

현대건축에서 사용자의 개념 및 역할 변화에 대한 연구

A Study on Definition and Role of 'USER' in Contemporary Architecture

Author 이혁찬 Lee, Hyuk-Chan / 정회원, 국민대학 건축대학 석사
최왕돈 Choi, Wang-Don / 정회원, 국민대학 건축대학 건축학과 교수*

Abstract The relationship between architects and users has been multifariously changed through architectural history. From the viewpoint of using a building, users who experience and interpret the building are as important as architects who design it. In the past, architects are not interested in the role of users. Modern architects only emphasized the concepts of users based on efficiency, and therefore users had the passive role following the design intentions in the space architects had created. However, since the end of modern movement, diverse definitions of users have been attempted. Especially the aesthetics of reception reilluminates the role of users neglected in modern movement. Therefore the one-way relationship between architects-buildings are changing into the interactive relationship between architects-buildings-users, and it results from the fact that users have the ability to reinterpret and create architectural space as well. Users have more creative and positive role in architectural space making and architects, too, reflect these trend in their architecture.

Keywords 사용자, 건축가, 수용미학, 창의성
User, Architect, Aesthetics of reception, Creativity

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

건축물을 계획하고 해석하며 경험하는 일련의 행위는 '건축가(architect)' 뿐만 아니라 '사용자(user)' 에게도 중요한 의미를 가진다. 일반적으로 건축가는 전문직으로서 법적 보호를 받으며 건축물을 계획하는 역할을 하며, 사용자는 건축가가 만들어낸 건축 공간을 점유하고 사용함으로써 건축을 해석하고 경험하는 역할을 담당한다. 건축가와 사용자의 역할은 근대건축운동부터 오늘날에 이르기까지 각각 다양하게 변화를 거듭해왔으며, 양자 간의 상호관계 역시 과거와는 다르게 변화해왔다.

근대건축은 '형태는 기능을 따른다.'라는 명제 아래 효율성에 입각한 획일적인 건축을 만들어냄으로써 건축가에서 사용자로의 일방향적인 관계를 강요하였다. 당시의 건축가들은 자신들만이 건축에 지대한 영향을 미치며, 그러므로써 건축은 가치를 얻고 자신들은 사회적으로 우상화될 수 있다고 믿었다.

포스트모더니즘의 등장과 더불어 이러한 근대 건축가들의 생각은 유용성과 효율성에만 최우선의 관심을 두으로써 실제적인 인간의 감성이나 주변 환경과의 관계를 간과하였다는 사실을 인식하기 시작하였다. 이러한 관점에서 현대건축은 종전까지는 단지 외적인 침입자로 간주했던 사용자의 위치를 재조정한다. 특히 1960-70년대의 철학, 사회학, 인류학, 예술 등 전 분야에서 일어났던 학문적 변화들은 현대건축에서 사용자의 역할에 지대한 영향을 미치게 된다. 문학작품의 해석과정에 수용자(독자)의 중요성을 강조한 수용미학은 건축에서도 건축가와 사용자가 일방향적인 관계가 아니라 항상 변화하는 관계에서 서로에게 영향을 주고받을 수 있음을 보여준다. 즉 건축가가 제시한 공간 내에서 사용자는 능동적 참여를 통하여 건축가의 의도를 수용하거나 또는 자신들만의 경험에 의해 하나의 건축물을 창조하는 적극적인 사용자의 모습을 보여준다.

이처럼 근대건축 이후 현대건축에서 사용자는 근대건축의 사용자와는 확연히 다른 역할을 수행한다. 이러한 사용자의 개념과 역할 변화는 현대 건축의 많은 작품과 이론에서 다양한 방법으로 나타나는데 이는 현대 건축에서 사용자의 역할이 중요한 건축 디자인 방법론으로 간

* 교신저자(Corresponding Author): wchoi@kookmin.ac.kr

주된다는 사실을 보여준다. 따라서 본 연구는 근대건축에서부터 최근의 건축에 이르기까지 사용자의 개념 및 역할 변화를 거시적으로 살펴봄으로써 현대건축에서는 사용자와 건축가의 관계가 더욱 다양하게 변화하고 있고, 건축에서 사용자의 역할과 개념을 새롭게 재정의 할 필요성이 있음을 밝히고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 내용

본 연구의 범위는 사용자라는 개념이 널리 통용되기 시작한 19세기 말, 20세기 초의 근대건축운동부터 오늘날까지로 정한다. 건축가와 사용자의 역할관계의 변화라는 관점에서 사용자의 개념 및 역할이 언급된 건축이론이나 건축사례를 중심으로 거시적으로 그 개념이 어떻게 변화하여 왔나에 중점을 둔다.

2장에서는 미학적 담론의 작가-수용자의 관계를 통하여 건축에서 건축가-사용자의 관계를 살펴본다. 그리고 건축에서 사용자라는 용어가 가지는 의미와 논의의 진개를 위한 사용자의 개념을 제시한다. 3장에서는 앞장의 사용자 개념을 바탕으로 근대건축의 건축가와 사용자의 관계를 고찰하고 그 한계점을 제시한다. 4장에서는 근대건축의 건축가와 사용자의 관계를 벗어나기 위한 시도로서 등장한 수용미학적 입장과 그에 따른 탈근대건축에서의 건축가와 사용자의 관계를 살펴본다. 또한 이러한 사용자의 개념과 역할을 토대로 현대건축에서 사용자의 역할이 더욱 다양해짐을 살펴보고, 새로운 사용자의 역할과 개념을 제시한다. 마지막 5장에서는 건축에서의 건축가와 사용자의 관계를 새롭게 정의함으로써 본 연구를 마무리하고자 한다.

2. 건축에서의 ‘사용자’ 개념

2.1. 미학적 담론과 사용자

예술작품의 본질과 목적을 해석하기 위한 방법들은 예술작품을 보는 미학적 입장에 따라 다양하게 변화해 왔다. 이러한 미학적 입장은 크게 서술미학적 입장, 생산미학적 입장¹⁾, 1960년대에 새로운 연구방법론으로 떠오른 수용미학적 입장으로 설명할 수 있다. 수용미학은 문학작품의 역사성과 예술성이 독자, 즉 수용자의 작품 체험 속에 내재해 있다고 전제한다. 이 이론의 주창자인 H.R. 야우스(H. R. Jauss)는 작가-작품 중심적인 한계를 비판하고, 문학작품의 이해는 작가와 독자 사이에, 텍스트와

독자간의 대화를 통한 작가-작품-수용자(독자)의 삼각관계 사이에서 이루어진다고 보았다.²⁾ 따라서 그는 작가-작품 중심적인 이론의 접근 방식에서 텍스트-독자 중심적인 작품의 이해로 전환할 것을 강조한다.

