

SPACE 空間

0207 05-416



ZAHA HADID CHO SLADE ARCHITECTURE

Concert Hall & Exhibition Complex | 대전예술전 | 서울역사박물관 | 서울신천동문화센터 | 중앙대학교 | 통일북일 현대건축사 연구 - 4



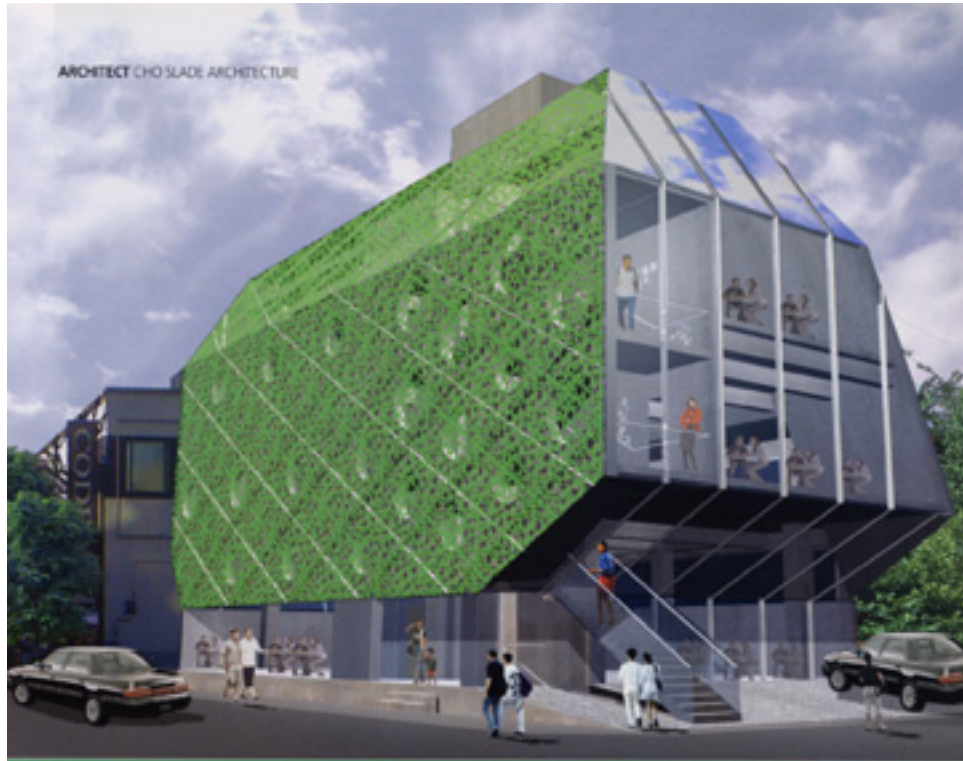
PHOTO: ANDREW J. WOODS

PHOTOGRAPHY

PHOTO: ANDREW J. WOODS
 PHOTOGRAPHY
 PHOTO: ANDREW J. WOODS
 PHOTOGRAPHY



ARCHITECT CHO SLADE ARCHITECTURE



신사동 근생건물 조 슬라이드, 이치재희 + 이이건축
Sinsa-dong Speculative Commercial Building Cho Slade Architecture + I Architecture

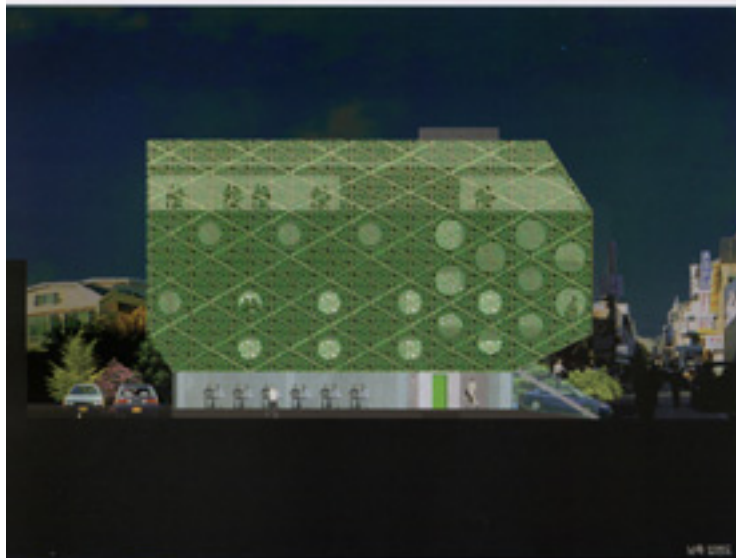


99.9%의 습주

대부분의 근생건물이 '물순환이 일반경제가 된 세상에서 거의 사라진 듯한 '습주'만을 요
여기서의 습주란? 경제적·사회적·지역 문제 등과 같이 건축을 한정짓는 복잡한
이 단숨에 2차 함수의 3차원 기하학의 문제로 해석되는 '개동적' 디자인 방식으로 이루어

근생건축 50소/ 매뉴얼, 비전 2002

1. 평면: 용기들이 사용하는 한 최대한의 평면 면적을 만들어라, 평면 면적이 가능한 2
근접했다면, 층고를 충분히 할 수 있는 가능성도 살펴라, 이 시장에서 높은 층고의 체적
지위함에 대한 요구는 비교적 최근의 일이다, 이는 또한, 큰 체적이 경제적으로 이 같은
거위 높을 수 있음을 의미하므로 임대자에게는 더욱 매력적이다,
2. 동선: 공동 동선을 위한 면적의 최소화는 단지 임대면적과 실세면적의 차이를 줄이는



