초고속 정보통신 전시관(정보나라) 대담 interview

Super Highway Telecommunication Center

알 · 파장, 그 이미지의 표현

Ball & Wavelength and Expression of its Image

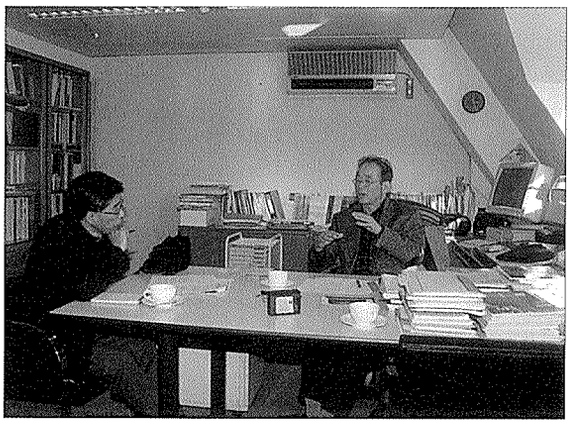
건축사 / 오기수(스페이스 오)

대담자 / 이영수(홍익대 건축학과 교수)

Lee Young-Soo & Oh Ki-Soo

일시 / 2000년 11월 28일(화) 오후 2시

장소 / 스페이스 · 오 사무실



대담광경 (왼쪽:이영수, 오른쪽:오기수)

이영수___먼저 정보나라 신축을 축하드립니다. 이 건물은 현상설계에 의해서 건축가와 전시팀(시공테크)이 콘소시엄으로 당선된 걸로 알고 있습니다. 그 당시 상황을 설명해 주시죠.

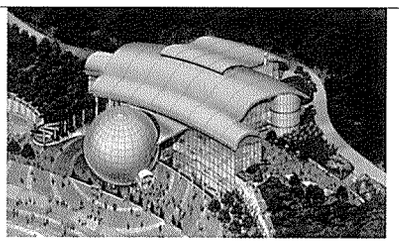
오기수___**이 건물은 건축과 전시기획팀이 합동으로 현상설계에 의해서 당선된 작품입니다. 당시 정보통신부에서 하나의 샘플로 초고속 정보망에 대한 교육적 효과를 거두기 위한 홍보관 성격의 건물로 전시물에 대한 구체적 프로그램은 없는 상태에서 어떠한 전시를 할 것인가에 대한 전시기획을 갖고 시작되었던 작품입니다.**

이영수____그렇다면 실시설계단계에서는 전시에 대한 구체적인 프로그램이 제시되었습니까?

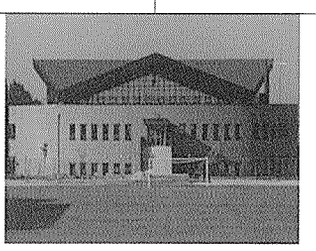
오기수___**사실 초기에는 전시내용에 대한 구체적인 프로그램이 없었고, 전시의도만 있었기 때문에 전시팀은 전체 기획만을 제안했었고, 이후 실시설계단계에서 프로그램을 보완하고 수정하면서 완성되었습니다. 그러나 초기의 목적대로 진행되지 못하고 그 내용은 약간 변질되었다고 봅니다. 사실 준공된 지금도 전시물에 대해서는 100% 확정이 안된 상태로 진행중인 걸로 알고 있습니다. 따라서 앞으로의 운영에 따라서 전시물이 변경될 부분이 많이 있을 것으로 예상됩니다.**

이영수___이 건물은 대지경사가 심하고 어린이대공원 안에 위치하고 있기 때문에 자연요소가 많고 단면상의 어려움이 많아 실시설계 과정에서 어려움이 많았을 것으로 짐작됩니다. 그렇다면 현상설계 당시의 작품과 지금 완공된 후의 작품의 큰 차이가 없는지요? 그리고 선생님께서 중요하게 생각하신 디자인 개념은 무엇인지요?

