

工學碩士 學位論文

활성외피의 표현과 의미에 관한 연구

A Study on Expression and Meaning
of Active_Exterior Envelope

指導教授 安 雄 熙



2009年 2月

韓國海洋大學校 大學院

海 洋 建 築 工 學 科

배 을 한

本 論文을 裴乙漢의 工學博士 學位論文으로 認准함.

위원장 _____ 이 명 권 _____ 인

위 원 _____ 안 응 희 _____ 인

위 원 _____ 오 광 석 _____ 인



2008년 12월

한 국 해 양 대 학 교 대 학 원

Abstract

A Study on Expression and Meaning of Active_exterior Envelope

Advised by Prof. Ahn, Woong-Hee

Bae, Eul-Han

Dept. of Oceanic Architectural Engineering
The Graduate School, Korea Maritime University

This thesis was started by the wonder why exterior envelope of building had been considered important and how it had affected contemporary architecture. In order to answer this question, meaning, value and examples of expression and category of active exterior envelope which contains liquidity of movement and time was examined.

exterior envelope of contemporary architecture has made rapid progress and passed the steps of analogue. Development of technology and change of material property causes visual ambiguity about cognition of exterior envelope. Architects' sense of expression and intention of how deeply make it sensible and how long make it rememberable is shown on this change. exterior envelope is important because it is the way to express identity of building and communicate with others.

exterior envelope of commercial building visibly shows the characteristic of active_exterior envelope in terms of interaction between architecture and modern city. Commercial building communicates with consumers by giving visual shock of geometric image change. Commercial building, which complex medium and trend is reflected on, also iconise and symbolise itself. This property of building produces image of city and forms new landscape. Progress of technology leads development of urban centre and becomes tonic of city with its decorative facts. active_exterior envelope, as a trend, presents possibility of contemporary architecture through various key word. Revitalizing exterior envelope reflects and delivers property of present age so that it takes a roll as a representer of modern society.

exterior envelope design of autonomy and expressivity is constantly attempted. It is not only study on decoration and form of exterior envelope but also outer profundity which is out of spacial ambiguity or continuity. It needs to be recognised that the active_exterior envelope which is expressed on contemporary city must not be fixed as a space sense of indeterminate form and visual disorder but change to free and flexible space. Appraisal of space which is constructed as a completed volume contains ambiguity of boundary, expansion of space and flexibility by recognising exterior envelope. It must be used for communication over hiding structure.

This thesis, which was started from question of exterior envelope of architecture, developed architectural stream in changing landscape of city by analysing various debates and examples. exterior envelope was defined as communication with various medium and artistic expression in

this thesis. A type of exterior envelope is so changable by the way of expression that it contains various possibilities. Therefore exterior envelope becomes territory which contains architect's will to express the beauty and react to development of design, technology, material and constructional skill. In diversified and undefined modern city space, expression of morphological diversity will be focused on and value of its meaning and valuse will continue.

Keyword : Active_exterior Envelope, Digital Media, Icon, Communication, Geometry, Materiality



목 차

Abstract

제 1 장. 서 론

1.1 연구의 배경 및 목적.....	01
1.2 연구의 대상 및 방법.....	03
1.3 연구의 흐름도.....	05

제 2 장. 현대 건축과 외피의 재발견

2.1 외피의 중요성.....	07
2.1.1 디지털 미디어의 감각적 요소.....	08
2.1.2 유행과 표피적 요소.....	12
2.1.3 상업 건축과 도시의 풍경.....	16
2.2 활성외피의 유동성.....	19
2.2.1 운동과 시간적 요소.....	21
2.2.2 정보, 고정된 이미지 탈피.....	23
2.2.3 첨단 지향의 외관.....	26

제 3 장. 활성외피의 표현과 범주

3.1 재료, 기술에 의한 표현의 극대화.....	29
3.1.1 재료 물성의 변형을 통한 표면의 모호함.....	31
3.1.2 현대 문화 예술의 감각적 요소.....	36
3.1.3 ‘비_물질적’ 표현의 잠재성과 가능성.....	39

3.2 상업 건축물 외피의 표현 기술과 특징	44
3.2.1 이미지 생성체로서 활성외피.....	45
3.2.2 상호작용과 소통의 역할.....	49
3.2.3 표면의 아이콘화, 외피에 상징성 부여.....	54
3.3 도심의 경관 형성, 이미지 연출을 위한 외피	61
3.3.1 도시의 가로망과 도시성의 연출.....	62
3.3.2 공공성의 표현과 매체의 역할.....	66
3.3.3 장식을 통한 도시의 새로운 활력소.....	70

제 4 장. 활성외피의 의미와 가치

4.1 현대 건축의 경향과 활성외피.....	75
4.2 형태(shape)에서 형상(figure)으로.....	82
4.3 순수기하학적 형태에서 유동적 기하학의 형태로.....	87
4.4 현대 건축의 외피의 미학.....	91

제 5 장. 결 론.....95

참고문헌.....98

표 목차

<표 1.1> 연구의 흐름도	05
<표 2.1> 운동·시간에 의한 조형방식과 조형 개념	21
<표 3.1> 모홀리 나기의 ‘사진적 잠재’를 통한 ‘시각적 잠재’ 기능의 분류	49
<표 3.2> 정보의 상호 전달체계	50
<표 3.3> 뉴_미디어와 네트워크 기술을 통한 상호작용	51
<표 3.4> 케빈 린치의 도시를 구성하는 다섯 가지 요소	64
<표 4.1> 표면 활성화의 개념 키워드	78

그림 목차

<그림 1.1> 1960~2000년대 건축의 흐름, Evolutionary Tree, C.Jencks, 2000 ...	02
<그림 2.1> Tower of Winds, Toyo Ito, 요코하마, 1986	09
<그림 2.2> 아랍문화원, 장 누벨, 파리, 1987	11
<그림 2.3> Fresh Water Pavilion, 녹스+우스터휘스, 닐트에 잔스, 1997	12
<그림 2.4> ‘Trans_ports 2001’, 마르코스 노박, 로테르담, 2001	12
<그림 2.5> 커튼월 하우스, 시게루 반, 동경, 1995	14
<그림 2.6> 유행의 표피적 요소를 강조한 현대건축물	15
<그림 2.7> 상업 건축의 외피와 도심의 풍경(좌:동경. 우:뉴욕)	16
<그림 2.8> 정보전달의 역할을 하는 도심속의 광고 장치	17
<그림 2.9> 도시화 상업화의 사례 부산광역시 중구 광복동	18
<그림 2.10> 동적인 형태 고정된 외피, 구겐하임 뮤지엄, F.게리, 빌바오, 1997 ..	20
<그림 2.11> Sonicolumn, Music box column, 목진요, 서울, 2006	22
<그림 2.12> Learning from Las Vegas, Robert Venturi, 1977	25
<그림 2.13> 첨단 지향의 외피(좌:스크린을 통한, 우:조명을 통한)	28
<그림 3.1> 독일 국회의사당, Foster & Partners, 베를린, 1999	29
<그림 3.2> The Egg of Winds, 도요 이토, 동경, 1991	31
<그림 3.3> 도요 이토의 센다이 미디어 테크, 서터파틴 갤러리 런던 파빌리온	32
<그림 3.4> 커튼월 하우스, 시게루 반, 동경, 1995	33

<그림 3.5> 시게루 반 -셔터하우스, 주간·야간-내부·외부의 시선 효과	33
<그림 3.6> 블러 빌딩, Diller & Scofidio, 스위스, 2002	34
<그림 3.7> D-Tower, NOX, 네델란드, 1999~2004	35
<그림 3.8> 일본의 2004년 햅틱(haptic) 전시회 작품들	37
<그림 3.9> 일체화된 형태의 디자인 구조적인 스킨의 개발형태	38
<그림 3.10> 에베르스발데 기술학교 도서관, 헤르조그 & 드 뮌론, 독일, 1999	40
<그림 3.11> 마릴린 먼로 2면화, 앤디워홀, 1962	40
<그림 3.12> 헤르조그, 리콜라 공장, 취리히 문화센터	41
<그림 3.13> 알리안츠 아레나, 헤르조그, 독일, 2006	41
<그림 3.14> 발스 목욕탕, 피터 줌머, 스위스, 1996	42
<그림 3.15> 구겐하임 뮤지엄, 프랭크 게리, 빌바오, 1997	43
<그림 3.16> 키타가와라, Atsushi-rise building, 장 누벨-동경 구겐하임 계획안 ...	43
<그림 3.17> 도요 이토, 토즈, 오모테산도, 2004, 미키모토, 긴자, 2005	45
<그림 3.18> 루이비통 나고야, 아오키 준, 나고야, 2007	46
<그림 3.19> 루이비통 힐튼, 이누이 쿠미코, 오사카, 2004	46
<그림 3.20> 랑방 부티크, 나카무라 히로시, 긴자, 2003	46
<그림 3.21> 세지마 가즈요, 디올 오모테산도, 모홀리 나기의 사진 작품들	47
<그림 3.22> 착시효과 -모아레 현상, 서클 리미트 판화	48
<그림 3.23> 이시가미 준야, T-주택	49
<그림 3.24> 갤러리아 명품관, 벤 반 버클, 서울, 2004	51
<그림 3.25> 갤러리아 백화점 단면 상세, 유리디스크 모듈	52
<그림 3.26> bloomberg media board, ICE, 동경, 2002	52
<그림 3.27> 미디어 보드의 체험을 통한 인터랙티브한 연출	53
<그림 3.28> Glass Box Bank, LAR(fernando romero), 멕시코 시티, 2002	54
<그림 3.29> 숲과 고딕건축의 도상학적 비유	55
<그림 3.30> Louis Vuitton- Tokyo 2002, Apple- Manhattan 2002	56
<그림 3.31> 국립중앙박물관, 정림건축, 서울, 2005	56
<그림 3.32> 베를린 유대인 박물관- 다니엘 리베스킨트, 아그바 타워- 장 누벨 ...	57
<그림 3.33> 토즈, 도요 이토, 동경, 2005, 썬타워, 모포시스, 서울, 1999	58
<그림 3.34> 프라다 에피센터, 헤르조그 & 드 뮌론, 아오야마, 2003	59
<그림 3.35> 프라다 에피센터 광장	59
<그림 3.36> 현대 도심의 이미지, 뉴욕 맨하튼	61
<그림 3.37> Kunsthaus Graz Art Museum, 피터쿡, 오스트리아 그라츠, 2003	65

<그림 3.38> 롯본기 힐즈, 오모테산도 힐즈	65
<그림 3.39> 헬무트 얀 - 포츠다머 플라츠, 소니 센터	66
<그림 3.40> O.M 웅거스-건축박물관, 한스 홀라인-근·현대미술관, 군터 베니쉬-우편 통신박물관, 리차드 마이어-수공예박물관	67
<그림 3.41> 프랭크 게리- 비트라 디자인 박물관, 빌바오 구겐하임 미술관	67
<그림 3.42> 램 콜하스(OMA)- 시애틀 공공 도서관, CCTV Headquater	69
<그림 3.43> 스위스 건축미술관 <장식의 재추출> 출품작	72
<그림 3.44> 파리 메트로, 엑토르 기마르, 도쿄 이다바시역, 와타나베 마코토	73
<그림 4.1> 베이징 그린픽스 미디어 월, 시몬 지오스트라, 베이징, 2006	76
<그림 4.2> 활성화를 연출한 빌바오 구겐하임 뮤지엄, 티타늄 마감, 석재 교각	79
<그림 4.3> 작가적 아우라를 포함한 피터 줌머 -브리겐즈 미술관	79
<그림 4.4> 헤르조그 & 드 뮌론 - 브란덴부르크대학 미디어센터, 스위스 바젤 철도 시그널 박스	80
<그림 4.5> 장누벨 -갤러리 라파예트, 뚝르 국제 회의장(실내·외부)	81
<그림 4.6> 레안드로의 풀(Leandro's pool)	81
<그림 4.7> 고딕성당의 입면 -랭스, 아미앵, 노트르담 대성당	83
<그림 4.8> 고딕성당의 단면 -랭스, 아미앵, 노트르담 대성당	84
<그림 4.9> 담양지역 정자 건축 -제월당, 면양정, 송강정	84
<그림 4.10> Wozoco's House, MVRDV, 암스테르담, 1997	85
<그림 4.11> Urban Hive, 김인철, 서울, 2008	86
<그림 4.12> 2000년대 초반 일본의 건축경향을 설명하는 건물들	88
<그림 4.13> 추상주의화가, 잭슨 폴록(Jackson Pollock)	89
<그림 4.14> 21st Century Museum of Art, 세지마 가즈요, 카나자와, 2004	89
<그림 4.15> 오모테산도 거리, 청담동 거리의 미니멀한 가로망	92

제 1 장

서 론

1.1 연구의 배경 및 목적

아름다움에 대한 인간의 욕구는 과거에 단순한 화장술에서 벗어나 성형이라는 극단의 상황에 도래했다. 성형외과가 성황을 이루며 자본주의의 논리에 의해 누구나 쉽게 아름다움을 얻을 수 있는 시대가 온 것이다. 물론 이 바탕에는 아름다움에 대한 기준의 변화와 과학의 도움이 막대하다. 외모의 변화뿐만 아니라 도시의 풍경도 달라졌다. ‘건축’이라는 명제에서 구조로부터 자유로워진 건축의 표면에 ‘표현성’이 중요시되기 때문이다. 이러한 현상은 디자인을 넘어서, 건물의 표면(외피)이 과학기술을 발판으로 새로운 미학이 된다.

최근 건축가들은 최신 기술을 이용해서 대중과의 상호전달체계를 만들어 내려한다. 그들 역시 산업사회를 수용했지만, 그것에 근대주의적인 이미지를 나타내는 기계를 능가하는 비유적 표현을 부가하려 한다. 1980년대 건축의 다양한 접근들은 다원주의에 의한 방법을 통해 포스트 모더니즘의 특징을 보인다.¹⁾ 이러한 포스트 모더니즘의 다양한 접근들이 인간의 감정과 소통에 대한 공통적인 관심을 갖고 추구된다. 다원주의라는 접근을 통해 의미와 상징성, 은유적이고 형이상학적인 표현을 추구하게 된다. 또한, 하나의 양식이나 사조에 집착하기 보다는 개인의 자유와 감성적 체험을 중요시 하므로, 현대 사회에서는 다양한 사고 체계와 형태 구현이 이루어지고 있다. 현대 건축가들은 지금 대중들과 마찬가지로 포스트 모더니즘으로부터 깨어나려 하고, 그로 인해 새로운 패러다임과 이론들이 형성되기 시작한다.

1) 찰스 쟁스가 1960~2000년대까지의 건축에 대한 흐름을 구분한 계통도(Charles Jencks, Evolutionary Tree, 2000, <그림 1.1> 참고)를 통해 현대 건축의 흐름에 대해 알 수 있다, Charles Jencks, 현대 포스트 모던 건축의 언어, 태림문화사, 1984, P.113

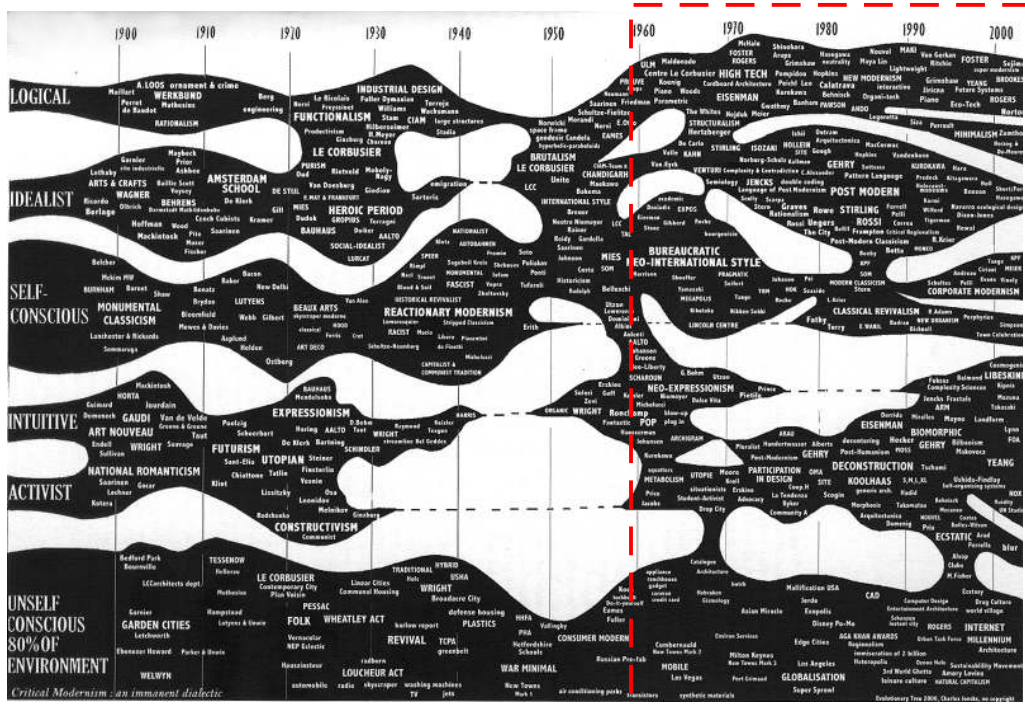


그림 1.1 1960~2000년대 건축의 흐름, Evolutionary Tree, C.Jencks, 2000

현대 건축의 패러다임 속에서 자유로운 형태를 이끌어 내고 전혀 다른 새로운 형상들의 창조를 돕는 비_정형적인 건축을 통해 문화적인 자율성과 감각적인 건축의 흐름을 표현한다. 현대 건축은 근대 건축이 놓친 규격화 획일화된 공간에 대한 반성과 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 ‘감각의 복권’²⁾의 영향으로 이성을 넘어 장식과 감각을 재발견하기 위해 새로운 공간의 확장 가능성을 모색한다. 그로 인해 ‘표현 장치’로서 건축 경계인 외피는 수단이 아니라 현대 건축의 개념을 표현할 수 있는 적극적인 장이 된다.

외피의 표현성은 풍부해지고, 그에 대한 대부분의 실험들은 기술적인 분야와 인간 사이의 접촉면(Interface)을 최적화 하려는 패러다임에 시작되고, 건축적 표현은 형태와 더불어 외피에 집중되는 경향을 보인다. 즉, 표면의 디자인은 결

2) 단순히 감각적인 것에 빠져드는 세태라든지 쾌락을 쫓는 경향이 있는 유행을 찬미하기 위한 것이다. 사유가 놓치고 있었던 새로운 영역이다. 따라서 기존의 사유를 혁신할 경우에만 접근 가능한 영역, 또는 지평에 해당하고 바로 그것을 좀 더 깊게 사유하기 위한 여러 개념적인 시도들이 창안되는 것이다. 존 라흐망, 들루즈 철학과 현대 건축, 조현일 역, 접힘/펼침, 1998, P.107

과물로서 내·외부의 경계로서 수단인 동시에 작가의 개념을 드러내는 ‘표현의 장(Field of Expressions)’으로 진화한다.

본 논문에서는 합리적 이성에 따른 논리적 표현을 ‘건축의 표면’이라는 일반어로 정의하며 개념화 한다. 실제 사용자들이 감성적으로 건축의 표면을 지각하는 가능성들은 외피의 주름과 빛의 효과, 개구부의 그림자, 전자매체의 표면, 깊이 및 중첩되는 레이어의 표현 등 다양한 감성적 자극을 수반할 수 있는 표면 효과로 내포한다. 따라서 현대 건축의 표현 장치로서의 외피를 주목해 보면 다양한 가능성과 무수한 키워드로서 표현이 가능하다. 또한, 변화에 대한 주목과 함께 현대 도시의 변화와 특성을 파악하고, 이를 바탕으로 현대 사회의 특성과 어떠한 연관관계를 형성하는지 사례분석과 앞으로의 가능성에 대한 접근을 할 수 있다.

1.2 연구의 대상 및 방법



본 논문은 건축 외피의 형태와 더불어 외피의 유기체적인 표현에 주목하고, 건축외피의 범주 중에서 유동적이고 소통의 역할을 하는 활성외피에 그 중점을 둔다. 이에 따른 사례는 현대 건축의 경향인 외피에 초점을 맞추었다. 그리고 활성외피의 표현범주를 재료와 기술력에 의한 표현의 가능성과, 상업 건축물 외피의 표현 특징, 그리고 도심의 경관을 형성하는 외피로 분류하고, 활성외피의 특성이 반영된 현대 건축물을 중심으로 대중과 소통하는 외피로서의 전망에 대한 논의를 전개한다.

본 논문의 논지 전개 방법으로는 우선 “왜 건축외피에 주목하는가?”라는 물음으로부터 시작한다.² 2장에서는 현대 건축에서의 외피의 중요성을 살펴보고, 전반적인 현대 건축의 경향과 유행, 도시와의 관계에 대해 살펴본다. 그리고 운동과 시간의 요소를 포함하는 활성외피의 유동성을 설명하고, “어떠한 점에 주

목을 하는가?” 대한 물음에 전개를 이어나간다.

다음으로 3장에서는 본격적으로 물음에 대한 분석으로, 활성화외피의 표현과 범주에 대한 특징과 사례를 전개한다. 외피에 대한 관점을 건축에만 국한하지 않고, 현대 문화 예술과, 상업적인 요소, 도시와의 관계에 주목하고, 이미지 표현에 관련하는 맥락으로 이해한다.

마지막으로 4장에는 3장에서 언급한 표현 기술이나, 경향, 사례분석을 토대로 현대 건축에서 활성화외피의 의미와 가치를 부여하고, 미학적인 관점에서 현대 사회와의 소통에 주목하여, 물음에 대한 사유를 전개한다.

본 논문은 위에서 전개한 물음과 사유를 바탕으로 대중과 소통하는 건축외피의 파급효과와 앞으로의 전망에 대해 알아보고자 한다.



1.3 연구의 흐름도

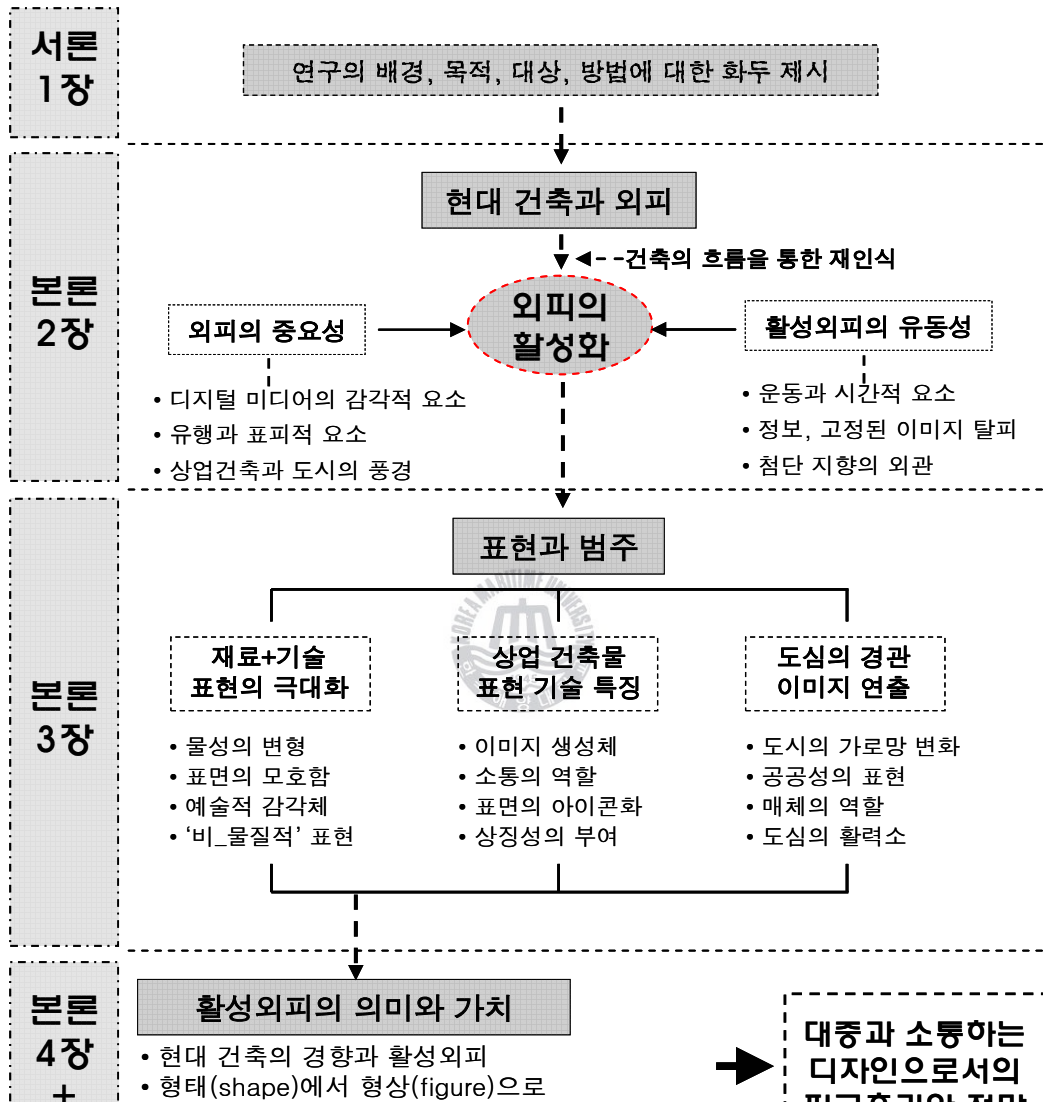


표 1.1 연구의 흐름도

제 2 장

현대 건축과 외피의 재발견

2.1 외피의 중요성

건축에서의 외피는 의미, 물리, 구조적인 영역으로 나뉘어 정의된다. 의미적인 표현으로 외피는 건축공간을 감싸고 외부의 환경으로부터 보호하는 막이고, 물리적인 표현으로 외피는 건축물과 자연환경 사이를 구분 지어주는 경계이다. 마지막으로 구조적인 표현으로 외피는 기둥과 내력벽의 구조체와 입면의 표피로 구분된다.

외피는 건축 형태의 기본요소인 공간과 매스를 경계 짓는 요소이다. 그리고 둘 사이의 관계를 규정한다. 외피의 구성은 매스의 형상만이 아니라 공간의 전개와도 관계된다. 그러므로 공간은 외피에 의해 구성된다고 본다.

공간은 추상적 개념이며, 실제 사람과 건축이 만나는 부분은 이런 공간이 만들어진 외피들이다.

“건축은 지각이다. 건축은 진보를 요구하지 않는 연구이다”³⁾

건축가 헤르조그 & 드 뮈론은 표면에 나타나는 현상에 치중하고 구축적 표현을 통해 외부와 관계 맺음에 관심을 보인다. 건축가 장 누벨은 건축적 표면을 공간의 문제가 집결되는 ‘인터페이스’로 본다.

“건축의 본질이 공간을 다루는 것이라고는 해도, 재료, 질감으로부터 오는 특성, 또는 표면의 중요성 등이 점점 더 중요한 것이 되어가고 있습니다.(중략)”⁴⁾

3) Herzog & de Meuron, The Hidden Geometry, Lecture, 1998

4) Jean Nouvel, El croquis 65+66, 1998

공간에 대한 문제는 결국 공간을 만들어 내는 경계의 문제로 발전하며, 이는 경계로서의 장소와 맥을 이어간다. 현대의 건축가들은 이러한 표면의 가능성을 시험하면서 프로젝트들을 진행하고 있다.

따라서 현대의 건축가들은 표면을 일종의 ‘매개체’로서 생각하며, 다양한 정보에 반응하고, 변화할 수 있는 중간자, 생물로 보면 피부(Skin)⁵⁾와도 같은 것으로 생각한다. 결과적으로 이전에 쓰여 왔던 재료라도 새로운 관점에서 그 재료를 통해 얻을 수 있는 효과를 나타낸다.

2.1.1 디지털 미디어의 감각적 요소

기존의 미디어는 단순히 커뮤니케이션 수단에 불과한 기술주의적 수단에 불과했지만, 우리가 살고 있는 정보화 시대의 미디어는 ‘커뮤니케이션 이전에 존재하는 선형적인 질서’⁶⁾로서 사회 내의 대상을 구조적 질서 내에 편입시키는 구조화의 장치이자, 사회 구조를 재현하는 하나의 거대한 표상체계이다. 뉴 미디어는 인간의 사고와 인식의 형성하는 주체(subject)로서 상호작용 커뮤니케이션과 매체의 결합을 주도하고 있다.

디지털에 의한 미디어는 모든 매체가 복합적으로 작용하는 멀티미디어로 체험적 상호작용 매체이며, 커뮤니케이션 미디어로써 공간 인식에 대한 새로운 패러다임을 만들고 있다. 미디어는 단순한 도구가 아니며 특히 컴퓨터는 행동을

5) 현대 건축은 스킨의 개념을 가지고 건물과 그 주변의 환경을 중재하는 외부의 레이어로서의 파사드의 개념을 나타낸다. 중성적인 입면이 아닌, 보다 활동적(Active)이고, 정보로 찬 얇은 막(Informed membrane, 의사소통적이고 의사소통중인)인 것이다. 개구부를 가진 벽보다는 기술적이고, 상호 교환적인 스킨들, 시설들과 서비스 장치를 가질 수 있고, 에너지들을 받고 전환할 수 있을 뿐 아니라. 다른 통합된 레이어들을 보조할 수 있는 기능적인 요소들을 가진 스킨들은 접착되어 있기 보다는 오버래핑 하는 것이다. 능숙하게 다루어진 현대의 파편들, 분출, 그래픽들 도는 조각들, 영사된 이미지들, 컬러풀한 변화 가능한 모티프들과 가상적인 디지털 판타지들은 건물을 개인과 환경 사이의 미학적인 인터페이스로; 파사드, 상호교환적인 스킨으로, 시간에 따라 변하는 컨텍스트와 건물 사이의 마찰하는 경계로 변형시키는 것을 목표로 하고 있다. Manuel Gausa, The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture, Actar, 2003, P.555

6) 라도삼, 비트의 문명 네트워크의 사회, 커뮤니케이션 북스, 1999, P.51

하는 ‘수행자(agent)’로 인간의 의식 작용을 시뮬레이션 한다.

