

## 건축적 엄밀함과 명료성 Architectural Precision and Clarity

대담자 / 정인하(한양대 건축학과교수)  
설계자 / 최관영(일건C&C건축사사무소)  
Chung In-Ha & Choi Kwan-Young  
일 시 / 1997. 10. 17. 19:00  
장 소 / 일건C&C건축사사무소



대담광경(좌:정인하, 우:최관영)

정인하 \_\_\_\_\_ 지금까지 계속해 온 작품들을 보면, 건물의 설계방법이 주로 매스의 다양한 분절과 세련된 입면분할, 그리고 강렬한 색채의 사용으로 특징지어지는 것 같은데, 스스로 생각하시는 주요 디자인 방법은 무엇이라고 생각하십니까?

최관영 \_\_\_\_\_ 첫번째 질문은 저의 모든 것을 묻는 것으로 받아들여집니다만 어떻게 이 모든것을 간추려서 잘 얘기해야할지 어렵군요. 의도적으로 그랬던것은 아닙니다만 객관적으로 그렇게 특징지어 진다고 보인다면 그렇다고 인정해야 할 것 같습니다. 인간으로서 한 개인의 내재된 생각이나 욕망, 또는 표출되는 표정이나 행위들이 단순하게 한가지로 표현되기 어려운 것처럼 하나의 건물도 본질적으로 다양한 요청에 의한 프로그램을 가지고 있고 외부적 요청들 또한 복합적인 경우가 통상적이라고 봅니다. 그래서 거기에 순응하는 플랜(Plan)을 자연스럽게 해 온것이라고 말하고 싶습니다. 색채에 대해서도 마찬가지로입니다.

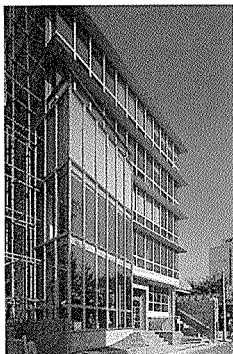
또한 명쾌하고 단순한 매스(Mass)속에 다양한 요청들을 해결한 좋은 건축작품들에 대해서 깊이 감탄한 경우가 많고 매력을 느낀적도 있습니다만, 제 취향과의 연관이 없진 않으리라 생각합니다. 수학에서도 다수로부터 추출되는 콤

비네이션(combination)을 찾아내는 작업이 좀 더 흥미롭고, 연주에서도 솔리스트(solist)의 연주보다는 오케스트라의 연주를 더 좋아하고 오케스트라의 편성중에서도 좀 더 다양한 악기들로 편성되어 연주되는 음악, 즉 좀 더 컬러풀(colorful)한 음악을 좋아하는 것이 제 취향입니다.

두세개의 매스들이나 두세가지의 컬러를 코디네이트(Coordinate)하는 것 보다는 여러개의 매스들이나 여러가지의 컬러들을 코디네이트하는 것이 좀 더 어렵고, 그에 따른 성공적 결과가 더 큰 기쁨을 주기 때문입니다. 그래서 저는 설계를 할 때 본질을 가능한 한 정확하게 파악하려 하고 그것으로부터 나타나는 모든 사상들을 어떻게 해서든지 조화롭게 잘 코디네이트하려고 합니다. 그것이 저의 디자인 방법인데, 매스들과의 상호관계나 컬러들끼리의 조화는 모델이나 실험을 통해서 하지만, 기본적으로는 경험과 상상력에 크게 의존합니다.

정인하 \_\_\_\_\_ 여기서 프로그램에 대한 이야기가 나오는데, 설계하시는데 프로그램에 따른 설계유형을 가지고 계십니까?

