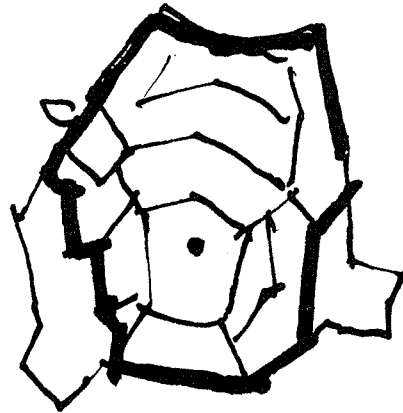


建築이라는 芸術(Ⅱ)

■ Theme Essay
Truth in Architectural(Ⅱ)
by An, Byung-ui



人白林 필. 하모니. 홀

이라는 예술을 이해하는데 있어서 형태를 있다는 점에서 보면 조각과 비슷한 관계에
만 건축의 외부공간에서 느끼는 것은
의 조율, 리듬, 구성 같은 것을 연상시킨다.
나 건축가가 디자인에 앞서 그 건축의
을 어떻게 파악하며 이를 어떤 조형으로
내는가 하는 과정을 생각하면 화가들이
을 관찰하고 그 특성을 끄집어 내서 캔버스
표현하는 것과 비슷한 점이 있다.

建築이라는 藝術을 이해하는데 있어서 형태를 갖고 있다는 점에서 보면 조각과 비슷한 관계에 있지만 건축의 외부공간에서 느끼는 것은 음악의 조율, 리듬, 구성같은 것을 연상시킨다. 그러나 건축가가 디자인에 앞서 그 건축의 본질을 어떻게 파악하며 이를 어떤 造形으로 빚어내는가 하는 과정을 생각하면 화가들이 대상을 관찰하고 그 특성을 끄집어 내서 캔버스 위에 표현하는 것과 비슷한 점이 있다. 하여 화가의 경우를 살펴보는 것은 건축의 본질을 이해하는데 도움이 되겠다.

우리들은 아름다운 경치를 보면 흔히 그림처럼 아름답다고 한다. 그것은 뒤집어 말하면 가장 아름다운 것은 그림이며 자연의 아름다움은 둘째의 자리에 선다는 것이다. 또 다른 각도로 이야기하면 자연은 덜 아름답는데 이것을 보다 더 아름답게 그린 것이 그림이라는 뜻이다. 이와 반대로 경치가 너무 아름다우면 그림으로 나타낼 수 없다고도 한다. 즉 그림이란 화가에 의해서 만들어 진것이지 자연의 경관을 있는 그대로 표현한 것이 아니라는 점이다. 있는 그대로 나타내려면 그림은 도저히 寫眞의 적수가 되지 않는다.

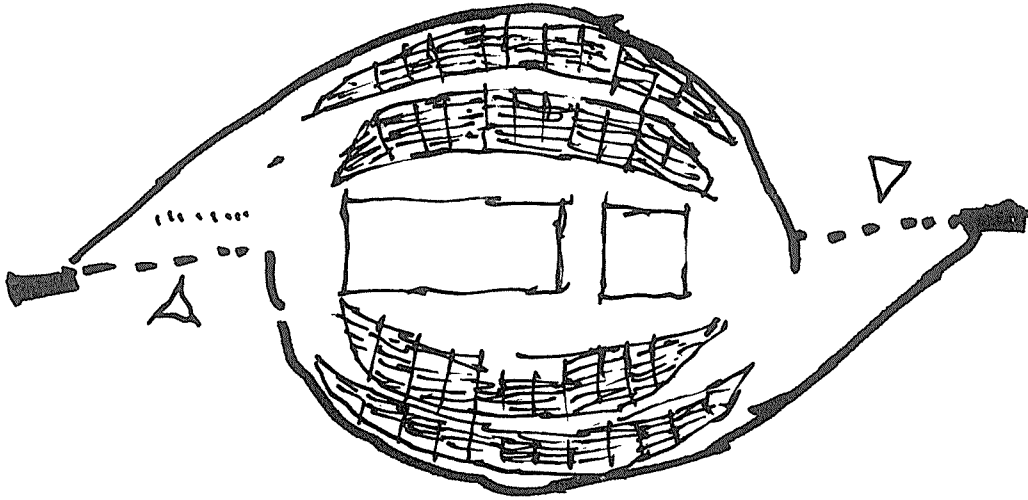
한마디로 요약하면 그림이란 화가의 머리와 눈과 손에 의해서 만들어진 것, 構成된 것이라는 점이다. 그래서 같은 対象을 그려도 화가에 따라 다른 그림이 나온다. 역사상의 뛰어난 화가들이 対象의 本質을 어떻게 파악했는가를 살펴보자.