공공 설계: 김민

1992 서울 신해로 248번길 10, 11
 02-2607-1100, MOCA, 2014.04.19. 1992년
 8월

설계: 김민, MOCA, 김민희, 김민희, 김민희

설계 팀장: 김민, Francisco Park, Seo Kyoung

시공: SP&S(주)

위치: 서울 중구 동대문로 67-14, 15

대지면적: 502.10㎡

건축면적: 236.45㎡

연면적: 1,245.50㎡

건재량: 14,000

공사비: 145.50억

주주: MO, 서울특별시, KIP, SK, MOCA, MOCA

주주: KIP, MOCA, MOCA, MOCA

기공식: 2014.04.19

완공식: 2014.04.19

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

주주: MO, MOCA, MOCA

04 020



04 021





0.1%의 불순(impurity): 막막(Membrane)

건물 난축의 얇은 원형 개구부가 있는 노출 콘크리트 벽은 삼각형(한 면이 2.5m)의 FGD막막(Membrane) 케널로 덮여 있다. 막막은 콘크리트 벽들 사이에 이격에 역할을 하고 개구부들과 맞닿아, 외부계단에서는 난간, 스크린의 역할을 한다. 삼각형의 기하학은 계단 사선을 따라 원형 개구부의 배치로부터 도출되었다. 각 삼각형 FGD막막은 그 직육면체 같은 재료로 구성된 40 x 5mm 리브 케널을 4개의 작은 삼각형(한 면 1.25m)으로 구조 보강하여 힘을 받힌다. 또한 FGD 케널 자체의 개구부와 투과성을 극대화하기 위하여, 막막 자체는 2mm 두께로 깊이 1.25cm를 결합하게 가로지르는 데는 불충분하다. 여기서의 도된 원형의 개구부들은 이 문제를 위해서도 유용하다. 깊이 3cm의 원형 리브를 가진 지름 5-20cm 사이의 다양한 원형 개구부들은 2mm 막막의 평행도를 유지시켜준다. 평행함을 위하여 선형 리브로 나누어진 1.25m의 정삼각형을 더 작은 단위의 연속된 원형 리브로 이어 작은 크기의 삼각형으로 나누는 대신 이용가능한 개구부를 가지는 불연속적인 다양한 크기의 원형 리브들은 구조적으로는 물론 '지각적 효과'로도 유용하다. 인공적인 발발이기는 하지만 '여구'들이 보이며는 다공성(Stochastic Porosity)에 의해 마치 여울 속의 밀집한 나뭇잎들에 의해 여과된 햇빛을 전달시키는 효과를 난축의 이 막막벽을 통해 의도한다.

건물의 복층은 12의 일조권을 위한 사선계산으로 대부분 비워져있 거 원 콘크리트 불투명의 경사진 표면이다. 여기에 8m 이하 사선면을 덮을 가능한 세부 접근은 2, 3층에서 수직면의 창을 가능하게 한다. 반투명 유리창은 복층의 분산 광선을 끌어들이고 주변 건물로부터의 시선 침입을 보호한다.

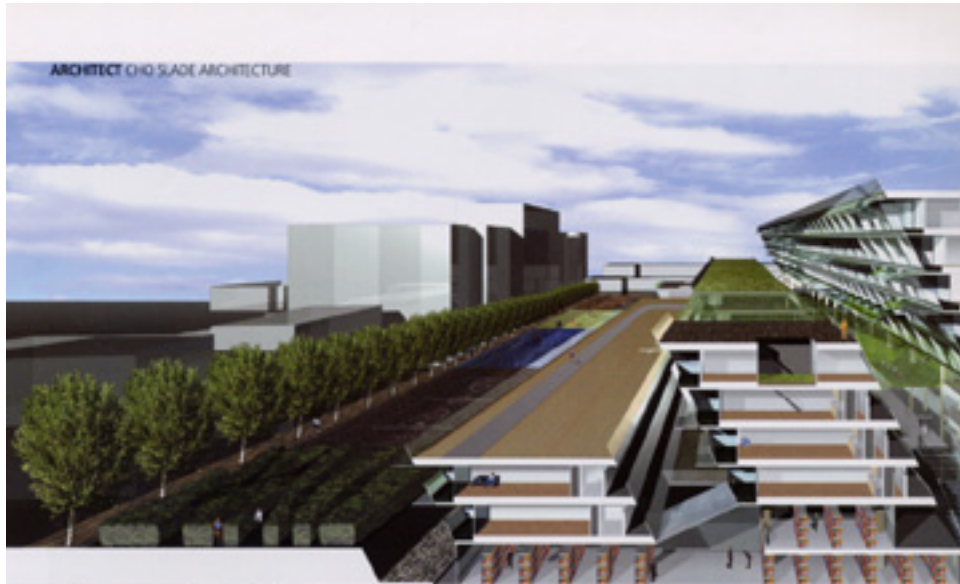
30%로 요구되는 조명은 단지 광면 적당에 1m 폭으로 건물 복층에 밀집한 나무들과 연결되어 건물 사이에 밀집한 녹지의 여백을 만든다. 건물의 복층 벽은 이를 보다 수직적으로 확장하도록 불투명 유리벽 앞에 스테인리스 스틸 캐이틀을 두었다. 여기에 달걀 등이 갈라 올라가면서 남측 FGD막막에 여과되는 자연광과 대비되면서 자연물이 빛의 필터가 되는 또 다른 막막이 된다.