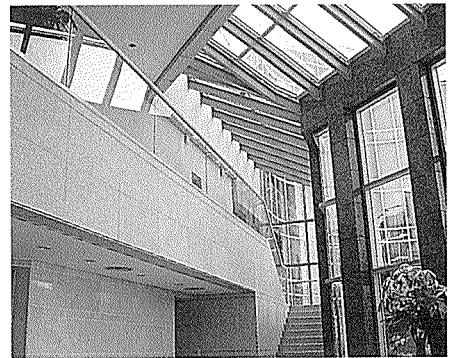
최관영 \_\_\_\_\_ 프로그램은 한정해서 이야기 하지만 설계상의 리콰이어먼트(Requirement)를 의미하는데,



일건사옥



삼척 MBC



삼척 MBC

가령 미술관의 예를 들면 건물 한 채가 미술관일 수도 있지만, 이것이 다른 기능들과 함께 설계될 수도 있다는 것이죠. 그 경우 설계는 다르게 이루어져야 한다는 것입니다.

**정인하** \_\_\_\_\_ 지금까지 설계한 건물 가운데 방송국이라는 특정한 프로그램을 많이 설계하신 것 같은데.

**최관영** \_\_\_\_\_ 그렇죠. 방송국에서 가장 중요한 기능은 크게 두가지로 이야기할 수 있는데, 하나는 스튜디오이고 또다른 하나는 오피스죠. 스튜디오는 창이 없고, 음향시설 등 여러가지 기술적인 면이 따르고, 오피스는 일반적인 오피스 설계와 같죠. 그래서 방송국을 설계하다보면 자연스럽게 그런 덩어리들이 나타나게 되죠. 그렇게 자연스럽게 표현하다 보면, 저절로 매스와 파사드가 결정되죠. 투명성이 더욱 강조될 부분은 더욱 강조되고. 그런 의미에서 프로그램을 이야기한 겁니다.

**정인하** \_\_\_\_\_ 여러가지 것들을 코디네이트(Coordinate)한다는 표현을 하셨는데, 그래도 실제로 설계과정에서는 결정상의 위계가 있을 것 같은데요.

**최관영** \_\_\_\_\_ 그것은 설계과정에서 저절로 세워지죠. 위계는 크게 시각적인 것과 기능적인 것이 있는데, 결국 이들은 평면 구성에서 저절로 포괄되죠.

**정인하** \_\_\_\_\_ 최근에 설계한 대전 엑스포 국제관이나 SBS방송센터, 그리고 오늘 이야기할 일간시옥에서 하이테크 건축의 영향이 깊게 나타납니다. 여기에 대해서는 어떻게 생각하십니까? 그리고 건축에서 테크놀러지는 어떤 의미를 가진다고 생각하십니까?

**최관영** \_\_\_\_\_ 저는 대전 EXPO 국제관이나 제 사옥에 하이테크의 영향이 나타났다고 말하기 보다는 건축에 응용될 수 있는 기술들을 폭넓게 고려해 본 결과라고 말하고

싶습니다.

실제로 사옥의 경우 하이테크라고 할만한 것도 없습니다. 대전EXPO의 경우는 EXPO 종료 후 철거되는 것으로 예정되어 있어서, 짧은 기간에 완성할 수 있고 시공비도 저렴하고 나중에 철거하기가 용이한 구조 방법을 택했던 것입니다.

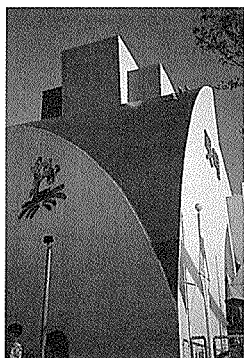
단지 여러가지 요소들을 하나의 박스(Box)속에 포괄하여 물어버리지 않고 그대로 노출시켜서 디자인 요소들 중 하나로써 조직하고 조립하였던 것이 또 다른 실질적인 면에서의 유리한 점들이었는데 그것이 그렇게 느끼게 했던 것 같군요. 앞에서 약간 언급한 것으로 생각됩니다만 건축에 있어 기술이란 절대적으로 필요한 것이며 디자인을 구사하는데 있어 생각의 폭을 한층 넓혀주는 역할을 한다고 생각합니다.

