

서울도시건축비엔날레  
창작 커뮤니티

## Case Study 4: 사랑한다면 입을 수 있어요

건축과 도시 설계 과정에 사람들의 참여를 기획하고 운영하고자 하는  
이들을 위한 실천적 제안



서울 THE 5TH  
SEOUL BIENNALE  
OF ARCHITECTURE  
AND URBANISM  
2025

# 1. 이 프로젝트는 무엇인가?

## 창작 커뮤니티

이 프로젝트는 2025 서울도시건축비엔날레의 '창작 커뮤니티 (Creative Communities)' 프로그램의 일부로 시작되었다. 서울을 살아가는 시민과 지역 커뮤니티가 비엔날레에 직접 목소리를 낼 수 있도록 하기 위한 시도였다. 서울의 건물들이 사람들에게 어떤 감정을 남기는지, 그리고 그 공간들이 조금 더 즐겁고 사람을 끌어들이는 방향으로 바뀔 수 있을지를 함께 탐색하는 자리였다.

이 프로그램의 목표는 새로운 창작 콘텐츠를 만들어내는 데에 그치지 않았다. 비엔날레를 전문가들만의 행사가 아니라, 도시 전체가 참여하는 대화의 장으로 확장하는 일이었다. 공개 모집을 통해 총 83건의 제안이 접수되었고, 148명의 창작자와 1,214명의 시민이 참여했다. 이 가운데 10개 팀이 선정되어, 약 7개월 동안 9개의 프로젝트가 진행되었으며, 1,000명 이상의 시민이 직접 참여했다.

각 프로젝트는 2D 아트워크(8.25m × 4.8m)를 제작해 서울 도심 공원에 설치된 '휴머니이즈 월(Humanise Wall)'에 전시되었다. 또한 도시건축전시관 인근 전시와 연계되었으며, 서울시청에서 열린 글로벌 컨퍼런스에서도 함께 소개되었다.

## 사람들이 주목하는 장소들

사람들은 매일 건축에 반응한다. 다만 그것을 굳이 건축이라는 단어로 표현하지 않을 뿐이다.

카페, 상점, 눈에 띄는 건물의 외관이나 입면, 혹은 길모퉁이와 같은 장소들이 사람들의 시선을 끈다. 사람들은 그것을 사진으로 찍고, 온라인에 올리고, 기억하고, 다시 찾는다. 그 과정에서 호기심, 편안함, 설렘, 혹은 거부감 같은 감정도 함께 생겨난다. 때로는 그런 애착이 엽서, 토트백, 티셔츠 같은 일상적인 물건으로 이어지기도 한다. 이렇게 보고, 느끼고, 공유하는 작은 행동들이 반복되면서, 동네에 대한 인식이 만들어지고 쌓여간다.

서울에서는 이러한 흐름이 특히 성수와 같은 지역에서 뚜렷하게 나타난다. 카페, 쇼룸, 전시, 팝업 공간과 같은 장소들이 소셜미디어를 통해 빠르게 확산되고 다시 소비된다. 어떤 장소가 익숙하게 느껴지는 이유는 단지 디자인 때문만은 아니다. 사람들이 그 장소를 발견하고, 이야기하고, 계속해서 공유하기 때문이다.



## 건축과 참여 사이의 간극

하지만 사람들은 도시를 적극적으로 보고, 기록하고, 공유하면서도 건축이 만들어지는 과정에는 거의 참여하지 못한다. 건물은 여전히 부동산 디벨로퍼, 건축가, 기획자의 일로 이해되며, 대부분의 시민에게 건축은 이미 중요한 결정이 끝난 뒤에야 비로소 접하게 되는 결과물이다.

공공 참여 또한 대개 설문조사, 의견 수렴, 공청회와 같은 방식으로 이루어진다. 그러나 이러한 방식만으로는 건축의 형태나 공간적 성격에 직접 관여하기 어렵다. 건축이 어떻게 보이고 어떤 경험을 주는지에 대해서도 충분히 이야기하기 어렵다. 즉, 건축을 경험하는 것과 그것이 만들어지는 과정 사이에는 여전히 거리감이 남아 있다.

