Journal of the Korean Institute of Interior Design
Vol.22 No.6 Serial No.101 _ 2013. 12

촉지적 공간을 통한 시간성에 관한 연구

- 건축가 조성룡의 선유도 공원과 꿈마루를 중심으로 -

A study on the Temporality through Haptic Space

- Focused on Joh Sung-yong's Seonyudo Park and Kkummaru -

Author 박미영 Park, Miyoung / 정회원, 홍익대학교 일반대학원 건축학과 석사

Abstract The purpose of this study is to investigate Seonyudo Park and Kkummaru in terms of haptic space. This is an attempt to escape from the limits of optical space that identifies the space with abstract concepts. Haptic perception of the space refers to feeling the space with all the senses through non-hierarchical interactions. Time of the haptic space is revealed by Deleuze's crystalline description and Bergson's pure recollection that is not useful to identify objects. According to two concepts, the running present forks into the past and the future, and the nature of time appears at the point of indiscernibility in which the past, present, and future coexist. Thought on time about the architecture provides a valid point of view to understand the relationship of visitor's sensory experience of space, recollection, and emotion. In this respect, it can be said that Joh sung-yong's two works explored for new areas of architectural experience by building up the potential image of the subject which is placed in the human memory. And then this study shows that two works recover the relationship between the past and the present so that they give an opportunity to consider the meaning of time in the architecture.

Keywords 촉지적 공간, 시간, 기억, 정서, 감각의 전이, 표면효과
Haptic Space, Time, Recollection, Emotion, Sensory Transfer, Surface Effect

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

시간은 고정적인 것이 아님에도 불구하고 건축은 그것의 고정된 형태 속에 현재라고 하는 하나의 시간적 층위만을 갖는 것으로 생각되었기 때문에 건축에서의 시간은 공간에서 움직임에 따라 경과하는 물리적이고 균질한 시간으로만 논의되어 왔다. 그러나 조성룡의 선유도 공원과 꿈마루는 건축의 형태나 공간의 차원을 넘어서 내적 시간의 차원에서 논의가 가능하며 선형적이며 균질한 시간과 운동의 개념에 대해 의문을 제기하게 만든다. 그리고 시각이외의 감각을 활성화[1]시켜 방문자로 하여금 공간을 다양한 층위에서 경험하게 한다.

건축 공간의 경험을 신체의 감각과 관련시켰을 때 시간의 본성은 시각 중심적 공간이 아니라 촉지적 공간(haptic space)에서 그 실체가 드러난다고 할 수 있다.[2] 따라서 이 연구의 목적은 모든 감각들의 비위계적인 상호작용을 통해 공간을 신체로 느끼는 촉지적 공간을 통한 시간적 사유를 바탕으로 하여 선유도 공원과 꿈마루에서의 방문자의 경험을 분석하는 것이다. 그리고 이러한 연구를 통하여 조성룡의 두 개의 작품이 현대건축에 대하여 어떤 의미와 역할을 하고 있는지 이해하는데 도움이 될 것으로 기대한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

시간적 사유 속에서 건축은 주체와 객체라는 이분법적 구도에서 벗어나 변화와 생성으로서 작용한다. 그리고

1) 이종건·조성룡 건축비평시론, 경기대학교 건축전문대학원 논문집 제11집, 이종건은 조성룡건축의 본질은 논리보다는 감각, 시각보다는 촉각성의 측면에서 읽어낼 수 있음을 주장하고 있다. pp.27-28 참조

2) 박미영·조한, 촉지적 공간으로서의 영화 '장미의 이름'의 장서각에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제22권 2호 통권 97호, pp.109-110 참조, 촉지적공간은 시각 중심적 사고에 의해 만들어진 견고한 질서를 교란시키고, 고정된 주체와 완결된 공간이 아니라 모든 감각의 비위계적인 활동에 의해 변화를 지속하는 생성적 공간이라고 할 수 있다. 따라서 촉지적 관점을 통해 사고하는 것은 주체와 객체로 이분화 된 관계성을 폐기하고 분리와 지배가 아닌 참여를 통한 주체와 대상의 감각적 만남을 가능하게 하며 상호적인 관계를 설정하게 한다.

공간을 경험하는 사람과 건축의 관계성이 다양한 의미의 층위로 열리며 경험자의 관점에서 해석해 낼 수 있는 가능성을 발견할 수 있게 된다. 건축공간을 이성과 관념이 아니라 신체와 감각적 경험의 측면에서 접근하고자 하는 것이다.

그리고 기억은 선유도 공원과 꿈마루에서의 방문자의 경험을 설명하는데 중요한 시간적 요소이다. 기억은 인간의 의식작용 중의 하나이지만 중세의 철학자들에 의해 감각으로 분류되어 다루어졌음을 근거로 하여 기억을 촉지적 공간에서 다른 감각들과 같은 위치에서 논의하기로 한다. 따라서 본 연구는 다음과 같이 진행된다.

첫째, 기억을 감각의 범주로 이해하고, 베르그송의 '기억'이 대상을 지각하는데 어떻게 작용하는지 그 과정을 살펴본다. 또한 대상에 대한 기억과 정서의 촉발을 안토니오 다마지오의 신경생리학적 연구 결과와 연관시켜 논의하도록 한다. 둘째, 촉지적 공간에서 드러나는 시간의 비결정성과 분기하는 시간에 관하여 프란시스 베이컨의 회화와 들뢰즈의 '결정체적 묘사'를 통하여 고찰한다. 셋째, 앞에서의 논의를 바탕으로 하여 기억과 시간의 분기, 감각의 전이와 시간의 비결정성, 표면효과에 의한 우발성이라는 세 개의 범주로 구분하여 선유도 공원과 꿈마루에서의 방문객의 경험을 살펴보고자한다.

2. 촉지적 공간과 기억

일반적으로 감각은 시, 청, 후, 미, 촉각이라는 오감으로 나누어지지만 서구의 철학사에서는 오감이외의 다른 감각들에 대한 논의가 계속되어 왔다. 대표적인 것으로 공통감각(common sense)[3]은 많은 사상가들에 의해 다루어져 왔는데, 그 연원은 아리스토텔레스라고 할 수 있다. 공통감각은 중세에 활발하게 논의 되었으며 토마스 아퀴나스는 오감을 고유 감각으로, 공통감각을 내부 감각으로 간주한다. 내부감각으로서 같은 수준에 있는 것들은 공통감각, 상상, 평가력, 기억 4가지로 분류되며 이들은 서로 관련된다고 한다.[4]

이 연구에서 주목하는 것은 철학자들이 오감으로 설명할 수 없는 다른 감각의 존재를 상정하고 있었으며 아리스토텔레스의 공통감각에서 시작되어 토마스 아퀴나스가 기억을 감각으로 분류했다는 사실이다.[5] 이렇게 기억이 감각의 범주로 들어오면서 촉지적 공간에서 감각과 기억의 관계성을 논하는 것이 가능해졌으며 베르그송의 기억에 대한 철학적 성찰을 바탕으로 하여 촉지적 공간에서의 비위계적 감각 경험과 연관시켜 살펴보기로 한다. 우리가 오감을 통하여 대상을 지각하는 것처럼 기억을 통하여 과거가 어떻게 현재적 대상에 작동하는지 조명할 수 있기 때문이다.

2.1. 앙리 베르그송의 기억

베르그송은 기억의 능력을 우리정신의 본질적 특성이라고 주장한다. 나아가 의식은 곧 기억이라고 말한다. 베르그송에게 의식은 끝없는 흐름이며 우리가 태어나면서부터 경험한 것들 전체가 기억으로 보존 되어 있으며 흘러간 것이라고 해서 완전히 사라진 것은 아니다. 모든 기억은 무의식 속에 저장되어 있으며, 현재의 행동을 위해 필요한 기억만이 선택되어 현재의식에 떠오르는 것이다. 따라서 의식은 계속 지속되는 것이고 아무것도 사라진 것이 없이 모두 보존된다는 측면에서 현재라고 할 수 없으며 의식은 바로 기억이라고 할 수 있는 것이다.[6]

나라는 존재는 시간 속에서 끝없이 변화하지만 그럼에도 불구하고 여전히 '나'라고 할 수 있는 것은 시간 속에서 일어나는 사건들을 하나의 실로 연결하는 기억의 작용으로 설명할 수 있다.[7] 자신이 살고 있는 집, 동네, 도시에 대한 기억은 고유한 장소의 개념을 형성하기 때문에 건축에 있어서도 이 기억들은 중요하다.

