

공간클럽 - 08

Space and Rooms

건축공간에 대해 막연히 동경하며, 좋은 건축공간을 만들기 위해 노력한 시간을 기억해본다. 그다지 손에 잡히는 것이 없어 보인다. 어찌보면 건축주의 요구와 구조, 기능, 설비, 건축비의 문제에 매달려 좋은 건축공간이 가져야할 모습을 마지막까지 지키지 못한 경우가 많다. 그러나 건축가에게 꿈같은 것은 이 세상에 존재해본 적이 없는 나만이 만들어낸 건축공간일 것이다. 그것은 영원한 건축가의 꿈이며, 누가 뭐라고 하더라도 건축인이 건축적 삶을 사는 근거를 만들어주는 것이다. 근래, 건축공간에 우선하여 형태적 유희나 재료의 표현, 프로덕션의 즐거움 자체에 의미를 두는 경향이 보여지기도 하지만, 건축이 존재하는 고유한 영역은 결국 공간이라는 것에 모두 공감하리라고 생각된다. 젊은 시절 건축공간에 대한 향수를 달래며, 잊혀져가는 건축공간의 가치를 새롭게 일깨우고자 공간클럽이라는 이름으로 건축공간에 대한 이런 저런 얘기를 던지려고 한다. 더러는 일반적인 이야기도 있겠지만, 소주제를 통해 건축공간을 전혀 새롭게 볼 수 있는 시각의 존재를 드러낼 수 있을 것으로 생각한다. <필자 주>

목 차

1회

- a. 공간은 하나인가요?
- b. 공간의 증거
- c. 공간은 없다

2회

- a. architectonic space
- b. 노자의 공간개념
- c. 5차원공간

3회

- a. 누구의 공간인가?
- b. 얼어붙은 공간
- c. 서랍속의 공간

4회

- a. 공간의 가치는 어디에 있는가?
- b. 논리로서 공간을 이해한다.
- c. 공간지능지도

5회

- a. 안티 중성의 공간
- b. 시간을 넣은 공간
- c. 공적공간과 사적공간

6회

- a. 공간의 밀도
- b. 공간의 전이
- c. 공간의 위계

7회

장면으로서의 건축공간

8회

- a. 쉬운 공간만들기
- b. 새로운 공간만들기
- c. 게임에서 보여지는 공간의 개념

9회

- a. served space & servant space
- b. 공간의 종류
- c. 공간의 극

10회

- a. 공간의 경계
- b. 공간의 관계
- c. 공간의 모듈
- d. 공간의 비례

11회

- a. cyber space
- b. space syntax
- c. spatial behavior

12회

- a. 공간속의 기동
- b. 시나리오 있는 공간
- c. 창으로 본 공간

13회

- a. 공간계획
- b. 공간디자인
- c. 공간문법

a. 쉬운 공간 만들기

Easy Creation of a space

우리는 공간을 만든다고 이야기 하면서 실제로 공간을 만드는 원초적 중요성을 이야기하는 경우가 많다. 사람이 들어가 사용해야 하며, 사람들께 편리해야 하고, 사람들의 삶의 가치를 담아야 하고, 인간의 속성에 적합해야 한다는 등등이 그것이다. 사람의 문제에 집중하다보니 실제 공간 만드는 방법보다는 사람의 이해에 치우친 경우가 많다. 그것은 한국, 또는 동양의 전통이 사물 보다는 삶의 가치를 중시하다 보니 생겨진 현상으로 보여진다.

그러나 건축가들은 공간을 만드는 것이 사회적으로 그들의 고유한 업역이라 할 것이다. 공간 만들기라는 고유한 업역에 충실한다고 했을 때, 건축을 수공예적 생활용품을 만드는 것처럼 필요에 의해 생성되는 보다 실질적인 대상으로 치환할 수 있다고 생각한다. 예술적 가치와 삶의 가치 등의 좀 더 복잡한 문제를 한 단계 접고 생각하면(이러한 태도의 선택은 삶을 의미있는 행위로 보느냐, 삶을 영위하는 행위로 보느냐에 따라 달라진다), 건축공간을 만든다는 것은 장인들에게 매우 재미있고, 쓸모 있는 작업임에 틀림없을 것이다. 공간을 만들면서 좀 더 흥미로워질 것이며, 만드는 방법의 개선에 초점이 주어질 수 있을 것이다.

