

과거와 미래가 공존하는 방식: 전곡선사박물관에 대한 소고

김현섭

고려대학교 건축학과 교수

익스-튀 아키텍츠(X-Tu Architects)가 2006년의 전곡선사박물관 현상설계에서 선보인 조감도는 여러 연상 작용을 불러일으킨다. 이는 마치 커다란 모래 언덕 사이에 파묻혔던 기이한 오브제가 흙먼지 속에서 서서히 모습의 일부를 드러낸 형상이랄까? 그 오브제는 매머드의 납작한 뼈다귀일 수도 있고, (굳이 전곡리의 애슐리안 주먹도끼가 아니더라도) 구석기인들이 사용했을 법한 원시적 도구일 수도 있다. 단, 이 물건은 선사 시대의 투박한 뎀석기와 정반대인, 극도의 하이테크 문명에 의한 무엇임에 틀림없으리라. 또 한편으로 그 조형은 마치 건축가가 사무소 이름의 'X'를 은밀히 형상화한 듯한 역측마저 가능케 한다. (건축가의 의도는 불확실하나 그 같은 암호는 실현된 건물 1층 정면의 창 앞에 일렬로 늘어선 X-자 기둥에 나타난다.) 건물의 형태와 관련된 이 같은 연상과 역측이 오히려 그리는 것은 설계변경을 통해 2011년 완성된 최종 건물이 애초에 의도했던 형태 도출의 논리로부터 거리를 갖게 되었기 때문이다. 특히 땅 속에 양단이 박혔던 초기안의 건물이 지면 위로 완전히 모습을 노출하여 독립됨으로써 (계곡의 깊이가 건축가의 처음 생각보다 낮았음을 감안하더라도) '출토(出土)'라는 고고학적 발굴 과정의 형상화가 퇴색하는 아쉬움을 남겼다. 그 아쉬움은 '동굴'이라는 개념이 실내 공간의 내적 논리로 한정될 수밖에 없게 된 것으로도 이어진다.

그럼에도 불구하고 전곡선사박물관은 과거와 미래가 공존하는 방식을 꽤 효과적으로 제시한 듯하다. 설계경기의 지침에 따른 것

이긴 하지만, 건축가는 과거를 떠올리기 위해 과거의 이미지를 차용하지 않는다. 21세기의 박물관이 '선사(先史)'를 담기 위해 굳이 원시적이고 토착적인 건축법을 선보일 필요는 없을 테다. 토착문화를 담는 박물관을 위한 두 가지 다른 해법은, 예컨대, 일본 나가노현 스와 지역에 건축된 후지모리 테루노부의 진초칸모리야사료관(1989~91)과 이토 토요의 아카히코기념관(1992~94)에서 극명하게 대비된 바 있다. 전곡리의 선택은 후자의 방법이었다. 즉, 토속적 자연주의 대신 미래주의적 조형을 통해 과거의 과거됨을 더욱 부각시킨 것이다. 이를 위해 건축가가 채택한 구체적 디자인 전략은 우선 유선형의 건물 몸체로 대변된다. 이런 점이 극대화된 예가 작금의 우리 건축계에 논란을 불러일으킨, 자하 하디드의 DDP가 보여준 비정형의 파라메트릭 디자인일 것이다. DDP에 비하면야 전곡선사박물관이 형태적으로 훨씬 단순하지만, 전곡리의 매무새를 동대문의 것보다 더 도드라지게 한 점은 외장재의 선명한 금속성이었다. 건축가는 고풍택의 스테인리스 스틸을 외피로 선택함으로써 건물의 하이테크적 이미지를 배가함과 동시에 구석기의 산천을 반사하여 과거와 미래를 공존시킨다. 그리고 저녁의 어스름이 깔릴 즈음부터 외피에 불규칙하게 산개한 구멍을 통해 새어나오는 빛은 과거로의 시간여행을 위해 발동하는 타임머신의 신호와도 같다.

