

건축환경계획에 있어서 열린 구조의 적용에 관한 연구

-라 빌레뜨 공원 분석을 중심으로-

Application of Open Structure to Planning of the Built Environment

-Focus on the Parc de La Villete-

신명숙(Myung-suk, Sin)

서울여자대학교 · 수원대학교 강사

1. 서론

2. 건축환경의 계획과 지원성

3. 이론적 배경

- 3-1. 이용자 중심의 건축환경
- 3-2. 다층적 위계 시스템 - holon
- 3-3. 시공간의 과정으로서의 건축

4. 라 빌레뜨 공원의 사례

- 4-1. 이용자의 경험의 장
- 4-2. 다체계적 자치구조
- 4-3. 시간성의 도입

5. 결론

참고문헌

본 연구는 과거에서 현재, 미래라는 시간의 흐름에서 생성에서 폐기로 귀결되는 건축물의 문제점을 인식하고, 보다 지속 가능한 건축환경을 위한 방안을 제시하는데 그 목표를 둔다. 이에 문제해결의 방안을 생물체의 위계구조와 진화 및 적응에서 찾고자 하였으며, 연구의 진행과정은 다음과 같다.

(要約)

· 건축환경의 인간에 대한 지원성의 의미와 디자이너의 역할에 대해 설명하였다.

· 이용자 중심의 계획의 필요성을 인식하고, 홀론 이론에 따른 다층적 위계 시스템의 건축에의 적용과 건축공간에 시간의 개념을 도입함으로써 완결이 아닌 과정으로서의 건축의 중요성을 밝혔다.

· 베르나르 츠미의 라 빌레뜨공원을 위에 언급한 이론적 관점에서 분석하였다.

연구과정을 통해 구체적 사례를 분석해 봄으로, 이론적 관점을 적용한 시각적 대안 마련을 위한 하나의 기초적 정보가 될 수 있기를 기대한다.

(Abstract)

The purpose of this study is to present a method of preparing for a more enduring built environment, being fully aware that, in consideration of time flowing from past to present, there is no architecture in creation that is not abandoned. Efforts were made to find the problem solutions in relation to the hierarchial structure, evolvment and adaptation of living beings. The process of study was as follows,

· The built environment's affordance to human beings and the designer's role was explained.

· Having an understanding of the necessity of user minded planning, the architectural adaptation of the multi-layered hierarchy system of holon theory and adoption of time conception into architectural space were examined to explain that the importance in architecture should be placed in transition, not in perfection.

· The design of Parc de La Villette by Bernard Tschumi was analysed from the above viewpoint.

Having a practical case analysed, this study is expected to offer a basic information for use in case of visual presentation of a theoretical viewpoint.

(Keyword)

Open Structure, Autonomy, Built Environment

1. 서론

건축환경을 유효한 패러다임을 반영하여 인간과 그 주변공간과의 관계를 규정하고, 물질을 쌓아올려 형태를 만드는 행위라고 할 때, 건축가는 시대의 패러다임에 지배된다. 즉 건축은 재료와 목적의 산물이 아니라 시대의 변화라는 정신의 변화의 산물이다.¹⁾

19세기에서 20세기에 이르는 건축사상은 목적의식이 분명한 기능주의적 건축물들을 만들었고, 드디어는 제어 할 수 없는 상황에까지 이르렀다. 이제 재개발이나 폐기의 문제에 직면하면서 건축환경이 생성에서 소멸까지의 기간을 연장하거나 소멸이 아닌 발전을 방향으로 전환하기 위해서는 기계론적 환원주의(reductionism)에서 벗어나 새로운 방법을 찾아야 할 것이다.

인간은 본질적으로 계획적인 동물이며, 과거의 축적된 경험과 예측, 욕구에 입각하여 미래에 대한 바람직한 목표를 얻기 위해 계획한다.²⁾ 따라서 인간은 환경의 변형주체이며 동시에 이미 창조된 환경에 반응하고 있다.

오늘날 환경의 변형주체는 대부분 전문설계가나 계획가이며, 그들의 기술은 주로 공공조직과 개인기업들에 의해 이용된다. 그러므로 건물의 실제 이용자는 의사결정에 거의 개입을 하지 못한다. 그래서 거주 경험보다는 관조의 경험에 의한 건축 관에 의해 계획된 건축물은 방치되고 붕괴되는 사례들을 볼 수 있다. 인간이 활동하는 하나의 시공간에서 각각의 환경요소들이 분리될 수 없는 하나의 전체로서 서로 상호작용 한다는 것을 전제로 디자인하는 이와 같은 상호작용과 이용가능성을 지원하는데 그 역할이 있다고 판단된다. 따라서 21C의 혁신적인 도시공원의 상을 제시한다고 밝힌 라 빌레뜨 공원의 사례를 통해 기존의 도시환경을 조절하면서 미래의 가능성을 제시한 보다 지속 가능한 체계로서의 건축의 방향을 모색하고자 한다.