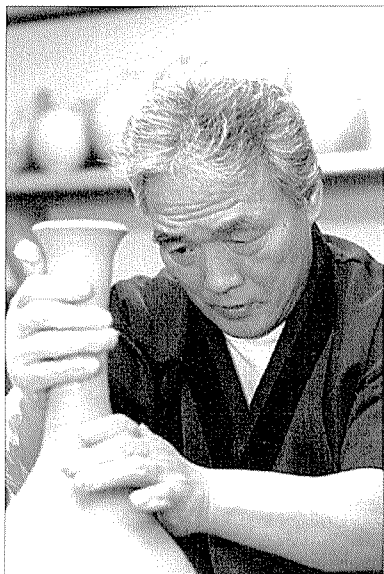


그림 1 수공예품인 도자기의 제작 과정

르 꼬르뷔제는 집을 짓는 것에 대해, "우리는 집을 지을 때, 기둥을 세우고, 칸막이를 치고, 전면에 개구부를 낸다. 그리하여 내부에 우리를 서브할, 우리에게 영향을 줄 연속되는 공간을 배열한다"라고 매우 쉽게 기술하고 있다. 로지에는 몇 개의 나무 기둥과 삼각형의 지붕구조에 의해 건물로서 필요한 성분을 다 갖춘 셈이 되었다고 하였다. 본질적인 의미로 들어가면 보다 복잡한 해석이 가능하겠지만 집은 그렇게 간단하게 지어질 수 있는 것이다.

그러나 공간 만들기를 너무 어렵게 생각하여 쉬운 방법들도 쉽게 적용하지 못하고, 똑같은 오류를 범하는 일상적이며 관습적인 방법을 택하거나 전혀 엉뚱한 해결책을 내놓는 방법을 적용하는 경우가 많다고 생각된다. 쉽게 생각하는 것으로부터 오히려 공간 만들기의 정수를 찾을 수 있다고 생각한다.

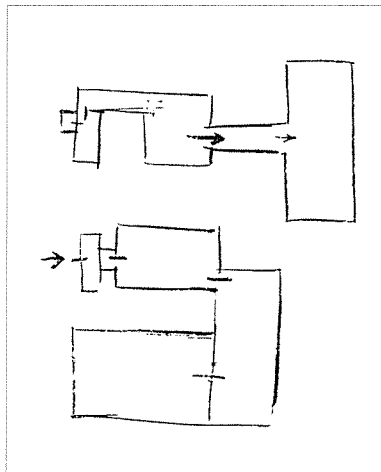


그림 2. 르 꼬르뷔제의 평면구성 스케치

역사적으로 공간을 만드는 쉬운 방법은 벽돌을 쌓아 만드는 방들의 집합이다. 구조재의 속성에 맞춰 방을 만들고, 문과 창문을 뚫고 방들을 엮어 전체 공간을 형성하는 것이며, 벽돌을 집적하여 벽체를 만들고 지붕을 덮어 건물을 형성하는 방법이다. 우리나라의 방식은 목조기둥에 의해 칸을 형성하고, 칸들을 이어 필요한 실들을 만들고, 기둥사이에 문과 창의 프레임을 설치하고, 나머지 여백을 메워 벽체를 형성하며, 지붕은 초가나 기와의 형태로 얹어 놓는 방식이다.

세부적으로 들어가면 좀 더 복잡하겠지만 기

본 구조는 사람이 비옷을 입고, 우산을 들고 있는 모습과 비슷하며 여러 사람이 함께 우산을 들고 서있는 모습이 연상되기도 한다.

20세기 초 인간의 의식 변화와 함께 건축행위에 대한 의미변화가 생기면서, 건축공간을 만들기 위한 여러 가지 실험들이 행해졌다. 데스틸의 면(Plane)에 의한 공간구성은 혁신적인 방법으로 많은 건축가들에게 의미 있게 받아들여졌고, 오늘날 까지도 매우 많이 활용되는 방법이다. 공간을 형성하는 면적 요소인 벽체와 바닥판, 지붕판을 이용하여 자유자재로 필요하면서도 재미있는 유동성의 공간을 만드는 방법이다. 이것이 가능했던 것은 벽식 구조체계에서 철이나 콘크리트 구조에 의한 기둥식 구조체계로의 전환이 중요한 배경이 된다. 이와 같은 공간 만들기는 매우 실험적인 공간을 만드는데 일조하였으며, 미스반데로에의 유니버설 스페이스에서 정점에 이르렀다고 생각된다.

르 꼬르뷔제는 후기에 접어들면서 이와 같은 열려진 공간 만들기의 사조속에서 벽돌구조가 갖는 공간의 한정적 특성을 살리려고 노력한 것으로 보여진다. 그의 초기 작업이 오픈 플랜, 자유로운 평면을 강조한 것을 보면 이와같은 복합적인 자세는 매우 시사적으로 보인다. 오픈 플랜의 모습을 그대로 가지지만 그의 특이한 공간재조술에 의해 공간체험을 목표로 한 공간 만들기를 보여준다. 그림은 르 꼬르뷔제가 설계한 일본 동경의 서양미술관 평면 스케치 도면이다. 평면의 일부분에 대해 그 공간이 어떠한 공간적 특성을 갖게 될 것인가에 대해 해칭으로 공간표현을 하고 있다. 평면은 기둥식 구조로서 하나의 공간으로 인식될 수 있었겠지만 르 꼬르뷔제는 하나의 공간을 칸막이와 천정모양, 조명장치, 동선흐름 등을 이용하여 공간속에 만들어지는 성격화된 다른 공간을 구상하고 있음을 알 수 있다. 그리하여 그가 만들어내려 한 것은 기둥에 의한 자유로운 공간 속에 벽식 구조가 가졌던 공간의 영역적 속성을 이입하려 한 것이다.

