

카즈요 세지마의 건축에서 나타나는 프로그램에 관한 연구

A study on the program in Kazuyo Sejima's Architecture

정동호* / Jung, Dong-Ho
김동진** / Kim, Dong-Jin

Abstract

The program from modern architecture is an indispensable condition which must put in all buildings today and it is a relationship setting of a various functions. According to changing society consequently, a complicated form and program in modern appear again. Through this background from, we intend to observe the meaning which the program is having in the construction in this manuscript. Sejima is the architecture who try to use variously special formation of the program. Specially, we are planning to research the quality which his program is having form Sejima's architecture and how it is reflected in this construction.

Resultantly, each program which appears from Sejima's architecture makes a gap space and irregular arrangement.

The characters of the space which is put each through the gap don't have a deceptive plan each other and they are compounded. Also, each character to have their territories is intersected and putting out of the various features in the program coat.

First, form of the maze plane, intersecting each territory.

Second, forming the territory as fitting their act oneself in the space where can be existing.

Third, having more interest in the event that happens inside than existence problem of thing.

키워드 : 카즈요 세지마, 프로그램, 행위, 장소, 탈위계

Keywords : Kazuyo Sejima, Program, Action, Place, Non-hierarchy

1. 서론

1.1. 연구의 목적

현대 건축에서의 프로그램은 모든 건축물들이 담아야할 필수 조건이고 다양한 기능들의 관계설정이다. 현대의 건축물은 사회가 변화함에 따라 다양한 형태와 기능을 가지게 되었고, 프로그램은 보다 더 애매하고 불확정적인 현대사회에 더욱 중요한 요소로서 반영되었다.

프로그램은 산업화의 영향으로 공업생산의 기능성만을 고려하는 획일적인 건축이 진행되어져 왔으나 현대에 와서 그러한 인식은 점차 사라지게 되었다. 유동성, 다양성, 변이 등과 같은 다양한 명제가 중요한 쟁점이 되었다. 이처럼 프로그램은 사회적 변화에 의해 건축에 많은 영향을 미치게 된다.

이 연구는 이러한 내용을 바탕으로 하여 프로그램의 변화와 재해석에 관한 문제점을 논의의 중점으로 잡고자 하며 특히, 세지마의 건축을 통하여 프로그램 해석방법과 그 실제적인 적용을 고찰하고자 한다. 특히 그의 건축은 일반적 기능을 갖는 상태를 벗어나 다양한 행위를 담아낸다. 또한 진행과정에 있어서 현대 건축에 나타나는 프로그램 특성까지도 밀접하게 연관되어 있으므로 프로그램의 해석 방법과 특성이 어떻게 나타나는지도 살펴보고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 우선, 건축에서 프로그램이 가지고 있는 의미와 필요성을 살펴보고, 그것이 사회와의 관계 속에서 어떻게 변화되었는지 알아본다.

특히, 세지마의 건축에서 나타나는 프로그램을 중심으로 나타나는 특성과 대표적인 작품의 고찰을 통하여 프로그램의 적용 방법을 분석한다.

* 정회원, 홍익대학교 대학원 석사과정

** 정회원, 홍익대학교 건축공학부 교수

2. 건축 프로그램의 개념적 고찰

2.1. 프로그램(Program)

프로그램은 건축계획에 있어서 가장 필수적인 부분이다. 단순한 기능의 건물, 기념비적인 목적으로 세워진 건물이든 간에 건축을 함에 있어서 프로그램은 필연적으로 시행되는 행위이다.

줄리안 구아데의 『건축의 이론과 요소(Elements and Theory of Architecture, 1902년 간행)』에서 프로그램은 요구되는 유용함의 목록으로, 유용함들의 관계를 나타내지만 그 조합이나 비례를 제안하지 않는 것¹⁾이라고 정의 내리고 있다.

18세기 중반으로 이전부터 내려오던 양식의 대립, 사회의 변화와 건축의 프로그램에 의하여 새로운 공공건물들이 요구되었다. 1779년 프랑스 로마대상(Prix de Rome)현상설계를 위한 학술연구에서 건축적으로 처음 반영하였으나 이 시기에 사용되던 '프로그램'이라는 용어는 매우 포괄적인 의미를 지니고 있었다. 필요 요소와 단순한 목록이 아니라 '크기'와 전체적인 '구성'에 관한 지시사항까지 포함되어 있었다.

<표 1> 프로그램의 시대적 변화

18c	양식의 대립, 사회의 변화 공공건물의 요구 - 새로운 프로그램	필요 요소와 단순한 목록
19c	시설의 증가 - 은행, 철도역사, 호텔 등	크기와 자체적인 세부적인 목록 프로그램의 범위가 더욱 커짐
20c	프로그램을 기능으로 대치 다원화된 건물의 유형, 시설의 재정의	형태와 프로그램의 대응
21c	유형들의 교배 새롭게 정의되는 프로그램의 등장	프로그램의 복합

산업혁명 이후 공회당과 공중위생을 위한 병원, 공공복리를 위한 극장이나 복지시설 등 이러한 시설들의 요구는 19세기를 넘어가면서 은행, 철도, 호텔 등으로 더욱 많아지게 된다. 이러한 새로운 요구는 다양한 시설들과 그것에 따르는 다원화된 건물의 유형, 시설의 재정의에 대한 요구로 인해 프로그램(program)이 중요하게 대두된다. 결국 21세기 현대에 이르러서는 그러한 재정의된 유형들이 서로 교배되면서 기존의 프로그램들이 가지고 있던 경계가 무너지고, 지속적인 대치현상과 장르상의 혼돈이 일어난다. 시대를 반영하고 새롭게 정의되는 프로그램들이 등장하고 있는 것이다.