印象派의 대가로 알려진 폴. 세잔느는 말년에는 고향에 파묻혀 풍경을 즐겨 그렸는데 복잡한 자연의 다양한 형태를 단순한 기하학적 요소로 분해하여 存在感이 넘치는 목직한 조형으로 구성했다.

그림의 競賣에서 언제나 세상을 떠들석하게 하는 것은 한 점에 백만불을 넘는 「르노와르」의 그림이다. 일생을 통해

安秉義

종합건축사사무소 향건축



東京室内競技場

여성을 그것도 주로 젊은 여성의 「누드」만을 그렸는데
풍만한 여체의 量感과 官能美가 마치 손을 대면 따사로운
체온을 느낄 것 같은 감미로운 것이다.

「파브로 피카소」 하면 곧 눈이 앞과 옆에 제멋대로 붙여진
그림을 연상할 정도로 잘 알려진 아마도 20세기 최고의
화가인데 그의 작품에 「아비뇰의 아가씨들」이라는 게 있다.
다섯명의 賣春婦의 나체상인데 그로테스크한 흑인원시예술의
영향을 받은 기법으로 형태가 불균형하고 색채는 불협화음이며
원근법마저 무시되어 있다. 결코 아름답지 않으나 보는 이로
하여금 압도당하는 박력이 있다. 바로 立体主義의 시작을
알리는 그림으로 무엇을 그렸는가 아니라 어떤 技法으로
그렸는가 문제되는 작품이다.

이렇듯 예술이란 작가의 의지의 표현이다. 이러한 예를
건축으로 되돌아가 살펴보자. 건축에 있어서 그 본질이란 가장
밑바탕에 깔려있는 가장 소중한 것을 말한다. 말하자면
헌법 제1조 같은 것. 法の法.
이 본질이 작품에 제대로 나타날 때 개성이 빛나며 예술의
경지로 승화된다. 건축의 본질은 말하자면 그 機能의
밑바탕에 깔려있는 「에스프리」이다.

그러한 예를 체육관, 교회, 극장 등의 집회장에서 알아
보기로 한다. 건축은 사람이 그 内部空間을 사용할 때
비로소 그 건축의 기능이 발휘되지만 이러한 집회장은
많은 사람들이 동시에 사용하게 되므로 건축과 사람의 관계가
가장 두드러지게 나타나는 곳이기도 하다.

円下健三의 東京室内競技場.
실내경기장의 기능은 즉 선수들이 경기를 하며 관객이 이를
지켜보는 곳이고 이에 따르는 부차적인 기능은 원활한 경기
운영이겠다. 흔히 실내체육관 하면 거대한 스판으로 감싸인