20세기 후반의 공간 만들기는 건축 결정주의("공간을 만들면 사용자가 알아서 사용한다")의 폐해에 대한 인식이 커지면서, 사용자로부터 공

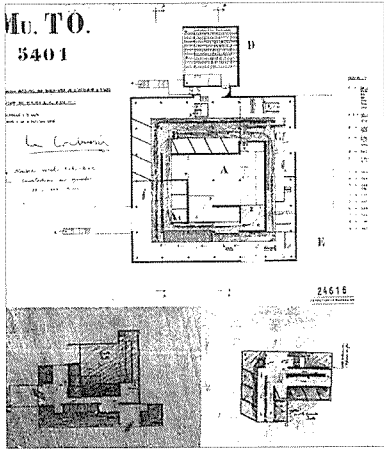


그림 3. 르코르뷔제의 서양미술관 공간구성을 위한 스케치: 구조적 공간내에서 공간의 성격을 구별하려는 시도가 보여진다.

간을 찾기 위해 노력한다. 알렉산더의 패턴랭귀지나 KIT(조각맞추기) 건축이 이러한 조류라고 하겠다. 사용자의 인식이나 사용상의 특징, 행태적 특징들을 찾아 하나의 모범 답안화 하고, 그것들을 묶으면 하나의 건축물로서 완성될 수 있을 것이라는 주장이다. 그러나 이러한 태도는 부분 부분의 공간적 해답들이 서로 묶여 하나의 건축물이 되어야 하지만 이를 묶는 논리의 개발이 불가능하며, 각각의 해답이 정확한 해답인가에 대한 원초적 의문과, 다양한 조건을 갖는 건축물의 무한 가지수에 적용가능한 무한한 부분해를 찾아야 하는 어려움에 의해 그다지 편향되지 못하고 말았다(그러나 컴퓨터 건축이 활동성을 갖게 되면 이에 대한 의미의 부활이 예상되기도 한다).

공간 만들기는 20세기의 마지막에 이르면서, 만든다는 것에 대한 원초적 의문으로부터 해체주의의 흐름을 겪게 되고, 최소한의 건축적 표현만을 의미하는 미니멀리즘의 유행과, 컴퓨터 기술의 발전에 의해 제네시스 이론과 디지털 스페이스의 실현 경향, 그리고 기존 방식의 유형학적 변형에 의한 역사주의의 부활을 예고한다. 21세기의 건축공간 만들기가 어떻게 전개될 것인지에 대해 확인할 수는 없지만 상업주의의 범람에 의한 대중건축과, 컴퓨터의 보급에 의한 디지털 건축경향, 그리고 지구환경보존의 명분을 앞세운 지속 가능한 건축의 그 어떤 양상으로 전개될 것이라고 예상해 보게 된다.

공간 만들기가 그 시대가 요구하는 방식으로 유행을 타는 것은 건축이 인간의 삶의 표면적 모

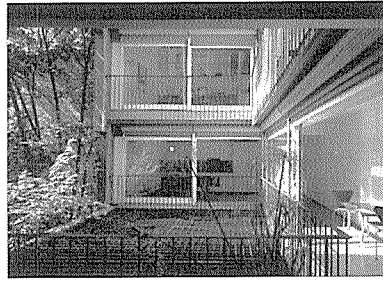


그림 4. 21세기 건축공간의 가능성으로서 생태적 공간 만들기

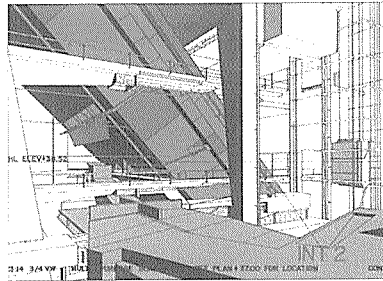


그림 5. 21세기 건축공간의 가능성으로서 가상 공간 만들기

습을 반영하기 때문으로 보여지지만, 아무리 시대가 바뀌고, 건축공간 만드는 방식이 바뀌어도 사람들의 삶의 가치는 영원하다는 생각이며, 그것은 공간이 영속되는 가치로서 사람들의 삶을 투영하는 건축공간으로 태어나기를 기대하는 것과 같고 하겠다. 공간을 만드는 방식에서 변화가 있지만 그리고 그것을 읽어내는 사람들의 변화가 있지만, 사람들이 공간을 사용하고 공간에 대해 대응하는 방식은 바뀌지 않는다는 사실은, 결국 다시 공간 만들기는 사람으로 초점이 이동한다는 이야기이며 사람들의 가치에 의해 새로운 공간 만들기 방식이 설정될 수 있음을 뜻한다고 하겠다.

b. 새로운 공간 만들기

Creating a New Space

앞에서 언급한 바와 같이 공간을 새롭게 만드는 것은 사람들의 삶의 가치를 새롭게 찾아낸다는 것으로서, 그동안 잊혀졌거나 아직껏 발견되지 않았던 삶의 가치를 찾아 건축화 시킨다는 것이다. 사실 이와 같은 추구는 매우 어려운 작업임에 틀림없다. 인간에 대해 심도 깊은 통찰과 이해가 선행되어야 하며, 인간의 미래에 대한 어떤 확신을 필요로 한다.

