

건축디자인에서의 다감각적 감성의 적용에 관한 기초연구

반상철*, 진보라¹
¹서원대학교 건축학과

A study on the Application of Multisensory emotional tendency in Architectural design

Sang-Chul Bahn*, Bora Jin¹

¹Dept. of Architecture, Seowon University

요약 건축을 비롯한 디자인 분야에서 인간중심의 디자인이라는 패러다임의 전환에 부응하는 경향이 조성되고 있으며, 건축분야에서 인간의 감각과 감성에 대한 고려가 필요함을 인식하게 되었다. 그러나 그동안의 건축디자인에서는 이러한 점을 고려한 연구와 디자인 성과의 대부분이 시각 중심으로 편중되어 왔다고 볼 수 있다. 이에 따라 본 연구에서는 디자인 측면에서 인간이 대상을 인지하는 데는 여러 가지의 감각을 동원하게 되고 이의 통합결과로 인지하게 된다는 것을 이해하였고, 특히 문화적 배경과 인간중심의 경향을 보이는 다감각을 고려하고 적용한 미래지향적인 감성디자인 연구가 미흡한 실정에 있다는 점을 주목하였다. 공감을 불러 일으키는 디자인이 감성디자인이며 이의 인식과 적용이 디자이너에게 중요한 과제로 부각되고 있는 만큼, 건축 디자인에서도 인간 중심적인 경험과 감각, 감성의 감흥을 바탕으로 계획되어야 할 것이다. 다감각적 면에서 인간중심의 감성디자인이란 시각에 편중되지 않고 촉각, 청각을 비롯한 여러 감성요소들이 통합된 관점에서 공감적 대상으로서 건축 디자인에 적용되어야 할 것이다.

Abstract In architecture, Sensibility is the most basic thing in the environmental cognition. Emotion is the psychological or cognitive phenomenon of sensory changes. A cross-causal relationship is formed between the two, and they have a consensus in contact with humans and environment. Sensibility ever to serve as bundle and cognize as mutual superposition. Humans unconsciously perceive through the synesthesia that integrated all the senses. In this study, it has been identified as a result of the study, the architectural design through the sense must be design to the multisensory experience of the emotional design. Depending on the times change, it can know that the gradual changes based on the anthropocentric sense and sensibility. Emotional design in architecture shall ensure that a variety of experience through the multisensory. In this emotional design, multisensory design (or various sensory function) -visual & tactory or visual & auditory etc.- is required beyond the limitation of conventional visual concentrated. Therefore, In order to achieve the demands of the modern social objectives of sympathy or empathy for the human-centered design sensibility, the visual perception as well as a variety of sensory must be recognized that a combination of cognitive and functional. And the application of multisensory design is required to aim the synesthesia cognition.

Keywords : Cognition, Emotion, Emotional tendency, Multisensory, Perception, Sense, Sensibility, Synesthesia

1. 서 론

1.1 연구의 배경 및 목적

인간 활동을 제어하고 환경 짓는 건축공간은 삶의 초석이자 활동의 기반이라 할 수 있다. 현상학적 사고로 바라볼 때, 인간은 생활하며 활동함에 의해 자신의 본질을

*Corresponding Author : Sang-Chul Bahn(Seowon Univ.)

Tel: +82-10-5492-0755 email: gahwoon@seowon.ac.kr

Received June 18, 2015

Revised (1st July 10, 2015, 2nd August 5, 2015)

Accepted August 6, 2015

Published August 31, 2015

깨닫고 존재감을 찾게 된다고 한다. 유하니 팔라스마 (Juhani Pallasmaa)는 <The Eyes of Skin> 에서 “건축물, 건축공간은 인간의 존재를 성립하게 하는 발판이며, 자기 감각을 강화시키는 중요한 역할을 한다.”고 하였다.

건축공간에서 체험하는 인간의 감각은 그 기본이 되는 시각을 비롯한 촉각과 청각, 후각, 그리고 미각 등의 여러 감각들이 다발적으로 작용하게 된다. 인간은 이러한 다발적 감각의 사용으로 공간을 인식하게 되고 정서적 안정, 혹은 감성의 변화를 만들게 된다. 건축공간에서 인간은 신체의 감각을 매개로 감성변화가 이루어지는데, 이는 건축물과 인간의 특별한 상호작용으로 교감을 하게 되는 것이다.

현대 건축은 생존과 생활공간의 역할에서 인간의 진화와 사회·문화적 생활범위가 넓어짐에 따라 다양한 생활공간을 필요로 하게 되었으며, 이러한 요구는 건축 전반의 발전단계로 이어졌다. 건축의 발전과정에서 건축물의 수요량 증가에 따른 기술적 측면에 대한 연구와 그 적용은 많으나 문화적 배경을 통해 인간의 감성에 호소하는, 건축공간과 인간의 교감을 다루는 디자인에 대한 연구는 미흡한 실정에 있다.

이러한 문제를 인식하고 여러 분야에서 인간의 감성과 공간에 대한 연구가 진행되어 왔으나, 대부분의 연구 대상이 시각 중심으로 연구되어 왔다. 이렇게 시각을 위주로 한 디자인의 전개는 교감이라는 목표를 달성하는 데에 편중된 결과를 얻게 되는 한계를 갖고 있다. 이와 함께, 근래 들어 나타난 새로운 흐름은 디자인경향과 인간중심의 감각에 대한 요구가 강해지고 있다. 즉, 시각 이외에 촉각을 비롯한 다감각적인 면에 대한 관심과 연구가 요구되는 시점에 있다고 할 수 있을 것이다.

따라서 본 연구에서는 이러한 배경과 현대 생활에서의 요구를 바탕으로 시각 이외에 건축에서 지각되는 감각 중 인간과의 관계가 가장 깊다고 볼 수 있는 촉각을 중심으로 다감각적 인식과 지각에 관한 연구를 하였으며 이를 통해 현대와 미래 사회가 요구하는, 보다 인간 중심적이고 환경 친화적 감성디자인에 대한 경향과 적용 가능성을 모색해 보고자 하였다.

1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는, 첫째, 시대별 감성디자인 성향을 고찰하고 감성디자인에 대한 이해와 필요성을 인지하였고, 둘째, 인간과 건축공간과의 관계에서 인간을 중심으

로 한 건축공간 개념의 관점을 고찰하고 이성중심적 관점의 문제점을 도출하고자 하였으며, 시각중심으로 편중된 관점에 대한 문제점을 파악하였다.

셋째, 다감각적 감성디자인의 중심요소인 촉각을 중심으로 한 건축 공간의 중요성을 인식하였으며, 촉각이 중심이 되는 감성요소의 적용 필요성에 대한 연구를 진행하였다.

이를 위해 건축철학, 심리학 등의 관련 이론의 고찰을 통해 감성과 감각 등의 개념을 파악하였고, 기하학과 현상학 등의 이론적 배경을 바탕으로 인간 중심적 감성공간에 관한 관점을 고찰 하고자 하였다. 그리고 현대 건축의 주류라고 할 수 있는 근현대 서양건축을 주 연구 대상으로 하였다.

