

공간클럽 - 12

Space and Rooms

건축공간에 대해 막연히 동경하며, 좋은 건축공간을 만들기 위해 노력한 시간을 기억해본다. 그다지 손에 잡히는 것이 없어 보인다. 어찌보면 건축주의 요구와 구조, 기능, 설비, 건축비의 문제에 매달려 좋은 건축공간이 가져야할 모습을 마지막까지 지키지 못한 경우가 많다. 그러나 건축가에게 꿈같은 것은 이 세상에 존재해본 적이 없는 나만이 만들어낸 건축공간일 것이다. 그것은 영원한 건축가의 꿈이며, 누가 뭐라고 하더라도 건축인이 건축적 삶을 사는 근거를 만들어주는 것이다. 근래, 건축공간에 우선하여 형태적 유희나 재료의 표현, 프로덕션의 즐거움 자체에 의미를 두는 경향이 보여지기도 하지만, 건축이 존재하는 고유한 영역은 결국 공간이라는 것에 모두 공감하리라고 생각된다. 젊은 시절 건축공간에 대한 향수를 달래며, 잊혀져가는 건축공간의 가치를 새롭게 일으키고자 공간클럽이라는 이름으로 건축공간에 대한 이런 저런 얘기를 던지려고 한다. 더러는 일반적인 이야기도 있겠지만, 소주제를 통해 건축공간을 전혀 새롭게 볼 수 있는 시각의 존재를 드러낼 수 있을 것으로 생각한다. <필자 주>

목 차

1회

- a. 공간은 하나인가요?
- b. 공간의 증거
- c. 공간은 없다

2회

- a. architectonic space
- b. 노자의 공간개념
- c. 5차원공간

3회

- a. 누구의 공간인가?
- b. 얼어붙은 공간
- c. 서랍속의 공간

4회

- a. 공간의 가치는 어디에 있는가?
- b. 논리로서 공간을 이해한다.
- c. 공간지능지도

5회

- a. 안티 중성의 공간
- b. 시간을 넣은 공간
- c. 공적공간과 사적공간

6회

- a. 공간의 밀도
- b. 공간의 전이
- c. 공간의 위계

7회

장면으로서의 건축공간

8회

- a. 쉬운 공간만들기
- b. 새로운 공간만들기
- c. 게임에서 보여지는 공간의 개념

9회

- a. 공간의 구별
- b. 공간의 대립개념

10회

- a. 마음속의 건축공간
- b. 언어속의 건축공간
- c. 돈이 되는 건축공간

11회

- a. 공간의 위치
- b. 형태, 체계, 위치
- c. 위치적 공간구성

12회

- a. 창으로 보는 공간
- b. 시나리오 공간

13회

- a. 공간계획
- b. 공간디자인
- c. 공간의 끝

a. 창으로 보는 공간

Space through window

창은 내부공간에 빛과 바람을 끌어들이기 위한 필수적인 요소이다. 서양건축의 역사는 마치 창을 얼마나 크게 뚫을 수 있는가 하는 것이 건축의 목표인 것처럼 보여진다. 보다 많은 빛을 실내로 끌어들이고, 쾌적한 환경을 만드는데 창이 중요한 목표를 두었다. 조적조 건물의 특성상 창을 크게 뚫으면 벽이 무너지고 마는 제약으로부터 재료와 구조법의 혁신으로 건물의 모퉁이를 개구부로 만들 수 있거나 커다란 창을 벽면에 마음대로 낼 수 있다는 것은 건축공간의 품질 개선에 커다란 영향을 주었다고 할 수 있다. 시원하게 뚫린 창은 내부와 외부의 구별이 없는 것처럼 만들었고, 그만큼 사람들의 생활에 개방의식을 불러일으키는 기여를 했다고도 생각된다.

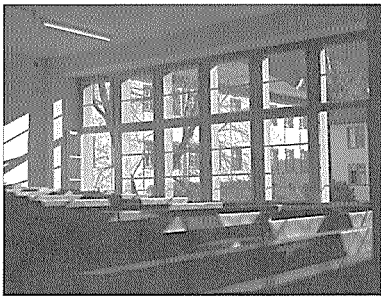


그림 1. 창으로 들어오는 빛과 전망

그러나 창이 커지면서 오히려 개구부를 막는 것이 건축적 전통이었던 한국건축은 창에 대해 다른 의미를 시사해준다.

