

**유토피아와 디스토피아의 건축적 표현에 관한 연구

A Study on the Architectural Expression of the Utopia and Dystopia

이일형* / Lee, Yil-Hyung

Abstract

If we take account of the 'Architectural Tradition' which aims a construction of better environment, we can see that this tradition has ended historically toward Utopia. It is a continual trend from ancient to contemporary epoch especially in each transitional periods. Utopia is an ideal commonwealth in which inhabitants exist under perfect conditions, ideally perfect places or state of things. But, Dystopia implies skeptical perspective on the future which has emerged as a result of the increasing awareness about crisis concerning negative aspects highlighted by progress of science and technology since Modern era. Dystopia is the opposite of Utopia which was a propaganda used by Modern architecture and has characteristics of Post-Modernity. Utopia's plans are complete projects of image, its goal is an improvement according to the eras. Its plans are characterized by rigid geometrical pattern as circle and square, which contain generally center · axis · enclosure · boundary · symmetry. Recent architectural circumstances no longer reflect utopian visions. Dystopia's plans have described extreme mechanism, destructive offense, expression of fragmentation and differentiation in contemporary architecture. Therefore, as the Utopian architecture describes characteristics of the era unlike the continuity of its concept, the Dystopian architecture will find its expression differently while maintaining its basic concept and intention.

키워드 : 유토피아, 디스토피아, 유토피아와 디스토피아의 건축적 표현

1. 서론

유토피아를 꿈꾸는 것은 어떤 함의를 가지는가. 현실의 척박함을 딛기 위해 안식처를 건설하려는 꿈은 과연 정당화될 수 있는 것일까. 지금껏 유토피아니즘은 '실현 가능성이 없는 허무한 이상'일 뿐이라는 것과 '현 체제를 전복하는 현실 초월적 모형'이라는 상반된 오해에서 자유롭지 못했다. 따라서 유토피아 정신은 때로는 '보수주의의 퇴행적 사고'로, 때로는 '개혁을 위한 급진적 사상'으로 인식되었다. 그러나 이것은 전혀 그렇지 못한 현실에 대한 '부정'에서 시작되며, 이에 대한 실천적 혹은 이론적 '저항'으로 나아간다는 사실에서는 분명하다. 그런 이유로 유토피아는 그 안에 현실에 대한 디스토피아적 전망을 포함하고 있는 경우가 많다고 볼 수 있다.

따라서 근자에 유행 사조의 하나로서 비춰지는 유토피아니즘과 이에 상반되면서도 밀접한 관련이 있는 디스토피아니즘을 고찰해 보

고 그것의 건축적 표현을 나름대로 밝혀본다는 것은, 새로운 전환기적 시점에서 현대건축의 흐름을 이해하는 또 다른 접근으로서 의미가 있을 것이다.

2. 유토피아와 디스토피아의 배경 및 개념

먼저 유토피아와 디스토피아의 의미를 살펴보면 다음과 같다. 여러 가지 개념이 내재되어 있는 유토피아¹⁾는 현재의 상황보다 나은 이상적인 사회를 묘사하여 사회적·정치적·윤리적 발전을 꾀하는 것에서 그 목적을 찾을 수 있다. 반면에 디스토피아는 현대의 상황

1) 가장 오래된 Utopia의 개념은 B.C. 6세기 중국의 노자(老子)에 까지 거슬러 올라간다. 고대 그리스의 Plato은 'Timæus' 'Critias'을 비롯한 여러 저술에서 이상주의적인 철학의 견지에서 건축과 도시에 관한 많은 글을 남겼는데, 그의 의도는 존재에 있지 않고 그러한 이상향(理想郷)을 만들어 내는데 있었다. 그렇기 때문에 그는 최초의 유토피언이라고 할 수 있다. 고대 로마 때 Vitruvius의 건축적 유토피아는 초월적인 신(神)적 존재가 속한 곳이었으며, 이를 지상에 구현하기 위해 여러 가지 상징체계를 구사하여 신적 존재의 법칙과 원리를 설정하고 표현하였다. C.A.Doxiadis, 편기봉 역, Entopia, 화영사, 1983, pp.42-43

* 정회원, 청운대학교 건축공학과 조교수, 공학박사

** 본 논문은 2000년도 청운대학교 학술연구조성비 지원에 의해 수행되었음.

보다 더 혼란하고 무질서하며 파괴적인 사회상황을 제시하는 것으로 도시를 해체하고 파괴한다. 또한 비판적이고 회의적인 미래의 상황을 현대에 재현해냄으로써 현실 상황보다 현저하게 비판적이며 암적(闇的)인 사회상을 보여주어서, 현실의 상황을 비판하고 또 그 역작용으로 이끄는 역할을 해 온 것으로 볼 수 있다. 그러므로 디스토피아는 유토피아에 비해 그 역사는 짧지만, 유토피아와 거의 유사한 의도를 지니고 그 역할을 해왔으며, 유토피아에 대한 허구성의 반발이나 보조적인 역할로서 나타난 개념으로 파악될 수 있다.²⁾

여기서 본 연구에 관련된 용어의 의미를 간략하게 정리해 보면 다음과 같다. 유토피아(Utopia; No place, Nowhere)란 원래 이 세상에 존재하지 않는 비현실적이고 공상적인 것을 의미하며, 이상도시(Ideal city)³⁾는 다른 개념들에 비해 비교적 실제적인 측면에서 이상을 구현하고자 하는 개인적인 신념이라고 볼 수 있다. 그리고 에우토피아(Eutopia; Good place) 또는 에프토피아(Eftopia)는 좋은 장(場)이라는 뜻으로 불가능성이라든지 비현실성을 함축하지 않음으로 인해, 유토피아보다도 특정한 것·실제적인 것을 나타낼 때 쓰인다.

헤테로토피아(Heterotopia)⁴⁾는 유토피아의 이상적 지향과 디스토피아의 결함으로 가득찬 사회상을 함께 가지는 사회를 의미한다. 이에 반해 네크로폴리스(Necropolis)⁵⁾는 사자(死者)의 도시를 의미하고, 캐코토피아(Cacotopia)는 열악한 장(場) 또는 지옥(地獄)이라는 뜻으로 디스토피아의 대체어로 쓰여진다. 디스토피아(Dystopia; Anti-utopia)는 유토피아와 반대되는 결함으로 가득찬 사회를 의미하는 것으로 사용되고 있다.⁶⁾

따라서 본 연구에서는 개념상에 약간의 차이는 있으나, 이와 관련된 각종 문헌이나 다른 매체에서보다는 실재하는 결과물로서의 건축계획(안)을 중시하여 이상도시를 포함한 에우토피아·에프토피아를 유토피아의 범주로, 편이상 캐코토피아·네크로폴리스를 그 반대의 디스토피아 범주로 포함시켜 포괄적으로 기술하였다.

원래 도시(City)라고 하는 말은, 공동체(Civitas)·국가와 유사한 특색을 표시하는 데서 유래하는데, 커뮤니티와 인구를 중심으로 사용되고 있다. 유토피아에 대한 실질적인 건축적 제안으로서 이상도시의 개념은, 사회학적·생리학적인 제한을 초월해서 의지의 자유라고 하는 문제를 제기한다. 그것에 대한 결과는 사실에 기본을 두고 증명했다기보다 오히려 개인적인 신념에 가까웠다.

