건축의 외부공간

1602028 박성재

건축을 하면서 당연한 것은 공간이다. 공간은 민감한 것으로 상황에 따라서 느낌이 쉬지 않고 변한다. 예를들면 언덕 위에 나무 한 그루가 서있는데 화창한 날과 안개가 자욱하게 낀 날을 떠올리면 확실히 느껴질 것이다. 노자는 “진흙을 이겨 그로써 그릇을 만든다. 그 무에 당하여 그릇의 용이 있다, 호유를 파서 그로써 실을 만든다. 그 무에 당하여 실의 용이 있다. 그러므로 유의 그로써 이를 함은 무의 그로써 용을 함에서이다.”라고 말했다. 진흙을 이용해 만든 그릇의 본질은 그 속에 생긴 빈 공간일 것이다. 그 공간이 존재하지 않는 다면 그릇은 그릇이 아니게 된다.

건축을 하면서 공간을 결정하는 요소는 벽, 천장, 바닥이다. 이러한 요소들로 건축가들은 공간을 만들어내며 외부공간과 내부공간의 차이를 생성한다. 내부공간과 외부공간의 벽과 천장으로 차단이 되면 두 공간을 이어주기 위해서 벽이나 천장에 창을 뚫기 시작한다. 창을 뚫음으로써 내부공간과 외부공간의 구분은 명확하지만 서로 소통이 가능하게 되는 것이다.

틀을 잡아서 내외부 공간을 나누면 이를 적극적인 공간과 소극적인 공간이라고 생각할 수 있다. 내부공간은 틀이 잡혀서 인간의 의도와 기능이 넘치는게 가능해지고, 외부공간은 틀이 없어서 너무 광활하여 인간의 의도와 기능으로 사용하는 것이 힘들다.(내부공간에 비해서) 하지만 내부공간과 근접한 외부공간도 과연 소극적인 공간이라고 칭할 수 있을까? 예를 들어서 천장을 이동시킬 수 있다고 가정해보자. 그렇다면 근접한 외부공간이 내부공간으로 변할 수 있으니 이 공간은 적극적인 공간이라고 해야 맞지 않을까? 즉, 공간의 적극성과 소극성은 내부공간에서의 거리와 밀접한 관계가 있다고 생각한다. 더 엄밀히 말해서 사람과 인접한 공간과의 거리라고 볼 수도 있을 것이다. 외부공간을 내부공간으로 만들면 새로운 밀접한 외부공간이 생기고 이를 다시 내부공간으로 만들면 같은 일이 반복되는 것이다. 즉, 공간의 성격은 수렴성을 띄면서도 확장성을 보여주기도 한다.

공간을 꾸미는 것은 중요한 일이다. 그 공간을 채우는 행동으로써 꾸미는 것도 가능하지만 그 공간을 이루는 벽들을 꾸미는 것도 하나의 공간을 꾸미는 행동이다. 건축마감을 노출콘크리트로 마감하느냐 아니면 다른 재료들을 사용하여 꾸미느냐에 따라서 사람들이 느끼는 것이 달라지기 때문이다. 노출콘크리트만을 사용한다면 그 공간이 차갑게 느껴지겠지만 다른 재료들을 사용하면 그 반대의 느낌을 줄 수 있기 때문이다.

외부공간은 지붕이 없는 건축이다. 건축설계의 기본인 레이아웃이 외부공간의 설계에 중요한 요점이다. 레이아웃은 용도분석과 그에 대응하는 역할을 설정하는 일을 한다. 레이아웃을 통해 외부공간을 크게 2가지로 나눌 수 있다. 하나는 사람만을 위한 외부공간과 나머지 하나는 사람 이외의 교통기관도 포함되는 외부공간이다. 이러한 공간을 나누는 방법은 의외로 간단하다. 레이어의 차이를 두는 것이다. 차량도로와 보행자도로를 떠올려보면 차량도로는 보행자도로에 비해 낮게 위치해있다. 옥외극장을 봐도 마찬가지다 관중의 공간은 무대보다는 높이 있다.

외부공간의 레이아웃에 있어서 방향성이 있는 경우에는 한 끝에 무엇인가를 배치해야 한다. 끝에 목적물이라든지 사람을 긴장시키는 것이 있는 경우에는 그 사이의 공간에도 박력을 주기 쉽다고 한다. 길다란 공간이 있는데 그 공간을 이루는 벽들이 사람의 키와 높이가 비슷하게 쭉 있다고 생각해보자. 매우 답답할 것이다. 그러나 한쪽 벽은 높아서 위를 봐야만 끝이 보이고 한쪽 벽은 낮아서 고개만 돌려도 외부공간이 보인다면 그 내부 공간은 더 이상 답답한 공간이 아닌 개방성이 느껴지며 한편으로는 긴장감을 주는 공간이 될 수 있는 것이다.

 뉴욕에 있는 ‘록펠러 센터’의 샤넬가든에는 양쪽에 상점이 배치되어 있는데, 끝에는 선큰가든으로 된 스케이트장이 있어서 그곳으로 사람들을 유인한다.

