| 축사

세종대학교 건축학과 2022년 Yearbook 발간을 진심으로 축하합니다.

Yearbook은 단순히 작품집이 아니라 우리 건축학과 학생들의 꿈과 노력이 담긴 매우 소중한 기록입니다. 이렇게 훌륭한 Yearbook을 만들 수 있는 열정과 역량을 가진 여러분 모두가 너무도 자랑스럽습니다.

디자인은 문화를 창조하고, 문화는 가치를 창출하며, 가치는 미래를 연다는 말이 있습니다. 우리 건축학과는 건축을 통해 미래 사회에 대한 새로운 가치를 제시하는 가치창출자(Value Creator)를 양성하기 위해 노력하고 있습니다. 이번에 발간된 Yearbook을 통해 여러분이 지니고 있는 가치창출자의 잠재력을 확인할 수 있었고 그래서 기쁨이 배가 되는 것 같습니다.

졸업을 앞둔 5학년 학생들에게 전하고 싶은 말이 있습니다. 미래를 위해 그간 열심히 현재를 준비해 온 여러분을 자랑스럽게 생각하며, 미래를 향한 첫발의 준비가 되었다는 자부심을 가져도 좋을 것 같습니다.

미래는 불확실하며 변화무쌍합니다. 변화의 바람이 어디서 어떤 모습으로 불어올지 예측하기 어렵고, 그 바람의 방향을 우리가 정할 수 없습니다. 그래서 미래에 대한 막연한 불안감이 생길 수도 있습니다. 그러나 우리가 바람의 방향을 정할 수는 없지만, 우리가 돛의 방향은 정할 수 있다는 것을 꼭 기억하며 용기를 가지시기를 바랍니다. 지난 5년간의 건축학과 교육과정을 훌륭하게 이수한 여러분이기에 미래에 도전하며 '돛의 방향'을 정할 수 있는 지식과 역량을 충분히 갖추었다고 믿습니다.

귀중한 Yearbook이 발간될 수 있도록 최선의 노력을 다해준 학생기자단과 지도교수의 역할을 담당해주신 김동현 교수님께 깊은 감사의 말씀을 전합니다. 또한 Yearbook 발간에 함께 힘을 보태준 모든 재학생과 훌륭한 교육 성과가 나올 수 있도록 그간 좋은 가르침을 주신 내외부 모든 교수님들께도 깊은 감사의 말씀을 전하며 Yearbook 발간을 다시 한번 축하드립니다.

세종대학교 건축학과
학과장 김한수

| 축사

세종대학교 건축학과의 2022년 Year Book을 성공적으로 출간하게 된 것을 진심으로 축하합니다. 학생기자단에서 1년 동안 건축학과의 모든 수업과 학생 작품을 리뷰하고 그 결과를 연감의 형태로 출간하는 일은 생각하는 것보다 상당한 노력을 필요로 하는 작업입니다. 제가 정말로 인정하는 부분은 연감(年鑑, Yearbook)이라는 과거로부터 있어왔던 형식을 넘어서 다양한 방식으로 1년을 기록해왔던 기자단의 노력에 대한 것입니다. 모든 것이 급격하게 변화하고 있는 요즘 새로운 매체가 가지는 가능성에 주목하고 지면뿐 아니라 영상, 홈페이지, 소셜미디어 등 다각적인 방법으로 세종대학교 건축학과를 알려온 기자단 모든 단원의 노력과 희생을 높이 평가하고 싶습니다.

이 책에 기록된 재학생들의 작품과 생각은 현재 세종대학교 건축학과의 역사로 영원히 기록될 뿐 아니라 후배들의 설계작업에 실질적으로 유무형의 도움을 줄 수 있는 소스북으로도 유용하게 활용될 것입니다. 이는 코로나로 학생들 상호간의 만남이 제한되고 공동작업의 기회가 줄어든 상황에서 선후배 간의 소통의 매개체 역할을 할 수 있다는 점에서 가치 있는 작업이라 생각합니다. 기자단은 건축학과에서 가장 활발하고 적극적인 활동으로 세종대학교 건축학과 현재의 문화와 여론을 만들어가는 선봉에 서 왔습니다. 이번에 이 Yearbook을 출간함으로써 그것을 증명하였고 후배들의 귀감이 되리라 믿습니다.

현재 세종대학교는 그동안의 노력을 통해 결실을 보고 있는 과정에 있습니다. 바로 대학 순위에 있어서 초유의 성과를 거두고 있다는 점입니다. 대학평가에서 국내 경쟁대학을 제치고 상위권으로 도약한 결과는 상당히 놀랍고 자랑스럽습니다. 지난 스튜디오에는 외국 학생이 자원하여 교육을 신청한 바 있으며 앞으로 한국의 위상이 올라감에 따라 많은 외국 학생들이 우리 학교에 올 것으로 판단합니다. 선입견 없는 그들의 눈에 세종대학은 이제 정량적으로도 대한민국의 상위권대학으로 인식되고 있다는 점을 잊지 말기 바랍니다. 이것이 지금의 현실이고 여러분은 이제 달라진 환경에 적응할 필요가 있으며 자부심을 가지기 바랍니다. 이에 발맞춰 학과에서는 지난 한 해 건축학과의 교육목표를 다시 세우고 커리큘럼을 개편하였으며 전열을 정비해서 건축계 실력 있는 전사를 키워낸다는 마음으로 새로운 교육에 매진하여 왔습니다. 시설도 지속적으로 개선되고 있으며 홈페이지도 완전히 개편하였습니다.

이제는 팬데믹 이후 모든 것이 정상으로 돌아오고 있습니다. 교육의 내실이 더해지고 교수와 학생이 모두 원 팀이 되어 나아갈 수 있다면 머지않아 세종대학교 건축학과도 서울 시내 주요 학과로 부상하게 될 것입니다. 학생들도 국제화에 힘써야 할 것이며 위상에 걸맞은 노력으로 학업에 더욱 정진할 수 있기를 희망합니다. 그리고 이 Yearbook은 우리의 이런 모든 전진과 성과를 기록하고 평가할 것입니다. 또한 이미 졸업한 선배들뿐 아니라 앞으로 건축학과의 주역이 될 미래의 후배들까지도 이 책을 통해 지금 2022년을 지나가는 이러한 우리의 기록을 볼 수 있음으로 해서 그 시간과 공간의 간극을 이어줄 것입니다.

Year Book 발간에 함께 도움을 준 모든 재학생과 이런 훌륭한 교육 성과가 나올 수 있도록 항상 노력하시는 내외부 모든 교수님들께도 깊은 감사의 말씀을 전합니다.

세종대학교 건축학과
Yearbook 지도교수 김동현

| 들어가는 말

세종대학교 건축학과에 대하여

세종대학교 건축학과는 2011년에 건축학교육 국제인증을 취득하였으며, 5년제 전문학위 프로그램을 모두 이수한 학생에게 건축학사 학위를 수여합니다. 건축학은 건축물을 설계하고 계획하는 이론 및 방법 그리고 공학적 기술을 배우는 학문입니다. 따라서, 건축학과의 교과과정은 창조성과 예술성 그리고 기술적인 합리성이 적절히 융합될 수 있도록 건축설계를 중심으로 한 건축의 사회적인 영역과 기술적인 영역의 내용을 포괄적으로 포함하고 있습니다. 건축학과의 기본 건축 교육의 목표와 교과구성의 근본적인 취지는 창의적인 전문성을 바탕으로 그것을 실천하고 성취하는 지도자를 배출하는 것입니다. 그러한 배경에서 다양한 교과목의 내용적 구성과 교육시기의 순차적인 구성을 위하여 혁신적 디자인 능력배양, 기술 지식의 습득, 전문가적 실천으로 세분화된 세 가지의 덕목과 그에 맞춰 필수영역, 선택영역, 활동영역으로 구성된 실천적 분야로 구성되어 있습니다.

이어북을 출간하며

세종대학교 건축학과 YEARBOOK 'SUDA'는 세종대학교 건축학과 학생들의 1년을 기록하며 네 번째 출간을 맞이합니다. 이어북이 전통을 이어 또 한 번 출간될 수 있도록 도움을 주신 교수님들과 건축학과 학우 여러분, 그리고 SSS 학생기자단 단원 모두에게 감사의 말씀을 전합니다.

2022년 YEARBOOK SUDA는 세종대학교 건축학과 학생들의 건축적 소통이 더 활발해지고 선순환의 건축학과 문화가 자리잡아주기를 바라며 SUDA가 이러한 소통을 이끌어주도록 '마지막 퍼즐'을 컨셉으로 탄생하게 되었습니다. 올해는 특히 개인적으로는 알기 어려운 전공 정보나 건축 방법, 진로 등을 담아 재학생에게 도움을 주는 칼럼을 만들고자 했으니, 우리의 네번째 SUDA가 퍼즐을 맞추며 마지막 한조각을 절실하게 찾는 것처럼 한조각의 영감을 찾는 건축학도에게 마지막 퍼즐조각과 같은 도움을 주었으면 합니다.

'SUDA'는 세종대 건축학과 학우분들의 우수한 작품들과 영향력있는 분들의 적극적인 조언 그리고 편집팀 에디터들의 심혈을 기울인 노력의 결실입니다. 우리 SSS는 앞으로도 지식의 선순환을 지향할 것이며, 멈추지 않을 것을 약속합니다.

제 4기 SSS 건축학과 학생기자단 편집팀

| 기자단 소개

CONTENTS

01 INFORMATION

건축학과 전용 강의동
교내 시설
학과 연혁

02 PROFESSOR

권준범 김동현 김영욱
김주영 김한수 박은주
심재현 정성원 정용욱

03 STUDIO INDEX

04 STUDIO WORKS

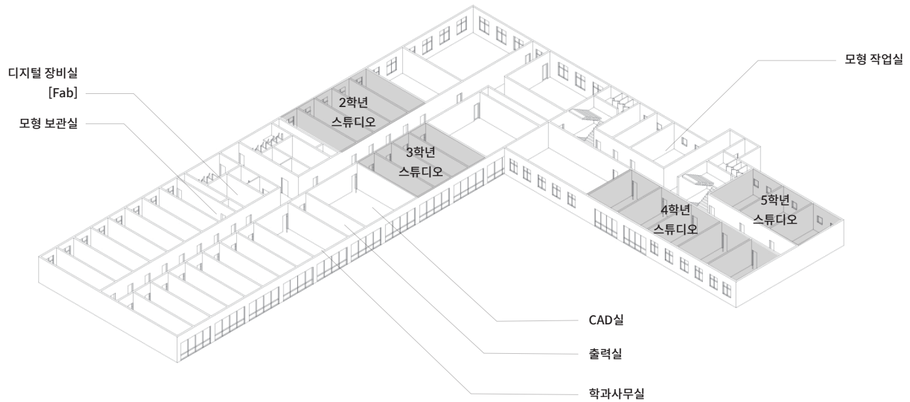
Studio 7 Final design
Studio 6 Urban design
Studio 5 Intergrated design
Studio 4 Urban agriculture education center
Studio 3 Renovation
Studio 2 Museum design
Studio 1 Private house

05 COLUMN

Column 1 건축 잘하는 법 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 푸하하하 프렌즈 소장 한승재
Column 2 아키렌더; 내 손을 잡아 · · · · · · · · · · · · · 아키렌더 튜터 AR, GEANG
Column 3 교수님 건축은 어떻게 하나요 · · · · · · · · · 박남규 교수
Column 4 건축학과, 선배에게 묻다 · · · · · · · · · · · · 이민규, 한효진 선배
Column 5 교수님 전공 길잡이가 되어주세요 · · · · 강난영, 김태혁, 김한수, 신해철 교수
Column 6 트렌드와 건축, 더현대 서울 · · · · · · · · · SSS 에디터
Column 7 파빌리온 · 세종대학교 파빌리온팀

CONTENTS 01

INFORMATION



건축학과 전용 강의동

본 건축학교육 프로그램에서는 캠퍼스 내 공과대학이 위치한 충무관과 율곡관을 포함하여 총 2개의 건물을 사용하고 있으며 사용 면적은 전용면적으로 1,750㎡에 달한다. 충무관 2층과 율곡관 2층에 모든 설계 스튜디오 공간을 배치하여 건축학과 전 학년의 설계 스튜디오 강의는 같은 날 같은 시간에 열리도록 운영하고 있으며, 이러한 면학 분위기의 조성은 스튜디오 중심의 건축학교육을 인식시키고 선후배 간의 교류를 원활하게 유도하는 효과가 있다. 또한 같은 건물에 인증 자료실, 갤러리, 출력실, 모형실, 작품보관실 등 학생들의 설계작업과 관련된 제반 시설을 배치하여 학생들이 보다 편리하게 학교생활을 할 수 있도록 배려하였다.

충무관 2층 건축학과 CAD실, 건축모형 및 인증 자료실, DIGITAL FAB, 학과 사무실, 교수 연구실,
스튜디오(2,3학년), 대학원 연구실, 크리틱실, 창고, 대학원 강의실, 출력실
율곡관 2층 스튜디오(4,5학년), 모형제작실, MATERIAL LIBRARY, 건축학 강의실

교내 시설

스튜디오

학생들의 설계 수업을 진행하는 곳으로, 총 17개의 전용 스튜디오 공간을 갖추고 있다. 건축학과 학생들은 자신들의 교육기간 동안, 설계를 편하게 할 수 있도록 개인 작업이 가능한 좌석을 부여 받아 학기 중에는 24시간 개방을 통하여 시간에 구애받지 않고 작업을 할 수 있도록 하고 있다.

출력실

프린트실에는 도면 및 패널을 출력할 수 있는 A0 플로터 1대, 복사기 겸용 A3, A4 레이저 프린터 1대가 설치되어 있으며 자동 카드 결제 시스템을 도입하여 운영하고 있다. 학과사무실에서 재학생 명부를 작성하면 한 학기당 10,000원이 충전된 출력 카드를 받아 이용할 수 있다.

CAD실

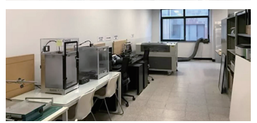
건축학과 CAD실은 컴퓨터를 이용한 수업에 활용하고 있으며 20대의 컴퓨터가 비치되어 있다. 또, LCD TV 가 원활한 수업을 위해 설치되어 있으며 빔프로젝터 1대와 전동 스크린, 화이트보드가 설치되어 학생들의 수업에 도움이 되도록 관리하고 있다.

모형제작실

모형제작실에는 학생들이 모형을 만들고 촬영하기 위한 공간으로 공구 테이블, 공구함, 디스크 샌터, 회전 원형 톱, 펀치기, 스카치 톱, 페인트 부스 집진기, 공업용 청소기 등을 구비하고 있으며, 모형제작실 내 모형실 이용 수칙 및 안전 수칙을 부착하여 학생들이 항상 안전을 상기하도록 하고 있다.

모형보관실

모형보관실은 파이널 크리틱이 끝난 학생들의 작품과 자료들을 보관하는 곳이다. 각 스튜디오 별로 모형과 주차별 크리틱 자료 등을 보관하며, 일정 기간 이후 학생들에게 되돌려 주어 개인 보관할 수 있도록 한다.



