

# 建築空間 概念의 發展 및 그 方向

姜 熙 晉

## 차 례

1. 空間의 이미지
2. 空間의 形成
3. 空間의 View와 Sequence
4. 空間의 표현
5. 空間概念의 발전
6. 近代의 공간개념
7. 秩序의 問題
8. 空間의 秩序
9. 空間用語의 모색

## 1. 空間의 이미지 (image)

햇볕이 흘러넘치는 공간에서 우리는 따스함을 느끼며 끝없이 펼쳐진 논길을 배경으로 이루어진 느티나무와 정자의 공간에서 지극히 평화로움을 느낀다.

또 굴속을 지날 때 아이들은 그들이 지르는 소리의 메아리로써 공간형태를 깨닫고 視覺으로 이를 確認한다. 이와같이 볼 때 우리가 느끼고 인식하는 공간은 視覺的 內容만은 아닌 다른 여러物理的 內容을 가졌음을 알수있다. 즉 공간의 형태, 크기, 표면질감, 색조뿐만이 아니라 音의 反射, 빛의 變化등의 여러 현상을 통하여 人體의 감각기관에 호소하여 통일된 공간감을 자아낸다. 이것을 우리가 공간의 이미지라 부를 때 이 이미지를 이루는 요소는 공간의 형태와 크기, 표면질감, 색조, 빛의 운동 등...이라 말할 수 있다.

역으로 이러한 要素는 상호작용하여 특정한 이미지를 나타낸다고 말할 수도 있다.

높이나 폭과 같은 치수의 개념 그 자체는 아무런 生命感情없는 것이지만 創造된 공간 속에서 비

로소 人間的 意味를 가지며 生命없는 素材가 그素材에서 분리되어 다른 素材와 대조되어 적절한 proportion이나 리듬을 가지고 나타날 때 固有한 공간으로서 意味를 가진다고 볼 수 있다. 요컨대 空間要素들은 공간 속에서 vector로 存在하며 이 vector의 합력과 時間이 그 이미지의 質과 量을 결정한다고 볼 수 있다.

그러므로 空間의 image는 그 要素의 單純한 合算의 관계가 아니며 그合算過程에서 平衡, 리듬, 하아모니...등에 의해 動的統一性을 가질 때 나타나는 Enclosed system으로 해석할 수 있다.

이러한 觀点에서 볼 때 部分이나 空間要素의 分析의 研究(Scalar의 方法) 各 要素間의 相對的 關係와 그 全體的 取扱이 무엇보다 중요하다.

우리는 建物 하나하나의 Detail부터 크기는 住宅-街路-廣場-都市에 이르기까지 秩序있는 動的 同一性을 가지는 unit로서 고려하여야 하고, 각 부분이 특수한 기능을 가지면서 전체 속에서 調和되는 구조를 追求하여야 할 것이다.

Identity를 가진 구조가 어떤 질서있는 pattern에 의해 나타날 때 그것은 生活環境으로서 固有의 이미지를 가지게 될 것이다.

現代建築 都市空間은 급속한 都市化現象으로 고유한 이미지를 잃고 있다.

이러한 時点에서 이미지라는 문제에 대해 그 要素의 分析的 研究만은 아닌 총체적 연구가 필요한 은 말할 것도 없다.

## 2. 공간의 形成

人間이 人間을 위한 空間을 만들기 위해서는 먼저 '外部'와 '内部'의 觀念이 필요하다. 鍾乳洞과 같이 自然의 현상으로 만들어진 동굴이나 自然物

은 그대로 人間을 위한 공간은 될 수 없다.

人間을 위한 空間을 만들기 위해서는 自然속에서 空間을 분할하는 작업이 필요하게 된다.

이와같이 '外部'와 '内部'를 최초로 분할하는 것을 space divider라 부른다.

