

새로운 본질

정보와 건축의 혁신

“본질”이라는 단어는 에도아르도 빼르시꼬에 의해 제창되었다. 자기의 저서 “건축에 대한 예언” (“Profezia dell’architettura”)에서 그는 이렇게 밝혔다: “지난 한세기동안 유럽미술의 역사는 작용과 반작용의 라렬이었을뿐아니라 집단적의식의 운동이었다. 이것을 인정한다는것은 오늘날의 건축이 어떤 공헌을 하고 있는가를 발견한다는것을 의미한다. 그리고 이러한 의견이 그를 변호해야하는 이들에 의해 부정이 되든, 혹은 그를 두려워하는 이들에 의해 배반당하든, 그것은 중요치 않다. ‘바라는 일들의 본질’, 그것은 여전히 현시대의 숨겨진 신앙을 일깨워주고 있다.”

빼르시꼬, 빠가노, 테란니, 벤투리, 아르간과 졸리에게 있어서 산업공정의 간략화와 표준화, 그리고 대중살림집과 봉사물들에 대한 해법들, 도시계획, 추상적이고 초보적이며 위생적인 미학에 대한 연구에 관한 “본질”들은 어려운 문제였다. 형이상학적이면서 고전적이고, 지중해지방특유의 고유한 꿈을 넘어서, 이탈리아 반도를 유럽에 보다 근접시킬수있는 문화를 발전시키는것이 필요했다. “바라는 일들의 본질”속에 바로, 미학적 및 룬리학적가치속에서 건축이 배양하여 표현할수 있었던 현대성과 세계적위기들의 변화에 대한 긴장감들이 함축되어 있었다.



최근년간 우리가 겪고있는 건축에서의 변화가 미학관이나 유행, 건축적언어의 요소일뿐만이 아니라 바로, 새로운 본질들과 그에 따른 위기 및 기회들이 자기의 존재를 인정시키고 있다는것이 이 글에서 론하려하는 알맹이이다.

일부학자들이 오늘날 진행되는 연구들의 광고적이고 오락적이고 전달적이고 인상적이며 또 단편적인 면을 공격하는것을 보면 *Art nouveau* 학자들이 *Neue Sachlichkeit*의 대표자들을 공격했던 바로 그 역설적 상황에 우리가 처해있는듯한 느낌이 든다. 겉으로 보기에 미학이 공격받는듯 하지만, 사실상 우리 자신이 혁신과 변화, 세계에 대한 또다른 시각에 대한 지식을 얻게 되는 갈림길에 서있는것이다.

정보사회가 산업사회를 대체해가고 있고 그 정보사회가 모든 게임의 규정을 바꾸고 있으며 바로 거기에 건축도 포함된다는것을 우리는 잘 알고 있다. 거대한 산업과 기계가 원동력의 중심에서 있었고 그 곁에 제 3 산업이 서 있었다면, 오늘날에 와서 어제날의 기계의 위치를 컴퓨터가 차지하였고 그 기계의 연료는 정보의 구성, 이전 및 발전체계로 되어버렸다. 산업자본가들이 과거의 부자들이었지만 오늘날의 부자는 하드웨어생산자들도 아니고 바로 소프트웨어생산자들인것이다. 윌리엄 게이츠가 가르치듯이. 적어도 앨빈 토플러가 자기의 저서 *The Third Wave* (세번째 파도)에서 서술한 때로부터 이것은 명백해졌다. 하지만 오늘날에 와서야 비로서 우리는 바로 이 파도가 우리의 모든 규정의 영역을 바꿔나가고 있다는것을 리해하기 시작하고 있다.

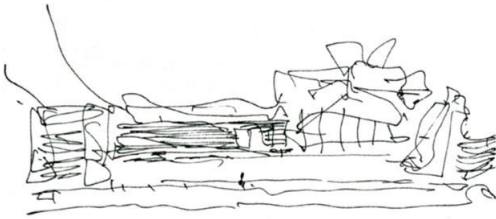
(도시경관에 관하여)

“밤색구역”, 다시말해서 버려진 땅과 같은 거시적현상으로부터 시작해보자. 정보사회는 제품생산에 있어서 일반적으로, 특히 도시안에서 많은 량의 땅을 필요로하지 않는다. 오늘날 우리가 슈퍼마켓들에서 구매하는 남새의 90%는 “정보”로 이루어져 있으며 가전제품이나 자동차들, 그리고 “순수한” 정보를 생산해내는 사람들은 그 이상의 “정보”로 이루어져있다. 생산은 사무실들과 대학, 연구센터들로 옮겨가고있으며 이전에는 생각할수 없었던 곳들, 다시말하여 집들과 상업구역, 오락시설들로 이전되어가고 있다. 이제 더욱 더 “장소” 그 자체로서의 의미는 사라져가고 있다.