유토피아는 종교적 이상 내지는 세속적 견해를 표현하는 것이며,

거기에는 사람들의 요구에 관한 사회적 의식이 예술적 통일이라는 조화로 다루어졌던 개념과 결부된다. 유토피아는 완전한 이미지의 투영이며, 여기서 낙천적인 신앙(信仰)의 표현과 가치는 변하지 않는다. 그것은 인간 및 개인적 행복과 더불어 커뮌(Commune) 혹은 커뮤니티(Community)의 모든 요소를 위해서도 이들에 관한 중요성을 강조하는 태도를 명확하게 한다. 유토피아의 이미지는 시대에 따라 개선을 얻는 것에 기본을 두고 있다. 이것은 오랜 경제체제의 해체가 문화적 시행을 촉진했던 르네상스·계몽운동, 그리고 모더니즘 전후(前後) 시대처럼 사회적 변혁기에 나타나고 있다.

중동(中東)의 초기 문명에 있어서 고정적(固定的)이고 정적(靜的)이었던 계획은, 헬레니즘 및 로마제국 시대에서는 동적(動的)인 것으로 되었다. 그리고 원형과 구형(矩形)을 건축형태에 많이 사용한 중세 이후, 필라레테(Filarete)가 계획한 가공(架空)의 도시인 스포르진더(Sforzinda)와 같은 이상도시에 대한 많은 생각들이 나왔던 르네상스, 또한 엄정한 기하학적 바탕 위에 자유로우며 때로는 화려하고 과장되기까지 한 요소들로 이루어진 유토피아를 통해 상상 속의 천상세계를 이루려했던 바로크 시기를 통해서 중요성을 더하고 있다.

원형과 사각형의 조화적인 플랜으로부터 성립되는 불교의 만다라(曼荼羅)⁷⁾는 그 형태와 표상(Icons)들의 배치 측면에서 기독교의 '천상(天上)의 예루살렘'과 이미지가 유사하다. 후자(後者)는 중세의 항쟁에 대한 조화의 투영이며, 계몽운동 시대의 유토피아에 해당되는 이상도시는 공상적 사회주의자가 힘썼던 무산계급 사회라는 이상의 배경이었다. 예술작품은 그 시대적 사회상황을 초월하기 때문에, 예술창조와 일반인의 평가간에는 여러 가지 시간적 엇갈림이 존재한다. 유토피아 계획의 가치를 높이고 있는 것은, 보다 좋은 사회로의 관심과 관련 있었던 플랜의 질서 정연함이다.⁸⁾

천국(天國)의 코돈(Cordon)이 작업과 휴식을 함께 취할 수 있는 경관(景觀)의 대표적인 경우이다. 이스라엘의 키부츠(Kibbutz)나 중국의 농공업 단체가 지방 지역까지 조직화되어 도시와 시골이 혼합된 형태를 제시하여 주었지만, 구(舊)소련·쿠바·구(舊)중공과 같이 급속히 재건된 사회에서도 이러한 제안과 사회환경조직 간에 유사성을 찾을 수 없다. 그리고 그 환경에 대한 형태는 다양하지 못하다. 장소(場所)의 질에 중점을 둔 고전적인 이상향, 즉 유토피아의 개념에 대한 무관심은 현실에서도 되풀이된다.

유토피아는 장소와 인간과의 관계만을 이루고, 인간과 인간사이의 관계를 단지 부수적으로 다루고 있기 때문에 적절하지 못하다. 이러한 설명에는 장소에 연관된 것들을 제외하고는, 탄생·죽음·결혼·

2) 변호세, 현대건축의 디스토피아 표현에 관한 연구, 서울대 석론, 1993, pp.6-10

3) 이상도시(理想都市)는 도시의 물(物)적 측면이나, 건축 또는 환경계획과 관련되어 쓰여지고 있다. 이상도시와 유토피아간에 차이는 전자(前者)가 거기에 부여된 사회와 지역 범위 내에서의 개혁을 의미하는데 반해, 후자(後者)는 과격한 변화를 시도하는데 있다. 실재하는 결과물로서의 건축계획(안)을 중시하여 본다면, 이것은 유토피아의 물적 측면을 나타낸다고 볼 수 있을 것이다.

이일형, 이상도시의 건축적 특성에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 1994, 12, pp.85-91

4) Aron Betsky, 정태용 역, Violated Perfection, 영문출판사, 1992, p.169

5) C.A. Doxiadis, 편기봉 역, Ibid, p.26

6) 변호세, Ibid, pp.8-9

7) 만다라는 자아를 재통합하려는 노력을 나타내는 상징이다. 그것은 어원적으로 볼 때, 범어(梵語)의 '만다(Manda)'라는 어근과 '라(La)'라는 접미사로 이루어져 있다. 그 가운데 '만다'라는 것은 마음의 참 또는 본질이라는 뜻이다. '라'는 소유 또는 성취를 의미한다. 이 둘의 의미를 결합하면 만다라는 '마음 속에 참을 갖추고 있음'을 뜻하며, 이를 곧 교리적인 뜻으로 번역하면 보리심(菩提心)에 해당한다.

김용환, 만다라, 열화당, 1991, p.35

8) Helen Rosenau, 이호정 역, Ideal City, 태림문화사, 1986, p.9

친척관계 또는 공동사회·권력·경제·갈등 혹은, 상호협력에 대한 언급이 없다. 게다가 이러한 설명은 환경과 사회의 연계에 의해 한 방향으로만 보기 때문에, 좋은 사회질서에서 생겨나는 공간적 결과들을 무시한다.

유토피아는 어떤 특정한 문명에 이루어졌던 것이 아니라, 이루어졌던 소망을 표현하고 있다. 유토피아(또는 이상도시)의 이미지는 모든 문제에 대한 보편적인 해답을 찾아서, 그 사회적 배경을 반영함과 동시에 그것에 도전하고 있는 것이다. 어떤 환경은 낙원(樂園)의 상징이 될 수 있는 반면, 다른 장소는 깊은 두려움과 분노를 표현하기도 한다. 전원도시(유토피아나 이상도시)와 기계화된 불안정한 도시(디스토피아)라는 두개의 대비적 요소가 우리시대의 유산이다.

또한 유토피아와 대비되는 디스토피아는 현대건축을 파악하기 위한 하나의 참조 틀로서 제안될 수 있다. 디스토피아의 개념은 근대 이후의 극심한 사회적·문화적 격변을 통하여, 현대의 문명이 지나게 된 비판적인 세계관·미래관의 결과로서 반(反)유토피아성(性)을 나타내는데, 건축사를 통하여 몇몇 계획안이나 실제 건축물에서도 찾아볼 수 있다. 이러한 디스토피아의 경향은 그 이전의 것과는 다른 양상을 띠고 있는데, 건축 행위에 내재되어 있던 유토피아적인 사고방식에 극단적으로 대항하여 모더니즘 건축 시기에 표면으로 표출되기 시작하고, 더욱 가속화되어 1960년대 이후의 현대건축에서는 하나의 커다란 요소로까지 발전하게 된 것을 볼 수 있다.

