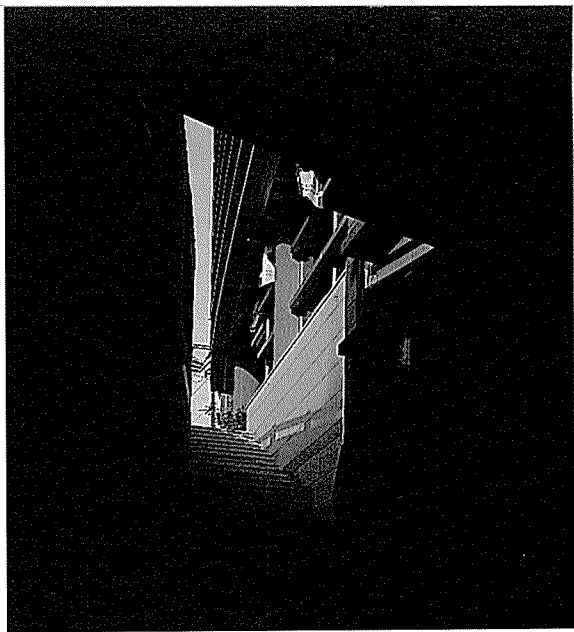


극장같지 않은 극장

The Theater, not looked like a Theater

이재훈/ 단국대학교 건축공학과 부교수
by Lee Jae-Hoon



선릉가든에서 올려다 본 모습

높은 건물, 낮은 건물, 눈에 잘 보이는 건물, 잘 보이지 않는 건물, 발에 채이는 건물, 담이 낮은 건물, 건물같지 않은 건물, 디자인된 건물, 현상에 당선된 건물, 길 잃은 건물, 현재 분류에 포함된 건물, 포함되지 않은 건물, 책 속의 건물, 옷을 벗은 건물, 색깔있는 건물, 땅이 솟은 건물, 떠 있는 건물, 들어붙은 건물, 나뉘어진 건물, 처마달린 건물, 영화같은 건물, 튀겨진 건물, 멀리서 상자처럼 보이는 건물, 별빛에 어울리는 건물, 손 위의 건물, 속이 보이는 건물, 매스컴을 타는 건물, 숨겨진 건물, 향기나는 건물, 1층이 좋은 건물, 그리고 극장같지 않은 건물.

1980년대 Frampton은 현대건축을 신낭만주의 건축, 신헌리주의 건축, 대중주의 건축, 구조주의 건축, 지역주의 건축의 5가지로 구분하였다. 그리고 Charles Jencks는 현대건축을 포스트 모던 건축과 레이트 모던 건축으로 구분하고 있다. 이러한 분류는 오늘날까지도 보수적인 많은 학자들에 의해 지지되고 있다. 건축물을 분류한다는 것은 마치 동물의 종류를 구별하듯이 종의 근원과 특성을 이해해야만 가능한 부분일 것이다(건물의 구조, 재료, 기능, 형태, 윤리성 등은 오랜 시간을 거치며 건물을 구별하는 기본 잣대로 쓰여져 왔다). 중국의 백과사전을 보면 동물의 종을 제왕에 속하는 부류, 미이라화된 것, 순한 동물, 젓먹이 돼지 새끼, 양서류, 전설적인 동물, 길 잃은 개, 현재의 분류에 포함된 것, 격노한 동물, 셀 수 없는 종류, 아주 뛰어난 낙타털을 두른 것, 물주전자를 막 깨뜨린 것, 멀리에서 파리와 같이 보이는 것, 그 밖의 등등으로 구분하고 있다고 한다(주1). 서양의 종의 분류와 비교하면 도무지 말이 안되는 분류이다. 중국인들이 동물을 그같이 분류한 이유를 정확히 알 수는 없지만, 결과적으로 보여지는 분류에 우리는 상당히 당혹해 할 것이다. 이런 분류가 있을 수 있는지 무책임해 보일 수도 있을 것이다. 그러나 우리가 갖고 있는 어떤 익숙한 기준을 깨뜨려 본다면, 우리가 구분짓는 유사성과 차이성을 표현하는 명칭을 재분류한다면, 그것은 새로운 구분으로서 제안될 수도 있을 것이다.

