

맥락주의를 건축이론화 하기 위한 시도(1)

이 동 언

(동명정보대학교 조교수)

서론: '이데아'의 건축'에서 '맥락'의 건축으로

건축에서의 절대성의 추구는 오래된 역사를 갖고 있다. 절대적 혹은 이상적 건축 형태를 실현하기 위해 몸부림친 것이 바로 건축의 역사라 해도 과언이 아니다. 서구의 파르테논 신전이든 우리의 옛 사찰건축(특히, 평지가람)이든 간에 이러한 이상적 건축의 구현을 위해 혼신의 힘을 기울인 사실은 익히 알려져 있다. 이성애 의해 형상화된 건축의 이상형이야말로 근원적인 설계지침인 것이다. 이러한 건축의 형상화는 주로 추상적인 사고를 발판으로 하여 획득되어진다. 예를 들면 자연의 무수한 것들 속에서 공통적으로 발견되는 대칭들이 추상, 개념화됨에 따라 건축도 대칭적이어야 한다고 사람들은 생각했는지도 모른다. 그리고 황금비 또한 이러한 추상적 사고에 의하여 추출되어 건축적 이상형의 한 기준으로 자리잡은 것처럼 보인다.

이러한 관점에서 볼 때 건축은 시공을 초월하여 존재하는 추상화된 절대적인 것에 맞추어서 구축되어야 하는 것이다. 여기서는 '어느 곳'은 문제가 되지 않는다. 문제거리가 되는 것은

절대적인 것에 얼마나 부응하느냐 하는 것이다. 주위의 여건에는 아랑곳하지 않고 절대성 혹은 이데아적인 것을 기준으로 하여 건축을 행할 경우 주위의 맥락과는 동떨어져 존재할 가능성이 농후해진다. 표준화된 국제주의 건축이 주위의 맥락과는 관계없이 세계 곳곳에 이식되었을 때 일어나는 엉뚱함처럼 이상형을 추구하는 건축은 맥락과 따로 작동할 소지가 다분히 있다.

이처럼 이상향을 추구하는 패러다임이 문제가 있다고 적극적으로 이의가 제기된 것은 거의 20세기에 근접해서이다. 이 시대에 적극적인 활약상을 보인 니체(Friedrich Nietzsche 1844-1900)는 그러한 이데아적 혹은 플라톤적 사고를 허구라고 지적하면서 절대적인 것은 인간이 임의로 구축한 것에 불과하다고 지적했다.¹⁾ 이 무렵 철학의 큰 줄기는 이데아적 사고에 대항하는, 맥락 혹은 상황에 대처할 수 있

1) 니체는 플라톤 철학에 기반을 둔 서구의 형이상학을 신인동형적(神人同形的, anthropomorphic) 과오라고 주장한다. 플라톤적 사고의 허구, 근대철학(modernist philosophy)의 맥락성 그리고 예술과의 관계에 대해서는 다음의 책을 참조할 것. Sanford Schwartz, The Matrix of Modernism: Pound, Eliot, & Early 20th-century Thought, Princeton, New Jersey, 1985, pp.73-8.

는 사고였다. 이 세상의 모든 것들은 각각의 이데아라는 본질을 갖는 것이 아니라 맥락 혹은 상황에 따라 자신들의 정체성을 일시적으로 갖게 된다고 본 것이 이 당시 철학의 주된 흐름이었다. 또한 이것이 계승되어 현대사유(구조주의, 해체주의, 탈구조주의 등)의 주된 흐름이 되었다.

이처럼 사고의 근본적인 패러다임이 바뀌었음에도 불구하고 우리건축에서는 여전히 이데아적인 사고에 집착을 보이고 있다. 건축가들의 작품에서나 건축학자의 논문에서 이데아에 집착하는 흔적이 강하게 드러난다. 아직도 축선이나 황금비 등의 이데아에 맹신적인 건축가 혹은 학자들의 작품이나 논문이 우리건축계의 주류를 이루고 있음은 주지의 사실이다. 설사 맥락이나 상황이 건축에 도입되었다고 해도 피상적인 경우가 흔하다. 그래서 대부분의 건축가나 건축학자들은 상식적으로 맥락을 파악한다.²⁾ '단순히 주위와 조화를 이루는 것이 맥락적'이라는 생각을 넘어서지 못하고 있는 듯하다. 그러나 맥락 혹은 상황이 무엇인지 정확히 파악되지 않는 상태에서 건축을 논한다는 것은 시대착오적이라고 할 수 있다.

이 논문은 이러한 시대착오적인 상황을 타개하기 위해 맥락이 무엇인지 그리고 그것이 건축에 어떤 역할을 하여야 할 것인지에 관해 다룬다. 이러한 논의를 심도 있게 전개시키고 맥락을 근원적으로 이해하기 위해 맥락을 종합적으로 다룬 영국의 철학자 페퍼(Stephen C. Pepper)의 맥락주의³⁾를 건축으로 끌어들여 건

축이론화 시키고자 한다.

맥락이란 무엇인가?

