

정서적 공간체험의 현상으로서 공간적 분위기의 의미와 공간 디자인 구현 방법

- O. F. Bollnow의 공간론과 Peter Zumthor의 공간디자인을 중심으로 -

The Meaning of Spatial Atmosphere as an Emotional Space Experience Phenomenon and Spatial Design Implementation Methods

- Focused on The O.F. Bollnow's Space Theory and The Spatial Design of Peter Zumthor -

Author 김윤정 Kim, Yun-Jung / 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 박사과정
박찬일 Park, Chan-Il / 부회장, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 교수*

Abstract As architecture is designed for humans to live in based on practicality, what one experiences within such spaces is important. Such experiences are not felt only by appreciating the structure's appearance, but involve physical presence inside the space and the deepening of the individuals relationship with the space through the body's sensory perception. However, in modern times there is a much greater tendency to rely on superficial experiences by way of images or tastes rather than more meaningful human participation, while the standardization of the object universe is gradually erasing the uniqueness of experience. In light of this, the restoration of emotional and sensory spatial experiences through the design of sensory spaces can be regarded as an important task in modern spatial design. This study contemplated the meaning of emotional spatial experiences through a phenomenological understanding of such experiences, and analyzed the meaning and main factors in the creation of spatial atmosphere as a phenomenon of spatial experience. In addition, we highlighted the fact that spatial atmosphere can be applied as space design methodology by devising methods of expression through an analysis of actual examples. O.F. Bollnow's space theory and the spatial design of Peter Zumthor were the subjects of this analysis. The spatial atmosphere analyzed using Bullnow's theory is a phenomenon in which both the human and space are connected and the ensuing spatial experience embodies the emotions of both. This spatial atmosphere can be understood as a condition in which the human and space are fused together. Furthermore, coincidental/accidental meeting, mediums using potential objects, reorganization of the center due to autonomous boundaries, as well as the three temporalities were identified as the main factors in the creation of spatial atmosphere. Based on this analysis, through the identification of methods of expression for spatial atmosphere in Zumthor's spaces.

Keywords 정서적 공간, 공간체험 현상, 공간적 분위기, 기분
Emotional Space, Phenomenon of Spatial Experience, Spatial Atmosphere, Stimmung

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

건축에서의 체험은 회화나 조각과 같은 시각예술과는 체험의 방식에 있어서 근본적인 차이를 갖는다. 건축이 같은 조형예술로서 조각과 같이 재료와 형태와 색채 등을 통해 표현되고 공간을 구성하는 세부요소들이 각기

인상을 담고 있긴 하지만 건축은 실용성을 기반으로 인간의 주위를 둘러싸고 들어가 살도록 계획된 것이기 때문이다. 이는 라스무센의 “건축은 보는 것으로는 충분치 않으며, 체험해야 하는 것”¹⁾이라는 언급을 통해서도 잘 나타난다. 따라서 건축에서의 체험은 그 외형을 보고 감상하는 것으로 그칠 것이 아니라, 공간 속에 직접 들어가 공간을 구성하는 요소들을 사용하고 신체를 통해 헛

* 교신저자(Corresponding Author); culture@konkuk.ac.kr

1) S. E. Rasmussen, 건축예술의 체득, 야정문화사, 1993, p.33

빛과 소리와 냄새 등을 느끼며 그 주위의 환경까지도 관계를 넓혀가는 것으로 완성되는 것이라 본다. 이러한 의미에서 유하니 팔라스마는 인간의 삶을 고양하는 건축이란 모든 감각과 소통하면서 우리의 경험세계와 융합되는 것으로서 건축에서의 실존적 경험, 즉 세계 안에 존재하는 나로서의 감각적 경험을 강조하고 있다.²⁾ 이와 같이 공간은 설계자가 부여한 질서를 통해 만들어진 것이기는 하지만 인간의 삶을 위해 확보된 활동공간으로써 공간을 체험하는 사람과의 교감이 더욱 의미 있는 것이라 할 수 있겠다. 그러나 현대 기술시대에는 인간이 공간에 개입하여 깊이 있는 관계를 형성하는 체험보다는 이미지나 기호를 통한 피상적인 체험에 크게 의존하게 되었다. 알버트 보그먼은 이러한 기술시대의 체험현상의 변화가 개인의 정체성과 감수성의 부재를 가져오게 됐다고 지적한다.³⁾ 뿐만 아니라 현대의 생산구조는 사물세계를 표준화시키고 있으며 이에 따라 사람들은 계속해서 새로운 체험을 요구하게 되고 이를 충족시키기 위해서 사물세계는 더 새롭고 자극적인 감각과 이미지들로 끊임없이 대체되고 있다.⁴⁾ 이러한 현상은 현대 공간디자인의 커다란 지류로서 디지털건축공간들에서도 나타난다고 본다. 디지털건축공간은 인간의 상상력을 해방시키고 역동적인 형태들로 인간의 감성적 욕구를 충족시키고는 있지만 시간이 갈수록 이들 공간은 마치 대도시의 소비논리를 대변하는 듯이 우후죽순처럼 번져나가는 모습이며 새로운 국제주의 양식으로 보일만큼 표상화 되어가고 있다. 즉 해체주의 건축 이후 인간과 건축공간의 관계를 강조하고 인간의 감성적 체험을 복구하고자 하였던 그들의 철학이 여전히 시각위주의 형태조작에 머물면서 한계를 보이고 있다고 본다. 또 이러한 공간들이 자본의 논리와 맞물리면서 그 표상만을 쫓는 경향이 나타나고 있다고 사료된다. 같은 맥락에서, 유하니 팔라스마는 이러한 현상으로 우리는 거대하고 다양한 감각을 사용하는 동시적이면서 공시적인 상상의 힘을 잃어가고 있다고 평가한다.⁵⁾

2) Juhani Pallasmaa, 건축과 감각, 시공문화사, 2013, pp.14-15, p.62
 3) 알버트 보그먼은 음악을 체험하는 방식을 예로 들어 기술시대와 그 이전 시대의 차이를 설명한다. 기술시대 이전에는 사람이 직접 연주하는 음악을 들어야 했지만 현대에는 마우스 클릭이나 버튼을 누르는 행위로 쉽게 음악을 소비하고 있으며 이에 따라 우리 자신의 정체성을 제공하는 재능과 역량을 잃어버리고 있으며 우리 주위의 사물들에 대한 일종의 감수성을 잃어버리고 말았다고 평가한다. Mark Wrathall, HOW TO READ 하이데거, 웅진지식하우스, 2010, p.192
 4) 현대인의 소비생활은 대량복제 생산품에 지배되고 있다. 코드화되어 생산되는 의, 식, 주로 구성된 일상에서 사람들은 거의 동일한 감각적 체험을 반복하고 있으며 따라서 사물을 통한 감각적, 감성적 체험은 무의미한 것이 되어가고 있다. 이에 따라 더 새롭고 자극적인 요구가 있는 반면에 사물의 고유성을 회복하고자 하는 움직임이 나타나고 있다고 본다. 진중권은 이러한 기술시대가 인간과 사물의 관계를 변화시켜 왔으며 사물세계가 시물라크르화 되어가면서 우리의 지각을 바꿔 놓고 있다고 평가한다, 진중권, 현대미학, 1강 숭고와 시물라크르, 아트앤스터디 참조.

반면, 다른 한편에서는 정서적 공간디자인을 통해 근원적인 감각적, 감성적 체험을 회복하고자 하는 움직임이 보인다. 이들은 서구의 사상사를 지배해온 형상과 질료의 존재론적 위계를 전복하여 형태보다는 물질을 통한 감성의 복권을 피력하고 공간의 분위기나 정조(情調) 등을 통해 공간과 사람의 근원적인 관계를 회복하려 한다. 이러한 공간에서는 사물이 그 사실성과 즉물성을 회복하고 신체를 소유한 인간의 깊이 있는 참여를 통한 정서적 체험이 가능하기 때문에 체험의 고유성이 확보될 수 있다. 또 이러한 공간체험은 보그먼이 지적한 현대인의 감성의 문제를 해결할 수 있으며 라스무센과 팔라스마가 동시에 강조한 공간체험의 방법일 것이다. 이렇듯 공간의 분위기나 정조를 통한 근원적이고 정서적인 공간체험은 현대 공간디자인이 고려하여야 할 중요한 요소라 여겨진다. 그러나 분위기나 정서적 공간체험이라는 실체가 모호하기 때문에 그 의미를 명확히 이해하고 적용하는데 한계가 있어 왔다. 따라서 현대 공간디자인이 지향하여야 할 디자인방법으로써 공간적 분위기와 정서적 공간체험의 의미를 구체적으로 고찰할 필요가 있다고 본다.

이에 본 논문에서는 인간의 신체를 통한 감각적, 감성적 지각을 체험현상의 본질로 삼는 현상학적 이해를 통해 공간적 분위기의 의미와 정서적 공간체험의 현상을 밝히고자 한다. 특히 독일의 철학자 오토 프리드리히 볼노우⁶⁾는 그의 공간론의 본질을 인간이 체험하고 살아가는 공간의 의미를 해명하는데 두고 있다. 따라서 볼노우를 통해 공간적 분위기와 정서적 공간체험의 의미와 현상을 명확히 규명할 수 있을 것으로 사료되며 더 나아가 공간적 분위기의 공간구현방법을 도출함으로써 실제 공간디자인의 방법론을 제안하는데 본 논문의 목적이 있다고 하겠다.