미학적 입장에서의 수용자의 역할변화는 건축에서의 사용자의 역할 변화와 유사하다. 서술미학과 생산미학의 수용자의 역할은 기능만을 강조하며 사용자의 행위를 분석, 제어하려는 근대건축의 사용자 역할과 유사하며, 수용미학의 능동적인 수용자는 이러한 근대건축의 한계를 극복하고 적극적인 사용자의 역할을 강조하는 현대건축에서의 사용자의 역할과 유사하다. 이러한 유사성은 건축 역시 사용(수용)한다는 측면에서 정의되며, 건축의 본질과 목적은 사용자를 축으로 하여 새로운 관점으로 해석이 가능하기 때문이다.

<표 1> 미학적 입장과 사용자

	서술·생산미학	수용 미학
시대 구분	근대건축	근대건축 이후
건축가와의 관계	건축가 > 사용자	건축가 ≤ 사용자
역할	수동적인 사용자	능동적인 사용자

2.2. 건축에서 사용자에 대한 논의³⁾

모더니즘 건축에서 사용자라는 용어의 의미는 건축가의 권위성을 공식화하는데 공헌하지 못하는 사람들을 의미하며, 불이익 또는 박탈된 특권을 지닌 사용자로 간주되어왔다. 게다가 늘 알려지지 않은 무명의 불특정다수였으며 그 결과 정체성 없는 추상적인 존재로 간주되었다.⁴⁾

하지만 앙리 르페브르는 이러한 사용자의 의미를 재해석한다. 그는 사용자라고 명명된 용어가, 현대사회가 그들 구성원으로부터 공간에 대한 살아있는 경험을 빼앗고, 결국 그 공간의 거주자들이 공간 속의 그들 자신을 느끼지 못하게 만드는 그런 심각한 아이러니를 성취하기 위하여 특별히 고안된 장치임을 말한다.⁵⁾ 따라서 르페브르는 이러한 추상화된 개념을 지양하고 사용자 자신이 그들의 살아있는 공간을 만들고 점유하는 적극적인 사용자의 개념을 주장한다.⁶⁾

이처럼 건축에서 사용자라는 용어는, 처음에는 건축가

2) 차봉희, 수용미학, 문학과 지성사, 1985, pp.16-17

3) 건축에서 사용자라는 용어의 사용은 1950년도 이전에는 잘 사용되지는 않았다. 하지만 1950년대 후반과 1960년대에 널리 사용되다가 1980년도의 쇠퇴기를 거쳐 1990년도 이후에 다시 널리 사용되기 시작한 용어이다. Forty, Adrian, Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture, p.312

4) Ibid., p.312

5) Lefebvre, Henri. The Production of Space, 1991, p.362

6) 1960년 이후로 독일 건축가 헤르츠버거 역시 르페브르와 유사한 입장을 취하는데 그에게 있어 사용자는 건축 공간을 사용use 하는데 있어 각각의 사용자들이 자신들의 목적에 맞게 공간을 창조하는 ‘적극적인 거주자(inhabitant)’이다. Forty, Adrian, op. cit., p.314

1) 서술미학적 입장은 작품 자체의 분석에 치중하는 방법으로 문학과 예술 작품 자체의 자율성과 그 내적 형식법칙을 중시한다. 생산미학적 입장은 작품을 그와 관련된 주변 세계와 함께 관찰하는 작품의 사회적 해석 태도이다. 김성호, 수용미학과 현대건축, 시공사, 2003, pp.18-19

의 계획을 위한 하나의 추상적인 개념에서 모더니즘 이후 시대에는 개개인 특수성을 인정하고 보다 적극적으로 건축가와 상호 교류하는 의미로 변화해왔다. 이런 관점에서 사용자라는 용어는 '적극적 행위'와 '다른 방식의 사용 가능성' 등을 제한한다는 점에서 '점유자(occupant)'나 '거주자(inhabitant)' 등의 일반적인 용어보다 건축경험의 측면에서 더욱 적절한 개념이다.⁷⁾

2.3. 사용자의 구분

본 연구는 예술작품 경험에 대한 발터 벤야민의 사용자 개념⁸⁾과 조나단 힐의 사용자 개념⁹⁾을 중심으로 다음과 같이 사용자의 개념을 구분하였는데, 이러한 구분은 중점은 건축가와 사용자의 역할 관계라는 측면이다.

<표 2> 논의의 전개를 위한 사용자의 구분

공간에 종속당하는 사용자	건축가에 의해 분석·제어 가능한 사용자로 건축에서 건축가의 역할은 절대적이며, 사용자는 한정된 역할만을 한다.
공간을 변형하는 사용자	건축가의 예측범위 내에서 공간을 변형할 수 있는 사용자로 건축가와 사용자는 상호협력의 관계이지만, 사용자는 건축가의 계획의도를 벗어나지는 못한다.
공간을 창조하는 사용자	어느 정도 건축가의 계획 의도를 따르거나 혹은 의도와는 다르게 공간을 해석·창조하는 사용자로 건축에서 건축가의 역할 이상으로 사용자의 역할 역시 중요하다.

3. 공간에 종속당하는 사용자

3.1. 공간에 종속당하는 사용자

20세기 초 모더니즘 시대의 건축가들은 전문성을 갖춘 자신들만이 '건축'이라 불릴 수 있는 건물과 공간을 만들 수 있다고 믿었다. 레이너 배넘(R. Banham)은 그의 책 '거장들의 시대(Age of the Masters)'에서 건축은 거장들에 의해 인도되고 만들어진다는 건축가들의 영웅적 행위로 묘사한다. 건축가들은 현 시대에 솔직하게 응답해야 하며, 인간 환경 전체에 대한 도덕적 책임을 받아들여야 한다는 것이다. 이러한 건축가의 도덕적 권위에 대한 믿

7) Jonatha Hill, *Actions of Architecture*, p.27

8) 예술작품을 경험하는 개개인에 대하여 벤야민은 대상과 감상자의 관계를 일으키는 '혼란(distraction)'을 중시한다. 여기서 혼란은 능동적 형태(active form - 습관적 행위로부터의 이탈로서의 혼란)와 수동적 형태(passive form - 습관과 반복에 의한 무신경 상태)의 두 범주 사이를 오가는데 능동적 형태의 혼란을 일종의 '쇼크'로 뜻밖의 깨달음으로 간주한다. 개개인은 습관에 의한 수동적 형태와 쇼크에 의한 능동적 형태 둘 다로부터 예술작품을 경험한다. Benjamin, Walter. 'The Work of Art in the Age of Mechanical Production'. In Benjamin, *Illuminations*.

9) 힐은 사용자의 개념을 크게 3가지로 구분한다. 첫 번째는 수동적 사용자(passive user)로 건축가에 의해 예측 가능하며, 용도나 공간, 의미를 변경할 수 없는 사용자이다. 두 번째는 반응적 사용자(reactive use)로 제한된 범주 내에서 공간의 물리적 성격을 수정할 수 있는 사용자이다. 세 번째는 창조적 사용자(creative user)로 새로운 공간을 창조하고, 새로운 용도와 의미를 부과하는 사용자이다. Hill, op. cit., p.28

음은 사용자를 제어할 수 있다는 확신이며, 그 결과 건축가와 사용자는 위계적인 수직 관계를 형성한다. 건축가는 절대적인 위치를 차지하며, 사용자는 이에 부속될 뿐이다. 이러한 건축가와 사용자에 대한 관계는 다음 두 가지 생각에 근거하고 있다.

