

“나는 건축을 하는 과정 속에서 나 자신을 찾아왔다.
당연하다고 여겼던 생각의 이면에 꿈틀대는 질문과 상상을
있는 그대로 바라보려 한다. ... 건축은 지금 여기에서 나만의
경험이 가능한 특이성의 장이 돼야 한다. 나아가 건축은
거주자에게 관습적인 거주 방식에 균열을 내고 새롭게 구성할
기회를 제공해야 한다. 그 과정에서 우리는 자아와 일상을
새롭게 바라보는 순간에 직면할 수 있다.”

- 정의엽, 「날것의 건축」, 《SPACE》 2023년 8월, 52-53쪽.

건축가 정의엽은 「날것의 건축」이라는 근래의 에세이에 자신의
건축관을 명징하게 제시한 바 있다. 여기서 그는 건축을 “나[자신]를
찾는 과정”으로 여기며 건축이 “나[자신]만의 경험이 가능한
특이성의 장”이라 말한다. 이를 통해 “자아와 일상을 새롭게 바라보는
순간에 직면할 수 있다”는 것이다. 따라서 그는 건축에 요구되는
“논리적[현실적] 문제들” 너머의 “모호한 욕망과 감각의 충위”, 그리고
작업 중 사라지는 “많은 충동과 상상들”을 표현코자 한다. 그의 건축과
회화가 교차하는 지점이다. 이 같은 바탕 위에 정의엽은 “날것의
레시피”를 자기 건축의 주제로 내세우는데, 현대 도시의 디지털 복제
시대에서 오히려 “가장 원초적인 날것의 가치”가 중요하다고 믿기
때문이다. 그에게 날것이란 “낮설게 다가오지만 나 자신을 자각하게
하고, 타자 혹은 세계와의 관계에 대한 지각을 일으키[기]는” 것이다.
날것은 그림에 존재하기도 하고 건축에 존재하기도 한다.

이 같은 정의엽의 글은 강렬하다. 두 가지 이유에서다. 첫째,
모더니즘 이후(?)의 건축관을 너무도 ‘교과서적으로 잘’ 표현했기
때문이다. 일부 모호한 부분이 없지 않으나 이를 제외한다면, 그의
글 조목조목에 동의하지 않을 수 없다. 건축에 실용성 너머의
무엇이 있다고 생각하는 이들이라면, 특히 건축에서 창작의
영역이 중요하다고 믿는 이들이라면 말이다. 일상과 규범에 얽매인
한국건축이 좀 더 모색해야 할 방향이다. 그러나 ‘교과서적’이라는
표현은 혹자에게는 이미 진부해져버린 생각일지 모른다는 우려도
내포한다. 둘째, 그의 글이 강렬한 이유는 (앞의 불분명한 우려에도
불구하고) 이런 입장의 건축관을 ‘적극’ 피력한 한국 건축가가 드물다고
생각되기 때문이다. 비슷한 입장을 공유한 건축가가 왜 없을까마는

이를 글로 명징하게 표현한 이는 희소해 보인다. 자기 디자인과 직접 결부되는 이론적 맥락으로서는 더욱 그렇다. 또한 그가 건축에 회화를 거리낌 없이 병치하며 “모호한 욕망과 감각의 층위”를 드러낸 ‘날것’의 용기 역시 무척 강렬하다 말할 수 있다.

그러나 사실 우리는 이 글에 앞서, 이와 함께 출판된 건축 이미지의 강렬함에 더 즉각 끌리게 된다. 투시도적 관례를 뒤집으며 시각적 환영(幻影)을 선사한 메타박스(METABOX, 2020~22)의 이미지, 그리고 인공의 바위로 건축의 추상성을 깨뜨린 로스톤(LOSTONE, 2021~23)의 이미지가 그것이다. 정의엽이 지향하는 ‘진기한 차별화의 건축’이 가장 극적으로 표상된 지점이라 하겠다.¹

