



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권으로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

工學碩士 學位論文

현대건축의 표피와 소통에 관한 연구

A Study on Surface and Communication
of Contemporary Architecture

指導教授 安 雄 熙

2008年 8月

韓國海洋大學校 大學院

海洋建築工學科 高申採

本 論文을 宋旼成의 工學碩士 學位論文으로 認准함.

委員長 _____이 명 권_____ (印)

委 員 _____오 광 석_____ (印)

委 員 _____안 웅 희_____ (印)

2008년 06 월 27 일

韓國海洋大學校 大學院

Abstract

A Study on Surface and Communication of Contemporary Architecture

Advised by Prof. Ahn, Woong-Hee

Ko, Sin-Chae

Dept. of Oceanic Architectural Engineering
The Graduate School, Korea Maritime University

On this study, surface is classified into independent object in a structure. The surface can be distinguished by perceptual surface and visible elevation it continuously radiates new sensation by object of transformed and also have a medium characteristic. So, surface building is not a one sided narrative object just like symbolic building or neon sign, it's an important factor can cause a constructive communication connected modern society, correlation.

Medium has been consciously changed & developed since the beginning of civilization. Since industrial revolution, the medium interchange technology is rapid & physically expended due to the radical technical development, and these days, it became a medium which is expanded space-time. Contemporary, the change of acknowledgement to Art made the most wonderful Art, Architectural achievement(building) as a same acknowledgement methode. Architectural achievement as an Art made a multifarious comments by surface supported by development of technology & material.

Technical media is based on the human's physical ability expansion and it contained various sensibility, so they recognized it various different style each other. various comments & works are happened by material & method of surface through each building & human, human & human. Those communication by surface between subject & others is consisted the various method of surface through feed-back on the artificial achievement.

But the surface of modern artificial achievement was not out-broken at one time. Concept of decoration are debatable historically and it can be clear and accurate by 'Bekleidung' theory by Gottfried Semper. And the change of baroque painting & architecture by Heinrich Wölfflin is the basic theory of surface.

These days, surface reflects its modernity by revised or revealed of standardized program & its blocked images. The method of expression is surface made double layer and expended it's perception range by inside situation, user's ation, media, day & night time's changes. Also it can be immaterialization by metrical's regenerate and re-built its original character. The communication by surface of immateriality is maximized through various acknowledgement interpretation.

On this study, we studied several discussion of surface in modern architecture's origin, and it's communicational character. Those discussion for surface should be researched and studied by modern architects and also is sparking renewed discussion on it's various experiment, analyse material changing method by relations of human & surface, architecture.

목 차

Abstract	I
1. 서 론	1
1.1 연구의 배경 및 목적.....	1
1.2 연구의 대상과 방법.....	2
2. 건축물의 표피란 무엇인가	5
2.1 벽과 표피에 대한 고찰.....	6
2.1.1 전통적인 벽의 변형.....	6
2.1.2 벽의 본성과 물리적 특징.....	7
2.1.3 표피의 건축적 특징.....	8
2.2 건축물의 벽, 외면, 표피의 차이.....	10
2.2.1 벽, 외면, 표피의 관계.....	10
2.2.2 물리적인 벽.....	11
2.2.3 은유로서 외면.....	13
2.2.4 독립적 개체로서 표피.....	14
3. 물성의 변형과 시각적 경험	16
3.1 물성의 변화를 통한 표피의 비물질화.....	17
3.1.1 바로크 건축의 장식과 표피의 유사성과 상관관계.....	17
3.1.2 표피에서 물질의 사용.....	19
3.2 표피에서 유발되는 시각적 경험.....	23
3.2.1 상징의 시각적 재현.....	23
3.2.2 상징적 재현의 이미지화.....	25
3.2.3 이미지의 다양한 의미체계.....	27
3.2.4 층위로서 표피.....	29
3.3 물리적 표피의 다양한 실험.....	33
3.3.1 면의 이어짐.....	33
3.3.2 물질에 대한 재해석.....	35
3.4 건축물에서 표피의 특징.....	37
3.4.1 구성방식에 따른 시각적 특성.....	37
3.4.2 주출입구의 특성.....	43

4. 소통과 매체로서 표피.....	49
4.1 표피를 통한 주체와 객체의 지각적 소통.....	50
4.1.1 공간에서 지각적 소통.....	52
4.1.2 공간적 소통에서 주체와 객체와의 관계.....	53
4.1.3 표피에서 지각적 소통.....	54
4.2 현대성을 반영하는 표피의 매체적 속성.....	58
4.2.1 근대이후 인식 체계의 변화.....	58
4.2.2 능동적 소통대상으로서 매체.....	60
4.2.3 매체로서 표피의 소통적 역할.....	62
4.3 비물질적 표피를 통한 건축적 분위기의 극대화.....	65
4.3.1 물성이 반영되는 공간의 분위기.....	65
4.3.2 단일 요소의 반복에 의한 건축적 분위기.....	66
4.4 미학의 관점으로 본 예술작품으로서 건축표피.....	69
4.4.1 원본성과 복제, 재현된 이미지.....	69
4.4.2 표피를 통한 예술작품으로서 건축물.....	72
5. 결 론 - 건축표피의 의의.....	76
참 고 문 헌.....	77

표 목 차

<표 1> 연구 대상 건축물 목록	4
<표 2> 벽, 표피, 외면의 관계도	10
<표 3> 표피건축물의 기본적인 형태 구성 요소	27
<표 4> 각 건물별 표피의 특징	37
<표 5> 점과 면의 관계 다이어그램	39
<표 6> 표피건축물의 입구부분에서 나타나는 특징	44
<표 7> 표피건축물의 작가별, 용도별 구분 표	75

그 림 목 차

<그림 2-1> 교차와 접힘의 표피	8
<그림 2-2> 얹힘의 표피	8
<그림 2-3> 벽의 다이어그램	11
<그림 2-4> 파사드의 다이어그램	12
<그림 2-5> Giuseppe Terragni - Casa del Fascio	12
<그림 2-6> Rafael Moneo - City Hall of Murcia	12
<그림 2-7> Cesar Pelli - Pacific Design Center의 외면 형태	13
<그림 2-8> Pacific Design Center의 외면에서 이해되는 은유적 형태	13
<그림 2-9> 표피의 다이어그램	14
<그림 2-10> Diller + Scofidio - Blur Building	15
<그림 3-1> 르네상스의 대표적 양식인 성 베드로 성당의 파사드	18
<그림 3-2> 바로크의 대표적 양식인 Wieskirche 성당의 내부	18
<그림 3-3> 돔-이노 시스템	18
<그림 3-4> 바로크의 장식적 특징과 유사한 현대건축물의 표피	19
<그림 3-5> Dominus Winery의 남동측 진입로에서 바라본 모습	20
<그림 3-6> Dominus Winery의 서측 입면	20
<그림 3-7> Dominus Winery의 단면도	20
<그림 3-8> 돌의 적층 분석	21
<그림 3-9> 구축법의 변형에 의한 표피의 다이어그램과 저장고의 단면	22
<그림 3-10> Masaccio의 삼위일체(1427)	24
<그림 3-11> 삼위일체 투시도의 경험적 원근법의 공간구성	24

<그림 3-12> IBM건물	26
<그림 3-13> AT&T건물	26
<그림 3-14> 건축형태의 5가지 기본 요소의 기하학적 질서	26
<그림 3-15> Joan Miró - Peinture	27
<그림 3-16> 표피의 단면	29
<그림 3-17> 유리의 곡률은 사람에게 왜곡의 스크린인 된다.	30
<그림 3-18> 야간에는 외부에서 내부로의 시각적 대상이 된다.	30
<그림 3-19> 프랑스 국립도서관의 이중표피	31
<그림 3-20> 서울대학원 연구동의 표피	31
<그림 3-21> Kumiko Inui - Dior Ginza의 표피	32
<그림 3-22> 유리면의 세가지 타입	32
<그림 3-23> 유리면의특징에 따른 지각적 변형	32
<그림 3-24> 클라인 병과 피비우스 띠	33
<그림 3-25> MVRDV - Villa VPRO	34
<그림 3-26> Villa VPRO 컨셉 드로잉	34
<그림 3-27> 피비우스 하우스의 컨셉 다이어그램	35
<그림 3-28> Ben Van Berkel - moebius house의 내부	35
<그림 3-29> Herzog & de Meuron - Wood House	36
<그림 3-30> 시애틀 도서관의 지각적 변화	39
<그림 3-31> 알리안츠 아레나의 신호체계	40
<그림 3-32> Dior건물의 표피 개념도	41
<그림 3-33> Beijing Stadium의 내-외부 구별이 없는 표피	42
<그림 3-34> O. M. Ungers - 독일 건축 박물관의 단면 엑소노	42
<그림 3-35> 독일건축박물관(집속의 집)	42
<그림 3-36> 워터큐브의 튜브 개념도	43
<그림 3-37> 판테온(124)의 입구	44
<그림 3-38> 게티 센터의 입구	44
<그림 3-39> Serpentine Gallery의 지붕 층 사선체계	46
<그림 3-40> Beijing Stadium의 구조체계	47
<그림 4-1> Brick Villa의 평면	52
<그림 4-2> Barcelona Pavilion의 평면	52
<그림 4-3> 최초의 파놉티콘 - 공간적 감시체계	53
<그림 4-4> 소통과 감시 개념도	53
<그림 4-5> MVRDV - Media Galaxy의 외부모습	53
<그림 4-6> Media Galaxy의 내부 - 단일한 표피로 감싸져 있다.	53
<그림 4-7> 국립 아쿠아틱 센터와 올림픽 주경기장	54

<그림 4-8> 국립 아쿠아틱 센터의 버블.....	56
<그림 4-9> 올림픽공원의 수영경기장과 1체육관.....	56
<그림 4-10> 마르셀 뒤샹의 샘과 자전거 바퀴.....	59
<그림 4-11> 잭슨 폴록의 액션 페인팅.....	60
<그림 4-12> Composition No. 16.....	60
<그림 4-13> Daniel Buren - Les Deux Plateaux - (1985 - 1986).....	61
<그림 4-14> Bloomberg Headquarters ICE - 사람의 움직임에 반응하는 벽.....	61
<그림 4-15> Rem Koolhaas - Zentrum fur Kunst und Medientechnologie(ZKM).....	63
<그림 4-16> Reutlingen Training Center - 빛의 절단면이 뚜렷하게 구분된다.....	66
<그림 4-17> Dominus Winery.....	66
<그림 4-18> Prada - 표피유닛과 통일된 내부 공간 체계.....	66
<그림 4-19> Prada건물의 다양한 표피연구.....	67
<그림 4-20> 단면디테일 - 슬라브와 표피가 분리되어있다.....	67
<그림 4-22> Zaha Hadid - The Peak, Leisure club, Hong Kong.....	71
<그림 4-23> Herzog & de Meuron - Eberswalde Library.....	72

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

본 연구는 현대건축의 외벽에서 고전건축의 구성방식과 다른 경향이 일부 비평가의 논의와 연구문헌에 거론되는 상황을 인지하고, 외벽구성은 조금씩 차이가 있지만 공통적인 건축물의 특징과 그 이유는 무엇인가에 대한 의문에서 시작한다.

건축물의 벽이 구조로부터 자유로워진 것은 외벽을 만드는데 있어서 자유롭게 할 수 있는 원동력이었다. 건축가에게 회화의 캔버스와 같은 의미였던 외벽은 벽화나, 조각뿐만 아니라, 재료의 실험적 사용을 통해 더욱 확장된 개념의 캔버스가 되고 있다. 그것은 추상적인 재현(Representation)을 하면서 고전건축의 재현과는 다른 건축적인 의미를 가지게 된다. 실제로 장 누벨이나 헤르조그 & 드 뮈론, 토요 이토 등의 건축물에서 외벽이란 단어는 스크린으로 바뀌어 사용되고 있다.

이렇게 외벽의 사용이 과거와 다른 것은 외벽의 성질과 구성 원리로 구분할 수 있다. ‘외벽’은 벽으로서 외부와 내부를 구분하고 개구부를 두어 빛이나 공기가 통하게 하는 것으로 건축물에서 없어서는 안 될 중요한 요소이다. 하지만 여기서 논하는 현대의 ‘표피’는 내-외부 구분의 의미가 중요하지 않으며, 재료의 물성을 겹치거나 변형시키는 방법을 통해 시각적 변형이나 왜곡하는 방법을 사용하고 있다.

현대건축물의 ‘표피’는 구조와 독립 된 것으로 생각 할 수 있다. 구조적 역할의 유무는 중요한 것이 아니다. ‘표피’는 구조와 전혀 관계가 없거나, 오히려 구조를 덮거나, 왜곡하는 등 폭넓게 표현되고 있다. 이와 같은 경향에 대한 최근의 논의를 통해 볼 때 ‘외벽’ 대신 ‘표피’라고 언급하며 논의되고 있음을 알 수 있다.

‘표피’는 그 건물의 용도, 공간, 사용자, 구성 등을 덮어버림으로 인해 과거 도시와 건축물의 구조를 도시와 표피 구조로 변형시켰다. 관찰자가 건축물을 인지하는것에 있어서 사람의 감각 중 시각이 가장 많이 작용하게 되므로, 건축물의 ‘표피’는 시각에 가장 1차적으로 접근하여 불특정한 이미지를 만들어 낸다. 관찰자가 건축물에 접근하면서 느끼는 현상적 시지각의 변화와 ‘표피’를 통한 외부에서 내부, 내부에서 외부로 시지각의 변화는 단편적 이미지가 아닌 새로운 이미지로서 사용자와 관찰자에게 경험된다. 또한 패션과도 유사한 성격으로 인식되어 건물을 드러내는 아이콘과 같은 효과를 갖는다.

이것은 불특정한 현대성의 반영으로 건축물에서 나타나는 현상으로 볼 수 있다. 건축물에 대한 현대적 요구는 표현적 성격의 표피로 나타나고 있다. 이것은 대부분의 건

축물에서 나타나는 현상은 아닐지라도 대중이 사용하는 건축물에 주로 드러나고 있는 현상이므로 단편적 현대성의 반영이라 간주할 수 있다.

또한 거론되는 건축물은 개인주택 같은 프로그램이 아닌 상업, 공공시설에서 찾을 수 있으므로 공공적 소통의 목적이 크다고 할 수 있다. 이러한 건축물의 표피는 추상적 표상성을 가지므로 자체가 하나의 매체 역할을 하고 있다. 과거 주체와 객체의 소통적 관계는 건축물의 공간에서 거론되었지만 여기서는 표피에 한정하여 소통을 다루고자 한다. 물론 건축의 본질이 매체로서 역할이 아닐지라도 현대성의 소통적 관계를 표피에 집중하여 검토 했을 때, 일부 현대건축물의 새로운 해석을 가능하게 할 수 있다.

따라서 본 논문에서는 ‘표피’는 건물과 관찰자 사이에 위치하여 매체로서 단편적 이미지의 제공자가 아닌 현대적 소통의 반영으로서 존재함을 규명하고, 그로 인해 디지털 매체 시대에 현대건축의 역할을 모색하는 것이 목적이다.

1.2 연구의 대상과 방법

이 논의의 대상은 건축물의 외벽이 관심의 대상이 되거나, 단일한 벽이 아닌 기능을 갖거나, 그것이 다른 의미를 생산하는 작품에서 나타나는 특징에 한정한다. 한정되는 대상을 정리하면 다음 표 1과 같다.

연구의 방법으로는 현대건축 표피에 대한 논의를 알아보고, 기존의 외벽 구성방식이 아닌 다양한 표피적 건축물의 특성을 물리적 관점에서 알아보는 것이 하나이며, 건축 작업에 있어 표피에 대한 많은 실험을 하고 있는 건축가들의 작품분석이 또 하나이고 그 건축물들이 의미론적 관점에서 시각을 통한 표피의 소통적 기능을 매체의 관점을 통해 알아보는 것이 또한 하나이다.

2장 ‘건축물의 표피란 무엇인가’에서는 건축표피에 대한 개념을 그동안 논의 되었던 점들을 바탕으로 물리적 관점과 의미론적 관점을 통해 벽과 외면, 표피의 차이를 밝힌다.

3장 ‘물성의 변형과 시각적 경험’에서는 표피를 구성하는 재료의 실험적 사용을 통한 물성의 변형으로 지각적 경험이 확장됨을 밝히고, 건축물과 시각과의 관계를 통해 비물질화 된 표피가 갖는 시지각적 효과와 의미를 밝힌다.

4장 ‘소통과 매체로서 건축 표피’에서는 시지각을 바탕으로 하는 표피의 매체적 성질을 알아보는 작업을 통해 표피와 건축물, 사람과 표피, 건축물과 사람의 관계를 알아보고, 매체로서 표피가 현대건축에서 어떤 역할을 하고 있는지 알아본다. 또한 표피에

대한 실험과 논의를 소통의 관점으로 분석해보고 결과적으로 현대건축의 표피를 왜 현대성의 단편으로서 소통의 입장으로 봐야하는지 증명한다.

<i>Architect</i>	<i>Building</i>	<i>Location</i>	<i>Year</i>
Toyo Ito	Serpentine Gallery Pavilion	Hyde Park, London, England	2002
Toyo Ito	Tod's	Omotesando, Tokyo	2004
Herzog & de Meuron	Signal Box	Basel, Switzerland	1994
Herzog & de Meuron	Dominus Winery in Napa Valley	Yountville, California USA	1995
Herzog & de Meuron	Wood House	Stuttgart, Germany	1995
Herzog & de Meuron	Eberswalde Library	Eberswalde, Germany	2000
Herzog & de Meuron	Tokyo Prada	Aoyama, Tokyo, Japan	2003
Herzog & de Meuron	Alianz Arena	Munich, Germany	2005
Herzog & de Meuron	Beijing Stadium	Beijing, China	2008
Kumiko Inui	Dior Ginza	Ginza, Tokyo, Japan	2004
MVRDV	Villa VPRO	Hilversum, Netherlands	2001
MVRDV	Media Galaxy	New York, USA	2001
Jean Nouvel	Fountain Cartier	Boulevard Raspail, Paris, France	1994
Jean Nouvel	Institut du Monde arab	Paris, France	1987
Ben Van Berkel	Moebius house	Naarden, Netherlands	1997
PTW	National Aquatics Centre	Beijing, China	2008
Rem Koolhaas	Zentrum fur Kunst und Medientechnologie(ZKM)	Karlsruhe, Germany	1996
Rem Koolhaas	Seattle Central Library	Seattle, USA	2006
Dominique Perrault	French National Library	Paris, France	1996
Junglim	Seoul National University Graduate Research Center	Seoul, Korea	2006
Ned Kahn	Technorama(Swiss Science Center)	Winterthur, Switzerland	2006

<표 1> 연구 대상 건축물 목록

제2장

건축물의 표피란 무엇인가

이 장에서는 본 논문의 주제인 소통과 표피의 관계를 논하기에 앞서 건축 표피에 대한 논의를 확인 하고자 한다. 건축물의 외벽은 건물의 표상성을 부여하는 강력한 수단으로 사용되었다. 일반적으로 외면과 표피는 벽과 유사하게 정의된다. 그러나 벽, 외면, 표피의 의미와 특성을 살펴보면 전혀 다를 수 있다. 왜냐하면 벽은 물리적 관점에서 분석 가능하고 외면은 의미적 관점에서 분석할 수 있기 때문이다. 따라서 각각의 관점에서 분석했을 때, 벽, 외면, 표피의 차이가 분명해진다. 따라서 이 장에서는 현대건축의 다양한 특징 중 ‘표피’라고 할 수 있는 건축물의 정확한 의미를 살펴보기 위해 건축물의 구성요소인 벽으로부터 시작해서 외면, 표피의 성격을 짚어보고, 차이를 밝힘으로서 본 논문에서 전개하고자 하는 물리적인 표피에 대해 알아보려고 한다.

2.1 벽과 표피에 대한 고찰

2.2 건축물의 벽, 외면, 표피의 차이

2.1 벽과 표피에 대한 고찰

2.1.1 전통적인 벽의 변형

건축물을 전통적인 요소와 구성으로 볼 때, 로지에의 최초의 오두막을 통해 알 수 있듯이 기둥, 보, 서까래로 구성된다. 로지에는 건축물을 엄격한 기하학적인 문제로 보고 장식적이고 조소적인 표현을 엄격하게 제거하는 것이 합리적이며 근원적 개념에 다가간다고 보았다. 하지만 구성요소가 아닌 재현의 관점으로 봤을 때, 구성요소는 단지 뼈대의 기능만을 갖는 바탕의 역할일 뿐이다. 건축의 구성요소가 중요하지 않다는 것이 아니다. 단지 본 논의에서는 재현의 관점에서 건축물을 분석하고 표피에 대한 이해와 의미를 찾기 위한 목적을 갖고 있기 때문이다.

건축의 영역에서 시각과 소통은 결코 따로 생각 될 수 없다. 근대를 거쳐 현대에 이르기까지 표상에 대한 문제는 1차적으로 건축물의 외면으로부터 시작된다. 시저 펠리의 Pacific Design Center 건물과 1976년 UCLA 대학에서 건축 기호학 세미나에서 논의된 은유적 형태는 건축물의 외면이 가지는 은유적인 힘을 잘 보여주고 있다. 볼륨과 매스로 말 할 수 있는 외면은 이와 같은 문제들로 인해 재료의 물성이나 형태적 특성으로 드러난다. 또한 외면에 대한 문제는 벽에 대한 문제를 야기한다. 벽과 장식에 대한 논의 중 고트프리트 쟈퍼의 논의를 살펴보면 건축의 원시형태에서 천을 둘러싸는 모티프를 통해 직조의 의미를 벽에 적용하고 있다. ‘dressing’은 구조적인 것과 장식적인 것의 구분이 불가능 할 때 까지, 형태를 비물질화 시키는 것으로 사용되고 있다. 따라서 벽은 피복을 통해 존재양상을 결정짓게 되고, 문화 양식과 역사가 개입되는 것이라고 언급하고 있다. 쟈퍼의 주장은 현대건축물에서 유사하게 적용되고 있는데, 이것은 벽에 대한 접근 방식이 근대 이후와 전혀 다르다는 것을 알 수 있다.

근대 산업혁명에 의한 재료의 발달은 ‘벽’을 구조로부터 해방 시켰고, 우리는 시각 단절적인 벽의 의미를 변화 시켰다. 구조적 역할을 담당하지 않는 벽은 건축가의 상상력을 충분히 반영할 수 있는 스크린이 되었고, 많은 의미론적 가능성을 지니는 표피가 건축물에서 나타나기 시작했다.

2.1.2 벽의 본성과 물리적 특징

벽의 본성은 내부와 외부의 영역을 경계 지음으로서 공간을 형성하는데 있다. 벽은 경계를 통해 차별을 만들고 하나를 두 개의 개체로 분리시킨다. 벽으로 인해 양지와 음지의 구분이 생기고, 자연과 인간은 경우에 따라 어느 한쪽을 점유한다. 또한 벽을 통해 인간 행태의 다양성을 보장 받게 된다. 대표적으로 도시에서 외벽은 행동양식의 반영을 의미한다. 외부에서 바라본 외벽은 장식이나 형상을 통해 내부의 기능을 짐작하게 하고, 내부에서 외벽은 난로, 굴뚝, 선반, 의자 등 내부를 위한 기능을 담아내는 용도로 사용되었다. 따라서 외벽과 도시의 관계는 행동양식을 반영하는 소통적 관계를 가지게 되고, 외벽과 내부는 사용자의 사용방식을 충실히 반영하는 관계가 형성 된다.

벽으로 인해 발생하는 두 객체간의 관계는 물리적 공간에 벽이 생김에 의한 자연발생적 관계이다. 벽의 물리적 특성을 말하기에 앞서 루이스 칸의 말을 빌면, ‘보는 기둥을 필요로 한다. 기둥은 보를 필요로 한다. 벽 위에 기둥이 있는 것 같은 것은 없다’라고 했다. 벽은 기둥과 기둥 사이에, 보 아래나 위에 존재 할 수 있다. 벽이 기둥의 역할을 한다면 그 자체가 기둥이자 벽이다. 벽은 중력에 저항하여 수직 방향으로 생긴다. 아치식 벽은 돌이나 벽돌을 하나씩 쌓아올리는 방식으로 구성되며 구조 기능을 하고, 가구식 벽은 기둥사이를 매우는 비구조체로 구성된다.¹⁾

구조적 측면에서 벽은 재료의 특성에 큰 영향을 받는다. 돌은 물리적으로 축력에 강하다. 돌은 역사적으로 벽을 구성하는데 상당한 부분을 차지하며 자체가 구조체로 존재한다. 아치식 벽은 돌이 갖는 물성이 가장 잘 드러난 것이며, 구축적이다. 반면에 목구조를 비롯한 가구식 구조에서 벽은 채움의 성격을 갖고 있다. 벽이 구조 기능을 하지 않기 때문에 돌을 비롯한 나무, 금속, 천, 유리 등 다양한 재료들이 사용 가능하다. 다양한 재료의 사용가능성은 장식의 가능성을 갖는다. 나무의 결이나 천의 주름, 유리의 반영은 면의 채움에 관계하며 비-구축적이다.

