

緣門... 行하는 건축

Design in Action

유석연 / 서울시립대학교 도시공학과
by Yoo, Suk-yeon

'내가 했던 작업'이라는 말보다 '내가 관여했던 작업'이란 말을 더욱 편히 말하게 되는 요즘, 건축의 대상이라 할 수 있는 물리적 환경-부지, 주변의 도시공간, 이와 관련하여 지어질 건축물 등-보다는 어떤 사람들이 관여된 일인지, 어떤 사람들에 영향을 미치는 일인지에 대한 생각이 우선했던 일련의 작업들이 어쩌면 건축의 조형을 만들어내기 위한 일종의 방법론에 불과했을 수 있다는 성찰을 하게 한다.

대학시절부터 몸에 밴 가시적 성과에 대한 집착과 건축의 근대적 작업 방식에 대한 익숙함이 아직 그대로 잠재의식 속에 남아 있었음을 일깨우고 있다.

민·관·전문가들이 협업을 통해 진행하여야 하는 작업들을 위해 몇 년씩 오랜 시간을 들여 노력했음에도 결과가 누구에게 어떤 혜택을 준 것인지, 만들어진 물리적 결과가 주민들의 일상에 어떤 도움을 준 것인지 명확하지 않아 괴로웠던 경험들이 그런 감각을 더욱 선명하게 하고 있다. 보이는 것 보다는 보이지 않는 관계를 디자인하려는 생각에서 나온 일련의 작업들을 되짚어 본다.

물리적인 것에 내재하는 관계를 드러냄으로써 보이지 않는 변화를 기대하며 했던 작업들이었다.

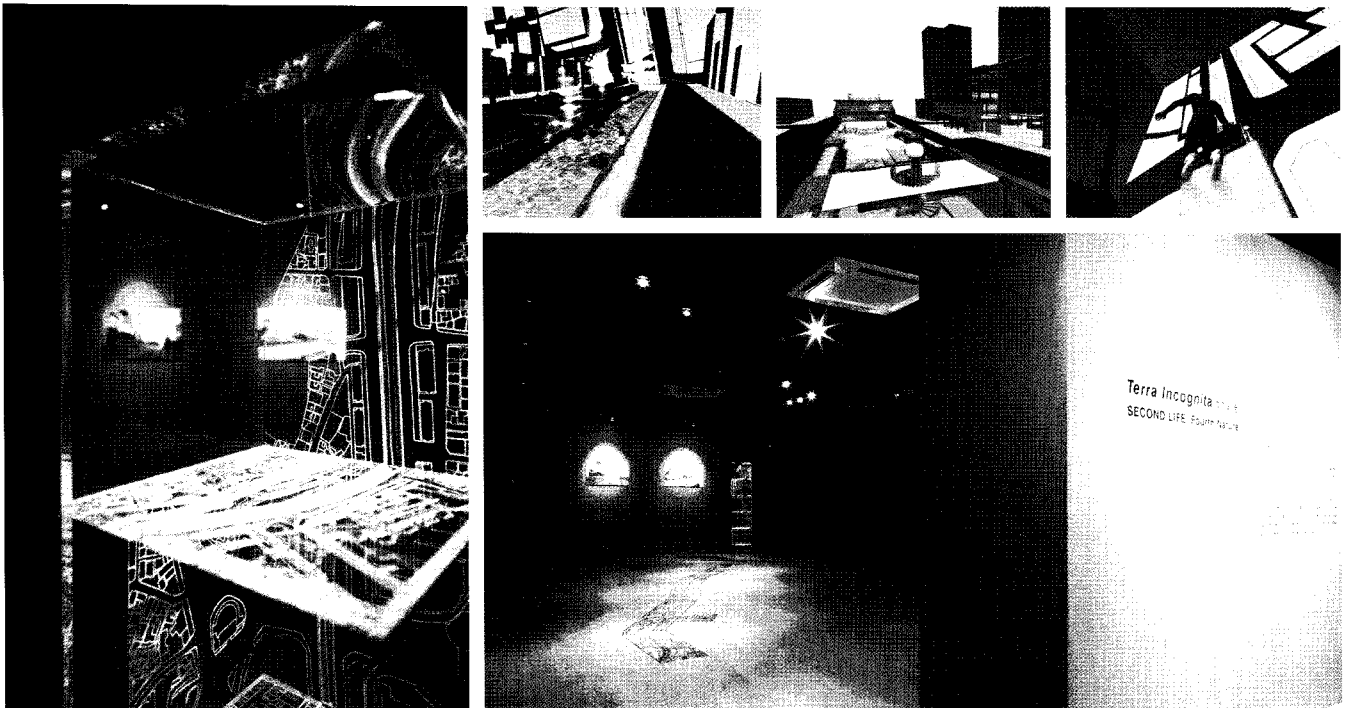
작업개념의 주관적 개발과 일관됨에 대한 집착을 버리고 주어진 대상

에 따라 다양한 입장을 취할 수 있는 마음의 자세, 나를 버리고 어떤 행위도 적극적으로 취할 수 있다는 '행함에 대한 열린' 태도를 추구하는 것이 지금의 세계관이 아닐까.