그러나 공간의 창조에 대해 보이지 않던 삶의

가치를 드러내는 역사적 의미가 아니라, 기존의 가치체계 속에서 적용성의 변화를 보이는 것을 창조 작업에 포함시킨다면 실질적으로 대지가 다른 프로젝트나 건물프로그램의 해석을 달리하는 프로젝트, 형태와 재료, 구법의 변화를 꾀하는 모든 작업을 새로운 공간 창조를 위한 작업으로 인정할 수도 있을 것이다(이것은 앞서 언급한 삶을 의미 있는 실체로 볼 것인가? 적용성을 높여가는 태도로 볼 것인가?에 따라 그 입장을 달리할 수 있을 것이다).

새로운 공간을 만드는 방법은 새로운 만큼이나 무한하다고 하겠다. 몇가지만 정리해 본다면, 먼저 극한 상황으로부터 만들어지는 공간을 들 수 있을 것이다. 우주의 공간이러든지, 깊은 바닷속의 공간, 북극의 건축공간, 원통속 공간, 절벽속 공간 등, 조건이 극한의 경우가 된다면 그 해결책이 일상적인 공간과는 다른 공간 형태로 만들어질 수 밖에 없을 것이다. 그러나 극단적 상황속에서 만들어진 공간은 극단적 상황에 매칭되는 공간이기 때문에 일상에서 새로운 공간으로 일반화 되기에는 어려움이 있을 것이다.



그림 6. 홍콩대학생의 작품: 절벽에 만들어진 주거단지의 모형

프로그램으로부터도 새로운 공간이 만들어질 수 있을 것이다. 로마에 기독교가 공인되었을 때, 지하 카타콤에서 예배를 하던 기독교인들은 이제 지상에서 예배를 드릴 수 있는 공간을 필요로 하게 되었다. 기독교를 수용하며 상징하는 교회공간의 최초 모습이 필요했던 것이다. 지금은 십자형 평면으로 교회의 모습을 당연시 여기지만 당시로서는 지하공간에서 지상으로 올라오는 교회 공간으로서 어떠한 공간을 만들어야 할지 매우 고민되었을 것으로 생각된다. 서양건축사에 의하면 지상으로 올라오면서 로마의 시장 건물인 바실리카 평면을 기본 모델로 교회 평면이 형성되었던 것으로 알고 있다. 유럽연합이 탄생될 때,

어느 건축가가 한말이 기억난다. '유립연합은 이 세상에 한번도 존재해 본적이 없는 국가간 통합 조직이다. 하지만 그러한 것을 논할 수 있는 공간이 지구상에 한번도 존재해 본적이 없기 때문에 유립연합이 성공할지 의문이다. 유립연합을 위한 프로그램으로서의 건축적인 장치는 없었지만 결과적으로 유립연합은 성공하였다.

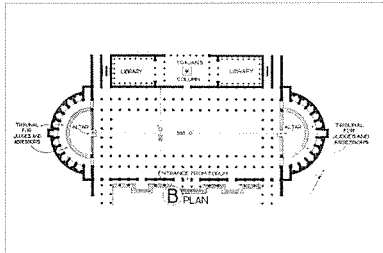


그림 7. 초기 기독교회 공간으로 활용되었던 바실리카 평면

구조나 재료의 변화에 의해서 새로운 공간이 만들어 질수 있다는 것은 쉽게 알고 있을 것이다. 19세기의 철골과 유리에 의한 새로운 건축, 오토 프라이의 원형경각장 천막구조, 안도 다다오의 노출 콘크리트, 마키의 은은한 벽체로서 천공 철판, 프라스틱 구조, 알루미늄, 요철판, 목재, 자연석, 시멘트 패널, 그리고 그러한 재료를 다루기 위해 고유하게 적용되어야 하는 구법과 디테일, 이러한 것들이 눈에 보이는 새로움을 만들어낸다. 그러나 이러한 방식이 유행화 되다보면 새로운 가치로 보여지지는 않는다.

스케일을 통해 새로운 공간을 만들어내는 것은 고도의 학습을 필요로 한다. 인체의 치수와 행동반경, 심리적 공간, 미학적 공간에 대한 정확한 스케일이 습득되어 일상의 건물과는 다른 스케일로 공간이 형성될 수 있다면, 그 효과는 매우 크다고 하겠다. 김수근의 휴먼스케일은 그가 설계한 많은 건물에서 그 독특한 효과를 나타내었으며, 르 꼬르뷔제의 모듈라에 의한 공간 스케일은 공간의 경험에 새로움을 주기에 충분하였다. 독립기념관에서처럼 커다란 크기에서 오는 스케일은 사람을 멀리하게 하는 좋지 못한 사례이다.