## 가볍게 시작하는 방법

이 프로젝트는 바로 그 간극에서 출발했다. 그리고 하나의 질문을 던졌다. '사람들이 건축에 더 쉽게 참여할 수 있을까? 전문성을 기반으로 한 것이 아니라, 관찰과 감정, 그리고 좀 더 가볍고 직관적인 방식으로?'

프로젝트는 이러한 관찰과 공유의 방식이 특히 활발하게 나타나는 성수에서 진행되었다. 사람들의 일상적인 관찰을 통해 건축 참여가 어떻게 시작될 수 있는지를 실험하기에 적절한 환경이었다.

이 프로젝트는 사람들에게 전문적인 시각으로 계획안을 검토하거나 설계안을 평가해달라고 하지 않았다. 대신 더 익숙한 지점에서 출발했다. 사람들이 일상에서 건물을 마주할 때 어떤 감정을 느끼는지에 주목한 것이다.

“대부분의 시민에게 건축은 이미  
중요한 결정이 끝난 뒤에야  
비로소 드러난다.”

참여자들은 파사드를 자세히 보고, 디테일을 발견하고, 인상을 기록하며, 질감과 색, 분위기에 반응하도록 초대되었다. 이렇게 일상적인 관찰에서 시작하자 참여의 문턱은 낮아졌다. 건축은 더 이상 전문가만의 영역이 아니라, 누구나 호기심을 가지고 접근할 수 있게 되었다.

## 왜 중요한가

사람들은 이미 자신이 사는 도시와 건축물에 대해 구체적이고 다양한 감정을 가지고 있다. 하지만 이러한 감정은 건축을 다루는 과정에서 거의 반영되지 않는다. 이 프로젝트는 사람들이 일상에서 느끼는 인상이, 함께 만들어가는 결과의 시작이 될 수 있는지를 실험했다.

사람들이 평소에 자연스럽게 하고 있는 행동, 즉 보고, 반응하고, 비교하고, 기억하고, 공유하는 방식을 그대로 참여의 기반으로 삼았다는 점이 핵심이다. 그런 점에서 이 프로젝트는 단지 성수라는 특정 지역에 대한 이야기에 머물지 않는다. 건축 자체에 보다 쉽게 접근할 수 있는 하나의 경로를 여는 시도이기도 하다.

사람들이 장소를 사진으로 남기고, 이야기하고, 반복적인 경험을 통해 애착을 만들어가는 도시라면 어디에서든, 비슷한 방식으로 일상의 경험과 건축 설계 과정을 연결할 수 있다.

## 2. 누가 참여했는가?

이 프로젝트는 온라인 건축 커뮤니티를 통해 참여자를 모으고, 전체 과정은 네 가지 역할로 나뉘어 운영되었다.

### 1. 참여자

참여자들은 소셜미디어에서 건축과 도시 공간을 소개하는 건축 커뮤니케이터를 통해 모집되었다.

대부분은 건축 전공자가 아니었으며, 특정 분야의 전문가가 아니라 보다 넓은 시민의 관점을 반영할 수 있도록 구성되었다. 학생, 직장인, 사진가, 그리고 도시를 탐색하고 건축 환경을 관찰하는 것을 즐기는 사람들이 포함되었다.

이들의 역할은 온라인과 현장에서 대상지를 관찰하고, 파사드, 질감, 디테일과 같은 요소가 어떤 감정을 불러일으키는지를 함께 기록하는 것이었다. 이는 사람들이 도시를 경험하며 느낀 감정과 그 원인이 함께 기록된 자료가 되었다.

### 2. 진행자

두 번째 그룹은 참여자들이 과정을 따라갈 수 있도록 돕는 역할을 맡았다. 이들은 사람들이 건축 환경을 더 자세히 보고, 그 안의 디테일을 발견할 수 있도록 유도했다. 질문, 대화, 간단한 도구를 통해 참여자들이 건물의 파사드와 구성 요소, 질감을 새로운 관점에서 바라볼 수 있도록 도왔다.



