

시각적 부조화를 통한 로버트 벤추리 건축과 팝아트의 방법적 유사성에 관한 연구(1)

A Study about the Methodological Similarity of Robert Venturi's Works and American Pop Art in the Light of Visual Dissonance(1)

신 유 림*

Shin, Yoo-Rim

(이화여자대학교 건축학과 박사과정)

임 석 재

Yim, Seok-Jae

(이화여자대학교 건축학과 교수)

Abstract

This study aims to find methodical similarities between pop art and Robert Venturi's works. Pop art and Robert Venturi's works gave attention to periodical changes and wanted to communicate with the public. This study approaches a topic from psychological viewpoints, especially visual dissonance. The results are as follows:

1. Manufactured Products ; Commercial Ornaments → Character Changes in Experienced Stimulation
2. Daily Elements ; Traditional Elements(Classic) → Contextual Effect of Canonic Representation

In these cases, visual dissonance attracted a lot of public attention, and people would develop new meanings of objet. Pop art and Robert Venturi's works indicated value change in post-industrial society, therefore, this study can help to understand the correlation.

주제어 : 로버트 벤추리, 팝 아트, 시각적 부조화, 일상성, 소비

Keywords : Robert Venturi, Pop Art, Visual Dissonance, Dailiness, Consumption

1. 서 론

1-1. 연구의 배경

포스트모던(Post-Modern)¹⁾의 시작은 산업사회에서 탈산업사회로의 이전, 소비 사회의 대두, 상징적 교환의 상실, 새로운 소비의 발달 등과 그 맥락을 같이 한다. 미국은 제2차 세계대전 이후 유럽 중심의 미술을 대체하는 새로운 세력이 되었다. 대중문화의 영향을 받은 팝아트(Pop Art)는 범속한 소재들을 추구하고 고상한 예술과 저급한 예술을 구별하는 미술 개념에 도전했으며, 엘리

트주의자들의 반발을 불러 일으켰다. 팝아트는 대중의 미적 감수성을 저질화하고 상업주의적이라는 비판을 받고 있지만, 현대 산업사회의 혁신적인 자기 표현양식을 부인할 수는 없을 것이다.

팝아트와 거의 동시대에 일어난 1960년대의 포스트모더니즘 건축은 모더니즘의 엘리트주의에 반기를 들었다. 이들은 모더니즘의 지나친 기능 추구와 기계미의 추구에 반발하여 건축의 목적은 인간이 되어야 한다는 인본주의적 입장을 취한다. 또한 건물을 의미 전달의 매개체로 간주하여 건물 자체가 의미를 지닌다고 주장한다.²⁾ 모더니즘 건축에서 단절된 대중들과의 의미 소통성에 대해 재고하기 시작한 것이다.

* Corresponding Author : syrgeenie@gmail.com

1) 본고에서는 포스트모더니즘을 후기 자본주의 문화논리로 보는 제임슨의 정의에 따른다. 그는 포스트모더니즘과 같은 문화 변동을 '후기 소비자', '다국적 자본주의 사회'의 '심층논리를 표현하는 방식'으로 분석한다.

2) 황연숙, 「Robert Venturi와 Charles Moore의 작품을 통한 Post-Modernism의 공통적 특성에 관한 연구」, 부산여자대학교 논문집, 제39집, 1995, 471~495쪽

『건축의 복합성과 대립성』에서 벤추리는 예술에서 의미가 생기는 과정은 실제 이미지와 상상한 이미지를 병렬하는 데서 생기는 복합성과 대립성에 있다고 말했다. ‘물리적 사실과 그 심리적 반응의 접촉’이 예술의 원천이 되는 대립성이며, 실제에서도 의미의 복합성이나 그 결과로서의 모호함, 긴장 등이 회화에 꼭 있어야 할 특징이라는 것이다. 팝아트와 로버트 벤추리(Robert Venturi)의 건축 및 이론을 살펴보면 위의 경우처럼 실제 이미지와 상상한 이미지 간의 차이에서 의미를 발견하는 경우를 종종 발견할 수 있다. 이러한 의미의 도출 과정은 대중적으로 잘 알려진 형상에서 출발하는 경우가 대부분이며, 의미 도출의 주체가 건축가나 예술가가 아닌 감상자로 넘어가고 있다는 점에서 모더니즘과는 다른 의미를 갖는다.

1-2. 연구의 목적과 내용

벤추리의 건축에 대한 선행 연구들은 세 가지로 대별된다. 첫째, 벤추리 건물이 가지는 맥락주의(Contextualism)적 특성에 대한 분석이다. 여기에는 「컨텍스츄얼리즘에 대한 콜린 로우와 로버트 벤추리의 사유와 방법에 관한 연구」³⁾와 같이 건축 분야 내의 다른 이론이나 건축가와 비교하는 연구, *Contradictions and Complexities: Jane Jacobs's and Robert Venturi's Complexity Theories*⁴⁾와 같이 도시 계획, 사회학 등 다른 분야와 비교하여 맥락주의적 성격에 대해 논한 연구들이 있었다. 둘째, 벤추리 건축이 가지는 상징적(symbolism)적 의미나 그 도출 방식에 대해 분석한 연구로 「Robert Venturi의 Symbolism에 관한 연구」⁵⁾, 「ROBERT VENTURI의 建築的 象徵技法을 통한 새로운 建築設計方法에 關한 研究」⁶⁾ 등이 있었다. 셋째, 벤추리의 건축과 포스트모더니즘을 관련지은 연구에는 벤추리 건축의 포스트모더니즘적인 특징을 도출한 「포스트모더니즘과 로버트 벤추리에 관한 연구」⁷⁾, *Photorealism, Kitsch and Venturi*⁸⁾와 같이 포토

리얼리즘, 키치 등 특정 양식과 비교하는 연구들이 있었다. 이와 같은 선행연구들은 벤추리 건물과 이론의 속성 중 한 부분에 집중하여 분석한 것이 대부분이며, 팝아트와 벤추리 건축의 유사성에 대해 인지적 관점에서 다룬 논문은 없었다. 한편 예술 분야에서는 인지 과학과 예술의 연관성에 대해 *Aesthetic Experience and Different Typologies of Dissonance*⁹⁾와 같은 시각적인 인지 부조화에 대한 연구와 *Music Expectation by Cognitive Rule-Mapping*¹⁰⁾ 등 시각 이외의 분야에서 인지 부조화와 예술을 관련지은 선행 연구들이 존재하였다.

케네스 프램톤(Kenneth Framton) 등은 로버트 벤추리의 건축을 팝 건축(Pop Architecture)으로 분류한다. 이러한 분류는 벤추리의 건축이 1960년대 진행된 팝아트와 정황적으로나 방법상에 있어 유사성이 있다는 것을 시사한다. 따라서 1960년대라는 시대 상황에 의해 받아들여진 벤추리 건축의 특이성을 소비 사회와 대중이라는 시대적 특성, 나아가 팝아트와의 인지적 유사성을 통해 조명한다면 벤추리 건축이 팝적인 의미 형성 방식을 이해할 수 있을 것이다.

찰스 쟁크스(Charles Jencks)는 『포스트모더니즘이란 무엇인가(What is post-modernism)』에서 포스트모더니즘의 특징을 이중기호화(double-coding)로 정의하고, 모더니즘 건축이 실패한 원인을 실제 사용자와의 효과적인 의사소통 부재에서 찾는다. 그는 건축의 기호를 엘리트(elite)와 대중, 새로운 것과 옛것으로 짝을 짓고, 이를 통해 포스트모던 건축의 의미로 다양한 계층과의 소통성을 제시한다. 이는 팝아트와 로버트 벤추리 건축 모두에서 시도된 것으로, 이들은 기존의 것을 새롭게 제시하고 엘리트와 대중 사이에서 고민하며, 이전까지 배제되었던 대중과의 소통을 추구했다. 따라서 팝아트와 로버트 벤추리 건축은 쟁크스가 말하는 포스트모더니즘적 소통성의 획득이라는 의미도 내포한다. 본고에서는 팝아트와 로버트 벤추리의 건축 및 이론이 사용하고 있는 자극과 그것의 변화로 인한 시각 부조화에 주목하고, 심리학 이론을 통해 팝아트와 벤추리가 가지는 기법적 유사성과