시각적 환영과 부유하는 감각

메타박스는 경기도 양평의 한적한 시골에 위치한 서용선(1951~) 화백의 작업실이다. 이 건물은 우선 외벽 전체의 붉은 색상으로 주변과 쉬이 구별된다. 하지만 더 주목해야 할 것은 역시 건물의 기하학적 형태다. 전술한 바 투시도적 관례를 뒤집은 시각적 환영과 착시 효과가 이로부터 도출되기 때문이다. 그 착시의 유희를 즐기기 위해서는 먼저 마을 입구 도로변에서 조망되는 ‘정면’부터 응시해야 한다. 이 정면은 커다란 큐브가 좌측 아래의 멀리 어딘가에 소실점을 두고 부유하는 듯한 이미지인데, 심지어 출입구 바닥면까지도 이 이미지에 꼭 맞게 짜여졌다. 정교한 계산에 바탕을 둔 것이다. 그러나 주변을 조금만 돌아들어도 이 건물이 정육면의 박스가 아닌 납작한 기하체임을 쉬이 간파하게 된다. 이름처럼 ‘박스 너머’의 무엇, ‘meta-box’다. 이를 위해 건축가는 예각과 둔각의 길쭉한 평행사변형을 평면과 측면(단면)에 적용해 넣었다.

정의엽이 여기서 원근법을 역이용해 시각적 환영을 창출한 것은 건축주의 회화에 빚진 바 크다. 그는 서용선의 그림에서 발견되는 “익숙한 공간지각과 이미지에 대한 의문과 비틀기”가 디자인의 모티브였음을 밝히기도 했다.² 그리고 그 시각적 환영은 건축가 스스로 회화와 건축의 영역을 넘나들며 새로운 가능성을 탐색한 결과이기도 하다. 화가가 3차원의 공간을 2차원의 캔버스에 이미지화했다면, 건축가는 그런 이미지를 3차원 공간에 다시 투사할 수 있는 것 아닌가.

건축가 말마따나 “평면적 입체와 입체적 평면 사이”에서 말이다. 이 같은 일종의 트롬프뢰유(trompe-l'œil)는 큐브, 즉 정육면체라는 기하의 원형(原型)을 준거로 상정했기에 더 강렬한 이미지를 꾸며낼 수 있었다. 단순할수록 세다. 앞서 잠깐 언급했던 붉은색이라는 원색의 원초성도 여기에 일조한다.

그런데 이 같은 원초성이야말로 투시도적 원근법을 뛰어넘어 유희하려는 메타박스의 근원이자 욕망이다. 주지하듯 르네상스 이래 투시도법이 날것의 원상(原象)을 조직해 과학적(으로 여겨지는) 실체를 구축해냈다면, 19세기 말 세잔의 회화는 일소점 투시도법을 벗어나 다각도에서 지각한 원상들을 다시 조합해 표현한 것이라 평가되어왔다. 메를로퐁티는 세잔에게서 “살아있는 투시도(the lived perspective)”를 포착하는데,³ 그렇다고 “과학적 도식화” 이전의 원초적 이해를 추구했던 메를로퐁티의 입장이⁴ 정의엽에게 꼭 겹쳐 보이는 것은 아니다. 그가 메타박스에서 원상을 재조직해 더 정교한 이미지로 탈바꿈시킬 수 있었던 것은, 오히려 그 일소점 투시도법을 역이용했기 때문이다. 이로써 창출된 부유하는 감각은 발뒤꿈치를 들고 서서 시나브로 비상하려는 거대한 덩어리의 욕망을 드러낸다. 서용선의 리얼리즘 회화 속 공간과 오브제는 어느새 마그리트의 서리얼리즘(Surrealism) 회화에서와 같은, 하늘 나는 성체가 되었다.

