

글. 김성환_Kim, Sunghwan

Lanz Architekten und Generalplaner

Michel Casertano, Atelier Brückner, Assoziierter

건축이 세상에서 영향을 미치는 부분은 사실 특징인이 정확한 문장이나 그림으로 제시하기 어려울 정도로 그 영향력이 넓고 광대하고 또한 매우 다양하다. 이는 공학적인 특성이 가지는 산술적인 보고서나 기초를 토대로 한 참고서로 제시되는 것이 아닌, 각자가 가지고 있는 예술적인 역량부터 공학적인 지식까지 한데 어우러져 그가 머리속에서 그려내고 있는 3차원적인 상상력을 쏟아내기 위해 더욱 한계를 단정짓기가 어렵다. 이러한 조건속에서 자신의 상상력을 누군가에게 확실하게 전달하려면 스스로에 대한 확신과 그 확신을 통한 다른이에게 전달하고 같이 조화롭게 일을 진행시킬 수 있는지에 대한 수고가 항상 질문이 되어진다. 다양한 경험과 질문속에서 새로운 것을 찾아내고 도전하며 그 에너지를 잃지 않고 끊임없이 이끌어 나가는 건축사를 한명 소개하고자 한다.



MICHEL_CASERTANO

Michel Casertano는 독일 남부 Stuttgart에서 태어나 TU München에서 공부를 마치고 현재 Atelier Brückner에서 Assoziierter로 자리하고 있다. 대표작인 BMW Museum 실내 전시 디자인부터 2012년 여수 엑스포에 GS Caltex Pavillion을 비롯한 다양한 전시기획을 담당하였다. 그는 기초적인 건축에서 시작하여 현재 Szenographie라는 새로운 영역에서 그가 가지고 있는, 또한 다른이들로 하여금 항상 궁금증을 갖게 하는 에너지를 갖고 있는 사람이다. 얼마전, Stuttgart 근교에 자신이 설계한 자신의 집을 마무리 지었다며 보내준 사진에 그 에너지가 고스란히 느껴졌다. 그 에너지에 대한 궁금증을 나 또한 해결하고자 Atelier Brückner 사무실에서 그와 인터뷰를 진행하였다.

Q. 좋은 아침입니다. 독자들을 위해 간단한 질문부터 가볍게 시작해볼까요? 어떻게 건축과 인연을 맺고 공부를 시작하였는지 궁금합니다. 뮌헨이라는 도시가 국제적인 도시로서 역할을 했는지 궁금도 하네요.

A. 사실 뮌헨이 도시로서 저에게 건축공부와 관련되어 사실 큰 역할이

되지는 않았습니다. 다만, 한가지를 얘기할 수 있다면, 제가 1972년 뮌헨 올림픽 당시 지어진 올림픽 단지(Das Olympische Dorf in München)에서 성장했던 것이 하나의 연관성인 것 같습니다.

오히려 저는 어렸을때부터 개인적으로 장난감, 전등 그리고 작은 가구 등을 스케치하고 만들고 그리고 장식하는 것에 대하여 재미를 가지고 있었습니다. 당시에는 좀 더 특별한 교육과정없이 단순한 디자인에 집중되어 있었죠. 그 이후 고등학교때에는 응용미술과 관련된 부분에 많은 시간을 가졌었습니다. 당시 졸업 직전에 학교에서 수학여행을 그리스에 있는 에피다우로스 극장(Epidauros Theater)를 방문할 기회가 있었는데, 그 곳에서 자연과 순수기학 그리고 공간에서 나오는 음향학, 이 세가지 조화로움이 저에게 굉장히 인상적이었습니다. 그리고 나서, 확실하게 건축을 공부해야 하겠다는 확신이 들었죠.

Q. 그럼 졸업작품 관련된 이야기부터 할까요? 인터뷰를 준비하던 도중에 우연히 TU München 홈페이지에서 당신의 졸업작품을 발견하였습니다. 주제는 "경기장의 형태와 구조(Konstruktion und Form von Stadien)"이었는데요. 건축적인 견해로 관찰할때, 이 졸업작품은 기능성에 대하여 집중이 되었습니다. 어떻게 이 기능성을 경기장의 형태까지 연결할 수가 있었죠?

A. 그 졸업작품은 저의 졸업동기 Michael Keltsch와 함께 하였습니다. 우리는 공부하는 동안 구조연구를 하는 회사와 설계를 같이 경험하고 사물에 대한 비슷한 시각을 가지고 있었습니다. 우리 설계의 기본은 굉장히 구조적이고 기능적이었으며, 또한 저희에게 그 설계가 지어질 수 있다는 것이 굉장히 중요하였습니다. 철저하게 조사하고, 세분화하였으며, 산술적으로 계산된 설계였죠. 마지막으로 완성된 형태는 그러나 굉장히 상징적인 조각물처럼 되었습니다. 그 당시 우리는 스스로 시드니 오페라의 원리 즉, 저층부에 위치하고 있는 기본기능들과 그 위에 주요기능이 그림같은 조각으로서 군림하는 원리안에서 설계를 이끌어 나갔습니다. 당시 졸업설계와 동시에 뮌헨 축구 경기장 공모전에 참가도 했었는데요, 나중에 저희는 이 공모전에서 Herzog de Meuron이 제안한 Allianz-Arena와 저희 설계가 굉장히 다르면서도 비슷하고 부분적으로 유사한 해결방안을 가지고 있다는 것을 찾아냈죠. 여기서 당시 저희는 조금은 자랑스러웠지만, Herzog de Meuron의 제안이 더 급진적이고 미래지향적이었죠. 이 경기장은 그



Michel Casertano의 집. Casa Klee



CASA_KLEE2_Michel_Casertano

러는 사이 점차 또 하나의 고전이 되었습니다.

