서울문화재단
청년예술청
Seoul Artists' Platform_New&Young

2025 청년예술인 역량 강화 프로그램 STEP-UP 〈연구모임〉

창작을 여는 감각, 공간의 이해

창작은 언제나 '공간' 속에서 이루어집니다. 무대, 갤러리, 작업실, 거리, 공공공간 등은 단순한 배경이 아니라, 예술가의 감각과 사고를 끊임없이 흔드는 힘이 됩니다.

이 연구모임은 르네상스 일점투시도법에서부터 현대 건축 이론까지, 공간을 바라보는 다양한 시선을 탐구합니다. 매주 다른 공간과 사례를 분석하며, 청년 예술인은 일상 공간을 낯설게 읽어내는 눈을 얻고, 자신의 창작 세계를 확장할 수 있는 상상력을 키워갑니다.

진행순서

일시 : 2025. 9. 19(금) — 11.28(금)
매주 금요일 14:00-18:00 *5회차 제외

장소 : 청년예술청

1회차	9.19(금) 14:00-18:00	르네상스 일점투시도법의 발명 : 3차원 공간을 2차원 평면에 옮기는 방식	p.5
2회차	9.26(금) 14:00-18:00	anti-perspective : 일점투시도법을 극복하려는 시도	p.10
3회차	10.17(금) 14:00-18:00	공간을 인식하는 신체 감각 : 정지한 상태에서 자유로워지기	p.14
4회차	10.24(금) 14:00-18:00	근대적 공간관의 탄생 : 건축에서 장식이 떨어져나가는 순간	p.18
5회차	10.31(금) 12:30-18:00*	건축 답사 : LG아트센터, 스페이스K 서울	p.23
6회차	11.7(금) 14:00-18:00	거장 3인의 공간관 : Raum plan, Universal Plan, Free Plan	p.30
7회차	11.14(금) 14:00-18:00	건축적 재현 방식 : 평면도, 입면도, 단면도	p.34
8회차	11.21(금) 14:00-18:00	공간의 생산 : 유토피아, 헤테로토피아, 정크스페이스	p.46
9회차	11.28(금) 14:00-18:00	최종 과제물 제작 : [헤테로토피아] 전시 기획과 실행	p.49

참여자

퍼실리테이터 배윤경 | 건축 칼럼니스트, 연세대/단국대 겸임교수

건축가 배윤경은 연세대학교 건축공학과와 네덜란드 베를라헤인스티튜트(Berlage Institute)를 졸업했다. 현재 연세대학교와 단국대학교에서 건축 설계와 이론을 강의하고 있으며, 오기사디자인 소속으로 여러 미디어에 건축 관련 글을 쓰고 강의를 한다. 저서로 「암스테르담 건축기행」, 「DDP 환유의 풍경」, 아모레퍼시픽의 「New Beauty Space」, 현대카드의 「The Way We Build」가 있다. 「미래 긍정 | 노먼 포스터와 포스터+파트너스」 전시에서는 '건축용어 해설집 만들기' 워크숍을 진행하기도 했다.

김유리

다원 장애 예술가, 활동가, 연구자이다. 그의 작업은 정치사회적 맥락에 따라 장애가 어떻게 생성되고 인식되며 나타나는지에 대한 복합적인 현실을 탐구한다. ADAPT 올해의 여성 활동가상, 프로펠러 기금, 일리노이 휴머니티 재단 기금, 쓰리아츠 재단과 앤디워홀 재단의 이그나이츠 등 다양한 기금을 수상했다. 현재 서강대학교 비판적 글로벌스터디즈 협동과정에서 박사과정을 수료중이다.

나원호

박하사탕이 담긴 그릇을 좋아한다. 여름은 좋아하지 않는다. 시와 동화를 전공했다.

성지윤

세상에 나와 공연예술을 위한 안전하고 자유로운 공간 경험을 디자인하는 공연예술 창작자이자 무대기술 견습생.
문화유산과 문화기술(ICT)을 전공하고 대학 극회에서 연극을 하다 보니, 공연(scenography)과 전시(museography)의 서사적 유사성에 매료되었다. 연극과 무용, 전시 퍼포먼스 등의 영역에서 '다원예술적 시노그라피'를 바탕으로 무대와 객석 혹은 장르 간의 경계를 허물고, 창작자와 향유자를 매개할 수 있는 공간적 방법론을 동료들과 함께 지속적으로 실험하고 있다.

송기혜

고교시절 러시아 발레 무대의 빨간 벨벳 커튼에 매료되어, 무대디자인을 처음으로 학문화한 체코 프라하 DAMU에서 무대디자인 (scenography)을 전공하였다. 한국에서는 예술대학교 공연예술학부에서 유럽 공연예술과 개념적 무대디자인 강의를 하고, 홍익대학교 공연예술학 박사과정으로 '무대에서의 확장된 오브제 및 움직이는 오브제의 무대디자인 경향성'을 연구 중에 있다. 「움직이는 것들의 시노그래피」, 기술융합문화예술교육 「메타버스 무대제작 프로젝트」 등을 기획했다.

심소연

어디선가 또 무언가 하고 있는 문화기획자이자, 시선의 시선으로 세상을 바라보는 예술향유자. 축제를 기획하고, 전시를 탐구하고, 공간을 연구하는 중이다.

정유완

성균관대학교 예술학 석사과정에서 예술과 공간의 관계를 연구하며, 공간 속에서 예술이 어떻게 확장되고 관객의 감각과 만나는지를 탐색한다. 공간을 하나의 예술적 경험으로 바라보며, 그 안에서 새로운 감응의 가능성을 실험하고 있다.

최은지

홍익대학교 회화과와 동대학원을 졸업하고 서울에서 활동 중인 회화 작가이다. 도시 공간 속에서 감각되는 기시감과 기억의 왜곡을 회화로 탐구하며, 도시의 정서적 층위를 기록하고 비정주적 시선을 통해 동시대 도시 경험을 재해석한다. 개인전 「출력값에 오류가 있습니다」(2023)을 비롯해 다수의 기획 및 그룹전에 참여했다.

황유경

10년간 미술교육 현장에서 활동하며, 현재 문화예술교육 기획자로서 감각 중심의 추상미술 프로그램을 기획·교육하고 있다. 「내 인생의 사칙연산」, 「추상화로 그린 그림일기」, 「추상화 거장의 팔레트」 등 교육과 전시를 연계한 활동을 실천해왔다. 앞으로는 건축·미술 융합 프로그램과 JKA 발달 움직임 치료·미술 융합 프로그램을 확장하여 운영할 계획이다.

1회차 르네상스 일점투시도법의 발명 : 3차원 공간을 2차원 평면에 옮기는 방식

모임내용 정리 최은지

1. 원근의관점

(1) Perspective of perspective : 공간과 원근은 필수적 관계

(2) 원근법과 1점투시도법

・원근법 : 멀리 있는 것과 가까이 있는 것을 구별하는 방법

・1점투시도법 : 이탈리아 피렌체 르네상스시기에 발명된 원근법의 일종

2. 원근법 Perspective : '사전적 정의' = 관점/시각/전망/원근법, "무언가"를 통해서 보는 것을 의미.
보는 위치(관점)는 인식에 영향을 미친다.

〈시기별 원근법의 변화〉

・1세기 : 입체감을 정교하게 묘사하여 현실적으로 표현하기 위해 노력함

・6세기 : 원근의 표현보다 메시지(성경)가 중요한 시기로 공간에 대한 이해도가 낮음

・비잔틴 시대 : 공간의 깊이감, 소실점에 대한 개념과 지식이 없었으며, 1점 투시도법으로 공간을 재현하는 것보다 성경의 내용을 담는 텍스트로서의 역할

・중세 말 : 중세 말부터는 그리스 시대처럼 천장에 다시 원근을 표현하기 위한 방식이 일부 적용, 하나의 공간으로 통일시키는 것에는 한계가 있었음

3. 투상도 Projection : "投 던질 투" 라는 한자에서 알 수 있듯이, 무언가(=시선)를 투사하여 만드는 이미지를 의미.
보는 이/화면/사물의 관계가 중요하다.

・투상도는 1점 투시 개념으로 시선 1개 (외눈)를 전제 조건으로 한다.

・보는 이(외눈) → 시선(무한대) (시선이 펼쳐지는 것/범위=시각 피라미드) → 화면(열린 창)

・보는 이의 시선이 화면을 통과해 대상을 만나는데, 그때 생기는 교차점을 찾아서 연결하는 원리로 3차원의 대상을 2차원의 평면으로 옮길 수 있게 되었다.

(1) 투상도의 종류

・투시 투상 : 원근이 적용된 투상도로, 보는 이(주체)가 공간 안에 있는 느낌을 주어 주관성이 강한 투상도. 공간 경험을 예측할 수 있게 하는 감상적 성격을 띠고 있다.

・평행 투상 : 원근 적용되지 않은 투상도로, 같은 길이(실제), 같은 높이 값이 그대로 적용한 객관성이 특징. 건축가의 실무에서는 실측이 가능한 객관적 수치, 지표가 중요함으로 '평행 투상'이 주로 사용된다.

* 평행 투상 : 어떻게 한 시점을 전제로 하는데 시선이 평행한가? 주체로부터 대상이 무한대로 멀어진다면, 시선은 결국 평행하게 되며 원근감이 무의미해진다.

(2) 액소노메트리/오블리크

・액소노메트리 : 바닥이 들어올라가서 대상의 윗면이 보이는 장면. (화면과 시선이 수직으로 만남)

・오블리크 : 화면이 시선과 기울어져서 바라본 장면.

* 차이점 : 액소노메트리는 축의 간격이 120도로 동일하지만, 오블리크는 축의 각도가 다르다.

(3) 1점 투시도법의 발명

・르네상스 피렌체에서 발명

・소실점 Vanishing point : 풍경이 한 점으로 사라져 버리는 지점.

・소실점은 지평선(=시점)의 가운데에 놓이는 것이 원칙 (눈의 높이 = y축, 소실점 = x축)

・필리포브루넬레스키 : 원근법실험(기록을 대신 실험의 행위로 발표)

・외부의 가설 구조물을 세울 수 없는 구조를 해결하여 설계한 것이 높은 평가를 받고 있는데, 벽돌이 서로 톱니바퀴처럼 물려서 지지대의 역할을 할 수 있도록 고안.

・1차 실험 : 그 앞에 세례당에 8각형 건물로 투시법의 증명한 실험 → 투시도법에 맞춰 세례당을 그리고 거울에 구멍을 뚫어 실제 건물을 투사, 반사해서 동일하게 보이는 것을 증명

・알베르티의 원근법해설 'Alberti, Della pittura' (1435) [회화론]
1점 투시도법을 이론적으로 규명.
: 그리드가 되어 있는 바닥을 바라보는 주체의 시선이 화면에 투과되는 원리로 바닥=x 화면=y, 화면에 생긴 교차점을 수평으로 가져가면서 3차원의 화면을 그리게 된다.

(4) 1점 투시 발명 이후

・르네상스 시대에 1점 투시가 발명된 이후, 사람들의 인식, 기술의 변화

・관찰을 통해 대상을 재현하고 신이 창조한 세계에 '나=인간'이 개입 후 창조(재현) 할 수 있고, 소실점의 개념에 따라 나(개인)를 중심으로 세계를 바라보는 "인간 중심의 세계관"이 성립되는 계기

・르네상스의 인문주의 세계관에 영향 (이전의 '신' 중심에서 '인간'중심으로 이동)

・관찰의 객관화가 과학으로 연결되어 모던(근대)의 시초의 의의

(5) 재현 기술의 발전

・알베르티의 그물 망사 → 그물의 격자가 xy좌표 역할을 하며, 눈의 위치 고정

・1점 투시도법은 소실점이 하나로 고정되어 한정된 장면만 표현이 가능

・뒤러의 모눈 유리

(6) 1점 투시도법에 담긴 의미

- 도상학적 해석 : 1점 투시도법을 적용한 것에 의미를 부여한다. 즉, 중요도가 높거나 성스러운 장면에서 1점 투시를 적용하고, 그 외에는 적용하지 않거나 무질서한 자연 풍경을 배경으로 하여 1점 투시도법의 적용 유무가 중요도를 판단하는 기준이 되었다.
- Sebastiano Serlio 건축가의 연극 무대 디자인 : 소실점이 모이는 곳에 열린 창을 구성한 르네상스적 공간은 비극 연극 무대로 활용되고 그에 비해 고딕 양식적 아치의 뾰족한 건축이 무질서하게 구성된 공간은 희극 연극 무대로 이용됐다. 자연으로 연출된 공간은 인간이 개입되지 않은 무질서를 상징하여 희화화되는 장면이나 가치를 낮게 평가하는 극에 사용되었다.
- 르네상스의 건축물 : 좌우대칭, 질서정연한 것이 특징으로, 실내에서 1점 투시의 경험할 수 있도록 설계되었다. 브루넬레스키의 건축은 대표적인 르네상스의 건축으로, 최고의 비례, 질서를 중요시한 르네상스 건축적 특징을 확인할 수 있다.

(7) 이상도시

당시 건축가들의 이상적인 도시 계획의 핵심은 1점 투시가 효과적으로 적용되어야 한다는 점과 그리드와 대칭, 질서가 특징으로, 이상 도시에 대한 작품 이미지를 보면 소실점 중앙에 열린 문이 위치함으로써 소실점의 연장선을 암시한다.

(8) 심볼릭폼 (추상적인 개념 역시 형식을 갖는다는 것)

원근법은 하나의 형식, 그 형식은 어떤 문화권, 시대, 지역이냐에 따른 영향을 받게 된다.

(9) 일초점도시와 통제의 시선

- 과거 파리의 도시계획 : 1점 투시를 이용하여 완벽한 이상 도시를 계획
- 절대 왕을 위한 도시 체계 (왕궁 중심 통제적 질서)
- 센느강의 자연 지리적 특성 때문에 틀어진 축을 고정하고자 축이 겹치는 지점에 분수를 세워 은폐할 정도로 완벽한 그리드를 추구했다.
- 근대 파리 도시 개혁 : 개선문을 중심으로 방사형 도시 계획 (오스만의 도시 계획) → 도시 산책(산보)의 개념이 생김 → 그 산책길이 도로를 중심으로 상권으로 발전 (아케이드) → 그러나 권력자들의 시민 통제를 위한 방식으로 이용된 측면이 있다.

쪽글: 시각양식과 관련한 투시도법의 변천에 관한 연구(곽기표)를 읽고

김유리 회화를 전공했던 학부시절 생각도 나고 흥미로운 글이라고 생각했다. 첫 학기에 필수 과목으로 세계 예술사라는 수업을 들었었는데, 서구 중심의 미술사 서술에 반발해 담당 교수님과 개별 면담을 가졌다. 그리스 로마 미술과 건축을 전공하신 백인 교수님은 당장 주위를 둘러보아도 그리스 로마 문화의 영향을 받지 않은 건축물은 없다고 하시며, 아프리카나 아시아 미술에 대해 배우고 싶으면 별도로 가르치는 수업을 들으라고 하셨다. 그때 나는 건축으로 매우 유명한 시카고라는 도시에서 살고 있었는데, 역사수업은 시카고 미술관 내부에서 진행했다. 전형적인 그리스로마 양식의 미술관 건너로 고층 건물들이 쭉 늘어져 서 있었다. 해당 정경을 투시도를 과장되게 적용해 미시간 거리의 고충 건물들을 파노라마 형식으로 압축하고 일그러진 미술관의 정경이 유령처럼 지나가도록 하는 설치 작품을 만들었다. 그 때의 기억을 떠올리며, 디자인은 무엇을 중요시하고 누락시키지에 대해 다시금 질문했다.

나원호 때로 언어는 단단한 정형처럼 느껴지지만 사용자에 따라, 둘러싼 맥락에 따라 시시각각 변화한다. 문장을 읽을 때 독자는 각자의 경험에 근거해 풍경을 조립한다. 작가는 작품에 가해지는 왜곡을 용인한다. 이는 건축과 유사하다. 용도와 쓰임을 정확히 지키는 건축이 있는 반면, 사용자나 시대에 따라 변화하는 건축도 있다. 건축가의 의도와 전혀 상관없는 물건들이 건물에서 각자의 자리를 차지하기도 한다. 건물에 제3자는 존재하지 않으므로 건물은 객관적이지 않다. 언어 또한 제 3자라는 가정은 불가능하므로 언어는 주관적이다. 언어는 결국 평행투상을 표방하는 투시도가 되어 간다.

성지윤 르네상스를 살아가던 사람들은 마사치오의 '성 삼위일체'를 처음 마주했을 때, 눈 앞의 그림이 평면 위에 존재함을 잊게 하는 깊이와 현존성을 체감하며 어떤 감동과 경외를 느꼈을지 가늠하기 어렵다. 다만 정해진 초점에서 벗어나는 순간, 방금 전까지 살아 있던 장면은 곧장 한낱 평면 속으로 사라진다. 이 경이로운 순간의 소실을 막고 싶은 마음은, 투시도법과 그것을 구현하는 행위들, 더 나아가 카메라의 발명까지 '박제된 시공간을 소유하려는 욕망'과 맞닿아 있었을지 모른다. 연극의 현존감 또한 관객과의 약속을 바탕으로 성립하며, 관람 위치라는 물리적 조건의 영향을 피할 수 없었을 것이다. 최적의 소실점과 시선이 맞닿는 자리를 선점하려는 욕망이 좌석의 소유권을 낳고, 이를 사고파는 관행이 유료 객석의 기원이었을 것라고 추측해본다. 물론 우리는 연극이 눈앞의 사실이자 동시에 철저한 허구임을 알고있다. 그럼에도 '지금 여기·이곳'의 이야기라는 합의와 믿음이 무대와 객석 사이에서 작동할 때, 연극은 비로소 존재하고 완성된다. 그리고 그 완성된 세계관 속에서의 감각은 삶을 더 다채롭게 인식하고 이해하도록 우리를 이끈다.

송기혜 건축가의 시선으로 해석하는 세계관과 역사에 대하여 굉장히 새로운 인사이트를 얻게 되었다. 인류의 발전이 시점으로부터 시작되었으며, 그러한 시점이 발전하는 과정에 대한 체계적인 접근을 배울 수 있었다. 원근법은 수학적이며 과학적인 접근법인 것과 동시에 분명히 왜곡되는 지점이 있었고, 결국에 '완전할 수 없다는 공식'의 해석은 결국 인간의 필요에 의해 만들어진 하나의 건축학적 공간을 바라보는 이론이었던건가 하는 씁쓸한 의문을 남겼다. 그럼에도 원근법에 의하여 3차원의 세계가 1차원의 평면에 옮겨지는 과정에서 다른 세계를 만나는 것이 당연하며, 공간을 이해하는 다양한 문화권의 세계관과 직접 연결됨과 그 국가의 종교 및 철학이 시점을 나타내는 방식에 있다는 것은 아는 만큼 보이는 것의 뿌듯함까지 느낄 수 있는 지점이었다. 하나의 그림 내에서도 시점을 다르게 투사하는 것에 담긴 상징의 의미를 앎에 모든 사회의 요소들이 결국에는 하나로 통합됨을 다시금 느꼈다.

심소연 원근법은 '멀리 있는 것과 가까운 것을 구별하는 방법'이다. 화가들은 서양의 공기 원근법, 동양의 근·중·원경 구도, 르네상스의 1점 투시도법 등으로 이를 시도했다. 특히 브루넬레스키와 알베르티가 확립한 1점 투시는 '하나의 고정된 시점'을 전제로 했고, 소실점은 '나의 눈'이었다. "세계는 내가 보는 방식에 따라 정의된다"라는 사고가 시작된 것이다. '투시도법'이 단순한 기법이 아닌, 세계와 인간의 관계를 규정할 수 있는 사고방식임을 알 수 있다. 축제 기획에서도 흔히 '킬러 콘텐츠'라는 중심 요소를 설정하며, 이는 마치 1점 투시처럼 관람자가 특정 자리에 서야만 가장 완전한 그림을 경험할 수 있도록 만드는 방식과 유사하다. 하지만 오늘날 콘텐츠 수요자의 요구는 훨씬 더 다양하고, 이는 르네상스적 1점 투시가 사진·영화·큐비즘을 거쳐 다중 시점으로 확장된 과정과 닮았다. 결국 하나의 상징적 장면과 다중 시점의 장치가 조화를 이룰 때, 더욱 풍성한 기획이 가능하리라 기대한다.

정유완 공간은 감각과 기억이 교차하는 존재다. 르네상스 시대의 시각 질서는 '하나의 시점'을 중심으로 세계를 질서화했지만, 점차 고정된 시점을 해체하고 다층적이며 주관적인 시선을 통해 다시 사유하게 했다. 이에 따라 공간은 인간의 감각과 정서, 사회적 관계가 얽혀 생성되는 유기체적 구조로 이해된다. 지금까지도 공간은 각 시대의 사고방식과 인간의 내면을 반영하며, 시대의 감각과 의미를 담아내는 기호로 작용한다. 공연 예술에서의 공간은 작품의 일부를 넘어 주체로 기능한다. 관객은 그 안에서 감각적 참여자로 존재하며 감정과 기억이 축적되는 장으로 확장된다. 움직임, 빛과 소리, 시선의 흐름 등의 요소들은 관객의 지각을 조율하며, 기억이 형태로 응결되는 순간을 만들어낸다. 결국 공간을 이해한다는 것은 인간의 감각과 인식, 그리고 예술적 경험이 서로 얽혀 만들어내는 총체적 현상을 탐구하는 일이다.

최은지 르네상스의 투시도법은 관찰자의 눈과 소실점을 일치시켜 인간 주체를 세계의 중심에 두었으나, 현대 회화는 단일 소실점의 질서를 벗어난다. 큐비즘은 대상을 여러 시점에서 동시에 포착해 단일 시점을 해체하고 평면 재구성과 추상의 길을 열었으며, 마그리트는 현실적 원근 안에 모순과 간극을 삽입해 실재와 기억의 틈을 드러냈다. 김환기는 점의 추상으로 내면의 감성을 표현했고, 서도호는 천 구조물로 개인 기억과 집합적 경험을 중첩했으며, 양혜규는 반복적 패턴으로 도시의 리듬을 드러냈다. 해외에서는 게르하르트 리히터가 흐린 풍경으로 실재와 이미지의 간극을, 줄리 머레투가 도시 좌표와 평면을 겹쳐 다층적 시선을 표현했다. 이처럼 현대 미술은 투시도적 질서를 재현하기보다 해체·변형하며, 복수의 시선과 다층적 경험을 적극 수용하는 방식으로 도시와 세계를 바라보고 있다.

황유경 르네상스 이후 확립된 선형 투시도법은 관찰자의 시점을 하나로 고정하고 소실점을 중심으로 선을 수렴시키는 방식으로, 세계를 합리적으로 구조화하는 새로운 시각양식을 제시했다. 이는 단순한 표현 기법이 아니라 인간이 공간을 이해하는 방식 자체를 변화시켰으며 건축과 도시 형성에도 큰 영향을 미쳤다. 기초 드로잉 수업에서도 이러한 시각적 전환을 생생히 확인할 수 있다. 처음 학생들에게 네모를 그리게 하면 이를 평면적 사물로만 인식하지만, 하나의 소실점을 설정하고 그 지점을 향해 선을 연장하면 단순한 네모가 입체적 박스로 확장된다. 이 과정에서 스케치북의 평면이 '표면'에서 '공간'으로 전환되는 경험을 하게 되며, 아이와 어른 모두 놀라움과 즐거움을 느낀다. 작은 사각형 하나가 시점의 개입을 통해 새로운 차원을 획득하듯, 투시도법은 재현 기술을 넘어 세계를 바라보는 방식을 변화시키는 중요한 전환점임을 수업 속에서 확인할 수 있다.

2회차 anti-perspective : 일점 투시도법을 극복하려는 시도

모임내용 정리 나원호

1. 영화에 반영된 일점투시도

- 일점투시도 효과를 잘 쓴 감독 → 알프레드 히치콕
- 대표적인 작품들 : 「2001 스페이스 오디세이」(1968), 「샤이닝」(1980), 「아이드 와이즈 셧」(2000)
- 특히 「2001 스페이스 오디세이」는 일점투시도에 대한 오마주이자 찬사라는 해석과 영화에 등장하는 검은 돌 'Monolith'은 일점투시도 회화에서 나타나는 열린 문 상징와 유사하다.

2. 환영의 창조

- '환영성'이란? → 존재하지 않는 것을 만들어내는 판타지
- 밀라노 산 사티로 성당 : T자형 공간을 십자형처럼 보이게끔 만듦
- 비첸자 올림피코 극장 : 소실점 효과로 공간을 왜곡시켜 실제보다 더 깊어 보이도록 함
- 바티칸 스칼라 레지아 : 복도 안쪽으로 갈수록 천장이 낮아지고 기둥 폭도 좁아짐. 이로 인해 투시도 효과를 극대화
- 로마 산 티냐치오 성당의 천장화 : 하늘을 향해 열려 있는 듯한 공간을 표현

3. 3차원 현실에 2차원 평면을 구현한 예술가들

- 펠리체 바리니 : 평면 기하학 패턴을 3차원 공간에 구현
- 조르주 루소 : 3차원 공간에 면(주로 원형)을 등장시킴
- 한스 홀바인의 '대사들' : 기울어진 해골이 이질적으로 존재 → 메멘토 모리의 의미를 부각
- 존티 허위츠 : 3차원 조형물을 원통에 투사시켜 2차원 이미지를 드러냄

4. 역원근법

- '역원근법'이란? → 뒤로 갈수록 사물이 작아지지 않고 점점 퍼지는 형태로 표현되는 것
- 민화 책가도 : 다초점, 다시점, 역원근법, 엑소노메트리와 오블리크가 다 뒤섞여 있음
- 호피장막도 : 각각의 칸들이 소실점 하나로 모여야 하는데 전부 다름
- 왜 역투시(역원근법)을 쓰는가? : 정투시는 뒤로 갈수록 물체가 줄어들어 보여지는 면이 한정적임. 그러나 역투시는 뒤로 갈수록 넓어져 많은 면을 보여줄 수 있음
- 또 다른 관점 : 조선은 개념이 발달했던 시대여서 사물을 있는 그대로 받아들이지 않았다. 따라서 사물을 현실처럼 표현하는 것이 중요하지 않았고 또한 화가는 캔버스를 그리고 있으면서 동시에 그림 안에 들어가 있는 존재였다. 그림 속 화가의 입장에서는 그림 앞면이 사실은 뒷면이었을 거라는 해석 또한 가능했다.