2. 감성디자인에 대한 이론적 고찰

2.1 감각과 감성

2.1.1 감각의 개념

가. 감각의 정의

감각이란 천부적인 것이며, 인간 존재감의 기본 요소 중 하나이다. 즉, 감각이란 외부의 물리적 자극에 대한 신체 기관의 감지를 의미하며 인간 존재 성립에 중요한 역할을 한다고 할 수 있겠다.

나. 지각으로서의 감각

감각'을 '사물'로 바뀌게 하는 작용과 그 결과가 지각이다. 여기서 감각정보가 지각정보로 변하는 것인데, 그것을 위해서는 감각에 의해 직접적으로 수집된 공간정보가 어느 정도까지 처리(총합)되지 않으면 안된다.

다시 말해, 공간정보를 직접적으로 수집하는 것이 감각이고, 수집된 정보에서 1차적인 처리를 더하는 것이 지각이라 할 수 있다. 즉, 감각은 지각에 있어 기초가 되는 과정이라 할 수 있겠다.

2.1.2 감성의 의미

가. 감성의 정의

물리적 형태를 바라보고 체험함으로써 얻어지는 과정과 반응에는 감각정보 이외에도 순간적으로 느껴지는 감성이 존재한다. 이 감성은 빛을 보고 단순히 '밝다'라고 감지만 하는 것이 아니라, 쾌적함과 온화함 등의 복합적

인 감정으로 이해될 수 있는 것을 말한다. 다시 말해, 감성은 주변 환경의 정보를 감각으로부터 인식하는 순간 발생하는 감정변화, 또는 느낌의 종합이라고 설명될 수 있을 것이다. 그리고 감성은 내부에서 일어나는 심리적 작용을 정서적 반응, 생리적 변화에서 표현적 행동으로 이어지는 기분이며, 나아가 사고(thought)의 동적 양상이라 할 수 있다. 또한 감각을 매개로 하여 인간과 대상과의 교감을 이루는 관계라 할 수 있겠다.

나. 감각과 감성의 관계

감각과 감성의 특별한 관계성은 감성을 이루는 과정에서 나타난다. 감각이란 내부로부터 바로 나온 것이고 이것이 자신의 가치에 따른 판단을 거쳐 감정으로 발전한다는 것이라고 할 수 있으며, 감성은 신체적 지각을 통해 일어나고 이는 생존과 결부되어 있다고 할 수 있다. 즉, 환경을 감지하는 1차적 반응이 감각이라면, 2차적 반응은 감성과 인지라고 할 수 있겠다.

Table 1. Relationship between Sensibility & Emotion

1st Reaction	2nd Reaction	3rd Reaction
Perception of Environ.	Cognition	Rating
"Sense"	Feeling	Behavior/Coping
	"Emotion"	

다시 말해, 인간이 살아가는데 있어 주변 환경을 인식하여 얻은 정보로 인지를 하기 위한 가장 기초적인 것이 감각이라면 감성은 감각으로부터 얻은 정보에 의해 순간적으로 느껴지는 심리적, 정서적 변화라 할 수 있다.

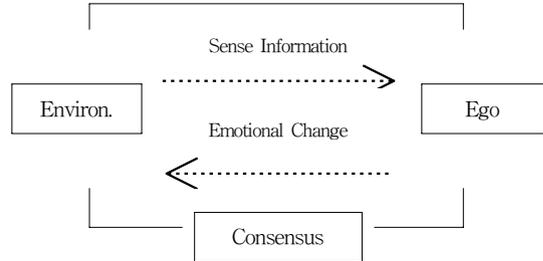
감성은 감각을 매개로 어떠한 대상과의 교감을 이룰 때 인간이 받아들이는 느낌이라는 것이다. 여기서 교감은 인간과 그를 둘러싼 환경과의 접촉에서 이루어진다.

여기서 말하는 교감은 주변 환경을 감각으로 인지하고 감성이 변화할 때, 자아가 환경과 이루는 상호작용인 것이다. 이에 정영호(1996)는 “인간이 지니는 감각은 신체의 경험에서 발달된 것이며 이로부터 형성된 기억과 신체 경험은 공간과 형태를 경험할 때 공간적 감정을 이해하는 기초가 된다.” 고 하였다.

요컨대, 감성은 감각자극의 수용 없이 이루어진다는 것은 불가능한 것이기 때문에, 감각과 감성은 인과관계

와 같이 특별한 관계를 유지하고 있다고 할 수 있는 것이다.

Table 2. Interaction of Environment & Ego



2.1.3 감각과 감성의 지각과정

가. 공감각

단일의 감각은 실수하기 쉽고, 그것만으로 의지하고 행동하는 것은 당연히 위험하다. 예로, 눈에 보이는 물체가 잘 만들어진 사과와 모형이라고 할 경우, 시각적으로는 물체가 ‘사과’임을 인지하지만 후각이나 촉각에 까지 같은 결과로 인지되지 않는다.

이와 같이, 감각은 하나의 감각만으로 인식되어 경험되는 것이 아니다. 일반적으로 감각이라고 하는 것은 넓은 의미에서의 착각이 드러나 있고, 그런 의미에서 감각은 비항상성, 불안정성을 잠재하고 있다고 할 수 있다.

Table 3. Definitions of Synesthesia

Division	Experts & Scholars	Definitions
Psychology	Heinz Berner	- Sensory perceptions are not restricted to a specific stimuli
Media Aesth.	Water Benjamin	- Synesthesia through visual & tactile
Philosophy	Aristotle	- Self-perception of sensory stimuli
	Rousseau	- ‘The 6th sense’
Archi. Painting	Corbusier	- Sense is mutual overlap
	Ozanfant	

공감각에 대한 언급은 많은 분야의 학자와 전문가들에 의해 언급되었는데, 특히 르 꼬르뷔제(Le Corbusier)는 오장팡(Ozenfant)과 ‘근대화회’에서 선과 형에 따라 우리 눈이 움직일 때, 육체적 활동과 주기적인 감각이 우리의 상태를 변화시키며 이 육체활동, 주기적인 감각은 상호 중첩되어 우리의 전심각각과 의식적 자아를 감동시

키는 것이라 하였다. 이는 주변 환경을 인식하는 인간의 활동에서 감각은 다발적으로 작용하고, 그렇게 작용해야만 환경을 정확하게 인식하고 인지할 수 있는 것이라고 해석할 수 있다. 결과적으로, 하나의 감각은 불완전한 것이며, 인간은 무의식적으로 모든 감각이 통합적으로 총체되어 물리적 자극을 감지한다고 할 수 있겠다.

나. 경험감각

감각에는 수용기의 종류로 구분된 오감 이외에도, 경험에 의해 인지되는 감각이 있다. 감각을 통해 얻어진 정보는 시간과 공간의 한계 속에서 이루어지는 인간의 ‘의식 활동’과 선입견을 뛰어넘지 못한다. 시각은 접촉을 통해 이미 알고 있는 것을 나타내게 되며 인간은 시각이 가진 무의식적 성격과 마찬가지로 접촉의 감각에 대해 고려하게 된다.

