

a+u
2004년 3월호

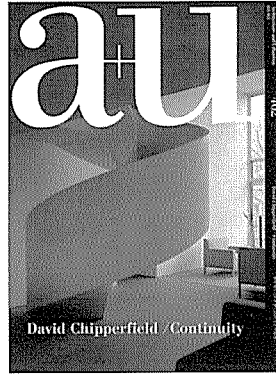
이번 호에서는 특집으로 데이빗 치퍼필드(David Chipperfield)의 최신 작품들이 소개되었다. 그의 작품은 연속성(Continuity)

이란 주제로 노이에스 뮤지엄, 베니스의 산 미켈레 묘지, 살레르노 재판소 등 17개의 작품과 계획안이 소개되었다. 또한 '연속성'이란 주제 켄 타다시 오오시마와의 인터뷰도 게재되었다. 중세에서 근대에 이르는 시기에 형성된 도시환경에 '연속성'이라는 주제를 갖고 접근하는 그의 건축관을 엿볼 수 있는 특집이다.

■ 특집: 데이빗 치퍼필드 / 연속성

▶ 연속성(CONTINUITY) - 데이빗 치퍼필드(David Chipperfield)

여기서 소개하는 프로젝트의 테마는 연속성(continuity)이다. 컨텍스트라는 개념을 보다 넓게 수용하기 위해 이 단어를 사용하고 있다. 노이에스(Neues) 뮤지엄이나 베니스의 산 미켈레 공동묘지, 그리고 살레르노(Salerno)의 구시가지와 같은 프로젝트를 통하여 우리들은 그곳의 어떤 물리적 컨텍스트 뿐만 아니라 우리들의 사고의 중핵(中核)을 이루는 장소나 건물의 역사적 진화를 고려하게 되었다. 예를 들어 노이에스 뮤지엄 프로젝트는 역사적인 폐허와의 대비를 만들어 내는 현대의 개입으로서 생각한 것은 아니다. 오히려 보다 연속성을 지닌 관점에서 이루어진 것이다. 오로지 그곳에 남겨진 물리적 혹은 고고학적인 유물들로부터만 프로젝트를 전개하려고 한 것이 아니다. 무엇이 현존하고 있는가 뿐만 아니라 무엇이 현존하고 있지 않는가를 보다 더 아는 것으로 인하여 현존하는 요소에 대하여 다시 한번 의의나 의미를 부여하고자 하

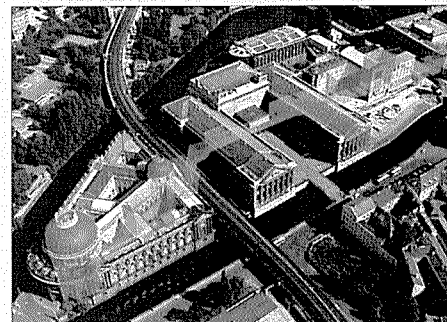
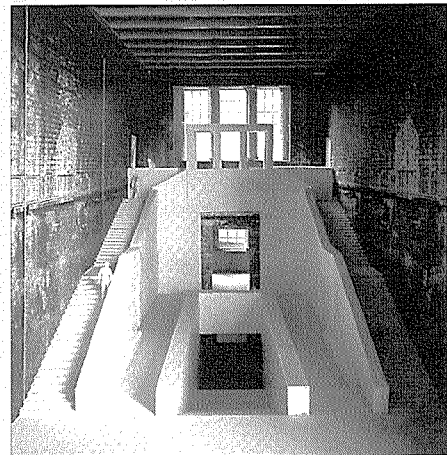


는 프로젝트에 우리들이 임하고 있는 것이다. 의미를 추구하기 위한 이와 같은 사고는 3개의 프로젝트 모두에 관통하고 있는 것이다.

