

Architectural Record
The Architectural Review
Architecture
Domus
건축문화
A+U
신건축

## Architectural Record

96년 12월호

96년 12월호는 건물 종류에 따라 최근의 동향을 살펴보는 〈연속기획〉을 통해 기업들의 사무



실과 제조공장을 합친 새로운 작품들을 살펴보고, 아울러 기술변화와 연구개발비의 감소로 변모하고 있는 연구실 설계의 동향을 소개했다. 또한 1996년의 우수 건축관련 상품들을 총망라해 놓았다.

### 연속기획 - 기업 업무복합 건물

오늘날 기업들의 업무에 있어 디자인, 판매, 공정관리 등 본사의 업무와 제조공정의 경계가 점점 사라짐에 따라 새로운 건축분야가 활성화되고 있다. 컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어 등 소위 "지식기반산업"들이 이러한 경향을 이끌고 있는데, 기업의 각 업무간 시간적, 공간적 단절을 줄이기 위해 모든 업무시설들을 모은 복합건물군을 요구하게 된 것이다. 이들 기업건물은 생산성을 향상시키는 것과 더불어, 회사를 대표하는 이미지로써의 중요성이 더욱 강조되고 있다.

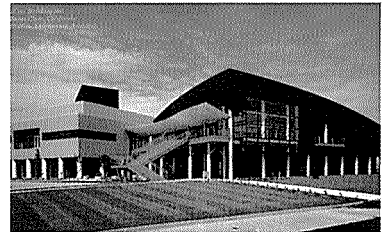
#### ▶미시간 Miller SQA

저렴한 유지비를 추구하는 디자인으로 잘 알려진 William McDonough는 이 가구제작전문 기업의 본부로 대지에 길게 펼쳐진 복합건물을 제시하였다. 볼트지붕은 그 사이로 내부에 빛을 도입하여 식당이나 실내운동장 등의 공공시설을 밝혀주며, 이를따라 나있는 복도를 통해 각 부문의 직원들이 서로 연결될 수 있게

하였다. 조경건축전문 Pollack Design Associates에 의한 조경은 기업의 기능적 요구를 충족시키면서도 자연적인 경관을 잘 살린 예를 보여준다.

#### ▶캘리포니아 3Com Building 500

이 컴퓨터회사는 급변하는 과학기술에 유동적으로 대처할 수 있으며 사람들의 관심을 끌어 기업을 부각시킬 수 있는 건물군을 요구했으며, Studios Architecture는 그것을 제공했다. 프로그램의 유동성을 충족시키기 위한 정방형의 건물에 첨부된 휴식공간들은, 자연광을 도입하고 개방적으로 만듦으로써 직원들의 자유로운 만남의 장으로 기능한다.



캘리포니아 3Com Building 500

그 이외에 ▶Studios Architecture가 설계한 캘리포니아 Northern Telecom 본사가 자세히 소개되어 있으며, ▶Thompson, Ventulett, Stainback & Associates의 조지아 Prince Street, ▶Studios Architecture의 Silicon Graphics 본사, Fore Systems 본사, Backen Arrigoni & Ross의 Sun Microsystems 본사, Bottom Duvivier의 Hewlett Packard 본사 등 컴퓨터관련 기업들의 복합건물군이 소개되어 있다.

### 연구실 건축

카네기 멜런 대학의 지하연구실은 기술변화와 연구개발비의 감소로 변모한 연구실 설계의 좋은 예를 보여준다. 개방된 구조와 가구 배치로 연구원들간의 교류를 도모하고, 노출된 설비들은 시공비를 절감함과 동시에 요구 변화에도 유동성을 가질 수 있다. 기능성, 안전성을 도모한 기타 설비들의 배치는 연구환경을 더욱 개선시키고 있다. 아울러 1995년도의 모범연구소 건축 투표에서 입상한 18개 연구소들이 간략하게 소개되어 있다.

### 1996년 건축관련 상품 소개

각종 시공재료에서부터 문, 가구, 싱크대, 조명기구 등 1996년의 우수 건축관련 상품으로 선정된 상품들과 구입 연락처가 소개되어 있다.

