

현대 실내건축공간에 나타난 플랫폼적 특성

- 렘 쿨하스의 실내공간 프로젝트를 중심으로 -

The Platform Feature Appearing in Contemporary Architectural Interior Space

- Focused on the Interior Design Projects of Rem Koolhaas -

Author 김석영 Kim, Suk-Young / 정희원, (주)다원아이디앤씨 이사, 실내건축학박사

Abstract This study was conducted to determine a 'platform' as a mean of interactions between users in contemporary spatial design and network(web) and to verify the similarity between the platform and space of Rem Koolhaas, one of the leading contemporary architects of our time. A platform, referring to tangible or intangible structures designed for common use in a variety of ways, is activated by the networking effect of participants. Aided by the recent development of the IT industry encompassing computers and smart phones, the concept of platforms is extending to all areas of modern life, in general. In this study, the similarity between architectural space and platforms after reviewing the computer-related platforms, ecological features that refer to virtuous circulation, and various cases applied with platform thinking. Through this process, the platform feature of architectural platforms is defined as the 'open spatial system combined with control and freedom that acts more than one function and facilitates direct/indirect exchanges between users regardless of its type or size'. Establishing the criteria for spatial analysis based on this definition, analysis was conducted on interior design projects that were planned and conducted by Rem Koolhaas after 2000. As a result of this analysis, it was learned that Rem Koolhaas designs space using dual space structures where the extension and mixture of the user group, mixture of various functions defined by users, loose control that induces voluntary participation, community reinforcement, and inducement of accidental events, and opening and closing coexist. In addition, this design approach was found to be a design strategy similar to the concept of platforms that began to be developed in the IT field.

Keywords 플랫폼, 현대 공간디자인, 네트워크, 렘 쿨하스
Platform, Contemporary spatial Design, Network, Rem Koolhaas

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

인류학자인 제레드 다이아몬드의 연구에 따르면 인류 문명의 발전에는 수천 년의 지역 간 격차가 있었다. 역사적으로 동일한 시대라 할지라도 거주지에 주어진 조건에 따라 인간의 생활은 채집 위주의 원시적 모습에 머무르기도 하고 문명화된 농경사회로 진입하기도 했다는 것이다.

인류역사에서 확인된 지역 간 격차는 19세기에 접어들면서 유래 없던 변화를 겪었다. 이른바 산업혁명이다. 산업혁명의 결과는 전 지구를 대상으로 하는 기술적, 문화적 격변을 이끌었는데 무엇보다도 교통의 발달은 그 전 시대에는 경험하지 못했던 시공간적 압축을 가져왔다.

인류의 생활모습은 백여 년이란 짧은 시간 내에 유래 없는 동시적, 압축적 발전을 이룩한 것이다.

뒤이은 21세기의 변화는 지식정보사회로의 진입이다. 사람들은 근대기와는 다른 시간과 공간의 압축을 경험하게 되었다. 지식정보사회가 만들어 낸 것은 19세기의 산업화에 의한 물질적 경험이 아닌 전기적 신호들이 만들어 낸 비물질적 경험이다. 바로 전산망(computer network)으로부터 촉발된 혁명이다. 이처럼 인터넷 등으로 대표되는 Information Technology(IT)는 지구 전체의 시간과 공간에 동시성을 실현시켰다. 그리고 현재 이러한 기술력은 인간 생활의 가장 개인적인 영역으로까지 확장되어 가고 있다. 따라서 인류는 동시적이고 다차원적인 교류가 가능한 사회로 진입하고 있는 것이다.

이처럼 새로운 기술이 시간과 공간에 대한 인간의 감각에까지 변화를 가져오고 있음에도 불구하고 공간디자인

인과 정보기술 사이의 연관성에 대한 연구는 활발하지 못한 현실이다.

연구자는 현대 공간디자인이 네트워크라는 새로운 기술과 무관하지 않다는 가설로부터 연구를 시작했다. 이에 본 연구의 목적은 네트워크 망(web) 내에서 사용자의 교류가 발생하는 방식과 현대 공간디자인이 의도하고 있는 사용자 교류 방식 사이에 유사관계가 있음을 밝히는 것을 목적으로 한다.

분석 대상은, 다양하고 많은 관련 정보를 수집하고 컴퓨터를 이용해 이를 분석하여 자신의 디자인에 적극적으로 적용해 온, 렘 콜하스(Rem Koolhaas)의 작품으로 한다. 렘 콜하스는 현대 건축공간에 대한 이론적, 진보적 계보의 중심¹⁾에 있을 뿐만 아니라 작품의 가치와 대중적 인지도 또한 인정받고 있는 디자이너란 점에서 분석 대상으로 선정했다.

1.2. 연구 방법 및 범위

연구는 우선 컴퓨터와 네트워크를 기반으로 한 플랫폼(Platform)에 집중한다. 그리고 플랫폼의 생태계 전략과 특성으로부터 분석의 틀을 마련하고 공간디자인과의 유사점을 확인하는 방식으로 연구를 진행한다.

따라서 연구의 방법과 범위는 다음과 같다. 먼저 일반적인 플랫폼의 의미와 모델들에 대해 고찰한다. 이어서 다양한 변화의 장을 형성하는 플랫폼의 생태계적인 특성을 컴퓨팅 플랫폼(Computing Platform) 중심으로 고찰한다.

그리고 플랫폼적 사고를 이해하기 위한 사례라고 할 수 있는 근래의 현상들에 대해 고찰한다. 앞에서 언급한 바와 같이 컴퓨터의 발전과 정보화 사회로의 진입은 단순한 기술력의 발전이 아니라 근본적인 시·공간의 인식 변화라는 의미를 지니고 있다. 이러한 변화를 이해하기 위해 컴퓨터 응용분야, 건축과 장소의 플랫폼적 사고 그리고 플랫폼과 현대사고 사이의 유사점을 기술한다.

이러한 과정을 거쳐 플랫폼과 현대 공간 디자인 사이의 대응관계를 종합해 분석기준을 마련한다. 분석은 실제 존재하고 있는 작품을 대상으로 건축공간에 적용된 플랫폼적 사고를 확인하는 과정이다. 이 과정에서 플랫폼 사고가 현대 사고와 함께 공간디자인 분야에까지 영향을 미쳐 융합적 변화가 일어나고 있음을 밝힌다.

분석 대상은 2000년 이후에 완공된 렘 콜하스의 작품이다. 선정된 프로젝트는 다음 <표 1>과 같다.

렘 콜하스는 거대함(bigness)을 자신의 건축원리로 주장하고 거대 규모 건축 프로젝트를 다수 진행한 바 있다. 그러나 수행한 건축 프로젝트는 소규모 구조물로부터 도

시계획에 이르기까지 다양하다. 그 중 최근의 실내공간 프로젝트를 대상으로 분석을 실시한다.

