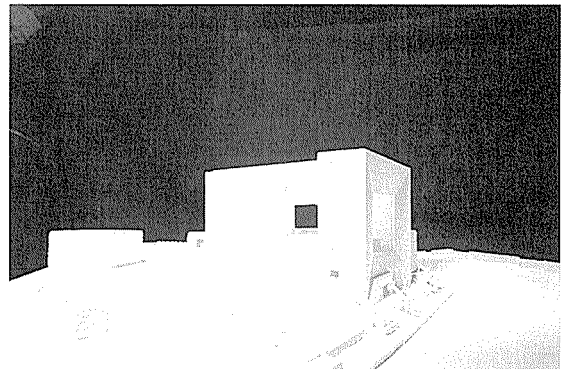
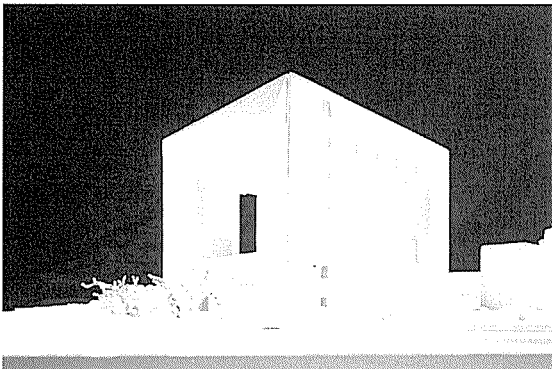
