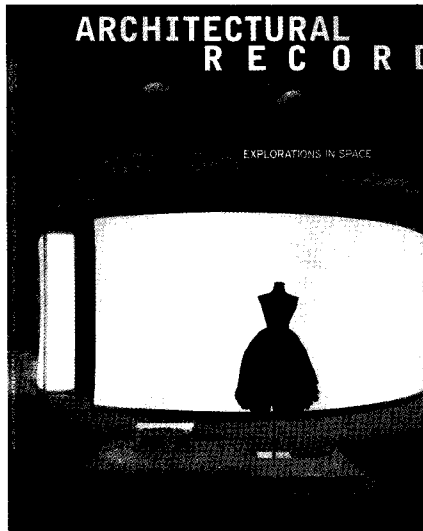


## ARCHITECTURAL RECORD



이번 호에서는 Building Types Study 982 섹션을 중심으로 2009년 Record지가 선정한 인테리어들, Recardo Carvalho + Joana Vilhena의 Museum of Design and Fashion, Lorcan O'Herlihy Architects/Kanner Architects의 Performance Capture Studio, SANAA의 Derek Lam Shop, TammerHecht Architecture의 The Energy foundation, Sebastian Mariscal Studio의 Pio, Pio, John Friendman Alice Kimm Architects의 Graduate Aerospace Labratories at Caltech를 소개하고 있다. Books 섹션에서는 'Two architects look back over half a century'라는 주제 아래 쓰여진 책들을 소개하고 있으며 Kitchen & Bath Portfolio라는 섹션에서는 개성있게 디자인된 주방과 욕실공간에 대해 간략히 보여주고 있다.

### ■ Books

- ITen Canonical Building 1950-2000: by Eisenman, edited by Ariane Lourie. Rizzol, 2007
- Nurturing Dreams: Collected Essays on Architecture and the City: by Fumihiko Maki, MIT Press, 2008

Princeton 대학에서 진행된 강좌들에 바탕을 두고 쓰여진 Ten Canonical Building은 건축가와 교육자로서 Peter Eisenman의 성공의 중심이 되어왔던 평면, 단면, 그리고 엑소노매트릭 도면의 분석에 대한 종결을 지어준다. 난해하게 글쓰기로 악명이 나 있는 Eisenman의 글이 Ariane Lourie에 의해 신중하게 편집되었으며 Andrew Heid의 완벽한 디자인은 Eisenman의 사고를 읽기 쉽게 만드는 데 많은 도움을 준다.

Fumihiko Maki의 'Nurturing Dreams'는 독자들이 책을 다 읽고 난 후에도 오래도록 독자들의 마음속에 머무른다. 아름답게 씌여진 이 책은 Tokyo에 기반을 둔 건축가의 50년 경력으로부터 나온 개인의 일화, 역사적인 이야기들, 직접적인 관찰, 그리고, 적절한 분석에 대한 내용을 담고 있다. 비록 각 프로젝트에 대한 설명에 대한 글이 많지는 않으며 어떤 글에서는 학문적인 측면에서 언어의 사용이 잘못된 곳도 있으나 책 전체의 분위기는 마치 건축가와 긴 이야기를 하는 것과 같다.