3. 유토피아와 디스토피아의 건축적 표현

3.1. 르네상스 이후 계몽주의 시대의 유토피아

서구에서 유토피아의 역사는 보통 고대 그리스 시대 플라톤의 ‘국가(國家)’에 나오는 이상국으로까지 거슬러 올라간다. 고대 로마 시대 비트루비우스(Vitruvius)는 현실적 상황을 기초로 하지 않고 원형(圓形)의 형태를 사용하며, 조화와 규칙성과 에워쌈의 개념을 만족시키기 위해 신화(神話)와 점성술(占星術)에서 비롯된 8각형과 같은 기하학적 형식에 집착하여 비사회적인 이상도시를 묘사했다.

중세(中世)를 통하여 천상(天上)의 도시는, 십자군의 영향으로 성(聖)스러운 토지(土地)에로 관심이 높아져서 순례자의 기술(記述)과 목격자의 지식이 강한 영향을 부여했기 때문에, 추상적인 이미지가 점차로 현실적인 해석으로 대체되었다. 지상(地上) 예루살렘의 표현으로부터, 상징으로서 성도(聖都)의 중세적 표현에 이르는 변안의 과정이 이루어진 것이다. 전형적인 중세도시인 이탈리아 피렌체의 경우와 같이 전체적인 도시의 계획보다는, 주어진 양식의 테두리 안에서 현실적이고 다양한 시민의 활동과 의식적인 미(美)적 노력이 중요시되었다.⁹⁾

9) 중세에는 대체로 도시 전체보다 오히려 개개의 구성 요소가 계획되었는데, 도시는 평행한 도로로부터 이루어지며 도로 사이에는 시장과 주요한 교회와 방비시설이 있었다. 새롭게 건설된 마을에서는 성벽을 견고하게 하는 탑(塔)이 항상 유사한 형태를 하고 서 있었다. 그것은 방어상의 이유뿐만 아니라, 변화와 개성보다도 규칙성과 통일성에 중점을 두고 있다는 데에

<표 1> 르네상스 이후 계몽주의 시대의 유토피아 사례

작가	작품	건축 표현 특성
L.B. Alberti	專制君主의 城塞, 15 C	알베르티는 공공건축(兵舍·監獄·病院 등)과 지배계급시민(부유층의 주택과 별장), 중간층·서민층의 주택 등, 도시를 여러 관점에서 다루고 있다. 그는 원형평면의 요새(要塞)를 좋아했지만, 지형에 부응해서 나타나는 다양한 변화를 수용했다. 도로계획은 토지의 기록에 따라 강물의 흐름처럼, 도시 진입로는 위대함과 존엄한 표현을 위해 직선으로 해야 한다고 주장했다. 또한 사회적 지위에 따라 구분은 유지되고, 더러운 작업시설은 마을 외부에 배치해야 하며, 판매시설은 귀족의 주택 가까이 두는 것이 유익하다고 생각해, 오늘날 혼합(混合·Mixed)개발의 전형을 보여주고 있다.
Filarete	Sforzinda, 15 C	필라레테의 계획안은 마을과 전원(田園)을 결합한 최초의 디자인이다. 도시전체는 원형의 내부에 2개의 상호 관입하는 사각형이 8정점(頂點)의 성형(星形)을 이루고 있다. 문은 내측 모서리에 설치되며, 외측의 정점에는 탑(塔)이 세워진다. 궁전·남녀별 학교·감옥·타운센터·공공건물·다양한 광장·운하(運河), 그리고 직인(職人)들의 집과 노동자의 거주지 등이 다초점(多焦點) 계획으로 구성되어 있다.
Durer Albrecht	城塞주택, 1527	현실적인 원형(圓形) 형태의 에워싼 토지는, 천수(天守)와 함께 성새(城塞)의 4각 윤곽을 가지고 있다. 트인 공지내의 중심적인 성(城), 모서리에 있는 교회, 점포와 직인을 위한 공방(工房), 곡물창고 등 오랜 축성기간에 필요한 것을 모두 포함한 안전한 마을을 구성했다.
Vincenzo Scamozzi	Palmanova, 1593	베네치아의 요새(要塞)도시 파르마노바는 시장(市場)에 중심적인 탑을 배치하고, 전체 계획을 통해 균질적인 마을을 만들어서 르네상스의 이상도시를 실현하였다.
Hardouin Mansart	Versailles 궁전, 1661~1775	파리 교외에 새로운 수도계획의 일환으로 만들어진 이 궁전은, Vaux le Viconte 대저택이 그 직접적 모델이 되었다. 확장이 전제된 개방되고 복잡한 구조물과 방사형의 산책로와 도로를 가진 정원의 구성은 18세기 도시계획에 영향을 주었다.
M.C. Wilhelm	Karlsruhe, 1715	도시의 평면계획에 선상형(扇狀形)이 사용되었으며, 정원은 완전한 원형(圓形)이었다. 초점(焦點)과 연장되는 선상형 디자인의 계획은 바로크의 이데올로기와 정치적인 집권체의 소망을 표현하는데 가장 알맞았다. 어디에서라도 새롭게 건설된 마을과 확장하는 마을의 형태로서, 이와 같이 고정된 경계를 소홀히 했기 때문에, 전원(田園)지대로의 제한 없는 확장과 침투가 가능했다.
Thomas Jefferson	몬티첼로, 1769	제퍼슨은 고전주의와 A.Palladio, 그리고 영국의 경험주의에 영향받았다. 그의 농업적 반(反)도시 정책은 라이트와의 유사성을 보이는데, 제퍼슨 자신에 의해서 몇 단계로 나누어서 디자인되고 세워진 몬티첼로는, 농업적 유토피아에 대한 기념비이다. 몬티첼로에서는 팔라디오와 스카모찌, 그리고 W.Morris의 모델들이 실용적으로 사용되고 있다.
E.L. Boullée	시민센터 묘지계획, 1792	볼레의 작품은 전반적으로 공상적이며, 건물의 영속성과 보편성을 바랬기 때문에, ‘시민센터’와 ‘묘지계획’에 똑같이 관심을 가졌다. 그는 상징적인 구체(球體)를 통해서 확대·영원·무한을 표현하려 했다.
C.N. Ledoux	Chaux 계획안, 18C 末	르두는 형태와 내용에 있어서 훨씬 전통적이며 실제적이었다. 공적인 옥상정원을 가지는 거대한 열주와 ‘에워쌈’이 그 벽과 더불어 강조되고 있다. Chaux의 현저한 특징 중에 분리된 교통로가 있으며, 닫힌 Green Belt의 환상도로가 부가되는 공간적 통일의 효과를 부여하고 있다. 개개의 주거는 팔라디안 양식이며 계획에 동적인 요소를 의식적으로 도입했고, 특히 도시의 벽(壁)에 대한 강조는 폐쇄 즉, 지역의 중요성을 강조하고 있다.
Charles Fourier	Phalanstery, 1817	푸리에는 1600~1800인의 주민을 위한 공산촌(共産村)을 제안했는데, 자연적인 인간욕망을 교묘하게 조정하는 것에 기초를 둔 낙원이다. 이것은 거류민의 행위 모두를 수반하는 하나의 대규모적인 다층건물이며, 풍족한 농업입지에 설정되어 있다. 대칭적인 익부(Wing)와 아케이드로 되어 있어서, 거대한 귀족의 궁전과 흡사하다. 안락하고 접근이 쉬우며 독자성이 강조되었다.
Robert Owen	뉴레너크, 1820	오웬에게 최적의 인구는 800~1200명인데, 뉴레너크에는 다비 병원(病院)에서 사용되었던 중앙난방이 사용되고 있다. 그 계획안에는 공동적인 활동장소에 가까운 주거, 노인과 어린이를 위한 공동생활의 장, 3세 이하의 어린이가 두명 이상이 있는 가족의 개인숙사 등이 고려되고 있다. 그 생활의 기초는 농업이었지만 제조업이 첨가되고 있다. 부속적인 건물은 그 외곽에 위치하고 있다.
Ebenezer Howard	Garden City, 1898	그의 이상적인 전원도시(田園都市)에서 위성도시의 인구는 3만명으로 계획되었다. 그린벨트는 농장 및 원자·어린이를 위한 공간이 포함된다. 중심부에 공원과 문화시설, 주변부의 철도를 따라 산업시설, 중앙의 원 내부에 유리 아케이드의 상점들, 그리고 이러한 두개의 원 사이에 주택들이 거대한 Boulevard에 집중되어 있다.