**정인하** \_\_\_\_\_ 하이테크 건축의 영향이 없었다고 말씀하셨는데, 그렇다면 리처드 로저스와 협동하면서 나름대로 느낀 점은 무엇입니까?

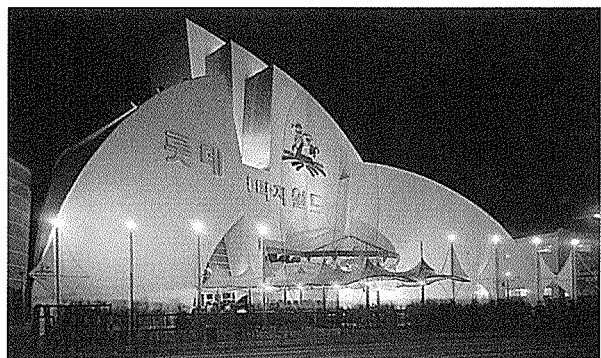
**최관영** \_\_\_\_\_ 리처드 로저스를 파트너로 선택한 것은 사실 하이테크적이다 혹은 아니다 때문에 선택한 것이 아니고, 그의 건축이 나에게 매력적이었던 것은 형태를 만드는 것이 상당히 명쾌하기 때문입니다. 부재들이 상당히 명료하게 분절되어 있죠. 그런 점들이 우리의 SBS 프로젝트와 잘 맞았다는 것이죠.

**정인하** \_\_\_\_\_ 테크놀러지가 생각의 폭을 넓혀 준다고 말씀하셨는데, 구체적으로 어떻게 넓혀 주니까?

**최관영** \_\_\_\_\_ 많이 넓혀 주죠. EXPO국제관을 설계하는데 만일 내가 천막구조를 몰랐던지 아니면 그런 기술이 없었다면 아예 그런 종류의 생각을 할 수가 없다는 것이죠. 예를 들어 캐노피를 설치할 때도 와이어에 텐션을 주어 만드는 기술을 아는 것과 모르는 것은 디자인의 방향을 설정하게



EXPO 롯데관



EXPO 롯데관

나 형태를 구사하는데 선택의 폭이 다르죠. 그래서 기술을 안다는 것은 마치 단어를 많이 아는 사람과 조금밖에 모르는 사람이 언어를 구사할 수 있는 능력의 차이와 비슷하다고 생각해요.

**정인하** \_\_\_\_\_ 그렇다면 디자인하면서 기술적인 문제를 특별히 형태로 표현하려는 생각은 없었군요?

**최관영** \_\_\_\_\_ 특별히 그런 생각을 가지지는 않고, 저절로 나타나는 거죠. 저절로 형태로 표현되는 거죠.

**정인하** \_\_\_\_\_ 사옥부지를 물색하면서 여러 가지 대안들이 존재했을 것 같은데, 굳이 이곳을 선택한 이유와 대지를 둘러싼 주변 여건이 건축설계에 미친 영향을 이야기해 주십시오.

**최관영** \_\_\_\_\_ 일년여 기간동안 관심을 가지고 돌아보았습니다만 적은 돈으로 가능한 마음에 드는 땅이 없었습니다. 그러다가 우연히 지금의 대지를 보게 되었는데 남쪽으로 교대 운동장을 오픈스페이스로 접할 수 있는 조건이 마음에 들어 즉시 사기로 결정했습니다. 대로변이 아니고 세컨더리 로드(Secondary Road)에 접해 있어서 지가가 낮으면서도 전철환승역이 가까워 앞으로 대중교통 수단을 이용하기에 편리한 점이 좋았지요.

그리고 대지의 주변 여건이 디자인(Design)에 절대적으로 영향을 주었다고 생각합니다. 전면의 오픈스페이스, 그리고 양측면은 조만간 새로운 건물이 지어질 것으로 예측되었고 뒤쪽으로는 주변이 주로 붉은 벽돌집으로 둘러싸여 있었던 것들이 공간구성과 표피의 질감, 색상 등의 개념화에 바로 영향을 준것입니다.