미디어의 발달은 ‘이미지가 곧 실재인 시대’를 창조했다. 대표적 미디어건축가의 한 사람인 도요 이토는 미래의 공간디자이너들은 물질적인 디자이너(material designer)이기보다 미디어 디자이너(media designer)에 속할 것이며, 그러한 부류의 건축가로 자기 스스로를 개발해야 할 것이라고 말했다.⁷⁾ 이 말은 디지털 미디어의 출현이 공간 디자인에 미친 영향력을 직접적으로 드러내 주고 있는 말이다.

“의복, 건축, 도시는 외부에 대해 민감하게 반응할 수 있게 그들의 표피를 연마해야 한다. (중략)견고한 벽이 아니라 우리들의 피부와 같이 외부에 정보를 교류하는 유동적인 표피로서 존재해야 하는 것이다. 이러한 건축의 피막은 어쩌면 건축적 각(殼)이라고 부르기 보다 미디어 셔츠라고 부르는 것이 바람직할지도 모른다. 건축은 의복의 연장이며, 미디어 셔츠와 같은 것이다. 이는 디지털 화 한 투명한 몸을 투명한 셔츠이다.”⁸⁾



그림 2.1 Tower of Winds,
Toyo Ito, 요코하마, 1986

도요 이토는 ‘바람의 탑(Tower of winds, 1986)’에서 공기, 소리, 도시의 소음들을 센서로 감지하여 빛으로 변환시키는 구조를 제안했고, 그 결과 파사드는 외부환경에 감각적으로 반응하고 정보가 유동하는 피막인 동시에 유기적인 매체로 표현되고 있다. 미디어 건축의 시도들은 디지털 공간과 만나면서 진화했고, 가상공간과 실재 공간을 넘나드는 디지털 미디어에 의한 실시간 상

호작용이 등장했다. 인터페이스에 의한 인간과 컴퓨터 사이의 상호작용은, 외부 환경으로부터 인간을 보호하기 위한 목적으로 세워졌던 건물의 벽체를 유동하

7) 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001, P.225

8) 도요 이토의 글 인용, 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001, P.234

는 정보를 담아내며 외부와 감응하는 스크린(Screen)으로 변화시켰다.⁹⁾ 건물의 외피는 센서를 통해 외부의 정보를 변환, 전달하여 외부 환경의 변화에 반응하고 외부와의 접촉을 통해 살아 움직인다. 이제 미디어가 전체 공간을 감싸고 인간의 행동 변화에 의해 반응하며 인간과 호흡하는 시대가 도래 하고 있는 것이다.

디지털 미디어에 의한 매체환경의 다양화 공간 개념의 확장의 의미를 담고 있다. 공간 개념의 확장을 설명하기 위해 ‘거리’는 두 가지 개념의 거리를 의미한다. 첫 번째 개념은 인간과 매체의 거리이고, 두 번째 개념은 공간 개념의 거리이다. 이 두 가지의 거리개념은 매체의 발달에 따라 변화했고, 이러한 매체가 형성하는 거리의 문제는 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)이 제시하였다. 인간의 감각 기관에 초점을 맞추어 미디어가 어떻게 확장시켜 가고 있는가를 주목하였던 맥루한은 “**미디어는 메시지다(The Medium is Message)**”¹⁰⁾라는 대명제 아래 관여하는 감각의 정도에 따라 미디어를 핫미디어와 쿨미디어로 나누고 미디어에 의해 형성되는 거리의 문제를 본격적으로 제기한다. 그에 따르면 모든 미디어는 인간의 감각 기관을 확장시키는데, 핫미디어는 높은 정밀도를 가지고 인간을 대상에 깊게 끌어당기는 반면, 쿨미디어는 낮은 정밀도를 가짐으로써 수용자의 사고력을 요구한다.¹¹⁾ 이러한 이론의 결과로 핫미디어에 가까울수록

9) 현실의 공간과 가상의 공간을 매개하는 최초의 인터페이스 캔버스지, TV화면, 영화화면, 컴퓨터화면을 모두 포함한다. 김우영의 Interface의 글 인용, 김이건축 DD 시리즈01, 담디, 2003

10) 맥루한은 메시지는 매체를 타고 전달되지만, 사실상 더 중요한 메시지는 ‘매체 자체’라고 주장한다. 이러한 매체표현 유형 중 정보와 메시지의 전달이라는 측면에서의 언어, 화폐, 활자, 사진, 영화, 텔레비전, 컴퓨터와 같은 매체를 스크린과 텍스트라는 두 가지 측면을 통해 표현한다.

11) 핫미디어란 단일 감각을 높은 정밀도에 까지 확장 시키는 매체를 말한다. 이에 반해 쿨미디어란 낮은 정밀도를 가진 매체로 메시지를 이해하는데 훨씬 많은 수용자의 참여가 요구된다. 예컨대 라디오와 전화를 비교했을 때 라디오는 핫미디어이며, 전화는 쿨미디어이다. 같은 방법으로 영화는 핫미디어이고 텔레비전은 쿨미디어이다. 어떤 절대성보다는 요구하는 감각의 정밀도에 의해 구분된 이러한 구분법은 미디어에 의해 인간이 대상을 인식하는 방법이 달라질 수 있음을 보여주고, 더불어 구성할 수 있는 세계 자체가 달라질 수 있음을 설명하게 된다. 김우룡, 커뮤니케이션 기본이론, 나남출판, 1992, P.18

대상과 자아 사이의 거리는 축소되고, 자아는 미디어에 의해 ‘재현’된 대상을 받아들이게 된다. 기본적으로 매체의 발달은 인간의 감각을 극대화 시키고 다양한 감각에 자극하도록 만들었으며 그에 따라 대상과 미디어, 그리고 인간 사이의 거리는 좁혀지고, 미디어에 의해 재현된 대상에 의해 세계를 구성하게 되었다는 것이 맥루한의 사고이다.¹²⁾ 매체의 발전은 자아와 매체 사이의 거리를 가깝게 하였고, 상대적으로 자아가 인식하는 공간의 범위는 확대된다. 상호작용적 매체의 출현은 자아와 매체의 거리를 제거하고 자아가 매체 속으로 진입하게 되는 몰입의 상황을 발생시킨다. 이러한 상황은 디지털 공간 속으로 인간의 개념과 활동이 진입하게 됨을 의미한다. 몰입적인 3차원 인터페이스, 상호작용적 커뮤니케이션과 이용자 중심의 통제·조정, 그리고 끝없는 네트워크로의 확장, 그 속에서 자아는 대상에 몰입하며, 그것을 현실로 받아들인다. 그것이 인

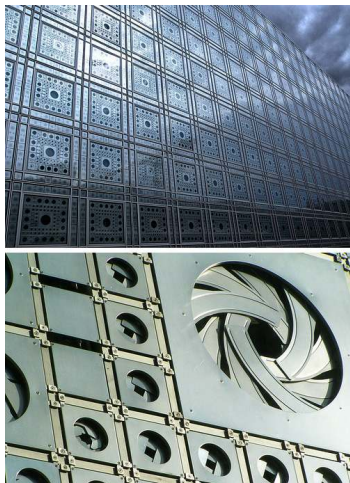


그림 2.2 아랍문화원,
장 누벨, 파리, 1987

터페이스로서의 가상현실이든 생활환경으로서의 디지털 공간이든 상관없이 없다, 중요한 것은 새롭게 생성된 세계와 더불어 우리의 사고와 행동 양식, 주변 환경이 변화해 간다는 것이다.¹³⁾

디지털 미디어에 의한 인터페이스로서의 외피는 단순한 매개 공간이 아니며 서로 다른 환경 사이를 교환시키며 중재하는 경계공간인 것이다. 빛에 반응하여 개구부가 조절되는 장 누벨의 ‘아랍문화원’이나 빛, 소리, 바람의 움직임에 따라 외피의 형상이 변화하는 도요 이토의 ‘바람의 탑’은 인터페이스의 출발점이다.

건축가 녹스(NOX, Lars Spuybroek)는 최근의 실험적 디지털 미디어를 활용하여 감각적 외피에 의한 공간구성 방식을 사용하여 인간의 움직임 까지도 공

12) 라도삼, 사이버네틱 영상미디어 발전에 따른 사회적 ‘거리’ 변화에 관한 연구, 사이버문화연구소 학술논문, 2000.01, P.4

13) 황용섭, 디지털 공간의 구축형태 표현 특성에 관한 연구, 홍익대 석논, 2002, P.18



그림 2.3 Fresh Water Pavilion,
녹스+우스터huis, 닐트에 잔스, 1997

간 요소로 변형시키는 적극적인 방식을 도입하였다.

특히 녹스는 우스터huis(Kas Oosterhuis)와의 공동작인 ‘물의 전시관(Fresh Water Pavilion, 1997)’에서 물의 움직임과 방문객의 움직임, 그리고 외부 환경인장의 움직임을 컴퓨터 제어를 통해서 다양한 공간의 변화로 치환시키는 공간을 선보였다. 우스터huis는 마르코스 노박(Marcos Novak)과 ‘Trans_ports 2001’이라는 프로젝트를 통해 정보의 접속량에 따라 공간과 외피가 유동적으로 변하는 상상력을 그려낸 바 있다. 정보의 장이라는 주제는 인터페이스 공간이라는 개념을 낳았고 테크놀로지에 의해 미래의 건축과 도시 공간을 예견한다. 이러한 작품들을 통해 현대에 이르러 정보 환경이 만들어내고 있는 논리는 기존의 원칙들에 부가되어 공간을 만드는 논리를 형성하고 감각적 영역을 넓힌다.¹⁴⁾

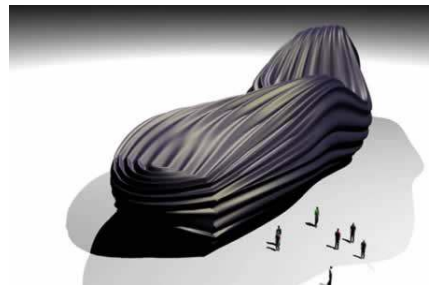


그림 2.4 ‘Trans_ports 2001’,
마르코스 노박, 로테르담, 2001

2.1.2 유행¹⁵⁾과 표피적 요소

14) 김우영의 Interface의 글 인용, 김이건축 DD 시리즈01, 담디, 2003

15) 유행의 감각적인 요소들을 많이 내포하고 있는 분야가 옷이나, 장신구 등의 패션의 분야이다. 논의를 전개하는 과정에서 패션을 대체하는 단어로 포괄적 의미의 유행을 선택하였고, 앞으로 전개해 나갈 논의에서도 패션이라는 단어로 대체하여 사용하여 의미를 전달한다.

과거의 건축에서 유행이나 패션은 철학과 같은 고급 담론에 비해 상대적으로 가벼운 비중으로 치부되어온 것이 현실이었다. 그러나 현대 건축의 외피에서 패션은 중요한 인식의 기반을 형성하고 있다. 그 자체를 낮게 취급하는 것은 생산적이지 못한 상황이 된다. 그리고 유행과 패션화 성향의 표현성은 앞으로 서술할 재료나, 도심의 성향 등과 비교하여 그 자체로 독립적인 경향을 나타낸다고는 할 수 없다.

발 바르케(Val Warke)는 “건축과 같은 심각한 학문 분야에서 많은 비평가와 이론가들이 패션에 직면할 때 혐오감을 갖는 것은 패션이 본질적으로 여성적인 현상이라는 전통적인 개념과 연관되어 있기 때문이다. (중략) 많은 주요 서양 언어에서 패션이 여성명사이고, 이는 남성지배적인 문화에서 상대적으로 덜 중요한 영역으로 밀려나 있음을 의미한다. 비슷한 용어로서 역사가와 이론가들에게 호의적으로 받아들여지는 ‘양식, 스타일’이란 단어는 항상 남성 명사로 취급되고 있다.” 라는 흥미로운 고찰은 건축의 패션화 성향 고찰에서 주목할 만하다.¹⁶⁾ 그리고 ‘상대적으로 덜 중요한 영역으로 밀려나 있음을 의미한다.’는 부분은 실제 중요성이 상대적으로 빈약하다는 의미보다는 여성중심적 의미로서의 비중이 강한 것으로 이해된다.

마크 위글리(Mark Wigley)가 그의 저서에서 르 꼬르뷔제의 백색 피막은 장식 이 제거된 것이 아니라 덧 씌워진 흰 천으로 보았듯이, 현대의 외피 표현에 대한 패션화 관점은 현대 건축에서 새로운 접근을 유도한다.¹⁷⁾

근대 건축에서 아돌프 로스도 대도시의 존재적 내밀성을 보호하는 가면으로서 패션에 관해 언급한 바 있다.

“마침내 나에게 주택을 건설해야 하는 과제가 주어졌을 때. 나는 내 자신

16) Deborah Fausch, Architecture : In Fashion, Princeton Architectural Press, 1994, P.143

17) 르 꼬르뷔제의 백색 피막은 깨끗함을 추구하는 역사관점에서 흰색이 가지는 중심적인 역할과 연관 지어서 이해 될 수 있다. 그러나 그것은 위생 그 자체라기 보다는 바라보는 것의 정화, 즉 시각 자체에 관한 위생이라고 할 수 있다. 흰색 덧씌움은 건물보다는 눈을 순수하게 한다. 그것은 흰색 셔츠가 몸의 청결과 상관없이 깨끗함을 표시하는 것과 마찬가지로의 인식을 의미한다. Mark Wigley, White walls, Designer Dresses, MIT Press, 1995, P.6

에게 말했다. 겉모습에서 주택은 기껏해야 (남성의) 야외복 만큼만 변화할 수 있었다. 많지 않았다. (중략) 나는 매우 단순해져야 했다. 금단추를 검은 단추로 대체해야 했다. 주택은 눈에 띄지 않아야 한다.”

로스는 패션에서와 똑같은 측면으로 주택의 외관에 대해서 기술했다. 실내와 외관 사이의 급진적인 차이를 설정하고 있는 것으로 보이는데, 이는 대도시적 존재의 내밀함과 사회적 생활 사이의 분열을 반영하고 있다. 그리고 ‘외부’는 교환, 돈 그리고 가면의 영역으로, ‘내부’는 양도 불가능, 교환 불가능, 말할 수 없음의 영역으로 인식한다.¹⁸⁾

이러한 관점은 현대 건축의 외피 표현의 다양성 측면에서 주목할 수 있다. 프라이버시와 공공성 사이의 경계조절 과정, 건물이 주변 사회에 대응하여 자신의 정체성을 표현하는 수단으로 표면을 인식하는 차원에서 패션성향에 대해 이해 할 수 있다.



그림 2.5 커튼월 하우스,
시게루 반, 도쿄, 1995

시게루 반(Shigeru Ban)의 커튼 월 주택을 패션관점 경향으로 볼 수 있다. 건물 외관의 의도가 건축주의 생활방식이나 전통 일본 스타일의 새로운 해석에서 출발하였고, 결과적으로는 마크 위글리의 관점을 직접적으로 나타낸다. 현대 건축의 표면은 패션의 물리적 속성을 그대로 차용하고 있는데, 콘크리트 외피를 흰색의 천으로 의미론적으로 번안하여 사용하고 있는 것은 이에 해당한다. 고정적이고 건조한 물질적 근대

외피가 아니라, 주위와의 관계를 조절하면서 유동적이고 가변적인 탈_물질 개념을 내포하고 있다.

하지만 패션성향 표현성은 그 특유의 일시적 속성, 자극적인 표면효과, 그리고 가변적인 가벼움 등에만 지나치게 주목하게 되는 경향을 보이기도 하는데, 이

18) 베아트릭스 플로미니나, 프라이버시와 공공성 : 대중매체로서의 근대건축, 박태훈 역, 문화과 학사, 2000, P.288

것은 현대 사회의 특징 중 시대 가치의 재편과 관련이 있는 것이다. 그러나 그 외적인 표현에 있어서는 매혹적인 형상 만큼이나 피상적이고 표현적 구축에 대한 우려가 큰 것 또한 현실이고, 경계해야할 점이다.



그림 2.6 유행의 표피적 요소를 강조한 현대건축물

패션과 건축은 인간의 몸을 보호하고 편안하게 하기위한 것을 중요시했다. 같은 출발점에서 점점 자아의 주체성을 표현하는 방향으로 발전을 거듭했다. 유행에 민감한 패션은 우리가 사회에서 어떻게 받아들여지는가에 영향을 미치는 큰 요소들 중 하나로서, 최근 건축의 관점에서 새로운 접근이 시도된다.

건축과 패션은 각각의 분야에서 표피의 기술적인 부분에 영향을 받는다. 최근 건축가들이 사용하는 기술들은 건물의 외피에 프린팅을 하거나 주름을 잡고, 접고 늘어뜨리는 방법이다. 또한 패션 디자이너들은 건물의 구조물에서 의상의 디자인에 대한 아이디어를 얻기도 한다.

현대건축에서 표피를 유행으로 인식하는 것은 프라이버시와 공공성사이의 경계조절과 건축물이 주변 사회에 대응하여 자신의 정체성을 표현하는 수단으로 표면을 인식한다는 의미이다. 헤르조그는 “모든 사람은 패션이라는 매개체를 통하여 자신만의 건축을 창조하며, 패션이 그 사람(the private)을 사회(the public)에 이어주는 일종의 고리이듯, 건축도 표면을 통해 도시와 접하며 자신을 표현한다. 그러나 건축물의 독특한 정체성을 표현하는 과정에서 패션 특유의 일시적 속성이나 고풍적인 표면효과에만 지나치게 몰두하게 되면, 그 매혹적인 모습만큼이나 피상적으로 호를 위험 또한 커질 수 있다.”¹⁹⁾라고 말하며 유행에 민감한 현대 건축의 표피를 설명했다.

19) Philip Ursprung, Herzog & de Meuron Natural History, Lars Müller Publishers, 2002, P.354

2.1.3 상업 건축과 도시의 풍경

현대 도시는 단순히 물리적으로 이루어진 공간이 아니다. 물리적인 공간과 더불어 인간의 활동이 발생하는 장소의 개념이다. 인간이 이동하는 통로는 환경을 구획하는 역할을 하고, 통로와 영역은 그 장소를 둘러싼 상황의 상호 작용의 결과로 형성된다. 그러므로 도시의 분위기를 이해하기 위해 가로망과 이를 통해 구획된 영역사이의 관계에 집중해야한다.²⁰⁾

가로는 사람과 자동차를 통한 움직임이 빈번하게 발생하는 곳이다. 가로를 중심으로 움직임이 형성되고, 가로변에 건물이 들어서며, 건물앞의 광장이나, 오픈 스페이스는 가로와 연결 도시 공간을 창출한다. 도시 공간에서의 움직임을 조절하는 기본 요소인 가로와 광장을 통해 시장이 형성되고, 이것이 오늘날 서울의 청담동이나, 동경의 오모테산도 거리, 뉴욕의 맨하튼과 같은 도심의 풍경을 형성한다.



그림 2.7 상업 건축의 외피와 도시의 풍경(좌:동경. 우:뉴욕)

현대 도시에서는 불특정한 다수의 사람과 사물이 의식적이거나, 때로는 무의식중에 정보를 주고 받는 것을 자연스럽게 받아들이게 된다. 거대한 스크린에 비춰지는 영상이나, 소리에 의한 인식 등 건물에 직접 드러나지 않으며, 광고, 선전, 이벤트, 전시 등 넓은 의미에서 대부분의 정보를 발신하고 있다. 뉴욕이나, 서울, 동경은 도시 자체가 실로 거대한 광고물이라 할 수 있다.

현대의 도시 공간은 매체의 공간이며, 정보의 축적장치로서 기능을 한다. 거

20) 김철수, 도시공간의 이해, 기문당, 2002, P.147

대한 빌딩의 벽면이나 옥상을 채우는 사인이나 광고탑은 계속해서 똑같은 모양을 보여주지 않는 영상장치이다. 그로인해 항상 새로운 정보로 가득 찬다. 이러한 도심의 풍경을 형성하는 상업 건축물의 외피도 두 종류의 장치로 인해 그 정보를 다르게 한다. 첫 번째 ‘장치화 된 정보에 의한 외피’이고 두 번째는 ‘움직이는 정보에 의한 외피’이다. 전자는 사람의 흐름이나 거리에 질서를 갖게 하는 요소로서 교통신호를 통한 지시나 사인, 랜드마크가 되는 표시와 건물을 통해 사람들의 행동을 규제하고 지시한다. 후자의 경우는 건물 앞에서 행해지는 퍼포먼스적인 광고나, 버스, 택시, 지하철 등에 부착된 광고매체이다.



그림 2.8 정보전달의 역할을 하는 도심속의 광고 장치

상업 건축물의 정보는 그 전달 목적으로 하고, 직접적인 내용을 알리는 간판이나, 대기업의 지명도를 높이기 위한 소형 기업 사인이나 대형 광고 조명탑 등이 있다. 그것은 조형, 색채, 문자, 소리, 빛 등을 통해 인간의 시각이나 청각을 자극한다. 그러나 현대와 같이 정보과다의 도시 공간속에서는 정보전달 효과를 발휘 할 수 없을 정도의 카오스적인 형태를 나타낸다. 필요한 정보만을 선택하지 못하고 대부분은 경관의 일부를 형성하는데 지나지 않는다.²¹⁾

현대 상업 건축은 몇몇 기념비적인 특수성을 지닌 건물을 제외하고는 특성상,

21) Ibid, P.213

용도가 비슷하고, 수명이 길지 않고, 외부의 형태나 내부 인테리어가 빈번히 이루어지는 점에서 가치에 대한 논의가 부족할 수 있다. 하지만 도심에서 중·소규모 상업건축물은 가로 경관과 사람들의 실생활에 직접적으로 영향을 미친다는 점에서 중요한 역할을 하고 있고, 동시대의 일반적인 건축문화를 규정짓는 건축 유형이 된다.



그림 2.9 도시화 상업화의 사례 부산광역시 중구 광복동

우리나라의 경우 급속한 도시화와 상업화로 인해 전통과 단절된 채로 건축물 및 도시가 형성되었고, 상업 건축물의 경우 시대적 상황의 불가피성으로 인해 서구의 기능주의적 건축원리를 피상적으로 받아들였다. 그 결과 건축과 도시에 많은 문제점을 양산하게 되었다. 대부분의 상업 건축물은 도시화의 역사적 특수성과 상업건축물에 대한 건축원리의 부재로 최소한의 기능만을 수행하는 몰개성적 형태로 건축되었다. 또는 이와 반대로 주변 경관, 도시의 이미지와는 어울리지 않는 독자적이고 독특한 형태와 색채를 가진 건축형태들이 나타난다. 이는 상업건축물의 경우, 경제성이라는 문제와 관련해서, 비교적 적은 투자로 빠른 수익의 회수를 가져와야 하기 때문이다. 일반 대중의 소비적 욕구에 무비판적이며 즉각적인 반응을 보이게 되고, 그 시대 상황에 가장 잘 부합되는 건축형태를 취하게 된다. 이 결과로 외피의 화려함만을 강조하게 된다.

2.2 활성화외피의 유동성

활성²²⁾외피란 “건축물의 표면을 구성하는 요소로서 정적인 상태가 아닌 유기체적으로 움직임을 드러내는, 즉 살아있는 모습으로 인식되는 건축 외피”로 의미를 정의한다. 이는 단순히 형태적으로 고정되지만 곡률모양의 형태로서 동적인 의미를 드러내는 외피가 아니라 주위의 환경에 반응하거나 정해진 시간에 시각적으로 계속적인 변화를 일으키는 요소로서 인식되는 외피를 의미한다.

활성외피는 구조와 기능을 만족하는 근대적 합리성을 잃지 않으면서 표면이 활성화되어 있는 표현적 외피를 말한다. 이러한 외피는 실재적인 움직임을 내포하거나 움직임 직전의 잠재적 에너지를 내포하고 미세한 떨림을 갖거나 끊임없이 변화하는 상태에 놓여 있다. 또한 실재적 활성화상태 뿐만 아니라 관찰자의 적극적 반응을 요구하고 인식을 교란시켜 외피의 물리적 구축상태나 물성이 전도되게 한다.²³⁾

특히 현대사회의 디지털 경향은 이러한 활성화외피를 구축하는 중요한 요소로서 작용하여 다양하게 변화되는 외피를 구성하게 된다. 이렇게 현대 건축 외피의 특성을 표현하는 활성화외피를 다음과 같이 정의한다.

- 살아 있는 유기체로서 시간의 흐름에 따라 다양한 변화의 모습을 드러낸다.
- 인식적 차원에서 인간과 건축외피가 상호작용이 일어나고 이를 통해 다양한 관계형성의 장으로서 작용한다.
- 외부와 경계를 모호하게 만듦으로서 새로운 공간적 차원으로 인식된다.
- 장식적인 측면에서 고려가 되지 않고 건축외피를 구성하는 구성체로 인식된다.

22) ‘활성(活性, Active)’은 사전적 의미로는 ‘활동중인’, ‘활기있는’, ‘적극적인’, ‘진행 또는 운동 중인’, ‘변화를 가져오는’이라는 뜻을 내포하고 있다. 물리학에서는 빛이나 기타 에너지의 작용에 따라 물질의 반응 속도가 활발하고 빨라지는 일을, 화학 반응에서는 촉매가 반응을 촉진하는 능력을 말한다. 이희승, 국어대사전, 민중서림, 2003, P.4460

23) 유진상, 헤르조그 & 드 뫼롱 건축의 외피구성 연구, 서울대 박론, 2003, P.93

이러한 정의는 기존 건축물의 외피와 차별화하고 특수한 상황을 연출함으로써 도시와 인간, 그리고 환경과 상호작용하는 지표로서 인식되며, 이를 통해 다양한 이벤트적인 환경과 경험을 유발시키는 장소를 형성하게 되는 요인이 된다.

일반적으로 활성외피라 하면 건축물의 외피를 구성하는 요소 중에서 변화의 특성을 보이는 외피로 한정할 수 있다. 현대 도시의 건축물을 덮고 있는 간판은 그 형태에 있어 장식적인 특성을 드러내고 있다. 하지만, 간판과 같은 요소는 건축 외피의 요소로서 인정할 수 없다. 그리고 고정된 건축 외피의 모습을 드러내지만 현상학적으로 활성의 특성을 드러내는 건축 외피는 시각적, 즉 실존적인 측면을 우선시하는 관점에서는 제외된다. 고정적이지만 형태상의 변화를 통해 동적인 이미지를 표현하는 건축 외피는 관계형성의 의미로서 부족하지만, 도시의 기념비적인 의미로서 작용한다. 그 대표적인 사례로는 빌바오의 구겐하임 뮤지엄이 있다. 빌바오라는 작은 도시를 세계적인 관광도시로 만드는데 주요한 동기로써 작용하지만 건축외피가 가지는 특성에는 한계를 가진다.



그림 2.10 동적인 형태를 하지만 고정된 외피, 구겐하임 뮤지엄, 프랭크 게리, 빌바오, 1997

이러한 활성외피의 범주를 정리하면 다음과 같다.

- 움직임을 나타내는 형태와 시간에 의한 변화에 주목하는 외피
- 정보 제공의 매체를 통해 고정된 이미지에서 탈피하는 외피
- 디지털 미디어를 사용하거나 새로운 재료에 의한 첨단 지향의 외피

이러한 범주를 통해 현대 건축에서의 활성외피를 고찰하고 이를 분석하여, 지향하는 바와 다른 건축요소와의 상관관계에 대한 분석을 통해 건축과 도시와의 상호작용에 대해서 파악한다.

2.2.1 운동과 시간적 요소

운동과 시간의 개념은 공간개념과 조형수단의 변화와도 관계한다. 근대 초 큐비즘은 시점을 다각화하여 이미지들을 병렬배치하고 관찰자의 운동을 수반하게 하는 방식으로 근대 건축을 태동시켰다. 미래파, 구성주의 미술은 움직임을 순간적으로 동결시킨 형태를 사용하는 형식으로 건축에 발현됐다. 당시 시간_공간 개념을 도입한 조형적 가능성이 가장 컸던 분야는 지속적 시간과 착시효과 미술과 건축처럼 실체를 담거나 만질 수 있는 현실성이 결여되었다. 반면 움직임 미술은 운동_시간 개념의 새로운 적용방식을 자발적 움직임, 비_물질적 효과, 인식을 교란하는 방식에서 찾았다.