첫 번째는 사용자에 대한 거부, 혹은 부정¹⁰⁾이다. 건물이 건축으로 이해되기 위해서 사용자와 그들의 점유가 필요하지는 않다는 생각이다. 두 번째는 선택적인 사용자, 혹은 사용자의 제어 및 조정인데, 이는 건축가가 사용자의 행위를 미리 예측하고 그들을 제어할 수 있다는 믿음이다.¹¹⁾

3.2. 사용자 조정 및 제어

건축 공간 내에서 사용자의 조정 및 제어 가능성에 대한 모델은 기능주의 사용자, 배우로서의 사용자, 관객으로서의 사용자 그리고 습관적 사용자의 4가지 모델로 구분된다.¹²⁾

(1) 기능주의 사용자

근대건축 시기에서 산업발달로 인해 등장한 건축들은 기능주의라고 명명된 건축으로 유형화되었다. 기능주의자들은 모든 형태미학적 사고를 거부하고 단지 실용적인 측면에서 복잡한 실체를 단편적으로 분석하여 파악하고자 하였다. 따라서 공간의 구성은 각 기능들의 형태적 요소를 정의하기 위해서 기능들을 분석하고 정량화하는 기계적이고 합리적인 과정을 전제로 하였다. 또한 인간을 프로그램화할 수 있는 대상으로 간주하여 공간 안에서 발생하는 인간의 행태를 물리적 장치를 통해 조절할 수 있다는 건축결정론적 사고가 보편적으로 받아들여졌다. 이러한 기능주의 관점의 예측가능한 사용자 모델은 세계 제 1차 대전 이후 사회와 건축의 재건을 위해 적용한 테일러리즘과 포디즘에서 살펴볼 수 있다.

'과학적 관리법'에 입각한 테일러리즘은 1920년대의 독일과 혁명 후 러시아에서 최소한의 주거, 사회적 응축기, 노동자 클럽, 총체적 극장 등과 같은 사회적 성격이 강한 건축에서 찾아볼 수 있다. 특히 건축에 적용된 테일러리즘은 주거에 집중되었는데, 이는 하나의 공간 안에서 실제로 일어나고 있는 행위들을 정량적으로 분석하여 비합리적인 요소를 제거하고 최적화된 공간 유형의 프로그램을 만든다는 것을 목표로 두었기 때문이다.¹³⁾ 또한 그로피우스가 디자인하고 1926에서 1928년에 걸쳐 지어진 데사우의 퇴르텐 하우스(Törten Housing)은 포디즘과

10) 근대 기계문명의 사회에서 일부 건축가들은 건축을 부의 축적수단이자 대량생산이 가능한 생산품으로 간주한다. 이 과정에서 물신을 숭배하는 건축가들은 사용자의 가치를 부정하며, 부동산 건축과 대량생산 건축이 이러한 사실을 보여준다.

11) Hill, op. cit., p.10

12) Ibid.

13) 봉일범, 프로그램 다이어그램, 시공문화사, 2005, p.51

기능주의의 가장 완벽한 조합이다. 그로피우스는 주택을 대량 생산되는 생활필수품으로 묘사하고, 건축가를 건축 생산의 조직자로 간주한다.¹⁴⁾ 이 과정에서 건축가는 대량생산 방식에 의해 건축물을 생산하고 사용자는 자신들의 요구와는 상관없이 건축가와 기계에 의해 완성된 건축물에 종속된다.

(2) 배우로서의 사용자

모더니즘 건축은 주체를 수용하기 위한 장소가 아니라, 주체를 생산하는 시각 메커니즘으로, 거주자에 앞서 거주자를 기획한다.¹⁵⁾ 건축가는 사용자의 행위를 ‘연출’하는 ‘감독’으로, 건물을 사용자의 공간경험 시퀀스로 묘사하는 것에서 알 수 있다.

콜로미나(B. Colomina)는 건축가와 배우로서 사용자의 관계를 설명하기 위해 대조적 경향의 작가인 아돌프 로스와 르 코르뷔제 주택을 비교한다. 로스의 뮐러주택은 중심공간인 숙녀 방을 주층의 모든 공적인 부분(홀과 응접실)의 대부분을 향하여 시각적으로 개방시킨다. 또한 주층에서 가장 높은 곳에 위치시킴으로써, 상징적으로나 시각적으로 중심의 위치를 점유하도록 의도한다. 이는 사용자의 신체를 구속하여 건물의 경계에서 시선을 내부로 향하게 하려는 의도로, 자연스럽게 사용자는 연극배우와 같은 역할을 하게 된다. 대조적으로 르 코르뷔제의 빌라 사부아 주택은 중앙 입구에서 시작하여 건축물 전체를 따라 한 바퀴 돌아보는 영화의 시퀀스를 보는 것 같은 감흥을 연출한다. 즉 사용자를 주변부로 연속적으로 내던지는 방식을 취하고 있으며 사용자의 시선은 건물의 경계로 밀려나 외부로 열려있다. 그 결과 사보아 주택에서 사용자는 영화배우와 같은 역할을 수행한다.¹⁶⁾

(3) 관객으로서의 사용자



<그림 1> 미스 반 데어 로에, 바르셀로나 파빌리온, 1929

관객으로서의 사용자는 바르셀로나 파빌리온의 역사를 통해 살펴볼 수 있다. 미스의 초기 파빌리온의 건축사진은 경험하는 건축물보다는 예술작품으로서의 파빌리온의 위상을

보여준다. 또한 재건축된 파빌리온의 목적 역시 ‘사진이 아닌 실제 건축물의 경험’¹⁷⁾이지만 여기서 경험이란 방문객이 예술작품에 빨려드는 감상을 이야기할 뿐이다. 즉 사용자들의 일상적 경험을 가로막음으로써, 예술가이

고 싶은 건축가 스스로의 입지를 지지해주고, 건축물을 경험하는 가장 적합한 형태가 관조적 감상임을 넌지시 주장한다. 사용자는 예술작품을 감상하는 관객일 뿐, 공간의 점유나 경험은 제한받는다.

(4) 습관적 사용자

습관적 사용자는 다양한 삶의 모습들이 이루는 질서와 의미들을 단선적으로 획일화하여 환원시키는 모델로 건축과 일시적·고정적·기계적인 관계를 가진다. 습관적 사용자의 수동적 역할은 건축의 습관적 관계에 기인하며 그 결과 건축의 형성과정은 보편화·추상화·고정화를 유일한 방식으로 이행하게 된다. 이와 같은 건축의 습관적 관계에 의해 건축의 체계화, 조직화하는 방식은 기능주의와 같은 단일방식이나 보편화된 방식을 취하게 된다. 그리고 건축물은 하나의 보편적 습관 안에서 모든 형태와 의미를 결정지으며, 그 결과는 단순 재현의 반복만 있을 뿐이다. 이러한 과정 속에서 결국 사용자는 단순화되게 된다. 그들은 보편적이고 획일적인 건축 공간 내에서 그들의 다양한 욕구와는 상관없는 습관화된 역할만을 수행하는 수동적 사용자가 된다.