2.2. 기억과 식별작용

베르그송에게 기억은 정신 작용일 뿐만 아니라 신체의 작용이기도 한다. 기억은 세 가지로 분류되는데, 기계장치처럼 자동적으로 작용하는 습관기억과 이미지로 보존된 이미지-기억과 순수기억이다.<그림 1> 기억은 우리의 신체가 외부대상의 운동을 받아들이고 행동으로 반응하는 방식과 관련되며, 이 때 반응은 자동적이거나 의지적으로 이루어질 수 있다. 습관기억은 어떤 최초의 충동에 의해 자극을 받으면 동일한 순서대로 반복되고 동일한 시간을 점유하는 자동운동이다. 이것은 신체에 각인된 기억이라고 할 수 있으며 걷기, 운전하기, 글씨쓰기, 악기연주와 같이 훈련을 통한 운동기제에 의해 이루어지며, 반사적 또는 기계적으로 반응한다.

반대로 반응이 의지적으로 일어나는 경우는 여러 가지 가능한 행동들 중에서 선택이 이루어지며, 선택은 과거의 이미지들을 비교하고 분석하는 가운데 일어난다. 우리가 선택적으로 행동할 수 있는 것은 신체에 각인된 기

3) 아리스토 텔레스는 공통감각은 여러 감각과 관련되어 있으면서 다른 감각들과 공통하는 것이기도 하며 동시에 그것들을 통합하는 감각으로, 능력으로서의 감각으로 정의 한다.

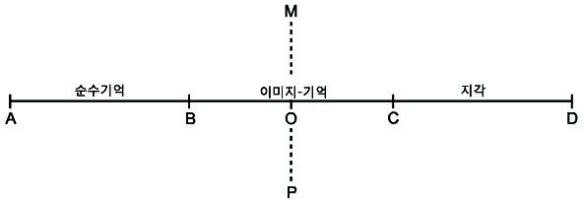
4) 나카무라 유지로, 공통감각론, 양일모·고동호 옮김, 1판, 민음사, 서울, 2003, p.234 참조, 토마스 아퀴나스는 Avicenna(980~1037)와 Averroës(1126~1198)의 공통 감각 해석을 받아들여, 그것을 발전하고 계승하였다.

5) Ibid., p.213 참조, 이미 아리스토텔레스도 표상적인 기억이 '공통감각'에 의한 것이라고 확실히 지적하고 있다.

6) 앙리 베르그송, 창조적 진화, 황수영 옮김, 1판, 아카넷, 서울, 2005, pp.24-26 참조

7) 황수영, 물질과 기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학, 1판, 사이언스북스, 서울, 2003, p.91 참조

억과는 다른 이미지들의 형태로 보존된 기억이 있기 때문이며, 이것을 '이미지-기억'이라고 한다. 이미지-기억에 해당하는 특별한 독서의 기억은 첫 번째, 두 번째, 세 번째 이든 습관의 특성을 갖지 않으며 본질상 하나의 날짜를 지니기 때문에 반복될 수 없는 것이다. 즉 각각의 독서들은 약간의 불편함, 책장을 두 장 넘겼던 일, 독서를 방해했던 소음 등 무수한 차이를 갖는 상이한 기억들을 구성하는 것이다. 이 기억은 행동이 아니라 처음 낯선 대상에 대하여 이해를 하기위해 과거의 기억을 참조하는 것으로 '주의 깊은 식별'작용과 관련된다. 즉 습관기억은 운동기제의 작용으로 신체가 기계적으로 대상을 식별하며, 이미지-기억은 정신이 능동적으로 이미지-기억(표상)[8]을 참조해 대상을 파악하는 것이다.



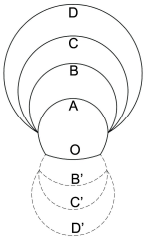
<그림 1> 베르그송의 도식: 우리는 순수기억, 이미지-기억, 지각이라는 세항을 구별했는데, 이 항들 중 어느 것도 사실상 단독으로 생겨나지는 않는다. 지각은 결코 현재적 대상과 정신의 단순한 접촉이 아니다. 지각에는 항상 그것을 해석하면서 완결시키는 이미지-기억들이 배어있다. 이미지-기억 쪽에서 보면, 그것은 자신이 구체화하기 시작하는 '순수기억'과 자신을 구체화 시키는 지각에 동시에 참여한다. 앙리 베르그송, <물질과 기억>, pp.229-230

그러나 베르그송은 이미지-기억과 순수기억을 구분하여 이야기한다. 순수기억이란 내가 태어나서부터 경험한 전체를 의미한다. "그것은 표상의 형태로 뇌에 축적되는 것이 아니고 시간과 역사가 그러하듯이 그 자체로 보존된다."[9] 따라서 순수기억은 현재적 대상을 파악하는데 유용하게 작용하지 못한다. "이미지-기억 자체는 순수기억의 상태로 환원되면 무용한 상태로 머무를 것이다. 이 순수기억은 잠재적(virtual)이기 때문에 그것을 끌어당기는 지각에 의해서만 현실화될 수 있다. 또한 무기력하기 때문에 자신의 생기와 힘을 자신이 그 안에서 구체화되는 현재적 감각에서 빌려온다."[10] 따라서 우리가 의식하는 경우도 있고 의식하지 못하는 경우도 있지만, 중요한 것은 세 가지 형태의 과거가 현재 속에서 항상 작용하고 있다는 점이다. 본 논문에서는 주로 이미지-기억과 순수기억을 건축적 경험과 연관시켜 살펴볼 것이다.

2.3. 기억과 지각의 회로

우리가 어떤 낯선 대상과 마주쳤을 때 우리는 그 대상의 특성을 파악하거나 식별하려고 하는 경향이 있다. 그 대상을 파악하기 위해 새로운 대상과 닮은 과거의 기억을 상기하여 현재에 지각한 것을 해석하려고 한다. 베르그송의 8자 도식은 대상에 대한 인식을 위해 지각과 기억이 어떻게 상호작용하는지 잘 설명해주고 있다.

"AO라는 원은 직접적 지각을 나타내는데, 대상과 그것을 직접 뒤따르는 이미지로 이루어진다. 가장 작은 원 OA는 대상에 대한 최초의 지각과 이것으로부터 연상되는 첫 번째 기억을 의미한다. 대상만을 나타내는 O라는 지점은 존재하지 않는다. 그것은 순수지각으로 식별은 언제나 기억을 포함하기 때문에 대상을 처음 보았을 때조차 기억이 투사되는 것이다."[11] 기억의 반대편에 위치한 B′, C′, D′는 대상을 식별하기 위해 투영한 기억들에 의해 재구성된 실재이며, 대상에 대한 우리의 인식이라고 할 수 있다. 우리가 어떤 수준의 회로에서 대상을 구성하느냐에 따라 인식은 깊어지거나 단순해진다. "D′의 방향으로 갈수록 대상의 세부사항은 더 잘 조명 되지만 현재적 유용성은 그만큼 줄어든다. 반대로 B′방향으로 갈수록 이미지 기억들은 개별적이고 본래적인 형태를 잃고 일반적인 범주에 가까워진다."[12] 이미지-기억에 의해 재구성된 실재는 서로 뒤섞이지 않는 각각의 독특한 세계를 형성한다. 주체의 기억의 층이 어디에 위치하느냐에 따라 대상은 각각 다른 모습으로 드러난다. 우리는 무한히 팽창할 수 있는 과거이미지들을 불러와 주의를 기울여 대상의 뒤에, 그리고 대상 자체와 함께 점점 더 깊은 곳에 위치하는 여러 층위를 탐색할 수 있는 것이다. 그리고 '주의 깊은 식별'의 회로의 완성을 통하여 대상에 대해 파악할 수 있게 된다.



<그림 2>
베르그송의
8자 도식

들뢰즈는『시네마2』에서 기억과 지각의 회로에서 벗어나 주의 깊은 식별이 실패할 때 더욱 광대한 영역과 마주하게 되는데 그것이 바로 '순수기억'의 영역이라고 하며, 이 때 우리는 더 본질적인 것을 보게 된다고 한다. "주의 깊은 식별은 성공할 때보다 실패할 때 우리에게 훨씬 더 많은 것을 가르쳐준다는 것이다. (중략) 이미지는 오히려 고유하게 잠재적인 요소들, 즉 기시감으로 이루어진 감정 혹은 '일반적인' 과거의 감정(아마도 나는 어딘가에서 이 사람을 이미 보았음에 틀림없다), 꿈의 이

8) 앙리 베르그송, 물질과 기억, 박종원 옮김, 1판, 서울, 아카넷, 2005, pp.139-141 참조, 이미지-기억, 즉 특정한 독서의 기억은 내가 내 맘대로 늘이거나 줄일 수 있으며 하나의 그림처럼 단번에 포착할 수 있기 때문에 하나의 표상이라고 한다. 반면에 베르그송은 습관기억을 학과의 내용을 암기하는 과정으로 설명하고 있다. 학과의 내용을 암기하기위해 반복적으로 읽으면 단어들은 점점 더 잘 연결되고, 전체로 조직화 되면서 마침내 암기할 수 있게 된다. 암기된 학과의 기억은 그것을 발음하는데 걸리는 어떤 정해진 시간을 요구한다. 따라서 습관기억은 행동이라고 말한다.

