

현대건축 표피의 표현경향에 관한 연구

The study of on the design tendency expression of contemporary architectural matter

이정열* / Lee, Jeong-Yeol

Abstract

The purpose of this study is to the design tendency expression of contemporary architectural matter, I can find out how the architecture is represented using the surface of building in its autonomy. I study backgrounds of contemporary architectural matter, method and their natures. In this case, i can notice that 'framework-dressing' method formed a objectified tectonic system, while it supplied arts with room that they hold priority to architecture. So it makes me find that contemporary architectural matter resided in relationship complicated between things and events. Also, this study on analyzing spatial effect by the figurative language derived by researching the dadaisme, pop art, kinetic art, video art h it In conclusion, analyzing the recent experiments in the expressive qualities of exterior skin, in their use of materials, methods of construction and visual effects, it can be argued that the new skin is inclusive of times, and has autonomic, constant and tactile features. Base on their immaterial vocabularies - limits, material, mouvement, media - these could be characterized as vibrant plates.

키워드 : 표피, 재료, 미술, 비물질, 표현

1. 서론

1.1. 연구 목적과 의의

현대사회는 디지털기술에 의한 정보화로 시간과 물리적 공간이라는 제약과 한계로부터 벗어나, 지향하는 가치를 고정적인 것에서부터 불확정적인 것으로, 물질적인 것에서 탈 물질적인 것으로, 육중한 것에서 가벼운 것으로, 합리적인 인과법칙에서 역설적인 것으로, 명확한 것에서 모호한 것으로 변화를 모색하고 있다.

표피에 관한 연구들은 표피와 구조와의 관계에 관하여, 또는 그를 구성하고 있는 재료의 물성에 관하여 주로 연구가 진행되었으나 이것은 다양한 표현으로 예술의 경지까지 드나드는 현대건축의 표피를 설명하기에 부족하다고 판단하여 건축물들의 경향이 형태를 구현하는 작업측면보다 자유롭고 표면적인 표피를 마치 회화와 같이 또는 패션과 같이 다양한 각도에서 실험하고 있는 경향을 볼 수가 있어 이의 경향을 예술의 장르와 접목시켜 재해석하여 현대건축 표피의 미학적 접근과 공간의 표현에 대한 측면을 살펴보고자 한다.

1.2. 연구 범위와 방법

근대건축에서의 건축 재료에 대한 태도는 그 기본이 즉물성의 추구, 즉 재료의 본성을 가장 잘 드러내려는 시도, 또는 한 재료의 일관된 사용이나 특정재료의 특정 공간 또는 기능 건축물과의 연결 등과 같이 어떤 일종의 규범적 또는 합목적적 태도에 기초하고 있다. 하지만 최근 현대건축에서의 재료의 사용은 이제까지의 재료에 대한 태도와는 다르게 새로운 재료의 개발과 사용방법을 통해 새로운 건축의 표현개념을 추구하고 있다고 생각한다.

본 연구는 1980년대 이후에 발표되고 있는 건축물로 그 범위를 한정하여, 재료의 솔직한 표현과 같은 근대적 태도에 얽매이지 않고, 건축 재료의 사용에 대한 건축가들의 새로운 인식을 토대로 만들어진 현대건축물의 사례들을 중심으로 현대건축의 한 단면을 살펴보고자 한다.

현대건축 표피의 표현경향을 파악하기 위해서 본 연구는 아래와 같은 방법으로 진행한다. 제 1장에서 본 논문의 연구목적과 방법을 기술하고, 제 2장에서는 표피의 정의를 통해 표피의 특성을 살펴보고 그의 유형을 분석하며, 시대적으로 표피의 해석이 어떻게 변화하였는가를 통해 표피를 이론적으로 고찰하고자 한다. 제 3장에서는 현대건축의 표피구성에 영향을 준 또는

* 정회원, 이정 디자인 연구소 대표

관련이 있는 예술의 장르를 살펴보고자 한다. 제 4장에서는 현대건축의 표피의 표현경향을 재료, 경계와 피막, 움직임, 매체라는 카테고리로 분류하여 그의 사례들을 살펴보고 이를 재해석하고자 한다. 위의 이론들을 토대로 사례를 분석하여 제 5장 결론에 도달한다.

2. 표피에 이론적 고찰

2.1. 표피의 정의

표피를 정의하자면 의미적으로는 공간의 내부를 감싸고 보호하는 막이며, 물리적으로는 건축물과 자연의 경계를 짓는 부분이며, 구조적으로는 구조체와 표피로 구분된다.

표피에 대한 건축 비평가들의 정의를 살펴보면 구조적인 부분에 관련하여, 건축을 구축의 시학이라고 언급한 케네스 프램튼(Kenneth Frampton)은 텍토닉의 논리에서 표피는 재료의 본질과 구축의 논리를 통해 시대의 사회와 문화를 담는 장이며 구축적 실체를 기반으로 사회·문화적인 의미가 생성되는 예술적인 형식 즉 상징구조와 표상적 텍토닉의 영역의 제일요소가 '둘러싸는 막'으로서의 '표피'라고 언급한다.¹⁾

또한 19세기 독일의 이론가 칼 뵘히터(Carl Bötticher)는 텍토닉의 원리에서 표피는 예술형태의 제일요소로서 건축생성을 위한 존재론적인 수단인 핵심형태와 구축의 전통과 사회 문화적 표상인 의미작용을 위한 예술형태에 대한 논의로 시작된다.

예술적 측면의 정의는 고트프리트 쎬퍼(Gottfried Semper)의 건축미학의 개념적 근거에서 볼 수 있는데 건축을 피복과 외복과 같은 의미로 표피는 구축의 최초로서 공간을 둘러싸는 가장 중요한 요소라고 말한다.²⁾ 또한 이런 원리는 근대 건축가에게 많은 영향을 주었다.

표피의 의미로는 표면적인 의미와 표상³⁾적인 의미로 사용된다. 이는 표피가 마치 패션과 같이 또는 그림의 캔버스와 같이 시각적으로 인식되고 해석할 수 있으므로 회화적으로 표현되어진다고 볼 수 있다.

