

현대 건축에 있어서 신체의 의미와 디자인 적용에 관한 연구

A Study on the Meaning and the Design Trend of the Body in Contemporary Architecture

Author 장정제 Jang, Jung-Jae / 정회원, 숙명여자대학교 환경디자인과 교수

Abstract This study is aimed to specify the meaning of the body and the design trends in contemporary architecture. Architecture is based on the human life of various meaning, events, experiences, images, senses and interactions through the body. Thoughts, behaviors, and senses of human are interrelated in architectural experiences. Individuals experience the built environments and space, not through the ideas but through the senses and movements of the body. So, bodies make the real space of architecture. Contemporary architecture accepts the theory of phenomenology and places on the thoughts of Maurice Merleau-Ponty, Heidegger, Nroberg Schulz and so on. Such researches effect on the architectural trends to make design processes works on the programs in views of the expansion and the structuralization of human body. In detail, the aim of this study is to analyse the architecture as the fields of the subject with body as the center, design processes and principles changed form metaphysical thought to phenomenological discourse, and the design trends in contemporary architecture at last. In process of movements, vision centered architecture moves into the bodily experienced architecture and changed the trends from absolute form design to design of relative processes. In conclusion, architectural formation-dissolution-reconstitution of body creates the architectural thoughts such as human proportions, perspective space, ergonomics, modular, organic architecture, experience space, synesthesia, event architecture, fashion-invoked architecture, interactive surfaces, metamorphosis, and others.

Keywords 신체, 디자인, 공간, 장소
Body, Design, Space, Place

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

현대사회는 정보와 기술의 발전, 디지털화, 네트워크화 되고 탈-비-반-해체적 세계를 재구성한다. 그에 대한 반작용으로 익명성으로 소외된 개인과 그 개인의 삶, 장소, 행태의 극복이 건축에서 중요한 테마로 등장한다. 그러한 배경을 통해, 건축에 있어서 신체는 공간을 지각하고 경험하고 행위하고 사건을 구체화하는 도구이자 건축의 목적으로 주목받고 있다.

사실, 건축은 다양한 가치의 결과물이기 이전에 인간의 신체와 삶을 위한 것이라는 점에서 인간 중심의 건축으로 복귀는 매우 중요한 테마라고 할 것이다. 인간의 사고와 행위 그리고 감각은 긴밀하게 연결되어 있고 개인이 건축적 실체와 공간을 만나는 과정은 관념이 아니라 감각적인 몸의 과정이자 사유로서의 체험이라는 점을 주지할 때, 현대 건축 디자인의 양상을 신체의 확장과

구조화라는 시각을 통해 조명할 수 있다.

본 연구의 목적은 현대건축을 신체를 중심으로 이해하는 틀을 제시하고 신체를 통해 경험적 건축으로 변화해 왔음을 제시하고자 한다. 그 결과 현대 건축이 어떠한 디자인 프로세스를 생산하고 표현 양상을 가지는가를 체계화하고자 한다. 결론적으로, 시각중심의 건축에서 유기적 상호작용의 신체로, 결과론적 형태 중심에서 과정중심적 건축으로, 절대적 남성적 신체의 해체와 여성적 신체의 재구성으로 이전하였음을 체계화하고자 한다.

1.2. 연구의 방법과 범위

본 연구는 2장에서 개념적인 신체의 의미와 체험의 구조를 현상학적 관점에서 연구·제시하고 여러 이론가들의 연구를 통해 건축 공간과 지각이 신체를 통해 이루어지는 관계임을 제시한다. 3장에서는 시대에 따라서 신체로부터 시작된 건축 디자인의 원리와 방법론은 제시하여 물리적 신체로부터, 움직이는 신체, 상호작용하는 신체,

네트워크화된 신체로 변화해 왔음을 제시한다. 4장에서 이러한 건축적 신체의 변화에 따라 현대건축의 양상이 현상학적 체험과 이벤트 아키텍처, 프로그램과 다이어그램, 인터페이스로서의 외피, 메타모포시적 건축으로 나타났음을 제시하고 이러한 변화의 의의를 제시하고 5장에서 최종 결론을 도출하고자 한다.

본 연구의 내용적 범위는 현대 건축에 있어서 신체의 적용과 확장을 조명하는 것이다. 이러한 신체 개념을 적용하고 표현한 건축 디자인의 방법론과 건축적 비평 및 이론으로 신체와 관련된 개념적 언어를 토대로 하는 건축적 양상을 연구의 대상으로 하였다. 따라서 2장에서 신체와 신체의 작용, 현상학적 체험, 체험구조를 제시하고 이를 연구 진행을 위한 틀로 사용하였다.

2. 신체감각과 체험으로서 건축

2.1. 신체와 현상학적 체험

(1) 신체의 개념과 체험

영어 'body'의 사전적 정의는 몸, 신체, 건축에서의 주요부 등과 같이 확장된 의미로 사용된다. 어떠한 몸체, 본질 혹은 몸통부분으로 인용되기도 한다. 신체는 사물에 둘러싸이거나 현상을 지각하며 그 안에 내재된 내용과 신체로서 가능한 내용도 포함한다. 따라서 신체는 사건이 발생가능한 특정한 장소로 존재한다.¹⁾

현대 건축가들은 다양한 개념으로 신체를 이해하고 구조화한다. 유기적 실체가 아닌 다양한 관계가 상호작용하는 장(field)으로 이해한다. 영어 'body'는 몸, 신체, 육체, 유기체, 개체, 몸체의 부분이자 건축물, 실체, 구조물의 덩어리를 함께 일컫는다. 또 'fresh'는 살, 육체, 뼈와 대비된 살의 의미로 외부와 접촉하는 표면이자 외피를 일컫는다.²⁾ 이러한 차이는 물리적 신체와 감각적 신체를 구분하고 건축에 있어서 현상학적 경험을 재구성하는 개념적 토대를 형성한다.

외피로서 접촉하는 신체는 보고 있음과 동시에 만지고 냄새 맡고 듣는다. 감각은 동시에 작용하며 신체는 행위를 창조하고 감각의 매개체가 된다. '몸으로 경험하기'로서 체험(體驗)은 나와 세계를 일치시키고 내부와 외부를 잇고 소통한다. 몸, 신체, 건축, 의식, 보기, 행위하기를 하나의 형식으로 연결한다. 또, 체험의 내용을 관념으로 기억하고 사건으로 고정시킨다. 동시에 체험하는 '나'를 구체화한다.

(2) 현상학적 체험과 세계의 구축

체험과 경험(經驗)의 어원은 라틴어 'experire'이며 영

어로 'experience'와 동의어다. 경험은 인간의 감각이나 내적 성찰을 통해 얻는 내용과 그 과정을 의미한다. 경험하기는 감각 기관을 통해 주위환경을 지각하고 느낌을 구성하고 상징을 부여하는 일련의 지각과 인식의 총체적인 작용이다.³⁾ 경험하기는 어원의 일차에서 보듯이 체험, 즉 신체를 통해 환경을 체험하는 것이다.

신체는 세계를 지각하는 본질이며 공간을 실존케 한다. 세계 내에 존재하는 신체는 공간에 존재하는 사물로서의 신체가 아니라 행위의 체계로서 체험하는 신체이며 세계를 소유하는 보편적 매개물이 된다.⁴⁾ 신체의 움직임⁵⁾은 지각을 생산하고 공간을 생산한다. 즉 신체의 움직임으로부터 시작된다. 따라서 장소는 신체의 체험으로 얻어지는 주관적 산물이다. 장소를 형성·구축하는 것은 신체를 통해 현상학적 체험하고 인간-자연-건축의 관계를 생성하는 것이다.

이러한 현상학적 체험의 과정은 촉각적 체험, 사고적 체험, 행위적 체험으로 구분된다. 촉각적 체험은 시각 중심이 아닌 청각, 후각, 촉각 등의 감각이 상호작용하는 체험을 의미한다. 사고적 체험은 사용자와 메시지 관계의 해석적 상호작용을 통해 논리적으로 사고하는 체험하는 것이다. 행위적 체험은 체험자의 행위를 통해 기억되고 유발되는 관계적 프로그램을 의미한다.⁶⁾ 이러한 체험의 구조를 통해 사용자는 감각을 생산하고 공간을 조작한다. 즉, 경험의 결과를 통해 주체는 감응하고 관계를 구조화하고 창조적 상호작용을 생산한다.⁷⁾ 그러므로 현상학적 체험이 세계를 구축하고 내용을 생산한다.