9) 황수영, op. cit., p.195

10) 앙리 베르그송, 물질과 기억, p.221

11) 황수영, op. cit., p.166

12) Ibid., p.167

미지(그를 꿈에서 본 것 같다), 환상이나 연극적 장면(그는 내게는 낯익은 어떤 역할을 연기하고 있는 것 같다)과 관계하게 된다."[13]

즉 주체가 현재적 대상을 이해 못하는 상황에 마주쳤을 때, 사람들은 수동적이고 무기력하다고 말하는데, 이때 지각한 것에 대해 바로 반응하는 대신 다른 회로를 구성하기 때문이다. 들뢰즈는『시네마2』에서 영화 '유로파 51'의 여주인공 이렌이 공장에서 목격하게 되는 추상적인 형태를 주의 깊은 식별이 실패한 경우로 제시하고 있는데, 이찬웅은 이것을 다음과 같이 설명하고 있다. "정신이 보다 깊은 수준으로 들어가며, 어떤 대상의 보다 심오한 층위가 드러난다고 할 수 있다. 다시 말해, 우리가 사물의 직접적이고 즉각적인 유용성에서 벗어나 대상을 바라볼 때, 사물의 잠재적 이미지가 우리에게 주어지는 것이다. 예를 들어 로셀리니의 '유로파51'에서 여자 주인공 이렌은 공장에서 그것의 일상적이고 외연적인 모습이 아니라 불현듯 몇 개의 선과 면으로 이루어진 추상적인 특징만 보게 된다."[14]

<그림 3> 로베르토 로셀리니, 영화 '유로파 51'

이처럼 현재의 대상에 대한 지각은 언제나 이미지-기억의 소환을 통해서 재구성되며, 기억과 지각의 회로의 완성이 실패하면 순수기억이 출현한다. 하지만 이 순수기억은 현재의 지각에 도움을 주지 못하는 유용성이 없는 기억이며, 대상은 어디선가 본 것 같기도 하고, 혹은 꿈에서 본 것 같기도 하고, 환상이나 연극속의 한 장면인 것 같기도 하며, 우리는 수많은 기억들 속을 부유하게 된다.

2.4. 기억과 정서의 촉발

베르그송의 기억과 지각이론을 건축적 경험에 적용하기에 앞서 논의 되어야 할 중요한 측면은 신체가 시간 속에서 어떻게 자신의 행동과 지각과 정서를 보존하고 있는가 하는 것이다. 이것은 바로 기억의 문제와 관련된다. 의식의 흐름 속에는 우리가 했던 행동이나 대상에 대한 지각, 그 대상에게서 느꼈던 감정이 기억과 함께 보존되어 있는 것이다. 앞에서 논의한 베르그송의 기억 속의 이미지가 행동, 지각, 정념에 의해 구성되는 것은 우리가 물질적 신체를 가진 존재이며 신체를 통한 감각작용이 가능하기 때문이다.[15] 이러한 철학적 성찰은 신경생리학 분야에서의 기억과 정서에 관한 연구결과[16]에 의해 뒷받침되고 있으며, 감각과 기억, 그리고 정서는 서로 긴밀하게 연결된다고 할 수 있다. 행동 신경학자인 안토니오 다마지오는 기억과 정서(emotion)[17]를 감각적 자극에 의한 뇌의 생리작용으로 설명하고 있다. "인간에게 정서와 느낌이 없다면 인간의 경험은 매우 빈약해질 것이다.(중략) 사람들은 자신의 경험을 '좋은 것'과 '나쁜 것'으로 나누는 정서/느낌의 표지에 따라서 자신의 자전적 기억 속에 저장 할 수 없게 될 것이다."[18]

우리의 경험이 기억 속에 저장될 때 정서의 표지를 동반하게 되며 강렬한 정서적 반응은 기억의 형성과 강도를 증진시킨다고 할 수 있다. 다마지오는 어떤 사람이 어린 시절 엄청난 공포심을 느꼈던 집은 성인이 되어 다시 방문해도 역시 불편한 느낌을 가지게 되는 것으로 설명한다. 심지어 같은 집이 아니라 비슷한 집을 보아도 유사한 정서를 느낄 수도 있다고 한다. 그 사람은 특정 종류의 집에 대해서 불편함을 느끼도록 조건화 된 것이다. 반대로 그 집에 대한 기억이 갑자기 생각나 불쾌감을 느낄 수도 있다고 한다.[19] 따라서 정서를 불러일으키는 대상은 실재하는 존재일수도 있고 기억으로부터 환기된 것일 수도 있는 것이다. 다마지오는 정서적으로 중립적인 대상은 없으며 아주 미약해서 드러나지 않지만 모든 대상은 정서를 가지고 있다고 한다.[20] 따라서 이 정

13) 질 들뢰즈, 시네마2: 시간-이미지, 이정하 옮김, 1판, 시각과 언어, 서울, p.117

14) 이찬웅, 들뢰즈의 영화 미학에서 정서의 문제-변용에서 시간으로, 미학 제69집, 2012, p.171-172

15) 베르그송은 뇌에 손상을 입은 환자들을 통한 임상실험에 의해 확인된 사실들을 활용하여 기억과 지각, 정념(affection)에 대한 철학적 성찰을 이끌어낸다. 베르그송에게 감각은 단지 지각의 재료가 아니라 정념이라는 특성으로서 생명체의 고유한 본성을 의미한다. 즉 정념은 감각이 불가피하게 나타내는 쾌, 불쾌의 감정일 뿐만 아니라 생명체가 가진 근본적인 삶의 감정인 것이다.

16) 안토니오 다마지오, 스피노자의 뇌, 임지원 역, 1판, 사이언스 북스, 서울, 2003, pp.73-75참조, 정서적으로 유효한 대상에 대한 이미지가 뇌의 감각처리시스템에 나타나면 그 자극과 관련된 신호가 뇌의 다른 곳에 있는 수많은 정서촉발부위에 전달된다고 한다. 신경해부학 및, 신경생리학의 연구결과에 따르면 현재 뇌의 몇몇 구조가 정서 촉발 부위로 확인 되었다.

17) affect가 주로 들뢰즈 관련 저서에서는 정서, 정동으로 번역되어 사용되고 있기 때문에 들뢰즈 저서에 익숙한 사람은 다마지오의 emotion을 정서라고 번역하여 사용하는 것에 혼돈스러울 여지가 있다. 본 논문에서는 이러한 혼란을 피하고 논지를 정확히 전달하기 위하여 연구를 위해 참조한 참고문헌의 사용법에 기초하여 두 단어에 대한 개념을 제시하기로 한다. emotion(정서)은 다마지오의 저서『스피노자의 뇌』에서 사용되는 개념으로 자극을 받은 신체의 상태, 또는 변화하는 신체의 상태 그 자체이다. 이 책의 맥락에서 정서는 행위 또는 움직임이라고 할 수 있으며, 정서의 상당수는 공개적이어서, 얼굴표정, 목소리, 특정행동에 드러나는 정서는 다른 사람이 볼 수 있다고 한다.(p.38 참조) 한편, 베르그송이『물질과 기억』에서 말하는 affection(정념)의 개념은 신체와 관계된 것으로 대상과 접촉하는 지점에서 감각을 통해 내부에서 일어나는 작용이다. 따라서 다마지오의 정서와 베르그송의 정념은 모두 정신적인 것이 아니라, 신체의 상태와 관련된 것으로 두려움, 분노, 고통 행복, 슬픔, 놀람 등이라고 지칭하는 '감정'의 범위에서 이해하면 본 논문에서 논지와 크게 벗어나지 않음을 밝혀둔다.

18) 안토니오 다마지오, op. cit., p.186

19) Ibid., p.70 참조

서는 특별하고 예외적인 것이 아니라 평범하고 반복적인 일상 안에서 체험되는 것이다. 건축공간에서도 우리는 끊임없이 감각적 체험을 하고, 그만큼 다양하고 기이한 감각적 기억과 정서들로 자신을 가득 채우게 된다.