채움에 대한 고민은 장식으로 나타난다. 구축적 물성의 돌은 배열²⁾을 통한 장식이 되고, 비-구축적 물성을 가진 것은 각각의 배열로 장식이 된다. 벽에 있어서 장식은 자연발생적이 아닌 인간의 활동에 의해 구축되고 사회적 관계에 놓여있기 때문에 재현의 은유적 방법이 된다.

1) 아치식 구조와 가구식 구조에 대한 의미는 ‘헤르조그 & 드 뫼론 건축의 외피구성 연구, 유진상, 박론, 2003’ p14의 내용에 연장된다.

2) 에블린 페레 크리스텐, 김진화 역, Le mur, 놀와, 2005 p28

-‘벽에 대한 일반적인 개념은 무엇보다 레고 벽돌을 쌓아 올린 것과 같이 재료가 ‘배열’되어 이루어진 상태를 일컫는다’

2.1.3 표피의 건축적 특징

이 같은 벽의 특성은 현재에 이르기까지 변하지 않는 본성으로 존재해 왔고, 앞으로도 계속 될 것임에는 분명하다. 하지만 분명히 최근 지어진 몇몇 작품을 살펴보면 앞서 말 한 벽의 본성이나 장식만으로 설명되지 않는 것들이 분명 존재함을 알 수 있다.

토요 이토(Toyo Ito)의 Serpentine Gallery Pavilion는 잔디위에 살짝 떠있는 육면체로 존재한다. 전통적 구조시스템을 배제해버린 기둥이 없는 구조를 취하고 있다. 벽과 지붕의 단면 깊이를 결정하는 얇은 강철판은 접힘과 교차를 통해 연결되어 상호 의존적인 복잡하고도 하나로 이어지는 개체를 형성하고 있다. 벽은 여러 방향으로 교차되는 선으로 분절되어 점, 선, 면으로 분리 된다. 선으로 분절된 각각의 면은 추상적인 2차원의 형태로써 벽, 유리창, 개구부, 지붕의 기능을 수행하고 있으며, 추상적인 이미지의 무한한 확장을 통해 순수한 건축형태의 새로운 해석을 만들어 내고 있다.

헤르조그 & 드 뮈론(Herzog & de Meuron)의 Beijing Stadium은 강판 4개를 이어 붙인 강관을 실타래처럼 얹힌 프레임 구조로 외벽을 형성하고 있다. 형태적 원형과 부재의 서로 얹힘으로 인해 직교체계가 무너지고, 더 이상 기둥과 보의 구조체계를 의미를 잃어버린다. 물론 이것은 하나의 구조체일 뿐이고 외부로부터 비와 바람을 실질적으로 막아주는 것은 그 속에 개별적으로 존재한다. 마치 고대 그리스 신전의 구성방식처럼 내부의 실에 깊이를 부여해 주는 외부 열주와 같이 Beijing Stadium은 경기장이라는 열린 공간과 그곳에 속해있는 시설을 하나로 덮어버리는 얹힌 프레임 구조로 구축되고 있다.



<그림 2-1> 교차와 접힘의 표피
Toyo Ito - Serpentine Gallery Pavilion



<그림 2-2> 얹힘의 표피
Herzog & de Meuron - Beijing Stadium

위와 같은 사례를 통해 보았을 때 앞서 설명했던 벽은 단순히 외부와 내부를 구분

하고 외벽이라는 하나의 레이어 만으로 만들어지고 있지 않음을 알 수 있다. 또한 베이징 스타디움의 외벽은 내부의 공간구성이나 프로그램, 사용자의 목적등과 전혀 상관없이 이해된다. 벽과 지붕, 기둥과 보의 구분은 무의미하다. 예시의 외벽은 벽이 갖는 구조적 기능에 새로운 해석을 시도하고 있는 것이다.

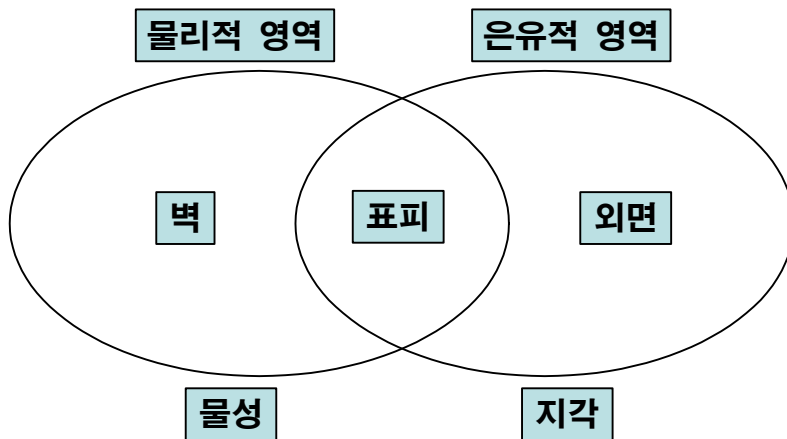
전체적인 형태는 두 건물 모두 단순한 형태이다. 대신 형태를 구성하는 건축적인 어휘에서 Serpentine Gallery는 면의 접힘과 교차, Beijing Stadium은 선의 얹힘과 교차로 구성하고 있다는 점이다. 이것은 보와 기둥에 의한 전통적인 건축형태 구성체계를 벗어나는 것이며, 시각적으로 새로운 감각을 유도하고 있다. 두 건물의 외벽은 구조체이자 장식이다. 단지 디테일에 의한 장식이 아니라 전체적 구성에 의한 장식이다. 따라서 위 건물의 외벽이 가지는 특징은 사람들이 건물을 사용하기 위해 접근하면서 보이는 시지각적인 독특함(identity), 창조성(creativity), 낯섬(unfamiliar)의 감각을 강하게 주고 있다. 따라서 위와 같은 건축적 특징을 표피라고 설정 한다.

2.2 건축물의 벽, 외면, 표피의 차이

2.2.1 벽, 외면, 표피의 관계

표피와 벽과 외면은 서로 관계하고 있지만 범위와 의미는 다르다. 벽은 물리적 개체이고, 외면은 재료의 두께나 물성을 포함하고 있지 않은 은유적 범위로 분류할 수 있다. 그렇다면 표피의 영역은 두 영역에서 어떤 위치를 점유하고 있는 것일까?

벽, 외면, 표피의 관계를 물리적 영역과 은유적 영역에서 분류해보면 표피는 벽에 포함된다. 왜냐하면 물리적 경계를 가지고 외부와 건축물을 구분할 수 있는 가장 바깥의 부분이기 때문이다. 그러나 벽의 사전적 의미에서 외벽, 내벽, 홀로 서있는 벽, 가벽까지 벽의 물리적 범주에 들어가므로 표피가 벽의 모든 범위를 의미하지 않는다. 또한 은유적인 범위에서 살펴보면 외면은 건축물에서 외기와 면하고 있는 모든 부분을 지칭하는데 외부 형태와 구성에 관계한다. 표피 역시 은유적인 차원에서 분석이 가능하나 모든 건축물의 외면을 대변하지 않음으로 외면의 영역에 포함된다고 할 수 있다.³⁾



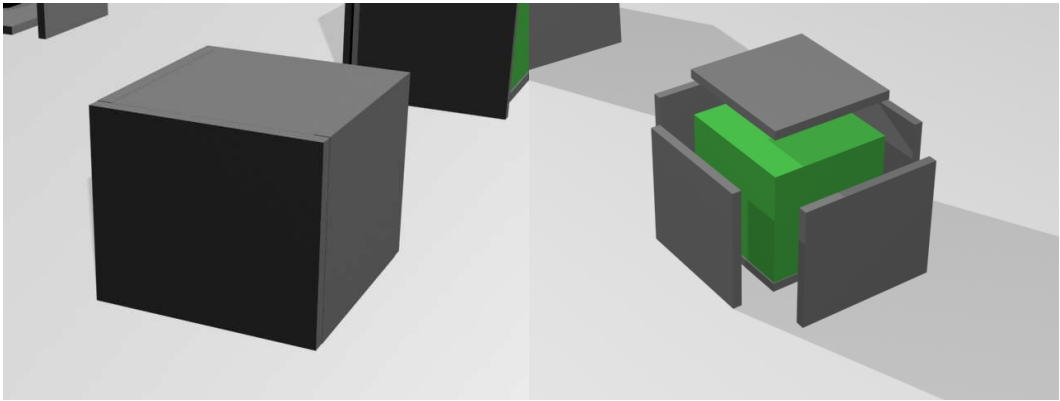
<표 2> 벽, 표피, 외면의 관계도

따라서 표피는 벽의 물리적 관점과 외면의 은유적 관점에서 공통적으로 분석이 가능하며, 물성과 지각(특히 시지각)의 관점에서 논의가 되어야 함을 알 수 있다.

3) 여기서 은유는 가라타니 고진이 '은유로서의 건축'에서 언급한 '은유'-이성을 매개로 앎을 체계화 하는 모든 과정이 아닌 찰스 젤크스가 '근대 포스트모던 건축의 언어'에서 언급한 '은유'에 가까운 의미이다.

2.2.2 물리적인 벽

위와 같은 가설은 지금까지 건축의 영역에서 논의되었던 빛과 공간, 존재와 의미로서가 아닌 사물로써 건축물을 가정한 것이다. 이와 같은 가정을 통해 벽, 외면, 표피는 독립된 개체로써 분석이 가능해진다. 아래의 직육면체를 보자. 이것은 속이 꽉 찬 입방체일수도 있겠지만 건물이라 가정한다면, 내부와 외부로 구분지어 생각할 수 있다. 아래 다이어그램에서는 건물의 성격, 프로그램, 공간, 용도 등으로 말할 수 있는 것이 그대로 확장되어 벽으로 존재하고 있다. 따라서 외벽은 내부 체계와 연계되어 외부로 나타나고 있고, 두께를 가지며 각각 떼어내어 생각할 수 있는 것을 말한다.

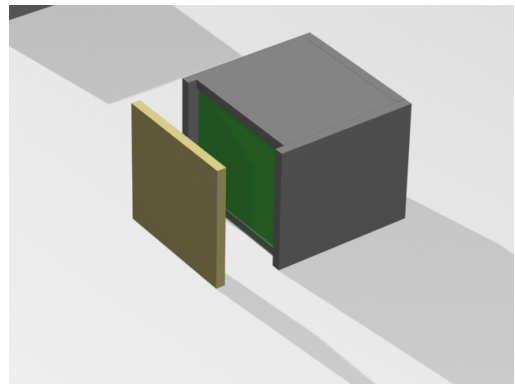
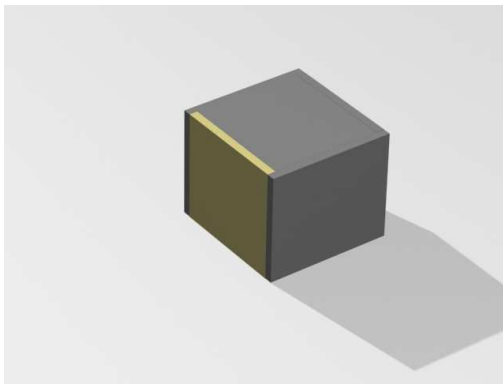


<그림 2-3> 벽의 다이어그램

찰스 젠크스(Charles Jenks)의 ‘근대 포스트모던 건축의 언어’에서 건축물을 사물로서 형태와 의미에 대해 말하고 있는데,⁴⁾ 입면과 형태의 은유적인 언어와 의미는 건축물이 시각적인 상징성을 갖고 있다는 것을 알 수 있다. 이와 같은 점은 로버트 벤츄리(Robert venturi)의 ‘벤츄리 하우스’에서 알 수 있으며, 독립적으로 덧대어진 파사드는 주택의 이미지를 담아내는 상징으로 존재한다.

파사드와 입면은 다르다. 파사드는 외벽 중 어느 한 부분을 의미하고, 입면은 시각을 통해 건축물의 한쪽 면을 바라보았을 때의 환영의 의미이다. 따라서 파사드는 실제적인 것으로서 벽의 범위 안에 속한다. 앞서 설명한 벽의 한 부분이 건물의 성격상 정면성을 가지게 되면 일반적으로 파사드가 된다. 그러므로 다른 면보다 정면성과 상징성이 잘 드러난 벽은 파사드로 이해된다.

4) Charles Jenks, 근대 포스트 모던 건축의 언어, 태림문화사, 1984, p40-54



<그림 2-4> 파사드의 다이어그램

예를 들어 주세페 테라니(Giuseppe Terragni)의 Casa del Fascio 파사드는 반대편의 역사적 기념비를 반영하는 것으로 덧대진 것이다. 유사하게 라파엘 모네오(Rafael Moneo)의 Murcia 시청사 건물의 파사드는 맞은편의 Cardinal's Palace과 관청이라는 역사적 건물에 응답하는 스크린으로서 사용되고 있다. 그것을 더욱 강조하기 위해 파사드의 왼쪽 편을 후퇴시킴으로서 건물로부터 독립됨을 강조하고 있다. 또한 격자형의 엇갈린 프레임을 통해 현관이나 내부의 중요한 방들을 암시하고 있다. 이와 같이 파사드는 건물로부터 떼어내어 생각할 수 있는 것이다. 건물의 성격과, 주변과 먼하고 대지가 가지는 여러 암시들을 재현하는 수단으로 사용된다.



<그림 2-5>

Giuseppe Terragni - Casa del Fascio



<그림 2-6>

Rafael Moneo - City Hall of Murcia

2.2.3 은유로서 외면

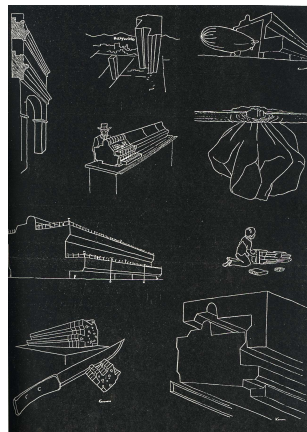
외면은 파사드와 외벽을 모두 포함하는 외부와 맞닿아 있는 모든 부분으로 이해될 수 있다. 특히 시각적인 2차원, 3차원 레벨에서 논의 될 수 있으며 면의 채움 방식, 형태 구성에 관계된다. 외면에 대한 논의는 장식, 시각 교정, 은유에 이르기까지 다양하게 전개되어 왔다. 또한 추상적인 성격이 강하기 때문에 우선 물리적 범위에 한정 하자면 벽이나 기둥, 지붕으로 내부와 외부가 구분이 된 실루엣을 가지는 볼륨의 두께를 가지지 않는 2차원적인 개념이라고 할 수 있다.

두께(Depth)의 개념의 사라짐은 재료가 갖는 고유의 물성, 벽 자체가 갖는 성질이 사라짐을 의미한다. 따라서 건축물의 외곽선이 중요해지고 형태만 남는다. 1976년 UCLA대학에서 건축 기호학 세미나에 거론된 시저 펠리(Cesar Pelli)의 Pacific Design Center 건물은 외면에 한정하는 논의의 대표적 사례이다. 건축물을 이해할 때 외면은 강한 은유(Metaphor)가 된다.⁵⁾



<그림 2-7>

Cesar Pelli - Pacific Design Center의 외면 형태



<그림 2-8>

Pacific Design Center의 외면에서 이해되는 은유적 형태

건축물에서 소통적 언어는 찰스 젠크스(Charles Jenks)의 글에 따르면 은유, 언어, 구분론으로 구분하고 있다.⁶⁾ 은유에서는 형태상의 유추를 통해, 언어에서는 시대 상황

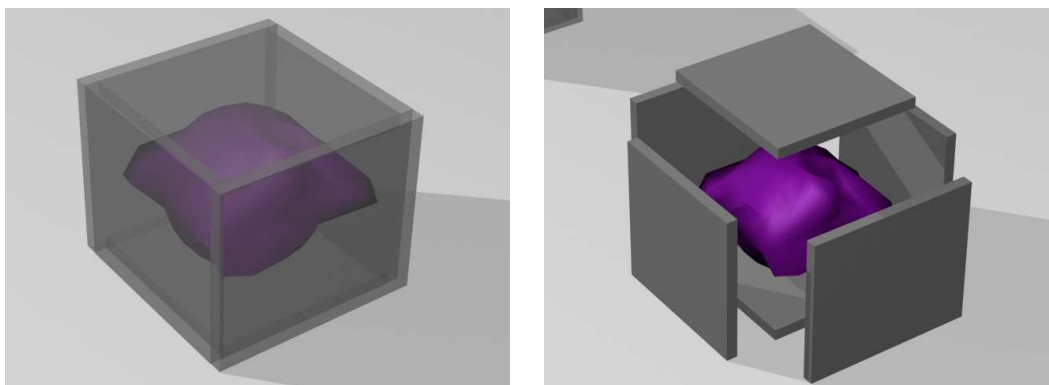
5) Charles Jenks, 근대 포스트 모던 건축의 언어, 태림문화사, 1984, p52

-Pacific Design Center는 그 지역에서 '푸른 고래'로 알려져 있는데, 기호학 세미나에서 건축적 물뿔, 비행선 격납고, 창고, 감옥, 어린이 장난감 블록, 치즈덩어리 등 은유적으로 해석되었다.

적 맥락과 형태가 갖는 표상적 체계를 통해, 구문론에서는 건축물의 구성요소들의 조화와 언어의 성질의 유사성을 통해 소통적 성질을 가진다. 이와 같은 건축물과 언어와의 관계는 건축의 소통적 성질을 잘 말해주고 있다.

2.2.4 독립된 개체로서 표피

하지만 최근 지어지고 있는 몇몇 건축물은 앞서 설명한 영역에서 명확하게 이해되지 않는다. 내부 논리나 공간 프로그램이 외벽과 밀접한 관계에 있지 않고 독립적으로 이해되기 때문이다. 외벽의 구조적 기능이나, 공간구조와의 관계가 아니라, 패션의 옷과 같이 공간으로부터 떼어내어 생각 될 수 있음을 의미한다. 따라서 공간의 형태, 공간과 공간의 상관관계 등은 표피와 밀접한 관계를 갖지 않는다.



<그림 2-9> 표피의 다이어그램

다이어그램에서 입방체와 내부의 다면체는 전혀 다른 관계에 있다. 건물의 성격이나 본질을 감싸 덮어 버림으로써 은폐하거나 왜곡하고 있다. 이와는 반대로 입방체가 시각적 투영을 통해 구조체를 왜곡시킬 수도 있다. 이 다이어그램은 더 이상 사물로서 건축물에는 성격이나 본질이 겉으로 드러나는 것이 더 이상 중요하지 않음을 보여준다.

딜러와 스코피디오(Diller + Scofidio)의 Blur Building은 실재를 은폐하고 있는 대표적인 사례이다. 스위스의 Neuchatel 호수가에 설치된 잔교형식의 건물은 3만개정도의 작은 노즐을 통해 안개를 형성함으로써 건축물을 은폐하고 있다. 건축물이 본질이라면 안

6) 같은책, p41-81

개는 도구이다. 안개가 본질을 은폐, 왜곡하고 있으며 감싸고 있지만, 물질로서 해석되기 어려워 물리적 관점에서 분석이 불가능하기 때문에 표피라고 보기에 어려움이 있다.

반면에 앞에서 거론한 Beijing Stadium은 철골빔이 일관된 언어인 ‘엷힘’으로 전체를 감싸고 있다. 선물상자에 여러 가지 물건을 넣어 포장해 버리듯이, 실타래와 같은 철골빔은 내부 여러 가지 시설을 하나로 묶고 있으며, 적절히 왜곡, 은폐하고 있다. ‘엷힘’이라는 언어는 철골과 실의 물성을 융합시키고 있으며, 경기장이라는 전통적인 은유와 ‘새 집(Bird Nest)’라는 형태적 은유는 의미의 교란으로 다양성을 유발하게 된다.

표피에서는 물성과 시지각이 중요한 요소로 작용한다, 따라서 표피 디자인을 통해 건축물이 어떻게 은유적으로 받아들여 지는가를 살펴보아야 하며, 그러기 위해서는 재료나 형태 등이 물성과 시각에 의한 은유적인 레벨에서 논의 되어야 한다.



<그림 2-10> Diller + Scofidio - Blur Building
수증기가 건물을 은폐하고 있다

제3장

물성의 변형과 지각적 경험

앞 장을 통해 벽과 외면을 각각 물리적 관점과 의미로써 은유적 관점으로 살펴보고 둘의 특성의 교차점에 표피가 존재함을 증명했다. 표피는 벽으로 존재하며 고전건축물과 다른 방법으로 의미체계를 가지고 있었다. 이 장에서는 건축물 존재의 표상적 재현이 아닌 독립된 개체로 판단 가능한 표피를 분석하기 위해 표피 구축법에 따른 물성의 변화와 표현효과의 구체적인 사례를 알아본다. 또한 독립개체로서 표피는 시지각과 밀접한 관련이 있으므로 회화에서 나타나는 시각에 의한 인식의 변화를 근거로 주체와 표피 사이의 새로운 시각적 경험과 효과를 알아본다.

- 3.1 물성의 변화를 통한 표피의 비물질화
- 3.2 표피에서 유발되는 시각적 경험
- 3.3 물리적 표피의 다양한 실험
- 3.4 건축물에서 표피의 특징

3.1 물성의 변화를 통한 표피의 비물질화

3.1.1 바로크 건축의 장식과 표피의 유사성과 상관관계

건축물에 사용되는 재료는 돌이나 나무, 유리, 철, 신소재 등 다양하다. 각 재료들은 고유의 물성을 갖고 있고, 역사적으로 바로크 이전 고전건축물에서는 재료의 물성이 그대로 표현되었다. 건축물이 존재하는데 있어 재료는 제한적이며 중요한 대상이었고, 그에 따른 물성에 대한 논의도 마찬가지였다. 물성에 대한 관점의 변화는 르네상스에서 바로크로 넘어가는 시점에 발견할 수 있다. 르네상스 시기는 건축을 통해서 이데아를 추구했다. 치밀하게 계산된 비례와 대칭, 중앙집중식 평면, 규칙성 등이 그것이다. 이와 같은 이데아에 대한 추구를 통해 의미를 생성했고, 진정한 의미는 감각에 의한 것이 아니라 이성적 판단에 의해 발생된다고 믿었다.

르네상스 건축에서 발견할 수 있는 규범이나 질서체계는 매우 구축적이다. 구축적 양식과 바로크의 비구축적 양식의 차이점에 대하여 하인리히 뵐플린(Heinrich Wölfflin)은 다음과 같이 말하고 있다.

구축적 양식은 무엇보다 완결되고 명료한 법칙성을 추구하는 양식인 반면 비구축적 양식은 법칙성을 은폐하고 질서를 깨트리는 양식이다. 전자의 경우 모든 효과의 핵심적 중추를 이루는 것은 조직적 필연성과 절대적 불가변성인 반면 후자의 경우는 규칙이 없는 듯한 양상을 띤다. 물론 모든 예술은 미적 차원에서 일종의 형식을 띠게 마련이지만 바로크 양식은 이 규칙을 즐겨 은폐하며 제한이나 체계를 해소하여 부조화의 요소를 끌어들이는 한편 장식적 측면에서는 우연적 효과를 꾀한다.

-하인리히 뵐플린-7)

르네상스 건축가들이 건축물의 물성과 본질이 갖는 이데아의 합일을 구축하고자 했다면, 바로크 건축가들은 본질에 대한 탐구보다는 건축물 자체의 물성을 바탕으로 존재성을 드러내고자 했다. 존재성에 대한 인식은 감각에 지각되기 때문에 바로크 건축가들은 감각에 의한 물성을 최대한 이용해서 존재성의 생성과 건축적 조화를 추구했다. 따라서 바로크 건축은 고전 건축에서 찾을 수 있는 건축적 존재(본질을 표상하는 수단)가 아닌 재료가 가지는 물성을 최대한 이용하면서 내제된 새로운 존재를 생성한다.

7) Heinrich Wölfflin, 박지형 역, 미술사의 기초개념, 2004, p211



<그림 3-1> 르네상스의 대표적 양식인 성 베드로 성당의 파사드 - 기둥과 보, 엔타블레이처와 페디먼트 등이 명확하게 구분되고 있다.

