

건축심리 필드 노트 01

건축에서 마음의 의미

충동, 열망, 갈등, 괴롭힘, 후회의 집짓기 사이클

글. 김기중 가로건축 대표, 건축가

| | |
|--|---------------|
| | |
| <div>【선택 받느냐 마느냐의 문제는 일부분 기억에 관련된다고 봅니다. 기억의 작용이겠죠. 미술관에서 특정 지점과 지금 순간에 가지게 되는 관계는 과거의 경험 덕분에 이해 가능한 것처럼 말이죠 ◊ 도시의 일반적인 분위기가 결국은 요소들 사이의 관계와 영향을 만듭니다. 그런 관점이 있기에 존재와 기억의 작업으로 도시를 연속적으로 읽을 수 있는 것이죠. 건축계획에는 물리적 질서, 건축 시술적인 질서, 지리학적 질서, 감정적인 질서, 그리고 심리학적 질서 관계가 주는 풍부함이 담겨 있어야 합니다.】- 알바로 시자(1933, 포르투갈 건축가)¹⁾</div> | |

대부분이 이런 성향을 가졌을 것으로 생각되는, 실제로 만나본 건축가들은 내향적으로 엄격한 반면 외향적으로는 부드러운 태도를 취하는 약한 인간들이었다. 그렇지만 그런 내향적이고 자신의 일에 몰두하길 즐기는 고지식한 건축가는 현대사회의 성공지향적인 사회질서와 거친 무감각자들 위주의 소통이 어려워져 버린 인간 관계, 즉 건축가가 상상했던 낭만적인 삶과 맞지 않는 사회 질서에 희생될 가능성이 점점 높아지고 있다는 생각이 든다. 여기서 건축가의 성공방법에 대한 얘기가 아니라, 건축 사용자와 건축 창조자 그리고 건축 자체에 대한 정신적인 소통 방식에 대하여 살펴보고려 한다.

건축가가 클라이언트가 원하는 것을 제대로 알기 위한 방법은 무엇일까? 이 질문은 생각을 언어로 표현하는 기존의 루틴으로는 달성하기 어려운 경우가 있기 때문이다. 그렇지만 결국에는 정말로 원하는 내용이 드러나게 된다. 이것은 의식하지 못하고 있지만 그의 마음엔 모든 것이 담겨져 있다는 것을 얘기한다고 볼 수 있다.

20세기 초 아르투어 슈니츨러(1862~1931,

^[1] 도미니코 마사베르, 로랑 보두앵 공저, 류근수 역, 『알바로 시자와의 대화』 동녘, 2014

소설가, 극작가, 의사)는 ‘내면의 독백’을 도입해 독자가 등장인물의 마음-인물의 충동, 희망, 열망, 생각, 인상, 지각의 자유로운 흐름-을 직접 접할 수 있도록 했다.

아래 이야기는 자신의 마음을 보다 정확하게 인식하고 그것을 타자와 소통하는데 어려움을 경험한 어느 집주인의 이야기다.

《대기업 임원인 A는 어느 화창한 날 가족 그리고 가까운 친척과 서울을 떠나 지방으로 나들이를 떠났다. 그날은 날씨는 물론이고 함께 나들이를 떠난 가족들과의 케미도 더 없이 좋았다. 그러다 우연히 들른 땅을- 사실은 동행한 친척이 얼마 전에 알아봤었던 단독주택용 대지다-돌러보게 되었다. 부동산 중개업자의 그럴듯한 설명을 듣게 되었고 A가 꿈꿨던 은퇴 후 삶을 떠올리게 되었다. 그러다 그는 가족들의 우려 섞인 시선을 뒤로 한 채 충동적으로 토지를 매수하게 된다.

토지주가 된 A는 이후 이 땅에 지어질 집을 상상하면서 희망적인 나날을 보내게 된다. 은퇴 후 자기만의 공간과 지역에서 경험하게 될 스트레스 없는 자연적인 삶을 상상하면 그저 행복한 마음만 가득할 뿐이었다. 이런 희망적인 나날이 계속되면서 희망은 열망으로 발전하게 된다. 그리고 A는 지금 바로 집을 지어야겠다고 생각하게 된다. 그렇게 건축사를 찾았고 그에게 건축설계를 의뢰한다. 건축사의 설계안들을 보면서 A는 희망과 열망이 반복되고 좀 더 구체적인 행복을 상상하게 된다. 그렇지만 마냥 행복하기만 한 건 아니었다. 설계안을 결정하고 그리고 여러 가지 복잡하고 작지만 필수적인 아이템들을 선택하거나 결정해야 한다. 이제는 생각해야 하고 이성적으로 판단해야 한다. A는 당장 결정이 어려운 문제들은 며칠을 고민하고

갈등하면서 힘들게 결정을 해나간다. 이때 주위 사람들에게 조언을 구하는 경우가 있는데 각자 다른 생각을 가진 이들의 조언은 혼란만 가중할 뿐이다.