### 3. 해석자

세 번째 역할은 디지털 도구를 활용해 사람들이 기록한 감정을 다른 형태로 변환하고, 서로 비교할 수 있도록 배열하는 것이었다. 이렇게 정리된 감정들 사이에서 반응의 패턴과 관계가 자연스럽게 드러났다.

이 과정은 하나의 해석으로 정리하기보다, 다양한 감정이 함께 드러나도록 하는 데에 목적이 있었다. 사람들의 개별적인 반응은 하나의 공통된 시각 언어로 정리되었다.

#### 4. 확산 참여자

마지막 역할은 프로젝트의 결과를 다시 도시 속으로 퍼뜨리는 데에 초점을 두었다. 이 역할을 맡은 참여자들은 결과물을 더 널리 공유할 수 있는 형태로 발전시키는 데에 기여했다. 작업은 설치, 전시, 그리고 의상이나 배지처럼 실제로 착용할 수 있는 오브젝트로 이어졌다. 이처럼 결과물을 입고 공유할 수 있는 형태로 확장하면서, 프로젝트는 워크숍을 넘어 다시 일상의 도시 환경 속으로 이어졌다.

#### 구성 방식

‘사랑한다면 입을 수 있어요’(If You Love Seoul, You Can Wear It!)는 온라인 참여와 소규모 오프라인 워크숍을 결합해 진행되었다.

초기에는 약 350명의 온라인 커뮤니티 참여자들이 성수에 대한 기억과 경험을 공유했다. 이 과정에서 서로 다른 사람들이 같은 도시 환경을 어떻게 경험하고 기억하는지가 드러났고, 이를 바탕으로 동네에 대한 초기 감정 데이터가 만들어졌다.

이후 첫 번째 오프라인 워크숍에는 약 30명이 참여했다. 두 번째 워크숍은 약 12명 규모로 이어지며, 보다 작은 규모에서 집중적으로 진행되었다.

프로젝트가 진행되면서 참여 인원은 점차 줄어들었다. 이는 넓은 범위의 감정을 모으는 단계에서 출발해, 점차 더 집중적이고 직접적인 참여로 이어지는 흐름이었다.



‘사랑한다면 입을 수 있어요’  
프로젝트 팀의  
활동을 여기에서 확인해보세요.



### 3. 어떻게 진행되었는가?

이 프로젝트는 네 단계로 진행되었다. 참여자들은 먼저 도시를 보며 느낀 감정을 기록하고, 이를 시각적인 형태로 바꾼 뒤, 함께 파사드를 만들고, 마지막으로 건축을 입어보는 방식으로 경험했다.

#### 감정으로 도시 관찰하기

이 과정은 성수를 직접 걸으며 사진을 촬영하는 작업에서 시작되었다. 참여자들은 의미 있거나 기억에 남는 건물을 찾아 사진으로 기록하되, 디테일에 집중하도록 안내받았다.

각 건물에 대해 세 가지 종류의 이미지를 기록했다. 건물 전체를 보여주는 파사드, 창문이나 출입구, 간판과 같은 특정 요소, 그리고 질감을 보여주는 클로즈업 이미지였다. 이를 통해 참여자들은 도시를 서로 다른 스케일에서 관찰하게 되었다. 참여자들은 약 두 시간 동안 별도의 지시 없이 동네를 걸으며, 각자의 시선을 끄는 요소를 따라 자유롭게 이동했다.

답사 이후에는 함께 모여 경험을 돌아보는 시간을 약 두 시간 정도 가졌다. 이때 하나의 질문이 주어졌다. "이 건물들과 그 디테일을 보며 어떤 느낌이 들었나요?" 참여자들은 두 가지 방식으로 자신의 반응을 기록했다. 하나는 출력된 사진 위에 감정 스티커를 붙이는 방식이었고,

다른 하나는 단순화된 러셀의 감정 원형 모델 위에 '차분함', '즐거움', '긴장감', '우울함'과 같은 감정을 표시하는 방식이었다.

이 과정을 통해 건물을 보며 느낀 개인의 반응은 서로 비교하고 함께 살펴볼 수 있는 형태로 모였다. 참여자들은 단순히 성수를 관찰하는 데 그치지 않고, 그 안에서 의미 있는 장면을 선택하고 다시 바라보는 역할을 했다. 한 참여자는 이를 이렇게 표현했다.

