



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 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](#)

공학석사 학위논문

분위기를 구축하는
페터 Zumthor의 ‘생기화 디테일’에 관한 연구

A Study on Peter Zumthor's ‘Animation Detail’
as a Construction of Atmosphere

2015년 7월

서울대학교 대학원

건축학과

최태기

분위기를 구축하는 페터 Zumthor의 '생기화 디테일'에 관한 연구

A Study on Peter Zumthor's 'Animation Detail'
as a Construction of Atmosphere

지도교수 김 광 현

이 논문을 공학석사 학위논문으로 제출함

2015년 7월

서울대학교 대학원
건 축 학 과
최 태 기

최태기의 공학석사 학위논문을 인준함

2015년 7월

위 원 장 _____

부 위 원 장 _____

위 원 _____

[국 문 초 록]

분위기를 구축하는 페터 쉰토르의 ‘생기화 디테일’에 관한 연구

서울대학교 대학원 건축학과 최 태 기
지도교수 김 광 현

본 연구의 목적은 페터 쉰토르의 건축을 통해 분위기를 구축하는 방법을 연구하는 것이다. 페터 쉰토르는 자신의 건축을 통해 분위기를 건축적 언어로 드러낸다. 그는 특정한 분위기를 구축하기 위해 재료의 사용과 구축 방법에 대해 섬세한 관심을 두었다. 페터 쉰토르 건축물의 경험자는 건축적 분위기를 다양한 신체 감각 기관을 통해 지각하고 감정적으로 반응한다.

분위기는 특정 대상에 대한 경험자의 감정적인 반응과 느낌의 결과이다. 분위기는 어떠한 대상의 실체가 드러나지 않아도 자극과 경험자의 감정적인 반응을 통해 구축된다. 분위기는 궁극적으로 경험자의 내면에서 아름다움을 발견하도록 하여 대상과 경험자는 친밀해 진다.

페터 쉰토르의 건축의 목표는 분위기를 통해 경험자가 자신의 내면에서 아름다움을 발견하게 하는 것이다. 경험자가 건축물에 대한 감정적인 반응을 할 수 있는 근거는 건축의 전체성이다. 경험자의 감정적인 반응을 포함하는 분위기는 건축물과 경험자의 과거 경험과 기억을 연결하여 건축의 전체성을 생성한다. 즉, 페터 쉰토르의 건축은 건축의 전체성을 바탕으로 건축물과 경험자를 결합한다.

페터 쉰토르는 독창적인 방법으로 분위기를 구축한다. 그는 건축을 이해하는 방법을 ‘물질의 마법, 현실의 마법’¹⁾으로 설명하였다. 이것은 페터 쉰토르의 물질을 이해하는 방법이며 그의 독창적인 분위기 구축 방법이다. 페터 쉰토르의 독창적인 분위기 구축 방법은 건축적 디테일에 나타난다. 그는 디테일을 분위기 구축의 중요한 수단으로 접근했다. 디테일은 물질을 다루는 방법이고 물질의 결합 방법이다. 경험자의 감정적인 반응과 감정의 이입을 유도하는 페터 쉰토르의

1) the magic of things, the magic of the real world

디테일은 ‘생기화 디테일’이다. ‘생기화 디테일’은 전체와 건축물을 ‘생기화’하고, 물질의 실재성을 드러낸다. 물질의 실재성은 물질의 물성을 드러낸다. 그리고 ‘생기화 디테일’은 시간에 대한 감각 경험을 유발한다. 결과적으로 ‘생기화 디테일’은 경험자의 감정적인 반응을 유발하여 건축물에 이입한다. 이러한 과정을 거쳐 건축의 ‘생기화 디테일’은 분위기를 구축한다.

본 연구는 페름 발스와 부르더 클라우스 필드 채플의 ‘생기화 디테일’을 분석한다. 본 연구자는 페터 쉰토르의 건축적 구성을 전체를 구축하는 부분의 결합과 물질을 다루는 방법을 통해 물질에 나타난 감각 경험의 변화로 나누어 건축물을 분석하였다. ‘생기화 디테일’은 페터 쉰토르가 부분과 부분을 결합하는 방법과 물질을 다루는 다양한 방법에 잘 나타난다.

본 연구의 방법은 페터 쉰토르가 물질과 건축 재료를 이해하는 독창적인 방법을 자세하게 분석한다. 건축물의 디테일을 분석하여 분위기를 구축하는 방법을 도출한다. 그리고 분위기를 구축하는 건축이 현대 건축에 의미하는 바를 정리한다. 본 연구를 통해 우리는 분위기를 구축하는 페터 쉰토르의 ‘생기화 디테일’과 그 의의를 자세히 알 수 있다.

키워드 : 분위기, 페터 쉰토르, 생기화 디테일, 건축의 전체성
학 번 : 2013-20576

목차

국문초록	i
목 차	iii
그림목차	vi
표 목 차	x

1. 서론 001

1.1 연구의 배경 및 목적	001
1.1.1 연구의 배경	001
1.1.2 연구의 목적	002
1.2 연구의 대상 및 방법	003
1.2.1 연구의 대상	003
1.2.2 연구의 방법	004
1.2.3 용어의 정의	005
(1) ‘페터 춤토르의 분위기’와 관련된 용어	005
(2) ‘생기화 디테일’과 관련된 용어	005
1.3 연구의 흐름도	007

2. 페터 춤토르의 분위기와 건축의 전체성 008

2.1 페터 춤토르의 분위기	010
2.1.1 페터 춤토르의 분위기 경험	010
(1) 페터 춤토르의 건축 양식 : 분위기	010
(2) 감각 기관의 지각과 감정적 반응	012
2.1.2 페터 춤토르의 분위기 기억	014
(1) 자극과 감정적 반응의 복합적 ‘장면화’	014
(2) ‘장면화’된 자극과 감정의 보편적 지각 형태	017
2.2 분위기로 구축되는 건축의 전체성	020
2.2.1 건축의 전체성 : 과거의 기억과 현재의 경험 연결	020
2.2.2 건축의 전체성 부정 : 물성 제거와 시간의 단절	023
2.2.3 분위기 구축을 통한 건축의 전체성 생성	028

2.3	소결	030
3.	분위기를 구축하는 ‘생기화 디테일’	032
3.1	‘생기화’ 관점과 ‘생기화 디테일’의 정의	034
3.2	‘생기화 디테일’의 특성	036
3.2.1	전체를 ‘생기화’하는 ‘생기화 디테일’	036
3.2.2	물질의 실재성을 드러내는 ‘생기화 디테일’	038
3.2.3	시간에 대한 감각 경험의 유발	040
3.3	‘생기화 디테일’의 분위기 구축 : 감정 이입	043
4.	페터 춤토르의 건축적 구성을 통해 본 ‘생기화 디테일’	045
4.1	페터 춤토르의 건축적 구성	047
4.1.1	전체를 구축하는 부분의 결합	047
4.1.1.1	(1) 직조	047
4.1.1.2	(2) 맞물림	050
4.1.2	물질에 나타난 감각 경험	054
4.1.2.1	(1) 물질을 다루는 방법에 따른 감각 경험	054
4.1.2.2	(2) 시간이 관여한 물질에 나타난 감각 경험	056
4.1.2.3	(3) 물질의 상호 의존적 반응으로 나타나는 감각 경험	057
4.2	테름 발스(Therme Vals)	060
4.2.1	전체를 구축하는 부분의 결합	060
4.2.1.1	(1) 석조 접합체(Compound Masonry) : 구조와 석판의 결합	060
4.2.1.2	(2) 석조 접합체의 벽면: 석판의 직조	064
4.2.1.3	(3) 전체를 이루는 부분의 이격된 결합 : 신축 이음(Expansion Joint)	070
4.2.1.4	(4) 바닥과 실내 욕장 사이의 감추어진 조인트	076
4.2.2	물질에 나타난 감각 경험	079
4.2.2.1	(1) 실내 욕장의 천창과 옥상 정원의 조명	079
4.2.2.2	(2) 시간의 연속성을 드러내는 ‘파운틴 홀’의 파이프	084
4.3	부르더 클라우스 필드 채플	090
4.3.1	풍경 속의 ‘흙 기둥’ : 의식(意識)의 영역화(領域化)	090
4.3.2	공간의 다양한 감각 경험	091
4.3.2.1	(1) 이등변 삼각형 출입문 : 상상력을 통한 내부 공간의 발견	091
4.3.2.2	(2) 출렁이는 바닥 : 행위의 구체화	094
4.3.2.3	(3) 채플 내부 벽면 : 물질의 복합성	095

4.3.3	물질에 나타난 감각 경험	097
(1)	‘흙 기둥’의 감각 경험을 변화 시키는 ‘24개의 켄’ 디테일	097
(2)	빛의 ‘물질화’와 콘크리트 표면의 ‘비물질화’	099
(3)	내부 벽면의 감각 경험	100
(4)	물의 호환성 : 감각 경험의 확장	101
4.4	소결	103
5.	‘생기화 디테일’의 결합으로 구축되는 건축의 전체성	105
5.1	물성을 드러내는 결합 : 복합체(複合體)	107
5.2	과거와 현재의 결합 : 조화(調和)	110
5.3	경험자와 건축물의 결합 : 인지(認知)	113
5.4	소결	115
6.	결론	117
참 고 문 헌	120
ABSTRACT	124

그림 목차

[그림 2-1] Café at the students hall Clausiusstrasse at Zürich	013
[그림 2-2] 광고 속의 8000만 년 전의 발스 계곡	022
[그림 2-3] Herzog & de Meuron Stone House, Tavole Photograph: Margherita Spiluttini, October 1994	024
[그림 2-4] 캐리비안 오두막의 단면, 입면, 평면도	024
[그림 2-5] Robert Smithson Non-Site : Line of Wreckage (Bayonne, New Jersey)1969	025
[그림 2-6] Robert Smithson Non-Site(Essen Soil and Mirrors) Soil and twelve mirrors 1969	026
[그림 2-7] The leaf motif based on a phtograph by Karl Blossfeldt	026
[그림 2-8] No. 94 Ricola-Europe Mulhouse, 1993	027
[그림 3-1] Tomb of Lorenzo de' Medici	034
[그림 3-2] Section, Medici Chapel	034
[그림 3-3] 도리아식 기둥 양식의 아바쿠스(왼쪽)과 이오니아 기둥 양식의 아바쿠스(오른쪽)	037
[그림 3-4] 페름 발스 내부 벽의 석재 쌓기	038
[그림 3-5] 페름 발스 내부 벽의 단면도	038
[그림 3-6] 바르셀로나 파빌리온 트레벌턴 벽 디테일	039
[그림 3-7] 트레벌턴 외장재와 고정 철물	039
[그림 3-8] 돌 조인트에서 자란 풀	041
[그림 3-9] 채석장 편마암의 보편적 형태	041
[그림 3-10] 건축 양식의 비례를 설명하는 인간의 몸	043
[그림 3-11] 건축물의 구조가 된 인간의 몸	043
[그림 4-1] 전체 문양 - 히삼 궁전 실내 욕장의 바닥	047
[그림 4-2] 세부 문양 - 히삼 궁전 실내 욕장의 바닥	047
[그림 4-3] 이슬람 문양의 카펫	048
[그림 4-4] 스웨터의 직조 구조	048
[그림 4-5] 1:10 모형	049
[그림 4-6] 1:10 모형의 내부 공간	049
[그림 4-7] 직조된 구조물과 그림자	050
[그림 4-8] 이차원 맞물림	051
[그림 4-9] 삼차원 맞물림	051
[그림 4-10] 맞물림 구조 : 레이스 하우스(Leis houses), Vals	052

[그림 4-11] 북동쪽 모서리 디테일 : 레이스 하우스(Leis houses), Vals	052
[그림 4-12] 맞물림 구조 : 레이스 하우스(Leis houses), Vals	053
[그림 4-13] 내부의 맞물림 구조 : 레이스 하우스(Leis houses), Vals	053
[그림 4-14] Peter Zumthor House : 블록 스터디	054
[그림 4-15] Chivelstone House, 2008 : 자연에서 관찰되는 돌의 감각 경험	055
[그림 4-16] Chivelstone House, 2008 : 콘크리트 타설 방법에 따른 감각 경험의 변화	055
[그림 4-17] Caplutta Sogn Benedetg, 1988 : 평면도	056
[그림 4-18] Caplutta Sogn Benedetg, 1988 : 채플의 전면부에 나타난 물질의 감각 경험	056
[그림 4-19] Kolumba Art Museum, 2007 : 천장과 벽면에 유입되는 빛의 근접성과 방향으로 생성되는 빛의 감각 경험	058
[그림 4-20] 야간에 관찰되는 내부 공간, Shelter for Roman Archaeological Ruins, Chur, Graubünden	059
[그림 4-21] 야간과 주간에 다른 감각 경험을 유발하는 디테일 Shelter for Roman Archaeological Ruins, Chur, Graubünden	059
[그림 4-22] 철근 콘크리트의 벽돌 외벽 디테일	061
[그림 4-23] 콘크리트 벽돌 구조의 벽돌 외벽 디테일	061
[그림 4-24] 석조 접합체 구조물의 '석판 쌓기1'과 '석판 쌓기2'	062
[그림 4-25] 구축된 석판의 모서리 디테일	064
[그림 4-26] 벽돌의 적층	065
[그림 4-27] 석조 접합체 벽면의 디테일	065
[그림 4-28] 석조 접합체 벽면을 구성하는 다양한 석판	065
[그림 4-29] '해칭'의 직조	066
[그림 4-30] 직조물의 단면도(왼쪽)과 석조 접합체의 단면도(오른쪽) : 장력의 작용	067
[그림 4-31] 다섯 종류의 석판	068
[그림 4-32] 15cm 간격의 불규칙 배열	068
[그림 4-33] 규칙적 '석판 쌓기'와 석판의 입면	069
[그림 4-34] 신축 이음 디테일 단면도	070
[그림 4-35] 건축물을 구성하는 열다섯 개의 기둥 블록	071
[그림 4-36] 기둥 블록의 디테일	071
[그림 4-37] 신축 이음 디테일 스케치	072
[그림 4-38] 신축 이음과 안전유리 덮개	072
[그림 4-39] 루다스 온천(Rudas Bath)	073
[그림 4-40] 내부 공간에서 일어나는 현상을 표현한 건축 모형	073
[그림 4-41] 천장 '신축 이음' 구성 스케치	075
[그림 4-42] 옥상 정원의 신축 이음	075
[그림 4-43] 벽으로 반사되는 빛	076
[그림 4-44] 바닥으로 반사되는 빛	076
[그림 4-45] 바닥과 실내 옥상 사이의 조인트	077
[그림 4-46] 고정식 독이 설치된 거름망 배수	078

[그림 4-47] 유동식 독이 설치된 거름망 배수	078
[그림 4-48] 바닥과 실내 옥장 사이의 감추어진 배수	079
[그림 4-49] 실내 옥장 위의 천창 디테일	080
[그림 4-50] 건축 모형의 실내 옥장	081
[그림 4-51] 떼름 발스의 실내 옥장	081
[그림 4-52] 프랭크 로이드 라이트의 조명	082
[그림 4-53] 천창을 비추는 옥상 정원의 조명	082
[그림 4-54] 야간의 옥상정원 : 16개의 조명	083
[그림 4-55] 야간의 실내 옥장 모습	083
[그림 4-56] 떼름 발스의 입구와 탈의실을 연결하는 복도	084
[그림 4-57] 복도 단면도	085
[그림 4-58] 복도 평면도	085
[그림 4-59] '파운튼 홀' 복도	085
[그림 4-60] 석회동굴 내부에 흐르는 물과 방해석	086
[그림 4-51] 벽면의 파이프와 침전물	086
[그림 4-62] 침전물과 배수로	086
[그림 4-63] NO. 94 캐노피 디테일 단면도	087
[그림 4-64] NO. 94 외벽 표면의 흐르는 빗물과 반사 현상	088
[그림 4-65] NO. 94 외벽 표면의 변색	088
[그림 4-66] Rißdorfer Rd의 남서쪽에서 채플을 바라본 풍경	090
[그림 4-67] Rißdorfer Rd의 남쪽에서 채플을 바라본 풍경	090
[그림 4-68] 외부에서 본 이등변 삼각형 출입문	092
[그림 4-69] 이등분 삼각형 출입문과 내부 진입 통로와 형태 일치	092
[그림 4-70] 채플 내부 바닥 표면	094
[그림 4-71] 채플 내부	095
[그림 4-72] 원주목 구조와 콘크리트 타설	095
[그림 4-73] 오각 콘크리트 기둥	097
[그림 4-74] 오각 콘크리트 기둥 표면	097
[그림 4-75] 부르더 클라우드 필드 채플 단면 스케치	098
[그림 4-76] 채플 내부의 수직 공간으로 들어오는 빛	099
[그림 4-77] 파이프(외부)	100
[그림 4-78] 파이프에 설치된 볼록 렌즈(내부)	100
[그림 4-79] 내부 표면에 설치된 볼록 렌즈	100
[그림 4-80] 채플 단면도 : 천장의 경사와 바닥의 웅덩이	101
[그림 4-81] 바닥 앞은 웅덩이에 고인 물	102
[그림 4-82] 얇은 웅덩이 물에 비친 유선형 개구부	102
[그림 5-1] Dominus Winery 벽 구조 디테일 단면도	108
[그림 5-2] 철재 망에 저장된 돌	108
[그림 5-3] 철망에 저장된 돌 : 외벽	108
[그림 5-4] 발스 계곡의 편마암 지붕 주택	110

[그림 5-5] 낙석과 산사태를 방지하기 위해 비탈면에 지은 구조물	110
[그림 5-6] 비탈면에 위치한 떼름 발스	110
[그림 5-7] 세계 2차 대전으로 파괴된 세인트 콜롬바 교회	111
[그림 5-58] 옛 것과 새 것의 결합	111

표 목 차

[표 1-1] 페터 춰토프의 ‘분위기’에 관련된 용어	005
[표 1-2] ‘생기화’ 디테일에 관련된 용어	006
[표 1-3] 연구의 흐름도	007
[표 2-1] 자극에 대한 몸의 지각과 인지 : 분위기 구축	013
[표 2-2] 페터 춰토프의 경험적 분위기의 ‘장면화’ 과정	015
[표 2-3] 경험적 분위기의 ‘장면화’ 과정의 개념어 정리	016
[표 2-4] ‘물질의 전체성’ 경험으로 구축되는 분위기	028
[표 4-1] 분위기를 구축하는 ‘생기화 디테일’의 개념도	103
[표 4-2] 새로운 경험과 분위기를 구축하는 헤르조그와 드 뢰롱의 건축	103
[표 5-1] 건축물의 ‘생기화 디테일’, 주변과 기존 환경의 맥락 그리고 경험자의 발견 간의 결합 : 분위기 구축	115

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

1.2 연구의 대상 및 방법

1.3 연구의 흐름도

1.1. 연구의 배경 및 목적

1.1.1. 연구의 배경

건축적 디테일은 일반적으로 ‘디테일 없는 디테일’, ‘양식으로서 디테일’, ‘이음매’, ‘자주적 디테일’, ‘구조를 표현하는 디테일’로 분류 된다.¹⁾ 건축물을 전체로 이해한다면 전체를 구축하는 디테일은 부분이다. 디테일은 부분이며 전체의 구조를 나타내는 작은 전체이다. 하지만 페터 쉰토르는 건축의 디테일을 전체를 드러내는 부분으로서 디테일을 접근하지 않았다. 다섯 가지의 디테일의 종류는 분위기를 구축하는 페터 쉰토르의 디테일을 설명할 수 없다.

근대 이후 건축물의 디테일은 ‘디테일이 없는 디테일’로 분류된다. 디테일과 재료의 구축을 최소화하는 경향으로 인한 결과이다. 하지만 페터 쉰토르는 오히려 재료의 구축과 물질에 나타나는 현상들에 대해 깊은 관심을 두었다. 현대 건축물의 디자인은 타자 또는 건축물의 사용자에게 대해 독단적이고 배제하는 경향이 강하다.²⁾ 독단적이고 사용자를 배제하는 현대 건축물의 디자인은 일시적인 흥미

1) Edward R. Ford, The Architectural Detail, Princeton Architectural Press, 2011, p.30-34

2) 페트릭 린츠는 페터 쉰토르가 ‘분위기’를 설명한 것을 인용했다. “There are plenty of

와 관심거리는 될 수 있지만 지속적으로 사용자들에게 즐거움과 기쁨이 되는 건축물은 될 수 없다. 페터 Zumthor는 사용자들로부터 주변의 건물들과 더불어 자신이 설계한 건축물이 사랑받고 기억되는 건축물이 되는 것을 염원했다. 그것이 그가 건축을 사랑하는 이유이다.³⁾ 건축은 단순한 언어가 아니며 인간의 삶의 광범위한 영역을 위해 존재한다. 인간의 삶과 긴밀히 연결된 건축은 페터 Zumthor의 건축적 디테일을 이해하기 위한 중요한 요소이다. 그러므로 페터 Zumthor의 건축물에 나타난 디테일은 그의 건축의 중요한 관점이다.

1.1.2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 페터 Zumthor의 건축물에 나타난 ‘생기화 디테일’을 분석하고 분위기를 구축하는 방법을 연구하는 것이다. 페터 Zumthor는 분위기를 건축적 언어로 고려하였다. 경험자는 페터 Zumthor의 건축적 분위기를 여러 가지 신체 감각 기관을 통해 인식하고 반응한다. 페터 Zumthor는 분위기를 구축하기 위해 물질의 사용과 구조물의 구축 방법에 대해 섬세한 관심을 두었다.

본 연구는 페터 Zumthor가 물질과 재료를 다루는 독창적인 방법을 분석함으로써 분위기를 구축하는 방법을 고찰한다. 본 연구를 통해 우리는 페터 Zumthor의 분위기를 구축하는 ‘생기화 디테일’과 그 의미를 자세히 알 수 있다. 그리고 ‘생기화 디테일’의 의미가 현대 건축의 문제점을 보완할 수 있는 가능성에 대해 논의한다.

buildings like that, not done by me, but which have touched me, moved me, given me a sense of relief, or helped me in some way. It increases the pleasure of my work when I imagine a certain building being remembered by someone in 25 years' time. perhaps because that was where he kissed his first girlfriend or whatever.” 이것은 페터 Zumthor의 분위기와 건축을 설명하는 인용문이다. 건축물, 주변의 환경, 그리고 사용자가 건물과 주변의 환경과 분위기를 사랑하는 현상은 좋은 건축의 구성이다. 즉, 사용자들이 건물과 주변의 맥락을 사랑할 때 그 건물이 좋은 건축이 된다. 페터 Zumthor는 ‘많은 현대 건축은 타자에 대해 너무 공격적이고 배제하는 경향이 강하다’고 지적했고 ‘사랑받는 건축을 만드는 것은 매우 어려운 것’이라고 현대 건축에 나타난 경향의 문제점을 지적했다. Patrick Lynch, *The Architects' Journal*, Mar 6, 2008; 227, 9; Proquest Cenntal Basic p.20

3) Peter Zumthor, Maureen Oberli-Turner, Catherine Schelbert, *Thinking Architecture*, Birkhäuser, 2006, p.17

1.2. 연구의 대상 및 방법

1.2.1. 연구의 대상

페터 Zumthor의 분위기에 대한 경험과 ‘장면화’에 대한 고찰이 선행된다. 페터 Zumthor가 분위기를 인식하는 방법과 분위기를 기억하는 방법을 연구한다. 그리고 분위기를 구축하는 방법들은 페터 Zumthor가 그의 건축 과제로 특별한 관심을 둔 영역이다.

건축의 디테일을 접근하는 방법은 ‘추상화(Abstraction)’와 ‘생기화(Animation)’ 두 가지 방법이 있다. 건축물과 인간의 삶과 내면의 감정을 연결하는 과정은 ‘생기화’이다. ‘생기화’에 대한 고찰은 선행되는 연구 대상이다.

페터 Zumthor가 설계한 건축물의 규모와 유형은 매우 다양하다. 다양한 건축 유형 중 분위기를 명확하게 구축하는 대표적인 건축물을 선택하여 연구한다. 연구 대상은 개인 명상을 위한 부르더 클라우스 필드 채플과 대중 온천 및 호텔 시설인 떼름 발스로 제한한다. 부르더 클라우스 필드 채플은 페터 Zumthor가 “A small place to be quiet”⁴⁾라고 언급한 개인 명상을 위한 채플이다. 채플의 규모는 작지만 독특한 건축적 디테일과 재료의 구축 방법을 통해 특수한 분위기를 구축한다. 부르더 클라우스 필드 채플 구조물의 독특한 구축 방법은 장소와 채플의 목적에 부합한 특수한 분위기를 구축한다. 떼름 발스는 마치 편마암이 형성된 시기부터 발스 계곡에 존재했던 것 같은 분위기를 준다. 떼름 발스 건축물의 주요한 재료는 발스 계곡에서 생산된 편마암이다. 편마암의 물질성과 진실성은 사람들의 감정이 깃든 편마암에 대한 경험과 기억을 환기한다. 그 밖에 ‘생기화 디테일’의 의미를 논의하기 위해 페터 Zumthor의 다양한 건축물의 디테일을 사례로 분석하고 연구한다.

4) Miceael Kimmelman, The Ascension of Peter Zumthor, New York Times Magazine: Mar 13, 2011, p.34

1.2.2. 연구의 방법

본 연구는 서론과 결론을 제외하고 다음과 같이 네 개의 장으로 구분된다.

2장에서는 크게 두 부분으로 나누어진다. 첫 번째는 페터 쉰토르의 분위기이다. 페터 쉰토르가 경험한 분위기와 분위기를 기억하는 방법을 고찰한다. 페터 쉰토르의 분위기 경험에 대한 고찰에서 분위기의 구축 원리와 분위기의 ‘장면화’를 정리한다. 두 번째는 분위기로 구축되는 건축의 전체성이다. 페터 쉰토르는 건축의 전체성을 강조하였다. 페터 쉰토르의 건축과 헤르조그와 드 뫼롱의 건축을 비교하며 건축의 전체성을 고찰한다. 그리고 건축의 전체성과 분위기의 관계를 논의한다.

3장에서는 ‘생기화’ 디테일의 일반적인 관점을 고찰한다. ‘생기화’ 디테일의 관점으로부터 ‘생기화 디테일’을 정의한다. 그리고 ‘생기화 디테일’의 특성을 논의한 후 ‘생기화’ 디테일 관점이 경험자의 감정을 유발하고 이입하는 방법과 분위기를 구축하는 방법을 논의한다.

4장에서는 페터 쉰토르의 건축적 구성 방법에 대해 고찰한다. 페터 쉰토르의 건축적 구성 방법을 전체와 부분의 결합과 물질을 다루는 방법의 관점에서 분석한다. 그의 건축적 구성 방법을 분석함으로써 건축적 접근법을 논의할 수 있다. 페터 쉰토르의 건축적 구성 방법에 따라 페터 쉰토르의 떼름 발스와 부르더 클라우스 필드 채플의 ‘생기화 디테일’을 자세하게 분석한다. 그리고 떼름 발스와 부르더 클라우스 필드 채플의 ‘생기화 디테일’과 페터 쉰토르가 의도한 분위기의 구축을 논의한다.

5장에서는 떼름 발스와 부르더 클라우스 필드 채플의 ‘생기화 디테일’ 분석과 분위기 구축에 대한 논의를 바탕으로 현대 건축에 대한 ‘생기화 디테일’의 의의를 도출한다.

1.2.3. 용어의 정리

(1) ‘페터 춤토르의 분위기’와 관련된 용어

페터 춤토르의 분위기에 대한 인식은 과거의 경험으로부터 시작된다. 과거 특정한 상황과 환경 속에 존재하는 자극을 감각 기관으로 지각한다. 지각된 자극들은 페터 춤토르의 감정과 반응하여 특정한 분위기를 형성한다. 형성된 분위기는 ‘이미지화’ 또는 ‘장면화’ 과정을 거쳐 마치 한 장의 사진처럼 기억된다. 페터 춤토르의 건축 과정은 다양한 분위기에 대한 경험과 ‘장면화’된 분위기를 보편적인 지각 형태로 구축하는 것이다.

선택 어휘	의미와 범위	관련 어휘
분위기 경험	과거 특정한 상황과 환경에서 감각기관을 통해 자극을 지각하고 인지한 후 감정의 반응	경험적 분위기
분위기 기억	감정이 개입된 분위기를 장면으로 기억하는 것	이미지화 또는 장면화의 결과
장면화	특정한 분위기의 장면화	이미지화
보편적 지각 형태	지각할 수 있는 일반적인 형태	
‘물질의 마법’ 현상	물질이 서로 영향을 미쳐 새로운 물질의 감각 경험을 할 수 있는 현상	
물질의 전체성	물질들의 의미와 감각 경험이 서로 연결됨	

[표 1-1] 페터 춤토르의 ‘분위기’에 관련된 용어

(2) ‘생기화 디테일’과 관련된 용어

디테일을 보는 관점은 ‘추상화(Abstraction)’와 ‘생기화(Aimation)’가 있다.⁵⁾ ‘추상화’는 형태, 리듬, 비율 등을 강조하는 디테일 관점이다. ‘생기화’는 내적인 감정, 생명, 감정의 이입과 연관된 개념이다. 디테일은 대상의 전체와 부분의 관계를 이해하는 중요한 건축의 개념이다. 디테일은 세부사항이나 물질과 물질의 접합부를 의미하는 것뿐만 아니라 전체와 부분의 관계 속에 존재하는 부분의 상태를 나타낸다. 감정 이입은 물질이나 재료에 관찰자의 감정이 이입되는 현상을

5) Colin Rowe와 James Ackerman은 미켈란젤로의 Medici Chapel의 디테일을 추상화와 생기화의 두 가지 관점으로 보았다. Colin Rowe and Leon Satkowski, *Italian Architecture of the 16th Century*, Princeton Architectural Press, 2002, p.78-79; James Ackerman, *The Architecture of Michelangelo*, Penguin, 1971, p.71ff

이른다. 물질의 다루는 방법을 통해 관찰자의 감정이 이입될 때 물질은 ‘생기화’ 된다.

선택 어휘	의미와 범위	관련 어휘
‘생기화’ 디테일 관점	내적 운동력의 인지와 생명력이 중요한 요소로서 관찰자의 감정이 반응함	영향력, 유연성, 활기, 긴장감
디테일	전체와 부분의 관계 속에 부분의 상태	전체와 전체의 부분
감정 이입	물질이나 재료에 관찰자의 감정이 반응하는 것	
물질의 ‘생기화’	관찰자의 감정이 반응하도록 물질을 다루는 방법	
‘생기화 디테일’	경험자가 사물을 ‘생기화’ 관점으로 인식하도록 하는 물질의 상태와 디테일	

[표 1-2] ‘생기화 디테일’에 관련된 용어

1.3. 연구의 흐름도

2장 페터 춤토르의 분위기와 건축의 전체성		
2.1 페터 춤토르의 분위기		
2.1.1 페터 춤토르의 분위기 경험	2.1.2 페터 춤토르의 분위기 기억	
2.2 분위기로 구축되는 건축의 전체성		
2.2.1 건축의 전체성 : 과거의 기억과 현재의 경험 연결	2.2.2 건축의 전체성 부정 : 물성 제거와 시간의 단절	2.2.3 분위기 구축을 통한 건축의 전체성 생성
3장 분위기를 구축하는 '생기화 디테일'		
3.1 '생기화' 관점과 '생기화 디테일'의 정의		
3.2 '생기화 디테일'의 특성		
3.2.1 전체를 '생기화'하는 '생기화 디테일'	3.2.2 물질의 실재성을 드러내는 '생기화 디테일'	3.2.3 시간에 대한 감각 경험의 유발
3.3 '생기화 디테일'의 분위기 구축 : 감정 이입		
4장 페터 춤토르의 건축적 구성을 통해 본 '생기화 디테일'		
4.1 페터 춤토르의 건축적 구성		
4.1.1 전체를 구축하는 부분의 결합	4.1.2 물질에 나타난 감각 경험	
4.2 떼름 발스		
4.2.1 전체를 구축하는 부분의 결합	4.2.2 물질에 나타난 감각 경험	
4.3 부르더 클라우스 필드 채플		
4.3.1 풍경 속의 '흙 기둥' : 의식의 영역화	4.3.2 공간의 다양한 감각 경험	3.2.3 물질에 나타난 감각 경험
5장 '생기화 디테일'의 결합으로 구축되는 건축의 전체성		
5.1 물성을 드러내는 결합 : 복합체		
5.2 과거와 현재의 결합 : 조화		
5.3 경험자와 건축물의 결합 : 인지		

[표 1-3] 연구의 흐름도

2. 페터 춤토르의 분위기와 건축의 전체성

- 2.1. 페터 춤토르의 분위기
- 2.2. 분위기로 구축되는 건축의 전체성
- 2.3. 소결

본 장에서는 페터 춤토르의 분위기와 건축적 전체성을 고찰한다.

페터 춤토르의 건축 양식은 ‘분위기’⁶⁾이다. 그는 자신이 경험한 다양한 분위기를 장면으로 기억한다. 기억된 다양한 분위기의 장면들은 페터 춤토르가 분위기를 구축하는 근거이다. 그러므로 페터 춤토르가 경험한 분위기는 분위기 구축 과정을 이해하는 본 연구의 중요한 고찰이다.

페터 춤토르는 과거 자신이 경험한 분위기를 장면으로 기억한다. 그는 ‘상황과 환경의 자극과 감정적인 반응이 순식간에 반응하여 분위기가 형성된다.’고 언급

6) 페터 춤토르는 *Atmosphere* 의 부제를 <Atmosphere is my style>라고 정하였다.

했다. 그는 자신이 경험한 분위기를 기억할 때 상황의 자극과 감정적 반응을 함께 장면으로 만들어 기억한다. 장면으로 기억하는 분위기의 경험은 감각 경험을 유발하는 자극과 감정의 반응이 수반된다. 그러므로 분위기 구축의 중요한 조건은 감각 기관의 자극과 자극에 대한 감정의 반응이다.

페터 춰토르는 분위기를 구축하는 요소를 감각 기관의 자극과 감정의 반응으로 보았으므로 그의 건축적 구성을 감각 기관의 자극과 감정의 반응에서 정리하도록 한다. 그의 건축은 관찰자들에게 감각적 자극이고 관찰자들은 그의 건축을 통해 감정적 반응을 하고 순간 분위기는 구축된다.

페터 춰토르는 현대 건축에서 건축의 전체성은 끊어 졌다고 지적했다. 현대 건축은 물질과 구축에 대해 새로운 의미를 창작하기 때문에 건축의 전체성은 분절된다. 페터 춰토르가 분위기의 경험과 기억을 자신의 건축 사유에 중요한 과정으로 여기는 것은 분위기가 건축의 전체성을 성취하기 때문이다. 본 장에서 헤르조그와 드 뫼롱의 건축을 분석함으로써 끊어진 건축의 전체성을 지적하여 본 연구의 중요성을 시사한다.

건축의 전체성은 인간의 삶으로부터 건축을 분절되고 단절된 독립체가 아닌 인간의 삶과 유기적으로 연결되고 긴밀한 연관성을 지닌 관계를 이해하는 개념이다. 현대 건축은 건축을 인간의 삶과 분절된 건축으로 창작하지만 분위기는 건축의 전체성을 확립시켜 건축이 인간의 삶과 밀접하게 연관성을 지니도록 한다. 그러므로 페터 춰토르의 분위기는 건축을 인간의 삶과 밀접하게 결합하고 결속한다.

2.1. 페터 Zumthor의 분위기

2.1.1. 페터 Zumthor의 분위기 경험

(1) 페터 Zumthor의 건축 양식 : 분위기

페터 Zumthor의 건축 양식은 분위기이다. 분위기는 페터 Zumthor의 건축을 설명하는 중요한 개념이다. 페터 Zumthor는 건축 설계 과정에서 분위기를 가장 먼저 고려하며 그 분위기를 구축하는 과정을 자신의 건축 범위로 설정한다.⁷⁾ 페터 Zumthor는 특정한 건축적 분위기를 안출(案出)하고 그 분위기를 구축하는 방법에 관심을 두었다. 그는 분위기를 구축하는 방법에 대해 아홉 가지의 개념으로 나누었다.⁸⁾ 분위기를 구축하는 아홉 가지 방법은 물질을 구축하는 방법과 물질에 일어나는 현상과 관련성이 있다.

분위기 구축은 물질의 물리적 특성뿐만 아니라 그 물질의 기억과 의미에 밀접한 연관성이 있다. 페터 Zumthor는 건축 설계의 시작 단계부터 분위기 구축에 관해 고민을 했다. 예를 들어 추상적인 조소와 스케치는 건축적 분위기 구축의 시작점이다. 물질의 특성에 관한 잠재성을 표현하는 방법은 물질의 자주적 특성을 드러내는 것뿐만 아니라 물질 간의 상호 반응으로 유발하는 물질의 의존적인 특성을 드러내는 것이다.

다음은 페터 Zumthor가 언급한 이모네 집 손잡이에 관한 묘사와 그가 느낀 분위기를 기술한 글이다.

문의 손잡이를 보고 손가락을 거꾸로한 모양 같다고 생각한 경우가 그러하다. 이모네 집 정원에 손가락을 닮은 손잡이가 있었다. 그 손잡이는 마치 분위기가 전혀 다르고 색다른 향기가 가득한 세계로 들어가는 특별한 출입구의 상징과 같았다.⁹⁾

페터 Zumthor는 과거 일상 속에 산재하는 여러 가지 물질의 실재에 대한 자극을 지각하는 순간부터 기억하는 단계에 이르기까지 특정한 자극에 대해 자신의 감

7) Peter Zumthor, Atmosphere, Birkhäuser, 2006, p.20

8) ibid., p.20

9) Peter Zumthor, 장택수 역, 건축을 생각하다, 나무 생각, 2014, p.7

정과 분위기를 연결지어 기억한다. 사물을 그 자체의 특성을 기억하는 근거로 삼는 것이 아니라 사물이 존재하는 방식과 자신의 관계를 민감하게 인지한다. 그는 이모네 집의 정원에서 본 문손잡이를 지각하고 자신이 느끼고 연상되는 감정과 분위기를 연결시킨다. 그가 손잡이를 보고 느낀 분위기는 공간과 영역으로 들어가는 특별한 기호가 된다.

페터 줌토르는 2003년 성목요일에 자신의 노트에 적은 글¹⁰⁾을 인용하며 분위기의 형성 조건에 대해 언급하였다. 페터 줌토르는 2003년 성목요일 오전 11시에 감각 기관을 통해 지각한 것을 바탕으로 특정한 분위기를 느꼈다. 그는 자신을 움직인 것 즉, 감정적인 반응을 유발하는 것은 그 상황의 ‘모든 것’¹¹⁾이라고 했다. 감각 기관을 통해 지각한 실재와 자신의 내면에 존재하는 감정의 반응, 느낌, 감동이 경험적 분위기를 구축한다. 즉, 경험적 분위기는 특정한 공간에 존재하는 것이 아니라, 그 공간을 지각하는 관찰자의 감정을 포함한다. 페터 줌토르가 기술한 태양, 아케이드, 광장, 교회와 집의 정면, 조각상, 카페 뒤 벽, 사람들, 꽃 가게, 햇볕, 오전 11시, 그림자, 파란색, 적당한 잡음과 대화 소리, 발자국 소리, 새, 군중의 속삭임, 두 수녀, 교회 쌍둥이 첨탑은 감각 기관으로 지각할 수 있는 형태이다. 지각할 수 있는 다양한 물질의 형태는 독특한 재료, 무늬,

10) It is Maundy Thursday 2003. Here I am. Sitting in the sun. A grand arcade - long, tall, beautiful in the sunlight. The square offers me a panorama - the facades of houses, the church, the monuments. Behind me is the wall of the cafe. Just the right number of people. A flower market. Sunlight. Eleven o'clock. The opposite side of the square in the shade, pleasantly blue. Wonderful range of noises conversations nearby, footsteps on the square, on stone, birds, a gentle murmuring from the crowd, no cars, no engine sounds, occasional noises from a building site. I imagine the start of the holidays making everybody walk more slowly. Two nuns- we're back to reality now, not just me imagining- two nuns waving their hands in the air, trip lightly across the square, their bonnets gently swaying, each with a plastic carrier bag. Temperature: pleasantly fresh, and warm. I am sitting in the arcade on a palegreen upholstered sofa, while the bronze figure on its tall pedestal in the square before me has its back turned, looking across, as I am, at the twin-towered church. The helmshaped spires of the two church towers are unequal: identical at the bottom, they gradually rise into individual shapes. One is taller, with a golden crown surrounding the peak of its spire.

Peter Zumthor, Atmosphere, Birkhäuser, 2006, p.14

11) *ibid.*, p.17

색, 소리, 촉감, 온도 등의 물성을 보존한다. 형태의 속성 자체도 아름답지만 그것만으로 분위기는 구축되지 못한다. 지각의 형태와 관찰자의 감정적인 반응이 결합될 때 경험적 분위기는 구축된다.

경험자에 의해 지각될 수 있는 사물의 형태는 분위기를 구축하는 잠재력¹²⁾을 품는다. 경험자는 사물의 고유한 특성에 따른 존재하는 방식과 특정한 다른 사물에 대해 반응하는 방식을 지각한다. 즉, 물질과 대상은 모두 잠재된 분위기이다. 이러한 관점은 페터 Zumthor가 사물을 바라보고 물질을 다루는 방법이다. 그는 사물과 물질을 다루어 건축물을 만들 때 건축 설계 과정을 통해 물질에 잠재된 분위기를 드러낸다. 그러므로 페터 Zumthor의 건축은 분위기를 구축하는 과정이다.