3.3. 소결

근대 건축가들의 시대적 요구에 따라야 한다는 도덕적 권위에 대한 믿음은 사용자를 제어, 분석할 수 있다는 확신을 주었다. 효율성에 입각한 기능주의 관점의 사용자, 건축가의 계획 시퀀스를 따르는 배우로서의 사용자, 건축물을 경험하기보다는 단지 감상하는 관객으로서의 사용자, 그리고 관습화된 습관에 의해 일시적이고 고정적인 행동만을 수행하는 습관적인 사용자 등의 모델은 이러한 건축가들의 믿음을 잘 보여준다.

따라서 근대건축에 있어 건축가는 사용자의 제어를 통한 절대적인 위치를 차지하며, 이 과정에서 사용자는 결국 수동적인 역할만을 할뿐이다.

4. 현대건축과 사용자

4.1. 근대건축의 비판과 수용미학

모더니즘 시대 이후 건축은 다양한 방식으로 기능주의 사고방식을 벗어나려는 시도를 한다.¹⁸⁾ 이러한 시도는 근대건축의 한계를 극복하기 위해서 ‘건축의 영역에 인간성을 다시 회복해야 한다.’는 신념과 전제가 깔려 있다. 1960년대 이후 여러 건축가들은 자신들의 이론과 작품을 통해서 역사, 전통, 장소성, 이미지, 기억, 심상, 의

14) Gropius, Walter, 'How Can We Build Cheaper, Better', More Attractive House, p.195
 15) B. Colomina, 박훈태 외 옮김, '프라이버시와 공공성: 대중매체로서의 근대건축', 문학과학사 2000, p.264
 16) B. Colomina, The Split Wall : Domestic Voyeurism, 1992, p.75, p.98
 17) Solà Morales, Christian Cirici and Fernando Ramos, 'Mies van der Rohe : Barcelona Pavilion', p.39

18) 지역의 장소성과 역사적 맥락을 강조한 맥락주의, 역사적 형태의 재해석과 상징성, 의미의 회복을 주장해 온 포스트 모더니즘, 건축의 의미를 본질적인 구조에서 찾으려 했던 구조주의, 건조 환경과 인간 상호간의 심리적 프로세스의 영역을 규명해 온 환경-행태 연구 등이 그 예이다.

미, 상징성 등을 중요한 디자인 개념으로 강조해 왔다. 일부 건축가들은 인간이 만든 건조 환경과 인간 상호간의 관계를 환경 지각, 인지, 행태 등의 개념들로 보다 깊이 이해할 수 있다고 보았다. 이와 같은 주장들은 근본적으로 건축 디자인이 인간을 중심으로 접근되어야 한다는 점을 보여준다.¹⁹⁾ 즉, 근대건축의 권위주의 건축가들과는 달리 근대 이후의 건축가들은 건축의 영역에 사용자를 끌어들이으로써 사용자의 능동적인 참여와 역할을 강조한다.

문학작품의 해석과정에서 독자의 중심적 역할을 강조한 수용미학적인 시각은 모더니즘 건축이 빠뜨린 인간(수용자, 관찰자, 독자)을 건축 디자인의 중심적 테마로 설정하고 접근할 것을 강조한다. 이러한 접근은 건축 작품을 작가-작품의 관계인 생산의 시각에서 탈피해 작가-작품-사용자의 삼각관계인 사용의 시각에서 바라볼 수 있게 해준다. 그리고 근대건축의 공간에 종속당하는 사용자에서 공간을 변형할 수 있거나 창조할 수 있는 사용자로의 전환을 의미한다.

4.2. 공간을 변형하는 사용자

근대건축 이후, 수용미학 관점의 건축가들은 건축에서 사용자의 적극적인 역할을 강조한다. 이들은 근대건축의 결정론적인 사고방식에서 벗어나 다양한 공간 경험과 해석을 유도하는 건축의 다의성에 주목한다. 이는 사용자의 적극적인 참여를 위한 하나의 방법론이며 사용자들은 건축가가 제한한 범주 내에서 자신들의 의지에 따라 공간을 변형하거나, 또는 디자인 과정에 직접 참여하여 자신들의 의사를 결과물에 반영한다. 이 과정에서 사용자의 역할은 건축가의 역할만큼 중요하며, 그들의 관계 역시 점점 상호의존적으로 변화함을 보여준다.²⁰⁾

(1) 사용자 선택에 의한 공간 변형

사용자 선택에 의한 모델은 모더니즘 이후 기능주의를 벗어나려는 움직임과 연관이 있다. 건축의 이론과 실제에 있어, 기능주의의 부분적 쇠퇴와 '사용'의 재평가는 다양한 방식으로 효율성만을 중시하는 기능주의와 거리를 두게 된다. 이 과정에서 사용자와 건축가의 관계가 중요한데, 건축가는 어느 정도 사용자 스스로 공간을 선택 또는 변형할 수 있는 여건을 남겨둔다.

1) 가변성(flexibility)과 오픈플랜(open plan)

20세기 중반, 기능주의에 대한 반작용 중의 하나로 건축가들은 가변성에 초점을 맞춘다. 포티(Forty)는 가변성에 대하여 기술적인 방법, 여분의 공간, 정치적 전략으로써의 가변성으로 구분한다. 기술적인 방법에 의한 가변성은 건축물의 고정적인 요소(벽, 천정 등)의 이동 및 변

형에 의한 방법으로 제한된 범위의 가변성을 보여준다. 여분의 공간에 의한 가변성은 공간 자체를 넓게 계획하여 다른 용도를 수용할 수 있는 방법이다. 이러한 방식은 공간과 용도 사이의 다양한 행위를 수용하는 오픈 플랜의 방식과 유사한데 기술적인 방법의 가변성이 물리적인 변화에 중점을 둔다면 이 방식은 사용자의 인식 변화에 중점을 둔다.

비록 가변성의 방식이 건축가의 계획 범주 내에 있다고 할지라도, 이 방식은 사용자 스스로 공간을 변형할 수 있다는 의지를 보여준다. 이러한 사고는 확실히 근대건축의 건축가 결정론적인 시각과는 대조적으로 공간을 사용한다는 점에서 사용자의 적극적인 역할을 제시한다.