의의가 있다.
Helen Rosenau, Ibid, pp.7-32

그러나 정확히는 토마스 모어(Thomas More)의 저서¹⁰⁾를 시초로 하여, 캄파넬라의 '태양의 나라, 1623'·베이컨의 '뉴 아틀란티스, 1627' 등, 르네상스 시대에 유토피아 사상이 연이어 출현한 시기를 유토피아 탄생의 시점이라고 볼 수 있다.¹¹⁾

르네상스 시기에 유토피아적인 이상도시의 개념에 대한 사회적 요소는, 형식주의와 규칙적인 기하학적 평면의 우위에 의해 변화되고 있다. 이 시기에 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci)는 고립된 도시보다도, 개인 주택과 지질학적·지형학적 특성을 포함한 전체로서의 경관에 흥미를 두었다. 매너리즘(Mannerism)¹²⁾의 도시계획에서는 형식적이고 양식적인 전개와 축성술(築城術)을 중요하게 다루고 있는데, 바로크 시기를 통해 18세기에 이르기까지 영향력을 미쳤다. 따라서 실리주의적 목적과 형식적 도형(圖形)의 강조가 모든 계획에 나타나고 있다.

르네상스와 매너리즘 시기의 건축가들은 기후와 지형에는 관심을 나타냈지만, 인구규모의 문제에는 관심을 나타내지 않았다. 매너리즘 시기의 건축가들은 스스로 군사적(軍事的) 목적을 위해 형식적으로 완성된 규칙적인 배치계획을 작성했다. 그러한 요소와 성곽도시는 비트루비우스와 필라레테(Filarete)의 전통에 기본을 두고 있다.

압도적인 축선(軸線)의 중시와 극적인 효과를 나타내려는 경향이 있었던 바로크 시대에는, 망사르(J.H. Mansart)에 의한 파리 교외의 베르사이유 궁전과 빌헬름(M.C. Wilhelm)에 의한 독일의 칼스루에(Karlsruhe) 등에서 선상형(扇狀形)의 도시형태가 보여지는데, 매너리즘 시기의 모든 경향과 특질이 강력한 요소로 남아있다.¹³⁾

계몽주의 시대에는 기본적으로 일반 민중의 생활에 관심을 둔 새로운 사회적 목적이 특히, 불레(E.L. Boullée)와 르두(C.N. Ledoux)에 의해 고무되고 자극되었다. 그들은 과도한 장식을 피하며, 엄격한

10) 유토피아라는 말은 원래 토마스 모어(1477~1535)가 당시의 영국(英國)에 다양한 특징을 나타낸 가공(架空)의 나라에 대한 책의 제목에서 비롯됐다. 1516년에 출판된 그의 책에서 유토피아는 상상(想像)속의 국가를 가리키는 것으로 사용되고 있다. 유토피아는 상상 속의 대단히 멀리 떨어진 섬에 있는 장소(場所)로서, 법률·정치기구·사회조건 등에서 이상적인 완전성을 가지고 있는 국가였다. 노예제도를 존속시켜 그 시대의 상황을 완전히 벗어나지 못한 측면도 있었으나, 사유재산과 화폐제도의 폐지 등은 최초의 사회주의 사상을 잉태하고 있었다. 모어의 유토피아는 사회적인 관심과 더불어 형태에 관심을 가지고 조합되었다. 수도 Amaurot는 규칙적이고 정방형에 가까웠으며, 마을은 구릉의 정상에 치솟아 서있고, 한쪽 끝으로부터 강쪽을 향해 2mile의 거리 내에 있다. 넓은 쪽의 측면은 강과 접하고 좁은 쪽의 측면은 구릉에 접하고 있다. 기하학적 형태와 규칙성의 확립에 주목하여, 모든 마을과 계층에 동일한 주택이 공급되고 있다. 그의 도시는 6천 세대 이상은 수용할 수 없게 되어있으며, 어린이가 늘어나면 강제로 이전하게 한다. 초판본에 실린 목판화에는 중세건축의 전통을 계승하는 고딕양식이 나타나며, Crescent형은 섬 윤곽에서의 막연한 관계를 나타낸다.

임철규, 왜 유토피아인가, 민음사, 1996, pp.275-314

11) 두산동아백과사전연구소, 두산세계대백과사전 권 30권중 20권, 두산동아, p.476

12) 스페인풍 취미의 우세, 피렌체와 같이 새순군주에 의한 공화국의 재흥, 전쟁과 외적의 침략에 대한 위협, 정치적 요인으로서 종교개혁 영향력의 증대와 그것에 대한 반동, 그리고 프랑스와 네덜란드간에 격화되었던 경제전쟁 등과 같은 상황이 복합적으로 르네상스에서 매너리즘으로의 변환을 촉발시켰다.

Helen Rosenau, Ibid, p.48

13) Helen Rosenau, Ibid, pp.61-73

감각·본질의 추구·장식의 불신으로 건축을 변화시키고 있었다. 궁극적으로 대부분의 이상사회 계획에서는 안락함·좋은 기후·기능과 함께 실현 가능한 형태, 그리고 경제적 지원들에 대한 접근성 등에 더욱 직접적이고 명확한 기준이 요구되었다.

3.2. 모더니즘 전후의 유토피아

19세기 후반으로 들어서면서 환경을 주관심사로 한 이상주의자의 저서를 볼 수 있다. 예술가이며 혁신적인 사회주의자였던 모리스(W. Morris)의 'News from Nowhere'·하워드(E. Howard)의 'Garden Cities of To-Morrow', 그리고 근세기에 들어서서 라이트(F.L. Wright)의 'Broadacre City'와 같은 제안이 그것이다. 하워드·라이트와 같이 모리스는 그 구성원이 자연현상 또는 상호간에 직접적인 관련이 있는 작고 균형 있으며, 질서 잡힌 공동체에 중점을 두고 여러 가지 면에서 퇴향적인 세계를 묘사했다.¹⁴⁾

가르니에(T. Garnier)와 상텔리아(A. Sant'Elia)의 '공업도시'·'미래주의 도시', 그리고 코르뷔제(Le Corbusier)의 '빛나는 도시'를 각각 비교해 볼 때, 그러한 것의 유사성은 명확하다. 그것은 에워싸므로 폐쇄되고 중앙부의 뛰어난 건물을 최소한으로 해서, 새로운 전망을 개척하고 있다. 동시에 그러한 것은 도시유형의 결집성과 단일성을 잃고 있다. 이러한 의미에 있어서 하워드의 '전원도시(田園都市)'가 보다 전통적이며 특히, 도시적인 형태로 도시의 핵과 원형의 경계를 강조하여 이어지는 것은 흥미롭다. 토지의 공동이용 및 소유를 중시하는 개념과 공상적 사회주의자의 개념과를 결합시킨다.