Table 4. Idea of Sensory & Emotional Experience

Scholars	Division	Ideas
Socrates	Philo.	Memory
Aristotle	Psyco.	
Saito	Psyso.	Experience as complex things
Hildebrand	Aesth.	Sense can transformed by behavior (visual->tactile)

아리스토텔레스는 심리학에서 기억이란 감각기관을 통해 들어온 상들을 보유하는 것이라고 하였다. 이는 형태를 볼 때 실제로 물체나 환경에 접촉되는 것은 아니지만 무의식적으로 촉각을 작용시키는 것이고, 형태에 접촉했을 때는 기억된 시각을 작용시키고 있는 것이라 할 수 있겠다. 여기서 감각을 통한 환경의 인식과 과거의 경험이 상호 맞물려서 현재의 경험으로 이루어지게 되는데, 자아의 과거 기억뿐 만 아니라 타인의 경험까지도 통합되어 현재의 경험을 이룬다고 할 수 있다.

감성 역시, 과거의 경험이나 타인의 경험을 통해 보다 복합적으로 작용하게 된다. 감성작용은 무의식에 저장된 감성이미지를 의식 상태로 불러내서 감정과 정서를 환기시키고 조작하여 새로운 감성반응을 만들어 낸다.

우리는 보통 시각을 통해 청색 계열의 푸른 그림을 보게 되면 순간적으로 ‘시원하다’, ‘자유롭다’ 등의 느낌을 얻는다. 이러한 순간적 느낌 즉, 감성을 얻게 되는 것은 예전에 경험했던 시원한 바다의 촉감, 혹은 지평선 위의 하늘을 바라보았을 때 무의식에 저장된 이미지가 현재의

경험과 융합되어 감성을 얻게 되는 것이라 할 수 있다.

시각적으로 단순히 '뾰족하게 돌출된 부분이 있다.'라고 인지되지만은 않을 것이다. 날카롭게 돌출된 부분은 순간적으로 위협적인 요소가 된다. 이렇게 느끼는 것은 과거에 경험한 날카로운 부분의 촉각적 압박의 기억과, 현재의 시각적 인식에 의한 종합적인 느낌이 현재 경험에 의해 나타난 것이라 할 수 있겠다.

2.2 감성디자인의 배경

본 절에서는 감성을 자극하는 디자인이 인간에게 미치는 영향에 대하여 고찰하고, 인간중심적 사고를 바탕으로 감성디자인을 적용한 시대의 흐름을 분석하고자 하였다.

감성디자인은 감성공학이라는 단어를 시작으로 일본에서부터 사용하였다. 지금은 제품디자인을 비롯한 대부분의 디자인분야에서 연구가 활발히 진행되고 있으며 이를 바탕으로 다양한 대상에서 활용방안을 모색 중에 있다.

2.2.1 감성디자인의 정의

오늘날 인간은 인간 생태를 이해하고 본능적인 직관과 감성에 초점을 둔 사고를 가져야 한다. 이는 인간 중심적 사고를 바탕으로 감성을 중시하는 디자인의 흐름이 현대 사회의 매우 당연한 현상이 되었으며 거스를 수 없는 자연스러운 것이라는 것을 확인할 수 있다.

일반적으로 감성디자인의 의미는 ‘인간이 가지고 있는 이미지나 감성을 물리적인 디자인요소로 번역해 구체적으로 설계하는 기술이다.’라고 하였는데, 이는 감성디자인이란 공감함을 불러일으키는 디자인이라고 해석할 수 있겠다. 이러한 감성 디자인은 디자이너에게 중요한 과제이고 그러한 디자인이야말로 오랜 시간동안 생활 가까이에서 사용될 것이다.

다시 말해, 디자인은 우리의 생활 중 가장 가까운 곳에서 공감함을 불러냄으로써 경험할 수 있어야 하며, 디자이너는 사용자가 이러한 경험을 할 수 있도록 계획해야 한다.

2.2.2 시대별 감성디자인

본 장의 절에서 감성디자인의 시대적 흐름을 요약하면, 시대적으로 나타나는 감성 요소는 다르지만, 인간 중심적 사고를 바탕으로 인간에게 공감함을 주는 디자인이라는 점에서는 같은 맥락이라고 볼 수 있겠다.

Table 5. Characteristics of Emotional Tendencies

	Emotional Words	Philo. thinking
Romanticism	Perception of PATHOS	Romanticism
Art Nouveau	Dream, Unconscious	Symbolism
Expressionism	Individualistic Sensibility	Mysticism
Surrealism	Unconscious, Subconscious	Structualism
Postmodern	Emotion, Digital Perception	Post-Structualism

2.2.3 감성디자인의 필요성

인간은 자신의 정체성을 확인하고 확장하기 위해서 몸의 모든 감각을 통해 대상을 지각한다. 그리고 그것을 기존의 기억과 현재의 경험을 종합하여 새로운 의미로써 재창출하게 된다. 여기서 새로운 의미로써의 재창출이란 인식이외의 감성이나 인지들을 말한다. 즉, 앞장에서 언급한바와 같이 1차적 반응인 감각을 통해 경험한 것들이 2차적 반응인 감성으로 다가오고 지각한다는 것이다.

여기서 정체성이란 자기의 위상(좌표, 위치)이라고 할 수 있다. 이는 생존을 위한 영역 확장 욕구의 기본이 된다고 할 수 있으며, 인간에게 정체성은 살아가는 기준이 되는 중요한 기준점이며, 가장 기초적인 것이라 할 수 있겠다.

그리고 칼 마르크스에 의하면 정체성은 이성적으로 찾는 것이라고 한다. 그는 자본론을 이야기한 철학자로 인간들이 똑똑해지고 이성적으로 판단할 수 있는 능력이 발달하고 있기 때문에 미래에는 종교가 미신이라는 것을 깨닫게 되고, 종교가 없어질 것이라고 하였지만 여전히 종교는 존재한다. 칼 마르크스가 이야기한 이성적 판단은 결국 감성적 판단을 지배하지 못한 것이다. 이런 단편적 내용만 보더라도, 삶의 가장 기초가 되는 정체성을 확인하고 확장하기 위해서는 이성보다 감성적 판단에 더 많은 부분 의지하고 있다고 할 수 있다.

또한 메를리 폰티는 인식의 줄기중의 하나로 ‘감성’을 꼽았다. 그는 “감각 경험은 지각된 대상들의 지평으로서의 세계와 지각하는 주체로서의 나의 몸이 하나의 애매한 두계를 형성하고 있다.”고 하였는데, 여기서 말하는 ‘애매한 두계’는 감각 정보를 수용하는 부분과 그에 대한 반응부분이 분리되어 있는 것이 아니라, 우리의 ‘몸’에서 복합적으로 함께 작용된다는 것을 뜻한다고 할 수 있겠다.

즉, 지각한다는 것은 감각적으로 경험하는 것이며, 그 상황을 수용하는 것이라 할 수 있다. 이는 경험한다는 것은 감각 정보를 얻는다는 것이며 얻어진 감각정보를 매개로 감성이 변화되어, 주변 환경을 인식한다고 해석할 수 있겠다.

감성은 환경을 감각으로 인식함으로써 인간이 얻는 최종 결과물이라 할 수 있으며 인간의 기본이 되는 정체성 확립에 있어 이성보다 더 많은 영향력을 가지고 있다고 할 수 있다. 다시 말해, 디자인에 있어 인간중심적 사고는 감성적 디자인을 뜻하며, 감성디자인은 인간 삶의 가장 기반이 되는 디자인 방법이라 할 수 있겠다.

