

# 앨런 코쿤(Allan Colquhoun)의 건축이론을 재활성화하기 위한 시론

- “형상(Figure)”, “형태(Form)”, 그리고 ‘이미지(Image)’ -

이 동 언

(동명정보대학교 건축학부 조교수)

## 1. 서론

건축은 현실 재현적 언어인가 아니면 현실과는 무관하게 스스로 자체를 이야기하는 자기 참조적 언어인가 하는 문제는 포스트모더니즘의 등장으로 적극적인 시비 거리가 되었다. 건축이란 누적된 사회문화적 의미를 통해 나름대로의 의미체계를 형성하고 있어 전통과는 단절될 수 없으며 제 나름대로 고유의 환유, 은유, 유형의 체계를 가지는 관습적 언어이다 라고 보는 것은 건축을 현실 재현적 언어로 보는 관점이다. 그리고 건축은 외부로 향한 참조점 없이 건축자체가 갖고 있는 건축어휘들 사이의 상호관계를 통해서 건축의 어휘 어휘가 스스로 의미를 창출해내는 자기 폐쇄적 언어이다 라고 보는 것은 건축을 자기 참조적 언어로 보는 관점이다.

요즈음에 와서는 이와 같은 구분을 아예 뚜렷하게 하여 현실 재현적 언어를 포스트모더니즘으로 보고 로버트 벤츄리(Robert Venturi), 찰스 무어(Charles Moore), 알도 로시(Aldo Rossi), 후기의 마이클 그레이브즈(Michael Graves) 등이 이 부류에 속하는 것으로 보고 자기 참조적 언어를 해체주의로 보아 피터 아

이젠만(Peter Eisenman), 베르나드 츠뭤(Bernard Tschumi) 등을 이 부류로 분류하기도 한다. 찰스 쟁크스(Charles Jencks)는 그의 저서인 추상적 재현(Abstract Representation)에서 피터 아이젠만의 건축을 자기 참조적 언어이면서 허무적 언어로 맹렬하게 비판하는 반면에 마이클 그레이브즈를 새로운 재현적 추상이라고 극찬을 하기도 한다.<sup>1)</sup>

현실 재현적인 언어는 구체성을 띠고 있으므로 건축언어로 표현된 기표와 그 의미인 기의 사이에는 명확한 1:1의 대응관계를 이루고 있다. 이러한 재현적 언어의 건축은 특별한 의미를 띠고 있으며 그 의미는 사회 구성원들에 의하여 널리 유포되어 있다. 이와는 달리 자기 참조적 언어는 건축이라는 텍스트 안에서만 그 의미가 결정되므로 특별히 그러한 언어를 이해하는 사람만이 알 수 있는 상당히 추상적인 언어이다. 아마도 이러한 이유 때문에 찰스 쟁크스는 자기 참조적인 언어를 모더니즘의 특징으로 간주하고 해체주의자인 피터 아이

1 Charles Jencks, "The Perennial Architectural Debate," Abstract Representation, gusted-edited by Charles Jencks, London: Academy Editions and Architectural Design, 1983.

젠만을 모더니즘의 아류로 폄하하고 있는 듯하다.

대부분의 포스트모더니스트 비평가들이 지적하고 있는 것처럼 모더니즘의 실패의 요인은 특정한 엘리트들만 알 수 있는 추상적인 건축 언어를 사용함으로써 건축이 외부의 현실을 망각한 채 자신의 언어적 게임에만 몰두했다는 점이다. 외부적인 현실을 건축에 전혀 반영하지 않음으로써 건축은 '기계처럼 간주되어 지역이나 맥락에 관계없이 아무 곳에서나 비슷비슷한 모양으로 서 있게 되는 양상을 띠게 되었다. 이러한 건축의 추상성에 반발하여 포스트모더니즘이 등장하게 된 점을 고려해 보면 찰스 쟁크스가 아이젠만을 폄하하고 추상적 재현주의를 주창하는 것은 당연한 일인지도 모른다.

그러나 건축이 현실 재현적인 언어라고 주장하는 찰스 쟁크스의 관점이 우려되는 것은 건축을 일상화 및 타성화시킨다는 점 때문이다. 건축이 단지 만들어진 기표, 기의의 관계를 기계적 내지 관습적으로 되풀이 한다면 건축은 우리에게 새로운 지평을 열어주는 역할을 하는 것이 아니라 지평을 고정화시키는 역할을 하게 되는 것이다. 자기 참조적 언어를 통해 자기를 스스로 말하게 하는 시적인 역할은 현실 재현적인 건축을 통해서도 도저히 일구어 낼 수가 없는 것이다. 그렇다고 하여 현실성이 전혀 반영되지 않는 추상적 언어놀이의 자기 참조적 건축에 머물러 있을 수는 더더군다나 없는 것이다. 여기에 건축가의 딜레마가 존재하는 것이다. 건축이 자기참조적 언어도 될 수 없고 현실 재현적인 언어도 될 수 없는 것이다. 건축이란 언어는 현실 재현적인가 혹은 자기 참조적인가? 이 질문은 모든 건축가가 부딪치는 절박한 문제이다.

찰스 쟁크스와는 달리 건축이론가 앨런 코쿤(Allan Colquhoun)은 이처럼 당혹한 질문에 대해 상당히 심도 있게 대처하고 있다. 코쿤은 재현적 언어와 자기 참조적 언어를 피상적으로 분류하는 쟁크스와는 달리 이 두 언어들의 근

원을 파고 들어가 그것들의 뿌리를 찾아낸다. 현실 재현적 건축 언어는 "형상(figure)"에, 자기 참조적 언어는 "형태(form)"에다 근원을 두고 있음을 밝혀낸다. 이렇게 함으로써 그는 쟁크스가 복잡하게 열기설기 엮어놓은 수많은 포스트모더니스트들의 계보를 근원에서부터 말단까지 일관성 있게 체계적으로 묶어낸다. 그러나 그도 결국은 건축이란 언어가 현실 재현적인지 자기 참조적인지를 설명하지 못한다. 드러나게 이야기는 하고 있지 않지만 그의 숨어있는 결론은 포스트모던의 시대에는 형상의 파편화나 형태는 결국은 같은 길을 걷고 있다는 것이다. 지금 시점에서는 형상은 회복될 수 없고 파편화 될 수밖에 없으므로 어차피 형태처럼 자기 참조적인 언어와 동일한 관점에서 파악되어야 한다는 것이 그의 감추어진 결론이다.