1. 정의엽은 사무소 이름 에이앤디(AND: Architecture of Novel Differentiation)에 대해 “차이의 건축” 정도로 설명하지만, 필자는 이를 영단어 뜻처럼 ‘진기한 차별화의 건축’으로 적극 이해한다.
2. 이 같은 디자인 모티브의 단초는 같은 양평의 스킨스페이스(SKINSPACE, 2013)에 일찌감치 엿보였다. 사선 효과로 인해 정면에서 건물이 실제보다 훨씬 크게 인지되기도 하고, 파충류의 비늘 같은 나무판 외장재가 내부 공간으로 접어들어면서 실내외의 공간 관계에 시각적 모호성을 창출했기 때문이다. 이 건물도 또 다른 화가의 작업실이다.
3. 이는 “체현된 시선”이라 옮길 수도 있겠다. 메를로 퐁티는 “우리가 실제로 지각하는” 이런 방식이 기하학적 투시도나 사진술의 시선과 다르다고 말한다. Maurice Merleau-Ponty, ‘Cezanne’s Doubt’, *Sense and Nonsense* (Evanston: Northwest University Press, 1964), pp. 9-25[14].
4. Maurice Merleau-Ponty, *The Phenomenology of Perception* (London: Routledge, 1962), p. ix.

로스톤의 인공 바위가 강렬한 이미지를 주기는 메타박스와
 매한가지다. 하지만 지금의 건축이 자연을 직설적으로 모사했다는
 사실은 로스톤을 메타박스보다 훨씬 논쟁적으로 만든다. 태곳적부터
 지금까지 건축과 자연 사이의 불가분한 관계에도 불구하고 건축은
 기본적으로 추상성을 전제로 하기 때문이다. 서울의 차이나타운에
 한국과 중국의 산수화에서 영감 받은 “건축적 바위산”을
 형상화함으로써 “한중 문화교류의 역사적 맥락”을 잇고자 했다 해도
 그렇다. 로스톤은 카페와 미술관을 겸한 건물인데, 인공의 바위가
 무량판 슬래브를 층층이 지지하는 이미지는 르 코르뷔지에의 돔이노
 구조를 원시적으로 패러디한 것이기도 하다.⁵ 이 인공의 바위는 실제의
 기둥을 감싼 두꺼운 외피이면서 자체로 공간을 담는 건축이자 가구,
 화분 등으로도 역할한다.

그런데 로스톤의 자연 모사 방식에서 주목해야 할 점은
 인공의 바위가 자연을 본뜨되 자연 그대로임을 가장하지 않는다는
 사실에 있다. 바위 표면에 반복되는 수평선의 거푸집 자국을 보자.
 로스톤의 바위가 디지털로 프로그래밍된 기계 제작의 과정에서
 나온 인공의 산물임을 천명하고 있지 않은가. 건축가는 굳이 이를
 감추려하지 않고 적극 드러냈다. 다시 말해 이 인공의 바위는 짐짓
 자연인 체 하지 않고 처음부터 인위성을 선언한 셈인데, 이로써 새로운
 리얼리티를 획득했다고 말할 수 있다. 이는 보드리야르가 간파했듯
 마치 디즈니랜드가 가상임을, 즉 리얼이 아님을 선언함으로써 새로운
 리얼리티, 즉 하이퍼리얼리티를 얻게 된 바에 근접한다.⁶ 원작의
 아우라가 소멸된 벤야민의 복제물을 ‘진짜의 가짜’로 볼 수 있다면,
 새로운 아우라가 깃들게 된 보드리야르의 시뮬라크르는 ‘가짜의
 진짜’로 여길 만하다. 물론 ‘진짜’와 ‘가짜’ 사이의 도치와 전복이
 지속되며 그 경계가 모호해진다는 전제에서다. 같은 선상에서 볼
 때 로스톤의 인공 바위는 시뮬라크르의 아우라를 발산하고 있는
 것은 아닐까? 그렇다면 디지털 복제 시대에 “가장 원초적인 날것의
 가치”를 추구하는 정의업의 행보는 보드리야르에서 벤야민을 거슬러,
 하이데거적 존재의 고유성을 담지한 아우라를 좇고 있다고 말할 수
 있을지도 모른다.