연구의 방법과 내용은 다음과 같다.

첫째, 건축환경의 계획이념과 적절한 지원성의 문제를 제기한다.

둘째, 건축환경을 하나의 유기적 위계구조 시스템으로 파악하고 건축물への 적용을 모색한다.

셋째, 하나의 사례로써 추미(B. Tschumi)의 라 빌레뜨공원에서 보여지는 시각적 요소들을 이론적 틀을 바탕으로 분석한다.

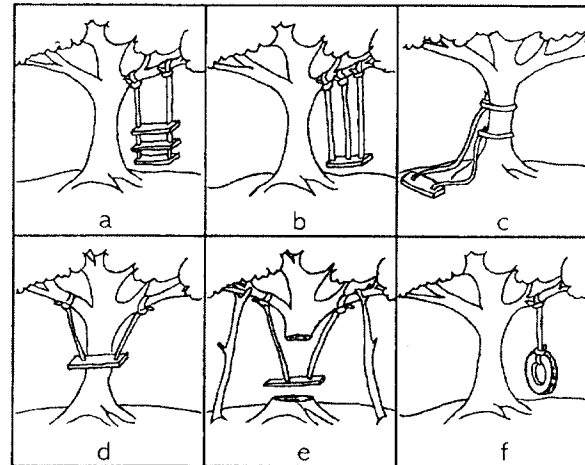
위와 같은 전 과정을 통해 미래 건축환경의 보다 바람직한 방향을 제시하는데 본 연구의 의의를 두고 진행하고자 한다.

2. 건축환경의 계획과 지원성

환경은 행위가 실제로 일어나는 현상이며 행위 하는 인간이 환경에서 접하게 되는 가능성과 제약성의 산물이다. 물리적 환경은 하나의 행동환경일 뿐만 아니라 사회적, 공공적 및 문화적 환경³⁾이기도 하다. 이는 구체적인 상황을 한정시켜

구조화시키는 환경은 폐쇄된 체계가 아니라는 점이다.

건축환경 계획에 있어서의 예측가능성의 개념은 불확실성 혹은 개연성에서부터 확실성을 창조해내는 것으로 환경지각을 다루고 있다. 이러한 환경개연론은 인간의 동기, 지식 그리고 의사결정방식들에 관한 거대한 불확실성의 분야를 개방(開放)함을 의미한다.



a-사업후원자에 의해 제안된 것, b- 사업요청상에서 규정된 것
c-상위분석기에 의해 설계된 것, d-세부계획수립자에 의한 산출
e-이용자 부지상에 설치된 것, f- 이용자가 원했던 것

[그림 2-1] 설계과정에 대한 냉소적 견해⁴⁾

인간은 환경에 적응하기도 하고, 자연환경과 건축환경의 지원성의 성향을 수정하기 위해 이를 끊임없이 변화시켜왔다. 계획단계에서 디자이너나 계획가는 특정한 건축적 환경을 누가 이용할 것이며, 그 환경에 긍정적으로 반응할 사람과 그렇지 않은 사람은 누구일까 에 관해서 예측할 수 있다. 그러나 [그림 2-1]의 예에서 보여주듯이 디자이너가 이용자의 진정한 요구에 확실성을 가지고 예측을 할 수 있는 것은 지극히 제한되어 있어서 때때로 이용자의 기대와는 전혀 다른 것이 제시되기도 한다. 이는 환경디자이너 결정론적이지 않기 때문이다.

건축환경내에서 인간에 의해 시작된 변화는 자의식적 변화와 비자의식적 변화 두 가지 과정 중의 어느 하나이거나 혼합된 것으로부터 발생한다. 계획된 변화는 변화를 일으키는 결정과 그 결정에 앞서 변화의 성질을 디자인하는 것을 포함한다. 그 목적은 환경의 지원성(affordances)을 변화시키는데 있다. 깁슨(J. J. Gibson)에 따르면 환경은 현재의 상태 때문에 환경에서 행할 것을 제공한다는 것이다. 그러나 물리적 환경은 어떤 행태는 지원하지만 어떤 행태는 지원하지 않는다.⁵⁾ 즉 물리적 환경이 이용되는가 혹은 그렇지 않은가는 이용자의 성향에 달려있다고 볼 수 있다.