3. 건축에서의 다감각적 감성디자인

3.1 감성과 건축

3.1.1 인간-감성-공간

인간 삶의 기초가 되는 것은 감각을 통한 체험이라 할 수 있으며 이 체험은 인간의 활동, 생활 그 자체라 할 수 있겠다. 이에, 발달심리학자 피아제(Piaget)는 아기는 손과 입으로 느끼고, 몸으로 움직이며 생각한다 고 했는데, “우리는 감각의 운동적 지능으로 날 때부터 머리로 생각하는 것이 아니다.”라고 한 그의 주장에서 확인할 수 있다.

가장 기초적인 인간 활동의 대부분은 인위적 테두리 속에서 이루어진다고 할 수 있다. 여기서의 인위적 테두리란 인간이 자연이란 환경에 인간 스스로가 구축한 공간을 말하며, 이 공간은 크게는 도시, 작게는 건축공간을 뜻한다. 이에 건축공간은 인간이 생애의 대부분을 생활하게 되는 곳이며 인간의 활동을 제어하고 한정짓는 역할을 한다고 할 수 있겠다.

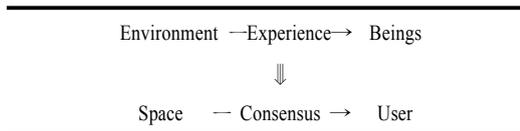
이러한 점에서 하이데거(Heidegger)는 진정한 건축의 본질을 인간의 삶에서 이끌어 온다. 그가 주장하는 철학적 사고는 ‘인간이 어떻게 살아가고 있는지가 아니라, 인간이 어떻게 살아가야 하는가.’란 질문에서 시작되며 이를 토대로 건축에 대하여 주장한다. 그의 철학에 바탕을 둔 건축은 진정한 인간의 삶에서부터 진정한 건축으로 나아가는 것이라고 말할 수 있다. 그가 “일상적 현존재의 가장 가까운 세계는 환경 세계다.” 라고 했듯, 환경과 존재자의 관계는 감각으로 행하는 경험으로 이루어져야 하며, 건축에서는 건축공간과 사용자의 교감으로 해

석할 수 있겠다. 그리고 환경과 존재자의 상호작용은 주요 관심 대상이 되고 있다. 즉, 건축은 세계의 구축 또는 세계에 대한 개념으로 이해가 가능하다. 건축과 도시론은 인간이 존재하는 방식을 규정한다는 점에서 존재와 존재방식에 대한 학문이라 할 수 있다.

이러한 사실로 볼 때, 건축을 실현시키는 지각과 이해는 구체적이며 감각적인 경험과 그것에 대한 해석이 끊임없이 교환되는 가운데 이루어지는 것이다. 이는 현상학적 사고로 바라볼 때에도 확인되는데, 인간은 공간 속에서 자신의 세계를 구축하며 자신의 신체를 매개로 주변세계와 끊임없이 상호관계를 가지며 이를 통하여 자기 자신을 확인하는 과정을 갖는다.

오늘날, 경제의 발전과 매체의 발달 그리고 정보화 사회로 인한 인간중심적 사고의 부재로 감성의 중요성이 부각되고 있으며 이에 따른 감성디자인 연구의 필요성이 대두되었고 건축과 공간과의 관계에 대한 이해가 요구되었다. 이러한 기대에 부응하여 현대와 미래의 공간디자인은 공간과 사용자 사이의 감각을 매개로 한 교감에 관심을 기울여야 할 것이며, 다각각적 감각을 자극하는 디자인으로 감각과 지각을 더욱 활성화시켜 사용자가 감성적 경험을 할 수 있도록 계획되어야 할 것이다.

Table 6. Sensory Experience of Heidegger



3.1.2 현대 건축공간의 감성적 경향

본장의 절에서는 현대 건축의 기초가 되고 있는 서양 건축의 공간에 대한 관점을 문헌연구를 통해 모색해 보고, 근대에서 현재까지의 건축사 흐름에서 4개의 주요 패러다임으로 공간을 디자인한 대표적인 건축가와 공간의 사례를 살펴보고자 한다.

가. 모더니즘과 후기구조주의를 중심으로 본 공간에 대한 관점

1장의 3절에서 언급한 바와 같이, 공간에서의 감각과 감성은 매우 밀접한 관계를 지닌다. 그리고 감각과 감성의 기초는 인간의 삶에 가장 큰 바탕을 이룬다고 할 수 있다. 이러한 감각과 감성에 대한 관점은 인간중심적 사

고에서 얻어지는 궁극적 목표라 할 수 있다.

이는, 공간에서의 주체는 인간이며 인간중심적인 사고로 건축물을 계획, 디자인하려는 관점이 필요하다고 할 수 있다. 하지만 인간중심적 사고를 바탕으로 건축공간을 계획하고 디자인하기 시작한 시기는 뚜렷하게 보이지 않는다.

19세기 이전에는 건축과 인간과의 관계성이 존재하지 않는다고 생각한 시대이다. 객관적인 대상으로 건축을 논의하였던 시기로 추이할 수 있다. 이 시기 등장하는 모더니즘은 구조주의란 철학적 관점을 가지며, 실용적이고 간편한 디자인 성향을 갖는다. 이후 등장하는 포스트모더니즘은 구조주의에 반하는 후기구조주의란 철학을 배경으로 발달하게 된다.

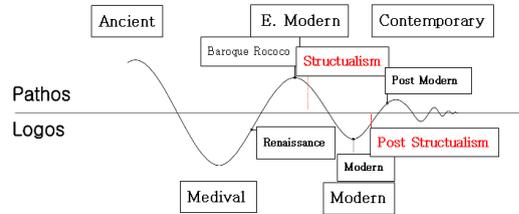


Fig. 1. Contemporary Flow of Space Concept

건축적 관점은 후기구조주의를 중심으로 크게 추상적 공간과 인문학적 공간의 두 가지 관점으로 구분할 수 있다. 모더니즘의 관점이 추상적 공간이라면 후기구조주의의 관점은 인문학적 공간에 해당한다.

여기서 말하는 인문학적 공간은 추상적 공간과 같은 이념적 추상물이 아니라, 몸의 움직임에 종속된 의식체험에 의한 것이다. 이는 체험자의 경험으로 구체화 되는 것이라 할 수 있다. 이렇게 인간과 건축물의 관계에 대한 중요성을 인지하고 공간을 구성하기 시작한 것은 그리 오래되지 않았다. 하지만 현 시점에서의 건축에 대한 관점은 후기구조주의 이전의 추상적 공간에 대한 관점과 비슷한 면을 보인다.

후기구조주의 이전의 추상적 공간이란 뉴턴(Newton)의 물리적(절대적) 공간, 데카르트의 수학적 공간, 유클리드 기하학 등으로 볼 수 있다. 뉴턴의 절대공간은 공간이란 외부의 사물들에 대해서 독립적이며 항상 균등하고 운동하지 않으므로 불변적이라는 개념을 갖는다. 절대공간은 공간을 수학적 비례와 비율로 공간의 형태를 이루려고 노력하였으며 장소와 인간과의 관계를 고려하지 않

은, 공간만으로의 건축물을 꿈꾸었다고 할 수 있겠다. 이렇게 뉴턴이 주장한 절대 공간은 객관적인 것처럼 보이지만, 그 자체가 인간이 만든 수학적 논리에 의한 가장 주관적인 추상공간이라는 것이다.