계곡 사이에 놓인 지하 1층 레벨의 입구를 통해 타임머신에 탑승한 승객은 로비의 계단을 타고 주 전시실인 1층으로 오른다. 그러면 이곳에서 전곡리의 돌도끼를 비롯한 선사시대

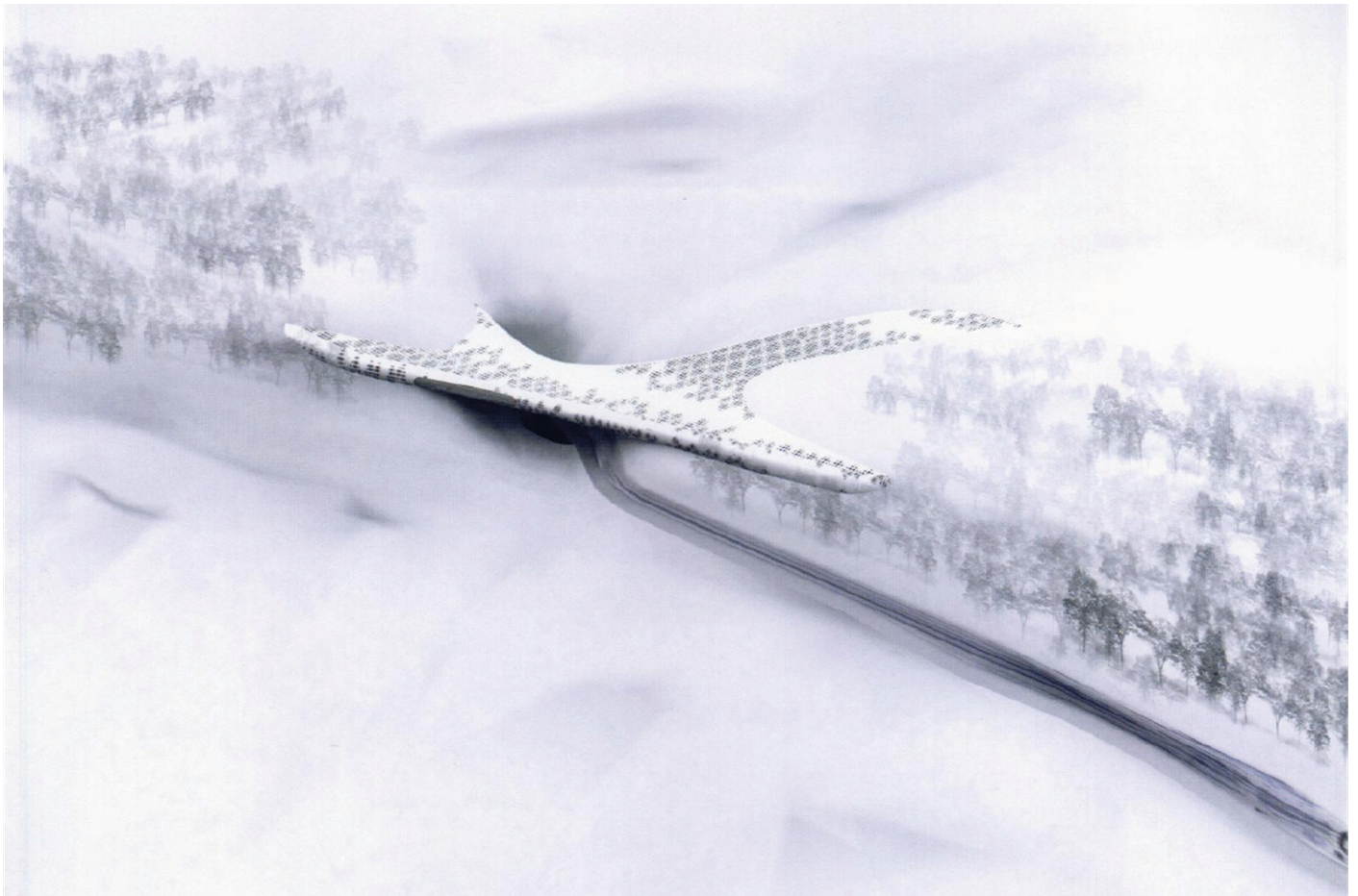
의 여러 유물 및 인류의 진화와 관련한 다양한 전시를 경험하게 된다. 이 실내 공간의 가장 큰 건축적 특성으로는 벽과 천정의 끊임 없는 곡선형 접합을 들 수 있다. 드문드문 서 있는 기둥 역시 천정이나 바닥과 곡선을 그리며 만나 디자인의 일관성을 유지한다. 이 같은 인터리어는 일차적으로 건물 외부의 곡면형과 조응하기 위함에 다름 아니겠으나, 더 나아가 동굴 개념의 현대적 형상화로 간주할 수 있다. (천정과 바닥에서 튀어나온 이따금의 돌출부는 석회동(石灰洞)에서 아직 석주(石柱)가 되지 못한 종유석과 석순을 암시한다.) 흥미롭게도 전곡선사박물관의 동굴 이미지는 전술한 후지모리가 제안한 바 있는 동굴론(2001) 가운데 하나인 '벽과 천정이 직각이 아닌 곡선으로 만나 동질성을 유지한다'는 특성을 떠올리기도 한다. 그러나 이 실내 공간의 동굴도 외형과 마찬가지로 과거를 지향하지 않는다. 순백으로 미끈하게 마감된 벽과 기둥은 현대적이고 미래적인 감성을 물씬 내포하기 때문이다. 원시의 동굴 공간은 전시장 일부에 복제해둔 라스코와 알타미라의 동굴만으로도 충분하다고 판단했던 듯싶다. 한편, 박물관 옥상에 마련된 산책로는 (이곳에 이르기 위해서는 다시 계곡의 출구로 나와 외부의 우회로를 거쳐야하는 불편함이 있는데다 그 자체도 단일한 동선만을 제공하는 아쉬움이 있으나) 미래로부터 태고의 자연을 감상할 수 있는 장이 된다.