2.2. 현대건축에서 나타나는 프로그램의 변화

현대사회로 넘어오면서 프로그램은 점차 빠르게 변화하는 사회적 요구에 따라 복합, 다변적으로 변하게 된다. 예를 들어 거대한 도시적 건축의 양적인 문제보다는 그 안에 속해있는 사회의 변화와 나아가 삶의 방식에 이르기까지 질적인 부분을 담으

려는 시도가 커지고 있다. 결국 프로그램을 양적으로만 해석하려는 것이 아니라 질적인 측면에서도 이해하려는 것, 통합과정에서도 그 본질적 내용을 잃지 않으려고 하는 것이 현대건축의 변화된 프로그램의 해석법이다.³⁾

동시대 많은 건축가들은 건축물이라고 하는 결과물 보다 자신만의 독특한 설계과정을 통해 심도 있게 발전시킨다. 그리고 그 과정에서 프로그램이 중요하게 사용되고 있다. 카즈요 세지마(Kazuyo Sejima), MVRDV, 렘 쿨하스(Rem Koolhaas), FOA, 헤르조그 & 드 뢰론(Herzog & de Meuron) 등은 하나의 프로젝트를 수행해 나가는 과정에서 건축의 내부 본질적인 논리와 밀접한 관계를 갖는 것을 볼 수 있다. 결국 각 건축가의 프로젝트 진행 과정에 따른 해결방법은 독특한 진행과정에 따라 프로그램의 특징이 서로 다르게 나타난다.

<표 2> 다양한 특징을 갖는 프로그램의 주요 사례

프로젝트		특성
MVRDV	빌라 VPRO	연속된 바닥면에 의한 내·외부 경계의 모호, 산책로를 가지는 연속적인 내부 공간
렘쿨하스	시에틀 중앙도서관	주체와 객체 사이의 형상과 배경사이의 연속성이라는 관계를 만들어냄
FOA	요코하마 여객터미널	모든 공간이 연결되어 있고 열려있어 용도가 변화되는 프로그램의 연속성, 유동성을 제안
UN Studio	Skim.com Project	24시간 활동을 나타내는 지도를 통하여 다양한 서비스들의 융합을 보여주는 프로그램을 보여줌
도요이토	코단 시노노메 집합주거	good, activity, variety, 24hours, vivid의 5가지 개념으로 새로운 집합주거의 프로그램 제안
	센다이 미디어테크	모든 층을 미디어가 혼합된 장소로서 인간과 사물과의 의사소통방식을 만들어낸다.
헤르조그 & 드 뢰론	프라다 도쿄	마름모꼴로 퍼져있는 유리 외피, 기하학 조각으로 나누어져 반사되는 내, 외부의 지속적인 변화를 유도

프로그램의 의미와 필요성, 해결방법은 시대의 변화에 따라 다르게 나타난다. 건축가마다 진행과정에서의 차이는 사회와의 관계 속에서 사람들의 활동과 문화, 물질의 흐름, 도시와의 연계 등 많은 측면들의 고려를 통해 나타나며 이러한 변화는 복합적인 건축의 가능성을 보여주고 있다.

- 1) J. Guadet, Elements et theorie de l'architecture, 1909, 재인용 B. Tschumi, Architecture and Disjunction, The MIT Press 1996, pp.113
- 2) 양을 크기와 건물의 전체적인 구성을 말한다면, 질은 작업의 과정과 건축가가 의도하려는 개념들을 들 수 있겠다.
- 3) 최교식, 현대 건축의 프로그램 해석에 관한 연구, 서울대 석사논문, 2001.2, p.22

3. 카즈요 세지마의 건축에서 나타나는 프로그램 특성

세지마는 프로젝트의 본질을 서서히 드러내는 자신만의 경험적 진행과정으로 출발한다. 다른 외부공간과의 관계를 철저히 배제하고, 건물과 부분의 특징에 대해 배타적으로 주위를 집중시켜 나간다.⁴⁾ 그의 작업은 건물이 대지 위에서 펼쳐질 기능과 주변에 미치는 요소, 사용자간의 관계 등 건축 전반 진행과정의 가능성에 대하여 새로운 정의를 해나가는 것이라고 볼 수 있다.

3.1. 프로그램에 의한 본질성 추구

18세기 프랑스 건축이론가인 로지에(Marc Antoine Laugier)는 건축의 기초적인 요소들로서 오두막을 구성하고 있는 기둥과 서까래 그리고 박공을 제시하면서 모든 부조적 건축은 제거되어야 한다며 당시 건축 비평가들의 주장에 동조하였고 더 나아가 벽조차 없애 버려야 한다고 주장하였다.⁵⁾ 결국, 로지에는 건축에 있어 기본적인 요소들만이 주목할 만한 가치가 있으며, 자연스러움과 단순성으로 건축적 완벽함에 도달할 수 있다고 주장하였다.⁶⁾



<그림 1> 로지에의 오두막

세지마의 건축 작업 역시 대상 혹은 프로그램의 불필요한 부분을 완전히 배제하거나 반대로 모든 접목될 수 있는 유형들의 것을 포함하는 내용으로 출발한다.⁷⁾ 예를 들어 형성된 건물을 목적에 부합된 유형의 건물이라고 알려줄 만한 모든 유형의 것들이 완전히 축소된다. 그리고 오로지 기본적인 가치로만 남게 되는 것과 마찬가지로 유형적 분류법에 저항한다. 그것들의 유사성에도 불구하고 대상 혹은 프로그램의 내재성과 본질적인 특성들에 초점을 둔다. 세지마의 건축이 문화적으로, 사회적으로 논쟁의 초점이 될 수 있다는 것임에도 불구하고 그들의 명백한 이론적인 배경이나 규정 없이 묵묵히 작업을 진행시킨다.

