

# 현대 공간디자인에서의 현상학적 특징과 가능성\*

- 메를로퐁티의 지각의 현상학을 중심으로 -

Phenomenological characteristics and possibilities in the contemporary spatial design

- From the Viewpoint of Phenomenology of Perception of M. Merleau-Ponty -

Author 이미경 Lee Mi-Kyung / 정회원, 동양미래대학 실내디자인과 부교수

Abstract This study is to predict the possibilities of phenomenological spatial design, by recognizing that a phenomenological spatial design brings about a change in the type, regime, role and materials of a spatiality due to the effect of contemporary digital technology and by analyzing their characteristics. Therefore, the study is based on the phenomenology of perception of Morris Merleau Ponty, which has the same concept to contemporary out-of-material and out-of-hierarchical paradigm. The case study has been carried out by selecting some of all works since 1980s, which were influenced by Merleau-Ponty. The analyses were performed by substituting the cases into the spatiality of situation, spatiality of participation and creation, spatiality of retrospect and prospect, and the spatiality of unpredictability, which were the concept of phenomenological space of Merleau-Ponty for the analyses of features of type, regime, role and material of a spatial design. This article has a great significance in expecting the possibilities of changes of phenomenological spatial design by examining the characteristics of phenomenological spatial design.

Keywords 메를로퐁티, 현상학, 현상학적 공간, 몸, 제3의 공간성, 현상  
Merleau Ponty, Phenomenological of Perception, Phenomenological Space, Phenomenological Spatial Speculation

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

디지털 테크놀로지의 발달로부터 초래된 세계는 더 이상 물질의 현전을 의미하지 않는다. 세계는 가상의 세계를 포함시켰고 공간에 대해 이러한 세계를 넘나드는 인터페이스로서의 역할을 부여받도록 하였다. 따라서 공간은 전통적 사고의 질서로부터 탈피하였고 조형성의 평가가 상실되었으며 인간과 세계 사이의 인터랙션으로 새로운 의미를 전달하는 공간성의 공간으로 변화되었다.

이는 물질으로부터 탈피하고 중심으로부터 벗어나며 주변과 관계된 시간을 동반하게 되는데, 이는 물리적 공간의 객관성을 거부하고 인간의 몸이 녹아든 공간을 현상으로 인식한 모리스 메를로퐁티(M. Merleau-Ponty)의 현상학적 사유와 맥락을 같이 한다. 1980년대 이후 메를로퐁티의 공간성은 건축 분야에 매우 큰 영향을 미쳤으며, 스티븐 홀을 비롯한 현대 건축가들의 신체적 공간체험은 매우 중요한 공간의 문제로 등장하게 되었다. 본 연구는 디지털 기술의 영향으로 한계가 사라진 다양한

체험의 메커니즘들을 통해 신체가 담고 있는 공간성의 형식, 영역 뿐 아니라 역할, 사용 매체에 까지 변화를 가져오고 있음을 인지하고 그 특성을 메를로퐁티의 공간사유를 근거로 분석하고자 함이며 이를 통해 현상학적 공간의 가능성을 예측하고자 한다.

### 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 문명의 변화가 예측할 수 없는 속도로 진화되고 있는 시점에서 현상학적 공간디자인이 어떠한 특징을 가지는지를 분석하기 위함이며 이것의 변화 가능성을 예측하고자 하는 의도를 지닌다. 따라서 메를로퐁티의 공간 사유를 기초 문헌으로 삼고 이것이 공간디자인에 반영된 사례를 공간의 형식, 영역, 역할, 재료의 틀로 구분하여 그 특성들을 조사하고 분석하는 방법을 사용하고자 한다. 이를 위해 2장에서는 메를로퐁티의 <지각의 현상학><sup>1)</sup>을 근거로 그의 공간사유에 대한 정의와 이것을 공간디자인에 반영한 건축가들의 사고를 고찰해 보기로

1) M. Merleau-Ponty, *Phenomenologie de la Perception*, Gallimard, 1945

하겠다. 3장은 현상학적 공간디자인의 특성과 변화에 대한 근거확보를 위해 2장에서 고찰된 현상학적 공간의 특징이 나타난 12작품을 선별하였다. 또 연구의 논점에 도달하기 위한 분석의 틀로서 2장에서 정의된 현상학적 공간 개념을 공간디자인에 반영된 형식, 영역, 역할, 재료의 기준으로 분류하고 이를 사례에 대입하여 평가하는 방법을 사용하였다. 이와 같은 방법을 통하여 현상학적 공간의 특성을 분석하고자 하며 이러한 과정에서 예측되는 현상학적 공간의 변화 가능성을 논의하기로 하였다.

## 2. 메를로퐁티의 공간성과 공간디자인

### 2.1. 메를로퐁티\_몸의 사유와 공간성

사물의 본질에 대한 현상학은 후설(Edmund Husserl)로 시작하여 하이데거(Martin Heidegger), 메를로퐁티, 샤르트르(J. P. Sartre) 등으로 연결되는데 이들은 공간에 대해 뉴턴(Isaac Newton), 데카르트(René Descartes)의 절대공간론으로부터 벗어나 시원적이고 원초적 본질의 공간성을 제시하였다. 이들에 의해 공간(Space)은 장소(Place)로 의미를 달리하기 시작했으며 이러한 장소는 주변과의 관계에 의해 의미를 가지는 것으로 공간에 대한 새로운 개념을 맞이하게 된다.

특히 메를로퐁티는 형식이나 내용으로부터 벗어나 '대상의 원초적 소여'로서 후설<sup>2)</sup>이 다루지 못한 '몸'을 강조하였는데 여기서 '몸'은 장소와 시간을 가진 존재이며 사유와 반성이 진행되기 전의 정신적 기능까지 포함하는 '몸'으로서 인간의 존재 자체라고 강조하였다. 그러므로 '몸'이 세계를 지각한다는 것은 반성 전의 직관을 통해 육화(肉化)한 체험을 말하는 것이며 이는 공간을 통해 드러난다고 하였다.<sup>3)</sup> 그리고 이러한 공간을 '현상적 장'<sup>4)</sup>이라고 불렀다.

메를로퐁티는 자신의 공간에 대한 견해를 경험주의와 지성주의의 비교를 통해 더욱 명확하게 설명하였다. 즉, 경험주의자들의 공간을 즉자적(即自的) 공간성으로, 지성주의자들의 공간을 표준적 공간성으로 규정하고 이는 경험된 공간의 현상을 설명할 수도 없으며 무한한 소급으로 진행되는 표준을 만들 수도 없으므로 스스로 의미와 방향을 상실하는 공간<sup>5)</sup>이라고 비판하며 자신의 공간적

사유와의 차이를 설명하였다. 그리고 그는 공간을 감각적인 현출과 구성하는 의식<sup>6)</sup>을 넘어서는 '제3의 공간'<sup>7)</sup>이라 칭하였다. 여기서 '제3의 공간성'이란 규정된 정의에 의해 드러나는 것이 아닌 잠재된 주변에 의해 변화되고 의미를 획득하는 공간성을 의미한다. 또 '제3의 공간성'에 대한 자신의 견해를 돕기 위해 몸의 위치, 체험, 시간, 주변의 상황 등에 대한 견해를 밝히고 있는데 연구자는 이러한 관점들을 공간디자인에 초점을 맞추어 상황의 공간성, 참여와 생성의 공간성, 회고와 예견의 공간성, 예측불가능의 공간성으로 구분하고 이들의 개념을 다음과 같이 정리하였다.

#### (1) 상황의 공간성

메를로퐁티는 자신의 공간사유를 '상황의 공간성'으로서 강조하였는데 이는 '위치의 공간성'<sup>8)</sup>과의 비교를 통해 확연하게 구분하였다. 즉 공간은 나와 구분된 객체가 아니며 반성전의 직관에 의한 의미와 체험된 관계에 의해 공간화 하는 공간으로 인간이 단순히 공간 안에 있는 것이 아니라 공간에 속해있음을 피력한다. 또 이러한 공간 자체인 '몸'을 '실재적인 몸'과 '잠재적인 몸'으로 구분하고 실재적인 몸으로 교란된 시각장을 견딜 수 없을 때<sup>9)</sup> '실재적인 몸'을 치우고 '잠재적인 몸'이 현실화되면서 공간성과 방향성을 새롭게 규정하는 것으로 설명하였다. 즉 진정한 공간은 '몸' 자신을 상황에 처해있도록 하는 정박지를 정하게 되며 이때 진정한 공간이 성립된다고 보는 것이다.<sup>10)</sup> 정박지에 관해 그는 순수 깊이로서의 밤의 공간, 꿈의 환각 공간, 특정한 장소의 신성한 공간을 허구가 아닌 체험된 공간으로 규정하고 단지 이들의 차이를 반성의 정도로 구분 짓고 있는데 이는 디지털 가상의 공간에 대해 지각 가능한 실제의 체험공간으로 규정될 수 있음을 암시한다.