1.2. 연구 방법 및 범위

위의 목적을 달성하기 위해 본 논문에서는 독일의 철학자 오토 프리드리히 볼노우의 저서 「인간과 공간」⁷⁾과 피터 줘터의 공간디자인 작품을 그 대상으로 하고자 한다. 볼노우는 「인간과 공간」에서 체험공간의 전반을 논하면서 공간체험의 여러 관점들을 서술하지만 본 논문에서는 공간의 정위나 방향 등 역학적 관계와 관련된 공간체험보다는 정서적 관계에 관련한 공간⁸⁾에서의 체험

5) Juhani Pallasmaa, 전제서, p.17
 6) 오토 프리드리히 볼노우는 현상학, 생활학, 실존주의를 사상적 배경으로 실천철학과 교육사상을 전개한 철학자이자 교육학자이다. 볼노우는 「인간과 공간」에서 하이데거와 메를로 폰티, 가스통 바슐라르 등 인간의 실존과 현상학적 사유를 기반으로 하는 여러 철학자들의 공간론을 바탕으로 자신만의 '체험공간론'을 펼치고 있다.
 7) O. F. Bollnow, 인간과 공간, 예코리브르, 2011
 8) 현상학에서는 공간을 사람들이 구체적으로 체험하는 공간으로 간주하며 체험의 성격상 표상적, 상모적(相貌的), 행위공간으로 분류한다. 표상적 공간은 신체가 놓이는 지점을 원점으로 한 깊이와

을 중심으로 고찰하고자 한다. 볼노우를 통해 공간적 분위기와 공간체험의 현상을 밝혀, 이를 건축가 피터 Zumthor의 공간디자인에 적용하여 분석함으로써 공간디자인방법으로서의 가능성을 검토한다. 공간분석의 대상으로 피터 Zumthor의 공간디자인을 선택한 이유는 그의 공간이 현란하고 거대한 공간을 통한 유희적 자극과 쾌락을 추구하기 보다는 거주하는 사람의 삶을 담고 시간과 역사 속에서 내면에 침잠케 하는 가치가 있다고 평가되기 때문이다. 또한 피터 Zumthor 자신이 공간적 분위기를 통해 실존에 바탕을 둔 체험 공간을 강조하고 있기 때문이기도 하다. 그의 사무실에 가득한 모델들은 재질과 구조, 사이즈 등에서 최대한 실제와 가깝게 제작되고 있으며 이를 통해 디자인 과정에서 공간의 아이덴티티와 분위기를 직접적으로 체험하고 이를 공간의 디자인에 반영되도록 할 만큼 그는 정서적 공간체험을 중요하게 생각한다.⁹⁾ 본 논문에서는 피터 Zumthor의 작품에서 나타나는 정서적 공간체험을 위한 공간디자인 방법을 검토, 분석하기 위하여 건축 도면과 같은 기본적인 설계 자료와 더불어 각 공간의 디자인요소 및 특성 파악을 위한 자료 확보가 충분히 가능한 6개 작품을 선정하였으며, 구체적인 연구방법은 다음과 같다. 먼저 2장에서는 공간체험에 대한 현상학적 이해를 위하여 하이데거의 저서 「존재와 시간」¹⁰⁾을 근거로 하여 현상학적 공간개념과 체험의 의미를 고찰하고자 한다. 이는 볼노우의 공간체험 현상에 대한 이해가 하이데거의 ‘기분’개념에 근거하고 있기 때문이며, 또한 현상학적 공간론 전반에 깔려있는 공간에 대한 실존적 해석의 길이 하이데거로부터 열렸다고 해도 과언이 아니기 때문이다. 따라서 실존적 공간성을 통해 체험공간의 의미를 이해하고 ‘기분’개념을 분석하여 볼노우의 공간적 분위기 개념과 공간체험 현상을 이해하는 단초를 마련하고자 한다. 3장에서는 볼노우의 공간철학으로서 ‘거주’에 대한 이해를 바탕으로 그가 제시하는 정서적 공간체험의 현상이 공간적 분위기임을 고찰한다. 또 분위기 현상의 생성요인을 도출하고 그 특성을 분석한다. 4장에서는 볼노우의 공간적 분위기의 생성요인별 특성이 피터 Zumthor의 공간디자인에서 구현된 구체적인 표현방법을 고찰하여 현대 공간디자인 방법론으로써의 가능성을 검토한다.

원근적인 현상으로 구조화 된 공간을 말하며 행위공간은 신체의 기능성에 의거하여 상하, 좌우, 전후라는 방향성이 중심이 된다. 상모적 공간은 분위기적인 공간으로 종교적 내지 성스러운 공간이나 예술적 공간이 이에 속하며 루트비히 빈스방거의 ‘분위기 있는 공간’의 의미로 이해할 수 있다. 본 논문에서는 상모적 공간을 중심으로 체험공간의 현상을 밝히고자 한다. 쓰네토시 소자부로(常俊宗三郎), 현상학사전, 도서출판b, 2011, p.25 참조.

9) Mathieu Berteloot / Véroniaue Pqtteuz, Form / Formless : Peter Zumyhor’s Models, OASE 91: Building Atmosphere, nai010, 2013, pp.87-89
10) Martin Heidegger, 존재와 시간, 동서문화사, 2008

2. 공간체험에 대한 현상학적 이해

공간에 대한 문제는 고대 그리스로부터 세계와 인간의 관계를 이해하는데 주요한 논점이 되었으며 철학과 과학의 발전과정에 따라 그 개념도 다변화되어 왔다. 우리는 데모크리토스의 허공과 원자, 아리스토텔레스의 용기로서의 장소, 데카르트의 수학적 공간, 뉴턴의 절대공간, 라이프니츠의 모나드를 통한 상대공간, 칸트의 선형적 공간 그리고 아인슈타인의 상대성이론을 통한 시공간적 연속 등을 쉽게 열거할 수 있다. 이러한 흐름 속에서 현상학에 기반 한 철학자들은 인간의 삶에 있어서 공간의 의미를 탐구하기 시작하였다. 이들은 이성적 인식에 의해 표상되고 입증되는 논리적이고 객관적인 공간론에 대해 의문을 제기하며 수학적, 과학적 방법이 접근하지 못하는 감각적이고 감성적인 체험의 영역을 해명하고자 하였다. 다시 말해서 반성적 사고에 의해 절단된 공간개념이 아니라 반성에 선행하는 근원적인 공간개념, 즉 신체를 갖고 있는 존재로서 우리가 일상적으로 그때그때를 살아가면서 경험하는 구체적인 공간을 탐구하고자 한 것이다. 따라서 현상학적 관점에서 공간은 결코 주체로부터 분리된 대상이 아니며 주체와의 관계 속에서 규정되는 것이다. 그리고 이 관계의 핵심에는 ‘공간에 관한 모든 지식들의 최종 심급으로서의 우리의 공간체험’¹¹⁾이 있다. 이와 같이 현상학적 공간은 주체가 체험하는 공간을 기반으로 하기 때문에 체험공간을 이해하기 위해서는 먼저 주체의 공간체험현상을 규명해야 할 것이다. 따라서 본 장에서는 실존적 공간론으로 현상학적 공간이해의 지평을 넓힌 하이데거를 통해 공간체험의 현상을 구체적으로 파악하고자 한다.

2.1. 실존적 공간성 : 근원적인 세계체험의 자리(Platz)

하이데거는 그의 저서 「존재와 시간」에서 현존재의 공간성을 통해 현상학적 공간성을 규명한다. 현존재의 공간성은 세계-내-존재를 존재규정으로 하는 현존재에게 현상적으로 개시되는 공간상황이다. 하이데거에 따르면 현-존재((Da-Sein)¹²⁾는 세계-내-존재로서의 실존적 삶을 위해 항상 현재 ‘거기에’ 공간을 펼치며 공간과 관계를 맺고 있기 때문에 현존재 자체가 공간을 매개로 존재한다고 할 수 있다. ‘세계’는 우리를 둘러싼 외부공간이나 우리의 이성에 관계하는 공간적 환경에 선행하여 존재하는 “현사실적인 현존재가 현존재로서 그 안에서 살고 있는 그런 세계”¹³⁾이다. 따라서 세계는 매순간 우

11) M. Merleau-Ponty, 지각의 현상학, 문학과지성사, 2014, p.371

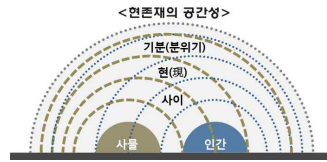
12) 현존재((DaSein)는 ‘스스로 존재하면서 스스로 존재에 대해 이해하려는 존재자’이며, 따라서 ‘실존하는 존재’이다. Martin Heidegger, 전게서, p.73

13) Martin Heidegger, 전게서, p.88

리의 실존적 삶의 가능적 영역이 된다. 그리고 내14)-존재는 침실 ‘안에-있는’ 침대나 강의실 ‘안에-있는’ 책상에서처럼 공간의 내부적인 존재나 존재자들의 물리적 귀속 관계 등을 말하는 것이 아니다. 그것은 ‘곁에 있음’, ‘위하여 있음’, ‘만나고 있음’¹⁵⁾으로써 우리가 공간과 관계 맺고 있는 상태로 이해해야 한다. 즉 내-존재는 현존재의 존재 양식으로서 현존재가 ‘거기에’ 처해있는 상황이다. 그리고 ‘거기에’는 ‘여기’의 주관과 ‘저기’의 객관이 동시적으로 규정되는 ‘사이’이고 따라서 현존재는 바로 이 ‘사이의 존재’로 이해할 수 있다.¹⁶⁾ 다시 말해서 현존재는 항상 그때그때 무엇 곁에 있고 무엇과 친숙한 상황 속에서 실존하게 되는데 그 친숙한 상황이 발견됨과 함께 존재하는 ‘자리(Platz)’는 ‘사이’로서의 ‘거기에’이기 때문에, 이 ‘사이’는 현존재가 공간을 체험함으로써 현상되는 실존적 공간이 되는 것이다. 따라서 현존재의 공간성¹⁷⁾은 주체의 관념이나 객관적 세계로부터 벗어난 공간에 대한 새로운 본질규정으로써 현존재가 그때마다 세계 내부의 존재자들과 의미 연관을 맺음으로써 비로소 개시되는 의미공간이자 체험공간으로 이해할 수 있겠다.

2.2. 기분 : 근원적인 세계체험의 현상

이러한 현존재의 공간성은 세계를 지평으로 은폐되어 있다가 현존재가 자신이 거기에 있다는 것을 발견하는 하나의 활동공간의 형태로 개시된다. 그리고 이때 현존재는 ‘기분(Stimmung)’을 통해서 세계와 관계를 맺게 된다. 하이데거가 말하는 기분은 ‘존재론적으로 가장 잘 알며 가장 일상적인 것’¹⁸⁾이며 ‘사람이 어떤 상태에 있는가, 또 어떤 상태가 되는가’¹⁹⁾를 드러내는 것으로 우리가



<그림 1> 세계 건립으로서의 현존재의 근원적인 공간체험

일상에서 느끼는 기분과 유사한 의미로 이해할 수 있겠다. 기분은 현존재의 현사실적 존재상황을 드러내기 때문에 현존재의 실존적 속성으로 볼 수 있다. 또한 현존재의 기