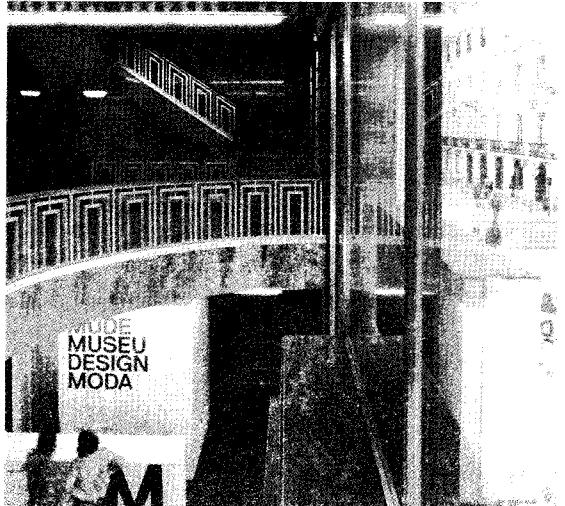
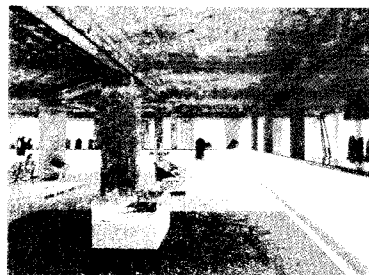
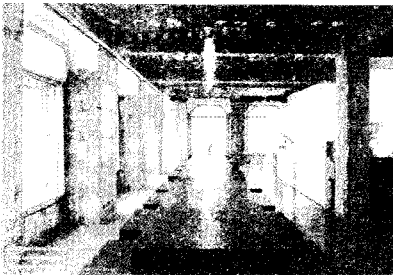
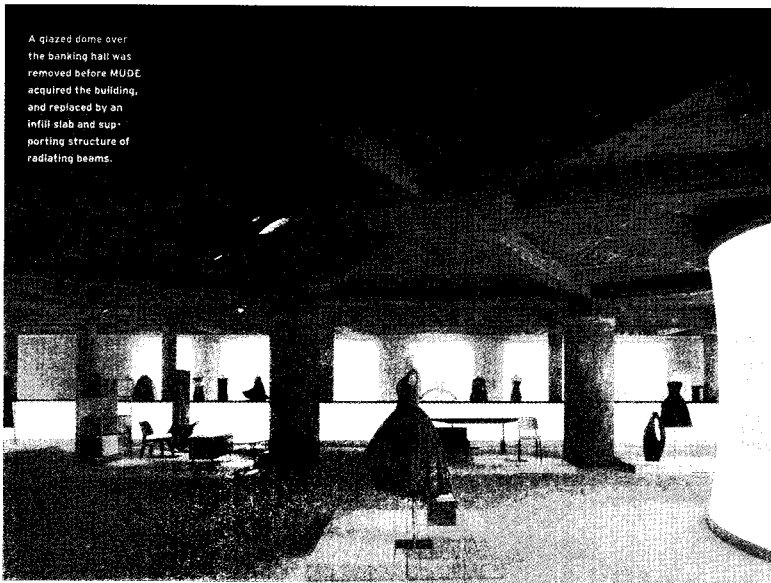
이 책의 끝부분에서 Maki는 일본 디자인에 있어서의 모더니즘의 영향에 초점을 맞추고 있으며 비록 모든 건물이 그 시대에 대한 표현이라고 하지만 이상적인 작품은 시대를 초월하여 존재할 수 있다고 결론을 짓고 있다.

Museum of Design and Fashion, Lisbon / Recardo Carvalho + Joana Vilhena

버려진 옛 은행건물의 외피 안에 Carvalho + Vilhena는 투박하지만 섬세한 공간을 Lisbon의 Museum of Design and Fashion에서 창조한다.

Lisbon의 Museum of Design and Fashion(MUDE)는 역사적으로 보호된 은행 내부의 폐허 안에 담겨 있다. 2003년에 이 오래된 도시의 중심에 있는 50년대 건물의 새로운 주인은 더딘 법적 지시에 의해 방해를 받아왔던 불법적인 해체를 시작했다.

은행 내부에 일시적으로 박물관을 설치하는데 있어 Lisbon 출신 건축가인 Joana



Museum of Design and Fashion

Vilhena와 Ricardo Carvalho는 벽, 기둥, 그리고 줄무늬 모양의 천장과 함께 거친 상태 그대로 내부를 남겨두기로 했다.

MUDE는 3,000점에 달하는 소장품을 저렴한 가격에 시에 팔고 현재는 이사회를 관장하고 있는 은퇴한 포르투갈 출신 사업가인 Francisco Capelo의 창조물이다.

