

마음의 기원, 생각의 기원 집단 창작 사고 이벤트 효과

글. 김기중 건축사사무소 가로 대표, 건축가



우리 '가로건축'은 지금 한 달 후 제출 마감인 설계 공모를 진행 중이다. 설계 공모는 지침서의 숙지와 분석으로부터 시작한다. 지침서에는 반드시 지켜야 할 규칙들로 가득하다. 우리는 - 아마 다른 참여자들도 이런 마음일 것이라 생각되지만 - 지침서 자체에 대해서 좀 더 깊이 있게 생각하려 한다. 지침서를 작성한 관계자는 어떤 마음을 가지고 이와 같은 내용을 지침서에 담았을까? 그런 마음으로 지침서를 살펴보면 작성자의 의도를 느낄 수 있고, 그러다 보면 설계 진행에 도움이 될 수 있는 가능성을 발견할 수도 있다. 문장의 표현이 완고한지 혹은 느슨한지에 따라 설계의 시작이 달라지기도 한다.

이번 설계 공모 진행은 팀원들과 최대한 함께 초기 설계 진행을 하기로 했다. 이렇게 진행하기로 한 이유를 정리해보면 다음과 같다. 우선 경력이 다른 직원들이 서로 긴밀하게 한 마음으로 생각을 교류함으로써 교육적 효과와 더불어 설계 대안을 합리적으로 만들 수 있다고 생각했다. 두 번째는 팀원들의 마음을 한 방향으로 향하게 할 수 있지 않을까 생각했다. 최근 경기 악화로, 설계 공모전은 어느 때보다 경쟁이 치열하다. 민간 설계 수주가 어려워진 상황에서 공공 설계 공모에 많은 설계사무소들이 뛰어들었기 때문이다. 그러다 보니 규모가 그리 크지 않은 설계 공모전에서도 수준 높은 작품들이 다수 출품되고 있다. 이런 상황 속에서 우리는 절박한 마음으로 설계에 임하게 될 수밖에 없다. 세 번째는 이와 같은 절박함이 필요하기도 하지만, 방해가 되기도 한다고 생각한다. 절박한 마음은 사고와 몸을 경직시킬 수 있기 때문이다. 특히 설계 진행 단계 초기에는 유연한 사고와 다양한 가능성에 대한 탐구와 응용이 필요하기 때문에 경직된

몸과 사고는 도움이 되지 못한다. 가벼운 마음으로 시작하고 느슨한 사고로 엮어야 우리가 하고자 하는 건축물의 초안이 그 모습을 서서히 드러낸다. 마지막으로 우리는 다른 작품을 들여다보면서 그 창작자가 어떤 마음으로 그 건축물을 설계했는지 함께 생각해본다. 유사한 용도의 건축물을 직접 답사할 수 있다면 설계자의 의도뿐만 아니라 사용자와 방문자 그리고 지역 주민들의 감정도 알아낼 수 있다. 답사가 어렵다면 레퍼런스 이미지와 도면을 통해서 간접 체험하면서 설계자의 의도를 파악할 수 있다.

오늘은 이 '집단 창작 사고 이벤트'의 거의 막바지 날이었다. 나는 대상지 한쪽에 열린 공간을 계획해서 지역 주민들과 시설 이용자들이 편안한 마음으로 접근하고 진입할 수 있도록 하고 싶었다. 특히 실내 공간을 열린 공간으로 계획하기 위해서는 칸막이가 없지만, 칸막이가 있는 것처럼 계획해야 한다. 그러니까 확실하게 보이지는 않지만 심리적으로 보이는 구분이 정교하게 계획되어야 한다. 자연스럽게 외벽의 재료는 유리를 주로 사용하려고 한다. 열린 공간에 대한 생각은 멈추지 않고 계속 발전한다. 그래서 우리는 수평적인 계획에 그치지 않고 수직적으로도 열린 공간의 가능성을 찾고자 했다. 그래서 계단과 오픈 공간을 실내와 외부에 계획하였다. 그래서 입체적인 열린 공간을 계획하려고 한다. 하지만 한편으로는 열린 공간의 확장으로 인해 어떤 이용자들은 부담감을 느낄 수 있다고 생각한다. 그래서 한 팀원은 입구와 수직 이동 동선을 2개소로 분리하는 방안을 제안했었다. 우리는 2개소로 분리된 로비 혹은 라운지, 그리고 수직 이동 동선을 가진 건축물의 계획안을 만들어 서로의 의견을 나누었다. 각각의

대안은 각기 다른 장점과 단점을 가진 대안이 되었다. 이제 며칠 후면 대안을 결정하여 구체적인 계획과 도면 작성을 시작할 것이다. 우리는 신입사원부터 연차가 많은 직원에 이르는 구성원들이 서로 의견을 나누며 대안을 작성하고 검토하는 일련의 과정을 통해서 얻은 것이 있었다. 건축물이라는 대상은 창작자의 마음에서 비롯된다는 점이고, 마음은 대상을 통해서 증폭되고 증폭된 마음은 다시 대상을 창조하는 방식으로 순환한다는 것이다.

