논 문
CODE 20102

탈경계의 건축: 도요 이또의 공간디자인에 관한 연구

Blurring Architecture: A Study on the Architectural Design of Toyo Ito

김혜자* / Kim, Hye-Ja
이선민** / Lee, Seon-Min

Abstract

This study investigates the characteristic traits of architectural design of Toyo Ito, who has been acclaimed as one of the most famous present-day Japanese architects. Ito' architecture is generally known as media architecture for its specific natures such as lightness, dematerialization, extensive use of shiny glass, etc. In this respect, Ito's architecture is a radical departure from the tradition of the architectural modernism mostly represented by Le Corbusier

In this study, the architectural world of Toyo Ito is divided into four main section: the conversation between architecture and nature, the architecture of the wind, simulation, and virtual reality. Each of these categories is given full investigation together with appropriate architectural model fit into them.

키워드 : 탈경계, 비물질, 디지털테크놀로지, 노마드

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

건축이 인간의 삶이 구현되는 구체적인 공간이란 점에서 삶에 대한 환경과 조건의 변화가 필연적으로 건축공간의 변화를 초래한다는 논지는 지극히 당연할 것이다. 금 시대에 우리가 경험하는 삶의 현장은 과거의 그 어느 때 보다도 강도 높은 질적인 변화에 의해 차별화 되고 있다. 소위 정보화 혁명 혹은 디지털 혁명이란 이름으로 특징화되는 이 시대의 징후는 학문과 사회의 각 분야에 그 절대적인 영향력을 확장하고 있으며, 그 안에 거주하는 우리에게도 끊임없이 새로운 차원의 삶의 방식과 새로운 차원의 사고를 강요하고 있다. 기술과 매체의 변화는 시시각각 그에 따른 세계관과 문화, 사회체계를 재구성하고 재해석하도록 만들고 있다. 디지털 혁명은 더 이상 기술공학적 세계 내에서 이루어지는 모종의 혁명이 아닌 문명 그 자체의 근본적 변혁이란 점에서 그것이 인간의 삶에 끼치는 중대한 의미를 저울질할 수 있는 것이다. 일찍이 마샬 맥루한(Mashall McLuhan)은 미디어의 환경변화가 몰고 오는 감각의 확장을 인간의 사고와 행동유형 나아가 인식체계의 변화로 규정하고 이에 따른 인간의 변화까지 거론하였지만 오늘날 디지털 혁명에 의한 문명의 변화는 맥루한의 사유범위를 훨씬 더 넘어서고 있다.[1)]

정보화 혁명이 가져다 준 오늘날의 테크놀로지(technology) 환경은 우리에게 뉴미디어(new-media) 사회라는 새로운 개념의 도입과 함께 현대인의 삶에 보다 다중적이고 다의적인 의미를 부여하게 된다. 과거에는 견고하고 확정적이었다고 여겨졌던 개념과 영역이 이제는 더 이상 그에 대한 확실성을 보증 받을 수 없게 되었다. 모든 경계는 일시에 무너지고 각 영역들은 상호 교류하면서 개념과 사고의 확장을 꾀하고 있다. 특히 정보화 혁명에 의한 미디어 환경의 변화는 실재와 가상의 경계를 지워버리는 소위 이미지 문화의 도래를 예견하고 있다.

이미지 시대에 영상대중매체는 끊임없이 이미지와 모사의 세계를 생산한다. 보드리야르(Jean Baudrillard)는 이미지와 모사야말로 거짓이 아닌 참된 것이며, 이제는 더 이상 존재와 그 외양, 실재와 그 개념을 나누던 거울이 존재하지 않는다고 말한다.

또한 그는 후기 근대의 사회를 기호를 중심으로 하는 문화논리로 설명하면서 기호의 세계가 우리의 모든 생활 영역에 침투되어 있어, 이 기호의 세계가 실재세계를 대체하고 있다고 설명한다.[2)] 이는 결국 기호로 만들어진 모사 품이 실체나 현실보

* 정회원, 안산공과대학 인테리어디자인과 조교수
** 정회원, 신흥대학 실내디자인과 조교수

1)마샬 맥루한, 미디어는 맛사지이다, 김진홍 옮김, 열화당, 1988, 참조

다도 더 현실적인 세계를 만들고 있음을 의미한다. 그것은 마치 하이퍼텍스트(hyper-text)처럼 가상의 영역이 실재로 이해되는 더 현실적인 세계, 하이퍼리얼리티(hyper-reality)의 세계이다.

이러한 상황에서 건축문화 환경도 이미 90년대이래 다양한 변화를 보이고 있다. 특히 최근 들어 몇몇 혁신적인 건축가들을 중심으로 디지털 테크놀로지(digital technology)문화의 특징을 과감하게 건축에 적용해보려는 시도가 일고 있다. 그 중에서도 가장 대표적인 예는 아마 일본의 현대 건축가 도요 이또(Toyo Ito)일 것이다.

본 연구는 오늘날 우리의 삶 속에 깊숙이 들어와 있는 디지털 테크놀로지 환경의 변화와 그에 따른 뉴 미디어의 출현이 우리의 건축환경에 어떠한 변화를 가져왔는지를 도요 이또의 작품세계를 들어 고찰해보고자 한다.