이 박물관은 먼저 1999년에 Vittorio Gregotti의 Belém Cultural Center에서 열렸으나 2006년 다른 Capelo의 사업인 사업가 Jo Berardo와 Capelo의 큐레이터의 도움에 의해 모아진 현대 미술 컬렉션을 위해 포르투갈 정부에게 의해 공간이 양도되었을 때 그 보금자리를 잃었다. Lisbon 궁에 박물관을 만들고자 하던 협상도 결렬되고 박물관을 위해 시에서 이 오래된 은행 건물을 얻어 다시 열리기까지 심각한 정치적 압력이 있었으며 이 일을 진행하기 위한 자금도 없었다.

박물관장인 Bárbara Coutinho는 Vilhena와 Carvalho에게 자금이 마련됨에 따라 점차적으로 건물을 모두 사용하기로 하는 계획하고 5층 건물의 아래 쪽 2개 층을 사용하여 일시

적으로라도 오픈하기로 결심했다.

시간의 압박 때문에 Coutinho는 공공 프로젝트에서 요구하는 설계경쟁을 무시할 수 있었고 이 두 건축가의 전시 설치물을 본 후에 이 프로젝트를 맡겼다.

Cristino da Silva에 의해 1952년에 디자인된 이 건물은 그 당시 은행의 위상에 어울리게 네오클래식 양식의 파사드로 둘러싸여 있다. 이 Silva가 디자인한 은행의 바닥은 이국적인 대리석으로 되어 있고 강철로 된 기둥, 그리고 중앙 돔과 함께 스테코로 된 천장으로 마감되어 있어 19세기 후반에서 21세기 초의 비엔나 스타일의 인테리어를 떠올리게 한다. Otto Wagner, Josef Hoffmann에 대해 생각해 보라고 Carvalho는 이야기한다. 이러한 화려함 가운데 온전히 보전된 것은 기존 은행 바닥을 빙 둘러 있던 그린 마블로 된 카운터이다. 이것은 원래 은행원과 손님을 구분하기 위해 있던 것인데 현재는 새로운 설치물을 위해 요소들을 조직화하는 기능을 하고 있다.

이 베이스를 시작으로 건축가들의 조정은 두 가지 목적에 의해서 유도된다: 빛의 새로

운 표면과 함께 절단된 벽을 보이지 않게 하고 예상치 못한 방식으로 제한된 재료들을 배치하자는 것이었다.

이에 따른 그들의 첫 번째 움직임은 건물의 중앙 코어와 은행의 카운터를 이음매 없고 탄력이 있는 혼합 증성체로 된 필름을 사용하여 덮는 것이었다. “이것은 라스베가스 카지노에서 볼 수 있는 재질이나 다른 모든 것들이 그런 것처럼 이례적으로 사용하였다.”고 Carvalho는 이야기한다. 은행의 형광램프가 뒤쪽에서 비쳐짐에 따라 선명한 멤브레인이 이 공간의 주광으로 사용된다.

프로젝트의 일시적인 성격 때문에 다른 재료들은 건축에서 사용된 것을 그대로 사용하였다. 또한 건축가들은 외부 창문이 있는 벽을 유럽 건축현장에서 안전을 위해 주로 사용하는 천을 다섯장 겹쳐 놓아 가려버렸다. 그러나 컬러는 오렌지 색이 아닌 화이트를 사용하였다. 형광빛에 의해 뒤쪽에서 빛이 나기 때문에 커튼은 그림자와 희미함 사이에서 흐릿하게 보이고 이미지가 투영을 위한 스크린과 같이 보인다.

이 두 건축가의 또 하나의 디자인 모티브

는 오브젝트들을 지게차 용으로 쓰는 깔판을 흰색으로 도장하여 그 위에 전시하는 것이었다. 또한 마마자국 모양으로 구멍이 난 스티코 재질의 천장 아래에 메탈 선으로 연결된 스포트라이트를 그룹지어 설치하였으며 온도와 습도 조절을 위해 경계부분을 따라 메카니컬 유닛을 설치하였다. 이 건축가들은 그들의 디자인을 MUDE의 선례로 New York의 P.S.1 museum과 Texas의 Marfa에 있는 Donald Judd's center를 인용하면서 전형적인 "화이트 큐브"에 대한 도전으로 보고 있다. 실제로 기존의 은행 바닥을 헐어진 상태를 그대로 채택하여 매력적으로 사용함으로써 선례들을 능가하였다.

