

공간디자인의 비(非)물질화 경향에 관한 연구

A Study on the Dematerializing Tendency in Contemporary Space Design

권영걸* / Kwon, Young-Gull

Abstract

This paper illustrates what the reality of architectural concepts, materials, notions and phenomena are as central questions of contemporary space design. These issues form the goal of modern space design which should attain to the reality of an era when non-real values prevail. Despite the trends of an everchanging and ephemeral dominating quality in architecture for the last ten years, architects still aim to construct everlasting space on earth.

The trends of dematerialization in today's space design can be substantiated in spatial-temporal dimensions as follows. First of all, ephemeral architecture with concepts of hypothetical temporality, everchanging architecture in fluidity, and the transparent architecture with the floating and overlapping image can be analyzed in the dimension of 'time'. In terms of 'space', void quality for the expression of emptiness, neutral space by the simplified and summarized forms, expanded space through ambiguous boundaries and spatial repetition can be characterized and also be intended strategies for lightness, state of flux, ambiguity, paradox etc., lead modern space design along that path.

At this point, we need to pay attention to the so-called 'hypersurface' concept proposed by Stephen Perella. Hypersurface is a sort of cladding sheathing existence independent from the primary structure. With it, the integration between form and image can be achieved. Sometimes hypersurface can be a strategical screen for image projection, a cognitive receptor for surroundings as well as a catalyst for information and communication systems. When the situation dematerializes more and more as the years go on, the concept of hypersurface can be an inclusive method between the phenomenological form in architecture and its self recipient image. Permissive atmospheres created between them in contemporary space design and new paradigms emerged with digital technology will further reinforce the human space's dynamism.

키워드 : 비물질화, 경량성, 투명성, 중성화, 초표피,

1. 서론

1.1. 연구의 목적과 배경

도시와 미디어 문화를 기반으로 하는 현대의 건축¹⁾은 모던과 포스트모던의 상황과는 또다른 건축의 제(諸)조건을 형성하고 있다. 이는 건축공간이 표명해야 할 실재성(reality)의 문제로, 1970년대까지의 '전자시대'가 현대적인 주거공간과 기능주의적인 제품들을 필수적인 요소로 하여 구현되었다면, 오늘날과 같은 '컴퓨터시대'에는 균질화(均質化)된 내용의 외면을 매끈하게 포장하는 디자인이 두드러지고 있다.

가상실재의 세계에서는 '실체가 곧 이미지'라는 등식이 성립한다. 즉 더 이상 장면(scene, 실재)과 거울(mirror, 복제)의 개념이 상호차별적인 의미를 갖지 않으며, 이 때의 이미지는 실체보다 오히려 더 강력한 영향력을 발휘한다. 이것은 근대의 추상 개념과는 다른 점을 갖는데, 모더니즘에서 말하는 추상이란 대상과의 관계에서 현실적 이미지이기보다는 추상적 본질²⁾을 가진 이미지라고 할 수 있

* 정회원, 서울대학교 미술대학 디자인학부, 부교수

1)(연구자주)서술의 편의를 위하여 근대와 후기근대, 현대로 구분한다. 후기 근대는 근대운동 이후 레이트모던, 네오모던, 포스트모던(Charles Jencks의 구분)의 시기를 뜻하며, 이들의 상황이 현재까지 지속되는 가운데 특히 90년대 이후 두드러진 건축의 새로운 경향을 논의하기 위하여 현대를 설정하였다.
2)(연구자주) 원본과 그 복사라는 이원적 체계를 근거로 성립하며, 본질(실재)과 비본질(재현) 사이에는 위계적 질서가 성립하여 중심과 주변의 개념이 발생된다.

다. 즉 모더니즘에서의 추상은 '차이'를 근거로 하여 본질을 반영한 이미지인 것이다. 반면 가상실재에서는 모든 의미체계가 붕괴되며, 그것은 곧 기호의 의미체계의 소멸을 초래한다. 이때 기호체계들은 인위적으로 재생되려는 노력에 의하여 실재가 기호로 치환되는 변화를 보이게 된다. 즉, 이미지가 더 이상 무엇을 의미하는 기표(記票)이거나, 재현체계이기보다는 그 자체로서 존재하는 자율적 표현으로 기능한다. 보들리야르(Jean Baudrillard)는 가상실재에서 나타나는 실재 소멸의 원인을, 정보는 갈수록 많아지고 의미는 갈수록 적어지게 된 현대후기의 소통체계의 특성을 통해 설명하고 있다.³⁾

미디어의 발전은 오늘날 실재성(實在性)이 약화되거나 소멸된 새로운 삶의 방식을 가져왔는데, 그것은 균질화된 삶(homogenized life), 모의된 가상의 삶(simulated life) 등으로 특징 지워지고 있다. 여기에서 '실재성(reality)'에 대한 문제가 제기되는데, 전자미디어에 의해 원본과 차이가 없는 복제(複製) 재생산이 가능해진 오늘날 본질과 비본질의 차이는 소멸되는 경향을 띠며, 실재와 비실재의 구분조차 무의미해져 가고 있다.

본 연구는 오늘날의 공간디자인의 중심적 문제인 구축공간의 리얼리티의 문제, 개념과 물질, 관념과 경험의 의미를 구축공간의 비물질화(dematerialization) 경향을 통해 규명하고자 한다. 즉 사물이 리얼리티를 상실하는 비실재성의 시대에 실재를 획득해야 하는 건축의 고민, 즉 끊임없이 변하고 단명하며 상대적인 관계 속에서도 항구적 공간을 만들지 않을 수 없는 건축의 문제를 파악하고, 다양한 사례를 통해 이들 현상을 해석하는 데 그 목적을 두고 있다.

1.2. 연구의 방법과 범위

지속적이며 항구적인 실체로서의 구축공간이 비물질화되어가는 경향에 접근하기 위하여 전자미디어와 글로벌 네트워크에 의한 소통체계가 구체화된 1990년대 이후의 건축상황을 연구의 대상으로 한다. 전통적 시간-공간 개념과 더불어 미디어 건축과 정보의 흐름에 관심을 갖는 작가들의 작업을 중심으로 공간디자인의 비물질화 경향의 내용과 형식을 살펴보고자 한다. 기초적인 문헌고찰을 통해 2장에서는 근대성의 연속적인 발전선상에서 건축의 비물질화 경향이 갖는 의미와, 디지털 테크놀러지와 정보혁명이 몰고온 현대건축의 새로운 현상을 논의하고자 한다. 3장은 기본적으로 근대건축의 시-공간 개념을 바탕으로 하되, 비물질화 경향이 시간과 공간의 차원에서 어떤 형태로 현대 공간디자인에 적용되고 있는가를 밝히고자 한다. 그리고 4장에서는 이러한 경향이 건축의 표피(表皮)에서 가장 현저히 나타나는 것을 주목하여, 건축의 표층성(表層性)이 갖는 의미를 밝힘으로써 비물질화 경향의 대표적 특성의 하나로 초(超)표피 건축에 관하여 연구하고자 한다.