1.2. 연구의 범위와 방법

도요 이또의 건축세계는 무엇보다도 '탈경계의 건축'(blurring architecture)[3] 이라는 그의 건축 전시회 표제에서 특징적으로 드러난다. 차이의 소멸은 그의 건축이 표방하는 그의 대표적 건축 철학이 되고 있다. 지금까지 다양한 종류의 건축을 통해 도요 이또는 유체적 공간, 유리의 투명성과 반사성, 빛의 비물질성등에 의해 표현되는 유연성과 추상성 그리고 단명성을 그 특징으로 하는 건축을 만들어왔다. 그것은 바로 디지털 테크놀로지와 이미지에 의해 특징적으로 드러나는 현대문화의 흐름을 건축을 통해 포착해 보고자 하는 그의 의도에서 기인한다. 그의 건축은 투명한 것과 불투명한 것, 물질적인 것과 비물질적인 것, 그리고 감각적인 것과 테크놀로지적인 것의 결합을 추구한다. 다시 말해, 그의 건축은 자연(nature)과 기술(technology)이라는 두 극단적인 세계의 결합을 꾀하고 있다.

탈경계의 건축에 관한 이와 같은 인식을 바탕으로 본 연구는 시모수와 시립박물관, 도쿄 노마드 여성을 위한 프로젝트, 센다이 메디아테크, 바람의 탑을 중심으로 도요 이또의 주요 건축작품을 분석하면서 그의 건축에 나타나는 몇 가지 주제-건축과 자연의 대화, 바람의 건축, 시뮬레이션, 가상 공간- 등을 집중적으로 다루어 보고자 한다.

2. 건축과 자연의 대화

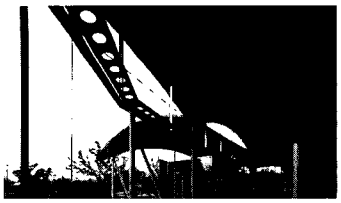
자연으로부터 인간을 보호하는 하나의 은신처(shelter)로서의 건축은 그 본질에 있어서 자연과는 다른 인위적 공간을 형성한다. 이런 점에 있어서 건축과 자연은 그 속성상 대립적인 관계를 맺게된다. 그럼에도 불구하고 건축은 자연과의 조화를 추구하는 다양한 방식을 모색해 왔다.

도요 이또의 건축 역시 그 대표적인 사례에 해당된다. 그는 인간과 건축 그리고 자연의 관계를 재정의 하면서 건축이 자연을 감싸 안으며 또한 자연 속에서 건축과 인간이 함께 동화되야 한다는 자연 친화적 입장을 고수하고 있다. 이러한 그의 생각은 현대건축에 대한 그의 입장에서 잘 드러난다. 그는 오늘날의 건축이 인간과 자연의 이탈과 단절은 야기 시키고 있으며 그로 인해 인간의 소외와 파괴를 가속화하고 있다고 믿는다.

자연을 건축과 결합시키려는 그의 노력은 1991년 작품인 야쯔시로 박물관(Yatsushiro Municipal Museum)과 오기니 S 하우스(S House in Oguni,1997)에서 잘 나타나고 있는데 이 작품에서 이또는 각각의 대지가 갖는 지형과 구조의 다양함을 그의 건축물과 잘 조화시키고 있다.

야쯔시로 박물관은 야쯔시로시의 중심부에 위치한 옛 성곽터에 자리 잡고 있는 민속박물관으로서 그 맞은 편에는 일본의 전통적 목조 건물로 되어 있는 오래된 찻집이 놓여있다. 비록 이 박물관은 철과 알루미늄, 스텐레스스틸 과 같은 금속성 재료를 사용함으로서 외형적으로는 매우 인위적인 느낌을 주고 있지만 그럼에도 불구하고 주변의 전통 건축들과 잘 조화를 이루도록 설계되어 있다. 매우 얇은 지붕은 서로 다른 높이를 가진 삼각형 모양의 단편들로 나뉘어져 있어서 마치 그것들이 공중에서 춤을 추는 듯한 리듬감 있는 경량성을 갖는다. 또한 지붕과 입구사이를 가득 채우고 있는 유리벽은 건물의 전면을 투명하게 오픈시켜 일반적으로 박물관이 지니기 쉬운 폐쇄적이며 위압적인 인상을 경감시키고 있다.

<그림 1> Yastushiro Municipal Museym, 1991, Yastusiro



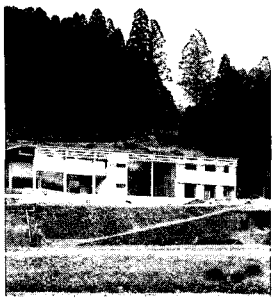
<그림 2> Yatsushiro Municipal Museum, 1991

〈그림 3〉 Yatsusshiro Municipal Museum
금속성 재료를 사용하여 리듬감 있는 경량성을 지닌 천정 구조

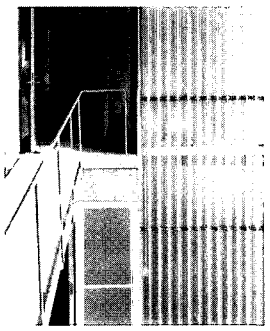
또한 오기니 S하우스 프로젝트에서 이또는 조그마한 산의 경사면 위에 두 명의 예술가 부부를 위한 주거 및 작업공간을

2)장 보드리야르(Jean Baudrillard), 시뮬라시옹(Simulation), 하태환 옮김, 민음사, 1996. 참조

3)이또는 다음과 같이 말하면서 탈경계의 건축을 정의하고 있다: "탈경계의 건축이란 정착을 거부하는 건축을 말한다. 두 가지 종류의 건축을 동시에 추구함으로서 나는 건축의 영역을 무너트리려고 시도하고 있다. 한편으로는 사물들을 극도로 드러나 보이게 함으로서 그리고 다른 한편으로는 기호의 흐름을 공간화시 킴으로서.."
http;www.strategicdata.co.nz/host/jamesharddie/toyo/toyoito.htm



