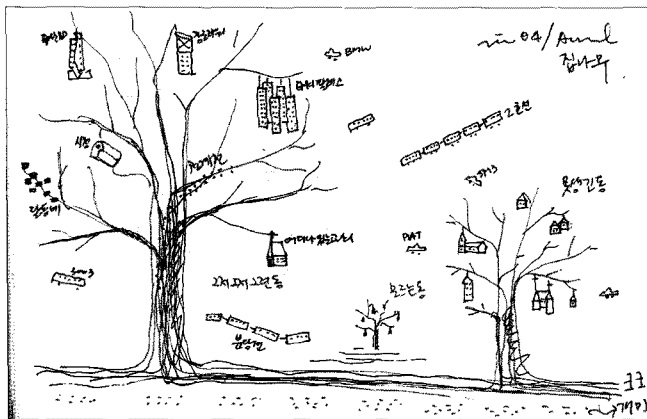


Architecture : SIE - Simple / Identity / Emotion

정수진 / 건축 : 에스아이(SIE)
by Jung, Su-jin

'공간'. 건축을 설명하기 위해 공간이란 단어를 사용하지 않는 건축가는 거의 없을 것이다. 잘 계획된 집이란 잘 계획된 공간을 만드는 것이다. 공간이란 빈 곳, 공간은 비어있는, 건축 작업이란 아무것도 없는 빈 공간을 만드는 작업이다.

하나의 공간은 목적, 주변을 둘러싼 조건, 구성 요소와 그것들에 관한 해석에 의하여 만들어진다. 그러나 이렇게 만들어진 공간도 사용방법이나 사용주체 등에 의해 다시 변하게 마련이다. 공간을 형성하는 물리적인 요소는 정해진 장소에 고정되어 있지만 공간은 그에 개입된 복잡한 상황과 감정이입에 의해 시시각각 변화한다. 매일을 생활하는 내 방과 나의 기분의 상관관계처럼 공간은 사람의 기분에 의해 달라지고 사람 또한 공간의 분위기에 의해 달라진다. <그림 1>



<그림 1> 집사옥/2008

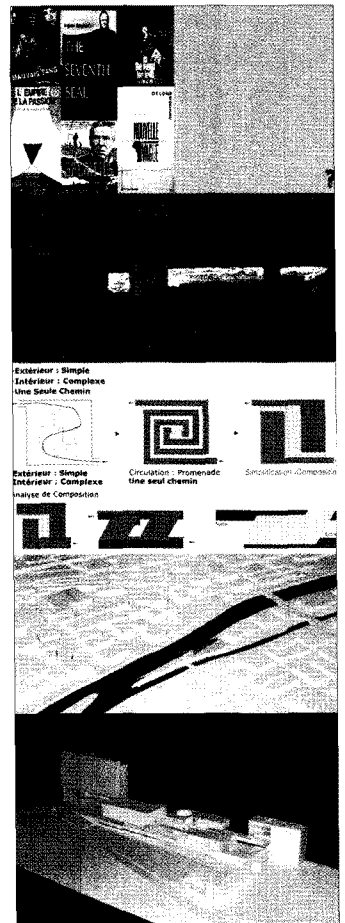
공간을 만들기 위한 프로세스는 일반적이다. 개념 설정, 피규어 (figure) 잡기, 매스 모형 만들기, 도면 그리기, 투시도 그리기 등 모두가 하는 일반적인 방법이다. 이 중 피규어 작업은 정말 중요한 개념에서 구체적인 건물로 전환되는 중간과정으로써 이 작업의 완료는 전체 프로세스의 30% 정도의 작업 완료 시점이 된다. 피규어를 간단히 설명하면 개념이 좀 더 발전한, 구체적인 매스의 이전 단계이며 대지 분석에서 프로그램 조닝까지의 과정이 모두 녹아있는 총체적인 하나의 결과물이라 할 수 있다. 피규어의 만족스러운 완성은 프로젝트의 즐거운 완성을 예견한다. 그러나 간략한 두세개의 선이나 면으로 만들어진 피규어는 극도의 추상과 상상을 요구하며 치밀한 계산을 요구한다. 절제되고 압축된 선 하나, 심지어는 의미가 담기지 않은 점 하나를 찍는 것조차도 좌악을 저지르는 양 사람을 주눅 들게 하는 것을 보면 참 어렵게 건축에 접근하는 방법인지도 모르겠다. 그러나 연필

과 종이 맞닿는 순간 공간의 생성이 일어나고 그것은 건축주의 주머니 속 돈과 연관되는 일이니 신중해야 할 일임에 당연하기도 하다. 건축 작업이 참으로 즐겁거나 쉽다고 말하는 그들에 대한 존경은 그야말로 대단하다. <그림 2>

기본 평면이 어느 정도 정리되면 그다음은 바로 모형제작으로 들어간다. 정성들여 조각조각 쌓아가면서 이렇게도 저렇게도 들여다보노라면 심지어는 실제로 모형 내부를 돌아다니는 듯한 착각 속에 빠지는 즐거움을 느낀다.

