

공공공간의 가구디자인에 대한 기호학적 분석

- 거리쓰레기통에 대한 관리자와 보행자의 관계를 중심으로 -

A Study of Street-furniture in public space by semiologie method

- Analysis of street-wastebasket based on relation of administrator and pedestrian -

김 영 찬

한양대학교 사범대 응용미술교육학과 강사

Kim Young-Chan

Hanyang University

1. 서론

2. 공공공간의 구조와 분석방법

- 2.1. 공공공간의 커뮤니케이션구조
- 2.2. 공공커뮤니케이션구조의 기호학적 분석방법

3. 공공공간의 위생가구 디자인

- 3.1. 거리쓰레기통의 형태 분석
- 3.2. 관리자와 행위자의 관계 분석

4. 결론

참고문헌

논문요약

공공공간은 상호커뮤니케이션구조를 기반으로 형성되는 인터페이스 현상이다. 즉 정부나 디자이너, 시민 한 편에 의해서 만들어지는 공간이 아니라, 이들의 관계를 기반으로 만들어지는 것이다.

때문에 공공공간에 설치되는 거리가구는 그 공공공간의 커뮤니케이션구조를 바탕으로 디자인되어야 한다. 거리 쓰레기통의 경우, 그 모양은 설치된 공간에서 정의하는 쓰레기의 종류와 처리방식에 따라 달라지며, 그 공간은 그 공간의 관리자와 보행자가 형성하는 관계에 의해 달라진다. 결국 어느 한 편이 일방적으로 설치하고 사용한다면 쓰레기통은 그 기능을 할 수 없게 된다.

본 논문은 기호학적 분석방법을 소개한 후 이를 이용하여 공공공간에서 쓰레기통의 형태가 관리자와 보행자의 관계구조 속에서 만들어지고 있음을 밝히고, 이러한 관계구조에 대한 연구가 선행된 후에 공공공간의 거리가구에 대한 디자인이 진행되어야 함을 제안하였다.

주제어

공공공간, 기호학, 거리쓰레기통

Abstract

Public space is interface phenomenon based on mutual communication structure. That is not made by government or designer, citizen. That is systemed by their relation.

Street furniture in the public space has to be designed with mutual communication structure. In the case of street -wastebasket, the shape depends on the processing of trash disposal that define from space what is established. And the space is changed by relation between administrator and pedestrian in that space form.

Finally, wastebasket can not do the function if it establishes and uses based on one-side communication system. This sturdy is used by semiologie analysis method. Examined structure of administrator and pedestrian that around with wastebasket in public space. Through this, I make a proposal to design of public structure that it is designed after consideration of administrator and pedestrian structure in public space.

Keyword

Public space, Semiologie, Street-wastebasket

1. 서론

공공공간은 수많은 기호들로 채워져 있다. 신호등과 도로표지판과 같은 교통체계는 물론이고, 거리와 광장의 형태에서 그 안에 설치되는 가로수와 도보블록의 패턴까지 모두 기호들로 이루어져 있다.

기호는 그 공공공간의 커뮤니케이션구조가 일방적이든지 상호적이든지, 또는 구조적으로 구축되든지 해석이라는 행위에 의해 형성되든지 간에 사물자체로서의 역할을 수행하고 있다. 인간의 감각과 경험으로는 파악할 수 없는 존재 그 자체의 무한한 가능성을 지니고서, 그만큼 다양한 의미로 해석되고 또 그만큼 다양하게 기능하고 있는 것이다.

이 다양성은 무질서한 현존과 무가치한 창조를 지향하지 않는다. 기호는 자신이 놓인 공간의 구조와 관계, 그 맥락에 영향을 받을 수밖에 없다. 때문에 기호의 가능성이 지닌 무목적성과 무의미성의 혼란을 피하고 보다 가치 있는 디자인을 하기 위해서는 공공공간의 커뮤니케이션구조를 고려해야만 한다.

본 연구에서는 공공공간의 거리가구 중 하나인 쓰레기통에 대한 기호학적 분석을 통해 공공공간의 커뮤니케이션구조를 밝히고 거리쓰레기통의 실제 디자인 이전에 이 커뮤니케이션구조에 대한 선행연구가 이루어져야 함을 주장하였다. 즉 이를 통해 보다 나은 공공공간의 커뮤니케이션구조를 창출하고 삶의 질을 향상시키는데 기여하려는 것이 본 연구의 목적이다.

거리쓰레기통은 공중위생을 목적으로 설치되는 공공가구로서, 거리의 교통체계를 목적으로 하는 신호등이나 환경개선을 목적으로 하는 가로수와 달리 그 가치가 낮게 평가되어 왔다. 특히, 90년대 중반 쓰레기종량제 실시 이후 생활쓰레기의 투기 등으로 거리에서 대부분 자취를 감출 수밖에 없었다. 그러나 거리는 여전히 쓰레기를 만들어 내고 이에 대한 처리를 필요로 하고 있다.

때문에 공공공간은 현재보다 더 많은 거리쓰레기통이 설치되어야 할 필요가 있다. 그러나 거리쓰레기통의 디자인 이전에 더욱 중요한 것은 쓰레기통의 디자인을 디자이너의 감각이나 패션트렌드를 떠나 그 공공공간의 커뮤니케이션구조에 맞추어서 만들어 내야 한다는 것이다.

이를 위해, 본 연구는 먼저 공공공간의 커뮤니케이션구조와 인터페이스의 특성을 기호학적으로 고찰하여 기호의 의미와 기능을 파악할 것이다. 이는 칸트, 하이데거의 공간 개념과 케빈 린치, 크리스티안 슈츠 등의 공간에 대한 현상학적 분석을 바탕으로

할 것이다. 다음으로 쓰레기통의 존재론적 특성과 관리자 사용자의 행위적 특성은 소쉬르와 바르트 등의 기호학 개념을 바탕으로 살펴볼 것이다. 마지막으로 이러한 연구를 바탕으로 거리 쓰레기통이 단순한 오물수거의 도구가 아닌 우리의 삶을 반영하고 규정하는 인터페이스이며, 이러한 인터페이스의 자유로운 관계를 확장시키는 방향으로 공공공간을 디자인하기 위해서는 그 공간의 커뮤니케이션구조를 먼저 활성화시키고 이를 디자인에 반영해야 함을 주장하였다.