동쪽과 서쪽은 대부분 유리다. 동쪽은 주 진입로에 면해서 건물 내부의 활동을 노출하고 서쪽은 가까이 있는 도산공원을 조망하고 있다. 이들 유리 막막들은 사선계산, 추위공간 등으로 생성된 유리면의 다양한 경사면들을 이용해 하늘이나 거리풍경을 반사할 수 있도록 다양한 반사성을 가진다.

이 중독된 행동양식은 '건물이 (당신을) 되고 있다는 느낌'을 강하게 줄 것이다.

프롬프트 오픈

ARCHITECT CHO SLADE ARCHITECTURE



아오모리 집합주거 계획안 프 슬레이드 아키텍처 + At103 파트너스 Northern Style Housing Complex in Aomori Cho Slade Architecture + At103 Partners

이 프로젝트는 자율적으로 상호 연관된 두 시스템들간의 관계를 이용한다. 지역적 문맥이라는 전통적인 다이얼로그를 탈피하고 북부 지역 주택이라는 전통적인 프로그램을 재발하여 거주자들에게 최선의 프라이버시를 제공한다.

특

세 개의 단일하고 콤팩트한 건축적인 입출 구조가 주요 접근로에 수직으로 확장되어 나머지 랜드스케이프를 자유롭게 한다. 구조적인 골은 모든 모듈이(또는 몇 가지 추가적인 모듈이) 그 고유의 활동을 포함하는 프로그램상의 케르네스이다. 공간 자체보다 다양한 공간과 시간에 따른 가변적인 관계에 초점을 두었다. 일련의 관계들이 전통의 물질성을 규정하여, 수직 수평 차원에서 다양한 효과를 가진 상이한 구성의 계층들을 연출한다. 다양한 루프, 천우정, 반사적, 불투명 계조를 사용하여 중립적인 격자를 설정해 외부에서 내부 프로그램을 정의한다.



의상/외부

기존 부지의 특징을 유지하고 있는 북측면 인공 외벽은 인공 표면과 자연화면간의 구분을 흐리게 한다. 그 위상적인 논리에 따라 외벽은 파사드이면서 동시에 반투명 막막막이로 자신을 드러내며 대지의 자연적인 랜드스케이프와 융화된다. 건축과 배선 간 통기성을 수립함으로써 이 유연한 외벽은 본체를 기후 조건으로부터 보호하는 의상이 된다. 구조적 프레임과 외벽 사이의 교번적인 모던한 관계는 직교 박스와 원상적 표면 사이 변증법적 관계로 의도되면서 그 논리를 통해, 확인한다.

At 100 Parties

도시는 거리, 공원, 중점, 상점, 카페, 체육관, 미술관 등의 공용 공간을 통해 이해되고 경험된다. 상부의 실내 또는 옥외 공간들은 개인을 사회로 연결시킨다. 이동통신 기술은 물리적 연결을 필요로 했던 활동을 공용 공간에 부가하여 사용을 증가시켰었다. 전화를 통한 사적 대화가 거리에서 일어나고 업무 회의가 카페에서 열린다. 사무실, 주거 그리고 연결적인 도시 공간들이 유동적인 도시형태를 만들어 생겨난다.

대지와 도시의 연결을 강화하여 도시 공간을 결합시켜 단지 안으로 끌어들이 실내 - 실외, 사적 - 공적, 건물 - 대지의 이분법적인 경계를 모호하게 한다. 이 공간은 대지 진입과 사람들의 모임과 상호 작용을 가능하게 하는 기능적, 사회적인 핵심이다. 공공 프로그램이 중점이나

길을 따라서 모여 있다. 이들은 북측면, 카페, 상점, 골프연습장, 헬스클럽, 수영장 등이다.

기층적인 형태는 외부 공간을 벽, 눈과 바람으로부터 보호하기 위해 의도되었다. 이 경사진 형태는 태양광선 각도 변화에 따라 여름에는 그늘을 만들고 겨울에는 어퍼드 인으로 같이 빛이 들어갈 수 있도록 한다. 겨울에 이 유리 패시브는 열을 끌어들이고 태양광을 외부의 공용 공간과 각 어퍼드의 입구, 주 동선이 있는 어퍼드 블록의 북측면에 반사시킨다.

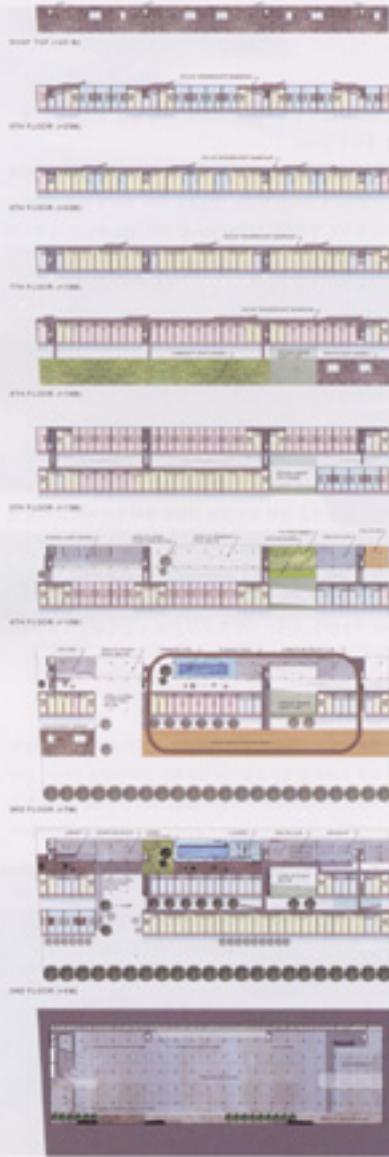
각 어퍼드 블록의 옥상은 커뮤니티를 위한 랜드스케이프가 된다. 여기에는 스포츠 데크, 런닝 트랙, 공동 커뮤니티 정원, 동물원스형 어퍼드와 직접 연결된 개인 옥상 정원이 있다. 대지 남단의 선형공원으로 이러한 옥상 랜드스케이프가 노면 레벨에서도 연장된다. 이 공원은 건물로의 진입과 제방을 가능하게 하여, 개 산책로, 잔디밭, 연못/스케이프장, 농구장, 율야리 정원 등의 다양한 외부 프로그램을 갖는다. 이 곳은 동시에 연한 길로부터 진입을 용이하게 하여 도시의 연결이 된다.