디지털 장비실 [Fab]

디지털 장비실은 학생들의 스튜디오 모형제작을 위한 공간으로 레이저 커터(600× 900, 60W), 3D 프린터(ABS, PLA), 3D 스캐너(THOR DRAKE 3D), CNC 페이퍼 커터(PAZZLES) 등을 구비하고 있다.

학과 연혁

1997.03 이공대학에 건축공학과 설립

1999.03 학부제 시행에 따라 건축공학부 건축학/공학 전공으로 개편

2001.03 제1회 학술제 개최

2002.03 건축학 전공에 5년제 건축학제 도입

2007.02 5년제 건축학전공 1회 졸업생 배출

2008.09 제 10주년 학술제 개최

2009.02 건축학 전용 교육 공간 확충_이당관

2009.09 세종대학교 교내 학과평가 종합 2위, 취업률 1위

2010.10 1차 건축학 교육 인증 실사 실시

2011.03 1차 건축학 교육 국제 인증 취득

2013.09 세종대학교 교내 학과 평가 종합 2위, 취업률 1위

2014.09 수도권 대학 건축학 전공 취업률 1위

2015.01 영국 본머스 대학과 교환학생 교류

2015.10 2차 건축학교육 인증 실사 실시

2016.03 2차 건축학교육 국제 인증 취득

2018.09 제 20주년 학술제 개최

2020.04 충무관, 율곡관으로 이전

2020.09 3차 건축학교육 인증 실사 실시

2021.01 3차 건축학교육 국제 인증 취득

2021.12 건축학과 2021년도 취업률 1위(계약학과 제외)

2022.03 건축학과(5년제), 건축공학과 분리

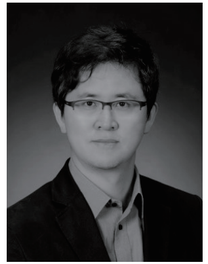
PROFESSOR

권준범

전공 건축이론
학사 한양대 건축학
석사 Virginia Tech. (건축학)
박사 Texas A&M (건축학)
최종학위 공학박사 (Texas A&M)
연구실위치 충무관 228호
연구실전화 02-3408-3834

김동현

전공 건축설계
학사 서울대 건축학
석사 서울대 및 Yale Univ. (건축학)
최종학위 건축학석사 (Yale Univ.)
연구실위치 충무관 230호
연구실전화 02-3408-3835



김영욱

전공 건축계획 및 도시설계
학사 연세대 건축학
석사 Univ. of Colorado, Denver
박사 Univ. College London
최종학위 건축학박사 (Univ. College London)
연구실위치 충무관 233호
연구실전화 02-3408-3762

김주영

전공 건설관리
학사 세종대 공학
석사 세종대 건축공학
박사 세종대 건축학
최종학위 건축학
연구실위치 충무관 213A
연구실전화 02-3408-3833

김한수

전공 건설관리
학사 연세대 건축학
석사 Univ. of Texas, Austin (건설관리/시공학)
박사 Univ. of Reading (건설관리/시공학)
최종학위 공학박사 (Univ. of Reading)
연구실위치 충무관 231호
연구실전화 02-3408-3288

박은주

전공 건축설계 및 이론
학사 AA School, London
석사 AA School, London
박사 서울대학교
최종학위 공학박사(서울대학교)
연구실위치 충무관 213A
연구실전화 02-3408-3833

심재현

전공 건축설계
학사 Univ. of Maryland 건축학
석사 Yale Univ. (건축학)
최종학위 건축학석사 (Yale Univ.)
연구실위치 충무관 229호
연구실전화 02-3408-3763

정성원

전공 건축계획 및 설계
학사 한양대 도시공학 (건축학)
석사 Columbia Univ. (건축학)
박사 한양대 (도시건축설계학)
최종학위 도시공학박사 (한양대)
연구실위치 충무관 722호
연구실전화 02-3408-3289

정용욱

전공 건축 IT
학사 서울대 건축학
석사 UC Berkeley (Computer Science)
박사 UC Berkeley (건축학)
최종학위 공학박사 (U.C. Berkeley Architecture)
연구실위치 충무관 232호
연구실전화 02-6935-2427

SA Architecture

CONTENTS 03
STUDIO INDEX

Studio7 졸업설계

tutor. 권준범, 김하늘, 조장은, 김영아

한강브릿지	강연우 16	PIXEL FLAVOR	박지호 36	PLANTS FACTORY	이혜빈 56
Green Energy Bridge	고동근 18	부평 미래 공원	신제윤 38	OPTIONAL BOUNDARY	임승경 58
방책을 허무는 책방	고은아 20	The 4th Layer	심동영 40	힐튼 + 한국성	정병수 60
Traffic Vortex	공경민 22	무거움은 내려놓고 가벼이 가세요	심진민 42	Apartment + α	정수안 62
Free Ground Downloaded	권혜진 24	공연장, 어우러지다	안혜민 44	메타버스 도서관	채수진 64
중랑천 연결 프로젝트	김병현 26	Brain Cluster	양 건 46	UNIT-VERSITY	최다진 66
LOOP MEMORY PARK	김채윤 28	INVOLVE IN NATURE	양해찬 48	별이 되어 잠들다	한서희 68
Moonrae Art Hub	김태균 30	Connection Concert	이민규 50	Space Out	홍민기 70
U-BTS	남궁호 32	너나들이	이서현 52	접木으로 가벼워지다	홍해기 72
석교루	박종현 34	쉼표,	이항섭 54	노소토피아	황태경 74

Studio6 도시설계

tutor. 김영아, 김하늘, 조장은, 차용욱, 정구헌

Majang Elevated Walkway	공경민 78	ROOT CITY: For Human & Nature	박지호 86
Link The Majang	김병현 80	Color the Majang with Green	서해진 88
MAJANG STREET	남동균 82	마장 속 중정	양 건 90
Micro Scale MAJANGDONG	박정하 84	마장길	전희원 92

Studio4 도시농업센터

tutor. 심재현, 양근보, 정슬아, 김경아

ECO Linker	김병욱 114	YONGSAN CENTER	이영재 122
NatureMax	김지혜 116	NETWORK FARM	이준수 124
도시와 농촌 汎濫으로 엮이고 섞이다.	신명관 118	Link Between	정한나 126
龍山丘陵	신재승 120	FRAME	최재은 128

Studio2 뮤지엄

tutor. 권준범, 권병용, 김청권, 박남규

다시 한 번, 대학로	강명훈 150	2021 Daehakro Renewal	박현진 158
開花始 (개화시)	구서진 152	CONTRAST ART SPACE	황진아 160
CUDDLY ART SPACE	김은선 154		
MUSEUM PIVOT	민재훈 156		

Studio5 실시설계

tutor. 김동현, 차용욱 이태경, 김시영

PAPER STORE	김병욱 96	COMMUNITY SEQUENCE	이선인 104
The Portal	김재현 98	N-HAUS	이수원 106
SHORT-TERM HOUSING	노지현 100	광진구의 벽을 허물다.	이채현 108
Gun-ja Cultural Complex Center	신명관 102	A Living corridor	전승현 110

Studio3 리모델링

tutor. 심재현, 정슬아, 김경아, 정성준, 기장도

선, 면, 빛	강명훈 132	세종아카이브	변지수 140
회랑에 품기다	김규빈 134	VORONOI CENTER	유비호 142
OUT OF FRAME	민재훈 136	WAVE	이준범 144
SEJONG I.M	박현진 138	보존, 대조	한재호 146

Studio1 주택

tutor. 정성원, 박은주, 박남규, 김청권, 정구헌

Residence : The Wave	김민하 164
Recuperate House	신재성 166
HARMONY	신하린 168
COS HOUSE	이상훈 170

STUDIO 7 (졸업설계) | 2022-1

OBJECTIVES | 무장애 설계에 대한 이해와 함께 종합적이고 통합적인 기술적 측면을 충족시키며, 그 결과물을 최고 학년에 걸맞은 다양한 소프트웨어의 고난도 모델링과 렌더링으로 표현한다.

PROGRAM | 자유로운 프로그램을 선정한다.

GUIDE | 최고 학년에 걸맞은 건축설계요소를 지속적으로 발전시킴으로써 결과물을 향상시키고 구체적인 건축적 문제를 지속적으로 다룬다. 무장애 설계를 기본으로 다양한 건축적 시스템과 포괄적이고 종합적인 결과물을 도출하고 전체적인 건축적 과정을 강화하며 결과물을 도출한다.

PRODUCTIONS | 취업용 포트폴리오를 염두에 두고 진행하게 하므로 각각의 학생이 희망하는 포트폴리오 양식에 맞게 작업과 결과물을 유도한다.

선배들의 후기와 조언

- 지난 스튜디오 수업들처럼 주어진 문제를 해결하는 것이 아니라 스스로 선택한 주제의 문제점을 찾고, 그에 대해 모두가 납득할 만한 합리적이고 현실적인 해결 방안을 찾는 것이 쉽지 않다는 것을 느꼈다.
- 공모전을 주제로 졸업 작품을 진행하면서 공모전의 창의성과 졸업 작품의 퀄리티를 같이 고려하느라 힘들었다.
- 이전의 스튜디오 수업보다 더 오랜 시간을 들이고 계속해서 발전시켜야하는 과정이 필요한 스튜디오이기 때문에, 본인이 끝까지 애정을 가지며 끌고 갈 수 있고 흥미를 잃지 않을 수 있는 주제를 선택해야 지치지않고 진행할 수 있을 것 같다.
- 졸업 설계는 시간이 부족하다고 느껴질 것이다. 1부터 10까지 본인의 계획이기 때문에 시간관리가 제일 중요했다고 생각한다.

지난 4년간 학습한 설계능력과 이론과목의 지식을 종합하고 학생 개개인이 관심있는 주제를 선정한다. 설계 테마에 맞게 디자인하는 것을 목표로 최고 학년 수준에 맞는 건축도면을 작성할 수 있도록 기술적인 사항에 대한 교육적인 내용으로 구성한다.

STUDIO 7

Project 1. Final design

한강브릿지

단절에서 소통으로 향하는 새로운 한강다리

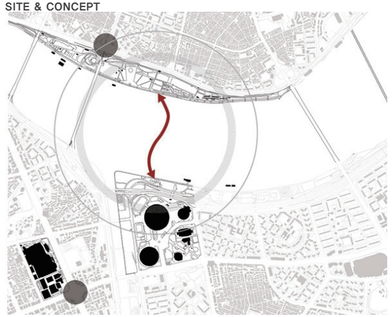
강연우

dnkywoo98@gmail.com

prof. 권준범

많은 도시인들은 한강이 주는 긍정적인 정체성들을 얻기 위해 한강을 찾는다. 복잡한 도시에서 한강은 사람들에게 쉼터가 되기도 하고 축제의 장소가 되기도 한다. 하지만 멀리서 바라봤을 때의 한강은 서울의 중심을 지나가면서 서울의 땅을 강'남'과 강'북'으로 나누고 있다. 강남과 강북의 단절은 단지 땅의 물리적인 나뉨뿐 아니라 사회적인 단절로도 이어지고 있었는데 강남과 강북에 사는 사람들 사이에서도 갈라치기가 생겨나고 시간이 지날수록 그 현상은 점점 심화되고 있다. 현재 강남과 강북을 연결해주는 한강 다리가 있지만 주로 차가 지나다니는 교통수단일 뿐이다. 한강 위에 새로운 연결을 통해 단절을 희석시키고 사람 간의 소통으로 나아갈 수 있는 계획을 하였다.

SITE & CONCEPT



한강위에 새로운 유선형이 다리를 만들고 새로운 정체성을 부여한다. 사이트는 강북에서 사람들이 가장 많이 모이는 뚝섬과 강남의 코엑스와 종합운동장개발이 예정된곳 이 두지점을 연결하여 사람들을 모은다. 다리는 강남과 강북을 연결할 뿐만 아니라 다리의 중심에 모임이 장소가 생기고 다양한 활동과 체험을 제공한다. 한강위의 불법건물들을 다리위에 한강과 어울리는 형상으로 만들어 아름다운 경관을 형성한다.

PROBLEM

한강의 부정적인 정체성_단절

한강은 서울의 중심을 지나가면서 서울의 땅을 강'남'과 강'북'으로 나누고 있다.
강남과 강북의 단절은 단지 땅의 물리적인 나뉨뿐 아니라 사회적인 단절로도 나타난다.

ANALYSIS DIAGRAM

1. 한강의 긍정적인 정체성
: 한강을 찾는 시민들의 다양한 목적

희노애락: 휴식과 힐링,먹거리,페스티벌,관광
건강: 자전거,달리기,수상스포츠(ex 시민공원 걷기대회)
환경: 한강시민공원(ex 샛강 생태공원)

2. 현재 한강다리의 특징

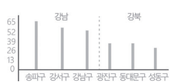
1. 수면에서 높게 위치한 다리
2.차도 위주의 다리
3.직선 다리

3. 한강 주변의 불법 건물

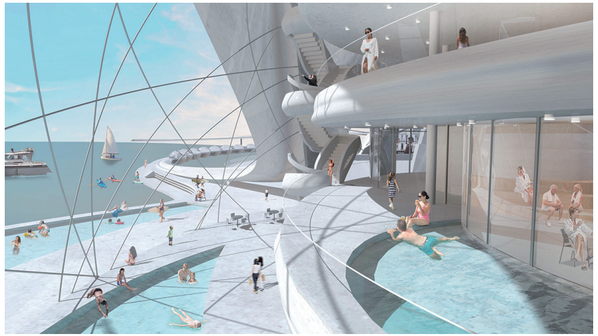
1. 뚝섬에 위치한 50여개의 서핑클럽
2. 한강 여기저기 위치한 계약 종료된 편의점

한강 유역에 설치된 불법 건물들이 한강에 지저분한 경관을 형성하고 경치를 방해하고 있다.

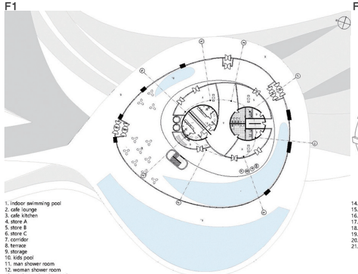
4. 강남과 강북의 인구 수 차이



강남과 강북은 인원 수에서부터 차이가 난다.
강남에 사는 인구가 강북에 사는 인구보다 많다.