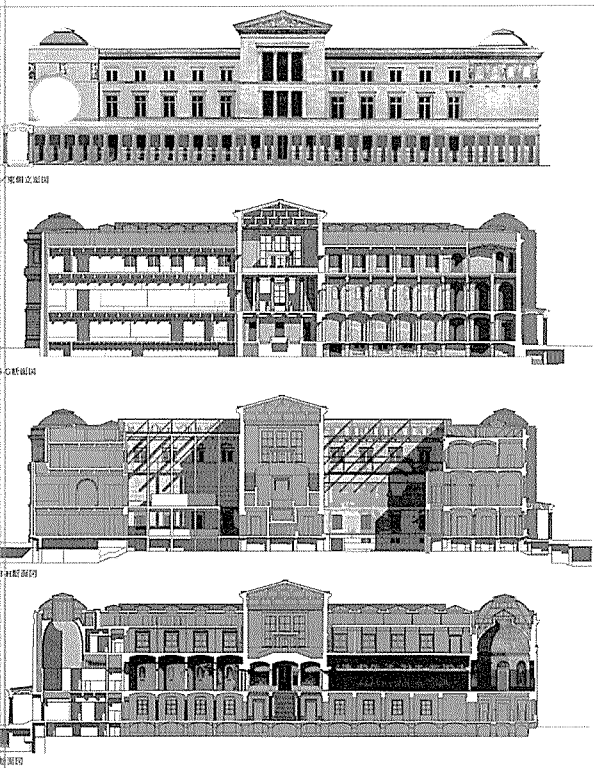
창조에 있어서 어떠한 형태의 제안도 실행 가능하며, 허용 가능한 풍조 속에서 새롭다는 점에만 흥미로워할 것이 아니라 물리적, 사회적 혹은 역사적 컨텍스트를 읽어냄으로서 공명을 일으킬 수 있는, 그러한 개념이나 형태의 탐구에 의하여 프로젝트를 세워나가는 것이야말로 중요한 것이다. 그것이야말로 내가 연속성이라는 단어를 통하여 의미하고자 하는 바이다.

▶ 노이에스 뮤지엄 (Neues Museum, 베를린, 1997~2009)

프리드리히 아우구스트 슈테라에 의해 1859년 건축된 노이에스 뮤지엄의 복원을 위해 1997년 개최된 국제설계경쟁에서 데이비드 치퍼필드는 최우수상을 획득했다. 이전의 동베를린의 중심부이자 슈프레(Spre)섬에 위치한 노이에스 뮤지엄은 본래 남측에 슈테라의 스승인 칼 프리드리히 쉥켈이



노이에스 뮤지엄



노이에스 뮤지엄

설계한 아르테스 뮤지엄을 확장하기 위해 건설된 박물관이다. 당시 노이에스 뮤지엄은 슈퍼레섬 전체의 건축계획을 구성해가며 디자인 되었다. 이 계획은 프리드리히 빌헬름 4세에 의해 진행된 것으로, 고전(古典)을 보다 깊이 이해하는 것을 목적으로 한 미술관이나 고고학 박물관(群)으로 구성되었다. 이러한 미술관이나 박물관들로 구성된 노이에스 뮤지엄의 구조와 그 화려한 내장(內裝)은 당시 가장 귀중한 프러시아 건축으로 인식되었다.

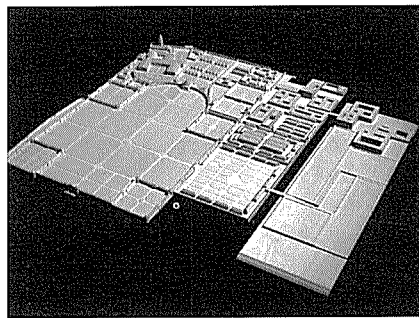
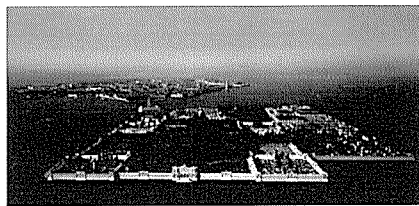
그 후 다른 4개의 박물관이 구성되었지만 오늘날 슈테라에 의한 노이에스 뮤지엄은 전후(戰後) 훼손된 그대로 남아있었다. 건물의 각 부분별로 황폐함의 정도는 다양했지만 저항할 수 없는 힘에 의해 생겨나는 역사와 쇠퇴의 관념을 실증하는 듯한 대비를 이 건축은 보여준다. 어떤 부분의 내장(內裝)은 정교한 마감이나 천장의 프레스코화가 훼손되지 않은 채 거의 온전한 모습으로 남아있는 한편, 다른 부분에서는 무너져 내려 커다란 우물처럼 구멍이 뚫려있는 곳도 있었다. 폐허의 힘, 특히 건물을 둘러싸고 있는 조적조 피막으로부터 나오는 그 힘은 그 조적조 피

막 최초로 구상된 지 150년이 지난 지금 픽쳐레스크한 고전의 폐허의 거부할 수 없는 모습에서 존재한다.