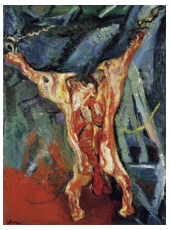
3. 촉지적 공간과 시간

시간이 건축에 어떻게 도입될 수 있는가 하는 문제는 대답하기 쉽지 않다. 건축이 갖는 물질적 구축성은 영화와 다른 예술처럼 다차원적인 시간을 연출할 수 없기 때문이다. 시각적 공간에서의 시간은 신체의 움직임이 동반하는 시간의 이행으로 시계바늘이 가리키는 양적인 시간이라면, 촉지적 공간에서의 시간은 내적인 시간으로 질적인 시간을 의미한다. 내적인 시간은 우리가 신체의 감각을 가지고 있기 때문에 가능한 것이며 기억과의 작용을 통해 세상, 사물과 소통할 수 있도록 한다. 그리고 개인에게 축적된 시간은 모두 다르기 때문에 건축의 공간과 시간의 역학관계가 모든 방문자에게 동일하게 작용하는 것이 아니라 질적인 차이로 경험 된다. 따라서 촉지적 공간이라는 관점에서 건축의 시간을 논한다는 것은 건축 공간을 건축가에 의해 제시된 하나의 완결체로 파악하는 것이 아니라, 그 공간이 가지는 잠재성과의 공명을 통해 드러나는 다양한 관계성을 고찰하는 것을 의미한다.

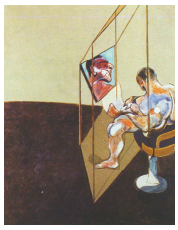
3.1. 감각의 전이와 시간의 비결정성

촉지적 공간에서 말하고자 하는 시간에 대한 논의는 '감각의 전이'[21]를 통하여 시작된다. 들뢰즈는 그의 저서 『감각의 논리』에서 화가 프란시스 베이컨이 "감각은 하나의 질서에서 또 다른 질서로, 하나의 층위에서 또 다른 층위로, 하나의 영역에서 또 다른 영역으로 전이하는 것이라고 끊임없이 말한다."[22]라고 기술하고 있다. 그리고 베이컨과 수틴의 그림을 다음과 같이 설명하고 있다. "하나의 색, 맛, 촉각, 냄새, 소리, 무게 사이에는 감각의 (재현적인 아닌) '신경흥분적인' 순간을 구성 할 존재론적인 소통이 있을 것이다. 예를 들어 베이컨에게 있어서 투우를 그린 그림 속에서 사람들은 동물의 발굽소리를, 또 고기가 재현 될 때에는 수틴(Soutine)에게서처럼 고기를 만지고 그 냄새를 맡으며 고기의 무게를 다는 것이다.(중략) 하지만 이러한 작업은 한 영역에 속하는 감각이(여기서는 시각적 감각) 모든 감각 영역에 걸쳐있고 그들을 모두 다 통과하는 어떤 생생한 힘 위에서 직접 포착되었을 때에만 가능하다."[23]<그림 4, 5>

<그림 4> 프란시스 베이컨, 투우연구 I, 1969



<그림 5> 샤임 수틴, 내장이 드러난 소, 1926



<그림 6> 프란시스 베이컨, 사람의 등에 관한 세 연구(삼면화), 1970

손의 힘을 격렬하게 진동시켜 선의 속도와 방향의 변화가 대상의 유기적 재현을 해체하여 비유기적인 생명성을 그려낸다. 이러한 생명성은 고전주의 예술이 지향했던 본질적인 것과 영원한 것에 종속되지 않으며 '문제들'이나 '우발적 사건'들에 종속된다고 한다. 우발적 사건들이란 "자르기, 덧붙이기, 투사하기, 교차시키기 등"[24] 이다. 들뢰즈는 베이컨의 회화에서 고딕적인 선의 우발성(contingency)이 만들어 내는 비유기성을 읽어내고 기관 없는 신체에 비유한다. "기관 없는 신체(body without organs)는 기관의 부재에 의하여 정의되는 것이 아니다. 결정되지 않은 기관의 존재에 의해서뿐만 아니라, 결국은 결정된 기관들이 잠정적, 일시적으로 존재한다는 사실에 의해 정의된다. 이것이 그림 속에 시간을 도입하는 방식이다. 그리고 베이컨의 그림 속에는 시간의 거대한 힘이 있고, 시간이 그려진다."[25]

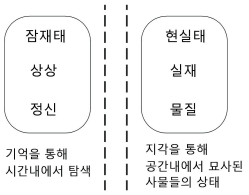
베이컨의 그림에서는 파동이 신체를 통과하며, 파동이 만나게 되는 힘에 따라서 각각 다른 층위에서 다른 기관으로 결정된다. 그림속의 신체나 머리 그리고 등에서 일어나는 조직과 색의 변화는 십분의 일초동안 일어나는 순간적인 변화이며, 어느 층에서는 입이었던 것이 다른 층위에서는 항문이 되는 것이다.<그림 6> 이러한 파동의 통과는 시간을 형상 속에 도입하는 것이며, 그 시간은 신체를 비결정의 상태에 빠뜨리는 우발성의 방식으로 드러난다.[26] 건축에 시간을 도입하는 건축적인 우발성이란 복수적인 가능성을 가진 건축적 장치가 일시적이고 전이적인 효과를 유발하는 것이다. 또한 건축적 우발성은 신체와 감각, 그리고 다양한 건축적 장치라는 차이가 나는 힘들의 상호작용을 통해 공간을 다층적으로 경험하는 것을 말하며 촉지적 공간에서 시간은 비결정성의 형

20) Ibid., p.71 참조
21) 본래 인간의 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 등의 감각기관은 물리적 자극에 대하여 1대 1로 대응한다. 하지만 때로는 각각의 감각 영역의 경계를 넘어서 다른 감각으로 이행하는 감각적 전이현상이 발생한다. 이러한 현상은 시각적 정보로부터 촉감을 느끼거나 음악을 들으면서 색깔을 느끼는 등의 경우이다.
22) 질 들뢰즈, 감각의 논리, 하태환 옮김, 1판, 민음사, 서울, 1995, p.64
23) Ibid., p.72
24) Ibid., p.76
25) Ibid., p.78
26) 데이비드 노먼 로도윅, 질 들뢰즈의 시간기계, 김지훈 옮김, 1판, 그린비, 서울, 2005, p.221참조

식으로 드러난다.

3.2. 비선형적 시간의 분기

베이컨 회화의 우발성이 만들어내는 비결정성은 신체를 일시적이고 전이적인 기관들로 그려내고 있다는 점에서 들뢰즈가『시네마2』에서 언급하는 결정체적 묘사(crystalline description)와 연관성을 가진다. 데이비드 노먼 로도윅(David Norman Rodowick)은 결정체적 묘사의 우발성에 대해 들뢰즈의 말을 인용하여 다음과 같이 말하고 있다. "결정체적 묘사는 잠정적, 우발적이다. 그것은 대상을 대신해 지속적으로 그것을 지워나가는 한편 대상을 새로이 창조하고, 마찬가지로 적절한 또 다른 묘사로 대체되며, 이는 앞선 묘사를 변경하거나 심지어는 그와 모순 될 수 있다. 결정체적 묘사에서, 이미지는 대상을 통해 유기적으로 충족되는 것이 아니라, 탈-구성되고 다양화된 대상을 구성하는 묘사 자체가 된다."[27] 즉 결정체적 묘사의 본질은 잠재태와 현실태, 실재적인 것과 상상적인 것, 정신적인 것과 물리적인 것이라는 여러 면으로 분별 불가능성의 형상을 조직하는 것이다. "현실태가 지칭하는 것은 지각을 통해 공간 내에 묘사된 사물들의 상태이다.(물리적인 것과 실재적인 것) 반면 잠재태는 주관적이며 정신적, 상상적 영역으로서, 이는 기억을 통해 시간 내에서 탐색된다."[28]고 할 수 있다.<그림 7>



<그림 7> 분별 불가능한 결정체적 묘사

즉 공간 내에서는 지각이 작용하고 시간 내에서는 기억이 작용하면서 지각은 자신에게 동일성을 부여해줄 수 있는 이미지-기억을 탐색한다. 이 회로는 서로를 지시하고 서로를 반영하며 궁극적으로는 순수기억이라는 분별 불가능의 지점으로 미끄러지면서 혼융되는 것이다. 그리고 "분별불가능성을 가시화하는 것은 비연대기적 시간의 끊임없는 균열과 쪼개짐이다."[29] 시간에 대한 선형적인 관점에서 과거는 현재에 앞서거나, 미래는 현재를 뒤따르는 연속적인 순간들로 측정된다. 그러나 시간은 공간적 순간들이 연대기적, 연속적으로 부가되지 않고 지나가는 현재와 보존되는 과거와 비결정적 미래로 끊임없이 나뉜다. 분기하는 시간의 개념은 선형적인 시간에 익숙한 우리에게는 생소하지만 들뢰즈가 말하는 시간의 가장 근본작용이라고 할 수 있다. 그리고 이것은 현재를 어떻게 파악할 것인가의 문제로 귀결된다. 들뢰즈에 의하면 우리는 과거가 되어버린 것과 너무나 빠르게 따라붙는 미래를 현재와 절대적으로 구분할 수 없다고 한다. "우리는 지나가는 시간이 변별적이고 공약 불가능[30]한 미래의 현재, 현재의 현재, 과거의 현재로 동시에 구성된 사건으로 산산히 부서지는 것을 바라볼 따름이다."[31]

<표 1> 선형적 시간과 분기하는 시간

선형적 시간	분기하는 시간
과거 현재 미래 →	현재 → 미래 / 과거

3.3. 소결

인간의 기억작용을 감각의 영역으로 불러들이고, 베르그송의 기억과 지각, 정념에 대한 철학적 개념을 고찰하였다. 베르그송의 사유는 다마지오의 신경생리학적 연구결과들에 의해 하나의 가정이 아니라, 실제로 인간의 신체에서 끊임없이 일어나고 있는 작용과 변형이라는 것이 입증되었다. 그리고 이러한 고찰을 바탕으로 촉지적 공간에서의 시간에 관한 논의로 연장하였다. 그 결과를 종합하여 4장에서 다음 세 가지의 세부적인 관점에서 선유도 공원과 꿈마루를 분석하고자 한다.