Terra Incognita 미지의 땅 :
SECOND LIFE, Fourth Nature(2009)

현실세계와 닮은 꼴로 실제 생활을 담을 수 있는 가상세계 www.secondlife.com에서의 공간실험이다. 21세기 들어 복원된 서울의 새로운 도시공간, 청계천의 시작점에서 4.3km 구간을 세컨 드라이브의 가로, 세로 254m의 공간에 입체적으로 건축한 '청계천 타워'에 건축가, 아티스트, 사진작가, 도시과 학생들의 도시작업-청계천, 좋은 장소만들가-을 담았다.

전세계 140만이 넘는 유저들이 대지를 분양받아 실제 현실세계와 공존하는 또 다른 도시공간을 구축하고 생활하고 있는 인터넷 사이트 Second Life를 공간적 대상으로, 새로운 [도시+건축+예술] 공간의 가능성을 만들어 보는 '공간생산' 과 전 세계 누구든 들어와 걸어보고 체험해 볼 수 있는 등 '현실 생활과의 소통'을 실험하였다.



Terra Incognita 미지의 땅 : SECOND LIFE, Fourth Nature(2009)

살기좋은 지역(마을)만들기 :

거창 숲옛마을 만들기 + 우산 슬로우월드 살기좋은 지역만들기

'삶의 질 향상', '지역 공동체 활성화', '마을 재디자인' 등 3개 분야로 이루어진 행정자치부의 '살기좋은 지역 만들기' 사업은 물리적 환경 개선뿐만 아니라 지역의 지속 가능한 발전을 위하여 소득수준을 높일 수 있는 방안 및 주민 공동체를 만들고 유지, 활성화시킬 방안 등 총체적 범위의 고민을 해야 하는 작업이다. 행정자치부 외에 문화관광부, 농림부, 산업자원부 등 여러 중앙행정부처들이 비슷한 사업을 시행하고 있는데 '전통 테마마을 사업', '일상공간 문화적 개선사업', '농촌종합개발사업' 등이 그것이다.

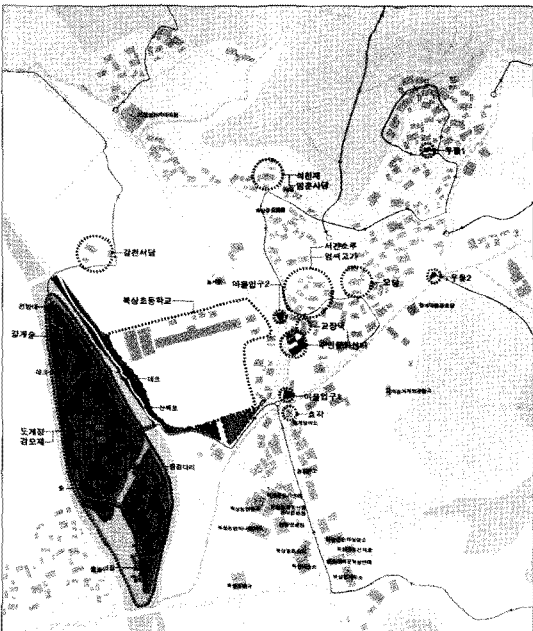
거창 갈계리 숲옛마을의 경우나 전남 장흥의 우산 슬로우월드(명지대 건축대학 연구진과 협업)의 경우 모두 희망제작소 부설 도시공간연구소를 통하여 했던 작업이다. 건축, 조경, 디자인, 예술 등의 분야 외에도 주민 교육, 지역 산업, 주민 커뮤니티 관련한 전문가들과 행정부, 기초자치단체 공무원, 지역 주민들이 함께 수도 없는 회의를 거쳐 협

업하는 과정에 수많은 이해관계를 해결해야 하고 무엇이 가장 절실한가에 대한 우선순위를 정해야 한다.