사람들은 환경을 지각하고 또한 경험에 비추어서 인지함으로써

1) Wines, J., 류종우(역), "DE ARCHITECTURE -탈 건축으로서의 건축-", *회화사*, p.24, (1995)

2) Porteous, J. D., 송보영 · 최형식(역), "환경과 형태-계획 및 일상적인 도시생활", *명보 문화사*, p.325, (1993)

3) Ittelson, W. H., Proshansky, H. M., Rivlin, L. G., Winkel, G. H.,

윤홍섭(편), "환경심리학", *성화사*, p.104, (1995)

4) Porteous, J. D., "ibid", p. 144

5) "ibid", p.332

6) Lang, J., 조철희 · 김경준(역), "Creating Architectural Theory, 건축 이론의 창조", *국채*, p. 135, (1991)

7) Lang, J., "ibid", p.156

써 환경에 반응한다. 즉 총체적인 건축환경은 인간의 설계행위만으로 만들어질 수 있는 것이 아니다. 단순히 물리적 환경을 조각함으로써 인간의 행태를 수정하려는 시도는 환경과 인간의 반응간에 일관성 있는 관계가 존재한다는 사실을 전제로 하고 있다. 그러나 인간에 대한 환경의 영향은 단순히 거나 직접적인 관계가 아니라 복잡하고 체계적인 상호작용이다. 그러므로 완결된 체계로서의 건축물은 계획단계에서 설정된 목적이 그 지원성을 상실하게 될 때 폐기로 귀결되는 것이다.

따라서 본 연구는 변화하는 이용자의 기능적 요구를 지속적으로 지원하기 위해서는 환경을 하나의 유기적 시스템으로 간주하는 사고의 전환이 필요함을 제시한다.

3. 이론적 고찰

3-1. 이용자 중심의 건축환경

자우스(H. R. Jauss)에 의해 제기된 수용미학은 1960년대 말 서독 문예학계에서 시작된 문학 연구의 한 방법론으로 문학 작품의 이해와 평가를 수용자의 입장에서 접근하고자 한 것이다. 그래서 건축가가 만든 작품을 하나의 텍스트라고 가정할 때 이에 대한 이해는 건축가에 의해서가 아니라 이용자에 의해 이루어지며, 건축 텍스트로서의 건물은 이용자와의 의사소통이라는 체험 과정을 통해서 완성된다고 할 수 있다. 이는 마이어(H. Meyer)가 건축을 '기능과 경제성의 산물'이라고 한 주장에서 보여지듯 기능주의자들에 의한 단지 실용적 측면에서 모든 복잡한 실체를 단편적으로 분석한 관점과는 다른 것이다. 창작품은 텍스트와 독자와의 상호행위에서 이루어지기 때문에 읽혀지지 않는 작품은 존재하지 않는 것같이, 이용자인 인간에 의해 체험되지 않는 건축도 그 존재의 가치를 상실하게 된다. 그러므로 수용 미학적 관점에서 보면, 공간 체험은 공간 자체의 성격과 특징에 관여되는 효과구조와 그 공간을 경험하는 인간의 경험구조라는 두 차원을 바탕으로 해석되어야 한다. 그것은 건축공간의 성격이 인간에게 어떻게 지각, 인지되며 그 안에서 전개되는 다양한 공간 행태의 가능성의 측면에서 분석되어야 함을 의미한다. 이는 작가의 창작품인 Text가 수많은 독자에 의해 탄생하며, 작품은 '독자의 독서행위에 의해 완성'된다는 것과 같다. 그러므로 건축물은 그 안에서의 인간의 다양한 경험에 의해 비로소 완성되는 것을 의미한다.

환경 내에서 행동이 공간에 의해 제한되는 것처럼 공간은 이용자의 행동에 의해 제한되게 된다. 그러므로 공간의 본질적인 경험을 공간 속에서의 인간의 이동에 따른 신체의 기억과의 관계에서 파악하게 됨으로 공간 자체의 속성뿐만 아니라 인간의 경험현상을 전제로 하는 디자인이 중시되는 것이다. 건축환경은 디자이너의 입장보다는 공간과 이용자의 행위의 복합적인 상황에서 파악해야 한다.

건축은 디자인 조건들에 관한 것이 아니라, 조건들의 디자인에 관한 것이다. 즉 조건들의 건설을 수행하는 것이다.

8) 길성호, "현대건축사고론", *미건축사*, p. 52

9) Noever, P., 김경준(역) "뉴 모더니즘과 해체주의 2", 청림, p.85, (1996)

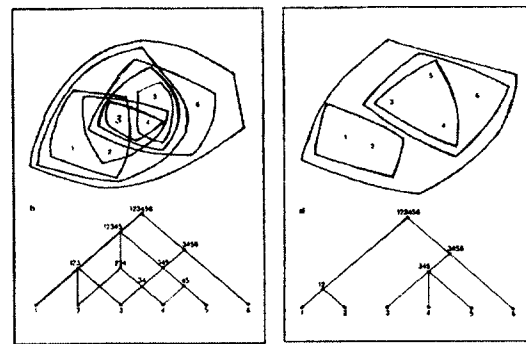
일반적으로 건축물에는 건축물이 필요하다고 여겨지는 목적이 있어서 거기에 세워지는 것이라 생각된다. 그리고 만약 그 목적이 달성되었거나 목적 자체가 시대의식으로부터 벗어나게 되면 그 건축물은 쓸모 없어지고 그곳은 폐허가 된다. 지속적인 목적 수행을 위해서는 이용자와 끊임없이 상호작용하여 새로운 경험의 공간을 마련할 수 있는 방법이 모색되어야 한다.