2) 다가성(多價性, polyvalence)과 미결정적 공간



<그림 2> 헤르츠버거, 다가성을 가진 공간, 몬테소리 스쿨, 1966

1960년대의 구조주의 건축가 알도 반 아이크(Aldo van Eyck)는 근대건축의 개념적인 공간보다는 인간의 의식 속에 경험되는 공간, 즉 장소로서 경험되는 건축공간을 강조한다. 그는 내·외부의 경계가 명확히 인지되는 '매개적 공간'을 제안함으로써

사용자의 참여에 의한 경험현상을 중시한다.²¹⁾ 이러한 매개적 공간 개념은 인간의 무의식 속에 근본적으로 변하지 않고 존속해 온 가치를 반영하는, 역사 속에서 존재해 온 '원형(archetypal form)'으로서의 '객관적 형태 구조', 즉 다가성을 갖춘 공간을 그 출발점으로 하고 있다. 이것은 근대건축의 공간에서 배제된 사용자의 경험을 건축의 중심으로 다시 회복하기 위한 시도이다.

한편 헤르츠버거는 사용자의 개인적 경험에 따라 공간의 해석 및 변형이 가능한 미결정성을 주장한다. 그에게 있어 건축가의 역할은 사용자의 능동적인 역할을 유도할 수 있는 '불변적인 요소'를 디자인하고 그 나머지는 사용자의 적극적인 개입을 유도할 수 있는 미결정성의 상태로 남겨놓는 것이다. 이를 위해 건축가는 사용자들과 완전하게 동일 시 되는 생각을 가지고 그들이 기대하는 디자인을 제시해야 한다.

3) 신체·상 이론과 내러티브

건축가 칼스 W. 무어는 신체의 기억을 통해 체험되는 건축 공간의 중요성을 제기해 왔다. 그는 건축을 단지 시각적 차원에서의 의미 전달보다는 신체의 기억을 통해 경험되는 '장소의 영역성'으로 인식한다. 따라서 무어는 "건축의 1차적 목적은 영역성을 창조하는 것이며, 건축가의 역할은 거주자(사용자)가 장소의 이미지를 체험할 수 있도록 건축적 자극을 한정하는 것"이라고 말한다.²²⁾

19) 김성호, 수용미학과 현대건축, 시공문화사, 2003, p.12

20) 이러한 탈근대건축의 사용자는 크게 '사용자 선택'과 '사용자 참여'에 의한 공간변형으로 구분한다.

21) 김성호, 현대건축사고론, p.284

22) 김성호, op. cit., p.100

무어는 사용자의 참여와 관련된 ‘신체의 중심성’을 바탕으로 신체-상 이론을 제시하는데, 이 이론은 사용자의 일상생활 경험과 3차원 공간에서의 이동을 통한 참여를 중시한다는 측면에서 근대건축의 추상적인 사용자와는 확연한 차이를 보인다. 신체-상 이론에서 사용자는 신체라는 특수성을 바탕으로 건축가가 제시한 공간 내에서 다양한 해석과 경험을 할 수 있는 적극적인 존재이다.

한편 신체의 참여를 중시하는 또 다른 개념인 내러티브란 현실적이거나 허구적인 사건들과 그 사건들이 일어나는 상황들을 시간적인 연속을 통해 표현한 것이다. 건축에서의 공간의 경험은 시간과 결부되는 하나의 현상이며, 변화하는 환경을 지각하는 공간적 사건이다. 사용자들의 공간경험은 시간적 흐름이 필연적이기에 각각의 장면이 각본에 의해 미리 계획된다면 공간들은 일정한 방향성을 가지는 서술점이 되며 순서에 따라 다양한 장면들을 공간적으로 구성할 수 있다. 이때 내러티브는 건축물의 다양한 공간 경험을 위한 하나의 방식이 되며 집합적인 것보다는 개인적인, 기능적인 것보다는 시적인 움직임의 경험을 강조하는 경험이 된다.

4) 낫설게하기(determination)와 다의성

로버트 벤추리는 모더니즘 건축의 추상화와 단순성 대신에 애매성을, 의미의 명료성보다는 풍부성을, ‘양자택일적’인 태도보다는 ‘양자수용적’인 태도를 새로운 디자인 개념으로 제시한다.²³⁾ 이러한 그의 입장은 건축 작품이 동시에 여러 의미의 차원으로 읽혀질 수 있다는 가능성을 전제하며, 사용자의 다양한 해석을 유도하기 위해 그는 낫설게하기 수법을 사용한다. 사용자는 이러한 수법 속에 숨어있는 다양한 의미를 지각하고 건축형태가 지닌 의미의 다양성을 체험함으로써 적극적인 역할을 한다. 이러한 측면에서 볼 때, 건축은 그것을 지각하는 사용자의 과거 경험에 따라 다양한 해석이 가능한 것이며, 그들의 참여에 의해 의미를 가진다.

벤추리와 유사한 입장을 지닌 찰스 쟁크스는 근대건축이 추구한 의미의 단일성을 비판하고 의미의 다의성을 지닌 건축을 제시한다. 건축을 언어체계와 동일시 한 쟁크스는 건축 형태의 의미가 건축가뿐만 아니라 일반 대중들에게도 지각되기 위해서 형태는 여러 차원의 의미, 즉 의미의 다의성을 내포하고 있어야 한다고 보았다.

벤추리와 쟁크스의 입장은 건축을 텍스트로서 바라봄과 동시에 그것을 지각하여 해독하는 사용자의 중심적 역할과 중요성을 인식하는 것에 관련되어 있다. 이러한 태도는 건축가-작품-사용자라는 관계를 전제로 한다.

(2) 사용자 참여 디자인에 의한 공간 변형

사용자 참여 디자인은 근대건축의 계획과정에서 배제되었던 사용자의 역할을 건축프로세스에 적극적으로 반

영하는 방법이다. 사용자는 디자인 과정에 직접 참여하여 자신의 의사를 적극반영하며, 건축가와 협력의 관계를 구축한다.

랄프 어스킨(Ralph Erskine)이 디자인한 영국 뉴캐슬 어폰타인에 위치한 저가 임대 주택인 유명한 바이커 주택과 루시앵 크롤(Lucien Kroll)의 벨기에 루뱅 대학교 의학부 건물은 사용자 참여를 위한 미래 거주자들이 따라야 할 비전을 보여준 사례이다. 어스킨과 크롤 둘 다 건축가는 미래의 거주자와의 대화에 참여해야 하며 건물이 건축가의 환상보다는 거주자의 요구를 충실히 반영해야 한다고 주장한다면서 건축적 질서에 대한 선입견을 버렸다. 루뱅의 의학부 학생들은 건축가가 지시한 디자인 및 엘리트적 디자인이 아니라, 의사 결정 과정 및 건물의 건설에 자신들이 참여할 수 있는 디자인을 추구하였다. 한편 어스킨은 커뮤니티의 활기를 깨뜨리지 않은 채 과밀한 지역에 저비용의 노동자 주택을 디자인 하고자 하였다. 바이커 주택은 수년에 걸쳐 거주자와 긴밀하게 협력하였을 뿐만 아니라 커뮤니티 자체를 공간적으로 재조직하였다.²⁴⁾

4.3. 공간을 창조하는 사용자

사용자의 적극적인 디자인 참여를 강조하던 탈근대건축 사고는 사용자가 건축 행위의 주체가 되는, 즉 공간을 창조할 수 있는 사용자의 개념으로 발전된다. 이러한 발전은 앞 장에서 언급한 건축을 사용자 중심의 수용미학적 입장으로 바라보는 태도와 관련이 있다. 건축의 수용미학적 해석은 근대건축의 추상적 공간개념에서 배제되어 온 사용자를 부활하고 ‘공간을 인간화’하려는 의도와 밀접한 관계가 있다. 특히 이러한 의도는 현대건축에서 건축가의 예측을 넘어서 새롭게 공간을 해석하고 창조하는 사용자의 역할을 보여준다.