코르뷔제의 'Urbanism, 1923'과 'Vers une Architecture, 1925'에서는 '살기 위한 기계로서의 집'과 플래닝의 중요한 요소로서 도구의 정의 즉, 유용한 것을 간결한 형태로 표현한 기능주의의 신조를 이미 표현하고 있다. 도구와 기계의 작용은 코르뷔제에 의해 보다 넓은 시야로 구현되고 있다. 국제센터인 제네바의 '만다노임을 위한 디자인'과 그 시외에 있는 '세계도시를 위한 프로젝트'는 모두 1929년에 행해 실패로 끝난 것이지만, 그가 건축의 현실보다 오히려 이상쪽에 관심이 있었던 것을 나타내고 있다.

도시에서 대칭성(對稱性)의 미(美)에 대한 우위가 재발견되고 있다. 대칭이며 보다 훌륭한 균형을 가진 어떤 건물은, 안정감을 표현할 수 있다. 기본적인 인간의 충동은 대칭성에 대한 소망을 반영하며, 그것은 인간의 형태에 기본을 두고 있는 것이다. 그렇지만 최근에 이르러 주목의 초점은 조형에서 교통문제로 바뀌고 있다. 즉, 움직임과 스피드가 이와 같이 정지된 도회지의 공적개념을 부정한다.¹⁵⁾ 도시계획의 목표가 보편적인 한, 그것은 가장 단순한 기하학적 형태에 기본을 두고 있으나, 그 다양성이 변화하는 사회적 요구로부터 나타난다.

모더니즘 이후 유토피아적인 이상도시에 대한 접근은 플러(B.

14) Kevin Lynch, 양동양 역, 도시형태론, 기문당, 1987, p.87

15) Helen Rosenau, Ibid, p.165

Fuller)를 출발점으로, 프리드만(Y. Friedman)의 '공중도시(空中都市)

<표 2> 모더니즘 전후의 유토피아 사례

작가	작품	건축 표현 특성
Tony Garnier	공업도시, 1904	공업을 중시하며 그 선형의 도시를 도회지 전체에 넓힌 것이나 조념으로 강조하고 있는 것은, 가르니에의 독창성이며 꼬르뷔제의 '빛나는 도시'도 여기서 파생하고 있다. 그의 지구분할에 있어서 일상생활과 특별한 인간활동을 다른 구역으로 분할한다는 편중은, 위험한 영향을 포함하고 있다.
Antonio Sant'Elia	미래도시, 1914	미래도시에 대한 스케치에서 속도·커뮤니케이션·힘·변화로 가득찬 세계를 표현했다. 거리는 여러 층 깊이가 들어가서, 좁은 금속 재료의 통로와 고속 콘베이어 벨트로 연결된다. 미래건축의 근본적인 특성은 그것의 일시성(一時性)과 변화성(變化性)일 것이다.
Bruno Taut	알프스 건축, 1917	알프스를 개조한 환상적인 계획에서 바위는 수림대 위에 결정체 모양으로 베어지고, 유리아치들과 격자모양들은 눈(雪)위로 솟아나와 있거나 갈라진 틈을 가로질러 도약한다.
Ivan Leonidov	Magnitogorsk 거주지, 1920년대	러시아 혁명의 초기에 가장 상상적인 설계자들 중의 한 사람인 레오니도프가 표현한 Magnitogorsk에 있는 거주지의 조감도 스케치에서, 선형도시의 2층 주거군들이 작은 공공 Court주위에 4개로 그룹을 형성하고 있다. 그 곳에는 공원과 공동건물들이 서양장기판 모양으로 번갈아 배치되고 있다.
Le Corbusier	Voisin Plan, 1922	고전적 전통을 반영하고 있는 이 평면은, 장방형에 내포된 정방형을 나타내고 있다. 가장 정적인 요소는 중앙부·도시주택부·개발지대 및 전원도시의 4개 부분으로 표시되는 엄밀한 조닝일 것이다. 고층사무소들이 중심에 위치하고 그 건물들 중앙에 공원이 있으며, 그 지하에는 철도역이 있다. 최고층 아파트 주위에는 6층으로 된 선형주거집단이나 혹은 4층으로 된 Duplex형이 배치되어 있다. 공장시설과 낭만적인 공원은 중심도시 가장자리에 위치한다. 그 도시는 명확하고 정적이며 중앙집중적인 질서를 표현한다.
	빛나는 도시, 1935	빛나는 도시의 모델은 보다 현실적으로 되어있다. 여기서는 공원에 위치한 마천루와 유리의 사용, 형태의 단순화가 강조되고 있다. 회랑(回廊)으로는 완전히 없으며, 수직의 전원도시가 공간을 절약하며 도시에 활발한 유통을 초래하고 있다.
F.L. Wright	Broad Acre, 1934	라이트는 경관(景觀) 또는 건물간의 관계에 주요한 관심을 가지고 있었다. 그의 이상은 'Broad Acre'라는 것이 의미하는 것처럼 도시에 대한 부정이었다. 주택·작은 농장, 그리고 다른 용도들이 널리 퍼져있으며, 또한 자동차들에 의존하고 있고 주간선 도로를 따라 산업체들이 선형으로 집중되어 있다. 자연적 배경은 보호되고 또 향상되어진다.
Yona Friedman	공중도시 계획안, 1956~1980	이나 프리드만의 일련의 이상적 도시계획은, 도시를 하나의 영구적인 기본구조 또는 하부구조와 변화 가능한 부차적인 구조로 분할하고 있다. 지반 위에 매달려 있는 것처럼 보이는 하나의 공간적 지지 구조물을 기본 요소로 구성했고, 사용자가 자신들의 환경 속에서 형성화되어지기 훨씬 전에 발견되어질 수 있는, 삽입된 내장 요소들로 이루어진 부차적인 형상을 고려하였다.
菊竹清訓	해양문명 계획, 1960	키요노리 키쿠다케의 해양(海洋)도시에서는 원형의 인공 섬에 거주 타워가 여러 가지 성질의 형태로 세워져 있다. 원형의 구조물에 공장생선의 주택 유니트가 붙여지고, 수직도시를 형성하고 있다.
磯崎新	공중도시 IV, 1964	이타라 이소자키의 공중도시(空中都市) IV 계획안에서는, 수직 서비스 타워와 건축공간을 안으로 채워 넣은 결합 빔과 격자를 기초로 하는 공간좌표틀 몇 겹이고 쌓은 시스템으로부터 이루어져 있다. 또한 일본의 전통적인 목재의 조립물을 응용하고 있다.
Archigram	Plug in City, Walking City, 1964	영국의 아키텍그램은 그 내부에 기계가 살아있고, 모든 환경을 이동하거나 분해할 수 있는 복합체를 상상했다. 더 오래된 유기체적인 이상향과 대조적이다. 그들은 적응력이나 접근의 기술적 문제나 기능의 시각적 표현을 다뤘다. 하지만 무엇보다도 대규모로 조직된 복잡하지만 일관성 있는, 인공적인 환경의 표현에 몰두하고 있다. 전자(電子)적으로 자극된 세계에서 인간의 존재는 비켜서 지나가게 되는 것이다.
Paolo Soleri	Arcology, 1969	솔레리의 '아콜로지'는 건축과 생태학(生態學)을 결합한 개념이지만 그것에 의한 작품은 혁신적임에도 불구하고, 여전히 신고전주의의 전통에 스며들고 있다. 그는 'Stonebow' 'Noahs' 'Babels' (높이 1950m, 직경 3000m의 크기로 거대한 냉각타워 같은 모양을 한 원통형 건물 속의 아파트에 55만 명의 인구를 수용)과 같이, 그 규모와 아주 세심한 디테일에 대한 관심으로 연결된 질서성과 대칭성에 대한 감각을 표현하고 있다. 그가 제안한 도시들은 간결하고 밀도가 높으며 복잡하다. 바벨에서는 공장과 서비스 시설은 저층부에 있으며, 14개의 근린공원이 중심타워 내에 있다.

