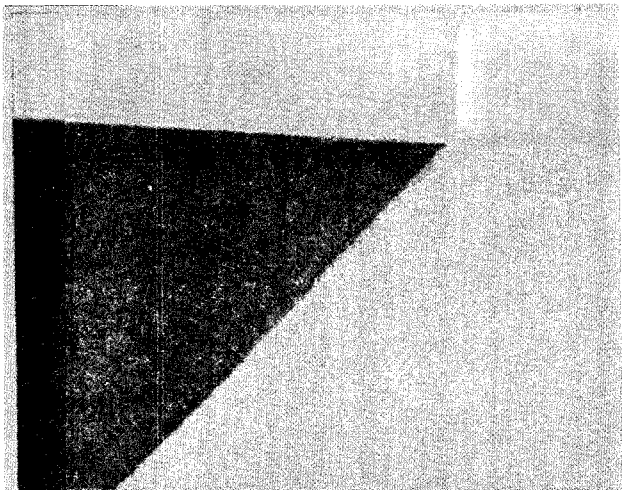


김은미 한양대학교 공과대학 건축학부 조교수 | Kim, Eunmee |

왜 공개 건축공모전은 건축사에게 좋은가?



마아 린, 베트남 메모리얼 공모전 엔트리 (당선작)

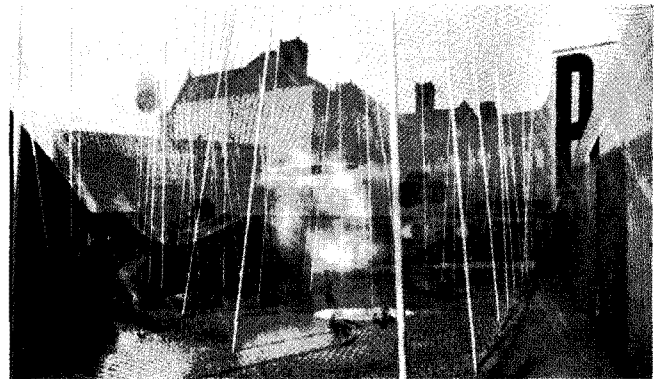
설계공모는 오랜 시간 동안 건축의 특징을 정의 해왔다. 공모전이란 창조적인 배경이 없었다면 젊은, 아직은 학생이었던 여성(마아 린)의 대담하고 우아한 검정 라인으로 표현된 그녀의 디자인을 제출할 수 없었을 것이고, 우리는 지금의 베트남 기념비를 볼 수 없었을 것이다.

또한 건축사들이 그들의 도시에 대한 접근을 시험하는 방법으로 공모전을 사용하지 않았고, 젊은 건축사들(렌조 피아노, 리차드 로저스 등)이 그들에게 주어진 대지에 대한 아이디어를 그 공모전에 제출하지 않았다면, 우리는 지금의 퐁피두센터가 없는 세상에서 살고 있을 것이다.

그리고 시대를 조금 뒤로 되돌렸을 때, 만약 어떤 이탈리아인의 더 나은 건축적 아이디어가 아니라 그의 초기 안이 그 공모전에 당선되었다면, 우리는 브루넬리치의 돔의 위대함을 알지 못했을 것이다.

요점은 비록 때때로 공모전이 소모적이고 불공평 할 때도 있으나, 그것을 통해 건축이란 분야가 진화 했다는 것이다.

이러한 논점으로 왜 설계공모가 좋은지에 대해 이야기 할 것이고, 우리는 당신의 본능적인 경쟁심을 고취하고 당신이 계속 공모전에 참여하도록 설득 하려고 한다.



SO-L 의 PSI 공모전 엔트리

첫 번째로 우리는 경제적 보상의 쟁점에 대해 이야기 할 것이다. 비록 우리가 건축은 '사업'이라 이해하고는 있지만, 우리가 경제적인 보상을 바라고 건축사가 되는 경우 보다는 이상 추구의 경우가 많다. 만약 우리가 순수하게 돈벌이의 목적으로 건축일을 하고 있다면 우리 중 대부분은 건축이란 분야에 붙어 있지 못할 것이다. 우리는 우리가 하는 일 자체가 우리를 기쁘게 하기에 건축이란 일을 하고 있다.

비록 회사가 이윤이 없을 공모전 프로젝트에 창조적인 에너지를 소모함으로써 경제적인 손해를 볼지라도, 공모전이 단지 그것을 통해 돈을 벌 수 없기 때문에 회사에서 진행하는 프로젝트에서 제외되면 안 된다.

