

ARCHITECTURAL
MODEL
LEAD TO DESIGN



DAMDI

0010 ESSAY

- 0012 FOR MAKING AN ARCHITECTURAL MODEL - by Choi Yong-chan | AMOS DESIGN
- 0018 ANALOG WORK METHODS AND DIGITAL WORKFLOW IN ARCHITECTURAL DESIGN
- by Felix Wetzstein & Alexandre Doucin
- 0022 MODELS - by OGIRYDZIAK PRILLINGER ARCHITECTS
- 0024 MODEL BUILDING STORIES - by Oki Alexander | AMOD
- 0026 DIGITAL MODELS - by Andreas Angelidakis
- 0030 ABOUT MY MODEL MAKING - by Marco Galatari | Modelab

0044 2TR ARCHITETTURA

- 0048 CALDOGNO COMPETITION FOR NEW PUBLIC SPACES
- 0049 EUROPEAN 7. HOUSING PROJECT IN PRAGUE
- 0052 MONTE LABBRO RESEARCH CENTRE
- 0056 PESARO HOUSING PROJECT
- 0058 PESACCIO SHOPPING MALL
- 0060 PIAN SCAIROLO INTERNATIONAL COMPETITION
- 0062 PRIVATE HOUSE IN TUSCANY
- 0064 PROUHLE COMPETITION FOR THE RESTORATION OF AN OLD CHURCH
- 0066 UNIVERSITY WORKSHOP MODELS

0068 ARCHI[TE]NSIONS

- 0070 GROENHOEK
- 0072 NAKDONG RIVER MUSEUM
- 0073 UPSIDE DOWN SKYSCRAPER
- 0074 CITY OF DREAM PAVILLION
- 0075 RYUGYONG HOTEL
- 0076 PLANAR CUBITUS

0078 area.architecture

- 0080 LAY GROUND
- 0084 STLOUIS FOLLY
- 0086 TRIANGULAR BLOOMS

0090 B + U

- 0092 CITY FUTURA
- 0098 TALL EMBLEM STRUCTURE IN ZA'ABEEL PARK
- 0102 FRANK/KIM RESIDENCE
- 0104 ALAIN MOUNTAIN VILLA
- 0105 SOUND CLOUD
- 0106 COHEN RESIDENCE

0108 b4architects

- 0110 EMERGENCY HABITAT COMMUNITY
- 0112 E-HOUSE
- 0114 TOUCHING WATER
- 0116 PALABRAS EN CAJA
- 0118 URBAN SPONGE
- 0120 URBAN KEEL
- 0122 TERRACINA HARBOR
- 0124 UNETERNA CITY
- 0126 FOLDING SCRAPER

0128 CJ Lim | Studio 8 Architects

- 0130 DREAMISLE
- 0134 MAC CENTRAL OPEN SPACE MASTERPLAN
- 0138 NANYU SHOPPING PARK
- 0142 VIRTUALLY VENICE

0152 CONSOLE/OLIVA

- 0154 LANDSCAPE CARPET

0158 David Garcia Studio

- 0160 WEAVING PROJECT SELECTION

0168 demogo

- 0170 CAZZAGO NURSERY SCHOOL
- 0172 COMMAND CENTER BUILDING
- 0174 CONTEMPORARY ARCHITECTURE FOUNDATION OF CORDOBA

0176 ECDM

- 0178 EDF SACLAY
- 0186 EURALILLE 10.4B
- 0190 MASSÉNA T8
- 0192 RATP MONTROUGE
- 0196 MASSÉNA M6B2
- 0198 MUSEUM OF THE WAR "1870"

0200 Elastik and MAT Studio

- 0202 OPEN FRAME



B+U is a practice we founded in 1999 by architects, Henry Bourgeois and Scott Ull, and headquartered in Los Angeles, California. In its work, which involves experimenting with concrete and both types of digital media, the architectural profession, including digital media, and computers, with their ability to educate in multi-media, with their ability in architecture. B+U combines the ability of design and construction with the theoretical and experimental potentials of contemporary architecture and digital media using digital technology in combination with traditional design. Their projects include: a multi-media mapping and rendering of a building facade, a multi-media mapping and rendering of a building facade, a multi-media mapping and rendering of a building facade, which have been used to their work.

Q. Why do you make an architectural model? What significance does it have in architecture?

Architectural models are an essential part of our design process and most of the design decisions are made in model form (both physical and digital model). Architecture is a 3-dimensional medium and therefore physical models are crucial to be able to develop the design.

Q. How important is 'model-making' in your architectural practice?

It is essential.

Q. Is there a way to make good models? What is especially important in models?

It very much depends on the scale of the model and how much detail you show but in general, we try to use a variety of techniques and materials to create our models. Some parts are 3D printed, some cast or vacuum formed, some are CNC milled and some built by hand. This mixture of different techniques and materials gives the model certain liveliness.

Q. What style of models do you prefer to make?

We make both physical and digital models and each has their advantages. We go back and forth a lot by digitizing physical models and bringing them into the computer for this process we use a digitizing arm. Many refinements are made in the digital model before creating another physical, for example by means of rapid prototyping. We have a 3D printer in the office that is able to print physical models in ABS plastic.

Q. What kind of models do you make depending on the project phase? Is it at different scale for every step? What kind of model is the most important?

We build models for each project phase at a variety of scales starting with massing models and floor plate models for the overall organization, envelope models to develop the morphology of the project, structural models, models for surface patterns, interior spaces, etc. Each model type is important for the decision making process of the design phase it is made for.

Q. What materials do you usually use? Are there different materials for different design phase? What's the reason? Where do you get your ideas on materials?

We work a lot with plastic- vinyl, abs plastic, plexi glass etc but also sometimes with wood and paper. To develop a palette of materials is part of the design process.

Q. What kind of tools do you use?

We use a 3D printer laser cutter, CNC milling machine but also regular wood working tools like table saw, band saw, sanders, etc.

Q. How do you document and store your models?

We photograph all our models and usually store them in the office.

Q. Anything new you would like to try in 'model-making'?

We are very interested in using Robots for some of our large scale models and mock ups.

Q. Please tell an episode related to 'model-making' whether it's on the process, materials, tools, etc.

We once made a large scale model using mostly paper and hot glue. The model was almost as tall as a person and very impressive. After the presentation it was stored away in a Los Angeles warehouse. When we were asked many years later to do an exhibition of models and drawings we had the model shipped back from the storage facility into our office. I will never forget when it arrived. The model was completely destroyed and flat on the ground. "What happened?" we asked the storage company still in complete shock. The warehouse had no air-conditioning system and it does get very hot in Southern California. Essentially, all the hot glue that held the paper together melted and the model collapsed. We learned our lesson and no longer built models this way.

Q. 건축모형을 왜 만드는가? 건축에서 모형은 어떤 의미가 있는가?

건축모형은 우리의 디자인 과정에 있어 매우 중요한 부분이고, 대부분의 디자인 결정은 모형들 (실제와 디지털 모두) 통해 결정된다. 건축은 3차원적인 매체이기 때문에, 디자인을 발전시키기 위해서 모형은 결정적인 수단이다.

Q. 모형은 당신의 건축에서 얼마만큼의 비중을 차지하고 있는가?

필수적이다.

Q. 좋은 모형을 만들기 위한 방법이 있는가? 특히 모형에서 중요한 것은?

모형의 스케일과 디테일의 양에 따라 다르지만, 전반적으로 다양한 기술과 재료를 사용해 만들려고 한다. 어떠한 부분들은 3D 프린트를 하고, 어떤 것들은 주형이나 진공형으로 만들어지고, 어떤 것들은 CNC로 만들어지고, 또 어떤 것들은 손으로 만들어진다. 이러한 다양한 기술과 재료의 혼합은 생기가 넘치는 모형을 만들어낸다.

