

# 건축공간에 있어서 경험의 과정성 구현 연구

## A Study on Searching for Process of Experience for Architectural Design

김수진\* / Kim Soojin  
이영수\*\* / Lee Young-Soo

### Abstract

Basically, modern architect's translation of relations between architectural space and human beings is focused upon the space and the way the space is experienced. Thus, the architecture is construed not as the finalized and fixed structure but as something undetermined and in progress. Here, we can identify the similarity between current trend and theory on process.

Experience argument in this study is based upon such a similarity. And for your understanding of the spatial concept broached in the following experience argument, I've presented the analysis of Ben van Berkel's and Kazuyo Sejima's works that represent user's experiences in discussing art works. Taking a step further, I'll try to provide the true definition of being in progress and the potential of the architecture, thereby seeking the value and meaning of trends in modern architecture. In this regard, this study is aimed to analyze the attributes of experiences in progress identified in the art works of Ben van Berkel and Kazuyo Sejima and to extract and analyze the architectural concepts therein.

키워드 : 경험, 과정성, 사용자, 건축공간, 생성

Keywords : experience, process, user, architectural space, becoming

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적

경험은 움직이는 주체에 의해서 발견되어 존재하며 건축공간은 이러한 경험의 주체와 상호 작용하는 과정에 의해서 진화해왔다. 특히 현대사회에 있어서 미디어, 디지털의 방대한 정보의 영향은 도시의 하부구조를 비롯하여 사용자의 환경에 있어서 불확정적이고 다층적이며 복잡한 양상을 낳고 있다. 이렇듯 달라진 사용자의 요구를 수용하기 위하여 현대건축은 물질, 비물질적 관계에 대한 결정을 보류하는 미결정적 과정성으로 대응하는 경향을 보이고 있다. 이러한 점은 근대건축이 추상적<sup>1)</sup>으로 논의해 온 경험과는 달리 공간과 사용자의 관계방식에 새로운 관점을 제시하고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 폴 비릴리오는 이러한 현상에 대해 오늘날 건축가가 당면한 공간이 '유동적인 물질과 이들의 질적 변화를 위한 촉매로서의' '주체와 공간' '공간과 공간'의 상호작용을 포괄하는 관계망이라 지적하였다 이와 같은 새로운 시각은 현대 건축가들의, 현대인의 복잡하고 불확정적인 삶을 담아내려는 시도로서, 건축의

과정적이고 열린 체계를 통하여 경험의 다양성을 수용시키고자하는, 사용자 경험과 관련된 새로운 공간의 의미를 이해하도록 돕는다.

개인의 경험은 현상학적으로 시간과 장소에 일치할 수 없기 때문에 경험구조는 건축에서 재현되는 완결적 시스템이 아닌, 개별적으로 생성하는 시스템으로서 자체적인 과정의 시간을 갖는 현실적 존재로 보는 시각 필요하다고 할 수 있다. 그럼에도 불구하고 지금까지 사용자의 경험구조를 규명하고 건축에 적용하고자하는 연구는 결과적으로 추상적 원리를 제공하는 등 디자인요소로 접목시키려는 시도로 접근되었다.<sup>3)</sup> 인간의 경험의 문제는 신체, 감각, 심리 등의 분리된 관점 이전의 총체적 구조를 이루고 있으며 그 존재방식에 따라 부분들이 상호작용 하는 것으로 이에 대한 근본적인 해석이 요구된다.

본 연구에서 채택하고 있는 과정이론<sup>4)</sup>은 실재를 감각기관의

1)근대건축은 기능에 치중하여 공간의 주체인 사용자보다 공간자체의 논의에 집중하여 사용자의 일상적 경험을 간과하였으며 이후 건축은 '공간을 지각하는 주체로서의 사용자'를 이해하였으나 사용자 경험을 다시 객관화하고 건축적 적용을 위한 '보편적 근거'를 찾고자 하므로써 근대적 오류를 재현을 하였다.

2)Paul Virilio, Architecture in the age of its disappearance The Virtual Dimension, princeton architectural press, 1998, p.180.

3)김수진, 건축공간의 경험구조로서 지원성 적용연구, 한국실내디자인학회논문집, 2004. 12, p.49.

\* 정희원, 홍익대학교 건축학과, 박사과정

\*\* 이사, 홍익대학교 건축학과 부교수, 공학박사

활동으로 존재하는 사건들의 관계망 총체로 해석하고 있다. 즉, 자연의 실재성을 고전적 실체관에서 벗어나 과정적 관계성에서 찾는 것으로 형이상학이 경험에 근거하는 것으로 보고, 인간의 경험을 철학체계와 과학적 탐구결과로 연결시키려는 시도이기도 하다. 이로써 보편개념으로 일관하던 전통적 사고방식을 전복하고 오히려 개체이며 구체적 대상에 집중하여 개체의 경험 분석에 중점을 두고 독자적 해석을 하고 있다.

본 연구의 경험 논의는 바로 여기에 근거하고 있으며 이상의 경험 논의에 나타난 공간적 개념을 이해하기 위하여 작품과 담론에 있어서 사용자의 체험을 거론하고 있는 작가 중 벤 반 너클과 가즈오 세지마의 작품을 분석하고 이로써 과정성의 진정한 의미와 건축적 가능성을 제시하여 현대건축의 흐름선상 가치와 의미를 찾고자한다. 따라서 본 연구의 목적은 벤 반 너클과 세지마의 작품에서 발견되는 경험의 과정특성을 해석하고 그에 따른 건축적 개념을 도출, 의미를 분석하는데 있다.

## 1.2. 범위와 방법

본 연구의 이론적 범위는 과정사유에 있어서 대표적 이론인 화이트헤드의 과정이론을 연구의 주된 텍스트로 삼는다. 연구의 방법으로, 경험의 과정성을 이해하기 위하여 먼저 그 의미를 고찰하고 공간개념을 도출한다. 다음으로 현대건축공간구성에 나타난 경험의 과정성을 파악하기 위하여 상기 두 건축가가 발표한 공간경험담론과 관련된 문헌과 비평들을 분석한다. 이러한 과정을 통해 사용자 경험과 공간의 관계에 대한 여러 전제에서 발견되는 공통점을 정리하고 이와 더불어 경험담론을 통해서 논의된 공간의 개념 및 속성과 이것을 구체화하기 위한 디자인 방법들을 대표적인 작품을 통해서 분석하였다. 이러한 작업은 경험담론을 통하여 제시된 과정적 공간개념과 디자인방법의 상관관계를 이해하는데 유용한 것으로 생각한다. 그러나 본 연구는 작품에 있어서 특정 건축가만을 선정 분석하였기 때문에 경험구조로서 현대건축공간을 해석하는 새로운 방법의 가능성만을 제시하는 한계를 가지고 있음을 밝힌다.

## 2. 건축적 경험담론의 과정성 고찰

### 2.1. 경험의 과정성 해석

#### (1) 경험의 과정이론

인간의 경험의 본질은 관념적 사변에 의해 구체화될 수밖에 없으며 또한 실증적 증명이 원리상 불가능하다는 문제를 내포하고 있다. 따라서 사변에 의해 도출된 명제들은 단지 경험의 현상에 대해서 종합적인 해석의 여부에 따라 그 범주와 방식의 귀결점이 다르다고 할 수 있다.<sup>5)</sup> 그러므로 경험의 과정성에 대

한 건축공간의 적용 가능성은 경험담론의 전제가 되는 근원적인 사유에 대한 논의로 시작되어야 한다.