〈그림 4〉 S House in Oguni, 1997
안과 밖이 오픈 되어 주의의 환경과 어우러져 있다



<그림 5> S House Oguni, 1997
내 외부의 마감

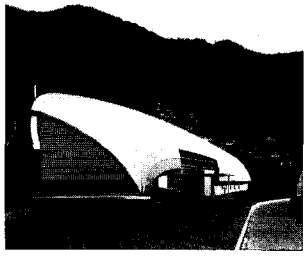
선보이고 있다. 이 프로젝트에서 이또가 중점을 둔 부분은 이 부부의 일상적 삶이 어떻게 하면 이웃 주민과 그리고 그들을 에워싸는 자연과 조화로운 전체를 이루는가에 있다. 이런 기획에 따라 이 건물의 안과 밖은 오픈 된 채로 자유롭게 재배치 되어있다. 건물의 실내는 마감이 되지 않은 채로 외벽의 재료와 각종 배관은 그대로 노출 되어있다. 매우 유연하게 구획된 건물의 공간들은 바람과 함께 팽창되었다가 수축되는 하나의 커다란 단일 공간 안에서 자리잡고 있다.

이처럼 건축과 자연의 대화를 강조하는 이또의 건축세계는 시적 세계관으로까지 승화되고 있다. 그는 건축 행위란 인위적으로 구축된 닫힌 구조를 파괴시키며 그러한 인위적 세계를 미지의 세계로 확장시켜 나가는 일련의 과정이라고 믿는다.

시적 건축가(poetic architect)로서도 널리 알려져 있는 이또의 건축이 시적 메타포를 보여주고 있는데 이는 특히 그의 건축이 가지고 있는 자연 친화적 경향과 무관하지 않다. 특히 그의 작품 중에 하나인 시모스와 시립 박물관(Shimosuwa municipal museum, 1993)은 이러한 그의 건축적 시인의 면모를 잘 보여 주고 있다.

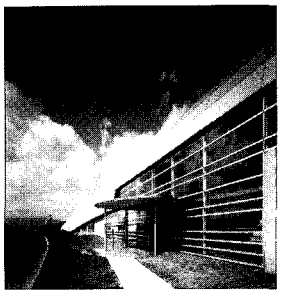
2.1. 시모수와 시립 박물관(Shimosuwa municipal museum, 1993)

이 작품에서 자연의 세계와 건축의 세계는 분리됨이 없이 인간을 위한 하나의 통합적 공간으로 승화된다. 전면에 수와 호를 마주 보이는 이 박물관은 고기잡이와 관련된 이 지방의 민속자료와 고인이 된 토착 시인의 유품들을 전시하고 있다. 호수와 산 사이에 일직선으로 기다랗게 뻗어있는 형상은 뒤집혀진 배나 반짝이는 비늘을 가진 한 마리의 물고기를 연상시킨다. 부드럽게 꺾어진 호수의 해변을 따라 뻗어있는 직선형 윤곽은 주변의 자연 환경에 어우러지도록 한 인위적 노력의 결과이다.



<그림 6> Shimosuwa municipal museum, 1993

알루미늄 판낼로 이루어진 은빛 외장 마감재는 호수와 하늘의 다채로운 색채를 반영하는 하나의 거울 역할을 한다. 끊임없이 변화하는 자연의 모습을 각인시킨 이 박물관은 때때로 호수에 떠오르는 안개 혹은 무지개와 같은 자연적 이면서도 찰라 적인 형상을 대변해준다. 또한 물의 이미지 역시 이 건축물의 다양한 요소에 반영되고 있다. 홀(hall) 입구의 케노피(canopy)와 벤취에서 볼 수 있는 둥근 계란형 요소들은 자연의 물결에서 찾아지는 작은 소용돌이의 이미지를 연상시킨다. 그리고 마운드를 덮고 있는 반복된 작은 유리들은 호수에서 일어나는 파도의 이미지를 연상시킨다.[4]



<그림 7> Shimosuwa municipal museum, 1993

"우리의 개념과 그 개념이 형상화 된 건축물 사이에는 항상 어떤 차이가 존재한다"고 이또는 말한 적이 있다.[5] 이러한 딜레마를 해결하는 이또의 방식은 건축에 하나의 시적 메타포(metaphor)를 부여하는 일이다. 메타포는 우리가 세계를 체계화하는 방식이며 또한 우리가 우리와 사물과의 관계, 새로운 경험 그리고 우리 자신을 이해하는 방식이다.

시모수와 박물관은 그에게 '흐름'이라는 메타포를 제공해 준다. 정면에 위치한 호수와 함께 섞여 있는 건물의 형태(form)와 재료(material), 색채(color), 윤곽(siluette) 실내공간 등은 그의 건축에 있어서 시적 메타포가 어떻게 드러나 있나를 보여주는 하나의 예가 된다.

