

WEB ARCHITECTURE

LE CORBUSIER, ALTER-MODERN, CYBER ARCHITECTURE

SINAE KIM

EDITORIAL

언제부터인가 우리가 살고 있는 공간의 일부는 유리와 강철로 이루어진 도시가 아니라, 그리드 시스템과 정보 배치로 이루어진 가상 공간의 메트로폴리탄이다. 나는 한때 전시 ‘위대한 유산’을 통해 Le Corbusier의 “Voisin for Paris” 계획은 역사적으로 실패한 모더니스트의 기획이었으며, 그의 꿈으로 인해 현재 역사적 과리를 둘러싸고 있는 디스토피아적인 주택단지들과 서울의 단일화된 주거양식인 아파트에 대해 비판한 적이 있었다. 하지만 그는 기능주의와 기하학적 건축을 지지했던 그는 모더니즘이라는 시대적 정신을 가장 잘 구현한 위대한 건축가였으며, 새로운 시대의 건축과 도시의 방식에 변혁을 이루어 냈다.

상이한 공간은 상이한 생활, 상이하게 사고하는 인간을 만들어낸다. 설계되고 건축된 이 도시 = 건축 = 공간을 통해 현재의 사람들이 느끼는 이상향을 인지할 수 있다면, 한때 모더니즘 건축들과 도시의 공간들은 우리의 삶과 무의식에 스며들어 우리가 살고 싶고 지키고 싶은 가치적 척도들을 제공해 주었다.

그렇다면 웹의 건축물은 이 공간 안에서 살아가고 있는 현대인들의 행동과 사고, 삶을 어떠한 방식으로 규정하고 있을까? 이번 프로젝트를 통해 르코르뷔지에의 건축물들과 웹의 구조들의 유사성을 통해 계속 진화, 반복 되고 있는 모더니티의 의미들과 삶의 양식들을 추적해보고자 한다. 결국 새로운 가상환경에서의 건축양식을 해독함으로써 문화, 경제 및 사회 유형학을 탐구해보고자 하는 시도이다.

CYBER ARCHITECTURE AND ALTER-MODERNISM

웹서핑이라는 행위는 현대인의 일상적인 일이되었다. 이것은 surfing이라기 보다 산책'의 개념에 가까운 행위이며, 사람들은 그리 힘들이지 않고 자발적으로 공간을 누비며 그 시간을 즐긴다. 19세기 모더니티가 발생하던 시대에 아케이드는 초현실주의적 꿈으로 산책자를 이끄는 시각적 공간이었다면, 사이버스페이스는 모든 경험을 제공하는 일상화된 무의식적 공간이자 체험적 공간이다.

크리스토퍼 놀란 감독은 인셉션을 '마음의 건축'이라 표현했다. 꿈꾸는 이가 만들어낸 세계가 당사자의 의식적·무의식적 세계를 표출한 것이라 할 때, 코브의 꿈에서 확인되는 것은 무너져가는 그 자신의 위태로운 상태일 것이다. 세계를 인지하면서 또한 창조해나가는 인간이 만든 꿈은 스스로가 신이 되는 세계이지만, 무의식으로 인해 완전히 통제할 수 없는 세계이면서 이전 기억에서 자유로울 수 없다. 그의 영화에 등장하는 꿈속의 도시, 모더니즘적 건축의 붕괴는 결국 이러한 세계에 대한 회의로 읽혀질수 있지 않을까?

하지만 새로운 사이버스페이스의 건축물들은 과거의 모더니즘 건축양식과 거의 흡사한 형태로 반복적으로 재구축되고 있다. 우리는 단지 우리가 좋아하는 걸모습이 무엇이냐 하는 문제에서 벗어나, 우리가 지키고 살고 싶은 가치의 문제를 건축적 문제의 핵심으로 끌고 온다면, 과거의 모더니즘적 가치들은 여전히 우리 삶의 전반을 지배할 만큼 유효한 것인가? 웹사이트와 건축적 구조들을 통해 라이프스타일, 패션, 정치, 경제, 예술 등의 분야에서의 우리 삶의 양식들과 가치들을 들여다보고자 한다.

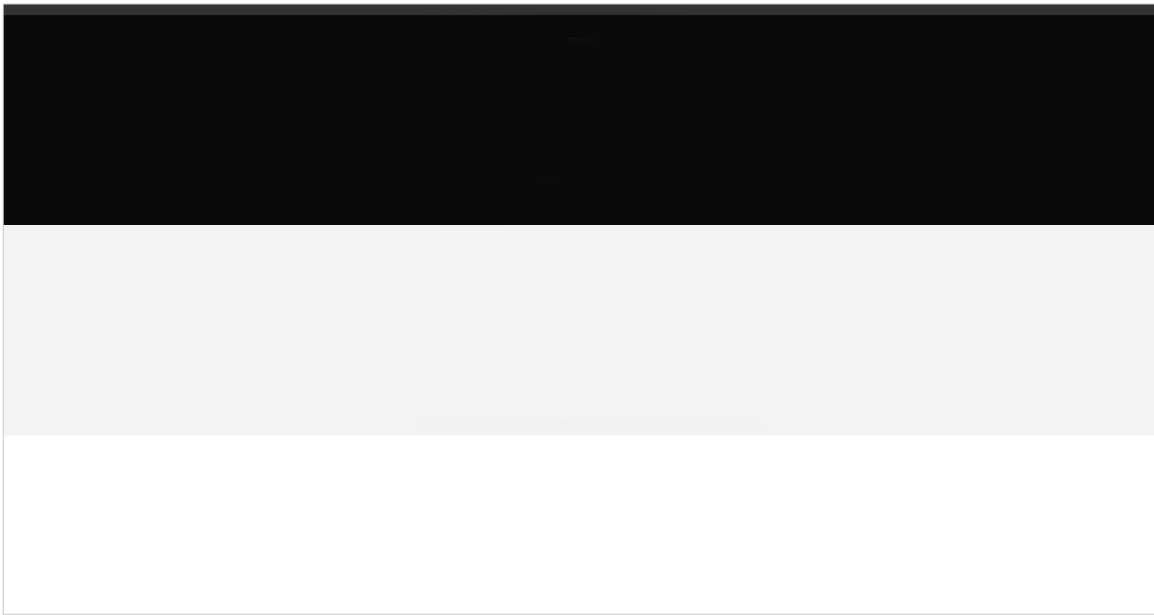
keywords

architecture, cyberpace, modernism, le corbusier

une machine est
une machine-à-habiter



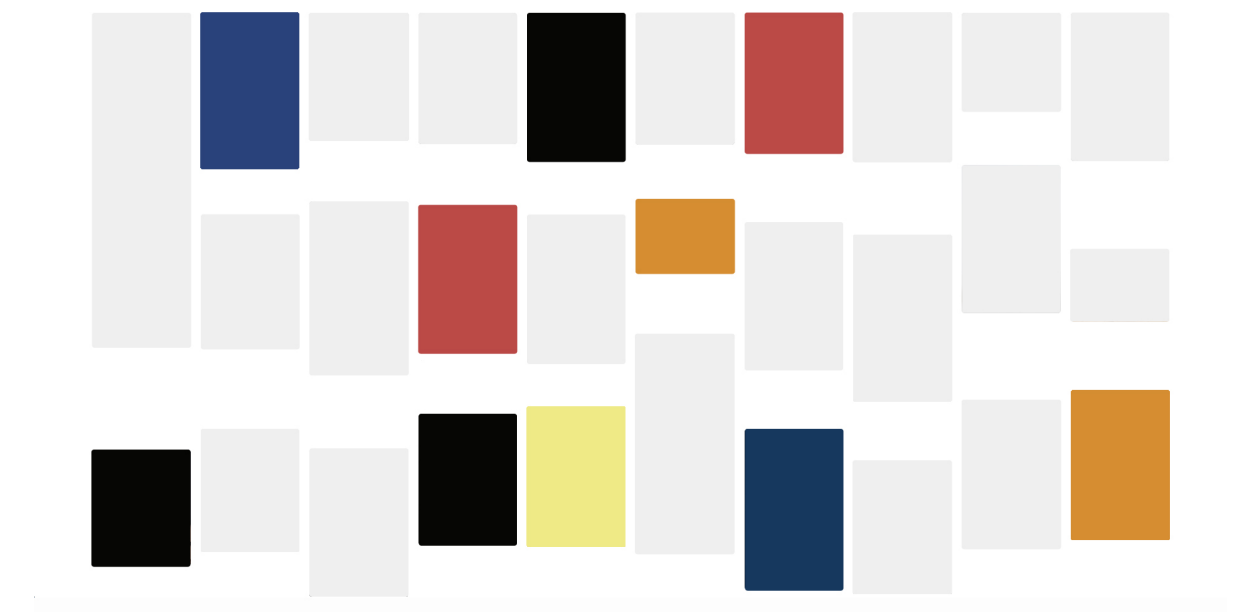
Le Corbusier, villa savoye



apple.com

20세기의 기능주의적이며 합리주의적인 건축양식이 인간의 삶의 양식을 집단적 거주형태를 만들었음에도 불구하고 인간들 사이의 교류를 철저히 단절시키고 고립시켰다.

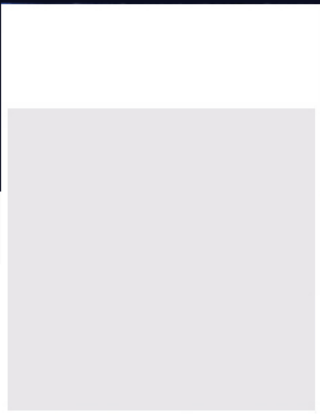
하지만 웹의 건축물들은 인간들간의 상호 교류와 연결을 만들어내고, 대화와 관계들을 생산해낸다.



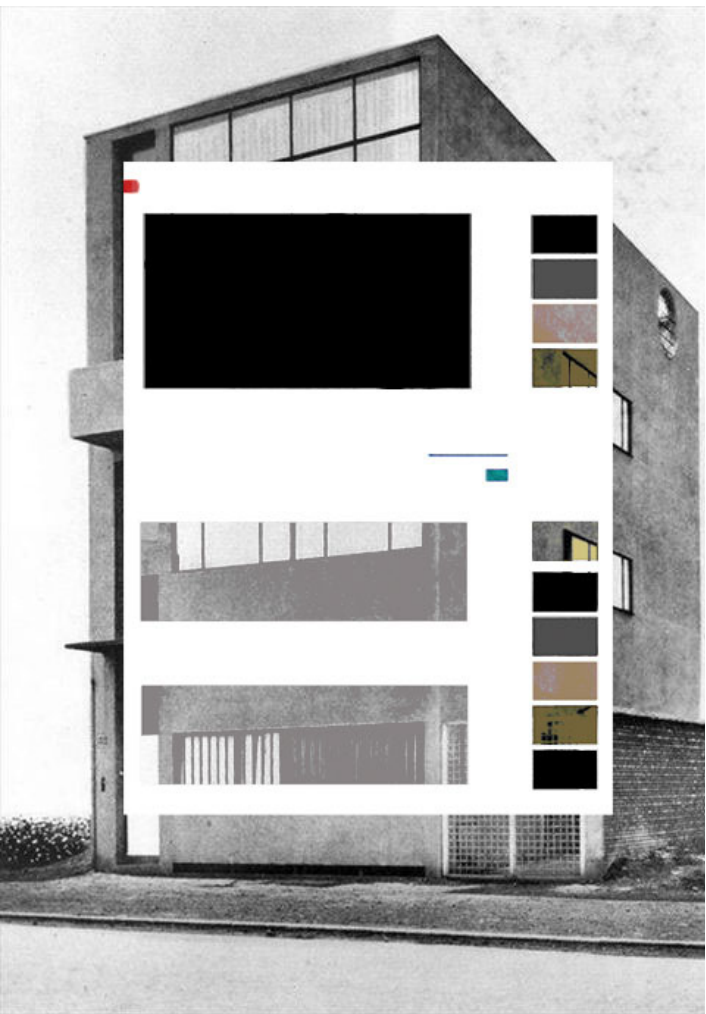
[pinterest.com](#)



Cité Radieuse, Le Corbusier



twitter.com





모더니즘 시대의 건축적 언어는 21세기 새로운 공간에서 다시 사용됨으로써 모더니티에 대해 다시 한번 재고 해 볼 수 있게 해준다. 하나의 구심적, 계층적인 사회구조를 형성하는데 기여한 과거의 장식적 건축에 대한 부정으로 과학적이고 합리적, 수평적 사회구조를 제안하였던 모더니즘 건축 양식은 수평적 네트워크로 연결된 사이버 스페이스에서 다시 재구성됨으로써 인간들 사이의 대등한 관계와 교류, 그리고 누구나가 접근 가능하고 생산할 수 있는 시민문화가 탄생할 수 있게 되었다.

myspace.com

S
N
S

“역사는 야누스와 같다. 두 얼굴을 가진 것이다. 과거를 보건 아니면 현재를 보건 동일한 사물들을 본다.”

