

공간디자인에서의 감성적 경향에 관한 연구

- 인간의 '몸'과 '움직임'을 중심으로 -

A Study on Emotional Tendency within Space Design

- Focused on human body and movement -

오영근* / Oh, Young-Keun

Abstract

This study is to understand the emotional tendency through out the history of architecture and interior design. In this process, a broad range of analysis of the period between Romanticism and Post Modernism will be done to collect historical data and the influence of the social situation. A thorough review and close examination of the 90's architectural trend will reveal the foundation of the concept behind GSD not just as the post-structuralism as a value system of digitalism but also makes easy to understand GSD in space design. In particular, the study will reveal how the ideas of post-structural philosophy has effected the formation of its movement as well as its influence to become the theoretical nutrition for digital architecture. The result of the study will be used as the valuable reference to define 'Emotional Design'(So call 'Gam-Sung Design = GSD) and become the foundation for further investigation on GSD space design in the near future.

키워드 : 감성, 의미론, 몸, 움직임, GSD

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

최근 감성에 관한 연구는 후기구조주의의 철학적 배경을 바탕으로 급속히 증가하고 있다. 지난 1999년 한·일 공동 심포지움¹⁾에서 제기된 '감성디자인'의 제안은, 감성이 공학적인 접근에서 탈피하여 새로운 디자인 영역에서의 관심을 갖게 한 전환점이 되었다. 그러나 연구의 필요성을 절감하면서도 그 이론적 배경 구축과 실증적인 연구로서의 어려움으로 인해 그 발전이 활발하지 못한 현실에 있다.

그러나 1990년대 후기구조주의의 이론을 배경으로 감성적 표현을 공간에서 실험하고 구현하는 경향들이 나타나고 있으며, 디지털미디어와 컴퓨터를 통해 그 가능성을 제시하고 있다.

따라서 본 연구는 '감성디자인'의 연구를 통해 공간디자인의 중심인 실내공간에서의 감성디자인연구의 가능성을 제시하고 이를 통해 21세기 공간디자인의 새로운 방향을 모색하는데 그 목적을 두고자 한다.

1.2. 연구범위 및 방법

연구의 범위는 낭만주의 시대부터 포스트모던에 이르기까지 서구건축의 흐름에서 감성과 관련된 건축적 배경을 살피고, 건축과 실내디자인에서 나타난 사례를 밝히고자 한다.

서구의 철학은 대립의 연속이며 이원론적으로 흘러왔다. 크게 낭만주의와 실증주의의 대립은 자연을 수학적, 객관적, 과학적으로 다룰 수 있으나, 인간은 그렇게 다룰 수 없는 이분법으로 나뉘어져있다. 인간은 가치, 의미, 감정이 있는 존재이므로 자연과학적 방법으로 다룰 수 없다는 것이다. 현상학, 해석학, 변증법 등이 모두 이런 맥락에서 나왔다. 그러나 낭만주의 시대 라이프니츠는 모나드²⁾를 통해 모든 기본적인 요소는 분리할 수 있는 단순한 실체라고 주장하고 있으며, 이러한 감성디자인의 경향인 낭만주의부터 후기 구조주의까지를 연구의 범위로 한다.

1)한국실내디자인학회, 21세기 실내디자인 한·일 공동심포지움 "21세기 실내디자인인의 비전 감성디자인의 제안" 서울, 세종문화회관국제회의장, 1999. 4. 2

2)모나드monade는 빌헬름 라이프니츠의 철학적 중심 개념이다. 그는 존재와 현상들을 구성하는 기본적인 요소들은 서로 단절되어 독립적으로 존재하는 것으로 보았다. 따라서 이원론적인 세계관을 가진 서구철학에 감성적 개념이라고 할 수 있다. 이 이론은 후에 탈구조주의 혹은 포스트모던의 중요한 개념으로 사용되었다.

* 부회장, 호서대학교 디지털\문화예술학부 실내디자인 전공 교수

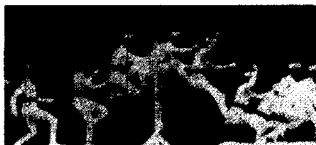
연구의 방법으로는 건축의 흐름과 철학적 사고유형의 감성적 경향을 문헌고찰하고, 구조주의 이후 나타나고 있는 인간의 '몸'에 대한 인식을 '움직임'을 통해 어떻게 '의미론적'으로 공간에서 표현되는가를 방법과 사례로서 접근하고자 한다.

2. 감성적 경향의 이론적 고찰

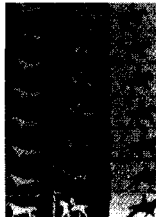
2.1. 낭만주의에서 포스트모던까지

18세기 영국의 산업혁명과 프랑스혁명은 르네상스이후 데카르트의 합리주의, 루소의 계몽주의로 지속되어온 인간에 대한 자신감회복이었으며, 이 두 혁명으로 인간의 의식구조를 변화시킨 계기가 되었다.

영국의 산업혁명으로 인한 대량생산은 실내공간에 과잉으로 장식하는 경향과 극사실적으로 장식하는 경향으로 디자인을 통해 감성을 표현하는 새로운 장이 열리게 되었다. 동작(動作)은 그 시대 사람들을 매료시키는 수단이었었는데, 회화의 그래픽적인 특질과 극장의 드라마틱한 특질을 결합하여 개량된 카메라에 롤 필름 시스템을 도입하여 동작의 영상을 창조한 '활동사진'을 창조하였다. 이는 현대 사진의 스톱모션 상상의 시도였다.