Q. 당신이 만드는 모델의 스타일은?

우리는 실제 모형과 디지털 모형 둘 다 만든다. 각자의 장점이

있기 때문이다. 실제 모형을 디지털화 시켜, 세부적인 부분들을 수정 한 후, 다시 한번 만든다. 원형화 시켜 빠르게 만들었다. 사무실에 3D 프린터가 있어, ABS 플라스틱으로 실제 프린트해 만들어 낼 수 있다.

Q. 프로젝트 단계별로 어떤 모형을 만드는가? 각각은 스케일 다른가? 어떤 모형이 가장 중요한가?

우리는 각 프로젝트 단계마다 다양한 스케일의 모형을 만든다. 전반적인 구성을 위해서는 대략 모형이나 클라스트 모형으로 프로젝트의 형태를 발전시키기 위해서는 입면 모형을 만든다. 모형도 있고, 두면 패턴 모형, 또는 내부 공간 모형 등, 다양한 모형들이 있다. 각 모형 유형은 각자가 만들어낸 디자인 과정 결정을 찾는 데 중요하게 사용된다.

Q. 재료는 주로 무엇을 쓰는가? 각 단계별로 다른 재료를 쓰는 이유는? 재료에 대한 아이디어는 어떻게 얻는가?

플라스틱을 많이 사용한다. 비닐, ABS 플라스틱, 플렉시 글라스 등이 있고, 가끔은 나무나 종이도 사용한다. 재료 팔레트를 개발하는 것은 디자인 과정의 일부이다.

Q. 주로 어떤 도구를 어떻게 사용하는가?

3D 프린터, 레이저 커터, CNC 프린터를 사용하는데, 때로는 풀이나 피복, 또는 천자 서로 같은 일반적인 목공 도구도 사용한다.

Q. 모형을 어떻게 자료화 시키며 보관하는가?

모든 모형들의 사진을 찍고, 주로 사무실에 보관한다.

Q. 앞으로 모형을 만드는 부분에서 시도해보고 싶은 것이 있는가? 매우 큰 스케일의 모형이나 실물 크기 모형들은 로봇을 이용해 만들어 보고 싶다.

Q. 특히 한 프로젝트의 모형 만드는 과정이나 재료, 도구 등 에피소드를 자세히 설명해달라.

한번은 종이와 풀만 사용해 큰 모형을 만든 적이 있었다. 사람 키만큼 높았던 모형은 매우 굉장했다. 프레젠테이션이 끝난 후, LA에 있는 창고에 보관되어 있었다. 그 후 몇 년 후 전시회를 위해 다시 가지고 와서 창고에서 다시 사무실로 보내온 적이 있었다. 모형이 도착했을 때 그 순간을 나는 잊지 못할 것이다. 땅에 납작하게 붙어 완전히 무너져 있었던 것이었다. 충격을 받은 우리는 도대체 무슨 일이 있었나고, 속에 들어있었다. 창고에는 에어컨이 없었고, 북부 캘리포니아 매우 더워지기 때문이다. 모든 종이를 지탱해 주고 있던 풀 녹아버렸고, 결국 모형은 무너져 내려 버린 것이었다. 우리 깨달았다. 다시는 이러한 방법으로 모형을 만들지 않아야 할 것을.

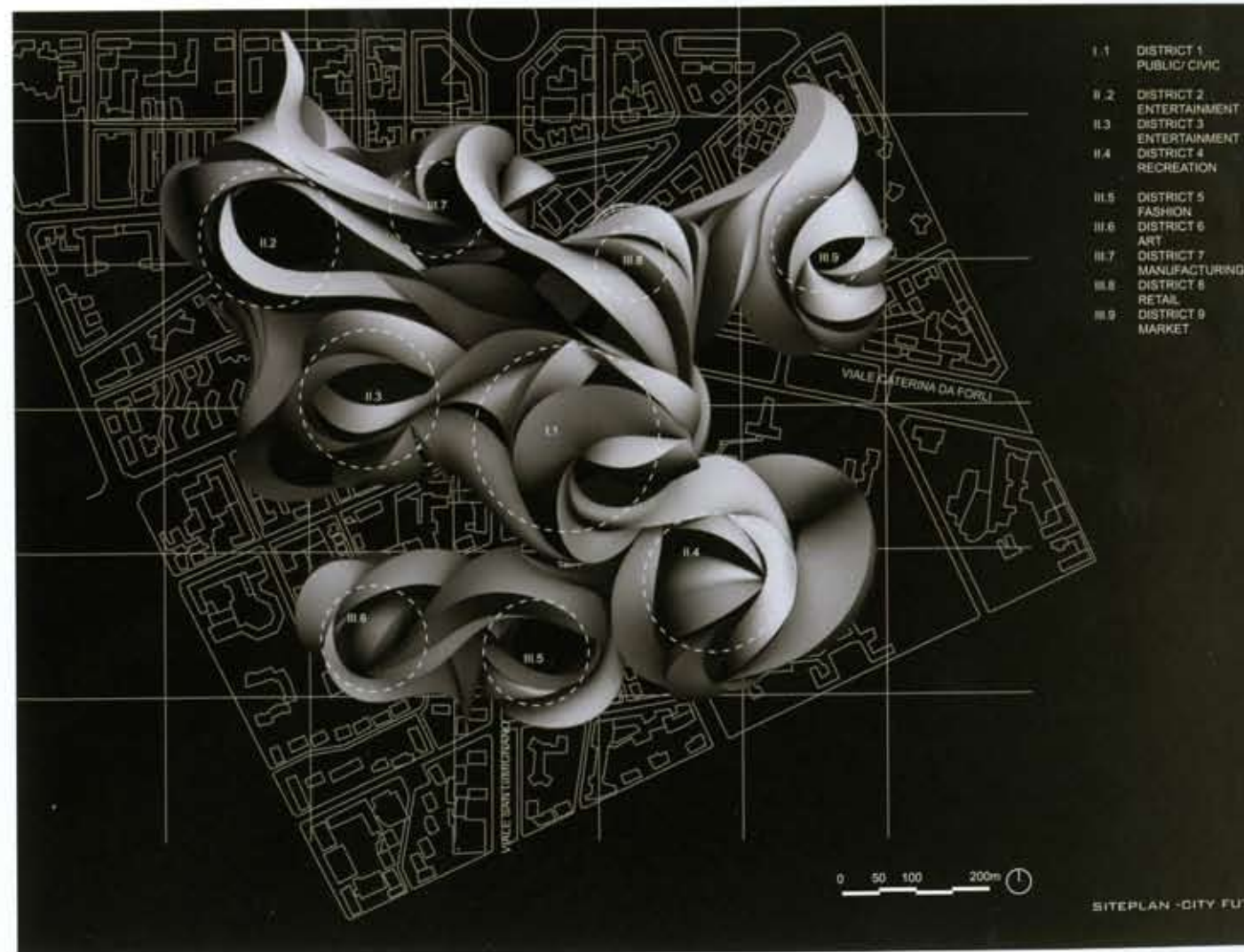
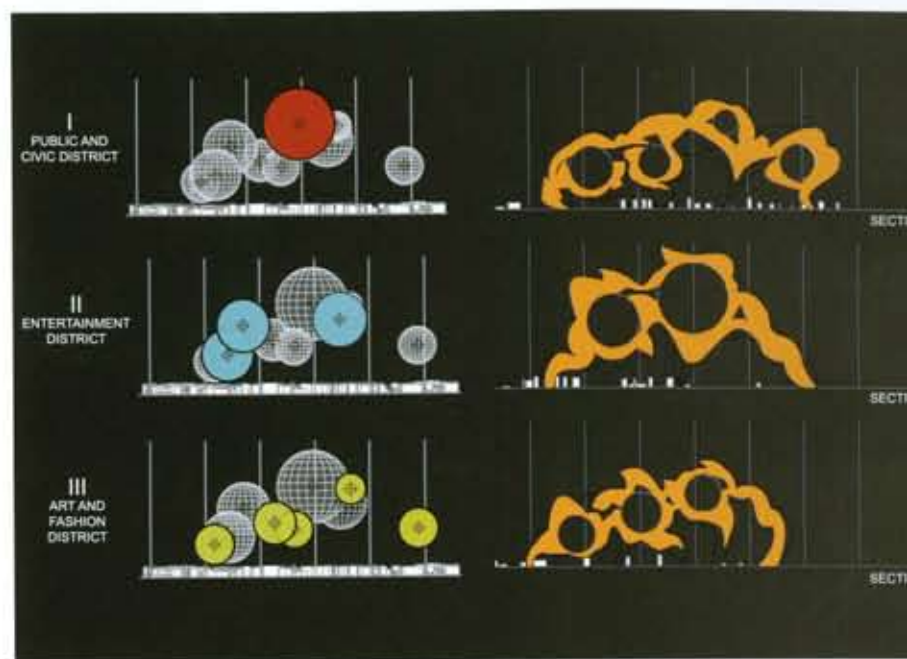
01 CITY FUTURA

