

건축 역사를 폭넓게 활용하는 건축가들

- 2017 시카고 건축 비엔날레 단상과 시사점

권용찬
건축역사학 박사
엘커스 만프레디 아키텍츠 재직

시카고 건축 비엔날레가 2017년 9월 16일부터 2018년 1월 7일까지 미국 시카고에서 열렸다. 시카고 건축 비엔날레는 이번이 두 번째로, 전시에 참여한 160여 개 업체들의 면면을 들여다보면 단지 북미 대륙을 중심으로 현대 건축가들이 선정된 것이 아니라, 전 세계의 선도적 현대 건축가들 중 이번 비엔날레의 전시 주제에 합당한 성격을 지닌 작업을 한 건축가들이 선정되었음을 알 수 있었다.

이번 비엔날레의 주제는 ‘MAKE NEW HISTORY’로, 기존의 여타 건축전시보다 흥미로운 면이 있다. 건축 디자인 분야에서 역사에 관심을 두고 디자인에 접근하는 태도는 1980년대 이후 포스트 모더니즘이 쇠락한 뒤 주요 건축가들 사이에서 쉽게 찾아볼 수 없는 접근 방법이었는데, 최근에 새롭게 등장하여 주목해야 할 젊은 건축가들 중 많은 수가 건축 역사에 집중적인 관심을 갖고 그들의 디자인 작업을 하고 있음을 이번 전시를 통해 알 수 있었다. 필자는 건축역사학자·건축가로서, 이러한 새로운 경향이 한국 건축디자인의 현 상황에 시사하는 점을 함께 논의해 보고자 한다.

새로운 건축 역사 만들기

시카고 건축 비엔날레는 2년마다 미국의 시카고에서 열리는 건축 전시회이다. 1회 때인 2015년의 전시 주제는 ‘The State of the Art of Architecture’로, 오늘날 건축 디자인의 작업 영역이 얼마나 넓어졌고 내용상 다양해졌는지를 반추하는 것이었다. 이번에 열린 2회 전시의 주제는 1회 전시와는 조금 다른 맥락으로 보이는데, 앞서 언급했듯이 그 주제는 ‘MAKE NEW HISTORY’로, 건축 역사적 맥락에 본인들의 작업을 위치시키고 적극적으로 건축 역사를 폭넓게 활용하는 건축가들의 활동 내용을 모아 전시하였다.

이번 전시를 기획한 마크 리(Mark Lee)와 샤론 존스톤(Sharon Johnston)은 미국 로스앤젤레스에서

건축사무소를 함께 운영하는 건축가들이다. 이들은 전시 주제를 건축 역사로 삼은 이유를 다음과 같이 설명하였다.

“오늘날은 예전의 그 어느 시기보다 건축 역사에 대한 방대한 자료가 수집되어 있고, 이러한 자료에 접근하는 것은 훨씬 수월해졌으며, 각종 문화적 교류로 인해 관련 전문가가 서로 다른 문화권의 건축 역사 자료를 취득하고 응용하는 방식이 훨씬 폭넓고 다양할 수 있게 되었다. 그리하여 건축 역사를 폭넓게 활용하여 자기 건축 디자인 작업의 주요한 근거로 삼는 젊은 건축가 세대가 등장하고 있다.”

이런 판단으로 이번 전시를 기획한 마크 리는 인터뷰를 통해 “렘 쿨하스가 큐레이팅한 2014년의 베니스 건축 비엔날레가 이번 전시를 기획하는데 일종의 영감을 주었다”고 이야기하였다. 2014년의 베니스 건축 비엔날레는 건축을 이루는 요소들(elements)을 백과사전식으로 모아서 전시하는 기획이었는데, 다소간 필연적으로 건축물을 이루는 물리적인 요소들이 시간 연대기 순으로 정리되기도 하였다. 그는 “2014년 베니스 비엔날레의 전시를 통해 이렇듯 방대한 건축 역사의 요소들을 충분하게 잘 응용하는 건축가의 세대가 등장하고 있다는 인상을 강하게 받았다”고 전하였다.