분에 따라 주위세계의 사물들과 만나는 지평이 달라지며 현존재에게 개시되는 공간의 양태도 달라지기 때문에 기분은 현존재가 공간과 관계 맺는 관계의 매개체이며 체험의 근본양식으로 해석할 수 있다. 하이데거에 따르면 현존재는 ‘그때그때마다 이미 언제나 기분적으로 그렇게 되어 있음’²⁰⁾으로 실존하기 때문에 ‘현(거기에, 사이)’존재는 항상 기분에 젖어 있는 존재이고 따라서 ‘현(거기에, 사이)’은 ‘기분에 젖어 있음(Gestimmtsein)’이 된다. 우리가 ‘기분에 젖어 있음’을 통해 실존함으로써 공간이 개시된다는 것은 우리의 공간체험의 가능영역을 이성적 인식이 미치지 못하는 정서적 측면까지 넓힌 것이다. 따라서 ‘기분에 젖어 있음’을 통한 공간체험은 반성을 통해 대상화된 공간체험에 앞선 근원적인 체험이라고 할 수 있다. 다시 말해서 ‘기분에 젖어 있음’은 어떤 심적 상태를 눈앞에서 발견하거나 반성을 통한 심리적 체험현상이 아니라 항상 존재론적으로 덮쳐오는 사건으로서 세계를 건립하는 실존적 체험의 양태라고 할 수 있다. 하이데거식으로 이는 체험자(주관)와 사물(객관)의 ‘현사실적 사이의 현상’이 된다. 여기서의 사이는 두 개(주관과 객관) 존재자의 눈앞의 것으로서의 사이를 말하는 것이 아니라²¹⁾ 주관과 객관의 실존이 동시적으로 개시되는 자리다.<그림 1>

이상과 같이 하이데거를 통해 분석한 근원적인 공간체험이란 기분을 통해 공간과 만나는 것이며, 주체와의 상호 연관 속에서 개시되는 근원적인 체험의 장은 ‘기분에 젖어 있는 공간’임을 알 수 있다. 따라서 주체의 근원적인 공간체험의 상태로서 ‘기분’은 체험자(주관)의 내부로부터 공간(객관)으로 퍼져나가는 것도 아니고 공간(객관)에서 체험자(주관)에게로 스며드는 것도 아닌, 두 존재자에게 동시에 덮쳐옴으로써 둘을 동시에 실존케 하는 ‘사이’의 존재론적 영역을 확보하는 것임을 확인할 수 있다. 이러한 하이데거의 실존론적 공간체험의 근본양식이며 체험관계의 매개체인 기분은 불노우에게서 연장·확대되면서 분위기현상을 포함하게 된다. 이에 대해서는 다음 장에서 고찰하기로 한다.

14) ‘내(in)’는 ‘innan’에서 파생한 말로, ‘살다(habitare)’, ‘거주하다’의 의미이며, ‘에서(an)’는 ‘...에 익숙하다’, ‘...친숙하다’, ‘...둘보다’로 habito(살다)나 diligo(애착을 갖다)의 의미를 포함한 colo(경작하다)라는 뜻을 지닌다. Martin Heidegger, 전게서, p.75

15) Martin Heidegger, 전게서, p.76

16) Martin Heidegger, 전게서, p.170

17) 하이데거는 현존재의 공간성을 구성하는 틀로 도구적 공간성을 제시한다. 도구는 우리가 일상적인 주위세계에서 우선적으로 만나는 사물들으로써 그 사물의 용도성을 기반으로 사물의 도구성도 개시된다. 예를 들어 붉은 장미를 속씨식물이자 쌍떡잎식물로서 장미과에 속하는 꽃이 아닌 사랑하는 사람에게 선물하거나 향기를 맡고 감상하는 용도로 먼저 만나게 되며 물은 H₂ + O 의 화학적 구조가 아니라 씻거나 마시는 용도로 만난다. 즉 도구도 반성 이전에 우리의 일상적인 삶 속에서 의미를 갖는 사물들이다. 이러한 도구에 대한 일상에서의 배려적 관심을 통해 도구와 관계를 맺음으로써 현존재에게 도구적 공간이 개시되는 것이다. 그리고 이 도구적 공간성을 기반으로 현존재의 공간성이 개시되는데 이는 각 사물과의 가까움을 통한 거리없음과 사물의 방면을 통한 방향부여로써 구성되어진다. 그리고 이러한 현존재의 공간성을 기반으로 현존재가 공간에서 벗어나 관조적으로 공간을 바라보게 되었을 때(반성적으로 인식했을 때) 공간은 현존재의 주변적 성격을 잃어버리고 순수한 3차원의 공간성이 나타난다는 것이다. 이와 같이 객관적인 3차원의 추상적 공간성은 현존재의 체험의 공간성을 기반으로 해서 구성된다. Martin Heidegger, 전게서, pp.131-146참조

18) Martin Heidegger, 전게서, p.173

19) Martin Heidegger, 전게서, p.174

20) Martin Heidegger, 전게서, p.174

21) Martin Heidegger, 전게서, p.171

3. 정서적 공간체험의 현상으로써 공간적 분위기의 의미와 생성요인

3.1. 볼노우의 공간철학으로서 '거주'

하이데거가 기분을 통해 현존재의 존재상황을 드러내는데 초점을 두었다면 볼노우는 이를 적극적으로 공간적 체험을 설명하기 위한 개념으로 확장시켰다. 볼노우는 '거주'개념을 통해 공간의 문제를 인간이 체험하고 살아가는 공간으로 기획하고 그의 공간철학의 중심에서 '공간적 분위기'를 사유한다. 구체적인 생활세계를 기반으로 인간이 직접 체험하고 살아가는 체험공간²²⁾을 사유하는 볼노우는 하이데거의 현존재의 공간성을 연장하여 공간을 존재자의 존재를 위한 '매개체'로 규정한다. 그러나 하이데거의 공간개념에서 현존재가 처한 '내던져 있음(피투성; 被投性)²³⁾을 한계로 지목하면서 '거주'²⁴⁾의 의미를 메를로 폰티와 바슐라르로부터 연역한다. 메를로 폰티는 거주를 인간과 세계의 관계 전체로 규정하였으며 따라서 공간뿐만 아니라 시간과 영혼 등 존재 자체도 거주로 표현하였다.²⁵⁾ 바슐라르는 그의 저서 「공간의 시학」에서 집의 본질을 '거주하는 공간'으로 규정하고 '원초적인 따뜻함', '보호 가치'라는 말을 사용하여 무질서한 바깥세상으로부터 방어적 기능으로서의 '집의 모성'을 강조한다.²⁶⁾ 이들로부터 볼노우는 시간적으로는 '지속성'을 얻으면서 공간적으로 '내재성'을 갖는 의미로 해석한 '특정한 장소에 뿌리를 내리고 거기에 속해있음'²⁷⁾으로서의 '거주'의 개념을 정의한다. 이 거주개념을 통해서 그는 사물과 인간이 이분법적으로 구분된 객관적인 공간, 지향성에 따라 주체의 주변에 구성되는 공간²⁸⁾과 거리를

두려한다. 그리고 공간이 용기로써 주어져 있는 상태나 지향성으로 만나는 상태를 '공간에 있음'으로 보고 이보다 더 근원적인 인간과 공간의 관계를 '공간을 가짐'²⁹⁾으로 전환시킴으로써 공간에 대한 인간의 자유로운 능동성을 확보하는 계기를 마련한다.

3.2. 볼노우의 공간적 분위기의 의미

이와 같이 볼노우가 하이데거로부터 거리를 두면서 거주의 개념을 가져오는 것은 그에게는 거주상태로서의 '안도감'이라는 기분이 중요하기 때문이다. 볼노우는 하이데거의 '기분(Stimmung)'개념을 같은 맥락에서 확장하면서 자신이 규정하고자 하는 체험공간을 이해하는 핵심 현상으로 파악하고 있다.³⁰⁾ 앞에서 본바와 같이 하이데거에서 '기분'은 우리가 공간을 체험하는 근본양식이며 체험관계의 매개체로서 이에 근거해서 보면 근원적인 체험공간이란 기분, 감정, 느낌 등의 정서에 근거한 정서적 공간이라고 할 수 있겠다. 즉 정서적 공간이란 주체의 실존적 자리이며 인간과 공간의 정서적 상호관계에 의해 체험되는 공간으로, 인간의 정서를 통해 새로운 의미로 현출되는 정서적 체험의 장이라 할 수 있다.

하이데거가 기분을 주관과 객관이 동시에 규정되는 '사이'로 보았다면, 같은 맥락에서 볼노우는 주관과 객관이 분리되기 전의 상태로 파악한다. 따라서 정서적 공간은 존재론적으로 주-객의 사이로 위치하면서 공간에 의해 채색된 주관과 주관에 의해 채색된 공간의 상호연관속에서 주-객이 함께 작동하는 공간경험의 현상으로 구성된다. 이에 따라 정서적 공간은 객관으로써의 건축공간과 그 의미가 구별되는 것으로써 지각주체에 의해서 새롭게 현현된 주관적 공간으로 규정할 수 있겠다.

그런데 볼노우의 저서 「인간과 공간」의 번역본을 보면 'Stimmung'³¹⁾을 분위기로 해석하고 있음이 눈에 띈다. 볼노우는 「인간과 공간」에서 'Stimmung'을 루트비히 빈스방거의 '분위기 있는 공간(der gestimmte Raum)'을 도입하여 설명하는데 하이데거에서 현존재의 존재규정을 위해 도입된 '기분(Stimmung)'이 볼노우에 와서는 체험공간을 이해하기 위한 의미로 확대되면서 '분위기(Stimmung)'로 해석하는 것이 자연스러웠을 것으로 보인다. 또한 공간정서로서 기분은 주관에 귀속되는 것이 아니라 주관과 객관을 포함하는 현상의 장 전체와 관련

22) 볼노우는 체험공간을 인간의 구체적인 삶에 열려있는 공간으로 정의한다. 일반적인 공간은 인간의 체험과는 무관하게 존재하는 상태로 이해되기 때문에 체험공간이라는 의미가 주관적인 색채가 공간에 덧씌워지는 심리적 상황으로 오해되기 쉬움을 지적한다. 그리고 그 뜻을 더 명확히 하기 위해서 뒤르크하임과 민코브스키의 '살아가는 공간'의 의미를 더한다. "공간은 그 안에서 행동하는 사람과 함께 변하고, 그 순간 자아 전체를 지배하는 특정 견해와 지향에 따라 달라진다." O. F. Bollnow, 전게서, p.21

23) 피투성은 현존재의 실존적 사실성인 현실성으로써 자신이 어디로부터 유래했으며 어디로 귀속되는가 하는 점에서 은폐된 상태로 존재 있다는 사실에 내던져져 있음을 뜻한다. Martin Heidegger, 전게서, p.175. 볼노우는 하이데거가 피투성을 인간 전체의 성격으로 규정한 것이 문제라고 지적하며 피투성은 '인간의 공간 관계에서 무언가 본질적인 것이 빠져 있을 경우에만 나타나는 현대인의 특징'이라고 한정짓는다. O. F. Bollnow, 전게서, p.356

24) 하이데거의 공간개념으로서 전기 존재론적 관점인 '현존재의 공간성'은 후기에 존재사건학적 관점인 '거주'의 개념으로 발전된다.