고전철학에 반하여 근대 철학흐름에 있어서 경험론은 형이상학적인 초 경험의 존재보다 감각을 통하여 얻는 구체적인 사실을 중시하고 근원적으로 존재를 감각으로써 설명하고자 하였다. 그러나 이러한 경험의 이분적 사고는 현대 과학철학의 등장에 의하여 수정되어졌다. 20세기 초 프래그머티스트(pragmatist)들의 활발한 활동과 더불어 과정철학의 관점에서 더욱 명확해졌다고 할 수 있다.

<표 1> 과정의 정의

철학자	과정의 정의
화이트헤드 A. N. Whitehead	현실적 존재의 개별적 사건
로크 J. Locke	실제적 내적 구조
데카르트 R. Descartes	실재 자체의 형상성

본 연구에서 바탕의 사유로 하는 화이트헤드의 과정이론은 현대 건축가들의 작품에서 나타나는 건축공간과 인간의 관계에 대한 새로운 해석과 관계된다. 즉, 공간과 그것을 경험하는 방식에 집중하므로써 건축을 완결된 구조체가 아닌 비결정적 과정성으로 해석하는 다양한 특성<sup>6)</sup>들로부터 화이트헤드의 과정이론의 유사점을 발견할 수 있기 때문이다. 그의 근본정신은 '모든 사물은 흐른다(all things flow)'를 강조한다.<sup>7)</sup> 따라서 우주(reality)는 정태적인 구조가 아닌 그 자체의 생명을 가지고 있는 끊임없는 과정(process)이다.<sup>8)</sup> 그의 철학은 변화하는 세계

5)조희철, 건축적 체험의 본질과 장소의 성격에 관한 연구, 서울대, 박문, 1990, p.8

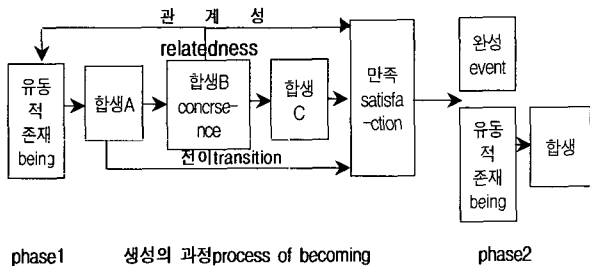
6)이러한 점들은 K. A. 후랭크와 R. B. 레포리(K. A. Frank & R. B. Reperi)이 지적한 바와 같이 버나드 추미, 램 콜하스, 토요이토, Wiel Arets, 등의 작품에서 공통적으로 사용자 경험중심의 관점을 바탕으로 하고 있고, 그 해결방안으로서 과정적 특징으로 볼 수 있는 '미결정성(indetermination)', '가변성(flexibility)', '열린개념(open conception)' 등 건축 작업의 주된 개념으로 삼고 있다.

7)A. N. Whitehead, 오영환 역, Process and Reality, 민음사, 2003, p.208

8)화이트헤드는 현실적인 존재자들의 존재가 '과정'을 포함해야만 한다고 주장한다. 이것을 가정하면 이때 '존재'의 모든 다른 의미들도 그에 따라 역시 과정과 관련을 가지게 된다. 왜냐하면 존재론적 원리에 의해 존재의 모든 다른 형식들도 '현실적' 존재로부터 파생되기 때문이다. 그 자신의 진술에 의하면 '어떤 의미에 있어서도 '존재'가 '과정'으로부터 추상될 수 없다'는 의미이다. 즉, '과정'과 '존재'의 관념은 서로를 전제한다. '과정' 그 자체는 현실적 존재자의 구조이다. 로크에 의하면 그것은 현실적 존재자의 '실제적 내적 구조'이며 데카르트의 표현에 의하면 그 과정이 현실적 존재자 그 자체인 '형상적으로'라는 것이다. 이것이 화이트헤드 자신에 '과정의 원리'라고 부르는 것이다. 다른 말로는 현실적 존재자의 '있는것being'이 그 '생성'에 의해 구성된다는 원리이며 달리 말하면 그 '존재existing'은 '과정'에 의해 구성된다는 것이다. 그 근원적인 의미에서 '과정'은 현실적 존재자의 '생성의 과정'에 의해 구성된다(coming into existence of an actual entity.) '과정'의 모든 다른 의미들은 현실적 존재자의 생성과 관련된 과정을 의미하는 이러한 뿌리로부터 파생된 것이다.

4)과정이론은 '불변하는 존재는 불가능하다'는 과정철학(Process philosophy, process oriented)의 기본개념을 이론적 근거로 삼는다.

안에 자기 동일성을 지켜내고 계승하는 생명의 생성적 산출의 과정을 내용으로 하는 사유의 논리이다. 따라서 경험의 과정특성은 현실적 존재의 개별단위를 사건으로 이해할 수 있다. 즉, 현실적 존재는 개별단위로 생성하는데 이때 생성은 자체적인 과정의 시간을 갖는다. 단위생성은 과정이 완결되는 지점에 소멸되며 생성을 둘러싸고 있는 추상적 연속체는 이러한 현실적 존재들의 차이의 성격을 갖는다. 또한 이러한 생성은 지속적으로 연장하는 세계를 갖는다는 원리로 현대물리과학의 궁극적 사실들의 개념을 정식화하고 있으며 이러한 개념은 경험과도 양립이 가능하다.



<그림 1> 경험구조의 과정원리

## (2) 경험의 과정성과 건축

건축에 있어서 경험 논의의 궁극적 목표는 인간을 위한 환경에 대한 요구를 충족시키려는데 있다. 모든 유기체는 자신에게 유리한 환경을 조성함으로써만이 자신의 생명과 종족의 보전과 발전을 도모할 수 있기 때문이다.<sup>9)</sup>

슐츠의 건축적 공간은 '인간자신의 실존적 공간<sup>10)</sup>이 구체화된 것'이라는 정의<sup>11)</sup>아래 공간의 경험이 주체의 목적에 의해서 형성된 관념적 질서임을 표방하였다. 그러나 이는 공간적 질서만을 추상화한 것이며 경험에서 발생하는 다양하고 복잡한 상황을 간과한 고정적이고 존재론적인 분석에 귀착한다. 이처럼 근대적 사고에 있어서 건축을 체험하는 것은 구체적인 공간의 관계<sup>12)</sup>로부터 공간이미지를 형성하는 것을 의미한다. 이로부터 추상적인 공간개념을 도출하게 되는데 이때 추상된 공간개념은 인간의 고등한 지성적 활동에 의한 산물로서 결코 구체적이지 않으며 현실적으로 체험될 수 있는 성격이 것이 아니다. 이러한 공간개념은 인간의 구체적인 체험과 유리된 추상적인 것으로 이를 구체적으로 실재하는 것으로 생각해온 점에 근대철학의 오류가 있다. 화이트헤드는 이에 대해 '잘못된 구체성

의 오류(fallacy of misplaced concreteness)<sup>13)</sup>를 범하고 있다고 지적하고 있다.