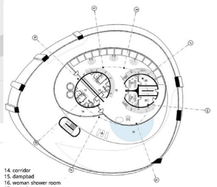


PLAN
F1

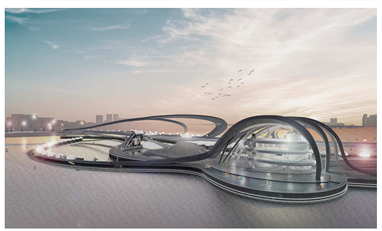


1. indoor swimming pool
2. cafe lounge
3. cafe kitchen
4. store A
5. store B
6. store C
7. corridor
8. terrace
9. storage
10. kids pool
11. man shower room
12. woman shower room
13. outdoor swimming pool

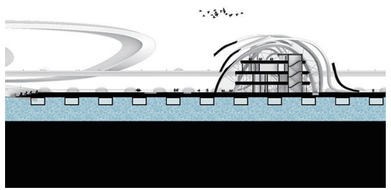
F2

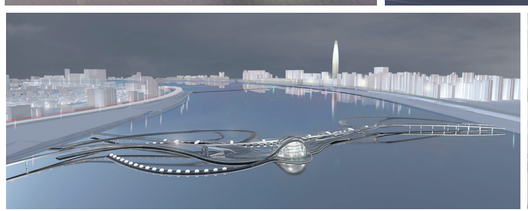


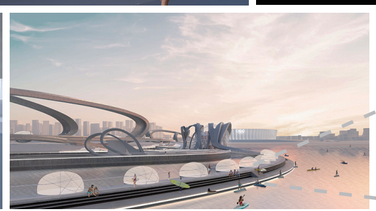
14. corridor
15. dampbad
16. woman shower room
17. man shower room
18. bench
19. indoor swimming pool
20. storage
21. massage

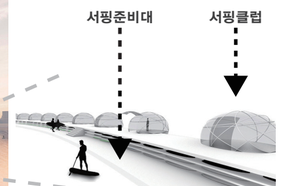


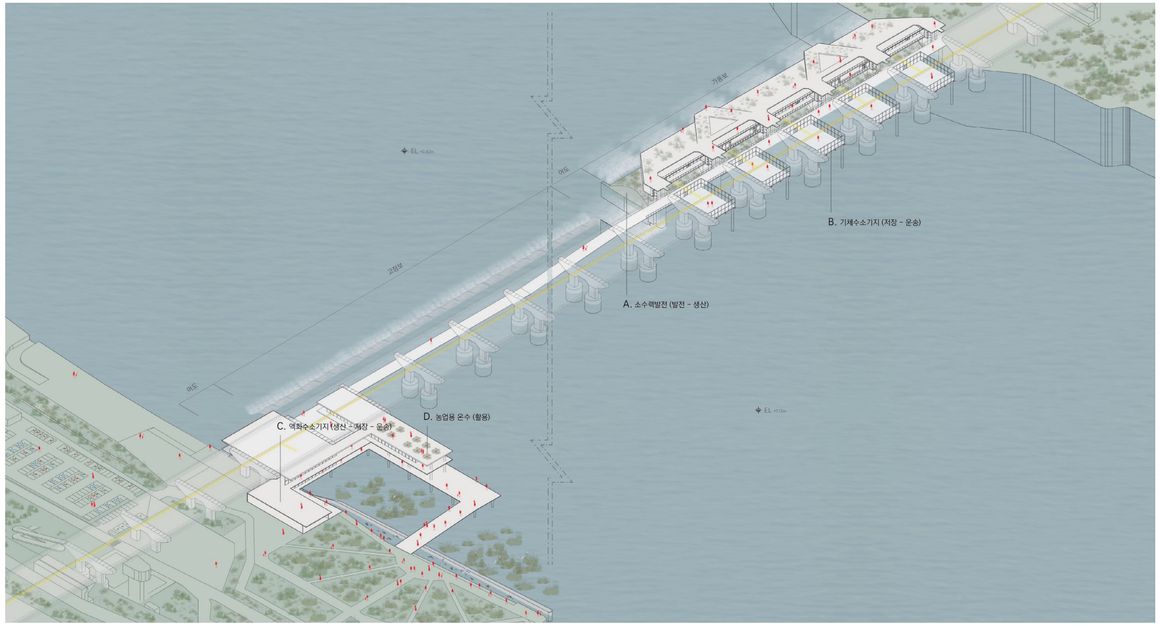
SECTION











Green Energy Bridge

탄소중립을 위한 한강 인프라스트럭쳐 활용법

고동근
gdk8637@gmail.com
prof. 조장은

국제사회는 지구온난화의 주범인 이산화탄소의 배출량을 조절하기 위해 2050년까지 탄소중립을 달성한다는 목표를 가지고 있다. 이를 실현하기 위한 핵심 기술로 수소에너지가 꼽히고 있으며, 수소 경제로 진입하기 위해서는 재생에너지를 활용한 그린 수소 생산과 인프라 구축이 뒷받침되어야 한다.
발전소는 인간이 에너지를 얻기 위한 필수적인 기반시설이지만 동시에 기피시설로 인식된다. 수변 생태의 맥락을 해치지 않으면서도, 한강공원을 방문하는 사람들에게는 색다른 휴식의 장소가 되길 바란다.

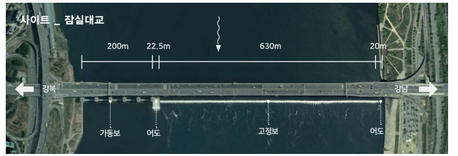
IDEA

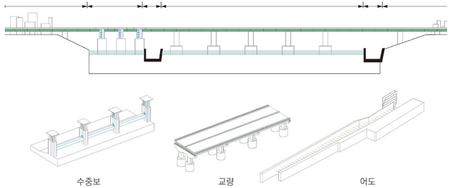
시선의 전환

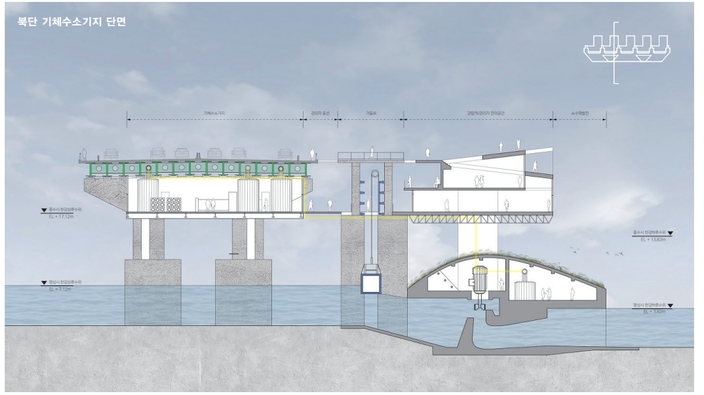
한강을 경험하는 일반적인 방식은 한강공원에서 반대편을 바라보거나, 한강변을 따라 이동하면서 잠시 옆을 돌아보는 것이다. 반면, 지하철을 타고 다리를 건너는 동안 보이는 장면은 한강 변에서의 시선을 수직을 이루도록 바꾸며 특별한 경험을 제공한다.

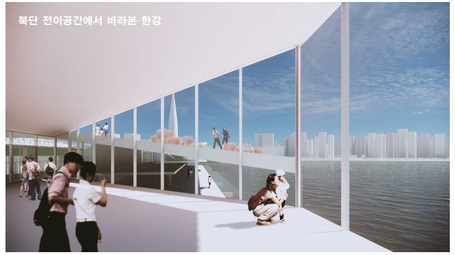
한강의 가능성

한강은 비어있고 사유화되어 있지 않다는 점에서 고밀화된 서울 도심과 차별성을 갖는다. 한강다리는 서울의 여러 교통망과 연결되어 있어 에너지를 도심 속으로 공급하기에 적절하고, 수중보는 낙차를 활용한 수력발전으로 지속적인 에너지 생산이 가능하다.









방책을 허무는 책방

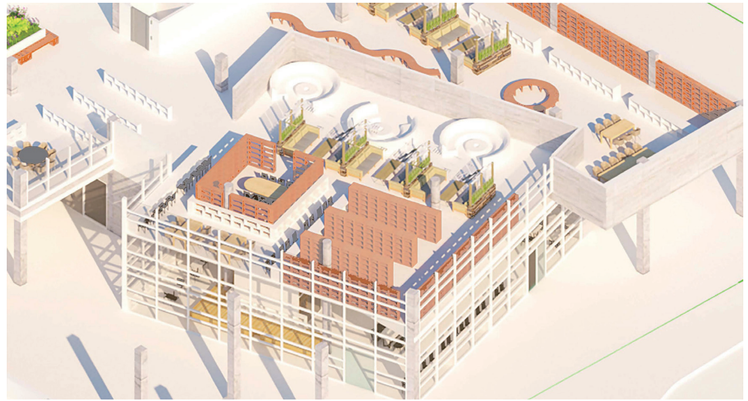
모두를 위한 문학 커뮤니티 휴식공간 제안

고은아

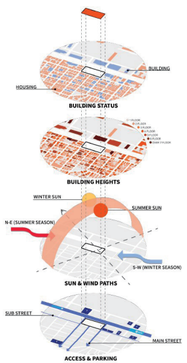
U_u0609@naver.com

prof. 김영아

현재의 휴식 시설은 노인정, 장애인 복지센터, 어린이 놀이터 등 계층과 세대를 지나치게 나누는 모습을 보이는데, 마치 방책을 세우고 있는 것처럼 보인다. 방책이란 적의 침입을 막기 위하여 세운 울타리를 뜻한다. 누구에게나 평등하게 제안되는 매체를 통해 우리는 서로를 마주하고, 이해하며, 갈등을 해소해 나가야 한다. 모두를 위한 공간은 어떠한 집단의 이름이 붙어서는 안 된다. '특화시설'이 아닌 '포용시설'이 필요하다. 누구에게나 동등하게 제공될 수 있는 문학이라는 소재를 통해 가로막혀 있던 방책을 허물고 현재의 책방이 이제 어떠한 방향으로 나아가야 하는지에 대해 제안하고자 한다.



SITE DIAGRAM



CONCEPT

방책 [防柵]
: 적의 침입을 막기 위하여 세운 울타리

방책은 외부의 침입을 방지하고 그름을 지키기 위해 만들어졌으나, 내부의 움직임도 제한하는 모습을 보인다. 이러한 방책이 사라져야, 우리는 한 곳에 묶일 수 있을 것이다. 그렇기에 문학 커뮤니티 센터는 방책없는 책방 이라는 이름을 얻었다.

매개체가 되어 줄 '책'

모두를 무턱대고 한 공간에서 휴식하라는 것은 무책임한 일이다. 모든 사람이 동일하게 느끼는 매개체가 필요하다. 책은 타인이 쓴 타인의 삶을 담고 있다. 우리는 모두 다른 사람이 쓴 책을 읽고, 다른 생각을 한다. 책은 우리가 다름을 자연스럽게 인식하게 해 줄 매개체가 되어 줄 것이다. 그러한 매개체가 이야질 수 있는 공간을 제시하고자 한다.

UNIVERSAL DESIGN 7

1. 공평한 사용
문과 벽이 아닌 책장으로 공간을 분리하였고, 다양한 인원수가 사용할 수 있는 테이블을 배치하였다.

2. 사용성의 융통성
의자는 무겁지 않은 재료를 사용하여 휠체어 자리를 쉽게 내줄 수 있으며, 유기적인 디자인으로 모두가 쉽게 모여 앉을 수 있다.

3. 간단하고 직관적인 사용
고어와 메인공간이 가까워 쉽게 도달할 수 있으며, 통일성 있는 메인 색을 설정하여 동선에 혼란이 없게 하였다.

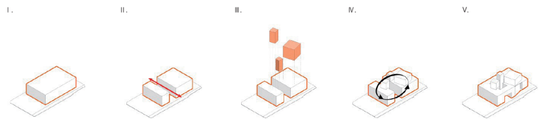
4. 쉽게 인지할 수 있는 정보
종이책 뿐만 아니라 오디오 북, 정자책, E-BOOK, 문학 영화 등을 제공하여 정보 접근성을 높여준다.

5. 오류에 대한 포용력
책을 뽑다가 쏟아지는 것을 막기 위해 책장 앞부분에 도서 미끄럼 방지 패드를 설치하여 사고를 예방한다.

6. 적은 물리적 노력
책장의 높이를 낮춰 휠체어 이용자나 어린이가 원하는 책을 직접 꺼낼 수 있게 디자인하였다.

7. 접근과 사용을 위한 크기와 공간
휠체어나 유모차가 충분 전환할 수 있는 유효폭을 확보하며 이동에 불편함이 없도록 하였다.

MASSING DIAGRAM



대지 규모에 맞춘 매스 형성

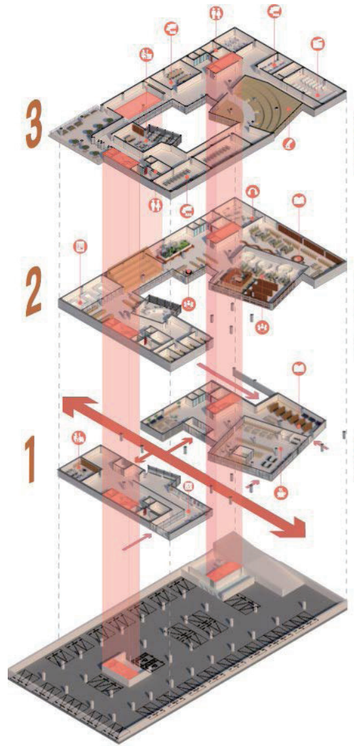
노인 비율이 높은 주거지와 청년 센터와의 연결을 위한 수평적 분절

각기 다른 계층의 소통을 위한 다양한 매스 삽입

자연스러운 공유 공간 이동을 고려한 순환 동선 형성

유기적인 기능적 결합을 통한 자연스러운 연결

CIRCULATION



MAIN PROGRAM

유기적인 형태의 가구로 휠체어도 쉽게 접근 가능

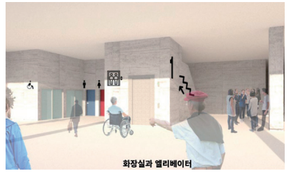
기존 청년만 몰기던 살롱이 아닌 모든 세대를 위한 살롱

휠체어 사용자의 사용을 위한 자리 폭 150 확보

어린이이나 노약자가 올라가기 쉬는 계단 높이 조정

시각장애인을 위한 보도블럭을 스탠드 앞쪽으로 배치

SUB PROGRAM



엘리베이터, 계단, 화장실의 동선은 최대한 단순하게 배치

휠체어 이용자가 편하게 이용할 수 있는 별도의 공간 마련

편리한 층 이동을 위해 규격에 맞는 엘리베이터 설치

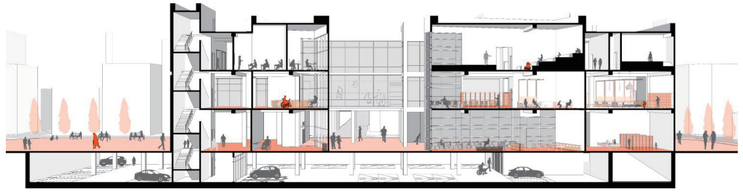
유기적인 형태의 가구로 휠체어도 쉽게 접근 가능

다양한 형태의 책을 온전히 즐길 수 있는 공간 마련

휠체어석을 입구로 마련하고 통행에 지장없는 폭 확보

영상 상영 영화와 상설전 영화를 다양한 문학을 대상의 방법으로 해석

SECTION



Traffic Vortex

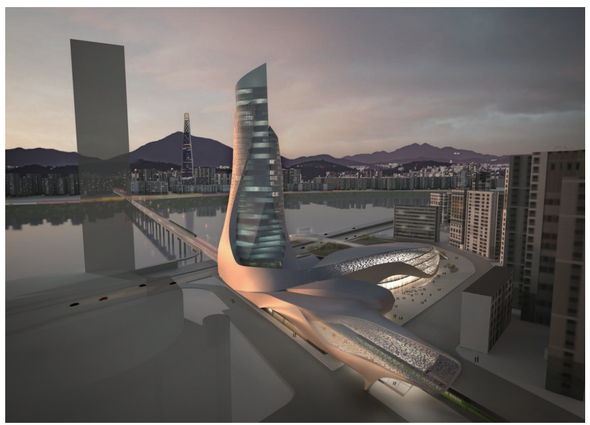
구심점의 시각화

공경민

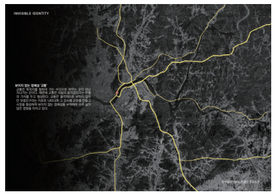
davidkong422@naver.com

prof. 권준범

교통은 목적지를 향하여 가는 수단으로 머무는 곳이 아닌 지나가는 곳이며 사람의 움직임이라는 무형의 가치를 두고 형성된다. 눈에 보이지 않지만 장소에 교류를 만들고 우리 삶이 많은 영향을 미치고 있다. 한때 급격하게 증가하던 교통수요의 해결책이었던 강변역 및 동서울터미널은 30년이 지난 지금 또 다른 변화의 바람 앞에 놓여 있다. 수도권 지역 인구 증가와 정부의 신도시 사업을 통해 인근 남양주와 구리시, 다산신도시의 급격하게 개발되고 있다. 이들을 서울과 이어주는 관문의 역할과 교통의 요충지로써 강변역 및 동서울터미널이 다시 부각되고 있다. 복합터미널은 교통의 구심점으로써 단절된 강변역과 동서울터미널을 연결하고, 시민들이 쉴 수 있는 공원을 제공, 한강 수변공원과 녹지를 연결하여 보이지 않지만, 우리 삶에 많은 영향을 미치는 교통의 구심점을 시각화하려고 한다.