종종 "실제 프로젝트"는 고객의 요구사항, 예산 그리고 데드라인 등으로 질식되어진다. 그와는 다르게 공모전의 자유로움은 당신이 진정하고 싶은 디자인을 하게 함으로써 당신에게 신선한 공기를 제공한다.

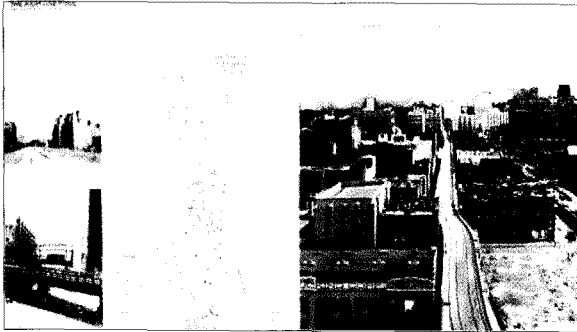
그리고 공모전의 결과는 (당선과 상관없이) 건축이란 분야에 대한 이해를 높여줄 것이다. 건축이란 왕국 안에서, 건축 회사나 학생들은 공모전에 제시된 다양한 접근으로부터 많은 것을 배울 수 있다.

그러나 아마도 공모전의 가장 중요한 점은 건축을 직업으로 하지 않는 사람들이 공모전을 통해 우리가 하는 일을 알게 되고 그 프로젝트에 관심을 가지게 만드는 것일 것이다.

뉴욕 그라운드 제로 공모전을 한번 보자. 수십개의 출품작들이 파이낸셜 센터에 있는 윈터 가든에 전시되었고, 건축과 관련이 없는 대중들은 그 작품들을 둘러보고 그 창의성에 감탄하였다.

아마도 어린 아이들과 그들의 부모들은 그 전문적인 드로잉을 완벽하게

는 이해하지 못했을 것이지만, 그들은 참가자들의 상상력과 아이디어를 이해하고 즐길 수 있었을 것이다. 그리고 그런 과정들은 '외부인'들이 건축에 흥분할 수 있게 만든다.



나탈리 린의 하이라인 공모전을 위한 프로젝트

두 번째 쟁점은 보상이 없다는 것이다. 만약 당신의 작품이 당선작이 아니라면, 당신은 어떻게 '보상'을 받을 것인가? 꽤나 진부한 이야기이지만, 완성작을 제출했다는 성취감과 자부심이 그것을 통한 엄청난 레슨이 그 노력에 대한 충분한 보상이 될 수 있을 것이다.

생각해보면, 일반적으로 공모전 기간은 매우 짧고, 그 짧은 기간 동안 디자인하는 창조적으로 생각하기 위해 엄청난 스트레스를 받는다. 그것을 견뎌 내는 것은 결코 작은 노력이 아니다. 이에 더해, 만약 당신이 공모전을 위해 새로운 렌더링 프로그램을 시도한다거나, 많은 다이어그램들을 그려낸다면, 그 공모전으로 부터의 받게 되는 당신의 보상은 당신의 아이디어를 설명하기 위한 새로운 기술을 배운 것이 될 것이다.

세 번째는 너무 많은 제출작과 그에 대한 충분한 검토가 없다는 쟁점이다. 물론 수십 수백의 참가자들이 있을 것이다. 참가자들을 진정으로 이해하기 위해 심사위원들이 충분한 시간을 쓰지 못하는 것은 불공평해 보일 수 있겠지만, 건축의 묘미는 우리가 몇 달 동안 생각해 만들어낸 아이디어를 그래픽 언어를 이용하여 짧은 시간에 효율적으로 설명하는 것에 있다.

심사위원들이 작품을 이해하기 위해 한 시간을 사용하던, 10분 혹은 삼십초를 사용하던 하는 것은 문제가 아니다. 우리가 만들어낸 그래픽들은 우리가 전달하고자 하는 것을 강하고 명료하게 표현해 내야만 한다. 공모전은 우리의 의도를 성공적으로 표현하기 위한 수단으로써 우리의 그래픽 언어를 강화시켜 줄 것이다.