 이와 같이 외부공간에 목표물이 있으면 그만큼 사람들의 집중도가 생기며 그로 인해서 그 공간에 매력이 생기게 되는 것이다. 매력이 형성되면 목표도 더욱 강하게 되는 상호작용이 나타날 수 있다.

 외부공간의 의식이 내부공간으로 들어오는 현상도 존재한다. 유럽의 기독교 교회가 좋은 예이다. 내부의 공간의 천장이 높아서 개방되어 있는 느낌을 주는 이유에서인지 외부의 질서가 내부로 유입된다. ‘가가와현립도서관’을 예로 들어보면 지방도시라는 외적 질서 속에 노출된 서고가 있으며, 마치 주변 도로에 서서 책을 읽는 것처럼 외부의 질서가 내부로 들어와 사람과 교통수단의 결합을 강하게 한다고 한다.

 외부공간의 레이아웃에 있어서 공간의 크기는 설계상 중요한 부분이다. 이 크기를 결정하는 것은 어떤 목적으로 사용하는 것이며, 하나의 목적인지 여러 목적이 있는지, 또는 막연한 목적에 사용하는지를 알아야 한다. 운동장과 차고를 생각해보면 외부공간의 크기의 차이가 확 느껴질 것이다.

 외부공간에 폐쇄성을 주어 공간의 질서를 잡는 방법도 있다. 이를 위해서는 벽의 배치나 그 상황에 유의할 필요가 있다. 도시의 바둑판 배치에서 각 모듈들이 나온 모서리이며 직각으로 도로에 돌출한 것은 안모서리에 비해 폐쇄성의 효과가 적다고 유럽의 광장에서 실험을 했다.

 기둥 4개를 4방향에 세웠다고 가정해보자. 이 4개의 기둥의 상호간섭으로 인해 하나의 외부공간이 성립된다. 기둥 그 자체로는 방향성이 없지만 발산성이 있으므로 충분한 외부공간이 되기는 힘들다. 1자 벽을 동서남북 4방향에 세우면 먼저 예를 들었던 기둥보다는 훨씬 폐쇄성이 있는 공간이 생기지만 모서리가 서로 닿아있지 않아서 공간적으로 짜임새가 없게 느껴진다. 이번엔 ㄱ자 벽을 세우는데 4방향의 각 모서리에 세웠다고 가정해보자. 1자 벽에 비해 모서리 부분들이 막혀 짜임새가 좋아지게 된다.

 벽의 높이도 폐쇄성에 중요한 부분이다. 180cm의 사람이 있다고 가정해보자. 그리고 30cm, 60cm, 90cm, 160cm, 200cm 벽이 있다고 가정해보자. 30부터 90까지는 아무런 폐쇄성을 못 느낄 것이다. 오히려 하나의 가구처럼 사용할 가능성이 있다. 30과 60의 벽은 앉아있을 수 있고, 90 벽은 책을 올려놓고 읽던지 말이다. 그러나 160벽부터는 이제 시야의 차단이 생기기 시작하며 200 벽은 완벽히 시야가 차단되어 버린다. 폐쇄성이 생겨버린 것이다. 이처럼 폐쇄성은 사람의 키에 따른 것이 아니라 높은 벽에 의해 바닥면의 연속성을 단절하면 생기는 것이다.

 사진의 구도를 잡을 때 가까운 곳에 나무나 사람을 넣고 뒤 배경의 초점을 흐리면 긴장감이 느껴지며 스케일감있는 공간을 만들 수 있다. 외부공간의 구성에 있어서도 조망을 긴장시켜 공간에 변화나 기대감을 줄 수 있다.

 외부공간의 설계는 처음에 전체 모습을 보고 강한 인상을 주는 방법과 전체모습을 보이지 않으며 소규모로 보여줘서 기대감을 갖게 하며 조금씩 공간을 파악할 수 있도록 배치하는 방법도 있다. 가장 좋은 방법은 양자를 병용하여 강한 인상을 주며 흥미를 유발시키는 방법이다.

 공간을 만들어가는 방식에는 무언가를 추가해서 공간을 만들어내는 방식과 무언가를 빼서 공간을 만드는 공간이 있다. 대표적인 건축가를 예로 들어보면 알바 알토는 + 방식이며, 르 꼬르뷔지에는 – 방식이다. 알바 알토는 안에서 밖으로 향하여 공간의 질서를 잡아갔다. 그러나 +방식에는 그 규모의 한계가 있으며, 너무 지나치면 혼란을 불러일으킨다. 그러므로 한도 이상으로 규모가 커지는 것은 바람직하지 못한 것이다. 복잡하고 대규모인 계획에서는 외부에서 중점적으로 질서를 잡아가는 방법과 내부에서 외부로 점점 질서를 잡아가는 방법을 둘 다 활용해야 하며 어느 한쪽에 치우치지 않아야 공간의 질을 높일 수 있다.