2. 공공공간의 구조와 분석방법

2.1. 공공공간의 커뮤니케이션 구조

김영찬(2009. p17)은 공간(空間)을 물질과 물질 사이의 '빈틈'이자 여기서 형성되는 물질과 물질 간의 '위상(位相)적 배치상태로 정의한다. 공간은 존재의 없음, 즉 '허공(spatium)'을 필요로 하지만, 그 없음을 인지하고 파악하기 위해서는 존재의 부재를 인지하게 만드는 존재가 이미 존재하고 있어야 한다. 호사카 요우이치로에 따르면(1999. pp8~16)이러한 공간에 대한 이해는 경계라는 '카오스'적 현상을 '코스모스'적으로 규정하려는 노력을 통해 정의된다. 질서를 부여하려는 인간의 노력이 공간 이해의 근원으로 작동하는 것이다.

그러나 공간에 내재된 존재와 비존재의 관계는 완벽하게 이해되거나 정의되지 않는다. 공간은 공간 자체의 본질보다는 인간의 해석을 통해 개념화되는 현상이다. 불완전한 인간으로서 이 세계의 본질, '사물자체(a Ding-an-sich)'의 속성을 모두 다 파악할 수가 없는 것이다.

칸트(1991. pp77~91)에 따르면 인간은 시각, 청각, 후각, 촉각, 미각의 오성이라는 제한적인 감각과 그 감각에 의한 경험을 통해 이 세계를 접하게 된다. 매우 제한적인 감각과 감각경험 속에서 주관적으로 세계를 이해하게 되는 것이다. 물론 칸트는 신이 부여한 '선형적(a priori)'능력을 통해 이러한 주관적 이해를 '범주(category)'화함으로써 보편적 지식을 만들어 낼 수 있다고 주장한다. 하지만 칸트의 범주라는 보편적이고 객관적인 틀은 인간의 경험과 인식을 바탕으로 만들어진다. 토마스 쿤(2005)의 지적처럼, 인간의 경험과 인식에 따라 범주는 끊임없이 변화될 수밖에 없는 것이다.

공간은 바로 이러한 변화 속에서 자신만의 아우라를 형성하게 된다. 슈츠(2001. p11~17)에 따르면 인간은 자신이 정주(定住)하는 땅의 지형과 기후를 접하며 그 공간을 실존적인 '장소(place)'로 받아들이

게 된다. 과학적인 방법으로는 묘사될 수 없는 공간을 '추상화(abstracts)'함으로써 개념적으로 정의하는 것이다. 이때 장소는 '위치(location)'라는 추상적인 개념을 넘어 구체적 사물들로 구성된 '총체성(totality)'이라는 환경적 특성, 즉 '분위기(atmosphere)'를 획득하게 된다. 이러한 분위기, 즉 공간의 구조는 크게 경관(landscape)과 정주지(settlement), 외부와 내부로 구분하여 분석할 수 있다.

공간에 대한 쉘츠의 현상학적 분석은 하이데거의 '현존재'를 바탕으로 진행된다. 하이데거(1998. pp98~159)는 '현존재'를 자신의 현존이 언제나 죽음의 유보를 통해 이루어지고 있음을 깨달은 '세계-내-존재'가 '아직 죽지 않음'이라는 자신의 현실을 직시하고 그 현실을 만들어나갈 것을 결단하는 인간존재로 정의한다. 현존재는 이 세계에서 자신의 의미와 가치를 스스로 찾아가는 존재이자, 스스로 자신을 정의하는 존재이다. 그러나 현상과 실존의 중간지점에 위치한 이 존재는 자신을 중심으로 공간을 대상화하고 도구화시킨다. 공간의 도구화, 이를 위한 독점을 목적으로 하는 존재인 것이다.

자아와 도구의 관계만 고려하면, 주체와 주체의 관계가 형성하는 갈등과 대립은 자아실현의 과정으로 받아들여지게 된다. 나와 대등한 타자의 존재를 거부하고, 갈등과 대립을 해소시켜야 하는 문제 상황으로 치부하게 되는 것이다.

그러나 공공공간은 공간과 인간의 개인적 관계가 군락으로 발전하는 과정에서 형성되는 집단적인 현상이다. 김영찬(2009. pp169~172)은 이를 정주하는 장소 내에서 인간과 인간, 인간과 집단, 집단과 집단 간의 관계가 만들어내는 공간으로 정의한다. 따라서 타자와의 관계를 근본으로 하는 공공공간은 독선적인 '자아'의 관점만으로는 분석되어지지 않는다.

인간은 자신이 속한 공간 안에서 자아(自我)를 실현하려 하지만, 그 공간에는 자신과 마찬가지로 또 다른 자아, 타자가 존재하고 있다. 알 수 없는 존재인 타자는 두려움의 대상이기도 하지만, 알 수 없음에도 불구하고 자신과 마주한다는 점에서 함께 미래를 만들어가는 존재이기도 하다.

레비나스(2001. pp29~118)에 따르면 인간은 하이데거의 '불안(Angst)'에 휩싸인 독단적 존재나 마르틴 부버의 '나와 너'처럼 단순한 상호호혜적인 존재가 아니다. 인간은 '홀로서기'라는 자신의 존재론적 한계를 벗어나기 위해 죽음이라는 타자마저 미래로 받아들이는 존재, 소유할 수 없음에도 소유를 갈망하는 애무를 '에로스(Eros)'적으로 승화시키고 이를 미래로 연결시키는 존재이다. 인간은 타자를 필요로 하

는 존재, 타자와의 관계를 지향하는 존재인 것이다.

레비나스의 지적은 커뮤니케이션구조에도 그대로 적용된다. 커뮤니케이션은 전달이 아닌 타자와의 관계 구축에 목적을 두기 때문이다. 세논&웨버의 모형처럼 전통적인 커뮤니케이션 이론은 언제나 정보의 완전한 전달을 그 목적으로 하기에 정보 전달 과정에서 나타나는 '잡음(Noise)'을 제거의 대상으로 규정해 왔다. 목적과 결과, 작용과 반작용에만 주목해 왔던 것이다. 그러나 김영찬과 최치권(2006. p141)은 노이즈가 발신자에게는 정보의 변형이나 파괴로 받아들여질 지라도 수신자 또는 정보전달과정 전체의 관점에서는 새로운 정보가 생산될 수 있는 기회로 보고 있다. 때문에 커뮤니케이션은 정보전달의 목적이거나 과정이 아닌 정보전달 구조 그 자체, 그리고 구조의 운동에 주목하게 된다.