이 space divider는 人体에 比하면 피부와 같다고 할 수 있다. 그러나 이 space divider가 自然속에서 人間을 위한 空間을 만드는 要素라 생각할 때 그것은 '内部'와 '外部'를 구별하는 기본적 역할로부터 空間의 質을 결정하는 역할도 가지는 것이다. 기둥도 그것이 주위나 어느 관계 위치에 놓여 있다면 space divider의 기능을 충분히 가질 수 있다.

여기서 space divider를 편의상 다음과 같이 나눌 수 있다.

- 즉 space divider
  - vertical element (벽, 기둥...)
  - horizontal element
  - basement element (바닥.....)
  - over-head element (천정...)

Space-divider의 역할은 대체 다음 3가지로 나누어 고찰할 수 있다.

첫째 "폐쇄와 開放의 系"로서 이것은 내부와 외부로부터 여러가지 刺戟에 대하여 内部의 필요에 의해서 그 刺戟을 조절하는 역할을 한다. 따라서 자극의 일부는 外部에서 内部로 전하고 일부가 차단된다.

각종의 刺戟体는 빛, 音, 熱, 視野등이며 外部에서 内部로 内部에서 外部로의 운동도 포함된다.

둘째는 "閉鎖의 系"이다. 이것은 外部와 内部를 明白히 구별하여 別 世界를 만들어 내는 것은 Privacy를 지킨다는 個人의 内面世界의 달성에서 극장, 강당과 같이 架空의 세계를 보이는(演). 内部 空間에 이르기까지 여러가지 要求에 따라 必要해진다. 이 경우 space divider는 그 자체로서 外部와 대응하고 또 内部와 對應해 나간다고 볼 수 있다. 内部와 外部가 다르면 다를수록 space divider의 기능은 복잡해지고 二重 三重으로 되어갈 것이다.

셋째는 "自然으로 연장된 内部인 공간"이다. 外部와 内部라는 것은 自然空間속에 만들어진 人間

을 위한 空間이라는 의미에서 개인의 주택부터 시작하여 그 범위를 넓혀 생각할 수도 있다.

즉 都市의 open space도 社會的 存在로서 도시에서 생활하는 사람들에게는 内部인 것이다.

따라서 엄밀히 돌려 쓴다는 의미만이 아니라 그 주위 공간에 변화를 줄 수 있는 것도 space divider라고 할 수 있다.

이것을 basement element에서 살펴 볼 때

I) 材料나 Texture 기타 design의 차로써 주위 공간을 분리하는 역할을 가진다.

II) overhead element와 vertical element가 달라서 공간이 나누어져도 basement element를 共通要素로 함으로써 2개의 공간을 기능적으로 연결한다. 예를들면 테라스와 톱크 같은 것이다.

III) Level의 차를 두어 각각의 공간에 특수성을 준다 (흥미를 준다 privacy를 준다)

또 Vertical element에서 볼 때 하나의 기둥, 벽 Obelisk, 담 등이 어느 공간에 놓여 있을 때 거기에는 하나의 힘이 움직여 주위 공간을 하나의 것으로 매듭짓는 역할을 한다.

공간은 이러한 Space divider의 和로 物理적으로 형성되나 人間이 느끼는 공간은 Space divider의 和만으로는 설명할 수 없다.

왜냐하면 공간속에서 운동하는 人間の 心理는 정지 상태에서의 그것과 달라질 수 있기 때문이다.

여기서 우리는 View와 Sequence의 문제를 살펴 볼 필요가 있다.

### 3. 空間의 View와 Sequence

View는 어느 有利하다고 생각되는 點에서 自然을 바라다 보는 태도이며 그 限界内에서는 자연에 대한 人間の 積極性을 보이고 있다.

이것은 視野의 한정이며 敷地의 경계를 초월한다. 이것은 内部空間의 背景이 되기도 하고 자연의 구조 가운데서 存在하는 하나의 裝置物이기도 하다.

광막한 벌판이 아무 막힘도 없이 보이는 경우, 이것만으로는 반드시 좋은 View를 이루지 않는다. 그것이 나무나 숲, 바위 같은 것에 의하여 한정되어 나타날 때 큰 效果를 나타낸다. 이것은 우리가

카메라를 접했을 때 잘 경험하는 바다.