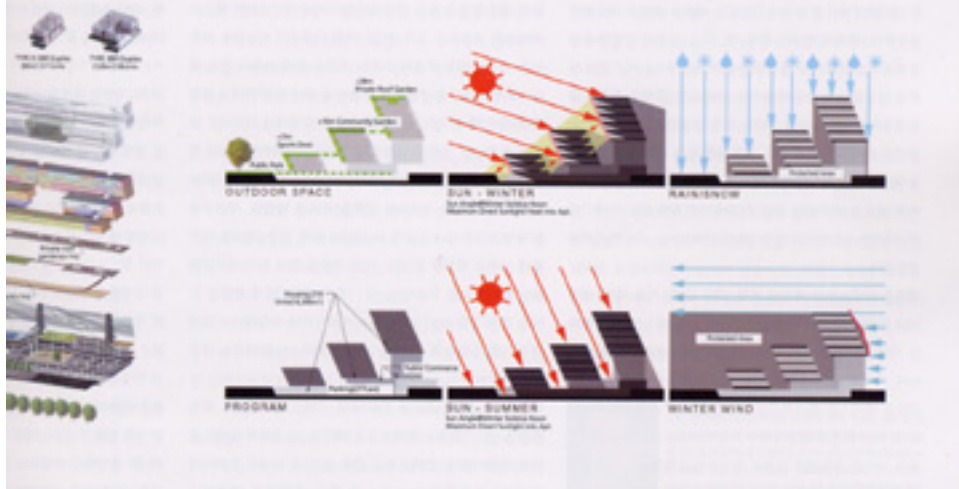
건물의 북측면은 단지 전체를 보호하듯이 가장 높다. 북측 입면의 외부 계단은 계단으로 된 열풍물(Windbreaker)로 감싸 겨울철 북풍으로부터 보호한다. 서비스 차량과 주차 차량 진입이 건물의 북측에서 이루어진다.

포송하이브 아파트

1. 100 파티스 2. 카페 3. 안락에서이러한 층수
4. 안락에서이러한 층수 5. 체육관 6. 북측 스포츠 데크







주요 설계: Julia Amesius
 2017 P.A. 디자인, 2018 P.E. 2019 P.A. 건축사사무소 설계
 2018 P.A. 2019 P.E. 2020 P.A. 건축사사무소 설계
 2018 P.A. 2019 P.E. 2020 P.A. 건축사사무소 설계

주요 설계: Francisco Perdo
 2018 P.A. 2019 P.E. 2020 P.A. 건축사사무소 설계
 2018 P.A. 2019 P.E. 2020 P.A. 건축사사무소 설계

주요 설계: Pedro Hernandez, Sae Kwon, 2018 P.A. 2019 P.E. 2020 P.A. 건축사사무소 설계
 2018 P.A. 2019 P.E. 2020 P.A. 건축사사무소 설계
 2018 P.A. 2019 P.E. 2020 P.A. 건축사사무소 설계

Architect: Cho, Minja, James Sade(Cho Sade Architects) +
 Julia Amesius, Francisco Perdo(103 Partners)
 Location: 5-17 Hachiroda 1-chome, Aomori, Aomori Prefecture, Japan
 Site Area: 13,251m²
 Total Floor Area: 24,500m²

충무로활력연구소 조 슬레이드 아키텍처 + 팀반건축

Chungmuro Intermedia Playground Cho Slade Architecture + team BAHN

포기리들

속도는 깊거나 공간을 증명시키기 위해 출발과 목적지의 기호만으로 사물을 장식하는 듯하다.

출발과 목적지, 다시 출발과 목적지 또다시... 출발과 목적지...

새로운 이어 출발과 목적지라는 무수한 요인들로 가득 채워진 형상 없는 점묘화이다.

