

## 끝나지 않는 게임

Game that Never Ends



**박진희** Park, Jinhee  
에스에스디 건축사무소 대표  
Principal, SsD Inc.  
jinhee@ssdarchitecture.com

### 머리말

필자는 운 좋게도 2014년, 2016년을 연이여 베니스 비엔날레 전시에 초대되어 참가하게 되었다. 베니스 비엔날레는 건축작품들의 전시장이자 건축가들의 전시장이기도 하다. 2년 전에 봤던 많은 얼굴들이 다시금 모여서 같은 형식으로 토론하고 정보를 주고받고 파티를 즐겼으나, 디렉터에 따라 주제에 따라 이렇게 다른 분위기가 될 수도 있구나 싶을 정도로 올해의 느낌은 전혀 달랐다. 디렉터인 알레한드로 아라베나가 그의 개인적 성향을 강하게 나타내는 'Reporting form the Front'라는 주제는 사뭇 무겁게 다가온다. 그래서 그런지 많은 국가관들이 어떻게 하든 사회적, 정치적으로 대단히 중요한 문제를 다루어서 뭔가 한 획을 그어야겠다는 중압감에 겨우겨우 짜낸 느낌이 강하게 느껴지는 기획들이 많았다. 그렇다보니 오히려 의도와 반대로 관람객들에게 이슈들에 대해서 흥미롭게 다가가기보다는 부담을 주는 상황이 되고 말았다. 그 안에서 한국관은 나라의 미래나 거국적 이념 뭐 그런 것도 중요하지만 가장 중요한 것은 오늘 내가 먹고 살아가기 위해서 뚫고 나가기 위해 던지는 수많은 작은 승부수들, 선택들이 중요한 것이 아닌가 하는 수더분한 자세로 일상적이지만 결코 만만치 않은 문제를 화두로 삼아 공감을 샀다는 점이 주목할 만하다.

### FAR GAME

Game이라고 표현했듯이 어떻게 하면 최대한 남들이

생각해내지 못한 방법으로 '피'를 내어서 이 답답한 규제들의 '관'을 깰 수 있을까 하는 열렬한 시도들이 담겨있는 승부의 연속물들을 하얀색과 빨간색으로 제한된 비주얼로 다양하게 정리해 놓은 메인 전시는 강한 인상을 준다.

문자와 수치로 표현이 한정된 법규는 대부분 하나의 문제를 해결하며 동시에 다른 문제를 야기시킨다. 법규나 규제를 문자 그대로 따르면 약보다는 독이 되는 경우가 종종 발생하는 이유다. 활자로는 규정하고 규제하는 것에 그치는 한계가 있다. 이 전시에는 같은 법적인 문구를 해석하여 구체적인 디자인 안으로 풀었을 때 얼마나 많이 다양한, 그리고 적합한 해결방법들이 있을 수 있고 또한 다면적으로 많은 문제를 해결할 수 있는지를 일련의 프로젝트들을 통해서 성공적으로 보여 주었다(그림 1 참조).

또 이런 프로젝트들이 다시 수치화되어 분류되고 3차원의 다이어그램 형식으로 재해석 되었는데, 참여 건축가로서 그 수치가 점수처럼 보여 다른 작업들과 비교해서 낮거나 높을 때 진 것 같아 억울하고 이긴 것 같아 으스스한 느



그림 1. 한국관 전시 부분

김을 지을 순 없었지만 한 번에 일괄적으로 평행비교분석 해 볼 수 있는 좋은 기회를 가지게 되어 의미가 있었다.

### 전시구성

건축가에 의해서 그려지는 것과 예술가에 의해 그려지는 것들이 다르게 느껴지고 받아들여지게 되는데 이번 전시에서는 그런 점을 가장 효과적으로 상호 보완적으로 이용했다는 점이 인상 깊다.