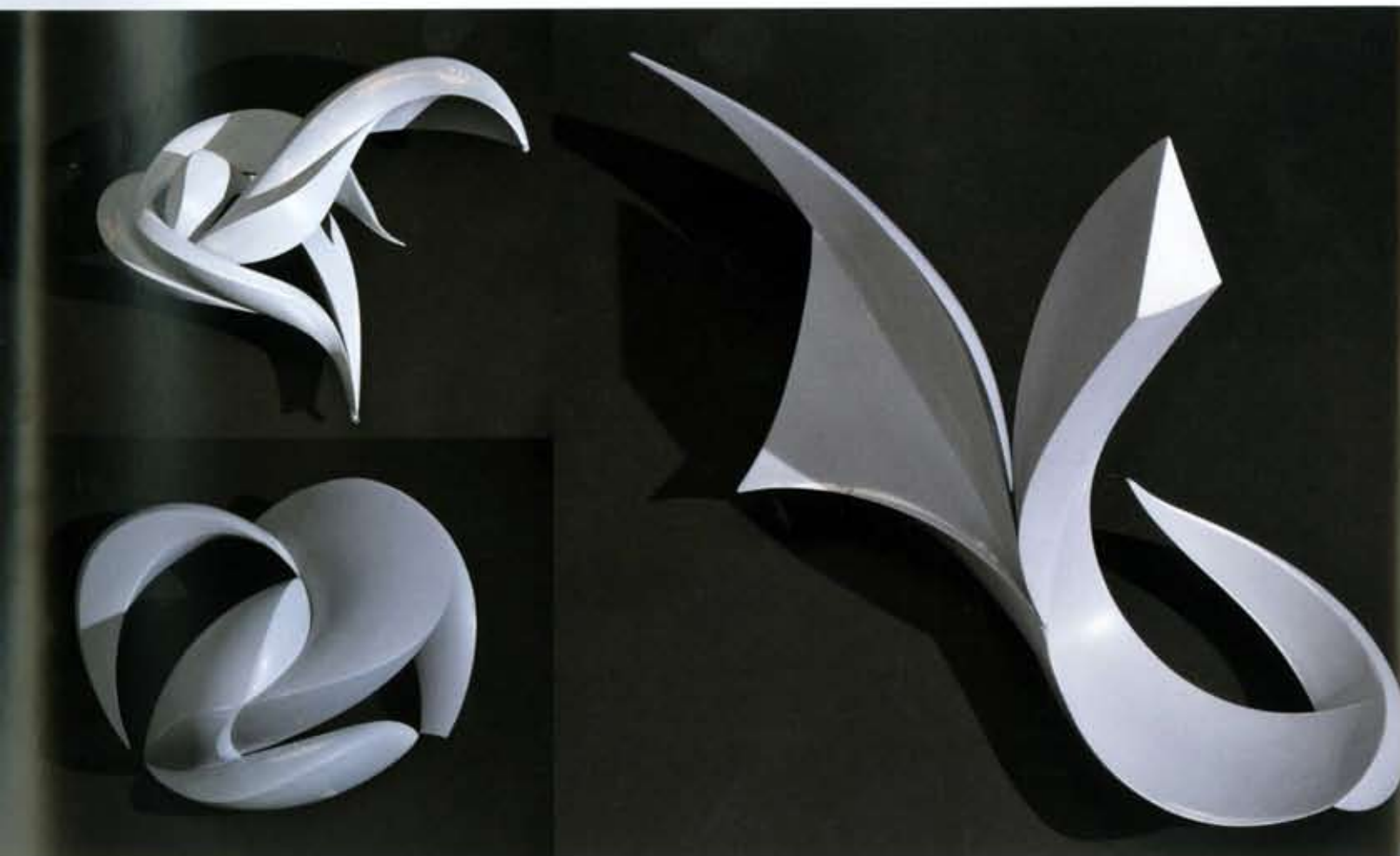
MODEL SIZE: 3'X8'X2' H (95CMX240CMX 60CM)
 MODEL SCALE: 1:1000
 MODEL MATERIALS: MEDIUM DENSITY FOAM, 3D PRINT ABS PLASTIC, ACRYLIC
 MODEL TECHNIQUE: 3D-ABS PRINT, HAND ASSEMBLY
 LOCATION: MILAN, ITALY
 CLIENT: CITY OF MILAN
 PROGRAM: CITY FOR 70,000 INHABITANTS
 SIZE: 50 MILLION SQFT
 ARCHITECT: B+U, LLP
 HERWIG BAUMGARTNER, PRINCIPAL
 SCOTT URRU, PRINCIPAL
 TEAM: DAN HUTCHINS, STEPHAN SOBL