공간의 형태를 변화시키거나 공간의 연관관계를 다르게 조직함으로써 새로움을 주는 방법은 일상적인 건축가가 추구하는 성실한 노력이다. 로마의 하드리아 빌라에서처럼 원형의 중심공간

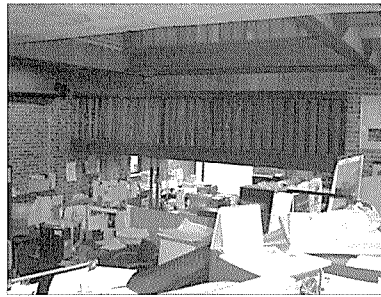


그림 8. 휴먼스케일의 공간사용 내부

으로부터 축에 의해 공간을 접합해 가는 방법, 그리스의 아테네 신전으로 연결되는 길처럼 건물을 길에 의해 자연스럽게 엮어가는 방법, 무대와 객석으로 연결되는 공연장을 무대와 객석으로 구별되는 공간구성체계로 해석하여 새로운 공간을 만든다거나, 건물속의 방을 건물속의 조그만 건물로 해석하고 공간을 만드는 것, 설비공간을 숨겨진 수직적 공간에서 수평적 공간으로 구성하거나, 내부공간과 외부공간을 뚫어처럼 엮어 환경과 건축공간을 일체화하는 것, 등등, 많은 건축가들이 공간을 새롭게 조직함으로써 새로운 건축공간을 창조하는데 노력하고 있다.

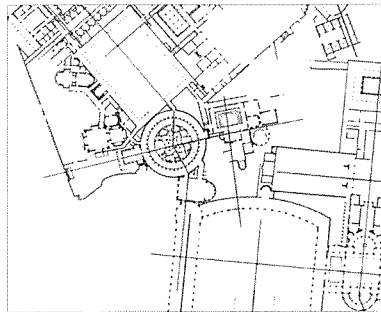


그림 9. 하드리아 빌라의 평면도

설계를 하는 방법을 달리함으로써 결과로서 생성되는 건축공간의 새로움을 얻는 방법도 있을 수 있다. 음악의 곡조를 건축적 흐름에 이입하여 공간체계에 응용하거나, 추상미술이나 입체파, 쉬르레알리즘 같은 미술의 사조를 건축공간의 생성에 응용하는 경우, 프로세스화된 과학적 진리를 응용하여 공간 체계를 엮는 방법, 문학이나 영화의 시나리오나 장면의 생략, 비약의 방법처럼 공간의 흐름을 잡는 방법, 생물학적 신경조직이나 혈관흐름을 응용하여 방들의 관련을 찾는 방법, 그러나 건축은 이들 분야와 발생학적 목적이 다르기 때문에 한번쯤 생각해볼 수 있는 방법이지

만 직접입입은 곤란할 것이다.

건축의 요소를 강조함으로써 새로움을 얻는 방법도 있다. 낙수장의 건물 밑을 흐르는 물이나 안도 다다오가 물이나 빛을 강조하여 표현시킴으로써 건축적 효과를 얻는 방법, 실내 분수를 강조할 수도 있고, 강하거나 분위기 있는 실내 조명을 활용하거나, 그림이나 의미있는 조각품을 적당한 곳에 위치시키는 것, 실내 조경의 설치, 바람을 통하는 벽체, 건물의 바닥이나 벽체를 흙으로 하는 방법, 영화 세트장과 같은 무대형 공간, 보안요소를 중점으로 한 구성 등등 요소의 강조는 좀더 건물의 특징에 맞추어질 것으로 보여진다.

공간의 새로움을 주기 위해 터무니 없는 방법도 생각해볼 수 있을 것이다. 주택의 거실에 욕조를 갖다 놓는 방법, 욕실에 침대를 설치하는 방법, 소방서처럼 위, 아래가 구멍 뚫려진 사무실 공간, 산 밑에 있는 배 모양의 레스토랑도 이에 속할 것이다. 그러나 이와같은 방법은 싹쓸고 양복입는 격처럼 이해하기 힘든 사례라고 생각된다.



그림 10. 엘리베이터가 설치된 장애인을 위한 주택: 린 콜러스의 보르도 주택

피터 아이젠만은 그의 작업에 대한 신중하고 깊이 있는 논리적 설명에도 불구하고, 새로움에 매우 민감한 사람처럼 보여진다. 그의 초기 작업인 하우스X 프로젝트에서만 해도 그는 매우 논리적이면서 심층적인 분석을 토대로 건축작업을 하고 받아들여졌다. 그러나 콜럼버스 컨벤션센터 프로젝트에서처럼 그의 방법론이 강조되면서 그의 작업은 오로지 새로움을 위한 접근처럼 느껴진다. 바닥이 경사질 수 있으며, 벽이 끼어들 수 있고, 천정고는 축소될 수 있었다. 창조를 위한 그의 방법론은 무작위성으로 발전되는 넘지 못할 선을 넘은 것으로 생각된다.

