

# 미학적 놀이 개념과 알바 알토의 건축

김 현 섭

(고려대학교 건축학과 조교수)

주제어 : 놀이, 유희(遊戱), 미학, 알바 알토, 근대건축

## 1. 서론

알바 알토가 근대건축의 역사 가운데 점하는 위치는 자못 작지 않다. 주지하듯 기디온이 『Space, Time and Architecture』의 제 2판(1949)에 알토에 관한 장을 삽입한 이래 대부분의 역사서는 그를 근대건축의 가장 중요한 인물 중 하나로 꼽았다. 그런데 기디온이 알토의 업적을 “이성적-기능적인 것으로부터 비이성적-유기적인 것으로의 도약”<sup>1)</sup>으로 평한 것은 그 양분법적 사고로 인해 논란의 여지가 상당하다. 그럼에도 정도의 차이는 있으나 비이성적이고 유기적인 성향은 알토 건축에 대한 대표적 이미지로 인식되어왔다. 하지만 그의 건축에 있어서 이성적 판단의 중요성을 강조한 견해도 여럿 존재한다. 특히, 브루노 제비는 기디온에 앞선 저서(1945)에서 알토의 유기성을 매우 이성적인 것으로 여겼고,<sup>2)</sup> 포피리오스

(1982)는 알토 건축의 이질적 구성원리를 의식적 이성작용의 결과로 간주하며 기디온에 동조하는 것은 알토를 신비화하거나 역사적 오류를 범하는 것이라 역설한다.<sup>3)</sup> 이런 점에서 “이성적-기능적” 그리고 “비이성적-유기적”이라는 이분법적 사고는 일찌감치 균열의 가능성을 내포했다고 하겠다.<sup>4)</sup> 이 서술에 드러난 양극적 관념의 단절 및 알토 건축이 내포하는 그 연결의 가능성은 둘 사이를 매개하거나 포괄할 중재적 인자의 필요성을 촉구한다. 이 매개적 인자, 또는 이성과 비이성을 아우르는 포괄적 인자를 어떻게 이해할 수 있을까?

필자는 최근의 한 논문에서<sup>5)</sup> 알토를 도구화된 이성주의에 대한 비판자로 간주한 바 있다. 즉, “근대건축의 첫 시기에 잘못된 것은 이성

Verso un'architettura organica, Einaudi, Torino, 1945.

3) Demetri Porphyrios, Sources of Modern Eclecticism, p. 3.

4) 기디온 역시 사실은 “표준화와 비이성의 결합”을 알토 건축의 중요한 주제로 여겼으나 여기에는 여전히 두 개념의 상극적 분리가 전제된다. 그에 대한 여러 비판 중 하나는 ‘표현주의’로 불리는 - 즉 이성과 멀어 보이는 - 이들을 배제했다는 사실이다.

5) 拙稿, 'Alvar Aalto and Humanizing of Architecture', JAABE, Vol. 8, No. 1, 2009.

1) “Now it was possible to strive for further development and to dare the leap from rational-functional to the irrational-organic.” Sigfried Giedion, Space, Time and Architecture, 5th ed., p. 620.

2) 제비는 알토가 그저 낭만적이었대기보다 합리적(이성적)이었다고 강조한다. Bruno Zevi, Towards an Organic Architecture, 1950, p. 60. 이태리어 원본은

주의 (혹은 합리화) 그 자체가 아니라 이성주의가 충분히 깊게 이루어지지 않았던 것”이라는 알토의 주장(1940)에서 아도르노와 호크하이머(1944)의 도구적 이성주의 비판을 읽었던 것이다. 알토에게 있어서 진정한 이성주의 혹은 합리주의 건축은 인간적이고 심리학적인 부분까지 확장된 것이어야 한다. 그의 언설이 엮보인 비평적 이성주의의<sup>6)</sup> 가능성은 인간의 근원적 본성에 대한 재고찰에서 입증된다. 사람은 ‘호모 사피엔스’의 ‘생각하는 인간’(이성적 존재)일뿐만 아니라 ‘호모 루덴스’라는 ‘놀이의 인간’(유희적 존재)이기도 한 것이다. 이 논문에서 필자는 알토가 여러 차례 언급한 ‘놀이’ 개념을 요한 호이징하의 저서 『Homo Ludens』(1938)와 연관 지어 분석했다. 그러나 이 놀이에 대한 분석은 전체 글의 일부일 뿐이어서 깊이 있는 탐구로 보기는 어렵다. 특히 놀이라는 개념을 알토에게 각인시켜준 핀란드 학자 위료 히른이나 여타 사상가들의 놀이에 대한 생각을 다루기에는 역부족이었다. 다시 말해 놀이 개념과 알바 알토의 건축에 관한 보다 본격적 의미의 논고가 필요한 것이다.

즉, 본고는 필자의 앞선 연구의 후속작업으로서 ‘도구화된 이성주의의 비판자로서의 알토’, 그리고 ‘호모 루덴스로서의 알토’라는 동일한 전제 위에 출발한다. 지금까지 놀이 개념을 중심으로 알토를 고찰한 연구가 희소한 것으로 보이며, 있다 할지라도 매우 피상적 수준에 그쳤다는<sup>7)</sup> 점을 생각할 때 본 연구는 충분한 가치를 획득할 수 있으리라 생각된다. 요컨대 이

논문은 알바 알토의 건축을 놀이 개념을 통해 새롭게 고찰하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 우선 놀이라는 개념이 미학사에 걸쳐 어떻게 변천되었는지 살펴볼 것이고, 이와 연관시켜 알토 및 히른의 놀이 개념을 탐구할 것이며, 마지막으로 그의 건축을 놀이의 관점에서 조명할 것이다.

한편, 독일어의 ‘Spiel’과 영어의 ‘play’는 우리말로 ‘놀이’나 ‘유희(遊戱)’ 모두로 번역이 가능하다. 그러나 표의문자인 한자어의 각 글자가 갖는 뜻과 이들의 조합이 창출하는 또 다른 생각의 지평으로 인해 ‘유희’는 ‘놀이’보다 더 관념적으로 사용될 만하다고 볼 수 있다. 이 논문에서는 둘을 크게 구분하진 않으나, ‘놀이’라는 단어를 보편적으로 채택하며 관념적 색채가 두드러진 경우에 한해 ‘유희’라는 용어를 차용하도록 하겠다.

## 2. 미학적 놀이 개념의 변천

놀이라는 덜 진지해 보이는 개념을 미학의 고등 사유체계를 통해 고찰하는 것은 놀이를 그 본질적 자유로움에 반하는 심각한 이론의 그물에 얽매 수 있다는 모순의 여지를 갖는다. 그러나 아름다움이나 예술적 가치에 대한 철학적 질문을 다루는 학문을 미학이라 할 때, 놀이에 내재된 미적이고 예술적인 측면은 이것이 미학의 범주에 속할 정당성을 부여한다. 정도는 다르지만 놀이를 철학이나 예술 담론에 도입한 사상가는 적지 않다. 그러나 본고는 고대 그리스로부터 알토와 동시대에 활동하던 호이징하에 이르기까지의 핵심적 놀이 개념으로 그 범위를 제한하여 간략하게나마 살펴보도록 하겠다.<sup>8)</sup> 이 서술이 있는 후에야 알토의 놀이

6) 사실 비평적 이성주의라는 말은 동어반복에 가깝다. 이성주의나 계몽은 본래 그 자체로서 해방의 비평성을 내포한다. 그러나 이성주의가 지나치게 도구화되었기에 이에 대항하는 개념으로 ‘비평적’이라는 수식어를 붙일 수밖에 없는 현실이 되었다.

7) 일례로 팔라즈마가 마이레아 저택에 관한 자신의 글에서 “놀이의 심성”을 언급하지만 깊이 있는 분석으로 나가지는 못했다. Juhani Pallasmaa (ed.), Alvar Aalto: Villa Mairea 1938-39, pp. 100-103.