Performance Capture Studio,  
Lisbon / Lorcan O'Herlihy  
Architects/Kanner Architects

Lorcan O'Herlihy와 Stephen Kanner는 두 개의 낡은 비행기 격납고를 Performance Capture Studio로 개조한다.

Lorcan O'Herlihy와 Stephen Kanner는 이번 Performance Capture Studio(PCS)에 백이 기어가는 듯한 구불구불한 형태의 체커판을 벽으로 사용했다.

이것은 일종의 'strange loop'로 사용된 것인데 이는 영화나 다른 예술분야에서 사용하는 용어로 시간이나 공간의 일반적인 계층 구조를 파괴한 어떤 것 그리고, 그것이 시작한 곳에서 끝나는 것을 뜻한다.

마치 M.C. Escher의 유명한 그림 Drawing Hands나 같은 순간으로 계속해서 돌아가는 스토리 라인을 가진 영화처럼 자기언급적인 'Strange Loop'는 종종 상대적으로 간단한 방법에 의해 우리를 놀라게 할 수 있다.

이전에 비행기 격납고 두 개를 바탕으로 디자인된 PCS 프로젝트의 규모와 클라이언트의 유명세는 Los Angeles에서 각각 사무실을 가지고 있는 두 건축가들로 하여금 함께 작업을 하도록 했다.

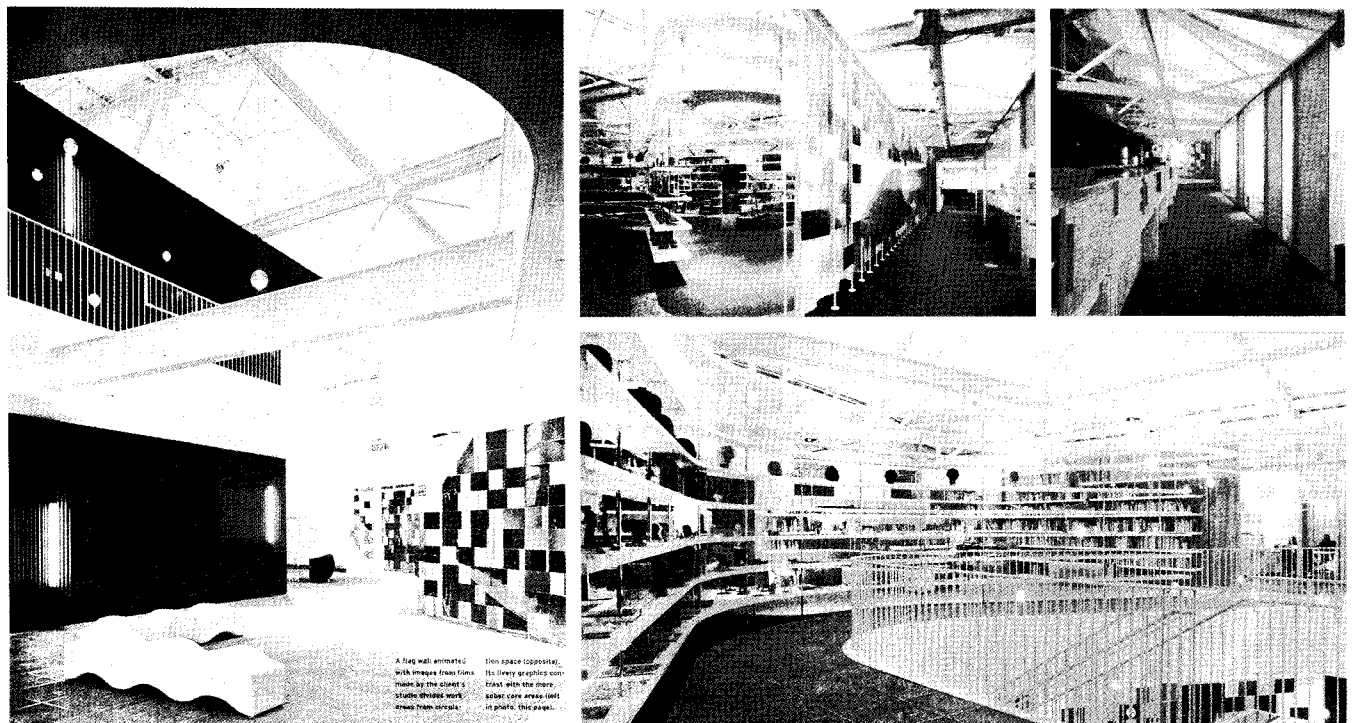
이 거대한 규모는 건축가들로 하여금 방문객에게 두 거대한 건물을 통과해 다닐 수 있도록 움직임의 방향을 알려주는 단순한 고안물이 필요할 것이라는 확신을 주었다. "이런 규모의 공간에서 길을 잃게 만드는 것이라 매우 쉬운 일입니다."라고 O'Herlihy는 이야기한다. 건축가들은 또한 실제의 액션이 애니메이션으로 바뀌어 지도록 하는 작업을 컴퓨터로 하는 수 백명의 편집자와 애니메이터들의 작업을 위해 일조를 조절할 수 있는 방법이 필요했다. "스크린 상에서 이미 지나 색상을 보는 것은 이 사람들의 작업에