현실 재현적 언어와 자기 참조적 언어를 심도 있게 고찰했음에도 불구하고 코쿤 역시 이 두 언어들 사이의 틈 사이를 메우는 데에 실패를 하고 만다. 그 틈 사이를 근원적으로 메우기 위해서는 보다 근원적인 사고가 필요하다. 현실 재현적 언어와 자기 참조적 언어 사이의 관계를 어떤 이 보다도 일관성 있게 체계적으로 그리고 근원적으로 탐구한 이가 독일의 철학자 마틴 하이데거(Martin Heidegger)이다. 그의 철학의 가장 핵심 사유들인 "손에 붙어있음(readiness-to-hand)," "손에 가까이 있음(presence-at-hand)", 그리고 "세계-내-있음(being-in-the world)"을 차용하면 코쿤의 두 개념인 "형상"과 "형태"를 보다 깊이 이해할 수 있고 나아가 이 둘의 간격도 메울 수 있는 '이미지(image)'도 찾아낼 수 있다. 이 논문은 코쿤의 두 개념을 하이데거의 이러한 사유들을 통해 이해함으로써 형상과 형태의 재활성화를 시도하며 더 나아가 이 둘 사이의 틈을 메우는 이론의 틀을 제시하고자 한다.

## 2. "형상", "형태" 그리고 이미지

건축이 국제주의 양식을 띠게 됨에 따라서 구체적인 지역성을 표출하기보다는 추상적인 보편성을 드러내기 시작했다. 현실을 재현하기보다는 보편적 법칙성이라는 상당히 객관적인 세계를 드러내는 것이 마치 건축의 전부인 것처럼 간주되기 시작했고 구체적 지역성은 억압되기 시작했다. 이렇게 됨에 따라 건축은 특정의 문화와는 관계가 없는 독립된 영역으로 오로지 객관적이고 합리적인 기계인 것처럼 간주되었다. 무미건조하고 가치 중립적인 회색의 콘크리트와 유리 건물이 온 도시를 뒤덮어도 이러한 것이 합리적, 경제적, 기능적이라는 미명아래 그냥 묵인하고 살던 사람들은 서서히 무표정한 유리와 콘크리트 상자와는 대화할 수 없음을 깨닫기 시작했다. 사회 문화적인 맥락과는 전혀 동떨어진 유리나 콘크리트 상자가 도시 혹은 마을 속에서는 작동이 되지 않음을 느끼기 시작한 것이 아마도 포스트모더니즘의 출발점이 된 것 같다. 그래서 여러 건축가들이 이러한 사회적인 요구에 부응하기 위해서 사회, 문화적으로 친숙한 과거의 건축언어들을 건축주의 취향에 따라서 사용하기 시작했다. 건축주의 취향에 따라 차용된 건축언어들은 과거의 건축적인 맥락과는 무관하게 사용되었다.

동질적인 것이 강조되던 국제주의의 도시가 이제는 파편화된 과거의 건축으로 다양각색의 모습으로 변질 되어가고 있다. 그러나 대부분의 건축가나 건축이론가들은 서로서로 이질화 되어 가는 도시의 모습에 찬미가를 부를 뿐이지 누구도 이질화의 근원을 들여다보지 않을 뿐이다. 모더니즘에 반(反)하는 것이야말로 이 포스터모던 시대를 현명하게 살아가는 방법이라고 생각하는 것처럼 보인다. 로버트 벤츄리, 마이클 그레이브즈, 로버트 스텐(Robert Stern) 등등의 건축가들은 과거의 것들을 이질화시키기에 바빴고 쟁크스 등의 이론가들은 이러한 것들을 분류하기에 급급했다. 누구도 포스트 모던의 복고지향성의 건축언어에 관해 일관성 있고 체계적으로 근원의 문제를 다루지 못하고 있던 중 코쿤은 이러한 과거 지향성의

건축언어의 귀착점을 그의 논문인 “형상(figure)”과 “형태(form)”에서 체계적이고 조리 있게 밝힌다. 포스트모더니스트들의 과거 지향성의 건축언어들이 “형상(figure)”에 근원을 두고 있음을 지적하면서 그 형상의 근원에 대해 그는 이렇게 말한다.

내가 형상이라고 부르는 것의 근원은 수사학의 고전적 전통에 있다. 실제로 형상이라는 말은 수식(trope)이라는 말과 더불어 고전적 전통시학의 기술적 용어로서 아주 엄밀한 용어이다. 나는 여기서 그 용어를 문학이 아닌 다른 예술에 적용하기 때문에 다소 거칠게 사용하지 않을 수 없다. 그러나 여기에 대한 당위성도 있다. 르네상스 시대의 그림이론이 어떤 면에서는 고전적 수사학에 명확하게 바탕을 두고 있음을 고려해 보면 말이다. 문학에서는 고전적 수사학이 중세를 지나서도 보존이 되었다. 중세의 교부철학 사상은 유대-기독교의 전통과 고대 전통의 융해 및 화합이었다. 르네상스 시대에서는 고전문학의 근원들에 대한 재해석이라는 관점에서 이러한 전통에 대한 더 깊은 해석이 이루어졌다.<sup>2)</sup>

형상의 의미에 대해서는 관습화된 언어를 통한 이데올로기의 강화 혹은 보존이라고 지적하면서 다음과 같이 이야기한다.

수사학의 원칙에 의하면 상상되는 것과 사고되는 것과는 구분이 된다. 이러한 구분은 형상은 사고를 재현함을 함축한다. 이러한 재현의 목적은 설득이다. 사고를 재현하는 형상들은 사회나 정신에 도움을 주기 위해 선과 완벽함이라는 가치에 사람들이 따르도록 교훈적으로 설득하기 위해 조직화된다. 이러한 개념은 또한 형상과 내용 사이의 구

2. Allan Colquhoun, *Essays in Architectural Criticism: Modern Architecture and Historical Change*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1981, p. 191.

