

# 피터 줌터의 썸 발즈에 나타난 감성 디자인 접근에 관한 연구

A Study on the Emotional design approach in the Therme Vals designed by Peter Zumthor

Author 우지연 Woo, Ji-Yeon / 정희원, 서울대학교 디자인학부 공간디자인전공 박사수로

**Abstract** The Therme Vals is a hotel and spa which combines a complete sensory experience designed by Peter Zumthor. This study aims to find emotional design approaches of the Therme Vals through references, observation from site visit, interview and discussion related to this topic. This space was designed for visitors to luxuriate and rediscover the ancient benefits of bathing. The combinations of light and shade, open and enclosed spaces and linear elements make for a highly sensuous and restorative experience. The study observed the emotional design characteristics of the Therme Vals through space approach, aesthetic and experiential sides. For space approach side, emotional experience in gradual process to approach the space was mentioned, for aesthetic side, mystical combination of light, stone and water was observed, for experiential side, 5 senses experience and space programming for adjusting the density of the space were observed. This study found that the spa has the quality of spiritual, soul-touching delight like religious experience. The fascination for the mystic qualities of a world of stone within the mountain, for darkness and light, for light reflections on the water or in the steam saturated air, pleasure in the unique acoustics of the bubbling water in a world of stone, the ritual of bathing - all these notions were explained in Peter Zumthor's construction details. In the result of the interview and discussion, people love the space and praised it highly for the emotional design regardless of space experience, age, sex or ethnicity. Emotional design approaches based on human nature, materiality, and memory of the places is more powerful than other emotional design ideas with technical devices, special themes, digital effects, vivid colors and shapes.

**Keywords** 피터 줌터, 썸 발즈, 감성디자인  
Peter Zumthor, Therme Vals, Emotional Design

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

21세기 디자인에 있어서 디자인의 조형적 원리와 심미적 특성의 역할은 고객을 위한 감동적인 서비스와 창조적 아이디어의 개발로 빠르게 변화해 가고 있다. 이 혁명적 변화의 중심에 있는 '감성'이라는 키워드는 감성을 넘어 감동을 만들어내는 영역에 대한 디자인적 사고, 디자인 활동, 디자인적 체계의 변화를 요구하며 새로운 경쟁력의 힘으로 작용하고 있다.<sup>1)</sup>

실내 디자인에 있어 감성 디자인의 가치와 중요성에 대한 논의들은 이미 90년대 말부터 시작해 2000년대 중

반에 다수의 논문을 통해 다양한 측면의 감성연구가 진행된 바 있다.<sup>2)</sup> 이 시기동안 실내디자인의 감성 공간 표현양상은 독특한 테마, 상징, 비일상적 스케일, 역동적 형태, 강한 색채와 그래픽, 환상적 조명 효과, 디지털 미디어 같은 감각적 자극을 통해 이색적이고 능동적인 공간 경험을 주는 경우와, 수공간이나 식물, 돌 같은 정적인 자연요소들을 통해 쾌적하고 편안한 공간 경험을 주

2) 감성디자인에 대한 국내외 연구 경향은 4가지 정도로 요약되는데 첫째, 건축, 실내공간의 디자인 현황분석을 통해 나타나는 컨셉 개념의 감성연구, 둘째, 공간사례분석을 통해 공간특성의 표현개념의 감성연구, 셋째, 공간이용의 주체인 인간연구의 과정에서 생리적, 심리적 측정방법으로서의 감성연구, 넷째 공간 평가를 통한 디자인 제안에 있어 이용자의 선호도 만족도 특성의 대상으로서의 감성어휘 연구 등이 나타난다.(정아영·오영근, 공간연구에 있어서 감성적 연구 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제 17권 5호 통권 70호, 2008.10)

1) 조동성·김보영, 21세기 뉴 르네상스 시대의 디자인 혁명, 한스미디어, 2006, pp.10-12

는 경우들로 공간 사용자와 적극적 교감을 이루어내고 긍정적 느낌을 전달하는 것을 찾아볼 수 있었다.

본 연구는 건축 디자인을 통해 방문자와의 단순 교감을 넘어 영혼을 터치하는 감동을 줌으로 작은 마을을 세계적 명소가 되게 한 흥미로운 사례인 피터 줘터(Peter Zumthor)의 썸 발즈(Therme Vals)를 집중연구, 분석해 봄으로써 단순한 감성적 자극을 넘어서 감동을 주는 디자인 공간에 대한 정의와 새로운 감성공간디자인 어휘를 발견하는데 연구의 목적이 있다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구에서 피터 줘터의 건축 디자인 경향, 썸 발즈의 디자인 관련 배경 및 건축 이론을 살펴보기 위한 1차적 문헌고찰은 90년대 이후 발간된 단행본, 국내외 석박사 학위논문, 디자인 및 건축학회 관련논문, 리포트 등을 통해 이루어졌다. 문헌 고찰을 통해 정리된 내용을 바탕으로 2008년 7월, 스위스 발즈(Vals)에 위치한 피터 줘터의 썸 발즈를 현장 답사하였고, 직접적인 공간 체험을 통해 관련 문헌들에서 정리된 사실과 비교, 검토하며 공간을 분석하였다.

문헌 고찰과 현장 답사를 통해 썸 발즈의 감성 디자인 방법을 기술하는데 있어서 피터 줘터 본인 뿐 아니라 선행연구자 및 본 연구자의 의견이 상당히 문학적이고 서술적 표현이 많은 관계로 일목요연하게 공간 경험과정을 이해시키고 현상적 관찰 및 감상을 정리하고자 내용을 도표화하였다.

## 2. 피터 줘터의 건축에 나타난 감성적 표현 특성

### 2.1. 피터 줘터의 건축 사고

피터 줘터(Peter Zumthor(1943- ))는 스위스 바젤에서 태어나 캐비넷 제작자의 아들로 자라며 어려서부터 많은 재료를 이해하고 그것을 다루는 기술을 배움으로써 깊은 장인정신을 소유하고 있는 건축가다. 그러한 배경으로 인해 그의 건축은 재료의 물성에 대한 깊은 이해를 바탕으로 재료의 원초적 촉감이 가진 특질을 공간의 미적 언어로 바꾸는데 탁월한 능력을 보여 왔다. 그는 역사적 유적지들을 책임지는 꾸르(Chur)의 에이전시에서 일하면서 스위스 고건축에 대해 이해하고 그의 건축관의 기틀을 다졌으며, 역사복원 프로젝트들을 통해 투박하고 낡은 재료와 현대건축이 만나는 흥미로운 공간실험들을 하였다.