2.2. 신체의 체험과 건축적 지각

(1) 신체를 통한 장소와 환경의 지각

롤랑바르트는 관습이 체계를 가지며 건축과 도시는 신체를 확장하고 신체 표상을 기호화한다고 보았다. 건축에서 신체의 확장은 지각을 통해 외부 세계를 끌어들이는 것이다. 인간이 만든 환경을 포함하여 자연은 다성(多聲, polyphonic)적이다. 생명체는 지각, 개념, 작용들을 통해 창조된 세계를 지각한다. 각각은 나름의 패턴을 지각하고 반복을 지닌다. 그리고 그 의미는 상호교차한다.⁸⁾ 신체의 감각과 지각, 인식을 통해 그리고 신체를 확장시키거나 변화시키는 도구를 통해, 관습과 제도를 통해 삶의 영역들이 확장된다. 신체는 건축을 포함한 세계

3) 하은경, 디지털미디어에 의한 공간체험의 구조에 관한 연구, 한국공간디자인학회논문집 7권 4호, 2012, p.178

4) 이종건, 건축의 지역성 구축을 위한 바탕 이론의 모색, 대한건축학회논문집 16권 2호, 2000, pp.60-61

5) 김내리, 공간과 오브제의 관계설정과 표현특성을 통해 본 현상학적 공간 접근에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2004, p.59

6) 하은경, 전계서, p.182

7) 상계서, p.183

8) Andrew Ballantyne, 건축과 철학 들뢰즈와 가타리, 장정제 譯, spacetime, 2010, p.64

1) Manuel Gausa, The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture, Actar, 2003, p.89

2) 황성희, 이토 도요 건축의 신체인식에 관한 연구, 서울대학교 석사학위 논문, 2003, p.3

의 물리적 구조 역시 재구성한다.

구축공간에서 환경과 상호작용은 신체를 통해 구체화된다. 인간이 신체를 중심으로 인식하는 실존적 공간은 중심과 장소의 획득, 방향과 통로의 선택, 구역과 영역의 형성을 갖는다.⁹⁾ 슐츠(C. N. Schulz)는 공간 지각이 중심을 설정하고 특정한 축을 생성하며 축을 통해 힘이 느껴지는 일정한 면적을 설정한다고 했다. 이 중심으로 향하는 힘이 존재하는 영역이 장소(place)다. 장소는 축을 통해 현재 위치와 전후, 좌우, 내외부의 방향(direction)을 갖는다. 이 방향성을 통해 구체적 경계이자 물리적 구조인 지형은 통로(path)가 된다. 물리적 구역(area)과 인간의 의식과 행위에 의한 공간의 일치를 통해 관계가 생성된다. 이 구역의 집합을 영역(domain)이라 했다.¹⁰⁾ 이와 같이 공간 의식은 신체를 통해 움직임으로서 실존적 공간을 형성한다. 신체적 공간은 삐아제(J. Piaget)의 쉐마(chema)에서 동화와 조절의 양면적 기제로 설명된다. 쉐마는 개인과 공간의 상호작용을 통해 정신적으로 형성되는 선형적 도식이며 이 과정에서 인간의 행위는 유기적으로 통합된다.¹¹⁾ 인간은 수동적으로 환경에 종속되는 것이 아니라 신체를 통해 감각하고 환경을 수정하고 재창조한다.

(2) 신체 체험으로서 구체화된 공간의 정의

인간은 공간 없는 주체로서 존재할 수 없으며 존재 자체는 인간이 공간의 특정한 위치에 존재한다. 인간은 신체를 통해 비결정적 움직임을 가지고 물리적 지표면을 기호화한 장소를 인식한다.¹²⁾ 공간을 한정하는 요소들이 공간을 생성하면 이 공간의 위계가 설정되고 신체적·주관적인 행위가 매번 다르게 유도된다.¹³⁾

볼나우(Bollnow)는 공간은 신체로 체험되는 공간이며 신체의 위치와 자세에 의하여 중심과 축을 형성한다고 보았다. 슈말소(Schmarsow)는 공간이 촉각적 운동적 시각적 공간이며 수직, 수평, 깊이, 자세에 따라 지각된다고 하였다. 이들은 공통적으로 공간이 신체를 통해 구체화되고 신체를 중심으로 감각과 지각을 제공하고 재창조된다고 하였다. <표 1>은 신체를 통한 경험으로서 공간의 정의를 정리한 것이다.¹⁴⁾ 건축 공간은 신체를 통해 구체화됨과 동시에 공간은 인간을 구체화한다.

<표 1> 신체를 통한 경험으로서의 건축공간의 정의

	공간의 정의	신체의 공간지각 구조
Bollnow	체험된 공간	신체의 위치와 자세에 의한 중심점과 축좌표계
Schmarsow	촉각적, 운동적, 시각적 공간	수직,수평, 깊이, 자세
Frey	시·공간의 공유에 의한 공간	인체의 직립과 운동 모티브 구축적 형성 모티브 진로의 모티브
Schulz	실존적·건축적 공간	경로, 건축적 장애에 의한 중심
Lipps	감정이 표출된 의인화된 공간	공간에 투사된 감정을 체험을 통해 지각
Woringer	세계감정의 소산물로서의 공간	외계의 여러 현상에 당면해 그때의 심리상태에 따라 지각
Wöfflin	신체적 감정이 투영된 공간	관찰자가 지닌 구조적 개념을 감정이입적으로 투영하여 지각
Scott	운동의 자유, 기쁨의 지배적인 원천으로서의 공간	공간, 매스, 선의 힘을 대상으로부터 느낌으로서 지각

(3) 체험의 공간으로서 바디스케이프(bodyscape)

인간은 다양한 방식으로 건축적 공간과 형태를 구체화하고 규정한다. 공간은 인간의 이성적 능력과 행위, 정량적 정성적 세계의 감각, 신체의 스케일과 작용, 행위와 도구의 확장에 의하여 생성된다. 개인의 가치와 존재적 가능성, 실험적인 도전뿐 아니라 의식과 신체의 감각이 세계를 바라보는 형식과 작용을 창조한다. 즉, 신체를 통하여 체험함으로써 만들어지는 세계가 신체의 조망이고 바디스케이프다. 바디스케이프는 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 뿐 아니라 의식적인 경계와 영토, 울타리, 거리의 감각, 공감각, 심리적 지각 등에 의존한다. 바디스케이프는 공간과 존재적 해석의 단서를 신체로부터 시작하는 노력이다.¹⁵⁾

바디스케이프에 의한 건축 프로젝트는 첫째 신체의 움직임에 직접적으로 대응하는 관계로서 신체적 스케일의 변화를 통해 패션, 가구, 공간 디자인의 구조와 형태에 주목한다. 둘째, 시간과 공간의 차원에서 고정성이 아닌 유기체적 운동과 속도의 감각을 강조한다. 시간의 흐름을 초월하여 정지된 공간이 영속하는 것이 아니라 시간의 흐름에 따라 공간 자체가 변화하는 것이다. 셋째, 신체의 특정한 행태와 활동의 프로그램을 담아내는 지원적 특성들을 최종적 오브제와 형태로 변환한다. 넷째, 새로운 재료의 기술의 발전을 통해 생물학적인 신체의 영역과 내용을 확장시킨다.¹⁶⁾ 따라서 바디스케이프적 건축은 신체의 대응, 유기적 운동과 속도의 감각, 행태 프로그램, 생물학적 확장을 통해 프로세스를 진행하고 구체적 형태와 공간을 구축한다.

9) C. Nroberg Schulz, 실존·공간·건축, 김광현 譯, 태림문화사, 1997, pp.34-35
 10) 상계서, pp.40-47
 11) 조현덕, 신체의 지각과 건축공간 구성의 유기체적 상호연관성에 관한 연구, 영남대학교 석사학위논문, 2002, pp.9-10
 12) 임진호 외, '몸-공간'에서 신체건축의 가능성에 관한 연구, 한국공간디자인학회논문집 6권 4호, 2011, pp.118-119
 13) 조현덕, 전계서, p.19
 14) 오영근, 건축공간 디자인에서의 신체적도 활용에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 1997, p.10

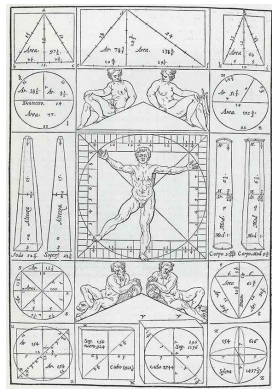
15) 장정제, 이야기로서의 건축, spacetime, 2009, p.170
 16) 김중진, ed. Bodyscape, 담디출판사, 2007, p.9

3. 신체의 건축적 적용과 변형

3.1. 신체를 통한 공간 개념의 형성

(1) 신체의 비례와 신인동형론적 건축

고전적 신체는 물리적 형태와 비례체계로 파악된다. 비트루비우스는 오더가 신체의 모방에서 비롯되었다고 기술한다. 남성적 강건함은 도릭 오더로 여성적 섬세함과 우아함은 이오닉 오더에 나타난다.¹⁷⁾ 이는 건축적 비례가 인간의 신체로부터 시작된 것을 보여줌으로써 고대 시기에 절대적 비례의 기준으로서의 신체로 발전하고 나아가 르네상스에 이르러 신인동형론적 신체로 접근했다.



