

불확실성 포비아

알도 반 아이크(Aldo van Eyck)의 질문과 해제

글. 김기중 건축사사무소 가로 대표, 건축가



지극히 개인적인 일상에서부터 세계적인 거대한 흐름에 이르기까지 일어나지 않을 것만 같았던 일들이 일어나고 있다. 어떤 일은 절대로 일어나지 않을 것 같았던 일이었다. 3년 전 우리 '가로건축'이 설계한 단독주택 시공현장에서는 시공업체 현장소장의 하소연이 점점 극에 달하고 있었다. 레미콘을 수배하기 어렵다던가, 자재 반입 시기가 늦춰지거나, 화물차 수배가 안 되거나, 계획했던 금액으로 해당 자재를 구하기 어려워졌다는 등 갑자기 돌발변수가 생긴 것이다. 그것은 갑작스런 중국 요소수 파동과 우크라이나 전쟁으로 인해 생긴 천재지변과 같은 일 때문에 생긴 거의 사고에 가까운 일이었다. 그로 인해 어렵게 진행되다가 결국 우여곡절 끝에 큰 추가비용을 지불하고서야 공사가 마무리되었다. 며칠 전 몇 개월간 합사 나갔던 직원이 회사로 복귀했다. 나는 그 직원이 합사 생활을 하면서 건축적으로 많은 경험을 했으니, 복귀하면 그 경험을 살려서 프로젝트를 보다 원활하게 수행하고 다른 직원들에게도 좋은 영향을 줄거라 기대했었다. 그렇지만 복귀하자마자 그 직원이 나에게 한 첫마디는 좀 당황스러웠다. 마치 어떤 선편을 하듯 비장하게 회사를 그만두겠다고 하는 것이었다. 직원이 회사를 퇴사하는 일은 빈번히 있는 일인데 뭘 그러나 라고 할 수 있지만 이 직원은 불과 얼마 전 회사를 오래 다니고 싶다고 나에게 얘기했었다. 이런 걸 생각하면 나와 회사 입장에서 일어날지 않을 일이 일어난 것이었다. 나는 지금 다시 정신을 차리고 직원 모집 공고를 냈으며, 서류심사와 면접을 보면서 마음을 추스리고 있다.

지난해 12월 3일부터 14일까지의 기간 동안 대한민국에선 엄청난 사건이 있었다. 그 사건은

반세기전에도 있었고, 그 일 때문에 나도 물론이고 국민 대다수가 트라우마를 겪었을 것이며, 지금도 그 트라우마에서 못 벗어나고 있는 피해자들도 있을 게 자명한 끔찍한 사건이다. 이 사건이야말로 일어나리라고는 상상도 못했던 일이었다. 이로 인한 국가의 위기상황과 민주주의 체제의 붕괴 위협은 일단 위기는 넘기 상태다. 호모 사피엔스가 다른 종과 다르게 생존하고 발전할 수 있었던 바로 그 인간들의 협력적인 힘이 이번에도 발휘되었다. 협력정신을 발휘할 수 있는 깨어 있는 시민들 덕분에 천만다행히도 더 이상 끔찍한 상황은 일어나지 않았다. 물론 아직 이 사태가 마무리된 것은 아니고 여전히 현재 진행형이다.

위와 같은 일이 어떻게 일어나게 되었는지 생각해봤다. 세계사적 상황과 그에 영향받은 한국 사회에서 파생된 불안정성의 형성은, 급격한 혁신 등에 따른 기존 질서의 붕괴로 인한 것이라고 할 수 있다. 그로 인해 사람들에게 심리적 불안을 강요하게 했고, 단순화된 해결책과 안정감을 제공하는 새로운 질서로의 의존을 초래했기 때문에 이 같은 일이 일어났다고 생각한다.

예측 불가능 속에서 생긴 불안정성은 인터넷의 등장과 그로 인한 정보의 확산이 주요 원인이라고 생각한다. 1990년대 중반부터 보급된 인터넷은 정보의 접근성과 연결성 측면에서 폭발적인 혁신을 가져왔다. 다양한 정보를 제공하며 새로운 가능성을 열어주지만, 정보 과잉으로 불확실성을 초래한다고 생각한다. 특히 인터넷은 집단화와 극단화를 촉진하는 기제로 작용한다. 비슷한 의견을 가진 사람들끼리만 보이는 정보 필터 버블현상은

