

Pattern Language

— 크리스토퍼 · 알렉산더의 공헌 —

로저 · 몬트고메리

역자 주 : 이 글은 미국의 젊은 건축가이며 도시계획가인 Christopher Alexander (1936년생)가 창안한 계획의 새로운 수법인 '패턴 랭기지'에 관한 해설이다. 필자 Roger Montgomery는 버어클레이의 캘리포니아 대학 건축과 및 도시계획과의 교수이다. 'Forum' 1970년 1 - 2 월호에서 번역하였다.

디자인에 합리적인 기초를 세우려는 세계적인 큰 몫을 찾아하고 있는 것이 크리스토퍼 · 알렉산더 (Christopher Alexander)이다. 그의 "형태의 종합에 대한 노트"(Notes on the synthesis of Form - 1964)가 나와서 우리를 놀라게 했을때, 그 움직임은 중심점을 얻었다. —그것은 최소의 선언이었던 것이다. 그 중에서 가장 반영이 컸던 것이 "도시 는 나무가 아니다"(A city is not a tree - 1965)라는 Forum에 게재된 논문이다. 디자인의 방법을 근대화하고 옛날식 수공(手工)에 과학적 엄격성을 부여 할려고 노력하는 건축가와 그밖의 사람들에게 그는 자극을 주고 방향을 제시하기를 계속하였다.

알렉산더는 환경구조연구 센터 (Center for Environmental Structure)의 동료들과 함께 공통적인 디자인 언어와 문법의 개요를 창안하였다. 그들은 그것을 "패턴 · 랭기지"라고 불렀다. 그것은 전기 "노오트의" 아이디어를 대담하게 펼쳐 보이고 있다. 동시에 그것은 전환이라고 할 수도 있으며 오히려 역전(逆轉)이라고 할 수도 있다. 그것은 일련의 연구에 있어 문제를 프로그램으로 분해하기보다 디자인 이전의 구성요소의 이미지(image)와 디자인하는 과정에 있어서의 순열조합(順列組合)을 더 강조함으로써 그렇게 된 것이다. 이 패턴 · 랭지지는 3년간의 개발기간중에 벌써 실제적인 문제

에 대하여서도 유효하다는 것이 실증되고 있다. 더욱 상세한 분석에 의하여 개념적인 뒷받침도 강화되고 풍부하게 되어 있다.

패턴 랭지지는란 무엇인가. 실지로 직접 패턴랭지를 이해하고 이용하기에 신비할 것도 어려울 것도 없다. 이름 자체가 나타내는 대로 간단한 것이다. 성분 또는 구성요소 즉, 이미지 하나의 셋트로서 패턴이라 하고 그것에 완전한 디자인을 구성하기 위한 규칙을 가한 것을 말한다. 일반적으로 언어가 단어와 문법상의 규칙에 의하여 성립되는 것처럼 패턴랭지지는 물체적 또는 공간적인 요소와 그것을 구성하는 규칙에 의하여 성립된다. 따라서 고쳐 말하면 이 패턴이 건물이나 건물군(群)을 이루는 것은 단어나 문절(文節)이나 문법이 이야기를 이루는 것과 같다.

패턴 랭지를 언어에 비유하는 것은 꼭 효과적이다. 예를 들면, 영어에서는 한정된 단어의 모임과 한정된 문법상의 규칙의 모임은 작가나 시인의 손을 거쳐 무한한 문장이나 시가 된다는 것을 알렉산더는 지적한다. 따라서 디자인에 있어서도 마찬가지로 한정된 패턴의 모임과 규칙에 의하여 무한한 인공적인 환경이 이루어 지게 된다는 것이다. 이것이 패턴 랭지가 추구하는 방향이다. 알렉산더 자신은 "보통 언어는 문장이라는 一次元的인 말의

작임을 만드는 방법이지만 패턴 랭기지는 그 아이디어를 3차원으로 자연스럽게 일반화하는 것"이라고 말한다.