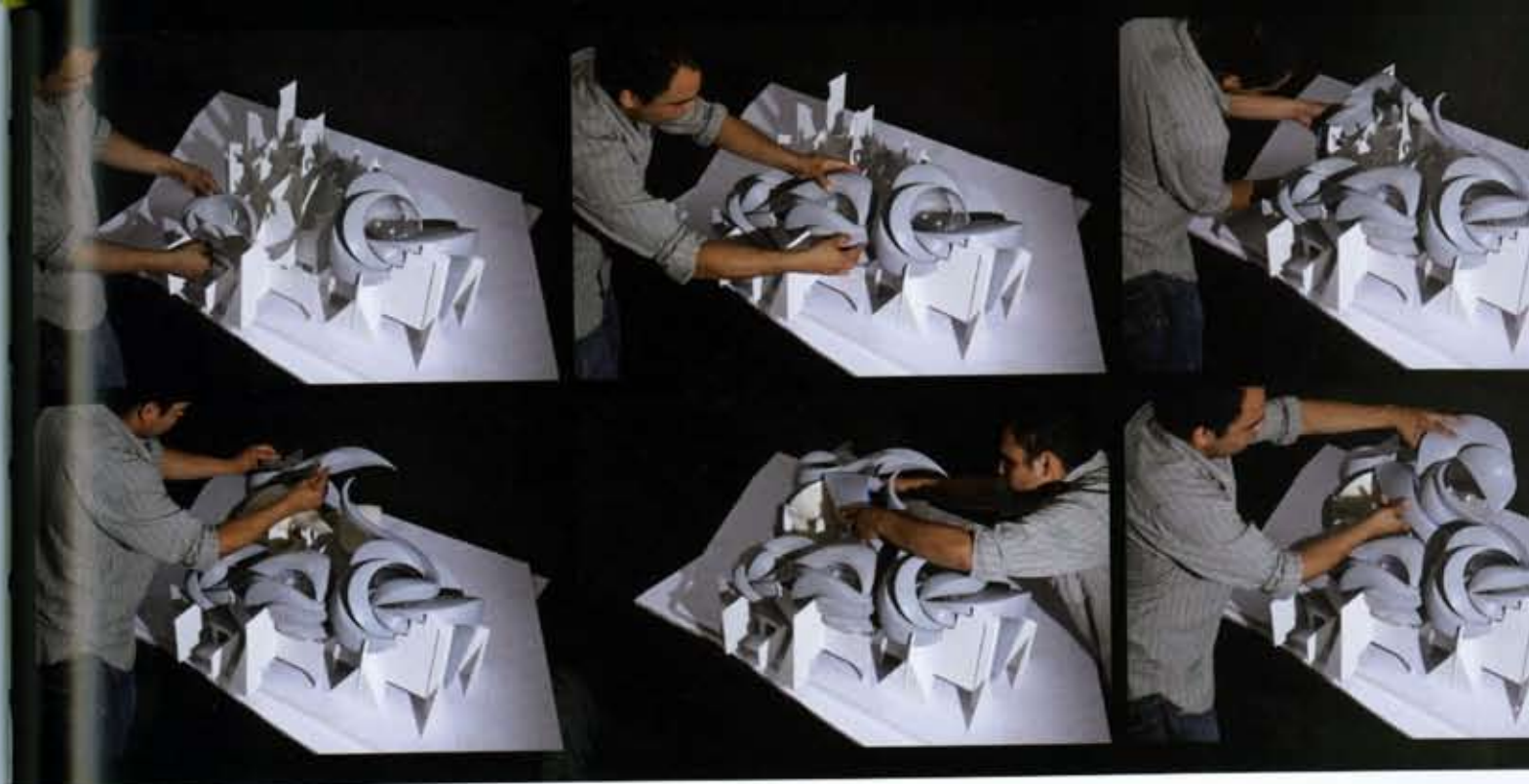
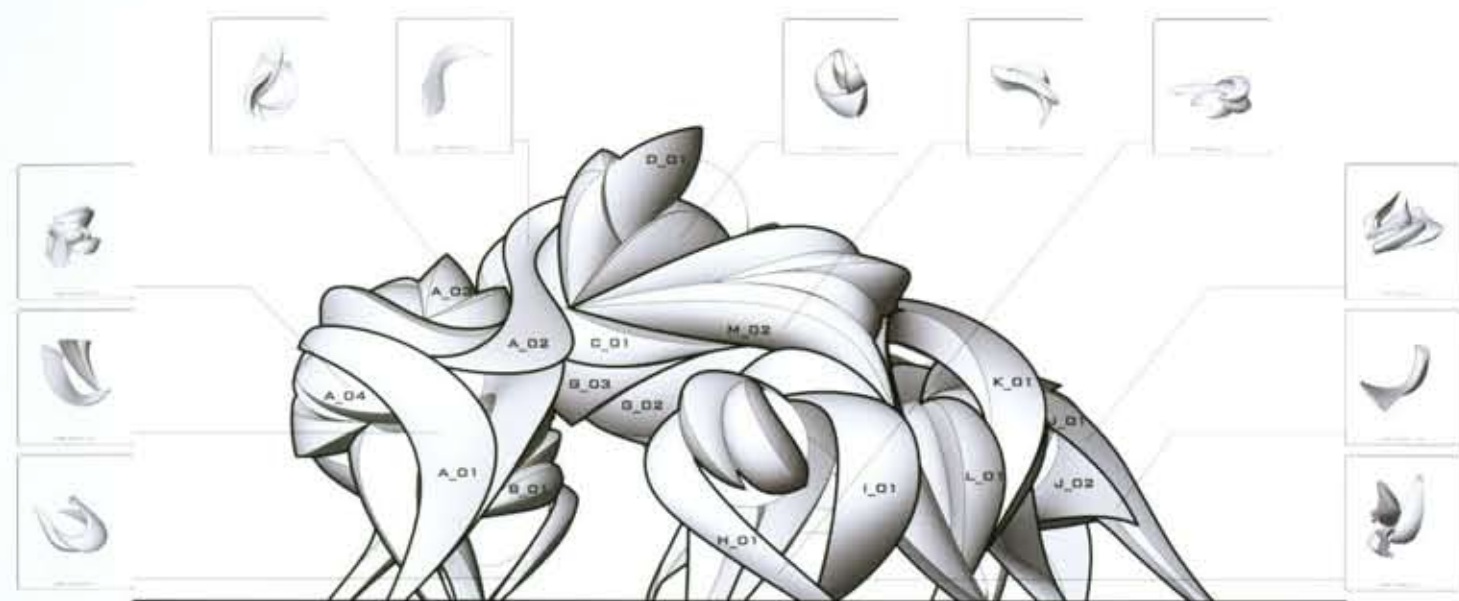


The 600m tall structure hovers over the city covering about a million square meter area and is divided into nine districts that are organized around three programmatic topics including: A- Civic; B- Entertainment and Recreation; and C-Art, Fashion and Manufacturing. Initially the nine districts were represented as spherical void spaces and randomly placed across the site, floating above the ground and varying in size and height they became placeholders for enormous civic arenas which expand up to 250 meters in diameter.

600m의 높은 구조물은 마치 수만 명이 넘는 도시 위를 뒹굴고 있는 것처럼 보인다. 이를 개의 구역으로 나뉜 City Futura는 세 가지 프로그램 주제로 구성되어 있다. A: 도시 B: 엔터테인먼트와 레크리에이션 C: 예술, 패션, 그리고 제조업이다. 이를 개의 구역이 처음에는 도시 위에 무작위로 배치한 구획의 빈 공간으로 표현되었다. 땅 위에서 파다니는 공간들의 다양한 크기와 높이에 일단 이 구역들은 지름이 250m나 되는 거대한 시민 공간을 지탱해주는 공간이 되었다.