페퍼는 20세기를 전후로 나타난, 맥락 혹은 상황을 다룬 철학을 총칭하여 "맥락주의"(contextualism)라고 부르면서 맥락주의를 뭉뚱그려 "역사적 사건"(historic event)⁴⁾이라고 명칭하였는데 이는 많은 의미를 띠고 있는 은유이다. 여기서 우리가 주목하여야 할 것은 우선 '사건'이다. 사건이란 이 세상에 존재하는 것들이 고립되어 있을 때 일어나는 것이 아니라 서로 간에 맞닥뜨려졌을 때 일어나는 현상이다. 그러므로 맥락주의에서는 그것들의 개별적 정체성 찾기가 중요한 것이 아니라 서로간의 만남과 어우러짐이 중요하다. 그것들이 홀로 존재하는 한 아무런 의미가 없다. 군집하여 어우러졌을 때만 그것들이 의미를 부여받게 되는 것이다. 사물이든 인간이든 간에 절대적으로 혹은 이데아적으로 존재하는 정체성(identity)을 맥락주의에서는 인정하지 않는다. 사물이든 인간이든 간에 사건을 통해서 의미를 부여받게 되는 것이 홀로 의미를 갖고 있는 상태가 아니기 때문이다.

그 다음으로 우리가 주목하여야 할 것은 "역사적"이라는 단어이다. 역사적이라는 의미가 갖는 뉘앙스는 참으로 독특하다. 과거와 연결되어 있는 독특한 현재라는 의미를 내포하고 있다. 다시 말하면 과거를 현재에 재현하는 것이 아니라 새롭게 드러낸다는 의미가 깔려 있다. 이 두 단어의 의미를 잘 음미한다면 맥락주의의 근본적 사고를 쉽게 이해할 수 있다. 사물이나 인간이 사건을 통해서 묶여지고 이 묶여짐은 일회성으로 끝나는 것이 아니라 지속적

2) 우리나라에서 맥락적 건축이라는 이름으로 번역된 아래의 책이 그 대표적인 예이다. 이 책은 맥락주의에 대한 근원적 고찰 없이 피상적 형태로 맥락을 풀어놓았다. Brent C. Brolin, *Architecture in Context: fitting new buildings with old*, New York, Van Nostrand Reinhold, 1980.

3) 페퍼는 다음의 책에서 철학의 패러다임을 형식주의(formism, 플라톤 철학이 주된 근거임), 기계주의(mechanism, 데카르트 철학에 기반을 주로 둬), 유기주의(organicism, 헤겔 철학에 기반을 둬), 맥락주의(contextualism, 베르그송, 니체 등의 철학에 기반을 둬) 등으로 나눈다. Stephen C. Pepper, *World Hypotheses: A Study in Evidence*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1961.

4) 페퍼는 "역사적 사건"(historic event)을 다음과 같이 정의한다. "By historic event. . . the contextualist does not mean primarily a past event, one that is, so speak, dead and has to be exhumed. He mean the event alive in its present. . . The real historic event, the event in its actuality, is when it is going on now, the dynamic dramatic active event."(Papper, p.232)

으로 변화, 발전한다는 의미가 “역사적 사건”이라는 단어 속에 접혀있는 것이다.

우리는 역사적 사건 속에 있는 사물이나 인간을 혼자 고립적으로 떼어서 생각할 수 없다. 그럼에도 불구하고 마치 그것을 별도의 존재로 떼어질 수 있는 것처럼 생각해 그것에다가 이데아적인 정체성을 부여한 것이 맥락주의 이전의 플라톤 류의 패러다임의 사유방식이었다. 그러나 맥락주의에서는 사물이나 인간은 항상 상황이나 맥락 속에 존재한다고 간주하고 있으므로 맥락을 무시하고 사물이나 인간을 생각하지 않는다. 하나의 사물을 파악하기 위해서는 맥락 전체의 흐름을 생각하여야 된다는 것이 맥락주의의 가장 본질적인 생각이다. 역사적 사건이란 바로 이러한 의미를 내포하고 있는 것이다.

페퍼는 맥락주의가 갖고 있는 이러한 독특성을 설명하기 위해 질(quality)과 결(texture)⁵⁾이라는 용어를 도입한다. 질이란 사물과 인간이 열기설기 섞여서 만들어내는 의미 혹은 맛이며 결은 이 맛을 내기 위해 사물이 배열된 특정한 패턴의 형식을 말한다(결과 질은 문법과 의미에 거칠게 대응한다). 사물들이 군집되었을 경우, 사물들이 특이한 방식으로 서로간에 관계를 맺어 일정한 패턴으로 배열되면 질 혹은 맛을 띠게 된다. 역으로 사물간의 관계맺기가 특정한 방식으로 이루어지지 않으면 질을 느낄 수가 없다(마치 문법적으로 맞지 않는 글의 의미를 가질 수 없는 것처럼). 그러므로 질과 결은 동전의 양면처럼 서로 떼려야 뗄 수 없다. 질 없이 결이 없고 결 없이 질이 없다고 말할 수 있다.