과정의 공간은 허공으로 남는다. 빠르게 흘러가는 또는 정체함으로써 속도를 포기한 과정의 공간은 그 공간의 의미가 어느새 사라져 버리고, 관공한 책임없는 공간, 한가로운 공간, 이곳도 아니고 저곳도 아닌 공간 즉, 유토피아적 공간(Utopia/No-Where)이라는 역할을 제공한다. 너무 빠르거나 너무 느린 시간의 경험 속에서 우리는 얻도할 수 없다. 그래서 지파철 승객들의 이완된 눈동자는 언제나 한가로운... 때로는 열거적인 도시의 취약점이다. 모두가 함께 할 수밖에 없는 그리고 마주할 수 밖에 없는 구축된 시간과 공간 속에서 깊이가 모두가 큰 열린 거기전의 문을 두고 있는 것이다. 용이로운 일이다. 나는 가끔 지하철 공간에서 찾아 왔은 이들의 공허한 눈동자 속으로 스며들어가 보는 때를 더 전사가 되곤 한다. 내면세계를 탐색하는 관중중 원시처럼... 우리는 충무로 지하철도의 활력연구소에서 이렇듯 은밀한 꿈을 현실 공간에 드러내는 이상한 체험을 시도했다. 포기리들... 포기리 공간, 포기리 경험... 언제나 풍성한 포기리들... 폭 6m, 길이 70m라는 지루한, 그리고 아무런 의미가 없는 과정의 터널을 난도질하여 그 속에

묻혀있는 무의식의 포기리들이 흥건하게 배어 나오도록 하고 싶었다. 포기리 꿈들의 체험... 개념성 없는 이상한 관찰들... 언더그라운드인 언더그라운드.

우리는 포기리만으로 몇몇할 수는 없을까...

없을수

한화경 같은 세계

기존 공간은 충무로역의 두 부분을 연결하는 긴 터널/ 회랑이다. 한화경 같은 장소를 창출하여 공간/ 이동의 선행성과 깊어와 넓어와 동시에적인 경험을 연출하여, 통과(여행)과 목적지(도착)라는 개념이 동시에 존재하길 원했다. 한화경에서 구성적인 요소들이 이동하여 정착된 지점에서 볼 때 살아있게 반사된 유행을 창출한다. 이곳에서 입주자는 이동공간을 제공한다. 프로젝트 부분들과 여타 입주 시설들이 보행과 측면에서 스스로 재구성되어 다양성적이고 경계가 없으며 역동적인 상호작용적 경험을 창출한다.

중계

무영/ 연사는 중계 현상이다. 전체 프로젝트는 하나의 중계 장치로 간주될 수 있다. 유려, 거울, 광택 표면 및 연사하는 보행자들과 직접 또는 간접으로 상호작용하는 물리적인 표현(연출) 도구들이다.

조 슬레이드 아키텍처

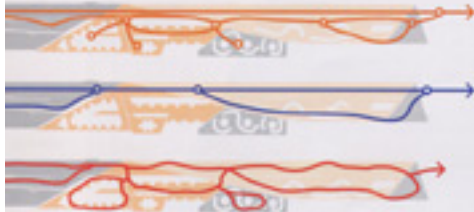






1. 벽에 일체화 된 조명 디자인이 인상적이다.
2. 공간 전체를 밝히는 조명 디자인이 인상적이다.
3. 붉은 벽이 인상적이다.
4. 사람들이 앉아서 쉬는 공간이 인상적이다.
5. 사람들이 앉아서 쉬는 공간이 인상적이다.





지하철의 눈과- 디지털 동선 세계 전략

전차행/행차 거지(Skipping/ Fast-Forward): 일반 행차의 70% 이용을 위해 고안
 (Express Line)과 완행선(Local Line)과 같은 속도의 선별 제공하는 2대 서비스이다.

네트워크(Network): 전 차에서 100% 정선으로의 서비스를 위해 모든 서비스를 선별적 또는
 비선형에 제공하며 200% 중 가지 100%의 속도를 제공하는 2대 서비스이다.

(지하철) 서핑(Surfing): 비도 중에 서핑을 할 수 있는 200% 서비스를 제공한다. 그러나 지
 철 차량이 정차하는 지점을 위해 달리는 TV 스크린까지 200% 지어주는 200% 교통수단
 에서 벗어나 그 지점이 목적지로 향하도록 할 수 있는 200% 서비스이다. 또한 100% 서비스
 으로 향하면, 최소한 100% 시간 동안 승객을 할 수 있게 할 수 있는 200% 서비스이다.



1. 허브 공간 통해 공간 확장 - 2. 사무실 공간
3. 사무실 - 4. 허브 공간

설계: 오지, 민숙, 제임스 로버트슨
 설계팀: Francisco Perdo, Sus Kamber (오지, 민숙, 제임스 로버트슨)
 사진: 이진, 이현, 홍지, 김희, 김지, 오지(오지)
 위치: 허브 공간 상부층 중부입구에서 지하 1층
 건축면적: 400㎡
 적당량: 100, 150, 200, 250, 300, 350, 400, 450, 500
 층수: 10층
 담당설계사: 오지
 설계: 2015.11.15
 시공: 2016.1.15
 용도: 사무공간
 기구: 이진, 이현
 시공: 홍지

Architect: Oo, Minuk, James Robertson
 Kim, Kwang Seok(오지)
Location: Chungmu Station, Chungmu
Built Area: 400㎡
Photography: Moon, Jung Sik

마틴 시봉 매장

조 슬래드 리키첵치 + 가이안속
Martine Sitbon Shop Cho Slade Architecture + GaA Architects

마틴 시봉은

건건하다/ 울렁하다/ 날다/ 변색한다/ 적어지다/ 밝다/ 왜곡된다/ 둥글다/ 길다/ 곡선하다/ 투명하다/ 비한다/ 깨진다/ 높다/ 흐릿하다/ 비크롭다/ 반사된다/ 형이 날다/ 없다/ 흐스스하게된다/ 환하다/ 없다/ 곧하다