오기수___**현재 정보나라의 위치가 서울어린이 대공원 우측 계곡에 위치하면서 입구에 있기 때문에 너무 눈에 띄거나 자연을 훼손한 인상을 주지 않아야겠다는 생각이 지배적이었고, 따라서 최대한 경사지를 이용한 단면계획에 보다 많은 시간을 할애했는데, 이러한 개념이 설계심사단계에서 높이 평가된 것 같습니다. 그리고 현상설계 당시의 계획과 큰 변화는 없다고 할 수 있습니다. 다만 실시설계 과정에서 흔히 위원회가 구성되는데 사실 비전문가가 많은 경우가 대부분입니다. 그러다보니까 정작 설계에 도움이 안되는 의견들이 제시되고 행정상의 경직성 때문에 어려**

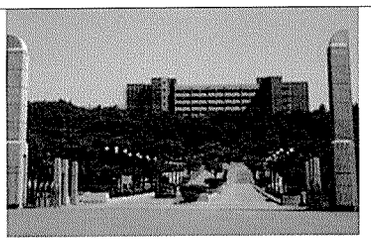


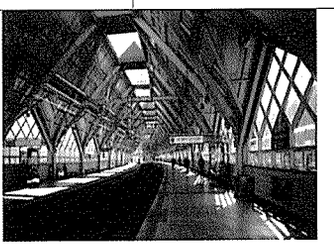
정보나라

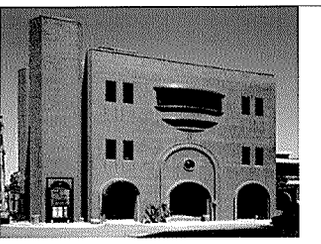


여주대학교 체육관

여주대학교 기숙사


경주대학교


도봉산정거장


바탕골 소극장

움이 많았습니다. 따라서 원래보다 건물이 1층정도 낮아졌고 그 결과 비경제적인 공사가 초래된 부분도 많이 있었습니다.

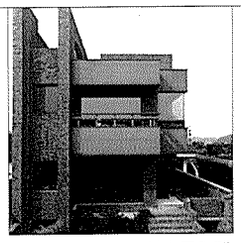
이영수___비교적 초기 계획대로 지어졌다는 말씀인데, 그렇다면 초기의 계획의도에 대해서 좀 더 구체적으로 말씀해 주시죠?

오기수___현상설계를 준비하면서 스케치했던 내용을 보시면 느끼시겠지만 대지조건이 매우 경사가 심한 지형이였기 때문에 대지를 둘러보고 우리나라의 산수화 같은데서 볼 수 있는 첩첩산중 같은 자연조건에 둥근 달이 떠있는 이미지를 생각했습니다. 저의 이같은 대지를 접하고 나서 느껴지는 매우 간단한 이미지의 도출은, 초생달 모양에 떡방아 찧는 모습의 동요에서 이미지화한 농기구박물관에서도 보여지고 있는데, 매우 간결하고 단순한 이미지를 연상하고 그것을 건축적으로 환원하여 풀어나가는 작업이라고 볼 수 있습니다. 그 결과 이 건물의 조형개념인 달의 이미지는 전면에 있는 알이 부화하는 듯한 형태의 형상인 영상관을 배치하고, 산의 이미지는 정보리는 단어에서 유추된 파장을 연상시킨 부드러운 3차곡선의 형태를 가진 전시관을 배치하게 되었습니다. 결국 전시와 전시방법을 노출하기 보다는 전시는 가변적이기 때문에 건물 모양이 어떠한 이미지를 줄 수 있고, 이미지를 어떻게 이용할 것인가가 더욱 중요했습니다.

이영수___호수를 끼고 있는 좋은 조건 속에서 호수를 적극적으로 이용한 것 같은 느낌이 들지 않는데 배치개념에 대해서 말씀해 주시죠?

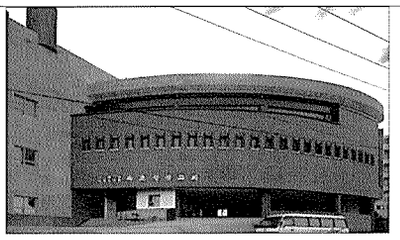
오기수___단면개념에 있어서 경사지를 최대한 이용하고 토목공사를 최대한 줄일 수 있도록 계획하면서 외부에서도 전시가 가능하도록 초기개념에서는 전면도로 앞에 있는 호수에 면한 나대지도 대지로 보고 전자파장과 같은 Paving도 같이 해서 정보나라의 마당으로 처리했었습니다. 그러나 대지 경계에 대한 행정적인 처리 때문에 광장이 짤려 나간 듯한 배치가 되었고, 따라서 영상관이 도로에 바로 면해서 위치한 것같은 배치가 되었습니다. 변명처럼 들리실지 모르지만 초기 개념과 같이 조금 더 대지에 대한 할애 즉, 대지를 훼손한다는 의미에서의 확장이 아니라 자연 그대로를 유지하면서 배치 되었다면 좀 더 여유로운 배치가 되지 않았을까 지금도 아쉬움이 많이 남는 부분입니다.