25) O. F. Bollnow, 전게서, p.166

26) "인간은 성급한 형이상학들이 가르치듯 '세계에 내던져'지기에 앞서, 집이라는 요람에 놓여지는 것이다." Gaston Bachelard, 空間의詩學, 민음사, 1997, pp.118-119

27) O. F. Bollnow, 전게서, p.358

28) 이 공간은 하이데거의 배려적 관심을 통해 가까움으로 만나는 도구적 공간성을 비유하는 것으로 보인다.

29) O. F. Bollnow, 전게서, p.365. 볼노우에게서 공간을 갖는다는 의미는 우리가 활동하면서 체험함에 있어 역학적 관계만 발생하는 것이 아니라 나름의 감성적인 특성을 가지고 들어선다는 것이라 할 수 있다.

30) O. F. Bollnow, 전게서, p.299

31) 독일어인 Stimmung은 '기분, 정취, 분위기, 조율' 등으로 해석되며 동사형 stimmen은 '조율하다', '기분을 가지게 하다'와 같은 의미를 지닌다. 또 빈스방거가 언급한 gestimmte는 stimmen의 과거분사 형으로 수동의 의미를 지니게 된다. 두산동아 프라임 독일어사전 참조.

되는 것이기 때문에 이는 자연스럽게 분위기와 연관된다. 분위기는 ‘雰圍氣’라는 한자를 통해서도 알 수 있듯이 주체나 대상을 둘러싸고 있는 일시적인 느낌, 상황, 환경으로서 공간과 밀접한 연관을 지닌다. 여기서의 공간은 추상화된 공간과는 다른, 물질들의 관계로 구성되는 장이며 기분은 이 장과 상관적으로 이해되어야 한다. 즉 공간정서인 기분은 순수한 주체적인 심리현상이 아니라 사물들의 관계가 형성하는 분위기 자체가 주체에게 강요한 결과³²⁾로 생성되는 존재론적 영역이다.³³⁾ 이와 같이 ‘Stimmung’이 기분 또는 분위기의 양의적 의미로 이해되는 것은 그들이 주·객의 관계에서 생성되는 ‘사이의 현상’이라는 공통된 존재론적 지위를 갖기 때문이라고 할 수 있다. 따라서 분위기와 기분의 관계는 서로가 서로에게 전이되는 상호주관적 관계라고 할 수 있으며 엄격히 보면 단일한 하나의 현상에 대한 주체나 공간이냐의 관점의 두 측면이라고도 할 수 있겠다. 볼노우가 보기에 내부 공간이나 자연 경관이 소유한 일정한 분위기는 그 공간에 있는 인간에게 전이되며 인간이 특정한 기분에 사로잡히게 되면 그가 있는 공간에 그 기분이 번지게 된다. 즉 볼노우에게서의 ‘Stimmung’은 공간의 힘이거나 인간의 힘이며 그것들이 상호주관적으로 영향을 주고받아 융해된 공간체험의 현상으로 규정할 수 있다.

또 하이데거는 ‘Stimmen’을 어원으로 취함으로써 음악에서의 조율과 조음의 상태를 기분의 의미로 이해하고 있다고 하겠다.³⁴⁾ 이에 대해서 볼노우도 “공간은 저마다 고유한 분위기를 가지고 있다. 이 분위기가 우리에게 다가와 마음을 사로잡기 때문에 우리 기분은 이 분위기에 맞춰진다.”³⁵⁾ 라고 하며 공간과 인간의 상호작용을 분위기와 기분을 통해 설명하고 있다. 또 다음과 같이 빈스방거를 인용하면서 이들 현상의 합일된 관계를 더욱 명확히 한다. “피테는 ‘~하게 되면 ~얼마나’의 관계를 인과관계로 보지 않았다. 즉 마음의 불안이 세계와 하늘이 좁아지는 원인으로 생각하지 않았다. (중략) 나의 기분과 (중략) 세계의 공간성이 맺고 있는 본질적 관계에서는 발생론상의 선과 후, 원인과 결과, 조건과 조건의 제약을 받는 것, 야기하는 것과 야기된 것이 없으며, 이유와 결과조차 존재하지 않는다. 우리가 마음의 불안이라고 일컫는 것이 바로 세계와 하늘의 제한에 있으며, 거꾸로 세계와 하늘의 제한은 우리 마음의 불안 속에 있다.”³⁶⁾

32) 이정우, 개념-뿌리들Ⅱ-세계·잠재성·의미·개체, 10강-공간·감정·행위, 아트앤스터디

33) 우리는 앞에서 기분에 존재론적 지위가 있음을 밝혔다.

34) 음악을 연주하는 상태를 포괄적으로 담고 있다. 음악은 여러 악기들이 잘 조율된 상태로 서로 화합하여야만 아름다운 연주가 가능하기 때문에 인간과 공간의 관계에 있어서도 둘 사이에 일정한 조율이 되는 상태에서 진정한 공간체험이 가능하다고 볼 수 있는 것이다.

35) O. F. Bollnow, 전제서, p.302

36) Binswanger, Das Raumproblem in der Psychopathologie, Bern,

이러한 분위기는 먼저 우리의 몸을 통해 지각된다.³⁷⁾ 그러나 분위기는 몸이 느끼는 감각작용이 아니다. 감각작용은 주체에 속한 것이지만 분위기는 주체를 떠나 공간과의 ‘사이’에서 생성되기 때문이다. 따라서 분위기를 느끼는 몸은 더 이상 순수한 주체도 순수한 객체도 아닌 중간 상태³⁸⁾로 있게 되고 분위기는 주체의 감각작용을 통하지만 그 이상의 의미로 체험된다고 할 수 있겠다.

이와 같이 볼노우에 와서 현존재의 ‘Stimmung’은 인간과 공간의 근원적인 관계에서 주·객을 떠나 생성되는 현상이 더욱 구체화되면서 공간적 ‘Stimmung’으로 전이된다. 이는 다시 그의 연구가 인간 실존의 문제에서 인간과 공간에 있어서나 교육에 있어서 관계성의 문제로 확대해가면서 ‘기분(Stimmung)’이 ‘분위기(Atmosphäre)’로 대체되고 있음을 알 수 있다.³⁹⁾ 그렇다면 앞에서 정의한 ‘정서적 공간’은 이제 ‘분위기의 장’으로 대체할 수 있으며, 체험공간을 이해하는 핵심 현상으로서 분위기를 상징한 볼노우의 체험공간은 정서적 공간이자 안정된 거주를 위한 ‘분위기의 장’으로 정의할 수 있겠다.

3.3. 공간적 분위기의 생성 요인

분위기는 공간속에서 우리를 둘러싸고 있는 느낌과 같은 것으로서 그것의 실체를 명확히 규명하기는 어려움이 있다. 그러나 이상의 분석을 통하여 ‘공간적 분위기’는 존재론적으로 인간과 공간 사이에 존재하는 ‘관계적 현상’이고 인간과 공간이 동시에 상호주관적으로 영향을 주고받아 융해된 ‘정서적 체험의 현상’임은 분명히 알 수 있었다. 이에 본 절에서는 볼노우의 「인간과 공간」을 토대로 공간적 분위기의 생성 요인을 다음의 4가지로 정리하여 공간적 분위기의 의미를 좀 더 구체적으로 고찰하고 이를 피터 줌터의 공간디자인에서 공간적 분위기의 구현 방법을 분석하는 틀로 삼고자 한다.

(1) 우연한 사건적 만남

실존주의 입장에서 인간의 체험방식은 ‘만남(Begegnung)⁴⁰⁾

1955, p.200. O. F. Bollnow, 전제서, p.305에서 재인용

37) O. F. Bollnow, 전제서, p.371. 볼노우는 메를로 폰티와 같은 맥락에서 몸을 이해하며, 몸을 여러 기관들로 구성된 생리학적 또는 생물학적 분류로서의 육체가 아니라 우리가 공간을 지각하는 도구로 보고 있다. 메를로 폰티에 있어서 몸은 외부 대상에 대한 주체의 지각 경험의 중심에 위치하는 매체이며, 몸을 통한 감각-운동이 주체의 실존적 경험의 토대라 할 수 있다.

38) O. F. Bollnow, 전제서, p.373

39) 안민, Bollnow의 교육적 분위기에 대한 한국 대학생들의 인식 연구, 동아대학교 박론, 2008, p.28. 이에 대해서는 ‘기분(Stimmung)’보다는 ‘분위기(Atmosphäre)’가 갖고 있는 어휘의 의미가 앞에서 설명한 주·객의 관계성을 형성시키는 ‘사이’의 지위에 더 적합하기 때문이었을 것으로 판단된다.

40) 하이데거가 피투성(내던져 있음)으로 표현한 의미도 인간은 세계의 어떠한 상황과의 만남 속에서 실존하기 때문이다. 볼노우에서는 피투성으로부터 귀결되는 ‘불안’의 정서 상태를 ‘안정’을 강조함으로써 극복하며, 그때그때 상황과의 우연한 만남을 통한 현존재의 실존하는 방식은 이어간다.

으로부터 시작된다. 그런데 만남은 어떠한 낯섦을 경험할 때 지각된다. 예를 들어 우리가 매일 지나다니는 길에서의 분위기는 체험되지 않을 때가 많다. 이는 우리가 그 길에 익숙하기 때문이기도 하고 우리에게 그 길은 목적지에만 관계하기 때문이기도 하다. 그러나 어떠한 사건으로 인해 그동안 익숙했던 길을 새롭게 의식하게 될 때가 있다. 이는 일상적으로 우리가 체험하는 감각작용들이 모두 지각으로 되는 것이 아니라 의식 활동을 강요하는 어떠한 낯섦이 동반될 때 체험현상에 대한 지각이 이루어지기 때문이라 하겠다. 그리고 이 낯섦이란 우연하게 인간을 침투하고 압도하여 지각을 형성시키는 강력한 분위기로 나타날 수 있다.⁴¹⁾ 즉 우연한 사건적 만남을 통해 체험자의 지각작용이 이루어지고 이 과정에서 공간적 분위기를 지각하게 되는 것이다.

그런데 실존주의에서 만남은 우연한 사건으로 인간에게 덮쳐오면서 인간의 상황을 결정하긴 하지만 이 만남은 어느 정도 지향성⁴²⁾과 결부되어 있다. 그러나 볼노우는 인간과 공간의 관계를 지향성을 넘어서 '자기화(Aneignung)'⁴³⁾의 관계로 설정한다. 즉 만남을 통해 지각된 공간적 분위기는 인간이 낯섦에 대한 능동적인 지각작용을 통해 이를 자기화시킴으로써 공간과 인간이 융해된 상태⁴⁴⁾를 지각하게 되는 것이라 할 수 있다. 즉 위의 '길을 통해서'가 아니라 '길속에서'⁴⁵⁾ 이루어지는 것이다. 따라서 항상 현상실적으로 체험하는 길은 사건적 공간이 되며 더 이상 방향과 거리가 아니라 체험의 깊이의 문제로 다가오고 이때 공간적 분위기가 생성된다.