분을 포함한다. 형상은 말로 형용할 수 없는 내용을 가능하면 충실하게 전달하려고 한다. 그러므로 우리가 형상들을 볼 때 진리 그 자체를 보는 것이 아니라 그것의 반향 혹은 표상적 무늬를 본다. 이러한 형상 혹은 수사들은 어떤 면에서 고정되어 관습적인 유형이 되었다. 이러한 유형들의 사회적 관습은 보는 사람 혹은 듣는 사람의 마음에 어떤 생각들을 심어주는 것이며 나아가 이데올로기를 강화시키거나 보존시킨다.<sup>3)</sup>

형상의 효과에 대해서는 다음과 같이 기술한다.

형상들 혹은 수사들의 효과는 그것들의 합성적인 힘에 있다. 그것들은 산만하게 퍼지고 지각될 수 없는 일련의 복합적인 경험들을 합성시키면서 구체화시킨다.

형상은 그러므로 현실의 부유함과 복합성을 암시하는 즉각적인 효과를 지니는 응축적 기호인 것이다. 이러한 방식으로 응시자나 청취자는 그가 보는 것과 듣는 것과 그 자신의 경험 사이에 관계성을 설정할 수 있는 것이다. 르네상스 그림에서의 형상의 사용에 대해서는 마이클 백센돌(Michael Baxandall)이 연구했다. 15세기의 그림에서 형상은 인간 제스처의 이미지이다 라고 지적했다. 그러한 제스처의 형상의 목적은 정서를 불러 일으키고 생각들의 기억들을 촉진시키는 것이다. 이러한 이미지들은 항상 일반적이고 비개인화 된 유형을 띠고 "이러한 이미지들이 참여한 이야기는 거대하고 극장적인 제스처들로 구성된다." 알베르티(Leon Battista Alberti)는 그림에 관한 논문들에서 정신에 관한 움직임은 몸의 움직임을 통해 인지된다 라고 주장한다. 그러므로

기분(고통, 기쁨, 두려움, 수치 등)은 제스처나 몸짓이라는 등가물을 갖는다.<sup>4)</sup>

이처럼 일반론적으로 형상의 근원, 의미, 효과 등에 관하여 이야기 한 후 코쿤은 구체적으로 건축적 형상에 대하여 다음과 같이 이야기한다.

그림에서의 이러한 제스처나 형상에 버금가는 것이 건축에도 있다고 나는 제시하고 싶다.

건축이 외부의 세계를 모방하지 않을 지라도 건물들에 대한 우리의 경험이나 지식을 통해 건축은 현실세계와 밀착되어 있다. 건설에 관한 생생한 모든 사실들, 중력에 관한 우리의 모든 지각들, 둘러쌈에 대한 우리의 정신적 경향 등으로 건축이 인간화 되어있고 다른 것들의 부호가 되었다. 중세의 건축과 르네상스 건축에서 부호들로 변신된 기본적인 요소들을 쉽게 발견할 수 있다. 벽들, 창들, 기둥들, 보들, 아치들, 지붕들 등등. 이러한 제 각각의 요소들을 결합함으로써 각 양식들은 특정한 레퍼토리를 선택하고 구조적 형태에 대한 나름 대로의 해석을 해냈다.<sup>5)</sup>

코쿤은 이러한 건축적 형상을 고딕과 르네상스 건축에 직접 적용하면서 구체적인 실례를 제시한다.

내가 사용하는 형상이라는 개념은 일반적이다. 이 개념은 고딕과 르네상스 건축에 적용될 수 있다. 비록 그 둘 사이에는 근본적인 차이가 있기는 하지만. 존 서머슨(John Summerson)의 지적처럼 애디콜과 비트루비안 오더들에서 그러한 개념을 인지할 수 있다. 이 두 경우에 형상적 조합은 복합적인 사고들을 낳게 된다. 그런데 이 복합적인 사고들은 그것들의 근본적 구조의 형태에 내

3. Ibid, p. 191.

4. Ibid, p.191.

5. Ibid, pp. 191, 193.

재된 것이 아닌 문화 내에 다른 사고들을 지칭하는 것들을 전달할 수 있다. 비트루비안 체계의 경우에는 다른 오더들이 상호반대(도릭/코린티안)와 연상(강함/섬세함)을 띠게 되고 더 나아가 특별한 신성들(이 오더들이 신성들의 형상적 재현이 됨)과 결합된다. 인지할 수 있고 기억할 수 있는 실재들로 이렇게 고정화시킴을 통해서 이러한 체계가 발전되는 것이다. 문자적으로 메타포의 경우에 있어서, 한 사람이 기둥이나 지붕의 기능을 상상할 때 그는 마음의 눈을 통해 특별한 기둥이나 지붕을 보면서 의미의 연상작용을 해나간다. 유사한 방식으로 건물 전체가 메타포가 될 수 있고 유형학적인 내용에 의하여 고정화 될 수 있다. 그리하여 고전문학의 다양한 장르에 대응하는 유형체계가 생기게 된다.<sup>6)</sup>

형상에 관한 핵심적인 내용을 담은 상기의 여러 인용문들을 통해서 우리는 코쿤이 이야기하고자 하는 것을 다음과 같이 추론할 수 있다. 건축에서 형상이란 그냥 단순히 상징적인 기호로 하루아침에 만들어진 것이 아니라 오랜 시간을 걸쳐 사회 문화적 경험이 건축과 관련됨으로 만들어진 누적되고 정형화된 의미인 것이다. 즉 형상이란 현실에서의 복잡 다단성을 재현시키는 건축적 언어인 것이다. 그러므로 형상에서는 다층적 의미가 깔리게 된다. 형상을 피상적인 의미에서만 보면 문자적인 의미 즉 건설적인 의미만 갖게 되지만 그러한 형상들이 실제적, 도덕적, 시적, 종교적, 형이상학적 층(層)에서도 의미를 갖게 된다. 이리하여 형상은 최종적으로 어떤 이데올로기를 강화하고 보존시키는 역할을 하게 된다. 가령 예를 들면, 상기의 기술처럼 도릭오더의 의미가 처음에는 건설적 의미로 사용되지만 나중에는 도덕적, 종교적인 의미로 확대되어 나가는 과정을 거치게 된다.

