

# 세계, 사인(Sign) 그리고 건축

## 개념적 건축과 창조적 건축의 구분을 위한 시도<sup>1)</sup>

이동언  
(동명정보대 건축과)

### 머리말<sup>1)</sup>

인간은 같은 세계 속에서 살지라도 각자가 세계를 다르게 해석한다. 그가 세계를 어떻게 해석하는가 하는 것은 그가 세계를 어떻게 이해하는가에 달려있다. 인간은 수많은 방식들로 혹은 여러 가지의 세계의 패러다임들로 이 세계를 이해할 수 있다. 예를 들면, 스테판 페퍼 (Stephen Pepper)는 그러한 서구의 패러다임 혹은 세계관들을 4가지-형태주의 (Formism: 세계는 이상적인 형태에 의하여 구성된 것으로 이해함), 기계주의 (Mechanism: 세계는 기계와 같이 구성된 것으로 이해함), 유기주의 (Organicism: 세계는 유기체와 같은 방식으로 구성된 것으로 이해함), 맥락주의 (Contextualism 세계는 맥락의 質에 의하여 구성된 것으로 이해함)-로 분류하고 있다.<sup>2)</sup> 이와 같이 건축도 여러 가지 방식들로, 각종의 세계의 패러다임들로 설계되어지고 구축되어져 왔던 것으로 믿어왔다. 예를 들면, 그리스, 로마 건축은 이상적 형태를 쫓는 건축으로 이해되어지고, 러시아의 구성주의자의 건축은 기계의 형태를 추구하는 건축으로 해석되어지고, 프랭크 로이드 라이트의 건축

은 유기체를 향하는 건축으로 간주되어지며, 마리오 보타의 건축이 맥락의 질을 드러내는 건축으로 고려되기도 한다. 이와 같이 사인-복합체로서 건축의 형태는 세계의 이해함의 방식에 깊숙이 연관되어있다. 그러나 우리들 자신을 끊임없이 성가시게 하는 질문은 과연 이러한 서구의 개념적인 패러다임들에 의하여 개념의 범위를 뛰어넘어 존재하는 현저한 침묵의 세계의 창조의 質을 진실로 이해할 수 있는가 하는 것이다. 건축의 창조적인 질을 이해하기 위해 개념적인 서구의 패러다임들을 포괄하며, 서구의 패러다임들에 의미를 주는 철학-개념과 창조를 구분하는 철학-이 필요하다. 이러한 철학은 마틴 하이데거 (Martin Heidegger), 모리스 메를리 폰티 (Maurice Merleau-Ponty), 질러스 델루즈 (Gilles Deleuze) 등에 의하여 주창 되었다. 이들의 핵심적인 생각은 하이데거의 존재와 시간의 4개의 세계의 感들<sup>3)</sup> 속에 모여 있다. 본 논문은 이러한 4개의 세계들의 感들에 입각하여 세계의 현상들, 사인-복합체 혹은 형태, 건축 사이의 연관성 등에 대하여 다룬다.

1) 이 논문의 필자의 건축학 박사 학위 논문, Phenomenology, Hermeneutics, and Existentialism as Sources of an Inquiry into the Meaning of Modern Architecture (Georgia Institute of Technology, August 1995)의 Chapter II에 기초하여 쓰여졌다.

2) Stephen Pepper, World Hypothesis, Prolegomena to Systematic Philosophy and a Complete Survey of Metaphysics, Berkeley, University of California Press, 1961.

3) Martin Heidegger, Being and Time, translated by J. Mcquarry and E. Robinson, New York, Harper and Row, 1962, p.92-94

