기 위한 분석틀로서 인지언어학에서 활용되고 있는 <개념적 혼성이론conceptual blending theory>을 방법론으로 채택하고자 한다.

본 연구는 언어학에서 보여지는 '혼성이론'의 구조적 방법론이 혼성 디자인에서도 같은 방식의 프로세스를 가지며, 동일한 의미구성을 포함한다는 것을 밝히기 위한 것이다. 또한 둘 다 형식에 관심을 집중시켜 시(詩)적 메시지를 강조 한다는 측면에서 그것의 표현 양식은 근본적으로 은유적 기법에 근거함을 알 수 있다. 이것은 공간 내·외부의 형태적 혹은 구조적 차원에서 비논리적으로 보이는 현상들을 개념적 혼성이론의 메커니즘으로 다루어질 수 있는지의 여부를 검증해보는 일이 될 것이다.

## 2. '혼성'의 이론적 고찰

예술이나 문화라는 개념은 사회현상의 표상으로 사회가 구조적 변환을 겪을 때마다 새로운 문화 형태와 새로운 예술과정으로 나타난다. 따라서 현대사회의 문화적 특징인 혼성은 경계의 모호함을 기반으로 변형과 탐구가 절실히 필요한 개념이라는 것을 파악해야 한다.

혼성은 창조적인 새로움을 만들어내는 혹은 새로운 인식을 만들어 내는 총체적인 틀로써 인식해야 하고 주체적 설정의 파괴와 서양철학의 중심적 사고-영속성과 항속성, 불변성, 기초, 근본 등-와 단절해야 하며, 반대로 변이와 창조, 그리고 진화와 같은 새로운 것에 대한 탐색을 시작해야 한다.

### 2.1. 혼성의 생물학적 개념

혼성의 사전적 의미는 '2개의 서로 다른 인종, 품종, 특성 등의 사이에서 탄생한 이형'이라는 것과 '2개의 상이한 문화나 전통의 혼합에 의해 출현한 사람이나 집단'을 의미한다.<sup>1)</sup>

혼성이라는 개념을 인식하게 된 과정은 18~19세기 생물학에서 잡종들의 발견이 고정된 종(種)의 분류체계에 끊임없이

수정을 요구했던 역사적 과정으로 거슬러 올라간다. 잡종을 고정된 종의 분류체계에 끼워 넣어서 이해하려 했던 생물학자들의 노력은 결국 실패했고 보잘것없던 잡종은 결국 종 자체가 고정된 것이 아니라 생존경쟁을 통해 진화한다는 인류 과학사상 가장 혁명적인 인식의 전환을 통해서만 제대로 이해될 수 있었다. 이처럼 진화론을 잉태한 잡종은 종에서 다른 종으로 진화를 매개하는 전이(轉移)적 존재로 탈바꿈했다. 일반적으로 진화란 어떤 것이 시간을 거치면서 다른 것으로 변하는 것, 또한 한 체계가 내생적으로 생성된 변화에 의해 시간이 흐르면서 변형되는 것을 의미한다. 한편 생물학에서 진화는 개체군의 관점에서 여러 세대에 걸쳐 돌연변이와 자연선택을 거쳐 새롭게 변화해가는 과정을 의미한다. 또한 시간 속에서 주어진 종들이 새로운 형질을 획득하게 되는 계통 진화를 의미하나, 다수의 종들로 증가하기 위해서는 부모 개체군을 넘어서는 다양한 새로운 개체군의 형성과 그 개체들이 더 고등한 집단으로 진화해가는 공간 속의 변화, 즉 종 분화까지도 포함한다.<sup>2)</sup> 이러한 계통 발생적 관점에서 본다면 분명 새로움은 무(無)에서 창조되는 것이 아니라 섞임으로 인한 이어짐(連結)이라 할 수 있다. 새로움에 관한 이론들 중에서 모건(C.L. Morgan)과 알렉산더(S. Alexander) 등이 주장한 '창발<sup>3)</sup>적 진화론(Emergent Evolutionism)'은 진화를 새로움의 발현이란 점에 핵심을 두고 설명하고 있다. 이에 따르면 진화의 창발성이 일으키는 새로움에 대한 세 가지 특성은 첫째, 단순히 기존 요소들의 재조합만이 아니고, 둘째, 기존의 것과 양적·질적으로 다른 것이며 셋째, 전혀 예측할 수 없는 것이라는 특성을 가지고 있다. 이렇듯 창발적 진화론은 새로움의 발현에 관해 여타의 인문·사회 과학에 이론적 아이디어를 제공하고 있다.<sup>4)</sup>



<그림 1> Daniel Lee의 'Manimal'-하나의 주체성을 가지지 않은 다양한 복합적 종(種)의 구성체로 표현

이렇듯 혼성은 극단적, 혹은 이질적인 것으로 인식되어 오던 것들을 화해시키고 이미 완성된 형태로써 발전의 포화(飽和)와 정지 상태에 있는 것들을 혼합하여 새로운 것을 창조한다는 가

2)Ernst Mayr, This is Biology, 이것이 생물학이다, 최재천 외 역, 몸과 마음, 2002, pp.285~286

3)창발(emergence)이란 복잡계(complex system)의 대표적인 현상 중의 하나로, 하위수준(구성요소)에 없는 특성이나 행동이 서로 다양한 상호작용(interaction)을 통해서 상위수준(진체구조)에서는 자발적으로 출현하는 것으로, 일련의 미시동기가 새로운 거시행동으로 나타난다는 것을 의미한다. '전체는 부분의 합보다 크다'는 명제로 각 분야의 모든 현상에 강력한 힘을 발휘할 수 있는 개념으로 각광받고 있다. Steven Johnson, Emergence, 이머 전스-미래와 진화의 열쇠, 김한영 역, 김영사, 2004

4)김용석, 깊이와 넓이 4막 16장, 휴머니스트, 2002, p.364

1)Webster's third new international dictionary, Merrian Webster Inc, 1986, USA

능성의 전제가 함축되어 있다. 이러한 잠재성은 이분법적 사고의 해체에 근거하고 있는데, 이분법적 사고나 이것이 발전한 철학적 체계로서의 이원론은 동서고금을 막론하고 체계적·분석적 사유의 기초가 되었다. 그러나 이분법적 분류체계와 이에 근거한 사유가 실제 우리 주위에서 일어나는 현상이나 사건을 설명하는 데에는 분명 한계가 있다는 것을 주지해야 한다.

이러한 관점에서 '경계 허물기'라는 표현은 이분법적인 개념에서 완전 탈피한 것으로 정보통신의 발달로 인한 물리적 경계와 시간적 억압을 해소시킨다. 그리고 이질적 요소들이 하나의 실제로 통합되거나 거부되는 것이 아니라 반대적 속성을 유지하면서 서로 융합되는 것이다. 다시 말해 경계를 허문다는 것은 상호소통의 현상으로 이해해야 한다.

## 2.2. 문화현상으로서의 혼성

현대는 그야말로 복합문화주의(Multi-Culturalism)시대로서 문화의 확장성(extension)과 침투성(penetration)의 특성을 지녔으며 다양한 문화적 요소들이 각각의 정체성을 간직한 채 상호교환/상호소통을 통해 조합되고 있는 실정이다.

복합적인 문화의 혼용과 장르의 파괴를 통한 혼성은 현대사회의 특징으로 거론되는 경계의 해체와 미학적 대중주의의 발현(發現)이라는 맥락에서 이해할 수 있다.