본지페(Gui Bonsiepe)의 '인터페이스(Interface)'는 이를 위한 하나의 대안적 개념이자 출구가 될 수 있다. 본지페(2003. p49)는 쉘츠와 마찬가지로 하이데거를 바탕으로 한다는 점에서 같은 문제점을 안고 있다. 그러나 본지페의 '인터페이스'는 공간을 도구적 대상이 아닌 상호작용적 현상으로 규정한다. 일방적인 도구 사용의 차원이 아닌 상방적인 타자 활용의 차원으로 본 것이다. 따라서 인터페이스는 인간에 의해 도구화됨과 동시에 인간의 행위에 제한을 가하고 자신만의 의미를 형성하는 독립적인 현상으로 정의된다는 점에서 또 다른 가능성을 획득한다. 즉 환경과 인간, 인간과 인간을 모두 공간을 형성하는 한 부분으로 봄으로써, 주체성을 포기하고 있는 것이다.

결론적으로 인터페이스는 그 특성상 공공공간을 구성하는 구성원들, 즉 주체와 주체 간에 빚어지는 갈등과 대립을 바탕으로 하기에, 다시 이러한 관계를 해소할 수 있는 창조적인 해결방안을 필요로 한다.

김영찬(2009. p170~171)에 따르면 인터페이스의 차원에서 공공공간의 갈등과 대립의 관계는 크게 4가지 형태로 구분해 볼 수 있다. 즉 갈등과 대립 그리고 협력의 모습은 크게 인간 개인, 인간과 인간, 인간과 환경의 세 가지 형태를 만들고, 공공공간의 유비쿼터스화에 의해 다시 환경과 환경이라는 형태가 덧붙여져 총 네 가지 인터페이스가 나타나게 된다. 공공공간의 커뮤니케이션구조는 바로 이러한 형태들이 중첩됨으로써 형성되어지며, 공공공간은 이 관계의 구조와 행위의 형태를 통해 자신의 모습을 형성시키게 된다.

2.2. 공공커뮤니케이션구조의 기호학적 분석 방법

신항식(2005. pp216~217)은 앞에 논의된 공간을 '정해진 공간(space)'으로 다시 이러한 공간을 기호학적으로 표현한 공간을 '광막한 공간(zero)'으로 구분하고 있다. 물론 정해진 공간의 시지각성은 광막한 공간의 형이상성에 포함될 수밖에 없으며 그 반대도 마찬가지가 될 수밖에 없다. 즉 뚜렷한 구별이 불가능한 상태에서 행위의 형태에 의해 그 경향성을 인지할 수밖에 없는 것이다. 그러나 이러한 관계, 즉 경험과 인식의 인터랙티브한 구조는 욕망의 방향성을 결정하는 장으로 기능하며 그 모든 공간의 변형을 기호로 읽을 수 있는 기반을 제공한다. 욕망의 궤적(軌跡), 그 흔적을 남기는 것이다.

커뮤니케이션의 표상적 형태, 흔적은 기호로서 기능한다. 신항식(2005. p19)은 '기호는 이해와 해석 그리고 재생산을 위해 존재하며 커뮤니케이션은 기호의 그러한 자질이다.'라고 정의하고 있다. 즉 기호는 커뮤니케이션이라는 행위의 결과로서 다시 커뮤니케이션을 가능케 하는 바탕이 되는 것이다.

커뮤니케이션과 기호는 그 형태에 있어서 행위와 행위의 결과라는 변별적 양상을 보임에도 불구하고 같은 맥락, 즉 일정한 틀 안에서 움직인다는 공통점을 가지고 있다. 때문에 커뮤니케이션은 체계성을 지니게 된다. 신항식(2004. p102)은 타자를 전제로 하는 공공커뮤니케이션은 체계의 코드화 없이는 구축될 수 없다. 비체계를 지향하는 커뮤니케이션도 체계와 대립적 관계를 이루며 비체계를 지향하는 질서로 정의된다. 이는 기호의 분석이 그 기호를 만들어내는 커뮤니케이션구조의 파악으로 확장됨을 의미한다.

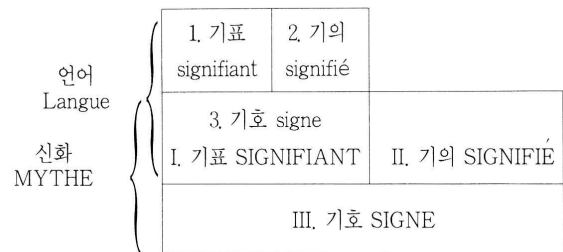
물론 이러한 분석은 한정된 형태와 범위에 머무른다. 보편적이고 객관적인 연구결과로서 제시하기에는 부족한 점이 있는 것이다. 그러나 그 부족한 결과는 그 부족함을 만드는 현재에 대한 반증(反證)으로서 우리 자신을 돌아보게 한다. 즉 반성적 거울로서 기능한다는 점에서 그 가치를 인정받을 수 있다.

이러한 변화, 즉 현대의 기호학적 해석은 소쉬르로부터 시작되었다고 볼 수 있다. 소쉬르(2006. pp96~98)는 언어학을 연구하는 과정에서 기호를 기표와 기의로 구분하고 그 자의성을 주장함으로써, 기호의 로고스적인 성격, 절대적 기원에 대한 이론을 부정하였다. 푸코의 관점에서 보자면, 기호를 과학적 실증주의가 아닌 고고학적 계보학으로서 파악하는 역사, 목적이 내재된 변화가 아닌 상황과 맥락의 순간적 변화로 파악하는 단초를 마련한 것이다.