이상과 같은 논리로 존재의 실재화는 잠재성(선행하는 조건의 파악)으로부터 새로운 개체를 받아들이는 합생으로 진행되며 만족에 이르는 순간 새로운 생성을 산출시키는 사건이 된다.<그림 1> 이러한 '생성의 과정'은 개별적인 현실적 존재자들의 생성이고 그것들의 계기는 그 우주의 '연장적 연속성'으로 귀결된다. 즉, 객체의 주체화과정에서 생성은 파악을 통해 존재와 얽혀있는 복합적이고 중첩된 환경에서 무관련성을 제거하고 자신의 내부의 상이한 위상들의 결합체와 환경을 일관된 방식으로 결합한다. 그러므로 경험의 과정은 잠재성-합생-현실화로 생성된다고 볼 수 있다. 또한 생성하는 모든 존재는 각각의 특수한 내, 외면의 시공경험과 더불어 출현하는 사건이며 이 각각의 사건은 결코 추상적 경험구조나 시공구조로 환원될 수 없는 극단적으로 개별적이며 일회적 사건인 것이다. 이렇듯 사건을 궁극적인 사실로 간주함으로써 화이트헤드는 변화의 상태가 궁극적 사실의 고유한 특징이어야 한다는 요구를 만족시킬 수 있었다. 더 나아가 서로를 넘어 연장하는 것이 사건의 고유한 특징임이 인지되면 본질적인 관계성이라는 특성도 설명된다. 즉, 경험은 체험의 요소들과 다차원적인 관계를 이룸으로써 그 존재성이 부여되기 때문에 실존적 공간이란 독립된 실체<sup>14)</sup>라기 보다는 모든 체험의 계기에 있어서 과정적 공간개념이 발생될 수 있도록 하는 생성론적으로 관계짓는 논리적 요소로 보는 것이 타당하다.<sup>15)</sup> 공간개념은 객관적으로 존재하는 것이 아니라 체험주체의 주관적 해석작용의 과정에 의해 형성되는 것이다.

따라서 이상과 같은 경험의 과정성 논의에 의하면 공간과 그것을 경험하는 관계적 방식에 의해서 건축을 비결정적 과정적 실체로서 해석할 수 있는 가능성을 찾을 수 있다.

## (3) 경험의 과정성의 공간해석

상기의 논의로부터 경험의 과정성을 잠재성-합생-현실화의 구도로 볼 때 잠재성이 실재화되는 생성의 과정에서 나타나는 공간적 특징은 첫째, 잠재적 요소들의 중첩과 다중의 의미를 내포하는 가능태의 공간, 둘째, 기억과 선행성을 배경으로 주어진 요소를 보완하며 끊임없이 자발적으로 생성되는 공간, 셋째, 사건과 사건사이의 공간과 공간사이의 관계적 공간으로 이해할 수 있다. 나아가 이러한 개념들은 각각 잠재성, 보완성, 관계성과 연관되는 시공연속체로서 잠재적 공간<sup>16)</sup>, 사건으로서 보완

9) A. N. Whitehead, Science and the Modern World, Free, 1999, pp.295-297.

10) 그는 실존적 공간에 대해 분석을 통해 건축적 공간을 해석하는데 그러한 공간의 구성요소를 중심, 장소, 통로, 영역으로 건축적으로 거의 동형적으로 구체화되어 실현된다.

11) N. Schulz, C. B. Genius Loci, 1980, Academy Edition Editions, p.81

12) 자신을 기준으로 위, 아래, 좌우, 앞뒤 등 방향의 속성을 지닌 것과 높고 낮음, 깊고, 열음, 길고 짧음, 멀고 가까움, 좁고 넓음, 크고 작음 등의 거리의 속성을 지닌 것들이 있다.

13) A. N. Whitehead, 앞의 책, p.84.

14) 단순정위의 오류 fallacy of simple location-물질이 시간, 공간 내 단순히 위치를 점한다는 사고에 대한 비판으로 물질은 끊임 생성되는 사건으로, 사건의 과정에 일부분을 정지시켜 분석하는 것은 명백히 오류라고 주장한다.

15) 조희철, 앞의 책, p.14.

16) ① 시공연속체로서 잠재적 공간; 물리적인 유발적 요인으로 재현될 수 있는 잠재적 공간이다. 시간과 공간이 경험의 행위로서의 현실적 계기들의 잇따르는 합생에 존재론적으로 의존하는 것이다. 시공연속체의 의

적 공간<sup>17)</sup>, 시공의 관계적 공간<sup>18)</sup>으로서 특성을 분류해 볼 수 있다.

<표 2> 과정원리의 특성의 건축공간 적용가능성

공간	경험구조 과정원리 특성적용
시공연속체로서 잠재적 공간	순응적 계승성-지속적 객체생성/본질적 단일성/동시성/ 창조성
사건으로서 보완적 공간	본질적 시간성-동인에 의한 유동성/발생/합생/이행
시공연장체인 관계적 공간	총체적 관계성-전체적 연속성/선험

현대건축에서 사용자 경험을 적용하는 경우 어느 정도 유사한 논리가 발견되는 현상학에 있어서 대상은 의식적 활동에 의해서 대상화된 것으로 규정짓는다. 스티븐 홀의 경우 관념과 형태 상호간의 유기적인 결합<sup>19)</sup>으로 보고 현상적 영역을 지각적 현상의 상호 얽힘의 결과로 보았다. '건축은 본질을 존재로 드러나게 하는 잠재력을 지닌다. 형태, 공간, 빛을 서로위음으로써 건축은 구체적인 대지 프로그램, 건축 등으로 드러나는 다양한 현상을 통해 일상적인 삶의 체험을 고양시킬 수 있다.'<sup>20)</sup>라고 주장하고 감각적 영역을 빛, 물성, 신체의 움직임과 결합하여 현상적 공간으로 구체화하는 작업을 하고 있다.

그러나 이 경우 경험의 객체적인 내용에만 관련하고 즉각적인 경험의 주체적 형식을 생략하고 있기 때문에 이는 경험의 전 영역을 망라하지 못하고 있다. 의식이 감각과 종합되어 특이점을 찾았을 때 만 비로소 실재로서 표상되는 이러한 상황은 건축공간의 경험이 최초의 감성적 연속체라는 실재로부터 어떤 구조화된 표상으로서 전이과정으로 이루어지는 것을 감안하면 감각지각요소만으로는 주체화과정의 생성의 구도에 다다르지 못하기 때문에 경험을 일부 속성으로만 해석하는 편향적 시각

이라고 할 수 있다. 따라서 경험의 과정성 원리(principle of process)로 경험중심의 건축을 파악할 때 건축공간을 신체, 지각, 감각, 정서 등 부분의 해로서 분리하는, 지각과 정신의 이원적 시각으로부터 벗어나 통합된 실재로서 경험의 총체성을 건축공간구성에 적용함으로써 '인간에게 유리한 환경의 조성'<sup>21)</sup>을 위한 새로운 건축의 가능성을 도모해야한다.

이러한 관점에서 벤 반 버클(Ben van Berkel)과 가즈오 세지마(Kazuyo Sejima)의 작품은 의미있는 접근을 시도하는 것으로 볼 수 있다. 이들은 문헌을 통하여 경험의 과정성 이론을 직접 언급하지는 않았으나 공간구성의 내용이나 형식에 있어서 경험의 논리적 구조와 범주적 내용에 대해 어떤 점점의 가능성을 제공하고 있다.