<표 1> 플랫폼 사고 분석을 위한 렘 콜하스의 작품

| 작품명 | 위치 | 준공년도 |
|--------------------------------------|-----------------------|------|
| SAMSUNG EXPERIENCE STORE AT VIVOCITY | SINGAPORE | 2013 |
| COACH, MACY'S HERALD SQUARE | USA, NEW YORK CITY | 2012 |
| MCKINSEY & COMPANY OFFICE | CHINA, HONG KONG | 2011 |
| MAGGIE'S CENTER | UK, GLASGOW | 2008 |
| PRADA TRANSFORMER | KOREA, SEOUL | 2008 |
| MILSTEIN HALL CORNELL UNIVERSITY | USA, ITHACA, NEW YORK | 2006 |
| SERPENTINE GALLERY PAVILION | UK, LONDON | 2006 |

렘 콜하스 자신이 플랫폼 개념을 스스로의 건축 원리로 주장한 바는 없다. 그러나 그의 저서와 작품에 대한 평가에서 플랫폼과 접점을 지닌 사고를 하고 있음을 확인할 수 있다. 알레한드로 자에라 폴로(Alejandro Zaera Polo)는 렘 콜하스의 건축공간에 대해 ‘절대적 질서를 의지하지 않는 동시에 건축적으로 완전히 혼돈된 상태 또한 바라지 않고 있다’²⁾고 설명한 바 있다. 이는 렘 콜하스의 공간과 현대 사유 그리고 플랫폼 사고가 교차하는 공통점으로 볼 수 있다. 또한 렘 콜하스의 사용자의 경험과 공간 체험을 강화하는 공간 장치로 경사로와 대로(boulevard)라는 실내동선을 제안하고 있다. 이는 프랑스 근대 시인 보들레르(Charles Baudelaire)의 도시 산보자(플라뇌르, flâneur) 개념의 차용³⁾이며 플랫폼의 느슨한 통제와 유사한 개념으로 파악된다.

2. 플랫폼의 의미

2.1. 플랫폼의 일반적 의미

본 연구는 건축공간이 플랫폼과 유사한 역할을 하고 있음을 규명하고자 하는 것인데 건축의 공간요소에 대응하는 플랫폼의 특성 고찰하는 과정이 요구된다. 따라서 컴퓨터의 보급과 IT 발전과정을 통해서 플랫폼 생태계의 특성을 고찰하고 건축과의 공통점을 찾는다.

플랫폼의 어원은 ‘구획된 땅’ 또는 ‘도면을 만들다’라는 plat과 ‘형태’라는 form의 합성어로 ‘구획된 땅의 형태’를 의미한다. 플랫폼을 설명하는 문헌과 정보들에 따르면 플랫폼의 정의가 포괄적으로 다루어지고 있음을 확인할 수 있다. 플랫폼은 직접적인 대상이 제시되지 않는 추상적 개념의 용어이기 때문이다. 그런 이유에서 플랫폼은 다른 명사와 결합하여 구체적 대상을 지시하는 방식으로 흔히 사용된다. 자동차 플랫폼, 소프트웨어 플랫폼, 비즈

1) 렘 콜하스는 20세기 말 10년에 걸쳐 건축의 이론적 한계를 넘고자 했던 국제회의인 ‘ANY회의’에 참여했다. 이 회의는 진보적 건축가와 철학자들이 참여하고 문화적 교류를 활성화한 국제회의이다.

2) Alejandro Zaera Polo, Finding Freedoms: Conversation with Rem Koolhaas, El Croquis 53, 1992, p.16

3) Rem Koolhaas, Bruce Mau, S.M.L.XL, The Monacelli Press, 1997, pp.1320-1323

니스 플랫폼 등이 그 것이다.

관련 문헌에 의하면 플랫폼은 “다양한 용도에 공통으로 활용할 목적으로 설계된 유무형의 구조물”⁴⁾ 혹은 “재사용으로 가치가 올라가며 참여자 간의 네트워크 효과를 만드는 유무형의 요소”⁵⁾라고 정의된다. 본 연구도 이러한 넓은 의미로부터 시작하여 최근 회자되기 시작한 컴퓨팅 플랫폼에 이르는 영역을 고찰하고 그 의미와 특성을 찾는 과정을 거치는 것이다.

2.2. 플랫폼 생태계

일반적 의미에서 알 수 있듯이 플랫폼은 정지된 개념이 아니다. 다양한 목적과 참여자의 관계형성이 활발하게 이루어지는 상황을 의도한 개념이다. 이처럼 플랫폼은 오히려 하나의 범주로 정의되기 보다는 참여자 사이의 상호작용을 통해 만들어져 나가는 하나의 공동체로 정의된다. 이러한 역동적인 플랫폼의 특성이 생태계(Ecosystem)로 비유되는 것이다. 가장 긍정적으로 평가되는 플랫폼의 조건이 바로 선순환구조, 혹은 상생의 생태계 모델인 것이다. 생태계란 생명체와 환경이 하나의 유기체를 이루는 상태로서 사용자들과 플랫폼이 하나의 환경을 형성하고 상호작용 한다는 의미이다.

(1) 플랫폼 생태계의 활성화 요인-서드파티

플랫폼 생태계는 기본적으로 플랫폼 제공사(Platformer)와 소비자로 이루어진다. 그 외에 어떠한 플랫폼 활성화 요인이 요구되는지를 파악한다.

개인용 컴퓨터(Personal Computer, PC) 보급과정에서 비롯된 마이크로소프트(MS)의 개방형 정책과 애플의 폐쇄형 정책의 대립은 현재까지도 경쟁관계에 놓여 있지만 PC의 보급과정에서는 MS가 주도권을 잡았다. 그럴 수 있었던 주요 요인은 MS가 서드파티(Third party)⁶⁾의 자발적 참여 기회를 열어 놓았기 때문이다. 플랫폼을 생태계로 비유하는 것은 생태계 자체가 상호의존적 관계 내에서 순환하고 변화하는 생물적, 무생물적 환경이기 때문이다. 서드파티는 기존의 가치사슬 모델에서 볼 수 있었던 수동적 협력관계가 아닌 플랫폼의 성장과 발전의 직접적 요인이 되는 자발적 참여 파트너인 것이고 그런 이유에서 플랫폼 생태계는 공동체(Community)⁷⁾적 성격을 지닌다.

(2) 플랫폼 생태계의 활성화 요인-킬러앱과 보완재

플랫폼이 활성화되기 위해서는 플랫폼 자체의 긍정적

흡입력을 필요로 한다. 따라서 성공한 플랫폼은 반드시 킬러앱(Killer app) 또는 킬러 콘텐츠라고 불리는 매력 요소가 존재한다. 킬러앱이란 소비자가 컴퓨터, 게임기, 운영체제 등의 스마트 기기와 소프트웨어 플랫폼을 반드시 구매하게 만드는 핵심적인 어플리케이션, 콘텐츠, 서비스 등을 의미한다.⁸⁾ 킬러앱의 시장 장악력은 소비자뿐만 아니라 서드파티의 참여를 이끄는 역할을 한다.

플랫폼 내에서는 킬러앱과 함께 보완재의 제공이 필요하다. 보완재 또는 보조 콘텐츠는 킬러앱에 의해 참여하게 된 많은 사용자들에게 지속적이고 적극적인 참여를 유도하는 역할을 한다. 영향력 있는 서드파티를 비롯하고 작은 서드파티의 긍정적인 참여, 플랫폼을 매력적으로 성장시키는 킬러앱 그리고 뒤를 잇는 보완재의 제공은 사용자의 다각화된 요구를 충족시키는 플랫폼의 주요 활성화 요인이다.