그러므로 형상은 현실의 다양한 층의 의미를 내포하게 된다.. 형상이란 한 가지의 개념으로 파악될 수 없는 복잡하고 풍부한 현실 재현적인 건축언어이다. 건축언어는 하나의 부호로서만 존재하여 기표와 기의가 1:1의 관계로서만 존재하는 것이 아니라 우리의 현실 속에서 다양한 경험과 서로 연계됨으로 인해 풍부한 현실 재현적 사인으로 탈바꿈하게 된다. 문화와 건축언어는 멜레야 뿔 수 없는 관계를 갖게 된다. 여기서 건축언어와 사회는 우리의 기억을 통해 깊숙하게 연계되는 것이다. 코쿤이 형상을 통해 궁극적으로 지적하려는 것이 바로 그 점이다. 한 문화권에 소속된 건축언어와 연계된 수많은 기억들(직유, 은유, 유형 등)이 존재한다면 이들은 쉽게 우리들의 뇌리에서 지워질 수 없는 것이다.

그러나 우리가 여기서 다시 한번 생각하여 보아야 할 것은 과연 건축형상이 그와 같은 기억의 집적물일 뿐인가 하는 점이다. 건축언어는 과연 어떤 사인(sign)인가 하는 점을 깊숙이 생각해 볼 필요가 있다. 이러한 생각을 하기 전에 우리는 우선 사인을 본질적인 의미에서 다시 생각해 보아야 한다. 사인의 본질적 의미에 대해 가장 근원적으로 탐구한 이는 아마도 하이데거 일 것이다. 데리다(Jacques Derrida)를 비롯한 많은 언어철학자들이 그의 영향을 자주 들먹이는 것을 보면 말이다.

하이데거는 언어를 도구적 사인으로 간주한다. 다시 말하면 언어는 도구처럼 우리 “손에 붙어있는(ready-to-hand)” 것이라고 말한다. 도구가 붙어 있음이란 무엇을 의미하는가를 우리가 알게 되면 저절로 사인의 본질적인 의미는 파악될 수 있다.

“붙어 있음”이란 단어는 손에 준비되어 있음을 말한다. 어떤 도구가 자기 손에 익숙하여져서 마치 자기의 신체처럼 사용될 수 있을 때 우리는 손에 붙어있다고 이야기한다. 건축가가 연필을 사용할 때나 화가가 붓을 사용할 때 연필이나 붓은 더 이상 화가의 신체와 유리된 도구가 아니라 그들 신체의 일부분으로 변

6. Ibid., p. 193.

환되는 것이다. 다시 말하면 그들의 몸이 도구로 확대되어 나간다. 한 개인이 무슨 일인가를 하기 위하여 도구를 사용할 때 자신과 도구가 유리되어 있는 것이 아니라 자신의 몸은 도구 안에 있다. 무엇인가를 하기 위해 자신의 손, 혹은 몸이 도구 안에 투명하게 들어가게 되고 도구가 자신의 손 혹은 몸 안으로 들어오게 된다. 자신이 하고자 하는 일을 향하여 도구들이 조직화되고 자신이 그러한 조직화 속에 개입된다. 더 발전적으로 이야기한다면 자신이 어떤 상황 안에서 어떤 일을 하기 위해 도구를 사용하게 된다면 그 상황은 어떤 일을 달성하기 위한 도구적 행위 속으로 몰입되고 거꾸로 도구적 행위는 상황 속으로 몰입되는 것이다. 그러므로 어떤 일을 달성한다는 것은 상황 속에 존재함을 의미하고 또 상황이란 어떤 일 속에 존재하는 것이다. 그러한 상황 속에서 도구는 사라지게 되는 것이다. 도구의 사라짐에 대해 하이데거의 이야기에 귀를 기울여 보자.

근원적으로 손에 붙어있음의 특이성은 진정으로 손에 붙어있기 위해서는 도구가 물러서는 것, 혹은 느껴지지 않는 것이다. 우리가 매일매일 다루는 도구가 거주하는 곳은 도구 그 자체가 아니다. 이와는 달리 우리가 근원적으로 관심을 갖는 것은 작업 그 자체이다.<sup>7)</sup>

우리가 근원적으로 관심을 갖는 작업으로 인해 내가 지금 갖고 있는 망치나 못의 결정적인 특징들에 대해 인지 하지를 못한다. 나는 오로지 못과 망치를 갖고 못 박는 일에만 몰두할 뿐인 것이다. 여기서는 못과 망치가 각각 어떤 모양을 띠고 있는지 무게가 얼마인지 등등의 것들은 사라지게 된다. 못 박는 일 속으로 이것들이 다 사라지게 되는 것이다. 우리는 우리가 하는 일에 몰두하기 때문에 주위의 것들을 잊어버리고 만다.

친숙한 환경 속에서 우리를 둘러싸고 있는 사물들에 대하여 늘 그리고 지속적으로 손에 붙어 있음을 명확히 인식하는 것은 아니다. . . 무관심할 정도로 무덤덤한 교류로 주위의 것들은 두드러지지 않는 존재로 변신되어 다가온다. 사물을 다루는 데에 무덤덤함을 가질 수 있는 것은 바로 그 교류를 방해하지 않는 질 때문이다.<sup>8)</sup>

하이데거는 주위의 것들에 대한 무덤덤함은 바로 그것들이 우리의 손에 붙어 있기 때문이라고 이야기하고 있다. 주위의 환경들은 이러한 방식으로 우리의 손에 붙어 있다. 그래서 우리는 물고기처럼 우리의 주위환경을 노닌다. 그래서 우리는 우리가 살고 있는 환경 속에서 투명하게 행동한다. 자동차를 운전하면서 차를 못 느끼고 글을 쓰면서 연필을 인지 못하고 컴퓨터를 사용하면서 정작 그것을 잊고 있는 경우가 흔하다. 그러나 어느 순간에 차를 타고 있음을 느끼고 연필을 잡고 있음을 발견하고 컴퓨터를 사용하고 있음을 깨닫게 된다.

