

글. 신재욱_ Shin, Jae-woog

광주광역시 도시계획과 사무관
건축사, 도시계획기술사, 도시·지역개발학박사

건축 그리고 도시의 경계에서

On the Border of Architecture and a City

들어가며

20세기를 되돌아보면 회화, 조각, 건축, 도시계획 등과 같은 영역이 각자 전문성을 가지고 세분화가 되어가는 과정이 꽤나 길었다. 그러나 21세기 들어 기술매체의 발달과 함께 이들 영역들이 다시 통합을 이루고 있는데, 최근 이러한 현상을 빅블러(Big Blur) 현상이라고 하고 있다. 빅블러 현상은 경계를 융합하고 변화를 통해 진화와 혁신을 만드는 집단을 가리키는 말이다. 그리고 고령화와 경기침체, 저성장, 다문화, 개인화, 초연결사회, 환경, 사회적 가치의 변화로 주류(主流)와 비주류(非主流)의 경계도 없어지고 있다.

우리는 경계의 의미를 단순히 국가와 국가의 접경과 같은 물리적 특성만으로 인식하기보다는 늘 이편과 저편 사이, 경계에 서서 고민하고 선택해야 하는 인간의 다채로운 감정의 선이라 이해할 수 있다. 경계에 있다는 것은 비주류적 입장에서 기존의 이념 속에 고정되거나 기존에 설정된 가치로 집착하지 않는다는 의미를 가지고 있다. 또한 보편성이라는 미명 하에 하나의 가치 속에 가두어 놓고 제한하는 주류(主流)의 이념을 뚫고 일어나는 자발적 생명력

이라고 할 수 있다. 이처럼 비주류(非主流)에게 변경(邊境)과 같은 경계는 진화와 혁신이 이루어지는 장소이자 기회다.

건축, 도시계획의 두 영역은 알베르티(Leon Battista Alberti)의 “도시는 집이다. 집은 도시이다.”라는 말과 같이 하나로 인식될 만큼 상호간 가장 가까운 영역으로, 때로는 융합하기도 하고 때로는 경계를 설정하면서 새로운 가치를 만들어 가는 매력 있는 분야다. 이러한 상황에서 필자는 도시계획과 건축계획의 두 영역의 실무를 경험하고 있는 입장에서 기존의 고정된 가치에 얽매이지 않는 경계에 서서 건축과 도시에 대한 소감을 정리하고 발전 방향을 담은 형태로 제시하고자 한다.

경계의 융합 사례

행정중심복합도시(이하 ‘세종시’) 첫마을과 행정중심타운의 마스터플랜은 그 수립과정에 참여한 필자에게 건축과 도시 경계에서 진화·혁신한 사례라고 할 수 있다. 지금까지 도시계획의 마스터플랜은 도로와 같은 기반시설을 중심으로 평면상 선긋기를 하는 토지이용계획을 한 후 건축계획을 고려하는 이분법적인 절차를 거쳤다. 반면 세종시의 두 사례는 기반시설과 건축을 동시에 계획하였다.

첫마을은 세종시 내에 처음으로 건립되어 입주한다고 하여 붙여진 이름이다. 첫마을 사업은 세종시 건설을 선도할 최초사업으로서 상징성 있고 후속개발의 본보기가 되도록 추진하기 위하여 구상단계부터 공모 및 개발방법에 대하여 다양한 고민을 하였다.