8) 호이징하에 이르는 미학적 놀이 개념의 변천에 대한 명쾌한 논고로는 다음을 보시오. Hilde Hein, ‘Play as an Aesthetic Concept’, The Journal of Aesthetics and

개념을 미학적 놀이 개념사 가운데 위치시킬 수 있기 때문이다.

### 2-1. 고전 철학에서의 놀이

먼저 우리는 플라톤과 아리스토텔레스에게로 거슬러 올라가야한다. 그들은 놀이의 감각적 특질에 착안하여 이를 동물적 불안정함의 표현으로 여겼다. 즉 고대 철학자들에게 놀이는 인간 본성의 가장 핵심이라 할 만한 이성과는 무관한 열등한 개념인 것이다. 그럼에도 그들은 놀이의 모방적 성격이나 즉각적 쾌락성이 인성의 교육에 도움을 줄 수 있다는 가능성을 열어두었다. 그리고 아리스토텔레스는 놀이에서 맛보게 되는 기분전환이나 카타르시스 기능에서 얼마간의 사회적 가치를 인정했다.<sup>9)</sup>

### 2-2. 쉴러의 유희충동

이성 주도의 서구철학사 가운데, 반이성적(non-rational) 측면으로 저급하게 여겨졌던 놀이가 커다란 중요성을 획득하기 위해서는 데카르트의 “코기토(cogito)”에 대한 신념이 한계를 드러내던 18세기 말까지 기다려야 했다. 특히 프리드리히 쉴러가 『인간의 미적 교육에 관한 편지』(1795)에서 서술한 “감성과 이성의 조화”로서의 “유희(Spiel)” 개념은 예술에 있어서의 놀이이론 중 고전이 되었다고 할 수 있다. 그의 유희는 칸트의 “인식력의 자유로운 유희(freies Spiel des Erkenntnisvermögens)”의 개념이 발전된 것으로 보이는데,<sup>10)</sup> 여기

에서 감지하듯 그의 개념은 보다 관념적이다. 쉴러에 따르면 인간에게는 본래적으로 “유희충동(der Spieltrieb)”이 있어 “감각충동(der sinnliche Trieb)”과 “형식충동(der Formtrieb)”을 매개한다. 감각충동은 “인간의 물리적 현존 혹은 그의 감각적 본성에서 나온 것”으로<sup>11)</sup> 동물적이고 물질적이며 변화와 현실을 의미한다. 한편, 형식충동은 “인간의 절대적 존재로부터 혹은 그의 이성적 본성으로부터 나온” 것으로 변화와 무관한 항구적 ‘원칙’을 추구한다.<sup>12)</sup> 감각충동이 자연법칙을 통해 물리적 강요를, 형식충동이 이성법칙을 통해서 도덕적 강요를 한다면, 유희충동은 이 모든 강요를 조절함으로써 “인간을 물리적으로나 도덕적으로 자유롭게” 한다.<sup>13)</sup> 즉, 감각과 이성의 과한 힘을 제하여 그 둘을 화해시키는 인자가 유희인 것이다.

힐데 하인(1968)은 쉴러의 유희가 갖는 특성을 다음과 같이 요약했다. 첫째, 유희는 생명력의 넘침에 의해 기원한 일차적 본능의 자연스럽고도 자발적인 표현이다. 둘째, 유희는 대내외적 요구의 압박에서 자유롭다는 측면에서 실리적 목적에 의해 촉구되는 일(work)과 대조된다. 셋째, 유희는 자체로서 즐거움을 줄 뿐만 아니라 결과적으로 개인이나 사회를 도덕적으로 고양시킨다. 넷째, 쉴러가 예술과 유희의 관계를 명확히 규정하지는 않았으나 둘 사이에는 본질적으로 근원적 관계가 있는 것으로 보인다. 즉 예술과 놀이는 모두 유희충동의 결

Art Criticism, Vol. 27, No. 1, 1968. 본장의 서술을 위해 필자는 기본적으로 위 글에 도움을 받았음을 밝힌다. 여기에서 힐데 하인은 놀이 개념의 변천을 “미학적 활동(aesthetic activity)”의 그것과 계속해서 대비시키는데, 그녀는 미학적 활동을 “놀이의 최고 형태(the highest form of play)”로 여긴다.

9) 앞의 글.

10) 칸트가 『판단력 비판』(1790)에서 선보인 이 “유희” 혹은 “유희(遊動)”은 “감관의 대상” 중 하나의 형식으로 “형태의 유희(공간에 있어서의 유희, 즉 몸짓과

무용)이거나 아니면 감각의 한갓된 유희(시간에 있어서의 유희)”이다. 장상용, 『쉴러의 “유희충동”』, 괴테연구, Vol. 6, 1994.

11) Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, 1795, 안인회 역, 『제 12편지』, 『인간의 미적 교육에 관한 편지』, 67쪽.

12) 앞의 책, 『제 12편지』, 71쪽.

13) 앞의 책, 『제 14편지』, 81쪽.

과인데, 예술은 놀이보다 상위 개념이다.<sup>14)</sup>

### 2-3. 진화론자의 놀이

쉴러가 놀이를 일과 대비시킨 것, 그리고 놀이라는 것이 잉여 에너지의 유출에 의해 생겨났다는 제안은 허버트 스펜서(1855)에게 이어져 진화론적 색채가 덧입혀졌다. 그에 따르면 놀이는 오직 생존을 위해 모든 에너지를 사용할 필요가 없는 유기체에게만 가능하다. 잔여 에너지는 즉각적 쾌락행위에 자유롭게 사용될 수 있는데 이것이 놀이이고, 미학적 활동은 오직 고등동물들에게만 발견되는 보다 고차원적 양상의 놀이이다.<sup>15)</sup> 그러나 칼 그로스(1901)나 콘라드 랑게(1901)와 같은 나중의 진화론자들은 놀이 개념에 목적론적이고 기능주의적인 방향성을 제시했다.<sup>16)</sup> 그들에게 “놀이는 초과 에너지의 무목적적 방출이 아니라 생물학적이고 심리학적인 요구에 깊이 근거한 반응이다.” 그렇다할지라도 놀이는 여전히 일과는 대조적이다. 왜냐하면 놀이에서 얻는 만족이 단순한 생존의 요구를 뛰어넘기 때문이다.<sup>17)</sup>

### 2-4. 정신분석학에서의 놀이

하지만 프로이트(1920)와 이후의 정신분석

14) 그러나 하인이 주장하듯 쉴러의 놀이이론은 미학적 체계로 볼 때 불완전하다. 놀이나 미학적 활동 어느 것도 명쾌히 설명되지 않았고 그 차이도 불분명하기 때문이다. 이 이론의 가장 큰 결점이라면 놀이의 가치에 대한 단언이다. 즉 놀이를 스스로만을 위한 자생적 활동이라 보면서 그 결과로써 놀이를 평가하는 것은 그 본질과 모순된다 하겠다. Hein, 앞의 글.

15) 스펜서는 자신의 심리학 이론서에서 독일 작가를 거론하며(쉴러의 이름을 기억하지 못함), 그의 “유희충동” 및 이것과 미학적 감성과의 관계를 진화론적 관점에서 재구성해낸다. Herbert Spencer, ‘Chapter IX. Aesthetic Sentiments’, *The Principles of Psychology*, Vol. II, 2nd ed., 1872, pp. 628-648.

16) “Play is the agency employed to develop crude powers and prepare them for life’s uses.” Karl Groos, *The Play of Man*, 1901, p. 375.

17) Hein, 앞의 글.