## 2.2. 시간과 운동의 관계성- 벤 반 버클

벤 반 버클은 자신의 작품에서 시간과 운동의 두 영역을 통해서 사용자의 경험에 유연한 공간을 추구해왔다. 즉, 공간형성 과정에 시간요소를 개입시킴으로서 공간을 형성하는 능동적인 개념으로 설계과정에 활용하고 있다. 또한 그는 '움직임(move)은 무언가를 구성하는 구조(structure)들을 모든 층위에서 재규정하는 일에 관한 것이다. 구조는 더 이상 균일하고 선형적인 시스템의 표현으로서 드러나는 것이 아니라 물질적인 구체화의 과정을 위한 장(process fields of materialization)으로 파악된다.'<sup>22)</sup> 라고 하여 운동과 대응하는 과정적인 물리적 구조를 정의한다. 이러한 의미로 오션 노스(Ocean North)는 '흐름과 장은 시간에 따라 변화하므로 여기서 시간은 매우 중요한 요소로 작용한다. 그로인해 공간과 프로그램의 관계는 점차 '공간, 시간의 배합'의 문제로 바뀌게 된다'고 지적하였다.<sup>23)</sup> 즉, 그의 건축형태는 공간구성에 의해서 형성되고 있는데 이러한 공간구성은 건축물의 잠재성 또는 가능태라고 할 수 있는 시간과 운동을 분석을 통하여 이루어지고 있다. 이러한 분석의 과정에서 건축의 당위성과 관련된 복합적인 요소에서 무관련성을 제거하고 내부의 요소들과 환경을 결합하는 과정으로 고유한 차이를 획득하는 것이다. 따라서 확정된 형식을 벗어나고자 건축물의 잠재성내에서 얻어진 제요소를 제거-결합-제거의 합생과정을 거치면서 생성되는 것으로 잠재성을 현실화시키는 잠재성-합생-현실화의 경험의 과정성 구도와 유사한 것이다.

이를 위한 운동영역의 다이어그램은 공간의 구조를 구축하는 중요한 역할을 하는데 구성요소간의 상대적인 관계나 조합, 잠재적인 경계, 사용자의 동선, 전체적인 구조, 프로그램의 통합 등 많은 가능성들을 내포하고 있다. 이러한 구성요소의 배

미는 특수한 성격의 연장적 연속체가 현실세계의 생성을 통해 현실화한 것으로 이러한 공간개념은 맥락적, 역사적 장소성을 갖는 추상적 시공연속성상의 기억으로 매김하는 공간적 의미로 해석된다.

17)② 사건으로서 보완적 공간: 위의 실체가 안으로 끌어들이 여러 양상들을 통일적 복합체로 만들면서 사건을 생성하는 공간이다. 현실적 요소들의 합생은 위상에서 위상으로 발생적 이동을 하지만 그것은 물리적 시간 속에 있는 것이 아니다. 이러한 비 시간성은 그것의 생성이 하나의 전체로서 일거에 이루어진다는데 근거한다. 따라서 현실적 요소는 언제나 생성의 전체 즉, 사건인 것이다. 보완적공간이란 이와 같은 발생적 가능태의 공간을 의미한다.

18)③ 시, 공 연장선의 관계적 공간: 사건과 사건들 사이의 관계 나타내고, 다른 사건과 구별되는 각 영역들에 존재한다. ①의 연장적 연속체를 구성하는 관계항으로서 이 관계적 복합체의 내적관계에 의해 특징지어지는 것이다. 즉, 관계적 복합체임을 전제로 과거, 현재, 미래의 현실적 존재들과 특정하게 관계하고 있으며 상호내재하고 있다. 이러한 관계적 공간개념은 매개공간의 의미로 볼 수 있다. 이렇게 볼 때 현실적 요소들의 보완적 특성과 관계적 특성은 모두 적어도 부분적으로 시공 연장체의 잠재적 특성에 의해 설명될 수 있게 된다.

19)Steven Holl, Intertwing, Princeton Architectural Press, New York, 1996, p.15.

20)Steven Holl, 앞의 책, p.11.

21)A. N. Whitehead, 앞의 책, pp.295-297.

22)Ben van Berkel & Carolin Bos, Move vol.1 Imagination, p.15.

23)Ocean North, 운동, 공간의 개념정립을 위하여, 현대건축: 디지털건축, CA Press, 현대건축사, 2002, p.30.

열은 균질한 무의 상태였던 공간에 차이를 생성시키면서 건축적인 구축방향으로 변환되어 나타나게 된다. 따라서 그는 건축에서 현실은 균일하고 선형적인 시스템이 아니며 다양한 구조들이 중첩에 의해 생성된다는 인식과 이러한 구조를 재규정하여 물질로 매개하는 과정이 건축임을 보여준다. 그로 인해 새로운 프로그램의 생산이 가능함도 동시에 언급하였는데 '다이어그램은...다양한 층위(고정화된 상황, 기술, 그리고 기능)에서 정보로 포장되어 있지만 이러한 다양한 층위의 의미를 통합하고 단일한 방식으로 읽어낼 수 없다...새로운 의미를 생산 할 때에도 여전히 그것의 본질과 관련되어있다.'라고 주장한다.

따라서 벤 반 베클이 건축에서 시간과 운동의 개념을 통해 궁극적으로 표현하고자 한 것은 사용자의 동선이나 공간의 시간적 추이 자체가 아니라 다이어그램을 통하여 건축의 잠재적 고유의 질서를 표상하여 이동과정에서 시간의 변화와 함께 발생하는 건축에서의 생성과 변화 즉 사건임을 알 수 있다. 이 같은 특성으로 그의 건축이 경험의 과정성 구도를 표현하고 있는 것으로 볼 수 있다.

### 2.3. 시각과 단위공간의 조합- 가즈오 세지마

세지마는 "중이에 스케치한 평면은 명확한 환상을 가져온다. 하지만 구조물로서 건축을 실제로 실현하면서 순수한 이미지는 내 통제 능력 밖의 외부적인 요인인 현실로 변화된다...구체적인 형상과 직접적인 관계를 맺은 것은 아니지만 그 추상성을 인해 가능성이 많다고 생각하는 것이다."<sup>24)</sup>라고하며 유동적인 행위가 불확정한 영역을 형성해가는 상황을 담기 위해 다양한 기능을 동시에 갖고 있는 추상적인 평면을 사용한다. 즉, 다양한 기능이 부여된 동일한 공간에 초점을 두는 것에서 출발하는 것이다. 이 때문에 그녀는 정통성, 일반성, 보편성을 중시한 환원주의적 태도를 벗어나 구성적, 공간적, 계획적 기술적 측면들과 관계맺음에 있어서 관습적인 과정을 배제하고 건물의 기능과 조건을 현실로 전환하는 추상적인 작업방식을 택한다. 이러한 추상적인 작업은 이전의 건축과 다른 공간과 사용자의 사이의 새로운 관계를 창출한다.

따라서 세지마도 벤 반 베클과 마찬가지로 건물의 기능과 조건을 다이어그램화 한 다음 이를 현실로 전환하는 과정을 갖는다. 반면 그녀는 건축의 미결정상태의 비위계적 관계를 조합하므로써 생소한 건축공간질서 속의 추상적 체험을 가능하게 한다. 오히려 세지마는 다이어그램을 통해 건축의 잠재적 관계를 제거하고 건물과 부분의 특징에만 배타적으로 주의를 집중시키며<sup>25)</sup>새로운 잠재성을 산출한다. 이때 건물이 경험을 제공하는 방식에 있어서 하중, 재료, 이동에 관여하여 사용자의 인

지적 관점으로 제안하고 있는 것이다. 여기에는 작품 속에 바탕이 되고 있는 경험의 층들이 신체의 지각적 경험을 통해서 구체화된다는 전제가 함축되어있다. 즉, 그녀는 작품 통하여 사용자가 건축을 체험함에 있어 구체적으로 발생하는 것을 공간적인 관계들로 보고 사용자를 기준으로 방향과 거리적 속성들로써 공간적 이미지를 형성하며 이차적 추상개념을 도출하고 있다.

