

**콘텐츠 중심의 공간디자인 경향에 관한 연구

- 공간의 질료적 특성을 중심으로 -

The Study of the Content-oriented Spatial Design Trends

- Based on the characteristic of "matter" in space -

박영태* / Park, Young-Tae

Abstract

In the swirl of change in the world, Media, the development of information technology, and the enterprise-oriented capitalism have tied the world as one unit, and have entered the period of adaptation. With the view of introspection of these concepts, this paper is mainly written by the theory of "matter as the content" with exploration of the design of essence and scientific approach.

The design process is the condensational process which is developed by the exchange of reason and sensibility. This process, which is characterized by the objective manipulation of a given condition and the intervention of extrapolation, is the new way of thinking and approach rather than the concept of the way and means. The research of this paper is based on paintings and the analysis of essential experiments in design, the definition of the terms of content in the view of philosophy and design, and the analysis of the cases in architecture and spacial design. As a result, this paper shows that these designs are not just "Simulacre" but the essential eidos, and "content" is the core of these designs which can produce prototype as abstract machine. Also, these designs can relatively be the persuasive methodology for the reflexive modernization.

키워드 : 콘텐츠, 본질, 형상, 질료, 객관성

Keywords : Content, Essence, Eidos, Matter, Objectivity

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

이 연구는 디자인에 있어서 콘텐츠의 의미와 또, 대상의 본질적 접근을 통한 디자인의 진정성 구현을 주된 내용으로 한다. 창조성을 필요충분조건으로 가지는 디자인이라는 학문은 매우 오래전부터 통섭(統攝)이라는 다학제적(多學際的) 탐구시스템의 입장을 취해왔다. 이러한 탐구시스템은 디자인의 최종 목적 자체를 충족시키는 물론, 목적 이상의 새로운 차원의 다양성을 촉진하였고 또, 괄목할만한 결과를 보여주기도 하였다. 철학, 문학과 달리 디자인의 구축적 특성은 "창조적이어야만 한다"라는 의무감에서 해방되기 위해 많은 몸부림을 시도하여

왔다. 이러한 몸부림들은 위에 언급한 시스템 등을 통해 다양하게 진행되었는데, 긍정적이거나, 필요이상의 상징과 의미의 언어로 과장되기도 하였고, 또 비슷한 유형들과 트렌드를 항상 조장하고 있기도 하다.

디자인은 예술이 가지는 주관성, 특수성과는 달리, 객관성과 보편성을 담보로 한다. 본 연구에서는 이러한 객관성과 보편성의 입장에서 콘텐츠의 정의와 또 그 자체로서 공간 구축의 해법으로 사용하는 디자인 경향의 고찰을 통해, 형상과 질료를 대하는 근본적인 시각에 대한 논의가 유효하리라는 입장에서 시작되었다. 이에 회화와 디자인에 있어서 콘텐츠의 의미와 그 적용 양상들을 바탕으로, 현대 공간디자인의 콘텐츠 중심의 경향을 탐구함이 이 연구의 목적이다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 각기 다른 양상을 보이는 회화, 디자인, 건축의 공

* 정회원, 동양공업전문대학 실내디자인과 조교수

** 본 연구는 2008 동양공업전문대학 교내연구비 지원으로 이루어졌음.

통영역 구축을 위해 콘텐츠의 의미를 해석 가능하도록 하는 회화, 디자인과 공간(건축)디자인의 직접적인 상상들을 함께 병치시키도록 하였다. 2장에서는 미학적 범주에서 사실주의와 객관성 구현에 대한 실험들을 살펴보도록 한다. 중세예술, 바로크회화와 신즉물주의 회화(新即物主義, Neue Sachlichkeit), 현대회화에 나타난 상상들을 바탕으로, 숭고(sublime)와 시물라크르(simulacre)로 서술되어지는 현대예술의 담론 속에서 발견되는 콘텐츠 중심의 사고에 대해서 살펴보도록 하며, 3장에서는 이러한 콘텐츠 중심의 적용사례를 다룬 디자인 분야의 실제 구축사례들 속에서 살펴보도록 한다. 또 건축과 공간디자인에서 사용되어지는 용어들의 정의와 차이점을 살펴보도록 하며, 이러한 용어정의 확인과정 이후, 4장에서는 이와 같은 콘텐츠의 정의를 공간의 물리적, 감성적 콘텐츠로 구체화하여 이러한 성격에 부합되는 상상의 작품들을 창조하는 Rem Koolhaas(OMA), MVRDV, SANAA, Herzog & De Meuron, Ken go Kuma의 분석을 통해 이들의 작품이 사실들의 객관적 분석에 의한 과학적이고, 합리적인 콘텐츠 중심의 공간디자인임을 확인하도록 한다.

2. 예술에 등장한 본질을 위한 새로운 실험들

2.1. 바로크회화

그리스와 르네상스를 형태와 수적비례의 형식적 정의(formal definition-Quantity의 문제)에 의한 예술이라고 한다면, 중세(기독교)와 바로크 회화는 빛과 색의 실질적 정의(material definition-Quality의 문제)가 중요했던 예술이라고 할 수 있다. 바로크시기 회화는 빛에 의해 형성되는 형태와 비례보다는 신앙의 충만함이 표현 가능한 색과 재료에 모든 것이 집중되었고, 따라서 현실 재현보다는 신의 위치에 존재하는 초감각적인 내세를 표현하려고 했다. 형식의 입장에서 예술사를 정리한 하인리히 뵐플린은 예술사는 정신사이며, 세속과 현실중심의 고대 그리스예술과 신과 내세중심의 중세기독교예술의 결정적인 차이점은 세계관의 변화라고 말한다. 마찬가지로, 르네상스와 바로크회화의 차이 역시 보는 시각의 변화가 작품의 변화를 일으켰다고 할 수 있는데, 객관적이고 과학적인 형식의 르네상스 예술은 마네리즘(mannerism)의 시작과 함께, 새로운 주관적 해석을 맞이하게 된다.

<그림 1, 2>의 비교를 통해서 알 수 있듯이 하인리히 뵐플린(Heinrich Wölfflin, 1864-1945)은 르네상스와 바로크예술(마네리즘도 포함)이 크게 다섯 가지 차이점¹⁾을 가지는데 그 내용은 <표 1>과 같다. 중세는 신적 세계관의 영향으로 만물에 대

1) 아르놀트 하우저, 문학과 예술의 사회사, 반성완 역, 창비(창작과비평사), 1999, p.194 - 미술사의 기초개념(Kunstgeschichtliche grundbegriffe), 하인리히 뵐플린저, 개인용



<그림 1> The Last Supper
Leonardo da Vinci, 1495-1498



<그림 2> The Last Supper
Tintoretto, 1592-1594

<표 1> 르네상스회화와 바로크회화의 차이점

	르네상스 회화	바로크 회화
표현의 핵심	사물의 윤곽(외곽, 실루엣-형태묘사)표현을 위한 선이 강조되었다.	빛에 의해 구성되는 색, 재료, 톤 등의 회화적 요소가 강조되었다.
지각적 특징	축지각적인 상상	시지각, 광학적 상상
구성적 특징	좌우개념의 평면적 구성 수직, 대칭, 삼각형등의 형식의 엄격성과 폐쇄적이고 정적인 구성	전후개념의 대각선 구성 화면의 클로즈 업과 콘트라 포스티효과와 강조에 의한 개방감과 생동감 있는 동적인 구성
명도와 색채	폐쇄적 구도에서의 다양성과 생동감 표현	색채의 자기독립성 파괴, 모노크롬한 느낌과 어두움을 통해 형태를 자연스럽게 연결
명료성	절대적 명료성 정면의 얼굴과 포즈로 표현	상대적 명료성 옆모습, 뒷모습, 애매모호한 상황

한 표현 속에 상당한 내용의 알레고리가 유행하고 있었다. 하지만, 빛을 표현하려고 했던 점에서는 유사했지만, 바로크회화의 작품들에서는 작품이 전달하고자 하는 내용이외의 도상학적 의미, 즉 알레고리가 삭제되는 양상을 보인다. 배경이 사라지며, 사물들은 어두운 배경 속에서 솟아오르고, 대상들은 Zoom-in되며, 묘사된 표정과 몸짓은 드라마틱한 연출을 보여준다.

특히, 바로크회화를 태동시킨 카라바지오(Caravaggio, 1571-1610)²⁾의 <그림 3, 4>의 경우 종교화임에도 불구하고, 일체의 꾸밈과 내러티브를 삽입하지 않았으며, 절제된 색채와 구성에 의한 통일감, 테네브리즘(Tenebrism)³⁾과 대각선구도에 의한 매우 주관적 시선의 묘사를 통해 내용전달에 집중하였다.

무엇보다도 특이한 점은 대상을 바라보는 작가의 새로운 시각(성서화의 주제를 지극히 평범하고, 천한 일상의 사람들과 그들의 표정과 디테일로 대체한 것)과 냉소성과 객관성을 표현하려는 그의 주관적 의지였는데, 카라바지오의 이와 같은 시각은 재현 그 이상의 회화의 본질에 대한 실험이라고 할 수 있다. 그리고 작품들은 매우 사실적인 표현의 정교함과 티치아노,

2) 카라바지오 예술의 위대한 점은 속사에서 진정한 성령을 발견하고 성령을 하나님의 관점이 아닌 우리가 사는 세속적인 차원으로 끌어내렸다는 데 있다. 김상근, 카라바지오, 이중성의 살인미학, 평단문화사, 2005.

3) 다빈치는 색조의 명암을 이용하여 대상의 입체감과 긴장감을 부여하는 방식을 키아로스쿠로(chiaroscuro, '명암'을 뜻하는 이탈리아어)라는 용어로 설명하였다. 이러한 다빈치의 실험이 카라바지오의 테네브리즘(Tenebrism)에 의해 완성되었으며, 이후 이탈리아 화가들의 명암법은 렘브란트에 의해 완성되었다. - 김상근, 카라바지오, 이중성의 살인미학, 평단문화사, 2005

벨라스케스 등도 표현했던 알라프리마(alla prima)⁴⁾방식을 통해 강렬한 자신의 주관적 표현을 전개했다.