(3) 플랫폼 생태계의 활성화 요인-규칙과 자율

플랫폼을 통해 문제를 해결하는 방식은 스스로의 힘이 아닌 외부 힘을 이용하는 방식이다. 플랫폼은 이러한 과정에서 스스로 가치를 높인다. 외부의 힘이란 서드파티와 사용자의 참여를 의미한다. 외부 힘의 참여를 위해서 플랫폼은 개방성을 지니고 있어야 할 뿐만 아니라 내부에서 사용자에게 자율적 활동을 가능하게 함으로써 문제해결과 선순환을 이루는 구조를 갖춰야 한다. 이때 플랫폼은 두 가지 반대되는 성격을 필요로 하는데 다름 아닌 규칙과 자율이다. 성공하는 플랫폼을 위해서는 참가 그룹의 적절한 질적 수준이 유지되도록 해야 한다.⁹⁾ 따라서 플랫폼은 여러 요소들이 충돌하지 않으면서도 활발하게 운영되도록 참여자들에게 규칙의 준수를 요구한다. 즉 혼잡을 방지하기 위한 플랫폼포미의 역할이 필요하다는 것이다. 그러나 동시에 규칙을 벗어나는 자율적 태도를 수용한다. 자율적 참여를 열어 놓는 것은 플랫폼이 성장할 수 있도록 하는 중요 특성이다. 규칙 준수의 강제적 요구로는 긍정적 흡입력을 갖출 수 없기 때문이다.

(4) 플랫폼 생태계의 활성화 요인-커뮤니케이션

또한 커뮤니티 형성도 플랫폼의 활성화 요인이다. 커뮤니티에 속한 수요자는 물건이나 서비스를 구매하는 것에 그치지 않는 적극적 참여자, 즉 매니아적인 성격을 지닌다. 플랫폼의 네트워크효과에 의해 강화되는 커뮤니티는 수요자 그룹 간의 정보교환, 그리고 수요자와 공급자의 의견 교환을 가능하게 함으로서 플랫폼 전체의 발전과 마케팅적 역할을 함께 수행한다.

플랫폼은 관계망 형성을 통해 비즈니스를 활성화시키는 모델이라고 보아야 한다. 또한 플랫폼은 많은 관계를 확보하는 것이 관건이기 때문에 수요자와 공급자가 모이

4) 최병삼, 성장의 화두, 플랫폼, SERI 경영 노트 제80호, 삼성경제연구소, 2010, p.2

5) 황병선, 스마트 플랫폼 전략, 한빛미디어, 2012, pp.82-83

6) 서드파티(Third party): 공식적으로 하드웨어나 소프트웨어를 개발하는 업체 외에 중소규모의 개발자들이 주어진 규격에 맞추어 제품을 생산하는 경우를 말한다. 생산자와 사용자 사이에서 중개 역할을 하는 업체를 일컫기도 한다.

7) 황병선, 앞의 책, p.65

8) 황병선, 앞의 책, p.134

9) 히라노 아쓰시 칼, 안드레이 학주, 플랫폼 전략, 천체정역, 더숲, 2013, p.65

고 흠여지는 개방적 장소의 역할을 해야 하는 것이다.

결과적으로 플랫폼은 정지해 있는 불변의 체계가 아닌 참여자들의 상호작용이 이루어지는 선순환구조를 통해 새로워지고 성장하는 진화 체계(Co-evolution)임을 확인할 수 있었다.

3. 플랫폼적 사고와 적용의 확대

본 장에서는 플랫폼 사고가 적용된 여러 유형을 고찰한다. 사례는 컴퓨터 응용분야와 건축분야로 구분한다. 이어서 플랫폼 개념과 현대 사유의 유사점을 찾는다. 이러한 과정을 통해 일상에 영향을 미치고 있는 플랫폼의 영향력을 사고체계라는 측면까지 확대하여 확인한다.

3.1. 컴퓨터 응용 분야의 플랫폼적 사고

컴퓨터 분야에서 플랫폼이 선순환구조를 갖고 진화하는 것은 일상과 구분된 기술적 차원으로만 이해할 수도 있겠으나, 그 내용을 보면 사용자 그룹의 일상생활과 분리될 수 없음을 알 수 있다. 이렇게 정보통신기술은 현대인의 생활 패러다임을 과거와 달리 빠르게 변화시키는 역할을 하고 있다. 본 장에서는 플랫폼 사례에서 일상과 관련한 컴퓨터 응용분야의 플랫폼 사고에 대해 고찰한다.

(1) 클라우드 펀딩 뉴스(Crowd funding News)

미국의 블로그 'The Dish', 네덜란드의 'De Correspondent', 다음(Daum) 뉴스펀딩 등에서 채택한 수요자 요구 기사생산 체계를 의미한다. 이용자가 기사(콘텐츠) 제작을 요청하면 펀딩 뉴스에서 해당 기자 및 언론사와 조율을 거쳐 기사를 생산하도록 하는 것인데¹⁰ 크라우드 펀딩 형식의 뉴스는 기사를 공급할 수 있는 기자들과 뉴스를 원하는 대중의 다양한 요구가 결합된 플랫폼사고의 결과로 볼 수 있다. 네트워크효과에 따른 커뮤니케이션의 결과이기도하다. 최근 데이터의 통계적 분석을 통해서 새롭게 보도자료를 취재하는 데이터저널리즘(Data Journalism) 또한 IT를 활용한 뉴스 생산방식이다.

(2) 퀴키(Quirky)

퀴키는 소셜 제품개발 플랫폼을 비즈니스모델로 발전시킨 잘 알려진 사례다. 클라우드 소싱이라는 다자간 참여 프로세스는 제품에 대한 중심 아이디어에 여러 사람의 아이디어를 더하는 방식으로 진행되고 수익도 역할에 따라 분배된다. 이 과정을 거쳐 디자인의 영역에 한계도 없고 특정인의 디자인 역량에 의존하지도 않는 선순환 플랫폼이 가능하게 된다. 다양한 서드파티의 참여로 활성화되는 플랫폼이다.

3.2. 건축물과 장소 관련 플랫폼적 사고

(1) 롯데빌딩 힐즈와 모리빌딩

롯데빌딩 힐즈는 글로벌 기업, 기업에 근무하는 외국인 대상의 주거, 방송국, 호텔, 영화관, 레스토랑, 미술관 등 도쿄 엘리트의 생활공간을 구축했다. 중심이 되는 모리빌딩은 플랫폼으로서 관광객과 쇼핑객, 사업가가 교류할 수 있도록 시스템을 컨트롤하고 있다.¹¹ 사후관리가 용이하도록 모든 공간을 분양하지 않고 임대로만 운영하는 방법 그리고 우연히 새로운 장소의 경험이 발생하도록 미로형식으로 공간을 구성한 디자인이 그것이다. 이러한 방법으로 각 그룹의 교류를 촉진시키고 있다. 기업이라는 서드파티의 참여뿐만 아니라 규칙과 자율을 적극적으로 활용한 플랫폼의 사례이다.

(2) 가로수길

과거 화랑, 디자인 업체들이 입주해 있던 서울 강남의 가로수길은 차별화된 디자인 등이 특화되면서 젊은 고객층이 모이는 장소가 되었고 이어서 카페, 레스토랑, 의류매장 등의 입주가 이어지고 유동인구가 많아지면서 선순환구조의 생태계가 형성되었다.¹² 가로수길 주변으로 상권이 확대되면서 다각화된 수요층의 요구를 반영한 특화된 소규모 매장과 기업에 의한 대규모 매장 등이 한 장소에 모이는 플랫폼의 역할을 하게 되었다. 서드파티와 마케팅적 커뮤니티케이션이 만들어낸 플랫폼이다.