다시 말하면 View는 Frame of reference를 가지는 閉鎖的 系라 할 수 있다.

이와 같은 View나 Vista는 靜止的인 것이며 정해진 방향을 가지고 있다.

그러나 人間은 목적을 가지고 때로는 아무 목적 없이 空間속에서 운동한다.

어느 목표를 한 點으로 靜的으로 관찰한 것과 그 목표에 접근하기 위하여 運動을 일으킨 경우와는 개념적으로 다른 次元이 된다.

運動이란 系의 도입으로 생기는 공간의 Sequence는 단순히 Vista의 습으로써 설명될 수 없으며 거기에 대응하는 人間心理의 움직임을 고려하지 않으면 안된다.

공간의 Sequence에는 音樂이 있다.

이 Sequence에 의한 效果로써 人間의 마음에 호소하는 예술장르는 많다. 아마 drama 같은 것이 대표적이리라.

이와같은 공간의 연결은 그의 공간을 경험하는 사람의 마음의 움직임과 잘 대응하여 극적인 效果를 높인다.

어느 하나의 목표에 이르기까지 어떤 Approach를 취할 것인가는 그 配置計劃의 근본문제가 된다.

Renaissance, Barock에서 볼 수 있는 궁전내의 배치는 권력의 상징인 城主의 館이나, 城을 중심으로 하여 放射狀으로 관계지워져 있다.

이 경우 목표로서 건축은 항상 Monumentality가 강조된다.

따라서 그것은 멀리해서도 잘 보이며 View나 Vista의 결정은 언제나 그의 중심인 건물에서 행해지고 있다.

거기에 向하는 視線에 대하여 주위의 것은 모두 협력하도록 만들어 졌다고 해도 좋다.

여기에 反하여 東洋의 경우는 멀리서 사람의 눈을 끈다든지 힘(力)을 發散하는 中心같은 것이 없다.

건축의 配置自体가 視覺적으로 일정한 視點에 向하도록 관계지워져 있지 않고 主体的 視覺도 고려되어 있지 않다.

그것은 오히려 疊積, 成形의 구조를 가지고 있다. 그러나 이와같은 구조는 그저 散漫하게 배치되어 있는 것이 아니고 그 秩序原理가 어느 목표

에 도달하기 위한 空間의 변화, 즉 空間의 Sequence에 있다고 생각된다.

中庸에 “天命之謂性, 率性之謂道”이란 말이 있다. 性이란 天의 命, 즉 自然의 法이며 自然의 法에 따르는 것이 人의 道라는 것이다.

人間의 道와 自然의 一致——이것은 人間의 心中의 秩序가 자연의 그것과 일치한다는 것을 의미하는 것이 아닐까? 그렇다면 공간의 Sequence로 해서 人間의 마음속에 Drama가 구성되려면 Sequence를 이루게 하는 要素가 自然의 질서에 맞지 않으면 안된다.

건축 공간에서 Sequence의 경험은 건물에 접근하여 그 안에 들어가고 内部空間을 두루 돌아다니며 볼 때 時間의 경과에 따라 그 예술적 체험이 즉 成形될 때 생긴다. 말하자면 〈時間化된 空間과 空間化된 時間과의 對立〉속에서 공간의 Sequence가 展開된다.

도시 공간에서도 그 基本的 造形單位는 어느 一定한 고정된 Vista에 있는 것이 아니라 Vista의 Sequence에 있으며 그것은 Circulation에 의해 결정된다고 볼 수 있다.

空間의 質은 공간요소의 분석적 연구로는 불충분하다.

공간은 Space divider의 和 이상의 것이며 공간의 Sequence는 Vista나 View의 和 이상의 것이라 할 수 있다.

#### 4. 공간의 표현

時代, 社會, 地域에 따라 일반적으로 나타나는 표현방법에는 보통 2가지가 있다.

하나는 合理的, 機學的 形態이며 다른 하나는 非合理的, 有機的 形態이다.