이러한 묵묵한 침묵의 방법이 그로서 의미 있는 하나의 방법일 수도 있는 것은, 인위적인 작업을 통해 놓여지는 물질적인 조건을 한 장소에 정의하는 것에 끈질기게 고집하고 있는 이유이기도 하다. 거창한 이론적 내용이나 정당화 하기위한 심오한

4) Kazuyo Sejima+Ryue Nishizawa, El croquis 121+122, p.31
 5) John Summerson, 건축의 고전적 언어, 최일 외 1인역, 태림문화사, 1996, p.91
 6) Winand Klassen, 심우갑·조희철 역, 서양건축사, 아키그램, 2003, p.193
 7) 거의 완전히 당연시되는 가정들을 다시 생각하는태서 출발하려고 노력한다. 시간에 앞서 모든 대답을 미리 준비하지 않고, 일종의 고정된 프로그램에 따라 테마를 선정하지 않는다. 정반대로 내 앞에 놓인 모든 요건을 주의 깊게 고려해서, 무언가 새로운 발견을 하겠다는 희망을 가지고 조금씩 전진하는 것이다. Kazuyo Sejima, El croquis 77(1), p.6

논쟁거리로 의존하려 하지 않는 것이다.⁸⁾ 세지마는 어떤 어려운 내용을 담고 있거나 어려운 말들로 서술하려 하지 않는다. 그들 개념의 본질을 담으려는 농축성과 단순한 표현에 더 관심을 기울인다.

3.2. 프로그램을 통한 장소의 제정의

노베르그 슈츠는 “단일의 세계는 항상 고유한 공간의 공간성⁹⁾을 드러낸다.”고 하였다. 모든 인간은 자신의 환경에 공간적 이미지를 구축한다. 이것을 우리는 ‘실존적 공간’이라고 부를 수 있다. 실존적 공간의 구조는 장소(places), 길(paths), 그리고 영역(domains)의 측면에서 분석될 수 있다. 장소는 인간 행동의 중심이며, 길은 환경 점유하기의 가능성을 묘사하며, 영역은 친근한 혹은 구역을 질적으로 정의한다.¹⁰⁾



<그림 2> Gollersdorf, Chapel Hiderbrandt

장소란 단순히 존재하는 형태나 사물이 아니라 인간의 눈과 마음을 통해 가치가 부여된 공간이다. 일반적으로 건축의 장소성에 관한 개념은 위에서 언급한 노베르그 슈츠나 하이데거 ‘실존적 현상학’에 미루어 볼 때 ‘사람이 직접적인 감성의 교류를 느끼는 곳’을 말한다.

<표 3> 슈츠의 공간 구조의 관계

슈츠	장소 (Places)	인간의 행동의 중심
	길 (Paths)	환경 점유의 가능성
	영역 (Domains)	친근한, 혹은 구역

땅을 밟고 서있는¹¹⁾ 건축은 ‘추상적이고 물리적인 공간’에 문화적이거나 지역적인 것을 기반으로 나타나는 맥락적 장소로서의 의미를 추상적인 공간에 담는 것이다. 의미 있는 장소로서의 공간은 인간의 눈과 마음을 통해 나타난 현상으로 자신을 우주로 지각하는 공간, 문화집단의 구성원이 전형적 반응을 나타내는 실존 공간, 모든 방향에서 동등한 가치를 지니는 균등하고 중성적인 인지 공간, 경험적 관찰 없이 공간을 기술하는 논리적 관계의 추상적 공간 등으로 나눌 수 있다.

세지마는 장소적 기능, 대지 전체에 이르기까지, 장소를 정의함에 있어 건물이 주변에 미치는 요소들과 사용자간의 관계를 설정한다. 카나자와 미술관이나 스타드 극장과 같이 필요한 모든 요소들을 한 평면위에 놓아 각각 기능을 하도록 기하학적 표현방법을 통해서 도출한다. 이는 프로그램이 특정형태를 갖는

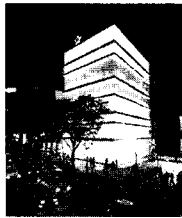
8) Kazuyo sejima, A Conversation with Kazuyo sejima and Ryue Nishizawa, El Croquies 121/122, p.29
 9) 위치 이상의 어떤 곳을 의미한다는 것, 장소의 혼, 건축의 현상학을 위하여, 태림문화사, 1996, p.15
 10) Schulz, Baroque Architecture, Rizzoli, Milano, 1979, pp.17-18
 11) “서다(stand)”라는 단어는 건물이 갖는 대지와 관계를 나타낸다. 장소의 혼, 건축의 현상학을 위하여, 태림문화사, 1996, p.81

유형화를 배제하고 순수하게 단위평면의 기능과 형태를 사용자와 장소의 관계 속에서 이끌어내기 위함이다.

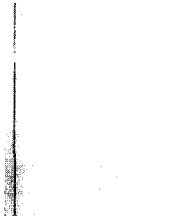
(1) 정리(arrangement)의 작업

세지마는 직육면체 매스의 단일공간으로서 그것을 일련의 프로그램을 담아야하는 균질한 그리드 기둥으로 구획한다. 그리고 이것은 공간을 한정하는 외피로서 실체화된다.

균질하게 펼쳐진 그리드 기둥들은 복합적 프로그램을 하나의 통합된 질서로 부여하는 공간으로, 인간의 지각과 경험이라는 추상적인 개념으로 하나의 장소안에 새로운 프로그램을 만들어 낸다. 건축 표면에 물성을 사용함과 동시에 각 영역을 나누는 선들의 경계가 면하고 있는 장소에 그 성격을 부여하고, 때로는 시간에 따라 각각의 기능들이 바뀌는 것들을 볼 수 있다. 발생된 하나의 물리적 경계 즉 건물에서의 다양한 경계가 발생됨으로 인해 새로운 장소로서의 가능성을 말하고 있다.



<그림 3> Christian Dior Building, Omotesando, 2003



<그림 4> New Mercedes-Benz Museum, Germany, 2002

건축을 구성하는 장소, 설정은 그 “장소”(place)에 대한 정리(arrangement)의 작업이며, 이것은 장소의 차이 속에 출발하여 결국 건물의 평면적 차이로 이어진다. 또 이 차이는 건물 속의 인간행위, 건물 내용, 디자인의 일치로 하나의 향을 이루게 되며 이러한 내용들이 건물의 내, 외부에서 경험되어짐으로 인한 체험적 장소의 재정의라 할 수 있는 것이다.