첫째, 기억과 시간의 분기: 잠재태와 현실태, 실재와 상상, 정신적인 것과 물리적인 것, 그리고 기억과 지각의 분별 불가능의 시점에서 시간은 끊임없이 분기하고 쪼개지며 현재는 끊임없이 움직이면서 미래를 과거로 나눈다. 이러한 시간의 분기는 영화이미지의 분절과 연결을 통해 만들어지는 회상장면이나 슬로우모션 또는 화면의 정지상태에 의해 관객에게 가시적으로 보여질 수 있다. 하지만 건축적 경험에 있어서 결정체적 묘사에 의한 시간의 분기는 주관적이며, 방문자의 의식 안에서 이루어진다. 선유도 공원과 꿈마루라는 지나가는 현재가 끊임없이 분기하며 쪼개질 때, 하나가 순수기억이라는 과거로 분리되며, 동시에 결정되지 않은 미래를 향해 나아간다. 즉 각각의 순간은 분리되는 동시에 이중화 되며 과거와 현재, 그리고 미래가 공존하는 것이다.

둘째, 감각의 전이와 시간의 비결정성: 감각의 전이는 들뢰즈가 베이컨의 그림에서 서술한 것처럼 모든 감각 영역에 걸쳐있고, 그들을 모두 다 통과하는 존재론적 소통이다. 이것은 감각의 부재가 아니라 결정되지 않은 감각들뿐만 아니라 결국은 결정된 감각들이 일시적으로 존

27) Ibid., p.171
28) Ibid., p.175
29) Loc. cit., p.175

30) incommensurable(공약 불가능한): 사전의 일반적 의미로는 서로 완전히 달라서 같은 표준으로 잴 수 없다는 의미이며, 수학에서는 약분할 수 없다는 의미이다. 서로가 공통된 것을 가지고 있지 않기 때문에 동일한 기준으로 비교될 수 없는 관계를 말하는 것이다. 두 개의 관계는 '부재'가 아닌 새로운 관계, 즉 끊임없이 나뉘고 다시 모이지만 서로를 지시하지 않는다는 의미이다.
31) 데이비드 노먼 로도윅, op. cit., p.252

재한다는 사실에 의해 정의되는 것이다. 이러한 감각의 비위계적 상호작용은 관념적 자아를 통해 물리적 세계를 이성으로 생각하는 것이 아니라, 감각적 자아를 형성하여 물리적 세계를 느끼게 해준다. 건축에서의 감각적 전이는 방문객을 서로 다른 감각의 영역으로 넘나들게 한다. 그리고 신체는 비결정성의 상태에 머물게 되며, 주체는 시간속의 존재가 되는 것이다.

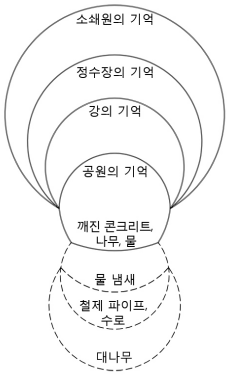
셋째, 표면효과에 의한 우발성: 일반적으로 건축의 표면은 외피에 해당하는 입면의 재료에 대한 것으로 연구되어지고 있는데, 촉지적 건축공간에서 표면은 입면과 바닥, 천정 등, 건축의 표면을 생성하는 모든 것을 포함한다. 들뢰즈가 말한 것처럼 촉지적 공간에서 시선은 사물의 형태나 윤곽을 따라 가지 않으며 사물의 표면에서 모든 방향으로 분산한다. 따라서 이 표면은 "미친 듯한 생성, 무규정적인 생성"[32]이 이루어지는 곳이기도 하다. 표면효과들은 물리적 세계에 좌표를 점하고 있는 사물들과 달리 일정한 위치를 점하지 않고 거리를 말할 수도 없다. 사물의 표면은 자신들과 전혀 다른 본성을 가진 표면효과를 발생시키며, 이 효과들은 비물체적인 것으로 존재방식 그 자체를 말하는 것이다. 베이컨의 그림에서 시간이 신체를 비결정의 상태에 빠뜨리는 우발성의 방식으로 드러난 것처럼 건축에서도 표면 효과는 잠정적이고 우발적인 효과를 유발한다. 즉 촉지적 공간에서 표면의 효과는 고정적인 형태를 지우고 변화를 반복하며 시간을 그려낸다.

4. 촉지적 공간으로서 선유도공원과 꿈마루

4.1. 기억과 시간의 분기

(1) 선유도 공원

조각난 콘크리트, 슬라브가 제거되어 기둥만 남아 있는 곳, 물이끼자국이 남아있는 콘크리트 벽면, 놀이터에 있는 커다란 강철 파이프, 비릿한 물 냄새 등 선유도 공원의 풍경들은 방문객들에게 새롭거나 낯설게 다가온다. 이 때 방문자의 의식은 그 정체를 파악하기 위해 기억 속을 조회하고 이전의 기억들을 불러내 눈앞에 펼쳐지는 대상들에게 투사하기 시작한다. 다른 공원의 잔디밭에서 가족들과 도시락을 먹던 기억, 한 여름 바람에 살랑거리는 미루나무 잎들에 대한 기억, 전철을 타고 지나가며 보았던 한강의 기억, 시골 할머니가 살던 동네의 돌다리를 뛰어 넘던 기억, 바닷가에서 나는 비릿한 냄새의 기억, 그리고 소쇄원의 진입로에 있는 대나무 숲속을 지나가는 바람소리 등, 그것들은 마치 개인의 역사의 특정한 사건들로 눈앞을 스쳐지나간다. 이렇게 기억과 현재의 지각이 회로를 형성하며 대상의 세부를 파악하는 것이다.<그림 8> 즉 방문객은 자신이 한강의 작은 섬 안에 지어진 정수시설을 재활용하여 조성된 공원에 있음을 알게 된다.



<그림 8> 선유도 공원의 기억과 지각의 회로

베르그송의 8자도식이 만들어내는 최초의 지각과 기억의 회로(OA)를 만들었다가 실패하면 다시 더 깊은 층위에서 새로운 회로를 창조하고, 도식의 아래와 위로 점점 팽창하면서 대상의 뒤에 위치한 실체와 마주하게 된다. 경험자가 어떤 의식의 층위에 위치하느냐에 따라 선유도 공원은 그냥 도심 속의 공원이거나 아니면 물에 대한 개인적 기억을 탐색하는 깊은 수준까지 도달 할 수도 있다. 그리고 현재의 선유도 공원에 많은 기억을 투사할 수 있는 사람은 자신의 기억의 실을 따라 스며 나오는 특별한 정서를 경험하게 되는 것이다.

지금까지 이미지-기억과 지각의 회로에 의해 현실의 대상을 어떻게 재구성하는지 살펴보았다. 그러나 이미지-기억과 구별되는 순수기억의 출현한다. 순수기억은 독특한 방식으로 과거를 드러내지만 현실에는 어떤 영향도 미치지 못한다. 앞에서 살펴 본 것처럼 들뢰즈는 이것을 주의 깊은 식별이 성공하지 못하는 경우로 보고 있으며 꿈이나, 기시감, 환상이나 연극적 장면에 해당하는 것들이라고 한다.