또 하나 현대를 특징짓는 것은 특정한 장르를 뛰어넘어 개인적으로든 집단적으로든, 예술을 창조할 수 있는 것으로 자신들이 선택한 것을 마음껏 뒤섞고 짝지을 수 있는 자유, 그 자체를 의미하기도 한다. 이러한 입장에서 자크 아탈리(J. Attali)는 현대의 복잡성에 대응하는 인간행동 양식을 아이들의 장난감 놀이인 '레고'에 비유하고 있다. 마치 아이가 레고 게임에 몰두하면서 자신만의 세계를 만들어 가듯, 인간은 수많은 요소들을 자기 취향대로 결합시켜 나르시시적인 세계를 만들어 간다는 것이다. 이것이 바로 그녀가 주장하는 '레고문명(civil lego)'이다.<sup>5)</sup>

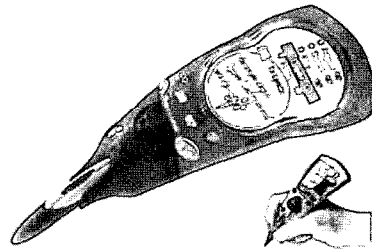
철학, 이데올로기, 정치체제, 문화, 종교, 예술 등 여러 요소들이 각각의 독특한 개성을 인정하면서 뒤섞인다는 것은 새로운 차이점을 생성시킨다는 것을 말한다. 이렇게 문화의 보편화 대신 차별화된 문화가 병존함으로써 그것들이 충돌하여 생긴 융합은 결국 문화 모자이크에서 자기가 원하는 것을 골라 자신만의 레고문명을 만드는 것이라 할 수 있다. 레고 문명권의 사람들은 기존의 경계선이 사라지는 모습을 보고 절망적인 혼란에 휩싸이는 것이 아니라 새로운 경험 영역의 풍요로운 가능성을 기대하게 될 것이다. 한편 이러한 자유사상을 가진 현대인의 모습을 유목민(Nomad)<sup>6)</sup>에 비유한 아탈리는 21세기의 전형

적인 인간의 모습으로 설명하고 있다.

기본적으로 유목민의 생활양식은 흐름과 지속을 강조하는 것이다. 그것은 현재의 우리시대를 해석하는 문화적 코드로써 현대사회가 디지털 기술을 기반으로 기존 영역의 경계를 넘나드는 새로운 사회현상인 유목적 가치관과 생활방식을 수용하고 있음을 의미한다.

이동적 마인드를 가진 현대의 유목민은 정보통신 네트워크망에 접속하기 위해서는 모든 물품을 간소화·경량화·휴대화해야만 하기 때문에 복합적 기능의 커뮤니케이션 도구들이 등장하게 된다.

<그림 2>는 디지털 방식을 이용한 혼성 미디어의 예로써, 각



<그림 2> 마쓰시다 커뮤니케이션 디자인 연구실의 프로토타입 모델 - 이 커뮤니케이션 기기는 문자 인식용 펜, 디지털타이저, 소형 디스플레이, 무선통신 기능들이 하나로 통합되어 키보드와 프린터의 기능까지 흡수하고 있다.

각의 매체는 그 크기와 용도, 그리고 디자인 방법 등에서 다양한 특징을 가진 것으로부터 우성인자들을 모아 새롭게 탄생시킨 컨버전스(Convergence)<sup>7)</sup> 제품이

다. 디지털 카메라와 MP3 기능을 갖춘 휴대 폰이나 게임과 DMB방송 시청이 가능한 PMP(portable multimedia player), 그리고 블로그 역시 커뮤니티, 미디어, 저널리즘 등이 통합되어 탄생한 컨버전스 서비스이다. 기술적인 면에서는 정보처리 기술과 영상기술, 그리고 통신 기술의 융합이며, 산업적 측면에서는 대표적인 제품을 예로 들자면 PC, TV 및 전화기 시장의 융합이다. 이렇듯 매체 간의 혼성은 아날로그적 세계관에서 점차 디지털화되는 생활양식으로의 전이로부터 가능해지게 된 것이라 볼 수 있다.

이렇듯 창조적인 혼성 디자인은 기존의 매체가 가진 개념을 혼합하여 새로운 형태와 가치를 만들어내는 것이라 할 수 있다. 이 같은 경계-허물기<sup>8)</sup>는 시대의 흐름을 좇아 자발적인 형태 변이를 하며 문화라는 생태계 속에서 생존을 위한 진화를

Deleuze)의 저서 <차이와 반복>에서 노마드의 세계를 '시각이 돌아다니는 세계'로 묘사한다. 아탈리는 세 종류의 유목민을 하이퍼(Hyper)계급의 구성원인 부유한 유목민, 생존을 위해 평생 이동해야만 하는 가난한 유목민, 마지막으로 한 곳에 정착해서 침거하는 대다수 가상 유목민으로 분류한다. Ibid., p.231

7) 컨버전스(convergence)는 우리말로 '융합'에 해당되는 것으로 최근 많이 등장하고 있는 디지털 컨버전스는 영상, 음성, 데이터 등 서로 다른 종류의 미디어가 단말기나 네트워크의 제약 없이 자유롭게 융합되어 새로운 서비스를 창출하는 것을 의미한다.

8) 경계 허물기란 미술의 역사에서 보여지는 양식의 충돌 및 혼성 그리고 절충의 과정을 이야기하는 것이며 또한 새로운 매체의 대두와 新매체의 대중적 확산의 차원에서 이해되어야 할 것이다. 정현, 경계의 미학-모호함으로 풀어보는 현대 미술, 프랑스학 연구 vol 21, 2001, pp.450~452

5) J. Attali, Dictionnaire du XXIe Siècle, 21세기 사전, 편혜원·정혜연역, 중앙M&B, 1999, p.96

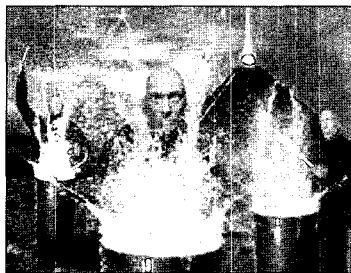
6) 노마드(nomad)는 '유목민', '유랑자'를 뜻하는 용어로, 들뢰즈(G.

가능하게 해줄 뿐 만 아니라 종(種)이 다른 (또는 다른 장르나 문화) 분야와 만나고 이 만남 속에서 새로운 형태를 찾아낼 수 있도록 해준다. 여기서 말하는 새로운 형태는 진정한 의미의 새로움이 아니라 대중화 또는 문화적 인프라 구축을 위한 교두보라고 여겨진다. 이러한 경계-허물기는 단순한 대중화를 위한 행위라기보다는 포괄적인 형태의 문화현상이라 할 수 있다.

### 2.3. 커뮤니케이션으로서의 혼성

자유로운 미적 실험의 과정인 혼성은 예술가 각자의 창조적 능력과 각 장르의 실험적 형식이 열린 사고 안에서 융합되고, 모든 가능성에 대해 순수하고 능동적으로 반응하여 더 큰 파급 효과를 낼 수 있다. 그리하여 혼성은 사회적으로 커다란 이슈(issu)이고 기존의 미적 이데올로기 또는 진리미학(opp.형식미학)에 도전한다는 모험적이고 혁신적인 운동으로서, 필연적인 반동이며 기존의 권위주의와 미적 경직성을 획기적으로 탈피할 수 있는 길은 열어 주었다.