## 세계 (1), 세계 (2) 그리고 건축

하이텍거는 존재와 시간의 1부 3장에서 4개의 다른 세계의 感들을 구분하고 이들을 차별화 한다. 우리는, 하이텍거의 4개의 다른 세계들에 관한 제의를 깊숙이 기억에 새김에 의하여 4가지의 사인들이 작용할 수 있는 양식들과 4가지의 다른 사인들의 맥락들에 관해 식별하고, 이들을 정밀하게 마무리 수 있다. 세계 (1)는 즉물적 개념으로서 사용되어지며, 세계내의 現前 (Presence-at-hand) 되어질 수 있는 모든 존재들의 총체를 의미한다.<sup>4)</sup> 세계 (1)은 사물의 국면들의 상호간의 선택된 관계들에 의하여 개념화 되어지는 것이 아니다; 오히려 세계 (1)은 우리의 감각적인 인상들에 의하여 구축되어진다. 순진한 자연적인 태도로서, 우리는 편견이나 혹은 개념적인 분석 없이 우리의 감각기관들을 통해 세계를 세계 (1)로 이해한다. 세계 (1)이 존재적으로 (Ontically: 개념 없이 지각적으로) 인식되어지는 것은 바로 이러한 믿음 때문이다.

세계 (1)에 있어서 사인의 역할은, 의식에 의하여 혹은 하이텍거의 말을 빌리면, 현전에 의하여 여러 가지 관점들에 종속된 우리의 행위에 전에 반응하였던 대상물들을 재현하는 것이다. 사인은 단순히 상황 속에서 존재하는 다른 대상물들을 가르친다. 세계 (1)에서 사인은, 의미한다는 것은 존재론적으로 기본적 관계이다라는 기호학적 관점에 기초하고 있다. 이에 대해 하이텍거의 설명은 매우 유용하다.<sup>5)</sup>

지시하는 것은 참조함의 '한 종류'로서 정의 되어질 수 있다. 만약에 참조하는 것을 가능한 한 형식적으로 취한다면, 참조하는 것은 하나의 관계함이다. 그러나 관계는, 사인, 심볼, 표현, 혹은 의미로서 다소간 분화되어질 수 있는 참조물들의 種들에 대한 種으로서 기능하지 않는다. 관계는, 맥락의 주제 혹은 맥락의 존재 방식이 무엇이든 간에 맥락으로부터 형식화에 의하여 직접적으로 읽어질 수

있는 극히 형식적인 것이다.

이 기호학적 관점에 따르면, 세계 (1)의 사인은 기본적 의도성의, 기계적이고 습관적인 성취들과 관련되어 있다. 세계 (1)의 사인은 우리 인간의 지각에 크게 의존한다. 그리고 그 사인은 선택되고 제한된 맥락들에 습관적으로 관련되어있다.

세계 (1)의 사인의 대표적인 건축의 예는 기능주의에서 찾아 질 수 있다. 기능주의에서 건축적 형태는, 제한된 맥락들로부터 항상 출현하고 그 맥락들 내에서 요소들간에 매우 협소하게 추측할 수 있는 상호관계를 의미하는 기능에 의존한다. 기능주의에서 사인은 단순히 요구되어지고 한정된 기계적 효과들을 성취하는 데에 필요한 다른 대상물들을 가르친다. 이 세계 (1)에 있어서 사인의 기능은 의도성을 띤다.

그러나 다음의 세계, 세계 (2)는 존재론적인 용어로서 출현한다. 이 세계는 체계적으로 가져진 관계들의 견지에서 보면 우리가 소박하게 인식하고 당연시한 세계 (1)의 실재물들의 존재 (Being)을 의미한다. 그리고 세계 (2)는 체계적인 관계를 통하여 실재들의 다양성을 내포하는 어떤 영역에 대한 용어이다. 예를 들면, 한 건축가의 '세계'에 관해 이야기한다는 것은 건축의 가능한 대상물들의 영역을 의미한다. 세계 (2)의 개체들은 세계 (2)을 구성하는 실재들의 본질적인 특성으로 명시된다: 예를 들면, 건축적 세계를 정의하는 것은 단지 모든 건축적 대상물들이 공통적으로 갖고 있는 것이다. 후설은 그것을 에이도스 (Eidos)라 부른다. 만약에 우리가 세계를 세계 (2)로, 혹은 세계의 에이도스로 이해한다면, 우리는 적극적으로 이 세계 내에 개입하고 있는 것이 아니다: 우리는 단지 개념화된 세계 속에서 살고 있을 뿐이다.