평면과 모형제작이 동시에 여러번 반복되다보면 어느새 하나의 집이 생겨나 있다. 3D란 컴퓨터의 힘을 빌기도 하지만 수시로 컷했다 줄었다 하는 스케일감의 상실은 정확한 계획을 방해하기 때문에 계획단계에서 그다지 믿음직스러운 툴은 아니다. 원시적이지만 손이 움직이는 노동, 그중 모형 만들기는 가장 큰 효과를 볼 수 있는 정확한 방법이다.

내부와 외부, 요소들과 표피, 심지어는 아주 사소한 선반 하나의 위치까지 가장 정확하게 보여주는 것이 모형이기 때문에 내부 모형의 섬세한 완성엔 건축가뿐 아닌 일반인들의 공간 이해를 위한 가장 적절한 도구이다. 그러나 이렇게 가구까지 배치된 디테일한 모형을 보면서 인테리어 디자인 업체를 소개해 달라는 요구를 받을 때는 참으로 당황스럽기 짝이 없다. 과연 인테리어라는 부분이 건축과 별개인 부분인지, 꼭 그 분야의 전문가가 무엇인가 특별함을 더해야만 좋은 집의 완성을 보는 것인지. 문고리 하나까지 그 집의 분위기에 꼭 맞게 골라야 만족스러움에도 불구하고 건축과 인테리어를 분리해서 생각하는 현실이 참으로 난감할 때



<그림 2> Ecole de Cinema Figure Process

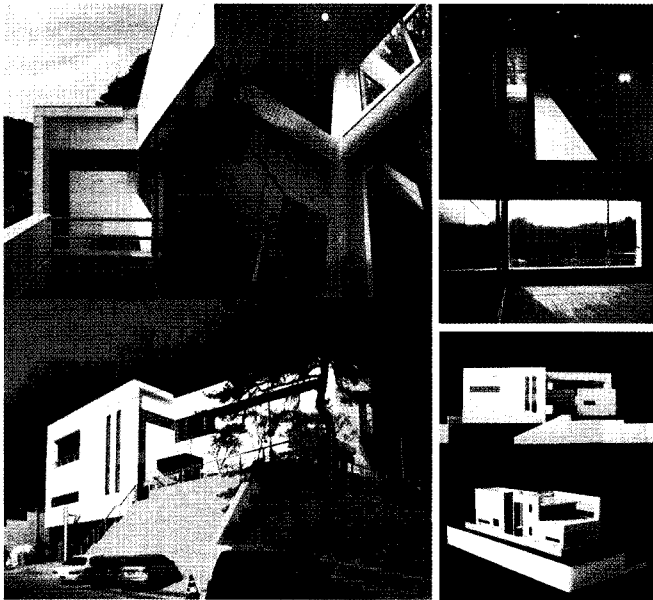
가 한두번이 아니다. <그림 3>

단순 명료한 기능과 평면, 매스임에도 불구하고 가끔씩 쓸데없는 화장을 한 입면을 그려야 할 때가 있다. 도면의 허전함은 무엇인가 모자란 듯한 불안감을 조성하여 자꾸만 덧붙이게 만든다. 입면을 그리는 어려움. 입면은 그리는 것이 아니고 저절로 만들어지는 것이다. 필요한 위치에 스스로 개구가 생기고, 그들이 필요한 곳에 캐노피가 달리고, 경계 지어져야 할 곳에 벽이 서는 그것이 바로 입면 그리기가 아닌지 모르겠다.

말하는 건축(architecture parlante)이란 굳이 설명을 위한 부가적인 장치 없이도 공간 스스로 자신의 의지를 충분히 표현하고 있는 것을 의미한다. <그림 4>

현재 우리의 건축환경에서 가장 불합리하다고 생각하는 것이 이 부분이다. 대부분의 설계경기나 제안서는 외부를 보여주기 위한 극단적인 노력으로 점철되어 있으며 엄청난 비용이 투자된다. 서울로 돌아와서 작업한 8년 동안 내부 공간의 중요성을 위한 투시도나 실내 모형을 강조한 경우는 실로 단 한번도 경험한 적이 없다.