(2) 감각 기관의 지각과 감정적 반응

자극은 감각 기관을 통해 지각된다. 경험자는 어떠한 사건과 현상에 대한 경험을 감각 기관을 통해 지각하고 지각된 자극에 대해 감정적 반응을 한다. 관찰자의 감각기관은 자극을 받아들이는 다양한 수용체로 구성된 기관을 말한다. 감각 기관은 일반 감각과 특수 감각으로 나누어진다. 일반 감각은 다시 체성 감각과 내장 감각으로 구분되며, 체성 감각은 촉각, 통각, 온각, 냉각, 위치 감각으로 구분된다. 특수 감각은 특수한 감각 수용기를 통한 지각을 말하며 시각, 미각, 후각, 청각, 평형감각이 이에 해당한다.¹³⁾ 이러한 다양한 감각 기관을 통해 경험자는 공간의 실재(Reality)하는 자극을 받아들인다.

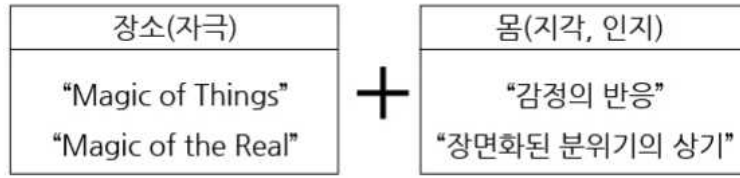
좋은 설계를 지속 하는 능력은 우리 자신 내면에 존재하고 이 세계는 감성(感性)과 오성(悟性)을 통해 인지될 수 있다.¹⁴⁾ 경험자는 감각 기관을 통해 지각(知覺)한 자극을 감성과 오성으로 인지(認知)한다. 경험자는 사물을 지각하고 인지하는 과정을 거쳐 실재에 대한 주관적인 감정의 반응으로 분위기를 경험한다.

12) 페터 Zumthor는 그의 저서 “Atmosphere”에서 자신이 2003년 성목요일에 광장에 앉아서 자신을 둘러싸는 모든 사물들을 바라보며 사물의 존재와 그 사물들에 대해 반응하는 자신의 감정과 분위기를 실험하였다. 그리고 자신을 감동하게 하는 것은 지각할 수 있는 사물의 형태와 잠재력(the sense of expectation)이라고 했다.

13) 서울대학교병원 신체기관정보

14) 1996년 이탈리아 맨드리시오 건축 아카데미 강연초고, Peter Zumthor, Architektur Lehren Architektur Denken, Birkhäuser 1999, p.57-60

페터 줌토르는 감정적 민감함으로 분위기를 인지하고 분위기를 느끼는 것은 순식간에 일어난다고 밝혔다.¹⁵⁾



[표 2-1] 자극에 대한 몸의 지각과 인지 : 분위기 구축

페터 줌토르는 건축적 분위기를 구축하기 위한 중요한 임무 아홉 가지와 세 가지의 부차적 요소로 정리하였다. 특정한 분위기를 구축하기 위해 그는 아홉 가지 임무들을 주의 깊게 살핀다.¹⁶⁾

페터 줌토르에 따르면 분위기가 유발되는 것은 ‘물질의 마법(Magic of Things)’과 ‘일상의 마법(Magic of the real)’¹⁷⁾이다. 그의 분위기를 구축하는



아홉 가지 임무와 세 가지의 부차적인 요소는 ‘물질의 마법’과 ‘일상의 마법’과 연관성이 있다. 즉, 분위기를 구축하기 위한 자극은 단순한 감각 기관이 지각할 수 있는 자극이 아니다. 분위기를 구축하는 자극은 ‘물질의 마법’과 ‘일상의 마법’의 현상이다.

페터 줌토르는 ‘물질의 마법’과 ‘일상의 마법’의 현상을 설명하기 위해 학생 호스텔의 카페¹⁸⁾ [그림2-1]을 예로 들었다. 학생 호스텔의 카페 사진은 페터 줌토르가 의도하는 ‘일상의 마법’의 현상을 설명한다. 학생 호스텔의 카페는 재료의 자주적인 질감과 촉각적 특성을 감각 기관인 눈을 통해 인식 할 수

[그림 2-1] Café at the students hall
Clausiusstrasse at Zürich

15) Peter Zumthor, Atmosphere, Birkhäuser, 2006, p.12

16) ibid., p.20

17) ibid., p.16-17

18) Café at a students' hostel, a thirties picture by Baumgartner.

ibid., p.18

없다. 실내의 자욱한 담배 연기는 창을 통해 낮게 실내로 들어오는 햇빛을 자연스럽게 분산시킨다. 강한 햇빛은 벽과 테이블에 반사되며 물질의 자주적 질감과 고유색을 제거한다. 짙은 그림자는 실내의 천장과 벽의 물질을 어둡게 함으로서 실내의 형태와 표면을 명확하게 지각할 수 없다. 경험자는 물질의 촉감과 색감이 제거됨으로서 고유한 물성을 지각하지 못한다. 학생 호스텔의 카페 사진은 실내의 물질의 고유한 특성을 제거하는 현상을 통해 독특한 분위기를 드러낸다. 빛과 물질의 결합은 물질의 표면과 주변 환경에 따라 다양한 현상을 만들어 낸다. [그림2-1]의 테이블과 벽, 바닥 표면은 부드럽고 매끄러운 표면이다. 빛은 창문으로부터 들어와 바닥, 테이블 벽면에 반사되어 경험자에게 지각된다. 이러한 현상은 물질의 자주적 물성이 서로 반응하여 일어나는 현상이다.

물질에 일어나는 지각 형태의 변화는 경험자의 다양한 감정의 반응을 유발한다. 같은 물질로 구성된 같은 장소는 항상 똑같은 모습으로 경험자에게 지각되지 않는다. 시간과 외부의 환경과 같은 다양한 요소는 물질의 지각 변화를 일으킨다. 이러한 물질의 지각 변화는 경험자에게 다른 감정의 반응을 유도하고 유발한다.

그러므로 ‘일상의 마법’의 현상은 물질의 성질을 제거하는 것을 의미하는 것이 아니라 물질들이 서로 영향을 주고받아 반응하는 현상을 의미한다. ‘물질들의 마법’과 ‘일상의 마법’은 물질들이 서로 영향을 미치고 일상생활에서 늘 경험할 수 있는 현상이다. ‘물질들의 마법’과 ‘일상의 마법’의 경험은 경험자의 다양한 감정적 반응을 유발한다.

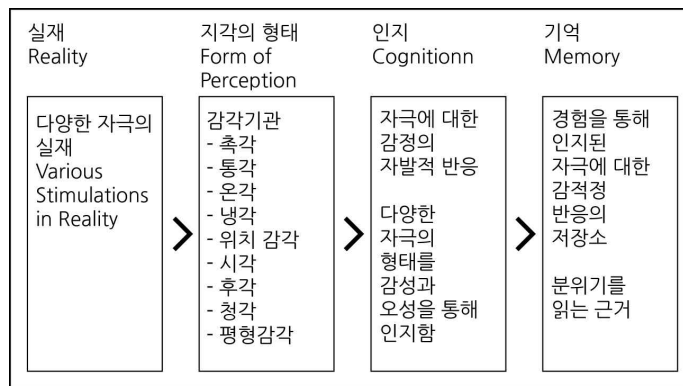
2.1.2. 페터 춰토프의 분위기 기억

(1) 자극과 감정적 반응의 복합적 ‘장면화’

감각 기관을 통해 인지된 경험에 대한 첫인상은 마음에 저장된다. 특정한 ‘경험’에 대한 ‘기억’들은 분위기를 담는 저장소가 된다. 기억의 저장소는 특정한 경험에 대한 분위기가 된다. 페터 춰토프는 특정한 경험과 분위기를 기억의 저장소에 저장할 때 이미지(Image)로 변환하여 ‘장면화(場面化)’한다. 페터 춰토프는 경험한 분위기를 ‘장면화’하여 기억 속에 저장한다. 분위기의 ‘장면화’와 기억은 페터 춰토프가 특정한 분위기를 그의 건축 설계에 적용하기 위한 매우 중요한 과정이다.

기억은 내가 알고 있는 깊은 건축적 경험을 담는다. 기억들은 내가 건축가로서 나의 작업에 확대하는 장면과 건축적 분위기의 저장소이다.¹⁹⁾

경험적 분위기의 ‘장면화’는 경험자의 주관적인 감정의 반응을 포함한다. 실제의 자극은 관찰자에게 경험적 분위기로 전환되어 장면으로 기억된다. ‘장면화’ 과정을 거친 자극은 긍정적이든 부정적이든 경험자의 감정적 반응을 유도한다. 경험적 분위기에 대한 감정적인 반응은 페터 Zumthor가 건축적 분위기를 구축하는 원리이다. ‘장면화’된 분위기는 실제했던 자극에 대한 기억과 감정적 반응했던 감정에 대한 기억을 모두 포함한다.



[표 2-2] 페터 Zumthor의 경험적 분위기의 ‘장면화’ 과정

[표2-2]는 페터 Zumthor의 경험과 분위기를 ‘장면화’하여 기억하는 과정을 설명한다. 분위기의 경험은 관찰자의 감정이 이입된 ‘장면화’를 통해 기억 속에 저장된다. ‘장면화’된 분위기의 기억은 물질, 물성, 구축 방법 등의 성질과 상태를 구체화한다.

[표 2-3]은 ‘장면화’ 과정의 주요 개념을 설명한다. ‘장면화’ 주요 개념들은 페터 Zumthor가 현상과 경험을 받아들이는 방법을 설명한다. 페터 Zumthor가 언급한 분위기와 ‘장면화’는 다음과 같은 개념들로 정리된다.

19) Peter Zumthor, Maureen Oberli-Turner, Catherine Schelbert, Thinking Architecture, Birkhäuser, 2006, p.8

실재[實在] Reality	다양한 자극의 존재
경험[經驗] Experience	관찰자 감각기관이 자극과 부딪히는 것
지각의 형태[知覺의 形態] Form of Perception	실체의 자극을 감각 기관을 통해 받아들이는 것
인지[認知] Cognition	지각된 자극을 감성과 이해능력으로 판단하는 것
경험적 분위기[經驗的 雰圍氣] Empirical Atmosphere	판단된 자극을 기억하는 저장소
장면화[場面-化]	실재의 자극을 경험적 분위기로 전환하여 장면으로 기억
장면[場面]Image	기억으로 저장된 분위기

[표 2-3] 경험적 분위기의 '장면화' 과정의 개념어 정리

페터 춤토르는 건축물의 디자인을 떠올릴 때 자신의 오래된 경험적 분위기를 떠올리며 그 상황과 실재했던 자극들을 물질들과 그 장소를 떠올린다. 페터 춤토르는 자신의 건축물이 특정한 경험에 대한 기억이 내포된 감정(memory-laden mood)에 대해 알려 준다고 기술했다. 페터 춤토르의 건축물은 페터 춤토르가 경험한 분위기와 감정의 반응을 내포한다. 그는 건축 설계를 위해 다시 잊혀진 분위기의 경험과 감정의 반응을 불러들일 때 상황과 현장의 의미를 떠올린다.

내가 설계 할 때, 나는 종종 오래되고 낡은 기억들 속의 나를 발견하고 그 기억 속의 건축적 상황이 나에게 무엇을 의미했는지 떠올린다. 그리고 동시에 나는 완전히 다른 느낌이 들 때도 있다. 그것은 오래된 기억의 비밀을 알려줄 건축물이 없기 때문이다.²⁰⁾

과거의 경험과 기억으로부터 '장면화' 된 분위기는 건축적 분위기로 발전하는 단서이다. 페터 춤토르는 반쯤 잊혀진 기억들 가운데 자신을 발견하고 그 상황 가운데 놓인 자신이 경험한 건축적 상황을 환기(喚起)한다.²¹⁾

경험자는 실재에 존재하는 다양한 자극을 감각기관인 촉각, 통각, 온각, 냉각, 위치 감각, 시각, 후각, 청각, 평형감각 등 자극의 형태로 받아들인다. 감각기관으로 지각된 자극은 감성과 오성을 통해 즉각적으로 감정적 민감함으로 자극을 판단한다. 그 판단은 관찰자가 특정한 자극에 대해 좋아하는 감정, 즐거운 감정, 싫어하는 감정, 따뜻한 느낌, 포근한 느낌, 차가운 느낌, 무거운 느낌, 우울한 느낌 등으로 나누어진다. 경험자는 감정적 판단을 내리는 동시에 그 자극을 기억하고 결국 자극은 관찰자가 기억하는 분위기가 된다.

20) *ibid.*, p.8

21) *ibid.*, p.8

(2) '장면화'된 자극과 감정의 보편적 지각 형태

페터 춤토르는 '장면화'된 경험적 분위기를 자신의 건축에 불러들인다. 다양한 경험적 분위기의 장면들은 페터 춤토르의 프로젝트를 개발한다. 페터 춤토르의 과거 경험적 분위기는 페터 춤토르의 건축과 밀접한 연관성이 있다.

내가 건축에 대해 생각할 때 나의 마음속에 장면들이 떠오른다. 이러한 많은 장면들은 건축가로서 작업과 훈련과 연결된다. 그리고 어떤 장면들은 나의 소년시절과 연결된다.²²⁾

페터 춤토르는 자신이 과거에 경험한 분위기를 '장면화'하여 기억 속에 저장한다. 그는 특정한 건축 설계를 위해 그가 원하는 맥락과 분위기를 경험적 분위기의 장면으로부터 불러들인다. 그는 특정한 상황과 분위기의 장면을 보편적 지각 형태로 전환한다. '장면화'된 분위기의 보편적 지각 형태는 스케치, 수채화, 조소 등으로 표현된다. 일반적으로 보편적 지각 형태는 시각적 자극이며 시각적 자극은 청각, 촉각, 온각, 후각의 자극을 내포할 수 있다.

분위기는 다양한 자극에 반응한 경험자의 감정으로 구축된다. 경험자의 감각 기관을 통해 지각되는 자극은 객관적이다. 반면 감각 기관을 통해 지각한 자극에 대한 감성과 오성의 반응은 주관적이다. 감각 기관을 통해 지각하는 자극은 분위기로 전환될 수 있는 잠재력을 담는다. 자극은 관찰자의 감성과 오성을 자극하여 자발적인 감정의 반응을 유도한다. 자극은 자발적인 감정의 반응과 함께 기억으로 관찰자의 마음에 저장된다. 경험적 분위기의 '장면화'는 객관적인 자극을 주관적인 감정 형태로 변환한다. 그러므로 분위기 경험의 '장면화' 과정을 통해 형성된 경험적 분위기는 주관적이며 상대적이다.

'장면화'된 분위기는 객관적인 자극과 주관적인 감정적 반응이 결합된 상태이다. '장면화'된 분위기를 '건축화'하기 위해 보편적인 지각 형태로 변환해야 한다. 페터 춤토르의 설계는 자신이 과거에 경험한 분위기를 보편화하는 과정으로 분위기 경험의 기억을 보편적인 지각 형태로 환원시키는 것이다.²³⁾ 경험적 분위기에 대한 기억을 보편적인 지각 형태로 환원하는 것은 페터 춤토르의 초기 설계 과정이다. 그는 경험적 분위기에 대한 기억을 보편적인 지각 형태로 환원함

22) *ibid.*, p.7

23) 박소람, 「페터 춤토르 건축에서 나타나는 촉각적 시각 현상에 관한 연구」, 서울대학교 대학원 건축학과 석사학위논문, 2013, p.31

으로서 건축적 분위기를 구축한다. 보편적인 지각 형태는 기억 속에 존재하는 분위기를 생기 넘치는 자극의 실재로 부활시키는 것이다. 페터 춤토르의 설계는 특정한 형태나 물질을 재현하는 것이 아니라 '장면화'된 경험적 분위기를 보편적인 지각 형태로 구축하는 것이다.

대상이 되는 물질이 존재하지 않기 때문에 제작자는 분위기를 내포하는 감각 정보를 포함하는 장면(즉 드로잉이나 스케치 등)을 통해 이를 구성해서 촉각적 시각을 전달함으로써 기억속의 분위기를 잡아 두게 된다.²⁴⁾

물질의 물성은 감각 정보를 내포한다. 경험자는 감각 기관을 통해 물질의 물성이 담는 자극을 인지할 수 있다. 물성이 담고 있는 자극은 분위기의 잠재력을 포함한다. 드로잉과 스케치로 표현된 다양한 감각의 경험을 유발하는 시각적 자극은 관찰자의 기억 속에 '장면화'된 특정한 분위기를 불러낸다. 보편적 지각 형태의 구축은 기억 속에 존재하는 경험적 분위기의 장면을 '건축화'하는 중요한 작업이다.

경험자는 사물이 존재하는 형태를 지각함으로써 사물의 보편적 형태를 알 수 있다. 경험적 분위기는 구체적인 자극을 포함한다. 구체적인 자극은 물질의 고유한 물성으로부터 기인한다.

나는 단순한 물질의 존재로 생생한 분위기를 어떻게 얻을지 고심한다. 분명한 형태가 떠오르지 않지만 '어디서 본 적이 있는 것' 같은 느낌이 들 때가 있다.²⁵⁾

물질의 물성은 고유의 성질을 내포한다. 물질의 존재 방법은 고유한 성질과 특성을 따르는 것이다. 물질의 고유한 성질은 시간의 흐름에 대해 반응할 뿐 변하지 않는다. 그러므로 물질의 성질은 단절된 시간을 기억으로 환원시키는 단서(Hint)가 된다. 물질의 존재는 시간에 대해 반응하는 다른 물질에 대해 반응하며 물질의 존재를 드러낸다. 페터 춤토르의 설계는 물질이 존재하는 방법을 통해 스며든 생생한 분위기를 부활시키며 회복한다. 물질의 실재는 경험적 분위기 '장

24) *ibid.*, p.44

25) Peter Zumthor, Oberli-Turner, Maureen Schelbert, Catherine, *Thinking Architecture*, Birkhäuser, 2006, p.8

면화' 과정에 대한 기억을 보편적인 건축적 분위기를 구축한다. 특정 기억에 대한 경험적 분위기와 연결된 물질의 특성과 존재의 형태는 보편적 지각 형태를 구축한다.

경험자의 경험적 분위기는 물질의 고유한 물성에 스며들어 있다. 물질에 스며든 분위기는 그 물질에 대한 경험자의 기억과 감정적 반응을 불러들이는 기억의 저장소이다. 보편적인 지각의 형태는 관찰자의 개인적으로 체험한 경험적 분위기를 건축적인 분위기로 환기시킨다. 페터 Zumthor는 물질의 존재 방법을 드러냄으로서 보편적인 지각 형태를 구축한다.

2.2. 분위기로 구축되는 건축의 전체성

2.2.1. 건축의 전체성 : 과거의 기억과 현재의 경험 연결

페터 쉰토르는 건축물을 특정한 목적과 사용을 위해 만들어진 인공적인 구축물²⁶⁾로 이해했다. 인위적으로 구축된 건축물은 재료를 다루는 다양한 방법으로 구축된다. 건축물에 사용되는 물질의 고유한 특성은 변하지 않고 물질마다 물성이 모두 다르다. 목재는 목재의 고유한 물성이 있다. 다양한 종류의 석재는 생성된 방법과 구성 물질에 따라 고유한 물성을 지닌다. 물질 자체는 인위적이지 않지만 구조물을 구축하기 위해 물질을 다루는 방법은 인위적이며 인공적이다.

같은 물질을 건축 재료로 사용하기 위해 다루는 방법은 다양하다. 페터 쉰토르가 언급한 인위적인 건축물의 의미는 ‘고유한 물성을 지닌 물질의 가공하고 다루는 방법이 인위적이다.’라는 의미이다. 그는 물질의 결합 방법을 세바스찬 바흐의 음악에 비유하여 설명하였다. 음악의 구조가 분명하고 명료하기 때문에 음악의 전체의 느낌과 분위기를 잃지 않고 음악의 부분적인 멜로디, 하모니와 리듬을 이해할 수 있다. 그 이유는 음악은 전체의 멜로디와 리듬에 따라 부분이 결합되기 때문이다. 멜로디와 리듬은 자체는 인위적이지 않지만, 음악의 부분은 전체의 멜로디와 리듬에 따라 인위적으로 결합된다. 즉, 전체를 지배하는 부분의 결합 방법은 인위적이다.

물질의 부분들이 결합될 때, 전체는 비로소 의미를 갖는다. 작곡가의 의도에 따라 인위적인 결합 방법이 다르고 결과적으로 다른 음악을 만든다. 이와 마찬가지로 건축가도 인위적인 결합 방법에 따라 다른 건축물을 만든다. 결국 건축의 인위적인 결합 방법은 건축가의 의도를 포함한다. 즉, 건축가의 의도는 건축물에 드러난다.

건축가가 전체의 부분을 이해하는 방법에 따라 건축의 전체는 분절되거나 전체성(Wholeness)을 드러낼 수 있다. 페터 쉰토르는 ‘건축가는 특별한 방법으로 건축의 전체성을 반영해야 한다.’²⁷⁾ 고 언급했다. 즉, 건축물 전체의 구조는 부분의 결합 방법을 반영해야 한다. 건축물을 이루는 작은 부분들이 건축물 전체의

26) *ibid.*, p.13

27) *ibid.*, p.32

구조와 같은 방법으로 결합될 때 건축물의 전체성이 성취된다. 물질을 가공하여 건축 재료로 사용할 때 물질의 고유하고 자연스러운 물성은 건축의 전체성을 드러낸다.

건축물의 전체성은 물질의 첨가물이 제거된 상태를 전제로 한다. 한트케는 인터뷰에서 ‘자신의 글은 첨가물이 있어서는 안 되며 세부 묘사와 그 묘사들이 연결되어 만드는 사실에 대한 집합체의 인지가 필요하다’고 했다.²⁸⁾ 건축물은 한트케가 언급한 ‘사실의 집합체’이다. 즉, 건축물은 정확히 규정된 물질들이 실제적인 디테일의 관계로 연결된 집합체이기 때문이다. 건축물의 전체성은 물질 간의 실제적으로 맺어진 관계를 설명한다. 페터 춤토르는 건축물의 전체성을 드러내는 방법이 분명 있다고 주장했다.

건축물의 전체성은 물질의 존재함을 통해 드러나는 물질의 충실성과 관련이 있다. 물질의 충실성을 기반으로 건축된 건물은 다른 물질을 표상하지 않는다. 물질은 존재한다. 건축물의 전체성은 다른 표상을 의미하지 않으므로 표상에 대한 부차적인 설명이 필요 없다. 즉, 물질의 충실성은 특정한 물질의 색이나 무늬, 구축방법에 따른 형태를 인위적으로 모방하기 위해 변형되거나 가공되지 않는다.

페터 춤토르는 시인 윌리스 스티븐스의 시<햇살 속 장미 꽃다발> 앞부분을 언급하며 물질의 실체를 설명했다.²⁹⁾ 시인 윌리스 스티븐스는 장미의 실체에 대한 발견을 묘사하였다. 그것은 물질의 실제적 모습에 대한 발견이다. 시인 윌리스 스티븐스의 묘사처럼 물질의 실체는 검붉은 장미들, 분홍빛 노란 장미들, 주홍빛 하얀 장미들 같이 발견된다. 장미의 실체는 검은 색이거나 붉은 색이 아니다. 장미꽃은 검은색과 붉은 색을 동시에 드러내며 꽃잎 표면의 복잡하고 다양한 디테일을 포함한다. ‘분홍빛 노란 장미와 주홍빛 하얀 장미’는 이러한 복잡한 장미의 디테일을 글로 묘사한 것이다. 장미의 실체를 관찰할 때, 서로 상반되는 색이 공존하는 것을 발견하게 된다. 그러므로 물질의 실체는 다양하고 복잡한 디테일과 현상의 발견을 포함한다.

28) *ibid.*, p.33

29) 지극히 사실적인 검붉은 장미들

분홍빛 노란 장미들, 주홍빛 하얀 장미들

방을 비추는 햇살 속에서 그들은 자신이 된다.

지극히 사실적인 그들은 어떤 비유로도 변하지 않으며

그 자체로 지극히 사실이다.

물질의 충실성과 실체는 물질에 일어나는 다양한 현상들을 드러내고 관찰자의 물질과 관련된 다양한 경험과 기억을 연결한다. 과거의 물질의 충실성과 실체에 대한 발견은 현재에도 반복적으로 일어난다. 현재 경험한 물질에 대한 발견은 과거 경험했던 그 물질에 대한 기억을 상기시킨다. 물질에 대한 다양한 경험과 기억은 새로운 창작품이 아니며 더욱 풍부한 경험과 물질에 대한 기억이다. 페터 춤토르가 건축의 전체성이라고 언급한 것은 물질에 깃든 발견에 대한 경험과 기억이다. 그는 ‘물질적이고 첨가물이 필요 없는 건축물의 전체성이 건축의 본질’³⁰⁾이라고 믿는다. 건축의 전체성은 과거와 현재를 잇는 중요한 연결 고리이기 때문이다. 그러므로 물질의 과거와 현재를 연결하고 물질에 대한 경험자의 경험과 기억을 연결하는 건축의 전체성은 현대 건축의 중요한 시사점이 있다.



[그림 2-2] 광고 속의 8000만 년 전의 발스 계곡

발스 계곡의 다양한 물질은 물질에 깃든 장소, 시간, 경험에 대한 기억을 연결하는 건축물의 전체성을 설명한다. [그림2-2]는 페터 춤토르가 오랫동안 스튜디오 벽에 걸어둔 광고 사진이다. 그것은 8000만 년 전의 발스 지역의 모습을 상상하여 묘사한 사진이다. 사진은 물질의 형태를 창작하거나 발명한 것이 아니다. 발스 계곡의 다양한 물질의 전체성을 기반으로 8000만 년 전의 계곡을 모습을 상상한 것이다. 관찰자는 8000만 년 전의 흙, 잡초, 구름, 봉우리, 하늘 등의 물질과 현상들을 경험해보지 못했지만, 사진 속의 물질과 현상들을 경험한 기억을 바탕으로 [그림2-2]와 같이 8000만 년 전의 장면을 상상할 수 있다. 그러므로 물질의 전체성은 현재의 경험과 기억을 통해 과거의 장면을 발견한다.

30) Peter Zumthor, op., cit., p.32

헤르조그와 드 뢰롱은 ‘건축의 전체성은 더 이상 존재하지 않는다.’³¹⁾고 하였다. 그들은 자신들의 건축을 통해 건축의 전체성을 부정하였다. 건축의 전체성을 부정하는 여러 가지 방법들을 고찰하는 것을 통해 헤르조그와 드 뢰롱과 페터 쉰토르의 건축을 비교할 수 있다. 헤르조그와 드 뢰롱의 건축을 살펴봄으로서 건축의 전체성이 부정된 현상과 그 의미를 알 수 있다. 건축의 전체성을 부정한 헤르조그와 드 뢰롱의 건축물에 나타난 디테일을 자세히 살펴봄으로서 건축의 전체성의 의미를 자세히 알 수 있다.

2.2.2. 건축의 전체성 부정 : 물성 제거와 시간의 단절

스톤 하우스의 입면 [그림2-3]은 얇은 콘크리트 기둥과 프레임 속에서 석회석 석재가 설치된 표면이다. 구축도니 석재의 형태는 작은 돌 파편과 같고 스톤 하우스의 입면은 동일한 평면 위에 쌓인 석재 무늬이다. 석회석 석재는 기둥과 프레임 표면과 동일한 평면상에 설치되었다. 스톤 하우스의 입면은 석재의 구축된 면과 프레임이 결합되어 평면을 이룬다. 동일한 평면으로 인식되는 콘크리트 프레임과 석회석 석재의 표면의 역할은 다르다. 콘크리트 프레임 안을 채우는 끼움 벽은 구조로부터 떨어진 독립적 존재이기 때문이다. 스톤 하우스는 지붕, 프레임 구조 그리고 끼움 벽으로 명확히 구분된다.

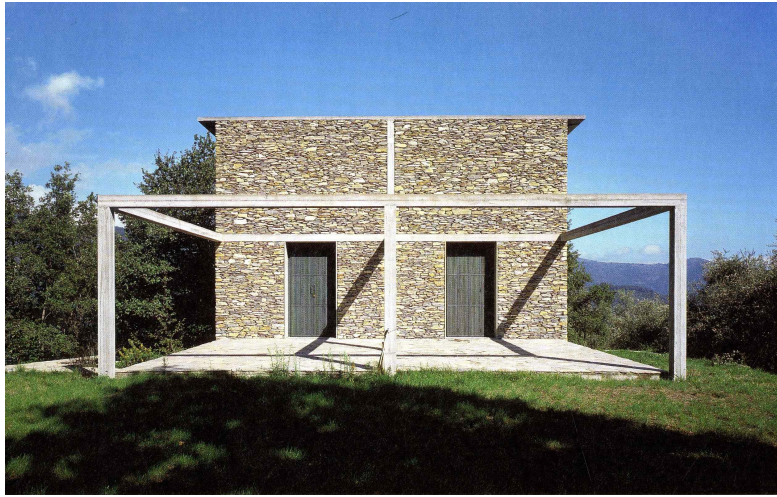
스톤 하우스의 지붕, 콘크리트 프레임 그리고 끼움 벽의 관계는 쟈퍼(Gotfried Semper)가 제시한 캐리비안 오두막의 구조와 매우 유사하다. 쟈퍼는 캐리비안 오두막을 구조적 프레임, 양탄자(Woven Mat), 지붕으로 구성된다고 보았다. 쟈퍼가 오두막의 구성 요소를 명확하게 나눈 것은 ‘모든 구조의 요소가 명확히 구분되어야 한다.’³²⁾고 주장했기 때문이다. 필립 얼스프룽은 스톤 하우스와 캐리비안 오두막의 구성 방법과 구성 요소간의 분리를 비교하며 구조의 유사점을 시사했다.³³⁾ 그러므로 스톤 하우스와 캐리비안 오두막의 구성 요소는 지붕, 프레임, 끼움 벽으로 볼 수 있다.

31) *ibid.*, p.32

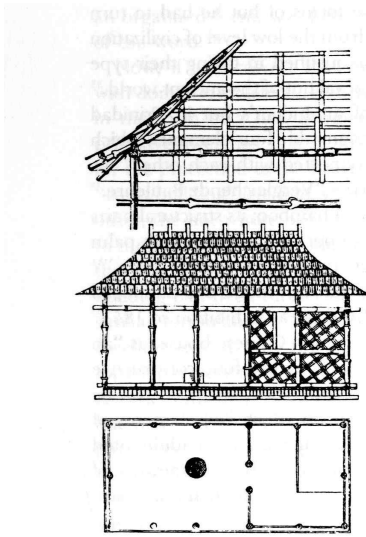
32) “every element of the construction is speaking for itself alone.”

Harry Francis Mallgrave, Gottfried Semper : architect of the nineteenth century, Yale University Press, 1996, p.198

33) Philip Ursprung, Natural History : Herzog & de Meuron, Lars Müller Publishers, 2002, p.48



[그림 2-3] Herzog & de Meuron Stone House, Tavole
Photograph : Margherita Spiluttini, October 1994



24
Caribbean hut. (*Der Stil*, 2, p. 276)

[그림 2-4] 캐리비안 오두막의
단면, 입면, 평면도

젬퍼는 캐리비안 오두막의 구조를 상징과 상징적 기능 위주의 해석으로 설명하였다.³⁴⁾ 자연 상태의 재료를 사용하여 캐리비안 오두막을 구축하는 과정과 행위를 상징으로 보았다. 그는 구축된 물질을 자연 상태에 존재하는 물질과 구분을 지었다. 캐리비안 오두막으로 구축되는 과정을 통해 물질은 다른 무엇을 상징하게 된다. 즉, ‘상징화’된 물질은 자연 상태의 물질과 구분된다. 상징적 기능 위주의 해석은 캐리비안 오두막을 보는 다른 관점이다. 캐리비안 오두막의 지붕은 유목민의 문명의 성스러움을 의미한다. 박공지붕은 신을 뜻하는 일반적인 상징이다. 그러므로 캐리비안 원시 오두막은 성전의 형태로서 건축의 중요한 역할을 했으며 원시 사회에서 ‘성스러움’ 또

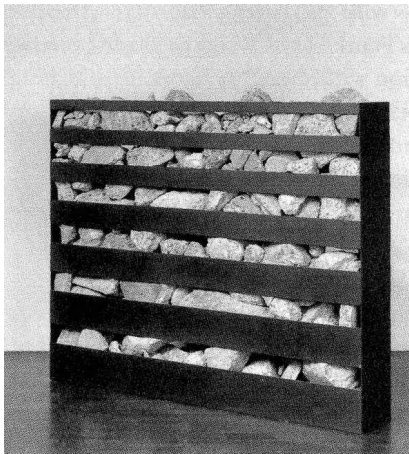
는 신을 상징한다.

젬퍼의 관점에서 스톤하우스를 설명한다면 스톤 하우스의 구축된 물질은 상징의 의미가 부여된다. 자연 상태에 존재하는 물질의 의미는 소거된다. 구축의 과정을 거쳐 새로운 의미를 부여 받는다. 이와 같은 관점에서 본다면 스톤 하우스

34) Wolfgang Herrmann, Gottfried Semper, Gottfried Semper : in search of architecture, MIT Press, 1984, p.171

의 끼움 벽으로 구축된 석회석 석재는 구축 이전의 석회석 석재와 다른 물질이다.

전체를 구축하는 부분의 의미가 전이된 현상을 로버트 스미슨(Robert Smithson)의 Non-site: Line of Wreckage [그림2-5]로 설명할 수 있다. 그는 거친 돌을 전시장으로 옮겨와 철재 구조 안에 설치하였다. 철재 구조는 돌이 쌓여진 보습을 반복적으로 드러내고 또 감춘다. 스미슨은 ‘땅의 표면과 기억의 파편은 예술을 다른 영역으로 해체한다.’³⁵⁾라고 밝혔다. 즉, 자연 상태의 돌을 전시를 위해 철재 구조 안에 돌을 옮기는 순간 ‘자연의 돌’과 ‘전시된 돌’은 다른 돌이 된다. 즉, 자연 상태의 침전물로서 돌을 전시를 위해 옮겨 구조 안에 넣는 행위는 물질의 의미를 전이한다.



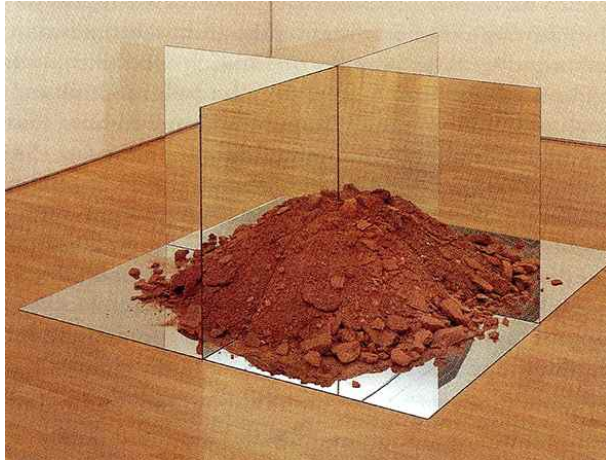
[그림 2-5] Robert Smithson
Non-Site : Line of Wreckage
(Bayonne, New Jersey)1969

그러므로 스톤 하우스의 석회석 파편을 구축한 끼움벽은 스미슨이 언급한 바와 같이 구축 이전의 석회석과 구분된다. 석회석 파편은 끼움 벽의 부분이다. 끼움 벽 전체를 이루는 부분의 파편은 구축된 돌이다. 구축은 석회석 물질의 의미를 전이한다. 헤르조그 & 드 메롱의 스톤 하우스는 부분과 전체의 관계를 구축을 통해 설정한다. 즉, 부분을 구축하는 과정은 새로운 전체를 생성한다.

[그림2-6]은 구축을 통해 물질의 의미가 전이되는 것을 구체적으로 설명한다. 열 두 개의 거울과 흙으로 구성된 로버스 스미슨의 작품은 멈춰진 시간과 포착된 물질성을 의미한다. 스미슨은 ‘전시를 위해 설치된 침전물은 전시 기간 동안은 살아 있는 존재이지만 곧 화석이 된다.’³⁶⁾고 말했다. 스미슨은 구축된 물질에 의미를 부여한다. 자연 상태에 존재하는 물질은 오히려 생명이 없는 상태이다. 하지만 그 물질이 구축을 통해 전시가 될 때 물질은 생명을 얻는다. 그는 물질이 구축된 형태로 존재하는 시간을 중요하게 생각했다. 일정한 형태로 구축된 설치물은 마치 멈춰진 시간과도 같다. 멈추어진 순간의 시간은 스미슨에게 의미가 있다. 포착된 순간의 물질은 자연 상태의 물질과 다르다.

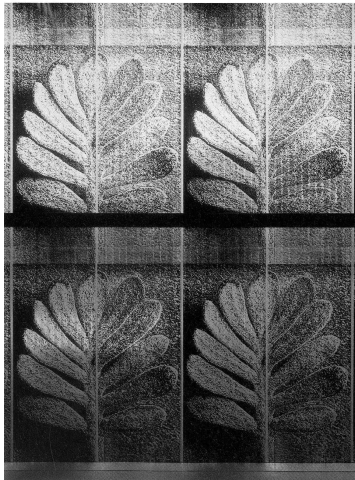
35) Robert Smithson, Jack D. Flam, Robert Smithson, the collected writings, University of California Press, 1996, p.100

36) ibid., p.104



[그림 2-6] Robert Rauschenberg Non-Site(Essen Soil and Mirrors) Soil and twelve mirrors 1969

물질의 물질성은 구축이라는 방법을 통해 자연 상태의 일반적인 물질의 의미를 소거하거나 확대한다. [그림 2-6]은 침전물이다. 침전물의 표면의 질감 그리고 색감이 유리에 반사되어 반복되는 것을 시각적으로 지각할 수 있다. 시각적인 경험의 반복은 동일한 장면에 대한 시각적 경험을 강조한다. 동시에 후각적 감각 경험과 촉각적 감각 경험은 축소된다. 그리고 침전물이 다른 물질과 상호 반응하는 현상은 제거되었다. 예를 들어 빗물이



[그림 2-7] The leaf motif based on a photograph by Karl Blossfeldt

이 침전물에 떨어져 혼합되면 침전물은 시각적, 촉각적으로 다른 감각 자극으로 변한다. 그러므로 구축은 물질의 시간을 멈추고 물질의 물성을 인위적이거나 작위적으로 드러낸다. 그래서 [그림2-6]은 순간 포착된 물성을 강조하여 재생산된 물성을 드러낸다.

[그림2-7]은 물 하우스에 사용된 나뭇잎 무늬이다. 나뭇잎 무늬를 로버트 스미슨의 전시물에 대한 접근으로 해석한다면 그것은 화석이다. 나뭇잎에게 새로운 시간을 부여하고 반복된 나뭇잎은 새로운 물질이 된다. 나뭇잎은 특정한 방법으로 구축되고 전시되기 전에는 '생명이 없음'이다. 하지만 이러한 나뭇잎의 무늬가 화석처럼 새겨지는 순간 새로운 시간이 생성된다.

물하우스의 나뭇잎 무늬는 물질을 구분하는 명확한 방법을 설명한다. 구축 이전의 물질은 비 물질이다. 헤르조그와 드 뢰롱이 의도한 구축을 통해 창작된 물성만이 물질화 된다. 포착된 나뭇잎 무늬는 의도된 감각 경험을 드러낸다. 장면과 같은 순간의 나뭇잎 모양과 색감이 제거된 상태로 화석이 되었다. 즉, 새로운 물질이 생성된 것이다. 헤르조그와 드 뢰롱은 부분을 구성하는 새로운 물질을 생산하는 것이 중요한 구축 과정이다. 그러므로 구축 과정은 물질에 새로운 시간과 물성을 부여한다.

[그림2-8]은 나뭇잎 무늬가 모자이크처럼 붙여진 물하우스이다. 물하우스의 전

면부는 나뭇잎 무늬가 인쇄된 폴리카보네이트 판으로 전면부와 캐노피의 천장에 설치되었다. 나뭇잎 무늬는 자연 상태에서 관찰되는 나뭇잎이 아니라 나뭇잎을 특정한 과정을 거쳐 재생산한 물질이다. 재생산된 물질을 반복적으로 벽에 설치하여 전면부와 천장을 구성한 것은 캐리비안 오두막의 양탄자와 스톤 하우스의 석회석 끼움 벽과 같은 방법이다. 그것들은 벽에 걸려있는 천이나 커튼과 같다. 내부의 조명은 반투명 폴리카보네이트 패널을 투과하여 전면부의 표면을 가볍고 밝은 표면으로 만든다.



[그림 2-8] No. 94 Ricola-Europe Mulhouse, 1993

물하우스의 반복되는 나뭇잎 무늬는 [그림2-6]에서 흠이 12개의 거울에 반사되어 반복되는 흠의 장면과 유사하다. 자연 상태의 흠은 넓은 면적에 반복되는 패턴이 없이 넓게 분포한다. 반복되는 패턴이 없는 것은 자연 상태의 흠에 대한 시각적 촉각적 감각 경험이다. 하지만 전시장에 12개의 거울과 함께 설치된 흠은 같은 시각적 촉각적 감각 경험이 반복된다. 12개의 거울은 흠의 장면을 반복적으로 되풀이 한다. 이때 흠은 자연 상태의 일반적인 흠과 다른 물질이 된다. 그것은 12개의 거울에 반사되는 흠은 일반적인 흠에 대한 경험이 아닌 새로운 감각 경험을 내포하기 때문이다. 헤르조그와 드 뫼롱은 나뭇잎 원래 모습과 물질에 관심이 없다. 그들은 의도된 감각 경험을 할 수 있는 새로운 물질을 구축한다. 즉, 그들의 건축은 새로운 감각 경험을 할 수 있는 물질을 구축하는 것이다. 새로운 물질의 창작 과정을 반영하는 그들의 건축은 결국 건축의 전체성을 부정한다.

2.2.3. 분위기 구축을 통한 건축의 전체성 생성

물질의 전체성은 물질에 대한 경험의 시간이 연속적으로 현재까지 영향을 미치는 현상이다. 사람은 다양한 감각 기관을 통해 물질의 실체로 야기되는 다양한 현상을 경험한다. 물질의 실체에 대한 다양한 경험과 발견은 과거로부터 현재까지 이어진다. 이러한 연속성을 페터 춤토르는 건축의 전체성으로 설명하였다.