모더니즘은 기하학적이고 직선적인 것이 곧 기능적인 것이라고 생각하지만, 기능주의가 삶을 위한 건축을 표방하면서도 그 기능 자체가 삶으로부터 유리되고 추상화되는 경향이 있다. 이는 공간이 체험의 주체가 되는 인간 중심이 아니라, 건물이나 공간 그 자체가 가장 중요하고 공간은 어떠한 것으로도 손상되거나 의미상실되어서는 안된다는 관점을 바탕으로 공간을 계획한 시기라고 할 수 있겠다.

추상적 공간에 대한 개념은 이후, 현대에는 건축이 지적이고 개념적인 차원을 지나치게 강조하게 된다. 이것은 물리적이고 감각적이며 구체적인 핵심 요소들을 사라지게 하는 데에 기여하는 결과를 낳았다. 현대의 건축은 전위적인 즉, 아방가르드(Avant garde)를 표방하고 있는데 그것은 더 나아가 건축적인 논의구조자체와 맞서 싸우게 되는 결과를 낳았고, 인간의 실존에 관한 문제보다는 예술의 가능한 한계영역을 구축하려고 하고 있다.

이와 같이, 정보사회가 진행될수록 제품 및 환경에 대해 사용자가 얻게 되는 감성의 중요도가 어느 시대보다 높아졌으나 아직까지 건축분야의 본격적인 연구는 미흡하다고 할 수 있다.

나. 패러다임으로 본 공간

인간의 감성과 유틸리티를 주제로 근대에서 현재까지의 건축사 흐름을 4가지 패러다임으로 보았다. 본 연구에서는 기하학적 이성주의와 유기체적 자연주의, 상상적 맥락주의 그리고 감각주의로 분류하였다.

기하학적 이성주의(Geometric_rationalistic)는 이상적인 형태를 찾기 위한 노력으로 순수 기하학적 요소에서 건축을 형성한 패러다임이다. 기하학적 이성주의의 대표적인 건축가로는 르 꼬르뷔제가 있다.

르 꼬르뷔제의 건축물에는 공간의 요소들이 일련상의 위상학적 관계를 지니고 있음을 알 수 있다. 그의 건축 이론이 가장 잘 묻어있는 빌라사보아(villa savoye)는 건축물과 인간은 각자의 영역 속에서 스스로 독립적이게 되는 것이다. 그는 건축물을 순수한 본질로써 기본적 원형(prototype)을 창조하였고, 근대 기하학적 건축은 형식주의적 유희라고 할 수 있다.

유기체적 자연주의(natural_organic)는 자연이란 소재를 건축에 투영시키고자 했던 관점이라 볼 수 있다. 유기체적 자연주의에서 가장 대표적인 건축가는 안토니오 가우디(Antoni Gaudi)와 알바알토(Alvar Aalto)를 꼽을 수 있다. 두 건축가의 건축적 성향은 분명히 다르지만 자연을 건축에 그린다는 관점으로 같은 맥락에 속한다고 할 수 있다.

유기체적 자연주의는 건축물의 형태를 인간의 형상에서 조형적 측면으로 디자인한 것을 알 수 있으며, 이러한 형상을 감성디자인이라고 보기에는 어렵다. 하지만 기하학적 이성주의시대 보다는 인간중심적 사고로 건축물을 바라보기 시작하는 시기라 할 수 있겠다.

상상적 맥락주의(Imaginary_contextual)로는 자신만의 소재를 찾아 그것들이 주는 의미를 건축물에 표현하고자 한 다니엘 리베스킨트(Daniel Liebeskind)가 있으며, 대지의 의미를 전통적인 미학적, 구조적, 역사적 관점에서 벗어나 텍스트화 시켜서 새로운 의미를 찾으려고 했던 피터 아이젠만(Peter Eisenman)을 꼽을 수 있다.

이러한 관점은 건축물을 지적이고 개념적인 차원으로 바라보고 있는 것이며, 오늘날의 건축에서 가장 많이 묻어나는 패러다임이라고 할 수 있다.

마지막으로 감각주의(Sensational_phenomenological)에는 건축은 건축물 자체의 미에 의해서 감동을 주어야 한다는 개념을 가지고 건축물을 디자인하는 루이스 바라간(Luis Barragan)이 있다. 즉, 루이스 바라간과 같은 감

Table 7. Aspect of the Space based on Post-Structualism

Post Structuralism	
Modernism	Post Modern
Abstract Space	Humanities Space
Newton : Absolute Space	Heidegger : Being Space
Descartes : Math. Space	M. Ponty : Space as Experience
Geometric Space	Experience Space
.	Husserl Phenomen. Space
.	Practical Space

각에 의한 감성에 관심을 보이는 사고가 오늘날 사회적 요구에 의해 점차 나타나고 있는 관점이라 할 수 있다. 하지만 이러한 관점의 사고는 아직까지는 부족하다고 할 수 있다.

Table 8. The Contemporary Paradigm Perspective

Modern	Geometric Rationalism	Reason, Geometric, Proportion
	Organic Naturalism	Nature, Human
↓	Imaginative Contextualism	Imagination, Concept
	Contem.	Sensualism

근대에서 오늘날까지의 건축 흐름을 4가지 패러다임으로 구분한다는 것은 많은 위험을 가진다. 하지만 그 맥락을 살펴보았을 때 인간이 만들어낸 수학적·기하학적 도구들로 재현되는 건축물의 계획에서, 점차 인간 중심적인 사고로 경험과 감각, 감성의 감흥을 바탕으로 건축물이 계획되어 지고 있는 것을 문헌연구를 통하여 확인할 수 있었다.

3.1.3 감성공간의 적용

여러 관점에서 바라보는 감성의 개념을 공간디자인 측면에서 정리하면 감성은 감각을 매개로하여 인간이 건축물과 교감을 이룰 때 받아들이는 느낌이라고 할 수 있다. 그리고 건축에서의 감성디자인은 인식의 주체인 인간의 몸으로 세계와 접촉하며 생활할 때 받아들이는 감각의 인식과 경험의 관계라고 할 수 있다.

이러한 현상을 메를로퐁티는 “신체는 건축공간과 인간의 정신이 만나는 매개체이다.”라 하였다. 건축물에서 인간의 감각은 공간의 형태, 크기, 색깔 등을 지각한다.

이렇게 인간의 감각을 통한 건축공간에서의 경험은 단순한 객관적 실체로 보기에 어렵다. 건축공간에 있어 경험이란 합리적, 물리적, 이성적 사고에 근거하여 수동적으로 인지되는 공간이 아니라 경험을 통해 인간의 감성을 자극하고 사용자인 인간의 참여를 유발하는 공간을 의미한다. 즉, 인간이 지각하는 건축물은 직접적인 자극과 더불어 그에 따른 인간의 반응을 통해 이루어지는 체험적 존재물이라 할 수 있겠다.