의견의 다양성을 감소시키고 사회적 양극화를 심화시키기도 한다. 이런 일련의 현상은 대중들로 하여금 복잡하고 불확실한 현실을 단순화된 관점으로 해석하도록 유도하며 극단적 사상과 행동을 낳는 환경을 조성하기도 한다. 2000년대 중반 이후에는 새로운 형태의 소통 방식인 유튜브와 소셜미디어가 등장했다. 새로운 형태의 소통 방식은 개인이 콘텐츠 생산자가 되는 환경이다. 그러면서 전통 미디어의 영향력이 줄어들었고 대중의 다양한 목소리를 접할 수 있었다. 그러나 클릭과 조회수에 기반한 수익창출 구조는 자극적 콘텐츠의 확산 경향을 강화했다. 그에 따라 음모론이나 편향된 정보로 대중의 공포와 불안을 증폭시키기도 한다. 이는 현실의 복잡성을 간과하고 자신이 속한 집단에 유리한 정보만 받아들이는 심리적 회피를 조장하기 때문에 생기는 현상이라고 생각한다. 한편, 불확실성의 시대는 건축가들로 하여금 건축의 역할과 목적에 대해 근본적인 질문을 던지게 한다. 건축은 단순히 기능적인 공간이 아니라, 인간과 환경의 공존을 고려한 지속 가능한 삶의 터전으로 변모해가고 있다. 건축은 인간의 감정, 생각, 행동과 밀접하게 연결된 존재이므로, 철학적 통찰과 심리학적 분석도 필요하다고 생각한다.

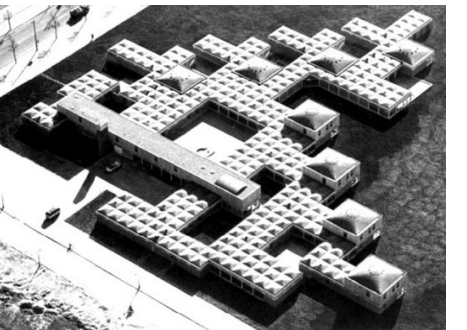
1,2차 세계 대전을 겪었던 마르틴 하이데거(1889~1976)¹는 당시 만연했던 인간 존재와 삶의 의미에 대해 깊은 회의감과 경제적 불안과 사회적 혼란 속에서 실존주의 철학의 토대를 마련했다. 당시 유럽은 산업 혁명 이후 급격한 기술적 변화와 도시화로 인해 전통적 삶의 방식이 무너지고, 인간존재가 기계적이고 도구적인 존재로 환원되는 위기를 겪고 있었다. 건축에서도 그 당시는 근대건축이 시작되던 시기로 아돌프 로스, 르코르뷔지에 등의 영향을 받은 새로운 건축이 기능성과 효율성을 강조하던 시기였다. 하이데거는 기능주의적 건축이 인간의 삶의 본질적 필요와 정서적 경험을 소홀히 한다고 봤다. 그는 존재론적 질문을 통해 건축과 예술이 인간의 존재 방식을 형성하는데 중요한 역할을 한다고 보았다. 하이데거의 공간 철학에 대해서 건축적으로 확장해서 이야기하는 것이 자연스러운 과정일 수 있다. 그런 의미에서 건축집단인 'TEAM 10'(1950~81)과 건축가 알도 반 아이크(Aldo van Eyck, 1918~99, 네덜란드 건축가)가 유사한 고민을 건축적으로 담아내려 한

집단이나 건축가로서 살펴볼 가치가 있다고 생각한다. 1950년대에 본격적으로 결성된 건축가 그룹 "TEAM 10"²은 근대 건축의 기능주의적, 비인간적 경향에 반발하여 인간적이고 맥락적인 건축을 지향했다. TEAM 10은 도시계획과 건축에서 "삶의 방식"과 "사회적 상호작용"을 반영해야 한다고 봤고, 특히 "주거단지" 개념을 확장하여 인간이 공동체 속에서 살아가는 방식을 건축적으로 표현하려 했다. 일상적 삶과 장소적 맥락을 중시한 알도 로시의 설계가 대표적인 예라고 할 수 있다.

TEAM 10의 핵심 멤버였던, 알도 반 아이크³는 건축이 단순히 기능을 넘어 삶의 방식과 공동체를 반영해야 한다고 주장했다. 또한 기계적이고 획일적인 설계를 지양했고, 건축과 도시 공간이 인간의 상호작용과 경험을 촉진해야 한다고 믿었다. 그러니까 공간이라는 것이 사람들이 만나고, 상호작용하며, 관계를 맺을 수 있는 사회적 장소여야 한다고 생각했다. 그는 특정 장소의 역사적, 문화적, 환경적 맥락을 설계 과정에서 중요하게 여겼다. 공간이 장소의 고유성을 반영해야 한다고 생각했다. 또한 그는 건축에서 흔히 대립되는 요소들—안과 밖, 공공과 사적, 자연과 인공—을 이분법적으로 보지 않고, 이를 통합하는 중간적 공간을 만들어 내려 했다. 즉 건축을 통해 경계를 흐리게 하여, 사람들에게 다층적 경험을 제공하고자 했다. 그는 개인보다는 공동체적 삶을 지향했다. 특히 어린이 놀이터와 공공공간을 통해 사회적 연결을 강화하려 했다. 이를 통해 현대 도시화로 인해 단절된 인간 관계를 복원하려고 시도했다고 볼 수 있다.