개념화된 세계는 여러 가지의 세계의 패러다임으로 구성되어 있다. 앞에서 언급한 것처럼, 스테판 페퍼에 있어서 그러한 패러다임들 내의 관계들은 형태주의 (플라톤, 아리스토텔레스, 스킨너 철학자들 등의 범주의 기술적 이름), 기계주의

4) Being and Time,p.93.

5) Ibid.,p.108.

(데카르트로부터 칸트까지의 합리주의자들과 경험주의자들의 존재론들), 유기주의(순수한 관계의 체계, 이러한 관계가 헤겔과 마르크스의 발전적 변증법에서처럼 변증법의 짝으로 이해되어지거나; 혹은 베르그송과 화이트헤드의 과정적 철학에서처럼 인식론적, 존재론적 복합체로서 이해되어지든 간에 관계없음) 등의 형태를 취하고 있다. 이러한 세계의 패러다임들 내에서는 우리는 존재에 대한 관심, 혹은 정서와 상상력 없이 오직 존재론적으로나 인식론적으로 고정된 세계에 살고 있다.

건축에 있어서 세계 (2)에 포함되어질 수 있는 여러 가지의 예들을 우리는 찾을 수 있다. 함축적으로 빈센트 스칼리는 페레 (Perret) 디자인의 실패를 세계 (2)의 패러다임의 탓으로 돌린다.<sup>6)</sup>

페레는 그의 디자인에서 빅토리아 고딕의 구조적 결정주의와 로맨틱-고전주의가 아닌 방식으로 고전화 하는 형식적 편애를 고집스럽게 결합했기 때문에, 페레의 디자인은 대부분의 비평가에게는 몇 년 전이, 즉 정규적으로 표현된 베이 시스템과 고전적인 질서의 가장 최근의 재생이 일어났을 때가 1930년대 보다 훨씬 좋아보인다. 그러나, 그의 디자인의 견고한 질에도 불구하고, 그의 디자인이 러하브르의 광범위한 재건설에서 보여지는 것처럼, 그의 디자인은 너무 비인간적일 정도로 무기력하고 지적으로나 정서적으로 무미건조하며 어떤 면에서는 건축적으로 아무것도 보여주지 않는다.

페레의 실패의 근원적인 이유는 전통적 세계의 그의 함축적인 개념화, 즉 세계 (1)이 갑자기 세계 (2)로 바뀌었다는 것이다. 그의 건축적 개념화에 있어서의 변화는 고전주의 혹은 고딕 건축의 에이도스에 대한 페레의 미학적 집착을 반영하는 것이다.

20세기의 한 건축적 움직임, MIAR를 분석하면서 케네스 프램톤은 개념화의 세계 속에, 세계 (2)속에 살고 있는 것과 존재론적 관심 속에 세계 (3)--전통의 형식화 작업에 대한 기반이 되는 경험--속에 거주하는 것과의 차이를 묘사하고 있다.<sup>7)</sup>

근대성과 전통 사이의 충돌은, 무지오와 피아센티니와 같은 젊은 합리주의자들 (Rationalists)이 고전적 전통의 재해석의 일들을 맡았기 때문에, 이태리에서는 특이하게 첨예한 모양새를 띠게 된다. 그러나 MIRA (Movimento Italiano per l' Architecture Razionale)의 접근은, 극단적으로 지적이고 그들의 엄격한 작품들은 쉽게 이해될 수 있는 도해 (Iconography)가 부족했다.

MIAR의 접근을 통해서 고전적 건축을 지적화 시키려는 이러한 시도는, 전통속에 전에 혼재된 모든 패러다임들 속에 숨어있는 기본적인 건축적 의도에 돌아가서 고전적 전통을 끌어내어야 했다. 그러나 젊은 합리주의자들은 결국은 개념적인 세계 속에 살았다; 그들에게 있어서 고전적인 전통을 지속한다는 것은 재료들의 디자인, 장식, 주제적인 암시들에 전체적인 혹은 부분적인 유형학적인 관계로서 한 패러다임을 회복한다는 것이다. 반면에 체계적인 관계들의 완전한 일치성을 무시하였다. 다른 말로 표현하면, 그들의 전통의 체계화의 작업에 대한 기반이 되는 경험들을 회복하는 대신에 그들은 그들의 체계화 작업을 형성하는 고립된 개념들을 회복하려고 시도했다.