Aalto의 작품에 대한 논의를 보면 그의 작품을 유사그리드, 유추그리드로 정의하며 분류 설명하는 경우가 있다. 그러나 Demetri Porphyrios는 Alvar Aalto 작품을 그리드의 변형이 아니라 질서의 변형으로 정의한다. 결과적으로는 유사할지 모르지만 분류의 시작점이 그리드가 아니라 건축형식의 질서에 대한 감성적 접근이라는 것이다. 분류는 대상의 정의를 다르게 하는 출발점이 되기도 하는 것이다. 씨네플러스 건물에 대해 극장이라는 분류와 극장이 아니라는 분류의 뜻을 통해, 이 시대가 처한 건축적 논의의 한계를 짚어보며, 이 건물의 비평에 임하고자 한다.

극장같지 않은 극장

씨네플러스는 극장 더하기의 뜻으로 극장 이상의 것을 내세우고 있다. 건물 기능상 극장만 있는 것이 아니라 사무공간과 레스토랑 등이 함께 있기 때문에 붙여진 이름으로 보여진다. 그러나 기능이 몇 가지 덧붙여진 것만으로 극장 이상이라는 뜻을 찾기에는 무언가 아쉬움이 남는다. 극장은 시장, 동굴, 종족과 함께 인간의 4대 이상중의 하나이다(주2). 극장은 극을 보여주는 곳으로, 인간은 극을 보면서 극이 마치 현실에서 이루어지는 사건으로 인식하게 된다는 것이다. 이러한 비현실적 믿음을 극장의 이상이라 한다. 극을 보면서 감동을 받고 이상을 만들어내는 인간의 속성이 비록 인간의 한계를 지적해주는 하지만, 극장이 인간에게 있어 얼마나 중요한 장소인가를 말해준다고 하겠다. 극장은 인간에게 이상을 만들어주는 하나의 신비스러운 장소가 되는 셈이다. 극을 상영하는 극장이 극의 가능성을 외적으로 표현하는 것은 이러한 의미에서 매우 중요하다고 하겠다. 아직도 우리의 마음속에 있는 극장가는 설레임과 가슴 찡함은 어떠한 형식이든 건축적 표현으로 남겨져야 할 것이라 생각된다. 극장의 기본 형식인 대형공간과 대형매스는 오랜 시간 디테일의 영성함에도 불구하고, 어린 시절 추억처럼 간직할 수 있는 기본적인 건축 표현으로 자리하고 있다고 생각된다.

그러나 오늘날 그와 같은 의미는 인간 자의식

의 깨우침과 오락영화와 같은 비현실적 주제의 출현에 의해 많이 희석되고 있는 듯 싶다. 극장은 더 이상 이상화되지 않으며, 실용적이고 보편적인 인간의 틀속에서 하나의 장치로 새로운 걸음을 딛고 있는 듯 싶다. 씨네플러스는 우리가 생각하던 과거의 대형매스로 표출되는 그런 극장같은 느낌을 주지 않는다. 저층부와 고층부로 나누어 극장을 표현하고는 있지만, 복합기능을 통일성있게 표현하기 위하여 층으로 구획되는 형태를 만들고 있다. 창문사이로 보이는 기둥열과 수평의 알루미늄 바, 유리창을 통해 보이는 내부공간, 엘리베이터나 조그만 계단을 통해 오르내리는 출입구 등은 길을 가는 많은 사람들이 그 건물을 극장으로 인식하지 못하도록 하고 있다. 물론 복합기능의 건물이 되다 보니 극장의 모습이 상대적으로 약화되어 그 모습의 표현이 감추어져 버렸을지도 모른다. 그러나 이러한 모습속에서 무너져가는 극장의 위상을 느끼게 된다. 극장은 위상의 지위를 상실하고 있으며, 인간의 여러 생활 패턴중 즐거움을 위한 하나의 장소로 바뀌고 있다. 대형공간은 기둥사이의 구조공간에 갇혀 버렸으며, 대형매스는 사무공간과 동일한 입면적 틀속에 갇혀졌다. 극장과 위상, 대형공간과 대형매스로 인식되던 극장은 이제 일상과 일반구조의 틀속으로 변위되어 가고 있는 듯 싶다. 이 극장에 남아있는 것은 투명한 유리창을 통해 극을 보러온 로비의 많은 사람들을 밖에서 볼 수 있도록 한 것이다.