피터 줘터는 건축적 경험에 있어서 감각의 측면들(sensory aspects)을 언제나 강조하는데, 그의 저서 '건축

을 사고하며(Thinking Architecture)'에서 그의 세밀한 감성적 사고를 발견할 수 있다. 그는 공간을 기억하는 방식을 설명하기 위해 과거의 기억 속에 있는 그의 이모 집 정원 손잡이를 언급한다. 그에게 손잡이는 '다른 분위기와 냄새의 세계로 들어가는 특별한 신호로서 발밑에 밟혔던 자갈의 소리와 오래된 오크 계단의 촉촉한 느낌과 향, 뼈저덕거리는 소리를 함께 그 공간을 떠올리는 표식'<sup>3)</sup>이 된다. 이렇듯 그에게 재료의 물질적 영역은 '개인적인 경험을 불러일으키고 기억을 통해 장소를 회상하고 터치해 보게 하는 도구'가 된다. 그는 속도의 삶을 추구하는 현대 도시인들에게(가장 빠르게 감지되는) '시각'만이 소통의 도구가 되는 것을 안타까워하며 건축은 모든 감각을 통해 경험과 감성을 기억하는 도구가 되어야 한다고 주장한다.

### 2.2. 피터 줘터의 작품에서 나타난 감성적 표현 특성

피터 줘터의 작품은 그의 철학적 믿음에 근거해 대부분 출판되지 않은 공간이 많다. 화려한 건축적 외형이 아닌 공간의 '감성적인 질(sensual quality)'이 가장 중시되는 그의 건축에서 공간이란 반드시 '직접 경험되어야 이해될 수 있는 장소'이기 때문이다. 썸 발즈를 이해하기 위한 선행 연구로서 피터 줘터의 건축 특성 고찰의 사례 선정 범위와 방법은 2009년 프리츠커상, 2008년 일본예술협회 프리미엄 임페리얼 건축상에 소개되었던 작품 중 블로그에 널리 스크랩된 대중적 작품 8개를 선정했다. 감성적 표현특성의 분류체계는 공간 접근적 측면, 심미적 측면, 체험적 측면으로 나누어 정리하였다. 이는 앞서 말했듯이 "나의 공간은 반드시 직접 경험되어야 이해될 수 있는 장소"라는 피터 줘터의 정의에 먼저 중점을 두어 공간에 다가가는 과정적 경험과 공간 안에서의 경험으로 나누고 공간 안의 경험을 다시 심미적 측면에서의 경험과 체험적 측면에서의 경험으로 나눈 것이다.


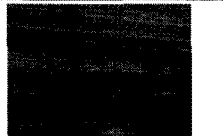



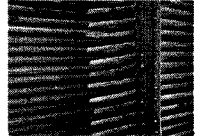
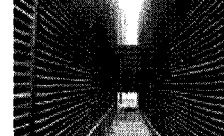


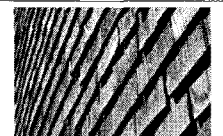
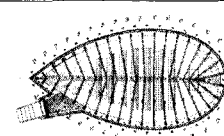
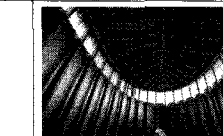


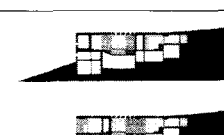
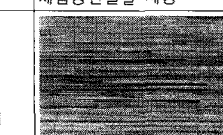






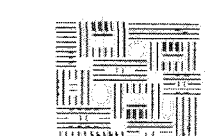
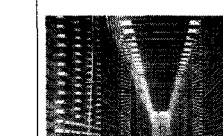
공간접근적 측면에서 보이는 특징은 지니어스 로사이(Genius Loci: 땅의 분위기)를 중시하는 그의 건물들이 주변 환경 및 건물로 접근하는 이용자와 소통하고 있는 방식을 말한다. 줘터의 작품들은 다가서는 이용자들에게 터에 앉혀진 방향, 높이, 형태가 모두 부지의 모습에 순응하고, 기존의 경관자원을 중시하며, 역사적 흔적이 지닌 시간의 무게를 공간언어로 환원하고자하는 열정을 보여준다. 심미적 측면은 재료와 공간구축에 대한 그의 독특한 감성적 사고에 관한 것을 말한다. 자연친화적이고 시간의 흔적이 있으며 이용자의 감성을 터치할 수 재료의 질감, 향, 소리를 통해 공간의미를 표현하는 것, 재료의 본성을 드러내기 위해 의도적으로 형태를 절제한


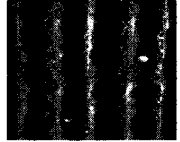
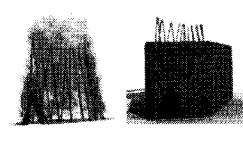
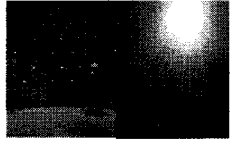
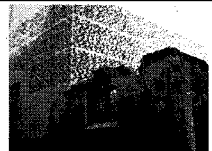



3) Zumthor, Peter, Thinking Architecture, Birkhäuser Architecture: 2nd, expanded ed. edition, 2006, pp.10-28

아름다움을 가지며 그것을 엄격한 비례, 스케일, 치밀한 디테일을 통해 표현하고 있는 것을 볼 수 있다. 체험적 측면은 그의 건물과 공간 이용자 간 존재하게 되는 상호

이해의 척도, 이용자를 배려한 공간 프로그램. 사용자의 기대를 충족시키는 상호 교감을 만들어내는 감성 장치의 창조를 말한다.