감정에 강하게 어필하면서도 가까이 다가서기 힘든 분위기를 갖는 장소인 노에스 뮤지엄은 재구성되는 것이 아니라 보존이라는 개념에 의해 계획되었다. 즉 건물의 취지나 내부공간의 연속성을 잃어내기 쉽도록 컨텍스트만을 회복시키는 것이다. 그 결과 없어져버린 북서측의 원이나 남동측의 베이가 재건되었고 각 방의 정렬이 복원되었다. 한편 계단이나 중정의 공간에서는 건물의 붕괴를 나타내줄 요소를 남기기로 하였다. 이렇게 하여 새로운 노이에스 뮤지엄과 그 수장품이었던 이집트 유물은 역사를 남겨놓지 않은 재구축 부분과 기념비적으로 보존된 부분과의 사이를 조심스럽게 통과해가게 된 것이다.

▶산 미켈레 묘지(San Michele Cemetery, 베니스, 1998~2013)

국제적인 설계경기의 결과 산 미켈레섬의 개발과 확장을 목적으로 한 베니스의 공동묘지 디자인의 변경을 제안한 데이빗 치퍼필드 팀의 제안이 선정되었다. 이 전통적인 장소는 베니스의 라구나(內海)에 떠 있으며, 섬의 외곽을 15세기에 건축된 교회와 수도원이 둘러싸고 있다. 400년 이상의 세월 동안 연속과 발달을 이루어왔던 장소이지만 외부에서 보았을 때의 낭만적인 이



산 미켈레 묘지

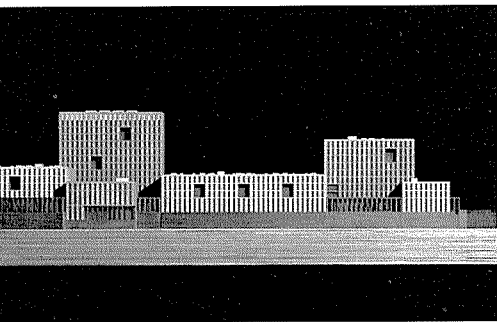
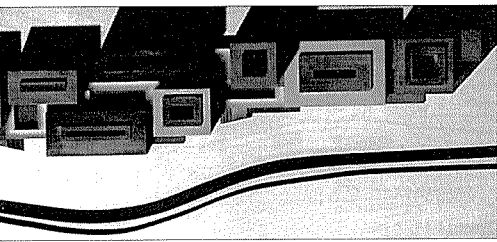
미지와 섬의 내부에서 느껴지는 어딘가 암울한 분위기가 충돌하여 최근에는 서로 뭔가 엇갈려 있는 인상을 보여주었다. 치퍼필드 팀의 제안에서는 이와 같이 명확한 벨런스의 불균형에 착안하여 묘지가 본래 가지고 있던 건축적, 물리적인 면의 성질을 재정의 하는 것을 목표로 삼았다.

프로젝트는 2단계로 구성되어 있다. 제1단계로는 현재의 매장지에 새로운 중정, 화장장, 예배당을 추가하는 것이다. 묘석이 줄지어 늘어선 현재의 경관과 대조를 이루도록 계획에서는 건물, 벽, 묘석, 랜스케이프를 새롭게 재구성해갈 것을 제안하였다. 새롭게 추가된 요소를 빈틈 없이 배열(벽과 묘석이 규칙적인 형태를 엄격히 지키도록)하는 것이 아니라 유기적인 스트러처가 성장하여 구조물과 일체가 되어 이 섬이 보다 넓은 의미에서 뿌리를 내리고 구획된 내부가 될 것을 추구하였다. scorci(풍경), giardini(정원), corti(중정)의 원리에 의해 뒷받침된 유기적인 공간구성을 취하여 산 미켈레섬이 다양한 랜스케이프를 지니면서 이 섬다운 개성을 갖기를 원하는 것이다.