2. 구축공간의 비물질화 경향

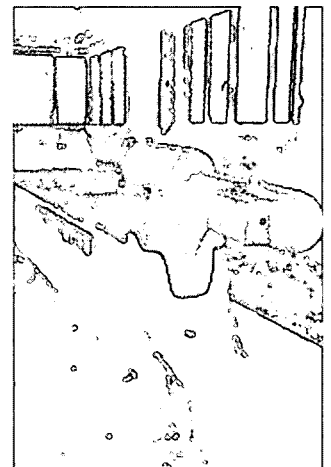
2.1. 근대적 정신성과 극단화된 순수추상의 추구

20세기 순수추상은 과거를 부정하는 것으로부터 시작하여, 미래를 앞질러 추상된 형태를 추구하는 극단화된 태도를 보였다. 클라우스(R.E.Klauss)는 그러한 태도가 두 방향을 취하였는데, 그 하나는 '무(無)'의 상태를 만들어내려는 노력⁴⁾이었으며, 다른 하나는 '어떤 작위적인 질서'로부터 벗어나려는 작업, 즉 무작위(無作爲)와 우연성(偶然性)의 작업으로부터 생겨나는 질서를 포착하려는 노력으로 대별된다고 하였다. 이것은 현대 공간디자인의 미니멀한 경향과 해체적 경향으로 이어졌으며, 양자 모두 근대적 정신성, 즉 일체의 부정과 그로 인한 내적 전향 및 자율적 구성을 미학적 규범으로 삼게 되었다.

따라서 예술에 있어서 순수한 감수성에 최상의 의미를 부여하는 절대주의(Suprematism)는 대상(Object)의 세계와 그것의 표현을 예술가에게 동기를 가져다주는 근본적이고 절대적인 감각의 순수한 표현에 있어서 장애물로 보았다. 그들은 예술을 "모든 사회적·물질적 연관 관계"로부터 해방시키는 것을 지상의 목표로 삼았다. 그 경우 대상물 자체는 아무 의미가 없고 그것을 향한 감수성만이 유일한 도구가 되었다. 그것은 비록 추상주의이지만 단순히 현실적 세계를 거부한 것이 아닌, 순수한 감성의 극점(極點)으로서의 추상 즉, 주관주의적 추상이었다는 점에 특징이 있었다. 절대주의의 궁극적인 의도는 명쾌한 도상성(圖像性)이라기보다는 보편적 공간의 이성을 초월한 비(非)객체성에 있다. 이점을 환기한 말레비치(Casimir Malevich)의 의도 또한, 미스(Mies Van der Rohe)가 말한 '거의 없음(almost Nothing)'과 유사한 개념으로, 절대주의의 의식에 대한 최후의 도달점은 하나의 초탈(超脫)상태인 것이다. 오늘날 공간디자인에서 주목되는 비물질화 경향도 이러한 근대적 정신성, 즉, '어떤 연상(聯想)으로부터도 자유로운' 순수추상에 하나의 근원을 두고 있는 것으로 판단된다.

2.2. 공간인식의 변화와 수동적 비물질화

1968년 "모든 것이 건축이다"라는 한스 홀라인(Hans Hollein)의 선언적 주장이 있었다. 이와 함께 건축에 있어서는 앞서 논의한 추상과는 다른 개념의 비물질



<사진 1> 뱃힐러의 투시했트, 1968

3) Jean Baudrillard, Simulation, pp.140-151 참조

4) R.E.Klauss, The originality of avant-garde and other modernist myths, pp.237-240 (이종건, 해체주의 건축의 해체, 발언, 1999, pp.200-202에서 재인용/참조)

화가 진행되었으며, 그 논의는 보다 개념적이고 현상적인 영역으로 진입하게 되었다. 홀라인과 함께 일했던 월터 뱃힐러의 '투시헬멧(휴대용 거실)'은 물질세계를 대상으로 하는 서양의 형이상학적 전통에 정면으로 의문을 제기하는 것이었다. 여기에서 주체를 둘러싼 환경은 그것이 물질적이건 비물질적이건 간에 주체에게 대하여 동등하며, 환경이란 주체의 외부에서 객관적인 실체로 존재하는 것이 아니라 주체의 감각에 의해 형성되는 주관적 존재⁵⁾임을 선언하였다.

이러한 공간인식의 전환은 한편으로 훗설의 현상학을 배경으로 하고 있다. 그것은 객관적 세계의 존재를 무조건적으로 전제하여 감각이나 의식을 그 객관적 세계의 내부에 존재하는 영역으로 간주하려는 갈릴레이 이래 근대 과학의 독단적인 태도를 부정하는 것이었다. 현상학에서는 객관적 세계란 존재하지 않고 주체에 의해 인식된 것만이 세계라고 보았지만, 데리다(J.J.Derida)는 이런 발상 자체가 서양 형이상학의 본질이라고 지적하는 한편, 훗설의 현상학이 건축적인 방법을 현대적으로 변안한 것에 불과하다⁶⁾고 하였다. 다시말해 앞서의 투시헬멧과 같은 '비물질화된 공간'에 대하여서도 전자미디어와 같은 환상에 의해 비물질적 공간이 구축(構築)된다 하더라도 그 자체가 여전히 구축적인 것이라면 아무 것도 변한 것이 없다는 것이 데리다의 훗설 비판의 요점이다.

그럼에도 불구하고 투시헬멧은 새로운 디지털 문명 시대의 사이버스페이스의 존재가능성과 함께 구축적 세계에서와는 다른 자율적인 논리를 지닌 새로운 질(質)의 공간 출현을 예고하는 것이었다. 그것은 쿠마(K.Kuma)가 이야기하듯이 공간디자인의 기본적 구성소(構成素)와 공간 개념의 변화이다. 공간디자인은 더 이상 단화된 공간 혹은 도시공간과 그 건물들 뿐 아니라 심리적이며 가상적인, 혹은 전자(電子)적 공간들을 다루게 될 것임⁷⁾이 투시헬멧에서 이미 예견되고 있었다.

2.3. 가상실재 시대 공간의 비물질화

후기 산업소사회의 디지털 테크놀러지는 대중매체의 급속한 진보와 정보화의 확산을 가져왔으며, 새로운 디자인 감수성과 함께 1980년대 중반 이후 건축공간의 양상을 급속히 변형시키고 있었다. 그 결과 건축은 모더니스트들의 그것보다 현상적이고 일시적인 것으로 비물질적인 특성을 더욱 드러내게 되었다.