정원 상부를 지나가는 수로와 보행자 브리지를 지지하고 있는 기둥들은 어느 시점에서 보면 사각형의 프레임들이 연속적으로 배열되어 이전에 본 조각 작품 같기도 하고, 한강의 다리 밑을 바라보고 있는 것 같기도 하다. 또는 기둥이 같은 간격으로 잘 배열된 회랑을 떠 올릴 수도 있다. 기억이 실용적 목적에서 벗어나 부유하고 있는 것이다. 기존의 슬래브를 철거하고 남겨진 녹색기둥의 정원의 기둥 주변에 식재된 덩쿨 식물은 기둥을 타고 자라나 녹색기둥을 만들어 낸다. 담쟁이덩굴이 무성한 여름이면 기둥인지 나무인지 자세히 보지 않으면 알 수가 없다. 그리고 마치 셰익스피어의 희곡『맥베드』의 마지막 장면에서 마녀가 예언한 움직이는 숲처럼 보이기 위하여 나뭇가지로 위장하고 성으로 진군하는 병사들 같기도 하다. 또한 늦은 오후에 긴 그림자를 바닥에 드리울 때에는 키다리 아저씨의 긴 다리의 이미지가 떠오를 수도 있다. 수생식물원 위의 수면에 떠 있는 수생식물과 그 사이에 투영되어 조각나는 하늘의 모습은 모네의 그림 '수련 연작'을 생각나게 하기도 하고, 또는 사랑하는 햄릿이 자신의 아버지를 죽인 것을 알고 미쳐버린 오필리어가 연못 속에 몸을 던져 창백한 얼굴로 떠오른 장면을 그린 그림이 생각날 수도 있다. 이러한 기억들은 대상의 실체를 파악하는데 전혀 유용하지 않은 순수기억들

32) 질 들뢰즈, 의미의 논리, 이정우 역, 초판, 한길사, 서울, 1999, p.55

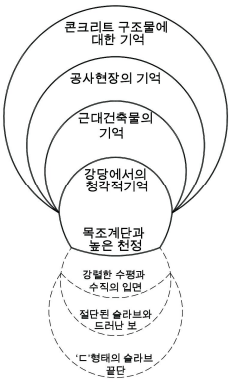
로 사심 없이 순간적으로 스쳐지나간다. 이러한 과정은 과거를 현재로 가져오되 그 기억이 현재의 지각에 유용하지 못함을 의미하기 때문에 순수기억의 출현이라고 할 수 있다. 들뢰즈는 이러한 순수기억의 출현에 대하여 다음과 같이 말한다. “모든 시간의 파노라마, 부유하는 기억들의 불안정한 집합, 과거일반의 이미지들이 마치 시간이 심오한 자유를 쟁취하기라도 한 것처럼 현기증 나는 속도로 늘어서게 된다는 것이다.”[33]

침전지, 여과지 등으로 구성되어 있던 정수시설이 공원으로 변화하고, 이 공원에서 방문객들은 이미지-기억의 실을 따라 출현하는 자신만의 정서를 체험하게 된다. 그리고 순수기억의 출현을 통해 잠재태와 현실태, 실재와 상상, 물질과 정신을 넘나들며 분별 불가능한 지점에서 지나가는 현재가 과거와 관계를 맺고 결정되지 않은 미래를 향해 나아가는 시간의 분기를 경험하게 된다.

(2) 꿈마루

투명유리와 사각형의 박스형태의 건축물에 익숙한 방문객은 출입문이 없는 꿈마루의 1층 홀에서 낯설지만 무엇인가 오래되 보이는 건물 안으로 쉽게 들어가지 못하고 주위를 배회하며 살피게 된다. 이 때 기억과 지각의 회로가 작동하면서 자신의 기억을 탐색하고 현재로 불러내어 자신이 마주하고 있는 대상과 대조를 시작한다. 1층과 3층을 연결하는 목재계단과 1층 홀, 그리고 슬라브의 네 변의 측면과 아랫면의 처리방법의 지각을 통하여 방문자가 의식의 심층으로 미끄러져 들어가는 과정을 살펴보기로 한다.

목재 계단을 걷는 자신의 발자국 소리가 유난히 크게 들린다. 천정이 높고 벽면에 소리가 반사되고 있다. 3층으로 올라간 방문객은 머리위로 지나가는 거대한 보를 바라본다. 골조 공사를 하고 있는 현장에서 보았던 마감이 되기 전의 천정 같다. 보가 만들어내는 직선을 따라 슬래브 끝단으로 시선을 옮긴다. ‘ㄷ’형태로 끝단이 구부러져 있다. 왜 슬래브와 같은 두께가 아닌지, 특별한 구조적 기능을 하는 것인지, 꿈마루로 복원하면서 새롭게 추가된 부분인지 궁금해진다. 북 카페를 지나 옥외 데크로 나가서 다시 천정을 바라본다. 밝은 곳에서 보니 슬라브와 꺾어진 측면과 아랫면의 질감과 색이 같은 것으로 보아 같은 시기에 만들어진 것이다. 따라서 방문객은 건축가가 슬라브 끝단을 ‘ㄷ’형태로 구부려 폭을 넓게 함으로서 전체적으로 건물의 수평성을 강조하고자 했던 의도를 파악하게 된다.<그림 9>



<그림 9> 꿈마루의 기억과 지각의 회로

이러한 과정은 이미지-기억의 조회를 통하여 대상을 파악하는 주의 깊은 식별에 해당한다. 우리가 주의를 기울이면 기울일수록 인간의식의 지층은 더욱 깊은 곳을 드러낸다. 또한 기억과 함께 저장된 정서가 현재의 대상들에 대한 지각과정에서 기억의 회로를 따라 현실화되며 방문자는 건축 공간에서 자신만의 정서를 경험하게 된다.

선유도 공원과 마찬가지로 꿈마루에서도 현실에 도움을 주지 못하는 순수기억이 출현한다. 방문객은 1층에서 잠시 배회하며 코르텐 강판으로 만든 프레임을 따라 시선을 위로 향하게 된다. 건물의 입구였던 벽을 해체하고 그 위치를 표시하기 위해 세워진 강판 프레임의 기하학적 구성은 벽체도 아니고 문도 아니고, 몬드리안의 추상화 같다. 그리고 직원 휴게실 입구의 천정에서 들어오는 동그란 빛줄기는 라 툴레뜨 수도원의 예배당 천정에서 보았던 천창 같기도 하고, 또는 한 번도 들어간 경험이 없는 우물 바닥에 서 있는 듯한 느낌이 들기도 할 것이다. 크기가 모두 다른 5개의 원형으로 만들어진 지하 1층의 카페테리아의 벽면에 있는 작은 둥근 창을 통해 뿌옇게 보이는 밖의 풍경을 보고 있으면 마치 잠수함을 타고 바다 속을 보는 듯하다. 이러한 순수기억들의 출현은 현재의 사물을 위하여 유용한 작용을 하지 않으며, 공간의 이미지들 속에서 잠재적 이미지가 스며 나온다. 잠재태와 현실태, 상상과 실재, 과거와 현재가 식별불가능한 상태로 시간이 드러나는 것이다. 그리고 현재가 미래를 향해가고 과거로 쪼개지는 시간의 분기가 일어나며 주체는 변화와 생성으로 나아간다.

4.2. 감각의 전이와 시간의 비결정성

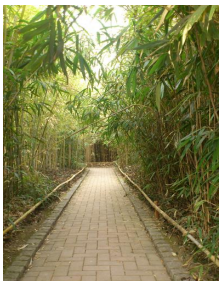
(1) 선유도 공원

선유교를 지나면서 느껴지는 약간의 긴장감, 봄 날 전망데크에서 바라보는 미루나무의 어린 나뭇잎들의 부드러운 촉감, 부서진 콘크리트 덩어리들 속에서 자라고 있는 나무와 꽃들, 산책로를 따라 걸을 때 옆의 수로를 따라 흐르는 물소리 등, 무수한 감각적 차이를 갖는 실재적 대상들이 감각의 전이를 유발 시킨다.

