

IMA 크리티क्स 소개

IMA 크리티क्स는 일민미술관의 시각문화 비평 연구 프로젝트다. 비평, 글쓰기, 편집 전문가를 초빙하여 비평 쓰기에 대한 원론을 되짚고 담론이 활용되는 전반적인 과정을 익히며, 유의미한 비평의 결과물을 생산한다. 2023년에는 6인의 IMA 크리티क्स 연구자 김해수, 박현, 윤태균, 이희준, 임현영, 최재윤이 활동한다.

이희준

이희준은 건축의 타 매체로의 변용에 관심을 두는 건축가다. 『C3』, 『건축평단』 등의 지면과 두 권의 단행본에 건축과 영화에 관한 글을 썼고, 11편의 한국 영화에서 다루어진 공간에 관한 책(공저)의 출간을 앞두고 있다. 현재 『건축평단』의 편집위원으로 활동하며, 한양대학교 ERICA와 AA Visiting School Seoul에서 건축 설계를 가르치고 있다. 서울대학교 건축학과 건축학전공을 졸업하고 영국왕립예술학교에서 최우수 논문으로 건축학 석사 학위를 받았다.

가능한 건축

영국의 건축가 조너선 울프(Jonathan Woolf)가 설계한 몽키 퍼즐 파빌리온(Monkey Puzzle Pavilion)이 2007년 스코틀랜드 에버딘의 한 광장에 들어섰다. 행사와 만남의 장소로 지어진 이 파빌리온에는 적은 예산으로 인해 비교적 저렴한 자재인 OSB(Oriented Strand Board) 패널이 벽면과 지붕 마감재로 적용됐고, 바닥은 마감되지 않아 광장의 화강석 마감이 그대로 드러났다. 일견 독특한 평면도 형상을 통해 다양한 크기의 실내 공간을 만든, 경제적으로 지은 임시 구조물 정도로 결론 내리고 넘어갈 수도 있다. 하지만 이 파빌리온이 흥미로운 이유는 겉으로 드러나는 공간 이면에 있다.

여기서 울프는 스위스 건축가 발레리오 올지아티(Valerio Olgiati)가 설계한, 스위스 파스펠스에 위치한 학교(School in Paspels, 1998)의 2층 복도 평면도 형상을 파빌리온의 평면도로 가져왔다.¹ 다만 내벽과 외벽을 모두 조금씩 틀어 서로 수직을 이루거나 평행한 어떤 두 벽면도 없는 것이 학교의 중요한 특징이라면, 울프는 벽면끼리 서로 수직을 이루거나 평행하게 만들었고 각 부분의 치수와 비례도 바꾸었다. 하지만 평면도를 보았을 때 여전히 학교를 가져왔다는 사실이 명백히 드러난다. 그밖에 학교 3층에서 볼 수 있는 천장의 경사를 파빌리온에도 적용했고, 그 외에는 다른 어떤 것도

1. 십자가 형태의 평면도 형상은 파빌리온 바로 옆에 위치한 머캣 크로스(Mercat Cross)와도 연관되어 있다는 해석이 있다. 하지만 울프는 올지아티의 건축물을 가져왔다는 사실만을 명시한다. "Monkey Puzzle launches Scottish design festival," *Building Design*, May 25, 2007., Irina Davidovici et al., *Jonathan Woolf Architects* (Luzern: Quart Verlag, 2010), 32.

더 가져오지 않았다. 여기서 몇 가지 의문점이 남는다. 울프가 가져온 요소는 학교의 핵심인가? 왜 이 요소만을 선별하여 가져왔는가?

울프가 가져온 2, 3층 복도는 단연 학교의 핵심 공간이다. 그 요인은 비스듬히 놓인, 깔끔히 마감된 짙은 색의 콘크리트 벽이 불러일으키는 묘한 공간감인데, 이 공간감의 근간인 조형과 재료는 파빌리온에서 모두 누락되었다. 그뿐만 아니라 바닥, 천장, 벽이 모두 콘크리트로 마감된 복도와 모두 목재로 마감된 교실이 이루는 공간 경험의 대조, 그리고 각 교실에서의 시야 차이도 학교의 중요한 특징이다. 복도만을 가져온 파빌리온에는 이 중 어떤 것도 적용되지 않았다.