공사가 진행되는 중에도 선택의 기로에서 갈등하는 상황은 계속된다. 게다가 그전까지 우호적이었던 이웃들의 반응이 달라진 상황을 맞닥뜨리곤 당황하게 된다. 자신의 땅과 경계를 맞댄 4군데 이웃과 공사와 관련된 협의가 잘 진행이 안되고 있고, 이런 상황은 공사기간 내내 해결되지 않은 채 A를 괴롭히게 된다.》

이쯤에서 A는 꿈에 그리던, 거의 완성된 집을 바라보면서 과연 어떤 인상을 갖게 될까? A는 이 새로운 집이 행복한 자신의 은퇴 후 보금자리가 될 수 있을 것이라는 것에 대해 의문을 갖는다. 이런 의문은 이웃과 동네 분위기를 제대로 파악하지 않은 채 충동적으로 토지를 매입한 자신의 행동에 대한 후회와 토지 매수와 건물 신축에 관련된 업자와 전문가들에게까지 불신의 기운이 스며들게 된다. 그러면서 A는 자각을 하게 된다. 원래부터 이런 멋진 공간은 자신에게 어울리는 장소가 아니었다, 라고. 자신이 충동적이었고 지나치게 서둘렀던 건 아니었을까 하는 후회를 하게 되었지만 A의 새로운 집은 모든 사람들이 칭송할 정도의 아름다운 주택이었다. 그렇지만 A의 마음은 그런 아름다움을 느끼거나 즐길 여유가 없어진 것이었다. A의 주택 완성은 사람의 마음이 어떤 과정을 거쳐 작동하는지 생각해보게 된다.

첫째, 정신 과정은 주로 무의식적으로 작동한다. 의식적 생각과 감정은 전형적인 것이 아니라 예외적 사실이다. A는 아마도 오랜 기간 집에 대한 무의식적 동경이 있었지만, 토지의

매입은 의식적이었음에도 불구하고 예외적이고 충동적으로 마치 어떤 사고와 같이 벌어졌던 것이다.

지그문트 프로이트(1856~1939, 심리학자, 의사)는 무의식적 마음의 관념 연상이 심적 결정론을 설명한다고 보았다. 실연, 무관한 듯한 생각, 농담, 꿈, 꿈속의 이미지는 모두 더 앞서 일어났던 심리적 사건과 관련이 있고 개인의 나머지 정신생활과 일관되고 의미 있는 관계를 맺고 있다는 것이다.

둘째, 정신적 사건은 결코 우연히 일어나는 것이 아니라 과학 법칙에 따르는 것이다. 즉 개인의 기억 속에서 결합되어 있는 것들은 실제 삶에서 일어나는 사건들과 인과적으로 연결되어 있다. 모든 심적 사건은 더 앞서 일어났던 실제 사건에 따라 결정된다. A의 정신적 과부하를 동반하는 오랜 기간의 직장생활에 대한 보상심리는 안식처를 필요로 했으며 그것이 전원주택이었던 것이다.

셋째, 비합리성 자체가 결코 비정상을 뜻하는 것이 아니라는 점이다. 그것은 인간 마음의 가장 깊은 무의식 층에서 통용되는 보편적인 언어라는 것이다. 정상적인 정신 기능과 비정상적인 정신 기능은 연속선상에 있다. 그것은 더 이전의 정신 과정들과 관련 있기 때문이다. A는 건축가에게 비상식적인 요구를 종종 했는데 시간이 지나고 보니 그것이 비정상적인 요구가 아니었다는 걸 알게 되었다. 관련 없어 보이는 요구사항은 근본적이면서 절실한 부분이었다는 것으로 밝혀졌다.

프로이트는 사람이 자신의 거의 모든 정신 과정을 의식하지 않고 있지만, 주의를 기울임으로써 쉽게 접근할 수 있다고 주장했다. 즉 사람의 정신생활의 대부분은 대부분의 시간에 무의식적이라는 것이다. 그것은 지각 표상-단어, 이미지, 감정-으로서만 의식적이 된다고 했다. 이 지점에서 알바로 시자가 프리츠커상 수상 인터뷰에서 얘기한 내용을 살펴보면 흥미롭다.

| | |
|--|---------------|
| | |
| <div>【충동, 긴장, 논란 사이로 난 길을 찾아간 지난 삶이 몸과 마음을 지치게 합니다. 사생활이 엉망이 되었습니다. 나이도 거기에 한뼘 합니다. 늙었다고 생각지는 않지만 마모되어 감을 자연스럽게 느끼고 있습니다. 저는 평온해지고 싶어요, 그렇습니다. 평온함일지도 모르는 것에 대한 조금은 낭만적인</div> | |

생각을 가지고 있었습니다. 언제 닿을 수 있는지에 대한 보장이 없는 목표라고 치죠. 시간은 평온함보다 불안으로 이루어졌다는 사실을 인정해야 합니다.】²⁾

세계적인 건축가도 인생의 대부분이 평온보다는 불안으로 이루어졌다고 얘기한다. 평온함에는 의식과 무의식이 동시에 존재할 것이지만, 불안은 무의식이 많은 부분을 차지할 것이다. 앞서 무의식에서 지각표상-단어, 이미지, 감정-이 되어야 의식이 된다고 했다. 또한 의식은 전형적인 것이 아니라 예외 사실이라고 했다. 안토니오 다마지오(1944, 신경과학자)는 자신의 연구 맥락에서 ‘의식’을 다원주의적이라는 관점에서 살펴볼 개념이라고 전개했다. 이 관점에 설 때, 우리는 ‘사고’, ‘감정’, ‘쾌락’과 ‘고통’의 상태가 중의 번식에 본질적인 것이라고 보게 된다.