물질적 생산과 전자적 재생산이 불가분하게 연결되어 있고, '상부구조 대 하부구조', '관념성 대 현실성'이라는 2항 대립은 전도되거나 폐기된다. 네트는 '세계'를 보편화하고 균질화하고 동시화(同時化)할 뿐이라고 말하는 것은 너무나도 사물과 현상을 단순화하고 있는 시각이다. 왜냐하면 전자 테크놀러지는 한편으로 개별화(個別化)와 차별화(差別化), 그리고 시간의 다층화(多層化)를 촉진하기 때문이다.

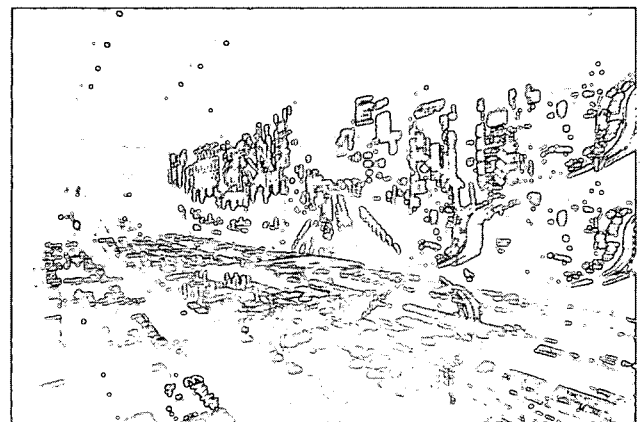
따라서 현대건축의 비물질화 경향은 한편으로는 균질화하고 동시적인 특성을, 다른 한편으로는 중첩되고 다층화하며 차별적인 특성을 보이고 있다.

최근의 건축에 관하여 킵니스(J. Kipnis)는 역사적 요소를 재해석하여 풀라주하는 방법으로 작업을 하는 재조합(recombination)의 건축가와 건축형태의 저장고를 기웃거리는 방식에서 벗어나 새로운 관계성을 추구하는 건축가군으로 나누어지고 있다고 말하고 있다. 또 후자의 건축가군을 다시 프로그램의 재구축이나, 구축적 형태의 생성을 통하여 작업하는 인포메이션(information)건축가와 디포메이션(deformation) 건축가로 분류하여 설명하고 있다.⁸⁾ 비물질화 경향의 건축을 가장 근접하게 보여주는 작가군은 두 번째 카테고리 중 인포메이션 건축가들로 킵니스는 그 예로 렘 쿨하스(Rem Koolhaas), 토요 이토(Toyo Ito), 베르나르 츄미(Bernard Tschumi) 등을 들고 있다. 그는 그들이 자신들의 프로젝트를 시작할 때 종래의 형태적인 관심을 탈피하여, 이벤트의 다이어그램이나 반복관계 등을 통하여 형성된 프로그램적 관계에 주목하고 있다고 설명한다.

한편 톰슨(C.W.Thomson)은 2000년을 향해 새로운 건축을 이끌어갈 큰 흐름으로 미디어건축(media architecture)과 가상건축(virtual architecture)을 들고 있는데, 특히 공간의 비물질화 경향과 관련하여 앞서 거명된 건축가 외에 장 누벨(Jean Nouvel)과 콥 힘멜블라우(Coop Himmelbrau)를 들고 있다.⁹⁾

'이미지가 곧 실재'인 시대에서의 건축은 실재와 비실재간의 구분이 모호한 비물질화된 특성을 보인다. 이를 위하여 이미지 작용에 의거한 공간의 환기력과 허구의 시각적, 심리적 효용성에 주목하면서 오늘날의 건축공간은 갈수록 비물질화된 모습을 드러내고 있다.

이에 대해 비물질화 경향을 대표적으로 보여주는 건축가군의 한 사람인 토요 이토는 '미래의 건축가들은 어쩔 수 없이 물질적인 디자이너(material designer)이기보다 미디어 디자이너(media designer)



<사진 2> Toyo Ito, The Future of Japan, Installation, 1991

5)이창우, 이영(편역), 건축의 흐름, 현대건축사, 1998, p.11
 6)김형효, 데리다의 해체철학, 민음사, 1990, p.21
 7)Kengo Kuma, Shaking the foundation: Japanese architect in dialogue, Prestel, 1999, p.42

8)Jeffrey Kipnis, Toward a new architecture. In Folding in architecture, AD, 1997
 9)Christian W. Thomson, Visionary Architecture : From Babylon to Virtual Reality, Prestel (Munich : New York), 1994, pp.167-185 참조

에 속한 부류로 자기 스스로를 개발해야만 할 것¹⁰⁾이라고 말하면서, 건축가의 구축 재료가 더 이상 물질적인 어떤 것이 아닌 비물질적인 프로그램에 속할 것임을 밝히고 있다.

3. 비물질화된 구축공간의 다원적 특성

물리적 공간과 사이버공간의 관계는 특정한 장소에 위치한 육체와 유동하며 전자적으로 확장되는 무대가 되어 점점 복잡하게 겹치고 혼합되는 추세에 있다. 구축 공간과 경험간의 고전적 통합성은 와해¹¹⁾되고, 전통적인 시간과 장소에 대한 확정적인 태도는 더 이상 그 가치를 확보하지 못하게 되었다. '시간-공간'과 그곳에서 발생하는 행위에 대한 고정적인 시각, 영원성에의 지향과 명료한 구축개념, 그에 따른 기념비성의 추구 등의 관습적인 공간가치가 붕괴되고 있다. 불확정성의 시대에 새롭게 부각되는 공간가치는 시간적 차원에서의 일시적인 가설과 가벼움, 변화하는 유동성, 동시다발적인 이미지의 중첩 등이며, 공간-형태적 차원에서의 장소의 구축, 지시체계로부터의 이탈에서 발생하는 형태로의 무관심과 관심이라는 극단적인 태도, 경계의 모호함에서 기인하는 내외부의 상호침투성과 균질적인 등가공간의 확장 등으로 요약된다.

3.1. 시간 차원에서의 비물질화 경향

(1) 가설적 일시성과 가벼움의 건축

전통적으로 건축공간은 시공간의 제약 속에 구축되어 왔다. 즉 동시에 이루어지는 대면(face-to-face)의 장을 제공하는 의미에서의 공간의 형성과 장소에의 신뢰, 그리고 그것들과 더불어 항구적인 만남의 장을 구축하는 데에 관심을 두어왔다. 그러나 정보통신의 발달은 이러한 전통적인 시공간의 개념을 변화시켜 건축공간으로 하여금 비동시성, 비고정성이라는 새로운 시-공간 개념을 받아들일도록 하는 등 전자적 매개환경(interface)으로서 구축공간의 가치에 대한 논의를 불러일으켰다.