PROLOGUE

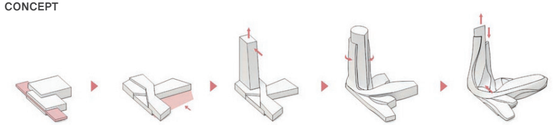


보이지 않는 정체성 '교통'

교통은 목적지를 향하여 가는 수단으로 머무는 곳이 아닌 지나가는 곳이다. 따라서 교통은 사람의 움직임이라는 무형의 가치를 두고 형성된다. 교통은 물리적으로 보이지 않지만 유동인구라는 지표로 나타나며 그 장소에 교류를 만들고 시장을 형성하며 보이지 않는 정체성을 부여하며 우리 삶이 많은 영향을 미치고 있다.

SITE ANALYSIS 2

CONCEPT



매스배치
위치변경이 불가능한 강변역을 두고 주변에 필요한 매스를 배치

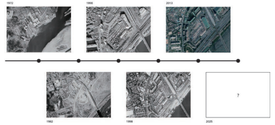
사이트 고려
사이트의 측을 맞춰서 재배치 접근 방향으로 경정을 두고 형태 변경

수직적 확장
고층 빌딩인 엠의 테크노마트, 강 건너 잠실 롯데타워를 받아 줄 수 있는 타워 형성

유기적 연결
아래의 매스와 타워의 매스를 유기적으로 연결, 타워를 외피로 감싸도록 확장

매스 분절
역동성을 강조하기 위하여 매스를 분절

SITE ANALYSIS 1

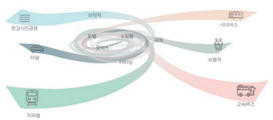


강변역 및 동서울터미널

1980-90년도 서울은 인구의 증가로 점차 확장되고 있었다. 더불어 급증하는 교통 수요를 위한 해결책으로 당시 황무지였던 한강의 끝자락에 강변역 및 동서울터미널이 들어서게 된다. 강변역과 동서울터미널은 주변의 계속되는 고속도로의 건설과 함께 서울의 중요한 교통의 요충지로서 자리잡아왔다.

30년이 지난 지금 강변역 및 동서울터미널은 또다른 변화의 바람 앞에 놓여 있다. 지속적인 수도권 지역 인구 증가와 정부의 신도시 사업은 통해 인근 남양주와 구리시, 다산신도시 등 급격하게 개발되어 가고 있다. 강변역 및 동서울터미널은 서울을 이어주는 관문의 역할과 교통의 요충지로써 부상하고 있다. 하지만 노후된 시설과 복잡한 도로로 인한 교통의 혼잡, 영격있는 동선을 통한 불편함 등 다양한 문제들을 직면하고 있다.

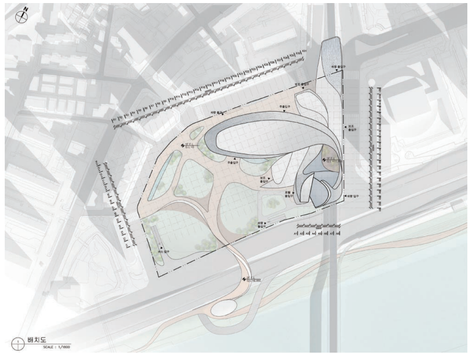
CONCEPT



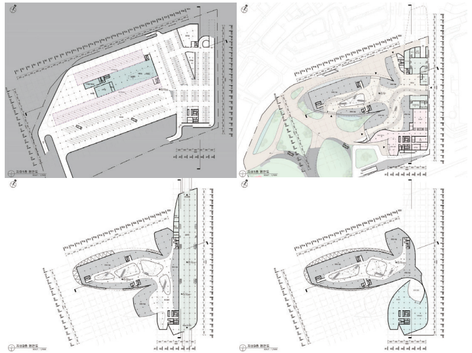
구심점의 시각화

새로운 교통의 중심지로써 떠오르는 동서울터미널 및 강변역은 현재 고속/시외버스와 지하철뿐만 아니라, 다양한 시내버스의 회차지점으로 사용되고 있다. 또한 강변북로가 연결되어 일반 차량 역시 많이 지나치는 구간이다. 이처럼 복합터미널은 교통 구심점으로써 단절되어 있는 강변역과 동서울터미널을 연결하고, 시민들이 쉴 수 있는 공원을 제공, 한강 수변공원과 녹지를 연결하여 보이지 않지만, 우리 삶에 많은 영향을 미치는 교통의 구심점을 시각화하려고 한다.

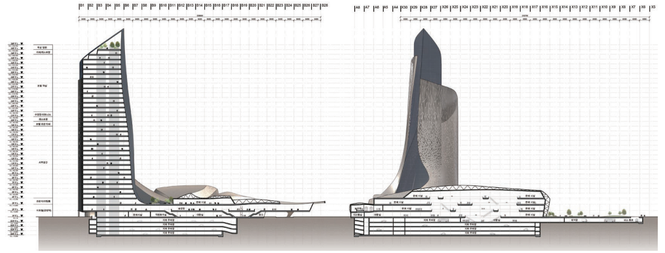
SITE PLAN



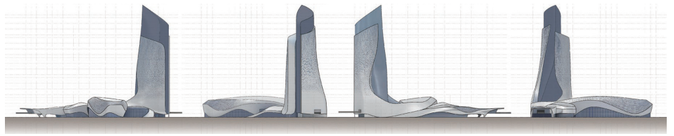
PLAN



SECTION



ELEVATION



RENDER IMAGE

Free Ground Downloaded

요즘 시대의 정체성에 맞는 공간_ 앱을 다운 받듯이 공간도 하나의 플랫폼이 될 수 있다.

권혜진

ttagong98@naver.com

prof. 김영아

건축의 보이지 않는 정체성은 그 시대 정신을 반영하는 것이다. 요즘 시대의 정신을 한 단어로 나타낸다면 "스마트폰"이라고 할 수 있다. 현재 스마트폰을 하나씩 가지고 있고, 취향에 맞는 어플을 다운받아 자기만의 스마트폰을 만든다. 스마트폰이 나타나면서 사람들은 시공간의 제약이 없는 생활을 할 수 있게 되었고 개성이 강한 시대로 이끌었다. 사람들이 각자 원하는 어플을 다운받아 쓰듯이, 공간도 개인의 니즈에 맞게 다운받아서 쓸 수 있는 공간이 지금 시대에 맞는 건축이라고 제안한다. 그 공간을 시공간에 자유롭고 개성이 강한 직업군인 프리랜서에게 제공했다. 현재 국내 프리랜서는 최대 400만 명이고, 2027년 미국 노동자의 과반수가 프리랜서로 바뀔 것이라고 추측하는 등 프리랜서가 점점 증가하고 있다. 사람들의 일하는 방식이 빠르게 변화하고 있는 현시대에 맞게, 그들이 일하는 공간도 새롭게 바뀌어야 한다. 따라서 스마트폰처럼 여러 앱버블이 있는 공간에서, 프리랜서는 자신이 원하는 시간에 공간을 다운받아 사용할 수 있으며 그 속에서 다양한 아이디어를 펼치고 사람들에게 공유할 수 있는 공간인 프리 그라운드를 계획했다.

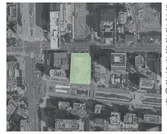
PROLOGUE

건축의 보이지 않는 정체성은 그 시대 정신을 반영하는 것이다.

예전부터 변화해온 건축의 배경에는 모두 시대의 정신이 있었다. 영국의 수공예 운동의 영향으로 아르누보 건축이 탄생되었고, 산업혁명으로 신 재료가 나타나면서 모더니즘 건축이 생겼다. 이렇듯이 좋은 건축은 그 시대의 정신이 응축된 결과물이라고 볼 수 있다.

SITE

업무시설과 문화, 휴식 공간이 있는 광화문



회사가 많이 분포하고 있는 업무지구 중 블록이 작아 사람들의 접근성이 좋고, 청계천이 흘러 휴식공간을 제공해줄 수 있는 광화문을 선택했다.
청계천의 휴식공간을 연결시켜서 외부 사람들도 이용할 수 있는 공공공간과 적막한 사무적인 공간이 아니라 자유로운 업무공간을 제공한다.

CONCEPT

프리랜서들이 다운받아 사용하는 공간

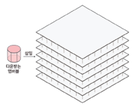
사람들이 자기가 원하는 어플을 다운받아 쓰듯이 공간도 사람들의 니즈에 맞게 다운받아서 쓸 수 있는 공간이 지금 시대에 맞는 건축이다. 스마트폰같이 여러 앱버블이 있는 공간에서 프리랜서는 자신이 원하는 시간에 공간을 다운받아 사용할 수 있고 그 속에서 다양한 아이디어를 펼치고 사람들에게 공유할 수 있다. 따라서 나는 프리랜서가 다운받는 프리 그라운드를 계획했다.

TARGET

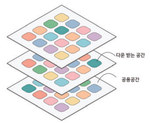
프리랜서가 사용하는 공간에 따른 분류

프리 그라운드는 창의적인 사람들이 영감받고 아이디어를 펼치는 곳이다. 따라서 자신이 직접 창작물을 만들어내는 프리랜서로 타겟을 잡았다. 사용하는 공간에 따라 5가지로 분류했고, 이들이 필요한 공간의 컴팩트한 사이즈의 앱버블을 유닛화하여 배치했다.

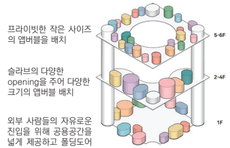
DESIGN PROCESS DIAGRAM



하드웨어 역할을 하는 구조체에 앱과 같은 버블공간을 삽입하고 사람들이 다운받으면서 하나의 플랫폼 형성.



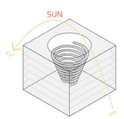
플랫폼에 프리랜서가 사용할 수 있는 다양한 앱버블을 설치. 나머지 공간은 외부 사람들도 이용할 수 있는 공용공간 계획.



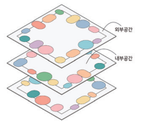
프라이빗한 작은 사이즈의 앱버블을 배치

슬라브의 다양한 opening을 주어 다양한 크기의 앱버블 배치

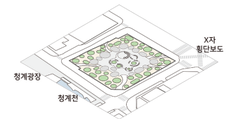
외부 사람들의 자유로운 진입을 위해 공용공간을 넓게 제공하고 폴딩도어로 소통의 장 연출



수직적 건물에 채광과 환기를 해결하기 위한 아트리움 공간에 스파이럴 계단으로 각 층을 연결



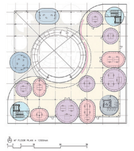
앱버블의 unit을 자유롭게 배치 후 유리 프레임에 끼워진 평면계획. 외부에서 프레젠서의 모습이 파사드에서 보이도록 연출. 또한 자연스럽게 내부에서 외부로 나갈 수 있는 발코니



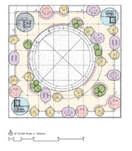
주변 컨텍스트에 맞게 입구를 여러 곳에 배치해 사람들이 적극적으로 접근 계획. 조경도 건물과 함께 연결되도록 앱버블 형태의 포켓공원 조성.

PLAN

1층은 외부 사람들의 접근성이 가장 좋기 때문에 소통할 수 있는 앱버블을 배치하고 오픈 주방, 전시, 무대 등을 넣어 프리랜서와 외부 사람들의 공유의 장을 만들었다. 외부공간과 같이 연결되는 느낌을 위해 조경과 실의 자유로운 배치를 하였다.



2-4층은 세미 프라이빗한 공간으로 문화적인 활동을 하는 공방, 뮤지션, 스튜디오 앱버블을 배치하였다. 슬라브를 돌여서 다양한 높이와 사이즈의 앱버블을 계획했다.

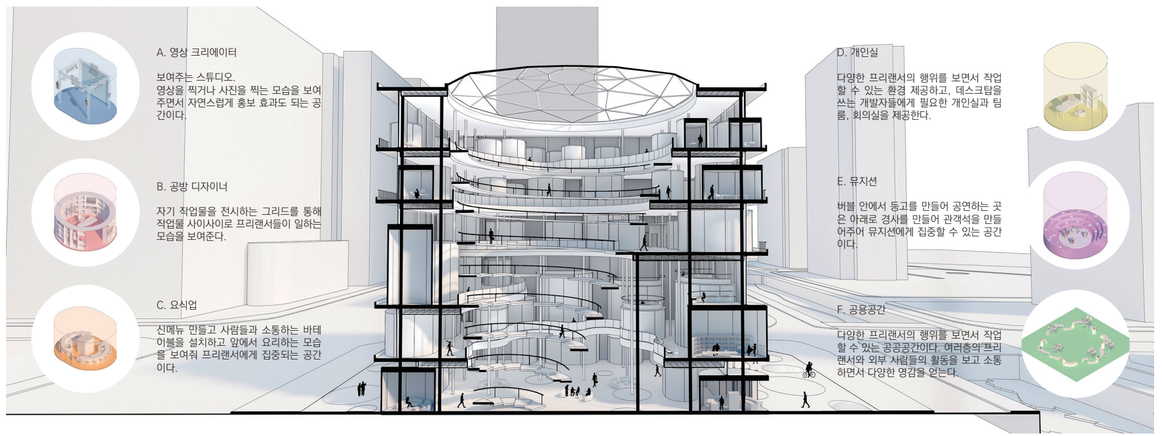


5-6층은 프라이빗한 공간으로 작은 사이즈의 앱버블을 배치하였다. 작은 사이즈를 배치했지만 창첨 커지는 스파이럴 계단 때문에 생기는 큰 오픈으로 인해 답답한 곳이 아니라 쾌적한 공간을 연출했다.