필자가 앞으로의 연구에서 더욱 명백히 밝히겠지만, 세계 (2)에서의 사인은 단지 전통의 이전의 국면들로부터 차용한 전형 (Type)들이나 그림 (Figure)들로서 하는 인식론적인 혹은 인습적인 놀이다. 멜로디처럼 쏟아져 나오는 세계 혹은 텍스트의 패턴들을 읽거나 그런 결과치들이다. 놀이

6) Vincent Scully, Modern Architecture: The Architecture of Democracy, New York, George Braziller, 1961, p.24.

7) Kenneth Frampton, Modern Architecture, A Critical History, New York, Thames and Hueson, 1985, p.215.

의 의도들은 창의적이거나 창조적인 감 보다도 비평적인 감으로서 인지적이다. 그러한 추론적이고 산만한 회상과 기대 때문에 우리는 우리의 추측들을 즐기며 또한 우리의 성취감에 놀란다. 그리고 우리는 만들어진 패턴들을 깨려고 시도하기도 하고 한 게임으로부터 다른 게임으로 이러한 패턴들을 옮기려고 하기도 하고 근원들이 잊혀진 통합된 게임들에서 즐거워 하기도 한다. 사인은 인습적으로 짜지고 항상 선택적인 관계들의 세트들로서 사용되어지고 소멸되어진다.

세계 (2)의 사인의 대표적인 예가 구조주의자들의 사인이다. 구조주의자들에 의하면 우리는 존재론적으로나 인식론적으로 고정화된, 구조가 물리적 혹은 정신 물리적 원인에 기초 되거나 결정된 세계, 세계 (2)속에서 살고 있다. 텍스트들 안에 있는 사인은 세계에 의하여 창조되어지고 세계에 있는 힘들--성적, 경제적,심리적인 힘들--을 상징한다. 사인은 다른 사인들에게 환유적 (Metonymically)으로 관계하여 문맥적으로 코드를 구성한다. 이러한 관계들의 문맥 (혹은 코드들)은 모두 인습적인 혹은 심리 물리적 충동들로서 구성되어진다. 텍스트들 안의 환유와 은유의 결합은 그 자체가 밑에 깔린 일련의 원인들을 대신하여 인습의 은유적인 대치이다. 이러한 은유적인 단합은 일반적으로 인습적이기 때문에 이 단합은, 대부분 세계 (2)에서 상징은 현실에 관한 것이 아니라 상징 자체에 관한 것, 달리 말하면, 문화적으로 분절된 세계에 관한 것이다라는 것을 말해준다.

로버트 스텐의 베스터 프로다트 전시실 디자인은 구조주의자들의 사인을 사용하는 세계 (2)의 건축의 대표적인 예이다. 정면 아케이드를 따라서 우리는 약혼 반지, 텔레비전의 화면, 유모차, 그리고 기타의 소비 항목들 등의 이미지들을 찾아낼 수 있다. 공간적으로 이미지들의 배치는 상점의 물리적인 배치를 나타낸다; 정면의 아케이드는 소비자가 내부에서 상품의 항목들을 어디서 찾을 것인가를 이야기해주는 지도로서의 역할을 한다. 정면의 아케이드의 이미지들은, 미디어에 의하여 세뇌되어진 많은 구매자들의 몽상의 생활의 씨가

쉽게 되어 질 수 있는 순간적인 경로 속의 주요한 사건들을 상징화한다. 장소감이 천박하다 할지라도 이 두개의 의미들은 장소감을 제공해준다. 전시실로부터 우리는 쉽게 형이상학적인 에이도스를 찾는 것이 아니라 미디어에 의해 세뇌되어진 우리의 꿈의 본능을 찾을 수 있다. 베스터 프로다트 전시실은 세계 (2)와 세계 (2)의 사인들의 구조적인 체계를 묘사하고 있다. 하나의 사인은 문화-소비자 중심 주의의 사인들과 상징들을 통해 형성된 힘의 환상에 기초한 광고의 경제학에 의존하는 문화-에 의하여 창조된 가공의 세계의 다른 사인을 반영하고 언급한다.