<표 1> 피터 Zumthor의 건축에 나타난 감성적 표현 특성

년도	작품명	위치/ 용도	감성적 표현 특성			
			공간 접근적 측면	심미적 측면	시각적 측면	체험적 측면
1994	Guagalun House	Gugalun, Versam, Graubunden, Switzerland 펜션	마을 산비탈에 위치. 언덕의 비탈진 면을 경험하며 공간에 접근	기존 목재 vs. 새 목재의 혼용; 시간의 흔적이 주는 아름다움을 느끼게 하는 대비	기존 건물을 재건축한 것을 보여주는 옛 건물과 새 건물이 맞닿은 축조방면 역시 시간의 흔적을 느끼게 하는 미적 장치가 됨	창을 통해 주변 환경과 일체되는 시각적 경험 공간(땅에 묻힘)과 시간(건물과 새건물)의 동시적 경험
						
1986	Shelters for Ruins	Chur, Graubunden, Switzerland 박물관	역사적 장소를 보존하고 가장 자리에서 살아올린 형태. 자연과 떨어진 연결통로를 통해 장소에 접근	시간의 흔적을 보이는 나무, 메탈, 유리의 사용	□-□형태, 미니멀한 2개의 공간과 심플한 연결통로가 주는 절제미가 시간의 흔적을 느끼는 장소 및 물성과 잘 어우러짐	도시의 다양한 소음, 바람, 천정의 빛은 현재와 과거, 유적지와 관광객을 소통케 하는 창이 됨.
						
1989	St. Benedict Chapel	Sumvitg-San Bebedetg, Graubunden, Switzerland 교회	일사귀 끝부분이 높은 경사지에 연결되어 주변의 지형과 자연스럽게 배치. 언덕의 비탈진 면을 경험하며 공간에 접근	나무, 지붕, 물고기비늘같이 얹게 쓴 나무 조각; 지역의 재료를 사용하여 주변 환경과 어우러진 외관의 아름다움	스위스 농토의 곡식 저장 창고를 닮은 수직 타원 형태의 축조방식이 나뭇잎과 같은 형상, 빛의 유입이 건축의 라인을 더욱 돋보이게 함	신성한 공간조성을 위해 고창 배치, 알프스의 신과 하늘만이 시야에 들어오게 하여 방문객이 기도 명상에 집중할 수 있도록 체험을 유도
						
1996	Therme Vals	Vals, Graubunden, Switzerland 온천장	건물 전체가 비탈진 언덕에 묻혀 있어 언덕을 오르며 공간에 접근 가능, 혹은 연결된 호텔 지하통로도 접근 가능	지역의 재료인 돌과 구리만을 사용하여 극히 절제된 재료의 아름다움을 보여줌	미니멀한 사각 형태의 외관-구축 프로그램: 빛의 환상적인 유입을 위해 25개의 빌딩 유닛을 모듈화함	목욕행위를 신성한 의식으로 해석, 방문객들에게 영혼의 휴식을 제공할 수 있는 다양한 체험공간들을 제공
						
1997	Kunsthaus Bregenz	Bregenz, Austria 미술관	강변에 위치. 물과 하늘을 반사해 내면서 동시에 그 존재를 드러냄. 강가를 거닐며 혹은 광장을 통해 접근	에칭유리, 스틸, 콘크리트의 비물질화, 투명성의 느낌을 통해 극도의 미니멀한 미를 전달	도시의 좁은 땅의 한계를 수직적으로 해결한 빛의 박스; 최대한 자연광이 실내에 유입되게 계획, 환상적인 공간무드를 제공함	부드러운 빛이 유입된 플랫폼 같은 갤러리 안에서 다양한 예술 전시체험. 이용시간 소통 가능한 광장의 체험
						
2000	Swiss pavilion, Expo 2000	Hannover, Germany 스위스홍보관	화려하고 복잡한 엑스포 전시장 가운데 스위스를 상징하는 자연+명상의 장소로서의 외관을 바라보며 접근	스위스 숲에서 가져온 낙엽송, 미송을 통해 지역의 아름다움을 강조	선형/나열구조, 목재의 미로와 사이로 스며드는 부드러운 빛의 유입이 환상적임 접착제와 나사못 없이 구조를 조립하여 자연미를 느끼게 함	복잡한 월드 엑스포에서 사운드 박스를 통해 시각적 청각적 후각적 체험을 제공; 방문객에게 명상과 침묵, 휴식의 체험을 줌
						

2006	Bruder Klaus Chapel	Northrhine-Westfalia, Germany 교회	마을 외곽에 위치. 비스듬한 언덕에 위치한 건물을 바라보며 접근	콘크리트(외관), 나무 줄기(내부), 납(바닥)이라는 독특한 재료를 사용, 공간 표현이 주는 고유의 질감을 창조해 냄	건물과 외관과 차별을 둔 내부는 삼각꼴 형태로 구축, 다져 굳힌 흙을 표현한 외벽과 목재, 솟으로 검게 태워진 내벽 표현은 빛의 유입을 통해 하나의 성스러운 작품과 같이 인식됨	뿔려진 내부 천정으로 바람과 빛이 자연스레 유입. 빛물이 들어와 안쪽 벽면을 따라 자연스럽게 흐르는 것처럼 비와 바람이 실내까지 이어지는 경험
						
2007	Kolumba museum	Cologne (Köln), Germany	도시 중심지에 위치한 역사적인 장소로 특이한 외관을 인식하여 거리에서 쉽게 접근	노출 콘크리트, 시간의 흔적이 있는 오래된 재료를 버리지 않고 이용함	기존 교회유적지를 그대로 보존하며 상부 매스에 교회미술관을 얹은 수직적 구축형태로 시간의 흔적을 전달하는 구조, 특이한 표현을 통해 전달되는 환상적인 빛의 유입이 아름다움	유적지를 감싸는 벽돌에 구멍을 내어 스미는 빛의 경험, 내부에 있는 과거의 유적과 현재 교회 미술관의 시간적 차이를 공간적으로 경험
						

### 3. 썸 발즈에 나타난 감성 디자인적 접근

#### 3.1. 썸 발즈의 건축 개요

스위스 발즈에 위치한 스파 시설인 ‘썸 발즈(Therme Vals)’는 기존 호텔이 파산 신청한 것을 발즈 타운이 매입한 후 1986년 피터 줌터에게 의뢰하여 계획되기 시작한 것이다. 줌터의 감성적 공간 디자인 연출로 인해 썸 발즈는 1996년 일반 대중에게 오픈한지 2년 만에 내국인은 물론 전 세계 수많은 관광객을 유치하고 지역을 살려낸 디자인 마케팅 사례가 되었다.

