

# 서울대학교 교수학습개발센터

Center for Teaching and Learning, Seoul National University

손두호 / (주)건축사사무소 모람  
by Sohn Doo-Ho

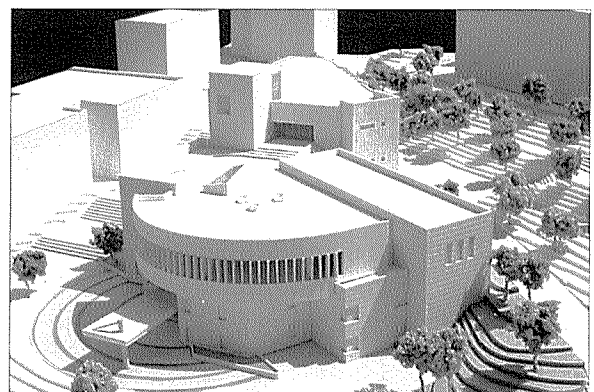
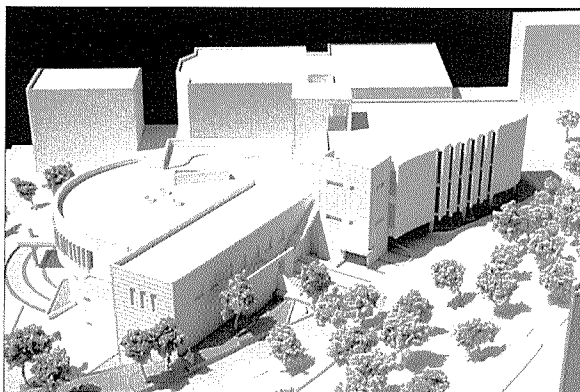


현상설계를 한때 열심히 하던 적도 있었다. 간혹 당선이 된 적도 있었지만 지금까지의 성적을 보면 2등을 제일 많이 한 것 같다. 설계공모라는 것이 여러 작품 중에 하나를 뽑는 것이라서 일등을 하면 본 설계를 계약할 수 있지만, 일등 외에는 보상이 거의 없다. 때로는 2등을 하였을 때 약간의 수고비 또는 상금을 받는 경우도 있지만 그 금액이 외주경비도 맞출 수 없는 것이어서, 일반적으로 현상설계의 2등이나 고스톱의 2등이나 별반 차이가 없다고 들 한다.

실제로 2억 정도 되는 설계프로젝트를 수주하려고 10개 업체가 이천만원씩 들여 현상에 참여한다면 원 설계비 만큼의 돈과 노력이 쓸데없이 낭비가 되는 것이 아니겠는가. 그 동안 발주처에서 경비를 절감하게 할 수 있는 방법으로 1차/2차로 나누어 2단계로 운영하는 현상 설계에도 참여하여 보고, 턴키나 계획안 더하기 입찰가격 쓰는 현상에도 참여하여 보았지만 근본적으로 현상은 경쟁이라서 쉽게 지나치게 되고, 과열하게 되고, 낭비성이 있게 되는 것 같다. 더구나 그 결과가 심사를 맡은 사람들의 투표로 결정되는 것이니 만큼 심사과정의 적절성이나 공정성 등은 과거에도 그렇고, 지금도, 앞으로도 문제가 될 여지를 남기고 있다.