(3) Mnet Asian Music Awards(MAMA)

MAMA는 아시아와 한류를 중심으로 한 엔터테인먼트 시상식만이 아닌 동·서양의 음악인과 전 세계의 팬(수요자)을 모으는 공연 형식의 행사이다. 이 행사에서 플랫폼의 역할을 하는 기획사는 공연장에 중소기업 전시장을 만들었다. 이는 서드파티라 할 수 있는 관련 기업들과 여러 음악 콘텐츠 수요자 사이에 교류가 확대될 수 있는 기회를 마련한 것이다.¹³ K-POP 등의 킬러앱과 보완재의 역할을 하는 서드파티의 참여가 특징적인 플랫폼이다.

위와 같이 플랫폼적 사고가 적용된 사례는 다양한 분야에서 확인된다. 그 외에도 농산물의 안전한 유통목적으로 결성된 협동조합, 세상을 바꿀 아이디어나 성취를 소개하는 TED 등의 강연대회도 마찬가지로 플랫폼 구조이다. IT분야의 발전에 힘입어 확산되고 있는 플랫폼 개념은 단지 개인용 단말기와 어플리케이션 등의 활용에만 머무르지 않고 현대 생활방식 자체의 변화를 만드는 광범위한 영향력과 잠재력을 지니고 있음을 확인할 수 있다.

11) 히라노 아쓰시 칼, 안드레이 학주, 앞의 책, pp.78-79

12) 윤상진, 앞의 책, pp.181-185

13) MAMA, 음악 시상식 넘어 문화 플랫폼으로, 서울경제, 2014.11.17., <http://economy.hankooki.com/lpage/entv/201411/e20141117202751118140.htm>

10) 독자가 기사생산 참여 '펀딩 뉴스' 엮갈린 시선, 한겨레 뉴스, 2014.10.27., <http://www.hani.co.kr/arti/society/media/661641.html>

3.3. 플랫폼과 현대 공간사고의 유사관계

근대에 건축공간은 합리적 규범 및 기하학과 밀접한 관계를 맺었다. 르네상스에서 시작된 법은 ‘시각의 합리화’로 요약할 수 있으며 이 점이 근대 시각체제의 근간이 된다. 근대의 건축이론이 이처럼 초점을 두는 시야(focused vision), 의식적인 지향성(intentionality), 그리고 원근법에 근거한 투시도법으로 재현의 이미지에 집중되었기에 공간과 사용자와의 통합적 조우는 이뤄지지 못했다.¹⁴⁾ 이성과 합리성을 강조하는 건축은 공간을 다루는 근본원리의 설정을 필요로 했다. 마치 플라톤이 이데아를 설정하고 이데아에 근접한 정도에 따라 대상의 가치를 구분한 것과 같이 공간 구성의 원리를 마련하고 그에 기준하여 공간의 가치 평가가 이루어졌다. 이처럼 근대 건축공간은 원리에 충실하게 공간을 다루는 권위를 지닌 건축가 또는 기능적 표준화를 따르는 엔지니어가 건축을 담당하는 것이 마땅했다.¹⁵⁾ 형태 및 공간 시각의 측면도 마찬가지이다. 인간의 보편적인 시각 특성을 강조해 온 관념론적 미학의 규범적 관점은, 형태의 내적인 구조적 특성과 미적 형식 관계, 규범적 구성 법칙에 바탕을 둔 표현이 관찰자(사용자)에게 동일한 미적 시각과 반응을 일으킬 수 있다는 점을 강조하였다.¹⁶⁾ 이처럼 보편적 원리가 지배했던 근대는 위대한 거장 건축가(Master Builder)의 시대로 축약된다. 근대사고의 표현양식이 대체적으로 대중의 취향과 가치지향의 심층에 이르지 못하고 표피에 머물러 있는 상황은 근대가 한쪽으로 치우친 지성과 시각적 편향을 보이고 있기 때문에 발생한다고 지적되고 있다.¹⁷⁾

그러나 근대 이후의 사고와 건축은 이전 시대에 강조되었던 건축 근본원리의 전복을 시도하고 있다. 교조적인 기존 가치체계를 부정하고 관습화된 규범을 벗어나려 한다. 근대적 사고의 초점을 두는 시야와 대립하는 초점 영역 바깥에서 경험할 수 있는 전의식(前意識)적 시각 영역은 시각에 초점을 둔 이미지보다 중요한 의미를 지닌다.¹⁸⁾ 한 사람의 의식을 중심으로 대상을 인식하는 근대 감각의 한계를 인정하고 통합적 경험에 우선권을 둔 사고는 프리드리히 니체와 현상학 분야에서 연구되었다. 플랫폼적 사고는 다양한 커뮤니케이션 경로를 적극적으로 활용하고 사용자 간의 경험이 종합되어 만들어지는 결과라는 점에서 초점 시각의 외부 영역, 즉 근거리적이고 포괄적인 감각을 종합하는 역할을 한다.

소쉬르의 기호학은 기표와 기의의 관계가 필연적이지

않을 뿐만 아니라 서로의 차이에 의해서 의미들이 생성됨을 지적했다. 이러한 사고는 탈중심적 현대 사고의 출발점이 되었다. 따라서 현대 사고는 대상 전체를 통제하기 위한 원리보다는 개별자의 다양한 경험과 욕망의 차이를 인정하는 방향으로 귀결된다. 프랑스의 철학자 롤랑 바르트(Roland Barthes)도 우리의 사고를 표현하는 수단인 글쓰기에 대해서 ‘텍스트에 저자를 부여하는 것은 그것에 안전장치를 부여하고 최종적인 기의를 제공하고 글쓰기를 봉쇄하는 것’¹⁹⁾이라고 언급하면서 개별자간의 차이를 긍정한 바 있다.

개별적 신체의 감각을 종합적으로 받아들이는 현상학 그리고 텍스트의 고정적 의미해석을 거부한 탈중심의 현대 사상은 교조적 사고로 상징되는 근대를 거부하는 경향을 보인다. 컴퓨터와 네트워크 기술 그리고 기업 활동 등 산업화의 결과물에서 비롯된다는 점에서 플랫폼은 근대적 사고체계 위에 세워진 개념이다. 그렇지만 플랫폼 내부에서 일어나는 것은 동일성보다 차이, 이성보다 감성, 관조보다 체험이란 태도를 지닌다는 점에서 현대 사유를 따르고 있다. 상반된 두 사고가 혼재되고 결합된다는 점에서 플랫폼은 변증법적 관계의 결과물이란 특성을 지니고 있다.



<그림 1> 플랫폼과 건축공간의 구조 비교

앞서 추상화된 플랫폼의 개념이 폭넓은 분야에 적용되고 있음을 살펴보았다. ‘플랫폼포머에 의해 기획되고 다자간 관계가 형성되는 구획된 땅’을 의미하는 플랫폼은 근본적으로 공간적 속성을 지닌다. 이 개념을 통해서 ‘건축공간 플랫폼은 형태나 규모와 상관없이 사용자간에 직·

14) Juhani Pallasmaa, 건축과 감각(The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses), 김훈 역, 시공사, 2014, p.18
 15) R. L. 러츠키, 하이테크네, 김상민, 윤원화 외 역, 시공사, 2004, pp.129-135
 16) 길성호, 현대건축 사고론, 시공문화사, 2001, p.334
 17) Juhani Pallasmaa, 앞의 책, pp.30-31
 18) Juhani Pallasmaa, 앞의 책, p.19

19) 롤랑 바르트, 텍스트의 즐거움, 김희영 역, 동문선, 2002, p.33

간접적 교류를 활성화하는 통제와 자율이 혼합된 구조로서 한 가지 이상의 기능을 수행하는 개방형 공간체계'라고 플랫폼적 사고가 적용된 건축공간을 정의할 수 있다. 따라서 플랫폼과 공간 사이의 구조적 유사성을 <그림 1>의 도식과 같이 해석할 수 있다. 플랫폼을 하나의 건축공간으로 가정한다면 플랫폼은 건축가, 플랫폼의 수요자는 공간의 사용자, 킬러앱과 보완재는 공간의 주요기능과 부가적 기능, 체제 유지를 위한 규칙과 자유로운 상호작용은 공간의 질서와 우연적 사건으로 대체된다.