<그림 1> E. J. 마레이 '점프하는 동작의 연구' 파리 1885



<그림 2> 에드워드 류이브릿지 '말의 걷는 모습에 관한 연구' 미국 1880

프랑스혁명은 인간의 자아에 대한 의식과 현실참여에 대한 자신감을 얻은 시민계급의 상대적 부각을 의미한다. 이러한 '새로운 인간'의 탄생은 두 가지 양상으로 전개되었다.³⁾ 그 하나는 중세동안 신에게 이양되었던 인간의 능력, 즉 인간의 이성(logos)에 대한 자각이었으며, 그 다른 하나는 이성과 상대적 위치에 있는 인간 감성(pathos)에 대한 자각이었다. 혁명을 통해 인간은 스스로에 대한 의식이 변화하기 시작했고, 자아를 발견하고 인간의 정신적 가치인 감성을 자각하게 되었다. 이러한 감성적 변화는 상상력, 표현력, 창조력을 지닌 인간에 대한 표현으로 낭만주의가 발생하였다. 이 시기 인간정신성 회복의 의미로 자연으로 회귀하려는 당대 유럽의 정신적 사상가로서 라이프니츠를 들 수 있다.

아르누보(art nouveau)는 형태와 패턴에서 상징주의적 미학을 추구하여, 공간에 있어 환상적인 꿈이나 무의식의 세계를 표현하였다. 새로이 도래한 세계의 가치관을 받아들이기 위해 기존 역사의 양식을 부정하는 반역사주의적인 태도를 취했으

며, 과거의 어떤 양식과도 유사하지 않은 새로운 형태의 창출을 목적으로 하여 작가의 감성적 표현을 추구하였다. 이러한 아르누보는 과거 어느 시대에서도 볼 수 없는 전통과 역사적 절충을 거부하고 예술가 개인의 주관성과 창의성을 중시한 새로운 세계관을 탄생시켰다.

표현주의는 이중의 반사회적 움직임 위에 성립했다. 하나는 일반적인 심리적 반동으로 예술가는 혼란, 전쟁, 위기에 가득 찬 시대와의 대치 속에, 개인주의적 측면에서 개인내면의 폐쇄적인 세계 속에서 자기구제를 찾았으며, 다른 하나는 문화적인 반동으로 분위기 또는 감각적 인상의 재현을 찾아 예술 속에 있는 설명적인 부분을 배제하여 예술가 개인의 정신세계를 가능한 한 직접적으로 표현하고자 하였다. 그 결과로서 객관적 세계를 완전히 개인의 주관적 감정에 의하여 표현하는 경향이 생겼다.

건축에 있어서 빌헤름 보링거는 릭스가 인간의 생의 감정을 사물에 투영하는 인간중심적 사고 방식의 '감정이입'의 모순에서 발전된 '추상과 감정이입'⁴⁾을 통해 인간의 감정이입에 유기성을 대응시키고 추상에는 무기성을 대응시켜, 예술의 목표를 대조적인 사유형식을 통합하는 표현으로 발전 시켰다. 표현주의 건축은 인간과 자연과의 일체감을 강조하고, 건축을 자연의 유기체와 같이 생성 변화하는 것으로 보았으며, 건축에 작가의 내면을 보다 직접적으로 반영하여 작가의 감성과 격동하는 내면의 표출을 3차원의 공간으로 확장시켰다.

입체파는 모든 물체, 심지어 인물까지도 기하학적면들로 환원시켜 '2차적 추상'을 이룩하였으며, 더욱 발전되어 환원된 작은 면들을 작가의 의지대로 재구성하는 방식을 취하여 대상으로부터 완전히 자유로워진 추상⁵⁾을 이룩하였다. 이러한 시도는 러시아 절대주의나 네덜란드의 신조형주의로 이어져 입체파의 이러한 파편화(fragmentation)된 면들을 정리하고 순수조형에 절대적 가치를 부여하였다.

유기적 디자인(organic design)은 디자인형태에 있어 유럽의 유포피아적인 기하학적 모더니즘에서 한층 더 벗어나 인간의 감정에 호소하는 형태언어를 과감히 도입, 인간적 디자인, 감성적 디자인으로 나아가는 큰 전환점이 되었다. 유기적 디자인의 곡선은 식물보다는 동물체, 더 나아가 인간의 형상에서 모티브를 차용한 볼륨감 있는 폐곡선을 추구하였다.

2차대전 이후 사회전반의 안정과 이로 인한 대중들의 감성

4)우리는 인간의 감정이입의 충동에서 출발하는 것이 아니라, 인간의 추상충동에서 출발하는 바, 하나의 미학(감정이입미학)을 대비해서 볼 수 있다. 미적체험의 전제로써 감정이입 충동이 유기적인 것의 미 중에서 자기만족을 찾아내는 것처럼, 추상충동은 자기의 미를 생명을 부정하는 무기적인 것이나 결정적結晶的인 것 중에서 모든 추상적인 합법적성과 필연성 중에서 찾아내는 것이다.

5)추상이란 자연의 대상을 그대로 재현하지 않고, 어떤 철학적이고 '형이상학적인 것'을 표현하고자 하는 것이다.

3)이영화, 감성공간사, 한불문화출판, 2001, p.21

으로의 회귀욕망으로 초현실주의가 대두되었다. 초현실주의는 프로이드의 심리학이 지대한 영향을 끼쳤는데, 인간의 마음에 본인이 의식하지 못하는 과정, 즉 무의식, 잠재의식이 존재하며, 인간의 이성으로 제어되는 의식은 미미한 것이며, 오히려 감추어진 무의식이 인간을 더 많이 지배한다는 것이다. 이러한 프로이드의 이론은 그 당시 인간의 이성에 대한 절대적 믿음을 가진 사람들에게 많은 충격을 주었다.