2.2. 표피의 시대적 변화

근대이전에는 구조와 마감은 구축의 부산물로 동일시 취급하여 건축물의 구축이 표피로 표현되었으나, 산업의 발달로 콘크리트, 철재, 유리등과 같은 다양하고 새로운 건축 재료들의 개발과 공법의 발달로 구조체와 표피는 분리되어, 외부와 내부

의 시각적, 촉각적인 피부를 형성하는 독자적 특성과 영역들이 생겨났다고 생각되므로 본 논문에서는 근대이후의 표피의 시대적 변화에 대해서 이야기하고자 한다.

구성주의와 데스틸의 작가들은 순수한 추상적인 형태를 표현하기 위해 재료와 색채의 도입으로 건축의 조형을 이야기하는 것을 출발점으로 근대건축가 르 꼬르뷔지에(Le Corbusier)는 공간표현을 위한 표피로 표피를 단순히 부차적인 수단으로 여겼고, 미스 반 데 로에(Mies Van Der Rohe)는 표피를 요소화, 투명화하여 요소의 물성, 주변경관의 평면화를 통해 표현적인 표피를 표현하였다. 이들에게는 표피는 단지 공간을 피복하는 부차적인 요소로 간주하였다.

기계미학을 추구하던 근대건축이 쇠퇴하자 많은 건축이론에 대한 반란이 일어나기 시작했다. 그의 대표적인 조류가 포스트모던으로 장식에 관한 주제가 다시 거론이 되면서 표피 표현에 고전양식에 대한 형태를 추구하는 재현적 상징주의로 나타나면서 표피는 장식적인 의미로 받아들이기 시작하였으나 고전을 답습하려는 의도에 치중하면서 현대적 의미의 표피에 대한 요구에는 부응하지 못했다.

미니멀 건축은 순수한 입방체 형태의 표피를 재료의 비물질화를 통해 은유적으로 표현하였고, 해체주의 건축가들은 과학적 패러다임을 건축 디자인의 방법론으로 삼아 근대건축이 시도한 4차원 공간에 대한 추상적 언급이나 움직이는 건축 등의 시간성을 도입하는 대신, 건축의 구조를 결정하는 기본전제였던 중력이라는 절대적인 진리를 의심⁴⁾하게 되어 무중력, 탈중력 등의 어휘를 통해 표피를 비물질성, 투명함을 주고, 건축의 형태가 이런 표피들에 의해서 마치 도시의 오브제로 랜드마크적인 이미지를 주거나 부유하는 형상을 하고 있다. 또한 외부와 내부의 경계가 모호해지는 투명성은 1960년 이후 관념적 상징적 표피, 구조지상주의 표피를, 철과 유리의 사용의 보편화를 토대로 구조체의 발달을 통해 투명하고 가벼운 느낌의 건축형태의 확산을 가져왔다.

사이버 건축에서는 사물의 형질이 하나의 구조에 의한 것이 아니라 비트⁵⁾로 전환된다는 개념을 의미를 비트라 규정하고 마르코스 노박(Marcos Novak)이 작업한 사이버 건축에서는 거주가능하고 상호 작용하는 영화적인 이미지를 통해 존재와 범위 확장의 경계는 엇갈리게 되는 것을 의미한다.

현대 건축에 나타나는 표피를 표현하는 키워드는 비물질성, 초표피, 경량성, 투명성과 같은 단어로 요약될 수 있는데 이는 현대사회가 디지털 기술이 의한 발달함에 따라 20세기 근대 건

1) Kenneth Frampton, studies in Tectonic Culture, MIT Press, 1996, p.16
 2) Gottfried Semper, The four elements of architecture(1851), the four elements of architecture and other writings, p.104
 3) 표상(Representation)이란 단순히 시각적으로 보이는 물리적인 측면의 실체 뿐 만 아니라 그 이상의 형이상학적, 상징적 측면을 건축가의 인식과 재해석을 통해 시각적으로 표현하는 것을 의미한다. 한형욱, 근·현대 건축에 있어 표상의 위기에 관한 연구, 성균관대, 석론, 1999

4) 김원갑, 건축과 해체, 세진사, 2000
 5) 비트란 더 이상 나눌 수 없는 최소의 단위, 곧 단형의 형질로 분화된 물질로, 물질이 아닌 비트 일뿐이다. 물질이라는 구조를 벗어나서는, 비트의 형태로 전환되어서는 전제할 수 없기 때문이다. 그러기에 비트란 물질로부터 벗어난, 탈물질화된 기호 인식된다. 라도삼, '비트의 운명, 네트의사회' 커뮤니케이션북, 1999

축가들이 주장하는 4차원의 공간을 넘어 시간과 물리적 공간이라는 경계를 무너트리면서 우리들의 기존 개념을 탈개념화 시켰다고 볼 수 있다.⁶⁾

3. 현대건축의 표피 표현특성을 설명하는 예술

3.1. 경계 무너뜨리기 - 다다이즘

다다란 본래 프랑스어로 어린이들이 타고 노는 목마(木馬)를 가리키는 말이나, 이것은 다다이즘의 본질에 뿌리를 둔 '무의미함의 의미'를 암시하는 것이라고 하겠다. '다다이즘'은 양식이라기보다도 일종의 운동이라고 할 수 있다. 즉 미술 한 부분에 국한 된 것이 아니라 문학과 음악 등의 다른 예술 분야에서도 동시에 시작되며, 모든 예술장르를 통해 그들이 가지고 있었던 생각을 표현하는데 수단으로 삼았다. 이로서 다다는 총체적 예술운동이라고 할 수 있다.⁷⁾

뒤상은 기성품을 예술작품으로 승화시킨 레디 메이드(ready made)를 발표하여 화제를 일으킨 사건은 현대예술에서 커다란 분기점을 이루게 되는데 일상적인 오브제를 예술화한 소재의 전환은 예술품에 대한 경계를 무너뜨리는 계기, 즉 다시 말해서 기존의 개념을 전환하는 계기가 되었으며, 오늘에 이르기까지 많은 예술사조에서 그의 영향을 받고 있다. 그 예로 요셉 보이스(Josep Beuys)와 아트 포베라(Arte Povera)는 고정된 물질, 사물의 코드에 반대하고 물질을 보는 새로운 방식을 탐구하였다. 독일 안무가 피나 바우시는 그의 작업을 춤이라는 한 장르에 귀속시키지 않고 연극적 요소와 전자매체를 활용하여 더욱 극적인 장면을 연출하고 있다.