이런 관점에서 혼성 디자인은 새로운 창작 방법과 그 형태 도출 또는 이념적 기반에 입각해서 반이성적이고 비과학적으로 보이는 유추적인 담론이 기저하고 있다. 혼성 디자인에서 예술적 형식이 의도적으로 뒤섞이는 이유는 다양한 해석의 유도와 함께 다원주의적 가치체계로의 전환을 위한 것이라 할 수 있다. 혼성은 일반적인 정형적 질서에 반대하는 비정형성을 기본 개념으로 가지는 브리 콜라주(bri-collage)<sup>9)</sup>적인 특성을 나타낸다. 한 예로 뉴욕의 <블루맨 그룹>의 행위예술은 어떤 카테고리적 장르이기보다는 단막극 형식으로 미술과 연극, 음악과 미



<그림 3> 예술의 경계를 시험하는 블루맨 그룹

디어적인 요소들을 다양하게 소화시켜 보려는 새로운 실험들을 선보였다. 그들이 보여주는 잡종적인 혼성모방(pastiche)은 제도권에 대한 반동으로부터 시작되었으며 예술에 대한 언어적 정보보다는 음악과 연극,

미술, 혹은 무술 등의 여러 요소를 선별해서 혼용한다. 이런 다양함에 의한 텍스트는 무한정으로 열린 텍스트가 되며, 즐거운 지적 유희의 세계로 진입하는 것이다. 따라서 혼성 예술에서 텍스트는 열린 텍스트가 되고 시대와 문화를 넘어서는 그 스

9)레비 스트로스(C. Levi-Strauss)가 그의 저서 「야생의 사고La pensée sauvage」에서 사용한 문화 용어로, 그에 따르면 과학적 사고가 추상이라는 틀 안에서 길들여진 사고라 한다면 '야생의 사고'는 길들여지지 않은 사고인 것이다. 나아가 야생의 사고에 특징적인 점이 바로 브리콜라주(bri-collage:도구를 닦는 대로 사용해서 만드는 것)이다. 통일성을 거부하며 무의미한 경계를 없애고 현실을 '관계'들로 파악하는 브리콜라주는 '반미술적 운동'이다. 우연한 효과 같지만 단 하나의 요소가 변하더라도 모든 관계가 변하는 전체이다.

로 살아서 움직이는 유희의 원천이 된다.

일반적으로 커뮤니케이션은 공통의 언어와 보편적인 코드에 기반한다. 그러나 혼성은 새로운 언어와 새로운 관습을 창조하는 일종의 규범 파괴자로서 정보이론에서 말하는 과잉정보(즉 높은 수치의 엔트로피)의 홍수 속에서 선택의 긴장을 내재하고 있다. 혼성 디자인이 대상성을 잃고 추상화되어가는 과정은 엔트로피10)를 향해 나가는 과정으로 볼 수 있으며, 이 때 미적 정보는 극대화되게 된다.

예술 작품 속에서 다의성이란 의미의 복잡성, 다양성, 혼란성, 애매성을 제(諸)특성으로 하여 의사소통의 무한성 또는 '불확정성'형식의 무한한 가능성을 제시한다. 그것은 또한 혼성 디자인의 주요 개념인 다중성, 복잡성, 미확정성 등을 이해하는 데도 유용하다.

혼성은 인과관계에 의해 형성된 시간적 연속성과 공간적 개념의 법칙을 깨뜨리는 것으로써 그 본질 자체에 모순이 담겨져 있다. 그렇기 때문에 해석은 무한해지고, 최종적이면서도 도달할 수 없는 의미를 찾으려는 시도는 의미의 끊임없는 표류나 변화에 대한 인정으로 이어지게 된다. 부연하면, 혼성 디자인의 의미 해석은 문화 복수주의와 상대주의의 인정에 기인하고 있으며 현대 대중사회의 예술 공급을 더욱 다양하게 충족시키려는 민주적인 문화정치학의 이론적 전체를 만들어내고 있다.

### 3. 혼성 개념에 대한 방법론적 선택

현대 건축의 혼성 디자인을 엄연한 메시지로 분석하는 작업은 분명 커뮤니케이션의 대상으로 간주하는 것을 의미한다. 이러한 분석에는 '개념적 혼성이론(conceptual blending theory)'<sup>11)</sup>의 접근 방법이 사용될 수 있다. 이 같은 방법론적 선택은 다소 복잡하고 강력한 개념적 혼성이라는 인지과정을 이용해 언어의 의미구성 방식을 다루는 것으로 시적 메시지를 분석할 때처럼, 더욱 복잡한 코드에 기초하는 현대의 미적 메시지를 분석하는 데서 비롯된다. 그렇다면 개념적 혼성에 대한 의미구성 방식이 어떠한 식으로 이루어지는지를 다음에서 살펴본다.

10)엔트로피란 1868년 독일 물리학자 클라우지우스(Rudolf Emmanuel Clausius)에 의해 창안된 것으로 물리학, 특히 열역학에서 주로 다루는 개념으로 간단히 말하자면 무질서도(無秩序度), 혹은 혼란도(混亂度)이다. 즉, 얼마나 질서가 없고, 예측불가능한가를 나타내는 말이다. 클라우지우스는 모든 언어에 두루 쓰이도록 그리스어의 '변형(tropy)'이라는 단어를 빌어 'energy'라는 용어에 유비(類比)적으로 'entropy'라 명명했다고 밝혔다.

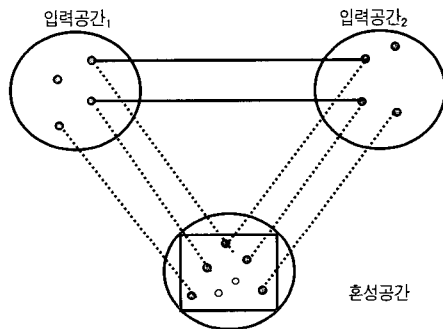
11)1994년도에 출판된 Fauconnier & Turner의 Conceptual blending and middle spaces에서 전개되고 발전된 '인지언어학'의 새로운 패러다임인 '개념적 혼성이론'은 언어 표현이 매체가 되어 의미가 구성되는 방식에 짐을 맞추고 있다. 이 책은 의미론의 연구 초점이 '언어표현의 의미표상'에서 '언어표현의 의미구성'으로 변환되는 것을 강조하고 있다.

### 3.1. '개념적 혼성이론'의 정의

혼성체는 영역간의 경계와 원전(原典)이 사라지고 변형의 형태인 새로운 복합체로서 존재하며, 경계 사이를 오가며 만들어지는 소통의 영역으로서 그 영역의 공유를 의미하는, 즉 상호작용하는 영역의 경계를 소통한다.<sup>12)</sup>

이러한 관점에서 1980년대 선보인 인지언어학의 개념적 표상(conceptual representation)에 관한 연구는, 각기 다른 둘 혹은 그 이상의 개념적 구조가 어떻게 결합 혹은 통합되는가에 대한 특정한 인지과정을 다루고 있다. 그 인지과정이 다름 아닌 '개념적 혼성 이론(conceptual blending theory)'으로, 이것은 각기 다른 개념적 구조들이 하나의 새로운 구조로 통합되는 방식을 특정한 인지과정을 통해 다루고 있다.