	운동·시간 조형방식	조형 개념
큐비즘	요소간 관계, 리듬, 병치, 입체적 다층화	요소간 관계맺는 공간놀이
미래파, 구성주의	움직임을 순간적으로 동결시킨 조각적 형태	역동적 공간 표현
움직임 미술	자발적 움직임, 인식교란, 비_물질적 효과, 평면적 다층화	공간을 내포하는 독립 입면, 진동면

표 2.1 운동·시간에 의한 조형방식과 조형 개념

또한, 현대 사회의 다양한 가치관의 등장과 디지털 기술의 발달은 현대건축에서 주체와 객체의 관계를 모호하게 하는 ‘응시의 시각’²⁴⁾적 논리가 건축물의 외피에 나타났다. 이는 현대 사회의 다원화에 따라 구성원들의 가치를 중요시하는 가치 중심의 사회로 변화했음을 말한다. 그리고 타자적 입장에서 다양성에 대한 가치를 인식함으로서 상호작용의 요소로서 활성외피를 표현한다. 그리고 상호작용에 있어서 활성외피에 나타나는 운동과 시간의 요소는 공간개념의 변화와 새로운 공간의 체험을 가능하게 한다.

현대의 인식적 변화에 따라 건축 외피에서도 인식적 주체와 참여적 주체사이

24) 주은우, 시각과 현대성, 한나래, 2003, P60

의 상관관계가 형성된다. 이는 의도적으로 그 형태의 변화에 사용자가 참여함으로써 움직임과 시간의 흐름에 의해 주체와 객체 사이의 상호작용을 발생시키게 된다. 이는 마치 연극무대의 배우와 관객사이에 무대(장치)와 극(행위)의 흐름을 통해 관계가 형성되는 것과 같이 현대 건축의 표피에서도 새로운 인식적 척도가 된다. 사용자가 프로그램에 다양하게 참여함으로써 건축외피와 사용자 간의 상호작용이 이루어지고, 다른 사람의 입장에서는 또 다른 형태로 관찰되므로, 활성화적인 특성을 드러낸다.

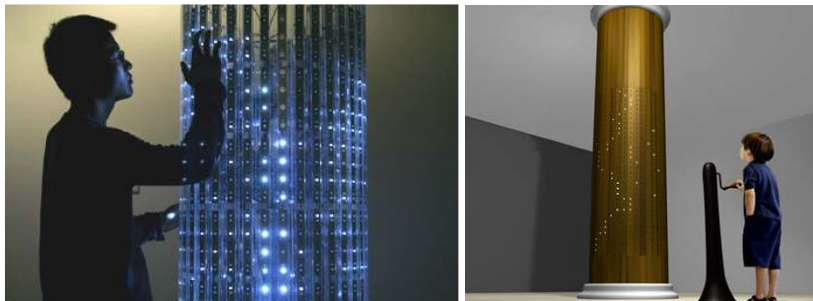


그림 2.11 Sonicolumn, Music box column, 목진요, 서울, 2006

기존의 보는 대상의 외피에서 사용자의 의도에 따라 대응하는 외피로의 변화는 현상은, 상호작용 예술²⁵⁾에서 비취볼 수 있듯이 건축의 상호작용, 즉 쌍방향 소통은 점차 활성화 되고 이러한 변화의 원인은 기존의 외피가 가지는 단편적인 기능에서 탈피하여 주체와 객체의 요구에 동시에 반응하는 요소가 된다.

이와 같이 운동이나 시간의 변화에 의한 사용자의 의식변화는 건축외피에 변화의 영향을 준다. 특히 활성화외피의 개념을 통해 그러한 변화의 양상을 드러내며, 동시에 상호관계의 요소로 작용하게 된다. 참여적 활성화 외피를 통한 행동들은 현대 사회의 인식적 변화를 반영하며 더불어 상호 관계적 소통을 반영한다.

근대에서 현대까지 인간은 외부환경에 대한 대응을 위해 수많은 기술적 개발과 발전을 이루었다. 이러한 상황 속에서 건축 외피의 외부환경에 대한 태도

25) 컴퓨터의 대화형 조작 시스템을 이용하여 인간과 기계와의 커뮤니케이션, 또는 과학 기술을 매개로 한 인간과 인간의 커뮤니케이션 본연의 자세를 찾는 아트 표현, 미디어 아트와 혼동해서 사용되는 경우도 있다. 대화형 조작 환경이 인간의 상상력을 자극해서 인간과 환경, 인간과 미디어, 자기와 타인 간의 관계를 다시 보는 거울이 된다. 장동련+박상훈, 브랜드 디자인 이노베이션, 안그라픽스, 2008, P.70

또한 새로운 가능성으로 현대 건축의 여러 부분에 표출된다. 도시, 건물 그리고 인간과의 상호관계성을 중시하는 개념이 대부분이지만 외부의 자연 환경 요소를 활용하고 이를 외피의 움직임을 통한 유기체적인 이미지 창출의 한 부분으로 인식하는데 의미가 있다.²⁶⁾ 자연환경을 관망이나 정복의 대상이 아닌 공존하고 동화되어 가는 친환경적 요소로 인식하고, 삶의 질적 향상을 추구한다. 이러한 인식의 변화를 활성외피를 통해 상호작용하는 요소로서 나타낸다.

외부 환경적 요소를 크게 자연요소에서 작게는 오감의 요소까지 다양하게 접근함으로써 외부환경의 조건에 따라 외피의 자기감응적²⁷⁾인 반응이 일어남을 알 수 있다. 이러한 반응은 기존의 수동적인 작동에 의해 변화되는 정적인 외피가 외부 환경의 변화에 따라 능동적으로 변화하는 활성외피로 그 특성을 드러낸다. 이렇게 능동적인 반응체로서의 활성외피는 현대 사회의 가치 중심을 통해 들어나는 친환경적인 요소와 기술적 발전을 통해 나타나는 자극과 반응의 소통적 관계성을 상징적으로 나타낸다.

기존 정적인 외피에서 능동적인 활성외피로의 흐름은 단편적인 외피의 기능에서 벗어나 보다 새롭고 자연스러우면서 불확정적 현대사회를 나타내고, 더불어 자연과 동화되고 인간과 호흡하는 새로운 인식의 주체로서 작용한다.

2.2.2 정보, 고정된 이미지 탈피

디지털의 발달에 의한 활성외피는 새로운 도시의 상징(Symbol)로서 자리 잡는다. 이는 건축외피의 물성을 변형시키고 다양한 이미지를 생산한다. 그에 따라 현대사회의 대량의 정보를 전달할 수 있게 한다. 활성외피는 다양한 시각적 이미지와 정보를 미디어적 장치를 통해 생산과 전달하여 고정된 외피의 이미지

26) 인간과 자연의 연결 고리를 이시대의 고유한 기술을 이용하여 복원하는 것이 소외를 극복하는 길이자 시대를 넘어서는 일이 될 것이라고 보았다. S. Giedion, Space, Time and Architecture(The Growth of a New Tradition), Spacetime, P.586

27) 이진경, 노마디즘, 휴머니스트, 2002, P.455

에서 탈피해 새로운 매체적 특성을 나타낸다. 그에 더불어 앞에서 언급한 상호 작용을 통한 다의적인 역할을 수행한다. 이러한 건축외피는 다양한 정보의 전달체로 작용 근대 이전의 고정적인 건축외피가 아니고, 다양한 정보와 이미지를 생산하고 이를 전달하는 매체로서 작용하게 된다. 이러한 생산과 전달의 매체로서 인식되는 활성외피는 현대적 표현성의 본질을 기능으로부터 완전히 자유로워진 새로운 미적 감각의 생산이라 하였다.²⁸⁾

즉, 감각에 의한 인식은 다양한 가능성을 열어두고 있음을 의미하는 것으로 현대에서 새롭게 인식되는 외피로서 영역간의 경계, 다양한 사건, 의미, 감각의 요소들의 집결지인 외피의 개념은 다양한 정보에 반응하고, 변화할 수 있는 중심, 신체의 피부와 같은 매개체로 인식되어 지고 있다.²⁹⁾ 이렇게 현대 건축의 활성외피는 디지털 기술의 발달과 표현법의 발달로 인해 기존의 구축의 부산물에서 벗어나 다양하고 빠르게 변화하는 사회의 요소들 간의 관계로 인식된다.

활성외피는 또한 정보의 홍수 속에서 도시와 함께 그에 대응하는 움직임이 드러난다. 도시의 등불과도 같은 옥외 전광판, 수많은 간판, 디지털 스크린 등은 광고와 소비의 욕구를 발산하여 인간에게 시각적 충격을 준다. 하지만 이러한 정보전달의 요소들은 도시 속에서 지적의 대상만은 아니다. 로버트 벤츄리는 ‘라스베가스의 교훈’을 통해서 간판이나 상징물들이 가지는 상징적인 요소에 중요성을 지적하면서 오늘날의 도시의 모습을 평가 하였다.

“대형 싸인이 높이 서서 운전자를 상가로 이끌거나. 길가에는 케이크 믹스

28) 스즈끼 히로유키, 현대건축을 보는 12가지 눈, 우동주+김기수 역, 이집, 2002, p.26

29) “패션과 음악, 예술은 우리의 분별력을 형상화하는 작업이자, 우리 시대의 표현이다. (중략) 사람들에게 너무나 친근한 부분이 되어 버린 인위적 피부의 이러한 측면에 관심을 느끼는 것이다. 그런 관점에서 인체를 건물로 비유할 수 있다. 누구나 자신의 건축을 창출하고, 창출된 건축은 도시의 일부가 된다. 옷은 집과 같은 사를 공과 이어주는 고리의 일종이다. 다시 말해서 건축과 패션은 공통점이 많다. (중략) 건물은 몇 년 동안 건재하는 것이기 때문에, 그 시대의 취향만 표현할 것이 아니라 시대의 연속적 측면을 포착해야 한다. 그럼에도 불구하고 시간이 지나면 욕망이 변하고, 건축은 이러한 변화를 인지해서 대응해야 한다. 건축가는 반드시 자기 시대의 언어를 말할 수 있어야 한다. 왜냐하면 건축은 공적 예술, 사람들을 위한 예술이기 때문이다. 역설적이지만, 그렇게 되어야 건축이 영원히 지속될 수 있으며, 그렇게 되어야 시대를 위한 창조물 이상의 것이 될 수 있다. Herzog & de Meuron, El Croquis 84

나 세척제 등이 고속도로 쪽으로 만족된 거대한 광고판을 통하여 유혹한다. 공간에서의 그래픽 싸인은 이 풍경에서의 건축이 된다.”³⁰⁾

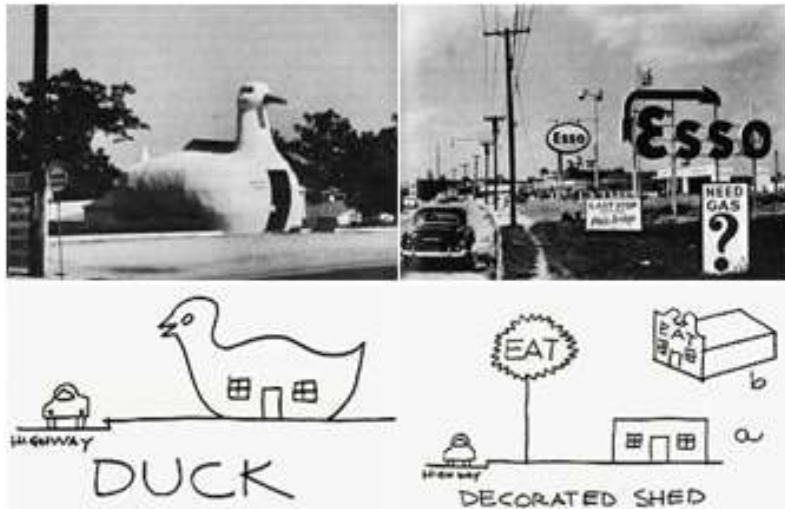


그림 2.12 Learning from Las Vegas, Robert Venturi, 1977

기존 건축외피가 외부적 환경에 소극적으로 대응했던 입장에서 현대의 건축외피는 적극적인 전달 매체의 모습을 보이고 있으며, 건축적 요소에서 이러한 복합적인 정보를 효과적으로 전달할 수 있는 방법으로 매체적 역할을 활성화외피가 한다. 이러한 건축적 표현 방법은 뒤에서 언급할 첨단 지향의 외관의 형태로 나타나고 있다.

매체적 역할의 외피표현과 함께 시각적인 이미지는 오래전부터 의사소통의 수단 이였고 도구이다. 하지만 문자의 등장과 함께 이미지는 소통의 보조수단으로 사용되었다. 그러나 현대의 일상적 생활 속에서 이미지는 개인적인 의사소통의 보조적인 수단을 넘어서 사회적 메시지를 전달하는 도구로 사용한다. 컴퓨터의 발전, 인터넷을 통한 네트워크를 통해 이미지를 문자의 보조수단을 넘어서 새로운 문화적 생성의 원천으로 새롭게 인식한다. 또한 기술의 발달은 새로운 이미지의 창조를 촉발하며 이미지는 급속히 팽창한다. 현대 사회에서 건축외피는 이미지의 양적 팽창과 창조를 발생시키는 요소로 작용한다. 이는 기

30) Robert Venturi, 라스베가스의 교훈, 태림문화사, 김정신 역, 1986

존의 고정적인 이미지를 부여하는 역할에서 변화하고, 생산자로서 가능성을 드러낼 수 있도록 한다. 이러한 이미지 생성체로서 활성외피는 도시 내에서 복합적인 이미지 생산을 수행하고 동시에 뉴_미디어를 통해 전달한다.

2.2.3 첨단 지향의 외관

첨단의 기술을 통한 활성외피의 표현은 디지털 기술의 발달과 현대 사회의 비_표준화 경향을 드러낸다. 이러한 기술적 발전은 미디어 매체에도 영향을 주어 기존의 일방적 전달 방식에서 상호교환의 방식인 뉴_미디어를 출현하게 했다. 이러한 뉴_미디어는 그 성격상 대량의 정보나 이미지를 전달하고, 주체와 객체 사이의 상호교환적인 매체로서 작용한다. 앞에서 건축외피에서 기술 지향적 활성외피는 전달의 요소로서 복합적인 정보 전달매체와 이미지의 생성체로서의 특성을 살펴보았다.

정보는 매체라는 표현 수단, 즉 장치를 통해서 전달된다. 건축외피가 이러한 표현수단으로서 장치적 기능을 수행할 수 있다. 19세기부터 지금까지 공업화가 가속화 되고, 상당 부분 규격화된 제품들로 건축적 표현이 진행되면서 보다 자유로운 표피의 디자인이 가능하게 되었다. 하지만 주변 환경과 소통하고, 사용자에게 단순한 정보를 전달하는 정적인 정보전달(간판 및 광고)이 전부였다고 볼 수 있다. 현대사회의 디지털 기술은 대량의 정보 소통에 따라 최근 진행되는 건축외피의 모습은 형태 및 방법이 첨단 지향의 미디어적인 성향을 띄는 활성외피의 특성을 나타낸다. 또한 현대사회에서 정보의 대량화, 유동성, 타자성 등으로 인해 정보전달 방식이 쌍방향성을 띄고 시공간을 초월해서 나타난다. 이러한 정보전달 방식의 변화는 건축외피의 새로운 매체 형태인 활성외피를 통해 계획되고, 기존의 정적인 외피보다 더 큰 효과를 볼 수 있다. 이를 통해 건축물의 외피가 나타내는 의미가 재해석되어지며, 활성외피를 통해 동적 이미지의 생성뿐만 아니라 대량의 정보 전달이라는 성격을 통해 새로운 가능성을 제시할 수 있다. 이와 같이 디지털 기술의 발달과 뉴_미디어의 출현은 복합적이

고 상호교환적인 관계를 형성한다.

현대 사회의 특성은 건축외피의 형성에 첨단 지향적인 이미지를 통한 정보 전달과 매체적인 특성을 지닌 활성외피의 경향으로 표현되고, 사회·문화적인 경향을 전달하고 반영할 수 있다. 앞에서 언급한 활성외피의 매체적 역할은 첨단을 지향하는 외피의 특성과 결합하여, 건축외피를 복합적인 정보를 스크린과 인공조명 등을 통해 전달함으로서 다양한 상호 작용을 발생시키는 매개체로 본다. 이러한 경향은 현대 사회의 변화와 비_표준화적인 경향에 반응하고, 외피를 공간적으로 소통시키며, 다층적인 경계의 틀로서 형성한다. 도시와 상호작용하고 전달의 매체로서 작용하는 활성외피는 다음과 같은 특성이 있다.

스크린을 통한 정보전달	인공조명을 통한 정보전달
일반적으로 스크린 ³¹⁾ 은 영상출력 방식에 의해 정보를 투사하여 확대 표현하는 배경막으로 활용되는 설치물이다. 이러한 스크린을 건축 외부요소인 건축외피에 활용함으로써 외피자체가 스크린화 되어 복합적인 정보를 전달하는 매체로서 인식된다. 이러한 실험적인 노력은 건축외피가 가지는 2차원적인 평면의 단편적인 의미에서 벗어나 시간개념이 첨가된 4차원적인 공간으로서 인식하게 된다.	인류는 태양광 아래에서 끊임없이 지내왔으며, 현재에도 태양광은 쾌적한 실내 환경을 위해 중요한 요소로서 인식되고 있다. 하지만 일정한 광도를 유지할 수 없고, 시간대에 따라 한정적이라는 단점을 지니고 있다. 이러한 상황에서 인간은 끊임없이 인공조명을 발명해 왔으며 현대에 이르기 까지 했다. 이렇게 등장한 인공조명 ³²⁾ 은 건축 실내를 밝히는 도구에서 새롭게 활용하여 외피의 구성요소로서 작용한다. 이를 통해 정보를 전달하는 요소로 활용하여 활성외피를 형성한다.

또한 색의 변화와 인공조명의 밝기변화를 통해 시시각각으로 변화되어지는 유

31) 영사기나 슬라이드 영사기에 투영하는 화상을 비쳐내는 영사막으로서 영화가 발명되면서 동시에 등장하여 영화 그 자체를 의미한다.

32) 태양광에 비해서 확실히 일정한 광도를 유지할 수 있으며, 인간 생활의 장을 시간적으로나 장소적으로 넓혀 주었다.

기체적인 특성이 있다. 도시와 인간 그리고 건물과 상호작용하는 매개체로서 작용하는 활성외피는 이미지의 생산 방식을 통해 첨단 지향적인 외관의 특성을 보인다.



그림 2.13 첨단 지향의 외피
(좌: 스크린을 통한 활성외피, 우:조명을 통한 활성외피)

색의 변화를 통한 이미지 생성	밝기의 변화를 통한 이미지 생성
색은 이미지의 생성에 있어 중요한 요소로서 이를 변화시킴으로서 나타나는 이미지는 단순하지만 강렬한 인상을 준다. 특히 거대한 건축물에서 색의 변화는 그 건물의 전체적인 형태를 인식하는데 도움을 줄 뿐만 아니라 내부의 정보를 전달하는 성격까지 드러낸다. 이러한 색의 변화에 따라 활성외피는 도시에 다양한 이미지를 생산하고, 이를 효과적으로 전달하는 매개체적인 요소가 된다. 그리고 면의 이어짐을 통해 연속적인 움직임이 표현한다.	조명의 밝고 어두움은 공간의 시각적인 인지와 연관된다. 이러한 시각적인 특성을 건축외피에 적용함에 따라 인지되는 건축물의 이미지는 변화한다. 특히 인공조명기구의 밝기의 변화를 통해 이미지를 생성하는 활성외피는 단순 이미지의 생성과 전달 뿐만 아니라 도시의 기념비적인 역할도 수행하는 복합적인 의미를 가진다. 더불어 건축물을 인식함에 있어 고정적인 형태에서 벗어나 유기체적인 형상으로 인식된다.

제 3 장

활성외피의 표현과 범주

3.1 재료, 기술에 의한 표현의 극대화

기술 혁신에 따른 다양한 물성을 건축 외피에 적용하는 것은 단지 물성의 효과적인 표현을 넘어서서 한 사회의 문화에 영향을 미치는 사례가 있었다.



그림 3.1 독일 국회의사당,
Foster & Partners, 베를린, 1999

1999년에 독일 국회의사당이 개관했을 당시, 민주주의의 투명성을 상징하는 외피의 유리돔에 관해 많은 비평들이 쏟아졌다. 대부분 개방형의 형태가 정치상의 접근용이나 정직함의 조건과 동일하게 표현되는가에 대한 의문을 가졌다. 재료 하나로서 문화적, 사회적, 경제적인 의미들을 이야기 한다는 것을 보여주었다. 현재 독일 국회의사당은 재료의 물성, 즉 반사되는 재질의 사용과 투명성으로 인해 시민들이 자유롭게 찾아드는 장소가 되었다. 이렇게 재료, 기술에 따른 물성의 변화로 정책, 도시, 공공, 문화를 아우르는 표현의 극대화를 만들 수 있다.³³⁾

“만일 세계가 무수히 구멍 나 있다면 만일, 가장 작은 물체 안에도 여러 세계들이 있다면, 이것은 ‘물질 안 곳곳에 용수철’이 있기 때문이다. 이때 이것은 부분들의 무한한 분할을 보여줄 뿐만 아니라 운동의 획득과 상실의 점진성을 보여주며, 여기에서 모든 것은 그 힘의 보존을 실현한다. 주름-물

33) 베르나르 쉼미, The State of Architecture at the Beginning, The Monacelli Press, 2003, P.25

질은 시간-물질이며, 이것의 현상들은 흡사 ‘무한히 낡은 공기소총’이 서로 꼬리를 이어서 발포하는 것과 같다.”³⁴⁾

역사적으로 바로크 이전의 고전건축에서는 재료의 물성이 그대로 표현되었다. 건축물이 존재하는데 있어 재료는 제한적이며 중요한 대상이었고, 그에 따른 물성에 대한 논의도 마찬가지였다. 하지만 현대 건축의 외피 표현에 있어 재료는 기술의 발달과 동시에 새로운 물성을 가진 재료의 출현으로 건축물 각각의 유사성이나 고유성을 가지지 않고 차별화되어 표현된다. 현대 건축의 외피는 바로크 건축에서의 물성에 대한 논의의 연장선상으로 또 다른, 물성의 변형과 효과를 고려 할 수 있다.

"드러남에 대한 생각은 건축과 관찰자의 직접적인 관계를 만든다. 드러남은 정확히 우리가 힘쓰는 것이다. 그것은 예술가나 건축가로서 당신이 할 수 있는 유일한 것이다. 어떤 사물에 눈을 사로잡을 수 있는 장소를 부여하는 것. 우리는 설명 없이 관찰자의 눈앞에 그것을 두는 것 외에 다른 의도 없이 가능한 명백하고 간결하게 재료를 드러낼 뿐이다.“³⁵⁾

헤르조그 & 드 뮌론에게 중요한 것은 새로운 표현매체로서 재료가 다른 건축 재료와 주변과 어떤 관계를 맺고 ‘어떻게’ 표현되는 문제이다. 물성을 교란하여 사용하는 방식은 동일 재료를 이질적으로 변형하여 사용하는 방식과, 이질 재료를 동질적으로 합성하는 방식, 새로운 재료를 만들거나 일상재료를 재발견하는 방식으로 나눌 수 있다. 하지만 이 방식들은 한 건물에서 유사한 특징이 동시에 발견되는 경우가 많으므로 명확하게 분류하기는 힘들다. 물성을 교란하는 방식은 ‘촉각적 감성’을 불러 일으켜 사용자에게 자신이 관찰하고 있는 대상의 물성을 확인하고 싶은 충동을 불러일으킨다. 현대 건축에서 외피는 물성의 변화를 통해 사용자가 건축을 바라보는 인습적 지각방식을 변화시킨다. 하나의 물질, 하나의 외피는 관찰자의 지각 상에서 여러 가지 물질과 외피로 변화하고 활성화 된다.

34) 질 들뢰즈, 주름 라이프니츠와 바로크, 이찬웅 역, 문학과 지성사, 2004, p.36

35) Alejandro Zaerz-Polo, El Croquis60+84 _ Herzog와 인터뷰, P.323

3.1.1 재료 물성의 변형을 통한 표면의 모호함

현대건축에서 건축외피의 경계가 다양한 방식으로 흐려지고 새로운 재료의 가능성 또한 많이 개발되고 있다. 특히 '경계흐리기(Blurring the Edge)'는 도요 이토(Toyo ito)의 책 '블러링 아키텍처(Blurring Architecture)'³⁶⁾로 물론 세간에 잘 알려진 건축적 주제이다.

그는 '바람을 디자인 한다'는 생각을 실현하기 위한 소재로 노매드(Nomad)레스토랑의 등 타공망과 이들의 겹침을 통한 표면, 공간 효과를 여러 차례 실험하면서 건축물의 경계가 조명과 상황에 따라 공간의 깊이가 변화할 수 있는 가능성을 탐구하였다. 특히 이토는 <바람의 타워(The Tower of Winds, 1996)>와 <바람의 달



그림 3.2 The Egg of Winds,
도요 이토, 동경, 1991

- 낮 시간 알루미늄 판의 타공면 실린더의 솔리드 볼륨
- 인공조명 효과에 의한 밴드형 네온조명
- 소음패턴에 반응하는 1280개의 소형 미니램프 조명
- 정시를 알리는 백색 네온 링 조명과 네온 튜브 주위에 떠 있는 구조링

걔(The Egg of Winds, 1991)> 등에서 미디어와 조명에 따른 표면의 깊이와 시각적 효과는 세계적인 주목을 받았다. <바람의 타워>의 조명에 의한 표면효과를 단계별로 살펴보면,

으로 구분할 수 있고, 이와 같은 여러 조명들이 바람 등의 외부 조건 데이터에 반응하면서 다양한 비_물질적 시각효과로 타워의 표면을 변화시키고 있다. 또한 <바람의 달걀>의 경우도 오가와바타시의 타운 게이트 21과 브뤼셀의 파오(pao)가 같은 해에 이루어 졌지만 '파생실체(Hyper Reality)'속에서 사는 '가상도시(Simulated city)'속의 도시인의 삶을 시각화하려는 필터를 만들었다고 할

36) Toyo Ito, Blurring Architecture(Rethinking the Relationship between Architecture and Media), Charta, 1999

수 있다.³⁷⁾ 전자는 거주공간까지 만들려 했으나 예산상의 이유로 미디어가 포함된 시각오브제만을 만들었으며, 후자는 <도쿄 유목여성을 위한 주거(A Dwelling for Tokyo Nomad Women)>로 이름 붙여지며 바람이나 하루살이와 같이 쉽게 치워지는 오브제처럼 살다가는 현대인의 삶을 여과시키고 시각화시키는 도회적 장치를 바람이라는 주제를 통해 구조물의 외피와 미디어 그리고 조명이 함께 반응하는 공간을 만들었다.



그림 3.3 도요 이토의 센다이 미디어 테크, 서퍼타인 갤러리 런던 파빌리온

이러한 구조물의 표면과 바람의 연결에 대한 이토의 생각은 <센다이 미디어 테크>로 이어지면서 솔리드한 기둥들이 튜블러 구조의 보이드가 있는 기둥 구조물로 치환되게 된다. 결국 기둥은 같은 기능을 수행할 수 있는 철골 구조물의 트러스(Truss) 구조로 대체되면서 보합구조기둥의 내면은 바람과 빛의 길 또는 계단과 엘리베이터 등 코어공간의 통로로 전이되고 이러한 보이드는 일견 단순해 보이는 유리 박스 건물에 설치된 ‘내파(Implosion)된 이색 공간 체험장치’로서 작동하게 한다.

한편 이토의 이러한 실험은 2002 런던 <서퍼타인 갤러리>의 외피구조로 진화되며 스퀘어를 만들어 내는 축을 회전시키면서 기계적 작동의 머시닉 프로세스를 통해 랜덤한 입면의 선을 형성하게 되고, 이를 통해 구조면과 보이드의 연속된 패치를 형성하게 된다.

건축가 도요 이토가 메탈 타공판과 조명, 미디어 등을 이용한 미래도시 건축의 표면에 몰두 하였다면, ‘페이퍼 튜브 스트럭처’의 건축가 시게루 반(Shigeru

37) Toyo Ito, Blurring Architecture(Rethinking the Relationship between Architecture and Media), Charta, 1999

Ban)은 <커튼월 하우스>를 통해 전통과 현대를 연결하는 새로운 건축 표면의 가능성을 찾고 있었다. 그는 표면에 유리 또는 어떠한 구조적 장치도 두지 않고 실제 커튼 자체만으로 외벽을 형성함으로써 극단적 개방과 폐쇄의 가능성을 염두에 두고 있다. 이는 쇼지창호로 대표되는 일본의 전통 공간과 양식을



그림 3.4 커튼월 하우스, 시게루 반, 동경, 1995

을 현대적인 커튼 재료를 통해 구현한 것으로, 시게루 반의 재료와 공간에 대한 천재적 아이디어를 드러내는 작품이기도 하다. 실제로 2층 파티오의 내부공간은 발코니 형식으로 공간에 글라스로 단열된 내부를 만들어 낼 수 있지만, 그 외부는 예술적 감수성의 커튼을 사용하여 공간의 변화와 극단적 환기의 가능성을 보여주며 새로운 표면의 생성과 소멸 가능성을 열어주고 있다.