질과 결이 서로 떼어질 수 없는 것처럼 부분과 전체도 상호 간에 떼어질 수 없다. 우리는

항상 전체를 인식하면서 부분을 보기 때문에 특별히 부분에 주목하지를 않는다. 예를 들어 일상적으로 이야기할 때 전체적인 의미에 귀를 기울이지 한마디, 한마디의 말에는 집중을 하지 않는다. 즉, 한마디, 한마디를 전체적인 의미 속에서 파악한다. 달리 말하면 한마디라는 부분 속에서 전체를 감지하며 또 전체 속에서 부분을 직관하는 것이다. 한마디는 전체적인 의미와 피비우스의 띠처럼 묶여있다고 볼 수 있다. 그런 까닭으로 우리는 사물이나 인간을 얼른 부분적으로만 보아도 그것이 무엇이며 누구 인지를 안다. 전체를 통해 직관적으로 알아내기 때문이다. 예를 들어 외국에 나가서 다른 동양인을 만날 경우, 그 사람이 한국사람이면 그가 우리동포임을 직관적으로 인지한다. 그를 통해 우리나라라는 전체의 질을 즉시 파악하기 때문이다. 다시 말하면 우리나라라는 맥락의 질을 한사람의 한국인이라는 결의 파편을 통해 재빠르게 잡아내기 때문이다.

페퍼는 이러한 맥락의 질의 특성을 “퍼짐”(spread)⁶⁾, “융해”(fusion)⁷⁾, “변화”(change)⁸⁾로 설명한다. 주어진 사건(사건은 맥락이란

6) “퍼짐”(spread)에 대한 페퍼의 설명은 이러하다. “The quality of a given event has a spread, or as it is sometimes called, a specious present. As I am writing, A period will be placed at the . . . , my act is rather thick in its duration and spreads, as we say, forward and back.” (Pepper, p. 239)

7) “융해”(fusion)의 의미는 페퍼의 다음의 글을 통해 더욱 명확히 알 수 있다. “Quality always exhibits some degree of fusion of the details of its texture. This feature is perhaps most clearly perceived in savors and musical chords. William James’s lemonade has become famous in this regard. Lemon, sugar, and water are the ingredients or details of the taste, but the quality of lemonade is such a persistent fusion of these that it is very difficult to analyze out its components.” (Pepper, p. 243)

8) “변화”(change)가 무엇인지는 다음의 페퍼의 글을 통해 명확히 인식된다. “With writing of each word (in a sentence) the tensions of the previous words are redistributed, the configurations of total meaning is altered, and the quality is accordingly changed. . . . Absolute permanence or immutability in any sense is, on this theory, a fiction, and its appearance is interpreted in terms of historical continuities which are not changeless.” (Pepper, pp. 242-243., 괄호는 필자가 글의 이

5) 페퍼는 질과 결을 아래와 같이 설명한다. “What is quality and what texture in this event? Its quality is roughly its total meaning, its texture roughly the words and grammatical relations making it up. Generalizing, the quality of a given event is its intuited wholeness or total character; the texture is details and relations which make up that character or quality.”(Pepper, p.238)

말로 대체될 수 있다. 사건은 사물과 인간의 모임(이므로)이 있을 때 그것의 질은 사건 속으로 퍼져있다. 상기의 기술처럼 부분과 전체는 피비우스의 띠처럼 묶여 있으므로 각 부분들 속에는 전체 혹은 맥락의 질이 고루 퍼져 있다고 볼 수 있다.

쉬운 예를 들어보자. 하나의 논문은 전체적인 흐름인 맥락의 질을 가지는데 이러한 질이 서론, 본론, 결론에 고르게 퍼지고 다시 이 흐름은 서론, 본론, 결론의 각 단락마다 퍼지며 다시 각 단락의 흐름은 각 문장으로 퍼진다고 볼 수 있다. 그래서 이러한 흐름이 원활히 일어날 경우 우리는 그 논문의 질이 좋다고 말한다. 논문의 한 단어, 한 단어 속에는 논문의 맥락의 질이 퍼져 있는 것이다. 한 단어, 한 단어를 맥락의 질과 무관하게 사전적 의미로 파악한다면 우리는 중요한 맥락의 질을 놓치게 된다. 그러므로 A라는 논문의 어떤 단어와 B라는 논문의 어떤 단어가 동일한 것이라 할지라도 전혀 다른 의미를 띠게 된다. 같은 단어일지라도 상황에 따라서 전혀 다른 의미를 갖게 되는 것이다. 이는 주어진 맥락의 질의 퍼짐현상 때문이다.

사물이나 사람을 볼 때 탈맥락적으로(가령 해체주의에서와 같이 '다름'으로) 파악한다면 이러한 질의 퍼짐현상은 읽어내지 못할 것이다. 사물이나 사람을 기계적 혹은 과학적 사실만으로 명쾌하게 구분해 내기가 힘든 것도 이러한 퍼짐현상 때문이다. 질의 퍼짐 현상으로 인해 공간은 이곳 또는 저곳으로 명쾌히 구분되지 않는다. 시간 또한 마찬가지이다. 과거, 현재, 미래가 퍼짐현상에 의하여 뒤섞여 있으므로 정확히 과거, 현재, 미래를 구분하기 힘든 것도 이러한 이유이다. 그러나 우리는 시간이 과학적 방식으로 과거, 현재, 미래가 구분되면서 직선적으로 흐르고 있다고 믿는다. 그러나 시간을 정확히 이야기한다면 그렇지 않다. 과학적인 시간은 퍼짐현상에서 일어나는 질적인 시간을 선적인 시간으로 파악화 혹은 피상화한