길 아닌 길

어느새 우리들의 습성에 길은 사라지고 만 듯하다. 많은 사람들이 씨네플러스는 길찾기가 힘들다고 한다. 길이 복잡하다고도 한다. 사람들은 그저 큰 계단이 있고 넓은 현관이 있고, 또 큰 로비가 있고 큰 출구가 있어 출입에 불안이 없으면 좋다고들 한다. 움직임의 루트로서 길에 대한 즐거움의 느낌은 사라져 버렸다고 해야 할 것이다. 일반인들에게 있어서의 길은 그저 A장소에서 B장으로 부담없이 접근하는 목적을 위한 통로일 뿐인 셈이다. 그런 것이 씨네플러스에는 없다는 것이다. '좁은 길은 좁을수록 좋다' 는 말이 있다. 사람이 다니는 길은 좁아야 느껴진다는 뜻이다. 건축가들은 길을 목적적 공간으로 통하는 통로이상으로 해석하기를 원하였다. 우리의 삶이 삭막할 때, 길이 목적 공간으로만 짜여지게 되며, 우리의 삶이 여유로와진다면 목적공간 사이를 연결하는 길자체가 건축적 목적체가 될 수 있다는 뜻이다. 길을 걸으며 전이를 느끼고, 길을 통하여 과정을 배우고, 길에 의하여 접속하게 되는 길의 의미가 목적 대상 공간 이상의 가치를 갖고자 하는 것이다. 일반인의 의식을 이끌어 삶에 대한 향취를 느끼도록 하는 것은 아마도 건축가의 이상일 것이다. 그 동안 느끼지 못했던 재미와 의미, 그리고 나아가 성취하게 될 삶의 여유를 건축이 갖게 해준다는 것은 건축의 즐거운 목표가 될 것이다.

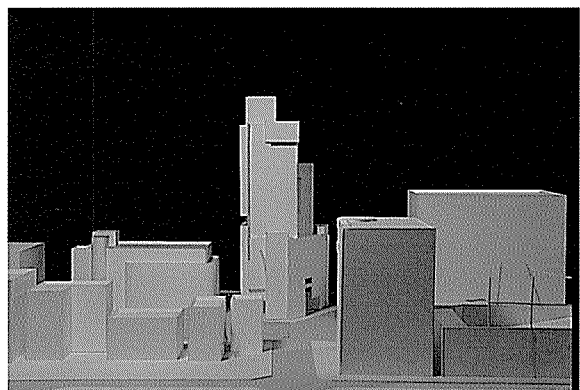
씨네플러스에서는 길찾기가 힘든지는 몰라도,

뭐가 길인지 오히려 혼돈스럽게 느껴질지 몰라도, 건축가가 추구하는 건축적 이상을 제안하려 노력한 모습이 보인다. 상업적 견지에서 가장 높은 임대료가 가능한 1층을 코아와 최소공간을 제외하곤 전부 길로 만들었다. 건물의 앞과 뒤가 연결되었고 대지 옆쪽으로도 길이 나 있다. 길들은 모두 9개의 출입구로 연결되며, 목적공간으로 이끌어준다.

넓은 길, 좁은 길, 위로 오르는 길, 내리는 길, 샛길, 뒷길, 길의 종류도 많다. 내부의 길은 브릿지를 통해 외부로 연결되기도 한다. 그만큼 건물을 감상할 수 있는 여지를 공급해준다. 길을 가며, 길을 느끼도록 도와준다. 기존의 건물에서 사람들이 모일 수 있는 장소가 로비였다면, 이 건물에서는 오픈된 로비로서의 길이라고 할 수 있다. 길에서 만나고 길에서 떠돌고 길에서 구경하도록 되어 있다. 비록 길이는 짧으나 그 효과는 성공적이며, 건축가의 의도대로 많은 사람들이 건물안의 길로 유입되고 흘러가고 있다. 이러한 길은 우리에게 익숙한 길의 모습을 일깨우는데 일조할 것이다. 쉽고 간단한 길이 결코 우리의 삶의 질을 높여주는데 필수조건이라고 더 이상 인정하지 못하게 할 것이다. 조금 돌아갈지라도, 맛을 주는 길이 우리를 더욱 즐겁게 하리라는 것을 알리는데 좋은 역할을 할 것이다. 아쉬운 것은 이러한 길이 대지를 벗어나면서 단절되고 마는 것이다. 동서, 남북으로 뚫린 길들은 대지를 둘러싸면서 아이러니컬하게도 대지 안의 길을 섬처럼 단절시키는 역할을 하고 있다. 길을 막는 길인 셈이다. 건물 설계 범위가 대지안에 한정되기는 하지만 길이 너무 짧아 길로서의 의미가 축소되는 것은 안타까운 일이 아닐 수 없다. 건물의 외부계단이나 지하계단의 연속성이 보다 강하였다면 짧은 길을 더욱 길게 만들 수도 있었을 것이며, 보다 적극적으로는 대지밖의 공공도로까지도 길 아닌 길로서 바꾸어 볼 수 있었을텐데 하는 바람을 가져본다.