수용미학적 입장의 작가 롤랑바르트는 저자와 독자의 관계를 새롭게 정의한다. 그는 저자의 죽음으로 인해 새로운 독자의 탄생을 알리는데, 새로운 독자란 텍스트를 새롭게 해석하는 창의적인 독자이다. 마찬가지로 현대건축에서 사용자가 공간을 점유하거나 사용함으로써 공간을 새롭게 해석하는 행위는 사용자가 디자인 행위의 주체가 된다는 것이다. 이러한 사용자는 무한한 해석의 가능성을 가지고 건축을 새롭게 해석하고 창조할 수 있는 측면에서, 건축가와 사용자의 관계를 재정립한다.

이러한 관점에서 현대건축은 사용자와 더불어 생각하고 느끼며 사용자로부터 디자인해결책을 겸허하게 배우는 건축가의 역할을 중시함으로써 결과적으로 사용자와 건축가의 역할합일(役割合一)을 요구한다.²⁵⁾ 따라서 현대

23) R. Venturi, Complexity and Contradiction in Architecture, 1966.

24) 다니엘 기라도, 최왕돈 역, 모더니즘 이후의 현대 건축, 시공사, pp. 153-154

25) 이도영, 건축·디자인 연구방법론, p.15

건축가들은 사용자의 창의성을 유도하기 위한 다양한 디자인 전략을 사용한다. 사용자는 건축가가 제시한 디자인 전략을 통해 공간을 창조, 재해석 하는데, 이는 크게 상황 구축을 통한 공간 창조, 지각을 통한 공간 재해석, 신체적 참여를 통한 공간 경험으로 구분된다.²⁶⁾

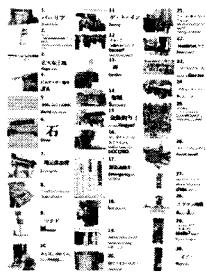
(1) 상황 구축을 통한 공간 창조

상황 구축을 통한 공간 창조는 공간 내에서 사용자의 행위를 유도하는 모델이다. 전유, 이벤트, 비결정성, 모호함 등과 같은 방식으로 건축가들은 사용자의 행위 창출을 강조한다. 사용자들은 창조적 참여를 통하여 공간을 새롭게 해석하고, 사용한다.

1) 전유를 통한 상황구축

1957년에 설립하여 1972년에 해체된, 상황주의 인터내셔널은 도시의 표류, 공간의 전환, 남용의 전략을 통하여 '상황의 구축'을 강조한다. 상황의 구축에 있어 그들은 전유의 개념을 설명하는데, 전유(appropriation)란 '독차지함' 또는 '독점'을 뜻하는 말로, 상황주의자들은 사용자들의 적극적인 전유를 통해 개별적인 상황의 구축을 주장한다.

이안 보든(Iain Borden)은 이러한 상황주의 입장과 유사한 전유의 개념을 도시의 스케이트 보딩을 예로 제시한다. 커브, 램프나 빈 수영장 풀 등의 발견된 요소의 '전유의 창출'로부터 상당한 수의 스케이트보드 공원이 순간 구축된다. 스케이트 보더는 도시에의 반작용으로 움직이고, 몸의 움직임이 도시로 투영하면서 물리적 환경과 몸을 변증법적으로 연동시킴으로써 새로운 공간을 창출한다.²⁷⁾ CHORA의 라울 분쇼텐(Bunschoten) 역시 교토 프로젝트(Kyoto Project)를 통하여 전유의 개념을 강조한다. 60개로 구성된 각각의 미니시나리오는 사용자들이 도시 공간을 전유하고, 기존 공간을 새롭게 사용하는 창의적인 사용자의 예를 보여준다.



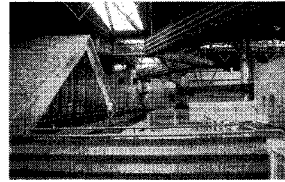
<그림 3> 라울 분쇼텐 미니시나리오

2) 이벤트를 통한 상황구축

이벤트를 통한 상황구축은 공간과 사용자의 부딪힘을 통해서 발생하는 사건의 방식으로 사용자의 체험이라는 행위를 통해 새로운 공간을 창조한다.

베르나르 추미는 이벤트, 공간, 움직임의 개념을 통하여 프로그램에 의해 예측되는 공간뿐만 아니라, 예상 밖의 행위인 이벤트를 수용하기 위한 공간, 즉 '틈으로서의 공간'을 함께 만들어야 한다고 강조한다. 프레스노이 예술학교(Le Fresnoy Art Center)에서의 기존 건물 위에 전자지붕을 씌워서 생긴 틈의 공간은 신체의 움직임을 통해 발생한 감각, 지각들과 이를 통해 유발된 행위, 기억 등을 거쳐 새로운 상황을 구축함으로써 이벤트를 발생시킨다. 또한 콜롬비아 대학 레르너 학생회관(Lerner Student Center)의 유리 외벽으로 이루어진 경사로를 가진 중앙의 틈의 공간 역시 신체의 움직임을 통한 이벤트를 창출한다.

한편 콜하스는 현대 대도시의 혼잡과 미확정성을 주목하고 이것들을 자신의 도시와 건축 담론의 출발점으로 삼는다. 그의 도시의 혼동과 미확정성을 수용하는 데서 새로운 질서를 창조하려는 태도는 안정된 질서로부터 벗어나 건축공간에 역동성, 변화, 복잡성을 부여하려는, 즉 이벤트를 창출하려는 의도이다. 특히 라 빌레트 공원의 현상 설계안에서 보여준 프로그램의 미확정성은 예측치 못한 이벤트를 수용하고 공원에서 발생하는 비기능성을 허용하려는 태도이며, 이러한 그의 입장은 공원 내에서 발생하는 예측 불가능한 사용자의 행위를 수용하려는 자세이다.



<그림 4> 베르나르 추미, 프레스노이 예술학교, 1997

3) 비결정성과 모호함의 공간

현대 건축가들은 비결정적이고 모호한 공간 계획을 통해 사용자의 해석과 경험을 강조한다. 가변적인 공간, 공간의 동시성, 공간의 비결정성, 동선의 불확정성 등의 디자인 전략은 사용자의 적극적인 참여를 통하여 공간의 창조를 유도한다.