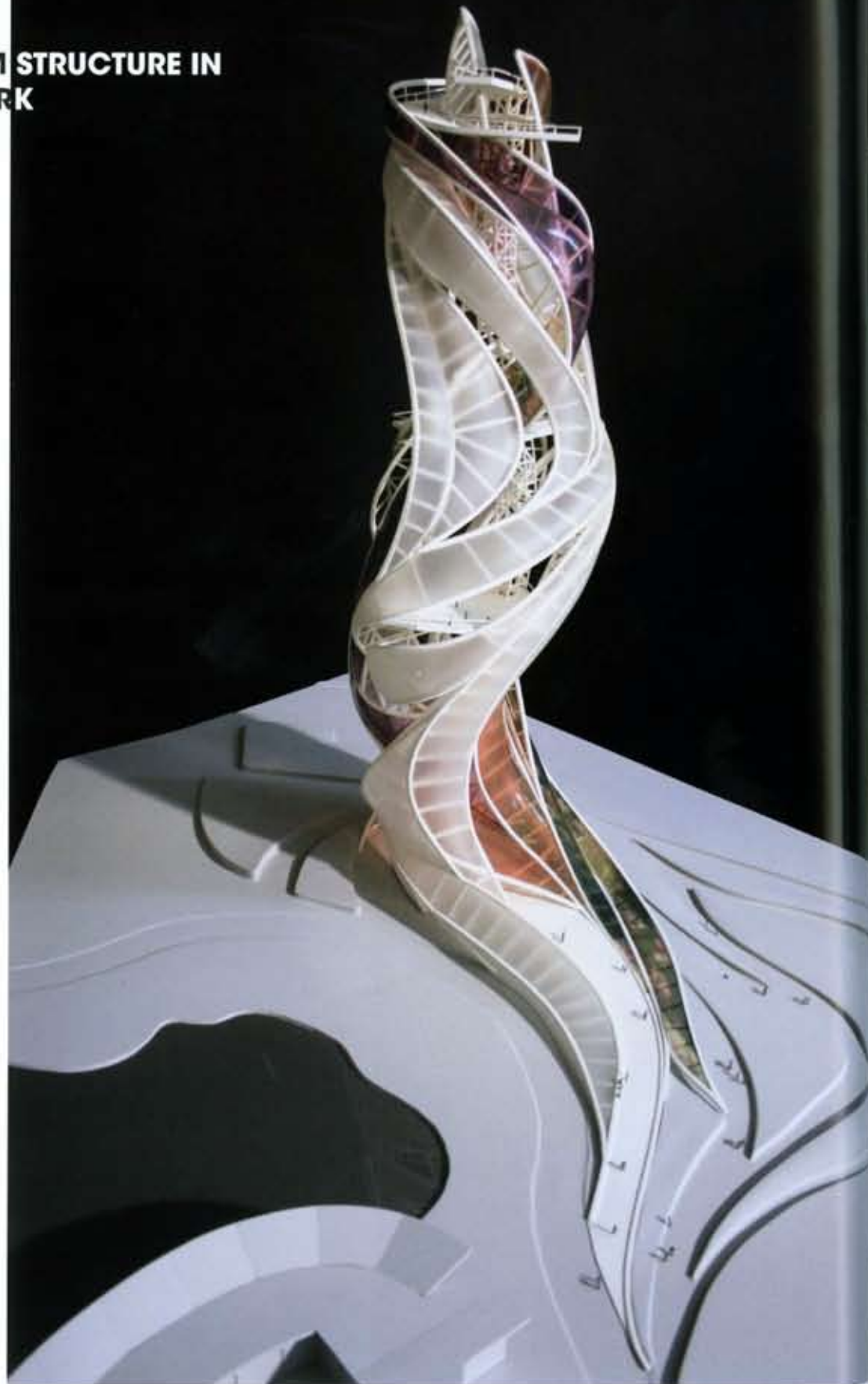




MODEL SIZE: 4'X4'X1'H (120CMX120CMX90CM)
MODEL SCALE: 1:200
MODEL MATERIALS: ABS PLASTIC, MDF, VINYL
MODEL TECHNIQUE: 3D-ABS PRINT, VACUUM FORMING, CNC MILLING
ARCHITECT: B+U, LLP, HERWIG BAUMGARTNER, PRINCIPAL / SCOTT URRU, PRINCIPAL
LOCATION: DUBAI, UNITED ARAB EMIRATES
PROGRAM: TALL EMBLEM STRUCTURE FOR DUBAI
SIZE: 2,000 SQM
MATERIALS: STEEL, LED FABRIC, SOLAR FABRIC, CONCRETE GLASS
CLIENT: CITY OF DUBAI
TEAM: PAUL MACHEBEY, FERNANDO OLIVERA, BERENIKA BOBERSKA, HYUN WOO SCOTT

This unique structure made of fabric and steel is characterized by both its response to its urban and cultural environment, as well as by its formal and structural elegance, that expresses the visionary ambition of its city and Dubai's leading role in the region.

이 독특한 구조물은 천과 강철로 만들어졌으며, 도시적 맥락과 문화적 환경에 대한 반응이 이것의 특징이다. 또한, 도시의 비잔틴인 미학과 현대에서 선두적인 역할을 하고 두바이를 정중하면서도 구조적인 우아함을 통해 표현하고 있다.



TUNED-MASS DAMPER (TMD)

compensates for global system vibrations by shifting its natural frequencies; provides for comfort of cafe occupants.



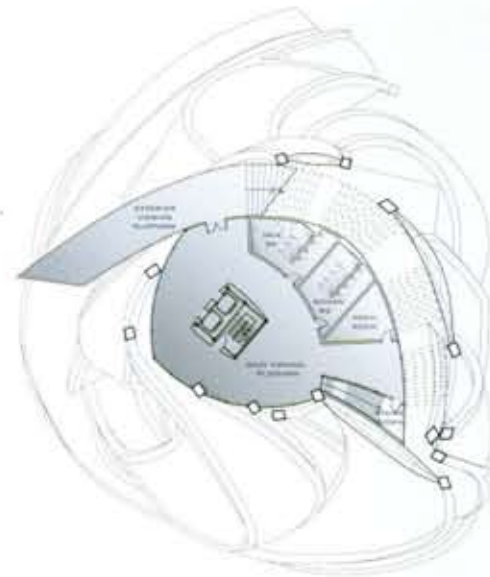
INTERIOR CORE

diagonally braced space truss supports upper cafe, TMD, and viewing platform.

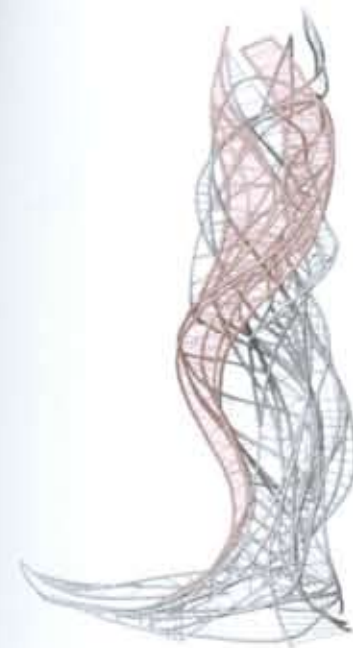
EXTERIOR FRAME

hybrid viroendee space truss; resists overturning forces; transmitting loads via branching of its subframes.

provides elastic bracing to interior core at intermediate points.



PLAN LEVEL +14.5



INDIVIDUAL TRUSSES

collect loads; frame upper structure; provide support to cafe and platform.