계획안' 영국 아키텍그램(Archigram)의 'Plug in City, 1964' 'Walking City' 일본 메타볼리스트(Metabolist)의 '해양문명계획' '공중도시 IV', 그리고 프란젠(U. Franzen)과 루돌프(P. Rudolph)의 'The Evolving City' 오토(F. Otto)의 '텐트구조' 등에서 보여지듯이 과학과 기술적 모색으로서의 과대한 기계적·이동적·순환적 시스템의 거대구조물(巨大構造物)이 도시와 건축에서 비현실적으로 표현되고 있다.

3.3. 모더니즘 전후의 디스토피아

양대 세계대전을 비롯한 20세기에 일어난 사회적인 대변혁은 기존의 이데올로기에 커다란 영향을 끼쳤다. 이것은 새로운 세계관·문화관·인식의 체계가 등장하는 계기가 되었다. 이에 따라 기계론적·선형적·결정론적·객관적·인파법칙적·절대적·합리적 특징을 갖으며, 우주를 하나의 거대한 기계로 보는 모더니즘의 뒤를 이어, 불연속적·불확정성·불협화음·우연성·상대성·확률성·다원주의·문화적 자율성·이질적 요소들의 포함 등의 특성을 지니며, 세계를 새로운 인식으로 보는 포스트모더니즘이 등장하게 되었다.

전반적으로 포스트모더니즘의 예술분야는 20세기의 환경적 상황, 매몰되어 가는 인간성과 전체주의적·권위주의적인 정치체제 하에서의 위기 의식 등을 부정적으로 묘사하고 있다. 점차로 이것은 이중(異種)교배의 복합적 양식·전통적 형식에 대한 복고적 현상·절충주의·인용·혼합·모조·콜라주(Collage) 기법 등이 성행하면서 유토피아를 추구했던 모더니즘을 대체하게 되며, 디스토피아의 주요한 건축적 표현 특성이 되고 있다.

바로크 시기에 수많은 도판(圖版)을 통해서 환각적인 환상 뒤에 보이는 허무주의적 전망을 보여줌으로써, 최초로 본격적인 디스토피아를 묘사하려 했던 피라네시(G.B. Piranesi) 이후, 모더니즘의 아방가르드(Avant-garde)들은 근대의 기술·기계미학·소외(疎外)·도시화·추상화 등을 표현하기 위해, 메트로폴리스(Metropolis)¹⁶⁾를 대상으로 건축적 실험을 행하였다. 메트로폴리스를 대상으로 실험하기 위하여 아방가르드가 이용한 것은, 그것의 익명성·단편성·우연적 특성이다. 그 수법은 몽타주(Montage) 혹은 몽타주와 레디메이드(Readymade)를 종합한 아상블라주(Assemblage)로서, 이미 피라네시가 예견했던 방식으로 입체파(Cubism)와 데 스틸(De Stijl)에 의해서, 벽체와 가구들의 아상블라주를 통해 건축물을 객관화시키는 것뿐만 아니라, 실패했지만 도시에까지 확장시키려고 의도했었다.

모더니즘 건축은 역사적으로 내포되었던 유토피아를 표면으로 드러내 논의를 전개시킨 사조로서, 그 영향은 지대하다. 꼬르뷔제·라이트뿐만이 아니고, 힐버자이머나 구(舊)소련의 도시주의자들과 같은 초기의 모더니스트들에서도 이러한 측면을 엿볼 수 있다. 모더니즘 건축가들의 유토피아관은 몇 가지 형태로 표출되었으나, 성공을 거둔 것은 거의 없다고 볼 수 있다. 오히려 현대도시의 상황을 악화시

16) 메트로폴리스는 소외·도시성·단편성·익명성·객관성·우연성·추상성, 그리고 유토피아적 비전 등의 총집합체로서, 건축의 아방가르드 이론을 적용시킬 수 있는 주무대였다.