공간을 새롭게 만들어낸다는 것이 인간의 가

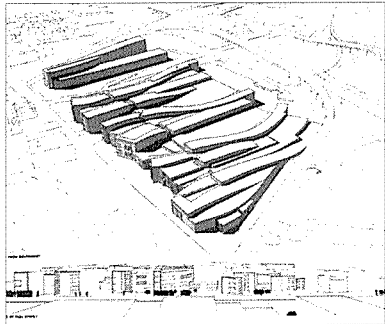


그림 11. 피터 아이젠만이 오하이오에 지은 콜럼버스 컨벤션 센터

치의 새로운 발견이나, 인간의 삶에 대한 새로운 적용의 경우에는 기존과 관련된 의미로부터 새로운 의미를 강조할 수 있지만, 무조건간에(또는 해석되지 않는) 새롭다는 것 자체로서 인간에게 의미 있을 수도 있을 것인가에 대해 논할 필요도 있다. 결과적으로 인간이 공간에 대해 느끼는 감성이나 논리적 요구의 적합성이 적용될 수 있을 때 새로이 창조된 공간의 가치가 제대로 형성되었다고 할 수 있지만, 새로운 공간은 우리가 선물을 받는 것처럼 우리의 요구에 적합하지 않거나 적용성이 없더라도 받아들일 수 있을지도 모른다.(선물을 받게 되면 그것이 썩 마음에 들지 않더라도, 지금 나에게 필요한 물건이 아닐지라도 내 것으로서 받아들일 수 있을 것이다) 이것은 공간의 적합성의 문제가 아니라 인간이 존재함에 있어서 소유에 대한 욕망을 자극하는 것이기도 하다. 그리하여 새로움을 주는 멋진 집을 가진 사람은 그것의 기능적, 심리적 만족과는 달리 자랑하고 과시하고 나만의 전유물로서 '새로움'을 가짐으로서 만족을 느낄 수도 있는 것이다.

그러나 가치적이거나 적용성의 측면에서 새로운을 갖지 못하는 건축공간은 소유의 의미를 만족한다고 하더라도, 동물적 본능의 소유적 가치에 한정된다고 하겠다.

c. 게임에서 보여지는 공간의 개념

Space Conceptions in Games

20세기의 건축가인 프랭크 로이드 라이트는 어린 시절 프리벨이라는 블록을 갖고 놀았다고 한다. 블록쌓기를 하며 익혀진 구성에 대한 아이

디어는 전통적인 건축형식을 벗어난 그의 작품들에서 돋보인다고 해석된다. 길게 뻗어 나온 캐노피와 수직 수평의 매스의 기묘한 결합, 중심으로부터 확산되는 듯한 평면 구성 등은 블록 쌓기의 변형된 형태처럼 보여진다.

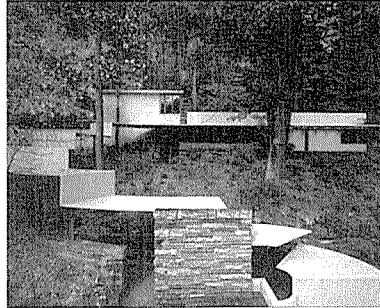


그림 12. 프랭크로이드 라이트의 낙수정에서 보여지는 수평과 수직의 구성

빌바오 구겐하임 미술관 건물을 설계한 프랭크 게리는 어린시절 학교에서 돌아오면 목욕탕 욕조에 물고기를 풀어놓고 놀았다고 한다. 물고기를 만지며 물고기 몸의 비늘에 매우 익숙해 있었으며, 이는 그의 많은 건물들에서 비늘 모양의 건물 외피를 보게 하는데 작용하였을 것으로 해석된다. 빌바오 미술관의 티타늄 외벽 마감재의 결합은 언뜻 보기에 물고기 비늘을 연상시키기도 한다.

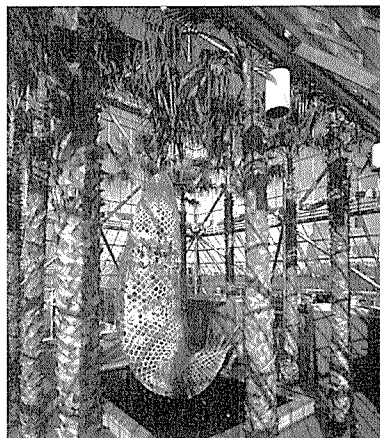


그림 13. 프랭크 게리가 설계한 빌바오 미술관에 설치된 물고기 장식

어린 시절의 놀이가 건축적 행위에 직접 연관되어 있다고 볼 수만은 없었지만, 어린 시절의 재미있었던 놀이 경험이 어른이 되어 건축적 행위의 중요한 변수가 될 수 있을 것이라는 가정은 가능할 것으로 생각된다. (많은 건축가들이 놀이라는 개념을 인용하지는 않지만 어린 시절의 어떠한 경험이 향후 그의 건축적 행위에 많이 연관

되어 있음을 밝히는 것을 볼 수 있다).