건축의 역사를 바라보는 여섯 가지 시선

전시의 내용은 크게 ‘Building Histories’, ‘Material Histories’, ‘Civic Histories’, ‘Image Histories’, ‘Vertical City’, ‘Horizontal City’의 부제를 가진 여섯 개의 코너로 이루어졌다. 첫 번째 ‘Building Histories’ 코너는 주로 건물 유형(building type)에 주목한다. 전근대 및 근대 이후 현대에 이르기까지의 수많은 사례들을 통해 주택·오피스·상업시설 등의 건물 유형에 대한 풍부한 자료가 오늘날 상당히 축적되어 있는데, 이러한 선행 사례들의 재해석을 통

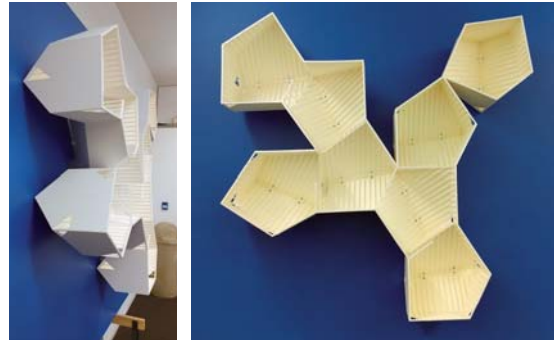


프로젝트 팀 Made in의 Portraits 시리즈

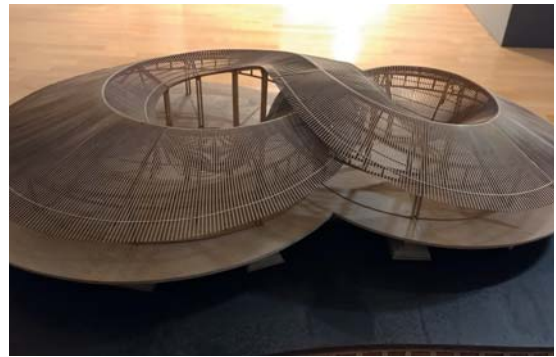
해 오늘날 각각의 프로젝트마다 새롭게 요구되는 사항을 충족시키려는 현대 건축가들의 작업들을 전시하였다. 예를 들어 프로젝트 팀 'Made in*'이 작업한 'Portraits' 시리즈가 있다. 이 전시물은 Made in이 취리히의 ETH 건축학교에서의 수업을 통해 얻은 결과물로, 다양한 건물 유형의 평면·입면·단면 및 투시도 등을 몽타주 기법 등을 이용해 혼합하여 얻게 되는 새로운 재해석의 가능성을 보여준다.

'Material Histories'는 주로 건물을 구성하는 재료, 그리고 이를 이용하여 건물을 지을 수 있게 해주는 특정한 공법(construction method)에 대해 현대 건축가들이 열린 자세로 기존의 재료와 공법을 참신하게 재해석하여 이용하고자 하는 작업의 사례들을 전시하였다. 예를 들어 미국의 스타 건축가인 스탠 앨런(Stan Allen)은 19세기 중반 이후 미국에서 주택을 짓는 데 많이 쓰였지만 구조적 안정성이 낮기 때문에 오늘날에는 잘 쓰이지 않는 목조주택의 공법인 벌룬 프레임(balloon frame) 공법을 재해석하였다. 그는 벌룬 프레임 공법이 좀 더 다채로운 내부 공간을 만드는 데 유용할 수 있으며, 이러한 공간이 모였을 경우 지금까지 알려졌던 것처럼 목재를 이용한 벌룬 프레임 공법은 주택과 같은 사적인 공간을 만드는 것에만 유용한 것이 아니라 다채로운 공간감을 가지고, 제법 규모가 있는 공적인 내부 공간을 얻는 데도 유용할 수 있음을 재해석을 통해 보여주고자 하였다. 또 다른 사례는 중국 상하이에 위치한 'Archi-Union Architects'의 작업으로, 중국 전통건축의 대표적 구축술인 벽돌 쌓기 및 목가구조 결구 방식을 최신의 기술에 기반한 현대적 구축술로 재해석한 작업의 사례를 보여준다.

'Civic Histories'에서는 역사적인 장소, 특히 도심에 위치한 역사적인 장소를 활성화하기 위하여



스탠 앨런 아키텍츠의 벌룬 프레임을 재해석한 작업

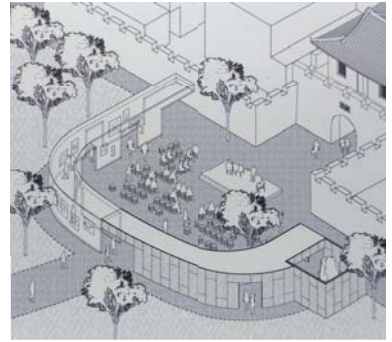
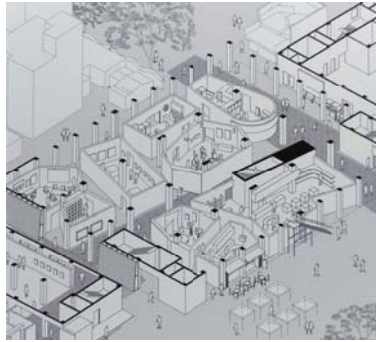