<그림 3> Judith Beheading Holofernes
Caravaggio, 1598



<그림 4> Maria und
Magdalena
Caravaggio, 1598



<그림 5> Las Meninas
Velázquez, 1656

카라바지오의 직접적인 영향을 받은 벨라스케스(Diego R. de S. Velázquez, 1599-1660)는 그의 작품 “시녀들”에서 고전주의의 객관적 관념론을 표현한다. 이 작품이 논쟁이 되었던 이유는 제재(題材)인 필립4세와 그의 아내 안나의 모습이 그림 안에 제대로 부각되지 않고 있으며, 뒤의 벽면에 붙은 거울 속에 희

미하게 드러날 뿐이다. 이 작품에는 화가자신, 왕과 왕비, 그리고 관찰자에 의한 세 개의 표상이 일치하는 자기지시성의 표현을 담고 있다. “회화를 그린 회화”, “표상의 표상” 다시 말해서 회화가 회화자체를 주제로 표현했다는 점에서 현대회화의 모더니티와 야방가르드성을 평가받는다.⁵⁾

2.2. 신즉물주의 회화(新即物主義, Neue Sachlichkeit)

한편, 1910년대에 시작된 신즉물주의 작품들에서도 회화의 목적 자체의 변화가 나타나게 된다. 이들도 이전 회화가 추구했던 대상의 아름다운 재현과 철학적, 주관적 감정, 사유의 표현보다는 주어진 현실자체를 객관적으로 묘사하였다. 회화가 회화자체에 머무르지 않고, 현실성을 담고 있는 메세지로서 사회성을 띄게 된 것이다. 이러한 신즉물주의 회화의 특징은 객관성, 사실성을 강조하기 위해서 대상물과의 관계를 철저히 지킨다는 점과 대상물을 묘사하는 방법 및 형식의 엄격함을 추구한다는 점, 이러한 과정 속에서 대상세계에 대한 개인의 감정을 철저히 배제한다는 원칙이었다.⁶⁾ 또, 표현의 기법적인 측면은



<그림 6> “Daum” marries her pedantic automaton “George” in May 1920, John Heartfield is very glad of it (Meta-Mech. Constr. after Prof. R. Hausmann), George Grosz(1893~1959), Watercolours over drawing pen, collage on card, 42 x 30.2 cm, 1920

소외와 이상블라주(Assemblage)를 많이 사용하였고, 이를 기본으로 타블로(유화)같은 전통적 매체나 기법 등의 원칙을 고집하지 않고, 드로잉, 삽화, 포스터, 판화와 사실적 대상으로서의 사진기술 등 대중과 더 가까이 호흡할 수 있는 것을 최대한 다양하게 이용하였다.

신즉물주의 회화는 객관성과 현실의 사실을 바탕으로 목적을 달성하기 위해 전달성을 극대화한 적극적인 예술이었다. 신즉물주의의 회화 표현은 당시 회화의 수단으로 자주 이용되어진 사진과의 활발한 교류로 무르익게 된다. 사진이 가지고 있는 묘사력은 가장 사실적이고, 객관적인 표현 방법이었고, 이러한 특징은 다다이스트들에게 몽타주(montage)와 콜라주(collage)의 방법으로 널리 이용하게 되었다.⁷⁾

2.3. 프란시스 베이컨의 회화

파울 클레(Klee, Paul 1879-1940)가 말한 “비가시적인 것을 가시화하는 작업”⁸⁾, 즉 대상성, 이야기, 정체성이 사라지는 점을 특징으로 하는 현대회화는 추상회화를 기점으로 많은 변화를 가진다. 세잔느⁹⁾의 “자연으로부터의 추상화”로 시작해서, 몬드리안, 칸딘스키, 말레비치 등으로 연결되는 추상회화 등을 통해 재현의 아름다움에서 새로움(전율, 경악, 놀라움)의 추구로 회화의 명제가 바뀌게 된다. 태생적으로 객관성, 사실성을 가지고 있던, 사진과 영화는 새로운 예술장르로서 발전해가며, 미국의 대중과 시민들의 생생한 일상을 기술복제로 표현한 팝아트와 버넷 뉴먼(Barnett Newman, 1905 - 1970)의 숭고(sublime)의 미로서의 색면회화 등이 리얼리즘의 계보로 진행하게 된다.

현대회화에서의 리얼리즘은 프란시스 베이컨(Francis Bacon, 1909-1992)의 작품에서 극대화되는데, 작가는 온몸으로 느끼는 감각자체의 객관적 묘사에 대한 회화적 사실을 주제로 한다. 베이컨은 사물의 본질적 실체로서의 Image에 닿으려 한다는 의미에서 스스로를 Image Realist라 부른다. 피카소의 분절된 큐비즘적 표현에 영향을 받은 듯, 액상화된 고기 덩어리들은

4)스케치 없이 색을 칠하면서 바로 드로잉하는 다이렉트기법

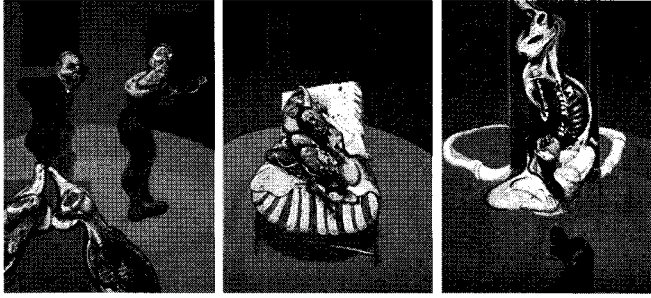
5)푸코는 그의 책 “말과 사물”에서 벨라스케스의 작품 “시녀들”을 고전주의적 에피스테메(episteme, 모든 학문의 바탕을 이루는 한시대의 공통적인 사고방식)라고 말한다. 진중권, 진중권의 현대미학, 아트북스, 2004, p.151

6)Franz Roh, Nach-Expressionismus(Leipzig, 1925, Paris Berlin), p.199

7)박영대, 건축디자인에 있어서 신즉물주의(新即物主義)적 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제18권 2호 통권73호 2009년 4월 5

8)로널드 버그, 사공일 옮김, ‘들뢰즈와 음악, 회화, 그리고 일반예술’, 동문선, 2006, p.78

9)메를로 퐁티(Maurice Merleau-Ponty, 1908-1961)는 “지각의 현상학”에서 세잔느의 작품을 통해 인식론적 감각의 복권을 이야기한다. 전영백, 세잔의 사과, 한길아트, 2008, p.332



<그림 7> Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion, 1962

그 작품의 소재로 자주 사용된다. 이것은 존재의 근거이며, 종교적 감성이 아닌 십자가와 함께 잔혹성 내지는, 살육의 의미를 나타내는데 이러한 소재들의 걷기, 자전거 타기, 추락, 땀기 등의 역동적인 움직임의 포착을 시간성과 더해 사실적으로 묘사한다. 베이컨은 살아있는 순간의 사람들을 전통적인 사실주의적 재현기법이 아닌 충격적인 직시의 기법으로 무자비하게 묘사한다. 프란시스 베이컨 회화의 특징을 정리하면, <표 2>와 같다.

<표 2> 프란시스 베이컨회화의 특징¹⁰⁾

특징적 요소	내용
형식성	추상도 구상도 아닌, 대상성이 사라진 기괴한 형상의 물형식성을 띄고 있다.
지각적 특징	감각의 폭력과 히스테리를 통해 생성된 Image는 신경 시스템에 직접 작용한 상태에서 발생한 Image인데, 시인이자 인류학자인 미셸 레리스(Michel Leiris, 1901-1990)는 “野生的 事實”(brutal fact)을 표현한 것이라고 말한다.
동물되기	고통 받는 모든 인간은 고기이다. 예수의 십자가 책형에서 심지어는 예수도 고기로 표현되며, 여기에는 종교적 의미가 없으며, 인간의 잔혹성을 감각자체로 전달한다.
얼굴지우기	주체의 해체를 의미하며, 오감이 모여 있는 얼굴을 지움으로서 원초적인 공감각의 주체, 온갖 감각을 받아들이는 고감도의 안테나가 된다. 르네 데카르트(René Descartes, 1596-1650)적 고기토(Cogito)가 사라지고, 신체로서의 고기토(Cogito)가 솟아난다.
힘	비가시적인 힘을 시간성과 함께 리듬으로 가시화 한다. 시각은 다시 청각과도 서로 간섭한다. 공감각을 끌어낸다.
만지는 눈 보는 손	간딘스키, 몬드리안이 손을 눈으로 대체했고, 잭슨 폴록(Paul Jackson Pollock, 1912-1956)이 눈을 손으로 대체했다면, 베이컨은 눈과 손의 길이 아닌 “만지는 눈, 눈의 만지는 시각”이라는 제 3의 눈에 따른다. 촉지적, 조각적이다. 이를 위한 외삽으로서 알레아토릭(Aleatorik) ¹¹⁾ 을 사용한다. - 문질러서 우연을 도입한다. 또 스케치 없이 바로 그림을 그린다.
사진의 사실성의 역설적 이용	사진이 사실의 기록이라고 하지만, 베이컨이 사진을 즐겨 사용하는 이유는 사진으로써 사진의 사실성, 진실성, 기록적 성격을 부정하기 위해서이다. 베이컨이 사진으로 사진을 파괴하는 것을 사진이 보여줄 수 없는 또 다른 “사실”을 보여주기 위해서였다. 이것이 회화가 “사진적 사실”이 아닌 “회화적 사실”을 형성한다고 볼 수 있는 점이다. 왜곡된 진실에 대한 표현의 역발상이다.
다이어그램 (diagramme)	구상과 추상을 동시에 벗어나려는 모순적 효과를 얻어내기 위해 사용하는데 다이어그램은 비의미적이고, 비재현적인 선들, 지역들, 흔적들 그리고 얼룩들 전체이다. 추상기계는 어떤 표상하는 기능을 하지 않으며, 오히려 도래할 실제, 새로운 유형의 현실을 건설하는 장치로 규정된다. 여기서 새로운 유형의 현실은 바로 회화적 사실이다.

들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)는 철학가는 개념을, 과학자는 기능을 탐구하는 것이라면 예술가는 바로 예술가로서의

10)진중권, 진중권의 현대미학, 아트북스, 2003, p.135

11)알레아토릭(Aleatorik)-예술 작품을 창작할 때 우연성이나 즉흥성을 도입하는 일.