(2) 외피로서의 실체화

세지마는 한 장소 안에서 건물이 덩어리로 보여지기 보다는 그 실체를 솔직히 드러내어 외피가 일종의 껍데기임을 시인하고 그것에 의한 무게감을 상실시킴과 동시에 내부와 외부의 파편들에 의한 불안정한 이미지를 연출시킨다. 외피와 구조와의 관계가 서로 독립적으로 존재하면서 인간의 피복과 유사한 성격을 지니게 하여 시지각적으로 다변화하는 외피로서 인식되는 것이다.

브루노 제비(Bruno Zevi)는 그의 저술 ‘공간으로서의 건축’¹³⁾에서 건축에 대한 정의가 ‘내부공간’을 고려하는 데 있다고 언급하며, “모든 건축물이 경계를 설정하고 공간의 연속성에 멈춤

12)비물질적 외피는 순수한 조형적 의미 외에도 내부공간 확보와 빛 컨트롤이라는 기능적 역할을 겸하고 있다. 이런 방식의 외피가 내포하는 공간을 더 내밀하게 해 시각장이 형성되는 깊이감을 획득한다. 유진상, 움직임미술과 현대건축 외피 구축방식의 상관성에 관한 연구, 대한건축학회논문집 계획계 18권 8호(통권166호), 2002.8, p.138

13)강혁 역, Bruno Zevi, 공간으로서의 건축(Architecture as Space), 명보문화사, 1985년(원어 초판 1974년), p.25

을 가져오면서 내부와 외부 두 가지 공간을 창조하는 기능을 한다.”며 두 공간이 만드는 다른 역할을 언급하고 있다. 나아가 세지마는 내·외부의 관계는 외피가 지니고 있는 성격에 따라서 변화한다고 보고 있다. 외피에 의한 내·외부공간의 의미와 설정, 모호한 관계성, 등 공간의 한정 면에서는 물리적으로 구분한다는 것과 관찰자로 하여금 공간을 물질적으로 한정하거나 통합한다는 것이다.

<표 4> 세지마의 작품에서 나타나는 공간 한정 요소에 따른 시지각 특징

반투명면	불투명면	투명면
<p>- 외부의 빛을 내부로 투과</p>	<p>- 내부와 외외부를 확연하게 구분</p>	<p>- 완전한 물리적 공간으로서 한정</p>
<p>- 내·외부 공간의 관계를 중대</p>	<p>- 공간의 연속성은 형성되지 않음</p>	<p>- 비물질적 외피는 관찰자로 하여금 물리적 한정</p>
<p>- 외부환경의 픽셀적인 파편들을 내부로 유도</p>	<p>- 외부경관을 외부로 향하여 담아냄</p> <p>- 외부환경과의 연속성을 만들어냄</p>	<p>- 내·외부 공간의 연속적인 시각적 연결</p>
<p>Christian dior building, omotesando</p>	<p>Asahi shimbun yamagata building</p>	<p>The 21st Century Museum of Contemporary Art</p>
<p>Valencia institute of modern art</p>	<p>City of Flamenco, Jerez</p>	<p>O-museum</p>
<p>Daycare center</p>	<p>Chuya Nakahara Memorial Museum</p>	<p>Park cafe</p>
<p>- 외부의 환경을 내부로 정적인 환경 요소로서 담아냄</p>		

세지마는 위에서 언급한 바와 같이 외피를 통하여 내, 외부 모든 장면에서의 실체들을 그대로 보여주거나, 외곽 시키거나 빛들에 의한 파편들로 무게감을 상실시켜 재료의 감각적 사용에 즐거움과 신비로움을 느끼게 한다. 공간의 친밀도에 있어 상당한 변화를 주고 있는 것이다.

그러나 세지마가 외피의 불투명, 반투명, 투명에만 전적으로 의존하는 것은 아니며, 완전하게 다른 표피의 재료가 새로운 유형과 함께 표현될 때 반복적이고 불균질 하며 내, 외부가 불분명하지만 그 본질적인 것은 절제된 규칙으로 실체화 된다는 것이다.

공간에 있어서 경계는 공간을 한정하는 것을 넘어 그 공간의 성격들이 반영되어 서로 다른 공간사이에서의 관계맺음을 의미한다. 공간 안에서 인간은 시각적으로 실질적인 체험, 상상력으로 가미된 지각적 체험을 하게 되기도 하고, 결국 공간 안에 다양한 행위를 담아내게 된다. 따라서 경계는 단지 내, 외부를 차단하는 것뿐만 아니라 변형을 통하여 장소와의 관계를 설정해 나가는 것이다.

3.3. 다양한 행위를 담는 프로그램

세지마의 평면을 보면 그 건물의 기능과 담고 있는 프로그램이 무엇인지 알아내기가 힘들다. 이러한 특징은 앞서 언급 했던 프로그램의 일반적 기능을 갖는 상태를 벗어난 차원에서 작업을 진행하기 때문이다. 과거 생활양식과는 차이가 있어서 변화된 현대의 생활양식을 반영하는 프로그램을 추구한다. 어떠한 프로젝트를 접하더라도 그에게 프로그램은 독자적인 해석으로 나타난다. 즉 각각의 프로젝트를 통해 새로운 프로그램을 제안한다.

(1) 행위(Action)와 장(Field)과의 관계

세지마의 프로그램적 원리의 기초는 '지각적' 또는 '현상적'인 효과로 나타나는 행위(Action)의 프로그램과 장(Field)이라는 개념에서 출발한다. 연속적, 반복적으로 펼쳐지는 장소의 최대화된 재구성, 그리고 두 가지 프로그램에 의한 경계(Boundary)에서 나타나는 표면적 반사와 투과로 물리적인 경계¹⁴⁾를 만들어낸다.