5) 메를로퐁티는 경험주의의 공간은 "모든 사물들이 잠겨있는 일종의 에테르", "공간화 된 공간"라 하였으며 지성주의자들의 공간은 "위와 아래의 관계 만 있을 뿐 신체의 경험에 대해서는 문제를 제기할 수조차 없으며 공간의 실제적 지각을 설명하기 위해 그 밖으로 벗어날 수도 없다"라고 비판한다. M. Merleau-Ponty, 지각의 현상학, 류의근 역, 문학과 지성사, pp.370~371

6) 조광제, 몸의 세계 세계의 몸, 이학사, 2004, p.328

7) 제3의 공간성에 대해 그는 "사물이 공간 속에 있다는 공간성도 아니고 공간을 공간화 한다는 공간성도 아니며 상대적인 것 속에 있는 절대적인 것, 다시 말해 현상들을 가법계 다루지 않으면서 그들 속에 정박해있고 그들에 의해 견고해지며 그런데도 그들과 함께 실재론적 방식으로 주위지지 않는, 또한 스트래튼의 실험에서처럼 그러한 혼란에서도 살아남는 공간을 의미한다."라고 설명하였다. M. Merleau-Ponty, 류의근 역, 전개서, p.377

8) '위치의 공간성'이란 '나는 반성하지 않고 사물들 속에 살고 있으며 공간을 때로는 사물들의 환경으로 때로는 사물들의 공동 속성으로 모호하게 간주함으로써 공간을 나와 구분된 객체로서 이해하는 경우로서 이는 인간은 공간 안에 있으며 물리적 공간의 일부이다. M. Merleau-Ponty, 류의근 역, 상계서, p.168, p.371

9) 메를로퐁티의 견해에 의하면 시각장이 교란된 상태나 어떤 활동이 제대로 이루어지지 않은 상태에는 아직 공간성이 이루어진 상태가 아니라고 할 수 있다.

10) 조광제, 몸의 세계 세계의 몸, 전개서, p.336, p.350

2) 후설(Edmund Husserl, 1859~1938)은 선험적 철학으로서 존재를 필수적으로 연결시켰다. 그러나 이 문제는 의식과는 질적으로 완전히 다른 몸이나 물체를 포함한 이 세계 속에 진정으로 파고드는 것이 불가능해지고 자연히 저 쪽 세계 전체에서부터 열려나오는 것 같은 진리 내지는 로고스와 만나는 것이 불가능하다는 점이다. 조광제, 주름진 작은 몸들로 된 몸, 철학과 현실사, 2003, p.59

3) 조광제, 상계서, p.67

4) 체험된 세계를 '현상적 장'이라고 부르는 것은 자칫 기하학적 공간이 객관적 공간인 반면 체험된 공간은 주관적 공간이라는 오해가 생길 수 있다는 우려에서다. 체험된 공간은 결코 주관적인 공간이 아니라 객관적인 공간이다. 박영옥, 필로아키텍처, 향연, 2009, p.54

(2) 참여와 생성의 공간성

메를로퐁티는 세계에 대한 존재인식에 있어 하이데거의 '세계-내-존재(In-der-welt-sein)'로부터 벗어나 '세계-에-존재(être-au-monde)'<sup>11)</sup>라는 정의를 획득하게 되는데 이는 몸과 세계가 분리된 구조가 아닌 몸이 세계를 구조화하고 세계가 몸을 구조화하는 쌍방관계로서 서로 고정된 채 놓아두는 것이 아닌 끊임없이 서로의 작용을 주고받으며 발전하는 역동적 과정<sup>12)</sup>이며 하나 된 그 자체라는 것이다. 따라서 그의 공간성은 몸의 움직임과 참여에 의해 동적이고 상대적인 사회적 공간으로 활성화됨은 물론 끊임없이 새로운 공간을 생성해내는 유동적 공간이라 할 수 있다.

(3) 회고와 예견의 공간성

메를로퐁티는 몸과 세계의 존재 자체에 이미 시간성을 내포하고 있음을 피력한다. 즉 시간은 사물이나 의식 안에 있는 것이 아니며 존재와의 관계 자체에 있다는 것이다.<sup>13)</sup> 따라서 존재 자체인 공간은 시간과 분리될 수 없을 뿐 아니라 주어진 대상에 대한 회고적(rétrospectif) 상태와 목표로 하는 대상을 향해 방향을 잡는 예견적(prospectif) 상태를 결합시켜 시간을 만들어 내는 공간성이라고 할 수 있다. 그러므로 현상학적 공간은 회고적 경험이 내재된 몸에 의해 과거로부터 현재의 시간을 동반하고 예측되는 미래의 시간이 연결됨으로서 끊임없이 관계에 의해 변화함을 전제한다.

(4) 예측불가능의 공간성

메를로퐁티는 몸이 내재된 공간과 그 속에서 살아있는 몸의 움직임을 통해 서로 관계를 주고받는 공간성은 순간의 상황들로 인해 끊임없이 우연의 사건들을 발생시킬

수밖에 없음을 설명하였다. 즉 예측불가능의 공간성은 공간에 내재된 몸이 현재의 상황 즉 여러 가지 체험적 요소들(위치, 빛, 물, 관계, 물리적 특성, 개인의 상상력 등)과 복합적으로 섞임으로서 전혀 다른 우연의 사건이 발생되는 공간성을 의미한다. 특히 이는 참여자의 상황, 참여, 시간적 조건 등의 복합적 상황들에 의해 진행하므로 하나의 방향으로 진행되는 것이 아닌 리좀(Rhizome)<sup>14)</sup>적 구조의 형식을 띠게 된다.

2.2. 공간디자인에서의 현상학적 관심

공간디자인과 현상학의 관계는 하이데거와 루이스 칸(Louis I. Kahn)으로부터 시작된다. 존 로벨(John Lobell)<sup>15)</sup>은 루이스 칸의 사고가 하이데거의 존재론을 바탕으로 하고 있음을 언급하였고 실지로 하이데거의 사유(In-der-Welt-Sein)는 존재와 의식이 분리된 현상이 아닌 유기적으로 통일된 현상<sup>16)</sup>을 의미한다는 점에서 루이스 칸이 그의 사유로부터 자유롭지 않음을 인정된다. 그러나 루이스 칸의 언어들은 그가 원했던 그렇지 않던 간에 여러 정황 상 메를로퐁티와도 연결된다. "위대한 건물은 예측할 수 없는 것으로 시작되어야 하고 디자인 단계에서는 예측할 수 있는 수단을 거쳐야 하며 중국에 가서는 예측할 수 없는 것이어야 한다."<sup>17)</sup>는 그의 말은 실존적 해석보다는 상황적 공간성에 가깝게 해석된다.

공간디자인에서 메를로퐁티의 사유가 적극적으로 다뤄지기 시작한 것은 스티븐 홀(Steven Holl, 1947~)에 의해서이다. 스티븐 홀은 '정박'<sup>18)</sup>을 통해 메를로퐁티의 관점에 천착되어있음을 밝히고 있다. 그는 자신의 작업에서 절대성의 모더니즘으로부터 벗어나 상황, 대지, 역사, 의미, 상황, 조건 등의 맥락을 통해 현상학적 질서를 만들어내는 과정을 매우 중요하게 다루고 있음을 밝히고 있다. 또한 현상에 대한 경험을 내적 지각으로 지성적 관념을 외적 지각으로 보고 이들의 균형에 의해 공간이 의미를 가진다고 봄으로서 메를로퐁티의 객관적 공간도 아니고 주관적 공간도 아닌 애매성의 사유를 적극 공간안으로 내재시킨다. 그리고 지각의 탐구<sup>19)</sup>, 얽힘<sup>20)</sup>을 통해서 일상적 현상 즉 빛, 색채, 물, 소리, 디테일, 대지 환경 등의 재료가 신체의 움직임을 통해 시간과 공간의 살아있는 얽힘을 만들어 낼 수 있음을 피력한다.