벽 아닌 벽

조적식 구법의 서양건축에 있어서 공간을 가로막는 벽은 건축가들이 무너뜨리고 싶은 제1의 목표이었다. 공간을 만들기 위해 벽을 쌓아야 했으며 큰공간을 만들기 위해서는



Site Model

더 두꺼운 벽이 필요했다. 공간의 유통을 위해 뚫어야 하는 개구부는 한계가 있었으며 내부공간은 한정적이었다. 벽으로부터의 해방은 근대건축에서 시작된다. 흐르는 공간, 오픈플랜으로 대표되는 공간구성은 구조벽으로부터의 자유를 드러내었다. 건물의 모서리가 자유로워졌고, 캔틸레버 구조에 의한 커튼월 개념이 보편화되었다. 평면구성에서 벽은 장애요인이 아닌 공간의 구성요소로 쓰여졌다. 목조 가구식 구법이 보편화되어 있던 한, 중, 일 3국에서의 벽은 이와 다르다. 기둥과 기둥 사이를 채우는 벽이었으며, 개구부를 뚫는 것이 아니라 개구부를 이용하여 벽을 만드는 방식이었다. 따라서 단단하게 채워진 흙벽도 볼 수 있지만 창호지 한 장으로 창살구조를 한 벽이 보이기도 한다. 벽이 종이라는 등식이 성립된다. 일본의 유명한 건축가 Fumihiko Maki의 트레이드마크이기도 한 구멍난 철판의 반투명 벽체의 아이디어가 창호지로부터 유래한다는 사실을 보면, 일반적으로 벽으로 인식하는 벽체의 개념은 벽없는 벽인 유리의 개념부터 다시 시작해야 할지도 모른다. 오늘날 유리는 서로를 보여주면서도 방해받지 않을 수 있는 두공간사이의 훌륭한 벽이 되고 있다. 보여주면서, 접근되지 않고, 그러면서 서로의 연관성을 끌어주는 유리벽은 너무 일상적이기는 하지만 씨네플러스에서의 적용은 적당해 보인다. 1층의 오픈된 길에 연접한 유리벽, 극장홀의 복적거리는 사람 모습을 건물밖에서 그대로 볼 수 있도록 한 무색의 투명유리. 이들은 씨네플러스를 길로, 외부로 이어지게 하는데 큰 역할을 한다. 씨네플러스에서 보여지는 벽은 또한 건물의 기능을 담은 벽의 역할을 넘어서는다. 공간을 막고 기능을 담

는 벽은 그 모습으로서 외부에 내부를 알리기도 한다. 그러나 씨네플러스에서는 벽이 내부공간과는 상관없이 외관구성의 요소로서 쓰여진다. 고층부 매스에 표현된 분절된 매스-좌측상부의 부분 셋백된 테라스와 우측 상부의 캐노피 하부 매스 구성-와 매스를 이분하는 수직 알루미늄 바는 층층이 반복되는 모듈화된 내부공간과는 무관한 외관구성을 위한 벽의 활용을 보여준다. 이러한 벽의 역할이 어설플 윤리성으로 통제되던 시대는 끝나고 생각된다. Ghery의 벽이 파도치고 있고, Eisenman의 벽이 쓰러지고 있는 것은 벽을 벽으로 보는 시각이 무엇인가를 다시 한번 생각하게 한다.