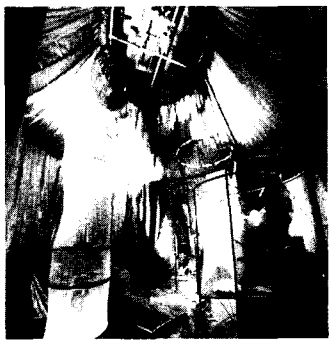
3. 바람의 건축

바람이란 말은 아마도 도요 이또의 건축을 대변하는 가장 대표적인 단어 일 것이다. 이는 그의 작품인 바람의 탑(Tower of wind, 1986년)이 그의 대표적 건축물이라는 이유 때문만은 아니다. 바람은 그의 건축의 처음과 끝을 관통하는 메타포이다. 그는 현 시대에서 건축은 바로 바람의 건축이 되어야 한다고 주장한다. 그렇다면 그가 말한 바람의 건축은 무엇을 뜻하는가? 이 점에 관해서 최문규는 다음과 같이 말하고 있다. "도시 속의 바람이란 흐름을 뜻하는 것이며 그가 살고 있는 도시의 일면을 은유적으로 보여 주고 있는 것이라고 말한다. 도시 속에서 사람이 흐르고 정보가 흐른다. 머무는 곳은 없고 잠시 들르는 장소만 있을 뿐이다. 전자시대에 건축이란 더 이상 한 곳에 뿌리를 박고 묵묵히 시간을 견디어 내는 것이 아니라 변화하고 주변의 변화에 대응하는 것이다. 그것은 도시 그리고 자연 속에서 여러 가지 흐름을 방해하지 않으면서 상호 작용하는 것이다." 또한 이또는 그의 건축에 나타나는 이와 같은 흐름의

4)El croquis 71: Toyo Ito 1983-1995, Spain:Madrid, 1995, p.86.
5)2G(International Architecture Review): Toyo Ito, No 2, 1997, p.8.

<그림 8> Pao II, Dewelling for Toko Nomad Woman. 1986

의미를 다음과 같이 설명하고 있다 "건축은 어떠한 형식으로든지 다양한 환경 가운데 놓여지게 된다 자연의 환경도 인공의 환경도 있다. 그러한 환경은 여러 가지 것들의 흐름으로 구성된다... 나는 판잣집이라도 좋으니까 그러한 흐름의 가운데 항상 그 유동성을 느끼면서 존재하는 것 같은 그러한 건축이 좋다. 적어도 흐름이 느껴지는..."[6] 바람의 건축으로 표현되는 이또의 건축은 특히 노마드(nomad)[7] 라는 개념과 연결되고 있다.



<그림 9> Pao. I Exbibition Project for Nomad Woman. 1985
유목적 개념을 보여준 실내공간과 가구

그리고 이 노마드적 개념은 이또의 활동 무대인 도쿄(Tokyo)에서의 현대인의 삶과 밀접한 관계를 지닌다. 즉 한 시대의 건축물을 이해하기 위해서 그 시대의 사회와 공간적 특징 그리고 역사적 흐름 등을 고려할 필요가 있는 것처럼 바람의 건축이라는 개념을 이해하기 위해서는 일본, 특히 이또가 활동하고 있는 도쿄의 생활상을 살펴 볼 필요가 있다.

도쿄에 거주하는 사람들에게 있어서 집이란 잠시 들르는 잠자리이고 요기를 하는 식당이며 잠시 휴식을 취하는 휴식처에 불과하다. 그러므로 결국 자신의 것이 될 수 없는 거주공간은 그들에게 하나의 임시 거주처의 역할 만 하게 되는 것이다. 다시 말해, 그의 작품에서 자주 거론되고 있는 시간과 공간의 의미 그리고 노마드적 사유는 현대의 도시라는 초공간 그리고 도쿄와 같은 메트로폴리스에서 거주하는 인간의 생활상과 밀접한 관계가 있다.

오늘날의 거대 경제 체제에서 도시 속에 존재하는 개인의 위상은 지극히 노마드적인 성격을 갖고 있다. 개인은 단편화되고 파편화되어 고정된 자취를 남기지 않은 채 이리저리 떠도는 노마드에 불과하다. 그리하여 개인의 고정된 주체성은 극도로 흐려지고 있으며 개인 고유의 의미는 여러 갈래로 분산되고 중첩되어 그 근원이나 실체조차 찾아내기 힘든 것이다.

도요 이또는 이와 같은 노마드적 성격을 특징으로 하는 현대에 있어서 건축은 견고함이나 고정성에 바탕을 둔 것이 아니라 끊임없이 움직이면서 돌아다니는 모빌(mobile)과 같은 개인적 공간으로 표현되어야 한다고 믿는다. 그에게 있어서 건축은 공간의 확실한 위치를 조명하는 구축적인 것이 아니라 그 근원과 존재의 의미를 일시적이며 불확실한 것으로 들어내는 바람의 역할을 떠맡는 것이 된다.

도교 노마드 여성을 위한 프로젝트인 파오(pao)-1과 파오-2[8]는 이와 같은 그의 건축개념을 단적으로 표현해 주고 있다.

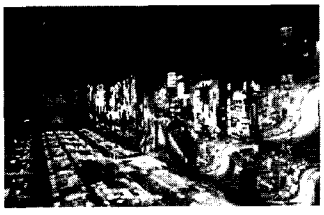
<그림 10> Pao. I Exbibition Project for Nomad Woman. 1985

3.1. 도교 노마드(Tokyo Nomad) 여성을 위한 프로젝트

이 프로젝트는 과거 몇 십 년에 걸쳐서 도시 거주민의 사적 공간에 어떤 변화가 일어났는가를 보여주는 하나의 실험적 탐구에 해당된다. 여기에서 후기 산업사회를 살아가고 있는 한 주체의 일상 생활은 철저히 분해되어 단편화된다. 여기에 살고 있는 노마드 여성은 어떠한 고정적 소유물도 가지고 있지 않다.