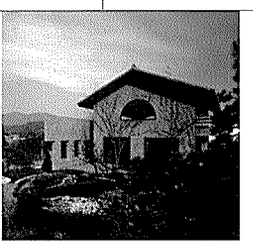
이영수___아마 그래서 건물을 처음 접하면서 마치 도심지에 위치한 것처럼 도로전면에 너무 붙어 있고 매스가 전체부지에 비해 조금 비대하다는 느낌이 들었던 것 같습니다. 그러면 영상관과 전시관의 매스연결은 자


상수동주택

서라벌대학 본관동

서부지청


성광교회


양평주택

일본나고야 총영사관

연스럽다고 생각하십니까?

오기수___사실 도로면에 있는 영상관과 경사면의 전시관이 너무 근접해 있기 때문에도 그런 느낌이 들었을 것으로 생각됩니다. 처음 의도는 영상관과 전시관 두 건물이 서로 자율적인 형태를 갖기 위해 전시관이 지금보다 조금 뒤에 배치되고, 따라서 지금보다 1층정도 높은 단면을 취하고 있었으나 예산상 토목공사가 많을 것을 우려하고 건물을 낮춰 달라는 발주처의 요구를 수용하는 과정에서 영상관은 그대로 두고 전시관 건물 전체를 전면으로 조금 뺐기 때문에 결과적으로 두 건물이 서로 인접하게 되면서 생긴 결과입니다.

이영수___원형과 부정형의 매스 처리를 위해 컴퓨터를 많이 사용하셨을 것 같은데 어떻습니까?

오기수___이번 작업을 하면서 컴퓨터의 힘을 새삼 느꼈고, 박스형태의 틀에서 벗어날 수 있었던 것도 컴퓨터 작업이 많은 도움을 주었습니다. 특히 영상관의 원형형태와 전시관의 파장의 이미지를 전달하기 위한 곡선의 지붕처리가 매우 힘들었습니다,

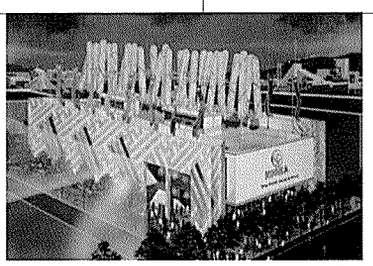
이영수___재료설정은 어떻게 하셨습니까?

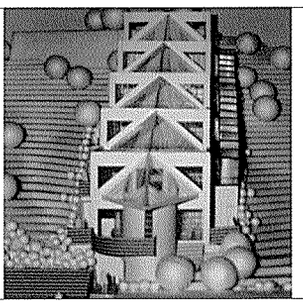
오기수___특히 전시관의 지붕재료는 아마 이 정도의 규모로서는 국내에서는 처음 시도한 것으로 알고 있는데, 독일제 Line Zincs라는 재료를 사용했습니다. 이 재료는 납처럼 색깔이 변하고 굴곡이 심한 부분을 껌같은 효과로 변형 가능한 부분을 잡아주기 때문에 이 재료가 아니였으면 이러한 자연스런 곡면형태를 유지하기가 힘들었을 겁니다. 아마 프랭크 게리도 이 재료를 많이 쓰는 걸로 알고 있습니다. 물론 시공비가 많이 들었다고 볼 수 있으나 아마도 다른 재료로 이러한 조형효과를 얻을려면 더 많은 예산이 들었을 것으로 생각합니다. 저의 생각을 관철시켜 준 발주처의 노력도 있었다고 이 자리를 빌어 말씀드리고 싶습니다.

이영수___호수 건너편이나 산위에서 바라보이는 영상관과 전시관의 지붕이 어우러진 모습은 마치 우주선을 연상시킨다고 할까요 매우 인상적이었습니다. 그러면 평면계획에 있어서 특이한 것은 동선처리에서 일단 3층으로 에스컬레이터를 타고 올라가서 하층으로 이동하는 동선을 택하셨는데 특별한 이유가 있다면 무엇입니까?

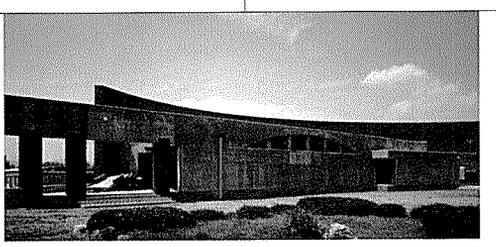
오기수___그것은 경사지를 이용하다 보니까 동선의 간결함을 위해 상층에서 하층으로 이동하는 하향동선처리가 유리하다고 판단 되었기 때문입니다.