### 세계 (3), 세계 (4), 침묵 그리고 건축

인간의 순진한 지각에 의존하는 세계 (1)이나 체계적 관계들에 의하여 이루어진 개념들에 기초한 세계 (2)와는 다르게, 앞서서 이루어진 生의 철학에 의한 존재의 생물학적 형태들의 과학적, 현상학적 이해에 기초를 하여 하이텍거는 세계 (3)을 존재와 시간에서 주변 환경으로부터 분리되어질 수 없는 것으로 입증되어지는 총 행위를 가진 존재들의 "그 안" ("Wherein") 혹은 환경으로 이해한다 (근본적으로 그 곳에 있음--Dasein 그러나 어떤 의미에 있어서는 또한 유기적 존재들). 세계 (3)은 하이텍거에 있어서 개념적인 것이 아니라 존재론적 (Ontic)이다. 왜냐하면 세계 (3)은 순박하게 혹은 지각없게 경험되어지는 것이 아니라 그것은 모든 유기적 존재들의 살아있는 경험의 떼어놓을 수 없는 부분이기 때문이다. 이와 같은 성질을 갖고 있는 세계 (3)은 유기적 존재들의 주변들에 대한 환경적 맞물림의 유용으로부터 비각성적각성적으로 이탈되어 있는 이성들을 결정한다 이러한 맞물림은 현존이나 환경들의 예측적인 통제에 대한 선호 때문에 보편적으로 포기되어진다. 세계 (4)는 하이텍거의 존재와 시간에 의하면 현상학적 발견으로서 세계 상태의 존재론적-실존적 (Ontologico-existential)이해함이다. 이것은 하나의 구조적인 이해함이다. 왜냐하면 현상학적으로 세계 (4)는 목적들의 구조를 포함하고 각각

의 세계-내-존재함 (Being-in-the-world)의 생활의 프로젝트의 형태에 의하여 궁극적으로 경계가 지워지기 때문이다. 하이데거가 존재와 시간에서 예시한 존재적-실존적 경험함의 感에 존재론을 부응 시키기 위하여 존재론의 개혁을 주창하고 있는 한, 그는 이 세계 (4)을 존재론적 세계로 보고 있다. 하이데거는 그의 초기의 저서의 하나인 존재와 시간에서 장인술을 세계 (4)의 드러냄으로 보고 있고 후기의 저서의 하나인 시, 언어, 사고에 실린 논문"예술 작품의 근원<sup>8)</sup>"에서 예술을 세계 (3)의 드러냄으로 보고 있다. 그러므로 세계 (3)과 (4)에 있어서 사인은 세계 (1)의 기계화되고 습관화된 사인이나 세계 (2)의 에이도스를 갖는 개념화의 사인과는 달리, 세계 (3)과 (4)의 각각의 세계의 드러냄이다. 이들 세계 (3)과 (4)와 각각의 사인의 구체적인 구분을 알기 위해서 장인술과 예술의 구분이 선행되어야 한다.

세계 (4)를 구체적으로 이해하기 위해 예로서 작업장의 도구를 보자. 우리가 작업장에서 도구를 사용할 때 이 도구는 비쳐 보이는, 즉 손에 붙어지는 경향이 있다. 우리는 그 도구가 어떤 특성들을 가졌는지 전혀 알지 못한다. 여기에서는 주제도 없고 주제적, 내성적 각성도 없다.<sup>9)</sup>

자신과 세계는 단일한 존재, 그 속에 있음 (Dasein)에 함께 속한다. 자신과 세계는 주체와 세계처럼 두 실체물들이 아니다. 그러나 자신과 세계는, 세계-내-존재함 (Being-in-the-World)의 구조의 단일체 속에 있는 그 속에 있음 (Dasein) 그 자체의 기본적 결정이다.