서 매우 중요하기 때문에 우리는 일조를 그들이 각각 조절할 있도록 해야했다."고 Kanner는 설명한다.

눈부심이나 빛으로부터 컴퓨터 스크린을 보호해야하기도 했지만 O'Herlihy와 Kanner는 가능한 한 내부 공간을 개방되게 하고 격납고의 활같이 생긴 구조를 노출시키기를 원했다. 그래서 이 두 건축가는 스튜디오에서 작업한 필름의 이미지를 전시할 수 있는 코팅된 스틸 패널인 플래그를 가진 강철 막대로 된 유연성 있는 시스템을 개발했다. 11×17인치인 플래그는 마치 자기를 떠난 비닐위에 프린트된 이미지들을 위한 픽셀처럼 보이게 하고 쉽게 탈착이 가능하다. 어떤 플래그들은 재활용 플라스틱으로 만들어진 코르크같은 재료로 입혀져 있어 아티스트들이 리뷰를 위해 작품을 편입할 수 있게 되어 있다. 어떤 플래그들은 단단한 표면을 만들기 위해 병합되기도 하고 또 다른 플래그들은 스며드는 듯한 경계를 만들기 위해 개개로 흩어져 있기도 하고 회전을 하게 되어 있다.

각 격납고의 주 동선은 벽을 따라 이루어지게 되어 있는데 이는 건축가들이 강하고 길을 라려주는 듯한 디바이스를 만들어 내었다. 이 Strange Loop는 방문객을 출발점으로 다시 돌아가게 하고 건물 내에 종사하는 사람들의 작품에 대해 다루는 영화의 이미지

Performance Capture Studio



를 사용한다. “방문객들에게 방향을 설명하는 것은 쉬웠다. 플래그만 따라가라고 말하면 되므로.”라고 O’Herlihy는 설명한다. 플래그로 된 파티션 뒤에는 캄캄하게 하기 위한 커튼이 내려져 있는데 이는 플래그 쪽에서 보면 백색, 다른 쪽에서 보면 회색으로 보인다. 이 커튼은 각 작업자들의 컴퓨터에 비춰지는 태양광의 양을 각각 조절할 수 있도록 해 준다. O’Herlihy와 Kanner는 워크스테이션을 디자인하지 않았으나 작업공간은 가능한한 개방되도록 했다. 반면 사적인 공간은 바닥에서 천정까지 유리로 만들어 주동선 길과 워크스테이션을 가진 공간들이 이 유리를 통해 들어오는 빛을 받을 수 있도록 하였다.

Derek Lam Shop, New York City / SANAA

SANAA의 Kazuyo Sejima와 Ryue Nishizawa는 New York City의 Derek Lam Shop에서 옷들이 지배하는 가벼운 세상을 만들어 낸다.