학자들에 와서 놀이가 오직 생물학적이거나 즉각적 감각의 쾌락을 위해서라는 해석은 과거된다. 그들에게 ‘과잉’은 ‘결핍’만큼이나 고통스러울 수도 있다. 놀이 활동이 사실상 불쾌했던 경험을 반복하기도 하고 이에 대한 왜곡을 수반하기도 한다는<sup>18)</sup> 점에서 지금까지의 놀이관이 거부될 수 있는 것이다. 정신분석학에서는 놀이는 정황적 장애물을 극복하고 수동적 상황을 능동적으로 지배할 “동화적 활동(an assimilative activity)”이다. 따라서 놀이는 일종의 정복이고, 여기에서 쾌락이 나온다. 즉 그들에게 놀이는 일만큼이나 진지하고 목적성을 띤다. 따라서 놀이는 일이나 실용성에 대립되기보다 ‘현실(the reality)’에 대치된다. 결과적으로 현실로부터의 도피라는 것이 놀이의 가치이다.<sup>19)</sup>

### 2-5. 호이징하의 호모 루덴스

지금까지 살펴본 바와 같이 놀이에 대한 개념은 분석자에 따라 매우 다르게 여겨져서 제각기 다른 기원과 성격과 결과를 갖는다. 이들은 각각 필요에 대한 충족, 혹은 목적에 대한 수단의 관점에서 상당히 환원적인 분석이라 할 수 있다. 그러나 실상 놀이라는 용어는 아주 포괄적이어서 어린 아이의 단순한 장난에서 고도의 규칙을 요하는 경기, 그리고 칸트나 쉴러의 인식론적 유희까지를 아우를 수 있다. 이렇게 환원주의적 성향을 벗어나 보다 포괄적인 놀이의 개념을 펴려한 이가 바로 네덜란드 문화사가 호이징하이다. 그는 전술한 저서 『Homo Ludens』(1938)에서 놀이를 “문화현

18) “The child may, after all, only have been able to repeat his unpleasant experience in play because the repetition carried along with it a yield of pleasure of another sort but none the less a direct one.” Sigmund Freud, *Beyond the Pleasure Principle*, 1961, p. 10. 독일어 원본은 1920년 출판.

19) Hein, 앞의 글.

상”으로 이해하는데, 놀이가 문화현상 가운데 일부가 아닌 문화현상 자체가 놀이성을 띠 뿐만 아니라<sup>20)</sup> 역으로 문화가 “놀이의 한 형태(sub specie ludi)”임을 주장한다.<sup>21)</sup> 따라서 그의 분석 대상은 예술뿐만 아니라 철학, 신화, 언어, 법률, 전쟁 등 인류 문화의 모든 영역이 빼곡히 망라되어 있다.

놀이에는 긴장이나 쾌락, 재미가 부여되는데, 이러한 특질 가운데 그는 다른 어떤 정신적 개념으로도 환원될 수 없는 “재미(aardigheid; fun)”를 놀이의 본질로 간주한다.<sup>22)</sup> 이렇게 ‘재미’를 본질로 갖는 놀이는 “진지함(seriousness)”과 대조를 이루긴 하지만 이보다 상위 개념이다. “왜냐하면 진지함은 놀이를 배제하고자 하지만, 놀이는 진지함을 무척 적절하게 포괄할 수 있기 때문이다.”<sup>23)</sup> 호이징하는 놀이의 개별 특징으로 자유, 탈일상성, 자체의 고유한 질서 등을 든다.<sup>24)</sup> 이 가운데 탈일상성 혹은 비현실성의 개념은 놀이를 모방으로 여기는 것으로 현실의 비현실적 재현으로 볼 수 있다. 그러나 현실의 개념이 상대적이듯 놀이의 비현실성 역시 상대적이다. 누군가의 일이 다른 이에겐 놀이일 수 있는 것이다.<sup>25)</sup> 정신분석학에서 현실도피를 놀이의

가치로 둔 것과 비교가 된다 하겠다.

호이징하의 놀이이론은 그 개념의 포괄성으로 인해 큰 장점을 갖지만, 오히려 이것은 정의와 논증의 명료성을 떨어뜨리는 단점으로 작용한다. 비록 그가 놀이를 “정해진 시간과 장소의 범위 내에서 이행되며, 자유롭게 받아들이지만 절대적 구속력을 갖는 규칙을 따르고, 자체적인 목적을 가지며, ‘일상생활’과는 ‘다른’ 긴장이나 기쁨, 그리고 의식을 수반하는 자발적 활동이나 일”이라고 협의로 정의한 부분이 있긴 하지만,<sup>26)</sup> 그의 놀이는 전술했듯 문화보다 상위의 개념으로서 사실상 모든 것을 아우를 수 있다. 로저 카이와(Roger Caillois)와 같은 후대 학자는 그의 놀이 개념이 너무 넓은 동시에 너무 좁다는 사실을 가장 큰 비판거리로 삼는다.<sup>27)</sup> 그럼에도 호이징하의 놀이이론은 인간을 ‘이성적 존재’에 대칭되거나 승하는 ‘유희적 존재’로 확고히 자리매김 시켰다는 측면에서 가장 큰 가치가 있다고 하겠다.

### 3. 알바 알토와 위료 히른의 놀이

앞에서 살펴본 놀이 개념의 변천을 요약해 보자. 고전 철학에서 이성에 열등하고 모방적 성격이 강조되었던 놀이는 쉴러에 이르러 이성과 감성의 중재자로서 매우 고차원적 위치를 점한다. 진화론자들은 쉴러의 아이디어를 이어 받아 잉여 에너지의 자유로운 방출과 생물학적 필요의 본능적 만족으로 놀이를 설명하고, 정

20) 호이징하는 다음의 일화와 함께 서문에서부터 이점을 강조한다. 그는 놀이에 대해 강연을 할 때마다 “문화의 놀이 요소(The Play Element of Culture)”라는 제목을 붙였으나, 주취측에서는 매번 “문화에서의 놀이 요소(The Play Element in Culture)”로 고쳐주길 원했다고 한다. 아쉽게도 『Homo Ludens』는 그가 원하지 않는 후자를 부제로 갖는다. Johan Huizinga, ‘Foreword’, Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture, 1955.

21) 앞의 책, p. 5.

22) 사실 영어의 ‘fun’은 상당히 현대적인 개념이고, 가장 적합한 말은 네덜란드어의 ‘aardigheid’이다. 독일어의 ‘Art’와 ‘Wesen’도 유사하지만, 프랑스어에는 적합한 단어가 없다. 앞의 책, p. 3.

23) 앞의 책, p. 45.

24) 앞의 책, pp. 7-12.

25) Hein, 앞의 글.

26) “Play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is ‘different’ from ‘ordinary life.’” Huizinga, p. 28.

27) Jacques Ehrmann, ‘Homo Ludens Revisited’, Yale French Studies, No. 41, 1968.

신분석학에서는 내적 장애물 극복과 현실에서의 도피에 놀이의 가치를 둔다. 그러나 호이징하는 이와 같은 각각의 환원적 분석을 넘어서 포괄적 개념을 선보이며 문화보다 우위에 있는 놀이관을 피력한다.

그렇다면 알바 알토의 놀이 개념은 미학적 놀이 개념사 가운데 어떻게 자리매김 될 수 있을까? 이를 위해 우리는 알토가 놀이에 관해 어떠한 언설을 표명했는지 고찰할 필요가 있다.

### 3-1. 놀이에 관한 알토의 언설

알토의 놀이 개념에 대한 공적 표현은 대표적으로 두 가지를 들 수 있다. 하나는 핀란드 건축잡지 『Arkkiitehti』(No. 9-10, 1953)에 자신의 실험주택인 무라찰로 여름 별장에 대해 게재한 글이고,<sup>28)</sup> 다른 하나는 1972년 2월 핀란드 한 방송사를 위해 요란 쉴트와 행한 인터뷰의 답변 내용이다.<sup>29)</sup> 각각에 대한 해당 텍스트는 다음과 같다.

“나와 아주 가까운 친구 가운데 ‘무척 오래된’ 세대에 속하는 이들이 몇 있는데, [...] 핀란드에는 위료 히른이 있다.

위료 히른이 직접적인 원인이든 그렇지 않든, 어쨌건 그의 개성은 나의 확신과 본능적 직감에 영향을 미쳤다. 그것은 고되고, 계산적이고, 실용적인 우리 시대 한복판에서 인간들, 즉 성장한 어린이들을 위한 사회를 건설할 때 **놀이의 결정적 중요성**을 계속해서 믿어야 한다는 것이다. 분명 똑같은 생각이 이 러저러한 형태로 모든 책임감 있는 건

축가의 마음에 놓인다.