부정형의 이중적 언어는 이 시대의 모호한 위상에 기인한다. 맞는 것도 틀린 것도 확신할 수 없는 그저 좋음과 그에 따름이 있는 그러한 시대적 조류를 묘사한다고 할 수 있다. 우리가 배워온 건축적 분류는 하나의 가치관에 경도되어 있다고 인식되기도 한다. 다양한 가치관에 따라 다양한 건축유형의 분류가 가능하다고 인식하기도 한다. 그러나 다양한 분류와 다양한 가치관, 건축이 가진 오랜 건축적 규범을 해체하고, 순간적이며 부분적인 의미의 건축적 유형을 양산한다면 그것 또한 견제될 수밖에 없을 것이다. 기존의 분류와 새로운 분류의 틈속에서 우리는 새로운 의식과 시대에 대한 징후를 읽을 수 있는 기회를 기질 수 있을 것이다.

주1) Architectural Monographs 6, Alvar Aalto 8쪽에서 재인용.

주2) 베이컨의 위상론.

High buildings, low buildings, buildings often seem, buildings often not seen, buildings with low fences, buildings quite unlike buildings, designed buildings, buildings that won architecture competitions, lost buildings, buildings included in this classification, buildings excluded from this classification, buildings in books, buildings with no clothing, buildings with color, buildings with raised floor, floating buildings, stuck buildings, articulated buildings, buildings with traditional roof, movie-like buildings, blown-up buildings, buildings that look like a box when viewed from afar, buildings becoming the stars of night, buildings above your palm, buildings with exposed interiors, buildings shown in mass media, hidden buildings, buildings with fragrance, buildings with nice ground floor, and finally, buildings that are unlike theaters.

Kenneth Frampton has categorized the architecture of the 80s into five trends: neo-romanticism, neo-rationalism, popular architecture, structuralist architecture, and regionalism. Charles Jencks defines

contemporary architecture in terms of post modern and late modern architecture, which is still valid among conservative scholars. To arrange architecture is just like the classifying animals: it should be based on the thorough comprehension on their origins and characteristics. (The criteria of classifying architecture has been determined through history: structure, material, function, form, morality to name a few.) The encyclopedia of China displays a unique ordering of animals: baby pigs, legendary animals, lost dogs, furious animals, uncountable animals, animals that just broke the water pot, animals that look like a fly when viewed from afar, etc. Comparing this classification with that of the west would only make this seem ridiculous.

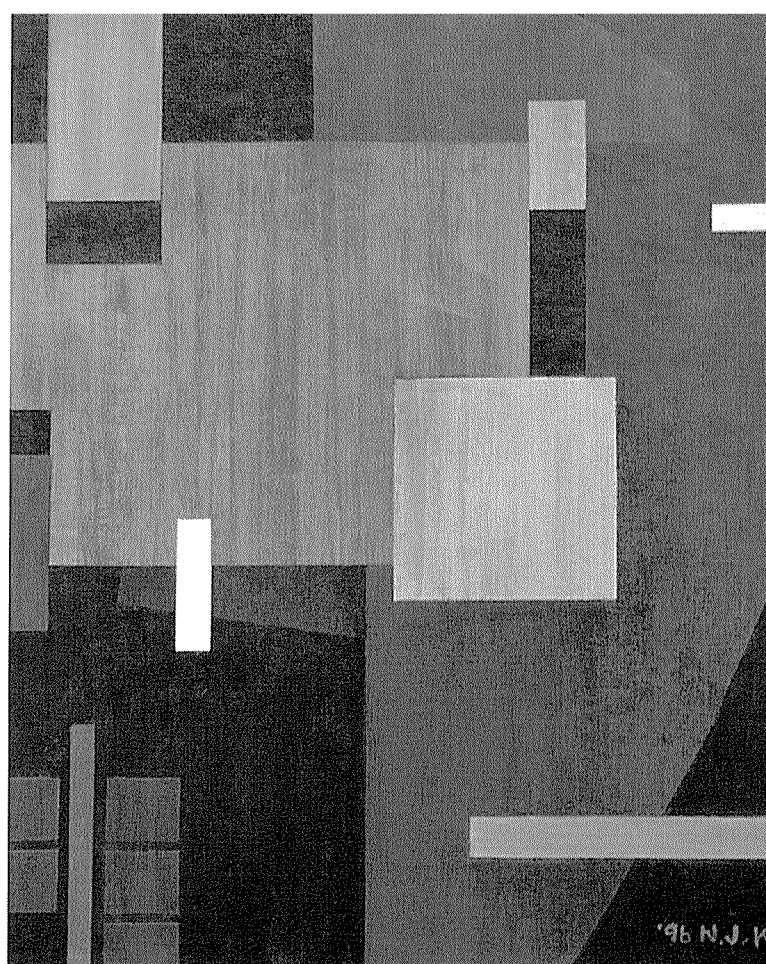
We do not completely understand why the Chinese had come up with such assortment, but the result is nevertheless puzzling. It may even seem irresponsible. But if we begin to discard our usual criteria, that which discriminates what is similar and dissimilar, it could suggest a new way of perceiving the world's objects. The usual