"성수를 걷는 사람들은 단순 방문자가 아닌 편집자다. 거리의 장면을 그 자리에서 다시 편집하고 있다."



## 감정 벽돌로 바꾸기

다음 단계에서는 참여자들의 감정을 설치 작업에 사용할 수 있는 형태로 바꿨다. 워크숍에서 수집된 사진과 도시의 요소들은 디지털 방식으로 정리되어, 총 6,685개의 작은 이미지 조각, 즉 '감정 벽돌'로 나뉘었다. 각 벽돌은 도시의 일부 장면을 담은 이미지와, 그 장면에 대한 감정을 색으로 변환한 값이 함께 구성된 형태였다.

팀은 UMAP과 RasterFairy와 같은 도구를 활용해 이 벽돌들을 배열했다. 비슷한 감정을 불러일으킨 벽돌들이 서로 가까이 모이도록 하면서도, 전체적으로는 하나의 화면으로 읽히는 구성이 되도록 했다. 이 결과물은 서울도시건축비엔날레에 설치된 휴머니즈 월의 한 부분으로 구현되었고, 도시의 장면과 사람들의 감정이 색을 통해 함께 드러나도록 했다.

또한 참여자들이 특히 눈에 띈다고 꼽은 창문, 간판, 환기구와 같은 요소들은 액세서리처럼 표면 위에 덧붙여졌다. 이를 통해 작업에는 한 겹의 해석이 더해졌다.

## 함께 파사드 만들기

두 번째 워크숍에서는 건물을 기록하는 단계에서, 직접 만들어보는 단계로 넘어갔다. 이 세션에는 첫 번째 워크숍에 참여했던 사람들 가운데, 계속 참여를 희망한 약 12명이 함께했다.

참여자들에게는 단순한 흰색 파사드 모형이 주어졌고, 성수에서 볼 수 있는 다양한 건축 요소를 활용해 이를 함께 만들어보도록 했다. 창문, 출입구, 간판, 환기구와 같은 요소들은 인쇄된 뒤 잘라서 스티커처럼

사용할 수 있도록 준비되었고, 이를 통해 건축을 전공하지 않은 사람들도 쉽게 참여할 수 있도록 했다.

참여자들은 릴레이 형식으로 모형을 넘겨가며 하나씩 요소를 더하는 방식으로 함께 파사드를 만들어 나갔다. 한 사람이 요소를 하나 올리면, 다음 사람이 그 위에 이어서 추가하는 방식이었다.

여기서 중요한 점은 결과보다 과정이었다. 파사드는 한 사람이 만드는 것이 아니라, 여러 사람이 함께 만들어가는 방식으로 완성되어 갔다. 작업이 이어질수록 요소들이 하나씩 더해지며, 점점 더 복잡하고 예측하기 어려운 형태로 변화해갔다. 이는 동네의 건축 환경이 시간에 따라 조금씩 쌓이고, 여러 사람의 선택이 겹쳐지며 만들어지는 방식과 비슷했다.



## 도시를 입어보기

마지막 단계에서는 건축의 스케일을 바꾸고, 이를 일상으로 가져오면서 보다 가볍게 접근할 수 있도록 했다. 이전 워크숍에서는 철문, 차양, 팝업 구조물, 덕트, 간판과 같이 동네의 분위기를 만들어내는 작은 요소들이 이미 정리되어 있었다.

이로부터 하나의 단순한 아이디어가 나왔다. 이 도시의 조각들을 직접 입을 수 있다면 어떨까.

참여자들은 도시에서 기억에 남는 파사드 요소들을 선택해 작은 디자인 조각으로 만들었다. 이는 스티커처럼 붙여 꾸밀 수 있는 형태로 준비되었고, 건물의 외관을 닮은 단순한 의상 위에 직접 붙일 수 있도록 구성되었다. 사람들은 이를 선택하고, 배열하고, 조합하면서 도시의 일부를 몸에 지니는 형태를 만들어냈다.