우리나라의 어린이들이 땅에서 놀 수 있는 놀이로 '땅따먹기'를 한 것을 들 수 있다. 커다란 네모를 그린 다음, 두 세명의 어린이가 각자 한 번에서 시작하여 돌을 툇기며 영역을 확보해 가는 게임이다. 누가 더 많은 땅을 따먹었는가에 의해 승자가 정해진다. 땅을 따먹기 위한 섬세한 손동작과 어느 쪽의 땅을 확보할 것인가에 대한 전략이 필요하기도 하다. 이 게임이 어떤 의미를 갖고 있겠는가? 이와 같은 게임에 익숙했던 우리나라의 어린 건축가들이 건축행위를 하는데 있어서, 좁은 대지에서 최대한의 면적을 확보하려는 설계 자세와 어떤 연관성이 없을지를 생각해보게 한다.

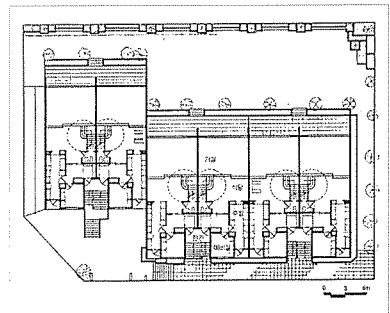


그림 14. 황일언이 설계한 주택평면: 타이트한 평면구성이 잘 보여진다.

미국에 있을 때, 주택지들을 돌아보며 우연히 어린아이들이 땅바닥에 그림을 그리며 노는 모습을 볼 수 있었다. 자기 집과 학교, 공원, 시장 등을 군데군데 떼구어 그려놓고, 차도로 연결하여 원래 하는 행위를 통해 어떤 게임을 하고 있었다. 마치 칸으로 만들어진 보드에 사다리꼴과 미끄럼을 그려놓고 목적지를 향해가는 주사위 놀이와 유사한 모습이었다. 놀이의 성격을 정확히 이해하지 못했지만 영역을 확보하는 의미 보다는 목적지와 움직임의 관계에서 어떤 의미를 찾는 게임으로 여겨진다.

근래 유행하는 '테트리스'라는 컴퓨터 게임은 정해진 7개의 다양한 모양의 조각을 순간적으로 등장시키며 서로 찰맞추어지면 사라지게 하는 게임이다. 만일 잘 맞추지 못해 쌓이게 되면 지게 된다. 형태 요소의 결합이 중요한 의미를 가지며 거기에는 결합의 원칙을 갖고 있어야 한다. 요철의 모양에 대한 형태지각과 이들을 엮어 폐합시키려는 전략이 요구되는 게임으로 복잡한 실을

하나의 틀에 맞추어야 하는 기존의 아파트 평면 구성에 응용될 법하다. 보다 진보된 3차원 테트리스는 형태 요소를 3차원의 복잡한 모양으로 설정하여 입체상태에서 결합되도록 하는 게임이다. 3차원 입체감각이 요구되는 게임으로서, 수직 코어나 발코니, 지붕의 입체구조 등과 같은 3차원 복합형태의 결합방식에 대한 훈련을 심어줄 수 있는 게임이 될 수 있다.

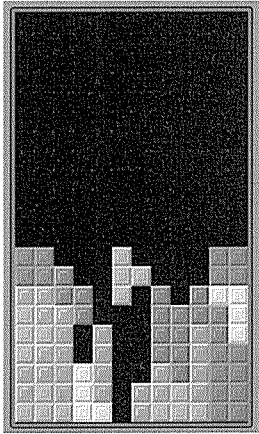


그림 15. 테트리스 게임: 조각을 맞춰야하는 목표점이 분명하다

컴퓨터 게임은 주어진 규칙을 응용하는 단계를 벗어나 점차 게임 참여자를 창조자의 레벨로 상승시킨다. '아바타' 키우기와 같은 게임은 컴퓨터 상에서 또다른 일상의 세계를 만들게 한다. 어린이를 설정하고, 어린이에게 웃을 입히고, 피아노를 가르치며, 여행을 시키고, 밥을 주고, 학교에 보내는 일상을 조정하게 하면서 시간이 지나면 컴퓨터 상의 대상이 어른이 되고, 그 어른의 값을 컴퓨터가 매겨준다. 보편적으로 창의적이며 성실하고, 예절바른 능력있는 사람으로 키워 놓으면 점수를 많이 받는다. 게임을 즐기는 사람은 현실에서 이를 수 없는 가치한 일을 벌일 수도 있으며, 현실에서 이루지 못한 내용을 컴퓨터상에 실현시킴으로서 대리만족을 느끼게 한다.

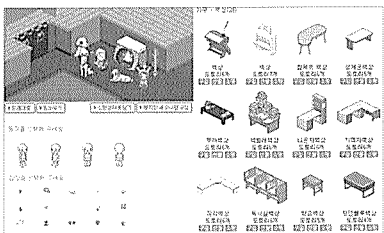


그림 16. 아바타키우기 게임: 가상의 현실을 창조하는 의미를 부여한다.