강성은 페인팅은 그런 면에서 전시의 배경이 되는 서울의 패브릭을 몸으로 바로 느끼게 하여 전시 전체를 강하게 만드는 중요한 요소였다고 본다. 우리가 폼하했던 하지만 이미 우리나라의 대부분을 차지하는 건축적 요소를 어떻게 다르게 재해석할 것이냐 하는 흥미로운 화두를 던졌다. 다세대주택을 한지와 먹이라는 이제는 익숙하지 않은 매체로 묘사한 드로잉들이 가득찬 방에 들어서면 작은 단성과 조용한 꼬덕임이 곳곳에 들린다. 하찮게 생각했던 것들에 대해 극도의 주위를 기울이게 되면서 재발견하게 되는 가치를 느낄 때 드는 안정적인 희열을 느끼게 해주었다. 그림을 바라보고 있으면 세필로 하나하나 마치 소중한 것을 보듯듯이 콘크리트 난간의 곡선을 따라 벽돌과 벽돌사이의 몰탈을 따라 더듬듯이 그리는 과정이 눈에 그려지는 듯하다. 한지가 세필의 섬세한 팁을 통해 먹을 빨아들이며 드러나는 너무나 한창은 풍경은 너무나 세밀하게 묘사되어 경각심을 갖게 한다.

익숙해서 편향된 시선으로 보기만 했던 풍경들을 어떤 시선으로 보느냐에 대한 새로운 가능성을 나타내는 데에 중요한 역할을 한 파트라고 보여진다. 배경을 다르게 인식하면 그에 대응하는 디자인도 달라지리라 생각이 들었다.

잠장사들의 집에서 보여지는 미, 독창적이지도 정제되지도 않으나 그 안에서 심미적인 요소를 넣으려한 노력들이 보여지는 부분이 왜 이런 재료로 힘들게 이런 형태를 만들었는가라는 냉소적인 의문은 뒤로 밀리면서 다소 진중하게 다가왔다. 전시회에서 그림을 같이 보던 한국에 한 번도 안가본 동료가 팔라쵸(palazzo)같다는 말을 했을 때 우리는 우리가 더 아끼고 다듬을 수 있는 것들을 충분히 아끼고 다듬었는가 하는 의문과 함께 그림

지금부터 어떻게 할 수 있을까 하는 흥미가 일었다.

정보를 받아들이는 시간이 점점 짧아지고 있는 시대에서 정보를 전달할 때는 다양한 자료들을 얼마나 쉽고 흥미있게 보여주는 가는 점점 더 중요한 요소가 된다. 복잡한 물의 다양한 해석과 독창적인 해답의 결과로 인해 건축가 각자의 고민과 선택으로 취할 것을 취하고 버릴 것을 버린 상태에서 얻어진 디자인 안들은 전체디자인의 큰 틀 안에서 보았을 때 적합했었는지 알 수 있는데, 그런 선택들의 기반에 깔려있는 개인적인 성향을 좀 더 보여줄 수 있는 부분이 있었다면 어땠을까 하는 아쉬움이 있다.

어떤 디자인으로 어떻게 문제점을 해결하고 또한 새로운 제안을 할 수 있을 것인가에 대해 생각해보고 내가 했었다면 어떻게 했을 것이며 왜 이런 결정을 내렸는지에 대해 알고 싶은 갈증이 조금만 더 충족되었으면 하는 욕심이 생기게 했다. 아마도 이 전시가 한국에서 다시 열릴 때 이런 부분이 추가되었으면 하는 바람이다.

### 송파 마이크로 하우스

35개의 다른 작업들과 나란히 전시된 송파 마이크로 하우스는 허용용적을 200%에 가깝게 면적을 확보하였다. 최대허용면적, 최대허용볼륨, 최대허용높이를 이용하여 설계하는 과정에서 가장 고민했던 것은 같은 법규를 이용해서 주위를 둘러싸고 있는 수많은 건물들이 제공하지 못했던 공간들을 집합주거공간에 어떻게 만들 수 있는지였다.

최대 연면적 확보와 최대의 유닛갯수로 건축주의 1차 관심사인 경제적인 면이 충족되게 하고 거기에 건축가로서 관심사인 확장되는 공간감, 프라이버시가 보장되는

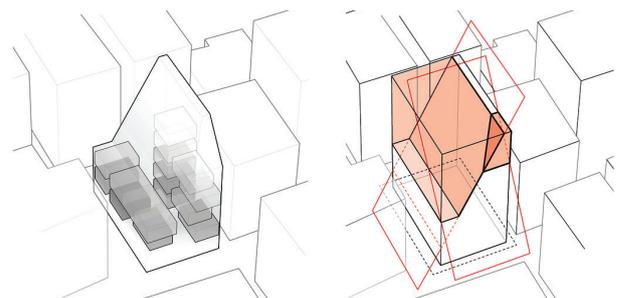


그림 2. FAR, 최대허용볼륨, 사선제한 다이어그램



그림 3. 건물전경



그림 4. 2개의 12평방미터 유닛이 합체된 유닛



그림 5. 주요입면



그림 6. 기본 단면

공간, 자연채광, 자연환기가 되고 더 나아가 창문을 통한 뷰를 만들어 낼 수 있는지가 우리가 두었던 게임의 승패를 가르는 가치였다. 이는 어떻게 보면 지극히 기본적인 요소이나 주변의 건물들과 대부분의 집합주거공간에서는 찾기 힘든 요소들이기도 하다.