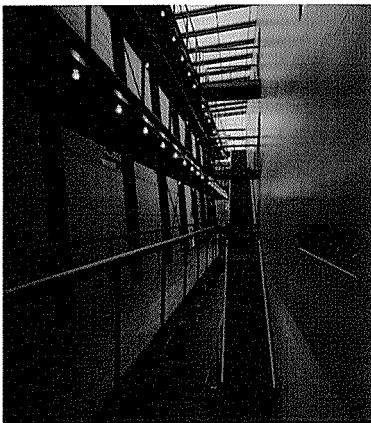
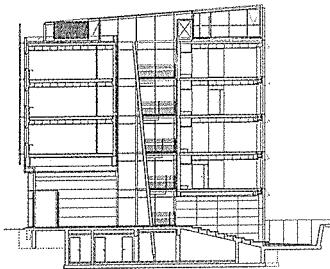
## The Architectural Review

### 96년 12월호

96년 12월호는 유럽 문화의 중심지로 부상하는 덴마크 수도 코펜하겐의 건축에 관하여 자세하게 다루고 있다.



또한 The Architectural Review지와 코필드가 공동개최한 사진전의 입상작들을 소개하였다.



건축가의 집(Headquarter) / Nielsen, Nielsen & Nielsen

### 덴마크 코펜하겐 건축

코펜하겐은 19, 20세기에 지어진 건물들로 이루어진 비교적 젊은 도시이면서도 그 동안의 역사적 변화를 잘 축적해왔다. 도시전체에 남아있는 다양한 양식들은, 초인간적 스케일의 건축물들이 들어서는 오늘날에도 도시전체의 인간적인 느낌을 보존해 주고 있다.

▶Henning Larsens Tegnestue의 Ny Carlsberg Glyptotek 박물관 증축안은 정제된 재료와 명확한 형태를 통해 19세기 건물을 성공적으로 부활시켰으며, ▶Nielsen, Nielsen & Nielsen이 설계한 건축가의 집은 덴마크 건축사협회가 직접 투자하여 설립한 것으로 철재와 유리의 현대적 사용을 잘 보여주고 있다. ▶난파선과 같은 복잡한 형태를 띤 Søren Robert Lund의 코펜하겐 현대미술관은 재료들의 독창적인 사용과 복합적인 공간구조를 보여준다.

그 외에 ▶KHR AS Arkitekter의 사무실 계획안 ▶Tegnestuen Vandkunstens의 쇼핑몰, ▶Vilhelm Lauritzen의 홀멘 건축학교, ▶Bornebusch Tegnestue의 산림연구소, ▶Korshagen Arkitekter의 예술회관 등이 소개되어 있다.

### 인테리어 디자인

▶코펜하겐의 오래된 공장을 개조하여 사무공간과 작업실로 변모시킨 Knud Holscher의 디자인을 비롯해, 낙후된 건물의 재사용에 대한 성공적인 예를 동경과 런던에서도 찾아보았다.

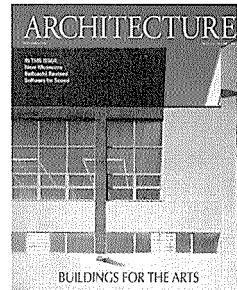
### 기타

▶사무실 환경개선을 위한 가구 상품들, ▶독창적인 디자인을 보여주는 d line international의 손잡이, 화장실 설비 제품들, ▶과거의 모습으로 복원된 코펜하겐의 시청 광장 등이 소개되어 있다.

## Architecture

### 96년 11월호

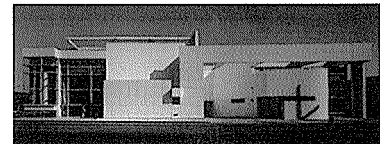
11월호는 대학이나 도시를 활성화시키는 최근의 미술관, 박물관들에 대한 특집으로, Richard Meier, Cesar Pelli 등의 신작이 소개되어 있으며, 고 Pietro Belluschi 미술관 증축안, 미술관에 요구되는 기술적 사항 등을 다루고 있다.



### 미술관 건축

미술관, 공연장 등 예술관련 건축은 옛부터 문화적 성취도를 과시하기 위한 수단이었으며, 근래에는 경제적 번영, 관광산업 개발, 도시 제철성화에 있어 그 중요성을 더해가고 있다.