3) 권형표, 전유창, 구영민, 「컨텍스츄얼리즘에 대한 콜린 로우와 로버트 벤추리의 사유와 방법에 관한 연구」, 대한건축학회 학술발표대회 논문집 - 계획계/구조계, Vol.19, No.2, 1999, 379~384쪽

4) Peter L. Laurence, *Contradictions and Complexities: Jane Jacobs's and Robert Venturi's Complexity Theories*, *Journal of Architectural Education*, Vol.59, No.3, 2006, pp.49~60

5) 나환선, 「Robert Venturi의 Symbolism에 관한 연구」, 경희대학교 석사학위 청구논문, 1984

6) 소인호, 「ROBERT VENTURI의 建築的 象徵技法을 통한 새로운 建築設計方法에 關한 研究」, 수원대학교 석사학위 청구논문, 1997

7) 박석현, 「포스트 모더니즘과 로버트 벤추리에 관한 연구」, 産業科學論文集, Vol.7 No.2, 1999, 79~86쪽

8) Jean-Claude Lebensztejn, Kate Cooper, *Photorealism, Kitsch and Venturi*, *SubStance*, Vol.10, No.2, Issue 31, 1981, pp.75~104

9) Andrea Weltzl-Fairchild, Colette Dufresne-Tassé, Lise Dubé, *Aesthetic Experience and Different Typologies of Dissonance*, *Visual Arts Research*, Vol.23, No.1, 1997, pp.158~167

10) Eugene Narmour, *Music Expectation by Cognitive Rule-Mapping*, *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, Vol. 17, No. 3, 2000, pp.329~398

2. 선택적 집중과 시각적 부조화

2-1. 시각의 선택적 집중

인간의 시각인지는 일반적으로 세 단계를 따른다. 첫째 단계는 모양, 형태, 윤곽, 대비, 움직임에 대한 기본적인 분석을 수반한다. 눈의 말초 신경계는 원자극(primitive stimulus)을 감지하고, 전기화학적 신호로 변환하여 시각 피질로 전달한다. 이 단계에서 시각 재인과 상위 처리가 일어난다. 두 번째 단계에서 원정보는 기본적인 형태로 체재화 된다. 이는 기본 형태(fundamental form)의 근거가 되며, 이전의 학습이나 경험의 관여 없이 지각된다. 세 번째 단계에서 기본 형태는 장기기억(long-term memory; LTM)에 저장된 지식과의 연합을 통해 의미를 부여받는다.¹¹⁾ 이때 두뇌는 유입된 시각적 인상에 정보를 첨가하여, 자극의 의미를 풍부하게 하며, 이를 복원(redintegration) 과정이라 한다. 여기서 사람들은 대상을



Fig.1 Deutsch&Deutsch - the Attention Model

의도했던 대로 보며, 지식이 없다면 의미는 상실된다.

인간은 한정된 뇌의 용량으로 모두 처리할 수 없을 양의 자극에 노출되므로 뇌는 효과적인 인지 처리를 위해 다음의 과정을 겪는다. 도이치와 도이치((Deutsch&Deutsch)가 제안한 <Fig.1>의 모형에 따르면 이러한 주의의 병목 현상은 형태가 인식된 다음에 일어난다. 주의를 받지 못한 정보가 제대로 인식되지 않는 이유는 지각이나 인지 자체의 문제가 아니라 선별성 기억의 문제라는 것이다. 선별성 기억은 정보가 인식된 후 일어나기 때문에 이들의 모형을 흔히 후기-선별 모형(late-selection model)이라 한다.¹²⁾

선택적 주의(selective attention) 과정에서 사람은 그

장면의 많은 물체를 중 몇몇에 주목하고, 나머지를 무시한다. <Fig.1>에서처럼 자극은 모두 인식되지만 중요하지 않다면 곧바로 망각된다. 중요한 것은 인지와 주의(attention)로, 이때 주의를 제한된 정보 처리 용량을 가진 인간이 세상에 효율적으로 적응하기 위해 진화적으로 발전시킨 중요한 지각 과정이다. 인간의 시각적 주의 집중은 의도, 흥미, 기존 지식, 무의식적 동기, 맥락 등이 주도한다. 흥미를 끄는 세부 특징이 탐지되면 대상이 중심외에 초점을 맺도록 눈이나 머리를 움직임으로써 모든 주의를 그 대상에 기울일 수 있으며, 그를 통해 자세한 관찰이 가능하다. 일반적으로 말하는 선택적 주의를 관심의 대상에 자발적으로 주의하는 것으로, 이를 유지하기 위해서는 심적 노력(mental effort)¹³⁾이 필요하다. 락 등의 실험은(Rock et al, 1992) 집단화나 형-배경 체제화, 형태 파악 등에 주의를 주어져야 이러한 현상들이 발생함을 보여주었다.

2-2. 시각적 부조화

1950년대 미국의 리언 페스팅어(Leon Festinger)가 제안한 인지부조화(Cognitive Dissonance) 이론은 균형이론과 인지 과학을 바탕으로 발전하였다. 이 이론은 사람들에게 질서와 일관성에 관한 욕구가 있고 신념이나 행동이 서로 갈등할 때 긴장 상태가 생긴다는 전제에 기초한다. 사람은 자신과 관련된 인지적 믿음, 지각, 태도 및 행위, 환경 사이에 조화와 일관성을 유지하려는 동기를 가진다는 것이다.¹⁴⁾ 비일관성이 해소될 때까지 사람은 지속적인 혐오적 추동 상태로, 일관성을 추구하기 위한 심리적 과정을 경험한다.

인지부조화가 발생하는 기본적인 원인은 다음과 같다. 첫째, 새로운 사상이나 새로운 정보를 습득했을 때 기존 지식, 의견, 행동에 관한 인지와 그것들 사이에서 적어도 일시적으로는 부조화가 발생한다. 둘째, 전혀 예상하지 않은 새로운 사건이 발생하거나 상황에 대한 정보가 없을 때도 부조화는 발생한다. 즉, 현실 세계에서 상황을 완전히 통제하는 것이 불가능하기 때문에 사람의 행동이나 의견은 항상 모순의 소지를 가지고 있다는 것이다.¹⁵⁾

이 중 시각적 부조화(visual dissonance)는 인지 부조

11) Robert L. Solso, 『시각심리학』, 1판, 시그마프레스, 서울, 2003, 81~84쪽

12) Stephen K. Reed, 『인지심리학: 이론과 적용』, 7판, 시그마프레스, 서울, 2006, 70~72쪽

13) 심적 노력(mental effort)은 일반적으로 '신경 쓰다'로 표현되는 긴장감을 말한다.

14) 이수진, 「인지부조화 감소반응과 시각언어의 상관관계 : 이동통신 TV CM을 중심으로」, 홍익대학교 석사학위 청구논문, 2003, 18쪽

15) Leon Festinger, 『사회심리학서설 : 인지불협화이론』, 1판, 선일문화사, 서울, 1987, 15~16쪽

화 가운데서도 볼 것이라 예상하는 것과 실제 보는 것 사이의 불일치를 경험할 때 일어나는 심리적 갈등상태로 정의된다. 사람의 눈은 성격과 인지 구조(지식 시스템)에 근거한 기대를 가지고 대상을 바라본다. 기대가 충족되지 못할 경우 관찰자는 자신의 긴장을 해소하려 시도하거나 그 대상을 포기하고 다른 것에 주의를 기울인다. 예상치 않은 시각 형태를 만들어내는 기법은 현대 미술가들도 광범위하게 사용하며,¹⁶⁾ 사람들이 보는 것과 기대하는 것을 조화시키려는 과정에서 주의를 기울여 더 많은 지적인 노력을 투과하게 만든다.¹⁷⁾ 시각적 부조화를 감소시키기 위해 사람들은 기본적으로 (1) 부조화를 일으키는 요인들의 중요성을 낮추는 것, (2) 그 요인들을 재해석 하는 것, (3) 부조화 요인을 변화시키는 것의 세 가지 수단을 사용한다.¹⁸⁾ 부조화로 인한 불안감과 긴장감과 같은 부정적인 감정들은 관람객들이 작품의 기원을 판단하게 하고, 예술가의 동기를 추론하게 하여 긴장을 해소하기 위한 창의적 반응을 유발한다.¹⁹⁾

이 과정에서 판단의 기준으로 작용하는 것이 규범적 표상(canonic representation)이다. 규범적 표상은 확인 편파(confirmation bias)²⁰⁾에 작용한다. 일반적으로 사람은 사물을 자주 접할 경우 그에 대한 호의가 높아진다. Robert B. Zajonc 등은 낯선 선(線), 단어, 낯선 사람도 자주 보게 되면 그것을 선호하며, 그에 대해 긍정적으로 반응한다고 발견했다.²¹⁾ 익숙한 사물의 경우 사람은 그

16) 샤비냐크(Raymond Savigna)의 비주얼 스캔들(Visual Scandal)도 이의 일종으로 형태의 변형과 모순된 공간을 구성하여 시각적 충격과 착각을 유발한다. 이러한 이중적 이미지는 기존의 인지와 갈등을 일으키기 때문에 주의를 집중하게 되고 기억에도 유지할 수 있는 파지력으로 연결된다.