<표 1> 메를로퐁티의 공간성의 개념

개념	내용	특징
상황의 공간성	몸은 공간에 속해있으며 '몸' 자신이 상황에 처해져있을 때 진정한 공간이 성립됨을 의미한다. 몸은 잠재된 몸과 실제의 몸으로 구분되며 실제의 몸이 시각장애를 느낄 때 잠재된 몸이 공간성을 회복한다. 따라서 밤, 환상, 신성, 가상, 체험의 공간은 실제의 공간이다.	정박지
참여와 생성의 공간성	몸과 세계가 서로를 구조화하는 쌍방관계로 몸과 세계가 끊임없이 서로의 작용을 주고받으며 발전하는 역동적 체험의 과정으로 보는 개념이다. 따라서 공간은 몸의 움직임과 참여를 통해 동적이고 상대적인 사회적 공간으로 활성화시킴으로서 새로운 공간을 끊임없이 생성한다.	사회성과 유동성
회고와 예견의 공간성	몸은 시간을 소유하고 있으며 현재에 대한 과거와 미래를 실존시킨다고 보는 견해이다. 따라서 공간은 시간과 분리될 수 없으며 회고적 경험이 내재된 몸이 예측되는 미래의 시간과 결합하여 끊임없이 변화하는 성격을 가진다.	시간의 인터페이스
예측불가능의 공간성	즉자적으로 발생하는 지각이 아닌 몸과 공간이 상호작용함으로써 생겨나는 지각으로서 공간에 내재된 체험적 촉매들에 의해 끊임없이 변화하는 예측불가능의 공간성을 의미한다. 이는 설계자조차 예측하기 어려운 상황으로 끊임없이 생성되는 우연의 공간이다.	우연성

11) M. Merleau-Ponty, 전제서, p.22  
 12) 조광제, 주름진 작은 몸들로 된 몸, 전제서, pp.74~81  
 13) 몸은 시간을 소유하고 있으며 현재에 대한 과거와 미래를 실존시키며 이 자체가 공간이다. M. Merleau-Ponty, 전제서, pp.612~622

14) 리좀은 들뢰스와 카타리가 제시한 개념으로 나무의 뿌리가 자연적이고 우발적인 형태를 가지듯 리좀적 구조는 비중심화 되고 비위계적이며 다양성과 이질성의 특징, 비기표적인 특징을 가진다.  
 15) John Lobell, 침묵과 빛, 김경준, 시공문화사, 2009  
 16) 박이문, 현상학과 분석철학, 지와 사랑, 2007, p.125  
 17) John Lobell, 상계서, pp.136~138, p.208  
 18) Steven Holl, Anchoring, New York : Princeton Architectural Press, 1989, p.2  
 19) Steven Holl, Questions of Perception : Phenomenology of Architecture, William Stout Books, 2007  
 20) Steven Holl, Intertwining, Princeton Architecture Press, 1996

메를로퐁티의 사유를 직접적으로 언급하지는 않더라도 현상적 감응에 대한 관심을 드러낸 작품들은 개인의 설계 전략과 접목하여 독창적인 현상적 공간을 창조하고 있다. 안도 다다오(Ando Tadao, 1941~)는 “건축의 본질은 정신의 심오한 영역에 닿아있는 보이지 않는 영역을 공간을 통해서 체험시키는데 있다. 그것은 일상생활과 관련된 현상에서 묻어나는 기억과 신체를 통해서 전달되는 장소의 경험이다.”<sup>21)</sup>이라고 함으로서 메를로퐁티의 현상학적 사유와 관계함을 밝히고 있다. 건축과 자연의 일체성, 빛의 다양성, 시간의 추이에 따른 공간의 전개, 신체의 움직임에 따라 발생하는 현상학적 거리의 개념 등은 그의 현상학적 디자인사고라 할 수 있다.

장 누벨(Jean Nouvel, 1945~)<sup>22)</sup> 또한 공간을 사건이 담기는 현상으로 다루고 있다. 그는 공간의 모든 문제들 즉 대지, 문화, 지역, 사용자 등을 통해 해결점을 찾고자 하였으며 인간의 행위와 그것을 담아내는 공간 사이에서 발생할 수 있는 무한성과 주변의 상황에 따라 변화하는 현상적 심연의 공간에 대해 깊은 관심을 드러내고 있다.

도쿠진 요시오카(Tokujin Yoshioka, 1967~)의 실험들은 “디자인은 구체적 형태를 보여주는 것이 아니라 빛이나 바람, 움직임, 소리 등을 느끼고 체험하게 하는 것으로 디지털 세상에서 형태는 의미가 없으며 디자이너들은 형태 대신 감각을 디자인하게 될 것이다”라는 그의 말을 통해 현상학적 사고로 진행되고 있음을 밝히고 있다.

이처럼 절대공간에서 사용된 질료들과 구조들로부터 벗어나 상호관계의 체험을 강조하고 있는 건축가들의 현상학적 해석은 빛, 물, 자연, 대지, 환경, 비물질, 반성전의 물질, 기억, 오감, 시간 등의 재료를 바탕으로 자신의 전략들과 접목하여 살아있는 공간을 생성시키고 있다. 즉 현상학적 공간디자인은 현상적 촉매들을 이용한 체험의 사회적 성격을 독려하며 끊임없이 새로운 공간을 만들어내는 것이며 기술에 힘입어 더욱 가벼워지고 유연한 재료의 사용으로 살아있는 생명체로서 가상의 세계까지 포함되고 있다. 이와 같이 공간디자인에서의 현상학적 특성을 구체적으로 분석하기 위해 3장에서는 사례조사를 실시하고 이를 메를로퐁티의 개념으로 분석하였다.

### 3. 현상학적 공간의 특성과 가능성 분석

#### 3.1. 현상학적 공간의 사례 조사

메를로퐁티의 공간사유가 공간디자인에 적용된 특징을 분석하기 위해 다음과 같은 조건에서 선정된 사례를 추출하여 실시하였다. 사례의 선정기준은 첫째, 메를로퐁티

의 공간사유에 영향을 받기 시작한 1980년대 이후의 작품을 선정하였다. 둘째, 몸의 체험요소가 반영된 공간을 선정하였다. 셋째, 상황에 의해 변화되는 특성을 가진 공간을 선정하였다. 선정된 공간은 <표 2>와 같다.

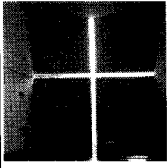
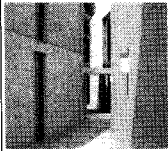
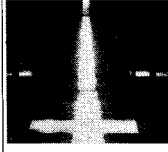
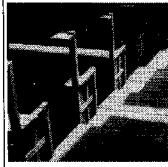
<표 2> 현상학적 공간의 사례조사 대상

기호	작품	위치	작가	년도	체험 특성	상황 특성
A	빛의 교회(Church of Light)	osaka	Ando Tadao	1989	●	●
B	까르띠에재단 본사 (Cartier Foundation)	Paris	Jean Nouvel	1994	●	●
C	성 이그네이서스 교회 (Chapel of St. Ignatius)	Seattle	Steven Holl	1997	●	●
D	블러빌딩 (Blur Building)	Swiss	Diller, Scofidio +Renfro	2002	●	●
E	손-O-하우스(Son-O House)	Netherlands	NOX	2004	●	●
F	푸에르타아메리카호텔 (Hotel Puerta America)	Madrid	Zaha Hadid	2005	●	●
G	브루더 클라우스 채플 (Bruder Klaus Field Chapel)	Germany	Peter Zumthor	2007	●	●
H	넬슨에킨스 뮤지엄 (Nelson-Atkins of Art)	Kansas	Steven Holl	2007	●	●
I	디젤 패션쇼 (Diesel's Fashion Show)	Florence	Vizoo	2007	●	●
J	카이사 포럼 (Caixa Forum)	Madrid	Herzog & de Meuron	2008	●	●
K	무무스(Mumuth Music Theatre)	Austria	UN Studio	2008	●	●
L	번햄 파빌리온 (The Burnham Pavilion)	Chicago	Zaha Hadid	2009	●	●