켰다는 평가지도 듣는 것이다. 그들의 기계적·계획적 설계안은 도시 공간에 활력을 상실케 했으며, 그들의 계획에 의거해 조성된

<표 3> 모더니즘 전후의 디스토피아 사례

작가	작품	건축 표현 특성
G. B. Piranesi	Carceri d'Invenzione, 1760	최초로 본격적인 디스토피아를 묘사한 피라네시는, 수많은 도판에서 환각적인 환상 뒤에 보이는 허무주의적 전망을 보여 주었다. 로마 고적에서 유래된 모든 형태들은, 단순한 파편·왜곡된 상징·쇠퇴 상태에 있는 질서의 환각적인 유기체로서 취급된다. 그것은 의미를 결핍한 상징의 기괴한 증식을 창출한다.
Hans Poelzig	베를린대극장, 1919	근대 산업도시의 발전에 대하여 하나의 비판적 가치를 지니며, 정념이 넘치는 형태적 격앙에 호소함으로써, 현실이 안고 있는 모순을 비평하였다.
Bruno Taut	도시의 해체, 1920	'거대한 거미'에 빗댄 '도시의 죽음'은 현실을 회피하고 있는데, 대량 교통기관·자립된 생활 공동체의 구성·세밀히 분산된 도시 하부구조의 시설 및 관리가 어떻게 구성되는지에 대한 해결이 전혀 이루어져 있지 않다.
Ludwig Hilberseimer	거대도시건축, 1927	거대한 사회적 기계로서의 메트로폴리스를 주장하는데, 사회적 생활과 레저 생활이 완전히 배제된 도시적 기계이며, 비인간적 계획이라고 할 수 있다.
Hugh Ferriss	내일의 메트로폴리스, 1929	메트로폴리스에 대한 휴 페리스의 기여는, 침울한 도시의 허공 속으로 환영적인 야경(夜景)을 창조한 것이었다. 모더니즘 시기의 유토피아였던 맨해튼을 디스토피아로 묘사했던 그는, 개개 건물의 양식에 구애받지 않고 모든 것들을 하나로 통합시켜 도면과 드로잉으로 소화해 내었다.
Hans Scharoun	지멘스슈타트 주거단지, 1929~31	근대운동 내에서 가장 심각한 분열이 표면화된 작품으로서, 각각 다른 차원의 스케일들에 적용된 디자인의 통일된 방법에 대한 가설(假說)과, 반(反)도시적 계획에 대한 모순의 모호한 표현을 나타냈다.
Lucio Costa	브라질리아, 1956	Le Corbusier의 '인도 상디갈 계획'에서의 마찬가지로, 도시들은 상징적이고 조각적이며 장엄한 면에서는 성공했지만, 궁극적으로는 비(非)인간적인 디스토피아를 구현하였다.
Super-studio	12개의 이상도시, 1972	연속되는 격자형의 프랫폼 위에 인간은 영양적 요구, 정보와 에너지를 연결시킨 생활행위의 완전한 자유를 약속한다. 이 이상도시에서는 의복도 쉼터도 불필요하며, 지구상의 어디에도 족적에서 이동 가능하다. 이러한 사나리오에서는 신체와 건축과의 상호작용을 부정하고 있다. 기착지가 없는 유목민으로서 인간을 자기만의 특수한 장소에서 떼어놓으려고 한다.
SITE	프랑크푸르트 근대미술관, 1983	다른 건축가들과는 달리 파괴작용이 가해진 건축의 모습을 직접적으로 표현하는데, 이는 대재난 이후의 황무지 같은 건축과 도시의 모습, 적대적인 환경 속에서 방황하는 태도를 보여준다.
Zaha Hadid	The Peak, 1983	구성주의와 미래파적인 사고로부터 도출된 그녀의 경향은 동적인 감각을 추구하면서, 왜곡된 환경을 보여주고 있다. 전통적인 건축의 개념인 안정성·지속성·견고함 등의 특성을 역전시켜, 동적이고 자극적인 감각을 얻으려고 한다. 건물이 마치 무중력 상태에서 떠도는 것처럼 각 부재와 요소들이 부유하며, 왜곡·경사 등의 표현요소를 주로 사용하고 있다.
Danel Libeskind	City Edge, 1987	은둔적인 리베스킨트의 방법론은 인간의 감각으로 감지할 수 없는 가능 구조물을 제공하면서, 혼란된 세계의 질서를 만들어 낸다. 무의미하고 단순화된 파편들이 구조라는 틀을 벗어나 무질서하게 병치된다. 비결정적 건축의 특별한 의미와 거주자의 진실을 밝혀주는 자체 능력에 의해 고안된 기계적 건축들은, 서구 문명을 넘어서서 또 다른 세계에 대한 낭만적인 열정으로 인하여 종말론적 시각으로 보인다.
Lebbeus Woods	Terra Nova, 1988	자율적인 개개인의 조직체계 확립을 위하여, 도시의 중심부를 자유지대로 선포하고 자유공간의 조직망을 설립하는데, 질서의 부재를 그대로 보여준다. 모든 요소에서 나타나는 정보를 제공하는 과학기계를 포함하여 기계 이미지를 표현하고 있다. 대부분 사람이 없는 풍경으로 묘사되며, 핵전쟁 이후를 연상케 하는 황무지나 사막과 같은 배경에서 쇠락해 가는 건축의 모습을 보여준다. 황폐한 환경과 작품 자체가 안고 있는 파괴, 미완성의 측면에서 폐허의 풍상을 표현하고 있다.
Morphosis	종합 아파트, 1989	건물이 제안하는 파괴와 격리된 '위반성'은, 현 세계와 우리 자체를 부정한다. 수평성의 상실은 스케일과 비례감각의 파괴를 의미한다. 반면에 수직적인 건물은 외부의 영향을 거부한다.
Makoto Watanabe	아오야마제도 전문학교, 1990	금속제의 곤충 이미지를 형상화한 이 작품은, 3차원 입체로서의 자유로운 전개를 의도하며 종래와는 다른 코드에 의해 재통합되어 가속되는, 물체와 같은 속도를 전개한다. 이런 이미지는 관련이 없는 애매 모호함과 긴장, 그리고 소외의 표현이다.

몇몇 계획도시들, 예를 들면 코르뷔제의 '인도 상디갈 마스터플랜, 1951'과 코스타(L. Costa)의 '브라질리아, 1956' 등의 도시들은 상징적이고 조각적이며 장엄한 면에서는 성공했지만, 비인간적인 디스토피아라는 평을 듣고 있다.

하지만 이 시기에 주의를 집중해야 할 것은, 디스토피아 경향이 드러나고 있다는 점이다. 즉, 모더니즘 건축의 결과로서 생겨난 디스토피아뿐만이 아니라, 도시화·산업화·공업화에 따른 폐해를 본격적으로 디스토피아로 표현하는 경향이 나타난 것이다. 물론 이러한 것은 전면적인 것은 아니었지만, 현대의 디스토피아적 표현 경향의 시발점이었다는 사실이 중요한 것이다. 1960년대 이후의 현대건축에서는 기계론적 유토피아를 추구했지만, 결과적으로 이것은 극도의 기계주의적 표현, 해체·파괴·폐허적 표현, 그리고 파편과 단편·혼성(混成)과 이질성의 표현을 갖는 디스토피아로 드러나고 있다.

<표 4> 유토피아와 디스토피아의 건축적 표현 요소

구분	개념	건축적 표현 요소	시기	사례
유토피아	미래지향적, 지향성의 표현, 완전성의 추구, 완성 영속성, 인간 위주의 환경, 계획에 의존, 형식주의적, 건설적, 창조, 권위적, Positive, Optimism, 편집증, 전체주의적, 닫힌 계, 정체, 고착, 대개의 경우 비현실적	① 기하학 배치	모더니즘 이전	E.L. Boulee J.S. Buckingham
		② 정방형 형태 ③ 규칙성	모더니즘 이후	Le Corbusier Lucio Costa
디스토피아	과거지향적, 결과로서의 상황 표현, 완전성 추구의 의욕 없음, 미완(未完), 불안정한 영속성, 극도의 기계주의, 무계획의 의존, 표현주의적, 파괴적, 배설(排泄), 본능적, Negative, Pessimism, 정신분열증, 개체주의적, 열린계, 정체, 고착, 비현실적	① 환상적 배치 ② 중심 형태 ③ 대칭성 ④ 비(非) 도시	모더니즘 이전	Thomas More T. Jefferson C.N. Ledoux R. Owen C. Fourier E. Howard
		① 속도 ② 변화 ③ 기술추구	모더니즘 이후	P. Soleri Leon Krier T. Gamier A. Sant'Elia I. Leonidov Archigram Metabolist
디스토피아	과거지향적, 결과로서의 상황 표현, 완전성 추구의 의욕 없음, 미완(未完), 불안정한 영속성, 극도의 기계주의, 무계획의 의존, 표현주의적, 파괴적, 배설(排泄), 본능적, Negative, Pessimism, 정신분열증, 개체주의적, 열린계, 정체, 고착, 비현실적	① 과거지향 ② 환영, 암울함	모더니즘 이전	G. Piranesi H. Ferriss
		① 비(非) 장소 ② 비 관련성 ③ 비 정형성 ④ 과학적 접근 ⑤ 기술형태주의	모더니즘 이후	Superstudio D. Libeskind Z. Hadid L. Woods Morphosis SITE