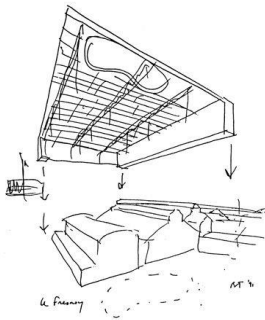
서방세계모두가 투자하고 있는 이 정보산업속에서 땅은 보다 작아지고, 공해가 적어지고 있는 공장들로부터 떨어져 나오고 있으며 이 거대한 자원들, 특히 산업생산으로부터 소외된 자원들이 우리손에 쥐여주고 있다.

이러한 구역들에 세워질 건물들을 설계하는것은 도시와 그의 기능에 대한 깊은 고려를 수반하게 되며 미학적 및 표현적연구의 새로운 길들을 열어준다. 60년대 및 70년대에 진행되었던 도시의 형태학적해석으로부터 도출된, 다시 말하여 이미 굳어지고 구조화된 도시들에 대한 연구로부터 도출된 카테고리들을 오늘날 설계의 파라미터로 리용한다면 혼돈을 가져오게 되며, 반면에 건축공간과 환경사이의 복합성과 호상교류, 교차의 관점에서 도시를 고찰하는 방식들이 보다 주의를 끌고 있다. 오늘날 건축가들이 기억속에 굳어져있는 모델들로 이루어진 데 끼리꼬의 형이상학적인 도시들에 대한 상상에서 벗어나 계층성과 잔존성, 교잡성을 띠는 현상들에 주의를 돌리고 있는 미술가들의 연구결과를 지켜보고 있는것은 완전히 타당한것이다. 다시말하여 부리의 마대와 균렬들, 로텔라의 뜯어낸 작품들, 팔록크와 라우첸베르그의 아메리카신표현주의, 그리고 팝아트와 다른 모든 미술풍조들을 들수 있다. 건축물은 현존건물들로 이루어진 그물안에 끼여들어가면서, 현존건물들을 리용하고 일종의 *ready-made* 처럼 재조명하며, 자기의 동적인 구조로 새것과 낡은것간에 사이공간들을 창조해내게 된다. 그러나 어떤 모습을 가지게 할것인가 하는 선택에 관계없이, 사람들을 놀라게 하는것은 바로 자기의 의미를 인정받고있는 새로운 건축관인것이다. 가장 성공한 작품들을 접하게 되면서 정의하게 되는것은 바로 *urbanscape*(도시/경관)이다. 이 작품들은 도시에

대한 새로운 관념에 있어서나, 상호교차에 있어서, 그 동적흐름이나 복잡한 연결에 있어서 훌륭한 작품들이라 말할수 있다.



두개의 작품이 그 열쇠이다: 첫째는 빌바오 구겐하임박물관이다. 얼핏보기에 이 작품은 미래주의적 성향을 띤 습작이라고 할수 있지만 사실에 있어서 새로운 문명공간을 창조하는 교착점이다. 둘째는 푸르꾸앙미술센터이다. 겉보기에는 현존건물들을 보존하는것에 불과하지만 실은 낡은건물들의 지붕과 새 지붕사이의 공간을 창조하여 뼈라네시가 그려보았던 계곡들을 현상시키게 되는것이다.



(풍경에 관하여)

