

# 建築디자인은 使用者 편에 서 있는가 - 만인 建築論

趙 大 成

(成均館大 建築工學科 教授)

“건축가의 상식은 사용자의 상식이 아니다.”

N. L. Prak, *The Visual Perception of the Built Environment* 에서

건축가는 건축주를 위해서 설계(디자인) 서비스를 제공한다. 그러나 자신의 예술적 이미지를 고집하기 때문에 결과적으로 자기 자신을 위해서 설계하고 있는 모순도 적지 않다. 건축주가 다행이 여유도 있고 건축가와 뜻(호흡)이 잘 맞으면 건축가로선 더 이상 바랄 것이 없다고 하지만 쉬운 일도 흔한 일도 아니다. 둘이 뜻이 잘 맞는다 해도 세 삼자의 입장에서 보면 건축가의 수준(mentality)이 문제된다. 물론 이 수준의 기준도 문제이다. Giedion 은 일찌기 건축발전의 3대요소로 건축대가(수준높은 건축가), 건축대가를 이해하는 양식있는 건축주, 그리고 젊은 세대(수준의 시대착오 탈피)를 지적한 바 있다. 그러나 오늘날과 같이 건축환경을 사용하는 사람들이 사회 전반에 걸쳐 광범위하고 다양해진 대중사회(mass society)에서 사용자 그룹(user group)을 제쳐놓고 건축을 논할 수 있을까? 이것이 바로 환경디자인의 기본 자세가 아닌가 한다.

옛부터 건축이란 전통적으로 신을 위하고 임금을 위하고 귀족을 위한 것이었다. 실상 일반 시민들(서민들)의 건물은 건축가가 특별히 요구되는 것이 아니었다. “그의 당당한 지붕에서 우리는 이렇게 상상하게 된다. “그의 모든 거주인들은 모두 왕이요 신이었다”라고 불란서의 위대한 시인이며 극자가인 Corneille는 건축의 귀족적 초인간 스케일을 찬양하였지만 이같은 프라이드(pride)를 정말 시민들이 갖았을까 또 과연 필요한 것인가를 물어 보아야 하지 않을까? 또 현대건축 운동 초기의 비엔나 학교의 주역 Otto Wagner는 “예술가는 대중이 좋아하는 것 말고 대중이 좋아 해야만 하는 것을 창조 해야 한다”는 피테의 격언을 신봉하였지만 건축가가 과연 대중이 꼭 좋아 해야 할 것을 알만치 또 주장할 만치 오늘의 다원사회(plural society)는 그렇게 단순하진 않을 것이다. 흔히 건축가나 건축주들이 엘리트의 입장에서 자기네가 많이 보고 경험했다는 상업주의적 자랑의 노출증(?)에서 어디 가보니까 무엇이 좋더라. 이런 것 있는 것 아느냐, 이걸 한번 보여주자는 식으로 건물을 실제 사용할 여러 사람들

의 건축환경을 자기것으로 독점한다면 건축의 예고이즘이 아니겠는가? 한편 건축주가 개인이 아니고 주식회사 공공단체, 단청 등 조직체 일때 건축가와 건축주와의 개인적 친근한 대화의 융통성은 기대하기 어렵게 된다. 건축가는 주어진 예산과 스케줄, 형식과 절차에 얽매인 조직화의 메카니즘이 강요하는 기준과 목표와 씨름하는 테크노크라트(Technocrat)으로 착각하게 된다. 예술적 창조성이니 사용자를 위한 사회적 도덕성이니 골치아픈 신경을 쓰지 않아도 되니 이같은 건축의 테크노크라트를 오히려 속편하게 생각하는 건축가도 없지 않을 것이다. 건축의 예고이즘이니 테크노크라트이니 좀 외람되게 불러본 것은 건축을 사용자의 입장에서(user-oriented) 다루어야 하겠다는 뜻을 강조하기 위함이다. 물론 건물을 실제로 사용하게 될 사람들을 미리 알아 맞추기란 쉬운 일이 아니다. 건물의 규모가 커지고 사회변화가 더 빨라지고 개방될수록 더욱 그러할 것이다. 건물은 아직 멀쩡해도 벌써 쓸모가 없는 건물을 생각할 수 있다. 인간의 적응력은 워낙 탁월하니 다 적응하게 마련이라는 논리와 사용자 형편의 불확실성을 핑계로 설계과정에서 사용자는 더욱 소외되고 있는 것이 아닌가 한다.