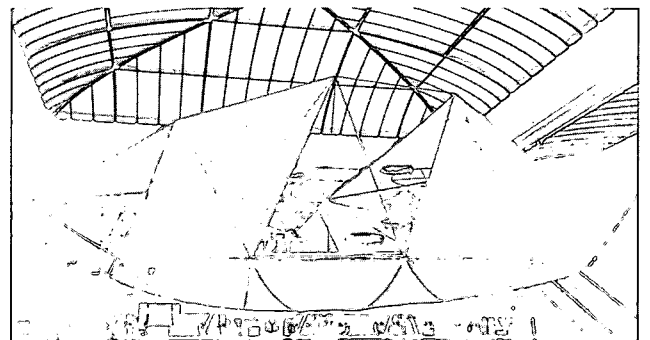
고정된 시간과 공간이라는 개념에서 탈피한 건축은 '고정적이지 않은' '언제든지 움직일 수 있는' '영원성에 대한 무가치함'을 표방하며 이것을 가설적인 일시성으로 표현하는 변화를 보였다.

그렇다고 해서 가설적 일시성이 실제 가설물과 같이 '일시적인' 건축을 의미하는 것은 아니다. 하나의 사건(의미)이 지속되는 순간의 일시적 측면을 강조하는 가설적 일시성은 비록 구축공간이 짧은 생명을 갖지만 새로운 가치와 의미들을 전달하는 것을 의미한다.

이 시대에 건축의 '덧없음'과 가벼움에 대한 질문은, 기술과 인간의 상태에 대한 관계의 문제라는, 좀 더 큰 맥락에서의 질문인 것이다. 덧없음의 '미학'에 대한 질문으로 확장해 보았을 때 그것은 기술

과 관계된 존재와, 세계-내-존재, 그리고 인간으로서의 존재의 지위에 관한 질문이기 때문에 그 질문은 본질적으로 건축적이기 보다는 구원론적이다. 만약 우리가 '덧없음의 미학'에 대해 말한다면 우리는 우선 지각범위 밖에 있는 찰나적인 것과 영속적인 것, 이 두 가지를 어떻게 지각하는가 하는 문제의 한계선을 설정하여야 한다. 그리고 그 문제의 한계는 시간 그 자체, 그리고 기술에 대한 '시간의 관계인 것이다.¹²⁾

프랑스의 건축가 장 누벨(J. Nouvel)은 '내게 흥미있는 시간이란 찰나적 순간인데, 그것이 바로 내가 물질화하려는 것이다.'¹³⁾라고 하여 가설적 일시성에의 관심을 표명하였다. 초기의 이토 역시 'Nomad'라는 작품의 공간개념을 통해 현대의 유목적인 유동생활을 반영하는 순간적이며 변화에 대응해야 하는 현대건축의 새로운 과제를 제시한 바 있다. 건축에 있어서의 가벼움은 영속적인 것에 대한 반동인 동시에 찰나적인 것의 표현으로 이해할 수 있다. 건축의 계속적인 가벼워짐은 최종적인 것에 관한 믿음의 상실과 함께 연관되어 나타나는 어떤 징후¹⁴⁾라고 하여 그것이 건축의 기본적인 조건, 중력장 내에서의 견고한 구축과 영원성의 추구에 반(反)하는 어떤 것임에 동



<사진 3> Toyo Ito, Dwelling for Tokyo Nomad Woman, 1989

의하고 있다.

가벼움의 특성은 비물질성을 효과적으로 나타낼 수 있는데, 이는 곧 찰나의 표현, 영원성과 영웅성(heroicness)의 거부, 완결성과 구심성의 해체를 의미한다. 영웅성의 부재는 오늘날의 복잡한 기술적 상황 하에서, 이제 기능이 위계적 피라미드의 중심에서 밖으로 이동하며, 그것은 미디어에 의해 완벽하게 다루어고 있음을 인식하는 설계가의 태도로 볼 수 있다. 이제는 더 이상 절대적이고 냉철한 침묵이 없는, 불확실하고 일시적이며 또한 전략적인 것들의 설치를 추구하는 시대가 되었다.

즉물적 경량성(literal lightness)¹⁵⁾이란 유리나 금속재, 반짝이는

10)Kengo Kuma, ibid, p.38

11)William J. Mitchell, The City of Bit : 비트의 도시, 이희재 역, 김영사 (1999), 1995, p.64

12)한영경, 바람을 향한 갈망:덧없음의 미학과 가벼움의 건축에 대하여, '이상 건축 9907, p.129 참조

13)Jean Nouvel, Asthetik des Verschwindens : Jean Nouvel im Gesoulet and Paul Virilio, ARCH+, vol.108, pp.38 (C.Thomson, Visionary Architecture, Prestel, 1994, p.174에서 재인용)

14)한영경, ibid, p.129

15)(연구자주)즉물적 경량성과 현상학적 경량성의 구분은 로우(C. Rowe)가

반사면의 사용 등으로 인한 효과 등을 말한다. 이것은 실제로 가벼우며 경험에 의한 경량 이미지를 전달한다. 현상적 경량성(phenomenal lightness)이란 건축적 구조의 과편화에 관련되며, 이것은 경량화의 느낌을 불러일으킴과 동시에, 전체 공간에 널리 퍼지는 균형감을 의도한 중심의 흠어짐, 중력장(重力場)에서의 이탈을 표현한다. 또한 어떠한 깊이감이나 물질성도 전달하지 않는 감각을 견지하는 것에 의한 디자인 프로세스에서 더 이상 건물의 내부와 외부라는 차원의 의미를 두지 않게 된다.

(2) 변전(變轉)하는 공간과 이미지의 중첩

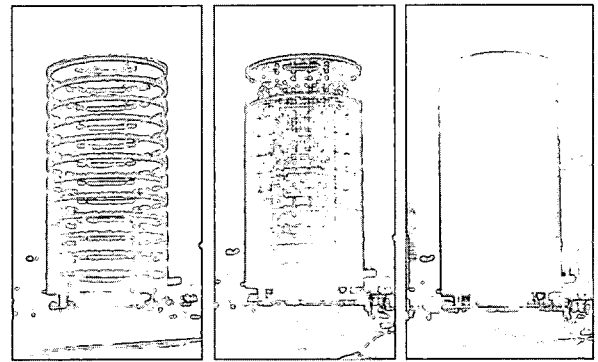
사이버 공간의 유동적인 건축은 비물질적 건축이다. 추상적 요소들 간의 변화하는 관계에 의해 이루어지는 건축이다.¹⁶⁾ 사이버 공간에서의 경험은 현실 세계에 다시 영향을 미친다. 중력이 작용하고 있는 땅 위의 건축에 있어서 사이버공간에서처럼 무중력상태의 건축을 실현하기란 불가능하지만, 그 경험이 반영되는 바, 구축공간의 질료는 중력의 영향권에도 불구하고 심리적으로 비물질화된다. 이런 종류의 비물질화 경향은 모더니즘 건축에서부터 유래되는데, 투명성을 통한 이쪽 공간과 저쪽 공간의 상호침투성의 추구가 그것이었다.