**정인하** \_\_\_\_\_ 설계를 처음 시작하면서 특별히 생각했던 개념이나, 혹은 작품에 대한 영감 혹은 이미지는?

**최관영** \_\_\_\_\_ 앞서 말한 바와 같이 내적 요청들, 즉 건축설계사무소의 기능이란 너무나 절실히 알고 있는 바이며 주변 여건은 명백했기 때문에 전혀 번거로운 생각없이 처음 생각이 그대로 발전되어 지금의 결과를 초래했다고 봅니다.

그러나 여러가지 설정된 디자인 요소들을 적절히 결합하면서 내적 요청에 대한 만족도를 극대화하려는 디자인을 발전시키는데는 많은 어려움을 느꼈던 것이 사실입니다. 처음부터 떠오른 어휘들은 스튜디오(Studio)와 오피스(Office)의 공존, 자연적 재료미와 인공적 재료미의 혼재, 막힘과 투명함, 계단·엘리베이터 등 쾌적한 수직 방향의 길, 연속과 결합에 따라 필요한 적절한 전이 매개체의 추출, 최대의 효율 등이었으며 이런 어휘들이 모두 포함되면서 상호 적절히 교류된 근사한 완결체를 상상했지요.

그리고 이 건물이 오랫동안 건축가의 작업장으로 존속하기를 바라는 마음이 있었습니다.

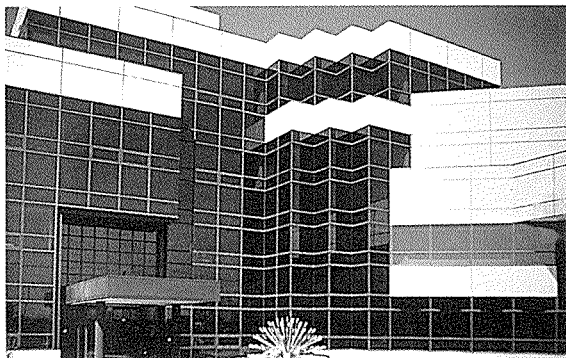
**정인하** \_\_\_\_\_ 건축가 자신의 사옥설계라 특별한 느낌을 가지고 이 작품에 임했으리라고 생각합니다. 설계나 시공과정에서 재미있는 에피소드가 있으면 몇 개 소개해 주십시오.

**최관영** \_\_\_\_\_ 특별한 느낌이 없을 수가 없지요. 이미 50대 후반에 들어선, 그리고 지금까지 약30년간 건축설계활동을 한 건축가로서 자신의 집을 짓는다는 것은 대단한 부담으로 느껴졌습니다.

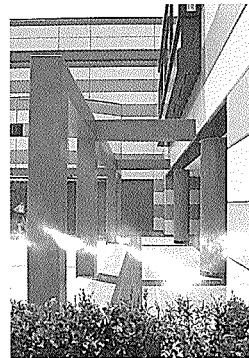
좋은 건축 작품이 마음먹는다고 반드시 되는 것도 아니지 않습니까? 적어도 자신의 손으로 설계한 자신의 집이 부끄럽지 않은 결과는 되어야 한다는 것, 이것만으로도 부담이 되었습니다.

그리고 과정에서 있었던 에피소드도 좀 있고 사건도 있습니다.

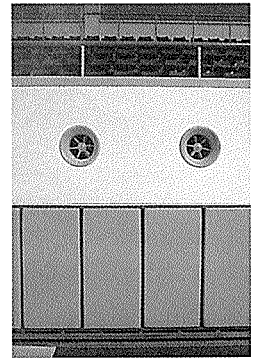
급할수록 돌아가라는 속담이 있지 않습니까?