이러한 관점에서의 감성건축은 인간이 가진 감각을 보다 섬세하게 자극하여 활성화 시킬 수 있는 건축물로써 새로운 체험으로 보다 다양한 경험을 할 수 있는 장

소이다. 즉, 건축에서의 감성디자인이란 인간의 감성을 기반으로 건축물과 공간이라는 물리적인 대상을 가지고 디자인 요소로서 설계하여 공감을 불러일으키는 디자인 방법이라 할 수 있다.

Table 9. Effectiveness & Value of the Emotional -Space

E.P.Cristine	:	Bldg.→ Development of Sense Reappearance of Spirit
Hajimu Nakano	:	Relation to Space & Behavior
Merleau Ponty	:	Body→Media of Space & Spirit
T. Lipps	:	4 Format that Empathy is made is beautiful.

여기서 건축공간이란 일상적 삶의 과정에서 형성되는 역동적이고 비균질적인 장소로 해석할 수 있으며, 공간 안에서 인간은 자신의 신체 감각을 통하여 존재애를 성립하기 때문에 건축물은 인간의 감각을 섬세하게 자극하여 심리적 감정 변화가 가능한 감성 디자인이 되어야 할 것이다.

3.2 다감각적 건축에서의 감성

3.2.1 다감각의 의미

현대에 들어 인간의 감각을 자극하고 감성에 호소하는 디자인과 활용연구가 진행 중이며 특히, 인간의 접촉이 많은 제품디자인이나 광고마케팅 분야에서 활발하다. 건축분야에서도 이러한 노력이 이루어지고 있으나, 가시적 이미지에만 국한된 연구가 대부분이라 할 수 있다.

디자인에서 시각은 배제할 수 없는 가장 기본적인 감각이다. 시각은 디자인뿐만 아니라 인간의 생활에 가장 기초적인 감각이다. 환경의 형태를 감지하고 이를 피하거나 활용하는 등의 활동은 시각정보의 지각에 의해서 이루어지는 행동이다. 시각은 모든 감각들 중 가장 기초적인 감각이며 광범위한 감각이라 할 수 있으며 건축공간에서도 예외가 아니다.

건축물의 외형과 공간의 형태, 색채, 빛의 유입 등이 신체의 감각 중 시각으로써 얻어지는 정보들이며 이는 너무도 당연한 것이다. 하지만 형태나 색채 등과 같이 시각에 의존하는 디자인은 인간의 감성을 자극하기에는 부족하다.

또한, 인간은 의식하지 않고도 언제나 복수(複數)의 감각을 작용시키고 있고, 그들의 상호적인 보완과 정정을 행하면서 행동한다. “지각이라고 하는 것은 이와 같이 상호보정을 받는 모든 감각의 복합이다.” 주변 환경

을 단일 감각만으로 인식되는 것은 위험하며 여러 감각들에 의한 정보를 종합적으로 수용해야 한다.

위의 견해를 바탕으로, 본 논문에서는 시각에 한정된, 또는 청각이나 촉각, 후각, 미각 등의 단일의 감각이 아닌, 특히 건축공간에서 얻어질 수 있는 시각과 촉각, 또는 시각과 청각 등 복수의 감각 작용을 다감각이라고 하였다.

3.2.2 감각의 시대적 한계 : 시각중심주의적

건축은 각 시대의 철학적 사고를 표상한다고 할 수 있다. 많은 건축가들과 역사가들 역시, 펍스너(Pevsner)가 그러했던 것처럼, 건축을 예술로 인식하는데 있어서 철학적 미학의 원칙을 따라왔으며 시각적 판단에 의한 아름다움의 상대적인 관점들에 관하여 논의해 온 것이다. 특히, 종래의 디자인사는 종종 디자인 개념의 사정거리를 시각적 표상에 한정시켜 왔다고 할 수 있다. 특히, 건축에서 시대적 관점의 표상의 조형적 형태로 가시화 된다고 할 수 있다. 시대적으로 나타나는 시각의 위위는 디자인분야에 많은 영향을 주었다. 과거 서양건축에서는 디자인에 있어 시각이 배제되어서는 안되는 가장 중요한 감각이며 다른 여러 감각들이 압축되어 있는 감각이라 여기었다. 게다가, 시각 중심적 사고는 이상적인 건축적 형태를 얻기 위한 특별한 체계들의 발전에까지 영향을 주었다고 할 수 있다. 이러한 사실은 고전적인 원칙에서부터, 주로 시각적으로 사유에 기여해 왔던 18세기의 르코르뷔제의 모듈리(1954)까지 지속되며 현대 건축에서도 나타난다.

본 절에서는 우리나라 현대건축에 영향을 준 서양건축의 시대별 흐름(고대 그리스를 시작으로 중세, 근세, 근대 그리고 현대의 디지털 건축에 이르기 까지)에서 나타나는 시각중심주의적 성향을 고찰해 보았다.

현대 건축은 앞서 보았던 시대에서 보편적으로 나타나는 시대적 철학의 표상이 나타나지 않는다고 할 수 있으며, 다양성을 추구하는 다원주의적 비표상 시대의 건축이라 할 수 있다.

오늘날 우리시대 건축과 도시의 비인간적 특성은 감각과 몸에 대한 무관심, 그리고 우리 감각 체계의 불균형으로 이해될 수 있다. 이러한 건축물들은 지나치게 개념적으로 계획되어 물리적이고 감성적, 구체적인 핵심적 요소들이 사라지는 경향을 보이기도 하는데, 건축물의 거대화화 and 편리성, 그리고 기능성의 단편적 추구가 그 예이다.

하지만 감성적인 요인을 부여하려는 노력이 나타나는 건축적 시도가 나타나기도 하는데, 대부분은 조형적 형태에 의존한 가시적인 부분만을 강조하며 비정형성 건축물로 탈바꿈되는 경향을 갖는다.

이러한 현상은 시각 중심적 사고에서 비롯된 발전의 흐름으로, 구문론을 기초로 하는 가시성그래프이론[가시성그래프이론(visual graph)은 공간적 구조에 있어 시야성과 접근성의 관계를 순수하게 밝히고자 하는 부분에서 시작되었으며, 구문론에 기초를 두는 이론]과 같은 시각 중심적 연구 결과물 등을 등장하게 한다. 이렇게 시각에 편중된 건축분야의 연구는 우리 감각의 총체성을 무시는 시각의 절대화에서 나타난다고 할 수 있으며 특히, 해체주의의 비정형성에서 가장 잘 드러나고 있다.

해체주의는 지나친 형태에의 집착으로 조형적인 측면에 치중함으로써 공간 창출과 관련되는 건축의 가장 근본적 특성을 고려하지 않는 성향을 보인다. 시각의 절대화는 시각각각을 자극하여 시각적 욕구에 목마른 인간의 욕망을 채울 수 있지만, 인간과 함께 하고, 인간의 경험으로써 존재화 되는 건축물을 창출하기에는 부족하다는 의미로 해석할 수 있다.