가구식 목조 구조의 전통을 가진 한국건축은 기둥을 제외하고 나면 모든 부분이 개구부이고 모든 부분이 창이 될 수 있다. 이러한 개구부를 막음으로서 문과 창을 만들어야 하는 입장에서 어떻게 문과 창을 만들 것인가의 문제는 빛과 공기의 흐름을 좋게 하기 위해 창을 크게 뚫는 것이 목적이었던 서양건축과는 전혀 다른 접근을 요구한다.

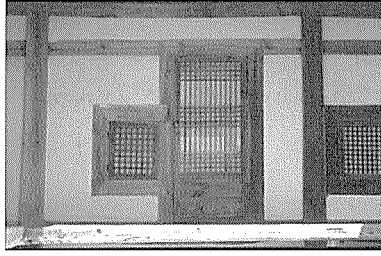


그림 2. 도산서원의 창

한국건축의 창은 기본적으로 시선을 염두에 둔듯하다. “창문을 열어다오”라고 외치는 로미오의 말처럼 한정된 공간으로서의 내부공간으로부터 시선을 밖으로 보내는 창구로서의 창문의 의미를 말한다. 한옥에서 창이 나있는 위치를 보면 방의 동서남북 모든 곳이 창이 날 수 있는 곳이지만 창은 대부분 마당을 향해 있으며, 창은 건물의 주축 방향과 일치한다. 그리고 건물의 주축은 남측의 햇볕을 계산에 두며 주산을 향한다. 즉, 창을 통해 항상 주산을 바라볼 수 있도록 하고 있다. 주산을 바라보는 것이 무슨 의미가 있느냐고 따질 수 있겠지만 실내에 거주하는 사람이 바깥세상을 본다면 무엇을 보아야 하는가를 시사해주는 것이다. 즉, 한국건축에서의 창은 빛의 문제나 환기의 문제가 아니라, 비록 풍수지리라는 중세의 장소 개념에 차중되어 있기는 하지만 바깥세상을 바라보는 것의 중요한 의미를 생각한 철학적인 이유가 관련된 것이다.

항상 주산을 바라본다면 보다 많이 산의

의미를 생각할 것이라는 추측이 가능하다. 항상 바다를 바라본다면 상대적으로 바다에 대해 많이 생각할 것이라는 추측이 가능하다. 仁者樂山 智者樂水라는 말처럼 산을 바라보는 사람은 중후하여 옮기지 않는 것이 산과 같다는 뜻의 어진 성품을 갖게 되고 늘 자신과 하늘의 관계에만 관심을 두기 때문에 모든 가치를 위애다 두고 있다. 반면 바다를 늘 보는 사람은 물을 좋아하여 두루 흘러 멎힘이 없는 것이 물과 같아지고 지적 호기심을 충족시키기 위해 항상 돌아다니며 관찰하고 즐기기를 좋아한다. 흐르는 물처럼

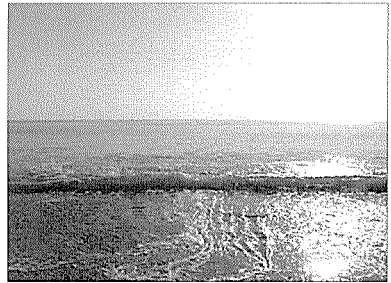


그림 4. 바다 : 智者樂水



그림 5. 산 : 仁者樂山



그림 3. 외암리 민속마을의 배치도 - 건물마다 다른 곳을 투시하도록 건물의 주축이 엇비껴 있다.

시대와 환경에 따라 항상 새롭게 살게 된다고 한다. 바라본다는 것만으로 그와 같은 수량이 가능할런지는 모르겠지만 개연성은 생각해 볼 수 있을 것이다.

현대 건축에서의 창문의 설치는 그리 쉽지 않다. 고밀의 주거환경은 시선을 멀리 두는 것은 고사하고, 환기나 채광만을 위한 개구부의 역할로 만족해야 하는 경우가 많다. 항상 막힌 벽이나 창밖의 차양막만을 바라보아야 한다면 그것은 거주자에게 세상을 개방된 시각에서 보지 말라고 하는 미묘한 부작용을 일으킬 수 있다고 생각된다.