-라캉-

“역사는 어떤 구성이나 구조물의 대상인데, 이 구조물이 설 장소를 형성하고 있는 것은 동질적이고 공허한 시간이 아니라 현재시간Jetztzeit에 의해 충만된 시간이다“

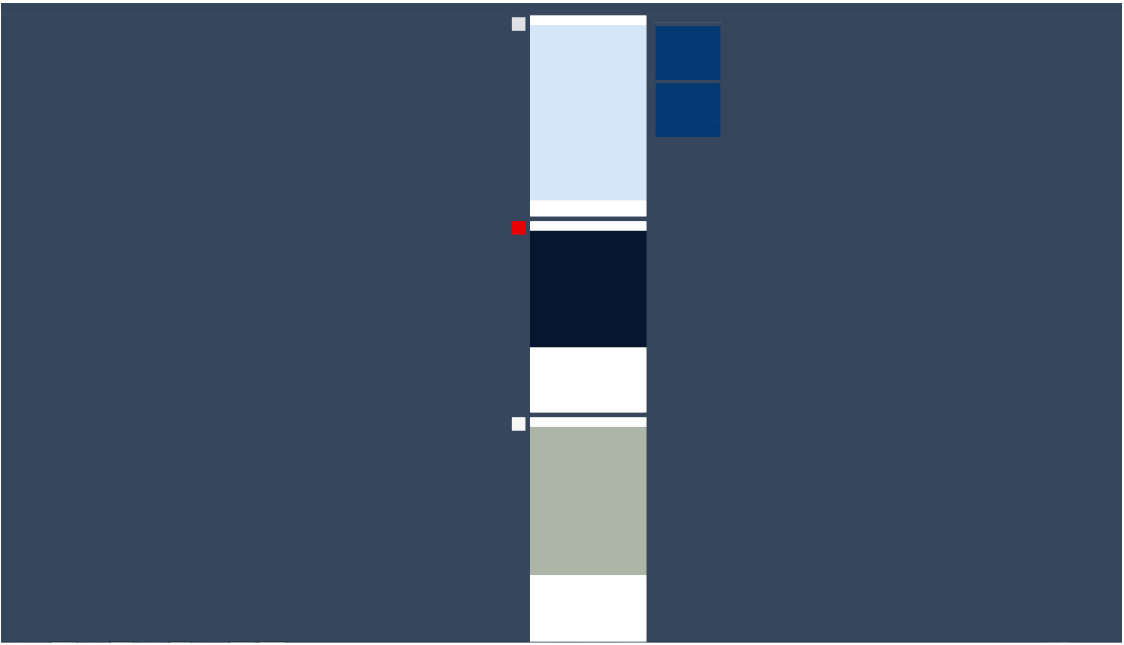
-발터 벤야민-

“우주는 무한대로 스스로를 반복하며 제자리에서 발만 굽어댄다. 무한은 동일한 틀에 박힌 것을 한치 빈틈없이 무한히 반복한다.”(Passage, 75)

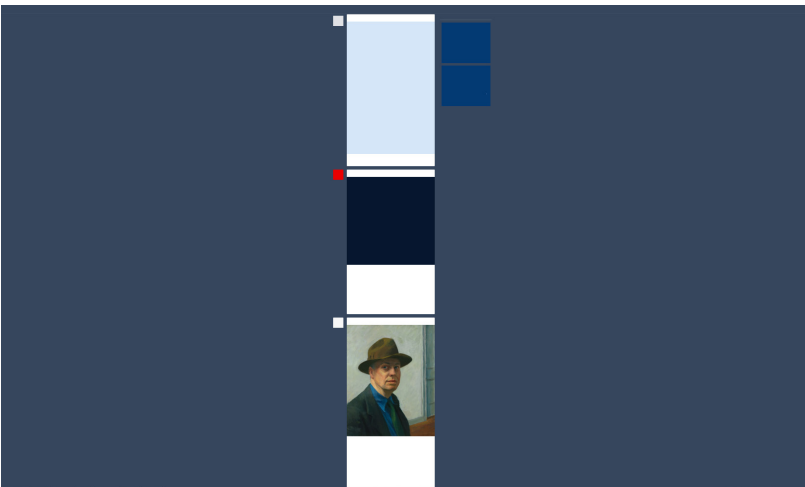
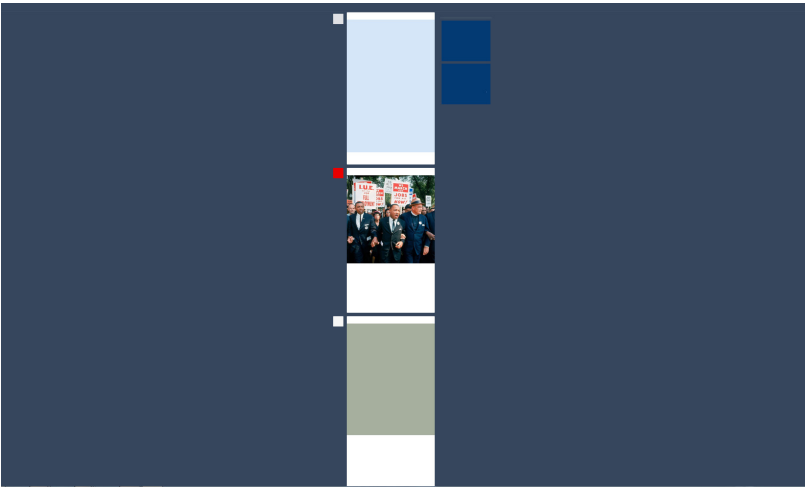


발터벤야민이 파리의 아케이드에서 19세기와 20세기를 관통하는 동일성을 보았다. 그가 19세기에서 20세기를, 20세기 속에서 19세기를 찾아냈듯이, 현재의 사이버 스페이스의 공간의 건축물들은 모더니즘 건축물들과 닮아 있다. 진보의 이미지는 역사 자체의 환영이다.



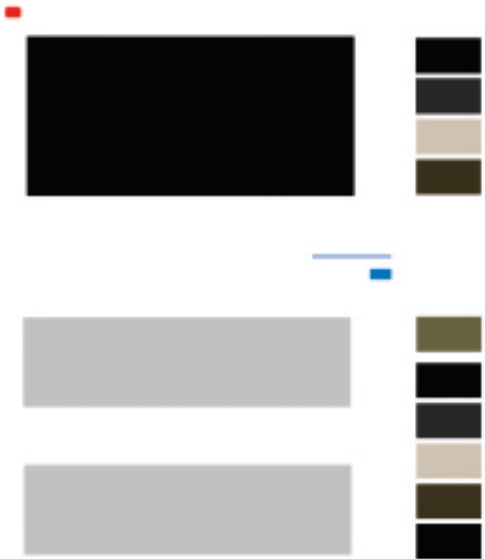
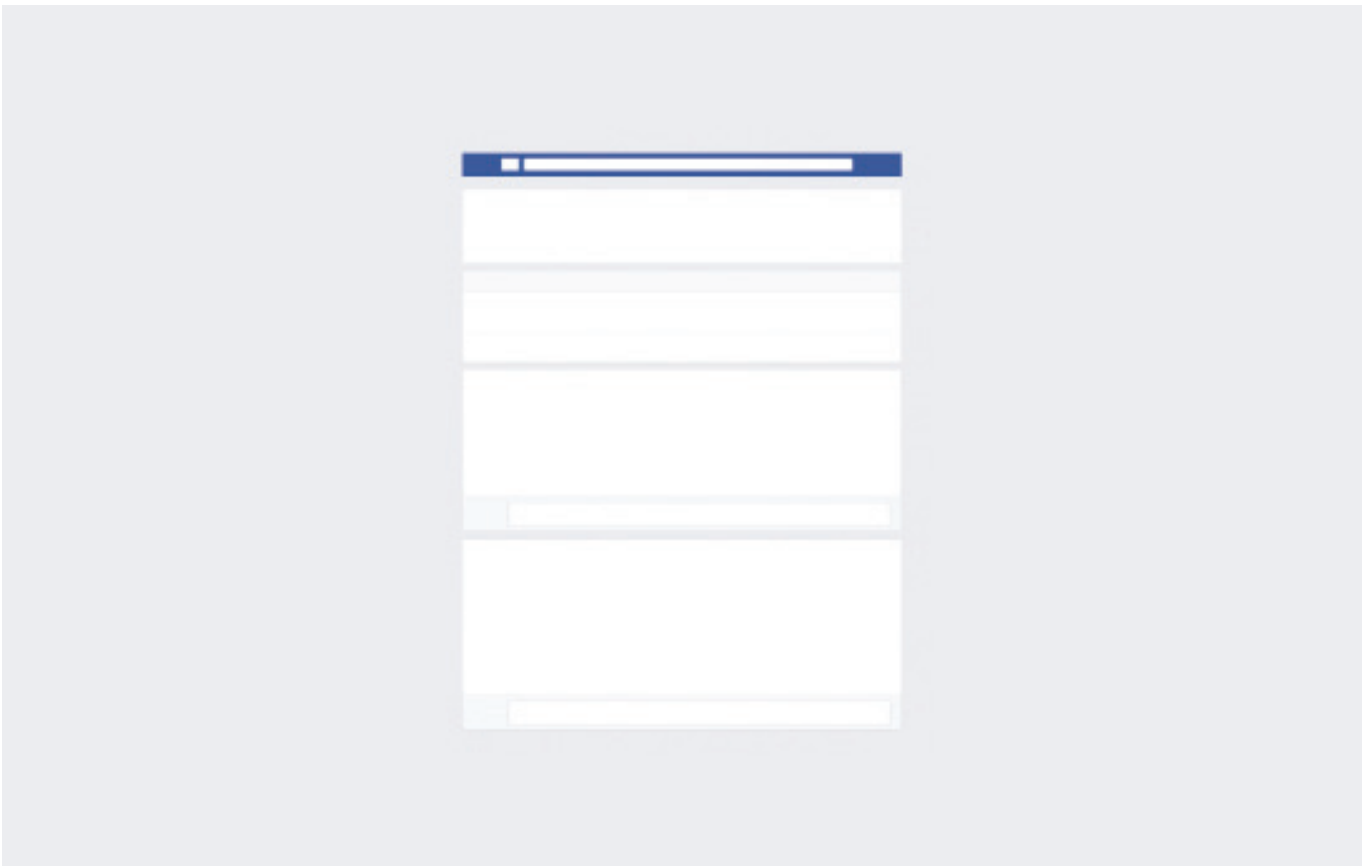


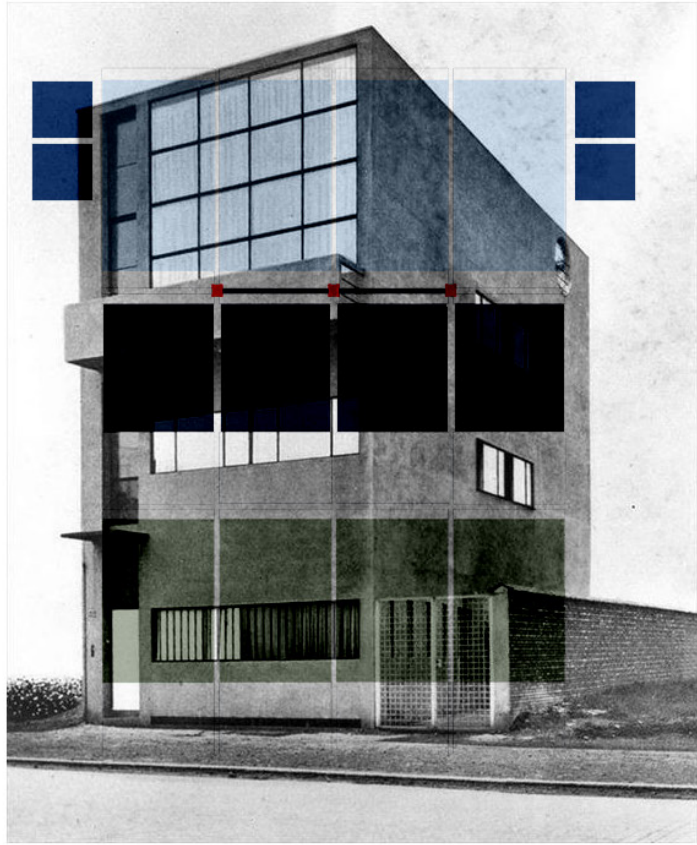
tumblr.com

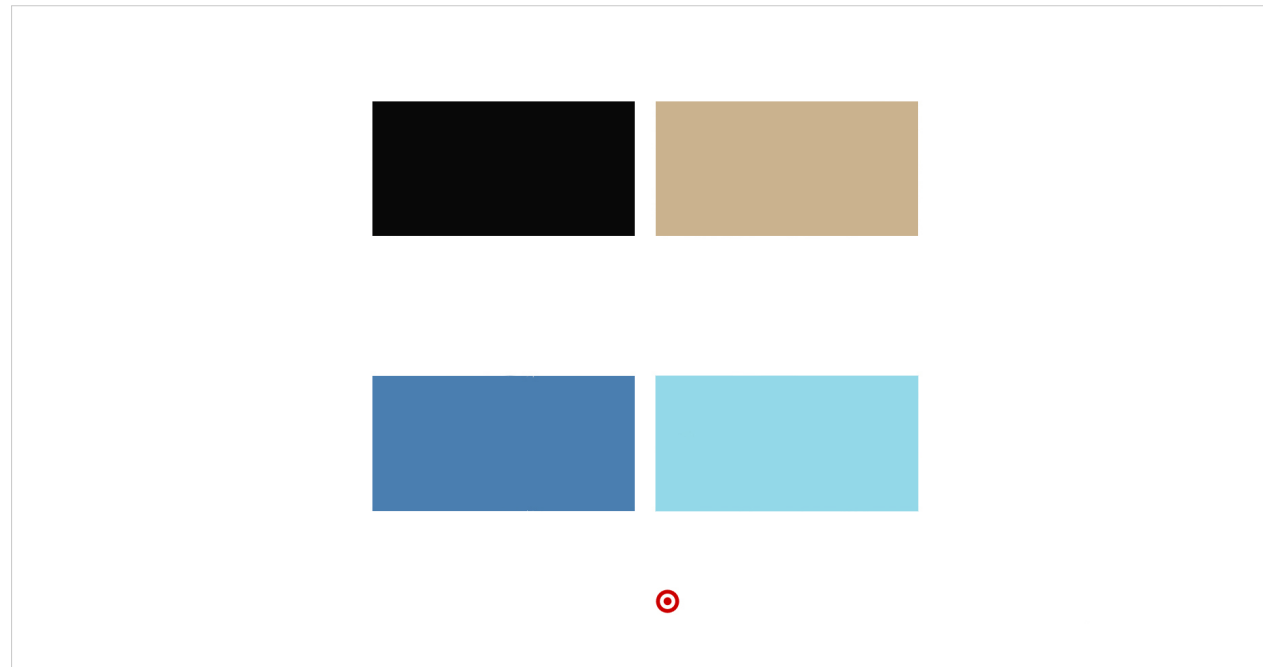


“산책자에게는 다음과 같은 변신이 일어난다. 거리는 산책자를 사라진 시간
으로 이끈다. 그는 거리를 따라 어슬렁거린다....길은 산책자를 어머니에게
이끌지는 않지만, 그를 과거로 데려간다. 그 과거로 깊게 가면 갈수록 그 과
거는 사적인 과거가 아니다.”