60년대부터 등장하기 시작한 포스트모던은 모더니즘적인 이성중심의 사고에 가려 제대로 그 의미를 평가받지 못했던 감성에 대한 새로운 움직임이라 할 수 있다. 포스트모더니즘을 모더니즘에 반해서 해석하면⁶⁾, 첫째, '이성중심주의 사고방식'에 대해 포스트모더니즘은 '반이성'이라고 할 수 있다. 백남준이 속했던 50년대 플럭서스(fluxus)의 예술이나 춤으로 대표되는 해체주의건축이 이에 속한다. 둘째, 포스트모더니즘은 '장식성, 역사성, 국지성 그리고 상징성의 회복을 통한 대중과의 거리회복'이다. 벤츄리, 그레이브스 그리고 무어 등의 건축공간에서 찾을 수 있다.

<표 1> 감성적 경향의 특성 분석표

사 조	사례	감성적 언어	철학적 사고유형
낭만주의 신고전주의	파리국립도서관, 라부르스트, 1860-1868	인간 감성(pathos)에 대한 자각	낭만주의 철학
아르누보	파밀리아성당, 가우디, 1883-1926	꿈, 무의식	상징주의 철학
표현주의	알프스건축의 구상, 브루노 타우트, 1919, 아인슈타인탑, 에리히 멘델존, 1917-1921	개인주의적 감성	신비주의
유기적 디자인	카우프만저택, 프랭크 로이드 라이트, 1936-1939 뉴욕만국박람회 핀란드관, 알바 알토 1938-1939	인간, 생명	유기주의
초현실주의	TWA 터미널, 에로 사리넨, 1952-1962	무의식, 잠재의식	구조주의 철학
포스트모던	이탈리안 광장, 찰스 무어, 1975 바나 벤츄리 주텍, 로버트 벤츄리, 1962	인간의 감성, 디지털 인식	후구조주의 철학

22. 실존적 감성척도-몸

메를로 뽉띠는 '신체의 공간성'이 확립되어지는 것은 움직임과 신체작용에 의해서라고 주장하고, 거기에서 고유한 움직임에 대한 분석을 통해서 인간에게 신체의 공간성과 신체작용 모두를 파악할 수 있다고 하였다. 그는 "모든 외적지각은 마치 모든 나의 신체의 지각이 외적지각의 언어 속에서 해석되고 있듯이 나의 신체의 어떤 지각과도 동의어다"라고 주장하며 감성적 지각이론을 신체이론으로 표현하고 있다.⁷⁾ 따라서 신체는 건축공간과 인간의 정신이 만나는 매개체이며, 신체의 이론을 통해 관련된 인지-행태적 속성과악은 공간경험에 중요한 개념

6) 앞책 p.135

7) 리차드 M. 자너, 최경호역, 신체의 현상학, 인간사랑, 1993, p.234

으로 고려되고 있다. 이것은 신체를 통해 건축공간과 맺게 되는 '관계성'을 설정하려는 관점이며, 지각이론이다. 신체는 건축공간에서 육체로서 파악되기 보다는 장소로서 파악되는 토대가 된다. 투안은 인간의 생물학적 사실에서 기인하는 공간과 장소의 경험을 서술하면서, 공간과 장소의 의미를 부여한다. 그의 주장에 따르면, 공간은 움직이며, 개방이고, 자유이며, 위협이다. 이에 비해 장소는 정지이며, 개인들이 부여하는 가치의 안식처이며, 안전과 애정을 느끼는 고요한 중심이다. 공간은 인간의 직. 간접적인 체험에 의해 친밀한 장소로 변환된다. 장소감은 한 지역이 인간에게 이질적이고 낯선 추상적 공간에서 구체적 장소로 전환하여 친밀한 장소로 다가올 때 체험하는 감정으로, 어떤 사건에 의해 어떤 공간에 접속하였는지 여부가 중요하다.

인간에게 공간은 최초의 경험 대상이며, 공간체험은 그곳을 장소로 전환시킨다. 인간의 공간의식은 그의 내밀한 욕망을 드러내주는 표지라고 규정될 정도로, 공간은 우리들의 삶의 전국면을 에워싸고 있다. 인간은 공간으로부터 출발하여 공간으로 회귀하는 지리적 존재인 것이다.⁸⁾

(1) 블노우

실존주의 철학사상과 건축공간론과의 관계를 생각하게 한 블노우는 인간의 존재와 공간의 관계를 '체험된 공간'의 개념으로 파악하였다. 그의 이론의 특색을 요약하면⁹⁾

① '체험된 공간'에는 명확한 중심점과 축 좌표계가 있다. 이것들은 공간을 체험하는 인간의 위치와 자세에 의하여 정해진다.

② '체험된 공간' 중에서 여러 종류의 방향과 장소는 그 성질을 달리한다. 그 때문에 공간은 내용적으로 분절되어 각 영역간에 불연속성이 생기기도 한다.

③ '체험된 공간'은 인간에 대해 그 생을 촉진시키는 것으로서, 혹은 그 생을 저해하는 것으로서 관계를 갖는다. '체험된 공간'의 어떤 장소도 인간에 대해 의의가 있으며, 인간과 공간은 떼어놓을 수 없는 관계에 있다.