#### (1) 빛의 교회(Church of Light)

빛의 교회는 일상과 관련된 현상에서의 경험을 강조하고 있는 안도다다오의 작품세계를 그대로 보이고 있다. 교회의 상징인 십자가를 빛을 통해 시각화하고 태양의 각도에 따라 바닥에 펼쳐지는 십자가는 물성으로부터 느

<표 3> 빛의 교회의 현상학적 특징 분석

특징	내용	구분	사진
상황의 공간성 (정박지)	단단한 물성의 콘크리트와 대비된 빛의 십자가는 하늘과 자신을 연결 짓는 신성함 표현이며 공간에서 사용자는 십자가의 강렬한 빛 외에 다른 것을 느끼지 못하는 신화적 공간성을 체험한다.	신성한 공간성  시각중심적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	기하학 매스들의 중첩과 가로지름은 신체의 움직임을 따라 변화된 공간을 경험하게 하고 시간에 따라 달라지는 빛의 각도는 고정된 물성을 변화시키며 상대적 공간을 만들고 있다.	물리적 성격의 탈경계  사용자로서 의 사회성	
회고와 예견의 공간성	벽체의 십자가를 통해 바닥으로 비친 그림자는 계절, 기후의 시간적 흐름을 보이고 이를 통해 공간의 시각적 변화와 현실이탈을 유도한다.	시각체험에 의한 현실 이탈	
예측 불가능의 공간성 (우연)	벽체의 십자가로 통과된 빛은 시간에 따른 빛의 각도에 따라 변화하게 되는 데 이때 예상치 않은 의사의 상황은 본래의 십자가 형태를 깨고 전혀 다른 바닥면의 테피스트리를 만들고 있다.	자연환경 건축매스 건축재료 에 의한 우연성	

21) Ando Tadao, Shintai and Space, Tadao Ando:complete Works, Francesco Dal Co, London:Phaidon Press Limited 1995, p.453

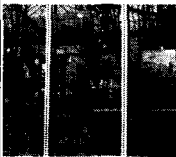

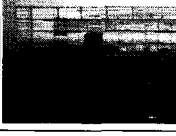

22) Jean Baudrillard·Jean N Nouvel, 배영달, 특이한 대상-건축과 철학, 동문선, 2003, p.23

끼기 어려운 영적 심오함을 효과적으로 제공하고 있다. 특히 시간을 추이할 수 있는 빛의 현상과 매스들의 중첩과 가로지름 등은 신체의 움직임에 따라 발생하는 변화된 공간을 제공하고 있다.

(2) 까르띠에 재단 본사(Cartier Foundation)

장 누벨이 추구하는 비 물질성을 가장 효과적으로 보여주고 있는 사례이다. 건물 전면을 유리벽으로 하고 그것과 마주하는 유리스크린을 설치함으로써 내부공간을 밖으로 그대로 노출시키고, 다시 외부의 상황과 결합한 현상을 뒤 배경의 유리스크린에 투영시키는 층위들을 통해 실상과 허상이 중첩되는 미장아빔(Mise en abyme)<sup>23)</sup>의 효과를 보이고 있다. 여기서 사용자는 주변의 사실들과 허상을 구분하지 못한 채 자연과 인간의 움직임 등이 끊임없는 변화를 생성하는 환상 공간을 체험하게 된다.

<표 4> 까르띠에 재단의 현상학적 특징 분석





특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	유리벽과 마주한 유리스크린은 주변 현상을 끊임없이 중첩시켜 실상과 허상을 혼동시키는 가상의 공간을 창조하고 있다. 사람들은 주변 상황과 관계하며 끊임없이 변화한다.	허상에 의한 환영 공간 관계적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	변화하는 계절과 하루의 시간, 지나가는 행인, 기차들은 유리스크린에 의해 상대적으로 다시 투영되고 이들은 복합적으로 상호작용을 함으로써 새로운 생성을 만든다.	물리적 성격의 탈경계 참여자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	대형 유리 스크린은 지역의 심상을 담고 시간의 이동을 드러내며 도시의 변화하는 얼굴로서 스스로를 변화시키는 시간성의 현상을 드러내고 있다.	시각체험에 의한 현실 이탈	
예측 불가능의 공간성 (우연)	주변의 나무, 풍경, 사람들, 빛 등의 상대적 투영은 시시각각 예측하기 어려운 우연의 공간성을 만들고 있다.	자연환경 건축재료에 의한 우연성	

(3) 성 이그네이서스 교회(Chapel of St. Ignatius)

콘크리트 상자 안에 일곱 개의 빛의 병을 공간에 매입시켜 색과 빛을 부여함으로써 신비로움과 신성함을 소화한 이 성당은 스티븐 홀의 빛을 다루는 탁월한 능력을 충분히 보여주는 작품이다. 6개의 내부와 1개의 외부 연못에 반영된 7개의 곡면형 빛의 병은 시간의 추이에 따라 변하는 빛의 보색효과로 아름다운 신비감을 만든다. 인근의 바위와 야생풀을 이용한 연못은 지역을 담고 6개의 빛의 병(건물)을 연못에 투영시켜 7번째의 병을 완성하는 상징을 담고 있다.

23) 미장아빔이란 '심연으로 몰아넣기'의 의미로 중첩되는 심상을 통해 인식의 혼돈을 일으키는 기법이다. 벨라스케스(Diego Velazquez)의 궁녀들(Las Meninas, 1656)의 작품을 예로 들 수 있다.




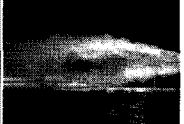
<표 5> 성 이그네이서스교회의 현상학적 특징 분석

특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	건축 내부에 사용된 6개의 빛의 병과 연못에 의해 완성된 7번째 빛의 병은 빛을 내부로 끌어들이어 신성함을 만들고 다시 외부로 발산하는 상징성을 보이고 있다.	신성한 공간성 시각중심적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	빛의 양과 강도에 따라 달라지는 내부공간의 변화는 부드러운 불꽃의 벽체와 의도적 장치의 색 필름과 맞물려 다양한 공간의 변화를 지속적으로 만들어내고 있다.	물리적 성격의 탈경계 사용자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	성소 벽의 십자가상은 빛의 각도로 인해 성스러운 예수의 허상을 재현하고 있는데 이는 십자가가 겪었던 고통의 시간을 현재로 끌어들이면서 트라우마를 재현한다.	시각체험에 의한 현실 이탈	
예측 불가능의 공간성 (우연)	대학 캠퍼스 내에 위치한 성당은 숭고함과 엄숙함이 대조되는 대학생들의 자유분방한 모습을 품고 있는데 이러한 우연의 모습은 공간의 살아있음을 나타낸다.	자연환경 건축매스에 의한 우연성	

(4) 블러 빌딩(Blur Building)

스위스 뉴샤텔 호수에 설치된 전시관으로서 호수의 물을 이용해 인공 안개를 만들고 이를 공간에 분사하여 몽환적 체험을 만든 사례이다. 인공 안개는 호수 주변에서 부는 바람과 결합하여 물리적 건축물을 현상으로 승화시켰는데 안개는 바람에 의해 견히고 가라앉고 흩날리면서 건물을 드러내고 숨기는 불확정적 몽환의 세계를 연출한다. 또 내부와 외부의 경계를 모호하게 함으로써 감각을 혼란시키고 방문자의 레인코트를 통해 호감 지수에 따라 레인코트의 색상이 바뀌도록 설정하는 타인과의 극적인 상호관계를 만들었다.