감각의 본질을 탐구하는 것이라고 말한다. 베이컨의 회화는 유물론적 미학이다. 인간의 지각은 그 시대의 패러다임과 특수성에 따라 변화하는 것이다. 베이컨에게 회화의 임무는 “형식의 유희”가 아니라 “사실의 기록”을 제시한 새로운 리얼리즘미학으로서 가치가 있다고 할 수 있다. 들뢰즈가 말한 시뮬라크르(simulacre)의 개념은 원본의 복제의 복제가 아닌, 원본의 복제이다. 즉 보들리야르(Jean Baudrillard, 1929-2007)가 말한 시뮬라크르와는 다른, 현실의 재현 그 자체이며 사건이자 강도이다. 하지만 동일성을 갖지 않는 시뮬라크르는 우리가 지각할 수 있는 최소시간보다 더 짧은 시간에 우리 곁을 스쳐지나간다. 그래서 우리가 지각하는 것은 시뮬라크르 자체가 아니라 그것을 감속시킨(동일성의 외관을 갖추도록 잠시 정지시킨)이미지라는 것이다.¹²⁾

<표 3> 객관성, 사실주의의 입장에서 회화의 본질을 실험했던 작품들의 특징

	바로크 회화	신즉물주의 회화	프란시스 베이컨 회화
의의 (意義)	표현대상에 대한 목시적 선입견의 파괴와 현실고발, 회화성에 대한 본질성 부각.	현실고발을 통한 회화의 사회적 역할과 메시지로써의 존재성 부각.	존재론적 측면에서 감각의 실체를 강조.
시뮬라크르적 특성 (원본의 복제의 복제)	알레고리가 없다. 원본의 복제(성스러운 권위를 아름답게 묘사하지 않은 현실 그 자체)이다	알레고리가 없다. 원본의 복제(보고 싶지 않은, 보아야만 하는 현실 그 자체)이다	알레고리가 없다. (대상이 캔버스에 투영되는 순간, 감각의 현실 그 자체)이다
실험의 본질 (표현대상)	카라바지오-성서적 대상의 성스러움을 살인 미학과 세속적 대상으로 바꿈. 벨라스케스의 “시녀들”- 자기지시성을 통한 회화 본질에 대한 근본적 질문	표현주의의 주관적 감정과 아름다움의 재현보다는 전후 정국의 불안한 사회현실, 자기계화되는 인간상을 대상으로 함.	회화적인 사실 예술가로서의 감각 그 자체. 우리가 보지 못하는 현실 자체의 그 순간에 발생하는 사실의 기록
기법적특징 (본질강조를 위해 사용한 주관적 기법)	테네브리즘(Tenebrism) 알라프리마(Ala Prima) 정밀한, 사실적 묘사	기술복제시대가 제공하게 되는 다양한 회화적 기법(사진 등을 이용한 몽타주, 콜라주와 관화, 삽화, 포스터) 충동원, 물형식성	알레아토릭(Aleatorik) 알라프리마(Ala Prima) 시뮬라크르로서의 사진의 사실성 역이용 추상기계로서의 다이어그램, 물형식성

위에 살펴본 회화작품들은 일반적인 미의 기준에서 볼 때, 아름답다고 볼 수는 없다. 새로움으로 시작되어, 경악, 전율, 불편의 감정 등을 유발시키게 되는데, 작품에 따라서는 자극과 함께, 성찰, 반성, 다짐과 같은 행동을 발생시키기도 한다. 하이데거(Martin Heidegger, 1889-1970)가 말한 알레테이아(Aletheia)¹³⁾상태의 존재론적 양상을 엿 볼 수도 있는데, 아마도, 이것은 비가시적인 것을 가시화하기도 했지만, 보고 싶지 않은 현

12)이것은 예술가의 주관적 심성을 바깥으로 표현하는 표현주의와는 다르게 에너지를 느낄 수 있도록 가시화 하는 것을 말한다. 이 보이지 않는 힘이 들뢰즈가 보는 세계의 진정한 모습이다. 사물의 집합으로서의 세계가 아니라 힘들이 부딪히는 역동적 과정으로서의 세계, 즉 이 세상의 진정한 모습을 가시화하는 것이 회화라고 지적한다. 질 들뢰즈, 하태원 역, 감각의 논리, 민음사, 2008, p.37

13)알레테이아(Aletheia)-그리스어로 진실이라는 의미이며, 여기에서는 탈망각으로서, “진리가 작품 속에서 작동중이다”의 의미를 말한다.

실의 모습(이성적, 도덕적, 물리적, 생리적으로-복잡, 냉혹, 잔인, 거대함, 미세함..)들을 적나라하게 봄으로서 발생하는 낮은 충격, 즉 일종의 숭고의 체험이기도 하다.

이렇듯 사실주의 회화¹⁴⁾의 특징은 어떻게 그리느냐도 중요했지만, 무엇(대상)을 그리느냐와 그것이 어떻게 전달되느냐가 우선이었는데, 이것은 세계관의 변화에 의한 지각방식의 변화와, 회화자체가 가지고 있던 습관적 목계의 파괴, 그리고 본질적 질문, 실험이 그 원인이 되었다.

3. 콘텐츠(질료)중심의 디자인 작품사례

2장에서는 예술에서 시도된 회화에서의 본질적 실험들을 살펴보았다. 3장에서는 이러한 대상에 대한 본질적 실험들이 형상을 구축해야만 하는 디자인영역에서는 어떠한 모습으로 구체화되는지 3.1. 콘텐츠의 정의와 함께 살펴보고자 한다.

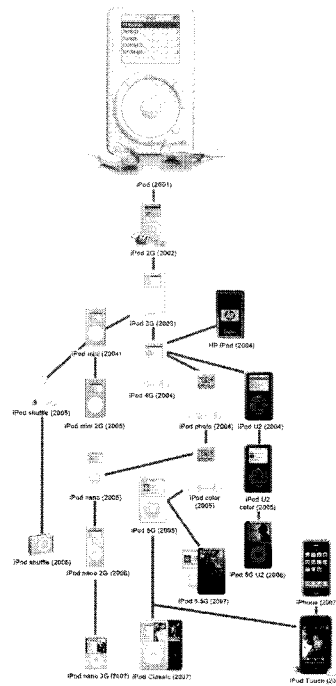
3.1. 디자인에 있어서 콘텐츠의 정의

콘텐츠의 사전적 정의는 알맹이, 내용(물) 등을 의미한다. 디지털기술이 발달하면서 디지털 데이터들을 지칭하는 의미로 사용되기도 하고, 매우 소프트한 디지털 목록물이기도 하다. 건축과 공간(전시)에서는 프로그램(필요한 기능과 행위의 목록, 요구사항, 시간성이 내재된 계획요소)과 이벤트(사건)등의 의미로 비슷하게 사용된다. 이 연구에서 주로 논의되는 용어인 콘텐츠는 형태와 형태를 구성하는 내용물의 관계성에 대한 것이다.

아리스토텔레스는 사물이 형상과 질료로 구성되어 있다고 했다. 여기서 질료는 형상을 구축하는 내용물(형상을 가능하게 한 그것-재료, 색채, 구조, 물리화학적 존재로서의 물질자체)을 의미하는데, 바로 형식에 반하는 내용물로서 콘텐츠를 의미한다. 디자인 대상으로서의 사물은 비트루비우스(Marcus Vitruvius Pollio)의 미용강(美用強) 즉, 심미성, 기능성, 구축성의 총합체이며, 그때에 비로소 형상은 완성된다. 따라서, 콘텐츠는 위에 열거한 조건, 프로그램, 기능, 사건 등의 물리적 콘텐츠와 재료, 색채, 온도, 광선 등의 인간의 지각체계와 관계되는 감성적 콘텐츠의 총합체인 질료를 의미한다. 즉, 콘텐츠는 디자인 형성의 질료라고 정의할 수 있으며, 본 연구의 의도에 적합한 용어로 간주 할 수 있다.

3.2. 아이팟(i-POD)

디자인은 이성과 감성, 또 형태와 기능을 동시에 내재하고 있다. 역사적으로 산업혁명 이후 건축과 공예사이에서 우리의



<그림 8> 2001년 이후 아직도 진화 중인 IPOD

제작한 아이팟은 많은 부분에서 혁신적이며, 비슷한 성격의 제품들 중 거의 원형으로서의 역할을 하고 있다. 미디어의 시대에 딱 들어맞는, 본질적인 입장에서 하드웨어(형상)와 소프트웨어(질료)를 일치시킨다. 외형은 소프트웨어의 작동을 위한 기능적 형상 이외의 어떤 장식적 제스춰도 없다. 어포던스(Affordance) 개념의 직관적 터치 휠과 촉지각적 인터페이스로서의 터치스크린¹⁶⁾은 내부에 적재된 소프트웨어의 인터페이스와 정확하게 일치한다. 가장 주목할 부분은 2001년 출시 이후, MP3로서 외형 디자인의 평가 외에는 별다른 성과가 없었으나, 2003년에 소프트웨어였던 아이튠즈¹⁷⁾에 뮤직스토어(iTMS)라는 콘텐츠를 삽입하면서 부터이다. 콘텐츠의 진화를 통해 소비자들은 1곡당 99센트라는 저렴한 가격에 합법적으로 맑고 깨끗한 음원을 소유할 수 있었고, 더불어 음원공급자들의 지적재산권을 보호해주는 양보와 협력의 비즈니스 모델이라는 평가를 받게 평가된다.

15)하르트무트 에슬링어(Hartmut Esslinger, 1944-)가 1982년에 애플 컴퓨터의 디자인 개발을 계기로 미국 실리콘밸리에 설립한 프로그램디자인의 특성을 알리고자 사용한 말이다.

16)Thumthing(손가락을 이용한 인터페이스 통칭)과 같은 손가락 사용형태(Ritual)를 바탕으로 브리콜라쥬(Bricollage- 조각조각이어 붙이기)된 콘텐츠 라이프를 즐기고 있다.

17)애플사가 만든 멀티미디어 플레이어 및 아이팟용 동기화 프로그램이다. 아이튠즈는 컴퓨터 내의 음악과 동영상을 관리하고, 아이튠즈 스토어에 접속하여 음악이나 뮤직 비디오, 영화 등을 구매할 수 있으며, 아이팟과 애플 TV, 모토로라 ROKR, 아이폰 등 아이튠즈와 연동되는 장치에 데이터를 전송하는 기능을 갖고 있다. 그 이외에도, 음악 CD의 정보를 다운로드 받아 리핑할 수 있는 기능을 가지고 있다. 아이튠즈는 MAC OS10용과 WINDOW 버전이 있고 애플 웹사이트에서 무료로 다운로드 받을 수 있다.

14)이 밖에도 대상성과 재현에 대한 철학자들의 시도는 고호의 작품에 대한 하이데거, 마그리트 작품에 대한 푸코의 해석들이 있지만, 본 논문은 객관성과 직접성, 사실적 표현을 특징으로 하므로 제외시켰다.

또 이러한 행위는 경영전략상 오로지 iTMS라는 소프트웨어에서만 가능했기 때문에 매출신장에도 엄청난 효과를 얻게 되어 기업회생에 기여한다. 이에 힘입은 아이팟은 멀티미디어 디지털콘텐츠의 변화에 따라 다양한 형식으로 개발(진화)되고 있으며, 최근에는 wireless iTS 서비스를 통해 아이폰으로 진화를 계속해나가고 있고, 현재 PMP제품들의 창조적 원형이 되었다.¹⁸⁾

애플은 디지털에 의한 현실자체(미디어가 지배하는 세계)가 처한 지금 세계의 객관적 사실과 현상들의 변화에 따른 시각의 변화를 잘 이용해서 상품화 한 기업이라고 할 수 있다. 과거 기능주의시절 “형태는 기능을 따른다.”의 “기능”의 한계에 대해서 콘텐츠를 전략으로 극복하였고, “형태는 기능을 따르는 것이 아니라, 콘텐츠를 따른다”로 재 정의할 수 있다. 따라서 아이팟은 발터 벤야민(Walter Bendix Schonflies Benjamin, 1892-1940)의 말처럼 최초로 GUI를 적용한 회사의 제품답게 미디어의 개인화라는 현재의 객관적 사실을 전략으로 제품의 현실화에 성공한 것이다. 질료(質料)에 해당하는 디지털 콘텐츠(소프트웨어)와 형상(形象)으로서의 외형(하드웨어)이 일치하며, 알레고리의 흔적은 보이지 않는다. PMP로서 미디어 세계의 현실을 그대로 재현하였으며, 그 현실과 꼭 닮아 있는 존재론적인 공감각물(共感覺物)이라고 할 수 있다.