3-2. 다층적 위계 시스템 -holon

근대건축이 갖고 있던 결정론적·기계론적 폐쇄시스템(closed system)으로써의 건축환경이 낡은 폐쇄에서 벗어나 지속 가능한 환경을 만들기 위해서 생명현상이 가지고 있는 개방시스템(open system)으로 전환하여야 한다. 즉 시간의 흐름 속에서 생성·성장·소멸로 귀결되는 건축환경의 현실에 대해 디자이너는 생명현상에 주목해야 한다.

현대문화는 각시대의 역사적 패러다임이 축적된 상태이며, 패러다임의 진화는 뇌가 낡은 뇌를 보존하면서 새로운 뇌를 축적하듯 오래된 층과 새로운 층이 몇 단계를 거듭 하면서 진화되어 왔다.

근대 도시 계획에 있어서 zoning의 문제에 주목해 보면, 도시라는 하나의 전체 환경을 단일층으로 이루어진 서로 다른 용도를 가진 몇 개의 부분 환경으로 분리하는데 있다. 그러나 진화의 관점에서 보면 다층적, 다수준의 시스템이 자연계에서 보다 생존의 기회를 많이 부여받았다는 것을 알 수 있다.(그림 3-1 참조) 즉 환경장 내부의 다차원적 위계구조의 깊이가 그 환경장의 수명과 관계를 가진다는 것이다.



[그림 3-1] 오랜 기간 성장해온 유기적 도시와 현대도시¹⁰⁾ - C. Alexander Semi-Lattice(좌)와 Tree(우)의 비교

캐슬러(A. Koestler)의 홀론 이론은 세계를 기계론적 세계관에 의해 설명될 수 없으며 자연의 유기체나 안정된 사회조직 구조는 위계적 질서(hierarchic order)로 이루어져 있다고 주장한다. 홀론(holon)은 그리스어의 전체라는 의미를 갖는 홀로스(holos)와 조각이나 부분을 뜻하는 접미사 on을 합성한 단어¹¹⁾로, 전체와 부분이라는 상반되는 두 의미를 그 안에 내포하고 있다. 캐슬러는 부분과 전체가 각각 항상 종속적인 부분이나 통합적인 전체라는 관계가 성립하는 것이 아니라

10) Jencks, C., "MODERN MOVEMENT IN ARCHITECTURE", Penguin Books, p.357, (1985)

11) Koestler, A. 최효선(역), "JANUS", *범양사*, p.47, (1993)

전체도 또한 부분으로서 각각의 차원에서 고유한 권리를 지닌 하나의 자율적인 단위로서의 아전체 즉 홀론이라고 말한다. 즉 각 존재들은 전체로서 기능 할 경우 능동적 자율성 (autonomy)을 가지며, 상위 시스템의 부분으로 기능 할 경우 그것은 그 상위 시스템의 기능에 수동적으로 종속되는 자기 통제력이 있는 통합적인 구조이다. 이러한 위계적인 다층구조는 최상부와 최하부는 항상 열린 구조(open structure)를 이름으로써 상당한 유연성을 갖는다.

또한 전체환경 내부의 위계구조에서 특정 단계의 환경과 그것의 상위단계의 환경과의 관계는 일반시스템 이론에 의해 설명될 수 있다. 일반 시스템 이론(General System Theory)은 현상의 흐름에 공통된 본토, 즉 다양성 가운데의 통일성에 대한 탐구이다. 모든 홀론은 두 가지 상반된 경향 즉, 보다 큰 전체의 부분으로서 기능 하는 통합경향(integrative tendency)과 개체의 자율성을 보유하는 자기주장 경향(self-assertive tendency)으로 이 두 가지 경향은 역동적인 평형상태¹²⁾를 이룬다. 사회적 위계구조에서 보듯 통합경향은 집단의 동일성을 유지하려는 것으로써 전체 환경을 유지하도록 하며 자기주장 경향을 통해 불예측적인 우연적 상황에 적응할 수 있는 것이다.

생물체는 자신을 둘러싼 환경에 수동적으로 적응하는 대신에 헤릭(J. Herrick)이 언급한 바와 같이 새로운 패턴의 구조와 행동을 끊임없이 짜 맞추는 의미에서 창조적이다. 환경에 적응한다는 것은 상호간에 적응한다는 의미이며 적응적 형태로의 변화는 미시적인 변화이며, 보다 거시적인 변화는 시스템의 진화적 측면에서 보아야 한다. 시스템이론의 관점에서 볼 때 환경자체도 적응과 진화를 할 수 있는 살아있는 시스템이다.