이 정의에 따라서 렘 콜하스의 공간 분석 항목은 사용자, 주요기능과 부가기능, 통제와 자율의 이중구조, 상호관계, 개방형 구조로 축약된다.

4. 렘 콜하스 건축공간의 플랫폼적 특성

본 장에서는 앞서 축약한 플랫폼의 의미와 사례에서 확인되는 플랫폼의 특성을 통해 구체적인 건축공간과의 유사성을 분석한다. 분석의 대상은 렘 콜하스의 작품 중 완공된 공간이다. 분석 방법은 홈페이지와 매체에 소개된 작품의 해설, 도면 또는 이미지를 취합하여 플랫폼적 특성을 확인한다.

4.1. 렘 콜하스의 공간 개념과 플랫폼

건축공간 분야에서도 현대 사고의 흐름과 같은 방향전환이 있기 때문에 전체를 대표(representative)하는 원리와 이념을 거부하는 경향이 나타난다. 일부 건축가들은 기존의 의미나 체계에서 벗어나는 일을 시대가 당면한 주요 과제로 여기고 새로운 건축에 도전한다.²⁰⁾

건축비평가이며 큐레이터인 루시 불리반트(Lucy Bullivant)는 그의 저서²¹⁾에서 미디어와 네트워크 그리고 쌍방향 상호작용이 복합되어 나타나게 된 건축 공간 프로젝트를 소개하고 있다. 그의 저서에서 다루고 있는 사용자에 의해 반응하는 공간의 실험은 다양한 행위와 현상학적 체험을 가능하게 하고 스스로 진화해 적응해 나가는 환경이란 공통점을 지닌다. 이러한 전통적 건축공간의 개념에서 벗어난 디지털 공간환경은 인터넷환경에 의해 활성화되고 있는 플랫폼 생태계 환경과 유사하다는 점을 알 수 있다. 렘 콜하스 또한 건축을 생성하는 힘이 주로 거시적 외부환경에 온다고 보는데 그러한 점에서 플랫폼을 적극적으로 사고한다고 볼 수 있다. 그는 인터넷 환경의 영향, 다양한 데이터를 종합하는 컴퓨터를 통한 분석 그리고 주어진 현실을 감각적 이미지로 그대로 시각화하는

방식²²⁾으로 공간을 다룬다. 무질서와 불확실성으로부터 생성되는 새로운 공간 질서를 구현²³⁾하고자 한 그의 접근 방식도 같은 맥락으로 이해될 수 있는 것이다.

렘 콜하스는 「S,M,L,XL」의 '특징 없는 도시(Generic city)'라는 글에서 도시의 난개발(Unban sprawl)의 부정적 인식에 대항한다. 그는 '정체성이 강해질수록, 그것은 더 감옥처럼 되고 확장해 해석, 갱신, 모순에 더 저항하게 된다²⁴⁾'고 지적한다. 렘 콜하스가 이렇듯이 '계획'을 어느 정도 부정하고 진화적이고 유기적인 변화를 받아들이는 도시는 자기생성적이고 자연현상이자 하나의 '주어진(given)' 현상²⁵⁾이며 플랫폼 생태계 구조와 같다. 그는 「정신착란의 뉴욕」(The Delirious New York)에서 거대도시 뉴욕의 밀집문화 형성과정을 추적했다. 그리고 계획가의 역할이, 도시 이론을 제시하고 도시에 새로운 질서를 부여하는 것이 아니라, 이미 만들어진 도시 구조에 개입하여 거기서 잘못된 관계를 수정하는 것이라 한정했다.²⁶⁾ 렘 콜하스가 계획을 권위적이고 제약적이라고 특징지은 점은 현대 사고가 지닌 탈중심성과 플랫폼이 지닌 외부적 힘에 의한 자율적 진화와 일치하는 가치관이라고 보아야 한다.

네트워크 과학자 바라바시(A.L. Barabasi)는 성장(growth)과 선호적 연결(preferential attachment)이란 원리에 의해 형성되는 '척도 없는 네트워크(scale-free network)' 이론을 제시했는데, 새로운 노드(node)가 추가되는 네트워크의 성장과정에서 연결선 수가 많은 노드를 선호하고 그 과정이 연쇄적으로 작용(상호관계)하여 허브(킬러 콘텐츠)를 지닌 네트워크(개방형 구조)를 형성하게 된다는 이론이다.²⁷⁾ 렘 콜하스의 도시이론 또한 비균질적이고 척도 없는 네트워크로 이해될 수 있다. 그에 따르면 도시는 고정된 실체가 존재하지 않고 혼돈과 질서를 구분하여 혼돈마저도 계획에 포함시켜서 이해해야 하는 대상이다.²⁸⁾ 렘 콜하스의 이러한 도시이론은 공간적 사고로 이어지고 있다고 볼 수 있는데 이러한 가치관은 공간의 우연적 사건(event)을 포착하려 한 베르나르 추미, 다양한 정보의 분석을 통해 새로운 공간에 도전하는 FOA 그리고 MVRDV의 데이터스케이프(datascape)로 이어지는 현대 건축의 한 흐름²⁹⁾과도 일치하고 있다.

20) 장용순, 현대 건축의 철학적 모험-02 은유와 생성, 미메시스, 2010, pp.236-237

21) 루시 불리반트, 제4의 공간 대화를 시작하다, 테영란 역, 픽셀하우스, 2008, p.10

22) 정인하, 현대 건축과 비표상, 아카넷, 2007, pp.199-200

23) 김성호, 수용미학과 현대건축, 시공문화사, 2003, p.145

24) Rem Koolhaas, Bruce Mau, S.M.L.XL, The Monacelli Press, 1997, p.1248

25) 탈 카미너, 현대성의 위기와 건축의 파노라마, 조순익 역, 시공문화사, 2014, p.256

26) 정인하, 앞의 책, pp.247-248

27) A.L. 바라바시, 링크, 강병남 외 역, 동아시아, 2007, pp.141-146

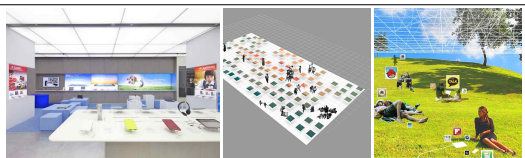
28) 정인하, 앞의 책, pp.256-262


29) 탈 카미너, 앞의 책, pp.269-278

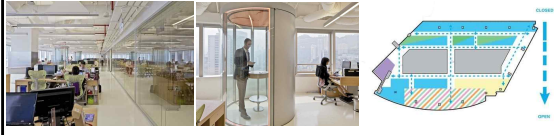
4.2. 사례 분석

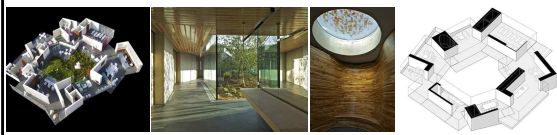
사례분석은 웹 콜하스가 어떠한 방식으로 플랫폼 사고와 교차되어 구체적 공간으로 구현되었는지를 고찰하는 과정이다. 앞서 서술한 근대성에 대항하는 현대의 특성을 감각과 체험에 집중한 점과 불특정화된 다수에 의한 진화라는 점 때문에 정량화, 언표화의 분석에는 한계가 있다. 따라서 객관적 접근을 위해 OMA(www.oma.nl)와 여러 매체의 작품 해설을 중심으로 분석을 실시했다.