Table 10. Representation of Philosophical Thinkings Appears in Architecture

	Ancient	Medieval	Early Modern	Modern	(Transition)	Contemporary
Trend of times	Greek Temple Rome Public bldg.	Cathedral	Renaissance Baroque, Rococo	Modernism	Post Modern Phenomenon Arch.	Disconstructivism Digital Archi. Ubiquitous
Philo. Keyword	Geometric Proportion	God oriented Asceticism	Humanism Proportion Sense, Emotion	Reason Rationalism, Structualism	Imaginality, Anti-reason Post-Structualism	Nonrepresent-ation Phenomenon
Philosopher	Plato Aristotle Pythagoras	T. Aquinas	Bramante, Alberti Leibniz, Spinoza	Descartes Kant	MFoucault, MPonty Heidegger, Husserl	G. Deleuze Whitehead H. Bergson

오늘날, 비정형성의 추구는 이전의 건축과 구별되는 디지털 디자인의 가장 가치적인 결과 중 하나일 따름이다. 디지털 건축은 전자기기의 발전, 특히 컴퓨터의 가상 공간에서의 발전을 발판으로 한다. 디지털 건축의 발전으로, 현실화 되지 못하는 건축형태를 상상할 수 있게 되었고, 미래의 건축물을 미리 그려볼 수 있게 되었다.

이처럼 디지털디자인의 가장 큰 미덕은 비정형적 건축물이 아닌 새로운 디자인의 패러다임을 만드는 데 있어야 한다. 하지만 건축에서 디지털 기술의 활용은 자칫 비정형적 건축물을 짓는 데만 매몰된다면 그것이 지닌 미덕과는 정반대의 결과인 기하학적 단순성에 바탕을 둔 모더니즘 건축의 국제주의가 아닌 비정형성에 바탕을 둔 국제주의가 등장할 수도 있다.

그리고 산업화 이후, 세계 각 나라에서 건설은 계속되고 있으며 지금 이 시간에도 많은 건물이 탄생하고 있다. 이런 이유로 건축은 주목받을만한 필요성을 가지게 되었으며, 극적인 형태로써 디자인 되었고 건축물은 형태나 빛의 유입과 같은 시각적 자극 요소를 키워드로 디자인 되어 시각적 욕구를 충족시킬 수 있었으며 쉽게 주목받게 되었다. 이 같이, 거대한 건축물의 예찬에 이어 시각적으로는 경험해보지 못한 새로운 형태의 건물이 관심을 받게 되었다.

3.3 다감각적 건축의 필요성

감성의 기반은 낭만주의 시대에 인간과 사물의 관계성을 중시하는 사고로부터 시작된다. 특히, 낭만주의 이후 입체파가 르네상스 원근법에 대응하는 회화형태로 2차원적 평면에 관찰자가 시간의 경과에 따라 다양한 시각으로 대상을 관찰한 것을 동시에 표현함으로써 점을 하나의 평면에 공존시켰다. 하지만 회화는 현실을 넘어 시각적 추상을 다루었고, 이렇게 감각의 정신과 감성에 가치를 두고 발전해 온 감성디자인은 시각에 한정되어 발전하는 모습을 보인다. 시각은 많은 사람에게 있어 고도로 발달한 감각이라 할 수 있고 역사적으로 가장 중요하게 인식되어 왔다. 하지만 공간은 시각에 의해서만 인식되고 지각되는 것이 아니며 모든 감각과의 종합이라는 사실을 부정할 수 없을 것이다. 시대적 경향에서 건축물은 어느 조형물과 다름없는 시각적인 부분만이 강조되어 왔다.

이러한 시각 중심적 현상에 큰 영향을 준 ‘투시도법’은 합리화된 문명한 시야를 의미한다고 하지만, 후각과

청각, 미각의 의식적 억제물 전체로 환경에 대한 직접적인 경험으로부터 멀어지게 하는 결과를 가져왔다.

그러나 건축물은 작가의 사상을 담아내는 조형물 중 가장 거대한 것이며 인간이 신체감각을 통해 경험하는 곳이라 할 수 있다. 건축은 미술분야의 조형물과 달리, 그 실체 자체가 우리의 몸을 감싸고, 그러한 공간에서 체험하기 때문에 인간의 모든 감각은 자극의 수용이 가능하다고 할 수 있다. 즉, 진정한 건축은 다가가서 건물과 마주하는 것이라 할 수 있겠다. 건축체험을 공간 안에서 신체의 움직임(이동)과 그에 따른 이미지 형성의 시각화로 해석한 프랭클(P.Frankle)과 건축 디자인에서 인간의 시지각적 특성에 주목한 그로피우스(W.Gropius), 그리고 신체와 공간의 새로운 관계를 신체-상(body-image)으로 파악한 블루머와 무어(K.C.Bloomer&C.W.Moore) 등은 건축공간의 문제를 신체의 체험방식과 관련지어 새롭게 해석해 왔다.

그리고 처음에 시지각 문제들에 초점을 두던 미학적 형식주의는 궁극적으로 그 관계를 전적으로 감각적이고 경험적 용어들로 바꾸어, 주체와 객체의 관계에 대한 피셔(F. Vischer)의 연구를 촉진시킨 바 있다. 그리고 1945년 M.폰티의 [지각의 현상학 Phenomenology of Perception]은, 행동의 구조와 지각의 우선성 양자의 탐구에 기초한, 일군의 종합 연구를 제공하였다.

하이데거 또한, 스스로 부여한 감각의 한계상황을 ‘근접성의 상실’이라고 말했다. 그는 시각이외의 여러 감각의 복합적인 경로의 지각은 환경과 인간의 상호작용에 있어 필수적인 조건을 언급한 것이다. 이들은 세계를 인식하는 것이 시각적인 것에 불과하다고 여기던 생각을, 경험을 통하여 나의 신체로부터 온다는 생각으로 대체시켰다.

하지만 앞서 언급한 바와 같이, 시각중심 디자인은 인간의 감성을 자극하기에 한계가 있다. 시각위주의 건축 디자인은 인간의 감성을 자극하기엔 부족하다고 할 수 있다.

4. 결 론

본 연구는 건축을 중심으로 한 디자인분야에서 시대적 요구이자 과제인 인간 중심의 감성디자인이란 주제를 바탕으로 진행되었다.

인간중심적 사고에서 비롯된 감성디자인의 등장과, 디자인 방안에 대한 연구의 필요성이 대두되고 있음을 인식하게 되고 이러한 감성디자인의 출현에 배경이 되는 시대적 흐름을 분석해 본 결과, 현대의 건축디자인 성향은 지적이고 개념적인 차원을 지나치게 강조하고 있음을 알 수 있으며, 이것은 물리적이고 감각적인 것들에 대한 구체적인 핵심 요소들을 다소 간과하게 되는 결과를 낳았다.

건축공간이 인간을 위한 구조물로서, 신체 모든 감각의 자극에 관여될 가능성을 갖고 있으며, 이 건축디자인은 작가의 의지를 표현해야 할 뿐 만 아니라 사용자를 고려해야 하는 종합적 인식과 지각의 결과물이어야 한다.

본 연구는 시대적 목표인 인간중심이란 과제에 부합되지 못하고 있는 건축디자인 경향에 대한 문제의식 파악을 시작으로 연구가 진행되어 다음과 같은 결과를 도출하였다.

첫째, 감각과 감성, 그리고 감성디자인에 대한 문헌 고찰의 결과 감성디자인이란 공감을 불러일으키는 디자인으로 해석할 수 있으며 현대에는 공감을 불러일으키는 디자인이 건축가의 중요 과제가 되고 있음을 확인할 수 있었다.