▶James/Snow Architects가 설계한 미네소타 어린이박물관, ▶Carlos Jimenez의 W.L.S. Spenser 예술회관, ▶Richard Meier가 설계한 베버리힐스의 텔레비전 라디오 박물관



베버리힐스의 텔레비전·라디오방송국 (Richard Meier 작)

▶Ralph Appelbaum의 휴스턴 홀로코스트 박물관 ▶Cesar Pelli의 오하이오

아로노프 예술회관 등을 소개하였다.

▶미술관이나 박물관 신축이 급속적으로 이루어지고 있는 오늘날, 이들 건축은 아직도 건축의 예술적 의미가 고려된다는 점에서 건축가들에게 강한 매력을 준다. 뉴욕의 Annabelle Selldorf, Richard Gluckman, 로스엔젤레스의 Frederick Fischer는 이 분야를 전문으로 개척해 나가고 있다. 이들의 설계는 극소적이면서도 결코 중립적이지 않은 공간계획을 이루므로써 큐레이터의 개성이나 전시계획의 다양성에 부응하고 있다.

### 의견 - 건축가의 언어에 의한 표현 능력에 대하여

(글 : Stephen A. Kliment)

건축가로서 활동하기 위해서는 수많은 글짓기를 감당해야만 한다. 제안서, 계획서, 계약서, 보고서, 또 인쇄매체가 요구하는 글에 이르기까지 건축가가 써야하는 글은 너무나도 많은 것이다. 하지만 건축가들의 글솜씨는 형편없고 개선될 여지도 보이지 않는다. 건축가의 긴 교육 과정에는 글 잘쓰는 법에 대한 과정은 전혀 포함되어 있지 않다. 오히려 글 대신에 시각적으로 표현할 것을 요구할 뿐이다.

건축가로서 글을 잘 쓰지 못한다는 것은 치명적이다. 그것은 프로젝트를 말느냐 못마느냐의 중요한 문제를 판가름하는 것이다. 글솜씨는 말솜씨와도 연관이 되며, 어려운 건축적 표현들을 동원하여 건축주를 설득하려 하는 것은 대부분 실패하기가 쉽다. 그들 앞에서 자신도 모르는 어려운 표현을 사용하는 것은 그들에게 신비감을 주므로써 프로젝트를 얻도록 해줄 수도 있지만, 자신에게나 건축가 전체에게 대단히 위험한 모험이다. 건축주는 상식은 있지만 건축, 철학용어에 대해서는 무지한 일반인들인 것이다.

건축 평론, 출판계도 마찬가지이다. 벤헨이나 스킨리와 같이 이론을 쉽게 표현한 사람들도 있는 반면, 대부분은 어렵거나 새로운 표현을 사용하며 철학계 등 외부의 침입은 그 사태를 더욱 악화시켰다. 여기서 제안하고자 하는 것은, 자신의 생각을 요약, 정리하여 전달하고, 짧고 쉬

운 단어와 문장을 사용하라는 것이다. 그리고 건축교육계, 평론계, 출판계, 그리고 직업사회 모두가 여기에 참여해야 할 것이다. 현대 경쟁사회에서 이기기 위해서, 건축가도 언어표현 능력이 절대적으로 필요하다.

### 기타

▶Ann Beha Associates에 의해 실행된 고 Pietro Belluschi의 포틀랜드 미술관과 클라크 예술회관 증축안 계획, ▶맨하탄 공원계획 설계경기의 결과, ▶런던에 시공될 Richard Rogers, Norman Foster, Zaha Hadid의 하이테크건축을 계획안, ▶개원 25주년을 맞은 디즈니월드의 모습 ▶음향 설계용 컴퓨터 소프트웨어, ▶그리고 신상품으로 오티스 사가 얼마전 발표한 상하좌우로 움직이는 엘리베이터 등을 다루고 있다.