물론 소쉬르의 기호론(semiologie)은 언어체계 내의 분석에 치중함으로써 퍼스의 기호학(semiotic)이 주장한 실세계와의 연계라는 측면에서는 빈약함을

드러낸다. 퍼스(2006. p11)가 칸트의 실재론을 바탕으로 유명론에 맞섰다면, 소쉬르는 유명론에 따라 실재론에 맞섰던 것이다. 그러나 이러한 대립은 이후 엘름슬레우(Hjelmslev)가 기호의 담화(discourse)적 특성에 주목하여 그 사회성을 부각시킴으로서 차츰 극복되었다(신항식. 2005. p27~35). 그는 언어체계 내의 자의성이 아닌, 실질과 형식의 자의성을 통해 기호가 만들어진다고 봄으로써 다시 현실과 체계를 연결시킨 것이다.

특히 바르트(2002. p272)에 이르면 언어체계 내의 기호가 사회체계 내의 기호로 확장되어 분석된다. 기표와 기의가 언어체계 안의 기호라면, 언어체계 안의 기호는 다시 사회체계 내의 기표로 작동하며 사회적 기의와 관계를 형성함으로써 신화체계 안의 기호라는 보다 거대한 체계를 구축하게 된다는 것이다. 덕분에 기호학은 언어활동의 기호분석이라는 데코테이션(denote)을 넘어 메타 언어활동의 기호분석이라는 코노테이션(connote)의 단계로 나아갈 수 있었다.



[그림 1] 바르트의 기호체계

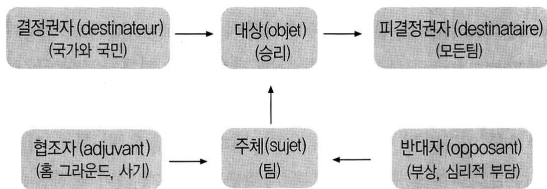
기호의 사회적 체계에 대한 규명은 기호의 생산자와 소비자에 대한 분석을 가능케 했다. 바르트(2003. p217)가 「패션의 체계」에서 보여주듯이, 기호는 생산자라는 특정 소수에 의해 만들어져 소비자라는 불특정 다수에게 전달된다. 기호학의 역할은 이 관계가 어떤 방식으로 관용화되어 있는가를 분석하는 것이다. 물론 이 관계는 생산자에서 소비자로의 일방적인 전달을 의미하지 않는다. 바르트(2002, p27~35, 37~47)는 저자가 이미 죽었으며, 작품은 텍스트로 대체되었다고 주장한다. 생산의 권력은 존재론적 차원에서 모두에게 주어져 있다.

그러나 생산의 의도와 소비의 욕구는 일정한 체계로서 유지된다. 생산의 권력이 존재론적인 것이라 해도, 전달의 권력은 사회적 구조 속에서 형성된다. 따라서 기호학 연구의 중심이 랑그에서 빠를로 이동한다 해도 구조적인 연구는 지속될 수밖에 없다(신항식. 2003. p240). 기호가 욕망의 흔적을 남겨놓는 한, 체계의 변화에도 불구하고 체계 자체는 지속될 수밖에 없기 때문이다.

다시 설명하자면 데노테이션이 자신만의 독립성을 가지는 반면, 코노테이션은 앞 체계에 기생하게 된다. 그러나 체계로서 코노테이션은 데노테이션의 기반으로서 기능하며, 이러한 역할을 통해 독자적인 체계로서 분석이 가능해진다. 물론 데노테이션이 코노테이션과 연계될 때, 이 관계는 빠를의 독단적 결정에 의해 이루어진다(신항식, 2003. p219~221). 기의는 기표의 밑바닥으로 흘러들어갈 수밖에 없는 것이다. 그러나 바로 이러한 자의적 관계의 추적을 통해 이 관계의 구조와 의도가 드러나게 된다. 즉 분석 가능한 대상 또는 체계가 되는 것이다.

기호는 분석의 틀이 될 뿐 아니라, 그 자체로서 자신을 확장시킨다. 기호의 확장은 언어에서 사회로의 확장이라는 공간적 확장과 함께 정적영상에서 동적영상으로의 확장이라는 시간적 확장을 동시에 보여준다.¹⁾ 맥락에 대한 분석을 가능케 하는 것이다.

그라마스의 '행위소 모형'은 기호의 시간적 확장을 텍스트로 환원하여 분석하는 방법의 하나이다. 이야기를 기호로 보고 이야기에 관련된 주체와 대상, 관련객체와 상황을 분석하는 것이다. 이러한 분석방법은 이미지의 형태를 이야기의 맥락과 연계시켜 해석함으로써 보다 심도 깊은 분석을 가능케 한다.



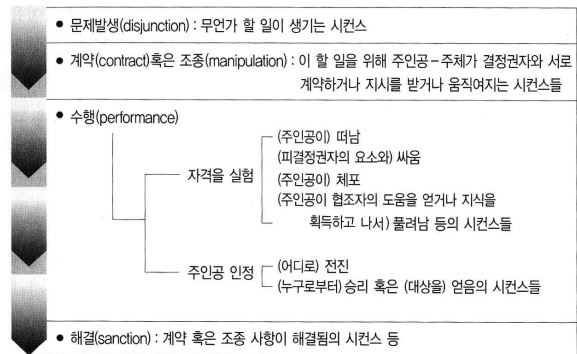
[그림 2] 그라마스의 행위소 모형

모형은 '주체-대상'이라는 수직축을 중심으로 구성된다. 이 축은 대상을 원하는 주체, 주체에 의해 욕구되는 대상이라는 욕망을 기반으로 모형의 구조를 이끌게 된다. 이 수직축을 중심으로 두 개의 수평축, 즉 결정권자와 피결정권자, 협조자와 반대자의 구조가 만들어진다. 상단, 결정권자-피결정권자의 전달구조는 욕구의 원인과 결과를 보여주는 축으로 텍스트의 안(작가)과 밖(독자)을 가로지른다. 하단, 협조자-반대자의 대립구조는 주인공의 욕구를 실현하는 과정에서 등장하는 조연들로 이야기의 확산에 관

1) 신항식에 의하면 영상은 시지각에 관련된 '인식, 창작, 해석, 커뮤니케이션'을 포괄하는 '사회적 주체'이다. 한국에서는 이를 현상의 편위에 따라 정지된 이미지를 뜻하는 '시각'과 동적인 이미지를 뜻하는 '영상'으로 잘못 구분하고 있으나 영상의 의미는 이보다 광범위하다고 볼 수 있다(신항식, 2004. p8). 본 논문에서는 이를 정적영상과 동적영상으로 명명하여 구분하였다.