17) 모든 새로운 예술이나 건축 경향이 시각적 부조화를 의도하는 것은 아니다. 일례로 팝아트의 영향을 받아 일상의 것을 오브제로 반영하였던 극사실주의(hyper-realism)의 경우, 작가의 코멘트 없이 현상을 있는 그대로 반영했으며, 르네상스(Renaissance) 미술의 경우에도 원근법 등의 과학적 차원을 통해 가시적인 세계를 예술에 반영하였다. 그러나 팝아트를 비롯한 초현실주의(surrealism), 큐비즘(cubism) 등은 오브제를 표현함에 있어 시각적 부조화 효과를 이용했다. 그 중에서도 팝아트와 로버트 벤추리 건축은 시각적 부조화를 방편으로 대중과의 소통성을 증가시키고, 시대적 특성을 반영하였기에 시각적 부조화를 통해 둘의 성격을 비교하고자 한다.

18) Robert L. Solso, 『시각심리학』, 1판, 시그마프레스, 서울, 2003, 131~133쪽

19) Andrea Weltzl-Fairchild, Colette Dufresne-Tassé, Lise Dubé, Aesthetic Experience and Different Typologies of Dissonance, Visual Arts Research, Vol.23, No.1, 1997, pp.158~167

20) 편파(bias)는 관찰자가 특정한 반응을 하는데 사용하는 기준으로, 확인편파는 인지적 절약 욕구의 일종이다.

21) Robert B. Zajonc, Attitudinal Effects of Mere Exposure, Journal of Personality and Social Psychology, Vol 9, 2, Pt.2, 1968, pp.1~27

개념 또는 유목을 가장 잘 표상하는 기억인 규범적 표상을 형성하며, 본보기(exemplar)라고 부르는 범주 사례들의 경험을 통해 형성한다.

시각 인지 과정에서 사람들은 친숙함이 클수록 더 큰 시각 부조화를 일으킨다. 안드레아 웰즐-페어칠드 등 (Andrea Weltzl-Fairchild et al, 1997)의 연구에 의하면 사람들이 예술을 관람하는 과정에서 겪게 되는 시각적 부조화의 종류는 첫째, 기존의 지식, 예술과의 부조화, 둘째, 관람자의 기대와 예술의 차이에서 오는 부조화, 셋째, 표현 대상 내부의 불일치 등 예술 그 자체에서 오는 부조화, 넷째, 관람자의 특별한 개인적인 취향에서 오는 부조화, 마지막으로 예상이 불가능한 부조화가 있다. 팝아트와 벤추리의 건축에서는 이 중 첫 번째에서 세 번째까지의 자극 자체에서 오는 시각적 부조화가 주로 제시되었다.²²⁾

3. 팝아트

3-1. 익숙한 자극의 변화

마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 ‘레디메이드(ready-made)’는 예술 작품 및 박물관, 학회 등 권위에 대한 도전이었다. 팝은 뒤샹의 레디메이드와 마찬가지로 현실을 재창조하는 것이 아니라 현실에 존재하는 사물을 선택하여 대상으로 삼는다. 팝아트 작가들이 보여주는 현실은 인간과 그들을 둘러싼 환경의 통합에서 나오며, 유통되고 있는 오브제의 일상성을 회화의 소재로 끌어들이며 회화의 영역을 확장시킨 것이다.²³⁾ 팝아트 작가의 예술을 정당화시키는 것은 자신의 행위를 통해 자신을 둘러싼 문화와 환경의 논리를 받아들이는데 있다.

앤디 워홀은 코카콜라, 마릴린 먼로, 체 게바라 등 소비문화 혹은 소비되는 인물의 이미지를 예술의 대상으로 삼았다. 그는 소비자의 입장에서 대상을 바라보며, 예술을 현실과 동일한 차원으로 제공했다. ‘미국적인 산업-생활’을 들여옴으로써 감상자는 작품에서 소외되지 않는 최소한의 소통 조건을 확보한다. 1960년대의 무계급성(classlessness)은 이미지에 불과했지만, 팝은 그 무계급성을 예술에 적용시켰다. 워홀이 대량 생산된 소비재인 캠벨수프 캔을 작품에 가져옴으로써 수프캔은 하나의 예술작품이 되었다. 그는 일상생활에서 접하기 때문에 시

22) 네 번째와 다섯 번째의 경우 관람자 개인의 특성에 크게 좌우되기 때문에 건축가나 예술가가 계획 과정에서 의도했다고 보기 힘들다.

23) 김성규, 「팝아트에 표현된 오브제의 조형적 특성에 관한 연구」, 기초조형학연구, Vol.7 No.1, 2006, 39~47쪽

ISSN 1588-1142(Print)

각각 인식의 대상이 되지 못하는 사물들을 재인식하도록 한다. 워홀은 작품의 대상인 소비재들을 자신의 작업실에서 대량 생산하였으며, 정밀하게 캔버스에 옮겨진 대상은 캔버스 안에 들어간다는 점에서 사물의 변화를 관람객에게 직접적으로 느끼게 했다.



Fig.2 Andy Warhol, <Campbell's Soup>, 1965



Fig.3 Claes Oldenburg, <Hamburger>, 1962

클래스 올덴버그의 오브제도 햄버거, 잔디 깎는 기계, 물동이 등 일상적으로 사용하는 상품들을 그 대상으로 한다. 오브제들은 크기, 재료, 질감 등에 있어 원래의 대상과는 전혀 다른 특징을 가진다. 예를 들어 형질과 석고를 이용하여 거대한 햄버거를 만든다든지, 원래의 스케일에서 벗어난 숟가락이나 가위를 제시함으로써 사람들의 주의를 끌며 나아가 그 차별성으로 인해 오브제와 대상의 관련성에 대해 재인식하게 만든다.

이처럼 예술은 생산과 재생산에 개입하여 “비록 일상적이고 진부한 현실이라도, 모든 것이 예술이라는 기호 아래 존재하는 상징(token)으로 인해 발생하고 미학적이 된다.”²⁴⁾ 팝아트에서 사용되는 소재들은 현실에 존재하는 사물이며, 이를 반복 혹은 확대 재생산하여 새로운 가치를 부여한다. 일상적인 소재들은 친숙도가 높아 대중들이 그것을 예술로 보는 것을 방해한다. 관람객들은 실물과 동일하게 묘사되거나 특성을 잘 드러내도록 단순화한 형태를 보고, 그 부류의 대표성을 통해 기존 자극과의 차이를 인지하게 된다. 이때 소재는 소비 사회의 현실을 적극적으로 수용하고 있기 때문에 역으로 대중은 자신이 가지고 있던 ‘예술’의 개념과 소재의 의미를 재인식한다. 이로 인해 일상의 소재들은 미학적인 가치를 얻는다. 관람객들이 익숙한 자극을 예술로 인식하는 것의 시초는 작가가 부가한 색채의 변화, 병렬 방식의 변화, 재료의 변화 등을 재인식하여 심리학적인 보안을 가하는 과정에서 일어난다. 일상적 사물이 예술적 가치를 가지 않는다고 생각하기 때문에 시각적 차이를 통해 작가

의 의도를 유추하는 과정에서 예술에 대한 대중의 적극적인 해석을 유도할 수 있으며, 그로 인해 예술의 인식 기준이 대중으로 돌아간다고 할 수 있다.

