

금동 28-8

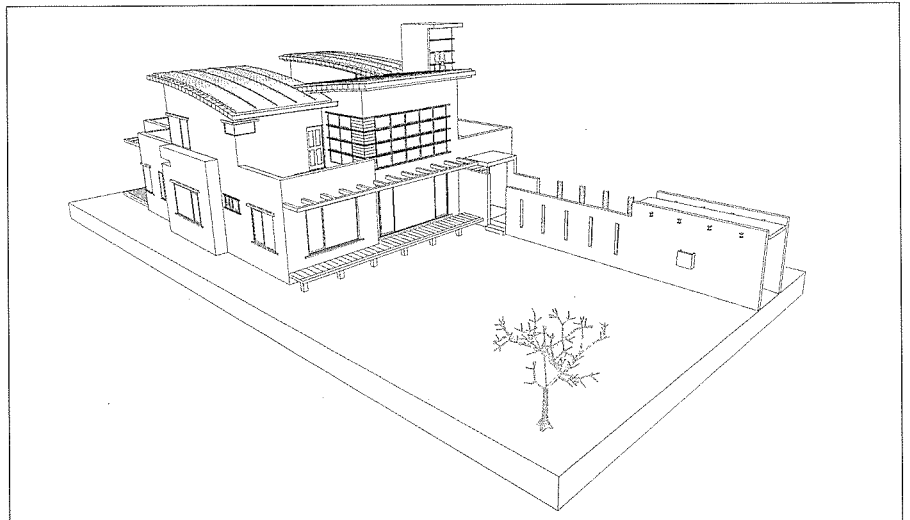
Kum-dong Residence 28-8

이충기+박명협 / 한때 건축사사무소
Designed by Lee Chung-Kee, Park Myung-Hyup

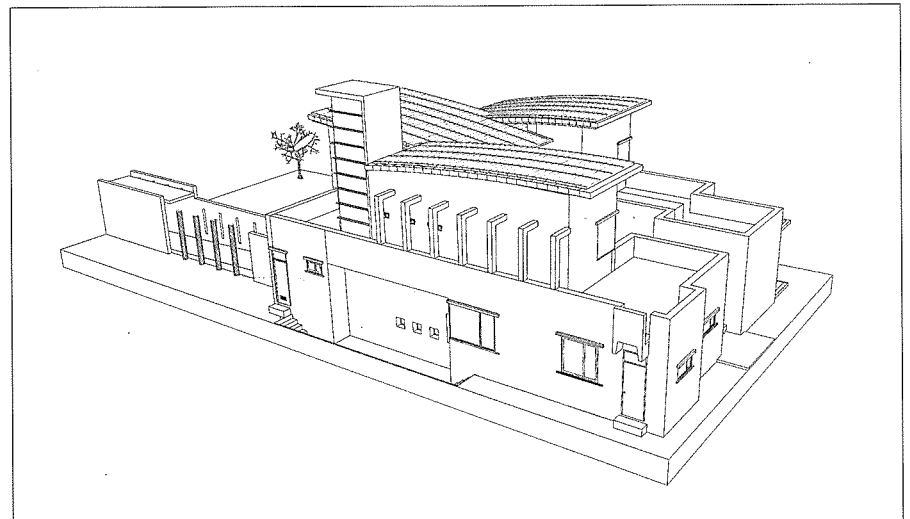
대지위치 / 전북 군산시 금동 28-8
 대지면적 / 602㎡
 건축면적 / 217.72㎡
 연면적 / 320.07㎡
 건폐율 / 34.5%
 용적률 / 53.2%
 구조 / 철근콘크리트조
 외장 / Sand Stone+노출 콘크리트
 규모 / 지상2층, 지하1층
 용도 / 단독주택