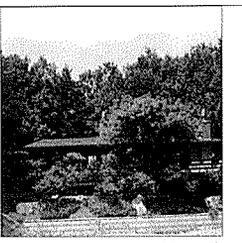
expo93대전상징탑계획안


expo 한국관


K 아트리에

평창동 주택


청도농기구 박물관


향린주택

이영수___이 건물은 건축가와 전시팀이 협력한 건물이기 때문에 어디까지가 두 영역의 일인지가 분명하지는 않겠지만 여하튼 건물과 인테리어가 그리 잘 조화된 건물이라고 생각은 들지 않습니다. 건축가와 인테리어 디자인의 역할 분담에 있어서 어려움은 없었는지요?

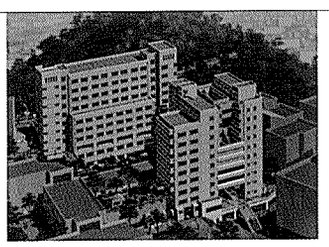
오기수___매우 어려운 문제입니다. 분명한 것은 건축가가 전체 Director가 되어야 일관성 있는 건물과 전시가 된다고 봅니다. 그러나 실질적으로 인테리어 부분은 내 영역밖의 일이였기 때문에 서로 커뮤니케이션이 되지 않아 어려운 점이 많았습니다. 예를들면 지붕 트러스의 경우도 전시물을 위해서 구조는 가능한 노출안되게 처리하길 원했고 색깔 역시 마찬가지였습니다. 그리고 재료선정에 있어서 반사가 있는 반짝이는 재료를 지양했으나 그렇지 못했고, 소리나 하드웨어 처리에 있어서도 결과적으로 그리 만족스런 인테리어가 되었다고 생각하진 않습니다. 더욱이 감리자가 건축가가 아니였기 때문에 더욱 가중된 것 같습니다.

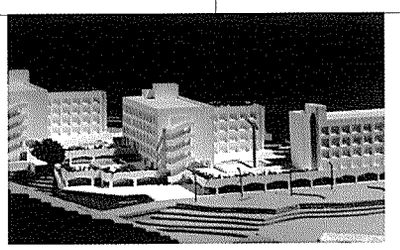
이영수___이곳에서 가장 형태적으로나 공간적으로나 가장 중요한 곳은 영상관이 아닌가 생각합니다. 둥근천정에서 보여지는 3차원적인 영상은 신비롭기까지 합니다.

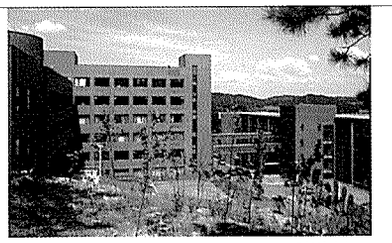
오기수___27m 지름의 영상관은 약 150명을 수용할 수 있고 기술적으로 매우 어려운 건물입니다. 더 커지면 영상처리에서 매우 어려운 점이 많이 야기되죠. 원래 의도는 영상관 외부통로부분을 유리로 처리해서 외부 전경이 노출되는 좀 더 개방적인 공간을 시도했으나 아까 말씀드렸던 단면상의 수정에 의해 좀 더 드라마틱한 공간의 연출이 안된 것 같습니다.

이영수___끝으로 정보나라가 완공된 후 현재 사용되고 있는데 스스로 만족하고 있는 점, 그리고 아쉽거나 미진한 점이 있다면 어떤 것들이 있을까요?

오기수___건물은 그 시간적 Cycle이 일반적으로 1oo년을 볼 수 있지만 전시물의 경우 그 시간적 Cycle이 매우 짧다고 볼 수 있습니다. 따라서 시대의 요구에 따라서 변화할 수 있는 심지어 다른 용도로까지 변형될 수 있는 가변성이 높은 공간계획은 물론 내부공간의 확충까지도 고려한 구조계획이 되었다고 생각합니다. 그리고 어떠한 전시도 수용할 수 있는 건물이 되도록 계획했다고 생각합니다. 다만 개관한 이후 초기의 목적과는 달리 어린이들의 오락장소로 변질된 것 같은 생각이 듭니다. 전시 프로그램과 운영상에서 앞으로 관람객, 특히 어린이들의 꿈을 키워줄 수 있는 실질적인 정보교육의 장이 되었으면 합니다.


홍대 국제정보통신센터


홍대 기숙사 계획안


홍대 조치원 분교