3.3. MUJI-무인양품(無印良品)



<그림 9> 무인양품의 SIGNATURE

현대 일상용품 디자인의 성찰적 접근을 시도한 무인양품의 네이밍의 의미는 다음과 같다. 무인(無印)은 “브랜드가 없다”는 뜻이고, 양품(良品)은 “질 좋은 상품”을 뜻한다. 다시 말해, 상표가 없는 질 좋은 상품으로서의 본질적 의무를 소비자에게 어필하는 것이다.

1978년 2차 오일쇼크 이후 일본의 환경과 사회적인 차원에서 자원절약캠페인이 시작되었는데, 이러한 현실은 무인양품이라는 “브랜드가 없는 브랜드”를 만들게 된다. 불필요한 거품을 뺀, “이유 있는 싼 가격”, “사랑은 꾸미지 않는다”라는 슬로건을 전략으로 “상품의 본질”을 요구하는 소비자의 마음을 사로잡게 된다.

브랜드 없는 상품이 바람직한 소비행위의 원형을 제시하고 이끌게 된 것이다. 무인양품은 기존 상품제작과정의 문제점(소재, 공정, 포장)을 본질적인 시각에서 재정의 한다. 무인양품은 그동안 잘못되었다고 생각되는 소비행위와 기업의 관행을 전략으로 한다. 현대기업의 디자인 전략의 바탕인 개성이나, 유행, 브랜드의 가치를 오히려 제거하고, 환경과 상품, 라이프스타일의 본질을 객관적으로, 냉정하게 들여다본다.

18) 들뢰즈가 말한 복합체로서, 또 추상기계로서의 작동을 의미한다.

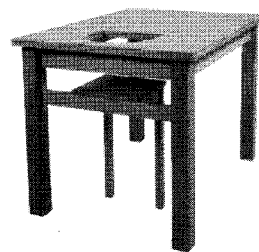
상품의 콘텐츠를 재정의 함으로써(성찰을 통한 합리적 재정의) 소비자들의 인식을 바르게 변화시키고 있는 무인양품은 현재, 차별화된 오리지널리티를 구축해가고 있다.¹⁹⁾

<표 4> 상품제작과정에 있어서의 무인양품의 새로운 정의

	내용
소재에 대한 새로운 정의	예를 들면, 이불과 베개 속에 들어가는 흰색오리털은 회색오리털보다 비싸지만, 실제로 흰색이 더 고급이라는 고정관념 외에 털의 색과 보온기능은 아무관계가 없음을 확인한다. 회색오리털을 사용하고, 또 보온기능에 실제로 도움이 되도록 털의 밀도를 높이게 된다. 가격은 절약하면서 오히려 실제 필요한 기능이 강화된 제품을 생산하였다.
공정에 대한 새로운 정의	합리적인 라이프스타일의 분석을 통해, 상품본질과 관계없는 작업들은 생각한다. 가전제품의 경우, 제품본래의 목적 이외의 기능 등으로, 원가상승과 사용상의 혼란을 줄 수 있는 요소를 제거한다. 공간을 많이 차지하는 곡선 형태나, 지속성을 가지기 힘든 색이나 재료를 지양한다. 이러한 제거과정에 남겨진 요소들은 버리지 않고, 재활용한다. 감자칩의 경우, 크기가 동일한 감자형태로만 만드는 것이 아니고, 감자의 모든 부분을 그대로 사용함으로써, 골라내거나 다듬는 공정을 제거하게 된다.
포장에 대한 새로운 정의	합리적인 라이프스타일의 분석을 통해, 상품본질과 관계없는 작업들은 생각한다. 가전제품의 경우, 제품본래의 목적 이외의 기능 등으로, 원가상승과 사용상의 혼란을 줄 수 있는 요소를 제거한다. 공간을 많이 차지하는 곡선 형태나, 지속성을 가지기 힘든 색이나 재료를 지양한다. 이러한 제거과정에 남겨진 요소들은 버리지 않고, 재활용한다. 감자칩의 경우, 크기가 동일한 감자형태로만 만드는 것이 아니고, 감자의 모든 부분을 그대로 사용함으로써, 골라내거나 다듬는 공정을 제거하게 된다.

3.4. MIRROR-MAP-PAINTING

현재, 네덜란드, 독일 등을 중심으로 유럽에서 활발히 전개되고 있는 Second Modernity 디자인 경향은 모더니즘의 성찰을 통해, 인본적인 입장과 문화, 환경적 차원에서 디자인을 다시 돌아보자는 의지를 담고 있다. <그림 10>의 독일의 리하르트 후텐(Richard Hutten, 1967-)의 유아용 식탁세트의 직관적 해



<그림 10> WHO'S THE BOSS Richard Hutten, 2000

법은 그동안 디자이너들의 사고를 흐려놓았던 많은 요소들을 지워버린 듯하다. 식탁에 필요한 유아의 특성을 그대로 재현해 놓음으로서, 구조, 기능, 미가 본질적인 요구 하나로 집중되어 있음을 알 수 있다. 기능적, 심미적 본질성의 구현이라고 할 수 있다. 이러한 디자인 사고의 배경

에 대한 설명으로, 네덜란드 유티레흐트 대학의 빔 마르세유(Wim Mars eille, 1961-)교수가 소개하는 MIRROR-MAP-PAINTING의 개념은 <표 5>와 같다.

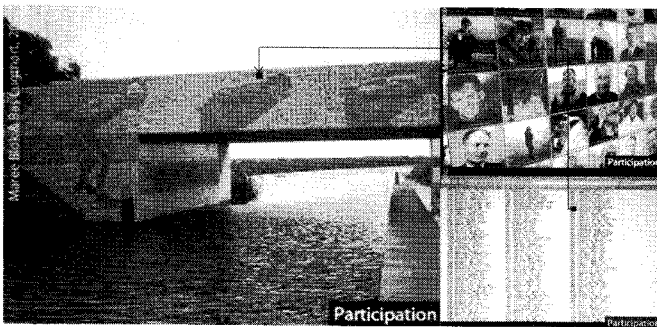
MIRROR의 핵심은 철저한 리서치를 통한 성찰의 경험이다. 여기서 새로운 시각이 발생하게 되고, 이것은 곧 PAINTING 자체가 될 수도 있는데, 이럴 경우 형상과 질료는 일치한다.

<그림 11>은 네덜란드 지방도시 Friesland의 다리에 설치된

19www.muji-korea.net

<표 5> MIRROR-MAP-PAINTING의 개념²⁰⁾

	MIRROR	MAP	PAINTING
정의	거울로 비쳐보기 (시간과 공간의 거울)	지도(파레트) 만들기	그림그리기
작업 내용	거울에 투영된 이미지는 숨길 수 없는 현실 그대로의 모습이다. 정량적, 정성적 통계와 각종 자료들을 통해 객관적이고, 사실적인 분석매트릭스를 구성한다. 분석매트릭스의 결과물들은 파레트를 만들기 위한 물감들의 색소가 된다.	MIRROR단계에서 제작된 분석매트릭스를 통해 지도를 조합하여 파레트를 만든다. 이때, 선인경이나 주관성이 개입되어서는 안 된다. 이 파레트는 민주적 의견수렴과 조절절차에 의해 제작되어야 한다.	MAP단계에서 제작된 지도의 요소들은 그림을 그리는 구체적인 물감이 되는 파레트가 된다. 디자인이 구체적으로 실행되는 단계로서 파레트에 담긴 물감들로 창조적인 그림을 그리게 된다.
키워드	객관적 입장 사실적 요소 분석	위계 소거 지도 조직- 질료 구축 민주적 절차, 협의	형상화



<그림 11> Elisteden monument, Maree Blok / Bas Lugthart, 2001

공공디자인작품인데, 이곳은 겨울이면 스케이트 대회가 열리는 곳으로 유명하다. 작가는 이 지역의, 이벤트인 스케이트 대회를 작품의 소재로 선택한다. 과거부터 지금까지 이 대회에 참가한 선수(주민)얼굴들의 그래픽 타일링으로 진행하는데, 그 과정에 나타나는 주민참여를 통한 화합, 지역정체성 확립 등 민주적 절차와 수렴은 디자인의 사회적 역할을 의미하게 되는데 그림과 같이 모든 내용들은 온라인으로 확인가능하다.²⁰⁾

이 작품은 MIRROR-MAP-PAINTING기법이 잘 나타나 있는 작품으로 너무도 당연해서 외면할 수 있는 소재로 다리의 표피를 구축했으며, 다리를 이 지역의 창조적인 자랑거리로 만들었다. MIRROR-거울로 비쳐본다는 것은 잘 된 모습, 나쁜 모습을 가리지 않고, 사실적으로 투영한다는 의미이다. MAP-이렇게 사실적인 근거들을 객관적으로 분석해서 지도(물감이 담긴 파레트)를 만든다. PAINTING-파레트에 있는 물감들로만 그림을 그린다. 이 그림은 MIRROR와 MAP에 내재된 것들만으로 작품으로서 형상화 된다.²¹⁾

20)네덜란드 디자인의 진정성과 도전, 한국실내디자인학회 2007하계연수-특별강연, Wim Marseille / 네덜란드 Utrecht Graduate School of Visual Art and Design

21)이것은 보드리야(Jean Baudrillard, 1929~2007)의 시뮬라크르와 달리, 실체를 대체한 이미지가 아니라 실재의 모습 그 자체이며 사건이자 장소이다.

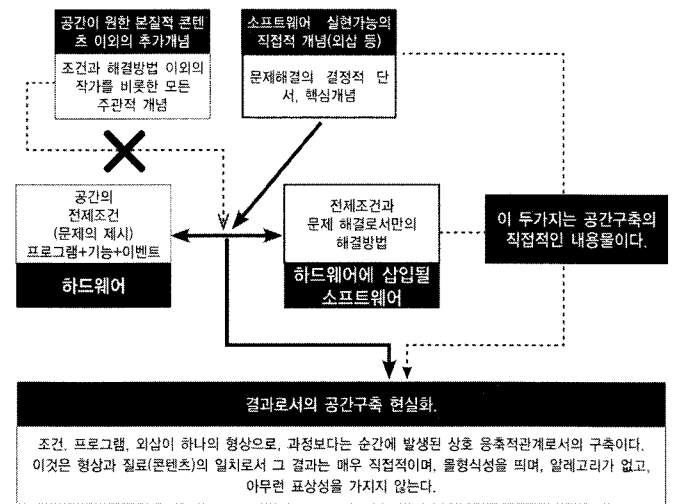
4. 콘텐츠 중심의 공간디자인

4장에서 콘텐츠 자체를 전략으로 하는 건축공간들에 대해서 살펴본다. 콘텐츠가 건축공간에 새로운 개념, 장치, 프로그램 등의 물리적 존재로서, 또 감성적 존재²²⁾로서 표현되는 모습들을 형상과 질료의 입장에서의 주요 맥락을 확인해보기로 한다.