이 프로젝트에서 집의 개념은 사라지고 전통적 의미의 부엌이나 수납장은 사라지고 침대와 거울만이 남는 임시적인 공간으로 표현되어 있다. 그녀의 집은 도시 속에 완전히 용해된 것이다. 이 노마드 여성은 스스로 행동하는 주체라기 보다는 현대의 소비주의에 의해 움직여지는 하나의 대상으로 드러난다.

<그림 11> Nomand Restaurant, 1980



<그림 12> Exhibition Project Visions of Japan. 1991. London

"또한 이에 앞서 몇 년 전에 세워진 레스토랑 노마드(restaurant nomad)는 (1986) 한 곳에 정착하지 못하고 이리저리 떠도는 일상의 인간을 표현하고 있다.

잠시 쉬었다 가는 일종의 오아시스로서의 이 레스토랑은 그 당시 셀러리맨의 생활을 확실히 요약했다는 평가를 들었다. 그리고 런던에서 열렸던 일본의 비젼 전시프로젝트 (Exhibition Project Vision of Japan, 1991)에서는 그나마 유지되었던 현실성은

6)PA(Pro Architect): Toyo Ito, Vol.15, 세계건축사, 1999, p.36.
7)노마드(Nomad)란 유목민 혹은 방랑자란 뜻을 지닌 말로서 목초지를 떠돌아다니다 라는 의미의 라틴어 노마스 nomas에서 파생하였다.
8)EL croquis 71, p.34

완전히 사라지고 그 안에서 인간은 과거도 현재도 그렇다고 미래도 아닌 여러 가지 정보 속에서 단지 떠도는 스스로를 발견하는 과정으로 계획되었다."[9]

그의 건축이 갖는 특징 중에 하나인 경량성 역시 이러한 노마드적 특징과 무관하지 않다. 어느 한 곳에 머무르지 않고 이리저리 이동하며 생활하는 유목민들의 주거형식은 잦은 이동에 대비한 가벼운 재료의 사용을 그 특징으로 하기 때문이다.

4. 시뮬레이션(Simulation)

현대의 건축과 예술은 최근 들어와 급속하게 발달하고 있는 컴퓨터 테크놀로지의 영향으로 구축공간을 표현하는데 있어서 컴퓨터 시뮬레이션을 극대로 활용하고 있는데 이러한 컴퓨터 시뮬레이션은 3차원적 입체를 2차원적 평면에 입체감을 살려 투사하고 있다는 점에서 건축공간의 묘사에 획기적인 전기를 마련하고 있다.

도요 이또 또한 자신의 건축공간을 구축하는 데에 있어서 이러한 컴퓨터 그래픽을 다양한 방식으로 활용하고 있다. 나아가 그는 컴퓨터 그래픽을 단순히 3차원적 구조물을 2차원적 평면에 옮겨 놓는 표현 양식의 차원으로만 활용하는 것이 아니라 이를 넘어서서 건축행위에 필연적으로 수반되어야 하는 일종의 사유과정으로 연결시킴으로서 그것을 공간 속에 실천하고 있다.

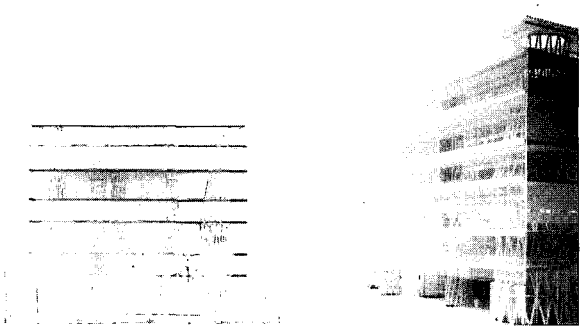
그에게 있어서 시뮬레이션(Simulation)이란 것은 공간에 대한 의미와 건축물에 대한 성격 자체를 완전히 새롭게 인식해야 한다는 것을 의미한다. 이러한 인식은 특히 공간의 무제한성이라는 개념과 연결된다.

도요이또는 건축물을 구축하고 있는 전통적 요소들은 벽이나 기둥 그리고 지붕 등과 같은 것들의 의미를 최대한 약화시키고 있는데 이 점은 전통적 건축의 본질에 대한 그의 회의적인 태도를 잘 보여준다. 다시 말해 그에 의하면 오늘날과 같은 디지털테크놀로지 시대에 전통적 건축물이 나누어왔던 공간 구축은 더 이상 유효하지 않다는 것이다. 이 점은 또한 도요 이또의 건축이 그 본질적 속성에 있어서 르 꼬르뷔지에(Le Corbusier)의해 대표되는 모더니즘의 전통으로부터 완전히 벗어나 있음을 의미한다.[10]

이또에게 있어서 건축물의 형태를 만드는 일은 그다지 흥미로운 일이 아니다. 그는 오늘날과 같은 디지털 문명시대에 있어서 형태는 영상을 통해 다양하게 표현할 수 있으며 또한 바로 그런 이유 때문에 이 시대의 건축은 어떤 형태로 정착되어 영원히 고정되어있는 것이어서는 안된다고 생각한다. 그에게 있어서 건축의 형태란 고정적이거나 결정적이지 않은 일시적이며 찰라적인 것 일뿐이다.