[그림 2-2]는 시간의 변화와 무관한 물질의 사실적 관계를 설명한다. 즉, 물은 중력으로 인해 낮은 곳으로 흐르고 가장 낮은 웅덩이에 고인다. 발스 계곡의 지형과 봉우리는 섬과 같은 모습이다. 발스 계곡의 사진은 물질의 실체와 사실적 관계를 증명하는 발견을 묘사하였다. [그림 2-2]는 현재 발스 계곡에서 경험하고 발견할 수 있는 물질의 실체와 사실적 관계와 동일하다. 중요한 사실은 8000만 년 전의 발스 계곡의 묘사된 그림을 보고 관찰자는 8000만 년 전의 발스 계곡을 연상하는 것이다. 발스 계곡을 경험한 사람은 8000만 년 전의 발스 모습을 광고 사진과 같이 쉽게 상상할 수 있다. 그 이유는 물질의 전체성이다. 물질의 실체와 사실적 관계는 과거의 경험과 현재를 연결한다. 분위기는 물질을 경험하고 발견함에 따라 수반되는 관찰자의 감정적 반응으로 형성된다. 변함없는 발스 계곡의 물질은 발스 계곡의 분위기를 구축한다. 물질의 실체와 전체성은 물질에 대한 감정적인 반응을 통해 분위기를 구축한다. 그러므로 건축의 전체성의 중요한 기능은 관찰자의 감정적 반응인 분위기를 구축하는 것이다.



[표 2-4] '물질의 전체성' 경험으로 구축되는 분위기

[표 2-4]는 물질의 전체성 경험으로 구축되는 분위기 구축 원리를 설명하는 도안이다. 과거 경험한 물질과 분위기는 물질의 전체성을 기반으로 현재 비슷한 분위기를 형성하고 미래의 시점에도 같은 분위기를 형성한다. 물질 간의 인위적

인 결합체인 건축물의 전체성도 같은 원리로 설명할 수 있다. 즉, 건축의 전체성은 과거의 경험과 미래의 경험을 잇는다. 건축의 전체성은 다양한 물질의 결합과 경험을 통해 형성된 분위기를 포함한다. 물질의 실체와 충실성은 그 물질에 깃든 경험과 분위기를 환기하는 주체이다.

건축의 전체성은 물질과 물질의 결합을 통해 연결된다. [표 2-4]와 같이 물질들의 특성은 과거, 현재, 미래를 연결한다. 물질의 특성은 물질의 독립적인 특성과 물질간의 결합을 통해 나타나는 특성이 있다.

2.3. 소결

페터 춰토르의 건축 양식은 분위기이다. 분위기는 페터 춰토르의 건축에 중요한 전략이다. 페터 춰토르는 과거 자신이 경험했던 분위기를 기억한다. 분위기는 사물과 대상의 자극과 자극에 대한 경험자의 감정적 반응이 만든다. 경험자는 다양한 감각 기관을 통해 사물의 자극을 지각한다. 사물에 대한 지각은 풍부한 자극을 경험자가 받아들이는 것이다. 다양한 형태의 자극을 감각 기관으로 받아들인 경험자는 순식간에 감정적인 반응을 한다. 그리고 경험자는 다양한 형태의 자극과 그것에 대한 감정적 반응을 인지하여 분위기를 느낀다. 그러므로 분위기는 사물의 자극과 경험자의 감정적 반응을 포함한다.

경험자의 분위기 경험은 ‘장면화’를 통해 기억된다. ‘장면화’는 사물의 자극들과 경험자의 감정적 반응을 장면과 이미지처럼 만드는 것이다. ‘장면화’는 분위기를 느끼는 중요한 단서가 된다. 경험자가 어떤 상황이나 장소에서 과거에 경험한 특정한 분위기의 자극을 지각한다면 그 분위기는 환기된다. 경험자는 사물의 자극과 감정적 반응을 복합적으로 기억하기 때문이다.

페터 춰토르는 건축 설계를 위해 자신의 경험한 특정한 분위기를 상기시킨다. 그리고 자신이 경험한 분위기를 사물의 자극과 자신의 감정적 반응을 분리한다. 그는 분위기 경험으로부터 분리된 사물의 자극을 건축 설계를 위해 분석하고 연구한다. 이러한 과정은 사물의 자극을 누구나 지각할 수 있는 형태로 만드는 ‘보편적 지각 형태’과정이다. ‘보편적 지각 형태’는 다양한 물질로 만들어진 조소와 모델형태이며 물질의 색과 질감 등과 같은 물질의 특성이 드러난다.

페터 춰토르는 현대 건축에서 건축의 전체성이 사라졌다고 주장한다. 그러므로 현대 건축은 사람들의 삶에 대해 무관심하고 배타적이다. 반면 헤르조그와 드 뫼롱의 건축은 물질과 구축을 통해 새로운 메시지와 의미를 창작한다. 그래서 그들의 건축은 건축의 전체성을 부정한다. 건축의 전체성을 부정하는 건축은 물질의 물성 제거와 시간의 단절 현상이 일어난다. 그러므로 건축물은 독립적이며 경험자의 경험과 기억에 대해 관련성이 없고 주변 환경의 맥락과 끊어져 있다.

페터 춰토르의 건축은 건축의 전체성을 성취함으로써 물질과 연결된 분위기를 구축한다. 경험자의 감정적 반응은 물질의 자극과 연결되기 때문이다. 즉, 물질의 자극은 경험자의 감정적 반응에 대한 기억을 불러온다. 물질에 대한 다양한

감각 경험은 경험자의 감정적 반응과 연결됨으로 건축의 전체성은 경험자의 감정적 반응을 연결한다. 즉, 물질에 대한 자극은 특정한 감정적 반응을 불러들여 분위기를 구축한다. 물질마다 서로 연결된 감각 경험은 건축의 전체성을 이룬다. 건축의 전체성은 물질과 경험자의 감정이 긴밀히 연결되어 분위기를 구축한다.

페터 Zumthor의 건축물은 건축의 전체성을 성취한다. 건축의 전체성은 물질간의 결합과 물질의 물성이 물질에 대한 감각 경험을 연결한다. 그래서 페터 Zumthor의 건축적 구성을 건축의 전체성을 구축하는 관점에서 물질의 결합과 물질 그 자체로 나누어 본다. 페터 Zumthor의 건축에 나타난 물질의 결합 방법은 직조와 맞물림이 있다. 직조와 맞물림은 모두 물질의 특성을 이용한 결합 방법으로서 불필요한 결합 요소 없이 단단하게 물질 간에 얽히고 맞물려 이어진다. 물질을 다루는 방법, 물질에 대한 시간의 관여와 물질 간의 상호 의존적 반응은 물질에 나타나는 감각 경험을 유발한다.

3. 분위기를 구축하는 ‘생기화 디테일’

- 3.1. ‘생기화’ 관점과 ‘생기화 디테일’의 정의
- 3.2. ‘생기화 디테일’의 특성
- 3.3. ‘생기화 디테일’의 분위기 구축 : 감정 이입

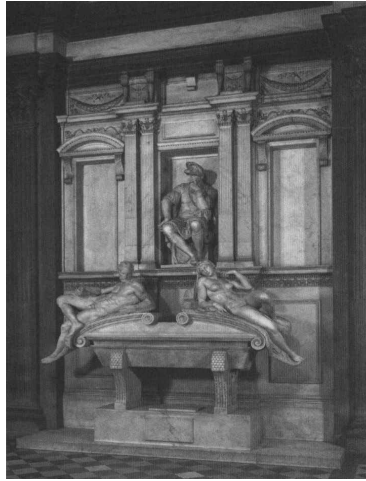
사물과 대상을 보는 관점은 ‘추상화(Abstraction)’와 ‘생기화(Animation)’가 있다. ‘추상화’는 비율, 양식, 선형성, 치수, 리듬 등을 중요한 요소로 보는 관점이다. 이 방법은 확장, 확대, 압축, 이상적인 원형의 비례적 변형을 통해 성취되는 기하학적 인식이다. ‘추상화’는 형식과 외부 구조를 강조한다. ‘추상화’ 과정은 물질의 물성과 관련성이 없으며 재료의 성질과 현상들을 배제한다. ‘추상화’ 관점은 건축과 예술 작품의 구성 거리와 간격이 중요하다. ‘추상화’ 관점은 대상을 바라볼 때 물질의 물성과 물질의 무게감보다 대상 간의 비례, 기하학적 표현과 리듬을 강조한다.

반면 ‘생기화’³⁷⁾는 무게감, 운동력, 유연성, 활력, 긴장감, 구조와 재료의 물성을 중요한 요소로 보는 관점이다. 이 방법은 물질을 다루는 방법을 통해 내면의 감정과 생기를 만드는 방법이다. 물질의 ‘생기화’는 자동력이 없는 물질의 생명력, 활력과 긴장감 등을 드러낸다.

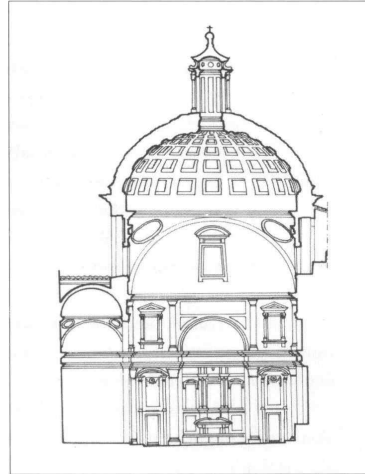
37) Edward R. Ford, The Architectural Detail, Princeton Architectural Press, 2011, p.288-297

본 장에서는 ‘생기화 디테일’을 정의하고 ‘생기화 디테일’의 특성을 논의한다. ‘생기화 디테일’의 정의와 일반적인 특성을 논의하기 위해 다양한 건축물을 비교 분석한다. 그리고 ‘생기화’ 관점에 관여하는 경험자의 감정적 반응이 구축하는 분위기를 바탕으로 ‘생기화 디테일’의 분위기 구축 방법을 논의한다.

3.1. ‘생기화’ 관점과 ‘생기화 디테일’의 정의



[그림 3-1] Tomb of Lorenzo de' Medici. Michelangelo Buonarroti, Florence, Italy, 1534



[그림 3-2] Section, Medici Chapel, Michelangelo Buonarroti, Florence, Italy, 1534

미켈란젤로의 메디치 채플의 조각상은 단면도 [그림3-2]에서 볼 수 있듯이 채플의 전체 높이의 1/4 밖에 되지 않는 높이이다. [그림3-2]는 사물을 보는 ‘추상화’ 관점이다. ‘추상화’는 조각상을 전체의 부분으로 인식하며 비례와 거리상의 관계를 보는 관점이다. 만약 관찰자가 부분과 전체의 관계를 고려하여 조각상을 인식한다면, 비율, 양식, 비, 선형성, 치수, 리듬 등을 중요한 요소로 인식할 것이다. ‘추상화’는 확장, 확대, 압축, 이상적인 원형의 비례적 변형을 통해 성취되는 기하학적 접근이다.

[그림3-1]의 ‘생기화’는 조각상을 자동력이 있는 사물 즉, 사람이 누워있는 것으로 보는 관점이다. 채플의 인식에 대한 ‘생기화’는 조각상을 독립된 사물로 인식하는 것이다. ‘생기화’ 관점은 생명력과 운동력을 가상으로 표현하기 위해 무게, 운동력, 가소성, 생명력, 긴장감, 구조, 재료의 특성 등이 중요한 요소로 작용한다.

메디치 채플 건축물을 관찰하는 두 가지 관점은 ‘추상화(Abstraction)’와 ‘생기화(Animation)’³⁸⁾ 이다. 조각상을 인식하는 두 가지 다른 방법은 경험자에게 동

38) *ibid.*, p.287-288

일한 사물을 다른 감각 경험을 유발한다.

‘추상화’ 관점으로 메디치 채플을 볼 때 채플 내부의 디테일 간의 거리상 관계가 중요하다. 즉, ‘추상화’ 관점은 관찰자의 경험과 기억과 관련성이 없다. 하지만 ‘생기화’ 관점으로 조각상을 인식할 때 관찰자의 경험과 기억은 조각상의 감각 경험에 영향을 미친다. 조각상은 감각 기관으로 지각하는 자극이다. 이러한 자극은 관찰자의 경험과 기억을 자극하여 감정적인 반응을 유도한다. 즉, ‘생기화’ 관점은 사물의 자극과 관찰자의 감정적인 반응을 포함하여 사물을 보는 관점이다.

2장에서 논의하였듯이 페터 춤토르의 분위기는 자극에 대한 경험자의 감정적 반응으로 형성된다. 페터 춤토르의 분위기는 사물을 인식하는 ‘생기화’ 관점과 연관성이 있다. ‘생기화’ 관점은 사물의 자극과 경험자의 감정적 반응을 [그림 3-1]과 같이 포함한다. 그러므로 ‘생기화’는 사물의 자극을 지각하는 경험자에게 감정의 반응을 유도하는 것이다.

본 연구자는 경험자가 사물을 ‘생기화’ 관점으로 인식하도록 하는 물질의 상태와 디테일을 ‘생기화 디테일’이라고 정의한다. ‘생기화 디테일’은 페터 춤토르가 언급한 ‘물질의 마법(Magic of Things)’과 ‘일상의 마법(Magic of the real)’과 연관성이 있다. ‘생기화 디테일’은 ‘물질의 마법’과 ‘일상의 마법’을 유발하도록 하는 건축적 디테일이다. 자연 현상이나 일상생활에서 ‘물질의 마법’과 ‘일상의 마법’ 현상은 자연스럽게 일어난다. 하지만 이러한 현상을 건축물에서 일어나게 하기 위해서는 건축적 디테일이 필요하다. 건축적 디테일은 물질을 결합하여 구축하며 물질을 다루는 방법에 따라 물질에 대한 감각 경험을 다양하게 한다.

그러므로 ‘생기화 디테일’은 경험자가 ‘물질의 마법’과 ‘일상의 마법’을 유발하는 건축적 디테일이다. 이러한 건축적 디테일은 물질을 결합하고 구축하는 방법과 물질을 다루는 여러 가지 다양한 방법에 나타난다.

3.2. ‘생기화 디테일’의 특성

3.2.1. 전체를 ‘생기화’하는 ‘생기화 디테일’

‘추상화’ 관점으로 건축물을 이해하는 방법은 기하학적 표현, 리듬, 비례 등이다. ‘추상화’ 과정은 현실속의 사물과 괴리되어 있으며 재료의 성질과 현상들을 배제한다. ‘추상화’ 관점은 대상의 외부에 대한 관찰에서 시작된다. 대상의 외부에 대한 관찰은 대상의 전체와 부분의 관계이다. 그러므로 ‘추상화’ 관점은 대상의 전체와 부분은 나누어지며 전체의 부분은 단지 전체를 구성하는 요소일 뿐이다.

‘추상화’와 대조되는 ‘생기화’는 경험자의 감정을 대상과 현상에 이입한다. ‘생기화’는 내적 운동력의 인지와 물질의 생명력에 관한 것이다. ‘생기화’는 사물과 물질을 인간의 삶과 현실에 긴밀히 연결한다. ‘생기화’는 물질과 대상을 감각 기관을 통해 지각한 후 지각된 자극에 대해 사고판단을 통해 감정적으로 반응하도록 한다. 경험자는 ‘생기화’된 대상을 지각하고 감정적인 반응을 한다.

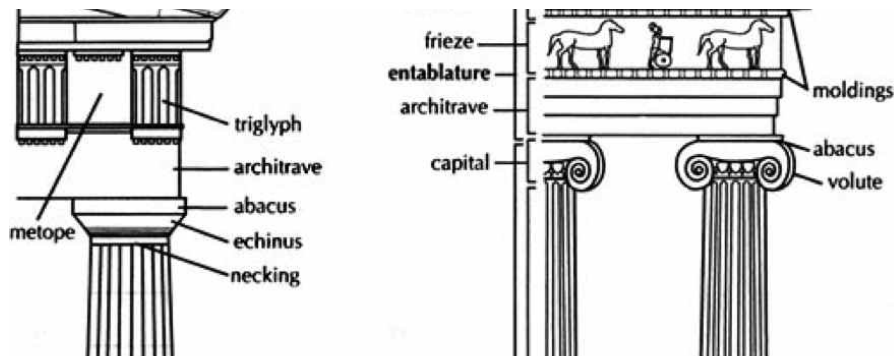
고대 그리스 건축의 도리아 기둥 양식, 이오니아 기둥 양식의 비교³⁹⁾는 ‘추상화 디테일’와 ‘생기화 디테일’을 논의한다. 도리아 기둥 양식과 이오니아 기둥 양식에서 아바쿠스는 기둥에 의해 떠받쳐지는 엔타블래처와 기둥이 만나는 부분이다. 두 가지 양식의 아바쿠스에 대한 비교는 ‘생기화 디테일’을 구체적으로 보여준다. 도리아 기둥 양식에서 아바쿠스의 디테일을 보는 관점은 비율과 비례, 외관상으로 관찰되는 안정적이고 기하학적인 형태이다.

이오니아 기둥 양식의 아바쿠스의 디테일은 ‘생기화 디테일’이다. 이오니아 기둥 양식의 아바쿠스는 도리아 기둥 양식의 아바쿠스보다 얇은 두께와 축소된 크기임을 알 수 있다. 이오니아 기둥 양식은 구조적 역할을 위한 아바쿠스보다 소형돌이 머리장식인 ‘볼류트’ 디테일을 강조하였다. 이오니아 기둥 양식의 ‘볼류트’는 구조적 기능과 부관한 친숙하고 부드러운 형태이다. 이오니아 기둥 양식의 볼류트의 형태는 재료의 물성을 통해 운동감과 유연성을 드러낸다. 자동력이 없는 석재를 운동력이 있고 내면의 활기가 있도록 다루는 방법은 물질의 ‘생기화’이며 물질을 ‘생기화’하는 구축 방법과 물질을 다루는 방법은 ‘생기화 디테일’을

39) Wilhelm Worringer, Abstraction and Empathy, Ivan R. Dee, 1997, p.114

만든다.

물질을 구축하고 다루는 방법은 아바쿠스의 디테일에 나타난다. 아바쿠스의 디테일은 이오니아 기둥을 ‘생기화’한다. 즉, 경험자가 이오니아 기둥의 아바쿠스를 지각할 때 경험자는 감정적인 반응을 한다. 그러므로 이오니아 기둥 양식의 아바쿠스의 ‘생기화 디테일’은 전체 구조물을 ‘생기화’한다.



[그림 3-3] 도리아 기둥 양식의 아바쿠스(왼쪽)과 이오니아 기둥 양식의 아바쿠스(오른쪽)

페터 춤토르는 조난 세바스찬 바흐(Johann Sebastian)의 음악에 대해 ‘구조’가 가장 감동적이라고 언급했다.⁴⁰⁾ 조난 세바스찬 바흐의 음악은 부분과 전체가 분명하고 명백하게 연결된다. 그래서 음률, 화성, 박자와 같은 음악의 구성 요소들은 전체와 조화를 이룬다. 부분은 전체를 구성하는 디테일이며 전체가 주는 감동과 디테일이 주는 감동은 서로 연결된다. 음악의 구조는 법칙을 따라 구축된다. 부분과 전체는 같은 법칙을 따르며 구성된다. 한 가지 법칙에 따라 부분과 전체가 연결되는 것은 음악을 구축한다. 그래서 부분의 한 음표는 부분과 전체를 연결하는 법칙을 따른다. 작은 부분을 바르게 이해한다면 전체를 지배하는 법칙을 알 수 있다.

부분은 전체를 구축한다.⁴¹⁾ 구축된 전체는 부분의 지배를 받는다. 그러므로 ‘생기화 디테일’은 전체를 ‘생기화’한다. 부분을 ‘생기화’하면 전체는 ‘생기화’된다.

40) Peter Zumthor, Oberli-Turner, Maureen Schelbert, Catherine, Thinking Architecture, Birkhäuser, 2006, p.10

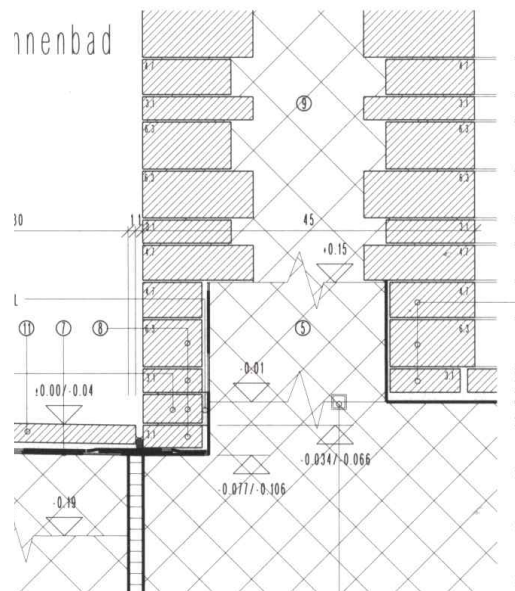
41) 구축(Construction)이란 여러 요소로 의미 있는 전체를 만드는 행위를 말한다. ibid., p.11

전체와 부분은 ‘생기화’로 연결되며 조화를 이룬다. 부분을 ‘생기화’하는 방법은 부분을 ‘생기화 디테일’로 구축하는 것이다.

3.2.2. 물질의 실재성을 드러내는 ‘생기화 디테일’



[그림 3-4] 떼름 발스 내부 벽의 석재 쌓기



[그림 3-5] 떼름 발스 내부 벽의 단면도

페터 Zumthor는 떼름 발스 건축물을 오래 전부터 발스 계곡에 있었던 것 같은 건축물로 설계하길 원했다.⁴²⁾ 즉, 발스 계곡의 편마암에 대한 사람들의 경험과 기억을 건축물에 담으려고 했다. 채석장에 쌓인 편마암과 편마암에 대한 사람들의 기억과 경험은 편마암 물질의 실재성과 연관된다. 물질의 실재성은 물질의 고유한 물성으로 기인된다. 물질의 실재성은 물질을 다루는 방법과 물질 간의 상호 반응할 때 드러난다.

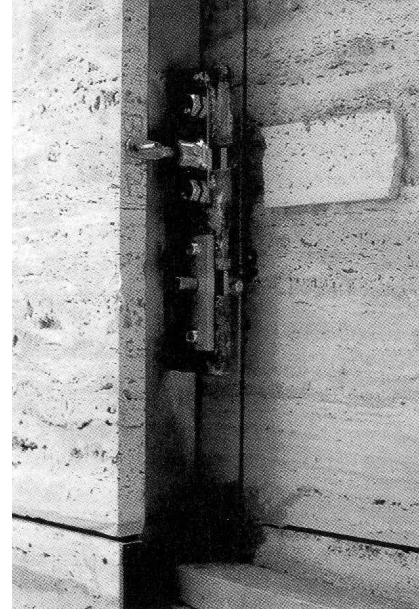
떼름 발스의 초기 디자인 컨셉은 거대한 편마암의 덩어리들이 모여 만드는 공간이었다. 하지만 거대한 편마암의 가공과 편마암의 운송에 대한 어려움으로 초기 설계 계획은 편마암 덩어리 대신 작은 편마암 석판을 구축하는 것으로 변경

42) Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Hélène Binet, Peter Zumthor Therme Vals, Scheidegger & Spiess, 2007, p.23

되었다.⁴³⁾ [그림3-4]는 떼름 발스 내부의 벽 표면이다. 떼름 발스의 내부 벽면은 두께가 다른 편마암 석판과 석판 사이의 돌출된 조인트로 구성된다. 편마암 석판으로 구축된 내부 벽 표면은 고르지 않으며 판판하지 않다. 떼름 발스의 내부 벽면은 [그림3-9]처럼 채석장의 편마암의 구축 방법과 유사하다.



[그림 3-6] 바르셀로나 파빌리온 트레벌틴 벽 디테일



[그림 3-7] 트레벌틴 외장재와 고정 철물

[그림3-6]과 [그림3-7]은 바르셀로나 파빌리온의 외벽과 외벽의 디테일이다. 외부에서 관찰되는 바르셀로나 파빌리온의 트레벌틴 벽은 직사각형 트레벌틴 외장재와 조인트로 구성된다. 트레벌틴 벽과 트레벌틴 바닥은 같은 너비의 1.09m 모듈로 바닥 조인트와 벽 조인트가 연결된다.⁴⁴⁾ 바르셀로나 파빌리온의 트레벌틴 벽은 스틸 구조체에 3cm 두께의 트레벌틴이 연결 철물에 고정되어 매달려 있는 구조이다. 트레벌틴 석재 판은 단지 외장재 역할을 할 뿐이다. 트레벌틴 벽은 조인트로 인해 일정한 비율로 나누어졌으며 정확하게 시공된 트레벌틴 조각들은 벽 전체를 평면으로 보이도록 만든다.

[그림3-7]에서 볼 수 있듯이 트레벌틴 석재는 고정 철물에 고정되고 고정철물은 내부로 감추어져 외부에서 고정철물은 보이지 않는다. 바르셀로나 파빌리온의

43) *ibid.*, p.168

44) Ignasi Sola-Morales Rubio, Cristian Cirici, Fernando Ramos, Mies van der Rohe : *Barcelona Pavilion*, G. Gili, 1993, p.30-33

트레벌틴 벽 표면은 몸의 접촉을 통해 얻을 수 있는 자극이 없다. 즉, 외부에서 관찰되는 트레벌틴 표면의 무늬와 조인트는 트레벌틴 석재의 물성을 드러내지 않는다. 바르셀로나 파빌리언의 벽은 시각적 비례, 거리, 밋밋한 표면과 원근도 법의 결과물이다. [그림3-6]에서는 물질의 실재성은 찾아 볼 수 없다. 오직 시각적 관찰되는 트레벌틴 무늬는 물질의 진실성과 물질 고유의 ‘아우라’를 파괴한다. 그러므로 바르셀로나 파빌리언의 트레벌틴은 ‘추상화 디테일’이다.

하지만 떼름 발스의 벽은 ‘생기화 디테일’이다. 떼름 발스의 편마암 석판은 구조와 결합되었다. 떼름 발스의 벽은 콘크리트와 석판이 결합된 컴파운드 메이슨리(Compound Masonry)이다. [그림3-5]는 떼름 발스 내부 벽의 단면도이다. 단면도는 편마암 석판과 내부의 콘크리트 구조의 관계를 설명한다. 벽면의 편마암 석판은 얇은 판재 또는 외장재로 사용되지 않는 점을 알 수 있다. 편마암 석판은 콘크리트와 결합된 형태이다. 석판과 석판 사이는 콘크리트가 스며들어 조인트를 채웠다. 편마암 석판의 구축은 거푸집 작업보다 선행되었고 편마암 석판은 콘크리트 타설과 동시에 구조체가 되었다. 그러므로 편마암 석판은 내장재가 아니다. 편마암 석판이 구조에 결합됨으로서 편마암은 물질의 진실성을 드러낸다. 그러므로 떼름 발스 벽은 물질의 실재성을 드러내는 ‘생기화 디테일’이다.

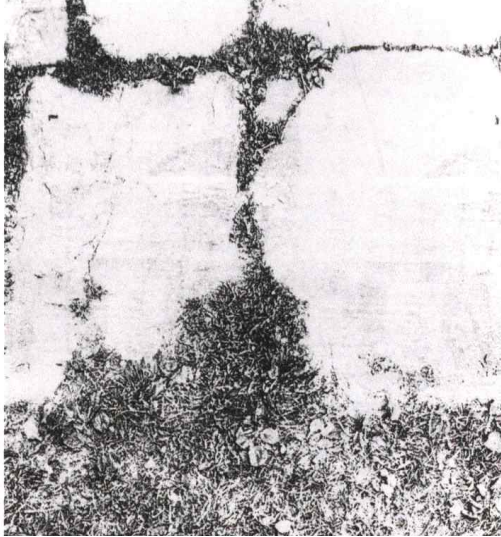
3.2.3. 시간에 대한 감각 경험의 유발

석축의 틈에서 자란 풀 [그림3-8]은 시간에 대한 감각 경험이다. 풀은 흙에 뿌리를 두고 자란다. 흙의 실재는 풀을 성장하게 한다. 석축에 자란 풀은 내부에 실재하는 흙의 존재를 의미한다. 즉, 풀은 실재하는 흙에 대한 시간의 감각 경험이다. 식물은 시간이 지남에 따라 성장하고 번식한다. 밤과 낮 그리고 계절이 지날 때마다 석축의 풀은 시간에 대한 감각 경험을 유발한다. 자연의 물질은 시간이 관여한 물질의 변화와 감각 경험의 변화를 유발한다.

경험자는 바르셀로나 파빌리언의 벽에서 연속적인 시간을 경험할 수 없다. 현대의 문화적 상황은 시간이 지남에 따라 힘을 잃게 되는 외피와 표피에 고착되고 있다.⁴⁵⁾ 외피와 표피는 시간의 연속성과 무관하다. 바르셀로나 파빌리언의 벽

45) Fredric Jameson, Postmodernism, or, The Cultural Logic of late capitalism, Duke University Press, 1991, p.59

은 외부로부터 관찰되는 트레벌틴의 외피와 표피 그리고 조인트로 구성된다. 벽 내부의 스틸 구조체는 트레벌틴 외장재를 고정하는 역할을 한다. 트레벌틴 석재는 스스로 지탱할 수 없기 때문이다. 바르셀로나 파빌리온 벽은 내부와 외부로 나누어진다. 내부는 외부의 표피를 지탱하는 역할을 하고 외부는 트레벌틴 외피이다. 그러므로 트레벌틴 외피는 시간을 담지 못하는 물질이다.



[그림 3-8] 돌 조인트에서 자란 풀



[그림 3-9] 채석장 편마암의 보편적 형태

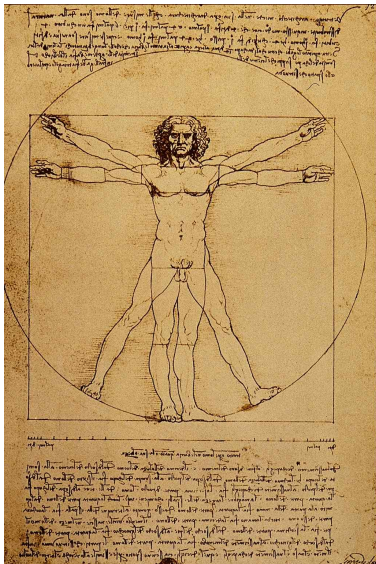
[그림3-9]는 발스 계곡의 마을과 채석장에서 흔하게 볼 수 있는 편마암 바위이다. 발스 계곡의 오래된 편마암은 약300만 년 전에 형성되었다.⁴⁶⁾ 오랜 세월 동안 발스 계곡 사람들은 편마암을 가공하여 다양한 가공물을 만들었다. 발스 편마암은 발스 계곡의 사람들의 시간과 함께 했다. 발스 마을과 사람들의 삶과 밀접한 물질인 편마암은 테이블, 접시, 그릇, 컵, 꽃병, 벽돌, 지붕재료 등으로 가공되었다. 다양한 형태로 가공된 편마암은 마을 사람들의 시간의 연속성에 가운데 있다. 물질의 실재는 시간을 담아내고 인간은 물질의 실재와 함께 연속된 시간을 살아간다. 그러므로 발스 계곡의 편마암 물질은 사람들의 경험과 기억과 연관된 시간의 연속성을 담고 있다. 시간의 연속성을 담는 물성은 다양한 감각의 경험을 내포한다. 시간을 담도록 물질을 다루는 방법은 '생기화 디테일'이며 물질에 나타난 '생기화 디테일'은 인간의 삶과 역사, 주변 환경에 대한 다양한 감각의 경험을 유발한다.

46) Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Hélène Binet, op., cit., p.28

채석장의 편마암 덩어리는 오랜 시간 동안 깨지고 부서진 흔적을 드러낸다. 채석장의 편마암 덩어리는 표피와 외피로 구성되지 않는다. 편마암 덩어리는 여러 겹의 편마암 켜로 구성된다. 즉, 시간이 지남에 따라 파손되고 깨진 흔적은 '생기화 디테일'이다.

3.3. ‘생기화 디테일’의 분위기 구축 : 감정 이입

‘생기화’는 내적 운동력의 인지와 생명력이 중요한 요소이다. ‘생기화’는 관찰자의 감정이 대상에 이입되는 결과로서 현실의 삶과 긴밀히 연결된다. 빌헬름 보링거는 감정 이입(Empathy)으로 ‘생기화’를 설명하였다. ‘생기화’는 물질을 다루는 방법과 구축을 통해 경험자의 감정을 물질에 이입한다.



[그림 3-10] 건축 양식의 비례를 설명하는 인간의 몸
The Vitruvian Man (1485)
Accademia, Venice



[그림 3-11] 건축물의 구조가 된 인간의 몸
The Porch of the Caryatids(421-406BC)
Athens, Greece

빌헬름 보링거는 두 양극성을 “추상화(Abstraction)”와 “감정 이입(Empathy)”⁴⁷⁾으로 설명하였다. 두 양극성을 나누는 중요한 기준은 현실에 대한 ‘연결성’이다. 감정 이입은 현실과 긴밀히 연결되어 있고 그 현실 속에 있는 관찰자의 감정이 재료를 다루는 주체가 된다. [그림3-10]은 건축 양식의 비례를 설명하는 비트루비안 맨(Vitruvian Man)의 몸이다. 비트루비안 맨의 몸을 시각적으로 지각할 수 있다. 비트루비안 맨의 피부, 근육, 머리카락은 시각적 감각 경험과 촉각적인 경험을 포함한다. 하지만 비트루비안 맨의 몸은 감정의 유발과 이입을 유도하지 않는다. 그 이유는 비트루비안 맨의 몸은 비례와 거리를 기하학적 형

47) Wilhelm Worringer, Abstraction and empathy : a contribution to the psychology of style, Ivan R. Dee, 1997, p.114

태로 설명한 것이기 때문이다. 비트리비우스는 “인체는 비례의 모범이다. 사람이 팔과 다리를 뺀다면 완벽한 기하학적 형태인 정사각형과 원에 딱 들어맞기 때문이다.”라고 서술했다. 즉 비트리비안 맨은 감정의 유발과 이입을 하지 않는 인간의 몸이다.

물리적 현상에 반응하는 재료를 다루는 것과 인간의 삶이 긴밀한 관련성이 있다. [그림3-11]은 엔타블러처의 하중을 견디는 구조를 인간의 몸으로 조각하였다. 기둥을 인간의 몸의 형상으로 조각한 것은 육중한 돌의 무게와 중력을 견디는 사람의 감정을 물질에 이입한 것이다. 에렉테리온 신전의 기둥에 조각된 여성들은 관찰자의 감정을 유발한다. 경험자는 무거운 짐을 머리로 지는 상황과 경험을 상기 시키며 에렉테리온 신전의 기둥에 대한 감정적인 반응을 한다. 특정한 경험과 기억에 대한 감정은 물질의 형태와 형상에 이입된다. 관찰자의 감정이 이입되는 에렉테리온 신전의 기둥은 ‘생기화 디테일’이다. 즉, 그리스 건축에 나타난 재료를 다루는 방법은 ‘생기화’ 과정이며 물질에 나타난 ‘생기화 디테일’은 관찰자의 특정한 감정의 반응을 유발시키고 상기시킨다.

‘생기화 디테일’은 경험자의 감정적인 반응을 물질에 이입한다. 물질은 지각할 수 있는 자극을 포함한다. 이러한 자극은 경험자의 감정적 반응을 유발하며 경험자의 감정을 물질에 이입한다. 이러한 과정은 ‘생기화 디테일’을 통해 구축된 물질에서 경험자의 감정이 드러나도록 한다. 물질에 드러나는 경험자의 감정은 자극과 감정이 결합된 형태이다. 물질의 자극과 경험자의 감정이 결합되는 순간 분위기가 구축된다. 그러므로 ‘생기화 디테일’은 경험자의 감정을 물질에 이입하며 이러한 과정을 통해 분위기는 구축된다.

4. 페터 춤토르의 건축적 구성을 통해 본 ‘생기화 디테일’

- 4.1 페터 춤토르의 건축적 구성
- 4.2 Therme Vals, Graubünden, Switzerland
1990-1996
- 4.3 Bruder Klaus Field Chapel, Wachendorf, Germany
2001-2007
- 4.4 소결

페터 춤토르는 ‘생기화’을 통해 관찰자의 감정이 이입되는 현상에 집중한다. ‘생기화’ 과정은 단순한 재현이 아니다. ‘생기화’는 재료를 다루는 독창적인 방법을 통해 관념적 시간과 존재의 기억을 저장하는 방법이다. 페터 춤토르는 독특한 방법으로 재료의 이해했으며 관찰자의 감정이 재료와 현상에 이입될 수 있도록 재료를 다루었다. 관념을 재료에 투영함으로써 관념은 ‘생기화’ 된다. 결국 관찰자는 ‘생기화’된 관념을 인지하여 현실과 삶의 연결성을 발견한다.

물질의 특성에 관한 잠재성을 표현하는 방법은 물질의 자주적 특성을 드러내는 것 뿐만 아니라 물질과 물질의 상호 반응으로 드러내는 물질의 의존적 특성의 구축이다. 페터 춤토르는 물질의 의존적 특성을 드러내는 개념을 ‘물질의 마법 (Magic of Things)’과 ‘일상의 마법(Magic of the real)’⁴⁸⁾으로 표현하였다. 물

48) Peter Zumthor, Atmosphere, Birkhäuser, 2006, p.18

질의 의존적 특성은 분위기를 구축 중요한 전략이다. 물질의 의존적 특성을 바탕으로 나타나는 현상은 기억이 내포된 감정(memory-laden mood)을 불러들인다.

페터 춰토르는 '장면화'된 분위기에 대한 기억의 보편화를 물질의 '생기화'로 성취하였다. 페터 춰토르의 건축은 물질을 '생기화'함으로서 관찰자로 하여금 분위기를 느끼게 하는 것이다. 페터 춰토르의 건축적 디테일은 물질을 '생기화'하는 방법이다.

페터 춰토르의 '생기화 디테일'을 분석하기 위해 건축적 분위기가 잘 드러난 떼름 발스와 부르더 클라우스 필드 채플의 건축적 디테일을 분석한다. 떼름 발스는 발스 계곡의 편마암이 형성된 시기부터 그 곳에 있었던 것 같은 분위기를 잘 드러낸다. 떼름 발스의 편마암은 발스 계곡 사람들의 편마암에 대한 경험자의 경험과 기억을 전환하며 분위기를 구축한다. 부르더 클라우스 필드 채플은 개인의 신앙과 대상에 대한 명상의 공간이다. 페터 춰토르는 개인적인 명상을 위한 공간을 설계하였고 비록 외부와 단절되지만 특정한 대상을 명상하는 분위기를 독창적으로 구축했다.

본 장에서는 떼름 발스와 부르더 클라우스 필드 채플의 건축적 디테일을 전체와 부분의 결합 관계, 공간의 형성, 물질을 다루는 방법 등의 관점으로 분석한다. 그리고 건축적 디테일이 구축하는 분위기에 대해 논의해 본다.

4.1. 페터 춤토르의 건축적 구성

페터 춤토르가 언급한 ‘물질의 마법(Magic of Things)’과 ‘일상의 마법(Magic of the real)’의 관점에서 페터 춤토르의 건축적 구성을 분석한다. ‘물질의 마법’은 부분과 부분의 결합으로부터 일어나는 감각 경험의 변화와 연관되며 ‘일상의 마법’은 주변에 산재하는 물질들의 상호 반응을 통해 일어나는 감각 경험의 변화이다. 그러므로 페터 춤토르의 건축적 구성을 부분들의 결합 방법과 물질들에 나타나는 감각 경험의 변화로 나누어 논의해 본다.

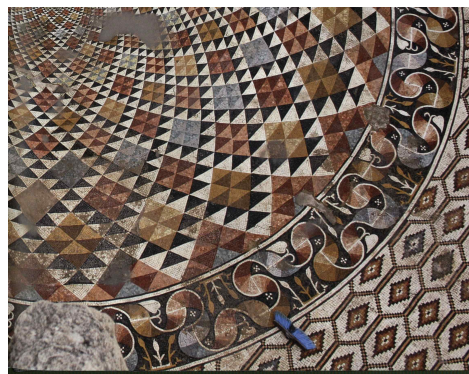
4.1.1. 전체를 구축하는 부분의 결합

(1) 직조(Interweaving)

히삼 궁전의 실내 욕장은 완공되지 못한 상태에서 서기 749년에 지진으로 무너졌다. 하지만 1930년대에 실내 욕장의 바닥이 발굴되었고 페터 춤토르는 실내 욕장을 덮는 구조물을 설계하였다. 그의 실내 욕장을 덮는 구조물은 ‘전체를 직조하는 부분’을 설명한다.



[그림 4-1] 전체 문양 - 히삼 궁전 실내 욕장의 바닥



[그림 4-2] 세부 문양 - 히삼 궁전 실내 욕장의 바닥

[그림 4-1]의 문양은 원의 중심으로 유선형의 문양이 반복적으로 회전하며 교차한다. 교차하는 유선형 문양의 면은 노란색, 주황색, 파란색이 반복되며 흰색과 검은색의 세모 타일과 중첩된다. 실내 욕장 바닥에 나타난 이슬람 문양은 비

록 붙여진 타일이지만 시각적으로 직조된 문양으로 보이며 직조된 면직물과 카펫을 연상시킨다.



[그림 4-3] 이슬람 문양의 카펫

직물이나 천은 실을 반복적인 교차함으로서 짜인 직조물이다. 직물과 천의 문양은 실을 반복적으로 교차하는 방법으로 구성된다. [그림 4-3]은 카펫에 나타난 이슬람 문양이다. 카펫의 반복되는 문양은 실을 교차하여 직물을 직조하는 과정을 원을 중심으로 회전하며 반복한 것이다. 그러므로 직조물의 문양은 시각적으로 전체로 지각되지만 직조물의 전체를 이루는 부분은 실이다.