이러한 추상개념은 인간의 고등한 지성적 활동에 의한 산물로서 결코 구체적이지 않으며 현실적으로 체험될 수 있는 성격이 아니기 때문에 여기에 감각적 관계들을 개입하고 있다. 다시 말해서 공간적 관계 그 자체만으로 건축적 체험을 설명해주지 못하기 때문에 다양한 감각자료<sup>26)</sup>들이 감각관계를 회복함으로써 현실적 관계를 형성하며 이러한 사실을 고려함으로써 건축적 체험을 구체적으로 제공하고 있는 것이다. 이러한 의미에서 건축에서 공간개념은 한정된 적용범위 내에서 유용한 것으로 받아들여질 수 있으나 화이트헤드에 의하면 이때의 공간개념은 객관적으로 존재하는 것이 아니라 체험주체의 주관적 해석 작용에 의해 형성되는 것이다.

또한 세지마는 경계조절을 통한 차이생성으로서 경험의 긍정성 구도를 만들고 있다. 즉, 그녀의 작업은 프로그램을 담는 영역과 도시의 하부구조 및 자연환경 등이 서로 관계 맺는 경계지점을 조절하는데서 출발한다. 이 경계는 건물 내·외부를 사용하는 사용자뿐만 아니라 외부 또는 내부가 경계와 반응하는 것을 통해 차이가 생성된다. 이에 대하여 그녀는 "우리의 거리에 대한 감각이 바뀌고 있다. 우리가 내부와 외부에 물리적인 장벽을 치더라도 정보가 그 주변으로 다가와 이를 찾을 수 있다...이제 더 이상 물리적인 수단으로 사적인 것과 공적인 것을 조절할 수 없다. 우리의 경계에 대한 관점이 바뀌고 있는 것이다."<sup>27)</sup>라고 지적하고 잠재적 요소들의 중첩과 다중의 의미를 내포하는 가능태의 공간을 추구하고 있다.

그 결과 건축공간은 첫째, 사용자의 움직임으로 비연속적인 공간과 연속적인 시간을 연결하고 있으며 둘째, 독립된 개체로서 자발적으로 생성이 가능하게 되었고 셋째, 공간과 공간의 만남, 사건과 사건으로서 관계를 맺는 과정적 성격을 부여받는다.

## 3. 경험의 과정성의 디자인 적용

### 3.1. 미결정성, 다양성, 사건으로서의 경험의 과정성

벤 반 베클과 세지마의 사용자 관련 담론을 관찰해보면 두 건축가 모두 건축공간의 개념을 사용자의 움직임과의 관계를

24)Kazuyo Sejima, Aleja Zaera편집, A Conversation with Kazuyo Sejima and Ryue Nishizawa, El Croquis 77[1]+99, pp.8-21.

25)Kazuyo Sejima, 앞의 책, 77[1]+99, p.31.

26)이러한 감각자료에는 열, 색, 음, 소리, 촉감 등의 감각기관에 의해 가능한 모든 감각적 정보들이 포함된다.

27)Kazuo Sejima + Ryue Nishizawa, Lost and Finding, Hunch, 1999, pp.110-111.

바탕으로 논의되고 있는 사실을 발견할 수 있다.

벤 반 버클이 사용자의 행위 중 운동에 초점을 맞추었다면 세지마는 건물을 사용하는 사람의 인지와 지각적인 접근을 고려하여 사용자의 행위와 장 사이에 직접적인 관계를 형성한다. 특히 두 건축가의 건축공간과 경험의 담론에서 발견되는 잠재성, 보완성, 관계성 같은 개념은 경험의 과정성에 대한 공간의 속성을 신체의 능동적인 참여방식과 관련지어 이해하는데 매우 중요하다. 즉, 경험의과정성이 수용될 수 있는 건축에서는 추상적이고, 임의적인 선택을 가능하게 하는 것이 중요한데, 벤 반 버클의 경우 다이어그램 사용하여 진화, 생성, 열려있는 도구<sup>28)</sup>로서 창조적인 건축을 만드는 것을 추구하고 있다. 그의 사고는 작품 속에서 미결정적 공간들을 신체의 움직임을 통해 채워나가는 것과 관계를 보이고 있는데 이러한 사실은 비록 벤 반 버클이 자신의 건축담론을 인지 지각적 관점에서 논하고 있지 않지만, 신체의 움직임과 현상적 거리와 질서의 개념들은 다분히 인지 지각적 해석을 가능케 하는 근거를 제공한다. 이점에서 그의 경험의 과정성 담론과 공간성 논의는 건축과 몸의 관계 관계성과 건축체험의 구체화과정을 신체의 인지-지각적 관점에서 접근한 세지마의 신체지각의 공간개념과 상당한 공통점을 지닌다. 이처럼 벤 반 버클과 세지마 모두 공간개념의 논의를 사용자의 능동적인 참여방식에 주목하는데 이것은 모더니즘 건축의 그것과 달리 건축공간을 다양한 의미의 층위로 열려있는 생성적 개체로 간주하고 신체의 능동적인 참여를 통해서 구체화되는 사건으로 보는 시각과도 관계있다.

세지마가 언급한 공간사이의 관계로서 행위와 공간의 관계는 비 물리적 측면인 사용자 행위와 그것을 담을 규정짓지 않는 사이의 관계를 탐구하는 것으로 사용자의 참여를 통해 채워지는 경험의 과정성을 의미한다는 점에서 벤 반 버클의 행위요소를 공간으로 구체화하는 것과 유사한 속성을 지닌다. C. D. Moreno & C. C. Crida에 의하여 "그들은(세지마와 니시자와) 건축을 '행동변화적(praxeomophic)'<sup>29)</sup>으로 이해하며, 건축을 단지 생산하거나 보충하는 것만이 아니라 말도 하지만 단지 사물을 통해 말을 하는 것이며 그들 작업에서 추상경험은 구체적인 것의 과학을 통해서 즉 프로젝트의 수행을 통해서만 존재한다."<sup>30)</sup>라고 지적된 바와 같이 실제로 세지마의 경험담론과 공간에 대한 논의에는 신체의 능동적인 참여를 통해 프로그램을 완성하려는 의도가 강하게 나타난다.

<표 3> 경험의 과정성의 건축적용 특성

과정 사유	공간 개념	공간적 특징	벤 반 버클	가즈오 세지마
잠재성	시공연속체로서 잠재적 공간	시공연속상의 다양한 의미 중점	· 시간을 사용자의 움직임과 연관하여 행위를 분석하는 수단으로 사용 -다양한 층위의 의미를 통합하고 새로운 의미를 생산	· 감각자료들의 비위계적 감각관계를 회복 -현실적 관계를 형성하며 건축적 체험을 구체화 · 방향적 속성, 거리적 속성 -공간적 이미지를 형성으로 이차적 추상개념을 도출
표현경향			잠재된 기능표출	잠재된 감각자료 이미지화
보완성	사건으로서 보완적 공간	무한한 차이 생성	· 시간을 통해 분석된 행위는 공간형성과정에 영향 -진행과정 중 이전과 다른 차이의 특징으로 전환 · 건축과 무 관련성을 제거 내부요소와 환경 결합 -진행과정 중 고유한 차이를 획득	· 관습적인 과정을 배제 · 건물의 기능과 조건을 현실로 전환 -새로운 체험공간생성
표현경향			행위, 요소, 환경의 분석과정에 새로운 차이생성	경계조절을 통한 차이생성
관계성	시공연장선의 관계적 공간	연속성상의 차이의 조화	· 구성요소간의 상대적인 관계 조합 · 잠재적인 경계, 사용자의 동선, 전체적인 구조, 프로그램의 통합 -다양한 기능성들을 내포	· 하나의 공간에서 다른 공간으로 직접 전이 · 각각의 공간에 독자적인 특징과 중요성을 갖는 공간들의 관계구성
표현경향			구성요소의 조합과 통합	전이와 관계의 구성