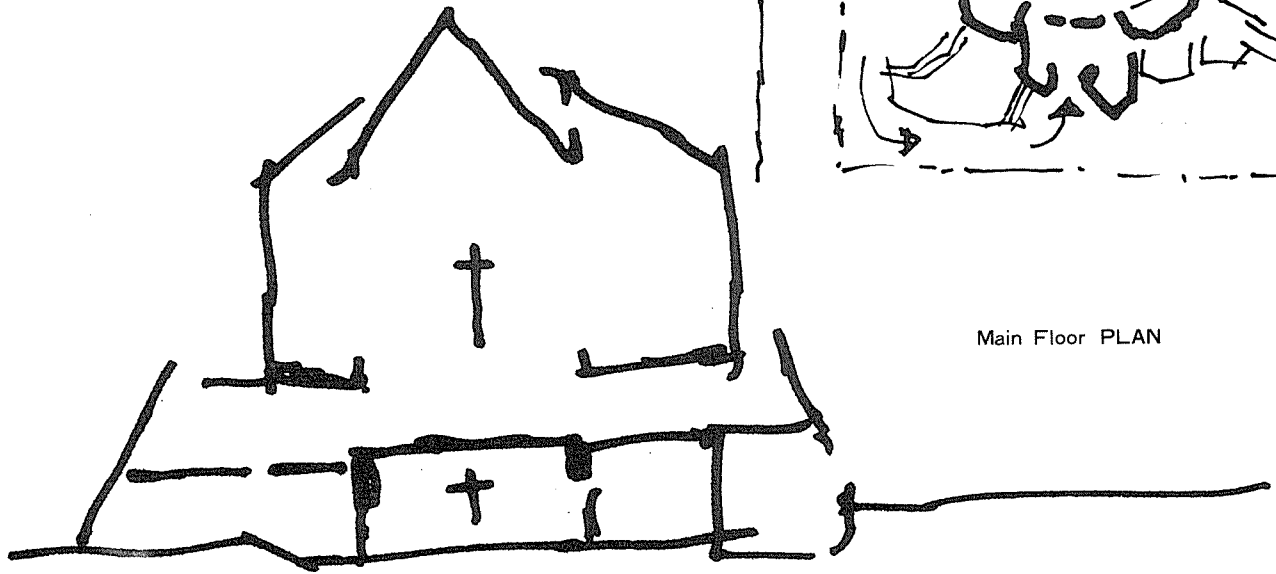
矩形의 넓직한 공간인데 東京의 경우는 꼬리가 달린 두 개의
半円이 맞붙은 円形의 공간이다.

지난번 아시아올림픽 때 우리 선수가 중공을 꺾은 탁구
경기장의 떠나갈 듯한 흥분과 열기를 담은 그릇으로서는
원형의 공간이 가장 적합하다. 이것은 원형이 가지는
특성이다. 천정은 돔으로 덮을 수도 있겠으나 円下의 이
작품에서는 원형 경기장의 외부에 대칭으로 두 개의 거대한
기둥을 세우고 이 사이를 「케이블線」으로 이어 이것이
말하자면 이 공간을 지탱하는 척추이고, 여기서 懸垂曲面을
그리면서 천정이 구성돼 있다. 즉 천정이 돔이 아니라
척추와 천정, 두 종류의 「카테나리」 曲面이다. 이 천정의
곡면 또한 유동하는 긴장된 분위기를 자아낸다. 거대한
두 개의 기둥이 있는 쪽이 출입구로 관중들이 손쉽게 분간할
수 있어 원활하게 유도된다.

경기할 때의 장내에 소용돌이 치는 흥분을 선수와 관중이
더불어 공감할 수 있는 분위기를 꾸미는데 매우 성공한
작품으로 바로 인간을 위한 공간이겠다. 일본에서 단 한개의
작품을 든다면 서슴없이 표를 던지고 싶은 건축이다.

英國의 國會議事堂은 원의 약 3분의1 정도의 조개(貝)
모양이다. 실제 가 보지는 못했지만 그리 넓지 않다고 한다.
이 모양을 최종 결정한 사람은 당시의 수상이었던 「처칠」
경인데 그는 국정을 논하는데 어울리는 공간은 그리 넓지
않으며 求心的인 분위기가 있어야 한다는 것이다.

이와 비슷한 예로서 「르코르뷔지에」의 印度 「산디갈」의 卍
의사당이 있다. 완전한 원형의 평면으로 내부의 벽면은
보기 좋게 경사져 천정에 이르면서 점점 좁아지고 거대한
「스카이라이트」로 끝난다. 따라서 천정은 너무 높지만
天窓으로 들어오는 은은한 빛으로 하여 웅장하면서도
구심적인 공간을 이룬다. 이 내부공간과 「스카이라이트」는
3층 높이인 이 건물의 지붕보다 훨씬 높게 치솟아 바로



馬山聖堂

會議場이라는 것을 힘차게 상징한다.