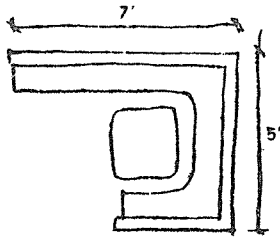
3부분의 패턴

‘패턴’은 재사용할 수 있는 디자인의 아이디어이며, 인공적인 환경을 조성하는 구성부분들이다. ‘랭기지’는 또한 그것들을 결합하는 규칙과 환경에로의 종합을 관장하는 문법과 어법을 포함하고 있다. 각 패턴은 “만일...이라면” (if-then)의 서술과 문제의 토론 및 그 해답으로 구성되어 있다.

“만일...이라면”의 서술은 “(하나의) 형식과 그 문맥을 포함하는 총체적” 형식(form)을 가지고 있다. 그것은 “노오트”에서 알렉산더가 처음 정의한 것이다. 실 예를 들면 :

‘만일, 주로 면접에 쓰이는 사무실이 있다면 — 문맥과 서술 — 그것은.

1. 그 사무실은 벽이 천장까지 닿아 있는 완전히 폐쇄적인 부우스(Booth)이다.
2. 그것의 문짝은 보통 사무실 것보다 약간 넓어서 두 사람이 동시에 지날 수 있는 넓이다.
3. 그 부우스에는 데스크가 아니라 둥글거나 모를 죽인 네모난 테이블 둘레였으며, 그 테이블 둘레의 반 정도 소파와 같은 좌석이 둘러 있다. 그 좌석의 등은 벽에 접해 있으며, 좌석의 연장은 12피트 정도이고 그 일부는 벽에 따라 테이블 없는 데 까지 계속된다.
4. 테이블의 직경은 3 1/2 피트 미만이다.
5. 부우스의 바닥에는 양탄자가 깔려 있다.



면접용 사무실의 문제점에 관하여 뒷받침되는 디스커션은 패턴의 설명에 없을 수 없는 것이다. 거기서는 면접용 사무실의 사회적, 심리학적 조사와 정확한 디자인 해결의 기초가 되는 데이터를 상세히 다루고 있다.

각 패턴은 항상 확연한 3부구성으로 되어 있다는 것에 주의해야 한다. 각 패턴은 그 패턴이 응용되는 상황을 정확히 규정하는 문맥 또는 “만일

...”의 서술로 시작된다. 다음으로 그것은 각기 패턴 자체나 ‘그러면, (then)의 서술을 포함한다. 그 패턴은 공간적으로 한정된 이미지로서의 물리적인 형태이지, 말에 의한 또는 양(量)적으로 가늠되는 표준은 아니다.

그것은 보통 그 것을 규정 짓기 위하여 말에 의한 지시와 도식에 의한 지시를 필요로 한다. 마지막으로 그 것들은 각기 근거가 되는 패턴과 특정한 데이터의 배경이 될 문제의 설명을 지니고 있다.

이 만일...의 서술과 문제의 디스커션은 패턴으로 하여금 비판이나 수정 그리고 재평가를 가능하게 한다. 어떤 형식적인 엄격성을 주었던 패턴의 이러한 3가지 근본적인 특색의 중요성은 그 패턴들을 사용하여 이루었던 경험에서 두드러지게 나타났다. 이를테면 과거 수년동안 환경구조연구소(CES)에서 수행해온 강력한 이론적인 노력에서 볼 수 있는 것이다.

패턴의 철저한 시험적 노력

C. E. S는 “패턴 랭기지를 개발하고 적용한다”는 일로써 정식으로 출발하였다. C. E. S 설립 취지서에는 패턴의 이론과 그 내용에 대하여 “계속적인 비판과 변경, 개량이 가해져야 한다”라고 하였으며, 따라서 “C. E. S는 패턴 아이디어의 테스트, 커뮤니케이션, 실제의 사용, 비판이 가능한 프로젝트를 적극적으로 찾을 것”이라고 하고 있다. 그리하여 C. E. S는 지금까지 세계의 큰 프로젝트를 다루고 동시에 그 스태프의 몇사람이 건축과의 대학원 학생 그룹과 함께 패턴 랭기지를 사용한 작업을 몇번인가 시험하고 있다.