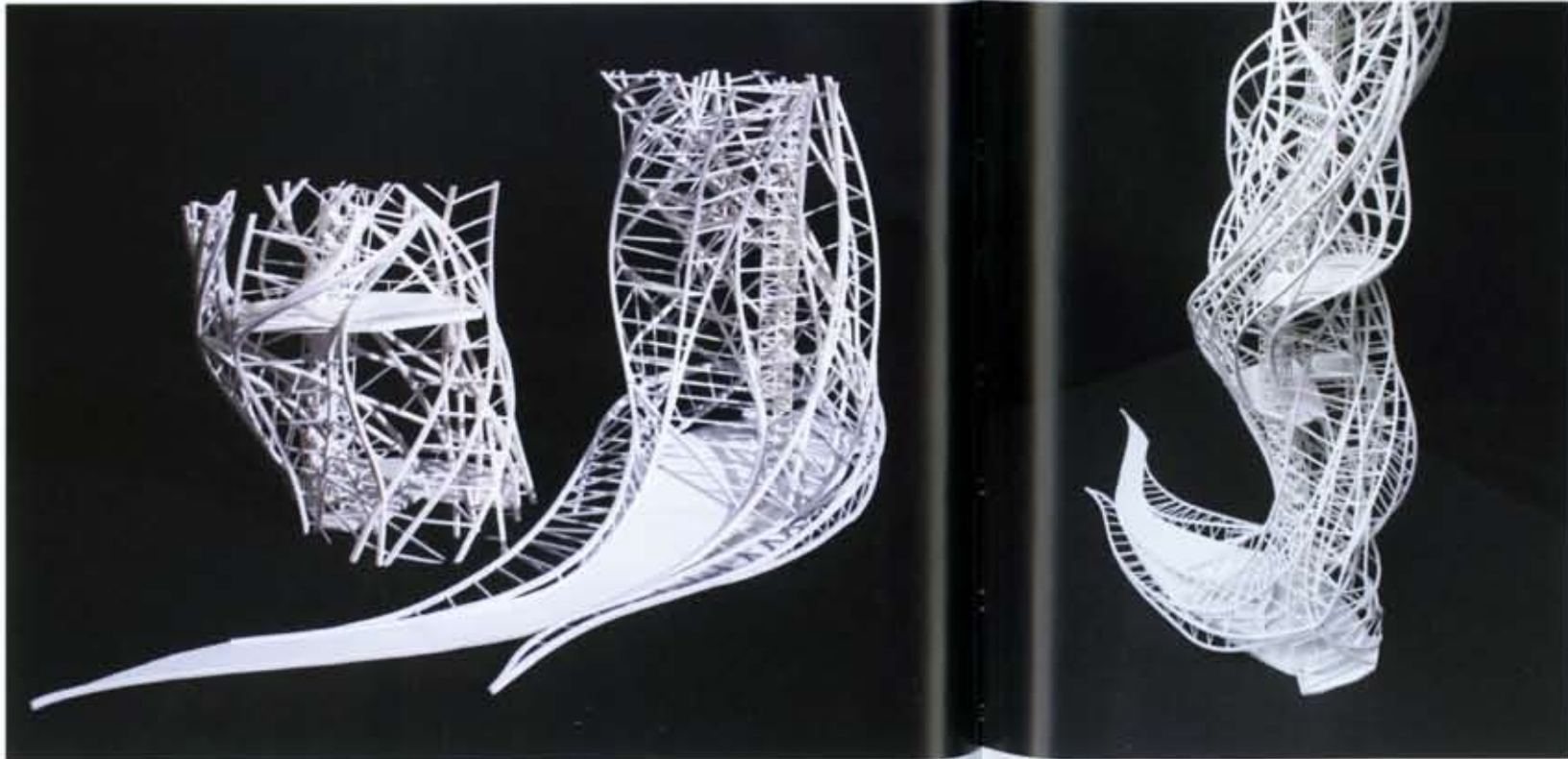
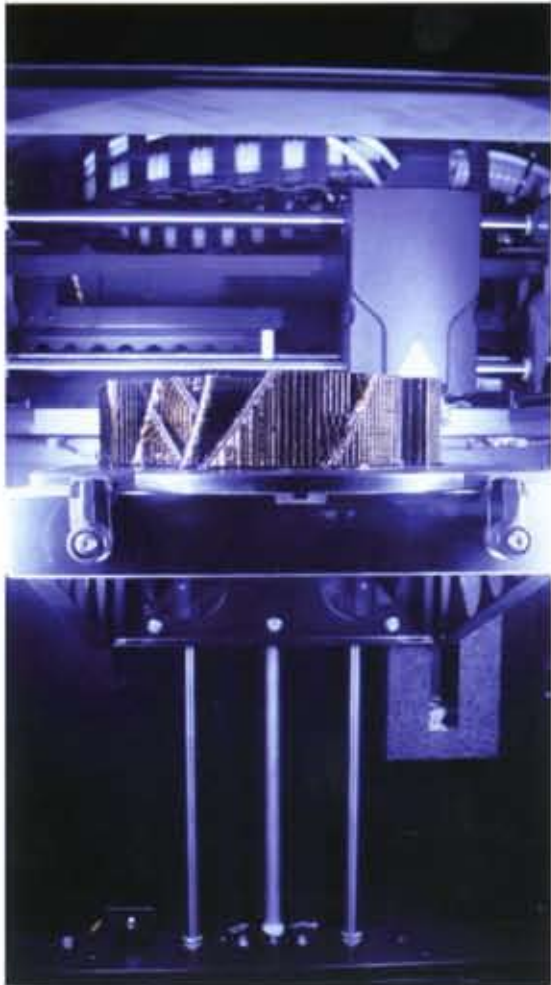
INTERSECTION

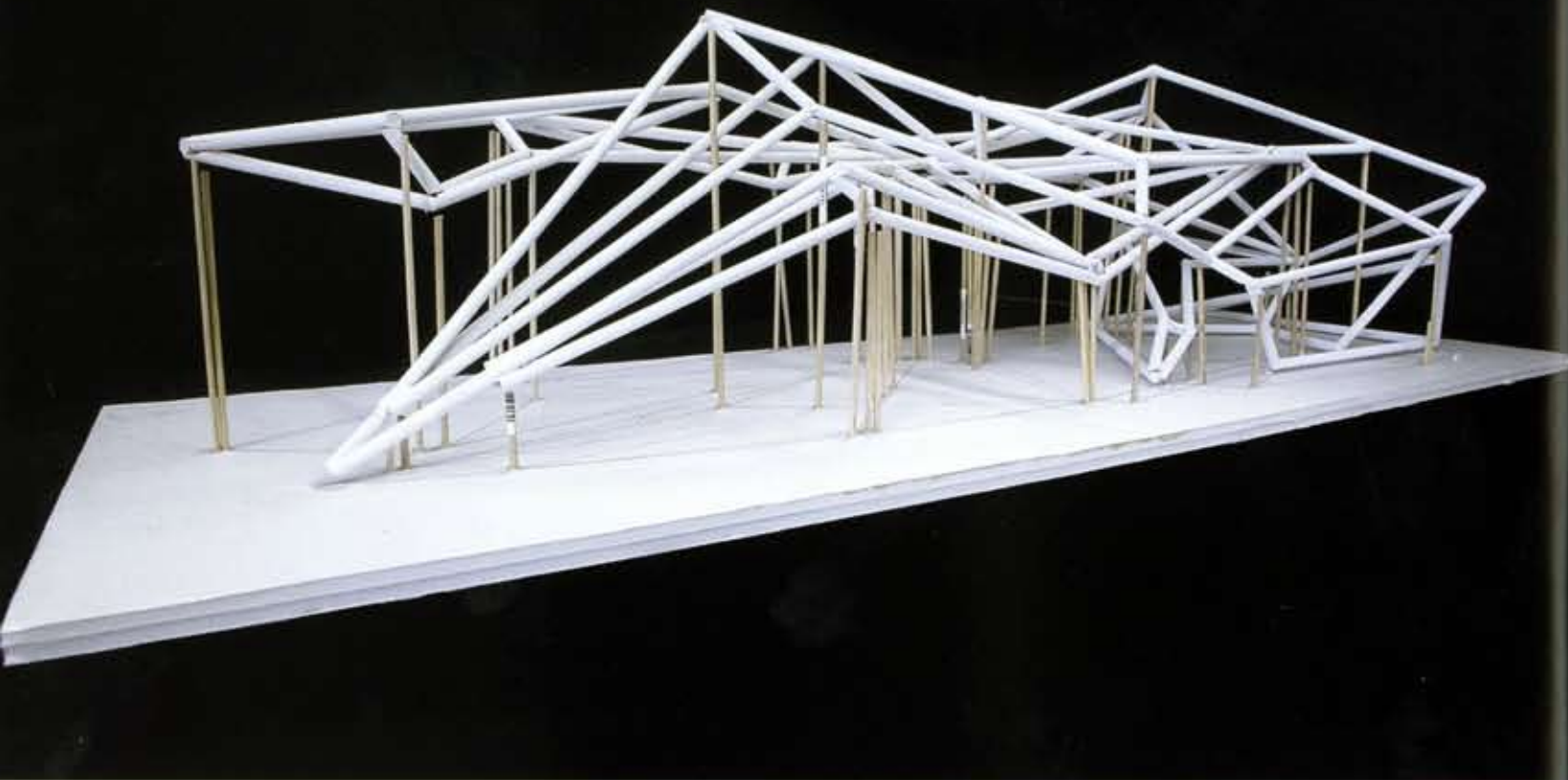
acts as single structural element; multiple truss lines increase cross-sectional area and provide additional stiffness.