로스톤(LOSTONE)이라는 건물 이름도 그런 관점에서 이해할
 수 있을 것 같다. 아우라, 즉 ‘잃어버린 것(Lost One)’을 찾고자 하는
 건축가의 의도로서 말이다. 그것은 ‘잃어버린 돌(Lost Stone)’이거나
 ‘날것의 돌(Raw Stone)’일 수 있는데, 결국은 ‘재조직된 원초성의
 리얼리티’를 지시한다고 하겠다.

친숙한 낯설음, 그리고 이미지의 강렬함

바위라는 원초적 오브제가 새로운 조건 속에 재조직된 로스톤의
 리얼리티는 친숙하면서도 낯설다. 메타박스의 원형에 부여된 시각적
 환영도 마찬가지다. 친숙함에 대한 ‘낯설게 하기(defamiliarization)’는
 전형적인 예술 창작의 기법이지만, 여기서는 특히 후지모리
 테루노부(藤森照信, 1946~) 건축의 친숙한 낯설음을 떠올릴 만하다.
 그의 건축은 ‘야방(野蠻)-가르드’라는 말로 표현되기도 했는데, ‘야만적’
 혹은 원시적 방식의 전위성을 선보였기 때문이다. 그에게서 독특한
 점은 자연과 토속의 이미지로 노스탤지어를 불러일으키는 한편으로,
 자연(스러움)으로 가장한 인위성이 불안의 감정 또한 야기한다는
 사실에 있다. 프로이트식으로 말해 친숙함 속에서도 느끼게 되는
 언캐니(uncanny)의 정서다.⁷ 일례로, 그의 디자인에 자주 등장하는
 돌출기둥이나 지붕 꼭대기의 식물은 자연스레 그곳에서 솟아나는 것
 같지만, 인위적으로 만들어 낸 이미지인 경우가 대부분이다. 이로써
 후지모리는 고도로 발달된 기술문명이 폐허가 된 이후의 건축을
 상징하고 있다.⁸

5. 이런 아이디어는 언젠가 네임리스 건축(NAMELESS Architecture)도 제안한 바 있다.
6. 디즈니랜드는 그 바깥 세계를 리얼(real)이라 믿게 하기 위해 가상(imaginary)으로 제시되지만, 바깥 세계는 사실 더 이상 리얼이 아니며 “하이퍼리얼의 질서”와 “시뮬라시옹의 질서”에 지배되는 곳이다. 즉, 디즈니랜드는 바깥 세계의 “리얼의 픽션을 재황성화하기 위해 세팅된 저지 기계(a deterrence machine)”인 셈이다. Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations* (Ann Arbor: Michigan University Press, 1994), pp. 12-14.
7. 언캐니의 독일어 ‘unheimlich’는 영어 ‘unhomely’로 직역되듯, 집 같은 편안함 가운데 불편함 느끼게 되는 불안과 공포로 이해할 수 있다. Sigmund Freud, ‘The Uncanny’, *The Uncanny* (London: Penguin, 2003), pp. 123-161 (original: ‘Das Unheimliche’, 1919).