멀티 서어비스 센터

거기에는 지금껏 한 지붕 밑에 함께 넣어졌던 일이 없었던 여러 기관을 집합시킬 필요가 있었다. 1967~68의 겨울동안, 알렉산더와 이시카와(Ishikawa) 실베스타인(Silverstein)은 멀티·서어비스 센터에 관한 64개의 기본적인 패턴을 제안, 그것을 완전한 디자인에 결합하고, 한츠·포인트 그룹에 의하여 선정된 매지(袋地)에 맞춘 디자인을 합쳐 전부 8개의 서어비스 센터의 프로젝트를 만들었다.

불행하게도 한츠·포인트·센터는 아직 햇빛을 보지 못하고 있다. 지역적인 문제와 관료기구에 의

하여 실현이 지연되고 있다. 그러나 이 프로젝트는 이미 훌륭히 보상되었다고 할 수 있다. 패턴의 셋트를 조립하는 것을 테스트하는 최초의 시험장이 되었던 것이다. 이것은 최근에 간행된 책 “패턴 랭기지가 이룬 멀티·서어비스 센터” 속에 조심스럽게 문서화 되어 있다. 이 책은 멀티·서어비스 센터의 디자인에 사용된 64의 패턴의 일람표에서 시작되며, 패턴 아이디어의 짧은 디스컷션, 그와 다른 커뮤니티를 위한 패턴 랭기지에 의하여 이루어 지는 8개의 멀티·서어비스 센터의 예가 있다. 이 책의 중요한 부분은 조합의 문제에 대한 디스컷션과 카스케이드라는 이름지은 시스템의 제안으로 결론 짓고 있다. 전부 226페이지의 긴 부록은 패턴 하나하나의 상세를 나타내며, 이 책중에서 가장 읽을 만한, 멀티·서어비스시설의 디자이너가 자기 것으로 해야 할 부분이며, 패턴 랭기지의 기본 개념을 이해하고 이용 하려는 사람에게도 가장 흥미 있게 읽을 수 있는 부분일 것이다. 이 부록은 if-then에 의한 설명의 주의 깊은 연구로 되어 있으며, 사용자의 욕구와 행동의 데이터등이 자세히 쓰여 있으며 그 아이디어의 풍부함은 경이적이다.

교실에 있어서의 실험적 응용

패턴·랭기지의 가능성에 대한 가장 흥미로운 증거는 교실에서 나타났다. C. E. S의 월키(walkey)는 버클리의 칼리포니아대학 건축과에서 강의를 하였다. 그는 멀티·서어비스 센터에 알맞는 터틀선 정하고 보통 프로그램 대신에 전기 64가지 패턴을 제공하였다. 그 결과는 아주 좋았다.

한 학생은 말하기를 “그 패턴들은 디자인의 신속한 이해 방법을 보여 주었다. 처음부터 근본적인 계획의 결과를 판단하는 많은 기준을 제공하였다. 건물 사용자들의 생각하는 바가 자동적으로 디자인에 합류되고 있었다. 설계과정은 보통 석달 걸리는 것보다도 더 빠르고 더 쉽고 더 만족스러운 것이었다”

다른 학생들도 그와 비슷한 보고를 하고 있다. 그들은 형태를 창의적으로 만들 때 정리하는데 애를 먹는데 반하여, 건물 사용자의 복잡한 요구를 다루는 데 있어 더욱 더 자신(自信)을 나타내고 있다. 현재에 있어서 이 교육상의 실험은 패턴·랭

기지의 가장 중요한 시험일 것이다. 그 책의 보급과 함께 다른 학교도 또한 채택 하리라고 본다.