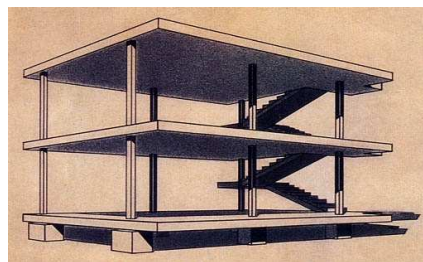


<그림 3-2> 바로크의 대표적 양식인 Wieskirche 성당의 내부 - 화려한 장식이 구조를 덮고 있어 종체적인 통일감을 갖고 있다.

즉, 바로크 건축에서는 감각이 중요하게 작용하고 가시성에 많은 염두를 둔다고 할 수 있다. 물론 고전건축에서도 가시성을 고려하지 않은 것이 아니다. 이런 차이에 대해 뵐플린은 고전건물을 구축적인 기본형태가 결정적인 것이며 형태가 드러나면 다른 우연적인 양태(벽이나 기둥에 부가된 장식들)는 부차적인 것으로 설명하고 있고, 바로크와 로코코 건물에 대해서는 처음부터 가시적인 ‘상’에 대한 고려라고 설명하고 있다. 따라서 바로크나 로코코 양식 건축물은 르네상스의 형태적 규범이나 고딕의 구조적 형태를 지각하는 것이 아니라 면의 채움에 있어서 시점의 변화에 따라 계속적으로 변화하는 것 같은 광경으로 이해되고, 그런 시지각적 행위는 운동성을 갖게 된다.⁸⁾

뵐플린에게 있어 바로크와 로코코 양식의 특징은 르네상스 양식에 이분법으로 비교되어 회화적이며 깊이감을 가지고 있고, 부분이 전체에 삼켜진 통일감을 가지며, 선적인 형태의 명료함이 아닌 경계의 불명료함으로 정의된다. 이와 같은 특징을 가능하게 하는 것은 장식의 사용이다. 구축된 질서에 장식을 부가하는 것이 아닌 장식-표피로 구조를 덮어버림으로써 전체적인 통일성을 획득한다.

동일한 관점에서 현대건축물의 표피도 바로



<그림 3-3> 돔-이노 시스템 - 기초와 슬라브, 기둥과 보의 구조체계가 구축적으로 표현되고 있다.

8) 같은 책, 1장-선적인것과 회화적인것 p98-111

크, 로코코 양식의 특징과 유사하다. 근대의 돔-이노(Dom-ino)시스템의 구축성이나 가르쉴레(Villa Garche)주택의 비례⁹⁾가 르네상스의 질서체계와 유사하다면, 다음 그림에서 보이는 건축물들은 공통적으로 형태가 단순하며, 면을 구성하는 방법에서 동일한 텍스처를 반복하고 있으며, 깊이감을 갖고 있어서 면이 명료하지 않다. 이러한 점은 바로크 건축에서 장식에 갖는 개념과 유사하므로 현대건축물의 표피는 바로크 건축에서 지각과 물질의 사용이 중요했던 점의 연장선상에서 고려해 볼 수 있을 것이다.



<그림 3-4> 바로크의 장식적 특징과 유사한 현대건축물의 표피

3.1.2 표피에서 물질의 사용

앞 절에서 바로크 건축을 논의하여 드러낸 바에 의하면, 장식은 부분의 덧댐이 아니라 전체를 덮는 표피라고 볼 수 있다. 이와 같은 유사함으로 인해 현대건축물의 표피는 바로크의 장식에 의한 표피의 연장선에 있다고 볼 수 있다. 베르나르 츠미(Bernard Tschumi)가 현대건축흐름에 대해 표피가 갖는 유사성에 대해 강조하고 있다.

“ ‘피상적인 것의 승리’는 새로운 현상이 아니기는 하지만, 건축가는 구조와 표피의 이러한 분리가 가져오는 결과에 대해서는 이해해야만 한다.”

-베르나르 츠미-¹⁰⁾

“ ‘The triumph of the superficial’ is not a new phenomenon, but architects have yet to understand the consequences of this separation of structure and surface.”

-Bernard Tschumi-

9) 1976년에 발표된 콜린 로우(Conlin Rowe)의 <The Mathematics of the Ideal Villa>에서 팔라디오(Paladio)의 마르콘테타 주택(Villa Malconteta)과 르 꼬르뷔제(Le Corbusier)의 가르쉴레 주택(Villa Garche)의 입면 비례구성을 다이어그램을 통해 분석해서 유사함을 증명하고 있다.

10) Bernard Tschumi, Architecture and Disjunction, MIT Press, 1996

츄미는 현대건축의 표피에 대해 ‘피상적인 것의 승리’라고 하면서 르네상스에서 바로크로의 변화와 유사한 현상일 뿐 새로운 현상이 아님을 강조한다. 여기서 피상적(superficial)이라 함은 ‘본질적인 현상은 추구하지 아니하고 겉으로 드러나 보이는 현상에만 관계하는 그런 것’으로 정의 될 수 있는데, 다른 뉘앙스로 ‘가시적인 표피의 승리’라고 해석하는 것도 가능할 것 같다. 1830년대 까지 지속되어 오던 구조적 벽체는 기둥과 보에 표피로 둘러싸는 새로운 기술로 변형됐고, 건축가는 디자인을 위해 구조와 표피를 분리해서 생각하기 시작했다. 그것은 동일 구조에 다양한 양식을 장식으로 표현 가능해짐을 나타내는 것이며, 시각적 표현기술의 발달과 동시에 표피가 갖는 이미지의 힘이 강해짐을 인식해야 함을 의미한다.

따라서 현대건축물에서 표피는 시각표현기술이 응집된 이미지로 봐야한다. 건축물에서 가시성을 통한 이미지의 구축은 공간이 아닌 표피로 접근 가능하게 하며, 표피를 구성하는 재료의 물성에 깊이 관여하게 된다. 물성은 그 자체로서 드러나는 것과 물성의 변형을 통해 교란시키는 비물질성으로 구분할 수 있다. 표피에 한정해서 봤을 때 비물질성은 변형을 통한 시각적 교란에 해당된다. 왜냐하면 물성은 재료가 가지는 고유의 성질을 나타내는 것으로 경험적 지각에 의해 한정된 이미지로 전달될 뿐이기 때문이다.



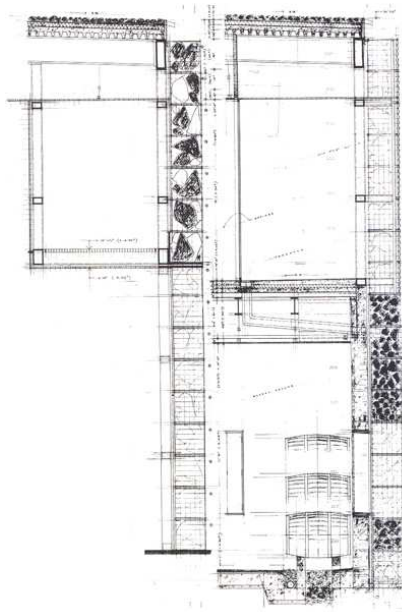
<그림 3-5> Dominus Winery의 남동측 진입로에서 바라본 모습. 평활한 대지와 낮게 깔린 건물의 기하학적 형태는 대지에 순응하면서도 강력한 시각적 효과를 가진다.



<그림 3-6> 서측 입면 - 가까이에서 와 인저장고의 외벽은 콘크리트가 아닌 쇠석의 적층으로 구축되고 있음을 확인할 수 있다.

물성에 관한 논의 가운데 ‘비물질성(immateriality)’은 재료가 갖는 고유의 물성을 변형하여 본연의 물적 상태가 아닌 것으로 정의하고 있다.¹¹⁾ 예를 들면 헤르조그 & 드

11) 유진상, 현대건축 외피의 ‘비물질적 표현성’에 관한 연구, 대한건축학회 계획계, 18권7호, 2000.7, p115, - 쟈퍼가 피복론에서 사용하고 있는 용어인 ‘비물질(immaterial)’은 건축표피나 장식을 통해 건축물의 구조체가 갖는 물적 상태를 덮어버리거나 위장하며, 재료 고유의 물성을 교란하는 것을 의미한다고 밝히고



<그림 3-7> 와인저장고의 단면도

- 돌망태의 쇄석은 구조재로 사용되고 있지 않음을 알 수 있다.

뮈론(Herzog & de Meuron)의 도미누스 와인저장고(Dominus Winery)가 있다. 도미누스 와인저장고의 외벽은 건물 전체를 구성하는 벽체로 보인다. 길이 101.5m, 폭 25m, 높이 9.2m의 기하학적인 직육면체의 매스(mass)를 갖고 있다. 캘리포니아 주의 한적한 대지에 회색빛의 입방체는 낮고 길게 깔려 있어서 자연에 순응하는 인상을 준다. 진입구에서 인식되는 저장고는 단순한 회색의 입방체이지만 접근할수록 축조된 쇄석이 외벽을 형성하고 있음을 지각할 수 있다. 외벽의 쇄석은 이 지역에서 주로 발견되는 돌로써 그것을 전통적인 구축방법인 조적식으로 쌓아서 벽을 만들고 있다. 그러나 더 가까이 접근하면서 실내로 진입했을 때 돌망태¹²⁾로 묶인 쇄석들로 구성된 외벽은 덧대어진 가벽임을 지각한다. 단면을 통해 알 수 있듯이 철근과 콘크리트로 구성된 구

조물에 돌망태는 외부마감

재와 유사하게 걸려있다. 즉 돌망태의 쇄석은 조적식으로 쌓여져 있어서 구조적인 역할은 하는 듯 보이지만 사실 장식이나, 외부 마감으로 사용되고 있는 것이다. 또한 외벽을 구성하는 막돌은 벽의 개구부와 상이한 관계를 취하고 있는데 통행을 위한 진입부와 2층의 사무공간의 테라스 부분에는 열려있으며, 채광이나 통풍을 위한 개구부에는 닫혀 있다.

저장고의 돌망태 표피에서 두 가지 특징을 찾을 수 있다. 첫 번째는 구조체와 독립된 구축물로 설치되어 있다. 따라서 바로크 건축에서 장식이 구조를 덮어버려서 혼재된 이미지로 보이듯, 저장고의 외벽도 건축물의 구조에 직접적인 영향을 주지는 않지만, 막돌의 구축적 이미지로 강조하고 있다. 두 번째는 돌이 축조된 방식이다. 일반적으로 건축의 축조방식에 의하면 무거운 것은 아래로, 가벼운 것은 위로 올리는 것이 중력에 저항하는 오래된 방식이다. 하지만 돌망태에 의해 묶여진 쇄석은 큰 것과 작은 것으로 나뉘어 담겨 있으며, 위

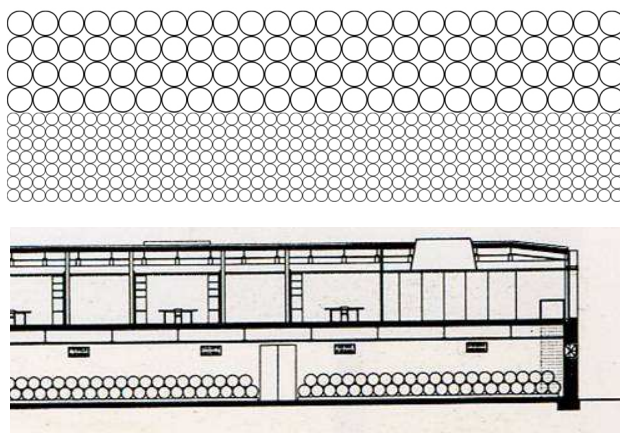


<그림 3-8> 작은 돌이 아래에 적층되고 큰 돌이 위에 적층되어 돌의 물성을 반전시키고 있다.

12) 가비앙(Gabian)공법 - 철물로 짜여진 망에 돌을 담아 쌓을 수 있게 만드는 것

치가 역전되어 작은 돌이 아래에, 큰 돌이 위에 쌓여있다. 따라서 저장고의 외벽은 중력에 저항하는 돌의 물성의 변형에 의해 그것이 구조적으로 사용하지 않음으로써 건축물의 물성과 자연의 물성을 매개하는 ‘건축적 스크린’이 되며, 형태적 긴장감이 아닌 물질적 긴장감을 유발한다.

하지만 기능면에서 저장고의 표피는 바로크의 장식과는 다르다. 바로크의 장식은 시각적인 기능밖에 없지만, 돌망태에 묶인 막돌은 크고 작은 불규칙적인 공극을 갖고 있으며 그러한 반투명한 물성으로 건축물의 내-외부를 더욱 기능적으로 만든다. 1층은 저장시설이고 2층은 로비와 사무공간으로 구성되어 있는데, 1층 부의 외벽은 조밀한 돌에 의한 저장시설의 그늘의 생성과 급작스런 온도 변화를 막는 기능을 하며, 2층 부의 외벽은 큰 돌에 의한 큰 공극으로 사무공간에 적절한 빛의 투과 기능을 한다.



<그림 3-9> 건축법의 변형에 의한 표피의 다이어그램과
저장고의 단면

살펴본 것처럼 쇄석의 벽은 건물의 일부분이고, 견고하며, 질서체계를 갖고 있는 것처럼 보이지만 접근해서 살펴보면 몇 가지 역전된 상태를 알 수 있었다. 따라서 쇄석의 벽은 건물의 벽이 아니라 비물질성을 갖는 표피로 봐야한다. 이러한 표피의 비물질성은 바로크의 장식과 유사하게 구성되는 재료의 물성을 그대로 드러내지 않고 변형을 통해 지각적 효과를 증가시키며, 거리의 변화에 따라 이미지 인식체계를 교란시킨다. 이 같은 물질의 비물질적 사용은 표피의 특징으로 정의 할 수 있고, 가시성에 의한 지각은 표피를 이해하는데 중요한 요소로 고려된다.

3.2 표피에서 유발되는 시각적 경험

3.2.1 상징의 시각적 재현

파사드로 볼 수 있는 외벽은 건물의 외면으로서 마치 과일의 껍질과 같이 이해할 수 있다.¹³⁾ 우리가 사과를 볼 때, 시각적인 입장에서 ‘사과가 빨갛다’, ‘사과가 파랗다’, ‘사과가 상대적으로 크다’등으로 본다. 그것의 구조를 이해할 때 씨앗과 과육부, 껍질로 이해한다. 하지만 굳이 사과의 구조를 고려하면서 먹지는 않을 것이다. 따라서 사람은 사물을 대할 때 1차적으로 시각을 통해 이해한다. 시각을 통해 그것의 형태와 색깔, 크기 등의 정보를 습득한다. 이것이 경험적 지각이다.

건축물과 시각은 아주 밀접한 관계를 가지고 있다. 그동안 신체의 감각 중 시각은 물질을 지각하는 요소 중 가장 중요하게 여겨왔었다. 그리스 신전의 착시 교정법에는 배흘림(Entasis), 라이즈(Rise), 안쏠림, 기둥직경의 변화, 기둥간격의 변화¹⁴⁾가 있으며, 중세의 소실점을 이용한 투시도 등은 시각의 중요성을 일깨워주고 있다.

아래 마사치오(Masaccio)의 투시도를 보았을 때 관찰자의 시점은 기단 상부에 위치하고 있다.¹⁵⁾ 상부의 천장무늬를 따라 선으로 이어보면 소실점이 기단 위 중앙부분에 모인다는 것을 알 수 있다. 그 지점에 관찰자의 시선의 위치이며, 시선의 고정점이자 소실점을 경계로 하부와 상부로 나눌 수 있는데, 상대적으로 넓은 범위를 가지는 상부 부분은 신의 영역을 대변하고, 인간의 영역은 아래쪽이 상대적으로 작게 묘사되어 있

13) 2.2.2 참조할 것 - 파사드는 건물의 상징을 의미하며, 떼어내어 이해할 수 있는 벽을 의미한다.

14) • 배흘림(Entasis)-수직의 평행선인 경우 중앙부가 오목해 보이는 현상이 발생하는데, 기둥의 중앙부가 가늘어 보이는 것을 교정하기 위해 중앙부의 직경을 상, 하부보다 약간 크게 하는 방법이다.

• 라이즈(Rise)-긴 수평선을 이룰 경우 중앙부가 처져 보이는 착시현상이 발생한다. 따라서 건물외관의 수평부인 기단과, 엔타블레이처(entablature)의 중앙부를 약간씩 솟아 올리는 방법이다.

• 안쏠림-건물의 모서리 상단이 조금씩 바깥으로 벌어져 이는 현상이 발생하기 때문에 교정을 위해 모서리 양측 기둥을 안쪽으로 조금씩 기울이는 방법이다.

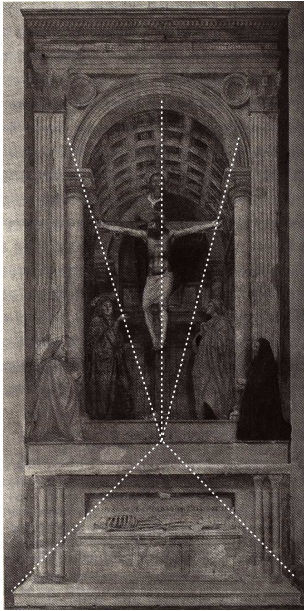
• 기둥직경의 변화-건물을 정면에서 바라볼 경우中间的 기둥은 건물을 배경으로 하고 있기 때문에 허공을 배경으로 하는 양쪽 모서리 기둥보다 조금 굵어 보이게 된다. 이러한 현상을 교정하기 위해 모서리 기둥을 3-5cm정도 굵게 하는 방법이다.

• 기둥간격의 변화-건물의 정면에서 바라볼 경우 모서리부로 갈수록 벌어져 보이는 현상이 발생하게 된다. 이를 교정하기 위해 모서리로 갈수록 기둥간격을 좁게 한다.

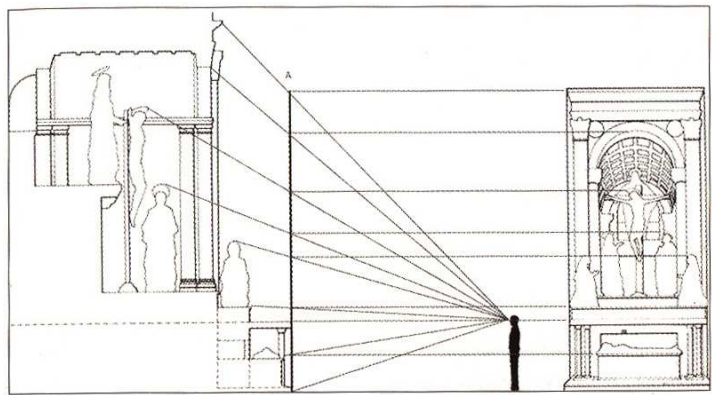
15) 주은우, 시각과 현대성, 한나래, 2005, p309-310

-지은이는 최초의 원근법 회화로 언급되는 마사치오의 <삼위일체>를 현실적 공간의 깊이감이 구축되는 제단중심부에 소실점과 관람자가 시각을 점유한 지점이 겹쳐짐으로 인해 회화 내 이미지들은 직접적인 신체적 성질을 띠며, 동시에 그리스도상의 무릎 부분에 해당되는 지점에 상상적인 두 번째 소실점이 비경험적 좌표로 수용되고 있음을 설명하고 있다. 따라서 전자는 경험적인 원근법이고, 후자는 이론적인 원근법으로 정의하고 있다.

다. 이것은 그림을 바라보는 주체로 하여금 올려보는 것 같은 효과를 유발하며, 주체는 낮아지고 재현된 대상은 극대화 된 신성함으로 나타내고 있다. 또한 건축물은 재현된 대상의 시각적 허드라인을 설정해줌으로써 이차원 면에 정교한 공간감을 부여하고 있다.¹⁶⁾



<그림 3-10> Masaccio의 삼위일체(1427) - 소실점이 기단 중심부에 모여 공간감을 가진다.



<그림 3-11> 삼위일체 투시도의 경험적 원근법의 공간구성
- 정교한 투시도법에 의해 보는 사람은 3차원적 공간감을 느낀다.

시각은 투시도와 같은 회화뿐 아니라 건축에서 더 중요하게 사용된다. 중세도시의 거리는 예루살렘으로 진입하는 것과 유사하게 배치하고 있다. 이것은 이상적인 배치를 통해 천국과 같은 이상적인 도시로의 시도이며, 정교한 시각적 조정을 통해 시도되었다.¹⁷⁾ 또한 근대 건축가 르 꼬르뷔제(Le Corbusier)는 특히 시각을 민감하게 사용하고 있는데, 예를 들어 그의 스케치에는 눈이 그려져 있으며, 건물의 사진은 설정된 연출로 표현되고, 창문은 정해진 풍경을 담는 도구로 사용된다.¹⁸⁾

16) 그림출처: D. Piper, The Illustrated History of Art, Crescent, 1995, p105

17) Dalibor Vesely, Architecture in the Age of Divided Representation, MIT Press, 2004

- 3장 The Perspectival Transformation of the Medieval World를 참고할 것.

18) Beatriz Colomina, Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media, MIT Press, 1996

- 특히 p283의 Window 부분을 참고할 것.

건축에서 시각은 부동의 연결고리를 갖고 있다. 시각이 있으므로 공간은 가치를 가진다. 맹인에게 공간은 무의미하다. 시각을 통해 건축물은 재현의 대상이 되며, 건축물이 상징하고자 하는 바를 시각적 교정을 통해 분명하게 해준다. 시각의 중요함은 현대 건축물에서도 여전히 적용되는 것이며, 표피는 시각을 통해 상징성을 현대적으로 드러내고 있는 대표적인 움직임이다.

3.2.2 상징적 재현의 이미지화

이런 건축의 영역에서 시각 교정의 문제뿐 아니라 건축물의외면에서 상징적 재현이 하나의 이미지로 전달되는 과정을 생각해 볼 수 있다. 상징적 이미지의 상이함을 단적으로 잘 보여주는 예로 뉴욕의 IBM건물과 AT&T건물이 있다. 실제로 이 두 건물은 규모와 기능, 구조와 실의 계획에서 아주 유사성을 갖고 있다. 베르나르 츠미는 (Bernard Tschumi)는 두 건물을 통해 건물의 입면의 시각적 표현기술에 대해 설명하고 있다.

IBM건물은 추상적이고 미니멀리즘의 디테일로 처리되었고 광택이 있는 대리석과 유리 파사드로 입면이 덮혀 있다. 이와는 대조적으로 AT&T건물은 분홍색의 화강암 판석을 로마시대 양식과 고딕양식의 석조건축과 유사하게 처리하여, 약간 분절된 파사드를 보여주고 있다....최근까지도, IBM건물은 한물간 근대주의의 상징처럼 여겨졌고, AT&T건물은 1980년대의 유행하는 양식된 새로운 역사주의적 포스트 모더니즘을 대변하는 건물로 생각되었다.¹⁹⁾

-Bernard Tschumi-

위 두 건물은 츠미가 설명했듯이 유사한 용적과 규모, 구성, 구조를 갖고 있다. 하지만 전혀 다른 외면으로 마감되어 관찰자에게 전혀 다른 이미지를 던져주고 있다. 사실 위와 같은 상황은 외벽이 구조로부터 분리되기 이전에는 불가능한 것이었다. 외벽은 구조체였고, 외벽의 형태구성과 구조방식은 곧 파사드였으며, 단일한 의미를 부여하는 상징적인 기호였다. 하지만 외벽의 독립된 방식은 동일한 구조방식과는 별개로 전혀 다른 이미지를 부여할 수 있게 됨을 시사한다. 건축물이 이미지화 되어 관찰자와 수요-공급

19) Bernard Tschumi, 류호창, 서정연 역, 건축과 해체, 시공출판, 2003, p219

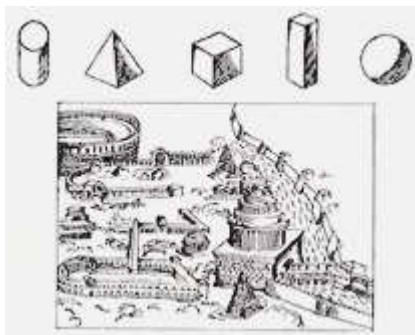
의 관계를 가지게 됨에 따라 외면의 형상이 중요한 위치를 점하고 있음을 알 수 있다. 오늘날 지어지고 있는 많은 건축물은 위 사례와 같은 상징적 이미지를 부여하는 작업으로 이뤄지고 있다.



<그림 3-12> IBM건물 - 유리의 물성이 시각적인 가벼움을 강조하고 있으며, 균질한 면의 구성을 통해 순수한 형태로 드러나고 있다.



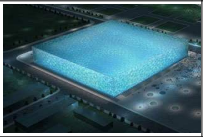
<그림 3-13> AT&T건물 - 석재마감에 창문을 뚫고, 상부부분에 세로창과 페디먼트를 통해 고전건축물의 특성을 재현하고 있다.