<표 6> 블러 빌딩의 현상학적 특징 분석

특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	인공적으로 뿜어져 나오는 안개와 바람은 몽환적 세계의 체험을 유도하고 관람객은 공간성을 상실하는 체험을 통해 공간성을 회복하려는 체험으로 관계를 형성한다.	몽환적 공간성 관계적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	안개로 인해 방향을 상실한 참여자들은 스스로 발광하는 레인코트를 통해 방향을 잡고 서로의 감정을 색을 통해 드러냄으로써 상대적 상호작용을 만들어내고 있다.	공간성격의 탈경계 참여자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	인공적으로 뿜어져 나오는 안개로 인해 관람객들은 개방 공간에서의 차단된 시각으로 방향성을 상실하고 몽환의 세계로의 인터페이스적 장소에 놓이게 된다.	관계의 인터페이스적 공간	
예측 불가능의 공간성 (우연)	안개는 건축물의 형태를 모호하게 하고 있으며 호수로부터 부는 자연 바람은 건축물을 드러내고 숨기면서 예측하기 어려운 우연의 현상을 만들고 있다.	자연환경 디지털 매체에 의한 우연성	

(5) 손-O-하우스(Son-O House)

꿈틀거리는 유기체는 생물체와 같은 가상적 체험을 가

능하게 한다. 골조 프레임과 투명한 메시로 내부와 외부의 경계는 모호하다. 내부에 정착된 센서는 방문자들의 움직임과 흐름, 위치의 패턴을 분석하고 다시 소리를 통해 공간으로 뿔어냄으로서 살아있는 공간성을 창조하였다. 사용자들의 움직임이 소리를 만들고 다시 사용자의 심리와 움직임을 변화시킴으로서 또다시 공간을 재편하는 현상학적 공간을 만들고 있다.

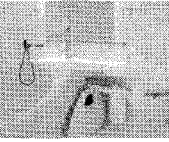


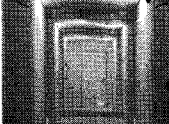
<표 7> 손-O-하우스의 현상학적 특징 분석

특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	낮에는 살아있는 유기체와 같은 형태로 메탈골조와 투명한 메시로 공간을 그대로 드러내고 밤에는 인공조명으로 내부의 빛을 발산하면서 시간에 따라 변화하는 낮과 밤의 공간성을 부여하고 있다.	가상, 밤의 공간성 관계적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	센서를 통해 방문자의 움직임을 분석하고 이를 소리로써 공간으로 내보내면서 방문자의 심리와 움직임을 재 변형시키는 상대적 체험 공간을 만들어내었다.	공간성격의 탈경계 참여자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	거대한 생물체 하나가 꿈틀거리듯 움직이는 것과 같은 형태는 관객으로 하여금 마치 미래 속에 와 있는 착각을 경험하도록 하는 인터페이스적 특성을 지닌다.	관계의 인터페이스적 공간	
예측 불가능의 공간성 (우연)	내부 공간으로 내뿜는 음향은 방벽의 움직임, 패턴, 위치에 따라 다른 소리로 반응하는 예측 불가능한 우연적 현상을 만들고 있다.	자연환경, 건축재료 디지털매체에 의한 우연성	

(6) 푸에르타 호텔(Hotel Puerta America Madrid 1F)

하이막스를 이용한 객실은 유연한 곡면과 모서리의 사체를 통해 무한의 경계와 연속성을 표현하였다. 무경계의 연속성은 미래성의 표출로 시간을 초월하며 LED를 통해 비 물질의 언어를 도입함으로써 인간 사이의 소통

<표 8> 푸에르타 아메리카 호텔의 현상학적 특징 분석

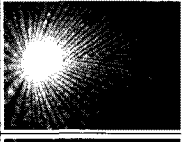
특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	바닥, 벽, 천정의 경계가 모호해진 내부의 무중력의 우주공간을 여행 하듯 사용자는 공간에서 자신의 현실적 공간성을 버리고 가상의 공간에서 공간성을 회복한다.	환상적 공간성 관계적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	사람을 지나가는 행위를 감지하는 조명은 공간이 인간에게 반응하는 사회적 소통을 가능하게 하고 있으며 이는 살아있는 공간으로 상대적 성격을 만든다.	공간성격의 탈경계 참여자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	객실 문에 장치한 LED는 객실손님과 직원이 디지털 언어를 통해 소통하는 장치는 새로운 가상의 메커니즘에 대한 회고적 경험을 이 용하고 있는 공간성의 표현이다.	관계의 인터페이스적 공간	
예측 불가능의 공간성 (우연)	객실 고객의 의사를 대신 표현하고 있는 LED는 복도 벽체의 예측 할 수 없는 타이포들의 퍼포먼스를 만들어내고 있다.	건축재료 디지털매체에 의한 우연성	

을 창출하고 조명은 공간이 인간에게 반응하는 사회적 소통을 이끄는 현상학적 공간을 만들었다.

(7) 브루더 클라우스 채플(Bruder Klaus Field Chapel)

지역의 다진 흙으로 마감한 매끄러운 외벽과 나무를 태워 독특하고 투박한 질감을 획득한 내벽 그리고 비, 바람, 소리, 계절의 변화를 실내로 끌어들이고 있는 빈 천정은 질박하고 소박한 작은 마을의 상징이 되었다. 천 정으로부터 수직으로 길게 흙이 파인 내부공간은 비, 바람, 소리, 계절까지 끌어들이고 있으며 지역의 심상과 재료의 시간성이 결합된 변화하는 잠재성의 장소로서 무한한 사건들을 담아낸 작품이다.

<표 9> 부르더 클라우스 채플의 현상학적 특징 분석

특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	천정 한가운데 뚫린 천창은 마치 하늘과 자신을 연결 하는 신성한 영적 공간으로서 어둠과 빛의 대비를 통한 신화적 공간성을 보인다.	신성한 공간성 시각중심적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	공간은 빛, 소리, 바람, 계절, 그리고 눈과 비 등 기후에 까지 반응을 하여 내부의 현상을 변화시키고 끊임없이 변화하는 유동성을 지녔다.	물리적 성격의 탈경계 사용자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	주변의 흙과 나무를 이용해 건축물의 외피와 내피를 만들어 냄으로써 과거의 흔적을 남기고 빛의 유입을 통해 현재의 시간과 조우하는 공간성으로 현상학적 공간을 만들었다.	시각체험에 의한 현실 이탈	
예측 불가능의 공간성 (우연)	나무를 태워 어둡고 투박한 질감을 획득한 내부의 벽은 나무의 투박한 오철로 인해 눈이 쌓이면서 하얀 벽면으로 바뀌는 예측하기 어려운 우연의 공간을 만들어내었다.	자연환경 건축재료에 의한 우연성	

(8) 넬슨-에킨스 뮤지엄(Nelson-Atkins of Art)

<표 10> 넬슨에킨스 뮤지엄의 현상학적 특징 분석

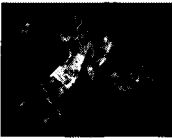



특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	지상의 호수가 주차장 천장에 비침으로서 지하공간에서 물결의 파동을 느끼고 마치 깊은 바다 속을 여행하는 것과 같은 착각의 현상을 만들고 있다.	환상적 공간성 관계적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	거대한 유백색 유리렌즈와 고건축의 매스가 마주하고 있는 호수는 빛과 시간에 따라 변화하는 환경을 담고 이는 다시 지하 주차장에 영향을 미치는 장치를 통해 상대적 공간을 만들었다.	물리적 성격의 탈경계 사용자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	1933년에 지워진 무개감의 고건축과 현대의 유글라스로 지어진 가벼움의 대조를 통해 시간의 기억을 더듬게 하는 회고적 체험을 보인다.	시각체험에 의한 현실 이탈	
예측 불가능의 공간성 (우연)	매스들의 얽힘과 비틀어진 유글라스의 조형성은 대지의 농뿔이를 따라 드러나고 숨는 우연의 공간과 더블스킨의 유글라스는 사람들의 움직임의 실루엣으로 예측할 수 없는 변화를 만든다.	자연환경 건축재료에 의한 우연성	

외부의 대지와 빛, 시간 그리고 예술과의 관계를 5개의 유리 렌즈를 통해 엮히고설키도록 함으로서 또다시 새로 위지는 빛의 수렴, 확산, 굴절의 앵글들을 만들고 있다. 굽이치는 대지와 반투명 유리 피막은 밖으로 뻗으려는 내부의 움직임을 만들고 분절되고 중첩된 천정은 외부의 빛을 불륨감 있게 끌어들이려는 의도를 품고 있다. 또한 1933년에 지어진 박물관과의 대조를 통해 시간의 기억을 더듬게 하고 반투명의 유글라스는 안 밖으로 서로 실루엣을 드러내며 빛을 방출하는 상대적 경험을 만들고 있다.