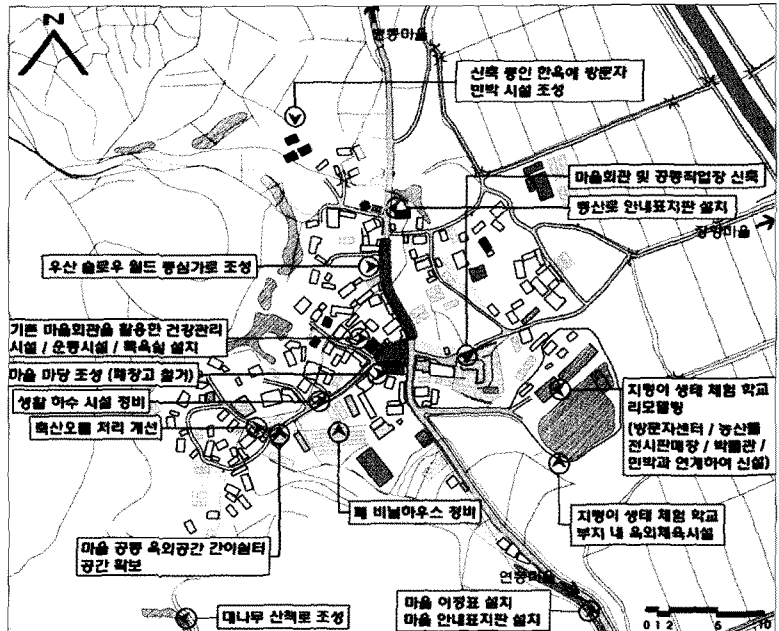
지역에 대한 애정과 전문가로서의 책임감 만으로 수년간 마스터플랜부터 세부사업기획 및 실행에 이르는 전 과정을 지켜내기란 어려운 일이다. 기초적인 생활마저 영위하기에 어려움을 겪고 있는 지역민들에게 전문가들인 잠시 왔다가는 사람들일 수 있으며, 많은 경우 최대한의 노력보다는 최소한의 행위만을 해주고 떠났던 행태로 인한 선입견을 정신적으로 버텨야 하는 과제도 흔하기 때문이다.

보통의 경우 예산을 내려 보낸 중앙부처에서 짧은 시간 안에 성과를 원하기 때문에, 지역에 대한 조사와 상세한 분석, 주민들과의 소통을 통한 문제의 파악조차 현실적으로 어려운 경우가 많다. 가장 전문가의 개입이 절실한 부분이나 사회적 시스템이 뒷받침되지 않는다면 현실적으로 단체나 개인 차원에서 수행하기에 지속 가능한 상태는 분명 아닌 것이다.

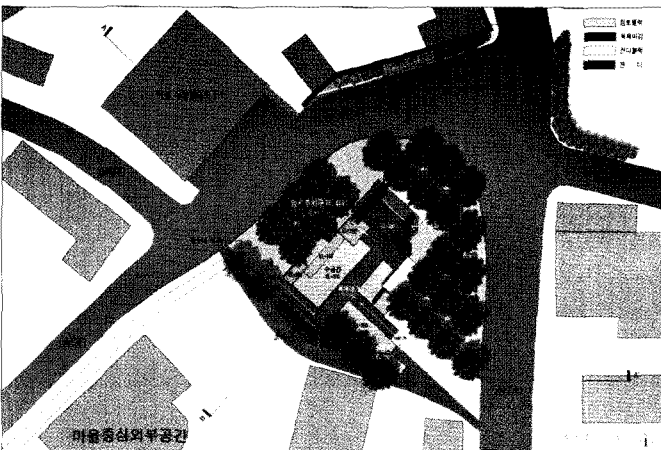
요즘 도시에서 유행처럼 벌어지는 '공공디자인'과 '공공미술' 사업 역시 기본적으로 같은 속성을 갖고 있다. 무엇을 어떻게 하느냐 보다



<그림 1> 거창 숲옛마을 만들기



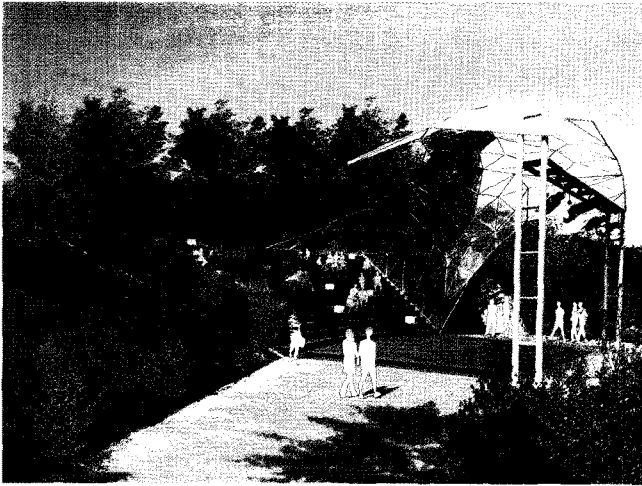
<그림 2> 우산 슬로우월드 살기좋은 지역만들기



<그림 3> 우산 슬로우월드(마을중심 공간)