<그림 1> Vincenzo Scamozzi, 인간신체의 이상과 기하학

레오나르도 다빈치는 팔을 벌린 고전적 남성의 배꼽을 중심으로 원과 정사각형을 내접시켜 신체로부터 파생된 우주적 질서를 보여준다. 정신과 신체의 이분법적 사고는 신체를 저평가하나 신체가 신의 형상을 이데아로 만들어 졌다는 신인동형론(anthropomorphism)에 의해 인간의 신체는 신의 신체(theomorphism)로부터 동질성을 부여받은 인간의 신체

는 소우주로서 우주적 질서를 반영하는 건축적 원형이 된다. 프란체스코 조르지(Francesco Giorgi)는 교회의 장방형 평면에 신체를 대응시키고 기둥은 인체의 중요지점에 위치하고 평면의 비례는 인체와 연관됨을 보여준다. 교회 공간의 위계와 기능이 신체를 통해 구체화된다.¹⁸⁾ 신체적 해석은 자코모 바로지 다 비놀라(Giacomo Barozzi da Vignola), 피에트로 카타노(Pietro Cataneo), 빈센조 스카모치(Vincenzo Scamozzi)에게도 발견된다.¹⁹⁾

(2) 인간공학(ergonomics)적 신체치수와 모듈러

건축은 신체에 근거한 질서, 비례, 서열 등의 구성 원리를 상정한다. 공간 내에서 인간의 행위를 신체치수에 따라 공학적으로 수치화하여 표준자료로 삼는다. 다수의 공간 측정의 단위는 인간의 신체로부터 시작되었다. 인간공학(ergonomics)의 'ergon'은 그리스어 'organon'에서 기원하는데 인간공학은 기관 작동에 관한 학문을 의미한다. 근대이후 기관을 분석·적용하는 과정은 건축 설계의 기본 요건으로 간주되었다.²⁰⁾ 신체치수는 행태와 환경의

상호작용을 통해 행위-공간(activity-space)와 같은 행태 장치로서의 공간의 개념과 작용을 규정한다. 행태 장치는 장소와 행위의 조합을 패턴으로 구체화하고 행위와 사건의 가능성과 만족의 다중성을 열어둔다.²¹⁾

그러한 측면에서 인체측정학과 인간공학은 인간의 생리학적 능력, 신진대사의 과정과 구축 환경 사이의 관계를 다룬다. 인간의 물리적 치수, 능력, 한계를 통해 특정한 행동, 신체의 자세, 개인의 이동 패턴, 프라이버시, 개인적 공간, 영역 통제, 심리적 욕구 등을 구체화하고 디자인에 적용하고자 한다.²²⁾ 르코르뷔제는 이러한 신체의 기관과 동작을 건축의 공간에 결합하여 모듈러(modular)를 만들고 신체와 건축을 재연결하고 인간 중심적이고 역사적으로 타당한 신체중심의 공간을 창조했다. 모듈러를 통해 피타고라스(Pythagoras)로부터 시작된 음악적 질서는 신체적 비례, 자연의 수학적 비례, 괴테(Göthe)의 동결된 음악(Frozen Music)²³⁾과 과학적 신체측정과 통합되었다. 모듈러는 건축적 질서를 신체 중심의 단위로 전환시키고 인간 중심의 공간을 재창조하였다.

(3) 시각 공간에서 신체 감각적 공간으로의 확장

투시도는 관찰자의 이동에 따른 공간의 변화를 시각화했다. 관찰자의 위치는 수직과 수평으로 변화하며 시점 위치, 소실점, 시점의 높이, 시선축, 시선각, 시각 프레임, 시선의 변화는 시각과 기타 감각을 확대·조정한다.

이러한 시각 요소의 조작을 통해 투시도는 구축되기 이전에 실제 장면을 가시화했다. 투시도에 의해 인간의 시각은 풍부한 공간의 표현을 가져왔고 창조 능력도 확대했다.²⁴⁾ 고전적 건축가들은 주로 전지적 시점에서 형태와 공간을 통제했다. 현대에 와서 고정된 투시도적 시각에서 자유로워지고 움직임이 가능한 체험의 관찰자는 시각적 공간을 지각하는 것을 넘어서 행위·경험·변화시키는 주체가 되었다. 결과적으로 신체를 통한 경험의 주체는 공간의 가치를 사건과 장소로 이해하고 신체 감각을 통해 실험하도록 유도했다.

건축적 체험은 청각, 후각, 촉각을 통해 감각적 내용을 만들고 정서적 내용을 확장하고 기억을 통해 시간과 공간을 구체화했다.



<그림 2> Sou Fujimoto, Musashino Art University Museum and Library, 2009

이러한 양상은 건축의 상호작용으로서 기관없는 신체

17) Vitruvius, 건축십서, 오덕성 譯, 기문당, 1996, pp.112-113
 18) Ben Farmer, 현대 건축의 사고, 장정제 譯, 시공문화사, 2008, pp.441-442
 19) Taschen GmbH ed, Architectural theory from the renaissance to the Present, Taschen, 2006
 20) 황성희, 전계서, pp.60-61

21) Jon Lang, Creating Architectural Theory, 조철희 외 譯, 도서출판 국제, 1991, pp.78-79
 22) 상계서, pp.195-197
 23) Ben Farmer, 전계서, pp.678-682
 24) 박영호, 현대건축시각정보의 표현변용에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2010, pp.14-17

와 살의 감각을 등장시켰다.

들뢰즈와 가타리에게 ‘기관없는 신체’는 실체로 분화되기 이전의 상태다. 유기적으로 존재하는 내적인 힘 즉, 관계에 의한 요소들의 장를 의미한다. 기관없는 신체는 미분화된 내적 층위들의 관계맺기와 과정에 주목한다. 따라서 관계맺기는 프로그램과 다이어그램을 통해 건축적 기호는 잠재성의 재구성이 되었다.²⁵⁾

신체와 살은 예술에 있어서 스스로 존재하지 않는 형상(figure)이지만, 감각을 발현시키는 매개체가 되었다. 즉, 살, 외피, 피부, 피복의 개념은 신체와 결합된다. 이는 사용자의 참여를 통해 다양한 상호작용을 생산하고 프로그램하는 매개체이자 새로운 장소가 된다. 이로부터 매개체로서의 건축, 인터페이스로서의 건축 등으로 확장되는 토대가 형성되었다.

3.2. 신체의 움직임에 의한 공간 개념의 발전

(1) 시각중심주의적 세계의 해체

피터 슬로터다이크(Peter Sloterdijk)는 ‘눈은 철학의 유기적 원형(prototype)이다. 눈의 불가사의한 점은 눈이 볼 수 있는 능력뿐 아니라 스스로 보고 있다는 것을 알고 있다는 점이다. 신체에서 인지와 관련된 장기 중에서 눈이 우월적 위치를 점유한 이유다. 사실 상당부분의 철학적 사고는 안구의 반사작용, 시각적 방언, 자신이 보고 있다는 상황에 다름이 아니다’고 했다.²⁶⁾

데카르트(René Descartes)는 시각을 가장 보편적이고 고귀한 감각으로 보았으나 촉각이 시각에 비해 확실하다고 여겼다. 니체(Friedrich Nietzsche)는 시각적 사고의 권위를 전복하려 했다. 막스 셸러(Max Scheler)는 이러한 태도를 몸에 대한 혐오라고 했다. 마틴 제이(Martin Jay), 앙리 베르그송(Henry Bergson), 조루쥬 바타이유(Georges Bataille), 모리스 메를로퐁티(Maurice Merleau Ponty), 자크 라캉(Jacques Lacan), 루이 알튀세(Louis Althusser), 기 디보르(Guy Debord), 롤랑 바르트(Roland Barthes), 뤼스 이리가라이(Luce Irigaray), 에마누엘 레비나스(Emmanuel Levinas) 그리고 장 프랑수아 리오타르(Jean-Francois Lyotard) 역시 시각적 사고에 반대했다.²⁷⁾ 메를로퐁티는 데카르트식 원근법체계가 세계로부터 완전히 벗어난 반역사적이고 무관심하고 몸에서 분리된 주체를 만들어 냈다고 비판했다. 하이데거와 미셸 푸코 그리고 자크 데리다 역시 근대성과 시각에 대한 의견을 공유하면서 시각에 의존한 실체성의 구축방식은 차츰 파괴되고 화해되었다.²⁸⁾ 이러한 철학적 접근은 시각이

가진 권력과 기존의 미학적 질서를 동시에 해체하는 계기가 되었다. 시각에 연관된 남성적 권력과 결정론적 세계관도 함께 해체되었다.

(2) 행위와 체험적 신체 지각의 차용

모더니즘까지 회화는 신체 논리가 배제되고 시각적 체험의 문제에 집중했다. 미니멀리즘은 관찰자의 실제 시간성과 신체적 참여를 요구하고 장소성을 통해 초월적 공간과 심리적·관념적 공간에 지금 여기(now and here) 존재하는 지각을 부여했다. 또, 환원적이며 현상학적인 신체지각의 우연성을 도입했다.²⁹⁾

이후 예술가들은 과정미술이나 대지예술을 통해 예술을 탈물질화하고 개념미술을 통해 사고를 예술 자체로 제시하는가하면, 바디 아트와 액션 페인팅을 통해 신체를 작품의 요소로 받아들였다. 이들은 실제 공간과 시간이 갖는 순간적 상황과 우연성에 집중했다.³⁰⁾

신체적 지각은 지각적 복합성, 실제적 공간성, 설치미술에 있어서의 파편화 등의 특징으로 나타났다. 잭슨 폴록(Jackson Pollock)이 신체, 재료, 과정의 상호작용의 체계를 중시했다면, 모리스(Robert Morris)는 대상의 제작으로부터 재료 그 자체로 관심을 집중했으며, 에바 헤세(Eva Hesse)는 천연재료를 다듬고 녹이고 쌓는 등의 재료조각과 변형의 과정을 강조하였고 라우첸버그(Robert Rauschenberg)는 콜라주를 통해 파편화되고 유동적 세계를 촉각적으로 재구성하였다.³¹⁾

이러한 과정은 건축의 미학적 개념과 표현에도 영향을 미쳤다. 물성, 투명성, 가상성, 우연성, 콜라주 등으로 나타났다. 신체의 감각, 체험과 우연성을 통한 차이와 다양성의 인정은 잠재성(virtuality)의 개념으로 확장되었다.