올지아티의 건축물은 각 부분이 서로 모순을 이루고, 한 부분만 보아서 전체를 이해할 수 없다. 다시 말해 건축물의 각 요소가 충돌할지언정 모든 부분이 통합되어 있으며, 제대로 이해하기 위해서는 전체를 한꺼번에 보아야 한다. 건축 역사가 자크 루캉(Jacques Lucan)은 올지아티의 학교를 각 부분이 따로 분리될 수 없는 ‘통합된 형태(unitary form)’라고 평하며, 학교도 예외가 아님을 지적했다.² 이상에서 언급된 모든 요소가 ‘통합된 형태’가 학교이므로, 학교의 핵심을 가져오려면 전체를 가져오는 수밖에 없다는 것이다. 그러나 울프는 핵심을 누락하는 방식으로 작품의 일부를 가져와 자기 작품에 적용했다.

울프와 올지아티가 서로의 건축을 이해하는 친구 관계였다는 사실을 감안할 때 누락은 의도적이었으리라고 유추할 수 있다.³ 물론 학교는 재료, 치수, 형태의 측면에서 다양한 해석의 여지가 있는 건축물이니, 핵심 요소가 소거되고 남은 부분만으로도 여전히 흥미로울 수 있다. 울프도 그 때문에 학교를 가져왔을 것이다. 하지만 지적할 것은, 여기에 학교에 대한 비평의 의도도, 어떤 정치·사회적 함의도 발견할 수 없다는 점이다. 현장이나 사진에서 보이는 모습으로는 파빌리온이 학교 평면도 형상을 바탕으로 한다는 사실을 즉시 유추하기 어렵다. 학교가 준공 이후 곧바로 정전(canon)에 편입되었다는 사실을 고려하더라도, 추가적인 검증이 필요할지도 모르는 동시대 작가의 작품을 명시적으로 가져오는 일이 흔치 않다는 점도 이를 유추하기 어렵게 만드는 이유 중 하나였다. 파빌리온에서 올지아티의 원전이 쉽게 연상되지 않는다는 사실은, 울프에게 올지아티의 건축물을 가져왔다는 서사보다

2. “The school in Paspels is a “unitary form,” it is indivisible: it is useless to try to identify potentially independent parts in order to separate them.” Jacques Lucan, “On Valerio Olgiati,” *Valerio Olgiati* (Basel: Simonett & Baer, 2017).

3. Irina Davidovici et al., op. cit., 62.

물리적 공간 자체가 중요했음을 보여준다. 결국 학교의 평면도 형상을 가져온 것은 그저 파빌리온 조형을 결정하기 위한 편리한 방편이었다.

복잡한 기술적 요구 없이 몇 가지 기능을 충족하면 되었던 파빌리온을 설계하는 과정에서 울프가 결정했던 사항 중 가장 중대한 것은 파빌리온의 조형과 크기였다. 하지만 이 결정은 중요했다고 말하기 무색할 만큼 이미 완성된 다른 작품의 일부를 그 핵심을 누락하며 가져오는, 단순하고 간편한 방식으로 내려졌다. 이것이 몽키 퍼즐 파빌리온의 가장 흥미로운 점이다. 이 순진무구해 보이는 결정 과정은 ‘가능한’ 과정이며, 과정의 간편함은 프로젝트의 깊이와 무관하기 때문이다. 울프는 참조 대상 일부를 그대로 가져오는 것, 그리고 그것을 자유롭게 변경하면서 대상의 핵심을 지우는 것이 ‘가능한’ 설계 과정이라는 사실을 다시금 일깨운다.