「리드」는 建築은 表象의 藝術이다. 라고 단순한 機能主義에 빠진 현대건축을 나무렸지만 「르코르뷔지에」는 이 의사당을 상징시킴으로써 뛰어난 작품의 경지를 보여준다.

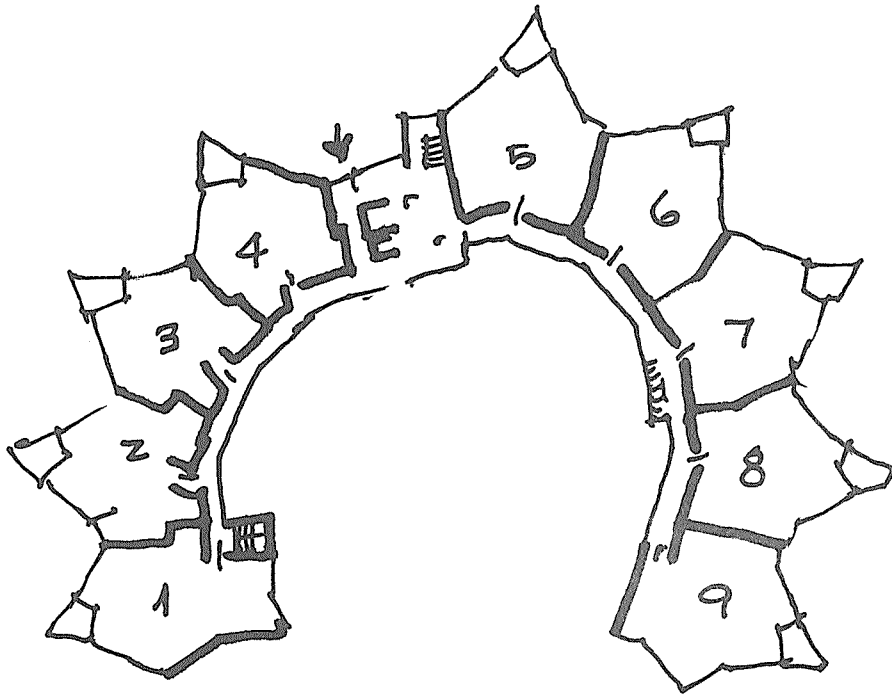
건축이 어떤 상징인 경우가 가장 흔하게, 많이 나타나 있는 것은 아마 教會일 것이다. 특히 구라파는 오랜 세월동안 기독교의 영향하에 있었기 때문에 좋은 교회건축이 얼마든지 있고 좀 더 넓고, 좀 더 하늘에 가까워지고 싶어한 인간의 의지가 「고딕」 건축에서 「로마네스크」로 「아취」의 변천사가 곧 구라파 건축사이기도 하다.

교회건축 하면 높은 것. 그리고 으레 십자가가 하늘 높이 상징하고 있는 식상하리만치 많은 교회중에서 金壽根씨의 馬山聖堂은 작가의 건축관이 잘 나타나 있는 뛰어난 작품이다. 「코딕」사원에서 느끼는 목직한 조형이 그대로 건물의 안과 밖으로 나타나 있고 마치 거대한 신이 두 손을 모아 기도하는 모습이다. 신자의 수에 따라 넓게도 좁게도 쓸 수 있고 不整形의 공간이 빛어내는 종교적 분위기 하며, 벽돌이라는 소박한 재료로 끝까지 버티어간 박력 넘치는 건축이다.

교회가 신과 인간과의 對話의 場이라면 미술관은 그림과 인간과의 만남의 공간이고 미술관 하면 르코르뷔지에의 작품보다도, 「후랭크. 로이드. 라이트」의 「굳센하임」을 찾아 보는 것이 온당할 것 같다. 「라이트」는 오랜 세월을 원형을 「모티브」로 한 주택을 지었는데 그의 원형의 유동되는 공간의 극치를 보여준 것이 바로 「굳센하임」 미술관이다. 경사진 「램프」가 원을 그리면서 맨 윗층까지 올라가고, 중앙부가 완전히 트이고 그 상부에는 온통 넓은 스카이라이트이다.