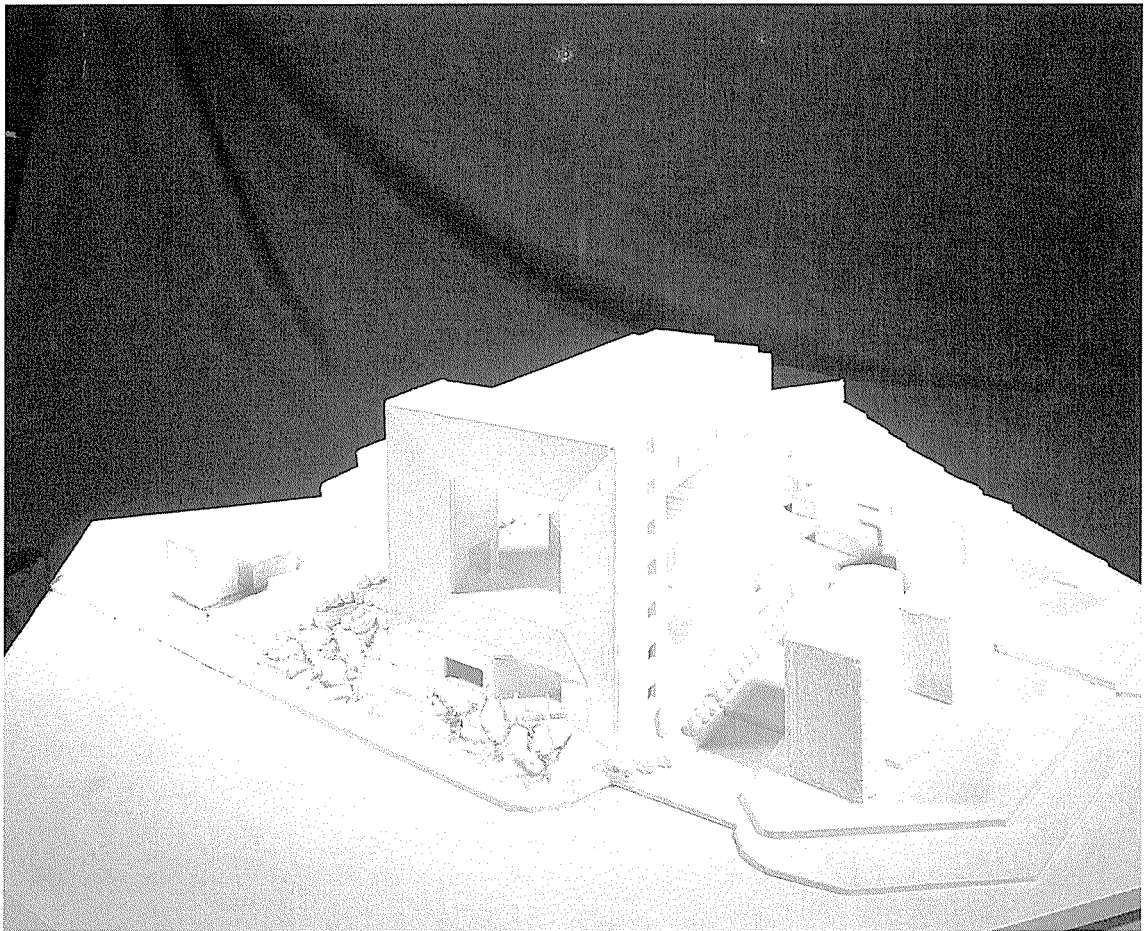
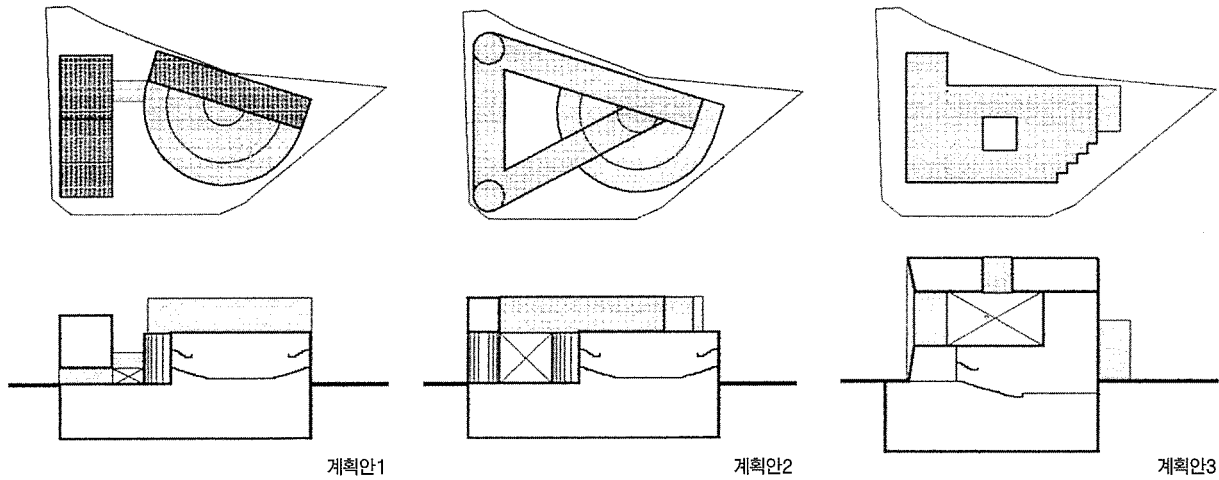