개념적 혼성은 의미구성 방식을 명시적으로 설명할 수 있는 최적의 이론이다. 의미가 구성된다는 것은 의미가 인간의 일반적인 인지능력의 산물임을 말한다. 개념적 혼성 이론에서 말하는 인지능력이란 바로 '개념적 혼성'이다. 즉 의미구성은 개념적 혼성의 결과로 발생한다는 것으로서, 이것을 표로 나타내면 다음과 같다.<sup>13)</sup>



<표 1> 혼성공간의 구조와 과정

먼저 <표 1>과 같이 두 입력공간<sub>1</sub> 과 입력공간<sub>2</sub> 사이는 '공간횡단 사상(cross mapping)'에 의해 서로 대응되는 두 공간의 개념 요소끼리 적절하게 연결된다. 이때, 각 입력공간의 요소들 모두가 사상(寫像)되는 것은 아니라는 점에서 사상이 부분적이라 할 수 있다. 다음으로 각 입력공간 사이에서 사상을 통해 대응된 개념들이 혼성공간에 선택적으로 투사(投射)되는데, 이러한 '선택적 투사(selective projection)'작용으로 혼성공간은 새로운 의미를 생성해 내는 창조의 공간이 된다. 다시 말해 두 입력공간에 근거하여 혼성공간이 만들어진다고 해서 개념적 혼성이 합성적인 연산과정이라고 말할 수 없으며, 혼성공간이 전적으로 입력공간들로 예측되는 것도 아니다. 오히려, 혼성공간은 독립적으로 이용 가능한 배경 및 문맥적 구조와 조화를 이루어 두 입력공간에 의해 동기를 부여받아 형성되는 공간이다. 즉 혼성공간에는 입력공간에 없는 구조가 형성될 수도

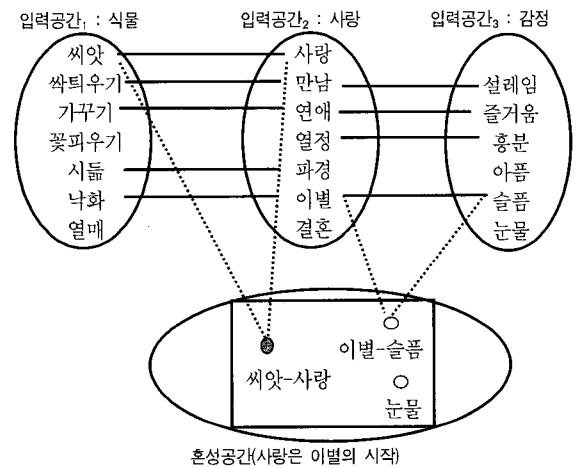
있다는 것이다. 따라서 혼성공간은 입력공간의 단순한 복사가 아니라 그 자체의 독자성을 가지고 있다. 또한 혼성공간이 가지고 있는 그 자체의 독자성은 '발현구조(혹은 창발구조 emergent structure)'로 실현되며(□), 네모 상자 안의 흰색 점은 혼성공간에서 새롭게 창조된 요소를 나타낸다. 이 때 각 입력공간에서 공통으로 일치된 개념들은 하나의 요소로 '융합(fusion)'되기도 하고(●), 독립적으로 작용하기도 하며, 입력공간에서 투사되지 않은 새로운 요소들이 형성되기도 한다(○). 개념적 혼성이 발현구조를 창조하는 방식은 다음과 같다.

혼성의 과정 : 입력공간 구축 → 혼성공간 형성 → 발현구조 창조<sup>14)</sup>  
 [인지 작용] (사상) (투사) (통합)

이처럼 개념적 혼성은 결국 발현구조를 만들기 위한 인지과정이라 할 수 있다. 여기서 주목할 것은 인지 작용이 단순히 언어와 관련된 문제만이 아니라 인간의 사고 과정과 관련된 문제로서 대상을 개념화하고 범주화하는 과정에서 의미를 부여하는 인지 기제(機制)로 파악되어야 한다.

### 3.2. 개념적 혼성이론의 의미구성 체계

앞서 살펴본 혼성이론에 입각해서 다음의 사례를 분석해 본다.



<표 2> '사랑은 눈물의 씨앗'의 개념적 혼성

예문은 '사랑'과 관련된 은유적 표현으로서 형식적으로 드러난 언어 표현에 따라 '사랑, 눈물, 씨앗'의 세 입력공간이 설정된다. <표 2>는 'X는 Y의 Z이다'의 구문체계로서, X와 Y가 동일한 개념 영역에 속하고 Z가 다른 개념 영역이면 혼성을 위한 입력공간은 둘이 되지만, X와 Y의 개념 영역이 다르면 입력공간은 세 가지가 된다. 구체적으로 말하면, 입력공간 1·2사이에서는 '사랑-씨앗'이 '개념 융합(concept fusion:●)'을 거쳐 혼성공간으로 투사되고, 입력공간<sub>3</sub>에서는 감정의 생리적 양상 중 하나인

12) 장윤규, 복합체 201-COMPOUND BODY, 간향미디어랩, 2005, p.20

13) G. Fauconnier, Mapping in thought and language, Cambridge: Cambridge University Press, 1997, p.150

14) 김동환, 개념적 혼성이론, 박이정, 2002, pp.62~65

‘눈물’이 혼성공간으로 투사된다. 그리고 혼성공간에서는 각 입력 공간으로부터 물려받은 개념을 통해 새로운 의미의 발현구조를 생성하게 되는데, ‘사랑-씨앗’은 행위의 매개체로서 ‘눈물’은 그 행위에 대한 슬픈 감정 반응의 결과로 이해된다. 이처럼 몇 개의 입력공간이 작용하는가에 대한 여부에 따라 혼성의 작용 방식은 다양하고 복잡해진다. 다시 말해 어떠한 부분적 사상과 선택적 투사를 하느냐에 따라 발현구조는 여러 양상으로 조합될 수 있다. 이상에서 논의한 바와 같이, 은유의 기제로 표현되는 구문의 의미는 사실상 은유뿐 만 아니라 환유(metonymy)<sup>15)</sup>의 토대와 함께 발생하는 개념적인 통합과정으로 파악할 수 있다. 이러한 통합의 인지 과정은 사상과 투사의 인지 작용을 포함하는 혼성 작용에 의해 개념적인 망으로 구성된다.<sup>16)</sup>

위와 같은 분석방법은 인지언어학에서 가장 주목을 받아 온 연구대상인 ‘은유(metaphor)<sup>17)</sup>’를 수사적 장치의 일부이거나 일상의 언어 표현에서 이탈된 표현으로 간주하여, 은유의 의미화 과정에 있어서 혼성이론의 적용을 통해 혼성작용이 가지는 의의를 제시하고자 하는 것이다. 이렇게 은유는 의미 변환의 핵심을 구성하며 시적 언어의 존재 자체를 결정하는 문체라고 할 수 있다. 어쨌든 은유는 두 가지 이상의 코드를 충돌시키는 방법으로서 새로운 시니피에(signifié)를 창출하는 수단으로 간주될 수 있다. 위에서와 같이 ‘사랑-씨앗’은 상호 아무런 관련이 없거나 논리적으로 양립할 수 없는 두 가지 코드의 요소들에서 각각의 환유적 요소들을 서로 양립시켜 그것들의 융합을 통해 결합 자체를 새롭게 인식 및 해석하게 만든다. 이것이 건축언어에서는 단일하고 고정된 의미의 매개체에서 벗어나 새로운 관계에 열려있는 하나의 병치적 텍스트로 파악된다.<sup>18)</sup> 물론 은유적 메시지의 수신자는 작가가 이런 결합을 감행한 이유를 물을 것이다. 부연하자면 현대 미학을 이해하려는 대부분의 이론과 비평들은 언어학적 방법에서 출발하며 특히 시적 현상을 분석하는 데는 은유의 문제를 가장 핵심적으로 다루고 있다. 그렇다면 은유의 개념적 혼성에

관해 파악된 메커니즘을 통해 지금부터는 이런 은유가 혼성 디자인에서는 어떠한 위치를 차지하는지를 알아보도록 할 것이다.