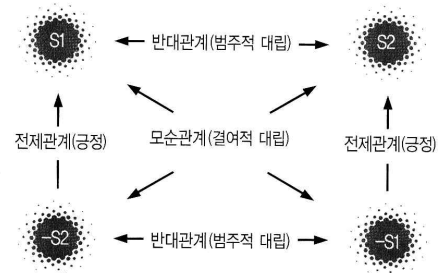
계한다. 분절된 단위로서의 장면들은 위의 도식에 맞추어 재구성된다.

위의 주체, 즉 행위자(actor)는 내러티브의 전개과정에서 행위소로 그 역할이 축소되기도 한다. 통사의 단계에서는 행위자가 행위의 단위이지만, 구조적 이야기의 단계에서는 행위소가 행위의 단위가 된다. 전체 이야기를 이끄는 것은 주인공이지만, 이야기의 각 단계에서는 주인공의 반대자나 조력자가 이야기를 이끄는 것이다. 신항식(2005. p88)은 장면에 따라 역할의 밀도가 달라짐으로써 분석의 방법도 달라져야 한다고 주장한다.



[그림 3] 내러티브의 전개 단계

이러한 구조를 보다 심층적으로 분석할 수 있게 만드는 도구가 '기호사각형'이다. 신항식(2005. p92)은 의미그룹이 다른 의미그룹과 어떤 방식으로 대립하고 상응하는가를 논리적 구조로 파악하게 만드는 틀로서 기호사각형을 제시한다.



[그림 4] 신항식의 기호사각형

분석대상을 S1이라 한다면 S1에 대항하는 대상을 S2에 놓을 수 있다. 이 축이 수평의 대립 축이라면, -S2와 -S1은 각각 S1, S2를 긍정하고 조력하면서 상대방의 조력대상과 대립하게 된다. 수직의 조력 축이 되는 것이다.

기호학적 구조의 분석을 위의 공간과 시간의 구조로 분석할 때 마지막으로 고려할 사항은 분석의 순서이다. 분석의 대상은 시지각적 특성과 형이상적 특성이 혼재되어 있으며, 기호학적 분석은 이 모든

것을 함께 분석해 내려는 시도이다. 때문에 분석의 순서에 혼란을 피하기 위해 신항식(2005. pp189~193)은 조형단위 안에서 색채-형태-구성-질감의 순으로 분석한 후 다시 이를 도상단위로 분석하는 방법을 제시한다. 이 방법은 분석단위와 순서에 이의가 제기될 수 있으나, 분석의 체계를 수립하는데 있어 유용하다는 장점이 있다.

기호학적 분석은 90년대 이후 경제, 교육, 사회의 각 분야에서 직접적으로 적용되면서 그 영향력을 인정받고 있다. 광고의 의도, 기업가치의 심층구조 등을 효과적으로 분석해 내는 도구로서 활용되고 있는 것이다(신항식, 2005. p143). 그러나 기호의 상징성과 추상성은 광고나 로고에만 국한되지 않는다. 우리가 실제 살아가는 공공공간에도 얼마든지 적용 가능한 것이다.

위에서 소개한 바르트의 기호분석과, 그래마스의 행위소 분석, 신항식의 기호사각형은 공공공간의 커뮤니케이션 구조를 분석하는데 유용한 분석틀로서 제시되었다. 즉 공공공간의 관리자와 사용자들이 보여주는 행위와 관계, 또한 이 구조가 어떻게 거리가구의 형태에 영향을 미치는지를 분석함으로써 공공공간의 가구디자인의 사전작업으로서 유용한 자료를 제시해 줄 수 있는 것이다.

3. 공공공간의 위생가구 디자인

3.1. 거리 쓰레기통의 형태 분석

캐빈 린치(2003. p71~94)에 따르면 도시 공공공간의 이미지는 크게 통로(Paths), 가장자리(Edges), 구역(Districts), 교점(Nodes), 랜드마크(Land -marks)의 다섯 가지로 경험된다. 이들 중 통로는 도시의 거리에 해당하는데, 거리는 가장 지배적인 도시의 요소라고 할 수 있다.

구역은 도시의 경계와 영역을 만들어내고, 가장자리와 랜드마크는 도시의 정체성을 만들어낸다. 교점은 거리의 중첩을 통해 그 자신의 이미지를 가지게 된다. 거리가 가진 폐쇄성을 개방성을 바꾸고 스펙타클한 이미지를 형성하는 것이다. 반면 거리는 한 위치에서 다른 위치로 움직이기 위한 기본적인 요소로서, 삶과 가장 밀접하게 연관되어 삶의 이미지를 형성하게 된다. 린치(2003. p143)에 따르면, '통로는 도시라는 복합체 속에서 습관적으로 지나다니는, 또는 언젠가 지날지 모르는 동선의 네트워크이다. 이것은 전체에 질서를 주는 가장 유력한 수단이다.'

거리는 서비스를 제공하고 또 받는 장소이자, 그러한 장소로 이동하기 위한 기반요소로 기능하며 공

공공공간의 형태를 규정한다. 따라서 거리의 특징적인 공간 형태는 공공공간의 전반적인 이미지를 형성하게 된다. 거리의 신호등과 표지판, 가로수와 가로등, 보행자도로와 맨홀뚜껑, 공중전화와 키오스크 등의 이미지가 그 도시의 이미지가 되는 것이다.

마찬가지로 거리쓰레기통도 거리위생이라는 기능 외에 거리의 이미지를 만들어내는데 중요한 역할을 맡고 있는 '거리가구(street-furniture)'이다. 물론 한국에서는 거리에서 점차 사라져 가는 거리가구 중 하나이기도 하다. 90년대 이전까지만 해도 신문지상에서는 거리의 위생을 위해 다량의 쓰레기통을 확보할 것을 주장했지만, 쓰레기종량제가 실시된 이후 시민들이 생활쓰레기를 거리 쓰레기통에 버리는 사례가 늘어나면서, 또한 9.11테러 이후 테러에 노출될 위험이 높다는 지적이 일면서 점차 철거되었던 것이다.