discussions on Alvar Aalto's architecture center on the grids of similarity and that of analogy. Demetri Porphyrios, however, interprets Aalto's works in terms of transformation of order rather than grid. The conclusion may seem analogous, but what Porphyrios asserts is that the point of departure in Aalto is in the emotional approach on the order of architectural forms. The modification on the criteria of classification could thus result in a redefinition of the subject.

The criticism on Cineplus begins with a reconsideration on the differentiation on what is a theater and what is not.

The Theater Unlike a Theater

Cineplus, as its name suggests, offers something more than the usual theaters. Apart from the cinema auditoriums, it holds office spaces and a restaurant, but this fact alone does not make it more than a theater. The theater, along with the market, the cave and the tribe, consists man's 4 follies. The theater shows plays, and in that play the audience find realistic reflections of themselves. The reliance on this make-believe world is what constitutes the folly of theater, but it also proves the importance of the theater to man. The fantasy of the theater could even become more meaningful when the potency of the show could be expressed on the envelope of the theater. The beat of the heart throb we still feel when going to the theater should be reified in some architectural way. The bigness of the spaces and the masses of the theater overwhelms the shortcomings of the details and occupies an undismissable place in our heart like a childhood memory. The growth of man's ego and the increasing number of unrealistic depiction in entertainment films have surely reduced such impact, and the theater is becoming much more banalized as a tool in the conventional frames of contemporary life. Cineplus does not embody the massive look that are usually stuck to theaters. Lower and higher parts are divided, but the overall articulations are made according to the stories, thus forming an integrated wholeness. The row of columns seen through the windows, the horizontal aluminum bars, the visible interior spaces, and various entrances made through elevators and small stairways present a rather untheatrical atmosphere to the passers-by. This could have resulted from the diversity of the functions it houses, but it nevertheless manifests the destruction of the theater as a symbol of folly. It is now becoming, among the various patterns of human life, a place of pleasure. The vast spaces are enclosed in structures of columns, and the grand masses are enveloped by the facade frames that also hold the office



광만구성 Painting

facilities. What is left is the scene, through the transparent windows in the foyers, of visitors waiting for the picture show to begin.

The Path Unlike a Path

It seems that the path has disappeared from our normal senses: people remark on the difficulties in finding the route to the auditoriums. They say the passages are too complex. They are used to big lobbies with big entrances. The pleasure and joy in the promenade through the paths have been lost: it now simply remains as an unavoidable process that you go through when moving from point A to point B. Traces to restore the beauty of the path is clearly present in Cineplus. There's a saying that 'a narrow path is all the better if its narrower.' The path for people should have a small scale. Architects are eager to make the path something more than functional. Walking through the path, people can feel the various changes of surrounding environment, learn from that process, and find meaning from the contact with the path itself. It can go on to inspire us to inhale the scent, joy and essence of life: in other words, it provides us with the spiritual comforts of living. This, architecture is capable of.

While the organization of paths in Cineplus is rather confusing, it shows the architect's intention to accomplish the architectural ideal. The first floor, obviously the most profitable space in a commercial building, has

been carved out, with the exception of the core and a few necessary spaces, leaving the void that creates the path. The front and back of the building comes to connection. The paths also lead to 9 entrances of functional spaces.