[그림 4-4] 스웨터의 직조 구조

[그림 4-4]는 스웨터의 직조 구조를 설명한다. 스웨터의 직조 방법은 두 가닥의 실이 서로 교차하며 엮힌다. 엮힌 두 가닥의 실은 풀리지 않고 일정한 간격을 유지하며 판판한 면직물을 이룬다. 그러므로 직조하는 방법의 중요한 원칙은 두 구조물이 교차하는 것과 교차할 때 서로 엮혀 메이는 것이다. 직조물의 문양과 색은 실의 색과 교차하고 엮히는 순서와 패턴에 따라 달라진다. 직조물을 물질은 가늘고 긴 실이다. 실은 직조물을 구축하는 구조이며 부분이다.

직조하는 방법은 물질의 단순한 결합을 의미하지 않는다. 물질을 한 방향으로 쌓는 것이나 묶는 단순한 결합이 아니다. 물질의 단순한 결합과 직조물의 가장 큰 차이점은 전체와 부분의 관계이다. 부분의 단순한 결합은 전체를 이루는 부분의 구조를 설명하지 못한다. 하지만 직조는 부분이 서로 교차하고 엮혀 전체를 이룬다.

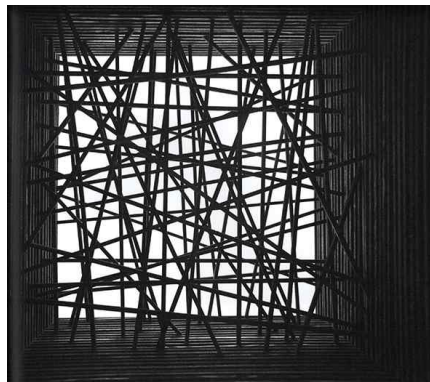
[그림 4-5]는 실내 육장을 덮은 구조물 한 구간의 모형이다. 페터 춤토르는 실내 육장의 현존하는 기둥 위에 목구조를 서로 교차하고 엮히게 쌓아 육면체를 직조하였다. 육면체 구조물의 네 꼭짓점 부분은 목구조가 서로 엮혀 교차하는

디테일이다. 모형의 목구조가 서로 교차하며 얽혀 전체 구조물을 이루는 방법은 섬유를 직조하는 것과 유사하다.

[그림 4-6]은 목구조로 직조된 구조물의 내부 공간을 위로 바라본 모습이다. 설치된 빔들은 서로 교차하고 얽히고 메인다. 서로 교차되며 설치된 빔들은 직조된 구조를 연상시킨다. 직조되는 빔들은 [그림 4-2]의 실내 욕장 바닥처럼 다양한 형태의 도형들을 만든다. 다양한 형태의 도형은 [그림 4-2]의 문양처럼 규칙적이고 반복되는 문양의 형태가 아니다. 그 이유는 불규칙하게 직조되는 방법 때문이다. 이슬람 문양의 카펫과 스웨터의 직조 구조에서 볼 수 있었던 부분 을 직조하는 방법은 전체의 문양을 만든다. 규칙적이고 반복적인 직조하는 방법은 규칙적이고 반복적인 직조물을 만들고 불규칙적인 직조는 불규칙적인 직조물을 만든다.



[그림 4-5] 1:10 모형



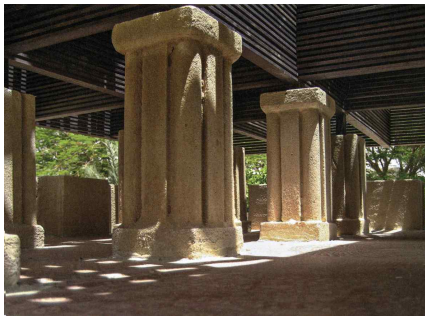
[그림 4-6] 1:10 모형의 내부 공간

외부의 육면체 구조물은 규칙적인 문양이고 내부는 불규칙적인 문양이다. 구조물의 규칙적인 문양과 내부의 불규칙적인 문양은 다시 직조됨으로 서로 얽힌다. [그림 4-6]에서 직조된 부분들이 얽혀 전체를 이루는 모습을 볼 수 있다.

직조된 전체의 문양과 도형들은 단순한 이차원적인 무늬가 아니다. 서로 얽히고 교차하는 방법은 삼차원적인 구조이다. 이슬람 카펫과 스웨터의 직조를 살펴 보면 삼차원적인 구조를 알 수 있다. 두 가닥의 실이 교차할 때 평면상의 교차가 아니다. 직조는 삼차원 공간에서 끊임없이 두 가닥의 실이 교차하고 영키는 과정을 반복한다. 즉, 직조는 삼차원적인 공간의 구성이다. 스웨터와 카펫의 두께는 직조가 삼차원적인 공간 구성이라는 것을 증명한다. 스웨터의 두께는 스웨터의 필수적인 요소이다. 즉, 두툼한 스웨터는 몸과 외부로 나누는 경계이고 외부의 기온과 날씨로부터 몸을 보호한다. 직조된 카펫의 두께는 카펫의 표면을

부드럽게 하고 몸과 바닥의 온도 차이를 줄여주는 역할을 한다.

빛이 직조된 구조물을 투과할 때 생기는 그림자 패턴은 직조된 구조물을 연상시킨다. 바닥에 드리워진 그림자는 직조된 구조물의 교차하는 부분이다. 바닥 표면에 비친 직조된 구조물의 그림자는 마치 그물이 바닥을 덮은 것 같고 바닥이 직조된 것과 같다. 직조된 구조물의 그림자는 바닥의 이슬람 문양과 중첩된다. 관찰자는 바닥의 그림자를 봄으로서 직조된 구조물을 연상시키고 그림자를 봄으로서 구조물의 구체적인 직조 방법은 알 수 없지만 직조된 구조물의 형태는 알 수 있다. 페터 춤토르는 ‘남겨진 실내 욕장에 구조물을 설치함으로써 사라진 건물의 분위기를 되살리고 싶은 욕구가 생겼다.’⁴⁹⁾라고 언급했다. 비록 실내 욕장의 건물은 복원하지 않았지만 직조된 문양의 바닥 타일 위로 드리워지는 그림자



[그림 4-7] 직조된 구조물과 그림자

는 실내 욕장을 둘러싸는 직조된 구조물을 연상시킨다. 즉, 직조된 전체는 사라진 건물을 복원하는 것이 아니라 직조된 구조물의 사라진 그림자를 복원한다. 그러므로 관찰자는 실내 욕장 바닥의 직조된 구조물의 그림자와 이슬람 문양을 봄으로서 원래 실내 욕장에 있었던 것 같은 분위기를 느낄 수 있다. 페터 춤토르는 사라진 그림자를 복원함으로써 실내 욕장 원래의 분위기를 구축하였다.

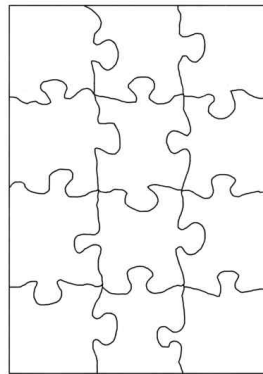
(2) 맞물림(Interlocking)

발렌틴과 릴리언 루지가 페터 춤토르에게 목조 주택 설계를 의뢰했을 때 페터 춤토르는 목조 주택을 구축하는 새로운 방법 시도하였다. 그것은 목조 구조로서로 맞물리는 전단벽을 구축하는 것이었다. 발스 지역의 레이즈 하우스(Leis Houses)는 목조로 결합된 전단벽의 모든 문제를 해결하였다.⁵⁰⁾ 레이즈 하우스는 페터 춤토르의 ‘맞물림’을 보여주는 건물이다. 부분을 서로 맞물림으로서 전체는 하나의 단일체가 된다. 이차원 퍼즐과 삼차원 퍼즐은 물체가 서로 맞물리는 구조와 현상을 설명한다.

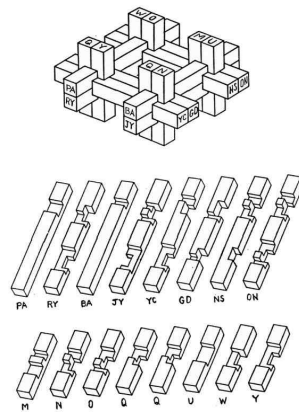
49) Peter Zumthor, Hélène Binet, Peter Zumthor works : buildings and projects, 2002-2007, Birkhäuser, 2014, P.155

50) ibid., P.123

이차원 퍼즐은 평면상의 전체를 결합하는 부분으로 이루어진다. 특정한 부분들은 서로 맞물리며 결합하지만 관련성이 없는 서로 다른 부분은 맞물리지 않는다. 맞물림은 부분이 결합되어 전체를 이룰 때 특정한 부분 간에 관계성이 존재한다. 이차원 퍼즐과 삼차원 퍼즐은 부분의 관계성을 설명한다.



[그림 4-8] 이차원 맞물림



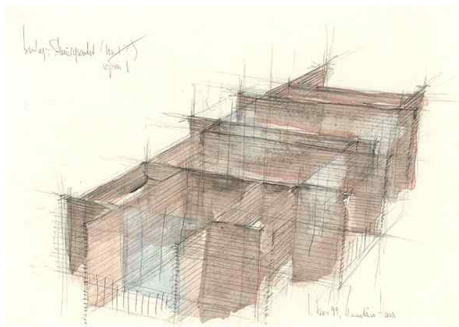
[그림 4-9] 삼차원 맞물림

[그림 4-8]은 이차원 퍼즐이다. 이차원 퍼즐은 평면상으로 부분의 결합으로 전체를 결합한다. 퍼즐 조각은 서로 간의 관계성이 명확하다. 즉, 퍼즐의 조각의 도형은 서로 맞물린다. 도형의 맞물리는 방향과 모양이 중요하다. 이차원 퍼즐은 맞물리는 도형이 평면상으로 맞물려 결합된다. 부분이 서로 잘 맞물려 결합되면 전체는 완성되고 비로소 의미가 생긴다. 하지만 하나의 도형이 누락되면 전체는 완성되지 않는다.

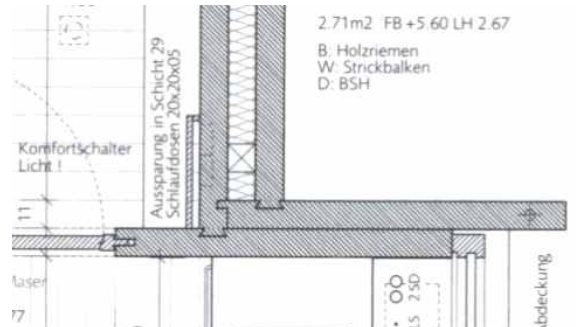
[그림 4-9]는 삼차원 퍼즐이다. 삼차원 퍼즐은 맞물리는 조각의 방향이 삼차원이기 때문에 이차원 퍼즐과 비교할 때 더 복잡하고 견고하게 맞물린다. 이차원 퍼즐은 도형이 서로 맞물리는 구조를 눈으로 쉽게 이해할 수 있어 도형의 관계를 전체를 보고 이해할 수 있다. 하지만 삼차원 퍼즐에서는 완성된 입체 도형을 보고 부분의 입체 도형의 결합을 이해하기가 쉽지 않다. 삼차원 퍼즐에서는 입체 도형의 조각이 서로 맞물리며 더욱 견고한 덩어리가 된다. 이차원 퍼즐과 비교했을 때 삼차원 퍼즐에서 입체 도형을 맞물리는 결합의 가장 중요한 방법은 맞물림 순서이다. 이차원 퍼즐은 도형이 서로 맞물릴 때 일정한 순서가 없어도 서로 맞물려 결합된다. 하지만 삼차원 퍼즐은 일정한 순서에 따라 입체 도형 조각을 결합해야 한다. 이것은 입체 도형이 삼차원 상에서 움직이며 맞물리는 구

조이기 때문이다. 그래서 알파벳으로 된 표기는 삼차원 퍼즐 조각을 구분한다.

이차원 퍼즐과 삼차원 퍼즐의 전체는 부분들이 맞물린 구조임을 알 수 있다. 맞물린 구조는 맞물린 부분들 간에 존재하는 질서가 있다. 그 질서는 부분이 전체가 되기 위한 필수 조건이다. 한 질서 아래 부분은 결합된다. 다른 질서의 도형이 맞물려 전체를 이룰 수 없다. 그러므로 퍼즐의 맞물림은 전체와 부분 사이에 존재하는 질서 아래 퍼즐 조각은 결합되어야 전체가 완성된다.



[그림 4-10] 맞물림 구조:
레이스 하우스(Leis houses), Vals

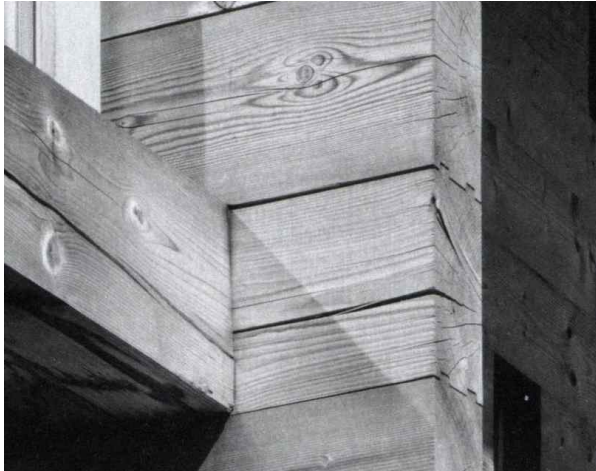


[그림 4-11] 북동쪽 모서리 디테일:
레이스 하우스(Leis houses), Vals

[그림 4-10]은 레이즈 하우스 목구조를 설명하는 스케치이다. 스케치는 이차원 평면에서 결합된 이차원 퍼즐을 수직 방향으로 결합한 구조를 설명한다. [그림 4-10]은 [그림 4-4]의 결합 방법과 상이하다. 첫 번째 이유는 부분 간의 존재하는 질서가 없기 때문이다. 직조는 오직 전체를 구축하기 위해 부분들은 서로 얽혀지고 메인다. 하지만 [그림 4-10]은 전체의 결합을 위해 부분들 간에 질서가 존재한다. 즉, 한 부분이 다른 부분을 대체할 수 없으며 질서를 벗어나서 결합될 수 없다. 두 번째 이유는 두 가닥의 구조가 삼차원 적으로 얽히고 메이는 것이다. 직조된 구조의 면은 직조된 방법과 규칙에 따른 패턴이 있다. 이슬람 문양의 카펫의 패턴과 촉감은 직조된 구조를 증명한다. 즉, 얽히고 메이는 것은 부분이 맞물리지 않는다는 것을 의미한다.

입체 도형이 서로 맞물리는 것은 두 입체조각이 딱 맞는 형태이기 때문이다. 즉, 맞물림의 가장 중요한 것은 전체를 결합하기 위한 부분들 사이의 질서이다. [그림 4-10]은 페터 춤토르의 구조물의 질서를 의미한다. 레이즈 하우스의 모든 목구조는 공장에서 ‘컴퓨터화’된 작업을 통해 5000개의 빔으로 제단 되었다.⁵¹⁾

51) *ibid.*, P.124



[그림 4-12] 맞물림 구조 :
레이스 하우스(Leis houses), Vals

5000개의 빔들은 서로 맞물리는 짝과 순서에 따라 현장에서 결합되었다. [그림 4-11]은 레이즈 하우스의 북동쪽의 모서리 디테일이다. 북동쪽의 모서리 디테일을 통해 일반적인 모서리 디테일을 이해할 수 있다. 모서리 디테일은 먼저 가로 방향의 빔에 세로 방향의 빔이 먼저 맞물린다. 그리고 다시 가로 방향의 빔이 먼저 결합된 세로 방향과 맞물린다. 마지막으로 세로 방향의 빔은 두 번째로 맞물린 가로 방향의 빔에 맞물린다. 네 개의 빔

은 서로 맞물려 견고하게 결속되었다.

[그림 2-12]는 이차원 퍼플과 비슷하게 맞물리는 디테일이다. 빔을 일정한 방향으로 쌓은 형태이다. 쌓은 형태이지만 빔의 위는 두 개의 돌기가 있으며 빔의 아래는 돌기와 맞물리는 홈이 있다. 빔의 위아래로 있는 돌기와 홈은 빔이 뒤틀리거나 이탈하는 것을 방지한다.



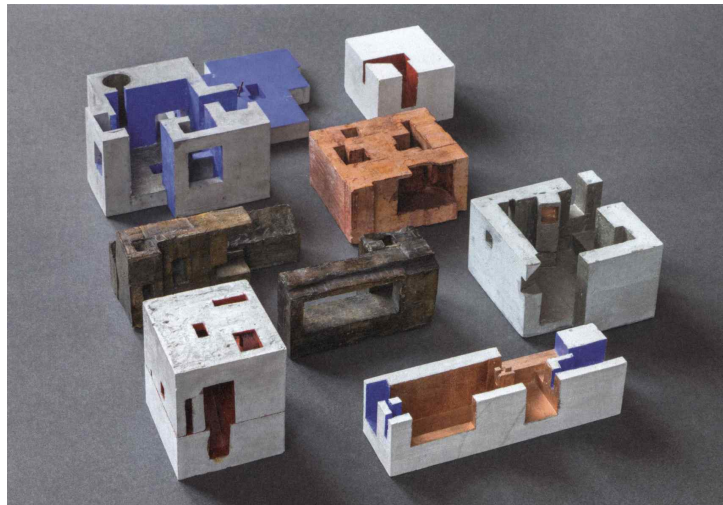
[그림 4-13] 내부의 맞물림 구조 :
레이스 하우스(Leis houses), Vals

레이즈 하우스의 맞물리는 질서는 내부에서도 발견된다. [그림 2-13]은 내부 벽면의 맞물림 디테일을 볼 수 있다. 내분 벽면의 목구조 빔들이 모서리에서 서로 맞물린다. 수직으로 맞물리는 빔은 모서리부분의 엇갈리는 빔으로 인해 빔들 간의 결속력이 강해진다. 내부와 외부, 바닥과 천장을 결속하는 5000개의 목구조 빔이 서로 맞물려 결합된다. 맞물려 결합된 구조물은 부분간의 질서가 존재하기 때문에 가능하다.

4.1.2. 물질에 나타난 감각 경험

(1) 물질을 다루는 방법에 따른 감각 경험

[그림 4-14]는 물질을 다루는 방법과 기술에 따라 다양한 감각 경험을 유발하는 것을 증명한다. 회색 콘크리트 재질로 된 블록의 내부와 외부의 표면에 다른 색으로 표면이 처리되었다. 콘크리트 블록의 표면은 파란색, 황색, 진한 갈색, 붉은 색 등으로 표면이 도색되었다. 한 덩어리의 콘크리트 블록이지만 다양한 색과 질감이 혼합되어 콘크리트 재질의 표면의 색과 질감과 대비(對比)된다. 표면에 입혀진 색감과 질감은 시각적, 촉각적인 감각 경험을 유발한다.



[그림 4-14] Peter Zumthor House : 블록 스터디

페터 줌토르에 따르면 모든 건물은 특정한 온도⁵²⁾를 가지고 있다. [그림 4-14]는 물질을 다루는 방법이 공간의 온도를 변화시키는 것을 증명한다. 즉, 물질을 다루는 방법이 감각 경험을 변화시킨다. 회색 콘크리트는 특정한 온도를 지닌다. 콘크리트 블록은 콘크리트의 특정한 온도를 균질하게 드러낸다. 균질한 온도를 드러내는 콘크리트 표면은 파란색, 황색, 진한 갈색, 붉은 색과 섞여 균질한 콘크리트 온도는 변한다. 즉, 경험자의 감각 경험이 변한다.

[그림 4-15]는 치벨스톤 주택 설계를 위한 페터 줌토르가 의도한 분위기의 ‘보편적인 지각 형태’이다. 자연 상태에서 흔히 발견할 수 있는 돌이 쌓인 모습이고 돌의 표면은 균질한 재질이 아닌 흠이 적층된 것과 같다. [그림 4-16]은 치벨스

52) Peter Zumthor, op., cit., p.33

톤 주택의 콘크리트 구조의 내력벽이다. 콘크리트 내력벽은 콘크리트로 타설된 구조물이다. 하지만 콘크리트를 다루는 방법은 페터 춤토르가 의도한 분위기를 경험할 수 있다. 콘크리트 내력벽[그림 4-16]은 다섯 번으로 나누어 타설되어 구축되었다. 다섯 번 나누어 타설한 내력벽은 인공적으로 구축된 콘크리트가 아닌 [그림 4-15]에서 볼 수 있는 바위의 표면과 같이 흠이 적층된 모습이다. 그러므로 치벨스톤의 콘크리트 내력벽은 콘크리트를 타설하는 방법에 따라 페터 춤토르가 의도한 분위기의 감각 경험을 경험자에게 유도한다.



[그림 4-15] Chivelstone House, 2008 : 자연에서 관찰되는 돌의 감각 경험



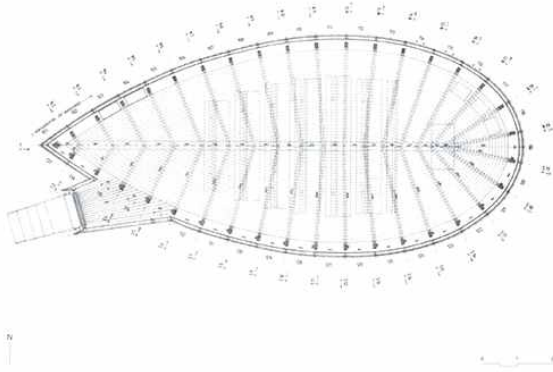
[그림 4-16] Chivelstone House, 2008 : 콘크리트 타설 방법에 따른 감각 경험의 변화

물질을 다루는 방법은 페터 춤토르의 중요한 건축적 구성 요소이다. 페터 춤토르가 물질을 다루는 다양한 방법은 물질에 대한 동일한 감각 경험을 제공하는 것이 아니라 다양한 감각 경험을 제공한다. 페터 춤토르의 건축물에 나타나는 물질의 감각 경험은 경험자의 다양한 감각 기관이 관여된다. 물질을 다루는 방법에 따라 건축물의 자극이 변하며 결국 경험자가 자극에 대해 반응하는 감정 또한 변한다.

물질을 다루는 방법은 건축물에 나타난다. [그림 4-14]는 페터 춤토르의 집 내부 공간에서 경험할 수 있는 감각 경험을 나타낸다. 물질을 다루는 방법에 따라 실내의 감각 경험이 변한다. 그러므로 물질을 다루는 방법은 페터 춤토르의 건축물에 나타나며 페터 춤토르의 건축물은 경험자에게 다양한 감각 경험을 제공한다. 물질을 가공하고 다루는 방법은 페터 춤토르의 중요한 건축적 사유이다. 물질을 다룬 독특한 방법들은 다양한 건축물과 건축적 디테일에서 발견된다.

(2) 시간이 관여한 물질에 나타난 감각 경험

물질은 시간의 연속성 안에 존재한다.⁵³⁾ 그래서 경험자는 시간이 지남에 따라 변하는 물질의 감각 경험을 한다. 그래서 물질은 시간의 변화에 따라 다양한 감각 경험을 드러낸다. 시간이 관여한 물질에 드러나는 감각 경험은 물질의 진실성을 의미한다. 실재 물질은 시간이 지남에 따라 변하는 것이 당연하기 때문이다. 하지만 현대 건축에 주요한 재료인 유리, 콘크리트와 스틸의 색과 질감은 시간이 지남에 따라 비교적 잘 변하지 않는다. 하지만 페터 Zumthor는 시간이 지남에 따라 물질이 변하는 현상과 경험자가 변하는 물질을 경험할 때 느끼는 감정의 반응을 중요한 감각 경험으로 인식했다. 다음은 물질의 감각 경험 변화에 관한 페터 Zumthor의 경험이다.



[그림 4-17] Caplutta Sogn Benedetg, 1988 :
평면도



[그림 4-18] Caplutta Sogn Benedetg,
1988 : 채플의 전면부에 나타난 물질의
감각 경험

페터 Zumthor는 삼나무 표면의 독립적 감각 경험과 노출 콘크리트 빌딩의 거실과 잘 어울린다고 판단하였다. 그는 이미 설치된 마호가니를 제거하고 삼나무 재료를 설치하였다. 일 년 후 그는 시간이 지남으로 인해 감각 경험이 변한 삼나무를 보고 삭막한 분위기를 경험한다. 그는 삼나무의 일직선의 구조를 보고 불안정하다고 느꼈다.⁵⁴⁾ 이것은 시간이 관여한 물질에 대한 감각 경험의 변화를

53) Juhani Pallasmaa는 모든 물질은 시간 연속체 안에 존재하고 밝혔다. 그 의미는 오랜 시간 동안 물질을 사용할 때 사용감과 고색이 건축 재료에 깃들여진다. 시간의 경험이 덧입혀진 물질의 상태는 시간 연속체 안에 존재하는 것을 증명한다.

Juhani Pallasmaa, *The eyes of the skin : architecture and the senses*, Wiley-Academy; John Wiley & Sons, 2005, p.31-32

54) Peter Zumthor, op., cit., p.25

설명한다.

[그림 4-17]은 세인트 베네딕트 채플의 평면도이다. 평면도의 위쪽은 북쪽이므로 채플의 전면부는 동쪽을 향한다. 세인트 베네딕트의 외벽은 낙엽송 나무판으로 덮어졌다. [그림 4-18]은 채플의 전면부의 외벽이다. 전면부의 왼쪽과 오른쪽 외벽은 다른 색과 질감을 띤다. 전면부의 왼쪽은 붉고 밝은 색이고 따뜻한 느낌과 밝은 느낌을 준다. 하지만 전면부의 오른쪽은 어두운 무채색이고 차갑고 무거운 느낌을 준다. 전면부의 왼쪽은 평면도에서 확인할 수 있듯이 정남방(正南方)을 향하고 전면부의 오른쪽은 정북방(正北方)을 향한다. 즉, 정남방을 향하는 전면부의 왼쪽 외벽은 하루 종일 태양광을 받고 정북방을 향하는 전면부의 오른쪽 외벽은 하루 종일 태양광을 받지 못한다.

세인트 베네딕트 채플을 건축할 당시는 채플 전면부의 왼쪽 외벽과 오른쪽 외벽은 [그림 4-18]과 같지 않고 똑같은 색과 질감이었을 것이다. 하지만 시간이 지남에 따라 전면부의 왼쪽 외벽은 태양광에 점점 오랫동안 노출된다. 반대로 전면부의 오른쪽은 직사광선에 노출되지 않는다. 시간이 지남에 따라 물질은 변하며 이러한 물질의 변화는 감각 경험을 변화시킨다.

(3) 물질의 상호 의존적 반응으로 나타나는 감각 경험

서로 다른 물질이 결합되는 방법은 물질의 상호 반응을 유도한다. 이때 물질의 감각 경험은 변한다. 물질의 근접성⁵⁵⁾은 서로 다른 물질이 상호 반응을 하여 고유한 감각 경험을 변화시킨다. 거리의 근접성에 따라 물질은 상호 의존적 반응을 한다. 페터 춤토르는 상호 의존적 반응을 다음과 같이 설명한다.

물질들이 서로 어떻게 반응하는 가 보자. 물질 간에 반응이 있을 것이라는 것을 알고 있다. 재료는 서로 반응하고 그들만의 빛이 있어 물질의 구성은 늘 독특하다. 물질은 끝이 없다.⁵⁶⁾

55) 근접성은 물질 간의 물리적 거리를 나타낸다. depending on the type of material and its weight. you can combine different materials in a building, and there's a certain point where you'll find they're too far away from each other to react, and there's a point too where they're too close together, and that kills them. ibid., p.27

56) ibid., p.25

물질 간의 반응은 특별하고 고유한 물질의 감각 경험을 만든다. 물질간의 근접성에 따라 물질을 상호 의존적으로 영향을 미쳐 서로 반응한다. 이러한 반응은 새로운 물질의 감각 자극을 만들어 내고 경험자에게 새로운 물질의 감각 경험을 하도록 한다. 그래서 페터 춤토르는 ‘물질은 끝이 없다’고 기술했다. 페터 춤토르는 물질간의 근접성으로 야기되는 물질의 상호 의존적 반응을 끊임없이 자신의 건축에 시도했다. 물질의 상호 의존적 반응에 따른 감각 경험의 변화는 페터 춤토르의 건축에 나타난 물질의 짜임새를 이해하는 중요한 방법이다.

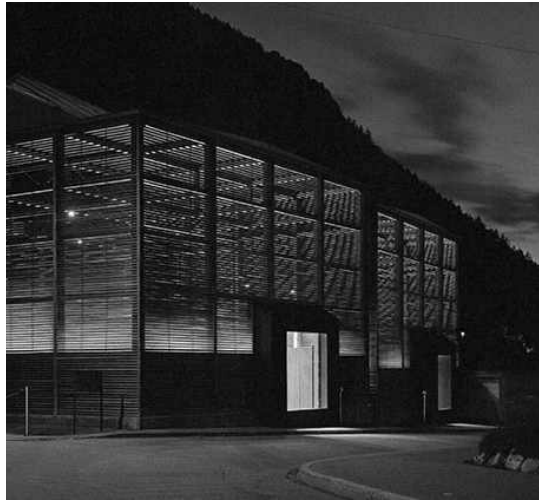
[그림 4-19]는 콜롬바 예술 박물관의 내부 벽면과 천장의 모습이다. 박물관의 내부 벽면은 신비한 빛의 감각 경험을 드러낸다. 벽돌 구축 방법에 따라 빛은 벽돌 사이에 반사되어 외부로부터 내부로 유입된다. 내부로 유입된 빛은 천장 표면에 반사된다. 내부로 유입되는 빛과 천장 표면의 근접성은 천장 표면의 비쳐진 빛의 밝기를 변화 시킨다. 그리고 빛이 유입되는 방향은 천장 표면에 드러난다. 그러므로 콜롬바 예술 박물관의 내부 벽면과 천장에 나타나는 감각 경험은 빛과 물질의 근접성에 따른 상호 의존적 반응이다.



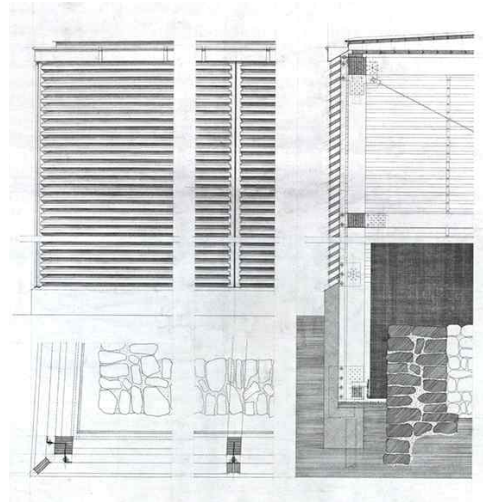
[그림 4-19] Kolumba Art Museum, 2007 : 천장과 벽면에 유입되는 빛의 근접성과 방향으로 생성되는 빛의 감각 경험

물질 간의 근접성은 물질이 서로 영향을 미칠 수 있는 물리적 거리이다. 물질 간의 근접성은 물질의 상호 의존적 반응을 다양하게 한다. 물질 간의 근접성에 따라 물질 간에 나타나는 감각 경험이 다르게 나타나기 때문이다. 페터 춤토르는 물질 간의 근접성을 다르게 함으로서 물질 간의 상호 의존적 반응을 유도한다. 페터 춤토르의 건축은 물질 간의 상호 의존적 반응을 통해 경험자에게 다양한 감각 경험을 제공한다.

벽돌 구축 방법은 경험자의 벽면의 감각 경험을 변화시킨다. 벽돌 쌓기로 구축된 벽면은 외부의 빛을 내부로 받아들인다. 내부 공간에 있는 경험자는 벽돌 벽면을 투과해 들어오는 빛을 지각한다. 벽면을 투과해 들어오는 빛을 지각한 경험자는 벽을 두꺼운 두께의 벽으로 인지하는 것이 아니라 얇고 부드러운 벽으로 인지한다. 비록 벽돌로 구축된 두껍고 무거운 벽이지만 시각적인 경험을 하는 벽은 가볍고 부드러운 벽



[그림 4-20] 야간에 관찰되는 내부 공간,
Shelter for Roman Archaeological Ruins,
Chur, Graubünden



[그림 4-21] 야간과 주간에 다른 감각
경험을 유발하는 디테일
Shelter for Roman Archaeological
Ruins, Chur, Graubünden

을 통해 분위기를 구축한다. 이와 같이 벽돌로 구축된 벽과 내부로 유입되는 빛은 상호 의존적인 반응을 한다. 이러한 물질의 상호 의존적 반응은 경험자에게 물질의 고유한 물성을 경험하도록 하는 것이 아니라 물질의 상호 의존적으로 일어나는 현상을 경험하도록 한다.

[그림 4-20]은 물질의 상호 의존적인 반응을 설명하는 페터 춤토르의 작품이다. 경험자는 건축물을 낮에는 건물 전체가 육중하고 무거운 덩어리(Mass)로 인식한다. 하지만 야간에는 속이 텅 빈 모습이 드러나고 가볍고 구조물로 이루어진 건축물로 경험자는 인식한다. 그 이유는 [그림 4-21]의 디테일 도면에서 확인할 수 있다. 구조물의 기둥과 빔에 연결된 전면부의 파사드(Facade)는 아래 방향으로 기울어져 있다. 아래 방향을 향하는 파사드는 경험자의 시선을 구조물 내부까지 받아들인다. 또한 주간과 야간에 따라 빛은 내부에서 외부로 또는 외부에서 내부로 확산된다.

[그림 4-21]은 경사진 파사드의 나무와 빛이 상호 반응을 유발하는 디테일이다. 이 디테일은 경험자에게 나무와 빛이 상호 반응을 함으로서 구조물을 다르게 인식하는 현상을 만든다. 페터 춤토르는 다양한 물질들이 서로 반응하는 현상을 주목하고 이러한 현상들을 만들기 위해 독특하고 복잡한 디테일을 구축한다. 결과적으로 이러한 디테일은 경험자에게 다양한 감각 경험을 유발하고 분위기를 느끼게 한다.

4.2. 떼름 발스

4.2.1. 전체를 구축하는 부분의 결합

(1) 석조 접합체(Compound Masonry) : 구조와 석판의 결합

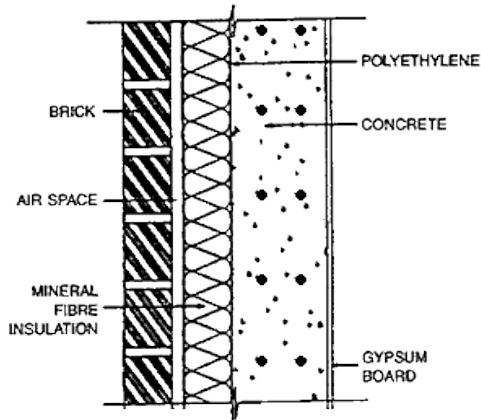
떼름 발스 건축물은 석재로 만들어진 단일 구조물이다. 단일 구조물은 자갈이 함유된 콘크리트와 편마암 석재의 결합된 구조물이다. 떼름 발스의 내부 공간은 단일 구조물의 기둥 블록과 사이 공간으로 구성된다. 이러한 공간은 [그림3-9]와 같이 채석장에 쌓인 편마암 기둥들의 모습을 연상시킨다. 떼름 발스의 기둥 블록은 인위적으로 구축한 구조물이다. 페터 춤토르는 길고 얇은 석재 조각이 쌓인 형상과 같은 석재 기둥 덩어리를 구축하는 것이 설계 목표였다.⁵⁷⁾ 길고 얇은 석재 조각이 쌓인 덩어리는 [그림3-9]와 같은 채석장의 편마암 덩어리이다. 즉, 페터 춤토르는 떼름 발스 내부 공간을 채석장에 쌓인 편마암 덩어리들로 구성된 공간을 구축하였다. 하지만 편마암 덩어리의 얇은 석재 조각들은 지하 퇴적암이 오랜 시간 동안 높은 온도와 압력을 받아 광역 변성 작용으로 생성된 변성암이다. 떼름 발스의 인공적인 구조물은 구조적인 문제의 해결책뿐만 아니라 인위적인 단일 암체(Artificial Monolith)이다. 채석장의 편마암은 두께가 다른 석재 조각들이 층을 이루며 복잡한 무늬가 불규칙하게 쌓인 모습이다.

떼름 발스의 기둥 블록은 인위적으로 구축된 편마암 기둥이다. 떼름 발스의 기둥 블록은 인위적인 편마암 기둥인 석조 접합체 구조물이다. [그림4-24]는 석조 접합체 구조물(Compound Masonry)의 디테일 단면도이다. 석조 접합체 구조의 단면도는 단면도 상의 숫자로 표시된 순서와 같이 열 한 단계의 과정을 거쳐 구축되었다. 열 한 단계의 과정은 마치 콘크리트를 쌓듯이 석조 접합체 구조물을 구축하였다. 디테일 단면도에서 주목할 부분은 4번 슬라브 콘크리트 타설 이후 5번이 타설되었다.

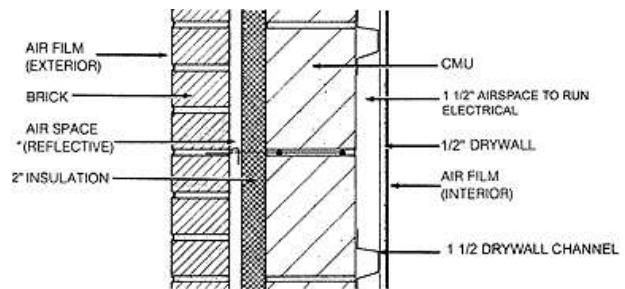
석조 접합체 구조물의 ‘석판 쌓기’ 형태는 두 종류로 나뉘어진다. [그림4-24]의 석조 접합체 구조물의 단면도를 보자. ‘석판 쌓기 1’은 5번 콘크리트 타설 이후 쌓는 8번 ‘석판 쌓기 2’의 아랫부분이다. ‘석판 쌓기 1’의 특징은 콘크리트 구조

57) Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Hélène Binet, Peter Zumthor Therme Vals, Scheidegger & Spiess, 2007, p.100

의 양쪽으로 쌓인 ‘석판 쌓기’는 콘크리트 구조물의 양쪽 면과 수평을 이룬다. 즉, ‘석판 쌓기 1’은 석판이 콘크리트 타설된 면에 나란하게 붙어있는 쌓기 방법이다. 이러한 방법은 흔한 콘크리트 구조물과 외벽 시스템에서 볼 수 있는 디테일이다.



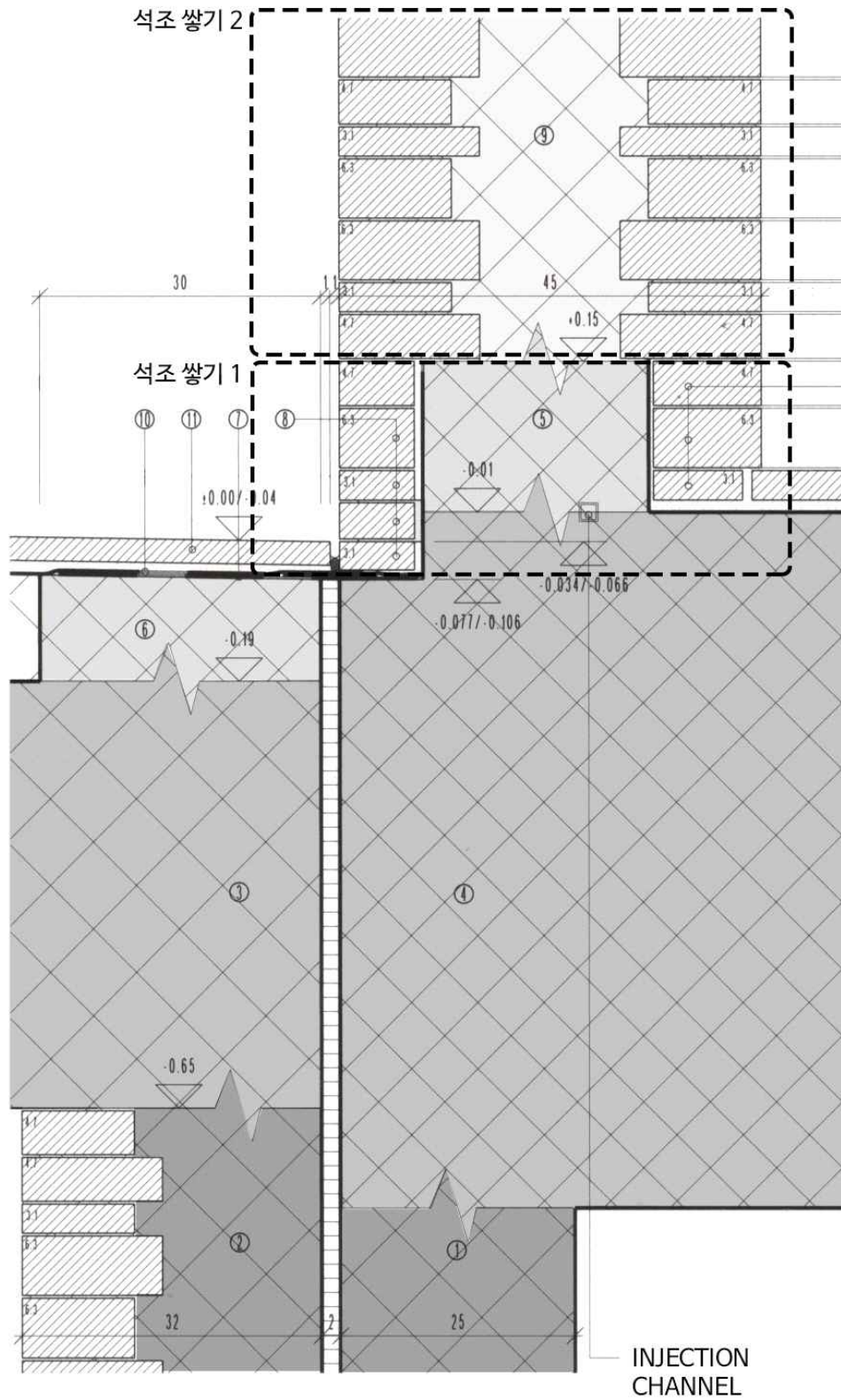
[그림 4-22]철근 콘크리트의 벽돌 외벽 디테일



[그림 4-23]콘크리트 벽돌 구조의 벽돌 외벽 디테일

[그림4-22]는 철근 콘크리트 구조의 벽돌 외벽 단면도이다. 벽돌은 구조체인 철근 콘크리트와 분리되어 있으므로 단지 벽체의 바깥 표면을 형성하는 덮개이다. 철근 콘크리트 구조와 벽돌의 쌓인 면은 서로 수평을 이루고 서로 독립된 켜이다. [그림4-23]은 콘크리트 벽돌 구조(Concrete Masonry Unit)의 벽돌 외벽 디테일이다. 구조와 외벽의 형태는 [그림4-22]와 유사하다. 즉, 구조와 벽돌 외벽의 면은 서로 이격되어 있으며 나란하다. [그림4-22]와 [그림4-23]은 구조와 벽돌 외벽이 서로 독립적이며 분리된 형태이다. 즉, 석조 접합체 구조물의 5번 콘크리트의 양쪽 면은 구조와 벽면이 서로 분리된 형태이다.