찰스 다윈(1809~1882, 생물학자, 지질학자, 철학자)은 『인간과 동물의 감정표현』(1872)에서 ‘감정’을 쾌락을 추구하고 고통에 노출되는 것을 줄이도록 고안된, 보편적이며 원시적인 접근-회피 체계의 일부라고 주장했다. 이 체계는 어느 문화에서든 나타나며, 진화를 통해 보존되어 왔다는 것이다. 이런 생각은 인류가 더 단순한 동물들로부터 진화했으므로 다른 동물들에게서 뚜렷이 나타나는 똑같은 본능적 행동을 인간도 지니고 있을 것이 분명하다는 다윈의 기존 주장을 바탕으로 한다. 또한 여기서 프로이트는 그의 쾌락 원칙- 쾌락을 추구하고 고통을 회피한다는 것-의 개념을 만들어 냈다. 더 나아가 프로이트는 본능적 충동의 승화가 미술, 음악, 과학, 문명 구조를 낳는다는 크라프트에빙(1840~1902, 정신의학자)의 개념을 발전시켰다. 후에 공격성이 본능적인 충동이라 자각하고, 인간의 심리적 기능이 대등하게 중요한 두 가지 타고난 본능적 충동인, 삶의 본능(종의 보존, 섹스, 사랑, 먹기, 마시기 등)인 에로스와 죽음의 본능(공격성과 절망 등)인 타나토스의 상호작용을 통해 추진된다고 확신했다. 이렇게 프로이트 덕분에 마음이라는 개념을 철학의 영역에서 새로운 학문에서 핵심 연구 과제가 될 수 있었다.

알로이스 리글(1858~1905, 미술사가)은 관람자의 지각 및 감정이 참여하지 않는

한 미술은 미완성이라고 했다. 관람자는 캔버스라는 이차원에 비슷해 보이게 그린 것을 시각 세계의 삼차원 묘사로 전환함으로써 화가와 협력할 뿐 아니라, 캔버스에서 보는 것을 개인적인 관점에서 해석함으로써 그림에 의미를 덧붙인다고 했다. 이를 ‘관람자의 참여(beholder’s involvement)’라고 했다. (참고로, 고프리치는 ‘관람자의 몫(beholder’s share)’이라고도 했다.) 건축가의 설계 과정은 창조적 과정을 포함한다. ‘창조’라는 용어의 사용은 오히려 진정으로 창조적인 표현을 가로막는다고 생각한다. 창조를 마음의 구조를 파악하고 체계적인 작동 방식으로 이해할 필요가 있다.

| | |
|---|---------------|
| | |
| <div>【에른스트 고프리치(1909~2001, 미술사가)는 『예술과 환영』에서 뇌가 이미지를 지각적으로 재구성하는 과정이 두 부분으로 이루어져 있다고 했다. 첫째는 뇌에 새겨져 있고 우리 시각을 인도하는 무의식적이며 자동적인 규칙들을 반영하는 투사(projection)이고, 둘째는 추론(inference, 이미 알고 있거나 확인된 정보로부터 논리적 결론을 도출하는 행위 또는 과정, 혹은 추론에 토대를 둔 의식적이거나 무의식적 지식이라는 것이다. 그는 관람자가 이미지를 만들고 그것을 이전 경험에 비추어 본다는 것을 알아차렸다. 시지각에서는 그 가설이 내재된 지식, 즉 자연선택을 통해 유전되고 뇌 시각계의 회로 안에 저장된 지식을 토대로 한다고 했다.】³⁾</div> | |

고프리치의 뇌 관점은 감각 정보가 마음이 현실을 창조할 수 있게 해준다는 칸트 이론의 현대판이었다. 위 내용은 이 글을 쓰게 된 논리적인 근거를 제공한다고 할 수 있다. 몇가지로 정리해보면, 첫 번째는 사용자의 무의식적, 의식적 감정을 설계 전에 좀 더 체계적으로 파악할 수 있을까? 두 번째는 건축가가 건축설계 작업을 할 때 고려해야 하는 장소, 형태, 공간에 사용자의 감정을 어떻게 연결시킬 수 있을까? 세 번째는 사용자가자 관람자와 완성된 장소, 형태, 공간 그리고 시간이 과연 어떤 감정을 불러일으키는가? 이다. 특히 건축가가 공간에 대하여 지각과 감정의 상호작용을 인식하고 건축물의 부분과 전체를 시간 개념 속에서 설정할 수 있다면, 어렵지만 귀한 실마리를 갖추게 되는 것인 만큼 중요한 단계라고 할 수 있다.

^[3] 에른스트 H. 고프리치 저, 차미레 역, 『예술과 환영-회화적 재현의 심리학적 연구』 열화당, 2003

^[2] 앞의 책