<그림 4> 우산 슬로우월드(권역중심 외부공간)



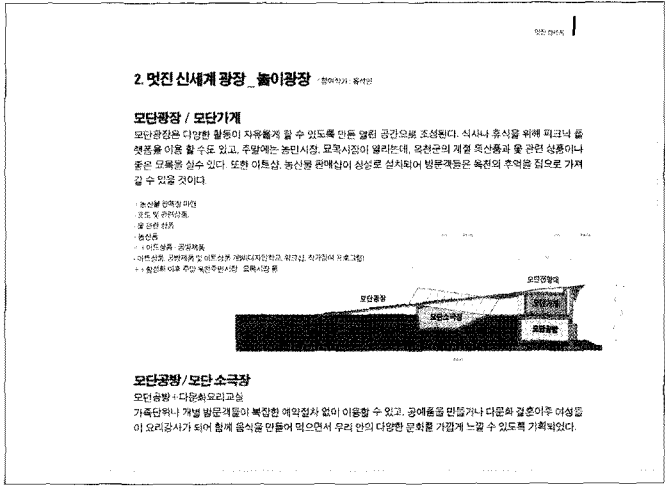
(그림 9) 향수 30리, 멋진 신세계(무대소극-2)

한 속도와 미묘한 뉘앙스의 차이는 여전히 앞으로의 진행을 위한 속제로 남아 있다. 또한 지역을 위한, 주민을 위한다는 말 속에 숨어 있는 전문가의 자의성 또한 큰 과제가 아닌가 생각한다. 또한 여타의 지역(마을)만들기 사업과는 달리 지역 주민들의 일상 생활에 대한 개입을 통한 지속가능성 부분에 대한 논의가 적었다는 것은 아쉬움으로 남았다.

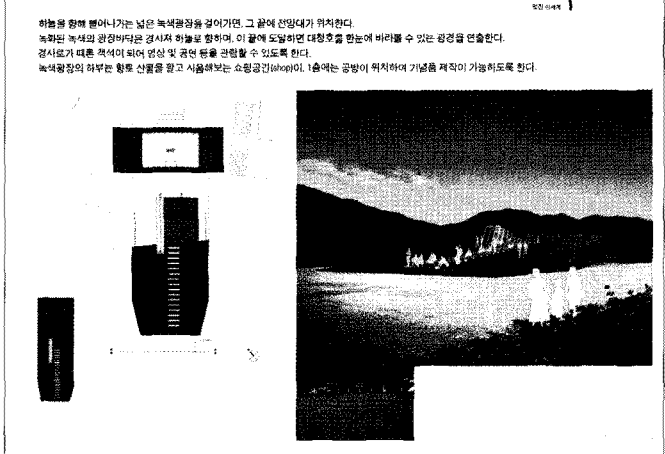
물처럼, 공기처럼 주민 삶과 함께 하는 환경의 개선보다는 지역의 성장동력이 없는 특수성으로 인하여 방문객을 끌어들이는 것이 지역을 살리는 데 있어 가장 중요한 것으로 생각한 지역의 조건으로 기인한 것이 이유이긴 했다. 하지만, 방문객을 위한 환경과 주민들의 일상생활 환경의 요구사항이 분명 다르므로 사업의 실행과정에 있어 중장기적으로는 이에 대한 고민을 해야 할 시점이 분명히 도래할 것으로 생각된다.

미국 메사추세츠주 노스 아담스라는 소도시에 있는 메사추세츠 현대미술관 Mass MOCA의 경우, 지역민들의 절대 다수가 근무했던 공장이 문을 닫자 10년이 넘는 기간 동안 지역민들과 민간이 많은 편드를 모금하는 등 노력하여 옛 공장건물을 그대로 활용하는 방식의 미술관을 개관하였다.

미국에서 가장 큰 현대미술관으로 전세계에서 전시를 보러 오는 유명세를 치르고 있긴 하지만, 도시구조는 예전의 모습을 거의 그대로 유



(그림 10) 향수 30리, 멋진 신세계(모던광장-1)



(그림 8) 향수 30리, 멋진 신세계(모던광장-2)

지한 채 작은 화랑, 커피숍, 호텔 등으로 용도를 바꾸는 방식으로 활성화되었고, 지역민들의 상당수를 미술관의 운영 인력으로 받아들여 지역의 생활과 문화행위가 함께 발전하는 좋은 사례라 할 수 있다. 관과 전문가가 주도하여 진행하는 빠른 발전도 가능하겠지만 지역 주민들이 합의와 적극적인 노력을 기반으로 한 개발이야말로 지역의 지속가능한 발전을 가져올 수 있는 느리지만 효과적인 방향이라 하겠다. ■