건축물창조의 훌륭한 모범적사례인 풍경은 그 잔존성이 고려됨으로써 하나의 참조어가 되었다. 산업화후기 및 전자시대 문명속에 사는 인간은 이제 계산을 다시하게 되었다, 왜냐면 제조업이 자연부원을 지배하여 리용해야했다면, 정보산업은 그를 보다 값나가게 할수 있기 때문이다. 적어도 기술이 발전된 나라들에서 이러한 구조적변화가 력사에 의해 초래된 일들에 대한 “배상금”을 받을수 있는 길을 열어주기때문이다. 높은 밀도로 건설된 지역들에 이제는 록지와 자연, 여가시간을 즐길수 있는 시설들을 주입할수 있게 되었다. 하지만 한가지 주의할것은, 이 말이 산업도시를 분할조직하던 론리대로 록색구역을 주거구역과 상업구역, 행정구역과 대치되게 둘러쳐버린다는것을 의미하지 않는다는것이다. 이 말은 정반대로 도시내부에서 정보사회활동과 상호작용하는 통합된 부분들을 창조하되 그 가까이에 자연환경이 존재하도록 한다는것을 의미한다. 이 경우에도 마찬가지로 수단이 바뀐다. Zoning(구역화)이 테일러의 산업생산개념을 모의하여 비슷하거나 서로 다른 구역들을 분할시켜 산업도시계획을 작성하는것이였다면, 다기능성과 통합은 정보도시와 새로운 반구역화(anti-zoning)구역에 있어서 필수불가결한 점이 되였다는것이다. 정보는 이와 같은 기회들을 제공해주는 한편, 그 실현도 담보해준다. 조명, 정보, 소리, 조종의 상호작용체계들은 활발하고 박력있으며, 참여하고 이벤트가 층만한 도시의 새로운 부분들을 조성해준다.

풍경에 관한 이러한 개념은 개화기나 해방기에 있었던 개념을 답습하는 것이 아니며, 유기주의건축의 대부들이 내세웠던 개념들을 모방한것은 더더욱 아니다. 보다 복잡해지고, 나빠졌으며, 보다 “숨겨”졌다. 이미 헤라클레이토스가 말했듯이, 그리고 건축가들이 반량만주의적인 눈으로 현대과학의 새로운 형식들(프락탈, DNA, 원자, 팽창하는 우주의 도약, 생명과 물질의 관계 등 어쨌든 모든 복잡한 카테고리들)을 토대로 하여 연구했듯이 말이다. 이러한 배경속에서 액체흐름과 파도, 마녀들, 균렬들, 액정들의 형태가 자신들을 감추게 되며, 유연성은 열쇠어가 된다. 정보의 끊임없는 변화가 서술되게 되며, 건축이 생물학으로부터 공학에 이르기까지, 형변형성이나 생물공학과 같은 풍부한 중복영역들과도 경계를 이루고 대비하게 되었다.

열쇠작은 아마도 2000 년에 있는 로마의 교회당을 위한 형성안심사에서 락선된 작품이라고 봐야 할것 같다. 토지를 주름잡는 땅덩어리들간의 춤과 같이 교회당을 착상하였으며 무른땅에 강이 흘러 패인 계곡을 련상시키듯 구불구불한 짜임으로 구성된 작품이었다.

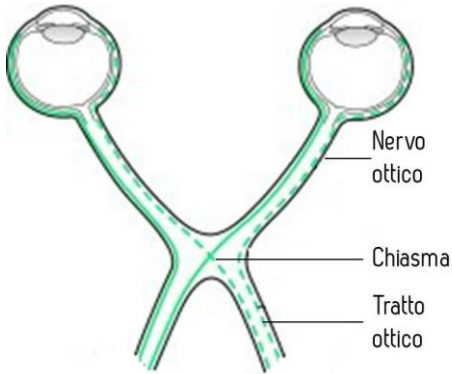
(소통에 관하여)

새로운 건축을 연구하는데 관하여 자주 제기되군하는 비판들중의 하나는 바로 건설물 혹은 건설 그 자체로부터 암묵적으로 “진실”을 없애버리게 되는 “광고 혹은 소통”형태들에 다가간다는것이다. 이러한 고찰은 의심의 여지가 없이 일리가 있는 말이다. 이에 대답을 주기 위해서는 지난 30 년간 소통분야에서 어떤 일이 일어났는가를 먼저 물어야 할것이다.

산업시대의 메세지들은 명시적이고, 단정적이며 명백했다. 광고를 놓고 보자. 산업사회의 광고는 제품의 특성을 통하여 제품의 좋은점을 증명하려고 했다면, 정보사회의 광고는 반면에 제품이 동작한다는 사실은 완전히 제쳐놓고 제품의 역사를 이야기한다. 어떤 경우에는 메세지가 객관적인 경향을 띠고, 다른 경우에는 주관적인 경향을 띠면서 명백한 인과관계를 대신하여 미사려구로 꾸며진 제품을 나타내는 화상은 보다 동적으로 변하고 다방향성을 갖추게 된다.