Giedion에 의하면 이것은 환경을 극복하는 2가지 길이라는 것이다.

이 두 표현형태는 文化的 傳播, 민족의 섞임에 따라 융합상태로 타협이 되기도 하나 이 두 主流는 본래의 순수성을 가지고 자주 반복되어 나타난다.

한냉한 북방이나 열대의 사막과 같이 자연과 싸우는 곳에서의 예술은 생명의 流轉뿐만 아니라 그러한 流轉을 상징하는 어떠한 것으로 부터도 도피하는 기하학적 합리적인 형태의 표현방법을 가진

다.

에집트의 Pyramid은 이의 가장 대표적 형태이다. 또 유기적인 형태는 가장 단순한 형태로 환원시키면 사람의 共感을 사기 어렵다.

그래서 예술가는 기하학적으로 표현하고 될 수 있는 대로 자연의 實物과 다르게 한다.

그러나 하나의 예술품은 Dynamic해야 하며 보는 사람의 주의를 끌어 감동시켜야 한다. 그러므로 추상예술의 기하학은 매우 격동적이다. 그것은 기계적이지만 살아 움직인다.

한편 원시인들의 생명적인 예술은 자연에 대한 共感을 가지고 있다.

그것은 有機的인 것을 사용하여 생기를 높이고 있다.

이것은 수학이 풍부한 고장의 예술이며 삶의 기쁨과 세계에 대한 신뢰를 가진 예술이다. 회람의 예술은 이를 대표한다.

Wright의 많은 住宅에서 自然과 交感하는 有機的인 형태의 공간을 발견하여 自然과 날카로운 대조를 이루는 Mies의 건물에서 기하학적 형태가 이루는 공간을 발견한다.

기하학적 형태는 Cubism 이후 De Stijl 운동을 거쳐 현대 건축을 대표하고 있으며 유기적인 형태는 Aalto, Corbusier, Tange, Utzon의 작품에서 새로이 볼 수 있다.

Descartes 이후 合理主義는 Hegel을 거쳐 비약적인 발전을 이루었고 기계화 문명을 열어주는 기초가 되었다.

우리는 이러한 기계 문명의 발달과 더불어 지나치게 논리적이며 합리적인 공간만을 추구해 왔다.

그러나 공간은 논리나 合理만으로 표현될 수 없는 그 '무엇'이 있다. 오히려 무엇인지 모르는 내용이 예술적으로 混然하게 표현될 때 우리의 內的 경험에 직접적으로 호소해 온다.

논리와 합리에 입각한 기하학적 형태의 추구는 그 形式化에 집착한 나머지 본래의 生命感을 잃어버리고 있다.

기하학적 형태는 知的인 질서를 가지고 있으므로 이해하기가 쉬우나 生命있는 공간이란 그와같이 이해하기 쉽고 뚜렷이 파악되어질 수 있는 것만은 아닐 것이다. 오히려 그것은 <무엇인가는 모르나 느낄 수 있는> 그러한 공간이라 할 수 있지

않을까 한다.

이 <무엇인지 모르나 느낄 수 있는> 非論理, 非合理的의 要素는 有機的 형태의 공간이 가지는 성격이다.

따라서 유기적 형태의 새로운 의의를 찾고 기하학적 형태와의 관련을 찾는 것이 人間味가 있는 공간을 가지는 한가지 방법이 되지 않을까 한다.

그러나 이것은 기하학적 유기적인 것의 <모양>에만 사로잡히는 것을 말하는 것이 아니고 가장 原始的의 구상, 가장 직접적인 감동을 造形的으로 표현함을 말하는 것이다.

이러한 점에서 1950년 대에 나타난 회화의 <앵포르멜(en formél)> 운동은 우리에게 많은 시사를 던져준다.

## 5. 空間概念의 發展

Wöfflin, Riegl, Schmarsow에 의하면 공간의 창조는 건축의 가장 기본되는 요소이며 建築史는 공간개념의 변천사임을 지적한 바 있다.

