

쿠마 켄고 디자인의 객체성과 전복적 전유*

The Objectivity and Subversive Appropriation of the Designs by Kuma Kengo

Author 박영태 Park, Young-Tae / 이사, 동양미래대학교 실내환경디자인과 부교수, 건축학 박사

Abstract When it comes to the architecture design, Kuma Kengo rejects a strong and violent subject-centered position and advocates the design that is object-oriented. As can be seen in 'gentle architecture', 'three lows principle', 'natural architecture', and 'connecting architecture', he clearly expresses the objective nature of architecture design in those terms. In this respect, the purpose of this study is to make a close inquiry into the meaning, effect and characteristics of objectivity. In particular, we try to identify the contents of 'impure architecture', which has a clear ambivalence to be an instrumental expression strongly settled in the objectivity, in an aesthetic standpoint. To do that, we systemized the concept of mimesis and the theory of subversive appropriation by Walter Benjamin and Theodor Adorno in to a frame of interpretation. By systemizing translation, subversion, verbalization and the dialectic structure of the aesthetics of negation, we interpreted the features of his works as an objective work and 'impure architecture'. His objectivity leads the situation by subversively appropriating the inherent elements of architectural conditions based on a dialectic solution in which inquiries on logical and scientific materials have played a critical role. Above all, through all these processes, he tried to suggest a language as a new technique for materials and structures. Ultimately, we could find out that this object oriented design sublates a subject oriented way that is monolithic and repetitive regardless of objects. Rather, it is a way that is effective in creating a new way of design by making a different approach to a new object rather unfamiliarly, yet deeply.

Keywords 쿠마 켄고, 객체성, 미메시스, 전복, 전유, 상황주의
Kuma Kengo, Objectivity, Mimesis, Subversion, Appropriation, Proactive

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

건축가 쿠마 켄고(Kuma Kengo, 1950-)의 저서는 2009년 이후 국내에서 다섯 권 출간되었다. 『약한 건축』, 『삼저주의』, 『자연스러운 건축』, 『연결하는 건축』 등 제목에서부터 객체중심 건축을 지향하는 비판적 세계관을 명료하게 선언하고 있는데 이는 지금까지의 건축들이 그렇지 않았음에 대한 문제제기이자, 동시에 이로부터 자신의 건축이 가지는 차별성을 드러내기 위한 전략이기도 하다. 본 연구는 건축가가 집착하는 이런 유사한 속성(제목)들의 의미와 작품과의 개연성, 실질적 의미에 대한 궁금증으로 시작되었다. 특히 저서들에 표현된 중 스스로 언급한 '불순환' 건축은 작품(작업)에 대한 그의 태도와 방법의 입장에서 많은 의문이 증폭되었다.

불순환은 디자인 구축과정에서의 물리적 재료처리 기술과 시공방법에 있어서 자연과 인공에 대한 건축적 가치관의 상충된 입장이라고 할 수 있는데, 이러한 태도는 제목에 담긴 의미들과 비교해보면 일견 역설적으로 보여진다.¹⁾ 본 연구는 이와 같이 쿠마의 표현특성들 중에서 자신이 강조하는 '객체성'이라는 개념과 대립되기에 충분히 문제가 될 수 있었음에도 불구하고 그 동안 언급되지 않았던 미묘한 부분에 주목해 보고자 한다. 따라서 지금까지 쿠마의 연구들이 작품과 작업방식에서 드러난 '(객관적, 혹은 주관적)사실과 표현'에 편중된 것과 달리, 쿠

1) 쿠마는 이에 대해서 한편으로는 원리주의자들의 입장을 의식하면서 건축이 당면한 문제를 극복하기 위해 취할 수밖에 없는 자신의 입장을 '솔직함'과 '정직함'으로 설명하고 있다. 하지만, 산의 전망대를 시야에서 숨기기 위해 산의 속살을 파내고, 구축을 위해 대나무의 관속에 콘크리트를 주입하거나, 입자화된 돌들의 연결을 위해 돌을 파내서 금속뼈대를 삽입하고, 플라스틱과 같이 환경에 반하는 재료의 구축성을 제시하는 모습은 그의 사상에 선취치한 동양사상의 자연관(객체 지향적 세계관)이나 그가 주장하고 있는 약한 건축, 자연스런 건축이라는 문구들과는 상당부분 괴리가 있어 보인다.

* 이 논문은 2013년도 동양미래대학교 교내연구비지원에 의한 결과의 일부임.

마의 작업방식에 잠재된 인식-해석-표현이 어떻게 구체화되어 가는지 그 심층적 구조를 드러내 보고자 한다. 특히 위와 같은 의문점들의 규명을 위해서는 도구성으로서 ‘사실’의 측면과 함께 자율성으로서 ‘가치’의 측면은 상호 변증적 운동관계를 통해 함께 언급될 수밖에 없는데 이를 위해 벤야민과 아도르노의 미메시스 개념을 끌어들이고자 한다. 따라서 본 연구는 건축디자인의 객체성과 이러한 미메시스 개념에 내재된 ‘전복적 전유’라는 미학적 개념의 공명을 통해 쿠마 건축디자인의 방법적 내용과 창발적 가치와 의미, 한계를 확인해보고자 한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

2장에서는 객체성을 벤야민(Walter Benjamin)과 아도르노(Adorno, Theodor)의 미메시스 개념 안에서 <번역→언어화→전복>의 내용을 중심으로 살펴본다. 미메시스 구도를 객체성과 전복적 전유의 구도로 정리한 후, 이로부터 쿠마가 말한 불순한 건축에 내재된 원리주의적 입장과 합리적 실용주의의 양가성으로 연결을 시도한다. 3장에서는 쿠마 작업의 객체성과 전복적 전유 양상을 그의 사유방식과 저서에 실린 작품의 텍스트를 중심으로 정리한다. “약한, 자연스러운, 연결하는”에 내재된 번역과 언어화의 진행양상을 미메시스의 객체성과 연결하여 <촉각적 접근→상황의 도구화→시간화 된 피복>으로 체계화한다. 4장에서는 쿠마의 작품에 나타난 객체성과 전복적 전유를 3장에서 체계화한 해석틀로부터 촉각적 접근성, 상황주도성, 내재된 제약과 모순의 변증적 해법, 불순성과 비동일성의 입장을 규명하도록 한다.

2. 미메시스와 객체성

2.1. 미메시스에 내재된 객체성

쿠마의 객체적 작업방식을 살펴보기 위한 이론적 바탕은 벤야민과 아도르노의 사유 중에서 가장 바탕이자 대표되는 미메시스이다. 이들이 언급하는 미메시스가 기존의 통념과 다른 가장 큰 차이점은 주체중심의 ‘도구적 모방과 재현’이 아니라, ‘객체로의 동화이자 닮아가기’이다. 미메시스 개념의 이해와 두 가지 입장의 차이점을 명확히 하기 위해서 ‘기차’라는 대상(객체)의 미메시스를 한번 생각해보자.

먼저 전자인 모방과 재현의 경우 대부분의 주체는 등근 바퀴로 달리며 길을 내뿜는 기차를 표현하기 위해 기존에 인지했던 기차의 ‘보편적 개념’에 의지하게 된다. 그런데 이 보편적 개념이라는 것의 속성은 그것이 오로지 우리가 감당할 수 있는 인식적 한계 내에서(만) 이성적이고 합리적인 양상을 띄게 되며, 동시에 그렇기 때문에 그 대상을 가장 빠르고 효율적으로 드러내주는 도구

적인 수단이기도 하다. 그런데 이런 식의 인식→해석→표현행위의 부정적 측면은 기차라는 존재에 내밀하게 잠재된, 다양한 질료(내용)적 특성보다는 겉으로 쉽게(관습적으로) 포착가능한 감각적 형상에만 주목하게 된다는 점이다. 결국 주체의 시선으로 획일화되며, 조작과 변형에 의해 객체는 폭력과 억압을 경험한다. 벤야민과 아도르노가 비판하는 모방과 재현의 문제점이 이 부분이다.

반면, 기차의 보편적 개념이 아직 학습되지 않은 어린아이의 경우 이를 극복(인식-해석-표현)하기 위해 온몸(신체로서 하나가 되어)으로 기차와 하나가 되려고 한다. 어린아이의 ‘기차되기’는 무목적, 무의식에 의한 유희적 태도로서, 이로부터 기차에 잠재된 새로운 영역들은 개별이념으로서 재발견, 재해석된다. 전자가 주체에 의한 시각중심의 합리적이고 이성적인 양상을 드러내는 양상과 달리, 객체와 하나가 되는 물아일체(物我一體)로서의 촉각적, 신경감응적인 양상을 띄게 된다.²⁾ 즉 대상과 하나가 되는 객체로의 순수한 동화가 발생하게 된다.

2.2. 객체성의 전유³⁾ : 번역-언어화-전복

이제 객체적 디자인의 방법론을 구체화하기 위해 미메시스의 ‘전복’과 ‘번역’, 그리고 ‘언어화’의 입장에서 벤야민의 유사성 인식론을 중심으로 살펴보기로 하자.

