

땅의
용도로
만든
장소

세종예술의전당

오호근

(주)종합건축사사무소
디자인캠프문박 디앰피 사장

개요

위치	세종특별자치시 국립박물관로 21
용도	문화 및 집회시설(공연장)
대지면적	35,780.00m ²
건축면적	8,065.57m ²
연면적	16,186.35m ²
규모	지하 1층, 지상 5층
높이	35.7m
건폐율	22.54%
용적률	28.29%
구조	철근콘크리트구조, 철골트러스지붕
구조설계	씨엘에스구조
설계	오호근
설계담당	박세환, 박종인, 김지완, 문성우, 임수경, 이정화
시공	(주)HJ중공업
기계·전기설계	기계-한일엠이씨(HIMEC) / 전기-(주)정우디씨
음향설계	ad&c
설계기간	2017. 7. 25.~2018. 12. 27.
시공기간	2019. 1. 30.~2021. 5. 10.
공사비	약 740억 원
건축주	세종특별자치시



세종예술의전당은 계획으로 이루어진
가상의 도시 맥락을 이해하는 것으로 출발해야 하였다.
사실 세종시는 도시를 형성하는 도상학적 개념이
특징적으로 뚜렷하게 제안된 편이기도 하다.







도시를 바라보는 정면부



© 00 00 00



© 00 00 00



© 00 00 00

상 투명한 정면파사드 - 눈높이 주경
 하 투명한 정면파사드 - 눈높이 야경



© 2014
대한
건축



© 2014
대한
건축

상 도시를 바라보는 정면 - 야경
하 옥외예술쉼터



상 공연장 홀 무대방향
하 공연장 홀 객석방향

도시와 공원을 향한 두 정면이 드러나도록
대지의 양단부를 오려내어 서로 반대 방향을
향하게 들어올렸다. 건물의 입면으로 정의되는
정면이 아니라 땅의 절개 면이 만들어내는
거대한 빈 공간이 그대로 정면으로서의
인상을 만들어내기를 바란 것이다.



© 2014
KIN
KIN

환형(環形)의 도시

오랜 시간 도시가 성장하면서 형성되는 자연스러운 맥락은 장소와 건물을 계획하는 중요한 단서가 된다. 더군다나 공연장의 경우 도시에 제공되는 주요한 공공시설이 되기 때문에 도시적 맥락 안에서 어떻게 자리 잡고 어떤 인상으로 드러나게 하는가는 계획의 출발점에서 고려해야 하는 가장 중요한 요소가 된다.

세종예술의전당을 계획하기 위해 대지에 처음 가본 때는 2012년, 대략 10년 전이다. 이때만 해도 세종시는 허허벌판에 가까웠다. 역사가 쌓아놓은 실재하는 도시의 맥락이라는 게 존재하지 않았다. 결국 계획되어 만들어지는 도시는 그 계획을 설명하는 텍스트와 설계된 도상학적 개념으로만 맥락을 이해해야 하는 것이다.

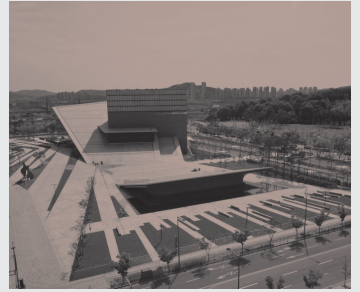
물론 이 프로젝트 바로 이전에 사이트 가까운 곳에서 행정도시로서 가장 주요한 시설인 정부종합청사(3-1 구역)를 설계한 경험이 있어서 아무 맥락도 실재하지 않는 도시에서 계획을 진행하는 것이 생소하지는 않았다. 아울러 이때는 이미 정부종합청사의 마스터플랜이 세워져 맥락적인 개념과 기준은 뚜렷하게 주어진 상태였기 때문에 접근하기도 상대적으로 어렵지 않았다.

또한 세종예술의전당 이후에 바로 세종시의 주요 상업블록 안에 대규모 복합용도의 건물을 계획할 수 있었는데, 이때는 도시계획적 기준이 지나칠 정도로 세세하게 형태와 맥락을 규정하고 있어서 오히려 건축가로서 제시해야 하는 도시적 언어의 틈을 찾아내느라 애를 먹었다.