<그림 3-14> 건축형태의 5가지 기본 요소의 기하학적 질서

따라서 외면이 갖는 형태에서 이미지는 많은 영향을 받는다는 것을 알 수 있다. IBM건물에 비해 AT&T건물은 페디먼트를 통해 그리스 신전의 전통성의 힘을 빌려오고 있다. 르 꼬르뷔제(Le Corbusier)는 로마건축물의 기본적인 형태를 5가지 기하학적 형태를 통해 해석하고 있다.²⁰⁾ 단순한 형태는 건설에서의 대담성, 통일성, 정돈 등을 발견할 수 있는 것이 고, 그것이 건전한 도덕성임을 말하고 있다. 동일한 관점에서 표피건축물 역시 형태에서 단순함을 취하고 있음을 알 수 있다.

20) Le Corbusier, 이관석 역, 건축을 향하여, 동녘, 2002, p168

건물명	Serpentine Gallery Pavilion	National Aquatic Center	Dior Ginza	Dominus Winery
형태				
형태 요소	직육면체			

<표 3> 표피건축물의 기본적인 형태 구성 요소

단편적인 예로 위 건축물들은 공통적으로 직육면체의 형태를 갖고 있다. 특히 Serpentine Gallery Pavilion과 National Aquatic Center는 규모가 다를 뿐, 평면이 정사각형으로 비슷하다. 그럼에도 불구하고, 위 건물들은 같아 보이지 않는다. 바로 표피 구성의 차이에서 각 건물의 독특함을 표현하고 있기 때문이다. 형태의 단순함은 대담함을 통해 오히려 자극적이며, 표피에 집중하게 되며, 의미의 다양성을 수반하게 한다.

3.2.3 이미지의 다양한 의미체계

시각에 있어서 상징성은 단일 의미체계를 유도한다. 하지만 모호성은 다양한 의미를 수반하게 한다. 미로의 작품 <회화 Peinture>에서 근대회화의 비표상성을 잘 나타내고 있다. 위 그림은 무엇을 나타내고자 했는지 명확하게 드러나 있지 않다. 회화는 기본적으로 어떤 것을 재현하는 것에 목적이 있는데, 이 그림은 어떤 것도 재현하지 않는 것을 재현하고 있다.



<그림 3-15> Joan Miró - Peinture

‘중요한 것은 재현하고 있는 대상과 얼마나 닮았는가 하는 것이 아니라 형태 자체가 지닌 아름다움이다... 예술의 과제는 더 이상 자연을 정확히

재현하는 게 아니다. 문제는 색조의 아름다움을 창조하기 위해 화구통 속의 내용물(물감)을 어떻게 조합하느냐다.’²¹⁾

-진중권-

미로의 회화는 르네상스의 회화²²⁾와 분명 다르다. 면에 표현된 요소들의 형태도, 요소간의 경계로 분명하지 않다. ‘요소들이 무엇을 의미하는가?’는 중요한 것이 아니다. 자연 개념을 상징하는 기호로 존재하는 것 일뿐이다. 따라서 미로가 만들어낸 이미지는 정확한 정보를 주고 있지 않다. 단지 하나의 이미지로서 수많은 해석을 유발하는 행위 자체가 의미 있는 것이 된다.

유사하게 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 예술주체에 대해 뺄셈작용(subtraction)이라고 말하고 있다. 화가(제작자)는 비워진 캔버스에 채움의 행위를 하는 사람이 아니라, 무한한 가능성을 하나씩 빼나가는 행위를 하는 사람이다.²³⁾ 이 같은 관점으로 볼 때, 소묘나 정물화를 그리는 사람보다 미로와 유사하게 그리는 사람이 뺄셈작용을 적게 한 것으로 이해할 수 있다. 따라서 미로가 만들어낸 이미지는 해석의 가능성을 많이 포함하고 있다고 할 수 있다.²⁴⁾

건축의 영역에서 이미지는 형태와 형태를 구성하는 요소들의 채움의 방식에서 생성된다. 유사하게도 존 라이크만(John Rajchman)은 형태(form)에 관해 ‘타자의 기하학(Other Geometries)’이라는 제목의 에세이에서 말하고 있다.

그 자체로서 다소 왜곡되거나 팽창된 형상으로 나타나는 것에 만족하기 보다는 오히려 형상이나 형태들로 하여금 다른 것들을 할 수 있도록, 다시 말해 우리에게 다른 방식으로 영향을 미칠 수 있도록 허용하는 조작적인 상태를 가리키는 ‘무형성’을 수반하기 때문이다... 자율적일수록 더 순수하고 더 나은 것이 된다... 문제는 전체를 둘러싼 조직에 의해 미리 결정되거나, 존재하는 요소들의 결합을 통해 만들어지지 않은 구축에서 어떻게 자유롭고 조작적인 공간을 창출하는가 하는 것이다.²⁵⁾

-존 라이크만-

21) 진중권, 미학 오디세이2, 휴머니스트 출판사, 1994, p38

22) 르네상스 회화는 선이 분명하고 작은 요소들의 디테일까지도 사실적으로 묘사되고 있다.

23) 박성수, 들뢰즈, 이룸, 2004, p48-50

24) 들뢰즈의 관점에서 비워진 캔버스보다 잠재성을 많이 갖고 있다고 볼 수 없다. 텅 빈 캔버스는 환원적인 추상으로 종교, 죽음에 까지 이른다.

25) John Rajchman, 조현일, 안예나 역, 들뢰즈 건축, en:fold출판, 2004

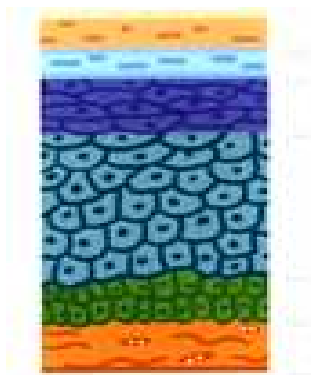
-6장: 타자의 기하학을 참고할 것

그의 말에 따르면, 현대건축물의 형태를 ‘조작적인 추상’으로 간주하고 공간적 구축을 느슨하게 하거나 덜 ‘체계적인’것이 되었을 때, 더욱 단일하고 독창적인 것이 되는 것이라고 하고 있다. 존은 이 같은 구축법을 회화적 구축이라고 말하고 있는데, 앞에서 살펴본바와 같이 고전적인 구축법을 면을 채우는 방식으로 덮어버림으로써 불명료한 의미체계를 구성하는 것과 유사한 점을 발견할 수 있다. 그렇다면 건축의 관점에서 ‘조작적인 추상’이 어떻게 표현되고 있을까? 추상적인 유클리드식 공간을 어떤 방법을 통해 단순히 장식이나 조각을 벗어난 형상으로 재현하고 있을까?

3.2.4 층위로서 표피

미학은 재현의 역사와 함께해 왔다. 재현(representation)은 표상(representation)이다. 그러나 일부 현대 예술은 비-표상(non-representation)을 재현(representation)하고 있다. 다시 말해서 대상적 상징에서 추상적 상징으로 전환하고 있다. 건축의 영역에서도 유사한 성격을 찾을 수 있다. 대상적 가치가 추상적 가치로 전환됨에 따라 모호한 외벽을 갖는 건축물이 그것이다. 이와 같은 건축물의 이미지 전달 방식은 외벽이 아닌 표피로써 이해 가능해진다.

의학적 용어에서 살-표피는 외부에서부터 각질층, 투명층, 과립층, 유극층, 기저층으로 구분하고 있다. 표피는 외면과 같이 외부와 맞닿아 있다는 점에서 유사하다고 할 수 있지만, 표피는 하나의 레이어로 이루어지지 않기 때문에 외면에서 존재하지 않는 깊이(depth)가 표피의 영역에 포함된다.



<그림 3-16> 표피의 단면

층위의 개념은 마크 테일러(Mark Taylor)의 피부 개념과 유사성을 가진다.²⁶⁾ 그는 피부를 막이 아닌 공간을 가지는 기관으로 해석하고 있으며 물질간의 상호 교류가 일어나는 층으로 구성된다고 설명하고 있다. 표피에서 층위를 이루는 요소는 여러 가지가 있겠지만, 그 중 물성과 행위가 가장 관계가 깊다.

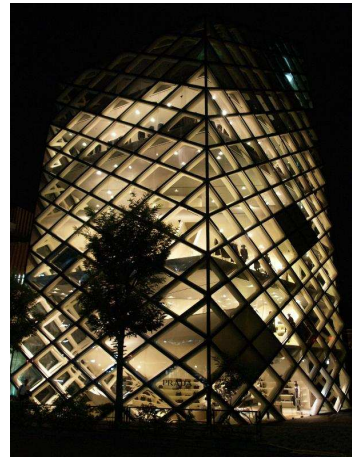
그동안 신체의 감각 중 시각은 물질을 지각하는 요소 중 가장 중요하게 여겨왔었다. 하지만 시각만으로는 표피의 물성 내부에서 발생하는 공간적인 면을 파악하기 힘들다는 점

26) “피부는 단순히 내부를 둘러싸는 표면이 아니라, 일종의 기관(organ)으로 내부적으로 분화되고 상호 침투하는 층으로 나누어진다.” Mark Taylor, Hiding, University of Chicago Press, 1997, p.12

을 지적할 수 있다. 즉 건축물의 표피를 이루는 재료를 객관적 대상으로 바라본다면 재료의 물성에 의한 다양한 변화들을 해석할 수 없다는 것이다. 이런 상황은 표피의 재료가 유리일 때 빛의 방향이나, 시선 방향에 따라 전혀 다르게 보이기 때문에 주로 잘 나타난다. 헤르조그 & 드 뮈론(Herzog & de Meuron)의 Prada 매장건물은 각 유리면이 곡률을 가지고 있어서 내부에서 일어나는 행동을 그대로 투영하는 것이 아니라 확대, 축소, 변형을 통해 내부 행위를 담고 있다. 또한 내부에서도 표피를 통해 왜곡된 일상을 접함으로써 경험적 지각을 자극하고, 일상에서 벗어난 행위를 유발하게 된다.



<그림 3-17> 유리의 곡률은 사람에게 왜곡의 스크린인 된다.



<그림 3-18> 야간에는 외부에서 내부로의 시각적 대상이 된다.

이중표피는 사용자의 행위를 물리적으로 드러낸다. 도미니크 페로(Dominique Perrault)의 프랑스 국립도서관은 유리표피 내부에 나무로 된 회전식 루버가 설치되어 있다.²⁷⁾ 관찰자로서 주체는 지각을 통해 바깥의 차가운 유리면을 느끼며 그 다음 나무루버의 따뜻한 물성을 느낀다. 또한 사용자로서 주체는 내부공간의 용도에 따라 루버를 조작하는 행위를 한다. 따라서 루버를 통한 경계영역이 어떻게 형성되는가에 따라서 다른 행위가 유발된다. 즉 유리면과 나무루버 사이공간의 층위에 의한 지각적 경험이 행위로서 나타나게 되고 층위는 소통의 매체가 된다.

이 같은 상황은 국내 사례에서도 찾아볼 수 있는데, 서울대학교 대학원 교육연구동의 입면에서도 알 수 있다. 교육연구동의 표피에서는 유리면과 나무루버가 프랑스 국립도서관과 반전되어 있지만 슬라이드 형식의 나무루버를 통해 필요한 곳의 채광을 조절할 수 있게 되어있다. 또한 사용자가 나무루버를 필요에 따라 변화시키므로 다양한 행

27) Dominique Perrault, Competition Text, A+U No.313, 1996,10

위를 반영하는 입면 효과가 나타남으로 인해 비정형적 요소 내에서 균질한 물성을 가질 수 있게 된다. 따라서 표피는 더 이상 내-외부를 구분하는 막으로서 기능이 아닌 층위로서 공간의 두께(thickness)를 가지는 것이 된다. 층위의 공간적 두께는 시각뿐만 아니라 다양한 감각을 통해 행위로써 구성된다.



<그림 3-19> 프랑스 국립도서관의 이중표피 - 루버의 조작용 행위를 담고 있으며, 공간의 성격을 표현하고 있다.



<그림 3-20> 서울대학원 연구동의 표피 - 좌, 우로 이동 가능한 외부루버는 행위를 통해 입면의 변화 가능성을 의미한다.

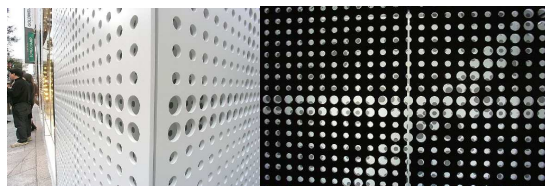
이와 같이 표피에서 층위는 면과 면사이의 공간적 해석으로 볼 수 있다. 단편적인 이미지들은 레이어와 레이어를 통과하여 복합적이고 왜곡되거나 변형된 이미지를 시각적으로 전달된다. 마치 살-표피에서 각질층에서 투명층, 과립층, 유극층을 통과하여 기저층에 있는 색소세포의 색을 감지할 수 있듯이 쿠미코 이누이(Kumiko Inui)의 디올 긴자(Dior Ginza) 건물에서 같은 특징을 알 수 있다.

긴자에 있는 디올 매장은 4개의 레이어로 되어 있다. 외부로부터 면-선화 되어 있는 원형의 작고-큰 구멍으로 구성된 흰색의 마감면과 같은 구성이지만 외부 패턴과 조금 어긋난 면, 두 면 사이에 빛이 통과하는 공간, 그리고 내부 마감 면이다. 실제로 비와 바람을 막는 역할은 내부 마감면이 한다. 외부의 두면과 사이공간은 일정한 패턴의 어긋남을 통해 낮과 밤에 내부와 외부에 이색적인 이미지를 부여한다. 낮에는 외부의 빛이 구멍 난 두개의 레이어를 통과하면서 내부에 왜곡된 외부의 이미지를 부여한다. 또한 외부에서는 상대적으로 큰 구멍이 흰색건물에서 공간감을 가지는 상대적 어두움으로 사선의 패턴을 만들어 낸다. 밤에는 반전되어 큰 구멍이 사이공간의 빛에 의해 밝은 빛이 뿜어져 나오는 사선의 패턴을 만들어 낸다.

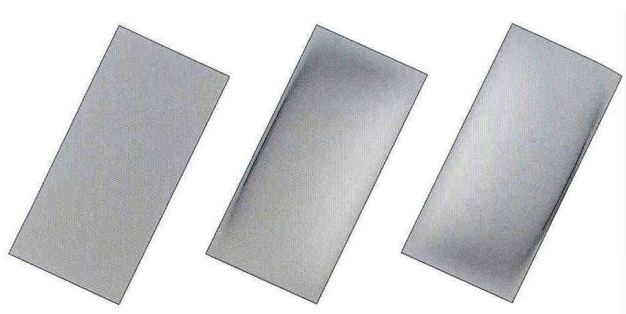
외부에서 내부로, 내부에서 외부로 만들어내는 이미지는 낮과 밤에 서로 반전되면서

관찰자의 비-일상적인 경험을 유도한다. 형태는 범주범위를 넘지 않는 직육면체의 기하학적 형태를 취함으로써 형태보다는 표면의 변화되는 이미지에 의해 관찰자는 주위건물과 다른 독특함을 경험하게 된다.

위 사례들은 공통적으로 기하학적 볼륨을 가지고 있다. 프랑스 국립도서관과 서울 대학원 연구동은 단지 면의 구축방법에서 층을 통해 사용자의 경험적 행위를 덧씌움으로써 변형되는 이미지를 만들어 내고 있으며, 프라다 건물은 세 가지 타입의 마름모꼴 유리를 통해 내부에서 발생하는 행위적 이미지를 보는 위치에 따라 변형 시키고 있다. 이것은 유리가 본질적으로 가지는 물성의 변형이라고 볼 수 있으며, 층위에서 사용자의 행위를 통해, 시간의 변화에 의해 지속적으로 생명력을 갖는 추상적 기하학으로 나타나고 있음을 알 수 있다.



<그림 3-21> Kumiko Inui - Dior Ginza의 표피-서로 다른 공극을 가진 두 개의 면을 겹침으로써 무아레 현상을 유발하고 있다.



<그림 3-22> 유리면의 세 가지 타입



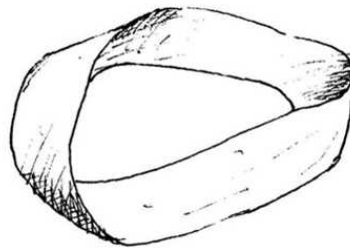
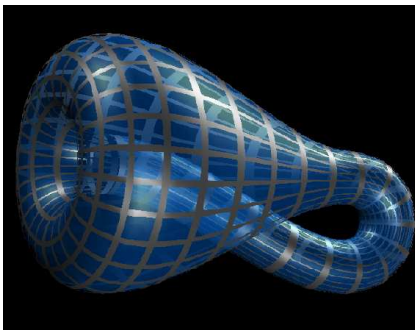
<그림 3-23> 유리면의 특징에 따른 지각적 변형

3.3 물리적 표피의 다양한 실험

물성의 변형을 통한 비물질적 표피는 물리적인 지각의 측면에서 층위로 밝혀 질 수 있음을 보였다. 이 같은 개념을 통해 물리적 한계에서 건축가들은 표피를 실험적인 방법을 통해 구축하고 있다.

3.3.1 면의 이어짐

그림에서 보이는 클라인 병은 에셔(Maurits Cornelis Escher)의 1948년 작인 <그리는 손>과 유사한 성격을 가지고 있다. 에셔의 그리는 손은 2차원으로 해석된다. 손이 연필로 손을 그리는 중이고 그려진 손은 또한 다른 손을 그리고 있는 연속적 구성으로 상상력의 폭을 넓히고 있다. 그와 유사하게 클라인 병은 밑면과 윗면이 뚫려 있는 원기둥으로 만든다. 옆면을 뚫고 들어가서 밑면에 윗면을 붙이면 클라인 병이 되는데 이 때 4차원 도형이 돼야 한다. 우리가 살고 있는 3차원의 세계에선 옆면을 뚫고 들어가지만 4차원에서는 옆면을 뚫지 않고도 두 면을 붙일 수 있다. 건축의 영역에서 4차원은 아직까지 상식 밖의 일이다. 하지만 면의 이어짐이라는 관점에서 볼 때 건축에서 많은 부분 적용되고 있음을 알 수 있다. 그 특징이 잘 드러난 건축물로 MVRDV의 VPRO를 사례로 들 수 있다.



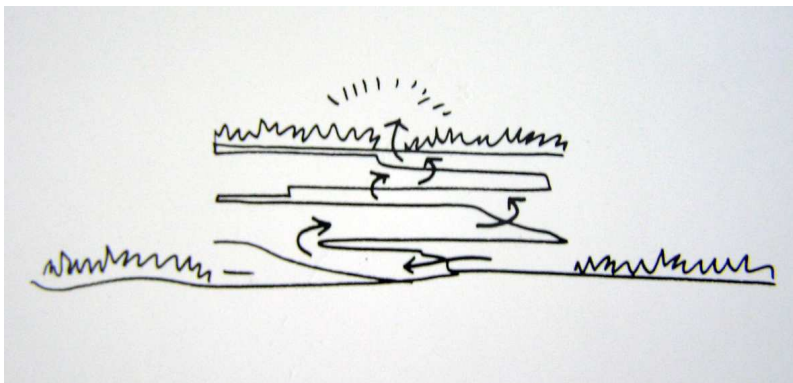
<그림 3-24> 클라인 병과 피비우스 띠

네덜란드의 방송국 건물인 Villa VPRO는 언덕에 자리 잡고 있는 직육면체의 건물이다. 독특한 점은 지면으로부터 시작된 콘크리트 바닥이 벽에서 상부 슬라브로 연결되어 정면부를 구성하고 있다. MVRDV의 스케치에서 지면으로부터 들어 올려진 지층을 연속된 바닥면을 통해 접근하는 개념을 잘 알 수 있다. 바닥-벽-지붕의 구분을 없애는

시도는 연장된 바닥면을 얻고자 하는 MVRDV의 개념이 잘 반영된 것이라고 볼 수 있다. 기존의 수평부재와 수직부재를 통한 공간구성 관념에서 일종의 새로운 감각이 되었다. 연속된 면의 특징은 특히 입면에서 잘 나타나기 때문에 최근 지어지는 많은 건물들이 이 같은 방법을 채택하고 있는 것을 발견 할 수 있다.²⁸⁾



<그림 3-25> MVRDV - Villa VPRO -지면의 바닥이 건물 내부에 까지 휘어져 연결된다.

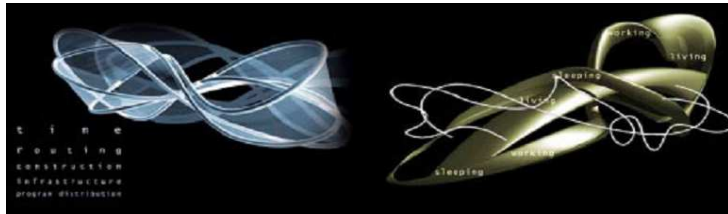


<그림 3-26> Villa VPRO 컨셉 드로잉 - 계단이나 슬라브로 끊어지는 것이 아니라, 순환적인 이어짐으로 들어 올린 지면에 도달한다.

좀 더 다이어그램에 가까운 뫼비우스 띠는 3차원 세계에서 충분히 이해 가능한 개체이다. 하나의 면을 따라가면 두 개 면을 모두 공유한다. 이 개념을 건축화 한 벤 반버클(B. V. Berkel)의 뫼비우스 하우스는 두 명의 클라이언트의 요구조건에서 각자의 생활 영역과 공유되는 영역을 뫼비우스띠를 통해 풀어내고 있다.²⁹⁾ 다이어그램을 통해

28) 윤혜영, MVRDV 건축의 Datascape 공간조직방법 연구, 서울대 석론, 2003

선으로 표현된 두 개의 생활 패턴 궤도는 그대로 뫼비우스 띠가 의미하는 순환구조로써 건물에 나타내고 있다. 외벽의 콘크리트가 접혀져 내부의 가구로 사용되고 외부 창은 내부의 칸막이벽으로 전환되어 각 요소가 하나의 흐름으로 이어지고 있다. 사용자는 내벽과 외벽이 교차되는 모순적인 공간을 통해 개인적 삶을 영위하면서 비-일상적 경험을 꾸준히 얻게 된다.



<그림 3-27> 뫼비우스 하우스의 컨셉 다이어그램 - 면의 무한한 이어짐을 건축적으로 시도하고 있다.

그렇지만 Villa VPRO와 뫼비우스 하우스의 외벽을 표피라고 단정 지을 순 없다. 왜냐하면 개념적 다이어그램을 외벽의 변형을 통해 표현하고 있지만 면의 미분적 상태로 드러나는것이 아니라 면의 변형을 통한 공간적 구축의 관계로 봐야하기 때문이다. VPRO의 그것은 전통적 벽인 공간을 분할하는 것이 아닌 순환적 공간체계에 대한 개념적 변형이라면 뫼비우스 하우스는 한 덩어리에서 시각적으로는 관계하면서 영역으로는 모호하게 분리해 내고 있다.



<그림 3-28> Ben Van Berkel - moebius house의 내부 - 내부공간이 접힌 벽을 통해 구분되고 있다.

29) Ben Van Berkel, Möbius House, C3Architect, 건축과 환경, 2003, p72-73

3.3.2 물질에 대한 재해석

이것과는 대조적으로 헤르조그 & 드 뮈론(Herzog & de Meuron)의 실험을 예로 들어보자. 그들은 우드하우스(Wood house)³⁰⁾에서 철도에 쓰이는 침목을 사용해 벽들의 축조 방식과 유사하게 벽을 구성하고 있다. 형태적으로도 주택의 전형적인 박스에 박공지붕을 갖고 있다. 침목은 바닥면에서 지붕 모서리까지 구축적으로 잘 쌓여져 있어서 구조적 안정성을 느끼게 한다. 하지만 창문의 위치와 크기를 통해 조직적 구조에서 가능성에 대한 의문점을 갖게 한다. 왜냐하면 조직적 구조에서는 수직력은 강하지만 수평력이 약한 탓에 창문의 크기가 커지기 힘들기 때문이다. 또한 창문의 상부에는 인방보를 대어서 축력에 대한보강을 해야 되는데, 우드하우스에서 침목의 유닛은 창문 상부에 매달려있는 상태로 존재하고 있다. 여기서 조직적 주택의 편안하고 안전함에 대한 감각은 외벽의 구조적<그림 3-29> Herzog & de Meuron - Wood House 상태에 의한 불안한 간각과 공존하게 된다.