즉 공원이라는 특성상 자연의 요소들이 주는 감각의 전이가 꿈마루에서 보다 다양하게 나타나며 주로 시각, 청각, 촉각, 후각적 경험들 사이를 서로 이행하면서 독특한 공간적 경험을 하게 한다. 시간의 정원의 기둥에 남아 있는 선명한 물때의 흔적은 물의 냄새와 더불어 이곳을 채우고 있던 물이 펌프가 가동되면서 힘차게 뿜어져 나오는 물소리가 들리는 듯하다. 반대로 수질정화원의 식물들에 의해 정화된 물이 물놀이장으로 흘러내리는 시원한 물소리는 여름에는 시원함으로 겨울에는 차가움이

33) 질 들뢰즈, 시네마2: 시간-이미지, p.118

라는 촉감으로 다가올 것이다. 선유교에 이르면 바람에 실려 오는 한강물의 비릿한 냄새가 후각을 자극하며 햇살이 강물위에 만들어 내는 물비늘은 촉각적이다. 시간의 정원에 식재된 대나무의 이파리들은 바람에 몸을 비비며 기분 좋은 속삭임으로 들리다가 때로는 흔들리는 잎으로 손을 뻗어보게 한다.<그림 10>



<그림 10> 선유도 공원의 시간의 정원, 청각 --> 촉각의 전이

방문자는 선유도 공원의 물과 콘크리트, 나무들을 바라보며 부드러움 속에서 물 냄새를 느끼고, 대나무들 사이를 지나가는 바람소리에서 푸르름을 느끼며, 공원의 다양한 높이와 그늘져 어두운 곳과 한강이 바라다 보이는 개방된 곳에서 대상과의 상호작용을 통해 감각의 전이를 반복한다. 맑은 가을 날 오후 산책로를 걸어보면 선유도 공원의 햇살은 눈부시게 반짝이다가 우리의 몸위에 기분 좋을 만큼의 무게로 내려 앉아 눈과 공간을 직접적으로 접촉하게 하는 촉지적 공간이라고 할 수 있다. 선유도 공원에서의 감각은 잠정적이며 일시적으로 존재한다는 사실에 의해 정의된다. 이것이 선유도 공원에 시간을 도입하는 방식이며, 시간의 거대한 힘이 우리 안에 그려진다.

(2) 꿈마루

꿈마루에서의 감각적 전이현상은 주로 시각에서 촉각으로의 전이를 경험하게 된다. 꿈마루는 단일한 건축물로 멀리서 바라보면 우선 시각적으로 수직과 수평성이 주는 견고한 전체적인 형태가 명료하게 드러난다. 이러한 원거리적 지각은 주로 시각적 감각에 의해서 대상을 파악하게 한다. 하지만 경사로를 따라 가까이 접근하게 되면 대상의 전체적인 모습은 파악 할 수 없으며, 마치 영화의 클로즈업 화면처럼 대상의 표면과 눈이 접촉하면서 촉지적 공간으로 다가온다. 즉 눈으로 보는 것이 아니라 눈으로 만지는 감각의 전이가 유발되는 것이다.

꿈마루를 구축하고 있는 것은 수평과 수직의 강렬한 형태가 아니라, 콘크리트를 사각으로 또는 둥근 형태로 만들기 위해 가해진 힘들이다. 기둥에서 거푸집을 떼어내고 쪼아내서 거칠게 만든 손의 흔적, 자연석을 한 장 한 장 쌓아올린 손의 움직임이 감각된다. 따라서 방문객은 공간에서 콘크리트와 돌이 만들어 내는 형태라는 시각적인 요소만을 보는 것이 아니라 손이 작용했던 흔적과 콘크리트 면이 거칠게 쪼아질 때의 힘과 시간을 느끼고 감각할 수 있다.<그림 11> 그리고 육중한 컨틸레버 형태의 슬래브를 지지하기 위해 중앙부에서는 매우 두껍지만 단부로 갈수록 얇아지며 슬래브를 지지하고 있는 보는 각각 다른 힘들을 그려낸다. 또한 일부의 슬래브가 소거되어 드러난 보는 단순히 슬래브 하부를 지나가는 선적인 요소로 감각된다.

<그림 11> 꿈마루의 자연석, 벽돌, 콘크리트에 새겨진 힘과 시간, 시각 --> 촉각의 전이

베이컨은 교황이 커다랗게 입을 벌리고 외치고 있는 그림에서 결코 공포를 그리려고 한 것이 아니라 외침을 그리고 싶었다고 말한다. 관람객이 그림을 보고 교황의 외침을 듣고, 그 외침과 고함에 의해 공포를 느끼는 것이다. 베이컨은 청각이라는 눈에 보이지 않는 감각을 그린 것이다. 꿈마루는 프란시스 베이컨의 그림과 같다. 인간의 얼굴과 신체를 유기적으로 재현한 것이 아니라 각각의 기관으로 분화하기 이전의 알과 같은 상태의 눈과 코 입, 팔과 다리를 통해 감각을 그린 것처럼, 건물의 보와 기둥, 슬라브와 경사로, 피크닉정원의 골조가 날것 그대로 드러나며, 건축물이 마감재에 의해 말끔하게 단장을 하기 이전의 상태, 특정한 기능을 부여받지 않는 상태로 방문자를 맞이한다. 꿈마루의 기둥과 보, 슬라브는 건축을 재현으로부터 해방시킨다. 동시에 눈을 유기체적 종속으로부터 해방시키고, 고정된 기관의 성격으로부터 이탈시켜 손적인 기능을 부여한다. 즉 하나의 감각 영역이 다른 감각영역에 걸쳐있고, 그들을 모두 다 통과하는 어떤 생생한 힘 속에서 시간이 포착되는 것이다.

4.3. 표면효과에 의한 우발성

(1) 선유도 공원

질료가 가진 표면의 효과는 물리적인 거리 감각을 소멸 시키며 서로 무관한 사물들은 레슬러처럼 뒤엉켜 방문객들은 공간을 가상의 거리와 깊이로 인식하게 된다. 공간의 좌표로부터 분리되어 활성화된 표면은 객관적인 위치를 알 수 없으며 깊이와 높이가 제거되고 방문자의 개인적인 경험에 의해 깊이와 거리의 관계가 다양하게 재구성되는 것이다.

선유도 공원은 마치 한강에 살고 있는 거대한 생명체로 마치 그 생명체의 피부가 흙, 돌, 콘크리트, 물, 나무로 구성되며 방문객의 신체의 움직임과 호흡하는 물질 자체만으로도 공간을 새롭게 느끼게 한다. 바닥은 주로 촉각과 청각적인 감각으로 다가오는데, 피부로 재료를 만지고 다시 그 재료에 의해 만져지는 것이다. 콘크리트 기둥과 나무가 뿌리박고 있는 녹색기둥의 정원 바닥은 작은 자갈이 깔려 있으며 발을 옮길 때마다 신체와 돌들이 부딪히며 소리를 낸다. 아이가 걸을 때, 어른이 걸을 때, 노인이 걸을 때, 혼자 걸을 때. 둘이 걸을 때 등, 표면은 모두 다른 강도의 힘으로 부딪히며 표면의 상부와 하부공간을 뒤섞어 버린다.

또한 선유도 공원의 물의 표면은 나무와 방문자의 모

a) 물의 표면　　b) 수직과 수평의 표면　　c) 콘크리트의 표면

<그림 12> 선유도 공원의 표면 효과

습이 투영되거나 빛의 반사에 의해 색채를 변화시켜 공원의 각 주제 정원의 성격을 강조해 주거나 질적으로 다른 공간을 연출한다. 물이 많은 수질 정화원과 수생식물원은 수면에 반사되는 빛에 의해 어떤 각도에서 보느냐에 따라 물빛이 달라진다. 때로는 푸른 하늘이 물에 잠겨 있기도 하고, 때로는 키가 큰 나무가 물속에서 흔들리고 있다.<그림 12a>

콘크리트가 만들어내는 표면은 주로 벽과 기둥이 만들어내는 수직적 표면이다. 녹색기둥의 정원에 있는 기둥은 여름에는 담쟁이덩굴에 의해 그 표면이 감추어졌다가 겨울이면 무채색의 표면을 드러낸다. 늦은 오후 서쪽에서 내려오는 붉은 빛은 긴 그림자를 바닥에서 접어 올려 또 다른 그림자 나무를 벽에 심는다.<그림 12b> 시간의 정원은 이전의 정수시설의 수직과 수평의 구조의 거친 콘크리트 표면에 떨어지는 빛은 때로는 따뜻하고, 때로는 음울하기도 하다.<그림 12c> 표면의 효과는 순간적이고 우발적인 상황들을 유발하여 건축의 구축적인 실체의 성격을 약화시킨다. 그리고 지속적으로 대상을 지워나가며 새로운 것을 창조하는 결정체적 묘사를 구성한다.

(2) 꿈마루

표면에 대한 관심은 익숙한 형태가 질료에 의해 어떻게 새로운 효과를 만들어내는가와 관련된다. 물질의 표면효과는 본래 물질이 지니고 있는 성질을 하나로 정의하는 것이 아니라 잠재되어있는 의미를 끌어낼 수 있다. 물질로 이루어진 표면은 단순히 건축의 형태를 구축하는 요소로만 작용하는 것이 아니라 다양한 공간 경험을 제공한다. 꿈마루는 벽돌 바닥, 목재 계단, 콘크리트의 단면, 철제 난간, 콘크리트 화단, 유리입면, 거푸집자국이 남아있는 보 등은 표면효과의 가능성들로 가득 차있는 공간이다. 이것들은 형상을 구축하기 위해 만들어졌지만 이제 그 형상으로부터 벗어나 순간적으로 깊이와 거리가 없이 우연적인 의미로 떠오른다.