### 3.3. 의미구성체로서의 혼성

유니크한 작품을 만들고자하는 현대 디자이너들의 강박증을 고려하면 혼성적 표현 기법은 궁극적으로는 은유를 창출하려는 시도로 일축될 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 혼성 디자인은 하나의 은유가 아니라 다수의 은유를 사용하는 디자인을 추구하여 기존의 건축 디자인과의 차별화를 추구한다. 그것은 보다 더 열린 작품을 만들기 위해 다층적이고 그렇기 때문에 다의성을 창출하는 다양한 은유를 혼합시키는 경향이 있다는 말이다. 그 결과 혼성 디자인은 다양한 은유로 구성되는 알레고리(allegory)<sup>19)</sup>로 규명될 수 있는 것이다. 어쨌든 안토니아데스가 말하듯이 “은유는 한 건물이 갖고 있는 정체성(identity)으로서 고유성(authenticity)에 관한 새로운 개념들을 이끌어내는데 큰 도움을 줄 수 있다”<sup>20)</sup>는 것이다. 결국 은유의 중요성을 인정하고 혼성 디자인의 미적 이데올로기를 더 정확히 이해하기 위해서는 건축 언어의 외적 코드 채용과 건축 언어의 하위 코드의 채용을 구분해야 할 것이다. 그러나 이런 구분 또한 방법론적 구분일 뿐, 본질적인 것은 될 수 없다는 점을 미리 밝혀두어야 할 것이다. 사실 이런 코드의 채용은 혼합적으로 혹은 무작위적으로 콜라주되고 있기 때문이다. <오려 붙이기>라는 콜라주의 본래 의미가 그렇듯이 이 표현 기법은 전혀 관계가 없어 보이는 무언가를 혼합시킴으로써 예상은 뒤엎는 의미 충돌을 일으키는 기법이다. 일반적으로 콜라주의 대상은 이미 잘 알려진 코드의 요소로서 노골적인 채용 방법이라는 사실을 고려하면 병치법 또는 모순 형용법에 매우 근접한 은유로 간주될 수 있을 것이다. 결국 이러한 표현 양식이 중요한 역할을 하게 된 것은 현대의 사상적 상황이 전체보다 부분이 우선하고, 이성적인 사고보다는 오히려 부분간의 이질적인 조합이 앞서고 있음을 뜻한다.

이처럼 혼성 디자인은 다중적 코드의 요소들 간의 혼합된 방식으로 표현된다. 어쨌든 문제의 핵심은 다중적 코드의 융합에 의한 추상적 체계인 은유적 표현에 그 초점이 맞추어질 수 있다는 것이다. 다시 말해 혼성 디자인의 의미적 측면에서 건축 언어, 즉 건축 구성 요소간의 관계가 일의적인 관계로부터 다의적 관계로 발전하여, 건축 요소의 관계는 끊임없이 산종(散種)하는 임의적 결속을 나타내는데 이것은 건축에 대한 열린 해석을 유도하는 수사적 기법인 은유로 귀착된다는 것이다.

19) 알레고리의 사전적 정의는 ‘다르게 말한다’라는 것으로 어원은 그리스어 *alleon*, 라틴어로는 *alienum*, 즉 *diversum*(상이함)에서 나온 것으로 주제에 관해서 두 가지의 의미가 작용하게 된다는 뜻이다. 표면적인 의미와 이면적인 의미를 가지는 유형이 그것이다. 그러므로 그것은 두 가지의 수준에서 읽히고 이해되며 해석될 수 있는 것을 말한다.

20) Anthony C. Antoniadis, *Poetics of Architecture-Theory of Design*, 건축시학, 김경준 역, 도서출판 국제, 1994, p.30

15) 환유는 이름을 바꾼다는 뜻을 가진 라틴어 ‘*metonymia*’와 그리스어의 ‘*metōnumia*’에서 유래된 ‘*미토노미아(Metonymie)*’라는 어원을 가지며, 한 대상을 그것과 인접한 관계에 있는 다른 대상으로 ‘대체(displacement)’해서 후자로 인해 전자를 인식할 수 있도록 하는 것을 의미한다.

16) 이종열, 혼성에 의한 은유적 의미의 인지과정, 담화와 인지, 제9권 1호, 2002, pp.116~119

17) 은유의 어원은 그리스어의 *meta*(beyond or over)와 *pherein*(to bring, bear or carry)의 합성어로부터 유래한다. 처음에는 단지 짐을 이 장소에서 저 장소로 옮기는 것을 뜻하였으나, 플라톤에 이르러 은유는 한 언어의 의미를 다른 언어로 빗대어 말하는 것을 뜻하게 되었다. William L. Reese, *Dictionary of Philosophy and Religion: Humanities Press* 1996, p.475

18) 바르트(R. Barthes)에 의하면 ‘작품’은 은유로, 그리고 ‘텍스트’는 환유로 이해된다. 즉 작품은 단일하고도 안정된 의미를 드러내는 기호체계이며, 고정된 의미로 환원될 수 없는 무한한 기호들의 짜임인 텍스트는 기호들의 다각적·물리적인 성격에 의해 무한한 의미생산이 가능한 열린 공간이다. R. Barthes, *Pleasure of the Text*, 텍스트의 즐거움, 김희영 역, 동문선, 1997, pp.8~9

이와 같이 은유와 환유의 관계 속에서 '의미소통 가능성'과 '새로운 논리의 등장 가능성'이라는 속성을 통해 혼성 디자인의 표현특성을 제시하고자 한다.

#### 4. 의미구성체로서 혼성 디자인의 표현 특성

현대사회를 정보화의 시대, 즉 디지털 시대라고 명명하는 것은 디지털 테크놀로지가 이미 '기술'이 아닌 문화가 되었음을 의미한다. 디지털 시대에는 이미지라는 표현의 원질(原質)이 디지털 서사로 등장하고 그것은 '양방향성(상호텍스트성intertextuality)'과 '하이퍼텍스트(hypertext)'의 성향으로 나타나며 이 두 가지 특징은 디지털 이전 문화와 비교했을 때 혁명적인 변화를 가져왔다. 먼저 '상호텍스트성'은 단선의 의미전달인 '일방향성'과 대비되며, '하이퍼텍스트'는 텍스트의 '독립성(혹은 완결성)'과 대비되는 것으로 요약된다. 따라서 디지털 문화는 양방향적 소통과 상호연관된 텍스트의 그물망을 통해 거대한 유기체로 탄생된다는 것을 뜻한다. 그렇다면 혼성 디자인에서 상호텍스트성과 하이퍼텍스트가 어떠한 표현기법으로 나타나며 그것이 내포하는 의미적 구성은 무엇인지에 대해 알아보도록 한다.