# 성북구 종합문화센터

## Sung-Buk Arts Centre

이정근 / 건축사사무소 우리계획  
by Lee Jeong-Keun

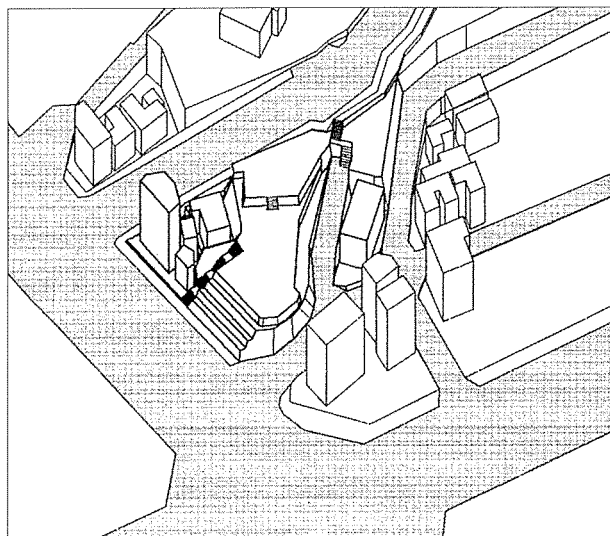




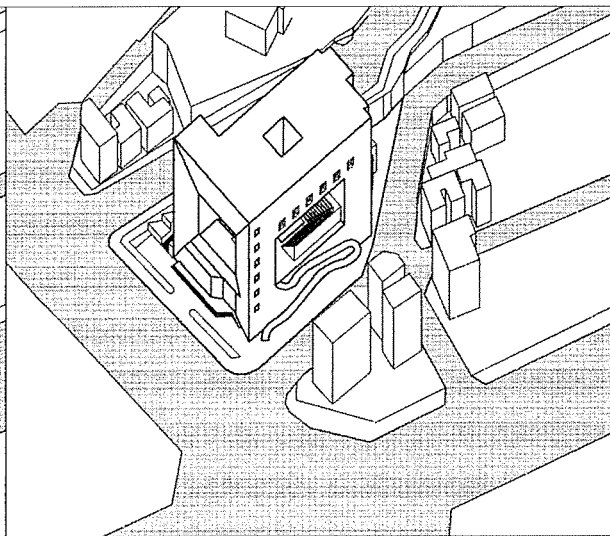
이 프로젝트는 성북구에서 실시한 현상에 응모했던 작품이다. 가끔 현상응모를 해보지만 아직 별로 좋은 결과를 얻지는 못하고 있다. 이들 중에는 각별히 애착이 가는 것들이 더러 있다. 이 응모안은 세부적으로는 결함도 많지만 설계접근의 커다란 근본 틀에서는 나름대로의 생각을 견지했다고 여겨져서 독자들 앞에 펼쳐서 의견을 나누고 싶었다. 대지는 삼선교 네거리의 성북동 쪽 모퉁이에 위치하여 산세의 흐름을 거의 그대로 나타내 보이고 있다. 이 인근 지역은 모두 개발되어 옛 지형의 흔적을 전혀 읽을 수 없도록 변해버렸다. 지금도 기억에 생생한 북개된 성북동에서 내려오는 현도로 밑을 흐르는 개천에 면하여 돌출한 산세의 끝머리에 위치한다. 잡다한 인공의 상처를 이겨내며 바다에 갇힌 섬처럼 지금까지 땅의 원래의 모습을 간직하며 버티고 있다는 것이 대견했다.

구사일생으로 살아 남아있는 땅의 숨결을 지워버리고 싶지가 않았다. 그러나 프로그램이 요구하고 있는 규

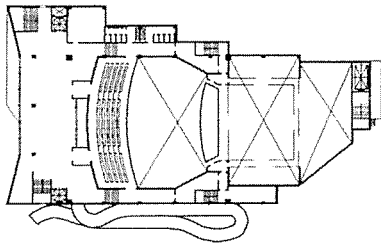
모의 공연장과 전시시설 등을 이곳에 수용하려면 땅이 살아남을 수 없게 되어있다. 모든 시설을 지하에 넣는다면 가능할 지 모르겠다. 그러고도 싶었지만 이것은 너무나 무리한 프로그램의 해석이라는게 명백하다. 그래서 나는 공연장을 현 지표밑으로 넣고 전시관과 교육관은 지상위에 띄워 올려서 지세의 흐름의 맥은 그대로 유지하려고 하였다. 물론 지표면도 인공의 슬라브로 바꾸고 지표 밑의 구성도 달라지겠지만 원 지세의 흐름의 물리적인 특성은 어느 정도 살려낸다는 의도이다. 그래서 원래의 둔덕의 표면은 공연장의 지붕위가 되지만 야외 공연마당이 놓일 뿐 예전과 다름없이 산동네 언덕으로부터 이곳을 지나 삼선교 네거리 쪽으로 다닐 수 있게 하였다. 이 공연마당은 상부에 올려진 전시/교육관으로 인해 눈과 비, 또는 강한 햇빛으로부터 보호받을 수 있을 것이다. 전시/교육관은 전면광장과 공연마당 레벨에서 엘리베이터로 연결되며 후면에는 공연장의 홀라이트타워 위에 놓이게 된다.