이렇듯 세지마가 지각적 영역을 드러내어 건축의 감각적인 경험시키고자했다면 벤 반 버클은 사용자의 움직임과 시간을 통한 행위와 공간이 교감되는 공간을 경험시키려는 의도가 강하다. 즉, 운동, 지각이라는 사용자의 행위를 분석하고 구축화하는 과정에서 프로그램은 재구축되며 이를 통해 건축공간은 새로운 존재로 표현될 수 있는 다양한 가능성을 획득하게 된다. 이렇게 생성된 2차원적 행동요소는 3차원화 과정을 거쳐 최종적으로 사람들이 실제로 점유하고 이동하는 위상기하학적 공간으로 구현된다. 이상과 같은 과정을 통하여 형성된 프로그램은 전체의 한부분이라는 관습적인 구분이나 위계 없이 개체의 특성을 뚜렷이 가지고 서로 관계를 맺으며 전체를 이루고 있다. 벤 반 버클과 세지마가 새로운 다이어그램에 의한 이성적 추론에도 불구하고 경험의 과정성의 특성을 보이는 이유가 여기 있다.

### 3.2. 작품에 나타난 디자인 방법

벤 반 버클과 세지마의 작품에는 경험의 과정성 즉, 생성의 주요 속성인 잠재성, 보완성, 관계성을 구체화하기 위한 여러 가지 디자인 방법들이 나타난다. 이러한 방법들 중에 잠재성, 미결정성과 다중성, 관계성으로 해석되는 공간으로서 사용자의 능동적 참여를 위한 전략적 도구들을 정리하면 다음과 같다.

#### (1) 잠재적 경계의 해석

벤 반 버클은 건축에 접근하는 방법에 있어서 사용자의 행위요소를 분석하여 동선의 공간화를 도입하는데 이것은 시간의

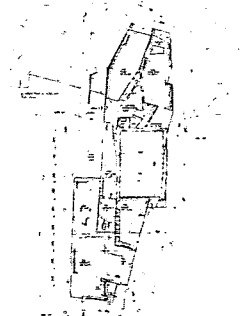
28) 이는 현실이 담고 있는 무수한 정보를 조직하여 구축으로 전환하는 개념이나 방법을 증식하는 매체로 사용하는 것을 뜻한다. Bart Lootsma, *Diagrams in Costumes*, a+u342, 1999.3, pp.98-102.

29) 이는 건축을 언제나 지식과 실용적인 일상적 발명으로 구체화되는 것이고 무엇이 더해 질 수 있는지 그리고 건조절차가 어떻게 개발될 수 있는가에 의해 구체화되는 것으로 이해한다는 것을 의미한다.

30) Kazuyo Sejima and Ryue Nishizawa, *El Croquis*, 121/122, p.29.

이행 속에서 신체로 체험되는 공간을 만들기 위해서이다.

매비우스 하우스(Moibius House)에서 벤 반 버클은 차이가 있는 활동들을 하나의 구조 안에 모두 담는 것을 목적으로 한다. 작업, 사회적 삶, 가족 생활, 개인생활이 모두 객체적 공간으로써 독립한다. 이 공간들은 뫼비우스의 띠가 의미하는 순환적 구조내부에 속해져 하루의 삶의 순환을 모델로 하고 있다. 보이드와 슬리드로 이루어진 벽의 경계는 사용자의 움직임으로 순환 구조체에 따라 사용자의 지각에 의해 느껴진다.<sup>31)</sup> 여기서 신체의 움직임과 자연의 변화는 24시간 주기의 시간에 따른 생활이 서로 겹쳐짐으로서 사용자의 활동과 시간을 모두 포함하고 있는 잠재적 공간기능을 암시하는 경계이다. 그 결과 이 주거는 시간의 추



<그림 2> Moibius House 평면도

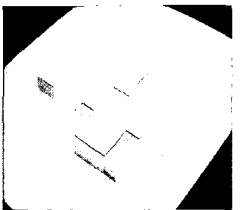


<그림 3> Moibius House 계단실과 거실

이에 따라 다양한 기능을 가지는 공간을 만들어 내는 공간의 변화를 나타낸다. 여기서 사용자의 움직임에 따른 경계의 생성은 잠재적 공간기능을 표출시키는 도구로써 사용되었으며 대상 공간을 다양하게 경험시키기 위해 의도했던 것이다.

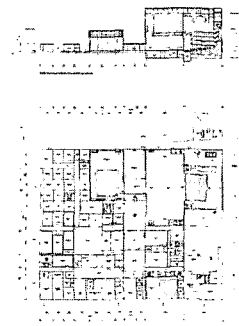
마찬가지로 세지마의 작품들에서도 잠재적 경계로서 벽과 사용자의 움직임에 따라 발생하는 '다중적 의미의 공간' 구성이 주된 수법으로 채택되고 있다. 그녀의 작품에서 기존공간의 유형적 특성을 삭제하려는 것은 사용자의 다양한 행위라는 추상적 요소를 의식하고 잠재적 경계의 생성으로써 건축공간의 한정된 기능의 유형화에서 벗어나 규정지어지지 않는 공간을 창출하려는 것과 관련 있다.

알메르(Almere)의 시립극장(Stads theater)에서 세지마는 행위와 그에 따른 공간과의 관계를 설정하기 위해 공간의 분할(portion)이나 외부와의 연계, 물성 등 다양한 공간구축 요소들을 가지고 여러 가지 조합을 만들고 협해보는 과정을 나타내고 있다. 이는 공간 속에 움직이는 사용자의 신체적 경험이 아닌



<그림 4> Almere, Stads theater 모형

경험을 공간화하려는 실험으로서 지각을 행위와 공간의 관계를 연결하는 요소가 되도록 의도하였다. 이렇게 형성된 장(field)는 추상적인 경계를 가지게 되는데 이는 잠재적으로 사용자가 체험할 지각에 영향을 미치는 구조와 재료 색상 등으로 물리적인 변위가 이루



<그림 5> Almere, Stads theater 평면 및 단면

어진다. 이러한 과정을 거쳐 경계없는 행위의 추상적 요소만으로 영역화 되었던 장은 잠재적인 경계의 생성으로 인해 기하학적 형태의 단위영역으로 전환된다. 이후 단위영역들의 조합방식에 의한 관계설정으로 선형적으로 잠재하고 있던 경계의 물리적 성격의 요소들이 확정지어진다. 이로써 추상적 경계는 건축공간화 과정에서 실체화된 다. 세지마는 총체적인 계획과정에서 잠재된 건물의 의미를 점진적으로 정의해 나가면서 건축적인 형태로 현실화하면서 동시에 프로그램으로 전환하고 있는 것이다.

## (2) 이질적인 혼성의 공간의 다중성

벤 반 버클의 건축에서 다중성은 구성요소간의 상대적인 관계나 조합, 잠재적인 경계, 사용자들의 동선, 전체적인 구조, 프로그램의 통합 등 많은 가능성들을 내포하고 있다. 이러한 구성요소의 배열은 균질한 무의 상태였던 공간에 차이를 생성시키면서 건축적인 구축방식으로 변환되어 나타나게 된다. 특히 그의 작품에서 이질적인 혼성적 공간의 다중성은 도시 및 사용자의 행위를 다양하고 다층적인 구성요소들을 요소(factor)로 전환하고 통합적으로 관계맺음을 하는데 중요한 역할을 한다.