Location / 28-8, Kum-dong, Kunsan-shi,
 Cheollabuk-do

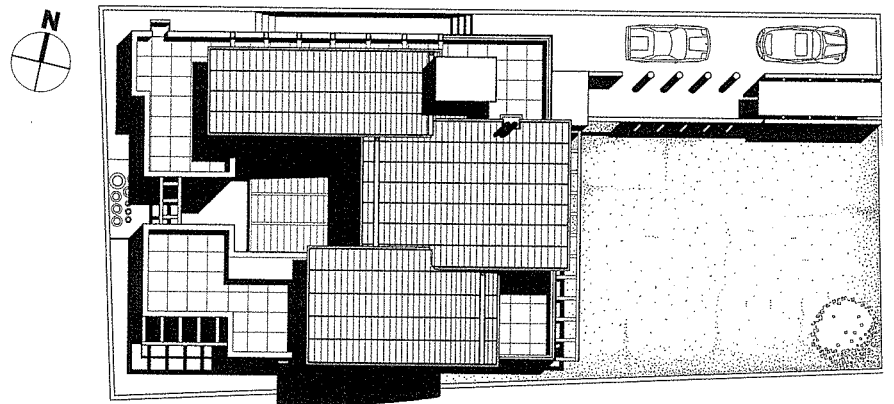
Site Area / 602㎡
 Bldg. Area / 217.72㎡
 Gross Floor Area / 320.07㎡
 Bldg. Coverage Ratio / 34.5%
 Gross Floor Ratio / 53.2%
 Structure / Reinforced Concrete
 Exterior Finish / Sand Stone, Expose Concrete
 Bldg. Scale / 1 Story Below Ground,
 2 Stories Above Ground
 Use / Detached Dwelling