PERSPECTIVE

그리고 이들을 연결하고 위로 갈수록 커지는 스파이럴 계단을 설치하고 그 위에 천창을 두어 6층짜리 건물 곳곳에 자연채광이 잘 들어올 수 있는 아트리움 공간을 계획했다. 계단을 중심으로 오픈을 두어 시각적 개방감을 느끼게 해주고, 사람들이 그 층만 이용하는 게 아니라 위층과 아래층과의 활발한 연계가 일어날 수 있게 했다. 그리고 시각적으로도 여러층의 프리랜서와 외부 사람들의 활동을 보고 소통하면서 다양한 영감을 얻는 공간이다.

PROGRAM



중랑천 연결 프로젝트

우수한 자연환경을 가지고 있는 중랑천의 접근성 강화

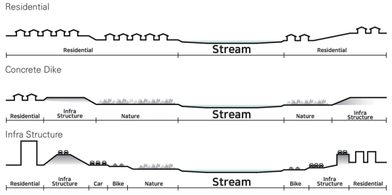
김병현

Kbbh9129@gmail.com

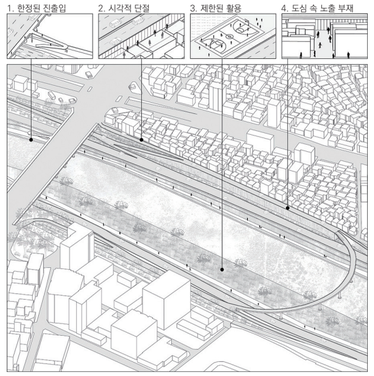
prof. 김하늘

과거 중랑천은 사람만의 주거 공간이었다. 하지만 위생과 범람의 문제로 인하여 콘크리트 제방을 축조하게 되었다. 그 이후, 제방 주변 인프라가 중랑천을 둘러쌓았고, 중랑천의 접근성은 점점 떨어지게 되었다. 우수한 자연환경을 가지고 있는 중랑천의 접근성 강화 방안을 모색하는 것을 프로젝트의 주제로 삼고, 중랑천 연결 프로젝트를 진행하였다. 중랑천과 주거지 사이의 도시적 연결성을 강화하기 위해서 기존 길의 방향성을 중랑천으로 끌고 들어오는 것이 프로젝트의 시작이었다. 동부 간선도로 상부를 지나 접근하는 방식은 램프를 만들고, 각 램프마다 주민들이 즐기는 프로그램을 담았다. 기존 콘크리트 제방의 중랑천 일대는 자연형 제방으로 거듭났고 주민들의 휴식공간으로 변화하였다.

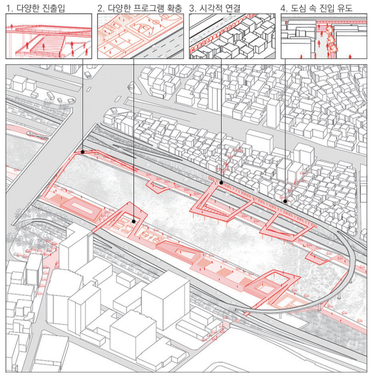
HISTORICAL ANALYSIS



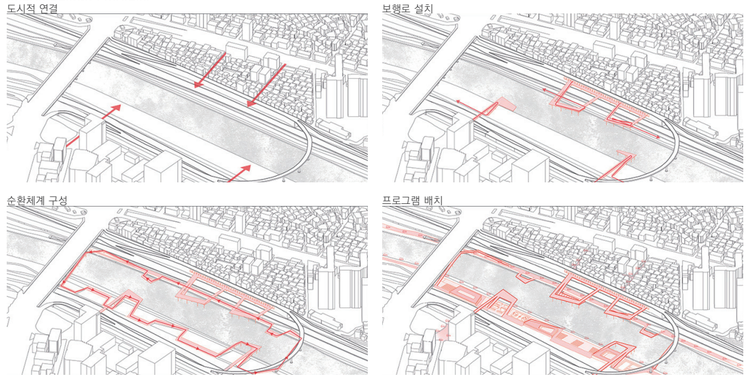
PROBLEM_도심속 중랑천의 접근성이 떨어진다.



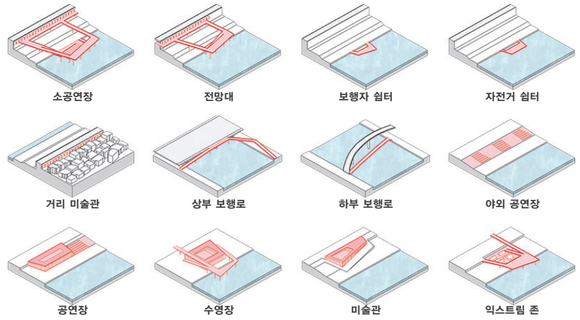
SOLUTION_도심과 중랑천을 연결한다.



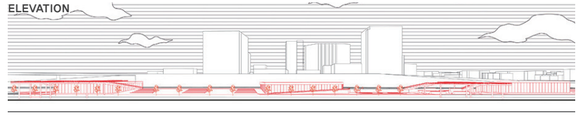
URBAN DESIGN PROCESS



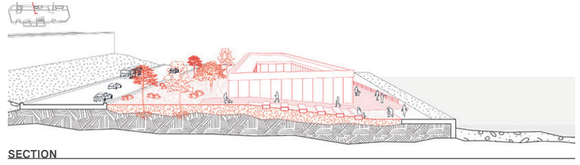
PROGRAM PLANNING



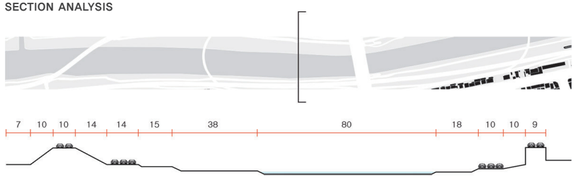
ELEVATION



SECTION

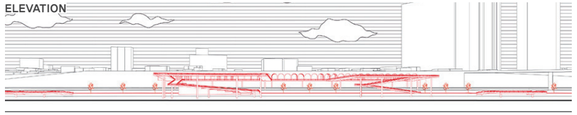


SECTION ANALYSIS

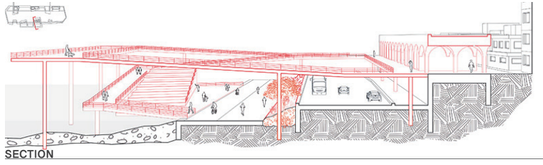


SECTION PLANNING

ELEVATION



SECTION



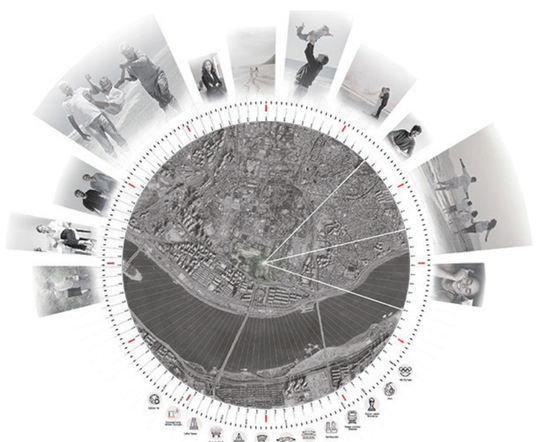
LOOP MEMORY PARK

너와 나, 우리의 기억

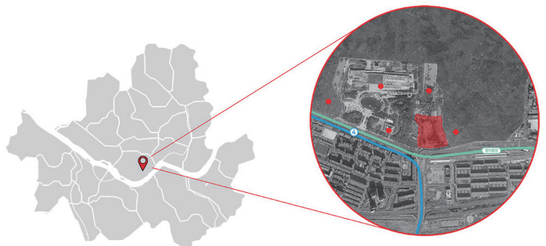
김채윤
chaeyun2329@naver.com
prof. 김영아

급변하는 사회 시스템 속에서 우리는 무엇을 어떻게 기억할 것인가?

LOOP MEMORY PARK는 현재의 우리는 어떤 정보를 남기고 있는지, 미래 세대는 남겨진 정보를 어떠한 방식으로 재구성하여 지금의 우리를 기억하게 될지 상상해 봄으로써 우리가 살아가고 있는 사회의 모습과 삶의 방식을 성찰해 볼 수 있는 기회를 제공한다.

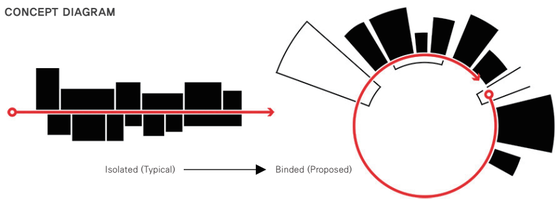


SITE



주소 : 서울 용산구 서빙고로 137 국립중앙박물관　　면적 : 1,3000㎡　　교통 : 이촌역 도보 10분, 서빙고역 도보 5분

CONCEPT DIAGRAM



MASS DIAGRAM

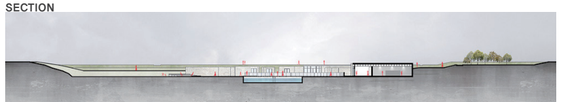
Basic
기본원형길

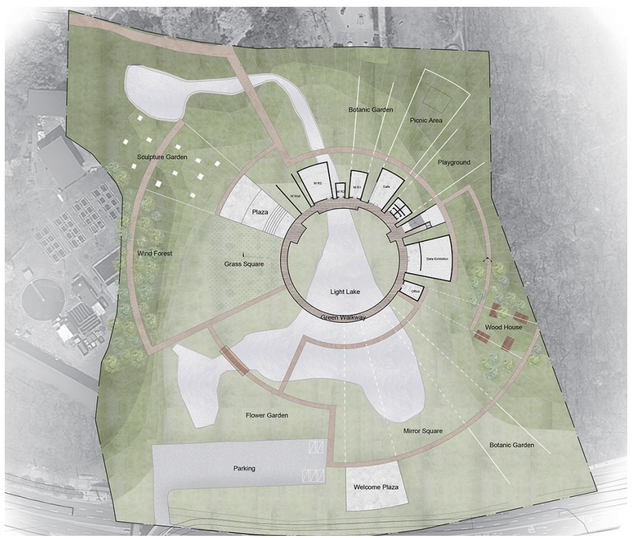
Grid
중심을 기준으로 적절한 크기로 그리드를 나눔

Arrange
등고에 맞춰 프로그램이 들어갈 방향과 위치를 정함

Scale
각 프로그램의 용도에 따라 크기를 조정함

SECTION





주차장 입구에서 걸어오다 보면 가장 먼저 마주하는 거울정원
사람들은 거울을 통해 스스로를 성찰하고 과거를 돌아보는 경험을 할 수 있으며 거울 사이를 돌아다니며 놀이 활동을 즐길 수 있다

Memory Room 중 가장 큰 3번 방은 미디어 월을 통해 다양한 체험활동이 가능하다

Moonrae Art Hub

과거와 현재를 이어주는 지역 정체성 프로젝트

김태균
zxc9967@gmail.com
prof. 권준범

과거 문래는 철공소 밀집 지역이었고, 1970년대에는 다양한 기계 부품을 생산하며 호황을 맞았다. 하지만 90년대 말부터 저렴한 중국산 부품으로 인해 문을 닫는 철공소가 많아졌고 빈 공장이 늘어났다. 시간이 흐르며 빈 공장 자리를 저렴한 가격에 예술가들이 자신들의 작업실로 사용하기 시작, 기존 철공소와의 협력을 통해 문래동만의 특별함을 갖게 되었다. 하지만 예술가들이 유입된 지 많은 시간이 지났지만 이들이 사용할 수 있는 랜드마크적 공간이 부족했기에 문래동을 대표하는 복합문화공간을 통해 예술가와 철공소의 정체성을 보여주는 공간을 만들고자 한다.

SITE ISSUE

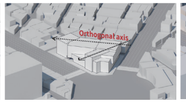
좁은 골목

넓은 시설과 가로등의 부족

건물로 둘러싸여 오픈된 공간의 부족

DESIGN PROCESS

Volume
주변 매스를 고려한 볼륨



Main axis
주요축에 직교하는 축을 이용한 매스 분절

Main axis
가벽을 이용한 매스 분절

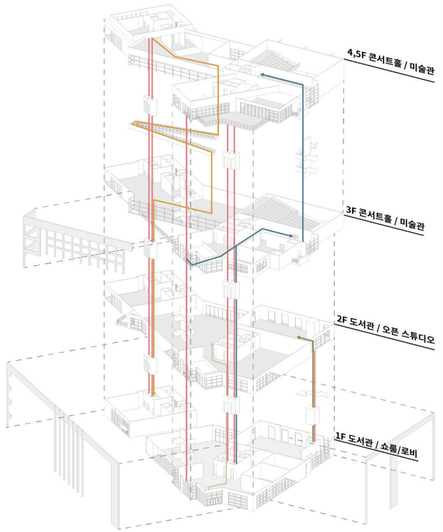
Diagonal
사선창을 이용한 코너 강조

미술관 내부

메인 로비

미술관 외부

CIRCULATION / FUNCTIONAL



PLAN

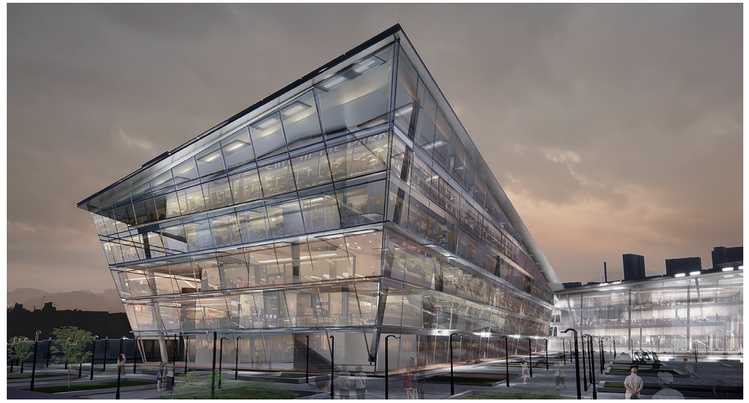
U-BTS

GTX-C 의왕역 노선 연계 복합환승문화터미널 계획안
(Uiwang-Bus, Train, Station)

남궁호

namkung92@naver.com

prof. 권준범



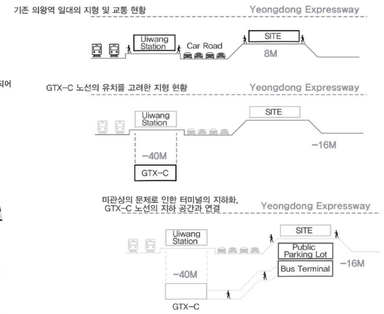
경기도 의왕시는 개발제한구역이 시 전체면적의 88.9%를 차지하며, 넓은 개발제한구역 때문에 수도권이지만 자연환경이 넓다. 교통의 문제가 다소 많은 지역이며, 현재 GTX-C 노선 유치가 계획되어있다. 의왕시의 대중교통의 불편함, 버스 노선의 부재, 인근 지하철역과의 거리에 따라 교통의 문제가 매우 심각한 지역으로 볼 수 있다. GTX-C 노선의 유치로 부족한 대중교통의 문제를 해결하기 위해, 현행 지하철과 영동고속도로와 연계되는 복합환승터미널을 계획하고 재개발구역의 인프라를 조성하여 상업과 문화, 다양한 시설의 유치를 계획하는데 의의가 있다.