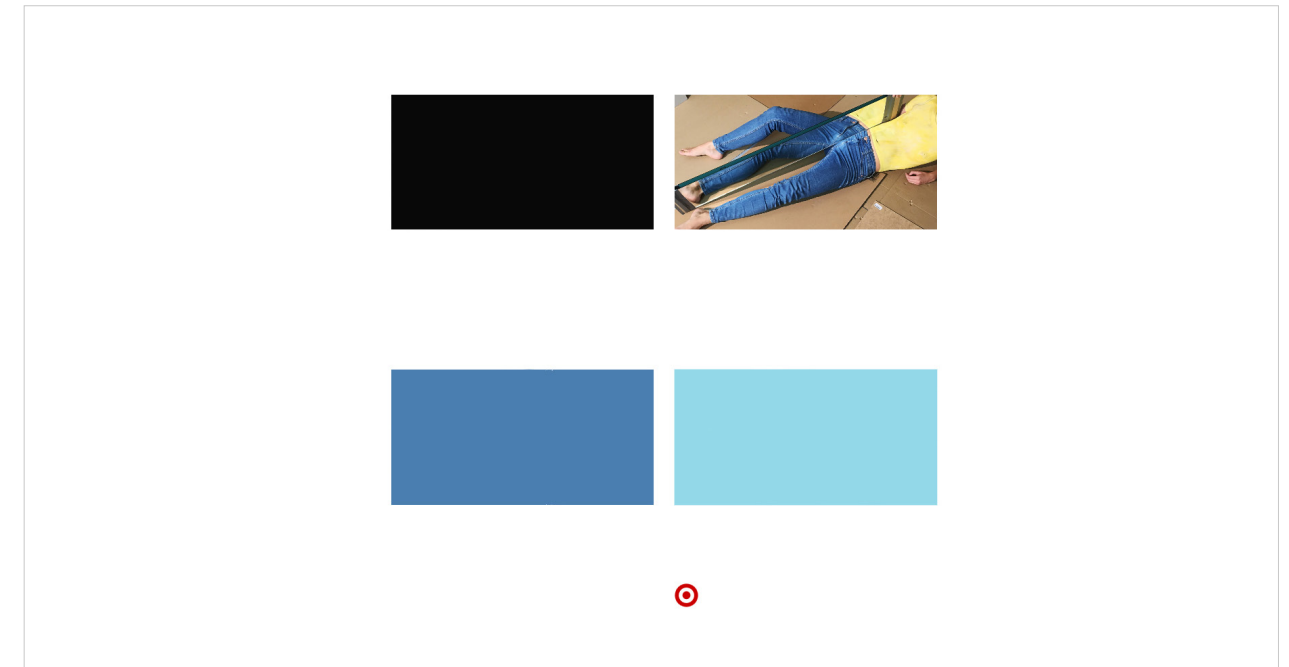
- Passagen , Walter Benjamin-



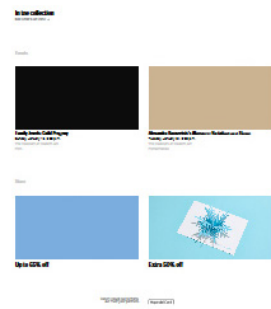
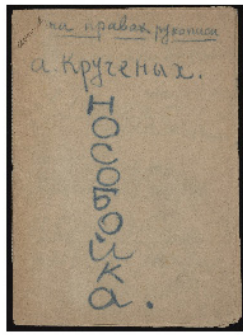




MPMA.ORG

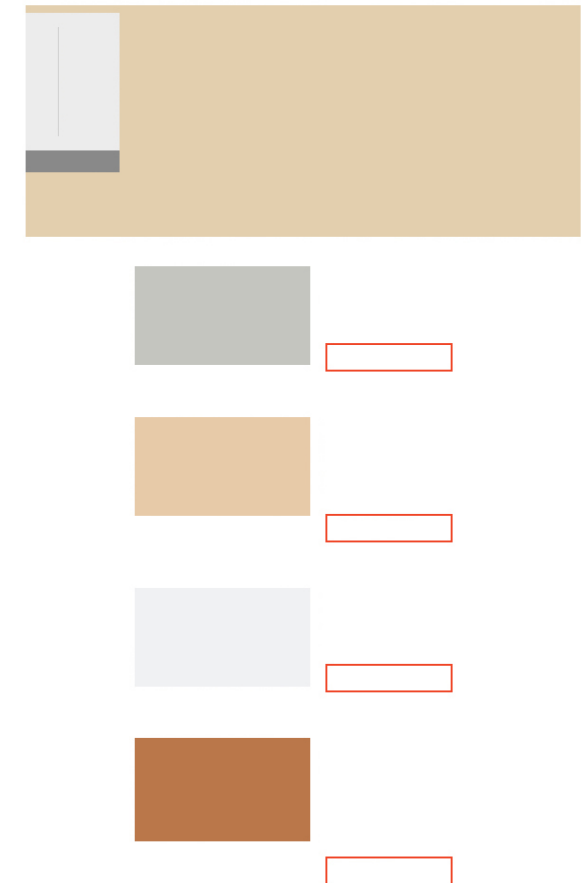


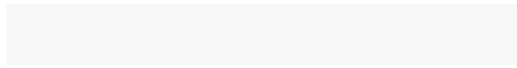
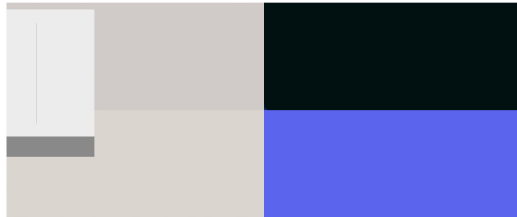
MPMA.ORG

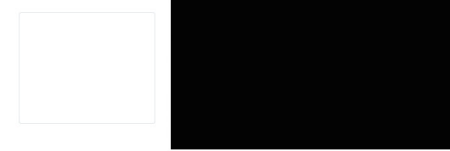


예술제도는 여전히 위계적이며 권위적인 미술계의 구조를 유지하고자 한다.

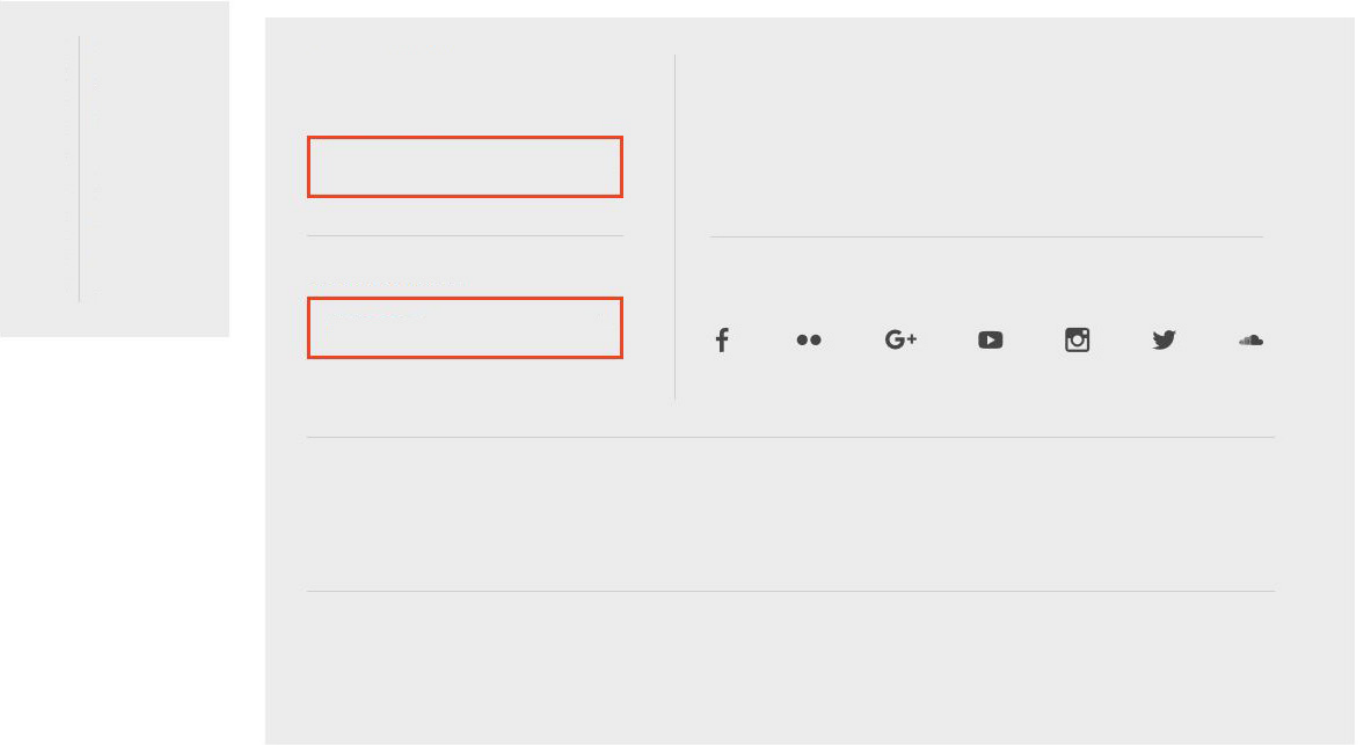
하지만 예술적 능력은 모두가 지닌 능력이며, 새로운 공간에서 우리 모두는 창작자의 지위를 누리며 자신을 표현한다. 예술적 주체는 아무나 가 될 수 있고 이러한 가능성 안에서 새로운 삶의 형태들을 구축되는 것이다. 어느 시대나 예술의 형태들은 삶의 형태들과 조화를 이루었다. 랑시에르는 미학적 예술 체제에서 일어난 가장 중요한 사건은 “‘평등성’과 ‘익명성’의 확장이다”라고 했다. 평등성과 익명성은 바로 대중과 관련된 속성이다. 랑시에르는 정치는 누군가가 무언가에 대해 이야기할 자격이 없는 채 온갖 일에 관해 이야기할 때 가능해진다고 보았다. 그의 민주주의 원칙은 다음의 두 가지이다. 첫째, 모든 사람이 모든 것에 대해 이야기한다. 둘째, 모든 것이 모든 사람 안에 있다. 전자는 실천의 차원에서, 후자는 조건의 차원에서의 평등이다. 풀어 말하자면, 모든 사람이 모든 것에 대해 이야기한다는 것은 전문가를 상정하지 않고 아마추어의 상태에서도 계속해서 말하는 행위를 말하며, 모든 것이 모든 사람 안에 있다는 것은 계속해서 말하기 위해서는 만인이 만물을 자신의 일로 인식해야 가능하다는 전제를 이야기한다. 랑시에르에 따르면, 정치적 주체화란 “더 이상 사회의 일부에게만 한정된 능력이 아니라 모두(‘아무나’)가 가진 능력이 되는 능력을 주장하는 것이다.”(Rancière, Jacques, 2008) 이 ‘모두(tous)’는 물론 전체의 부분들 안에서 켜해지지 않는 어떤 집단에 의해 구현되지만, 동시에 그 집단은 “공통의common 무대”를 구축한다. (Rancière, Jacques, 2000) 플리커에 자신의 일상적인 삶을 찍어 올렸다. 그녀는 자신의 창조적 행위에 대해 “그저 내 삶을 일정한 기준을 두고 기록하는 것뿐이다.”라고 설명한다.

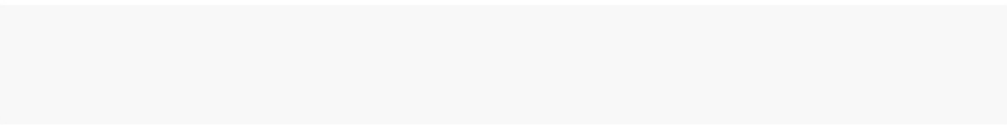
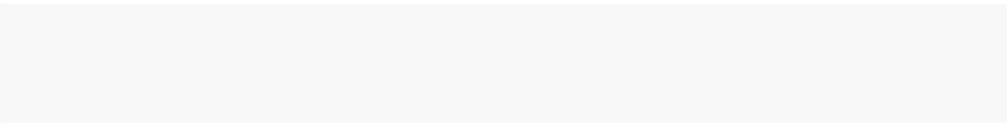
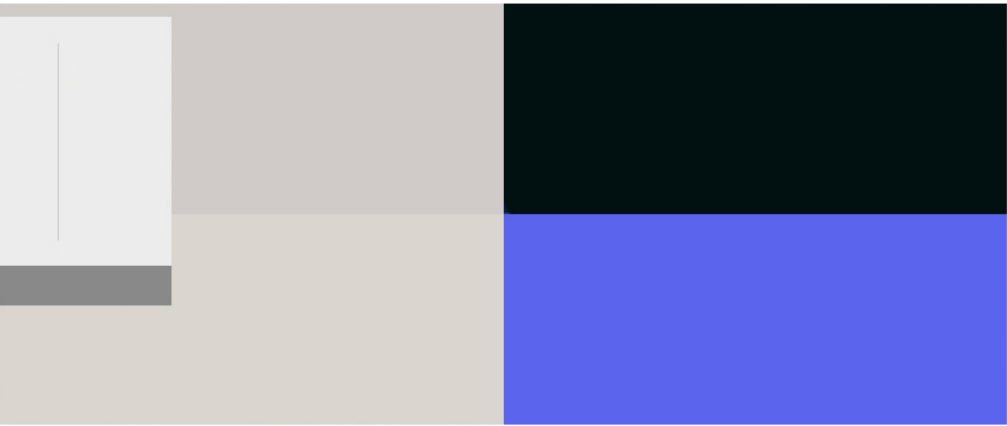