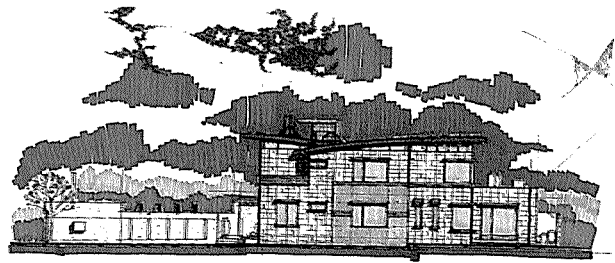
투시도 1



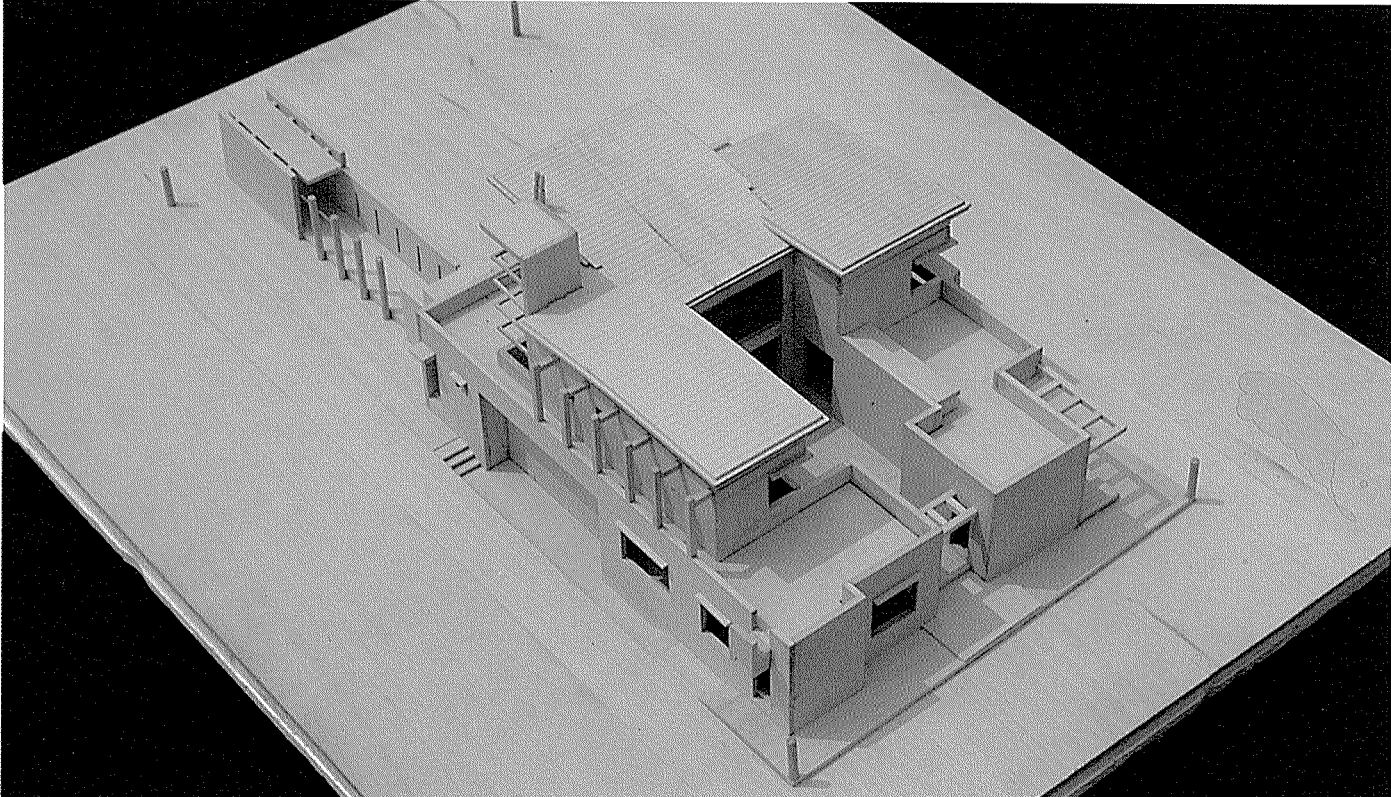
투시도 2



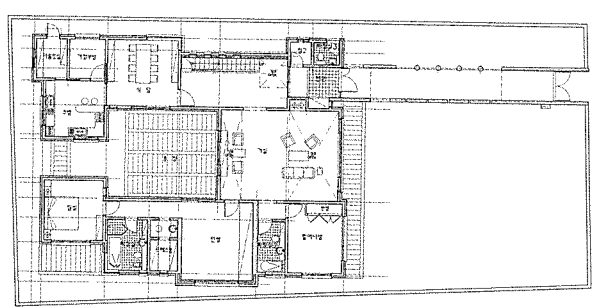
배치도



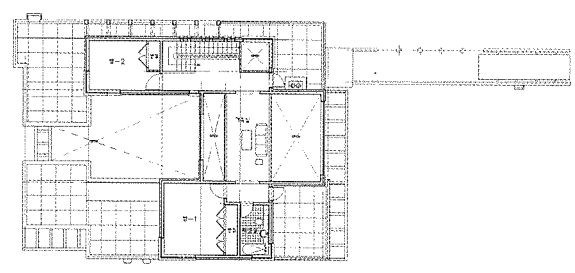
입면 스케치



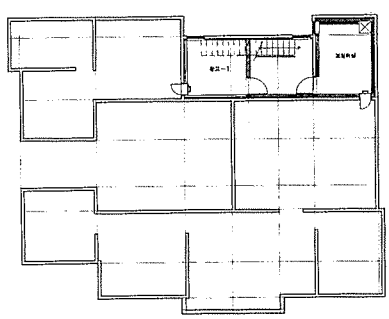
모형도



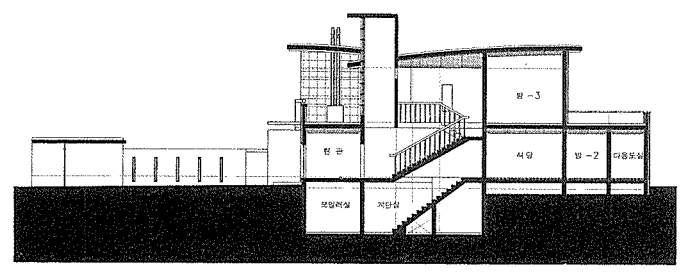
1층 평면도



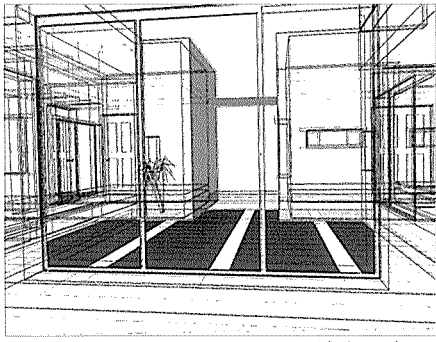
2층 평면도



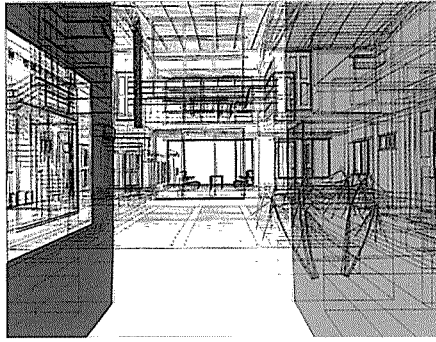
지하층 평면도



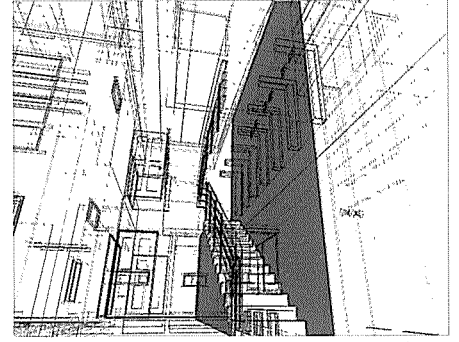
단면도



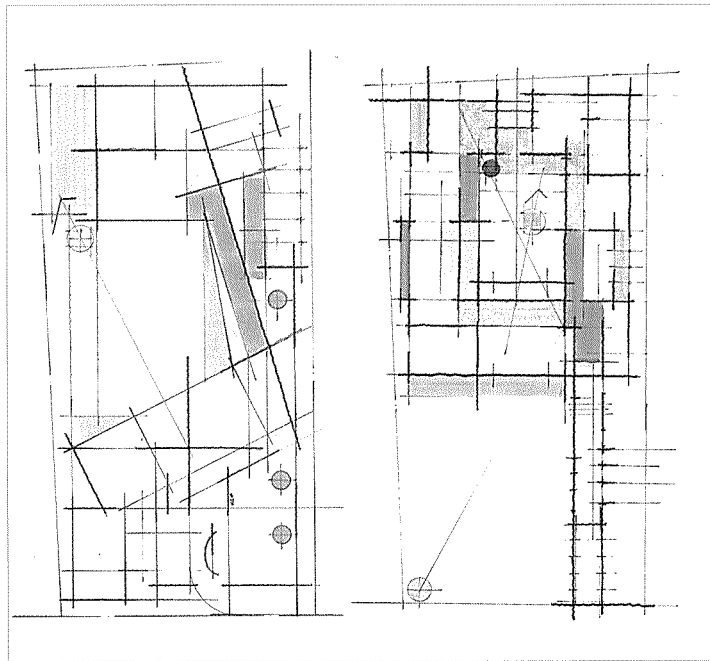
실내 투시도 1



실내 투시도 2



실내 투시도 3



Line 이미지 스케치



부분 투시도

슈톡하우젠과 매일 새롭게 발명해야 하는 학교

슈톡하우젠은 피아노곡 제11번(Klavierstück XI)을 커다란 악보에 여러가지 악구를 제시해 놓고 연주자가 그 가운데 어느 하나를 마음대로 선택하도록 구성해 놓았다.

연주자는 미리 제시된 악구들중 하나 하나를 몽타주 하듯 이어 나가며 연주해야하므로 연주할 때마다 곡이 달라지게 되어 폭 넓게 곡을 해석하고 연주하는 기회를 갖게되는 것이다.

이와같은 시도는 이탈리아의 카탈리나대학 건축과에서도 이루어지고 있는데 그것은 이학과의 강의 실벽이 이동할 수 있는 구조로 되어 있어 학생들은 매일매일 벽을 움직여 건물의 내부구조를 각자의 의도대로 새롭게 지을 수 있도록 해놓은 것이다.

그날의 강의 주제에 따라 건물 용도가 주어지면 가장 적절한 형태로 다시 지을 수 있도록 체험적 강의를 한다하여 붙여진 별명이 "매일 새롭게 발명해야 하는 학교"였던 것이다.