그림 3.5 시게루 반 -셔터하우스, 주간·야간-내부·외부의 시선 효과

한편 에밀리 필톤(Emily Pilloton)은 시게루 반이 뉴욕에 커튼월 하우스의 연장선에서 <셔터하우스>의 9세대의 콘도형 공동주택을 제안하고 있음을 주목하고 있다. 이 프로젝트 또한 내부공간과 외부공간이 면하는 표면의 경계를 작은 입자의 타공 표면에 의해 흐릿하게 조절함으로써 주간과 야간, 내부와 외부의 시선효과에 따라 현대건축이 가질 수 있는 표면효과의 가능성의 폭을 확장하고 있는 훌륭한 예라고 생각된다.

이렇게 현대건축에서는 표면을 작은 입자 요소에 의해 치환하여 간극을 만들어내는 입자요소 표면효과로 시각적으로 투과를 통해 상호 침범하는 표면을 만들어내기도 하고, 아오키 준(Aoki Jun)의 록본기 힐스 루이비통 빌딩이나, 세지마와 니시자와의 크리스찬 디올 오모테산도 빌딩처럼 유리과 내부의 아크릴 패널의 이중표면 간섭효과가 조명에 의해 시각적인 신비감을 주면서, 표면의 깊이와 간섭적 물결무늬 효과로 시각장치가 점차 주목 받으며 새로운 표면공간의 가능성을 만들어 내고 있어 앞으로도 이러한 흐릿한 다중 오피의 공간적 가능성은 무수히 개발될 것으로 생각된다.³⁸⁾

한편 건축물 보다는 구조물의 일부이지만 현대건축의 외피를 또 다르게 진화시킬 수 있는 미래 건축의 가능성을 보여주는 예로서 스위스의 미디어 엑스포 파빌리온 블러빌딩과 녹스(NOX)의 D-Tower는 놓칠 수 없는 중요한 사례이기도 하다. <블러 빌딩>은 프린스턴 대학의 딜러 교수와 쿠퍼 유니온의 스코피디오 교수가 만들어낸 소위 체험형 공간장치로 인공의 구름체험을 표방하는 구조물의 외부표면이 기계의 작동 여부에 따라 만들어지기도 하고 사라질 수도 있는 가능성을 만들어낸다는 점에서 흥미롭다.



그림 3.6 블러 빌딩,
Diller & Scofidio,
스위스, 2002

스위스의 한 일간신문은 “놀랍고 특이한 미친 것이지만, 목적이 없어야 만들어 낼 수 있는 달콤한 것”이라고 격찬한 바 있다. 또한 ‘공공건축으로서의 박람회 사회적 형태를 잘 이해한 것’으로 평가하고 있다. ‘블러 파빌리온’은 그 크기가 60 x 100 x 20m에 이르는 금속 구조물로 31,400여개의 노즐에서 나오는 고압의 무수한 물방울들에 의해 날씨와 상관없이 구름형상이 잘 보이도록 만들어진 것이다. 이 물 분사 노즐의 크기는 직경이 120마이크론으로 4~10마이크론의 작은 물방울을 고압으로 뿜어내어 공기 중에 떠 있다가 이들이 어느

38) SPCACE 공간 2008.02월, 공간사, 2008, p.80

정도 습도로 포화되면 안개효과를 일으키게 되고 이것이 구름형상의 안개효과를 일으키게 되는 것이다. 이 호수 위의 떠있는 구름판 위에는 약 400명이 동시에 들어갈 수 있으며, 들어갈 때는 특수한 브레인 코트(Brain Coat, Smart Raincoat)를 입고 들어가 호감, 또는 비_호감을 표시할 수 있도록 기획 하였다고 전해진다. 사진에서 볼 수 있듯 이 ‘블러 파빌리온 프로젝트’는 소위 건축물이 체험의 장치가 된다는 기능적 측면에서도 새롭지만 건축물 외부의 경계물 기포와 같은 미디어에 의해 끊임없이 생성되고 소멸되는 외피의 새로운 경계를 보여줌으로써 전자미디어에 의해 침범되어지는 현대건축의 경계와 함께 기계기술에 의한 표면변화의 양상을 예견해주는 새로운 조짐의 하나로 주목하고 싶다. 결국 골조와 시각적 외피사이의 거리는 점점 풍부하고 다양한 시각적 체험과 환상의 욕망에 의해 상업적으로 그리고 이벤트적인 요소로 변화하고 있다고 생각된다.



그림 3.7 D-Tower, NOX, 네델란드, 1999~2004

또한 D-Tower의 경우도 실제로는 조각에 불과하지만, 공간과 감정 그리고 정서가 각기 연결되어 있는 시각화된 데이터 네트워크 실체(Data Networked Entities)로서, 건물의 외피가 인간의 정서와 반응할 수 있는 많은 가능성을 열어주고 있다는 점에서 충분히 주목할 만하다. 이는 모든 사람들이 인터넷을 통해 접근할 수 있는 웹사이트와 100여명의 사람들의 설문 그리고 물리적 타워 3자가 함께 연결되어 만들어 질 수 있는 새로운 공간의 가능성을 보여주는 것이다. 녹스는 등을 통해 사용자와 반응하는 새로운 공간에 대해 많은 실험을 해왔다. 센서에 반응하는 빛과 물은 이들이 반응의 변화수단으로 활용하는 주요한 장치이다. 특히 신호등과 함께 계단위로 물을 뿌려 놓는 공간은 상상을 뛰어 넘는 새로운 가능성을 보여주는 반응장치로서의 표면을 보여준다

고 생각된다. D-Tower는 12m 높이로 컴퓨터 수치제어(CNC)에 의해 에폭시 화합물로 만들어진 구조물이다. 4만 5천명의 도틴햄(Doetinchem, 네덜란드)시 시민의 일상적인 마음을 증오, 사랑, 행복, 공포의 4부류로 나누고, 이들을 설문에 의해 웹사이트 속의 '감성의 풍경(Emotion Landscape)'으로 시각화 하여, 시민의 감성을 녹색, 적색, 청색, 황색의 컬러로 드러내는 방식이라 할 수 있다. 여기서 건축은 작은 장치의 일부로 축소되고 연결되어진 다양한 미디어 및 전자 기계들 자체가 건축의 구조와 표면을 잠식하고 있다고 생각된다. 물론 여기서 볼 수 있는 외관상 시각적 변화도 중요하지만, 이 구조물을 작동시키는 장치 자체가 많은 사람들의 참여와 인터페이스에 의해 이루어지고, 그것이 시각화된 표면의 색채만이 아니라 구조물 형상의 변화 그리고 심지어는 공간내부의 변화로 한 번에 체험되지 않고, 시나리오에 따라 내·외부 공간의 크기와 동선마저 달라지는 모호한 공간의 출현을 예견할 수 있게 된다.

3.1.2 현대 문화 예술의 감각적 요소



사람이 가지고 있는 5감 중에 건축물과 가장 밀접한 관계를 가진 시각을 제외한다면 건축 외피를 둘러싸고 있는 재료의 물성과 밀접한 관계를 가지는 것이 촉각이다. 촉각을 통해 신체와 접촉하고 반응하며 감각의 영역을 공간으로 확장 하는 것은 인간의 감성에 주목한다. 접촉하고 반응하는 것, 스킨을 체험의 대상으로 보고 적극적으로 개입하는 것은 건축의 영역만은 아니다.

촉각과 감각에 주목한 <햅틱>전³⁹⁾이 그 대표적인 사례이다. 일본의 아트디렉

39) "본다"는 행위는 오랫동안 감각의 우위를 점령해왔다. 마구잡이식 정보가 모니터에 범람하자 이제 정보의 "질"이 주는 복잡성과 깊이가 재검토되기 시작했다. 시청각 이외의 '햅틱(Haptic)'감각, 즉 촉각을 중심으로 한 섬세한 제반 감각이 근래 주목받고 있다. 이에 대한 진지한 성찰을 보여주는 전시가 2004년에 일본에서 열렸다. 건축가, 제품 디자이너, 의상 디자이너, 전통 공예가와 하이테크 회사의 디자인 팀까지 다양한 분야에서 참여한 이 전시회는 단순히 아름답고 기능적인 제품의 나열이 아닌, 인간이 어떻게 느끼느냐를 디자인 했기 때문에 사람들이 많이 모였다. 이 전시의 디렉터 겐야는 "감각의 세계지도를 넓힌 또 다른 디자인"이라 햅틱을 정의했다.

터 하라 겐야가 디렉터를 맡은 햅틱전은 이후 큰 반향을 일으키며 세계 순회전을 한다. 이 전시는 ‘어떻게 느껴지는가(How it feels)’에 주목한다. 제품의 표면에 촉각, 터치를 통해 직접적으로 반응할 때 가능하다. 머리카락을 늘어뜨린 조명등, 부드럽게 숨쉬는 리모컨, 물잔의 각도에 따라 움직이는 올챙이 문양의 컵받침 등 전시 제품들은 착시 효과나 인간의 촉각을 통해 소통하는 방식이다.



그림 3.8 일본의 2004년 햅틱(haptic) 전시회 작품들

패션 디자인 분야에도 감각적인 경계면이 나타난다. 최근 몇 년간 전 세계 순회전을 열었던 <스킨+본즈>전은 패션과 건축 사이의 유사한 경향에 주목, 그 연결점을 살펴본 전시다. 옷과 건물이 인간의 신체를 보호하고 개성과 정체성을 표출할 뿐 아니라, 형태를 생성하기 위해 기하학을 사용한다는 공통점에서 출발했다. 이 전시에서 흥미로운 것은 패션과 건축에서 서로의 테크닉이나 형태 표현에 영감을 얻고 있다는 것이다. 건축가들은 프린팅, 땅기, 접기, 짜기 등의 기술을 사용해 건물의 외피를 복잡하게 발전시켰고, 의상 디자이너는 구조적 일관성이 내재된 옷을 만들기 위해 건축에 주목했다. 대표적인 형태가 건물이나 옷의 표면에 구조물 혹은 뼈대를 결합시킨 구조적인 스킨의 개발이다.

토즈 빌딩이 구조와 스킨의 결합을 보여주듯, A-Poc(A Piece of Cloth)⁴⁰⁾는 이세이 미야케와 디자인 엔지니어 다이 후지와라는 술기(췌맨 자국)가 없는 완전한 의상을 선보인다. 이러한 스킨과 구조의 결합은 애플사의 아이팟에서도 발견된다. ‘만져라, 그러면 열광하리라’라는 모토가 촉각에 주목한다는 점이다.

40) A Piece of Cloth(한벌의 옷)의 줄인 말로 기본은 Just Before 드레스와 같지만 한단계 더 발전된 형태이다. 이것은 한 장의 천으로 만들 수 있는 의복의 가능성을 개발하고 형태에 의해 몸을 끼워 맞추는 유럽식 방식에서 벗어나 인체의 자유로운 움직임을 강조하는 혁신적인 제안이다. 즉, 디자이너의 일방적 발상에서 벗어나 디자이너와 착용자간의 상호작용을 유도하는 새로운 의복에 대한 연구의 시작이다.



그림 3.9 일체화된 형태의 디자인 구조적인 스킨의 개발형태 (도요 이토의 토스 오모테산도, 이세이 미야케의 계단시리즈 드레스, 애플의 아이팟 터치)

감각적 표면은 재료의 물성, 질감에 관한 물체 사이의 긴장과 이를 통한 내·외부의 상호관계성을 중요시 하게 된다. 재료의 이미지에 대한 비_물질화는 인지의 조작을 통해 물질을 제어하고 예술적인 감각에 대한 탐구를 하게 한다. 고정된 시간과 공간이라는 개념에서 탈피한 활성외피는 관찰자의 직접적인 감각에 의해 전달하고 실시간 변화할 수 있는 유동적이고 일시성의 개념을 전달한다. 이러한 개념은 공간의 물리적 특성에서 벗어나는 경향으로 나타나며, 활성외피의 이미지와 지각작용에 의한 시각적 허구성, 심리적 효용성에 주목하며, 비_물질적인 감각을 보인다. 도요이토가 설계한 주얼리 샵인 Mikimoto는 외피와 구조, 파사드의 일체화된 형태로 외피 자체가 건물의 구조를 포장한다. 이들은 창호나 벽 같은 건축요소들로 설명하지만, 브랜드의 특성이나 장식적인 예술작품으로 활성외피의 특성으로 나타난다.

인간의 모든 감각은 연결되어 있다. 물리학자 헬름홀츠(Helmholtz)는 ‘모든 감각은 피막 위의 사건’⁴¹⁾이라고 말했다. 시각은 망막이라는 피막에 대한 빛의 자극이고, 청각은 고막에 대한 공기의 진동 자극이고, 후각과 미각은 점막에 대한 자극이고, 촉각은 피부에 대한 자극이다. 인간은 섬세하게 감응하는 표피를 가진 ‘공’과 같은 존재다. 어떤 부분은 빛에, 어떤 부분은 공기의 진동에, 또 어떤 부분은 화학적인 자극에 반응한다. 이 자극이 공의 정중앙에 있는 뇌로 전

41) 색채학, 김덕태, 일진사, 2007, p.51

달되어 우리의 서계를 이미지화한다. 한편 자극은 이 공의 바깥 부분에서만 오는 건 아니다. 우리의 머릿속에는 엄청난 양의 자극이 기억으로 축적되어 있고, 바깥에서의 자극은 축적된 기억을 차례차례 불러일으킨다. 어떤 음악이 향수를 불러일으키기도 하고, 역으로 어떤 향기가 오래전에 체험한 일을 강하게 각성 시키기도 한다.

이런 감각의 방식의 구조나 메커니즘을 공간을 통해 ‘얼마나 잘 느끼게 할 것인가’ 또는 ‘얼마나 기억시킬 것인가’에 대한 것이 외피를 디자인 하는 건축가들의 의도이다.

3.1.3 ‘비_물질적’ 표현의 잠재성과 가능성

현대 건축에서 외피는 건물의 정체성을 드러내주는 중요한 수단으로 간주되고 현대 건축가들은 사람들이 건물을 접할 때 처음 만나게 되는 외피를 외부 사람들과 소통하는 매체로 의미화 하면서, 과거의 입면이 재료의 물성이나 구축 방식을 드러냄으로써 자체적 아름다움과 비례의 미를 보여주었던 반면에 현대건축의 외피는 건물과 사람의 상호작용(interactivity)을 재현하는 매개체임을 강조하고 있다. 다시 말해, 건축물의 외피는 외부환경에 대한 최초 감응체로서 사람의 피부와 같이 반응하는 개념을 포함한다는 것이다. 건축의 외피는 주변조건에 따라 시시각각 이미지가 변화함으로써 비_물질화 된다. 더 이상 지정된 재료도 지정된 구축법도 갖지 않는다는 것이다.

앞의 내용을 구체화 하자면 ‘비_물질화’의 경향은 3가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째, 외피를 하나의 캔버스로 인식하는 외피의 이미지화를 통한 ‘비_물질화’, 둘째, 외피를 소통의 매개체로 인식하는 외피의 미디어화를 통한 ‘비_물질화’, 마지막으로 외피 재료의 치환 및 전이를 통한 ‘비_물질화’로 나누어 볼 수 있다. 우선 이미지화를 통한 ‘비_물질화’의 대표적인 예로 헤르조그의 에베르스발데 기술학교 도서관을 들 수 있다.

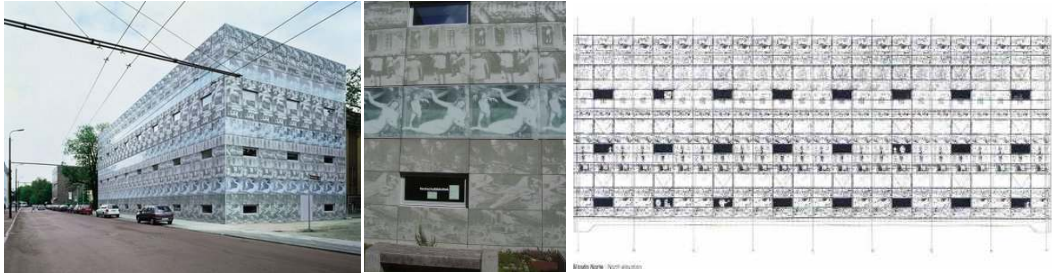


그림 3.10 에베르스발데 기술학교 도서관, 헤르조그 & 드 뮌론, 독일, 1999

헤르조그가 외피에 반복되는 이미지들을 사용한 것이 에베르스발데가 처음은 아니었다. 그는 이미 그 전에 리콜라 공장과 취리히 문화센터에서도 그러한 방법을 사용하였다. 그는 리콜라 공장을 설계하면서 미술가 앤디워홀을 언급한다.



그림 3.11 마릴린 먼로 2면화,
앤디워홀, 1962

“앤디워홀은 잘 알려진 형태와 재료를 새로운 방식으로 사용해서 되살아나게 한다. 우리가 고른 이미지는 식물로 인식될 수 있지만 반복에 의해 이미지는 다른 것으로 변형되었다. 우리는 단지 그 사진이 갖는 추상성의 정도가 마음에 들었다.”⁴²⁾

에베르스발데 학교는 단일 이미지를 사용했던 리콜라 공장의 외피보다 훨씬

복잡한 양상을 띠고 있다.

그는 이러한 반복되는 이미지를 통해 구상적 이미지가 구축요소로 사용되기 위해서는 비례, 이미지 자체의 크기, 밀도, 농담, 이미지 형태 선택이 얼마나 중요한지를 보여준다. 헤르조그의 사진 이미지 반복을 통해 구축된 외피는 팝 아티스트들의 작품 구성방법과 흡사하다. 일상적 사진의 반복, 동일 사진의 변형, 농담 조절, 재배치 등을 통해 이루어진다는 것이다. 그의 외피⁴³⁾는 실험들

42) Philip Ursprung, Herzog & de Meuron Natural History, Lars Müller, 2005, p.19

43) 에베르스발드 기술학교의 기존 건물들은 스타일과 규모는 다르지만 19세기에 지어진 건물 군으로 구성되어있다. 헤르조그는 새로지어지는 도서관이 그러한 맥락을 깨어서는 안된다는

에 의해 다양한 그림들이 반복적인 패턴을 만들어 내고 그것들이 새로운 조화를 만들어내는 하나의 이미지가 드러남으로써 비_물질화된다.



그림 3.12 헤르조그 & 드 뮌론, 리콜라 공장(프랑스, 1993),
취리히 문화센터(스위스, 1996, 계획안)

둘째, 외피를 소통의 매개체로 인식하는 외피의 미디어화를 통한 ‘비_물질화’의 예로써 도요 이토의 바람의 타워를 들 수 있다.

이 프로젝트는 외피에 바람 센서와 소리센서가 있어 외부에서 부는 바람의 속도와 방향, 그리고 소리에 따라 외피에 있는 작은 램프와 네온이 반응하게 함으로써 외부로 향해 다양한 모습의 빛을 발산하도록 한다. 조금 더 적극적인 사례로서 헤르조그의 알리안츠 아레나 경기장은 외피를 정보 매체로 개념화 하여 색의 변화를 통해 외부인들이 구체적인 정보를 입수하도록 한다. 예를 들어 경기장에서 독일 국가대표팀의 경기를 가질 때는 외피가 흰 색을 띄게 되고, 바이에른 뮌헨이 경기를 가질 때는 붉은색으로 1860뮌헨이 경기 때는 푸른색으로, 연고팀끼리 경기를 할 때는 붉은 색과 푸른색이 교차되어 나타난다.



그림 3.13 알리안츠 아레나, 헤르조그, 독일, 2006

즉, 조건에 따라 다양한 이미지를 전달할 뿐 아니라, 그 이미지는 외부인에게

부담이 있었고 그들은 전통적인 무언가를 환기시킬 수 있는 이미지를 차용하려 했다. 외피에 사용된 인쇄 모티브의 기초는 예술가 토마스 러프가 수집한 컬렉션이 실린 잡지에서 발견했다.

구체적인 정보를 제공하는 매체의 역할을 하게 된다. 이 외피에서는 어떤 재료를 이용하여 어떻게 구축되어졌는가 보다는 사람들에게 어떻게, 그리고 어떤 정보를 주느냐가 더 중요한 기능으로 각인되는 것이다. 이러한 정보를 주는 매체의 성격이 강조되면서 외피는 비_물질화된다.

셋째, 외피 재료의 치환 및 전이를 통한 ‘비_물질화’는 구축에 있어 타 부재와의 관계를 가리고, 재료의 단위를 숨기는 방식이 있으며, 재료의 새로운 물성을 발견하여 건축적 재료로 치환시키는 것 등을 들 수 있다. 치환은 본래 다른 것이 있어야 할 자리에 제 3의 요소가 대체되어 들어가는 것을 의미한다. 일반적으로 어떤 재료가 그 물성에 적합하게 구성되는 것에 대하여 반대의 성격을 갖는 재료가 대체되거나 또는 반대의 성격을 드러내는 것 등에 주목하였다.⁴⁴⁾

구체적인 예로, 피터 Zumthor의 발스 목욕탕을 들 수 있다. 발스 목욕탕을 보면, 건축의 구축 질서를 은폐하여 시각 예술화하는 작업을 통해 외피를 비_물질화시킨다. 그는 대리석을 일반적으로 넓은 면으로 향해 붙이던 방식에서 벗어나 단면이 보이도록 적층시켜 벽을 구성하여 대리석 고유의 무늬를 숨기고 새로운 패턴을 만들어내고 있다.



그림 3.14 발스 목욕탕, 피터 Zumthor, 스위스, 1996

사람들은 그 재료의 비일상적인 구축을 쉽게 인식하지 못하므로 결과적으로 재료의 비_물질화를 재현한 셈인 것이다. 이와는 조금 다른 예로서 프랭크 게리가 구겐하임 빌바오에서 티타늄 금속판을 이용하여 종이를 접은 것 같은 표현이나 마치 껍질이 벗겨지는 모습들을 재현한 것으로부터 재료의 속성과 표현

44) Mark Wigley, The architecture of deconstruction p.177

된 이미지가 모순적으로 나타나는 것을 목격할 수 있다.



그림 3.15 구겐하임 뮤지엄, 프랭크 게리, 빌바오, 1997

금속판을 이용하여 마치 부드러운 섬유의 모습처럼 주름이 잡힌 모습을 재현하는 예는 키타가와라(Kitagawara, Atsushi)의 라이즈 빌딩, 장누벨의 동경 구겐하임 박물관 등 많은 건축가들에 의해 시도되어지고 있다.

재료의 물리적 속성과 반대되는 이미지를 통해 외피를 비_물질화하는 대표적인 케이스라 할 수 있다.

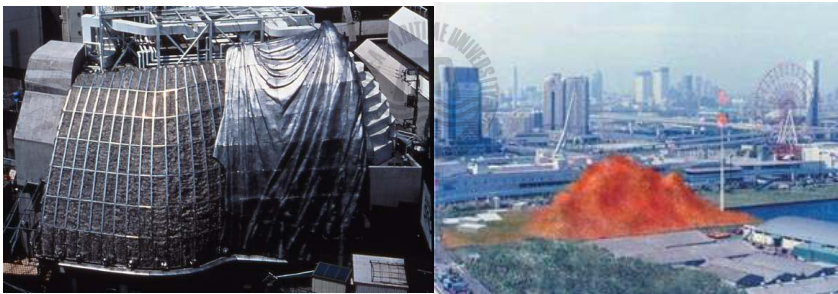


그림 3.16 키타가와라, Atsushi-rise building
장 누벨-동경 구겐하임 박물관 계획안

재료, 기술에 의한 표현의 극대화는 다원화되는 경향을 띠는 현대사회의 가치 기준이 상대적이 되어간다. 따라서 서로 다른 대립되는 것들이 공존한다. 현대 건축의 흐름에서 비_물질적 표현은 단일 재료의 반복이나, 재료 사이의 미묘한 변형을 가함으로서 물성을 교란하고, 그 표현이 모호함을 드러내는 것이고, 각각의 문제에 해당한다. 단일 재료이지만 미묘한 차이를 보임으로서 구축적인 면과 표면처리 면에서 또는 질서와 무질서 사이에서 유기적인 통합 상태를 표현하는 수단이 된다.

3.2 상업 건축물 외피의 표현 기술과 특징

현대 도시를 이루고 있는 건물들 중 상업주의적 속성은 건물 자체가 곧 광고의 효과를 나타낸다. 광고가 갖는 속성은 이미지를 상품화하여 소비로서 연결시키는 효과를 만드는 것이다. 상업 건축물도 이러한 경향을 통하여 강렬한 이미지를 전달하려는 경향이 있다. 건물 또는, 건축주가 전달하려고 하는 이미지를 여러 방식으로 나타낸다. 첨단 기술의 이미지를 주기 위한 기술력의 개발과, 친근한 이미지를 주기 위한 입면의 변화, 또는 시각적인 충격을 주기 위한 기하학적 이미지 변화 등을 통해 소비자와의 소통의 역할을 한다.

최근에는 외피 건축에 있어 장식의 영역이 확대되어 복합적인 매체와 기술의 적용으로 상품과 사람, 장소 그리고 시간적인 요소가 포함된 활성외피의 경향으로 현대 건축의 유행과 사조를 반영하는 속성을 보인다. 이러한 상업 건축물 외피의 다양성은 건축가의 구체적인 역량을 표현할 수 있는 하나의 영역으로 중요한 의미가 있고 도시와 건축이 공유하는 문화적 접점으로 확대된다.

현대 상업 건축물 외피의 표현경향은 각각의 브랜드의 특성을 반영하여 외피와 파사드를 포함하는 장식적이고 상징적인 영역에서 확대되어 복합적인 매체와 트렌드를 반영한다. 그것은 패션과 건축이 문화의 물리적 표현의 핵심으로 작용하고, 이러한 상관성이 패션의 재료(fabric)가 마치 건물의 외피와 같이 얇고, 투명한 직물의 곡선과 흐름, 겹침과 투명함, 다양성과 풍부함으로 하나의 패션을 연상하고 연계시키기 때문이다.⁴⁵⁾ 또한 외피의 활성화는 공간을 표출할 수 있는 하나의 영역으로 설정되어 공간의 외피 인식을 통한 패션과 건축의 만남이자 공유하는 문화의 접점으로 관계가 확대될 수 있다.

최근 상업 건축물은 과거에 비해 외피의 건축을 통한 조형적인 표현을 시도하고 있으며, 외피의 표현을 통해 다변화된 문화 욕구의 충족과 상업 건축물에 의해 도심의 아이콘을 이루고자 하는 경향을 보인다.

45) Helen Castle, Fashion + Architecture, Academic Press, 2001, P.7

3.2.1 이미지 생성체로서 활성외피

현대 상업건축은 전통적인 건축의 테두리를 뛰어넘어 브랜드의 기대를 훨씬 능가하는 성과를 보인다. 브랜드의 역사와 이미지를 상징하되 동시대성을 포함하고, 동시에 미래의 비전을 제시하는 역할까지 담당한다. 이러한 흐름에서 활성외피는 세계적인 건축가들이 풀어놓은 패션 브랜드의 건축물들이 도심 이미지의 생성체로서 작용한다.



그림 3.17 도요 이토, 토즈 빌딩, 오모테산도, 2004
미키모토 빌딩, 긴자, 2005

이토는 센다이 미디어테크 이후 대담한 구조에 도전하는 동시에 장식적인 요소를 도입하고 있다. 토즈(Tod's) 오모테산도 빌딩은 나무 형상을 한 불규칙한 패턴의 콘크리트가 유리상자를 감싼다. 건축에서 구조는 통상 규칙적으로 배열되고 이후에 장식이 부가된다. 구조와 장식의 상하 관계는 절대적이다. 그러나 여기에서는 구조 그 자체가 수목과 같은 문양이 되어 장식화 되고 있다. 구조적인 장식, 혹은 장식적인 구조라고 한다. 구조와 장식, 뼈대(골조)와 피부 혹은 추상과 구상의 이분법을 뒤흔드는 디자인은 그의 미키모토 빌딩(Mikimoto Building, 긴자, 2005)에서도 확인할 수 있다. 이러한 건축이 가능하게 된 것도 복잡한 구조 계산을 컴퓨터로 간단하게 할 수 있게 되면서 부터이다.

일본의 브랜드 숍과 건축가의 긴밀한 관계도 장식의 복권을 가져오고 있다. 건축가가 브랜드 숍의 인테리어를 다루지 못하게 되자, 그 대신 유리 파사드에

장식적인 요소를 포함시키게 되었기 때문이다. 아오키 준(Aoki Jun)이 설계한 루이비통 나고야는 유리면과 외벽에 체크무늬를 프린트해 양자의 간섭으로 모아레 현상을 낳는다.



그림 3.18 루이비통 나고야, 아오키 준, 나고야, 2007

그 밖에도 거울면을 살린 이누이 쿠미코(Kumiko Inui)가 설계한 루이비통 오



그림 3.19 루이비통 힐튼,
이누이 쿠미코, 오사카, 2004

하는 건축도 적지 않다.