한 인간(주체)이 무서운 맹수(객체)가 덮칠 때 드러내는 미메시스(인식-해석-표현) 과정을 객체에의 동화라는 입장에서, 포효하는 맹수에 대한 인간의 반응을 단계별로 생각해보자. 과연 주체인 인간이 코앞에 맞닥뜨린 맹수를 그 짧은 순간에 인식하고, 해석해서 표현할 수 있는 행위는 무엇일까? 살아남기 위해 인간은 오로지 한 가지 행위를 보여줄 수밖에 없는데 그것은 바로 ‘공포와 경악’이다. 그런데 이것은 주체인 인간이 스스로 창조해낸 표현이 아니다. 인간을 잡아먹기 위해 맹수가 표현한 공포와 경악의 모습을 미메시스(모방)하여 맹수에게 똑같은 공포와 경악을 전달해서 그 상황을 전복(극복)하고자 하는 인간의 표현(인식, 해석과정이 응축된)이다.

종족의 번식을 위해서, 살아남기 위해 모든 생명체들은 이처럼 주체 스스로가 객체(환경, 환경요인)로서의 특성을 전유(專有, Appropriation)하여 상황을 ‘전복’해 내야

2) 박영태, 성찰적 근대화 이후 건축의 전복적 미메시스 표현특성에 관한 연구, 홍익대 박사논문, 2013, p.30

3) 전유(專有, Appropriation)는 통상적 어법에서 자기 혼자만 사용하기 위해서 흔히 허가 없이 무언가를 차지하는 일을 가리킨다. 문화연구에서 전유는 어떤 형태의 문화자본을 인수하여 그 문화자본의 원(元) 소유자에게 적대적으로 만드는 행동을 가리킨다. - 한국문화평론가협회 편, 문학비평용어사전, 국학자료원, 2006
본 연구에서 전유는 객체에 다가가기 위해 취하는 미메시스의 일환으로, 당면한 상황을 극복(전복)하기 위한 비판을 통한 방법적 전략이다. 문화연구에서 전유가 일반적인 모방과 다른 점은 대상(객체)의 기호적 맥락을 취함으로써, 그 기호를 다른 기호로 작용하게 하거나 혹은 다른 의미를 갖게 하는 행위를 수반하게 된다는 점인데, 여기서는 기호의 의미를 건축디자인의 방법에서 바라보고자 한다.

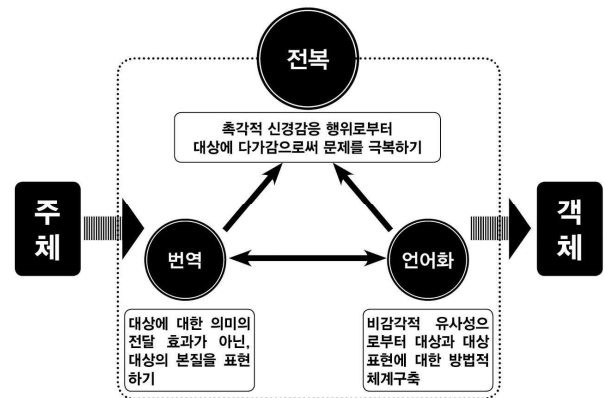
만 한다. 이와 같은 전복을 위해서 필수적으로 수반되는 중요한 과정은 대상(환경)에 대한 번역(인식하고 해석하기-읽어내기)행위이다. 그런데 바로 이러한 번역행위의 본질은 바로 앞에서 강조한 미메시스, 즉 주체의 객체로의 동화를 필요로 한다.⁴⁾

벤야민은 타국어를 모국어로 전환시키는 주체인 ‘번역가의 과제’에서, 타국어의 단어와 문장에 내재된 의미를 누구나 이해하기 쉬운 모국어로 표현하여 전달의 효과를 높이는 것이 아니라, 타국어에 내재된 의미의 본질을 우선시한다. 즉, 번역가라는 주체는 최대한 타국어의 단어와 문장의 형식(내용) 그 자체에 다가가야 하며, 그로부터 그것을 표현하는 모국어는 익숙하고 쉬운 전달의 효과를 달성하는 것이 아니라, 타국어에 다가가기 위해 모국어에 내재된 잠재성을 최대한 동원하여 타국어가 말하고자 하는 의미의 본질에 다가가야 한다. 익숙하고 관습화된 단어와 문장의 모국어로서 쉽게 의미를 전달하려고 하지 않고 내재된 형식과 의미의 본질을 전달하기 위해 늘 낮설고 새로운 자세로 번역에 임할 때, 이 번역작업이 하나의 새로운 창조적인 작업이 될 수 있음을 언급하고 있다.⁵⁾ 따라서 번역은 곧 새로운 인식과 해석 과정을 거친 그 자체로 새로운 표현이 될 수 있게 된다.

지금까지 벤야민의 미메시스 개념으로부터 전복과 번역의 의미를 살펴보았는데, 이것들과 연결하여 기존에 없던 무언가를 창조하는 행위로서의 ‘언어화’라는 개념을 살펴보자. 생존을 위한 미메시스 능력, 즉 유사성 인식 능력은 다양한 양상으로 나타난다. 자신을 위협하는 대상의 겉모습과 체취를 감각에 의존하기도 하지만, 그러한 대상이 출몰하는 환경까지도 인지해야 하기에 온 몸을 통해 학습해야만 한다. 결국 종족(유전자)의 번식을 위해 처음에는 몸짓이나 소리로 표현하는 의태(Mimicry) 등의 방법으로 대상과 유사한 신호체계 수준으로 표현했지만 점차 그 대상을 지시하지만 감각적으로는 유사하지 않은 언어(문자/숫자/기호 등)로 발전하게 된다.⁶⁾

벤야민은 태곳적 인간이 자연의 위협으로부터 생존을

담보하기 위해 이성의 자기극복과정을 통해 발전시켜야만 했던 핵심이 ‘언어(화)’능력이며, 이를 점차 자연과 자연 안에서, 인간과의 상호작용에서 벌어지는 다양한 현상들을 미메시스하면서 즉 생존을 위한 ‘전복과 번역과정’으로부터 가능해진 새로운 차원의 이성능력(고도의 추상능력)의 획득과 연결시킨다. 이것은 공포의 대상인 자연이 번역과정을 통해, 언어화를 거쳐 결국 인간들에게 정복(전복)되었음을 의미한다. 앞에서 미메시스 개념을 객체로의 동화로 설명하였는데, 이러한 동화과정을 무언가를 창조하고 표현해야하는 목적론의 관점에서 바라볼 경우, 전복과 번역을 거쳐 언어화에 도달<그림1>해야만 한다.⁷⁾



<그림 1> 번역, 언어화가 내재된 전복적 전유(미메시스)로서의 객체화 과정

2.3. 전복의 양가성 : 자율성과 도구성

이와 같이 번역, 언어화에 의한 전복 과정을 통해 주체는 끊임없이 새롭게 객체에 다가갈 수 있다. 아도르노는 도구화된 이성능력의 폭력—나아가서 인류 스스로에게 행한 극단적 동일성의 폭력(전체주의, 파시즘, 나치즘과 같은)—에서 벗어날 수 있는 수단으로서 벤야민의 미메시스 개념을 구체화한다. 특히 작품의 생산자로서 작가의 입장을 ‘합리성과 미메시스’의 상호작용으로 구도화한다. 여기서 ‘합리성’은 계몽이후 인간의 이성능력에 기반한 도구적 사유를, ‘미메시스’는 이러한 도구적 사유의 한계를 극복하게 하는 것으로 태곳적부터 잠재된 능력으로서 원칙과 경계가 부재한 객체적 자율성의 실천을 의미한다. 아도르노가 새로운 예술의 형식으로서 긍정적인 아방가르드와 모더니즘 예술의 실험정신은 합리성이 아닌 미메시스의 영역에서 강조되는 내용들이다. 대상의 구체적인 표현을 거부한 ‘추상미술’과 대상을 파편화해서 재구성하는 피카소의 ‘입체파 작업들’, 모든 음(音)들에 위계 없이 울림의 기회를 주는 ‘쾨헬크의 12음 기법’,

7) 물론 언어화의 질적 평가가 있을 수도 있겠지만, 여기서 말하는 언어화는 단순한 하나의 예술작품의 표현으로서의 언어가 아니라, 표현방식으로서 설명가능한 바탕으로서의 형식화, 혹은 체계화로서의 언어를 의미한다.