BRANCHING

loads collected at the intersection are split into individual trusses; separation of trusses at base provides stability.





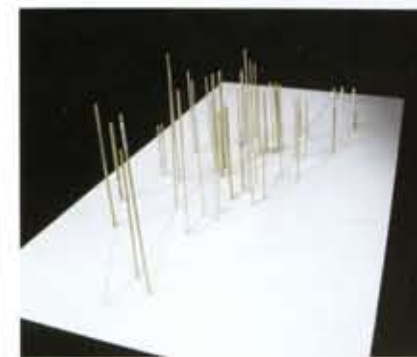


MODEL SIZE: 4'-6"X8'X2'H (136CMX270CMX 60CM)
MODEL SCALE: 1:25
MODEL MATERIALS: FOAM CORE, WOOD, PAPER VINYL
MODEL TECHNIQUE: 3D-ABS PRINT, HAND ASSEMBLY
LOCATION: PASADENA, CALIFORNIA
CLIENT: JOHN FRANK AND DIANNE KIM
PROGRAM: NEW CANOPY AND GAZEBO, REMODEL OF INTERIORS,
IMPLEMENTATION OF SUSTAINABILITY
SIZE: 4,300 SQFT
BUDGET: WITHHELD AT OWNERS REQUEST
COMPLETION DATE: 2009
MATERIAL: GAZEBO & CANOPY, STEEL, TRANSLUCENT FABRIC /
INTERIORS, RESIN, POLYCARBONATE, LIMESTONE, WOOD, GLASS
ARCHITECT: B+U, LLP, HERWIG BAUMGARTNER (PRINCIPAL), SCOTT
UBRU (PRINCIPAL)
TEAM: SLAVKO VUKIC, SVEN NEUMANN
ENGINEER: STRUCTURAL ENGINEER, GMS, LLP / CLIMATE ENGINEER,
TRANSOLAR / LIGHTING, LAM PARTNERS / LANDSCAPE, EPT
DESIGN



As a main feature element for the front yard we designed a large canopy that will be used for receptions and social events, and articulates a new dynamic entrance to the house. The, 65 feet long cantilevering steel structure is clad with a white translucent fabric. The canopy is lit from the inside with a combination of white and colored LED light fixtures to illuminate the garden with a soft glow during the evening, articulating a vibrant path to the building and mark a spatial continuity throughout the site. As part of the design process we developed many iterative models using a continuous folded surface geometry that emerges from a single plane and through techniques of splitting (delaminating) and shifting creates a multilayered volume with varying translucent qualities. We were interested in the effect this geometry had on the gradation of light. Without changing the material property we were able to produce the desired light quality from the inside utilizing white & colored LED's as a light source. The same had to work during daytime as sunlight passes through the surfaces from the outside. As part of this process we built many prototypes with different fabric materials and revisions to the geometry before finding the right relationship of material property to geometry to achieve the effect we were looking for. Finding the right material was a big part of the challenge.

압마당의 주요 특성으로 리셉션이나 차고성 행사 때 사용할 수 있는 큰 캐노피를 디자인 했다. 또한, 집으로 들어가는 새로부면서도 역동적인 입구성을 표현해주기도 한다. 20m 정도 캔틸레버하는 강철 구조는, 불투명한 흰색 천으로 덮여있다. 안에 있는 하얀색과 색감 LED 조광 기구들의 조합으로 캐노피는 빛이 난다. 저녁 되면, 온온한 빛으로 거든을 비춰주어 건물로 들어가는 활기찬 길을 표현해주는 동시에 대지의 공간적 흐름을 나타내준다. 디자인 과정의 일부로 우리는 반복적인 모형들을 많이 만들었다. 단일 면으로 시작해, 나누고 가르고 엮길러가 하면서 생겨나는 접힌 면들은 다양한 반투명 특성을 지니고 있는 복잡한 볼륨을 만들어낸다. 이러한 기하학이 빛의 단계적 변화에 미치는 영향을 보고 싶었다. 재료의 속성을 바꾸지 않으면서 원하는 빛의 특성을 만들어 낼 수 있었다. 볼륨의 내부에서 하얀색과 색감 LED들을 광원으로 사용했다. 이러한 효과는 밤에서부터 통과하는 햇빛을 통해 날에도 나타나야 했다. 이 디자인 과정에서 우리는 다양한 천 재료를 사용해 많은 모형들을 만들었다. 또한, 재료의 속성과 기하학간의 관계를 정확하게 하기 위해 많은 수정을 하였다. 맞는 재료를 찾는 것이 이번 도전에 있어 큰 부분이었다.





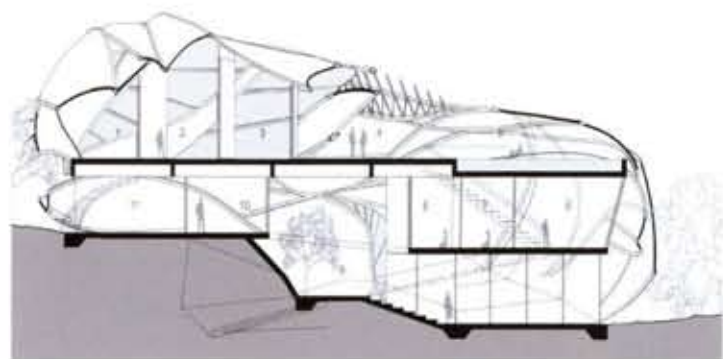
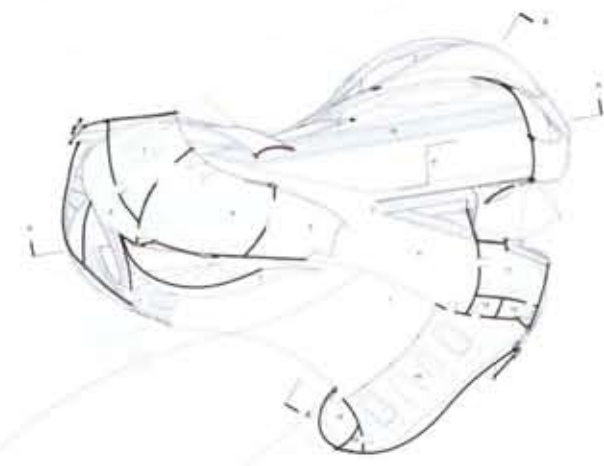
MODEL SIZE: 4'X4'X2'H (120CMX120CMX60CM)
MODEL SCALE: 1:100
MODEL MATERIALS: WOOD, FOAM CORE, VINYL
MODEL TECHNIQUE: 3D-ABS PRINT, VACUUM FORMING, CNC MILLING
ARCHITECT: B+U LLP
HERWIG BAUMGARTNER (PRINCIPAL), SCOTT URIU (PRINCIPAL)
LOCATION: UNITED ARAB EMIRATES
PROGRAM: 7-BEDROOM VILLA
SIZE: 7,000 SQFT
COMPLETION DATE: 2009
MATERIALS: CONCRETE, BENT STEEL, INSULATED TRANSLUCENT CERAMIC PANELS, PHOTOVOLTAIC, TRIPLE INSULATED GLASS
CLIENT: WITHHELD AT OWNERS REQUEST
TEAM: YAOHUA WANG, JUSTIN OH, DANIEL SALTEE, ANTHONY IP

The design concept for the mountain villa is to create a villa type that maintains the utmost transparency at the street level to maximize the views towards the mountain landscape and create an atmosphere of openness along the private roads and between the neighboring villas.