(3) 움직이는 신체와 역동성의 공간적 구조화

미디어를 통해 움직이는 신체의 운동과 속도는 시각적 경험으로 제시되었다. 미래파의 시각적 역동성은 생동감을 주기위해 사선과 타원, 점진적 리듬을 통해 구현되었다. 러시아 구성주의의 기하학적 변형과 비틀기, 어긋나기, 비위계적 결합 등으로 시각적 역동성은 그 전형이다. 이는 형태의 정적 요소와 운동 요소 사이의 역동적 관계에서 이뤄지는 상대적 지각이다.³²⁾

결과적으로, 건축적인 볼륨과 선은 힘을 내재한 요소의 작용으로 상정된다. 이는 마레(Etienne Jules Marey)와 무이브리지(Eadward James Muybridge)의 운동의 궤적, 유기적 볼륨의 변형 궤적으로 확인된다.³³⁾ 이러한 형태를 통해 운동과 에너지는 속도의 이미지를 얻게 된

25) Ignasi De Solà-Morales Rubió 외, Anybody, 유현준 譯, MITpress, 1997, pp.27-29

26) Juhani Pallasmaa, 건축과 감각, 김훈 譯, 시공문화사, 2013, pp.24-26

27) 상계서, p.32

28) 상계서, pp.34-35

29) Hal Foster, The Return of The Real. Cambridge, The Mit press, 1996, p.38

30) 상계서, p.40

31) 이금희, 전개서, pp.115-118

32) 김원갑, 건축과 시간속의 운동, spacetime, 2009, pp.148-149

33) 상계서, pp.160-162

다. 또, 뒤상(Marcel Duchamp)의 ‘계단을 내려오는 나무’는 신체 움직임의 변형 과정을 중첩시키고 시간성을 부여하며 역동성을 제시했다.

정적 공간의 형태와 윤곽을 통해 드러나는 질서는 움직이는 신체를 통해 상대적으로 재구성되었다. 인간은 행위를 통해 경험되는 공간을 기억하고 의미화한다. 그 과정에서 과학적으로 균질한 공간은 상대적 시간성도 발생시켰다. 동적 신체는 신체의 움직임과 궤적을 생산하고 변화의 과정을 시간적으로 구체화되었다.



<그림 3> Zaha Hadid, Guangzhou Opera House, 2010

움직이는 신체에 대한 형태적인 관심은 건축 디자인의 형태와 공간에도 영향을 미쳤다. 그 영향으로 해체주의 건축가를 비롯한 현대 건축가들은 상호 작용과 힘의 연속적인 균형, 체험과 움직임, 동선의 궤적과 형태적

인 역동성, 살아있는 생명체의 움직임을 형상화한다. 이러한 이미지를 통해 현대 건축은 새로운 신체들을 건축적 형태와 공간으로 형상화하며 연속적인 형태를 따라서 움직이는 공간을 유도하고 한정되지 않는 공간과 시선의 틀을 형성한다.³⁴⁾

3.3. 감각과 행태의 프로그램으로서의 건축

(1) 신체의 확장으로서 건축과 도시

카르보우니(Maria Karvouni)는 신체를 의미하는 그리스어 ‘Demas’가 architecture, tectonic, technology, technic, dome, domus 등으로 파생되었으며 신체와 건물의 관계가 언어에 남겨져 있고 건축의 구축과 인간 신체의 유사성을 제시했다.³⁵⁾ 마셜 맥루한(M. McLuhan)은 건축을 피난처나 기계 혹은 매개체로 상정한다. 건축은 세계와 상호작용하는 장(場)으로서 개인적 신체, 사회적 신체, 인공적 감각, 자연과의 매개체로서 작용한다. 나아가, 구조물, 건축물, 공간, 장소, 도시는 요구에 의한 신체기관의 확장으로 여겨진다.

근대 도시를 조직·형성·계획하는 과정에서 신체 이미지와 유기적 시스템이 도입된다. 르꼬르뷔제는 구조, 볼륨, 흐름, 기하학의 관계를 빼, 소화계통, 혈액 순환, 근육의 신체 관계로 치환했다. 공원은 도시의 허파이며 혈액 순환은 도시 교통이나 상하수도 시설과 같은 순환시스템으로 비유된다. 도시의 신체적 개념은 도시를 주택, 직장, 휴식처, 교통이라는 네 가지 개념으로 적용되어 분

리하여 조닝한다.³⁶⁾ 이는 신체의 기능적 분석적이며 신체에 대한 근대적 의식의 변화를 보여준다.

1960년대 일련의 도시계획은 불확정적 하부구조와 작동하는 건축을 다룬다. 최소한의 접지와 이동, 해체, 입체구조, 순환과 서비스를 재구성한다. 요나 프리드만(Yona Friedman)의 공간도시, 아키그램(archigram)의 ‘Instant City’와 ‘Plug-in City’, ‘Walking City’, 켄조 당게(Kenzo Tange)의 메타볼리즘(metabolism)으로 나타났다. 도시는 신체처럼 변화하고 성장하는 것으로 상정되었다.³⁷⁾

한편, 현대 도시 네트워크에서 신체는 매개체를 넘어서 하나의 구성원이자 주체로서 대변된다. 거대한 도시적 네트워크에서 신체의 주체는 탈중심화되고 방향상실의 해체적 존재가 된다. 특히 중심없는 리즘적 통로의 수평적 표피적 이동은 노마드(nomad)를 만들어 낸다. 디지털 노마드나 잡 노마드(job nomad)와 같은 도시 유목민들은 디지털 혁신에 따라, 휴대기기를 통해, 네트워크적 삶을 영위한다.³⁸⁾ 이러한 신체의 감각과 경험의 내용들은 새로운 패러다임을 만들고 유목적 삶의 사유체계와 신체적 반응을 통해 노마드적 거리, 움직임, 기억, 행위들을 생산한다. 신체는 유기체적 도시에 접속된다.

이러한 건축은 신체와 세계의 상호관계의 내용을 감각적 내용, 사건의 체험으로 이해하고 그 내용을 프로그램하도록 유도한다. 그 결과, 건축, 공간, 도시, 구조물의 구체적 관계가 프로그램되고 프로그램의 상호작용은 다이어그램을 통해 통제된다.

(2) 신체의 감각과 행태의 프로그램

건축과 공감각적 지각 사이의 연결을 회복하고자 하는 노력은 스티븐 홀과 줌토르(Peter Zumthor)와 같은 건축가들의 작품을 통해 구체화된다. 건축적 구조물, 공간, 도시를 형태로서 관념화하는 것이 아니라 촉각의 내용, 경험적 사실, 디테일, 신체 감각의 정보를 통해 재구성하고자 한다. 단일 감각이 아닌 공감각(synesthesia)를 통해 감각과 연관된 사물과 사건, 기억을 연계하며 감각을 발생시킨 대상과 상호작용을 생산하고 나아가 대상을 지각하는 주체의 의식과 삶을 풍부하게 한다.³⁹⁾

신체의 체험을 중요시하는 것은 공감각적 체험의 회복이 자아의식을 일깨우고 삶을 고양시키며 인간 중심의 건축 환경을 유도하기 때문이다. 건축가는 공감각을 통해 은유적 표현과 정보를 교환하고자 에너지, 관심, 정보를 교환하는 시스템을 구축한다.⁴⁰⁾ 시스템은 건축 프로

34) 상계서, pp.138-141

35) 황성희, 전계서, pp.11-12

36) 상계서, pp.52-53

37) 김원갑, 전계서, pp.226-242

38) 서승미, 현대 패선에 표현된 사회 구조물로서 신체 건축의 특성 연구, 2010 복식문화연구 18권 5호, p.844

39) 방주연, 시각적 건축에서 공감각적 건축으로의 전환에 관한 연구, 부산대학교 석사학위논문, 2012, pp.24-26

40) Manuel Gausa, 전계서, p.297

그램을 통해 규정되고 구체화된다. 여기에서 프로그램은 기능 이상의 관계, 자극과 반작용을 발견·제시하며 통합과 시너지를 얻기 위해 참여를 유도한다. 또 차이를 통해 다양성도 생산한다. 세부적으로, 프로그램은 공간의 영역, 규모, 감각, 복잡성과 함께 사용자의 행위, 감각, 자극, 반작용, 정서, 기억을 동시에 구조화한다. 프로그램을 통해 건축적 정보는 결정적 고정적 요소들이 아니라 변화하는 비결정적 불확정적 우연적인 변수가 된다. 변수의 프로그램은 거시적인 건축 프로세스를 형성하고 그 프로세스는 작가의 개념과 요소를 통제하는 다이어그램으로 요약된다. 결과적으로 정보화된(Informational) 건축, 데이터스케이프(datascape), 랜드스케이프(landscape) 아키텍처, 인터랙티브(interactive) 아키텍처 등으로 발전되고 있다.