SANNA의 가나자와 뮤지엄은 기능적·유형적인 공간 개념을 과감하게 삭제함으로써 중심성이 사라지는 평면을 보여준다. 또한 내·외부의 경계를 자유롭게 조절함으로써 건물 전체가 하나의 공공성격을 갖도록 하는 모호한 공간의 경계를 보여준다. 이러한 의도는 사용자들이 자신의 경험을 선택하고 즐길 수 있는 이벤트, 즉 창조적인 행위를 유도하기 위함이다.

이시가미 준야(Ishigami Junya)는 가나가와 공과대학의 공방 계획에서 모호함을 평면화한다. 납작한 바의 기둥이 각각 서로 다른 방향으로 향하면서 무작위로 흩어져 있는 평면은 공간의 크기와 형태가 다양한 모호한 공간을 형성한다. 이 안에서 사용자는 다양한 의미로 공간을 해석하고 자신들의 경험과 선택에 의해 공간을 창조한다.

(2) 지각을 통한 공간해석

지각을 통한 사용자의 새로운 공간해석은 건축을 텍스

<그림 5> 이시가미 준야, 가나가와 공과대학 모델, 2007



<그림 5> 이시가미 준야, 가나가와 공과대학 모델, 2007

26) 이러한 구분은 사용자의 참여 측면에서 건축의 프로세스를 강조하는 현대 건축가들의 이론 및 작품에 따른다. 따라서 다양한 현대 건축의 흐름을 크게 3가지로 구분한 것은 아님을 밝힌다.

27) Hill, op. cit., pp.64-66

트로서 바라보는 태도와 관련이 있다. 이러한 입장은 건축을 하나의 언어체계로 바라보는 탈근대건축의 시각과는 다른 것으로 건축이란 본질상 건축가가 작품 속에 의도한 '예술적인 것'과 사용자의 '심리적인 것'이 만나는 과정을 통해 작품으로 새롭게 탄생되는 것임을 강조한다.²⁸⁾

1) 전위적 구성과 해체

해체주의 건축은 데리다가 제안한 차연, 흔적, 사건의 개념을 사용하여 새로운 형태와 공간을 생성해낸다.²⁹⁾ 이를 위해서 해체주의 건축가들은 건축을 텍스트로서 인식하고, 텍스트 속에 담긴 의미의 미확정성을 강조한다. 마크 위글리(Mark Wigley)에 따르면, 텍스트의 의미가 하나의 권위에 근거해 해독될 수 없다고 강조한 해체주의는 의미를 부정하기보다 의미를 다수화하고 있다. 따라서 해체주의 건축이 제기하는 의미의 미확정성은, 완벽한 의미의 해독은 존재하지 않으며 모든 것은 불안정한 구조 속에서 그 의미가 끊임없이 읽혀지는 것을 말한다.

피터 아이젠만의 신시내티 대학의 아로노프 센터(Aronoff Center)는 텍스트가 가지는 의미의 미확정성을 보여준다. 기존 건물들이 가지는 곡선과 갈매기 형상에서 초기 형태를 구한 다음, 이들을 더 이상 안정된 대상물이 아니라 하나의 움직이는 사물처럼 표현함으로써,³⁰⁾ 그는 건물이 고정된 형태가 아닌 계속해서 움직이는 느낌을 강조한다. 추미의 라 빌레트 공원의 폴리 역시 전위적 구성과 해체를 통하여 정확한 의미를 유보하면서 새로운 의미를 생성시키는 의미의 미확정성을 보인다.

이처럼 해체주의 건축가들은 건축의 텍스트성을 인식하고, 건축 자체의 내재적 질서의 본질에 심층적으로 접근한다. 그들은 기존의 안정된 구조와 개념에서 이탈된 대상의 새로운 내재적 질서를 찾으려는 시각과 탈위의 수법을 사용하여 사용자의 다양한 해석과 공간 경험을 강조한다. 이러한 관점에서 해체주의 건축은 사용자의 능동적인 참여를 강조한 '지각의 건축³¹⁾'으로 정의할 수 있다. 지각의 건축에서 사용자는 자신들의 지각과 인지 과정을 통하여 작품을 새롭게 해석하는 창의적인 사용자가 된다.

2) 현상으로써의 장식

현대건축은 건물을 통해 건축가의 특정 의도를 사람들에게 강요하거나 표현하려는 것이 아니라 보는 사람, 건축물을 접하는 사람들의 눈을 통해, 그들의 감각에 의해 떠오르는 사람들 각각의 느낌을 강조한다. 이러한 측면에서 현대건축은 현상으로써의 장식을 강조한다. 건축가

가 계획한 건축형태에서 사용자는 자신들의 경험 및 심리에 따라 건축물을 지각하며, 그 안에서 새로운 의미를 창출하는 창조적인 역할을 한다.



<그림 6> 베르나르 추미, 글래스 비디오 갤러리

추미의 글래스 비디오 갤러리 표면의 투명성, 명멸하는 비디오 스크린 그리고 불안정한 볼륨의 공간은 전자미디어를 통하여 사용자에게 단혀져 있던 내적 개체에서 외계와의 접촉을 시도한다.³²⁾ 또한 나카무라 히로시의

로터스 뷰티 살롱(Lotus Beauty Salon)은 약 5만개의 구멍을 가진 파사드를 통하여 연잎 모양의 장식을 만들어 내며, 무수한 구멍을 통과하는 빛은 지각을 날카롭게 자극하는 공간의 경험을 야기한다. 이 과정에서 사용자는 지각을 통해 건축물을 새롭게 해석하며, 하나의 현상으로써 장식을 경험하게 된다.

(3) 신체적 참여를 통한 공간경험

1) 지원성을 통한 공간경험

깁슨(Gibson)은 어떤 물체가 사용자에게 그 물체에 대한 여러 가지 사용행위들을 가능케 하는, 물체와 사용자가 참여하는 물리적인 관계로서 지원성을 이해하고 있다. 이러한 관점은 시각적, 물리적 차원의 구성만을 고려하던 이전의 방식에서 벗어나 환경을 바라볼 때, 사용자의 심리적, 행태적 관계로 바라봄을 의미한다. 따라서 사용자는 직접적으로 공간에 참여함으로써 자신들의 주관적인 경험에 따라 창의적인 역할을 한다.

웨스터8(West8)의 쇼우부르흐광장(Schouwburgplein)은 도시 시민들의 다양한 요구와 문화 콘텐츠를 수용하기 위해 광장의 표면을 비워둔다. 웨스터8의 “프로그램 없는 이용”으로 설명되어지는 비워두기 전략은 표면을 여러 시설과 프로그램으로 제어하기보다는 다양한 기능이 생성될 수 있도록 열어두는 전략으로 자유로운 사용자들의 문화경관 수용과 도시에 대한 가변성을 수용한다. 또한 카림 라시드(Karim Rashid)가 계획한 록본기 힐스 가로의 도시 이용자를 위한 설치물은 기존의 가로벤치의 개념을 넘어 사용자에게 따라 다양한 행위를 지원할 수 있는 개념의 벤치이다. 이 벤치는 고정된 벤치의 형태를 벗어난 유연한 구조와 형태를 가지므로 도시 가로에서 발생할 수 있는 다양한 이벤트와 경험을 창출하고 지원하여 가로에 활력을 불어 넣는다.