이와 같이 인간에게 닥쳐오는 우연한 사건적 만남이란 일상적인 익숙함에서 낯섦을 개입시킴으로써 인간의 지각작용을 강요하는 것이라 할 수 있으며, 이 과정에서 인간과 공간의 정서적 관계가 형성되면서 공간적 분위기가 생성되고 활발한 의식 활동 속의 주체는 이를 지각하게 되는 것이라고 할 수 있다.

(2) 잠재적 사물을 통한 매개

분위기는 하이데거적인 표현으로는 기분이다. 앞에서 우리는 기분을 현존재의 실존적 속성으로 사물과 인간의 사이로 규정했었다. 따라서 기분은 사물을 물들이고 사물은 기분을 물들이며 이는 다시 체험자에게 영향을 주고받는 관계구조를 갖는다. 공간은 사물로 구성되며 이 사물들과 함께 친근한, 편안한, 아늑한 분위기를 만들고

다시 사물 곁에 있는 사람이 내뿜는 분위기로 살기 좋은 공간 분위기가 만들어지는 것이다.⁴⁶⁾ 볼노우는 사물⁴⁷⁾의 의미를 하이데거에서 가져오며 사물과 인간과 기분(분위기)의 관계를 연장한다. 사물은 식물학자에게 꽃이나 화학자에게 물과 같은 인식의 대상이 아니라, 우리의 삶의 행위와 활용 속에서 드러나며 '도구성'⁴⁸⁾으로 현출됨으로써 우리와 세계를 연결시키는 매개적 속성을 갖는다. 여기서 하이데거의 사물이 갖고 있는 도구성은 기능성과 다르게 보아야 한다. 기능성이 사용자의 뚜렷한 목적성과 관련된 것이라면 도구성에는 사용하는 사람과 더욱 폭넓은 관계가 내재되어 있으며 목적이 아니라 행위에 의미가 부여되는 것이다. 볼노우는 이러한 사물개념⁴⁹⁾을 통해 공간의 요소들을 목적으로부터의 해방시키고 잠재성을 부여한다. 또 사물은 시간 속에서 인간과 관계의 켜를 형성하기 때문에 각 사물에 대한 기억이 현상실성으로서 기분과 만나면서 그때마다 새로운 분위기를 생성하게 된다. 뿐만 아니라 사물을 구성하는 물질의 속성으로 촉각, 청각, 후각 등의 다양한 감각들이 분위기에 영향을 준다고 하겠다.

문은 경계의 의미이기도 하지만 문이라는 사물의 상징적인 의미가 '열리다'와 관여하기 때문에 새로운 곳으로 진입하는 기대감과 낯선 공간적 분위기에 연관되며, 문의 반투과성, 투과성과 같은 시각적 요소, 가벼움, 무거움과 같은 촉각적 요소, 열림과 닫힘에 동반되는 청각적 요소와 같은 감각적 요소들도 공간의 분위기 형성에 직접적으로 관계한다. 문이 내부와 더 가깝다면 창문은 외부와 더욱 밀접한 관계를 맺는 사물이다. 창문은 내부공간을 외부로 개방하기도, 외부공간을 내부로 불러들이기도 한다. 또 문이 세계와 가깝다면 창문은 세계를 대상으로 마주대한다. 창틀과 창살은 주변세계를 일정부분 잘라내 그림으로 만들어 버리기까지 한다. 이러한 창문은 낮과 밤의 분위기를 바꿔놓기도 하며 로마의 판테온에서처럼 인간의 의식을 온전히 내면에 집중시키기도 한다. 그리고 주거용 가구와 사무용 가구 등이 구분되는

46) O. F. Bollnow, 전계서, p.197

47) 하이데거의 사물은 앞서 살펴 본대로 우리가 전체자(도구성이 배제된 존재자)에 앞서 가장 먼저 만나는 존재자일 뿐 아니라 항상 우리 주위의 '가까운 곳에 있는' 존재자이다. 이때의 '가까움'은 기하학적 거리가 아니라 편리함과 친숙함을 수반한 가까움을 말한다. Martin Heidegger, 전계서, p.132

48) 하이데거의 후기 사상에서는 이 도구들이 현존재와의 관계를 통해 도구의 도구성이 은폐에서 탈은폐로 나아가게 됨을 밝히고 사물인 도구보다 사건인 도구성에 무게를 두고 있다. 하이데거는 반 고흐의 그림을 예로 들어 구두의 물성은 고정되어 있지만 구두라는 도구의 도구성은 농촌 아낙네의 '세계'를 펼쳐 보이고 있음을 설명한다. 즉 구두에 농촌 아낙네의 삶 전체가 잠재되어 있는 것이다. Martin Heidegger, 숲길, 나남, 2008, p.42

49) 볼노우가 사물로서 제시하고 있는 요소들은 벽, 문, 창문과 같은 구성요소부터 자물쇠, 침대, 아궁이와 식탁 등의 가구뿐만 아니라 책과 같은 작은 사물까지 다양하다. 그야말로 우리가 공간에서 가까이 만나는 사물 전체다.

41) O. F. Bollnow, 전계서, p.302, p.117

42) 우리는 앞서 공간의 본질을 직접적인 공간 경험에서 현상적으로 주어진 것으로 규정했었다. 그런데 이 현상에는 이미 인간의 기분이 포함되어 있으며 따라서 이는 지향성을 전제한 현상이 된다.

43) O. F. Bollnow, 전계서, p.368

44) O. F. Bollnow, 전계서, p.391

45) 이때의 길은 과정이 생략된 고속도로 같은 통로가 아니라 산책길과 같은 과정중심의 길이 되며 볼노우는 이를 도보여행을 통해서 설명하고 있는데 "도보 여행자에게 중요한 것은 도작이 아니라 길 위에 있다는 사실, 그리고 길이이다." O. F. Bollnow, 전계서, p.149

것은 기능상의 문제뿐만 아니라 가구가 만들어내는 공간적 분위기 때문이기도 하다. 특히 가구는 인간의 행위와 밀접한 연관을 맺는 사물이기 때문에 앞에서 언급한 인간과의 관계의 커가 깊다고 할 수 있다.

이와 같이 공간적 분위기는 인간의 생활행위와 연관되어 도구성으로 드러나는 잠재적 사물을 매개로 생성된다. 이 사물은 공간의 질서를 구성하는 사물 전체이며 이들은 시간 속에서 인간과의 관계의 커를 형성하기 때문에 상황에 따라 다양한 분위기로 드러나며 내재된 물성으로 다양한 감각적, 감성적 효과를 만든다.

(3) 주체적 경계에 의한 중심의 재구성

분위기의 장은 인간이 무감각하고 피상적인 상태로 들어가 있거나 무한을 상징한 집합으로서의 공간과는 다르다. 이는 ‘인간이 가지고 있는 공간’으로서 구체적으로 구분되고 제한된 공간, 인간이 자기 것이라고 부를 수 있는 공간이다. 따라서 분위기를 체험하기 위해서는 공간을 규정하는 경계⁵⁰⁾가 필요하며 경계가 없는 공간은 인간에게는 혼돈의 영역이 될 뿐이다. 이 경계로 인해 공간은 안과 밖으로 규정되고 나감과 들어옴이라는 인간의 행위와 관계된다.

볼노우는 이 경계에 따라 분명한 분위기를 경험하게 된다고 보았다. 내가 ‘속한’ 곳을 규정할 경계로 인해 인간은 의미 중립적인 공간을 각자의 의미와 감정으로 채우면서 분위기를 체험하게 되는 것이다.⁵¹⁾ 공간에 속한다는 것은 공간에 실존한다는 것이고 공간을 체험하는 인간을 중심으로 공간의 질서를 새롭게 구성하는 것이다. 따라서 인간은 공간을 체험하면서 경계 영역을 지날 때마다 불연속을 체험하게 되고 그때마다 안도와 불안 등의 기분이 반복되며 분위기에 영향을 준다. 매번 자신을 중심으로 한 질서를 재구성하게 되기 때문에 자신을 중심으로 공간이 이어지는 체험을 하게 되고 따라서 공간의 분위기도 새롭게 구성될 수 있는 것이다.<그림 2>



<그림 2> 공간적 중심과 주체적 중심

또 경계에 의한 공간적 분위기는 그 공간의 물리적 크기나 넓이, 그리고 경계의 구성방식에 따른 유한성과 무

50) 이 경계는 고정된 물리적 경계와 유동적인 심리적 경계로 구분할 수 있다. 분위기의 장이 인간이 가지고 있는 공간이라 하더라도 인간이 달팽이가 아닌 이상 인간은 공간 ‘속에서’ 움직이게 된다. 그러나 우리가 움직일 때 우리는 우리의 신체를 기점으로 해서 나름의 자리를 확보하기 위한 심리적인 경계를 형성함으로써 물리적인 경계와 관계를 맺게 된다.

51) O. F. Bollnow, 전게서, p.87

한성의 체험이 달라진다. 경계가 공간의 한정으로 작동할 경우 인간은 안도감과 내밀성을 느낄 수도, 불안함과 답답함을 느낄 수도 있다. 또 바로크의 실내공간처럼 분명한 경계요소인 벽을 장식품으로 가리거나 중첩 배열함으로써 마치 그것이 사라진 듯한 효과로 무한한 공간적 분위기를 체험할 수도 있게 된다.⁵²⁾

이와 같이 경계를 통한 공간적 분위기의 체험은 인간의 정서적 중심성과 연관되는 것이다. 인간은 경계 영역을 지날 때 마다 공간에 참여하기 위한 새로운 질서를 부여하기 위해 자신을 중심으로 한 공간적 분위기를 체험하게 되는 것이다. 또 이러한 경계에 의한 공간적 분위기는 경계 요소의 구성과 배열에 따라 분위기에 영향을 준다고 하겠다.

(4) 시간성

여기서 고찰하고자 하는 시간은 볼노우의 철학적 과제로서의 시간성이 아니라 공간적 분위기에 상관하는 시간으로 좁은 범위의 시간성이라 하겠다. 「인간과 공간」의 전반에 걸쳐 거론되는 시간성에 대해서 공간적 분위기를 생성하는 요인과 관계하는 시간성을 다음의 3가지로 고찰하였다.