## Domus

96년 11월호

11월호는 진지한, 심각한, 예술로서의 건축의 다른 면인 유희적인 건축에 대하여 다루고

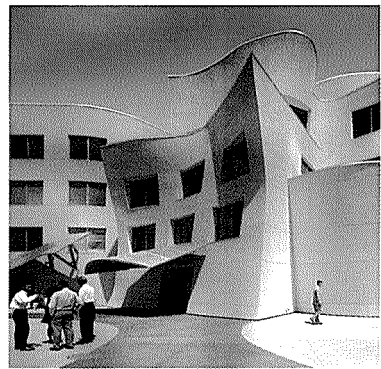


있다. 디즈니가 이러한 경향에 미친 절대적인 영향과 더불어, 일반 예술계에 이미 파급되어 있는 디즈니 신드롬의 각종 유형을 살펴본다.

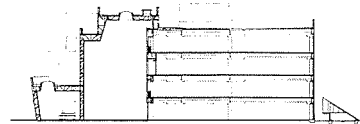
### 프로젝트 - 디즈니 신드롬

디즈니 신드롬은 사실 요즘 더욱 기세를 떨치고 있는 오락적인 건축 경향을 대표할 수 있는 것으로, 건축계에서는 이러한 건축을 아직은 의미있게 바라보고 있지

는 않다. 디즈니는 "건물이 꼭 따분할 필요는 없다."고 말했었는데, 이제 디즈니월드의 건축물은 사람들에게 즐거움을 주고 이야기를 전달하는 네러티브 건축의 모습을 거의 완벽하게 보여주고 있다. 그것은 더이상 아이들을 위한 것으로 간과되어서는 안된다. 상업적으로 크게 성공을 거두고 있는 이러한 건축물들은, 사실 도시와 더불어 근대성을 대표했던 박



캘리포니아 팀 디즈니 빌딩



람회의 역할을 계승하고 있는 것이다.

▶Arata Isozaki의 플로리다 팀 디즈니 빌딩, ▶Frank O. Gehry의 캘리포니아 팀 디즈니 빌딩과 디즈니 아이스 센터, Venturi, Scott Brown의 플로리다 소방서와 주유소, Robert A.M. Stern의 캘리포니아 만화영화 회관 등의 디즈니 건축물을 자세히 다루었다.

### 라스베가스에서 다시 배우며

"라스베가스에서 배우며"의 Robert Venturi, Denise Scott Brown이 25년만에 다시 라스베가스를 방문하였다. 라스베가스 거리는 라스베가스 대로로 도시화 되었으며, 사인으로서의 거대한 간판들은 사라지고 건물전체가 사인이 되었다. 이미지는 더 이상 놀라운 것이 아니라 편안한 것이 되었고, 자동차를 통한 인식보다는 도보로 통한 인식이 더 비중있게 되었다. 거리는 이제 하나의 쇼핑몰이 되었으며, edge city로 나아가고 있다.

기타

디즈니 신드롬에 대한 논의의 연장으로 ▶유희의 오브제 디자인을 전문으로 하는 Stefano Giovannoni, Guido Venturini의 작품소개 및 인터뷰, ▶건축과 그래픽 디자인의 '환상적인' 조합인 일본의 테마공원 아쿠아린토, ▶가상현실을 이용한 오락산업, ▶팝아트 조각품, ▶로스엔젤레스의 독창적인 형태의 건물들과 그 지도가 개제되어 있다. 그 외에 ▶Frank O. Gehry 작품집, Rem Koolhaas의 S,M,L,XL, Mario Botta CD-ROM 등에 대한 개설이 실려있다.

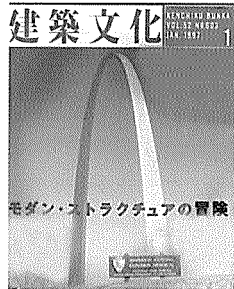


캘리포니아 디즈니 아이스센터

건축문화

97년 1월호

이번 호에서는 '모던 스트럭처의 탐험'이라는 주제로 근대 이후에 나타난 철, 콘크리트, 나무, 막 구조에 대해 작품의 예를 들어 다루고 있으며 ▶안토니오 가우디 ▶미스 반 데르로에 ▶르 꼬르뷔제 ▶겐조 당게 ▶프랭크 로이드 라이트 ▶루이스 칸 ▶에로 사아리넨의 구조 디자인에 대한 분석을 하고 있다.