2) 감성적 변화를 통한 공간경험

건축가, 건축물, 그리고 사용자의 상호 교류를 중시하는 트랜잭션의 관점에서 건축물을 경험하는 사용자는 공간의 기능 및 형태를 변형한다. 특히 감성적 변화를 수반하는 공간은 사용자의 적극적인 신체적 참여를 유도한다.

28) 길성호, op. cit., p.24

29) 정인하, 현대건축과 비표상, 아카넷, 2006, p.67

30) Ibid., p.100

31) 팀 브린랜드는 사람들의 육체적, 심리적 자극에 대한 고도의 감성을 인식하고 그것을 모두 수용하여 풍부한 공간 지각의 차원과 의미를 표현하려는 건축을 '지각의 건축'이라고 불렀다.

32) 권영철, 공간디자인 16강, p.232



<그림 7> Nox et al.
Son-O-House의 외관

녹스(Nox)와 에드윈 반 데어 하이데(Edwin van der Heide)의 서노하우스(Son-O-House)는 정착된 센서를 통해 방문자들의 움직임과 흐름, 위치의 패턴을 감지하고 분석함으로써 살아있는 흐름을 만들어낸다. 사용자들의 움직임이 건축물을 채우고 있는 소리를 변형시키고, 이렇게

변형된 소리는 방문객의 심리적인 변화를 일으키게 되며, 다시 신체적인 움직임을 유도하게 된다. 이러한 지속적인 상호작용을 통하여 사용자는 건축물의 공간을 변형하는 창의적인 역할을 수행한다. 또한 딜러와 스코피디오(Diller+Scofidio)의 블러 빌딩(Blur Building)은 3만여 개의 고압 노즐에서 뿌려진 안개를 통하여 사용자의 참여를 유도한다. 사용자들은 센서가 달린 비옷을 통하여 감각적 차원의 경험을 하며, 사용자 서로 간의 사회적 상호성을 증대시킨다. 이 과정에서 건축가의 역할뿐만 아니라 사용자의 역할과 건축물의 역할 역시 중요하다. 즉 건축가-건축물-사용자의 상호교류의 관계가 하나의 건축을 형성한다.

5. 결론

본 연구는 20세기 초 근대건축에서부터 오늘날의 현대건축에 이르기까지 사용자의 개념 및 역할에 대하여 살펴보고왔다. 특히 건축을 사용한다는 관점에서 건축가와 사용자의 관계를 통한 그들의 역할 변화를 살펴보고왔는데 그 결론은 다음과 같다.

첫째, 근대건축의 건축가들은 사용자를 효율성에 입각한 기능주의 관점에 비추어 하나의 예측 및 통제 가능한 대상으로 바라본다는 점이다. 이러한 관점은 전후 사회복구라는 명목아래, 건축가의 윤리적인 역할이 강조되었기 때문이다.

둘째, 근대건축의 인간성 상실에 대한 대안으로서 건축의 수용미학적 해석은 건축가와 사용자의 관계를 재정립시켰다. 이러한 관점은 공간을 변형하는 사용자와 공간을 창조하는 사용자로 구분된다. 4장에서 살펴본 공간을 변형하는 사용자는 건축가의 범주 내에서 공간을 변형하는 역할을 한다. 주로 탈근대건축에 있어 건축가들은 사용자의 선택을 위한 공간변형의 여지를 남기거나 아니면 직접 디자인 과정에 참여하여 자신들의 의지를 반영하는 방법을 사용한다. 건축가는 여전히 디자인 결정과정에 있어 사용자보다 중요한 역할을 한다.

셋째, 현대건축에서의 공간을 창조하는 사용자는 탈근대건축의 사용자 개념을 기본으로 더욱 적극적인 역할을

한다는 것이다. 특히 현대건축은 사용자의 능동적인 참여를 위하여 무한한 해석의 가능성을 열어둔다. 이벤트, 미확정성, 상황의 구축, 지원성과 같은 현대건축의 특성은 사용자의 창의성을 유도한다고 볼 수 있다.

이상과 같이 본 연구는 건축에서 사용자의 역할 변화를 통해 건축가와 사용자의 관계는 근대건축의 종속적인 관계에서 현대건축의 상호의존적인 관계로 변화함을 알 수 있다. 이는 사용자의 개념과 역할변화 자체가 개개의 사용자가 아닌 사용자 그 자체를 포함한 주체(subject)의 의미를 내포하고 있음을 의미한다. 따라서 현대건축의 사용자는 건축공간에서 단순히 그 공간을 사용하는 수동적인 존재가 아닌 경험하고 느끼는 적극적이고 창의적인 주체가 된다.

참고문헌

1. Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Production." in Benjamin, Illuminations. Schocken, 1969.
2. Colomina, B. "The Split Wall : Domestic Voyeurism." 1992. in Jane Rendell ed. Gender Space Architecture: An Interdisciplinary Introduction, Routledge, 1992.
3. DeGory, Ellinor, A Potential for Flexibility, 1998.
4. Forty, Adrian, Words and Buildings: A Vocabulary of Modern Architecture, Thames & Hudson, 2000.
5. Gropius, Walter, How Can We Build Cheaper, Better, More Attractive House? 1927.
6. Hill, Jonathan, Action of Architecture, Routledge, 2003.
7. Hill, Jonathan, Occupying Architecture, Routledge, 1998.
8. Lefebvre, Henri. The Production of Space, 1991.
9. Solà Morales, Christian cirici and Fernando Ramos, Mies van der Rohe : Barcelona Pavilion, 1993.
10. 다이앤 기라도, 모더니즘 이후의 현대건축, 최왕돈 역, 시공사, 1992.
11. 롤랑 바르트, 텍스트의 즐거움, 김희영 역, 동문선, 1997.
12. 베이트리츠 콜로미나, 프라이버시와 공공성, 박훈태 역, 문학과 학사, 2000.
13. 길성호, 수용미학과 현대건축, 시공문화사, 2003.
14. 길성호, 현대건축사론, 시공문화사, 1999.
15. 이도영, 건축·디자인 연구방법론, 시공문화사, 2005.
16. 임석재, 물질문명과 고전의 역할, 북하우스, 2000.
17. 정인하, 현대건축과 비표상, 아카넷, 2006.
18. 차봉희, 수용미학, 문학과 지성사, 1985.

[논문접수 : 2008. 12. 29]
[1차 심사 : 2009. 01. 22]
[게재확정 : 2009. 02. 12]