그는 또 '감정이 이입된 공간'에 대해 고찰했는데, 인간의 감정에는 '불안한 기분', '홍분된 기분(즐거운 기분)', '억압된 기분(슬픈 기분)' 등 여러 가지 기분이 있으며, 이러한 기분은 그 인간을 둘러싼 주위의 공간을 지배한다. 이와 마찬가지로 공간 고유의 특성이 그 안에 있는 인간의 기분에 영향을 주게 된다고 하였다. 이는 신체가 장소로서의 공간에서 감정이입을 통한 체험을 나타내고 있다.

(2) 슈마르쵸

그는 공간을 시각만으로 파악될 수 있다는 이론을 비판하고, 건축공간의 지각에는 언제나 신체감정 혹은 촉각의 작용이 중요하며, 이 경우 우리는 '전신의 눈'으로 보게 되는 것이다. 여

8) 이철재, 디지털리즘의 인식론적 공간구성 해석, 홍대 박론, 2003, p.17

9) 井上充夫, 건축미론, 국제, 1994, p.280

기서 그는 지각되는 공간을 다음과 같이 세 가지로 구별하였다.¹⁰⁾

① 촉감적 공간(tastraum) : 맹인, 두더지 공간 - 손과 발로 만질 수 있다.

② 운동적 공간(gebraum) : 운동·정지 - 연속적으로 지각된다.

③ 시각적 공간(sehraum) : 정지 - 동시적으로 파악된다.

또 인체에서의 고유한 세 가지 축은 각각 다음과 같이 공간 구성원리와 관계가 있다.

① 수직축(1차원) 상방으로 성장 - 비례성

② 수평축(2차원) 좌우의 균등성 - 대칭성

③ 깊이축(3차원) 보행운동 - 리듬

그는 또 건축이라고 하는 것을 공간구성자라고하며, 인간의 위요와 그 생활에 관해 당연한 생겨나는 모든 요구를 위한 내부공간의 창조자라고 말하였으며, 이러한 내부공간을 구성하는 요소를 세 가지로 구분하였다.

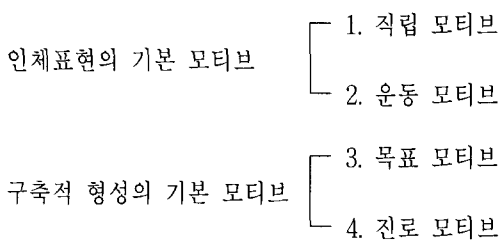
① 공간을 한정하는 요소 : 벽, 바닥, 천정, 지붕 등

① 공간을 확장하는 요소 : 문, 창, 기둥의 간격 등

① 공간을 분절하는 요소 : 기둥, 원주, 아케이드, 난간 등

(3) 프라이

프라이는 모든 건물은 사람의 몸과 이동을 통해 목표나 진로에 의한 공간의 구축으로 보고 모든 집은 건축적으로 구분된 진로로 보았다. 사람이 연속적인 공간적 실체를 통하여 입구로부터 안으로 들어감에 따라 그 공간의 구체적 형성 작용에 의하여 특별한 운동의 가능성과 그 운동의 경향이 예정되어지며, 사람은 일정한 공간을 체현하게 되는 것이다. 그는 조형적 모티프를 네 가지로 분류하였다.



신체는 공간 안에서 하나의 진로를 확정함으로써 방향성을 갖게 되고, 운동으로 공간을 형성하게 되는 것이다.

<표 2> 공간과 몸·지각

구분	공간	인간의 몸과 지각
블로우	체험된 공간	몸의 위치와 자세에 따른 중심적 축좌표계 감정이입
슈마르조	촉감적, 운동적, 시각적공간	수직축(1차원), 수평축(2차원), 깊이축(3차원)
프라이	목표나 진로에 의한 공간구축	직립모티브, 운동모티브, 목표모티브, 진로모티브
슐츠	실존적 공간	경로(path), 영역(domain)

10) 앞책, p.282

(4) 슐츠

그는 하이데거, 메를로 폰티, 블로우 등의 실존주의 건축공간을 종합하여 건축공간론을 펼쳤다. 그는 공간개념을 인간환경을 분석하는데 적합한 도구라 믿고 건축적 환경에 관한 쉐마(schema) 또는 이미지가 인간의 보편적 정위, 즉 '세계내 존재'의 필연적인 부분을 이룬다는 생각을 '실존적 공간'이라는 이론을 바탕으로 전개한다.¹¹⁾

그는 공간개념을 인간의 체험에 의거하여 5가지로 분류하였다.

① 육체적 행위의 실용적 공간 (pragmatic space)

② 직접적인 정위로서의 지각적 공간 (perceptual space)

③ 환경에 관하여 인간에게 안정된 이미지를 형성시키는 실존적 공간(existential space)

④ 물리적 세계에 대한 인식적 공간(cognitive space)

⑤ 순수한 논리적 관계에 의한 추상적 공간(abstract space)

그는 구체적 공간이론을 '실존적 공간'과 '건축적 공간'으로 제시하고 있다.

1) 실존적 공간

실존적 공간은 '나'를 중심으로 하는 공간이라고 규정하고, 공간은 이 중심에서부터 시작된다. 경로(path)도 이 '나'라는 중심에서 시작하여 특정한 장소에 이른다. 중심주위는 어떤 범위가 영역(domain)으로 설정되는 것이다. 즉 외측으로부터 지리적 층, 풍경 층, 도시 층, 주거의 층, 가구류의 층이 순차적으로 중심을 싸게 된다. 이러한 실존적 공간은 그 중심을 이루는 인간과 특정한 관계를 갖고, 그 인간의 환경에 대한 기본적인 이미지를 결정하여 그 특정성을 경험하게 된다.