프로젝트의 제2단계에는 새로운 섬의 건설이 포함되어 있다. 이 섬은 이미 존재하는 묘지 옆으로 폭 15m의 운하를 놓으면서 만들어진다. 이 새로운 섬에서 주목할 만한 것은 4개의 영묘(靈廟, 심플하게 조각된 석비의 디자인)로서, 수면과 동일한 높이의 정원이 펼쳐진다. 수제(水際)보다 높은 장소에 만들어져 주위를 외벽으로 둘러싼 산 미켈레 섬과는 달리 이 새로운 섬은 개방적이고 친숙한 장소가 될 것을 꾀하고 있다. 묘소의 섬으로서 뿐만 아니라 보다 넓은 의미에서 수상 도시 베니스 전체를 위한 장소가 될 것이다.

▶살레르노(Salerno)의 재판소(이탈리아 살레르노, 1999~2006)

이탈리아 남부의 도시, 살레르노에 만들어진 재판소는 시의 중심부에 해당하며, 기존에는 화물 주차장(操車場)이었던 부지에 위치한다. 그 곳은 스페인의 건축가 오리올 보히가스(Oriol Bohigas)가 그린 시(市)의 마스터플랜에 포함되



살레르노(Salerno)의 재판소

어 있어 재생과 부흥의 빛이 비추어지고 있는 곳이다. 데이빗 치퍼필드는 설계경기에서 승리하였으며, 그 제안은 법정이라는 중후한 기능을 기존의 도시기반 속에 융합시킨다는 것이었다. 근접한 주위의 환경, 그중에서도 부지의 동측에 위치한 신설 도로와 서측을 달리는 철도노선, 그리고 남측의 해안으로 시계가 열린 부지의 말단부분은 이 부지를 구축해간 요소였다.

이 부지 안에서, 그리고 새로운 재판소 계획의 중심을 이루는 것은 소위 권위를 상징하는 것이라기보다는 법의 정의라는 개념을 어떻게 위협적이지 않은 방법으로 표현할 것인가 이었다. 따라서 이 건물의 설계 컨셉은 기존의 법정이 지니고 있던 위압감 있는 형태, 즉 전면에 포티코를 배열한 단일 건물로 해석되는 종래의 건물 유형에 반발하는 방향으로 진행되었다. 이러한 통례적인 인상과는 대조적으로 이 프로젝트에서 제안된 것은 법정의 볼륨을 몇 개의 소규모 건물을 조합한 것 같은 구성으로 분할함으로써 거대시설이라는 원형의 단편화를 도모하고 있는 것이다. 이 독립된 작은 건물들은 각각이 단순한 블록으로 구획되어 있으며, 테라코타를 혼입시킨 프리캐스트 콘크리트 패널로 마감되었다. 또한 서비스 부분에 해당하는 기단 부분의 수평성과 대조적으로 수직성을 강조하는 일련의 개구부가 만들어져 있다. 건물 그 자체도, 또한

사회적 의미에서도 이 개방적이고 친밀한 건물이라는 개념을 보다 확실히 하기 위해서 디자인은 개개의 블록을 몇 개의 정원과 주랑을 매개로 연결하여 살레르노의 주변 일대 환경을 활기 있게 만드는 공공 공간으로 표현하였다. 이처럼 법정의 내부를 노출시키거나 개개의 건물을 클러스터 모양으로 연결하는 수법은 바로 이 재판소에서 밖에 볼 수 없는 건축적 실험일 뿐만 아니라 생명체가 성장해가는 감각을 부여하는 것이기도 하다. 이것은 재판소에 있어서도 또한 살레르노시 전체에 있어서도 매우 중요하다 할 수 있을 것이다.

신건축

2004년 3월호

이번 호에 소개된 신작들은 이렇다할 대규모 프로젝트나 건축계의 관심을 끌어난 프로젝트에 대한 소개는 거의

의 없다. 그러나 세지마 카즈요(妹島和世)의 「梅林의 집」과 아오키 준(青木淳)의 「뷰로 시나가와」는 각각 극히 소규모의 주택과 대형 아파트먼트라는 서로 양 끝단의 스케일에서 각각 명쾌하고 참신한 컨셉을 갖고 만들어져 주목할 만하다. 건축에서의 변화는 세지마 카즈요가 행한 기존의 형식을 뒤엎는 공간구성에서 시작될 수도 있고, 아오키 준이 지적한 바대로 단 한 가지를 바꾸는 일에서 시작될 수도 있을 것이다.