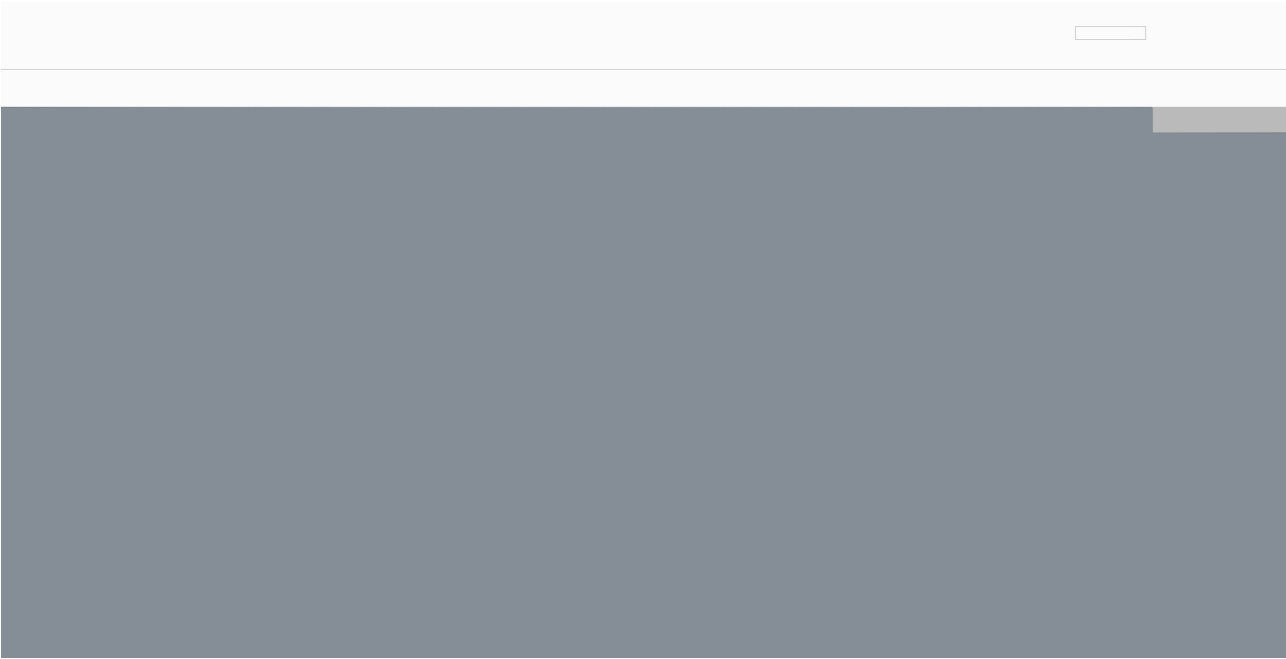




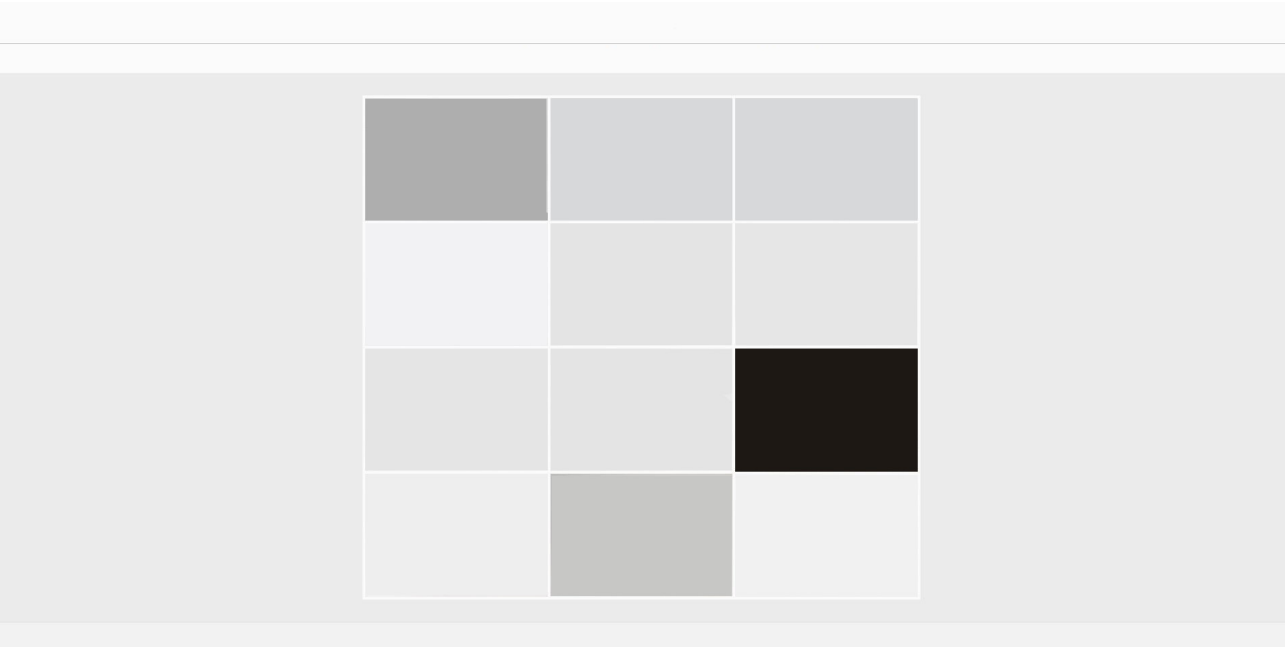
랑시에르는 그의 책 감성의 분할(Le partage du sensible, 2000)에서 재현적 체제에서 미학적 예술체제로의 전환은 주제와 재현 양식 사이의 상관관계를 파괴하고 익명적인 것이 예술이 될 수 있는 시대로 바뀌는 현상을 중요한 사건들과 중요한 인물들의 삶에서 익명인들의 삶으로 옮겨가는 세계의 징후들을 반영한다고 설명하고 있다.







cerealmagazine.com

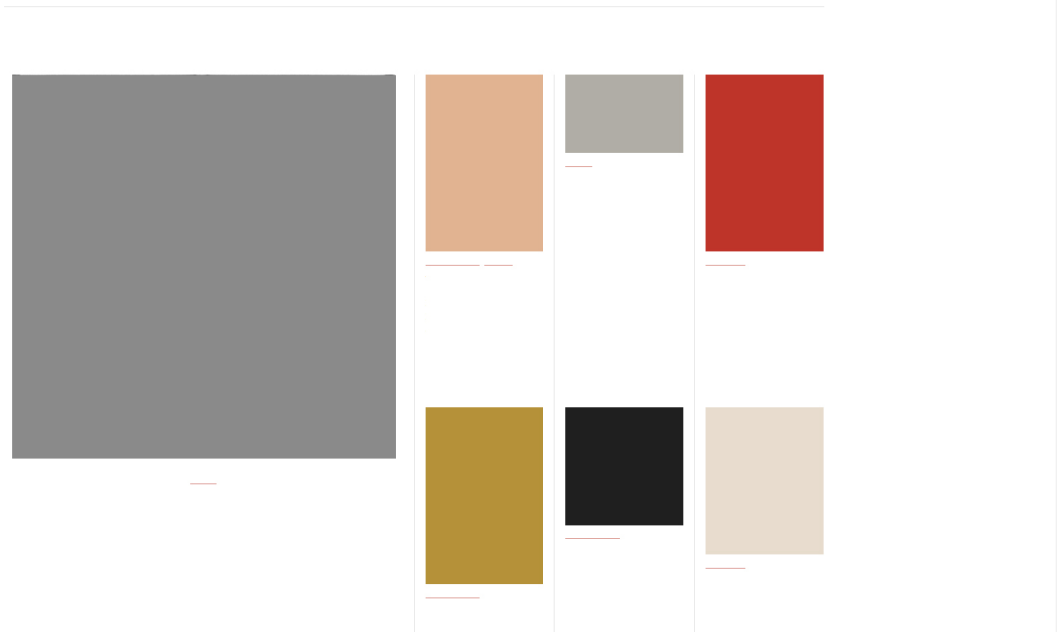


cerealmagazine.com

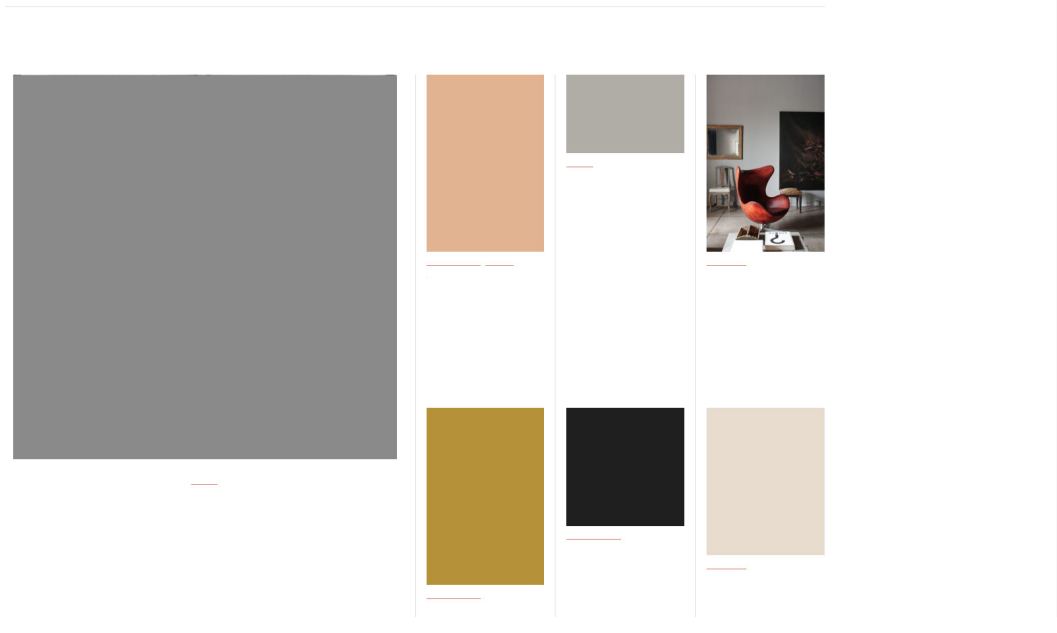
세계화가 제기하는 문제는 재현의 방식이다. 좀더 정확히는 세계화는 재현과 추상 사이의 관계를 완전하고 전체적으로 붕괴하는 장소이다. 왜냐하면 모더니즘이 자본주의 기계와 연관되는 것이 정확히 세계재현의 수준에서이기 때문이다..... 따라서 세계화는 살아있는 시공간의 재현을 추상적 개념의 온전한 장치로 대체하길 모색하는 암시적인 도상학적 계획을 수반하며, 이 장치의 기능은 이중적이다.

현대의 얼어-모더니티는 세계화의 문화적 혼돈과 세계의 상업화 가운데 탄생한다. 이런 이유로 현대의 얼터-모더니티는 아이텐티타리언 임무의 다양한 방식에 대한 자율성을 반드시 정복해야 하고, 기호, 형태, 그리고 생활양식 사이에서 교환의 회로와 방식을 생산함으로써 상상력의 표준화에 저항해야 한다.

-니콜라 부리오-

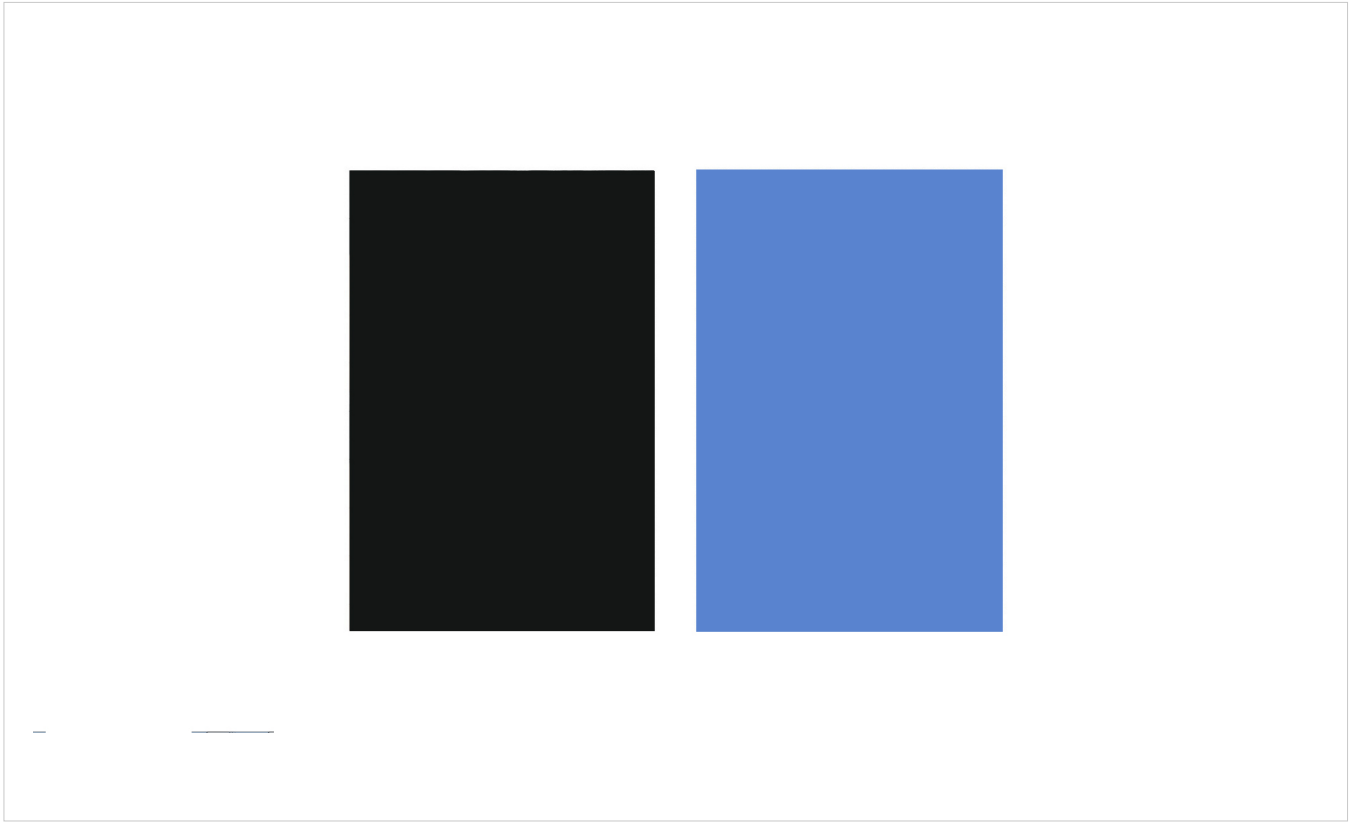


kinfolk.com



kinfolk.com

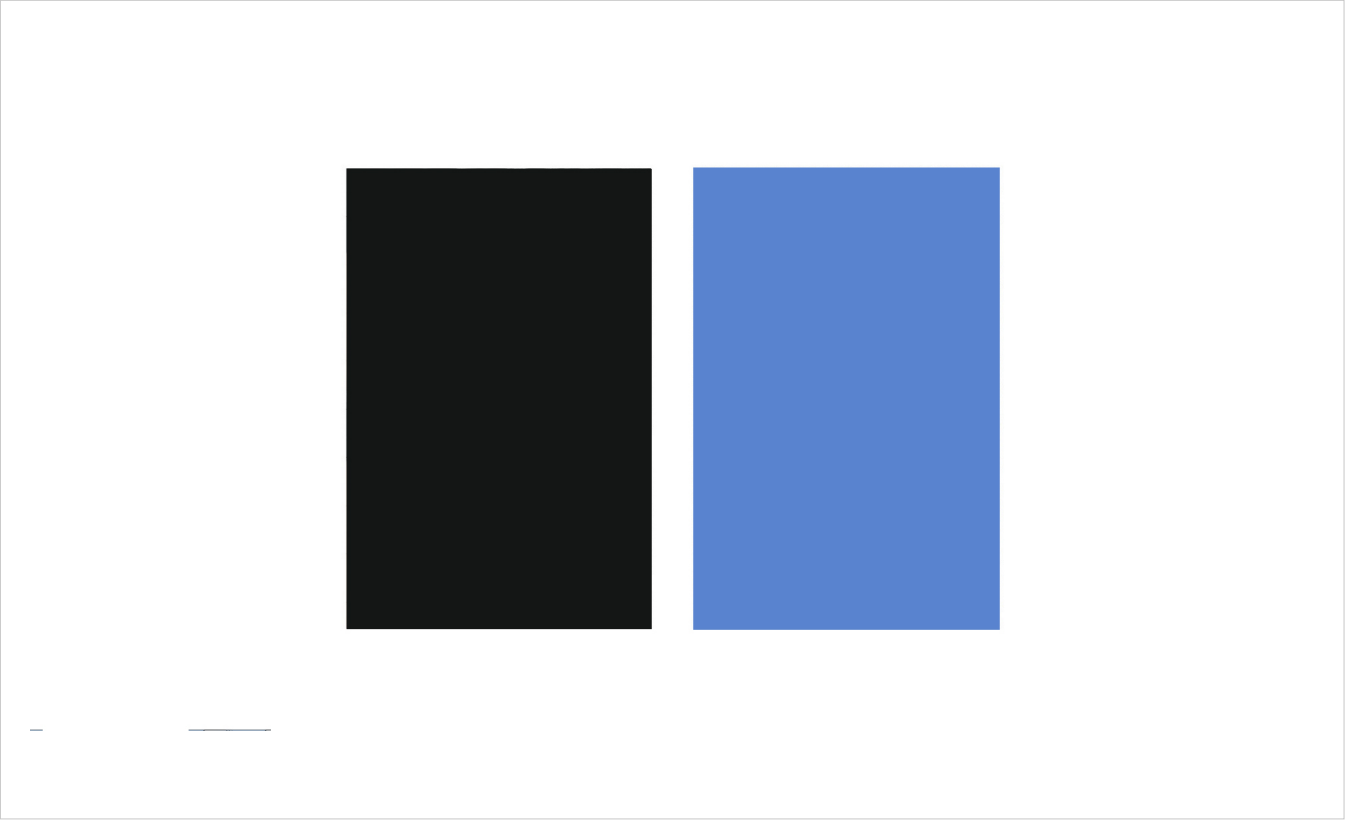
스칸디나비아 디자인 체어, 디터람의 산업 디자인, 포트랜드 식의 라이프 스타일은 이제 세계 어디서나 볼 수 있고 경험 할 수 있는 삶의 양식이 되었다. 인터넷의 하이퍼텍스트 기능은 문화적 동질성을 넘어 라이프 스타일의 단일화를 가속화 시킨다. 사라 모리스의 회화가 모더니즘적 추상양식으로 건축과 도시 계획, 글로벌 자본의 권력의 장소를 가시화 시켰다면, 웹의 그리드 형식은 또 다른 모더니즘이 재현되는 장소이며, 역사는 스스로를 반복하며 제자리를 굽어댄다.



celine.com

패션도 자신의 개성과 정체성, 또는 국가나 지역적 상징성을 드러내주는 영역이었지만, 한때 자본주의와 획일성의 표상이 된 국제주의 양식의 건축과 의명성의 획일적 형태의 미니멀리즘 조각처럼 점점 동질화되고 표준화 되고 있다.