썸 발즈는 지역에서 채석된 편마암(Vals gneiss) 6만 개를 적층하여 만든 단순한 직방형 건물로 경사진 언덕에 끼워져 있는 형태를 가지고 있다. 줌터는 썸 발즈의 건축적 이미지를 결정하는데 있어서 일상적인 행위인 ‘목욕’의 의미를 종교적 의식(liturgy of bathing)과 같이 해석했다고 하였다. 인간의 본원적 경험으로서의 온천욕을 목욕재계(沐浴齋戒, purification), 더 나아가 세례(baptism)의 의미를 연상케 하는 공간 구축 방식을 통해 원시적 동굴 속에서의 인간의 초기 경험을 연상케 하였다.<sup>4)</sup>

썸 발즈는 세심한 건축 디테일을 통해 좋은 기억과 감성을 떠올리는 공간의 연속성(sequence)으로 건축가들 사이에서도 정평이 나왔다. 재료의 촉각, 후각, 심지어는 미각의 요소까지 세밀하고 완벽하게 조직되어있는데, 줌터의 건축적 프로그램을 통해 재료들의 감성적 가능성(sensory potential)이 공간 경험자와 끊임없이 연결된다.<sup>5)</sup>

#### 3.2. 썸 발즈의 감성 디자인적 특성

본 연구자는 썸발즈의 감성 디자인적 특성을 정의하는데 있어서 공간의 감성 평가를 이용자 경험 프로세스에 따라 관찰하는 것이 합당하다고 생각하였고 연구자가 직접 현장 방문함으로써 선행문헌에서 찾을 수 없는 경험의 과정을 기록할 수 있었다. 이에 대한 고찰을 위한 분류 체계는 앞서 피터 줌터의 건축에 나타난 감성적 특성에서 사용한 것과 같이 먼저 공간에 다가가는 과정의 경험과 공간 안에서의 경험으로 나누고 공간 안의 경험은 다시 심미적 측면과 경험적 측면으로 나누었다. 다가가는 과정의 흥미로움을 주는 ‘공간 접근적 측면’과 머무는 시간의 즐거움을 주는 ‘심미적 측면’, ‘체험적 측면’의 3가지 관점에서 감성적 요소를 분석하여 도표화하였다.

<표 2>

##### (1) 공간 접근적 측면

공간 접근적 측면은 건축공간에 다가가는 과정에서 순차적으로 얻어지는 공간과의 감성적 만남에 대한 관찰을 말한다. 먼저 썸 발즈의 빌딩 어프로치에 있어 특기할만한 것은 그 건축적 외형이 원경에서는 이용자의 눈에 거의 띠지 않을 정도로, 두드러진 형태나 강렬한 색채를 사용하지 않고 마을 주변의 재료, 색과 닮아있다는 것이다. 대지에 반쯤 묻혀있는 단순한 직방형 형태의 건물에서 앞서 피터의 감성적 건축 경향에서 살펴 본 ‘장소감(場所感)’, 장소의 분위기에 충실하려는 의도를 발견하게 된다.

그 다음 접근과정인 썸 발즈 건물 입구로 다가서는 경사진 좁은 비탈길은 이용자의 보행 속도를 늦추게 하는 장치가 된다. 왼쪽에 위치한 건물을 올려다보며 주변의 청각, 후각적 요소에 반응하여 잠시 걸음을 멈추거나 이야기를 나누는 이용객들을 관찰할 수 있다. 호텔 이용객들을 위한 별도의 실내 동선에서는 조도가 아주 낮은 좁

4) 백홍렬·박길동, 피터 줌터 건축에서 빛의 구축성에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집, 제 21권, 제 1호, 2001.4.28, p.400

5) Lifson, Edward (November 24, 2009), A Bolt of Zumthor, The Architect's newspaper, [http://archpaper.com/e-board\\_rev.asp?News\\_ID=4084](http://archpaper.com/e-board_rev.asp?News_ID=4084)



<그림 1> 빌딩으로의 접근: 주변 환경과 조화되어 드러나지 않는 외관 (왼쪽), 건물 입구로의 접근: 비탈길에서 올라다 본 파사드(오른쪽)

고 긴 복도를 붉은 벨벳 로브만 입고 걷게 되는데, 이용객들은 마치 다른 세계로 입문하는 듯한 느낌을 받는다 고 하였다.

썸 발즈 인테리어 공간으로의 접근에서 가장 먼저 경험하게 되는 시각적 요소인 빛은 설문 결과 대부분의 방문자 가장 인상적 요소로 꼽힐 정도로 신비롭고 강렬하다. 대표소를 지나 탈의실로 가는 복도<그림 2>에는 또



<그림 2> 스파 입구로의 접근(복도)

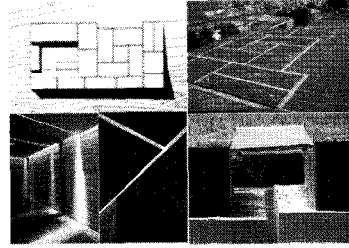
다른 피터의 감성 장치가 있는데, 벽에서 흐르는 물이 만들어낸 표면의 부식 효과가 하나의 설치 예술 같이 일렬로 복도 면을 장식하고 있다. 쥘터가 공간의 주재료로 사용하고 있는 돌, 물, 빛의 만남을 상징적으로 함축한 디자인이며, 동시에 시간의 흐름을 느끼게 하는 자연현상의 미적 패턴이다.

풀로 입수하는 과정(이용객의 벗은 몸이 물과 만나는 순간)은 앞서의 공간 접근들보다 더욱 감성적 체험이 극대화된다. 이용객들은 쥘터가 처음 설계 계획 당시 의도했던 종교적 의식, 세례(Baptism)의 모형을 경험한다. 모든 풀은 낮은 계단식으로 서서히 접근하도록 계획되어 몸이 천천히 물에 잠기면서 죽음을, 다시 물속에서 일어나면서 새로 태어나는 삶에 대한 상징적 체험을 하게 된다.