原始이래 역사적 흐름 가운데서 몇가지의 중요한 공간개념의 발전 제 단계가 지적되어 왔다.

Siegfried Giedion은 미술사적 考證에 의해서 3 단계설을 제창했다.

그에 의하면 제 1의 공간 개념은 Egypt나 회람, Sumer의 건물에서 볼 수 있는 것으로 공간은 주로 Volume 사이에 相互作用(interplay between Volumes)에 의하여 생겼다는 것이다. Pyramid나 파르테논에서 보는 바와 같이 거기에는 내부공간은 무시 혹은 경시되어 있다.

제 2 공간개념은 Roma시대에서 (Pantheon) 18세기末까지 지속하는 것으로 이것은 内部空間과 이에 따르는 Vault 架構의 문제를 중시한 공간개념이며 2 단계에서 内部空間의 형성이란 것은 holloed-out의 内部空間이란 말과 同一한 개념으로 생각할 수 있다.

19세기는 다음 단계에 이르는 과도기로서 제 2 단계의 여러가지 局面의 同時的 混在(different Phases of the second Stage are intermingled simultaneously)를 보여주고 있다. 이렇게 하여 이전에 보여주던 공간의 통일성은 점점 상실되고 말았으며 그 時代를 가장 진실하게 대표하는 건물은

대중들로 부터 무시되었다.

제 3의 공간개념은 금세기 초 시각상의 변혁과 함께 투시도법의 절연에서 생긴다.

근대 공간개념의 발달에서 중요한 것은 내부공간과 외부 공간의 관계, 靜的 視點과 動的 視點, 시간성의 뉴무이다.

## 6. 近代의 공간개념

近代의 새로운 공간개념과 과거의 그것 사이의 현저한 차이는 Giedion 에 의해서 지적된 바와 같이 次元의 擴大이며 시간개념의 有無로 생각할 수 있다.

Giedion 은 〈Space, Time & Architecture〉에서 今世紀 初 10년 이래 사고와 감정의 별도영역 즉 과학과 예술에서 연구방법의 기묘한 유사성을 인정하고 특히 이들이 時間과 空間의 개념을 동일하게 지향하고 있는데 착안하여 物理學에 의한 時間, 空間의 개념과 입체파나, 미래파의 운동이 등장하는 시기와의 일치점을 강조하고 있다.

입체파나 미래파의 화가들은 과거의 투시도법에서 절연하고 새로운 공간개념을 도입했다. 그들은 對象을 해체하고 各 要素를 분배하여 여러 관점에서 상대적으로 관찰하여 그 대상의 실체를 파악하고자 했다. (어느 관점(point of reference)도 절대적인 우위를 가지지 않는다)

입체파는 대상을 상대적으로 본다. 즉 여러 관점에서 보는 것이고 어느 관점도 절대적인 우위를 가지고 있지 않다. 입체파는 그 대상의 주위를 돌며 대상의 속에 들어가는 것이다.

여기서 同時性(Simultaneity)이 演譯되고 자연형체의 면을 풀어 헤쳐 多面的 面으로 한다.

이 결과 平坦한 면이 도출되며 이들 면과 면, 선과 點등이 서로 얽혀 생기는 相互貫入의 강조는 새로운 공간을 만들기 위한 有力한 표현수단으로 되었다. 조각도 종래의 것과 같이 속이 막힌 것이 아니고 속이 뚫린 부분까지도 고려에 넣는 공간조형으로 옮겨왔다.

근대미술의 운동은 근대건축의 원동과 밀접한 관련을 가지고 있다는 것을 무시할 수 없다.

과거의 건축공간은 그 視點이 고정되어 있던가 혹은 일정한 순서로 보이는 것으로서 구성되어 있었다. 말하자면 보이는 장소가 미리 예정되어 있

었다.

Façade의 과도의 존중도 과거의 시대감정에서 유래되었던 것이다. 背面이나 눈에 보이지 않는 부분은 별로 문제시 되지 않았다.