<그림 1> 마리오 메츠 installation-arte
<그림 2> 보이스 - pictish vitrine 1982
<그림 3> 피나바우시 - 마주리카포고 povera, 1982

3.2. 반복과 변형 - 팝아트(Pop art)

팝아트(Pop art)는 1960년대 초기에 미국에서 발달하여 미국 화단을 지배했던 구상 회화의 한 경향으로 예술에서 소외된 주제에 대한 태도의 변화를 통해 우리의 세계에 대한 시각개념과 인간과의 관계를 상기시킨다. 현대의 오브제인 대중적 이미지

6)권영길, 공간디자인 16강, 11.공간디자인의 非물질화 경향 - 투명성, 경량성, 표층성, 중성화. 인테리어, 2000. 04

7)http://www.21netart.com/

의 즉물적 사용하여 이미지의 대중화, 형상의 복제, 표현 기법의 보편화에 의해 예술을 개인적인 것에서 대중적인 것으로 확대하였다.



<그림 4> 앤디워홀 - 마르틴 언로



<그림 5> 올덴버그 - 빨래집게 1976

앤디워홀(Andy Warhol)은 기성 상품이나 특정 스타의 얼굴 등을 똑같은 이미지를 반복하여 배열하는 작업을 함으로서 특정한 상품이나 이미지는 어떤 개인의 독자적 절대적인 영역이 아닌 복제 가능한 비사유성을 드러내는 것으로 건축의 표피를 동일재료를 두 가지 이상의 모습으로 병렬배치 반복한 헤르조그 드 무런(Herzog de Meuron)이 표피에 프린트를 하여 이미지를 반복하여 사용함으로써 그의 의미가 상실되고 새로운 이미지를 창출하는 방식과 같음을 알 수 있다.

조각의 분야에서 살펴보면 클래스 올덴버그(Class Oldenburg)는 석고로 만들어진 채색된 햄버거, 비닐가죽으로 된 '부드러운 변기'와 같이 일상생활에서 흔히 접하는 사물들의 재료를 다른 물질로 대체시킨 작업들은 재료의 변형으로 오브제의 성격을 전환한 작업으로 프랑크 게리(Frank Gery)의 빌바오 구겐하임미술관의 다리 상부 석재를 마치 종이와 같이 활용하고 있는 것과 같은 맥락에서 해석될 수 있고 공공 조각에서는 스케일을 변화하는 작업은 프랑크 게리(Frank Gery)의 인디애나 에버뉴의 주택을 '마을과 같은 건축물'과 같은 형태로 해석한 것과 동일선상에 있다고 보여진다.

헤르조그 드 무런(Herzog de Meuron)의 Switzerland의 세인트 루이스(Saint-Louis)에 지어진 Pfaffenholz 스포츠 센터(1993)의 판유리로 표피는 기성 생산의 콘크리트 부재로 이루어진 구조체와 개구부를 뒤로하고 건물 표면에 부가적으로 설치되어 있다. 외곽의 유리는 회색과 녹색을 띠고 있으며 같은 건물의 단열재로 사용된 섬유질의 파티클 보드 사진으로부터 만들어낸 인상적인 패턴이 인쇄되어 있다.



<그림 6> 지공가이에, 다보스 Kirchner 미술관

지공과 가이에(Annette Gigon & Mike Guyer)의 Davos의 Kirchner 미술관은 다양한 정도의 투명도를 가진 유리⁸⁾로 표

8)입구의 홀에서는 외부의 장면을 도입하기 위해 깨끗하면서도 거울과 같이 매끈하게 처리되었으며 내부로 흘러드는 빛을 분산시키기 위해 천창에는 불투명한 유리가 사용되었고 콘크리트 벽의 단열재를 덮기 위해서는 반사가 없는 반투명의 유리가 사용되었다. 자갈 대신에 지붕에 사용된 재생 유리의 파편들은 유리의 최종적인 '상태'를 나타낸다. 전시 공간들의 정교한 입방체 형태는 오래된 숲 사이의 공원에 놓여 있다. 동시에 그 배치는 분리된 평지붕의 건물들이 자유로이 위치하고 있는 Davos의 도시 구조를 반영한다. El Croquis p.36

피를 연출하고 있는데 이는 하나의 요소를 반복하여 변형시켜 낸 기법이라 볼 수 있다.

3.3. 시간과 움직임의 유희 - 키네틱아트

'키네틱 아트(KINETIC ART)'⁹⁾는 1920년 나움 가보(Naum Gabo)와 안토니 페브스너(Antoine Pevsner)에 의해 발표된 「사실주의 선언」에서 미래주의자들을 비판하고 '움직임'을 조각의 한 요소로 취급하는 예술분야로 모홀리 나기(Laszlo Moholy-Nagy)는 움직이는 힘은 원형보다는 효과에 더 관심을 가지고 있었고, 칼더는 움직임 자체에 관심을 가지고 추상적인 조각의 조형성을 탐구하였고 니콜라 쇠페르(Nikolas Schöfer)는 동력장치를 이용하는 작업으로 이어졌다. 여기에서는 일정한 시간의 개념이 첨가되면서 움직이는 힘이 작품의 중요요소로 작용한다. 또한 투명한 유리판을 일렬로 늘어놓아 관찰자가 이동함에 따라 형광 필름으로 씌워진 유리판에 화려한 색채의 변화가 나타난다든지, 혹은 명도가 비슷한 현란한 보색을 병치시켜 눈부시고 현기증 나는 시각적 움직임을 산출해내는 것 등도 있다

움직임 형태를 추구하는 조형은 구축적 인과관계를 시각적으로 제시하고 구조미를 표현하지만 '공간' 자체에 주목하면서 또한 구조 대신하여 기하학적 표피 시스템을 사용, 자유롭게 표현한 표피는 진동이라는 새로운 개념의 클래딩을 이용해 점차 회화성을 띄어가게 되었으며, 이는 미술과 건축의 경계가 없어지는 경향이며 건축이 공간과 기능을 담은 그릇이라는 근대의 논리를 벗어나 표피가 공간에 대한 조형실험의 결과물을 외부로 드러내고 표현하게 되었다.