1) 물질적 시간성 : 주체의 기억과 물성의 변화

공간을 구성하는 사물들은 물질로 이루어져있다. 인간의 정서적 공간체험은 신체를 통한 감각적 지각 경험이고 이는 물질성에 영향을 받는다. 그런데 이 물질은 두 가지의 시간성을 갖고 있다. 하나는 인간의 경험과 관련해서 인간에게 남겨진 물질적 시간성이고 다른 하나는 물질자체가 갖고 있는 물질적 시간성이다. 첫 번째 경우, 오래된 물질은(예를 들어 나무나 돌 등) 그에 동반된 우리의 경험이 다양하기 때문에 많은 의미와 맥락을 포함한다. 따라서 그러한 물질로 이루어진 공간적 분위기는 인간과의 상호관계가 더욱 적극적으로 이루어진다고 하겠다. 반면 새로운 물질은 앞에서의 연관관계가 없기 때문에 공간적 분위기는 물질의 힘이 더 크게 작용한다고 할 수 있다. 두 번째의 경우, 자연적 물질로 이루어진 공간은 시간이 지남에 따라 그 색이나 향, 질감 등이 변화되면서 공간적 분위기에 영향을 주게 된다.

2) 환경적 시간성 : 차이를 내재한 반복의 다양성

공간적 분위기는 환경적 시간성에 따라 달라진다. 환경적 시간성은 계절이나 낮과 밤에 따른 빛의 변화 등 환경이 규정하는 시간의 흐름이다. 환경적 시간성은 일정한 흐름으로 반복되긴 하지만 객관적 시간⁵³⁾과 달리 반복에 차이가 내재되어 있다. 이러한 환경적 시간성은 항상 공간에 앞서 분위기에 영향을 주기 때문에 인간은

52) O. F. Bollnow, 전게서, p.111

53) 객관적 시간성은 시계를 통해 공간화 되어 우리에게 익숙한 시간을 말한다. 이는 수학적으로 측량이 가능하며 반복되면서도 항상 균질하고 보편적이며 또 불가역적인 성격을 띤다고 하겠다.

환경적 시간성에 따른 공간적 분위기를 통해 더욱 다양한 공간체험을 할 수 있는 것이다.

볼노우에 의하면 낮 공간은 시각이 주도하는 시각적 공간이다.⁵⁴⁾ 그는 이러한 시각을 통한 체험공간을 ‘사회화된 공간’, ‘정신적 공간’으로 표현하면서 밤 공간의 정서적 공간의 긍정성과 비교한다. 밤 공간은 시각이 최소한으로 밀리면서 다른 감각들이 동시적으로 작동하기 때문에 정서적 공간체험의 현상인 공간적 분위기가 더욱 잘 형성될 수 있다.⁵⁵⁾ 특히 어두운 공간의 분위기는 공간을 더 물질적으로 체험하게 된다. 따라서 어두운 공간의 분위기는 분명히 인지되는 낮 공간에 비해 주체의 앞에서 확장되어 버리지 않고 주체와 직접 접촉하고 감싸며 ‘층과 표면, 거리가 없는 순수한 깊이’⁵⁶⁾로 체험된다.

3) 주체적 시간성 : 체험의 깊이와 속도

주체적 시간성은 인간이 현상실적으로 개입하면서 주관적으로 느끼는 체험된 시간을 말한다.⁵⁷⁾ 주체적 시간성은 인간의 기분에 따라서 빠르거나 느리기도 하고 과거, 현재, 미래를 자유로이 이동한다. 우리가 고속도로와 같은 길에서는 목적지에 도착하는 시간의 양이 중요하다. 반면 오솔길을 산책하는 동안은 산책의 질이 중요하기 때문에 느긋한 발걸음으로 분위기에 깊숙이 개입하게 된다. 또 분위기를 통한 깊이 있는 공간체험이 이루어진 경우는 긴 시간도 짧게 느껴질 수 있지만 공간에 깊이 참여하지 못한 채 이루어진 짧은 체험이라도 긴 시간으로 느껴질 수 있다. 이와 같이 주체적 시간성은 현재에 잠긴 시간성이라고 할 수 있으며 이를 통해 정서적 공간 체험의 깊이와 속도가 달라질 수 있다고 하겠다.

이상과 같은 볼노우의 공간적 분위기의 생성 요인들의 의미 분석 결과에 근거하여 다음 장에서는 피터 줌터의 건축공간을 사례로 공간적 분위기의 구체적인 디자인 구현 방법을 분석, 고찰하고자 한다.

4. 피터 줌터의 공간디자인에서 보여지는 공간적 분위기의 구현방법

피터 줌터는 그의 저서 「Peter Zumthor Works: Buildings and Projects 1979-1997」⁵⁸⁾의 서문과 「건축을 생각한다」⁵⁹⁾의 ‘아름다움의 핵심’의 장에서 하이테거의 <건축, 거주, 사유>의 내용 중의 일부를 인용하며 자신의 건축과

그 안에 담겨있는 건축적 사고의 핵심을 서술한다. 즉 그의 건축과 사고는 본질적으로 실존주의 철학에 깊이 관여하며 많은 영향을 받았다는 것을 이해할 수 있다. 한편, 그의 저서 「분위기(atmosphere)」⁶⁰⁾에서는 건축공간을 통해 전달되는 아름다움, 감동 등과 같은 ‘공간적 질’의 형성에 중요한 요소로 ‘분위기’를 내세우고, 이를 자신의 건축공간디자인의 구현에 중요한 관점으로 다룬다. 여기서 그가 주장하는 공간에서의 ‘분위기’란 주체가 갖는 공간적 체험의 다양한 층위와 감각에 소구하는 구성요소들과의 연계를 통하여 생성되는 정서적 체험의 결과일 것이다.⁶¹⁾

피터 줌터는 용어상의 차이는 있으나 볼노우와 마찬가지로 공간적 분위기와 정서적인 감성을 공간이나 인간이나 하는 2가지 측면의 관점으로 이해하고, 공간과 만나는 순간 바로 떠오르는 첫인상, 감정 등을 분위기로 해석한다.⁶²⁾ 그리고 이는 공간을 구성하는 여러 존재자들, 즉 사물들의 총체적 전체성 속에서 만들어지는 것이라 하겠다.⁶³⁾ 여기서의 사물이란 우리의 인식에 관념화된 상태로 규정된 것이 아니라 그것이 의미연관을 맺는 다른 존재와의 관계 속에서 다양한 속성과 양태로 생성되는 잠재적 사물이라고 할 수 있다.⁶⁴⁾

피터 줌터는 이러한 사물을 구성하는 물질성에 집중하거나 여러 감각적 질을 통해 ‘실체의 마법’⁶⁵⁾ 즉 분위기를 건축적으로 구현하고자 한다. 이를 위해 다양한 빛의 효과, 주체의 이동에 따른 내·외부의 긴장감, 주체와 공간간의 거리 등으로 다양한 건축적 분위기를 조성하고자 한다. 이러한 그의 건축적 접근방법은 볼노우의 분위기 개념과 같은 연장선상에 있다고 하겠다.

이상과 같은 관점에서 본 장에서는 볼노우의 공간적 분위기의 생성요인을 하나의 분석틀로 적용하여 피터 줌터의 작품에서 나타나는 공간적 분위기의 디자인 구현 방법을 분석, 고찰하였다.<표 1>

54) O. F. Bollnow, 전게서, p.278

55) 볼노우는 안개, 눈, 황혼 등 다양한 환경적 시간성에 따른 분위기를 구체적으로 설명한다. O. F. Bollnow, 전게서, pp.277-292

56) O. F. Bollnow, 전게서, p.294

57) 주체적 시간성도 객관적 시간성과는 구별된다.

58) Peter Zumthor, Peter Zumthor Works: Buildings and Projects 1979-1997, Lars Muller Publishers, 1998

59) Peter Zumthor, 페터 줌토르 건축을 생각한다, 나무생각, 2013a

60) Peter Zumthor, 페터 줌토르 분위기, 나무생각, 2013b, p.11

61) 피터 줌터는 그의 저서에서 “내가 건물을 설계하는 프로세스 중에서 나에게 동기를 부여하는 미적인 의도가 무엇인지를 명확하게 하고자 할 때, 나는 나의 사고가 장소, 재료, 에너지, 형질성, 회상, 기억, 이미지, 밀도, 분위기, 영구성, 집중과 같은 테마와 깊은 연관성이 있다는 것을 실감한다.”고 주장한다. Peter Zumthor, 전게서, 1998, p.7

62) Peter Zumthor, 전게서, 2013b, p.13

63) “무엇이 나를 감동시켰을까? 전부 다이다. 모든 사물 그 자체. 사람들, 공간, 소음, 소리, 색깔, 물질, 질감, 형태, 내가 인식한 형태. 내가 해석한 형태. 내가 아름답다고 생각한 형태. (중략) 사람은 사물과 소통한다. 건축가로서 내가 다루는 대상은 언제나 사물이다. 내 열정의 대상이다. 실체는 나름의 마법을 갖고 있다. (중략) 바로 사물의 마법, 현실의 마법이다.” Peter Zumthor, 전게서, 2013_B, pp.15-17

64) 피터 줌터에서 사물은 우리의 몸을 구성하는 물질들과 연관된다. 분위기가 생성되는 공간은 “건축의 몸! 몸에 대한 생각이 아니라 몸 그 자체”이다. 상게서, p.23. 이 ‘몸’은 현상학적 ‘몸’으로 해석할 수 있고 이 몸은 원래 있는 것을 받아들이는 기관이 아니라 ‘표현’, ‘생성’, ‘나타남’의 근원으로서 잠재적 속성을 갖는다고 할 수 있다.