##### 4.1. 상호텍스트성으로서의 접근

우리는 3장에서 혼성체의 구성과정이 두 입력공간의 부분적 사상과 선택적 투사에 의해 형성된 것이라는 것을 확인한 바 있다. 그렇다면 건축에 있어서의 혼성 작용은 공간적·시간적·장르적 관점에서 그 대상과 소재의 코드 융합과 부분적인 변이의 작용으로 이루어진다고 할 수 있다. 다시 말해 건축 구문론을 이탈하면서 공간자체를 새롭게 설정하는 것은 코드의 이탈 내지는 복합코드의 사용에 근거하는 것으로서, 이런 식의 디자인 컨셉은 상호텍스트성을 반영하는 동시에, 한편의 은유적인 시적 건축언어를 만들어내는 것이다.

상호텍스트성을 정의한 크리스테바(J. Kristeva)는 “모든 텍스트는 다른 텍스트의 흡수와 변형”으로 이루어진 것이라고 말한다. 이러한 개념에서 텍스트는 새로운 의미를 창출하고 그것을 읽는 독자들로 하여금 새로운 의미작용에 참여하게 한다는 것이다. 그러므로 모든 텍스트는 그 자체로 완결된 닫힌 단일성의 세계가 아니라 다른 무수한 텍스트의 흡수이고 그에 의한 변형이라 할 수 있다.

현실 공간과 가상 공간의 혼합이라고 할 수 있는 <그림 4>는 '사다리'라는 물리적 실체가 두 영역을 연결해주고 있다. 여기서 사다리는 인터랙티브(interactive)한 요소로



<그림 4> ARS ELECTRONICA 2005, HYBRID-Living in Paradox

서 중요한 상징성을 내포한다. 폐쇄성과 연결성의 접점으로서의 사다리는 실제 공간 속에서 사실은 허상의 개념적인 상징적 존재로 인식되고 있다. 따라서 전체 이미지는 흡사 연극무대와도 같은 연출적 기법으로 표현된다. 이처럼 가시적 현상과 인식적 의미 사이에서 발생하는 역설(paradox)은 스스로의 해체와 재구성의 수단으로써 복잡한 수사적 표현으로 사용되고 있다.

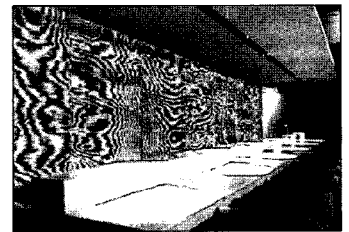
이렇듯 실내공간에서 공간 형태를 구성함에 있어 구성적 측면의 대표적인 기법인 병치는 상호텍스트성을 표현하는 형태구성 어휘라고 할 수 있다. 즉, 병치라는 개념은 의도적인 우연을 표현하기 위해서 사용하는데 실내공간에서는 이질적 재료와 형태, 오브제, 시간, 지역, 장르적 요소들의 병치로 나타난다. 이러한 병치의 수법은 각각의 구성요소들이 대응(사상)하여 혼성체로 결합(투사)되는 것이라 할 수 있으며 투사적인 공간 안에서는 은유가 존재하게 된다.



<그림 5> 和(Wa) - 동양적 요소의 은유적 표현

멀티 컬처 바(Multi-Culture Bar)로 지칭되는 「和(Wa)」는 동·서양이 그리고 자연과 인공이 혼성적으로 표현되는 예로서, 서양문화(bar)를 동양

적인 공간에 담아내고 있다. 또한 전통적 요소로서 연꽃이 새겨진 부처의 손 모양과 두 겹의 전통 발이 만들어내는 환상적인 벽면은 다른 질감, 다른 색깔으로 표현되는 의외성을 지니고 있다. 이렇듯 하이테크한 인공적 소재가 자연적인 공간과 결합되는 공간의 은유적인 표현기법은 몽환적이고 복합적인 감각으로 유도해내고 있다.



<그림 6> 和(Wa) - 자연적 이미지의 오브제, 2001

다음의 사례는 영종도 인천 국제공항 인근에 위치한 레스토랑 「CRUISE」로 이곳은 바다와 배의 컨셉트를 표방한 공간이다. 공간 내에 실제 배 모양의 조형물과 등대 모양의 조명을 설치하여 색다른 공간감을 조성하고 있다. 그리고 모든 디자인적 요소들이 영화(타이타닉)의 허구적 이미지를 조형적 소재로 사용하여 수신자와의 교감을 유도하고 있다. 이 작품에서 은유적 표현은 세 가지 코드 요소(도상적 코드-배, 등대 / 건축적 코드-CRUISE / 영화적 코드-타이타닉)에서 투사된 혼성적 공간으로 나타나고 있으며 그것들의 융합 자체를 새롭게 인식 및 해석하게 만든다. 이처럼 은유는 여러 가지 코



<그림 7> 「CRUISE」- 코드 융합에 의한 은유적 표현

드의 충돌로 인한 새로운 시니피에를 창출하는 수단이 되고 있으며, 그 결과 상호텍스트성이 두드러지게 나타나게 된다.

## 4.2. 하이퍼텍스트로서의 접근

하이퍼텍스트<sup>21)</sup>의 기초는 정보의 단위와 은유적 환경의 생성 간의 상호연관이며, 은유적 환경 속에 상호연관이 위치한다. 결과적으로 사용자는 자발적이고 비순차적인 방법을 갖게 된다. 사용자는 이미 만들어진 과정을 따라갈 수도 있고, 자신만의 새로운 길을 택할 수도 있다. 달리 말하면, 하이퍼텍스트는 소설가가 자신의 의미체계에 자료를 더하고 동시에 독자로 하여금 스스로의 이야기를 만들어나가도록 가능성을 열어 놓는 것과 같다.<sup>22)</sup>

건축에서 복합적인 은유화의 단계는 알레고리로써, 유동적이고 은유적이며 열려있는 건축, 조절과 정보의 체계 속으로 움직이는 다중 매체성(multimediality)을 존중하고 또 이에 완전히 동화하는 건축을 상상할 수 있을 뿐만 아니라, 다른 은유를 생성하고 또 생성되도록 야기할 수 있는 성능을 갖춘 건축을 말한다.

하이퍼텍스트는 구조상 위계가 없음으로 선후(先後), 혹은 필연성의 관계가 없는 이질적인 요소들을 연결하는데, 이런 상호 이질적인 흐름의 연결은 혼돈이 아닌, 이전과는 전혀 다른 새로운 질서로서의 연결을 의미한다. 하이퍼텍스트적 개념으로서 혼성적 공간의 경향은 각각의 공간이 상호텍스트적 내지는 리좀(Rhizome)적 성격을 가지면서 수직적 위계질서에 의해서가 아니라 수평적 다양성에 의해 결합된다고 할 수 있다. 그리고 이러한 혼성적 공간은 상호 연관된 텍스트의 그물망을 통해서 전혀 다른 유기체를 형성하게 된다.

이런 관점에서 본다면, 필립 스타크(P. Starck)의 <Restaurant Felix>는 영역의 관습적 구분을 벗어나 他장르와의 연계로 홀의 전체적인 분위기는 연극무대를 연상시키는 극적인 분위기로 연출되고 있다.