포항 MBC



코오롱 우정관



코오롱 우정관

절실히 체험했습니다. 지난번 사무실 환경이 워낙 열악했습니다. 스페이스(Space)도 너무 모자랐으며 이웃 건물에까지 분산되어 있었지요. 그 고층이 너무 컸고 극도에 달해 있었기 때문에 땅을 구입하자마자 하루라도 빨리 옮겨가고 싶어서 서둘렀지요. 그래서 계획설계만 가지고 구조계산을 해서 허가를 받고 착공을 했습니다. 그런데 골조는 빨리 올라가고 있는데 실시설계가 따라가지 못하게 된 것이지요. 할 수 없이 공사를 석달 동안 중단시키고 설계를 완성한 후 공사를 재개했습니다. 물론 아주 세밀함을 요하는 마감 상세들은 완공 때까지도 계속되었습니다.

사무실 형편상 많은 사람을 투입할 수도 없었고 디자인의 결정이 늦어지니까 많은 사람을 투입할 필요도 없었습니다. 돌봐야 할 다른 일들을 하며 혼자서 디자인 하려니 그렇게 되더군요. 그러나 그 뒤로는 공사가 잘 될 것으로 기대했는데 오히려 공사의 진척이 지지부진이었습니다. 모든 디테일이 까다로와 현장에서는 늘 말썽이었으며 결국 만 2년이나 걸려 완공되었습니다만 완공전에 옮겨와서 아직 보따리를 다 풀지도 못한 상태입니다.

**정인하** \_\_\_\_\_ 건축가가 자신의 사옥을 설계할 경우, 설계 혹은 시공과정에서 자주 변경이 이루어지는 것을 보았습니다. 그것은 아마도 작품의 완성도를 높히려는 건축가의 욕심때문이라고 생각하는데, 이 건물을 설계하면서 처음 가졌던 프로그램이나 수용인원, 실의 기능이 나중에 와서 변경되지는 않았습니까? 만일 그런 일이 있다면 어떻게 바뀌었습니까?

**최관영** \_\_\_\_\_ 이 경우는 조금 달랐다고 생각됩니다. 완성도 때문에 설계변경을 한 경우보다는 주로 시공이 따라와 주질 못한 경우, 또는 골조의 부정확함 때문에 할 수 없이 후속적으로 설계변경을 한 것이 더 많았던 것입니다. 그래서 이 문제는 상당히 심각하게 받아들여져야 된다고 생각합니다. 내가 스케치해서 그려진 상세가 사실은 외국에서는 흔히 볼 수

있는 것들이고 마음먹고 하면 안될 것이 아닌데도 기능인들이 못해줍니다. 주로 정확성의 문제, 근본적으로 건축을 이해하지 않고 쉽게만 처리하려고 하는 태도가 문제입니다.

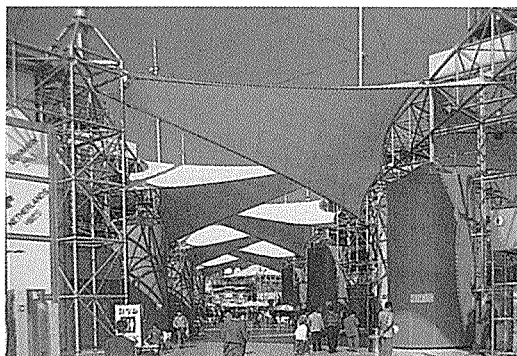
이 경우가 18년전 나 자신의 주택을 지어본 이래 두번째인데, 정말 심각하게 느껴집니다. 프로그램의 변경으로 생긴 설계변경은 1층의 일부를 임대할 생각을 했다가 완성된 후 다시 벽체를 헐게된 경우가 있습니다. 결국 한개의 출입문이면 되는 것이 두개의 출입문이 생겼습니다. 그래서 하나의 출입문은 야간에만 쓰는 것으로 하고 홀(Hall) 스페이스는 주간에는 라운지로 활용할 작정입니다.

**정인하** \_\_\_\_\_ 건물재료가 벽돌과 철, 유리라는 이질적인 재료로 구성되어 있어서 디자인하기가 쉽지 않았을 것이라고 생각합니다. 그같은 선택을 한 이유는 무엇입니까? 그리고 이들 재료들이 한 곳에서 만날 때 시각적으로 어색해질 가능성이 많은데, 이것에 대한 디자인상의 특별한 대책은 없었습니까?