SITE DIAGRAM

경기도 의왕시는 서울, 안양, 수원, 판교의 중심에 위치하여 수락산, 백운산, 관악산을 둘러싸고 있다. 대중교통의 불편함, 버스 노선의 부재, 인근 지하철역과 거리가 있는 편이다. 따라서 승용차로의 이동이 매우 높은 편이다.

HISTORY

CONCEPT



SOLUTIONS(1:1600)

GTX - C 노선 연계 복합환승터미널 계획

1) 버스 성격에 따른 분류

- 지하 2층 평면도

고속, 시외, 일반 버스 통합 터미널을 계획한다.
GTX - C 의왕역 지하 공간을 통해
터미널로 이동할 수 있다.

2) 버스 공간에 따른 분류

- 지하 2층 평면도

- 버스 공간 구획에 따른 분류, 승하차 공간, 대기공간, 주차공간에 따라 공간의 성격을 달리한다. 각기 다른 성격의 공간은 회전 반경에 따라 45도주차, 90도 주차로 계획한다.

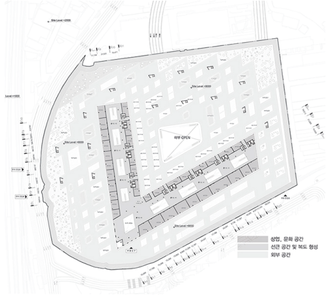
주차 문제 해결을 위한 공영 주차장 계획

- 지하 1층 평면도

의왕역 일대 재개발 구역 및 상업 시설에 대한 불법 주차 문제를 해결하기 위한 공영 주차장을 계획한다.

재개발로 인한 문화상업시설 계획

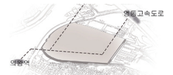
- 지상 1층 평면도



지상 8m 언덕 지형에 지하 공간을 활용한 평면을 계획하고,
지하공간에는 터미널, 공영 주차장을 계획한다.
이러한 공간은 미관상 지상보다 지하에 계획하는 것이 합리적
지상 공간에는 상업, 문화, 외부 공간을 계획한다.

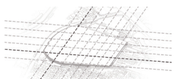
DESIGN PROCESS

계획 부지의 핵심교통은 의왕역(1호선,GTX-C 노선)과 영동고속도로로 분석가능하다.



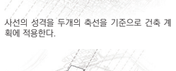
GTX-C노선은 지하40m 밑에 설치,지하 통로와 계획 부지, 영동고속도로를 잇는 축을 설정한다.

수직을 이루는 축을 통해 중심점과 연결성을 적용한 선큰 공간 계획, 건축적 이벤트 확장한다.



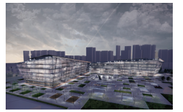
사선의 성격을 띤 두개의 축선을 기준으로 픽셀 단위 대지 계획을 적용한다.

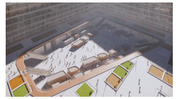
사선의 성격을 두개의 축선을 기준으로 건축 계획에 적용한다.



사선의 성격을 두개의 축선을 기준으로 입면 계획에 적용한다.

PERSPECTIVE





석교루

전통문화플랫폼과 석교동 도시재생의 지향점

박종현

parkjh6339@gmail.com

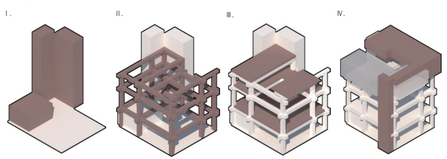
prof. 권준범

석교루는 석교동의 전통성과 지역이미지를 담은 전통문화 플랫폼으로서 석교동 도시재생 뉴딜사업 구역 내 석교동 이야기길 조성 및 상권 활성화를 위한 상징적 역할을 하고, 석교동 지역 자랑거리 봉소루와 연계한 효 문화 중심도시 중구만의 전통문화체험 공간을 제공함을 목표한다. 또한 석교동의 이름에 걸맞게 봉소루와 삭교루를 잇는 인공석교를 통해 마을 내 경관개선과 문화 관광화를 이끌어 내는 것에 기여함을 목표한다. 또한 9-2와 9-3번지 필지 이용 가능성까지 확장하여 인공석교라는 아이디어를 구상하고 석교동 도시재생 구역 안의 아이코닉한 전통문화공간을 설계하였다.

SITE DIAGRAM

접근동선 분석 / 문화환경 분석 / 사업영향권 분석 / 환경요소 분석

MASS DIAGRAM



I. 코어공간과 주동선 배치

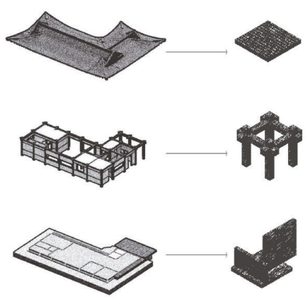
II. 기둥보구조를 통한 그리드 형성

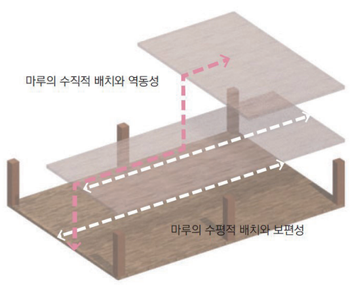
III. 청마루와 뒷마루의 구성

IV. 지붕 및 창호 마감

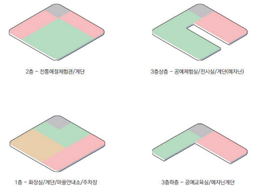
CONCEPT

해체와 형태적 단순화를 통한 현대미





PROGRAM DIAGRAM



2층 ~ 전통예절체험관/계단

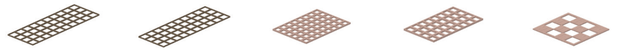
3층상층 ~ 공예제작실/전시실/계단(엘리베이터)

1층 ~ 화장실/계단/매점/안내소/주차장

3층하층 ~ 공예교육실/계단/엘리베이터

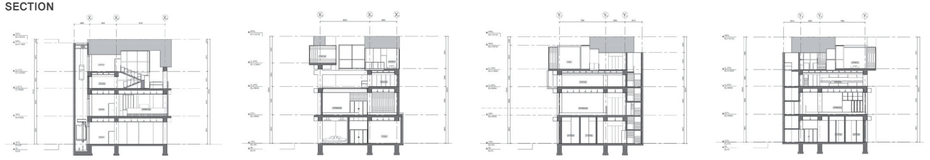
DETAIL

CEILING DETAILS



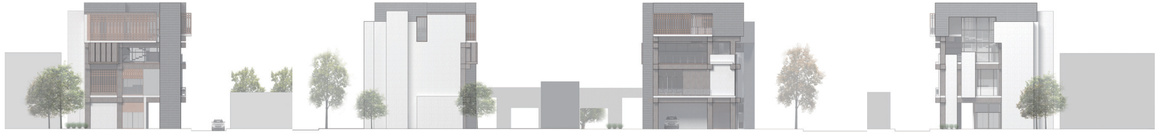
WINDOW DETAILS

SECTION



AREA SECTION

ELEVATION



PLAN

PIXEL FLAVOR

맛과 거리의 재해석

박지호

wlgh1221@naver.com

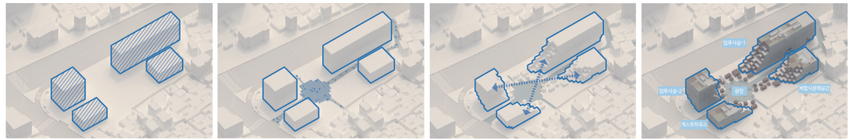
prof. 권준범

한국의 정체성은 예부터 보이지 않는 정신에서 비롯된 것이다. 현대에도 물리적인 한계점을 극복하고 한국의 색깔을 국제 사회에 인식시키며 세계적인 자리를 잡아간다. 음악과 미디어 시장 등 한국이 유명세를 떨치고 있는 분야는 보이지 않는 것이다. 이 중 가장 역사 깊고 정체성이 담긴 것은 '맛'이다. 우리나라에서 음식이 가지고 있는 의미는 다른 나라보다 더 깊다. 수많은 골목과 지명이 대표하는 음식이름인 경우도 많듯이 삶 속에 녹아있다. 스토리까지 담고 있는 '맛'이야말로 진정한 보이지 않는 정체성이다. 그렇기에 한국의 맛을 재해석하여 새로운 맛의 공간을 제안한다.

PROBLEM

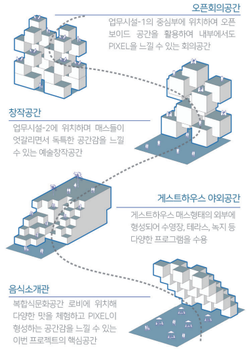
대로와 음식문화 거리의 단절, 낮고 밀도가 높으며 휴식 공간이 없는 일방향적 거리, 서촌 한옥 보존 구역과 연계가 잘되지 않는 거리의 문제가 있다. 연결의 부재가 가장 큰 대상지의 이슈이다.

DESIGN PROCESS

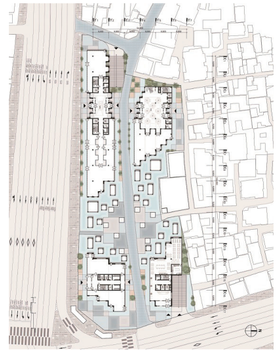


볼륨 설정 / 광장 형성 / 매스 설정 / 활성화

SPACE PROTOTYPE



LOCATION



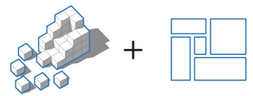
게스트 하우스 야외테라스

복합식문화공간 메인로비

업무시설-2 창작공간

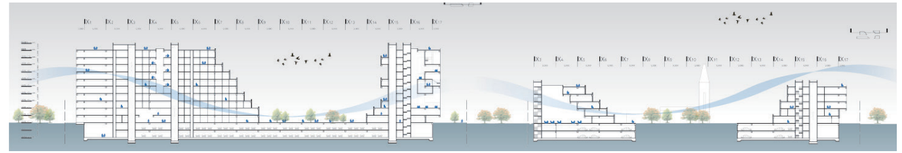
업무시설-1 오픈회의공간

FACADE PROCESS



매스는 3M*3M*3M의 규격의 큐브가 모여서 3차원적 다양성을 만들어내고, 입면은 각자 다른 사이즈의 직사각형 PIXEL이 모여서 2차원적 다양성을 만들어낸다.

SECTION



부평 미래 공원

캠프마켓 복합 커뮤니티 공원

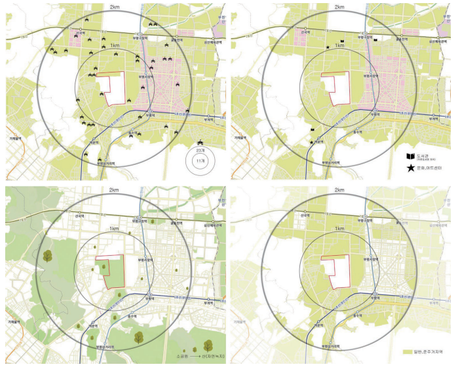
신제윤

jeyoon110@naver.com

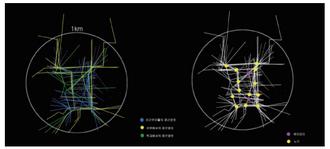
prof. 권준범

미군기지로 사용되며 단절되었던 부평 캠프마켓 부지가 반환되면서 그동안 단절되고 오염되었던 땅을 시민들을 위한 장소로 돌려주고자 한다. 녹지가 부족한 도심 속에 녹지를 제공하고 부지 주변의 주거밀집지역, 교육시설 등과 연계된 다채로운 문화 요소들을 녹여내 부평일대에 부족한 문화공간들을 시민들에게 제공하고자 한다. 사이트 주변에서 내부로 연결되는 동선들로 노드 점과 지형을 고려해 랜드마크 지점을 잡고 내부 길을 계획했다. 랜드마크에는 메인 프로그램인 도서관과 갤러리가 위치하고 두 랜드마크를 잇는 다리를 만들어 접근성을 더 용이하게 했다.