매일 새로 지을 수 있는 집?

생활하고 있는 건축물중에서 새롭게 설계하여 새로 짓고 싶은 건물을 꼽으려면 아마도 대부분 주

택을 꼽는데 크게 주저하지 않을듯 싶다. 그만큼 주택은 설계와 시공이 까다롭기에 설계자나 시공자, 건축주 모두에게 각각의 어려움과 불만족으로 다가선다. 설계자의 만족한 의도가 시공자에게는 시공성의 문제로 건축주에게도 입주후 불만족으로 드러나는 경우를 흔히 보았기에 "매일 새롭게 구조를 변경해가며 생활할 수 있는 집은 없을까?"라는 엉뚱한 생각을 해본 것이다. 사실 만족스럽고 완벽한 집은 있을 수 없다. 다만 설계자는 끊임없는 노력으로 완벽하도록 노력할 뿐이다. 기능하면 건축주가 벽을 옮길 생각이 들지 않도록 말이다.

건축가와 영화감독

그래서 나는 건축가는 영화에서의 감독과 같아야 한다는 생각을 많이 한다.

좋은 영화(건축)를 만들기 위해 영화감독(건축가)은 완벽한 시나리오(설계의도)를 가지고 그것을 철저히 이해하고 머리속에 넣고 작업을 진행해야 한다. 한장면 한장면마다 주인공과 엑스트라의 위치, 배경이 되는 Set와 소도구의 위치, 조명의 위치와 밝기, 카메라의 앵글, 배경음악까지 혼연 일체된 일관성의 흐름속에서 속도를 조절하면서 리듬감을 가지고 촬영(설계)에 임해야 하는 것

이다. 각 장면의 편집에 이르기까지 감독(설계자)이 영성한 시나리오와 영성한 촬영기법으로, 어설피게 연출하고 편집 한다면 영화(건축)는 영성하기 짝이 없어지고 관객(건축주, 방문자)은 저질영화를 욕하듯 "혹시나"하고 들어갔다가 "역시나"하고 나오게 되는 것이다.

따라서 건축설계자도 마땅히 영화에서의 감독과 같이 완벽한 설계의도를 가지고, 감독이 관객에게 무엇을 보여줄것인가를 고민하듯 건축주를 비롯한 방문자에게 무엇인가를 보여주어야 하는 것이다. 여러가지 공간적 사건을 통해 방문자를 매료시켜야 하는 것이다.

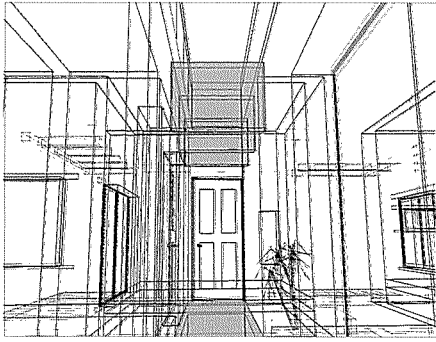
사실 영화에서의 연출기법에서 쓰이는 요소는 건축에서의 요소와 일치하는 것이 많다.

빛에 대한 연출이 그렇고 카메라 앵글에 대한 기법이 그렇다.

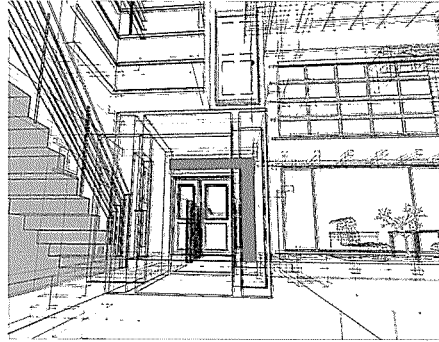
그래서 영화속에 건축물이 배경이 되는 것을 차치하고서라도 영화와 건축은 상호관계적 예술이라 할 수 있다.

주택 금동 28-2은 같은 건축주의 다른 프로젝트를 협의하던 과정에서 탄생하게 되었다.