5. 엑소노메트리의 표현

- 마르쿠스 브루네티 : 로마네스크나 고딕 양식의 건물을 찍되 깊이나 입체감은 의도적으로 없앴다. 3차원 공간을 2차원 공간(파사드)으로 표현했다.
- 김경태(EH) : 작은 사물을 찍은 다음 굉장히 크게 프린팅해 비현실적인 느낌을 준다.
- 피터 아이젠만 : 엑소노메트리로 설계도를 그리더라도 구현한 모형은 원근감이 생길 수 밖에 없었다. 이에 착안해 찌그러진 형태로 모형을 제작해 현실에서도 엑소노메트리처럼 보이게 만들었다.
- 엑소노메트리는 무한으로 확장되기 때문에 공허하며, 어느 곳에도 머물지 못하는 유령의 느낌을 주고 에드워드 호퍼의 그림에서 이를 잘 표현하고 있다.

6. 드로잉의 변화

회화 초기에는 그림을 그릴 때 주관적으로 명암을 넣었고 표현이 사실적이지 않았다. 원근법 이론이 생겨나면서 그림자까지 정확하게 그려내고자 했고(사영기하학) 이로 인해 사실주의 회화가 발달했다. 19세기 말부터 말레비치를 필두로 추상주의가 부상했고 특수 상대성 이론으로 공간이 고정돼 있지 않고 변화함을 발견했다. 이는 큐비즘, 미래파 등의 움직임으로 이어졌다.

7. 1차 세계대전 이후의 건축 드로잉

공산주의를 경계한 서유럽과 미국의 정책으로 소련은 가난해졌고 독일 또한 전쟁 배상 등으로 가난해졌는데 리시츠키를 포함한 러시아의 예술가들이 비슷한 처지의 독일로 넘어갔다. 이러한 움직임은 바우하우스 등으로 나타났고 리시츠키는 네덜란드와 스위스에도 영향을 끼쳤기에 각 나라의 현대 건축이 발달하게 되었다.

- 리시츠키 드로잉의 특징 : 2차원과 3차원, 소실점이 있는 공간과 없는 공간, 도형의 움직임까지 하나의 캔버스에 그려낸다.
- 무한의 공간을 상정하고 그렸기에 원근감은 사라졌고, 밑에서 올려다 봤는지 위에서 내려다 봤는지 헷갈리는 양가적인 속성을 표현하고자 했다. 이렇게 엑소노메트리의 방식으로 공간을 그리다 보면 실제 공간을 구성할 때에도 변화가 생길 수 있다.

쪽글: Metamorphosis of Axonometry(Yve·Alain Bois)를 읽고

김유리

수업 초반에 엑소노메트리를 활용한 예시들을 보면서 이전에 리서치를 하다 본 전시가 떠올랐다. 바로 2023년 베니스 비엔날레 「2086: Together How?」이다, 그 중 NHDM Architects라는 그룹에서 엑소노메트리를 대입한 일러스트를 제작했는데, “집은 (비닐)하우스가 아니다”라는 작품이었다. 내가 보았던 기사글에 따르면, 건축 일러스트 그림들은 한국에서 많은 이주 노동자들이 경험하는 가장 흔한 비공식 주거 형태인 PVC 비닐 하우스, 고시원, 그리고 컨테이너 기숙사를 각각 묘사하고 있다. 안타깝게도 아직도 이러한 일들이 계속해서 일어나고 있다. 해당 전시에 관한 글은 여기서 볼 수 있다.

나원호

모리스 베자르의 무용 작품 「Boléro」는 여러 의도와 해석이 가능한 작품이다. ‘남성에 의해 대상화된 여성’으로 메인 무용수는 그려지기도 하지만, 다른 한편으로는 자신의 존재를 주체적으로 드러내는 인물로 읽을 수 있다. 육체 본연의 아름다움을 표현하려는 의도 또한 작품에는 있다. 이러한 해석의 다양성은 특정 영역만을 강조하는 투시도적 카메라에 의해 가려진다. 물론 투시도 연출에 단점만 있는 것은 아니다. 투시도는 시각적으로 극명한 효과를 주고 메시지에 감상자가 집중하게끔 만든다. 중요한 건 표현 양식 자체가 아니라 그 양식으로 무엇을 비추고 있는가, 이다. 따라서 엑소노메트리야말로 더 낫다는 주장은 구리다. 투시도만이 옳다는 견해 또한 시대착오적이다. 현대의 예술가는 작품에 맞춰 여러 양식 중 하나를 적용시킬 뿐이다.

성지윤

현대에는 엑소노메트릭의 등장으로 대상의 실제 모습을 유추하고 상상해내는 일이 예전보다 편리해졌음은 분명하다. 대부분의 3D 모델링 프로그램 역시 엑소노메트릭의 투시법을 바탕으로 구축된 작업환경 안에서, 가시화된 공간의 구체성을 확보한다. 정밀한 실제를 구현하기 위한 도판이자 가장 사실적이지 못한 이 기법은 오히려 시각 경험과 구성에 있어 열린 가능성을 내포하고 있다. 그래서 엑소노매트리 공간은 ‘무장소적이고 다형적이다’라고 말한다. 쉽게 말하자면 ‘추상적’이라고 할 수 있는데, 단정되지 않은 공간(혹은 이미지)가 오히려 대상을 다방면으로 바라볼 수 있도록 돕는다는 의미가 아닐까. 가령 무대 공간 위에 연극 속 시공간의 모든 것을 그대로 재현해낼 수 없다. 하지만 그 물리적 한계가 오히려 선택과 집중으로 구성된 사물들과 연출된 장면들이 중첩되면서 다양한 장소성을 만들어낸다. 그리고 그 장소성은 바라보는 이들에게 공통의 경험이 될 수도, 아니면 개인적인 경험으로 변환될 수 있는 가능성을 지니고 있다. 즉 바라보는 이가 인식하고 있는 대상 공간과 경험(이야기)이 만나 특정 시공간으로서 장소를 지각하게 해준다. 이는 우리가 삶의 경험을 바탕으로 살아가는 환경을 인식하고 의미를 부여하는 방식과 닮아 있다.

송기혜

논문에서 결국 가장 인상었던 문장은 “건축가들은 기꺼이 ‘공간성’을 기하학적 ‘진실’에 희생했습니다.” 였다. 이전에 한 물리학자가 수없이 이어지는 모든 공식들의 끝에 가면 결국 증명해낼 수 가 없기에 “그렇게 하기로 정하다” 라는 법칙만이 남는다고 했었다. 결국 엑소노메트리도 100% 완벽할 수 없는 무한대라고 지칭할 수 없는 인간들의 약속 안에서 발견되고 계승하며 “그렇게 하기로 희생했다”는 사실에서 인간의 위대함과 동시에 인간의 유한함을 동시에 느끼는 지점이었다. 직접 그려본 투시도는 경이로웠고, 어떻게 이것이 가능한가에 대해서는 이해가지 않는 미지의 영역이었다. El Lissitzky의 그림이자 공간은 여전히 매우 급진적이고 현대적이며 해석되지 않는 이미지가 오히려 예술의 근원적인 역할을 다하는 생각을 들었고, 그래서 아직까지도 흥미로운 그림이지 아닐까 생각한다.

심소연 액소노메트리는 실제 눈으로 본 것처럼 사실적이지는 않지만, 오히려 대상의 구조와 본질을 더 충실히 드러낸다. 특정한 자리에 묶어두지 않고 누구나 동일한 구조를 읽을 수 있어, 한 개체의 시선 중심의 투시도와 달리 집단적 인식을 전제로 한다. 공간형 콘텐츠의 소비자 또한 공연, 체험, 풍경을 각기 다른 시선으로 경험하지만, 이 모두가 모여 하나의 집단적 풍경을 이룬다. 또 다른 특징 '가역성'은 '가변성'과 비교할 수 있다. 가변성은 상황에 따라 변하는 성질이고, 가역성은 뒤집어도 성립하는 성질이다. 가변성은 매년 달라지는 주제나 트렌드에 가깝고, 가역성은 같은 콘텐츠가 여러 해석으로 의미를 지니는 경우다. '주민 퍼레이드'를 누군가는 '공공의 주민 동원'으로, 다른 이는 '지역 공동체의 연대'로 해석할 수 있다. 즉 가변성은 환경 대응, 가역성은 해석의 확장이라 할 수 있다. 콘텐츠 기획은 변화에 적응하는 동시에, 다양한 해석이 공존하는 구조를 지향할 때 더욱 풍성해질 것이다.

정유완 존 케이지는 「4′33″」을 통해 소리와 침묵의 경계를 재정의했다. 그는 '인간이 있는 한 소리는 존재한다'는 인식 아래, 음악을 연주자의 표현이 아닌 청중의 감각 행위로 확장했다. 이러한 관점은 예술을 열린 경험으로 본 맥신 그린의 심미적 교육론과도 맞닿는다. 즉, 예술은 완결된 의미를 제시하기보다, 감각과 상상 속에서 새로운 깨달음을 생성하는 과정임을 의미한다. 두사람의 철학은 액소노메트리의 가역성과도 연결된다. 원근법이 단일 시점의 질서를 강요한 반면, 액소노메트리는 평행 투영을 통해 여러 시점이 공존하는 '열린 공간'을 제시한다. 이는 「4′33″」처럼 완결된 결과보다 관객의 지각과 해석의 과정을 중시한다는 점에서 유사하다. 모두 닫힌 규범을 해체하고 수용자의 감각과 사고를 확장한다는 것. 결국 예술과 공간은 미완의 상태 속에서 의미를 새롭게 구성하게 하는 열린 경험이며, 그 과정에서 인간은 세상을 새롭게 인식하게 된다.

최은지 액소노메트리는 투시도의 고정된 시점과 일관된 질서를 넘어 '가역성'과 '다형성'을 가능하게 하며 현대 미술의 전개와 밀접히 연결된다. 리시츠키가 제시한 '전경과 배경의 무한 확장' 개념은 회화, 설치, 다원적 미술에까지 영향을 미치며 시각적 무한과 불안정한 공간성을 탐구하는 중요한 토대가 되었다. 솔 르윗은 액소노메트릭 투영을 기반으로 한 드로잉을 통해 관람자의 위치에 따라 달라지는 공간 관계를 드러냈고, 프랑크 스텔라는 평면을 입체로 확장해 2차원 회화와 3차원 조각을 넘나드는 새로운 조형언어를 제시했다. 나아가 오늘날 VR·AR 같은 디지털 매체 작업에서도 액소노메트리 원리는 관객의 시선을 단일 소실점에서 해방시키며, 투시도의 '메두사적' 응시에 대비되는 '페가수스적' 시각 체험을 가능하게 한다. 결국 액소노메트리는 단순한 제도 기법을 넘어 현대 미술의 공간 경험을 확장하고, 관객과 관계 맺는 창조적 자원으로 작동하고 있다.

황유경 엑소노메트릭을 쉽게 이해시키기 위해 먼저 커다란 Y자를 그리게 한다. Y자의 양 팔을 120도 정도로 벌리고, Y의 세 획을 평행하게 연장하면 박스가 완성된다. 그림을 뒤집는 순간 박스의 윗면이 바닥이 되고, 공간으로 확장되며, 학생들은 "우와" 하고 놀란다. 이는 소실점을 배우기 전, 입체와 공간을 바라보는 눈을 열어주는 기초 과정이다. 흥미롭게도 투시도로 그린 박스는 뒤집는 순간 공간으로 보이지 않는다. 엑소노메트릭은 투시도와 달리 시점을 하나로 고정하지 않는다. 평행선은 무한히 이어지고, 원근의 차이는 사라지며, 모든 면이 동등하게 드러난다. 학생들이 느끼는 혼란과 즐거움은 전경과 배경, 안과 밖의 경계가 흔들리는 시각적 전복을 체험하는 순간이다. 르네상스의 투시도가 메두사의 시선처럼 세계를 하나의 질서로 고정시켰다면, 엑소노메트릭은 그 시선에서 벗어나 페가수스처럼 공중을 비행하며 공간을 다시 바라보게 한다. 학생들은 같은 대상이라도 표현 방식에 따라 전혀 다르게 느껴질 수 있음을 경험한다. 고정된 시각에서 벗어나는 첫걸음이다.

3회차 공간을 인식하는 신체 감각 : 정지한 상태에서 자유로워지기

모임내용 정리 성지윤

1. 시각 중심성 비판과 「건축과 감각」의 배경

핀란드 출신의 건축가, '유하니 팔라스마(Juhani Pallasmaa)'의 「건축과 감각(The Eyes of the Skin)」은 르네상스 투시도법이 500년 이상 서구 사회를 지배하며 시각 중심의 건축 인식을 고착시켰다는 비판에서 출발했다. 당시 지중해·이탈리아 문명 중심의 서구 건축 담론에서 벗어나 주변부 시각과 다감각적 경험을 강조했고 북유럽 건축가들은 동양 건축에 관심을 가지며, 이는 한국을 포함한 동양권 건축 담론 확장에도 영향을 주었다.

2. 시각과 투시도법 - '보는 것'의 권력

(1) 투시도법과 주체의 탄생

15-16세기 일점투시법은 대상의 원리를 파악하고 재현할 수 있다는 의식을 강화시켰다. 보티첼리의 「동방박사의 경배」(1475)에서 화가는 관객을 바라보며 보고-보이는 관계를 의식한다. 벨라스케스의 「시녀들」(1565)은 화면 속 거울에 왕과 왕비를 비추며, 다층적 시선이 화면 안팎을 교차하는 복잡한 구조를 만들었다. 마네의 「풀밭 위의 점심식사」(1863), 폴리베르제르의 「술집」(1882)에서도 인물이 관객을 응시하며 감정적 자극을 유발시켰다.

(2) 파를란트(Architecture Parlante) - 말하는 건축

18세기 '니콜라 르두(Claude-Nicolas Ledoux)'는 건축 형태가 기능과 메시지를 직접 전달해야 함을 주장하며 자신의 설계에 반영했다. 폭포 형상의 수자원 관리 건물, 사방이 동일한 눈알(구) 형태의 농장 관리자 집. 성기 모양의 평면으로 설계된 사창가 건물 등 이는 토머스 모어의 「유토피아」처럼 국가 통제와 상징성을 건축으로 구현하려는 시도였다.

(3) 감옥과 감시 – 판옵티콘(Panopticon)

제레미 벤담의 「판옵티콘(PAN(모든)+OPTICON(보는))」은 중앙 감시탑에서 모든 수감자를 관찰하되, 수감자는 자신이 언제 관찰당하는지 알 수 없는 구조를 제안했다. 이는 수감자 스스로 자기 통제하게 만드는 "정신의 권력" 장치로 작용했고 벤담은 이를 감옥뿐 아니라 학교, 병원, 아파트 등에 적용하려 했으며, 현대의 CCTV와 감시 시스템은 판옵티콘의 연장선이다.

3. 맛·향·몸 - 비시각 감각의 건축적 탐구

(1) 맛과 향 - 현대카드 쿠킹라이브러리

국내 건축가 최욱이 설계한 쿠킹라이브러리는 향신료 라이브러리와 요리 향이 공간 전체에 퍼지는 구조로, 시각보다 후각·촉각을 중심으로 설계되었다. 골강판 외피는 농막과 공장의 정서를 불러일으키며, 화장실을 지하로 분리해 냄새가 공간에 영향을 주지 않도록 했다.

(2) 몸과 움직임 - 루돌프 슈타이너의 괴테아눔

'루돌프 슈타이너(Rudolf Steiner)'는 신지학·인지학(Theology)에 기반해 곡선적 형태와 오이리트미(Eurythmy, 몸의 리듬을 표현하는 무용)를 건축에 반영했다. '괴테아눔(Goetheanum)'은 노출 콘크리트로 지어진 표현주의 건축물로,

직선과 직각을 거부하고 자연의 곡선과 신체의 움직임을 공간에 담아냈고, 가우디 역시 자연 관찰을 통해 형태를 창출했으며, 슈타이너는 이를 더 구조화했다.

4. 중력·투명성·물질성 - 미스 반 데어 로에와 신객관주의

(1) 무게에서 해방 – 공중부양(구조)의 미학

'미스 반 데어 로에(Mies van der Rohe)'는 '카를 프리드리히 신켈(Karl Friedrich Schinkel)'의 영향을 받아 기둥을 최소화하고 벽을 구조에서 분리, 공간의 투명성과 부유감을 추구했다. 바르셀로나 파빌리온에서 벽은 지붕을 지지하지 않고, 십자형 기둥은 풍경 속으로 사라지도록 설계했고. 이는 중력을 거부하는 건축이자 상대성이론 이후 시공간 개념 변화를 반영한 것이다.

(2) 신즉물주의(New Objectivity)

형태와 기능의 완벽한 일치를 추구하는 신즉물주의는 주관을 배제하고 본질에 충실한 디자인을 의미한다. 페터 베렌스의 터빈 공장, 발터 그로피우스(Walter Groupius)의 파구스 공장은 철골 구조를 드러내고 코너를 투명하게 처리해 건축적 혁신을 추구했다.

5. 일광욕·위생·투명성 - 헬리오테라피와 유리 건축

(1) 일광욕과 요양소 건축

20세기 초 일광욕(Heliotherapy)과 광선 치료(Phototherapy)는 건강 증진의 핵심으로 여겨ㅈ졌다. '알바 알토(Alvar Aalto)'의 파이미오 요양소는 결핵 치료를 위한 채광·환기·청결을 중심으로 설계되었고, 함께 제작된 파이미오 체어는 환자의 호흡을 돕도록 각도를 연구해 만들어졌다.

(2) 투명성의 문화 - 엑스레이와 파이렉스

'코닥(kodac)'의 1938년 영화 「Highlights and Shadow」는 "이 젊은 여자는 유리 집에 대해 공포를 느끼지 않을 것"이라며 투명성과 노출을 프로파간다로 전파했다. 엑스레이(X-ray)는 바른 자세를 규범화했고, 파이렉스(Pyrex)는 투명 조리기구로 위생과 가시성의 미학을 일상화시켰다.

(3) 반 넬레 공장과 무량판 구조

로테르담 반 넬레 공장(Van Nelle Factory)은 커튼월과 자연 채광, 고가 컨베이어로 생산 흐름을 가시화하며 근대 산업 미학의 아이콘이었다. 버섯 기둥(mushroom column)과 무량판(flat slab) 구조는 보를 제거해 천장을 평활하게 하고 설비 통합을 용이하게 했다.

6. 종합 – 감각과 감시, 그리고 투명성의 교차.

3주차 수업은 시각 중심성 비판(팔라스마), 감시 건축(판옵티콘), 신체 경험(슈타이너), 투명성·위생(근대 건축)을 관통하며, 건축이 단순한 형태가 아닌 권력·감각·이데올로기의 물질화임을 보여줬다. 건축은 '보는 것'에서 '느끼는 것'으로, '고정된 시선'에서 '해방된 몸'으로, '무게'에서 '부유'로, '폐쇄'에서 '투명'으로 전환되었다.

"Form follows function." (Louis H. Sullivan, 1856-1924)

: 모든 유기체, 무기체, 형이하학적인 것과 형이상학적인 것, 인간적인 것과 초인간적인 것, 이성적인 것, 감성적인 것, 영적인 것에 적용가능한 한 가지 법칙이 있는데, 그것은 생명이 형태로 표현되고, 이 형태는 기능을 따른다는 사실이다. 이것은 법칙이다.

쪽글: 건축과 감각(유하니 팔라스마)을 읽고

김유리 여러모로 흥미로운 책이었다. 장애인으로서 접근성 디자인을 생각하지 않을 수 없었는데, 다만 접근성 디자인 자체도 최근 들어 여러 비판점들을 논의되고 있다. 비장애인을 위해 우선적으로 디자인된 것에 한정적인 의미의 접근성이 고려된다든지, 장애인을 위해 디자인 되었어도 실제 장애경험이 반영되지 않은 사례 등등이 있다. 여기서 가장 의문이 드는 부분은 예술이든 건축이든 장애인이 주요 구매자로서 고려될 수 있는 범위가 어디까지인지, 그리고 건축과 예술에서 장애/인를 어떻게 규정하고 있는지 이다. 우리는 공간을 동일하게 경험하지 않는다. 예를 들어 나는 한쪽 청력이 다른 쪽보다 약한데, 이러한 점은 다른 장애들과 더불어 소통뿐만 아니라 방향 감각이나 공간을 파악하는데 영향을 준다. 성당에서 울려 퍼지는 오르간 소리도, 길을 건너면서 차들이 지나가는 소리도, 주위 사람들의 말소리도 왜곡되게 인식하기에 사전에 공간을 탐색하고 동선과 이동시간을 정해두는 루틴을 통해 뜻하지 않을 사고를 예방한다.

나원호 나는 눈으로만 책을 읽는 게 싫었다. 눈 말고 다른 감각 기관으로도 책을 읽고 싶었다. 오디오북이나 책 향수 같은 몇몇 대안이 있었지만 내가 하고 싶은 건 그런 게 아니었다. 나는 점자책을 만들고 싶었다. 시중의 점자책 대부분은 조악하다. 정보 전달용 책자가 과반수이고 거기엔 어떠한 디자인적 요소도 반영되지 않는다. 우리가 책에서 느끼는 아름다움을 점자로는 느끼지 못한다. 요철감이 부족해 시각장애인들이 점자를 인식하지 못하는 경우도 많다. 그래서 100쪽 내외의 점자 시집을 기획했다. 뇌가 일상에서 처리하는 정보 대부분이 시각 정보인 것처럼 문학에서도 대부분은 시각적 비유다. 나는 비시각적 요소가 두드러지는 작품들을 선별했고, 점자를 숙지하지 못한 시각장애인들을 고려해 QR코드도 한켠에 배치했다. 낭독 녹음은 내가 하면 됐다. 기획이 마무리되자 제작 업체에 단가를 문의했다. 업체는 권당 14만 원의 비용이 발생할 거라고 알려 왔다. 14만 원이 넘어가는 책을... 한국에서 팔 자신은 없었다. 돈을 벌려고 시작한 일은 아니었지만 손해를 보는 건 다른 문제였다. 기획은 폐기되었다. 제작 단가가 낮아지면 다시 부활시키겠다며. 그런 날이 올 수 있을지는 모르겠지만.

성지윤 팔라스마에 따르면 도시는 감각하는 몸을 통해 존재하고, 우리는 다감각의 기억으로 건축 공간의 생명력을 인지한다. 특히 촉각이 구축하는 시간성은 여러 손길이 스민 창틀과 손잡이 같은 사물을 통해 공동의 기억을 불러내며, 사용자의 개입 속에서 장소는 의미를 얻고 목적에 따라 변모한다. '이곳은 지금부터 무대가 됩니다'라는 선언이 공간을 의식하게 하고 몸의 감각으로 지각하게 하듯, 추상적 공간은 (개인 혹은 공공의) 기억·감각·행위의 층위가 축적되며 '나의(혹은 어떤) 장소'로 인식된다. 이때 떠오르는 개념이 '장소춤'이다. 장소춤은 무용하는 몸을 매개로 장소의 역사, 재료, 소리와 상호작용하여, 장소 자체를 무대가 아닌 창작자이자 춤의 일부로 받아들인다. 곧 춤이라는 언어로 몸이 공간을 읽고, 공간이 몸의 움직임을 조직하는 상호 교감·인지의 과정이며, 지각·감각·기억이 통합되는 체험적 예술이다. 결국 팔라스마의 건축과 감각, 장소성, 장소춤은 몸과 행위, 기억의 순환으로 연결되고, 공간의 분위기와 정체성을 직조한다는 점에서 설계와 안무는 서로 닮아 있다.

송기혜 완전한 미니멀리즘에는 지나친 추상과 지나친 사유의 공간으로 오히려 사람을 부담스럽게 혹은 무언의 압박과 같은 과제를 주는 것이 아닌가 할 때가 있다. 반대로 유럽의 대성당 혹은 화려한 조형물같은 건축물은 안과 밖의 괴리감에 실망을 할 때가 많다. 팔라스마는 형태나 양식보다는 경험과 기억을 남기는 '감각의 진실성'을 기준으로 한다. 미니멀하되 재료나 질감에 의한 입체적인 것, 화려한 건축물에 상반되는 내부의 정갈함 등 그리고 소리의 울려퍼짐, 온도 결국 그런 것에 건물의 인상은 남기도 한다. 반포 새빛둥둥섬의 건축물이 늘

아쉽다. 화려한 외관에 비해 오히려 텅빈 그 자리에서 오는 실망감으로 오감중 그 어떤것도 충족시켜주지 못하고 있지 않은가. DDP도 마찬가지이다. 외관의 화려함에 미치지 못하는 내부 컨텐츠의 질이 시각자극만을 오히려 강조하게 된 예가 아닐까 싶다. 침묵이 힘이 있을 때처럼 건축물에서도 내외부의 밸런스가 어렵다면 조금은 힘이 빠져야함이 말과 건축과 일맥상통한거 같다.