이처럼 인지하지 않고 물고기가 물에 노니는 것처럼 우리가 노니는 세계를 한정하여 하이데거는 "세계-내-있음"이라고 불렀다. 우리가 무덤덤하게 친숙하게 지내던 공간에서 다른 공간으로 넘어갔을 때의 경험을 고려해보면 세계-내-있음의 의미를 쉽게 파악할 수 있다. 하이데거는 세계-내-있음에 존재하는 인간을 "그 속에있음(Dasein)"이라고 불렀다. "그 속에있음"에 대하여 그는 다음과 같이 이야기한다.

자신과 세계는 단일한 존재인 "그 속에있음"에 함께 속한다. 자신과 세계는 주체와 객체처럼 두 실재물들이 아니다. 그러나 자신과 세계는 세계-내-존재(Being-in-the-World)라는 단일 구조체에 속한 "그 속에있음" 그 자체에 의

7. Martin Heidegger, *Being and Time*, translated by J. Mcquarry and E. Robinson, New York, Harper and Row, 1962, p. 99.

8. Martin Heidegger, *The Basic Problems of Phenomenology*, translated by Albert Hofstadter, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1982, p. 309.

하여 기본적으로 결정된다.<sup>9)</sup>

세계는 한 개인의 의지로 조작되는 것이 아니라 "그 속에 있음"에 의하여 결정된다. "그 속에 있음"은 한 민족이나 지역이라는 집단의 삶의 방식에 의하여 결정 나는 것이다. 각 지역마다 특이한 삶이 결정되는 것은 바로 이 "그 속에 있음"이라는 우리의 삶의 방식 때문이다. "그 속에 있음"이란 결국은 주위의 환경을 삶을 통해 만나는 방식이다. 이 투명한 만남의 방식이 결국은 우리의 삶을 결정하게 된다. 하이데거는 그의 후기의 저서인 시, 언어, 사유(Poetry, Language, Thought)<sup>10)</sup>에 실린 "예술작품의 근원"에서 세계-내-있음이라는 삶의 방식이 어떻게 끊임없이 재활성화 되는가를 상세히 보여주고 있다. 세계-내-있음이 건축을 비롯한 예술을 통해 재활성화 혹은 재배열화 되어 끊임없이 드러나고 있음을 세세하게 밝히고 있다. 무덤덤함의 주위가 이제는 살아있는 경험의 세계로 끊임없이 재활성화 된다.

손에 붙어 있음을 통해 시작한 하이데거의 사고가 이제는 살아있는 세계로 변모하게 되었다. 하이데거의 말처럼 사인 혹은 언어가 하나의 도구로 간주된다면 사인은 우리에게 투명하게 붙어있고 이 투명함은 우리의 삶의 방식에 맞추어져 있다. 즉 우리의 삶의 방식대로 우리는 주위의 환경을 사인이라는 도구를 통해 투명하게 만나게 된다.

사인은 세계-내-존재로서 우리의 방식대로 무덤덤하게 만나는 것이다. 그러나 이러한 사인이 재활성화 되기만 하면 우리는 사인을 통해서 엄청난 살아 있는 세계의 경험(기존 세계의 정서가 상상력을 통해 재편되는 경험)을 하게 된다. 사인을 통해서 살아있는 세계가 찬란히 드러나는 것이다. 이러한 행위야말로 참된 예술적 경험이다.

"그 속에 있음"인 우리의 존재는 코쿤의 이

야기처럼 기억 속에 존재하는 은유, 환유, 유형 등등의 역사의 집적물인 형상을 읽음으로써 건축의 근원을 시작한 것은 아니다. 건축적 사인은 코쿤의 지적처럼 "현실의 부유함과 복잡성을 제시하고 "이데올로기를 강화하고 보존하는" 형상이 아니다. 더더군다나 사회 문화적 요소들과 긴밀히 결합되어 의미의 층들이 겹겹이 쌓여 이루어진 복합적인 현실 재현적인 형상도 아닌 것이다. 살아있는 경험을 드러내는 예술적 사인은 현실의 복합적인 삶을 재현하는 형상과는 깊은 괴리를 가질 수밖에 없다. 복합적인 우리의 삶을 재현하는 건축적 텍스트를 형상이라고 정의한 코쿤은 삶을 총체적으로 재현한다는 관점에서는 다른 포스트모더니스트들에 비해서는 탁월한 건축역사 읽기를 해냈지만 이 형상도 결국은 '살아있는 건축적 사인'의 그림자에 불과하다. 다시 말하면 형상이란 관습적으로 체계화된 과거의 경험을 기억해내는 현실 재현적 언어일 뿐이다. 적어도 코쿤은 형상이라는 개념을 통해서 우리의 삶의 방식을 통해 투명하게 만나서 끊임없이 재활성화 되면서 세계를 드러낼 수 있는 건축적 사인을 이제 체계적으로 복합화 된 기억의 건축적 사인으로 전락시켰다.

기억의 누적으로 복합화 된 형상은 18세기 이후에 퇴락의 길을 걷게 되어 볼레(Boullee), 르두(Ledoux), 르페(Lequeu) 등을 거치면서 임의적으로 파편화 되고 르 꼬르뷔지에(Le Corbusier)에 가서는 거의 흔적을 감추게 된다고 코쿤은 이야기한다. 1920년대와 30년대에 나타난 새로운 건축에서의 추상적인 경향이 볼레, 르두, 르페의 영향인 것처럼 코쿤은 지적한다. 누적된 기억의 집적물인 형상이 파편화 되고 단편화 되어서 마침내 소멸이 되고 형상이 제도화 된 것을 코쿤은 "형태"라고 부른다. 형태의 역사적 유래와 의미에 대하여 코쿤은 다음과 같이 말한다.

건축과 응용예술에 관련하여 형태라는 카테고리는 19세기말까지 하나의 이

9, Ibid, p. 297.