4) 이러한 주체와 객체사이의 관계 강도에 따른 미메시스에서 가장 중요한 것은, 주체가 한편으로는 주체자신을 최대한 유지하면서 객체에 다가가는 것이다. 아도르노는 이를 예술적 미메시스, 즉 심미적 합리성이라 정리하였는데 본 연구에서는 이를 ‘불순한 건축’의 심층구조와 연결시키려고 한다. 박영태, 성찰적 근대화 이후 건축의 전복적 미메시스 표현특성에 관한 연구, 홍익대 박사논문, 2013, p.27
5) 발터 벤야민, 최성만, 언어 일반과 인간의 언어에 대하여 번역자의 과제 외, 길, 2008, pp.121-142
6) 예를 들어 이집트의 상형문자, 중국의 전각문자는 지시하는 대상과 문자를 비교했을 때 감각적으로 유사한 부분을 확인할 수 있다. 하지만, 오늘날 우리가 사용하는 문자언어를 생각해보면 ‘사과, apple’이라는 단어의 형태와 사과라는 대상의 형상은 전혀 유사하지 않음을 확인할 수 있다. 즉 감각적인 능력으로만 유사한 것을 인식, 표현하다가, 점차 고도의 이성 능력이 개입된 유사성 인식능력으로 발전하게 되었으며, 결국 대상과 전혀 다른 언어임에도 불구하고 고도의 소통능력이 가능한 디지털이라는 언어화(정보기술)의 단계에 도달하게 된다.

‘초현실주의와 다다이즘’은 객체들의 전위(前衛)적 재배치작업으로 끊임없이 기존 세상과 예술형식의 거부와 저항을 통해, 주체중심의 사유로부터 자유로울 수 있는 객체성을 확보하고자 했다.

디자인과 건축 역시 초기에는 이러한 저항과 실험정신으로부터 실용예술 본연의 객체성으로서의 ‘기능성(기능주의)’을 획득하였으며, 구축의 효율성 측면에서 개발된 콘크리트와 같은 재료들이 적용되기 시작한다. 문제는 이러한 것들이 또 다른 동일성으로서 자리를 잡게(보편성으로 객체성을 획일화) 되었다는 점이다. 순수예술과는 달리 ‘쓸모(用)’를 전제로 하는 실용예술에 내재된 자율성과 도구성의 양가적 대립관계의 불균형 때문이었는데 근본적인 원인은 산업화, 대량생산에 의한 소비문화가 견인하는 자본주의 생태계의 확장과 발전 때문이었다. 결국 모더니즘, 기능주의로 규정된 건축과 디자인은 미메시스 능력을 상실한 채 실용예술의 합리적 도구주의로 굳어진다. 미국식 자본주의와 실용주의로부터 확장된 국제주의 양식은 지역성과 정체성을 무시한 폭력적 보편양식으로서 객체성을 위협하게 된다. 물론 이들이 보여 준 다양한 긍정과 부정의 미메시스 사례들—기계론적 체계를 닮고자 했던 르 코르비지에, 주변 환경과의 유기적 관계를 닮고자 했던 프랭크 로이드 라이트, 건축적 권위와 물신성, 장식성을 부정으로서 닮고자 했던 아돌프 로스, 최소한으로부터 최대한의 확보라는 부정변증법적 구축성을 닮고자 했던 미스 반데 로에—은 당대 사회와 건축의 문제점들을 읽고 번역하여, 문제해결에 도움이 되는 다양한 재료(단서)들을 새로운 언어화로 공간을 구축하여 당대 건축의 모순적 상황들을 전복해내기도 하였다. 문제는 그것들이 하나의 ‘전형’으로 굳어져 객체를 무시하는 주체중심의 언어로 획일화 되었다는 점이다.⁸⁾

3. 쿠마 켄고 디자인의 객체성

3.1. 번역 : 개별이념으로서 물성의 재해석

쿠마의 객체성을 언급하기 전에 본 연구에서의 객체의 의미를 살펴보면 다음과 같다. 건축(물)을 생산하는 건축가(건물주, 시공사)를 ‘주체’라고 할 때, ‘객체’는 그 대상(표현, 구축)으로서의 개별 건축(물, 행위자체)이며, 동시에 이것에 내재된 하나의 객체 지향적 ‘이념(理念, ideology)’이다. 그런데 근대 이후 전개된 건축디자인 양상은 <번역→언어화→전복>의 관계구도에서 살펴본 바와 같이 개별 이념들의 번역으로부터 새로운 개념으로 언어화하기보다는, 전형이 된 보편적 개념으로부터 개별

이념들을 획일화하는 경향이 강하다. 이것은 모방이자, 재현이기에 개별 이념에 동화되는 미메시스가 아니다. 쿠마가 지적하는 객체성의 핵심이 이 부분이다.

건축디자인의 방법적 구체화를 위해 객체들을 대상화해보면, 맥락(상황)과 조건(요구)에 해당되는 추상적 영역과 재료와 기법, 기술로서 구체화되는 현상적 영역으로 구분 할 수 있다. 물론 이것들은 다양체로서 하나의 개별이념이기에 분리되어있기보다는 상호 유기적으로 응축된 상태로 존재한다. 쿠마의 번역작업은 두 가지 영역의 비판적 인식으로부터 시작된다. 완성된 기존 건축물들의 형상과 그러한 건축물을 추동시킨 보편적 전형으로서의 기법과 기술, 그리고 사용된 물성들의 비판을 통해서, 즉 추상적 영역과 현상적 영역 안에 내재된 모든 요소(재료)들로부터 새로운 구축의 언어를 생성하며 이로부터 전복이 이루어진다. 여기서 중요한 부분은 전복의 계기는 바로 두 영역의 재료에 내재된 부정성과 제약들이며, 이것들의 전유와 번역작업이 상황을 전복(문제해결)시키는 핵심적인 ‘지렛대’로서 작용한다는 점이다.

번역→언어화→전복의 동인(動因)은 건축적 상황에 대한 모순인식으로부터의 비판과 성찰이다. 전복률은 인식과 비판, 성찰의 강도에 비례한다. 쿠마는 건축이 근대적 체계(미국중심 소비문화와 자본시장의 성장)를 갖추면서 구체화된 부정적 요인들을 비판한다. 핵심은 물성과 그것을 다루는 기법과 기술, 그리고 무엇보다도 이것들을 대하는 태도이다. 콘크리트라는 물성의 보편적 장점(가격과 시공성)이 제공한 문제점을 집요하게 비판하는데, 이것을 그가 언급한 ‘불순’의 입장에서 생각해보면 콘크리트의 양가성 즉 합리성과 미메시스 구도의 측면에서 실용적 생산성이라는 측면(합리성, 주체)이 개별이념의 자율성과 구체화에 가하게 된 폭력—가면성(구축이후의 화장술), 폐쇄성, 비시간성, 기념비성(시각적 구축성), 비경제성, 획일성—을 지적하고 있다. 그는 이러한 지적으로부터 콘크리트를 지렛대 삼아 이와 대비되는 물성과 기법에 내재된 다양한 잠재성을 읽어내서(번역-재해석), 시간과 장소의 상황과 조건(객체성)이 최대한 반영된 객체적 방법론(언어화)을 제시한다.

3.2. 언어화 : 촉각성의 구체화와 상황의 도구화

쿠마는 기존 건축의 문제인식을 위해 일반적 특성이자 보편적 개념으로서 콘크리트성(性)의 번역(상황과 조건)으로부터 ‘콘크리트의 부정성’을 전유, 재배치한다. 이 과정을 통해 언어화가 진행된다. 그가 지적하는 내용을 디자인 방법의 과정적 측면에서 정리하면 다음과 같다.

우선 첫 번째는 물성자체에 대한 부정이다. 콘크리트는 개별 이념(장소, 건축)이 가지는 특수성이나 정체성과 관계없이 세계 어느 곳에서나 동일환(획일적인) 모습으

8) 아도르노의 핵심 사유 중 하나는 비동일성이다. 쿠마 역시 저서들에서 밝히는 모더니즘 건축, 그리고 유명건축가의 접근방향과 재료, 기법에 대한 비판적 자세는 모두 이러한 차원에서 언급되고 있다.