것에 불과하다. 맥락주의 관점에서 보면 '사건' 속의 '지금'이라는 것은 과거와 미래가 얼기설기 섞인 맥락의 질의 퍼짐을 흡입하는 순간을 뜻한다. 사건 속에서 사물이나 인간을 파악할 때 선적인 시간으로 파악하는지 질적인 시간으로 파악하는지 잘 구분해 볼 필요가 있다. 선적으로 시간을 파악하는 것은 퍼짐현상을 배제하고 시간을 파악하는 것이라면 질적으로 시간을 파악하는 것은 퍼짐현상을 끌어안고 시간을 파악하는 행위인 것이다.

이처럼 퍼짐현상을 지니는 주어진 사건 혹은 맥락의 질은 정체된 채 가만히 있는 것이 아니라 끊임없이 "변화"(change)한다고 볼 수 있다. 주어진 맥락에 다른 요소들이 흡입되어 정상적으로 맥락 속에서 작동할 경우 맥락의 질과 결은 달라진다. 기존의 결은 새로운 요소의 흡입으로 인해 재배열되고 이로 인해 질도 변화하게 된다. 새로운 요소의 흡입과 동시에 새로운 맥락의 질이 생성되고 이 질이 맥락이 구석구석으로 퍼지게 된다고 볼 수 있다. 그래서 중국적으로 맥락의 경계에까지 번진다.

새로운 요소가 흡입되었을 때 기존의 맥락의 질과 결에 "융해"(fusion)되지 않으면 새로운 요소는 기존의 맥락과 따로 놓게 되고 새로운 맥락의 질이 생성될 수 없다. 이처럼 사물들이 끊임없이 서로 만난다 할지라도 기존의 맥락과 관계를 맺어 어우러지게 융해되지 않으면 새로운 맥락의 질을 생성할 수 없게 된다. 이와 유사하게 이질적인 것들이 모여서 융해되면 하나의 사건 혹은 맥락을 형성하여 맥락의 질을 구성하지만 융해되지 않으면 그냥 일회적인 사건(happening)으로 요소들은 군집되지 않고 분산되어 버린다. 예를 들어 합창단이 합창을 할 경우 단원 개개인들의 소리가 적절히 융해되지 않으면 아름다운 합창이 될 수 없고 그냥 일회성의 소음이 될 뿐이다. 이는 각 요소들이 융해되어 질을 만들어내지 못하고 공중에서 제 각각의 소리를 내기 때문이다.

맥락의 각 요소들이 서로 섞이어 융해되면 맥락의 질이 형성되고 맥락의 결의 구석구석에

“퍼지게” 된다. 맥락의 질이 맥락 곳곳에 퍼진 상태에서 맥락은 다른 맥락을 만나게 되어 관계맺기가 성공하면 즉시 융해, 퍼짐이 다시 이루어지면서 맥락의 질과 결은 새롭게 변모된다. 이러한 융해와 퍼짐의 과정은 기존의 맥락이 존속되는 한 무한히 되풀이된다. 이 퍼짐, 융해, 변화의 일련의 현상은 결간의 관계맺기로 바꾸어 말할 수 있다. 그러므로 우리는 여기서 결이 어떻게 구성되어 있는지 알아볼 필요가 있다.

페퍼에 따르면 결(texture)은 “가닥”(strand), “맥락”(context)과 긴밀히 연결된다.⁹⁾ 가닥이 모여서 결을 이루고 결은 모여서 다시 맥락을 형성한다. 그런데 여기서 가닥, 결, 맥락을 서로 구분하기란 참으로 어렵다. 외부적인 모습으로는 구분이 될지 몰라도 질적으로 구분하기란 불가능하다. 퍼짐과 융해 현상에 의하여 가닥, 결, 맥락이 서로 뒤섞여 혼연일체가 된 질을 형성하고 있기 때문이다. 가닥들이 서로 퍼짐과 융해현상에 의해 관계맺기가 이루어져 결을 이루며, 이 결들이 모여서 서로 퍼짐과 융해현상이 일어나서 맥락을 형성한다. 그러므로 가닥은 결에 직접적인 영향을 미친다고 볼 수 있고 맥락은 결에 간접적으로 영향을 끼친다고 볼 수 있다. 그러나 여기서 우리가 명심하여야 할 것은 맥락, 가닥, 결은 편의상의 상대적 구분일 뿐이지 절대적 구분이 아니라는 점이다. 예를 들어 결이 맥락이 되면 아래 단계 가닥은 결이 되고 위 단계의 맥락은 더 큰 범위의 맥락이 되어버린다. 더 구체적으로 “나는 오늘 신난다!”라고 기쁘게 외칠 때 기쁨으로 외치는 언어는 소리의 느낌, 언어 그리고 문법적 관계라는 결에 의하여 우리에게 신남의 기쁨이라는

질로 전달한다. 이 경우 “나는 오늘 신난다!”를 결코 보면 나는/오늘 신난다!는 각각 주부, 술부로서 가닥이 된다. 그리고 이 외침 밖의 상황은 맥락이 된다. 그러나 이 외침을 맥락으로 보게 되면 나는/오늘 신난다!는 각각 결이 된다. 그렇게 되면 나/는/오늘/신난다!/는 주어, 조사, 부사, 술어, 감탄부호로서 각각 가닥이 된다.