■ 작품

▶ 세지마 카즈요(妹島和世)의 「梅林의 집」 -

공간이라는 것

동경 교외의 조용한 주택지에 서는 가족 5인의 주택이다. 부지는 원래 매화나무가 많아 주택지에서 작은 정원과 같은 역할을 하던 장소였다. 클라이언트가 희망한 것은 집이 지어진 후에도 매화가 꽃피는 풍경을 보고 싶다는 것과 원룸과 같은 이어짐이 있는 공간이었다.

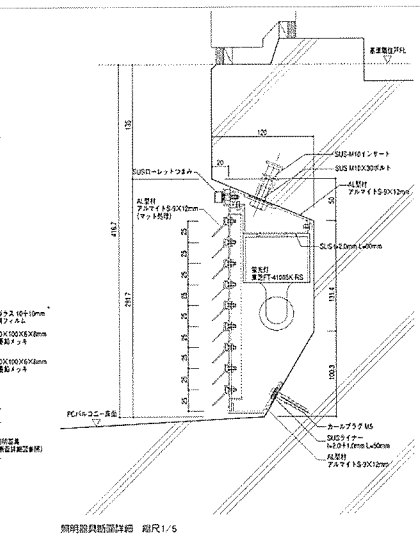
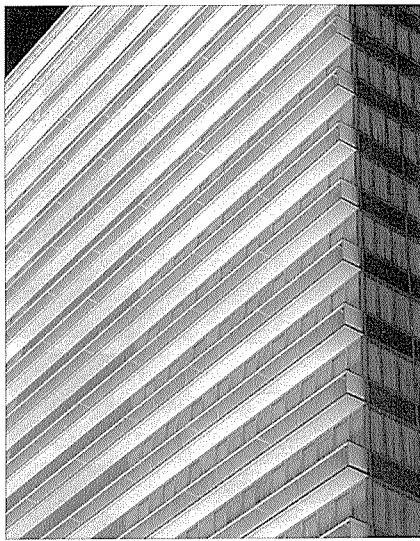
실내에는 가능한 한 많은 작은 방을 마련하였다. 예를 들어 다실(茶室)과 같은 방을 몇 개 정도 마련하였다. 어린이 방은 베드의 방과 책상의 방으로 나누거나, '헤어짐의 방'을 만든다거나 하는 것이었다. 이웃하는 방끼리는 주구조체인 16mm의 철판벽으로 구획했다. 여기에 만들어



세지마 카즈요(妹島和世)의 「梅林의 집」 - 공간이라는 것

진 개구부에는 문짝이나 유리가 없다. 창을 열어 두면 집 전체에 바람이 통하고 식당에서 침실로 향해 가족을 부를 수도 있다. 체험적으로는 원룸과 같은 공간인 것이다. 또한 지금까지와는 다른 거주자의 수와 방의 수의 관계가 여러 가지의 선택성을 생성해내고, 각각의 방들은 버퍼존의 역할을 해주어 유연한 관계성을 만들어 낸다.

얇은 벽에는 여러 가지 크기의 개구부가 다양하게 있어 이웃한 방의 풍경은 그 개구부를 통하여 평탄한 회화처럼 비쳐진다. 개구부는 일견 회화처럼 보이지만 어린이나 가족이 작은 개구부를 통하여 출입이 가능하고, 상부의 개구부로 사다리를 타고 올라가는 일도 가능하다. 각각이 작고 얇음으로써, 창과 출입구, 개구부와 벽



뷰로 시나가와(品川)

의 관계는 애매해진다.

개방적이면서 닫혀져 있다. 이러한 인상을 외관과 실내 양쪽에 갖게 하고 싶었다. 이러한 볼륨이 부지에 대해서 애매한 여백을 남기면서 주택으로서 세워진다. 그 여백에는 이식된 매화나무가 자리 잡았다. 봄에는 아름다운 매화가 피는 모습을 볼 수 있을 것이다.