<그림 8> Philippe Starck, 「Restaurant Felix」, Peninsula Hotel, New York, 1994

구체적으로 말하자면 각 장르와 실내공간의 혼성은 구조적 요소와의 결합으로 두드러

지는데, 그 표현 방식은 a)구조적 요소의 조소화, b)구조적 요소의 오브제화, c)구조적 요소의 기계 장치화, d)빛의 벽·조명의 구조적 요소화, e)공간의 순수 미술 작품화, f)각종 장치에 의한 정보의 시각화로 나타난다.<sup>23)</sup> 다음으로, 전시형의 <툴립 Tool Pub>은 실험정신이 내재된 Installation으로써 건축 구성 요소의 장식적 오브제화와 테크놀로지와 결합된 믹스트 미디어(Mixed Media), 인터 미디어(Intermedia)의 사용 등 시·공간적 상황 속에서 복합적 은유의 알레고리를 선보이고 있다. 이 혼성적 공간에서 유리, 거울, 스틸, 반사되는 각종 재료의 사용은 보다 구체적인 허구의 실현물로 작용하고



<그림 9> 전시형, 「툴립TOOL PUB」, 2001

있다. bar에 설치된 상부의 프레임을 흐르는 디지털 문자, 거울과 유리에 반사되는 내부의 또 다른 허상, 벽면에 부딪히는 비디오 아트물, 노출 콘크리트의 파사드는 엇갈리는 수평선들로 이루어지고, 내부 바닥 하부에 부착된 거울과 스틸 프레임, 유리는 시각적으로 또 다른 바닥을 만든다. 이러한 전체의 분산된 시선들은 바로 가상적 환상을 시각화한 것이다. 여기서 실내 구성요소(디지털 문자, 조명, 오브제)는 서로 간에 접속점을 공유하며 상호보완적으로 작용하도록 공간 내에 삽입되어 있다. 이처럼 고정된 것이 아무 것도 없고 상호작용에 의해 조각이 가능한 복합적 공간이 하이퍼텍스트적 공간이라 할 수 있다.

한편, 하이퍼텍스트에서 접두사 hyper가 가리키듯이 상위, 초대형 텍스트를 의미한다면 그것의 특징은 사용자에 따라 새로운 텍스트를 생성해 내는 추상적 거대 체계라고 할 수 있다. 따라서 하이퍼텍스트적 개념으로서의 복합건물은 각각의 공간이 상호텍스트적인 성격을 가지면서 수직적 위계질서에 의해서가 아니라 수평적 다양성에 의해 결합되고 있다. 결국 링크(link)된 공간들로부터 만들어진 거대체계의 공간은 다른 차원에 속하는 형태로 표현된다는 것이다. 이와 같이 하이퍼텍스트적인 복합건물은 하나의 은유보다는 다수의 은유에 근거하며 궁극적으로는 일종의 알레고리를 구성하기에 이른다.

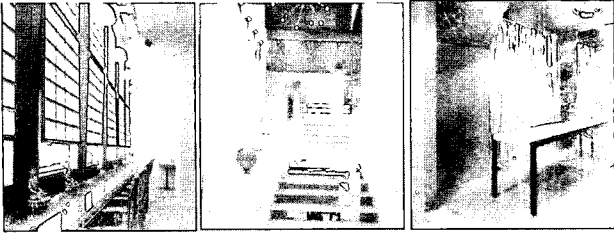
그 하나의 예로, 토탈 컨셉 스토어인 「空」은 그 한 글자에 비워짐과 채워짐이 공존하는 공간으로 패션, 문화, 디자인, 아트 이 모든 것이 한 자리에 모음으로써 의·식·주를 포함하는 복합공간의 가능성을 제시하고 있다. 1층은 식(食)의 개념을 포함한 「2nd Asia」라는 이름의 bar로, 홍콩의 전통적인 이미지를 담아내고 있으며, 2층은 주(住)의 공간으로 디자인 용품과 인테리어 제품을 전시, 판매하고 3층은 의(衣)의 의미를 담아 패션 제품들을 판매하고 있다.

23)정수영, 현대 실내디자인에서의 탈장르적 개념과 표현기법에 관한 연구, 홍익대학교 석론, 1997, p.61

21)하이퍼텍스트의 언어학적 정의는 조직화된(또는 구조화된) 텍스트이다. 하이퍼텍스트 안에 들어가는 텍스트는 매듭(node)이라고 불리는 정보 단위들 안에서 나누어지는데 이 매듭은 적은 양의 정보를 가질 수도 있지만 그것은 완전한 자료일 수도 있다. 이 때 텍스트의 두 토막이 링크로 함께 연결될 수도 있으며 링크의 출발점과 목적지는 하나의 매듭 안에서 한 단어 또는 문장일 수 있다는 것이다. 미록 하이퍼텍스트의 여러 부분에 이르는 방법은 수도 없이 만지만 독자는 이러한 링크를 따르면서 하나의 자료를 읽을 수 있다. R. E. Ascher, The Encyclopedia of Language and Linguistics, Pergamon Press, 1984, p.1623

22)Luigi Prestinenza Puglisi, Hyper Architecture, 하이퍼건축, 박부미·서정연 역, 이집, 2001, p.108

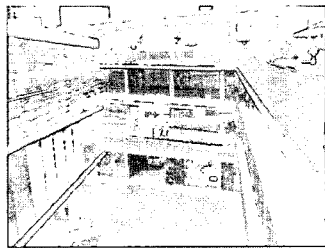




<그림 10> 『空』 1F, 2F, 3F, 2000

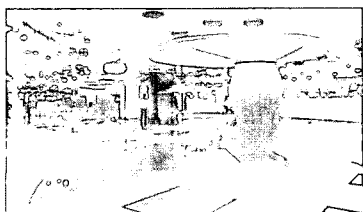
이 복합공간은 상호텍스트적 실내공간의 집합체로 각기 다른 기능과 디자인의 공간이 서로 얽혀져 있으며 이것은 과편화된 조각들의 모임으로써 서로 긴밀히 연계되어 '空'이라는 비선형적인 유기체를 만들어내고 있다. 이렇듯 고정된 것이 아무것도 없고 상호작용에 의해 조각이 가능한 복합공간은 다양한 공간들의 복합적인 은유이자 결과적으로는 알레고리에 입각한 다차원적 텍스트를 형성하고 있다는 점이 무엇보다 중요하다. 이러한 성격을 표방하는 또 다른 사례로는 인사동에 위치한 「쌈지길」을 들 수 있다. 건물이면서 '길'이란 이름을 붙인 것에서부터 은유적 표현이 깃들여 있다. 지상 4F과 지하2F 건물에 각

종 공예품 및 기념품 업체, 문화 상품점, 갤러리, 이벤트 무대 등이 들어서 있는 이곳은 수평적으로 연결되어 있는 다양한 길 대신에 수직적으로 길의 외연(外延)을 넓히고자 했다. 문화혼성체인 이 공간은 '과거와 현재'의 감수성을 각각의 공간에서 건물의 물리적 의미에서부터 개별 상품이 환기시키는 정서적 의미까지 구조화했다. 각기 다른 개념(혹은 기능)의 공간들이 공존하는 방식은 계단과 벽, 그리고 내부공간의 컨셉트를 통해서 계획되고 있는데 이것은 공간적 레벨을 제한하는 것과 동시에 시각적인 혼란을 느끼게 한다. 또한 각 공간마다 쓰인 재료와 색감, 그리고 디자인은 전혀 어울릴 것 같지 않지만 각 공간은 마치 오브제처럼 인식되어 풍성한 공간이 되고 있다.