그러나 거리에서 보행자들은 여전히 쓰레기를 만들어내고 있다. 흡연 시 버리게 되는 궤초와 독서 후 버리게 되는 신문지와 무가지, 갈증과 허기해소를 위한 캔과 피트병, 음식포장지 등은 여전히 거리에 버려지고 있다.

쓰레기통은 이러한 쓰레기들을 거리로부터 분리하기 위한 가구이다. 즉 통행에 불필요한 요소, 불결하고 불쾌한 요소들을 따로 저장했다가 버리기 위한 임시 저장소로 기능하는 것이다. 때문에 쓰레기통은 쓰레기의 종류와 범위에 따라 그 모양새가 달라지게 된다. 이를 보다 구체적으로 분석하자면 그 형태와 기능에 따라 개구부, 벽, 바닥으로 구분하여 시도해 볼 수 있다.

먼저 개구부(開口部)는 쓰레기의 투입을 위한 요소이다. 쓰레기의 투입은 매우 단순한 행동이기 때문에 개구부의 디자인도 단순하게 이루어질 수 있다. 가장 간단한 형태는 따로 개구부를 디자인하지 않고, 쓰레기통 벽의 형태에 따라 만들어지는 열린 부분이 개구부로 기능하도록 놔두는 것이다. 단순히 쓰레기의 투입만을 생각한다면 개구부의 디자인은 장식적인 요소만으로 충분하다.

그러나 개구부의 기능은 상당히 중요하고 복잡하다. 개구부는 거리에서 쓰레기로 취급될 물건을 정하는 기능을 한다. 좁은 개구부는 담뱃재만 버릴 수 있게, 둥근 개구부는 병만 버릴 수 있게 하기 위해 만들어진 형태이다. 좁은 입구는 손에 잡히는 작은 물건들만 버리게 하면서 쓰레기통 내부의 쓰레기들을 보이지 않게 만들지만 입구보다 큰 물건의 경우 버릴 수 없게 만든다, 반면 개방된 입구는 모든 쓰레기를 투척할 수 있게 해주지만, 생활쓰레기의 투척을 용이하게 만드는 단점을 지니고 있다. 뚜껑이 덮힌

쓰레기통이나 그물로 만들어진 쓰레기통은 직접 손으로 입구를 벌려야 하기 때문에 사용을 꺼리게 만든다.

다음으로 쓰레기통에서 중요한 요소는 통의 벽(壁)이다. 벽의 기능은 외부와 내부를 구분하고 내부의 물질이 밖으로 나가지 못하도록 막는 것이다. 벽은 거리에서 위생이 필요한 공간과 위생을 위해 분리되어야 할 것들을 수거하는 공간을 구분해 준다. 또한 벽의 재질이 플라스틱인지, 스테인리스인지, 철망이나 그물로 되어 있는지, 또는 콘크리트나 폴리에틸렌으로 되어 있는지에 따라 저장할 수 있는 쓰레기의 종류가 달라지고 이에 따라 수거방법도 다르게 변한다. 플라스틱이나 스테인리스로 된 벽은 액체상태의 쓰레기를 수거하고 빗물이 쓰레기를 적시는 상황을 방지한다. 하지만 쓰레기에서 나오는 액체가 내부에 고여 부패할 수 있기 때문에 정기적으로 청결을 유지해 주어야만 한다. 철망이나 그물로 된 벽은 액체가 쉽게 빠져나가는 하지만, 그 액체가 거리를 오염시킨다는 문제점이 있다.

벽은 분리의 기능 외에 또 다른 역할을 부여받는다. 벽은 벽 그 자체로서의 물질적 특성을 가지고 있다. 재질의 특성이나 색상과 모양 등을 통해 거리의 분위기를 변화시키는 것이다. 산뜻한 색의 플라스틱 쓰레기통과 무거운 색의 콘크리트 쓰레기통이 주는 느낌은 거리의 분위기를 전혀 다른 이미지로 만들 수 있다. 철망이나 그물로 만들어진 쓰레기통에 쌓이는 캔은 이미지뿐만 아니라 악취 등을 통해 거리의 이미지를 또 다른 모습으로 바꾸어 버릴 수도 있다.

마지막으로 바닥은 쓰레기의 저장 형태를 결정한다. 바닥이 있는 경우와 없는 경우 쓰레기 수거의 방법이 달라질 수 있다. 바닥이 없는 경우 쓰레기통은 거리와 쓰레기수거의 공간을 구분하는 경계의 역할만 하게 된다. 따라서 고체상태의 쓰레기만 수거할 수밖에 없다. 액체가 포함된 쓰레기를 수거하기 위해서는 별도로 쓰레기통 안에 쓰레기자루나 봉투 등을 부착하여 사용해야 한다. 이때 쓰레기자루나 봉투 등은 그 자체가 개구부와 벽, 바닥의 역할을 하고 있기에, 이 자체를 쓰레기통으로 사용하기도 한다. 쓰레기자루나 봉투의 개구부를 열어 고정시키는 장치에 이를 부착시키는 것이다. 그러나 재질의 특성상 훼손될 위험이 높다는 단점을 가진다.

바닥의 높이, 즉 바닥이 보도블록과 붙은 경우와 떨어진 경우도 고려해야 한다. 보도블록과 붙은 경우 쓰레기통은 육중한 이미지와 기능을 가지게 되며, 그만큼 여러 종류의 많은 쓰레기를 수납하게 된다. 대용량의 쓰레기를 처리하기 위한 프로세스가 필요해

지게 되는 것이다. 반면 보도블록과 떨어진 경우, 쓰레기통은 그만큼 작아져, 쓰레기의 용적량도 줄어들게 된다. 특수화와 경량화의 이미지를 가지게 되는 것이다. 때문에 담뱃재 등과 같은 특정한 쓰레기를 수납하고 이를 쉽게 수거할 수 있도록 디자인 된다.