석조 접합체 구조물의 ‘석판 쌓기 2’는 8번 ‘석판 쌓기’의 5번 콘크리트 윗부분이다. ‘석판 쌓기 2’는 ‘석판 쌓기 1’ 방법과 다른 순서로 구축된다. 즉, ‘석판 쌓기 1’은 먼저 내부의 콘크리트가 타설되고 밖으로 석판 쌓기를 하지만 ‘석판 쌓기 2’는 먼저 편마암 석재를 쌓는다. 콘크리트는 석판을 쌓는 과정에서 만들어진 빈 공간 안으로 타설된다. [그림4-24]의 ‘석판 쌓기 2’는 석판 외벽과 내부 구조가 서로 얽혀있다. 즉, 구조와 석판 외벽 면은 이격된 공간이 없으며 서로 수평을 이루지 않는다. ‘석판 쌓기 2’의 디테일 단면도는 [그림 4-8]의 이차원 퍼즐과 같다. 이차원 퍼즐은 퍼즐이 서로 맞물릴 때 결속된다. 퍼즐 조각이 맞물리는



[그림 4-24] 석조 접합체 구조물의
'석판 쌓기1'과 '석판 쌓기2'

것은 퍼즐의 방향과 모양이 중요하다. 퍼즐의 ‘맞물림’ 결합 방법은 2장에서 살펴본 것처럼 전체를 단일체로 만든다. 석조 접합체 구조물의 2차원 단면도를 3차원 벽으로 확장하여 생각해 본다면 [그림 4-9]와 같은 3차원 퍼즐이 된다. 3차원 퍼즐은 각 조각들이 서로 맞물릴 때 풀리지 않는다. 3차원 퍼즐은 정해진 해체 순서와 방법을 따르지 않으면 절대로 결속된 퍼즐을 해체할 수 없다. 그러므로 석조 접합체 구조물은 벽의 구조와 벽면이 서로 얽혀 풀리지 않는 3차원 퍼즐과 같다. 페름 발스의 석조 접합체 구조물은 3차원 퍼즐과 같이 결속되었으므로 단일 결합체이다.

단일 결합체로 구축된 석조 접합체 구조물은 페터 춤토르가 설계 초기 단계에서 ‘장면화’한 채석장의 편마암과 커다란 돌 기둥의 단일체 효과(Monolithic Effect)를 성취하였다. 즉, 채석장에 쌓여있는 편마암 기둥은 여러 층으로 결속된 단일체이며 구조체이다. 단일체로서 편마암은 페름 발스의 분위기를 구축하는 중요한 디테일이다. 페터 춤토르는 석조 접합체 구조물을 단일체로서 편마암 기둥의 효과를 얻었다. 그러므로 석조 접합체 디테일은 단일체 편마암과 연결된 발스의 분위기를 구축한다. 석조 접합체 구조물은 관찰자들에게 발스 편마암에 대한 분위기의 경험과 기억을 상기시킨다. 페터 춤토르는 물질을 서로 얽히고 맞물리도록 구축하여 물질에 대한 과거의 경험과 기억을 구축된 물질과 결속시킨다. 이러한 과정은 한 가지 물질에 대한 과거와 현재의 분위기를 서로 분리하지 않고 오히려 연결성을 구축한다.

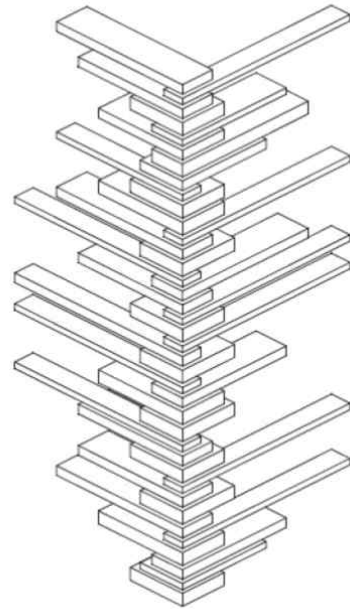
(2) 석조 접합체의 벽면 : 석판(石板)의 직조

페름 발스의 벽은 구조와 벽면이 결속된 석조 접합체 구조물로서 석조 단일체로 구성된다. 벽면의 석판이 쌓인 방법은 석조 접합체를 직조한다. 구조와 석판이 접합되는 방법은 퍼즐이 맞물리는 것과 같은 ‘맞물림’ 방법이다. 석조 접합체 구조의 맞물림은 벽 내부의 구조와 외부의 벽면이 서로 3차원으로 맞물려 단단한 단일체가 되는 것이다.

[그림 4-25]는 석조 접합체 구조물의 외부를 구성하는 석판의 구축 방법이다. 다양한 두께, 너비, 길이로 구성된 석판들은 서로 엇갈려 쌓여 벽면의 모서리를 구성한다. 벽면의 모서리는 두 벽면이 교차하는 곳이다. 그리고 각 면은 두께가 다르고 벽돌보다 길이가 긴 석판이 적층되어 구성하는 면이다. 다양한 석판은

벽돌에 비해 두께가 얇고 길이가 길다. 벽돌 외벽은 같은 두께, 너비, 길이의 벽돌을 순차적으로 적층하여 구축된다. 같은 모양의 벽돌로 구축된 벽면은 규칙적이고 쌓아 올려 구축된 특징을 보여준다.

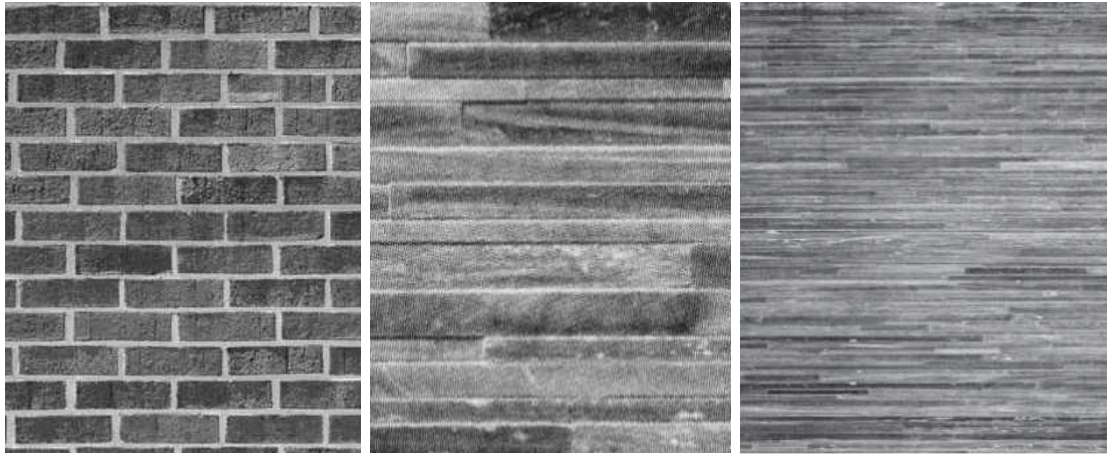
[그림 4-26]은 벽돌 벽면의 특징을 보여준다. 벽돌 벽면은 같은 모양과 크기의 벽돌을 몇 가지 방법으로 적층하여 구축한다. 벽돌의 구축은 벽돌 간에 얽히는 것이 아니다. 직조된 스웨터를 구성하는 털실 한 가닥만을 풀거나 분리할 수 없다. 물질이 얽히는 것은 하나의 구성 요소가 풀리거나 빠지지 않는다. 즉, 털실이 서로 얽히는 것은 스웨터를 직조한다. 하지만 벽돌 한 개는 벽돌 벽면으로부터 분리될 수 있다. 적층의 구축 방법으로 2차원 평면상으로 벽돌을 분리할 수 없지만 3차원 공간에서는 벽돌 한 개는 전체로부터 분리될 수 있다. 벽돌 벽면은 직조된 것이 아니라 적층되었기 때문이다.



[그림 4-25] 구축된 석판의 모서리 디테일

벽돌의 적층은 ‘맞물림’ 구축 방법과 다르다. 2차원 퍼즐은 모든 조각의 모양과 크기가 다르다. 하지만 2차원 퍼즐 조각의 특징은 각기 모양과 크기가 다르지만 조각들 간에 서로 맞물릴 수 있는 형태와 모양이 있다는 것이다. 이와 마찬가지로 3차원 퍼즐도 같은 원리가 적용된다. 모양과 크기가 모두 다른 3차원 퍼즐 조각도 다른 조각과 맞물릴 수 있는 형태와 모양이 있다. 그러므로 3차원 퍼즐 조각은 각 조각이 서로 맞물려 단단하게 결속된다. 벽돌의 적층은 같은 크기와 모양의 벽돌을 반복적으로 쌓는 방법이다. 같은 크기와 모양의 벽돌을 반복적으로 쌓은 것은 맞물림의 구축이 아니다. 그러므로 벽돌의 적층은 벽돌 간에 맞물리지 않고 얽히지도 않는다. 벽돌의 적층은 단순히 물질을 쌓아 올리는 방법으로 물질이 서로 얽히고 맞물리는 것과 같은 단단한 결속 방법이 아니다.

[그림 4-27]은 석판으로 구축된 때름 발스의 석조 접합체 벽면이다. [그림 4-26]과 [그림 4-27]을 볼 때 구축된 석판의 특징은 가로 방향의 석판의 조인트 두께가 다르다는 것이다. 벽돌은 같은 두께가 반복되는 것을 시각적으로 쉽게 인지할 수 있다. 벽돌의 줄눈은 13mm이고 석조 접합체의 줄눈은 3mm이다. 두 석



[그림 4-26]벽돌의 적층

[그림 4-27]석조 접합체
벽면의 디테일

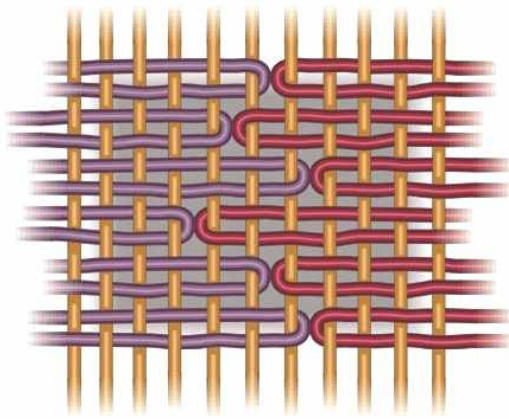
[그림 4-28]석조 접합체 벽면을
구성하는 다양한 석판

판 사이의 가로 줄눈은 가로 방향으로 이어지는 석판의 세로 줄눈보다 더욱 시각적으로 강조된다. 그 이유는 석판의 생김새가 가로 방향이기 때문이다. [그림 4-28]은 가로 방향으로 쌓여진 다양한 형태의 석판과 줄눈이 나타나는 벽면이다. 비록 가로 방향의 무늬가 강조되지만 규칙적인 간격과 형태는 아니다. 불규칙적인 가로 방향의 무늬는 발스 채석장의 편마암에 나타나는 가로 방향의 무늬와 비슷하다. 그 이유는 석재가 적층되어 편마암의 줄눈이 매우 가늘고 가로 방향이기 때문이다. 하지만 석조 접합체 벽면과 채석장 편마암이 구축된 형태는 다르다. 채석장의 편마암은 넓은 편마암 판이 적층된 형태이고 편마암의 석재 켜 사이는 강한 열과 압력으로 붙어 있다.

[그림 4-29]는 해칭⁵⁸⁾이라는 직조 방법을 도식화 한 것이다. 해칭 직조는 두 가지 특징으로 직조된다. 한 가지는 세로 방향의 실과 가로 방향의 실이 서로 엉키는 것이다. 이러한 방법은 [그림 4-29]와 같다. 세로 방향의 실(노란색)과 가로 방향(보라색과 빨간색)은 서로 엉켜있다.

해칭 직조에서 발견되는 두 번째 특징은 가로 방향으로 왼쪽 실(보라색)과 오른쪽 실(빨간색)이 서로 얽히는 방법이다. 왼쪽에서 시작된 실(보라색)은 중간 지점에서 세로 방향의 실(노란색)을 감싸며 돌아 다시 왼쪽 방향으로 향한다. 그리고 오른쪽에서 시작된 실(붉은색)은 세로 방향의 실(노란색)을 감싸며 돌아 다시 오

58) 색을 혼합할 때 사용되는 기법. 씨실이 서로 다른 색깔의 구역에 들어가 날실과 서로 맞물려서 원래의 색 구역으로 돌아온다.



[그림 4-29] '해칭'의 직조

른쪽 방향으로 향한다. 일직선상에 있는 한 쌍의 왼쪽 실(보라색)과 오른쪽 실(빨간색)은 서로 얽히지 않으므로 두 방향의 실은 결속되지 않는다. 하지만 이러한 직조 방법이 불규칙 또는 규칙적으로 반복될 때 [그림 4-29]와 같이 가로 방향의 실은 서로 얽히게 된다. 이와 같이 해칭은 두 가지의 얽히는 방법으로 직조된다.

왼쪽 실(보라색)과 오른쪽 실(빨간색)의 결속된 모습은 [그림 4-27]의 석판과 유사하다. 즉, 두 번째 방법인 가로 방향으로 얽히는 모습은 [그림 4-27]에서 관찰된다. 하지만 첫 번째 방법인 세로 방향과 가로 방향이 얽히는 것은 석조 접합체 벽면에서 관찰되지 않는다. 석조 접합체 벽면의 단면도와 직조물의 단면도를 비교해보자.

[그림 4-30]은 직조물과 석조 접합체를 비교하는 단면도이다. 직조물의 단면도는 가로 방향의 실과 세로 방향의 실에 작용하는 힘을 설명한다. 가로 방향의 실과 세로 방향의 실은 서로 평행으로 미는 힘이 존재한다. 가로 방향의 실과 세로 방향의 실에 작용하는 힘의 크기는 같고 힘의 방향은 서로 반대이다. 두 힘은 가로 방향의 실과 세로 방향의 실을 밀착하도록 만든다. 이러한 힘의 작용은 두 방향의 실을 직조의 방법으로 결속된다.

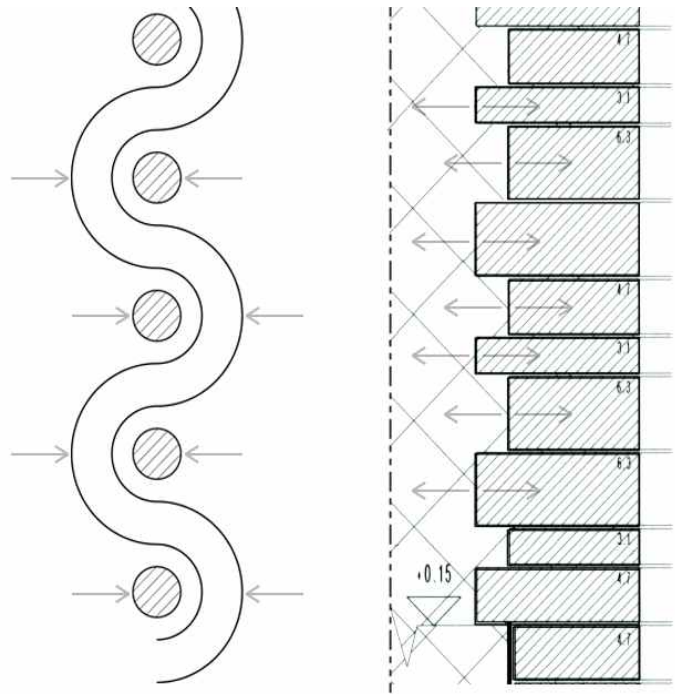
[그림 4-30]의 오른쪽 단면도는 석조 접합체의 구조와 석판에 작용하는 힘을 도식화 한 것이다. 석판과 양쪽 석판 사이로 타설된 콘크리트는 석판의 내부 표면에 밀착되고 석판 사이의 틈으로 유입되어 굳는다. 도식에 표시된 화살표는 석판의 표면에 작용하는 힘을 표시한 것이다. 석판 표면에 작용하는 힘은 직조물을 직조하는 다른 방향의 실에 작용한 힘과 같이 크기는 같고 반대 방향의 힘이 작용한다. 석조 접합체는 석판과 콘크리트의 접촉면에 장력이 작용하고 콘크리트와 석판의 표면은 단단히 결합된다. 방향이 다른 두 실이 직조된 직조물과 석조 접합체의 콘크리트와 석판이 만나는 표면에는 같은 힘의 원리가 적용된다. 즉, 두 물질은 단단히 접합된다. 석판의 표면에 단단히 접합되는 콘크리트는 [그림 4-30]의 단면도와 같이 세로 방향의 실과 같은 역할을 한다. 비록 외부에서 관찰되는 석판은 가로 방향으로 쌓은 구축 방법이지만 석판의 내부에 작용하는

장력이 있으므로 석판의 표면은 콘크리트와 함께 얽히게 된다. 그러므로 석조 접합체의 석판은 직조물에 작용하는 힘과 같은 원리로 직조된다.

석조 접합체를 직조하는 디테일은 다섯 종류의 석판으로 구성된다. 석판의 종류는 석판[그림 4-31]의 두께와 너비에 따라 나누어진다. 첫 번째 석판(Stone Slab 1)의 너비는 10.5cm 또는 12.5cm, 두께는 3.1cm이며 길이는 다양하다. 두 번째 석판(Stone Slab 2.1)의 너비는 18cm, 두께는 4.7cm이며 길이는 62.5cm이다. 세 번째 석판(Stone Slab 2.2)의 너비는 18cm, 두께는 4.7cm이며 길이는 75cm이다. 네 번째 석판(Stone Slab 3.1)의 너비는 25cm, 두께는 6.3cm이며 길이는 37.5cm이다. 다섯 번째 석판(Stone Slab 3.1)의 너비는 25cm, 두께는 6.3cm이며 길이는 50cm이다.

석조 접합체의 첫 번째 직조 방법은 석판의 다양한 길이로 구축된다. 첫 번째 석판(Stone Slab 1)의 길이는 다양하다. 두 번째 석판(Stone Slab 1)의 길이는 62.5cm이다. 세 번째 석판(Stone Slab 2.2)의 길이는 75cm이다. 네 번째 석판(Stone Slab 3.1)의 길이는 37.5cm이다. 다섯 번째 석판(Stone Slab 3.1)의 길이는 50cm이다. 이와 같이 석판의 다섯 가지 종류에 따른 길이는 매우 다양하다. 이러한 다양한 석판의 길이는 가로 방향으로 석판이 직조되는 디테일이다.

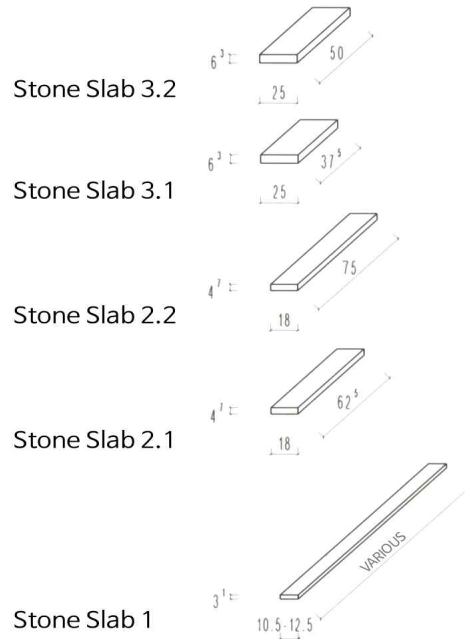
석조 접합체의 두 번째 직조 방법은 석판의 다양한 너비로 구축된다. 첫 번째 석판(Stone Slab 1)의 너비는 10.5cm 또는 12.5cm이다. 두 번째 석판(Stone Slab 2.1)의 너비는 18cm이다. 세 번째 석판(Stone Slab 2.2)의 너비는 18cm이다. 네 번째 석판(Stone Slab 3.1)의 너비는 25cm이다. 다섯 번째 석판(Stone Slab 3.1)의 너비는 25cm이다. 그러므로 석판의 다섯 가지 종류에 따른 너비는



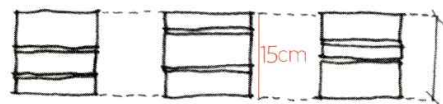
[그림 4-30] 직조물의 단면도(왼쪽)과 석조 접합체의 단면도(오른쪽) : 장력의 작용

10.5cm, 12.5cm, 18cm, 25cm로 네 종류이다. 네 종류의 너비 길이는 석조 접합체를 두 번째 직조 방법으로 구축한다.

[그림 4-32]는 15cm 간격의 불규칙 석판 배열이다. 벽면의 석판의 배열은 불규칙하게 쌓인 것처럼 보인다. 하지만 석판의 배열은 규칙적이며 반복적이다. 석판 쌓기⁵⁹⁾는 [그림 4-32]의 왼쪽에 도식과 같이 두께가 다른 세 종류의 석판이 다양하게 배열된다. 세 종류의 석판으로 배열할 수 있는 30cm 모듈은 세 종류이다. 세 종류의 배열은 반복적으로 배열된다. 그러므로 석조 접합체의 벽면은 30cm 간격으로 반복적으로 배열되지만 30cm 모듈은 불규칙적으로 구성된다. 이러한 ‘석판 쌓기’는 [그림 4-33]과 같이 석조 접합체의 벽면을 인공적이거나 인위적이지 않은 벽면을 만든다. 그러므로 석조 접합체의 벽면은 페터 춤토르가 초기 설계 단계에서 언급한 채석장의 편마암과 오랜 세월 동안 발스 지역 사람들이 경험한 편마암을 연상케 한다. 석조 접합체의 디테일은 인공적으로 구축한 구조물과 자연적으로 발생한 자연물에 대한 경험과 기억을 상기시켜 과거의 분위기를 상기시킨다.



[그림 4-31] 다섯 종류의 석판



[그림 4-32] 15cm 간격의 불규칙 배열

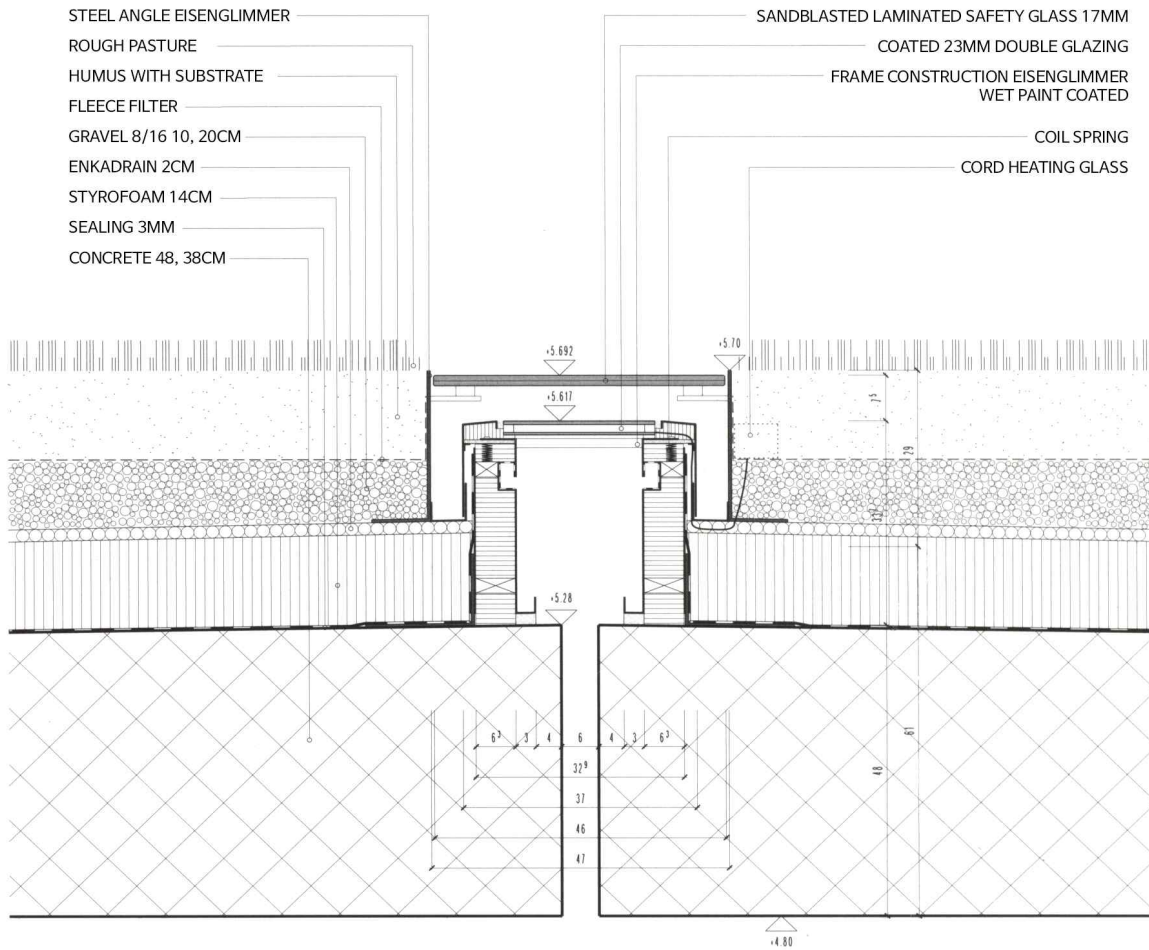
59) 석판의 설계는 마르크 로엘리에에 의해 개발되었다.

Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Hélène Binet, op., cit., p.113



[그림 4-33] 규칙적 '석판 쌓기'와 석판의 입면

(3) 전체를 이루는 부분의 이격된 결합 : 신축 이음(Expansion Joint)



[그림 4-34] 신축 이음 디테일 단면도

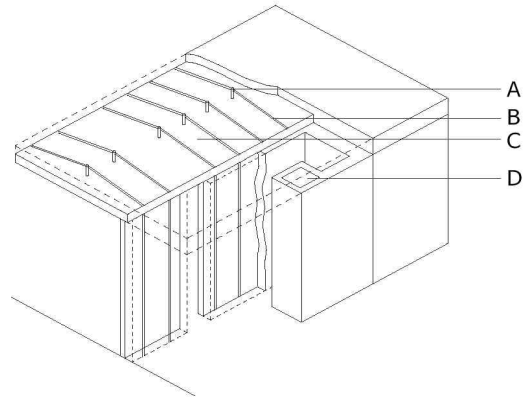
떼름 발스 건물은 가로 58.38m, 세로 33.95m이고 전면부의 높이는 13.65m이다. 떼름 발스 건축물은 철근 콘크리트 구조물이다. 추운 겨울의 외벽은 영하 15°C이고 내부는 영상 36°C 이상의 온천수와 접촉한다. 외벽과 내벽의 급격한 온도 차이는 구조물의 수축과 이완을 반복적으로 일으킨다. 또한 건축 재료의 움직임과 미세한 형태의 변화는 실내 욕장 구조물에 상당한 영향을 미친다. 페터 춤토르는 온도의 변화에 따른 물질의 신축(伸縮)을 건축물 전체를 몇 부분으로 나누는 방법을 통해 최소화하였다. 전체 구조물은 독립된 부분들의 결합으로 이루어지고 전체 구조물을 이루는 작은 부분들은 독립적으로 신축한다.⁶⁰⁾ 건축물의 부분들이 결합하는 방법은 [그림4-34]와 같은 신축 이음(Expansion Joint)이

60) ibid., p.102

다. 그러므로 콘크리트 슬라브의 디테일은 구조물의 온도에 따른 변형과 신축을 해결하는 신축 이음이다.



[그림 4-35] 건축물을 구성하는 열다섯 개의 기둥 블록

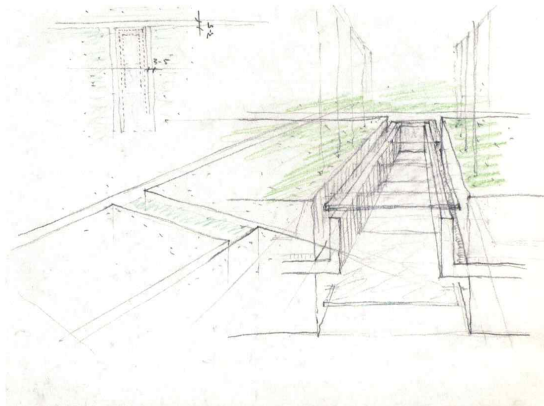


[그림 4-36] 기둥 블록의 디테일

[그림4-35]는 떼름 발스 건물을 구성하는 열 다섯 개의 기둥 블록이다. 모양과 크기가 다양한 기둥 블록은 신축 이음으로 연결되어 전체의 건축물을 이룬다. 기둥 블록의 디테일은 외팔보(Cantilever) 지붕의 구조적인 문제를 해결한다. 외팔보 지붕은 두 겹의 콘크리트 층으로 나뉘어진다. 먼저 타설된 콘크리트 슬라브는 [그림4-36]⁶¹⁾와 같이 강삭(鋼索)으로 연결되어 외팔보를 지탱한다. 슬라브를 지탱하는 강삭 위로 두 번 째 콘크리트 층이 타설되어 강삭을 덮는다. 기둥 블록의 외팔보에 숨겨진 디테일은 다양한 형태의 기둥 블록을 구축한다. 외팔보 디테일은 기둥 블록을 독립된 구조물로 구축한다. 각 기둥 블록은 독립된 구조물이다.

[그림4-34]는 떼름 발스의 전체 구조물을 구성하는 기둥 블록들의 결합 디테일이다. 콘크리트 기둥 블록의 슬라브 간의 이격(離隔) 거리는 6cm이다. 콘크리트 슬라브의 두께는 48cm이며 콘크리트 슬라브 위는 14cm 두께의 스티로폼으로 덮여져 있다. 스티로폼은 외부와 내부의 온도 차이를 줄여주는 보온재이다. 스티로폼 위는 매트형 배수재 엔카드레인이 설치되었다. 엔카드레인은 부직포 여과 지붕 층으로 유입되는 빗물과 수분을 배수하는 역할을 한다. 엔카드레인 위는 10~20cm의 자갈과 부엽토로 덮여져 있다. 보온재와 배수재를 이용하여 지붕을 덮은 디테일은 일반적인 옥상 정원(Green Roof)의 디테일이다. 하지만 페터 춤토르의 분위기를 구축하는 디테일은 신축 이음이 옥상 정원 외부로 확대되는 것이다. 신축 이음은 옥상 정원으로 덮여져 가려지지 않았다. 옥상 정원으로 확대

61) A: Steel Support, B: Wire Reinforcing, C: Concrete Slab, D: Cavity



[그림 4-37] 신축 이음 디테일 스케치



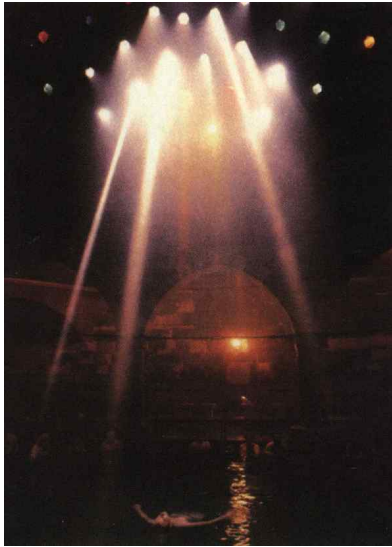
[그림 4-38] 신축 이음과 안전유리 덮개

되는 신축 이음은 외부로부터 떼름 발스 건축물을 구성하는 기둥 블록의 이격된 결합 방법이다.

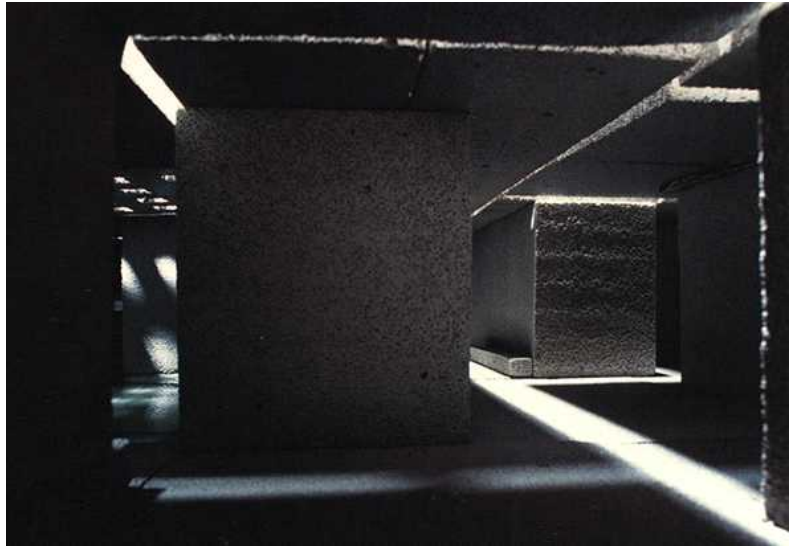
떼름 발스의 신축 이음은 건축물의 신축으로 야기되는 문제만 해결하지 않는다. 콘크리트 구조물의 신축 이음은 6cm 너비와 48cm 깊이의 연속된 간극이다. 구조물의 신축 이음을 옥상으로 확대하는 디테일은 [그림4-34]에서 확인할 수 있다. 코팅된 23mm 이중 유리와 프레임 구조물은 콘크리트 구조물의 신축 이음을 덮는다. 샌드 블러스트(Sandblast)된 두께 17mm 안전유리와 프레임 구조물은 23mm 이중 유리와 프레임 구조물을 [그림4-38]과 같이 덮는다. 그리고 전열 기구가 23mm 이중 유리에 설치되어 두께 17mm 안전유리에 쌓이는 눈을 제거한다. 콘크리트 구조물의 신축 이음을 덮는 47cm 너비의 샌드블러스트 가공된 안전유리와 프레임 구조물은 [그림4-38]과 같이 옥상 정원에서 관찰된다. 외부에서 관찰되는 17cm 너비의 안전유리는 건축물을 구성하는 여러 개의 기둥 블록의 이격된 결합을 의미한다. 이격된 결합은 외부와 내부를 연결한다. 외부의 빛은 샌드 블러스트된 안전유리를 투과하여 6cm 너비의 신축 이음으로 유입된다. 샌드블라스트 가공된 안전유리는 표면에 도달하는 빛을 굴절시켜 외부 물체의 형태를 변형시킨다. 관찰자는 안전유리를 통해 사물의 형태는 지각할 수 없지만 외부의 빛은 내부로 유입된다. 그러므로 17mm 안전유리의 역할은 외부 환경과 충격으로부터 23mm 이중 유리를 보호하는 역할을 하며 신축 이음의 내부로 빛을 유입시키는 역할을 한다.

페터 줌토르는 루다스 온천의 사진을 복사하여 벽에 붙여 두었다.⁶²⁾ [그림

62) Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Hélène Binet, op., cit., p.27



[그림 4-39] 루다스 온천(Rudas Bath)



[그림 4-40] 내부 공간에서 일어나는 현상을 표현한 건축 모형

4-39]는 루다스 온천의 내부 환경이다. 페터 춤토르는 온천 내부에 일어나는 현상들을 주위 깊게 관찰하였다. 페터 춤토르는 루다스 온천의 내부에 일어나는 현상을 지각하고 지각에 대해 감정적으로 반응하였다. 그리고 그는 자신의 감정의 반응을 기술하였다. [그림4-40]에서 관찰할 수 있듯이 천장의 작은 구멍에서 유입되는 태양광과 유입되는 태양광으로 인해 유발되는 현상은 루다스 온천의 분위기를 구축한다. 천장의 구멍으로부터 유입되는 태양광은 다양한 색의 유리를 통과하여 다양한 색으로 내부 공간으로 유입된다. 그리고 천장에 설치된 구멍의 크기와 방향에 따라 태양광은 다양한 각도와 빛의 굵기로 유입된다. 유입되는 빛은 온천 내부의 수증기로 인해 산란되며 반사된다. 그리고 빛은 물의 표면에 반사되어 왜곡된다. 그러므로 루다스 온천의 내부 공간의 분위기를 구축하는 중요한 요소는 외부의 빛을 유입하는 천장의 색과 형태이다. 다음은 페터 춤토르가 온천 내부의 현상을 묘사한 글이다.

석재 욕조 안의 물, 떠오르는 수증기, 어둡한 공간의 빛나는 광선, 매우 느긋한 분위기, 어둠으로 사라지는 것 같은 방들, 사방으로 울려 퍼지는 다양한 ‘물’ 소리와 방으로 울리는 메아리. 원시로부터 내려온 것 같은 명상적인 고요하고 평화로운 무엇인가가 마음을 완전히 사로잡는다. 우리는 동양 목욕의 삶과 방법을 배우기 시작했다.⁶³⁾

63) water in stone basins, rising steam, luminous rays of light in semidarkness, a

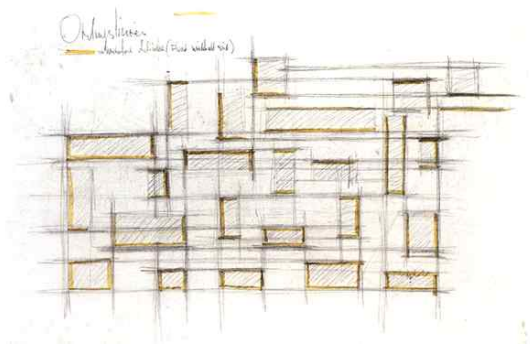
페터 춤토르는 루다스 온천으로부터 관찰한 현상과 자신의 감정적인 반응을 떼름 발스에 적용하였다. [그림4-40]은 그가 떼름 발스의 내부 공간에 일어나는 현상을 관찰하기 위해 만든 건축 모형이다. 그는 떼름 발스의 건축 모형을 실외로 옮겨 태양광이 떼름 발스 모형 내부로 유입되는 현상에 주목했다. 석재로 만든 건축 모형은 천장 조인트로 태양광이 유입되고 바닥의 수분으로 인해 유입된 빛이 반사된다. 루다스 온천의 내부에서 관찰된 현상처럼 떼름 발스의 건축 모형의 내부 공간은 그림자(어두움)와 빛이 강하게 대조되고 작은 틈으로 유입되는 빛의 형태는 벽과 바닥에 반사된다. 건축 모형의 실내 욕장 공간은 푸른 빛을 띠는 물로 채워졌으며 천장의 사각형 틈으로 유입되는 빛을 반사한다. 내부로 유입되는 빛은 태양의 위치에 따라 주기적으로 굴절되며 내부의 밝기를 변화시킨다. 건축 모형의 내부 공간은 빛, 그림자, 수분, 가스⁶⁴⁾ 그리고 석재로 구성된다. 내부 공간은 페터 춤토르가 물질들이 상호 작용하는 현상을 관찰하기 위해 실제 물질로 구성되었다. 내부로 유입되는 빛은 내부의 실제 물질에 반사되어 루다스 온천의 내부 공간처럼 풍부한 현상의 경험을 유발한다. 그러므로 페터 춤토르는 자신이 상상한 떼름 발스의 내부 공간뿐만 아니라 내부에서 발견할 수 있는 현상들을 실제 물질로 구축된 건축 모형을 통해 구현하였다.

[그림4-41]은 기둥 블록으로 구성된 떼름 발스의 평면도 스케치이다. 기둥 블록의 일부 변은 노란색으로 표시되었다. 노란색으로 표시된 변은 태양광을 유입하는 신축 이음 디테일의 위치이다. 신축 이음이 표시된 평면도 스케치는 신축 이음과 기둥 블록으로 구성된 최종 평면도의 확정을 위한 과정이다. 이 과정은 떼름 발스 내부로 유입되는 빛의 위치와 내부 공간의 결합을 결정하는 중요한 과정이다. 페터 춤토르의 ‘신축 이음’ 스케치는 콘크리트의 온도에 따른 신축을 고려한 것이 아니라 신축 이음 공간으로 유입되는 태양광의 유입 형태를 연구한 것이다. [그림4-41]의 연구 과정을 거쳐 결정된 기둥 블록의 결합은 [그림4-42]의 옥상정원과 같다. 옥상 정원은 신축 이음으로 여러 조각의 기둥 블록으로 나누어졌다. 기둥 블록을 나누는 사이 공간은 태양광을 내부로 유입하는 통로이다.

quiet relaxed atmosphere, rooms that fade into the shadows; one can hear all the different sounds of water, one can hear the rooms echoing. There was something serene, primeval, meditative about it that was utterly enthralling. The life of an Oriental bath. We were beginning to learn.

ibid., p.27

64) 수증기로 빛이 산란되는 현상을 관찰하기 위해 건축 모형의 내부 공간에 가스를 주입하였다.