그렇다면 대안은 없는 것인가? 공정성의 문제는 근본적인 현상의 문제이다. 아무리 공정한 현상도 실제로는 완벽하게 공정할 수가 없다. 설계는 객관적으로 설명할 수 있는 부분도 있지만 그것을 평가하는 사람의 취향이나 주관적인 의지도 무시할 수가 없기 때문이다. 그렇게 되다 보니 큰 설계사무실에서는 심사위원이 될 만한 사람의 평소 취향을 알기 위해 식사나 운동을 접대하기도 하고, 설계의 경향을 알기 위해 설계프로젝트를 같이 하여보기도 하고 수시로 자문을 받기도 하는 것이다. 더구나 10여명이 넘는 심사위원단이 구성되면 다양한 견해가 한 장의 표로 행사가 되기 때문에 책임감은 잘못하면 익명성을 통한 의리와 실리로 표현이 된다. 어떤 아파트 단지의 심사에서는 구조와 설비의 점수 차이로 1등과 2등이 결정되는 경우도 보았다. 과연 우리의 아파트 설계에 구조와 설비가 그러한 비중을 차지하고 있는지 의심이 되며, 그것이 공동주택의 새로운 구조와 설비체계를 제안하는 것이었다면 이해가 되겠으나 거의 유사한 벽식 구조와 설비체계가 심사에서 캐스팅보트로 사용되었다는 데는 한숨이 절로 나온다. 좀더 공정한 것도 좋지만 일단 건축설계가 잘된 것이 되어야 하지 않을까. 구조, 토목, 설비나 전기, 조경 모두 중요하지만 건축이 잘 설계되어야 할 것이다. 가끔 필자는 쓰레기통으로 들어갈 뻔한 도면을 건져, 지금의 시드니 오페라하우스가 된 당선안으로 뽑은 사리넨을 생각해 본다. 심사는 어차피 주관적일 수 있는 것이다. 그렇다면 심사위원이 자신의 취향에 맞는 좋은 건축을 본인의 책임 하에 선정한다면 그것이 가장 공정한 것이 아닐까. 물론 그러기 위해서는 심사위원의 숫자가 적어야 하고, 미리 공개되어야 한다. 두세 명의 자격이 있는 심사위원을 미리 선정하여 그 심사위원이 자신의 명예를 걸고 심사를 한다면, 이땅에서 한두 번 설계할 것이 아니라면, 한두 번 심사하고 말 것이 아니라면, 어느 정도 공정성이 확보되고 우수한 건축물이 우리의 도시에도 들어설 것이다.

현상의 효율성에도 문제가 있다. 생각보다 많은 현상에서 그 결과로서의 건축물이 사용자의 입장에서 만족스럽지 않은 경우가 많다. 일전에 신문지상에서 본 백범기념관 같이 건축주와 심사위원과 다른 개념(또는 환상)을 갖고 현상에 임했기 때문에 당선된 작품이 원래 의도와는 변질된 건물이 되어, 설계자도 건축주도 모두 만족스럽지 못한 경우도 보았다. 대개의 경우 처음부터 설계를 발주하기 위한 프로그램이 부실하여 초기 현상설계 과정에 사용자의 의견이 충분히 반영되지 못한 경우가 많지만, 실제로 심사를 통해서 일단 선정된 계획안은 디자인 디벨롭먼트 과정에서 설계자도, 건축주도 변경하기가 쉽지 않다. 변경에는 추가로 비용이 들어갈 수 있고 책임은 서로 지지 않으려 하기 때문이다. 또한 현상에서는 걸 모습에 중요하니까 처음부터 모양에 치중하다 보니 내용물보다는 포장에 비용이 많이 들어 공사비를 적정하게 맞추는 작업도 용이하지 않다. 역시 현상은 낭비성이 있다는 이야기고, 대부분의 현상이 공공건물이니 우리의 세금도 역시 낭비가 된다는 이야기이다. 현상설계가 건축가를 선정한다기 보다는 건축가의 아이디어 또는 물건으로서의 건축물을 선택하는 것이기는 하지만, 조금만 생각의 여유를 가지면 현상설계의 과정을 일개의 건축물이 아닌 사람, 즉 건축가를 선정하는 과정으로 보는 것도 충분히 가능하다. 좋은 건축은 건축가의 역량도 필요하지만 무엇보다도 좋은 건축주에서 출발한다. 그러니 우리의 환경에 좋은 건축이 많지 않은 것도 따지고 보면 우리 사회 분위기가 좋은 건축주들(민간이나 관이나)을 만들지 못해서 이다. 건축을 문화의 산물이 아닌 상품화 된 가치로만 따지는 사회분위기가 계속 되면 쓸만한 건축은 찾기 힘들어지고 겉만 번지르르한 상업성과 교조적인 건물로 우리의 도시는 가득 찰 것이다. 현상설계가 일회성으로 끝나는 경우도 있지만, 공공기관이나 교육기관 같은 대부분의 발주처에서는 계속적으로 설계의 발주가 이루어지며, 이러한 경우 현상설계를 건축가를 선정하