지어진 건축물을 작품에 가져오는 사례와 몽키 퍼즐 파빌리온의 사례를 비교해 보면 후자의 단순함은 더 명확해진다. 미스 반데어로에(Mies van der Rohe)와 릴리 라이히(Lilly Reich)의 파빌리온은 많은 작품에 호출되었다. 특히 바르셀로나 파빌리온(Barcelona Pavilion, 1929)과 그것의 원형인 벨벳과 실크 카페(Café Samt und Seide, 1927)가 대표적이다. 2021년 루이 비통(Louis Vuitton) 남성복 가을 겨울 시즌 쇼에서는 바르셀로나 파빌리온의 재료인 대리석과 스테인리스 스틸의 이미지, 그리고 가구가 그대로 쓰였다. 이는 바르셀로나 파빌리온을 문화적 다양성의 안티테제로 활용한 것이다. 한편 네덜란드의 건축가 렘 콜하스(Rem Koolhaas)는 밀라노 트리엔날레(Triennale di Milano)에 바르셀로나 파빌리온의 평면도 형상과 재료뿐만 아니라 파빌리온 내부를 채웠던 내용물을 전시 공간에 맞게 바꾼 카사 팔레스트라(Casa Palestra, 1986)를 제안했다. 이는 복원되어 1986년에 재개장한 바르셀로나 파빌리온을 테마파크에 빚대어 비판함과 동시에, 1929년 준공된 최초 파빌리온이 상징하는 모더니즘과는 반대로 향락주의에 기반한 모더니즘을 제시하는 데 목적이 있었다.⁴ 반데어로에가 설계한 베를린 신국립미술관(Neue Nationalgalerie)에서 열린 독일의 작가 토마스 데만트(Thomas Demand)의 전시 《내셔널갤러리(Nationalgalerie)》(2009.9.18.—2010.1.17.)의 공간 디자인을 맡은 영국의 건축사무소 카루소 세인트 존(Carusso St John)은 벨벳과 실크 카페의 커튼을 가져왔다. 카루소 세인트 존은 커튼 벽이 하중을 받지 않는 임시적인 벽체임을 드러내기 위해 반데어로에가 사용했던 재료를 가져온 것이다. 이는 반데어로에가 바르셀로나 파빌리온 벽체에 오닉스(onyx)를

4. Luis Castillo Villegas, “Modernism on Steroids,” OASE 94 (2015): 79-82.

적용한 이유와 동일하다. 조형이나 재료를 직설적으로 가져온 사례는 아니지만, 반데어로에 건축의 핵심 중 하나가 투명성(transparency)인 점과 카페의 커튼을 상기할 때, 일본의 건축사무소 SANAA가 2008년에 바르셀로나 파빌리온 내부에 제안한 곡면 아크릴 커튼도 반데어로에와 라이히 건축을 가져온 사례로 이상의 다른 사례와 같은 맥락으로 볼 수 있다. 이상 사례의 공통점은 바르셀로나 파빌리온과 카페의 조형과 재료 등을 가져오는 목적이 두 파빌리온의 핵심뿐만 아니라 반데어로에 건축 전반을 관통하는 핵심을 작품의 서사에 편입시키는 데 있다는 점이다. 게다가 위 작품들은 원전을 상황에 맞게 변형해서 가져왔음에도 불구하고 그것을 어떻게 변형하여 가져왔는지 명확히 드러낸다. 반면 몽키 퍼즐 파빌리온에서는 프로젝트 관련 글을 읽기 전까지 해당 사실을 알기 어렵다. 이렇게 원전에 내포된 서사를 빌리기 위해 그 작품의 핵심을 지적하는 방식으로 요소를 가져오는 사례를 상기하면, 몽키 퍼즐 파빌리온이 요소를 선택적으로 가져옴과 동시에 원전의 서사를 의도적으로 지웠다는 사실은 더 두드러진다.

스코틀랜드의 한 도시에 스위스 소도시의 건축물 일부를 가져올 이유는 없다. 파빌리온이 그런 형태를 가져야 할 이유도 없었다. 그럼에도 울프는 학교 복도를 가져왔다. 그리고 그것에 관해 어떤 추가적인 설명도 하지 않음으로써, 이런 방식이 '가능'하지 않냐고 묻는다. 20평도 채 되지 않는, 마감의 수준도 높지 않은, 한 번에 최대 5명밖에 이용할 수 없는 이 파빌리온은 건축이 의미의 공백으로 가득하더라도 상관없음을 보여준다. 조나단 울프가 몽키 퍼즐 파빌리온을 통해 보여준 것은 가능한 건축이다.⁵

5. 네덜란드 건축가 앤 홀트롭(Anne Holtrop)이 제시하는 '가능한 건축(Possible Architecture)'은 모든 것이 건축이 될 수 있다는 의미를 담았다는 점에서 본문의 '가능한 건축'과 차이가 있다. 홀트롭은 전시 《언노운 테리토리스(Unknown Territories)》[파빌리온 박물관(Museum de Paviljoens), 2009.8.21.—11.8.]에 설치되었던 그의 첫 작품 트레일 하우스(Trail House)로 산책로의 평면도 형상을 그대로 가져왔다. 하지만 이 또한 다른 건축가나 작가의 작품을 가져온 것이 아니라는 점에서 몽키 퍼즐 파빌리온과 차이가 있다. Anne Holtrop, "A Possible Architecture," OASE 90 (2013), 25., Anne Holtrop, "Possible Architecture: Anne Holtrop," interview by Debika Ray, Kinfolk. URL: <https://www.kinfolk.com/possible-architecture-anne-holtrop/>.