'아바타' 키우기 게임의 연속선상에서 도시문제를 이슈로 하는 컴퓨터 게임인 'Simcity'를 들 수 있다. 이 게임은 대상으로서 인간을 키워나가는 것이 아니라, 자기 자신이 시장이나 개발자가 되어 도시를 꾸며 나가는 것이다. 도로를 어디에 낼 것이며, 도로 폭을 결정하고, 주변에 들어설 건물의 용도와 높이, 크기를 결정하면 컴퓨터가 알아서 도시를 만들어 나간다. 학교는 어디에 배치하고, 상점은 어디에 배치하며, 주택은 어디에, 그 위치를 정하면 그렇게 배치한다. 상수원을 연결해야하고, 전력선을 공급해야 하며, 공항도 연결되어야 한다. 게임 참여자를 대단한 창조자의 입장에 서게 하는 게임이다.



그림 17. 컴퓨터 가상도시 만들기 게임: 요소화된 도시구조물을 조합하여 도시를 창조한다.

게임은 아니지만 영화, '매트릭스'는 이와 같은 가정과 맥락을 같이 한다고 생각된다. 현실 세계와 가상의 세계, 어느 것이 어느 쪽의 세계에 속하는 것인지조차 분간이 안되는 세계, 즉 나라는 존재가 조종당하는 존재인지, 조종하는 존재인지, 신의 존재와 내가 만드는 컴퓨터 상의 세계의 의미 등 현실과 가상을 매우 혼돈스럽게 하는 개념의 영화이다.

이미 건축에서도 이러한 사고는 보편화 되고 있다. 컴퓨터 그래픽의 발달과 CAD 프로그램의 다양화는 가상 공간의 출현을 돕고 있다. 현실감이 없는—중력, 재료, 구조, 스케일이 없는—가상 공간에서 가능할 수 있는 어떤 가상적 공간을 만든다. 중력이 없어진 가상 공간은 무한 균질의 공간이며, 그 공간을 나누는 규칙(Rule)만이 존재할 뿐이다. 규칙은 자동으로 형태를 생성하게 한다. 규칙은 설정하는 자의 것이며 설정된 규칙에 따라 다양한 변형을 만들어낸다.

이러한 가상적 건축공간을 기초로 한 현실세계

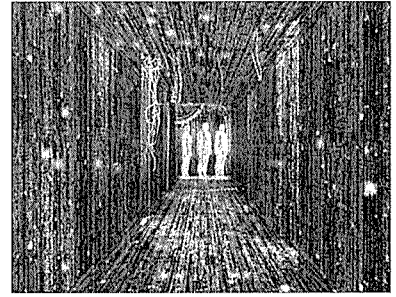


그림 18. 매트릭스 영화의 장면: 현실과 가상의 혼돈을 일으킨다

에의 적용이 현대건축의 한 조류를 형성하고 있다. 그렉 린이나 MVRDV 등의 현실속의 가상적 공간은 그들이 만든 규칙으로 만드는 공간이다. 이러한 경향은 피터 아이젠만의 체네시스 이론이 시작점으로 보여진다. 그러나 그렉린의 작품이나 MVRDV의 작품이 신기함은 주지만 현실세계를 경험하는(그들의 입장에서는 무엇이 현실세계라고 정의해야 할지는 모르겠지만) 우리 보통 사람들에게 그다지 어필되지 못하는 것은 사실이다. 가상공간 속의 규칙적 방법이 현실세계에서 적용의 방법은 될 수 있을지언정 현실적인 건축적 목표의 달성은 곤란할 수 있다는 것이다.

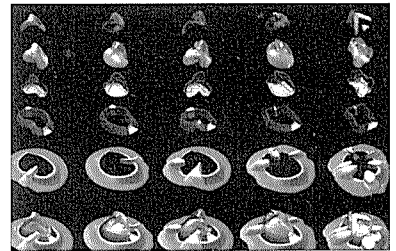


그림 18. 가상공간의 현실적 작품: Greg Lynn의 발생학적 주택모형

어쨌거나 매트릭스는 오늘날 인간에게 벌어질 수 있는 게임의 한 정점으로 보여진다. 컴퓨터 내에서 만들어진 인간과 세계, 그리고 그러한 경향을 원조하는 건축적 추구는 기술의 끝에 존재하는 인간의 이상향을 달성하는 것으로 치부될 수 있을지 모르겠다. 그러나 그것이 현실속에서 구현될 때 정말 현실과 가상이 혼동되지 않으며 의미있는 결과로 인정될 수 있을지에 대해서는 의문이다. 분명한 것은 우리의 어린 아이들은 이들의 시대에 유행한 매트릭스적 게임의 사고를 통해 그들의 방법론을 형성해 갈 것이며, 그들의 미래에 어떠한 형식으로도 건축적 결과로서 그 의미를 표출하게 될 것이다. ㉞