그러나, 우드하우스에서 침목은 구조적인 역할이 아니라 장식이며, 외부마감일 뿐이다. 그래서 콘크리트 건물에 매달린 장식적 요소로 판단 할 수 있으나 헤르조그 & 드 뮈론은 침목을 단순히 장식적인 요소로 사용하고 있지 않다. 기차길에 사용되는 침목은 지지대로 사용되는 만큼 강한 물성을 갖고 있어서 구축적인 물성을 갖고 있다. 따라서 조직적 주택에 충분히 사용 가능한 재료로 인식된다. 하지만 일상적인 재료가 갖는 고유의 물성을 전통적인 구조방식에서 변형시키고 있다. 따라서 물질의 새로운 해석을 통해 물질이 갖는 전통적 의미 이전의 재 탐구와 새로운 이미지와 의미를 형성할 수 있게 된다.

앞의 사례를 통해 알아 본 현대건축물은 표피를 통해 시각적 모호함을 유발 하고 있음을 알 수 있었다. 표피는 건축물을 오브제(Object)로 변환시켜 예술작품화 시키고, 이미지를 생산한다. 의미와 정보를 전달하는 매개체는 매체이다. 건물과 사람의 시각적 관계에서 표피는 이미지의 전달체인 매체로 작용하고 있다. 매체는 기본적으로 소통의 성격을 가지고 있다. 현대성의 단편으로서 건축물의 표피-매체를 통한 소통에 대해서는 다음 장을 통해 더 자세히 알아보겠다.

30) Philip Ursprung edit, Herzog & de Meuron-Natural History, Lars Muller Publishers, 2005

3.4 건축물에서 표피의 특징

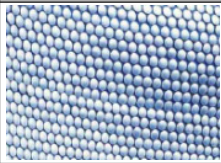
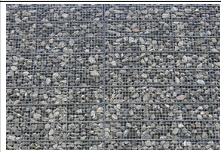
현대건축의 많은 표현방법 중 일부분에 속할지 모르겠지만 표피는 상징성을 잘 드러내는 요소로 사람들에게 인식되고 있다. 표피는 구성방식에 있어서 많은 공통점을 갖고 있으며, 재료에 사용에 따라 개성적인 시각적 특징을 유발한다.

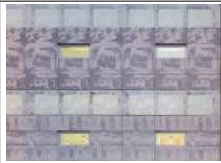
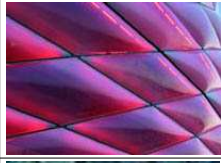
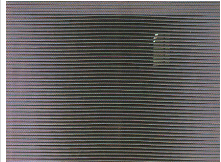
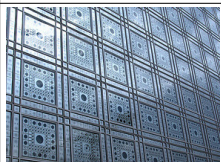
표피건축물은 면의 구성방식에서 다음과 같은 유사점을 가진다.

- ① 반복되는 단위 셀(Cell)의 조합에 의한 채움
- ② 평활한 유리와 같이 투명성이 아닌 가림, 은폐, 왜곡으로 나타남
- ③ 주 출입구가 강조되지 않고, 찢어지거나 뚫린 형태로 생김

이와 같은 공통된 특징을 바탕으로 각각의 차이를 밝혀내고 고전건축의 구성방식과 어떻게 다른지 알아보겠다.

3.4.1 구성 방식에 따른 시각적 특징

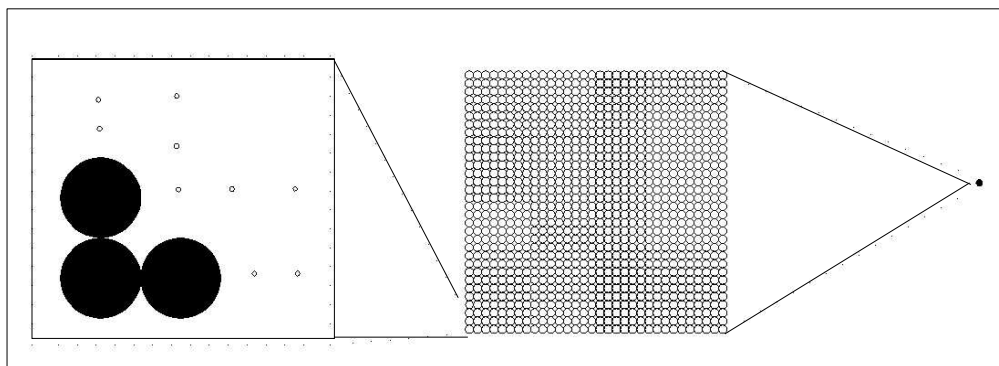
표피	건축가	구성방식	시각적 특징			재료				특징
	건축물, 지역		반사	투명	왜곡	금속	유리	튜브	돌	
	Future System	외벽에 반사성질의 디스크 부착	O			O				장식기능의 원형 디스크는 유기적 형태를 더욱 부각시킨다
	Selfridges Department Store in Birmingham									
	Rem Koolhaas	반사성질의 다이아몬드형 유리의 부착식 구성	O	O			O			사선의 커튼월 프레임은 별도의 구조체로 독립되고, 거리에 따라 셀의 존재는 표피에 흡수된다
	Seattle Central Library in Seattle									
	Herzog & De Meuron	돌망태에 쇠석을 넣어 적층식 구성		O					O	쇄석이 만들어진 부정형의 공간은 내부의 열과 빛 환경을 조성한다
	Dominus Winery in Napa Valley									

	Herzog & De Meuron	무늬가 새겨진 돌과 유리의 수평적 구성	O				O	O	규칙적인 무늬에 의해 돌과 유리는 물성의 경계가 사라진다
	Eberswalde Library in Germany								
	Herzog & De Meuron	다이아몬드 형태의 공기 튜브 부착식 구성	O				O		튜브의 반투명한 성질은 건물을 발광체로 만들어 준다
	Beijing Stadium in China								
	Kumiko Inui	곡률을 가진 다이아몬드형 유리의 부착식 구성	O	O			O		독립된 구조체이며 내부와 관계 없는 일정한 패턴은 건물을 단일한 개체로 만든다
	Dior Ginza, Japan								
	Jean Nouvel	독립적 각도로 휘어진 동판의 수평적 구성	O	O	O				루버의 휘어짐에 의해 금속은 반투명의 물질으로 변하고 운동성을 가진다
	Institut du Monde arab in Paris								
	Jean Nouvel	조리개를 가진 다원셀들의 통일적 구성	O	O			O	O	광량에 따라 조절되는 조리개는 내부와 외부의 렌즈와 역할을 한다
	Institut du Monde arab in Paris								
	Ned Kahn	작은 알루미늄 유닛의 회전식 조합	O	O	O	O			알루미늄 셀은 바람에 의해 회전하며 기상상태를 시각적으로 표현한다
	Technorama in Winterthur, Switzerland								
	Kumiko Inui	서로 다른 곡률을 가진 이중표피의 조합	O				O		공기층을 갖는 두 개의 면은 구멍의 크기와 위치에 의해 빛특성을 생성한다
	Dior Ginza, Japan								
	Herzog & De Meuron	철골빔의 얽힌 구성	O				O		독립된 구조체이며 기둥과 보가 아닌 얽힌 구조를 통해 중력에 대항하고 있다
	Beijing Stadium in China								
	PTW	이형 철골 프레임에 공기 튜브 부착식 구성	O	O				O	반투명한 튜브는 열 부하를 축적하고, 푸른 빛을 통해 물방울의 이미지를 표현한다
	National Aquatics Centre in Beijing								

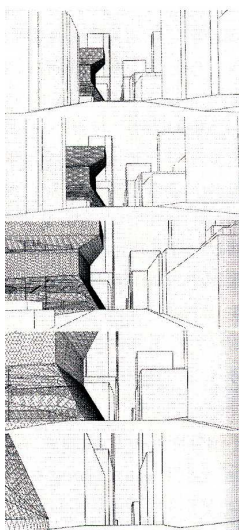
<표 4> 각 건물별 표피의 특징

표의 그림에서 알 수 있듯이 표피는 세포와 같이 단위요소의 개체 확장에 의해 구성된다. 단위요소는 주로 원형이나 사각형, 마름모 등의 기하학적 형태로 구성되나 부분적으로 공통적인 형태가 없는 단위 요소도 있었다.

점을 무한 확장하면 면이 된다. 또한 면을 축소하면 점이된다. 퓨처 시스템의 백화점건물은 그것을 잘 말해주고 있다. 패션에서 아이디어를 얻었다고 언급했듯이 여성의 볼륨과 같은 유선형의 형태에 원형의 디스크를 촘촘히 붙여서 패션 아이콘을 만들고 있다. 또한 백화점이라는 프로그램과 은유적인 유사성을 띄고 있다.



<표 5> 점과 면의 관계 다이어그램



<그림 3-30>

시애틀 도서관의 지각적 변화

하지만 표피의 관점에서 원형디스크는 단지 장식의 요소로만 사용되고 있으며 내외부의 시각적 관계성을 유발하거나 물성의 변형을 통한 의미적 확장을 하고 있지 않으므로 개념적으로 약하다고 볼 수 있다.

단위요소의 확장에 의한 시각적 변화는 램 쿨하스의 시애틀 도서관의 실험에서 잘 알 수 있다. 이 실험은 관찰자가 자동차로 달리면서 도서관의 지각적 변화를 살펴본 것이다. 원거리에서 도서관은 독특한 형태의 유리건축물로 판단된다. 하지만 점점 가까워지면서 표피는 반투명해지고, 투명해진 면사이로 매스가 떠있는 광경을 목격한다. 근거리에 이르러서 관찰자는 표피를 구성하고 있는 단위요소가 마름모형태의 유리라는 것을 인식한다.

이 사실에서 알 수 있듯이 퓨처 시스템의 원형디스크와 시애틀 도서관의 마름모 유리는 표피성의 관점에서

차이가 있음을 알 수 있다.

거리에 따른 시각적 변화는 헤르조그 & 드 뮈론의 도미누스 저장고에서도 발견 할 수 있는데, 저장고의 표피는 앞 절³¹⁾에서 살펴보았듯이 돌망태에 쇠석을 담아 적층하고 있다. 시애틀 도서관의 독특한 형태와 달리 저장고는 순수한 직육면체로 대지에 앉아있다. 균질한 쇠석 때문에 건물이 한눈에 들어오는 원거리에서는 회색빛의 바위처럼 인식된다. 하지만 가까이 접근할수록 돌의 재질감을 인식 할 수 있으며 건물의 벽 가까이 와서야 돌망태에 담긴 쇠석을 인식할 수 있다. 이와 같은 물성의 변화는 이미지 전달 체계의 다양성을 유발한다. 건물 전체를 덮고 있는 쇠석의 강한 물성으로 인해 금속의 돌망태는 흡수되어버린다.

헤르조그 & 드 뮈론은 이질적인 재료를 물성의 변화를 통해 유사하게 만드는 실험을 하고 있는데, 에베르스발데 도서관에서 잘 드러나고 있다. 도서관의 표피는 수평방향으로 같은 무늬가 연속적으로 나타나고 있다. 돌과 유리의 크기는 같으며, 창문을 제외한 나머지 부분은 모두 무늬를 갖고 있다. 무늬로 인해 투명한 유리는 불투명성으로 전환 되고, 무거운 돌은 가벼워진다. 따라서 균질한 무늬의 수평적 연속은 돌과 유리의 물성을 반전 시키므로써 유리와 돌의 성질을 흐리고 있다.

동일한 텍스처의 반복은 물성의 균질화를 유발한다. 알리안츠 아레나와 도쿄 프라다 건물은 재료의 사용에서 각각 튜브와 유리를 사용하고 있지만, 다이아몬드 형태의 동일한 텍스처를 갖고 있다는 점에서 유사하다고 볼 수 있다. 두 건물은 텍스처의 반복으로 상징적인 오브제로 인식되는데 표피의 성질에서 다른 점을 찾을 수 있다. 알리안츠 아레나의 표피는 다이아몬드 형태의 튜브가 트러스에 걸린 방식을 취하고 있다. 각각의 튜브는 조명시설이 장착 돼있어서 백색, 청색, 적색의 빛을 낼 수 있다. 경기장은 두 개 구단의 소유이기 때문에 각 팀의 경기에 따라 다른 색깔과 패턴으로서 사람들에게 경기정보를 전달한다.



<그림 3-31>

알리안츠 아레나의 신호체계

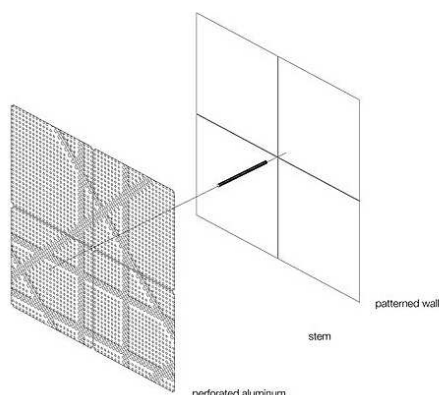
반면에 프라다건물은 투명한 유리로 감싸져 있어서 내부와 외부가 시각적으로 완벽히 관통되고 있다. 그러나 각 유리면의 3가지 타입의 곡률로 인해 시각적인 인식은 왜곡된다. 사람들은 내부에서 쇼핑하면서 서로 다른 유리면을 통해 변형된 도시를 바라보

31) 3.1.2의 ‘표피에서 물질의 사용’ 부분을 참고

게 되고, 거리를 걷는 사람들은 내부에서 일어나는 행위를 왜곡된 랩즈를 통해 비일상적인 경험을 하게 된다.

각도에 따른 왜곡된 시각현상에 대한 실험은 94년 신호소건물에서 먼저 시도 되었다. 철도역에 세워진 이 건물은 철로를 은유하는 20cm폭의 구리판으로 덮여있다. 각 구리판은 중앙부로 가면서 최대 60°까지 휘어져 있어서 내부에서는 블라인드와 같은 역할을 하고, 외부에서는 보는 각도에 따라 왜곡되어 보이는 특이성을 부여한다.

신호소 건물과 같이 외벽에 덧댄 이중표피는 건물의 깊이감과 운동감을 부여하며 적절한 시각적 차폐 효과를 갖고 있었다. 그러나 장 누벨은 아랍세계연구소에서 내부 유



<그림 3-32> Dior건물의 표피 개념도

리면에 이중표피를 설치해 시각적 차폐와 광량 조절문제를 해결하고 있다. 남측입면에 직교형태로 설치된 텍스처는 크고 작은 조리개의 조합으로 구성된다. 조리개는 아랍 전통 건물에서 사용된 기하학적인 문양의 유사한 형태로 사용 되었으며, 장식뿐 아니라 외부 광량에 따라 자동으로 조절되는 기능을 갖고 있다. 자체적으로 변형되는 이중표피는 주위 환경에 따라 지속적으로 변하게 되고 다양한 시각적 경험을 제공한다.

유사하게 테크노라마의 파사드는 바람을 시각적으로 표현하고 있다. 수천 개의 알루미늄패널은 세로방향의 힌지에 고정되어 있어서 수평방향으로 바람에 의해 회전한다. 수천개 패널의 회전운동은 천이 바람에 날리는 것과 같은 유기적인 운동성을 갖게 되고 알루미늄 자체의 반사성질은 파사드를 시각적으로 더욱 부각시킨다.

유사하게 테크노라마의 파사드는 바람을

자체 변형적이지는 않지만 겹친 두개면의 서로 다른 공극의 크기에 의해 무아레³²⁾ 효과를 통해 표피에 운동성을 부여하고 시각을 자극하는 경우가 있는데, 대표적으로 쿠미코 아누이의 디올 건물을 들 수 있다. 이 건물은 외벽바깥에 두 개의 흰색 면이 약간의 공간을 가지고 붙게 되는데 각 면은 작은 원이 무수히 많이 펀칭되어 있다. 각 면은 교차되는 사선을 따라 조금 더 큰 원이 뚫려 있는데 두 면의 적당한 어긋남에 의해 교묘한 무아레 현상을 유발 하고 있다. 그러나 이와 같은 이중표피는 공간을 갖지만 사람

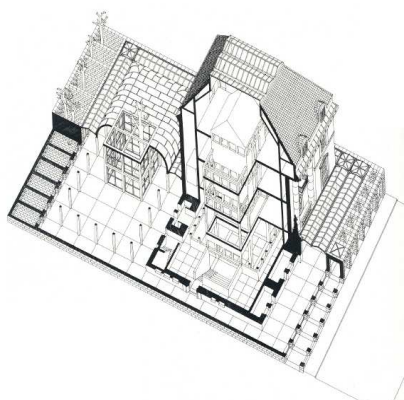
32) 무아레(Moire)-백색광하에서 공간적으로 주기성을 갖는 두 개 이상의 반사판이나 투과판의 격자를 겹쳐 놓을 때 보다 큰 주기를 갖는 물결무늬 형태의 간섭무늬를 말한다.

의 행위가 시각에 한정되기 때문에 표피성이 약하다고 볼 수 있다.



<그림 3-33> Beijing Stadium의 내-외부 구별이 없는 표피

반면에 베이징 스타디움은 철골빔으로 이뤄진 표피와 실내 공간 사이에서 사람들의 다양한 행위가 연출된다. 입구와 창문의 구분이 없으며, 빔의 복잡한 얽힘으로 인해 기둥과 보의 구분도 모호하다. 표피는 형태로서 외벽이지만 실제 외벽은 따로 존재한다.



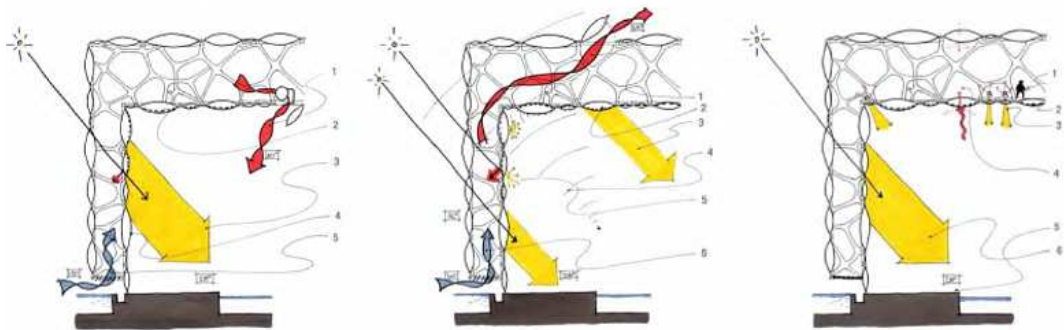
<그림 3-34> O. M. Ungers - 독일
건축 박물관의 단면 엑소노



<그림 3-35> 독일건축박물관
(집속의 집)

건물의 내부에서 또 다른 내부로 진입하는 것은 마치 독일 건축 박물관과 유사하다. 옹거스는 기존에 존재하던 빌라를 이용해 박물관을 만들었는데, 용도에 맞지 않는 건물인 까닭에 외벽만 남겨두고 모두 비워냈다. 비워낸 공간에 ‘집속의 집(Haus im haus)’ 개념으로 새로운 박물관을 만들었다. 따라서 기존의 과거 빌라의 외벽은 단순한 외벽일

뿐이었지만, 내부에 박물관이 만들어 짐으로 인해 외벽은 표피와 유사하게 전환되었다.³³⁾



<그림 3-36> 워터큐브의 튜브 개념도

- 표피의 튜브 층 사이로 공기를 흘려보내 채광과 온도를 적절히 조절한다.

외벽사이 공간을 열환경의 버퍼존의 개념으로 설계된 건축물이 있는데 에코센터의 벽이 그렇다. 친환경적 개념을 살려서 공조 부하를 줄이기 위해 외벽은 두꺼운 공기층을 가지는 이중벽으로 되어 있다. 그러나 창이 깊어지고 어쩔 수 없이 공기흐름을 위한 버퍼존을 관통 할 수밖에 없어 좋은 사례라고 보기 어렵다. 반면에 PTW의 아쿠아텍센터는 반투명한 튜브를 이중으로 설치해 사이 공간을 버퍼존으로 사용하고 있다. 에코센터와 달리 반투명 재질(ETFE Cushion)로 되어 있어서 창을 뚫을 필요가 없어서 좀 더 적절한 사용이라고 볼 수 있다. 사용된 튜브는 동일한 형태가 전혀 없는데, 이것은 물방울을 형상했다고 볼 수 있겠지만, 그보다 세포의 분열과정에서 생기는 막과 같이 느껴진다.

3.4.2 주출입구의 특징

건축물에서 입구는 정면을 뜻하며, 내-외부를 관통하는 중요한 장치이다. 따라서 고전 건축에서부터 현대에 이르기 까지 입구는 건축물에서 강조되어야 하는 중요한 요소로 사용되고 있다. 로마의 판테온에서 입구는 그리스 신전의 파사드를 사용하여 상징적인 입구를 만들고 있다. 엄청난 규모의 입구는 그리스의 파르테논과 유사하게 신의 영

33) Fritz Neumeyer, 진경돈 외3명 역, O.M.Ungers의 건축이념과 작품론, 미건사, 1994, p108-117

역임을 드러내고 있다. 리차드 마이어의 게티센터 역시 날개와 같이 경쾌한 캐노피로 입구임을 강조하고 있다.

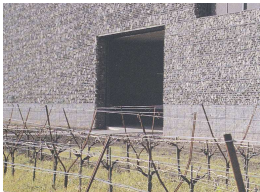


<그림 3-37> 판테온(124)의 입구 - 신전형태를 통해 건물의 상징성과 정면임을 강조하고 있다.

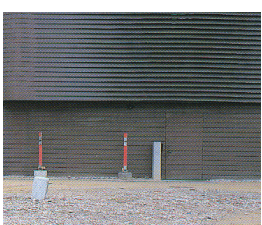


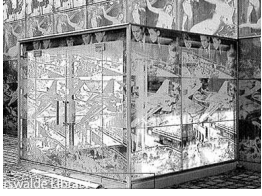
<그림 3-38> 게티 센터의 입구 - 길게 뻗어 나온 캐노피를 통해 입구임을 짐작한다.

그러나 앞 사례에서 언급된 사례의 입구는 다른 양상을 띠고 있다. 그것들은 공통된 특징을 갖고 있는데, 첫 번째는 캐노피가³⁴⁾ 없는 것이다. 두 번째는 기하학적 형태의 순수성을 침범하지 않기 위해 관통하거나 떼어내거나 찢어내는 방법으로 입구를 형성하고 있다는 점이다. 다른 사례들의 공통점과 차이를 살펴보기 위해 4가지 타입으로 분류해 보았다.

타입	주출입구	건축가	특징	비고
		건물, 위치		
A		Herzog & De Meuron	정방형의 형태 중앙에 정방형의 입구를 관통시키고 있다	1)관통식 입구
		Dominus Winery in Napa Valley		2)별도의 캐노피로 입구를 강조하지 않음 3)건물 형태와 유사한 기하학적 형

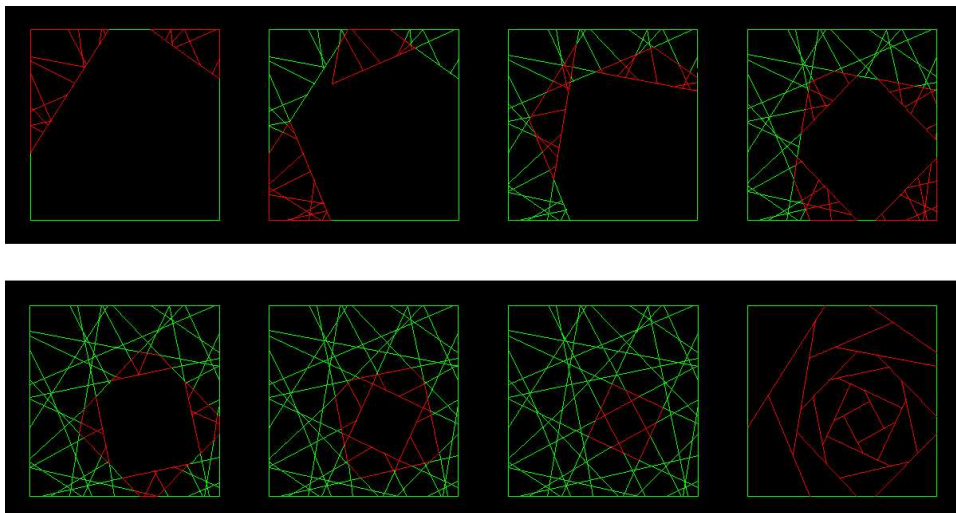
34) 캐노피(Canopy)는 포치(Porch)와 유사하게 주출입구의 지붕을 조성하여 사람들의 건물에 진입하거나 나가는 사람들이 비를 피하거나, 열린 입구의 경계영역으로써 그늘(Shadow Zone)을 조성하는 것을 말한다.