로 구축된다. 또 시간, 계절에 반응하지 않으며 한 번에 폐기된다. 환경(자연과 도시), 건축, 인간 상호간의 관계성을 단절하는 강하고 불투명한 물질으로 규정된다. 두 번째는 구축(법)에 대한 부정이다. 거푸집으로부터 크기와 형상의 제약 없이, 전체형상으로서 일순간에 굳어져 완성된다. 완성과정과 완성이후 개입될 여지가 없다. 축조되지 않기에 폐기될 때까지 부분적인 변형과 유지보수가 곤란하다. 세 번째는 완성이후 형상(물)에 대한 부정성이다. 연속된 표면으로부터 측정 불가능한 휴먼스케일, 속이 꽉 찬 표피로서의 권위적 명확성, 콘크리트 위에 표면재료를 덧대는 화장술로서의 허구성을 지적한다.⁹⁾

이러한 세 가지 측면의 콘크리트의 부정성을 한마디로 정리하면 주체의 시선에 의한 '시각중심으로 형식화된 공간화'에 대한 문제제기이다. 예컨대 쿠마에게 미스와 르꼬르뷔지에는 견고한 형식주의자들로 규정되어 자연, 주변과 분리된 기단을 구축하여 강한 대비로 드러나는 건축으로서 비판된다. 반면, 그리스·로마 시절의 휴먼스케일의 시공방법, 동·서양 전통건축의 지역적 특성과 프랭크 로이드 라이트의 유기적 접근을 전유한다. 그런데 이러한 전유에 있어서 독특한 점은 기능, 프로그램이 반영된 평면이나 단면계획을 통한 공간의 배치나 구성적 측면이 아니라, 구체적인 물성의 선정 및 처리기술과 시공 방법으로부터 자신만의 차별성을 획득한다는 점이다.¹⁰⁾

<표 1> 콘크리트의 부정성과 축각의 언어화

구분	부정적 특성	시각중심 공간적 경향	축각중심의 대안
물성 (선규정)	획일적 보편화 비시간적 불투명성	장소와 지역, 자연적 객체성과 무관하며, 시간적 변화에 반응하지 않는다.	지역과 장소, 시간적 변화, 경계에 반응하는 점진적 물성
구축 (과정)	즉시적 완결성 허구성	거푸집으로부터 일순간에 자유로운 전체형상 구축, 변형과 보수가 불가능한 비축조성.	휴먼스케일이 적용된 유연한 축조성 - 조적식, 가구식 구축
형상 (완성)	화장술 비인간적 축적 권위적 명확성	콘크리트위의 허구적 표피, 측정 불가능한 스케일 슬리드한 기념비적 형상화	물성=표면재로서의 진정성, 휴먼스케일, 다공성과 중층성

쿠마가 전복의 기본전략으로 선택한 물성에 대한 집착은 시각보다는 축각에, 그리고 공간적 개념의 구축보다는 시간화된 공간에 내재된 이념의 지속에 가깝다. 따라서 쿠마가 제시하는 디자인 전략은 '시각중심의 공간화'에 대한 부정으로서 '축각중심의 시간화' <표 1>를 통해 객체에게 다가가는 것이라고 정리할 수 있다. 쿠마가 객체들의 번역을 통해(위해) 획득한 중심 단서는 시각적 접근<물성-구축-형상>에 대한 비판으로서의 축각적 접근방식인데, 이를 축각성의 구체화와 상황의 도구화라는 입장에서 체계화해보면 다음과 같다.

(1) 물성 : 입자의 형식으로 명료하게 환원

9) 쿠마 켄고, 임태희 역, 자연스러운 건축, 안그라픽스, 2010, p.17
10) 장용순, 쿠마 켄고와 소우 후지모토의 '약한 건축'에 대한 연구, 대한건축학회 논문, 제6호(통권 308호), 2014. 6월, p.125

쿠마는 다양한 물성을 가진 대상들을 입자화라는 방법으로 추상화한다. Water/Glass 프로젝트(1995)에서 빛과 물성의 관계구도로부터 제시된 루버 개념은 그가 주장하는 객체적 디자인의 타당성을 근거¹¹⁾로 하나의 기법으로서 언어화된다. 라이프니츠(Leibniz, Gottfried Wilhelm, 1646-1716)의 모나드 이론, 신인상과의 점묘법 이론¹²⁾을 근거로 빛과 상호작용하는 자연적 속성으로서의 입자개념을 건축적 물성의 바탕개념으로 주장한다. 입자화라는 물성으로서의 추상화는 그것이 추상화이기에 가지는 보편적 특징으로서의 장점(단점)이 존재한다. 입자화는 다양한 개별성(지역, 장소, 물성, 기술)들을 비교적 손쉽게 구축해줄 수 있는 언어화 전략의 출발점이 되며, 동시에 입자라는 속성이 가질 수 있는 구축언어의 방향성을 결정하게 된다. 그런데 여기서 주목할 점은 근대건축에 내재된 추상성과 보편적 개념의 문제점의 전복을 위해서 또 다른 개념들(과학적 이론)을 전유하여 물성들을 다시 추상화(입자로 환원)시킨다는 점이다.¹³⁾

(2) 구축 : 시간과 장소, 스케일에 반응하는 과정적 축조

물성의 입자화로 자명해진 구축법은 공간구축을 유연하게 한다. 쌓기, 끼워 맞추기(조적식, 혹은 가구식)의 축조성은 그가 강조한 휴먼스케일로 개별화되어 형상이 일순간에 완결되는 것이 아니라 부분, 과정으로서 점진적으로 구축(중첩, 병치)된다. 한편 석재나 금속이라는 물성과는 별개로 목재의 구축으로부터 일본의 전통적 특성을 언급하면서 시간의 변화로부터 장소전체에 반응하는 축각적 가능성을 강조한다. 축조될 물성의 윤곽보다는 표면질감의 처리기술에 집중한다. 또 공간의 성격과 인간의 지각반응을 고려한 입자의 크기조절, 다양한 목업과정으로부터 실제 축조성을 실험한다.

(3) 형상 : 솔직하고 유연한 비규정적 공극체

구조제이면서 동시에 표면재로서 솔직한 물성의 형상으로 구축된다. 휴먼스케일로 조절된 입자들로부터 수용자행위가 유도되고 지각된다. 쿠마는 김슨(James J. Gibson)의 어포던스(Affordance)와 네스팅(Nesting)이론으로부터 축각적 형상에서 드러나는 다양한 질감은 '자연의 디자인'처럼 서로 연결되어있으며 이러한 공간에서의 이동은 가역적이고 시각이 흐름과 일체화된다. 따라서 건축가는 생활이라는 일종의 흐름에 의해 접속되는 하나의 '시퀀스'로 포착해 건축과 도시의 표면을 어떻게

11) 태양과 입자와 수용자가 이루는 관계성으로서, 무지개를 만드는 수증기로서의 입자로 설명한다. 쿠마 켄고, 임태희 역, op. cit., p.53
12) Ibid., p.55
13) 하지만 이는 이중의 전복성으로 쿠마 자신이 비판한 부분들과 비교했을 때, 어찌보면 그 구체적 구축방법만 달라졌을 뿐(느슨해졌을 뿐) 동일성의 여지가 충분한 부분이다. 따라서 쿠마가 보여주는 객체성은 비록 상황을 도구화하기 위해 건축가가 선택한 창의적 해법일 수는 있지만, 쿠마라는 주체에 의해서 반복적으로 발생하고 있기에 한계가 분명한 객체성으로서의 여지가 분명하다.

연결할 것인지 동물적인 능력을 연마해야 한다고 강조한다. 쿠마는 물성 표면의 촉각적 깊이에 의해 형성되는 다양한 혼돈의 그림자를 강조한다.¹⁴⁾ 또 다양한 밀도와 두께, 간격을 가진 다공성을 재조합한다. 이것은 자연, 건축, 인간 사이를 유연하게 접근하도록 하는 탈경계적, 비규정적 공극체로서 수용자들에게 유효한 촉각성을 강조하는 것이다.

(4) 상황의 도구화와 불순한 건축

쿠마는 물성-구축-형상에서 드러난 촉각성의 구체화를 상황과 조건으로부터 더욱 강화한다. 개별 프로젝트가 처한 상황(제약과 문제점)들 대부분을 개별 지역(장소)에 존재하는(했던) 다양한 물성(대나무, 삼나무, 석재, 종이)과 도착화된 문화자본들(기술)들로 입자화한다.

쿠마가 언급한 ‘불순함’¹⁵⁾의 표현은 자연스러움과 정직함¹⁶⁾, 혹은 솔직함이라는 입장에서 밝히고 있는데, 이러한 불순함은 대개 물성(혹은 물성의 입자화)에 내재된 구축성의 부재에 의한 기술적 한계상황에서 드러난다. 자연재로서의 대나무나 얇은 석재가 가지는 물성 자체의 문제점을 극복하기 위해서, 즉 입자화라는 원칙을 고수하기 위해서 콘크리트와 금속재료를 새로운 물성으로서 전유한다. 그런데 이러한 상황자체를 자신만의 디자인 언어로 도구화하는 원칙과 자세는 계속 발전되며 구축기술, 구축과정에 대한 문제뿐만이 아니라 예산의 문제, 법규의 문제, 지속성과 관계의 문제 등에까지 다가가게 된다. 어찌보면 쿠마가 솔직함이라는 변명으로 상황자체를 자신의 방법으로 합리화하는 것처럼 볼 수도 있겠지만, 이는 개별 상황에 내재된 부정성과 제약자체를 객체로서 동화하는 것이며 쿠마는 이를 부정하지 않고, 오히려 지렛대 삼아 자신이 구축한 ‘입자화’라는 테두리 안에서, 상황자체를 도구화하여(내재된 다양한 잠재력을 끌어내어) 자신만의 디자인 언어로 전복시킨다.

4. 객체성과 전복적 전유의 작품 해석

4.1. 작품해석의 방법

지금부터 진행할 작품해석의 대상은 쿠마의 전복성이 촉발되는 대표작들 중 『자연스러운 건축』에 실린 작품들과 3장에서 정리한 촉각성의 구체화와 상황의 도구화라는 특성이 강하게 드러나는 작품들이다. 작품해석은 번역(물성)→언어화(구축)→전복(완성)의 진행구도 안에서 쿠마의 객체성이 과연 어떠한 양상으로 드러나는지 변증적 성장과정의 내용들을 중심으로 살펴보고자 한다.