피상적으로 구분되기로는 가닥, 결, 맥락이지만 내부적으로는 퍼짐, 융해의 현상이 일어나고 있으므로 서로서로 간에 섞임의 현상이 일어나 혼연일체가 된다. 그러므로 특정한 가닥, 결, 맥락 등의 근원을 찾아내기가 참으로 어렵다. 가닥은 다른 가닥 그리고 결과 맥락과의 상호 주고받기의 관계에 의하여 융해, 퍼짐의 현상이 일어나고 있으므로 이 결의 본질은 이것이고 저 결의 본질은 저것이라고 딱히 이야기하기가 곤란하기 때문이다. 그러므로 맥락주의에서는 본질찾기를 포기하여야 한다. 사물이나 인간의 본질을 찾아 나서게 되면 본질은 끊임없이 옆으로 옆으로 빠져나가므로 정확히 A=B라고 말하기가 곤란한 것이다. 여기서는 더 이상 본질찾기는 포기하여야 한다. 왜냐하면 본질은 맥락 속으로 흩어져 있기 때문이다.

맥락에서 건축으로

페퍼의 맥락주의가 건축에 대해 던지는 가장 큰 시사점은 건축이 절대적인 이데아 관점에서 빠져 나올 가능성의 제시이다. 이데아적인 형태(대칭, 축선, 절대적 비례 등)로부터 벗어나 상황 혹은 맥락에 따라 자유롭게 건축이 구축될 수 있는 사유의 틀을 맥락주의는 제공한다. 우리의 삶이 전혀 고려되지 않은 채, 서구의 이상적 모델에 따라 낙하산 식으로 위에서 아래로 떨어지는 엉뚱한 건축에 익숙한 우리에게 우리의 삶을 고려한 새로운 건축의 등장을 맥락주의는 암묵적으로 제시하기도 한다. 건축이란 행위는 이데아적 오브제를 홀로 세우는 것이 아니라 하나의 “사건”인 것이다. 수많은 이

9) 가닥, 결, 맥락은 페퍼에 의하여 다음과 같이 설명된다. "The two categories of texture, namely, strand and context, are so interlocked with texture that three can only be taken up as a group. A texture is made up of strands and it lies in a context. There is, moreover, no very sharp line between strands and context, because it is the connections of strands which determine the context, and in large proportion the context determines the qualities of the strands." (Pepper, p. 246)

질적인 것들이 모아져서 건축이란 것이 만들어지는 “사건”이다. 수많은 것들이 이리저리 어우러져 관계를 맺어 하나의 건축이 구축되어 주위의 맥락과 어우러지는 사건인 것이다.

이러한 사건은 단순히 지금 이 시점에서만 일어나는 것이 아니라 ‘역사적’이다. 달리 말하면 과거의 건축을 그대로 답습, 재현하는 것이 아니라 지금의 맥락에 맞게 변형 조절하면서 미래의 방향을 암시한다는 의미에서 건축이라는 사건은 역사적이다. 예를 들어 우리건축의 전통은 “주어진 사건”이 되고 개개인의 건축적 행위는 ‘이 주어진 사건’(세계)에 새로운 질과 결을 부여하면서 혼연일체화 되는, 방향성이 주어진 역사적 사건이 되는 것이다.

근대건축(특히 국제주의 양식의 건축)은 이러한 점에서 보면 상당히 탈맥락적이다(우리의 근대건축은 더욱 탈맥락적이다. 일체의 강점기가 우리건축의 맥락성을 더욱 단절시켰기 때문이다). 근대건축은 현재라는 시점에 조건반응적인 기능, 기술, 과학 등에 너무 집착한 나머지 역사, 자연, 이웃 등을 건축에서 배제시켜버렸다. “형태는 기능에 따른다”는 도그마에 매달린 나머지 형태조차도 기능에 종속시키면서 사고에서 제외시켜 버렸으며 기능 이외의 것은 모두 타자화 시켰다. 이런 점에서 보면 건축에서의 포스트모더니즘은 제외된 과거를 다시 복원하려는, 즉 건축을 맥락화하려는 움직임의 일환으로 볼 수 있다. 그리고 환경친화적 건축은 건축에서 배제된 환경 내지 자연을 복원하려는 시도로 볼 수 있다. 모든 것들이 서로 어우러져 맥락의 질을 만들고, 이것이 퍼지고 융해되면서 변화, 발전되고 있다고 믿는 맥락주의의 관점에서 본다면 건축을 단순히 기능으로만 파악하고 이것으로만 결정짓는 것은 대단한 무리가 아닐 수 없다.

