

# 현대건축에 대한 이해 - 매체

이일형 | 순천향대학교 건축학과 교수

현대건축의 디자인 방법론 역시 한계에 달하고 있다. 언제나 새로워야만 하는 숙명을 지닌 근대주의의 모더니즘은 끊임없는 자기복제와 부정을 통해 모더니즘에서 탈(脫)근대주의라는 포스트모더니즘과 근대주의의 지속이라는 후기(後期)근대주의의 레이트(late)모더니즘으로, 다시 모더니즘의 부활이라는 네오(neo)모더니즘으로 불사조(不死鳥)와 같이 서바이벌하고 있다.

## 예술로서의 매체 : 방법론의 고갈

뭐하나 믿고 의지할 만한 확실한 것이 없는 불확실성(不確實性)과 다원주의(多元主義)의 현대사회에서 21세기의 시대란 도대체 무엇이어야만 하는가? 우리들은 앞으로 무엇을 해야만 하는가? 이러한 것들이 새로운 밀레니엄에 살고 있는 우리 모두에게 던져진, 그리고 건축가들에게 당면한 의문이다. '현대건축의 이해'를 위해 본지에 지난 4월호부터 두서없이 얘기해 왔던 '도시(건축)' '건축이념'에 이어서 '건축매체'에 대해 말하고자 하는 것은, 이런 상황 속에서 근자에 논의되고 있는 건축계의 화두를 통해 앞으로 예상되는 그것의 진로를 조금이나마 모색하고자 함이다. 그러니까 거창하게 말하자면 지난 20세기의 문제점을 파악하고 작금의 상황을 통해 미래를 예견하지는 것이다.

20세기 음악계에서 현대음악을 새롭게 구축하고자 했던 스트라빈스키(Igor Stravinsky)가 1913년 발레곡 <봄의 제전>을 파리에서 초연했을 당시, 획기적이고 새로운 음악을 들을 준비가 되지 않았었던 관객들이 충격을 받고 객석의 소동을 일으켰던 이후, 존 케이지(John Cage)의 <4분 33초>란 작품에서 보여준 4분 33초간의 소리 없는 침묵은 음악작곡에서 극한까지 치달은 방식을 보여주었다. 1950년대 초반까지 재즈에서 파커(Charlie Parker)가 온갖 기교의 연주법으로 색소폰을 살해했듯, 1970년 20대 후반의 나이로 요절했던 불세출의 기타리스트 헨드릭스(Jimi Hendrix)는 매 공연마다 로큰롤의 근본을 뒤흔들며 전기기타를 살해했었다. 헨드릭스와 같은 대가 이후 기타를 친다는 것은 더 이상 쉬운 일이 아닌 것이다.

20세기 미술계에서 뒤샹(Marcel Duchamp)이 가시적인 작품의 결과물보다는 그것의 아이디어를 더 중요시하여 'R. Mutt'라고 사인한 기성제품의 남성용 소

변기 <샘>(1917)을 발표한 이후, 폴록(Jackson Pollock)이 미술의 창조과정 자체에 의미를 두고 1950년대 초까지 행한 액션페인팅(action painting)의 추상표현주의를 거쳐, 이제는 미술 비평가들조차 어느 것이 주류(主流)라고 얘기할 수 없는 상황에 다다르고 있다. 1990년대 이후의 미술계는 그것의 사회 모습과 마찬가지로 20세기 말의 혼란스러운 상황을 반영하고 있다. 바로 혼돈(混沌)인 것이다. 이제 써먹을 만한 참신한

방법론과 아이디어는 모두 다 고갈된 것 같다. 그래서 더 이상 예술작품에는 새로운 것이 거의 없다.

그림에도 영국의 화가인 허스트(Damien Hirst)의 엽기적인 조각품은 수백만 달러 이상으로 거래되고 있다. 아주 부정적인 시각에서만 본다면, 상업적 이득에만 열을 올리는 예술계에서는 비평가와 작가가 서로의 묵인 하에 과거의 방법론을 드러나지 않도록 적절하게 복제하면서 새로운 것인 양 포장하여 서로의 작품 값만



다니엘 리베스킨트의 (I Park Tower)(2005)

최근 전자통신 분야의 가속화된 첨단 기술 발전으로 손에 잡히는 크기의 휴대전화기 겸용 PDA에 디지털 카메라·MP3 플레이어, 심지어는 TV·게임기·캠코더·녹음기 등이 한 곳에 집약된 기능으로 어느 곳에서든지 접속과 조작이 가능한 '유비쿼터스(ubiquitous)' 시대를 열고 있다.