3.4. 신체의 해체와 재구성으로서의 건축

(1) 남성적 절대적 신체의 해체와 변형

고메즈(A. Perez-Gomez)는 기하학이 고전적 비례체계의 의미론적 차원을 상실하면서, 형식적 전략으로 퇴락하고 건축의 자율성은 대상의 단편화와 동시성으로 인해 소의 효과를 야기했다고 보았다. 또 아방가르드적 전통은 해체주의 건축가의 표층적 감수성을 자극했다. 피카소를 비롯한 입체파 회화로부터 시작된 시각의 변화와 해체는 해체된 신체와 비가시적 신체를 생산하여 다시점적 시선의 변화와 가상적 주체를 재구성했다.



<그림 4> Francis Bacon, Painting, 1946

프란시스 베이컨(F. Bacon)의 페인팅은 들뢰즈가 ‘감각의 논리’에서 언급한 키에르케고르(S. Kierkegaard)의 필연성과 가능성을 동시에 내포하는 절망을 넘어서는 신체이며 그 형상은 끝없는 자기 자신을 나타내는데 신체를 펼치고 분절시킨 형상은 고깃덩어리와 같은 모호한 경계를 통해 신체의 사라짐을 의도적으로 공존시킨다.⁴¹⁾



<그림 5> Astro-Balloon

벨론은 공간의 구축이 아니라 신체기관의 비결정체와 마

주한 타자적 감응체이다.⁴²⁾ 기하학적 관점에서 생명체의 성장과 형태를 연구한 다르시 톰슨(D'Arch Thompson)은 생명체의 형태학적 특징에 위상학적 변형을 통해 새로운 신체적 이미지들을 재창조하고 비유한다.

이러한 신체의 해체는 신체-공간적 의미의 와해이며 불확정적 관계로의 전환이다. 인간의 존재, 거주, 실존의 개념은 사라지고 허구적인 관계로 재구성된다. 이제 신체는 기계들의 관계, 행위의 패턴, 조작적 습관, 네트워크적 연관 속에서 가상적으로 유지된다. 의미적으로 고전적 신체의 해체는 남성적 시각중심에서 여성적 무성적 신체성으로, 시각적 세계지각에서 촉각성과 물질성으로의 전환을 의미한다. 또한 시각중심의 세계가 해체되고 몸의 세계, 손의 세계, 행위의 세계로, 절대적 통일의 세계가 상대적 혼성화로 전환됨을 의미한다.

(2) 인터페이스로서의 도구적 신체의 확장

신체에 테크놀로지를 적용하여 인간의 삶을 변화시킨다는 생각은 근대초기 르코르뷔제가 ‘주택은 살기위한 기계’라는 이미지를 도입하면서 시작된다. 이것은 기능적 충족과 신체로부터의 건축을 의미한다. 근대건축의 한계를 직감한 애니그램(Anygram), 홀라인(Hans Hollein), 힘멜블라우(Coop Himmelblau) 등도 기계적 이미지를 건축에 적용하여 공간 내 신체가 아니라 새로운 신체-건축의 관계를 설정한다. 이는 건축이전에 인간 자신을 건축함으로써 인간적 신체를 회복하려는 것이다.⁴³⁾

현대 사회에서 신체는 외부 요소들에 노출되고 결합된다. 의학적 성과와 기술적 진보는 환경 내에서 신체가 가능한 행태를 변화·재조정하며 다양한 감각과 영역을 개척한다. 도구, 의복, 기구, 가구, 구조물과 공간의 설치물, 다양한 전자제품은 신체의 기능과 의미를 변화시키고 새로운 능력과 창조적 가능성을 얻게 한다. 도구를 통해, 기술을 통해, 행위를 통해 신체는 확장된다.

확장된 신체적 인터페이스로서, 건축은 표면의 인식으로부터 시작된다. 독립된 두 세계, 신체와 건축, 건축과 건축, 외부와 내부, 공간과 공간 사이를 매개하고 활성화한다. 건축은 경험의 장(場)으로서 관계를 구성하는 인터페이스를 생산한다.⁴⁴⁾ 상호작용의 문맥적 틀에서 개인, 사회, 환경의 요구에 따라, 기능의 변화에 따라 공간과 물체를 변형시키고 적응하고 반응하는 환경. 즉, 인터랙티브 공간을 생산한다. 이는 인간이 공간을 인지하고 행동하고 생활하는 방식을 재구성하며 대화 가능한 새로운 장소성의 공간을 재구성한다.⁴⁵⁾

42) 상계서, p.120
 43) 황성희, 전계서, pp.22-23
 44) 최정석, 건축 표면이 형성하는 장소성에 대한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2005, pp.33-34
 45) Michael Fox 외, 인터랙티브 건축공간, 남수현 譯, 시공문화사, 2010, pp.153-154

41) 임진호 외, 전계서, p.120

(3) 가상적 신체와 가상적 건축 공간

도시적 성장과 자본주의, 유무형의 네트워크는 커뮤니티에 속한 개인의 물리적 심리적 공간을 파편화한다. 컴퓨터와 테크놀로지의 집단적 생산물, 인터넷, 인터넷에 의한 사이버스페이스(cyberspace)는 디지털 커뮤니케이션의 공간을 생산한다. 이는 상상력만이 아닌 엔터테인먼트, 지식, 정보를 통해 새로운 공간을 생성하고 물리적 공간에 존재하는 신체를 넘어선다. 이 세계는 커뮤니티, 물질성, 육체성, 장소, 위치, 섹슈얼리티, 개인적 친밀감, 노동공간을 변형시키고 물질적인 현실성을 제거하여 가상적 신체를 형성한다.⁴⁶⁾

이러한 가능성을 통해 가상적 공간은 새로운 신체를 생성하고 새로운 방식의 소통을 생성한다. 이 소통의 확장을 통해 가상적 신체도 성장한다. 이러한 신체를 네트워크 속에 유지하기 위하여 버추얼리티를 요구한다.

건축적 버추얼리티는 컴퓨터 테크놀로지에 의해 비물리적으로 구체화된다. 동시에 결정되지 않은 건축, 실현되지 않은 건축을 프로그램함으로써 불확정적 사건의 프로그램, 열린사회와 가능성, 시뮬레이션의 과정, 치환과 변화의 가능성, 지속적인 반복과 재구성, 과정으로서의 건축을 생성한다. 결과적으로, 가상적인 세계, 실제하지 않는 세계, 감각적으로만 접근할 수 있는 세계를 그려내는 건축을 유도한다.

그러므로, 가상적 구축은 다양한 존재적 가능성과 생성적 차원을 예견한다. 형태의 창조이며 리퀴드(liquid) 아키텍처, 트랜스아키텍처(transarchitecture), 하이퍼서피스(hypersurface) 아키텍처, 하이브리드(hybrid) 아키텍처, 사이버스페이스와 같은 건축을 현실화한다.⁴⁷⁾

4. 신체 적용에 의한 현대 건축

4.1. 신체 적용에 의한 현대 건축의 양상

(1) 현상학적 체험으로서 이벤트 아키텍처의 구축

공간을 형성한다는 것은 인간의 생존과 주거 그리고 삶으로 이어지는 사회문화적 장소의 생성이다. 현상학과 지리학에서 유래된 장소 이론은 장소가 신체의 개입과 대지의 본질을 통해 구축된다고 보았다. 하이데거의 ‘거주하기’로부터 출발한 숲츠는 장소의 근본적인 의미(Genius Loci)를 실존을 구체화하는 공간으로 보고 ‘실존적 공간’이라 했다.⁴⁸⁾

건축은 거대해지고 도시적 사회적 자율성은 증대되며 변화는 가속화되었다. 이러한 인식하에 도시를 ‘사건-구조’와 ‘누적’ 개념으로 이해하게 되었다. 이 개념은 도시

를 ‘물적 구조’와 도시를 역동적 사회적 집합체로 만드는 사건(event)의 관계로 파악한다. 즉, 가로체계와 조닝, 형상과 배경(figure-background)의 이분법, 공적 사적 공간 대비, 건축과 도시 공간의 관계, 경험적 데이터의 축적과 통계로 이해하는 틀을 생산한다.⁴⁹⁾



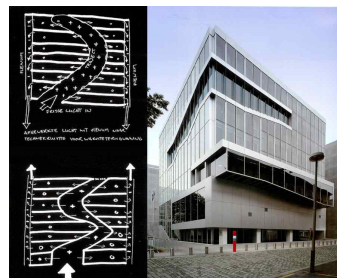
<그림 6> MVRDV, Dutch Pavilion for EXPO, 2000

데이터적 세계에서 장소는 일시적이며 시간적 변화를 제공하는 이벤트로부터 시작된다. 건축디자인은 이벤트를 통해 과정적 프로세스를 형성하고 감각적이고 예상치 못한 결과를 생산함으로써 가치를 얻는다.⁵⁰⁾ 건축과 도시의 관계를 이벤트로 이해함으로써 건축디자인은 체험을 신체적 감각, 행위와 행태, 기억, 연속적 움직임으로 구체화한다. 이처럼, 이벤트

아키텍처는 이벤트를 통해 경험을 구체하고 건축이 담는 인간적 내용을 자연발생적으로 유도하고자 한다. 그러므로 이벤트 아키텍처는 사건들의 프로그램을 요구하고 질서를 위한 체계로서 프로그램과 다이어그램을 요구한다.