14) 쿠마 켄고, 이정환 역, 연결하는 건축, 안그래픽스, 파주, 2013, p.138

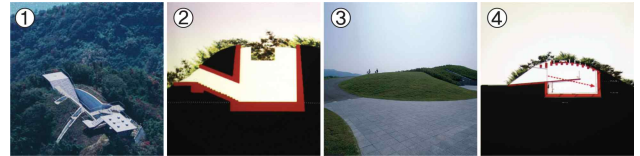
15) 쿠마 켄고, 임태희 역, op. cit., p.114

16) 쿠마 켄고, 이정환 역, op. cit., p.244

4.2. 작품의 해석

(1) 객체 속 깊이 파고들어 객체자신이 되기

키로산 전망대(①)는 쿠마 디자인의 객체성으로서 물성의 번역과 입자화의 전략이 구축되기 전의 작업이다. 하지만 객체에의 동화로서의 쿠마가 지향하는 건축에 대한 기본 입장을 잘 보여준다. 여기서 건축의 재료는 객체인 산 자체다. 내부와 외부, 자연과 인공, 돌출과 흡수라는 대립구도로부터 기존의 돌출된 전망대의 개념을 산속으로 숨겨버리는 방법(②)을 택한다.



<그림 2> ①②-Kiro-san Observatory, 1994
③④-Kitakami Canal Museum, Miyagi, 1999

건축이라는 주체가 자연이라는 객체에 다가서는 방법으로서 쿠마는 기존의 전망대가 ‘수컷’과 같은 건축이라면, 이것은 산에 공간을 새겨 넣은 ‘암컷’과 같은 건축으로서 시도한다.¹⁷⁾ 키타카미 뮤지엄(③) 역시 자연과 인공의 경계선을 삭제 한 채 구멍, 터널의 모습으로 지형속(④)에 파고든다. 이 두 프로젝트에서 쿠마는 그토록 부정했던 콘크리트를 사용하는데 이는 땅 속에 구축된 옹벽으로서의 특수성으로부터 어쩔 수 없이 선택된 상황을 전복하기 위한 도구화의 자세이다. 또 자연과 건축의 경계가 부재한 상황이기에, 즉 땅 속 옹벽으로서의 구축성과 외피의 부재로부터 전개되어, 객체가 되기 위해 객체 자체가 되려고 한(산이 되기 위해 산속을 파낸) 매우 급진적인 전복적 전유의 사례라고 할 수 있다.

(2) 대상(객체)에 동화되는 물성으로서의 번역시도

당시 브루노 타우트(Bruno Taut)의 ‘휴가 저택’이 보여준 ‘연결’의 특성에서 감명을 받은 쿠마는 이 작품에서 향후 전개될 건축디자인 방법의 중요 단서를 획득한다.



<그림 3> ①-확대된 쇠라의 점묘화, 1885
②③-Water/Glass, Shizuoka, 1995

물성에 대한 접근이 막 구체화되는 작품으로 빛의 변화와 이를 수용하는 건축물과 이를 감상하는 수용자의 입장에서 건축과 자연, 인간을 연결시키는 중요한 장치로 루버(격자)개념을 착안한다. 거대한 태평양의 수면이라는 상황에 동화되기 위해 지붕의 존재를 입자화한다.

17) 쿠마 켄고, 임태희 역, op. cit., p.216

지붕에 내재된 수직의 폐쇄성은 루버의 떨림으로 물이라는 물성 위에서 발생하는 퍼짐(②)으로부터 경계와 위계가 사라지는 촉각적 체험을 가능하게 한다. 빛 입자는 루버(③)를 통해 산란하며 물에 반사되어 자연과 인간, 건축이 하나가 된다.¹⁸⁾ 쿠마는 이러한 자신의 입장을 예술과 과학이론으로 뒷받침한다. 쇠라(Georges Pierre Seurat)의 점묘화(①)를 노르망디 바다를 표현하면서 탄생한 색의 입자화와 비유하면서, 또 무수하고 정밀한 입자의 불안정한 결합, 진동, 교착을 라이프니츠의 모나드 개념과도 연결시킨다. 쿠마는 시간의 변화에 공명하는 비응결적 건축의 입장을 전개시켜 간다. 쿠마는 수면(건축)이라는 객체에 동화되기 위해서 수면 물성에 내재된 현상학적 자율성을 유리나 빛, 시지각적 신체화로 번역하여 ‘물성의 입자화’라는 전략으로 작품을 형상화한다.

객체인 수면에 다가가기 위해서 수면에 내재된 성질을 빛에 대한 시각적 상호작용으로 전복시킨다. 여기서 주목할 점은 루버의 물성이 무엇인가가 핵심이 아니라, 또 루버의 형상을 재현하려고 하기보다는, 대상(자연)에 반응하는 루버라는 형식이 가지는 성질자체에 미메시스(동화)했다는 점이다. 이는 콘크리트성으로 대표되는 부정성(性)을 인식과 존재의 차원에서 물성의 개념을 재배치한 것으로 향후 쿠마 디자인의 객체성에 중요한 바탕이 된다. 하지만 객체에 대한 물성의 입자화가 하나의 대전제이자, 방법으로서 대상화(주체화)되고 반복되기에 객체성(자율성, 비동일성)의 순수강도에는 한계를 가지게 된다.

(3) 상황과 물성의 변증법적 그라데이션



<그림 4> Stone Museum, Tochigi, 2000

쿠마는 기존의 쌓창고를 돌 미술관(①, ②)으로 재구성하는 프로젝트에서 건축과 환경과의 관계에서 발생하는 대비와 점진성을 언급하며 대비로부터 발생하는 파괴적 관계를 극복하려고 한다. 물성의 입자화를 견지하면서 석재의 주된 시공행위인 축조성으로서 ‘쌓기’를 번역하고 언어화한다. 쿠마는 그리스의 수학적 사고법과 이것에 영향을 받은 현대 예술을 언급하면서 물성의 추상화 과정을 자신의 입자화와 연결한다. 과거 조각가가 가진 육중함과 외부와 실내를 절단하는 문제점을 단위화, 코드화로서 입자화하여 강하지만 아름답게 전복시키고자 한다. 1/3, 2/3의 벽 두께(③), 유리대신 6mm 두께의 대리석으로 한지효과를 냄으로써 내부와 외부를 연결하는 투명하고 따뜻한 건축적 가능성에 도전한다.¹⁹⁾

18) Ibid., pp.46-47

쿠마는 모든 것은 물질이라는 구체적이고 살아있는 것에서 시작되며, 따라서 평면 배치 후 재료가 아닌, 우선 몸으로 물질을 마주하고, 그 다음에 손과 머리를 사용해서 생각할 것을 주장한다.²⁰⁾ 무거움과 가벼움, 어두움과 밝음, 낡음과 새로움, 딱딱하고 부드러운 대비적 상호작용(④)을 촉각적 그라데이션이라는 변증법으로 해결한다. 또 저예산이었기에 해당 장소에서 제공하는 아시노석과 자신의 공장과 장인들로부터 공짜로 돌의 격자화를 실험한다. 쿠마는 “제약은 하나의 어머니이다. 제약으로부터 모든 것이 생기며, 그리고 자연을 제약의 또 하나의 별칭이라고 한다.”²¹⁾라고 하면서 상황과 조건에 내재된 문제점들을 입자화라는 필터로 수렴하여 다공질의 공극체로 형상화한다.

(4) 제약의 연결과 매개로서의 수직성의 입자화



<그림 5> Hiroshige Museum of Art, Tochigi, 2000

쿠마는 이 작품에서 건물 주변에 산재해 있는 야미조산지의 삼나무 숲(전체)과 삼나무(부분), 그리고 구축의 대상인 히로시게의 회화적 특성을 주재료로 입자화한다. 이것은 주어진 환경(객체) 그 자체에 다가가는 것으로서 상황 그 자체를 도구화하는 것이다. 주목할 부분은 자연과 건축물의 경계로부터 매개 역할로서의 물성의 구축성을 시도한다는 점이다. 이곳은 하늘을 향해 수직으로 곧게 뻗은 삼나무가 무수하게 중첩되어 있어 입자화의 주요 물성으로서 뒤산의 삼나무를 선택하여 삼나무이면서, 동시에 삼나무 숲의 존재로서, 즉 부분이면서 전체의 속성으로 또 시간성에 흡수되도록 하였다.