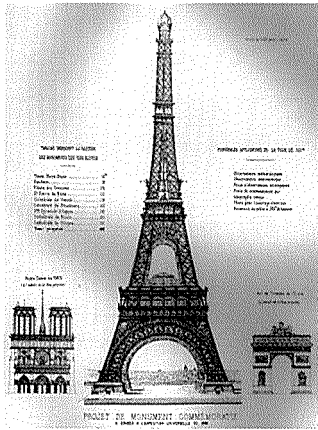
모던 스트럭처를 읽는다

- 鐵, 콘크리트, 木, 膜

▶鐵 - 영국에서 일어난 산업혁명은 철의 기술을 중심으로 그동안의 건설기술을 비약적으로 발전시켰다. 17, 18세기는 공업적인 鐵鐵이 양산에 적합하고 가스성에서도 우수한 주철로 대체되던 시기였다. 이 시기에 주철기술은 다층의 공장이나 창고, 상점, 대스팬의 시장이나 주차장, 교량 등의 구조에 도입되어 다층의 골조, 트러스나 아치 등의 구조방식에 널리 사용되게 되었다.

조셉 펙스턴에 의한 역사적 구조물인 1851년의 런던 크리스탈 팰라스의 특징은 구조형식이나 스패의 크기에서 보다 주로 그 경제성과 공사의 속도의 빠르기에 있었다. 19세기 후반에는 철강구조에 있어서 주목할 만한 2개의 발전이 있었는데, 그 하나는 19세기 전반부터 발전되어 왔던 구조역학의 이론과 실험이 하나의 정력학 체계로 통합된 것이며, 또 다른 하나는 압연동철 내지는 압연강의 용접기술의 발전이 그것이다.

이러한 기술과 공업의 진전과 보조를 같이하여 역사, 마켓과 같은 대스팬을 갖는

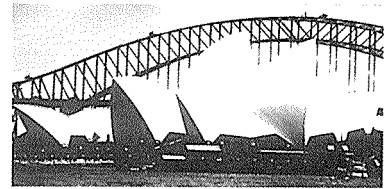


에펠탑

아름다운 건물들을 등장시켰고 이러한 성과를 표현한 것이 1889년 파리박람회의 기계관과 에펠탑이다. 소개된 22개의 작품을 통해 철을 이용한 아치, 트러스, 돔, 하이 브리드, 텐션, 리지드 프레임, 셸구조를 선보이고 있다.

▶콘크리트 - 철근 콘크리트는 금세기 초기에 사회적으로 인지도된 신재료이다. 무근 콘크리트로부터의 콘크리트의 발전 단계를 보면 시기별로 크게 4단계로 나

눌 수 있다. (1)무근 콘크리트법의 萌芽期, 정체기(고대-중세); 기원전의 천연 시멘트에 의한 모르타르 공법과 콘크리트 공법, 로마인들의 콘크리트 공법, 로마네스크·고딕 시기의 정체기 (2)무근 콘크리트공법의 부활기(18세기 중기-19세기 전기); 고대 콘크리트법의 부활, 인공 시멘트의 개발 (3)철근 콘크리트 공법의 萌芽期(19세기 중기-후기); RC부재의 여명, RC이론의 여명 (4)철근 콘크리트공법의 伸展基(20세기 전기); RC설계 기준 마련, 콘크리트 강도의 예측가능 등 RC공법의 기술적 기반이 비약적으로 발전. 오귀스트 페레의 프랭클린가의 아파트를 시작으로한 14개의 작품소개를 통해 리지드 프레임, 아치, 돔, 셸, 플랫 슬래브 구조를 선보이고 있다.



시드니 오페라 하우스

▶나무 - 현재 미국과 유럽 등지에서 대공간 구조에 목구조를 사용하는 것에 대한 가능성이 다양한 형태로 추구되고 있다. 여태까지의 대공간 구조에 목구조를 사용하는 방법은 트러스였는데 이제는 하이브리드의 형태로 진행되어지고 있다. 목구조의 대공간구조에의 응용의 폭은 광범위하여, 나무가 갖는 독특한 공간성, 가능성은 무한하다. 그러나, 재료의 천연적인 약점이 있는데 이를 보완하기 위해서 집성재의 활용이 주목받고 있다. 이 집성재의 등장은 의외로 오래되어 1893년 스위스 바젤의 콘서트홀에 건설된 40m스팬의 3хин지 아치에서였다. 3개의 작품을 통해 빔과 트러스 구조를 선보이고 있다.