4.1. 콘텐츠 중심의 공간구축 프로세스

2장에서 예술이라는 영역안의 회화에서 진행되었던 실험들(아름다운의 재현이라는 회화자체의 정의와, 대상성에 대한 정의에 대한 시도)은 그 영역의 특성상 주관성과 특수성을 전제로 기법과 표현의 자유가 무제한 보장되지만, 디자인과 건축이라는 영역 안에서의 실험들은 기능적 요구를 전제로 한 보편성과 일반성의 족쇄로 많은 제약을 받게 된다. 그리고 그러한 주관적 표현 때문에 본질을 놓치는 경우가 많은 것이 사실이다.

일반적으로 공간은 구축공간의 전제조건(하드웨어)과 이 조건을 해결해주는 해결방법(소프트웨어), 그리고 해결방법의 구체적 단서인 개념(외삽²³⁾ 등)을 필요로 한다. <그림 12>에서와 같이 콘텐츠 중심의 공간디자인의 가장 큰 특징은 그 과정에서는 다양한 전개양상을 보이더라도 적어도, 결과물에서 평가되는 부분은 이 세 가지의 순간적 일치치를 통해 건축공간이 구축되며, 이 일치가 이루어지는 순간까지, 콘텐츠 이외의 주관성이나, 형태를 위한 알레고리가 시도되지 않는 양상을 보인다. 실제로 현대의 다원화되고, 복잡한 건축공간의 구축과정 속에 많



<그림 12> 결과물에서 파악되는 콘텐츠 중심의 공간디자인 프로세스

22)공간의 내용물은 이 두 가지 성격이외에 많은 성격을 가질 수 있으나, 본 연구에서는 공간구성의 가장 핵심적인 성격으로 인정되며, 또 지금의 건축공간작품들의 특성들 중 화두가 되고 있는 이 두 가지로 집중하기로 한다.

23)외삽(外挿, extrapolation)-기지의 사실로 미지의 사실을 알아내는 것으로, 여기에서는 공간구축과정에서 필요한 모든, 기존의 통계와 변수들의 값들을 근거로, 합리적이고 과학적인 디자인 방법을 의미한다.

은 변수들이 존재할 수밖에 없는 현실이지만, 결과물들에서 나타나는 양상은 프란시스 베이컨의 작품에 나타난 고기 덩어리(혹은, 부화과정에 터져버린 알)와 같은 성격으로 매우 응축적인 양상을 보이게 된다. 콘텐츠 중심의 공간디자인은 작품에 당면한 사실들을 객관적으로 분석해서, 합리적이고 과학적인 시도를 통해 공간을 구축한다. 콘텐츠를 그대로 보여줄 뿐 구축을 위한 다른 어떠한 개입도 없다. 개입은 곧 공간의 본질을 위협할 수 있기 때문이다.

4.2. Rem Koolhaas(OMA)의 콘텐츠

Rem Koolhaas(OMA)가 구사하는 콘텐츠의 표현양상은 새로운 개념으로서, 매우 급진적인 실험성이 강하게 나타난다. 모든 것은 프로젝트의 콘텐츠 그 자체로 결정된다. Rem Koolhaas(OMA)의 특징들을 살펴보면, 이제까지 서술한 콘텐츠 중심의 건축으로서의 전략이 모두 포함되어 있다. 많은 부분에서 존재론적 되기의 실천의 모습은 콘텐츠를 중심으로 하는 다른 작가들의 원형에 가깝다. Rem Koolhaas(OMA)의 작품은 조건과 프로그램, 그리고 실현가능한 개념(축매)²⁴로서의 외삽의 일치가 가장 두드러진다. 콘텐츠에 내재된 새로운 가능성의 직접적 표현을 특징으로 한다. 콘텐츠 중심의 건축을 위한 Rem Koolhaas(OMA)의 전략은 아래의 다섯 가지가 선형적 프로세스를 가지기보다는 동시성을 가지는 응축적, 화학적 프로세스로 구축된다.

Rem Koolhaas(OMA)의 디자인의 특징²⁵은,

1. 현실 그 자체를 그대로 반영 - 건축의 사회적 위치인식
2. 도덕적 기준과 원칙의 부정 - 항상 새로운 가능성 모색
3. 사실적이고 정확한 객관성의 획득 - 과학적, 합리적 분석
4. 알레고리가 삭제된 비언어적 조형성 - 구축의 물형식성²⁶
5. 효율적 작동(기능)과 수행성을 위한 방법의 총동원 - 문학적 상상력, 과학기술의 적극적 활용(외삽의 의미를 가짐)
6. 사회적 담론화의 시도 - 작품을 통한 캠페인과 출판 진행을 핵심이라고 할 수 있다. Rem Koolhaas(OMA)가 현대 건축사에서 가지는 가장 큰 의미는 바로크회화와 프란시스 베이컨의 회화에서 확인했던, 대상을 어떻게 그리느냐의 관점 이전에, 무슨 대상을 그리느냐에 해당하는 근본적 시각에 있으며, 그 핵심을 객관성과 거짓 없는 현실로 하였다라는 점이다. 콘텐츠(내용물)는 프로젝트마다 다르기 때문에, 그때마다 사용되는 기법도 다르다. MVRDV의 경우 보조적인 구축장치들을 사용하

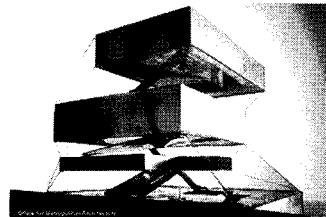
24)박영태, 공간계획에 있어서 Rem Koolhaas(OMA)의 직관적 디자인방식에 관한 연구, 홍익대 석론, 2000

25)박영태, 건축디자인에 있어서 신즉물주의(新即物主義)적 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, v.14 n.3(통권50호)(2005-06), pp.79~82

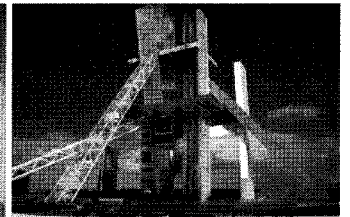
26)김진모, 현대 건축에 있어서 승고함의 의미와 그 적용에 관한 연구 / 렘 쿨하스의 작품 해석을 중심으로, 대한건축학회 논문집(계획계), v.24 n.11(2008-11)

지만, Rem Koolhaas(OMA)는 특별히 정해진 것이 없다. 따라서 유형화가 발생하지 않는다.

에듀케토리움(Educatorium, Utrecht Univ, 1997)과 카디프 오페라하우스(Cardiff Bay Opera House, 1994), 쥐시에 도서(Bibliothèque Jussieu, 1993)관 같이 콘텐츠의 입장에서 곡면이 필요한 곳에는 곡면을, 방콕의 거대한 하이퍼 빌딩(hyper building, bangkok, 2006) 프로젝트에서는 이동수단으로서의 곤돌라와 사선 엘리베이터의 삽입과 함께, 12km에 이르는 보행자용 산책로는 지상에서 꼭대기까지 존재하는데, 이러한 시도는 매우 급진적이며, 들뢰즈가 말한 기관 없는 신체, 부화과정에 터져버린 알과 같은 모습을 연상시킨다.

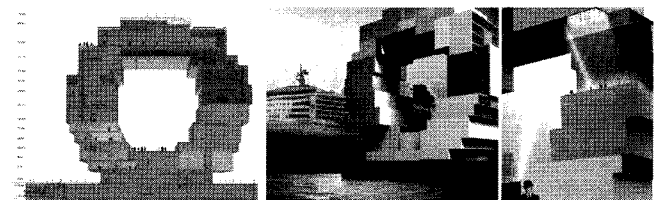


<그림 13> Seattle Central Library, 2004



<그림 14> Hyper Building, bangkok, 1996

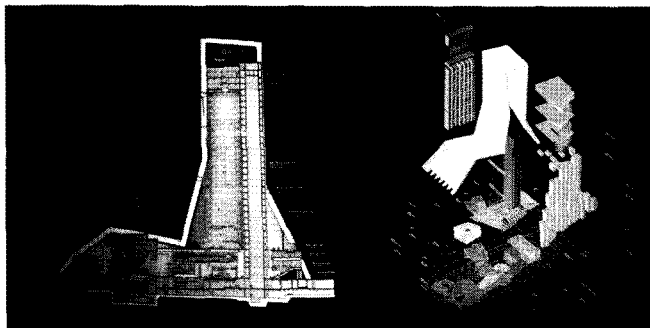
Rem Koolhaas(OMA)를 비롯한 MVRDV, SANAA의 경우 현대의 디지털건축가들의 작품에서 등장하는, 바다, 벽, 천장을 동시에 휘감는 복곡면의 형태가 아직까지 등장하지는 않는다. 이러한 양상은 다이어그램의 구성과 조합이전의 프로그램의 배치와 연결에 있는데, Rem Koolhaas(OMA)의 경우 프로젝트의 성격에 적합한 다양한 프로그램체계를 적용하는데 2차원적 유기성이 주요하게 작용하고 있다. 결과적으로 이러한 결과는 시각적 설명을 위한 다이어그램이 실제적인 공간으로 연결됨을 알 수 있다. 이것은 이들의 공간에서 품고 있는 내용물 그 자체를 더욱 강하게 느끼게 되는 개념의 즉물적 구현으로 인정할 수 있는 것이다. 3장에서 언급한 애플사의 아이팟과 같은 형상을 가지고 있다고 볼 수 있다.



<그림 15> HAMBURG HAFENCITY, GERMAN, 2004

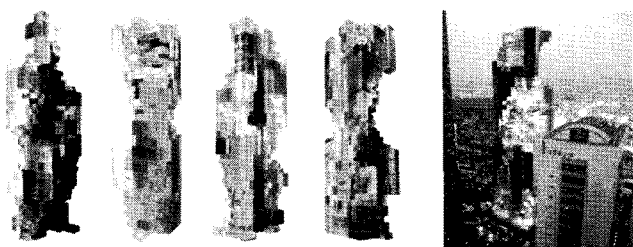
독일 함부르크 하펜시티(HAMBURG HAFENCITY, 2004당선)프로젝트는 같은 볼륨의 건물을 가깝지만 분리된 부지에 지어야 하는 조건에서 출발한다. 거대한 수족관을 연상시키는 이 공간은 크고, 불규칙한 내부 파티오를 지닌 순항 터미널 건물의 디자인을 위해 계획한 마스터플랜을 차용하였는데, 이 마스터플랜을 90도 회전시킴으로서 건물은 구축된다. 이것과 비슷

한 직관적 개념이 개입된 구축은 MVRDV의 암스테르담 하우스 블록(Amsterdam Housing Block, 2007)에서도 나타나는데, 여기서는 가운데 파티오를 중정의 기능으로 사용하게 된다. 두 프로젝트 모두 다 평면개념의 90도 회전을 통해 평면에서의 공간분리에 새로운 관계를 설정해주었으며, 전혀 다른 공간의 활력을 불어넣어준다.