심소연 경제학의 '체험경제' 이론은 소비자가 단순히 상품을 사는 것이 아니라, 그 상품을 둘러싼 경험 자체에 가치를 둔다는 관점을 제시한다. 이 이론은 체험을 오락, 교육, 미학, 몰입 네 가지로 구분하며, 이러한 모든 체험은 결국 감각을 통해 구체화된다. 「건축과 감각」의 저자 유하니 팔라스마는 "공간은 눈으로 보는 것이 아니라, 몸 전체로 느끼는 경험"이라 말했다. 즉, 모든 체험의 가치는 감각의 총합 속에서 완성된다. 시각적 자극만으로는 진정한 몰입이 이뤄지지 않는다. 우리는 소리, 냄새, 온도, 재질, 시간의 변화 속에서 감정을 경험하고 기억을 만든다. 감각의 결이 쌓일 때, 오락은 기억으로, 교육은 체득으로, 미학은 감정으로 전환된다. 팔라스마의 말처럼 몸은 인간이 세상과 관계 맺는 첫 번째 매개다. 공간을 설계한다는 것은 감각의 층위를 설계하는 일이며, 디지털이 감각을 대체하려는 시대일수록 공간은 다시 인간의 몸과 감각이 머무는 마지막 현장이 되어야 할 것이다.

정유완 우리는 세상을 눈으로만 인식하지 않는다. 익숙한 일상 속에서도 듣고, 만지고, 움직이는 행위를 통해 또 다시 인지한다. 팔라스마는 「건축과 감각」에서 공간의 본질은 몸이 그 안을 통과할 때 비로소 드러난다고 말한다. 공간은 시각적 정보의 합이 아니라, 질감과 온도, 소리와 냄새가 겹치며 만들어지는 다층적 경험이다. 이러한 공간에서 행해지는 예술 또한 마찬가지다. 고정된 대상이 아닌, 감각이 사고로 전환되는 과정을 경험하게 한다는 점에서 더욱 그렇다. 철학자 존 듀이는 "예술은 행위와 인식, 감정이 유기적으로 이어질 때 비로소 성립한다"라고 말한다. 감각이 사고로 이어지고, 사고가 다시 감정으로 순환하는 순간, 그제서야 예술은 존재한다. 공연의 무대 역시 관객의 관계, 조명의 움직임, 공기의 떨림이 서로 영향을 주며 매 순간 새롭게 구성되는 공간이다. 그 속에서 우리는 익숙함을 낯설게 바라보고, 비로소 자신을 포함한 공간 속 존재들을 감각적으로 자각하게 된다.

최은지 「건축과 감각」에서 가장 인상 깊었던 점은 시각 중심의 사고에서 벗어나 감각의 통합적 경험을 강조한 부분이다. 시각 예술가로서 전시는 단순한 작품의 나열이 아니라, 관람자가 공간 속을 이동하며 체험하는 감각적 사건이라 생각한다. 건축이 빛과 질감, 소리, 냄새로 존재를 환기하듯, 전시 역시 공간의 구조와 분위기에 따라 의미가 달라진다. 작품의 배치, 조명, 간격, 동선은 감정과 감각을 유도하며, 향이나 음악 같은 비가시적 요소는 감상을 몰입적 체험으로 확장한다. 결국 전시는 작품과 공간, 감각이 함께 작동하는 하나의 사건이다.

황유경 최근 두 가지 감각 기반 예술교육 프로그램에 참여했다. 하나는 발달장애인의 인솔자로, 다른 하나는 참여자로서였다. 국립현대미술관의 〈MMCA 예술공감〉에서는 발달장애인을 위한 쉬운 설명이 준비되어 있었지만, 실제로는 시각장애인용 촉각 교구를 적용했을 때 훨씬 효과적이었다. 교구를 만지는 순간 참여자들의 집중이 달라졌다. 눈앞의 커다란 작품을 손으로 확인하고자 하는 욕구가 충족되자, 손끝의 감각이 비로소 감상의 문을 열었다. 국립중앙박물관의 「공간오감 : 여기, 우리, 반가사유상」은 그보다 깊었다. 눈을 가린 채 향과 소리, 손끝으로 조각을 느끼며 나는 일시적인 '시각장애인'이 되었다. 시각의 침묵 속에서 다른 감각이 깨어났다. 6세기의 조각은 화려하지만 미숙했고, 7세기의 조각은 단순하지만 균형 잡혀 있었다. 마치 청소년과 성인의 차이처럼 느껴졌다. 팔라스마의 말처럼, "공간은 눈으로 보는 것이 아니라 몸 전체로 느끼는 것"이었다. 감각은 세계를 이해하는 또 하나의 언어였다.

4회차 근대적 공간관의 탄생 : 건축에서 장식이 떨어져나가는 순간

모임내용 정리 심소연

1. 아돌프 로스와 시대적 배경

아돌프 로스(1870-1933)는 오스트리아 빈에서 활동한 근대 건축가로, 화려한 장식 양식을 비판하고 기능과 윤리를 건축의 중심에 두었다. 「장식과 범죄」는 로스가 진행한 한 강연의 내용이 훗날 책으로 발간된 사례로 완벽한 논설문의 형태를 띠고 있지는 않다. 젊은 시절의 로스는 1893년 시카고 박람회를 방문하며 압도적 규모의 건축을 경험하게 된다. 당시 시카고는1871년 시카고 대화재로 인해 도시 재건 과정에서, 그 시기 개발된 엘리베이터, 철골 구조 등 최첨단 기술을 사용한 현대 건축물이 시공되던 때였다. 시카고 재건에 앞장섰던, "형태는 기능을 따른다(Form follows function)"라는 명제로 유명한 건축가 루이스 설리번(Louis Sullivan)의 기능주의적 사고는 로스에게 영향을 주었고, 이 경험을 통해 로스는 빈의 구시대적 장식을 적용한 건축에 비판적 시각을 갖게 된다.

2. 빈의 절충주의 건축과 '빈 분리파'에 대한 비판

19세기 말 빈은 도시를 둘러싼 성벽이 철거된 부지인 '링 슈트라세(Ringstraße)'의 개발로 도시가 급격히 확장되던 중이었다. 그러나 빈에 들어서는 새 건축물들은 여전히 철골 구조 위에 고딕, 바로크 등 과거 양식의 외향을 덧입힌 '절충주의' 건축이었다. 로스는 이를 '*포템킨 마을(Potemkin village)'이라 풍자하며, 겉모습으로 과거를 흉내 내는 위선적 건축이라 비판했다. 이 시기 빈에서는 클림트, 요제프 호프만 등이 주도한 '빈 분리파'와 '빈 공방(Wiener Werkstätte)'이 화려하고 표현주의적인 미학을 전개했다. 로스는 이들을 비판하고, 공예적 아름다움이 아닌 합리적 구조와 기능의 미를 추구하며, '건축은 예술이 아니라 실용'이라는 명제를 내세웠다.

* 실제로는 존재하지 않거나 황폐한 실상을 숨기기 위해 외부에만 보기 좋게 꾸며놓은 가짜 건축물이나 허울뿐인 구조물

3. 의복과 건축의 비교

로스는 옷과 건축을 동일한 원리로 바라보았다. 건축이 구조 위에 외피를 입히듯, 옷도 인간의 신체를 덮는 기능을 갖는다. 그는 외형적 화려함을 거부하고, 단정하고 기능적인 옷차림이 교양인의 미덕이라 했다. 겉모습은 절제되어야 하지만, 내면의 개성은 안감이나 집 안의 인테리어 같은 보이지 않는 곳에서 표현할 수 있다고 주장했다.

4. 데코레이션과 오너먼트

그가 범죄로 규정한 장식은, 모든 장식이 아니라 영혼이 없는 의미 없는 장식이었다. 장인이 영혼을 바쳐 만드는 공예적인 장식, 공동의 의식을 만들고 집단을 형성할 수 있는 디자인은 Decoration이 아닌 Ornament이다. 노동자가 대량생산 하는 장식(Decoration)은 재료와 시간을 낭비하고, 노동력을 착취하기에 범죄로 규정한다.

5. 주요 작품

로스의 대표작 로스 하우스(Loos haus, 1912)는 빈 중심가 미하일러 광장에 세워진 주상복합 건물이다. 주변의 화려한 바로크 양식 속에서 단정하고 장식 없는 입면을 보여 시민들의 거센 비난을 받았지만, 모더니즘 건축의 시초 중 하나로 평가된다. 체코의 빌라 뮐러(Villa Müller, 1930)은 외부는 단정하지만 내부에 층간 레벨 차를 둔, 2차원 평면 계획이 아닌 3차원 입체로 구성된 라움플랜(Raumplan) 개념을 반영한 또 다른 대표작이다.

6. 침묵하는 건축

로스가 경험한 세기말의 세상은 흥분과 우울함이 공존하며, 정신분석학이 태동한 혼란의 시대였다. 로스는 외부의 과잉 자극 속에서 건축은 “침묵해야 한다”라고 주장했다. 건물은 도시의 소음과 혼란에 맞서 절제된 형태로 존재해야 하며, “교양 있는 사람은 창밖을 내다보지 않는다”라고 주장했다.

7. 결론

로스의 사상은 단순히 “장식은 범죄”라는 급진적 문장에 머물지 않는다. 그는 장식의 문제를 미학이 아닌 도덕·경제·사회적 문제로 확장했다. 그에게 좋은 건축은 시대의 정신과 인간의 삶을 담는 실용적 그릇이며, 장식 없는 단순함은 절제된 교양과 윤리의 표현이다. 실제로는 존재하지 않거나 황폐한 실상을 숨기기 위해 외부에만 보기 좋게 꾸며놓은 가짜 건축물이나 허울뿐인 구조물

쪽글: 장식과 범죄(아돌프 롤스)를 읽고

김유리

로스가 태어난 시가는 벨 에포크 시대(1870-1914)가 막 시작된, 식민지 점령과 착취를 통해 엄청난 부를 얻게 된 서구 유럽은 이 시기를 ‘아름다운 시절’이라 불렀으며, 아르누보 양식이 대두되었던 때이기도 하다. 해당 글은 로스가 미국에서 유학을 하고 돌아와 쓴 글로, 빈 분리파의 영향을 받았다. 제국주의 시대 건축가가 한 세기 이전에 쓴 글은 다소 불편했다. 또한 그는 계급주의를 부정하지 않는다. 그가 짓는 건축, 그리고 향유하는 것들은 중산층 혹은 상류층 사람들을 위한 것으로, 예를 들어 그가 참여했던 주거 프로젝트 같은 경우, 대리석 등 매우 비싼 재료들로 마감되어 있다. 그가 말하는 건축은 서민들을 포함하는 것일까. 농부나 제조공 등 노동자 계층 사람들에 대해서 이야기하지만 정작 이들이 사는 공간에 대해서는 일언반구가 없다. 그 또한 석공 아버지 밑에서 자라났지만 정작 아버지와 같은 사람들이 사는 공간을 “발전”되어야할 대상으로 고려하지는 않았다고 느낀다.

나원호

많은 사람들이 ChatGPT에 질문을 한 뒤 감사 인사를 한다. ChatGPT는 거기에 ‘천만에요’ 등의 답변을 입력한다. 이 과정에서 수천만 달러의 전력 손실이 발생한다고 샘 올트먼은 밝혔다. 공손한 소통은 AI 산업에선 장식일 뿐이다. 본론만 밝히는 게 시간과 비용 면에서 효율적이니까. 장식의 기준은 시대마다 바뀐다. 저자는 ‘수수하고 밋밋하다’며 괴테의 문장을 극찬했지만, 현대의 작가들은 아무도 그렇게 쓰려 하지 않는다. 미사여구와 과장이 지나치기 때문이다. 장식의 유무로만 작품을 판단한다면『젊은 베르테르의 슬픔』은 읽을 가치도 없다. 현대 수사법 기준으로는 말이다. 장식을 그저 장식이라 볼 수 있을까. 원주민들은 문신에 여러 의미를 부여해 왔다. 조상과 자신을 연결시키고, 나아가 자연과 신을 만나게 하는 매개 역할을 했다. 그들에게 문신은 본질이기도 했다. AI 사용자들도 안다. 공손한 표현을 써 봤자 의미가 없다는 것을. 그러나 여전히 수사법을 활용해 ChatGPT에 질문을 할 것이다. 67%의 미국 사용자들은 AI에게 정중한 표현을 썼다. 그 중 55%는 ‘그것이 옳기 때문에’라고 행동 이유를 밝혔다. 장식은 때론 옳은 일이 되기도 한다.

성지윤

사실 장식은 본질적으로 기능과의 선후관계 보다는, 장식을 선택한 주체의 취향과 의도를 더 직접적으로 드러내는 요소라고 생각했다. 물론 그것이 어떤 목적을 가진 장식인지, 혹은 단순한 치장과 과시를 위한 것인지에 따라 그 의미는 달라질 것이다. 로스의 ‘장식은 범죄다’라는 주장이 다소 극단적인 선언처럼 들리지만, 이는 단순히 장식 전체를 부정하기보다 공간의 본질과 재료의 진실성, 그리고 사용자 경험에 대한 근본적인 질문을 던지려는 시도로 받아들여졌다. 가장 장식적인 건축으로 나는 먼저 ‘가우디’의 건축물을 떠올렸지만, 뜻밖에도 두 건축가 모두 ‘과거의 규범을 답습하는 장식’을 비판한다는 공통점을 지니고 있었다. 겉으로 보기엔 상당히 대조적이고 전혀 다른 세계에 서 있는 것처럼 보인다. 하지만 로스는 적재적소에 의도된 건축적 장식을 오히려 옹호했고, 가우디 역시 목적이 분명한 장식을 요구하는 공간 외에는 상당한 절제를 추구했다. 결국 두 사람 모두 시대와 기능, 구조에 부합하는, 즉 근대적 조건에 걸맞은 장식의 가능성을 포기하지 않았다. 그래서 오히려 목적에 알맞게 기능하고 있는 구조물들이 오히려 장식에 버금가는 매력을 지니고 있는 것이 아닐까—라는 생각이 들었다.

송기혜

조형예술의 출발점을 치장하고, 장식하는 것에 대한 충돌에서 본 것이 굉장히 흥미로운 지점이었다. 개인적으로 무대 위에서의 무대장치의 가장 간결해진 지점으로 움직이는 조형으로서의 배우 혹은 오브제의 역할로 보고 있음에 또 다른 해석이라 생각이 든다. 하지만 매우 주관적인 해석에 의한 강력한 주장인 것 같은 면에서는 거부감이 일기도 하였다. 저자는 미니멀리즘의 도래를 마치 예측하며 선도한 입장인 것 같지만, 동시에 기술자, 예술가, 오래된 숙련공들의 존재의 의미와 그들의 자아 실현과 보존을 위한 강력한 도구로서의 쓰임이 '장식'내지는 '꾸밈'이라는 것도 인정하고 있었다. '미니멀리즘' 혹은 '매우 간결함' 또한 재료의 쓰임이나 질감, 촉감 등 또 하나의 보이지 않는 요소에 의한 오랜 성찰의 결과이지 않을까. 다만 눈에 보이는 화려함과 오랜 시간의 투자 여부에 따라서 경제성만으로 '장식'이라는 행위 혹은 결과물이 시간의 낭비로 보는 것에도 오류가 있어 보인다. 장식을 무도회에 비유한 것은 적절해보이기도하나, 누군가는 찰나의 무도회에서의 기억과 경험으로 인생을 바꿀수도 혹은 그 경험으로 평생을 살아갈 수도 있다. 마찬가지로 생존에 전혀 영향을 주지 않는 것 같은 물건, 의상, 건축 등에 사치스럽게 추가된 '장식'일지라도 누군가에겐 평생의 자부심이자 추억이자 무형의 생명력일 수 있다. 그런 점에서 개인적으로는 미니멀리즘을 옹호하지도, 장식이라는 것을 일반화하기에도 너무나 벅찬 단어이기만 하다.

심소연

아돌프 로스의 '장식은 범죄다'라는 선언은 미적 금욕의 천명이 아니라, 문화적 성숙과 각성에 대한 것이다. 그는 '장식'을 단순한 꾸밈이 아니라, 문명 이전의 본능이자, 노동력과 자원의 낭비, 심지어는 인간 진보의 퇴행으로 보았다. 문화의 성숙은 불필요한 장식을 버리는 과정이며, 진정한 현대성은 절제 속에서 완성된다고 했다. 그에게 장식은 단순히 미의 추구가 아니라, 사물의 진실을 가리는 거짓의 행위였다. 그의 사상에는 일종의 건축적 진실성, 즉 재료와 구조가 스스로 말하게 하는 태도가 깔려 있으며, 이는 테토닉(tectonic)의 개념과도 일부 닿아 있다. 테토닉함은 재료와 구조, 기능이 분리되지 않고 서로의 관계 속에서 드러나는 질서이다. 돌이 하중을 견디고, 금속이 장력을 버티며, 나무가 온도를 전할 때, 이들의 결합은 꾸밈이 아니라 진실의 드러남이 된다. 로스의 '반(反)장식'은, 어쩌면 각 재료가 제 목소리로 존재하게 하는 'tectonical'의 한 표현일지 모른다.

정유완

클래식에는 '꾸밈음'이 있다. 특히 고전 시대에 활발히 쓰이다가 점차 그 비중이 줄었고, 현대에 이르러서는 '꾸밈'이라기보다 선율과 진동으로 기능하기도 한다. 시대가 흐르면서 그 역할이 과함으로 평가되기도 하고 아예 연주자의 해석에 맡겨지는 경우가 많아졌다. 꾸밈음은 한때의 규범이었지만, 시간이 지나며 필요와 불필요의 경계에 놓인 장식의 상징처럼 기능한다. 로스에게 장식은 문명인의 성숙을 방해하는 잔재이자, 노동과 시간을 낭비하게 만드는 비도덕적 행위였다. 그는 장식을 제거함으로써 사물의 기능과 본질이 드러난다고 보았다. 클래식의 꾸밈음을 단순화하면서 형태의 명료함을 추구했듯 말이다. 오늘날 '심플 이즈 베스트'라는 말이 명언화 된 만큼, 단순함을 선택하는 것은 인간이 스스로를 조율하려는 행위일지도 모른다. 복잡한 생활 속에서 균형을 찾고자 하는 나름의 감각적인 선택인 것은 아닐지 생각한다. 나는 이 흐름 속에서 장식을 배제한다기보다, 장식이 사라진 공간에서 오히려 더 깊은 감정이 드러난다고 느꼈다. 그것은 모순일 수도 결핍일 수도 있는 오로지 인간이기에 느낄 수 있는 틈이 아닐까?

최은지

로스가 말한 '문화의 진화란 장식을 배제해 가는 과정'이라는 명제는 오늘날 미술의 흐름과도 맞닿아 있다. 그는 장식을 문명의 낭비이자 퇴행으로 규정했지만, 이 말은 단순히 미적 절제를 말하는 것이 아니라, 불필요한 형식으로부터 의미를 정제하는 행위로 읽을 수 있겠다. 이는 20세기 이후 미니멀리즘의 핵심 원리와 유사하다. 예를 들어 '도널드 저드(Donald Judd)'의 단순한 구조물이나 '댄 플래빈(Dan Flavin)'의 빛 설치는 장식을 제거한 순수한 형태 속에서 오히려 감각적·정신적 긴장을 만들어낸다. 국내 작가인 이우환 역시 여백과 물질의 관계를 통해 '덜어냄'이 곧 '채움'이 되는 미학을 보여준다. 이처럼 현대미술은 장식을 거부함으로써 시각적 과잉 대신 개념적 명료성과 감각의 집중을 추구하는 경향을 보이기도 한다. 이러한 예술 작품은 결국 로스의 사상이 단순함이 결핍이 아니라 정신의 고양과 자율성의 표현임을 일깨워준다.

황유경

아돌프 로스의 「장식과 범죄」를 읽으며 최근 결혼한 친구의 이야기가 떠올랐다. 그녀가 남편과 시댁에 대해 토로하던 말들 "시대에 뒤떨어졌다", "들인 시간에 비해 효율성이 떨어진다"가 로스가 장식을 비판하며 사용한 언어와 겹쳤다. 주어만 다를 뿐, 판단의 구조는 같았다. 로스는 장식을 문명이 극복해야 할 퇴행으로 보았지만, 누군가를 '현대적이지 않다'고 규정하는 순간 우리 또한 같은 위계를 만든다. 요즘 발달장애인들과 함께 추상화를 그리며 이 문제를 다시 생각했다. 그들의 작업에서 예기치 않은 아방가르드를 본다. 현대 작가들이 애써 벗어나려는 정형화된 표현, 그들은 애초에 거기 갇히지 않는다. 거칠고 어울릴 것 같지 않은 요소들이 만나 만들어진 구성은 계산된 '탈-정형'을 넘어선다. 이것은 '문명이 덜 얹힌 감각'이 아니라 다르게 구조화된 감각이다. 로스가 제거하려 한 장식은 결국 인간의 다양한 표현 욕구였다. 진정한 현대인은 장식을 버린 사람이 아니라, 서로 다른 감각이 공존함을 인정하는 사람일 것이다.

5회차 건축 답사 : LG아트센터, 스페이스K 서울

모임내용 정리 황유경

1. LG아트센터 외관 및 안도 다다오 건축 개념 / 설명 : 배윤경 퍼실리테이터

LG아트센터의 외관을 중심으로 안도 다다오의 건축 철학(단순 기하학 형태 + 동선의 산책로 개념)을 설명했다.

· 건축의 기원 : 서울시가 부지를 제공하고, LG가 건물을 '기부체납' 형태로 지어 20년간 운영권을 갖는 구조.

→ 사회공헌 목적의 문화시설, 20년 후 서울시 소유. 건물 모서리는 나침반처럼 동·서·남·북을 가리키도록 비틀린 배치를 취함.

→ 어떤 면도 영구적인 음지가 되지 않도록 설계한 것. 외관 전체가 매끈한 노출콘크리트로 구성되어 있으며, 빛·물·콘크리트라는 안도의 건축 3요소가 곳곳에 반영되었다.







2. 공연장 투어 (시그니처홀) | 설명 : 오경은 LG아트센터 매니저

국내 공연장과 차별화되는 기술적 요소를 설명했다.

(1) BIB(Box·in·Box) 공법

· 공연장 전체를 또 하나의 콘크리트 박스로 감싸 지하철·헬기·외부소음 완전 차단.

· 내부 NC 15 수준(깊은 숲에서 귀 막은 정도의 소음).

(2) 바닥 공조 시스템

· 천장이 아닌 객석 바닥에서 냉난방 공조를 하는 국내 유일급 시스템.

· 소음이 거의 없어 클래식·뮤지컬에서 음향 퀄리티가 뛰어나게 유지됨.

(3) 깊은 무대 + 리어 스테이지

· 예전 역삼 LG아트센터보다 훨씬 넓은 후무대(리어 스테이지) 확보.

· 대형 오페라·풀 편성 오케스트라 공연까지 대응 가능.

(4) 벽면 음향 설비(VABS)

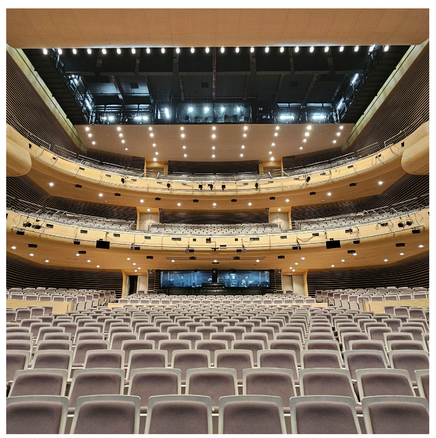
· 벽 내부에 흡음·반사 장치를 숨겨 두어

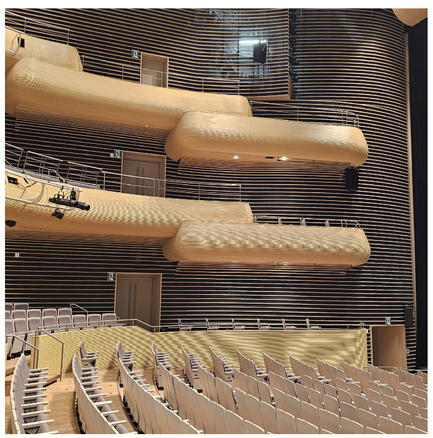
· 클래식/뮤지컬/연극 모두 최적 음향으로 변환 가능.

(5) 좌석 디테일

· 좌석 번호는 일본 고도부키사 장인이 한 땀씩 자수로 새긴 것 → 유지·교체 비용도 높음.

· "VIP석이 매진일 때는 2층 1~2열, 또는 17열 추천"이라는 예매 팁 공유.







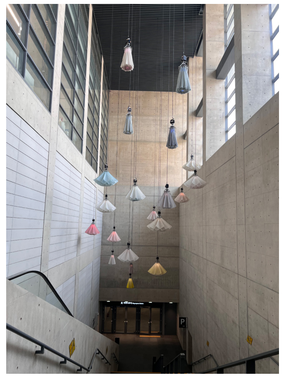
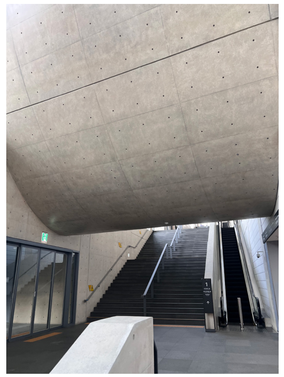
3. LG아트센터 내부 | 설명 : 배윤경 퍼실리데이터

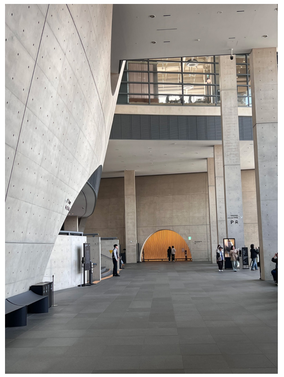
(1) 2층 아트라운지

· 안도 다다오 건축 전시 공간 방문.

· 건물 전체가 방위를 가리키는 형태임을 모형으로 확인.

· 빛·물·콘크리트가 어우러지는 안도의 대표적 공간 조직 방식.