그림 6. 현대도시의 비좁은 건물사이에 나있는 창

여기서 르 꼬르뷔제의 창에 대한 의미를 고려해 볼 수 있을 듯 싶다. 그는 건축적 시선으로서 창들을 제한한다. 보는 대상의 의미보다는 창들의 구성으로부터 건축적 시선의 의미를 강조한다. 마치 모더니즘이 사물의 자연스러운 모습을 주장하기 보다는 새로운 질서에 의해 미학을 만들어낼 수 있다고 주장하듯이..... 창들에 거주자의 시선을 고정하는 것이 건축적 의의를 살리는 방안이라고 주장한다. 그리하여 다양한 창들을 제안한다. 마치 그림의 프레임 효과와 같다고 하겠다. 틀을 어떻게 갖다대는가에 따라 본질을 보는 시각이 달라질 수 있다는 뜻이다. 이와 같은 방식은 현대도시에서 막힌 경

관을 푸는 좋은 시사점이 된다. 본질적 경관의 애매함에도 불구하고 멋진 창들은 우리의 시선을 풍요롭게 할 수 있다. 그리고 창들은 우리가 통제할 수 없는 주변경관요소의 구속으로부터 벗어나 건축적인 해결로서 시선의 자유를 갖게 만들 수 있다는데서 그 건축적 의미를 강조할 수 있다. 막힌 세상이라는 대상보다는 아름다움이라는 의미를 갖는 건축적 도구로서 세상을 보게 하는 데 그 의미가 있다고 하겠다.

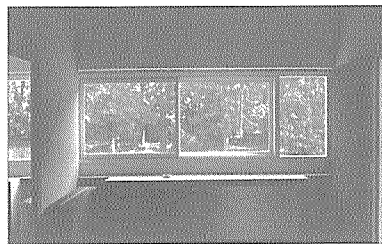


그림 7. 르 꼬르뷔제의 빌라 사보에 창틀

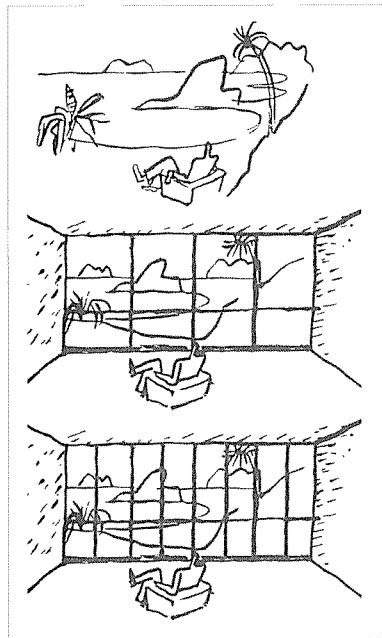


그림 8. 다른 창틀로 빚대어본 경관

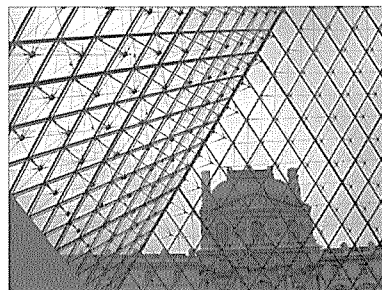


그림 9. 창틀 밖으로 보이는 경관-루브르궁

b. 시나리오 공간 scenario space

문을 열고 들어서면 조그만 유선형의 안내 데스크가 사람들의 동선을 부드럽게 중앙홀로 유도한다. 충격적일만큼 거대한 중앙홀은 사람들에게 의외의 느낌을 주고, 홀에 나있는 길을 따라 걸어가면 시선의 앞에 조각품이 보여지면서 공간 속으로 관찰자를 이끈다. 홀을 나서 복도를 돌아서면 정면에 큰 문이 보이면서 목적지에 대한 기대를 불러일으키고, 방에 들어서면 사방이 막힌 동태의 틀 속에서 감정이 폭발한다. 뒤돌아보면 문밖으로 길게 나있는 길이 지나온 길을 회상하게 한다.