이와 같은 공정은 건축에도 일어난다: 완전히 객관적인 론리의 표현(구조와 비구조의 분리, 내부기능과 외형의 일치, 서로 다른 사용에 걸맞는 구역들로의 분할)을 다른 이야기가 대신한다. 이제 건물은 제대로 기능을 수행한다거나 효율적이라서, 총적으로 기계라서 좋은 건물인것이 아니라 무엇인가를 더 말하고 더 제공해야 한다. 지어 필요할때라면 어떤 상징이나 역사들마저도. 우리가 버티고 서서 다른 룰리나 도덕성얘기를 꺼낼수 있을까? 아마 이번에도 요점은 “어떻게 할것인가?” 하는것뿐일것이다. 백조나 일곱난쟁이, 카우보이모자로 장식된 커다란 디즈니호텔들이 그러한 소통들의 실마리로 될수도 있고, 성냥곽모양의 건축물과 전혀 관계없는 모형들과 상징적 내용들의 인위적인 꾸밈들로는 그러한 실마리를 이루지 못하게 될지도 모른다. 건물자체의 필수적요구에 스며들어 건물속 깊은곳과 자연스럽게 융화되는 이야기가 그러한 실마리가 될수 있다.

총체적으로 놓고볼 때, “어떤” 소통이 필요한가 하는것을 보아야 하며 그것이 독재적이거나 전제적인 그 어떤 정치적 및 경제적인 힘을 위한 축제로 끝나는것이 아니라 새로운 느낌으로 귀결된다는것을 우리는 믿고 있다.



열쇠작으로는, 헬싱키 키아스마박물관을 들수 있을것이다. 박물관은 뇌수안에 있는 시신경의 사귀을 실마리로 하여 착상되었다. 이러한 해부학적인유법은 동명의 수사학적실체와 일치한다. 이러한 조각은 성공하여 박물관의 명칭에도 그대로 반영되게 되었다.

(초기능성에 관하여)

한가지 흥미로운 사실을 말해보자. 성공한 작품들에서 조화와 유기성, 일체성의 낮은 조건들을 타파하는 행위는 건물이 칭찬받을 정도로 뛰어난 기능을 수행하도록 하였다. 사실상 이러한 조건들을 깨면서 건축의 여러가지 구성요소들이 “해방”되었으며 게임탁우에 올려진 이러한 요소들마다에 주어지게 될 가장 근사하고 만족스러운 해법을 찾기위해 노력하여 대개는 이에 성공하였다. 도시공간과의 관계, 착상연구와 외형표현연구, 여러가지 용도의 조직, 가장 효율적인 시공방식, 기술장치들의 최적화 등은 내재적일치성이라는 운명의 쇠살창에서 해방될 때 각각 대부분경우 높은 효율도를 얻게 된다. 이러한 점에서 오늘날의 건축은 본능적으로 철저하게 루이스 칸의 건축과 배치된다. 주의를 환기시킬것은 이것이 지난세기 가장 훌륭했던 성찰들중의 하나를 부정한다는것이 아니라, 큰 거리를 두고 있다는것이다. 레증하기 위해, 순수 “기능적인” 측면에서 구성요소들의 “분리”와 “해방”의 느낌을 주는 한 작품을 아직도 “일체화”된 다른 작품과 비교해보자. 얼핏보기에 나타나는 합리성의 가림막뒤에 비효율성과 상당한 량비가 숨어있음을 알아차리고 놀라게 될것이다. 모든 구성요소들을 해방시키는 작품들을 건설하는것은 비용이 적을수도 있고 많이 들수도 있으며, 때로 굉장히 많을수도 있다. 그러나 한때 건설이 결정적인 요소였던것에 반해, 오늘날에는 건설비용이 그외의 많은 비용들(설비, 경영 및 보수 등) 에 비해 부차적이라는것을 우리는 잘 알고 있다.

이러한 사실들을 종합해놓고, 빌바오와 바르셀로나의 두 박물관을 “객관적으로” 대치시켜 그들을 하나로 꿰지르는 한가지 비교를 시행해볼수 있다. 게임탁우에 놓이게 되는 변수들은 다음과 같다:

도시와의 효율적관계, 박물관체계에서의 유연성, “부차적인” 연결공간들의 쓸모와 규격, 보수비용, 경영비용, 방문객의 인원수 등.

(공간체계에 관하여)

이러한 변화의 모임은 건축연구의 중심, 다시말하여 공간에 대한 견해에 근본적차이를 가져오게 된다. 종합적인 방식을 리용한다고 볼 때, “유기적공간”의 개념은 “구조적공간”이라는 새로운 개념에 자기의 자리를 점차 내어주고 있다. 다시한번 이 말의 의미를 분석해보자.