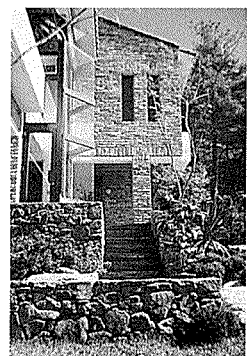
**최관영** \_\_\_\_\_ 앞에서 이미 언급한거나 마찬가지입니다. 물론 여러 가지 재료들이 만나는 점이 많을 수록 디자인이나 디테일이 어려운 것은 사실이지만 설정된 개념이 바람직하다면 애써 연구해서 완결하는 수 밖에 없지요.

**정인하** \_\_\_\_\_ 엘리베이터를 타고 올라가다 보면, 각 층의 내부가 엘리베이터 내부에서 바라보여서 기분이 좋습니다. 엘리베이터실에 창을 낸 것은 물론 백화점이나 대형 오피스에서는 흔하지만 소형 사무실 건물에서는 드문 예라고 생각합니다. 이렇게 설계한 데에는 특별한 이유라도 있습니까?

**최관영** \_\_\_\_\_ 앞에서 말한바와 같이 엘리베이터속에서 외부를 내다볼 수 있고 밖에서도 들여다 볼 수 있다는 것은 모두 활동상의 시각적 경험을 풍부하게 할 뿐 아니라 수직 방향의 길도 쾌적하게 하고 싶었던 것이며 저는 가능하면



EXPO 국제관



평창동 주택

다른 경우도 이렇게 설계하고자 합니다. 사실 엘리베이터가 콘크리트 박스 속에서 움직인다는 것은 고정 관념이 아닐까요?

정인하 \_\_\_\_\_ 도로에서 건물입구로 올라가면 좁은 공간에 대나무와 연못으로 된 정원이 등장하는데, 이렇게 조경계획을 하면서 특별히 의도하신 것은 무엇입니까?

최관영 \_\_\_\_\_ 대지의 법적 조건을 보면 전면 도로에서의 사선제한과 북쪽으로의 일조권에 대한 사선제한 때문에 마당이 북쪽 즉, 뒤에만 생기게 되어있습니다. 그래서 진입부와 수직동선 주변에 최소한의 외부 공간을 만들어 수직동선과 접하게 하려는 의도였습니다. 대나무를 심은 것은 자연물의 도입 의도이며 작은 넓이에 높이 뚫린 공간이기 때문에 적절한 수종이라고 생각했습니다.

정인하 \_\_\_\_\_ 건물 뒤쪽에서 보면 건물매스가 층이 높아질수록 건물안쪽으로 후퇴하고 있습니다. 제가 보기에는 법규적용 때문에 일어난 것으로 보입니다. 이것이 사실입니까? 또한 이쪽 벽에 디자인된 창 의 형태도 특이합니다. 이런 점들을 종합해서 뒷쪽 벽면의 디자인에 대해서 설명해 주십시오.

최관영 \_\_\_\_\_ 이것은 바로 일조권에 관한 법규 때문입니다.

항상 그렇게 생각해 왔습니다만, 법을 긍정적으로 받아들이고 그것에 의해서 디자인 아이디어를 찾아낸 것입니다. 그래서 오히려 천정창을 만들어 내부의 북쪽 부분의 채광을 효과적으로 했고 그 천정창과 최소한의 벽면 시장을 결합하다 보니 이런 창 패턴이 된 것입니다.

정인하 \_\_\_\_\_ 최선생님의 건축에는 원색들이 대담하게 사용되었습니다. 1986년에 설계한 코오롱 우정관, 1990년대 초에 지은 해천빌딩과 조일빌딩 그리고 지방에 지은

다수의 방송국건물이 특히 그랬습니다. 우선 건축물에서의 색채의 사용에 대한 최선생님의 견해를 피력해 주시고, 이 작품에서 다양한 색채를 사용하시면서 특별히 고려했던 점은 무엇입니까?