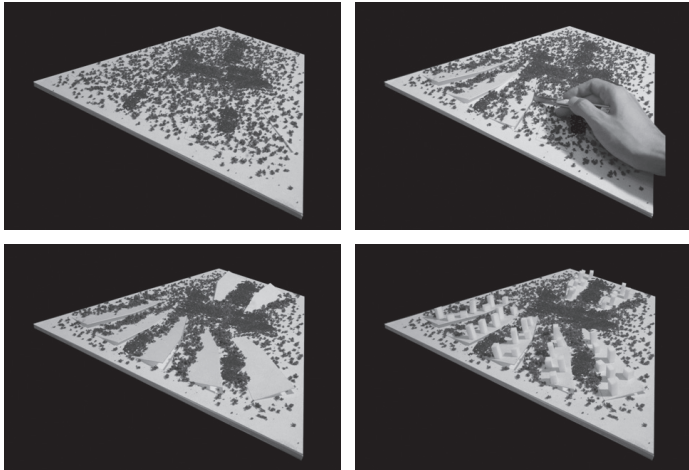
그 결과 첫마을 사업시행자에게 원형지로 공급하고 새로운 주거문화와 도시형태에 대한 모델 개발을 추진하였다. 2006년 5월 첫마을 마스터플랜 국제설계공모(114만㎡, 35만평)를 시행하였다.¹⁾ 공모결과 국내외 56개팀이 참가 등록을 하였고, 최종적으로 18개팀(국내 11팀, 국외 7팀)이 제출하였다. 대규모 주거단지(주택 700호)의 국제설계공모는 국내 최초로 시도된 것으로, 이전의 단위 건축물이나 몇 개의 블록단위 정도의 소규모 설계경기가 아닌 하나의 주거지를 대상으로 했다는 특징이 있다.

기존의 설계공모들은 대부분 토지이용계획과 실시계획이 수립되고 부지형태나 용적률, 건축유형 등 각종 설계지표들이 미리 결정되어 있는 상태에서 공모를 시행하였으므로 공모진행은 쉬운 편이었으나 계획의 폭이 좁아 창의적인 아이디어 도출에는 한계가 있었다. 뿐만 아니라 이제까지 도시개발은 개발계획과 실시계획

1) 지명초청경기(10팀)와 제한공개경기를 병행하는 방식으로 진행하였다.

(지구단위계획 포함)을 수립한 이후에 입체적인 건축계획을 수립함으로써 평면적 계획과 입체적 계획의 효율적 연계가 부족하여 잦은 계획변경이 발생하였고, 아파트 위주의 단조롭고 획일적인 경관을 양산하였다. 이러한 문제를 타파하기 위하여 첫마을 국제설계공모는 계획단계에서부터 평면적인 토지이용계획과 입체적인 건축계획을 동시에 수립함으로써 계획들을 효율적으로 연계한 3차원적인 공간계획을 수립한 도시·건축분야에서 의미 있는 시도라고 할 수 있다.²⁾

즉, 기존의 획일적인 개발방식을 탈피하고 계획단계부터 입체적



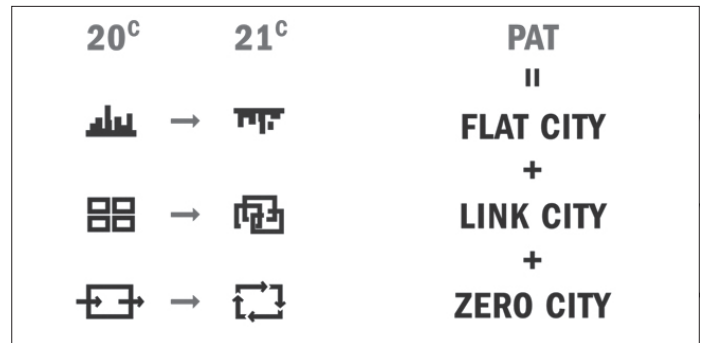
첫마을 마스터플랜 계획개념(자료 : 건원건축, 2006. 자연과 삶이 접혀져 있는 행복도시 '첫마을')



첫마을 마스터플랜(자료 : 건원건축, 2006. 자연과 삶이 접혀져 있는 행복도시 '첫마을')

인 조성을 고려하는 혁신적인 개발방식을 도입한 것이다. 이러한 혁신적인 계획의 융합방식은 도시건축분야의 새로운 전기로, 여타 개발사업에 파급될 것으로 전망되었다. 그러나 현재까지도 이러한 융합방식의 공모는 도심재생사업을 위한 계획이나 일정규모의 단지계획까지 파급되지 않고 있는 실정이다.