2) 건축적 공간

이 이론은 실존적 공간을 구체화한 것으로 건축적 공간은 개인의 전속된 공간 뿐 아니라 수 많은 개인적 실존공간을 포함하는 공공의 실존적 공간까지도 구체화한다. 이러한 건축적 공간을 구성하는 요소는 세 가지로 구분된다.

① 장소와 결절점(place and node)

② 통로와 축(path and node)

③ 영역과 지구(domain and district)

(5) 소쉬르

구조주의는 스위스의 언어학자 소쉬르의 언어학, 기호학적 접근에 의해 시도된 이론으로, 현 세계의 표피적 현상의 밑바닥에 있는 현상을 가능하게 하는 체계인 '구조'가 존재한다는 것이며, 이 숨겨져 있으면서도 현상에 작동하는 심층구조를 찾아가는 접근법이 구조주의인 것이다.

그의 이론은 건축에서의 유형학적 해석과 문화적 의미를 해석하는 방법으로 큰 업적을 이루었다. 소쉬르의 언어학과 기호학의 기본논리는, 기호(sign)는 청각, 영상 등 물질적 성질로

11) 앞책, pp.288-290

이루어진 기표(signifier)와, 기표가 만들어내는 정신적 이미지이며 개념인 기의(signified)로 이루어진다는 개념이다. 물리적 성질을 지닌 기표보다는 플라토닉한 정신세계를 상징하는 기의가 중요하며, 물질보다 정신이, 개인보다는 전체구조가, 소비보다는 생산이 그리고 인간의 감성보다 이성을 중요하게 인식했다.

기호학의 탐구목표는 의미라고 할 수 있는데, 그레마스¹²⁾는 특히 공간기호학에 대한 연구로서 인간의 몸을 하나의 공간의 문맥 안에서 세 종류의 기준, 즉 이동, 방향성, 지지를 가지고 기호학적인 의미를 설명하고 있다.

3. 감성적 공간디자인

3.1. 움직임- 의미

아리스토텔레스는 형태를 사물의 성질이라고 말하고 그것을 그 사물을 형성하는 재료와 구분했다. 즉, 테이블이 모양과 재료의 두 가지 측면을 지닌 단일 물건인 것처럼 '움직임' 역시 신체적 움직임과 감정적 표현의 두 가지 측면을 지닌 단일 움직임으로 규정할 수 있다. 즉 신체적 움직임은 감정의 표현을 내포하고 있으며 이런 움직임은 '살아있는' '정신' 그리고 '감성' 같은 의미를 갖는다. 이는 정신과 신체, 혹은 신체적 움직임과 감정이라는 두 개의 존재로서가 아니라, 한 개의 신체를 가지고 그것을 지적이거나 정신적인 방법 등으로 다양하게 사용하는 것이다¹³⁾. 또한 신체적 움직임 한 개만을 지니고 있고 그것을 감정적으로 표현적인 방식으로 실행할 수 있는 것이다.

공간디자인자들의 감성적 표현은 제도나 규약 된 틀 안에서 이루어지는 제한으로부터 그 표현에 한계가 있었으며, 이에 따라 감성적 표현을 기호학적으로 추상화시킴으로써 작가의 언어와 텍스트를 표현할 수밖에 없었다. 하지만 '감성의 자유스러운 표현'을 하려는 공간디자인자들의 끊임없는 시도는 기호학의 발전과 디지털미디어와 컴퓨터의 발달로 가능할 수 있게 되었다. 이는 단순히 인간의 움직임을 과학적, 기술적인 방법 만으로가 아니라, 인간의 움직임을 내면의 감성표현으로 의미화 하여 움직임의 궤적을 통한 인간의 감성표현을 형상화하려는 시도의 가능성에서 찾을 수 있다.

3.2. 데코이-부정형성 움직임

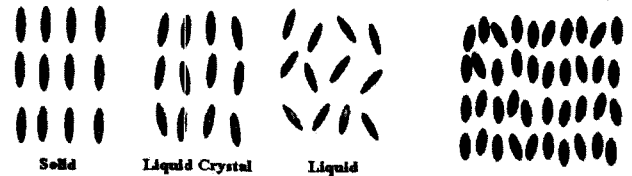
데코이(d'Ecoi)는 두 명의 댄서의 움직임을 'smectic'이라는 액정의 한 종류로 파악하여 부정형 이동 상태를 제안한다.

스메틱(smectic)이란 비누(soap)란 뜻을 가진 그리스어로서,

12)파리기호학과 이론의 서설이자 최초의 의미론 저서인 '구조의미론(1966)'을 발표하였는데, 브뤼달, 야콥슨, 엘름슬레우, 소쉬르의 이론을 종합하여 의미작용의 기본 구조 모델을 제안했다.

13)데이비드 베스트, 움직임과 예술에 있어서 표현, 현대미술사, 1995, pp.64-65

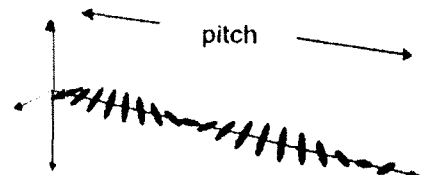
비누점시의 바닥에서 발견되는 두껍고 미끄러운 물질이 스메틱(smectic) 액정의 한 종류이다. 이는 부정형으로 분자들이 층이나 면에 정렬하려는 경향을 이용하여 분자들이 특별한 질서를 갖지는 않지만, 강 전기장의 조작에 민감하게 반응하여 기하학적 유형으로 정렬되는 성질을 이용하는 것이다.