쿠마는 자연과 인공과의 경계의 표현에 대해서, 서양에서는 애매하고 경계가 없는 혼란으로 정의되지만, 일본에서는 양자가 연속하는 것으로서 표현된다고 말하면서²²⁾ 히로시게의 그림의 투명성과 중층성과 함께, 수직으로 표현된 ‘비’(①, ②)를 통해서 연속된 경계로서의 물성을 언어화한다. 쿠마는 히로시게 그림이 어떤 제약 때문인지는 모르지만, 가로가 아닌 세로로 긴 그림으로부터 표현된 수직성의 영감에 의해서 자연과 인공물이 그라데이션 되었음을 설명한다. 여기서 쿠마는 삼목을 비의 선으로 착각할 때까지 가늘고 약하게 한 후, 이것들을 중첩(③)하고 연결한다. 쿠마는 또 박공대신 평평한

19) Ibid., pp.82-84

20) Ibid., p.91

21) Ibid., p.98

22) Ibid., p.129

처마(④)로 결정, 처마길이를 3미터로 돌출, 그림자로부터 벽의 존재감을 지워 건축과 자연을 융합하였다.

쿠마가 흡수되기를 원했던 삼나무의 문제점으로서 불연화라는 제약이 등장하게 되는데 불연제여야 하는 삼나무의 실현을 위해 우즈노미야 대학의 안도씨와 적외선으로 삼목을 굽기로부터 삼목의 결점을 보완한다.²³⁾ 자연에 동화되기 위해 선택한 재료의 범규적 문제점의 극복을 위해 시도되지 않았던 기술적 시도를 감행하였다. 쿠마는 얇은 삼목의 피복으로서, 건축도 넓은 의미에서 의복으로서 신체라는 연약하고 부드러운 것과 외부에 있는 환경이라는 난폭한 것을 중개하는 것으로 자연소재는 타협도 연설도 아닌 겸손과 노력으로서²⁴⁾, ‘성찰적 도구성’의 자세를 강조한다. 히로시게 미술관은 쿠마에게 입자화라는 기본 전략이 직면할 수 있는 다양한 문제점과 이를 극복할 수 있는 도구적 가능성을 경험하게 해주었다.

(5) 축각(시간성)의 직물화와 불순한 건축



<그림 6> 프랭크 로이드 라이트, 동경제국호텔 오타니석의 다공성

2000년 돌 미술관 프로젝트 이후 쿠마는 석재표면의 질감과 그 깊이에 집중한다. 프랭크 로이드 라이트가 제국호텔에서 사용한 부드럽고 지저분한 다공질의 오타니석의 구멍<그림 6>에 대해서 “구멍은 물질을 약하게 하고, 부드럽게 하고 환경과 물질을 하나로 녹여버리는 자연스러움”이라고 언급한다.²⁵⁾



<그림 7> Chokkura Plaza, Tochigi, 2006

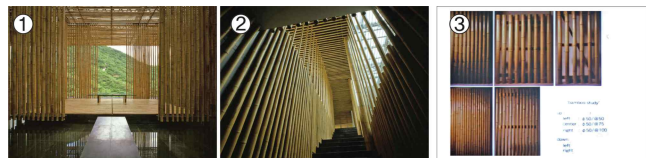
특히 스크래치 된 깊이의 다양한 그림자로부터 형성되는 시각적 혼돈이 바로 환경의 색, 자연의 색, 공기의 색이라고 할 수 있기에 자연 본연의 모습일 수 있음을 설명하는데 이는 코드화되고 정돈된 입자화의 체계로부터 자연의 모습(혼돈의 질서)에 접근하고자 하는 객체지향적 자세다. 쿠마는 윤곽으로서의 시각성이 아니라 축각적 깊이로서의 시각성을, 시간성의 표현으로 강조한다.

23) Ibid., p.141
24) Ibid., p.154
25) Ibid., p.107

쿠마는 초쿠라 광장 프로젝트에서 오타니석과 철판을 조합시켜 하나의 직물로서 형상화한다. 여기서 쿠마는 돌을 만들어 벽을 떠받치는 철골구조를 혼합한 방식(③)을 불순한 방식으로 언급한다. 그러면서 건축구조에서 ‘순수함’은 없을지도 모르며, 자연의 불순성이 세계를 떠받치고 있음을 언급한다.²⁶⁾ 쿠마의 이러한 접근은 물성의 입자화를 혼돈의 자연의 모습으로 심화하면서 낯설과 씨실의 반응으로 구축되는 직물적 축조성에 도전한 것이다. 이러한 도전이 가지는 의의는 초기 루버의 개념에서 출발한 다소 인공적인 입자화의 개념을, 점차 자연의 동화로서 다가가는 것이라고 할 수 있다. 석재를 파내고 금속이라는 이질적인 물성을 건축의 주된 요소로 끌어들이는 전략(③)은 새로운 건축술로서 자신만의 언어화를 가능하게 하였다. 기존 석재 시공방법으로는 상상할 수 없는 상황으로 건축가가 고집한 ‘입자화’ 개념 안에서 새로운 방법으로서 전복된다. 쿠마는 객체로서의 대상과 자신만의 언어화 전략을 지속적으로 충돌해가며 새로운 번역과 언어화로 상황을 주도해가며, 무엇보다도 이 과정은 끊임없는 목업과 실험(②)으로부터, 즉 시각적이기 보다는 촉각적이고 과학적으로 실체화 되어간다.

(6) 불순과 불협화로서 흙에 흡수되는 대나무

만리장성 밑에 구축되는 주택으로 미국적 도시화에 반하는 입장에서 대나무 숲에서의 가능성을 시도한 프로젝트이다. 쿠마는 대나무의 청결하면서도 따뜻한 질서를 가진, 강하면서도 아름답고 유연한 이중성-가느다란 두께와 강함의 양립(①,②)-을 흙의 강인함에 비유한다.²⁷⁾



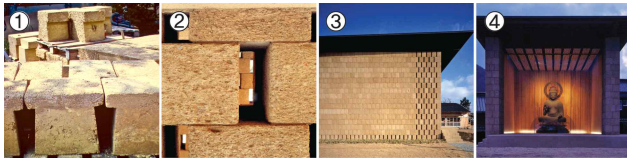
<그림 8> Great (Bamboo) Wall, Beijing, 2002

다른 프로젝트와 달리 입자화를 위해 2차 가공을 할 수 없기에 대나무 자체로 구축성을 실현해야만 했는데, 이미 초쿠라 광장의 석재의 직물화 과정에서 자연스러움에 반하는 불순한 축조성을 경험한 바 있기에 좀 더 도발적인 접근을 감행한다. CFT(Concrete Filled Tube)라는 새로운 건축기술을 CFB(Concrete Filled Bamboo)로서 재흡수하여 대나무의 관속에 콘크리트를 주입한다.²⁸⁾ 이를 위해 자연제인 대나무는 과학적으로 해부되어 대나무의 종류, 강도, 굵기(③)에 대한 특성으로부터 최대과제인 내구성 확보에 도전한다. 대나무의 기름을 빼고, 불로 굽는 방식들을 실험한다. 또 예상했던 바와 달리 고

26) Ibid., p.114
27) Ibid., p.161
28) Ibid., pp.162-163

르지 못한 대나무들의 비균질성을 지역이라는 객체화로서 긍정하고 의존하며 만족스럽지 못한 완성도와 디테일을 불협화음과 다양성으로 수용한다. 이러한 자세를 쿠마는 흙이라는 불순한 자연에도 저주고 그 위에 구축된 만리장성이라는 지형에도 저준다는 객체 지향적 자세로 기단과 좌대위에 구축된 모더니즘 건축과 대비시킨다.

(7) 인공성의 조합으로 블록화 된 흙담



<그림 9> Adobe Repository for Buddha Statue, Yamaguchi, 2002

이 프로젝트에서 쿠마는 토요우라 지역에서 이미 엔진 연마용으로 사용되던 질 좋은 흙의 새로운 구축성에 도전한다. 여기서는 흙을 조적식 담으로 구축(3)하기 위해 다양한 물성으로서의 번역작업을 시도한다. 프랭크 로이드 라이트가 시도한 콘크리트 블록구조의 가능성으로부터 가구식, 조적식 공법으로 흙담을 구체화한다.