Archi-Union Architects의 작업

* Francois Charbonnet, Daniel Giezendanner, Pedro Guedes, Caroline Hagele, Steffen Hagele, Patrick Heiz, Leonor Macedo, Philipp Oehy, Jonas Rauber, Arianne Schuber



난토우 고성 도시 디자인 사례



© 김예진

기존의 역사적 건축물을 새로운 주변 상황에 맞게 재해석하는 작업의 사례들이 전시되었다. 그 예로 중국 광둥성(廣東省) 선전(深圳)에 있는 난토우(南頭) 고성(古城)의 역사적 건축물들을 오늘날의 요구에 맞게 재해석하여 개발하는 도시 디자인 작업이 전시되었다. 이 사례에서 인상적인 점은 도시민의 예상되는 행위에 근거하여 도시 디자인 작업이 진행되었고, 이에 따라 역사적 건축물들은 관람의 대상으로 박제화되기보다 실제 도시민의 생활에 녹아들 수 있도록 하려는 디자인 의도를 읽을 수 있다.

‘Image Histories’의 주제에 해당하는 전시들은 건축가의 의도를 보여주기 위한 건축물의 이미지가 어떻게 생산되어 왔는가에 대한 고찰의 결과물을 보여주고, 이를 응용하여 현대 건축물의 새로운 형식의 이미지를 보여준다. 기존의 건축물 이미지를 만들었던 방식, 예를 들어 드로잉 기법(연필·붓·목탄 등)과 사진·에칭·몽타주 등의 방법에 주목하는가 하면, 특정한 재료의 물성을 나타내는 방법에 주목하기도 한다.

‘Vertical City’는 1922년의 시카고 트리뷴(Chicago Tribune) 사 타워 현상 설계 모집안에 대해 현대 건축가 16개 팀을 초청하여 각각 이에 대한 재해석이 담긴 새로운 안을 제출하게 한 뒤 이를 수집하여 전시한 것이다. 1922년의 현상 설계에는 263개의 안이 응모하였고, 이를 참조하여 16개의 현대

건축가 팀이 새로운 재해석이 담긴 설계안을 제출하였다. 특이할 만한 점은 각각의 응모 안이 16피트(약 5m) 높이의 흡사 열주 형식의 모형으로 제작되어 전시된 것이다. 이들 건축가들에게 전시물의 크기가 최대 높이는 16.6피트, 평면은 4.16피트(약 1.25m)×4.16피트 안으로 들어오게 제작해야 하는 조건이 주어졌었다. 본래의 시카고 트리뷴사 현상 설계 안은 이와 조금 다른 비례를 갖는데, 해당 현상 설계 안의 핵심을 포착하고 이를 주어진 모델 크기에 맞게 재배치하는 과정을 거치면서 본인들이 재해석한 내용이 재현된 것이다.

‘Horizontal City’는 24개의 현대 건축가 팀을 선정하여, 역사적으로 중요한 주요 건축물의 내부 공간을 재해석해 새로운 내부 공간을 디자인하도



Veronika KelIndorfer의 National Gallery 3

© 김예진



Verical City 전시 풍경



Sauter von Moos의 Sonsbeek Pavilion 재해석

록 요청하였고, 이를 수집하여 전시하였다. 예를 들어 ‘Sauter von Moos’ 팀의 작업은 1966년에 지어졌던 네덜란드 건축가 알도 반 아이크(Aldo van Eyck)의 ‘Sonsbeek Pavilion’을 재해석하여 표현한 것이다. 알도 반 아이크는 도시 공간의 흐름이 건물로 들어와 내부공간을 이루는 개념을 주장하였는데, Sonsbeek Pavilion은 그의 개념을 현실로 구체화한 초기 작업으로서 특히 내부 공간이 중요한 의미를 지닌다. Sauter von Moos 팀은 이 건물을 재해석하면서, 기존 건물의 벽체를 벽돌로 쌓아올린 것과는 다르게 벽의 표면에 특정한 패턴이 없는 하얀색의 벽체를 표현함으로써 ‘열려 있으면서 동시에 닫혀 있는’ 내부 공간의 효과를 좀 더 극대화하는 데 집중하였다.

역사적 건축에 현대 기술과 이론을 반영하다

전시에 출품된 작품들을 둘러보면 대체로 일정한 공통분모들을 찾을 수 있는데, 우선 현대 기술로 인해 취득된 높은 수준의 직능을 가지고 역사적 건축물을 재해석하는 경향을 꼽을 수 있다. 앞서 언급한 Made in의 작업은 그저 ‘포토숍 재주’에 불과하다며 치부하고 넘길 수도 있지만, 기실 이는 20세기 초반 공산권 국가에서 선동적인 정치 이미지를 만드는 데 자주 쓰였고, 서양 현대 조경 설계에서도 유용하게 쓰이는 포토 몽타주 기법을 높은 수준으로 발전시킨 것이라고 볼 수 있다. 중국 상하이의 Archi-Union Architects의 작업 역시 벽돌 쌓기나 목가구 결구 방식의 상부구조는 전통 방식의 원리를 따르지만, 이를 현대적으로 재해석하여 나름의 형태 혹은 기하를 만들어 나가는 과정에서 소위 파라메트릭(parametric) 디자인 소프트웨어를 적극적으로 이용하였으리라는 것을 어렵지 않게 짐작할 수 있다.