(9) 디젤 패션쇼(Diesel's Fashion Show)

시대의 패션을 주도하는 패션쇼는 무대가 중심이었던 과거의 단편적인 공간에서 벗어나 디지털 테크놀로지와 결합으로 역동적인 가상의 공간을 선보였다. 공간을 가상의 수중 공간으로 설정하고 거대하게 진화된 홀로그래피 물고기들을 공간 안으로 투입시켜 살아있는 공간성을 부여하고 있는데 이 가상의 물고기는 모델과 함께 쇼의 진행자로서, 공간의 배경으로서, 쇼의 보조 장치로서의 역할을 수행하며 가상과 실제의 경계가 사라진 진화된 공간을 만들고 있다.





<표 11> 디젤 패션쇼의 현상학적 특징 분석

특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	모델들과 함께 패션쇼를 진행하는 홀로그래피 물고기들은 가상과 실제의 공간이 혼성된 새로운 장소성을 만들어냄으로서 관객들의 공간성 회복을 이끌고 있다.	환상, 가상의 공간성 관계적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	프로그램화 된 가상의 모델들과 실제의 모델이 무대에서 쇼를 진행하는 동안 서로 중첩되고 충돌하면서 공간은 지속적으로 변화하고 있다.	공간성격의 탈경계 참여자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	계획된 홀로그래피 프로그램의 움직임은 실제모델의 움직임과 결합하고 충돌하고 섞이면서 현실적 공간성을 잃고 이탈된 시간성을 보이고 있다.	관계의 인터페이스적 공간성	
예측 불가능의 공간성 (우연)	실재모델과 가상모델의 시간차를 가진 움직임은 서로 충돌되고 엉키면서 우연의 공간성을 만들고 있다.	디지털 매체에 의한 우연성	

(10) 카이사 포럼(Caixa Forum)

역사적 시간을 내포한 바로크 양식의 벽돌과 금속의 절묘한 혼성을 보여주는 작품이다. 외부로부터 내부까지 꿈틀거리듯 고전 건축물 속으로 파고드는 금속 재질의 사선형의 중앙계단은 과거와 연결된 연속적 시간을 경험하도록 유도하고 있다. 또 기존 건축물의 하부 구조를 제거함으로써 건축과 대지의 경계를 없애고 외부환경을 내부로 까지 끌어들이므로써 새로운 공간성을 연속된 흐름으로 변화시키고 있다.





<표 12> 카이사 포럼의 현상학적 특징 분석

특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	바닥으로부터 떠있는 건축물의 형상은 일상적이지 않은 경험으로 순간 방문자는 방향성을 상실하지만 곧 방향성을 회복하고 새로운 공간에 대한 경험을 즐기게 된다.	허상과 환상적 공간성 시각중심적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	외부에 사용된 금속 매시와 금속재의 중앙계단은 내부에 빛의 여과하고 사용자의 행위를 반사시키는 참여적 생성을 유도하고 있다.	물리적 성격의 탈경계 참여자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	바로크 양식의 고건축과 금속재료의 혼성, 그리고 기존의 위치를 벗어난 식물 벽은 기존의 시간성과 장소성으로 부터의 혼성을 만들고 이는 혼란과 괴이함의 공간성으로 특별한 즐거움을 주고 있다.	시각체험에 의한 현실 이탈	
예측 불가능의 공간성 (우연)	금속재료로 싸여진 로비 천정과 계단은 고건축 속으로 빨려 들어오면서 사람들의 움직임 투영하면서 이질적 혼성과 변화된 우연의 공간을 만들고 있다.	자연환경 건축재료에 의한 우연성	

(11) 무무스(Mumuth Music Theatre)

무무스는 음악에 관한 건물로 만들겠다는 유엔 스튜디오의 의지로부터 출발되었다. 내부는 극장볼륨과 로비와 동선의 역할을 하는 볼륨으로 나뉘며 이들은 서로 결합되고 각각의 공간들을 효율적으로 연결한다. 로비의 비틀어진 계단은 음을 타고 흐르듯 리듬을 생성하며 출입구와 극장, 음악실까지 연결되어 흘러간다. 기억을 만들어내는 외피는 메시(mesh), 음표, 낮과 밤의 색상을 통해 중첩된 레이어에 의한 그림자를 만들어 냄으로써 장소가 가진 본질을 드러내었다.

<표 13> 무무스의 현상학적 특징 분석

특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	그로시한 메시(mesh)의 건축 피막은 낮에는 내부의 비틀린 공간구조를 그대로 드러내고 밤에는 색상이 변하는 조명으로 밤의 공간성을 표현하고 있다.	허상, 환상, 밤의 공간성 관계적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	콘크리트의 비틀림으로 바닥과 벽, 천정을 휘감으며 흐르는 형태는 음의 움직임에 따라 새로운 공간을 연속적으로 생성하는 공간성의 표현이다.	공간성격의 탈경계 사용자로서의 사회성	
회고와 예견의 공간성	투명 매시(mesh), 유리벽, 음표들의 레이어들이 빛에 의해 바닥으로 떨어지며 시간을 따라 변하는 살아있는 리듬을 만들고 사용자는 음악의 세계에 와있는 착각을 경험한다.	시각체험에 의한 현실 이탈	
예측 불가능의 공간성 (우연)	계단 안면과 바깥면의 재료에서 반전 그리고 반사되는 미래, 건축매스 창으로부터 바닥으로 비취는 음표들과 구조 프레임 등은 상황에 의한 우연의 공간을 만들고 있다.	자연환경 건축재료에 의한 우연성	





(12) 번햄 파빌리온(The Burnham Pavilion)

번햄 플랜 100주년 기념사업으로 진행된 전시구조물로



알루미늄 골조와 섬유스킨을 사용한 유선형의 건축형태이다. 20세기 변함의 도시계획으로부터 빌려온 기하학적 유선형을 계승하고 21세기의 최첨단 섬유를 외피로 씌운 혁신적인 형태로서 시대적 맥락과 공간의 본질을 획득하는 효과를 얻었다. 또, 파빌리온의 내부는 토마스 그레이의 비디오 작품으로 스크린화하여 물성을 벗어나고 있다. 형태에서 시카고 건축의 역사적 흔적을 씌우고 외피로부터 현대의 최첨단 기술을 드러내고 있는 현상적 공간을 만들었다.

<표 14> 변함 파빌리온의 현상학적 특징 분석

특징	내용	매체	사진
상황의 공간성 (정박지)	유선형의 외관 형태는 마치 우주선처럼 일상과 유리되어 보이며 밤에는 낮의 물성이 사라진 채 빛을 발하고 있다. 이는 방문객의 이탈된 현실의 공간성을 경험하게 한다.	환상, 밤의 공간성 관계적 현상성	
참여와 생성의 공간성 (사회성 유동성)	건축의 내부는 고정된 피막이 아닌 영상 전시의 스크린으로서 공간을 활성화하고 낮에는 빛을 끌어들이는 공간으로 활성화함으로써 시간에 따라 흐르는 살아있는 공간성을 보이고 있다.	공간성격의 탈경계 사용자로서의 사회성	
최고와 예견의 공간성	건축의 형태는 20c 초의 변함의 기하학적 도로구조를 차용하였으며 외피는 21c의 첨단소재를 사용함으로써 역사성과 시간성을 담고 있다.	시각체험에 의한 현실이탈	
예측불가능의 공간성 (우연)	유기적 타원형의 외피 천정으로부터 타고 내려오는 빛은 시간에 따라 형태와 크기와 강도를 달리하면서 공간 전체를 입체화하고 우연의 공간들을 만들고 있다.	자연환경 건축재료 디지털매체에 의한 우연성	

### 3.2. 현상적 공간에서의 특성과 가능성 예측

연구의 배경에서 밝혔듯이 현상적 공간은 기술적 메커니즘의 발달로 형식, 영역, 역할, 재료에 까지 변화를 가져오고 있음을 전제함 바대로 분석의 틀을 4가지의 관점에서 메트로폴티의 공간성과 연결하여 구성하였다. 사례 조사를 정리한 결과 메트로폴티의 공간성이 공간에서 반영된 내용을 보면 형식, 영역, 역할, 재료의 관점으로 구분될 수 있으며 이는 <표 15>와 같이 정리할 수 있다.