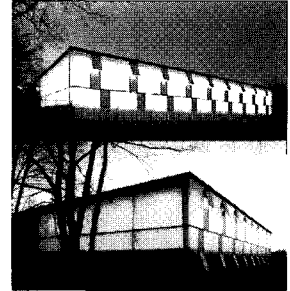
움직임의 미술은 건축의 중량감, 실존성을 제거하는 효과적 수단으로 사용될 수 있으며, 건물이 자신을 드러내지 않고 주변 환경 속으로 용해될 수 있게 해준다. 일정한 원칙을 주고 반복해서 늘어놓으면 단일형태는 개체성을 잃어버리고 전체적인 시스템에 동화된다. 이때 표현성을 부여하기 위해 어떠한 요소도 표현적으로 사용되지 않는다.

예술분야에 첨단기술을 하나의 도구로 사용하는 기법과 같이 건축표피의 표현에 있어서도 적극 활용되고 있다. 장 누벨

(Jean Nouvel)의 아랍문화원의 조리개를 도입하여 적용한 예와 핀케(fink-jocher)의 Ingolstadt 개발 센터의 표피는 이중유리 사이에 편광필터를 매입하여 외부의 빛 투과율을 조절하게 한 예도 있다.¹⁰⁾



<그림 7> 장 누벨, 아랍문화원



<그림 8> 핀케, Ingolstadt 개발센터

3.4. 테크놀로지의 활용 - 비디오아트

비디오아트는 근본적으로 시간의 문제를 다루는 예술 장르로서 기록성과 즉각성, 자기 성찰 등 사실에 대한 재현적 특성 등을 기조로 하는 예술적 맥락에서 비디오 매체를 사용하는 모든 경우¹¹⁾를 총칭하는 것으로, 비디오를 표현 매체로 하여 60년대 말부터 70년대 전반에 걸쳐 미국에서 성행하였고 테크놀로지의 예술적 가능성을 추구하고, 형식주의 예술에 반발을 하였고 예술 표현 방식의 확장, 공간과 환경과의 구성 등에서 여러 가지 가능성을 제안한 예술 양식이다.



<그림 9> 댄 그래험-시차를 두고 작동하는 마주보는 거울과 비디오 모니터 1974

댄 그래험의 <시차를 두고 작동하는 마주보는 거울과 비디오 모니터 Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay>(1974)는 관객의 신체를 이러한 이중적 경험을 위한 매체로 사용한 작품이다. 이 작품에서 거울상의 경험은 카메라, 거울, 모니터라는 3중의 장치를 통해 극대화된다.¹²⁾

장르와 매체간의 경계를 넘나드는 로버트 윌슨(Robert Wilson)의 연극 텍스트는 연극 자체의 순수함에 관계치 않고 이미지가

9) '키네틱 아트(KINETIC ART)'라는 용어는, '움직임'을 의미하는 'Kinesis (=movement)'와 'Kinetic(=mobil)'라는 그리스어에 그 어원을 두고 있듯이, 움직임을 본질로 하는 미술을 지칭하기 위하여 사용되었다. 프랑스에서는 역시 같은 어원의 시네티즘(Cinetism)이라는 용어로 이러한 미술을 지칭한다. 프랑스의 미술비평가 장 카수가 논문 <키네틱아트에 관해>에서(1960) 처음 사용한 후 일반화되었다. 서독 "제로그룹"과 프랑스 "시각예술탐구그룹"은 새로운 소재와 함께 자연과 인공의 빛을 이용하여 "라이트 아트"를 통한 키네틱아트를 발생하게 하였다. 70년대에 들어와서는 이전의 미학적 요소에 의한 구성에서 물·불·연기와 생물적 요소를 포함한 생태적 방법론으로 옮겨가기 시작하였다. 80년대에는 커뮤니케이션 기술의 발달에 따라 비디오 아트·레이저 아트·홀로그래피 등 첨단적 기술로 접근하고 있다.

http://www.21netart.com

10) www.fink-jocher.de

11) Frank Popper, Art of the Electronic Age, Thames & Hudson, 1997, p.77

12) <시차를 두고 작동하는 마주보는 거울과 비디오 모니터 Opposing Mirrors and Video Monitors on Time Delay>(1974)는 장방형의 방 양쪽 벽에 설치된 전면거울과 두 대의 카메라, 두 대의 비디오 모니터로 구성되어 있다. 관객이 거울과 카메라 사이에 서서 카메라를 향하면 그는 모니터 속에 비친 자신의 모습, 거울에 비친 모습, 그 거울상을 다시 한 번 촬영하는 카메라에 의해 보여지는 반대편 모니터 속의 모습 등 겹쳐지는 영상의 현란한 중첩을 경험하게 된다. 거울의 공간은 무한히 확장되는 듯 펼쳐지고 그 소실점을 향해 무수히 중첩되는 반사상의 유희 속에서 관객의 시각경험은 분열되며 관객의 신체는 단일한 감각으로 인식되기를 그친다.



<그림 10> 로버트 윌슨,
The Black Rider

현실을 대치하는 미디어를 효과적이고 적극적으로 도입하여 작업을 하고 있다. 또한 장 누벨(Jean Nouvel)은 회사의 로고와 같은 것을 표면에 프린트하여 그것들을 미학적인 측면에서 활용하고 로고의 스케일, 깊이, 밝기를 조형적인 언어로 사용하고 있다.