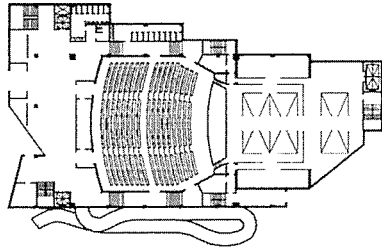
현황대지 엑소노메트릭



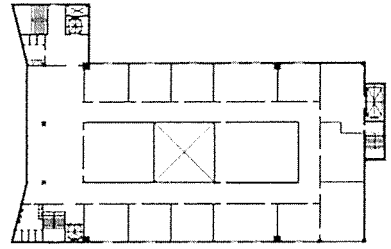
계획안 엑소노메트릭



L. 33.0 평면도



L. 38.3 평면도

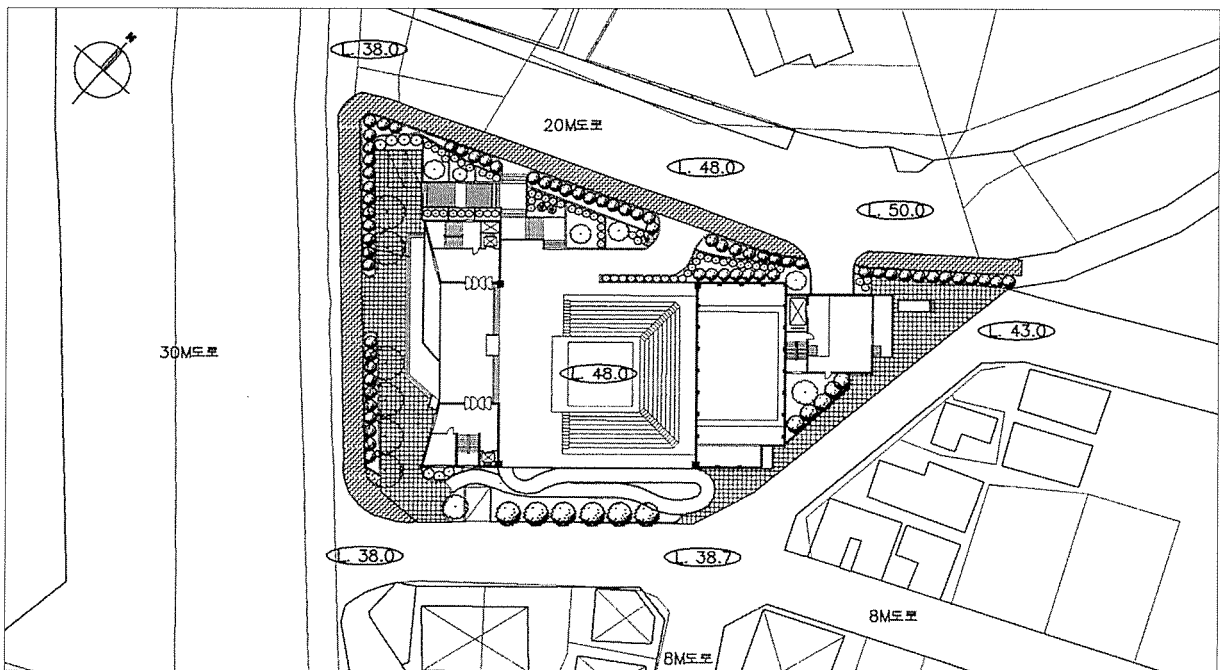


L. 63.0 평면도

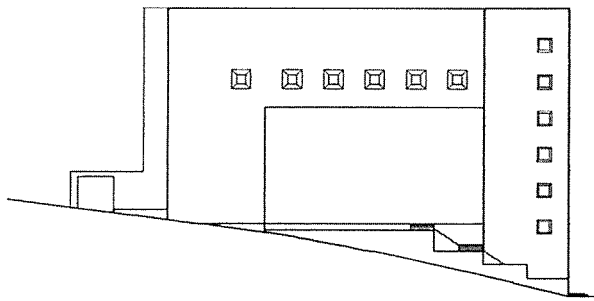
프로그램에 요구된 공연장 수용인원과 무대의 규모를 고려하면 대지의 기용 길이가 짧아서 주출입구 전면  
에 충분한 광장이 들어설 여지가 없다. 이 계획안에서는 상기  
야외 공연마당이 좁은 전면 광장의 기능을 보완하도록 하였다.  
공연장과 전시관에 드나드는 화물은 각각 대지의 특성인 다른  
레벨의 도로에서 접근하게 된다. 이 계획안이 도시의 인근환경  
과 갖는 관계는 체적의 비레나 디자인의 동질성의 추구가 아니  
라 건물 덩어리의 부피와 표면들로 구성되는 시각정보를 억제  
하는 것이다. 오히려 대지 주변 지형의 레벨들이 야외 공연마  
당과 이어지는 외부공간의 구성체계가 실내에 포치된 가능공  
간들의 매스와 뒤섞여서 한 덩어리가 되는 것이다. 그래서 이  
시설물의 중심은 건물 덩어리에 있지 않고 만인이 공유하는 허  
공에 위치한다. 건물의 전개도가 땅에 접한 부분과 홀라이타워  
가 있는 후면을 빼고는 전면, 좌우면 그리고 상부의 네 면이 모  