기능은 결코 혼자서 존재할 수 없다. 다른 것들과 만나야 한다. 형태를 만나야 하고 대지를 만나야 한다. 기능을 하나의 가닥이라고 본다면 다른 가닥인 형태, 대지라는 가닥을 만나 하나의 결과 질을 이루어야 한다. 그리고 이

사이에 퍼짐, 융해, 변화의 현상이 일어나야 한다. 이들 사이의 퍼짐, 융해, 변화의 현상으로 이루어진 결과 질은 다시 주위의 맥락과 섞이어 퍼짐, 융해, 변화의 현상을 일으킨다. 이러한 퍼짐, 융해, 변화 현상이 끊임없이 펼쳐져 하나의 맥락의 경계에 도달할 때 우리는 이것을 “주어진 사건,” 혹은 문화의 질이라고 부른다. 건축가가 지은 건물은 단순히 그 건물로 끝나는 것이 아니라 끊임없는 퍼짐, 융해, 변화의 현상에 의하여 궁극적으로 우리의 총체적 맥락인 문화전반에까지 와 닿아 있음을 우리는 여기서 알 수 있다. 그러므로 건축가는 건축주위의 맥락이나 지역 더 나아가, 문화를 고려하지 않을 수 없다. 즉 역사, 이웃, 자연을 고려하지 않을 수 없다. 퍼짐, 융해, 변화가 그것들에게까지 깊숙이 미치기 때문이다. 건축설계란 단순히 공학적으로 건물을 짓는 행위만이 아니라 가닥, 결, 맥락에 해당하는 주위의 환경을 건축과 혼연일체화 되도록 버무리는 작업인 것이다. 적어도 설계기법이란 기능(가닥), 형태(가닥)를 지니는 건축(결)을 주위의 맥락과 동시적으로 버무릴 것인가에 관한 기법이라고 볼 수 있다. 따라서 어떻게 역사, 이웃, 자연을 건축의 기능과 형태 속으로, 그리고 기능과 형태를 역사, 이웃, 자연 속으로 끌어안을 것인가 하는 구체적인 방법찾기가 맥락주의 건축의 최대의 과제가 된다.

역사, 이웃, 자연을 고려한 설계기법 개발에 강력한 시사점을 주는 이론은 외국의 건축이론에서가 아니라 우리의 건축이론에서 쉽게 찾을 수 있다. 그 대표적인 예가 동양정원 구성의 핵심이론인 인차(因借)의 원리이다. 맥락주의를 더욱 더 우리 것으로 밀착시켜 건축이론화시키기 위해서 이 인차의 원리를 살펴볼 필요가 있다.¹⁰⁾

... 「因」과 「借」는 相補相成하는 원리로서 동양의 정원설계 원리의 중심을 이루는 것으로 생각된다. 「因」은 지세

10) 윤장섭, 한국건축사, 서울, 동명사, 1992, p.282.

와 지형 및 주어진 공간적 여건에 따르는 것으로서, 주어진 터전의 특성에 따르며, 이를 잘 활용하는 것이다. 건축 및 정원의 설계는 주어진 공간의 「勢」의 좋은 점을 잘 나타내는 방향으로 이루어져야 하는 것으로, 주위의 환경에 어울리는 건축을 만들어야 하므로, 亭을 지어서 좋은 곳에서는 亭을 짓고, 榭를 지어서 어울리는 곳에는 榭를 지어, 건물의 위치 및 외형이 주위의 세와 「合宜」한 것을 만들어서, 환경여건과 적절하게 융화되어서 유기적인 관계를 얻게 되도록 하여야 한다.

「借」는 借景을 말하는 것으로서, 이것은 因勢의 원리가 발전 연장된 것이라고 생각된다. 즉 因勢를 활용하는 데 있어서 건축물들간의 적당한 안배와 건축과 대지 내의 정원경관이 조화를 이루도록 만드는 이외에 한 걸음 더 나가서 대지를 둘러싸고 있는 四周의 자연의 경관과 잘 어울리도록 하여야 한다. 内外遠近을 불구하고 모든 주위의 경관 중에서 속된 것은 가리고 좋은 것은 잘 보이도록 만들어서, 교묘하게 體를 얻는 것으로 만들어야 한다고 하였다.

이 인용문의 핵심은 因과 借가 동시에 고려되어야 한다는 것이다. 즉, 因과 借는 상호주고 받기를 하면서 一石二鳥의 효과를 노려야 한다는 것이다.(相補相生) 지금의 건축언어로 번안하면 기능, 형태의 결정시 부지와 맥락을 동시에 고려하라는 이야기이다. 여기서 우리는 因과 借의 관계 속에서 마디-결-맥락이라는 개념이 접혀져 있음을 쉽게 알 수 있다. 因과 借의 동시적 결정은 가닥을 결정할 때 동시적으로 결과 맥락을 고려하는 이치와 동일하다. 우리전통건축의 이러한 양방향적 사고와는 다르게 현대의 건축가들은 일방향적으로 건축을 해석하는 경우가 흔하다. 구체적으로 말하자면

가닥>결>맥락 순으로 설계를 차곡차곡 진행하거나 거꾸로 맥락>결>가닥의 순으로 설계를 진행하기도 한다. 이러한 일방향적 설계법은 프로젝트 전체를 꾸려나가는 데는 유리하지만 맥락의 핵심인 질이 상실되면서 기능, 형태, 건물, 맥락 등이 개별화되면서 고립화되어 따로 따로 늘 가능성이 농후해진다.