이러한 경향은 무의미하고 단순화된 파편들이 구조라는 틀에서 벗어나 무질서하게 병치되는 해체(解體)를 구사하는 리베스킨드(D. Libeskind), 파괴작용이 가해진 일련의 베스트(Best) 상점들에서의 사이트(SITE), 그리고 황폐한 환경과 미완성·폐허 등의 모습을 그린 우즈(L. Woods) 등에서 불안정한 디스토피아로서 나타난다. 또한 기계화에 대한 욕구가 보이는 하이테크 계열의 로저스(R. Rogers)와 포스터(N. Foster), 불안과 왜곡의 미래파적인 하디드(Z. Hadid), 그리고 슈퍼스튜디오(Superstudio)의 특정한 장소가 무시된 무한한 등방(等方)적 공간에서, 결국 바람직하지 못한 디스토피아의 소외(疎外)적인 표현으로 드러나고 있다.

4. 결론

전통적으로 건축에 내재된 사상은 보다 나은 효과를 보다 크게 창출해 내려는 미래지향적인 것이다. 시간이 흐르고 사람들의 취향이 변함에 따라 여러 건축 유파가 생겨나고, 또 중요하게 여기는 부분이 어느 정도 달라졌지만, 이러한 유포피아적인 기본 전제는 거의 변함없이 이어져 내려왔다. 역사적으로 모더니즘 이전 시기에는 유포피아관이 우세하였다. 건축 본래의 '짓는다는(Architectonic) 전통'이 보다 나은 환경의 구축을 목적으로 이루어져 왔다는 점을 감안하면, 이 전통에 유포피아를 향한 목표가 포함되어 있다고 볼 수 있기 때문이다.

유포피아(또는 이상도시)는 전체 배치구성이 대칭성을 중요시하는 질서 있고 정연한 기하학적 패턴 특히, 원이라든가 사각형에 의해 특징지어지며, 이것은 평면구성에서 중심(공공건물·교회·궁전 등)이 강조되고 방향성을 지닌 축의 요소(거대한 Boulevard·가로·통로 등)를 갖는다. 또한 전체적으로 강한 에워쌈(Enclosure)이 그 기반을 이루고 있다. 그러므로 이와 같이 보여지는 구성은 폐쇄(또는 위요(圍繞))·경계·축·중심 등 인간의 본질적 인식에 기초한 건축적 체계를 지니고 있다.

따라서 이상도시는 인간을 주체로 한 체험의 대상으로서 안정된 지각에 기초한 기하학적·환상(環狀)적 배치, 중심·정방형 형태, 그리고 규칙성·대칭성 등의 건축적 표현을 나타내고 있다. 또한 유포피아의 건축적 개념과 그 대안적 표현은, 지역주의(地域主義)나 토착적(土着的)인 건축에서 보여지는 자연스러운 군집·폐쇄·한정된 경계·중심 등의 형태구성에서 지속되고 있다고 볼 수 있다.

프리(Pre) 모더니즘과 모더니즘 건축 시기를 아우르는 근대건축 시기에는 디스토피아 경향을 띤 사례들이 눈에 띄기 시작한다. 근대건축의 이념이었던 건축을 통한 사회적 개혁과 진보에 대한 믿음을 회의(懷疑)하고, 모더니즘의 공학적·기술적 추구가 가져온 무의미하고 황폐해진 도시 환경에 대한 비판의식이 고조된다. 이것은 다원화된 현대건축 안에서 모더니즘의 낙관적 미래 전망에 의한 유포피아의 추구보다는, 파편화·단편화된 현대사회를 반영하고 인간의 부속화·기계만능주의·환경의 악화·소외된 인간 등으로 피폐된 디스토피아가 갖는 비판적 미래관을 표현하려는 것이다. 이러한 경향은 양대 세계대전 이후에는 더욱 격렬히 나타나게 되어, 현대건축의 디스토피아 표현은 전반적인 양상을 띠게 된다.

따라서 또 하나의 새로운 미학을 창출한 디스토피아는 전통적인 건축의 사고에 정면으로 도전하는 것으로서, 활동의 목적상, 구축적 일 수밖에 없는 건축행위에 정반대의 작용을 가하는 파괴(破壞)적인 경향을 가지며, 이것은 해체와 폐허의 표현으로 나타나고 있다. 또한 전통적으로 터부시되어 왔던 성숙하지 못한 감각을 전면으로 끌어내어 표현하려는 시도로서 이질(異質)적인 경향을 갖는다. 이것은 극도의 기계주의·불완전성으로서의 결여·거부되는 형태와 잉여물로서

의 쓰레기를 통한 비순수성·형태와 이미지의 모방과 유희(遊戱)·현대사회의 소외(疎外)성에 대한 표현으로서의 공격(攻擊)성이 비(非)장소·비관련성·비정형성·기술 형태주의 등의 건축적 표현으로 나타나고 있다.

이렇게 하나의 즐기로서 인식될 수 있는 유포피아와 디스토피아의 미래에 대한 비전은, 현대에 이르러 그 개념에서는 분리되고, 표현양상에서는 차이가 있으면서도 유사하고, 그 역할에서는 교차되어 나타나고 있다고 볼 수 있다.

참고문헌

1. Aaron Betsky, 정태용 역, Violated Perfection, 영문출판사, 1992
2. C.A.Doxiadis, 편장원 역, Entopia, 화영사, 1984
3. C.A.Doxiadis, 조창한 역, 전환기의 건축, 기문당, 1987
4. C.N.Schulz, Genius Loci, Academy Editions, 1980
5. C.N.Schulz, 조희철 역, Roots of Modern Architecture, 공간예술사, 1991
6. Helen Rosennau, 이호정 역, Ideal City, 태림문화사, 1986
7. Ian Tod, Utopia, Harmony Books, New York, 1978
8. K.C.Bloomer, 이호진 역, 신체·지각 그리고 건축, 기문당, 1978
9. Kevin Lynch, The Image of the City, MIT Press, 1960
10. Manfredo Tafuri, 김원갑 역, 건축과 유포피아, 기문당, 1988
11. Robert Nogic, 아나키에서 유포피아로, 문학과 지성사, 1989
12. Stan Allen, 장소와 정거장-임시 유포피아, Lusitania Press, 1996
13. T.A.Reiner, 권준오 역, 이상도시론, 태림출판사, 1994
14. Yi-Fu Tuan, Space and Place, Univ. of Minnesota, 1977
15. 김민경, 현대건축에 나타난 디스토피아적 표현특성에 관한 연구, 홍익대 석론, 1994
16. 변호세, 현대건축의 디스토피아 표현에 관한 연구, 서울대 석론, 1993
17. 이일형, 현대건축의 구성체계와 본질에 관한 연구, 홍익대 박론, 1994
18. 임철규, 왜 유포피아인가, 민음사, 1995
19. A+U 臨時増刊號, SITE, 東京, 1986
20. A+U 臨時増刊號, Lebbeus Woods, 東京, 1991

<접수 : 2000. 11. 1>