		Kumiko Inui		태로 입구를 만들고 있음
		Dior Ginza, Japan	균일한 면에 창문과 입구를 유사한 형태로 뚫어 놓고 있다	
		PTW	정방형 형태 건물의 구석에 동일한 형태로 입구를 형성 하고 있다	
		National Aquatics Centre in Beijing		
B		Toyo Ito	사선이 교차되는 다각형에 벽과 창문을 설치하고 모서리부분을 뚫어놓고 있다	1)균열식 입구 2)볼륨에서 돌출을 통한 입구 강조를 하지 않음 3)지면에 닿은 일부분을 찢거나 떼내어 입구를 만들고 있음
		Serpentine Gallery Pavilion in London		
		Herzog & De Meuron	마름모형태 조합의 표피는 3/4개를 비워냄으로서 입구를 만들고 있다	
		Tokyo Prada in Aoyama		
		Rem Koolhaas	접힌면으로 둘러싸인 건물에서 모서리부분을 찢어놓으므로 입구를 만들고 있다	
		Seattle Central Library in Seattle		
C		Toyo Ito	나무의 줄기와 같은 콘크리트 틸 사이로 입구가 있다	1)흡수식 입구 2)입구의 존재가 외벽의 재질과 유사하거나 투명하게 처리되어 뚜렷
		Tod's in Omotesando, Tokyo		
		Herzog & De Meuron	수평방향의 루버와 같은 재질로 입구가 있어 구분이 모호하다	
		Signal Box in Basel		

		Herzog & De Meuron	입구가 돌출되어 있지만 유리로 되어있고, 벽과 유사한 무늬로 인해 존재감이 흡수되고 있다.	하게 인식 할 수 없음
		Eberswalde Library in Germany		
D		Herzog & De Meuron	복잡하게 엮인 강철 빔들 사이로 사람들은 자유롭게 다닌다	1)입구 없음 2)내부와 외부의 구분이 모호하여 입구의 의미가 사라짐
		Beijing Stadium in China		

<표 6> 표피건물의 입구부분에서 나타나는 특징

A타입은 관통식 입구이다. 그림의 건물들은 균질한 면을 갖고 있으며 직육면체의 기하학적 형태를 갖고 있다. 따라서 형태와 면은 여러 요소로 복잡하지 않은 순수성을 갖고 있으며 돌출되는 캐노피 역시 순수성을 저해하는 요소가 된다. 그러므로 돌출이 아닌 면을 뚫어내는 방법을 선택해서 전체적인 형태를 훼손시키지 않고 있다. 또한 주 출입구로서 상징성이 배제되고 있다.



<그림 3-39> Serpentine Gallery의 지붕 층 사선체계

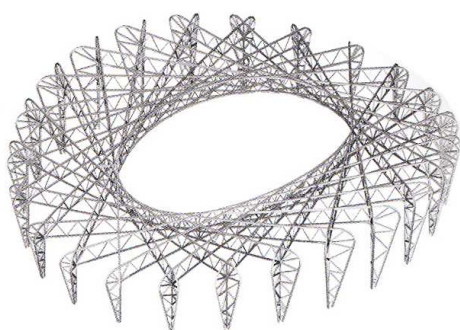
B타입은 균열식 입구로서 면의 찢어짐이나 뚫림으로 입구를 조성하는 방법을 말한다. 토요이토의 서펜션 갤러리와 헤르조그 & 드 뮈론의 프라다 건물은 표피의 구성에

서 규칙을 저해하지 않는 뚫어 놓고 있다. 서펜션 갤러리에서 사선의 랜덤한 교차는 마치 거미줄처럼 얽혀서 면을 형성한다. 사선의 얽힘으로 인해 생기는 닫힌 면에 유리와 철판을 붙임으로써 벽과 지붕을 만든다. 또한 면을 붙이지 않은 부분은 문이 된다.

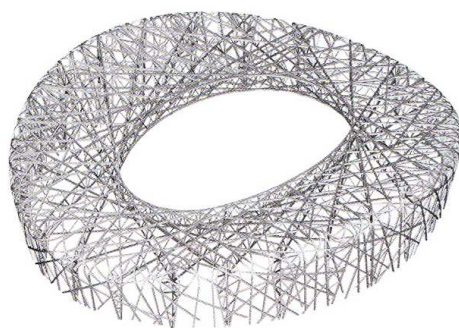
프라다건물에서 유사하게 다이아몬드 유닛 3.5개 분량을 비워내면서 문으로 만들고 있다. 조금 다르게 시애틀 도서관과 토즈 건물은 찢어진 면에 입구를 만들고 있다. 토즈의 찢어진 콘크리트 사이의 입구는 나무줄기 사이로 진입하는것 같은 경험을 유발하며, 시애틀 도서관의 찢어진 면은 철골프레임과 유리의 물성을 천이나 종이의 유동성으로 환원시키고 있다.

C타입은 흡수식 입구로 구분할 수 있다. 헤르조그 & 드 뮈론의 신호소 건물은 외벽의 텍스처를 문에 동일하게 입혀서 문과 벽의 경계를 허물고 있다. 이 건물의 수평방향의 구리 루버는 콘크리트 벽, 창틀, 문, 창문 등의 개별적인 요소를 하나로 묶어 버리는 효과를 갖고 있다. 에베르스발데 도서관의 입구는 유리의 투명함으로 아주 가벼워 보이며 돌출된 형태를 제외한 부가적 장치도 없는 순수한 형태이다. 또한 콘크리트와 유리로 이뤄진 표피의 수평방향 무늬가 입구를 형성하는 유리에 연장되어 입구는 표피성으로 흡수되고 있다.

D타입은 입구가 중요하지 않은 경우이다. 베이징 스타디움은 얽힌 구조로 빔이 교차되어 지나가고 있고 교차된 빔은 자체적으로 완전한 구조를 이루고 있다. 빔들이 형성한 공간에 경기장에 요구되는 프로그램이 들어가 있다. 그림에서 보는 것과 같이 표피는 독립체로 존재하며 별도의 벽을 만들고 있지 않으므로 표피의 영역에서 입구의 의미는 사라진다.



Rendering of main steel structures / 主鋼材の見取図



Rendering of whole steel structures / 全鋼材の見取図

<그림 3-40> Beijing Stadium의 구조체계

지금까지 분석한 건물들은 형태의 독특함이 아닌 면의 채움 방식에서 단위요소의 확

장이나, 물성의 변형을 통한 감각을 교란하고 있음을 알 수 있었다. 그렇다면 표피의 물리적 특징이 유발하는 의미체계의 확장은 건축담론에서 항상 중요한 화두였던 소통과 어떤 관계가 있는지 다음 장을 통해 알아보겠다.

제4장

소통과 매체로서 표피

마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 정의에 따르면 피부 즉 감각적인 표피는 건물을 싸고, 지역 환경과 도시공간을 연결하고, 빛과 소리와 흐름들을 흡수하고, 외부로 향한 이미지들과 활력적인 긴장들에 반향한다.³⁵⁾ 도요 이토(Toyo Ito)는 거기에 덧붙여 말하기를 ‘그러나 만약 주택이 부드럽고 유연하고 딱딱하지 않고, 조밀하다면 대도시의 가상 자연에서 사람들이 살 수 있도록 한 전자적 외피는 눈속임이 되며 인류는 ‘미디어 숲의 타잔(Tarzans in the media forest)’이 되어간다’ 라고 언급했다.

맥루한과 이토는 건축물의 표피는 유기체로서 매체적 성격을 가지고 있고, 현대인은 넘쳐나는 매체와 끊임없는 소통적 관계에 위치해 있다고 말하고 있다. 앞 장에서 물리적 표피가 갖는 시각적 현상과 의미를 분석해 보았다. 본 장에서는 현대성을 반영하는 건축물의 표피에서 나타나는 물질적 특징을 주체와 객체의 소통의 입장에서 투시도와 생산과 소비의 논리, 비밀상적 경험, 상징성, 브랜드화로 구분되는 키워드를 통해 구체적인 사례를 들어 고찰해 보고 그 의미를 밝히고자 한다.

- 4.1 표피를 통한 주체와 객체의 지각적 소통
- 4.2 현대성을 반영하는 표피의 매체적 속성
- 4.3 비물질적 표피를 통한 건축적 분위기의 극대화
- 4.4 미학의 관점으로 본 예술작품으로서 건축표피

35) Marshall McLuhan, 박정규 역, 미디어의 이해, 커뮤니케이션스 북스 출판, 1999

4.1 표피를 통한 주체와 객체의 지각적 소통

현대건축물에서 재료의 새로운 사용과 시각에 대한 이해는 새로운 잠재성을 드러내는 계기로 사용되었다. 거리에 따른 물성의 변형과 선험적인 물성으로 이해되는 것이 아니라, 물질로서 드러날 수 있는 다양한 모습이며 새로운 감각으로 다가오는 것이었다. 이러한 감각은 동일한 물질을 이질적인 것으로 인식하게 됨으로써 가능하게 되고, 표피의 영역 안에서 물질의 물성을 해체하고 재구축함으로써 관찰자의 주관적인 해석을 강화시켰다.

이와 같은 주관적인 해석을 극대화하기 위해 표피는 물질의 변형적 사용에 이어 전자매체의 사용까지 다양한 방법으로 시도되고 있는데 이것은 건축물 외벽이 매체로서 성질을 극대화 하는 방법으로 분석된다. 역설적으로 건축물에 있어서 주체와 객체의 소통적 관계는 시각적 장애가 없는 공간뿐만 아니라 중첩을 통한 표피의 왜곡과 모호함으로 형성되고 있음을 보여주고 있다.

주체와 객체간의 소통적 관계는 공간적 차원에서 주로 거론 되어왔다. 그러나 미디어의 발달과 사회적 요인에 의해 건축물에서 표피가 중요해 지고 있다. 공간적 소통에서 표피적 소통의 공존적 발생은 비릴리오(Paul Virilio)의 매체와 표피의 관점이 드러난 문구에 나타나 있다.

실제로, 인간이 최초로 울타리를 사용하기 시작한 이래로 경계란 무엇인가 하는 개념은 파사드와 그것이 대면하고 있는 것, 그 마주보는 대상 모두에 관계된 변형을 겪었다. 담장으로부터 스크린까지, 성곽의 석조벽면을 거쳐 *경계-표면(boundary-surface)*은 알게모르게 계속해서 변형되었던 것이다. 그 가운데 가장 최근의 변형이 바로 *접면(interface)*일 것이다....‘성벽 안’ / ‘성벽 밖’의 구분은 교통의 혁명과 원거리 의사소통의 발달로 약화되었으며, 이것은 도시 외곽지역의 성운과 같은 집합도시로 귀결되었다. 실제로 우리는 건설 재료들이 갖는 불투명성이 실질적으로 소멸되는 역설적인 현상을 목도하고 있는 것이다. 운반 가능한 구조의 등장과 함께(유리, 플라스틱 등) 가볍고 투명한 재료들로 이루어진 커튼월은 프로젝트의 진행 과정에서 사용되기 시작한 트레싱 페이퍼, 아세테이트지, 아크릴판 등이 종이의 불투명성을 대체한 것과 때를 같이 하여 석재의 파사드를 대신하기에 이르렀다.³⁶⁾

-폴 비릴리오-

36) Paul Virilio, *The Overexposed City*, Architecture Theory since 1968, MIT Press, p.542

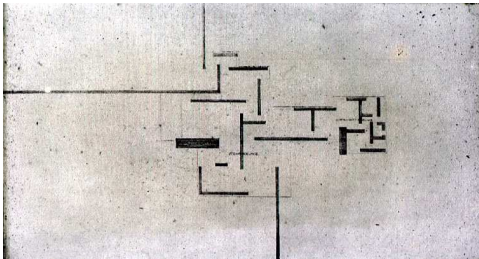
In fact, since men first began using enclosures, the notion of what a boundary is has undergone transformations which concern both the facade and what it faces, its vis-a-vis. From the fence to the screen, by way of the rampart's stone walls, the *boundary-surface* has been continually transformed, perceptibly or imperceptibly. Its most recent transformation is perhaps that of the interface..... The very opposition "intramural" / "extramural" was itself weakened by the revolution in transportation and the development of communications and telecommunications, which resulted in the nebulous conurbation of an urban fringe. In effect, we are witnessing a paradoxical phenomenon in which the opacity of construction materials is virtually being eliminated. With the emergence of portative structures, curtain walls made of light and transparent materials(glass, plastics) are replacing the stone facade at the same time that the tracing paper, acetate and plexiglass used in project studies are replacing the opacity of paper.

-Paul Virilio-

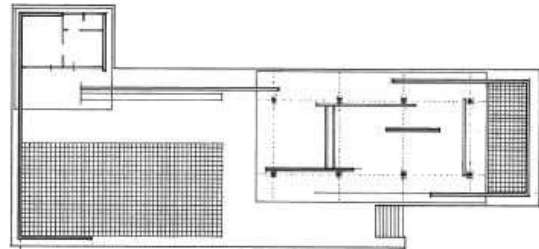
비릴리오는 경계에 대한 개념을 개괄적으로 언급하며 시간의 흐름에 따라 변화해 왔음을 주장하고 있다. 건축에 있어서 내부와 외부, 도시에 있어서 안과 밖의 경계는 매체, 소통기술, 재료의 발달로 인해 변화하고 있다는 것이다. 비릴리오는 소통적 매체를 경계에서 찾고 있다. 특히 접면이라 언급되는 건축의 표피는 물리적 성격을 떠나서 은유적 차원에서 이해되는 성격을 부여받았고, 그것이 건축물의 벽을 대신하고 있다는 것이다. 이 글에서 언급한 단어 즉 boundary, surface, interface, communication은 표피의 관점에서는 중요한 키워드이다. 77년 파리의 풍피두 센터의 파사드 개념에 대한 변화는 이전의 외벽의 개념인 경계(boundary)설정이 이제는 두께감이 적어지고 레이어(layer)를 가지는 표피(surface)의 개념으로 변화했음을 잘 드러내고 있다. 이러한 표면은 외부 자극에 대해 접면(interface)으로서 새롭게 소통(communication)하고 있음을 보여준다.

4.1.1 공간에서 지각적 소통

건축의 영역에서 소통과 재현은 역사적으로 계속 존재해 왔다. 단지 사회적 변화에 따른 방법의 변화가 있었을 뿐이다. 우리는 원시 동굴의 벽화를 통해 후손들에게 메시지를 전달하는 매체로서 소통했음을 알 수 있다. 문명이 발전됨에 따라 벽화뿐만 아니라 건축물의 벽이나 기둥에 조각도 하게 되었고, 로마시대의 디오클레아티아누스 궁전의 엄격한 축과 아케이드를 이루는 열주들을 통해 황제의 권력을 극적으로 표현하려는 공간 형태를 가지고 있다. 또한 교회 양식에서도 바실리카 양식을 기본으로 볼트와 돔 등으로 높은 공간과 빛에 의해 신성화 된 공간적 이미지를 부여하고 있다. 근대에 들어와서도 소통에 대한 시도는 많이 찾아볼 수 있는데 대표적으로 미스(Mies van der Rohe)의 브릭 빌라와 바르셀로나 파빌리온을 들 수 있다. 두 건축물에 대해 미스는 전면 유리벽이나 최소화된 기둥, 자유롭게 배치된 내부 벽이 내부공간을 외부와 시각적으로 완전히 소통하게 되는 건축형태로 언급하고 있다.³⁷⁾



<그림 4-1> Brick Villa의 평면 - 벽이 열려있어서 공간적 소통을 가능하게 한다.



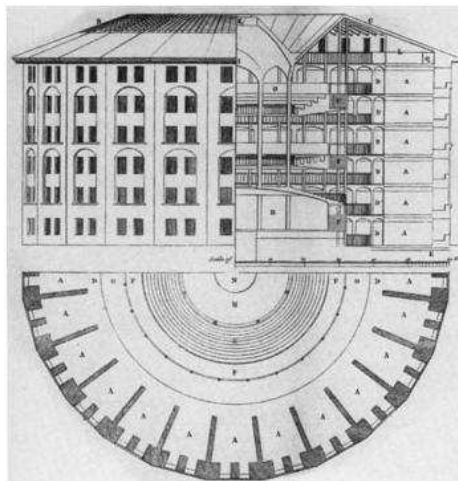
<그림 4-2> Barcelona Pavilion의 평면 - 벽이 완결하게 닫혀있지 않다.

이 개방형 평면에서 미스는 유리 밖의 변화하는 자연과 미적인 가구(미스는 가구 하나하나의 디자인에도 세심한 신경을 썼다)를 주된 효과로 삼았다. 또한 파빌리온을 이루고 있는 요소인 물, 대리석, 유리, 크롬 기둥은 반사의 성질을 가지며 물성의 충돌을 야기한다. 유리는 투과가 아닌 공간을 반사하고, 물은 자연을 반사한다. 따라서 공간은 최대한 비워지고 중성적 성격을 가지는 소통적 공간을 만들어 내고 있다.

37) Caroline Constant, The Barcelona Pavilion as Landscape Garden, AA Files 20, 1990

4.1.2 공간적 소통에서 주체와 객체의 관계

공간에서 소통의 관계는 주로 직접적인 시각과 밀접하게 관련된다. 건물이라는 테두리 내부에 공간은 서로 위계를 갖고 있으며, 그 위계를 통해 감시나 권력 타자에 대한 인식 등 여러 방식의 소통이 발생한다. 따라서 건축물 내에서 주체와 타자간의 소통에는 공간 구조가 관계를 더욱 명확하게 해주는 작용을 한다. 최초의 파놉티콘(Panopticon)에서 감시하는 자와 감시받는 자 사이의 시각은 비대칭적이다. 감시하는 자는 중앙에서 건물내부공간의 모든 영역을 볼 수 있는 위치를 점하고 있으며 권력의 상징이다. 하지만 수감되는 자는 개인적 영역에 갇혀 주체의 의지와는 상관없이 감시하는 자를 볼 수밖에 없다. 이것은 권력과 감시 체계의 공간적 소통으로 볼 수 있다.

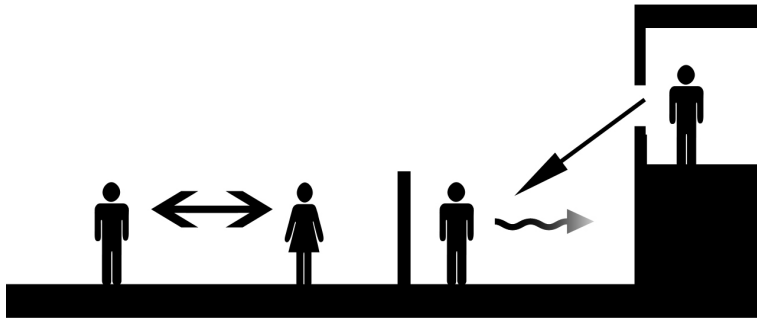


<그림 4-3> 최초의 파놉티콘 - 공간적 감시체계

이와 유사하게 베아트리체 콜로미냐(Beatriz Colomina)가 분석한 아돌프 로스(Adolp)의 주택에서도 발견 할 수 있는데, 비엔나 공작연맹 지들룽에서 창문을 등진 소파의 위치를 통해 안락하고 책임기 좋은 공간인 것처럼 보이는 공간을 만들었다. 하지만 그 공간은 방문한 손님 소파에 앉은 주인을 인식하기 쉽지 않고, 주인의 입장에서 반전되는 감시 장치이다. 또한 몰러주택에서 바닥의 레벨 차에 의한 시각적 제어 장치를 발견 할 수 있다.

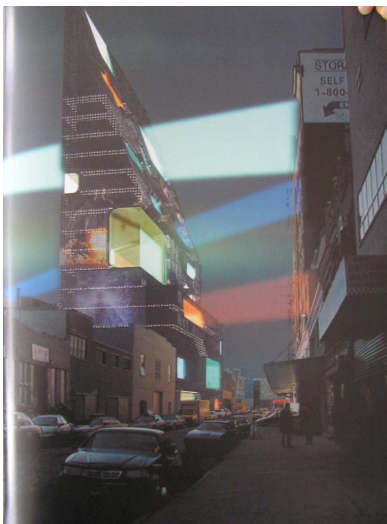
푸코가 ‘권력으로서 시선’이라고 언급했듯이 시선은 주체개념이 강한 일방적 관계이므로 상호 평행적 관계인 소통과는 거리가 멀다고 할 수 있다. 따라서 일방적인 시선의 관점이 아닌 시각의 입장으로 이해해야 하며, 주체와 객체는 위계적 관계가 아니라 상

호 평행적 관계가 되어야함을 의미한다. 앞에서 설명한 미스의 열린 벽은 주체와 객체의 평행적 관계를 가능하게 만들고 있으며, 시각의 입장이 중요해진다.



<그림 4-4> 소통과 감시 개념도

4.1.3 표피에서 나타나는 지각적 소통



<그림 4-5> MVRDV - Media Galaxy의 외부모습 - 외부면에 투영된 이미지들이 건물을 미디어의 대상으로 만들고 있다.



<그림 4-6> Media Galaxy의 내부
- 단일한 표피로 감싸져 있다.

이에 반해 포스트모더니즘 이후 현재 지어지고 있는 일부 리딩 건축가의 건축물은 전

혀 다르게 해석된다. 그들은 공간에 대해서 말하지 않는다. 내부공간이 어떻게 구성되는가 보다는 오히려 ‘이 건물이 어떻게 보여 질 것인가?’에 대해 더 고민의 흔적이 보인다. 심지어 MVRDV는 미디어 갤럭시(Media Galaxy) 프로젝트를 통해 형태는 단순히 법규상 허용하는 최대용적을 그대로 외벽으로 둘러싼 것일 뿐이라고 말하고 있다. 이 프로젝트에서 중요한 것은 내부 공간의 소통적 역할보다는 외부를 감싸고 있는 외벽이 내부로 관통되고, 반 투명한 외벽에 매스미디어가 투영되어 내부와 외부에서 단편적 이미지가 넘쳐 나오는, 표피를 통해 건물자체가 미디어가 되는 것이 가장 중요한 개념으로 작용하고 있다.



<그림 4-7> 국립 아쿠아틱 센터와 올림픽 주경기장

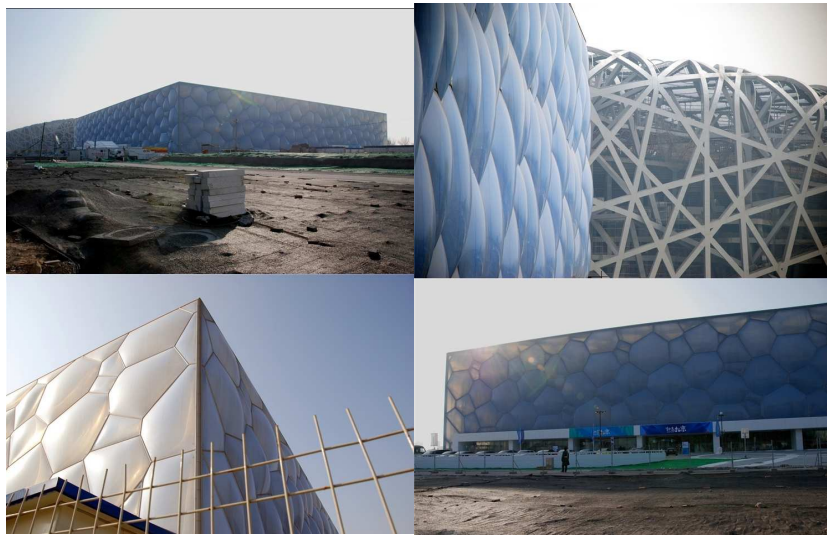
유사하게도 PTW가 설계한 수영경기장(National Aquatics Centre)으로 일명 Bubble Building과 Herzog & de Meuron이 설계한 올림픽 스타디움에서도 ‘어떻게 보일 것인가?’에 대한 관심으로 시작되었고 지어지고 있다. 두 건물은 어떤 물질의 ‘에워쌈’으로 표현되고 있다. 위 조감도는 건물이 주는 이미

지에 대한 건축가의 의도가 상당히 보이는데, 대지 안에서 두 건물이 주는 물성의 차이에서 보여지는 이미지는 극적인 효과를 만들어 내고 있다. 외부에서 지각되는 건물의 의미를 건축가는 표피를 매체로 이용하고 이미지화를 통해 표현하고자 한 것이다.