[그림 4-41] 천장 '신축 이음' 구성 스케치



[그림 4-42] 옥상 정원의 신축 이음

그러므로 페터 춤토르의 신축 이음은 외부의 태양광을 내부로 유입하는 디테일이다. 일반적인 구조물의 신축 이음은 은폐된다. 은폐된 신축 이음은 전체 구조물을 건축물을 구성하는 부분을 감추어 건축물 전체를 드러내기 위함이다. 하지만 페름 발스의 신축 이음은 확대되어 외부로 드러난다. 신축 이음은 옥상 정원의 외부로 드러나고 외부의 태양광은 석재와 콘크리트로 둘러싸인 내부로 유입된다. 페름 발스의 신축 이음은 태양광을 외부로부터 내부로 유입하고 이것은 내부 공간의 분위기를 구축하는 중요한 요소가 된다.

페름 발스의 신축 이음과 신축 이음으로 유입되는 태양광은 내부 공간의 분위기를 구축한다. [그림4-43]은 페름 발스 내부 공간과 신축 이음을 통해 내부로 유입되는 태양광의 모습이다. 기둥 블록 간의 높은 복도로 유입되는 태양광은 어두운 실내 공간과 강한 대조를 이룬다. 신축 이음 디테일을 투과한 빛은 48cm 깊이의 콘크리트 면에 반사되고 벽면과 바닥에 2차 반사된다. 콘크리트 표면의 질감과 색감은 태양빛의 반사로 사라지고 흰색 표면이 된다. 벽에 2차 반사되는 태양빛은 작은 틈으로 빛이 들어오는 것처럼 내부로 유입된다. 내부로 유입되는 빛은 점점 확산된다. 벽으로 반사되는 빛은 바닥에 가까워질수록 확산되며 동시에 벽면의 질감과 색감을 드러내게 한다. [그림4-44]는 신축 이음으로 유입되는 빛이 바닥에 반사되는 모습이다. 신축 이음으로부터 투과되는 빛은 탈의실과 실내 욕장을 연결하는 복도 계단을 비춘다. 탈의실 기둥 블록과 실내 욕장 기둥 블록 간의 신축 이음이 복도 계단의 위 천장에 설치되었기 때문이다.

신축 이음으로부터 유입되는 빛은 넓은 각도로 확산되지 않고 좁은 각도로 확산된다. 빛이 좁은 각도로 확산되는 이유는 신축 이음의 디테일 때문이다. 신축 이음의 깊이는 48cm이고 너비는 6cm이다. 태양광은 좁고 깊은 신축 이음으로 투



[그림 4-43] 벽으로 반사되는 빛



[그림 4-44] 바닥으로 반사되는 빛

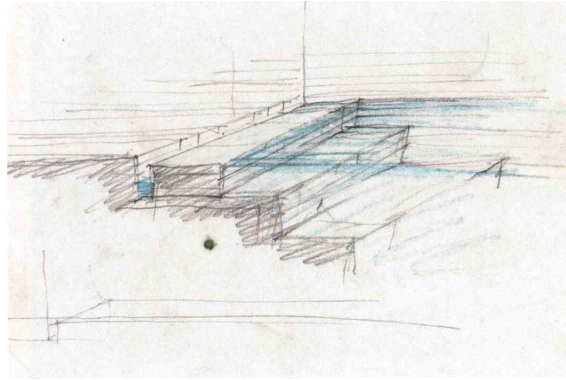
과되어 결국 좁은 각도로 확산된다. 좁은 각도로 확산되는 빛은 내부의 벽면과 바닥에 반사되어 어두운 공간과 대조를 이룬다. 떼름 발스 내부 공간으로 유입되는 빛의 현상은 페터 춤토르의 건축 모형의 사진[그림4-40]과 유사하다. 신축 이음으로 유입되는 빛은 내부를 구성하는 물질을 부분적으로 드러내고 그림자로 감추기도 한다. 빛은 벽과 바닥의 표면의 촉각적 경험을 부분적으로 드러낸다. 즉, 모든 벽면의 표면을 드러내는 것이 아니라 부분적으로 드러내고 감춤으로서 공간은 촉각적 경험을 강조한다. 그러므로 어두운 공간으로 유입되는 빛은 물질에 대한 지각 변화를 야기한다. 빛으로 인한 물질에 대한 지각 변화는 루다스 온천의 사진에서 볼 수 있다. 내부로 유입되는 빛은 바닥, 바닥의 물, 벽의 석재, 천장의 신축 이음 등을 이루는 물질의 다양한 지각 변화를 일으키며 물질에 대한 지각 변화는 분위기를 구축하는 원리이다.

(4) 바닥과 실내 욕장 사이의 감추어진 조인트

떼름 발스 내부공간의 바닥으로부터 실내 욕장으로 연결되는 조인트는 실내 욕장의 분위기를 구축하는 디테일이다. 떼름 발스 바닥과 실내 욕장의 물이 만나는 관계는 떼름 발스 내부의 분위기 구축과 관련성이 있다. 페터 춤토르는 채석장에 쌓인 돌기둥 사이로 물이 채워진 공간이 주는 분위기와 떼름 발스 내부 공간의 분위기를 연결하려고 시도했다.⁶⁵⁾ 즉, 바닥과 실내 욕장의 물이 만나는

65) 페터 춤토르의 인터뷰 중

부분의 급수 및 배수 설비가 드러나는 것은 배제된다. 대중이 이용하는 수영장 시설은 깨끗한 물과 오염된 물의 순환 설비를 요구한다. [그림 4-45]는 페터 춤토르가 바닥과 물이 만나는 부분의 디테일을 스케치한 것이다. 그의 스케치는 물의 순환 시스템을 고려한 바닥과 실내 욕장의 디테일이 아니다. 그의 스케치를 통해 그는 실내 욕장의 물이 바닥으로



[그림 4-45]바닥과 실내 욕장 사이의 조인트

흘러넘치는 것을 억제하여 바닥과 수면이 명확하게 구분되길 원했다는 것을 알 수 있다. 실내 욕장의 물은 첫 번째 계단과 바닥 사이의 좁고 얇은 수로로 유입된다. 실내 욕장의 수면은 바닥과 같은 거의 수평을 이룬다. 페터 춤토르의 스케치는 바닥과 수면이 같은 높이로 이어져 있다. 그러므로 스케치의 바닥의 높이와 이어진 수면은 페터 춤토르가 의도한 디테일이다.

페터 춤토르가 스케치로 나타낸 바닥면과 수면의 관계는 인공적인 수영장의 급수 및 배수 시스템과 대조적이다. [그림4-46]과 [그림4-47]은 수류 순환 시스템의 거름망이 설치된 배수⁶⁶⁾ 디테일 단면도이다. 수류 순환 시스템의 배수와 급수는 수영장 시설의 필수적인 설비이다. 오염된 물을 배출하고 깨끗한 물을 급수하는 것이 수류 순환 시스템의 목적이다. 필립 퍼킨스에 따르면 수영장의 오염된 물은 얇은 수면으로 이동한다.⁶⁷⁾ 그러므로 수영장의 효율적인 수류 순환은 얇은 수면과 가장가리에 배수 시설을 설치하고 수심이 깊은 곳으로 향하는 급수 시설을 설치하는 것이다. [그림4-46]과 [그림4-47]은 공통적으로 수영장의 가장자리에 얇은 수심을 만들어 오염물을 유도하여 배출한다. 수영장의 오염물은 수영장 바닥 밑에 설치된 작은 터널로 유입된다. 작은 터널로 유입된 오염물은 독을 거쳐 배수 통로와 파이프를 통해 배수된다. [그림4-46]과 [그림4-47]의 중요

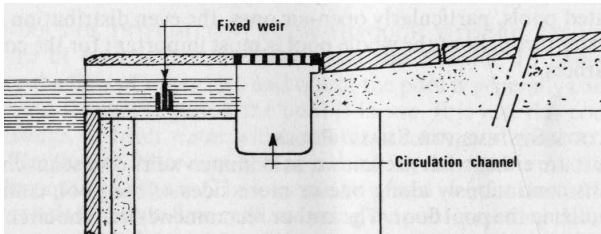
<https://www.youtube.com/watch?v=c5A3SfGLo0U>

66) 필립 퍼킨스는 수영장 시설의 배수 방법으로 거름망 배수(Skimmer-Weirs)와 오수 수로 배수(Scum Channel)로 나누었다. 수영장의 가장자리의 전부 또는 일부에 설치되며 두 가지 방법이 복합적으로 적용 가능하다.

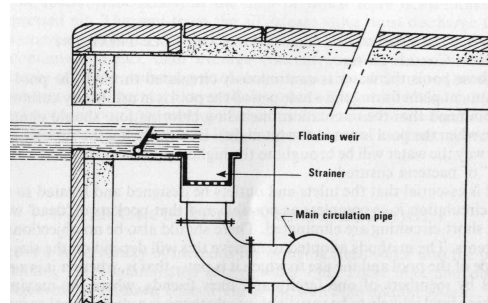
Philip Harold Perkins, Swimming pools, Applied Science Publishers, 1978, p. 292

67) Philip Harold Perkins, Swimming pools, Applied Science Publishers, 1978, p.293

한 것은 얇은 수심을 만들어 자연스럽게 오염된 물이 유입되도록 하는 디테일이다.



[그림 4-46] 고정식 독이 설치된 거름망 배수



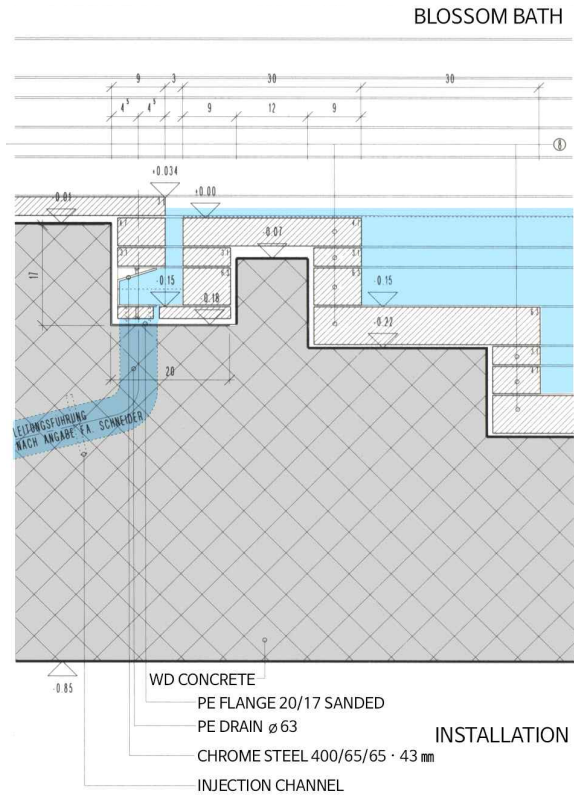
[그림 4-47] 유동식 독이 설치된 거름망 배수

외부에서 관찰된 [그림4-46]과 [그림4-47]의 수영장 가장자리와 바닥은 페터 춤토르의 실내 욕장 스케치와 매우 대조적이다. [그림4-46]은 수면과 바닥은 같은 높이로 관찰되지만 수영장과 바닥의 경계로부터 일정한 거리로 이격된 바닥에 거름망이 설치되어 있어 바닥으로 넘치는 물은 거름망 밑에 설치된 순환 수로로 유입된다. 그러므로 거름망과 수영장 사이의 바닥은 물이 넘치는 부분이다. 그리고 바닥의 경사면은 거름망 쪽으로 기울어져 있어 바닥으로 떨어진 물은 바닥의 기울기를 따라 거름망으로 유입된다. 반면 [그림4-47]은 [그림4-46]의 바닥 아래 부분의 디테일은 비슷하지만 바닥의 높이를 높여 수영장의 물은 바닥으로 넘치지 않는다. 바닥의 경사도 수영장 쪽으로 기울어진 것이 아니라 반대쪽으로 기울어져 수영장과 바닥의 높이 차이를 두었다. 그러므로 [그림4-47]은 수영장의 수면과 바닥의 높이 차이가 매우 크다. 수영장의 물은 바닥으로 넘쳐나지 않으며 수영장과 바닥의 뚜렷한 경계를 만든다.

페터 춤토르의 스케치는 [그림4-48]과 같이 건축적으로 구축되었다. 페터 춤토르의 실내 욕장 디테일은 [그림4-46]과 [그림4-47]을 변형한 형태이다. 페터 춤토르는 첫 번째 계단을 통해 얇은 수심을 만들었다. 하지만 [그림4-46]과 [그림4-47]에서 나타나는 얇은 수심 위의 바닥을 제거하였다. 그러므로 얇은 수심은 외부로 드러난다. 얇은 수심으로 유입된 오염물은 첫 번째 계단과 바닥 사이의 3cm 공간과 연결된 배수 파이프를 통해 배수된다. [그림4-47]의 파이프와 연결된 거름망은 때름 발스의 거름망과 배수 파이프와 비슷하지만 오염된 물이 유입되는 너비 3cm, 깊이 17cm의 공간으로 인해 거름망과 배수 파이프는 외부로부터 숨겨진다. 그러므로 배수관은 내부로 감추어져 드러나지 않는다. 바닥에서 바

라본 실내 욕장은 적층된 돌기둥 사이에 고여 있는 물처럼 보인다. 실내 욕장의 물은 고여 있지 않지만 [그림4-48] 디테일로 인해 경험자는 고여 있는 물과 분위기를 경험한다. 돌 기둥들 사이에 고인 물은 인공적으로 만들어진 실내 욕장이 아닌 자연스럽게 형성된 듯하고 오래 전부터 떼름 발스에 있었던 것 같은 분위기를 구축한다.

실내 욕장 디테일 단면도는 페터 춤토르의 실내 욕장 스케치에 나타난 현상과 분위기를 생성한다. 페터 춤토르는 떼름 발스를 오래 전부터 있었던 것 같은 시설로 설계하는 것을 목표로 삼았다. 자연적으로 생성된 동굴과 연못은 인공적인 배수관과 설비가 없다. 그러므로 감추어진 배수관과 바닥으로 흘러넘치지 않도록 설계된 디테일은 떼름 발스의 중요한 분위기를 구축한다. 즉, [그림4-48]은 오래 전에 자연스럽게 형성된 발스 계곡의 온천과 같은 분위기를 구축한다.

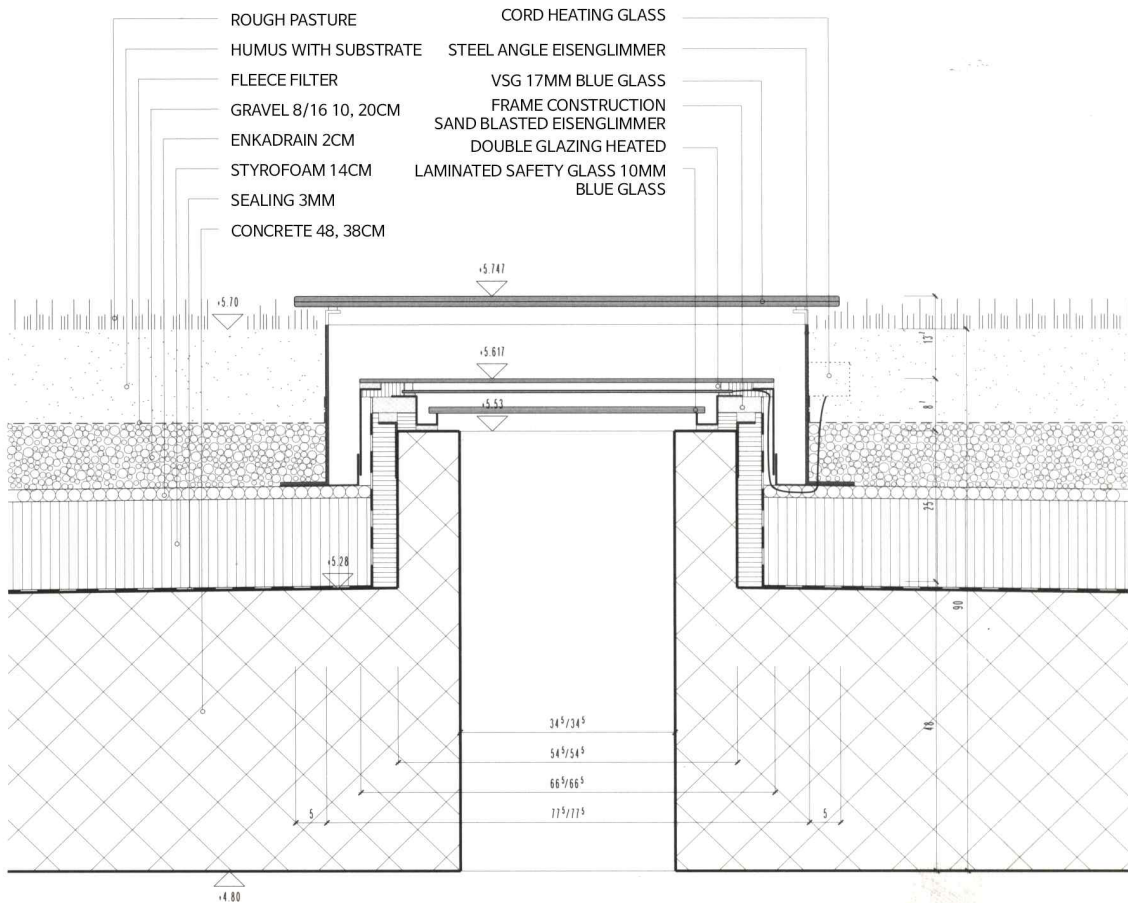


[그림 4-48]바닥과 실내 욕장 사이의 감추어진 배수

4.2.2. 물질에 나타난 감각 경험

(1) 실내 욕장의 천장과 욕상 정원의 조명

실내 욕장 내부의 천장에는 정사각형 천창이 4열 4행으로 총 16개가 설치되었다. 천창은 정사각형 형태이므로 물질의 수축과 팽창을 고려한 신축 이음과 다른 디테일이다. 그러므로 천장은 기둥 블록을 잇는 신축 이음 디테일과 대조적으로 오직 외부의 빛을 내부로 유입하는 역할을 한다. [그림4-49]는 정사각형 천창의 디테일 단면도이다. 천창의 개구부 사이즈는 가로 34.5cm 세로 34.5cm이며 욕상 정원의 외부 안전유리는 가로 87.5cm 세로 87.5cm이다. 외부에서 유입되는

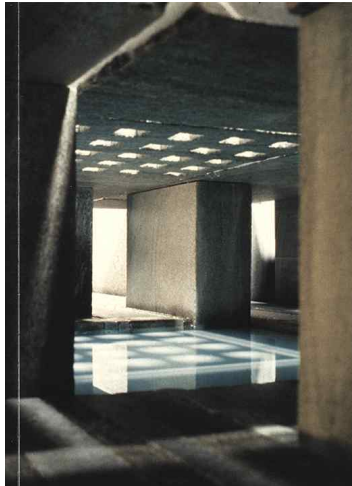


[그림 4-49] 실내 욕장 위의 천창 디테일

태양광은 외부의 17mm 파란색 안전유리와 샌드 블라스트 된 18mm 이중 유리를 투과한 후 내부의 10mm 파란색 안전유리를 투과하여 실내 욕장 내부로 유입된다. 세 종류의 유리를 투과한 태양광은 파란색 빛으로 콘크리트 벽면에 반사된 후 실내 욕장 수면에 반사된다.

18mm 이중 유리에 설치된 열선은 빛의 유입을 확보하기 위한 디테일이다. 열선은 욕상 정원의 정사각형 안전유리에 쌓인 눈을 제거한다. 페터 춤토르는 태양광을 안정적으로 확보하여 내부 공간의 분위기를 구축하기 위해 이중 유리에 열선을 설치하였다. 외부로부터 내부로 유입되는 빛의 확보는 내부 공간의 분위기에 매우 중요한 영향을 미치기 때문이다. 세 겹의 유리 디테일 구성은 때를 받스 외부와 내부의 온도 차이로 야기되는 결로(結露) 현상을 면할 수 있다. 유리층 표면의 결로 현상은 내부로 유입되는 태양광의 유입을 저해할 수 있기 때문

이다. [그림4-49] 디테일은 태양광을 안정적으로 내부로 유입하며 빛을 파란색으로 변환하여 내부로 유입시킨다. 그러므로 [그림4-49]의 단면도 디테일은 페터 줌토르가 태양광의 안정적인 유입을 의도한 것을 알 수 있다. 태양광은 그가 의도한 내부 공간의 분위기를 구축하는 중요한 요소이다.



[그림 4-50] 건축 모형의
실내 욕장



[그림 4-51] 떼름 발스의 실내 욕장

[그림4-50]은 건축 모형의 실내 욕장 사진이다. 건축 모형의 실내 욕장은 물로 채워져 빛을 반사하며 푸른빛을 띤다. 실내 욕장 위에 설치된 정사각형의 천창은 외부의 태양광을 유입하며 유입된 태양광은 실내 욕장 수면에 반사된다. 태양광이 반사된 곳은 천창의 사각형 모양과 닮은꼴이다. [그림4-51]은 떼름 발스의 실내 욕장 공간이다. 실내 욕장 공간에 나타나는 현상은 건축 모형의 실내 욕장 공간에 나타나는 현상과 유사하다. 실내 욕장의 천창은 정사각형이며 천창 주변으로 신축이음이 지나간다. 태양광은 천창으로 유입된다. 다른 점은 천창의 개수와 천창으로 유입되는 태양광의 색이다. 건축 모형의 천창으로 유입되는 빛은 흰색으로 반사되지만 떼름 발스의 천창으로 유입되는 빛은 파란색으로 반사된다. 떼름 발스 천창으로 유입되는 짙은 파란색⁶⁸⁾은 실내 욕장의 표면에 반사된다. 파란색 태양광이 실내 욕장 수면에 반사됨으로 수면은 더욱 짙은 파란색으로 변한다. 짙은 파란색의 수면은 시각적으로 지각할 때 수심이 깊은 감정의

68) ‘물라노 유리(Murano Glass)’라고 불리는 파란 유리는 스페인에서 수입한 것이다. 흐린 날에도 파란 유리를 투과한 태양광은 푸른빛을 띤다.

Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Hélène Binet, op., cit., p.72

반응을 일으킨다. 물의 깊이를 시각적으로 가늠할 때 물의 질은 정도에 따라 깊고 얇음을 지각하기 때문이다. 그러므로 천창 디테일은 태양광을 파란색으로 변환하여 깊은 실내 욕장을 인지하게 한다. 천창 디테일은 내부 공간을 깊은 물로 가득 찬 공간의 분위기를 구축한다.



[그림 4-52] 프랭크 로이드 라이트의 조명



[그림 4-53] 천창을 비추는 옥상 정원의 조명

에드워드 포드는 전체 건물로부터 독립적이고 체계를 벗어난 사물의 디테일을 ‘자주적 디자인의 디테일’로 분류⁶⁹⁾ 하였다. ‘자주적 디자인의 디테일’은 건축물 전체와 맥락성이 없으며 전체를 구성하는 체계로부터 끊어져 있다. [그림4-52]는 프랭크 로이드 라이트의 조명⁷⁰⁾이다. 조명의 갓은 사각뿔대 형태이며 사각뿔대는 사각 프레임 받침으로 지지된 사각 기둥에 의해 매달려 있는 구조이다. 사각뿔대의 지지대는 윗변과 아랫변의 가운데에 연결되어 있다. 눈부심을 방지하기 위해 사각 뿔대 갓은 천으로 만들어진 불투명 소재이다. 빛의 사각 뿔대 갓은 빛을 아래 방향으로 넓게 퍼지게 하며 사각뿔대 윗부분은 백열전구의 열을 방출한다. 그러므로 [그림4-52]는 백열 전구에서 방출되는 열을 효율적으로 방출하고 빛은 더욱 넓은 면적으로 퍼트리기 위한 디자인이다. 그러므로 프랭크 로이드 라이트의 조명은 독립된 사물로서 ‘자주적 디자인의 디테일’이다.

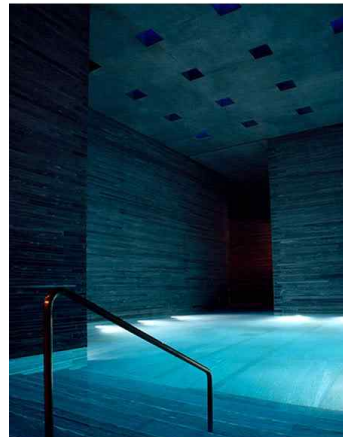
[그림4-53]은 옥상 정원에서 관찰할 수 있는 조명 기구이다. 조명기구인 천창마다 설치되어 모두 16개의 조명이 옥상 정원에 설치되어 있다. 설치된 조명은 야간에 실내 욕장 내부에 파란빛을 유입하는 광원이다. 조명의 형태는 곡선으로 굽어진 철재 구조물과 연결된 단순한 원뿔대이다. 옥상정원의 조명은 내부로 파

69) Edward R. Ford, op., cit., p.42

70) Lewis, Lloyd, Libertyville, Illinois



[그림 4-54] 야간의 옥상정원: 16개의 조명

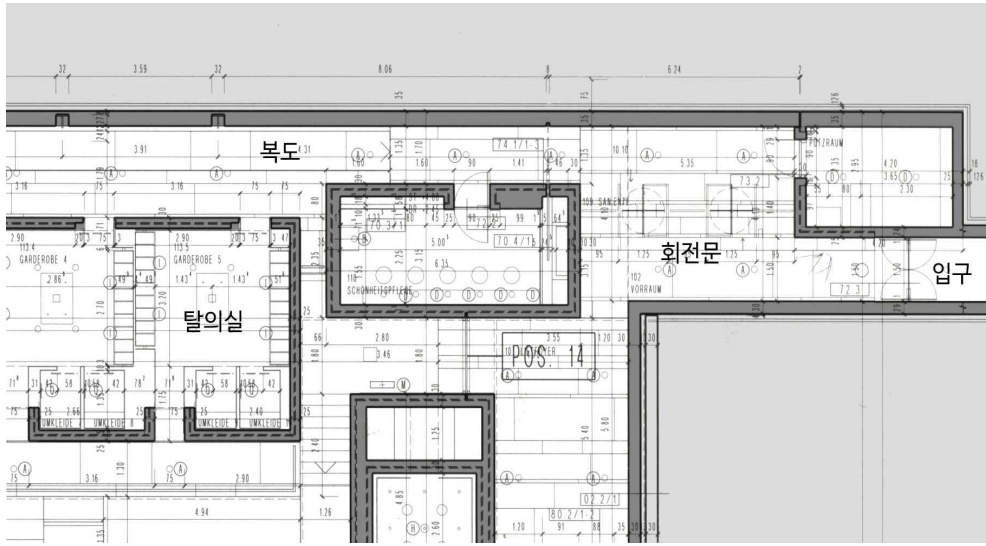


[그림 4-55] 야간의 실내
욕장 모습

란색 빛을 유입시키는 광원이다. 조명의 형태와 디자인은 분위기를 구축하지 않는다. 내부의 분위기를 구축하는 것은 기울어진 조명의 각도와 광원의 밝기이다. 조명의 형태는 단지 효율적으로 빛이 유입하기 위한 디테일이다. 그러므로 옥상 정원의 조명은 ‘자주적 디자인의 디테일’이 아니다. 옥상 정원의 조명은 전체의 분위기를 구축과 연결된 체계를 따른다. 즉, 조명의 형태와 밝기는 야간의 내부 공간의 분위기를 구축하기 때문이다.

각 천창마다 설치된 열여섯 개의 조명은 천창으로 인공적인 빛을 유입시킨다. 신축 이음에는 조명이 설치되지 않았으므로 외부로부터 내부로 유입되는 인공적인 빛은 천창에 설치된 조명뿐이다. [그림4-54]는 야간의 옥상 정원의 모습이다. 야간의 옥상 정원에 관찰되는 유일한 주광색의 조명들이다. 야간과 주간의 실내 욕장 내부는 신축 이음과 천창으로 유입되는 빛의 양과 질이 다르고 실내 욕장 내부에 설치된 조명으로 인해 전혀 다른 분위기를 구축한다. 천창으로 유입되는 조명의 밝기는 태양광과 비교할 때 매우 약하다. 옥상에 설치된 조명으로 인한 천창의 파란색 빛은 천창의 내부 벽면을 파란색으로 반사시킨다. 하지만 실내 욕장 벽면에 설치된 조명은 실내 욕장의 수면을 밝게 비추어 실내 욕장 바닥이 투과되며 실내 욕장의 깊이를 정확하게 지각할 수 있다. 그러므로 야간의 실내 욕장 내부 공간[그림4-55]는 주간의 분위기와 대조된다.

(2) 시간의 연속성을 드러내는 ‘파운틴 홀’의 파이프



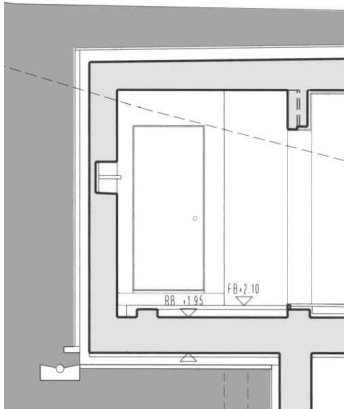
[그림 4-56] 떼름 발스의 입구와 탈의실을 연결하는 복도

[그림4-56]은 떼름 발스 회전문과 탈의실을 연결하는 복도의 평면도이다. 떼름 발스 입구로부터 시작되는 복도는 회전문을 지나 왼쪽 편에 위치한 다섯 개의 탈의실 출입구를 연결한다. 회전문으로부터 시작되는 복도는 ‘파운틴 홀(Fountain Hall)’이다. 탈의실 입구를 마주하는 벽은 떼름 발스의 언덕을 향하는 옹벽이다. 다섯 개의 탈의실 출입구는 3.91m 간격으로 ‘파운틴 홀’ 좌측에 일렬로 위치하고 오른쪽 벽의 파이프는 탈의실 출입문 간격과 같은 3.91m로 설치되었다. 벽의 파이프는 바닥으로부터 1.6m되는 지점에 설치되어 따뜻한 온천수가 바닥으로 떨어진다.

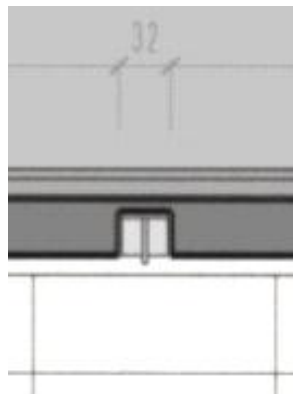
[그림4-57]과 [그림4-58]은 복도와 파이프 위치의 관계를 설명하는 단면도와 평면도이다. 파이프는 가로 32cm, 세로 32cm 정사각형의 가운데에 설치되었으며 정사각형은 벽 표면으로부터 27cm 오목하게 벽 내부로 들어갔다. 하지만 벽으로부터 고정된 파이프는 ‘파운틴 홀’ 벽 표면보다 돌출되어 있다. 지하수는 높은 압력에서 낮은 압력으로 유입된다. 벽으로부터 파이프로 유입되는 따뜻한 지하수는 ‘파운틴 홀’ 벽을 타고 바닥에 떨어진다.

파이프를 통해 내부로 유입된 지하수가 벽면 위로 흘러내린 흔적을 [그림4-59]에서 볼 수 있다. 시간이 지남에 따라 지하수가 흘러내린 흔적은 적층되어 붉은색, 검은색, 흰색의 적층물이 점점 풍부해진다. 정사각형 가운데 위치한 파이프

로부터 흘러나오는 물의 양은 날씨와 강수량에 따라 변한다. 파이프로부터 흘러나오는 물의 세기와 양에 따라 벽면은 다양한 모양과 색으로 적층된다. 페름 발스의 '파운틴 홀'의 웅벽으로 흘러드는 지하수와 다양한 모양과 색으로 적층되는 현상은 동굴의 내부 공간에서 발견되는 현상과 매우 유사하다.



[그림 4-57] 복도 단면도



[그림 4-58] 복도 평면도



[그림 4-59] '파운틴 홀' 복도

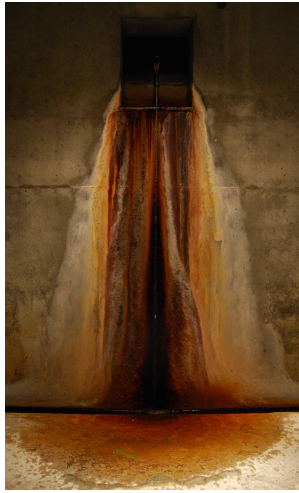
석회동굴은 지하 석회암층에 지하수가 침투와 침식으로 형성된다. 동굴 내부의 천장이나 벽으로 삼출(滲出)된 지하수는 방해석을 용식하고 수분이 사라지면 다시 침전하여 다양한 색과 형태의 침전물을 형성한다. [그림4-60]은 석회 동굴 내부로 삼출(滲出)된 지하수가 벽면으로 흘러내리는 사진이다. 흐르는 지하수는 내부의 방해석을 용식하며 흘러내린다. 지하수의 공급이 없을 때 지하수에 용식되었던 방해석 성분은 침전물이 되어 쌓인다. 이러한 침전물은 다양한 형태와 색으로 드러난다. 지하수와 수분으로 인한 방해석의 용식과 침전이 반복되어 동굴의 내부의 형태와 모양을 변화시킨다.

석회 동굴 천장에서 흘러내리는 지하수는 종유관, 종유석, 커튼, 베이컨 등을 형성하며, 동굴의 바닥에 떨어지는 지하수는 석순, 이순, 종유석, 석주 등을 형성한다. 이러한 다양한 형태의 침전물은 오랜 시간을 두고 반복되는 지하수의 흐름에 따라 형성된다. 즉, 물, 이산화탄소, 방해석이 반응하여 일어나는 화학반응이 오랜 시간 누적된 것은 물질 간의 상호 작용이 오랜 시간 동안 쌓인 것이다. 그러므로 [그림4-60]은 물질의 물성에 작용한 시간을 의미한다.

석회 동굴 내부에서 일어나는 방해석의 용식과 침전 현상은 페름 발스의 '파운틴 홀' 복도에서도 볼 수 있다. 페터 줌토르의 파이프 디테일은 석회 동굴의 방



[그림 4-60] 석회동굴 내부에 흐르는 물과 방해석



[그림 4-61] 벽면의 파이프와 침전물



[그림 4-62] 침전물과 배수로

해석 용식과 침전 현상을 유도한다. 웅벽을 관통하는 파이프는 토양의 지하수를 유입한다. 떼름 발스 지역의 지하수는 칼슘 성분을 다량 함유하고 있으므로⁷¹⁾ 공기 중의 이산화탄소와 반응하여 침전 현상이 일어난다. [그림4-61]은 파이프로부터 유입되는 떼름 발스의 온천수가 침전된 장면이다. 침전된 온천수는 다양한 층을 이루며 형성된다. 이러한 온천수의 침전은 물질에 일어나는 화학반응의 결과물이다. 이러한 온천수의 침전은 동굴의 용식, 침식과 동일한 현상으로 동굴의 장면을 연상하게 한다. 비록 인위적으로 구축한 건축물이지만 떼름 발스의 온천수를 내부로 유인시켜 동굴에서 일어나는 현상을 유도한 것은 페터 줌토르가 동굴 내부에 일어나는 분위기를 유도한 것이다.

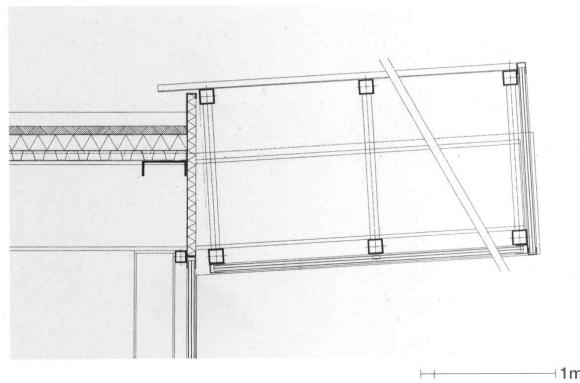
동굴의 용식과 침전 현상은 오랜 시간을 두고 일어나는 현상으로 매일 조금씩 용식과 침전 현상이 진행된다. 이와 동일하게 떼름 발스의 ‘파운튼 홀’ 벽면에 일어나는 침전 현상도 매일 조금씩 용식과 침전이 일어난다. 즉, ‘파운튼 홀’ 벽면의 침전 현상은 연속된 시간의 길이를 설명한다. 오랜 시간 동안 일어난 침전 현상은 ‘파운튼 홀’ 벽면의 색과 모양을 더욱 다양하고 풍부하게 변화시킨다. 떼름 발스의 건축물에 누적된 시간은 ‘파운튼 홀’ 벽면에 드러난다.

페터 줌토르는 동굴에 누적된 시간과 경험을 떼름 발스와 연결하는 현상을 벽

71) 떼름 발스 온천수는 음황산 칼슘과 탄산 수소염을 다량 함유하고 있다.

Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Hélène Binet, op. cit., p.73

면 디테일로 구축하였다. 파이프를 통해 유입된 지하수는 배수로를 따라 외부로 배출된다. 벽면에 설치된 파이프를 통해 유입되는 지하수는 다른 용도로 사용되지 않는다. 그러므로 ‘파운튼 홀’ 벽면에 설치된 파이프 디테일은 시간의 누적에 따라 벽면에 일어나는 침전 현상을 경험하게 한다.



[그림 4-63] NO. 94 캐노피 디테일 단면도

헤르조그와 드 뢰롱의 No. 94 Ricola-Europe는 ‘파운튼 홀’의 벽면에 일어나는 현상과 대조적인 현상을 보여준다. [그림4-63]은 No.94 건물의 지붕과 캐노피의 관계를 설명하는 디테일 단면도로서 캐노피의 끝부분이 살짝 들려 기울어졌다. No.94의 기울어진 양쪽 캐노피는 지붕보다 약간 높게 설치되어 양쪽 캐노피로 떨어지는 빗물을 지붕으로 유입한다. 양쪽 캐노피로 떨어지는 빗물을 경사로를 이용해 지붕으로 유입하는 이유는 물을 건축 재료로 사용하기 위한 헤르조그와 드 뢰롱의 의도이다. 양쪽 캐노피로부터 지붕으로 유입된 빗물은 양쪽의 내력벽 표면에 흘러내려 바닥으로 떨어진다. 헤르조그와 드 뢰롱은 물을 건축 재료로 사용한 의도는 양쪽 내력벽으로 흘러내리는 빗물로 야기되는 현상들이다.

[그림4-64]와 [그림4-65]는 내력벽 표면에 나타난 현상을 담은 사진이다. 캐노피로부터 지붕으로 유입된 빗물은 양쪽 내력벽 표면으로 흘러내린다. 지붕으로부터 내력벽 표면으로 흘러내리는 빗물은 두꺼운 콘크리트 내력벽을 얇은 표면의 반사체로 만든다. [그림4-64]는 내력벽 표면이 빗물로 인해 주위 환경을 반사하는 현상을 보여준다. 하지만 빗물은 내력벽 표면에 균질하게 흘러내리지 않고 수직 방향으로 불규칙한 패턴으로 흘러내린다. 즉, 내력벽 표면의 흘러내리는 빗물은 불규칙한 패턴으로 주위 환경을 반사하고, 콘크리트 재질과 빗물로 반사된 주위 환경은 불규칙하게 혼합되어 내력벽 표면에 드러난다.



[그림 4-64] NO. 94 외벽 표면의 흐르는 빗물과 반사 현상



[그림 4-65] NO. 94 외벽 표면의 변색

내력벽 표면은 콘크리트 구조체이므로 무겁고 두꺼운 재질로 인식된다. 하지만 내력벽 표면에 얇게 흘러내리는 빗물은 두껍고 무거운 콘크리트의 표면을 가볍고 얇은 표면으로 인식되도록 만든다. 즉, 물의 반사하는 물성은 표면의 물성을 전환한다. 두 가지 다른 물성으로 혼합된 내력벽 콘크리트 표면은 일시적인 착시 현상을 경험하게 한다. 마치 얇은 콘크리트 틈 사이로 나무, 산, 하늘이 보이는 것 같은 착시 현상을 불러일으킨다. 이러한 착시 현상은 빗물이 흐르는 양과 모양에 따라 변한다. [그림4-63]의 디테일을 통해 헤르조그와 드 뫼롱은 내력벽에 표면에 일어나는 착시현상을 의도한 것을 알 수 있다. 그러므로 헤르조그와 드 뫼롱은 콘크리트의 물성을 변형하고 왜곡하는 방법으로 물의 물성을 이용했다.⁷²⁾ 그들은 내력벽에 빗물이 흐르는 현상을 통해 새로운 시각적 경험을 창작하였다.

[그림4-65]는 내력벽에 빗물이 흘러내리는 과정이 반복됨에 따라 생긴 흔적이다. 빗물에 포함된 흙과 먼지가 내력벽 표면으로 흘러내리는 과정에서 표면에 쌓인 퇴적물이다. 내력벽 표면의 퇴적물은 떼름 발스의 동굴의 화학작용으로 침전된 물질과 다르다. 내력벽이 구축된 순간으로부터 빗물은 벽면으로 흘러내렸다. 즉, No.94가 구축된 순간부터 작용한 시간을 의미한다. 하지만 그 시간은 퇴적물을 통해 누적되고 연속되는 시간을 의미하지는 않는다. 그 이유는 석회 동굴에서 일어나는 화학작용으로 용식되고 침전되는 현상은 시간이 지남에 따라

72) 2장 1절에서 건축의 전체성에 관하여 고찰한 것처럼 헤르조그와 드 뫼롱은 물질의 고유한 물성을 제거하고 새로운 물질의 성격을 부여하는 작업을 시도하였다. 그들은 물질의 고유한 물성과 현상들을 건축에서 발견하는 것이 아니라 창작하고 발명하는 과정에 관심을 두었다. 그들의 이러한 시도는 건축의 전체성을 부정하는 수단이 된다.