이토는 미스의 바르셀로나 파빌리온을 묘사하면서 '이 작품만큼 공간의 유동성을 잘 표현하고 있는 작품은 없다'라고 하면서, 미스의 파빌리온에서는 유리, 돌, 금속 등 모든 재료가 공간 속에서 용융(熔融)되어 이것은 공기가 흐르는 듯한 가벼움이 아니라 마치 강합된 액체 속에 있는 듯한 농밀한 공간이 되어 있다고 하였다. 그는 이 건물을 건축적 형식을 갖지 않는 건축으로 승격시키며 '우리는 미스가 잃어버린 에로틱한 용융 상태의 건축을 다시 찾으려 한다'고 말하고 있다.¹⁷⁾ 이쪽 공간과 저쪽 공간의 상호 관입(貫入)이라는 과제는 컴퓨터 시대 이전에는 공간적으로 인접한 조건 하에서 발생할 수 있는 것이었다. 그러나 오늘날 동시성을 획득한다는 것은 개체와 개체를 연결하는 네트워크를 통해 시공의 물리적 조건을 뛰어넘어 얼마든지 가능하다. 이러한 경험의 반향으로 변화하고 유동하는 정보를 담아내는 스크린으로서의 표피, 이미지의 중첩을 통한 동시성의 표현, 불확정적인 이벤트를 담아내는 충전(充墳)공간으로서의 사이공간과 이벤트의 공간 등의 방법이 모색되었다.

장 누벨은 근대건축의 정형화된 형태어휘인 '상자(the box)'를 새롭게 제시하였는데, 이 미니멀한 구성형태는 첨단공학과 미디어에 의해 조절되며, 드라마틱한 효과를 자아낸다. 그의 박스형태는 다기능복합체로 다채로운 빛의 효과를 담아내며, 그 파사드는 외부 그리드와 미디어 스크린으로 이루어졌다. 얇은 벽체는 수많은 센서를 장착한 막막(薄膜)이 되어 여러 가지 조절기능을 수행하며, 더욱이 미디어 이미지로 장식된 움직이는 이미지-텍스트 표피(表皮)가 되고

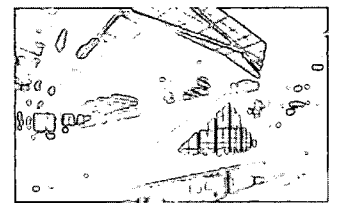
있다. 전통적 파사드는 상호교환적이며 스크린화된 이미지 파사드에 의해 대체되었다.¹⁸⁾

장 누벨의 미디어 파사드에 대한 시도는 아랍문화원(Institute of Arab)의 경우와 같이 상징적인 것으로부터 갤러리 라파예트(Galleries Lafayette) 등에 이르기까지 지속되고 있다. 토요 이토의 경우 미디어 파사드는 '바람의 탑(The Tower of the Wind)'에서와 같이 정보가 유동하는 피막인 동시에 외부 환경에 자기감응적으로 반응하는 유기적인 매체로 등장하고 있다.



<사진 4> Toyo Ito, The Tower of the Winds, Yokohama, 1986

이벤트의 건축은 슈미가 르 프레노와(Le Fresnoy) 프로젝트를 통해 보여주는 잔여공간의 개념에 의해서도 드러난다. 그는 1920년대에 지어진 스포츠 콤플렉스 건물의 타일 지붕 위에 거대한 스틸 지붕을 덧씌워 '박스



<그림 5> Bernard Tschumi, Le Fresnoy, Tourcoing, 1998

속의 박스'를 만들어 댄으로써 지붕과 지붕 사이의 공간, 틈, 잔여공간을 얻어내고 있다. 그는 또한 '이 잔여공간의 독특한 풍경 속에서 유도되는 새로운 이벤트는 공간의 콜라주와 콜라주의 반복에 의해 만들어지는 것이 아니고, 트랜스포그래밍에 의해 발생한다. 이것을 나는 이벤트의 건축이라고 부른다'¹⁹⁾라고 하였다. 그것은 단일 공간 안에 생산(production), 전시(display), 교육(learning)의 기능을 조직하고 통합하는 르 프레노와의 새로운 프로그램으로, 그것에 의해 강화되는 건축적 상황²⁰⁾을 말하는 것이다.

3.2. 공간-형태 차원에서의 비물질화 경향

(1) 반형식주의적 실험

형태에 대한 건축의 오랜 고민은 모더니즘 건축에 이르러 획기적인 전기를 맞이하여 오늘에 이르렀다. 즉 과거의 양식을 참조하던 고전건축의 방식에 반발하여 건축의 형태와 공간을 결정함에 있어서

다른 두 형태의 투명성을 설명하기 위하여 도입한 실제적 투명성과 현상학적 투명성의 개념 (C. Rowe, Transparency : Literal and Phenomenal. In The Mathematics of the ideal villa and other essays, MIT Press, 1979, p.168)을 인용하여 기술하였다.
 16) Marcos Novak, Liquid Architecture in Cyberspace, NTT Shuppan, 1994
 17) 토요 이토, 전자미디어 시대의 건축 이미지, 이상건축 9711, pp.120-121 참조

18) Christian W. Thomson, ibid, p.175
 19) Bernard Tschumi, Architecture of the event. In Anyway, Cynthia C. Davidson. eds., 현대건축사, 1997, p.97
 20) B. Tschumi, The architectural project of Le Fresnoy. In Architecture in-between, The Monacelli Press, 1999, p.55

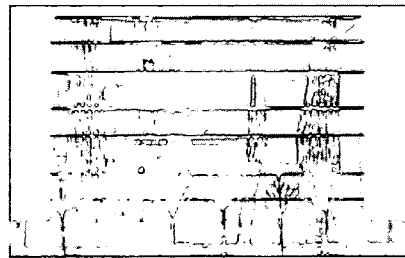
'무근거성'을 추구한 성향은 사고 과정에서 형태에 대한 관심을 철회하는 반형식주의적 실험을 가능케 하였다. 이와 같은 반형식주의는 조형적 성향을 극단적으로 제거함으로써 더 이상 형태를 매개로 하여 연결되는 '외부' 혹은 '과거'와의 단절을 통하여 건축을 비물질화하도록 하거나 장소의 논리에 대항하여 건축공간을 자율적으로 구성하는 내적 논리가 발현됨으로써 비물질화하도록 하는 전략을 채택하였다.