이것은 내부 프로그램의 변형을 통한 형태의 형성이라는 방법론과는 아주 다르다. 이것은 매우 유행적(Fashionable)이고, 비물질적이어서 대상이 모호해지고, 형태와 면의 순수성을 갖고 있다. 이 건물에는 물론 기본적으로 갖추고 있는 프로그램의 구성, 사용자의 동선, 접근, 외벽과 구조와의 관계 등은 중요한 것이 아니다. 단지 형태를 기하학적으로 단순화 하고, 기능적인 공간들을 단일한 표피로 에워싸서 순수한 이미지로 자극하는 것이 목적이다. 만약 표피가 없다면 특별한 개성을 갖지 못하는 현존재로 남게 될 뿐이다. 다시 말해서 껍데기를 벗겨버리면 발가벗겨진 관중석과 기타 프로그램이 수반되는 실들만이 남게 되어 다른 어떤 경기장과 다를 바 없게 된다. 또한 이들 표피는 매우 유기체적이어서 어떠한 경기장에 썩어나도 무방하다.

서울 올림픽공원의 수영경기장과 제1체육관의 모습과 비교해 보면 확연히 드러난다.

‘형태는 기능을 따른다’라는 말과 같이 기능에 충실한 형태구성을 갖고 있다. 두 경기장은 용도, 기능의 면에서 거의 유사하지만 관찰자의 입장에서 다르게 지각 된다. 올림픽공원의 수영경기장에 비해 아쿠아틱 센터는 표



<그림 4-8>

국립 아쿠아틱 센터의 버블 - 거품 형태를 통해 수영장임을 암시한다.

피가 물방울의 막으로 은유되어 수용프로그램을 은유적으로 나타내며 경량성을 확보하고 있다. 이것은 근대건축물이 표현하고자 했던 흰벽이 갖는 비물질성으로 순수하고 가벼워 보이고 싶은 욕망과 크게 다르지 않다. 또한 표피가 가지는 물성을 물방울로 변형함에 의해 스스로 매체로서 지각-행위를 유발하게 된다.



<그림 4-9> 올림픽공원의 수영경기장과 1체육관

- 구조가 외부로 그대로 드러나 중량감을 가중시키며, 은유체계가 없다.

또한 기존의 스타디움이 막 구조를 통한 경량화와 구조미를 강조했다면 올림픽 스타디움은(헤르조그의 의하면 ‘둥지(nest)’로 표현되고 있다) 구조의 역할을 하는 프레임이 공간을 랜덤하게 감싸는 새로운 방법으로 경량성과 구조를 표현하고 있다.

앞의 사례들을 통해 알 수 있듯이 작가의 독창적인 생각, 다중의미체계, 기술적 뒷받침 등의 복합적 상황을 통해 건축물을 표피라는 세련된 옷을 걸치고 도시에 하나씩 세워지고 있다. 물론 근대 작가들의 대량생산을 통한 유토피아적 도시건설과 거리가 먼 활동이고, 넘쳐나는 복제품의 시대에 생산의 논리와는 거리가 멀지만 작가성이 드러나는 건축물을 통해 창조성이라는 브랜드화로 건축물이 하나의 예술품으로의 새로운 시도이다.

4.2 현대성을 반영하는 표피의 매체적 속성

앞 절을 통해 건축의 영역에서 지각적 소통을 위한 매체는 공간에서 표피로 전환되고 있음을 알 수 있었다. 그렇다고 공간적 소통이 사라진 것은 아니다. 단지 소통적 영역에 있어서 건축물의 표피가 소통영역에 더해짐으로 인해, 결과적으로 소통의 영역이 확대되고 풍성해 졌음을 말하는 것이다.

4.2.1 근대 이후 인식체계의 변화

매체의 발달로 인하여 원작과 복제의 경계가 흐려지고, 대량생산이 가능해 졌으며, 공간적 영역이 확대되고, 시간적 거리는 점차 없어지고 있다. 기차 등 교통-매체의 탄생과 라디오와 전화기 등 소통-매체의 보급, 신문, 잡지, 책 등의 미디어-매체는 사람들의 활동영역과 의식체계를 확장 시켰다. 이러한 점을 램 쿨하스(Rem Koolhaas)는 이런 양상과 그에 수반되는 변화를 93년 11월 University of Toronto에서 있었던 강의 초록인 Beyond Delirious에서 말하고 있다.

내년에 영국과 대륙 사이가 터널로써 연결된다. 프랑스 떼제베 고속철도와 터널이 결합된 영향력이 격렬하리라 추측된다. Lille와 Paris를 잇는 열차는 2시간 반 만에 주파해왔다. 이제는 50분 만에 완주한다. 디즈니랜드까지는 45분이 걸린다. Lille에서 London은 13시간 이었다. 이것은 1시간 10분으로 단축 될 것이다. 독일에서 두 시간 거리인 Brussels는 40분이 걸릴 것이다. 이러한 사실들로 인하여 이 지역은 완전히 재디자인·재고안 되었다. 예를 들면, 영국인들은 Lille에 별장을 살 것이다. 왜냐하면 Lille에서 London 중심부로 가는 것이 영국주변에서 London중심부로 가는것 보다 빠르기 때문이다. 중대한 요건이 거리가 아니라 어딘가에 도달하는데 걸리는 시간이라고 생각한다면, Lille에서 1시간 30분 미만이 소요되는 모든 지역을 나타내는 불규칙적인 형상이 존재한다. 이 지역의 모든 사람을 합하면, 6천만명이나 된다. 따라서, 떼제베와 터널은 불규칙적인 방식으로 퍼져있는 가상의 메트로폴리스를 형성한다.

-램 쿨하스-

교통과 통신기술의 발달은 사람들의 공간성과 시간성을 변화시켰다. 기차-매체는 멀리 떨어진 두 공간을 하나로 엮어 주었고, 통신-매체는 시간의 경계를 단축시켰다. 시간과 공간 개념의 변화는 사람들의 사고와 표현의 다양화를 가져왔으며, 예술에 표현에 있어서도 단일 의미체계에서 다양한 의미체계로 변환시켰다.

렘 쿨하스가 표현하고 있는 시대적 변화는 산업시대 예술에 반기를 든 다다이스트(dadaist)들의 활동을 통해 짐작 할 수 있다. 뒤샹(Marcel Duchamp)으로 대표되는 다다이스트들은 반 예술, 반전통적인 태도로 인습적인 지각에 대항하고 있다.

“예술품이란 색을 칠하거나 구성할 수도 있지만 단지 선택만 할 수도 있다... 그것들은 미학적 유쾌함에 근거한 것이 아니라 오히려 시각적 무관심에 대한 반발이었다. 동시에 좋거나 나쁘게 대한 감각을 완전히 배제한 완전한 마취였다.”
- 뒤샹 -



<그림 4-10> 마르셀 뒤샹의 샘과 자전거 바퀴
-공산품을 예술품으로 전환시켜서 인식체계를 반전시키고 있다.

1917년의 지각에 대한 그의 독창적인 생각은 대상의 물성을 해체시켜버렸고, 관찰자의 지각적 영역을 확대시킬 수 있는 계기를 부여했다. 미술작품은 더 이상 완벽한 예술적 가치를 발현하는 것이 아니다. 대상을 바라보는 주체의 잠재된 지각과 감수성을 통해 미적 가치를 발견해 내고 이해하는 것이다. 이러한 새로움의 미적 가치는 무한히 생산되며, 예술작품은 더 이상 숭배의 대상이 아닌 곁에 두고 함께 생각하고 변화되는 존재로 끌어 내려졌다. 이 변화는 주체와 객체의 소통적 영역은 지각을 통해 변형을 가져

왔고, 대상은 ‘매체’로써 다양한 해석을 수반하는 소통적 관계에 놓이게 된다.

4.2.2 능동적 소통대상으로서 매체

현대의 다양한 하이테크놀로지와 매체는 예술의 표현과정에 중요한 영향을 끼쳤으며, 혁신적인 변화를 초래했다. 비릴리오도 언급했듯이 통신기술을 비롯한 첨단 기술은 경계 개념뿐만 아니라 예술 및 건축의 표현과정을 변화 시키고 있다. 이러한 흐름으로 볼 때 기술공학으로만 분류되던 ‘매체’는 더 이상 도구로서 존재한다기보다 능동적인 대상으로서 그 시대상을 반영하는 반향으로 나아가고 있다고 볼 수 있다.



<그림 4-11> 잭슨 폴록의 액션 페인팅



<그림 4-12> Composition No. 16

‘매체’기술의 방법적, 물질적 발달은 회화의 표현에 있어서 시각적인 다양성에서 촉각적 다양성으로 변화 시켰다. 잭슨 폴록(Jackson Pollock)은 추상표현주의³⁸⁾에 입각하여 물감을 떨어뜨리거나, 쏟아 부는 액션 페인팅이라는 행위로 표현하고 있다. 통해 관객들로 하여금 시각적인 입장이 아니라 행위적인 접근으로서 촉각적으로 표현하고 있다. 이것은 관객의 다양한 해석과 지각경험의 변화로 귀결된다. 회화의 공간화는 진보된 재료와 기술적인 과학의 결합으로 새로운 조형 이념을 개척할 수 있었다.³⁹⁾

38) 1940년대와 50년대에 미국 화단을 지배했던 ‘추상표현주의’의 한 흐름이다. 순간의 행위를 통하여 나타난 우연성의 효과를 새로운 미의식으로 발전시킨 액션페인팅화가들은 드리핑(Dripping), 타시즘(Tachisme), 캘리그래피(Calligraphy)와 같은 개성적인 표현으로 자신들의 회화세계를 구축해 나갔으며 액션 페인팅에 의해 표현된 추상표현주의 화면은 자유롭고 율동적인 선으로 인해 비정형적이고 우연적인 형태를 나타냈다. - 위키 백과사전

회화의 공간화의 변화를 잘 보여주는 작가로 다니엘 뷔렌(Daniel Buren)을 들 수 있는데, 그는 단색 줄무늬작업으로 공간을 무한대로 확장시키는 ‘그 자리에 그 상황’(in situ art) 개념을 도입 하여 장소로부터 창조되는 작품으로 장소와 작품이 동시관계로서 보여준다. 그는 인시츄 작업을 통해 건축공간과 회화, 조각을 하나로 아우르고 있다.



<그림 4-13> Daniel Buren - Les Deux Plateaux - (1985 - 1986)

이와 같이 건축, 회화, 조각이 서로 영향을 주는 관계 맺기는 현대예술에서 흔히 볼 수 있는 현상이 되었다. 베르나르 츠미(Bernard Tschumi)는 라빌레뜨 공원(Parc de la Villette)을 이벤트가 벌어지는 점으로서 폴리와 이를 이어주는 선적요소에 대해 시퀀스라는 영화언어를 사용하며 설명하고 있다. 즉 체험자의 시간적인 이동에 따라 공간적인 변위를 체험하게 되고 이러한 체험은 영화의 시퀀스와 같은 구성을 한다는 것이다. 이와 같이 건축요소를 미디어로 전이 시켜버리는 행위는 사물이 가지는 매체적 기능을 강화하는 것으로 환원된다.



<그림 4-14> Bloomberg Headquarters ICE - 사람의 움직임에 반응하는 벽

39) 이영환, 서양미술사, 박영사, 1985, p.448

이러한 사물에 대한 개념의 변화는 사용자와 밀접한 관련을 가지는 매체의 변화에도 영향을 미치고 있다. 현대의 매체적 상황은 과거 발터 벤야민이 언급했던 기술 재생산 시대의 매체적 상황과 다를 것을 드러내고 있다. 시각적 매체뿐 아니라 청각적, 촉각적 매체가 융합된 복합적 매체의 등장이 그것이다. 기계에 의한 매체에서 전자적인 매체로의 변화를 의미하고 이것은 공간적이고 시간적인 차원을 넘어선 동시적 발생에 의해 유발되는 비-물성이 강조된다. 위 사례와 같이 건축물의 표피가 행위에 반응하는 전자 매체에 의해 지속적이고 다양한 행위를 유발 시킨다. 따라서 건축물과 사람은 능동적인 소통 관계를 형성할 수 있게 된다. 이와 같이 신체적으로 체험되는 매체에 의해 표피의 소통적 영역은 점차 넓어지고 있다.

4.2.3 매체로서 표피의 소통적 역할

건축의 영역에서 발생하는 소통은 주로 대중-소통이다. 왜냐하면 건축물과 사용자의 관계는 단일건물-불특정 다수이기 때문이다. 대중은 불특정 다수의 다양한 욕구를 대변하는 기의(signified)로 사용 가능하기 때문에 매체를 통한 소통의 시각으로 접근할 수 있다. 이러한 접근을 건축의 영역에서는 표피로 드러내고 있다. 르네상스 시대의 건축은 건축물을 이루는 스테인 글라스나, 조각, 회화를 통해 정보를 이미지로서 전달하는 인터페이스로서 기능을 갖고 있었다. 이것은 건축물이 매체-사물의 물성을 갖고 있는 것으로 볼 수 있다.

소통의 영역에서 매체는 중요한 요소 중 하나이다. 매체는 앞 절에서 설명했다시피 ‘A와 B사이를 이어주는 무엇’으로 간략하게 정의 내릴 수 있다. 오늘날의 매체는 주로 미디어를 일컫고 있다. 그것은 그림, 간판, 영상 등 다양한 방법으로 나타나고 있다. 이런 매체는 주로 지각에 의해서 경험된다. 지각에 의한 논의는 과거 공간이나 프로그램을 통한 소통에서 표피로 변화시키는 역할을 했다. 이것은 현대인의 의식구조와 현대성의 변화와 밀접하게 관련이 있다.

현대의 생산과 소비의 속도는 가속화되고 있고 공간의 개념은 더욱 모호해 지고 있다. 비릴리오나 맥루한의 글에서 알 수 있듯이, 현대는 이미지 소비사회의 성격을 띠고 있다. 이미지는 더욱 개인화 되어가는 현대인의 소통 단위로 존재하게 되었고, 건축가는 건축물의 ‘표피’를 이미지의 포장으로 사용하게 되었다. 따라서 이 같은 표피는 현대 건축물의 새로운 소통적 시각을 확장시켜준다. 램 쿨하스는 ‘학생들과의 대화’에서 ZKM센터의 변화하는 표피에 대해 다음과 같이 말하고 있다.

미디어를 위한 미술관에서 흥미로운 것은 내부에 존재하는 것이 마치 공적인 생활이 유출되기라고 하듯 밖에서도 보인다는 점이다. 동시에 건물의 외벽에 나타나는 문자는 일종의 메시지를 가장 대중적인 의사소통 방식으로 외부에 표현한다. 바깥쪽에서 볼 때, 한 면은 영사 스크린으로 기능하면서 건물의 성격을 완전히 바꿀 수 있는 얇고 투명한 금속성의 표면을 갖고 있으며, 연구실에서 일어나고 있는 몇몇 행위들은 외부에 직접적으로 투영된다. 사람들이 미술관에서 서로 다른 층으로 움직여 올라가는 모습 또한 입면에 투영된다.

미디어에 관해서 흥미로운 것은 그것이 그 자체를 대단히 만족스럽게 보이는 풍성한 요리처럼 드러내 보여주지만, 실제로는 항상 애매한 상태로 남겨둔다는 것이다. 미디어는 그 내용에 있어서나 형식에 있어서 끊임없이 변동한다. 그 변동에 의해 공간은 계속적으로 가속화되는 이벤트를 감지한다.⁴⁰⁾

-렘 쿨하스-



<그림 4-15> Rem Koolhaas - Zentrum für Kunst und Medientechnologie(ZKM)

- 표피에 투영되는 이미지는 계속 변화해서 지각을 시지각을 자극한다.

쿨하스는 ZKM프로젝트에서 변동하는 표피가 가지는 가상적이고 일시적인 감각을 짚고 있다. 표피를 미디어로 바라보면서 외부에 나타나는 텍스트와 이미지, 내부공간의 행위가 표피에 투영되는 것을 통해 소통을 시도하는 공간을 창조하고 있다. 쿨하스는 끊임없이 변하는 표피를 통해 계속적인 이벤트를 만들어 내고, 그것은 현대성의 반영으

40) Rem Koolhaas, 학생들과의 대화, MGH Architecture Books, p.31-32

로 바라보고 있다. 또한 확정되지 않은 이벤트의 유발은 시간과 공간의 개념을 변화 시켜서 경계의 모호함을 수반하게 되어 지각적 경험-소통의 영역을 확대하고 있다. 이미지가 전달하는 소통의 영역은 시각적인 효과로 머물게 된다. 유리-표피가 이미지화로 변환된 물성으로 나타날 때 관찰자는 표피의 물성을 객관적으로 판단하고, 이미지의 소통적 기능에 의해 다양한 해석을 유발한다. 이 둘의 차이는 사람의 지각을 통한 행위의 차이라고 할 수 있다.

이러한 행위-소통의 표피는 단일한 막이 아닌 층을 가짐으로써 더 분명해 지는데, 이중표피라고도 말 할 수 있는 표피의 층위는 단일 면이 아닌 둘 이상의 물질로 구성되어 물질들 간의 관계에 의해 공간이자 경계의 영역으로 확대된다.

4.3 비물질적 표피를 통한 건축적 분위기의 극대화

근대의 투명성에 대한 의식의 변화는 건축공간이 갖는 분위기를 크게 변화시켜놓았다. 당시 사회가 요구하는 제도적 투명함은 건축물의 투명성으로 재현되었으나 안소니 비들러의 말에 따라 투명함은 곧 불투명함으로 변질 되었다. 즉 건축물은 사회 전반적인 요구를 민감하게 반영하는 재현의 대상이었으며, 이데올로기의 표상이었다. 유사하게 미디어가 범람하는 오늘날에 건축물은 표피라는 옷으로 덮고 있으며, 표피는 앞장에서 살펴보았듯 재료의 비물질화를 통해 기능적이었던 외벽의 가능성을 확장하고 있었다. 우리의 투명성이 유발한 건축적 분위기의 변화는 오늘날 표피의 비물질화라는 요소를 통해 극대화 되고 있다.

4.3.1 물성이 반영되는 공간의 분위기

빛을 일부만 유입하는 표피는 패턴이나 공극에 의해 내부에 유사한 빛의 패턴을 만들어 낸다. 아래 그림에서 알 수 있듯이 불규칙한 패턴의 표피가 만들어내는 빛과 그림자는 균질하고 매끈한 내부공간에 몽환적인 분위기를 만들어내고 있다. 하지만 물성의 차이에 의해 내부 공간은 전혀 다르게 표현된다. 도미누스 와인 저장고의 표피는 쇠석의 적층에 의한 불규칙한 공극을 가지고 있어서 내부로 유입되는 빛은 Allmann Sattler Wappner의 Reutlingen Training Center의 빛과 그림자에 비해 깊이를 갖고 있다. 로이틀링겐 트레이닝 센터의 불규칙한 빛은 유리면 바깥의 식물의 추상적 표현인 불규칙한 프레임을 통한 빛의 잔상이며, 빛과 그림자의 경계면을 명쾌하게 구분 가능하다. 그러나 도미누스 와인 저장고의 빛은 외부에서 유입, 내부 반사, 내부 빛의 투영 등 구분이 잘 되지 않는다. 쇠석의 표피가 갖는 거칠고 불규칙한 공극에 의해 빛은 통과, 산란 되며 인공적으로 잘려진 빛이 아니라 빛의 본질로 돌아가고 있다.

비물질화 된 표피에 의한 빛의 효과는 와인 저장고가 갖는 자연적인 이미지와 건축물의 상징적인 분위기와 연계된다. 인공적인 시설에서 표피에 의한 자연화는 건축물의 성격을 분명하게 해준다. 이런 표피 효과는 상업시설이나 공공시설에서 확연히 드러나는데 도쿄에 있는 프라다건물과 루이뷔통 건물에서 확인 할 수 있다.



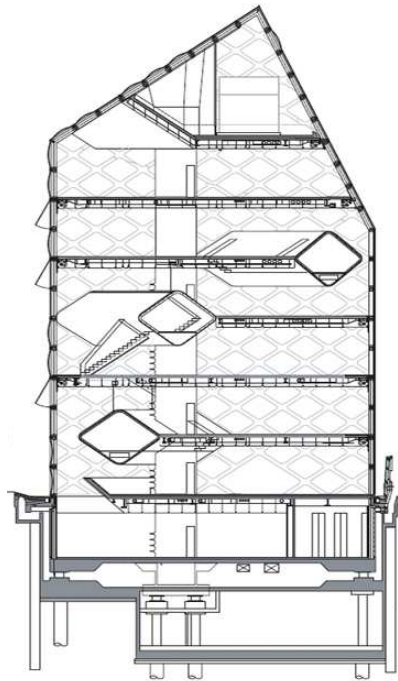
<그림 4-16> Reutlingen Training Center
- 빛의 절단면이 뚜렷하게 구분된다.



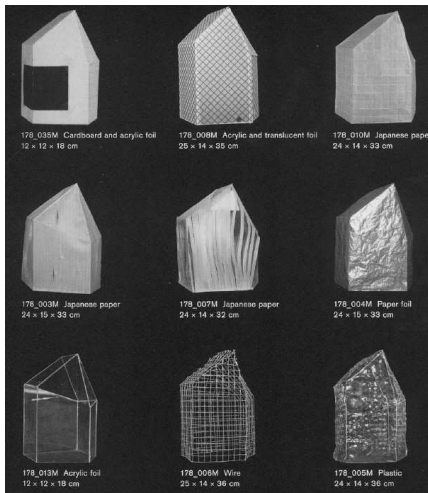
<그림 4-17> Dominus Winery
- 빛이 산란되며 깊이감을 가진다.

4.3.2 단일 요소의 반복에 의한 건축적 분위기

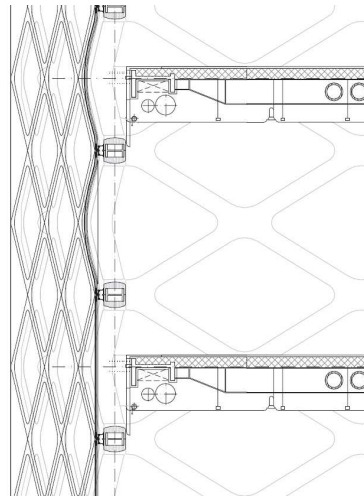
헤르조그 & 드 뮈론은 프라다 건물의 디자인 과정에서 형태보다 표피의 구성방식에 집중하고 있음을 알 수 있다. 건축물의 표피가 프라다 브랜드의 상징적인 아이콘으로 사용되기 때문이다. 따라서 계획과정에서 내부 공간과 구조, 표피는 독립적으로 계획되었다. 단면을 살펴보면 슬라브는 중앙 코어에 의해 지지되고 있으며 표피는 독립된 구조로 설치되어 있다. 따라서 건물전체를 감싸는 동일한 크기의 유리 유닛은 패션과 유사하게 시각적 분위기를 연출하고, 교체 가능성을 갖고 있으며, 건물 자체가 상징적인 브랜드화되고 있다. 또한 내부공간의 형태도 표피의 유닛과 동일하게 구성하며 상품 전시방법 역시 유사하게 해서 브랜드의 플래그쉽 건축물임을 강조하고 있다.



<그림 4-18>
표피유닛과 통일된 내부 공간체계



<그림 4-19> Prada건물의 다양한 표피연구



<그림 4-20> 단면디테일 - 슬라브와 표피가 분리되어있다.

프라다 건물과 유사하게 표면효과에 의한 의도된 건축적 분위기는 아오키 준(Aoki Jun)의 루이비통 건물에서도 발견 할 수 있다. 파사드를 구성하고 있는 원형의 잘려진 튜브의 집합은 외부는 물론 내부의 가구와 장식벽에까지 사용되고 있다. 파사드를 강조하기 위해 두 개의 유리면 사이에 지름 10cm, 높이 30cm의 유리 튜브를 28,000여개를 이어 붙여 봉하고, 스테인레스 반사패널에 매달았다. 그래서 스테인레스의 반사성질과 유리튜브의 왜곡성질, 유리 마감면의 반사와 통과성질은 복합적으로 작용해 난반사를 일으키고, 주변의 광경을 왜곡, 반사시키고 있다.



<그림 4-21> Aoki Jun - Louis Vuitton건물의 파사드와 내벽

반면에 내부 벽은 유리면으로 봉하지 않은 철판 튜브로만 구성되어 있다. 구성방식

의 유사성과 유리면의 유무에 의해 유리와 철제 튜브의 물성은 이질적으로 상호 교란되고 있다. 따라서 내부의 철제 튜브는 쇠라는 물성을 잃어버리게 되고, 공극에 의해 관통되는 후면의 대상들 또한 이질적인 것으로 변형된다.

아오키 준은 원형튜브의 이질적 사용을 통해 브랜드의 상징성과 공간의 깊이감을 표현하고 있다. 파사드에서 내벽, 제품 디스플레이까지 동일한 구성방식을 취함으로써 반복적인 이미지를 사람들에게 심어주고 표면화된 물성은 복잡한 내부 공간을 통일감을 가지는 분위기로 전환 시키고 있다.