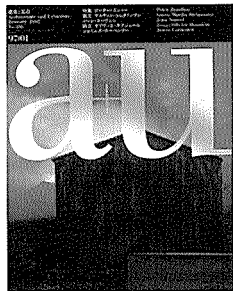
▶막 - 근대에 있어서 막구조의 발전은, 신재료와 새로운 구조 시스템의 개발에 의해 이루어진 점이 많다. 그중 주요 것들을 열거하면 ①Frei Otto(독)에 의한 초기장력을 도입한 최소곡면과 등장력곡면의 막구조, 즉 격자 셸구조의 개발 ②주구조부재에 케이블을 이용한 Fritz

Leonhardt(독)의 교량기술과 Otto의 막구조 기술의 조합에 따른 케이블 넷 보강막구조 ③Walter Brid(미)의 고라이즈 레이더 돔 개발 ④David Geiger(미)의 低라이즈 케이블 보강 공기막구조와 케이블과 플라잉 서포트의 조합에 의한 케이블 돔구조의 개발 ⑤PVC코팅을 한 폴리에스테일 등의 신소재 개발 등을 들 수 있다. 이 중에서 Otto의 역할이 가장 크다고 할 수 있다. 소개된 3개의 작품은 뉴메틱, 서스펜션 구조를 보여주고 있다.

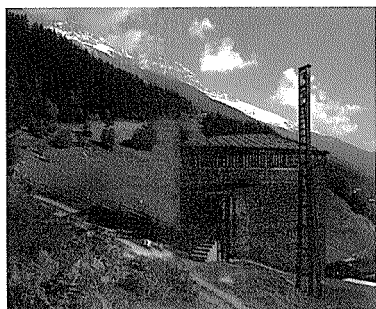
## A+U

97년 1월호

이번 호에서는 건축가 ▶ Peter Zumthor를 특집으로 다루고 있다. 그의 에세이와 5개의 작품, 드로잉 등을 선보이고 있다. 그 외 ▶ Jean Nouvel의 작품과 ▶ James Carpenter의 6개의 작품을 선보이고 있으며 ▶ 연재물로 '전후의 현재주택' 제 1회 분 칸.타다시.오오시마의 '1950년대를 보다 - 현대주택을 만들어낸 것/ Maynard Lyndon House' 가 실렸다.



### 특집 - Peter Zumthor



성 베네딕트 교회(스위스, 1987~89)

'The Body of Architecture - Observation'이라는 제목의 그의 에세이("Form Follows Anything"이란 심포지움을 위한 강의원고)에선 자신이 경험했던 건축적 경험을 통해 자신의 건축관을 간접적으로 드러내고 있다. 유행에 민감한 건축에는 별 관심이 없으나 그러한 작품에서도 유쾌한 공간을 찾아냈을 때의 기쁨을 열거하고 있으며 과거의 것과 현재의 것의 절묘한 만남을 가진 건물들(증축된 건물들)에 대한 칭찬을 아끼지 않고 있다. 인체에 대한 그의 관심은 개인의 아이덴티티의 표현물로서이며 동시에 그를 표현하기에 신체가 갖는 아이러니컬한 부분에 주목하고 있다. 어느 작가의 건물사진을 보고 평면적이고 카드보드된 모형사진을 보는 것 같았다고 생각했는데 알고보니 너무나도 유명한 작가의 것이었다고 하는 대목은 그의 시니컬한 면모도 보여주고 있다. 그는 Meret Oppenheim의 말로 끝을 맺는다. "효과적이라면 어느 아이디어도 폼(form)을 가져야 한다."