그러나 **놀이의 한 측면에만 집중하는 것은 형태와 구조, 그리고 결국 다른 사람들의 마음과 영혼을 가지고 노는 것이다. 그것은 놀이를 장난으로 취급하는 것을 의미한다.** 그러나 위료 히른은 신중한 사람으로서 자신의 놀이이론을 매우 신중하게 다루었다.

따라서 우리는 진지한 실험 작업을 **놀이의 심성**과, 혹은 놀이의 심성을 진지한 실험 작업과 결합해야만 한다.

건물의 구조적인 부분들, 여기에서 논리적으로 파생된 형태들, 그리고 우리의 경험적 지식 등이 **놀이의 예술**이라 우리가 진지하게 부를만한 것으로 채색될 때에만이, 오직 그럴 때라야만 우리는 바른 길 위에 있는 것이다. 과학기술과 경제는 반드시 **생명을 고양시키는 매력**과 항상 결합되어야 한다.” (1953: **볼드체 필자 강조**)

“**쉴트**: 당신이 일하는 방식은 당신 자신이 종합이라 부르는 것의 예입니다. 좋은 건축은 이성적 분석의 결과로 나올 수 없다고 당신은 종종 강조해왔습니다. 당신은 **이성적 필요와 직관적으로 파악되는 일련의 욕망을 결합한 것이 반이성적인(non-rational) 완전 해법, 즉 실질적 종합**에 이르게 되어있다고 주장합니다.

**알토**: 직관은 때때로 놀라울 정도로 합리적입니다.

**쉴트**: 그것은 당신이 아마도 실질적 종합을 달성하기 위해 당신의 **놀이 개념**에 종종 이르기 때문일 겁니다.

**알토**: 미학 및 문학사 교수인 나의 오랜 친구 위료 히른은 **예술의 근본적 요소 가운데 하나가 놀이**라고 말하는데 요, 나는 진심으로 그에 동의합니다.” (1972: **볼드체 필자 강조**)

글과 인터뷰라는 표출 형식의 차이와 약 20년이라는 시간적 간격에도 불구하고 이 두 가

28) 이 글은 쉴트에 의해 영문으로 출판되었다. Alvar Aalto, 'Experimental House at Muuratsalo', Arkkiitehti, No. 9-10, 1953. Republished in: Göran Schildt (ed.), Alvar Aalto in His Own Words, 1997.

29) 이 인터뷰는 방송되지 못했다. Göran Schildt, 'Interview with Alvar Aalto', for Finnish Television (1972). In: Karl Fleig (ed.), Alvar Aalto: Band III, 1978.

지 언설은 알바 알토의 놀이에 대한 생각을 유사하게 그리고 있다. 이것은 정(正)-반(反)-합(合)이라는 변증법적 구도로 간단히 읽힌다. 근대 합리주의건축은 그간 이룩해 놓은 과학기술의 축적과 효율적 생산 시스템 및 기계미학이 빚어낸 결정체로 새로운 시대를 향한 해방의 긍정성을 암시했다. 그러나 이러한 테제(These, 正)는 이성의 도구화와 더불어 건축이 경제적 효율과 지나친 기능주의 성향으로 치달아 인간성을 피폐화시킨다는 모순에 직면한다. 이 모순을 상쇄하기 위해 과학기술적 기능주의가 인간적이고 심리학적인 부분까지 확대되어야 하는데, 알토는 이를 위한 안티테제(Antithese, 反)로 “놀이의 심성(the mentality of play)”을 제시하는 것이다. 이것이 바로 건축을 인간화하는 진테제(Synthese, 合)이다.<sup>30)</sup> 쉴트의 표현을 따르면 “이성적 필요”에 “직관적 욕망”, 즉 ‘놀이’를 결합함으로써 “실질적 종합”을 얻는 것이 알토의 디자인 전략이자 놀이 개념이라 하겠다.

이처럼 알토의 놀이 개념을 변증법적으로 간략히 요약할 수 있겠으나 우리는 여기에서 크게 두 가지 필요를 느낀다. 첫째는 알토의 생각을 앞 장에서 살펴본 미학적 놀이 개념과 관련하여 좀 더 다각도로 고찰할 필요이고, 둘째는 알토가 여러 차례 언급한 위료 히른의 놀이이론을 탐구할 필요성이다.

### 3-2. 유희충동, 잉여 에너지, 그리고 알토의 놀이

30) 이 서술에서 필자는 알토의 또 다른 텍스트인 ‘The Humanizing of Architecture’를 염두에 두고 있다. “Technical functionalism is correct only if enlarged to cover even the psychophysical field. This is the only way to humanize architecture.” Alvar Aalto, ‘The Humanizing of Architecture’, The Technology Review, November 1940. Republished in: Schildt (ed.), 1997. 이 구절은 놀이를 “심리학적 요구에 깊이 근거한 반응”이라고 본 그로스와 랑게의 생각과 연관시킬 수도 있다.

알토의 놀이 개념은 미학적 놀이 개념의 변천 가운데 어떻게 자리매김할 수 있을까? 그의 아이디어는 분명 고전 철학의 이성보다 열등한 개념으로서의 놀이에서는 진일보했으나, 정신분석학자들이 주장하는 놀이를 통한 현실로부터의 도피라는 억눌렀던 자아의 심각성과도 거리가 있다. 한편 호이징하의 포괄적 개념은 알토의 놀이뿐만 아니라 그 무엇도 아우를 수 있기에 본고에서 논의를 전개하기엔 그 스펙트럼이 광범위하다. 필자는 쉘러 미학의 유희충동과 알토의 변증법적 안티테제로서의 놀이가 흥미로운 비교를 이룬다고 생각한다. 그리고 진화론적 관점의 놀이 역시 중대한 시사점을 준다 하겠다.

전술하였듯 쉘러에게 있어서 유희충동은 감정(감각충동)과 이성(형식충동)의 긴장관계 속에서 둘을 화해하여 융화의 아름다움으로 이르게 한다. 이와 견줄 때 알토의 놀이는 이성에 대한 안티테제로 작용하기 때문에 쉘러의 감각충동에 대응할 뿐만 아니라 유희충동의 영역까지 확대 가능하다. 거꾸로 말하면 알토의 놀이 개념은 쉘러 미학의 그것만큼 체계화되지 않았다고 볼 수 있다. 그러나 알토의 언설 가운데 놀이를 미분화시킨 개념을 찾아볼 수 있다. 그가 “놀이의 한 측면에만 집중하는 것”을 “장난(jest)”이라 표현한 것은 보다 고급적 개념인 “놀이의 예술(the art of play)”과 대비된다. 즉 “장난”은 순간에 따라 변화할 수 있는 동물적 “감각충동”과, 또 “놀이의 예술”은 보다 고차원적인 “유희충동”과 대응될 수 있는 것이다. 그렇다고 필자가 쉘러의 미학체계와 유희충동이 알토의 놀이 개념과 말끔히 일치됨을 주장하는 것은 아니다. 쉘러의 미학이 보다 관념적이라면 알토의 디자인 속의 놀이는 건축가의 필연적 결과로서 물리적이다. 쉘러가 궁극적으로 지향하는 융화의 미가 현실세계에서 이

루어질 수 없는 이상이라면,<sup>31)</sup> 알토는 자신의 건축을 통해 세계의 조화를 실현코자 추구했고 그 꿈의 불가능성을 깨달았을 때에조차 최소한 자신의 건축물 내에서 하나의 실례를 보여주고자 했다.<sup>32)</sup>

오히려 설러의 놀이 개념 가운데 유희충동 못지않게 알토의 건축에 의미를 부여하는 것이라면 스펜서에게로 이어진 잉여 에너지의 유희로서의 놀이이다.<sup>33)</sup> 저차원적 유기체라면 생물학적 생존을 위해 최소한의 에너지만 공급되어도 만족할 것이다. 그러나 인간은 여기에 만족하지 않고 여분의 에너지로 유희하여 미적 충일감을 지향하게 된다. 이것은 건축에서 기능적 필요와 결과적 형태라는 양자의 관계와 비교 고찰이 가능하다. “형태는 기능을 따른다 (Form Follows Function)”라는 말은 근대건축의 가장 중요한 언명 중 하나이다. 형태를 순수한 기능의 산물로 보는 이러한 관점은 “생물학적 유추”에서 나온 것으로 여러 건축가들의 사상에 내재해 있었다.<sup>34)</sup> 특히 근대건축에서는 이른바 유기적 전통에 속하는 프랭크 로