이 워크숍에서 나온 아이디어는 이후 공공 전시를 위한 의상 제작으로 이어졌다. 이 의상들은 원래 휴머니즈 월 아래에서 런웨이 형식의 퍼포먼스로 선보일 예정이었다. 다만 날씨와 일정 문제로 해당 퍼포먼스는 진행되지 못했다. 대신 완성된 의상은 비엔날레 기간 동안 전시 공간에서 공개되었다.



## 4. 어떤 변화가 있었는가?

### 감정은 모을 수 있다

사람들은 도시를 항상 감정적으로 경험한다. 하지만 그런 감정은 대부분 개인적인 수준에 머물고, 금방 사라진다. 이 프로젝트는 이러한 감정도 모으고, 정리하고, 눈에 보이게 만들 수 있다는 점을 보여주었다.

참여자들이 건물을 보며 느낀 감정을 기록하고 이를 같은 기준으로 정리하면서, 서로 다른 사람들의 반응을 한눈에 비교할 수 있게 되었다.

“붉은 벽돌은 중립적인 색이 아니다. 그것은 이 동네의 피부색이다.”

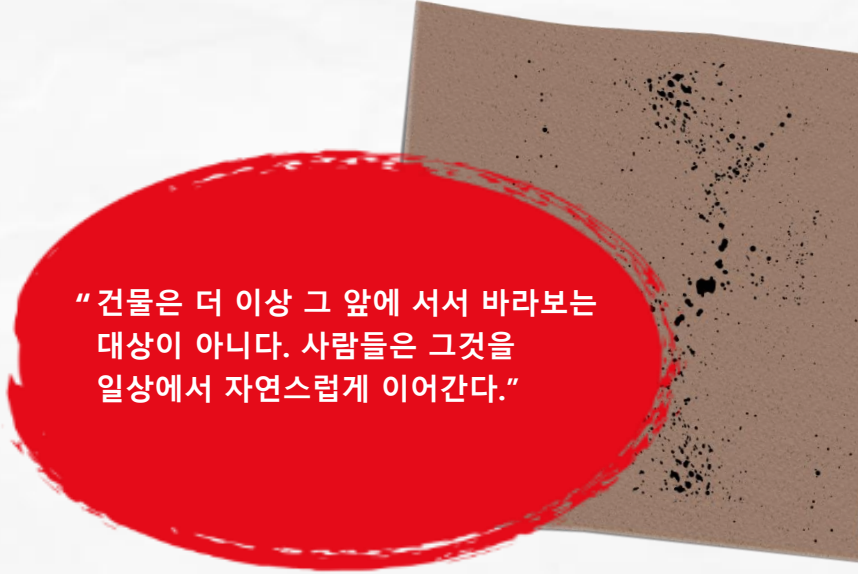
이 작업은 단순히 시각적으로 인상적인 결과물을 만드는 데에 그치지 않았다. 건축이 시민의 관찰과 감정에서 출발할 때 어떤 일이 가능한지를 보여준다. 또한 휴머니즈 월의 설치물은 다양한 반응이 억지로 하나의 이야기로 정리되기보다, 그대로 함께 드러나는 장면이 되었다.

### 도시 속에서 나를 발견하기

휴머니즈 월이 공개되었을 때, 참여자들은 자신이 만든 벽돌을 찾아볼 수 있었다. 많은 사람들이 설치물에서 자신의 벽돌을 찾고, 그 앞에서 사진을 찍고, 그 순간을 다른 사람들과 나누었다.

이 경험은 벽을 다르게 보이게 만들었다. 더 이상 추상적인 설치물이 아니라, 함께 만들어낸 하나의 장면처럼 느껴지기 시작했다.

자신의 흔적을 발견하는 순간, 사람과 도시 사이의 관계도 달라졌다. 벽은 더 이상 멀리 있는 대상이 아니라, 자신의 기억과 반응이 담긴 공간이 되었다. 그리고 이는 자연스럽게 연결감을 만들어냈다.



“건물은 더 이상 그 앞에 서서 바라보는 대상이 아니다. 사람들은 그것을 일상에서 자연스럽게 이어간다.”