행정중심타운(272만㎡, 84만평)의 공모는 2006년 8월에 시행되었다. 본 공모전의 도시계획 마스터플랜에는 대상지의 토지이용계획, 보행 및 교통계획, 오픈스페이스 및 스카이라인 지침, 주요 시설물에 대한 배치계획 및 규모, 형태(massing), 연계관계 등을 포함하도록 하였다.³⁾ 첫마을 설계공모와 같이 행정중심타운의 마스터플랜도 도시계획과 건축계획을 동시에 수립한 사례다.



행정중심타운 마스터플랜 계획개념(자료 : 해안건축, 2006. 행정중심복합도시 행정중심타운 당선작)



행정중심타운 마스터플랜(자료 : 해안건축, 2006. 행정중심복합도시 행정중심타운 당선작)

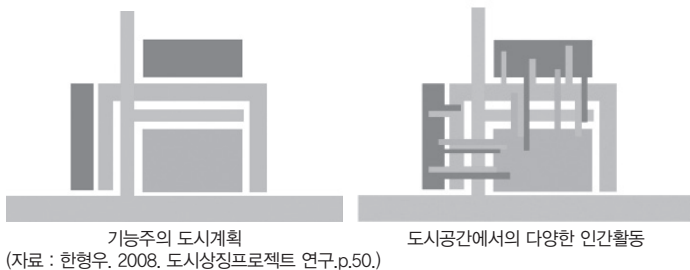
2) 행정중심복합도시건설청, 2006년도 행정중심복합도시건설 백서, p.341.

3) 전개서, p.356.

두 영역의 경계

도시를 계획하는 계획가는 건축물뿐만 아니라 거리의 모퉁이, 공원, 공공시설물, 보도, 각종지표 등 다양한 도시공간과 시설물의 질서를 만들기 위해 우리의 삶 주변에서 일어나고 있는 많은 행위들을 이해하려고 노력하고 있다. 이러한 내용은 쿠바에서 태어난 이탈리아의 작가 이탈로 칼비노(Italo Calvino, 1923~1985)가 쓴 <보이지 않는 도시들>(le cita invisibili)이라는 책에서도 나타난다. 1972년에 출간된 이 소설은 주인공 마르코 폴로가 여행 중에 들렀던 도시들을 왕(쿠빌라이 칸)에게 묘사하며 들려주는 내용이다. 전체 아홉 개의 장으로 나누어 첫째 장과 마지막 장에 각각 열 개의 도시, 나머지 일곱 장에는 각각 다섯 개의 도시를 넣어 전체 십다섯 개의 도시를 설명하는 글로 구성되어 있다. 책에서는 도시의 가치가 위대한 건축물 몇몇에 있는 게 아니라 “거리의 모퉁이에, 창살에, 계단 난간에, 피뢰침 안테나에, 깃대에 쓰여 있으며 그 자체로 굽히고 잘리고 조각나고 소용돌이치는 모든 단편들에 담겨 있습니다”라고 설명한다. 도시의 인상을 이야기할 때 거들떠보지 않는 우리의 작은 일상에, 실은 도시의 가장 큰 진정성이 있다는 것이다.

그러나 현실에서 우리는 평면적인 도시계획 도상(圖上)에 도로와 같은 기반시설을 선긋기 하고 도로로 구획된 블록에 약속된 현란한 색깔을 채우면서 20년 혹은 50년 후 목표연도의 환상적 미래상을 보여주는 청사진 유형의 도시계획을 하고 있다. 그 청사진에는 우리의 삶 주변에 일어나는 다양한 행위나 보이지 않은 공간의 반영이 미흡한 실정이다. 이와 같은 기능주의의 도시계획을 하는 배경은 우리가 미래를 정확히 알지 못한다는 한계에서 비롯된 것이기도 하지만 도시공간에서 일어나는 다양한 인간의 활동들을 고민하면서도 현실화하는 데 어렵다는 애로사항이 있다. 인간의 활동이 고려되지 않은 도시에서는 많은 사람들이 갈 곳을 찾지 못하고 자기가 거주하는 도시공간으로부터 소외되는 도시문제가 일어나고 있다.