나카무라 히로시(Nakamura hiroshi)는 한층 더 미세한 표현을 진행한다. 랑방 부티크 긴자점(Lanvin Boutique Ginza, 2003)은 약 3,000개의 구멍으로 벽과 창 의 관계를 변화시켰다. 또한 로터스 뷰티 살롱(Lotus Beauty Salon, 2006)은 천 장의 철판에 약 5만 개의 구멍을 뚫었다. 구멍이 집적하고 있지 않은 부분에 연꽃

사카 힐튼, 아크릴의 주름장식이 된 세지마 가즈요의 디올 오모테산도 등을 들 수 있다. 한때 장식이 물건으로서의 물질성을 강조했다면, 새로운 장식은 투명성을 지닌, 비_물질적인 것이다. 외관은 모두 네모난 상자지만 외피를 스크린과 같이 인식하고 있다. 컴퓨터의 스크린을 모방한 것처럼. 유리면에 그래픽 패턴을 프린트



그림 3.20 랑방 부티크,
나카무라 히로시, 긴자, 2003

옆의 이미지가 형성되어 있지만, 구멍의 직경이 9~13mm로 작기 때문에 멀어지면 사라지고, 가까워지면 구멍의 윤곽이 연결되어 연일 모양을 만든다. 일반적인 장식과는 다르다. 첫째는 무수한 구멍의 집적이 구상적인 이미지를 연상시키며, 둘째는 단순한 그래픽이 아니라 빛이 투과하는 분산된 천창의 기능도 하고 있기 때문이다. 나카무라의 디자인은 현상으로서의 장식을 낳는다. 입체적인 조각도, 평면적인 도상도 아니다. 현기증을 불러일으킬 정도로 뚫린 무수한 구멍을 통과하는 빛은 시각을 날카롭게 자극하는 이미지를 생성한다.

위에서 살펴본 사례처럼 일본 중심상업지에 지어진 상업 건축의 입면을 보면 외피의 착시 현상과 모아레 현상⁴⁶⁾이 나타난다. 아오키 준이 설계한 루이비통 사옥의 입면은 여러 겹으로 되었다. 건물을 바라보는 위치에 따라 창문과 멀리 온의 패턴이 모호해진다. M.C 에셔의 유명한 판화 ‘서클 리미트 4’⁴⁷⁾에서 보는 사람에 따라 천사가 보이기도 하고 악마가 보이기도 하는 것처럼, 외피도 착시 현상을 일으킨다. 현대건축에서 모아레 현상과 같은 이미지 변화는 활성외피의 새로운 이미지를 생성한다. 이러한 현상은 건물이 견고한 구축물일 뿐만 아니라, 움직임과 시간에 따른 시각 체험을 선사한다.

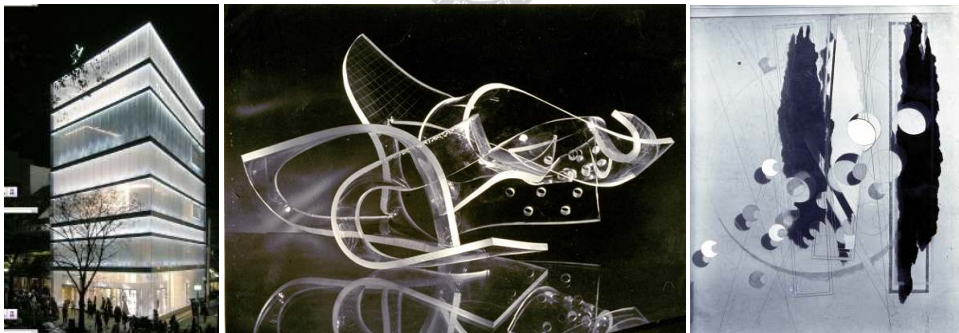


그림 3.21 세지마 가즈요 디올 오모테산도, 모홀리 나기의 사진 작품들

46) 모아레 현상이란 일정한 패턴을 가진 여러 무늬가 겹치면서 새로운 무늬를 만들어내는 현상을 말한다. 위의 경우 직선과 직선무늬가 만나면서 새로운 직선무늬가 생겼고, 직선과 원무늬가 만나면서 타원 및 쌍곡선무늬가 생겼다.

47) M.C.에셔(Maurits Cornelis Escher:1898~1972)는 네덜란드의 그래픽 아티스트이다. 그는 현실에서 불가능한 구조물을 착시 효과를 이용해 만들어내거나, 반복되는 정교한 기하학적 패턴을 이용해 모순된 개념을 하나의 화폭에 담아내는 등 독특한 작품을 남겼다.

세지마 가르요의 디올 오모테산도 빌딩 역시 모홀리-나기⁴⁸⁾의 ‘움직임’ 효과와 같이 시간과 움직임에 따라 변하는 외피를 사용한다. 모홀리-나기는 기본 정신은 간단히 말해서 과학과 예술의 통합이었다. 모홀리-나기의 사진의 기본 입장이 시각적인 인식인 만큼, 그의 사진을 이루는 초점은 ‘사진적 시각’ 즉 카메라 렌즈의 자각이었다.

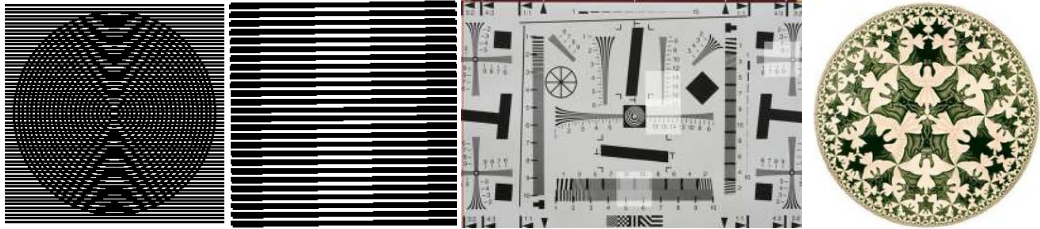


그림 3.22 착시효과 -모아레 현상, 서클 리미트 판화

무엇을 어떻게 표현할 것인가 보다는 어떻게 볼 수 있는가 하는 문제에 매달렸기 때문에 그의 사진의 초점은 사진적 시각⁴⁹⁾에 집중되었다. 그래서 그는 사진적 시각을 과학적으로 분석하여 그 본질을 밝히고 사진적 표의 구체적인 방법을 제시하였다. 그는 사진적 잠재기능을 개발함으로써, 사진을 인간 시야의 확장이며 나아가서는 인류의 의사전달 수단으로 보았다. 그리하여 시각적 잠재기능을 다음과 같이 여덟 가지로 분류했다.

48) 모홀리 나기<Moholy Nagy(1895-1945)>, 1895년 헝가리의 비츠보르소드에서 태어나서 1946년 미국의 시카고에서 세상을 떠난 시각예술가이다. 그는 바우하우스 운동을 이론적인 뒷받침으로 하고, 나치정권에 의해 바우하우스가 강제로 문을 닫게 되었을때 미국으로 건너가 뉴 바우하우스 운동을 일으켜 이를 계승 발전시킨 사람이다. 바우하우스 운동은 건축을 중심으로 한 시각예술 전반에 걸친 전위적인 운동이었다. 이 운동이 오늘날 중요하게 평가되는 것은, 그것이 20세기의 새롭게 변혁된 시대의식에 따르는 예술의 역사적인 이정표를 세웠기 때문이다.

49) 모홀리 나기의 사진세계는 표현이라는 측면에서 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 하나는 렌즈를 통한 육안의 시각적 표현이고, 다른 하나는 빛과 감광면의 화학적 반응에 의한 추상적 표현이고, 나머지는 이 두가지의 표현을 하나로 결합한 복합적인 표현이다. 그는 실험적이며 시도적인 것이 특징이다. 그렇기 때문에 그의 사진은 다른 사진가들과는 달리 일종의 시각적 실험의 사진적 성과라고 할 수 있다. 엄밀한 의미에서 그의 사진은 사진적인 수단을 통한 실험적인 시각예술 작품이라고 보는 것이 타당하다. 그러나 사진을 다만 사진의 테두리 안에서 보지 않고 근원적으로 “본다”는 시각적인 원점에서 조명함으로써, 사진에 대한 본질적인 반성을 불러 일으켜 사진의 발전에 크게 기여하였다. 그의 사진작품은 다른 사진가들에 비하여 그 수가 별로 많지 않지만, 사진적인 의식이라는 측면에서 끼친 영향은 아무에게도 견줄수 없을 만큼 절대적인 것이다.

	내 용	키워드
1	빛에 의해 직접 형태 구성이 이루어지는 추상적인 관찰	Photogram
2	사물의 외관을 객관적으로 정착시키는 정확한 관찰	Reportage
3	순간적인 동작이나 운동을 정착시키는 신속한 관찰	Snapshot
4	시간을 오래 끌어 운동을 정착시키는 완만한 속도의 관찰	장시간 노출
5	사진의 감광면에 화학적 구성의 변화를 일으켜 사진술의 잠재 능력을 증폭	적외선 사진
6	방사선의 방법에 의한 투시적인 관찰	X선 사진
7	투과시키거나 중복 노출에 의한 동시적 관찰	
8	프리즘을 렌즈에 끼우거나 반사경을 이용 왜곡과 굴절에 의한 관찰	네거티브 필름

표 3.1 모홀리 나기의 ‘사진적 잠재’를 통한 ‘시각적 잠재’ 기능의 분류

건물은 커튼월 안으로 비닐막을 둘러, 유리의 투명함 너머로 비치는 비닐 막의 움직임, 그리고 사용자의 움직임에 따라 시선을 교란시킨다. 움직임에 따라 변하는 이 비물질적인 효과로 건물은 가벼움과 투명성을 강조한다. 극단적으로 이시가미 준야의 T주택처럼 아크릴을 사용해 외벽을 투명하게 표현하거나, 블러 빌딩처럼 물이나 안개를 뿜어 그 효과가 건물의 외피가 표현되는 예이다. 건축물의 외피에 관한 실험은 오랜 기간 특정 키워드와 방식으로 전개된다.



그림 3.23 이시가미 준야, T-주택

외피가 주목할 것은 건축물과 관찰자 사이의 매개체일 뿐만 아니라 사용자에게 감각의 경험을 일깨우는 요소가 되는 것이다. 사용자가 처음 대면하는 점에서 외피는 사용자와 건축의 커뮤니케이션 수단으로 사용한다. 외피라는 용어를 사용하지만, 결국 사람의 신체가 체험하는 감각의 요소다.

3.2.2 상호작용과 소통의 역할

마살 맥루한의 정의에 따르면 “피부 즉 감각적인 외피는 건물을 감싸고, 지역 환경과 도시공간을 연결하고, 빛과 소리와 흐름들을 흡수하고, 외부로 향한 이미지들과 활력적인 긴장들에 반향한다.”⁵⁰⁾고 하였다. 도요 이토는 거기에 덧붙여 “그러나 만약 주택이 부드럽고 유연하고 딱딱하지 않고, 조밀하다면 대도시의 가상 자연에서 사람들이 살 수 있도록 한 전자적 외피는 눈속임이 되며 인류는 미디어 숲의 타잔이 되어간다”⁵¹⁾라고 언급했다. 맥루한과 이토는 건물의 외피가 유기체로서 매체적 성격을 가지고 있고, 현대인은 넘쳐나는 매체와 끊임없이 소통적 관계를 가지는 것이라고 말하고 있다.

올림픽이나 도시의 발전을 꾀하는 나라는 아이콘으로 상징적이고, 기념비적인 건축물이 증가하고, 건물로 인해 도시의 이미지가 결정되기도 하는 경향을 보이기도 한다. 고거의 조각이나 큰 건물이 가지고 있던 고유의 상징성을 표현하는데 있어 화려하거나 특이한 형태를 통해서 시각적인 효과를 극대화 하고 그 지역의 장소성이나 정체성을 표현할 수 있는 건축의 경향이 나타나고 있다.

상업 건축물의 외피에서는 정보화 사회의 특성이 나타난다. 이는 기존 일방향적인 정보의 전달형태가 현대사회에서 대량의 정보를 생산하고 뉴_미디어를 통해 쌍방향 전달이 가능하게 되며 정보의 독점현상이 사라지는 대중화된 정보로서 작용하게 되는 정보의 상호작용 사회로 변화된다.

일방향 정보 전달체계	상호작용하는 전달체계

표 3.2 정보의 상호 전달체계

이렇게 일시적이고, 순간적인 정보 활성화피를 통해 시각화함으로서 복합적인 정보 전달체로서 인식하여 수많은 정보와 자료들은 활성화피를 통해서 순간적으로 변화되어 전달함으로서 주위환경과 도시에 끊임없이 변화하는 모습으로

50) 김우룡, 커뮤니케이션 기본이론, 나남출판, 1992, P.18
 51) 도요 이토의 글 인용, 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001, P.240

표현함으로서 기념비적인 지표로 나타난다. 또한 네트워크 기술의 발달에 따라 나타난 현대사회의 비_표준화 경향은 인간과 공간사이를 새롭게 규정하며, 삶의 방식을 새롭게 형성시킨다. 상업 건축물의 활성외피는 이러한 불확정적인 경향을 외피의 모호성, 중첩, 다층화의 차별적인 모습을 보인다.

특 성		관계 대상	내 용
뉴_미디어를 통한 상호작용성	뉴_미디어의 매체 출현으로 인한 개체들의 상호작용	정보-인간	현대 뉴_미디어의 발달은 기존 일방향적인 전달 방식에서 쌍방향의 전달방식이 가능해지게 하였고 이는 다양한 정보가 상호작용하는 사회
네트워크 기술을 통한 비_표준화	네트워크 기술을 통한 현대사회의 비_표준화 현상	공간-인간	네트워크 기술의 발달에 따른 불확정성의 영향을 받은 현대사회의 비_표준화는 인간과 공간사이를 새롭게 하고 있으며 이는 새로운 삶의 방식으로 나타나는 현상

표 3.3 뉴_미디어와 네트워크 기술을 통한 상호작용



그림 3.24 갤러리아 명품관, 벤 반 버클, 서울, 2004

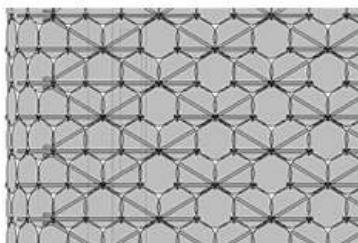
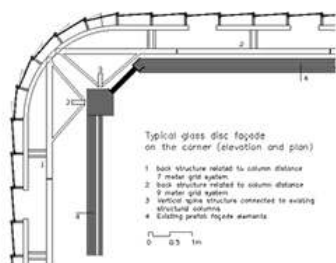
변화의 특성을 드러내고, 도시의 이미지로 인식된다.

갤러리아 백화점에 활성외피는 기존 백화점 건물을 둘러싸고 있던 콘크리트

벤 반 버클은 “움직이는 색을 통해 건축외피 그 자체가 건물의 이미지를 재구축한다”⁵²⁾는 기존 고찰과 함께 갤러리아 백화점 명품관은 계획되었다. 이는 외피 자체가 시간의 흐름에 따라 변화되는, 즉 살아있는 소통체로서 ‘패션과 유사’한 모습으로 지향하였다. 따라서 이를 통해 형성되는 활성외피는 유기체적인

52) Ben Van Berkel, Dynamic abstraction, Office La Defense, 2004

외피에 알루미늄 하부 구조체를 구축하고, 그 위에 4,330개의 유리디스크로 마감하였다.⁵³⁾ 특히 개별 유리디스크는 프로그래밍된 LED 조명기구의 설치를 통해 밤 시간대 건물의 색 변화를 통해 다양한 이미지를 생성한다.



이는 상업적 스크린 뿐 아니라 이미지 생성자로 인해 시각적으로 매개체를 전달한다. 이러한 불투명, 색, 빛의 확산, 그리고 반사의 연구를 통해 구축

그림 3.25 갤러리아 백화점 단면 상세, 유리디스크 모듈

된 유리디스크는 건축 외피의 구성요소로서, 이미지 생성을 통해 전달된 매개체로 소통의 역할을 한다. 현대 기술을 반영하는 지표로서 복합적인 의미를 드러내며 유기체적인 모습을 통해 활성외피의 특성을 드러낸

벤 반 버클은 갤러리아 백화점을 통해 “확산되는 듯 한 이미지를 부여하여 쌍방향적이고 역동적인 건물을 만들려고 하였다.”, “색상의 순응성을 실험하여 현상학적이면서 실질적인 투명함을 이룰 수 있었다”고 말하였다. 이러한 그의 대답에서 활성외피는 이미지를 통해 주변 환경과 상호작용하고 이를 전달하는 매개체로서 작용함을 드러냈다. 그리고 외피 자체로서 동적인 요소를 드러낸다.

ICE의 동경 브룸버그(Bloomberg) 본사 로비에 설치되어 있는 미디어 보드는 이러한 상호작용을 직접적으로 경험할 수 있는 활성외피의 요소를 가지고 있다. 이 미디어 보드는 브룸버그사가 미리 수집한 자료들을 외피를 통해 구현하다가 사용자가 접근하면 다양한 방식으로 상호작용하도록 되어 있다. 이러한

53) 특별한 dichroic foil(빛의 각도에 따라 시선이 일정하게 변화되는 특성)위에 분사기를 통해 얇게 형성된 불투명한 유리 디스크로 만들어짐으로서 낮에는 태양광에 반사된 유리디스크들이 각기 다른 각도에서 다른 무늬를 띠며, 밤에는 유리디스크 뒷면에 설치된 특수 조명이 시시각각 다양한 파장으로 빛을 발한다. Ben Van Berkel, UN Studio Design models, 2004, P.355

상호작용의 시스템은 사용자와 커뮤니케이션을 목적으로 하고 있으며, 이러한 커뮤니케이션의 상호작용을 미디어 보드를 통해 표현되어지고 경험되어진다. 의도적으로 사용자가 접근했을 때 유리외피로 구성되어 있는 미디어 보드는 적외선 센스가 사용자의 위치를 파악하고 상호작용을 하기 시작한다.



그림 3.26 bloomberg media board,
ICE, 동경, 2002

이러한 행위자의 의도가 참여를 통해 일어나는 상호작용은 정보, 기계, 인간과의 커뮤니케이션의 범위를 넘어서 주체와 주체, 즉 인간과 인간 사이의 커뮤니케이션을 목적으로 한다. 또한 개인의 유희적인 형태에 의

해 그 사람만이 경험할 수 있는 인터랙티브한 환경이 연출되기도 하고, 개인의 가치 중심적인 경향을 반영하는 요소로서 인식된다.⁵⁴⁾ 즉, 신체에 실시간으로 반응하는 활성외피를 통해 공간을 개인화 해준다. 특히 벽면은 사람들의 존재에 관한 가상적이고 물질적인 정보를 받아 처리하고, 스크린 뒤 수많은 전자 센스가 수집한 입력신호를 변환하여 반응함으로서 소통하는 대상들 사이에서 다양한 관계가 형성되는 매개체적인 성향을 드러낸다.

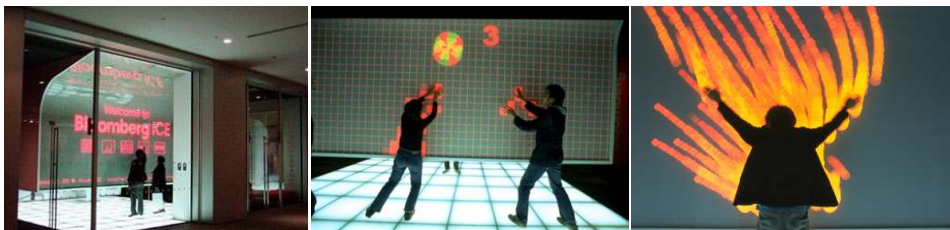


그림 3.27 미디어 보드의 체험을 통한 인터랙티브한 연출

갤러리아 백화점의 활성외피와 유사한 Glass Box Bank는 기존의 평범한 건물의 외피에 진부한 요소에서 벗어나, 입체적이고 투명성을 강조하는 이미지 생성체의 활성외피로 변화했다. 이러한 활성외피는 LAR의 외피에 대한 연구

54) 루스 볼리반트, 제4의 공간 대화를 시작하다. 태영란 역, Pixelhouse, 2007, P.104

(유리, 필터, 필름, 빛에 대한 다른 타입을 통한 연구)를 통해 새로운 외피로 제안되었다. 이 건물은 필름을 건축 외피에 적용함으로써 다양한 시각에서 불투명함과 투명의 변화되는 현상을 연구하여 나타난 것으로서 컴퓨터 프로그램을 통해 조절되는 빛을 통해서 밤에는 계속적인 색변화의 모습을 나타낸다.



그림 3.28 Glass Box Bank, LAR(fernando romero), 멕시코 시티, 2002

이러한 활성외피의 모습 속에는 현대 건축에서 빈번하게 사용되어지는 유리를 새로운 시각적 각도로 재인식하는 경향이 보인다. 이러한 유리의 활성외피로서의 활용은 단순 투명성의 특성에서 나아가 이미지 생성체로서 매체의 소통 역할을 한다. 건축외부와 내부공간사이의 새로운 인식적인 경계를 설정하고 다양한 상호작용을 발생시킨다.



3.2.3 표면의 이이콘화, 외피에 상징성 부여

상업 건축물에서의 활성외피에 드러나는 특징들 중 앞에서 언급한 이미지 생성체로서 특징은 장식을 포함한 입면을 구성하는 것이다. 상징성은 도상(Icon)이 지니는 의미내용에 대한 연구로부터 시작한 도상학(Iconology)의 조형적 표현에서 일정한 형식에 내포되어있는 특유한 의미와 내용을 규명하고 형식과 의미의 약속관계를 설명하는 분야를 말하는 것이다.⁵⁵⁾

즉, 도상학이란 묘사되는 대상과 그 의미와의 관계, 정보의 내용을 다루는 것으로 단일 매스로 뒤덮인 외피가 재현하는 건축가의 의도를 파악하고, 그러한

55) Frankl, Paul, Principles of Architectural History, 건축형태의 원리, 김광현 역, 기문당, 1989, P.7

감각으로 얻어지는 외피의 조각들을 하나의 표상으로 전환시키는 과정이다. 규칙이나 습관에 대한 경험을 통해 그것을 외피에 재현하는 것은 다양한 외피에 관한 실험이나 기술의 변천을 통해 특정문화나 시대와 상관없는 시각적 상징을 표현해 낼 수 있다.

Iconology라고 하는 것은 Icon과 Logic에서 유래하여, 일반적으로 도상학으로 번역되어진다. 그것은 예술작품의 도상의 의미를 해명하기 위해 1930년대부터 예술학에 도입되었다.⁵⁶⁾ 하지만, 건축에 있어서 그 태동은 이미 19세기에 나타났다. ‘무기적 예술로서의 건축’에서 ‘상징적 의미’를 주려 했던 미학자 셸링(Schelling, 1775-1854)은 “예술로서의 건축은 무기적인 것을 유기적인 것의 비유로서 표현해야만 한다”라고 하고 고딕건축을 ‘숲’의 비유로서 파악하고 있다. 고딕건축은 자연의 특이, 식물계의 ‘직접적인 모방’이지만, 나무의 줄기를 생각하게 하는 도리스식의 기둥은 아래쪽으로 넓어지고 위로는 좁게 하며, 자연을 보다 완전하게 ‘모방’하고 있다고 한다. 셸링에게 있어서 건축이 아름답게 되는 것은 단순한 ‘욕구’로부터 자유로워 질 때 건물이 ‘우리들의 자유로운 모방’으로 될 때이다.



그림 3.29 숲과 고딕건축의 도상학적 비유

퍼어스의 기호학에 의하면, 도상(Icon)이라는 것은 그 대상과 관련을 맺는 기호의 성격이다. 그것은 존재하지 않는 대상들을 환기시킬 수 있는 기호로서 간주될 때 가장 역할을 잘 발휘하는 셈인데, 그 이유는 그것이 기호자체와 유사한 대상을 상상하도록 제안하기 때문이다. 도상성은 먼저 기호와 대상 사이의 가설적 유사성에 기반을 둔 읽기의 한 양상으로 인지의 효율성을 반영하고 있다. 다른 조건이 동일할 때, 기호화된 체험은 그 기호가 체험과 최대한 구조가

56) 아케마츠 유우지, 건축 공간의 미학, 이두열 역, 현대건축사, 2000, p.105

동일할 경우 저장하고 사용하기에 더 쉬울 것이기 때문이다.

이와 같이 도상은 지각적 유사성에 잠재적으로 관련된 물리적 요소로서 도상적 공간구성, 색채, 형태, 문양, 재료 등으로 분류하여 1차적으로는 건물의 사용목적과 속성에 관해서 외피 표현한 것이고, 2차 적으로는 컨셉을 통한 것이고, 3차적인 표현으로는 실제 외피에 표현된 구성요소로서 정리할 수 있다. 도상적 아이콘으로서 외피의 1차적인 표현을 살펴보면 로고나, 그에 관련된 색상 등에 관련한 이미지로 디자인됨으로써 사용자가 그 공간의 정보를 빠르게 인지할 수 있게 만든 디자인이다. 쉽게 동경 록폰기 힐즈에 루이비통 건물이나, 뉴욕 맨하튼에 있는 애플사 건물의 외피에서 그러한 요소를 찾을 수 있다.



그림 3.30 Louis Vuitton- Tokyo 2002, Apple- Manhattan 2002

예를 들어 교회디자인에 있어 사용된 명확한 십자가의 상은 직접적방법이라 하며, 십자가의 형상을 나타내었다면 은유적 방법이라 할 수 있다.



그림 3.31 국립중앙박물관, 정림건축, 서울, 2005

용산에 있는 국립중앙박물관의 디자인에 있어서 공간구성의 모티브를 한국의 전통건축에서의 배산임수를 컨셉으로 가져왔고 배산임수의 도상을 은유적으로 재현한 것이며, 전통건축의 마루의 형태를 가진 점에서도 도상적 형태를 따른 것이다. 이러한 도상적 건물의 이미지는 무엇보다 건물의 목적에 대한 명확성을 가지고 있어야 하며, 사용자가 가지는 건물에 대한 친숙성은 건물에 대한 정보를 빠르게 습득하는 커뮤니케이션에 효과적으로 작용한다.

2차적으로 건물의 컨셉과 외피와의 관계성을 중심으로 하여 Context⁵⁷⁾를 포

57) Context는 공간과 관련된 주변환경을 말하는 것으로서 가시적인 부분으로 대지 환경이나

함하여 건물의 구축적인 측면과 비가시적인 부분으로 사용자의 경험, 행위, 성향, 기호 등을 설명하는 것이다. 예를 들면, 다니엘 리베스킨트가 설계한 베를린 유대인 박물관(the Jewish Museum, Berlin)에서는 유대인과 독일 문화사이의 단절된 관계를 연결하는 형태로 디자인 되었다. 이 관계는 결코 명쾌하지 않으며 건물로의 표현도 단순하지는 않았다. 그러나 리베스킨트는 유대박물관에서 이 관계들을 서로 다른 측면들로 표현 하였는데, 이는 크게 외피의 두 개의 선으로 나타난다. 하나는 많은 단편들로 나누어진 직선이며, 다른 하나는 구불구불하지만 명확하지 않게 이어진 선이다. 외피의 이 두 선들은 서로 엮이고 풀어지는 상호관계 속에서 건물의 주제를 형성한다. 단편적으로 나누어진 직선은 진실을 알지만 표현할 수 없었던 모세의 고뇌를 상징하고, 구불구불하게 이어진 선은 진실을 표현하려 했으나 끊임없이 그 주변부만을 맴돌며 심연을 맞이할 수 밖에 없었던 아론을 상징한다. 이 두 선이 만나는 지점에서는 침묵의 공간이 발생하고 그것은 게르만과 독일 문화를 이해하는 각기 다른 관점의 선들로서 이들이 파괴되는 지점에서 발생하는 공간의 침묵은 새로운 선으로 탈주를 보여준다. 장 누벨이 설계한 바르셀로나에 있는 아그바 타워(Torre Agba, Barcelona)는 근접한 장소적 컨텍스트 요소인 가우디의 건축 형태에서 모티브를 가져옴으로서 같은 도시위에 함께 병치시키고 있다.



그림 3.32 베를린 유대인 박물관- 다니엘 리베스킨트, 아그바 타워- 장 누벨

이러한 요소들은 건물을 디자인 함에 있어서 외피와 적극적으로 관련하여 건물의 이미지를 만들어내고 사용자는 이러한 이미지를 접하게 됨으로서 건물에 대해 기억하게 되는 것이다. 하지만 상징적인 아이콘으로서의 외피 디자인은

장소성, 교통이나 사람의 흐름등과 같이 공간 구축적인 측면과 비가시적인 부분이다.

형태의 이미지화와는 같은 부분이 있지만, 사용목적과 건물의 컨셉 결정에 있어서는 차이를 들어낸다.

예를 들어 장 누벨의 작품을 비교해보면 아랍문화원을 언뜻 이슬람문화의 문양을 현대적 기술과 함께 은유적으로 표피에 적용함으로써 크게는 상징적인 아이콘 디자인으로 분류할 수 있지만, 이슬람문화의 문양으로 ‘문화원’이라는 큰 공간의 사용목적을 알리기는 힘들고, 그것이 아랍문화원이라고 지표하기에는 충분하다.

3차적인 외피의 상징적인 도상화 과정은 실제 외피에 직접적으로 표현하는 것이다. 건물에 대해 상징적으로 설정된 컨셉이나 이미 건물과 관련이 없는 상징성을 가진 모티브이거나 상징성을 목적으로 설정된 임의적인 디자인 작업이라면 그 건물을 표현하는 모티브는 될 수 있다.



그림 3.33 토즈 오모테산도,
도요 이토, 동경, 2005,
썬타워, 모포시스, 서울, 1999

예를 들어, 도요 이토의 토즈 빌딩(Tod`s Omotesando, Tokyo, Toyo Ito, 2005)은 오모테산도 가로변에 있는 느티나무의 형태에서 모티브를 가져와서 외피에 느티나무의 형태를 사용하여, 부드러운 건물의 이미지를 나타내었다. 모포시스 가 설계한 썬타워(Sun Tower, Seoul, Morphosis, 1999)빌딩에서는 현대 산업문명의 이미지와 대중

상업 문화의 이미지가 상징적으로 표현되었다.