최관영 \_\_\_\_\_ 건물의 색채에 대한 저의 생각은 이렇습니다.

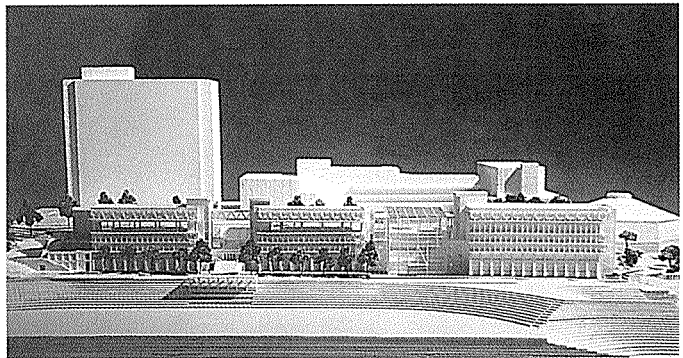
건물의 색채가 반드시 어둡해야 한다는 규정 같은 것은 년센스라고 생각합니다. 흔히들 건물은 중성적 색상이어야 하는 것처럼 보는 것도 마찬가지로입니다. 여러가지 색이든 혹은 원색이든 간에 그 상황에 적합하며 건물자체내의 상호 컬러 코디네이션(Color Coordination)만 잘 되어 결과적으로 아름답게만 보여진다면 어떤 색상도 가능하다고 봅니다. 건물도 이 지상에 놓여있는 하나의 물체에 불과한 것이니까요. 그리고 색상끼리의 코디네이션이란 이론적 원칙이 있고 거기에 더하여 경험과 실험을 통해서 구사능력을 키울 수 밖에 없지요.

정인하 \_\_\_\_\_ 제가 생각하기에는 색채를 사용하는데 도시적 맥락이 고려되어야 한다고 생각합니다. 그런데 요즘 건축가들은 너무 자기 건물의 색채만 강조하여 도시의 분위기를 망치는 경우도 있는데, 여기에 대해서는 어떻게 생각합니까?

최관영 \_\_\_\_\_ 물론이죠. 색채를 사용하는데 도시적 맥락은 반드시 고려되어야 하죠. 그렇지만 이 건물의 경우 도시적 맥락이라고 그러면 너무 범위가 크고, 적어도 이 근처 주변 그 정도는 고려를 해야 하죠. 그렇지만 구미에 지은 코오롱 우정관의 경우 그것은 오히려 내가 도전적으로 한 것이죠. 당시 건물 주변은 전부 슬레이트 지붕으로 해서 오히려 이 건물을 통해 강한 색채를 넣어서 주변을 밝게 해 주었으면 했죠. 또 그 건물이 공단의 초입에 위치해서 그래서 의도적으로 주위와 조화하기 보다는 원색을 집어 넣었죠.



신협(진행중)



국민대(진행중)

정인하 \_\_\_\_\_ 건물의 최상부층은 그 형태, 공간, 디테일 처리에 있어서 매우 특이합니다. 먼저 이런 형태가 나오게 된 과정을 설명해 주십시오. 그리고 그것의 외벽에 쓰인 디테일에서 어떤 효과를 기대했습니까? 또 소장실과 비서실 사이에 공간은 폭에 비해 지나치게 높게 처리되었는데, 여기에는 특별한 의도가 있습니까?

최관영 \_\_\_\_\_ 법규적으로 면적은 제한되어 있었으나, 사선제한의 범위 내에서 볼륨을 취한 것은 가능했기 때문에 높은 고창을 통한 채광이 가능한 홀을 만들 수 있게 된 것입니다. 이 홀에서 높은 벽은 화면을 비출 수 있는 스크린으로 대응할 수 있어 프리젠테이션 룸으로 쓰기로 되어 있습니다. 외부형태적인 측면에서는 전체 매스의 최상부를 적절하고 자연스럽게 마무리짓는 구성의 부분으로 디자인했는데, 행여 이질적이고 유리된 부분으로 보이지 않을까 하는 우려를 배제하기 위하여 재료나 패턴, 컬러 등에 대해서 신경을 썼습니다. 특히 스테인레스 조인트의 사용은 하부의 금속성 요소들에서 느껴지는 질감의 연속성을 위해 고려된 디테일입니다.