3-2. 맥락의 변경

상황이 가지는 맥락을 변경시키는 소재는 일상적 삶의 단편을 예술적 맥락으로 가져온다는 점에서 삶 그 자체의 예술화라고도 볼 수 있었다. 앤디 워홀은 이러한 현대의 구체화된 생활에 대해 “모든 사람들은 비슷하게 보이고, 비슷하게 행동하며, 우리는 점차 더 그렇게 되어가고 있다. 나는 모든 사람이 기계가 되어야 한다고 본다. 나는 모든 사람이 서로를 좋아해야 한다고 생각한다. 그것이 팝아트의 의미가 아닌가? 그것은 사물을 좋아하는 것이다.”²⁵⁾ 서로 유사한 생활양식과 환경을 가지게 된 삶에 대해 칭찬한 바 있다. 그는 일반적인 삶의 경험을 가져옴으로써 그 가치를 재평가하였으며, 그것은 이전 예술에서 배제되었던 소재들의 도입을 의미했다.

앤디 워홀은 ‘기계적’ 처리로 미국인이 가진 삶의 단편을 강력하게 제시하였다. 그의 <재난> 연작은 원색 모노톤의 색상을 배경으로 자동차 사고, 인종 폭동 등 신문이나 잡지의 사진을 제시했다. 사람들은 신문이나 잡지 그 자체에도 쉽게 시선을 주지만, 예술적 상황에 가져옴으로써 매스컴의 잇따른 보도로 익숙해진 자극을 강화 받는다. 조지 시겔(George Segal)은 앤디 워홀보다 더 분명한 일상의 한 장면을 작품으로 제시했다. 그의 작품들은 급속 냉동된 해프닝의 한 장면처럼 작동하며, 인간이 가지고 있는 무한한 제스처를 통해 주제를 부여한다. 관람객들은 전시실에서 전혀 예상치 못한 자신이나 주변의 일상적인 장면과 마주한다.

로이 리히텐슈타인은 만화에서 빌려온 스타일로 사물을 확대시켜 그린다. 그의 작품은 만화의 맥락에서는 의미를 가지지만, 하나의 장면만을 강조하여 나타나기 때문에 같은 장면에서도 의미는 더 이상 동일하지 않다. 연속성에서의 의미를 가지고 있던 개별 장면이 확대되어 하나의 이미지로 탄생함으로써 기존의 맥락을 백지화하는 동시에 그 장면은 일반화되고, 단순화된다. 화면은 원전에서 자유로우면서도 원전을 지시한다. 리히텐슈타인은 재조합을 위해 그림을 그리며, 따라서 가능한 최소한의 변화만 주기 위해 노력한다고 한 바 있다.²⁶⁾ 즉, 그는 만

24) Mike Featherstone, 『포스트모더니즘과 소비문화』, 1판, 현대미술사, 서울, 1999, 111쪽

25) John Russel, Suzi Gablik, Pop Art Redefined, 1st ed., Praeger, New York, 1969, p.116

26) Hal Foster 외, Art since 1900 vol.2, 1st ed., Thames&Hudson, New York, 2004, p.445

화 그 자체를 자신의 이미지화하여 제시하며, 그의 작가 정신은 관객들이 발견하는 멈춰진 화면을 통해서만 소통된다.



Fig.4 George Segal, <the Diner>, 1964-1966

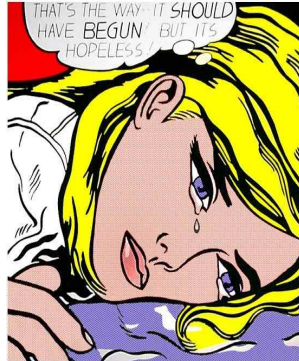


Fig.5 Roy Lichtenstein, <Hopeless>, 1963

이때의 소재는 익숙한 상황일지라도 이질감을 준다. 예술가는 상황에서 시간적 요소와 맥락적 요소, 연속적 요소(sequence)를 모두 박탈하여 하나의 장면만을 제공한다. 원래 대상이 속해 있던 맥락에서는 전체의 이미지를 통해 나타나는 연속적 의미 이상이 아니었던 개체는 새로운 맥락으로 옮겨지면서 그 의미가 극대화된다. 관객들은 형태적 요소를 유추하여 자신이 가지고 있는 유사한 상황 정보와 장기 기억을 연결하고, 비교한다. 이 과정에서 경험했거나 유사한 장면을 본 적이 있다고 느끼는 소재는 더더욱 대중의 기억에 의존하여 해석될 수밖에 없다.

크립페트릭은 『수행적 심리학 연구』에서 이와 관련하여 “인간은 특정한 유형의 자극을 복합적인 통합 과정을 거쳐 과거의 경험과 연결시킨다. 이와 같은 추정이라는 통합 과정이 없다면 특수한 감각 현상은 일어날 수 없을 것이다. 여기에서 얻게 되는 지각은 상황 그 자체의 절대적 드러남이 아니라, 본질적으로는 과거의 경험에 기초한 개연성의 드러남이나 그러한 경험으로부터 예측할 수 있는 것이다.”고 쓰고 있다.²⁷⁾ 이처럼 사람들이 규범적 표상을 통해 형태나 의미에 대해 충분히 이해하고 있다고 생각하는 장면은 자신의 기억과의 투영을 통해 새로운 의미가 부여된다. 즉, 예술가는 소재를 관객들의 고정관념을 넘어서는 예술적 맥락에 가져옴으로써 원래의 맥락에서 지나치게 쉬운 소재에 대한 주의를 급증시키는 동시에 확대된 의미를 관찰자 스스로 깨닫는 방식에 착안한다고 볼 수 있다.

27) Umberto Eco, 『열린 예술작품』, 2판, 새물결, 서울, 2006, 150~155쪽

3-3. 소결

이상에서 살펴본 팝아트가 시도한 의미부여 방법을 정리하면 다음과 같다. 소비재와 일상적 상황 소재라는 팝아트의 오브제는 대상을 복제하고 상태를 변화시키거나 완전히 새로운 맥락에 구성함으로써 발현된다. 익숙한 자극은 이미지의 친숙성을 통해 변화된 상태를 인식하게 되고, 상황 소재는 맥락과 결부되어 의미가 존재하기 때문에 맥락의 삭제가 이질성을 야기하면서 시각 부조화를 겪게 된다. 이때 나타나는 시각적 부조화는 불일치를 감소시키려는 추동으로 관람자들이 새로운 의미를 형성하게 한다.

Tab.1 The Objet of Pop Art and it's Ascription of Meaning

Objet	Pop Art	
	Expression	Psychological Interpretation
Consumer Goods	<ul style="list-style-type: none"> · Reproduction of Objet · Altered States(Color, Size etc.) 	Experienced Stimulation → Familiarity → New Understanding → Visual Dissonance (Individual Character Changes) → New Meaning
Daily Materials of Situation	<ul style="list-style-type: none"> · the Advent in new Context (Cutting off from Space-Time) 	C a n o n i c Representation → Differences → New Understanding → Visual Dissonance (Contextual Effect) → New Meaning

4. 로버트 벤추리의 건축

4-1. 건축이론

(1) 익숙한 자극의 변화

건물의 외형이 표상하는 의미와 건물 내부 조직의 상관관계에 대한 고민은 지속적으로 있어왔다. 둘 사이의 일치를 시도하는 흐름인, 건축을 위한 건축이자 건축의 유일한 목적을 건축 그 자체에 두는 건축 지상주의와 건축의 외형적 부분을 내부 조직과 분리하여 조형성을 강조하는 조형주의가 대표적 예라 할 수 있다. 로버트 벤추리는 조형주의 계열에서도 표피의 표현성에 주목하여 1960년대 팝 개념을 건물의 입면에 투입하고, 당대 건축의 전형을 오리(Duck)와 장식된 가건물(Decorated Shed)로 구별하였다. 그가 오리라고 부르는 룡아일랜드의 오리 같은 토속적인 형태의 미적 가치는 장식성, 도상학적인 표면, 실용적 기호에 있다. 장식된 가건물의 경우는 표현이 아닌 의미를 추구한다. 오리는 전체 장식과

ISSN 1588-1142(Print)

구조가 일치된 형태로, 자신의 기능을 투영한다. 그러나 장식된 헛간의 장식은 건물의 구조로 기능하는 것이 아니라, 자동차 속도에 맞추어진 일종의 상징이다. 이러한 건물들은 20세기 전반 간과되었던 건축의 커뮤니케이션 기능을 나타낸다. 오리와 같은 형태는 난해하지 않은 상징을 통해 대중들에게 익숙한 자극을 제공하여, 인지 처리의 신속성을 돕는다. 이와 같은 형태적 상징은 친숙감을 느끼게 하며, 사람들이 건물의 정보를 쉽게 파악하도록 한다. 이러한 상징이 사용된 건축에서는 의미 전달을 위해 독창성보다는 전통적으로 공유된 가치가 유리하다.