이러한 수법은 스포렌부르크 섬의 주거블록 프로젝트(Borneo Sporenburg, Amsterdam) 주거블록 내부에서처럼 미래의 거주자들이 예상되는 움직임들<sup>32)</sup>이 다이어그램 상으로 중첩되는데 이는 경직된 동일함 속에서 차이를 만들어내기 위한 2차적인 구조를 창출하기위한 것이다. 이러한 두개의 겹친 구조에서 구조화된 움직임은 외부에서 주거 동으로의 접근로와 각 주거 동 내부의 수평 수직적 접근로를 고안하도록 하고 있을 뿐 아니라 이렇게 구조화된 움직임과 기존의 구조가 겹치는 지점에 다양한 개별 주거의 독자성을 제공하고 일조와 조망을 통해서 전체주거와 관계를 맺게 되는 것이다.

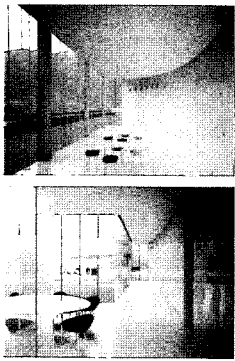
이렇듯 연속된 동선 공간은 각각의 프로그램들을 연결해 주는 이동 통로로써의 기능뿐만 아니라 그 자체로서 이벤트가 일어나는 행위의 장이 되기도 한다. 전체공간이 동선공간으로 연속되는 곳에서 각 층의 단면이 그대로 드러나 사용자는 서로 다른 이질적인 프로그램을 동시에 경험할 수도 있고 시각적으로 이를 공유함으로써, 이전에 경험하지 못했던 새로운 공간감을 느낄 수도 있게 되었다.

세지마의 작품에서 다중성은 비물리적인 행위와 그것을 담을 장 사이의 관계의 장치이다. 사용자들이 인지에 의해 기대를 과감히 삭제하고 주어진 건축공간 안에서 사용자들이 취할

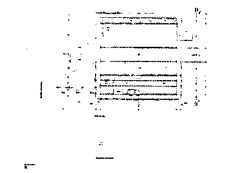
32)움직임은 외부에서 내부로의 움직임, 6채의 개별 아파트들 사이에 일어나는 움직임, 그리고 층에서 층으로 이동하는 움직임의 3중으로 이루어져 있다.

31)Ben Van Berkel, Move 3 Effects, p.19

다양한 행태의 움직임에 대한 새로운 가능성의 발견을 공간적 관점에서 수용하는 것이다.



<그림 6> Multi-media Workshop, Cogaki 복도전경



<그림 7> Multi-media Workshop, Cogaki, 평면도

멀티미디어 워크샵(Multi-media Workshop)에서 기능을 구별할 수 없는 공간들을 만들어 내고 있다. 구체적 목적을 가지고 있는 사적인 공간보다는 공적인 공간으로 느껴진다는 것은 공간이 다양한 가능성을 가지고 있다는 뜻으로 이런 공간들은 '복도'와 같이 언어로 정의할 수 없는 공간이라 말할 수 있다. 세지마의 공간은 어느 한 특정기능의 공간으로 정의되어지지 않는 공간이다. 예를 들어 복도의 한정된 기능으로 인해 유형화 된 복도공간의 특성을 배제하고 시설과 공간에 대해 탐구함으로써 그녀는 전혀 새로운 지각을 느낄 수 있는 확실한 단어로 규정되어지지 않는 공간 즉, 행위의 가능성을 열어두는 공간을 만들어내고 있는 것이다. 즉, 내부공간에서 사용자 경험을 사건과 사건을 담을 장으로 보

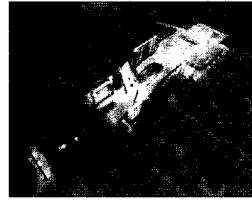
고 상황에 따른 가변적인 경계의 가능성속에서 사용자의 지각적 측면을 고려하여 이질적 혼성의 다중성을 구사하는 것이다.

### (3) 공간의 상대적 관계성

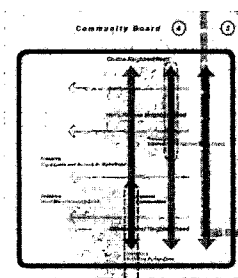
이상의 논의에 의하면 건축이 사람들의 행위와 사건을 만들어내는 공간으로 실현시키기 위해서는 벽을 이용한 단순한 공간의 분절이 아닌 인간의 행위를 조직하고 공간으로 구조화시켜 나타내는 것으로 변화되어야한다. 즉, 분절이 아닌 전체에서 각 부분은 차이를 가지면서도 통합되어질 수 있는 것이다.

벤 반 버클은 '현실은 균일하고 선형적인 시스템이 아니며 다양한 구조들이 중첩에 의해 생산된다는 인식과 이러한 구조를 재규정하여 물질로 매개하는 과정이 건축임을 보여준다'<sup>33)</sup>고 보았다. 그는 프로그램구성에 있어서 수많은 외부요소들을 적재적소에 투입하고 요소의 상호관계를 분명히 하기 위하여 시간의 함수를 활용, 구성요소 간의 통합을 이끌어낸다. 이를 위해 다이어그램을 도입함에 따라 개인적 집단적 공간 점유패턴과 물리적 공간 사이의 관계를 형성해 나갈 수 있게 한다. 이때 건축에 있어서 역동적인 영역화가 생성하는데 이렇게 생성된 사용자의 운동영역은 시간과 프로그램을 통합하여 동위상적이고 연속적인 시간을 반영한다. 또한 이것은 공간의 행위를 규정하는 것에서 벗어나 사용자 행위의 해석을 토대로 새로운 관계를 형성함으로써 공간을 만들어낸다.

IFCCA 계획안에서 사용자들이 거주자, 통근자, 도시민, 수도권 근무자로 나누어 분석함으로써 프로젝트를 구성하고 있는 요소인 소비, 삶의 진행이 사용자의 접근을 기준으로 사용자 행위를 추상적인 요소로서 적용하는 잠재적인 바탕을 마련한다. 사용자들을 나누고 그에 따른 운동의 밀도, 속도, 방향들을 도입하여 역동적 볼륨을 형성하는 것이다. 즉, '움직임(move)은 무언가를 구성하는 구조들을 모든 층위에서 재규정'<sup>34)</sup>함으로써 공간을 형성하는 과정에서 상대적 관계성을 드러낸다.



<그림 8> IFCCA, 모형



<그림 9> IFCCA, access diagram

공간의 상대적인 관계성은 세지마의 작품에서도 찾아볼 수 있다. 세지마는 단위영역들이 조합과정에서 공간의 사이를 없애고 바로 단위영역 간을 조합하는 방식을 보여주고 있는데 이때 그들 간의 관계 즉 경계에도 변화가 일어나게 된다. 이것이 건축 속에서 추상적인 사용자 요구나 행위에 의해 경계가 선택되고 이에 공간의 성격

이 변화 할 수 있는 것으로 보았다. 세지마가 사용자의 다양한 행위들이 일어날 수 있는 건축공간이 경험 중 지각적인 측면에서 찾고자한 것은 바로 이러한 이유 때문이다. 더욱이 건축구성의 소재는 구조의 디테일이나 분할, 연계, 물성, Solid & Void 등 가시적 형태의 물리적 재료뿐 아니라 신체의 감각에 호소하는 색상이나 빛 등 이후 물리적으로 변환되어 나타날 수 있는 특질을 포함하고 있다. 특히 사용자의 다양한 행위를 수용하기 위하여 디자인으로서의 주장을 최소화하고 단지 필요한 것을 남겨 그 안에서 일어나게 될 행위, 이벤트들을 자유롭게 한다. 마치 프로그램을 소거하듯이 해서 상대적으로 공간을 만들어 내는 것이다.