Robert Sommer (미국대비스 캘리포니아 대학 심리학 교수 - Personal Space의 저자)는 오늘의 건축을 감옥 건축이라고 말한다. 즉 주어진 환경(건축가, 건축주, 건축산업의 취향이나 기술주의, 임의적인 법 기준들, 이익 우선의 경제심리 혹은 카다로그식 사무적 편이주의 등에 의해)을 뜻한다. 이것은 한마디로 거주자(건물사용자)가 자기환경을 어떻게 고칠수 없는 갇힌 상태 즉 선택부재의 건축인 것이다. 예컨대 소위 현대식 사무실이라는 건물이 불박이 전면유리나 천정에 가득 채워진 형광 조명 등은 씨스템의 주어진 환경이어서 사용자의 개인적 형편에 적합한 환경변경의 선택을 허락하지 않는다. 혼자 사용할 때(혼자 있는 것도 허락되지 않을 때가 많음) 자기의 책상만을 위한 조명이나 신선한 바깥 공기를 위해 창문을 여는 일이 쉽지가 않다. 옛날 건물에서는 사용자가 자기의 소환경을 맘대로 조절할 수 있는 선택의 융통성이 가능해서 더 좋다고 하는 UW 대학의 어떤 건축과 교수의 말이 늘 잊혀지지 않는다. Peter Blake (미국의 건축평론가, Form Follows Fiasco - 근대건축은 왜 실패하였

는가 의 저자)도 오늘날 훌륭한 건축환경을 옛날 건물을 개조하여 사용하고 있는 건물에서 많이 볼수 있음을 지적하고 있다.

요즘처럼 각박한 경제환경에서 선진국 조차 옛 건물들을 모조리 헐고 새 건물 만을 기대하기 어렵기 때문에 건축의 재생(Rehabilitation 또는 Renovation)이 많이 시도되고 있으며 일반인의 반응도 좋은것 같다. 옛날의 건축물은 무언가 여유(건축가나 건축주의 에고이스트적 환상이 아닌 사용자의 다양한 기대를 허용하는 여유라고 할까)가 있었기에 오늘에도 새로운 사용 요구에 개조 적응이 가능한 것이 아닌가 생각된다.

오늘의 상업주의적 혹은 조직화된 테크노크라트 식의 빈틈없는(?) 프로그램과 규격화의 미니멈 디자인에 의해 건축은 지금도 숨통이 막히는데 앞으로의 변화 적응의 여유란 더욱 기대하기 어렵지 않을까? "less is more"의 논리는 때로는(더욱더)진부한 것(less is a bore)이 될 수 있지 않을까? 그러면 이제 훌륭한 건축은 어떤 것일까?

건축가가 건축의 사용자를 맘에 두고 설계한 환경으로서의 건축 즉 사용자를 의식하는 건축이 아닐까? 이것은 근본적으로 "인간을 맘에 두고"(Constance Perin)의 환경디자인 저서 With Man in Mind)하는 건축일 것이다. 이제 몇가지 아이디어들을 아래에 소개 풀이해보므로 건축설계나 건축비평 좀더 일반적으로 건축대회에서 건축가와 사용자가 상식이 서로 통하는 만인의 건축을 기대한다.

## 1. AIA상과 P/A상

P/A상은 미국의 저명한 건축잡지 Progressive Architecture에서 매년 우수한 건축설계작품에 시상하는 것으로 매년 P/A 1월호에 소개되며 금년이 28번째가 된다. AIA상과 대조적으로 이것은 건물의 설계안을(실제로 설계 계약이 된것)심사해서 건물을 짓기전에 주는것이다. 처음에는 건축디자인 부문만 주던것이 지금은 도시 디자인 부문과 연구(Research)부문이 추가되고 있다. 이것은 건축의 환경적 의미가 확대되었음을 뜻한다. 또 P/A 상은 건물이 실제 지어졌을 때를 미리 예상 평가하는 것이므로 설계작품의 표현방식 혹은 건축의 이미지 전달의 시대적 감각을 드러내기도 한다. AIA상은 미국건축학회(American Institute of Architects)에서 건축작품의 수준을 높이기위해 매년 새건물에 시상하는 AIA Honour Award(예컨데 1980년도상은 412개 신청 건물중 13개를 선정시상했음)와 25~35년의 오랜 세월 사용과 비판을 훌륭히 견디어낸 작품을 매년 하나씩 선정해서 시상하는 25-Year Award(예컨데 1980년도는 SOM의 Bunshaft 의 Lever House로 선정) 등이 있다. )