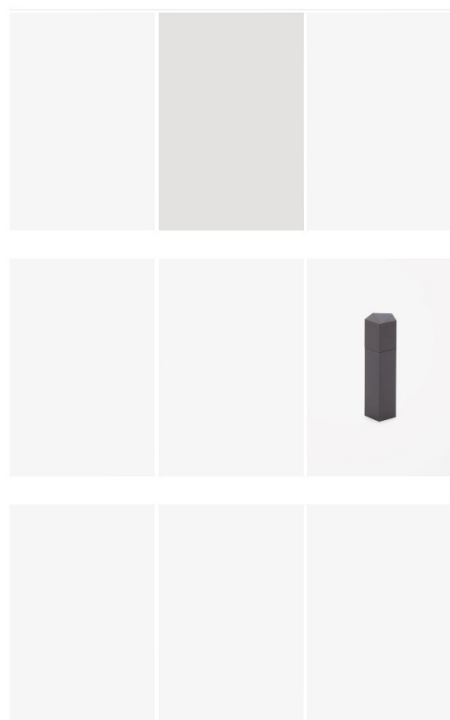


문화적 세계화는 우리가 무엇을 입을것인가에 대한 선택의 기준도 만들어 버렸다. 상품이나, 건축, 생활양식, 이데올로기 그리고 아이디어 등에 세계적인 획일화, 모방, 모조, 동일화가 일어난 것이다. 그리하여, 세계적으로 확산되는 소비문화에서 사람들은, 본리야를 의 말을 빌려, 가상적 현실[virtual, hyperreal reality]의 느낌을 갖게 된다. 문화의 획일화에서 일어난 것은 문화를 거르고 합치고 하는, 유기적 통합작용의 약화 또는 진정한 문화의 공동화(空洞化)이고 주체 기능의 손상이다.

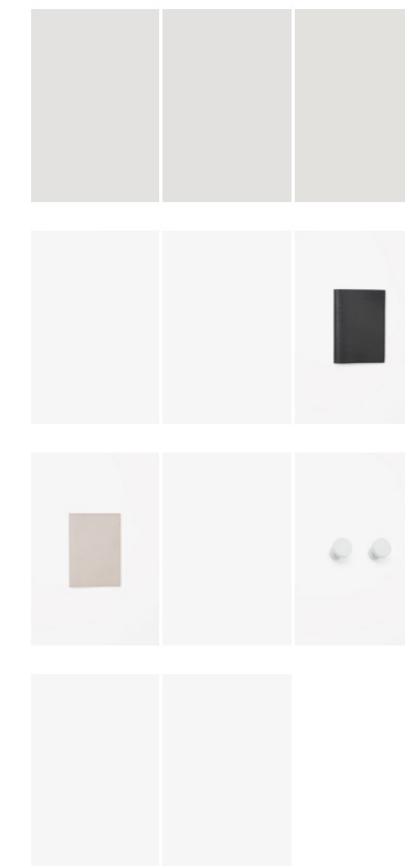


모더니즘 건축 양식안의 상품들은 미니멀리즘 조각처럼 또 다른 일루전을 만들어 낸다. 우리는 아케이드 프로젝트의 발터 벤야민처럼 자본이 제시하는 환상 속으로 스스로 걸어 들어간다. 우리는 이 환상을 해체하고 재구성할 수 있는 능력이 있는가?



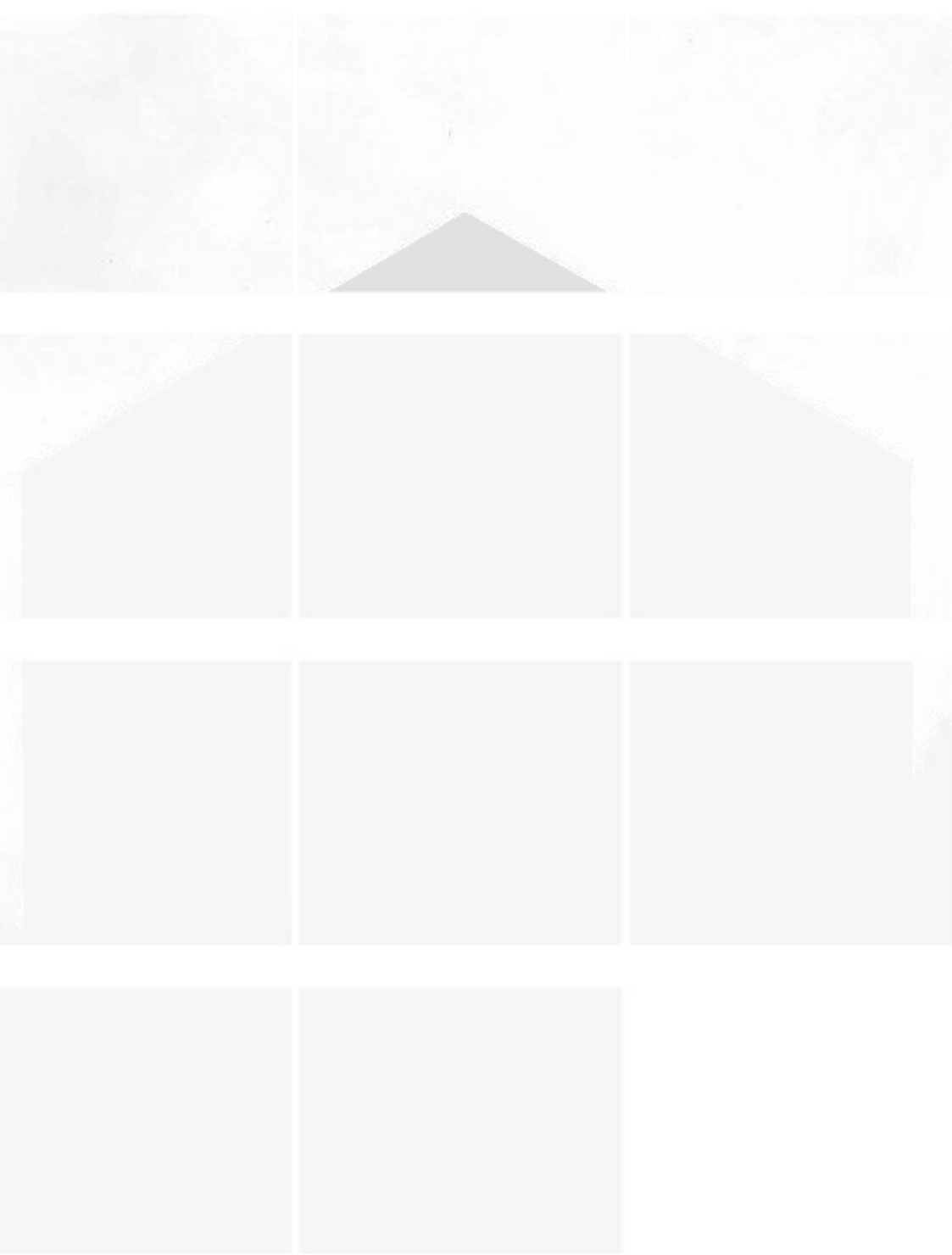


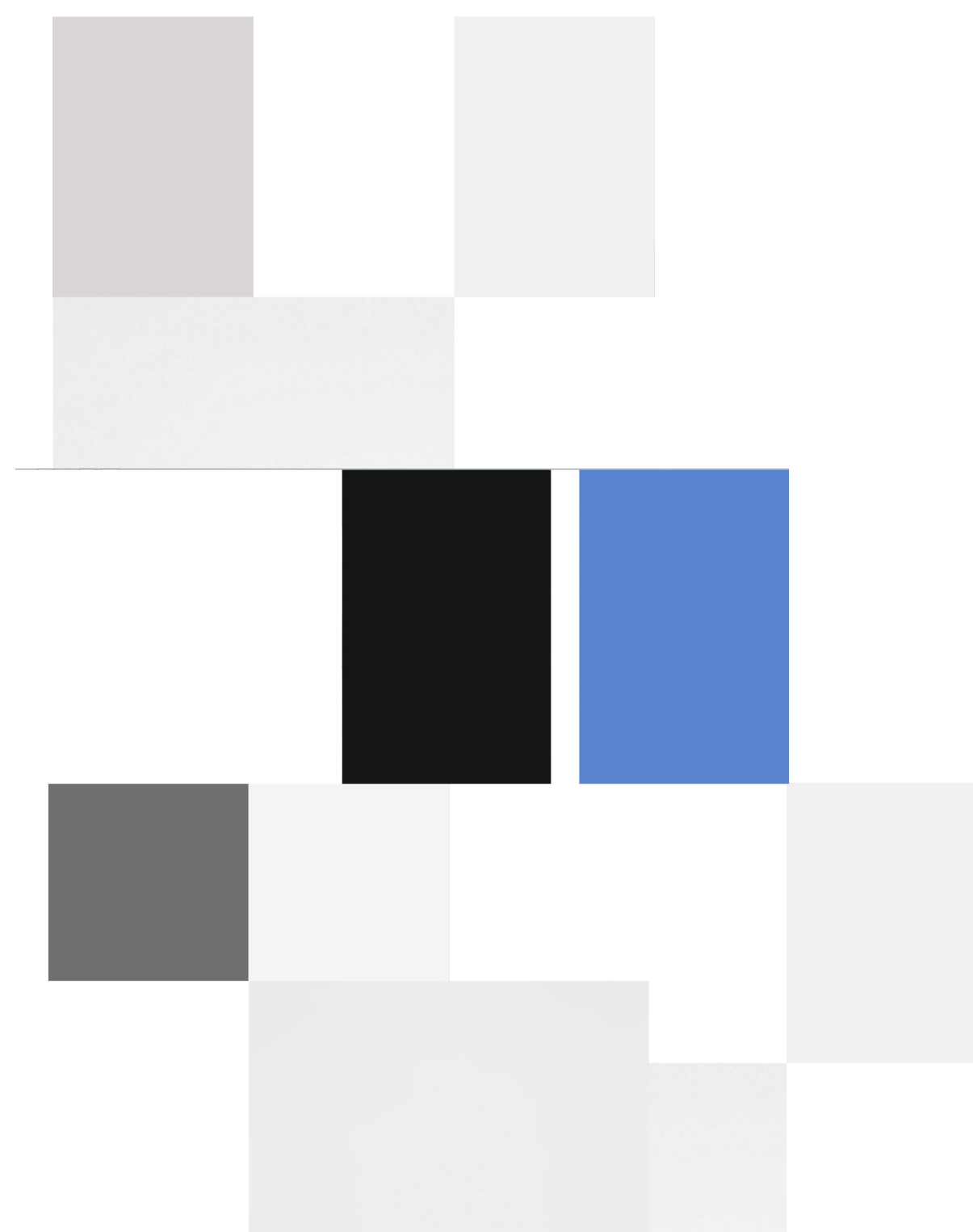
cosstore.com



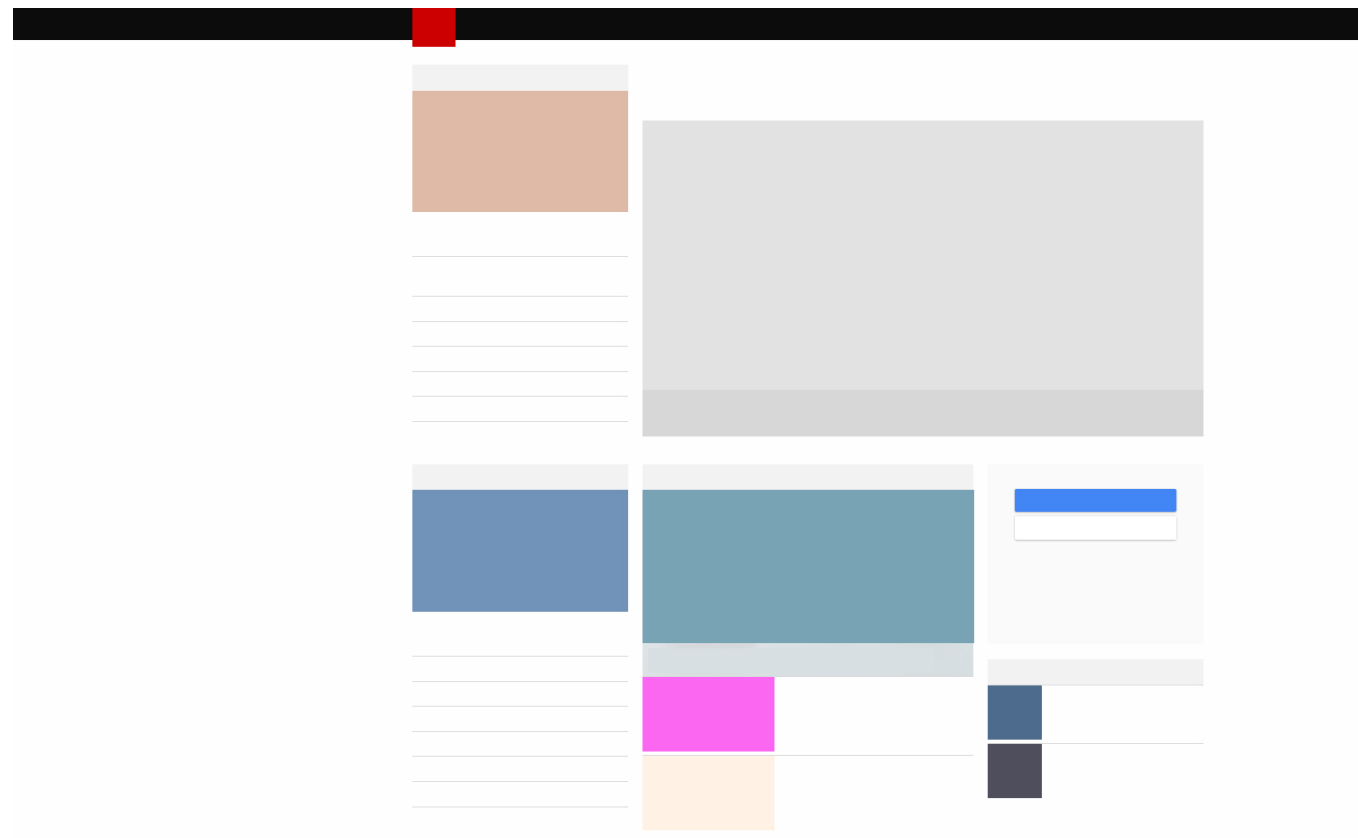
cosstore.com

19세기의 모더니티의 새로움에 대한 신화는 과거의 것을 공동화 시키고 낡은 것으로 만들어냈다. 아케이드가 초현실주의적 꿈으로 산책자를 이끄는 시각적 공간이었듯이, 우리는 여전히 산책자가 되어 이 공간을 누비고 다닌다. 모더니티의 공간은 시각적 경험의 장소이며, 환각과 꿈의 장소이다.