4. 현대 건축의 표피의 재해석

4.1. 경계 혹은 피막 - 구축에서의 전환

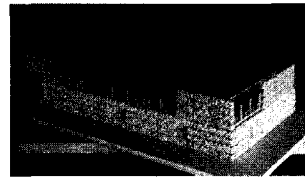
현대건축에서 흔히 볼 수 있는 투명한 표피는 상반된 속성의 모순된 관계를 동시에 보여 줌으로써 의도적으로 만들어진 '경계의 불명료함(blurring the edge)'을 통해 이중적 의미 분화 효과를 유도해 내고 있다. 또는 마치 하나의 피막으로 취급하여 입체적 깊이감을 없애고 평면적인 깊이감을 형성한다.¹³⁾ 현대건축에서는 빛을 걸러주거나 테라스기능을 하던 겹파사드와 사이공간이 없어지고 한 장의 판이 그 조형적 의미 외에도 내부 공간 확보와 빛 컨트롤이라는 기능적 역할을 겸하고 있다. 이런 방식은 표피가 내포하는 공간을 더 내밀하게 해 시각상 형성되는 깊이감을 획득한다. 헤르그 드 무런(Herzog와 de Meuron)은 '진정한 깊이는 표피에 있다'는 사실을 우리에게 알려주고 있는 듯하다.¹⁴⁾ 이것이 장대 사이에 걸쳐 놓은 직물로 된 매트릭 벽의 기원으로 보는 고트프리트 켐퍼Gottfried Semper)의 개념¹⁵⁾을 후대에 우리가 다시 대면하고 있는 것이라고 생각하게 된다.

경계를 해석하는 방식을 장 누벨(Jean nouvel)의 카르티에 재단본부(Fondation de Cartier)에서 살펴보면 전면 중앙의 서더(Ceder)나무를 중심으로 좌우에 2개의 유리 스크린이 있는데, 이렇게 유리면을 연장시키고, 오버랩핑(Overlapping)함으로써 일반적 건축물이 주는 딱딱한 질감이 사라지고 유리벽 사이에 수목들이 공존하여 건물과 외부 공간의 경계가 불분명한 상태를 의도하였다. 투명한 유리벽을 통해 보이는 정원의 수목들이 유리면에 반사되어 하늘과 겹쳐 보이고 여름에는 로비의 바닥부터 천장까지 이어지는 창이 열려 내·외부 공간의 경계가 말끔히 사라지게 하였다.

13)유진상, 움직임과 현대건축 외피 구축방식의 상관성에 관한 연구 - 입방체 건축 체계내 비물질적 표현효과를 중심으로, 대한건축학회논문집 계획계 166호, 2002.8, p.131

14)Luis Fernandez-Galiano, 'Dioniso en Basilea/Dionysus in Basel,' Herzog & de Meuron AV, Monografias 77, (1999), Arquitectura Viva, Madrid, 1999, p.11

15)Gerhard Mach, Herzog & de Meuron 1978-1988, Birkhäuser, Basel, 1997, pp.7-9

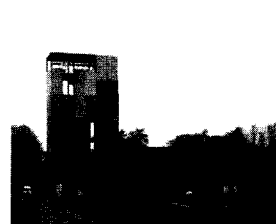


<그림 11> 헤르조그 드 무런 -
도미너스 와인 저장소

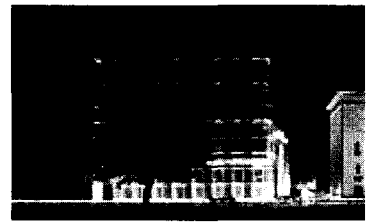
헤르조그 드 무런(Herzog de Meuron)의 도미너스 와인 저장소는 건물 표피에 돌을 간극을 가지고 넣어 표피를 마감함으로써, 이제까지 상상할 수 없던 건물의 외피에 대한 새로운 관계를 제시하고 있다. 특히 돌의

간극사이로 산란되는 빛의 내부공간은 예술로 승화되는 느낌을 주고 있다. 이는 자연소재들이 물성을 잃고 건물을 구축하는 구축의 재료가 됨을 보여주는 방식은 브레히트(Bertoil Brecht)의 '낮설게하기 기법'¹⁶⁾처럼 우리의 인습과 오브제의 물성을 해체시키며 자신을 드러내지 않는 방식으로 형태나 의미가 아닌 공간을 드러내고 추상적 장식의 역할을 한다.

지공과 가이에(Annette Gigon & Mike Guyer)는 Bramsche-Kalkriese의 고고학 박물관 공원은 전시 갤러리와 전망대는 L자 형태의 오브제 같은 분위기로 디자인되었으며, 피복은 벽면, 지붕, 갤러리의 처마 아래쪽까지 모두 같은 재질로 되어 있고, 철에 입혀진 형광에 가까운 녹색 각각의 패널 사이에 있는 연결부를 거의 없애버림으로서 단일한 형상의 세계를 다시 한번 인지시킨다.



<그림 12> 지공과 가이에 -
Bramsche-Kalkriese 고고학 박물관
공원



<그림 13> 피터 줌토 - 브리겐즈미술관

피터 줌토(Peter Zumthor)의 브리겐즈미술관(Bregenz)은 전체 건물의 콘크리트 골조를 유리로 감싸고 있으며, 갤러리의 천장 역시 반투명한 유리로 마감하여 공간을 한정하는 막으로서의 의미는 부유하고 비물질적 성격으로 전환시켰다.

<표 1> 경계 혹은 피막 - 구축에서 전환

작가	작품	재료	표현형식
장 누벨	카르티에 재단	유리	스크린, 오버랩핑
헤르그 드 무런	도미너스 와인창고	돌	공극의 간격 차이
지공과 가이에	Bramsche-Kalkriese의 전시 갤러리, 전망대	철	동일한재료로 피복
줌토	브리겐즈미술관	유리	구조의 피복

16)인습적인 사용방식 대신에 충격적인 장면이나 이면을 보여줌으로서 사물이나 사건의 본질을 볼 수 있게 하고 새롭게 해석할 수 있게 한다. Bertoil Brecht, "notizen uber V - effekte", Gesammelte Werke, vol.15, 1967과 Messingkauf Dialogues, London : Methuen, 1965. Lunn, 마르크 시즘과 모더니즘, p.144

4.2. 재료 - 은유와 환유

본래 건축에서 재료는 구조체로 사용되었으며 기술의 발달과 함께 다양한 발전을 이루어 왔다. 근대건축에서 건축 재료는 기본적으로 즉물성을 추구하였고, 일종의 규범적 또는 합목적적 토대에 기초하고 있지만 현대건축에서 재료 사용은 이전의 접근과는 다르게 재료의 개발과 사용방법을 통해 새로운 건축의 개념을 추구하고 있으며 이는 재료의 기존의 사용방법을 새롭게 해석하거나 재료의 물성에 첨가, 변형 시켜 이를 비물성화 시키고 있다.