가닥>결>맥락 혹은 因>差의 순으로 하위의 요소에 우선권을 두는 건축설계에서는 프로그래밍, 형태, 부지, 맥락 등등이 서로 헛돌게 된다. 그 이유는 바로 분석적 방식에 의해, 다시 말하면 因이 借에 비해 우선권을 갖는 방식에 의해 건축설계를 진행하여 나가므로 因이 결정된 다음에 借가 부수적으로 조절되기 때문이다. 맥락은 끼워 맞추기 위한 수단의 일종일 뿐이다. 이는 매우 흔한 설계방식이다. 맥락을 존중한다고 주장하는 대부분의 건축가들이 채택하는 방식이기도 하다. 이들은 프로그래밍>형태>맥락 등의 순서로 단계적, 조각적 설계기법을 사용한다.

이 반대의 경우는 맥락>결>가닥의 순으로, 전체에서 부분으로 설계를 진행해 나가는 기법이다. 대부분의 경우 이러한 방식이 환경을 살리는 전통적인 우리설계의 패러다임이라고 생각한다. 상기의 因借의 원리를 맥락주의의 입장에서 고찰하였을 때 우리의 방식은 因>借 혹은 因<借도 아닌 因=借임을 알았다. 그렇다면 借라는 전체에서 因이라는 부분으로 가는 설계 방식은 전통적 우리의 설계방식이 아니다. 그러한 해석은 일방향적이라는 것이 너무나 쉽게 드러난다. 어디에서 이러한 오류가 발생했는지는 모르지만 이것의 문제점을 차체에 세세히 토론할 필요가 있다. 정인하는 그의 책, 김수근 건축론: 한국건축의 새로운 이념형에서 건축가 김수근이 맥락>결>가닥의 순으로 설계를 진행시켰음을 다음과 같이 암묵적으로 제시한다.¹¹⁾

11) 정인하, 김수근 건축론: 한국건축의 새로운 이념형, 서울, 미건사, p. 240.

. . . 김수근 건축에 있어 자연주의적 태도는, 워커힐 프로젝트, 자유센터, 부여 박물관, 등과 같은 1960년대 초기작품에서 건축과 대지와의 적절한 관계를 추구해 나가는 것으로 나타난다. 이들 작품에서 가장 중요하게 다가왔던 건축개념은 바로 대지가 요구하는 형태였던 것이다. 이것은 1970년대에 이르러 건축과 환경이라는 보다 포괄적인 차원으로 확대된다. . . . 이런 사상적 흐름은 결국 1980년대 네가티브즘이라는 태도로 귀착된다. 그가 생각한 네가티브즘의 핵심은 바로 자연과 인공의 행복한 조화였다. 자연의 풍치를 그대로 살리면서 건축물을 거기에 얹혀서 사람의 손길이 자연을 정복하거나 경영한다는 느낌이 아니라 자연 속에 행복하게 파묻히도록 하는 것이었다.

네가티브즘(negativism)이란 파지티브즘(positivism)의 반대로 자연에 대하여 능동적이지 아니라 수동적인 의미를 내포하고 있다고 볼 때, 인용문의 글의 요지는 자연을 잘 섬김으로써 우리 인간은 행복해질 수 있다는 것이다. 인간이 자연을 강력히 통제하는 파지티브즘은 자연보다 인간의 이성을 더 우선적으로 생각한다. 네가티브즘에서는 인간이 자연에 종속되고 자연에 굴종하여야 한다는 의식이 잠재적으로 깔려 있다. 파지티브즘 방식으로 맥락을 생각하는 건축은 하위의 부분들로부터 전체로, 즉 가닥>결>맥락의 순으로 나아가므로 건축의 프로그램 자체를 인간중심으로 전개시켜나간다. 이와는 반대로 네가티브즘 방식으로 맥락을 추구하는 건축은 전체에서 부분으로 나가는, 즉 맥락>결>가닥의 순으로, 즉 맥락 혹은 환경 우선으로 설계프로그램을 진행한다. 그러나 상기의 인차의 원리에서 혹은 맥락주의에서 보는 것처럼 환경이나 인간이 결코 일방적으로 우선될 수는 없다. 양방향으로 퍼짐, 융해, 변화의

현상을 보이면서 환경이나 인간이 상호관입하고 있기 때문이다. 그러므로 인과 차, 둘 중에서 어느 쪽도 우선될 수 없다. 이 둘은 동시적으로 관계를 맺을 뿐이다. 인과 차는 가닥>결>맥락, 맥락>결>가닥 순으로 상호관입하게 된다. 이 둘의 과정이 피비우스의 띠처럼 묶여 있다. 그러므로 맥락주의가 제시하는 진정한 설계기법은 프로그램, 형태, 대지, 맥락 등을 동시다발적으로 읽어내는 것이다. 기능에서 형태, 건축, 맥락을, 형태에서 기능, 건축, 맥락을, 건축에서 기능, 형태, 맥락을, 그리고 맥락에서 기능, 형태, 건축을 동시에 읽어내어 이것들을 상호유통시키는 작업을 하는 것이 맥락주의의 설계기법이라고 할 수 있다.