## 건축을 더 열어가기

이 프로젝트는 처음부터 건축에 더 쉽게 접근할 수 있는 방법을 찾고자 했다. 사람들이 일상에서 이미 하고 있는 행동, 즉 장소를 발견하고, 사진을 찍고, 반응을 나누고, 기억에 남는 디테일에 주목하는 것에서 출발했다.

프로젝트가 진행되면서 참여자들은 감정을 기록하고, 이미지 조각을 결합하고, 함께 파사드를 만들고, 도시의 일부를 입을 수 있는 형태로 바꾸어 나갔다. 이러한 과정은 '보고, 고르고, 다시 배열하고, 공유하는 것'과 같은 일상의 행동을 통해 건축을 더 열어나가는 방식이었다.

## 벽돌, 의상, 그리고 배지

이 프로젝트는 워크숍 이후에도 계속 확장되고 이어질 수 있는 결과물을 만들어냈다. 감정 벽돌로 구성된 설치물은 사람들이 사진을 찍고 온라인에 공유되며 자연스럽게 확산되었고, 의상은 전시 공간에서 선보였으며, 건축의 요소들은 착용 가능한 형태로 다시 나타났다.

건물은 더 이상 그 앞에 서서 바라보는 대상에 머무르지 않았다. 사람들은 그것을 일상 속으로 가져가고, 몸에 지니며, 일상 속에서 계속 이어지게 되었다.

“서울다움은 속도가 아니라 겹쳐짐에 있다. 겹쳐지는 것이 기억에 남고, 기억에 남는 것이 결국 우리가 사랑하게 되는 것이다.”



## 5. 비용은 어느 정도였는가?

이 프로젝트는 2025 서울도시건축비엔날레의 '창작 커뮤니티' 프로그램을 통해 지원된 9개의 프로젝트 중 하나였다. 각 프로젝트에는 약 2,000만 원(약 13,000달러)의 공공 예산이 지원되었다.

이 예산은 현장 답사, 참여형 워크숍, 디지털 작업, 그리고 프로젝트 결과의 전시까지 이어지는 여러 단계를 수행하는 데 사용되었다. 또한 도시에서 느낀 개인의 감정을 하나의 설치 작업으로 이어가는 과정도 가능하게 했다.

결과적으로 이 예산은 다음과 같은 작업에 사용되었다.

- (1) 도시를 보며 느낀 감정을 수집하는 참여 과정,
- (2) 이러한 반응을 하나의 시각적 설치로 변환하는 작업,
- (3) 완성된 벽면과 의상을 서울도시건축비엔날레에 전시  
이 결과물은 총 54일 동안 전시되었다.



## 6. 무엇을 배웠는가?

‘사랑한다면 입을 수 있어요’는 감정에 주목할 때 건축이 얼마나 더 많은 사람들에게 열릴 수 있는지를 보여준다. 이 프로젝트는 부동산 개발과 도시 재생, 문화 기획, 커뮤니티 개발과 같은 분야에서 일하는 사람들에게 네 가지 시사점을 전한다.