<그림 14> 프랑크 게리, 빌바오 뮤지엄 진입부

프랑크 게리(Frank Gehry)의 골판지를 사용한 의자로 소프트한 재료를 사용하여 단단한 구조체를 만들 수 있음을 제시한 것이다. 이는 구겐하임 빌바오 뮤지엄의 다리상부에 있는 진입부에서 볼 수 있는데 여기에서 석재는 종이가 찢어진 것처럼 표현하여 석재가 주는 견고함을 종이가 주는 부드러움 또는 쉽게 변형될 수 있음을 보여줌으로써 재료사용에 대한 새로운 방법을 제시하고

있다.

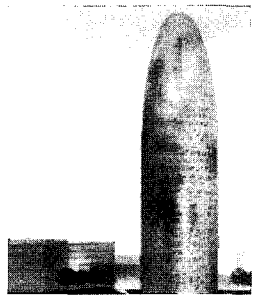
바움슐라거와 에벨레(Baumschlager & Eberle)는 뉴지더 주택의 표피를 목재를 벽돌의 크기로 잘라서 표피를 마감한 것



<그림 15> 헤르조그 드 무런(Herzog de Meuron)의 Prada Tokyo

과, 케르칸(Marg Gekan)은 하노버 박람회 교회의 복층유리사이에 밀, 짚, 보리등의 소재를 넣어서 단열 재료 사용한 것과, 헤르조그 드 무런(Herzog de Meuron)의 Prada Tokyo 매장 건물의 형태는 마치 크리스탈처럼 보이는데 요철면을 갖는 유리 또는 평탄한 유리들과 결합하여 마름모꼴의 그리드로 구성

으로 조각적인 효과를 강화시키고 조각조각 나누어서 반사되는 형상을 가능하게 한다.



<그림 16> 장누벨, Agbar 타워

장 누벨(Jean Nouvel)의 바르셀로나의 Agbar 타워는 건물의 표면은 물의 그것을 상기시킨다. 매끈하고 연속적이면서도 그것은 또한 진동하며 투명한 질감을 갖는다 재료가 깊이감을 갖는 것으로 해석되고 채색되고 불분명하게 빛을 발하며 누앙스를 지니고 있는 것처럼 보인다.

지공과 가이에(Annette Gigon & Mike Guyer)는 kilchberg에서는 '미세한 섬유질'의 비질을 한 외벽의 스티코 마감도 궁극적으로는 표면을 직물과 같은 특성

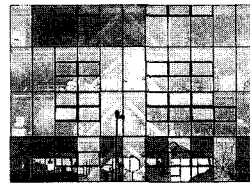
을 드러냄으로써 재료에 대한 변형을 나타내고 작품이다.

<표 2> 재료 - 은유와 환유

작가	작품	재료	표현형식
프랑크 게리	구겐하임 진입부	석재	구겨짐
바움슐라거	뉴지더 주택	목재	벽돌모양으로 마감
케르칸	하노버박람회 교회	유리, 밀, 짚, 보리	단열재료사용
헤르조그 드 무런	프라다 도쿄	유리	조각화, 반사
장 누벨	Agbar tower	유리	상징성, 깊이감, 진동, 착시, 채색효과
지공과 가이에	kilchberg	스티코	표면 스크래치, 섬유와 같은 성격으로 물성 전환

4.3. 움직임 - 드러남과 사라짐

표피는 주변의 상황에 의해서 변화하여 실체의 이해 뒷편의 다원성과 복잡성을 갖는다 이는 단편적인 표피로의 이해의 범주를 떠나 투명한 재료의 사용으로 재료의 특성에 따른 물질의 성격의 변화, 외부적인 요소인 빛의 반사, 주변의 컨텍스트 등과 같은 것들에 의해 표피가 융해되어 사라지는 효과를 낸다. 또는 외부 표면에 구조를 드러냄으로써 태두리, 구조, 디테일을 보여주는 방법으로 비물질적 표피로 표현성을 획득하는 경우도 있으며 전자장치를 사용하여 직접적인 표피의 움직임을 유도하기도 한다.



<그림 17> 알숍, Peckang Library

알숍(William Alsob)은 1999년 지구센터 전시관에서 건물의 표피를 투명 이중비닐을 사용하여 온도의 변화에 따라 수축과 팽창을 반복하는 마치 풍선과 같은 효과를 차용하고 있다. Peckang Library의 캐노피의 색을 기후에 따라 변화하게 처리하였다.

도미니크 페로(Dominique Perrault)의 파리 국립 도서관 테라스 부위에 피막을 켜를 사용하여 피막의 움직임을 만들고 있다

헤르조그 드 무런(Herzog de Meuron)의 Suva Building 리노베이션에서 유리 구조물은 각기 다른 시각적, 물리적 특성을 지닌 수평 유리 띠로 되어 있다. 사무소에서 보이는 쪽의 투명 패널은 개별적으로 작동할 수 있으며, 기존 유리창의 음향적인 인슐레이션에 부착되었다. 홍벽 단면 안의 패널에는 실크스크린 된 이미지가 더해졌고, 반면 위쪽 유리창에 있는 무지개빛 유리창은 건물의 단열층을 개선해서 태양으로부터 보호해준다. 실크 스크린 패널은 컴퓨터로 작동한다. 유리 구조물은 오래된 건물과 새 건물을 정확한 모퉁이 건물로 통일하고, 일관적인 도시적 존재가 되게 한다. 동시에 유리 패널의 투명성과 작용은 두 볼륨의 집합체로서의 구성을 드러난다



<그림 18> 장누벨 saint james hotel
nimes media library

장 누벨(Jean Nouvel)의 Saint James 호텔은 대지와 같이 붉은 4개의 실루엣으로 보인다. 이는 지역성을 가진 재료를 외부감에 사용하여 주변의 컨텍스트와 융합하여 표피 뿐 아니라 건물이 대지 속으로 사라짐을 의도하였다. 또한 그는 Nimes Media Library에서는 정면에 풀을 두어 이 건물의 내부를 반사reflecting시켜 역사의 지층을 가진 현대적 사물의 사라짐은 역사적 관계의 전이를 만들고 있다.