65) Peter Zumthor, 전게서, 2013a, p.85

4.1. 공간 분석

<표 1> 공간적 분위기의 구현 방법 분석표

작품명과 참고이미지	공간적 분위기의 구현방법		
<p>1. Shelter for Roman Archaeological Ruins (1986)</p> 	우연한 사건적 만남	잠재적 사물을 통한 매개	주체적 경계에 의한 중심의 재구성
	얇은 목재의 간결한 외관과 중앙에 띄워진 스틸 입구의 대비로 강한 어프로치. 좁은 입구로 진입 후 반전된 내부공간의 개방감으로 역사여행의 긴장감 조성. 목재루버 사이로 들어오는 도시의 소리, 바람으로 문득 현재를 지각.	진입부의 철재패턴을 단계화. 신성한 빛을 만드는 깊이 있는 검은 천창. 수평의 가는 목재 루버로 역사적 분위기. 청각적 공간으로서 철재다리를 통해 시간여행의 긴장감 조성. 목재, 철재프레임의 강한선의 중첩과 창의 불륨대비.	건물을 관통하는 철재다리는 현재의 중심. 공간의 높이 차이로 역사와 현재의 심리적 경계를 형성. 띄워진 철재계단을 통한 발걸 장소로의 중심이동이 주는 분위기 변화. 목재루버로 외부로의 시각을 차단하여 내밀한 분위기 형성.
	시간성		
	물질적 시간성	환경적 시간성	주체적 시간성
오래된 물질인 목재와 현대 물질인 스틸을 사용하여 경험적 시간성 체험. 깊은 검은 스틸천창이 환경과 시간의 변화를 더욱 깊이 있게 받아드림.	최소한의 인공조명과 빛이 깊은 천창을 통해 들어오는 낮과 햇빛을 차단하는 각도로 된 목재루버외피가 밤에는 부드러운 빛을 외부로 발산.	철재다리의 가는 프레임들이 시간의 커로 이동하는 속도를 조절. 유적지 정면의 불륨감 있는 커다란 창은 과거에 다시 현재를 끌어들이.	
<p>2. Saint Benedict Chapel (1988)</p> 	우연한 사건적 만남	잠재적 사물을 통한 매개	주체적 경계에 의한 중심의 재구성
	계단을 통해 진입하는 돌출된 입구. 외관의 부드러움과 내부의 강한 수직선의 대비. 전통적인 질은 외관과 밝은 내부의 대비. 노아의 방주에 탄 듯한 느낌.	천장의 강한 선. 리듬 있는 고창의 빛, 벽에서 떨어진 수직기둥의 반복, 그림자 변화의 운동감. 가는 선의 목재 문, 철재 손잡이. 미끈하고 밝은 색의 의자.	벽과 목재기둥의 이중 구조가 강한 내부성 형성. 곡선을 따라 자연스러운 집중형성. 고창이 벽을 분절하고 천장을 강조하면서 신성한 분위기 형성.
	시간성		
	물질적 시간성	환경적 시간성	주체적 시간성
바로크양식의 관습에서 벗어난 목재교회로 마을의 전통적 시간성 체험. 시간에 따라 제각기 변화하는 낙엽송 날조각들의 겹침으로 변화되는 외관.	시간의 흐름에 따른 빛, 소리, 바람 등 변화로 공간의 분위기를 바꾸는 상부의 고창. 벽에서 떨어진 목재 기둥으로 그림자의 깊이 변화.	고창의 빛의 유입과 나뭇잎형태의 강한 선들이 집중되면서 외부의 긴장이 풀리면서 내면에 집중. 노아의 방주를 탄 기분으로 새로운 현재에 집중.	
<p>3. Therme Vals (1996)</p> 	우연한 사건적 만남	잠재적 사물을 통한 매개	주체적 경계에 의한 중심의 재구성
	지형에 매입한 볼륨은 주변에 동화되지만 강한 기하학과 수평성으로 존재감 확보. 긴 진입부에는 철판을 통한 지하수 유입으로 기대감 유도. 느린 걸음을 유도하는 오픈된 주 계단은 다양한 시선 축을 형성하고 시점을 변화시킴.	석재의 적층이 형성한 면이 강한 수평성. 편안함과 긴장감을 동시 유도. 동굴로 진입하는 듯한 입구. 컬러유리와 조명이 석재의 물성과 대비. 물과 벽의 울림이 강한 청각 효과. 스틸난간, 조명의 가는 선의 대비.	기하학적 체계의 연속적인 방과 pool들로 내밀성의 극대화. 동선과 벽의 중첩이 기대감과 긴장감 유도. 천장의 판들이 서로 유입되는 빛의 반복으로 어둠과 밝음의 대비와 집중. 공간별 천장고의 변화로 분위기의 변화 유도.
	시간성		
	물질적 시간성	환경적 시간성	주체적 시간성
로마의 목욕문화를 떠올리게 하는 편마암의 적층구조. 지역 건축물에 사용된 편마암과 연결. 온천수가 흐르면서 시간이 갈수록 변화되는 돌과 철의 물성.	천장의 틈으로 유입되는 빛으로 시간과 날씨의 변화 체험. 노천탕에서 외부로 조망, 온천의 수증기, 야간조명 등으로 환경적 분위기 체험.	물, 수증기, 돌, 빛, 색 그리고 높은 천장으로 다양한 감각적 지각의 깊이 있는 체험. 느리게 진입되는 동선 공간 구성으로 체험의 속도 조절.	
<p>4. Zumthor House (2005)</p> 	우연한 사건적 만남	잠재적 사물을 통한 매개	주체적 경계에 의한 중심의 재구성
	주방과 스튜디오 등 작업공간에 외부 자연조명이 가능한 큰 창을 형성. 교차되는 긴 선형의 세 개의 시퀀스. 좁은 계단실과 가족커튼. 2층의 조망 전환.	분위기의 배경으로서의 긴 콘크리트 벽체. 콘크리트를 채색하는 see-through의 검은 직물. 강한 무늬결과 컬러의 무늬목. 가는 가족 손잡이, 가족 커튼.	독립실이 형성하는 벽체로 각 실을 향하는 복도와 계단구성. 스튜디오의 긴 벽이 중심성의 이동을 자연스럽게 유도. 계단실의 내밀성을 통한 극적 변화.
	시간성		
	물질적 시간성	환경적 시간성	주체적 시간성
무늬목, 가족, 콘크리트 등의 사용으로 물성적 시간성. 가족의자, 스틸주방기구 등의 감각을 통한 경험적 시간성.	통 유리창으로 자연조망. see-through의 검은 직물이 시간에 따라 변화하는 회색 제곱.	뚜렷한 경계의 내밀성으로 현재에 집중. 콘크리트 벽의 부드러운 그림자의 변화는 느긋한 공간적 침잠을 유도.	
<p>5. Kolumba Art Museum (2007)</p> 	우연한 사건적 만남	잠재적 사물을 통한 매개	주체적 경계에 의한 중심의 재구성
	역사적 층위에 얹어진 새로운 벽돌의 구성으로 이질과 융화의 동시성 생성. 지그재그의 동선으로 시공간 여행. 그림자의 변화로 다양한 분위기 연출. 좁은 동선 공간을 지나 만나는 빛의 채색.	빛, 소리, 바람이 침투되는 외벽. 유적과 기둥, 조명의 질감대비. 붉은 목재 다리, 가는 목재 핸드레일, 가족커튼과 손잡이, 빛을 담은 회반죽 벽체, 묘한 빛을 만드는 페브릭. 현실을 발견하는 큰 창.	시각이 차단된 유적지는 과거에 집중. 부유된 목재 다리로 현재의 중심을 형성. 가는 기둥의 배열로 다리의 중심성 강조. 좁은 동선과 넓은 전시공간의 시각적 중첩. 천창고의 변화로 경계생성.
	시간성		
	물질적 시간성	환경적 시간성	주체적 시간성
다양한 기존 벽돌과 크림색의 가는 새 벽돌의 적층에 반사된 유리로 물성대비를 강조한 외관. 목재, 가족 등의 축구를 통한 물성적 시간성 체험.	최소한의 인공조명으로 투과되는 빛과 소리 등에 집중. 환경에 따라 변화된 체험.	지그재그 다리를 통한 다변화되는 시점 형성으로 체험의 깊이와 속도 조절. 전시실의 큰 창을 통해 현실로 이동. 빛을 이용한 동선 유도로 여유로운 형성.	
<p>6. Bruder Klaus Field Chapel (2007)</p> 	우연한 사건적 만남	잠재적 사물을 통한 매개	주체적 경계에 의한 중심의 재구성
	넓은 평지의 진입로를 통한 이동으로 타워의 존재감이 도출. 장소를 정의. 모성의 공간으로 빨려 들어가는 긴장감 형성. 천장의 구멍을 통한 신성한 만남.	타고 남은 목재의 물성으로 변화된 벽. 천장의 구멍. 순교를 기억시키는 바퀴살과 청동주조. 빛을 투과하는 유리구슬. 장소적 감각을 만드는 삼각형 문.	높은 수직성과 상부로 유입되는 빛이 강한 공간적 중심 형성. 반면 지배적이지 않은 모성적 공간구조로 능동적 중심 구성. 강력한 보호로 안정된 영역성.
	시간성		
	물질적 시간성	환경적 시간성	주체적 시간성
탄 목재의 물성이 각인된 콘크리트, 납으로 된 바닥의 물성적 시간성. 주변의 흙을 섞은 콘크리트, 철재 오브제, 스틸 출입문의 경험적 시간성의 중첩.	천장의 구멍은 환경의 변화를 그대로 유입. 유리구슬을 통한 낮과 밤의 변화.	타워와 환경의 조화를 음미하는 긴 외부 진입로는 장소적 의미를 숙고하는 시간부여. 어두운 공간과 밝은 천장의 빛의 대비가 신성한 집중을 유도.	

4.2. 소결

4.1.절의 분석 결과 <표 1>의 내용을 종합적으로 고찰하여 공간적 분위기 생성요인의 분류에 따른 피터 줌터의 공간적 분위기의 구현 방법을 다음의 <표 2>과 같이 정리하였다.

