

바젤미술관, Christ & Gantenbein

Kunstmuseum Basel, Christ & Gantenbein

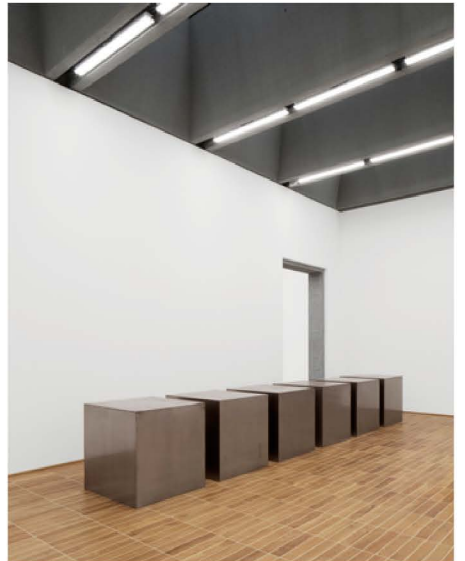
글. 이지현_ Lee, Jihyun
jihyun.lee815@gmail.com

이번에 소개할 건물은 스위스의 Basel에 위치한 미술관인 Kunstmuseum(Art Museum)이다. 이는 스위스 바젤 출신의 젊은 건축사들인 Christ & Gantenbein에 의해 설계되었다. 기존 미술관의 확장에 대한 필요로 시작한 프로젝트였고 Zaha Hadid, Peter Zumthor, SANAA를 포함한 세계적인 건축사들이 여러 가지 설계안을 내놓았지만 결국 Christ & Gantenbein의 안이 선정된 이유는 그들 설계의 명료함과 단순성에 있다.

기존 미술관은 바젤의 역사적 중심지에 위치했을 뿐만 아니라 건물의 자체적인 구조가 자기 완료적인 특징을 지니고 있었다. 즉 역사적인 서양의 박물관 대부분의 유형이 그렇듯이 공간의 중심에 중정을 가지고 관람자들이 일정한 복도 동선을 따라서 관람을 하고 원점으로 되돌아오는 구조를 가졌다.

새롭게 확장되는 미술관은 기존의 건물과 큰 길을 사이에 두고 반대편에 자리를 잡을 것이었다. 그러므로 확장되는 공간을 생각하는데 있어 가장 중요했던 주제 중 하나는 기존 건물과 역사적, 유형적 일관성을 가지면서도 새로운 시대성을 표현할 수 있는 그 무엇이였다. 또한 새롭게 확장되는 미술관에 들어갔을 때 기존의 건물 군과의 관계, 도시의 문맥적 특성과의 관계는 이 건물의 설계에 있어서의 중요한 주제였다.

이 젊은 두 건축사는 이러한 도시와의 관계성에 대한 해결책으로, 새로운 건물이 위치할 사이트의 특성상 매우 신선한 방법으로 답했다. 첫째는, 도시의 주요 네 도로가 만나는 점이라는 것과 또 다른 셋길이 건물의 정면성을 이룰 것이라는 것이다. 이러한 위치적 특성을 고려하여 각각의 도로의 수직선상으로부터 약간 비틀어진 각을 줌으로써 기존 건물의





드러나지 않는 전통적 입구성을 파괴하면서도 예기치 못한 공간을 수줍게 열어주어 주출 입구의 공간을 준 것이다.

둘째로 도시와의 관계성에 대한 해답은 기존 건물과 새로운 건물의 연결방식에서 찾을 수 있다. 다른 건축사의 현상 설계 안에서는 두 건물의 연결을 직접적으로 도로 위 공중에 뜨는 다리로 연결시키고, 다리 위에서는 기존건물과 새 건물, 그리고 도시를 시각적으로 연계시키는 방안을 제시하였다. 그러나 Christ & Gantenbein은 꽤 다르게 새로운 건물과 기존건물을 도로 지하에 묻었고 외부에서는 시각적으로는 전혀 연결되지 않도록 함으로써 처음 방문하는 관람객은 이 두 건물이 하나의 미술관에 속해있는지를 알지 못한다. 그래서 심지어는 미술관의 공간의 구조에 의해서 움직이는 관람동선이 아니라 자신이 직접적으로 여정을 계획할 수 있도록 하였다. 이에 대하여 Christ & Gantenbein은 기존 건물의 건축적 문법과 달리하는 새 미술관은 독자적으로 존재하는 것이 명료하고 분명한 해법이라고 여긴 듯하다. 실제로 새 건물의 내부 구조는 기존 건물의 중정을 사이에 두고 복도식으로 이동하는 구조와는 완전히 다르다.