이드 라이트나 휴고 헤링의 건축관이 대표적 예이다. 라이트는 스승 루이스 설리반의 위 언명을 발전시켜 “형태와 기능은 하나다”라고까지 주장했다.<sup>35)</sup> 헤링의 유기적 기능주의 이론은 기능을 충실히 따른 불규칙한 건물 평면을 통해 둘 사이의 관계를 보다 직접적으로 드러낸다. 그러나 우리는 라이트의 과장된 수사에서 행간을 읽어야하고, 헤링의 충실한 방법론에서도 건축가 개인의 해석적 자유를 볼 수 있다. 기능에 의해 형태가 ‘자연히’ 도출된다는 생각은 기능결정주의의 오류이다. 기능주의 이론과 실제의 건물 사이에는 명백히 일정 정도의 간극이 존재하기 때문이다. 필자는 이 틈새에 ‘놀이’의 여지가 있음을 주장한다. 호이징하도 서술했듯 놀이는 “영양공급, 번식, 자기보존이라는 엄격한 생물학적 과정을 넘어선 영역에 위치한다.”<sup>36)</sup> 이처럼 생물학적 관념과 달리 건축이나 문화의 영역에는 즉각의 실용적 요인이 포괄할 수 없는 부분이 있기 마련이다. 라이트 및 헤링과 더불어 유기적 전통에 속한다고 일컬어지는 알토는 형태에 있어서 기능 이상의 무엇, 즉 놀이를 강조함으로써 두 선배의 노선과 차이를 보여준다고 하겠다.<sup>37)</sup>

### 3-3. 위료 히른의 놀이와 예술

알토가 위와 같은 놀이 개념을 갖게 된 때에는 자신의 개인적 성향이<sup>38)</sup> 근본 이유가 될 것이다. 그러나 그 스스로의 언설에서 알 수 있듯 위료 히른의 역할 역시 매우 중요했던

31) Schiller, 「제 16편지」, 91쪽.

32) 알토는 말년에 자신의 건축적 이상이 현실과 괴리가 있다는 사실을 자각하면서도 이 현실의 수용을 주저했다. “Your can’t save the world but you can set it an example.” Göran Schildt, Alvar Aalto: The Mature Years, p. 157.

33) “본성에 충분한 그리고 필요성에 만족시키는 것으로는 만족하지 못하고 그는 여분을 원합니다. [...] 목적 없는 낭비에서 여분의 힘을 스스로 즐기는 것입니다. [...] 남아도는 힘이 추진력이 되는 경우나 삶의 여분이 행동을 자극하는 경우에는 유희를 합니다.” Schiller, 「제 27편지」, 158-159쪽 & “In the more-evolved creatures, there often recurs an energy somewhat in excess of immediate needs. [...] Hence play of all kinds - hence this tendency to superfluous and useless exercise of faculties that have been quiescent.” Spencer, pp. 629-630.

34) 건축과 응용미술에 있어서의 “생물학적 유추”에 관해서는 다음을 보시오. Philip Steadman, The Evolution of Designs: Biological analogy in architecture and the applied arts, 1979.

35) Frank Lloyd Wright, An Organic Architecture: The Architecture of Democracy, p. 4.

36) Huizingha, p. 9.

37) 拙稿.

38) 쉴트가 이야기하듯 알토는 “그의 예술혼에 이끌려 (driven by his artistic daemon)” 이성주의로부터 점점 멀어지게 되었다. Göran Schildt, Alvar Aalto: The Decisive Years, p. 18. 이 표현은 본장에서 언급하는 히른의 “예술충동” 및 “놀이충동”을 연상시킨다.



것으로 보인다. 일반적으로 특정인으로부터의 영향을 그다지 인정하려 들지 않던 알토에게는<sup>39)</sup> 예외적인 일로, 히른과 같은 저명한 학자를 거론함으로써 자신의 발언에 큰 신빙성을 부여코자 했을 터이다.

위료 히른(1870-1952)은 핀란드 문필가이자 미학자로 알토 보다 28세 많은 아버지뻘의 인물이다. 탁월한 학자이자 헬싱키대학교 교수였고 핀란드 민족운동과 동반된 “까렐리아니즘(Karelianism)”이라는 용어를 만들 정도로 그 나라에서 영향력 있는 인물이었다.<sup>40)</sup> 놀이 개념과 관련해 눈여겨 볼만한 그의 저술은 1916년의 『Barnlek』(어린이의 놀이)로 여기에서 그는 어린이의 놀이를 그 자체로서 예술의 형태로 보아야 한다고 주장한다. 왜냐하면 어린이의 놀이야말로 인간의 가장 자연스러운 행태이자 본래적 성질이기 때문이다.<sup>41)</sup> 알토가 1953년의 텍스트에서 “인간들(human beings)”을 “성장한 어린이들(grown-up children)”이라 칭한 데에는 어른들에게도 어린이의 놀이 본능이 여전함을 강조하기 위한 의도가 있었을 것이다.

그러나 예술의 근원으로서의 놀이 개념을 고찰한 저작으로는 『The Origins of Art: A Psychological and Social Inquiry』(1900)를 들 수 있는데, 이는 그를 더 넓은 세상에 알린

매체가 되었다.<sup>42)</sup> 이 책은 예술을 철학이나 형이상학의 연역적 방법으로서가 아닌 심리학의 귀납적 방법으로 연구해야한다는 전제에서 출발한다. 히른의 주장을 간단히 요약하자면, 예술의 근원은 심리학적 성질의 “예술충동(art impulse)”과 역사적(사회학적) 성질의 “실용적 인자(utilitarian motive)”로 나누어 볼 수 있다. 여기에서 “실용적 인자”라 함은 정보전달, 전쟁, 사랑, 마법 등과 같은 반미학적 필요를 뜻하며 그동안 대부분의 학자들이 예술의 기원으로 취급하지 않았던 요소로, 덜 발달된 사회에서 더 중요성을 갖는다. 그럼에도 그는 “예술충동”을 예술의 보다 본질적인 요인으로 취급한다. “예술충동”은 감정을 액션으로 표출하려는 심리학적 성질로서 타인과 감정을 공유하려는 - 이를 통해 결국 기쁨을 향상시키고 고통을 경감시키려는 - 개인적 욕망이다. 이 욕망은 예술로서 표현되고, 예술품은 예술가의 감정적 상태를 보여주는 것이다.

이러한 히른의 이론 가운데 놀이(충동)는 예술(충동)과 여러 중요한 성격을 공유한다. 두 가지 모두 즉시의 실제적 용도를 갖지 않으면서도 삶의 근본적 필요를 채워준다. 따라서 모든 예술은 놀이로 불릴 수 있다.<sup>43)</sup> 그러나 예술은 놀이 이상이다. 왜냐하면 예술의 성질 가운데 “놀이충동(play impulse)”으로 설명될 수 없는 것이 많이 있기 때문이다.<sup>44)</sup> 놀이에 대한 히른의 생각은 실용성으로부터의 자유를 강조했던 쉐러나 스펜서, 그로스 등과 구별된다.

39) Pallasmaa의 주 34 참조.

40) 히른에 관한 간략한 소개로는 다음을 보시오. University of Helsinki, ‘Yrjö Hirn (1870-1952)’, *Historiallisia Humanisteja*, [online] University of Helsinki. Available from: [http://www.helsinki.fi/historiallisethumanistit/hirn\\_kulttuuri.html](http://www.helsinki.fi/historiallisethumanistit/hirn_kulttuuri.html) [Accessed 1st February 2010]. “까렐리아니즘”에 대해서는 拙稿, 「민족정체성의 건축적 구현: 1900년 전후 핀란드민족낭만주의 건축에 관한 고찰」, 건축역사연구, 14권, 4호, 2005를 보시오.