▶ 단 한 가지를 바꾸는 일로부터

아오키 준(青木淳)의 「뷰로 시나가와」에 대한 에세이

「뷰로 시나가와(品川)」와 「馬見原橋(1995)」는 나에게 있어서 하나의 시도였다. 양쪽 모두 그 세계에서 보통 유통되는 것에서 단 한가지만을 바꾸려 한 것이다. 「馬見原橋」에서는 교량토목의 표준적인 구조에도, 디테일에도 손을 대지 않았다. 변화를 준 것을 형식뿐. 한편 「뷰로 시나가와」는 그 반대로 아파트먼트 특유의 형식에는 도저히 손을 댈 수가 없었다. 바꾼 것은 전체의 프로포션과 발코니의 디테일뿐이다. 이 두 가지는 거의 동일한 의식으로 만들어졌다. 그 세계의 상식을 으깨어서 전혀 새로운 것을 만들려는 것이 아니라 그 세계의 상식이 통하는 조직체에 바이러스와 같이 침투하여 그 DNA의 단 1개소를 변화시키고, 나중에는 조직체의 일상적인 신진대사가 변형된 DNA를 증식시켜 결국 그 조직체 전체의 모습을 변화시키는 것을 기다리는 일. 이러한 의미에서 디자인을 하고 싶었던 것이다.

「뷰로 시나가와」의 설계에서 침투시킨 바이러스는 발코니의 디자인이었다. 「뷰로 시나가와」의 목표는 '서비스 아파트먼트'이다. 단순히 아파트먼트에 서비스가 첨가되는 것이 아니라 서비스가 포함되는 것을 전제로 한다면 어떠한 공간배분과 공간구성의 아파트가 되어야 할 것인가. 공용의 정원, 바(Bar), 레스토랑, 사우나, 휘트니스, 욕장, 회의실이 설치되는 대신 각 주호의 면적은 상당히 컴팩트하게 만들어진다. 그러나 「뷰로 시나가와」에서 침투된 바이러스는 이와 같은 기능적인 면에서의 바이러스가 아니라 다른 차원에서서의 것이었다. 즉 생활의 장인 건물에도 구애를 받지 않고 주간에는 투명감을 가진 물체로 보이

고, 야간에는 그 생활의 장에 라이트 업(light up)을 공존시키는 것. 그 어느 것도 아파트와 같은 생활공간에는 모순적인 목표이다. 주간에 투명하다면 밖으로부터의 시선은 막기 어렵다. 야간에 라이트 업 된다면 그 빛은 실내의 거주자 입장에서는 눈이 부실 것이다. 적어도 라이트 업과 같은 것은 실내에서는 의미가 없다.

피난 전용의 발코니가 건물의 장방향으로 늘어서 있다. 그 발코니의 유리 난간에는 베이지, 그린, 레드 등의 색선을 첨가해 두었다. 주간에는 거의 투명하게 보인다. 야간에는 주호의 창 아래에 설치해 둔 기는 슬릿으로부터 발코니 바닥으로 조명이 비춰진다. 이 조명에 의한 빛은 발코니 바닥에 한번 반사되어 발코니의 유리 난간 쪽으로 향하게 된다. 유리라는 소재는 결코 투명하지 않으며, 특히 밤에는 더욱 그러하다. 반사가 투명감을 떨어뜨리게 되는 것이다. 주호의 물리적으로 투명한(실제로 안에서 밖이 잘 보인다) 유리 앞쪽으로 발코니의 탁한 유리 난간이 겹쳐지고, 이 반투명한 난간은 외부로부터의 시선은 차단하면서 감각적으로는 역으로 투명감을 부여한다. 야간에는 빛을 받은 유리 난간이 발광체가 된다. 그것이 건물 안으로 향하는 시선을 차단한다. 주호 안에서는 그 빛나는 유리 난간까지 실내가 확장된 듯한 느낌을 갖게 된다.

아파트의 부착물에 불과한 발코니에 대한 단 한가지의 의미부여가 이 건물 전체의 프로포션을 결정한다. 수평적인 발코니의 열을 강조하기 위해서는 가능한 한 얇고 가능한 한 가로 폭이 큰 프로포션이 요망되기 때문이다. 이리하여 이 발코니의 존재가 아파트라는 조직체의 일반적 양상을 또 다른 양상으로 바꾸어 버리는 것이다. (번역 / 강상훈)