Q. 현재 일하고 계신 Atelier Brückner는 보통 Szenographie라는 영역에서 유명한데요. 건축과 관련되서 가장 큰 차이는 바로 형태를 찾아가는 과정과 공간안에서 3차원적인 구성이라 할 수 있습니다. 건축사로서 이 차이를 좀더 설명할수 있다면, 어떤 부분이 있을까요? 작년 6월 프랑크푸르트, 독일 영화박물관(das deutsche Filmmuseum in Frankfurt am Main)에서 진행된 강의와 관련해 설명을 듣고 싶습니다.

A. 우리는 우리가 가지고 있는 기본 고려사항 전에 많은시간 다듬어 온 기본적인 정보위에 건축과 공간들을 구성하고 연결합니다. 우리는 이 과정에서 "형태는 정보에 따른다"라고 이야기 하는데요. 구성에서 만들어지는 정보의 변환시 저희는 Szenographie적으로 일을 한다 말합니다. 우리는 하나의 극적인 입체화, 공간구성 그리고 거기에 만들어진 분위기를 전체적인 구성요소 즉, 공간, 빛, 미디어 그리고 그래픽과 연결해서 생각을 합니다. 오페라나 영화에서 하나의 프롤로그와 여러개의 막으로 구성된 주요부분 그리고 마지막 에필로그까지 하나의 연출론이 있는거죠. 이상적인 상황에서 이러한 정보들과 구성이 "하나의 큰 전체"가 되는 것입니다. 여기서 각각의 요구사항이 많은 회사에게 맞는 자세와 설계과제에 따라 다르게 진행이 되기 때문에, "건축"과 관련되서 단정지어 그 차이를 설명하기는 사실 어렵지요. 하지만 하나의 차이로 볼 수 있는 것은, 우리는 우리가 만들어내는 공간안에서 움직이는 방문객들, 그리고 그들이 가지는 시각에 대해 적극적으로 생각합니다. 건축에서는 종종 그 자체의 순수 목적이 되는 그리고 더이상 실제적인 건축과제와 관계가 적은 구조와 형태들이 사실 크게 정지된 형태로서는 고려되지 않죠.

Q. 가장 유명한 프로젝트중에 하나인 뮌헨의 BMW Museum이 있습니다. 그 기본적인 생각은 어디에 있나요? 제 시각에서는 사실 고객의 전시공간안에서 보는 형태가 전달하는 메시지를 바로 이해할 수 있는 부분이 제일 중요합니다. 이것은 한 회사가 가지는 이상의 정의안에서 보통 다시 찾게 되고, 입체화된 공간에서 다시 반영이 됩니다. 이 프로젝트에서 진행상 어려웠던 점은 무엇인가요?

A. BMW Museum은 독일 건축사 Karl Schwanzer가 거대한 램프의 형태에서 오는 변형된 공간안에 길이 뻗어나가는 그의 주요생각에 영향을 준 거대한 밥그릇모양의 전체 중심건물앞에 있었습니다.

이 건물은 오늘날의 용도에 비해 너무 작았고 그래서 확장이 되었어야 했었죠. 우리는 이 주요 주제를 현재 상설 전시가 일어나는 가까운 서쪽 날개부분에 집중시켰습니다. Art+Com회사와 함께 우리는 "Mediatektur(Media+Architektur)"를 진행하였는데, 이것은 주요 내부공간을 가득 채우고, 전체 BMW 광장을 다양하게 연주하는 것을 가능하게 했습니다. 이 정지되고 물리적인 공간은 스스로 열리고, 그 건축은 이 연주를 통해 다양하게 되는거죠. 이를 통해 회사이미지가 전달이 됩니다. 방문객들은 고급회사이미지의 심도있는 디자인이 지닌 스포츠쉽과 교양성을 새롭게 경험하고 BMW자체의 슬로건 "주행의 즐거움"뒤에 있는 그 역동성을 느끼게 됩니다. 여기에서 이러한 여정은 하나의 연출론을 따릅니다. 입구부분에서 얻는 시선의 흐름부터, BMW 광장넘어 보이는 Art Empore까지 전체 램프가 새로운 연결고리로 만들어지는 7개의 전시큐브와 밥그릇 모양의 중앙까지 대략 1000m길이의 전시테라스위로 방문객을 유도하는 것이죠. 가장 윗부분의 플랫폼에서 이 테라스는 전체 마지막 하이라이트로서 360도 공간연주를, 즉 시각적인 심포니 안에서 마무리합니다. 이러한 복잡한 프로젝트는 많은 어려운 부분들과 연결되고, 바로 이러한 프로젝트들을 일컫어 세우기 위해 만드시 진행이 되어야 하는 부분에 대해 누군가를 확신시켜야 하는 부분부터 시작이 됩니다. 이것은 이러한 아이디어를 공사장까지 변형시킬 수 있는 건축주와 회사들의 용기도 또한 굉장히 필요합니다. 또한, 전체 모든 것을 하나로 만들수 있는 프로젝트 팀과 담당자 또한 굉장히 절대적입니다. 이것은 또한 우리 건축사들, 모든 어려운 부분들에서도 저지 당하지 않고 또한 특이하고 진보적인 프로젝트들에서 필수적인 일관성을 끝까지 끌고 나갈 수 있는 바로 그런 건축사들의 주요 과제이지요.



Michel Casertano가 디자인한 BMW Museum의 내부 전시공간 (사진 Marcus Meyer)