## (2) 심미적 측면

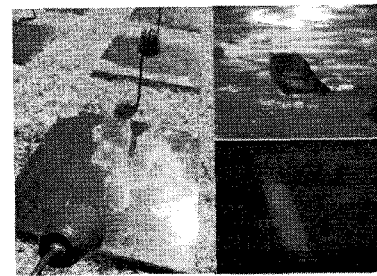
공간의 심미적 측면은 썸 발즈의 가장 강력한 공간언어가 되는 빛, 돌, 물의 만남을 통해 관찰된다. 미적 자극은 세 요소들이 얽혀 빛과 돌, 빛과 물, 돌과 물, 빛과 돌과 물이 만나면서 보다 극적인 효과로 나타나는데, 이 현상은 (3)체험적 측면을 논하며 다루어지므로 심미적 측면에서는 이러한 미적 감성을 만들어내기 위한 쥘터의 건축적 아이디어를 집중해서 살펴보았다.

감성적 체험을 주는 요소인 빛은 크게 4종류로 나누어지며 각기 다른 연출 효과를 낸다. 첫째, 자연광의 유입에 관한 부분으로, 의도적으로 낮은 조도를 유지하는 실내 공간에서 큰 창을 통해 들어오는 광휘는 이용자에게 기록하고 신성한 느낌의 빛을 경험케 한다. 둘째, 건축구



<그림 3> 15개의 유닛구조/ 잔디지붕 위 패턴/ 틈새로 들어오는 빛/ 유닛사이 8cm 간격

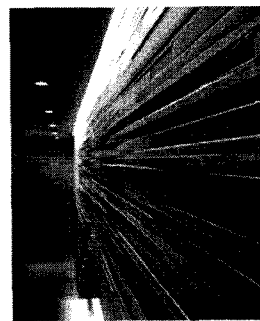
조를 통해 유입되는 빛<그림 3>은 돌 벽에 푸르스름한 빛줄기의 환상적 패턴들을 만들며 이용객들을 감탄시키는 요소가 된다. 이를 위한 건축 구조적 해결로 쥘터는 전체 건물을 15개의 유닛으로 구성하고 있으며 지붕 위 각 유닛 사이에 8cm의 간격을 두어 빛을 유입시키고 있다. 셋째, 메인 풀 천정으로부터의 푸른빛



<그림 4> 잔디 지붕 위 무라노 글라스 판/ 풀 안에서 움직이고 만져지는 푸른 빛

<그림 4>은 잔디 지붕 중앙에 놓인 16개 베니스 무라노의 글라스를 통해 유입되는데 풀과 벽 위에 떠 다니 듯 비춰진다. 독일의 낭만파 시인 노발리스(Novalis)의 '푸른 꽃'에 나오는 것처럼 꿈과 현실, 피안과 차안이 만나는 경계를 상징하고 있는 푸른빛은 쥘터가 죽음과 부활의 종교적 체험을 의도한 풀 안에서의 경험을 극대화시키는 요소로 작동한다. 넷째, 풀 안에 설치된 수중 등을 통해 나오는 빛은 물 안에 잠겨있는 이용객들에게 마치 엄마의 자궁같이 편안하고 아늑한 감성을 준다고 했다. 어두운 실내 조도와 대조된 물속의 빛은 풀에 사용된 탄산수의 기포가 몸에 죄어오는 느낌을 고조시키며 어두운 배경위에 물안개가 피어오르는 듯한 착시를 주며 공간의 연극적 효과를 만들어낸다.

썸 발즈는 마치 원시 동굴이나 채석장과 같은 분위기를 창조하고자 했던 작가의 의도에 따라<sup>6)</sup> 주재료로 편마암을 사용하여 빛, 물과 만나 순수하고 신화적이며 원



<그림 5> 편마암 벽

초적 체험을 연상케 하는 공간을 디자인하고자 했다. 쥘터는 미니멀하면서도 인위적이지 않은 인상을 주기 위해 15cm의 높이에 맞추어 3가지 타입의 석재 적층 샘플을 만들고 이를 자연스럽게 배열하였다. 쥘터가 쌓인 가는 석재 판들이 천정으로부터 스며드는 빛과 만나 재질을 감각케 하는 것은

6) O'Gray, Elena, The Therme Vals/ Peter Zumthor, <http://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/>

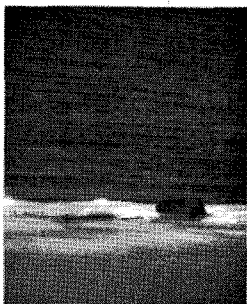
물론이고 공간으로 빨려 들어가는 듯한 1점 투시효과를 만들어 낸다.

(3) 체험적 측면

체험적 측면은 크게 공간 프로그램적 체험과 오감의 체험으로 나누어 관찰되었다.

공간 프로그램적 관점에서 먼저 각기 다른 6개의 테마 풀의 프로그램을 보면, 줌터는 정사각형의 메인 풀을 중심으로 4개의 테마 풀을 디자인함으로써 이용객들이 자유롭게 여행을 하듯 이 방 저 방을 경험할 수 있는 시스템을 만들었다. 이 때 이용객들은 개인적인 휴식을 위한 의지로 6개의 풀 안에서 저밀도를 유지하고자하기 때문에 다른 이용자들의 동선에 영향을 받아 이용 동선이 자유로운 연속성을 보인다. 각각의 테마에 따라 디자인은 세심한 건축적 디테일을 통해 감성 체험을 돕고 있는데 42℃의 열탕(fire pool)에는 주황빛이 도는 따뜻한 조명 효과를, 14℃의 냉탕(ice pool)에는 푸른빛이 도는 차가운 조명 효과를 주어 시각적 자극이 몸의 촉각적 자극을 극대화시키도록 하였다. 이용객들에게 가장 흥미로운 청각적 체험을 주는 하모니 풀(harmony pool)은 천정이 막힌 좁고 높은 공간 안에서 소리 체험을 제공한다. 이용객들은 중심으로 돌아가 재미있게 자신의 소리를 울려 보고 옆 사람과 화성을 만들기도 하면서 원시동굴의 이미지를 떠올리게 된다. 이외에, 유럽의 민간에서 예부터 만능 약으로 사용해 온 아르니카 꽃잎을 풀어놓은 풀은 이용객의 혈관경련을 완화시킬 뿐 아니라 은은한 꽃 향이 후각적 체험을 통해 고객을 더 편안하고 쉽이 있는 분위기로 이끈다.