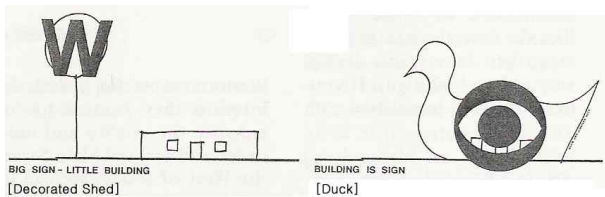


Fig.6 Decorated Shed - Duck

또한 벤추리는 장식적 요소가 강한 상업 환경의 가치를 받아들여, 장식의 적용으로 인해 발생하는 장소성의 의미를 중시했다. 벤추리 뿐 아니라 많은 포스트모던 건축가들이 도로표지, 포스터, 간판 등과 같은 대중적 상업 장식을 도입하여 엘리트예술과 대중예술 간의 격차를 해소시키고자 했다. 벤추리의 소비적 입면은 대중에 의해 발생하는 건축, 문화, 대중 간의 관계에 의한 능동적 양식이라 할 수 있다. 여기서 사용된 대중적 상업 양식은 소비 생활에 기반하고 있어, 구조와 별개로 존재하는 장식은 공유하는 문화적 상징성을 얻는다.

벤추리에 의하면 진부한 것들에서 통찰력을 얻는 것은 흔한 일이다. 미술은 종종 민속 예술(folk art)을 따랐으며, 17세기 낭만주의 건축가들도 관습적 토착 건축을 이용했다는 것이다. 그는 예술가가 새로운 것을 창조하는 것은 오래되거나 이미 존재하는 것에서 선택함을 의미하며, 팝아티스트들도 이를 배웠다고 주장한다. 벤추리는 이런 전통이 건축에서는 고속도로 스케일에 존재하는 상업적 건축에 나타난다고 보고, 팝아트와의 유사성을 찾는다.²⁸⁾

벤추리는 길가의 절충주의 양식의 상업적 기호들에 대해 ‘커뮤니케이션 건축’이라고 그 가치를 언급했다.²⁹⁾ 이

는 도시 내에서 공간이 가지는 의미 획득의 과정이 공간 그 자체로서의 의미보다는 기호학적(Semiotics) 접근을 통한 커뮤니케이션을 통해 이루어진다는데 의미를 두는 것이다. 결국 이런 기호들은 그 자체로서 도시와 상징적 관계를 맺으며, 건축으로 서술할 수 없는 부분을 상징으로 보완함으로써 완전한 공간을 추구한다. 즉, 벤추리는 근대 건축에서 소외되었던 상징의 개념을 건축에 적용시켜 건축에 문화적 요소를 도입한다.

그는 장식적 표면을 옹호하면서 1982년, “원초적 지역성”이라는 이름하에 야만적 혹은 원초적 감수성에 대해 논한 바 있다. 그의 설명에 따르면 원초적 예술에서 나타나는 표면의 패턴이 양식의 근본을 구성한다. 그에게 장식은 상징적이며, 공동체 의식을 전달하는 수단이다. 벤추리의 의도는 건물 앞 도로를 지나는 차량과 보행자들이 이러한 각인이나 인상을 시각적으로 인식하도록 하는 것이었다.³⁰⁾

벤추리에 있어서의 소비적 입면은 기호의 조작으로 시작된다. 근원적으로 포함하고 있는 시각적 패턴 혹은 일상적 정보는 상업적 기호들에 대한 친숙성을 증가시킨다. 익숙한 형태들의 확대 혹은 축소로 인한 시각적 부조화가 일어나면서 사람들은 그 자극에 대해 더 주의를 기울이게 되고, 인지적 효과가 나타난다. 건물의 전면을 차지하는 광고판도 실질적으로는 선전을 목적으로 상태가 변화된, 새로운 상징성과 목적을 지닌다. 대중은 아무리 익숙한 형태의 사물이나 텍스트였을지라도 그 가시적인 속성으로 인해 주목하고, 기존에 알고 있던 자극과 비교하여 새로운 의미를 생성한다. 그러나 여기서 전제되는 것은 건물의 표면에 적용된 상징이 문화적으로 공유되었으며, 그 변형으로 일시적인 시각적 부조화를 발생시켜 주목성을 높여야 한다는 점이다. 일차적으로 시각적 부조화를 겪은 익숙한 자극들은 그 뒷면에 자리하는 건축과 상호 작용을 하여, 자신의 의미를 건축 요소에까지 전이하게 된다.

(2) 맥락의 변경

벤추리는 상징성이 건축의 본질이라 주장한다.³¹⁾ 건축가의 창조성은 새로운 형태의 창조보다 이전에 존재했던 상징들을 이용함으로써 가능하다는 것이다. 자극의 수용 과정에서 의미와 형태를 분리할 수는 없다. 대뇌의 활동

28) Robert Venturi, Steven Izenour, Denise Scott Brown, *Learning from Las Vegas*, 1st ed., MIT Press, Cambridge, 1977, p.6

29) Robert Venturi, Steven Izenour, Denise Scott Brown, *Learning from Las Vegas*, 1st ed., MIT Press, Cambridge, 1977, p.8

30) David Leatherbarrow, Mohsen Mostafavi, 『표면으로 읽는 건축』, 1판, 동녘, 과주, 2009, 127~130쪽

31) Robert Venturi, Steven Izenour, Denise Scott Brown, *Learning from Las Vegas*, 1st ed., MIT Press, Cambridge, 1977, p.131

중 그것과 관련된 작용인자는 기억이다. 감정 이입이건 사인의 인지건 간에 그것은 학습에 의해 얻는 반응이며 고유한 문화적 경험의 결과이다. 무엇을 안다는 것과 외부 현실로부터 의미를 추출한다는 것, 이 두 가지 회로는 서로 보충하는 것이며, 모든 예술 작품을 지각하고 만드는 데 다양한 수준에서 작동한다.³²⁾

벤추리는 팝아트의 일상성의 가치를 대중의 기억으로 해석하여 자신의 건축에 적용한다. 이때의 일상성은 반복 속에서 차이를 야기한다. 그는 일상적인 사물을 그 상황에서 떼어놓고 전혀 다른 상황에 배치할 때 그 사물의 일상성이 박탈되며, 제시된 상황도 일상적인 일체의 성격을 잃는다고 보았다. 이 순간 일상적인 것이 일상적인 것으로 파악되지 않는다는 것이다. 벤추리에게 있어 고전은 팝아트의 레디메이드³³⁾와 같은 작용을 한다. 즉, 이때의 고전은 전혀 다른 맥락에 배치되며, 그로 인해 맥락이 박탈되어 원래의 성격을 잃고 전혀 다른 상황에서 새로운 의미를 가지게 된다는 것이다. 이는 근대 건축에서 배제되었던 상징을 역사적 인용을 통해 재도입시켜 건축에 문화적 의미를 부여한 것이라 볼 수도 있다. 다만 이때의 고전적 기성품은 고전이라는 '시간'적 의미를 포함한다는 점에서 익숙한 자극보다는 맥락을 가지고 있던 상황적 변경으로 보는 것이 더 적합하다.