'행위와 장과의 관계(Relationship of action and field)'에서 출발하여 방들이나 공간들 사이의 관계나 내부와 외부와의 관계, 주체와 객체와의 관계 같은 물리적인 관계뿐 아니라 더 깊은 지각적 심리적 현상까지 프로그램에 삽입하고 있다.¹⁵⁾

<표 5> 카즈요 세지마의 공간 구조의 관계

세지마	장 (Field)	연속적, 반복적으로 펼쳐지는 장소의 최대화된 재구성
	행위 (Action)	'지각적' 또는 '현상적'인 효과
	경계 (Boundary)	표면적 반사와 투과로 물리적인 경계

세지마는 일종의 다양한 사람들이 한 공간에 같이 모여 있는 것을 가능하게 해주는 공원처럼 전혀 다른 부류의 사람들, 세대가 다른 사람들이 같은 공간에 모여 있는 그런 공원처럼, 공원에서서는 집단의 일원처럼 있을 수도 있지만 서로 모르는 사람 옆에서 책을 읽거나 주스를 마실 수도 있는 그런 특성을 좋아하며 "공원으로서의 건축"을 주장한다고 말하고 있다.¹⁶⁾

<표 6> 세지마의 공간구성 프로그램

지각적 접근	건물의 구성과 외부 조건의 프로그램 건물 내에서 일어나는 구체적 행위의 분포
현상적 접근	음영, 투명성, 막, 통로-현상적인 경험과 행위를 구성

<그림 5>는 의자를 일정한 간격으로 배치하고 전과 후를 나타내는 사진이다. 물리적인 요소에 의하여 사람들은 개별적인 특성에 따라 반응하고 공간을 영위하고 있으며 공간의 활용 역시 예상하지 못했던 이벤트를 만들어내는 것을 볼 수가 있다. 세지마는 바로 이러한 현상적 접근 방법을 통하여 다양한 공간 시퀀스를 만들어낸다.

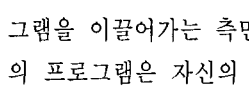


<그림 5> 의자의 배치에 의해 나타나는 현상

이러한 일련의 작업들은 도요 이토의 <센다이 미디어 테크>에서도 나타난다. 이 프로젝트 역시 물리적인 환경장치에 의해 유연한 형태의 구조와 높이의 변화로 다양한 행위를 유도하고 있다. 이는 인간과 환경이 서로 상호작용하면서 환경장치를 통해 개인의 성향에 따른 즐거움을 배가시킨다는 일종의 조건반사적 체험공간을 발생시키게 되는 것이다.¹⁷⁾

이와 같이 그의 공간구성은 첫째, 지각적 접근 즉, 건물의 구성과 외부의 조건의 프로그램을 말하고 이것은 건물 내에서 일어나는 구체적 행위의 분포를 수학적, 객관적으로 프로그램화 하는 것이라 할 수 있으며, 둘째, 현상학적 접근에 있어서 음영이나 투명성, 막, 또는 통로 등에 의해 현상적인 경험과 행위를 구성하는 것으로 실제적으로 그의 공간 프로그램을 이끌어가는 측면이라 할 수 있겠다. 결론적으로 세지마의 프로그램은 자신의 주관적인 사고를 바탕으로 하여 위에서 언급한 경험과 행위를 중요한 내용으로 삼는 다는 것이다.

<그림 6> 센다이 미디어 테크, Toyo Ito



3.4. 새로운 위계를 만들어내는 프로그램

(1) 착시를 통한 공간의 움직임

투명과 반투명의 가변성, 반복성이라는 조형적 요소로서 세지마는 건물을 비물질적으로 해체시키면서 추상 표현을 획득하려는 과정에서 자연스럽게 착시를 통한 공간의 움직임을 유도한

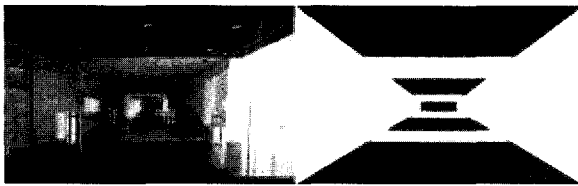
14)<표 4> 참조

15)송정화, 세지마 카즈요의 '21세기 미술관'에 표현된 공간형식과 프로그램, 한국문화공간건축학회논문집 통권 제 13호, 2005, p.72

16)Kazuyo Sejima+Ryue Nishizawa, El croquis 121+122, p.23

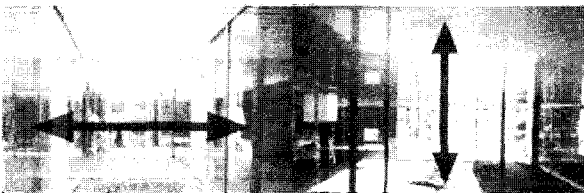
17)이미경, 테마파크 환경연출기법에 있어서 감성디자인 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 38호, 2003.6, p.84

다. 이것은 관찰자의 움직임을 통하여 건물의 자율적인 속성을 강화시킨다. 이러한 움직임은 우연적이고, 예측불가능하며 동시에 건물의 내·외부, 장소적 차원에서 새로운 표현으로 작용한다.



<그림 7> O-museum의 내부 - 깊이감을 느끼게 해주는 그림자의 리듬

O-Museum의 내부 전시공간은 흰색으로 처리하고 홀이나 개방적인 공간은 전체적인 부분에서 줄어드는 느낌을 주기위하여 검은색으로 처리하고 외피는 투명과 불투명의 리듬을 갖게 하여 하나의 공간 안에서의 깊이감과 내부에서 연출되는 그림자의 리듬을 발견 할 수가 있다.



<그림 8> Gunma weekend house의 내부 / 반사에 의한 평창

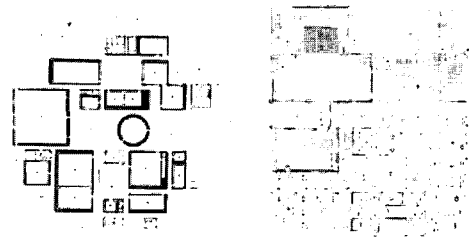
이와는 다른 방법으로 공간의 평활한 느낌을 주는 Gunma weekend house에서는 천정, 벽부 부분에 반사성이 강한 플라스틱 내부 마감재를 통하여 내부 관찰자는 투시도적인 깊이감을 잃고 물리적 거리를 측정하기 모호한 상태를 만들어냄으로써 공간을 떠다니는 착각을 들게 한다. 세지마는 이처럼 실체와 허상을 모호하게 함으로써 관찰자의 상상력에 의한 새로운 공간감을 통해 공간 간의 관계에 있어서 위계를 허물어주는 특성을 만들어내게 된다.