<표 3> 움직임 - 드러남과 사라짐

작가	작품	재료	표현형식
알숨	지구센터전시관	비닐	수축 팽창
	Peckang 도서관	유리	기후의변화에 따라 색이변화
페로	파리국립도서관	유리	피막의 커
헤르조그 드 무런	수바빌딩	유리	투명패널, 실크스크린,
장 누벨	Saint James hotel	지역성을 가진 재료	대지와의융합
	Nimes Media Library	풀	반사

4.4. 매체 17) - 인터랙티브

멀티미디어와 디지털의 발달로 건축의 표피는 새로운 도시의 커다란 사인이나 로고로 다시 자리 매김을 하고 있으며, 이는 텍스트나 사인과 같은 전자매체를 이용하여 표피의 물성을 사라지게 하고 정보의 상호전달(interactive)한 것으로 표현하는 움직임을 볼 수 있다.

투명해진(transparent) 표피는 이제 인공적으로 처리되는 데이터들을 즉각적으로 시각화해주는 상호 교차하여 장면들을 보여주는(trans-apparent) 스크린이 되었다.



<그림 19> Interlücke 회사의 'eo'시리즈

Interlücke 회사의 'eo'시리즈는 조명조작을 통하여 사용자의 의도에 따라 칼라의 변화를 주는 가구의 출현도 볼 수 있는데

17)매체란 미디어, 수단이란 뜻으로, 불특정 다수에게 공적, 간접적, 일방적으로 많은 사회정보와 상상을 전달하는 신문, TV, 라디오, 영화, 잡지 등이 대표적이다. 매체와 수단에 따라 신문, 잡지, 도서 등의 인쇄매체와 TV, 라디오, 영화 등의 시청각 매체(비인쇄 또는 전자매체)로 나뉘어진다. 양혜림, 미의 퓨전시대. 미, 예술, 대중문화의 만남, 철학과 현실사, 2001

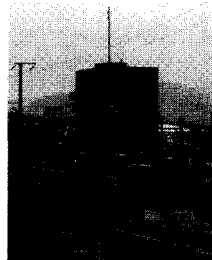
이는 사용자와 사물간의 인터랙티브 작용을 하는 것으로 최근에 주목할만한 현상이다.

장 누벨(Jean Nouvel)은 Tours 국제회의장의 외부입면에 도시의 전광판을 상징하는 색색의 형광등을 유리면 안쪽에 부착하였고, 베를린의 갤러리 라파엣의 외부에 전광판의 사인과 전자적 이미지가 사용하여 전자매체와 유리재료를 통한 매체적 표피의 건축형태를 보여주고 있다. 같은 프랑스 건축가인 베르나드 추미는 앞으로의 건축에서는 현재 상호 배타적인 두 영역이 전자 매체에 의한 비물질적인 공간 창조에 의해 그 경계를 잃게 될지도 모른다고 지적한 바 있다. 이는 전자매체의 등장과 함께 현대건축에 다시 새로운 관계들이 재구축 되리라고 생각되어지는 부분이다.



<그림 20> 크리스차미츠 (Adolf krischanizy)의 Kunsthal Wien - provisional exhibition

크리스차미츠(Adolf krischanizy)의 Kunsthal Wien - provisional exhibition에서는 유리에 타이포그래피를 사용하여 광장을 홍보하는 랜드마크적인 역할을 하고, 코엔 반 벨슨(Koen van velsen)의 로테르담에 있는 메가시네마는 수평으로 마감된 파형의 아크릴판이라는 반투명 마감재는 야간에는 내부의 조명으로 부유하는 발광체와 같은 이미지를 주고 있다.



<그림 21> 헤르조그 드 무런, 스위스 바젤의 시그널 박스

헤르조그 드 무런(Herzog de Meuron)의 스위스 바젤의 시그널 박스건물에서도 철근 콘크리트로 지어진 건물체 외부에 수평으로 20cm 폭의 구리판을 마치 환부에 붕대를 감듯이 감싸면서 부착시켜 놓아 이 판들은 필요에 따라 일정 각도로 휘어져 빛을 유입시키고 있다. 이들은 이것이 내부의 각종 신호들이 전기적 영향을 받지 않도록 하는 패러디 상자라고 설명하지만 제프리 김니스는 이들 전기장치들은 이미 외부적 영향에 안전하도록 조치가 되어 있으므로 기능상의 이유라기보다는 기차철로라는 외부환경에 대응하는 건물에 입힌 한 제스처라고 설명하고 있다.

<표 4> 매체 - 인터랙티브

작가	작품	재료	표현형식
장누벨	Tours 국제회의장	형광등, 유리	도시의 야경을 표현
	갤러리 라파엣트	전광판 사인,	메시지전달,
크리스차미츠	Kunsthal Wien - provisional exhibition, Karlsplatz / Treitlstrasse	유리	타이포그래피
코엔 반 벨슨	메가시네마	아크릴판	조명
헤르조그 드 무런	시그널 박스	구리판	외부에 피처럼 피복