뷰란 높아야지만 또는 주위에 아무것도 없어야지만 얻어지는 것이 아니라 주위의 상황을 충분히 고려하여 섬세하게 계산된 위치와 각도에 의해서 얼마든지 얻어질 수 있다는 것을 보여주고 싶었다. 이는 물론 이전에 평면 단면 입면을 위주하던 2차원 도면을 기본으로 설계할 때는 다소 힘들었을텐데 3차 사이트 모형을 자세히 만드는 것이 상대적으로 많이 일반화된 지금에는 많은 시간의 할애없이 가능하다.

최대허용볼륨과 최대허용면적사이의 차이에서 나오는 용적율에 적용되지 않으나 심리적인 공간감을, 편안함을 주는 보이드 공간들을 이용하여 12평방미터의 공간이 기본 유닛인 마이크로 하우스라는 크기자체에서 오는 한계를 완화시키고 한산한 변두리보다는 복잡한 도심에 매력을 느끼듯이 작고 고밀도에서 느낄 수 있는 다양한 공간감과 이웃들과의 소통 등이 복잡하고 버겁게 느껴지는 것이 아니라 삶을 풍요롭게 하는 요소가 되게끔 하는데 주요 목적이 있었다(그림 2~6 참조).

용적율을 최대화하고 공사비를 최소화하기 위해 지어지는 많은 건물들의 접근 방법은 전체적인 볼륨을 정한 다음에 그 안에서 공간을 분할하는 방법을 취하게 된다. 따라서 제한적인 입면에 분할된 방들마다 창문을 두려면 옆에 있는 건물들에서 들여다 보이지 않게 피하면서 창문을 뚫기란 거의 불가능하다. 그래서 기껏 창문을 만들어 놓고도 프라이버시 보호를 위해 그 위에 반투명 가립

막을 치게되고 결국은 창문이 창문의 역할을 못하게 되는 경우가 되고 만다. 송파 마이크로 하우스에서는 주위의 건물쪽으로 창문을 내지않고 건물 볼륨안에서 생기는 보이드공간으로 창문을 두어 유닛간의 프라이버시 확보와 확장된 공간감, 뷰를 동시에 얻을 수 있었다.

## 맺음말

베니스 비엔날레에는 그 국가에 건축적 쟁점이 무엇인가 어떻게 흘러가고 있나를 직간접적으로 보여주는 중요한 행사이다. 각 국가관의 참여작품도 중요하고 참가자들도 중요하지만 전체적인 맥락속에서 비교분석이 쉽기 때문에 다른 전시들을 통해서 우리의 것을 새롭게 볼 수 있는, 내부에만 바라볼 때와 같이 늘어났을 때와는 또 다르게 볼 수 있다는 점에 큰 가치가 있다고 생각한다. 개인적으로는 지난번에 수상하지 않았다면 수상권에 들었을 것 같다는 생각이 들만큼 내실있는 전시였다는 생각이 든다. 멋지게 한판승을 해서 최고의 기록을 냈다고 생각하자마자 누군가에 의해서 또 그 기록이 깨지게 될 게 임처럼 지력, 순발력, 지구력 등 동원할 수 있는 모든 능력을 총집합하여 오늘도 기록을 내기위해서 애쓰는 건축가들의 에너지로 게임은 영원히 끝나지 않을 것이다.□

## 필자 소개

박진희 대표는 서울대 산업디자인학과에서 공업디자인을 전공하였으며 하버드대 건축대학원에서 석사학위를 취득하였고, 2009년부터 2013년까지 하버드 대학에서, 2015년부터는 콜럼비아 대학에 출강하면서 '마이크로 어버니즘'이라는 주제로 다양한 연구를 하고 있다.