<그림 10> Contemporary Art Museum, Kanazawa, 평면도



<그림 11> Contemporary Art Museum, Kanazawa, 외부전경

이러한 수법은 가나자와 현대 미술관(Contemporary Art Museum, Kanazawa)에서 프로그램의 소거를 도입하는 방식을 찾아볼 수 있다. 내부공간은 오직 볼륨의 다양성과 경계의 물성으로써 공간을 구분하여 그 안에서 일어날 수 있는 다양한 행위에 대응할 수 있는 유연한 공간이다. 이렇듯 소거에 의한 볼륨

33)Ben van Berkle & Carolin Bos, Move vol.1 Imagination, p.15.

34)Ben van Berkle & Carolin Bos, 앞의 책, p.15.



의 다양성과 경계의 물성으로 인한 공간의 구분은 그 안에 다양한 행위에 대응할 수 있는 상대적인 관계로써 경험되는 유연한 공간으로 탄생된다.

<표 4> 건축공간 디자인의 경험의 과정성 적용방식

공간개념	시공연속체로서 잠재적 공간	사건으로서 보완적 공간	시공연장선의 관계적 공간				
적용특성	잠재적 경계의 해석	이질적인 혼성의 공간의 다중성	공간의 상대적 관계성				
	잠재된 건축 기능의 암시와 현실화	사용자 움직임과 구성요소간의 상대적인 관계	전체 속 부분의 차이와 통합				
벤반버클의 적용기법	사용자의 활동과 시간을 모두 포함하고 있는 잠재적 공간기능을 암시하는 경계	시간의 추이에 따라 다양한 기능을 가지는 공간의 변화로 대상공간의 다양한 경험 생성	'움직임'을 통하여 구조들을 모든 층위에서 재구성, 공간을 형성하는 과정에서 상대적 관계 구성.				
가즈오 세지마의 적용기법	선형적으로 잠재하고 있던 경계의 물리적 성격의 요소들로서 추상적 경계형성이 다시 건축공간화 과정에서 실제화.	단위평면들 간의 조합에 따라 점차적으로 전체가 결정. 사용자 스스로 요구나 행위에 의해 공간의 경계와 기능을 선택함으로써 공간의 다중성을 창출.	사용자 시각을 고려한 추상화된 경계를 갖는 단위영역을 설정하고 이 각각의 단위영역간의 관계를 정의해 나가며 조합, 전체를 조직.				
적용기법	시간 변화	사용자 운동	비위계적 공간화				
	사용자 인지	움직임, 시간의 중첩으로 차이생성	경계, 기능의 자발적 선택의 가능성				
디자인 방식	물성	○	○	○	○	○	○
	비물성			○	○		○
	가시적	○	○	○	○		○
	비가시적			○		○	
	목적지향	○	○	○	○	○	○
과정지향	○	○	○	○	○	○	○

#### 4. 결론

벤 반 버클과 세지마의 사용자 경험담론을 통해 논의한 과정특성을 문헌과 작품을 통해 비교분석한 결과 다음과 같은 중요한 사실을 발견할 수 있었다. 무엇보다도 벤 반 버클과 세지마 두 건축가 모두 사용자 경험의 '과정성'의 논의를 전제로 하는 것으로 나타난다. 이들은 사용자의 움직임을 통해, 공간을 경험하는 것이라고 전제하고 있다.

경험담론과 관계된 과정성은 벤 반 버클의 경우 움직임과 시간으로 구체화되는 운동으로 사용자의 밀도, 속도, 방향을 통한 개인적, 집단적 공간패턴으로 잠재된 경계의 개념으로, 세지마의 경우 기존에서 기대하는 공간의 유형적 특성을 삭제하고 사용자의 다양한 움직임을 관찰하여 공간사이의 관계를 설정함으로써 경계 없는 행위의 장으로서 물성, 빛 시간 등의 관계를 통한 잠재적 경계의 공간성을 구축하는 것으로 전개된다.

따라서 본 연구의 논의과정에서 추출한 경험의 과정성의 적용방식<표 4>에 의하면 벤 반 버클은 사용자 참여와 시간개념

을 도입하는 과정에서 물리적 구축방법과 지각적 접근방법을 혼용하는 것으로 나타났으며 세지마의 경우는 사용자의 경험과 건축적 경험에 있어서 기존의 잠재된 요소들을 소거하는 과정에서 새로운 잠재성을 생성하게 되는데 이러한 잠재성은 비물성적 지각과정에 의존하여 사용자에게 인지되는 것으로 나타났다. 또한 벤 반 버클과 세지마 모두 사용자의 능동적 탐구와 주체적인 움직임의 전제로 하고, 한정된 기능의 유형화에서 벗어난 시설과 공간 탐구로서 규정지어지지 않는 공간을 창출한다 따라서 벤 반 버클과 세지마의 작품에서 목적지향적 디자인 방식은 존재하지 않으며 경험의 과정성의 공간개념이 구조화되어져 건축공간으로서 의미를 지니게 됨으로써 건축은 보다 풍요로워질 가능성을 얻게 된다.

이러한 가능성에 대한 새로운 인식은 경험-과정성과 공간의 담론에 매우 중요한 기반이 되고 있는데, 이러한 사실은 두 건축가의 작품 속에서 공통적으로 발견되는 잠재적 경계의 유발성, 이질적인 요소로 인한 다중성, 열린 관계의 충족성 '빛, 시간의 도입' 등과 같은 디자인 수법들이 경험의 과정성과 관련된 '잠재성적 유발가능성' '개체적 생성' '상호유기성'을 구체화하기 위한 전략적 도구들로 사용된 데서 확인된다.

#### 참고문헌

1. A. N. Whitehead, *Adventures of Ideas*, Free Press, N.Y. 1967.
2. A. N. Whitehead, 오영환 역, *Process and Reality*, 민음사, 2003.
3. Paul Virilio, *Architecture in the age of its disappearance, The Virtual Dimension*, Princeton Architectural Press, 1998.
4. N. Schulz, C. B. *Genius Loci*, Academy Edition Editions, 1980.
5. K. Michael Hays, 1968년 이후 건축 이론, 시공사, 2003.
6. Ben van Berkle & Carolin Bos, *Move Vol.1.2.3*, 2001.
7. Ben van Berkle(UN Studio), *Design Document Series, DAM, 07*.
8. Kazuyo Sejima & Koji Taki, *Conversation, El CROQUIS 77+99*, 2000.
9. Kazuyo Sejima and Ryue Nishizawa, *El Croquis*, 121/122.
10. 이무혁, 형태-공간, 시간, 의미와 커뮤니케이션에 의거한 건축디자인 방법론에 의한 연구, 서울대, 박론, 1987.
11. 김수진, 건축공간의 경험구조로서 지원성 적용연구, 한국실내디자인학회논문집, 2004. 12.

<접수 : 2005. 8. 31>