올리면서 되팔고 되사고 있는지도 모른다. 하기가 모든 예술가와 비평가들이 하루아침에 직업을 바꿀 수는 없기 때문에, 어쨌든 느낌만 조금 새롭다면 새로운 예술인 척하는 것이다. 그래서 예술이 자기모순에 빠져 또 하나의 저속한 키치가 되거나 공해가 돼 가고 있는지도 모른다.

현대건축의 디자인 방법론 역시 한계에 달하고 있다. 언제나 새로워야만 하는 숙명을 지닌 근대주의의 모더니즘은 끊임없는 자기복제와 부정을 통해 모더니즘에서 탈(脫)근대주의라는 포스트모더니즘과 근대주의의 지속이라는 후기(後期)근대주의의 레이트(late)모더니즘으로, 다시 모더니즘의 부활이라는 네오(neo)모더니즘으로 불사조(不死鳥)와 같이 서바이벌하고 있다. 그리고 1990년대 이후 그것의 디자인은 기성의 건축가들조차도 이해하기 어려운 설계도면으로 작성된 난해하고 기괴한 모습의 조형물로서 우리들 앞에 값비싼 모습으로 세워지고 있다.

그래도 뉴스 매체에서는 올해 초 서울 강남구 삼성동에 세워진 네오모더니즘의 대표적인 해체(解體)주의 건축가 리베스킨드(Daniel Libeskind)의 〈I Park Tower〉(2005)를 새로운 도시환경을 창조하는 참신한 건축조형물인 양 떠들어대고 있다. 하기가 그의 다른 작품들에 비해선 건축주의 임대면적 요구에 비교적 충실할 뿐더러 형태조차도 안전한 편이기 때문이다. 어쨌든 세계 10위권의 경제적 수준과 올림픽과 월드컵이라는 세계적인 행사를 성공적으로 치러낸 역량에 비해, 유독 예술 분야에서는 후진국 수준으로 뒤쳐진 한국 사회에서는 커다란 인식의 변화가 아닐 수 없다.

### 기술로서의 매체 : 인텔리전트 빌딩

지난 2003년 즈음에 3편까지 이어진 현란한 컴퓨터 기술의 결정체인 영화 〈Matrix〉 시리즈는 13명이 총기로

살해된 '미국 콜로라도주 컬럼바인 고교 사건'이라는 부정적인 사회적 현상까지 일으키면서 가히 전 세계적인 열풍을 몰고 왔었다.

SF영화의 금자탑이라 할 수 있는 〈Blade Runner〉(1982) 이전 1977년부터 시작되어 SF영화의 대명사가 된 루카스(George Lucas)의 〈Star Wars〉 6편 시리즈의 에피소드(episode)가 4~6편이 먼저 제작된 후, 거꾸로 1~3편이 나중에 제작된 것(최종판인 3편은 2005년 5월 개봉)은 다름 아닌 영화제작 기술의 한계 때문이었다고 한다. 우리는 컴퓨터 영상기술이 엮어낸 허구(虛構)의 세계 속에 빠져들기 위해 기꺼이 돈을 지불할 준비가 되어 있다. 대개의 사람들이 완전히 믿지는 않지만 간혹 영화 속의 미래처럼 되지는 않을까 생각해 본다. 그리고 그런 것이 실제로 이뤄지고 있다.

미국에서는 코네티컷주의 하트포드에 세워진 〈City Place Building〉(1984)을 기점으로, 비슷한 시기인 1983년에 처녀 취역한 미해군의 전방위·공격 첨단 시스템을 갖춘 '이지스(aegis) 순양함'과 같은 부류의 '인텔리전트 빌딩 또는 스마트 빌딩'이라는 새로운 개념의 첨단건축이 등장한 바 있다. 물론 기능은 전혀 다르지만 같은 종류 및 규모의 전투함이나 건물보다도 둘다는 터무니없을 만큼 값비싸다는 공통점을 갖고 있다. 일반적으로 인텔리전트 빌딩이란 급속히 발전하고 있는 전자기술을 이용하여 사무소 공간의 부가가치를 높이고 거주성을 개선한 것에 정보통신 기능을 부가하여 발전시킨 건물형태이다.

또한 미래의 지식정보 사회에 대응하기 위하여 건물의 규모와 용도, 기능에 적합하게 각종 시스템을 도입하여 쾌적한 환경을 제공함으로써 공간문화를 창출할 수 있으며, 또한 시스템의 확장성을 활용하여 빠르고 안전한 정보서비스가 이루어지고, 에너지 절감으로 인해 건물의 경제적 관리가 가능하게 됨으로써 업무의 생

산성을 극대화할 수 있는 건물을 의미한다.