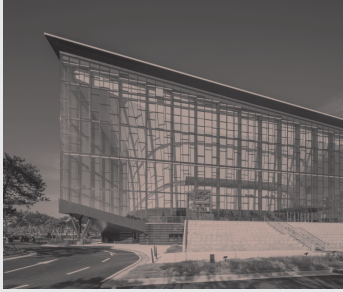
어쨌든 이러한 이유로 세종예술의전당은 계획으로 이루어진 가상의 도시 맥락을 이해하는 것으로 출발해야 하였다. 사실 세종시는 도시를 형성하는 도상학적 개념이 특징적으로 뚜렷하게 제안된 편이기도 하다.

세종시의 도시 형태는 도시개념의 아이디어 공모에서 제안된 환상형 구조가 반영되어 있다. 길게 뻗은 그리드의 가로형 도시블록을 원형으로 구부러 연결하고 그 가운데를 비워 놓는 것이다. 비워져 있게 되는 도시 중심부인 기존의 장남평야 부분은 자연 상태 그대로 두어 새로운 형태의 공공장소이자 시민 친화적 자연공간이 되도록 하였다. 이러한 방사격자형의 도시골격은 자연지형이나 주변 도시조직과 만날 때 경우에 따라서 팽창하기도 하고 연결되기도 하면서 주변 환경에 적응하게 된다.

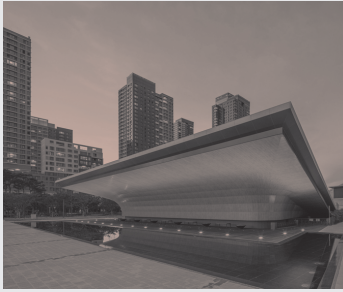
© 2012
F&F
722



상 장소와 도시의 만남
하 도시를 바라보는 정면



© RHO
RHO
RHO



상 투명한 정면파사드
하 도시를 바라보는 정면

두 방향의 서로 다른 정면

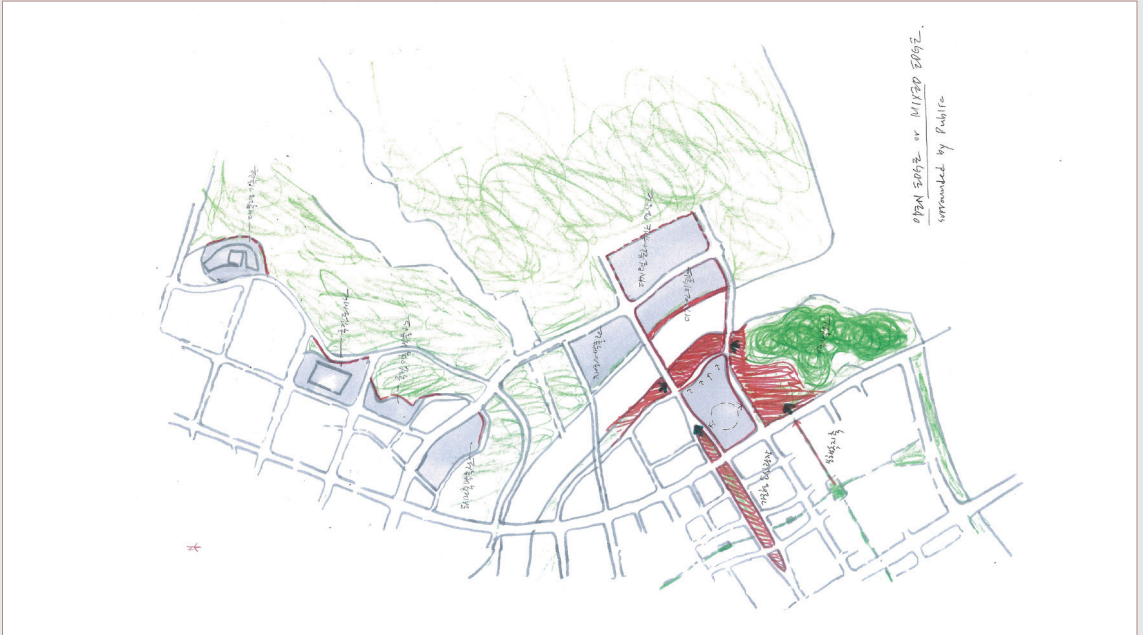
환형의 도시 구조에서는 비워진 중심을 향해 가로질러 연결하는 방사형 축이 중요한 도시적 기능이 되는데, 환형의 그리드를 따라 일정한 간격으로 자리 잡은 축은 도시 외곽과 중심부를 연결하는 공공의 중요한 통로가 된다. 그러한 축의 하나로서 도시 상징광장이 계획되어 있는데, 비워진 도시 중심을 향한 그 끝에 세종예술의전당이 긴 방향으로 접하여 자리 잡는다. 그러다 보니 장방형의 대지는 길이 방향으로 그 양쪽 끝에서 마주하는 도시의 맥락이 서로 완전히 다르며, 동시에 각각에서의 도시적 접근이 위계 없이 동등한 수준의 정면을 요구하게 된다. 결국 도시 방향에서는 시민의 접근을 편안하게 맞이하는 정면을, 반대쪽에서는 도시의 비워진 중심을 바라보는 풍경을 가진 정면을 동시에 요구하는 장소가 되는 것이다.