정인하 \_\_\_\_\_ 이것은 작품하고는 관계없는데요. 사무실 직원이 20~30명 되나요?

최관영 \_\_\_\_\_ 45명 내외입니다.

정인하 \_\_\_\_\_ 규모가 좀 어중간한 것 같은데요.

최관영 \_\_\_\_\_ 지금 인원이 한계에 온 것 같아요. 나는 군대를 ROTC로 갔다 왔는데, 거기서 최소단위 조직이 분대인원으로 10여명 되고, 그 위에 중간단계로 반이라고 하는 20명 단위의 조직이 있어요. 그리고 그 위에 소대가 있죠. 한 사람이 직접 지휘할 수 있는 인원이 그것이라는 것이죠. 지금 내가 한계에 왔다는 것은 정동영 소장과 내가 한 반씩 맡았을

때 지금의 인원이라는 것이죠. 만일 사무실 규모를 키우려면 정소장과 같은 역할을 맡을 사람이 영입이 되던지 아니면 자체적으로 승진이 되던지 해야겠지요.

정인하 \_\_\_\_\_ 현재 사무실에서 디자인 결정 과정은 어떻게 이루어지고 있습니까?

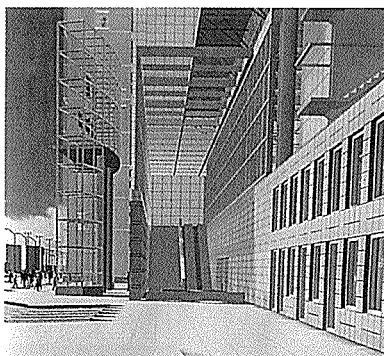
최관영 \_\_\_\_\_ 두가지가 있는데, 하나는 방향을 잡기 힘들거나 특수한 프로젝트는 아예 내가 대충 컨셉을 만들어서 그것을 풀어오라고 해요. 그 과정에서 대화를 하면서 점점 발전시키죠. 또다른 하나는 쉬운 것은 그냥 실무자들에게 맡기고, 시간이 지난 후 그것을 가지고 오면 내가 칼질을 하고 방향이 잘못되었으면 다시 하도록 하죠.

정인하 \_\_\_\_\_ 이 건물은 그러면 어땠습니까?

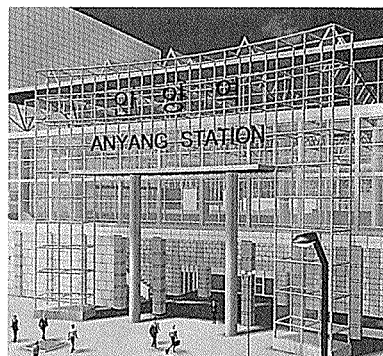
최관영 \_\_\_\_\_ 이 건물은 내가 직접 했죠. 집에서 남는 시간에 했죠. 사무실에서는 너무 많은 로드가 걸리니까 할 수가 없었어요. 그래서 모든 디자인 과정이 저녁에 집에서 이루어졌습니다. 직원들은 그냥 내가 스케치한 것을 도면화시켰죠.

정인하 \_\_\_\_\_ 끝으로 이 작품이 지금까지의 작품활동에서 어떤 의미가 있다고 생각하십니까?

최관영 \_\_\_\_\_ 다른 데서도 여러가지 실험을 했지만 여기서도 크고 작은 새로운 시도들이 있었어요. 그 가운데 성공적이라고 생각되는 것은 다음에도 계속해서 새롭게 적용할 생각입니다.



안양민자역사(진행중)



안양민자역사(진행중)



롯데 SKY(진행중)