<그림 16> TVCC, Beijing, 2008-fired

2009년 2월 건물공사 중에 화재가 발생한 TVCC(텔레비전문화 센터)는 공간의 개방성이 콘텐츠의 주된 전략이다. 여기는 극장, 무도회장, 디지털 영화관, 리코딩 스튜디오와 전시실 5성급 호텔 등 다양한 기능들을 품고 있는데, 복합적인 기능들은 수직적인 자율성과 분자화 된 독립공간덩어리들의 유기적인 조합으로 구축되고, 남동쪽의 블록의 Media 공원은 CBD의 초록축의 연장선과 연결된다. <그림 16>과 같이 프로그램과 기능은 여러 덩어리의 군집으로 배치되며, 외피는 내부의 한쪽면의 형태를 그대로 감싸고 도는 표피일 뿐이며, 내부의 내용물은 측면에서 그대로 노출된다.



<그림 17> Shinjyuku Vertical Campus, 2004

신주쿠 버티컬 캠퍼스에서는 수직으로 구축된 불규칙한 크기로 입자화 된 매스들의 상호관입은 각층마다 다양한 공간을 제공하였으며, 이러한 다양성으로 융합된 공간들은 캠퍼스의 공용 공간으로 작동하게 된다. 또, 불규칙적인 추상적 매스들의 조합은 조명과 미디어기술의 적용으로 건물의 다양성과 함께 복잡한 지역에 필요한 공간의 가독성을 제공하며, 교육적 에너지를 발산하게 된다. 이러한 작업은 곧 공간의 콘텐츠를 건물의 초기 능적인 수행성으로 끌어 올리는 원동력이라고 할 수 있다.

4.3. MVRDV

같은 네덜란드이며, Rem Koolhaas(OMA)출신이기도 한 MVRDV의 경우, 급진적 경향을 나타내는 Rem Koolhaas(OMA)와는 달리 현대성을 내포하지만, 건축이 가지는 외적조건에 대한 최대한 부합하는 순응적인 콘텐츠의 표현양상을 나타낸다.

신즉물주의 건축시대 니우어 바우웬(nieuwe bouwe)의 이념의 네덜란드 기능주의를 시작으로, 네덜란드에서의 건축은 2차 세계대전을 거친 이후 자유무역국가의 입장에서 발전을 바탕으로 주거문화의 개발과 도시와 건축에 대한 지원이 국가적 차원에서의 활발히 진행되고 있다. 사회학자 울리히 벡(Ulrich Beck, 1944-)과 안토니 기든스(Anthony Giddens, 1938-)는 '성찰적 근대화(Reflexive modernization)'는 전자와 통신기술의 발달로 인한 전기구의 경제적, 정치적 발달의 산물이고, 인구의 과잉증가 뿐만 아니라 전문화된 시스템과 시민개개인의 정치적 연관성에 기반한 새로운 민주주의 형태²⁷⁾라고 말하는데, 이러한 성찰적 근대화를 바탕으로 하는 Second Modernity는 1970년대와 1980년대를 기준으로 했을 때, 1990년대 이후 등장하는 건축들과 MVRDV의 배경을 뒷받침하게 된다.

MVRDV는 Datascape을 통해 수와 양, 그리고 객관적인 사실들로 이루어진 이미지화 방법을 구축하는데, 이러한 이미지는 순수한 데이터에서 추출하여, 객관적으로 구축되기 때문에 현대 도시설계의 관료적 결정과 운영 면에서 상당히 설득적인 힘을 갖는다.²⁸⁾ 그리고, 바트 루츠머(Bart Lootsma, 1957-)는 이것은 '건축가의 작업에 영향을 미치거나, 조정하거나, 규제하는 모든 측정 가능한 힘의 시각적 표현이며, 사회학자 안토니 기든스가 전문적 체계, 추상적 체계라고 말한 것의 시각화이고, 이것들은 의사 결정하는 정부에 의해 채택 된 과학적 절차이다.'라고 말한다.²⁹⁾ 프로젝트마다의 Rem Koolhaas(OMA)의 원칙 없는 방법론을 생각해 볼 때, 데이터 스케이프는 건축전반에 영향을 미치는 힘과 규제(사회적 요구, 자연환경, 법규, 경제성) 그리고 추상적, 전문적 체계를 도출해내는 객관적인 시각화, 일종의 다이어그램으로서 보다 객관적일 수 있는 틀이라고 할 수 있다.

이러한 도구를 건축에 있어서의 메타언어(Metalanguage)³⁰⁾로 규정할 수 있는데, MVRDV의 Datascape이 가지는 가장 큰 특

27)Ulrich Beck, Anthony Giddens, Scott Lash, 성찰적 근대화, 임현지·정일준 옮김, 한울, pp.241-296

28)James Corner, Eidetic operations and New Landscapes, recovering Landscape, Princeton Architecture Press, 1999, p.165

29)Veronique Patteeuw 편집, MVRDV 건축읽기, 최학중 옮김, 시공문화사, 2004, p.33

30)메타언어는 "언어의 언어"로서 구축을 위한 객관적 언어라 할 수 있다. 여기에 등장하는 작가들의 다이어그램도 속할 수 있다. 오진국, 현대건축의 메타언어적방법론에 관한 연구, 서울대석론, 2004. - 전성기, 메타언어, 언어학, 메타언어학, 고려대학교 출판부, 1996, p.12 재인용

징은 주어진 자료의 연구와 조사를 우선으로, 조사전문가그룹, 관공서와 통계청들과도 밀접한 관계를 가지며, 법규와 사회적 요구, 그리고 자연환경까지 면밀히 분석된 요소들로 입력된다. 이렇게 입력된 객관적이고 사실적인 Data들은 시각적인 힘을 갖는 다이어그램인 동시에 건축에 시작을 의미하며, 이러한 다이어그램에서 해결의 실마리를 찾으며, 외삽으로서 프로젝트의 시작부터 끝까지 정부와 지역과 사회와 주민과 끊임없는 대화를 통한, 민주적 객관성을 바탕으로 진행한다. 3장의 MIRROR-MAP-PAINTING을 그대로 구현한 장치라고 할 수 있다.



<그림 18> MVRDV의 'Functionmixer'(좌) 와 'Regionmaker'(우)

Datascape과 더불어 형태구축의 나름대로의 실마리를 디지털기술로 발전시킨 'Functionmixer'와 'Regionmaker', 'Housemaker'라는 소프트웨어를 개발하여, 건축의 실제적 구축을 시작한다. Functionmixer는 중, 소 규모 건축의 다양성을 내포한 프로젝트의 변수들을 입력 프로그램화하여 조작함으로써 코어와 주요Mass의 바리에이션을 만들어내는데, 가령 용적률의 변화나, 법규, 혹은 조경면적의 증대에 따른 변수들에 의한 즉각적인 변화를 시뮬레이션 할 수 있다. Regionmaker는 도심과 지역을 조작할 수 있는 소프트웨어로써, Functionmixer의 확대판이자 보다 많은 변수를 내포한 소프트웨어이다. MVRDV는 이러한 소프트웨어는 건축을 합리적이고 객관적으로 시작할 수 있는 최소한의 장치라고 말하면서 완성은 건축가의 의지와 밀접함을 강조한다.³¹⁾ 제약시스템의 분석에 의해 결정된 노출 캔틸레버에 의한 돌출된 입방체의 보조코단지(WoZoCo's Apartments, 1997)계획과, 건축을 프로그램을 담는 덩어리에서 프로그램을 담는 면으로 치환한 빌라브이프로(Villa VPRO, Hilversum, 1997), 그리고 민주적 객관성이 돋보인다는 사일로담하우스(Silodam housing, Amsterdam, 2005)안과 법규적 제한 영역을 건축의 외관으로 설정한 후 최적화된 용적률로 특성화한 미디어 갤럭시(Media Galaxy, New York, 2001), 상가와 사무실의 기능적 혼합을 레벨차이와 산책로의 제공과 LCD 표피와 더불어 내부의 삶의 풍경을 연장시킨 테라스의 대비로 파사드의 정의를 새롭게 한 Toptani 쇼핑센터, 초현실적 프로젝트인 메타시티 데이터타운(MetaCity Data town, 1999), 피그시티(Pig City, 2000)와 쓰리디시티(3D City, 2001)에서는 도시와 더불어 생태학적 입장에서의 농경사회의 의미를, 지구화의 균형으로 이상화한다.

31)MVRDV, EL Croquis No.86+111, 2004, p.137

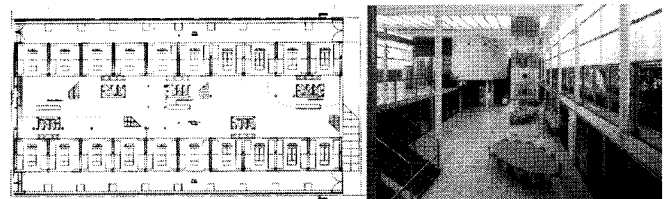
스탠 알렌(Stan Allen)의 "MVRDV의 창조성은 새로운 형태를 고안하는 것이 아니라, 주어진 제약조건을 재 조직화함으로써 표현된다.³²⁾의 말처럼 MVRDV는 객관적인 사실과 제약 조건의 탐색에 열중한다. 새로운 객관성과 사실을 주어진 자료와 제약을 성찰함으로써, 다양성의 고려와 함께 민주적 방법으로 이들의 시각은 차별화된다.



<그림 19> Toptani Shopping Center, Albanian capital Tirana, 2008

4.4. SANAA

세지마 가즈요(Kazuyo Sejima, 1956-)와 니시자와 류에(Ryue Nishizawa)의 작품은 간결하고, 직관적인 구축성을 특징으로 한다. 이들이 구축하는 전략적 콘텐츠는 기능적인 프로그램의 성찰로 시작되는데, 가장 큰 특징은 독립공간이 가질 수 있는 가능성에 대한 탐구와 공간의 경계에 있어서의 확장과 단절, 그리고 소통을 주제로 하는 점이다. 다른 콘텐츠 중심의 작가들과 마찬가지로, 미리 염두에 두는 기법과 형식은 존재하지 않는다.



<그림 20> Saishunkan Seiyaku Women's Dormitory/Day Care center, 1998

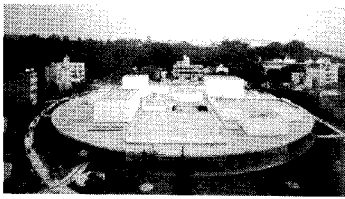
이러한 프로그램의 실현을 위한 구체적인 개념은 임의의 장소에서 발생하는 인간의 행위와 이러한 행위를 한정시키는 건물의 내외부의 경계면에 대한 인간의 지각체계에 대한 집중으로 구체화된다. 따라서, SANAA가 담고자 하는 콘텐츠의 핵심은 장소에 내재될 수 있는 다양한 자율성을 인간의 행위와 지각체계를 근거로 작성한 평면개념의 직관적 상황, 그 자체이다.