<그림 3> 액정의 상(phase)

<그림 4> 스메틱 상(smectic phase)

물리적 오브제의 움직임을 이러한 광학적 smectics가 무수한 데이터 연산을 통해 나타나는 정보의 잔상으로, 이는 움직임을 발생시키는 힘의 결과라기보다는 자신의 데이터연산결과를 비트로 표현하는 것으로 콜레스테릭(cholesteric) 액정의 피치와 비슷한 형상으로 나타난다. 이는 단순한 물리적 형상이 아니라 움직임을 통해 의미를 갖는 디자인의 방법으로 발전될 수 있을 것이다.



<그림 5> cholesteric liquid crystal pitch

3.3. 감성디자인- GSD

감성디자인은 인식의 주체로서 인간의 몸으로 세계와 접촉하면서 살아가는 현실과 생활에서 인간이 받아들이는 인식의 질료로서 '이미지와 사건'을 통해 나타나는 '의미'와의 관계라 할 수 있다. 이미지는 오감을 통해서 얻어지며, 사건들은 마음에 의해 상황으로부터 추상되는 것이다. 사건이란 자연과 문화 사이의 경계면에서 생성하고, 계열화된 사건들의 망이 바로 이 경계면을 형성한다. 이 경계면을 '객관적 선행'이라고 부를 수 있다.

서구사상의 기본흐름은 사건의 사유가 아니라 사물의 사유였다고 할 수 있다. 즉 명사와 형용사를 중심으로 하는 사유이지 동사를 중심으로 하는 사유는 아니다. 따라서 동사중심으로 세계를 생각할 때 우리는 세계를 사건들의 총체로 볼 수 있는 것이다.¹⁴⁾

과거 감성공학의 주된 시스템인 의미분별척도법(semantic differential method)이 양태적인 의미의 형용사를 척도로 한 물

14)이정우, 사건의 철학, 철학아카데미, 2003, p.305

리적 방법이었다면, 본 논문에서의 감성디자인(Gam-Sung Design=GSD)에 대한 연구는 후기구조주의에서 생성철학의 분기점인 의미를 가진 생성, 즉 사건을 갖는 사유로서의 의미접근을 통해 동사를 척도로 한 방법에서 찾을 수 있을 것이다.

60년대 후반에 후기구조주의 사유는 구조주의가 지향했던 사회 전체의 저변에 깔려있는 구조체계에 대한 신념은 점점 다원화되어지는 현대사회와 합의점을 발견하지 못하는 그 한계성에서 발전했다.

구조주의 이후에 등장한 것으로, 탈구조주의와 후기구조주의 등의 사유가 있는데, 탈구조주의는 구조주의를 부정하고 반구조적인 것을 추구하는데, 리오타르의 포스트모더니즘, 데리다의 해체주의, 보드리야르의 사회학 등이 이에 속한다.¹⁵⁾ 이에 반해 후기구조주의는 극단적인 대립을 중재하는 사유라고 할 수 있으며, 구조주의를 역동화 시키고자 했다. 따라서 후기구조주의는 디지털 문화의 특징과 연관되어 유동적 사고와 확장되어지는 경계에 대해 사유하고 있다.

후기구조주의, 들뢰즈의 철학은 현대 형이상학의 흐름을 한 단계 더 발전시켜 나간 사유이다. 들뢰즈는 철학의 유형을 세 가지로 정리할 수 있는데¹⁶⁾,

첫째는 높이/상층의 철학, 이는 플라토니즘에 의해 대변되는 것으로, 기본적으로 탈 물질적인 것을 추구한다. 물질적인 삶, 흙에 기반 한 우리의 삶을 부정적인 것으로 보고 그 물질을 떨어버린 무엇을 찾아가는 철학이다. 이를 형상철학이라고도 한다. 형상철학이란 물질 이전의, 물질을 떨어버린 형상을 추구하는 철학, 비물질적인 것, 탈 물질적인 것의 철학이다.

둘째는, 깊이/심층의 철학 곧 자연철학이다. 물질적인 것이야말로 근원적인 것이며 탈 물질적인 것을 물질의 부대효과로 보는 것이다. 이는 현실을 지배하는 가치들을 부정하고 물질의 운동을 궁극적인 것으로 보는 입장이다.

셋째는, 표면의 철학이다. 들뢰즈는 우리가 살고 있는 이 표면, 삶의 표면, 현실을 중시하는 철학으로 해석하고 있다. 우리가 살고 있는 이 현실은 물질적 차원으로 환원되는 세계도 아니고, 탈 물질적인 세계도 아닌 물질적 차원과 탈 물질적 차원이 맞닿아 있는 차원, 사건으로 가득 찬 세계로 보는 것이다. 사건이란 시블라크르¹⁷⁾, 그 자체로서 하나의 의미인 것이다.

표면이란, 하나의 장이며 하나의 구조이다. 의미들이 다양한 방식으로 계열화되고 그 계열화를 둘러싸고 드라마가 펼쳐지는

15)최지운, 후기구조주의 사유와 건축의 변환된 구조-개체의 관계성에 관한 연구, 국민대 석론, 2002, p.20

16)이정우, 사건의 철학, 철학아카데미, 2003, pp.322-327

17)시블라크르는 사건, 이미지와 동일한 말로서, 순간적인 것, 지속성을 가지지 않는 것, 자기 동일성이 없는 것을 의미 한다. 사건은 의미를 가진 생성(운동, 변화)이며, 의미는 다시 형이상학적 표면에서 발생하는 표면효과라고 할 수 있다. 이 표면은 몸과 마음 즉, 존재차원에서 의미 차원으로 넘어가는 접면이다.

장이 된다. 또한 사건이란, 그저 막연히 나타나는 것이 아니라 어떤 구조 안에서, 어떤 장(場) 안에서 일정한 의미를 가지고 발생한다는 것이다.