적층되는 형태이다. 즉 침전된 물질의 형태와 양은 시간에 비례한다. 하지만 No.94의 내력벽 표면은 물질이 침전된 것이 아니라 빗물에 섞인 흙과 먼지의 퇴적물이 덮여 있는 것이다. 오랜 시간이 지나도 퇴적물은 내력벽 표면에 적층되지 않는다. 퇴적물은 내력벽과 결합된 것이 아니라 붙어있는 것이다. 하지만 떼름 발스의 ‘파운튼 홀’ 벽에 나타난 지하수의 침전현상은 지하수의 물질이 화학 반응을 통해 벽면과 결합된 형태이다.

헤르조그와 드 뢰롱은 디테일을 통해 빗물을 내력벽 표면으로 유도했다. 내력벽 표면으로 유도된 빗물은 콘크리트 물성을 제거하고 새로운 물질로 인식되도록 주위 환경을 반사하는 표면과 콘크리트 표면이 불규칙하게 섞였다. 그리고 표면에 퇴적된 흙과 먼지는 단순 퇴적물이므로 내력벽의 표면은 물질과 시간의 연속성은 없다. 헤르조그와 드 뢰롱의 새로운 물질을 경험을 창작하는 디테일과 대조적으로 페터 춤토르의 떼름 발스는 물질의 경험과 분위기를 과거의 경험과 분위기와 연결하고 물질의 화학 반응으로 일어나는 현상들을 그대로 ‘파운튼 홀’ 벽면에 유도했다. 화학 반응으로 침전된 물질은 다양한 색과 모양으로 적층되어 내부 벽면과 단단히 결합된다. 시간이 지날수록 침전물은 더욱 다양한 층으로 결합된 형태를 만든다. 페터 춤토르는 사람들의 경험과 기억을 통해 이미 경험한 물질의 반응을 떼름 발스의 인공적인 건축물에 적용하였다. 파이프 디테일은 ‘파운튼 홀’ 벽면에 나타난 현상을 통해 동굴의 경험과 분위기를 연결하였다. 침전물의 두께는 시간의 흐름과 연결성이 있어 물질에 깃든 시간의 연속성을 드러낸다.

4.3. 부르더 클라우스 필드 채플

4.3.1. 풍경 속의 ‘흙 기둥’ : 의식(意識)의 영역화(領域化)



[그림 4-66] Ribdorfer Rd의 남서쪽에서 채플을 바라본 풍경



[그림 4-67] Ribdorfer Rd의 남쪽에서 채플을 바라본 풍경

의식(意識)의 고양(to edify)⁷³⁾은 ‘신념을 세우는 것’이다. ‘신념을 세우는 것’은 마음으로 믿고 정한 바를 드러내 보이는 것이다. 교회를 세우고 믿는 정신과 사상을 세우는 것을 ‘의식의 고양(to edify)’이라고 한다. 의식은 공동체와 사람의 고유한 감정, 견해, 정신, 사상을 의미한다. 의식은 사람의 인격, 고유한 성향, 기질을 의미한다. 공동체의 의식은 성향과 기질을 드러내는 공동의 정신을 의미한다. 그리고 공동체의 실존하는 방식은 공동체의 의식이다. 사람들은 오래 전부터 물질을 구축하는 행위를 통해 공동체의 의식을 구축하였다. 물질을 다루어 쌓고 세우는 활동을 통해 공동체의 의식을 드러냈다.

[그림4-66]은 남서쪽에서 부르더 클라우스 필드 채플을 바라본 풍경이다. 풍경

73) “to edify”는 라틴어로 ‘aedificare’이다. ‘aedificare’는 거주하기(aedes)와 짓기(to make)로 구성된다. 그러므로 “to edify”는 건축하기(to build)와 구축하기(to construct)이다. 철학적, 종교적 관점에서는 “to edify”를 ‘교회를 세우기’와 ‘정신과 영혼을 세우기’로 이해할 수 있다. 의식은 고대 그리스 철학자인 아리스토텔레스의 ‘에토스(ethos)’ 개념으로 이해한다.

Karsten Harries, The ethical function of architecture, MIT Press, 1997, p.11

은 전체이다. 풍경의 부분은 채플의 ‘흙기둥’ 구조물이다. 풍경 속의 ‘흙기둥’ 채플 구조물은 가로 방향의 불규칙한 패턴으로 구성된 수직 구조물이다. ‘흙기둥’ 형태는 땅과 하늘을 연결하는 수직성이고 표면은 흙이 퇴적된 지층의 표면과 흡사하다. 수직 구조물은 구축의 형식을 분명하게 갖춘 것이다. ‘흙기둥’ 수직성과 자연물의 구분은 구축된 방식이다.

‘흙기둥’의 수직성은 멘히르(Menhir)와 흡사하다. 멘히르는 세워진 돌(Standing Stone)이다. ‘세워진 돌’은 인위적으로 구축된 돌을 의미한다. 멘히르는 사람과 공동체의 에토스에서 구축된 산물이다. 구축은 자연의 법칙인 중력을 저항하며 인간의 의지는 표현된다.⁷⁴⁾ 자연물로 가득 찬 땅위에 거대한 바위를 하늘로 향하게 하는 것은 공동체의 의식이다. 거대한 바위가 하늘을 향해 구축되는 순간 에토스는 영역을 갖는다. 즉, 멘히르는 사람과 공동체의 의식을 영역으로 확장한다.

그러므로 ‘흙기둥’ 채플 구조물은 주체의 의식을 ‘영역화’하는 것이다. ‘흙기둥’ 채플 구조물은 콘크리트와 주변 들판에서 채취한 흙을 섞어 일정한 질서를 통해 구축하였다. 흙의 쉼은 일정한 질서를 따라 구축되었고 구조물이 하늘로 향하도록 구축될 때 공동체의 의식은 형태가 된다. 결국 ‘흙기둥’의 높이, 두께, 표면의 질감은 주변의 풍경에 대해 영역을 만든다.

4.3.2. 공간의 다양한 감각 경험

(1) 이등변 삼각형 출입문 : 상상력을 통한 내부 공간의 발견

부르더 클라우스 필드 채플의 평면도에서 출입구는 동남쪽을 향하는 가장 짧은 변에 설치되었다. [그림4-66]은 채플로 향하는 좁은 길을 따라 채플에 접근했을 때 출입문에 설치된 입면을 바라 본 사진이다. 이등변 삼각형 출입문은 외부로부터 다른 세계로 들어가는 경계이다. 내부 공간의 형태와 상태 그리고 공간이 주는 느낌을 집중적으로 표현하는 디테일이 전면부의 이등변 삼각형의 출입문이다. 다음은 이것을 증명하는 페터 춤토르의 경계와 전면부의 출입문에 관한 글이다.

경계는 안과 밖의 인지하기 어려운 변화이다. 전면부는 밖을 향해

74) 김광현, 건축과 운동, 이상건축, 1999.05, p.85

‘나는, 나는 할 수 있고, 나는 원해’ 라고 말한다. 즉 건물 주인과 건축가에 상관없이 건물이 지어 졌을 때, 전면부는 ‘나는 나의 모든 것을 보여 주지 않을 거야. 물론 안에 무언가가 있다.’라고 말한다. 75)



[그림 4-68] 외부에서 본 이등변 삼각형 출입문



[그림 4-69] 이등변 삼각형 출입문과 내부 진입 통로와 형태 일치

이등변 삼각형 출입문은 내부와 외부로 나누는 경계의 중요한 디테일이다. 이등변 삼각형 출입문은 내부 공간이 시작되는 외부 공간으로부터 내부 공간을 감싸는 역할을 한다. 이등변 삼각형 출입문은 외부 공간에 대해 채플의 내부 공간은 더욱 은밀하고 구별된 공간으로 구성하고 내부의 공간에 대한 궁금증과 은밀함을 유발한다. 이등변 삼각형 출입문의 물질과 형태는 내부 공간을 발견하는 상상력을 불러들인다.

페터 Zumthor는 Wallace Stevens의 Bouquet of Roses in Sunlight⁷⁶⁾의 시를

75) Peter Zumthor, op., cit., p.45

76) Say that it is a crude effect, black reds,
Pink yellows, orange whites, too much as they are
To be anything else in the sunlight of the room
Too much as they are to be changed by metaphor,
Too actual, things that in being real
Make any imaginings of them lesser things.

예로 들어 초현실과 현실의 특성을 설명하였다. 현실의 가공물은 현실에 기반을 둔 발명(Invention)품이다. 발명품은 발견이 없다. 페터 Zumthor는 초현실적인 가공물과 발명품보다 현실에서 일어나는 현상에 대한 발견에 더 흥미와 관심을 가졌다. 그에게 물질의 실재는 물질에 대한 상상력과 발견을 의미한다. 그는 ‘성공적이고 좋은 건축물은 물질의 실재와 상상력을 통해 성취된다.’고 믿었다.⁷⁷⁾ 물질의 발견과 상상력은 장소와 목적과 긴밀히 연결된다. 물질의 발견과 상상력의 대상은 장소와 목적을 풍부하게 설명해 준다.

이등변 삼각형 출입문은 관찰자에게 내부 공간의 장소와 목적을 상상력으로 발견하게 한다. 우리는 장소를 상상하고 기억하는 선천적 능력을 가지고 있으며 지각, 기억 그리고 상상력은 지속적으로 상호 작용을 한다.⁷⁸⁾ 물질의 지각을 통해 상상력과 발견은 시작된다. 이등변 삼각형 출입문의 형태는 일반적인 직사각형 형태의 문과 대조적이다. 직사각형 형태의 문은 출입문에 대한 다양한 경험을 포함한다. 즉, 직사각형 형태의 출입문의 경험은 새로운 상상력을 통한 발견이 아니다. 직사각형 형태의 출입문에 대한 다양한 경험의 기억은 특정한 대상을 명상하는 고요한 공간을 상상하도록 하는 물질의 형태가 아니다. 이등변 삼각형 출입문은 내부 공간에 대한 상상력과 발견을 자극한다. 물질에 대한 상상력은 공간과 장소의 분위기를 만든다. 예를 들어 샤르트르는 토티레토가 골고다 언덕⁷⁹⁾의 구름과 하늘을 번개무늬 없는 노란색으로 표현한 것을 ‘비통함을 불러 일으키기 위함’으로 해석하였다. 노란색으로 채색된 하늘과 구름은 상상력을 통해 ‘비통함’으로 발견된다.⁸⁰⁾

즉, 이등변 삼각형 출입문은 내부 공간의 성격을 발견할 수 있는 내부에 귀속된 경계이다. 내부에 귀속된 경계는 끊임없이 내부의 공간을 외부에 전달한다. 출입문은 숨겨지고 고립된 내부 공간의 느낌과 분위기를 외부로 관찰자의 상상력을 통해 발견하게 한다.

77) Peter Zumthor, Maureen Oberli-Turner, Catherine Schelbert, op., cit., p.36

78) Juhani Pallasmaa, The eyes of the skin : architecture and the senses, Wiley-Academy; John Wiley & Sons, 2005, p.67

79) The Ascent to Calvary(1565-1567)

80) Jean-Paul Sartre, What Is Literature?, Gloucester, 1978, p.3

(2) 출렁이는 바닥 : 행위의 구체화

채플 외부 바닥 재질은 흙과 모래로 이루어져 있다. 표면의 질감과 촉감은 사람들의 발자국으로 인해 거칠다. 채플 내부 바닥의 표면의 재질은 납이고 내부 바닥 표면의 질감과 촉감은 마치 촛농이 떨어져 굳은 것과 같다. 표면의 성질은 외부에서 들어오는 빛을 반사하며 표면의 촉각적 경험은 빛과 그림자로 더욱 강조된다. 납을 녹여 바닥에 뿌린 방법은



[그림 4-70] 채플 내부 바닥 표면

바닥 표면의 재료의 무게감과 딱딱함을 사라지게 만들고 흐르는 물의 표면처럼 부드럽고 유연한 재질 만든다. 바닥 표면의 시각적 자극은 촉각적 경험을 포함한다.

바닥 표면은 몸의 경험이다. 액체의 표면 같은 바닥 표면의 촉감과 빛은 반사하는 바닥 표면의 경험은 ‘물질’이 ‘몸의 경험’이 되는 것을 설명한다. 헨리 베르그송은 “나는 물질을 이미지의 총체로 부르며, 물질에 대한 지각을 나의 육체라는 어떤 결정된 이미지의 가능한 행위에 보고된 이와 동일한 이미지들이라고 부른다.”⁸¹⁾ 결국 물질에 대한 감각적 경험은 몸의 경험을 의미한다. 바닥의 물질은 바닥을 지각하는 몸의 행위와 동일 이미지이다. 바닥 표면의 재질과 촉각, 빛의 반사와 그림자, 물질에 대한 기억 등의 출렁이는 형상의 납은 바닥을 걷는 몸의 행위로 이해할 수 있다. ‘출렁이는 바닥’의 형태는 방향성이 없고 결정된 형태나 패턴이 없다. ‘출렁이는 바닥’은 상징이나 기호로서 몸의 가능한 행위를 제한하거나 규정 짓지 않는다. 즉, ‘출렁이는 바닥’은 공간을 구조화 하는 시각적 요소가 아니다. ‘출렁이는 바닥’은 물질을 감각적으로 경험하는 대상이 아니고 바닥의 물질을 통해 가능한 몸의 행위를 넓히도록 유도한다. 그러므로 ‘출렁이는 바닥’의 물질은 바닥과 접촉하여 걷는 몸의 가능한 행위를 구체화한다.

81) I call ‘matter’ the aggregate of images, and ‘perception of matter’ these same images referred to the eventual action of one particular image, my body.

Henri Bergson, Nancy Margaret Paul, W. Scott Palmer, Matter and memory, Zone Books, 1991, p 22.

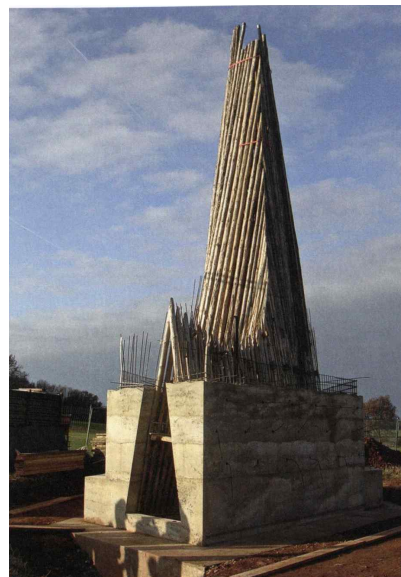
몸의 가능한 행위는 물질로부터 야기된 몸의 반응이다. ‘출렁이는 바닥’ 위를 걷는 몸은 물질에 대한 몸의 반응이다. 몸의 물질에 대한 반응은 건축적 감각 경험으로 이어진다. 즉, 바닥의 물질의 디테일은 몸의 가능한 행위인 ‘걷기’, ‘멈추어 서기’, ‘바라보기’, ‘생각하기’, ‘들어가기’, ‘조우하기’ 등이다. ‘출렁이는 바닥’은 물질과 관련된 몸의 상호작용과 상호 관계를 의미한다. ‘출렁이는 바닥’을 통해 이루어지는 동적인 행위와 과정은 분위기를 형성한다. 물질을 대상으로 경험하는 감각적인 분위기와 구분된다. 바닥의 출렁이는 낚은 그자체가 목적이 아니다. ‘출렁이는 바닥’은 몸의 가능한 동적인 행위의 틀을 잡고, 표현하고, 중요성을 부여한다. 그러므로 물질을 통해 몸의 행위는 분위기를 형성하는 경험과 기억으로 완성된다.

(3) 채플 내부 벽면 : 물질의 복합성

채플 내부 표면은 시각적인 자극을 준다. 채플의 내부는 원주목 기둥의 표면을 기억하는 음각 표면이다. 채플 내부 벽의 표면은 모양과 옹이의 위치가 다른 원주목의 표면과 원주목 구조를 드러낸다. 내부 표면의 색은 콘크리트 회색과 그늘음의 검은색이 혼합되었다. 콘크리트 표면의 물성은 촉각적 자극 준다. 콘크리



[그림 4-71] 채플 내부



[그림 4-72] 원주목 구조와 콘크리트 타설

트는 굳을 때 표면의 질감과 촉감을 그대로 기억한다. 내부 벽면의 콘크리트 표면은 거칠고 딱딱한 촉각적 자극을 준다. 채플 내부 벽면의 표면은 음각 원주목

표면과 원주목 사이의 공간이 반복적으로 나타난다.

원주목 텐트는 건축주에 의해 주변 지역에서 직접 수집한 원주목으로 구축되었다. [그림 4-72]와 같이 채플의 내부 공간 구축 방법은 원주목을 대칭적으로 서로 기대어 텐트와 같은 모양으로 구축한 뒤 콘크리트를 타설하였다. 페터 춤토르는 콘크리트 양생 후 내부의 원주목 텐트를 3주 동안 불로 태워 제거하였다. 이러한 과정을 거쳐 채플 내부 음각 콘크리트 벽에 남겨진 검은 그을음과 탄 냄새는 채플 내부 벽면의 중요한 디테일이다. 원주목 구조의 제거 방법을 통해 채플 내부 콘크리트 표면은 후각적 자극을 담는다.

내부 공간은 시각적, 촉각적, 후각적 감각을 동시에 담는다. 물질의 다양한 감각 경험은 물질의 실재적 복합성을 의미한다. 물질의 실재적 복합성은 물질의 사실적 관계를 설명한다. 내부 표면의 질감과 촉감은 콘크리트와 원주목 음각 표면이다. 회색 콘크리트 표면의 검은 그을음은 콘크리트의 물성과 소각된 원주목 구조물의 사실적 관계를 설명한다. 3주 동안 소각된 원주목은 경험자에게 내부 공간의 후각적인 경험을 하게 한다. 페터 춤토르는 경험자에게 물질에 일어난 현상에 대해 사실적으로 경험하도록 의도했다.

내가 물질에 스며들게 하고 싶은 감각은 구성의 원리를 넘고, 물질의 가촉성, 냄새, 청각적 감각들은 내가 사용하고 싶은 언어적 요소이다. 감각은 내가 특정한 물질의 의미를 건물로부터 끌어낼 때 의미를 부여 받는다.⁸²⁾

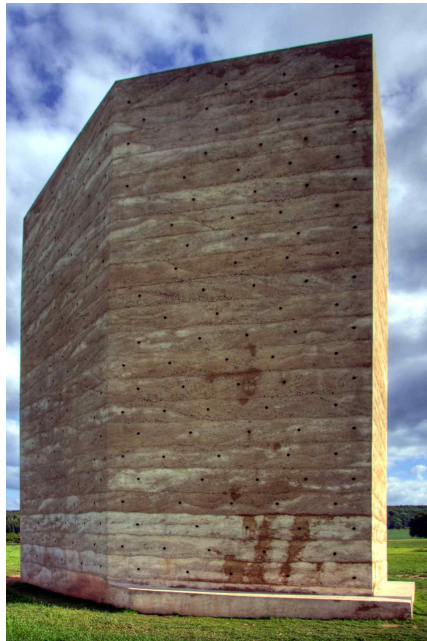
내부 공간에 구성된 물질의 물성은 시각, 촉각, 후각을 자극하는 사실적 관계에 기반을 둔다. 즉, 다른 첨가물이 시각, 촉각, 후각을 자극하기 위해 내부 공간에 영향을 주지 않았다. 후각을 자극 하는 냄새는 불과 사실적인 관계를 드러낸다. 내부 공간의 벽은 촉각적 경험을 물질의 사실적인 관계에서 설명한다. 콘크리트의 특성은 양생되는 틀의 표면을 기억한다. 시각적 자극을 표현하기 위해 내부에 페인트를 칠하지 않았다. 그을음은 페터 춤토르가 내부 공간의 물질을 다룬 방법이다. 그러므로 채플 내부 벽면의 사실적 관계는 물질의 실재적 복합성을 드러낸다.

82) Peter Zumthor, Maureen Oberli-Turner, Catherine Schelbert, op., cit., p.10

물질의 사실적 관계를 담는 물질성은 상상력을 통해 성공적인 건축물이 된다.⁸³⁾ 내부 표면의 시각적, 촉각적, 후각적 감각 경험은 관찰자의 상상력을 통해 분위기를 형성한다. 상상력은 물질의 사실적 관계에 기반을 둔다. 공간의 첨가물에 상상력은 작용하지 않는다. 물질의 실제적 복합성은 상상력을 물질과 연결하여 분위기를 형성한다. 채플 내부 공간의 복합적 감각 경험은 장소와 목적에 연결된 상상력을 불러일으킨다.

4.3.3. 물질에 나타난 감각 경험

(1) ‘흙 기둥’의 감각 경험을 변화 시키는 ‘24개의 켄’ 디테일



[그림 4-73] 오각 콘크리트 기둥



[그림 4-74] 오각 콘크리트 기둥 표면

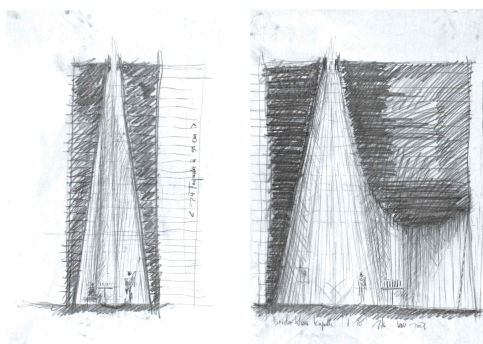
24개로 등분된 켄의 경계는 오각 기둥을 일정한 비로 나누는 비례가 아니다. 페터 쉴토르는 디테일을 보는 ‘추상화’ 관점으로 오각 기둥의 켄을 의도하지 않았다. 오각 기둥의 볼륨을 24개로 등분하는 특정한 비례에 대한 ‘추상화’ 디테일이라면 더욱 정확하고 명확한 경계가 있어야 했다. 즉, 구불구불한 경계선 보다

83) *ibid.*, p.36

직선이 경계를 나누는 선이 더욱 명확한 면을 등분하는 선이기 때문이다.

근대 이후 시각은 가장 지배적은 감각 수단이 되었다. 데이빗 하비는 현대적 표현 방법의 ‘즉각적인 자극 성취와 권위 상실’을 경험적 깊이의 상실로 설명했다.⁸⁴⁾ 그는 시각적 자극에 지나치게 의존하는 현대의 경향을 지적한 것이다. 시각적 경험은 망막의 자극에 의존한다. 하지만 페터 춤토르의 건축물에 나타난 시각적 경험은 망막의 경험만을 의미하지 않는다. 유하니 팔라스마에 따르면 시각적 경험의 이점은 촉각적 민감성, 물질성, 물질과 무게감과 같은 다른 감각적 경험의 포함한다.⁸⁵⁾

‘흙 기둥’ 채플 구조물은 콘크리트 오각 기둥이다. ‘흙 기둥’ 채플 구조물은 23개의 콘크리트 경계선과 24개 콘크리트 쉼터로 구성된다. ‘흙 기둥’ 채플 구조물의 콘크리트 한 쉼터는 24일의 작업 시간이 걸려 완성된다. 24일의 작업시간과 24개의 쉼터는 576일의 시간의 작업 시간을 의미한다. 높이 12m의 ‘흙 기둥’ 채플 구조물은 비효율적으로 구축되었다.



[그림 4-75] 부르더 클라우스 필드 채플 단면 스케치

[그림 4-75]의 단면 스케치에서 볼 수 있듯이 페터 춤토르는 계획 단계에서 50cm 두께의 콘크리트 쉼터를 의도한 것을 알 수 있다. 페터 춤토르는 비효율적인 재료의 구축 방법을 통해 시각적 경험의 확장을 성취했다. ‘흙 기둥’ 채플 구조물은 표면의 다양한 시각적 변화를 통해 촉각적 경험, 물질성, 무게감, 구조의 조형성에 대한 경험을 유발한다. ‘24개 쉼터’ 표면은 날씨, 환경, 시

간에 따라 다양한 색깔, 무게감, 질감, 생동감으로 확장되며 풍부한 감각 경험을 유발한다.

벽면을 따라 흘러내리는 빗물은 쉼터와 쉼터 사이에 남겨진 물리적 공간으로 스며들어 시간의 경계를 드러낸다. 콘크리트 표면은 빗물을 흡수하여 짙은 회색으로 변하기 시작하며, 콘크리트 쉼터와 쉼터 사이의 비어있는 공간은 빗물을 더욱 많이

84) David Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Blackwell, 1992, p.327

85) Juhani Pallasmaa, op., cit., p.41

흡수하고 빗물을 저장한다. 흙과 콘크리트의 수분을 흡수하는 물성은 ‘흙기둥’ 표면을 생동감 넘치게 한다. 수분을 흡수한 ‘흙기둥’의 표면은 짙은 색과 질감으로 변하여 더욱 무겁고 차가운 물질로 변한다.

24개의 콘크리트 커를 지각하는 시각적 경험은 다양한 감각의 경험으로 확장된다. 물질성과 조형성, 중력의 감각 경험은 시각을 통해 지각하지만 촉각적 감수성으로 확장된다. 그러므로 부루더 클라우스 필드 채플의 외부 표면은 ‘생기화 디테일’이다.

(2) 빛의 ‘물질화’와 콘크리트 표면의 ‘비물질화’



[그림 4-76] 채플 내부의 수직 공간으로 들어오는 빛

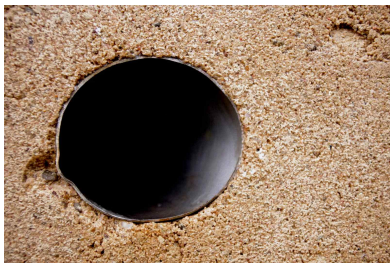
수직 공간의 유선형의 개구부는 하늘을 향해 열려있다. 채플 구조물은 창문이 없다. 유선형 개구부는 채플 내부로 빛을 가장 많이 받아들이는 부분이다. 유선형 개구부의 경사진 콘크리트 내부 벽의 가장 높은 부분은 바닥면으로부터 높이 12m 지점에 위치한다. 원주목 음각 패턴은 유선형 개구부로부터 바닥까지 이어진다. 경사진 벽면의 디테일은 진입 통로의 벽 디테일과 동일하다. 원주목 음각 패턴, 음각 원주목의 경계와 그늘음은 수직 공간의 공통적인 디테일이다. 즉, 내부 벽면의 디테일은 채플 내부 벽면의 균질한 시각적, 촉각적 자극이다.

유선형 개구부로 유입되는 빛은 균질한 채플 내부 벽면의 자극을 비 균질하게 전환한다. 수직 공간의 물질에 관한 디테일은 유선형 개구부로 빛을 유입하기 위한 디테일이다. 12m 높이의 유선형 개구부로부터 유입되는 빛은 내부 표면의 음각 원주목 패턴을 따라 수직 공간으로 유입된다. 유입되는 빛은 내부 표면에 반사되어 사방으로 퍼지는 형태가 된다. 음각 원주목 패턴의 빛이 들어오는 방향은 밝고 반대 방향은 어둡게 그림자가 진다. 내부 표면의 패턴은 빛과 그림자가 반복되게 만들어 빛은 형태가 있고 질감과 촉감이 있는 물질이 된다.

빛이 내부로 유입되며 빛은 ‘물질화’되는 동시에 내부 표면의 콘크리트는 ‘비

물질화'된다. 내부 콘크리트 표면의 무게감, 질감, 촉감, 색감은 빛과 그림자로 인해 억제된다. [그림4-76]에서 관찰되는 내부 표면의 질감과 촉감은 콘크리트 표면과 빛이 중첩된다. 어두운 내부에서 유선형 개구부로 유입되는 빛은 더욱 강하게 시각적으로 지각된다. 유선형 개구부의 디테일은 어두운 공간과 물질의 표면에 빛이 들이 올 때 감각기관을 통해 지각하는 현상을 섬세하게 드러낸다. 페터 춤토르의 유선형 개구부 디테일은 물질과 물질이 만날 때 일어나는 현상을 드러내며, 빛을 '물질화'하고 콘크리트 표면을 '비물질화'한다.

(3) 내부 벽면의 감각 경험



[그림 4-77] 파이프(외부)



[그림 4-78] 파이프에 설치된 볼록 렌즈(내부)



[그림 4-79] 내부 표면에 설치된 볼록 렌즈

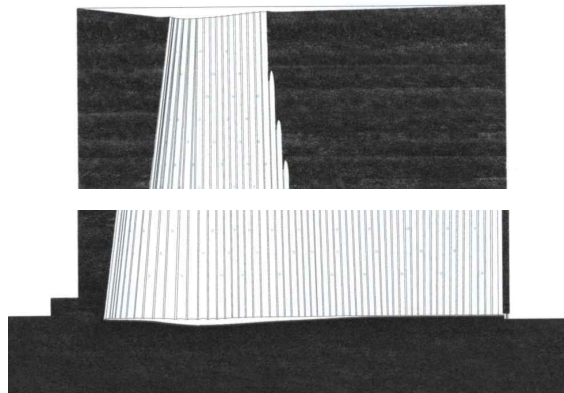
철근 콘크리트 구조물은 거푸집 설치와 폼타이 연결이 필수적이다. 페터 춤토르는 채플 구조물의 폼타이 설치를 위해 지름 5cm의 파이프를 사용하였다. 폼타이는 파이프 내부를 관통하여 외부 거푸집과 내부의 원주목 구조물을 연결한다. 콘크리트 타설과 양생 이후 거푸집과 폼타이는 제거되고 폼타이 외부의 파이프는 [그림4-77]과 같이 콘크리트 내부와 외부를 관통한다. 외부의 빛은 콘크리트를 관통하는 파이프를 통해 내부로 유입된다. 파이프의 위치는 내부와 외부의 벽면에 균질하게 분포한다. 폼타이는 거푸집의 견고한 결속을 위해 구조물에 균질하고 일정한 간격으로 설치되기 때문이다.

내부 파이프의 볼록 렌즈 설치는 외부로부터 유입되는 빛을 증폭하고 산란시키

는 역할을 한다. 볼록렌즈는 빛을 증폭시켜 관찰자는 내부 공간에서 파이프를 통해 빛이 산란되는 것을 관찰할 수 있다.

내부 표면에 균질하게 분포하는 볼록렌즈는 빛을 강조하고 내부 표면의 질감과 촉감을 억제한다. 내부 표면은 진입 통로와 같은 질감과 촉감의 표면이다. 수직 공간의 표면은 볼록 렌즈로부터 들어오는 빛이 균질하게 분포한다. 비교적 먼 표면 관찰 거리와 균질하게 분포하는 렌즈는 빛을 더욱 강조하고 내부 표면의 물성을 억제한다. 이러한 현상을 통해 내부 벽면의 물성은 두꺼운 콘크리트 구조물의 표면이 아닌 얇은 재료로 이루어진 물질로 전환된다.

(4) 물의 호환성 : 감각 경험의 확장

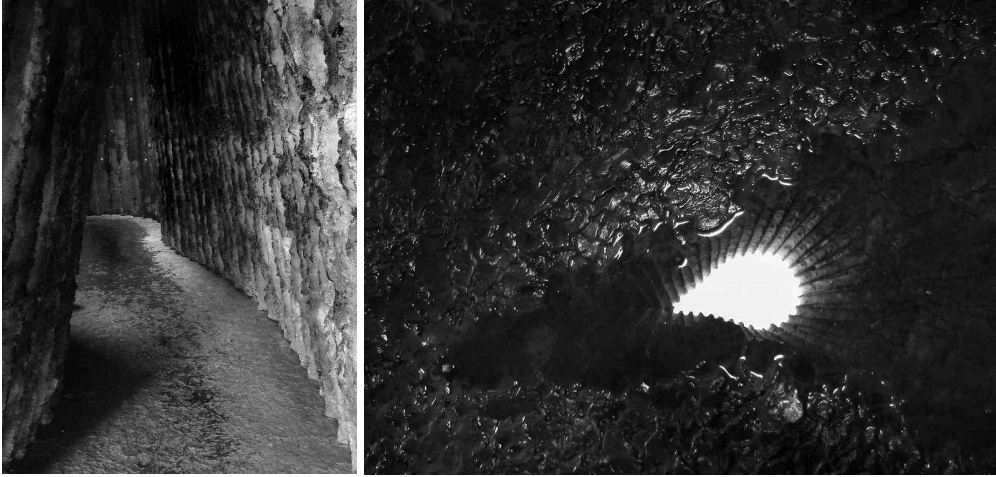


[그림 4-80] 채플 단면도 : 천장의 경사와 바닥의 웅덩이

채플 수직 공간의 유선형 개구부는 빛을 내부로 들이는 기능뿐만 아니라 계절과 날씨에 따라 비와 눈을 내부로 들인다. 채플 내부는 창문이 없지만 외부의 날씨와 환경에 대해 민감하다. [그림4-80]에서 볼 수 있듯이 유선형 개구부의 경사는 비를 내부 공간으로 유도하는 디테일이다. 유선형 개구부를 통해 내부 공간으로 유입되는 빗물의 일부는 바닥으로 떨어지고 일부는 벽면을 타고 바닥면으로 떨어진다.

수직 공간의 바닥면은 얇은 웅덩이와 같고 진입 통로로부터 경사가 진 것을 단면도에서 확인할 수 있다. 유선형 개구부를 통해 유입되는 빗물과 눈은 중력으로 인해 가장 낮은 곳에 모인다. 얇은 웅덩이에 고인 물은 바닥의 물성을 제거하고 빛을 반사하는 물의 물성을 드러낸다. 바닥의 짙은 색감과 어두운 내부는

고인 물의 깊이를 왜곡하고 고인 물은 유선형 개구부와 내부로 유입되는 빛을 반사한다. [그림4-82]는 물의 물성이 드러나는 현상을 설명한다.

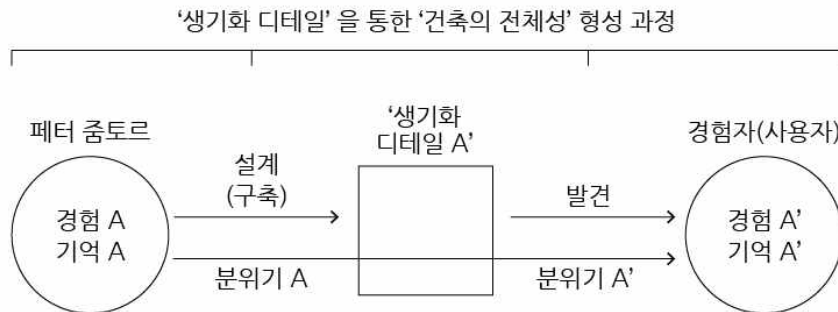


[그림 4-81] 바닥 얇은
웅덩이에 고인 물

[그림 4-82] 얇은 웅덩이 물에 비친 유선형 개구부

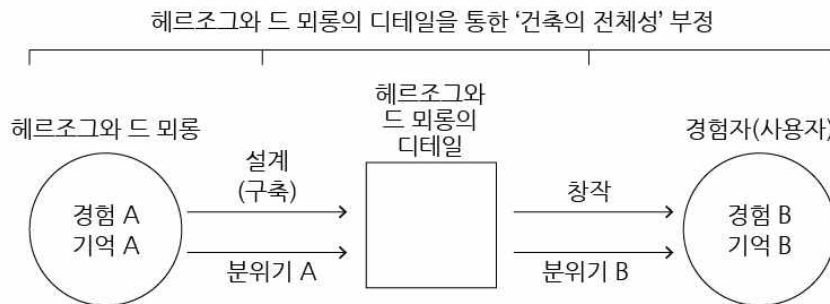
내부로 유입되는 빛물은 바닥의 얇은 웅덩이에 고인 물로 떨어진다. 물방울이 12m 높이에서 바닥에 고인 물로 떨어지는 소리는 채플 내부의 공간으로 확산된다. 유선형 개구부의 경사진 면과 내부 바닥의 얇은 웅덩이는 공간의 소리를 유도하는 디테일이다. 물질의 물성을 이해하고 건축물 외부의 환경과 자연 현상을 이해하는 디테일은 ‘추상화’ 디테일의 관점과 대조된다. ‘추상화’ 디테일은 형태, 질감, 비례, 거리, 높이, 등의 관계를 관찰하는 관점이다. ‘추상화’ 디테일 관점의 경사진 면과 얇은 웅덩이는 단순한 거리와 비례에 관한 형태적 디테일이다. 경사진 면과 얇은 웅덩이는 내부 공간에 대해 공간의 소리를 만들어 내는 ‘생기화’ 디테일이다. 내부 공간은 마치 동굴과 같은 공간의 소리를 품는다. 내부 공간은 외부의 날씨와 환경의 변화와 밀접한 연관성이 있다. 인간의 삶은 날씨와 환경의 영향을 받는다. 채플 내부의 공간의 소리는 인간의 삶과 공간을 연결하는 역할을 한다. 그러므로 유선형 개구부의 경사진 면과 바닥의 경사진 면은 인간의 삶, 물질의 활기, 물질의 영향력, 자동력이 없는 물질의 활성화, 무게감 구성, 물성의 지각을 유도하는 ‘생기화 디테일’이다.

4.4. 소결



[표 4-1] 분위기를 구축하는 '생기화 디테일'의 개념도

본 장은 페름 발스와 브루더 클라우스의 디테일을 분석하였다. 페터 줌토르는 자신의 경험과 기억을 기반으로 페름 발스와 브루더 클라우스 채플의 분위기를 '생기화 디테일'을 통해 구축하였다. 본 연구자는 4장의 연구를 바탕으로 페터 줌토르의 건축 과정을 [표4-1]과 같이 도식화하였다. 페터 줌토르가 경험하고 기억하는 분위기를 '생기화 디테일'을 통해 구축하였다. 그리고 그 '생기화 디테일' 디테일은 경험자에게 여러 가지 경험과 기억을 발견하게 한다. 결국 생기화 디테일을 통해 페터 줌토르가 경험한 분위기는 경험자에게 전달된다.



[표 4-2] 새로운 경험과 분위기를 구축하는 헤르조그와 드 뢰롱의 건축

분위기의 구축과 전달 과정은 '생기화 디테일'을 구성하는 물질과 물질 간의 결합 방법과 깊이 관련된다. 2장에서 페터 줌토르가 언급한 건축의 전체성은 건축물을 구성하는 물질과 대지가 서로 연결된 것을 의미한다. 분위기는 물질과 연

결된 경험과 기억을 통해 전달된다. 즉, 물질과 대지가 서로 분리될 때 경험과 기억은 끊어지고 결국 분위기는 전달되지 않는다. [표4-2]는 헤르조그와 드 뢰롱의 건축이 새로운 경험과 분위기를 창작하는 과정을 도식화한 것이다. 헤르조그와 드 뢰롱은 건축을 통해 물질과 구축에 새로운 의미를 부여하여 결국 경험자는 새로운 경험을 하게 된다. 그러므로 건축의 전체성은 끊어지며 헤르조그와 드 뢰롱의 건축은 새로운 경험을 만들어 내는 것이다.

‘생기화 디테일’은 페터 Zumthor의 물질과 현상에 대한 그의 경험과 기억을 경험자에게 발견하게 함으로서 분위기를 전달하는 매개체가 된다. 본 연구자는 ‘생기화 디테일’의 구체적인 어떤 특성들이 분위기 전달 매개체의 역할을 하는지 의문점을 가졌다. 본 연구자는 4장의 분석과 연구를 통해 5장에서 ‘생기화 디테일’의 중요한 특성들에 대해 논의한다. ‘생기화 디테일’의 특성은 분위기가 전달되는 조건인 동시에 건축의 전체성을 구축하는 요소이다.

5. ‘생기화 디테일’의 결합으로 구축되는 건축의 전체성

- 5.1 물성을 드러내는 결합 : 복합체(複合體)
- 5.2 과거와 현재의 결합 : 조화(調和)
- 5.3 경험자와 건축물의 결합 : 인지(認知)
- 5.4 소결

‘생기화 디테일’의 특성은 경험자에게 다양한 현상을 발견⁸⁶⁾하게 한다. 페터 츠토크의 ‘생기화 디테일’은 건축물에 숨겨진 여러 가지 물질과 관련된 현상을 드러내고 밝힌다. 건축물의 ‘생기화 디테일’은 물질과 건축물에 숨겨진 현상과 의미를 경험자에게 발견하도록 한다. 즉, ‘생기화 디테일’로 구축된 건축물은 경험자의 다양한 감각 경험을 통해 발견된다.

4장에서 떼름 발스와 부루더 클라우스 채플의 ‘생기화 디테일’을 분석하였듯이

86) 발견(發見)은 한자의 발(發)과 견(見)의 합성어이다. 발(發)은 ‘일어나다’, ‘나타나다’, ‘드러내다’, ‘밝히다’, ‘들추다’의 의미이며, 견(見)은 ‘보다’ 또는 ‘보이다’의 의미의 한자이다. 즉, 발견은 보이도록 드러나고 밝혀지는 것이다. 발견은 시각적 감각 기관이 관여한다. 하지만 ‘보다’ 또는 ‘보이다’는 시각적 자극에 대한 지각에 국한되지 않는다. 다양한 감각 경험을 포함하는 ‘보다’의 의미는 ‘대상의 내용이나 상태를 알기 위하여 살피다.’이다. 또한 보조동사로서 ‘보다’는 ‘어떤 일을 경험함을 나타내는 말’이다. 즉, 대상과 현상을 감각적 자극을 지각하는 것을 바탕으로 깨닫고 대상의 상태를 알아차리는 것이다. 그러므로 발견은 시각적 자극만 근거를 두는 것이 아니라 보다 포괄적이고 복합적 감각적 자극을 기반으로 대상과 현상을 이해하고 실체를 알아차리는 것이다.

떼름 발스와 부루더 클라우스 채플의 ‘생기화 디테일’은 복잡하고 복합적인 현상을 유발함으로써 분위기를 드러낸다. 즉, ‘생기화 디테일’은 감추어진 현상과 분위기를 밝히고 드러낸다.