1920 년대와 “새로운 객관성”의 시대에서는 공간, 다시말하여 “공간적 유기체”와 그의 기능이 직접적연관을 가졌다는 인식을 공유하고 있었다. (이것은 유기체가 어떤 “정해진” 임무와 직결된다고 주장하는 전통의학과 비슷한 의미를 가진다.) 내부공간이 중심이었기때문에, 내부공간의 개념은 건축의 원동력이였다. 최근 10-15 년간에 내부공간과 외부공간의 “협주”를 원동력으로 하여 공동공간을 건축에서 반드시 중요시하여야 할 다른 하나의 요소로 보는 공간개념이 강하게 등장하였다. 때때로 우리는 진공계에 대해 언급하곤 하였다: 건축은 내부공간을 조성해주어 그 안에서의 생활이 자연적으로 흘러나와 외부공간과 얽히게 되는 하나의 콘서트이다.

까린찌아에 건설중에 있는 작품이 바로 의심의 여지가 없는 열쇠작이다. 내부공간과 외부공간이 건물 그 자체의 주위로 소용돌이치듯 돌아가는 흐름속에 완전히 융화되어 버렸다.

(정보혁명에 관하여)

결론을 내리자면 우리시대에 진행되고 있는 건축혁신의 원동력을 형성하는 3 가지 본질을 지적할 필요가 있다.

첫번째 본질은 오늘날 도시풍경의 편파성에 대한 새로운 인식, 다시말하여 이것이 오늘날 많은 프로젝트들에 기회와 합리성을 부여해준다는것이다. “밤색구역” 다시말하여 버려진 구역들이 새로운 기회의 근본적령역으로 되며, 그에 적합하고 론리적귀결로 되는 미학적연구가 존재한다는 사실에 대해 놀라지 말아야 한다는것이다. 바로 새로운 구역들의 활력적특성에 기초하는 연구말이다. 진짜건축들이 그러했듯이 새로운 미학적느낌을 부여해주고 도시에 새로운 모습을 주는 연구이다.

두번째 본질은 풍경적개념에 근거한것이다. 다시말하여 건축과 자연간의 관계를 게임탁우에 올려놓아주는 현대건축연구의 범례이다. 건축은 자연을 과학과 함께 취급하며 자기의 성공을 위해 연로운 구조들을 힘들고 복잡하며, 귀찮으면서도 얼핏 보기에 무질서할 정도로 탐구한다. 세번째 본질은 공간을 건물의 내부만을 고찰하는 메커니즘으로가 아니라 “구조처럼” 인식하는것이다. 공간을 구조처럼 인식한다는것은, 건물체들사이의 관계, 그리고 건물체들사이에 편파적으로 존재하는 또 다른 건물들사이의 관계를 밀접히 연계지어 고찰한다는것이다. 이렇게 고찰하는것이 “좋아서”가 아니라, 도시공간으로 하여금 건물의 건축과 주변환경간에 상호관계 및 끊임없는 결합을

보장해주기 때문이다. 이에 대해 우리는 정보혁명에 관한 책 제 1 권을 이르지으면서 언급한바 있다:
초건축은 상호작용 및 활동을 의미한다

정보에서 이러한 본질들은 자기들의 원인과 수단을 동시에 얻게 된다. 당연하겠지만 정보는 지금까지의 시점에서 진부하기에 이룰데 없는 말인 “컴퓨터디자인”만을 의미하지는 않는다. 우리는 세기적변화의 시대에 살고 있다. 토지는 쓸데가 없어지고, 환경과의 보다 밀접한 관계를 찾아 헤매고 있다. 건축을 자연과 풍경, 기술의 교잡으로 고찰하고 있으며 공간연구에 있어 호상작용이 더더욱 밀접해지고 있는 복잡한 구조들을 연구하고 있다. 왜냐하면 바로 정보가 세계속에서 우리의 존재를 바꾸었고, 바꾸고 있으며 우리의 미래에 새로운 가능성을 열어주었기 때문이다.

미스 반 데어 로에는 1930 년 원에서의 베르크분드회의를 마감지으면서 이렇게 말하였다: “새로운 시대란 사실상 우리가 인정하는가, 부정하는가에 관계없이 존재한다. 다른 모든 시대보다 더 좋거나 더 나쁜것이란 없으며 간단히 말해 우리앞에 주어지게 되고, 그 자체는 가치와 무관계하다. 중요한것은 ‘무엇’이 아니라 오로지 ‘어떻게’일 뿐이다.” ‘어떻게’, 바로 그것은 우리의 몫인것이다.

안토니노 싸쥐오