4.1. 센다이 메디아테크(Sendai Mediatheque)

컴퓨터 시뮬레이션에 의한 공간의 무제한성이란 개념의 토대를 둔 대표적 건축물은 센다이 메디아테크(Sendai Mediatheque)이다. 여기서 공간의 무제한성이라는 것은 2차원 공간적 회화기법이나 3차원 입체적 모델이 기초를 두고 있는 관습적 프리젠테이션을 넘어서는 초자연적 영역에 해당되는데 이 공간에서 특별히 주목할 만한 점은 건물 전체를 지탱하는 기둥과 보를



<그림 13> Sendai Mediatheque, 1999

사용하지 않고 있다는 사실이며 이로 인해 동질화된 표면으로 구성된 건축공간은 더욱 더 많은 자율성이 확보된다는 사실이다.

일반적으로 전통적 건축공간에서 사용하는 기둥과 보는 공간화 된 방의 구조와 그 내부 디자인을 정해진 형태로 미리 규정시킨다. 이러한 방식은 건축공간의 기본 구조를 형성하는 필수불가결한 요소로 판단되었다. 또한 이러한 방식은 공간의 자유를 크게 제약시켰음에도 불구하고 큰 문제가 되는 것으로 여겨지지는 않았다. 그러나 이러한 전통적 방식은 폐쇄된 공간에서는 유효할지 모르지만 그것이 외부세계로 확장될 경우 구축공간과 자연공간의 괴리를 너무나 분명하게 가져온다는 데에 그 문제가 있다.

이러한 의미에서 이또는 인위적 구조물이 공간의 흐름을 단절시킨다는 문제점을 인식하게 된다. 미디어테크에서 이또는 보를 사용하지 않은 프레이트만의 구성을 통해 지형이나 빛, 바람과 같은 자연환경과의 자연스러운 흐름을 강조하고 그 안에서 이를 매개하는 인간의 활동을 중요시한다. 이에 대해 최문규는 다음과 같이 말하고 있다. "전체적으로 건물은 외부에서 보면 유리로 둘러 쌓인 전형적인 육면체의 건물이다. 하지만 좀더 가까이서 살펴보면 건축을 이루는 세 가지 요소를 발견하게 된다. 이 세 가지 요소는 1.각각의 기능을 담는 사각형의 서로 다른 평면 2.그것들을 수직적으로 연결하고 구조설비로 작용하고 있는 13개의 철제 튜브 3.그리고 내부 공간과 외

9)최문규, 우리 시대의 한 건축가, PA(Pro Architect), Vol 15, p.22.

10)르 꼬르뷔지에에 의해 대표되는 모더니즘은 건축이 인위적 노력에 의해 드러난 구축공간이어야 함을 강조하고 있다. 따라서 모더니즘 건축공간은 탈경계보다는 경계를, 비물질적 요소보다는 물질적 요소를, 환경과의 조화보다는 환경의 개조라는 의미가 강하게 풍기고 있다.

부를 연결시키면서 내부를 담는 외피인 유리 막이다. 기능을 담는 7개의 층을 적층시키고 이것을 수직적으로 통과하는 13개의 튜브를 관통시키는 방법으로 하나의 건물로 만들어진다. 여기에서 구조와 설비 그리고 기능은 그 구분을 잃고 서로 혼합되어 있고 각 층의 판들은 각기 변하는 튜브의 크기와 위치 그리고 기능에 의하여 공간의 특성을 부여받는다. 각 층의 높이는 기능에 부합되도록 결정되어 있으며 가변성을 유지하면서 용도와 시간이 변화를 수용하도록 계획되어 있다. 외피는 그저 내 외부를 결정짓는 것이 아니라 그것들을 연결하며 온갖 정보를 교류하는 필터의 역할을 수행한다."[11] 강철 파이프로 만들어진 나무와도 같은 튜브는 그것들이 공간 속에서 확장되어 있다는 사실을 제외하고는 일반적인 의미의 기둥과 동일한 기능을 갖지 않는다. 이 튜브 파이프들은 공간에 하나의 무제한적 성격을 부여하고 있다. 서로 다른 싸이즈와 공간 내에서의 서로 다른 위치로 인해 이들은 끊임없이 동질성을 파괴시키면서 나아가 그 공간에 '흐름'이라는 특성을 만들어 놓는다.

5. 가상공간

도요 이또가 제 2차 세계대전 중에 태어난 전쟁의 세대라는 점을 감안할 때(그는 1941년에 태어났다) 그의 건축세계가 표현해 주는 또 하나의 특징이 가상공간이라는 개념과 연결되는 것은 어떻게 보면은 자연스러운 결과일는지도 모른다. 그는 모든 견고한 것들이 화염 속에서 그리고 원자 폭탄의 신기루 속에서 흩어짐을 목격했을 것이다. 말 그대로 마샬 버만(Marshall Berman)이 표현했듯이 모든 견고한 것들이 공중으로 분해되는 장면이었던 것이다.[12]

문명과 도시 그리고 건축은 더 이상 하나의 견고한 실체로 드러나지 않는 듯했다. 그렇지만 전후의 폐허로부터 점차 회복되고 현대화됨에 따라 일본의 건축가들은 소위 스모(sumo)건축이라고 불리워질 수 있는 지나치게 중량감있는 건축들을 만들어내기 시작하였다. 이또의 건축은 어느 면에서 이와 같은 극도의 고체화된 디자인에 대한 제고이자 하나의 저항으로 해석될 수 있다. 1971년 건축가로서의 첫발을 내딛기 시작한 이래 그는 물질적인 만큼 또한 가상의 성격을 지니고 있는 하나의 공간으로서의 도시의 건축과 경험을 드러내려고 노력해 왔다.