평범한 여성을 위한 브랜드 프라다⁵⁸⁾는 절제된 아름다움을 표현하면서 결코

58) 실용성과 제품의 독창성이라는 노력으로 유행을 만들기 보다는 스타일을 선도하는 프라다는 1990년 초반에는 절제된 이미지와 간결한 디자인의 미니멀 룩의 메시지를 전달하고, 후반에는 동양적 이미지, 미래 지향적인 디자인을 충분히 재현한 패션과 광고, 공간 디자인을 제시하고 있다. 최근 브랜드 이미지와 브랜드 아이덴티티를 확고히 시사하며, 'contemporary luxe'로 함축할 수 있는 브랜드 이미지를 제시한다.

우아함을 잃지 않는 스타일로 대중적인 패턴으로 평범함을 추구하는 것이 프라다의 스타일이다. 앞서가지만 너무 진보적이지 않는, 패셔너블하지만 한 시즌의 인기에도 머물지 않는 진정한 디자이너의 작품을 만든다는 것이 브랜드의 상징적인 의미에 근본이 되었다.



그림 3.34 프라다 에피센터, 헤르조그 & 드 뮈론, 아오야마, 2003

헤르조그가 설계한 일본 아오야마의 프라다 샵은 공간을 구성하는 외피 자체를 활성화시켜 평면적이지만 깊이감을 갖는 공간감을 획득하는 의도로 구성되어 있다. 이러한 의도는 크리스탈의 조형미가 차용된 다이아몬드 형태의 블록, 오목유리로 기하학적인 영상들을 제공하는 상징적인 타워의 혁신적인 비전으로 제시되었다.⁵⁹⁾

이곳이 지니는 건축적 의미는 화면상에 존재하던 일련의 가상 이미지들이 현실화되어 기존의 규격에 의한 일정한 패턴이나 색에 의한 외피의 단일한 선형적인 모습을 탈피하고 단일공간의 성격을 벗어나 공간의 다의적인 해석이 가능한 새로운 방향성이 강조되고 있다. 따라서 보고, 보여주고, 보여지고, 전시한다는 인식의 문제에 컨셉을 두고, 첨단기술을 개발하



그림 3.35 프라다 에피센터 광장

59) El croquis 129+130, Herzog & de Meuron, P.210

여 프로젝트의 이미지 투사와 스노클(Snorkles)의 공간을 제안하고 있다. 또한 관찰자의 시각에 영향을 받으며 공적 공간 개념을 적용하여 여백을 두었다.

개방된 공간은 고객의 휴식, 문화 공간인 광장의 개념으로 확장 도심의 아이콘으로 형성된다.⁶⁰⁾

상징적 건물의 디자인은 주로 건축가 위주에 성향이 디자인이나 이미 개념화된 사회, 문화적 장치로 기억되고 있는 체계화된 디자인 이미지를 연출하는 건물에 적용되는 경우이다. 건축가 위주의 성향은 필립스택의 ‘뿔’의 형상이나 카림 라시드의 유기적 형태 사용이 건물의 성격에 구애받지 않고 사용되는 경우를 말하고, 상징체계의 이미지는 시각적으로 우리가 느낄 수 있는 것이다. “귀엽다, 미니멀 하다, 피폐하다, 환상적이다”라는 느낌의 이미지 연출뿐 만 아니라, 공간의 속성과는 전혀 새로운 전개를 통해 상징적 건물 디자인은 상징적 아이콘으로서 그 효용성과 함께 강한 인지도를 가질 수 있게 된다.



60) Ibid, P.213

3.3 도심의 경관 형성, 이미지 연출을 위한 외피

최근의 디지털 기술은 현대 건축에서 도심의 이미지 발달에 따라 매체환경, 영상문화와 밀접한 연관을 가진다. 세계화, 정보화, 소비문화의 추세의 개입에도 큰 영향을 받는다. 이러한 영향은 근대까지 가지고 있던 도심의 이미지에서 새로운 이미지를 전달하는 디지털 미디어의 시각적 특성에 따라 달라진다. 따라서 현대 건축에서 보여지는 외



그림 3.36 현대 도심의 이미지,
뉴욕 맨하튼

피는 사회적, 문화적, 기술적인 발전과 변화에 대응하여 새로운 가능성을 제시한다. 이러한 현대 건축의 외피는 도심의 정보 기술력에 기초하여 공공성의 표현과 매체의 역할을 한다. 이미지나 정보를 전달하는 매체로서의 표현과 더불어 환경의 변화에 반응하여 유기체적인 특성으로 표현된다.

건축외피를 비_물질성, 매체성, 경량성, 투명성과 같은 단어로 표현할 수 있는데, 현대 사회가 디지털 기술에 의해 발달함에 따라 새로운 공간의 개념으로 시간과 물리적 공간이라는 경계를 무너뜨렸다고 볼 수 있다. 이러한 외피 변화는 공간의 확장과 새로운 가능성에 대한 모색으로 발전하고, 건축이라는 한정된 공간의 영역확장과 장식이라는 요소를 통한 도심의 새로운 활력소로서 작용한다. 즉, ‘깊이로서의 표피’⁶¹⁾라는 새로운 가능성의 의미구조를 가진다.

61) 표피로서의 건축언어, 표피에 집착하는 현대의 건축디자인, 현대건축 변화의 움직임은 공간의 확장과 새로운 가능성에 대한 모색으로부터 시작되어 건축이라는 한정된 공간의 영역확장과 파괴를 시도하고있다. 건축의 새로운 변화의 움직임은 전통적인 건축의 기둥의 외부로 이야기되는 표면 즉, 외부라고 인식되어지는 건축물의 외피라는 공간의 영역속에서 일어나고 있다. 이러한 대부분의 작업들은 컴퓨터 기술의 진보와 디지털 이미지, 재구축(Deconstruction)과 표피(Sur-face)등의 요소로 요약되어지는 이론 속에 확고하게 자신의 자리를 잡아 나아가고 있다. 또한, 이러한 외피에 대한 집착은 “표면으로서의 깊이”라는 의미와 “깊이로서의 표면”이라는 의미의 구조를 가지고 때로는 골상학자의 작업에서 볼 수 있는 해부학적인 모습과 유사한 모습으로 이루어진다. Suzuki Hiroyuki, 현대건축을 보는 12가지 눈, 우동주, 김기수 역, 이집, 2002, P.30

3.3.1 도시의 가로망과 도시성의 연출

현대사회에서의 복제는 손쉬운 대체가능성을 의미하며 개별의 고유정보다 겉모습, 즉 이미지가 더 중요한 위치를 차지하였다. 소비문화 속에서 이미지에 길들여지게 되며 일상의 모든 사물이 심미화되고 일상공간은 이미지로 포화된다.⁶²⁾ 도심의 가로망은 그 목적을 통해 변화하고, 복잡화 되고 있다.

이러한 도시와 건축에 대한 인식 변화는 케빈 린치(K. Lynch)의 도시 이미지(The Image of City)⁶³⁾를 통해서도 확인할 수 있다. 도시 이미지는 물적 실체에 의존 하는데, 공간 내의 사물과 위치들 간의 명료한 관계에 대한 시각적 정보에 의해 형성된다. 그러나 정보기술의 발달로 일상생활의 물리적, 실체적 차원의 근거가 되었던 시간과 공간이 전혀 다른 양상을 띠게 되고, 세계를 인식하는 새로운 재현 체계가 등장하게 되는 것이다.

현대 사회에서의 기술의 변화, 사회 문화적 변화 가운데 건축의 일부분은 여전히 근대건축에 속해 있으며, 포스트모더니즘 건축으로부터 최근 이루어지고 있는 여러 실험적인 건축들에 이르기 까지 이러한 변화에 다양한 방식으로 대응하고 있음은 분명한 사실이다.

이미지와 미디어에 의해 감각적인 외피로 집중이 계속되고 있는 현대 사회에서 외피는 단순한 볼거리를 넘어서는 더욱더 중요한 특성이 내포되어 있음을 주목해야 할 것이다. 외피의 중요성은 디지털 기술이 발달함에 따라 더욱 두드러지는데, 디지털 기술을 활용한 디자인에서는 실질적인 공간보다는 외피의 생성 및 변형으로 그 형태가 결정되기 때문이다. 건축분야에서 디지털 기술의 활용이 생산(manufacturing)에 대한 논의로 확장되어가고 있는 것에 따라 가상으로만 존재하던 외피의 건축이 실제 하중을 담당하는 구축물로 생산될 수 있게 된 것이다.

62) 강혁, 건축을 다시 생각한다 '또 하나의 건축론-영상, 매체, 정보 그리고 실재와 가상', 2002, p.106

63) 공간속의 디자인·디자인 속의 공간, 공간디자인비평연구회, 효형출판, 2003, P.60

데이비드 하비(David Harvey)는 현대 도시성에서 공간은 계속적으로 재구조화된다는 점을 지적한다.⁶⁴⁾ 이러한 재구조화의 과정은 공장, 연구 개발 센터 등을 어디에 위치시킬 것인가에 대한 선택, 토지 및 산업에 미치는 정부의 통제, 그리고 주택 및 토지를 사고파는 민간 투자자들의 활동 등에 의해 결정된다. 예를 들어, 기업체는 이미 있는 장소와 어떤 새로운 장소 지역에서의 생산이 다른 지역보다 저렴해지거나 혹은 기존의 생산품에서 다른 생산품으로 바뀌게 되면, 이미 있던 사무실과 공장은 문을 닫고 다른 지역에서 새로이 일을 시작하게 된다. 따라서 많은 이윤이 보장되는 어느 한 시기에 대도시 중심에는 사무실이 짝 들어찬 건물들로 홍수를 이루게 될 것이다. 그리고 일단 사무실이 세워지고 중심 지역이 재개발되는 경우 투자자들은 추가적인 투기 목적을 위한 건물들을 다른 지역에서 찾게 된다. 다시 말해서 도시 환경은 보다 광범위한 사회적 세력의 상징적, 공간적 표현임을 의미하는 것이다.⁶⁵⁾

도시의 경관 디자인에 있어서 외피의 다양한 표현은 공간 자체만의 개념을 담고 있는 것이 아니라 도시와 공간, 사회적 현상과 시대성 등 다양한 가치관을 포함하고 있다. 오늘날의 도시 환경은 입면의 다양한 경관 연출로 인해 활기찬 환경으로 변모되고 있다. 도시 공간의 시각적인 구조에 대한 체계적인 이론을 처음 제시한 케빈 린치(Kevin Lynch)였다. 당시 케빈 린치의 도시의 이미지와 형태에 대한 연구는 현대 도시 환경의 전략적인 방향성과 이미지 모색에 중요한 이론적 근거가 되고 있다. 케빈 린치에 의하면 현대 도시의 이미지(Image of City)는 도시를 구성하는 다섯 가지의 요소에 의해 구성 된다고 말한다.

요 소	내 용
PATH	관찰자가 일상적으로, 우연히, 또는 지나갈 가능성이 있는 길줄기, 가로, 산책로, 운송로, 운하, 철도 등

64) 앤서니 기든스, 현대 사회학, 을유문화사, 2003, p.515
 65) 피터 콜린스, 근대건축의 이념과 변화, 이정수 역, 태림문화사, 2001

DISTRICT	中에서 大의 크기를 가진 도시의 부분으로 2차원의 넓이를 지닌 것으로 생각되는데 관찰자는 마음속으로 “그 속에” 들어가 있는 것이며, 무언가 공통적이고 독자적인 특징을 가지고 있는 것처럼 인식되어진다.
EDGE	연속적인 선상의 끊김이나 두 paths 사이의 경계, 이것은 점을 나타내는 좌표축이라기 보다는 사람들이 영역을 알기 위하여 결에서 참조하는 것이다.
LANDMARK	관찰자가 안에 있는 것이 아니라 밖에 있다. 이것은 간략히 정의 내릴 수 있는 물리적인 물체(빌딩, 간판, 가게, 산)이다. 무언가를 landmark로 사용한다는 것은 필연적으로 무한함 가능성 중에서 어느 하나의 요소를 이끌어 낸다는 것을 뜻한다.
NODE	주요 접합점으로 path가 교차하는 곳이나, 하나의 구조에서 다른 구조로 바뀌는 지점. 즉, 노드는 길 모퉁이의 모이는 곳이나 둘러싸인 광장처럼 어떤 용도나 물리적 특징이 집중되는 중요 지점. 이것들은 코어라고 불려진다.

표 3.4 케빈 린치의 도시를 구성하는 다섯 가지 요소

“도시의 이미지(The Image of City)”에서 설명하고 있는 이미지의 5가지 요소는 어느 도시에나 있는 것이지만 모든 도시의 이미지가 뛰어나다고 볼 수는 없다. 그 이유는 도시가 시민들의 정서적인 가치와 역사성과 결합되어야만 그 도시만의 독창적인 특성과 이미지가 생성된다고 볼 수 있기 때문이다. 그러나 많은 도시들이 획일적이고 단순하며 진부한 이미지를 가지고 있다.

따라서 이러한 한계를 극복하고자 최근 도시는 이미지를 구축하는 방향성과 함께 도시 이미지를 구축해가는 시도들을 공간 디자인에서 끊임없이 시도하고 있다. 도시 환경 속에서 인간의 삶과 밀접한 관계를 맺고 있는 도시 환경의 변화는 첨단 매체와 결합되는 가운데 다채로운 환경으로 변해감으로써 공간의 표면과 첨단 매체의 결합으로 역동적이면서도 미래 지향적인 가치관들을 선보이고 있다.

오스트리아 그라츠 시에 계획된 전시시설인 Kunsthaus Graz Art Museum은 건물외피 자체를 스크린화 하여 이미지를 생성하고, 영상으로 표현하여 전달한

다. 이러한 활성외피를 통해 생성되어지는 이미지는 픽셀단위로 조합하여 구성된 스크린을 통해 다양하게 변화하여 표현함으로 기존 보수적이고 전통적인 그라츠시에 새로운 도심의 이미지로 기념비적인 역할을 한다. 활성외피를 통해 생성되는 이미지는 마치 살아있는 유기체처럼 끊임없이 변화하는 건물로 인식된다. 그로 인해 강변에서 기존 건물을 변화시키는 거대한 스크린으로서 도시와 반응하는 생명체로 인식된다.⁶⁶⁾ 역사적인 도시환경에 새로운 경향의 표현체로서 인식되고 더불어 이미지의 생성체로 작용하여 도시와 상호작용하는 건축물을 의도하였음을 알 수 있다.⁶⁷⁾

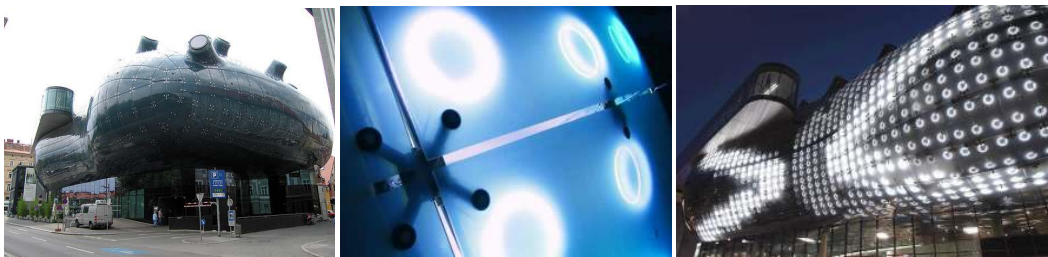


그림 3.37 Kunsthaus Graz Art Museum, 피터쿡, 오스트리아 그라츠, 2003

일본의 사례를 보면 롯본기 힐즈나 오모테산도 거리는 공간 디자인의 새로운 시도들로 인해 시민 참여적이고 최첨단의 아름다운 길거리 혹은 지구를 형성해 가고 있으며 이러한 시도들은 비단 공간 디자인 뿐만 아니라 길거리의 다양한 공공 시설물로도 이어지는 통합적 도시 디자인을 이루고 있다.



그림 3.38 롯본기 힐즈, 오모테산도 힐즈

독일 베를린의 포츠다머 플라츠는 최첨단의 공간 디자인과 감성적 연출을 위한 빛의 사용, 인간 중심적인 디자인으로 인해 도시의 한 가운데서 자유롭게

66) Charles Jencks, The Iconic Building, Rizzoli, 2005, P.195

67) Ibid, P.195

삶을 즐길 수 있는 공간들을 제공하고 있다. 이렇게 자본주의 시대에 만연하는 다양한 광고 연출 기법과 이로 인한 첨단 디지털 도시 환경의 구축은 인간중심적이고 미래 지향적인 가치관을 표출한다. 소니센터는 4,000m²의 지붕을 가진 경기장 형태로 천장에서 다양한 색의 빛이 쏟아져 들어오며 중앙의 포럼을 둥글게 감싸는 형태를 하고 있다.⁶⁸⁾



그림 3.39 헬무트 얀 - 포츠다머 플라츠, 소니 센터

헬무트 얀(Helmut Jahn)은 공공의 포럼 주변에 그만의 디자인 요소들을 조화롭게 융합하는 방식을 사용하여 도시의 미관을 해치지 않으면서 상호 조화를 이룰 수 있도록 하고 다른 복합 건물들과도 자연스럽게 이어지도록 설계하였다. 이 장소는 도시민들의 휴식처이자 일상 생활의 터전으로 다양한 문화적 행위와 사건들이 벌어지는 공공의 장이다.

3.3.2 공공성의 표현과 매체의 역할

최근 우리 사회를 지배하고 있는 세계화로 공적 영역과 사적 영역의 관계가 크게 변했다. 글로벌 기업들은 우선적으로 그들의 브랜드를 경제 커뮤니티의 이익을 위해 국가의 영토라는 정해진 범위를 벗어나 새로운 글로벌 영역을 형성한다. 이 새로운 영역은 권력을 상징하는 랜드마크로 브랜드화 되어야 한다. 이는 특정 그룹의 브랜드 처럼 건축가들이 설계하고 건축적 아이콘화와 매체의 역할을 하게된다.

1980~90년대 뮤지엄 붐을 통해 많은 건축가들이 당시 여가의 비중이 커진

68) 모더니즘 이후의 현대건축, 다이앤 기라도, 시공사, 2002, P.56

새로운 도시 라이프 스타일의 일환으로 시작된 국가·구체적 경쟁적 프로젝트를 통해 유명한 건축가들이 되었다.

1980~90년대 사이에 O.M 웅거스, 한스 홀라인, 리처드 마이어 등 뛰어난 건축가들이 여러개의 뮤지엄을 설립한 프랑크푸루트는 단순한 금융도시에서 진정한 문화수도로 이미지 탈바꿈을 시도한 좋은 예이다.



그림 3.40 O.M 웅거스-건축박물관, 한스 홀라인-근·현대미술관, 군터 베니쉬-우편통신박물관, 리처드 마이어-수공예박물관

도시의 브랜드화와 가치 상승은 비트라의 대표 롤프 펠바움도 1980년대 중반부터 이와 같은 전략의 이미지 메이킹을 시작하였다. 그는 프랭크 게리, 자하 하디드, 안도 다다오, 알바로 시자, 니콜라스 그림쇼 등 국제적인 명성을 가진 건축가들을 고용해 그의 가구회사의 가치를 높이려 했다.



그림 3.41 프랭크 게리-비트라 디자인 박물관, 빌바오 구겐하임 미술관

그리고 1990년대 중반 구겐하임 재단은 상업과 문화를 한데 묶어 같은 모형

을 글로벌 스케일에 적용, 전 세계 여러 도시에 프랜차이즈 뮤지엄의 모습으로 하려 했다. 그와 같은 전략의 빌바오에 구겐하임이 보여준 ‘충격적인 놀라움’의 효과로 이름하여 ‘빌바오 효과’라고 불리기도 한다.⁶⁹⁾

빌바오 구겐하임을 통해 우리는 하나의 화려한 건축물이 도시 전체를 그 하나의 단독 건물을 위한 배경으로 바꾸어 놓는 현상을 보았다. 또한 예전에는 각자 자신의 정체성을 가지고 있던 건축주, 장소, 건축가 등이 계획적인 건축적 브랜드 전략을 통해 하나로 통합되는 것도 보았다. 그것은 우리가 게리, 빌바오, 구겐하임 그 중 하나의 이름만 들어도 나머지 둘을 같이 연상하게 되는 반응을 통해 알 수 있다. 도시 또는 건축 그리고 브랜드를 하나로 엮어준 구겐하임은 지난 10여년을 통해 상징으로서 건축을 통해 자신의 존재를 드러내고자 하는 건축가나 도시의 프로젝트의 청사진을 제시하는 예이다. 건축물의 외피에도 이러한 브랜드화된 이미지들의 특징은 나타난다. 이러한 건축적 이미지들은 우리로 하여금 건물을 지각하도록 하는 중요한 수단이 된다. 즉 외피를 통해 즉각적이면서도 감각적으로 이미지를 받아들이는 것이다. 빌바오의 외피는 티타늄 금속판을 이용하여 종이를 접은 것 같은 표현이나, 마치 껍질이 벗겨지는 모습들을 재현한 것은, 마치 외피의 속성과 표현된 이미지가 금속판을 사용하였지만 마치 부드러운 섬유의 모습처럼 주름이 잡힌 모습을 재현하는 것 같다.⁷⁰⁾

램 콜하스의 시애틀 공공 도서관은 프로젝트의 초기 작업부터 도서관이 책만 취급하는 장소에서 벗어나 과거와 현재의 모든 미디어를 묶어내 정보의 보관창고로 다시 태어나는 야심에서 시작하였다. 오늘날처럼 어느 곳에서든지 정보를 얻을 수 있는 시대에 도서관이 새롭게 태어나기 위해서는 모든 매체를 갖추고 이들의 표현성과 상호 작용을 전문적으로 키워내야 한다. 그로 인해 도서관은 책을 읽는 공간에서 다양한 역할을 수행하는 사회의 중심으로 태어나고 현대 도시의 아이콘적인 건축물이 된다. 현대의 도서관은 이전 시대의 한가지 기능

69) Charles Jencks, The Iconic Building, Rizzoli, 2005, P.7

70) Ibid, P.9

만 고집해 오면서, 하루가 다르게 우리의 문화를 점령하고 있는 새로운 형태의 매체, 특히 시각적 면에서 엄청난 즐거움과 효율성을 자랑하는 경쟁자에 의해 사양의 길을 걷고 있다. 그러나 이러한 상황에도 불구하고 기존의 도서관을 재정비하는 것은 물론이고, 현대화 하겠다는 생각조차 없고, 그저 기존의 도서관에 새로운 포장만 하자는 생각뿐이었다.



그림 3.42 램 콜하스(OMA)- 시애틀 공공 도서관, CCTV Headquater

앞의 도서관 건물과 함께 베이징에 건설 중에 있는 CCTV 건물 또한 콜하스의 건물들이 거대한 형태의 기념비적인 아이콘이 된다는 것을 알 수 있다. 사실 램 콜하스의 말을 인용해 보면 건물의 기능은 형태에 순응한다는 것을 알려준다. “구조물의 외부와 내부는 서로 다른 두 가지 종류의 건축에 속한다. 첫째, 즉 외부는 다소 잔잔한 조각적인 오브제로서의 건물 외관과 관련있다. 반면에 내부는 주제와 프로그램과 형상학 등이 항구적으로 유입되는 상태이다.”⁷¹⁾ 그는 건축물에 나타나는 디자인에 대한 건축가의 역할을 “건축가들이 할 수 있는 유일한 일은 때때로 주어진 환경에서 다소 뛰어난 건물을 만들어내는 것뿐이다.”라고 하여 그의 디자인에서의 중시하는 요소와 외피의 구축에 관한 생각을 알 수 있다.

2008 베이징 올림픽과 함께 중국에 대한 관심은 높아지고 있다. 단순히 국제적인 스포츠 행사를 넘어서 세계에 중국의 역량과 가능성, 그 거대한 포부를

71) 라파엘 모네오, 8인의 현대건축가-이론적 열망과 디자인 전략, 이영범 역, 공간사, 2008, p.386

표방하는 하나의 상징적 기점이 된다. 중국 스스로를 증명하고자 하는 열망의 자리가 되는 것이다. 이를 위해 베이징은 급속한 경제 성장을 증명하기 위해 첨단, 초고층, 상징적 건축물을 빠르고 광범위하게 건설하고 있다. 올림픽 주경기장과 수영센터 CCTV가 건축적 아이콘의 역할을 하는 것이다.

안드레아스 루비(Andreas Ruby)는 “더 이상 건축가가 자신의 건물에 담긴 의미를 통제할 수 없으며, 일상적 사건 흐름에 따라 여론에 전용되고 재해석되는 점”⁷²⁾을 주목한다. 즉, 아이콘의 이러한 예상치 못한 점은 오늘날의 브랜드화 아이콘화 되는 건축물을 다시 생각하게 한다는 것이다. 사실상 대부분의 아이콘 건물은 풍부한 표현과 몸짓으로 우리의 주의를 끌고 있지만, 대체 그것이 표현하는 것, 그 기능은 정확히 무엇이냐는 질문은 생기기 마련이다. 마샬 맥루한의 말처럼 건축은 그것이 곧 메시지인 매체가 된 것인가? 이제 건축은 그 자신이 아닌 메시지를 실어야 하는 것은 아닌가? 안드레아스의 이러한 무제 제기는 자체의 의미는 회피하면서 스스로를 과도하게 재생산함으로써 아이콘이 그 자체의 부적절함을 가속화 한다는 회의적인 시선을 반영하기도 한다. 결국 이는 건축이 자신의 아이콘을 활용해 형태뿐만 아니라 내용까지 전달할 수 있는 방식을 필요로 하는 것이다.

3.3.3 장식을 통한 도심의 새로운 활력소

외피에 대한 관심으로부터 움직임 효과나 모아레, 착시 현상 등의 결과는 장식의 강조라고 할 수 있다. 현대 건축의 흐름은 새로운 기하학과 함께 구조적인 장식, 장식적인 구조에 주목한다. 화려한 브랜드 샵과 건축가의 작업이 장식의 복권을 가져왔다는 배경도 있지만, 장식이 건축의 예술적 가능성을 열어준다. 아르누보 건축은 철과 유리라는 새로운 성질의 재료를 사용해 자연에서 영감을 받은 디자인을 선보여 예술로써 건축의 회생에 기여했다. 장식은 컴퓨터

72) 안드레아스 루비, Minimal Architectre, Prestel, 2003

기술로 발전한 건축과 다른 디자인 영역에도 예술적인 가치를 첨가한다.

장식의 중요성은 외피, 스킨에 대한 접근이 결국 인간의 감각에 주목한다는 점이다. ‘외피의 주름과 빛의 효과, 개구부의 그림자, 전자 매체의 표면, 깊이 및 레이어의 표현’ 등은 사용자들로 감성적 자극을 받게 한다. 결국 장식의 탐구는 외피에 감성을 부여한다. 외피 디자인은 다시 인간의 신체와 환경을 매개하여 인간의 감각을 강조하는 시도다.

물론 건물의 외피 디자인에는 건물 입면에 대한 도시 자본의 논리나 상업적 성향만이 강조되는 부작용에 대해서 경계해야한다. 하지만, ‘체험의 폭을 확장하고 경계를 공간적으로 세분화하며, 인간 감성의 체험을 유도한다’는 점에서 외피 디자인의 중요성은 강조된다. 디자인에서는 장식을 강조하며 촉각의 경험을 극대화 시키고, **“디자인은 곧 감성”**이라 말할 수 있으며, 스킨 디자인은 소통의 매개체가 된다.⁷³⁾

스위스 바젤 S_AM 스위스 건축 미술관에서 <장식의 재추출(resampling ornament)>이라는 전시가 열렸다. 20세기 모더니즘 건축에서 장식은 부도덕한 것으로 여겨졌다. 그 뒤로 포스트모더니즘이 출현하기 전까지 세계는 기업의 효용성을 앞세워 군더더기 없는 매끈한 표면의 건축을 편애해왔다. 그러나 최근 건축의 표면이 급속도로 변화하고 있다. 건물을 지지하는 구조 자체가 자유로운 표현의 소재가 되고 있다. 이런 변화를 이끈 요인으로선 우선 기술의 발전을 들 수 있다. 특히 디지털 드로잉과 그것을 현실화하는 다양한 소프트웨어와 하드웨어의 개발 덕분에 과거에는 상상조차 하지 못했던 건물이 도시에 우뚝 서게 되었다. 또한 사람들이 실용과 청교도적인 믿음으로 가득 찬 건물에 실증을 내기 시작했기 때문이기도 하다. <장식의 재추출>라는 이 전시의 제목은 오늘날의 장식이 과거와 완전히 단절된 새로운 창조가 아니라 과거 위대한 건축 장식의 유산으로부터 영감을 받아 그것을 현대에 맞게 추출한다는 메시지를 던진다.