공간을 만드는 사람들에게 또는 공간을 평가하는 사람들에게 정말 중요한 것은 한 장의 곱게 칠해진 외피의 조건보다는 그것이 품고 있는 내·외부의 구성구성이 어떻게 정리되어 있는지를 파악하는 것이 더



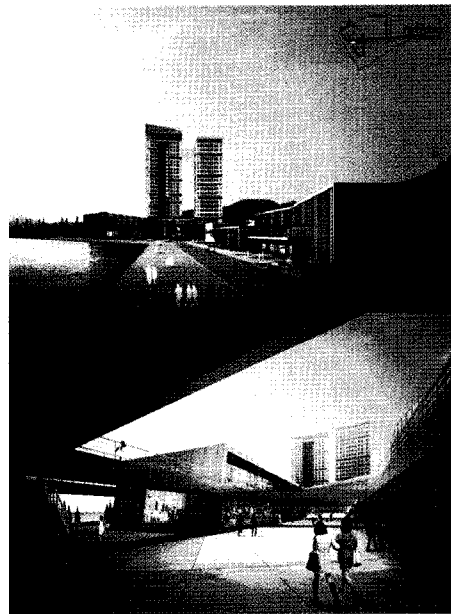
<그림 3> smk



<그림 4> 새만금변전소

중요하지 않은가 모르겠다. <그림 5>

본다는 것은 공간의 인지를 위한 가장 큰 감각이다. 보기-보여지기, 보는 주체-보여지는 객체 등의 상대적인 방법은 비단 건축 뿐 아니라 존재하는 모든 것에 적용되는 관계이기도 하다. 보기의 여러가지 방법들 - 자세히 보기, 훑어보기, 훑기 보기, 상상하기 등등... 그러나 하나의 대상이 마음속에 들어온 이후의 본다는 행위는 단순히 대상을 객관적으로 보기 보다는 마음속 심상 이미지로 변형시켜 보는 경우가 일반적이다. 대상과 주체의 보기관계를 위한 세심한 고려는 변화하는 공간의 원동력 즉 살아있는 공간 만들기 의 원천이 된다.



<그림 5> 여수 엑스포 마리나 리조트

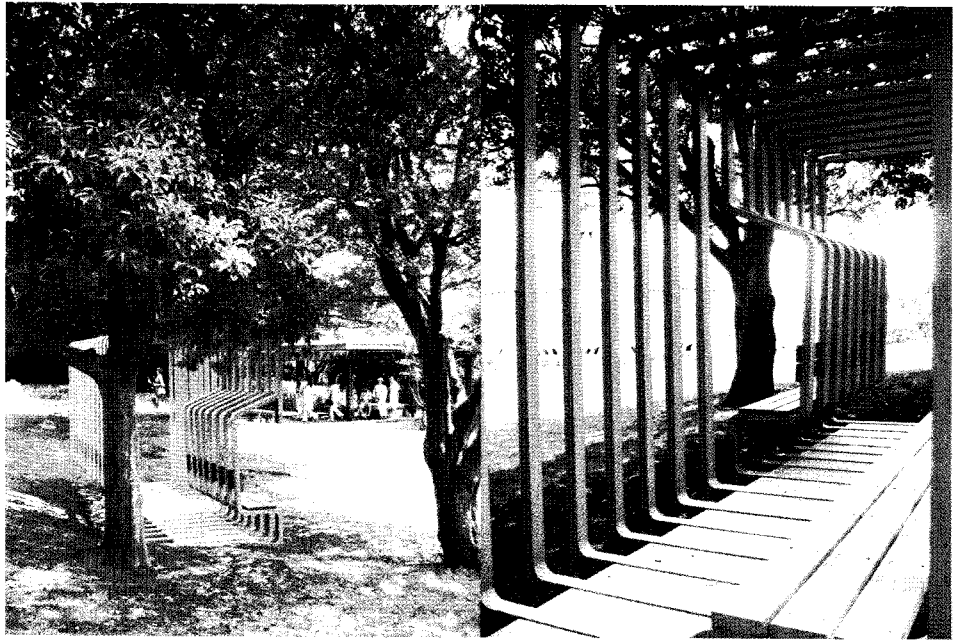
'어디?' <그림 6>는 움직이는 공간에 관한 개념적인 작업이다. 최근 중요한 사회적 화두로 등장한 공적 공간과 사적 공간의 정의를 내리기 위한 이 작업의 답은 그런 정확한 구분이 어디에 존재하느냐는 되물음으로 끝을 맺는다. 공공이라 명명된 장소에서 익명성을 띤 다수의 행위 안에는 공동의 큰 주제와는 다소 거리가 있는 개인적인 단위 행동이나 사고가 여전히 혼재되어 있다.