이러한 테마적 체험들을 여유롭고 깊이 할 수 있도록 돕는 것은 무엇보다 공간 이용객의 밀도를 조절하는 프로그램이다. 입장객 수가 150명이 넘지 않도록 시간별 입장장을 제한하고 있기에 줌터의 공간은 언제나 정온하고 고요하며 명상적 느낌을 유지할 수 있다. 또한 썸 발즈



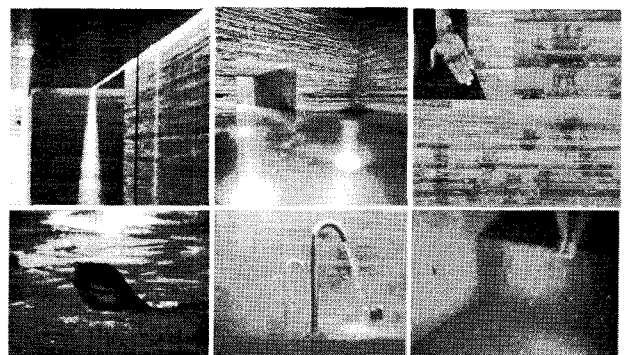
<그림 6> 공간의 밀도 조절을 통한 감성체험

의 호텔 이용객을 위한 특별한 배려로 이른 아침 7시와 밤 11시에서 12시 30분까지 입욕을 허용하여 더 은밀하고 고요하게 자연과 만나는 감성경험을 주고자하였다. 야간의 입욕체험은 수중 조명의 효과로 인해 칠흑같은 배경에 물안개가 피어오르는 상황이 연출됨으로 이용객의 감성적 자극은 낮의 경험보다 훨씬 배가된다.

체험적 측면의 또 다른 하나는 오감의 체험이다. 이에 대한 자세한 공간체험 관찰은 <표 2>에 상세히 정리되었다. 앞서 심미적인 측면에서 두드러졌던 시각적 체험은 성스러운 공간을 경험케 하는 빛이 흐르는 벽과 수공

간 뿐 아니라 큰 창을 통해 주변 산세를 배경으로 끌어들이는 경관적 프레임, 색채심리를 이용한 조명색의 변화로 촉각을 극대화시켰던 테마 풀의 체험 등을 통해서 다양하게 관찰되었다. 청각적 체험은 마치 원시 동굴과 같은 소리의 울림을 통해 신비한 느낌을 주는 실내 메인 풀과 새소리, 종소리, 수전에서 쏟아지는 물소리가 영혼을 터치하는 야외 풀<그림 7의 4>, 프리츠 하우스(Fritz Hauser)에 의한 사운드 스톤 구성으로 특이한 소리 공간을 경험케하는 하모니 풀<그림 7의 3>을 통해 관찰할 수 있었다. 후각적 체험은 야외 풀과 마사지실에서 느껴지는 야생화향 이외에도 꽃잎을 풀어놓은 아르니카 풀<그림 7의 6>에서 발견할 수 있었다.

무엇보다 가장 인상적인 썸 발즈의 감각 체험은 촉각적 체험이다. 에드워드 홀(Edward T. Hall)은 촉감이란 모든 감각 중 가장 개인적으로 체험되는 것이며 많은 이들의 인생에서 가장 친밀한 순간들이 변화하는 피부의 촉감과 연결된다고 하였다.<sup>7)</sup> 온천욕을 하는 공간인 관계로 신체 부위가 공간에 직접 닿기도 하고 발즈의 온천수가 탄산수인 관계로 수중조명을 통해 기포가 몸을 조여 오는 촉각적 느낌이 배가되는 것도 특기할 만한 일이지만, 이용객들에게 경험되는 가장 큰 촉각적 체험이 이같이 우연히 몸과 물성이 닿음으로 발생하는 것이 아니라 이용객의 자발적, 적극적 참여를 통한 행위로 만들어지는 것을 관찰하게 된다. 마른 돌에 물의 흔적이 남는 자연현상을 보며 곧 이용객들 스스로 몸을 이용해 원초적 미술 행위를 하는 것을 관찰하게 된다. 자신의 신체 부위를 돌 위에 적어보기도 하고 물을 끼얹어 벽에 흘뿌리기도 하고 자신 이름이나 메시지를 적으며 그래픽을 만들기도 하는 흥미로운 광경을 쉽게 목격하게 된다.<그림 7의 5>