과거 19세기의 일반화된 경향으로 가로에 면한 부분에 건축군을 배열하고 街路는 그 건축군에 의하여 폐쇄적으로 둘러 싸이므로서 표면만을 문제시하는 건축과 都市空間을 만들었던 것이다.

건축은 어느 한정된 관점에서 다루어 질 수 있는 것이 아니고 모든 관점에서 다루어져야 한다. 어느 한 건축을 이해하자면 그 건축의 주위를 돌고 그 속으로 들어가지 않으면 안된다.

즉 건축은 하나의 유기적 조직체로서 건축전체 및 주위환경과 동적 상호관계에 중점을 두어야 한다.

Gropius 는 “공간관계는 Static 한 것이 아니다. 그것은 실재없이 流動하고 있다” 라고 말했다.

“건축 이나 조각에서는 Illusion 은 강력한 자극물이 된다. 건물의 요철로 해서 생기는 빛과 그림자의 그 생명의 강조는 그 공간구성에 있어 각 부분의 긴장감을 바꿈으로서 부유하는 듯한 공간의 Illusion 을 만들어 낼 때 더욱 增大한다.”

오늘날 교통, 생산유통의 흐름 등으로 모든 것이 유동함에 따라 생활공간 자체가 유동하고 있으므로 과거의 무 시간적인 공간개념은 버려야 한다.

따라서 지금까지의 Scale이나 proportion, Façade, Grouping 등에 대한 전통적인 생각은 버려야 한다.

현대의 우리의 생활을 조직하는 건축은 서로 관련하는 면의 집합체로서 靜的인 Symmetry에서 리드미컬한 Balance를 가진 proportion의 強調로 옮겨왔다.

요철부분은 때로는 相互貫入하고 때로는 투명하여 내부와 외부를 결부 융합시키려는 벽 구성은 우리들의 시각상의 긴장과 감동을 불러 일으키는 중요한 역할을 가지는 것이다.

근대건축은 平坦한 수직면과 수평면이 서로 얽힐뿐만 아니라 曲面이나 screen 등에까지 심미적인 감정을 불러 일으킬 수 있는 공간구성을 의식적으로 요구하여 왔다.

때로는 천정이 뚫린 공간을 만들거나 同一한 室內에 다른 天井高나 内外空間의 Level을 같이 하는 등……의 방법으로 공간의 유동적 성질을 부여

하고자 하였다.

이와같은 공간의 유동적 구성은 생활공간의 연속성인 자각에서 뿐만아니라 자유로운 planning에 의하여 생기는 것이다.

구조의 발달에 의해 벽은 단순한 간막이가 됨에 따라 공간의 Flexibility를 강조하는 개방적 plan이 만들어져 더 한층 自由度는 증가하게 되었다.

따라서 지금까지 외부와는 폐쇄적으로 막혀서 성립된 건축공간의 volume은 외부까지 퍼져 더 넓은 “무한한 공간”을 가지게 되었다.

重力에 對抗하여 浮游하는 형태도 새로운 공간지각의 형태로서 Corbusier의 Pillar에 의한 처리는 이와같은 의도의 훌륭한 성과의 하나라고 할 수 있다. 입방체를 浮上시킴으로써 더 자유로운 개방된 공간을 가질 수 있었다.

Pilotis는 단순히 Volume을 공중에 浮游시키는 視空間上の 공헌이 그치지 않고 이것은 都市空間에 대해서도 하나의 암시를 던져주고 있다.

즉 기성 시가지위에 새로운 도시구조를 입체적으로 重첩하는 都市의 動的 構成의 가능성을 제시한 점이다.

시대에 따르는 공간개념의 변화는 人間의 공간에 대한 열망을 말해 주는 것이며 Dynamic한 현대의 공간성격 또 시간 개념이 결합된 특질 속에서 어떤 Humanism의 공간을 만드느냐가 문제가 된다고 볼 수 있다.

## 7. 秩序의 問題

건축의 근대화 과정에서 공간개념의 추이, 발전을 살펴볼 때 우리는 다음과 같은 하나의 기본적인 방향을 발견한다.