그는 건축에서는 관습적인 요소도 혁신적 발전의 한 단계를 표현하기도 하며, 그러한 요소가 용법이나 표현을 바꿈으로써 원래의 의미와 새로운 의미를 함께 내포할 수 있다고 보았다. 그것은 연상 작용을 통해 환기되는 모호하고 오래된 의미와 구조, 프로그램 상의 변형, 새로운 기능과 새로운 콘텍스트에서 생기는 새로운 의미의 조합에서 얻어지는 결과이다.³⁴⁾ 건축가는 부분을 조직함으로써 의미를 발생하도록 하는 모체로서 문맥을 창출하며, 관습적인 부분을 비관습적으로 조성함으로써 새로운 의미를 산출할 수도 있다. 관습을 비관습적으로 쓰거나 자주 보지 않은 방법으로 합성하여 문맥에 변화를 가져올 수도 있다. 익숙하지 않은 문맥에서는 익숙했던

자극도 감각적으로 새롭게 보이기도 하기 때문이다.³⁵⁾

벤추리는 대중들에게 풍부한 의미와 상징성을 나타내기 위해 고전적인 모티브를 도입하여 건물을 이중코드화했다. 이때의 고전적 모티브는 본래 가지고 있던 시간과 상황적 맥락에서 유리되어 비관습적이고 익숙하지 않은 방법으로 조합된다. 또한 고전의 순수형태가 아니라 현대적 요소를 병치한다. 고전주의와의 차이점은 그가 가져오는 고전이 맥락을 잃고 장식적으로 사용되며, 심지어는 섞여서 나타나기도 한다는 것이다. 그의 기호(sign)나 상징은 의사 전달을 목적으로 한다. 따라서 기본이 되는 전제는 약속된 규칙이 존재한다는 것으로, 이러한 약속된 규칙은 동일문화 속에서 대중들이 공유하는 기억 속의 가로(街路)가 가진 고전 양식에 의해 실현된다.

5. 사례 분석

5-1. 익숙한 자극의 변화

벤추리의 대표작인 길드 하우스(Guild House)는 대중적이고 일상적인 가치를 유지한다. 길드하우스는 평범한 벽돌 건물로, 알루미늄 창틀을 가지며, 발코니는 간단한 콘크리트 구조로 축조되었다. 벤추리는 출입구 위에 광고처럼 붙인 'GUILD HOUSE'라는 이름이 그 단어 자체를 통해 의미를 외연한다고 말한다. 이는 사회 사업체로서의 권위를 보여주는 동시에 상업주의를 내포하며, 입구라는 의미를 포함한다. 사람들이 상업 건물에서 공유하는 입구의 가치를 전혀 다른 건물 유형에 적용한 것이다.³⁶⁾ 입구의 간판이 가지는 공유된 상징성을 통해 사람들은 이 건물이 집(House)이라고 생각하게 되어 자신이 기존에 가지고 있던 집의 이미지와 전체의 이미지를 비교한다. 기존의 인식 과정에서 간판이 달린 건물은 주거 유형이 아니었기 때문에 간판과 집이라는 개념은 대중이 그 의미 차이에 주목하여 건물을 주의 깊게 살피게 되는 계기를 제공한다.

한편 출입구의 화장암 기둥이 끝에 마리아상 대신 TV 안테나를 놓아, 더 이상 종교가 아닌 매스미디어가 생활의 중심임을 보여준다. 이때 건물의 의미는 앞을 지나가는 사람들이 가지고 있는 상식을 통해 차이를 발견함으로써 가능하며, 발견하지 않더라도 텍스트로 인한 인상을 받음으로써 시작된다. 또한 창문을 전체적인 건물의

32) Robert Venturi, 『건축의 복잡성과 대립성』, 1판, 동녘, 파주, 2004, 19쪽

33) 뒤샹의 레디메이드에 의한 반예술 작업은 예술 속으로 일상성이 투입된 것을 대표적으로 보여주는 예이다. 그러나 장 누벨은 건축에는 '자동-건축'이 없기에 뒤샹과 등가치한 것이 존재할 수 없다고 보았으며, 이러한 한계에 부딪히고자 노력한 것을 포스트모더니티의 출발점으로 삼는다. 벤추리는 가능한 가장 의미 없는 장소에 가장 단순한 건물을 세워 건축의 영웅적 행위에 대해 조롱했다. 따라서 이것은 다다이즘 혁명을 희미하게 응용하였다고 볼 수도 있을 것이다.

34) Robert Venturi, 『건축의 복잡성과 대립성』, 1판, 동녘, 파주, 2004, 84쪽

35) Robert Venturi, 『건축의 복잡성과 대립성』, 1판, 동녘, 파주, 2004, 96쪽

36) Robert Venturi, Steven Izenour, Denise Scott Brown, Learning from Las Vegas, 1st ed., MIT Press, Cambridge, 1977, p.101

ISSN 1588-1142(Print)

비례보다 예외적으로 크게 만들어 규모를 바꿈으로써 긴장감을 형성한다. 즉, 길드 하우스는 익숙한 자극을 가지고 그 차이를 통해 새로운 의미 형성을 가능하게 한다는 점에서 입면에서 대중적인 주목성을 획득했다고 할 수 있다.



Fig.7 Guild House

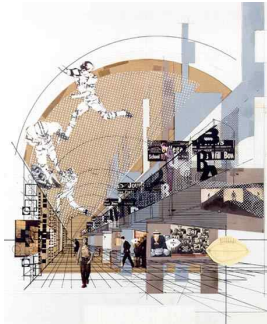


Fig.8 National Football Hall of Fame

벤처리는 내셔널 풋볼 명예의 전당(National Football Hall of Fame, 1967) 계획안을 커뮤니케이션 건축의 좋은 예라 본다. 광고판 내부는 기독교 바실리카 예배당처럼 되어 있으며, 한쪽에만 조각상들을 설치하여 운동선수를 성인처럼 기념하는 스포츠의 신전과 같은 건물로 기획하였다. 이 건물의 입면은 광고판으로 주변인들의 이목을 끌며, 후면과는 괴리감을 보인다. 동시에 예배당의 입면 대신 광고판을 넣음으로써 대중과의 소통을 시도한다. 이런 통합의 개념은 주 입면의 벽(Billboard)을 중심으로 기호로서의 건축과 공간으로서의 건축이 변증법적 대립과 갈등 속에서 재현되고 있다고 볼 수 있다. 스포츠 선수의 모습을 노출시키는 것은 단순히 그 선수를 보여주려는 의도가 아니라 선수나 광고 이미지를 해석하여 건물의 성격을 상징적으로 규정짓는다.

이론적 분석에서도 이러한 그의 생각은 드러난다. 『라스베가스의 교훈(Learning from Las Vegas)』에서 그는 간판에 대해 언급했다. 그는 간판이 건축보다 더 중요하다고 주장하면서, 뒤의 건물은 조그마한 필요일 뿐이라고 본다. 더 나아가 그는 때로는 건물이 간판이라 주장한다. 햄버거 형태의 레스토랑은 조각적 상징이자 건축의 거주 공간이다.³⁷⁾ 서부 상점의 파사드도 상점의 중요성을 전달하고 가로 특질과 통합성을 향상시키기 위해 인테리어보다 더 크고 더 높았다. 이러한 파사드는 중심 가로(Main Street)의 질서와 스케일을 따르는데, 이러한 질서는 전문가에 의해 지배되거나 가시적인 규칙

37) 예로 바로크 돔은 공간적 구축일 뿐 아니라 상징적 성격을 가지고 있었다. 돔은 도시적 환경(setting)을 지배하고 상징적 메시지를 전달하기 위해 스케일 면에서 내부보다 외부가 더 크고, 높았다.

성을 가지지도 않는다. 이는 변화하고 병치된 질서의 다양성을 선택하고 해석하기 위해 작용한다. 따라서 벤추리는 라스베가스의 스트립을 건축적 커뮤니케이션 현상으로 보게 된다.³⁸⁾



Fig.9 Las Vegas Strips

현대 도시가 욕망을 부추기는 공간이라는 점에서 이런 소비적 입면은 소비적 욕망, 나아가 일상적인 삶과 밀접하게 닿아있다. 친숙함은 사람들의 시선을 끄는 요소이며, 그의 표피나 라스베가스의 과장된 표피에서 드러나는 익숙한 자극의 변이는 새로운 의미 형성 과정을 진행한다. 사람들은 기존에 자신이 가지고 있는 장기 기억을 통해 현재의 입면이 주는 이미지 개념과 비교하고, 그 건물의 의미를 유추하는 과정을 거친다. 그러나 TV나 간판 등의 소비 생활의 단면을 나타내는 표피를 도입함으로써 벤추리는 RTKL Associates Inc. 등 소비문화를 부추기기 위해 욕망을 부추기는 건축 양식과도 밀접한 관련을 갖는다. 표피에 제시된 익숙한 자극이 이미 소비문화의 상징성을 가지고 있으며, 사람들이 그에 주목함으로써 그 건물이 가진 기능적 의미를 인식하기 때문이다. 익숙한 자극이 건물과 대중의 커뮤니케이션 가능성을 증가시키기는 하지만, 공유된 자극일수록 의미 소통 가능성이 증가하고 건축가가 대중의 의미 작용을 완전히 통제할 수 없기에 생기는 부작용이라 할 수 있다.