1	3	5
2	4	6

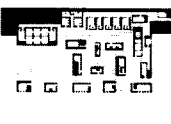


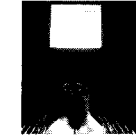

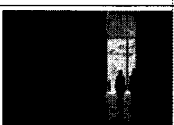


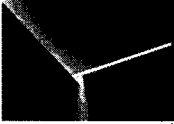


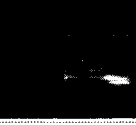


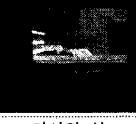




<그림 7> 1. 2. 시각적 체험, 3. 4. 청각적 체험, 5. 촉각적 체험, 6. 후각적 체험

7) Hall, T. Edward, Hidden Dimension, Peter Smith Publisher Inc., 1992, p.74

<표 2> 썸 발즈에서 나타난 감성 디자인적 특성

공간분석기준	기준내용	내용분류	공간 이미지			감성 디자인적 접근
공간 접근적 측면	공간에 점진적으로 접근하면서 순차적으로 경험하게 되는 감성 디자인적 특성	썸 발즈 빌딩으로의 접근성				썸 발즈는 경사진 언덕에 끼워져 있는 낮은 직사각형 형태로 건물의 위엄이 드러나거나 형태가 튀지 않으므로 찾기가 쉽지 않지만 빌딩의 재료, 색이 마을 주변 건물과 닮아있고 아름다운 자연에 묻혀있어 친화감을 줌. 잔디로 되어 있는 건물 지붕은 언덕 위쪽 호텔의 테라스 정원과 자연스레 이어져 있으면서 발즈 계곡의 전망을 열어줌.
		썸 발즈 입구로의 접근성				①일반 이용객들은 아래 빌딩에서 엘리베이터를 타고 3층까지 가서 언덕의 경사면으로 이어진 다리로 나와 비탈길을 마주하게 됨. 왼쪽 옆으로 썸 발즈의 수도원 같은 빌딩을 보면서 속도를 늦춘 발걸음으로 입구를 향하게 됨. ②호텔 이용객들은 호텔 지하로 이어져 있는 통로를 따라 스파로 가게 됨. 좁고 긴 복도의 조도는 아주 낮고 지하의 세계로 들어가는 듯한 느낌을 받음.
		썸 발즈 인테리어 공간으로의 접근성				①공간으로 들어서면 천정으로부터 들어오는 섬광 같은 푸른빛들이 벽으로부터 신비로운 느낌을 주며 호기심을 끌고 관람객의 동선을 유도함. ②안내소→게이트를 지나 만나는 복도에는 물이 흐르게 하여 부식되고 바랜 벽의 패턴이 하나의 설치예술을 보는 듯 시간의 흐름을 느끼게 함. ③탈의실은 바닥, 조명, 가죽 의자, 락커 모두 붉은 색조로 이루어져있는데 관람객에게 만날 공간에 대한 흥분과 기대를 줌.
심미적 측면	물성을 통해 공간의 아름다운 경험하게 되는 감성 디자인적 특성	썸 발즈 풀(pool) 안으로의 접근성				①탈의실에서 나오면 신비로운 빛으로 가득 찬 스파 공간을 정면에 마주한다. 경사 각도가 낮은 긴 계단을 서서히 내려오며 설렘을 갖게 함. ②풀도 계단식으로 서서히 접근하도록 되어있어서 천천히 물에 침잠되는 경험을 함. 마치 종교적인 의식과 같이 빛으로 가득 찬 풀에 입수함. 메인 풀은 여러 각도에서 입수가능. ③모두 실내/실외 풀 외에 4개의 테마 풀은 관람객 스스로가 자유롭게 이용밀도에 맞추어 접근여부를 결정하는 패턴을 가지고 있음.
		빛과 물과 물의 만남	어둠과 높은 실내: 신성한 느낌의 섬광	Sun bath: 쉼터 의자 그림자 효과	아외 풀: 햇빛이 만든 물결패턴	①자연광의 유입: 어둠과 천정고가 높은 실내에서 큰 창을 통해 들어오는 섬광은 거룩하고 신성한 느낌을 자아내는 빛으로 경험됨. 의자의 아름다운 패턴을 만들어냄. 실외 풀의 바닥에서 햇빛에 의해 만들어지는 물결 패턴은 물 속에서의 즐거움을 배가시킴.
			빛의 유입을 위한 통이 만든 지붕의 거대한 패턴	환상적인 빛을 만들어내는 건물 유닛사이의 8cm 틈	천정의 틈이 돌 벽에 만들어내는 환상적 빛의 패턴	②건축구조를 이용한 빛의 유입: 15개의 건물 유닛들을 독립적으로 만들며 비운 8cm 틈으로 새어 들어오는 빛은 각기 다른 패턴과 색을 만들어 환상적인 실내 공간을 창조한다. 콘크리트 천정을 부유하는 듯 느끼게 함.
공니물 형태조명과 무라노 글래스판	메인 풀에 비친 움직이는 푸른 빛	푸른빛을 손에 담아 보려는 행태	③무라노 글래스를 이용한 푸른빛의 유입: 외부 잔디 지붕(실내 메인 풀의 정사각형 천장 위)에 베니스 무라노에서 가져온 파란색 유리판 16개와 조명을 설치하여 실내에 움직이는 푸른빛을 끌어들이. 방문객들은 파란 빛을 잡으려고 손을 대보는 등의 행태를 보임.			
메인 풀 속에 설치된 수중 등	엄마지궁 속처럼 편안한 느낌	물안개와 함께 환상적인 야간경관	④수중 등: 물속에 수중 등을 설치하여 물을 초록빛으로 느끼게 함과 동시에 엄마의 자궁 속에 있는 듯 오히려 편안한 느낌을 줌 탄산수의 기포가 조명을 통해 선명하게 보이면서 촉각적 경험을 배가시킴. 야간에는 물안개와 함께 이용객에게 더 환상적인 경험을 선사함.			



공간 프로그램을 통한 체험	실내/실외 풀, 4개의 테마 풀을 통한 체험					각기 다른 온도의 풀인 fire pool(42℃), ice pool (14℃) 외에도 흥미로운 청각적 경험을 주는 harmony pool(35℃), 꽃잎을 풀어놓은 arnica flower petal pool(33℃) 등 각기 다른 테마를 가지고 있는 4개의 풀은 방문객들로 하여금 여행을 하듯 이 방 저 방을 드나들며 특색 있는 체험을 유도함.	
	공간의 밀도 조절					①입장객의 수가 150명이 넘지 않도록 시간별로 입장을 제한: 언제나 공간이 정온하고 고요하며 명상적 느낌을 유지하도록 계획 됨. ②일반 손님: 오전 11시- 오후 8시까지 사용 제한, 호텔 투숙객: 오전 7시/ 오후 11시-0시 반까지 입욕을 허용, 고요하고 친밀히 자연을 만나는 감성적 경험을 할 수 있도록 특별히 배려함.	
체험적 측면	시각적 체험					①전망을 실내로 끌어들이는 오프닝: 산 속 한가운데 있는 것 같은 심을 줌. ②빛이 흐르는 벽: 천정의 틈새로 들어오는 자연광의 빛줄기가 만들어내는 신비한 느낌은 성스러운 공간을 경험케 함. ③색을 통한 온도 체험: 42℃의 fire pool은 조명 색을 볼게, 14℃의 ice pool은 조명 색을 푸르게 하여 촉각을 극대화시킴.	
		창을 통해 접하는 신의 전망: 섬과 여유를 경험	벽을 타고 흐르는 빛줄기가 만드는 신비한 느낌	탕의 조명 색을 통한 온도 체험			
	청각적 체험						①실내 풀: 원시 동굴과 같은 소리의 울림이 신비한 느낌을 줌. ②야외 풀: 새, 종소리, 수전에서 쏟아지는 물소리. ③harmony pool: 좁고 높은 공간 - Fritz Hauser에 의한 사운드 스톤 구성으로 특이한 소리 공간 체험. 방문객들은 동심으로 돌아가 재미를 경험.
		실내 풀: 원시 동굴 같은 울림이 있는	야외 풀: 새소리, 종소리, 물소리	harmony pool의 재미 있는 청각체험			
	후각적 체험						①야외 풀과 마사지실에서 느껴지는 아생화 향기. ②꽃잎을 풀어놓은 arnica flower petal pool(33℃)에서의 후각적 체험.
		잔디 + 아생화향	아르니카 꽃잎 탕	마사지실			
촉각적 체험						①물이 묻은 손, 발, 몸과 돌의 접촉에서 오는 흔적들은 원초적 즐거움을 선사함. ②온천수: 탄산수가 몸을 적는 느낌을 경험, 수중 조명을 통해 탄산 기포가 닿는 것을 보며 촉각적 경험이 배가됨.	
	바닥에 그려진 물 문	물이 묻은 손으로 벽을 만지는 모습	탄산수의 기포가 피어오는 느낌				
미각적 체험						온천수와 동일한 탄산수인 발체르(Valsler)를 마실 수 있도록 되어있다.	