최근의 인텔리전트 빌딩에는 텔레커뮤니케이션 기능(디지털이나 광섬유를 이용한 고도의 통신기능), 사무 자동화 기능(빌딩 내에 구축된 Local Area Network에 의해 다양한 Office Automation이 네트워크화된 고도의 자동화 기능), 그리고 빌딩자동화 기능(빌딩의 온도·조명을 비롯한 설비 계통의 종합관리, 보안시스템 등을 자동적으로 조절하는 기능) 등이 건물관리의 중요한 시스템으로 구성되어 있다. 이러한 경향에 맞춰 한국에 세워진 대표적인 인텔리전트 빌딩으로는 서울 강남구에 세워진 <포스코 센터>(1995)가 있다.

최근 전자통신 분야의 가속화된 첨단 기술 발전으로 손에 잡히는 크기의 휴대전화기 겸용 PDA에 디지털 카메라·MP3 플레이어, 심지어는 TV·게임기·캠코더·녹음기 등이 한 곳에 집약된 기능으로 어느 곳에서든 접속과 조작이 가능한 '유비쿼터스(ubiquitous)' 시대를 열고 있다. 우리 주변에 널려 있는 기존의 덩치 큰 컴퓨터가 사라지고 모든 전자통신 제품에 컴퓨터칩이 내장되는데, 의식하지 못할 만큼 작아져서 제품 속으로 들어갈 수 있다고 한다.

요즘 한국 모기업의 아파트 선전에는 주택 내 대부분의 설비에 이러한 유비쿼터스 기능이 이미 실현되고 있다고 선전하고 있다. 집 밖에서 집 안의 대부분 시설이 통제되고 조절되어질 수 있다는 것이다. 올해 초 공개된 일본 토요타그룹이 개발한 미래형 주택은 자동차와 집을 유비쿼터스로 연결한 '꿈의 주택' 바로 그 자체이다. 집에 차가 도착하면 저절로 주차장으로 주차되고, 아이들이 무슨 일을 하는지 냉장고에는 어떤 요리 재료가 준비되어 있는지 알려준다고 한다.

생체리듬에 맞춰 천천히 밝혀주는 알람기능의 실내 조명과 새 울음소리 및 음악소리, 그리고 TV를 비롯한 집 안의 모든 전자기기, 온도·습도가 자동으로 조절되는

침실에는 잠을 자는 동안 팔목에 부착된 센서가 심장박동과 혈압을 재서 건강상태를 점검한다. 식당에는 식탁 위 모니터에 냉장고 안에 재료를 사용해 조리해 먹을 수 있는 식단과 요리법이 떠 있다. 모든 식료품 봉투에는 전자칩이 붙어 있어 냉장고 안의 센서가 식품의 생산지와 유통기간까지 알려준다. 거실에는 피아노를 못 쳐도 음악을 감상할 수 있도록 전자칩이 보이지 않게 내장된 악보가 있어 커뮤니케이터에 악보를 대면 피아노는 듣는 사람들의 숫자와 시간대까지 감안하여 스스로 연주를 한다. 음악이 마음에 들면 커뮤니케이터에 저장해서 다른 방으로 가서 음악을 계속 감상할 수 있다.

오디오·비디오 기능이 갖춰져 있는 홈시어터로 가면 모든 기능이 유비쿼터스 커뮤니케이터 하나로 조작성된다. 건물의 외관도 특수 소재로 만들어져 빗물에도 먼지 등이 잘 씻겨 내려가도록 돼 있다고 한다. 모든 것이 인텔리전트, 그러니까 지능형으로 통제되고 조절된다는 것이다. 다만 값이 엄청나게 비쌀 뿐이다.

이렇게 달콤한 꿈과 같이 황홀한 순간에 어느 영화 장면을 떠올릴 필요는 없겠지만, 모든 것이 자동적으로 통제되고 조절되는 건축물이 사소한 전기 사고로 불시에 예측하지 못한 고장을 일으켜 그 건물 내부에서 사람들이 겪게 되는 끔찍한 재앙을 생각해 볼 수도 있다. 다만 쓸데없는 기우(杞憂)일까? 대부분이 전자로 제어되는 근자에 생산된 자동차의 배터리가 운행 중에 나가 모든 기능이 작동불능된 아찔한 경험을 해본 사람이라면, 충분히 예상 가능한 일이기도 하다.