그의 공헌은 생성을 자연적 의미에서의 생성만이 아니라 의미를 가진 생성, 즉 사건을 사유했다는 점이다.

우리의 이성을 통해서 인식되는 것이 실재라면, 우리의 감각 기관들을 통해서 인식되는 것은 현상이다. 우리이성으로 인식되는 차원을 가지적(可知的) 차원이라 하고, 우리 감각으로 인식되는 차원을 감각적(感覺的) 차원이라 할 수 있다. 이는 인간 자신이 몸과 마음 두 차원을 가지고 있기 때문에 몸이 파악하는 차원과 마음이 파악하는 차원을 구분하는 것과 같다고 할 수 있다. 그래서 실재와 현상의 관계는 마음과 몸의 관계와 맞물려 있다.

들뢰즈에 따르면 의미라는 것은 자연과 문화의 접면에서 발생하는 것이고, 이 의미에 입각해 지시작용, 현시작용, 기호작용이 이루어진다. 이때를 정적(靜的)발생이라 한다. 또 다른 의미는 물질의 운동으로부터 발생하는데 이를 동적(動的) 발생이라 한다. 여기서의 '정적' '동적'이라는 말은 물리학의 경우와 유비적으로 사용된다. 정적발생은 논리학-존재론적으로 보는 것이고, 동적발생이란 자연철학적 관점에서 보는 것이다.

정적발생은 특이성의 계열화, 계열화된 의미가 개체들과 관련해서의 지시작용, 인칭들과 관련해서 현시작용, 집합들과 관련해서의 기호작용과 맺는 관계를 다루는 것이다. 이에 반해 동적발생은 '형이상학적 표면'을 따로 떼어 논리학-존재론적으로 다루는 것이 아니라 물질의 차원으로부터 이 형이상학적 표면 자체가 어떻게 생성하는가를 다룬다. 즉 어떤 과정을 거쳐 사건들을 발생시키고, 그 결과 형이상학적 표면을 만들어내는 것을 다룬다. 신체/물질과 사건의 인과관계를 다루는 것이다.

3.4. 감성적 경향의 특성분석

(1) 폴딩(folding)


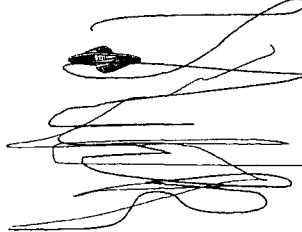
후기구조주의는 인간의 감성을 중시한 포스트모던건축과 해체주의건축으로 향하는 사상적 기반을 마련했으며, 물리적 기표와 정신적 기의 중 기의에만 중요성을 부여했던 구조주의의 한계에서 벗어나 기표자체에 의의를 부여함으로써 기표만으로 이루어지고 기표가 부유하는 가상의 세계를 가능하게 하였다. 이러한 건축동향은 1993년 AD의 「Folding in Architecture」 출판물 기점으로 그레그 린, 제프리 키프니스 등의 건축가들에게서 상징적인 의미로 사용되고 있다.

90년대 등장하기 시작한 후기구조주의 건축적 동향은, 감성 디자인적 어휘¹⁸⁾를 통해 건축적으로 구체화되었으며, 이런 공

18)감성 디자인적 어휘로는, 통합적 공간(웜 쿨하스의 쥐시의 도서관, FOA의 요코하마 터미널), 위상적 공간(벤 반 버클의 피비우스 하우스), 탈물질적 공간(FOA의 요코하마 터미널), 유기적 공간(MVRDV의 도시

간적 특징은 후기구조주의의 사유를 물리적 공간으로 실현하는 행위로 나타난다.

<표 3> 폴딩(folding)이 나타난 작품의 추상적 이미지

작가	작품	분석
폴 콜레		질 들레즈의 'The Fold'에서 인용한 추상적 이미지
OMA		파리, 주시예(Jussieu) 공모전(1993)에 나타난 추상적 바이블리오텍(bibliothèques)
MVRDV		네덜란드, 빌라 VPRO(1997)에서의 추상적 단면과 동선

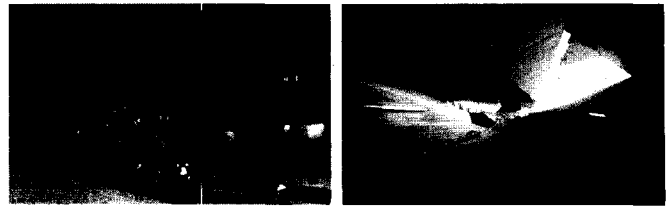
(2) 움직임

감성적 공간의 또 하나의 특징은 공간의 연속성 즉 움직임의 표현이 매우 리드미컬하고 가변적으로 나타나고 있다는 점이다. 시·공간적 경험의 연결을 공간의 연속성이라고 할 때 연속성은 마치 살아있는 유기체의 생명력과 같이 감성적이다.

움직임에 대한 인간의 욕망은 고대부터 지금까지 이어지고 있는데, 바로크시대의 역동성, 미래주의의 기계산업의 속도예찬, 그리고 현대의 디지털리즘에서 나타나는 하이브리드한 형상에서 공통으로 나타나는 역동성은 형상 그 자체가 중요한 것이 아니라 그 배경에 있는 과학기술의 비약적인 발전에서 가능한 것이다. 즉 과학기술의 비약적인 발전이 건축의 형상으로 재현되는데, 그것이 곧 역동성, 힘, 움직임이다.