#### 4. 결론

썸 발즈는 피터 줍터의 건축이 가지고 있는 감성적 가능성(sensory potential)이 최대한 실현된 공간이다. 본 연구는 공간의 감성장치가 세심하고 이를 위한 건축적 디테일이 뛰어나기로 건축가들에게조차 정평이 나있는 썸 발즈의 감성 디자인적 특성과 대중들의 반응을 관찰함으로써 그 감성요인과 디자인의 본질이 무엇인지 밝히고자 하였다. 기존 감성 공간과의 차이점들을 보이는 썸 발즈의 감성 디자인적 가치에 대해 정리해보자면 다음과 같다.

1) 공간 접근적 측면: 과장된 스케일이나 원거리에서도 인지될 정도로 주변 환경과 현저하게 차별되는 감성 자극이 아니라, 경관에 묻혀 공간을 쉽게 발견할 수 없을 정도로 드러나지 않는 디자인이다. 코어 어트랙션에

급속히 진입하게 하는 기존의 감성디자인공간에 비해 지극히 은밀하고 느린 속도로 이용자를 공간으로 인도한다.

2) 심미적 측면: 물성에 있어 강한 컬러나 특이한 마감재질을 통해 호기심을 불러일으키는 감성 공간<sup>8)</sup>과는 달리 평범한 재료의 고유한 본질적 특성과 그것에 대한 인간의 기억으로 소통한다. 지역의 일상적 재료인 편마암과 자연광, 그리고 물이 가진 순수한 미적가치를 통해 디자인된 공간은 미적 자극을 위한 미디어나 기계장치를 동원하지 않고 재료의 만남을 통한 자연현상과 공간구조를 통해 장면이 연출되는 프로그램을 사용하였다.

3) 체험적 측면: 시작과 끝이 있고 서론과 결론이 있는 시나리오로서의 연속성의 개념<sup>9)</sup>이 아니라 보다 자연

8) 하세강·최상헌, 어린이 병원 실내디자인에 나타난 감성적 표현 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집, 제 7권, 2호 통권 6호, 2005. 10, p.137

9) 오영근, 건축, 감성디자인의 언어 인간척도론, 시공문화사, 2002



스런 공간 체험의 연속성이 유지하고 있다. 리드미컬하고 자유로운 동선에 따라 결코 인위적인 방향성이 주어지지 않으며 사용자 스스로 개별적인 감성의 움직임에 따라 연속성을 유지시킨다. 장면성의 전개에 있어서도 설화적 특성을 내포한 영화적 장면 연출<sup>10)</sup>이 아니라 풀에서의 빛과 물의 환상적 배경에서 볼 수 있듯 건축적 디테일과 자연현상을 이용한 은밀하고도 사실적인 고도의 연출 효과를 보인다. 오감의 체험에나 있어서도 뉴 미디어, 조명 효과, 배경효과음, 워터 제트나 기타 수공간에서 보이는 어떠한 기구나 장치를 사용하지 않고 (촉각적 체험에서도 언급했듯이) 오로지 자연광, 돌, 물이 가지고 있는 속성과 놀이하는 인간, 호모 루덴스가 가지고 있는 원초적인 본성이 만나 공간의 체험이 이루어지고 있다.

이 연구를 통해 이 스파가 이용객에게 마치 종교적 체험과 같이 영적인, 영혼을 터치하는 감동을 주고 있음을 발견하였다. 방문자들로 하여금 고대부터 누려온 인간의 행위였던 “목욕”의 가치에 대해 재발견하고 즐기도록 고안된 의식들은 피터 Zumthor의 건축디테일을 통해 세밀히 이끌어졌다. 인간의 본성, 물성, 그리고 장소의 기억을 통한 감성 디자인적 접근이 기술적 장치, 특별한 테마, 디지털 효과, 강한 색채와 형상보다 훨씬 강력한 감동의 요인이 된다는 것은 이후 감성공간디자인 컨셉에 중요한 영향을 끼칠만한 사실이라 여겨진다.

## 참고문헌

1. Hauser, Sigrid, Peter Zumthor Therme Vals, Verlag Scheidegger and Spiess, 2007
2. Zumthor, Peter, Atmospheres: Architectural Environments - Surrounding Objects, Birkhäuser Architecture: 5th Printing. edition 2006
3. Zumthor, Peter, Thinking Architecture, Birkhäuser Architecture: 2nd, expanded ed. edition, 2006
4. 박수경·서수경·오영근, 이토 도요 공간디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제 7권 1호, 통권 8호, 2005.5
5. 백홍렬·박길동, 피터 Zumthor 건축에서 빛의 구축성에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집, 제 21권, 제 1호, 2001.4.28
6. 오영근, 건축, 감성디자인의 언어 인간척도론, 시공문화사, 2002
7. 조동성·김보영, 21세기 뉴 르네상스 시대의 디자인 혁명, 한스 미디어, 2006
8. 하세강·최상현, 어린이 병원 실내디자인에 나타난 감성적 표현 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집, 제 7권, 2호 통권 6호, 2005. 10
9. Lifson, Edward (November 24, 2009), A Bolt of Zumthor, The Architect's newspaper, <http://archpaper.com/e-board>
10. O'Gray, Elena, The Therme Vals/ Peter Zumthor, <http://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/>
11. DVD Architectures vol.2., Arte Video, 2003.11
12. <http://www.therme-vals.ch/>
13. <http://www.archdaily.com/13358/the-therme-vals/>

10) 박수경·서수경·오영근, 이토 도요 공간디자인에 나타난 감성적 표현 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제 7권 1호, 통권 8호, 2005.5