그렇다면 이또에게 있어서 건축에 있어서의 가상공간은 어떤 의미를 담아내고 있는가? 미국의 건축가 루이스 칸(L. I. Khan)은 공간을 써버 스페이스(server space)와 써브드 스페이스(served space)이라는 두 가지 복합적인 양식으로 설명하고 있다. 여기에서 써버 스페이스란 순수의 물리적 기능을 담당하는 공간을 말하며 서브드 스페이스는 인간의 의식이 자유로와지고 우리가 기능성의 결과로 잃어버린 공간의 힘을 회복하는 모종의 감성적 공간을 일컫는다. 이 점에 있어서 이또의 공간계획은 써브드 스페이스로 향해져 있다.

이또는 테크놀로지를 하나의 새로운 건축적 도구로 이용하여 그의 아이디어에 형식을 부여함으로서 총체적으로 조직화된 일련의 공간들을 창조해내고 있다. 그는 현대와 같은 디지털 미디어 시대에 건축은 단순히 인간의 육체 뿐 만이 아니라 인간의 의식을 감싸줄 수 있는 하나의 공간을 창조해 내야 된다고 믿고 있다.

이또에게 있어서 가상공간이란 이와 같이 인간의 의식을 해방시켜주는 공간이라 볼 수 있다.[13] 이 공간은 모더니즘 건축의 획일성과 폐쇄성 혹은 기능성에 의해 특징화되는 것 이 아닌 개방성과 비물질성 그리고 초표피성에 의해 그 특징이 드러난다[14]

르 꼬르뷔지에의 건축세계와 이또의 비물질적 건축은 그 본질에 있어서 많은 차이를 드러내고 있다. 르 꼬르뷔지의 모더니즘건축이 실체성을 구현하고 있다면 이또의 포스트모던적 탈경계의 건축은 리얼리티와 가상세계의 경계가 사라지는 비물질성 혹은 비실체성에 의존한다. 앞에서 얘기한 그의 건축의 특징으로서의 경량성, 투명성, 찰라성 또한 이의 연장이라 할 수 있다. "이동전화기를 손에 들고 전화를 하는 사람들을 길거리에서 지나칠 때 비록 그들의 상대는 이러한 얼굴 표정을 전혀 볼 수 없지만 사람들 얼굴에 미소를 머금으며 대화를 하고 있는 광경을 나는 보게 된다. 물론 그들이 대화하고 있는 다른 사람은 아주 멀리에 떨어져 있고 그들의 근처에 지나가는 사람들과는 전혀 대화가 이루어지지 않는다. 전자메일을 통한 커뮤니케이션은 지구의 어떤 특정한 장소에 제한되어 있지 않다" 라고 도요 이또는 말하고 있다.[15] 그에게 있어서 디지털 네트워크로 연결되고 있는 이 세계는 더 이상 구체적 현장에 그 중요성의 우선순위를 부여하지 않는 세계가 된다.

디지털 시대에 인간의 삶은 눈에 보이거나 손으로 만져지는 구체적 현장성보다는 오히려 보이지 않는 가상의 요인에 더 큰 영향을 받고 있는 것이다. 또한 이또는 인간의 신체에 대해 말하면서 인간의 신체는 실재세계와 가상세계라는 두 세계 속에서 존재한다고 설명한다. 그에게 있어서 건축가의 임무는 인간이 속해있는 이 두 세계의 신체를 건축물과 연결하는 것이다. 다시 말해 건축은 실재세계와 가상세계를 적절히 조화시키는 그 무엇이 되어야 한다는 것이다.

그의 건축 중에서 바람의 탑(1986)은 이러한 두 세계, 즉 실

11)최문규, 우리 시대의 한 건축가, p.23

12)Marshall Berman, All That is Solid Melts Into Air: The Experience of Modernity, New york : Penguin Books, 1982.

13)2G(International Architecture Review), No 2, p.20.

14)권영걸, 공간디자인의 비(非)물질화 경향에 관한 연구(A study on the Dematerializing Tendency in Contemporary Space Design) 한국실내디자인학회논문집 22호, 2000.3, 참조

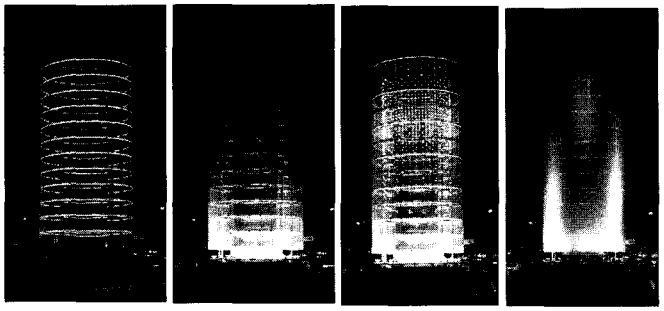
15)Toyo Ito, Blurring Architecture, CHARTA, 1999, p.54

제와 가상을 결합한 가장 이상적인 모형으로 꼽힐 수 있다.

5.1. 바람의 탑(Tower of wind, 1986)

"나는 건축가의 소임은 보이지 않는 새로운 기능을 보이는 공간으로 전환시키는 것이라고 생각한다."고 이또는 밝히고 있다.[16] 이를 토대로 그는 '바람의 탑'에서 20세기 최고의 가상공간을 연출해 내고 있다. 여기에서 이또는 바람이라든가 교통소음과 같은 변화하는 환경적 요인들을 컴퓨터 시스템에 의해 통제되는 빛으로 전환시키고자 하는 혁신적 아이디어를 창출하게 된다. 이또는 1280개의 소형전구와 건물을 휘감는 듯한 12개의 흰색 내온 고리들, 그리고 건물의 하단 부에 설치된 30개의 조명기구를 사용해서 이러한 비물질적 현상들을(바람, 빛, 교통소음)을 하나의 건축물로 전환시켜 놓고 있다.