(2) 프로그램과 다이어그램에 의한 건축 프로세스

다이어그램은 다양한 사실들을 설명하고 표현하는 도구이며 형태와 구조, 다양한 관계를 정립하고 그래픽으로 제시한다. 또 조직화된 새로운 모형을 추상적으로 생산하고 건축에서 요구되는 기능과 행태, 공간, 이벤트, 힘, 저항, 밀도, 분배, 방향을 포함한 모든 것을 정립한다. 들뢰즈는 다이어그램을 추상 기계(abstract machine)라고 불렀다. 다이어그램을 통해 다양한 행태와 사건의 가능성과 논리를 설명하고 관계의 프로그램을 대변한다. 프로그램을 축약한 것이 다이어그램이고 다이어그램을 설명한 시뮬레이션과 해석이 프로그램이 된다. 둘 사이에는 밀접한 관계와 상호보완적 균형이 존재한다.⁵¹⁾



<그림 7> Rem Koolhaas, Netherlands Embassy, 2003

프로그램이 순수한 데이터이고 건축이 물적 형태라면 데이터를 담은 시각적 표현인 다이어그램이 매개체가 된다. 다이어그램을 통해 숫자와 그림, 데이터와 형태를 동일시하는 것이다. 다이어그램이 구체적 형태 이전의 단

46) Ignasi De Solà-Morales Rubió 외, 전게서, pp.134-136

47) 장정제, 전게서, p.168

48) 상게서, p.143

49) 봉일범, 지어지지 않은 20세기 5. 도시 : 사건과 구조, spacetime, 2009, pp.30-31

50) Manuel Gausa, 전게서, p.203

51) 상게서, pp.162-164

계이고 프로그램적 데이터라는 점에서 프로그램→다이어그램→형태라는 프로세스를 얻는다.⁵²⁾ 다이어그램은 무형적 프로그램을 형태로 전환한다. 추상적 다이어그램을 통해 조건과 상태를 시각화하거나 다양한 대안을 생성하거나 분포를 설정하고 균형적 배치를 유도한다.⁵³⁾

본질적으로 다이어그램은 현상학적 공간을 구축하는데 인간과 공간을 상호작용을 유도한다. 신체를 바탕으로 체험의 질을 향상시키기 위하여 시간에 흐름에 따라 인간의 움직임, 감정, 의식, 사상, 환경과의 상호작용을 구체화하며 행동패턴, 인간과 주변 환경을 분석한 데이터, 공간에서 느끼는 감성을 표현하는 이미지를 그래픽으로 제시한다.⁵⁴⁾

결론적으로, 비결정적이고 복잡한 신체 행위와 패턴의 다이어그램은 실제적 건축형태를 생성한다. 프로그램과 다이어그램은 현대 건축에서 내용과 요구를 통제하는 도구이다. 건축가는 자신의 디자인 전략을 통해 통제 대상을 체계화하고 조직화한다. 프로그램과 다이어그램은 건축적 고려의 대상을 상호작용의 유기체로 조직한다.

(3) 신체적 인터페이스로서의 외피 디자인

건축적인 신체는 형상, 외형, 혹은 외피, 윤곽과 동일시되며 내재적 작용에 의해 생성된 결과로 여겨진다. 이러한 개념에 의해 건축적 실체는 질료적 재현으로서 고정된 실체를 넘어서 질료의 형식화를 통해 ‘잠재적 맥락을 가진 상태로의 복귀’와 ‘인간의 신체와 자유로운 관계 맺기가 가능한 맥락적 건축’을 유도한다.⁵⁵⁾



<그림 8> EMBT, Santa Caterina market, 2000

건축물의 외피와 의복, 형태적 변화와 장식, 다양한 통제 방식, 기념비적 은유와 상징적인 형태의 도입은 건축에 새로운 외피를 상징하는데, 신체 감각과 외피는 관찰자와 교감 그리고 상호관계에 영향을 줌으로써 새로운 이미지와 위상, 존재적인 한계, 이름들, 얼굴을 만든다. 그것은 들뢰즈와 헤이덕(John Hejduk)이 언급하는 가면으로 이해할 수 있다. 가면의 개념을 통해 신체적 감각과 상호작용을 통해 건축의 내적인 구조와 공간을 이해하는 가능성을 얻고 내적 구조와 외피의 분

리는 이질적 의미와 상징을 낳고 새로운 관계의 가능성도 생성한다. 건축물은 말하는 창이고 얼굴이며 의미가 투영된 벽체가 된다. 그렇게 해서 외피는 구조에서 벗어나 새로운 생명을 얻고 생명을 얻은 외피는 건축물에 새로운 힘을 불어 넣는다.

건축물은 살아 움직이고 대화하고 이야기하게 된다. 결국 가면은 몸이 되고 얼굴이 되며 이야기가 된다.⁵⁶⁾

신체적 가능성의 모색은 외피와 패션의 결합도 유도했다. 건축과 패션은 공통의 문화적 배경과 관심으로 시작된 동일한 디자인 과정과 언어를 생산한다. 사회의 다양성과 복잡성은 디자인을 다감각화하고 여러 양상을 혼합시키며 초월적 이미지를 제시한다. 특히 구조적인 변화, 형태적인 디자인 방법론, 신기술과 신재료는 건축과 패션이 외피적인 측면에서 조우하도록 요구하고 SKIN & BONES⁵⁷⁾와 같은 실험을 낳았다. 패션의 이미지들은 시대의 미적 가치와 사상, 정신, 정서를 제시하며 삼차원적 인체 위에 조형미를 건축적으로 구성한다. 건축과 패션에서 표현된 테크놀로지는 인간 삶을 위한 합리적 도구라는 본래 의미를 강조한다.

테크놀로지 건축과 패션은 신체 감각과 재현을 통해 인간성의 상실이라는 한계를 극복하고 인간과 기술의 융화를 통해 창조적 가치를 추구하는 인간성을 회복하며 적용하고 반응하는 인터랙티브 공간을 생산한다.⁵⁸⁾

(4) 생명체의 이미지로서 메타모포시스적 건축



<그림 9> Santiago Calatrava, Milwaukee Art Museum, 2001

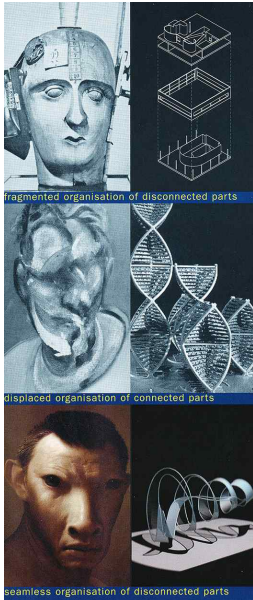
메타모포시스(metamorphosis)란 변신, 변형, 탈피 등을 일컫는 말이다. 메타모포시스의 어원은 그리스어 모프(morphe)로부터 시작되었다. 그 의미는 형태 혹은 모습이다. 메타(meta)는 과정, 이후, 사이라는 의미를 갖고 있고 다른 영어 단어인 across, after, between의 의미를 지닌다. 그러므로 메타모포시스는 본래의 형태를 넘어서 여러 본질들 사이에 의미 관계를 형성하는 것이다.⁵⁹⁾

메타모포시스적 건축이란 형태적인 가치들을 개개인의 감각과 지각과 생명체적 의식에 연결하고자 하는 것이다. 그러한 형태적 지각이 에너지, 운동, 변화, 속도를 감각하도록 유도한다. 무엇보다도 형태로부터 지각할 수 있는 창조적 에너지와 운동, 변형과정에서 일어나는 가능성의 질적인 변화까지도 포함한다.⁶⁰⁾

52) 봉일범, 지어지지 않은 20세기 8. 프로그램 다이어그램, spacetime, 2009, p.94
 53) 한상길 외, 다이어그램을 통한 현대건축의 형태생성 프로세스 연구, 대한건축학회논문집 22권 9호, 2006, pp.44-45
 54) 윤혜경 외, 현대건축의 공간형태 생성으로서의 다이어그램에 관한 연구, 대한건축학회논문집 28권 4호, 2012, p.73
 55) 이진아 외, 현대건축에서 맥락 드러내기의 새로운 방향성 모색, 대한건축학회논문집 20권 8호, 2004, pp.143-144

56) 장정재, 전개서, p.159
 57) Brooke Hodge 외, Skin + Bones, Thames & Hudson, 2006
 58) 장정재, 전개서, p.158
 59) 변대중, 현대 건축의 메타모포시스적 해석과 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 20권 1호, 2011, p.15

그 결과, 현대 건축에서는 건축물이 비생명체적 구조물이 아닌 살아 있는 유기체로 상호작용하고 감각하고 반응을 자극하도록 유도한다. 생명체가 가진 작용, 성장, 변형, 소멸의 과정을 유추하고 체험의 내용을 통해 반응의 공간을 장소화한다. 이러한 형태와 공간은 직접적인 신체와의 반응을 통해 체험의 내용을 실천하고 동시에 이벤트를 생산한다.