[그림 5] 거리쓰레기통의 국내외 사례

거리에서 쓰레기통의 기능은 단순한 쓰레기 수납에 그치지 않는다. 위의 분석에서 나타났듯이, 쓰레기통은 쓰레기를 분리, 수거하는 과정에서 쓰레기의 성격을 결정하게 된다. 거리가 필요로 하는 쓰레기수거 방법에 따라 쓰레기통의 형태가 결정되고, 쓰레기통의 형태에 따라 그 거리에서 규정하는 쓰레기의 종류가 결정된다. 만약 이 구조를 고려하지 않고 쓰레기통을 설치한다면 그 거리는 쓰레기가 넘쳐나게 된다.

그러나 거리 쓰레기통은 쓰레기를 수거하는 기능만 수행하지 않는다. 벽의 특성을 분석하면서도 언급되었지만, 쓰레기통의 외관은 그 형태를 통해 다시 거리의 이미지를 형성하는 요소로서 기능하게 된다. 즉 쓰레기통이 지닌 형태와 질감, 색감이 그 거리의 모습이 되는 것이다.

개구부와 벽, 바닥이 보여주는 사각, 삼각, 원형의 형태는 그 거리의 이미지를 좌우한다. 안정적인 비례를 선택할 수도 있지만, 비정상적으로 크거나 작게, 길거나 짧게 만듦으로써 특수하고 긴장된 분위기를 만들 수도 있다. 필요이상으로 높거나 낮게, 또는 튀어나오거나 들어간 형태의 개구부와 바닥은 보행자에게 색다른 경험을 제공하기도 한다. 일반적인 쓰레기통은 사용의 편리함과 위생등 기능에만 맞추어져 있기에, 보행자들은 쓰레기통을 인지하지도 못하는 경우가 많다. 하지만, 쓰레기통이 높게 매달려 있으면 까치발을 들어야 하고, 또 개구부가 낮게 설치되어 있으면 몸을 구부려야 하기 때문에 불편을 느끼게 되고 따라서 그 쓰레기통에 주목하게 된다. 특정한 목적을 위해 주의를 끌게 만들 수 있는 것이다.

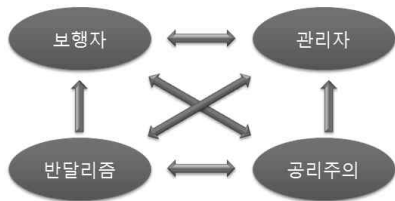
쓰레기통의 질감은 거리의 분위기를 형성하는데 중요한 요소이다. 스테인리스 재질은 깔끔하고 위생적인 이미지를, 콘크리트 재질은 무겁고 어두운 이미지를 만들게 된다.

쓰레기통 벽의 색채와 명암, 채도와 색상에 따라 거리는 밝아지기도 하고 어두워지기도 한다. 파스텔 톤으로 거리 색채를 부드럽고 깊이 있게 만들 수도 있고, 강렬한 원색을 사용해 활기를 줄 수도 있다.

쓰레기통은 개구부와 벽, 바닥의 형태와 질감, 색을 통해 그 거리에서 수거해야 할 쓰레기를 결정하고 그 거리의 이미지를 결정하게 된다. 데코테이션의 차원에서 쓰레기통의 기표는 이러한 각 형태에 따라 다양하게 만들어지고 기표는 이 다양한 기표에 따라 약간씩 달라질 것이다. 그러나 가장 기본적인 기능인 수거와 이미지 형성이라는 목적은 변하지 않는다. 따라서 쓰레기통의 데코테이션에 대한 코노테이션은 기표에 따른 해석의 다양성에도 불구하고 항상 수거와 이미지형성의 필요에 대해 해석하게 된다.

3.2. 관리자와 사용자의 행위와 관계 분석

쓰레기통의 존재론적 성격은 그 물질적 형태에서 비롯된다. 그러나 이러한 형태를 만드는 것은 쓰레기통을 설치하고 사용하는 사람들의 행위이다. 여기서 설치와 사용의 대상이 서로 다르다는 점은 이들 간에 대립적인 관계가 형성될 수 있음을 의미한다. 쓰레기통 관리자의 의도에 따르는 사용자는 협력의 관계를 만들게 되지만, 의도에 반하는 사용자는 대립의 관계를 구축하게 되는 것이다. 이 관계를 각각의 관점에서 바라본다면 쓰레기통을 둘러싼 거리 커뮤니케이션의 구조를 분석해 낼 수 있게 된다.



[그림 6] 보행자와 관리자의 대립구조

먼저 관리자의 입장에서 볼 때 거리 쓰레기통은 거리에 대한 자신들의 이데올로기를 실천하는 도구이다. 거리를 효율적으로 만들 것인가 아름답게 꾸밀 것인가 아니면 편안하게 만들 것인가 스펙터클하게 만들 것인가에 따라 쓰레기통의 모양이 달라지는 것이다. 때문에 쓰레기통의 필요에서 형태, 질감, 색깔은 모두 이들에 의해 결정된다. 물론 관리자는 기본적으로 보행자를 위한다는 목적을 가지기는 하지만, 그 보행자는 관리자의 입장에서 바라본 보행자, 그들의 정의에 따른 보행자일 뿐이다. 즉 현장의 보행자들이 원하지 않는 경우에도 그들은 관리자의 결정에 따라 만들어진 거리환경에 적응해야 하는 문제가 발

생할 수 있는 것이다.

이를 문제발생(결핍)-계약-수행-해결(보상)의 네러티브 전개단계로 분석해 보자. 먼저, 결핍은 거리의 상황 자체에 의해 만들어지기도 하고 관리자의 정의에 의해 만들어지기도 한다. 쓰레기가 넘치는 것은 상황의 결핍에 의해, 도색이나 교체의 필요성은 관리자의 정의에 의해 발생한다. 둘째, 계약은 이러한 결핍을 어떻게 해결할 것인지를 결정하는 것이다. 이 과정은 관리자 단독으로 할 것인지 시민들과 함께 할 것인지를 결정하게 되는 과정이라고 할 수 있다. 관리자가 생각하는 거리와 시민의 이미지를 그대로 적용할 것인지, 아니면 시민과의 대화를 통해 보다 현실적인 공간을 만들 것인지를 결정하는 것이다. 셋째, 수행은 관리자가 직접 설치하거나 하청을 통해 간접적으로 개입하는 형태를 띠고 진행된다. 마지막, 해결은 관리자의 목적대로 쓰레기통이 설치 유지·보수되었는지를 확인하게 되는 과정이다.