The building assembly consists of four main elements: The concrete superstructure, a bent steel frame that supports the stone facade, the glass curtain wall and the trellis.

마운틴 빌라의 디자인 컨셉트는 거리에서 봤을 때 최고의 투명성을 유지하는 빌라가 되는 것이다. 이는 그 뒤에 있는 산의 풍경을 최대한으로 보이도록 하고, 길과 이웃 빌라들이 서로 열려있다는 느낌을 주기 위함이다.

이 건물은 4가지 주요 요소들로 구성되어 있다. 콘크리트로 된 상부구조와 석조 마시드를 지지하는 철골, 유리로 된 외벽과 격자 구조다.

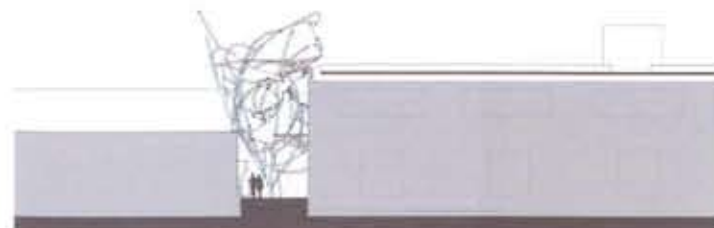
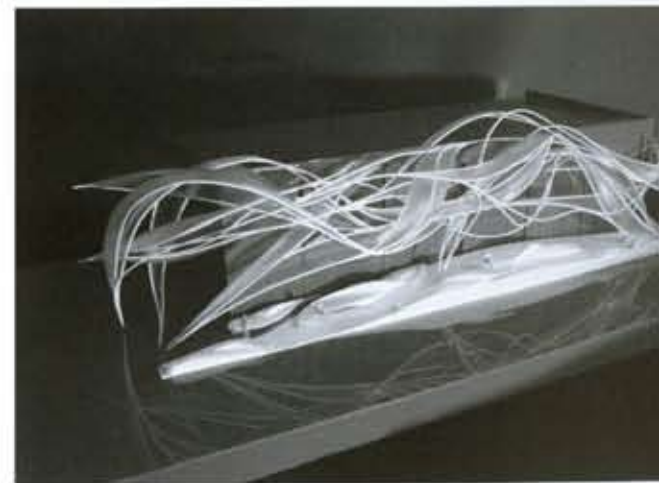


MODEL SIZE: 2'-6"X3'-6"X1'-11" (75CMX105CMX30CM)
MODEL SCALE: 1:50
MODEL MATERIALS: ABS PLASTIC, PLEXI
TECHNIQUE: 3D-ABS PRINT, STEREOGRAPHY
ARCHITECT: B+U LLP
HERWIG BAUMGARTNER, PRINCIPAL
SCOTT URIU, PRINCIPAL
LOCATION: LOS ANGELES, CALIFORNIA
PROGRAM: URBAN LOUNGE, CAFÉ, EVENT SPACE
SIZE: 5,000 SQFT
COMPLETION DATE: 2009
MATERIALS: STEEL, FABRIC, SPEAKER SYSTEM
CLIENT: SETH A. POLEN
TEAM: YAOHUA WANG, JUSTIN OH, DANIEL SALTEE, CLARA KIM



The design for the structure was conceived by transforming urban sounds recorded from the surrounding neighborhood into a 3 dimensional form. The individual sound waves are articulated as steel pipes that create a network of trajectories that occupy the alley space. The steel pipes are partially connected with a fabric cladding that is designed to shade the space at daytime while being used as a projection surface for video art installations at night. An array of hundreds of mini loudspeakers, mounted along the curved steel pipes, create an active sound object that offers the opportunity for a variety of sound installations and music performances for this space.

이 구조물의 디자인은 인근에서 생겨나는 도시 소리를 3차원적인 형태로 상상해본 것이다. 각 음파는 강철 관으로 표현되어 공극 공간을 차지하는 레도의 네트워크가 만들어졌다. 천으로 된 피복은 강철 관에 연결되어, 낮에는 그늘진 공간을 제공하면서 밤에는 비디오 설치미술을 비출 수 있는 투사되는 면이 된다. 곡선의 강철 관에 붙어있는 수백 개의 미니 스피커들은 다양한 소리 예술이나 음악 공연을 펼칠 수 있는 기회를 제공한다.





MODEL SIZE: 3' X 4' X 2' H (90CM X 120CM X 60CM)
MODEL SCALE: 1:50
MODEL MATERIALS: FOAM CORE, WOOD, VINYL
ARCHITECT: B+U LLP
HERWIG BAUMGARTNER (PRINCIPAL), SCOTT URSU (PRINCIPAL)
LOCATION: PASADENA, CALIFORNIA
PROGRAM: ART STUDIO AND WINE CELLAR
SIZE: 1,000 SQFT
COMPLETION DATE: 2010
MATERIALS: STEEL, TRANSLUCENT FABRIC, GLASS
INTERIORS: WOOD, POLYCARBONATE, GLASS
CLIENT: KEVIN AND CLARE COHEN
TEAM: JUSTIN OH, ANTHONY IP



The main design emphasis was a variety of trajectories that explored different movements and paths through the trees and the landscape, preserving the existing oak trees and minimizing modifications to the ground. The trajectories became the circulation path that in the areas of the studio and the cellar formed spatial enclosures, but mostly articulated as a trail through the thriving landscape.

The wood deck areas are supported by a curved steel structure which lifts up and cantilevers over the art studio. The Studio is enclosed with translucent fabric and foldable glass doors. The glass doors can be entirely opened up on three sides blurring the boundaries between inside and outside. Deck areas, adjacent to the wine cellar, between the pool and the art studio and on the roof allow experiencing the site from different levels.

다양한 움직임, 그리고 나무와 주변을 통과하는 길들을 표현해주는 다양한 궤도들이 주요 디자인 초점이다. 기존 오크 나무들은 보존하면서, 땅의 변화는 최소화했다. 이 궤도들은 스튜디오와 지하 공간의 동선이 되었지만 대부분 상대한 주변 풍경의 모습으로 표현되었다.

뒤로 솟아올라 아트 스튜디오를 넘어 캔탈레바는 곡선의 강철 구조는 나무 내의 공간을 지탱한다. 스튜디오는 반투명한 천과 접이식 유리 문들로 둘러싸여있다. 세 면에 위치한 유리 문들은 모두 완전히 열려서 내부와 외부간의 경계를 모호하게 만든다. 포도주 저장실과 가까운 수영장과 아트스튜디오 사이에 있는 그리고 옥상에 있는 데크 공간들은 내치를 다양한 위치에서 경험할 수 있도록 해준다.