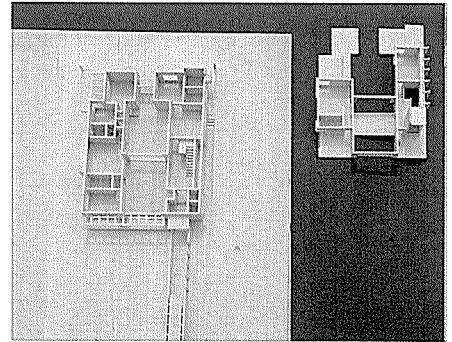
"저야 뭘 알니까? 제가 이러쿵 저러쿵 말이 많다면 설계가 잘되질 않음테니 전문가가 알아서 잘해 주십시오!" 그러나 건축주는 외국유학까지 한



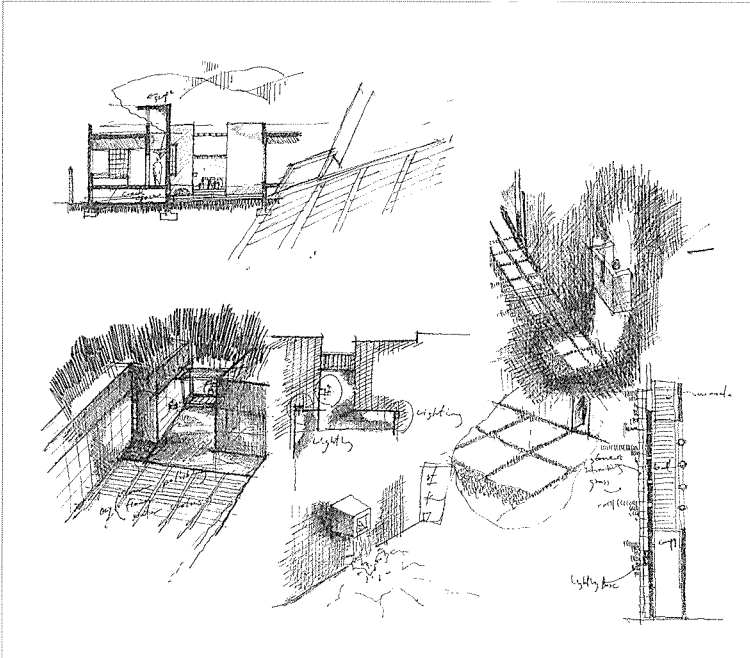
실내 투시도 4



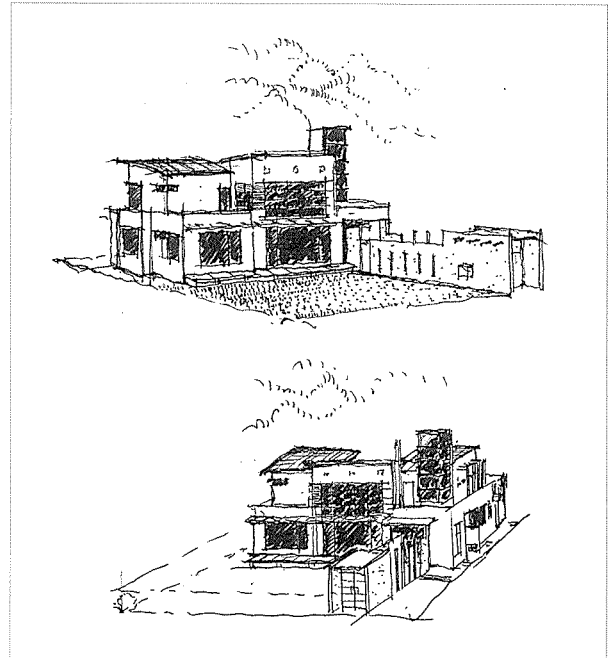
실내 투시도 5



모형 해체도



부분 스케치



스케치

감각있는 인터리엇였다. 겸손속에 뼈를 묻어서 한 얘기였을 뿐이었고 즉시 나는 소중한 건축주를 위한, 그에게 보여주고 체험하게 할 공간을 위한 Scenario를 만들기 시작했다.