그것은 공간의 自由度의 확대이다. 과거 양식에서의 이탈, 새로운 구조, 재료의 적극적 사용, 자유로운 평면과 Flexibility의 확보—이들은 모두 공간의 자유를 되찾고 그것을 확대해 갈려는 의욕의 뒷받침이 되었다.

자연으로부터 인간을 보호하기 위한 여러가지 설비와 이를 위한 기술상의 노력도 이러한 공간의 自由度를 얻기 위한 활동이었다.

새로운 공간지각도 이와같은 자유획득을 목표로

한 노력의 성과라고 볼 수 있다. 그러나 자유는 규범위에서 성립되는 概念이다.

근대건축의 성과는 자유에의 意志와 개성의 해방으로서 특징지워질 수 있지만 일방 혼란의 요소도 포함하고 있다.

건축의 근대화 운동은 공업과 예술을 일상생활을 매개로 하여 결합시키려는 것이었다. 기계화에 따라서 무시된 人間の 감정의 회복을 꾀하고 공업이나 기술의 성과를 세련시켜 우리의 일상생활로 가져오므로써 우리들의 감정을 촉발할 수 있는 새로운 표현수단을 탐구하려는 것이었다.

표준화나 합리화의 이념도 이와같은 생활환경의 질서를 세우기 위한 요청속에서 취급되어 온 규범이라 할 수 있다.

그러나 이 규범이 목표와 상치될 때 예술지상주의적인 사상과의 대립속에서 여러가지 혼란이 파생된다.

과거 체제의 이탈은 새로운 체제를 만들었지만 한편 형태의 형식화와 고정화를 초래할 위험을 안고 있다. 또한 자유를 일면적으로 가진 사람에 의하여 보편성이 결핍된 평범한 개성의 범람을 초래하여 형태의 무질서화를 가져오는 결과가 되었다.

혼돈의 渦中에 있는 현대건축은 (Id)의 건축이라 해도 과언이 아닐 것이다. (Id)의 건축은 그 자체로서는 매력적이지만 不毛의 것이다. 그것은 환경다운 환경을 만들지 못한다. 우리는 환경과의 조화로부터 건축을 이해하여야 한다.

우리는 건축의 발전으로서 공간을 생각할 때 자유와 규범과의 관계를 몰각해서는 안된다.

공간의 조직화는 그 시대의 생활양식에서 유래한다. 우리 시대가 이러한 혼란의 渦中에서 뚜렷한 생활양식이 확립되지 못하였으므로 공간의 질서를 찾지 못하고 있는 것이 아닐까 한다.

## 8. 空間의 질서

“공간에는 인간과의 관계를 결정하는 몇개의 Scale이 있다. 즉, 보행자를 중심으로 한 Human scale, High way에서 본 車의 speed를 염두에 둔 Scale등의 여러 단계가 그것이다.

都市空間의 혼란의 하나는 이와같은 Scale의 혼재에 기인한다고도 할 수 있다. 따라서 생활환경으로서 공간에 이와같은 Scale에 응한 질서의 확

립은 우리세대의 가장 긴급한 課題이다”

Tange에 의하면 空間의 構造에는 생활환경의 一體化에 있어 본질적이며 구성적인 것과 그렇지 않은 것이 있다는 것이다.

도시공간에서 Major Structure와 Minor Structure를 區分하여 생각하는 것도 이와같이 함께 존재하는 Scale에 대응해서 생겨나는 思考이다.

主空間(served space)와 從空間(servant space)의 구별을 想定하는 것도 공간의 질서라는 문제에 중요한 암시를 던져준다.

공간에서 主格인 Major한 구조는 전체에 대하여 통일적 규범적 움직임을 보여주는 것이 요구된다. 그에 종속하는 Minor한 구조는 보다 자유로운 센스 있는 처리에 맡길 수 밖에 없다.