<표 2> 플랫폼 사고가 적용된 웹 콜하스의 작품 분석

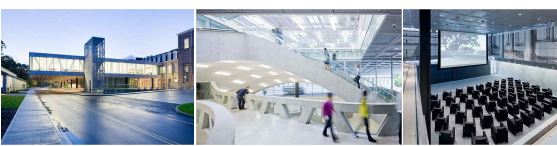
| SAMSUNG EXPERIENCE STORE AT VIVOCITY | | |
|--------------------------------------|--|--|
| 개요 | 첨단 기술과 실생활을 하나로 통합하는 삼성의 기업 비전을 'Soft Scape'라는 개념으로 공간에 반영한 제품 체험 및 판매시설, 도시민의 우연한 만남의 발생으로 인해 도시의 사회적 접촉이 만들어 졌던 것과 달리, 최근의 사회적 활동은 개인용 기기를 매개로한 가상의 시공간에서 이루어지고 있다는 점을 디자인에 적용한 공간 | |
| 이미지 |  | |
| 플랫폼적 특성 | 사용자 | 제품 구매를 위한 고객 외 체험, 제품 수리 등을 원하는 모든 연령의 고객, 사용자의 제한 없음 |
| | 주요기능 / 부가기능 | 정해진 주요기능의 부재, 자유로운 제품 테스트가 가능한 IT&Mobile 융합 존, 가족/어린이 App 존, 커피 라운지 존, A/S 존, 가변형 벽체로 조절되는 다목적 존, 각 존의 자유로운 배치 |
| | 통제 / 자율 | 무작위적 그리드 패턴으로 구분된 공간 내에 체험적 요소를 강조한 허브의 배치, 각 기능 존의 유동적 운영, 혼돈을 수용하는 가변적 공간 운영 |
| | 상호관계 | 고객의 수와 상호작용의 수위에 따른 공간 기능의 다변화, 고객의 행위와 움직임이 형성화되는 상징적인 인터랙션 그래픽월, 콘텐츠 중심의 공간 프로그램, 주요동선의 부재 |
| 공간구조 | 조형 | 공간 자체를 공헌 또는 수평적 플랫폼으로 설정 (다이어그램 참조) |
| | 재료 | 다양한 이벤트의 발생을 유발하고 수용하기 위한 중성적 색채 |


| COACH, MACY'S HERALD SQUARE | | |
|-----------------------------|--|--|
| 개요 | 코치의 기업 이념인 'Logic and Magic'을 디자인에 적용하여 주변 매장 상생하는 합리적 해결방법을 제시하면서도 모듈에 의한 가변적 MD가 가능하도록 한 판매시설, 네트워크 효과를 은유적으로 해석하여 백화점 내의 주변 명품 매장들과 간섭을 피하면서도 독립적인 판매와 디스플레이가 가능하도록 공간 구축 | |
| 이미지 |  | |
| 플랫폼적 특성 | 사용자 | 백화점 출입하는 불특정 고객 및 매장 방문 고객 |
| | 주요기능 / 부가기능 | 주기능-제품의 판매 부가기능-투명 아크릴 소재를 이용한 제품의 다양한 디스플레이 |
| | 통제 / 자율 | 주변 매장과 시선 간섭이 생기지 않도록 조정된 시각의 통제와 개방, 디스플레이 벽체로 형성되는 삼각형 내부의 정적공간과 통행이 자유로운 외부의 대비, 모듈화 된 아크릴 디스플레이 상자의 형태적 한정과 매장 요구에 따라 상자의 재조합이 가능하도록 한 느슨한 통제 흔재 |
| | 상호관계 | 코치의 전통적인 매장이 지닌 미니멀 디자인과 자유롭게 변화 가능한 가변적 시스템을 결합한 이중구조, 판매 상품의 범주를 무시한 전시 제품 간의 자유로운 배열에서 오는 상호관계, 과거의 매장과 새로운 매장 정체성의 융합 |
| 공간구조 | 조형 | 백화점 내의 매장을 하나의 장(場)으로 간주하여 주변 매장을 향하는 시선을 확보하면서 브랜드의 이미지를 표현한 해법 적용, Shop-in-Shop 개념의 독립성과 주변 사이의 소통 |
| | 재료 | 투명, 백색의 중성적 색상과 빛에 의한 색상 변화 적용 |

| MCKINSEY & COMPANY OFFICE, HONG KONG | | |
|--------------------------------------|--|--|
| 개요 | 유니버설 바코드로부터 평면계획의 영감을 얻은, 각기 다른 기능을 수행하는 공간이 수평 밴드 형식으로 조직화 되어 배열된 사무실 프로젝트, 협력과 공동체 의식을 강화하기 위한 친근한 분위기의 공간을 제공하는 방식을 채택함으로써 사용자의 다양한 경험을 가능하도록 하는 공간을 구축 | |
| 이미지 |  | |
| 플랫폼적 특성 | 사용자 | 맥킨지 홍콩 오피스의 고정근무자, 파견근무자, 고객사 |
| | 주요기능 / 부가기능 | 주기능-경영자, 시장조사팀, 직원, 고객사를 위해 각각의 고유 기능을 부여 받은 밴드 부가기능-다양한 기능이 혼합된 밴드 내 배치, 이벤트를 수용하는 라운지, 분리된 휴게공간 배치 |
| | 통제 / 자율 | 밴드의 고유기능 구분에 따른 영역 출입의 통제, 투명 유리 소재를 이용한 시각적 개방, 오픈 오피스 내에 개방과 통제를 조율하기 위한 선택적 동선, 격자형 주동선(개방)과 밴드 내부의 세부동선(선별적 출입) |
| | 상호관계 | 오피스의 고정근무자와 임시 파견근무자 좌석의 선택적 혼합으로 구성원 사이의 상호관계 강화, 소속감 강화 목적으로 중앙에 모든 직급의 직원들이 함께 사용하는 밴드 배치, 다목적 공간 배치로 사용자 상호작용 강화 |
| 공간구조 | 조형 | 업무 집중과 여러 근무자 수용을 위한 중성적, 무위적 디자인 강조, 전통적 업무공간(개실형 공간)으로부터 벗어나는 개방적 구조의 업무공간 |
| | 재료 | 유리 소재 파티션으로 명료하게 구분된 밴드 형식의 공간 구조 채택, 특정 요소의 조명 변화 |