다시 패턴화된 건축계획

멀티·서어비스·센터의 일이 끝난 얼마 후에 S. O. M이 C. E. S에게 남부 캘리포니아의 오렌지 지방에 건설 예정인 남서부교육조사개발 연구소(S. W. R. L)의 시설계획에 참가 하도록 의뢰하였다. C. E. S의 멤버는 S. W. R. L 시설의 디자인에 사용하는 100이상의 패턴을 S. O. M 을 위하여 개발하였다. 이것들은 대부분 집종적인 현장조사의 결과로 만들어졌다. C. E. S의 멤버들은 현재의 S. W. R. L에 나아가 그곳에서 면접이나 훈련된 관찰등 전형적인 사회학적 조사를 행하여, 그 특수한 사용자의 요구에 대한 자세한 지식의 집성을 만들었다.

이 자료는 C. E. S의 점차 커지는 패턴·랭기지에서 추출(抽出)된 정보로 보완되었다. 그 결과는 잠정적인 패턴으로 종합되어 S. O. M 과 S. W. R. L의 비판을 받도록 하였다. 이 검토가 끝나자 곧 패턴은 실제로 이 계획을 담당할 건축사무소의 디자이너에게 넘겨졌다. 패턴 개발의 초기에 있어서 많은 시간을 보냈기 때문에 그 건축가들은 C. E. S가 패턴의 배경조사를 시작하기 전에 도면을 그리기 시작하였다. 그러나 건축가들은 그 시기의 연구를 패턴이 완성된 뒤에는 모두 파기하였다. 패턴 도입전후의 플랜의 비교가 패턴의 유효함을 나타내고 있다.

C. E. S — S. O. M의 경험에서 가장 흥미있는 결과는 실무건축가의 패턴·랭기지에 대한 반응이었다. S. O. M의 한사람은 “패턴 랭기지의 효력은 그 프로젝트가 전례가 없는 것일수록 발휘될 것이다”라고 하였다.

페루인을 위한 패턴

가장 최근의 프로젝트는 앞의 것과는 다른 패턴을 기초로 하고 있다. 금년(1969)초 알렉산더는 리마의 저소득자를 위하여 새로운 하우징의 설계의 국제지명 현상설계에 초대되었다. C. E. S의 멤버는 곧 페루로 갔다. 거기서 그들은 프로젝트의 대상이 된 계층의 사람들과 함께 생활하였다.

고전적인 사회문화인류학의 현장작업의 수법을

써서, 두주일 동안에 로우·코스트·하우징을 위한 패턴 랭기지의 기초가 될 사람들의 행동의 자료를 수집하였다. 이 시점에서 연구의 무대는 버어클레이에 되돌아 오고, 봄에서부터 여름에 걸쳐 집중적으로 많은 노력이 가중되어 패턴과 디자인을 동시에 개발하였다.

이의 결과가 Proyecto Experimental(리마 현상 설계 C. E. S 안의 명칭)이다. 이것도 “패턴에 의하여 이루어지는 주택의 마을(Houses Generated by Patterns)”이라는 제목으로 C. E. S에서 출판되었다. 이 페루인들의 하우징의 패턴과 디자인은 인근지(隣近地)와 같은 스케일로서의 커뮤니티시설의 플랜닝에서 각 주거의 시공 디테일까지 다루고 있다.

미학적으로도 이 나라의 보수적인 전통과 근대적인 플랜닝, 매니지먼트, 건설 기술 등이 잘맞아 아름다운 결과를 얻었다.