투명한 3개층 레이어는 각각 많은 사람들이 공동의 목적으로 군집된 상황을 분석한 것이지만 그것을 이루는 사각의 단위 모듈은 여전히 우발적이고 지극히 고유한 개인적인 모듈로서 공적인 공간에 속해있음을 표현한다. 여기서 모델로 삼은 시청 앞 광장은 상황-예를 들면 월드컵축제나 촛불 시위 등-에 따라 기능이나 역할이 명확하게 규명된 장소라 할지라도 그 개체의 공간 점유방법 또는 순간적인 사고 방법에 따라 그 성격이 모호해진다. '어디?' 는 우리가 일반적으로 인식하고 있는 공(公)과 사(私)라는 공간의 부름에 관한 갑작스러운 대답이라고 할 수 있다. 좀 더 간단히 말하면 그런 구분이 존재할 수 있는냐, 오히려 역의 질문이라 하겠다.

'보기-보여지기'에 관한 또 하나의 결과인 '보기-1: 동화(同化)' <그림 7>는 제주도의 '여미지 식물원'이라는 특별한 장소에 설치된 휴게 의자이다. 이것은 장소에 따라 물리적 요소의 역할이 사람의 시선 즉 인식의 틀에 어떻게 작용하는지를 표현한 작품이다. 일상의 바쁜 특



〈그림 6〉 어디?(2009)



〈그림 7〉 보가-1동화(同化)

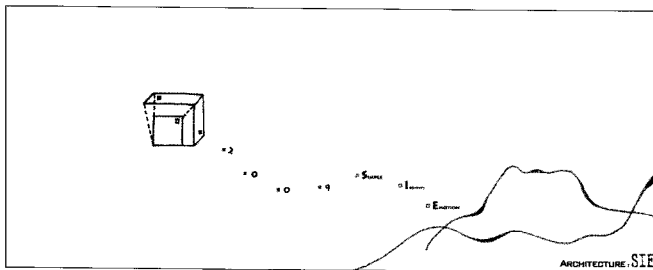
히 도시의 매캐한 분위기에서 벗어나 새롭고 신선한 장소로 시선이 이동하게 되면 본다는 행위는 이미 일상의 분석적이고 비판적인 기능을 상실하게 된다. 나무·바다·바람이라는 이국적인 풍경의 푸르고 싱싱한 생명체들을 가득 모아 놓은 식물원, 비록 사람의 손에 의해 가꾸어진 인공적인 장소라 하더라도 이미 꿈꾸어 오던 파라다이스의 환영을 불러일으키기에 충분하다. 대상에 덧대어진 4각 프레임은 대상을 조각내고 간섭하는 등 대상의 객관성을 방해하는 역할을 하지만 이미 마음속에 하나의 영상으로 자리 잡아버린 주관적인 대상은 더 이상 그 어떤 것에도 방해받지 않고 보는이로 하여금 심상 이미지를 간직하게 한다. 열리지도 닫히지도 않은 4각 프레임의 공간 영역은 그 내·외부에 자리잡은 사람의 시선을 직접적이거나 간접적으로 대

상과 직면하게 한다.

프레임 밖에서 대상을 직접적으로 보는 것, 프레임 내부에서 프레임을 통해 간접적으로 대상을 보는 것. 이 두 방법에는 명백한 시각적 차이가 존재함에도 불구하고 이미 장소와 상황에 동화된 사람들에게 프레임은 그 역할을 상실해 버리고 오히려 프레임조차 대상을 강조하는 역할을 할지도 모르겠다.

건축은 살아있는 무언가를 만드는 직업이다. 공간은 단순히 보여지는 물질적 요소들의 조합이나 그들의 순차적인 놓임에 의해서가 아닌 우발적이고 가변적인 환경적 조건과 심리적 사건이 결부된 동시적 현상으로 인식될 수밖에 없다. 건물은 정해진 장소에 고정되어 있지만 공간은 끊임없이 성장하고 변화하는 생명체이다. 이런 생명력 있는 구조의 구체화를 위해서는 보여지는 구조물들과 보이지 않는 모든 결과들이 치밀하게 상상되어 계획되고 실험되어야 한다.

과장되지 않게 명료한 구성, 재료의 솔직한 표현, 잘 고려된 기능의 총족과 더불어 보일듯 보이지 않는 건축가의 의도는 군더더기가 없어야(Simple)하고, 자신감을 가지고(Identity), 상대방에게 느낌(Emotion)으로 다가설 때 비로소 공간의 인생 드라마가 완성되지 않을까. ■



〈그림 8〉 SIE