두 뚫려 있다. 이 계획안에서 가장 약점으로 드러나는 부분은  
지하 굴토부분의 증가로 인해 공사비가 증가될 가능성이 있다  
는 점이다. 또하나 우려되는 점은 지하 주차장으로의 진입이

하부 무대설비의 위치를 피해야하기 때문에 지하공간 활용이  
비효율적일 수 있다는 점이다. 그러나 이러한 문제들은 문화회  
관의 공공성과 도시적인 위치의 특성을 고려하여 투자재원을  
투입하는데 있어 선택의 우선 순위를 어디에 둘것이나 하는데  
로 귀착된다고 본다.

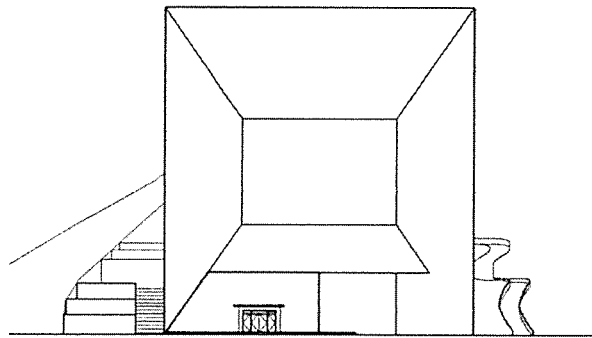
다른 건물에 비해서 어느정도의 공공성과 기  
념성이 요구되는 건물에서 억압적인 규모의 양감과 권위적이  
고 경직된 시각질서를 탈피하는 방법은 무엇일까? 나는 여기  
서 이미 생활공동체의 성원들이 기존의 자연조건을 길들이거  
나 또는 그것에 적응하여 온 방법을 그대로 새로운 계획에 연  
장시키는 것이 그 하나라고 보았다. 기능들의 효율적인 구성체  
계가 결집되는 건물이라는 양피가 주인이 아니고 사람들의 활  
동이 주체가 되는 건축환경은 어떤 것이어야 하는가 생각해  
된다. 이것은 모름지기 공간의 구조적인 질서체계가 아니라 사  
람의 활동과 공간이 구분없이 혼용되는 과정적인 질서체계가  
아닐까 여겨진다. 이를 어떻게 우리의 생활공간 속에 실현시킬  
것인가는 각 건축가의 작업에 달렸다.