#### 환경으로서의 매체 : 친환경 건축

요즘 전 세계 산업디자인 분야에 자연회귀 바람이 거세게 불고 있다고 한다. 각국의 유명 제조업체들은 최근 나뭇잎·풍뎡이·대나무 등 자연을 주제로 한 디자인 제품을 줄줄이 내놓고 있다. 세계 2위의 가전업체인

친환경 건축 이미지는 미시적으로는 자연과 동화되어 건강하고 쾌적한 생활을 하고, 중시적으로는 단지(團地) 주변 자연환경과 친밀하고 아름다운 조화를 이루고, 거시적으로는 지구환경의 보존에 이르기까지 직접적, 간접적으로 우리들이 둘러싸여 생활하는 환경과 친화하는 건축의 이미지이다.

스웨덴의 일렉트로룩스사(社)가 최근에 선보인 로봇청소기 '트리로바이트'는 고대 생물인 삼엽충(三葉蟲: trilobite)에서 디자인을 따왔고, 세계적 만년필 회사인 워터맨이 출시한 '세레니떼'는 대나무의 모습을 형상화하였으며, 덴마크의 고급 오디오 업체인 뱅앤올룹슨은 최근 출시된 DVD플레이어 '베오센터 2'에서는 풍뎡이가 날개를 펼쳤다 접는 모습을 본떠 만들었고 나뭇잎 디자인을 한 스피커도 내놓았다. "지나치게 기계적이고 인위적인 디자인은 쉽게 질리기 마련이어서 변화무쌍한 자연을 통해 자연스럽고 개성 있는 디자인을 얻는다며, 직선보다는 곡선미를 살린 제품을 많이 출시했다"는 것이 관련제품 디자이너들의 설명이다.

이와 같이 자연과 그것의 환경을 매체로 하는 디자인과 관련된 건축계의 새로운 방향설정은 요즘은 친환경(親環境) 건축으로 집약되고 있다. 이것은 미시적으로는 자연과 동화되어 건강하고 쾌적한 생활을 하고, 중시적으로는 단지(團地) 주변 자연환경과 친밀하고 아름다운 조화를 이루고, 거시적으로는 지구환경의 보존에 이르기까지 직접적, 간접적으로 우리들이 둘러싸여 생활하는 환경과 친화하는 건축의 이미지이다.

에너지 위기가 있었던 1970년대에 유럽·미국 등지

에서 연구가 본격적으로 시작되었던 친환경적인 건축은, 1992년에 UN환경회의에서 공식적으로 주창한 지속가능한 개발개념이 건축 분야뿐만 아니라 사회 전반적인 정책에 도입되기 시작하면서 한국에도 들어왔다. 독일어권에서는 생태(生態)건축으로, 일본에서는 환경공생(共生)건축으로, 영국에서는 녹색건축 또는 기후순응형 건축으로 불리지고 있으나, 이들 모두가 유사한 목적을 지향하면서 실현방안에서 미세한 차이를 두고 발전되어 왔다.

친환경적인 건축의 목적은 첫째, 자연환경의 이용과 조화, 그리고 생태건축 개념을 통한 거주자의 건강한 생활을 영위할 수 있는 환경제공이며 둘째, 자연자원의 경제적 이용 및 주민 참여와 동등한 배분 및 환경보호에 목표를 두는 지속가능한 개발이고 셋째, 지구환경의 보존 및 주변 환경과의 관계를 고려하고 거주자의 건강과 쾌적성을 중심으로 환경공생건축을 수행하는 것으로 볼 수 있다. 또한 친환경 건축물 내부에서 실내 환경의 실제적인 요건으로는 열환경·음환경·빛환경·공기환경의 개선이 있으며, 이들은 국내외를 막론하고 모든 기술 분야에서 환경문제와 연계하여 활동 방향이 설정되고 있고, 일반 건축 분야에서도 실내 환경의 쾌적성과 지속가능한 건축에 대한 요구가 점차 높아지고 있는 추세이다.