아무튼 AIA상은 건물을 지어서 실제로 보고 사용의 경험을 거친후에 상을 주는 것이므로 비교적 사용자 그룹

혹은 시민적 일반여론을 의식하고 또 유도할수 있는 좋은 기회를 마련하는 의미가 클 것이다. 그러나 아직 심사위원들의 개인적인 건축관에 기울고 있는 실정이어서 사용자들의 광범위한 경험 평가의 객관적 조사나 심사과정 에 이들을 참여 시키는 문제들이 큰 논쟁점이 아닐 수 없다. P/A상의 심사는 건물짓기 전이므로 심사위원들의 주관적 비평이 불가피하다고는 하지만 심사기준을 작품성보다 타당성 즉 디자인의 사용자확인 분석등 과정적 프로그램을 중요시하여 심사의 객관성을 지향하고 있다. P/A상을 받은 건물이 10여년 지나는 동안 여러사용자들의 기대에 부응하는 훌륭한 건축이 되느냐 못 되느냐에 따라 그 당시 심사위원들의 건축 평가의 수준이 확인되는 건축비평 개발에 큰 의미를 준다고 할것이다.

건물을 짓기 전에 평가하는 P/A상과 지은 후에 평가하는 AIA상과 같이 2방향적 상호보완의 그리고 Feedback 평가가 계속 개방되고, 축적된다면 결국은 모든 사람이 건축을 보는 눈 뿐 아니라 건축가와 사용자와의 상식을 같이하는 건축대화의 언어를 나눌수 있게 할 것이다.

## 2. Support

Support 개념은 화란의 Eindhoven 공대 건축과의 N. J. Habraken교수(1975년 이후 MIT 건축과장)가 1961년 책으로 펴낸것을 1972년 Architectural Press에 의해 영어로 번역되고 같은해 미국서 Prager 출판사에 의해 출판되었다. 그후 이 Support아이디어는 1974년 그의 동료들의 도움으로 좀더 구체적으로 연구 발표된 것을 1976년 영문판으로 MIT출판사에 의해 Variations: The Systematic Design of Support란 표제로 출판되었다. 이 책은 우리나라에서도 복사판으로 꽤 보급이 된것으로 안다.

Support란 여자적(如字的) 의미 보다는 지주(支柱)가 건물의 가장 기본 구조체이고 지주들 사이의 훤히 뚫린 자유로운 공간을 변화하는 건축용도(사용)에 적응하는 융통성을 줄수 있다는 의미로 특별히 아파트 공급의 양산체제를 위한 조립식 건축에서 문제되는 규격화된 비 선택적 생활공간을 거주자(사용자)들의 변화하는 건축환경 요구(특별히 평면의 수정 혹은 공간배열의 신축성)에 효과적으로 적응시키는 기본 구조체를 말한다. Eindhoven 지역의 공영집합주택들을 여러군데 조사해본 결과 10여년이 지나면 주택들이 거주인의 여러가지 생활방식이나 형편에 따라 당초의 설계를 많이 변형하여 사용되고 있음을 발견하였다.

오랜 세월 지나면서 변경되지 않고있는 공간요소가 무엇이고 또 관찰에 나타난대로 변화가 기대되는 부분들이 효과적으로 다양하게 변화 적응되는 디자인(치수 혹은 모듈, 모양등)이 무엇인가를 추구하고 있다.

C. Alexander는 그의 Pattern Language에서 시장의 다양성과 융통성을 논하면서 Peru Lima시의 한 시장에 예로 들고있다. 이것은 기둥의 나열에 불과한 단순한 공

간에 불과하지만 기둥과 기둥사이 공간에 상점들이 자유로이 첨가 성장 변화 적응하고 있어 시장환경과 사용자가 호흡을 같이하고 있다. 기둥만 서있는 사무실 건축 공간에서 다양한 사무실 배치를 효과적으로 가능케하는 기둥간격의 Module이 중요한 뜻도 바로 이 Support 개념과 일치하는 것이다. 도시성장 적응에 효과적 형태인 격자형 (gridiron Pattern)도 도시차원의 Support이다. 좀 구체적인 예로 도시와 같이 환경의 변화 성장이 언제나 예상되는 대학 캠퍼스 디자인의 경우 독일의 백림 자유대학(Candilis, Josic과 Woods의 현상실제 당선작)의 격자형 개념도 Support 개념으로 풀이 될수 있을 것이다.

도시건설은 말할것도 없이 건축도 규모가 커지면 예산 등의 문제로 공사기간이 생각보다 길어지는 경우가 많고 디자인 프로그램도 건축내용의 불확실성으로 유동적 경향을 갖게 된다.