<그림 11> 최문규 & Gabriel Kroiz, 「쌈지길」, 2004

그 외에, 최첨단의 멀티플렉스(Multiplex)의 건물로서 관객에게 복합적 오락의 선택을 제공하는 복합화된 엔터테인먼트 종합시설의 사례를 보도록 하자. 『테크노마트』와 『코엑스몰』은 쇼핑 외에 레스토랑, 게임센터는 물론 영화관까지 놀이와 문화공간이 유기적으로 연계되어 있는 곳으로, 이 멀티플렉스



<그림 12> 『코엑스몰』, 2000

는 하이퍼텍스트적인 건축적 요소로서 에스컬레이터라는 링크를 통해 거대한 매듭을 형성한다. 각 매장들은 각기 다른 판매 시설과 디자인적 형태를 나타

내고 있는데 어떠한 공통적인 요소도 없지만 거대 추상체계를 이루고 있다. 건축공간에서의 알레고리는 모든 양식적 범주화를 초월하여 객관적 자연주의를 가장 주관적인 표현주의로, 또는 확고한 사실주의를 가장 초현실주의적으로 전환시키는 능력을 가지고 있다. 알레고리에서 이미지들의 조합은 하나의 수수께끼인 그림문서인 것으로 미학적인 경계를 넘나드는 종합적인 성격을 가진다. 알레고리는 새로운 이미지를 창조하는 것이 아니라 이미지를 끌어 모으는 작업을 의미한다. 그 속에서 모아진 이미지는 다른 어떤 것으로 변화시키고 상실되거나 모호해질 수 있는 원래의 의미를 보존하지 않는다. 알레고리는 해석하기가 아니다.



<그림 13> 『테크노마트』, 1998

오히려 이미지에 또 다른 의미를 덧붙인다 라고 해야 한다.<sup>24)</sup> 이처럼 단일 공간이 아닌 복합공간은 상호 연관된 텍스트의 그물망을 통해서 전혀 다른 유기체를 형성하게 된다.

## 5. 결론

디자인은 총체성을 표현하려는 정보 전달 양식으로서, 모든 세기에 예술적 형태가 구조화되는 방식이 과학이나 당대의 문화가 현실을 바라보는 관점을 반영한다는 것은 자명한 사실이다. 이러한 측면에서 혼성 디자인은 기존의 완결되고 단일한 관점에서 규정된 위계질서를 위반하는 교리(Dogma)를 충실히 수행하고 있다. 다시 말해 과거처럼 확고하고 명확한 필연성을 추구하는 태도를 버리고 애매모호함과 불확정성을 선호하는 경향은 당연히 현대의 문화적 흐름을 그대로 반영한 것이라 할 수 있다.

혼성은 우리의 인지 작용에 있어서 가장 기본적이고 본질적인 작용으로서 언어 현상을 비롯한 다양한 인지 현상에 관습적으로 적용된다. 그리고 인지학적 관점에서 혼성의 메커니즘을 언어학과 디자인적 측면에서 작용하는 층위는 동일한 과정으로 이루어진다는 것을 알게 되었다. 구체적으로 말하면 언어학에서 사용되는 구문의 혼성이론은 입력공간의 부분적 사상과 선택적 투사의 혼합으로 은유라는 병치적 텍스트로 나타남을 보였다. 그리고 디자인에서는 건축 구문론(syntax)을 일탈하면서 공간자체를 새롭게 설정하는 - 코드의 이탈 내지는 복합코드의 사용 - 상호텍스트성과 필연성의 관계가 전혀 없는 이질적인 요소들을 연결하는 하이퍼텍스트적 표현으로 나타났다. 다시 말해 상호텍스트성은 코드의 융합과 차용으로 인한 은유적 표현이었고, 다른 하나는 하이퍼텍스트적인 공간으로서 여러 상

24) 박세훈, 알레고리, 경기대학교 석론, 2003, p.11

호텍스트성 공간의 은유적 표현들이 결합된 알레고리로 정리되었다. 언어의 구문법에서 단어들의 무작위적 선택과 혼성적 결합으로 인해 의미적으로 논리성이 결여된 것처럼 디자인에서도 탈장르화와 여러 코드의 융합은 다양한 해석을 낳게 만들었다. 이것은 결국 혼성 디자인이 형식에 관심을 집중시키는 시적 메시징을 나타내는 것이다. 궁극적으로 이런 혼성이론의 방법론을 디자인에 적용시킨 것은 공간 내·외부의 형태적 혹은 구조적 차원에서 비논리적으로 보이는 현상들을 의미 구성적 측면에서 파악하기 위함이었다. 이처럼 언어학에서 사용되는 혼성 이론의 방법론을 통해 우회적으로 접근한 것은 혼성 디자인의 의미구성을 정확하게 규정하기가 쉽지 않았기 때문이다. 물론 단순한 유비(類比)적 추론 또는 과감한 추정이라 반박할 수 있겠지만, 인지 언어학 이론의 범주적 도구가 디자인의 맥락에 삽입됨으로써 방법론적 혹은 해석학적으로 인식 전환에 영향을 미쳤음을 인정해야 할 것이다. 이와 같은 연구는 앞으로 계속 진행될 혼성 디자인의 의미론적 가치를 위상하기 위한 하나의 구축적인 발판이 될 수 있기를 기대해 본다.

## 참고문헌

1. 김용석, 깊이와 넓이 4막 16장, 휴머니스트, 2002
2. 김동환, 개념적 혼성이론, 박이정, 2002
3. 롤랑 바르트, 텍스트의 즐거움, 김희영 역, 동문선, 1997
4. 안토니 C. 안토니아테스, 건축시학, 김경준 역, 도서출판 국제, 1994
5. 에른스트 마이어, 이것이 생물학이다, 최재천 외 역, 몸과 마음, 2002
6. 장윤규, 복합체 201-COMPOUND BODY, 간향미디어랩, 2005
7. 자크 아탈리, 21세기 사진, 편혜원 역, 중앙 M&B, 1999
8. G. Fauconnier, Mappings in thought and language, Cambridge : Cambridge University Press, 1997
9. Luigi Prestinenza Puglisi, 하이퍼건축, 박부미·서정연 역, 이집, 2001
10. R. E. Ascher, The Encyclopedia of Language and Linguistics, Pergamon Press, 1984
11. S. Coulson, & T. Oakley, Blending basics, Cognitive Linguistics, 2000
12. Webster's third new international dictionary, Merrian Webster Inc, 1986, USA
13. 김정호, 현대 실내디자인의 혼성적 표현경향에 관한 연구, 건국대학교 석론, 2001
14. 박세훈, 알레고리, 경기대학교 석론, 2003
15. 정수영, 현대 실내디자인에서의 탈장르적 개념과 표현기법에 관한 연구, 홍익대학교 석론, 1997
16. 이종열, 혼성에 의한 은유적 의미의 인지과정, 담화와 인지. 제9권 1호, 2002
17. 정현, 경계의 미학 -모호함으로 풀어보는 현대 미술, 프랑스학 연구 vol 21, 2001

<접수 : 2006. 2. 27>