유명한 건축가는 잘 알려진 패션 디자이너를 위해 Shop을 디자인해준다는 단순한 생각은 다음과 같은 오래된 질문을 떠오르게 한다: 건물 자체의 디자인이 그 안에 가득한 옷들을 지배할 것인가?

결국 예술가들은 전시된 작품을 압도하는 건축적으로 화려한 박물관에 대해 자주 불평을 토로한다. 그럼에도 불구하고 패션계에서

서는 건축가들이 설계한 상점들을 가지고 있게 된다. New York City의 Calvin Klein Shop은 미니멀리스트 건축가 John Pawson은 내용물이나 주변환경이 완전하게 일치하는 곳에 꾸미지 않고 간소한 옷들을 위해 조용하고 기념비적이며 현대적인 요소를 창조해 내었다. Rem Koolhaas의 경우에는 New York City 옆에 있는 SoHo에 있는 2층으로 된 Prada Shop을 통해 내부의 과장된 디자인이 호기심 많은 사람들에게 전시되어 있는 도발적으로 매력적인 여자들의 아이템을 음미하라고 고무시키는 듯 하다. 그러나 Derek Lam Shop과 같은 몇몇 경우에는 패션이 공간을 지배하는 경우도 있다. 일본 회사인 SANAA를 이끌고 있는 Kazuyo Sejima와 Ryue Nishizawa와 New York의 유명한 건축가 Toshihiro Oki가 함께 디자인한 이 상점은 컨테이너가 지루할 필요가 없다는 것을 명확하게 해주고 있다.

비록 Sejima, Nishizawa, 그리고 Oki가 Manhattan의 동쪽에 있는 현대미술관을 최근에 함께 작업을 했으나 그들은 Ohio에 있는 곡선으로 만들어진 Art Glass Pavilion에서 아이디어를 얻었다. Toledo 프로젝트에서 곡선의 유리는 둘러싸인 벽과 내부의 파티션에서 사용되었다. Derek Lam Shop에서도 투명한 아크릴을 이용하여 파티션을 만들어 사용하였다. 2002년에 회사를 만든 중국계 미국인 패션 디자이너인 Lam은 Sejima를 오랫동안 알아왔고 따라서 그의 첫 상점을 SANAA에 요청을 하였다. Lam이 디자인한 옷은 여성스러움과 감

각적인 컷, 그리고 과장된 디자인이 아닌 구조화된 디자인을 선호하는 클라이언트들이 좋아한다. 그가 디자인한 옷의 흐르는 듯한 실루엣을 위해 SANAA는 섬세하고 내비치는 듯한 분위기를 통해 조각같은 오브젝트로 옷을 전시하기로 했다.

이곳은 30초 안에 무엇인가를 사기 위해 결정을 내려야 하는 그런 장소가 아니다. 이 공간은 방문객으로 하여금 감탄에 젖게 하는 것도 잠시 방문객으로 하여금 아크릴로 된 곡면 벽에 곧 부딪히게 되거나 그 투명한 물방울 안에서 길을 잃게 할 것이다. 구매자를 위한 쇼룸으로서 기능을 위해 디자인 된 거대한 물방울은 사적인 공간을 위해 만들어진 금색과 은색 실로 짜여진 튼튼한 면직으로 된 커튼에 의해 단절된다. 팽공모양으로 된 물방울 안에 SANAA는 곡선으로 된 알루미늄 선반을 집어 넣어 Lam의 구두나 핸드백을 디스플레이할 수 있도록 하였다. 이러한 낮은 선반은 멕시코산 마호가니로 된 디스플레이 테이블과 함께 기억하는 데 도움을 주게 한다.

Oki가 이야기하듯 지지대 없이 자체의 무게와 형태로 지탱할 수 있는 아크릴로 된 “가구”를 설치하는 데 있어 이 거대한 패널을 만들기 위해 아쿠아리움 제작자를 만나기도 했다고 한다.

Derek Lam Shop은 거의 틀림없이 Toledo 파빌리온의 모조품같이 보인다. 그러나 아크릴의 형태의 발전과 빛표면은 일반적인 SoHo의 어두운 분위기에 비해서 창조적인 개념을 적용함으로써 우아하게 만들었다. ■

Derek Lam Shop