알렉산더는 이 경험에서 패턴 랭기지를 사용할 때 피해야 할 네가지 사항을 말하고 있다. ① 지름길을 택하지 말고 고심스러운 분해와 수목(樹木) 모양의 재구성의 과정을 반드시 거쳐야 한다. ② 작업마다 영점에 되돌아 오는 것은 너무나 허비가 많다. 많은 부분들이 되풀이 되었으며 많은 부족들이 손쉽게 있었다. ③ “노오트”의 어프로치에는 많은 요소가 모여 서로 관련되고 있는 “지하철이 열려 있는 것 같은 거대한 지대”에 대해서도 적절하다고는 생각지 않는다. ④ 넓은 보급(普及)과 디자인 결정에 있어서의 참여는 이미지로 하여금 분석보다도 더 효력있는 도구로 만든다. 분석은 이미지를 만들기도 하지만 디자인에 있어서는 패턴은 조정되어야 할 뿐이다. 이러한 증거에서 밝은 미래도 열릴 것 같다. 그 중에서도 특히 패턴의 소재를 형식화 할 때의 이점(利点)은 크며, 패턴 랭기지의 미래에는 반드시 필요한 과정이다.

거듭 사용할 수 있는 패턴

알렉산더는 언제든지 사용할 수 있기 위하여서는 다음 네가지의 조건을 만족케 하는 형식으로 하는 것이 좋을 것이라는 생각을 가지고 있다.

- ① 추상성과 일반성
- ② 직접인 적용의 가능성
- ③ 사용자의 질의에 의하여 발전할 수 있는 고안
- ④ 커뮤니케이션의 가능 즉, ‘문제를 해결하려는 사람이면 누구나 이해할 수 있을 것’. 패턴 랭기지

는 이러한 특성을 가지고 있다.

연구를 위한 새로운 도구

그러나 이러한 형식화는 동시에 몇가지의 중요한 문제점, 또는 이 세가지 프로젝트의 경험에 있어서의 몇가지 부정적인 측면을 은폐하고 있다고 할 수 있다. 예를 들면, 좁은 것은 이 패턴에서는 좋지 않은 것으로 나타나 있으나 좁은 것이 좋을 경우도 있는 것이다. 또한 패턴은 첫째로 사용자의 필요성을 나타내고 있지만, 경제법규, 미학적 필요성과 같은, 디자인에 같이 관련되는 요구에는 거의 주의가 주어지지 않고 있다. 예를 들면 사이몬은 패턴 랭기지에는 대지(垵地)의 어번 디자인적 성격에 대한 고려가 포함되어 있지 않다고 말하고 있다. 그러나 Proyecto Experimental은 이 문제도 해결할 수 있다는 것을 나타내었다.

비트루비우스에서 슬리이퍼어에, 고데에서 에에 렌클란츠에게로의 건축디자인의 방법론의 역사적인 전개의 연장상에, 이 패턴·랭기지의 위치를 부여할 수 있을 것이다. C. E. S.와 같은 방향을 가지는 현재 가장 세련된 방법론으로서는 터프츠·뉴우잉글랜드 의료센터의 디자인에 지도적 역할을 한 허어먼·피일트(Hermann Field)의 시스템이나, 블로오린(Brolin), 자이셀(Zeisel)과 같은 두 학생에 의한 연구(Architectural Forum '69. 7, 8) 등이 있다.

지금까지의 3년동안 알렉산더와 C. E. S는 많은 성과를 얻었다. 이제부터의 3년 동안에도 같은 풍부한 성과가 얻어지면, 충분히 사용에 불편 없이 되었다. 패턴 랭기지는 아노니머스(anonymus)한 건축을 구성하는 모티브처럼, 모든 건축에 사용되며, 비개인적인 것도 될수 있을 것이다. 이것은 한편에서 개인의 노력이 불모(不毛)한 포장(包裝)에 쌓이고, 또 한편에서는 관료기구에 의하여 사람들과 그 생각이 획일화되어가는, 전망이 없는 미래에 대한 힘든 싸움인 것이다. 비록 오랜 시간이 걸려도 패턴 랭기지는 알렉산더의 생각을 실제의 세계에서 힘으로 변질시켜 가는 뜻깊은 첫출발인 것이다.