10. Martin Heidegger, Poetry, Language, Thought, translated by Albert Hofstadter, New York, Harper and Row, 1971.

론적인 체계로 통합되지 않았다. 우리가 형태라는 개념을 알게 된 것은 허만 무테시우스(Hermann Muthesius)를 통해서 이었다. 이 형태라는 개념이 무엇을 의미하는지 그는 정확히 정의하지를 않았다. 무테시우스에 영향을 준 영국의 디자이너들, 예를 들면 크리스토퍼 드레서(Christopher Dresser)와 같은 이들의 작품을 살펴보면 형태라는 개념의 정의를 파악하는 것이 가능하다. 이러한 작품들은 추상, 단순, 윤곽의 깨끗함 그리고 장식과 디테일의 배제 등등, 영국의 수공예운동 후기 전형에서 나타나는 현상으로 특징 지워질 수 있다.<sup>11)</sup>

코쿤은 형상과 형태를 서로 모순된 개념이라면서 다음과 같이 명확한 정의를 내린다.

...형상의 개념은 인습적이고 연상적인 의미를 포함하는 반면에 형태의 개념은 그러한 것들을 배제한다. 형상의 개념은 건축이란 특정한 역사 속에 이미 존재하는 한정된 요소들을 갖는 언어이다 라고 규정하지만 형태의 개념은 건축이 역사와의 관계가 전혀 없는 영(零)의 지점에 갈 수도 있다고 주장한다. 역사적 현상은 기존의 것에 의하여 결정 나는 것이 아니라 제한된 숫자의 생리적, 심리적 법칙에 의하여 작동되는 그 당시에 출현된 사회 기술적 사실들에 의하여 결정 나는 것이다.<sup>12)</sup>

형상과 비교된 형태를 통하여 우리는 형태의 의미를 더욱 명확하게 알 수가 있다. 형태란 역사와는 무관한 자기 참조적인 언어로써, 형태를 이해하기 위해서는 특별한 사회 문화적 배경 같은 것이 필요하지 않다. 형태는 국제주의 건축양식과 같이 만국 공용어가 된다. 이는 온 세상을 하나의 가치체계로 묶어버리는 행위와 동일하다. 달리 말하면 간-주관적인 배경 없이 객관적으로 형태 속에 생성된 관계

에 의해서만 형태를 우리가 이해하게 된다. 객관적인 혹은 추상적인 관계에 의한 사물의 인식이란 간주관성을 띠는 지역적 정서 혹은 삶의 색깔을 무시한 채 보편적 법칙을 통해서 그것을 추상적 진리로 이해함이다. 삶의 색깔이 추상적 진리로 바뀐다는 것은 손에 투명하게 붙어서 사용되면서 우리의 살아 있는 삶의 모습을 보여주던 건축적인 언어가 수치성이나 부호성을 띤 건축적 언어로 바뀌는 것과 동일한 방식이라고 이해할 수 있다. 삶의 색깔이 무채색의 추상적 진리로 바뀌게 되는 과정을 하이데거는 그의 저서인 존재와 시간(Being and Time)에서 상세히 다루고 있다. 세계가 "손에 붙어있음"으로 인해 삶의 색깔이 이루어진다면 세계가 "손 가까이에 있음(presence-at-hand)"으로 인해 삶의 색깔이 완전히 퇴색된 추상적 진리가 발견된다. "손 가까이에 있음"이 의미하는 바를 알아보자.

망치를 두드리는 순간에는 망치를 망각하고 있으나 어느 순간에 나의 일이 멈추어질 때 나는 망치의 물리적인 특징을 찾아내게 된다. 망치가 너무 무겁다, 너무 가볍다, 너무 크다, 너무 작다 등등. 여기서 더 나아가게 되면 망치는 무게, 길이 등등의 객관적인 수치로 전환되게 되는 것이다. 망치는 사용됨으로 투명성 속에 함몰되었다가 일이 멈추어지는 순간에 그 자체가 갖고 있는 객관적인 특징을 드러내게 되는 것이다. 이와 같이 망치가 함몰되었다가 다시 출현할 때 무엇인가 그 특징을 발견하게 된다. 이것을 하이데거는 "손 가까이에 있음"이라고 부른다.

삶의 색깔로 우리의 "손에 붙어있던" 세계가 이처럼 파편화 되면서 사물, 사물마다 그 고유의 삶의 색깔을 잃어버리게 된다. 그리하여 색깔 없는 추상적인 세계가 온통 우리를 둘러싸게 되는 것이다. 코쿤이 지적한 형태란 바로 상기에 기술한 개념인 "손 가까이에 있음"을 통해 발견된 사물의 모습이다. 삶의 색깔을 배제한 채 객관적인 관찰의 모습만 바라 볼 때 건축은 외부의 세계와는 관계없는 자기 참조적

11. *Essays in Architectural Criticism*, p. 197

12. *Ibid.*, p. 197.



언어로 전환될 수밖에 없다.

자기 주변의 환경이 “손에 붙어있음”으로 인해 건축언어라는 도구가 삶의 색깔을 갖게 되고 이 색깔이 건축언어를 통해 재활성화 되기 시작할 때 우리의 삶의 색깔은 화이부동(和而不同)하면서 온고지신(溫故知新)한 살아있는 빛을 내게 된다. 이러한 건축언어의 근원적인 속성에도 불구하고 코쿤은 사회, 문화적 속성을 재현적으로 담아내는 형상이라는 의미의 복합체를 제시한다. 이 의미의 복합체는 우리의 삶을 재현할 뿐이지 삶의 색깔을 구체적으로 드러내지는 못한다. 여기서도 사인은 여전히 “손 가까이 있음” 뿐이다. 이 형상은 삶의 빛깔을 조금은 복합적으로 지시할 뿐이다. 형상의 이러한 복합적인 삶의 지시성은 형태에 와서는 이러한 삶의 지시성마저 상실 해가며 자기참조성의 언어로 더욱 철저히 탈색화 된다.