73) 월간 디자인 2008년9월, 특집 21세기 신표현주의 스킨 디자인

1990년대 매끈한 표면을 추구했던 모더니즘의 유산은 아이팟과 같은 윤기 나는 표면의 제품으로 변모했다. 많은 건축가들은 더 풍부하고 수사적인 표면을 탐구한다. 그들은 가까이서 보든 멀리서 보든 촉각적이고 시각적 자극을 주는 효과를 만들려고 한다. 그렇다고 그런 장식적인 표면이 구조나 형태를 염두에 두지 않는 것은 아니다. 표면, 구조, 형태가 서로 조화롭게 결합되지 않더라도 장식은 이 세가지 모두에게 표현의 기회를 준다. 단지 형태와 구조에 비해 부수적으로 여겼던 표면이 건축의 전면에 나온 것이다. 장식은 건축에서 아름다움의 영역이다. 기능과 경제성 우선주의에 대한 청교도적 믿음에 사로잡혀 건축의 근본적인 것을 잊었다. 고딕 성당과 바로크 교회를 만든 사람이 단지 경제성과 유지비용만 고려했다면 그 건물이 오늘날 우리에게 영감을 주는가에 대한 의문을 준다. 예술의 한 부분으로 건축은 일상의 단조로움 보다는 실용성 이상의 어떠한 이익을 생각한다면, 장식의 가치는 크다.



그림 3.43 스위스 건축미술관 <장식의 재추출> 출품작
 左-마누엘 고트랑(시트로엔 쇼룸), 中-프랑수아 로슈(워터플렉스 인 윈터),
 右-유르겐 메이어 아키텍트(단포스 유니버스)

장식과 구조 사이의 관계에 대해 논하려면 건축 구조의 변화를 살펴봐야 한다. 커튼월, 거대한 크기의 판유리, 모노코크, 이음매 없는 표면 마무리와 같은 것들이다. 현대 건축은 제품의 대량 주문 생산 기술을 받아들인다. 장식은 공간과 구조뿐만 아니라 클래딩의 근본 요소가 되고 있다. 건물의 안과 밖 사이의 관계, 또 다양한 스케일의 변화와 관련된다. 헤르조그 & 드 뮌론은 “미래에 건축의 수사적인 요소로써 장식을 붙이는 것이 아니라 장식 그 자체가 건물을 형성하는 강력한 힘이 된다.”⁷⁴⁾라고 했다.

지금부터 100년전, 파리 메트로(지하철)에는 엑토르 기마르(Hector Guimard)의 설계로 화려하게 장식한 입구가 세워졌다. 아르누보는 19세기 건축계가 철이나 유리나 같은 새로운 소재는 돌아보지 않은 채, 카탈로그화된 과거 양식의 옷 갈아 입히기에 몰두하던 것을 비판하며 역사적인 요소를 참조하지 않는 ‘새로운 예술’을 목표로 삼았다. 더구나 아르누보 건축은 구부러지기 쉬운 철의 성질을 이용, 구불구불하게 흰 화려한 조형을 이루고 있다. 이것은 생명력이 넘치는 자연이나 식물로부터 영감을 얻은 것이다. 19세기 말에도 이러한 장식적 요소를 통해 도심의 활력소를 얻고자하는 노력을 찾을 수 있는 대목이다.



그림 3.44 파리 메트로 입구, 엑토르 기마르, 파리, 20세기 초
도쿄 이다바시역 입구, 와타나베 마코토, 동경, 2000

2000년 12월 도쿄에 문을 연 동경도영 지하철 오호에도선의 이다바시역은 디지털 건축가인 와타나베 마코토(Makoto Watanabe)가 만든 것이다. 흥미로운 것은 이 역시 전체를 식물 이미지가 관철하고 있다는 점이다. 이형의 꽃잎이 지하철 입구를 뒤덮고 있는데, 메탈릭한 꽃이 거대화되며 격렬하게 피어나는 것 같다. 지하 공간에서는 식물의 뿌리와 같이 초록색 철제 웹 프레임이 엘리베이터를 따라서 이어진다. 이 부분의 디자인은 건축가가 도면에 그려낸 것이

74) Philip Ursprung, Herzog & de Meuron Natural History, Lars Müller, 2005, p.354

아니라, 컴퓨터 프로그램에서 자동적으로 생성된 것이다. 그때 웹의 분기가 증가하는 곳이나 침투해 들어가서는 안 되는 곳은 건축가가 미리 지정하는데, 이것은 일조나 영양 상태가 좋고 나쁜, 식물이 성장하는 초기 조건과 같다. 이 지하철역 역시 도심의 새로운 활력소를 포함하는 장식의 일종이다. 100년이라는 시간의 간격을 두고 등장한 두 곳의 지하철에서 몇가지 공통점을 찾을 수 있다. 1980년대 일본 경제의 버블기에 포스트모던 건축이 유행했을 때 과거 양식의 인용이 범람했던 것과는 달리, 와타나베의 이다바시역은 식물적인 디자인에 주목했다. 기마르가 딱딱한 양식을 피하고 자유로운 식물을 참조했던 것처럼 아르누보는 건축의 위기에서 탄생했다. 19세기 말 건축은 테크놀로지의 진보로부터 뒤쳐져 있었다. 건축이 양식을 상실하고, 모든 것이 과학 기술로 계산되면 더 이상 예술이 아니게 된다. 거기에서 아르누보는 새로운 테크놀로지를 활용, 예술로서 건축의 기사회생을 도모했다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 **“아르누보는 기술에 포위된 상아탑에 틀어박힌 예술의 마지막 출격 시도”**라고⁷⁵⁾ 지적했다. 동일한 구도가 현대에도 적용된다. 곧 기술력의 발달이 도심의 발달을 가져온다. 그러한 발달과 더불어 장식적 요소들이 도심의 활력소로서 인식되는 것이다.

75) 발터 벤야민과 메트로 폴리스, 그램 질로크, 노명우 역, 효형출판, 2006, p.298

제 4 장

활성외피의 의미와 가치

4.1 현대 건축의 경향과 활성외피

활성외피의 표현에서 언급한 여러 키워드들 중에서 새로운 건축의 가능성을 제시하는 핵심 개념으로 '표면의 활성화(activation of surfaces)'⁷⁶⁾로 다가올 미래 현대건축의 단초를 살펴 보기위해 현재 현대건축에서 다양하게 실험되고 있는 경향과 활성외피의 가능성과 잠재성을 사례들을 통해 비교 할 수 있다.

근대건축에서 외피재료의 사용은 건축의 공간과 기능프로그램을 수용하기 위한 진술한 경계마감장치로 사용되었다고 할 수 있다. 위계적 사고에 따라 건축물의 실체를 이루는 구축의 핵심하상인 건축구조를 중심으로 공간개념을 합리적으로 드러내고 이의 내·외부 경계를 마감하는 재료적 속성이 일반적인 건축 외피라고 할 수 있었다. 특히, '즉물성'의 개념으로 건축 재료의 솔직한 표현은 근대건축의 외피 개념의 핵심이었다고 생각된다. 하지만 현대건축의 외피는 '표면의 활성화'라는 개념을 통해 건축 재료와 사용자 사이의 다양한 커뮤니케이션의 가능성들을 주목하고 있다.

근대 건축에서 외피는 재료의 물성에 주목했다. 현대 건축의 영역에서 건축가들은 건축물의 외피를 접고, 구부리고, 겹치는 등 표면을 활성화하는 몇 가지의 키워드와 새로운 접근 방법을 만들어 구조체와 외피 사이를 확장한다.

UN스튜디오의 갤러리아백화점 리노베이션에서 디스크형 유리 소재와 LED조명을 활용해 건물 자체가 전광판이 된다.⁷⁷⁾

76) 현대 건축에서 나타나는 건축 표피는 이제 내부의 기능을 반영하는 요소나 단순히 방어의 경계를 형성하는 지표에서 벗어났다. 현대 건축외피는 다양한 방향으로 그 가능성을 전개하고 있다. 특히 활성외피는 다양한 변화의 모습과 매체로서 기능은 현대사회의 특성을 잘 반영하고 이를 전달하는 요소로서 인식되는 현대사회의 대변자로서 그 역할을 수행하고 있음을 짐작해 볼 수 있다.



그림 4.1 베이징 그린픽스 미디어 건물, 시몬 지오스트라, 베이징, 2006

시몬 지오스트라가 설계한 베이징 그린픽스 미디어 월은 광전지가 내장되어 에너지 자급자족도 가능하고, 디지털 미디어 아트를 건물 외피에 도입해 예술적인 퍼포먼스가 가능하다.⁷⁸⁾

외피의 기능이 표면을 장식하는 효과에서 건물의 기능을 표현하는 직접적인 요소가 된다. 이러한 특징은 구조와 표면이 일체화된 몇몇의 건축물을 통해 보여진다. 도요이토는 센다이 미디어 센터 작업 이후 토즈 빌딩에서 외피에 대한 관심을 극대화 시킨다. 나뭇가지 형상을 한 외벽은 외피인 동시에 구조체의 기능을 포함한다. 헤르조그 & 드 뮌론은 베이징 국립경기장의 계단, 지붕, 기둥, 외벽을 새둥지 모양의 장식적인 외피를 사용하여 내부와 외부사이의 공간의 통합체를 만들었다. 특히 건축물의 표면에 집중하여 이의 독자성과 표현성을 극대화하는 것은 설계개념을 다양화하기 위한 주요한 수단의 하나가되었다. 여기서 표면의 활성화는 물리적 표면의 변화는 물론 중성적인 건축물의 표면이 주요한 커뮤니케이션의 수단으로 등장하는 폭넓은 의미의 건축외피 표현현상을 포괄하는 개념으로 사용하고자 하며, 이를 실행하기 위한 주요 개념 키워드와 간단한 사례들을 살펴보면 다음과 같다.

77) “외관 디자인의 기본 개념은 역동성과 함께 시간의 연속성을 나타내는 다양하게 변형된 원으로 표현된다”면서 “물결이나 나무의 나이테처럼 변형된 원을 토대로 패션의 에너지와 쇼핑 시간의 제한이 없는 새롭고 재미있는 경험을 할 수 있는 공간이라는 이미지를 외관에 나타낸다”고 했습니다. Ben Van Berkel Interview,

78) 건물의 ‘지적인 스킨’은 소비자 중심으로 디자인된 소프트웨어를 이용해 건물 파사드를 엔터테인먼트 및 공공의 참여를 위한 대응하는 환경으로 변환시키면서 건물 내부 및 외부의 공공 공간과 상호작용한다. 도시 환경 내에서의 미디어/ 정보 기술의 통합은 새로운 형태의 예술과의 커뮤니케이션을 가능케 해주고 건물 내에서 이루어지는 다양한 행위 및 활동에 관한 정보를 투사해 보여준다. 기술의 혁신적인 사용과 커뮤니케이션, 사회적 상호작용에 대한 실험적 접근방식은 디지털 기술을 건축에 어떻게 접목할 것인가, 그리고 도심개혁을 어떻게 강화할 것인가에 관한 새로운 기준을 정의한다. Simone Giostra & Partners Interview,

	작 품 명	키 워 드
	프랭크 게리의 빌바오 뮤지엄과 석재타워	재료의 치환과 전이 (substitution & dislocation)
	헤르조그 드 뮌른의 (샤우라거) Schaulager museum	주름 등 재질의 표현 (creasing)
	피터 Zumthor의 브레젠즈 뮤지엄	재료의 개인화 (personalization)
	헤르조그 드 뮌른의 시그널 박스	빛과 시점의 변화 (light and standing points)
	헤르조그 드 뮌른의 도미누스 와인 양조장	매질의 충진 (infill elements)
	헤르조그 드 뮌른의 칸톤스피탈 제약사	표면깊이의 표현 (depth of skin)

	피터 쿡의 그라츠 콘스트 하우스	단위부재의 반복 (blobs and pixels)
	UN 스튜디오의 갤러리아 백화점	전자 미디어 외피 (digital media skin)
	레안드로의 풀(pool)	유체의 흐름 (flow of liquid elements)
	도요 이토의 센다이 미디어 테크	다공질(porosity), 유공표면(perforated surfaces)

표 7 표면 활성화의 개념 키워드

치환과 전이(substitution & dislocation)의 개념은 그 기원은 직접적으로는 올덴버그(Claes thure Oldenburg)와 같은 작가들로부터 차용한 것이라 생각된다.⁷⁹⁾ 프랭크 게리는 자신의 작업을 반미학(counter-aesthetics)으로 설명하고 있듯이, 골판지를 사용한 안락의자는 물에 젖기 쉽고 찢어지기 쉽다는 일반적인 종이의 속성에 대한 관념을 뒤집어 가구의 재료로 사용하였다. 그는 이러한 일련의 실험을 ‘편안한 에지(easy edge)’로 명명하였는데, 그것은 소프트한 재료를 사용하여 단단한 구조체를 만들어 낼 수 있음을 보인 것으로 가장자리는 부드럽고 다루기 쉽다는 것을 의미한다. 게리는 이러한 개념을 건축작업에 적용하여 값싼 산업의 재료들을 자신의 주택 등에 사용하며 새로운 저가형 재료의 표현적 가능성을 주목하였다. 한편 게리는 지난 1998년 완공된 구겐하임

79) 스웨덴 출신, 미국의 조각가. 팝 아트의 대표 작가로 알려져 있다. 1950년 말부터 1960년대 초에 오브제(objet)가 관객과 일상적 환경 속에서 전개하는 일련의 충격적인 작품을 시도하였다. 일상의 오브제를 거대하게 확대하여 관객의 심리에 충격을 준다든지, 전기청소기나 선풍기 등의 경질기계제품을 부드러운 천이나 비닐로 모조한 해학적 작품을 전시하는 등의 발상은 그의 일관된 방법론이다. 양용기, 건축물에는 건축이 없다, 평단문화사, 2006, p.90

빌바오 뮤지엄의 고르지 않은 티타늄 외피마감이나, 종이가 찢어진 듯한 교각 부 석재 마감 효과를 통해 건축물 표면의 의식적 활성화를 연출하고 있다.

이는 마치 석재를 종이처럼 그 속성을 치환, 전이하여 보여주는 것으로 석재가 주는 견고함과 동시에 종이가 주는 부드러움 또는 쉽게 변형될 수 있음의 상반된 속성을 동시에 보여줌으로써, 의도적으로 이중적 의미분화의 낯설음 효과를 유도해 내고 있다.



그림 4.2 활성화를 연출한 빌바오 구겐하임 뮤지엄,
티타늄 마감, 석재 교각 마감

한편 줌머의 발스의 사우나 건물이나, 브리겐즈(bregenz) 미술관 등에서는 건축 재료를 어떤 특정 건물만의 유일한 방식으로의 사용하는 재료의 개인화 또는, 특정화와 같은 양상들이 나타나고 있다. 줌머는 이들 건축물의 작업을 통해 근대 건축에서 국제화와 표준화를 통해 잃어버렸던 건축 외피에 작가적 아우라(aura)를 만들어 내고 있다.



그림 4.3 작가적 아우라를 포함한 피터 줌머 -브리겐즈 미술관

스위스 건축가 헤르조그 드 뮈론의 작업은 제프리 킵니스(jeffrey kipnis)에 의해 화장술이라고 지칭⁸⁰⁾될 정도로 재료의 물성 그 자체 이외의 재료의 전이가 만들어 낼 수 있는 공간적 효과에 관심을 보이고 있다. 특히 미국 캘리포니

80) Alejandro Zaerz-Polo, El Croquis60+84 _ Herzog와 인터뷰, P.320

아 도미누스 와인 저장소의 석축방식의 돌 쌓음 마감이나, 블로이스(Blois) 문화센터의 텍스트 파사드는 본질적으로 동일한 역할을 수행한다. 두 가지 모두 재료를 극단으로까지 분해하여 새로운 가능성을 보여주하고자 한다. 특히 도미누스의 외피는 토목공사의 석축에 사용되던 돌망태 쌓기의 방식을 세심하게 다양한 크기의 매질이 충전된 건축외피로 전이하여 새로운 공간감의 가능성을 열어주었고, 내부공간의 경우 그림자와 빛에 의해 독특한 효과를 자아내고 있다.



그림 4.4 헤르조그 & 드 뮌론 - 브란덴브루크대학 미디어센터,
스위스 바젤 철도 시그널 박스

또한 96년에 완공된 바젤의 시그널 박스는 건물 외부에 20cm 폭의 구리판들이 부착되어, 이들 판들의 일부는 일정한 각도에 따라 기울어져 있어 필요한 곳에 빛을 유입시키고 있다. 흥미로운 것은 이들 금속판의 그림자가 햇빛의 세기와 관찰자의 거리에 따라 그 강도가 바뀌면서 표면의 아른거림과 활성화 효과를 만들어 낸다는 점이다. 이러한 방식의 변화는 표면 깊이의 표현(depth of skin)의 일종으로 이들이 작업한 칸톤스피탈의 유피 래핑 프로젝트에서도 잘 나타난다.

한편 표면 활성화의 주도적 주체는 외피와 디지털 미디어의 결합이다. 이들은 블롭이나 픽셀 등에 의해 단위가 부재화 되면서 LED등을 통해 디지털 정보를 화면에 디스플레이하고 정보 그 자체가 건축의 표면이 되는 방식으로 IT기술의 발달과 함께 더욱 적극적으로 사용될 전망이다. 특히 상업공간의 경우 기술적 진보와 함께 마케팅 수단의 일환으로 건축의 외피가 사용되면서 이러한 추세는 세계적으로 늘어날 것으로 생각된다. 장 누벨의 갤러리 라파예트의 외부나, 푸르 국제회의장의 입면에는 전광판 또는 색색의 형광등을 유리면 안쪽에 부착하

여 전자매체와 유리재료를 통한 매체적 외피의 건축형태를 보여주고 있다. 장누벨은 “도시의 야경이야말로 그 도시의 활기를 더해주는 요소이며, 비행기 상공에서 내려다본 도시의 조명은 그 밀도와 가로 조직을 보여주므로 도시의 정체성을 가장 잘 나타낸다.”고 말한바 있다.



그림 4.5 장누벨 -갤러리 라파예트, 두르 국제 회의장(실내·외부)

또 UN스튜디오가 설계한 서울의 갤러리아 백화점의 경우 디스크형의 유리소재와 LED조명을 이용하여 정보를 전달하고 도시의 전광판으로서 미디어 매체에 의한 시각적 자극을 최대한 활용하는 중요한 사례가 되고 있다. 그리고 이러한 전개는 쾰른 가구박람회의 물을 매질로 채운 에베앵 파오나 가나자와 21세기 미술관의 레안드로의 풀(leandro's pool)에서 볼 수 있는 표면 활성화의 효과처럼 물, 바람과 같은 매질의 흔들림과 아른거림에 의해 표면이 활성화되고 주목받게 하는 장치로서 새로운 가능성을 보여주는 주목할 만한 표면효과的重要한 장치라 할 수 있다.



그림 4.6 레안드로의 풀(Leandro's pool)

4.2 형태(shape)에서 형상(figure)으로

현대 도시의 풍경을 이루는 특징은 복잡함이다. 다양한 일상과 도회의 번잡함이 뒤엉켜 이루는 분위기는 도시의 조직이 질서 정연함을 주장하고 있음에도 혼란스러움을 가진다고 본다. 필요를 해결하기 위한 수단으로 도시가 만들어지고 유지된다. 욕망을 위한 도구, 욕망으로 뒤덮인 건축인 것이다. 건축은 도시의 요소이자 일상의 배경이어야 한다. 장소를 만드는 도구이며, 일상을 행하는 무대이다. 도시는 인간의 기억을 생산하고 저장하는 공간과 같은 것이다.⁸¹⁾ 건축 외피 또한 건물과 인간 사이의 상호작용을 통한 소통을 중요시 하고, 도심의 이미지를 연출하므로 위와 같은 기능을 포함한다.

건축은 구축되어 지어지는 조형물로 존재한다. 따라서 형태는 건축으로 인정되는 기본 조건이다. 그러나 건축의 목적과 결과가 조형의 완성에 있지 않았을 것이라는 가정을 전제하면 다른 관점에서의 접근이 가능할 것이다. 건축은 인간이 사용할 공간을 만드는 작업이다. 구체적인 물체를 만드는 건축 작업에서 공간의 의미를 앞세운다면 형태는 건축의 절대조건으로 다루어지지 않아도 될 것이다. 형태는 건축의 본질이 아니라 결과로 드러난 부산물이다. 공간을 이루려는 목적에서 볼 때 형태는 부차적인 물성이며 하위의 개념이다. 건축에서 형태는 존재하지 않는다. 실제의 있고 없음이 아니라 형태는 의미가 없다는 것이다. 건축에서 형태는 목적 또는 결과가 아니다.⁸²⁾

형태는 수단이자 도구이므로 그것을 초월하기 위해 건축은 형(形)이 아닌 상(像)으로 나타날 수 있다.⁸³⁾ 형태와 형식을 초월한다면 건축이 추구해야 하는 것은 오직 공간의 형성이다. 건축의 원리는 형태로 형상을 만드는 것이다. 장식을 절제하고 단순한 마무리를 의도하는 이유는 공간의 완성을 방해하는 형태의

81) 월간 플러스 2008년 3월호, 특집 形형과 狀상

82) 다이앤 기라도, 모더니즘 이후의 현대 건축, 최왕돈 역, 시공사, 2002, P.80

83) 구로사키 데루오, 형태에서 형상으로(나는 세상을 바꾸고 싶다 중에서), 김승욱 역, 미메시스, 2005

간섭을 배제하려는 것이다. 형태의 무위함으로 공간의 특성을 강조하는 것이다. 건축의 목적과 결과는 공간을 이루는 것이어서 건축이 담고 있는 공간이 완성되어야 비로써 건축의 의지가 성립된다. 상(像)은 곧 공간의 형식이다. 공간은 형상으로 존재할 뿐 형태가 없다.⁸⁴⁾

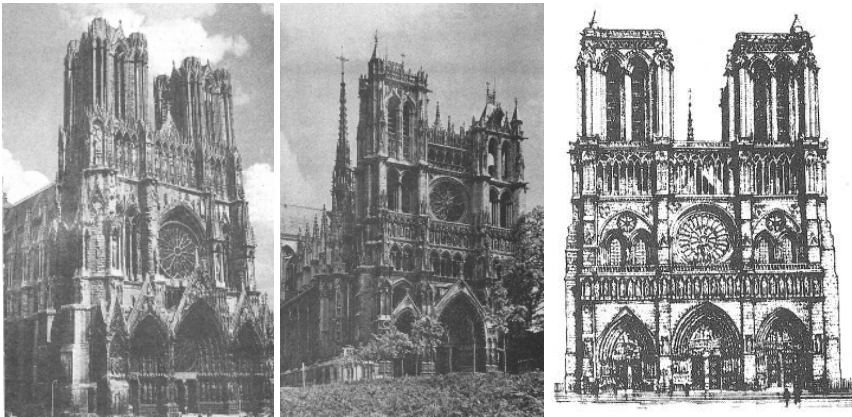


그림 4.7 고딕성당의 입면 -랭스, 아미앵, 노트르담 대성당

건축의 형태를 그린 것이 입면도이다. 말 그대로 해석하면 세운 면의 그림, 또는 면 세우기를 표현한 그림인 것이다. 그러나 같은 용어인 elevation은 올린다는 의미가 강하다. 평면(plane)이 아닌 평면도(plan)를 올리면 입면도가 된다는 뜻이다. 국어는 표면을 의미하고 영어는 몸체를 의미한다. 번역이 잘못된 결과일 수도 있고 개념이 달라서일 수도 있다. 아무튼 현대적 설계의 기법인 입면도를 전통건축에 적용하면 이상한 현상이 생긴다. 설계도의 제목을 확인하지 않으면 어느 건축물의 도면인지 구분이 불가능한 것이다. 구분이 되지 않는다는 것은 모두 같거나 비슷하다는 의미이다.

형태의 골격을 이루는 구조를 보여주는 단면도는 더욱 심하다. 기술적인 면과 기교적인 면을 감안하고 크게 보면 기본적인 틀이 동일한 것이어서 결국 형태 역시 같은 것이 된다. 그렇다면 전통건축은 구조와 형태를 이루는 틀을 이미 정하고 있으므로 모양을 만드는 형식은 건축의 형성에 우선적으로 개입하지 않는다는 해석이 가능하다. 건축의 형태는 이미 전형(prototype)으로 정해져 있

84) Francis D.K.Ching, 형태의 공간, 서동균 역, 대우출판사, 1990, P.320

으므로 관심을 갖거나 고려할 필요가 없다는 뜻이다. 다시 말하면 형태는 주어진 소재일 뿐이므로 건축을 결정하는데 고려해야 하는 주요소가 아닌 것이다.

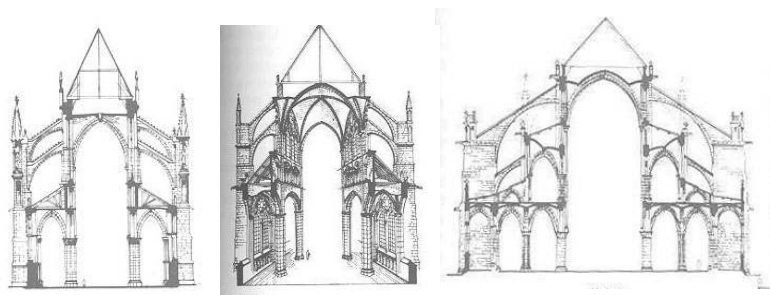


그림 4.8 고딕성당의 단면 -랭스, 아미앵, 노트르담 대성당

그렇다면 구법과 형태가 동일한 전통건축은 모두 비슷해서 구분이 어려워야 한다. 그러나 그렇지 않음을 우리는 안다. 실제로 세워지면 유사한 형식이라 보이던 것이 서로 다른 모습으로 나타나는 것이다. 소재원으로 유명한 담양 일대에는 유난히 정자가 많이 모여 있다. 건축의 원형이라 할 수 있는 원두막이 건축적인 형식을 갖추게 된 것이 정자이다. 공간을 만드는 원초적인 형식인 정자의 내용은 매우 단순하다. 그 형태들은 서로 비슷해서 당호를 확인하지 않으면 전문적인 식견이 없이 구별하기가 어렵다. 그러나 각각의 특징은 건축 자체만을 살피기에서 한걸음 물러나 정자와 주변을 함께 보면 비로소 차이가 드러난다. 마루와 방과 창호의 위치와 크기는 주변의 조건과 연결되어 있다. 정자는 건축으로 존재하는 것이 아니라 자연의 공간을 인간의 공간으로 매개하는 장소의 요소로 존재하는 것이다.



그림 4.9 담양지역 정자 건축 -제월당, 면암정, 송강정

건축에서 나타나는 각각의 특징과 차이는 건축 자체의 구체적인 형태가 아니라 주변을 아우르는 형상으로 만들어진다. 같은 형태라 하더라도 놓이는 조건

에 따라 형상은 다르게 나타난다. 형상은 형태가 이루어낸 결과가 만드는 상황인 것이다. 사람의 얼굴이 눈, 코, 귀, 입으로 이루어지는 큰 틀은 하나이나 모두 인상이 다른 것과 같은 이치이다. 형태를 위한 형식보다 상황을 만드는 형식에 주목할 필요가 있다. 건축은 개체의 형태가 아니라 그것이 존재하는 방법론에 관심을 두어야 한다. 그 차이를 만드는 중요한 요인은 그것이 놓이는 환경이자 장소이다. 조건이나 주변의 풍경에 따라 열리고 닫히는 것이 다르며 땅과 관계 맺는 방법에 따라 그것에서 느껴지는 공간감에도 차이가 생긴다. 건축에서 중요한 것은 땅에 적응하는 공간적인 개념의 설정이다. 땅의 조건에 따라 기본적인 형식을 조정, 변화, 발전시켜 건축을 형태(shape)가 아니라 형상(figure)으로 만들어내는 것이다.



그림 4.10 Wozoco`s House, MVRDV, 암스테르담, 1997

MVRDV의 wozoco`s house의 입면의 보면 매우 복잡하고 어색하기까지 한 형태임을 느낀다. 면의 분할에 어떤 원리가 있는 것 같지도 않고 사용된 재료 역시 하나가 아니다. 편하게 말하면 어떠한 의도로 했는지 알 수 없는 공동주택의 모습을 보인다. 이러한 형태의 원인은 형태의 완성이 아닌 공간의 형성이 목적이었기 때문일 것이다. 공간을 이루는 수단으로서의 구법이 만드는 형태는 목적을 이루었을 때 부차적인 요소가 되어야 한다. 그러나 수단인 형태를 목적으로 삼게 되면 공간과 형태가 동시에 존재하게 되어 목적이 분명해지지 않게 된다. 공간은 추상적이고 감각적인 결과이지만 형태는 즉물적이고 현시적인 결과여서 공간은 형태에 가려질 수밖에 없다. 수단에 들인 공력의 정도만큼 목적

의 존재감이 사라지는 것이다.

강남대로의 네거리에서 한 모퉁이를 차지하고 있는 흰색의 구멍 뚫린 상자는 모양과 색으로 가득한 도시의 풍경을 진정시키는 역할을 할 것으로 기대한다. 부유하는 도시의 분위기를 잠시 붙잡기 위한 몸짓은 비어진 단순함이다. 둥근 구멍의 조합이 조형적인 효과를 의도한 것으로 비칠 수도 있으나 원경과 근경의 변화를 만들기 위한 요소로 만들어진 것이다. 콘크리트의 무거움을 비워낸 가벼움과 딱딱함을 덜어낸 부드러움으로 도시적인 긴장을 푸는 것이 원경이라면 동금의 상세가 이루는 조화는 도시의 단조로움을 깨우는 근경이 된다.