(2) 스텝 아트리움 · 지하철에서 로비(게이트 아크)까지 이어지는 수직적 아트리움

· 지하철에서 올라오는 흐름이 그대로 로비까지 이어지는 연속된 아트리움 구조.

· 기존 아트리움처럼 중앙이 크게 비어 있는 형태가 아니라, 사람의 움직임에 따라 압축–확장되는 구조적 경험을 제공.

· 초기에 설치되었다는 '키네틱 아트(DRIFT, Meadow)'가 천장에서 사람의 움직임에 반응하며 공간을 활성화.

(3) 게이트 아크 · 지하철에서 올라오는 외부 흐름이 타원형 튜브와 기울어진 곡면 벽체 속 공연장으로 자연스럽게 끌려 들어가는 '관문(게이트)의 역할'.

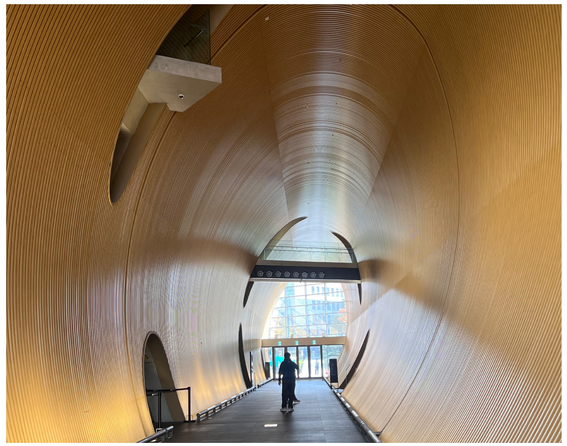
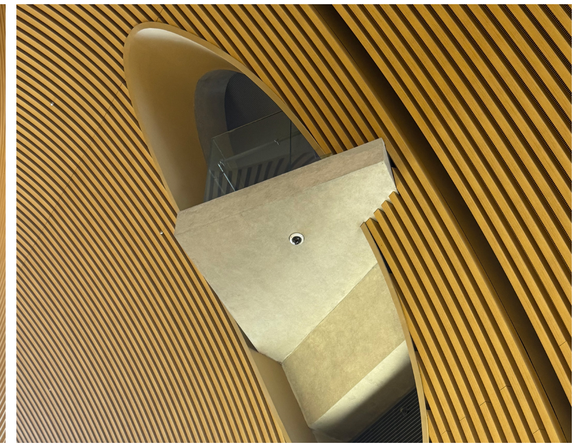
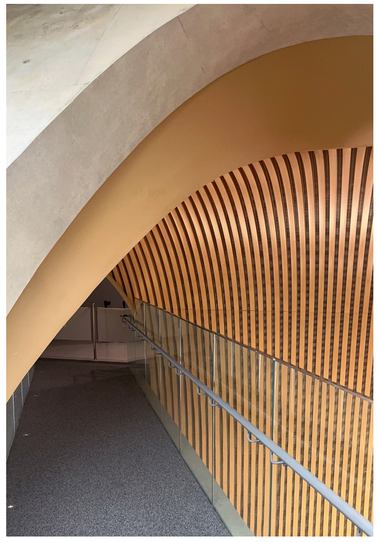
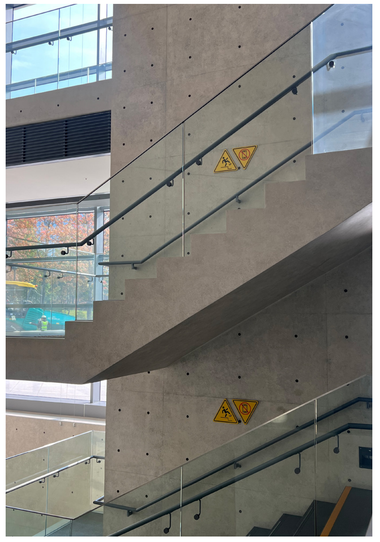
· 기울어진 벽체와 튜브가 만나는 복잡한 곡면 구조 때문에 곡률마다 다른 종의 합판 거푸집을 제작해야 할 정도로 난이도 높은 시공이 이루어짐.

(4) 튜브 · 기울어진 벽체의 구조적 난이도

· 가장 상징적인 요소인 '카탈리스트 튜브(Catalyst Tube)'
  – 타원형이 15도 기울어진 형태로 건물을 관통
  – 곡면/기울기/교차 단면이 맞물리며 독특한 공간 감각 생성
  – 안도의 기존 작품보다 더 복잡한 3D 구조

· 튜브와 곡면 벽체를 구현하기 위해 약 180여 개의 서로 다른 합판(거푸집)을 제작.

· 일반 콘크리트는 층층이 타설하지만, 여기 일부 구간은 이음선 없는 자연스러운 곡면을 위해 큰 단위로 타설.


(5) 디자인 vs 안전

· "디자인을 지켜야 하는가?" vs "안전을 위해 희생해야 하는가?"의 딜레마.

→ 국내 건축법상 안전 규정 때문에 건축가가 원하지 않는 안전 사인·난간·철망 등이 디자인 위에 덧붙여지는 현실.



(6) 재료 · 노출 콘크리트의 시간성

· 안도의 노출 콘크리트는 시간이 지나며 청변·황변 등 색이 자연스럽게 변화.

· 눈에 잘 보이는 외부는 정교하게 마감되지만, 내부나 보이지 않는 부분은 후가공을 생략하기도 함.

→ 재료의 본성과 작업 단가·노동의 절약이 반영된 결과.

4. 스페이스K 서울 | 설명 : 도슨트

스페이스K는 건축가 조민석(매스스터디스)의 설계로써 코오롱 인더스트리·글로텍·생명과학 3사가 공공기여로 조성한 미술관이다. 건물 외관을 함께 걸으며 순환과 흐름의 건출에 대해 설명했다.

- 건물의 곡선 매스는 사람의 흐름을 순환시키고, 서울숲으로 이어지는 도시 동선을 부드럽게 연결.
- 디자인상 사선 벽 아래 생긴 공간이 자칫 위험 할 수 있는데, 작은 연못을 만들어 러버덕을 띄움으로서 자연스럽게 안전 가드 역할을 함.

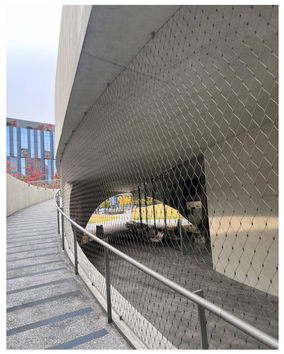
→ 이질적이지 않고 오히려 미술관의 예술적 감각과 연결됨.

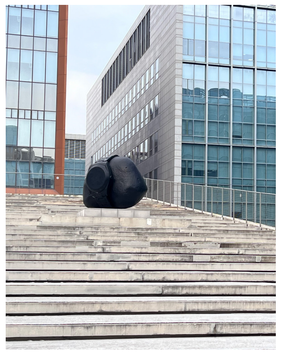
(1) 옥상 테라스까지 이어지는 동선

- 지상에서 옥상까지 자연스럽게 연결되는 외부 동선.
- 내부 엘리베이터 때문에 생긴 상부 돌출부를 조형물 좌대처럼 재해석해 활용됨.

(2) 내부 : 자연광 + 가변 전시공간 + 돔형 세미나실

- 천장에는 특수 유리를 적용해, 자연광이 작품에 과도하게 닿지 않도록 조절하며 부드러운 자연광 연출하고, 나머지는 인공조명으로 세밀하게 조절하여 전시에 최적화.
- 1층 전시실은 기둥 없는 구조, 6m이상의 층고와 19m 보를 2.5m 간격으로 설치해 가변 벽체·조명 설치 자유도 최대화.
- 세미나실은 돔 구조로 울림이 심해 본래 영상 상영에 적합하지 않음. 그래서 별도의 흡음 공사로 기능을 조정한 공간.




답사 후기

김유리 건축을 평가함에 무엇이 가장 중요할까? 편리함? 접근성? 사회적 의미? 혹은 신기술의 활용도? 건축 답사를 다녀온 뒤 한동안 말로서 심상을 구체화하기 어려워 마곡 지역을 잠시 조사해보았다. 본디 마곡 지역은 논밭으로 이루어진 공간으로 약 700년간 농업이 주였다고 한다. 일제 강점기 때에는 배수시설이 지어졌고, 2005년부터 개발 이야기가 시작되어 2009년에는 마곡나루역이 지어지는 등 차근차근 근대화/발전 과정을 이어 나갔다. 그러니까 답사 동안 보았던 스페이스 K와 LG아트센터는 그러한 계획도시 설계의 일부였다. 괜히 안도가 “아시아의 중심이 되기를 바란다”라고 한 것이 아닌 것. 장애 접근성 측면에서 보자면 (*물론 나는 미국 기준인 ADA만 알고 있기에 한국과는 다를 수 있다) 두 건물 모두 세심하게 잘 디자인했다고 보기 어렵다. 스페이스 케이가 조금 더 나은 정도인데, 이런 면에서 아쉬웠다.

나원호 안도의 다른 건축물보단 덜 불편해서 좋았다. 동시에 덜 불편해 감흥 없기도 했다. 동선을 비틀면서 생겨나는 여분 공간이 안도 건물의 매력이라 생각하는데 LG아트센터에서는 그런 지점이 잘 없었다. 극장 용도와 도시 한복판이라는 환경 때문에 어쩔 수 없었겠지만. 스페이스K가 좀 더 취향에 맞았다. 크기는 비교적 작아도 곡선의 성질이 직관적으로 드러나 좋았다. 2층에 달린 쪽창과 옥상의 회색 잔디도 인상 깊었다. 그치만 수제로 만들었다던 철망은 조금 의아하게 느껴졌다. 건물과 어우러지는 형태나 문양이면 어떨까 싶었는데 공장제 철망과 크게 달라 보이지 않았다. 은근히 눈에 잘 띄기도 했다. 매끈한 외장 마감을 위해 독특한 공법까지 사용했다면서 정작 철망은 그런 매끈함과 어울리지 않아 보였다. 왜 유리가 아닌 철망 난간을 선택했는지 궁금했다.

성지윤 언젠가부터 극장과 뮤지엄을 어설픈 기술자의 눈으로 뜯어보려는 습관이 생긴 것 같다. 눈앞에 펼쳐진 공간의 전망보다는 그 안에 담긴 요소들을 주목하며, 배웠던 기술정보와 공간에 관한 이론들을 되뇌이며 앎과 무지를 분별하고 자각하는 데 바빴던 지난날들이 새삼 떠올랐다. 하지만 이번 답사에서 만큼은, 올 때마다 새로운 LG아트센터와 처음 방문한 K스페이스를 ‘공간’과 ‘건축’ 그 자체로 마주해 보려는 시도를 해보았음을 고백한다. 안도 타다오는 극장을 설계하면서 왜 그토록 기하학적인 형상들을 엮어내고 싶었을까. 거대하게 기울어진 벽, 윗층이 훤히 들여다보이는 구멍이 뚫린 벽과 높은 천장, 때로는 압도적인 규모의 계단과 튜브(tube) 공간, ‘그 안에서 그는 어떻게 사람들이 내딛는 발걸음들을 모두를 연결하고 싶었을까.’ K스페이스 옥상으로 향하는 좁고도 높은 터널, 그리고 건물의 밖에서 부터 안(inside)을 향해 의도적으로 배치된 나선형의 길은 자연스럽게 지면(ground)로부터 사람들을 이끌기 위한 것이었을까. 전시 공간을 관망할 수 있도록 일부러 뚫린 창문 같은 벽 너머로 우리는 무엇을 보게 될까. 변화무쌍한 자연광은 어떻게 작품들과 어우러질까. 이 글을 읽는 누군가가 나의 질문을 통해 공간을 새로운 시각으로 마주하는 계기가 되길 감히 바라본다.

송기혜 항상 붐비는 로비의 LG아트센터만 방문했다가 평일에 아무도 없는 공간에서의 같은 공간은 또 다르게 들어왔다. 시멘트의 차가움과 쓸쓸함 같은 것이 오히려 더 극대화되서 보였고, 동시에 따뜻했던 공간으로 인해 건축물의 재료와 실질적인 냉난방 시스템의 작동에 대해 생각을 하는 의외의 포인트가 있었다. 항상 느끼는 것이지만 건축물과 조형물의 어울림에 대해서는 의문이 들었다. 지하철역에서 로비 공간으로 이어지는 공간에

설치되어 있는 키네틱 오브제 Meadow 같은 경우는 자체의 움직임과 작품은 훌륭하지만 안도 타다오의 건출물과 보았을때 조화가 되는지에 대해서는 아무리 자주 보고 눈에 익으려고 해도 어려운 지점이다. 굉장히 개방감 있는 로비에서 3층의 레스토랑까지의 뚫린 뷰가 인상깊고 가장 좋아하는장소이다.

심소연 마곡에 위치한 LG아트센터 서울은 '튜브(TUBE)', '스텝 아트리움(STEP ATRIUM)', '게이트 아크(GATE ARC)'라는 세 가지 설계 개념을 통해 이동과 공간 경험을 정교하게 엮어낸 건축물이다. 유리로 조성된 건물 외벽을 눈에 담은 후 따뜻한 나무 느낌의 내벽이 감싸는 타원형의 '튜브'를 통과하니, 단순히 건물 내부로 들어가는 것이 아니라 다른 세계 안으로 '진입한다'는 의식적인 감각을 느낄 수 있었다. 지하 2층부터 지상 3층까지 끊김 없이 이어지는 '스텝 아트리움'은 계단을 오르내릴 때마다 시선과 빛이 달라지며, 말 그대로 '건축을 걷는다'는 경험을 하게 해준다. 로비에 자리한 거대한 곡선 콘크리트 벽면 '게이트 아크'를 마주할 때면, 압도적인 물리량이 주는 감각을 경험할 수 있다. 공연이 시작되기 전부터 이미 건축이 내 감각을 조율하고 있다는 인상을 받았다.

정유완 안도 타다오의 건축을 좋아하는 이유는 걷다 보면 생각할 수 있는 여백이 생기기 때문이다. 인생에서 가장 많은 고민과 도전을 마주하던 시기에 뮤지엄 산을 찾았고 그곳의 구조와 동선은 드문드문 나를 멈추게 했다. LG아트센터 역시 내게 특별한 공간이다. 어머니와 함께 처음으로 연극을 보러 갔던 날, 2층 복도를 걸으며 큰 창에 비친 우리의 그림자를 찍었다. 매끈한 콘크리트 벽에 드리워진 'V'자 손모양의 그림자가 유난히 또렷했던 기억이 있다. 그때 문득, 안도 타다오가 이런 순간까지도 의도했을까 생각했다. 처음에는 노출 콘크리트에 대한 나의 선입견으로 차갑게 느껴졌지만, 실제로 들어가 보면 다른 온도가 있다. 그의 건축은 통과하고 진입하며 교차하는 동선 속에서 새로운 구조가 자연스럽게 이어질 때, 일상 속에 고이 추억하게 되는 장면을 만드는 것 같다. 나에게는 잠시 걸음을 늦추고 생각할 틈을 준 공간으로 남아 있듯 말이다.

최은지 답사 중 인상 깊었던 LG아트센터는 내가 이전에 본 안도 타다오의 건축들과는 다른 감각을 주었다. 교토의 타임즈를 비롯해 도쿄의 오모테산도 힐즈, 고베, 원주, 제주 등의 건축에서는 공통적으로 직선과 여백이 만든 정적 긴장감이 강하게 느껴졌다. 벽과 빛이 겹쳐지며 형성하는 고요한 질서, 절제된 비움이 공간을 지배했다. 그러나 LG아트센터에서는 여백보다 매스들이 서로를 관통하며 생성하는 흐름과 압력이 먼저 다가왔다. 통로를 진입할 때 몸이 천천히 흡입되는 듯한 감각, 공간이 교차하며 새롭게 드러나는 장면이 인상 깊었다. 이전의 타다오가 정지된 명상 같았다면, 마곡의 건축은 움직임과 호흡이 살아 있는 공간이었다.

황유경 LG아트센터, 스페이스K 두 건축 모두 외부와 내부를 자연스럽게 이어주는 순환의 구조를 가지고 있었지만, 그 방식은 뚜렷하게 달랐다. LG아트센터에서는 스텝 아트리움을 통해 올라오게 되면 흐름은 하나로 모여 압축되고, 이후 게이트 아크를 통해 공연장으로 향하는 동선과 타원형 튜브로 들어가는 동선으로 자연스럽게 갈라진다. 게이트 아크는 진입을 유도하는 장치라면, 튜브는 안에서 밖으로, 밖에서 안으로, 또는 관통하는 이동을 확장시키는 다양한 방향성의 순환을 만든다. 반면 스페이스K는 건물 외부의 곡선 매스가 도시의 흐름을 받아들이며, 외부 동선이 옥상까지 부드럽게 이어지고 다시 전시실로 흘러내린다. 도시→건물→옥상→전시실로 이어지는 흐름은 매우 유연하고 자연스러우며 건물 스스로 도시적 리듬을 따라 움직이는 듯한 순환을 형성한다. 결국 LG아트센터는 안쪽으로 강하게 끌어들이는 순환, 스페이스K는 도시의 흐름을 따라가는 순환이라는 차이를 보여주었다.

6회차 거장 3인의 공간관 : Raumplan, Universal Plan, Free Plan

모임내용 정리 정유완

1. 근대 건축가들 사이의 위치

근대 건축의 전개 과정에서 아돌프 로스, 미스 반 데어 로에, 르코르뷔지에의 사상은 서로 다른 방향에서 공간 개념을 갱신해 왔다. 로스가 'Raumplan(라움플랜)'을 통해 공간을 3차원적으로 조직하고, 미스가 'Universal Plan'을 통해 무한히 확장 가능한 균질한 공간을 제시한 것과 달리, 르코르뷔지에는 자유로운 평면 구성, 즉 '프리 플랜(Free Plan)'을 통해 건축의 새로운 논리를 정립하였다. 그의 작업은 기능·구조·공간의 관계를 다시 묻는 것이었으며, 이는'Towards a New Architecture(세가지 교훈)'에서 일관되게 강조되는 근대 건축의 새로운 질서와 맞닿아 있다.

2. 프리 플랜(Free Plan)의 개념

르 코르뷔지에는 '프리 플랜, 자유로운 혁명'이라는 표현을 사용하며, 이 개념이 그의 건축을 설명하는 핵심 축임을 명확히 하고 있다. 프리 플랜은 다음 두 가지 구조적 원리에 기반한다.

(1) 구조와 벽체의 분리

르코르뷔지에는 기둥(Pilotis) 구조를 통해 건물의 하중을 벽체로부터 떼어냈다. 이로 인해 벽은 더 이상 하중을 지지하는 구조체가 아니라, 공간을 분할하는 가변적 요소로 재정의된다. 따라서 평면 구성은 고정된 용도로부터 자유로워지고, 건축가는 기능이나 프로그램에 따라 공간을 재구성할 수 있게 된다.

(2) 기능적 조직과 합리적 공간

프리 플랜은 단순한 '열린 공간'이 아니라 기능적 동선과 합리적 계획을 가능하게 하는 장치다. "기계적 질서"와"기능의 명료성"은 프리 플랜을 통해 구체화된다. 건축은 더 이상 형식적 장식이 아니라 기능을 실현하는 구조적 장치가 되어야 한다는 르코르뷔지에의 주장이 여기에서 드러난다.

3. 미스의 Universal Plan과의 대조

미스 반 데어 로에의 공간을 '무한히 균질하게 확장될 수 있는 공간, 목적 없이 반복되는 도시의 공간'으로 설명하고 있다. 미스가 추구한 것은 '특정 목적을 갖지 않는, 누구나 사용할 수 있는 공간'이자, 구조적 규격화가 만들어낸 균질한 반복성이었다. 반면, 르코르뷔지에는 구조적 독립을 바탕으로 공간을'기능에 따라 조직하고 변화시키는 능력'을 강조했다. 즉, 미스는 무한 반복되는 동일성(균질한 확장)을 르 코르뷔지에는 구조적 자유 안에서의 합리적 변화(유연한 구성)을 추구한다는 점에서 차이가 분명하게 존재한다.

4. “집은 거주를 위한 기계다”

주거는 기능적 필요에 따라 조직되어야 하며, 기계(자동차)처럼 효율적 구조를 갖추어야 한다. 프리 플랜은 이러한 기능적 효율을 확보하기 위한 구조적 전제조건을 제공한다.

(1) 근대건축의 5원칙

특히 ‘필로티’, ‘자유평면’, ‘자유입면’, ‘옥상정원’, ‘수평창’은 프리 플랜의 구현 방식이다. 이 중 자유평면은 기둥 구조 덕분에 내부 공간을 자유롭게 구성할 수 있게 하며, 건축이 기능과 프로그램에 따라 유동적으로 변화할 수 있도록 한다.

(2) 합리적 질서와 기하학의 미학

그에게 있어 미는 장식이 아니라 구조적 질서와 비례가 만드는 결과였다. 프리 플랜은 이러한 질서를 확보하기 위해 공간을 기하학적으로 단순화하고, 기능에 따라 명확하게 조직할 수 있는 기반을 마련한다.

5. 결론 : 근대 건축의 새로운 언어

르코르뷔지에의 프리 플랜은 단순한 평면 처리 기법이 아니라, 구조-기능-공간의 관계를 재정의한 근대 건축의 핵심적 전환점이다. 구조는 기계적·합리적으로 정리되어야 하며, 공간은 그 구조로부터 자유를 확보해야 하고, 기능은 변화하는 삶의 방식을 수용할 수 있어야 한다.

쪽글: 건축을 향하여(르꼬르뷔지에)를 읽고

김유리

르코르뷔지에의 「건축을 향하여」를 읽으며 다른 연구를 위해 본 일본의 식민주의 건축에 관한 책이 떠올랐다. 당시 건축가들은 근대성 혹은 선진성을 어떻게 표현할지에 대해 갈망하고 있었는데, 르코르뷔지에는 일본의 근대 건축에 한국과 마찬가지로 많은 영향을 주었다고 한다. 물론 이를 위해 치러질 희생은 그다지 주목받지 못했지만 말이다. 또한 그가 말하는 보편성(universalism)은 누구의 관점에서 보편성인지에 대한 비판적 고찰이 필요하다고 생각한다. 왜냐하면 이러한 보편성의 관념이 특정한 공동체를 소외시키거나 힘의 불균형을 초래하기도 했기 때문이다. 최근 한국에서 배리어 프리 건축이 주목받고 있기는 하지만 이는 편의시설에 집중되어 있으며 도시계획에 충분히 적용되지 못한다는 지적이 있어왔다. 이런 점들 그리고 다른 여러 현실들을 고려해 그의 글은 다소 씁쓸하게 다가왔다.

나원호

르코르뷔지에만큼 실체화된 이론을 지닌 건축가는 드물다. 오늘날에도 그의 도시가 세계 곳곳에 지어지고 있으니까. ‘차량 중심의 주거’라는 패러다임이 바뀌지 않는 한 우리는 여전히 그 영향 아래 있을 것이다. 동시에 우리는 미래 건축을 생각한다. 2차 세계대전 이후 르코르뷔지에가 아파트를 지었던 것처럼 한국도 6.25 전쟁 이후에 아파트를 지었다. 이는 몇십 년도 더 지난 이야기이다. 상황이 바뀌었는데도 한국의 건축 인식은 여전히 전후에 머물러 있는 듯하다. 아파트 자체를 비판하고 싶은 건 아니다. 마땅한 주거 대안이 없다는 것을 이해하니까. 다만 그것이 꼭 국제주의 형식의 아파트여야 하는지 의문이다. 기능과 경제성의 논리는 삭막한 도시 풍경을 낳았다. 전후에는 최선이었겠지만 미래의 시선은 더 넓을 필요가 있다. 르코르뷔지에를 향한 한국의 집착은 놀랍기도 하다.

성지윤

르코르뷔지에의 「건축을 향하여」에서 제시된 건축 철학 중 하나인 ‘프리 플랜(free plan)’이론은 공연장 건축과의 깊은 연결성을 지닌다. 그는 기둥이 하중을 지탱함으로써 내부 벽이 구조적 역할에서 해방되어, 공간을 유연하고 가변적으로 설계할 수 있다고 주장했다. 이 원리는 공연장 무대 공간 설계에서도 그대로 적용된다. 주무대를 중심으로 상·하부, 측면, 후면, 그리고 백스테이지까지 충분한 공간을 확보하고, 다양한 공연 장르와 무대기술 환경에 유연하게 대응할 수 있도록 설계된다. 즉 공연장 무대 공간은 가변적인 ‘빈 공간’으로 설계되어 다양한 공연장르와 기술적 요구를 포용할 수 있게 된다. 이렇게 조성된 물리적 ‘빈 공간’은 피터 브룩의 「빈 공간(The Empty Space)」에서 말하는 창조적 가능성과 상상력이 깃든 ‘빈 공간(empty space)’ 개념과 만나, 단순한 무대 공간을 넘어 배우와 관객이 함께 만들어내는 예술적 행위의 장으로 확장된다. 프리 플랜이 제공하는 구조적 자유와 기능적 최적화, 그리고 브룩의 빈 공간이 주는 창조적 상호작용의 가능성은 현대 공연장 설계에 있어 물리적 공간과 예술적 공간이 하나로 어우러지는 이상적인 설계 철학을 완성한다.

