

▪ **Site + Sound : Space** (*Kouros Mavash*)

- 빛과 소리의 관계 및 디자인의 창조적인 방법에 많은 흥미를 가짐.
- 2년 동안 빛과 공간의 개념을 공부 ⇒ ‘sensory awakening’
- 사운드를 기초하는 디자인의 이론을 제시할 것
- 위치와 외형을 인지하는 감각기관과 디자인의 기능 중요 ⇒ 영감과 source 만으로 힘들
- 창조적인 공감은 사용자가 완전히 몰두하여 감각하게 만드는 것.
: 그러나 비주얼은 이러한 몰두를 방해
- 현재의 문화는 강한 비주얼을 강조 ⇒ 많은 비평을 가져옴
- 그러나 sense는 절대로 별개의 것이 아니다.
- 이 essay는 건축 공간에서의 종합적, 감각적 경험을 말한다.

▣ Thierry de Duve (Professor of modern art theory and contemporary art theory)

※ Site - place와 site의 문화적 개념 이론화 시킴

- place는 문화적인 지면, 지역의 동일성과 연결 (서울 - 한국)
- site는 인지가 가능한 기준위의 문화적 일치 (아시아 - 남존여비)
- site의 소(小)정의 : context의 위치
- 이러한 site의 정의는 건축 디자인의 중심 플랫폼과 컨셉 아이디어를 제공
- 이 essay의 중심은 site의 인지적, 물리적 양상에 있다.

▪ **Physical Phenomena Active Outer Perception While Mental Phenomena Active Perception** (*Steve Holl*)

- 디자인을 위한 필수적인 첫 번째 단계는 site를 읽을 수 있는 능력
- site의 다면체적인 상태는 물리적인 혹은 물리적이 아닌 현상(mental)으로 구성

▣ Yi-Fu Tuan (geographer)

- 공간(건축물)에 대한 즉각적인 인지는 “place에 대한 지식“에 의한 것
- 시각, 청각, 후각에서의 취득에 의하며 일출과 일몰 같은 자연적인 리듬과 일과 놀이 같은 인공적인 리듬의 조화 (일상적이고 당연한..)

- place는 누군가의 뼈와 근육의 기록
- 성공적인 디자인을 위해서는 포괄적으로 인지능력을 몰두하게 해야 한다.
- “오브젝트와 공간의 기록은 모든 센스가 활동적, 반사적일 때 종합적으로 발생하는 현상을 기록하는 진실“
- 역사적인 건축물은 동일한 원칙과 기준을 가지고 감동을 준다.
 - : 페르시아의 가든의 빛과 그림자, 반짝거리는 수영장, 흐르는 시냇물...
 - : 중세 교회의 중후함과 빛과 그림자, 구조물의 질감...
 - : 신성함도 중요한 원칙
- 현대의 많은 작품들도 여러 가지 감각을 위한 디자인을 추구한다.
 - 그러나 많은 클라이언트들은 비주얼적인 역할을 제대로 못하는 디자인은 원하지 않는다.
 - 시각적인 요소의 지배 아래 존재
- 비주얼의 강조는 다른 센스의 잠재력을 빼앗음
- 다른 센스의 활동은 시각적인 활동의 잠재력을 더욱 깨울수 있음

▪ We Are Condemned to Listen (*R. Murray Schafer*¹⁾)

- 생물학적으로 우리는 우리의 귀를 닫을 수 없다.
- 절대적인 침묵 안에 있더라도 무성으로 말하고 듣는다. (마음속으로)
 - 청각센스가 인지하지 못하는 사운드의 노출
- Murray는 말하기를 통해 시작되는 세상의 창조를 관찰한다.
- 사운드는 우리의 삶 속에서 거대한 심리적 충돌을 야기 한다.
 - 사운드는 극화된 결과물이다.
- 일반적으로 보는 것보다 듣는 것에 의해 움직인다. (혹은 감지한다).
 - 비가 내리고 천둥이 내리는 소리를 보지 않아도 현상을 감지하고 움직임.
 - 소리는 현상의 범위를 제공

1) 캐나다의 작곡가, soundscape를 중심으로 연구

resonance-Music and Architecture

- 음악은 그림을 보는 것 보다 더욱 강한 감성적 현상을 발생
 - 사운드에 의한 상처를 더 잘 받는다.
 - 사운드가 없는 공간은 생명이 없는 것처럼 느낀다.
 - 청각을 잃으면 시각의 일부를 잃은 것처럼 느낀다.
 - 공간은 스스로 고립된다.
 - 우리는 공간의 경험을 시각적인 감각에서 이뤄냄
 - 하지만 공간이 내포하는 세상의 정보는 청각적인 센스에 의해 이뤄진다.
 - 서라운드 시스템으로 영화를 보면 공간적인 자각을 더욱 크게 한다.
- ※ 면의 edge라는 요소를 통해 시각적인 정보를 제공하지만 청각은 공간의 중심에서 인지.**
- 시각적인 지각은 앞에 있다. 청각적인 지각은 중심에 있다.
 - 청각의 중요성 (시간과의 결부)
 - : a에서 b에게 걸어가면서 남겨지는 많은 것들은 앞에 더욱 쫓아내기 위한 것이다.
 - (시간 예술, 음악의 중요성, 감성적 이미지의 잔향)