본격적이진 않았더라도 이러한 흐름이 현대건축에서 주요한 건축계획 및 디자인 요소로서 자리 잡을 수 있도록 시도된 초기의 사례로는 미국에 세워진 로쉬(Kevin Roche)에 의한 <Oakland Museum>(1961)과 <Ford Foundation Headquarters>(1963)가 있다. 그리고 사우디아라비아의 제다에 세워졌던 슴(SOM: Skidmore, Owings & Merrill)의 <National Commercial Bank>(1979)를 비롯하여, <San Antonio Botanical Center>나 <아크로스>와 같이 아르헨티나



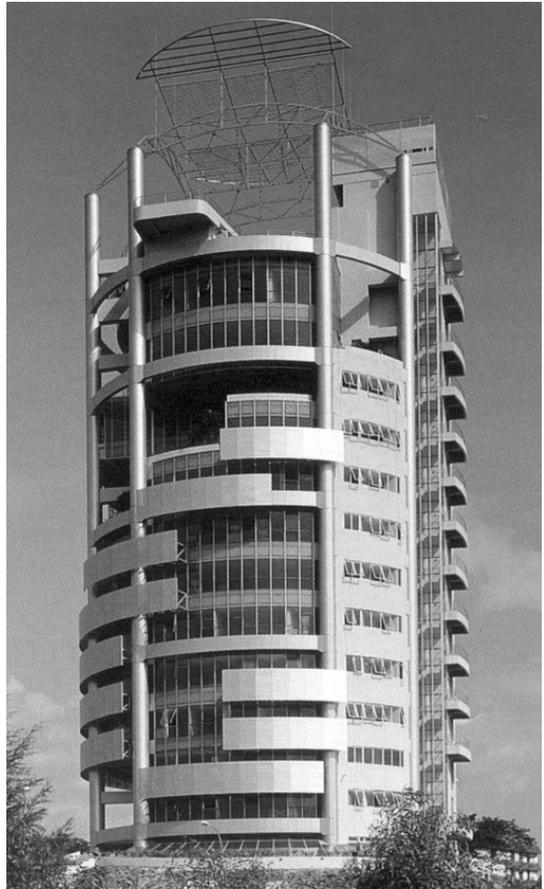
(주)간삼파트너스 종합건축사사무소, 포스코센터, 1995

출신의 실험적 건축가인 암바즈(Emilio Ambasz)가 계획했던 일련의 작품들과 독일의 프랑크푸르트에 세워진 포스터(Norman Foster)의 <Commerzbank>(1997) 등이 있다. 그러나 가장 대표적인 친환경(또는 생태)건축의 사례로서 주목받았던 건물은 말레이시아 쿨라룸푸르에 세워진 켄 양(Ken Yeang)의 <Menara Mesiniaga>(1992)이다.

한편 한국에서도 이러한 시도가 일부 있었는데, 서울 광화문에 세워진 <교보빌딩>(1983)과 종로의 <제일은행 본점>(1987) 등이 그러한 사례에 해당된다. 외국 및 한국의 친환경 건축들은 기술의 접목과 디자인의 질적 수준에서는 차이가 나지만, 자연환경의 일부를 건축물 내부에 끌어들이고자 한 방법론에 있어서는 대개 유사한 접근방식을 보이고 있다.

1960년대 이후 현대건축의 흐름은 다양하게 나뉘어져 왔다. 건축 디자인의 다원적인 유행적 사조(思潮)들과 함께 환경친화적이고 지속 가능한 디자인과 인텔리전트한 첨단 빌딩 디자인이 서로 양립되면서 보완적으로 발전해 나가고 있다. 어떤 건축가들은 에너지 사용을 조절하는 더 가볍고 더 얇고 더 효과적인 구조로 건축의 탈(脫)물질주의를 예고하기도 했다.

“집은 살기위한 기계”라고 모더니즘 시기의 위대한 건축가 코르뷔지에(Le Corbusier)가 말한 바 있지만, 최근 유비쿼터스 방식의 발전에 의해 가까운 시일 내에 집은 살기 위한 컴퓨터 스테이션이 될지도 모른다. 디지털 주택에서 지능적인 소프트웨어는 온도와 조명뿐만 아니라, 오락과 통신까지도 조절할 수 있게 될 것이다. 컴퓨터의 윈도우프로그램이 실제 창문에서 작동되고, 발광다이오드(LED)관은 물론 실내의 벽체도 대화



켄 양의 <Menara Mesiniaga>(1992)

식 스크린으로 바뀌게 될지도 모른다.

새로운 밀레니엄 이후 현대건축은 아이디어의 퇴색과 기법의 부재 결과 후퇴할 것인지, 아니면 기존의 사고에서 벗어난 전혀 다른 스스로 움직이고 통제하는 헤론(Ronald James Herron)의 <Walking City>(1964)와 같은 기계가 될 것인지는 건축가뿐만이 아니라 우리 모두에게 과제인 것이다. ☹️