현대건축에 있어서 반형식주의적 실험의 경향은 세 가지로 설명될 수 있다. 첫번째는 미니멀(minimal) 계열의 표현인데, 환원적 형태의 추구라는 점에서 미니멀 아트의 연장선상에 있지만 재료의 솔직한 표현과 물성에의 순종이라는 점에서 미술에서 나타난 비물질화 경향과 차이를 보인다. 두 번째는 미디어(media) 건축 계열의 표현으로, 공간을 감싸며, 정보의 유연한 흐름에 대하여 배경이 되는 표층으로서의 형태어휘이다. 세 번째가 해체주의(deconstruction) 계열의 건축으로 추상기하적 공간의 완결적이고 구축적인 형태를 해체하여 재구축하는 방법을 모색하였고, 동시성, 침투성, 불안정, 시공(時-空), 투명성, 중합, 다층 등의 디자인 어휘로 표현된다.

이러한 반형식주의적 실험의 전개는 의미의 재현(representation)에 비증을 두었던 근대 이전까지의 건축, 즉 형식주의 미학에 근거한 시각적 건축이 근대 이후 의미의 생성과 그것을 제시(presentation)하는 단계로 옮겨갔음을 뜻하며 이것이 건축의 형태적 차원에서의 비물질화의 한 부분을 이룬다. 이로써 건축공간은 의미와 가치를 초월하여 중성화(neutralization)될 수 있었다.

쿨하스는 '나에게 있어 가장 매력적인 입장은 본질적으로 가장됨이 없이, 지혜로운 방법으로 그리고 우아한 방식으로 디자인하는 것뿐 아니라, 상대적으로 중성화된 건물을 짓는 것'²¹⁾이라고 하는 등, 중성화가 매우 현실지향적이며 비운유적인 공간 사고방법임을 시사했다. 여기서 상대적인 중성화(中性化)란 공간 프로그램 과정에서 제기되는 여러 형태의 복수적 모호성과 무질서를 항상적으로 만족할 수 있도록, 세심한 검증을 통해 밝히는 간결화를 의미한다.

토요 이토는 이에 대하여 기하학적인 복잡성이 현대 공간의 구축적 표현에 더 이상 타당하지 않다고 생각하며, 중심점으로서의 건축을 제거하고자 하였다. 그는 새로운 종류의 편의성과 단순성을 추구하였는데, 형태의 단순성은 가상의 복잡성을 최소화함과 동시에, 최대의 불확정성을 포함함으로써 기능적 특성화를 최소화함과 동시에 최대의 공간적 유용성을 갖는다고 믿었다. 또한 추미가 "오늘날

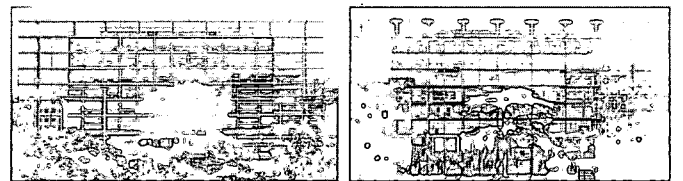


<사진 6> Toyo Ito, Mediatheque, Sendai, 1999

실제적인 외관-철, 콘크리트, 벽돌-은 추상적 시스템-TV, 전자적 미디어-의 비물질적 재현에 의해 갈수록 더 큰 도전을 받고 있다."고 하였듯이 전자적 기호에 생명력을 불어넣기 위하여, 그리고 구축공간의 비물질적 표현을 위하여 형태를 부인하거나 중성화하는 전략이 구사되고 있음을 알 수 있다.

(2) 모호한 경계와 확장적 투명성

현대건축에서 '모든 견고한 것이 대기 중에 녹아드는' 투명성은 동시성, 상호관입, 중합, 양면적 가치 등과 흔히 동의어로 쓰이고 있으며, 공간적 전망을 통합하기 위해 합성물질, 유리, 플라스틱 등 투명한 소재를 활용하고 있다. 이것은 미스가 중심을 제거하고 위계적 관계를 제거하기 위한 수단으로 활용한 균질공간의 개념과 이를 얻기 위해 사용된 투명성이 더욱 발전된 개념이다. 단적인 예로 장 누벨의 까르띠에 재단(The Cartier Foundation)빌딩에서 보여주는 투명성으로, 무한히 공간 속으로 확장되어 가는 종류의 것이다. 이것은 폴 비릴리오의 '소멸의 미학'을 보여주는 한 예로, 현실에 대한 기호를 전자화함에 따라 심적·사회적 현실을 구성하는 장소로 재구축된 것이다. 이 건물은 현대의 투명성이 함축하고 있는 '건축에 있어서 물질적이고 촉각적인 존재를 소거하는 한편, 건축의 구축성에 대한 비판적 의미'²²⁾를 담고있다.



<사진 7> Jean Nouvel, Cartier Foundation, Paris, 1994

한편, 추미에 의한 글래스 비디오 갤러리(Glass Video Gallery) 표면의 투명성, 깜박이는 비디오 스크린 그리고 불안정한 불륨을 가진 공간은 모든 구축공간의 이미지를 지배하는 관습적인 그리드의 투시도적 비전에 대응한 표현이다.

전자미디어를 통하여 우리들은 단혀져 있는 내적 개체에서 외계와의 접촉을 시도하고 있는 것이다. 이토는 내외의 영역간에 존재하는 물질감을 배제하는 방법에 의해 이러한 구분을 소거하려는 것이다. 건축의 내외를 구성하는 건축의 재료와 마감처리에서 물질감을 제거하는 방법으로 '경량성', '투명성'이란 개념을 등장시킨다.²³⁾ 그는 '내(內)와 외(外)'라는 개념은 개체의 자립이라는 개념과 깊은 관계 있지만, 새로운 미디어의 등장은 우리들이 의식하지 못하는 곳에서 내외라는 개념을 애매한 상태로 만들고 있는 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 리얼한 신체와 가상의 신체라는 개념은 이율배반적으로 완전히 겹쳐진 상태로 존재하고 있다²⁴⁾라고 말함으로써 근대성이 극

22) 김기수, 현대일본건축의 경향·II, POAR, 1999.9., p.134
 23) 김기수, 표층의 건축적 의미 - 토요 이토 건축론, 이상건축 9711, pp.132-133
 24) 토요 이토, 새로운 환경으로서 전자매체와 현대건축가의 대응(대담), 이상건축 9711, p.129

21) OMA-Rem Koolhaas, Princeton Architectural Press, 1992, p.34

단적으로 추구한 자아와 개체성은 전자미디어를 통하여 다시 연결되고 확장될 수 있으며, 그리하여 물질적인 육체의 영역과 그 전자적인 공간 확장의 가능성을 상기시킨다.