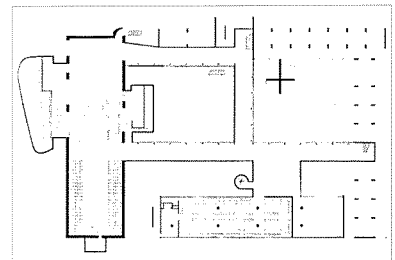


그림 1. 시나리오가 있는 건물, 리투엠티 수도원의 길

마치 하나의 영화를 보듯 건축물의 입구로부터 메인 홀까지 들어서며 느껴지는 감정들을 기술할 수 있다. 과정에서 파악되는 감정들은 메인 홀에서의 커다란 감동을 위한 전주곡처럼 들릴 수도 있으며, 어떤 경우에는 과정마다의 감동이 누적되어 하나의 전체적인 인상으로 받아들여지기도 한다. 매일같이 건물을 사용하는 사람들에게 이와 같은 감동은 진부한 것이 될지 모르지만 한 번씩 구경 오는 사람들에게 이와 같은 시나리오 있는 공간은 매우 인상적으로 남는다.

공간에 시나리오를 부여하여, 공간을 경험하면서 어떤 시나리오를 느끼게 해준다면 보다 풍부한 공간경험이 부여될 수 있을 것이다. 기승전결의 구조나 발단-전개-절정-전환-결말의 일반적 이야기 구조는 인간에게 익숙한 패턴으로 발단에서 이야

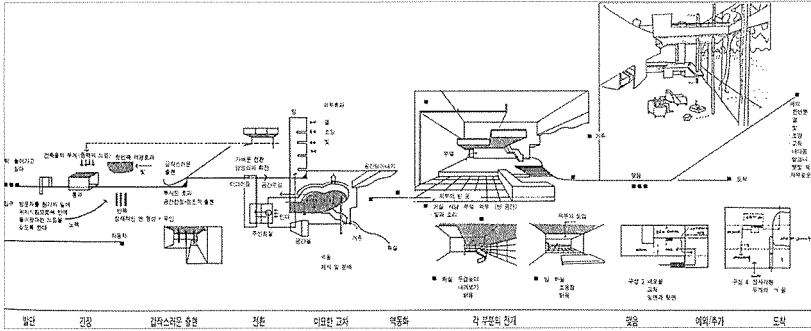


그림 2. 김현철의 공간박물관에서 보여 지는 시나리오

기 주제를 서서히 알려주며 전개에서 주제가 밀도 있게 진행되도록 하고, 절정에서 모든 것을 보여주고, 전환에서 전혀 다른 느낌으로 전환시켜 결말에서 다시 주제가 강하게 전달되도록 한다. 그리하여 그 공간은 일반적 구성원칙에 이야기라는 시나리오가 함께 이입되어 사람들의 공간경험을 풍부하게 한다.

영화나 소설을 보면 시나리오에 따라 재미가 있기도 하고 그렇지 못하기도 한다. 그러나 정작 재미를 주는 것은 시나리오 자체라기보다는 시나리오의 구성에 있는 경우가 많다. 여설픈 구성과 비약은 이야기의 주제전달 효과보다도 그 구성의 빈약함으로 인해 가치를 잃는다. 공간의 구성도 마찬가지이다. 아무리 좋은 시나리오가 있더라도 구성이 치밀하지 못하다면 시나리오는 있으나 마나한 것이 될 것이다. 시나리오 오는 소설이나 영화에서 빌려올 수 있지만 공간구성의 기법은 건축가가 수련을 통해 얻어야 할 부분이다. 보다 중요한 것은 시나리오라고 강변할지 모르지만 제대로 구성되지 않는다면 말로 하는 건축이상이 되지 못할 것이다.

한국의 전통건축 공간들을 보면 시나리오로서 많이 인용된다. 많은 유구가 사찰건축물로 남아있고, 종교적 이유가 없다면 이들 사찰들은 단지 건축물의 구경거리로서 방문하게 되며, 이는 자연스럽게 사찰을 관찰자 중심의 시나리오로서 읽히도록 한다. 마음을 경건하게 하는 의미로서 사찰로 이어지는