는 작업으로 생각하여, 2등 또는 3등한 건축가를 선정하여 발주되는 다른 설계의 설계자로 위촉하는 것도 현상을 통한 낭비를 줄일 수 있는 방법이라 생각된다. 개략적인 지침서에 의한 한 달간에 끝내는 현상설계가 아니라, 다만 몇 주라도 발주처와 사용자와의 충분한 협의를 거쳐 설계를 한다면 원래의 목적에 적합한 건축을 제대로 된 건축가라면 누구라도 설계해낼 수 있을 것이라 생각된다.

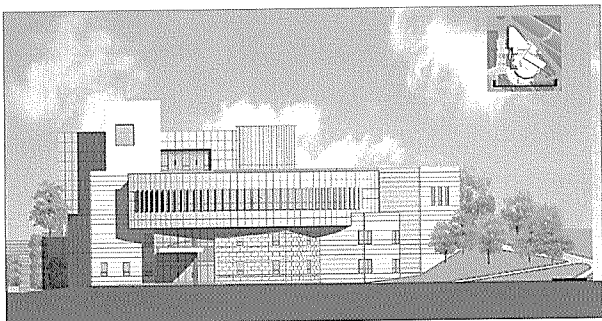
IMF이후 전반적인 불경기와 설계물량의 감소로 현상설계의 경쟁이 치열하여져서 말하자면 확률이 떨어지기 때문에, 그리고 필자가 생각하는 바람직한 방향으로 현상설계의 운영이 되고 있지 않기 때문에, 이제는 그다지 적극적으로 현상에 참여하게 되지 않는다. 신청을 하고도 내지않는 경우가 많고, 확률이 좋은 현상인지를 공정한 현상이 될지를 심사하게 되는 것이다. 최근에 몇 개의 현상설계가 있었는데, 그중에 벤처오피스현상을 한다 해서 할까 말까 하고 고민을 했었다. 결국 그 결과물을 보니 아릅답고 야한 오피스빌딩으로 되었다. 벤처라 하면 소규모의 실험정신이 많은 시행착오 끝에 산업화하는 것이 아닐까. 외형에 치우친 뽀내는 건물보다는 실속 있고 가변성 있는 창고형의 건물이 적합하다고 생각했었으니 안 하길 잘한 거다. 어쨌거나 우리는 그 대신 다른 현상설계를 하기로 하였는데 그것은 서울대 교육개발센터라는 이름의 건물이었다. 설계비가 적었지만 복합적인 증축+리노베이션이라는 우리에게는 어느 정도 노우하우가 있는 종류의 건물이었다고, 까다로운 만큼 경쟁이 적고, 재미 있을 것 같아서였다.

프로그램은 대체로 다음과 같다. 관악산 서울대학교내의 도서관 뒷편에 IMC관이라는 멀티미디어를 제작 관리하는 건물이 있는데 관악캠퍼스 초기의 건물이라서 노후된 기능을 새 시대에 맞는 교재 제작 및 교육시설로 바꾸려는 것이다. 기존 건물을 1개층 수직으로 증축하고 인근의 빈 땅에 스튜디오형 멀티미디어 강의실과 대형 강의실 등을 연결하여 새로운 교수학습개발센터라는 건물로 탈바꿈하게 만드는 프로

