

국내 최초 최고의 월간 미술전문지 · SINCE 1984-

# 美術世界

Artist of October 2002\_ 박서보

What's Up\_ Culture meets culture-부산비엔날레를 가다

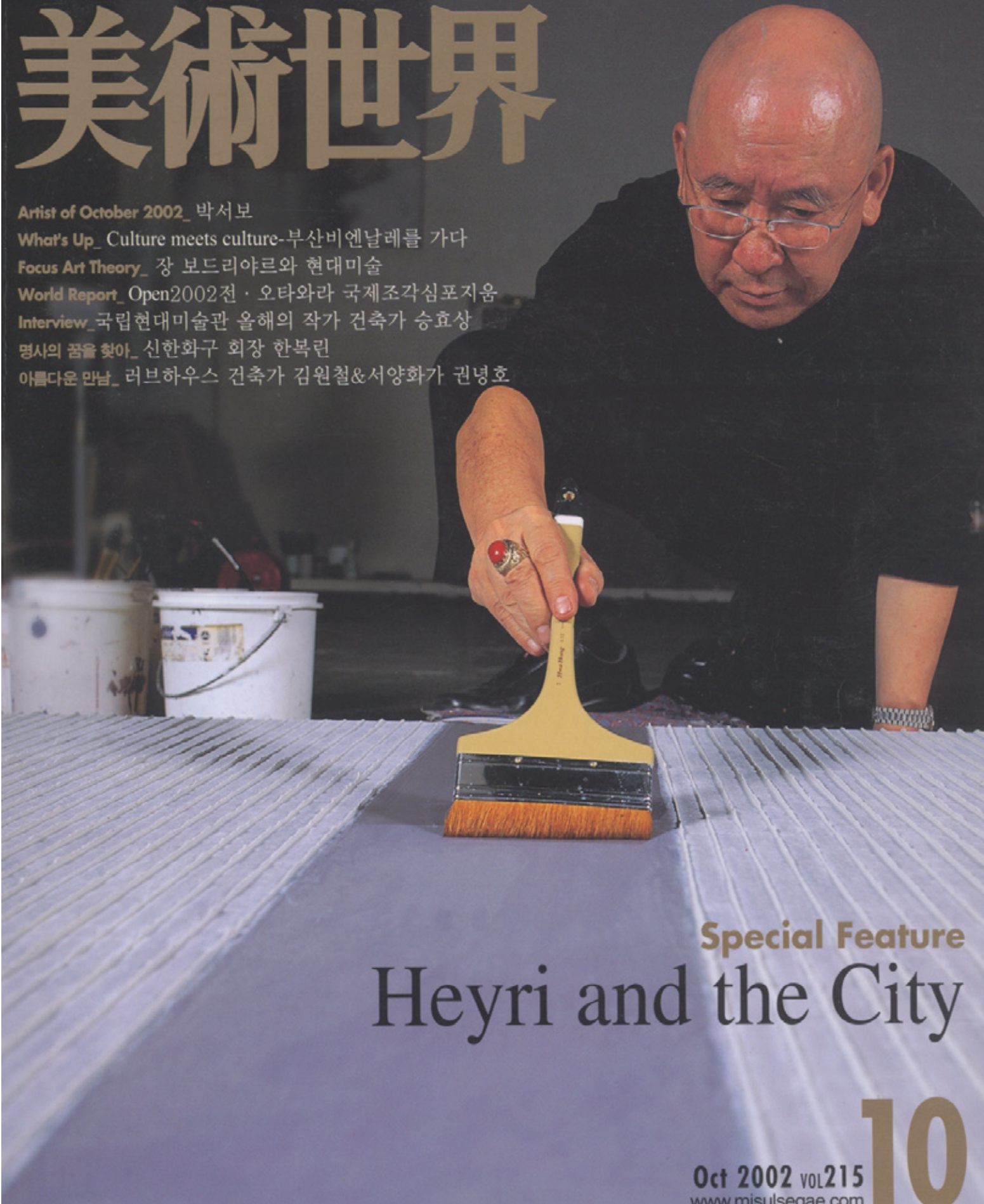
Focus Art Theory\_ 장 보드리야르와 현대미술

World Report\_ Open2002전 · 오타와라 국제조각심포지움

Interview\_ 국립현대미술관 올해의 작가 건축가 승효상

명사의 꿈을 찾아\_ 신한화구 회장 한복린

아름다운 만남\_ 러브하우스 건축가 김원철&서양화가 권영호



Special Feature

## Heyri and the City

Oct 2002 VOL215  
www.misulsegae.com

# 10

## 딸기테마파크

DALKI Theme Park/ 최문규+조민석, James Slade



### 딸기테마파크의 컨셉

딸기테마파크는 현실의 물리적 공간에서 상상된 창조물들(이 경우에는 만화 캐릭터들)이 인간 방문객들과 상호 작용하기 위한 장소이다. 이러한 제안은 다음의 도전적인 질문들을 던진다. 현실계와 상상계의 경계는 어떤 식으로 정의되고 중재되는가? 어떠한 접점에서 상상된 것들과 현실계의 것들이 조우할 수 있는가? 아니면 이 접점의 정의가 가능한 일인가? 