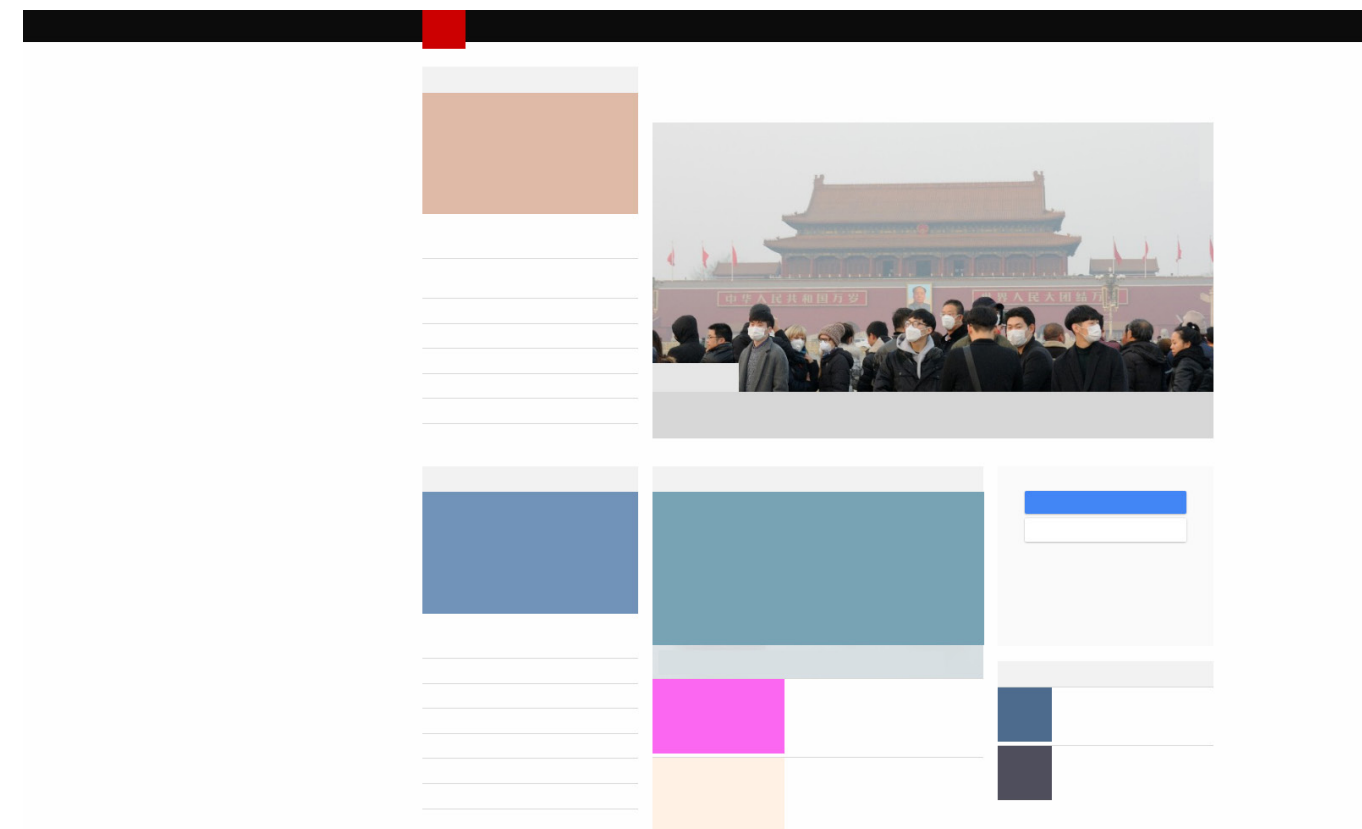




the media

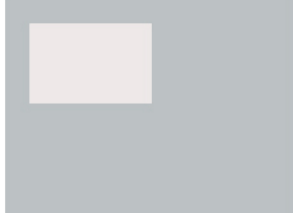
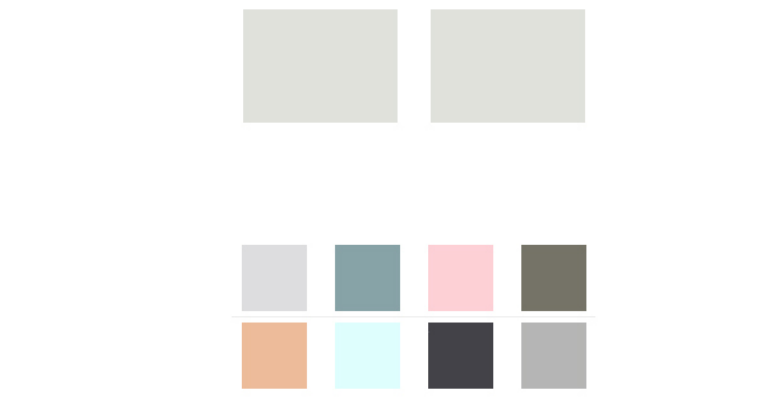


cnn.com/



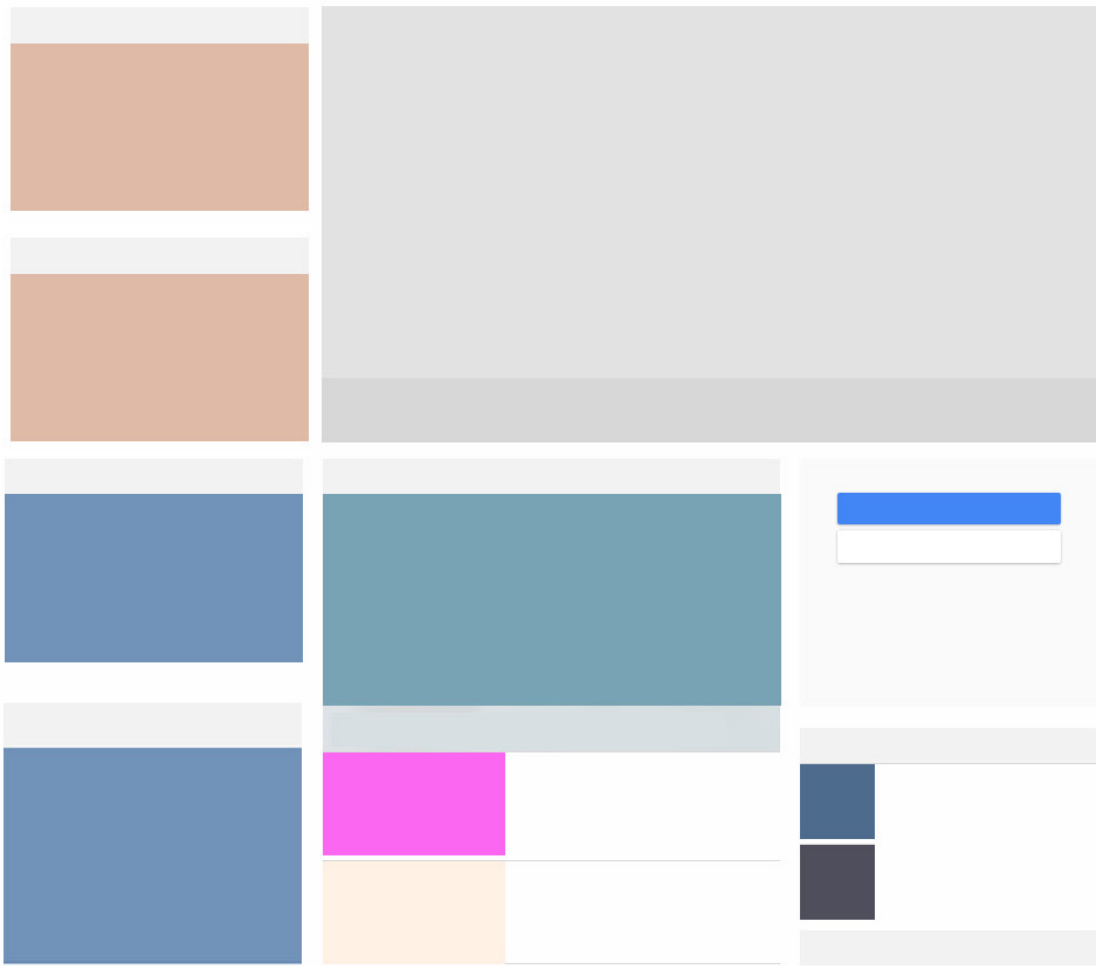
미디어의 추상화

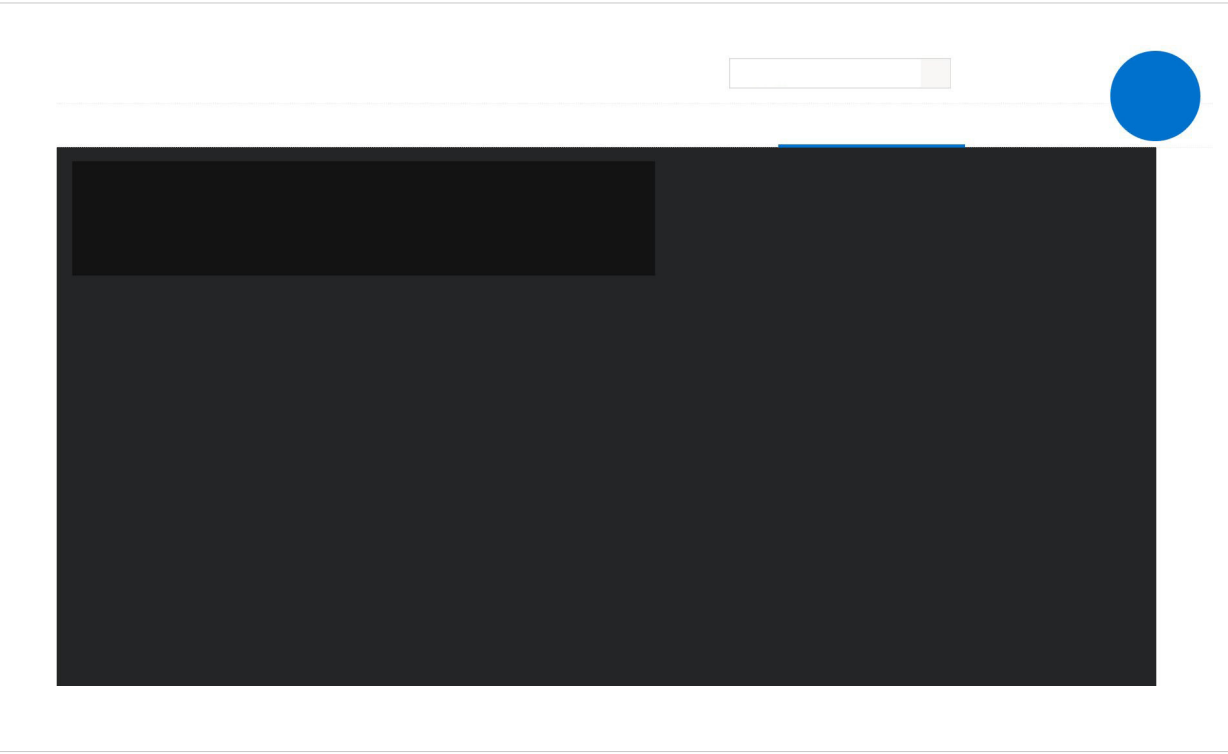
인간의 본성은 세계를 추상화하여 파악하고자 한다. 우리가 사용하고 있는 시공간의 체계는 결국 극단적인 추상화의 결과이며, 세계의 복잡한 현상을 일목요연하게 파악할 수 있게 한다. 하지만 이러한 추상화는 무수히 많은 예외와 다양성을 폭력적으로 소거함으로써 실재를 정확히 반영하지 못할 수 있게할 수 도 있다. 매체에 의해 재생산된 현실은 어떤 질서 체계로서의 이데올로기적 구조 속 기호로 추상화된다. 비장소, 추상화, 모빌리티적 특성으로 우리 사회의 정치성, 사회적 요소들은 점차 의미를 잃어가고 있는 것처럼 보일 수 있다.



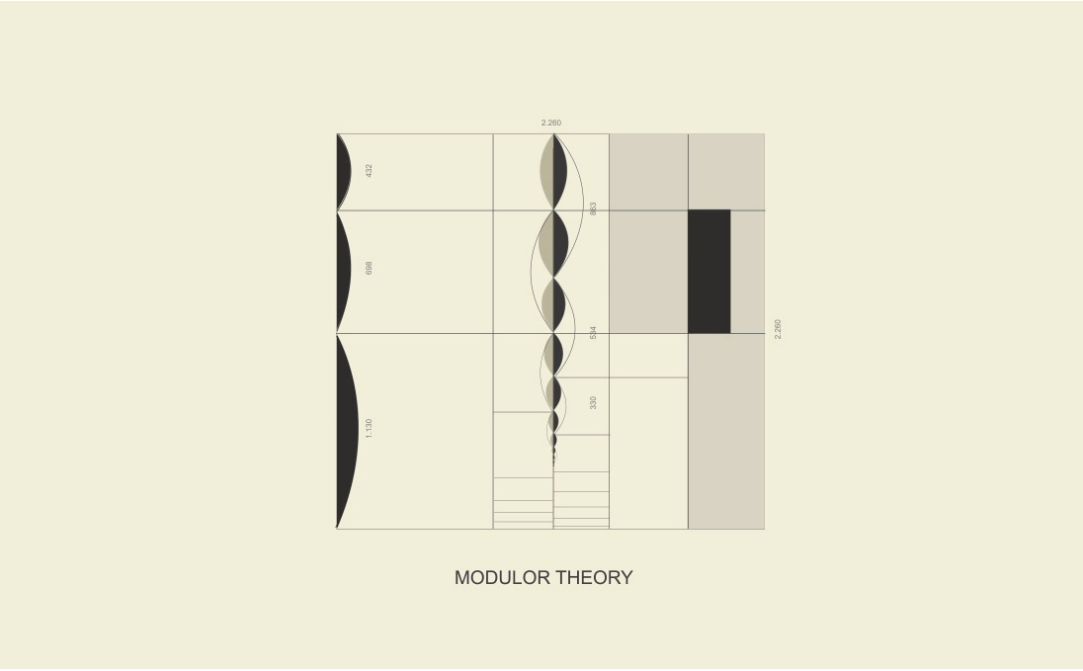
모더니티를 다시 쓰는 일은 21세기 현재의 역사적 과업일 것이다. 이는 우리가 영점에서 출발하거나 역사의 창고에 저당 잡혀 있음을 깨닫는 것이 아니라, 목록을 만들고 선택하는 것, 사용하고 다운로드 하는 것이라 할수 있다.