흙은 보온보습이 가능하여 별도의 공조설비 없이 진행된다(4). 여기서도 법규와 예산이 제약으로서 작동되는데 쿠마는 조적의 경우 돌과 콘크리트만 허용하는 법규로부터 콘크리트 구조 프레임의 바깥에 흙으로 만든 블록을 쌓아 올리고 두 가지 구조시스템을 스틸로 만든 철물로 결합한다(1,2). 또 예산이라는 제약에 대해서 '예산'의 제약 덕택에 건축은 건축으로 존재할 수 있으며, 예산의 제약 속에서 '약한' 자연소재를 구해내기 위한 방법을 찾아내는 소박한 작업이야말로 가장 큰 도전이라고 언급한다. 루버개념에서 시작된 입자화의 전략은 석재와 대나무를 거쳐 풍화라는 시간성을 내재한 흙담이라는 원초적인 물성(1)에 도전하는데 구축과 법규, 예산의 제약은 새로운 흙의 구축이라는 물성을 가능하게 하였다.²⁹⁾

(8) 유연한 투과성의 경계에 대한 도전



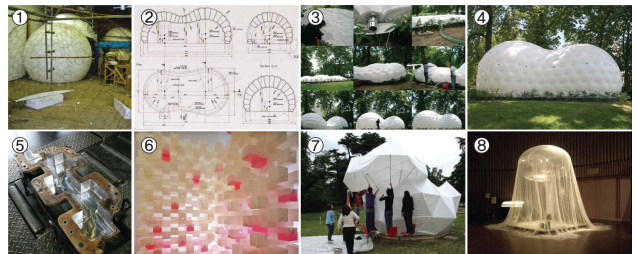
<그림 10> ①②③-Takayanagi Community Center, Niigata, 2000
④-Suntory Museum of Art, Tokyo, 2007

이 프로젝트는 유리를 대신할 종이라는 물성에 대한 도전으로 수제 와시 장인(고바야시 야스오)으로부터 전통적인 물성과 기술에 대한 재번역을 통해 표피적 기능 구현에 다가간다. 기존의 작업들이 구축재와 표현재로서

의 물성이었다면, 와시는 구축이기보다는 카야부키 집(1)에 어울리지 않는 알루미늄 새시와 투명한 유리를 대신할 새로운 필터로서의 물성 체시이다. 쿠마는 와시 장인과 함께 2차 대전 당시 풍선폭탄에 사용되었던 방법을 재전유한다. 뚝을 감을 종이에 칠해서 강도를 높이고 끈약을 꿰인 물을 질척하게 풀어서 발라 강도를 유지시킨다. 쿠마는 여기서 알루미늄 새시와 비교했을 때 현저히 떨어지는 기능성들을 인정하면서도 몸 전체를 감싸는 듯한 따뜻한 와시의 촉각성(2, 3)을 살려내려 하였다.

와시는 이후 산토리 미술관(4)에서 변색과 상처에 대응할 수 있도록 나무 모양을 프린트한 플라스틱제 필름을 사용해서 재구축된다.³⁰⁾ 쿠마는 이런 식으로 전통적인 자연재에 부재한 내구성을 위해서 비록 물성의 순수성을 실현시키지는 못하더라도, 즉 원리주의자의 입장에서 인공적인 불순미가 드러나더라도 구조와 표현을 내재한 피복으로서의 최대치에 가까워지려고 노력한다.

(9) 다양한 물성들의 새로운 구축(언어화) 모색



<그림 11> ①②③④-Tee Haus, 2007 / ⑤⑥-Water Branch House, 2008
⑦-Casa Umbrella, 2008 / ⑧-Floating Tea House, 2007

자연재 물성의 번역과 언어화 작업 안에서 경험한 다양한 불순한 상황들로부터 쿠마는 인공물의 구축에도 관심을 가지게 된다. 플라스틱의 사용에 있어서 자연과 인공의 이분법적 구도를 초월하고 싶다고 하면서 프랑크 프루트 디자인 박물관의 차실설계에서는 테나라(Tenara)라는 폴리에스테르계의 신소재를 사용한 공기막 쉘터(2, 3, 4)를 디자인한다. 사용할 때에는 부풀어 오르고 사용 안할 때에는 유지관리를 위해서 공기를 뺀다. 쿠마는 당시 막 유행하던 형상기억 합금을 실험(1)하기도 한다.

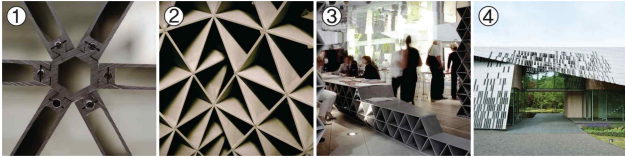
또 뉴욕의 현대미술관 전시 때에는 물을 담아서 무게와 온도, 시각성을 연출할 수 있는 워터블록(5, 6)을 입자화하기도 하는데, 이것은 공사현장에 물을 부어 세워두는 플라스틱 바리케이트를 단서로 다른 기계나 사람들의 도움 없이 가볍게 누구나 쌓아 올릴 수 있는 민주적인 구축방식을 제시한 것이다. 또 우산이 가지는 구조적 언어를 번역해서 쉘터(7)를 만들기도 하며, 헬륨가스를 불어 넣은 부유하는 에어풍선과 투명한 막구조(8)를 통해 차실공간을 구축하기도 한다.³¹⁾

30) Ibid., p.244

31) 쿠마의 이러한 물성과 구축에 대한 다양한 접근은 흙사 1950, 60년

29) Ibid., pp.201-208

2007년 전시에는 돌 미술관, 초큐라 광장을 거쳐 발전된 석재의 입자화와 건축술로부터 아주 얇은 석재와 금속의 구축 디테일<그림 12>(①,②,③)을 가구식으로 제안한다. 2010년 Stone Roof 프로젝트에서는 역시 얇게 입자화 된 석재를 수직으로 재구성하여 건물의 벽면과 천장의 피복(④)으로 형성한다.



<그림 12> ①②③-Stone Card Castle, Exhibition title: Marmomacc 2007
④-Stone Roof, Nagano, 2010

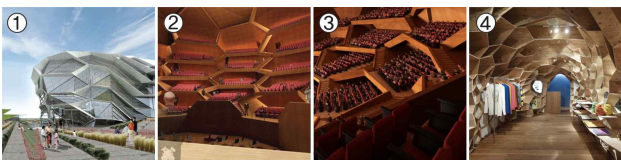
(10) 분절된 부분으로서의 친근함



<그림 13> Nezu Museum, Tokyo, 2009

쿠마의 객체성은 물성의 입자화를 중심으로 자연물과 인공물의 새로운 피복(구축과 표현)으로서 다양하게 제시되었는데 아오야마의 네즈미술관에서는 입자의 개념과 함께, 공간과 공간에 연결된 사물과 분리된 사물과의 관계성에 대해서 새로운 시도를 한다. 김슨의 분리된 사물의 개념을 언급하면서 쿠마는 끝 부분을 얇게 만들어 그것이 익숙하고 편안한 사물로 느껴지도록 하였다.³²⁾ 내부의 지붕재(①)와 별도로 독립된 차실공간의 천창(②), 의자(③)를 포함한 선반과 화장실의 세면대까지 모서리(④, ⑤)를 얇게 제작하여 그림자를 생성하도록 하였다. 이러한 접근은 관습적 시지각성을 두께와 그림자에 의한 촉지각성으로 유도한다.

(11) 프로그램(기능과 시간)에 반응하는 입체화된 피복



<그림 14> ①②③-Granada Performing Arts Centre, 2008
④-lucien pellat-finet Shinsaibashi, Osaka, 2009

입자화로 체계화된 쿠마의 디자인은 2008년 그라나다 아트센터 계획안에서 개념적인 변화를 가지게 된다. 기

대 상황주의자들의 급진성과 아방가르드 계열 작가들의 실험적인 이동식 공간, 또 버킨스터 풀러(Richard Buckminster Fuller)의 지오데식 돔 공간의 시도와도 비교된다.

32) 쿠마 켄고, 이정환 역, op. cit., p.132

존에는 주로 피복의 입장에서 구축재와 표현재로서의 기능에 충실하였다면, 여기서는 피복으로서의 물성과 경계의 입자화를 공간의 기능과 프로그램으로까지 확대한다.

그러나 지역 과일 씨앗(①)과 같은 허니컴 구조의 테라스로 영역이 구획되어 1,462석을 채우게 되는데 부분과 전체라는 개념을 입자의 크기를 확대하여 각기 다른 레벨차의 관람석을 구성하도록 하였다. 기존에 동등한 위계로 구성된 관람석들이 허니컴 형상의 영역(②, ③)으로 분리된다. 이것은 그동안 쿠마의 디자인이 촉각적이기는 하지만 공간화에 머물러 있던 상황을 프로그램과 평면배치, 단면계획과 연결하여 적극적인 변화를 유도한 것이다. 시간적 변화에 반응하는 입체적인 공간의 객체성에 다가가는 것이라고 할 수 있다. 기존의 작고 정교한 입자에 머물러 있던 피복에서 입자의 크기와 깊이 변화를 가하면서 실내공간의 디스플레이(장식) 벽면과 가구(수납)로서의 기능(④)까지 수행하게 된다. 이것은 과거 쿠마의 디자인이 촉각성의 구체화에 상황(기능과 프로그램)이 끌려갔던 것에 반해, 이제는 상황의 도구화에 촉각성이 끌려가는 형국으로 전복된 것이다. 피복의 개념이 구축과 표현에 머무는 것이 아니라, 프로그램과 시간에 반응하는, 입체화된 작동하는 피복으로의 변화를 의미한다.

4.3. 소결

초기 쿠마의 작업은 변증적 해법으로 상황자체에 객체화되었으며 이후 물성의 입자화(루버, 격자) 개념이 장소적 특성, 예산과 법규, 재료적 제약 안에서 긴장감 있게 전개되었다. 쿠마의 입자화 전략은 점차 자연재와 인공재 사이를 넘나들며 다양하게 시도되었으며 이후 물성과 함께 사물의 새로운 지각체계, 그리고 피복으로서의 기능성을 프로그램에 동화하는 모습까지 보여준다.