<그림 10> UN Studio, 매니페스트 혼성화

나아가 생명체적 상호작용은 생물학적 혼성화를 통해 유전적으로 다른 품종과 생물의 생물학적 혼성으로 나아갔다. 건축형태와 공간은 돌연변이와 자연선택, 인간과 기계의 혼성화로서 사이보그를 탄생시키고 사회문화적으로 다양한 장르와 경계(미래, 과거, 또 다른 현재, 기계미학, 초현실, 음악, 미술, 퍼포먼스, 문학)에서 교차되었다. 그 결과, 예술 융합이란 용어가 콜라주와 오브제의 결합, 테크놀로지와 매체의 결합으로 나타났다.⁶¹⁾

메타모포시스는 건축의 의미와 해답을 형태적이거나 기능적인 혹은 미학적인 수준이상으로 끌어올리고자 하는 것이다.⁶²⁾ 건축물이 자극하고 상호작용하는 구조체로 작동하도록 의도하는 점에서 신체적 체험으로 지각되는 건축물을 생산한다.

4.2. 신체 개념에 의한 현대 건축의 해석

(1) 유기적 생명체로서의 신체 중심의 건축

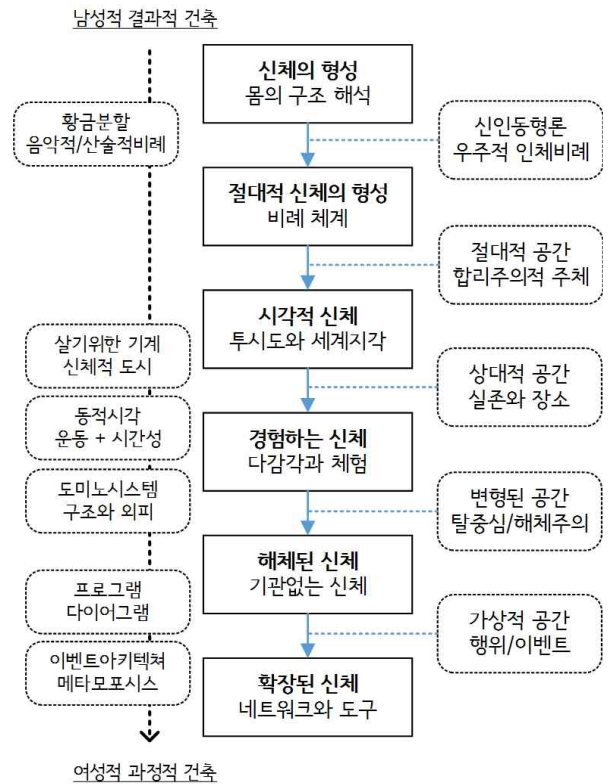
현대 건축이 신체를 통해 유기적 형태와 공간을 구성하는 것은 경험되는 세계를 결정적이고 고정된 시각적 대상을 구축하려는 것이 아니라 인간 중심의 상호작용으로 재구성하려는 것이다.

형태중심에서 공간과 시간으로 이동한 건축적 테마는 주체를 통한 실존적 공간과 신체 감각과 체험으로 재편된다. 이러한 건축사적 주제의 변화를 인간의 신체라는 측면에서 고찰하면, 그림과 같이 요약할 수 있다.

물리적 측면의 신체의 형상을 통해 우주적 인체비례가 생성된 이후 절대적 신체비례는 시각 중심의 투시도적 세계지각을 형성하며 합리주의적 사고와 건축을 낳았다. 이후 시각 중심주의의 해체는 다감각과 체험을 통해 경

험하는 신체를 구체화하고 신체의 움직임과 시간성 즉, 운동과 속도의 개념을 유도했다.

운동으로 시작된 관계와 상호작용은 현대사회의 문화적 배경에서 고전적 신체를 해체하고 기관없는 신체, 가상적 신체로 전환된다. 나아가 네트워크와 도구를 통해 확장된 신체, 가상적 신체를 구성한다. 신체의 체험으로서 구축 환경과의 관계맺기는 유기적 생명체적 관계를 고양시킴으로써 건축을 구축이 아닌 사건의 프로그램으로 발전하며 다이어그램에 의해 새로운 형태와 공간의 지평 즉, 이벤트 아키텍처와 메타모포시스적 건축을 유도했다.



<그림 11> 신체의 적용에 따른 건축적 양상의 변화

이와 같은 양상은 신체중심의 사고와 관념의 생성·해체·변화·재구성으로 이해할 수 있다. 신체를 인체에 국한하는 것이 아니라 환경과 연결된 거시적 관계와 상호작용의 구성체로 유도하여 디자인에 적용하는 것이다.

결과적으로 건축은 고정된 대상이 아니라 인간의 감각, 체험, 행위를 통해 언제나 재구성되고 변화할 수 있음을 의미한다. 삶의 환경을 개선할 수 있는 존재로서의 우월성을 바탕으로 하는 건축을 실현하고자 하는 노력이다. 그러므로 신체 중심의 건축은 적용하는 대상이 아니라 창조하고 변형하고 상호작용하는 환경이 된다.

(2) 결과론적 건축에서 과정적 건축으로의 접근

데카르트의 철학과 뉴턴의 역학은 합리주의적 환원주의적 세계관을 갖는다. 환원주의는 복잡하고 추상적인

60) 장정제, 전게서, p.156

61) 허종철, 들뢰즈와 가타리의 분열분석 개념을 통한 혼성건축에 관한 연구, 국민대학교 석사학위논문, 2008, pp.9-12

62) 변대중, 전게서, p.23

사상과 개념 그리고 실체를 분리된 개별자로부터 이해할 수 있다는 것을 전제한다. 이러한 결정적, 기계적, 개체적 사고는 현대에 와서 비결정적, 유기체적, 전체적 개념으로 대체된다. 이러한 서로 다른 개념으로부터 출발한 결과, 근대 합리주의적 기능주의적 건축과 현대 비결정적 유기적 건축으로 구분되며 ‘결과적인 건축’과 ‘과정적인 건축’으로도 구분된다.

포스트모더니즘 이후 건축적 사고방식은 사용자 경험을 중심으로 동적인 과정으로 옮겨왔다. 과정 중심적 건축에서 건축의 본질적인 문제는 공간과 형식의 구현, 형태와 표면의 창조, 기능의 분석과 구성이 아니라 건축 환경에 반응하는 인간 행태의 상호작용이라는 측면에 접근한다.

즉, 건축물은 구축 후 사람이 거주하기 시작하면서부터 살아있는 유기체로 작동한다. 그리고 거주자와 상호작용한다. 따라서 건축과 관련된 행위와 작용은 결과적 사태가 아닌 시간적 프로세스이며 과정이 된다. 참여와 체험의 측면에서 과정적 건축은 현상학적 건축과 연결된다. 현대 과정적 건축은 개인성의 다양함과 개인의 자기 중심적 쾌락주의와 행태, 개인의 증가하는 비정형적 이동성과 커뮤니케이션 유형을 반영한다. ‘거주하기’를 극단적인 다양성과 이질성의 공간에 위치시킨다. 현대 건축 프로세스는 전통적인 기능주의에 관한 스펙트럼을 재조명하고 확대시키며 현대 사회에서 증가하는 신체적 경험과 참여의 가능성을 생산한다.⁶³⁾

고정되지 않고 생성·변화·해체되고 재구성되는 건축적 가능성은 인간의 유연적이고 비결정적인 삶의 가치들을 고양시키고 확대하기 때문이다. 건축을 통해 구체화되는 인간적 삶의 내용도 상호작용하고 순환가능한 순환적 사건들로 대체된다. 건축은 그러한 사건을 가능하게 하는 프로그램의 장소로 받아들여진다.

(3) 남성적 신체의 해체와 여성성의 조명

고전적 건축에서 비트루비우스의 인체비례로 시작된 인체치수, 투시도적 세계구조, 환금분할, 모듈러, 신인동형론이 가지고 있는 신체적 유추와 형상의 이미지들은 이상적인 형태로 여겨졌다. 이러한 전통적인 신체의 형상과 관념은 현대 건축에 와서 유전 공학의 발전, 여성 신체의 고양, 정신분석의 확대, 인공보철물 등으로 재구성되었다.⁶⁴⁾ 합리적 사고는 직선적이며 중심적이고 분석적이다. 이러한 사고는 구분, 측정, 분류를 기본으로 하는 지적 영역에 속한다. 따라서 합리적 사고는 직선적 단편적 해석과정을 갖는다. 반면, 직관적 지식은 각성의 막연한 상태에서 일어나는 직접적, 비지성적 실재의 경험을 기반으로 한다. 이것은 임의적, 종합적, 전일적이며

비직선적인 경향을 갖는다. 이러한 사고와 지각의 구분을 통해 남성성과 여성성의 이미지는 대립적 구도로 진행되어왔다.⁶⁵⁾ 현대 건축의 여성성의 전략은 해체주의적 디자인, 동적에너지가 충만한 공간, 유동적 피막의 사용, 상호작용에 근거한 프로그램 등을 통해 절대적 남성적 신체의 이미지를 해체하고 상대적이며 여성적인 신체의 이미지로 접근하는 과정으로 나타났다.⁶⁶⁾

건축과 인문학에 있어서, 남성적인 시각중심주의에 대하여 반하여 여성성을 드러내는 경향은 페미니즘적 여성적 사고와 디자인을 발생시켰다. 뒤스 이리가라이에 따르면 시각중심적 바라보기가 남성적인 것을 특권화하고 다른 감각을 희생시켜 시각을 강조하는 것으로서 몸의 물질성과 신체적 관계를 빈곤하게 한다고 보았다. 즉 만져보기는 참여하는 감각으로서 여성성을 존중한다. 페미니즘에서 신체의 여성성을 강조한다는 것은 이러한 가까움의 감각, 즉 듣기, 만지기, 맛보기 등을 강조하는 것이다.⁶⁷⁾ 남성적 공간 권력, 남성적 언어와 요소, 타자적 공간, 시각적 공간을 분열시키고 바라보기를 해체하고 관계맺기를 시도한다.