그램이었고, 이제는 포화 상태가 되어가는 서울대 캠퍼스에 본격적인 리노베이션/리모델링의 방법을 도입하려는 시도라고 생각되었다. 기존의 IMC관은 2층의 타일 건물로 부정형의 대지형태를 따라 사각형들이 불규칙하게 연결된 창고식의 건물이었고, 캠퍼스 내에 중요한 위치에 있음에도 인식이 잘 되지 않는 건물이었다. 또한, 멀티미디어 강의실을 위한 대지로는 기존 IMC관 위 동쪽의 삼각형 대지가 주어졌다. 예전에 다른 교육시설을 설계하며 멀티미디어 제작을 위한 스튜디오형 강의실을 집중 탐구한 적이 있기 때문에, 프로젝트 및 촬영이 가능해야 하는 멀티미디어용 강의실은 기본적으로 삼각형 대지에는 효율적이지 못하다는(영화관을 생각해 보면 된다) 사실을 알고 있었지만 선택의 여지가 없었고 주어진 환경을 최대한으로 이용할 수 밖에 없었다.

어쨌든 우리는 이러한 건물을 21세기를 바라보는 대학교의 중심이 되는 첨단 미디어 랩으로 바꾸려는 목표를 세웠다. 리모델링은 자칫하면 신축하는 것보다 같은 비용이 들기 때문에 일단 2층까지는 가급적 기존의 구조체와 형태를 그대로 이용하여 공사비를 줄이려 하였고, 증축되는 3층을 별도의 형태로 처리하여 캠퍼스의 중심이 되는 건물로 만들려 하였다. 부정형의 건물과 대지에 무난한 곡면을 입면으로 사용하였고, 20여대가 넘는 주차를 동쪽 진입에서 필로티로 처리하여 전면의 마당까지 차량이 밀려드는 것을 막아 보행 위주의 체계를 확보하였다. 원래의 주진입을 유지하면서 지형적인 높이 차이를 이용하여 위쪽에 부출입구를 두어 사방에서 진입이 용이하게 만들었고, 기존 건물의 계단을 직선형으로 조정하여 건물을 관통하는 동선축의 중심이 되게 하였다. 증축되는 대형강의실 부분과 기존의 건물 사이에는 자연스럽게 엘리베이터와 코어가 들어서서 연결부분을 처리하게 되었고, 전망이 좋은 옥상은 정원으로 누구나 사용이 가능하게 하였다.

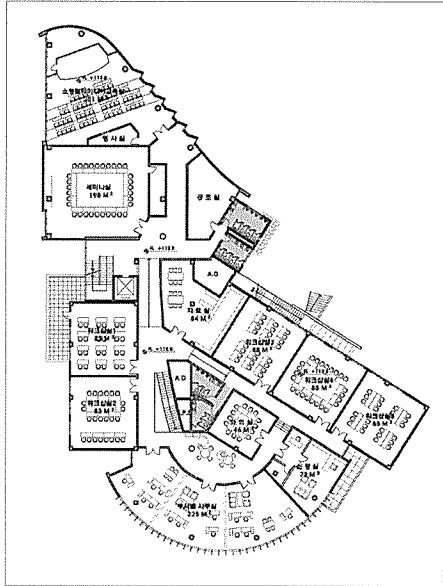
서울대 캠퍼스의 랜드마크가 될 수 있는 미디어 랩을 제안한 우리의 이러한 뜻은 불행하게도 심사위원의 생각과 차이가