<표 5> 현대건축 표피의 표현유형

표현유형	작가	작품	재료	표현형식
경계 혹은 피막 - 건축에서의 전환	장누벨	카르티에 재단	유리	스크린, 오버랩핑
	헤르그 드 무런	도미니노스외인창고	돌	공극의 간격 차이
	지공과 가이에	Bramsche-Kalkriese의 전시 갤러리, 전말대	철	동일한 재료로 피복
재료 - 은유와 환유	쾰른	브리겐즈미술관	유리	구조의 피복
	프랑크 게리	구겐하임 전입부	석재	구겨짐
	비움술라거	뉴저지 주택	목재	벽돌모양으로 마감
	케르칸	하노버박물관 교회	유리, 밀, 질, 보리	단열재사용
	헤르그 드 무런	프라다 도쿄	유리	조각화, 반사
	장 누벨	Agbar tower	유리	상징성, 깊이감, 진동, 착시, 채색효과
움직임 - 드러남과 사라짐	지공과 가이에	Kilchberg	스티코	표면 스크러치, 섬유와 같은 성격으로 물성 전환
	알습	지구센터전시관	비닐	수축 팽창
		Peckang 도서관	유리	기후의변화에 따라 색이변화
	페로	파리국립도서관	유리	피막의 켜
	헤르조그 드 무런	수버빌딩	유리	투명패널, 실크스크린,
매체 - 인터랙티브	장누벨	Saint James hotel	지역성을 가진 재료	대지와의융합
		Nimes Media Library	풀	반사
	장누벨	Tours 국제회의장	형광등, 유리	도시의 야경을 표현
		갤러리 라파엠티	전광판 사인	메시지전달,
	크리스차미초	Kunsthalle Wien - provisional exhibition, Karlsplatz / Treitlstrasse	유리	타이포그래피
코엔 반 벨슨	메가시네마	아크릴판	조명	
헤르조그 드 무런	시그널 박스	구리판	외부에 터치럼 피복	

5. 결론

근래에 발표되는 건축물들은 공간을 어떻게 형성하고 해석해야 하는가에 대한 본질적인 질문을 공간이라는 단어보다는 물질이라는 단어로 더 많이 설명하고 있는 것을 알 수 있다. 이는 건축을 표현하는 표피에 대한 근본적인 질문을 던지는 것이라고 파악되며 또한 그를 구성하는 재료를 통한 실험적인 표현 방법이 건축의 구조, 형태, 빛의 효과, 주변 환경에 대한 관계성, 공간의 깊이마저도 설명하고 있다.

현대건축의 표피는 우선 구조적인 관점에서 출발하여 구조로부터의 자율성을 확보하게 됨으로서 독립적인 건축의 요소로 자유롭게 표현되기 시작하였다. 이는 표피가 내부의 종속관계에서 벗어나 표피 자체로서 하나의 내용이 되고 평면중심의 사고에서 탈피한 것이라 할 수 있다. 이렇게 구조로부터 자유로워진 표피는 공간형태의 자율성이 부여되어 현대 건축가들이 표피로 관심을 확대되어 표피는 하나의 피막으로 구성할 수 있게 되었다.

재료적 측면의 즉물성을 추구하는 태도와는 달리 반재료적 속성을 추구하거나, 재료의 사용에 다양한 실험들이 행해지고

있음을 알 수 있으며, 마감재의 구축이라는 측면으로의 전환과 재료의 가공의 다양한 방법 등으로 단순한 피막이 아닌 공간의 깊이를 탐구하기도 한다. 또한 전혀 문맥에 맞지 않는 방식으로 재료를 사용하거나 이질재료를 병치하여 긴장감을 주기도 한다.

움직임 미술과 현대 건축은 완결된 형태 대신에 관찰자의 적극적인 반응을 요구하는 상황을 유도하고, 반복요소로 시각적 질서를 해체함으로써 표피가 움직임을 같은 것과 같은 환영을 불러일으키어 표피의 평면성에 공간을 드러낸다. 평면성은 다시 단일요소의 반복적 구축을 통해 장식적이며 투명한 총체성을 획득한다.

전자 매체와 로고, 사인 등과 같은 요소를 표피에 도입하여 건축이 도시의 장식적 오브제로 또는 상징적인 의미를 대중에게 전달하여 건축물과 도시 그리고 우리에게 상호 행동적인 현상을 볼 수 있다.

위에서 살펴본 것과 같이 본 연구는 현대건축 표피의 재해석이라는 관점에서 출발하여 이와 밀접한 관련이 있다고 생각되어지는 예술사조들을 근거하여 카테고리화 함으로서 표피를 물성적인 측면에서 다루지 않고 표현적인 측면으로 접근하였다고 볼 수 있다. 그러나 현대건축의 다양한 표피유형을 다 수용하기에는 부족함으로 앞으로 더욱 많은 연구가 진행되었으면 한다.

참고문헌

1. 양해림, 미의 퓨전시대. 미, 예술, 대중문화의 만남, 철학과 현실사, 2001
2. 건축과 해체, 김원갑, 세진사, 2000
3. Bertold Brecht, "notizen uber V - effekte", Gesammelte Werke, vol. 15, 1967과 Messingkauf Dialogues, London : Methuen, 1965. Lunn, 마르크시즘과 모더니즘
4. Luis Fernandez-Galiano, 'Dioniso en Basilea/Dionysus in Basel,' Herzog & de Meuron AV, Monografias 77, (1999), Arquitectura Viva, Madrid, 1999
5. Frank Popper, Art of the Electronic Age, Thame & Hudson, 1997
6. Gottfrid Semper, The four elements of architecture(1851), the four elements of architecture and other writings.
7. 유진상, 움직임과 현대건축 외피 구축방식의 상관성에 관한 연구 - 일방계 건축 체계내 비물질적 표현효과를 중심으로, 대한건축학회논문집 계획계 166호, 2002.8
8. 한형욱, 근·현대 건축에 있어 표산의 위기에 관한 연구, 성균관대, 석론, 1999
9. 권영걸, 공간디자인 16강, 11.공간디자인의 비물질화 경향 - 투명성, 경량성, 표층성, 중성화, 인터리어, 2000. 4
10. 김광현, 표면과 의식과 문제, 플러스 1998. 2
11. Kenneth Frampton, studies in Tectonic Culture, MITPress, 1996
12. El Croquis, Herzog & De Meuron
13. El Croquis, Jean Nouvel
14. El Croquis, Gigon & Ganyer
15. <http://www.21netart.com>
16. <http://www.spiluttini.com/e/index.htm>

<접수 : 2003. 8. 30>