소개된 그의 작품들은 ▶ 성 베네딕트 교회(스위스, 1987-89) -보트와 같은 모양을 한 이 교회는 그 지방 母교회의 이미지를 딴 것으로 그것은 안심감, 부드러움, 침착, 명상이다. 목상과 생명의 공간이기도 하다. ▶ 로마시대 유적을 위한 쉼터(스위스, 1985-86) -로마시대의 건물 2개동의 기초와 그 모서리 부분만 남은 1개동의 유적에 대한 보호를 위한 건물이다. 목조를 이용하여 목재 부재간에 간격을 두어 걸러진 빛과 외기가 실내에 유입되도록 하였다. ▶ Atelier Zumthor(스위스, 1985-86) -1층에 가든룸, 2층에 설계실, 지하에 서고를 배치한 그의 아뜰리에에는 지상층은 목조로 이루어져 주변의 공예가나 농가의 목조건축과 조화를 이루면서도 오브제로서 목재를 다루고 있다. ▶ Masans의 노인주택(스위스, 1992-93) -기존의 건물과 이 새로운 건물은 개방적인 정원으로 둘러싸여져 있다. 신.구의 조화가 이루어지고 있는 이 건물은 퍼블릭과 프라이빗한 공간의 분리에서도 뛰어난 면을 보이고 있다. ▶ 쿠르 미술관 연결통로(스위스,

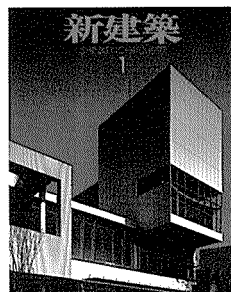
1987-90) -1876년에 건설된 빌라와 1940년대에 건설된 자연사 박물관 모두가 현재 미술관으로 사용되면서 연결 통로가 필요하게 되었다. 빌라의 양식이 동양의 영향을 받은 것이어서 작가는 일본 목조건축을 참고로 하였다.

그 외에 ▶ Jean Nouvel의 갤러리 라파엠티(독일, 베를린, 1996)는 실내공간에 바로선 것과 거꾸로된 원추모양의 공간을 포함시켜 이를 유리로 에워싸 화려한 내부연출을 하고 있으며 ▶ 빛과 구조에 의한 연출을 하는 James Carpenter의 여섯 작품들 -CTS 구조적 유리프리즘(미국, 인디애나 폴리스, 1987), Spectral Light Dome(미국, 오레곤, 1987), Sphere - 10개의 커다란 원(1992), 편광하는 빛의 장(미국, 뉴욕, 1995), Reflective Glass Wall(미국, 호놀룰루, 1996), Pedestrian Bridge(독일, 브레메르하벤, 1996) - 이 소개되었다. 그의 작품들은 빛의 굴절과 반사를 이용한 효과를 통해 환상적이고, 경쾌하며, 신비한 이미지를 만들어 내고 있다. 또한 이러한 효과를 내는 유리 프리즘들은 구조와 어울려 어색한 연출이 되지않게 하고 있다.

## 신건축

97년 1월호

이번호에서는 ▶ 福岡대학 60주년 기념관, 파라폴스 체육관, 長岡 리릭홀, 마루치 미디어 공방

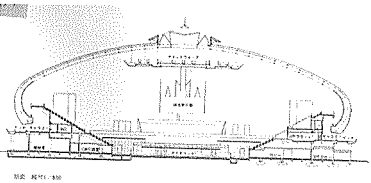
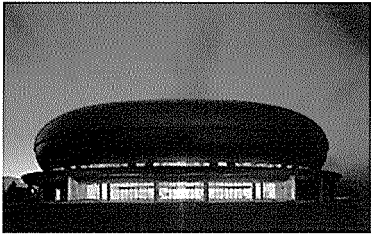


등 14개 최근 작품을 선보이고 있으며 ▶ 특집에서는 '長野(나가노) 1998'이라는 제목으로 제18회 동계올림픽경기 시

설들을 소개하고 있다. ▶특별기사에서는 '96 Architecture of the Year 비평이 ▶건축논단에서는 'The Asian Architect - 아시아의 건축가와 건축에 대하여'가 ▶연재물로 '제도판 없는 설계실④ - 日建設計.東京편이 실렸다.