41) 拙稿, 2009 & Joanna Elfing-Hwang (igsjeh@leeds.ac.uk) (8 August 2008), ‘Re: Yrjö Hirn’s concept of “play”’, Personal email to Hyon-Sob Kim (archistory@korea.ac.kr).

42) 1901년 한 해 미국만 보더라도 다음과 같은 저널이 이 책에 대한 서평을 출판했다: *The American Journal of Sociology* (3월), *The Journal of American Folklore* (4-6월), *The American Journal of Psychology* (7월) & *The Philosophical Review* (9월).

43) Yrjö Hirn, *The Origins of Art: A Psychological and Social Inquiry*, p. 28.

44) 히른은 아름다움이나 (댄서의) 리듬과 같은 예술의 성질을 예로 든다. 앞의 책, p. 29.

그리고 에너지의 여분이 없을 때에도 놀이로서의 예술 활동은 설명이 가능하다고 주장한다. 한편, 문화보다 (즉, 예술보다) 놀이를 더 높은 위계에 둔 호이징하의 개념과도 차이를 보인다.

히른이 이러한 자신의 놀이 개념을 어떻게, 그리고 얼마나 알토와 나누었는지에 대해서는 알려진 바가 없다. 그러나 알토가 말하듯 “예술의 근본적 요소 가운데 하나가 놀이”라는 히른의 생각이<sup>45)</sup> 알토에게 적극 수용되었다. 이 명제는 분명 직관적 성향이 강했던 알토의 디자인에 확고한 정당성을 부여했음에 틀림없다.

#### 4. 알바 알토의 놀이 구축

이제 우리는 알토의 놀이 개념은 실제 디자인에서 어떻게 표출되었는지 살펴볼 필요와 만났다. 사실 디자인의 구체적 실례를 놀이와 직접 연결시키는 것은 매우 어렵기도 하고, 큰 오류의 가능성을 내포한다. 왜냐하면 그의 놀이가 (알토 역시 비평적이었던) 장난으로부터 그보다 훨씬 관념적인 설리의 유희충동에까지 미칠 수 있기 때문이다. 즉, 어떤 디자인의 요소든지 놀이라는 개념의 측면에서 풀어내는 것이 불가능하지 않다. 이는 호이징하가 어떤 문화현상에서든 놀이요소가 내재해있다는 주장과 궤를 같이 한다. 이러한 오류의 가능성에도 불구하고 건축가의 개념을 개념의 범주 안에 가두어 둘 수만은 없는 일이다. 지극히 물질적인 영역을 다룰 수밖에 없는 것이 다른 예술가와 비교되는 건축가의 태생적 한계이기도 하다.<sup>46)</sup>

45) 이것은 히른만의 생각이라기보다 그때까지 대부분의 학자들이 공유했던 관념이다.

46) 예술의 체계 가운데 건축은 가장 물리적이다. 조각, 회화, 음악, 시로 갈수록 예술은 외적 조건을 벗고 본질에 가까워진다. Georg W. F. Hegel, *Introductory Lectures on Aesthetics*, pp. 90-97.

결국 알토의 놀이 개념은 다른 건축가들과 구별되는 그만의 독특한 건축어휘에서 나타난다 하겠다. 다시 말해 이미 잘 알려진 그의 건축어휘를 놀이의 개념을 통해서도 새롭게 볼 수 있는 것이다. 이를 크게, 파동 치는 곡선; 비투 시도적 공간; 자연의 모사; 이질적 요소의 콜라주 등 네 가지로 나누어 간략히 고찰해보자.

첫째, 파동 치는 곡선은 알토에 대한 가장 인상적인 건축어휘로서 ‘aalto’라는 단어가 핀란드어로 ‘파도’를 뜻한다는 사실은 매우 흥미롭다.<sup>47)</sup> 특히 1930년대 이후 그의 작품에 자주 적용되는데, 라푸아 농업박람회의 산림관(1938), 뉴욕박람회의 핀란드관(1939), 에센 오페라하우스(1959; 1981-88) 등의 벽면을 예로 들 수 있다. 이런 파동형 곡선은 벽면뿐만 아니라 비퓨리 도서관(1927-35)이나 부오끄체니스카 교회당(1955-58)에서처럼 천정에도 적용되었는데, 사실 이것은 1936년 이래의 유리 화병에서 이미 나타난 것이다. 이러한 곡선은 일반적인 기하학 차원의 작도(作圖) 및 재생산이 용이하지 않아서 이성주의적 근대건축의 관점에서 보면 이것이야말로 개인의 일시적 번덕으로 취급받기 쉽고, 놀이의 장난적 성격으로도 여길만하다. 그러나 이러한 곡선은 때때로 매우 합리적이기도 하고,<sup>48)</sup> 핀란드의 자연을 연상시키기도 하며,<sup>49)</sup> 메마른 근대건축에 심리적 생동감을 부여하기도 한다.

둘째, 알토가 디자인한 건물이나 건물군의 공간은 투시도적으로 쉽게 장악되지 않는다. 가장 직접적인 이유는 벽면이나 건물군의 일부

47) Sini Sovijärvi, *Finnish and English Dictionary*, p. 15.

48) 예를 들어 뉴욕박람회 핀란드관의 파동형 벽면은 전시면적의 증가를 가져오고, 이 벽면의 상부가 앞으로 기운 것은 방문객의 관람에 시각적으로 유리하다. Zevi, p. 60 & Giedion, p. 636.

49) 파동 치는 벽면은 북극광을, 그리고 불규칙한 폐곡선 평면은 핀란드에 산재한 호수를 연상시킨다.

를 직각의 그리드에서 이탈시켜 배치하기 때문이며 동선의 다변화나 곡선의 사용도 이에 일조한다. 일례로 파이미오 결핵요양원의 건물군(1929-33), 헬싱키의 알토 스튜디오(1954-56), 핀란드아홀(1962-71) 등을 들 수 있다. 이러한 “비투시도적 공간”은<sup>50)</sup> 평면을 통해 일차적으로 인식 가능하나 보다 중요한 것은 공간 내에서 진행하며 온몸으로 느끼는 체험이다. 이것은 르네상스적 질서와 모든 것을 하나의 소실점으로만 투사하려는 이성적 원리에 대한 배척으로 여길 수 있다. 그러나 이 또한 상당히 합리적인 디자인 해법인 경우가 많다.<sup>51)</sup> 쉼리의 견해를 빌자면 과한 형식중동의 강요를 제하고 감각중동과 균형을 맞추려는 유희중동의 작용이라 할 만하다.

셋째, 모사본능으로서의 놀이는 고전 철학에서 보듯 이성보다 다소 열등한 개념으로 볼 수 있다. 그러나 모사(模寫)에도 아주 직접적 모방부터 대상 모티브의 간접적이고 은유적 적용으로까지 그 범위가 넓다. 특히 자연에 대한 미메시스는 어떤 식으로든 예술과 건축에 끝없이 영감을 제공해왔다. 알토의 경우도 자연은 창작 모티브의 가장 중요한 공급원이었다.<sup>52)</sup> 앞서 예를 든 파동 치는 벽면이 북극광을, 그리고 유리 화병의 폐곡선이 호수를 연상시키듯

그의 작품에는 핀란드의 독특한 자연환경이 상징적으로 드러난다. 또한 마이레아 저택(1937-39)의 다양한 기둥들은 숲속에 뻗뻗이 서있는 나무와 더불어 고전적 기둥의 규범을 동시에 암시하는데, 이러한 다의성은 알토 건축에 두루 존재하는 요소이다. 그러나 마치 사람의 양 손이 상부 구조를 떠받치고 있는 듯한 세이나찰로 타운홀(1949-52) 의회실의 천정 트러스나 방패를 형상화한 위바스펠라 경찰서(1967-70)의 보호 외벽 같은 요소는 포피리오스도 지적하듯이 다소 키치적 양상을 머금은 다 하겠다.<sup>53)</sup>