<표 15> 메트로폴티의 공간성과 공간디자인의 구분 적용

메트로폴티 공간성	공간디자인의 해석	구분
상황의 공간성 (정박지)	빛에 의해 변화된 공간, 환상적 공간, 신성함의 공간, 몽환적 공간, 허상 공간, 가상의 공간 등 공간의 형식으로 반영됨	공간의 형식
참여와 생성의 공간성 (사회성과 유동성)	건축의 형태적 유동성으로 끊임없이 변화하는 영역적 특성과 참여를 통한 상대적 상호작용의 사회적 특성을 가진 역할로 반영됨	공간의 영역 사회적 역할
최고와 예견의 공간성	지역, 역사, 대지, 자연환경, 개인의 경험, 상상력, 사회의 맥락 등 최고와 현재를 통해 예견되는 공간의 인터페이스적 역할로 반영됨	공간의 역할
예측불가능의 공간성(우연)	우연을 촉발하는 자연현상, 형태, 기억, 대지, 디지털 프로그램 등의 체험적 촉매들을 이용해 우연을 촉발하는 매체적 특성으로 반영됨	공간의 재료

<표 15>의 관계성 구분에 따라 공간의 형식, 영역, 역할, 재료를 내용면에서 세분화하여 분석의 틀을 <표 16>과 같이 마련하였다.

<표 16> 분석의 틀

메트로폴티 공간성	구분	내용	의미
상황의 공간성 (정박지)	공간의 형식	사건	공간이 지향하는 정박지로서의 체험적 사건의 차이
	방법	방법	현상을 만드는 방법적 형식의 차이
참여와 생성의 공간성(유동성과 사회성)	공간의 영역	경계	물리적 탈 경계와 공간성의 탈 경계에 관한 영역적 특성
	사회적 역할	사회성	공간에서 사용자와 참여자로서의 역할
최고와 예견의 공간성	공간의 역할	장소적 역할	최고와 현재를 통해 예견되는 공간 사이에서의 현실이탈과 인터페이스 역할
예측불가능의 공간성(우연)	공간의 재료	매체	우연성의 촉매로서 사용된 매체의 성격

#### (1) 상황의 공간성 : 현상적 공간의 형식 분석

공간의 형식에 대한 분석은 상황의 공간성을 만드는 사건과 방법으로 나누어 분석되었는데 여기서 사건은 현상적 공간의 지향점을 의미하며 방법은 현상을 만드는 방법적 차원의 분석을 의미한다.

##### 1) 공간의 형식\_사건 분석

체험이 지향하는 정박지로서의 사건을 분석한 결과 그 특징은 다음과 같다.

<표 17> 공간의 형식\_사건 분석

특징	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
신화적 공간성	●		●				●					
물질적 허상		●								●	●	
환상적 공간성				●		●		●	●	●	●	●
가상의 공간성					●				●			
밤의 공간성					●						●	●

A, C, G와 같이 종교적 목적에서 신화적 체험을 적용하는 것 외에 환상적 공간성의 체험을 위해 사건을 유도하는 사례가 높은 비율로 나타났다. 한편 초기의 작품이 대체적으로 단일한 사건의 형식을 취하고 있는 반면 현대의 디지털 기술과 협업한 작품일수록 정박지의 위치를 다양하게 바꾸는 다중적 사건 형식의 복수 체험을 유도하고 있는 것으로 분석되었다. 이는 현상학적 공간이 고도의 기술과 협업할수록 더욱 복잡하고 다중적이며 개인적인 현상적 사건을 리즘적 형태로 발생시키게 될 가능성을 예측할 수 있다.

##### 2) 공간의 형식\_방법 분석

<표 18> 공간의 형식\_방법 분석

특징	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
시각 중심적 방법	●		●				●			●		
관계 중심적 방법		●		●	●	●		●	●		●	●

현상을 만드는 방법에서의 특징을 분석한 결과 A, C, G, J와 같은 종교적 공간은 현상이 건축 매체에 영향을 주는 시각 중심적 방법을 사용하는 것으로 조사되었으며



그 외 전시, 문화, 행사 등과 관계된 공간에서 재료 자체가 현상을 생성하고 교류하는 관계 중심적 방법을 사용하는 것으로 조사되었다. 이를 분석하면 시각 중심적 방법의 공간 형식은 시기적으로 비교했을 때 기술발달에 큰 영향을 받지 않으며 진행되고 있는 것으로 판단된다. 이에 반해 관계 중심적 방법의 공간 형식은 고도의 기술과 매우 밀접하게 관계하는 것으로 분석된다. 따라서 관계 중심적 공간은 디지털기술이 발달할수록 더욱 치밀하고 섬세한 공간성으로 현실과 가상을 구분하지 못할 뿐 아니라 주체와 객체의 관계가 무너지는 공간성으로 발전할 가능성이 예측된다.

(2) 참여와 생성의 공간성 : 현상적 공간의 영역분석

참여와 생성의 공간성은 물리적 공간이 아닌 지속적인 관계를 통해 끊임없이 새로운 공간성을 생성하는 유동적 공간성으로서 탈영역적 특징을 담고 있다. 이때 탈 영역은 물리적 경계의 탈 영역과 공간성으로서의 탈 영역으로 구분되며 이를 분석한 결과 <표 19>와 같다.

<표 19> 공간의 영역 - 경계 분석

특징	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
물리적 경계로서의 탈 영역	●	●	●	○	○	○	●	●	○	●	○	○
공간성으로서의 탈 영역				●	●	●				●		●

●는 그 특징이 확연하게 나타남을 의미하며 ○는 주요특징은 아니나 어느 정도 반영되어 나타난 특징을 의미한다.

물성에 의한 경계와 상반된 개념의 영역 탈피는 사례 공간 전체에서 나타났으며 공간의 성질로서 탈 영역의 특징은 디지털 매체를 주로 사용하는 것으로 나타났다. 또 이러한 공간은 상대적이고 비물질적이며 가상적 특징을 가지는 것으로 분석되었다. 분석된 내용으로 볼 때 기술이 발달할수록 현상학적 공간성은 현실보다 더 현실적인 가상의 공간성으로 진행될 것이며 이러한 가상은 급기야 현실화된 가상성이 될 것으로 예측된다.

(3) 참여와 생성의 공간성 : 사회적 역할 분석

참여와 생성의 공간성은 몸과 공간 사이의 관계를 만드는 사회적 성격을 내포한다. 여기서 몸은 공간과 타자와의 관계에서 적극성의 정도에 따라 역할이 다르게 구분된다. 즉 몸은 공간과의 관계에서 적극적인 참여자의 입장과 소극적인 사용자의 입장으로 사회적 역할의 정도가 구분된다.

<표 20> 공간의 역할 - 사회적 역할 분석

특징	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
공간의 사용자	●	○	●	○	○	○	●	●	●	○	●	●
공간의 참여자		●		●	●					●	●	

사례의 모든 공간들은 대상 공간과 현상적 매체를 다양한 방법으로 관계시켜 몸이 공간에 관여하는 사회적 역할을 부여하고 있는 것으로 분석되었다. A, C, G, H, I, K, L의 작품은 빛이나 물, 조형성 등의 현상적 매체를 통해 물리적 공간 안에 변화를 일으키고 있는데 이때 몸

은 공간에서 일어나는 현상적 변화를 시각적으로 체험하는 사용자로서 역할을 담당한다. 반면 B, D, E, F, I, J은 현상적 매체가 몸에 대해 직접 관계를 유도함으로써 물리적 공간을 상황의 공간성으로 만들고 있는 데 이때 몸은 공간과의 관계를 주관적 입장에서 재해석하고 새롭게 구성하는 참여자로서의 역할을 담당한다. 현상학적 공간에서 사용자와 참여자의 역할은 시기적 차이보다는 공간의 성격에서 구분되는데 참여자의 역할이 강조되는 공간일수록 공간은 개인화되는 특징으로 분석된다. 이는 현상학적 공간에서 참여자의 역할이 강조될수록 공간은 지극히 개인화된 주관적 공간으로 진행될 것이며 매우 다양하고 우발적인 공간성으로 진행될 가능성이 예측된다.