5-2. 맥락의 변경

체스트넛 힐 주택(Residence in Chestnut Hill, 1961)은 문, 창, 굴뚝, 박공으로 된 통속적인 정면 파사드를 통해 일반적인 주거의 이미지를 표출했다.

그는 이 집에서 “큰 스케일을 지닌 작은 집”을 의도했으며, 과장된 스케일을 사용하여 집의 균형을 이루고자

38) Kate Nesbitt, 『건축이론 : 1965-1995(II)』, 1판, 시공문화사, 서울, 2007, 164~173쪽

하였다. 즉, 작은 규모의 주택에 분절된 페디먼트나 아치를 사용하여 파사드를 강조함으로써 시각적 중요성을 느끼게 하는 동시에 전체의 외관에 통일성을 느끼게 하였다. 한편 그는 파사드 형태에 과거의 양식을 절충하여 새로운 자신의 건축 언어로 표현하였다. 그는 로마에 있는 미켈란젤로의 포르타피아와 마제르에 있는 팔라디오, 알렉산드로 빅토리아의 빌라 바바로 천사의 방의 뒷벽에서 힌트를 얻었다. 이 주택에서 벤추리는 여러 가지 고전 요소를 가져와 표현한다. 각각의 요소는 기존의 상황과 유리되어 장식적으로 사용된다. 또한 그 자체로서 스케일이 맞지 않는 어색한 느낌을 주어 시각적 불일치를 증가시켰으며, 나아가 조합된 건물의 맥락에서 고전 요소를 재해석하게 한다.



Fig.10 Residence in Chestnut Hill

앨런 메모리얼 미술관(Allen Memorial Art Museum, 1973-1977) 증축에서 벤추리는 1920년대 건물에 새로운 건물을 부착시킨다. 원래 건물 재료를 그대로 살린 채 전체적으로 무늬를 장식해 대비와 유사를 통해 두 건물 간의 조화를 이끌어 내었으며, 후면에는 이오니아식 기둥(Ionic Column)이 아닌 풍자적 기둥(Ironic Column)을 통해 역사를 참조했다.³⁹⁾ 벤추리의 풍자적 기둥이 의미를 가지는 것은 그가 만들어낸 건물의 요소에 이오니아식 기둥이 어울리지 않기 때문이다. 지나치게 과장된 형태로 시선을 끈 풍자적 기둥은 선택적 주의를 거쳐 배경으로 시선을 확장했을 때 맥락과의 부조화로 인해 건축가의 의도를 생각해보게 만들며, 동시에 자신이 가진 이오니아식 기둥에 대한 기억을 되짚어 보도록 한다.

그의 절충주의 주택들(Eclectic houses)에서는 동일한 건물(pavilion)이 서로 다른 입면을 가진다. 각각의 입면은 다양한 양식적 상징이 나타난다. 이 중 도리스 신전(Doric Temple)은 2002년 지어지기도 했다.⁴⁰⁾ 이때의 고전 모티브는 단순한 모방이나 재현이 아니었다. 미국

의 메인(Maine) 주의 풍경을 배경으로 하여 도리스식 신전의 왜곡되고, 과장된 형태가 입면으로 드러났다. 메인 주의 풍경에는 어울린다고 하나, 입면들은 도시 전체의 맥락에서는 신전을 표상하는 형태로, 대중들에게는 새로운 요소이다. 따라서 실제 지어진다면 신전의 입면이 가지던 원래의 맥락을 삭제하고, 그 의미 대신 새로운 맥락에 맞는 의미를 형성할 것이다. 또한 관람객이 고전에 대해 알면 알수록 이 입면에 대해 더 큰 시각적 부조화를 일으켜 그 건물에 집중하고, 더 세밀한 의미를 창출해내는 효과를 가질 수 있다.



Fig.11 Allen Memorial Art Museum, Ironic Column

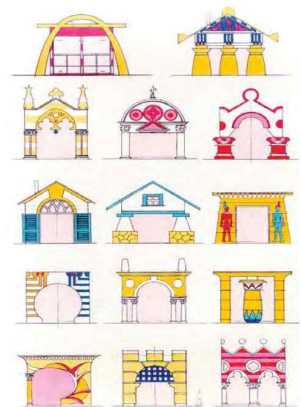


Fig.12 Eclectic houses

벤추리는 당시 유럽적 건축에서 나타난 고전주의적 규범에 따른 변형을 문화적 맥락에서 공유되고 있는 형상이라고 보았다. 그는 팝 아티스트들이 일상적인 사물들을 비일상적으로 병렬시켜 오브제의 배경과 의미들의 일상적 상호 작용을 비웃었다는 점을 들며, 이것이 20세기의 문화적 가공품에 대해 새로운 해석을 내리도록 하였다고 평가한다. 이는 벤추리가 고전을 가져와 그 맥락에서 분리함으로써 고전이 가지는 의미에 대해 대중들의 일상적 상호 작용을 바꾸려 했다고도 해석할 수 있다.

이론적 분석에서도 이에 대한 그의 생각은 드러난다. 『라스베가스의 교훈』에서 카지노는 조합에 의해 결정된 형태이다. 예로 시저스 팰리스 호텔(Caesars Palace)의 정면 콜로네이드는 베르니니의 산피에트로 광장(San Pietro)의 계획을, 어휘와 스케일은 야마사키(Yamasaki) 양식을 따르고 있다. 푸른색과 금색의 모자이크는 초기 기독교 무덤 양식이며, 전형적인 바로크식 대칭을 따른다. 또한 지오 폰티(Gio Ponti)의 피렐리 빌딩(Pirelli)에 나타난 바로크식 슬라브와 당시 소유주였던 제이 사르노(Jay Sarno)가 카바나 모텔(Cabana Motel)에서 실험했던 현대적 모텔이 신고전주의(Neo-classic) 양식으로 낮

39) Robert Venturi, Denise Scott Brown, 『기호와 시스템으로 읽는 건축』, 1판, 애플트리태일즈, 서울, 2009, 62~63쪽

40) Robert Venturi, Iconography and electronics upon a generic architecture, 1st ed., MIT Press, Cambridge, 1996, p.48

은 날개부로 처리되었다. 이외에도 새 슬라브와 다른 많은 양식들은 다시 통합되며, 조정 처리도 절충적이다.41) 이때 사용된 고전 선례들은 신고전주의 등의 양식에서와 달리 완전한 장식으로 자리한다. 맥락이 삭제된 고전들은 절충적으로 사용되며, 때로는 광고적 의미를 위해 과장되고, 화려한 장식이 부가된다. 이때의 고전은 회화에서와 마찬가지로 연속성(sequence)이 아닌 대중과의 의미 소통이 주된 요소로 작용하기 때문에 고전 규칙의 완성도는 우선순위에 떨어진다.

표에 나타나는 고전 장식은 연상 작용과 과거의 경험에 의해 다소 구체적인 의미를 제시하는데, 미국 중산층들의 생활에 의해 이전의 의미와 상징을 지우고 재생산된 것이라 볼 수 있다. 이 경우 관습적 요소를 많이 알수록 관찰자는 큰 괴리감을 느끼게 되어 새로운 의미 형성을 위해 노력하게 된다. 즉, 건물은 이러한 관습적으로 사용하였던 상황의 변화를 통해 사람들이 주목하도록 부조화를 피하고, 나아가 고전이 기존에 가지고 있던 성스러움이나 위엄 등의 가치 대신 새로운 의미를 창출한다. 기존의 맥락에서 떨어져 나온 고전은 관람자들에게서 권위를 상실하여 한층 더 쉽게 받아들이고, 장식 그 대로의 의미를 일반화시켜 건물에 적용하도록 만든다.

6. 맺음말

1960년대에 나타난 팝 건축은 상업적 이미지를 통해 소비적 경향을 강화하였으며, 궁극적으로 건축의 자율성을 완전히 상실하도록 한다는 비판을 받았다. 그러나 로버트 벤추리의 건축은 역사성과 상업성을 동시에 시도하였으며, 대중들의 기억을 이용해 입면을 통한 커뮤니케이션을 시도하였다.