송기혜

대중적으로 많이 알고 있는 르코르뷔지에의 건축물로는 프랑스의 ‘롱샹 성당’이 아닐까 싶다. 하지만 그의 작품을 다채롭게 살펴보면 반전이 있으며, 단연 자유로운 공간의 활용을 지향했었다는 것을 알 수 있었다. 그 중에서도 가장 그의 천재성이랄까 건축을 마치 갖고 노는 듯하게 느껴졌던 작업은 ‘unite d’habitation’이다. 겉으로는 한국의 주공아파트를 연상시키기도 옛 동유럽의 투박한 아파트가 연상되기도 하지만 내부의 구조를 보면 가히 천재적인 구조이다. 어느 한 집 하나 같지 않으며 집에는 운율감이 느껴진다. 겉에서 보이는 마치

감옥과 같은 획일화된 집이 아닌 다층적으로 이루어진 설계가 매우 흥미로웠다. 이에 연결하여 그는 대체로 하얀색의 외벽으로 건물을 지었으나, 이에 반전한 내부의 비비드함과 화려한 색채의 공간감은 예측을 뒤엎는 그대로 그의 작업에 기대감을 가지게 하는 요소 혹은 진부하지 않게 해주는 요소가 아니었을까 싶었다.

심소연 르코르뷔지에에게 건축은 단순한 미적 결과물이 아니라, 질서와 사유의 산물이다. 그는 건축의 본질을 '볼륨, 표면, 평면'으로 설명하며 아름다움을 영감이 아니라 합리와 계산 속에서 찾았다. 볼륨은 빛 아래 형태의 본질을, 표면은 생명과 감각을, 평면은 사유의 질서를 상징하며, 이 세 요소는 감각과 구조, 개념이 맞물려 돌아가는 창작의 구조를 이룬다. 르코르뷔지에가 예술가의 영감이 아닌 엔지니어의 합리성 속에서 아름다움을 찾았다는 것은 흥미롭다. 그는 기하학적 순수함 속에서 감각적 질서의 근원을 보았으며, 진정한 아름다움은 계산된 질서와 기능적 필연성에서 비롯된다고 말한다. 건축의 아름다움은 천재의 직감이 아니라, 명료한 질서와 합리적 사고의 결과에 가깝지 않을까. 이런 점에서 그의 사유는 '천재의 작업'보다 '작업의 천재'에 가까워 보였다. 창작의 보편성은 질서에, 특수성은 표현의 방식에 있다. 창작이란 결국 질서와 자유 사이의 긴장 위에서 이루어지는 행위임을 느낄 수 있었다.

정유완 르코르뷔지에의 건축에서 가장 선명하게 기억에 남았던 것은 세면대와 같은 도기류를 과감히 밖으로 드러낸 방식이다. 이전 건축이 생활의 흔적을 감추고 정돈된 외관을 유지하는 데 집중했다면(사실 지금도 그러하다), 그는 숨겨온 기능과 설비를 또 하나의 질서로 받아들이며 외부로 노출시켰다. 처음에는 약간의 충격이 동반했지만.. 곧 이러한 과감한 선택 자체가 건축이 삶의 작동 방식을 정직하게 드러내야 한다는 태도에 가까운 것이 아닐까?라고 판단하게 됐다. 기능을 감추기보다 드러냄으로써, 건물은 인간의 생활 리듬과 사는 행위를 직접적으로 말하게 된다. 나는 이 지점에서 르코르뷔지에가 말한 합리성과 진정성을 다시 떠올리게 되었고, 공간은 그저 꾸며진 표면보다는 사람이 '살아가는 방식'을 증명하는 하나의 기계라는 그의 관점을 생생하게 이해할 수 있었다.

최은지 르코르뷔지에의 「건축을 향하여」를 읽으며, 나는 건축을 장식이 아닌 순수한 조형 질서의 예술로 본 그의 관점에서 미술의 순수 조형언어에 집중했던 여러 미술사조를 떠올렸다. 그는 건축의 본질을 평면과 표면, 볼륨, 빛의 관계 속에서 찾으며, 단순한 기하학적 형태가 인간의 정신을 고양시킨다고 보았다. 이러한 사유는 신조형주의, 기하학적 추상, 구성주의에서 보이는 태도와 맞닿아 있다. 몬드리안이 수직과 수평, 삼원색으로 세계의 질서를 탐구하고, 말레비치와 리시츠키가 기하학을 통해 순수한 구조를 구축했듯이, 르코르뷔지에는 건축에서 그 조형 원리를 실천했다. 그의 글은 건축이 단순한 기능의 결과물이 아니라, 형태와 질서를 통해 감각과 사고를 정리하는 하나의 예술적 행위임을 느끼게 한다.

황유경 르코르뷔지에가 「건축을 향하여」에서 제시한 볼륨, 표면, 평면이라는 개념은 내가 최근 진행한 추상미술 교육 프로그램의 구조와 닮아 있었다. 참여자들은 추상미술 거장들의 기법을 익히며 기억과 감정을 추상적 형태로 풀어냈고, 그 과정은 의도치 않게 건축의 세 요소와 자연스럽게 겹쳐졌다. 내면의 형상을 차곡차곡 쌓아가는 시간은 볼륨을 닮았다. 감정을 색과 질감으로 펼쳐내는 순간은 표면과 평면의 감각과 맞닿아 있었다. 이번 프로그램이 건축적 사고와 나란히 놓이면서, 예술교육이 서로 다른 영역의 사고방식과 만날 수 있는 가능성을 확인할 수 있었다.

7회차 건축적 재현 방식 : 평면도, 입면도, 단면도

모임내용 정리 김유리

*** 본 회차는 건축가들의 도면을 함께 보고 도면을 분석하며 진행했고 최종 과제(전시) 컨셉을 공유했다.**

1. 건축 도면의 의미와 가치

(1) 건축 도면의 정의와
중요성 건축 도면이란 건축에서 쓰는 그림으로 정의된다. 도면은 설계한 건물을 불특정 다수가 이해하고 수행할 수 있도록 정보를 제공하며, 도면이 완벽하게 통일된 언어로 구성되어 있지 않아 해석의 여지가 있다. 도면을 통해 건축물의 개성과 생각을 녹여낼 수 있고, 도면은 건축에서 정보 전달의 정확성과 함께 자기 표현의 수단이다.

(2) 도면의 변화와 예술적 가치
도면은 르네상스 시대에 디지털 개념이 등장하면서 변화했다. 도면은 베껴 그리는 사람에 따라 약간씩 달라지는 예술적 가치를 가졌다. 알베르티는 로마 지도를 정확하게 그리는 데 있어 좌표 체계를 도입했고, 손으로 드로잉하는 시절의 도면은 아름다움과 정확성을 동시에 지녔다. 손으로 드로잉하는 방식은 아직도 학교 수준에서 교육되고 있다.

(3) 도면과 예술적 가치의 상호관계
도면은 설계자에 의해 만들어진 정보의 일환이다. 디지털 도면은 설계가 이루어진 후에 생성되며, 그 가치는 설계 자체에 기반하고 있다. 도면은 그 자체로 가치를 가지며, 이를 통해 설계의 본질적 가치를 표현한다. 악보와 도면 모두 기존의 형태와 내용에 따라 다양한 해석이 가능하기에 악보와 도면의 예술적 가치는 그 자체로 주목받고 있다.

2. 건축 도면 이해

(1) 잉크 카트릭과 선의 중요성
예전엔 잉크를 찍어서 그려야 했다. 현대엔 잉크를 빨아들이는 모세관 현상으로 그림을 그렸다. 잉크 두께로 위계를 나누고 입체감을 주었고, 선 두께로 중요도를 위계 나누고 표시했다. 구조체는 가장 두꺼운 선으로, 벽과 구조체는 가장 중요하다.

(2) 평행투상도와 도면 표현
평행투상도로 보여주는 2차원 도면은 건축물을 평행하게 묘사한다. 측면도, 정면도, 평면도를 통해 건축물의 입체감을 표현하고 평행투상도로 보여주는 도면은 기울어진 부분을 알 수 없다. 옆에서 보면서 그리는 것은 보다 정확한 평면도를 제공하며 건축 도면에서 가장 먼저 등장하는 것은 '배치도'이다.

(3) 건축 배치도의 표현과 이해
배치도는 건물의 배치를 알려주는 도면으로, 위에서 내려다보는 장면과 유사하다. 땅의 경계, 등고선, 조경, 도로 등 현황을 표현한다. 배치도에서 북향과 왼쪽 방향을 표현하는 기호가 중요하고, 숫자 뜻을 하지 않는 표현 방식이 다양해 자기만의 트레이드마크를 넣기도 한다. 건축가의 도면을 보면 '플랜'이라고 쓰인 표현을 인터넷에서 다운받아도 도움이 된다.

3. 도면 이해하기

(1) 도면 해독법
인터넷에서 찾은 도면은 '1대200'과 같은 수치로 표시된 부분은 무의미하다. 수치가 입력된 도면은 종이의 크기 변화와 관계없이 상대적인 것이기 때문이다. 수치로 표시된 도면은 환산 가능한 값이고, 도면에서 문이나 변기 등의 사이즈는 '800~900' 사이라고 판단하여 읽으면 된다.

(2) 평면도
건축 도면에서 평면도는 수평단면도와 같다. 건축물을 수평으로 절단한 후, 위에서 내려다보는 모습이고 평면도를 그리는 규칙이 있다. 잘린 부분과 안 잘린 부분에 따라 정보의 위계가 달라지고 건축 도면에서 안 잘린 부분은 하얀색, 잘린 부분은 까맣게 표시한다. 인테리어 도면은 단순히 제트선으로 구분하는 것과 다름

(3) 도면의 표현 방식
벽과 인테리어를 구분하는 도면에서 두께 선을 조절하여 위계를 명확히 해야한다. 침대, 욕조, 변기 등 복잡한 도면에서도 선의 굵기를 다르게 사용하여 정보를 효과적으로 전달해야한다. 도면에는 바닥에 대한 실명을 추가하여 부엌과 싱크를 구분한다. 도면에서 선의 위계를 두께 선으로 나누어 평평한 그림에 입체감을 더할 수 있다.

4. 평면도 표현방식

(1) 도면상의 점선과 선의 표현
점선으로 무엇이 있는지, 혹은 천장이나 벽이 있는지 등을 표현한다. 점선이 여러 개로 나타나면 복잡한 형태로 해석할 수 있다. 점선이 여러 개이고, 머리 위에 뚫린 구멍을 통해 빛이 떨어지는 듯한 효과를 내기 위해 점선을 사용하기도 한다. 머리 위에 뚫린 구멍을 점선으로 표현해 집에 들어갈 때 빛이 떨어지는 것을 경험하게 해야 한다고 해석하여 도면을 읽어본다. 이는 머리 위에 뚫린 구멍을 통해 빛이 떨어지는 것과 집에 들어갈 때 빛이 떨어지는 것을 경험하게 해야 한다고 해석할 수 있다.

(2) 단열재와 문 표현
반복되는 선을 단열재를 재료를 표현하는 것으로 사용한다. 서로 다른 재료의 문을 표현할 때 선이 그어져 있는지, 점선으로 표현하는지에 따라 달라진다. 문을 열려있는 반쯤인 상태를 점선으로 표현하거나, 닫혀있는 상태를 점선으로 표현할 수 있다. 여닫이는 문을 열고 다니는 것이고, 미닫이는 문을 옆으로 미는 것을 뜻한다. 계단을 표현할 때 궤적을 그려서 표현하거나, 접이심을 그려서 표현하는 등 다양한 방식으로 표현할 수 있다.

(3) 평면도의 표현 방식
평면도를 그릴 때, 수평으로 절단한 후 위에서 내려다보는 방식으로 1층의 계단을 표현해야 한다. 2층 평면도를 그릴 때, 위에서 내려다보면서 1층에서 2층으로 올라가는 계단과 2층에서 1층으로 내려가는 계단을 각각 고려하여 표현해야 한다.

5. 도면 평면도

(1) 계단 평면도
3층과 4층 사이의 계단 구조와 평면도에서 나타내는 방식 : 계단을 자른다는 것은 수평으로 잘리는 것이 아니라 대각선으로 자르는 것. 대각선 방향으로 표시된 선이 계단이라는 것을 기억해야 한다. 계단은 벽과 벽 사이에 놓여 있을 때, 그 아래에 공간이 드러난다. (계단 아래 공간이 있다는 것을 유념해야 함)

(2) 계단 절단 표시
계단을 자른다는 것은 위층과 아래층을 표시하는 것이 아니라 같은 층에서 올라가는 또는 내려가는 계단이라는 것을 의미한다. 절단된 계단을 위에서 아래로, 또는 같은 층에서 올라가는 것으로 표시한다.

(3) 계단 표현
문 주변의 유리 구조와 창틀 프레임 예시: 문이 있는 곳에서는 얇은 유리를 사용하고, 문이 없는 곳에서는 벽을 사용한다. 지하 1층 플랜에서는 계단을 상승세로 표시하고, 1층 기준에서는 하강세로 표시함을 강조한다. 상위 계단에 올라가는 계단을 위에서 아래로, 하위 계단에 올라가는 계단은 꺾어진 상태에서 표시한다.

6. 건축 도면과 공사 현장

(1) 건축 도면과 공간 표현
건축 도면에 계단은 1층에서 2층으로 올라가는 것으로 표현되어 있다. 계단이 1층보다 낮은 레벨의 바닥에 위치하여 잘려있는 것처럼 보이지 않는다. 건축 도면에서 조명과 전기, 배관 등은 다른 도면으로 그려지며, 이를 전체 도면에 포함시키지 않는다. 천장에 위치한 조명을 고려하여 도면을 완성해야 한다.

(2) 루프 플랜과 건축물 구조
2층으로 올라가는 계단은 절단되어 있고, 3층에서는 계단이 보이지 않는다. 건축 도면에서는 계단이 1층보다 아래에 위치하여 잘려있는 것처럼 보이지 않는다. 1층에 화장실이 가려져 있고, 욕조가 벽까지 연장되어 있는 부분이 있다. 건축물의 외부와 내부를 구분하기 위해 바닥 표시를 달리하여 구분해야 한다.

(3) 단면도와 공사 현장
단면도에서 평면도와 달리, 천장의 기하학적 모양을 표현하지 않는다. 건축 도면에서는 조명, 전기, 배관 등이 따로 그려져 있고, 이를 전체 도면에 포함시키지 않는다. 단면도에서는 리빙 레이아웃을 그려야 한다.

7. 도면 이해

(1) 도면의 스케일 이해
도면의 스케일은 1대 100이나 1대 200으로 그려지는 경우가 많다.

(2) 도면의 용도 이해
점선은 수평단면 기준 위로 건축물이 있는 것을 의미한다. 바닥에 건축물의 높이 정보를 숫자로 표시한다.

(3) 도면 내 시설물의 용도 추측
도면을 통해 천장 공간, 자동차 주차, 라디에이터, 창문, 화장실, 보일러실, 엘리베이터 등 다양한 용도로 사용되는 것을 알 수 있다. 화장실과 보일러실 사이를 대각선으로 연결한다든지, 물을 쓰는 공간은 바닥에 경사를 준다든지, 창문의 벽은 두껍고 깊이 있는 공간을 만들기 위함이라든지, 건축물의 용도에 따라 바닥과 천장에 곡선이 있는지, 경사각이 있는지 확인하여 추측 가능하다.

8. 건축물의 공간 구성과 건축 형태

(1) 건축물의 벽난로와 레인홀의 위치에 대한 이해
건축물의 벽난로는 벽돌 모양으로 볼 수 있다. 거실의 벽난로는 계단이 있어 층고가 높아 바닥이 보인다. 다이닝룸의 레인홀은 계단이 있어 밥 먹는 곳으로 이어진다. 이들이 공간의 일과 편의를 위해 적절한 레벨에 위치해야 한다.

(2) 건축물의 편의시설에 대한 이해
계단은 음식 나르는 곳과 같이 들어갈 수 있도록 설계되어 있다. 엘리베이터는 일하는 사람들을 위해 설치되어 있어 편의가 좋다. 키친과 같이 다른 시설들은 같은 레벨에 위치해야 한다. 조그만 라이브러리의 경우, 벽이 이중선으로 구성되어 있다.

(3) 건축물의 레벨과 구조체에 대한 이해
건축물의 레벨은 1.19로 동일하며, 다이닝룸의 레벨은 2.38이다. 건축물은 LDK(외국에서는 거실, 식당, 부엌의 3개 구역)로 구성되어 있고, 집을 LDK로 구성하는 경우, 주요 공간은 거실, 식당, 부엌이다. 이러한 구조는 각 공간의 기능과 편의를 고려하여 설계되었다.

9. 도면 설계

(1) 평면도와 단면도
단면도에서는 땅의 절단면만 표시하는 것이 중요하다. 기초가 포함된 단면도에서 땅의 절단면과 다른 위계를 점선으로 표시하고, 굵기의 위계를 주어 깊이 있는 공간감을 전달한다. 단면도와 평면도에 그림자를 넣어 입체감을 표현할 수도 있다. 입면도에서는 사방을 그리면 입체감을 알 수 있다.

(2) 표현의 영역
평면도와 단면도, 입면도를 함께 그리거나 연속적으로 배치해본다.

(3) 단면과 경사 – 건축 설계와 평평함
건축 설계를 평평한 단면을 통해 표현한다. 단면도를 통해 건물의 중심 동선과 주변 상황을 보여준다. 건물을 사과 껍질처럼 늘어나거나 연결되어 표현했다. 바닥이 끊어지지 않고 연결되어 독특한 경험을 제공하고 단면도를 바탕으로 건축가의 설계가 시험받게 되었다.

10. 도면 이해

(1) 도면의 기본 이해
도면은 건축물의 단순한 평면도를 의미한다. 1층 평면도는 모든 계단이 짤릴 수밖에 없음을 보여주고, 도면을 통해 여러 층의 구조와 가구 배치를 확인할 수 있다.

(2) 단면 투시도의 활용
단면 투시도는 평면도에서 보여주는 것보다 깊이감을 표현하는 데 적합하다. 화살표를 통해 계단의 움직임과 단면도에서의 자르는 위치를 시각적으로 표현하고 단면도에서 가장 재미있어 보이는 공간을 자르는 것이 중요하다. 건물의 내부 사진을 통해 도면을 보는 연습을 해야 하고 단면 투시도는 건축물의 구조와 위치를 파악하는 데 도움이 된다.

(3) 도면 그리기의 표현
도면 그리기는 단순히 그리는 것이 아니라, 자기 표현의 영역이다. 건축물의 모양과 위치, 가구 배치, 계단의 구조 등을 디테일하게 표현하고, 단면 투시도를 통해 건축물의 깊이감과 형태를 효과적으로 표현할 수 있다. 건축물을 살 때, 도면을 통해 집을 상상하는 연습이 필요하다. 평면도와 단면도를 통해 건축물의 구조와 가구 배치를 이해할 수 있다.

과제: 도면읽기 (각자 도면을 선택하여 읽어보기)

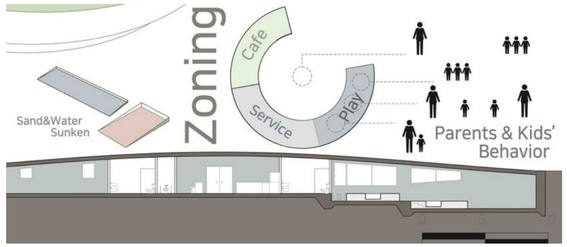
김유리

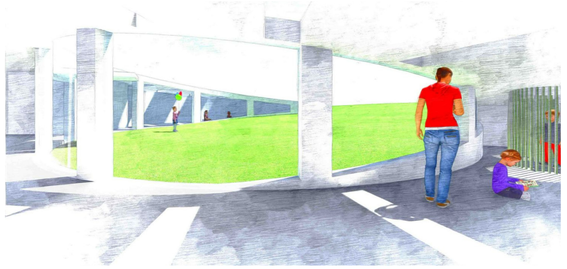
스윗워터 커뮤니티 (2013)는 미국 캘리포니아 주의 소노마 시에 위치한 자폐성인들을 위한 공유주택으로, 총 16명이 거주할 수 있다. 해당 주택은 친환경 건축물 인증 (LEED)을 받았고, 캘리포니아 지형을 고려하여 태양열 전기발전을 포함한 단층구조를 가지고 있으며, 다양한 신체를 수용하는 디자인을 구축하는데 중점을 두었다.



나원호

경사진 잔디 마당을 감싸는 형태로 원형 건물이 세워져 있다. 내부에는 카페와 편의 시설이 있고, 전면 창을 통해 아이들이 노는 모습을 내부의 보호자들이 지켜볼 수 있다. 또 두꺼운 외벽에 설치된 굴은 놀이 공간으로 작용한다. 건물 후면의 창은 굴을 향해 각각 뚫려 있다. 실내에는 부분적으로 경사를 줘서 안쪽으로 향할수록 깊어지게 설계했다. 부모와 독립될 수 있는 공간으로, 높은 연령대의 아이를 위한 구조물을 그곳에 배치했다. 평면, 단면도를 보고 든 생각으로는 건물이 마당을 가두고 있는 탓에 마당의 확장성이 부족해 보인다. 좁은 부지에는 다양한 기구가 들어서기 힘들 것이고, 경사진 바닥면에선 놀거리 또한 제한된다. 또 가속도를 받고 건물을 향해 달려오는 아이들을 방지하려면 완만한 면을 입구 쪽에 조성할 필요도 있어 보였다.

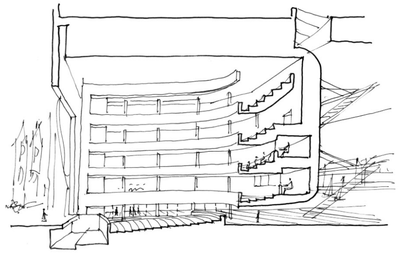


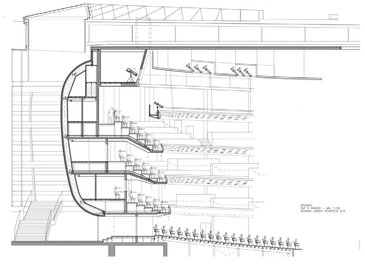


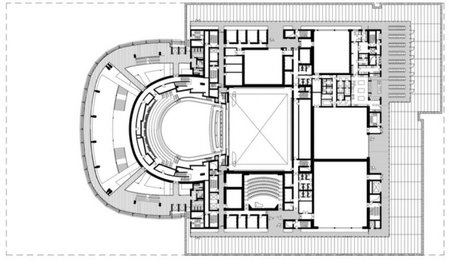
성지윤

‘코펜하겐 오페라 하우스(The Royal Danish Opera House)’는 덴마크에 위치한 수변 공연장이다. 외적으로는 거대한 처마(캔틸레버) 지붕 아래 둥근 유리 벽면 속에 약 1,700석의 객석을 둘러싸고 있는 목재로 된 객석 박스가 조화를 이루고 있다. 공연장 건축에서는 건축 음향 설계와 더불어 관객 시야 확보를 위한 객석 설계 역시 중요한 역할을 하는데, 말발굽형 객석 구조를 통해 무대와 객석 사이의 친밀감의 확보와 함께 상호 가시성을 중시한 전통적 발코니 형태를 현대적으로 구현한 것으로 보인다. 더불어 공연장의 상징이자 첫인상인 로비 공간은 거대한 광장 같은 개방감과 더불 오디토리움으로 향하는 계단과 브리지, 발코니가 엮여있는 형태로서 동시에 공연장으로의 입장 전부터 관객 고유의 경험을 형성하는데 기여한다.



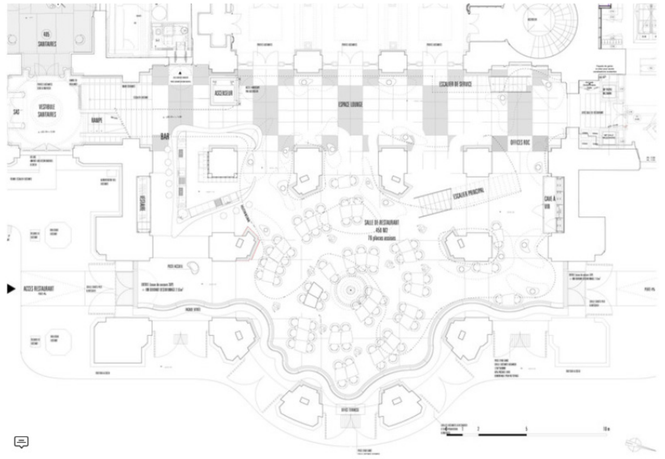






송기혜

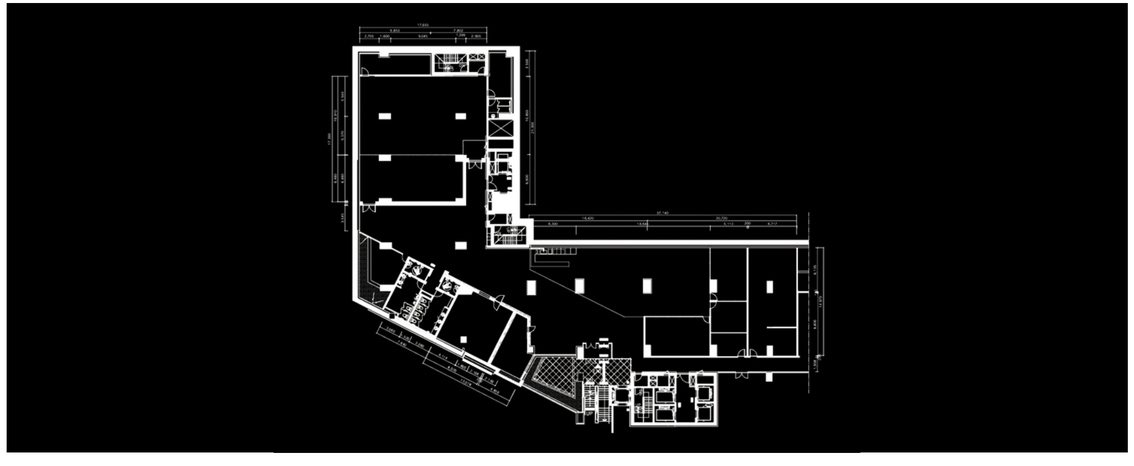
파리의 가르니에 오페라 하우스 동측 외관 뒷편에 위치한 레스토랑이다. 역사적 기념물 안에 새 레스토랑을 삽입하면서도 기존 구조물을 손상시키지 않고 “탈착 가능(removable)”하게 설계가 되었고, 자하하디드의 건축물을 연상시키듯 곡선 형태의 좌석이 자리한다. 유럽의 건축물과 극장에서 발생하는 상황과 형태들의 매력은 과거의 클래식한 건축물과 대비되는 현대적인 디자인들의 조화를 이루는 모습에 있다고 생각한다. 이질적으로 볼 수도 있지만 조명의 조도로 혹은 재료의 다름에서 오는 생경한 느낌으로 한번에 다양한 장소에 있는 느낌을 자아낸다. 기존의 벽체에 떠있는 곡면 쉘의 도면을 볼 수 있다.