만약에 우리가 사물과 세계에 이러한 손에 붙어있음 (Ready-to-hand)의 감을 적용한다면, 하이데거의 그 속에 있음 (Dasein)의 사고에 따라서 우리는 다음과 같이 말할 수 있다; 우리의 환경이 우리의 행위들의 맥락 속에 들어오고 우리가 행위하면서 우리의 환경의 가능성을 드러낼 때에,

우리는 세계를 우리의 가능성으로 덮는다. 예를 들면, 농부는 단순히 신발을 신는다. 그러나 이 신음은 첫 눈에 보이는 것처럼 단순하지 않다. 농부가 저녁 늦게 밭이나 건강한 피로 속에 신발을 벗고 이튿날 동틀 무렵에 다시 찾거나, 혹은 하루의 휴식을 위하여 신발을 찾지 않을 때, 농부는 주목이나 사려함 없이 신발의 모든 가능성을 털어 놓는다. 신발의 도구적인 質은 정확히 유용함에 있다. 그러나 이 유용함 그 자체는 도구의 본질적 존재인 투명성, 혹은 손에 붙음 (Ready-to-hand)에 있다. 그리고 이 투명성은 주제적, 내성적 자각 없는 농부의 손에 달려 있는 것이다. 어떤 것을 안다는 것은 어떤 것이 인간에게 지각적인 형태로, 地 내에서 즉각적인 윤곽을 갖는 圖로 나타나게 하는 것이다. 그러나 도구는 투명하고 손에 붙어 있다. 도구는 무엇보다도 먼저 실제적인 '대상물'이다. 왜냐하면 도구의 조작 가능성과 확장된 일들에 적응성 때문이다.

우리의 실존적 프로젝트가 그의 활력적인 관심들에게 궁극적인 감을 고정시키고 주는 것은 바로 가능성들의 한 총체화된 場, 세계 (4)--"세계 상태의 존재론적-실존적 개념"--로서 만이다. 하이데거에 따르면 이러한 종류의 자각은 "은폐되어진 것의 드러남"으로 불리워질 수 있다. 후자를 드러내는 것이 전체 작업장의 이용들을 내포하는 匠人術의 목적이다. 이러한 맥락에서 존재와 시간의 인류학적 의미, 물질 세계에 대한 인간의 개입을 다루는 實用學에의 이 책의 관심이 쉽게 읽어 질 수 있다.

그러나 장인술의 반대편에 있는 예술은 무엇인가? 예술을 이해하기 위해서 첫째로 예술 작품과 도구와의 차이점을 이해하여야 한다. 장인술과 예술 사이의 차이는 만들어진 것의 재료들의 단계에서 이미 인식되어질 수 있다. 장인술에 대하여 도구는 유용함과 서비스 가능성에 의하여 결정된다: 도구는 자체를 구성하는 것을 도구의 서비스

8) Poetry, Language, Thought, translated by Albert Hofstadter, New York Harper and Row, 1971, 17-78.

9) Martin Heidegger, The Basic Problems of Phenomenology, translated and introduced by Albert Hofstadter, Bloomington & Indianapolis, Indian University Press, 1988, p.297.

로 가져간다. 예를 들면 도구를 만드는 데 도끼는 사용되고 소모되어진다. 도끼는 유용성 속에서 사라진다. 장인술에 있어서 도구가 지정된 일련의 행위들 내에서 감당하기가 쉽고, 이채롭지가 않고, 주제넘게 나서지 않을수록 재료는 더욱 더 적합한 것이다.

이와는 대조적으로 세계 (3)를 드러내는 예술 작품은 작품에 의해 열려진 질서를 세계 속으로 가져옴으로 예술 작품은 처음으로 재료가 그 자체를 후퇴시키게 함에 따라서, 예술 작품은 재료를 사라지게 하는 것이 아니라 오히려 재료를 명료하게 만든다. 신전의 기초로서 바위는 지탱하고 그대로 있다. 그것은 처음으로 명료하게 바위가 된 것은 바로 이런 식에 의해서다: 이와 같이 금속 재료는 째깍이고 아련히 빛나고, 색들은 불타 듯이 빛나고, 음들은 노래하고, 단어들은 말하는 것이다. 에밀리오 암바즈는 건축가 바라간의 작품을 통해 이와 같은 현저한 침묵의 노래를 부른다.<sup>10)</sup>