(2) 미로적 특성을 갖는 평면

세지마의 21세기 현대미술관이나 스타드 극장의 평면에서 보면 혼성적으로 구성된 평면 내에 보행자를 위한 동선과 방향은 특별하게 정해져 있지 않으며 근대적 미로(Maze)¹⁸⁾의 특성을 갖는 평면의 형태를 볼 수 있다.

세지마의 평면에서 나타나는 미로적인 평면의 모습은 선택적인 여러 개의 방향이 존재함으로써 중심을 은폐하는 속성을 가지고 있으며 평면상 위계를 흐리게 함으로써 탈중심성에 의한 탈위계의 특성을 보이고 있다. 그는 미로적 특성을 통하여 중심 없이 복잡하고 어지러운 평면을 만들려는 것이 아니라 중심

18)고전적 미로의 구성은 간단하고 하나의 길을 따라 계속가면 중심에 도달하고, 거기서 뒤돌아 걸으면 다시 밖으로 나오게 된다. 그러나 근대적 미로는 길이 여러 갈래로 갈라져, 매순간 선택을 해야 한다. 시작과 끝이 없는 것을 의미한다. 즉 입구와 출구가 특별히 정해지지 않고 다양하다. 진중권, 미학 오디세이 3, 휴머니스트, 2004, p.172



<그림 9> The 21st Century Museum of Contemporary Art와 Stadstheater의 미로적 특성을 갖는 평면

과 위계를 벗어나 사용자들의 자유로운 경로를 통한 선택, 동선, 경험을 유도함으로써 다양한 행위를 담아내는 건축을 실현하기 위함이다.

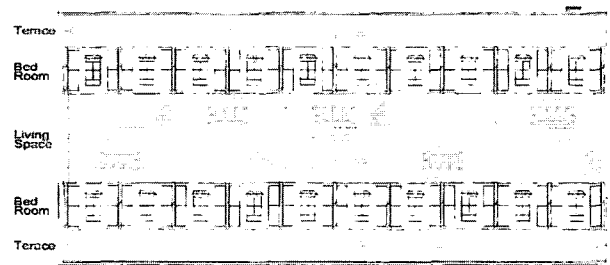
결국 다방향성이면서 중심이 특별하게 존재하지 않는 불확정성과 탈중심성을 담아내며 가변적이고 자율적인 특성을 갖게 된다. 그러나 탈위계적인 공간 즉, 위계질서가 사라진 공간을 만들어내려는 것이 아니라 기존의 질서와는 다른 새로운 위계¹⁹⁾질서를 만들어낸다.

4. 프로그램의 특성을 통한 대표적 작품분석

카즈요 세지마의 프로젝트 중 프로그램 적으로 적절히 나타나는 3개의 작품을 선정하여 그의 건축에 나타나는 프로그램의 특성을 분석해 보고자 한다.

4.1. Saishunkan Seiyaku Women's Dormitory, Kumamoto, 1991

사이순칸 세이야쿠 여자 기숙사는 기존 복도를 통해 각 침실로 연결되는 일반적인 유형에서 출발하지 않는다. 이 기숙사의 평면은 Bed Room을 중심으로 서로 공유되는 외부로 접한 Terrace와 통로, 계단, 조리대, 세면장, 독서공간, 휴게실, 화장실까지의 요소들이 흩어져 다양한 행위를 담는 Living Space 이렇게 3개의 레이어로 구성된다.



<그림 10> 사이순칸 세이야쿠 여자기숙사의 평면도

사람들은 자신의 의지에 따라 자신의 영역을 만들어가며 타

19)“우리는 위계질서가 부재하는 상황에 관심을 갖고 있는 것이 아니라 다른 가능성, 다른 방식, 다른 종류의 대응을 시도해보고 싶은 겁니다. 달리 말하자면 새로운 위계질서를 만들어내는 것입니다.”, Kazuyo Sejima+Ryue Nishizawa, El croquis 121+122, p.25

인과 교류하게 되면서 공유영역과 부분적으로는 사유영역을 만들어가게 된다.²⁰⁾ 때에 따라서는 사용자의 의도에 따라 공간의 성격이 바뀌기도 한다. 이것은 공유영역과 사유영역에 대한 재해석으로 사용자는 공유영역을 다양하게 해석함으로써 해서 확장시키고 새로운 이벤트를 창출하고 있다.

이 기숙사는 이러한 평면 구성 때문에 개인의 프라이버시가 무시된 것처럼 보인다. 세지마의 의도는 위계 없는 건물을 만드는 것이었다. Bed Room을 제외한 모든 공간은 공유영역이면서 동시에 사유영역으로 영위하고자 하는 사용자에 의도에 따라 행위에 따른 분포는 다르게 나타난다. 건물 내에서 일어나는 지각적인 행위에 의한 다양한 분포로 사용자간의 접촉은 의도되지 않더라도 프로그램간 물리적인 경계를 허무는 효과를 만들어낸다.



<그림 11> 타인과 교류되는 Living Space

4.2. The 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, 1999

이 프로젝트는 다양한 공간 조합 스튜디오로서 작업을 시작한 다. 세지마는 주어진 프로그램이 도시에서의 흐름을 목적으로 하는 것으로 파악하였으며 이러한 흐름은 건물과 건물사이를 걷는 것과 유사하다고 생각하였다. 이것은 일본어로 복도를 의미하는 회랑(回廊)과 주변을 돌아다니는 회유(回遊)라는 단어 간의 유사성에서도 나타난다고 세지마는 주장하고 있다.²¹⁾ 이 프로젝트에서 중요했던 것은 미술관으로서의 기능만이 아닌 주민들을 위한 교류의 장(場)²²⁾으로서의 기능도 수행하는 것이었다.