그림 4.11 Urban Hive, 김인철, 서울, 2008

하지만 형태를 고려치 않고 만들어지는 건축이 과연 가능한지를 따지기에 앞서 다시 한 번 확인해야 하는 것은 건축의 목적이 공간이란 전제이다. 도공이 빚는 그릇이 담기 위한 것이 아니라 색과 모양을 감상하기 위한 것이라면 그것은 그릇의 형태를 빌린 조형물이지 더 이상 그릇이 아니다. 마찬가지로 건축이 모양을 앞세워 만들어지게 되면 그저 아름다운 형태일 뿐 건축의 내용인 공간을 이루지 못하고 도중에 완성되고 만다. 건축의 형식을 한 건축은 진정한 건축일 수 없다. 형태와 공간을 모두 갖춘 건축이 불가능한 것은 아니다. 모두 갖추려면 형태를 압도하는 공간을 이루어야 한다.

4.3 순수기하학적 형태에서 유동적 기하학의 형태로

기하학의 발전은 고대 그리스의 피타고라스에서 시작하여 플라톤의 이데아적인 관념적 기하학, 그리고 유클리드 기하학으로 발전하였으며 이후 데카르트의 해석기하학, 풍슬레의 사영기하학, 19세기 말의 비유클리드 기하학과 위상 기하학 등 다양한 기하학으로 발전하게 되었다. 20세기 말 프랙탈 기하학이 등장하면서 새로운 발전의 계기를 마련하고 있다.⁸⁵⁾

유클리드 기하학이 지배적인 근대 이전의 건축에서는 직교좌표체계를 중심으로 공간에 있는 ‘나’와 관계없이 물체 사이의 관계에 의해 객관적인 공간을 구성한다. 슈마르조(August Schmarsow)는 “건축에서 내부 공간을 규정하는 요소에는 공간을 한정하는 요소인 벽, 바닥, 천정, 지붕 등이 있고, 공간을 확장하는 요소인 문, 창, 기둥의 간격 등이 있으며, 공간을 분절하는 요소인 기둥, 원추, 아케이드, 난간 등이 있어서 이러한 요소들에 의해 내부 공간이 인지되는 효과가 달라진다.”고 하였다.⁸⁶⁾

위상기하학과 르네 토크의 급변이론(Catastrophe Theory)의 영향으로 현대건축에서는 복잡성과 비선형성, 그리고 혼성적인 특질을 보여주는데, 현대 건축가들은 이러한 철학적인 바탕을 건축물의 형태에만 적용하는 것을 넘어서서 공간을 조직하는 개념의 논리로까지 끌어들이는 경향을 보여주고 있다.⁸⁷⁾ 모더니즘에 의한 고정된 공간에서 벗어나 새로운 패러다임으로서 디지털 매체라는 도구를 이용하여 새로운 세계관을 반영하며 다양한 접근방식으로 디자인이 이루어지고 있는 것이다. 이는 불확정성으로 대변되는 현대 사회의 새로이 요구되는 건축적 전략으로 형태의 생성단계에서 디지털 기법을 활용함으로써 전통적인 디자인 프로세스를 역행한 대표적인 경우라 할 수 있다.

일본의 한 출판사에서 판매 중인 카드에는 킹, 퀸, 잭의 자리에 건축가들이 등

85) 임영배, 건축미론, 국제, 1994, p.282

86) 헤르만 바우어, 미술사학의 이해, 홍진경 역, 시공사, 1998, P.301

87) 봉일범, 움직이는 기하학(건축 지어지지 않은 20세기), 시공문화사, 2005, P.115

장한다. 각 문양은 양식주의, 모더니즘, 포스트모더니즘 그리고 ‘슈퍼플랫’이라는 일본 건축의 주요한 흐름을 나타내고 있는데, 이 ‘슈퍼플랫’에서 킨은 도요이토, 쿤은 세지마 가즈요, 잭은 류에 니시자와가 자리한다. 자칫 경직되기 쉬운 계보를 위트 있게 풀어낸 이 건축카드는 건축 비평가 타로 이가라시의 자문으로 만들어졌다. ‘슈퍼플랫’은 그가 아티스 무라카미 다카시가 사용한 용어를 재인용해, 1990년대 후반부터 2000년대 초반에 나타난 일본 건축 경향을 설명하는 키워드다.



그림 4.73 2000년대 초반 일본의 건축경향을 설명하는 건물들

이가라시는 ‘확장적이고 평면적이며 경계가 없는’공간 영역, ‘입체적인 깊이를 제거하는 것을 모색하며 결과적으로 건축물 피부의 표현 가능성에 중점’을 둘 뿐 아니라, 보는 사람의 깊이감을 왜곡시키고 독특한 평면성을 이루어내는 다양한 시도를 슈퍼 플랫 건축의 범주에 두고 있다.⁸⁸⁾ 수평적으로 시야를 돌리면 이 흐름은 쿠마 켄고의 약한 건축과 평면성, 형태와 배경의 모호함은 탐구하고 있는 아오키 준의 건축 개념처럼 견고한 건축을 벗어나 인간과의 인터페이스로서 건축의 가능성을 모색하는 경향과도 만난다.

사나(SANAA, 세즈마 가즈요 건축연구소) 출신 이시가미 준야(Ishigami Junya)는 사나의 슈퍼플랫(Superflat)적인 방향성을 넘어서, 현대 일본 건축의 보여준다. 그의 평면을 보면, 편평한 바의 기둥이 각각 서로 다른 방향으로 향

88) SPACE 공간, 2008년 12월호, ‘슈퍼 플랫’과 일본의 현대 건축, 이가라시 타로, P102

하면서 무작위로 흩어져 있다. 도무지 건축 평면으로는 보이지 않는다.



그림 4.13 추상주의화가
잭슨 폴록(Jackson Pollock)

잭슨 폴록과 같은 추상표현주의 회화 혹은 밤하늘의 별을 바라보고 있는 것 같다. 자연과 인공적인 기하학의 경계가 애매해지고 있다. 걸을 때마다 주위의 기동 모습이 차례차례 변해가는 기하학의 숲과 같은 공간이라고 한다.⁸⁹⁾ 그러나 이것은 혼돈(Chaos)은 아니다. 독자적인 프로그램을 작성하고, 전체적으로는 구조의 밸런스를 성립시키고 있다.

휴대전화나 인터넷의 등장은 우리의 공간 감각이나 거리에 대한 생각을 변화시켰다. 예를 들면 먼 것임에도 가까운 것, 즉 떨어진 장소에 있는 사람과 이동하면 서로 간단히 의사소통을 할 수 있다. 반대로 가까운 것임에도 먼 것이 발생하기도 한다. 옆에 있지만 다른 공간과 접속하고 있는 것 같은 상태다. 이러한 공간의 모델은 세지마 가즈요(Sejima Kazuyo)가 설계한 오니이시 다목적 홀에서 확인할 수 있다. 구불구불한 유리 파빌리온이기 때문에 눈앞에 보이는데도 불구하고 다른 공간이거나, 먼 곳임에도 목소리가 잘 들리는 현상이 발생한다. 방사상⁹⁰⁾으로 벽을 배치해 멀리 있는 실은 보이지만 바로 옆의 실은 보이지 않는다.



그림 4.14 21st Century Museum of Art, 세지마 가즈요, 카나자와, 2004

89) 진중권, 미학 오디세이2(마그리트와 함께 탐험하는 아름다움의 세계), 휴머니스트, 2003, P.249

새로운 구조와 장식이 등장하는 배경으로 ‘알터너티브 모던’이라는 가설을 생각하고 있다. 이것은 단순한 부흥(revivalism) 혹은 다시 투명한 유리 건축이 유행했다는 것쯤으로 정리할 수 있는 현상은 아니다. 그것은 있었을지도 모를 또 하나의 모더니즘이다. 철, 유리, 콘크리트 등 건축의 기본적인 소재는 100년 전이나 별 차이가 없다. 이것이 21세기 초 건축의 조형 역시 많은 부분이 모더니즘의 틀 속에 규정되어 있다고 생각하는 이유다. 그러나 한편으로 컴퓨터의 성능이 비약적으로 향상됨으로써 복잡한 구조식 계산이 가능해지기도 했고, 생산의 변화를 가져오기도 했다. 모더니즘에서 아르누보나 표현주의는 작은 역할밖에 하지 못했지만, 21세기 초에 새로운 가능성을 확보한 것이 아닌가? ‘평행세계(Parallel world, 현실과 나란히 존재하는 삶의 터전)’로서의 모더니즘이다. 젊은 건축가는 세계적으로도 포스트모던의 영향을 받지 않고, 마치 모더니즘을 다시 한 번 회생시킨 듯 한 디자인을 전개하고 있다. 포스트모던이 어디까지나 모더니즘의 수사적인 변형이나 의미의 발생을 수반하는 작업이라고 한다면, **"알터너티브 모던"**⁹¹⁾은 최초의 상태로 초기화해서 제로에서 형태의 물을 만드는 것이다. 이토 도요가 그 첫 번째 주자임은 틀림없지만, 뒤따르는 세대는 거리낌 없이 새로운 세기의 디자인을 개척해나간다. 물론 우리가 살고 있는 사회는 20세기 초와는 전혀 다르다. 일찍이 모더니즘은 디자인을 통한 새로운 사회 창조도 함의하고 있었다. 그러나 젊은 세대는 그러한 이상을 소리 높여 강조하지 않는다. 유토피아 없는 알터너티브 모던은 현시점에서 사회에 대한 의식이 부족하다는 한계를 나타낸다.

90) 중앙의 한 점에서 사방으로 거미줄이나 바퀴살처럼 뻗어 나간 모양.

91) 타로 이가라시, 새로운 기하학 건축, 공간479, 2007.10

4.4 현대 건축의 외피의 미학

오늘날 건축은 점점 더 가벼워지고 있다. 건축이 삶의 심오한 의미를 담지 못하고 도구나 상품으로 전락하고 있다는 존재론적 의미에서 그렇고, 실제 건물이 물리적으로도 점점 더 가벼워지고 있다는 사실에서도 그러하다.⁹²⁾ 건축의 외피는 가벼워지는 건축을 가장 직설적으로 보여주는 현상이다. 오늘날 건축물의 외피는 내부의 내용(생산 과정, 용도와 공간)을 표상하지도 않고, 또 외부 맥락을 적극적으로 수용하지도 않는다. 이미지가 지배적인 시대에 외피는 현대 건축의 성격을 규정하는 가장 일반적이고 주도적인 양상이 되었다. 건축에서 외피에 대한 문제 제기는 가벼운 주제는 아니다.

첫 번째, 실재감의 상실을 들 수 있다. 과거의 건축은 그 구축성과 물질성으로 존재하였고, 현실과 실재를 지탱해주는 사회·문화적 기능을 담당하였다. 그런데 현대 건축의 외피는 비-물질성과 과거의 육중하고 두터웠던 외피가 제공하는 장소감이나 영속성의 성격을 제거하였다. 이러한 현상은 현대 건축의 외피가 순간적이고 가벼움을 내포함을 의미한다.

두 번째, 현대 건축에서는 외관 처리가 가장 중요한 건축적 관건이 된다. 점점 더 건축물의 인상과 우열을 결정하는데 있어 외피의 처리 방법에 의해 결정되는 듯한 분위기가 지배적이다. 그것은 건축 자체를 표상한다. 마치 화가의 팔레트 처럼 건물의 외피는 건축가가 마음대로 그릴 수 있는 캔버스가 되었다. 이것은 오늘날의 건축물이 도시에서 그저 하나의 이미지로 존재하게 되는 운명에

92) 착시현상, 대상의 객관적 성질을 기준으로 생각하면 지각상(知覺像)에 잘못이 있다는 것은 오히려 일반적이다. 그런 의미에서 지각은 착각에 차 있는 것이다. 그러나 보통 착각이라는 말을 사용할 때는 그러한 지각의 일반적 성질을 가리키는 것이 아니라, 지각 대상의 객관적 성질과 지각상의 차이가 특히 큰 경우를 가리킨다. 그와 같은 착각이 생기는 원인으로는 감각 기관의 특성, 감각기관에 생긴 신경 흥분의 상호작용, 지각하는 사람의 태도, 그 사람이 가지는 요구, 그 사람의 과거 경험 등을 생각할 수 있다. 다이앤 기라도, 모더니즘 이후의 현대건축, 최왕돈 역, 시공사, 2002, P.121

있음을 보여준다.

세 번째, 건축을 경험하는 방식의 변화이다. 건축가가 구조, 공간, 평면, 볼륨, 매스를 고민하고 비중을 두는 것과는 달리 대중은 일찍부터 외관으로 건축을 경험해 왔다. 이는 수많은 자극으로 가득차고, 속도가 지배하는 근대 메트로폴리스에서 건축을 경험하는 보편적 방식이다. 현대 사회에서는 도시에서 건물은 그저 하나의 시각적 정보에 불과하다. 건물의 외피가 인간 사이의 소통 방식의 근본적 변화를 잘 보여주는 것이다.

네 번째, 건물의 외피는 소비문화와 긴밀한 결속을 가지고 있다. 현대의 자극적인 과잉은 역설적으로 외피가 강력하고 시각적인 충격매체일 경우에만 생존할 수 있다는 조건에 놓이기도 한다. 외피는 자본주의 시장의 치열한 사회에서 유흥적인 요소가 될 수 있다. 동경의 오모테산도나 서울의 청담동거리에 미니멀하고 깔끔한 외피를 생각해보면 알 수 있다.



그림 4.15 오모테산도 거리, 청담동 거리의 미니멀한 가로망

다섯 번째, 현대 건물의 외피는 근대에서는 간과해왔거나 약간은 억압되어 왔던 장식에 대한 질문을 제기한다. 근대 건축은 표상(재현)과 함께 장식을 거부해 왔다. 하지만 근대 건축이 정말 장식으로부터 해방되었는지, 건축에서 장식이란 것을 완전하게 배제한 순수한 건축이 가능한지 의문이다. 포스트모더니즘의 근거 없는 장식적 인용이 납득되지 않는 것처럼 완전한 표상이나 장식의 배제가 건축에서 가능한지 생각해 봐야 한다.

마지막으로, 건축의 본질에 대한 인식의 변화이다. 구축성과 물질성, 구조와 기능과 공간을 건축의 본질적 요소로 인식해온 종래의 관념에 대해 현대 건축

의 외피는 근본적인 의문을 제기한다. 외피가 점점 다른 존재가 되어가려 하는 징후처럼 느껴진다. 건축은 구축하는 일이기 보다 켜나 막으로 공간을 둘러싸는 일이 되어가고, 내부로부터 해방된 외피는 매체이자 메시지이고 이미지로 기능하고, 디자인은 점점 패션이나 화장술과 유사한 것이 되어간다.

앞으로 현대 건축의 외피는 근현대의 테크놀로지를 건축에 적용하는 결과물이기 때문에 과거와 다른 건축의 세계를 열어가고 있는 것으로 이해해야 한다. 일찍이 유리와 철의 건축이 그랬듯이 외피는 과거와는 상이한 공간 경험과 미학적 경험, 도시적 체험을 제공해 준다. 이는 분명 새로운 건축의 지평을 열어보일 것이다.



제 5 장

결 론

본 논문은 건축에서 외피에 주목하는 현상에 관한 근본적인 물음에서 그것이 왜 중요하고, 현대 건축에 어떤 영향을 주고 어떠한 방식으로 적용될 수 있는가에 대한 관심에서 시작되었다. 이러한 물음을 해결하기 위해 운동과 시간적 요소를 내포하는 유동성의 의미를 가진 활성외피의 표현과 범주에 대한 내용과 사례를 파악하고, 그 의미와 가치에 대해 분석하였다.

근대 건축에서 표피(Surface)나 피복(Skin)은 외부 공간의 경계를 의미했다. 구축된 공간의 결과물이고 구조를 감싸는 외벽이다. 독립적인 건축 요소보다는 부산물이나 수단에 가까웠다. 한마디로 근대 건축에서의 외피는 ‘공간’에 가깝다. 그것은 무형의 여백이고, 보이드와 솔리드의 조화, 빛과 재료의 질감, 시퀀스를 통해 전개되는 경험에 대한 아날로그적인 결과이다.

하지만, 디지털 기술의 발달과 매체의 영향으로 현대 건축 외피는 기존의 아날로그적인 단계를 넘어서 비약적인 발전을 이루게 되었다. 시대적 관점에서 활성외피는 기술의 발달과 재료의 물성 변형을 통해 표면을 인식하는 시각적 모호함을 일으킨다. 이러한 변화에는 건축가들의 감각적인 표현 방식의 구조나 메커니즘을 통해 외피를 “얼마나 잘 느끼게 할 것인가”, “얼마나 기억시킬 것인가”에 대한 의도가 표현된다. 외피는 건물의 정체성을 드러내는 중요한 수단이 되고, 소통하는 매체로 인식되므로, 건물과 사람의 상호작용을 재현하는 매개체임이 강조된다.

건축과 현대 도시와의 상호작용에 있어 활성외피의 표현 특성을 잘 드러내는 분야가 상업 건축물의 외피이다. 상업 건축물은 기하학적 이미지 변화를 통해 시각적 충격을 일으켜 소비자와 소통한다. 장식적이고 상징적인 영역에서 복합

적인 매체와 트렌드를 반영한 상업건축은 그 표현에 있어 브랜드의 특성을 고려하여 건물 자체를 아이콘화 하고, 상징적인 의미를 부여한다. 이러한 건물의 특성은 매체로서 도심의 이미지를 연출하고, 새로운 경관을 형성한다. 기술력의 발달이 도심의 발달을 이룩하고, 장식적인 요소들을 통해 도시의 활력소로 인식된다. 현대 건축의 경향으로서 활성화피는 다양한 키워드를 통해 현대 건축의 가능성을 제시한다. 표면의 활성화는 현대 사회의 특성을 반영하고, 이를 전달하는 요소로서 인식되어 현대사회의 대변자로서 역할을 수행한다.

자율성과 표현성이 강조되는 외피의 디자인은 지속적으로 시도되고 있다. 이들은 장식적이고, 형태만 강조하는 표면의 탐구에서 벗어나 공간의 모호함이나 연속성, 평면의 틀이 아닌 외피자체의 깊이감을 가진다. 현대 도시에 표현되어진 활성화적인 외피를 시각적인 무질서와 불확정적인 형태의 공간감으로 결속하지 않고, 활성화피를 다양하고 독창적인 표현 방식을 통해 기존의 딱딱한 공간감에서 벗어나 자유로운 공간으로 탈바꿈 한다고 인식해야한다. 하나의 완결된 볼륨으로 구축된 공간에 대한 평가는 외피에 대한 인식을 통해 경계의 모호함이나 공간감의 확장, 유동성을 내포한다. 단순히 구조를 숨기는 관점에서 벗어나 건축가의 의도를 소통을 생성하기 위한 매개로서 사용해야한다.

그리고, 현대 건축에서 소통의 관점은 특별한 이즘이나 지역적 특색을 공유하지 않는 특징을 보이며, 각기 다른 새로운 형태를 생성할 수 있는 특징을 가진다. 또한, 현대 사회는 영역간의 경계가 모호해지고 구분이 무의미하고, 혼성적(Hybeid)이고 복합적(Complexity)인 성향을 드러낸다. 현대 사회의 양상은 사회 각각의 요소들과 결합하여 영역의 확장과 무한한 가능성을 얻는 결과를 생산한다. 이러한 특성은 건축 외피에 영향을 주어 표현이 확대되고, 건물의 의미가 새롭게 해석되며, 다양한 가능성의 제시를 가져온다.

건축 외피에 대한 물음으로 부터 시작한 본 논문은 다양한 논의와 사례들로서 변화하는 도시 환경 속에서 건축의 흐름에 대해 전개하였다. 그리고 외피는 새

로운 도시 환경에 의해 생성된 건축의 다양한 매체와의 소통과 미학적인 표현으로, 앞으로의 전망과 파급효과에 대한 논의를 전개 하였다. 외피의 유형은 표현 방법에 의해 바뀔 정도로 다양한 가능성을 내포한다. 따라서, 외피는 건물의 미적인 영역을 드러내고자 하는 건축가의 의지가 담긴 영역이 되고, 디자인 기술과 재료, 시공법의 발달에 민감하게 반응하는 영역이 된다. 급속도로 다변화되고 불확정성을 가지는 현대 도시의 공간은 그것을 에워싸는 경계가 되는 건축 외피를 그 자체의 형태적인 다양성의 표현에 주목하고, 그 의미와 가치에 대한 변화는 앞으로도 계속될 것이다.



참 고 문 헌

<국내 단행본>

- 수용미학과 현대건축, 길성호, Spacetime, 2003
- 1900년 이후의 현대건축, William. Curtis, 강병근 역, 화영사, 2000
- 공간·시간·건축, S.기디온, 김경준 역, Spacetime, 2005
- 1968년 이후의 건축이론, K. Michael Hays, 봉일범 역, 2003
- 현대 포스트 모던 건축의 언어, 찰스 쟁스, 태림문화사, 1991
- 건축이론1965-1995(II), Kate Nesbitt, 최학종 역, Spacetime, 2007
- 모더니즘 이후의 현대 건축, 다이엔 기라도, 최왕돈 역, 시공사, 2002
- 근대건축의 이념과 변화, 피터 콜린스, 이정수 역, 태림문화사, 2001
- 차이들(현대건축의 지형들), 이냐시 데 솔라 모랄레스, 이종건 역, Spacetime, 2004
- 공간의 시학, 가스통 바슐라르, 곽광수 역, 동문선, 2003
- 해체주의 건축의 해체, 이종건, 발언, 1999
- 텅빈 충만, 이종건, Spacetime, 2004
- 8인의 현대건축가 이론적 열망과 디자인 전략, 라파엘 모네오, 이영범 정태용 역, 공간사, 2008
- 건축 공간의 미학, 아케마즈 유우지, 이두열 역, 현대건축사, 2000
- 지각의 현상학, 메를로 폰티, 류의근 역, 문학과 지성사, 2002
- 움직이는 기하학(지어지지 않은 20세기), 봉일범, Spacetime, 2002
- 잠재성의 차원(지어지지 않은 20세기), 봉일범, Spacetime, 2002

문학이론 입문, 테리 이글턴, 김현수 역, 인간사랑, 2001

모더니티의 지층들, 이진경, 그린비, 2007

Anybody-형체의 논리, 이나시 데 솔라 모랄레스, 유현준 역, 현대건축사, 2006

들루즈 철학과 현대 건축, 존 라호망, 조현일 역, 접힘/펼침, 1998

비트의 문명 네트의 사회, 라도삼, 커뮤니케이션 북스, 1999

프라이버시와 공공성 : 대중매체로서의 근대건축, 베아트리즈 콜로미나, 박태훈 역,
문화과학사, 2000

<해외 단행본>

Architecture in the Divided Representation, Dalibor Vesely, MIT press, 2004

Theorizing a New Agenda for Architecture, Kate Nesbitt, Princeton
Architectural Press, 1996

Architecture and the Crsis of Modern Science, Alberto Perez_Gomez, MIT
Press, 1988

Words and Building, Adrian Forty, Thames & Hudson, 2000

Oppositions, K. Michael Hays, Princeton Architectural Press, 1998

Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media, Beatriz Colomina,
MIT Press, 1996

Modern Architecture, Alan Colquhoun, Oxpord University Press, 2002

Herzog & de Meuron Natural History, Philip Ursprung, Lars Müller Publishers,
2003

Rethinking Architecture, Neil Leach, Routledge, 1997

VIA Re_Presentation, Charles Hay, Rizzoli, 1988

The Iconic Building, Charles Jencks, Rizzoli, 2005

<학위 논문>

루이스 칸의 건축존재론, 안응희, 서울대 박론, 2002

헤르조그 & 드 뮈론 건축의 외피구성 연구, 유진상, 서울대 박론, 2003

미스 반 데 로에의 근대건축기술론, 전영훈, 서울대 박론, 2004

Corbusier의 새로운 건축의 5원칙 수정과정에 관한 연구, 봉일범, 서울대 석론, 1998

<정기 간행물>

Herzog & de Meuron 1978~2002, A+U Special Issue, 2002

Herzog & de Meuron 2002~2006, El Croquis 129+ 130, 2006

김이건축 DD 시리즈01, 담디, 2003

Jean Nouvel, El croquis 65+ 66, 1998

21세기 신표현주의 스킨 디자인, 월간 디자인, 2008년9월

기하학의 새로운 유형, 월간 공간 479호, 2007년10월



감사의 글...

이 논문을 완성하기 까지 도움을 주신 모든 분들에게 감사 드립니다.

부족한 저에게 함께 할 수 있는 기회를 주신 안웅희 교수님께 우선 감사를 드립니다. 교수님께 배운 모든 것은 학문 이상의 가치로서 저의 앞길에 밑거름이 될 것입니다. 학부와 대학원을 합해서 고작 6년의 시간을 건축이라는 울타리 안에서 자유로운 사고와 적극적인 자세로 임할 수 있게 해주신 점 깊은 감사드립니다. ‘훌륭한 건축가가 되어라’며 말씀해 주시고, 주셨던 논문 한권이 저의 논문에는 어떠한 건축책보다 많은 도움이 되어, 끝까지 논문에 매진할 수 있었습니다. 말로서 부족한 감사는 앞으로 훌륭한 건축가로 성장하는 모습으로 대신하겠습니다.

또한 논문 심사에 있어서 격려와 조언을 아끼지 않으신 이명권 교수님, 오광석 교수님께 감사드립니다. 비록 많은 시간을 보낼 수는 없었지만 두 분의 가르침으로 부족한 저의 논문을 마칠 수 있었습니다. 그리고 학부 시절부터 많은 가르침을 주신 이한석 교수님, 늦게 시작한 대학생활에 많은 도움을 주셨던 송화철 교수님, 항상 미소로 반겨 주신 도근영 교수님, 대학원 생활에 많은 도움 주신 박수용 교수님, 비록 지금은 고려대에 계시지만 시공에 관한 많은 가르침 주신 조훈희 교수님, 함께 한 시간은 적지만 형님처럼 편안한 박동천 교수님께 감사드립니다. 건축이론을 공부함에 있어 다양한 책을 소개해주시고, 함께 고민해주신 다움건축의 강윤식 소장님께도 감사드립니다.

저를 아들처럼 대하시고 좋은 말씀 많이 해주신 이성명 소장님 항상 감사한 마음 가지고 있습니다. 최근에 자주 뵙지는 못했지만, 거제에서의 밤낚시와 소주한잔의 추억을 함께 해주신 최대영 소장님, 박동구 교수님께도 감사드립니다.

저와 2년을 동거동락 하며, 프로젝트와 세미나로 밤새는지 몰랐던 DSCA 식구들에게는 항상 감사하는 마음을 가지고 있습니다. 무한 체력을 보유하시는 김용화 선배님, 얼마전 좋은 소식에 저도 기뻐했습니다. 선배님께서 보여주신 모습은 DSCA의 귀감이 되고 있습니다. 아직도 저에게 반말을 하지 못하시는 한창수 선배님 자주 연락드리지는 못하지만 반갑게 받아주시고, 가끔 만나면 좋은 말씀과 연구실에 많은 것을 해주시고 싶

어 하시는 점 항상 감사히 생각하고 있습니다.

2년 동안 별의별 일을 다 겪으면서 형제처럼 지내온 성훈이형, 신채형, 민성이형, 일일이 말로 다하기 힘든 고마움은 앞으로 우리가 같이 지낼 날들이 더 많기 때문에 천천히 되돌려 드리겠습니다. 경태와 민호는 선배로서 많은걸 못하고 떠나려니 미안한 마음뿐이다. 항상 지켜볼 테니 열심히 하는 모습 보여주길 바란다. 더욱 발전하는 DSCA인이 되었으면 한다.

해양건축공학과 대학원 황금세대인 동기들 하현이형, 영무형, 성택이형, 균용이형, 경일이형, 후배 덕민이 에게도 감사하는 마음 전하고 싶습니다. 학과사무실에서 고생하시는 주현이 누나 낮에는 학과 돌보고 밤에는 아기 돌본다고 요즘 정신없는데 도움되지 못해 미안한 마음과 감사의 마음을 함께 전하고 싶습니다. 그리고, 학부시절 공장동 부터 시작해서 3년 동안 설계와 함께 술과 함께 대학시절의 추억을 만들었던 우리 사이공 식구들... 대학원 생활하면서 바쁘단 핑계로 이모임 저모임 빠져서 죄송합니다. 항상 격려를 아끼지 않는 진철이형, 무희형, 영성이형, 철민이형, 태균이형, 찬균이, 성우, 꿈, 송이, 영이, 수영이, 세령이 지금 다 언급하지는 못하지만 감사하는 마음 전하고 싶습니다. 명절을 제외하고는 공부한답시고 잘 해주지 못한 고향 친구들, 형민이, 성섭이, 신욱이, 종규, 정아, 유경이, 밤늦게 내려가도 항상 반갑게 맞아줘서 고마웠어...

이 모든 분들께 감사를 드릴 기회를 주신 아버지, 어머니 말로서는 다 표현할 수 없는 사랑에 항상 감사하고 있습니다. 부족함 없이 자라서인지 가족의 소중함을 가끔 잊고 지내며 효도하지 못한 점 죄송하고, 앞으로 자랑스러운 아들로써 살아가겠습니다.

마지막으로 항상 하늘에서 지켜보며 나를 격려해줄 친구에게도 고맙다...

己丑年 2월 을씨년 스럽게 비, 바람 치던날

437 연구실에서 裴 乙 漢