<그림 20>, 1998년 대표적인 사이순간 여자 기숙사(Saishunkan Seiyaku Women's Dormitory Day Care Center, Kumamoto, 1998) 여자 기숙사에서, SANAA는 많은 부분을 비워두어, 공공공간과 개인공간의 조합을 내부 구성원들의 의지로 조절하도록 한다. 공공의 공간을 개인의 공간의 조작을 통해 공간의 다

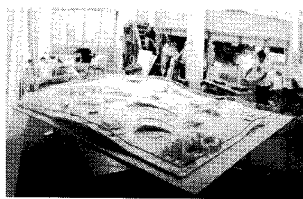
32)Veronique Patteeuw 편집, 최학중 역, MVRDV 건축읽기, 시공문화사 2004, p.97

양성과 자율성을 부여한 것이다.

<그림 21>, 카나자와의 21C 현대박물관(21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, 2005)은 전시공간에서 인간행위의 사건성을 중심으로 전개된 작품이다. 미로와 같은 흐름 속에 독립된 공간들을 통해서 관람객들은 새로운 영역성, 분할과 연속성을 경험하게 된다. 모호한 진입을 유도하는 투명한 원형 외피는 내부와 외부의 경계면으로서 주변 환경을 반사, 팽창시켜주는데, 이것은 공간의 위계체계를 통해 주변 환경과의 상호작용이 유도된다. SANAA는 이러한 사건의 점점인 경계면에 대한 다양한 시도를 하는데, 착시와 투명함, 곡면 등을 적용하여 공간의 모호성과 유동성, 균질성, 임의성을 구성한다.



<그림 21> The 21th Century Museum Kanazawa, 1999



<그림 22> Rolex Learning Center, Lausanne, Swiss, 2005

<그림 22>, 롤렉스 학습센터(Rolex Learning Center, Lausanne, 2004)는 이러한 SANAA의 복도공간과 이중벽, 독립공간의 실험에 유연하고 부드럽게 파동치는 바닥면을 추가한 작품이다. 이전에 보기 힘든 단면에서 보여지는 틈의 형성과 경사진 바닥면의 형성으로 경계와 흐름은 좀 더 느리지만, 천천히 움직이는 정중동의 경관을 표현하게 된다.

SANAA는 공간의 외부보다는 내부적인 관점에서의 콘텐츠들을 유연한 레이어로서의 경계면과 평면개념을 솔직하게 나타낸다. 이러한 솔직함은 기존에 습관적으로 진행되던 프로그램 개념들을 평면계획의 지속적인 탐구와 다이어그램들을 통한 삭제와 정리에 의해서 가능하게 된다, 그리고 이것은 SANAA의 실현가능 개념(외삽)이라 할 수 있다.

4.5. Herzog & de Meuron, Kengo Kuma

앞의 작품들이 프로그램과 행위라는 물리적 측면의 콘텐츠에 집중되어 있다면, 표피와 질감, 장식, 경계와 영역성으로서의 공간에 대한 즉, 시지각, 촉각과 현상으로서의 감성적 콘텐츠에 대한 새로운 실험을 보여주는 작품들이 있다.

헤르조그 & 드뢰룽(Herzog & de Meuron)의 경우는 인간의 지각, 감성적 측면의 콘텐츠에 훨씬 집중하는 양상을 보인다. 이 부분 때문에 이들을 장식적 미니멀리즘이라 평가하는 부분도 있기는 하지만, 인간 지각과 연결되는 건물의 표상성을 부정하는 현대건축의 흐름을 보완 듯이 역행하는 세련된 작품들로 좋은 호응을 얻고 있다. 이들의 작품은 물리적 콘텐츠인 프로그램 역시 개념적이라는 평가를 받고 있는데, 마치, Rem

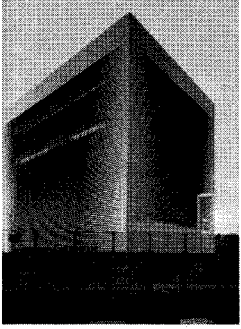
<표 6> 물리적 콘텐츠를 중심으로 한 작가들의 특성

	Rem Koolhaas(OMA)	MVRDV	SANAA
주요 특징	현실성찰을 통한 의지의 반영이 강한 급진성을 나타내며, 그 결과는 가장 응축적, 직접적, 물형식적이다.	가장 민주적이며, 구축을 위한 객관적 변수(기능과 밀도)들의 컴퓨터 알고리즘에 의한 외삽의존이 강하다.	공간의 내부적인 관점(독립된 공간들, 임의적 접촉유도)에 의한 자율성과 새로운 가능성 표현.
형태 구축의 특징	급진적, 직접적, 과격함 구축미. 강한 물형식성	민주적, 균질적 구축요소들의 강한 통일감 유도.	미로 같은 독립된 내부 공간의 직접적 노출, 가벼움과 이중성의 표피.
본질적 개념으로서의 특징	건축적 선입관, 모든 습관적 현대성을 지적하고, 새로운 전복시도-원형과 규범, 스타일로부터 완전자유, 작품마다 다른 양상을 띠운다. 건축과 공간의 수행성에 초점을 맞춘다.	작가의 주관성 개념이 가장 적다. 보조적인 소프트웨어를 개발하여, 민주적 협의와 객관적 수치(수년간의 통계청자료), 전문가 시스템에 의한 건축화에 노력하였다.	공간이외의 수사적 언어(철학적, 미학적)의 부재. 선입견으로 자리하였던 독립공간들을 통한 공간의 균질화를 시도, 새로운 위계질서와 주변과의 새로운 소통제안.
콘텐츠 구성의 특징	물리적 콘텐츠를 주요전략으로 하지만, 작품마다 그 핵심은 바뀐다. 밀도, 유동인구, 구성인자들의 흐름 등의 건축적 프로그램으로 작품을 전개해 나간다.	물리적 콘텐츠를 주요전략으로 한다. 범위와 제약조건 등의 제도적 규범과 기능의 배치, 혼합 등의 프로그램과 함께 행태를 기반으로 하는 지각	물리적, 지각적 현상으로서의 콘텐츠를 핵심으로 한다. 내부 구성원들의 행위와 주변과의 소통을 통한 장의 개념의 장소성 제공.
실현가능개념(외삽)	문화적, 과학, 기술적 상상력을 목적이 아닌, 수단으로서 충동원한다. 메타언어로서의 다이어그램	FUNCTIONMIXER, EGIOMAKER, HOUSEMAKER 등의 객관적이고, 진보된 메타언어로서의 장치사용.	평면배치의 지속적 탐구에 의해, 정제된 공간구성 제시. 직관적 평면계획에서 추출된 메타언어로서의 다이어그램
주요 작품 실현 영역	주로 거대도시계획, 공공 복합문화시설 등 대중과 공공을 위한 분야에 집중-건축 및 도시관들이 담긴 내용들을 적극적인 출판과 캠페인을 통해 사회에 전달.	(실버)집합주택프로젝트, 공동주택 등 단위공간에서 발생하는 기능적 배치와 자율성이 요구되는 분야. 진지적문제점(적량, 자원, 환경 등)을 주제로 실험적 진행.	기숙사, 전시관, 미술관, 소규모 주거공간 등 독립된 공간, 공간의 공성(公性)과 사성(私性)이 관련된 분야와 경계영역에서 두각을 나타냄.

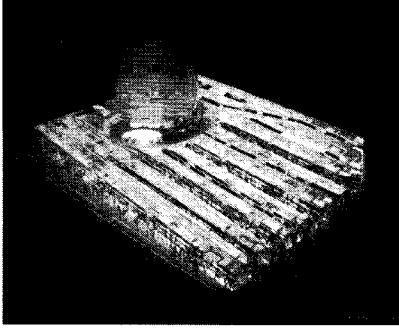
Koolhaas(OMA)나 MVRDV의 물리적 콘텐츠의 구축개념들을 기반으로, 거기에 감성적 콘텐츠(재료, 색채, 표피)에 대한 탐구를 세련되게 심화함으로써, 건축의 대중적 인기를 누리고 있는 듯하다.

건축이 예술과 달리, 일반성과 보편성의 경향이 강하다라도 역시 최소한의 주관성은 존재할 수밖에 없다. 건물의 형태와 색채, 재료를 통해 우리는 그것을 쉽게 확인 할 수 있는데, 거리의 간판과 같은 콘텐츠가 아닌 이상, 프로그램과 기능을 제외한 콘텐츠는 껍데기에 불과할 것이다. 하지만, 건물의 기능적 측면에서 간판으로서, 즉 표상적 측면으로서의 콘텐츠의 요구 현상을 부인 할 수는 없다. 특히, 상업건물이나 랜드마크로서의 건물 등 표상적 존재로서의 구축요구는 어디에나 존재한다. 건축에 내재된 감성적 측면이 결코 무시될 수는 없는 것이다.

<그림 23>의 경우, 스위스 바젤역 기차들의 신호를 조절하는 건물로서 표피로 고안된 콘크리트 구조의 구리 Coiling은 번개로부터 내부 전자장치들을 보호함과 동시에 이 건물의 본질적 기능인 신호장치로서의 상징성을 예술적으로 표현한 작품이다.



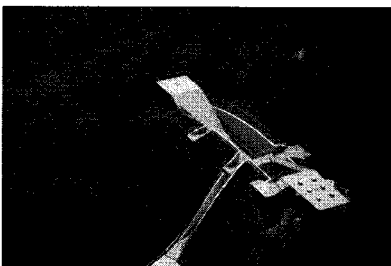
<그림 23> central signal box
Basel, Swiss, 1988-1995



<그림 24> Headquarters for BBVA
Madrid, Spain, 2007

<그림 24>는 건물이 처한 대지적 조건(마드리드 외곽의 사막과도 같은)에 오아시스와 정원의 개념을 주입, 디스크 형태의 수직건물과 선형으로 펼쳐진 낮은 높이의 건물에 적절히 적용함으로써 복잡하고 다양한 의사소통을 제안하였다. 또 최근 화두가 되고 있는 건물의 지속가능성의 주제를 투명한 외피, 녹색조경의 시각적 경관과 함께, 태양에너지의 활용, 조경에 의한 신선한 공기제공, 지붕의 광전자셀의 적용, 바닥의 물에 의한 온도조절기능 등 지속가능이라는 건축적 과제를 그들만의 감성적 콘텐츠로 완성하였다. 헤르조그 & 드미롱은 미학이나 철학, 사회학의 심각성을 작품에 적용하고 있지는 않다. 이들의 말대로 차라리 현대미술작품들 그 자체에 관심이 있는 듯하다. 현대회화가 재현을 포기했지만, 송고의 미와 함께 여전히 미디어아트와 같은 계열에서 시물라크르의 예술이 진행되듯이, 그리고 베이컨이 감각의 본질에 집중했듯이 이들 역시, 건축의 또 다른 측면인, 감성적 콘텐츠에 집중하고 있다. 이들은 중세회화와 바로크회화에서 집중한 빛과 색채, 재료의 향연을 현대적 감각의 공간의 본질적 표피구현을 위해 대신하고 있으며, 이러한 감성적 콘텐츠에 대한 집중은 이제는, 물리적 콘텐츠의 영역의 완성에 필요충분조건이 되고 있다.