4. 형태와 이미지의 통합으로서의 초표피(hypersurface)

4.1. 구조와 클래딩의 분화

형태로부터 표면으로, 구조체로부터 표피의 분화는 현대의 공간설계가 구조보다는 공간을 덮는 피막(皮膜)의 개념, 즉 클래딩으로 그 관심이 변화되고 있음을 보여준다. 이러한 변화는 건축공간을 의미 전달의 수단으로 보며, 공간을 형성하는 경계 면(面)으로서의 표면의 중요성에 대한 재인식을 의미하는 것이며, 건축의 기능에 대한 재해석을 뜻하는 것이기도 하다. 또한 그것은 근대건축의 연속선상에서 표면이 갖고 있는 파사드(facade)의 의미보다는 공간의 존재론적 상징성을 부가하고, 그 동안 부수적인 것으로 인식되어 온 클래딩을 전체공간과 구조에 맞추어 양자간에 균형을 이루려는 시도로 해석된다. 이는 구조로부터 표피로의 전환의 근거로서 '기술-구조'보다 '상징-구조'를 강조하는데, 포스트모던 이후 해체주의의 피막, 미디어 건축의 표면에 이르기까지 공간의 경계영역으로서 의미를 전달하는 인터페이스(interface)로서의 표면을 이해할 수 있는 논리적 구성이다.

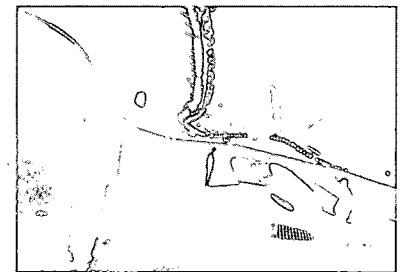
이토의 바람의 탑, 추미의 유리 비디오 갤러리는 전자매체의 희미하게 빛나고 깜박거리는 이미지에 의해 변형되는 건축적 오브제와 같은 것으로 건축공간의 새로운 능력을 보여주고 있다. 이토가 설명하고 있듯이, 그 효과는 도시 공간을 빛, 소리, 그리고 이미지의 현상적 도시로 만든다. 기술을 뒤에 은폐한 극히 매끄럽고 표층적(表層的)인 패키지디자인과 같은 현대건축에 있어서의 표피는 이전의 장식적 의미와는 다른 실존적 의미를 갖고 건축의 전면에 부상하게 되었는데, 이를 초표피(hypersurface)로 정의한다. 초표피는 실제적이고 생명에너지로 차 있으며, 현상적인 한편 선험적인 '공간-시간-정보'의 통합적 경험²⁵⁾이다.

4.2. 초표피(hypersurface)의 공간

초표피(超表皮)의 건축은 근본적으로 형태와 이미지의 문제를 다루고 있다. 이 둘은 근본적으로 공존하기 어렵다. 전자는 현상학적이며, 후자는 자기감응적이기 때문이다. 초표피는 그들 양자간의 혼재된 표출이 아니라, 둘 모두를 허용하는 생산적 분열증을 위한 기초를 제공한다. 그것은 또 공존할 수 없는 효과가 공간문화의 장(場)에서 어떻게 발생될 수 있는지에 대한 해답이기도 하다. 형태와 이미지는 더 이상 양극을 이루는 것이 아니라 초표피에서 하나로 통합된다. 정신과 육체는 형태와 본질의 실제적 결합으로 이루어진 초표피 내에서 서로 만날 수 있다.

스티븐 페렐라(Stephen Perrella)의 분석에 따르면 최근에 나타나는 초표피의 건축은 픽셀 혹은 미디어 건축과 아방가르드 건축의 두 가지 부류로 나뉠 수 있다. 전자의 관심은 표피의 전자화, 피부화에 모아져 있으며, 이것은 정보 문화가 구축환경에 침투한 결과 정보들이 자유롭게 유영(游泳)할 수 있는 표피를 창조한 것이다. 후자의 경우 그것은 건축의 포스트 구조주의로부터 동기가 유발된 것으로 위상기하학적 방법론(topology)에 관심을 기울인다.²⁶⁾ 해체주의 건축가로 표현되는 이들은 비선형적 공간 구조와 접기(fold)와 펴기(unfold) 등의 형태어휘를 표층면에 투사하는 등의 수사학을 구사한다. 해체주의는 건축이 '자신의 은닉된 메시지를 강화하려고 고안한, 하나의 수사학적 방책에 불과한 것으로서, 단지 위장된 형태의 기능주의에 불과한'²⁷⁾ 것일지는 의문이지만, 현대건축의 비물질화 경향을 논의함에 있어서 표층성의 의미로서의 외피는 적어도 '초(超, hyper-)'의 의미를 견지하고 있지는 못하다. 그러나 비선형적 공간의 경우, 네덜란드 출신인 라스 슈퓌브뢰크(Lars Spuybroek)의 청정수 파빌리온(Fresh Water Pavilion)과 같이 유체변형을 통해 액체의 유동성을 건축에 적용하고 있는데, 이 공간에서는 실제의 물과 가상의 물이 흐르는 가운데 다양한 센서에 의해 조명과 음향이 조절되고 있다. 이와 같은 비선형적(非線型的) 건축을 하는 이들의 목표는 '현대의 정보, 전자미디어의 흐름 속에서 자연의 흐름과 그 속에 존재하는 인체의 관계를 의식함으로써 부드럽고 유동적인 유기적 시스템을 발견하는 것'²⁸⁾으로 비물질화 건축의 유동성을 표현하고 있다.