공사기간이 길다보면 새로운 요구의 개입과 시행착오의 발견등으로 당초의 프로그램은 수정을 요하게 되고 설계 변경 등의 어려움이 생긴다. 이와같은 경우 완전한 설계란 처음부터 가능한 것도 아니고 기대할수도 없는 것이며 오직 건축과정을 통해 끊임없이 불확실성을 극복하고 새로운 변화 요구에 맞추는 프로그램의 지속적인 조정으로만이 가능한 것이다. 여기에 꼭 맞는 예는 아니지만 대우빌딩의 경우 이 건물은 당초에는 교통부빌딩으로 준공을 보지못한채 오랜 동안 방치상태의 것을 대우가 인수해서 오늘의 면모를 갖추게 된 것이다. 여기서 대우빌딩이 잘 됐다는 뜻은 아니고 다만 건축이란 이렇게 지으면서 혹은 이력저력 꾸며 가면서 무언가 당초에 예상못했던 하나의 건축을 이룰수도 있다는 것을 지적하고 싶다. 역설적으로 완전한 계획이나 디자인을 기대하는것 보다 불확실한 변화 요구에의 적응이 공사 진행 중에도 모 공사가 끝난 후에도 계속될 수 있는 건축 시스템을 기대한다.

결국 이렇게 되면 도시계획에서 계획의 개념이 청사진 혹은 완성품(end product)으로서의 계획(Plan) 자체보다 과정(Process)으로서의 계획(Planning)을 지향하듯이 건축의 Support 개념도 작품으로서의 건축보다 생활로서의 건축 다시말해 사용자와 호흡을 같이하는 건축을 지향하는 것이리라.

### 3. Pattern Language

언어에는 패턴이 있다. 이 패턴은 지역에 따라 또 시대

에 따라 변화한다. 즉 장소성과 시간성을 갖는다. 한마디로 언어 패턴은 생활의 문화적 배경을 갖는다. 말이 다르고 표현의 뉴앙스를 달리하면서도 인간 언어세계에 예나 지금이나 되풀이 사용되는 언어 패턴을 볼수 있다. 이것은 인간의 본능적 직관적 기본요구와 문화생활에서 오는 발전적 경험요구이다. 우리는 남의 떡이 크다고 하지만 서양에서는 앞집 잔디가 푸르다는 표현이 있다. 뉴앙스는 다르지만 언어의 심리기능을 같이하고 있다. 인간이 영위하는 물리환경 세계에도 언어패턴에 비유될수 있는 환경패턴이 존재한다. 이것은 인간과 환경의 상호작용의 오랜 경험을 통해 되풀이되는 만인의 환경요구이다. 주택이라는 환경언어를 구사함에 있어 거실의 환경 단어를 빼놓을수 없다. 우리나라에서는 “대청”이라는 패턴으로 서양에서는 “Living Room”이라는 패턴으로 나타난다. “연립주택”은 서구에서 보편화된 환경언어지만 이에 해당하는 우리나라의 “줄행랑”은 환경언어로서 보편화에 아직도 이르지 못하고 있다. 즉 만인의 경험을 함께하지 못하였고 되풀이 되지못한 것이다. Christopher Alexander(미국 버클리의 캘리포니아 대학 건축과 교수)는 그의 저서 A Pattern Language에서 253개의 환경패턴 언어를 전개하고 있는데 맨 처음에 지역계획 스케일의 “독립지역”(Independent Region)서 부터 마지막으로 실내 장식 스케일의 자기 생활의 물건들”(Things from your life)까지 다루고 있다. 그는 Pattern Language가 여러 사람에게 의해 되풀이 사용되고 경험을 함께 나누기 위해서는 3가지를 규명해야 한다고 했다. 첫째는 이 패턴언어의 아이디어가 해결하고 있는 문제점, 둘째 이 문제를 해결하는 공간배열의 범위, 셋째로 이 아이디어의 재활용이 기대되는 내용의 범위이다. 그러므로 그는 각 패턴언어를 생기게한 문제점들을 먼저 제시하고 다음 이같은 문제가 많은 사람들에게 의해 함께 경험을 되풀이하므로 이루어진 해결패턴을 관찰서술하고 이 해결패턴의 공간배열 즉 디자인 패턴을 제시하고 끝으로 이 패턴 언어와 연관되는 다른 패턴언어를 제시하고 있다. 흔히들 건축가들은 자기들만의 전문언어로 건축환경 패턴을 구사하므로 사용자의 환경언어가 되지못해 결국 대화를 이루지 못하는 것이 아닐까. 경험을 함께 나눈 그래서 만인이 공감하는 건축환경의 단어와 어휘를 많이 가짐으로 더 풍성한 환경을 구사할 수 있는것이라 본다. 여기에서 건축가의 상식과 사용자의 상식이 서로 통하게 되는것이다. (\* )