1996년 이충기+박명협 의 주택

금동 28-8주택의 진입은 대지 우측에 위치한 노출 콘크리트의 벽과 얇은 캐노피 판으로 된 어두운 상자 밑을 통과하면서 시작된다. 위로 좌우벽과 캐노피 사이의 틈으로 들어오는 빛을 느끼면서 좌측의 벽이 엔트런스 홀로 거침없이 틀어 박히는 방향으로 유도된다. 방문자는 노출콘크리트의 벽 틈새로 들어온 빛과 기둥의 반복적 리듬감을 맛보면서 빨려들어간다.

현관은 어둡고 2층으로 올라가는 계단, 식당 그리고 거실로 연결되는 엔트런스홀은 아주 밝다.

왼쪽으로 옮겨 거실로 들어가면 우측으로 우드텍크로 된 중정이 보인다. 이내 방문자의 시선은 중정 대각선 모서리에 위치한 깨끗한 대리석위의 화사한 꽃 한무더기와 수구를 통해 흘러나오는 물을 받아 찰랑이는 수공간이 보인다. 이 수공간에 구름이 담은 하늘이 떠 있다. 다시 그너머 중정의 좁혀진 숨통사이로 장독대와 담, 그너머 월명산... 여기서는

잠시 앉아서 쉬고싶다 관조하고 싶은 자리다.

그런데 마당은 없나? 하고 돌아서는 순간 피랑게 깔라잔디가 한그루의 나무를 받치고서 웃는다.

마당이다. 진입축인 벽으로 거실에 와서는 볼 수 있도록 마당을 가려놓은 것이다.

다시 중정으로 내려선다. 벽으로 둘러싸인 중정은 월명산쪽으로 숨통이 트였고, 뒷집, 벽과 마당이 가로막는다. 그래서 장독대로 시선을 돌리게 한다. 하늘을 본다. 갖힌 공간에서의 하늘은 참으로 귀하다.

거실에서 좌측은 할머니방, 주안안방 침실, 우측은 계단, 식당, 주방을 배치하여 퍼블릭한 공간과 프라이빗한 공간을 분리해 놓았음을 알 수 있다. 이런 내부의 각공간에서 중정을 바라보는 느낌은 모두 다르다.

2층으로 올라가는 계단은 지붕을 뚫고 솟은 빛우물을 통해 쏟아지는 빛아래서 시작된다.

상대적으로 계단은 어둡게 느껴지지만 상부의 작은 창이 빛은 엄숙하다. 2층으로 올라서면 빛우물을 통해 들어온 빛 천정면을 반사면으로 삼아 들어오고 우측으로 돌려 가족실로 들어서면 1층에서 보았던 장면이 마당과 중정으로 순서를 달리하여 다시 눈에 들어 온다. Level을 달리하여 다시 보게 되는 것이다. 가족실은 1층거실 위를 가로지르는

브릿지형태로 되어있고 좌우측 모두 테라스로 연결된다. 테라스로 나와서 하늘을 본다. 그리고 뒤 돌아서 움직여 산을 본다.

그리고 중정을 다시 내려본다. 그리고...

나는 금동 28-8에서 밝음(빛)과 어둠(그림자), 단힘과 열림, 연결과 단절, 높음과 낮음 등의 요소를 가지고 방문자를 속도감있게 공간속으로 끌어들이고자 했다. 하나를 돋보이게 하자면 그 배경은 당연히 그 반대의 성격을 가지게 해야한다. 이를테면 빛을 강조하기 위해서는 어둠의 종류를 만들어야하고 그렇게 해야 그 빛이 소중하고 엄숙하고 부드럽고 강한 빛으로 종류를 달리하여 우리에게 느껴지는 것이다. 그래서 반대적 성격 요소를 교차시켜 나간 것이다.

방문자는 설계자가 의도한 대로 선적으로 진행하면서 속도감, 리듬감, 여러가지 공간 지각(공간 사건)을 체험하게 되는 것이다.

아직 과정은 산적해 있다. 이제 착공에 들어간 공사단계에서 불안한 조짐이 엿보인다.

건축주에 대한 나의 의무감이 시험대에 오를참이라 올 하반기는 현장에서 나의 고함 소리와 애원(?)이 망치소리에 묻힐지라도 실컷 욕이라도 해야 할성 싶다.