바라간의 재료들과 색깔의 건축적 구성들과 정서적인 특징들의 강력한 효과는 그의 드로잉들이나 도면들로부터 추측되어질 수 없다. 오직 사진들과 아마 감정을 불러일으키는 텍스트가 그것을 명료하게 묘사할 수 있다. 그의 구성적인 방법의 건설적 국면들 만에 한정된 토론은 공허한 학술적인 연습일 뿐이다. 바라간은 "정서적 건축"을 믿으며 그의 건축은 미를 통해 자신이 구원되어질 수 있다고 믿는 그의 현신적 믿음의 결과이다. 만약에 우리가 신비한 느낌에 의하여 함께 묶어진 몇몇의 요소들을 고려한다면, 바라간의 극적으로 냉정한 건축의 풍부함으로 인해 우리는 눈이 부신다. 색깔은 바라간의 창조물들 속에 곳곳이 스며들어있다. 이 색깔은 그것의 구성 요소들을 묶기도 하고 동시에 각각의 요소를 현저히 드러내기도 한다.

결론적으로, 예술 작품은 세계 (1)이나 세계 (2)에 속하지 않는다. 필자의 차후의 구체적인 연구에서 밝히겠지만, 하이텍거는 예술 작품이 세계 (1)이나 (2)에 속하지 않는다는 것을 누누이 밝혔다. 그러나 예술과 비평이 개념적 체계의 선택적 관계들에 의하여 통제되어지도록 내버려지는 한, 예술이나 비평이 세계 (1)이나 (2)에 속하려고 하는 유혹이 끊임없이 일어날 것이다. 세계의 근원적인 감, 세계 (3)의 가능성이 '나타나게 되는 것'은 오직 우연성 (Contingency)이 행위들의 질서 내에 재료로서 다 소모되거나, 혹은 열린 창조적 과정 내에서 빛나도록 만들어지는 한에서 만이다. 이 '나타나게 되는 것'의 의미가 무엇이 될 것인가에 관한 하이텍거의 궁극적 탐구에서, 작품의 더욱 제한된 경험보다도 예술적 창조성을 통한 존재에 대한 그의 접근에서, 하이텍거는 '언어'로서 존재의 움직임의 의미를 보다 명확히 했다. 동시에 하이텍거는 대지의 명료한 침묵--세계 (3)의 사인--을, 창조에서의 대지의 獨居를 보다 분명히 밝혔다. 그리고 그는, 세계 (4), 즉 존재론적-실존적 세계와 이의 전통이 備蓄의 끝없는 集積으로 격하되었을 때, 기술적 세계에 있어서 재료들의 현저한 침묵--세계 (4)의 사인--도 보다 분명히 밝혔다.

10) Emilio Ambasz, "House & Atelier for Luis Barragan and SanCristobal" "Global Architecture, Toyko, A.D.E.Edit,1979.p.4.

# World, Sign and Architecture:

An Attempt to differentiate Creative Architecture from Conceptual Architecture

Lee, DongEon

(Assistant Professor, Tongmyong University of Information Tech

## ABSTRACT

The main aim of the paper is to reveal what is the sign in art and architecture and what is difference between technology and art. By keeping in mind the suggestions of Heidegger's four different worlds, we become able to discern or elaborate on four different contexts of signs and modes in which the sign can work. World (1) is not conceptualized by selected relations of some of things'aspects with one another; rather, it is constructed by our sensory impressions. The sign of World (1) simply points to other objects occurring in the situation. World (2) emerges as an ontological term, and signifies, in terms of relations that are now brought systematically forth, the Being of those entities of World (1) which we naively perceive or take for granted. The sign of World (2) signifies a constructed world. World (3) is understood as the "wherein" or environment of beings whose total activity is proven to be inseparable from their circumstances. The sign of World (3) is to recover the perspicuous silence of World (3). The World (4) is the ontological-existential understanding of worldhood. The sign of World (4) is to reveal the conspicuous silence of World (4). Finally, the paper suggests that art including architecture cannot be the sign of World (1), (2) but the one of World (3).