긴 진입로, 일주문을 통해 세속으로부터 벗어난다는 통과의 의미를 겪고, 사천왕문을 통해 세속을 벗어나는 입장이 강조된다. 경내에 들어서면 보다 경건해지며, 주변에 퍼진 묘사재를 통해 경내에 기거하는 스님들에 대한 존경심을 불러일으킨다. 세인들의 중심공간인 강단을 돌아 사찰의 가장 마지막에 위치하며 중요한 장소가 되는 대웅전에 서면 그 규모와 정교함에 고개를 숙이고 만다. 여유가 있다면 대웅전 뒤에 주지스님이 기거하는 암자에까지 이를 수 있지만 덩으로 여겨진다. 쉽게 정리되는 사찰의 있을 수 있는 하나의 시나리오이지만 그 구성은 보다 복잡하다고 하겠다. 세속으로부터 벗어나는 강조하기 위해 천왕문 안에는 사찰을 지키는 무서운 모습의 사천왕을 모셔두었고, 경사를 두어 서서히 사찰의 중심으로 오르도록 한다. 주변과 구별되는 돌바닥이 직선으로 사람들을 이끌고, 솟아 있는 강단이나 범종각의 누 밑을 통과하도록 하여 중요공간인 대웅전에 이르기 전에 어두컴컴함과 답답함을 잠시 경험토록 한다. 터널의 끝에서면 디테일이 풍성한 다포의 대웅전이 웅장한 모습을 서서히 보여주며 사람들을 압도하도록 한다. 시나리오를 지원하는 구성으로써 사찰은 종교적 목적을 달성한 것으로 인정된다.

그러한 다양한 시나리오 공간은 건물의 구성을 위한 제약이 적은 오늘날, 비교적 쉽게 달성되기도 한다.

그러나 시나리오의 달성이 건축의 목적

인가에 대해서는 논란의 여지가 있다. 과거 조적조의 벽돌 구조 공간에서의 공간의 관계는 보다 단조로울 수밖에 없다. 벽돌구조의 건물은 방과 방의 연속으로 이루어져 있으며, 이로부터 방들의 연속관계를 통해 시나리오를 형성할 수밖에 없다. 반복되는 방들을 통해 동일한 공간의 연속은 시나리오의 궁핍을 가져온다. 그들이 할 수 있는 것은 방의 모듈을 합쳐 방의 길이를 조정함으

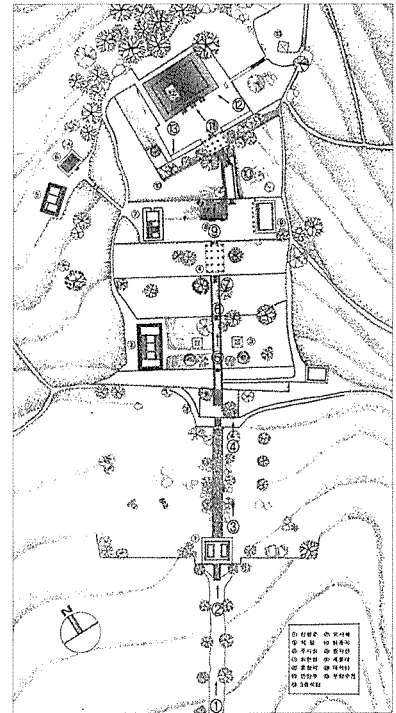


그림 4. 한국건축 시나리오-부석사 배치도

로서 의미를 부여하거나 방에 나있는 창을 통해 공간의 변화를 주는 것일 것이다. 그곳에는 시나리오가 빈약하다. 그러나 벽으로 둘러싸인 단위공간은 그 자체로 사람들에게 어필된다. 아돌프 로스가 설계한 그의 주택 평면에서처럼 방을 통해 다른 방으로 들어가는 공간의 연속관계는 매우 재미있는 방의 연결 관계를 보여준다. 그러나 그러한 연결은 시나리오를 만들만큼 연속되지는 못한다.

기둥의 구조로 만들어진 건물에 있어서 공간의 시나리오는 기둥의 관계로부터 유추될 수 있다. 등 간격을 이루는 기둥의 배치

를 갖는 교회 공간은 리듬을 통한 공간의 변화를 만든다. a.a.a, 또는 a,b,a,b, 등의 리듬을 갖는 공간은 공간이동에서 있어서 느낌에 미묘한 차이를 주지만 시나리오로서 해석되기는 어렵다.