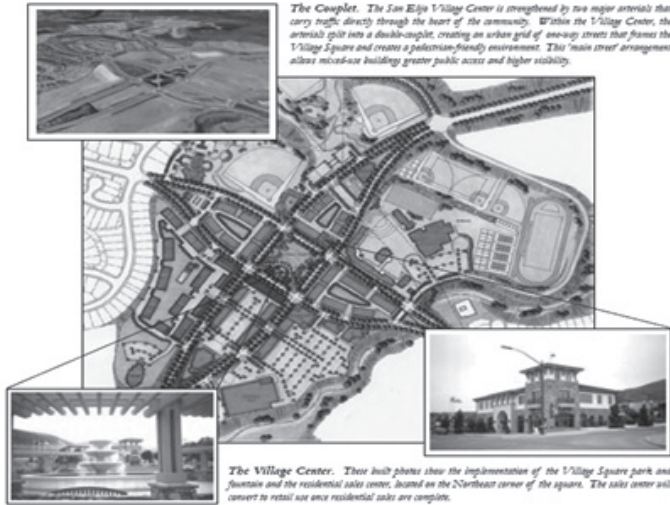
한편 건축사들은 건축의 창조성과 개성을 강조한다. 건축사들은 기존의 도시구조에 건축물을 계획할 때 도시계획이 새로 지어지는 건축물에 여러 가지의 제한과 영향을 행사한다고 한다. 건축에 영향을 미치는 여러 측면을 적절하게 반영하여 도시의 계획에서 부여한 규칙을 고려하고 있지 않음을 불평한다. 그러면서 건축의 현실을 볼 때 도시환경 안에 존재하게 될 건축물을 설계하는 과정에 도시구조를 얼마나 고려하고 있는지에 대해서는 의문을 갖지 않을 수 없다. 한 예로 건축 전문잡지나 작품전시회에서 소개되는 건축 작품의 표현에서 주변의 상황을 보여주는 도면을 통하여 건축물과 도시의 관계를 밝히는 경우는 많지 않다는 것을 알 수 있다. 다시 말해서 건물 그 자체의 표현과 설명에 그치고 있는 것이다. 도시의 상황을 반영하고 그것과 적절한 관련을 갖는 건축을 ‘도시건축’이라고 한다면, ‘도시 안에 존재하는 건축물은 많으나 도시건축은 드물다’고 할 수 있다.



경계 허물기 과정(자료 : 한형우, 2008. 도시상징프로젝트 연구.p.51.)

이처럼 건축과 도시는 공간을 다루는 방법에 인식 차이가 있다. 인간 활동의 장이라는 관점에서 건축공간과 도시공간은 유사한 성격을 가지고 있지만, 두 영역을 살펴보면 건축설계는 건축물을 이용하는 특정인을 대상으로 한 공간이라면, 도시계획은 누구나 거주할 수 있어야 하는 공간을 만드는 작업이라고 할 수 있다. 건축물은 특정된 클라이언트의 요구(need)를 충족하면 되지만, 도시의 공간은 건축물 내부에 있는 게 아니라 바깥에 있고 불특정다수가 이용하기 때문에 그들의 요구(need)를 모두 파악하는 것은 매우 어렵다. 또한 건축물의 내부는 개인이나 일부 집단을 위한 시설로 밀도 높게 효율적인 공간을 계획하지만, 도시의 공간은 도시민이나 방문자 모두가 공유할 수 있는 공간인 도로나 광장, 공원 등이 더욱 요긴하다는 것이다.