그런 후지모리 건축의 상징적 바탕을 드러낸

것이 1971년 도호쿠대학 졸업설계 작품인 <다리: 환시에 의해 이미지의 리얼리티를 얻는 르두 씨의 방법(橋: 幻視によってイメージのリアリテを得るルドー氏の方法)>이다. 여기서 그는 당시 공업화로 오염된 일본 현대 도시의 문제를 해결하기 위해 “폐허→자연의 소생→인공물의 재구축”이라는 가상의 미래주의적 시나리오를 제시했다고 볼 수 있는데,⁹ 이 같은 가상을 현실화시킬 매개가 바로 “환시에 의해 이미지의 리얼리티를 얻는 르두 씨의 방법”이었다. 후지모리는 18세기 말 프랑스 혁명기의 건축가 클로드 니콜라 르두(Claude-Nicolas Ledoux, 1736~1806)의 그림 ‘브장송 극장의 응시(Coup d'oeil du Theatre de Besançon)’를 졸업설계 커버 페이지에 옮기며 눈동자를 비워둔다. 원래 르두 그림의 눈동자에는 배우가 바라보는 객석과 무대의 스포트라이트가 중첩된 이미지로 맺히며 무대와 객석, 배우와 관객 사이의 모호한 시각적 교호 및 환시(illusion)를 암시했었다. 후지모리가 르두 그림을 따라 그리며 이처럼 눈동자를 비워낸 것은 자신이 제시한 가상의 시나리오가 자유롭게 펼쳐지며 새로운 리얼리티를 획득할 장을 마련하기 위함이었다고 해석할 수 있다. 르두의 “환상성”에 이끌렸던 후지모리는 달리를 비롯한 서리얼리스트 회화에도 영감을 받게 된다.¹⁰

정의엽의 건축에서 후지모리의 사례를 떠올린 것은 양자 공히 친숙하고도 낯선 이미지를 참신하고 도발적이며 강렬하게 제시했기 때문이다. 그리고 더 나아가 ‘환시에 의한 리얼리티’ 및 ‘자연의 인위적 모사와 리얼리티’라는 관점에서 둘이 묘한 교차와 어긋남을 보여주기 때문이다. 후지모리의 졸업설계가 가상의 시나리오에 리얼리티를 부여하고 허구를 현실화하는 환시의 방식을 선보였다면, 정의엽의 메타박스는 시각적 환영과 착시의 유희를 통해 투시도 이전의 원초적 감각을 형상화했다. 또한 후지모리의 건축에 도입된 돌출기둥과 식물이 인위적으로 자연인 듯 꾸며져 친숙한 낯설음과 언캐니를 발산했다면, 정의엽의 로스톤은 인위성을 인정하고 만든 자연으로 ‘가짜의 진짜’라는 하이퍼리얼의 고유성을 획득했다고 이해할 만하다.

감각과 상상과 낯것의 이미지가 정의엽의 건축에는 가득하다. 그가 근래 천착한 그림 그리기도 여기에 크게 일조한다. 지금까지 살핀 메타박스와 로스톤이야말로 이를 명시한 대표 사례다. 두 디자인은 ‘원초성’과 ‘환시의 리얼리티’, 혹은 ‘원초성과 환시’의 ‘리얼리티’라는 풍성한 해석의 층위를 드러내 보였다. 여기서 ‘리얼’과 ‘서리얼’, 그리고 ‘하이퍼리얼’의 경계는 무의미하다. 그가 규정한 건축이 “논리적 문제들” 너머의 “모호한 욕망과 감각의 층위”를 중시한 것도 그런 맥락이다. ‘진기한 차별화’와 ‘원초적인 낯것’을 추구하는 정의엽의 건축에서 우리는 “자아와 일상을 새롭게 바라보는 순간에 직면”할 수 있지 않을까? 글머리에서도 시사했지만, 지나치게 현실적인 한국건축이 좀 더 모색해도 될 법한 노선일 것이다.

8. Hyon-Sob Kim, 'The uncanny side of the fairy tale: post-apocalyptic symbolism in Terunobu Fujimori's architecture', *The Journal of Architecture*, vol. 21, no. 1 (2016), pp. 90-117. 특히 그의 '돌출기둥'에 집중된 논의로는 다음 줄고를 참조하시오. 김현섭, 「후지모리 테루노부 건축의 돌출기둥에 관한 연구」, 《건축역사연구》 21권 6호 (2012), 35~44쪽.
9. 김현섭, 「폐허와 소생의 환시(幻視): 후지모리 테루노부의 학부 졸업설계(1971)에 관한 연구」, 《대한건축학회논문집: 계획계》 28권 9호 (2012), 203~210쪽.
10. 필자와 후지모리의 대담. 일본 도쿄, 2011년 12월 7일.