촉각성의 구체화와 상황의 도구화로부터 확인된 객체성과 전복적 전유의 특성을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 객체로서 추상적 영역(상황과 조건)과 현상적 영역(구축될 물성, 기술)에 내재한 다양한 요소들과 드러난, 혹은 잠재된 제약요소들을 재진유한다.

둘째, 디자인의 객체화를 위해 선행되는 것은 객체들의 물성에 내재된 개별이념들의 번역하기이다.

셋째, 번역된 물성의 개별이념이 형상화(방법화)될 수 있도록 최소단위형태인 입자로 추상화(환원)된다.

넷째, 자연에 동화될 수 있는 자연재료 시작되지만, 구축적 한계, 법규와 예산의 제약이라는 상황에 의해 새로운 구축술(이질적인 재료, 인공적인 처리로서의 불순한 건축, 솔직한 건축)이 시도된다.

다섯째, 이러한 시도는 장소(지역)에 내재된 가용한 문화자본(인력, 기술)들이 재료로써 적극 개입되며, 무엇보다

다도 다양한 실험과 목업을 통해 구현된다. 장소의 특성에 대해서 과학적이고 실제적으로, 촉각적으로 접근한다.

여섯째, 피복으로서 시도된 다양한 입자화 기술은 인공물로서의 신소재, 사물/지각의 관계로 발전 심화되며, 특히 입자화 전략은 점차 프로그램과 기능으로서의 상황의 도구화로 발전(전복)되는 양상을 보여준다.

<표 2> 객체성과 전복적 전유 특성

구분	촉각성의 구체화		상황의 도구화
Kiro-san Observatory / Kitakami Canal Museum	물성(번역)	물성의 시도 없음	옹벽의 구조재라는 제약을 위해 회피하던 콘크리트로 구축 산 자체를 재료로서 전유
	구축(언어)	객체자체를 파내기	
	형상(전복)	객체에 완전히 동화	
Water/Glass	물성(번역)	빛과 수면의 떨림	자연현상과 이에 반응하는 인간의 지각체계를 물성에 대한 번역으로 입자화
	구축(언어)	루버	
	형상(전복)	투명한 격자로서 수면에 동화	
Stone Museum	물성(번역)	지역의 석재	기존 장소의 제약에 변증법적으로 스며들기 제약(예산, 재료)을 현장성(인력기술, 재료)으로 극복
	구축(언어)	축조성의 입자화	
	형상(전복)	다공질의 돌격자로 시간적 공간화	
Hiroshige Museum	물성(번역)	삼나무, 와시	장소자체, 재료, 히로시게 기법의 도구화
	구축(언어)	히로시게의 수직성	
	형상(전복)	수직입자의 삼나무 삼나무 숲에 동화	
Chokkura Plaza	물성(번역)	지역의 석재	석재의 직물화를 위해 불순한 방법(금속)을 시도 제약(예산, 재료)을 현장성(인력기술, 재료)으로 극복
	구축(언어)	입자들의 직물화	
	형상(전복)	다공질의 돌격자로 시간적 공간화	
Great (Bamboo) Wall	물성(번역)	지역의 대나무	구축성을 위해 불순한 방법(콘크리트) 적용
	구축(언어)	CFB공법 실험	
	형상(전복)	수직격자의 대나무	
Adobe Repository for Buddha Statue	물성(번역)	토요우라의 흙	지역의 재료 도구화
	구축(언어)	조적식 흙 블록	
	형상(전복)	시간화된 다공질의 흙담	
Takayanagi Community Center	물성(번역)	와시	자연재가 가지는 한계를 자연재의 속성을 유지하면서 인공적으로 최대화하기
	구축(언어)	감춤과 곤약 처리	
	형상(전복)	유연한 촉각적 경계	
Tee Haus. Water Branch House. Casa Umbrella. Floating Tea House.	물성(번역)	폴리에스테르, 우산등 다양한 인공재	자연과 인공이라는 이분법적 시각초월
	구축(언어)	다양한 물성들의 특성 탐구와 실험	
	형상(전복)	물성자체에 내재한 강점에 동화하기	
Nezu Museum	물성(번역)	.	자연공간의 장소 재료화 관습화된 사물지각에 대한 시각적 개념의 촉각화
	구축(언어)	얇고 예리한 모서리	
	형상(전복)	촉각적 분리화	
Granada Performing Arts Centre	물성(번역)	.	프로그램과 기능이라는 상황과 조건이 입자화로서의 촉각성의 전략을 도구화
	구축(언어)	지역 특산물, 허니컴	
	형상(전복)	프로그램화된 피복	

은 완결이 아닌 부분이기에 자율성 확보에 유리하다.

촉각성의 구체화는 상상도 상징도 아닌 ‘실제’를 대상으로 한다. 쿠마가 다가간 실재는 형태도 의미도, 평면도 아닌 물성 그 자체, 그리고 그것을 다루는 ‘기술적 디테일’이다. 개별 물성에 밀착, 동화되기에 신경감응적이며 따라서 과학적인 사유로부터 대상에 내재된 잠재성에 가까워지며 이로부터 공간과 시간, 물성의 접합이 가능해진다. 동일성과 획일화를 지양하며 지속적인 변화를 모색하는데, 이는 다양한 상황(제약)들을 극복해가는 쿠마의 전투적인 모습에서도 확인할 수 있었다.³³⁾

따라서 쿠마가 언급한 ‘약함’으로서의 객체적 디자인은 결코 약한 것이 아니다. 이는 강함으로부터 야기될 수 있는 소외, 단절을 극복하는 것으로 대상에의 동화(입기-번역-언어화)로부터의 전복(문제해결, 기능적 의미화)이기에 역동적 상생을 유도하는 것이라고 할 수 있다.

참고문헌

1. GA document n°121, international emerging future, 2012
2. Kengo Kuma : materials, structure, details, Birkhäuser, 2004
3. Kengo Kuma, C3, 건축과 환경, 2007
4. Th. W. Adorno, 홍승용 역, 미학이론, 문학과 지성사, 서울, 1997
5. Walter. Benjamin, 최성만, 언어 일반과 인간의 언어에 대하여 번역자의 과제 외, 길, 서울, 2008
6. 쿠마 켄고, 임태희 역, 약한건축, 디자인하우스, 서울, 2009
7. 쿠마 켄고, 임태희 역, 자연스러운 건축, 안그라픽스, 파주, 2010
8. 쿠마 켄고·미우라아쓰시, 이정환 역, 삼저주의, 안그라픽스, 파주, 2012
9. 쿠마 켄고, 이정환 역, 연결하는 건축, 안그라픽스, 파주, 2013
10. 쿠마 켄고, 민경욱 역, 나, 건축구 쿠마 켄고, 안그라픽스, 파주, 2014
11. 김윤정·박찬일, 쿠마 켄고의 역동적 비평성으로서의 건축적 사고구조와 표현특성에 관한 연구, 한국 실내디자인학회 논문집 제22권 5호, 통권 100호, 2013.10
12. 박영태, 성찰적 근대화 이후 건축의 전복적 미메시스 표현특성에 관한 연구, 홍익대 박사논문, 2013
13. 원준식, 아도르노의 미메시스론 연구, 홍익대 박사논문, 2006
14. 장운송, 쿠마 켄고와 소우 후지모토의 ‘약한 건축’에 대한 연구, 대한건축학회논문집 제30권 제 6호, 통권 308호, 2014.6
15. Kengo Kuma & Associates, www.kkaa.co.jp

[논문접수 : 2014. 12. 31]

[1차 심사 : 2015. 01. 22]

[게재확정 : 2015. 02. 12]

5. 결론

‘물성의 번역과 입자화’라는 쿠마 언어화의 핵심은 물성의 가공과 시공법에 대한 기술성의 새로움이다. 동시에 추상적 영역으로서의 상황(조건, 제약)자체를 입자화하여 자신이 비판한 건축들과의 차별화 전략으로서, ‘개별이념들을 구축 가능하도록 추상화해내는 입자화라는 자신만의 방법’을 지속적으로 축조하고 실험해간다. 이것

33) 하지만 앞에서 언급했듯이, 동일성과 획일화라는 입장에서 제기될 수 있는 문제는 이러한 변화의 노력들이 쿠마가 의지하는 동일한 방법적 한계 안에서 작동되고 있기에, 즉 이미 입자화라는 전략 안에서 반복되고 있는 것으로 객체성의 순수강도는 의심될 수밖에 없다. 이것은 객체성의 구현을 콘크리트라는 물성의 부정성을 재전유하고 있기에, 즉 물성에서 출발해서 물성(피복)으로 완성하려고 하는 한계에 기인한다고 볼 수 있다. 그런데 앞에서 언급했지만 오히려 그렇기 때문에 쿠마만의 독자적인 상황의 도구화전략이 구체화(방법화) 될 수 있었다고도 할 수 있다.