배치도



좌측면도



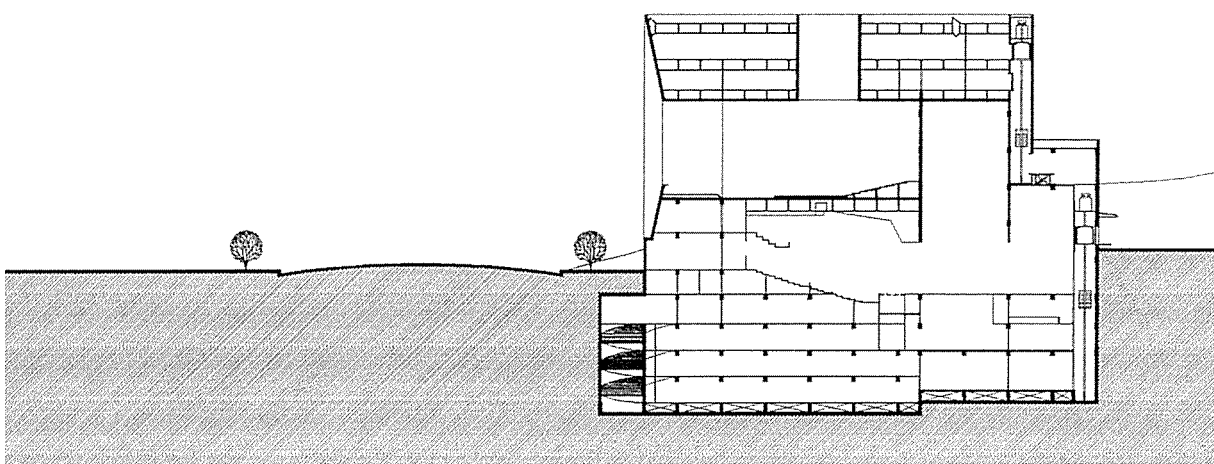
정면도

현상설계 작업을 한지 일년이 다 되어간다. 현상설계가 당장 먹거리가 보장된 일은 아니지만 일하는 동안만은 어느 경우보다 즐겁다. 아마도 누구의 간섭도 없이 마음대로 해 볼 수 있는 조건이어서 그런지 모르겠다. 나만이 그런게 아니라 직원 동료들도 돈되는 일보다는 이렇게 돈에 얽매이지 않는 일을 더 선호하는 모습이 완연하다. 만약에 당선되어서 건축허가와 착공을 전제로하여 도면을 그려나간다면 이렇게 즐겁지는 않을 것이다. 층층의 조직을 비집고 보고를 올려야하고 어떤 부분에서 설득이 안되면 다시 그려야한다. 때로는 건축주 조직 내부의 이견과 사정때문에 불필요하다고 생각되는 일도 이중삼중으로 해야한다. 어디 그뿐인가. 여러단계의 심의를 받아야 하고 어떻게 나올지 모르는 심의 위원의 평가에 가슴을 졸여야 하고, 받아들이기 어려운 심의 결과를 받아들여 설계에 반영하여야 할때에는 비감마저 들지않던가. 이런저런 일을 생각하면 당선않된 것이 다행이라고 자위할 때도 가끔은 있었다.

즐기는 곳에는 항상 대가가 있는법. 현상설계에서 가장 당혹스러운 것은 건축주의 얼굴이 없다는 것이다. 맞 상대하는 건축주가 있다면 이러 저러한 문제는 이렇게 저렇

게 답을 제시할 수 있을텐데. 제시한 답이 그가 원하는 것이 아니라면 대안을 제시하거나 설득을 시켜 보기라도 할텐데. 현상설계를 하면서 가슴이 답답하기란 이루 형용하기가 어렵다. 어떤 심사위원들이 어떻게 판단하리라고 가정하기도 어렵거니와 그날 일기 예보에 따라서 그들의 마음이 어디로 향할지 누가 알 수 있겠는가. 심사위원들 개개인의 협력은 단순한 산술적 합산의 결과가 아닐 것은 뻔하다. 현상설계는 원래 당선이 그 최종 목표일 수밖에 없는데 당선을 염두에 두면 그만큼 일하는 재미도 반감된다.

현상설계를 참으로 즐기는 방법은 방어리 냉 가슴을 앓느니 결과에 대한 관심은 밀어 두는 것이다. 심사위원들의 성향을 가정하여 맞추어 나간다는 것도 따지고 보면 떡 줄 사람은 생각도 없는데 김치국부터 마시는 격이 아니겠는가. 이렇다고 되는 것도 아니고 저런다고 당선되는 것도 아닌데 즐기지도 못한다면 얼마나 손해인가. 현상설계도 많이 떨어지다 보면 나름대로 개똥철학이 생기는 법이다. 그래서 이렇게 정리해 보았다. 현상설계는 명예를 위해서 하는 것이 아니라 돈 때문에 하지만 당선을 목표로 하지 않는다. 그래서 당선이 안될 경우에는 최소한 즐긴 시간이라도 내것이 되게 한다.



주단면도