인간은 언제부터 마음을 가지게 되었을까? 인간은 언제부터 생각을 하게 되었을까? 초기의 인간은 어떤 과정을 거쳐서 마음과 생각에 이르게 됐을까? 이런 의문에 대한 해답을 찾음으로써 '가로건축 설계 팀의 집단 마음 공유 프로세스'에 대하여 확신을 가져보고자 한다. 세계적인 영장류학자인 독일의 마이클 토마셀로는 그의 책 『생각의 기원 A Natural History of Human Thinking』(부제: 영장류학자가 밝히는 생각의 탄생과 진화)에서 인간은 다른 인간과 협력하고 소통하고 배우는 유전자를 가지고 태어나지만 타인과 사회적 상호작용을 하며 생각하는 훈련을 하지 않는다면, 타인과의 상호작용을 내면화 하여 새로운 표상과 추론 방식을 스스로 만들기는 어려울 것이라고 했다. 또한 대형 유인원의 협력적이고 집단적인 사고와 크게 다르지 않은 방식으로 생각하며 살게 될 것이라고 했다. 동물의 인지능력은 자연선택의 결과로 얻은 것이라고 한다. 그렇지만 생각이란 보이지 않는 것이다. 보이지 않는 생각이 자연선택을 받으려면, 그 생각이 구체적인 행동으로 드러날 때 비로소 자연선택의 시험을 받게 될 거라는 것이다. 즉, 좋은 행동을 이끌어내는 생각들이어야 진화가 가능하다는 것이다.

생각 이전에는 어떤 과정을 거쳐서 생각으로 진화되었는지 살펴보자. 생명체는 어떤 자극에 반응한다. 좀 더 복잡한 생명체의 경우는 '자극-반응' 외에도 피드백 시스템으로 형성되는 적응적 전문화라는 메커니즘이 있다고 한다. 그래서 인지능력은 자극-반응 메커니즘에서 진화한 것이라고 단순하게 얘기할 수 없다. 인지능력은 행동을 유연하게 선택하고 조절하는 능력을 통해서, 그리고 상황을 인지적으로 표상하고 인과와 지향성을 추론하는 능력을 획득하는 적응적

전문화 과정을 통해 진화했다고 볼 수 있다. 그런데 자연선택으로 진화한 적응적 전문화는 생각을 요구하지 않는다. 생각을 요구하기 보다는 과거와 동일한 상황이 발생하면 동일한 방식으로 대처하려고만 한다는 것이다. 인지능력과 생각이 등장한 것은 예측하기 어려운 세계에 대응하기 위해서 등장했다고 한다. 새로운 상황을 인지하고 돌발 상황에 유연하게 대처하는 의사 결정 과정을 자연선택이 진화시켰다고 할 수 있다. 이런 인지능력으로 복잡한 생명체는 유연한 자기조절 능력을 갖추게 되는 것이다. 마이클 토마셀로는 인지 능력을 가진 복잡한 생명체가 어떻게 처음 생각을 가지게 됐는지 한 가설을 이야기 한다. 즉 "생명체가 문제 해결이나 목표 달성을 위해 실제 행동을 취하지 않고 시뮬레이션 해보기 위해 생각을 하게 되었고 그 생각이 진화했다는 것이다." 여기서 시뮬레이션이란 행동이 어떤 결과로 이어질지, 다른 변수가 개입하면 어떤 일이 일어날지 상상해보는 것이라고 한다.

복잡한 생명체에서 더 나아가 인간 특유의 생각은 어떻게 진화했을까. 마이클 토마셀로는 대형 유인원의 사회적 인지능력은 주로 집단에서 다른 개체와 경쟁하기 위해 발전했으며, 집단 구성원을 미래의 경쟁자로 보았고, 경쟁에서 이기려는 것을 신조로 삼았다고 했다. 즉 대형 유인원의 인지능력은 다른 개체와 경쟁하고 착취하기 위해 발휘되며, 협력이나 소통을 위한 목적과는 동떨어져 있다는 것이다. 반면에 인간의 인지능력은 대체로 협력을 위한 것이라 할 수 있다. 인간 사회는 다른 어떤 영장류보다 훨씬 협력적이다. 즉 인간의 복잡한 협력적 사회성이 진화적인 관점에서 선택 압력으로 작용하여, 대형 유인원의 개인 지향성이 인간의 공동 지향성으로 진화했다는 것이다. 이때가 약 40만년 전으로 추정된다. 이 시기부터 공동의 목표를 설정하고 소규모 협력생활을 했으며, 이를 위한 '공동 지향성'이라는 사회적 인지 기능을 작동해야만 했다. 초기 인류는 상대방의 의향을 파악하기 위한 사회적 지능이 필요했고, 상대방의 관점에서 자신의 의사 소통과 행동을 생각하기 시작했다. 약 20만 년 전, 호모 사피엔스의 시대에는 집단 전체로 협력의 규모가 확장되어갔다. 인류는 초기 인류의 '공동 지향성'에서 한 발 더 나아가 '집단 지향성'을 기반으로 사회적

제도라는 가상의 실체들을 만들고 권력을 부여했다. 그리고 자신이 공동체의 일원으로서 협력 활동을 잘 수행할 수 있음을 보이기 위해 집단의 관점에서 자신을 평가하기 시작했다. 이런 극도의 사회성은 인간만의 생각의 진화를 이끌어냈다.