▪ **The Modern Architect is Designing for The Deaf ...** **The Study of Sound Enters Modern Architecture Schools** **Only as Sound Design Reduction Isolation and Absorption** (*R. Murray Schaferl*)

- murray는 사운드의 접근을 거부하는 건축 디자인을 반대하며 프로젝트 진행
- 종합적 감각의 투입, 위치의 경험, 공간의 문화적 기초에 의한 지식을 기반으로 진행
 - 공간의 특징을 인지하고 창조적, 해석적인 설명에 의해 지속
- 건축 공간의 문화적 특징을 발견

▪ Just Like The Eye, The Ear Is A Finely Tuned Instrument for Measure Space (*Bernhard Leitner*²⁾)

- Site는 자연적이든, 인위적이든 그것들 스스로 개성을 가진다.
- Soundscape는 유일함과, 역사, 공간의 문화와 자연의 풍부한 데이터를 가진다,
- Marray의 'keynote sound', 'sound mark', 'signal' 주장과 결합된다.
 - keynote sound : 자연 혹은 인위적인 것 뒤의 사운드
 - signal : 사운드 앞에서 특징적인 것
 - soundmark : 시골과 도시의 랜드마크에서 만들어지는 특별한 사운드
- 'classification according to referential aspect'라는 것을 기초로 주장
 - 자연적, 인간적 사운드부터 사회적, 산업적 사운드로의 포괄적인 분류
- 귀의 측량과 사운드의 조립
 - soundscape의 재해석 혹은 processing
 - 관찰과 기록안에서 재해석 되어진 사운드 조각은 디자인 컨셉 혹은 모델로 옮겨짐
 - place, space, 와 문화적 심리적 요소를 고려

· 1. Observation

- 공간을 만들기 위한 사운드의 관찰이 필요
- 물리적인 사운드(무대, 공간성), 문화적, 물리적 사운드
- 어두움은 빛의 인지, 그림자의 인지를 가능하게 하는 것처럼 침묵을 통해 공간을 관찰하여야 한다.
- 사회적, 문화적, 민속적, 경제적 요소의 총체적 결합을 통해 사운드를 봐야 함

1-1. 문화적, 음악적인 사운드

- 대중과 매니아층에게 사운드는 중요한 역할을 한다
- 공간의 역사적 사항, 공간안에 존재하는 사람은 작곡가에게 영감을 주어 사운드 제작
- 이야기, 음악, 노래등등 청각적 문화는 사람들에 의해 창조

1-2. 사람들의 소리

- dialect(지역에 따른 방언) 와 idiom(억양, 강세에 따른 방언) 역시 site에 의한 사운드

2) soundscape artist

- 공간에 따른 소리 (마트, 유치원..등등)

1-3. 자연적인 소리

- 비, 눈, 바람등 자연적인 변화에 따른 소리
- 동물의 소리

1-4. 움직임의 소리

- 자동차, 보트, 비행기 등등 다양한 이동수단의 소리

1-5. 건축물의 소리

- 나무문의 소리, 버림 받은 창고의 침묵

1-6. 기계적인 소리

- 대장장이, 유리공, 조선소..

1-7. 경계의 소리

- 경찰차, 소방차 소리, 교회의 벨소리

2. Documentation

- 공간은 기록에 의해 완성된다,

2-1. 직접적인 사운드 레코딩

- 자연적, 문화적, 사회적, 인간적 사운드의 녹음

2-2. 결합사운드의 레코딩

- 바람에 나무가 흔들릴 때 바람의 소리와 나무의 소리가 동시에 녹음된다.
- 발자국 소리는 신발의 재질의 소리와 땅바닥의 소리가 동시에 녹음된다.

2-3. 기하학 사운드 레코딩

- 입체음향 레코딩 (다양한 공간에서의 다른 소리)

2-4. writing

- 시각적인 공간. 그러나 건축학상 예기하는 전통적인 방법이 아닌..

2-5. memory

- 정신적인 레코딩 장치 (기억속의 이미지)

3. Representation

- 창조적인 상상력은 기록이 중요하다.
- 사운드는 물질과 공간 그리고 기술적인 청취와 인지이다.

3-1. contextual sound piece

- 사운드를 플레이하는 기술적인 요소는 공간 해석에 엄청난 영향을 줄수 있다.
- 스피커로 소리를 들었을 때와 눈을 감고 들었을 때의 차이

3-2. spatial sound instrument

- 공간의 환경에 의한 소리 복제 현상 (리버브?)

3-3. sound collage

- 모든 음악은 무대 혹은 그 외의 공간에서 소리가 발생하며 청취자에게 듣는 것을 강요
- 하지만 청자의 집중성에 따라 달라짐

3-4. interpretive sound piece

- 음악과 사운드를 통해 공간의 해석은 자유롭다.
- 사운드의 특징을 통해 공간의 분류
- 원주민들의 음악에 따라 지리 분류 가능

4. Developing a design concept or parti

- 음악으로 3차원 적인 공간을 만들어내는 것은 성공하였다.
- 하지만 이미 공간의 사운드는 (침묵을 포함)은 이미 공간을 제공하고 있다.