잘려서 들어올려진 땅

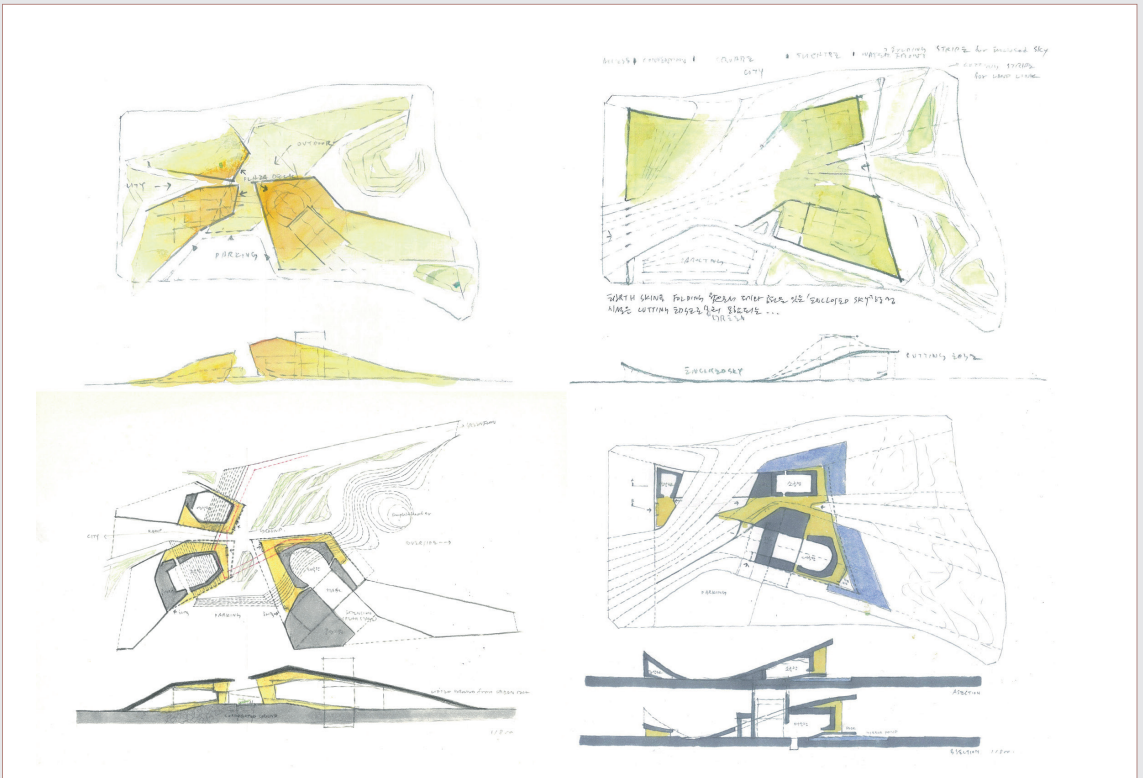
도시와 공원을 향한 두 정면이 드러나도록 대지의 양단부를 오려내어 서로 반대 방향을 향하게 들어올렸다. 건물의 입면으로 정의되는 정면이 아니라 땅의 절개 면이 만들어내는 거대한 빈 공간이 그대로 정면으로서의 인상을 만들어내기를 바란 것이다. 이로써 대지의 한 쪽은 도시 중심의 자연을 향해 들어올려져 풍경을 만들고, 반대편은 도시 일상을 향해 들어올려져 장소를 만들게 된다. 도시를 둘러싼 큰 환형의 일부로서 서로 다른 방향을 동시에 바라보는 두 개의 정면이 만들어지는 것이다.

잘려서 들어올려진 땅, 그 아래의 비어 있는 공간은 각 방향에서 접근하는 목적지로서의 정면이자 속도가 이완되어 경험이 전환되는 여정의 출발점이 된다. 그래서 이 장소는 들어올려 열리게 된 방향으로서는 도시와 공원의 도시적 풍경이 관입되어 들어오게 되고, 땅과 맞닿아 닫힌 방향으로서는 들어올려진 쉼과 분리되지 않는 대지의 덩어리처럼 보이도록 하고 싶었다. 이것이 다른 건축적 요소를 더하지 않고 개념적 언어를 가장 선명하게 강조하는 방법이라고 생각하였다.