요코하마역(yokohama) 버스터미널 옆에 21미터의 높이로 세워져 있는 바람의 탑은 지하 쇼핑센터의 통풍구와 물탱크를 위한 기존 탑을 재 건축한 것이다. 이 탑은 기존의 탑 전 표면에 아크릴 유리플레이트를 덧붙여서, 구멍이 난 알루미늄 메탈로



<그림 14> The Tower of the Winds, Yokohama,1986-1989

만들어진 계란형 실린더를 덮어씌운 형태로 되어있다. 낮에는 알루미늄 판넬이 햇빛을 반사시켜 얇은 원통형 구조로 되어있는 심플한 형태를 강조하고 있다.

전체 구조를 지탱하는 프레임은 그 판넬을 통하여 보여지게 된다. 해질 무렵 각종의 램프에 불이 들어오게 됨에 따라 일종의 만화경과 같은 효과가 일어나고 있다. 판넬 내부에 있는 전구들은 거울과 알루미늄 판넬 내부의 빛을 끊임없이 반사하고 있으며, 이 광경은 뚫린 구멍들을 통해서 드러나게 된다. 전구의 불빛들은 탑의 하단에 놓여있는 컴퓨터에 의해 작동되면서 다양한 패턴을 만들어 내게된다. 이 불빛 패턴들은 바람의 방향이나 속도 그리고 주변의 소음들에 따라 변화한다. 불빛의 움직임은 그것이 마치 하나의 음악처럼 환경에 따라 작동된다. 이 때 알루미늄 패널은 거의 투명한 막이 되어, 건물 전체가 하나의 완벽한 가상공간을 만들어내고 있다.[17]

16)www.archinform.net/projkte/9081.ltm
17)EL croquis 71, p.50

6. 결론

지금까지 도요 이또의 건축에 나타난 몇 가지 특징을 살펴보았다. 소위 미디어 건축의 대표주자 가운데 한 사람으로 알려져 있는 이또의 건축은 후기 산업사회의 디지털 문화 혹은 이미지 문화에 대한 건축적 대응물이라고 볼 수 있다. 그렇지만 중요한 점은 그의 건축이 어느 한가지 방향성을 뚜렷하게 제시하지는 않는다는 것이다. 다시 말해 그의 건축에는 여러 가지 형식의 상호 모순이 공존하고 있다는 점이다. 그의 건축에는 탈모던적 요소와 함께 때로는 모던한 요소들이 공존하고 있으며 또한 지극히 인위적인 요소와 함께 자연적인 요소가 섞여 있기도 하고 때로는 전통과 혁신이 함께 평행선을 이루기도 한다.

"나는 내가 구상한 건축물이 완성된 것을 보자마자 일종의 배신감을 느낀다"라고 도요이또는 말한 적이 있다.[18] 그렇다면 그는 왜 이처럼 배신감을 느낀다고 말하고 있는가? 그것은 다름 아닌 불가능한 것을 달성하고자하는 그의 시도에서 연유한다고 볼 수 있다. 이런 점에 있어서 이또의 건축 디자인은 건축에 있어서의 이론과 실천에 관한 그리고 이 양자의 관계를 연결해 주는 건축적 구축의 의미에 관한 하나의 도전적 틀을 제공한다고 볼 수 있다.

이또의 건축은 이론으로부터 실천이라는 그러한 전이의 가능성에 대한 모종의 한계를 제시해 주고 있다. 바로 이러한 한계를 들추어냄으로서 역설적인 방식으로 이또의 건축적 실천은 이론과 대화하고 있다고 볼 수 있다. 또한 건축가로서의 그의 관심은 바로 이와 같은 불가능성을 탐구하는데 있다고 볼 수 있다. 본 논문에서 거론한 이또의 건축에 나타난 특징들-인간과 자연과의 대화, 시뮬레이션(simulation), 바람의 건축, 가상공간-은 이 불가능성의 표현이라고 볼 수 있을 것이다. 그것은 바로 불확정성으로 드러나는 이 시대의 징후이고 그런 점에 있어서 그의 건축이 지니는 진정한 의미를 찾을 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 김기수, 표층의 건축적 의미- 도요 이또 건축론, 이상건축 1997.11.
2. 권영걸, 공간디자인의 비(非)물질화 경향에 관한 연구(A study on the Dematerializing Tendency in Contemporary Space Design), 한국실내디자인학회논문집 22호, 2000.3.
3. 마샬 맥루한, 미디어는 맛사지이다, 김진홍 옮김, 열화당, 1988.
4. 장 보드리야르, 시뮬라시옹, 하태환 옮김, 민음사, 1996.
5. EL croquis 71: Toyo Ito, Spain: Madrid, 1995.
6 Toyo Ito/Blurring Architecture, Milano: Charta, 1999.
7. 2G(International Archtecture Review): Toyo Ito, No 2, 1997.
8. PA(Pro Architect): Toyo Ito, Vol.15, 세계건축사, 1999.
9. Marshall Berman, All That is Solid Melts Into Air: The Experience of Modernity, New york : Penguin Books, 1982.
10. http;www.guardian.co.uk/arts/crits/featurev
11. http;www.strategicdata.co.nz/host/jamessharddie/toyo/toyoito.htm
12. http;www.archinform.net/projkte/9081.ltm

<접수 : 2002. 12. 30>

18)http;www.guardian.co.uk/arts/crits/feature