### 특집 - 長野 1998

특집에선 1998년 2월 7일부터 16일간 長野시와 그 부근에서 개최되는 제 18회 동계올림픽 경기장의 주요시설들이 소개되었다. 소개된 시설들은 ▶M자의 형태를 중첩시켜 놓은 듯한 외관을 지닌 長野市 올림픽기념 아레나-M웨이브(久米 外 5개 설계사무소). 이는 '돔 건축'에의 결별을 선언하고 나섰다. ▶종합스포츠 아레나 화이트 링(日建設計)은 메인 아레나와 서브 아레나로 구성되어



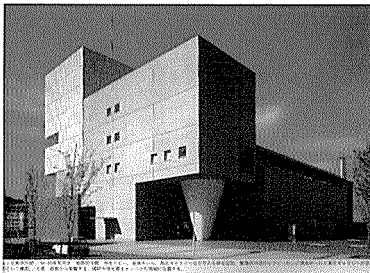
나가노 아레나 화이트링 종합스포츠관

졌으며, 메인 아레나의 돔은 6분할 페럴라멜라로 지붕의 고면을 분할하여 부재를 배치하고 있다. ▶南長野운동공원 다목적 경기장 내야 스탠드(주택·도시정비공단 類설계실)는 운동공원 내에 위치한 내야만을 갖는 독특한 모양의 스탠

드로서 자연과 和(일본)의 축제공간-벚꽃밭에서의 모임이라는 주제를 표현하고 있다. ▶다목적 스포츠 아레나 Big Hat(山下設計.長野設計共同企業)은 올림픽 기간중에는 아이스하키A 경기장으로 사용되다가 그 이후에는 각종 운동경기, 콘서트, 전시회 등을 유치할 수 있는 공간으로 쓰인다. 이는 국제컨벤션도시로 도약하려는 長野시의 의도가 포함되어 있다. ▶아쿠아 링(山下設計)은 대회기간 동안 아이스하키 경기장으로 사용되다가 이후에는 수영장으로 쓰이게 된다. ▶그 외 전반적인 長野시의 올림픽 경기장 건설에 관한 계획이 소개되었다.

### 작품

▶福岡(후쿠오카)대학 60주년 기념관(Maki and Associates)은 학생 로비, 콘서트홀, 전시갤러리가 들어가는 복합 시설이다. 기단부에 마련된 아름다운 로



후쿠오카대학 60주년 기념관

비 위에 콘서트 홀과 전시갤러리가 위치한다는 구성을 보이고 있다. ▶같은 Maki and Associates의 작품인 神奈川(가나가와)대학 16號館은 삼각형의 대지에 위치해 건물의 외관은 대지의 모양을 따르고 있으며 상부에 커다란 드럼을 엮고있는 모양을 하고 있다. 대지가 6m의 고저차가 나는 것을 이용해 땅이 낮아지는 부분에 높은 천정고를 갖는 입구를 마련하였으며 저층부에는 회의실

이, 상층부의 드럼부분에는 대규모 홀이 위치하고 있다.

▶파라폴스 체육관(Arata Isozaki & Associates)의 지붕의 다양한 곡면은 일본 전통 농가 주거의 지붕곡면을 연상시키며 ▶長野리릭 홀(Toyo Ito & Associates)은 각각 타원과 사각형의 평면을 가지는 홀의 입체를 완만한 지붕곡면을 가지는 저층부-로비와 부속시설-가 하나로 묶어내는 모양을 하고 있다.

### 연재

▶제도판 없는 설계실④ - 日建設計의 東京본사 부대표인 小倉善明씨는 'CAD는 데이터 베이스다'라고 한마디로 요약하였다. 컴퓨터는 단지 도면을 그리는 도구가 아니며, 대규모 프로젝트에서의 고객과 설계팀간의 커뮤니케이션을 위해 꼭 필요하며, 컴퓨터의 사용은 전체 조직을 변화시키는 요소라고 설명하고 있다.

▶TOKIO계획 1997 - 컴퓨터 테크놀러지의 진화에 의해 현재의 우리들은 복잡하고 랜덤한 자연의 모습을 그려내는 일이 가능하게 되었다. 일원적인 합리를 넘어선 다차원적인 합리의 로직에는 무한한 가능성이 있다. '마루치 모듈러 하우스'는 불균등 스펠×불균등 층고×공극이라는 심플한 룰에 의해 만들어진 복잡한 한없이 다양한 컴퓨터시대의 새로운 집합주거인 것이다.

### 설계경기 입상작 발표

- 제23회 日新工業建築設計競技의 입상작이 발표되었다. '도시에 사는 3세대 4가족'이라는 과제가 주어진 이 설계경기에서 1등은 鈴木孝男 외 2인이 당선되었다.

〈번역 / 강상훈, 최원준〉