“現代와 같이 사회가 動的으로 되며 人口가 급속히 증가하고 개발이 빠른 속도로 진전되어 급격한 변화가 계속되는 변혁기에는 본질적인 공간의 구조가 급격히 변화하여 時期가 다른 時期와 균형을 잃게 하나 歷史의 흐름에 따라 기본구조가 전체에 뻗히고 거기에 부수하는 종속적인 구조가 공간의 변화를 주어 가며 전체로서 통일이 이루어진다고 볼 수 있다.

그러나 이것은 Major한 구조가 Minor한 구조를 규제한다는 의미가 아니고 좀 더 人間的인 자유로운 공간이 되기위해 단순히 主從관계만은 아닌 서로 밀접한 관련을 가지는 새로운 구조가 모색, 구축되어야 한다는 의미다. 현재상황 아래서는 이 구조를 구별하는 것이며 새로운 文明의 규범이 될만한 것을 추구하여야 할 것이다.

空間의 主從的 구조에 의한 질서의 모색으로서 조그만 예를 우리는 大學의 Campus 계획에서 엿볼 수가 있다.

유럽의 큰 大學들은 새로운 건물조직에 의하여 건설되고 있으며 명확한 형식과 구조가(교통과 서비스 시설조직)에 의하여 나타나고 있다.

대학의 서비스를 위한 조직은 너무나 광범위해지고 있기 때문에 보통은 地下의 큰 Duct 속에 넣어졌고 이에 따라서 전체 평면 배치를 맞추게 된다.

都市空間도 마찬가지이다. 먼저 都市의 지역, 구조의 pattern을 탐색하고 지역을 支配하는 Core의 位置를 정하고 이를 도는 各種 動線의 system을 공간적, 시간적으로 조직하는 것이다. 空間의 主從的 構造에 의한 질서를 세우고 地區—街路—住

宅内部에 이르기까지 일관된 흐름을 만들어야 할 것이다.

## 9. 空間用語의 모색

건축 도시 공간의 혼란은 自由와 規範과의 관계의 沒覺과, 空間 Scale의 혼란에 起因함은 앞에서 論한 바 있다.

個個와 집합의 문제에 따르는 privacy와 intimacy의 문제를 어떻게 조화시키느냐 하는 것은 현대 都市文明의 가장 절실한 요구의 하나가 되고 있다.

심각한 交通問題, 歩行者와 居住者를 위한 生活環境으로서 여러 空間關係의 확립은 우리세대의 가장 긴급한 課題중의 하나다.

여기서 空間을 創造하는 분야, 즉 건축을 위시하여 土木設計, Landscaping, Interior Design, Product design 등 諸 分野의 공동노력과 步調는 현대에서 가장 절실한 문제가 된다.

위에 열거한 이러한 分野들은 현대의 업무의 專門化 分化경향에 따라 서로의 관련성을 상실하고 각각의 기술적 system에만 국한하고 있다.

공간을 창조하는 여러분야의 공동노력과 보조를 위해서는 意思를 소통하는 하나의 用語가 필요하다. 空間用語의 소통없이는 都市空間의 혼란은 그치지 않을 것이며 현대의(바탕)은 쌓아질 수가 없을 것이다.

이러한 時点에서 空間用語의 개발과 그 文章化의 노력은 반드시 행해져야 한다.

새로운 질서의 모색으로서 공간의 공통용어를 찾기위한 노력은 공간의 기초적 개념 연구에서 잘 나타나고 있다.

Georgy Kepes는(Language of vision)에서 視空間의 理論의 解析과 그 image의 研究를 보여주고 있으며,

Kevin Lynch는(image of city)에서 관찰자에게 강한 image를 주는 공간의 성질을 imageability 라 하여 視覺上으로 알기 쉬운(legible, visual, apparent) 評價基準으로서 都市의 image를 Path, District, Node, edge, landmark에 의해서 고찰하고 있다.

또 “Philip Thiel의 공간해석의 graphic 표시법과 Lawrence Halprin의 Motation(Movement+Notation)은 이러한 경향을 잘 나타내 주고 있다.