(4) 회고와 예견의 공간성 : 현상적 공간의 역할 분석

<표 21> 공간의 역할 - 장소적 역할 분석

특징	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
시각체험에 의한 현실이탈	●	●	●	○	○	○	●	●	○	●	●	●
관계의 인터페이스 장소				●	●	●				●		

회고와 예견의 공간성은 몸이 경험한 과거와 현재를 통해 예견되는 공간성을 의미하는 것으로 예견되는 공간성의 장소는 착각에 의한 현실이탈의 체험적 장소와 몸이 공간에 의해 사건을 발생하게 되는 인터페이스 장소로 역할이 구분된다. 사례분석결과 대부분의 공간은 정박지를 변화시킴으로서 착각에 의한 환상적 체험을 만드는 현실이탈적 장소로서 특징을 내포하고 있다. 여기서 인터페이스 장소로서의 역할은 현실이탈의 역할과 중복되어 나타났으며 이는 시각적 체험이 필수조건임을 암시한다. 따라서 시각적 체험은 현상학적 공간에서 앞으로도 매우 중요하게 다루어질 것으로 예측되며 디지털 기술의 발달로 시각체험은 단독으로 진행되는 것이 아닌 오감의 경험을 모두 자극하는 방향으로 진행될 가능성이 예측된다.

(5) 예측불가능의 공간성 : 공간의 재료 분석

<표 22> 공간의 재료 분석

특징	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
자연환경	●	●	●	●	●		●	●		●	●	●
건축의 물리적 조형성과 재료	●	●	●		●	●	●	●		●	●	●
디지털 매체				●	●	●				●		●

예측불가능의 유연성을 촉발하기 위해 사용되는 공간의 재료를 분석한 결과 현상학적 공간은 자연환경, 건축의 물리적 조형성과 재료, 디지털 매체들이 주로 사용되는 것으로 분석되었다. 특히 자연환경 요소들은 시간과 결합된 공간 변화를 위해 주로 사용되었으며 건축의 물리적 조형성과 재료 등은 자연요소, 지역의 반영, 기억 등의 맥락들을 공간에 반영하기 위해 사용되었다. 디지털 매체의 사용은 공간과 인간과의 적극적인 상호교류를 유도하기 위한 촉매제로서 사용되는 것으로 분석되었다. 특히 디지털 매체가 적극적으로 반영된 공간일수록 자연

요소, 건축의 물리적 조형성과 재료등과 같이 복합적으로 사용되고 있는 것으로 분석되었다. 이러한 특징은 기술이 발달할수록 현상학적 공간에서 사용된 재료는 현실적 재료의 한계를 극복하고 중복적이고 복잡한 매체의 혼성으로 상대적 효과를 극대화함으로써 개인화된 공간으로 진행될 가능성이 예측된다.

#### 4. 결론

현상학적 공간의 특징과 변화 가능성을 공간에서의 형식, 영역, 역할, 재료 등으로 구분하여 살펴본 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

첫째, 공간의 형식은 환상, 가상, 밤, 신화 등과 같은 사건을 유발하는 형식을 취하고 있다. 특히 사건은 현대에 이를수록 단일한 사건이 아닌 다중적 사건을 발생시킴으로서 체험을 확장시키는 특징이 있다. 또한 방법에 있어 시각 중심적 방법은 기술발달에 크게 영향을 받지 않으며 이에 반해 관계 중심적 방법은 고도의 기술력과 매우 밀접하게 관련되었다. 따라서 관계 중심적 공간은 더욱 치밀하고 정밀한 관계의 기술을 통해 현실과 가상의 구분이 없는 공간성으로 발전될 가능성이 예측된다.

둘째, 공간의 영역성에서 현상학적 공간은 시각적 측면의 물리적 공간의 이탈을 필수적으로 동반하고 있으며 공간성격의 영역성은 상대적이며 탈 물질의 가상적 특징의 이탈 성격을 지닌다. 특히 공간성의 탈영역적 특징은 디지털 기술과 필수적으로 접목된다. 따라서 기술이 발달할수록 시각적 공간이탈이 아닌 더욱 강력하게 진화된 가상성의 공간성으로 발전될 가능성이 예측된다.

셋째, 현상학적 공간에서 역할은 참여와 생성의 공간 개념을 가지는 사회적 역할과 회고와 예견공간성의 개념을 가진 장소적 역할로 구분되는데 사회적 역할은 공간과 인간 사이의 네트워크 여부에 따라 사용자와 참여자로 구분되며 디지털 기술과 협업된 작업일수록 참여자로서의 역할이 강조된 특징이 있다. 장소적 역할은 시각체험에 의한 장소이탈의 역할과 관계를 만드는 인터페이스로서의 역할로 구분되었으며 인터페이스로서의 장소적 역할은 상대적 관계를 발생시키는 특징을 포함하며 시각적 체험을 반드시 동반하고 있다. 따라서 기술이 발달할수록 현상학적 공간은 시각적 체험의 공간이탈이 아닌 공간과 인간 사이의 관계를 형성하는 인터페이스로서의 역할이 더욱 강조될 것으로 예측된다.

넷째, 예측불가능한 우연적 공간을 만드는 재료는 자연환경요소와 건축의 물리적 조형성과 재료, 디지털 매체 등이 주로 이용되며 자연환경요소는 환경과 관련된 우연의 공간성을 만들고 건축의 물리적 조형성과 재료는 시각적 우연성을 만드는 특성을 지닌다. 또한 디지털 매

체는 공간과 인간사이의 관계적 우연의 공간을 만들어 내는 특징이 있다. 특히 디지털 매체는 자연환경, 건축의 물리적 조형성 및 재료 등을 변환 사용함으로써 체험을 극대화하는 특징이 있다. 따라서 기술이 발달할수록 현상학적 공간은 현실적 재료가 가지지 못하는 특성을 보완하고 변환함으로써 체험자를 상대적으로 이끌면서 주관적인 우연의 공간성으로 발전될 가능성이 예측된다.

본 논문의 핵심은 현상학적 공간사유가 진화하는 시대적 기술의 발달과 합류하면서 공간디자인에 반영된 특징들을 분석하고 이를 통해 예측되는 가능성을 논하고자 한 의도이다. 결론적으로 현상학적 공간은 다양한 체험의 메커니즘을 적극적으로 사용함으로써 물리적 공간을 벗어나 다양한 방법으로 공간을 인간과 관계시켜 현상을 만들어 내는 공간성의 공간이라는 점이다. 따라서 이러한 공간은 기술이 고도화 될수록 치밀하고 섬세한 가상성을 동반할 것이며 이는 고감도의 상대적 성격으로 개인화된 주관적 공간들로 발달할 것으로 예측된다.

이와 같은 결론을 통해 결국 현상학적 공간디자인이란 기술적 메커니즘과 프로그램을 통해 직관적 상황 연출을 유도하고 이것이 시간 또는 다른 구성인자들에 의해 새로운 공간성으로 재편되도록 자율성을 부여하는 작업이라 하겠다. 따라서 현상학적 공간은 설계자가 예측할 수 있는 공간이 아니며 사용자의 참여에 의해 우연적으로 발생하는 예측불가능한 공간이다. 그러므로 공간을 다루는 설계자는 공간을 계획하려는 의도에서 벗어나 공간의 본질을 현상으로서 이해하고 이러한 것들이 처한 문제를 제시하는 입장이 되어야 할 것이다.

#### 참고문헌

1. Steven Holl, *Anchoring*, N.Y : Princeton Architectural Press, 1989
2. Ando Tadao, *Shintai and Space*, Tadao Ando : complete Works, Francesco Dal Co, London : Phaidon Press, 1995
3. Henri Lefevre, *The Production of Space*, tr. by Donald Nicolson-Smith, Blackwell, 1991
4. M. Merleau-Ponty, *지각의 현상학*, 류의근 역, 문학과 지성사
5. 조광제, *주름진 작은 몸들로 된 몸*, 철학과 현실사, 2003
6. 조광제, *몸의 세계 세계의 몸*, 이학사, 2004
7. Jean Baudrillard·Jean Nouvel, *배영달, 특이한 대상-건축과 철학*, 동문선, 2003
8. 박영욱, *필로아키텍처*, 향연, 2009
9. 진중권, *미학오디세이2, 휴머니스트*, 2008 개정판
10. John Lobell, *침묵과 빛*, 김경준, 시공문화사, 2009
11. 박이문, *현상학과 분석철학*, 지와 사랑, 2007
12. 박길룡, *세컨드 모더니티의 건축-바람의 집*, 국민대학교 출판부, 2004
13. <http://blog.naver.com/panem>
14. <http://www.archdaily.com>
15. <http://dltnc64.egloos.com>

[논문접수 : 2011. 01. 28]

[1차 심사 : 2011. 02. 21]

[게재확정 : 2011. 04. 08]