그래서 옥상면, 천장면, 홀의 외벽면은 하나의 조형으로 이어지도록 해야 하였고, 이 부분의 재료와 구조 및 디테일을 풀어내는 것은 설계과정에서 가장 흥미로운 시도가 되었다. 특히 옥상면과 천장면을 구분 짓는 접점은 자칫 그 자체로 무거운 테두리의 면을



두 방향의 서로 다른 정면



잘려서 들어올려진 땅 - 배치 개념스케치



© RHO
F&E
128



상 투명한 정면파사드
하 도시를 바라보는 정면

형성하게 되는 것이 일반적인 디테일이기 때문에, 면이 존재하지 않는 ‘zero dimension’을 개념적으로 전제해 두고 디테일을 풀어나갔다. 건축가가 공사의 과정을 통제하기 어려운 공공건물의 성격 때문에 어렵게 풀어낸 건물 곳곳의 디테일들이 구현되지 못하고 시공된 곳이 많아 무척 아쉬운데, 옥상 면과 천장 면의 접점이 바로 홀의 외벽 면으로 이어져 내려오는 큰 맥락을 전달하는 정도는 드러난다고 보여 그나마 다행이다.

첫 번째 정면, 비워진 도시의 중심을 만나는 방법

개념을 건축적으로 구현하는 과정에서 쉽지 않았던 또 하나의 개념적 대상은 투명한 외벽 면이다. 들어올려 열려 있어야 하는 삼면은 원칙적으로 파사드로 형성되는 입면 스스로의 어휘가 존재감을 가져서는 안 되는 것이다. 하지만 구조와 단열성능을 충족시키며 유리만으로 이루어진 벽면을 사용할 수 없어서, 커튼월의 구조체와 옥상하중이 전달되는 건물 외곽의 구조체를 일체화한 후 유리를 지탱하는 프레임의 간격과 단면 등을 조정해 가며 파사드의 존재감을 중성적으로 만들어 나갔다.

파사드가 마침 북쪽을 향하고 있어 이른 시간의 동향 일사(日射)나 늦은 시간의 서향 일사가 옆으로 들어올 때 외에는 그림자가 지기 때문에 낮 시간에는 투명한 성격의 공간이 드러나기보다는 어둡게 그림자가 차 있는 공간이 되는 경우가 많다. 하지만 오후 늦게 사람들이 찾는 장소인 공연장의 성격상 홀의 공간을 채우는 조명이 외벽 면의 존재감을 지우고 홀의 덩어리를 투명하게 드러나게 하는데 특별한 조건이 된다. 사실 홀의 외벽 면은 공연장의 전형으로서 목재의 물성으로 계획되었는데, 공사 과정에서 예산을 맞추기 위해 성형이 쉬운 석고계열의 마감재료로 변경하게 되었다. 이 과정에서 표피가 조명이 만들어내는 색의 질감에 더 편하게 반응할 수 있도록 도색 없이 재료의 하얀색을 그대로 두었다.

두 번째 정면, 시민의 시간과 도시의 시선을 만나는 방법

도시 쪽을 향하는 정면의 공간은 외부공간이다. 계획 당시에는 실내의 프로그램이 주어졌는데, 예산 등의 이유로 실내 프로그램의 면적이 제외되면서 지붕하부의 옥외공간만 남게 된 것이다. 공연장은 지역의 시민들에게 제공되는 공공의 서비스여야 하는데, 보통 공연을

관람하는 제한된 시민들만이 한정된 시간에 이용하는 경우가 많아 본래의 취지가 무색해진다. 그래서 설계 초기부터 도시를 가장 가깝게 향한 이 정면의 공간이 이곳으로 접근하는 시민들에게 편하게 열려 일상에서 쉽게 이용되는 장소가 되기를 바랐고, 이 때문에 실내의 프로그램 없이 적당한 옥외공간의 쉼터로서 지붕만 남아 있는 특별한 공간이 될 수 있었다. 특히 조형적이 측면에서는 실내를 구분 짓는 외벽 면이 필요 없게 되어 반대편의 공연장 홀보다 개념적인 어휘를 더욱 또렷하게 드러낼 수 있게 된다.