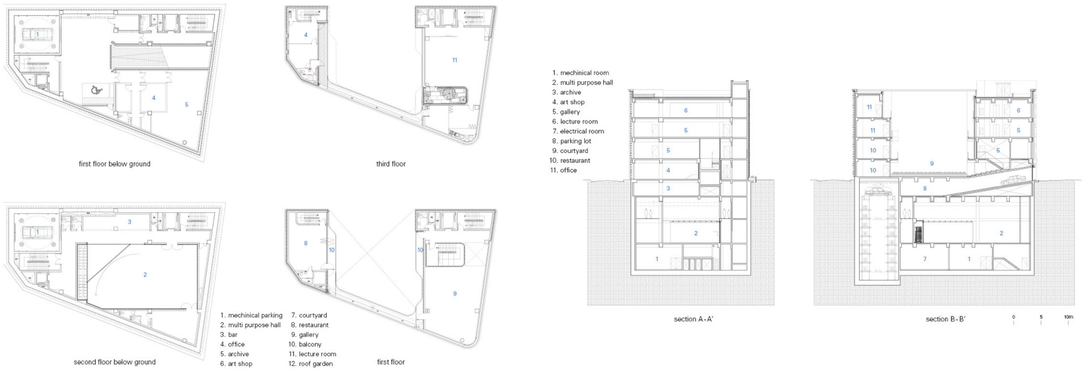
심소연

전체적인 형태는 직선과 사선이 결합한 비정형 평면으로, 대지 조건과 도시 맥락을 반영한 건축으로 추정할 수 있다. 중앙을 기준으로 여러 방향으로 펼쳐지는 동선은 복합 문화시설의 성격을 드러내며, 기둥이 거의 없는 대형 홀, 화장실 등 위생 공간, 촘촘한 설비 라인이 보이는 기계실 구역 등이 뚜렷하게 구분된다. 공용·기술·운영 공간이 한 층 안에서 구조적으로 분리 배치된 점도 특징적이다. 매주 방문하던 청년예술청을 도면으로 보니, 익숙한 공간이 새롭게 읽히는 경험이었다.



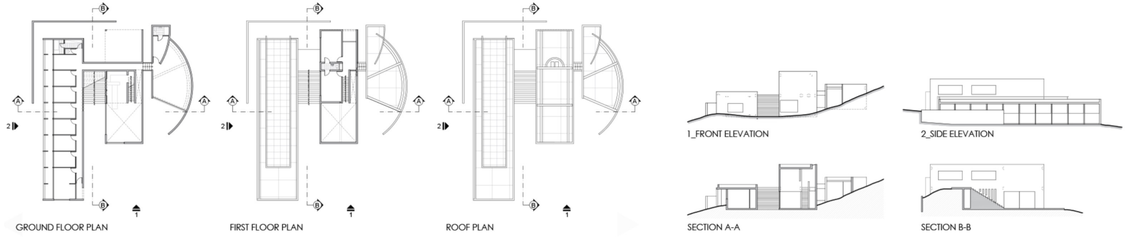
정유완

Platform·L의 도면을 통해 복합문화공간이 어떻게 '수직적 프로그램 구조'를 통해 공연성과 일상성을 동시에 담아내는지 확인할 수 있었다. 비정형 대지 위에 배치된 건물은 중앙의 코트야드를 중심으로 각 층의 기능이 다른 밀도로 배치된다. 지하 2층의 멀티 퍼포먼스 홀은 가장 깊은 층위에 자리하며, 관람 경험의 집중도를 높이는 공간적 단절을 만든다. 반대로 지상층은 갤러리·레스토랑·강의실 등 비교적 개방적인 프로그램이 배치되어 도시와의 접촉 면을 넓힌다. 특히 단면에서 드러나는 코트야드와 내부 매스의 관계는 빛과 동선이 자연스럽게 교차하도록 설계되어, 공연 공간과 일상 프로그램의 흐름을 이어주는 매개가 된다. 도면 해석을 통해, 이 건축이 '복합성'을 단순 병치가 아닌 층위·동선·개구부의 조절로 구현하고 있음을 발견할 수 있었다.



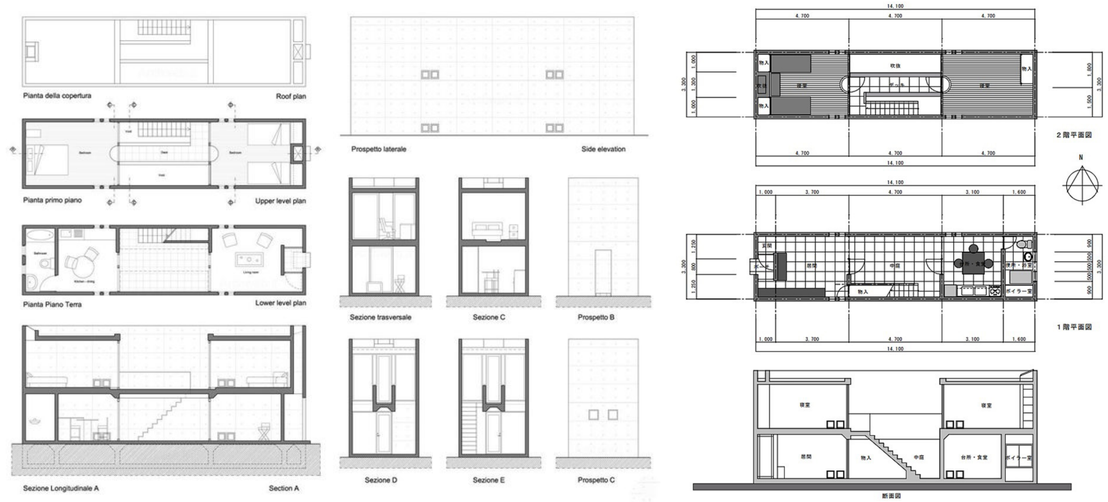
최은지

개인적으로 가장 좋아하는 안도 타다오의 건축 도면을 살펴보며 연구모임에서 배운 도면 읽기를 복기해보았다. 대상 건축은 안도 타다오의 '코시노 하우스'로, 경사면에 위치한 두 개의 직사각형 매스로 구성된 것이 특징이다. 코시노 하우스의 평면·입면·단면도를 분석하면서 도면 읽기 방식을 다시 확인할 수 있었다. 평면도에서는 공간 구성과 동선을 살폈고, 계단 표기 방식이 특히 눈에 띄었다. 상승 화살표는 없지만 지상층에서 루프탑까지의 표기를 보면 실선은 해당 층의 계단, 점선은 상·하부 계단을 가리킨다는 점을 해석할 수 있었다. 또한 경사지에 반매입된 형태는 입면도에서 더 분명하게 드러났고, 평면·단면의 방향성 표기를 통해 도면이 바라보는 방향을 추론할 수 있었다.



황유경

'스미요시 주택'은 안도 다다오의 초기 대표작 중 하나이면서 내가 대학 시절 처음 리모델링 과제를 했던 집으로, 그 기억을 떠올리며 도면을 다시 살펴보았다. 이 주택은 골목 같은 길고 좁은 대지 속에서 전면부·중정·후면부의 세 개 볼륨으로 분절된다. 평면에서는 양옆이 막힌 조건을 극복하기 위해 중정을 채광·환기·동선의 중심으로 배치한 점이 명확히 드러난다. 단면에서는 2층까지 관통하는 개방부를 통해 자연광이 깊숙이 떨어지고, 실내 공간이 중정을 향해 열리도록 계획된 구조가 확인된다. 당시 제한된 대지에서 '비움'으로 빛과 바람을 끌어들이려는 안도의 철학은 혁신적이었으나, "비가 오면 우산을 써야 하는 집"이라는 비판이 제기되었다. 그럼에도 건축주는 불편함 속에서도 이 독특한 삶의 방식에 만족했다고 한다.



발표: 최종 과제 컨셉

김유리

이 리서치 프로젝트는 국제 정치와 이데올로기의 흐름에 의해 소실된 역사, 사람들, 그리고 공간을 재연결하고 애도한다. 20세기 초 르 코르뷔지에가 창안한 도시계획 청사진은 전후 전세계적인 개발주의 열풍과 재건의 필요와 맞물려 여러 변곡점들을 만들어냈다. 1970년 중동을 방문한 김수근 건축가는 방문 지역의 건축에서 영감을 받아 자갈리즘 양식을 창시해 새로운 건축을 선보였다. 하지만 이후 개발로 인해 김수근의 건축도, 해당 지역도 허물어 사라지고 매끈한 아파트들이 들어서게 된다.

- 설치 옵션: (1) 아카이브 이미지 및 텍스트를 콜라주해 참고자료 사진들과 같이 얽히고 섞인 건축 패턴을 재현. 관객들은 pdf파일을 통해 운율적인 대체 텍스트를 이용할 수 있다. (2) 아카이브 영상, 이미지, 그리고 텍스트가 복합적으로 결합된 싱글 채널 영상. 오디오 설명이 첨부되어 있다. (1), (2) 모두 흑백이다.

나원호

평면 도면을 현실 공간에 구현한 것이 건축이다. 종이를 펼쳐 3차원 구조를 표현하는 것이 팝업북이다. 개념적으로 둘은 유사하다. 팝업북에서는 구축과 철거가 몇 초만에 일어나기도 한다. 주머니에 넣고 다니다가 원하는 장소에 설치할 수도 있다. 가장 작은 단위의 건축이라는 발상으로 책을 제작했다. 놀이터를 표현하고 싶었다. 그런데 이동성이 뛰어난 팝업북과 달리 놀이터는 고정된 성질이 강했다. 북촌을 지나가다가 마침 '이동형 놀이터' 행사를 보았다. 하루 단위로 설치됐다가 다른 지역으로 옮겨 가는 형태였다. 놀이터 수가 빈약한 지역에선 좋은 대안이었고, 고정형 놀이터가 제공하는 체험과도 겹치지 않았다. 팝업북을 통해 건축의 물성을 표현하면서, '이동형 놀이터'라는 덜 알려진 개념을 소개하고자 했다.

간단한 원리의 팝업북 세 개, 각각 70~150mm 내외

성지윤

수많은 작품들 속에서 발견되는 소실점과 선들이 만들어내는 방향성이 현대의 사진매체 및 공간에서도 일치될 수 있는지를 상상하고 탐구하기

방법 : 1) 기성 작품들(수태고지~풍경화, 사진 등) 및 사진영상 속의 소실선들을 이미지로 수집하기.
2) 수집된 소실선들을 프레임 (규격 미정) 속에 다양한 색상과 재질의 털실로 형상화하기 (레퍼런스 사진 참고)

형태 : 1) 휴먼 스케일의 프레임(배너 크기) 위에 다층적으로 소실점 패턴을 구현하기
2) A3 내외의 프레임을 별도로 제작(3·4개, 스티로폼 또는 목재)해 낚시줄로 기본 틀을 잡고 내부에 소실점 패턴 구현하기.

송기혜

세상을 바라보는 관점이 결국 세계관의 형성이라는 점. 우리나라의 산수화의 평면성과 르네상스 시대의 소실점의 발견.

- 방법 : 르네상스 시대의 원근법이 나타난 '수태고지' 그림과 더불어 르네상스의 구획적인 도시풍경의 사진들과 서울의 사진 및 랜덤하게 선정된 사진들에서 원근법을 찾아본다. 작용하지 않더라도 적용해보면서 인간의 눈을 통한 건축물, 세상의 관찰 및 분석으로 인해 인본주의의 시선에서 자연그대로의 풍경에서, 문화가 다른 아시아와 유럽의 도시 경관에서의 공간을 바라본다.

심소연

깊이 감각을 없애는 원근감의 표현

- 방법 : 검은 배경판을 세우고, 그 위에 작은곰자리를 구성하는 별 모형을 서로 다른 깊이로 고정해 설치한다. 관람객은 정면에서 일정 거리 떨어진 지점과 측면 동선을 통해 작품을 감상하며, 정면에서는 평면적 별자리처럼 보이고 측면에서는 별들 사이의 입체적 깊이가 드러난다.

정유완

(1) 작품 개요

본 작업은 권병준 작가의 「새들의 날에」가 지닌 불안정한 신체성과, 「새들의 날에」가 의미하는 이상의 「13인 의 아해들」에서 드러나는 집단·균열·불안을 1점 투시도로 재구성한다. 작품의 불안과 반복, 불안정한 신체, 투시도의 주체성, 그리고 빛과 그림자의 감각이 하나의 작은 공간에서 압축된 형태로 구현하려 한다. 관객은 빛을 쥐는 순간 이 모든 불안을 연결하는 '소실점' 그 자체가 되며, 작품은 그 참여를 통해 비로소 완성된다.

(2) 조형 구조와 구현 방안

암막 천으로 덮은 흰색 직사각 박스 내부에는 13개의 얇은 철사를 배치하고, 관객이 손전등을 비추는 순간 철사들이 벽면에 투시도적 그림자(그리드)를 형성한다. 관객의 빛이 있어야만 완성되며, 관객은 자연스럽게 소실점의 존재가 된다.

- 흰 상자는 최소한의 구조로 깊이감을 확보하고 시각적 집중을 만든다.
- 암막 처리는 외부광을 차단해 관객의 빛만이 공간을 작동시키도록 한다.
- 철사 13개는 공사 현장에서 수집한 서로 다른 재료로 구성되며, 미세한 기울기 차이가 군집 속 불균형을 만든다. 그림자가 투사될 때 철사들은 마치 방향성을 가진 생명체처럼 보인다.
- 손전등은 고정되지 않은 광원으로, 관객의 움직임이 그림자 구조 전체를 변화시키며 「새들의 날에」 속 불안정한 로봇의 움직임과 연결된다.

(3) 그림자와 투시도의 의미

공사 현장을 자주 들러야 하는 직업 환경에서 철근·목재의 그림자가 만들어내는 투시적 장면에 감각적인 경험을 했다. 그림자는 대상을 단순히 비추는 것이 아니라 형태를 재구성해 구조적 관계를 드러내는 또 하나의 건축적 언어가 된다는 것을 표현하고 싶었다. 또한 르네상스 투시도법이 '보는 주체'를 발생시켰듯, 이 작품에서 관객은 빛을 통해 스스로 소실점을 만들며 작품의 질서를 결정한다. 관객은 작품을 바라보는 동시에 작품에 의해 응시되는 위치에 놓인다.

(4) 작업의 의도성

관객의 빛(소실점)이 흔들릴 때 철사의 그림자는 일정하지 않게 떨리며, 이는 시 속 아해들이 가진 균질하지 않은 집단성을 시각적으로 재현한다. 그림자의 흔들림은 권병준 작가가 다룬 불안정한 이족보행 로봇의 신체성과 연결되며, 존재의 불안정함이 공간(상자)에 그대로 드러난다.

최은지

이번 연구 모임에서 나는 차원의 관점이 공간과 형태의 이해를 근본적으로 바꾼다는 내용을 특히 흥미롭게 받아들였다. 건축에서 평면·입면·단면이 서로 다른 정보를 드러내듯, 하나의 대상도 관찰자의 위치와 차원에 따라 전혀 다른 존재로 인식된다. 이러한 관점은 내가 회화 작업을 입체로 확장했던 경험과 자연스럽게 연결되었다. 최종 결과물에서 나는 조형적 회화 요소를 기반으로 제작한 입체 오브제를 다시 뒤러의 모눈 기법으로 평면화하는 과정을 수행했다. 이는 차원을 이동하며 형태가 어떻게 해석되고 변형되는지를 실험하는 과정이다. 결과물 설치에는 영감을 받은 소설 「플랫랜드」의 구절을 함께 제시하여, 차원적 한계가 지각을 어떻게 축소하거나 왜곡하는지를 드러내고자 한다.

- 입체 : 「Re·Arcade drawing_03」, 29.7x21.0x10.0cm, Mixed Media on paper, 2020
- 평면 : 「수신 오류 : 위치값 재조정 중」, 29.7x21.0cm, Inkjet print on paper, 2025
- 텍스트 : “나는 평평한 도형이 아니라 입체입니다. 당신은 나를 동그라미라고 부릅니다. 하지만 사실은 나는 동그라미가 아니라 수많은 동그라미들의 집합체입니다.” — 에드윈 애벗, 「플랫랜드」, 늘봄(윤태일 옮김), 제2부 13장, p.143–144.

황유경

이 작업 구상의 출발점은 초등학교 4학년 여름, 반지하였던 이모네 집에서 겪었던 기묘한 시각적 기억이다. 천장 가까이 난 창을 통해 사람들의 다리만 보이거나, 창문으로 사촌 동생의 얼굴이 불쑥 나타나던 장면. 전체가 아닌 잘린 조각들로 세계가 들어오던 순간, 익숙한 일상은 갑자기 낯설어졌고 위아래의 감각은 어긋났다. 그 이상한 느낌을 실제 공간으로 재현하고 싶었다. 도심 한복판에 긴 벽을 세우고, 그 내부에 거울을 잠망경처럼 배치하는 구조를 떠올렸다. 그렇게 하면 벽 양쪽 사람들이 서로의 머리와 발을 어긋난 높이에서 보며, 내가 느꼈던 것과 같은 짧은 착각을 경험할 수 있을 것 같았다. 몸은 한 자리에 있지만 시선만 뒤틀리는 찰나, 잠깐의 혼란과 의심이 생겨나는 장치. 내가 처음 구상한 것은 바로 그 짧은 순간의 뒤집힘을 현실 속에 다시 만들어보는 것이다.

8회차 공간의 생산 : 유토피아, 헤테로토피아, 정크스페이스

모임내용 정리 송기혜

1. 유토피아란 ?

좋은 장소이면서 동시에 없는 장소 (존재하지 않는 곳). 그래서 인간이 유토피아를 만들면 그 정의에 상응하지 않는다는 딜레마가 생기기도 한다. 토마스 모어에 의한 유토피아는 공산주의적 요소 첫 번째 사유재산의 부정, 두 번째 노동의 평등 분배, 세 번째 경제적 평등 추구가 있기도 하다. (「유토피아」(1516) - 토마스 모어) 하지만 동시에 모어는 천주교 신자였고, 그의 유토피아는 도덕,신앙 중심의 인간공동체였다. 엄격한 규율과 관료제적 운영을 갖춘 ‘규율사회’에 가깝다. 당시 영국 사회에 대한 풍자와 비판을 담았다. 인클로저 운동(Enclosure Movement)은 15~16세기 영국에서 wool 수요 폭발로 목초지 필요 했고, 마을 공동체가 함께 쓰던 땅을 지주 개인의 목장 또는 농장으로 변화했다. “양이 사람을 잡아 먹는다.” Sheep eat Men. 농민들이 몰락하고 농촌사회가 해체되어 도시 노동자 증가함에 따라 자본주의 경제기반이 형성되었다.

2. 헤테로토피아

현실 공간이지만 다른 질서, 다른 규칙, 다른 시간성을 가지는 ‘타자의 공간’, ‘다른 공간’, 유토피아와 대비되는, 현실에 실제로 존재하지만 ‘다른 공간성’이다. 현대 도시공간을 이해하면서 동시에 비판적 용어로 매우 이질적인 공간을 뜻한다. 예로 들어 대학병원, 쓰레기 처리장과 사무실(아트벙커), 도시 안의 도시, 베네치아, 라스베가스 등 적용하자면 헤테로토피아가 아닌 곳이 없을 수 없다. 모든 곳이 적용가능하다.

3. 디스토피아

유토피아의 부정적인 반대개념으로 ‘나쁜장소’, ‘반 이상향’을 뜻한다. 현대사회의 문제를 극단적으로 확대하여 권력의 폭력, 감시, 통제, 비인간성, 환경 파괴 등을 보여준다.

4. 렘 쿨하스 (Rem Koolhaas)

「정신착란증의 뉴욕_광기의 뉴욕」, 「Junk Space」 중 “현대 건축이 만들어낸, 의미 없는 잔여물처럼 끝없이 퍼져나가는 공간.”를 통해 쾌락과 유흥문화가 건축에 어떻게 반영되는가를 알 수 있다. 다층적이고 혼종적인 뉴욕의 문화가 쇼핑으로 발전되고 중국의 부상으로 현대 도시건축은 자본주의에 잠식될 것을 예견했다. 예를 들어 공공 공간의 사유화 (지하철 역의 전광판, 옥외 광고), 대단지의 공공시설 사유화 (어린이집, 놀이터 등), 획일화 되는 도시 풍경 (ZARA, 맥도날드, 유니클로 등)을 들 수 있고, 엘리베이터와 에어컨 시설로 건축의 혁신을 가져왔다고 주장한다. 그리고 고층건물의 부상, 수평으로 넓어진 공간이 쇼핑몰, 공항 등의 거대한 내부공간 탄생시켰다.

5. 네덜란드에서 건축이 발달된 배경?!

해수면보다 낮은 지형으로 인해 간척사업의 발달했고, 간척지로 얻은 땅에 대한 국민들의 애착심으로 작은 국토의 면적에서 집의 폭이 좁고 긴 건축의 스타일을 찾아볼 수 있다. 2차 세계대전 당시 독일에 폭격당한 로테르담 이후 재건을 위해 건축의 발전이 있었고, 칼뱅주의 (검소한 생활)로 인해 검소함을 드러내고 서로가 서로를 감시하는 문화와 그리고 좁고 긴 집채광을 위해서 네덜란드의 창문은 다른 나라에 비해 비교적 크다.

쪽글: 정크스페이스(렘콜하스)와 헤테로토피아(푸코)를 읽고

김유리 헤테로토피아나 정크 스페이스와 같은 개념들을 읽으며 드는 생각은, 공간이나 구조물이 생성되는 데 있어서 필연적으로 뒤따르는 대가와 과정이 과연 무엇인지, 그것을 어떻게 평가할 지, 그리고 그것이 공동체 전반에 어떤 영향과 의미를 가지는 지에 대한 사유가 항상 수반되어야 한다는 것이다. 사회 현상 및 사건들에 대해 이야기하는 것도 중요하지만, 결국 전체적인 맥락과 소통방식에 따라 같은 이야기어도 완전히 다르게 전달될 수 있기 때문이다.

나원호 정크-스페이스가 있듯이 정크-리딩(reading)도 있다. 책의 내용이 어렵거나 수업을 앞두고 급하게 읽어야 하거나 마음이 붕 떠 문장이 안 들어올 때 정크-리딩은 발생한다. 나의 경우엔 셋 다 포함됐다. 아무런 내용도 머리에 안 남았지만 읽은 티는 내려고 밑줄 몇 개를 긋기도 하는데 이는 '문장 수집'이라는 고결한 용어로 포장되기도 한다. 오려낸 문장을 SNS에 올린다. 거기엔 어떠한 맥락도, 삶과의 연관성이라곤 없다. 나 역시 스토리에 올려 허영심을 뽐냈다.

성지윤 '유토피아'라는 단어는 그 자체로도 완벽하고 이상적인 세상을 떠올리게 하지만, '존재하지 않는 장소'를 의미한다는 점에서 상당히 역설적이다. 토머스 모어가 제시한 유토피아의 조건들을 들여다볼 수록 오히려 불편하고 기이한 느낌을 받게 되는데, 되려 다양한 층위의 공간과 관계를 인정하는 '헤테로토피아'의 개념이 보다 현실적인 이상으로 다가온다. 가령, 한때 한국 건축계에서 '정크 스페이스'로 폄하되던 붉은 벽돌로 지어진 다세대-다가구 주택이 오히려 한국적인 현대 주거 양식 중 하나로서 재평가되고 있다. 이러한 변화는 불완전함을 인정하고 받아들임으로서 비로소 새로운 가치를 발견할 수 있음을 시사하는 것 이 아닐까. 우리가 과거에 무심히 지나쳤던 것들로부터 배움을 얻고자 하는 마음가짐과 태도는 진정 다원적인 공간과 관계를 이해하는 첫걸음일지도 모른다.

송기혜 우리나라 만큼 각 도시의 특징이 없는 나라가 있을까 싶은 생각이 많이 든다. 대한민국의 각 도시, 심지어 어느 도, 시, 구, 동 모두가 똑같이 생긴 그 모습은 다만 획일화되고 개성없는 '건축' 때문만은 분명히 아닐 것이다. 그 건축 공간을 차지하고 있는 똑같은 브랜드들의 공장같이 찍어낸 간판과 내부 구조들, 조명의 색깔과 향기.... 그 모든 것들의 획일화된 모습에 대한민국의 도시 풍경은 램 콜하스가 말한 'junk space' 가 되어가고 있는게 아닐까 싶다. 이제는 외국 건축가들에게만 많은 예외적이고 이상적인 이해를 통해 랜드마크가 되는 건축물의 기회를 주는 것 뿐만이 아니라 건물 하나하나 자체를 하나의 생명체이며 국가를 상징한다고 생각하고 좀 더 의미있고 가치를 가진 하나의 인격체같은 건축물들이 생겨나게 된다면 더이상 한국의 모습이 마치 정크 스페이스 같지는 않을까 생각한다. 그리고 한국을 넘어 전세계가 공통으로 공유하는 메가 브랜드들이 지배하고 있는 도시의 모습에서도 머지않아 도쿄,뉴욕,서울, 런던 모두가 같아질 수 있다는 상상을 하게 될 때, 결국 우리가 소비하는 주체로서 우리는 편의와 개인의 주체성 어디에 서게 될 것인가에 대한 자각을 하게 된다.

