공간에게 말을 걸다 독후감

1402058 임동현

내 주관적인 생각으로는 본격적인 설계는 2학년 2학기 때부터 시작된다고 생각한다. 그렇다고 그전의 과정이 쉽다는 것은 아니지만 나의 경우에는 이 때 더 크게 다가왔다. 전역하고 얼마 안되어 복학을 한 것도 이유 중 하나겠지만 나한테는 더 큰 이유가 있었다. 과거로 돌아가서 예전에 설계를 할 때는 많은 시간을 들이지 않았었다. 과제 제출 하루 이틀 전에 벼락치기로 했었다. 이렇다 보니 일학년 때 다루는 공간과 동선 등에 대해 깊게 생각해 본적이 없었고 당연한 결과로 머리에 쌓인 것이 별로 없게 되어버렸다. 이렇게 듬성듬성 쌓은 지식도 군대 21개월이라는 시간 앞에 다 날라가 버리고 복학을 개인 주택은 너무 어려웠다. 갑자기 자신의 대지를 정해 주택을 올리라니 말이다. 동시에 내가 그동안 설계에 너무 소홀했구나 라는 생각과 자신감이 하락했었다. 하지만 지금은 휴학한 현이와 공학으로간 한나, 현재 내 앞자리에 앉아있는 재준이의 도움으로 잘 이겨내고 비교적 지나버린 학기 보다 만족스럽게 마무리를 지었다. ace사업의 일부인 세계문화학교를 참가하면서 대만을 다녀왔는데 이것이 건축전과 겹쳐서 비록 최종모형과 판넬에 있어서는 아쉬웠지만 말이다. 물론 앞에서 말한 마무리를 잘했다는 것은 건축전 이전에 친구들과 같이 설계실에서 생각을 공유하고 깊고 여러가지 생각을 한 것을 말하는 것이다. 이 당시에도 내부 공간을 어떻게 짜야 사용자가 주택다운 느낌을 받을까 라는 고민을 많이 했는데 이 책이 많은 도움을 줬었다.

책의 표지를 봤을 때 제목이 읽기에 별로 부담 없는 책으로 보였었다. 안을 대충 훑어봐도 사진과 그림이 많아서 같은 느낌을 줬었다. 하지만 조금씩 읽다 보니 생각이 바뀌었는데 생각 없이 글자만 읽고 넘기기에는 쉬었으나 공간을 설명한 글을 이해하고 내 머리속에서 다시 공간을 그려보며 읽으니 머리도 아프고 상당히 오랜 시간이 걸리는 것이었다. 그래도 다행이 저자분의 배려인 이해를 돕기 위한 여러 의인법과 자신이 직접 모형을 만들어 찍은 사진을 여러 장 첨부하여 훨씬 잘 와 닿았다. 이 책은 공간을 이루는 여러가지 요소를 면과 기둥, 벽 그리고 보이드 등의 조합으로 설명하고 있다. 생각없이 벽을 놓는 것은 쉽지만 안에 있을 사용자와 외관을 위해 벽의 길이와 벽과 벽이 만나는 각도를 조절하는 것은 실제로 보는 것이 아니고 평면도를 그리면서 그것을 머리 속에서 대략적으로 3D화 해본 후에 하는데 여기서 큰 도움을 얻었다. 나도 지금까지 살아보면서 여러 가지 공간이 주는 느낌에 대해 대략적으로는 알고 있었다. 간단하게 말하면 높은 공간은 위압감을 주고 반대로 낮은 공간은 답답한 느낌을 준다 이 정도는 삶의 경험으로 알고 있었다. 하지만 이 책에서는 내가 알고 있는 상식에 덧붙여 높은 공간은 자유롭고 신성한 느낌과 변화를 추구한다는 것과 낮은 공간은 아늑하지만 한정적인 느낌을 준다는 것을 알게 되었다. 물론 지금 생각해보면 체감 상으로는 알고 있었지만 글자로 정리될 정도로 명확히 알지 못하여 머리속에 어중이떠중이 떠도는 지식들이었던 것 같다. 물론 이것은 큰 차이가 있다. 명확히 알아야만 설계할 때 대입할 수 있기 때문이다. 실 예로 일학년 때 산책로를 할 때 떠 있는 수직면을 많이 사용했었다. 그 때에는 남들과 똑같이 하기는 싫고 색 다르게 해보고 싶어서 사용하였지만 지금 생각해보면 그다지 좋은 이유는 아니 였던 것 같다. 벽이 바닥에서부터 떨어져 있음으로 벽 옆 동선을 따라서 이동하는 사용자에게 이게 뭐지 하는 호기심을 줄 수 는 있지만 불안정해 보이는 공간을 만들기 때문이다. 이 때문에 공간을 조성할 때는 위의 상황을 극대화해서 저 모습을 유도하는 특정한 구간을 빼고는 정도를 유지해야 하는 것이 타당한 설계인 것 같다.