이성을 중심으로 분명하게 규정된 절대적 원칙들은 감각을 통한 내용으로 대체됨으로서 건축 디자인과 가치들은 인간적인 내용을 중시하고 건축 자체가 아닌 인간을 위한 건축으로 재조명된다. 건축은 촉각적, 공감각적, 물성적, 체험적, 상호작용적 프로그램을 통해 구축된다.

5. 결론

건축가들은 인간의 삶에 필요한 환경과 구조물과 그 부분들을 창조하고 선택하고 조정한다. 신체를 통한 건축을 이해하고 구축하는 목적은 인간을 유기적 신체와 의지를 가진 실존으로 이해함으로써 환경-건축-인간의 유기적 통합체를 생산하려는 것이다. 그러므로 건축은 형태를 가진 구조물을 생산하는 것이 아니라 관계와 상호작용을 담을 수 있는 배경을 형성하도록 조정하고 재구성하는 작업이 된다.

본 연구는 건축이 신체를 중심으로 이해하고 변형되어 왔음을 이해하는 것이다. 관찰자는 신체를 통해 건축을 이해하고 감각하고 재구성하며 변화시킨다. 즉 체험이 건축의 형태와 공간의 내용을 구성한다. 고전적 건축으로부터 신체의 비례와 신인동형론적 건축이론, 신체치수와 모듈러, 투시도적 시각과 감각적 공간은 신체를 기준으로 구축되었다. 시각적 형태와 공간은 움직이는 신체를 통해 재구성되었으며 현대에 이르러 신체는 건축을

63) Manuel Gausa, 전게서, pp.494-495

64) Ignasi De Solà-Morales Rubió 외, 전게서, p.19

65) 황태주, 건축에 나타난 성적 표현과 공간적 특성에 관한 연구, 과학과 문화 1권 1호, 2004, p.516

66) 상계서, pp.521-522

67) 정화열, 몸의 정치, 민음사, 1999, p.24

넘어 도시로 확장됨으로써 사건을 구성하는 감각과 행태의 구조로서 이해된다. 따라서 건축은 프로그램과 다이어그램을 통해 통제되고 구조화된다. 또한 신체를 통한 기관들의 작동, 인터페이스로서의 신체, 가상적 신체는 네트워크화된 세계에서 해체된 신체를 구성한다. 그 결과 현대 건축은 현상학적 체험으로 이벤트 아키텍처를 구축하고 프로그램과 다이어그램에 의한 건축 프로세스를 구성하게 된다. 또한 건축은 신체와의 인터페이스로서의 외피 디자인에 주목하며 생명체로서의 이미지를 갖는 메타모포시스적 건축으로 발전해 왔다. 이러한 양상의 본질적인 가치는 유기적 생명체로서의 신체 중심의 건축으로, 결과론적인 건축이 아닌 과정적 건축으로 접근하는 것이며, 남성적 권력적 절대적 신체와 이미지를 해체하고 여성적 다원적 상대적 질서를 수용하려는 과정에 있다.

본 연구를 통해 신체 개념을 통한 현대 건축 디자인을 고찰하면 다음과 같은 결론을 얻을 수 있다.

첫째, 건축의 목적을 인간으로 전환시킨다. 신체를 통해 건축하는 것은 인간이 주체를 얻는 과정에서 삶과 삶의 무대인 환경을 적극적으로 재편하고 그 변화의 과정을 수용하려는 노력이다. 신체의 현상학적 체험을 통해 내적·외적 영향력과 이미지, 감각, 사건, 기록과 같은 사회적 구조들과 관계를 맺고 건축에 수용하려는 것이다. 즉, 건축 작업의 목적을 다양한 고려사항보다도 인간 자신으로 옮겨 놓았다.

둘째, 건축 이론과 프로세스를 인간 중심으로 전환시킨다. 개인과 개인의 행위 그리고 개인의 신체는 네트워크화된 개별적인 요소들, 공간, 구조물, 관계, 행위 패턴을 통해 새로운 신체가 생성된다. 새로운 신체는 현대인이 요구하는 삶의 내용을 구성한다. 그것은 건축을 형태, 공간, 시공간, 장소, 사건, 감각으로 발전시켜온 건축적 테마를 인간의 신체를 통해 현대적으로 재구성하고 통합하고자 하는 노력이다. 신체비례, 신체치수, 모듈러, 투시도, 감각적 공간으로부터 시작된 신체 이론은 행위의 프로그램과 다이어그램으로 발전하였으며 상호작용으로서 인터페이스와 메타모포시스적 건축으로 확장된다. 그 결과 많은 건축적 테마와 이론적 내용들을 인간을 중심으로 재고하고 재편한다.

셋째, 건축의 다양성을 생산한다. 신체의 생성·해체·변형·재구성은 건축 디자인의 자유로운 표현과 자극, 이미지와 형상, 다양한 양상들을 유도했다. 건축 작업과 건축 이론의 중심을 인간 자신에게 옮겨놓음으로써 건축 디자인의 원칙과 평가의 기준을 형이상학적인 절대적 원칙과 이론이 아니라 인간 자신의 감각과 체험으로 변경시켰다. 그 결과, 다양한 현대 건축의 양상을 생산하고 건축에 있어서 인간적일 뿐 아니라 상대적이고 다양한 가치와 평가를 가능하게 만들었다.

최종적으로, 건축에 있어서 신체의 적용은 인간을 건축하려는 시도이다. 나아가 인간을 위한 공간과 문화를 구축한다. 새로운 유기체적 신체를 구성하는 요소들은 상호호혜적으로 결합되어 성장과 지속을 통해 과정적 프로세스를 만들어 낸다. 또, 남성적 권력적 세계와 의식을 해체하고 여성적 상대적 가치와 프로그램을 수용한다. 신체를 통한 건축 디자인의 실험과 발전은 인간이 거주하는 공간뿐 아니라 인간의 문화와 사회를 더욱 인간적으로 받아들이고 적극적으로 발전시키려는 시도이다.

본 연구는 건축에 있어서 신체의 의미와 신체 중심의 건축이 건축 디자인의 역사와 테마를 인간으로 집중시키며, 건축의 목적과 대상이 건축물이 아닌 인간이며, 건축 디자인의 주체를 인간 자신으로 전환시키는 역사적 시도를 제시한다. 따라서 건축은 예술이자 문화를 구축하며 역사를 구축한다. 앞으로 건축에 있어서 이러한 인간 중심의 작업과 이론, 평가의 방식에 대한 연구가 이루어져야만 할 것이다.

참고문헌

1. 김원갑, 건축과 시간속의 운동, 시공문화사, 2009
2. 박항섭 외, 건축공간론, 대한건축학회, 2010
3. 봉일범, 지어지지 않은 20세기 5. 도시 : 사건과 구조, 시공문화사, 2009
4. 장정제, 이야기로서의 건축, spacetime, 2009
5. Farmer, Ben, 현대 건축의 사고, 장정제 譯, 시공문화사, 2008
6. Foster, Hal, The Return of The Real. Cambridge, The MIT press, 1996
7. Lang, Jon, Creating Architectural Theory, 조철희 외 譯, 도서출판 국제, 1991
8. Fox, Michael 외, 인터랙티브 건축공간, 남수현 譯, 시공문화사, 2010
9. Gausa, Manuel 외, The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture, Actar, 2003
10. Holl, Steven, Parallax, Princeton Architectural Press, 2000
11. 길성호, 현대 건축가의 신체 담론에 나타난 공간성에 관한 연구, 대한건축학회논문집 20권 4호, 2004
12. 박영호, 현대건축시각정보의 표현변용에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 2010
13. 오영근, 건축공간 디자인에서의 신체척도 활용에 관한 연구, 홍익대학교 박사학위논문, 1997
14. 윤혜경 외, 현대건축의 공간형태 생성으로서의 다이어그램에 관한 연구, 대한건축학회논문집 Vol.28 No.4, 2012
15. 이종건, 건축의 지역성 구축을 위한 바탕 이론의 모색, 대한건축학회논문집 16권 2호, 2000
16. 황성희, 이토 도요 건축의 신체인식에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2003

[논문접수 : 2013. 05. 17]

[1차 심사 : 2013. 06. 21]

[게재확정 : 2013. 07. 05]