하지만 '과거와 미래를 잇는 다리'라는 건축가의 개념이 완공 시점에서 해당 건물에 대해 유효했다고 할지라도, 박물관 전체의 '과거와 미래'를 얼마나 효과적으로 이어주고

있는지는 미지수이다. 일례로 박물관 주변의 이곳저곳에 위치한 이글루 형상의 파빌리온들은 화장실이나 현장 체험공간으로 추후 제작된 듯한데, 모티브의 당위성은 둘째 치더라도 건물의 이미지를 매우 서툴게 차용함으로써 당초 건축 개념의 미래적 확장성에 심각한 타격을 준다. 또한 건축가가 박물관을 선사유적지를 향한 관문으로 제안했지만, 실상 박물관 건너편 유적지의 외부 체험장

이 놓인 품세의 리얼리티는 이 미래주의 조형물에서 부풀었던 픽션과의 차이를 너무도 적나라하게 지시하고 있다. 완공된 지 3년이 지난 건물에 대한 평이라면 그 건물이 어떻게 그 시간의 폭을 아우르고 있는지에 대한 관심 역시 포함할 수 있어야 할 것이다. 이리 볼 때, 이 박물관에 대한 논의는 단지 건축물이나 건축가에 대한 비평을 넘어서 박물관의 운영 전반에 대한 비평으로 이어질 수 있

으며, 과연 건축가의 역할이 어디까지인가에 대한 근본적인 질문 역시 수반한다고 하겠다. 비약전대 박물관이라는 곳이 대상의 신화화(mythification)와 그를 비판적으로 수용함에 따른 탈신화화(demythification)가 공존하는 공간이라면, 멋들어진 전곡리의 신화는 후자가 배제된 채 예기치 않은 측면에서 허구적 틈새를 엿보인 셈이다.



전곡선사박물관 현상설계 조감도, 익스-튀 아키텍츠, 2006