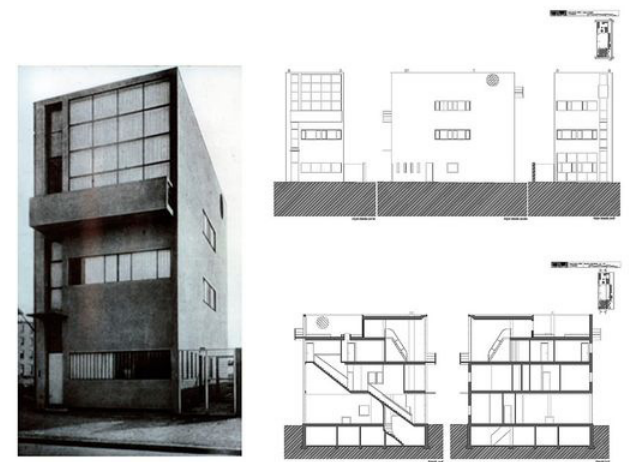
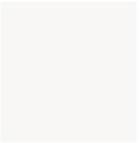
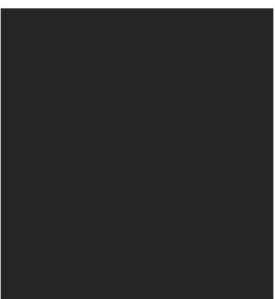
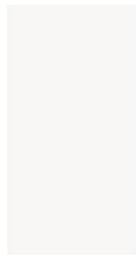
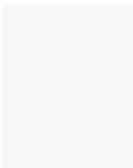
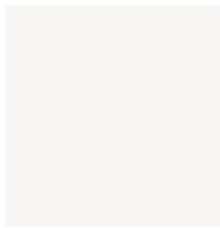
-니콜라 부리오-

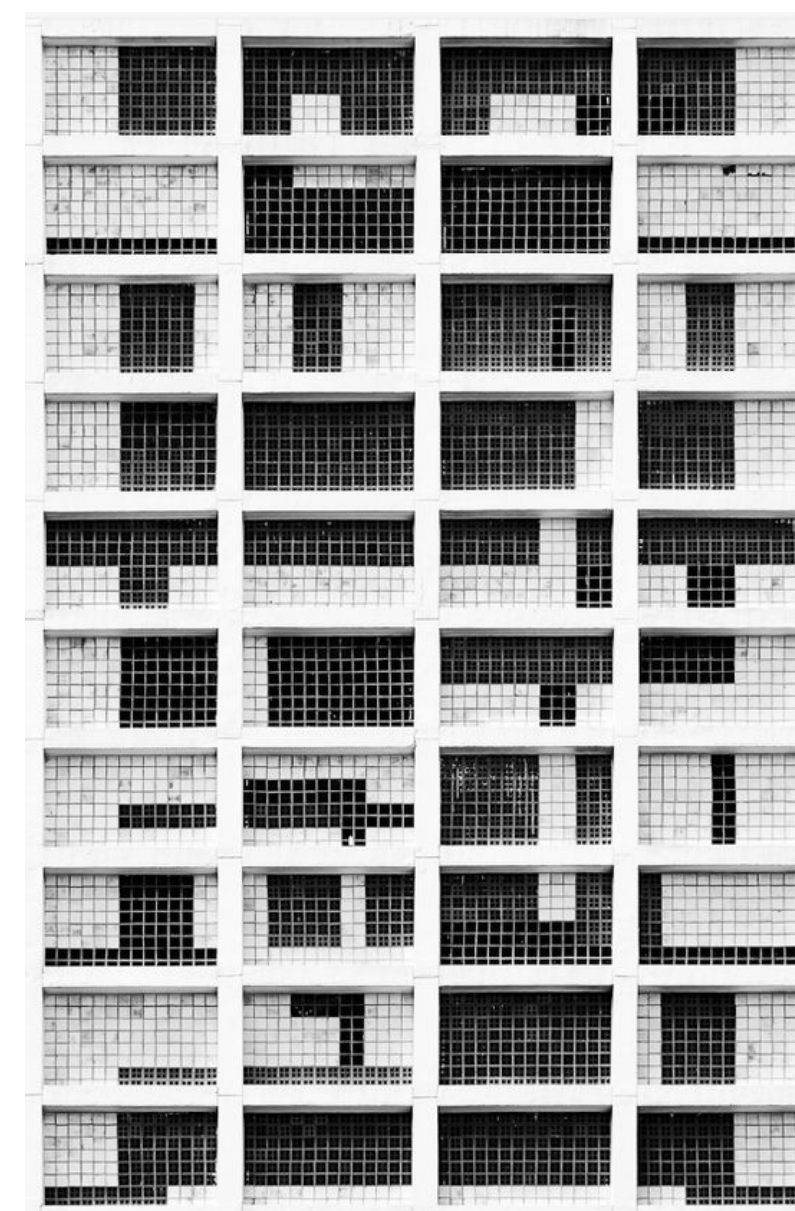
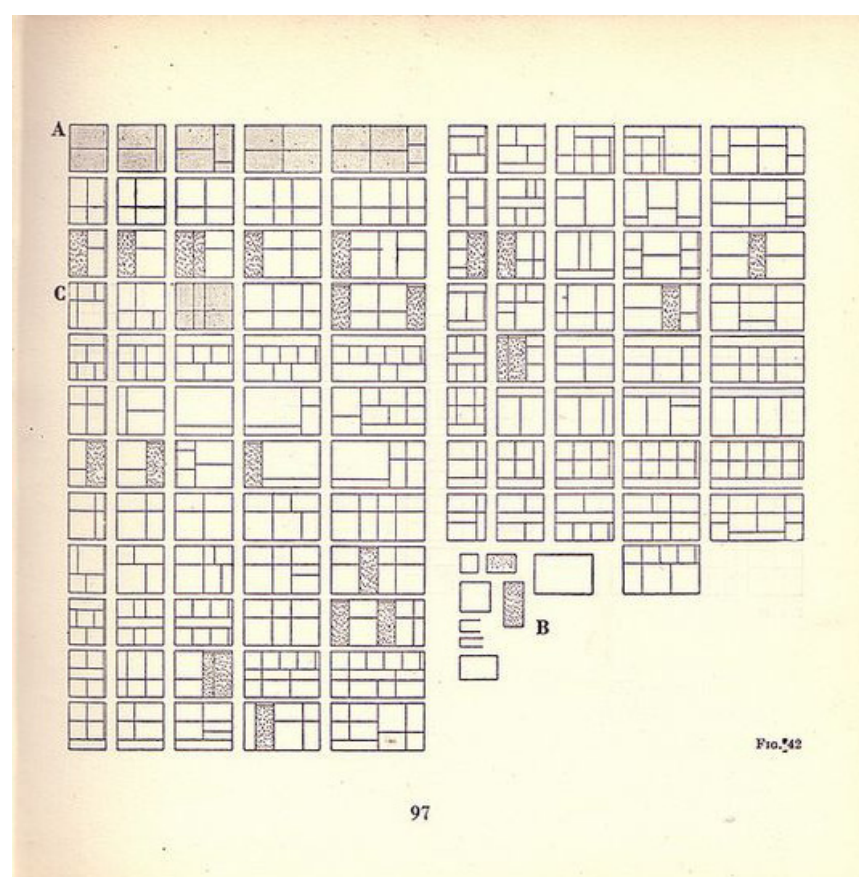


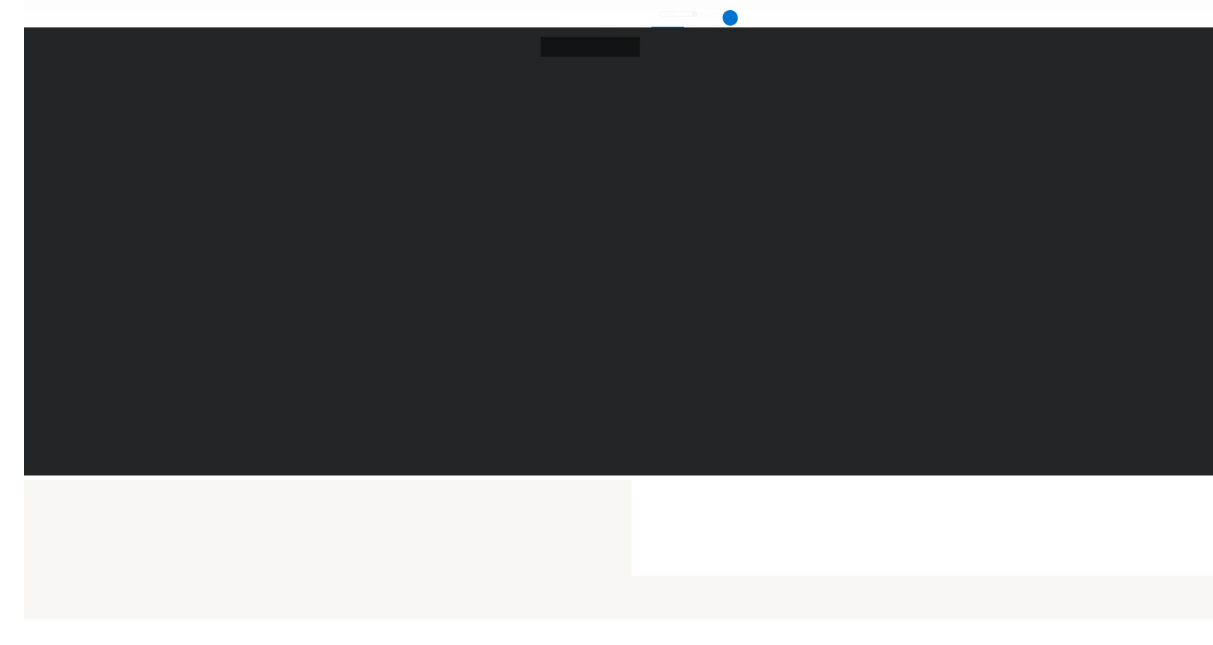
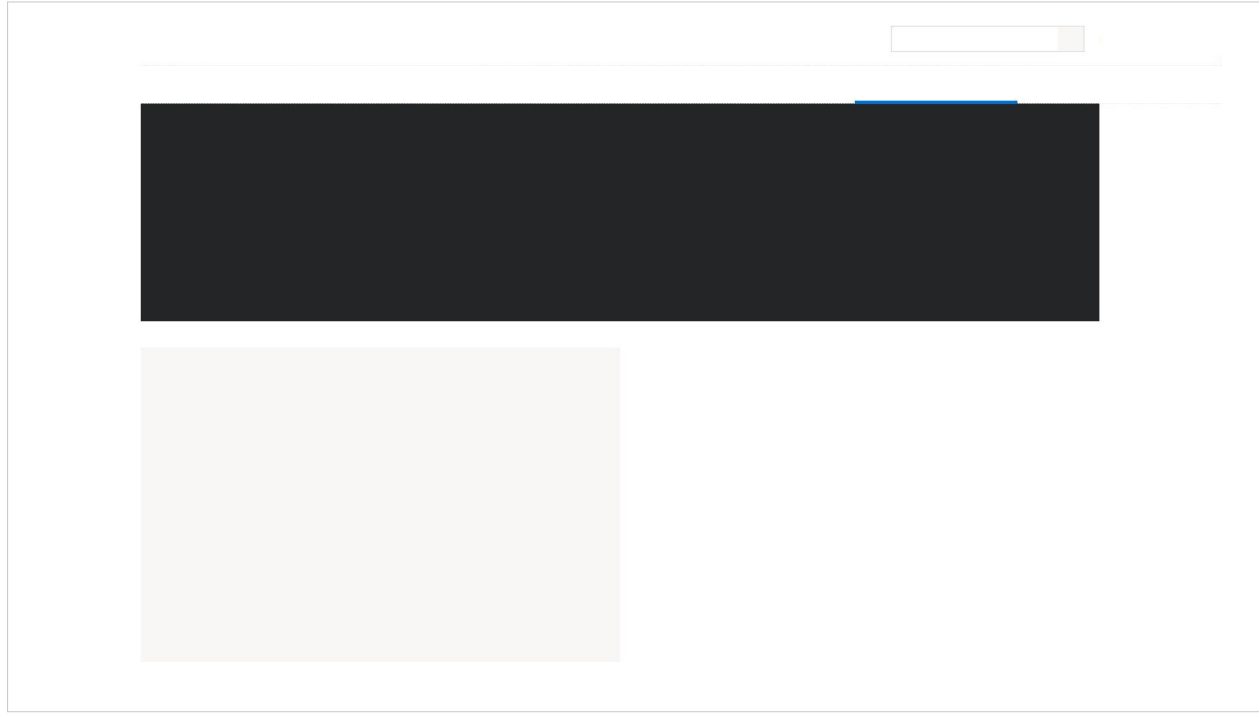