‘생기화 디테일’의 특성은 건축의 전체성과 분위기를 구축하는 중요한 의미를 지닌다. 헤르조그와 드 뫼롱의 건축에서 살펴본 새로운 물질을 발명하는 건축은 전체성을 부정한다. 페터 촘토르의 분위기는 단순히 경험자가 느끼는 감정에 제한된 것이 아니다. 분위기 구축을 통해 경험자는 과거의 관련된 경험과 기억을 불러온다. 이러한 과정을 통해 건축물은 더욱 풍부하고 다양한 경험을 유발한다. 건축가에 의해 설계된 건축물과 경험자가 발견하는 경험과 기억들은 서로 결합되어 완성된 건축물이 만들어진다. 그러므로 ‘생기화 디테일’은 단순한 소비와 흥미의 대상으로서 건축이 아닌 건축가와 경험자에 의해 풍부하고 완성도 있는 건축물을 만든다.

본 장에서는 분위기를 구축하는 ‘생기화 디테일’의 특성을 논의한다. 4장에서 분석한 떼름 발스와 부루더 클라우스 채플의 디테일을 바탕으로 ‘생기화 디테일’이 건축물과 경험자, 그리고 주변 환경과 결합하는 방법과 그 의의를 논의한다. ‘생기화 디테일’의 의의는 건축물의 분위기와 건축의 전체성에 대한 논의로 확장된다.

5.1. 물성을 드러내는 결합 : 복합체(複合體)

4장에서 현대 건축물에서 구조와 외벽이 분리된 디테일을 살펴보았다. 구조와 외벽 사이의 이격된 공간과 수평한 면으로 붙어 있는 관계는 두 물질의 약한 결합을 의미한다. 이러한 약한 결합은 불필요한 디테일을 필수적으로 만들어 낸다. 콘크리트 벽돌 구조와 벽돌 외벽의 경계 면 사이에 떼름 발스의 벽 디테일에서 볼 수 없었던 디테일이 발견된다. 즉, 구조 콘크리트 벽면과 구조를 덮는 벽돌 외벽 사이에 ‘벽돌 외벽 고정용 양카’가 설치되었다. ‘벽돌 외벽 고정용 양카’는 벽돌로 쌓여진 외벽이 스스로 지탱할 수 없어 구조 벽면에 부분적으로 고정하여 외벽이 무너지거나 구조로부터 이탈되는 것을 방지하기 위한 부차적인 디테일이다. 벽돌은 구축되는 방법에 따라 구조가 되기도 한다. 하지만 벽돌은 외부에서 관찰되는 건물의 피복(Cladding)과 같은 역할을 한다. 그러므로 ‘벽돌 외벽 고정용 양카’로 내부의 구조물에 고정된 벽돌 외벽은 구조가 아니다. 구조가 아닌 벽돌 외벽은 불필요한 디테일을 필수적으로 요구하게 된다.

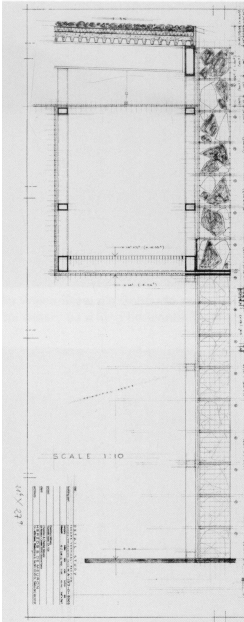
‘불필요한 디테일’이 필수적인 요소가 되는 현상은 헤르조그와 드 뢰롱의 건축을 통해 알 수 있다. 헤르조그와 드 뢰롱은 ‘물건을 모으고 저장하는 것은 원초적인 조각의 행위다.’라고 했다. 그에 따르면 산업 저장 시설은 내용물을 저장하고 보관하는 성격과 경향을 고려하여 설계되어야 한다.⁸⁷⁾ 도미너스 포도주 양조장은 포도주를 보관하고 저장하는 시설이다. 그러므로 헤르조그와 드 뢰롱은 도미너스 포도주 양조장을 포도주를 저장하고 보관하는 시설을 드러낼 수 있는 창작물(Sculpture)⁸⁸⁾로 구축하였다.

[그림5-1]는 도미너스 포도주 양조장(Dominus Winery)의 벽 구조 디테일 단면도이다. 도미너스 포도주 양조장의 벽 구조는 외벽과 외벽을 지탱하는 구조로 구성된다. 외벽을 지탱하는 스틸 구조와 외벽에 연결된 철재 망은 [그림5-2]과 같다. 철재 망은 스틸 구조물에 고정된다. 헤르조그와 드 뢰롱은 철망에 돌을 쌓은 것으로 외벽을 구축하였다. 철망에 쌓여진 돌은 물질을 저장하고 보관하는 방법이다. 즉, 돌은 건축적 구조로 구축된 것이 아니라 철망에 담겨져 저장되고 보관되는 것이다. 그러므로 돌은 건축물의 외벽에 보관된다. 도미너스 포도주 양

87) Philip Ursprung, op., cit., p.192

88) 헤르조그와 드 뢰롱은 ‘Sculpture’라고 언급했다. 하지만 본 연구자는 ‘Sculpture’를 조각품이나 조소로 해석하지 않고 창작 활동을 통해 만들어진 창작품으로 해석하였다.

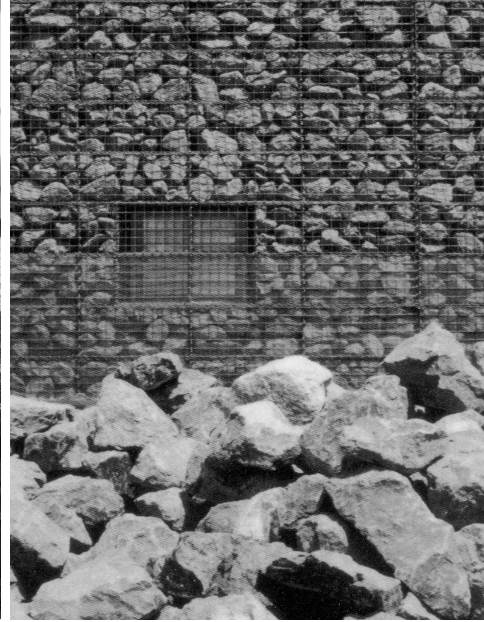
조장의 외벽 디테일은 벽돌 외벽이 고정용 앙카에 고정된 것과 같은 형태이다. 헤르조그와 드 뫼롱의 창고 시설에 나타난 외벽은 선반처럼 물건을 보관하는 역할을 한다. 벽의 구조와 외벽은 독립적이며 서로 결합되지 않는다. 결국 벽의 구조와 외벽의 대조는 불필요한 디테일을 요구한다. 그러므로 ‘불필요한 디테일’은 물질의 물성을 제거하고 물질에 새로운 의미를 만든다.



[그림 5-1]
Dominus Winery
벽 구조 디테일
단면도



[그림 5-2] 철재 망에 저장된 돌



[그림 5-3] 철망에 저장된 돌 : 외벽

페터 춤토르의 건축물에 나타난 벽 디테일은 구조와 외벽을 고정하기 위한 디테일이 발견되지 않는다. 그것은 구조와 외벽의 역할을 나누지 않았기 때문이다. ‘생기화 디테일’은 ‘불필요한 디테일’없이 물질을 결합하여 구조물을 구축한다. 페름 발스의 석조 접합체는 ‘불필요한 디테일’이 없다. 4장에서 논의하였듯이 석조 접합체는 직조와 맞물림의 두 가지 방법으로 결합된다. 석조 접합체의 디테일 단면도는 석판과 콘크리트의 결합 방법을 명확하게 나타낸다. 콘크리트는 쌓여진 석판 틈으로 스며들어 석판과 콘크리트가 맞물리고 직조된다. 단단한 결합체를 만드는 직조와 맞물림은 서로 다른 물질들을 결합하기 위한 디테일을 요구하지 않는다. 석조 접합체의 표면을 벽돌 외벽의 표면과 비교할 때 차이점이 발견된다. 벽돌 외벽은 줄눈과 석조 접합체의 줄눈은 두께 차이가 난다. 석조 접합체의 줄눈은 3mm이고 벽돌 외벽의 줄눈은 13mm이다. 13mm두께의 줄눈은 벽돌 외

벽이 무너지지 않도록 벽돌 간에 최소의 마찰력을 만든다. 하지만 석조 결합체의 줄눈은 석판 외벽이 무너지지 않기 위한 마찰력이 필요하지 않다. 석판의 내부와 석판 간의 틈으로 스며든 콘크리트는 석판을 지탱하기 위한 충분한 마찰력을 만들기 때문이다.

‘불필요한 디테일’은 부르더 클라우드 필드 채플의 ‘흙 기둥’ 구조물에서도 발견되지 않는다. ‘흙 기둥’은 외벽, 구조, 내벽이 동시에 구축된 구조물이다. ‘흙 기둥’은 스물 네 개의 콘크리트 쉼이 결합된 콘크리트 덩어리이다. ‘흙 기둥’ 외벽은 스물 네 개의 쉼의 결합 방법을 나타낸다. 스물 네 개의 콘크리트 쉼은 서로 맞물려 결합된다. 양생된 콘크리트 쉼 위에 다음 콘크리트 쉼이 타설된다. 그러면 타설된 콘크리트는 이미 굳은 콘크리트 쉼의 형태에 따라 맞물린다. 그러므로 모든 쉼은 서로 맞물려 결합된다.

경험자는 ‘흙 기둥’의 외벽, 구조, 내벽에서 다양하게 일어나는 현상을 발견한다. 즉, 외벽, 구조, 내벽은 다른 자극을 경험자에게 전달한다. ‘흙 기둥’ 내부에 구축된 원주목 텐트는 경험자에게 외벽과 다른 발견을 하게 한다. ‘흙 기둥’의 내부는 원주목 표면과 원주목 텐트를 드러낸다. 내부 공간은 콘크리트로 구축되었지만 경험자는 내부 공간에서 원주목 표면과 원주목 텐트를 발견한다. ‘흙 기둥’ 구조물의 외부와 내부는 다른 발견을 유도한다. 하지만 ‘흙 기둥’ 구조물은 구조와 내벽 그리고 외벽이 분리되지 않았으며 구조와 내벽 그리고 외벽을 결합하기 위한 디테일이 없다. 즉, ‘흙 기둥’ 구조물의 구조와 내벽 그리고 외벽은 서로 단단히 결합되었다.

떼름 발스의 석조 접합체와 부르더 클라우드 필드 채플의 ‘흙 기둥’ 구조물은 불필요한 디테일이 없는 ‘생기화 디테일’을 증명한다. ‘불필요한 디테일’이 없는 물질의 결합은 물질의 물성을 드러낸다. 경험자의 물질에 대한 경험과 기억은 물질의 고유한 물성으로부터 야기되는 현상의 발견이다. 그러므로 경험자는 ‘생기화 디테일’의 결합을 통해 물질의 다양하고 풍부한 발견을 한다. ‘생기화 디테일’은 물질의 물성을 드러내는 결합 방법이다. 물성을 드러내는 결합은 경험자의 다양한 물질에 대한 경험과 기억을 상기시킨다.

5.2. 과거와 현재의 결합 : 조화(調和)

‘생기화 디테일’은 발스 계곡에 오래 전부터 있었던 것을 때름 발스 건축물과 결합한다. 언덕에 묻힌 때름 발스 건물의 일부는 땅과 경계를 이룬다. 즉, 땅과 건축물의 옹벽은 강한 대조를 이룬다. 옹벽은 언덕으로부터 전달되는 하중을 지탱해야하기 때문이다. 하지만 파이프 디테일은 땅속에 있는 지하수를 때름 발스 건축물 내부로 유입한다. 땅속에 있는 지하수를 옹벽으로부터 분리하는 것이 아니라 오히려 내부로 유입하여 땅과 옹벽의 관계는 대조가 아닌 조화이다. ‘생기화 디테일’은 남겨진 것과 새로운 것을 분리하고 나누는 것이 아닌 남겨진 것 위에 새로운 것을 결합하는 방법이다. 즉 ‘생기화 디테일’은 서로 대조되는 두 대상을 부조화와 분절의 대상으로 적용하는 것이 아니라 서로 조화를 이루어 단단히 결합되도록 한다.



[그림 5-4] 발스 계곡의 편마암 지붕 주택



[그림 5-5] 낙석과 산사태를 방지하기 위해 비탈면에 지은 구조물

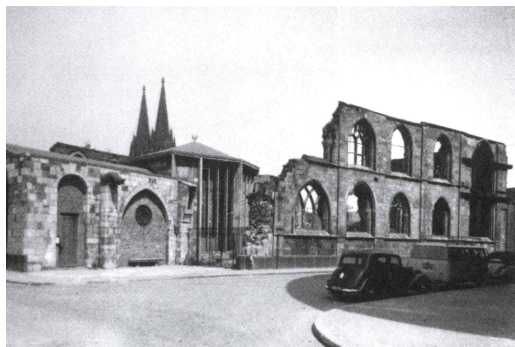


[그림 5-6] 비탈면에 위치한 때름 발스

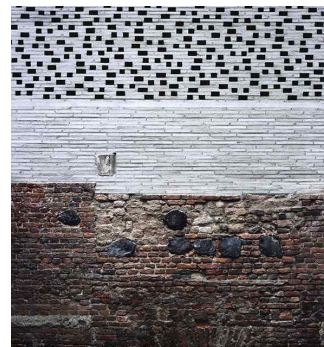
때름 발스는 주변 환경과 조화를 이룬다. 초기 설계 단계에서 가장 중요한 고려 대상은 산, 편마암, 그리고 물이었다. 산과 편마암은 때름 발스의 건물을 주변 환경과 조화를 이루도록 하는 물질이다. [그림5-4]는 발스 계곡의 마을의 모습이다. 발스 계곡에서 오래전부터 생산되는 편마암 석판을 가공하여 지붕 재료로 사용하였다. [그림5-5]는 발스 계곡 주변에서 발견되는 낙석과 산사태를 방지하기 위해 땅 속에 구축된 구조물이다. 이러한 구조물은 발스 계곡의 지역적인 환경으로 기인된다. 페터 춤토르는 때름 발스 건축물이 편마암과 산과 어떠한 관계를 맺을지 구체적으로 기술하였다.

돌 안의 건축물, 돌로 구축된 건축물, 산 안으로 구축된 건축물, 산 밖의 건축물, 산 내부에 거하는 건축물 89)

때를 발스는 주변 환경과 조화를 이루며 ‘옛’ 것과 ‘새’ 것이 결합된다. 즉, ‘생기화 디테일’은 주변의 맥락과 건축물을 결합한다. 석조 접합체 디테일은 지붕재와 건축재로 사용된 편마암 석판을 콘크리트 구조와 접합하여 마치 오래전부터 있었던 것 같은 건축물을 만든다. 석조 접합체는 구조와 표면의 석판이 분리되지 않고 결합된 형태이므로 편마암 구조체이다.



[그림 5-7] 세계 2차 대전으로 파괴된 세인트 콜롬바 교회



[그림 5-8] 옛 것과 새 것의 결합

‘생기화 디테일’의 조화는 콜롬바 예술 박물관에서도 발견된다. 콜롬바 예술 박물관 건축을 위한 대부분의 설계안들은 2차 세계대전으로 폐허가 된 세인트 콜롬바 교회(St. Columba Church)와 강한 대조를 보였다. 그러므로 파손된 세인트 콜롬바 교회의 육중한 벽과 대조가 되는 스틸 구조와 유리 재질이 제안되었다. 하지만 페터 춤토르는 옛 것과 새 것이 조화를 이루어야 한다고 생각했다. 90)

‘생기화 디테일’은 파괴되어 남겨진 세인트 콜롬바 교회와 콜롬바 예술 박물관을 결합한다. 페터 춤토르는 콜롬바 예술 박물관의 설계를 위해 벽돌을 매우 중요한 건축 재료로 생각했다. 전쟁 이후 파손된 부분을 보수한 재료가 벽돌이었기 때문이다. ‘생기화 디테일’은 시간 차이를 두고 구축된 벽돌들을 다양한 결속 방법을 통해 결합한다. [그림5-7]는 파괴된 세인트 콜롬바 교회의 모습이다. 부

89) Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Helène Binet, op., cit., p.57

90) Peter Zumthor, Thomas Durisch, John Hargraves, Peter Zumthor, 1990-1997 : buildings and projects Volume 2, Scheidegger & Spiess, 2014, p.165

분적으로 보수된 벽돌들은 세인트 콜롬바 교회의 여기저기에서 발견된다. [그림 5-8]는 모양과 색이 다른 여러 종류의 벽돌과 돌로 보수된 세인트 콜롬바 교회 터 위에 세워진 콜롬바 예술 박물관의 벽이다. 남겨진 세인트 콜롬바 교회 터의 벽은 불규칙한 모습으로 보수되었고 여러 가지 벽돌 쌓기 방법으로 구축되었다.

[그림5-8]의 벽면의 구성은 ‘생기화 디테일’이다. ‘생기화 디테일’ 방법은 새로 쌓여진 벽뿐만 아니라 남겨진 교회의 벽과 새로 쌓여진 벽의 조화이다. 즉, [그림5-8]의 벽면은 오랜 시간 동안 다양하게 쌓여진 벽이다. 하지만 벽면을 구성하는 벽돌의 쌓기 방법에 의미가 있는 것이 아니다. 세인트 콜롬바 교회의 벽은 시간의 흐름에 따라 파괴된 건물이 보수되었고 결국 박물관으로 변하는 모습을 다른 첨가물 없이 드러내는 것이다. 그러므로 세인트 콜롬바 교회의 벽은 자연스러운 결합이므로 불필요한 첨가물이 없다. ‘생기화 디테일’은 건축물을 남겨진 것과 조화를 이루도록 하며 건축물과 주변 환경의 경험과 기억을 결합하는 방법이다.

그러므로 ‘생기화 디테일’은 옛 것과 새 것이 조화를 이루며 결합되도록 한다. 조화를 이루도록 하는 ‘생기화 디테일’은 끊어진 경험, 기억 그리고 시간을 잇는다. 경험자의 경험, 기억 그리고 시간이 이어질 때 경험자는 건축물의 자극을 지각할 때 감적인인 반응, 즉 인지를 한다. 이러한 과정은 ‘생기화 디테일’이 분위기를 구축하는 방법이다.

5.3. 경험자와 건축물의 결합 : 인지(認知)

경험자는 다양한 감각기관을 통해 건축물을 복합적으로 경험한다. 즉, 경험자는 건축물을 단순한 시각이나 촉각 등과 같은 단편적인 감각기관으로 자극을 경험하지 않는다. 페터 Zumthor가 경험을 ‘장면화’하는 과정을 도식화한 [표2-01]은 다양한 감각 경험에 반응하는 감정이 수반되는 것을 증명한다. 경험자는 일상생활의 자극을 다양한 감각 기관으로 지각한다. 다양한 감각 기관은 촉각, 통각, 온각, 냉각, 위치 감각, 시각, 후각, 청각, 평형감각 등이 있다. 이러한 다양한 감각 기관은 자극을 지각하고 곧 경험자는 자발적인 감정으로 반응하며 [표2-1]의 ‘인지’ 과정이다. ‘인지’ 과정은 경험자가 지각한 자극에 자신의 감정을 넣는 것이다. 즉, ‘인지’는 자극과 경험자의 감정을 결합한다.

건축적 디테일을 통해 새로운 의미를 창작하는 현대 건축은 경험자의 다양한 감정의 반응을 유도하는 것이 아니라 오직 흥미와 호기심등의 편협한 의문점만 유발한다. 페터 Zumthor는 ‘경험자가 창작된 의미를 이해하는 순간 호기심은 사라진다.’⁹¹⁾고 언급했다. 헤르조그와 드 뢰롱은 구축을 통해 물질의 새로운 의미를 만든다. 그들은 물질을 적재하고 저장하는 의미를 건축물을 통해 구축하였다. 특정한 장면을 반복하는 것과 돌을 구축이 아닌 적재하는 방법은 특정한 감각 자극을 확대하거나 축소하여 새로운 감각 경험을 유도한다. 그러므로 새로운 의미를 만드는 창작 활동은 경험자에게 호기심과 흥미를 유발한다. 그리고 새로운 의미를 구축하기 위해 특정한 감각 경험을 강조하거나 축소 은폐한다. 현대 건축의 자극을 지각한 경험자는 호기심으로 반응하고 그 의미를 깨닫는 순간 호기심은 사라진다. 결국 경험자에게 남겨진 것은 호기심과 흥미를 만들기 위한 창작물과 불필요한 디테일뿐이다.

‘생기화 디테일’은 다양한 자극을 경험자에게 제공한다. ‘생기화 디테일’은 실제적 물질을 구축하는 방법이다. 그러므로 실제적인 물질과 현상의 다양한 자극은 경험자의 감각기관을 통해 발견된다. 페터 Zumthor는 ‘성공적인 건축은 오직 물질과 관련된 현상과 상상력을 통해 이루어진다.’⁹²⁾고 했다. ‘생기화 디테일’은 물질과 관련된 현상을 일어나게 한다. 경험자는 ‘생기화 디테일’을 통해 일어나는 현상을 지각하여 인지한다. 인지는 자극에 대한 감정의 반응이므로 상상을 포함한

91) Peter Zumthor, Maureen Oberli-Turner, Catherine Schelbert, op., cit., p.12

92) Peter Zumthor, Maureen Oberli-Turner, Catherine Schelbert, op., cit., p.36

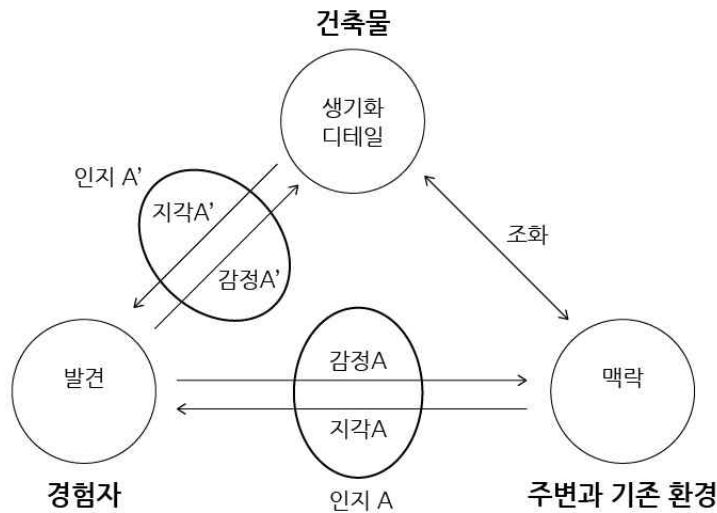
다. 그러므로 ‘생기화 디테일’은 건축물에 일어나는 현상과 경험자의 감정을 결합하여 성공적인 건축물을 만든다.

[그림4-49]은 4장의 떼름 발스에서 논의한 ‘생기화 디테일’들로 이루어진 실내 욕장이다. 실내 욕장의 경험자는 다양한 감각 기관을 통해 실재하는 풍부한 자극을 지각한다. ‘신축 이음’ 디테일로부터 유입되는 다양한 빛의 밝기와 반사, ‘천창’ 디테일로부터 유입되는 파란색 빛, ‘석조 접합체’ 디테일로 형성된 조인트와 벽면의 촉감과 불규칙한 구축, 바닥과 실내 욕장을 경계를 만드는 ‘감추어진 조인트’ 디테일 등은 자연스럽게 물질에 나타나는 현상을 경험자에게 인지하게 한다. 그러므로 경험자의 인지는 물질의 자극과 감정의 반응이 결합된 상태이다. 경험자의 인지 과정은 경험자와 건축물을 연결한다.

부르더 클라우스 펠드 채플의 ‘생기화 디테일’은 물질의 다양한 자극과 현상을 일으킨다. [그림4-74]는 부르더 클라우스 채플의 천창을 통해 내부로 유입되는 빛이다. 천창을 통해 유입되는 빛은 빛을 ‘물질화’하고 동시에 콘크리트 표면을 ‘비물질화’하는 현상을 일으킨다. 경험자는 빛이 반사됨으로 일어나는 현상에 대해 감정적인 반응을 한다. 즉, 경험자의 인지는 물질의 현상과 자극을 경험자와 결합한다.

불필요한 디테일 없는 ‘생기화 디테일’은 경험자에게 새로운 호기심이나 흥미를 유발하는 것이 아니라 상상력과 감정으로 자극과 현상을 인지하도록 한다. 헤르 조그와 드 뢰롱의 새로운 의미를 담는 창작 활동은 경험자에게 단편적이고 일시적인 호기심과 흥미를 유발한다. 하지만 ‘생기화 디테일’은 경험자에게 풍부하고 자발적인 감정의 반응과 상상력을 자극한다. 경험자의 자발적인 감정적 반응은 건축물의 경험과 기억을 포함한다. 즉, 경험자의 인지는 경험자와 건축물을 결합한다. 경험자와 건축물이 결합될 때 분위기는 구축된다. 분위기는 페터 춤토르의 경험처럼 물질의 자극과 경험자의 감정적인 반응이 결합될 때 구축되는 것이기 때문이다.

5.4. 소결



[표 5-1] 건축물의 '생기화 디테일', 주변과 기존 환경의 맥락 그리고 경험자의 발견 간의 결합: 분위기 구축

4장의 분석을 통해 5장에서는 '생기화 디테일'의 의의와 특성에 대해 논의하였다. 페터 Zumthor는 '건축의 전체성'을 부정하는 현대 건축을 비판하였다. 5장에서 논의한 '생기화 디테일'은 '건축의 전체성'을 확립하는 중요한 관점이다. '생기화 디테일'은 건축물을 경험자와 주변 환경 및 기존의 맥락을 결합하는 방법이다. 이러한 방법은 건축의 새로운 의미를 발명하고 창작하는 과정이 아니다. '생기화 디테일'은 창작과 발명과정에서 생성되는 불필요한 디테일을 요구하지 않는다. '생기화 디테일'은 물질을 물성을 이용하여 물질 간에 직조와 맞물림 같은 방법으로 단단히 결합한다. 이 결합은 물질의 결합뿐만 아니라 '옛 것'과 '새 것'을 결합한다. 그리고 경험자와 건축물을 결합하기도 한다.

[표5-1]는 5장의 논의를 도식화 한 것이다. 경험자는 주변과 기존 환경을 감정의 반응, 즉 인지한다. 건축물의 '생기화 디테일'은 건축물을 주변과 기존 환경의 맥락을 조화시키는 방법이다. 주변과 기존 환경의 맥락과 조화를 이루는 건축물은 경험자에게 다양한 감정의 반응을 발견하게 한다. '생기화 디테일'은 건축물을 독립적인 대상으로 만들어 경험자에게 호기심의 대상으로 만드는 것이 아니라 경험자의 경험과 기억, 주변 환경을 건축물과 결합한다. 경험자, 주변 환경 그리고 건축물이 결합될 때 분위기는 구축된다. 그러므로 '생기화 디테일'은 주

변 환경, 경험자, 건축물을 서로 같은 분위기로 연결한다. 페터 Zumthor는 ‘주변 환경(장소), 경험자(용도) 그리고 건축물(형태)을 분리할 수 없다’⁹³⁾고 하였다. 분위기를 구축하는 ‘생기화 디테일’로 주변 환경, 경험자 그리고 건축물이 단단히 결합되기 때문이다.

그러므로 ‘생기화 디테일’의 결합은 건축의 전체성을 실현한다. 건축의 전체성은 건축물, 경험자 그리고 그 밖의 주변 환경들이 서로 연결된 상태이다. ‘생기화 디테일’의 결합은 건축의 전체성을 구축한다. 결국 건축의 전체성을 이루는 건축물, 경험자 그리고 주변 환경들은 일관성⁹⁴⁾과 연결성을 지닌다.

93) Peter Zumthor, op., cit., p.69

94) 페터 Zumthor에 따르면 건축물, 경험자 그리고 주변 환경들이 일관성 있을 때 건축은 가장 숭고한 가치를 얻고 가장 아름다운 상태에 도달한다.

ibid., p.69

6. 결론

본 연구자는 페터 쉰토르의 분위기를 구축하는 건축을 배경으로 연구를 진행하였다. 본 연구의 배경은 현대 건축의 새로운 의미와 메시지를 창작하는 경향이다. 현대 건축은 물질을 구축하고 다루는 방법에 따라 새로운 의미와 메시지를 도출한다. 새로운 의미의 물질을 창작하는 건축가는 물질의 물성을 제거하고 물질에 깃든 시간을 단정시킨다. 그러므로 경험자는 현대 건축물에서 건축가의 창작 활동을 통해 생성된 새로운 물질을 경험하게 된다. 현대 건축물의 경험자는 물질의 고유한 물성에 대한 경험과 기억을 잊어버린다.

현대 건축물에 나타난 새로운 물질과 의미의 창작은 경험자가 건축물을 새롭게 발명된 사물로 인식하게 만든다. 그래서 현대 건축물은 물질과 시간이 관여된 경험자의 다양한 경험과 기억에 대해 무관심하다. 페터 쉰토르는 현대 건축이 인간의 삶에 대해 조롱하고 무관심하다고 지적했다.

현대 건축의 성향은 건축의 전체성을 부정한다. 건축의 전체성 구축은 인간의 삶에 대한 경험과 기억을 다양한 방법으로 건축물과 연결하는 것이다. 분위기는 건축의 전체성을 구축하는 페터 쉰토르의 방법이다. 분위기는 사물의 다양한 자극과 경험자의 감정적인 반응이 결합되어 구축된다. 분위기는 건축물과 경험자의 경험과 기억을 결합한다. 그러므로 분위기는 건축물을 인간의 삶과 주변의 환경을 결합한다.

본 연구자는 페터 쉰토르가 분위기를 구축하는 방법을 '생기화 디테일'로 해석하였다. '생기화 디테일'은 경험자가 사물과 대상을 보는 '생기화' 관점으로부터 정의된다. '생기화' 관점은 물질을 경험자의 감정의 유발과 이입 대상을 보는 방법이다. 경험자는 물질의 지각에 대해 경험자가 자신의 감정을 물질에 이입함으로써 물질을 '생기화'한다. 즉, '생기화 디테일'은 경험자의 감정이 반응하고 물질에 이입될 수 있는 물질의 속성이다. 페터 쉰토르는 이것을 물질의 마법, 또는 현실의 마법이라고 불렀다.

4장에서 물질의 결합 방법과 물질을 다루는 방법으로 페터 Zumthor의 건축물에 나타난 ‘생기화 디테일’을 분석하였다. 본 연구자는 ‘생기화 디테일’ 분석을 통해 ‘생기화 디테일’의 의의를 도출하였다.

물질의 결합에 나타난 ‘생기화 디테일’은 물질의 물성을 드러낸다. 현대 건축은 물질의 결합을 통해 물질의 물성은 제거하고 새로운 의미와 물질을 만들지만 ‘생기화 디테일’은 물질의 물성을 드러내고 경험자는 물질의 물성을 다양한 감각 경험을 통해 발견한다.

건축물의 ‘생기화 디테일’은 과거와 현재를 결합한다. 과거는 주변 환경과 경험자의 경험과 기억이고 현재는 건축물이다. ‘생기화 디테일’은 과거에 속한 모든 물질과 경험자의 경험과 기억을 배제하는 것이 아니라 건축물과 조화를 이루어 결합한다. ‘생기화 디테일’의 조화는 건축물과 주변 환경과 과거의 시간을 같은 맥락으로 연결한다.

경험자의 물질과 현상에 대한 경험과 기억은 ‘생기화 디테일’의 결합으로 건축과 결합된다. 경험자는 ‘생기화 디테일’로 유발되는 물질의 자연스러운 현상을 발견하고 자신의 경험과 기억을 바탕으로 감정적인 반응을 한다. 이러한 반응은 현대 건축물이 새로운 물질과 의미를 만들었을 때 느끼는 호기심, 흥미로움과 대조된다. 즉, ‘생기화 디테일’은 건축물과 경험자를 나누지 않고 결합한다. 건축물과 경험자가 결합되는 방법은 경험자의 인지이다. 경험자가 ‘생기화 디테일’로 구축된 건축물을 경험하고 지각할 때 경험자의 감정이 건축물에 이입되고 유발된다.

그러므로 ‘생기화 디테일’은 건축물, 경험자, 그리고 과거와 현재를 서로 단단히 결합하는 방법이다. ‘생기화 디테일의 결합은 현대 건축의 경향에 따른 문제점을 보완할 수 있다. 현대 건축의 창의적인 창작 활동으로 인해 건축물과 경험자가 분절되고 건축물과 주변 환경과 분절된다. 현대 건축물은 장소와 시간 속에서 살아가는 인간들로부터 장소와 시간을 제거해 버림으로서 인간의 삶을 조롱하고 인간의 삶에 대해 무관심하다. 그리고 현대 건축물은 새로운 물질과 의미를 창작함으로써 사람들에게 흥미꺼리와 소비의 대상이 된다. 결론적으로 현대 건축은 인간의 삶과 무관한 창작물을 만들고 이로부터 야기된 많은 문제들에 대해 역시 무관심하다.

‘생기화 디테일’은 건축의 전체성을 구축한다. 현대 건축의 경향과 문제점을 보

완할 수 있는 방법은 물질의 물성을 드러내고 과거의 경험과 기억을 현재와 연결하고 경험자와 건축물을 결합하는 '생기화 디테일'이다. '생기화 디테일'은 결국 물질과 인간의 삶을 긴밀히 연결하는 방법이다. 이러한 방법은 현대 건축물로 축소된 건축의 의미를 인간의 삶과 연결하여 확장할 수 있다. 건축의 '생기화 디테일'은 현대인의 삶이 직면한 모순과 모호함을 명료하게 할 수 있다.

참고문헌

단행본(국내)

- 기 드보르, 『스펙타클의 사회』, 이경숙 역, 현실문화연구, 1996
- 데이비드 하비, 『포스트 모더니티의 조건』, 구동회 역, 한울, 2008
- C. Norberg-Schulz, 『실존, 공간, 건축』, 김광현 역, 태림문화사, 2002
- Paul Frankl, 『건축 형태의 원리』, 김광현 역, 기문당, 1989
- Adrian Forty, 『건축을 말한다』, 이종인 역, 미메시스, 2009
- Tom Avermaete 외, 『건축 공공영역에 대한 36인의 건축적 입장들』, 권영민 역, 스페이스 타임, 2011
- Peter Zumthor, 『건축을 생각하다』, 장택수 역, 나무 생각, 2014
- Peter Zumthor, 『페터 줌토르 분위기 : 건축적 환경 주변의 사물』, 장택수 역, 나무 생각, 2013

단행본(국외)

- Philip Ursprung, *Natural History : Herzog & de Meuron*, Lars Müller Publishers, 2005
- Per Olaf Fjeld, Sverre Fehn, *Sverre Fehn : the thought of construction*, Rizzoli, 1983
- Edward R. Ford, *The architectural detail*, Princeton Architectural Press, 2011
- Edward R. Ford, *The Details of Modern Architecture*, MIT Press, 1990
- Edward R. Ford, *The Details of Modern Architecture Volume 2 : 1928 to 1988*, MIT Press, 1996

Leslie D. Garrick, Jeffrey W. Lang, Harold A. Herzog, *Social signals of adult American alligators*, American Museum of Natural History, 1978

Karsten Harries, *The ethical function of architecture*, MIT Press, 1997

Sigrid Hauser, Peter Zumthor, Hélène Binet, *Peter Zumthor – Therme Vals*, Scheidegger & Spiess, 2007

Wolfgang Herrmann, *Gottfried Semper, Gottfried Semper : in search of architecture*, MIT Press, 1984

Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The cultural logic of late capitalism*, Duke University Press, 1991

Harry Francis Mallgrave, *Gottfried Semper : architect of the nineteenth century*, Yale University Press, 1996

Philip Harold Perkins, *Swimming pools : a treatise on the planning, layout, design and construction, water treatment and other services, maintenance and repairs*, Applied Science Publishers, 1978

Robert Smithson, Jack D. Flam, *Robert Smithson, the collected writings*, University of California Press, 1996

Ignasi Solà-Morales Rubió, Cristian Cirici, Fernando Ramos, *Mies van der Rohe : Barcelona Pavilion*, G. Gili, 1993

Peter Zumthor, Maureen Oberli-Turner, Catherine Schelbert, *Thinking Architecture*, Birkhäuser, 2006

James Ackerman, *The Architecture of Michelangelo*, Penguin, 1971

Peter Zumthor, *Atmosphere*, Birkhäuser, 2006

Wilhelm Worringer, *Abstraction and Empathy*, Ivan R. Dee, 1997

Peter Zumthor, Hélène Binet, *Peter Zumthor works : buildings and projects, 1985-1989*, Birkhäuser, 2014

Peter Zumthor, Hélène Binet, *Peter Zumthor works : buildings and projects, 1990-1997*, Birkhäuser, 2014

Peter Zumthor, Hélène Binet, *Peter Zumthor works : buildings and projects, 1998-2001*, Birkhäuser, 2014

Peter Zumthor, Hélène Binet, *Peter Zumthor works : buildings and*

projects, 2002-2007, Birkhäuser, 2014

Peter Zumthor, Hélène Binet, *Peter Zumthor works : buildings and projects, 2008-2013*, Birkhäuser, 2014

Juhani Pallasmaa, *The eyes of the skin : architecture and the senses*, Wiley-Academy; John Wiley & Sons, 2005

Jean-Paul Sartre, *What Is Literature?*, Gloucester, 1978

Henri Bergson, Nancy Margaret Paul, W. Scott Palmer, Matter and memory, Zone Books, 1991, p 22.

Gerhard Mack, *HERZOG & DE MEURON 1978-1988*, Birkhäuser Architecture, 1997

Gerhard Mack, *HERZOG & DE MEURON 1989-1991*, Birkhäuser Architecture, 2005

Gerhard Mack, *HERZOG & DE MEURON 1992-1996*, Birkhäuser Architecture, 2005

Vincent Scully, Neil Levine, Modern Architecture and Other Essays, Princeton University Press, 2005

Eckhard Schneider, *Peter Zumthor*, Hatje Cantz, 2008

Bernard Rudofsky, *Architecture without Architect : A Short Introduction to Non-Pedigreed Architecture*, Connecticut Printers, 1965

학위논문

박소람, 『페터 Zumthor 건축에서 나타나는 촉각적 시각 현상에 관한 연구』, 서울대학교 대학원 건축학과 석사학위논문, 2013

전승재, 『건축가 Peter Zumthor의 비판적 지역주의 표현특성에 관한 연구』, 성균관대학교 일반대학원, 석사학위논문, 2012

이상준, 『피터 Zumthor의 건축 공간에 나타난 표현 특징에 관한 연구』, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2009

백희진, 『현대 건축에 나타나는 텍토닉 표현에 관한 연구 : Peter Zumthor 와

Herzog & de Meuron 작품의 비교 분석을 중심으로』, 연세대학교 대학원 석사 학위논문, 2011

연속간행물

김광현, 『건축의 기초 개념』, 이상건축, 1998

김광현, 『건축과 운동』, 이상건축, 1999

Patrick Lynch, *The Architects' Journal*, Mar 6, 2008

Miceael Kimmelman, *The Ascension of Peter Zumthor*, New York Times Magazine; Mar 13, 2011

Herzog & de Meuron, El croquis 60+84

Herzog & de Meuron, El croquis 109-110

Herzog & de Meuron, El croquis 129-130

Herzog & de Meuron, El croquis 152-153

기타

1996년 이탈리아 맨드리시오 건축 아카데미 강연초고, Peter Zumthor, Architektur Lehren Architektur Denken, Birkhäuser 1999

Cedric Price Archive, Collection Centre Canadian d' Architecture, Canadian Centre for Architecture, Montreal

(<http://www.cca.qc.ca/en>)

Domus (www.domusweb.it)

Britannica Visual Dictionary © QA International 2012.(www.ikonet.com)

<https://youtu.be/DpkpiK4o-cw>

<https://youtu.be/OZLI0G90tDE>

<https://youtu.be/MBKcmspiVsY>

ABSTRACT

A Study on Peter Zumthor's 'Animation Detail' as a Construction of Atmosphere

Advised by Prof. Kim, Kwang-Hyun

Choi, Taeki

Master Dissertation

Department of Architecture
The Graduate School of
Seoul National University

The purpose of this study was to study how Peter Zumthor construct an atmosphere throughout the process of his architecture. Peter Zumthor reveals the atmosphere through his architecture works in architectural language. The beholders recognize the architectural ambience of Peter Zumthor through their various physical senses and reactions. Peter Zumthor placed a delicate attention on how to build and use of the material in order to encourage them to recognize the intended atmosphere, causing the atmosphere to the particular beholders.

Atmosphere is the result of emotion and feeling to the beholder in response to a particular destination. The whole atmosphere is even revealed the reality of any object is formed through the emotions of the viewer. A beholder will respond to a certain moment shortly. It is the atmosphere of that moment. Peter Zumthor has described the analogy

of how the beholders recognize the mood and the nature of the atmosphere when they listen to classic music. He considered experiencing an atmosphere is very similar to listening to music. Additionally, People feel and react when they feel a certain atmosphere just similar to reacting to music. The audience will discover the beauty from the inside as a result of the reaction.

The atmosphere is built into the emotion formed in response to a specific atmosphere through the senses of the beholders. Beholders find their inner beauty within the atmosphere. The atmosphere ultimately let the observers discover a beauty in their ego. The purpose of the whole process of Peter Zumthor's works is to enforce beholders discover the beauty when they experience the atmosphere.

Peter Zumthor has built creative atmosphere in a number of particular ways. He explains how to understand the architecture in [the magic of things, the magic of the real world]. This is how he understands the nature of things and the way he try to build a creative atmosphere. Peter Zumthor has built an atmosphere in use of an important mean of materiality. Peter Zumthor's architectural style is an atmosphere in a way of dealing with materials to build intended atmospheres.

This study analyzes the creative ways of Peter Zumthor configuring materials and things. The method of this study analyzes the manners of constructing atmospheres and the relationship between an atmosphere and the architectural details.

Key Words : Peter Zumthor, Atmosphere, Animation Detail, Architectural Wholeness