3-3. 시공간의 과정으로써의 건축

건축환경은 사용되는 시간의 과정 속에서 가치를 갖게 된다. 좋은 디자인이란 디자이너와 의뢰인 그리고 실제 이용자 사이의 갭(gap)을 경감시키고 모두에게 만족스러운 결과를 줄 때 가능해진다. 그러나 디자이너가 공간의 특성을 일정방향으로 만들어 버리면 이용자가 상황에 따라 변경하고자 할 경우 이것이 불가능하다는 것이다. 이에 이용자는 자신의 개인적, 집단적 행동공간의 환경의 질에 영향을 미치게 될 의사결정에 보다 큰 몫의 참가를 요구하며 때때로 공공의 장은 거부되기도 한다. 그러므로 모든 환경적 특성을 창조할 때는 이용자의 변형을 억제하는 특성(Fixed fit design)과 가능하게 해 주는 특성(loose fit design)이 공존¹³⁾되어야 한다. 물론 궁극적인 기초는 의사결정자들의 행태적, 경험적인 환경들이라 할 수 있다. 그러나 완벽하고 고정적인 환경을 지나치게 강조하기보다는 능동적으로 상황에 맞게 반응할 수 있는 환경이 되도록 디자인해야 한다. 즉 창조하고자 하는 대상물의 목적과 성격에 따라 가능성을 억제하는 디자인 특성과 제공하는 디자인 특성의 비중이 달라질 수 있고 각각이 적용되어야 하는 구체적 환경특성도 달라져야 한다.

12) Koestler, A. "ibid", p.71

13) 이연숙, "어린이집 실내공간의 이론과 실제", *삼성복지 재단*, p.109, (1997)

인간의 행위와 우연적 상황이 결합된 건축환경은 불확정적이고 비예측적인 상황에 유연하게 대처해 나가므로써 이용자의 자율성을 회복시킬 수 있도록 공간을 설정할 수 있다. 이는 쿵 힘멜블라우(Coop Himmelblau)의 열린 건축(open architecture)의 개념에서 볼 수 있다. 어떤 특정한 목적을 위해 만들어진 것이 아닌 자기 충족적인 구조물(self-sufficient structure)로 미래의 이용자(future user)를 위해 일정 범위의 가능성을 제공하면서도 내부의 공간 분할은 이용자의 의도에 맡기는 것¹⁴⁾이다. 오픈 하우스(Open House)에서 보여 주듯 이용자는 어떠한 기능도 미리 지정되지 않은 공간에 들어가 그가 자고 싶은 곳이나 요리하고 싶은 곳 등을 발견하고, 공간을 분리할 수도 있고 분리하지 않을 수도 있다. 이는 유기체의 각 세포들의 미래가 그 위치의 유전자적 전략에 따라 그 형태와 기능을 변화시키는 것과 비교할 수 있다.

건축환경은 완성된 것이 아니라 시간의 흐름 속으로 인간과 여러 조건들이 결합되어 만들어져 가는 과정으로서의 의미를 함축하고 있다. 그러므로 인간이란 근대 건축가들이 전제했던 것보다 능동적이고, 예측 불가능한 창조적인 반응을 보여주는 행태의 다양한 측면을 지니고 있다는 사실을 인식해야 한다. 불명확성은 항상 조짐과 예측을 내포한다 (Kaplan1977, pp.48-52).¹⁵⁾ 이는 김슨(J. J. Gibson)이 언급한 환경적 지원성이 풍부한 건축공간 구성이 되기 위해서는 인간의 경험을 지속 시켜주기 위해 명료성뿐만 아니라 불확정성도 고려되어야 한다는 것을 의미한다. 따라서 건축환경은 정태적 구조가 아닌 동적인 상황의 시간의 개념이 개입된 인간의 행위의 수용체로서 새롭게 정의되어야 한다.

그러므로 지속적인 지원성을 유지하기 위해서는 건축환경에 유기적이고 전략적인 조건을 개입시키고 시간의 흐름 속에서 조건과 공간의 풍부한 충돌을 통해 이용자가 상황과 조건들을 유기체화 할 수 있는 자기 참조적(self-referential), 자기조직적(self-organized)인 자율성이 제공되어야 한다.

인간은 문화를 창조하면서 유기적인 생명현상을 유지해 왔다. 도시보존은 문화재 보존의 연장이라기보다는 넓게 지구환경보전의 일환으로 간주되어야 할 것이다. 역사적 건축환경을 기능주의 조닝이론에 의해 구조화된 근대도시 속의 특수지구로 보아서는 안된다. 시간의 개념을 인식하고 미래의 새로운 상황과 기능을 수행할 수 있는 방안이 시도되어야 한다.

4. 라 빌레뜨공원 사례

프랑스의 그랑 프로젝트(grand projects)는 문화를 전면에 내세운 도시 재개발과 최첨단의 과학기술과 정보를 전면에 앞세운 하이테크적인 도시환경의 창출에 그 목표를 두었다. 그 중의 하나로 1986년 5월 개장한 라 빌레뜨 옛 도살장의 과학 및 공업단지로의 개조와 외곽 폐허의 땅에 공원을 위한 국제현상 설계에서 21세기 도시공원의 이상(vision)으로 새로운 의미의 레크리에이션 센터를 주장한 베르나르 츠뭉미(Bernard Tschumi)의 안이 1983년 3월 당선작으로 발표되었다.¹⁶⁾ 이

14) Noever, P., "Architecture in Transition Between Deconstruction and New modernism", *Prestel-Verlag*, p.18, (1991)

15) 길성호, "ibid", p.70

16) 자고 튀강, 박민철·박선화(역), "Architecture France 현대프랑스

공원 안은 기존의 도시환경에서 벗어난 통일된 유토피아로서의 전통적인 공원 개념이 아니라 현대 도시의 특성을 반영한 복잡한 도시의 사회상과 역사적 환경을 표현하는 혁신적인 공원 안이었다.