지난 학기 개인 주택을 할 때도 나는 마찬가지였다. 남들과 다르게 해보고 싶었다. 전형적인 사각형의 평면과 매스를 벗어나고 싶어서 내부 공간과 모형 만들 때를 생각하지 않고 곡선을 과하게 사용하였다. 곡선을 사용한 것은 앞서 말한 떠 있는 수직면과 비슷한 이유인데 한가지 더 추가하자면 곡선이 예쁠 것이라는 막연한 믿음이 있었기 때문이다. 물론 지금도 예쁘지 않다는 것은 아니다. 하지만 과유불급이라는 이미지로 바뀌었다. 주변과 조화로운 곡선은 새로운 느낌과 부드러운 느낌 등 긍정적인 면을 볼 수 있으나 과한 곡선은 되려 어지러운 느낌과 공간을 낭비하는 효과를 볼 수 있기 때문이다. 지난 학기에도 곡면을 많이 넣은 평면도를 막상 짜고 나서 보니 안에 가구는 어떻게 놓을 것이며 사용자가 편안함을 느껴야 할 집에서 불안함을 느끼지는 않을까 하는 생각이 들어서 여러 번 수정한 기억이 있다. 결국에는 중정과 계단을 원통형으로 하는 것으로 타협을 하였다.

설계 할 때 보이드를 넣으려고 한 이유도 마찬가지였다. 수직적인 공간에서의 변화를 주고 싶었다. 층계를 조절하면 위층에도 영향이 미치기 때문에 수직적인 변화 중에 비교적 쉽게 접근할 수 있는 것이 보이드였다. 최종 모델에서는 보이드가 빠지고 층계를 조급 조절해주는 식으로 바뀌었지만 보이드는 충분히 매력적인 요소였다. 내가 생각하기로는 주택에서 일반적인 보이드는 거실에서 쓰이는 보이드와 성큰인 것 같다. 거실의 보이드는 거실의 천장인 2층 슬라브를 뚫어 자연스럽게 2층의 천장이 보이게 하는 것인데 이로 인해서 위에서 말한 높은 공간의 위압적인 느낌 즉 순화해서 말하면 수직적으로 공간의 위계질서를 잡을 수 있다. 일반적으로 집의 중심이 되는 거실을 높게 함으로서 가족들이 모두 모여서 생활하고 가장 넓은 공간인 거실을 가장 주된 공간임을 강조하고 이층에서는 거실을 내려 다 볼 수 있게 함으로서 가족 구성원들의 원활한 소통을 돕기 때문이다. 성큰은 지하 층에도 빛이 들어올 수 있게 해주고 건축물의 높낮이 조정을 넘어 지형을 바꿔 좀 더 다양한 동선과 평면을 만들어준다. 이 두개의 보이드를 넣은 모델은 매스가 예쁘지 않다는 이유로 폐기되었다.

현재에는 오피스를 하고 있어서 지금까지 언급한 여러가지 요소를 사용하기가 넉넉치 않다. 예전에 이 사실을 좀더 빨리 깨달았다면 하는 아쉬움이 있다. 오피스보다는 자유로운 주택을 다시하면 좀 더 멋지게 뽑아낼 수 있지 않을까 하는 생각 때문이다. 그래도 나에게 공간이 뭔지 정확히 틀을 잡아준 이 책에 대해 고맙게 생각하고 있다. 벽은 사람이 만드는 만큼 생각과 감정이 담겨있는 듯 하다. 이것을 이해하고 설계한다면 사용자에게 알맞은 건축물을 짓기 어렵지 않을 것이다.