후기 산업 사회에 도래한 소비 사회에서 팝 아트와 팝 건축은 생산자보다는 향유자 즉, 소비자인 대중이 주체가 된 의미 생산을 주도한다. 이전의 시대에서 엘리트인 생산자가 예술을 위한 예술을 시도했던 것과는 전혀 다른 생산 방식이었다. 대중이 주체가 된 상태에서 가장 중요한 것은 그들이 사물에 대해 어떻게 반응하는가이다. 대중을 대상으로 한 상호 작용적 의미 부여는 팝 아트와 벤추리의 건축, 이론에서 동시에 발견된다. 이러한 점은 소비 사회라는 새로운 국면에서 그 시대에 맞는 문화를 생성하고 해석하고자 했던 시도라 할 수 있다.

41) Robert Venturi, Steven Izenour, Denise Scott Brown, *Learning from Las Vegas*, 1st ed., MIT Press, Cambridge, 1977, p.50~51

http://dx.doi.org/10.7738/JAH.2012.21.4.059
Tab.2 Methodical Similarities between Robert Venturi's Work and Pop Art according to Psychological Operations

	Experienced Stimulation	Changes of Context
Psychological Operations	Character Changes in Experienced Stimulation →Visual Dissonance →Development of New Meaning, Increase of Attention	Contextual Effect of Canonic Representation →Visual Dissonance →Development of New Meaning, Increase of Attention
Pop Art	• Manufactured Products → Reproduction, Transformation	• Daily Elements → New Context → Elimination of Existing Context
Robert Venturi's Work	• Commercial Ornaments(Sign etc.) → Adoption to Façade	• Traditional Elements(Classics) → Transformation, New Context → Non-Tradition

위의 표에서와 같이 팝아트와 로버트 벤추리의 건축은 익숙한 자극과 맥락의 변경이라는 두 가지로 작동 기제를 대별할 수 있다. 익숙한 자극의 성격을 변화시키는 것과 일상적으로 흔히 접할 수 있는 소재에서 맥락을 박탈하고 변경하는 두 가지 방식은 시각적 부조화를 통해 새로운 의미를 형성하고 주목성을 증가시킨다는 공통점을 갖는다.

사람들은 일상적인 사물에 대한 기본적인 정보와 고정 관념을 가진다. 인지적 편리성을 위해 이미 저장된 정보가 커뮤니케이션의 가장 근본적인 조건인 것이다. 공장 생산품이나 상업 장식 등의 소비재를 복제하거나 변형시켜 적용하는 팝아트나 벤추리의 건축은 사람들이 공유하고 있는 이미지를 변화시킴으로써 시각적 부조화를 통해 주목성을 증가시키고, 나아가 새로운 의미에 대한 고민을 통해 대중과의 소통성을 증가시켰다.

한편 건축에서 오랫동안 변화시킬 수 없고, 고정적이라고 생각되어 온 고전을 장식화 하여 사용하거나 관습적 요소를 변형시켜 사용하는 것은 사람들에게 의아함 혹은 당혹스러운 감정을 불러일으켰다. 사람들이 가진 규범적 표상은 그 맥락을 포함하기 때문에 기존의 맥락을 박탈하고 새로운 맥락을 부여하는 것은 시각적 부조화를 야기한다. 이는 일상적 사물의 변형과 마찬가지로 기존의 의미를 변화시키고, 새로운 맥락과의 접목을 통해 새로운 의미를 찾으려 소통하는 원인이 되었다.

이 두 가지 방식에서 소재의 일상성과 단순성을 보완하는 것은 감상자가 그 소재에 대해 알고 있다는 사실로, 소재가 쉽고 혼란스러울수록 대중이 알고 있을 확률은 높아지고, 재해석 가능성도 높아진다. 즉, 팝아트와 팝 건축에 의미를 부여하기 위해서는 어렵지 않은 재제가 필요하다. 또한 있는 그대로의 형태나 본연적 속성을 과장되게 단순화할지라도 원형에서 크게 벗어나면 오히려 의미 작용을 저해할 수 있는 것이다. 이 상황에서 일어나는 의사소통은 대중을 배제할 수 없으며, 대중의 인지적, 심리적 변화가 건축이나 예술에 있어서의 의미 형성과 직결된다. 따라서 이때의 예술을 예술로 만드는 것은, 혹은 건축을 건축사에서 다룰 수 있도록 하는 것은 대중의 지식을 통한 상호작용이기 때문에 대중이 중심이 되는 예술의 시작으로 보아도 무방할 것이다. 그러나 이러한 속성은 소비주의에 의해 나타난 생산물에 대한 대중의 노출을 증가시킨다. 노출 빈도의 증가는 자극에 대한 긍정적인 이미지를 형성하도록 도울 수 있으므로 결국 대중이 소비 상업주의를 무비판적으로 수용하는데 기여할 수 있다.

팝아트와 벤추리의 건축은 초기 작동 방식은 다를지라도 시각적 부조화로 인한 새로운 의미 형성과 주목성의 증가라는 공통점을 가진다. 그러나 이러한 공통점은 추상적이며 실체화된 현상으로 확인하기 쉽지 않다. 그러나 팝아트와 로버트 벤추리의 건축이 후기 산업 사회의 새로운 소비 현상에 따른 환경의 변화에 민감하게 반응했다는 점에서 의의를 찾을 수 있으며, 그 연장선상에서 현재 진행되고 있는 소비 상업 건축의 의미를 파악하고, 그 가치를 평가하는데도 도움이 될 것이라 생각한다. 따라서 후속 논문에서는 심리학 실험에서 사용하는 실험 방식을 사용하여, 실제로 로버트 벤추리의 건축과 팝아트가 관찰자들에게 동일한 방식으로 의미를 부여하는지 증명해 보고자 한다.

References

1. Andrea Weltzl-Fairchild, Colette Dufresne-Tassé, Lise Dubé, Aesthetic Experience and Different Typologies of Dissonance, Visual Arts Research, Vol.23, No.1, 1997
2. Nigel Whiteley, Pop, Consumerism, and the Design Shift, Design Issues, Vol. 2, No. 2, 1985
3. Kim, Seong Gyu, 「A Study on Trend of Object Represented in Pop-Art」, Korean Society of Basic

- Design & Art, Vol.7 No.1, 2006
4. Lee, Dong Geun, 「A study on 'visual unexpectations' in advertisement : Focused on the response of the audience towards printed ads」, Graduate School of Hongik University, 2001
5. Cho, Myung Shik, 「The public idea strategy and the Limitation in Pop Art -with center in the Deconstruction and Pluralism-」, The Treatise on The Plastic Media, Vol.13 No.3, 2010
6. Hwang, Yeon Sook, 「A Study on the Common Characteristics of Post-Modernism in Relation to Robert Venturi and Charles Moore」, Silla University Journal, Vol.39 No.1, 1995
7. Edward Lucie-Smith, 『Pop Art』, Youlhwadang, Seoul, 1988
8. Isabel Kuhl et al, Kunst ; Die Man kenne sollte, 1st ed., Prestel Verlag, München, 2010
9. John Robert Anderson, 『Cognitive psychology and its implications』, 1st. ed., Ewha Womans University, Seoul, 2012
10. John Russel, Suzi Gablik, Pop Art Redefined, 1st ed., Praeger, New York, 1969
11. Leon Festinger, 『A theory of cognitive dissonance』, 1st ed., Seonil Culture Company, Seoul, 1987
12. Lucy R. Lippard, 『Pop Art』, 1st ed., Mijinsa, Seoul, 1985
13. Robert L. Solso, 『Cognition and the visual art』, 1st ed., Sigma Press, Seoul, 2003
14. Robert Venturi, 『Complexity and contradiction in architecture』, 1st ed., Dongnyok, Paju, 2004
15. Robert Venturi, Iconography and electronics upon a generic architecture : a view from the drafting room, 1st ed., MIT Press, Cambridge, 1996
16. Robert Venturi, Learning from Las Vegas : the forgotten symbolism of architectural form, MIT Press, Cambridge, 1977
17. Stephen K. Reed, 『Cognition : Theory and applications』, 7th ed., Sigma Press, Seoul, 2006
18. Kwon, Seok Man et al., 『Introduction to psychology』, 2nd ed., Pakyoungsa, Seoul, 1996

접수(2012. 6. 14)

수정(1차: 2012. 7. 24, 2차: 2012. 7. 28)

게재확정(2012. 7. 30)