다음은 앞서 이론적 고찰을 통해 살펴본 내용을 공원에서 보여지는 각각의 특징을 통해 살펴봄으로써 미래 건축환경에 대한 방향을 설정 하고자 한다.

4-1. 이용자의 경험의 장

건축환경은 인간행위를 포함한 다양한 요소와 변수들로 이루어진다. 공원은 이용자의 다양한 경험과 행동을 수용하고, 계획되지 않은 우연한 사건과 고정되지 않은 행동까지도 포괄할 수 있는 경험의 장소이다(그림3). 공원 안의 행위와 기능은 관람자 스스로에 의한 경험에 바탕을 두기 때문에 그 과정에 있어 관객의 총체적 경험이 중요시된다. 휴미는 더 이상 공간을 기능이나 기술적, 실용기준으로 구성하지 않고 전통적인 건축의 용어와 한계를 탈피하여 변형시키고자 함으로써 건축을 그것의 한계 밖으로 밀어내고자 하였다. 이것은 건축을 공간과 인간행위의 결합체로 인식한 것으로 건축의 의미를 건축이라는 공간 속에 존재하는 인간들의 행위와 이벤트(event)들을 위한 다양한 경험의 장소로 본 것이다. 현대 건축에서 건축의 한계를 넓히기 위한 개념으로 도입하는 이벤트는 이러한 배경을 가지는 것으로 추측되며, 이것은 지원의 가능성을 활성화시키는 개념이라고 할 수 있다.



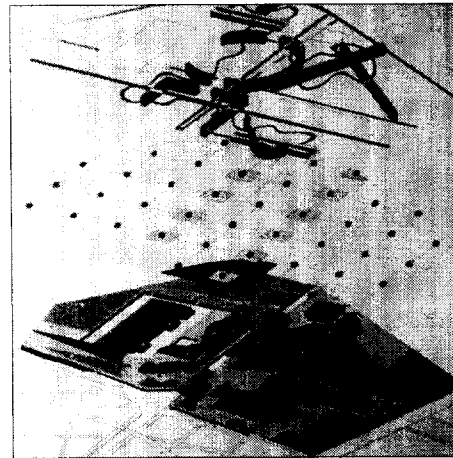
[그림 4-1] 이용자의 다양한 경험의 장소

푸코(M. Foucault)는 이벤트(event)를 말과 행동의 연속적인 흐름 또는 형태와 기능의 인과론적 관계 - 형태는 기능을 따른다-를 부정하는 개념으로 '기능은 형태를 따르지 않으며, 형태 또한 기능을 따르지 않는다'¹⁷⁾고 설명하고 있다. 공원의 각각의 요소들은 충돌하기도 하고 변형되거나 분해, 재결합함으로써 푸코의 이벤트 개념을 건축적 이벤트로 번역하여 기존 제도로서의 건축을 넘어서고 있다. 점 요소인 폴리와 선 요소인 산책로는 서로 중첩됨으로써 이용자에게 영화기법과도 같은 프레임에 의한 시각적 경험을 만들어 예기치 못한 결합을 통한 기쁨을 경험하게 한다.

건축", *미건사*, p.180
17) Noever, P. "ibid", p.79 (1996)

4-2. 다체계적 자치구조

공원 계획은 3가지의 스스로 조절 가능한 자체 시스템의 겹침에 의한 다층구조이다.



[그림 4-2] 공원 3가지 체계의 중첩

이 3가지의 층은 각각 점, 선, 면으로서 120m간격의 그리드틀 안에서 10m x 10m x 10m 입방체의 폴리(Folies)는 점으로 존재한다. 다음으로 선들의 시스템은 직교하는 고밀도의 보행로의 남북간의 통로로 두 개의 파리 개선문과 지하철역을 연결하고 동서 방향의 통로는 파리와 교외지역을 연결하는 전통적인 축들의 집합이며, 면들의 시스템은 칸딘스키(Kandinsky)와 유사한 순수 기하학 모양인 원, 큐브, 삼각형과 사각형의 집합으로 구성된다. ([그림 4-2] 참조)