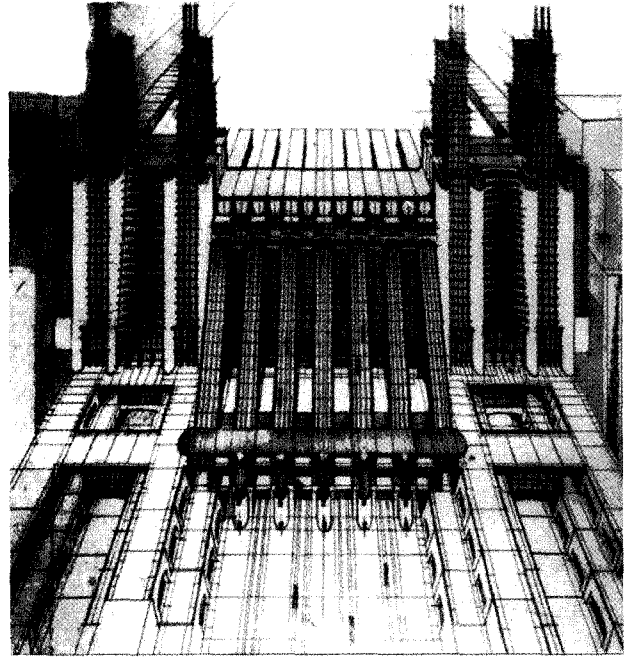


SANAA의 Rolex Center

마지막은 개념적인 쟁점이다. 공모전의 건축사가 잠시 '실무적 세계'에서 벗어나 왜 우리가 이 건축이란 긴 여행을 시작 했는지 하는 우리의 건축적 뿌리를 되돌아 볼 수 있는 기회를 제공한다. 생각이 여기에 다다랐을 때, 공모전은 아이디어에 관한 것이고, 건축적 아이디어의 중요성에 대한 시각을 잃지 않는 것이 굉장히 중요하다는 것을 알게 된다.

그러나 가장 강하고 성공적인 아이디어는 실현가능한 무엇인가로 발전할

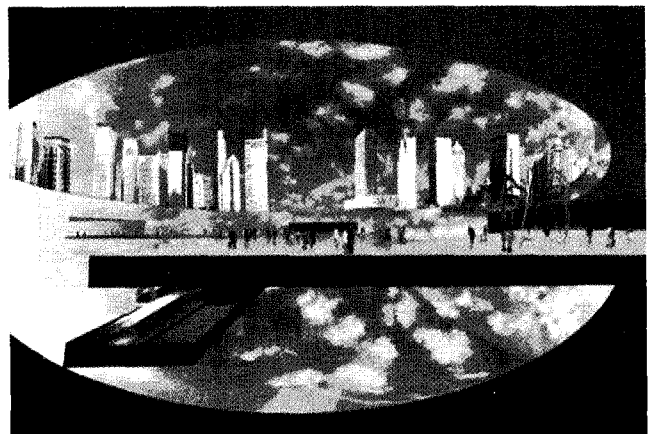
수 있는 것들이다. 예를 들자면, 헤르조그 & 드모롱의 'BIRD'S NEST'나 사나의 최근 완성된 롤렉스센터 같은 것들이다. 분명 이러한 제안 안들은 개념적인 생각들에서 시작이 되었지만 그 아이디어들은 디자인적 질을 잃지 않고 실질적인 구조체로 발전되어졌다.



안토니아 산텔리아 La Citta Nuova

아이디어 자체가 주는 힘 또한 무시해서는 안 된다. 심지어 몇몇 공모전들은 순전히 '아이디어'를 만들어 내는 것에 목적을 두고 우리를 방심하지 않게 만들고 계속 생각하게 만든다. 안토니아 산텔리아와 이탈리아 미래주의자들은 그들의 디자인이 실현되지 않을 것을 알았지만, 그것은 그들에게 중요한 사항이 아니었다. 그들의 드로잉과 그림들은 사상가들이 새로운 도시의 이미지와 혁명적인 아이디어들은 끌어내는 토양이 되었다.

프랭크 로이드 라이트는 "건축사는 예언자가 되어야만 한다. 시대의 진정한 감각을 지닌 예언가... 만약 그가 최소 앞으로 10년을 내다 볼 수 없다면 우리는 그를 건축사라 부르지 않는다."라고 말했다. 공모전은 우리에게 건축사로서의 우리의 상태를 점검하고 아이디어를 실험하며 놓고 탐험할 수 있는 기회를 제공한다. 희망적으로, 건축사들은 그들의 건축을 위한 동기를 잃지 않을 것이며, 공모전의 가치를 계속 보게 될 것이다.



※이글의 일부는 Archdaily.com 의 기사 중 일부를 발췌, 인용 하였습니다.