1층 홀에 만들어진 사각형의 엘리베이터 샤프트는 투명유리로 만들어져 홀 내부의 입면이 유리에 반사거나 그 뒤의 공간을 중첩시켜 보여주고 있다. 하지만 이렇게 서로 무관한 사물들이 혼재되어 있는 표면은 내부 승강기의 움직임에 의해 순간적으로 지워지거나 다시 만들어지기를 반복한다. 이 사각형의 유리 박스는 외부에서 보면 날씨, 시간, 방문자의 위치에 따라 표면에 반사되는 이미지나 박스 뒤로 보이는 공간의 투영되는 위치가 달

a) 투명 엘리베이터　　b) 쌍기둥의 외부　　c) 쌍기둥의 내부

<그림 13> 꿈마루 표면 효과

라지며 시각적 감각을 교란시킨다. 또한 엘리베이터 내부에서도 유리면에 반사되는 자신의 이미지와 유리면 밖의 이미지가 중첩되면서 물리적인 깊이와 거리감이 상실되며 가상의 거리와 깊이 관계를 경험하게 되는 것이다.<그림 13a>

유리의 투명한 표면이 서로 다른 사물의 일시적인 중첩이라는 표면효과에 의해 깊이와 거리를 소거했다면 콘크리트 쌍기둥은 다른 방식으로 거리와 깊이 감각을 재구성한다. 쌍기둥은 보는 각도에 따라 하나 또는 두 개로 보이며 표면효과를 생성한다. 또한 외부에서 보면 육중한 콘크리트 기둥이지만 근거리에서 보는 쌍기둥은 그러한 고전적인 의미 대신에 내부 공간을 지속적으로 변화시키는 표면적 작용을 한다.<그림 13b, c> 두 기둥 사이의 비어 있는 부분에 의해 바닥에 빛과 시간에 따라 변화하는 그림자를 만들어 낸다. 즉 견고한 기둥은 콘크리트와 빛 그리고 열린 벽체와의 상관관계 속에서 변화를 만들어 내는 요소로서 내부, 외부, 벽체, 기둥이 가진 기존의 기능을 해체하거나 통합한다. 촉지적 공간에서 표면효과는 유기적으로 충족되는 것이 아니라 탈-구성되고 다양화된 대상을 구성함으로서 건축에 시간을 도입한다.

5. 결론

촉지적 공간을 통한 시간성이라는 관점으로 선유도 공원과 꿈마루에 대해 분석한 결과를 다음과 같이 정리할 수 있다.

1) 기억과 시간의 분기: 선유도 공원과 꿈마루가 가진 낯설음은 방문자의 기억과 지각의 회로를 분주하게 작동시키며 대상을 파악하기 위해 끊임없이 이미지-기억을 현재로 소환한다. 그리고 이 회로의 완성이 실패하면 방문자는 기억작용에 의해 순수기억을 이미지로 현실화하여 과거로부터 현재의 차원으로 건너오는 차원의 변화를 경험하게 된다. 이 때 대상의 일상적이고 외연적인 모습이 아니라 불현듯 스쳐지나가는 대상의 잠재적 이미지가 우리에게 주어지며 현실태와 잠재태, 실재와 상상, 지각과 기억이 결정체(crystal)처럼 여러 면을 형성한다. 기억과 지각이 만들어 내는 회로 속에서 건축물의 방문자는 공간을 신체의 움직임으로 체험하며 공간의 잠재적인 모습을 보게 되는 것이다. 그리고 지나가는 시간이 과거의

현재와 현재의 현재, 미래의 현재로 동시에 구성되는 한 정점에서 분기하는 시간을 목격하게 된다.

2) 감각의 전이와 시간의 비결정성: 선유도 공원의 남겨진 건축적 파편들과 자연이 만들어내는 요소들이 방문객을 감각의 세계로 초대하여 다양한 감각의 전이를 경험 할 수 있는 곳이라고 할 수 있다. 반면에 꿈마루에서는 거친 콘크리트 기둥과 보를 보면서 '손의 힘'이라는 비 시각적 감각을 느끼게 된다. 하나의 감각이 다른 영역에 걸쳐있고, 감각은 일시적이고 잠정적이다. 그들을 모두 통과하는 생생한 힘들이 포착하는 비결정적 시간 속에서 주체는 감각적 자아와 마주하게 된다.

3) 표면효과에 의한 우발성: 선유도 공원과 꿈마루는 물리적인 재료에 의해 만들어지는 궁극적인 형상이나 영속적이고 변화하지 않는 대상이 아니다. 표면적 효과에 의해 순간적으로 구체화 되고, 다시 다른 것으로 대체되는 우발적인 상황들로 연결된다. 그리고 이러한 결정체적 묘사 속에서 건축의 표면에는 거대한 시간의 힘이 도입되고, 시간이 그려진다.

따라서 두 공간은 인간의 기억 속에 담긴 대상에 대한 잠재된 이미지를 건축적으로 시각화하여 건축 체험의 새로운 영역을 탐구한 작품들이라고 할 수 있다. 시간의 정원을 채우고 있던 물은 사라졌지만 그 빈 공간을 시간이 채우고 있으며, 기억의 심연 속에 침전되어 있어 잘 드러나지 않는 시간은 감각적 기억에 의해 퍼 올려져 현재와 과거를 넘나들며 분간 불가능한 형상으로 현재와 공존하고 있음을 목격하게 된다. 관념의 무게가 아니라 감각과 기억의 무게로 개인의 시간과 자아를 깨우는 것이다. 이러한 시간적 사유 속에서 건축은 공간을 구성하고 있는 사물들의 체제를 구축성의 질서에 의해 한 곳에 정박하고 있는 것으로 이해되는 것이 아니다. 주체의 감각과 기억의 작용을 통해 그 정박점에서 이탈시켜 사물의 실체성을 뒤흔든다. 따라서 주체는 완결된 현재 속에 머무르는 것이 아니라 흐르는 시간속의 존재로서 느껴지는 것이다.

개인이 기억의 작용을 통하여 시간의 흐름 속에서 자신의 정체성을 유지하는 것처럼 사물, 공간에게 있어 그들만의 고유한 시간도 그들의 자기 동일성을 확보해주는 준거점이라고 할 수 있다. 이러한 연구를 통하여 건축은 과거를 보존하여 현재를 보장하고 미래에 대한 기대를 키우는 작업이어야 하며. 동시에 인간의식과 존재에 대해 탐구하는 작업임을 확인 할 수 있었다. 한편으로, 기존의 건물을 리모델링하여 사용되고 있는 두 개의 작품을 대상으로 기억과 감각에 의한 비선형적 시간의 경험과 그에 대한 정서를 논의 하였는데, 이러한 탐구가 새로 지어지는 건축물에 디자인 방법론적으로 적용되어 어떻게 촉지적 공간으로서의 시간성을 드러내고 방문자에게 각자의 고유한 정서를 전달할 수 있을 것인지에 대한 연구는 앞으로의 과제인 것 같다.

참고문헌

1. 황수영, 물질과기억, 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학, 1판, 그린비, 서울, 2006
2. 안토니오 다마지오, 스피노자의 뇌:기쁨, 슬픔, 느낌의 뇌과학, 임지원 옮김, 1판, 사이언스북스, 서울, 2003
3. 나카무라 유지로, 공통감각론, 양일모・고동호 옮김, 1판, 민음사, 서울, 2003
4. 데이비드 노먼 로도윅, 질 들뢰즈의 시간기계, 김지훈 옮김, 1판, 그린비, 서울, 2005
5. 앙리 베르그송, 물질과 기억, 박종원 옮김, 1판, 아카넷, 서울, 2005
6. 앙리 베르그송, 창조적 진화, 황수영 옮김, 1판, 아카넷, 서울, 2005
7. 질 들뢰즈, 시네마 2: 시간-이미지, 이정하 옮김, 1판, 시각과 언어, 서울, 2002
8. 질 들뢰즈, 감각의 논리, 하태완 옮김, 1판, 민음사, 서울, 1995
9. 질 들뢰즈, 의미의 논리, 이정우 옮김, 1판, 한길사, 서울, 1999
10. 이종건, 조성룡 건축 비평 시론, 경기대학교 건축전문대학원 논문집 제 11집
11. 박미영・조한, 촉지적 공간을 통한 영화 '장미의 이름'의 장서각에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제22권 2호 통권97호, 2013
12. 이찬웅, 들뢰즈의 영화 미학에서 정서의 문제-변용에서 시간으로, 미학 제69집, 2012

[논문접수 : 2013. 10. 31]
[1차 심사 : 2013. 11. 26]
[2차 심사 : 2013. 12. 07]
[게재확정 : 2013. 12. 13]