심소연 최근 유행하는 팝업스토어는 Rem Koolhaas가 말하는 Junkspace의 속성을 극단적으로 구현하는 즉시적 공간이라 할 수 있다. 짧은 기간을 위해 급히 만들어지고, 철거되면 흔적조차 남지 않으며, 기능은 철저히 자본주의적이다. 내부는 과도한 조명, 인위적 향, 인스타그래머블한 포토존으로 채워져 기억에 남을 듯하지만, 실제로는 어디든 비슷한 풍경이 반복되는, 위계도 맥락도 없이 '잠깐 존재했다 사라지는 공간'이다. 하지만 마케팅과 콘텐츠 관점에서만 보면 팝업스토어는 기획의 정수다. 짧은 시간에 강한 집중을 만들고, 체험·브랜딩·판매를 동시에 이루는 효율적 장르다. 오래 남지 않기에 더 선명하고, 사라지기 때문에 더 강렬하다. 사라지기 위해 존재하는 공간, 하지만 그 순간만큼은 완전한 경험을 약속하는 공간. 현대의 팝업스토어는 정크스페이스적 공간이면서도, 현대 소비문화의 본질을 가장 정확히 반영하는 실험적 무대로서, 그 모순을 그대로 품은 채 도시의 감각을 재구성하고 있다.

정유완 렘콜하스가 말한 정크스페이스는 끝없이 증식하며 경계를 흐리는 공간 체계를 드러낸다. 기능과 목적이 사라진 채 소비의 동력만을 따라 팽창하는 이 공간은, 발터 벤야민이 말한 '아우라의 소멸'—전통적 경험의 붕괴와 감각 구조의 변화—를 가장 극단적으로 체현한다. 진정한 장소성이 사라진 자리에는 표면적 자극과 이동만이 남고, 관객은 더 이상 공간을 '머무르며 해석'하지 못한 채 흐름 속을 통과한다. 예술학에서 말하는 공연예술이라는 장르 역시 이러한 조건 위에서 성립한다. 정크스페이스의 비물질적 밀도 속에서, 예술은 다시 '경험의 질'을 회복할 수 있는가라는 질문이 필연적으로 제기된다. 결국 중요한 것은 무한한 확장 속에서도 고유한 관계성과 감각적 깊이를 회복하는 방식이며, 나는 이를 관객의 체류, 감각적 지각, 장소감의 재구성을 중심으로 탐구하고자 한다.

최은지 최근 SNS를 중심으로 소비되는 미술 시장을 보며 푸코의 '헤테로토피아'와 렘콜하스의 '정크스페이스'가 동시에 떠올랐다. 전시는 본래 사회 질서를 비추고 전복하는 "다른 공간"이어야 하지만, 이미지 중심의 유통 구조 속에서는 렘콜하스가 말한 과잉·연속·무목적성의 공간처럼 쉽게 표면화된다. 작품은 사유의 전복적 장치라기보다 촬영과 공유를 위한 배경이 되고, 전시는 일시적 쾌락과 자극만을 남긴 채 구조적 깊이를 잃는다. 이러한 전락은 헤테로토피아적 잠재력을 소진시키고, 미술이 사회를 비판적으로 반사해야 할 기능을 약화시킨다. 그렇기에 오늘의 전시 공간은 SNS의 순환 논리에 편입되는 순간을 경계하며, 다시금 장소의 밀도와 시간성, 이질성을 회복하려는 의지를 가져야 한다.

황유경 초등 4학년 여름방학에 이모네 집에 놀러간 적이 있다. 이모네는 반지하 였는데, 방에서 바라본 창밖 풍경은 27년이 지난 지금도 생생하다. 천장 가까이 길게 난 창을 통해 바깥 사람들의 다리와 롤러브레이드를 타고 오가는 사촌동생의 모습 그리고 창아래로 고개를 숙여 "언니 냉장고에서 물좀!"이라고 외치던 동생의 모습이 굉장히 낯선 경험이었다. 그런데 왜 그곳이 그렇게 기묘했을까? 왜 그 감각이 이렇게 오래 남아 있을까? 헤테로토피아, 유토피아, 정크스페이스를 통해 그 질문에 답을 얻게 되었다. 그곳은 일상의 규칙이 멈추고 다른 질서가 펼쳐지는 공간이었다. 나는 지하에 있으면서 동시에 지상을 보고 있는, 지하도 지상도 아닌 경계의 불안정한 지점에 서 있었다. 위계가 전도되고, 파편화된 시선과 단절된 이미지들만 흘러들어오던 불완전한 세계. 내가 느꼈던 그 이질감과 낯섦은 그렇게 이해의 자리를 찾았다. 그날의 창은 단지 풍경이 아니라, 내가 처음 마주한 '다른 세계'의 문이었다.

발표: 최종 발표 방향

김유리

건축은 사람들에게 어떤 의미를 주는가. 시대에 따라, 정치적인 필요에 따라 건축은 각기 다른 모습을 하며 능동적으로 변화해왔다. 또한 아무리 오랜 시간, 한 시대를 풍미했다고 해도 한 순간에 사라져버리기도 하며, 이는 변동하는 권력관계와 사회의 가치를 나타낸다. 아주 가까운 예로는 최근의 종묘 재개발 사태가 있다. 반복 재생되는 아카이브 푸티지들은 과거의 기록들을 보여주는 한편에, 움직이는 삶들의 풍경들, 그리고 발전주의에 기반한 불합리한 시스템이 반복되는 것임을 내포한다. 조각난 형태의 진은 파편화된 기억들이 서로 길게 이어져 있다. 관객들은 리서치 작업들과 교류하며 건축의 사회역사적 의미를 다층적으로 경험할 수 있다.

나원호

세 권의 팝업북은 각각 아이, 철봉, 미끄럼틀을 표현한다. 여러 채도로 구성된 놀이기구들이 콘크리트 배경을 뚫고 나온다. 다홍색 잠옷을 입은 아이는 모든 팝업북에 등장하는 주인공격 인물이다. 감상자는 아이에게 몰입해 도심 속 놀이터를 뛰어다닐 수 있다. 각 팝업북 표지엔 아이, 철봉, 미끄럼틀 도면을 부착하여 건축과 팝업북의 유사성을 드러낸다. 작품을 올려 둘 테이블 또한 팝업북 원리로 제작할 예정이다.

성지윤

연구모임에서 다뤄졌던 르네상스 시대의 '소실법'과 '투시도법' 등과 같이 소실로 향하는 공간의 이미지들 속의 방향성을 선의 형태로 수집하고, 방향을 갖는 선들의 집합을 발굴하여 그리드망(철망)위에 실이라는 물질의 형태로 구현한다. 최소 3개 이상의 평면, 한 평면 당 2-3개, 혹은 그이상의 시점들을 겹쳐 소실점들로 향하는 다양한 방향성을 가시적인 실체로 전환하고자 하였다. 나아가 방향성이 수집된 그리드망 너머로 보이는 청년예술청의 실제 공간을 배경으로 삼아 의도적으로 투사되는 실제 공간과 수집된 소실선들의 일치를 사람들이 발견해볼 수 있는 경험적인 작품을 지향한다.

송기혜

(1) 작품개요

르네상스 시대의 1점 소실법은 단순한 미술 기법이 아니라, 중세의 신 중심 세계관에서 인간 중심 세계관으로 이동한 시각의 전환을 상징한다. 같은 시기 동아시아 산수화는 단일한 시점을 부정하며, 세계를 흐름과 관계 속에서 바라보았다. 이러한 시점의 차이는 세상을 해석하고 삶을 수용하는 방식에도 깊은 차이를 만든다. 3차원의 공간을 살아가는 우리가 평면에 세계를 옮겨 그리는 행위는 곧 보이지 않는 내면을 어떻게 드러낼 것인가의 문제이기도 하다. 비가시적인 것을 가시화한다면, 지금의 '나'는 무엇을 바라보고 있는가. 그 질문 앞에 다시 서 보자.

(2) 작품설명

르네상스의 수태고지 (The Annunciation) 3점에서 발견한 소실점, 점을 넘어서 이어지는 선들이 향하는 곳은 어디인가. 우리는 사방으로 펼쳐져 있는 선의 끝을 마주하게 된다. '나는 무엇을 보고 있는가'를 일상의 사물들, 나를 비추는 거울 그리고 그 무언가를 통해 만나게 된다.

심소연

독일의 사진작가 마르쿠스 브루네티(Markus Brunetti)는 거대한 건물을 수백 개로 쪼개 촬영한 뒤 하나의 이미지로 이어 붙이는 작업을 한다. 그는 건축물의 깊이감을 지우기 위해 흐린 날을 기다리고, 모든 빛과 그림자를 지운 수백 장의 조각난 시선을 다시 이어 붙여 '마치 평면처럼 보이는' 입체를 만들어낸다.

〈Perspective〉는 그런 Brunetti의 태도를 일상적 대상으로 확장한 작업이다. 인간이 기호화한 '별자리'에 속한 별들은 실제로는 서로 다른 거리에 흩어져 있지만, 지구라는 한 점에서 보면 하나의 평면 위에 있는 것처럼 보인다. 정면에서는 깊이가 사라져 하나의 평면이 되고, 측면에서는 비로소 별과 별 사이의 거리가 드러나며 관객이 '정면에서 볼 때'와 '옆으로 움직일 때' 완전히 다른 입체감을 마주하게 만든다. 이 작업은 결국 하나의 사실을 보여주고자 한다. 우리가 보는 세계는 언제나 우리가 서 있는 자리에서 만들어진다는 것이다.

정유완

(1) 작품개요

본 작업은 권병준 작가의 「새들의 날에」가 지닌 불안정한 신체성과, 「새들의 날에」가 의미하는 이상의 「13인의 아해들」에서 드러나는 집단·균열·불안을 1점 투시도로 재구성한다. 작품의 불안과 반복, 불안정한 신체, 투시도의 주체성, 그리고 빛과 그림자의 감각이 하나의 작은 공간에서 압축된 형태로 구현하려 한다. 관객은 빛을 쥐는 순간 이 모든 불안을 연결하는 '소실점' 그 자체가 되며, 작품은 관객의 참여를 통해 비로소 완성된다.

(2) 조형 구조와 구현 방안

모든 재료는 철거 현장에서 나온 폐자재로 작업한다. 암막 천으로 덮은 (400*400mm) 정사각의 목재 상자 내부에는 13개의 각기 다른 못과 철근을 배치하고, 녹아내리는 글루건은 시공간을 뒤집은 듯한 감각을 유도한다. 관객이 손전등을 비추는 순간 벽면에 투시도적 그림자(투시선)이 형성된다.

최은지

연구 모임에서 나는 각 시대가 공간을 바라보는 관점의 변화가 실제 건축의 형태를 어떻게 바꾸어왔는지에 주목하게 되었다. 이러한 관점은 내가 회화 작업을 입체로 확장했던 경험과 자연스럽게 연결되었고, 도시의 공간 해체를 주제로 제작한 입체 오브제를 다시 뒤러의 모눈 기법으로 평면화해보았다. 도시 공간을 다시점과 원근법의 혼합으로 재현을 거부해 제작한 입체 작업을, 하나의 고정된 시점으로 현실을 정확히 포착하기 위해 고안되었던 뒤러의 모눈 격자에 다시 통과시킴으로써 이번 연구 모임에서 다룬 'perspective'에 대한 의미를 되새겨보고자 한다. 좌표화된 도형들은 각각 투명한 레이어에 출력되어 간격을 두고 겹쳐지며, 이는 모눈 격자가 시점을 고정한다는 전제로 하지만 실제로 현실에서 불가능해 발생하는 오차를 시각화한 것이다. 설치에는 영감을 받은 소설 「플랫랜드」의 구절을 함께 제시할 계획이다.

황유경

이번 시간에는 도심 길 한가운데 놓인 긴 벽을 활용해 헤테로토피아적 공간 경험을 구현하려는 작품 구상을 공유했다. 벽의 양면에는 서로 다른 높이에 가로로 긴 창을 두어, A면의 행인은 낮은 창을 통해 반대편 사람들의 머리를 내려다보며 지하 공간을 상상하고, B면의 행인은 높은 창을 통해 타인의 발걸음을 올려다보며 상층 세계를 떠올리도록 설정했다. 행인은 동일한 위치에 서 있으면서도 서로 다른 시선을 통해 전혀 다른 공간 인식을 갖게 되고, 그 과정에서 착각과 혼란을 경험하게 된다. 그러나 이 시각적 착시는 벽 내부에 숨겨진 잠망경 장치가 만든 환영이며, 결국 바라보았던 대상이 반대편 행인의 거울상임을 알게 되는 순간 인식이 전복된다. 시각적 구성을 위해 길을 걷는 행인의 모습을 카툰 또는 영화적 장면으로 연출한 이미지를 제작할 계획임을 발표했다. 피드백으로는 관객 이해를 돕기 위해 벽의 단면을 보여주거나 잠망경 구조를 드러내는 방식의 시각 자료 제안을 받았다. 이를 향후 발전 방향으로 고려할 예정이다.

발표

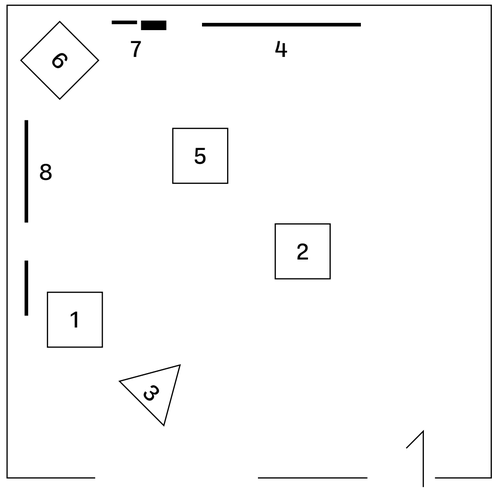
전시명 헤테로토피아(Heterotopia)
기간 2025.12.08.(월) 13:00 — 12.14.(일) 18:00
장소 청년예술청 화이트갤러리
참여자 김유리 나원호 성지윤 송기혜 심소연 정유완 최은지 황유경

전시서문

전시 「헤테로토피아」는 건축가 배윤경 퍼실리테이터와 건축 및 공간에 대한 깊은 관심을 가진 8인의 연구자들이 참여한 연구모임 '창작을 여는 감각, 공간의 이해'에서 비롯되었다. 9주간 축적된 건축 공간에 대한 배움과 탐구 과정을 통해, 공간을 감각하고 이해하게 된 각자의 시선을 작품의 형태로 소개하는 자리이다. '공간'이라는 관심사를 중심으로, 다양한 배경의 사람들이 모였다. 연구모임이 시작되지 않았다면 존재하지 않았을 관계들이 화이트박스 안에서 다시 만났다. 서로 다른 배경과 고유한 이유들로 출발하여, '건축이 무엇인가'와 '공간을 이해하기' 위해 시작된 탐구들이 각자의 안에서 구체화된 형태로 발현되었다. 같은 대상을 보고 배우는 과정에서도 각기 다른 감각과 해석으로 자신만의 시선을 구축해냈다. 그 과정은 마치 공간에 대한 자신만의 의미를 발견해 새로운 장소를 짓는 과정과 닮아있었다. 그렇게 서로 다른 맥락을 지닌 공간들이 한 장소에 모여 얽히고 전복되면서 오히려 견고해진 8인의 전시는 진정 헤테로토피아[1] 적 이라고 할 수 있다.

1) '미셸 푸코'는 1967년 「다른 공간들(Des Espace Autres)」에서 '헤테로토피아(Heterotopia)'라는 개념을 제시하였다.
이는 '현실에 존재하지 않는 장소(Utopia)', 즉 현실에 분명히 존재하지만 통념과 상반되는 질서, 규칙, 시간성의 편차를 지닌 '다른 공간'을 의미한다.
현대 도시 공간의 이해와 비판적 시선을 동시에 담고 있는 개념이다.

화이트 갤러리 (A)



참여작품

1. 김유리 「시간은 공간이, 공간은 시간이 된다」, 2025, 영상 및 종이에 콜라주
2. 나원호 「빈 땅에서 놀이하기」, 2025, 종이와 혼합재료 팝업북, 가변크기
3. 성지윤 「소실 발굴」, 2025, 철망에 털실과 혼합재료 입체,
4. 송기혜 「무엇을 보고 계시나요」, 2025, 벽면에 작품인쇄 및 마스킹테이프
5. 심소연 「Perspective」, 2025, 혼합재료 입체
6. 정유완 「소실점」, 2025, 목재와 철물 입체 텍스트,
7. 최은지 「수신 오류 : 위치값 재조정 중」, 2025, 혼합매체 입체 필름 인쇄 평면
8. 황유경 「의심의 틈새」, 2025, 종이 위에 인쇄 및 입체 조형

1. 김유리(노해), 「무엇을 보고 계시나요」

‘시간은 공간이, 공간은 시간이 된다.(Time becomes space, space becomes time)’이 리서치 프로젝트는 국제 정치와 이데올로기의 흐름에 의해 소실된 역사, 사람들, 그리고 공간을 재연결하고 애도한다. 20세기 초 ‘르 코르뷔지에’가 창안한 도시계획 청사진은 전후 전세계적인 개발주의 열풍과 재건의 필요와 맞물려 여러 변곡점들을 만들어냈다. 1970년 중동을 방문한 김수근 건축가는 방문 지역의 건축에서 영감을 받아 자갈리즘 양식을 창시해 새로운 건축을 선보였다. 하지만 이후 개발로 인해 김수근의 건축도, 해당 지역도 허물어 사라지고 매끈한 아파트들이 들어서게 된다.

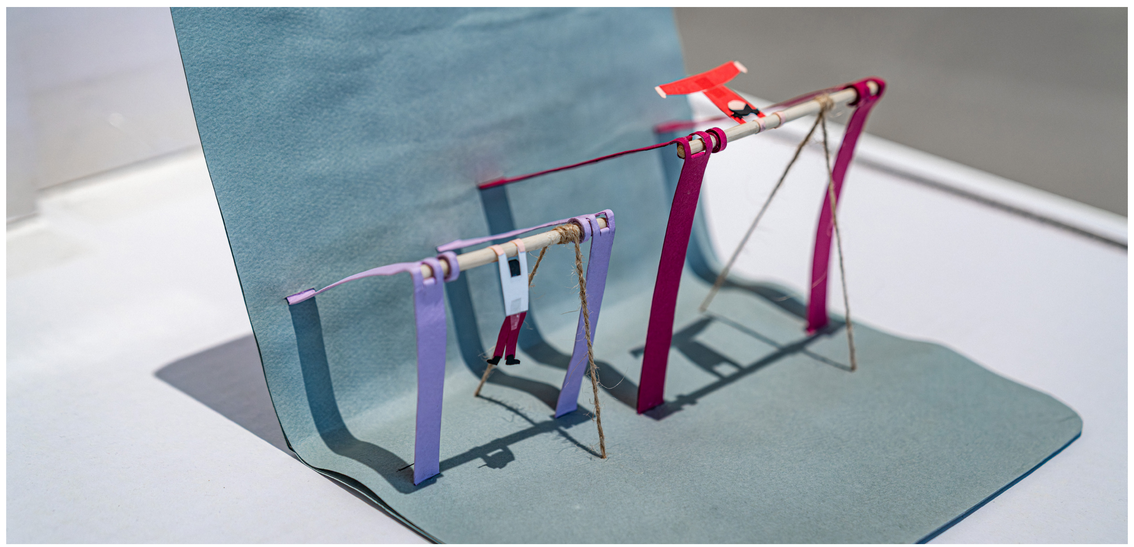


2. 나원호, 「빈 땅에서 놀이하기」

공터가 생기면 사람들은 주차장을 지으려 하지 놀이터를 짓지 않습니다. 기존의 놀이터는 노후화 됐고 교체 시기가 지난 것들이 많아 철거 예정입니다. 결국 놀이터는 정주 공간을 잃고 떠돌이가 됩니다. 자본화 된 실내 놀이 시설은 아무나 이용할 수 없고요. 아이들의 흥미를 끌 만한 공간은 점점 줄어듭니다. 아이들은 현실보다는 로블록스나 SNS에서 놀기를 선택합니다.

팝업북을 통해 놀이터를 표현하고자 했습니다. 팝업북은 한 곳에 뿌리내리지 않고 이동하는 입체 구조물입니다. 마찬가지로 오늘날의 놀이터도 이곳저곳을 떠돌아다닙니다. 팝업북의 회색 배경은 콘크리트 도시를 상징합니다. 여러 채도의 놀이 기구가 콘크리트를 뚫고 나옵니다. 모든 작품은 천천히 열고 닫아 주세요. 원하신다면 테이블도 접었다 펼 수 있습니다.





3. 성지윤,「소실 발굴」

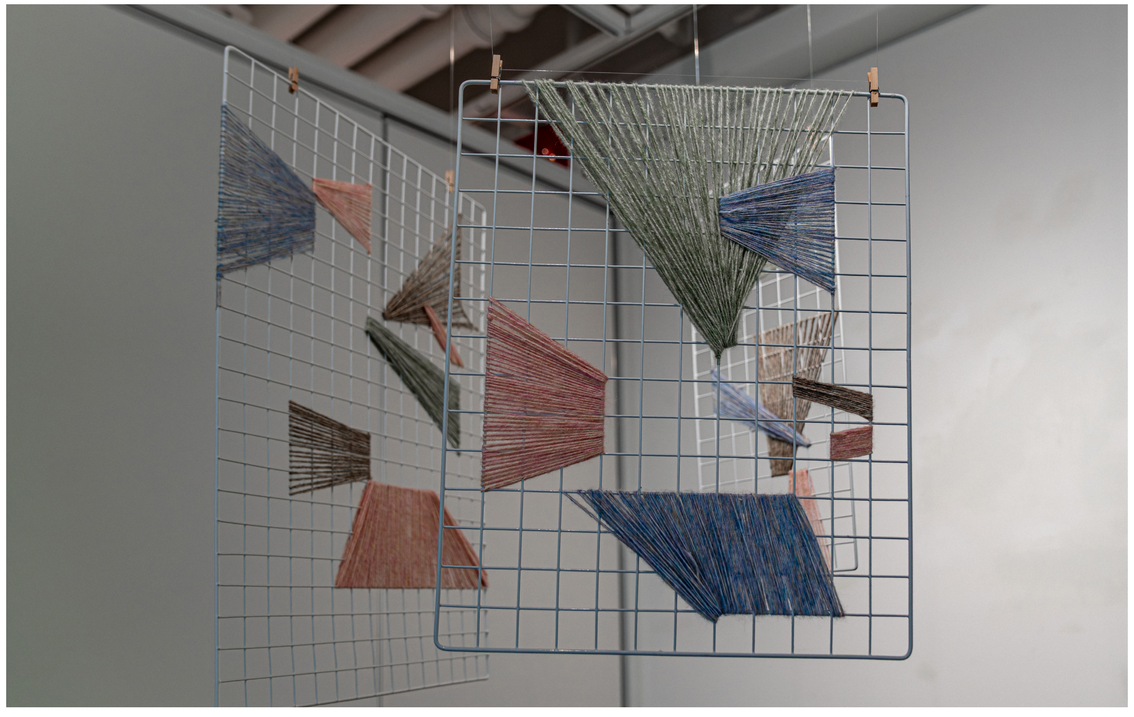
어디로부터 왔는지 모를 선들의 집합. 그들은 '소실 수집가'라는 이방인에 의해 다소 제멋대로 수집되고, 실로 박제되어 있다. 소실선들은 당장 눈 앞에 존재하지 않는 각자의 중심을 향해 여기저기 기울어져있다. 분명 자신이 시작되었던 장면(image)으로부터 진작 분리되었지만, 여전히 뻗어나아가는 중이다. 누군가는 면 속에서 점으로 도래했고, 일부는 여전히 끊어진 면 너머의 어딘가를 계속 향하고 있다. 소실 너머에는 무엇이 있는가. 그 끝은 기어코 어디에 닿고 싶었을까.

*관찰방법

하나. 다양한 위치에서 당신의 초점을 사용해 관찰하세요.

하나. 발굴된 소실 너머로 보이는 공간과 장소를 발견하세요.

하나. 발견된 공간과 소실선들이 일치하는 장면, 혹은 방향성을 포착하세요.



4. 송기혜,「무엇을 보고 계시나요」

르네상스 시대의 1점 소실법은 단순한 미술 기법이 아니라, 중세의 신 중심 세계관에서 인간 중심 세계관으로 이동한 시각의 전환을 상징한다. 같은 시기 동아시아 산수화는 단일한 시점을 부정하며, 세계를 흐름과 관계 속에서 바라보았다. 이러한 시점의 차이는 세상을 해석하고 삶을 수용하는 방식에도 깊은 차이를 만든다. 3차원의 공간을 살아가는 우리가 평면에 세계를 옮겨 그리는 행위는 곧 보이지 않는 내면을 어떻게 드러낼 것인가의 문제이기도 하다. 비가시적인 것을 가시화한다면, 지금의 '나'는 무엇을 바라보고 있는가. 그 질문 앞에 다시 서 보자.



5. 심소연, 「Perspective」

〈Perspective〉는 작은곰자리의 별들을 실제 깊이 차이를 반영해 공간 속에 배치한 설치 작품이다. 정면 멀리서 바라보면 별들은 하나의 평면 위에 놓인 별자리처럼 보이지만, 측면으로 이동하면 각 별이 서로 다른 거리에 놓여 있음을 확인할 수 있다. 이는 별자리가 원래 3차원의 입체 구조임에도, 지구라는 한 점의 시선에서 평면으로 보이게 되는 천문학적 원근의 현상을 모형화한 것이다. 작품은 우리가 '어디에서 보느냐'에 따라 세계의 모습이 달라진다는 사실을 경험적으로 보여준다. 시점에 의해 평면과 입체 사이를 오가는 감각은, 보이는 것과 존재하는 것 사이의 간극을 드러내며, 별들 사이의 공간은 변하지 않지만, 그것을 해석하는 감각은 지속적으로 변한다는 사실을 시각적으로 드러내는 작업이다.