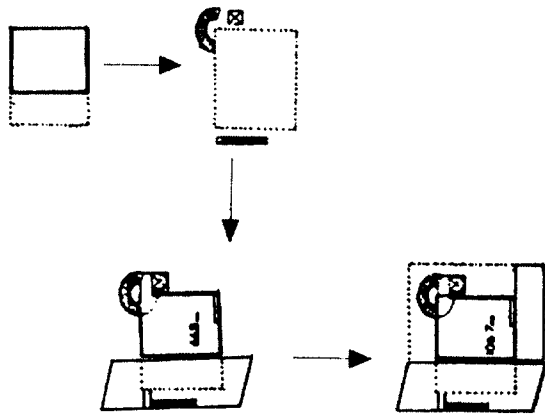
다층구조의 각각의 자치 시스템(autonomous system)은 상호작용을 통해 변형을 만들어 내고, 각각을 강화시키기도 하며, 또한 아무런 변화를 보이지 않을 때도 있다. 각 자치 시스템들은 중첩을 통해 체계화함으로써 시스템내의 여러 가지 다른 종류의 부분들을 도출해 낸다. 이러한 3가지의 다층구조의 각각의 독립성이 공원 전체가 균일화되는 것을 피하도록 한다. 그래서 각 층은 서로 다른 원리들로 분열되고, 구성의 안정성을 재확인하는 불안정성과 이미 존재하는 다른 구조들은 계산된 불연속성을 보여준다. 이것은 도시 각 공간의 관계 및 사람들 상호간의 관계를 반영한다. 점으로써의 폴리는 건축 구조상에 규범적으로 위치함으로써 전체 환경에서 모든 이벤트의 공통된 분모 즉 다양성 가운데서 통일성을 나타내는 하나의 자율적인 단위의 아전체(sub-holon)로 볼 수 있다. 폴리는 형태적으로는 러시아 구성주의를 이용하고 있지만 그 자체는 아무런 기능적 요구도 없는 하나의 공간으로서의 역할을 함으로써 조건 없는 조건으로서만 존재한다. 선 구조는 공원 전체를 휘돌아 가는 곡선의 산책로 즉, 파도모양의 캐노피와 모든 교차하는 길과 움직이는 시스템을 이룬다. 점·선 요소가 관통되면서 표면재료로 구분되는 면 구조의 성격과 형태를 한정지어주며 각각의 관점에 따라 부분과 전체로서 역할을 한다. 따라서 세 개의 층은 때로는 상호 의존적이기도 하고, 서로 대립적이기도 하다.

공원은 기존의 산업시설을 수용함으로써 역사적 유산과 현대의 건축물 사이의 시각적 연속과 계승을 포함시키는 과

거에서 현재, 미래라는 역사적 위계구조로 보여짐으로 위계 구조의 깊이를 추가하고 있다. ([그림 3-1], [그림 4-2]의 비교)

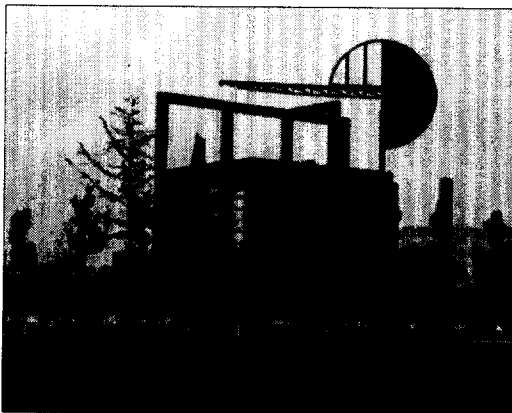
4-3. 시간성의 도입

불확정성이란 모든 체계가 무한히 확장할 수 있다는 것을 말한다. 공원에서 각각의 폴리들은 불확정적 세계관을 반영하며 일정한 척도와 기준이 존재하지 않고 내·외부의 물리적 경계를 관통하여 무한히 개방된 공간구성을 그 특징으로 한다. 폴리들의 유동적인 열린 구조는 특정한 기능이 부여되지 않고 어떠한 이용자의 행위에도 대응할 수 있는 유연성을 갖는다. 즉 현재의 기능이 명확히 주어지지 않은 채 미래의 행위에 의해 우연적으로 기능이 주어지며, 각각의 행태는 미래의 결정에 맞추어지게 된다. 현재 예측할 수 있는 것은 단지 그리드 교차점에 나타나는 점과 기본이 되는 매스의 유형들 뿐으로 그것은 다만 집단적 확률로 예측될 뿐이다.



[그림 4-3] 열린 구조: 폴리의 변형

위의 [그림 4-3]에서 보듯이 다양한 형태의 폴리는 각각 시간과 상황에 따라 교육, 문화, 유희의 용도로 변화될 수 있는 다양함을 표현한다. 그래서 특정한 기능을 위한 형태가 아니라 시간의 흐름 속에서 인간의 행위, 이벤트, 프로그램들이 우연적으로 결합되어 새로운 상황을 발생시키게 된다.[그림 4-4]



[그림 4-4] 카페의 기능이 부여된 폴리

한편, 공원에서 두 연결개념이 점 체계와 선 체계로 분리되었다. 이것은 이용자가 조합하고 취향과 의도에 따라 정렬하는 방식을 완벽하게 체계화한다.