르 꼬르뷔제는 미술관 건물로서 나선형 건물을 제안한 적이 있다. 구경이라는 개념의 무한 연결을 암시하는 나선형 구조는 기능적인 측면을 갖고 있지만 한바퀴 돌아 나올 때 마다 한 곳에 대한 반복되는 공간경험

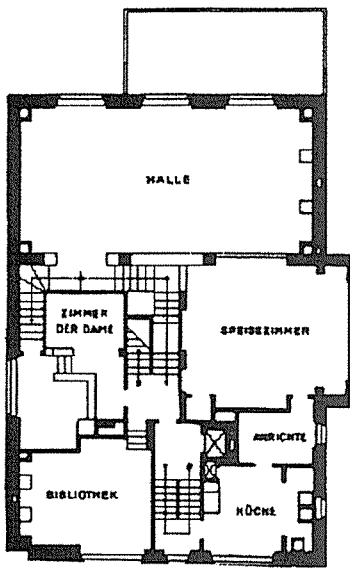


그림 5. 아돌프 로스의 건물평면-방과 방의 관계

을 불러일으킨다. 르 꼬르뷔제는 건물에 있어서 이와 같은 경험의 중요성을 지적한다. 공간 경험의 반복을 통해 건물과 인간을 유기적으로 엮어주게 된다고 주장한다. 반복이 연속보다 우선의 개념으로 인정된다.

르 꼬르뷔제의 또 다른 건물 유형인 팔랑개비 평면형이 있다. 중앙의 한점을 중심으로 점대칭을 이루는 팔랑개비형의 평면은 사각 박스가 갖는 무한의 대칭성과는 달리 회전의 의미를 건물에 부여한다. 한 쪽에서의 공간경험이 정반대에서도 동일하게 일어날 수 있다는 대조성을 분명하게 해준

다. 이에 대해 정확한 의도를 이해하기는 힘들지만 건축공간의 경험에 대해 대립되면서도 쌍을 이루는 것에 대한 의미화를 강조한 것 같다. 대칭의 경험이 연속적 경험보다 우위에 선다.

조적조의 방 구조이거나 기둥의 연속 구

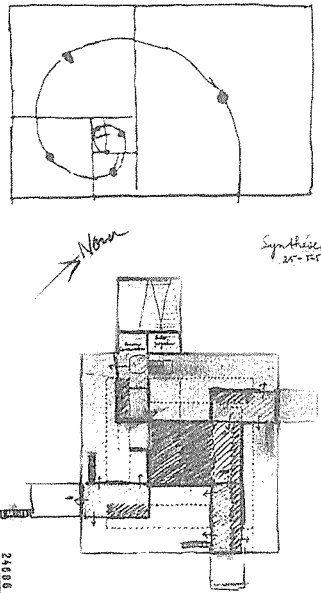


그림 6. 나선형 공간체계-미술관의 평면개념

조이거나, 또는 나선형의 공간구조이거나, 건축물에 보여지는 단순구조의 공간은 시나리오를 보여주지 못한다. 즉 시나리오의 적용에 한계가 있음을 보여준다. 공간의 크기

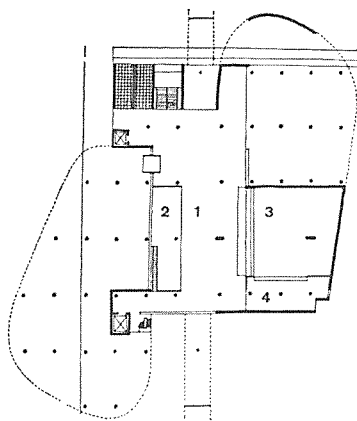


그림 7. 점대칭 공간체계-카펜터센터

나 모양을 통해 인간의 감정과 이입하면서 감정의 흥분과 차분함을 순차적으로 이용하여 건축공간의 효과를 가져보고자 하는 시나리오형 건축공간은 나름대로 의미 있는 구성체계가 될 수도 있지만 건축적 구성의 효과가 반드시 시나리오에 의존되어야 한다고 보기는 힘들다. 살피본 바와 같이 공간은 하나의 공간 그 자체에 의해서 강한 의미를 가질 수도 있으며, 두개의 공간을 대립시킴에 의해서 오히려 쉽게 공간을 파악하고 강한 이미지로 공간을 습득할 수도 있다. 또는 르 꼬르뷔제와 같이 공간의 반복이나 공간의 점대칭 등과 같은 형식의 법칙에 의해서도 의미 있는 공간은 만들어진다. 다만 이야기 구조의 시나리오 공간은 사람들의 정서를 건축과 연결하는 보이지 않는 가정적 논리가 내재하며, 사람들의 주목을 받는다고 생각된다. ㉞