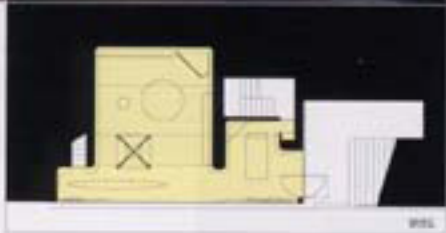
작성 리키첵치

말레온 재단은 한양재이F - Diana Vreeland
여기구나 없이 보이는 한때의 재벌 서그니스는 불거져서 바리송하고, 신기루의 같이 있을 수 없는 일적으로 대공황과 속에서 풍문을 가져온다. 당신들 할때 이곳에 도달하게 불합치기 가서 상업 권력을 무덤하는 원동력이 되는 서브 텍스트이다. 재벌은 끊임없이 새로 그 순간 전에 그 자신이 있었던 곳으로부터 거리를 두어 존재스러운 한 시점의 텍스트를 적극적으로 요청하여 재료를 생산한다. 그래서 재벌의 일대기 거리에 관한 집착은 그 자체의 존재성이다.
재벌의 생산성향과 역할 즉 자기재력의 능력이 역설적으로 독당, 소비자를 자극하는 일대기 수단이 되는 것이다.
그 '일대기 거리에 대한 집착의 대상은 열려 있는 공간만이 아니고 동시에 과거의 한 시점, 또는 경멸하지 않은 미래도 포함하는 한 시간에 관한 것이기도 하다. 이 열려 있는 시간과 공간의 인위적 조합의 기술로 무수한 서정적인 표현들(같이 재벌이라고 부르지 않는다) 끊임없이 생산해내는 것이다.

부추중 주거지였던 발달되어 서울의 고급 소비의 중심지, 중간의 고급 상품과 이간의 여러 레스토랑과 같은 유흥거리 열여섯한 것은 볼게 수만 내이지 않는다.

이곳에 위치한 이곳은 기존의 계획을 지난 5년 사이에 그 기능과 내부 디자인을 세 번째 바꾸어 프로그램은 건물의 유형과 전혀 상관이 없고, 말레는 기능을 전혀 하지 않는다는 문제를 보여주고 있다. 기존 주택은 경사면에 있어 전일로 재벌에서 7m 정도 높이에 위치하고, 노면 레벨에서는 원래 반지하의 차고, 앞으로 쓰여지다가 새로 열여섯되었다.





한 공간이다. 본 프로젝트는 이러한 반 지하의 공간을 고급 옷장으로 변신시키는 일이다.

외피 - 소외와 함락

전입부를 따라 두 단의 12.5m 폭과 3.6m 높이의 유리 표고가 7.2m 높이를 하나의 벽이 되어 서게 된다. 기본적으로 아랫단의 유리벽은 비교적 작은 상점 내부의 노출을 극대화해서 커다란 쇼 윈도우로 기능하도록, '프라운그' 위해 서 있다. 그에 반해 상부의 이중 반사 유리벽은 뒤에 있는 구조물(0.70m)에 지어진 사이에 플랜서를 연식도 지붕의 저택을 '가리기' 위해 서 있다. 이 유리벽은 경시지로 인해 만들어진 푸거운 물과 벽을 제외한 조직으로 만들어진 대지 주변의 용역들과 같은 역할상에서 그의 일부가 되어 있는 듯하지만 동시에 깨어지기 쉬운 것 같은 퍼센트로 돋보인다.

그리고 이 두 단의 유리벽은 이 지역의 낮, 밤의 프로그램상의 변화에 대응한다. 소외 시간인 낮에는 아래 부분이 주된 초점이 되면서 상점 내부를 노출하며, 상부는 단순히 하늘과 주변 경관을 반사한다. 밤이 되면 반사 유리 벽이 투명해지는 주변의 반사를 지시지 멈추어 유리 된 인공조명에 의해 주변에 일어난 움직임이 케인드에 의해 강한 물 질감을 발광하며 노출시키고 거리를 손쉽게 보인다. 즉, 평범한 유리 가 이 지역의 프로그램 변화에 반응하여 완전히 구겨진 황급한 급속한 속 같이 변화한다.

적어도 정남동에서 소외와 함락은 동전의 앞뒷면과 같다. 정남동에서의 소외는 함락이고 함락은 소외이다.

내피 - 보폭스 주입

기존 실내 공간은 지상에서 없는 콘크리트 벽으로 덮여 있다. 예전에 벽을 7m 도로 높이 위해 위치시키기 생겨난 듯한 지붕의 공간으로 높고 2m, 4m, 6m의 다양한 단면적 조건을 가진 공간이었다.

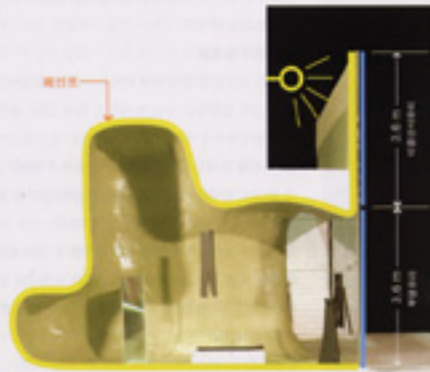
공간을 극대화하기 위해, 기존 공간의 황폐적 변형을 최소로 하면서 마치 거칠고 노화된 피부가 보폭스 주사를 맞아 새롭고 팽팽한 피부가 되는, 건널의 케이지와 유량 유래한 케인드의 새로운 대회를 기존 공간의 형태 위에 열린다. 더욱 공간감을 줄여주기보다 실내의 모든 보 시리가 접착된 모서리가 아닌 구부러진 면으로 실내공간이 한 장의 연속된 면이 된다. 그 결과로 마치 하나의 주황에서 나온 이음매가 없는 콘크리트 공간과 같은 효과를 낸다. 외부의 유리 벽이 일부가 노출되어 면에도 빛에 의해 고차원적인 듯 구겨짐의 효과를 내는 것과는 반대로 이 고차원 실내 공간이 만들어내는 이음매 없는 내리는 빛의 조건에 따라 변화하면서 마치 사선기의 역도입처럼 공간이 공간이 아니고 평면인 듯한 효과를 낸다.