여기서 우리는 막연하게만 생각되던 인차의 원리가 맥락주의와 일맥상통함을 발견할 수 있었다. 인차의 원리에서 볼 수 있는 것처럼 맥락은 우리가 극복해야 할 오브제도 아니며 우리가 지극히 섬겨야 할 경외의 대상도 아니다. 맥락은 우리자신과 언제나 상호소통 함으로써 결과 질을 스스럼없이 제공해줄 수 있는 물성을 갖추고 있음을 맥락주의는 명확히 밝히고 있다. 또한 맥락주의는 서구의 이론으로서 우리와 동떨어진 이론이 아니라 우리 전통건축이론에 접혀져 있는 부분을 재해석하는데 도움을 줄 수 있는 유용한 이론임을 알 수 있다.

결론: 삶(맥락)의 건축으로

가닥-결-맥락은 겉보기에는 명확히 구분되지만 내부적으로는 퍼짐, 융해, 변화의 현상에 의하여 맥락의 질이 마디, 결, 맥락의 구석구석에 미치고 있음을 고려해 볼 때 우리는 건축(가닥)과 그 주위환경(결), 그리고 도시(맥락)를 파편적으로 떼어내어 생각할 수 없다. 내부적으로는 이것들 사이에서 끊임없는 퍼짐, 융해, 변화의 현상이 이루어지면서 맥락의 질을 주고받기함을 알 수 있다. 그러므로 건축을 하는 행위는 합리적 이성을 통제하는 '이데아' 중심으로가 아니라 건축의 밑바닥에 흐르는 맥락의

질 중심으로 이루어져야 한다. 페퍼의 맥락주의 관점에 부응하는 설계란 기능, 형태라는 가닥들, 이 가닥들이 모인 건축이라는 결, 그리고 그 결을 둘러싸는 맥락들이 상호간에 뫼비우스의 띠처럼 묶이는 것이다. 이 뫼비우스의 띠처럼 묶인 건축이란 결국 건축의 부분부분에 맥락의 질이 퍼진 건축이라 할 수 있다. 영화에서 등장인물, 세팅(setting), 음악이 절묘하게 묶여져 상호 상승작용이 일어나는 것처럼 기능, 형태, 건축, 맥락, 인간 사이에 상호간의 시너지 효과가 극대적으로 일어나는 건축은 맥락의 질이 고루 퍼져있는 건축이다. 그것은 우리에게 존재의 깊이를 제공할 것이다. 이러한 사건 속에서 서로가 서로를 투명하게 만나 존재의 의미를 두껍게 형성하고 있으므로 이러한 '사건'적 건축에는 이데아적인 절대적 추상치가 적극적으로 개입할 여지가 없다.

우리건축도 이제는 서구의 허구적인 이데아로부터 벗어나 우리의 맥락으로, 달리 말하면, 인간, 이웃, 역사, 자연을 혼연일체로 끌어안고 있는 우리의 삶으로 돌아와야 한다. 우리의 삶 모든 곳에는 삶의 질이 배여있다. 그러나 대부분의 우리건축가들은 삶의 질과 전혀 관계없는 허구적인 서구의 이데올로기를 이 땅에 심으려고 노력하고 있다. 삶이라는 맥락으로부터 오지 않은 것은 어떤 것이든 이 땅의 진리가 될 수 없음을 맥락주의는 우리에게 극명하게 보여주고 있다. 우리 건축가들이 '이상'에서 자기가 살고 있는 곳으로 돌아와 우리건축을 '사건'화할 것을 맥락주의는 강력히 시사하고 있는 것이다.

참고문헌

1. Brolin, Brent C., Architecture in Context: fitting new building with old, New York, Cincinnati, Van Nostrand Reinhold Company, 1980.
2. Nietzsche, Friedrich, The Will to Power, translated by Walter Kaufmann and R. J.

- Hollingdale, New York, Vintage Books, 1967
3. Pepper, Stephen C., World Hypotheses: A Study in Evidence, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1961.
4. Read, Herbert, The Philosophy of Modern Art, London, Boston, Faber & Faber, 1988.
5. Schwartz, Sanford, The Matrix of Modernism: Pound, Eliot & Early 20th-century Thought, Princeton, New Jersey, 1985.

An Interpretation of Contextualism as Architectural Theory(1)

Lee, Dong-Eon

(Assistant Professor, Tongmyong University of Information Technology)

Abstract

The purpose of this paper is to apply Stephen C. Pepper's contextualism to architecture: to interpret the former in the light of architectural theory, and ultimately to liberate architecture from the Western "Idea" and return it to its context. The major concepts of Pepper used in the paper are quality, texture, spread, change, fusion, strand and context. Pepper's contextualism makes us realize that architecture cannot be separated from its context where human beings, history, neighborhood, and nature are all interpenetrating, and create a quality. Contextualism thus teaches us to make an effort to understand the region where we belong, and to create an architectural device that interrelates form and function of an architecture with its space-time environment, or its strand, texture and context.