좀 더 실용적으로 접근하자면, 상상계를 현실계로 끌어들이 일단 물리적인 것으로 재현되고 나면, 이 상상계의 후광<sup>aura</sup>을 어떻게 유지시킬 수 있는가? 허구 민기<sup>Suspension of Disbelief</sup> 딸기테마파크는 문화적으로 학습된 상상 현실의 차이를 봉기시키는 허구 민기 기계로써의 건물이 되기 위해 자연물, 건축 그리고 다른 인공적 조건들이 어떤 방식으로 이용될 수 있을 지에 관한 탐구이다.

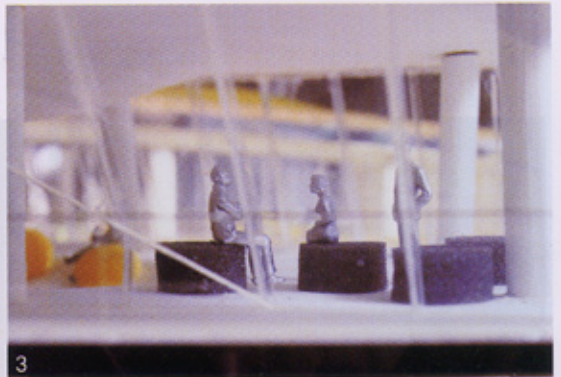
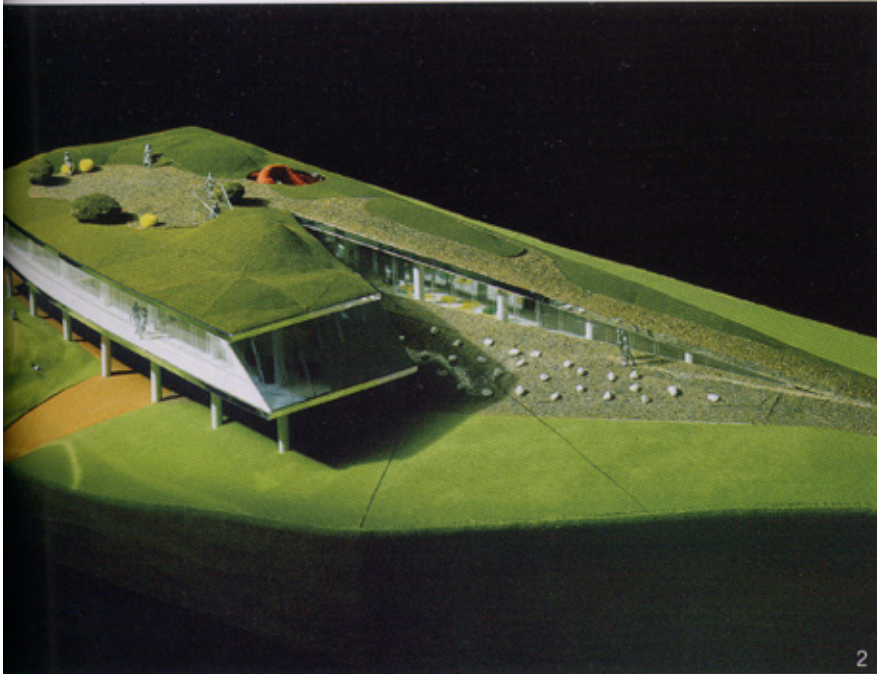
조직 모델로써의 놀이. 대부분 성인이 되면서 활동의 분류화를 습득해 나간다. 각 활동들은 이 체계화 된 분류에 해 각기 이화된다. 어린이들에게는 놀이와 노동, 학습 또는 쇼핑하기 식의 체계화 된 활동의 구분이 없다. 놀이를 해 세상을 이해하며 놀이가 모든 활동이고 모든 활동이 놀이이다. 건물에서의 다양한 활동들이 하나의 놀이로 규정되어 연속적이며 잘 개어진 조직<sup>Smooth Organization</sup>을 만들 수 있다면? 그래서 결과적으로 놀고 먹고 싸고 사고 배우기의 행동들의 구별이 없는 프로그램상의 무차별 지역<sup>Promiscuous Programmatic Zone</sup>으로써의 건물이라면?