건축언어는 현실 재현적인가 혹은 자기 참조적인가 하는 질문에 대한 대답은 지금까지의 이야기를 통해 분명해진다. 건축은 그 어느 쪽도 아닌 것이다. 또한 동시에 그 어느 쪽도 될 수 있다. 과거의 경험이라는 개념치를 통해서 건축적 의미를 찾아내는 것도 아니고 경험 없이 순간의 지각치를 통해서 건축적 의미를 찾아내는 것도 아니다. 다시 말하면 개념(여기서는 경험에 의해 이루어지는 도식적 사고를 말함)으로도 설명할 수 없고 지각(여기서는 경험적 사고 없이 순간적인 감각에 의해 대상을 도식적으로 파악하는 것을 이야기함)으로도 설명할 수가 없다. 개념과 지각이라는 편린적 사고인 “손 가까이 있음”을 통해서 “손에 붙어 있는” 세계가 파악될 수 없다. 우리가 건축적 언어가 되고 그 언어가 우리가 되는 손에 붙어 있는 상상력(imagination) 속에서만 건축적 경험이 가능한 것이다. ‘손에 붙어 있는 도구’로써의 건축언어, 그 언어를 통해 새롭게 드러나는 삶의 색깔의 체험들, 이 체험들을 손으로 만짐, 체험 속에서 느껴지는 현실 재현적 언어, 현실 재현적 언어 속에서 재활성화 되는

자기 참조적인 언어 등등의 체험들을 설명할 수 있는 길은 오로지 상상력뿐인 것이다. 현실 재현적인 건축언어 인 것 같으면서도 아니고 자기 참조적 언어이면서도 아닌 이 건축적 언어를 ‘이미지(image)’라고 부르자. 하이데거의 글인 “짓기, 살기, 사유하기(Building Dwelling Thinking)”에 나오는 농가에는 이러한 ‘이미지’가 배어 있다.

서독 서남부의 삼림지대에 있는 한 농가를 잠시 생각해 보자. 그 집은 약 200년 전에 농부들의 거주함과 어우러져 형성되었다. 땅, 하늘, 신들, 인간들을 사물 속으로 하나로 단순하게 묶어내는 자족적인 힘에 의해 이 집이 만들어졌다. 바람 막는 산을 등지고 남으로 향한, 샘 근처 초지들 사이에 이 농가는 농장을 두고 있다. 이 농가는 눈의 하중을 지탱할 수 있는 적절한 경사를 갖는 넓은 형글 지붕을 갖고 있다. 그리고 큰 지붕이 아래로 뻗어 있어서 방들이 긴 겨울밤에 부는 매서운 찬바람을 막을 수 있도록 되어 있다. 이 농가에는 공동체용 탁자 배후에 제단을 모신 귀퉁이도 있다. 이 집의 방안에는 어린 이용 침대와 죽은 자의 나무 - 그렇게 불려지는 것은 거주자들이 그것을 관이라고 부르기 때문이다 - 가 있는 성스러운 곳들이 있다. 한 지붕 아래 살면서 여러 다른 세대에 걸쳐 거주자들이 체험한 여행의 특징이 이와 같이 드러내고 있다. 여러 세대에 걸쳐 거주함으로써 생성되는, 도구와 형태를 손에 붙어 있게 만드는 기술(craft)이 이 농가를 지었다.<sup>13)</sup>

농가를 만들어 내는 자족적인 힘은 자기가 살고 있는 세계와의 투명함, 다시 말하면 세계가 손에 붙어 있음을 통해서 만들어지는 힘이다. 이 힘은 상기에 기술한 것처럼 세대를 통

13. *Poetry, Language, Thought*, p. 160.

하여 끊임없이 변하면서 새로운 삶의 패턴 혹은 삶의 색깔을 만들어 내면서 건축적으로 물상화 되고 있음을 알 수가 있다. 이 농가의 구석구석에는 삶의 패턴이 녹아져 건축적 질감으로 나타나고 있다. 이 농가의 주변환경과 거주인들이 서로 어우러져 만들어내는 자족적인 힘은 개념이나 지각에 의하여 파악될 수 없다. 우리는 개념을 통해서도 현실 재현적 언어만을, 지각을 통해서도 자기 참조적인 언어만을 찾아낸다. 우리가 이러한 언어들에 집착하고 있는 한, 건축은 우리 손에 붙어 재활성화될 수 없으므로 당연히 세계의 삶의 색깔도 드러낼 수 없게 된다.

건축의 부분과 전체 속에 상기의 "자족적인 힘"이 치밀하게 침투될 때 건축은 삶의 색깔에 의하여 촘촘히 그리고 역동적으로 엮어지면서 끊임없이 생동하는 힘을 발산할 수 있게 된다. 이 힘이 있으므로 해서 이미지가 생성될 수 있다. 그러므로 이미지란 세계-내-존재를 드러내는 현실 재현적인 언어인 동시에 이를 활성화시키는 자기 참조적 언어인 것이다. 상기의 농가를 통해 구체적으로 이야기 해보면 농가에서 나타난 이미지는 거주인들의 현실을 재현하기도 하지만 또한 이 현실 재현적 언어를 세대와 세대를 통해서 자기 참조적 언어로 변환시킨다. 이 농가는 결코 특정한 거주자의 혼자 힘으로만 만들어진 것은 아니다. 자족적인 힘(땅, 하늘, 신들, 인간들)에 의하여 건축적 배치가 일어나고 재료가 선정되고 건축형태가 만들어졌다. 그리고 세대와 세대를 통하는 긴 세월을 통해 삶의 색깔들이 건축물 안으로 스며들게 되었다. 이 농가에는 삶의 색깔로 엮어진, 형태이면서 동시에 형상인 무한대의 건축적 리듬이 응축되어 있다.