한편 미디어 건축의 전자외피는 건축공간의 표층성을 극명하게 보여주는데, 이토는 "의복, 건축, 도시도 그들의 표피를 외계에 대하여 민감하게 반응할 수 있도록 소중하게 연마하지 않으면 안될 것이다. 이것은 전자의 흐름



<사진 8> Lars Spuybroek, Fresh Water Pavilion, 1997

을 민감하고 예민하게 감지할 수 있는 기능과 같은 것으로, 그들은 부드럽고 유동적인 피막으로 존재해야 하는 것이다. 견고한 벽이 아니라 우리들의 피부와 같이 외계와 정보를 교류하는 유연하고도 유동적인 표피로서 존재해야 하는 것이다. 이러한 피막을 갖는 건축은 어찌면 건축으로 부르기보다 미디어 셔츠라 부르는 것이 바람직할지 모른다. 건축은 연장된 의복이며, 미디어 셔츠와 같은 것이기도 하다. 이는 디지털화한 투명한 신체를 위한 투명한 셔츠이다²⁹⁾라고 하여 미디어 건축에서 표피가 갖는 중요성과 그것의 비물질성을 제안하고 있다. 장 누벨의 경우도 건물의 외피에 전자 광고판이나 전

26)op.cit., pp.10-11 참조

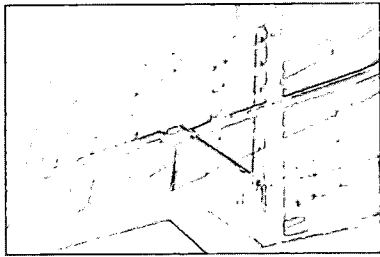
27)이종건, ibid, p.162

28)김원갑, 건축의 기술승매와 미래적 비전, 이상건축 9907, p.116

29)토요 이토, ibid, p.129

25)Stephen Perrella, ibid, p.8

자문구 등의 도입을 계획하고 있으며, 특히 뚜르의 국제회의장의 경우 건물 내부의 벽을 형광등을 켜 놓은 유리로 마감하여, 까르띠에 재단 건물에서 전면과 건물 좌우측의 유리벽을 분리하여 확장함으로써 표출된 비물질화의 가능성과 유사한 시도를 하였다.³⁰⁾



<사진 9> Jean Nouvel, The Convention Center, Tour, 1997

이와 같이 건축의 내외부에서 표출성을 띠고 실험되는 초표피란 구조에서 분화된 클래딩으로서의 피막개념으로, 완전히 자유로운 상태에서 이미지가 투사(投射)되고 중첩(重疊)되는 스크린이자 동시에 주변 환경에 대한 감응체이며 정보의 소통체제인 것이다.

5. 결론

건축은 시대정신의 용기이며, 기술환경의 반영이다. 오늘날의 공간디자인이 비물질화 경향을 보이는 것도 그것이 지향하는 가치체계에서 해답을 찾을 수 있다. 오늘날의 건축을 비롯한 도시공간은 전자적 매개환경으로서의 역할을 신중하게 모색하고 있다. 물리적으로 제한된 경계 즉, 시간과 공간의 속박으로부터 인간을 해방한 디지털 테크놀러지에 의한 새로운 환경은 이 시대가 지향하는 가치를 고정적인 것에서부터 변전하는 것으로, 물질적인 것에서 탈(脫)물질적인 것으로, 육중한 것에서 가벼운 것으로, 합리적인 인과법칙에서 불확정적인 것으로, 명확한 것에서 모호한 것으로, 변화시키고 있다. 건축은 그 속에 담게 될 전자세계의 콘텐츠에 따라 재구축되며 구축 공간의 이미지는 이러한 내용을 표출하는 모습으로 나타난다.

정보혁명으로부터 시작된 현대적 공간에 있어서의 복잡한 모순들은 '모든 모순점들이 일치되는 하나의 의미를 포착'³¹⁾하는 것으로 일관성있는 총체를 획득할 수 있게 한다. 본 연구는 현대건축의 비물질화 경향 중에서 초표피(hypersurface)에서 일어나는 형태와 이미지의 통합에 특히 주목하였다. 형태와 이미지가 통합적으로 나타나는 비물질화 경향의 건축은 고정된 물질성과 구축성에 근거하기 보다는 정보와 환경에 대한 유기체적 감응, 유동적인 변형, 비구축적 경량성, 구축세계의 해체, 이미지의 집적과 새로운 소통체계 등을 추구한다. 구축공간들이 점점 비물질화 되어 가는 오늘날의 상황에서 초표피는 양극적 개념이었던 형태와 이미지가 혼재되어 나타나는 것이 아니라 양자 모두를 허용하는 것으로, 근대적 구축공간의 '시간-공간' 개념에서 '시간-정보-공간' 개념으로의 전환을 매개할 것이다.

참고문헌

1. 김형호, 테리다의 해체철학, 민음사, 1990
2. 루시앙 골드먼, 숨은 신, 연구사, 1986
3. 이종건, 해체주의 건축의 해체, 발언, 1999
4. 이창우·이영 편역, 건축의 흐름, 현대건축사, 1998
5. Bernard Tschumi(eds), Le Fresnoy : Architecture in-between, The Monacelli, 1999
6. Christian W.Thomson, Visionary Architecture : From Babylon to Virtual Reality, Prestel, 1994
7. Fredric Jameson의, ANYway :방법의 논리(1993 : Barcellna), CA, 1997
8. Jeffrey Kipnis의, Folding in Architecture, AD, 1997
9. Kengo Kuma, Shaking the foundation : Japanese architects in dialogue, Prestel, 1999
10. Marcos Novak, Liquid Architecture in Cyberspace, NTT Shuppan, 1994
11. OMA, Rem Koolhaas, Princeton architectural press, 1992
12. Peter Nover(eds), The End of Architecture 건축의 종말, 최상기(역), 미건사, 1995
13. William J. Michell, The city of bits 비트의 도시, 이희재 역, 김영사(1999), 1995
14. 이기승, 현대건축 형태의 변천과 표현특성에 관한 연구, 홍익대 박논, 1998
15. 이정구, 현대건축의 텍토닉적 특성에 관한 연구, 홍익대 박논, 1998
16. 이춘섭, 20세기 후기 실내디자인의 표현적 특성에 관한 연구, 홍익대 박논, 1998
17. 김광현, 콜린 로우의 "현상적 투명성"에 관한 분석, 대한건축학회논문집 1986
18. 김도식, 김진균, 모더니즘 이후 서구 현대건축의 합리성 전환에 관한 연구, 대한건축학회논문집 1992.11.
19. 임종엽, 윤도근, 현대건축에 나타난 절대주의의 비대상에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집, 1989
20. 김기수, 현대일본건축의 경향 II, POAR, 1999.9.
21. 김기수, 표층의 건축적 의미 - 토요 이토 건축론, 이상건축 1997.11.
22. 천의영, 90년대 현대건축의 동향과 새로운 화두들, 이상건축 1999.07.
23. 토요 이토, 전자미디어 시대의 건축 이미지, 이상건축 1997.11.
24. 한영경, 바람을 향한 갈망 : 덧없음의 미학과 가벼움의 건축에 대하여, 이상건축 1999.07.
25. Stephen Perrella(eds), Hypersurface, AD, Vol.68 No.5/6, 1998

<접수 : 2000. 1. 31>

30)천의영, 90년대 현대건축의 동향과 새로운 화두들, 이상건축 9907, p.105
31)파스칼, 단장 684 : 루시앙 골드만, 숨은 신, 연구사, 1986, p.29에서 재인용