한편 비단 기술적인 측면에서의 완성도 높은 직능뿐 아니라 이론적인 측면에서의 탄탄하고 균형 잡힌 시각도 엿볼 수 있다. 앞서 언급한 난토우 고성도의

시 디자인에서는 도시공간에서의 인간 행위를 예측하여 디자인하고자 하는 태도를 볼 수 있는데, 이는 일본의 현대 건축가와 학자들이 주도면밀하게 발전시킨 소위 행동학과 유사한 면이 있으며, 스페인의 현대 건축가 안드레스 하케(Andres Jaque)를 비롯한 주요 유럽 현대 건축가들이 이론적 근거로 삼는 현대 사회학의 행위자-연결망 이론(Actor-Network Theory)과도 맥락이 닿는 면이 있다.

필자는 개인적으로 중국 선전 난도우 프로젝트의 전시에 큰 자극을 받았는데, 수원 화성과 낙안 읍성 등 한국의 역사적 유적이 도시적 맥락에서 처한 상황과 대조를 이루기 때문이었다. 한국에서의 역사적 유적은 옛것과 오늘날의 것이라는 이분법 속에서 다루어지기 때문에, 박제화된 역사적 유물 내에서 생활하는 주민들 역시 심지어 관광의 대상이 되어 버리는 소외화를 겪는 경우가 있다. 비록 난도우의 도시 디자인이 실제로 어떻게 구현될지는 모르지만, 위와 같이 인간의 행위에 주목하여 역사적 유물을 어떻게 이용할지 계획안을 모색하는 방안은 제법 균형 잡힌 시각이라고 할 수 있다.

현대적이고도 역사적인 건축을 향해

이 전시에 참여한 현대 건축가 팀들이 본인의 작업을 건축 역사의 맥락에 위치시키고 그 의미를 넓고 깊게 만들어 나가는 것을 보면서, 이들의 사고방식은 문화권 내지는 민족주의 등에 의해 큰 제약을 받지 않는 것으로 보였다. 즉 건축 역사의 내용을 잘 파악하고 있다면, 역사적 건축물을 양식 등에만 주목하여 피상적으로 따라 하는 것이 아니라, 더 넓고 자유로운 시각을 가지고 건축 역사의 풍부한 자료의 장에서 그들이 필요로 하는 내용을 선정한 뒤 쓰임에 맞게 소화해 내는 소위 ‘가지고 놀면서’ 재미있게 작업했다는 인상을 받았다.

그리고 결국 이와 같은 점들이, 오늘날 한국에서 건축 디자인을 하는 사람이라면 방향 설정을 할 때 고려해 볼 만한 사안들이 아닌가 생각된다. 한국에서의 건축 디자인과 건축 역사학은 제법 큰 간극을 가지고 서로 동떨어져 있는 것으로 파악되며, 건축 디자인 분야에서 ‘건축 역사’라는 주제는 종종 그저 무거운 주제로만 인식되기도 한다. 건축 디자인을 할 때 건축 역사를 다루려면 웬지 ‘전통적’, 특히 전근대의 형식과 내용을 언급해야 할 것 같다는 선입견이 여전히 크게 자리하는 것 같기도 하다.

그러나 앞선 예시들을 보았을 때, 건축 역사에 대해 좀 더 열린 태도를 갖게 되면, 즉 오늘날 내가 한 작업보다 앞서 존재했던 모든 건축물 내지는 건축 디자인 작업을 ‘역사’로 인식하게 되면, 이는 결국 본인의 작업을 위한 방대한 데이터베이스를 갖게 되는 것이다. 건축 설계 디자인을 하는 본인이 건축 역사 공부를 심도 있게 하여 특정한 역사적 건축물의 이론적 배경을 탄탄하게 알고 있다면, 본인의 작업에 필요한 참고 자료를 문화권과 시공간의 제약 없이 자유롭게 건축의 장구한 역사로부터 끌어 올릴 수 있게 된다. 그리고 이를 최신의 현대적 기술을 응용한 직능을 통해 본인의 작업에 반영할 때, 매우 현대적이면서도 역사적으로 큰 의미가 있는 좋은 결과물을 얻을 수 있지 않을까 생각해 본다.