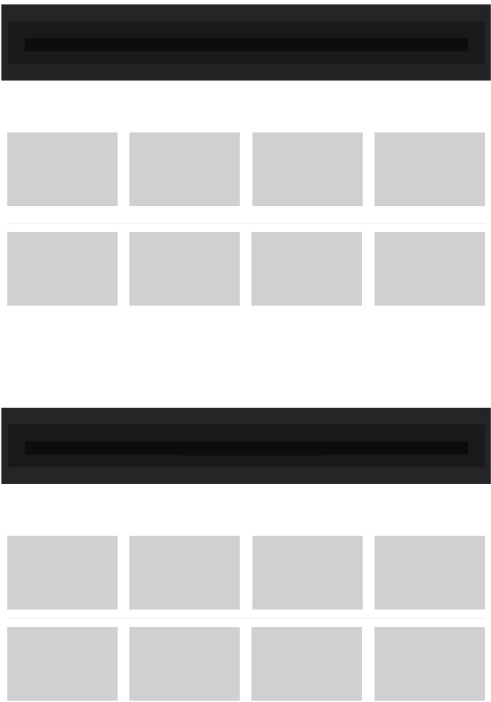
TATEMODERN



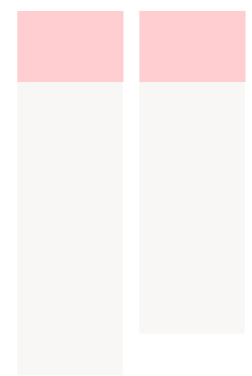
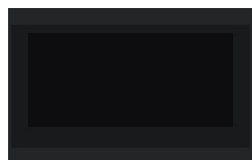
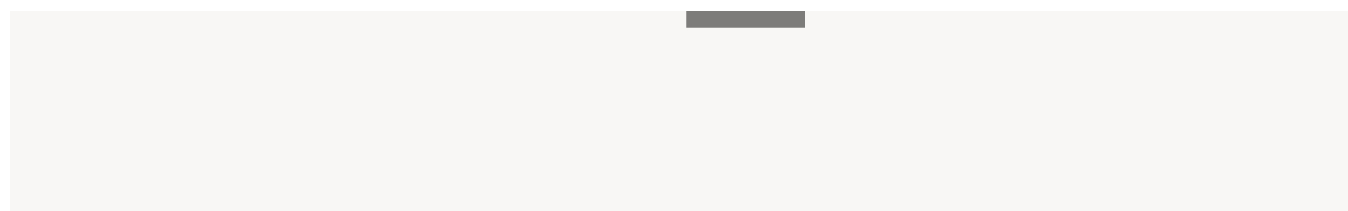
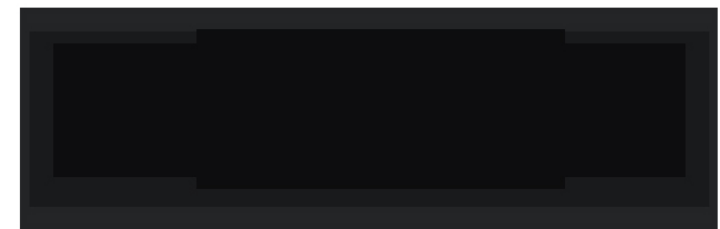


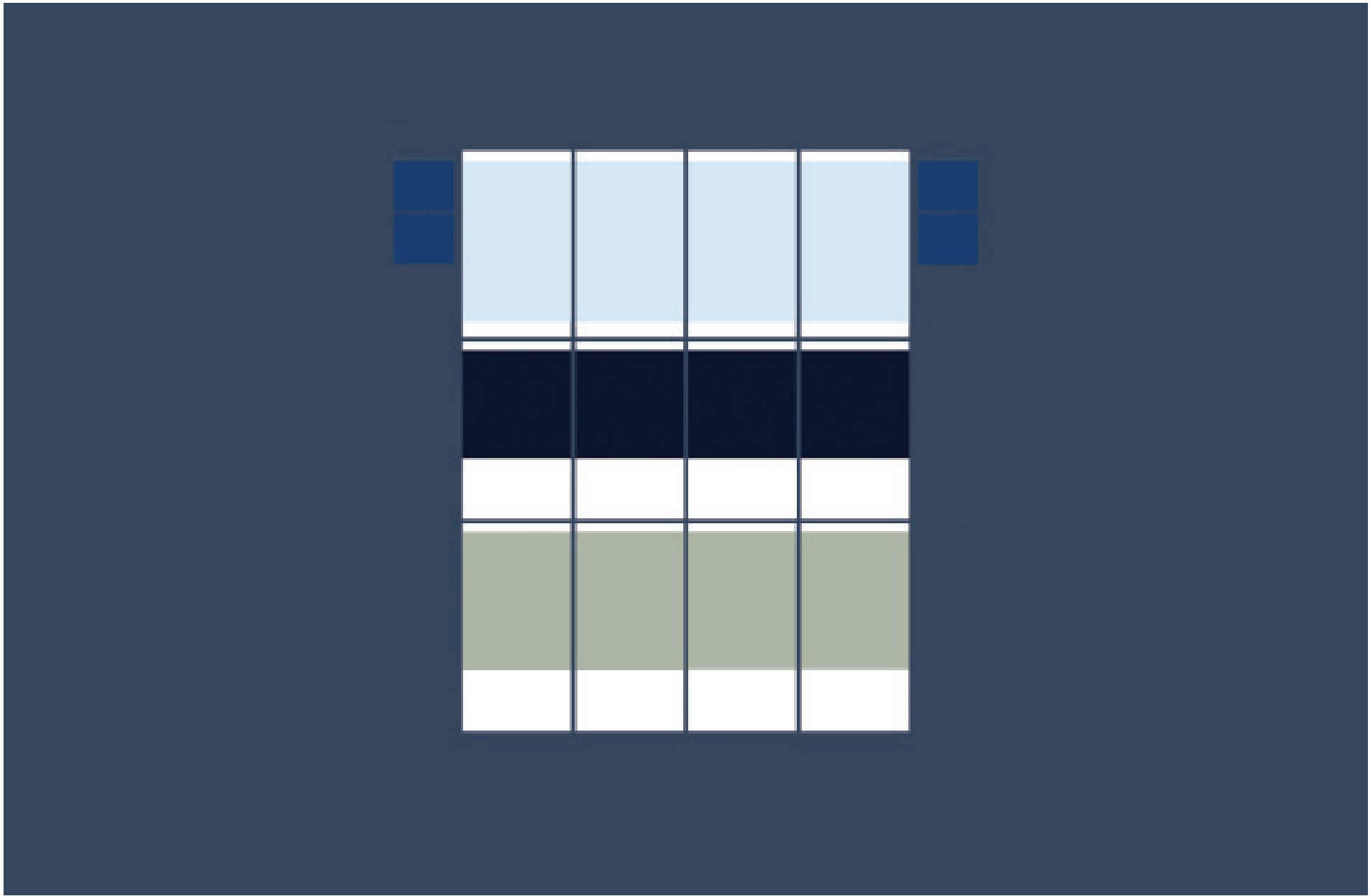






피터헬리의 추상적 셀들은 모더니즘 시대의 추상의 신화에 대한 패러디임과 동시에 모조 시스템으로서의 사회적 문화적 상황도 재현하는 것이었다. 그의 작업들이 푸코의 감시적 공간, 산업화된 세계의 다이어그램, 디지털 필드의 초실재의 경험 등을 표현한 것이라면, 지극히 모더니즘적인 웹의 그리드 형태들은 추상화된 정보들의 재편집과 활용을 통해 반복 재생산되는 세계에 대한 재현이다.

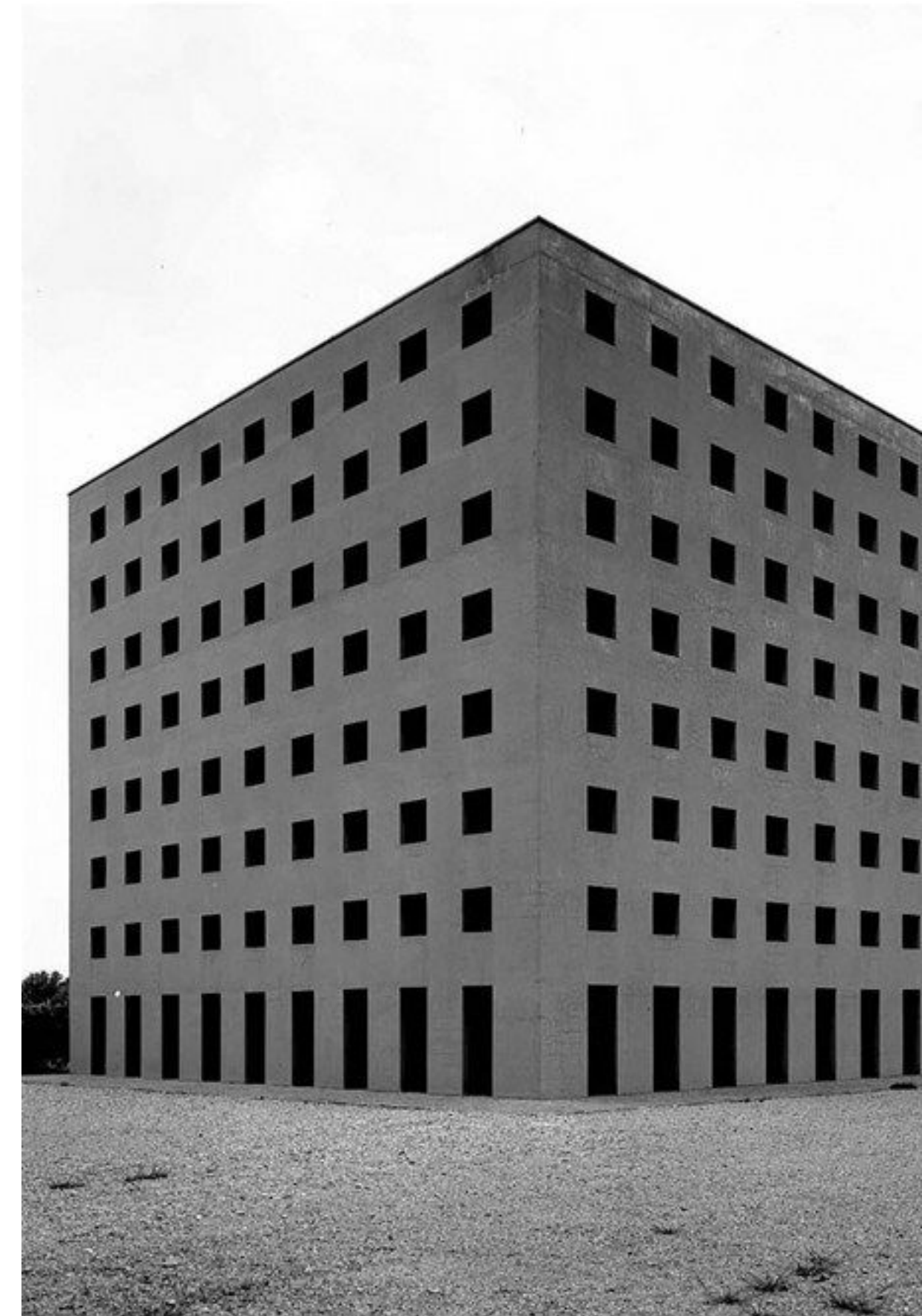


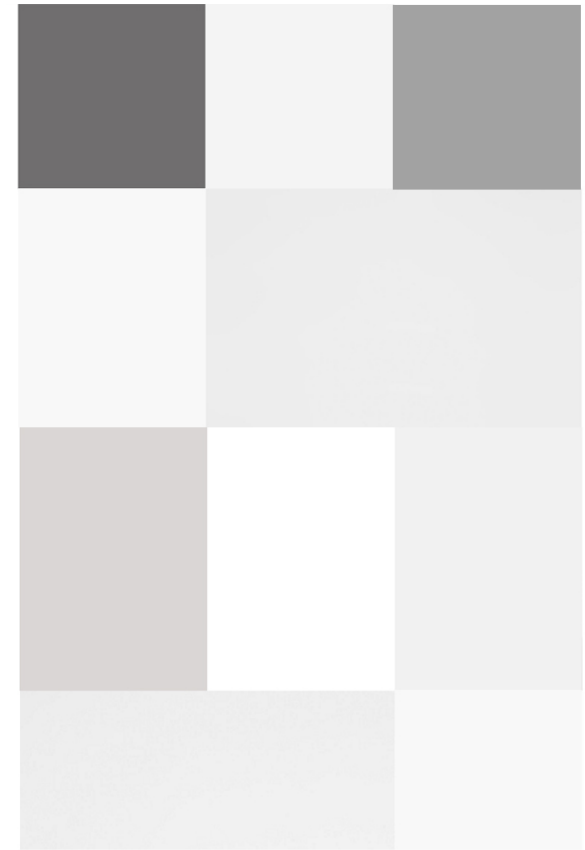
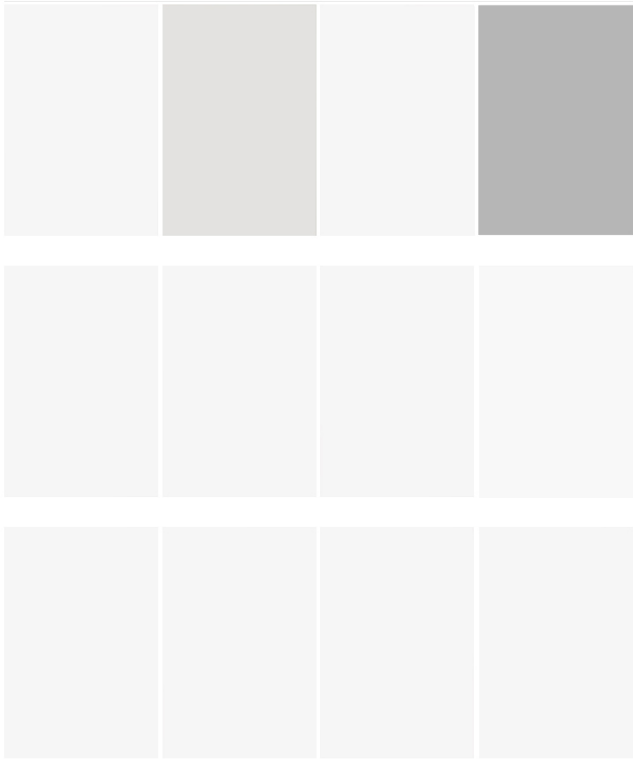


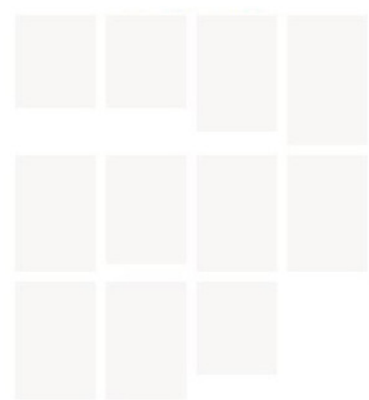
르 코르뷔지에에 있어 건축에 대한 단 한가지 정의란, 건축은 주거, 노동, 여가를 위해 장소와 부지를 창조하고 그것들을 ‘자연상태’에 놓는 것이라고 말한다.

이제 인간은 온라인 에 머물며 일상을 영위할 수 있게 되었다. 이 복합화된 미디어 공간안에서 업무, 지식, 오락, 여가, 교통, 사교, 심지어 인간의 인식의 세계에까지 깊이 침투해 우리의 일상을 조율한다.

르 코르뷔지에의 시대에는 대량생산을 고무하기 위해 극단적인 합리성과 단순성을 추구했다면 사이버 공간안에 세워지고 있는 무수한 건축물들은 과포화된 정보를 실어나르기 위해 효율성과 표준성을 추구하고 있으며, 과거의 모더니즘 건축물들처럼 지역적 양식이나 국가적 양식은 존재하지 않으며 세계공통적인 것이 되어가고 있다.







tower of Babel