The paths vary in features: broad paths, narrow paths, slanted paths leading upwards, slanted paths leading downwards, etc. The interior paths even get exposed to the outdoors via a bridge. They enable the visitors to think and feel along the paths. People can gather on the paths rather than the usual foyers. Though not abundant in their length, the paths in Cineplus fulfill the architect's wishes: people are seen meeting, talking, and looking around on these paths. They may not be the shortest way to get somewhere, but they present us a beautiful experience of architecture. It is a pity, however, that these paths do not expand outside the building. Once we step out of Cineplus, the paths stop then and there. Lengthening the paths to the other areas of the site, or connecting the exterior staircases and basement paths would have provided a more enduring experience of the path.

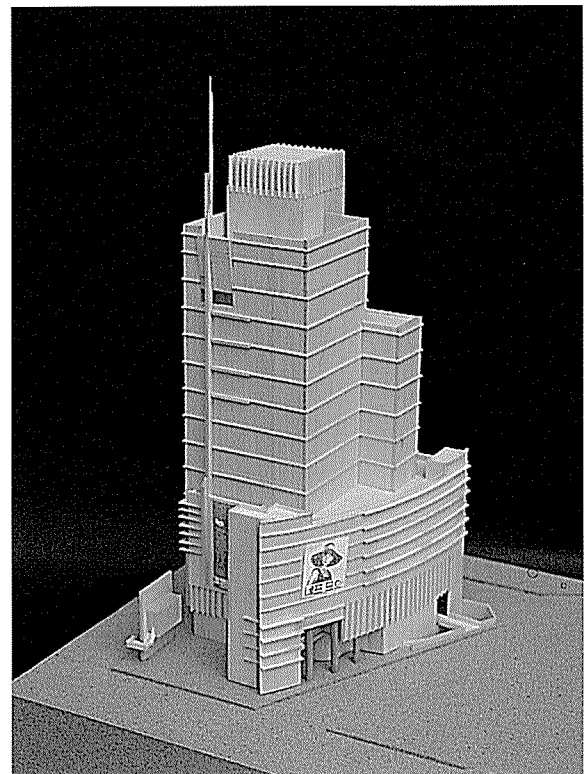
The Wall Unlike a Wall

In the brick structures of the west, the wall, to the architects, was the primary object of elimination. The bigger the space got, the thicker became the structural walls. Openings could only be limited, and the interior spaces were bound to a certain size. Modern architecture starts with the freedom from these walls: the so-called open plan meant the thorough breakaway from the constraints of the walls. The walls were no longer obstacles but an active tool for the architect's expressions.

The walls, however, of ancient Korea, China and Japan, where the post and lintel structure prevailed as the major method of construction, was different. The walls were filled in between the columns, and the openings in them was not carved out but made with the walls themselves. We see the hardness of clay walls as well as the lightness of the sheet which is attached to the window frame. The walls can be as minimal as a sheet of paper, and this is where Fumihiko Maki got the ideas for his famous opaque walls made of punched metals. Our preconception of the wall as a concrete material being can be modified as a glass that separates two spaces while visually connecting them. The directness of the vision and the indirect quality of the glass is almost vapid nowadays, but its use in Cineplus is refreshing. The glass wall along the paths on the ground floor, and that which shoe the waiting guests to the outside effectively connects the paths of Cineplus to its surrounding areas.

The wall here also exceed the usual functions of a wall. The wall as separator of space and container of functions suggest the interior to the outside by its pure form. But the walls of Cineplus become independent of the indoor spaces and become an element of designing the envelope. The articulation of the upper volume, and the vertical aluminum bars that divide the whole into two volumes is free from the modulated indoor compositions. This should not be subject to a superficial discussion on morality. The waving walls of Frank Gehry and the deconstructed walls of Peter Eisenman insinuate a different perception on one of architecture's most favored element.

The negative duplicity of the language originates from the obscure idols of this era: there is no telling what is right or wrong; there are only questions of what is likable and what is not. The classification of architecture that we have inherited can be reconsidered as a biased idea. It can be revised by new concepts and thoughts. The multiplicity of this newness, however, should not become an excuse for the discarding of meaningful canons of architecture and the ephemeral valuations accompanying the resulting chaos. Between the old and new categorizations, we should make use of this opportunity to seek new ideas with the approach of a new era.



초기 모형도