인류는 사회적 활동을 집단적 문화 관습, 규범 및 제도로 일반화해 나갔다. 이와 마찬가지로 자연적인 몸짓을 집단적인 언어로 관습화했다. 초기 인류에게 자연적인 몸짓은 공동 활동에서 많은 부분들을 조정하는데 중요한 역할을 했다. 관습화된 몸짓과 음성은 문화 집단의 모든 구성원은 물론이고 심지어 전에 만난 적이 없는 구성원들과도 훨씬 더 유연하게 의사소통하고 사회적 조정도 할 수 있게 되었다. 언어적 의사소통에서 기본적인 사고 과정은 손가락 지시나 펜타마임과 유사하다 할 수 있다. 정보성격의 언어 커뮤니케이션에서 나는 상대방이 무언가를 알기를 의도하고, 그래서 상대방이 나의 의도를 이해하기를 바라며, 상대방의 관심이나 상상을 어떤

의사소통의 관습

상황으로 돌리기도 한다. 그러면 상대방은 공통 기반에 근거하여 나의 의도가 무엇인지 추론한다 - 우리 사무실의 팀원들과 설계 회의에서 진행되는 상황이 이와 같다. 이렇게 임의적인 커뮤니케이션 관습에 의해 만들어진 임의적인 기호에 의해 인간 생각의 관계적, 주제적, 서사적 구조에 상징성이 추가되었다. 이것은 인간 사고의 범위와 복잡도를 엄청나게 확장했다.

지금까지 인간의 마음과 생각의 기원에 대해서 알아봤다. 다음은 인간의 인지와 생각이 가지는 특성에 대해 알아보자. 첫째, 인간은 협력하고 소통하고 문화 속에서 다른 사람으로부터 새로운 것을 배우기 위해 특별한 기술을 사용하면서 자랐기 때문에, 다른 유인원보다 거의 모든 면에서 똑똑하다. 인류의 진화에서 협력의 역할이 근본적이었음을 생각해보면, 현대 사회에서 서울에 위치한 설계사무소 회의실에서도 협력과 소통을

통해서 새로운 것을 배우고 창조하려고 하고 있다. 이는 지구상에서 생명체의 역사에서 인류의 역사가 아주 많이 짧다는 사실을 알게 된다면 자연스러운 현상이라고 이해할 수 있다. 둘째, 전체 진화 과정에서 상당히 늦은 시기에 나타났지만, 언어의 중요성이다. 누군가 주장을 할 때 근거를 들어 자신의 주장을 정당화하려고 하는데, 이것은 일종의 언어를 매개로 할 때만 가능하다는 것이다. 그래서 의사소통의 관습은 임의적인 특성에 의해 관계적, 주제적, 서사적 도식을 포함하여 거의 무한한 추상성을 갖는 상황과 사물까지도 개념화 할 수 있다는 것을 의미한다. 설계 사무소의 설계 작업에서 이 추상성은 보다 크게 작용한다. 어떤 측면에서 본다면 어렵פות한 이미지가 거친 스케치 등으로 표현되기 시작하는데 이 단계에선 추상성이 크게 나타난다. 설계 대안이 발전하면서 구체적인 스케치, 다이어그램, 도면 등으로 점점 구체화되어간다. 마치 인류가 거처온 과정과 비슷하게 신입사원도 마음과 생각을 통해서 이런 과정을 거치고 다시 관습적 상식을 통해서 다음 역할을 수행한다.

이제 인류는 관습적인 언어 덕분에 새롭게 가능해진 추론을 하고, 내적 대화를 통해 자신의 생각을 성찰하는 새로운 방식을 활용할 수 있게 되었다. 즉 문화 집단의 규범적 기준의 맥락에서 논증을 제시하고 성찰적으로 추론할 수 있게 되었다. 마찬가지로 우리 회사의 팀원들도 마음-생각-커뮤니케이션-임의성-추상성 등을 통해서 건축적인 혹은 건축 직장 언어로 추론을 할 수 있게 되었다. 그리고 자신의 건축적 생각들을 성찰하는 관습적인 방식이나 새로운 방식으로 활용할 수 있게 될 것이다.

참고 문헌

『생각의 기원-영장류학자가 밝히는 생각의 탄생과 진화』 저자: 마이클 토마셀로 지음, 이정원 옮김(이데아, 2017)
『보이는 건축, 보이지 않는 생각 - 건축 디자인이론의 비판적 역사』 마크 켈런더 지음, 최아사 옮김(한길사, 2007)