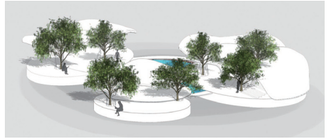
SITE ANALYSIS



DESIGN PROCESS

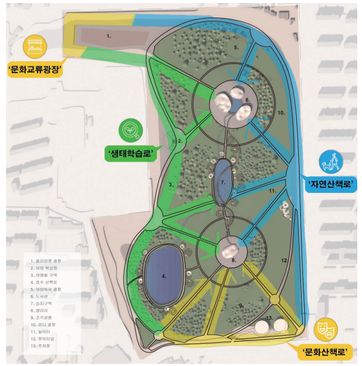


사이트 내로 유입, 통과하는 경로 등을 이어 케빈 린치의
5가지 도시요소를 사용해 공원내의 컨텐츠와 길을 계획

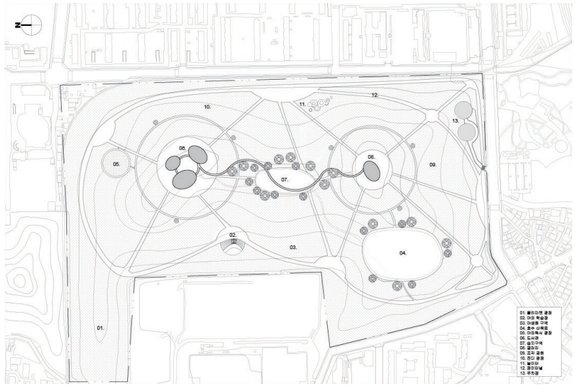


도심 속 숲이 주민들에게 쉼터를 제공하고 그 공간을
자유롭게 원하는대로 사용하는 장면을 디자인

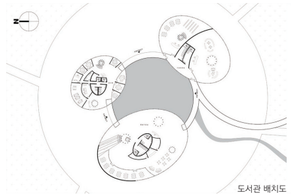
LAYOUT DIAGRAM



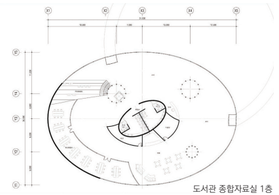
MASTER PLAN



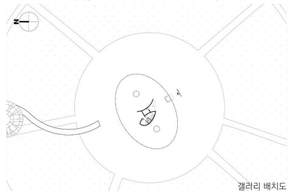
PLAN



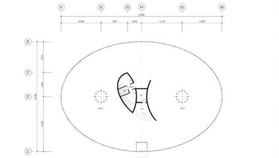
도서관 배치도



도서관 종합자료실 1층

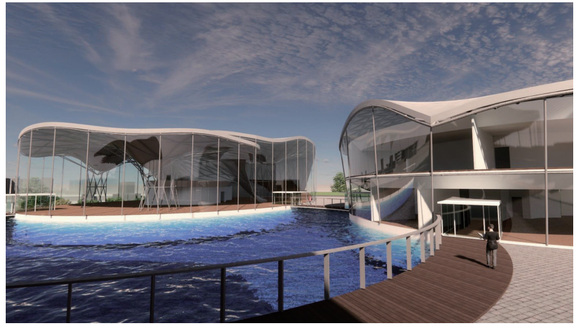


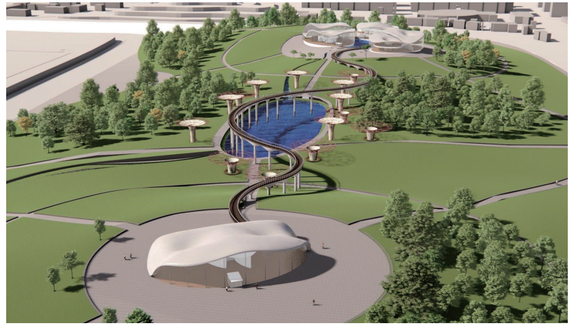
갤러리 배치도



갤러리 1층

RENDER IMAGE





The 4th Layer

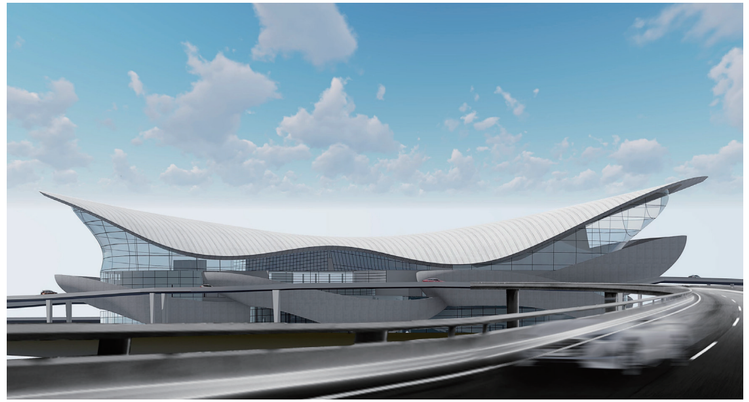
Vertiport, 새로운 도시의 레이어를 제시하다.

심동영

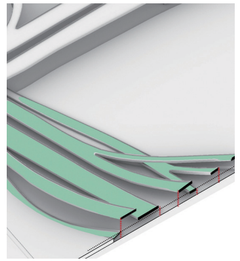
Smshim96@naver.com

prof. 조장은

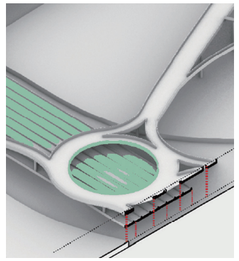
곧 다가올 4차산업혁명시대의 키워드는 AI이다. 인공지능이 극도로 완벽한 사회에서 더 이상 사람은 교통 사고의 위험, 우려에서 벗어날 수 있다. 그렇다면 지금의 도로는 계속 이 형태를 유지할 필요가 있는가? IC(Interchange)를 예를 들어보자. IC는 자동차의 속도 조절, 방향 전환을 목적으로 도심 곳곳에 배치되어 있다. 허나 완벽한 인공지능이 탑재되어 있는 미래 자동차에서 더 이상 속도로 인한 사고는 발생하지 않고, 때문에 지금의 IC처럼 복잡한 도로는 직선도로로 바뀔 수 있다. 그렇게 된다면 지금의 IC로 인한 부작용인 버려진 땅은 건축적으로 새로운 가능성을 가질 수 있는 잠재력을 가지게 된다.



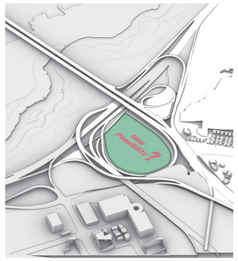
VISION DIAGRAM(Archi's Aspect)



기존의 IC 도로의 단면 높이 차



공중 회전교차로 도입으로 높이 단일화

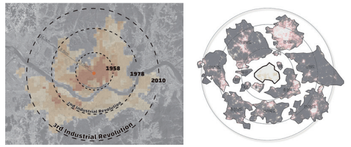


높이 단일화로 인한 새로운 가능성

MECHANIC SOLUTION

서울은 교통체증으로 악명 높다. 출퇴근 시간에 꽉차있는 도시의 풍경은 초고밀도 도시임을 증명한다. 이를 해결하기 위해 새로운 mobility인 UMA(Urban Air Mobility)를 제시한다.

VISION DIAGRAM(City's Aspect)

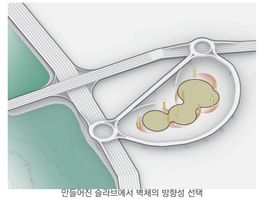


도시는 산업혁명을 거치며 점차 그 범위를 넓혀갔다. 공업화, 기계화, 정보화가 이뤄지며 타 지역들간의 경계는 물리적, 심리적으로 간극이 좁혀졌다. 인공지능이 발달하며 기존에 있던 기계들과 결합하며 그 잠재력을 넓혔다. 4차 산업혁명에서의 도시의 레이어는 국가로 이어질만큼 넓어질 수 있다.

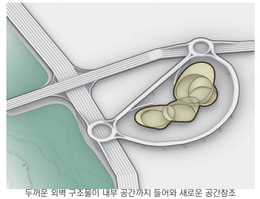
MASS DIAGRAM

출퇴근 택심 지역 중 하나인 강서 개화 IC의 대드 스페이스

사이트에서 곡률을 조정하며 OFFSET하여 슬라브 형성

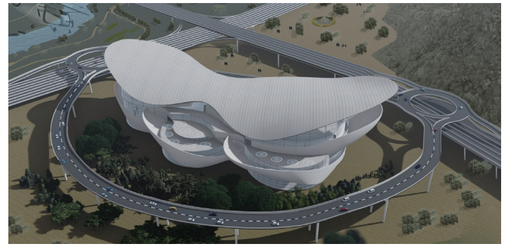


만들어진 슬라브에서 벽체의 방향성 선택

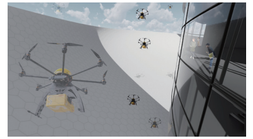


두꺼운 외벽 구조물이 내부 공간까지 들어와 새로운 공간창조

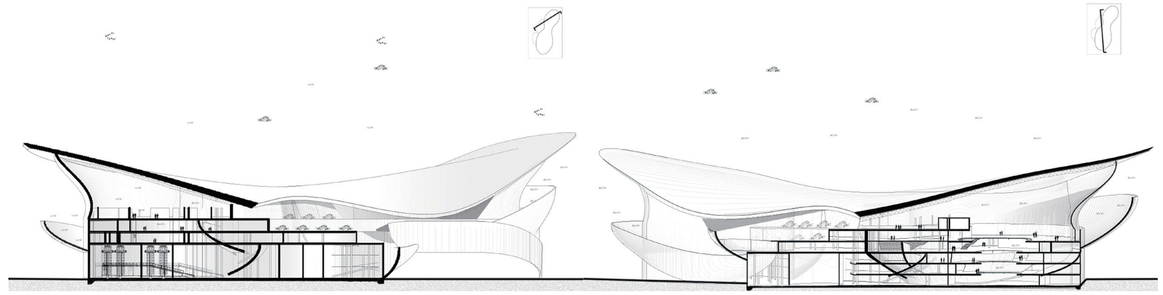
DRONE VIEW



DRONE DISTRIBUTION CENTER



SECTION



무거움은 내려놓고 가벼이 가세요

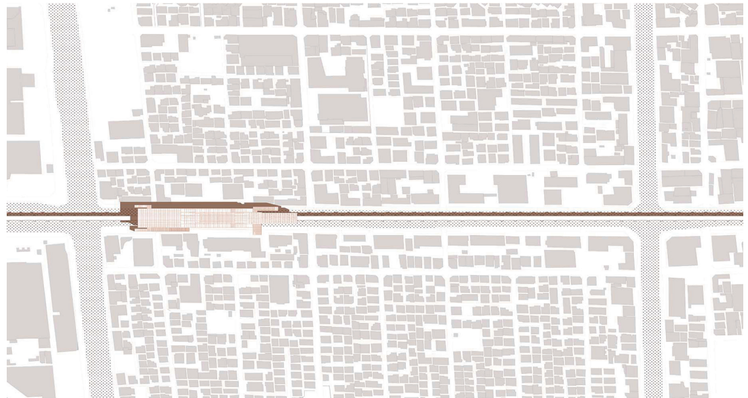
목구조로 이뤄진 서울 내 역사의 프로토타입 제안

심진민

jinmin30@naver.com

prof. 조장은

2022 대한민국목조건축대전 주제는 '가벼움과 무거움'이다. 무엇이 무겁고 무엇이 가벼운가를 생각해 보았을 때 심리적, 재료의, 공간의, 발걸음의 가벼움과 무거움을 꼽았고 그 중 발걸음의 무거움. 즉, 유동인구에 집중을 했다.
다양한 요소들 중 서울에서 가장 많은 유동인구를 볼 수 있는 대중교통 지하철을 좀 더 알아보았다. 지하철은 사람들의 움직임이 시간대별로 특정 역에 몰리지 않고 다양한 역에서 다양하게 나타나는 것을 알 수 있다.
따라서 사이트 역시 특정 지역으로 가두지 않고, 서울 내 모든 역사에 적용이 가능한 목구조로 이뤄진 프로토타입을 제안하고자 한다.

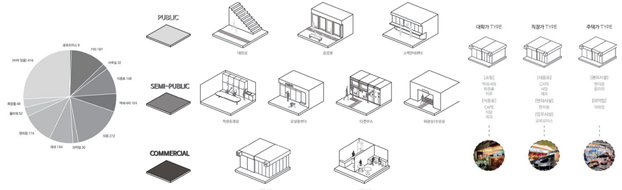


CONCEPT

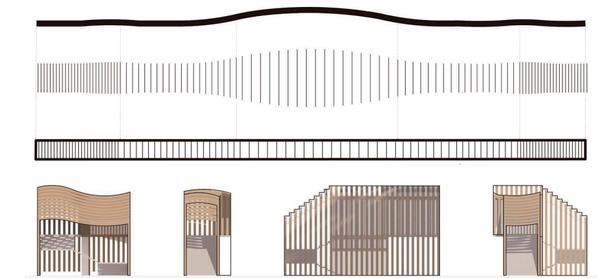
ANALYSIS

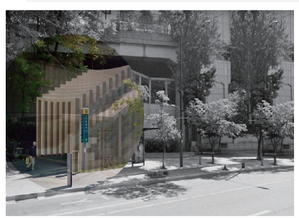
ELEVATION

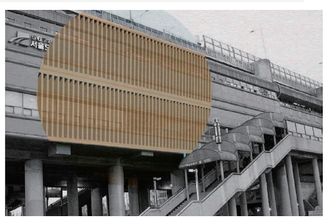
PROGRAM DIAGRAM



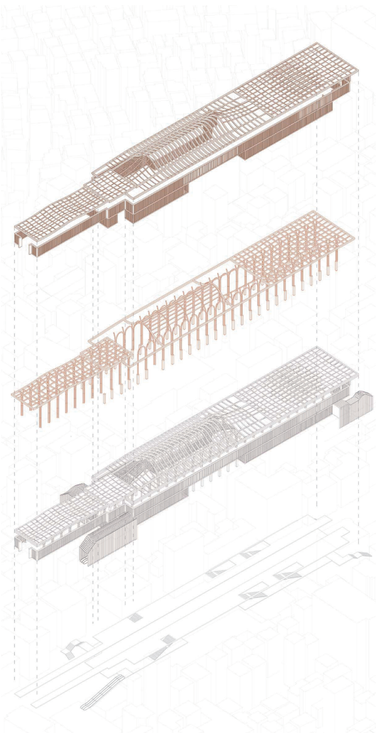
MASS DIAGRAM



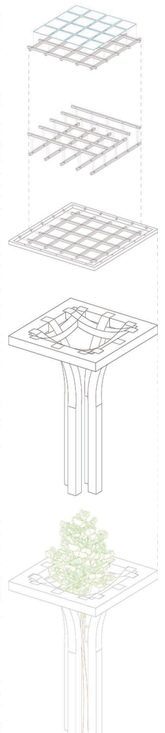




AXONOMETRIC DIAGRAM



STRUCTURE DIAGRAM



공연장, 어우러지다

누구나 자유롭게 이용할 수 있는 유니버설 공연장

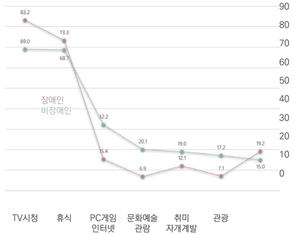
안혜민

hello4748@naver.com

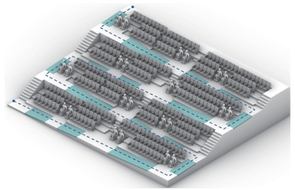
prof. 권준범

장애인의 공연 관람과 같은 문화생활의 참여 비율은 비장애인에 비해 절반 이하입니다. 이동의 불편함, 갖춰지지 않은 시설, 시선 등으로 인한 결과입니다. 공연장의 휠체어석은 일부 구역에 적은 수의 좌석으로 한정되어 있습니다. 휠체어석에도 다양한 선택권을 주어 비장애인과 동일하게 공연을 즐기면 좋겠다는 마음으로 유니버설을 적용한 공연장을 하였습니다. 객석에 램프를 두어 휠체어가 자유롭게 이동하게끔 하고, 그에 따라 휠체어석을 두었습니다. 건물의 중앙에는 램프가 있는 휴게 공간을 두어 1층과 지하를 연결하는 길이면서 모두가 쉴 수 있습니다.