<표 2> 피터 줌터의 공간적 분위기 구현 방법

공간적 분위기 생성요인	공간적 분위기 구현 방법	
우연한 사건적 만남	<ol style="list-style-type: none"> 1. 건축물까지 유도되는 길을 공간체험의 일부로 구성. 외부와 내부의 경계는 명확하지만, 주변 재료의 사용이나 환경요소들을 유입시키는 장치로 이중적인 첫인상을 심어줌. 2. 입구를 돌출시켜 어프로치 유도. 지면에서 띄워진 계단을 오르는 구성 방법으로 극적 체험 유발. 3. 다리나 계단 등 장치적 효과로 시점을 다변화시킴. 4. 좁거나 어두운 동선 공간의 형상으로 넓거나 밝은 공간에서의 감성적 체험을 극대화시킴. 5. 문을 강조하는 디자인(재료변화, 조형요소변화, 문손잡이강조, 하드웨어 등)으로 만남에 대한 기대감 조성. 	
잠재적 사물을 통한 매개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 수평, 수직 등 적층 방식의 디테일(접합, 두께, 길이, 줄눈 등)을 통해 벽체의 잠재성 형성. 강한 선적 요소가 상승, 확장, 운동감을 형성. 2. 면으로 구성된 공간에 하드웨어나 핸드레일, 조명 등의 세부적 요소를 통해 점과 선으로 포인트를 줌으로써 조형상의 대비와 균형을 도모. 3. 전체적으로 통일된 색조의 공간에 직물, 가죽, 무늬목 등의 질감과 컬러로 포인트적 연출. 4. 특히 비치는 직물로 된 커튼의 주름을 통해 빛과 그림자가 만드는 이미지의 다양성을 확보. 5. 시각뿐만 아니라 청각, 촉각, 후각 등을 지각할 수 있는 물성의 물질을 사용. 공감각의 공간을 연출. 6. 최소한의 조명기구를 설치하여 시각을 위주로 하기보다는 공감각적 체험을 유도. 	
주체적 경계에 의한 중심의 재구성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 다리나 계단 등의 중간영역을 구성하여 자연스러운 경계이동을 통한 중심의 재구성을 유도. 2. 각 실의 내밀성을 확보하기 위하여 시각을 제한한 벽체를 형성하고 중앙의 천장이나 고창 등의 장치들로 공간의 중심성을 강화. 반면 여성적인 곡선의 형태를 사용하여 고전적, 지배적 중심성으로부터 벗어나. 3. 공간의 높이 변화로 긴장의 집중과 이완을 구성. 4. 다리, 계단과 같은 장치를 통해 시간적 경계를 공간적으로 연결하며 심리적 중심의 재구성을 유도. 	
시간성	물질적 시간성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 오래된 물질과 새로운 물질의 병치로 이질적 시간성의 체험 유도. 2. 지역적 물질로 고유의 시간성을 담아내고 익숙한 물질들을 사용함으로 공간과의 융합을 유도. 3. 시간에 따라 물질이 변화하는 물질로 시간의 흐름과 사용의 흔적을 경험케 함.
	환경적 시간성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 최소한의 실내조명과 제한적인 외부 조망으로 환경적 시간성을 지각케 함. 2. 빛, 소리, 바람 등이 투과되는 장치들로 공감각적 시간성 경험 유도. 3. 빛과 그림자 등의 변화를 지각할 수 있는 긴 면적요소의 배치. 사이를 띄운 이중구조로 그림자의 길이 유도.
	주체적 시간성	<ol style="list-style-type: none"> 1. 강한 선적 구성으로 체험자의 집중을 유도. 2. 벽, 계단 등의 스케일 조정과 중첩배치, 빛의 유입 등을 통해 느린 동선을 유도함으로써 체험의 속도 조절을 유도. 3. 강한 경계 형성과 극적인 외부조망으로 체험적 시간성의 변화를 연출.

5. 결론

이상의 연구를 통해 볼노우가 제시하는 정서적 공간체험의 현상으로서 공간적 분위기의 의미와 그 생성요인을 분석하고 이를 피터 줌터의 공간에 적용하여 공간적 분위기의 구현 방법을 도출하였다.

정서적 공간이란 주체의 실존적 자리이며, 인간과 공간의 상호관계에 의해 구체적으로 체험되는 질적 공간으

로, 비어진 용기에 물질이 구성하는 공간이 아니라 물질로 구성된 공간과 인간의 관계에서 인간의 기분, 감정, 감각 등의 정서를 통해 새로운 의미가 현출되는 정서적 체험의 장. 즉, '분위기의 장'이라 할 수 있다.

이러한 정서적 공간에서의 체험 현상으로 하이데거는 '기분(Stimmung)'을 제시하고 있으며, 볼노우는 이를 인간과 공간의 관계성의 문제로 확대하면서 '분위기(Atmosphäre)'로 대체하고 있음을 알 수 있었다. 이상과 같은 본 논문의 구체적인 연구의 결과를 간략히 정리하면 다음과 같다.

첫째, 하이데거의 '기분'개념의 분석을 통해서 현존재의 실존을 위한 근원적인 체험이란 '기분'을 통한 정서적 체험임이 드러났고, 이 '기분'은 현존재가 실존하는 '현사실성'으로서 인간에 내속된 주관적 감정이 아니라 인간과 공간의 상호주관적 관계에서 생성되는 '사이현상'이며 하나의 존재론적 영역임을 알 수 있었다.

둘째, 볼노우에서는 이 기분개념이 '공간적 분위기'로 연장·확대되었음을 확인함으로써 공간적 분위기의 존재론적 실체를 규명할 수 있게 되었다. 즉 볼노우를 통해 분석한 공간적 분위기는 공간에 의해 채색된 주관과 주관에 의해 채색된 공간이 상호작용함으로써 '둘의 관계에서 현사실적으로 나타나는 사이 현상'이며 '인간과 공간이 서로 융해된 상태의 지각'으로 정의할 수 있다.

셋째, 볼노우의 체험공간론 전반에 깔려있는 공간적 분위기에 대한 내용에서 공간적 분위기를 생성하는 네 가지의 요인을 도출함으로써 공간적 분위기의 의미를 좀 더 구체화 하였다. 이 네 가지 요인은 구체적으로, 우연한 사건적 만남, 잠재적 사물을 통한 매개, 주체적 경계에 의한 중심의 재구성, 그리고 시간성이다. 시간성은 다시 물질적 시간성(주체의 기억과 물성의 변화), 환경적 시간성(차이를 내재한 반복의 다양성), 주체적 시간성(체험의 깊이와 속도)으로 나누어 정리되었다. 이상의 요인을 통해 공간적 분위기는 인간이 정서적으로 공간에 융합되는 깊이 있는 체험을 통해 생성되는 것임을 확인하였으며 이로써 공간적 분위기의 생성을 유도하는 디자인 방법을 도출할 근거를 마련하였다고 하겠다.

넷째, 볼노우의 공간적 분위기의 생성요인을 작품분석의 틀로 하여 <표 1>과 같이 피터 줌터의 공간적 분위기의 구현방법을 분석하였으며, 이를 종합적으로 고찰하여 <표 2>와 같은 공간적 분위기의 공간디자인 구현 방법을 도출하였다. 또한 이를 통해 볼노우의 공간적 분위기 개념과 공간적 분위기의 생성요인이 현대 정서적 공간디자인의 방법론으로 적용 가능함을 확인하였다. 그런데 이와 같은 작품의 분석방법이 차칫 일으키기 쉬운 오해는 분석틀로 적용한 공간적 분위기의 생성요인과 공간적 분위기의 구현방법의 관계가 일대일 대응관계로 보일 수 있다는 점이다. 그러나 본 논문에서 도출한 볼노우의 공간적 분위기의 생성요인은 그의 체험 공간에 대한 사

고 전반에서 유사한 내용들을 묶어나가는 수렴적 방법을 통한 결과이기 때문에 이 생성요인들 각각의 개념은 서로의 개념에 얽혀있으며, 따라서 각각의 개체가 독립적으로 공간적 분위기의 생성에 작용하는 것이라기보다는 이들의 상호연관의 작용이 공간적 분위기를 생성하는 것이라 하겠다. 또한 공간적 분위기의 생성요인과 공간적 분위기의 구현 방법의 관계나, 공간적 분위기의 구현 방법들 간의 관계에 있어서도 상호연관적인 속성을 갖고 있으며, 피터 Zumthor의 분위기에 대한 이해의 관점에서와 같이 공간적 분위기의 생성과 구현은 각각의 요소들의 총체적 전체성으로 이해해야 한다고 본다.

정서적 체험의 공간은 다름 아닌 사회적 실존의 공간이라 할 수 있다. 따라서 정서적 공간체험은 세계와 맺는 관계 그 자체이다. 그러나 현대사회는 이러한 정서적 공간체험의 가능영역이 점차 사라지고 있다고 판단된다. 따라서 개인 정서의 보편화와 가상화가 가속화되는 현대사회에 공간디자이너인 우리에게 주어진 과제는 구체적이고 정서적인 공간체험을 통해서, 또한 내면에 깊숙이 침잠하는 정서체험을 통해서 개인의 고유성과 세계와의 관계를 회복하는 것이라 생각한다. 이에 이번 연구의 결과가 현대사회의 요구에 대응하기 위한 디자인 방법을 모색하는데 도움이 될 수 있기를 기대한다.

참고문헌

1. 김문환 편저, 미학의 이해, 문예출판사, 1989
2. 이진경, 근대적 주거공간의 탄생, 소명출판, 2002
3. Peter Zumthor, Peter Zumthor Works: Buildings and Projects, 1979-1997, Birkhauser, 1999
4. Peter Zumthor, Peter Zumthor: Buildings and Projects, 1985-2013, Scheidegger and Spiess, 2014
5. 기다 겐(木田 元) 외, 현상학사전, 도서출판b, 2011
6. Gaston Bachelard, 空間의 詩學, 민음사, 1997
7. Juhani Pallasmaa, 건축과 감각, SPACETIME, 2013
8. Adam Sharr, 건축과 철학 : Heidegger, SPACETIME, 2010
9. K. C. Bloomer / C. W. Moor, 身體·知覺 그리고 建築, 技文堂, 1994
10. Mark Wrathall, HOW TO READ 하이데거, 웅진지식하우스, 2010
11. Markus Schroer, 공간, 장소, 경계, 에코리브르
12. M. Merleau-Ponty, 지각의 현상학, 문학과지성사, 2014
13. Martin Heidegger, 존재와 시간, 동서문화사, 2008
14. Martin Heidegger, 숲길, 나남, 2008
15. Max Jammer, 공간개념, 나남, 2008
16. O. F. Bollnow, 실존철학이란 무엇인가, 서문당, 1972
17. O. F. Bollnow, 인간과 공간, 에코리브르, 2011
18. Peter Zumthor, 페터 Zumthor 건축을 생각하다, 나무생각, 2013
19. Peter Zumthor, 페터 Zumthor 분위기, 나무생각, 2013
20. S. E. Rasmussen, 건축예술의 체득, 야정문화사, 1993
21. Wolfgang Welsch, 미학의 경계를 넘어, 향연, 2005
22. 안민, Bollnow의 교육적 분위기에 대한 한국 대학생들의 인식 연구, 동아대 박사논문, 2008, p.28
23. 강학순, 볼노우의 인간학적 공간론에 있어서 '거주'의 의미, 존재론 연구, Vol.16 2007
24. 김재철, 기본에서 이해되는 삶과 세계, 哲學論叢, Vol.30 2002
25. 김재철, 공간과 거주의 현상학, 哲學論叢, Vol.56 2009
26. 박유정, 하이데거에 있어서 현존재의 기분에 관한 연구, 존재론

연구, Vol.12 2005

27. 박인철, 미적 감정과 상호주관성, 철학 제111집, 2012, p.140
28. 서정연, 현대건축의 공간구성에서 나타나는 현상학적 중심성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권55호, 2006
29. OASE 91: Building Atmosphere, nai010, 2013
30. Juhani Pallasmaa, Identity, Intimacy and Domicile, Arkkitehti, Finnish Architectural Review1, 1994
31. Joseph Kohlmaier, 장소의 소리 : 건축에서 나타나는 소리의 매체성, SOUND@MEDIA, 2011.1
32. 진중권, 현대미학, www.artnstudy.com
33. 이정우, 개념-뿌리들II, www.artnstudy.com
34. www.archdaily.com
35. www.dezeen.com

[논문접수 : 2015. 01. 31]

[1차 심사 : 2015. 02. 26]

[게재확정 : 2015. 03. 06]