### 1. 감정은 도시를 이해하는 출발점이 된다

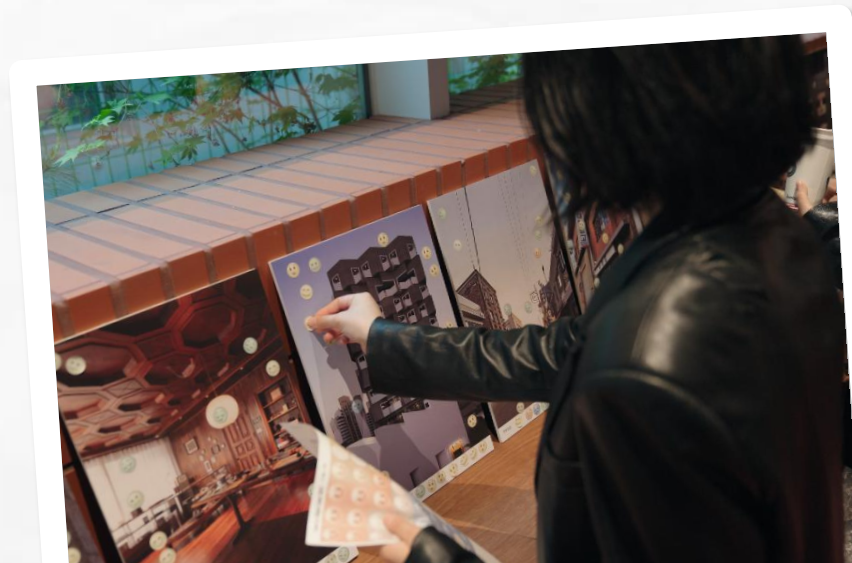
사람들은 전문적인 언어가 없어도 건축에 대해 충분히 의미 있는 이야기를 할 수 있다. 편안함, 설렘, 불편함, 향수와 같은 감정은 사람들이 공간을 실제로 어떻게 경험하는지를 드러내며, 도시를 이해하는 강력한 출발점이 된다. 이 프로젝트는 감정이 모호하거나 부차적인 것이 아니라는 점을 보여준다. 오히려 감정은 도시 공간이 어떻게 인식되고, 기억되고, 가치가 매겨지는지를 이해하는 명확하고 접근 가능한 방법이 될 수 있다.

### 2. 하나의 답을 만들려고 하지 말 것

여러 사람의 의견을 하나의 결과로 합치려 할수록 참여는 더 어려워진다. 이 프로젝트는 하나의 틀 안에서 서로 다른 반응들이 동시에 존재할 수 있음을 보여주었다. 이를 억지로 하나의 결론으로 정리할 필요는 없다. 공공 참여는 종종 합의를 이루는 것을 성공으로 간주한다. 하지만 실제로 도시는 사람마다 다르게 경험되며, 이러한 차이는 반드시 하나로 정리될 필요가 없다. 중요한 것은 서로 다른 관점이 나란히 놓이면서도, 사람들이 읽고 이해하고 공유할 수 있는 결과를 만들어내는 시스템이다.

### 3. 참여의 흔적을 드러내라

사람들은 자신의 참여를 직접 확인할 수 있을 때 더 깊이 몰입한다. 이는 단순히 참여를 인정하는 것을 넘어, 관계 자체를 바꾼다. 멀게 느껴졌던 대상이 점점 가까워지고, 더 개인적인 것으로 느껴지기 시작한다. 자신이 더 큰 결과의 일부라는 것을 확인하는 순간, 거리나 건물, 동네는 더 익숙하고 기억에 남는 장소가 된다. 그리고 그만큼 더 ‘자신의 것’처럼 느껴진다.



#### 4. 일상의 행동이 건축을 열 수 있다

건축은 입고 공유하는 것과 같은 익숙한 행동과 연결될 때 더 쉽게 다가갈 수 있다. 이미 사람들이 하고 있는 습관에서 출발하는 것이 중요하다. 건축과 도시는 종종 도면, 계획, 전문 용어를 통해 먼저 제시되기 때문에 낯설게 느껴진다. 사람들은 아직 직관적으로 이해할 수 있는 방법을 갖기 전에 논의에 참여해야 한다. 일상의 행동은 이러한 장벽을 낮춘다. 사람들은 먼저 호기심과 인지에서 출발해 참여하고, 이후에 해석과 판단으로 나아갈 수 있다.



'사랑한다면 입을 수 있어요'  
프로젝트 팀의  
활동을 여기에서 확인해보세요.



창작 커뮤니티(Creative Communities)는 서울특별시가 주최한 제5회 서울도시건축비엔날레 주제전의 주요 프로젝트로, 시민과 창작자들이 함께 도시와 건축을 탐구하고 새로운 아이디어를 실험하는 시민참여형 프로그램으로 추진되었습니다.

본 사례연구는 창작 커뮤니티의 기획과 실행 과정, 참여 경험 및 주요 성과를 기록하고 이를 국내외에 공유하기 위해 제작되었으며, 연구 및 집필은 프로젝트 참여팀과의 협력을 바탕으로 헤더윅 스튜디오(Heatherwick Studio)와 장혜림이 수행하였습니다.