공간 안의 물체들

'건축은 무도하고 일이 나아 한다' - 살레르도 말리

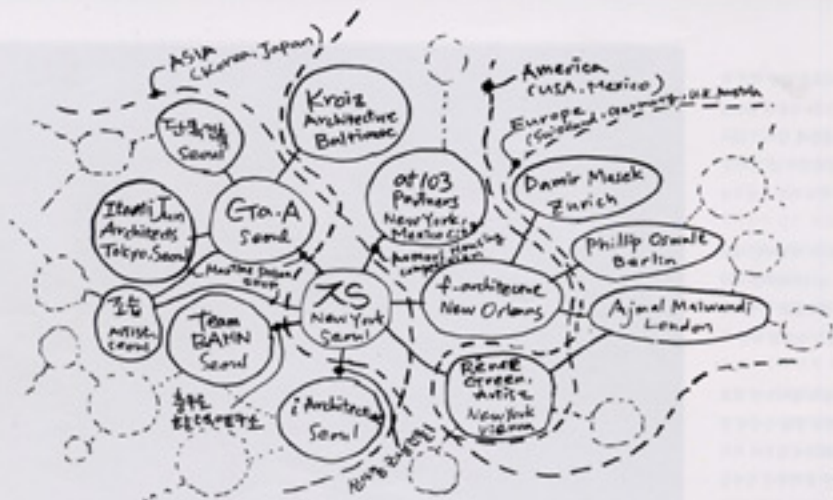
공간 안의 물체들은 옷을 보여주기 위해 있다. 옷은 물체에 대안에서 또는 놓여져서 보여진다. 물체들은 기존 공간의 실적을 드러내기 위해 있다. 선행 물체는 공간의 깊이를 강조하기 위해, 단적인 물체는 공간의 높이와 넓이를 보여주기 위해, 복잡한 형태의 물체는 공간의 비움음을 나타내기 위해 배치된다. 그 중 하나는 인조 대리석로 감싸고, 다른 하나는 실리콘으로 감싸져서 무도하다. 내벽의 물체들은 자동차와 같은 예쁜한 표면이다. 이 물체들의 유체에도 같은 형상들은 마치 이들이 공간에 비 있거나, 불명확적인 액체의 표면장력을 가진 듯 느껴지도록 의도되었다.

프라운그 디자인



1. 천정도 높이 1.8m
2. 천정도 높이 3.0m
3. 천정도 높이 1.8m
4. 천정도 높이 3.0m
5. 천정도 높이 1.8m

ESSAY · CHO SLADE ARCHITECTURE



원 이어지는 2001년부터 초 스페이드 아키텍처와 관련된 작업자들과 이 작업자들과 연관있는 또다른 작업자들까지 함께 보여주는 도해이다. 눈에 띄는 것은 그들이 연관된 지리적 위치의 다양함이다. 일반적으로 대주본의 대표적이 가능했던 '세계화된 업무'라는 말과 비교적 작은 수(4-10명 정도 규모)의 작업 집단들이 개별적으로 조합되어 열려 있는 월드 네트워크 조직을 형성하는 것이 특적이다. 대부분 이들의 무차별 깨끗기는 이전의 외국 디자인 건축가와 국내 허가 건축가의 명확히 구별되는 기능상의 위계 관계는 없다. 이러한 건축작업에서 수행적 교류는 근대 및 전 사이의 변화이고, 또한 급속스러운 디지털 통신 기술의 편리함이 이를 가능케 한 요인이리라 볼 수 있다. 변화의 시점은 '세계화'라는 단어가 낙관적 기대를 바탕으로 대기업의 전진 문구로 지루하게 반복되기 시작하는 2000년대 중반 이후이다. 이 시점이 바로 초 스페이드 아키텍처로서의 세계화가 끝나고 일상적으로 일어 수행되는 하나의 방법으로서 세계화가 구체화된 것이다.

96 SPACE 027

적 분류는 적용되지 않고, 작업자들 간의 공통점은 각 프로젝트의 특성에 따라 각각의 역할이 다양한 것을 수행하고 있다는 것이다.

작업에 있어 공통적인 태도는 다소 들에 흥미를 가지는 동시에 그 변화기도 하다. 때문에 작업의 초점은 가나 처방(Prescription)보다는 그 순간 중상들의 초상스러운 이해에 더 급변하는 상황에서 건축을 통해 무엇이 있어야 한다(강요화) 즉 어떤 일이 벌어지고 있는가에 재정을 유추한다. 공통 작업을 통해 탐구된 현재의 리 보지된 다음과 같다. 이 리본은

의해 왔던 내지, 프로그램, 맥토닉에 관한 문제들을 인식하면서 시작 된다.