누구나 거주할 수 있어야 하는 공간을 만드는 게 두 영역의 사명이라면, 도시와 건축은 전체와 부분의 관계가 아니라 인간의 다양



San Elijo Hills Village Center(San Marco, 미국)

- 면적 : 364,212㎡
- 중앙의 Village Square를 중심으로 소매, 업무시설, 주민자치센터, 복지 및 교육시설 배치
- 학교부지는 중앙의 Village Square와 인접되어 있으며, 초등학교와 중학교가 복합된 캠퍼스 형태의 학교시설 조성

한 활동이 일어나는 장소로서 상호 공유된 공간철학을 가지고 있어야 할 필요가 있다.

도시환경에서 좋은 건축물이 되기 위해 갖추어야 할 요건은 여러 가지가 있겠으나, 우선 그 건축물이 위치하는 도시에 공적 공간을 어떻게 제공하고 있으며, 또한 제공된 공간이 어떻게 활용되고 있는가에 따라 판단될 수 있겠다. 도시에 세워지는 건축물이란 도시의 공간을 사용하므로 그 도시에 공적 공간을 제공함으로써 도시의 공간 활용 측면에서 윤리성(倫理性)을 가져야 한다. 따라서 건축물의 설계가 건물 내부의 사적 공간에만 국한되지 않고 내부의 공적 공간과 외부의 도시공간까지 연계되어 수행될 때 그러한 공적 공간은 일반대중을 위한 공간으로 인식되어 사람들은 친근감을 갖게 될 것이다. 결과적으로 친근감을 느끼는 공적 공간에는 사람들이 모이고 활동이 일어날 것이며, 그러한 공적 공간을 제공하는 건물 또한 활발하게 이용됨으로써 건물주에게도 실제적인 이익을 가져다줄 것이다. 도시에 세워지는 바람직한 건축물은 우선 그 건축물 자체가 질적으로 높은 수준이어야 하며, 더 나아가 그것이

위치하는 도시의 맥락(context)과 올바른 관계를 갖는 건축이어야 할 것이다.

맺은말

앞에서와 같이 도시, 건축분야를 중심으로 경계의 의미를 살펴본 것은 우리가 많이 이해하고 공유하고 있는 영역이기 때문이다. 그러나 도시정책을 담당하는 필자 입장에서 고성장시대에서 저성장시대로, 인구 정체시대에서 생산인구 감소시대로, 도시화에서 저도시화(低都市化)로의 변화는 다른 분야보다 도시·건축 분야에서 위기일 수 있지만 그만큼 기회는 많을 것이라고 예상된다. 한 예로 도시정부는 상주인구 정체문제를 해소하기 위하여 관광객 유입 등 유동인구 증가방안을 고려하면서 도시 투어리즘(tourism)이라는 또 하나의 경계를 생성하고 있고, 주택보급률이 안정화되면서 기간 소외되었던 계층을 위한 주거복지라는 경계가 정착되고 있다. 그리고 정보통신 분야의 경우 P2P(person to person)에서 M2M(Machine to Machine)으로 진화함에 따라 우리가 상상했던 것보다 더욱 많은 다양한 영역 간 경계가 생성될 것이다.

한편으로 과학과 철학이 결합하고, 기술과 인문이 하나가 되고 있고 우리 사고의 패턴과 소통의 방식도 빠르게 변하고 있어 지속적으로 경계를 긋는 것은 어렵다는 전망도 있다.

이런 와중에 경계가 무너지든 사라지든 나는 내 일만 하면 된다고 생각할지도 모른다. 하지만 중요한 것은 어디서 어떤 일을 하든, 경계가 사라지는 현상에서 자유로울 수 없다는 점이다. 경계가 사라지는 상황을 포착해 기회를 잡지 못한다면 우리가 하고 있는 일이, 외부의 예상치도 못했던 경쟁자에 의해 아예 사라지게 될 수도 있기 때문이다. ㉮