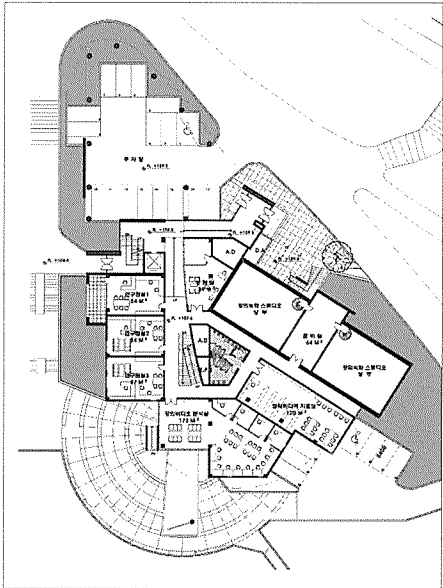
정면도



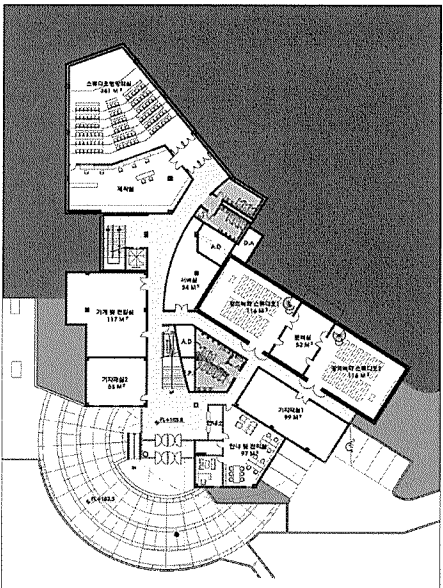
좌측면도



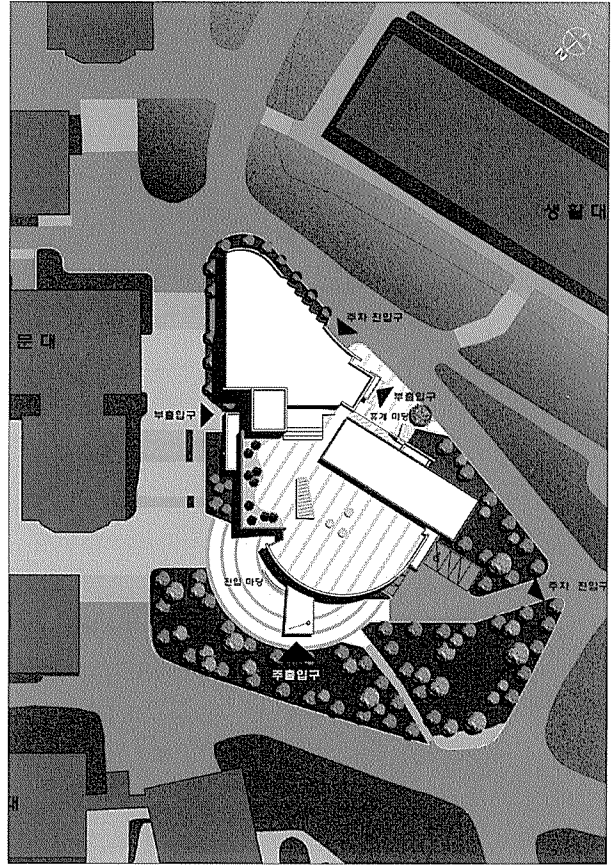
3층 평면도



2층 평면도



1층 평면도



배치도

건축 개요

위 치	서울시 관악구 신림동 서울대학교 관악캠퍼스내
규 모	지하 1층, 지상 4층
건축면적	1,682.5㎡
연 면 적	5,078.8㎡
구 조	철근콘크리트조 + 철골조(일부)
주요용도	교육시설
설 계 자	손 두호 + 김 흥수 / (주) 건축사사무소 모람

있어 당선작이 되지 못했다. 당선작 보다는 3등 안이 멀티미디어의 제작과 방송에 더 적합하다고는 생각이 되나, 당선안도 충분히 있을 수 있는 계획안이라고 보인다. 대학교의 건물은 특히 국공립학교는 대개 감리를 알아서 하기 때문에 공사를 하면서 설계와는 다른 건물이 지어질 수도 있다. 우리에게 는 또 한번 아쉬움을 남기고 현상이 지나갔지만 그곳에는 좋은 건물이 남게 되기를 바란다. ▣