대지(Site): 공간적인 것과 시간적인 것의 문제(그림 2)

'맥지(Land)와 도로(Road)의 도시 이론'은 맥지를 통한 공간의 통제와 생산, 그리고 도로를 통한 시간의 통제와 생산이라는 명목적인 기능으로 20세기 거대 도시환경을 구축해 왔다. 시간-공간의 문제가 직접 자본의 문제로 환산되는 20세기 후반 경제적 무정부주의의 거대 도시 상황은 '자본-시간-공간의 일화'상황을 더욱 가속화시키고 그 부산물로 엄청난 양의 일시적인(Temporal) 인공 환경들을 생산해내고 있다. 때문에 한 맥지 위의 건물은 특정한 공간을 점유하는 동시에 특정한 시간을 점유한다는 사실스러운 사실을 깨닫는 것, 반대로 시간을 통제 하고자 의도된 도로에서 의도되지 않고 생겨나는 엄청난 공간적 부안 물들을 바라보는 것은 현 도시상황에서 더욱 고무적이다. 현재 후기 자본주의 도시 조건에서 '현재 지어질 것인가, 남아있던 시 있을 것인가' 등 시간에 관한 문제는 '어디에 지어질 것인가'라는 공간의 문제와 맞물려 있고 종종 후자에 선행하기도 한다. 건축에서 디자인 대지는 공간뿐만 아니라 시간적인 제한도 함께 고려하는 용어이다.

프로그램: 사회적 것과 공적인 것의 문제(그림 3)

이 시점에서 돌아보면, 1990년대 초 물리적 현실공간이 가상공간의 등장으로 인해 위험 당할 것이라는 시나리오는 기우였던 것 같다. 마치 과거에 TV의 출연이 영화관을 사멸시키지 않고 공존해 왔듯이, 새로운 미디어의 출현은 아직까지는 끊임없는 축적과 그로 인한 변질의 과정으로 보인다.

가상공간은 이미 수요를 위해 많은 새로운 물리적인 공간을 요구하며 과거의 사적·공적 개념에 반하는 인간 활동들이 가능한 가상과 현실의 공간요소를 축적하게 되었다. 이로 인해 아직 정의되지 않은 새로운 인간 활동들은 이미 사적 또는 공적 기능들로 불리는 공간들 속에 부가되어 기존의 공간들을 변질시키고 있다. 무엇이든 가능해서, 사무실은 이제 공간으로 좁은 유형의 공간이 되었다.

확실한 것은, '새로운 매체(New Media)'-인간의 활동·물리적 공간이 세 가지가 현재 격렬한 대지상황 또는 상호 협상과정을 통해 변화하고 있다는 것이고, 이러한 공적인 것들과 사회적 문제들이 이야기되는 구를 속과 같은 상황에 건축이 적용하기 위해 프로그램의 재검토가 요구되는 것이다.

맥토닉: 인공적인 것과 자연적인 것의 문제(그림 4)

(우리의 높은 기술로 인해 우리가 이미 깨닫진 것들을 놓아주는 것이다. 우리가 도시를 자연으로부터 유산하도록 건설한다면, 기술이 우리에게 (자연) 돌려줄 것이다.

- 스코트 브라운경과 존상적 음기(Synthetic Plasm), 아이아 리 감독 중에서 최근 미세하게 또는 거대 규모로 벌어지는 인공 기술(복제 기술, 유전자 기술 등)의 발전과 지구 환경 보호에 대한 자각은 자연 대 인공의 대립적 패러다임이 희미하고 있음을 의미한다. 이는 인공을 단순히 자연의 조악한 흉내내기도 모거나 자연을 정복 대상으로 보던 대립적 관계에서 함께 존재하는 새로운 패러다임을 요구하게 된 것이다. 이 공존은 현 물리적 조건이 존상적 현실(Synthetic Reality)을 지니고 존상적 전체를 이룬다는 인식함에서 출발한다. 이 존상적 현실의 인식을 통해 기계도 아닌 살아있는 유기체도 아닌(또는 둘 다 모두인) 건축을 새롭게 개념화할 수 있을 것이다.

이상 나왔던 내지, 프로그램, 맥토닉에 관한 문제들은 총출의 위해 있으면서도 때 순간 다른 역할이 커져들이 일시적 안정성을 발휘한다. 그 속에서 새로운 상황으로서 존재 또는 아주 다른 상황으로 혁신 가능성이 '열려' 있는 것이다. 다시 말해, 각각의 건축 프로젝트를 정의하는 조건들은 완전히 새로운 것이(아직) 때 순간이 새롭듯이 각각 다르다. 불안정하기 때문에 이 조건들은 단지 수동적으로 기정사실화 여 받아들일 수도 없고, 또는 그 반대로 변형하여 무시할 수 있는 것도 아니다. 우리가 별다른 선택의 여지없이 오로지 '함께 상대해야만 하는' 어떤 것, 마치 축구 경기에서 상대편 팀과 같은 역동적인 상황이다.

그러나 모든 미세한 특정 조건들이 새롭고 다르다는 인식으로 건축 개념 작업에서 어떤 연속성을 가진 '전체'가 있어야 함을 거부할 필요는 없다. '참고 책주기(Tolman)'만이 최후 공존에 필요조건으로 남는 파편화된 환경에 대한 확인은 더더욱 아닌 것이다.

이 불안정한 상황에 대한 인식은 건축 기술을 도구로 다양한 잠재적 '연결' 가능성을 극대화할 수 있는 것으로, 불안정한 상황을 이용한 건축 개념화는 더 어렵지만 해동적인 도전이다. 물론 먼저지는 해동적 건축을 통한 이 '연결'은 만치지는 것을 포함, 만치지지 않는 것들에 관한 작용이기도 하다.

초 스페이드 아키텍처