마지막으로, 이질적 요소의 콜라주는 알토의 대표적 디자인 전략이라 볼 수 있다. 이것은 근대의 이상인 호모토포아적 통일성을 추구하는 대신 생경한 부분들의 “불안정한 조화”를 통해 헤테로토포아를 지향하는 것으로 해석 가능하다.<sup>54)</sup> 이러한 콜라주는 공간구성, 구조방식, 재료사용 등의 측면에서 드러난다. 특히 이질적 재료의 병치는 가장 두드러진 콜라주 기법으로서 피카소를 비롯한 큐비스트들의 그것을 연상시킨다.<sup>55)</sup> 그 예로 마이레아 저택 식당의 사우나 쪽 외부 모서리를 보자. 여기에는 이 건물 다른 곳에서 찾아보기 힘든 짙은 청색의 타일이 붙여져 흰색으로 마감된 주위 벽면이나 바로 옆의 거친 돌계단과 강렬한 대비를 이룬다.<sup>56)</sup> 그 어떤 구조적, 실용적 목적과는 무관한 지극히 회화적인 유희이다. 무라찰로 실험주택의 중정 안쪽 벽면 역시 마찬가지로 이질적 유형이 50종이나 되는 이질적 유형의 벽돌 부분들이 조합되어 벽을 구성했고 유기질

50) “비투시도적 공간(aperspective space)”이라는 표현은 한스 샤로운이 잔 겐서(Jean Gebser)를 인용하며 사용한 말이다. 블룬델 존스는 독일의 휴고 헤링과 한스 샤로운, 스칸디나비아의 군너 아스플룬드와 알바 알토 등의 작품 분석을 위해 이 말을 재이용했다. Peter Blundell Jones, 'From the Neo-Classical Axis to Aperspective Space', *Architectural Review*, March 1988.

51) 이는 기본적으로 심리적 이완이라는 측면에서 합리성을 갖는다. 그리고 알토가 자주 사용하던 (빈번히 비대칭인) 부채꼴평면을 예로 든다면, 동선이나 원심적, 구심적 시각 모두에 있어 매우 유리하다.

52) 알토는 1932년에 출판된 글에서 “기계가 아니라 자연이 건축에서 가장 중요한 모델이다”라고 썼는데, 이 말은 알토 건축의 전체적 주제로 볼 수 있다. Schildt, 1986, p. 216.

53) Porphyrios, p. 55.

54) 앞의 책, p. 3.

55) Pallasmaa.

56) Porphyrios, p. 108. 이 부분이 보이는 강한 대비는 이후 팔라즈마나 리차드 웨스턴 등의 저술에 지속적으로 등장한다.

타일면 역시 삽입되었다. 알토의 말을 따르면 서로 다른 내구성을 가진 재료에 대한 테스트로서 “진지한 실험”을 “놀이의 심성”과 결합한 것이다.<sup>57)</sup>

## 5. 결론

이 연구는 서두에서 “이성적-기능적” 그리고 “비이성적-유기적”이라는 양극적 관념이 알토의 건축에서 어떻게 매개되거나 포괄될 수 있는지에 대해 의문을 제기했는데, 그 중요한 증재 인자를 미학적 놀이 개념으로 볼 수 있음이 자명해졌다. 우리가 알토의 건축을 두고 ‘놀이’에 초점을 맞출 수 있는 근거는 다양하다. 가장 일차적인 것은 건축가 자신이 놀이의 중요성을 언급했다는 사실이다. 그러나 보다 심층적인 요인은 그의 건축관에 근대건축의 도구화된 이성주의에 대한 비판이 내재해 있다는 사실이다. 다시 말하면 인간은 본래적으로 이성적 존재일 뿐만 아니라 유희적 존재이기 때문에, 유희성에 대한 고찰은 이성이 이르지 못한 영역을 아우를 계기를 제공하는 것이다.

이러한 전제 하에 본고는 미학에 있어서 놀이 개념이 어떻게 변천하였는지 살펴보았고, 그 가운데 알토의 놀이를 자리매김하고자 하였다. 요컨대 알바 알토의 놀이는 이성의 모순에 맞서는 직관으로서 변증법적 종합을 이루게 한다. 이러한 생각은 미학적 놀이 개념 가운데 쉴러의 이성과 감성을 융화하는 유희와 유사하다. 그러나 알토의 놀이는 사상가의 관념보다는 덜 체계화된 것으로서 “장난”의 측면과 “놀라울 정도로 합리적”인 측면을 모두 갖는다. 거칠게나마 이들은 각각 쉴러 미학의 감각충동 및 유희충동과 대응이 가능할 것으로 보인다. 그리고 쉴러나 스펜서 등이 주장하는 잉여 에

너지의 방출로서의 놀이 역시 알토 건축에 편재한다. 이는 많은 근대건축가들이 드러낼 수 밖에 없었던 기능과 형태 사이의 간극을 채우는 필수적 요소라 할만하다. 알토가 이와 같은 놀이 개념을 갖게 된 것은 근본적으로 개인적 기질에 기인했으리라 생각되지만, 자신의 언설이 밝히듯 위료 히른과의 교제를 통해 그 가치를 확증 받았을 것임이 명백하다.

알토의 놀이가 어떻게 디자인에 적용되었는지에 대해서는 그의 대표적 건축어휘이자 유희성이 직접적으로 드러나는 파동 치는 곡선, 비투시도적 공간, 자연의 모사, 이질적 요소의 콜라주 등으로 나누어 살펴보았다. 하지만 그의 놀이 개념과 디자인에의 적용을 지극히 환원적 태도로 분석하는 것은 경계해야 할 일이다. 왜냐하면 호이징하의 포괄적 놀이 개념이 암시하듯 인간의 어떤 문화에든, 즉 어떠한 건축행위에도 놀이의 요소가 존재하기 마련이기 때문이다.

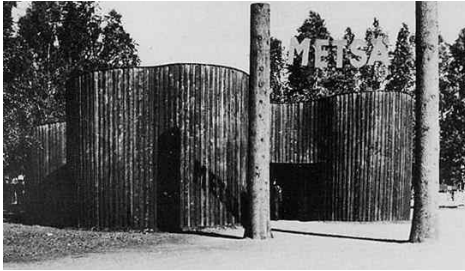
결론적으로, 알바 알토라는 호모 루덴스는 근대건축에 “놀이의 예술”로 “생명을 고양시키는 매력”을 불어넣음으로써 비평적 이성주의의 가능성을 선보였다고 말할 수 있다. 그리고 그 가능성은 현대 건축가들의 사상과 작품에도 면면히 흘러내려 우리의 건조 환경을 형성하고 있다.<sup>58)</sup> 마지막으로 쉴러의 유명한 문장으로 본고를 마무리하고자 한다. “인간은 그 말의 완전한 의미에서 인간인 경우에만 유희하며, 그는 유희하는 한에만 온전한 인간이다.”<sup>59)</sup> 온전한 인간이기 위해 우리는 유희해야 한다. 건

58) 이후 건축가들에 대한 알토의 영향에 대해서는 다음을 보시오. Kenneth Frampton, 'Legacy of Alvar Aalto: Evolution and Influence'. In: Peter Reed (ed.), Alvar Aalto: Between Humanism and Materialism, pp. 119-139.

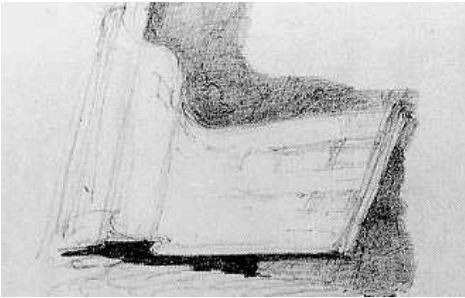
59) Schiller, 「제 15편지」, 88쪽. 원문은 다음과 같다. “Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.” 장상용, 앞의 글에서 인용.

57) Aalto, 1953, 앞의 글.

축도 그러하다.