이와 같이 공원의 계획안은 근대에 중요한 개념으로 등장한 시간개념이 공간을 측정하는 척도로 작용하였고, 열린 구조의 개념을 도입함으로써 미래의 기능에 대한 가능성을 개방하는, 과정으로써의 건축의 개념을 보인다.

5. 결론

인공적인 건축환경은 자연이라 할 수 있는 인간을 떠나서는 그 의미를 상실한다. 본 논문은 인간을 둘러싼 건축환경이 현재 직면하고 있는 문제점 중의 하나는 계획단계에서의 디자인의 일방적이며 고정된 기능부여에 있다는 전제하에, 이에 대한 해결안으로써 자율적인 아전체들의 다층적 구조에 의한 보다 유연한 가변성을 갖는 구조가 보다 생존 가능성과 다양한 지원성을 갖는 건축환경을 만들 수 있다고 제안하였다. 그리고 이러한 바람직한 건축환경은 조건 없는 조건으로써의 시간의 흐름에 따라 인간의 경험을 통해 완성되어 가는 과정으로써의 건축에 의해 가능하다고 보았다.

디자이너는 이제 사회의 새로운 전환점을 제시해야 하며 이용자의 요구에 보다 적극적으로 대처하기 위해서는 기존의 사물, 일상 그리고 소외된 것들에 대해 새롭게 볼 수 있는 시각, 즉 새로운 감수성과 상상력, 시적인 표현을 추구해 나아가야 할 것이다.

앞에서 살펴 본 바와 같이 공원은 현대건축사상의 특징인 절대적 기능과는 무관한 형태적인 주제를 통한 다양성을 도입함으로써 목적 건축에서 벗어나 시간의 흐름에 따라 이용자의 자율성과 변화가능성을 마련하였다. 건축은 건물만을 가리키는 것이 아니라 운동일 수도 있고 사건일 수도 있다. 건물 안에 있는 사람도 건축의 환경 구성요소로 간주된다. 그러므로 공원계획은 진화와 성장을 통해 미래의 요구에 적응할 것이다. 그리고 미래의 공원이 어떻게 변화할지는 추측하기 어렵다.

도시 재개발과 보존이라는 일견 상반되어 보이는 측면에서 볼 때 공원은 기존의 도시시설과 산업 시설을 적극적으로 활용 혹은 재 이용하여 새로운 시설로 변화하였다는 점에 주목해야 할 것이다. 이것은 오늘날의 건축환경을 어떻게 평가하고, 어떠한 방식으로 다루어야 하는가 라는 의미에서 시사하는 점이 크다할 것이다.

참고문헌

- 길성호: 현대건축사고론, 미건사
- Arnheim, R., 손승광(역): 건축의 역학적 형태, 세진사, 1986
- Collins, P. 이정수(역): 근대건축의 이념과 변화, 태림문화사, 1989
- Joedicke, J., 진경돈(옮김): 건축의 법칙-그 공간과 형태, 미건사
- 자끄 뒤캉, 박민철·박선화(역): Architecture France 현대 프랑스 건축, 미건사
- Kenneth, B., 이정식(역): The World As A Total System, 토탈시스템으로서의 세계, 범양사, 1990
- Klotz, H., 양동양(편역) : 현대건축론, 기문당, 1992
- Koestler, A., 최효선(역): JANUS 혁명적 홀론 이론, 범양사, 1993
- Lang, J., 조철희·김경준(역): Creating Architectural Theory 건축이론의 창조, 도서출판 국제, 1991
- Noeber, P., 김경준(역): 뉴모더니즘과 해체주의 2, 도서출판 청람, 1996
- Porteous, J. D., 송보영·최형식(역) : 환경과 행태-계획 및 일상적인 도시생활, 명보 문화사, 1993
- Wines, J., 류종우(역): DE ARCHITECTURE 탈 건축으로서의 건축, 화영사, 1995
- 스기모토 도시마사, 최재석(역): 건축의 현대 사상, 도서출판 발언, 1998
- 와다나베 도시히코: 디자인 문화의 시대, 도서출판 국제, 1990
- 이연숙: 어린이집 실내공간의 이론과 실제, 어린이와 환경, 삼성복지재단, 1997
- 김태영: 건축체계와 운동개념에 관한 연구 - 베르나르 추미의 건축분석을 중심으로, 석사학위 논문, 서울대 건축학과, 1996
- 이지윤: 해체주의 공간의 구성원리 및 디자인 특성과 조형적 접근방법에 관한 연구, 석사학위논문, 이화여대, 1993
- Electa Moniteur: PARIS 1979 -1988 International Publications, 1988
- Jencks, C.: MODERN MOVEMENTS INARCHITECTURE, Penguin Books, 1985
- Noever, P.: Architecture in Transition Between Deconstruction and New Modernism, Prestel-Verlag, 1991
- Tschumi, B.: The Manhattan Transcripts, ACADEMY