움직임에 대한 건축의 사례로 추미는 맨하탄 트랜스크립트를 통해서 영화의 한 장면을 인용한 드로잉의 건축으로, '스크린 플레이'에 의한 일련의 시리즈로서, 우선 <사이코>, <프랑켄슈타인> 등의 필름을 분할하여 이미지를 추출하고 있으며, 풍경뿐만 아니라 배우들의 동작과 궤적을 건축으로 치환시키고, 이를 라 빌레뜨(la Villette)공원의 새로운 모습과 다양한 활동을 점(폴리), 선(산책로), 면(행위공간)의 중첩을 통해 도시의 생활양식과 요구를 나타내고 있다. 선적 의미의 산책로의 연속성은 필름의 띠와 같은 형상으로 이미지를 전달하고 있으며, 폴리의 변형과정을 푸토푸킨 에이겐슈타인의 몽타주들의 연속 프레임과 필름의 운동으로 해석하고 있다.¹⁹⁾

적 랜드스케이프)등에서 찾을 수 있다.
19)김제형, 신체상(Body-Schema)에 의한 유추적 건축디자인의 변화와 특성에 관한 연구, 홍대 석론, 1996, p.79



<그림 6> 베르나르 추미 '폴리와 라 빌레뜨 공원의 회랑' <그림 7> FOA '요코하마 여객 터미널'

또한 FOA의 요코하마 터미널의 공간디자인은 탈물질화된 개체들의 역동적인 움직임의 내재를 유동적으로 수용하여, 공간의 부피가 운송 선박의 스케줄에 따라 변화할 수 있는 감성적 경향을 나타내고 있다. 이러한 감성적 경향을 FOA는 '유목적인 작동성' 이라고 표현하고 있다.

(3) 움직임과 잔여공간

데카르트의 'res extensa'와 같이 진공 없이 꽉 채워진 공간에서의 움직임은, 물고기가 물에서 헤엄치는 것처럼 공간을 운영하는 무용수처럼 공간을 분절하고 새로운 질서를 창조하게 된다.



<그림 7> '파리미술전문서점'

자콥(Jakob)+맥팔레인(Macfarlane)의 파리미술전문서점디자인은 공간을 36cm X 36cm X 36cm의 매트릭스로 가득차있는 채워진 공간으로 보고, 이곳에서 이루어지는 인간의 동작(이동, 책을 고르는 동작, 계산하는 동작)을 제거한 나머지 잔여공간들이 가구가 형성하도록 한 몸의 움직임을 통한 가구디자인을 하였다.

4. 결론

지금까지 공간에 대한 철학적 배경은 서구철학의 실존적, 이성적, 현상학적으로 주로 연구되어 왔다. 그러므로 공간디자인의 척도로서 인간의 '몸'은 물리적 인식의 도구로서 또는 오감五感を 통한 인식의 도구로서 사용되었으며, 이성을 통해 과학이 제시하는 수단으로 사용되어왔다.

그러나 역사적으로 공간에 대한 감성적 표현경향은 철학적 사고유형의 변화와 더불어 수 없이 시도되고 변화하면서 인간 생활에 많은 변화와 영향을 미쳐왔다.

실존적 감성척도로서 인간의 '몸'과 '움직임'에 대한 또 다른

접근은 인간의 신체를 통해 공간을 지각하는, 더 나아가 공간과 인간의 정신이 만나는 매개체로서 공간연구의 중요한 개념으로 인식되어 왔다는 점이다. 이는 구조주의의 언어학과 기호학을 통해 공간의 유형학적 해석과 의미를 해석하는 방법으로 큰 업적을 이루었다. 그러나 구조주의는 복합적으로 나타나는 사회적 현상을 기계적이고 획일적인 방법으로 해석하는 한계를 나타나게 되었으며 현대사회의 유동적이고 다변적인 개체들을 수용하지 못하는 모순을 낳게 되었다.

이러한 모순을 극복하기 위한 후기구조주의는 이성중심의 모더니즘에서 인간의 감성을 중시한 포스트모던건축으로 향하는 사상적 기반을 마련했으며, 의미를 가진 생성, 즉 사건(시물라르크)를 사유하고 있다. 따라서 인간의 '몸'과 '움직임'을 통한 본 연구는 감성디자인(GSD)의 기초연구의 가능성을 제안하는 연구로서 결론을 얻을 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 오영근, 인간척도론, 시공문화사, 2002.
2. 이영화, 감성공간사, 한불문화출판, 2001.
3. 이정우, 사건의 철학, 철학아카데미, 2003.
4. _____, 접힘과 펼쳐짐, 거름, 2000.
5. _____, 의미론적 거리, 2003 한국실내디자인학회추계학술대회지, 한국실내디자인학회, 2003.
6. 리차드 M 자너, 신체의 현상학, 인간사랑, 1993.
7. 길성호, 현대건축 사고론, 미건사, 1997.
8. 이철재, 디지털리즘의 인식론적 공간구성해석 - Digital Synectics의 적용을 중심으로 - 홍대 박론, 2003.
9. _____, 공간을 애니메이션하는 인간의 '몸'과 '움직임'의 형상화, 영상미디어연구, Vol.2, 2003.
10. 김제형, 신체상에 의한 유추적 건축디자인의 변화와 특성에 관한 연구, 홍대 석론, 1996.
11. 최지운, 후기구조주의 사유와 건축의 변환된 구조 - 개체의 관계성에 관한 연구, 국민대 석론, 2002.
12. 데이비드 베스트, 움직임과 예술에 있어서 표현, 현대미학사, 1995.
13. MANUEL GAUSA, the metapolis dictionary of advanced architecture, ACTAR, 2003.

<접수 : 2004. 2. 28>