둘째, 이성 중심적 사고만을 바탕으로 계획된 기존 건축 공간의 문제점은 인간과의 관계가 적은 객관적인 존재물의 실체로 한정될 수 있다고 볼 수 있고, 시대의 흐름에서 볼 때, 점차 인간 중심적인 경험과 감각, 감성의 감흥을 바탕으로 건축물이 계획되고 있는 경향이 나타나고 있음을 문헌연구를 통하여 알 수 있었다.

셋째, 감성디자인에서 시각 중심적 디자인의 문제점은 오늘날 요구되는 인간중심적 감각에 대한 사회적 요구인 교감이라는 목표를 달성하는 데에는 한계가 있다는 것이다. 즉, ‘감성’이라는 키워드를 바탕으로 진행된 건축분야의 선행연구 대부분은 이미지 중심적 경향을 나타내고 있다. 그러나 공간에서는 시각이외의 감각이 복합적으로 작용하고 있으며 인간의 모든 감각들이 복합적으로 작용하는 다감각적 감성디자인이 중요하고 필요하다는 점을 인식하게 되었다.

따라서 오늘날의 감성디자인은 새로운 테크놀로지의 개발과 더불어 인간중심적인 사회적 변화에 대응하여 디자인에 감성이 적용되어야 한다는 새로운 패러다임을 가지고 미지의 영역으로의 발전을 모색하고 있으며, 오늘날 건축디자인의 주요 관심이 되고 있다.

본 연구의 결과를 바탕으로 추후 촉각 등에 대한 시뮬레이션 분석 등 건축에 대한 공감각적 인식에 대한 연구가 지속되어야 할 것이다.

Reference

- [1] Uk, Kim "Body Methapor : Ubiquitous Engineering & Environment, spacetime, pp. 56, 2008.
- [2] Nakano Hajibu, Choi Jaesuk trans, 'Space & Human', Kookje, pp. 81, 1999.
- [3] Younggeun, Oh 'Human Scale - Language of Architectural-Emotional Design' spacetime, pp. 151, 2003.
- [4] Uk Kim, "Body Methapor : Ubiquitous Engineering & Environment, spacetime, pp. 50, 2008.
- [5] Younggeol Kwon , 'Spacs Design-16', Kookje, pp. 283, 2006.
- [6] Youngho Jung, 'A Study on the Anthropocentric Nature of Korean Traditional Architecture'. Architectural Reasearch of AIK, pp. 99-111, 1996.
- [7] Nakano Hajibu, Choi Jaesuk trans, 'Space & Human', Kookje, pp. 123, 1999.
- [8] Agemats Yuyuji, Lee Duyul, 'Aesthetics of Architectural Space', Modern Architecture, pp.28-45, 2000.
- [9] Aveline Ferre Christine, Kim Jinwha, 'Wall-Tour for Architecture', Noolwa Ltd., pp. 24, 2007.
- [10] Uk Kim, "Body Methapor : Ubiquitous Engineering & Enviro., spacetime, pp. 42 / Nakano Hajibu, Choi Jaesuk trans, 'Space & Human', Kookje, pp. 122 Ref., 1999.
- [11] Younggeun Oh, 'Ration & Beyond Emotional Space Design', Kimundang, pp. 32, 2009.
- [12] Nakamats Mizuo, Kim Younmin, 'Emotional Engineering', Woolsan Univ. Press, pp. 29, 1994.
- [13] Uk Kim, "Body Methapor : Ubiquitous Engineering & Environment, spacetime, pp.12-15, 2008.
- [14] Hyunghyo Kim, 'Merleau Ponty & Philosophy of Ambiguity', Phylosophy & Reality Press, pp. 79, 1996.
- [15] Younggeun Oh, 'Ration & Beyond Emotional Space Design', Kimundang, pp. 16, 2009.
- [16] Yamaguchi Hajime, Kim Jungwoon, 'If no Touch, That is not Love', Pronesis, pp. 87, 2009.
- [17] Uk Kim, "Body Methapor : Ubiquitous Engineering & Environment, spacetime, pp. 30, 2008.
- [18] Yongsoon Jang, 'The Philosophical Adventure of Contemporary Architecture-01 Topology', Mimesis, pp. 32, 2010.

- [19] Aveline Ferre Christine, Kim Jinwha, 'Wall-Tour for Architecture', Noolwa ltd., pp. 108, 2007.
- [20] Dosik Suh, 'Phenomenology of Space', Korea Philosophical Society, pp. 335-358, 2008.
- [21] Youngok Park, 'Philo Architecture', Hyung Yun, pp.102-111, 2009.
- [22] Juhani Pallasmaa, 'The eyes of the skin : architecture and sense', Wiley-Academy, pp. 32, 2005.
- [23] Uk Kim, "Body Methapor : Ubiquitous Engineering & Environment, spacetime, pp.118-145, 2008.
- [24] Younggeun Oh, 'Ration & Beyond Emotional Space Design', Kimundang, pp. 192, 2009.
- [25] Jangwook Han, 'A Study on the Exhibition Space through the Application of Emotional Experience Nature', Graduate School of Int'l Design, Hongik University, Master's Thesis, pp. 62, 2008.
- [26] Nakano Hajibu, Choi Jaesuk trans, 'Space & Human', Kookje, pp. 124, 1999.
- [27] Shimata Atsusi, Kim Nanjoo, 'For the Peoples of Researching Design', Design House Press, pp. 295, 2003.
- [28] Younggeun Oh, 'Ration & Beyond Emotional Space Design', Kimundang, pp. 152, 2009. / Bong Ilbum(2005), 'Demension of Potential', spacetime, pp. 32 Ref., 2005.
- [29] Youngok Park, 'Philo Architecture', Hyung Yun, pp.165-168, 2009.
- [30] Younggeun Oh, 'Ration & Beyond Emotional Space Design', Kimundang, pp. 21-22, 2009.
- [31] Sungho Gil, 'A Study on the Comparison of Spaciality about the Discourse of Contemporary Architects Appear in the Body - Focusing Ando Tadao & Steven Hall', AIK, pp. 175-182, 2004.
- [32] Ignasi De Sola Morales, Lee Jonggun, 'Differences : The Terrains of Contemporary Architecture', spacetime, pp. 19, 2004.
- [33] Ignasi De Sola Morales, Lee Jonggun, 'Differences : The Terrains of Contemporary Architecture', spacetime, pp. 52, 2004.
- [34] Sangjin Kim, 'The Fundamental Problems of Heidegger Philosophy', Philosophy & Reality Press, pp. 170, 1996.

반 상 철(Sang-Chul Bahn)

[정회원]



- 1983년 2월 : 홍익대학교 대학원 건축공학과 (공학석사)
- 2001년 2월 : 홍익대학교 대학원 도시계획학과(공학박사)
- 1984년 3월 ~ 2002년 8월 : 종합 건축사사무소 이상 소장
- 2002년 9월 ~ 현재 : 서원대학교 건축학과 교수

<관심분야>

감성공간, 건축환경, 도시방법방제

진 보 라(Bora Jin)

[정회원]



- 2011년 2월 : 서원대학교 산학대학원 건축과 (공학석사)
- 2015년 3월 ~ 현재 : ㈜다담건축 제작

<관심분야>

감성공간, 건축계획