<그림 12> 다양한 공간들의 독립적 분산, 그름핑을 통한 접근과정

세지마는 박물관, 교류관의 기능 두 개의 시설을 분리하려는 다른 건축가들과는 달리 두 시설의 기능이 유사하다는 점을 파악하고 하나의 건물에 섞는 방법을 제안했다. 방향성을 갖지 않는 원형의 평면 속에 다양한 공간들이 독립적으로 분산되어 기존에 공간을 분할하여 계획하던 미술관의 유형적 접근방식을

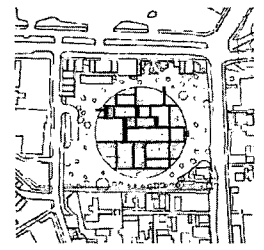
20)현대 주거에 나타나는 私性和公性의 관계에 관한 연구, 김합주책 계획의 방향, 서울대학교 건축학과 BK21 주거연구 및 개발팀 세미나, 2002.05, p.2

21)妹島和世+西澤立衛-2005, GA, 2005, pp.170-171

22)키즈 스튜디오, 아트 도서실, 정보검색실, 강의홀, 휴게공간 등이 있다.

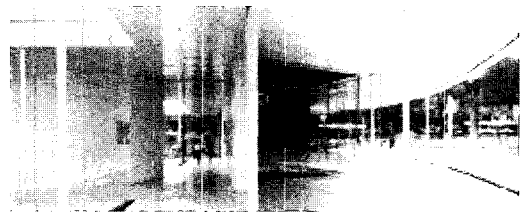
새롭게 바꾼 예이다.

배치도에서 보면 알 수 있듯이 어디서나 쉽게 접근할 수 있는 원형의 평면 내부는 도시의 흐름의 연장선상에서 건물과 가로간의 관계로 인식된다. 건물과도 같은 기능들이 담겨진 공간들의 연속은 가변적이고 균일한 혼합체를 만들어 낸다.



<그림 13> 카나자와 미술관 배치도

공간과 공간의 경계에 또 다른 공간을 형성하여 그 공간에도 동일한 권위와 기능을 주어 연계성을 준다. 그리고 지각적이고 현상적인 프로그램에 따라서 각각의 물성을 다르게 하여 공간의 확장과 연계, 다른 공간을 바라볼 수 있는 연속성을 부여한다. 그리하여 다양한 프로그램이 존재하는 평면을 제시할 수가 있는 것이다. 내부와 외부의 연속적으로 이루어지는 시퀀스는 경계의 연장과 시지각적으로 변화하는 표면으로 주변 환경을 반사, 팽창 시켜준다. 이것은 새로운 공간감과 위계를 허물어주는 역할을 하게 된다. 동시에 내부에서 일어나는 행위들을 그대로 외부로 드러나도록 하여 주변 환경과 상호작용하도록 유도한다.



<그림 14> 카나자와 미술관의 내부

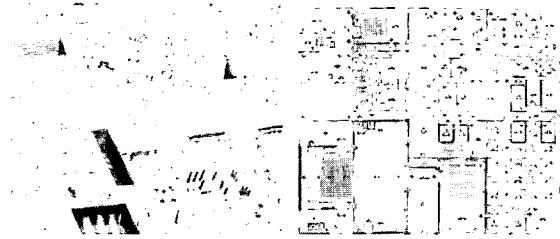
전혀 구조를 들어내지 않으며 장식적, 기능적인 요소에 삽입시켜 그 구조적인 부분을 모호하게 만든다. 그의 건축에서 자주 나타나는 격자형으로 펼쳐진 기둥들의 구조는 선택적인 여러 개의 방향을 존재시킴으로 중심을 은폐하는 미로적인 특성을 갖도록 해준다. 이것은 추상적인 개념을 담는 그릇이며, 구조의 증식²³⁾과 삭제를 원활하게 할 수 있는 기본 바탕이 된다고 할 수 있다.

4.3. Stadstheater, Almere, The Netherlands, 1998

스튜디오 극장은 커다란 균질한 그리드로 구성된 사각형 안에 다다미방처럼 여러 작은 공간들이 나누어져 있는 것을 볼 수 있다. 작은 공간들은 각각 요구되는 프로그램이 요구하는 기능을 가지고 있으며, 기능을 담은 공간과 그 기능과 기능을 이어주는 일종의 연결되는 공간이 존재한다. 작은 실에서부터 큰 연극장에 이르기까지 모든 방은 하나의 구성안에서 같은 가치로서 인식된다.

23)“우리는 구조를 증식시켜 그것이 무언가 다른 것, 하나의 숲과 같이 되도록 만들었다. 그리하여 그것은 평면을 가로지르는 구조적 연속성을 얻게 된다.”, Kazuyo Sejima+Ryue Nishizawa, El croquis 99+77, p.14

이 작품에서의 특이한 점은 복도를 찾아볼 수 없다는 것이 가장 큰 특징인데, 기존 유형에 의한 복도로 연결되는 공간구성 방식을 탈피하기 위한 수단이다.



<그림 15> 스타터 극장의 프로그램을 나타내는 스케치와 평면

각 실들은 여러 실들에 의해 직접적으로 연관된다. 그리고 각 공간들은 서로 다른 성격들이 부여된다. 4면으로 구성된 하나의 공간은 접하는 또 다른 공간들의 성격에 의해 공간의 성격이 결정되는데 복도의 연결 없이 공간들이 서로 맞는 방식에 의해 상관관계를 맺고 있다. 가장 중요한 것은 위계적 조직 순환패턴을 형성하는 것보다 오히려 직접적으로 각 실들의 유동적(flexibility)²⁴⁾인 관계를 형성시키는데 중점을 두고 있다는 것이다.

이러한 구성방법은 예전의 복도를 중심으로 나누어지는 공간의 유형과는 다른 공간들이 서로 맞는 방식으로 진행한다. 전체로 통합하여 확장되는 새로운 공간의 유형을 창출하려고 하는 시도이다.