우선 엘리베이터로 윗층까지 올라가 램프웨이를 따라 내려오면서 벽에 걸린 그림을 감상한다. 그림을 모두 보고 나면 그곳이 바로 출입구가 있는 1층 바닥으로 動線이 매우 명확하다.

미술관 전체가 등글한 통 속에 있는 듯한 공간으로 언제나 자기가 있는 위치를 느낄 수 있고, 대안에 있는 손님과 그림과 더불어 예술을 감상하는 공감할 가진다. 경사진 바닥에 서서 그림을 봐야하므로 약간 몸이 삐딱한 상태이지만 또 이 때문에 더러 말이 있었으나 그림을 못볼 정도로 심한 것은 아니다. 이런 것은 사소한 문제이며, 중요한 것은 觀客이 서로 共感할 수 있는 空間이다.



APT. 쥘리엘

「세잔느」는 자연계의 다양한 형태를 단순한 기하학 형태로 표현하려고 했지만 이와 반대로 자연계에 기하학 형태는 존재치 않는다고 주장한 사람은 「후고, 헤링」이라는 잘 알려지지 않은 건축가이다. 그리고 이를 지지한 건축가가 伯林 「필하모니」 음악당을 설계한 「한스, 샤론」이다. 이 건축은 20세기의 가장 「유니크」한 작품으로 「오케스트라」를 홀 한가운데 배치하고 그 주위에 청중의 좌석을 마련했는데, 내부 공간의 벽이 경사지고 좌석 또한 계단식이므로 부정형이 자아내는 흥미로운 공간이다. 「오케스트라」를 중심으로 청중과 음악이 함께 하는 공간이다. 여기서 생각나는 것은 건축의 本質은 무엇인가, 건축 디자인의 가장 根本적인 原理는 무엇인가 하는 점이다. 과학만능의 사회풍조에 젖어 자기도 모르는 사이에 건축을 尙稱과 直交하는 軸 위에 구상하고, 그래프용지 위에 건물을 쏘서 넣는 것이 아닌가. 공간구성의 기본은 입방체를 만드는 것이 아니지 않는가. 「샤론」은 내부공간 구성의 원칙은 인간의 생활, 행동의 장을 꾸미는 것이라고 생각했지 이제까지 답습해 온 幾何學的 思考가 아니라고 생각했다. 「샤론」의 작품에는 이 밖에도 「로미오와 줄리엘」이라는 이름의 아파트와 「류빈」 여자학교 등의 작품이 있으나 모두가

T자와 삼각자로 설계하기는 힘이 드는 부정형이다. 공간의 크기, 모양, 프로포션을 인간의 생활이나 행동을 중심으로 생각하여 결정하는가 또는 건축재료, 공법을 바탕으로 하여 결정하는가의 두 방법이 있겠다. 후자의 경우가 물론 공사하기 쉽고 값싸게 든다. 그러나 전자의 방법이 옳은 것이 아닌가. 「샤론」의 작품은 물론 전자에 따른 것이며, 내부공간의 기능에 대한 分析과 直觀과 綜合하는 과정에서 이루어진다. 아파트나 학교건축에서 복도의 폭은 교통량에 따라 변화하는 것이 합리적이며 같은 폭의 복도는 건설하는 데는 편리하겠으나 공간기능에는 충실치 못하다. 또한 복도에서 교실로 출입하는 문은 「알코브」처럼 만들므로써 복도의 통행에 지장이 없도록 해야 한다는 따위이다. 「샤론」의 창작의 정신은 다시한번 우리들의 디자인을 생각하는 계기가 되어야 하겠다.

이상 건축을 内部空間의 本質을 찾아서 디자인 어프로우치해 나가는 예를 설명하였다. 이와 반대로 건축을 외부의 조형에서 부터 어프로우치하는 예를 다음호에서 계속해서 살펴 보기로 한다.