6. 정유완, 「소실점」

소실(消失)

철거 현장에서 사라질 운명에 놓인 폐자재는 13인의 아해들의 불안을 비춘다. 우리는 바라보기만 하던 소실점을 스스로 만들어 그들의 균열을 투사한다. 불안과 균열은 그림자가 되어 흔들린다. 곧 소실점은 꺼지고 질주하던 투시선은 어둠 속으로 사라진다. 그러나 13인의 아해들은 그 자리에 남아있다.

유한(有限)

우리는 소실로 향하는 유한성 안에서 녹아내리고, 갇혀버린 세상에 내던져있다. 그리고 또다시 흔들린다. 꺼질지 모르는 불안감을 안은 채, 그저 질주한다.

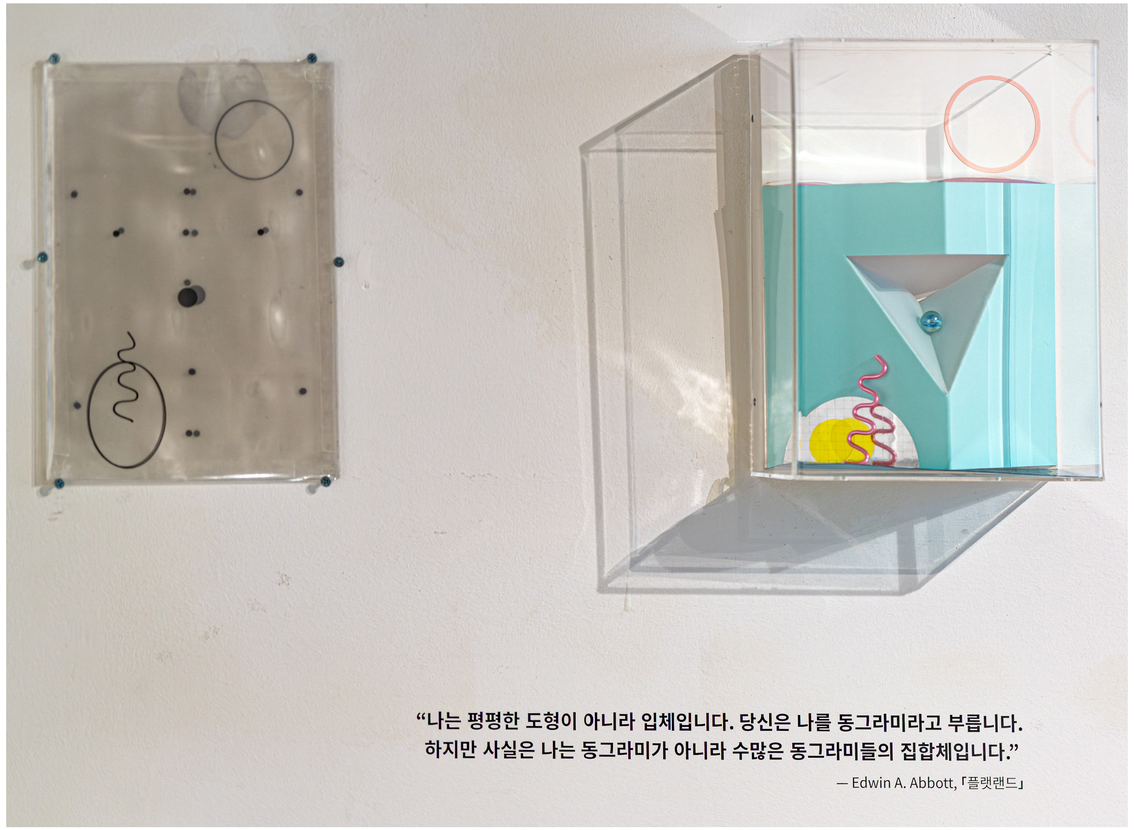
존재(存在)

그럼에도 우리는 존재한다. 빛이 사라진 뒤에도 남는 미약한 여열처럼. 형태를 잃어가면서도 사라지지 않는 그림자처럼. 질주하지 않아도 된다. 유한히 소실되는 이곳에서도 우리는 끝내 존재한다.



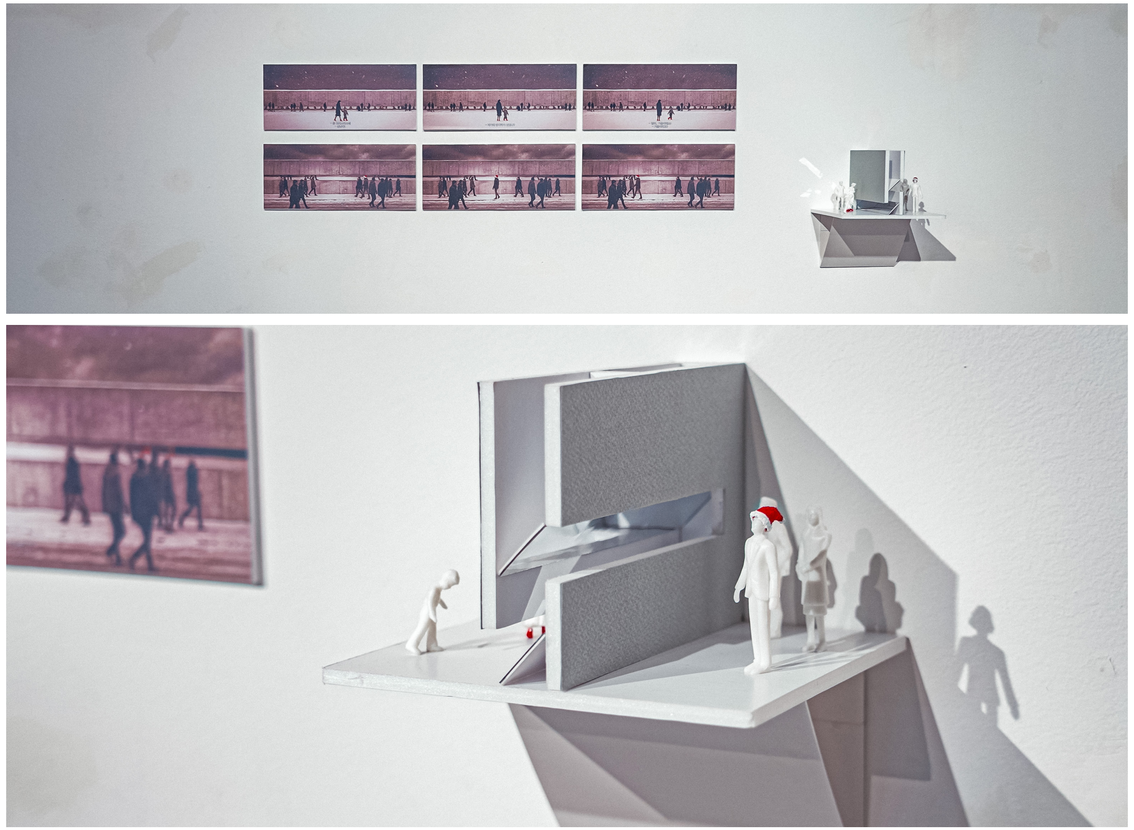
7. 최은지 「수신 오류 : 위치값 재조정 중」

작품은 도시 공간의 유동성과 불안정한 구조를 포착하기 위해 다층적으로 해체하고 재조립한 입체에서 출발한다. 도시의 단면, 평면, 입면이 서로 다른 정보를 드러내며 공간을 구성하듯, 나는 도시를 구성하는 감각적 파편들을 단일한 원근이 아닌 여러 관점이 충돌하는 구조로 제시한다. 그리고 입체는 다시 뒤러의 그리드 위로 옮겨지며 또 한 번 전복을 겪는다. 모눈은 하나의 고정된 시점을 전제로 공간을 정확히 포착하려는 장치이지만, 이 구조를 차용해 입체를 평면으로 번역하는 과정에서 발생하는 좌표의 흔들림과 누락을 드러낸다. 투명 레이어로 분리된 도형들은 도시가 가진 복수의 공간질서가 단일한 투영으로 환원될 수 없음을 시각화하며, 우리가 공간을 바라보는 관점이 얼마나 임의적이며 지속적으로 재조정되는지 질문을 남긴다.



8. 황유경 「의심의 틈새」

도심 길 한가운데 놓인 긴 벽은 거대한 착시 장치다. A면의 행인은 낮은 가로창을 통해 반대편 사람들의 머리를 내려다보며 지하의 깊이를 상상한다. 반면 B면의 행인은 높은 창으로 타인의 발걸음을 올려다보며 그 너머에 펼쳐진 상층의 세계를 떠올린다. 그러나 이 엇갈린 시선은 실재가 아니다. 벽 내부에 숨겨진 잠망경 장치가 만들어낸 환영이다. 어린 시절 반지하 창으로 바라본 파편화된 세계의 기억에서 비롯된 이 작품은 푸코가 말한 헤테로토피아의 ‘거울’처럼 작동한다. 몸은 한 자리에 고정되어 있지만 시선은 이탈하여, 존재하지 않는 장소를 잠시 경험하게 된다. 그리고 착각의 순간이 지나 그것이 타인의 반사임을 깨닫는 찰나, 견고했던 현실의 질서는 흔들리고 세계를 바라보는 시점은 조용히 뒤집힌다.



연구모임 후기

퍼실리테이터 배윤경

청년 예술가들과 함께 책을 읽고, 대화를 나누는 과정은 나에게도 배움의 시간이었다. 배경이 다른 사람이 모인 만큼 조금씩 다른 각도에서 바라보는 관점(perspective)을 나누는 자리여서 소중했다. 공간이라는 다소 낯선 주제에도 불구하고 모두들 진지하게 사유하고, 자신만의 언어와 시각으로 확장해가는 모습을 보며 좁은 건축계의 담론이 세상 밖으로 나올 때가 된 것 아닌가 싶기도 하고. 현장 답사로 함께한 순간들은 특히 즐거웠고, 마지막 전시에서 각자의 감각으로 풀어낸 작품들을 마주할 때의 보람은 모두에게 좋은 기억으로 남을 것이다. 세계를 확장하는 계기였기를, 언젠가 또 다른 공간에서 만나기를 기대한다.

김유리

사실 처음에 참여 신청을 할때 큰 기대나 목표의식보다는 막연히 대학원에서 하고 있는 연구와 연계하면 도움이 되지 않을까하는 생각이 컸으나 의외로 시간이 지나면서 자연스럽게 서로 다른 분야들간의 경계가 흐려지며 서로 교류하는 양상을 우연히 발견하고 깜짝 놀라게 되었다. 결과적으로는 수업시간에 배운 내용들을 여기저기서 활용하는 모습이 되었는데 예상치 못한 곳에서 새로운 길을 발견한 것 같아 재미있었다. 수업 중 대화 시간이 조금 더 있었으면 좋았을 것 같다. 다음 좋은 기회에 우리의 길들이 다시 만날 수 있기를 바란다. (May our paths cross again near future).

나원호

모임을 하면서 여행 가고 싶은 곳이 생겼다. 눈으로 직접 보고 싶은 건축물이 많아졌다. 그건 분명 건축의 단점이다. 음악이나 영화, 책과 달리 직접 가서 대면해야만 한다. 건축은 공간 자체이고 옮길 수 없으니까. 모임에 참여하며 공간을 이해하는 법을 배웠다. 철자 정도만 익히긴 했지만 이 공간이 왜 좋게 다가오는지 단어를 나열할 수는 있다. 투시도나 소실점, 헤테로토피아 같은 단어를 섞어 말하진 않을 것이다. 그건 그들의 언어이니까. 나는 내식대로 건축을 옹알이한다. 단초가 되어 준 건 연구 모임이다. 항상 건강하시기를. 또 건축이라는 관심사 속에 다시 만나길.

성지운

예술활동을 하면서 뿐만 아니라 세상을 살아갈 수록 나의 영역이 깊고 단단해지는 동시에 좁아지는 느낌이 들 때가 있다. 때문인지 다른 영역으로의 확장이 점점 더 어려워지는 것 같은 기분이었는데, 연구모임은 그런 나에게 우물 안 개구리가 되지않도록 손내밀어주는 귀한 모임었다. 특히 건축이라는 세계를 알면 알 수록 무지로부터 벗어나는 즐거움이 무엇인지 오랜만에 느끼게 해주었다. 더욱이 다양한 배경의 동료들과 함께해주신 덕분에 자꾸 잊어버리던 하고싶은 것들이 다시 내 안에서 빛을 내기 시작했다. 다음에도 이 멋진 사람들과 함께 할 수 있길 바라며 오랫동안 연구모임과 같은 배움과 연결, 과정의 가치를 빛내주는 자리가 지속적으로 이어지길 바라본다. 소중한 건축 연구모임 동료들과 교수님, 그리고 이 모임을 기획하고 만들어주신 분들께 말로 다할 수 없는 감사의 마음을 전한다.

송기혜

공간을 좋아해서 시작한 무대디자인, 그리고 그 과정에는 건축을 비롯한 다양한 분야들의 총체적 예술을 앎이 필요하다. 그렇게 건축에는 원래 막련하고 이론적인 지식과 관심뿐이었는데 우연한 기회로 신청을 하고는 그동안의 앎은 너무 피상적이었음을 느꼈다. 인물을 통한 건축, 문화를 통한, 시대를 통한, 그리고 건축가님의 개인적 시선에 대한 해석을 통해 건축이란 정말 예술과 기술 그 어디쯤엔가 였고 매우 값진 연구시간이었다. 지식의 확장만이 아닌 삶이 풍요로워진 느낌이고 새롭고 다양한 분야를 조금씩 알아가는 것에 대한 기쁨이라는 것을 매주 체험하는 시간이었다. 마지막의 이론을 바탕으로 각자의 시선에서 풀어낸 전시는 앎을 새기는 더 좋은 계기가 되었다. 마련해주시고 지속되게 해주신, 좋은 가르침을 주신, 그리고 끝까지 함께한 모두에게 감사하다.

심소연

공간과 건축, 시선과 감각이라는 개념을 매개로, 각자의 창작 언어를 점검하고 확장하는 시간이었다. 이론을 이해하는 데 더해서 각자의 활동 영역과 연결해 사고하는데 도움이 되었다. 축제와 같은 공간형 콘텐츠 기획이라는 실무적 배경에서 참여한 입장에서, 건축과 미학, 철학적 개념을 나만의 관점으로 사유해보는 계기가 되었다. 특히 원근, 시점, 구조와 같은 개념들이 정확한 용어와 맥락 속에서 다뤄져, 이후 혼자 공부하거나 개념을 확장할 때도 기준점으로 작동하며 큰 도움이 되리라 생각한다. 정답을 제시하기보다 스스로 고찰하고 질문을 던지는 방식이기에, 어려웠던 '생각의 시작'을 좀 더 쉽게, 그리고 깊이 해볼 수 있었다. 좋은 사람들과 즐겁고 유익한 시간이었다.

정유완

연구모임은 성과를 빠르게 증명해야 한다는 부담 속에서, 잠시 멈춰 생각하고 질문할 수 있는 시간이 얼마나 중요한지 느끼게 해주었다. '잘 해내야 하는 예술가'가 되기보다, '왜 이 일을 이어가고 있는지'를 스스로에게 묻게 만드는 시간이었다. 특히 수업을 통해 공간을 단순한 배경이나 결과물이 아니라, 감각 관계와 경험이 축적되는 과정으로 이해하게 되었다. 회차가 거듭될수록 공간을 바라보는 시선의 변화와 일상 속에서 공간을 다시 인식하게 되는 순간들이 늘어났고, 개인적인 작품을 기획하고 접근하는 기준에도 자연스럽게 영향을 주었다. 더불어 이번 활동을 통해 불확실함 속에서 질문을 품은 채 그것을 다시 긍정으로 전환할 수 있다는 확신을 얻게 되었다. 같은 관심사를 가진 동료 예술가들과의 대화 속에서도 많은 것을 배우며 얻은 이 경험들은 나의 여정 안에서, 그리고 공간을 다루는 예술가로서 오래도록 중요한 시간으로 남을 것이다.

최은지

공간에 대한 인식이 시대에 따라 어떻게 변화해 왔는지, 그리고 이러한 인식의 전환이 건축의 형태와 구성 방식에 어떻게 반영되었는지를 그 흐름 속에서 살펴볼 수 있었던 시간이었다. 건축을 단순한 구조물이나 기능적 산물이 아닌, 사회적 인식과 시각 체계의 결과로 바라보게 되었으며, 각 건축가들의 글을 통해 서로 다른 관점과 공통된 문제의식, 그리고 상호 영향을 주고받은 지점들을 비교해볼 수 있었다. 특히 공간을 바라보는 관점의 변화가 실제 건축의 미학과 공간 질서에 구체적으로 드러난다는 점이 인상 깊었다. 이번 강의를 통해 얻은 시각과 개념들이 이후 나의 작업 안에서 어떤 방식으로 변주되고 발현될지 기대하는 바이다.

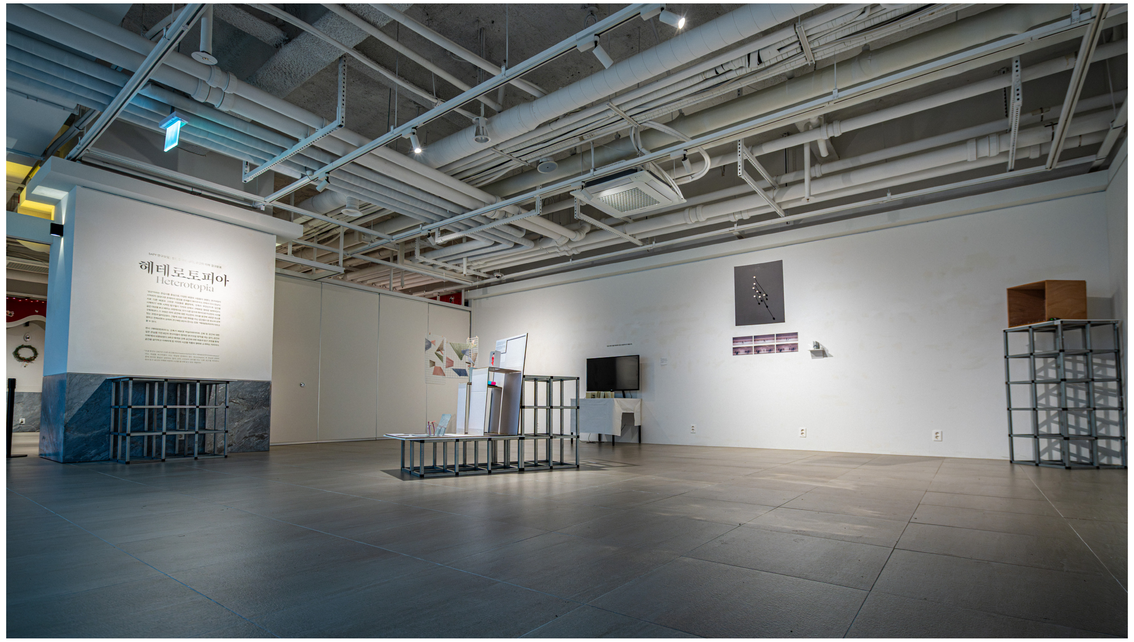
황유경

실내건축을 전공했지만 미술교육을 하고 있는 지금까지도 건축에 대한 미련은 늘 마음 한켠에 남아 있었다. 그러던 중 어린이 건축수업을 기획하며 건축적 사고의 필요성을 다시 느끼게 되었고, 우연한 기회에 이번 연구모임에 참여하게 되었다. 처음에는 내가 기획하는 교육과 연구모임의 주제가 맞닿아 있어, 작업에 건축적 깊이를 더하고 싶다는 생각으로 시작했다. 그러나 모임을 거듭할수록 이는 단순한 참고나 보완을 넘어, 생각의 방향과 시선을 확장시키는 배움으로 이어졌다. 무엇보다 늘 혼자 작업하던 환경에서 벗어나, 마지막 전시를 통해 각자의 관점과 해석이 담긴 작품들을 한 공간에 함께 놓아본 경험은 특별했다. 서로 다른 시선이 나란히 놓인 그곳에서 연구모임은 어느새 동료들과 함께하는 작업의 장이 되었고, 그 과정 자체가 즐거운 기억으로 남았다. 이 소중한 여정이 앞으로도 조금 더 길게 이어지기를 조심스레 바라본다.

〈창작을 여는 감각, 공간의 이해〉 스케치 사진

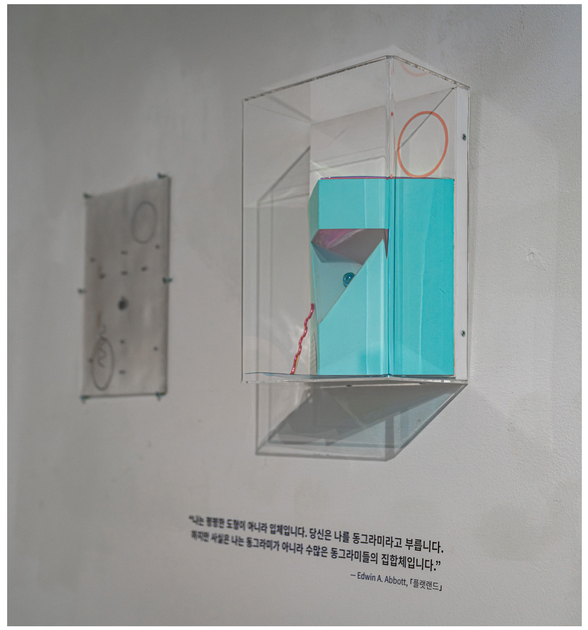











"나는 평평한 도형이 아니라 입체입니다. 당신은 나를 동그라미라고 부릅니다.
하지만 사실은 나는 동그라미가 아니라 수많은 동그라미들의 집합체입니다."
– Edwin A. Abbott, 『플랫랜드』

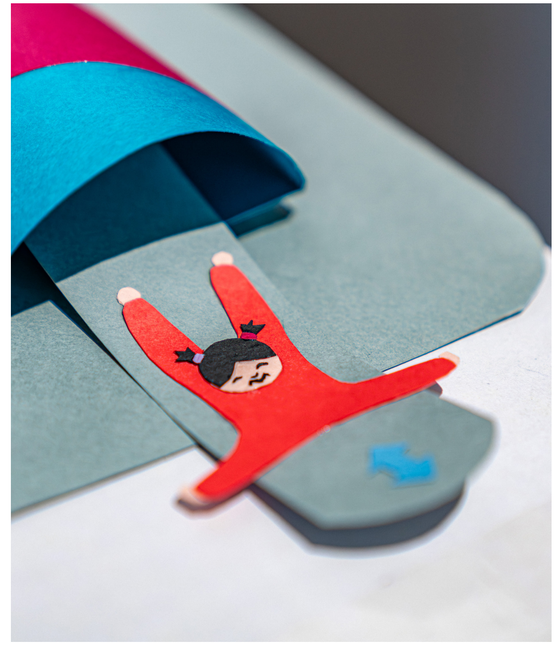
























서울문화재단

www.sfac.or.kr @sfac2004

대표이사 송형종
예술창작본부장 백승우
예술지원실장 남미진
청년예술팀장 황선영
청년예술팀 강민정 함수령 강수영 김민정 안승주 박지민 박슬기
청년예술청 대관매니저 박지연 김지윤 강아림 이상희
청년예술청 홍보매니저 박휘윤

연구모임

www.sapy.kr @sfac_sapy

주최·주관 서울문화재단 청년예술팀
기획 및 진행 강민정(서울문화재단 청년예술팀)
운영 지원 박슬기(서울문화재단 청년예술팀) 진종환 오소진
협력 강민정(엠비제트컴퍼니 공연사업본부장)
김덕희(서울시뮤지컬단 단장)
김정(연출가, 프로젝트 내친김에 연출)
배윤경(건축가, 건축 칼럼니스트)
YPC(비평 콜렉티브 옐로우 펜 클럽)

구성원

〈기획자를 위한 희곡읽기〉
퍼실리테이터 김덕희(서울시뮤지컬단 단장)
참여자 김유라 성문희 이자인 장현진 정수진 조승표 허민아 홍석현 홍지원 황주영

〈자본주의 리얼리즘과 동시대 예술〉
퍼실리테이터 YPC(비평 콜렉티브 옐로우 펜 클럽)
참여자 김은경 오지연 이그림 이채린 장보미 주민정 허해민

〈창작을 여는 감각, 공간의 이해〉
퍼실리테이터 배윤경(건축가, 건축 칼럼니스트)
참여자 김유리 나원호 성지윤 송기혜 심소연 정유완 최은지 황유경

〈공연 홍보마케팅 시뮬레이션〉
퍼실리테이터 강민정(엠비제트컴퍼니 공연사업본부장)
멤버 김민지 김정민 김지수 남상아 박재성 서승연 신승희
이수아 이정주 이주이 이현지 정휘경 한지원 황수정

〈예술가의 창작세계〉
퍼실리테이터 김정(연출가, 프로젝트 내친김에 연출)
멤버 고은결 김민정 박채리 변웅 심홍보 양여호수아 유우철 이하은 최준희

편 집 박상현(공간상현)
디자인 박현주, 최지수(이사각)
공간디자인 천근성(피스오브피스), 김한솔(룸투비)
무대디자인 전민배(음향) 이한용(조명)

문의 서울문화재단 청년예술팀

본 자료집은 무단 전재를 금하며,
내용의 일부를 가공하거나 인용할 때는
반드시 출처를 밝히시기 바랍니다.
ⓒ서울문화재단

2025 연구모임 아카이빙북은
서울문화재단 청년예술청 홈페이지에서
다운로드 가능합니다.
www.sapy.kr/2025sapyarchive