<그림 1> 라우푸아 농업박람회 산림관, 1938



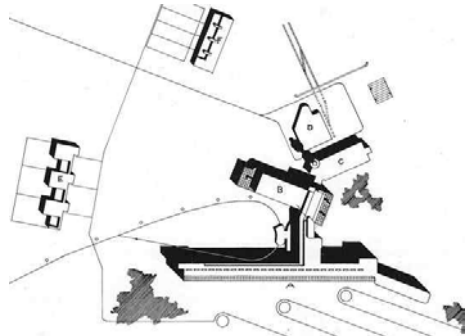
<그림 2> 에센 오페라하우스 스케치, 1959



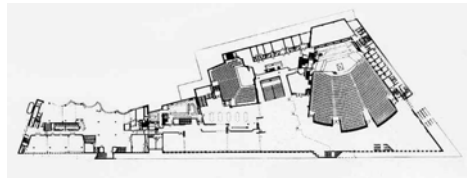
<그림 3> 비퓨리 도서관 강의실, 1927-35



<그림 4> 알토 유리  
화병, 1936



<그림 5> 파이미오 결핵요양원 건물군,  
1929-33



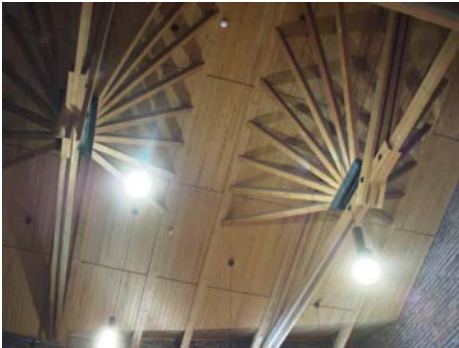
<그림 6> 핀란드아홀, 헬싱키, 1962-71



<그림 7> 마이레아 저택 실내의 다양한 기둥, 노르마르쿠, 1937-39



<그림 10> 마이레아 저택 식당 외부 모서리



<그림 8> 세이나찰로 타운홀 의회실 천정 트러스, 1949-52



<그림 11> 무라찰로 실험주택 벽면, 1952-53



<그림 9> 위바스펠라 경찰서의 방패를 형상화한 보호 외벽, 1967-70

<참고문헌>

1. Alvar Aalto, 'The Humanizing of Architecture', The Technology Review, November 1940. Republished in: Schildt (ed.), 1997
2. Alvar Aalto, 'Experimental House at Muuratsalo', Arkkitehti, No. 9-10, 1953. Republished in: Schildt (ed.), 1997
3. Peter Blundell Jones, 'From the Neo-Classical Axis to Aperspective Space', Architectural Review, March

- 1988
4. Jacques Ehrmann, 'Homo Ludens Revisited', Yale French Studies, No. 41, 1968.
  5. Kenneth Frampton, 'Legacy of Alvar Aalto: Evolution and Influence'. In: Peter Reed (ed.).
  6. Sigmund Freud, Beyond the Pleasure Principle, Norton, New York, 1961
  7. Sigfried Giedion, Space, Time and Architecture, 5th ed., Harvard University Press, Cambridge MA.
  8. Georg W. F. Hegel, Introductory Lectures on Aesthetics, Penguin, London, 1993
  9. Karl Groos, The Play of Man, Appleton, New York, 1901
  10. Hilde Hein, 'Play as an Aesthetic Concept', The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 27, No. 1, 1968
  11. Yrjö Hirn, The Origins of Art: A Psychological and Social Inquiry, Macmillan, London, 1900
  12. Johan Huizinga, Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture, Beacon Press, Boston, 1955
  13. Juhani Pallasmaa (ed.), Alvar Aalto: Villa Mairea 1938-39, Alvar Aalto Foundation, Helsinki, 1998
  14. Demetri Porphyrios, Sources of Modern Eclecticism, Academy Editions, London, 1982
  15. Peter Reed (ed.), Alvar Aalto: Between Humanism and Materialism, Museum of Modern Art, New York, 1998
  16. Göran Schildt, 'Interview with Alvar Aalto', for Finnish Television (1972). In: Karl Fleig (ed.), Alvar Aalto: Band III, Verlag für Architektur Artemis, Zürich,
- 1978
17. Göran Schildt, Alvar Aalto: The Decisive Years, Rizzoli, New York, 1986
  18. Göran Schildt, Alvar Aalto: The Mature Years, Rizzoli, New York, 1991
  19. Göran Schildt, Alvar Aalto: A Life's Work - Architecture, Design and Art, Otava, Helsinki, 1994
  20. Göran Schildt (ed.), Alvar Aalto in His Own Words, Otava, Helsinki, 1997
  21. Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen, 1795, 안인희 역, 『인간의 미적 교육에 관한 편지』, 청하, 서울, 1995
  22. Sini Sovijärvi, Finnish and English Dictionary, NTS, Chicago, 1998
  23. Herbert Spencer, The Principles of Psychology, Vol. II, 2nd ed., William and Norgate, London, 1872
  24. Philip Steadman, The Evolution of Designs: Biological analogy in architecture and the applied arts, Cambridge University Press, Cambridge, 1979
  25. Richard Weston, Alvar Aalto, Phaidon, London, 1995
  26. Frank Lloyd Wright, An Organic Architecture: The Architecture of Democracy, Lund Humphries, London, 1939
  27. Bruno Zevi, Towards an Organic Architecture, Faber & Faber, London, 1950
  28. 장상용, 「설리의 "유희충동"」, 괴테연구, Vol. 6, 1994
  29. 김현섭, 「민족정체성의 건축적 구현: 1900년 전후 핀란드민족낭만주의 건축에 관한 고찰」, 건축역사연구, 14권, 4호,

## 82 논문

2005

30. Hyon-Sob Kim, 'Alvar Aalto and Humanizing of Architecture', JAABE, Vol. 8, No. 1, May 2009

<그림출처>

Schildt (1994): 1/ Reed (1998): 2, 3, 6, 11/  
Schildt (1986): 4, 5/ Pallasmaa (1998): 7/  
필자: 8, 9, 10

접수(2010. 2. 8)

수정(1차: 2010. 3. 26, 2차: 2010. 4. 8)

게재확정(2010. 4. 10)



# Aesthetic Concept of Play and Architecture of Alvar Aalto

Kim, Hyon-Sob

(Assistant Professor, Department of Architecture, Korea University)

## Abstract

The purpose of this research is to rethink Alvar Aalto's architecture on the basis of the aesthetic concept of play. This attempt is valid because he had asserted the importance of play in his design. But more fundamentally, his critical view of the instrumentalised rationalism implied the idea that a human being is "Man the Player" as well as "Man the Thinker", of which theory was elaborated in Johan Huizinga's *Homo Ludens* (1938).

Premised on it, this paper investigated the evolution of the play idea in aesthetics and located Aalto's concept within the map. Summing up, his play was an intuitively grasped desire opposed to a rational requirement, which leads to a dialectical synthesis. This schema is similar to that of Schiller, in which Spiel reconciles the reason and the sense. However, Aalto's play could be differentiated into the "astonishingly rational" and "a jest", each of which roughly corresponds to the Spieltrieb (play impulse) and the sinnliche Trieb (sensuous impulse) in Schiller's thinking. On the other hand, Aalto's architecture illustrates play that could be interpreted as the overflow of surplus energy. This play is the very concept that can bridge the gap in the form-function formula of modern architecture. Aalto's play idea seemed to basically originate from his personality but its value must be confirmed by the Finnish litterateur Yrjö Hirn as Aalto mentioned in his statements (1953 & 1972).

It appears that Aalto's play concept was materialised in architecture through his typical design language, such as the undulating wall, the aperspective space, the imitation of nature and the collage of heterogenous elements. However, we should be careful not to reductively analyse the application of play in practise. As Huizinga's comprehensive theory suggests, the play element exists in any cultural areas including any architectural activities.

In conclusion, this paper argues that Alvar Aalto the Homo Ludens presented the possibility of critical rationalism in modern architecture by imbuing dry modernism with "the life enhancing charm" of "the art of play".

---

keywords: Play, Spiel, Aesthetics, Alvar Aalto, Modern Architecture

---