### 3. 결론

건축언어가 현실 재현적일 때는 복합적인 현실의 의미 층들을 암시하기만 하였지 구체적으

로 관찰자가 체험하는 기회는 가질 수가 없다. 현실 재현적인 건축언어를 통해서 일상적으로 구축된 경험의 세계를 간접적으로 밖에 확인할 수 없다. 현실 재현적 건축은 외부세계를 간접적으로 투영하는 장치일 뿐이다. 자기 참조적 건축은 외부세계와는 아무런 관계없이 밀폐된 건축이라는 텍스트 안에서 언어들끼리의 관계성에 의하여서만 의미가 파생될 뿐이다. 자기 참조적인 건축언어는 현실 재현적 건축언어 들처럼 사회 문화적인 맥락과의 연결 끈이 존재하지 않는다. 자기 참조적 건축에서는 건축적 기표가 어떠한 의미도 갖지 않는다. 건축적 기표 자체가 바로 기의로 변신하는 것이다. "형태"를 추구하는 건축은 기의를 갖지 않는다. 기표만 가질 뿐이다. 현실과는 전혀 무관한 자기 참조적 언어들 이 우연성을 통해서 끊임없이 가공의 세계를 만들어 나가고 있는 피터 아이젠만이나 베르나드 추미와 같은 해체주의자들은 형태를 극단적으로 발전시킨 자들이다. 현실을 필연성이라는 단일의 논리 혹은 진리라는 이름 아래 묶음으로써 우연성들이 드러날 구석을 모조리 봉쇄시킨 모더니스트들의 논리에 반박하여 그들이 만들어 놓은 진리만이 유일한 진리가 아님을 반항적으로 드러내는 자들이 바로 이들인 것이다.

모더니스트 건축언어의 자기 참조성에 반대하여 출발된 포스트모더니스트들은 처음에는 쟁크스의 이야기처럼 현실 재현적 건축언어를 통하여 사회 문화적 의미의 교환을 목적으로 시작하였으나 이내 이러한 의도가 변질되어 현실 재현적 건축언어는 "형상"과는 전혀 무관하게 파편화 되어 사용되게 되었다. 그리하여 마침내 해체주의자들의 자기 참조적 건축언어 들처럼 언어자체가 아무런 의미를 갖지 않은 채 단지 기표로서만 사용되게 되었고 드디어 "형태"처럼 사용되게 되었다. 우리는 이러한 징후를 로버트 스톤, 로버트 벤츨리, 마이클 그레이브즈 등의 건축언어를 통해 명확히 볼 수 있다. 이들도 해체주의자와 사용하는 언어만을 뿐 기존의 가치관이 만들어낸 일원적 진

리를 거부하고 다원적 진리를 향해 나아가고 있는 점에서는 같다. 이러한 점을 고려해볼 때 포스트모더니스트 건축가와 해체주의 건축가를 뚜렷하게 구분하는 것은 불가능한 일이다.

이렇게 본다면 건축은 이제 현실과 격리된 허구의 세계 속에서 가상의 세계를 끊임없이 만들어 내고 있는지도 모른다. 형상적 언어든 형태적 언어든 간에 어차피 기의를 상실하고 있어서 건축의 세계가 가상화, 허구화되는 것은 당연한 일인지도 모른다. 포스트모더니스트 건축가들이 새로운 허구의 세계를 만들어 낼지라도 이는 새로운 지평을 여는 것은 아니다. 왜냐하면 이 세계는 우리의 현실을 기반으로 한 것이 아니라 기표의 물질성을 통해서 만들어진 세계이기 때문이다.

건축이 우주선과 같이 허공에 지어지는 것이 아니라면 현실의 맥락성을 무시할 수는 없다. 포스트모더니스트들이 만들어낸 파편화, 단편화, 허구화 된 건축을 현실이라는 맥락 속으로 끌어들이기 위해서 우리는 현실을 정확히 파악하여야 한다. 과거의 사회 문화적 인습에 의하여 생성된 건축의 의미를 이제 와서 형상을 통해 이제 와서 다시 회복할 수는 없는 노릇이다. 떠나간 과거는 이미 우리의 현실이 아닌 것이다. 탈현실적인 기표의 순간적 물질성에 의존할 수 없는 것처럼 과거의 기억이 탈색된 기표의 순간적 물질성에도 귀의 할 수가 없다. 여기서 건축가가 하여야 할 것은 현실을 자신의 손으로 스스로 만지고 체험함으로써, 세계-내-존재를 재할성화 시키는 이미지에 몸을 던지는 방법밖에는 없을 것이다.

### 참고문헌

1. Colquhoun, Allan Modernity and the Classical Tradition: Architectural Essays 1980-1987, Cambridge, Massachusetts: the MIT Press, 1991.

2. Colquhoun, Allan, Essays in Architectural Criticism: Modern Architecture and Historical Change, Cambridge, Massachusetts: the MIT Press, 1981.

3. Heidegger, Martin, Being and Time, translated by J. Mcquarry and E. Robinson, New York: Harper and Row, 1962.

4. Heidegger, Martin, On the Way to Language, translated by Peter D. Hertz, New York: Harper and Row, 1971.

5. Heidegger, Martin, The Basic Problems of Phenomenology, translated by Albert Hofstadter, Bloomington and Indiana University Press, 1982.

6. Jencks, Charles, "The Perennial Architectural Debate," Abstract Representation, guest-edited by Charles Jencks, London: Academy Editions and Architectural Design, 1983.

7. Jencks, Charles, The Language of Post-modern Architecture, London: Academy Editions, 1977.

# The Reactivating of Allan Colquhoun's Architectural Theory

- "Figure", "Form" and 'Image' -

LEE, Dong-Eon

(Assistant Professor, Tongmyong University)

## ABSTRACT

According to Post-modernists including deconstructivists, as Modernism is changed into Post-modernism, the paradigm is shifted from consciousness to language. The paradigm of consciousness corresponds to representational language, and the paradigm of language to self-referential one. In post-modern age most of architects are wandering what kind of language architecture is. Some theorists contend that architecture is representational, and others that it is self-referential. Allan Colquhoun, who is known as one of the best architectural theorists in United States, accepts both the former and the latter, but fails to reveal the meaning and the limitation, of the two languages. Although he believes that the representational language of architecture ("figure") is the source of self-referential language of architecture("form"), he never clearly answers what kind of language architecture. In order to overcome the limitation and the meaning of Colquhoun's figure and form, and synthesize the two language, this essay appropriates Martin Heidegger's some concepts, "ready-to-hand," "present-at-hand" and "being-in-the-world" to make a theoretical framework for 'image' which prevails over and synthesizes "form" and "figure." Since Image is based upon both "being-in-the world" and "ready-to-hand," it is the source of "form" and "figure." When 'image' is fragmented, the former and the latter emerge. Image is therefore both the former and the latter because it represents and self-refers a world as a reality.