### 딸기 테마파크의 특징

동선전략: '밥상 시퀀스' - 특정한 선형적 시퀀스의 'course meal' 식 서양 음식 문화와는 달리 한식 '밥상'에서는 모든 음식이 동시에 올려진다. 먹는 사람은 각자 시퀀스를 자유롭게 만들어 가면서 먹는다. 마치 한 밥상에 둘러앉은 사람들이 먹은 음식의 코스와 종류가 각기 편이하게 다를 수 있듯이, 이 건물의 동선 전략은 다른 레벨에서 몇 개의 물의 시작점을 주어지는 것으로 출발해 다양한 수직적, 수평적 공간의 연결 방법으로 방문자가 자유롭게 다양한 프로그램들을 흥미롭게 뛰어갈 수 있도록 의도된다.

디지털 스케일 - 이 건물은 스케일에 관한 실험이다. 헤이리 아트 밸리, 주변의 산들, 건물들, 방문객들 그리고 만 캐릭터들이 미시에서 거시 스케일로 병치되어 '스케일 골라지'의 요소로 이용될 것이다. 이 스케일의 병치는 물리 공간에서의 선형적 스케일의 전개와 달리 마치 디지털 공간에서 투시도법을 무시하고 선형적 전이가 없이 자유롭

- 1. 딸기테마파크 최종 모형 사진/ 사진제공 : 남궁선
- 2. 딸기테마파크 최종 모형 사진(입면)/ 사진제공 : 남궁선
- 3. 딸기테마파크 Detail
- 4. 딸기테마파크 옆 창고미술관(2단계 계획)/ 사진제공 : 기아건축사무소



zoom in/zoom out 할 수 있는 경험과 달을 것이다.

Real / Meta-Real - 건축이 '자연의 추상(Abstraction)' 이라고 혹자가 이야기했다면 이 '건물'은 인공물을 통한 '자연의 구현(Realization)' 이다. 이는 단순히 자연의 삭제적인 추상(Reductive Abstraction)도 아니고 사실적인 재현(Literal Representation)도 아닌 그 중간 영역의 다양한 지점에서 자연의 상질에 대해 구체적으로 경험, 주목하게 하고 이에 대해 질문 하게 유도하는 방식의 구현을 위한 건물이 될 것이다.

딸기루 - '루'는 잔치와 놀이를 위한 한국의 전통 건물 유형이다. '정'의 유형보다는 규모가 커서 공동적이며 보통 좋은 풍광을 끼고 떠있는 지붕이 덮인 데크이다. 남원에는 광한루가, 경복궁에는 경회루가 있고 헤이리 아트 밸리에는 '딸기루'가 있다.

글 최문규

건축가 조면석과 미국 캘리포니아, 브라질, 멕시코, 아르헨티나에서 성장한 James Slade(AIA)는 각기 연세 대학교 건축 공학과 학부 의 코넬대학교 Spanish Literature 학부를 졸업. 이들은 콜롬비아 대학교 건축대학원(뉴욕, 미국)에서 함께 수학하고, 뉴욕, 런던, 로테르담 등에서 각기 마주, 유럽, 아시아 등지의 건축과 도시계획 전반 에 걸친 다양한 실무 경력을 쌓음. James Slade는 프랫 인스티튜트(뉴욕)에서 방문교수, 조면석은 경기대학교(서울)에서 1999, 2001 년 겸임교수로 재직. 주요 작품으로는 폰 알리크 주택, 일광 주택, Martine Sibon Shop(최문규와의 공동작), 충무로 활력 연구소(김 공수와의 공동작), 딸기 테마 파크(최문규와의 공동작) 등

건축가 최문규는 (주)기아건축사사무소 대표, 1961년 청주 출생, 연세 대학교 건축공학과, 동대학원 졸업. 1991년 Columbia University 건축과 대학원 졸업. Toyo Ito 건축사무소, 한울건축사사무소 외 미 국 및 국내에서 경험을 쌓은 후 1999년부터 현 사무소 운영. 경기 대, 연세대 출강. 현 울산대 초빙교수. 현상설계 수상경력으로는 전 주진통문화센터(1999, 당선), 생령초등학교(1999, 당선), 두원공과대 학 체육관(1999, 당선) 등이 있으며, Itami Jun(Itami Jun Architecture) 과 공동작업 한 금포동주택(2001)으로 2002년 건축 기법대상 수상