관리자는 이러한 전 과정을 거치는 동안, 공리주의적 입장에서 관리자의 지시를 따르는 협력자의 도움을 얻거나 개인의 목적과 욕구에 따라 반달리즘을 행하는 대립자에게 도전을 받게 된다.



[그림 7] 행위소모형에 따른 관리자 분석

반면 보행자의 입장에서 볼 때 거리 쓰레기통은 생활의 편리와 환경의 향상을 위한 도구 중의 하나이다. 하지만 자신의 삶을 적극적으로 만들어 가는데 있어 스스로 결정할 수 없는 가구라는 특성을 가지고 있다. 즉 자신의 삶의 편리를 위해서는 관리자의 목적과 상반되는 방향으로 쓰레기통을 사용할 수도 있다.



[그림 8] 행위소모형에 따른 보행자 분석

또한 뚜렷한 목적 하에 쓰레기통의 용도를 변경하는 것은 아니지만, 관리자의 목적에 반하게 된다는 점에서 이들은 아나키즘적 입장에서 행동하는 파괴자이자 변형자가 될 수 있다. 즉 생활쓰레기의 배출에 사용한다든지, 피우던 담배꽂이를 버려 화재를 일

으키는 등의 극단적인 상황은 물론이고, 멀리서 쓰레기를 투척하여 쓰레기통 주위에 쓰레기가 쌓이게 만드는 것이다.

위의 분석을 고려할 때, 거리 쓰레기통은 그 쓰레기통이 설치되는 공공공간의 커뮤니케이션구조에 맞추어 디자인되어야만 한다. 이는 관리자나 보행자 어느 한 편에 의한 디자인이 아닌 상호커뮤니케이션과 그 협력관계에 의해 가능해 질 것이다.

이는 거리 쓰레기통의 구체적인 디자인 안을 제시하기 위해서는 실제 현장에 대한 분석과 그 공공공간의 커뮤니케이션구조를 활성화 시키는 과정이 선행되어야 함을 의미한다. 이는 본 연구의 범위를 넘어선다. 따라서 이 문제는 이어지는 후속연구에서 계속 다루어질 것이다.

4. 결론

쓰레기통은 단순한 거리의 장식이 아니다. 쓰레기통의 형태적 특성은 거리의 이미지에 영향을 미치는 중요한 요소이지만, 더욱 중요한 것은 쓰레기통의 형태를 만들어내는 관리자와 보행자의 관계와 행위구조이다.

즉 쓰레기통은 거리라는 공공공간에서 관리자와 보행자의 관계와 행위구조를 반영하여, 이 커뮤니케이션 구조를 유지하고 발전시킬 수 있는 방향으로 디자인되어야 한다.

이는 단순한 디자인의 형태적 문제를 떠나 디자인의 방식 자체를 변화시킬 것을 요구한다. 즉 관리자 중심의 디자인을 벗어나 보행자의 의견을 적극적으로 수렴할 수 있는 방안을 마련해야만 한다. 현실적인 문제를 떠나, 최소한 선정된 디자인을 시민들이 알 수 있도록 알리는 노력이 필요하다.

공공디자인은 시민들의 무관심을 타하기 전에 그들을 대화의 장으로 끌어낼 수 있는 방법을 모색해야 한다. 쓰레기통의 디자인은 이러한 대화가 시작된 이후에야 제대로 된 자신의 모습을 만들어갈 수 있을 것이다.

따라서 앞으로의 연구는 공공공간의 커뮤니케이션 구조에 대한 보다 구체적인 사례를 분석하는 방향과 이를 바탕으로 하는 공공디자인의 대안과 실제 사례를 제시하고 분석하는 방향으로 나아가야 할 것이다.

참고문헌

- 김영찬, (2009), '공공공간의 유비쿼터스화에 적합한 공공인터페이스 디자인 개념 연구', 한국디자인트렌드학회, 한국디자인포럼, 22권, pp169~172
- 김영찬, (2009), '공공인터페이스에서 간판이 형성하는 커뮤니케이션 구조와 미적감성의 창조적 활용 연구', 한국미술이론학회, 한국미술이론학회 학술발표집, 9권, p17
- 김영찬·최치권, (2006), '디지털 스토리텔링을 적용한 웹 커뮤니티의 인터페이스 디자인 제안', 한국디자인포럼학회, 디자인포럼, 12권, p141
- 기 본지페, (2003), 박혜천 역, '인터페이스', 시공사, p49
- 롤랑 바르트, (2002), 김희영 역, '텍스트의 즐거움', 동문선, pp27~35, pp37~47
- 롤랑 바르트, (2002)이화여대 기호학연구소 역, '현대대의 신화', 동문선, p272
- 마르틴 하이데거, (1998), 이기상 역, '존재와 시간', 까치, pp98~159
- 신항식, (2003), '롤랑바르트의 기호학', 문학과경계사, p217, p219~221, p240
- 신항식, (2005), '시각영상 기호학', 나남출판, p19, pp27~35, p86, p85, p92, p143, 189~193, pp216~217
- 신항식, (2004), '시각영상 커뮤니케이션', 나남출판, p102
- 엠마누엘 레비나스, (2001), 강영안 역, '시간과 타자', 문예출판사, pp29~118
- 임마누엘 칸트, (1991), 이명성 역, '순수이성비판', 홍신문화사, pp77~91
- 찰스 샌더스 퍼스, (2006), 김성도 편역, '퍼스의 기호사상', 민음사, p11
- 케빈 린치, (2003), 한영호 역, '도시 환경 이미지', 광문각, p71~94, p143
- 크리스티안 노버그 슐츠, (2001), 민경호 외역, '장소의 혼', 태림문화사, pp11~17
- 페르디낭 드 소쉬르, (2006), 최승언 역, '일반언어학 강의', 민음사, pp91~98
- 호사카 요우이치로, (1999), 이진민 역, '경계의 형태-그 건축적 구조', 한국산업훈련연구소, pp8~16