새 건물은 두 개의 분리되었지만 독립된 매스로 이루어져있다. 각각의 독립된 매스는 구조적인 요소를 최소한의 벽식 구조로 하여 빈 공간의 크기와 유연적 이용(flexibility)을 최대화하였다. 이들 매스의 배열 방식은 전통적 건축 문법인 기하학적 구성이 아니라 서로의 매스가 교묘하게 어긋나 있어서 도시의 도로와 반응하고 외부 공간을 형성한다. 두 매스 사이에는 기념비적인 중앙 계단이 있고 이는 수직 동선의 역할을 한다. 이 계단은 큰 원형 천창에 의해서 이색적인 공간의 무게감을 선사한다. 아마도 그 이유는 건물을 전체적으로 둘러싸고 있는 마감재와도 깊이 관련이 있을텐데, 건축사는 이 건물의 형태를 구상하는 첫 단계부터 어떤 마감재가 이 건물에 가장 잘 어울릴 수 있는가를 고민했다고 한

다. 그들이 내부 마감재를 선택할 때 가장 크게 고려했던 점은 기존 건물과의 통일성과 일관성이었다. 기존 건물의 마감재인 스투코(stucco ; 유럽에서 흔하고 비싸지 않은 마감재 중의 하나)와 Carrara 대리석을 천장과 벽, 그리고 바닥에 절제되었지만 두텁게 바르는 방식으로 사용함으로써 기존 건물의 재료적 물성을 그대로 연상시키면서도 새로운 건물의 독자성을 잃지 않았다.

이 건물의 육중한 무게감은 건축사가 의도한 것으로써 이들은 도시의 중심 안에 현대적 시대성을 표현하지만 동시에 고대(Classical)건물만이 가질 수 있는 시간성, 또는 역사성을 역으로 표현한다. 이는 건물 Façade의 마감재나 디자인 방식을 보면 이해할 수 있는데 고대건축 문법에서 미적 균형을 위해서 사용되었던 상, 중, 하로의 분절 방식이나 회색 벽돌을 얇게 잘라서 가로줄이 강한 방식으로 쌓는 조적 방식에서 볼 수 있다.

더욱이 특이할 만 한 점은 고대건축에서의 상에 해당하는 frieze 디자인인데, 이 부분은 현대적으로 말하면 일종의 건물 “광고판”이다. 즉 미술관에서 하고 있는 전시의 내용이나 전시 내용의 주제를 시시각각으로 변화시키면서 표현 할 수 있는 interactive LED display 를 벽돌 재료에 삽입한 것이 바로 그것이다. 이는 스위스 바젤의 통합적인 조명 디자인 전문회사인 “iart group”에 의해서 시도된 것으로써 건축사들과의 긴밀한 협력으로 이 작품이 탄생할 수 있었다. 건물의 상단부 frieze에는 건물을 전체적으로 둘러싸고 있는 벽돌과 거의 비슷하게 만들어 졌지만, 위 아래가 파인 제작 벽돌 안의 작은 공간에 LED를 삽입하고 이 조명이 벽돌의 홈을 비추는 방식에 의해 자연광과 함께 반사되어 우리 눈에 들어오는 것은 그 벽돌이 어둡게 보인다는 것뿐이다. 실제로 이는 LED 전광판이라고는 보이지 않고, 단지 벽돌의 달라지는 패턴으로 인해 생기는 그림자라고 생각된다.

최첨단의 Interactive Façade를 역사성과 시간성이 물씬 묻어나는 육중한 벽돌 재료와 함께 통합적으로 Façade에 적용한 점은 놀랍기만 하다. 이들이 바젤 도시에 선사한 이 건물의 얼굴은 도시의 새로운 심볼을 형성했을 뿐 만 아니라 상징적으로 현대인들에게 현대 미술 또는 새로운 예술을 경험하는 방식을 좀 더 자유롭고 독자적으로 했다는 점에서 많은 점을 시사한다. 이들이 현대 건축을 생각하는 방식에 있어서도 항상 기존의 도시적 문맥(Context), 기존의 재료, 또는 기존의 문법을 존중한 상태에서 첨단 기술이나 현재적 필요성을 적합하게 혼용했다는 점에서도 훌륭한 접근 방식이 아닐 수 없다.