| MAGGIE'S CENTER, GLASGOW | | |
|--------------------------|--|--|
| 개요 | 특별한 건축과 창조력 풍부한 공간이 호기심과 상상력을 자극하여 사람들에게 근본적인 활력을 줄 수 있다는 매기센터의 생각이 반영된 암환자 치유센터. 개별 기능의 공간을 순차적으로 배열, 암환자, 환자의 지인, 가족들이라는 대상에 대한 기능을 수행하는 단층의 공간을 환상(環狀)으로 서로 맞물리도록 조합함으로써 공간들이 상호작용하는 소규모의 플랫폼 | |
| 이미지 |  | |
| 플랫폼적 특성 | 사용자 | 암환자, 환자의 지인과 가족 및 직원 |
| | 주요기능 / 부가기능 | 주기능-환자 및 방문자 지도 및 집단 상담, 도서관, 주방, 식당 사무실 등의 기능 배열과 개별 상담실 부가기능-서드파티의 역할을 하는 주변 녹지 및 중정 |
| | 통제 / 자율 | 근본적으로 개방형 공간계획을 지향하지만 슬라이딩월, 슬로프, 벽체 등으로 개방과 분리 조절, L형 벽체와 전면 유리를 이용한 시각적 분절과 연결의 연속체 |
| | 상호관계 | 복도를 최소화하여 각 실로 연결되는 흐름이 발생도록 한우연적인 효과, 사용자간 교류 강화를 위한 편안한 분위기, 커뮤니티의 소속감을 강화함, 실내공간과 주변 자연환경과의 시각적 침투효과, 유사한 경험을 하고 있는 환자 사이의 상호 의지 관계 형성 유도, 인근 의료시설 및 암치료센터 등과 연계되는 외적 상관관계 형성 |
| 공간구조 | 조형 | 일률적으로 배열된 기능 중심의 상담센터에서 벗어나는 공간형식 적용, L형 벽체의 상호연결로 내적으로는 중앙정원을 향하고 외적으로는 주변 녹지를 향하도록 한 개방형 공간 |
| | 재료 | 노출콘크리트 등 무조적 재료와 편안한 분위기를 위한 목재 천정 및 벽재료의 혼용, 자연 채광과 시각을 위한 투명재료의 적극적 활용 |

| PRADA TRANSFORMER, SEOUL | | |
|--------------------------|---|--|
| 개요 | 크레인을 이용해 구조물 자체를 회전시켜 다양한 문화적 이벤트를 수용하는 3개월간의 임시 프로젝트, 6각형 또는 원형 등의 기하학적 형태로 구성된 4면체, 각 면의 잠재성과 프로그램이 혼합된 구조, 4면체 형태의 구조물로 패션쇼, 전시, 영화관 등의 여러 이벤트를 수용 | |
| 이미지 |  | |
| 플랫폼적 특성 | 사용자 | 각 프로그램에 따른 특화된 사용자 |
| | 주요기능 / 부가기능 | 하나의 주요기능이 설정되어 있지 않음, 행위와 이벤트로 인해 규명되는 공간, 각각의 회전에 따른 기능의 분화, 각각의 기능들이 킬러앱의 역할 수행 |
| | 통제 / 자율 | 회전과 정박에 의한 명확한 기능과 목적의 분절(생성, 회전과 변화, 철거라는 상황들과 연계되는 장소성의 변화), 지속적인 변화를 가정한 공간 변화의 잠재적 자율성 확보 |
| | 상호관계 | 구조를 형성하는 건축적 요소의 상호관계 변동(바닥, 벽, 천정의 의미 소멸), 프로그램 변화에 의한 사용자의 분리과 중첩, 프로그램의 참가자에 의해 공간이 완성되는 공간과 사용자의 관계 형성 |
| 공간구조 | 조형 | 구조체가 각기 다른 프로그램을 수용하면서 회전하기는 하지만 공간의 구조는 넓게 펼쳐진 평면에서 순차적이고 다층적 이용을 경험하는 것과 유사한 효과의도, 지속적 변이의 잠재성 내포 |
| | 재료 | 형태적 다양성과 대조되는 중성적 외피 적용, 주야간의 대비적 조명효과 |

| MILSTEIN HALL CORNELL UNIVERSITY, NEW YORK | | |
|--|--|---|
| 개요 | 코넬대학북쪽에 끝단에 위치한 건축예술대학(The College for Architecture, Art and Planning, AAP)의 네 개 건물 사이 정원에 계획된 교육시설, 혁신과 협업이라는 AAP의 비전을 물리적인 방법과 함께 프로그램적으로도 표현한 교육시설로서 상층부의 수평적으로 확장된 형태와 그를 떠받치고 있는 하부의 돔 형태로 구성 | |
| 이미지 |  | |
| 플랫폼적 특성 | 사용자 | AAP의 각 학과 학생과 교수 및 방문자 |
| | 주요기능 / 부가기능 | 주기능-강당, 스튜디오, 전시장, 도서관 및 비평 공간 부가기능-동시에 여러 기능을 수행할 수 있으며 즉흥적인 요구와 상황에 대처하는 가변적 기능 수용 |
| | 통제 / 자율 | 학업관련 기능의 상층부와 공용기능을 수용하는 하층부 분리, 각 층별 기능과 프로그램은 다양성을 수용하는 느슨한 통제 |
| | 상호관계 | 기존 주변 건물을 직접적으로 연결하는 상부 수평구조, 서드 파티의 역할을 하는 학과 및 주변 건축물 사이의 관계 강화 유도, 협업과 교류 활성화를 위한 내부의 파티션과 벽체의 최소화, 기능 혼란에 의한 혼돈의 수용 |
| 공간구조 | 조형 | 기존 건물들을 물리적으로 연결하는 상층부, 다양한 행위를 수용하기 위해 디자인이 절제된 상층부의 개방형 평면, 물리적으로나 시각적으로 전 층을 연결하는 내부 교량과 돔, 내·외부의 복합적 연결과 확장 |
| | 재료 | 노출콘크리트와 유리의 중성적 재료 적용, 전체 공간의 일정한 조도 확보 |

| SERPENTINE GALLERY PAVILION, LONDON | | |
|-------------------------------------|---|--|
| 개요 | 서펜타인 갤러리가 미술관 앞뜰에 기획한 파빌리온 프로젝트(2006), 낮 시간에는 카페와 포럼, 밤에는 서펜타인의 디렉터와 램 콜하스가 진행하는 24시간 마라톤 공개 인터뷰를 촬영하고 상영하는 이벤트로 채워지는 한시적 원형 파빌리온 | |
| 이미지 |  | |
| 플랫폼적 특성 | 사용자 | 불특정 다수의 사용자, 마라톤 인터뷰 참가자(정치가, 건축가, 철학자, 작가, 예술가, 영화감독, 경제학자 등)와 관람자 |
| | 주요기능 / 부가기능 | 주요기능이 설정되어 있지 않음, 행위와 이벤트로 인해 규명되는 공간, 각각의 이벤트에 따른 기능의 분화, 각각의 기능들이 킬러앱의 역할 수행 |
| | 통제 / 자율 | 한시적 구조물로서의 시간적 통제, 운영 프로그램에 따른 통제와 프로그램 시간의 외의 자율적 개방 |
| | 상호관계 | 미술관과 대중들을 연결하는 매개 공간으로서의 파빌리온, 카페, 토론 그리고 방송이라는 다양한 이벤트와 매체를 이용하여 사용자들 사이의 다차원적인 커뮤니티 형성 유도 |
| 공간구조 | 조형 | 하이드파크와 갤러리를 연결하는 역할의 수행 플랫폼, 여러 프로그램을 수용할 수 있도록 디자인을 단순화 시킨 원형 공간, 이중 벽체 사이에 배치된 필요기능, 기상조건에 따라 반응하는 풍선형 상부 캐노피 구조를 통해 공간의 잠재성을 상징 |
| | 재료 | 투명성과 중성적 외피 적용, 주야간의 대비적 조명효과 |

5. 결론

건축공간의 플랫폼은 형태, 규모와 상관없이 사용자간에 직·간접적 교류를 활성화하는 통제와 자율이 혼합된 구조로서 한 가지 이상의 기능을 수행하는 개방형 공간 체계로 정의된다. 이러한 정의로부터 분석의 기준을 마련하고 램 콜하스의 공간을 분석하여 공간에 적용된 플랫폼 전략과의 유사점을 다음과 같이 확인할 수 있었다.