반면, 쿠마 겐코(Kengo Kuma, 1954-)의 경우는 반대의 입장에서 건물의 존재감을 다시 정의한다. 공간의 구축과 외형에 있어서 그 존재를 감추려고 노력한다. “지우는 건축, 약한 건축”을 핵심어로 자연경관과의 일체를 현대적으로 재해석한다. SANAA가 프로그램에 있어서 공간의 위계를 삭제해서 자유를 제공하였다면, 쿠마 겐코는 배경에 대한 건물의 시각적 이미지를 삭제하여 자연과의 일체를 시도한다. <그림 25>의 키로산 천문대



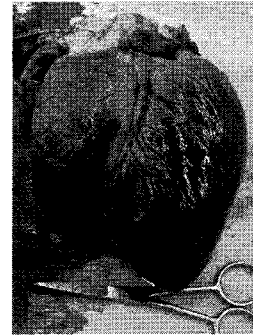
<그림 25> Kiosan Observatory, 1994

(Kiosan Observatory, 1995)의 경우 건물의 존재를 땅속에 묻음으로써, 공간속에서의 물리적인 변화와 반전, 광선에 의한 다양성 등 공간의 지각적 경험을 콘텐츠로 표현하였다.

또 쿠마 겐코건축의 특징은 건물과 배경, 공간과 공간과의 경계의 자율성과 비움, 또 그러한 것들을 가능하게 해주는 표피로서의 재료의 입자화 등을 다양하게 표현하고 있다는 점이다. 이러한 쿠마 겐코의 지각과 경험과 또 감성의 전략은 형태와 구축 자체를 위한 수단이 아니다. 과거 전통건축들의 사라진 장점들을 현대적으로 재생시킨 것으로써, 공간의 정신적, 지각적 성찰을 통한 콘텐츠 중심의 공간계획이라고 할 수 있다.

5. 결론

콘텐츠는 사물의 내용물 그 자체이다. 아메바나 쥘신벌레와 같은 단세포 생물이 형상과 질료의 일치로서 가장 근접한 콘텐츠 중심의 생물로 판단되어질 수 있다. 하지만, 그렇다고 건물이 아메바와 동일하게 구축될 수는 없다. 형상을 구성하는 질료적 차원에서 이미 다르기 때문이다.



<그림 26> 형상과 질료의
일치-인간의 심장

예를 들어, 미지의 상황이라는 가정속에 <그림 26>과 같은 인간의 심장디자인을 작가들이 진행한다고 하자. 작가들은 다양한 입장에서 자신들의 스타일로 접근할 것이다. 조각적 유희주의, 후기구조주의의 철학적 사유, 예술적, 기술적 접근, 상징과의 의미와 맥락성, 이벤트, 감성, 지각, 감각 등 매우 다양한 질료적 입장을 취할 것이다. 하지만, 비록 바라보기에 거북할지라도, 지금 현재 인간의 심장은 <그림 26>과 같은 형상을 이루고 있는 상황 그 이상도 이하도 아니어야 한다. 우리들 심장의 외부와 내부는 지극히 당연하고, 필연적인 질료로 형상을 구축하고 있기 때문이다.

디자인은 예술과 달리, 보편성과 일반성의 특성을 가지고 있기 때문에 콘텐츠 중심의 디자인은 감성보다는 이성적 조건들의 과학적인 과정을 거쳐, 객관적으로 표현하게 된다. 그리고, 그 결과로 나타난 형상은 일체의 가공 없이 응축되어버린 질료들의 모습 그 자체이다. 때문에 형태는 자유로워지지만, 몰형식성을 띄고 있으며, 그 표현은 최소화된다.

이러한 콘텐츠의 중요성을 2장 회화에서의 새로운 실험들과 3장 디자인분야에 나타난 특성들을 통해 확인했으며, 4장의 건축과 공간디자인에 나타난 콘텐츠 중심의 디자인 경향에 대해서 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 모더니즘의 잘못된 습관과 그로 인한 선입견들에 대한 성찰을 전제로 한다. 이것은 정확한 사실들의 인지와 객관적 분석으로 시작된다.

둘째, 기존의 형식(유형)을 전제하지 않는다. 즉 공간의 상황

을 새롭게 인지하여 처음부터 시작하므로 원형, 규범, 법칙은 존재하지 않는다.

셋째, 본질구현 이외의 첨가물들을 없애기 시작한다. 따라서, 모더니즘의 많은 부분들을 잘라낸다. 구축에 있어서의 모든 수사학적 의도와 상징, 의미, 감성 등을 내세우는 주관적 형식 등을 지워낸다.

넷째, 콘텐츠는 건축(공간)에 담길 모든 내용물을 의미한다. 그것은 매우 다양한 내용물로 분류될 수 있으며, 프로그램, 이벤트, 동선 등의 물리적인 콘텐츠와 인간의 행위, 지각, 현상에 관련되는 감성적인 콘텐츠에 현대 건축공간은 집중하고 있는 양상이다.

다섯째, 이러한 물리적, 감성적 콘텐츠중심의 공간구축과정은 4장에 언급한 조건과 해결방법, 그리고 해결방법의 단서(외삽)들로 순간적으로 구축되는데, 이러한 구축은 별도의 포장 없이 내용을 그대로 노출함으로써, 기존건물들의 구축과는 다른 몰형식성을 특징으로 하며, 알레고리가 없는 비표상적 양상이다.

따라서, 사례로 살펴본 작품들은 플라톤철학에서 말하는 복제의 복제인 시물라크르가 아니며, 공간의 본질구현을 위한 존재론적인 시도라고 할 수 있다³³⁾.

현재 콘텐츠를 중심으로 하는 공간들은 Rem Koolhaas (OMA)로 촉발된 사회적, 물리적인 내용물(콘텐츠)을 담는 것의 집중으로부터, SANAA의 행위, 경계, 장등의 지각적 기능에 대한 내용물(콘텐츠), 헤르조그 & 드뮈롱(Herzog & de Meuron)와 쿠마 겐코(Kengo Kuma)와 같이 표피(재료, 색채)와 같은 공간감과 감성적인 내용물(콘텐츠)들도 공간구성의 본질에 적지 않은 요소임을 느끼게 되면서, 건축가들은 각 콘텐츠들의 균형유지를 통해 작품을 완성하려한다. 이 완성은 질료와 형상의 일치를 의미한다. 공간에서의 콘텐츠, 즉 질료중심의 구축경향은 모더니즘의 성찰을 그 시작으로 한다. 유물론적 입장에서 산업혁명 이후, 과학기술의 발전에 따른 세계관의 변화와 이에 따른 건축과 공간은 많은 변화를 거듭해 왔다. 이제, 구축적 표현의 한계는 논의 대상이 아닌 것 같다. 그동안 건축이 구축과 형태, 상징과 의미와 또, 철학과 미학, 기술 등의 다 학제적 관점에서 논의되어왔다면, 이제는 현실과 공간 그 자체의 본질에 집중해야 함에 위의 작품들은 의의를 갖는다.

앞으로, 객관성과 사실을 전제로 하는 이러한 리얼리즘 공간구축의 영역 안에서 그 기본정신과는 괴리(우연성과 불확실성이 있으므로)가 있어 보이는 “외삽”(작품의 직접적인 해법, 그 자체로서 가치가 있다)의 특성과 가능성, 그리고 본질적 내용

물로서의 콘텐츠에 대한 보다 구체적인 연구가 활발히 논의되어야 할 것으로 생각된다.

참고문헌

1. 김상근, 카라바지오, 이중성의 살인미학, 평단문화사, 2005
2. 로널드 버그, 들뢰즈와 음악, 회화, 그리고 일반예술, 사공일 역, 동문선, 2006
3. 아르놀트 하우저, 문학과 예술의 사회사, 반성완 역, 창작과 비평사, 1999
4. 전성기, 메타언어, 언어학, 메타언어학, 고려대학교 출판부, 1996
5. 전영백, 세간의 사과, 한길아트, 2008
6. 진중권, 진중권의 현대미학, 아트북스, 2003
7. 질 들뢰즈, 하태환 역, 감각의 논리, 민음사, 2008
8. Franz Roh, Nach-Expressionismus(Leipzig, 1925, Paris Berlin)
9. MVRDV, EL Croquis No.86+111, 2004
10. James corner. Eidetic operations and New Landscapes, recovering Landscape, Princeton Architecture Press, 1999
11. SANAA, ELCROQUIS 139, 2008
12. Veronique Patteuw편집, 최학중 역, MVRDV 건축읽기, 시공문화사, 2004
13. Wim Marseille, 네덜란드 Utrecht Graduate School of Visual Art and Design “네덜란드 디자인의 진정성과 도전”, 한국실내디자인학회 2007 하계연수-특별강연
14. 김진모, 현대 건축에 있어서 숭고함의 의미와 그 적용에 관한 연구 / 렘콜하스의 작품 해석을 중심으로, 대한건축학회 논문집(계획계), v.24
15. 박영태, 공간계획에 있어서 Rem Koolhaas(OMA)의 직관적 디자인방식에 관한 연구, 홍익대 석론, 2000
16. 박영태, 건축디자인에 있어서 신즉물주의(新即物主義)적 경향에 관한 연구 - 한국실내디자인학회 논문집, v.14 n.3(통권 50호)(2005-06)
17. 오진국, 현대건축의 메타언어적방법론에 관한연구, 서울대석론, 2004
18. 정동호·김동진, 카즈요 세지마의 건축에서 나타나는 프로그램에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제 16권 2호 2007.4
19. 하은경, 쿠마겐코의 건축언어와 공간표현의 특성에 관한 연구, 한국디자인문화학회 12권4호, 2006
20. www.muji-korea.net

<접수 : 2009. 2. 28>

33) 이러한 존재론적 시도는 무인양품의 팀장이었던 그래픽 디자이너 하라 켄야(Kenya Hara, 1951-)의 작품들(FILING, BOOK DESIGN, 2005)에서 질감표현의 특징으로도 나타난다. 디자인 의도의 본질적 표현에 있어서, 2차원 표현의 한계를 극복하기 위함이다. 종이로 된 평면작품이 3차원의 질감(촉감)을 가짐으로써 공간감적인 물성을 취하여 “존재론적인 되기”를 시도하는 것이다.