풍경을 담은 대지

이로써 땅에 붙어 남아 있는 중심은 건물의 뒷면이 등을 맞대지 않고 하나로 이어지는 땅의 연속면이 된다. 자연스럽게 대지의 중심은 물결의 가장 낮은 부분이 되어 마치 풍경을 담은 오목한 그릇처럼 하늘로 이어지는 거대한 아치를 이루며, 이 자체로 세종시를 기억하는 도시의 상징이 된다. 이렇게 도시 상징광장에 면하는 대지의 긴 쪽 방향에서 장소의 풍경은 들어올려진 대지의 단면이 만들어내는 거대한 호로 둘러싸이며 환형의 도시축을 비워진 공간으로 연결한다. 물론 장소가 단지 상징으로서만 시민과 만나는 것이 아니고, 도심광장과 나성리 역사공원을 이어주는 장소가 된다.

물결치는 여정

환형의 도시축 방향으로 이어지는 이 힘을 따라 땅에는 파형의 주름이 새겨지며, 이 주름은 자연스럽게 길로 이어져 인접한 공원과 광장에서 시민들에게 지루하지 않은 발걸음의 여정을 안내한다. 상징광장의 끝에서 넓게 연결되는 대지에서 별다른 시설이나 구조물 없이도 공연장의 입구나 펼쳐진 아크의 중심공간으로 많은 시민의 여정을 안내할 수 있기를 바란 것이다. 비워 있는 땅이 물결치며 만들어내는 골과 마루에서, 녹지와 보행이 교차하며 목적지를 향해 길게 뻗은 길이 되기도 하며, 다양한 시야로 적절하게 멈춰서는 녹지가 된다.

여기서 아쉬운 것은 야외공연장의 성격을 가진 예술쉼터의 건축적 완성도이다. 단면적으로는 하늘을 품는 거대한 원의 호가 땅과 만나는 접점이 되는 것인데, 이 호가 공연장 쪽 방향으로는 공원 방향으로 길게 뻗는 대지가 되고, 도시 방향으로 살짝 들어올려진

© 2019
F&F
122



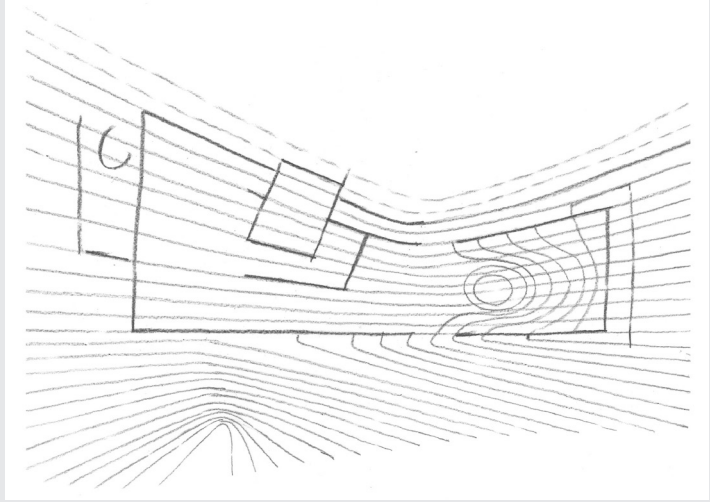
상 풍경을 담은 대지 - 공원방향 조감
하 옥외예술쉼터



© 2014
128



상 공연장 홀 무대방향
하 공연장 홀 객석방향



© 2014 한국건축사협회
129

배치개념 스케치

작은 옥외 객석이 되는 것이다. 원래 공연장 쪽으로 길게 뻗은 대지는 사람이 접근하여 도심 중앙의 비워진 땅을 조망할 수 있는 특별한 장소로 여정을 안내하는 것으로 생각하였는데, 안전을 우선으로 고려해야 하는 공공건물의 특성상 펜스로 가로막혀 접근이 불가능한 장소가 되었다.

반대편의 옥외 객석은 사실 살짝 들어올려진 땅이 눌러 붙어 있는 조형적인 형태를 목적으로 비정형적 도구를 사용하여 지오메트리의 작은 단위까지 공들여 설계하였는데, 시공 과정에서 전혀 반영되지 않고 임의적인 디테일로 구현되어 버렸다.

물결치는 감각

여정의 마지막에 만나게 되는 공연장의 홀은 중심으로 수렴되는 하나의 점이며, 그 자체로 다시 모든 감각이 만들어지는 원천(origin)처럼 경험되기를 바랐다. 중심에서 물결치며 퍼져나가는 소리와 빛은 마치 수많은 나팔이 울려 퍼지듯 무대를 감싸면서 조명과 음향이 만들어내는 모든 감각이 다시 공연자에게 전달되는 상상을 한 것이다.