첫째, 다양한 계층과 많은 사용자를 대상으로 하는 공간을 구축한다. 사용자가 한정되는 경우라 할지라도 공간 내의 사용자 사이에 시각적, 행위적 교류가 활성화 되도록 한다. 플랫폼은 사용자 그룹의 참여에 의해서 운영되는 체계이다. 램 콜하스는 사용자 계층뿐만 아니라 공간의 접근에 있어서도 가능한 많은 개방성을 확보하고 있음을 확인할 수 있었다.

둘째, 기능의 혼재를 의도한다. 근대 건축공간이 합리적 공간 사고에 따라 불확실한 기능을 거부했던 것과 달리 램 콜하스는 여러 기능의 혼재와 가변성을 적극적으로 받아들인다. 기능의 혼재는 사용자의 교류를 활발하게 함으로서 우연적 사건의 발생을 촉발하는 역할을 한다. 여러 기능은 각각의 상황에 따라 킬러앱과 부가기능의 역할을 수행하고 있다는 점에서 플랫폼적 특성과 일치함을 확인했다.

셋째, 수용하는 기능에 따라 성격이 규명되는 공간을 의도한다. 도시 이론에 확인했듯이 램 콜하스는 정체성

의 강조가 자율성을 통제하는 역할을 한다고 주장했다. 마찬가지로 그의 실내공간에서는 각 사용자에 따라 자유롭게 해석될 수 있는 관념적 의미에서의 틈을 확인할 수 있었다. 기능에 따라 규명되는 공간은 사용자에게 있어서 개별적 체험을 가능하게 하는 장소의 개념이 된다.

넷째, 공간 구성요소 간의 관계에 의해 진화하는 공간을 의도한다. 플랫폼에서 상호작용은 다양한 커뮤니케이션의 경로가 확보되었을 때 활발해진다. 렘 콜하스는 물리적 조건에 의해 공간 내부에서 발생하는 상호작용뿐만 아니라 전산 네트워크를 이용하여 외부환경에 까지도 상호작용이 발생할 수 있도록 다양한 시도를 하고 있다. 이러한 상호작용은 위에서 설명한 수용 기능에 의해 성격이 규명되는 공간이란 점을 강화하는 역할을 한다. 그리고 이러한 과정에서 공간이 진화하게 되는 것이다.

다섯째, 개방형 공간 구조의 지향이다. 각 사례의 기능과 형태는 서로 다르지만 공간의 구조 자체는 가상의 평면으로 환원할 수 있는 구조를 지니고 있다. 질 들뢰즈 공간 담론의 매끄러운 공간과 유사한 개념으로 이해할 수 있다. 렘 콜하스는 순차적 또는 불규칙적 이벤트가 발생하고 이를 수용하는 공간적 구조를 설정함으로써 진화의 잠재성을 지닌 공간을 만들고 있었다.

분석 결과로 얻어진 플랫폼과 렘 콜하스 공간의 유사점을 종합하면 다음과 같다. 근대 건축 공간은 현대에 이르러 많은 변화를 겪고 있다. 현대의 기술 발전은 사용자에게 의해 활성화되고 경험에 의한 장소를 강조한다는 점에서 근대와 구분된다. 플랫폼은 네트워크 망의 발전에 힘입어 확대된 추상적 개념으로서 느슨한 통제와 상호작용에 의한 진화를 지향한다. 따라서 이 개념은 보편적 가치로 전체를 포섭하고자 했던 근대를 극복할 수 있는 역할을 한다고 볼 수 있다. 렘 콜하스는 공간 디자인에 있어 권력에 의한 ‘계획’이 아닌 혼돈을 수용하는 공간적 접근을 주장하는데 이 점을 플랫폼으로 해석할 수 있음을 확인했다. 이렇듯이 보편화되고 있는 디지털 테크놀로지와 실제 건축공간의 융합적 구조가 현대 건축공간의 한 측면이란 결론을 얻을 수 있었다.

본 연구는 렘 콜하스의 공간을 대상으로 분석을 실시했으나 자하 하디드, SANAA 그리고 스티븐 홀 등의 현대 건축가의 작품을 분석하는 연구로 확대할 수 있다고 판단된다. 각각의 디자인적 형상은 상이하지만 그 내부의 공간 전략은 플랫폼이란 관점에서는 동일하게 분석될 수 있다고 판단하고 있기 때문이다.

결과적으로 본 연구는 현대의 공간 디자인을 피상적 현상으로 보는 것이 아닌 공간을 사고의 차원에서 새롭게 이해하려는 시도라고 할 수 있다. 이에 현대 실내공간디자인의 경향을 파악하는 기초연구로서의 가치와 발전 가능성에 의의를 두고자 한다.

참고문헌

1. 김정철, 아타리 VCS “게임 시장을 모두 말아먹은 지옥의 헬게이트”, <http://ppss.kr/archives/3877>
2. 길성호, 수용미학과 현대건축, 시공문화사, 2003
3. 길성호, 현대건축 사고론, 시공문화사, 2001
4. R. L. 러츠키, 하이테크네, 김상민, 윤원화 외 역, 시공사, 2004
5. 폴랑 바르트, 텍스트의 즐거움, 김희영 역, 동문선, 2002
6. 루시 불리반트, 제4의 공간 대화를 시작하다, 태영란 역, 픽셀하우스, 2008
7. A.L. 바라바시, 링크, 강병남 외 역, 동아시아, 2007
8. 윤상진, 플랫폼이란 무엇인가?, 한빛비즈, 2012
9. 이성춘, 플랫폼이란?, KT경제경영연구소, 2011
10. 장용순, 현대 건축의 철학적 모험-02 은유와 생성, 미메시스, 2010
11. 정인하, 현대 건축과 비표상, 아카넷, 2007
12. Juhani Pallasmaa, 건축과 감각(The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses), 김훈 역, 시공사
13. 최병삼, 성장의 화두, 플랫폼, SERI 경영 노트 제80호, 삼성경제연구소, 2010
14. 탈 카미너, 현대성의 위기와 건축의 파노라마, 조순익 역, 시공문화사, 2014
15. 황병선, 스마트 플랫폼 전략, 한빛미디어, 2012
16. 히라노 아쓰시 칼, 안드레이 학주, 플랫폼 전략, 천체정 역, 더숲, 2013
17. 독자가 기사생산 참여 ‘편딩 뉴스’ 엇갈린 시선, 한겨레 뉴스, 2014.10.27
18. MAMA, 음악 시상식 넘어 문화 플랫폼으로, 서울경제, 2014.11.17
19. Alejandro Zaera Polo, Finding Freedoms: Conversation with Rem Koolhaas, El Croquis 53, 1992
20. Rem Koolhaas, Bruce Mau, S,M,L,XL, The Monacelli Press, 1997
21. <http://aap.cornell.edu>
22. <http://www.archdaily.com>
23. <http://www.artandeducation.net/announcement/serpentine-gallery-post-marathon-london/>
24. <http://www.dezeen.com>
25. <http://www.iwan.com>
26. <http://ko.wikipedia.org/wiki/>
27. <http://www.oma.eu>

[논문접수 : 2014. 12. 25]
 [1차 심사 : 2015. 01. 25]
 [2차 심사 : 2015. 03. 15]
 [게재확정 : 2015. 03. 18]