5. 결론

세지마의 건축 작품에서 나타나는 각각의 프로그램에서는 불규칙한 배열, 사이 공간을 만들어 낸다. 공간의 성격들은 서로 위계를 갖지 않고 조합되고 각각의 성격을 가진 영역들이 교차하여 프로그램상의 다양한 특성을 나타내고 있었으며, 이상에서 얻어진 결과는 다음과 같다.

첫째, 착시를 통한 무방향성, 불규칙한 배열, 영역의 상호교차, 내부와 외부에 있어 실체와 허상을 모호하게 하여 공간의 움직임 유도를 미로적 평면 형태에서의 무방향성은 가변적이고 자율적인 영역간의 상호교차로 사용자들의 자유로운 선택을 통해 탈위계적인 특성을 갖게 한다.

둘째, 인간의 행위를 존중함으로써 생기는 사·지각적인 체험을 통하여 공간 안에 다양한 행위를 담아낸다. 존재하는 공간에 인간이 자신의 행위에 맞추어 영역을 형성해 나가며 그것에 따라 다양한 공간의 변화를 유도하는 유동적인 프로그램의 기본을 두고 있다.

셋째, 무엇보다 그의 건축은 사물의 존재적 문제 보다는 먼저 그 안에서 일어나는 사건(event)에 더 많은 관심을 보이고 있었

다. 건물 안에서 이루어지는 일방적인 공간 배분의 기능적 환경 이라기보다 각각의 프로그램 상호작용의 공간, 사회적 측면과 이러한 것들의 연결 관계에서 시설을 재정의 하는 방법이다.

<표 7> 작품에 나타나는 프로그램의 특성

작 품 명	프로그램의 특성	사례에 따른 프로그램 특징 도출	효 과
Seiyaku Women's Dormitory	- 프로그램에 의한 본질성 추구	- 무방향성 - 불규칙한 배열 - 자유로운 동선	- 기존의 기숙사라는 평면적 유형에서 탈피 - 독자적인 해석에서 출발 - 중심성이 사라진 위계 없는 프로그램을 갖는 특성을 가진다.
The 21st Century Museum of Contemporary Art	- 프로그램을 통한 장소의 재정의	- 영역의 상호교차 - 프로그램의 유동성 - 임의적 접근 - 복도에 의한 시퀀스 - 미로적 특성, 투명성	- 무방향성을 가진 전체를 아우르는 원형의 평면 - 도시형태와 유사한 외부와 연장된 자유로운 프로그램
Stadtstheater	- 다양한 행위를 담은 프로그램 - 새로운 위계를 만들어내는 프로그램	- 복도 없음 - 위계성 없음 - 선택적인 동선 - 균질한 공간구조 - 공간의 연결과 독립 - 내·외부의 모호	- 공동공간의 개념 도입으로 다양한 루트나 나선식 시스템을 만들어서 사람들이 가장 짧은 거리를 통해 이동함과 동시에 다른 길을 선택할 수 있음 - 인접공간에 대한 특정한 비례와 프로그램적 특징을 담아내고 있다.

자신만의 독특한 프로그램 해석방법으로 일반적 접근 과정을 배제하고 본질과 재정의에 도달하기 위해 지속적으로 새로운 프로그램을 만들어 낸다는 점은 앞으로 현대건축에서의 프로그램이 지향해야 할 방향을 보여주고 있는 현상이다. 이처럼 복잡적이며, 가변적, 연속성 상에서의 차이를 나타내는 다양한 프로그램의 생성은 어떠한 유형에도 속하지 않는 전혀 새로운 유형의 것이기 때문에 앞으로 새로운 프로그램 유형 연구의 중요성이 상당히 크다고 볼 수 있겠다.

참고문헌

1. 봉일범, 프로그램 다이어그램, 시공문화사, 2005
2. 진중권, 미학 오디세이 3, 휴머니스트, 2004
3. Christian Norberg-Schulz, 장소의 혼, 태림문화사, 1996
4. Winand Klassen, 심우갑·조희철 역, 서양건축사, 아키그램, 2003
5. 김광현, 현대 주거에 나타나는 私性和 公性的의 관계에 관한 연구, 집합주택 계획의 방향, 서울대학교 건축학과 BK21 주거연구 및 개발팀 세미나, 2002. 05
6. 송정하 외, 세지마 카즈요의 '21세기 미술관'에 표현된 공간형식과 프로그램, 한국문화공간건축학회논문집, 2005
7. 강혁 역, Bruno Zevi, 공간으로서의 건축(Architecture as Space), 명보문화사, 1985년(원어 초판 1974년)
8. 최교식, 현대 건축의 프로그램 해석에 관한 연구, 서울대 석사논문
9. 유진상, 건축외피 표현성의 재해석에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 2003
10. Louis Kahn, Space, Form, Use, Louis I. Kahn: Writings, Lectures Interviews, Rizzoli, 1991
11. Bernard Tschumi, Architecture and Disjunction, The MIT Press 1996
12. Akos Moravansky, the Language of Materials in architecture: Truth to Material vs the Principle of Cladding, in AAfiles no 31, 정인하 역
13. 妹島和世+西澤立衛-2005, GA, 2005
14. Kazuyo Sejima, El croquis 77(I)
15. Kazuyo Sejima+Ryue Nishizawa, El croquis 99+77
16. Kazuyo Sejima+Ryue Nishizawa, El croquis 121+122
17. Kazuyo Sejima+Ryue Nishizawa/ SANAA WORKS 1995-2003, TOTO 出版, 2003

<접수 : 2007. 2. 28>

24) "거대한 구조를 가진 공간 속을 자유롭게 이동하는 것이 유동성이라 생각한다. 그리고 자유로운 이동 속에 확장이라는 것이 일어 날수 있다고 생각한다. Stadtstheater에서 가장 중요하게 생각하였던 것은 또 다른 확장성이었다.", 홍정환, 일본 10인 건축가의 주택 5회 : Sejima kazuyo / Nishizawa ryue, <http://magazine.jungle.co.kr>