앞의 사례를 통해 살펴보았듯 단일 요소의 반복적 사용은 의도된 분위기를 만드는 중요한 요소로 적용되고 있다. 또한 재료의 비물질적 사용은 건축적 표정을 만들어 내고 있으며, 건축물을 오브제화 해서 예술작품처럼 변형 시키고 있음을 알 수 있다.

4.4 미학의 관점으로 본 예술작품으로서 건축표피

건축은 미술과 밀접한 관련을 가진다. 르네상스 시대의 미켈란젤로(Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni)는 캄피돌리오 광장(Piazza del Campidoglio)을 설계했으며, 르 꼬르뷔제(Le Corbusier)는 오장팡(Ozenfant Amedee)과 함께 순수주의 회화를 그렸듯, 건축가와 화가, 조각가는 서로에게 영감을 얻었다. 그러나 건축 자체가 갖는 스케일과 생활에 필요한 최소조건, 공학적 문제들로 인해 일대일 대응은 쉽지 않다. 재료가 갖는 물리적 성질은 회화나 조각의 재료와 다르기 때문이다. 그러나 현대 건축물 중 비물질적인 에워쌈을 통해 건축물을 단일화 하고, 오브제화 해서 거대한 예술작품처럼 건설되는 것이 있는데, 바로 표피를 통해서 가능해 진다.

4.4.1 원본성과 복제, 재현된 이미지

회화나 조각의 존재론적 특성이 원본성에 기인하듯 건축물은 더욱 원본의 아우라를 뽐어냄으로써 존재론적 가치를 가진다. 근대의 기술과 생산의 시대에서 시작된 복제품으로서 건축물은 예술작품으로서 가치를 잃어 버렸다. 발터 벤야민은 구별하기 어려울 정도로 정교한 복제품이 있다 해도 원본이 가지는 아우라를 파괴시킬 수는 없다고 언급했다. 건축물을 조각과 같은 예술작품과 같은 레벨에서 언급하기는 무리가 있다 하더라도 존재론적 시각을 통하면 오브제와 유사하게 생각 할 수 있다. 게다가 건축물은 지역이나 주변맥락에 큰 영향을 받기 때문에 강한 장소성을 가진다. 장소성을 가지는 오브제로서 건축물은 표피의 관점으로 해석된다.

영화나 사진은 예술작품의 원본성을 갖지 않는다. 그것은 예술작품이 갖는 원본성을 쉽게 복제하여 사람들에게 쉽게 접근 가능하도록 길을 열고 있다. 그것이 가져온 변화는 이미지의 재생산의 가능성이었다.⁴¹⁾ 오늘날 건축은 사진이나 컴퓨터 프로그램을 통한 투시도와 조감도 등으로 재현하고 있다. 재현된 이미지들은 미디어를 통해 무한히 복제되고 소비된다. 또한 언빌트 프로젝트(Unbuilt Project)나 페이퍼 아키텍처(Paper Architecture)등과 같이 실재 없이 이미지로만 존재하는 것들도 존재한다. 이런 점에서 건축물은 더 이상 공간으로 소통뿐만 아니라 3차원 오브제가 2차원 면에 재현되는 이미지로도 소통하고 있음을 뜻한다.

41) 심혜련, 디지털 매체예술에서 이미지, 매체철학의 이해, 인간사랑, 2005, p250

하지만 전통적인 관점에서 살펴볼 때 이미지는 상태, 현상에 불과하다. 현상으로서 이미지는 실재와 관계 맺고 있고 본질을 재현한다. 따라서 이미지는 실재, 본질에 편승하는 것이고 그 자체는 절대 본질이 될 수 없다. 여기서 논하고자 하는 표피의 관점에서 봤을 때, 외면은 건축물이 가지는 본질의 현상적 이미지의 재현에 불과 하다. 하지만 디지털 매체 시대인 현대 시각에서 표피는 전통적 이미지와 다르게 해석된다. 디지털 매체 시대의 이미지는 과거의 이미지와 다르게 자신이 존재로서 드러난다.⁴²⁾ 건축물 자체의 대상과 독립되어 생각 가능한 이미지로서 표피의 변화 가능성은 항상 새로운 현상을 가능하게 하고, 새로운 현상 자체가 본질적 성격을 가진다.

같은 맥락으로 자하 하디드(Zaha Hadid)의 다시점 표현기법에 의한 투시도는 건축물의 재현이자 왜곡된 이미지의 투시도로서 완성된 결과물로 인식된다. 색채와 어안렌즈를 끼고 보는듯한 그의 투시도는 쉽게 해석 가능한 이미지가 아닌 새로운 경험과 상상력을 자극하는 매체가 된다. 자하 하디드의 투시도에 대한 여러 연구문헌들을 살펴보면 다시점의 배경과 관계로서 회화에서 나타났던 동시성의 개념으로 언급되어있다. 공간을 재현하는데 있어 시간개념을 더해 시공간의 연속선에서 개념을 발전시키고 있다. 하디드는 자신의 표현방법을 언급하면서 이해하기 쉽지 않은 투시도를 다음과 같이 말하고 있다.

내가 그린 표현도면은 일러스트레이션도, 건물도 아니다. 건물에 대한 표현 도면이다. 최종적으로 완성된 것에 대한 일러스트가 아닌 것이다. 이것은 텍스트처럼 볼 필요가 있다. 표현도면이란 것은 아이디어를 탐색하기 위한 도구라는 것을 오해하여, 단순한 일러스트레이션이라고 간주하고 있다고 생각한다. 그것은 무엇이 옳고 무엇이 그른 것인지를 판단 할 수 있는 유일한 방법이다. 어떤 사람들은 표면적인 것이 중요하다고 생각할 지도 모르지만, 나에게 있어 그것은 중요한 것이 아니다. 우리들은 항상 그 형태를 변경해 갈 수 있다. 가장 중요한 것은 공간의 배치, 즉 아이디어인 것이다, 아이디어는 명쾌해야만 한다. 아이디어가 명확해야만 다른 것으로 변환할 수 있는 것이다.⁴³⁾

-자하 하디드-

하디드의 표현도면은 디자인에 있어 프로세스 과정이자 결과물의 재현이다. 건축물의 재현적 방법으로서 현상의 왜곡된 상은 건축물에게 운동성과 시간성을 부여하고, 그것

42) 심혜련, 위의 책, p251

43) Ga Document Extra Series No.3, 전게서, p17-21

은 다시 하디드에게 디자인 아이디어를 제공한다. 이와 같은 시각에서 하디드의 표현도면은 단순한 결과물의 재현으로서 투시도가 아닌 진화적 성격을 가지는 재현적 결과물이다. 따라서 하디드의 표현도면은 건축물과 일대일 대응이 아니라 상호작용을 일으키는 힘을 가진 독립된 것으로 간주된다.



<그림 4-22> Zaha Hadid - The Peak, Leisure club, Hong Kong

그녀의 첫 번째 현상설계 당선안 이었던 홍콩 피크 클럽(Hong Kong Peak Club)안의 표현도면에서 두 가지 특징을 찾을 수 있다. 첫 번째 투시도에서 마치 우주공간에 건물의 각 요소들이 부유하는 듯한 느낌을 색의 변화와 윤곽선과 명암의 변화를 이용해서 중첩된 부분을 대비 시키고 있다. 그리고 두 번째 투시도에서는 건물들이 조각난 파편처럼 지형에 박혀있고, 지형마저도 날카롭게 부서져 있다. Kowloon hill 정상에 세워질 예정이었던 The Peak는 위태로운 지점에 내려앉은 것처럼 비스듬히 놓여져 있다. 또한 음영이 강조되어 긴장을 강화하고 있다. 전통적인 투시도에서 중요하게 사용되어져왔던 소실점은 표현도면의 중심과 최상부에 위치하며 지표면을 일정한 각도로 기울이거나, 하나의 소실점이 아닌 두 개 이상의 시점을 통해 주변경관들과의 시각 범위를 최대한 넓히고 있다.

이러한 효과를 통해 하디드 자신은 지형과 주변맥락과의 관계를 폭넓은 시각으로 접근이 가능해지고, 표현도면을 보는 이는 실제 눈으로 보는 것 같은 인식과 동시에 역동적인 운동성과 눈의 시각보다 확대된 2차원면의 경험에 새로운 지각적 현상으로 인식된다.

하디드의 표현도면 작업에서 알 수 있듯, 다시점을 통한 왜곡된 재현 이미지가 현상의 단순한 재현이 아니라 제작자-결과물-타자 상호간에 복합적인 관계를 가지게 되는 매체가 되고 있다. 실재에 대한 모방과 재현으로서의 미메시스가 전통적으로 이미지 매체의 1차적 조건이었다면, 이것은 변형을 통해 실재를 왜곡한다. 게다가 프로세스를 통

한 페이퍼 아키텍처에서는 개념과 이미지만 종이나 다른 매체를 통해 존재하는, ‘실재 없음’을 이미지 매체가 대신하고 있다.

4.4.2 표피를 통한 예술작품으로서 건축물

우리의 눈은 빛 속에서 형태를 알아보기 위해 만들어졌다. 기본적 형태들은 명확하게 인식할 수 있기 때문에 가장 아름답다. 오늘날 건축가는 이러한 단순한 형태를 더 이상 구현하지 않는다. 계산의 결과에 따라 작업하는 엔지니어는 기하학으로 우리의 눈을, 수학으로 우리의 정신을 만족시키면서 기하학적 형태를 이용한다. 그들의 작품은 위대한 예술품이 되어간다.⁴⁴⁾

-르 꼬르뷔제-

재현된 이미지에 대한 관점과 건축표피가 갖고 있는 이미지는 유사한 성질을 가진다. 헤르조그 & 드 뮈론(Herzog & de meuron)의 에베르스발데 기술학교 도서관(Eberswalde Library)의 표피는 콘크리트와 유리 패널로 이루어져있다. 각 패널은 복제된 이미지들이 수평적인 띠를 이루고 있다. 각각의 이미지들은 콘크리트에는 열게, 유리면에는 거칠고 불투명하게 프린팅 되어 무거운 콘크리트와 가볍고 상대적으로 얇은 유리의 물성을 반전 시키고 있다. 또한 원본과 복제의 구분이 없는 이미지의 재생산을 통해 원본성의 이데올로기를 재구축하고 있다. 게다가 수평적인 띠를 형성함으로 인해 기하학적 단순한 형태의 건물을 비물질성으로 오브제화 하고 있다.



<그림 4-23> Herzog & de Meuron - Eberswalde Library

44) Le Corbusier, 이관석 역, 건축을 향하여, 동녘, 2002, p34

헤르조그 & 드 뮈론의 표피에 집착하는 이 같은 결과물은 복잡한 프로세스를 거친 것이며, 형태에서는 일종의 ‘단순성’으로, 환원된 형태 내부에서는 외벽의 변형인 표피로 보아야 한다. 커티스가 지적하고 있듯이 그들은 건축행위의 목표중 하나로 세계에 대한 지각수준을 높이는 것으로 삼고 있다. 그들에게 표피는 주변을 향한 일종의 스크린이며, 프레임이다. 렌즈를 통해 카메라로 세계를 바라보듯, 지각하는 주체에 있어 표피를 통해 지각적인 경험을 강화시키는 목적을 갖고 있다.

건축물이 예술작품화 된다는 것은 실재를 눈으로 확인할 때도 느낄 수 있지만, 근대 거장 르 꼬르뷔제가 설정된 건물사진을 통해 건물을 오브제화 했듯이, 헤르조그 & 드 뮈론의 건물도 마찬가지 이다.

Herzog와 de Meuron의 건물들은 분명하고도 통일적인 이미지를 갖고 있는 경우가 많은데 이는 특히 강렬하게 정면을 잡은 사진 속에서 드러나곤 한다. 그 누가 깊이감을 주면서 그 크기가 줄어들고 있는 수평방향의 슬레이트 전체를 단아 놓은 Ricola 사의 창고 건물 사진을 잊을 수 있겠는가? 또는 줄지어 선 포도나무 위로 솟아 있는 벽면의 질감을 극명하게 보여주고 있는 Dominus 포도주 양조장 건물의 사진을, 아니면 겨울 황혼녘 길 위에 간혹 나뭇잎이 떨어져 있고 건물 안의 빛이 수평의 띠를 이룬 우유빛 유리 사이로 흘러넘치는 Goetz 갤러리의 사진을 그 누가 잊을 수 있겠는가? 그 모든 것들을 잊는다 해도 일광을 받아 오렌지 빛의 갈색으로 빛나고 있는 저 Basel의 신호소 건물 사진이 있는 것이다. 그 수평 방향의 줄무늬는 서로 다른 강도로 빛을 받아들이거나 반사하고 그림자가 만드는 선들은 전체의 형태 속에서 물결치며 그 강렬한 선들과 색채는 추상적인 회화를 상기시키는 정도에 이른다.⁴⁵⁾

-William J.R Curtis-

재현되는 이미지로서 건축물은 조각 작품의 이미지와 유사한 아우라(Aura)를 뿜어낸다. 그것은 일정한 장소에 설치된 오브제와 유사하게 판단되기 때문이다. 대신에 실재로서 건축물은 예술작품의 아우라와 함께 장소성으로서 아우라를 지닌다. 건축물의 기본적인 기능이 인간의 거주나 생활을 위한 공간을 제공하는 것이라 할지라도, 건축물 자체가 가지는 표상성은 건축가의 의지와 시대상의 반영에 의해 수반되어 왔기에, 건축

45) Curtis, William J.R. , Enigmas of surfaces and depth, The architecture of Herzog & de Meuron, El croquis 109/110, p32

물로써 불특정한 것을 재현하려는 시도는 그것을 예술작품으로 승화시키게 되는 것이다.

앞의 사례에서 나타나듯 의미의 다중체계와 본질에 대한 해석의 변화는 현대성의 단편으로서 표피를 통해 나타나고 있다. 표를 통해 표피를 사용하고 있는 건물들의 공통점을 살펴보면, 지리적으로 일부분을 제외하고 대도시이거나 근교에 위치하고 있고, 용도 면에서는 대중이 목적의식을 갖고 찾는 건물로써 지역에서 상징성을 필요함을 알 수 있다. 여기서 거론한 건물들은 개인적이지 않고 대중 중심이며, 상징적인 의미를 가져야 하고, 자극적으로 보여야하는 기본적인 성질을 갖고 있다. 따라서 다음의 건축가들은 표피를 통해 각 시설의 본성을 표현하고 있으며, 그것이 단순한 오브제에서 벗어난 하나의 예술작품으로 볼 수 있다.

작가명	건물명	대지	용도	건설연도
<i>Toyo Ito</i>	Sendai Media Theque	Aoba-Ku, sendai	도서관, 갤러리, 극장	2001
	Serpentine Gallery Pavilion	Hyde Park, London, England	파빌리온	2002
	Tod's	Omotesando	쇼핑센터	2004
<i>Herzog & de Mueron</i>	Signal Box	Basel, Switzerland	철도통제센터	1994
	Dominus Winery	Yountville, California	와인저장고	1995
	Eberswalde Library	Eberswalde, Germany	도서관	2000
	Tokyo Prada	Aoyama, Tokyo, Japan	쇼핑센터	2003
	Alianz Arena	Munich, Germany	축구경기장	2005
	Beijing Stadium	Beijing, China	올림픽경기장	2008
<i>Kumiko Inui</i>	Ginza Dior	Ginza, Tokyo, Japan	쇼핑센터	2004
<i>Jean Nouvel</i>	Institute de Monde Arab	Paris, France	교육시설	1987
	fountain Cartier	Boulevard Raspail, Paris	사무시설	1994
<i>Rem Koolhaas</i>	ZKM	Karlsruhe, Germany	미디어갤러리	1996
	Seattle National Library	Seattle, USA	도서관	2003
<i>MVRDV</i>	Media Galaxy	New York, USA	미디어테크	2001
<i>Dominique Perrault</i>	French national Library	Paris, France	도서관	1997
<i>Junglim</i>	Seoul National Univ Graduate Research Center	Seoul, Korea	교육시설	2003
<i>Ned Kahn</i>	Technorama	Winterthur, Switzerland	박물관	2003
<i>PTW</i>	National Aquatics Center	Beijing, China	수영경기장	2008

<표 7> 표피건축물의 작가별, 용도별 구분 표

5. 결 론 - 건축표피의 의의

건축 영역에서 소통은 항상 존재한다. 특히 공간에서 주로 거론 되었던 소통을 본 논문에서는 표피에 한정해서 살펴 보았다. 최근 논의 되고 있는 표피의 특성은 재료의 비물질적 사용, 전자매체 적용, 유기적 형태, 층위를 갖는 시각적 반사, 환영효과 등을 통해 적극적 소통적 매체로 사용되고 있었다.

중점적으로 거론되고 있는 건물은 일반적으로 상업시설과 공공시설에 국한되고 있었다. 위와 같은 시설의 속성은 건물의 매체적 특성과 잘 맞아 떨어진다. 다른 시설에 비하여 대중적이며 사용자 중심적이어야 하며, 상징성을 수반하며, 매스컴에 적극성을 띄어야 한다. 이런 특성의 표피는 패서너블하다. 건축물의 재료에 대한 독특하고 새로운 시도는 표피에 적용될 때 가장 쉽게 드러나며 관찰자는 쉽게 관심을 가지며, 이해한다.

패션화 된 표피는 이미지로 환원되어 물리적 생산과 소비가 아닌 정보, 이미지, 브랜드로써 생산되고 소비된다. 따라서 ‘이 건물을 어떻게 보이게 할 것인가?’에 대한 고민은 건축가의 입장에서 아주 중요하게 작용한다. 시각은 그것에 대한 증거들(시각적 교정, 은유적 형태, 표상성...)에서 현대건축의 표피에 이르기까지 동일하게 적용된 중요한 요소이다.

이와 같은 특징의 표피는 현대건축에서 단편적이고 국부적인 움직임으로 보이며, 사용자와 관찰자에게 자극적이고 새로운 것으로 생각하기 쉽다. 하지만 바로크와 로코코 양식이 가진 속성(회화적, 불명료함, 비물질성 등)은 표피가 갖는 특징의 원형으로 볼 수 있고, 의미체계의 다양성은 근대 예술작품 전반에 걸친 영역에서 찾을 수 있음을 증명 했다.

근대를 거친 예술계에서 그랬듯이 의미체계의 다양성에 대한 요구는 현대성의 단편으로 생각할 수 있다. 사물로써 건축가들은 건축물에서 현대성을 반영하기 위해 표피에 집착하고 있으며, 특히 재료의 사용에 있어 비물질성의 획득을 통해 성취하고 있었다. 재료의 비물질적 사용만이 건축에서 지향해야 할 방법임을 의미하는 것이 아니다. 단지 비물질성의 표피는 건축물의 외면이 갖는 매체로서 기능을 강화시킬 뿐 아니라, 이미지의 오브제화를 통해 예술작품으로서 건축물이 될 수 있음을 의미한다.

표피는 건축물에서 표현 방법의 다양한 가능성과 시설의 성격을 더욱 증폭시키는 역할을 수행한다. 따라서 건축표피는 건축의 모든 영역에서 적용되지는 않지만 건물을 드러내고자하는 의지가 담긴 영역으로 존재하며, 디자인 테크놀로지으로써 재료와 기술의 발달에 민감하게 반응하며 매체로서 다양한 가능성을 갖고 있다고 볼 수 있다.

참 고 문 헌

<국내 단행본>

이영환, 서양미술사, 박영사, 1985

봉일범, 잠재성의 차원, 시공문화사, 2005

이기상, 하이데거 사유의 길, 문예출판사, 1993

진중권, 미학오디세이, 휴머니스트 출판사, 2007

매체철학연구회, 매체철학의 이해, 인간사랑 출판, 2005

임석재, 건축과 미술이 만나다, 휴머니스트, 2008

심혜련, 사이버스페이스 시대의 미학, 살림출판사, 2006

이진경, 근대적 시·공간의 탄생, 푸른숲, 2002

주은우, 시각과 현대성, 한나래, 2005

박성수, 들뢰즈, 이룸 출판, 2004

가라타니 고진, 김재희 역, 은유로서의 건축, 한나래 출판, 1998

Evelynne Pere Christin, 김진화 역, *Le Mur*, 놀와, 2005

John Rajchman, 조현일, 안예나 역, 들뢰즈 건축, en:fold출판, 2004

D. Piper, *The Illustrated History of Art*, Crescent, 1995

Heinrich Wofflin, 박지형 역, 미술사의 기초개념, 시공아트, 2004

Beatriz Colomina, 박훈태 역, 프라이버시와 공공성, 문화과학사, 2000

William J. R. Curtis, 강병근 역, 1900년 이후의 현대건축, Spacetime, 2000

Martin Heidegger, 오병남, 민병원 역, 예술작품의 근원, 예전사, 1979

Jean Baudrillard / Jean Nouvel, 배영달 옮김, 건축과 철학, 동문사, 2003,

K. Micheal Hays, 봉일범 옮김, 1968년 이후의 현대건축, 시공문화사, 2003

Ignasi de Sola-Morales외 다수, 유현준 번역, *Anybody-형체의 논리*, 현대건축사, 2006

Luigi Prestinenza Puglisi, 박부미, 서정연 역, *Spaces in the Electronic Age*, 시공출판, 2001

Le Corbusier, 이관석 역, 건축을 향하여, 동녘, 2002

Bernard Tschumi, 류호창 역, 건축과 해체, 시공출판, 2003

Arata Isozaki edit, 김병윤 역, 21c. *The Master Building*, 현대건축사, 1999

David Michael Levin ed, 정성철 역, 모더니티와 시각의 해체모니, 시각과 언어 출판,

2004

Kate Nesbitt ed, 최학중 역, *건축이론*, Spacetime, 2006

Dung Ngo ed, 김광현 역, 루이스 칸(학생들과의 대화), MGH Architecture Books, 2001

Stanford Kwinter ed, 봉일범 역, 램 쿨하스(학생들과의 대화), MGH Architecture Books, 2003

Charles Jencks, *The Language of Post-Modern Architecture*, 태림문화사, 1991

Ignasi De Sola-Morales Rubio, 이종건 역, *Differences: Topographies of Contemporary Architecture*, Spacetime 출판, 2004

Diane Ghirardo, 최왕돈 역, *모더니즘 이후의 현대건축*, 시공사, 2002

Fritz Neumeyer, 진경돈 외3명 역, *O.M.Ungers의 건축이념과 작품론*, 미건사, 1994

Marshall McLuhan, 박정규 역, *미디어의 이해*, 커뮤니케이션스 북스 출판, 1999

<외국 단행본>

Mark Taylor, *Hiding*, University of Chicago Press, 1997

Bernard Tschumi, *Architecture and Disjunction*, MIT Press, 1996

Kate Nesbitt ed, *Theorizing a New Agenda for Architect*, Princeton Architectural Press, 1996

Faeshid Moussavi, Micheal Kubo edit, *The Function of Ornament*, Actar press, 2006

Dalibor Vesely, *Architecture in the Age of Divided Representation*, MIT Press, 2004

Beatriz Colomina, *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*, MIT Press, 1996

Michael Hays ed, *Architecture Theory since 1968*, MIT Press, 2000

Michael Hays ed, *Opposition*, Princeton Architectural Press, 1998

Alan Colquhoun, *Modern Architecture*, Oxford University Press, 2002

Tim & Charlotte Benton, *Form and Function*, Open University Set. 1975

Brent C. Brolin, *Architecture in Context*, Van Nostrand Reinhold Company, 1980

Neil Leach ed, *Rethinking Architecture*, Routledge, 1997

Alberto Perez-Gomez, *Architecture and the Crisis of Modern Science*, MIT Press, 1988

Philip Ursprung edit, *Herzog & de Meuron-Natural History*, Lars Muller Publishers, 2005

Caroline Constant, *The Barcelona Pavilion as Landscape Garden*, AA Files 20, 1990

<학위 논문>

안응희, 루이스 칸의 건축존재론, 서울대학교 박사론, 2002.2

정재원, 헤체주의 건축의 실내공간에 나타난 랜드스케이프적 특성에 관한 연구, 경기대학교 석사론, 2002.12

유진상, 헤르조그 & 드 뮈론 건축의 외피구성 연구, 서울대학교 박사론, 2003.8

윤혜영, *MVRDV* 건축의 *Datascape* 공간조직방법 연구, 서울대 석론, 2003

<정기 간행물>

Dominique Perrault, Competition Text, A+U No.313, 1996,10

Ben Van Berkel, C3Architect, 건축과 환경, 2003

Herzog & de Meuron, El croquis 109/110, 2003

Herzog & de Meuron, El croquis 129/130, 2006