2차 세계 대전이 끝나고 이듬해 1946년 알도 반 아이크는 암스테르담 공공사업부 마을계획과의 건축가로 임명된다. 그는 참혹한 전쟁을 겪은 후 폐허가 된 도시에서 삶의 회복과 공동체의 회복이 무엇보다 필요하다고 생각했다. 그는 건물과 건물 사이에 방치된 공간을 '사이공간'이라 하고 이 공간을 재구성하는 일에 착수한다. 그는 인간적 대화와 공동체 참여의 공간으로 어린이 놀이터를 제안한다. 공간과 건축이 상상력이 충만한 놀이를 대하는 방식을 보여주고 있다. 턱이 없고, 어른과 어린이의 구분이 없고, 즉 경계 없이 구분하는 건축적 방식을 사용한다. 이것은 사용자와 공간과 공간이 서로 호흡하는 건축을 추구하기 때문에

가능한 것이다. 알도 반 아이크가 설계한 오르파누이스(암스테르담 고아원 1955~60)에도 알도 반 아이크의 인간 중심적인 설계 철학이 잘 담겨있다. 첫째, 내부와 외부를 경계 짓기보다는 이를 연결하는 중간적 공간을 통해 경계를 흐리게 했다. 둘째, 전체 건물을 거대한 구조로 설계하는 대신 작은 규모의 모듈형 공간으로 구성하여 고아들이 보다 친근함과 안락함을 느끼게 했다. 셋째, 고아원이 단순히 머무는 공간이 아니라 아이들이 서로 상호작용하며 공동체적 삶을 체험할 수 있도록 설계했다. 넷째, 건물의 크기, 공간 배치, 동선 설계 등 모든 요소가 사용자인 고아들의 시각과 활동 패턴에 맞춰져 있다. 불확실성이 만연한 시대에서, 알도 반 아이크의 건축설계 방법론은 인간 중심적이고 장소적 맥락을 중시하는 점에서 시사점을 제공한다.



그렇다면 현재 건축가들에게는 어떤 설계방법론이 필요할까? 첫째, 사용자의 일상적 경험과 감각적인 부분을 채워줄 수 있는 건축 설계가 필요하다. 유연한 공간을 설정하여 사용자에게 자유롭게 공간을 활용하게 할 수 있다. 빛, 재료, 소리, 냄새 등 감각적 요소를 활용해 공간의 정서적 풍요로움을 강화해야 한다. 작은 스케일의 배려를 통해서 개별 사용자의 세밀한 필요를 반영해야 한다. 둘째, 글로벌 표준화보다는 지역 고유의 정체성을 강조해야 한다. 지역에서 얻을 수 있는 재료와 전통적인 공법을 활용해야 한다. 또한 지역의 문화적 이야기를 건축 디자인에 통합해야 한다. 셋째, 공동체적 상호작용을 강화하는 역할을 건축이 할 수 있어야 한다. 알도 반 아이크의 놀이터는 아이들뿐만 아니라, 부모와 지역 주민이 자연스럽게 상호작용할 수 있는 공동체적 장소로 설계되었다. 이런 접근법은

공동체 재생에 중요한 역할을 할 수 있다고 생각한다. 넷째, 불확실성 시대에는 고정된 용도보다는 다양한 변화와 재구성이 가능한 열린 공간이 필요하다. 쉽게 변경과 이동이 가능한 모듈형 설계나 용도가 다양한 중립적 공간의 설계로 유연함을 반영해야 한다. 다섯째, 사용자의 정서적 안정감을 높이는 건축을 설계해야 한다. 자연과의 연계, 적절한 재료와 색상, 시각의 연속성을 배려한 설계, 공간의 사용과 유지보수를 위한 정교한 디테일 설계 등이 필요하다. 공간적으로는 루틴하게 공간을 설계하기보다는 조용히 사색, 소규모 휴식, 나만의 취미 등 특별한 공간을 설계하여 심리적 편안함을 제공할 수 있어야 한다.

오늘날과 같은 불확실성의 시대에 건축가는 인간의 정서를 깊이 공감하고, 안정감과 소속감을 제공하는 공간을 창조하려는 열린 마음을 가져야 한다고 생각한다. 그리고 좀 더 근본적으로는 존재의 근본적 질문에 응답하며, 장소와 인간, 그리고 세계의 관계를 성찰하는 책임감 있는 자세를 유지해야 한다. 이를 통해 건축은 단순한 기능을 넘어, 삶의 의미와 치유를 제공하는 실존적 환경으로 거듭날 수 있을 것이라 생각한다.

참고 문헌

- 『보이는 건축, 보이지 않는 생각 - 건축 디자인이론의 비판적 역사』 마크 켈런터 지음, 최아사 옮김, 한길사, 2007
- 『건축의 사회사-산업혁명에서 포스트모더니즘까지』 빌 리체베로 지음, 박인석 옮김, 열화당, 2008
- 〈알도 반 아이크의 건축에서 존재론적 공간의 성격에 관한 연구〉 정세영, 장용순 공동연구, 한국문화공간건축학회, 2019