PROBLEM – 장애인과 비장애인의 여가시간 활용 차이

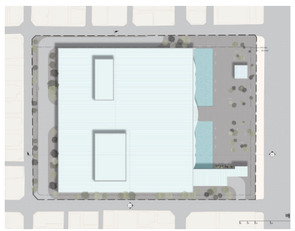


SOLUTION

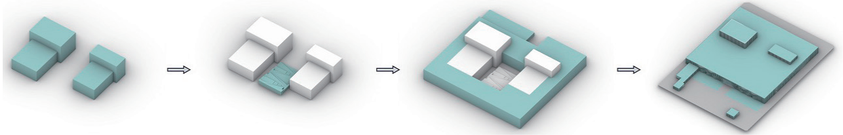


휠체어도 쉽게 이동할 수 있는 램프 + 다양한 위치의 휠체어석

SITE PLAN

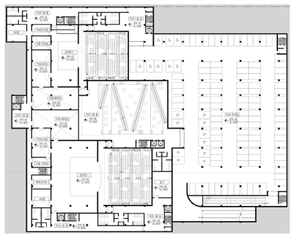


MASS

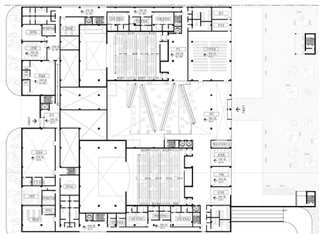


공연장 배치 | 공연장 사이 휴게 공간 | 상업시설, 교육 및 체험 시설, 부속시설 배치 | 지붕 및 루버 설치

B1 PLAN



1F PLAN



2F PLAN

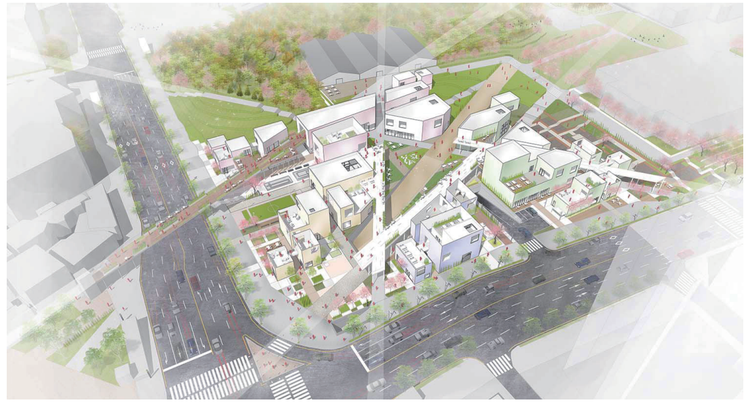
Brain Cluster

자신의 또 다른 삶, 부캐를 만드는 평생교육 마을

양건

gun102201@naver.com

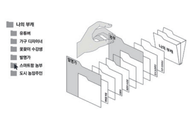
prof. 김영아



우리에게 있어 보이지 않는 정체성은 무엇일까? 보이지 않는 정체성을 보이도록하는 방안은 무엇이 있을까? 우리 삶에 있어 보이지 않는, 감추고 있는 정체성을 하나의 워딩으로 '부캐'를 떠올릴 수 있었다. 과거에는 하나의 정체성만이 존재했다면, 현재는 보이지 않는 수많은 정체성을 적재적소에 활용된다. 즉, 현대인들은 자신의 기호와 환경에 따라 부캐를 선택하며 역할 놀이를 한다. 현시대에 맞춰 자신의 또 다른 삶을 만들기 위한 온라인 클래스, 취미 교육플랫폼이 활성화되는 시점에서 온라인에서는 한계가 있는 프로그램을 활용해 건축적 오프라인 공간에서만 직접 느끼며 활동할 수 있는 평생교육의 장을 제안한다.

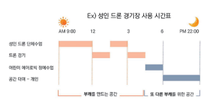
CONCEPT

1) '부캐' 는 본캐릭터(본캐)와 구분되는 부캐릭터를 줄인 신조어다. 하나의 한정된 정체성으로만 사는 것이 아닌, 기존 정체성과는 또 다른 정체성을 살아가는 것을 뜻한다.

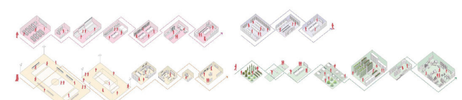


2) 과거에는 하나의 정체성만 존재했다면, 현재는 보이지 않는 수많은 정체성을 적재적소에 활용한다. 즉, 현대인들은 자신의 기호, 자신이 처한 환경에 따라 부캐를 선택하며 역할놀이를 한다.

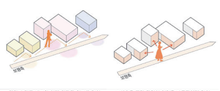
3) '도 다른 나'로 시야표출, 좌절된 꿈을 실현하기 위해, 부캐를 활용한 N잡을 이유로 부캐를 현한다.



ZONING DIAGRAM



1) '시간'에 따라서
기존 프로그램 공간의
유연한 변화



2) **(보행)축**을 따라서
클러스터의 다양한
이면을 경험

- 타인별 건물 내부와 함께 확장된 외부를 경험
- 보행축을 따라 다양한 이면을 방문자에게 경험

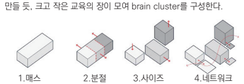
1) '새로운 기술' : S대 프로그램
컴퓨터 관련 기술, 메타버스, 증강현실,
무인이동체 관련 전문적 교육

2) '실용성' : K대 프로그램
농업 기술, 스마트팜, 뷰티 및
에스테틱 관련 교육

여럿이 **모여 하나**의 클러스터를 만든다.

보이는 정체성(본캐)와 보이지 않는 정체성(부캐)이 모여 하나의 나를 만들 듯, 크고 작은 교육의 장이 모여 brain cluster를 구성한다.

단순한 취미나 일회성 체험만이 아닌,
각 분야별 전문성이 내포된 평생교육 플랫폼으로 구성.
보이지 않는 정체성(부캐)을 보이는 정체성(본캐)으로 만들어주는 'brain cluster'



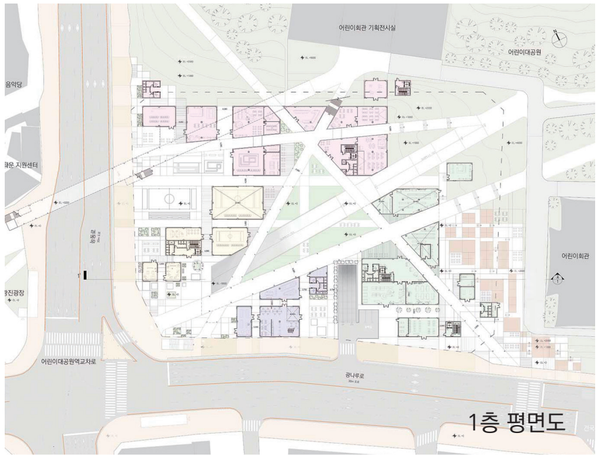
ANALYSIS

1) 근접 교육기관들과 시너지를 내며
접근성이 좋은 Brain Cluster 사이트 선정

2) 학교별 특성화, 전문성을 부여한
Brain Cluster의 프로그램

접근성을 높힌 축 + 프로그램별 분동형 건물

FLOOR PLAN



1층 평면도

1) 확장된 클러스터 & 거점시설

기능과 코어 : 확장되는 프로그램 분동형 건물과 맥락을 같이하는 기능과 코어.
접근성 향상 : 축을 통한 프로그램과 함께 자유로운 보행을 통해 각각의 프로그램에 접할 수 있도록 한다.

2) 프로그램별 그룹핑

공통된 프로그램 별 연결
물리적 근접 배치를 통한 프로그램 간 시너지 형성
프로그램 연결 층입문 : 직접적인 보행 연결
마주보는 창 : 시각적 소통, 테마별 프로그램 정보 파악

3) 증축, 변화에 유연 : 건축적 비전

증축을 위한
여유공간 구성
기존에는 코어, 브릿지로 연결된 오픈된 실의 다목적 공간
새로운 니즈의 특화 공간이 필요 시, 내부공간으로 변화시켜 필도있는 클러스터 공간으로 변화.

SECTION

〈 지하철 연결 〉
7호선 어린이대공원역에서 바로 brain cluster로 자연스러운 접근을 높이기 위해 연결 보행 램프 제안 (SLOPE1:12)

〈 코어 〉
brain cluster 사이트 내 곳곳 지하 - 지상 연결 코어가 있어, 편리한 수직동선 이용 및 각자 원하는 프로그램으로 바로 편리하게 이동

〈 주민텃밭 〉
야외 프로그램으로써 지역 주민들이 쉽게 재배를 하며, 수직농장
(스마트팜)과 프로그램 시너지 효과

INVOLVE IN NATURE

남산에서부터 시작되는 녹색의 축을 힐튼호텔, 서울역으로 연결시킨다.

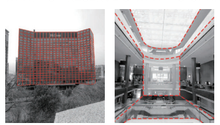
양해찬

yhc7213@naver.com

prof. 조장은

현재의 밀레니엄 힐튼호텔은 근현대건축물로 건축학도, 건축가들, 역사학자들에게는 학문적으로 큰 의미를 지니고 있다. 과거 일반인들에게 힐튼호텔은 결혼식을 한다거나, 특별한 일이 있을 때 방문하는 고급스러운 호텔의 이미지로 기억되어 왔지만, 현재로서는 다른 신축된 프리미엄 호텔들에 떠밀려 그러한 입지조차도 없어지고 있다. 이러한 힐튼호텔이 모두에게 가치있으려면 과거의 "고급"이라는 이미지에서 탈피해 모두에게 열려있는, 사용할 수 있는 공간이어야 한다고 생각한다. 따라서 힐튼이 바라보고 있는 남산의 녹색 축을 가져와 주변부로 확장하여 건축적으로 지역을 활성화 하는 것을 제안한다.

WHAT TO PRESERVE & WHAT TO CHANGE



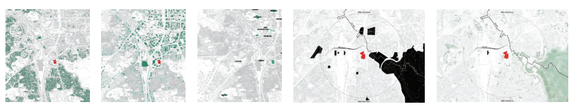
보존 - 힐튼의 가치

힐튼호텔에서 들어선 사람들에게 가장 깊은 인상을 주는 요소들은 건축물의 파사드와 높은 아트리움 공간이다.
파사드의 경우 미스 반 데어로에의 영향을 받은 김중성 건축가가 설계한 건물로 근대건축물이라는 하나의 문화유산이라는 점과, 건축물 자체의 미적으로도 훌륭하다.
아트리움은 힐튼호텔의 지하 1층부터 지상 3층까지 연결되어 쾌적한 공간을 가진다. 또한 남산을 바라보는 동측에서 서측의 작은 공원을 연결시켜주는 보이드 공간은 3층 상부의 천청의 빛과 함께, 특별한 공간적 경험을 제공한다.

변경 - 힐튼의 새로운 가치

현재의 힐튼호텔은 주변건물들과 단절되어있다. 철거 후 재건축예정인 쪽방촌과도, 서울로 7017과도, 주변 오피스와도 서로의 연계가 부족한 현황이다. 힐튼 호텔이 공공공간으로 많은 사람들에게 활성화되기 위해서는 이러한 단절된 축들에 대한 연결이 필요하다.
힐튼호텔의 서측 양동 어린이 공원과 서로 연결되어있는 힐튼호텔 주변에 조성되어있는 정원은 접근성이 매우 좋지 않다. 해당공원에 대한 정비가 필요하고, 접근성을 개선해 공원과 힐튼호텔의 활성화를 생각해 볼 수 있을 것으로 보인다.
현재의 지하 1층, 지상 1층, 2층의 배면부 매스는 힐튼호텔의 상층부 파사드와는 달리, 사람들의 눈에 띄지않는다. 하지만 공원이 활성화되고, 배면부로의 사람들의 유입량이 많아진다면, 입면의 재정비가 필요해 보인다.

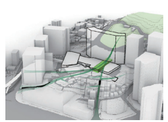
SITE ANALYSIS



주택/공동주택 | 판매/업무/근생시설 | 문화시설 | 주변맥락 | 녹지

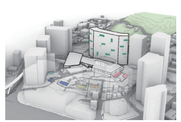
밀레니엄 힐튼호텔의 주변에는 많은 주거지들과 다양한 시설들이 있어 힐튼호텔의 주변에는 다양한 사람들이 공존하고 있다. 힐튼부지 남쪽은 문화시설 및 공공시설들이 부족한 실정이다. 서울의 경우, 와산, 내산을 제외한 나머지 영역은 녹지의 비율이 현저히 부족하다. 힐튼주변지역에서는 남산과 길거리에 있는 가로수들, 작은 공원들을 제외한 나머지는 건물, 도로가 빽빽히 있다.

DESIGN PROCESS



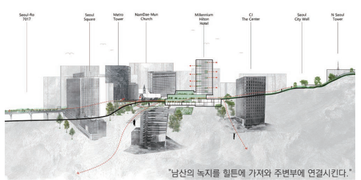
힐튼호텔과 주변건물로 이어지는 길들의 정비와 새로운 길들을 제안해 보다 힐튼 호텔의 접근성을 개선

하부층의 아트리움을 공원화시켜 사람들에게 개방된 공공공간으로써 작동할 수 있게 하고, 호텔이 가지고 있는 프로그램들을 주변지역에 활용할 수 있는것들로 변경

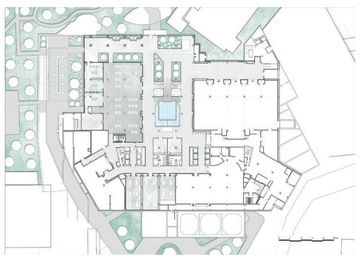


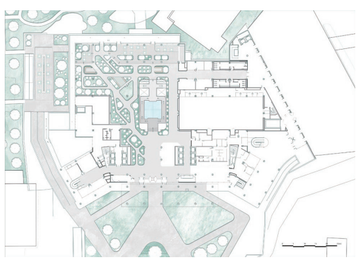
내부 프로그램에서 더 나아가, 힐튼 주변에 있는 사람들이 사용할 수 있는 프로그램들을 제안한다. 또한 기존의 입면을 해치지않는 선에서 새로운 파사드를 제안

CONCEPT

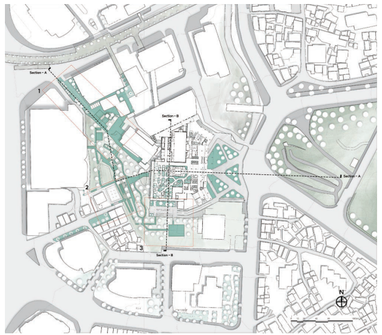


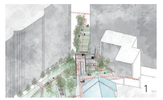
PLAN





MASTER PLAN



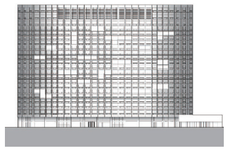


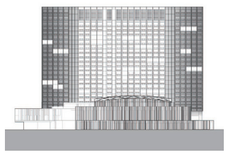
남대문교회와 힐튼 사이 산책 및 진입로

힐튼, 공원과 연결제안

힐튼의 남측 공원의 프로그램/파사드

ELEVATION





RENDER IMAGE

SECTION

Connection Concert

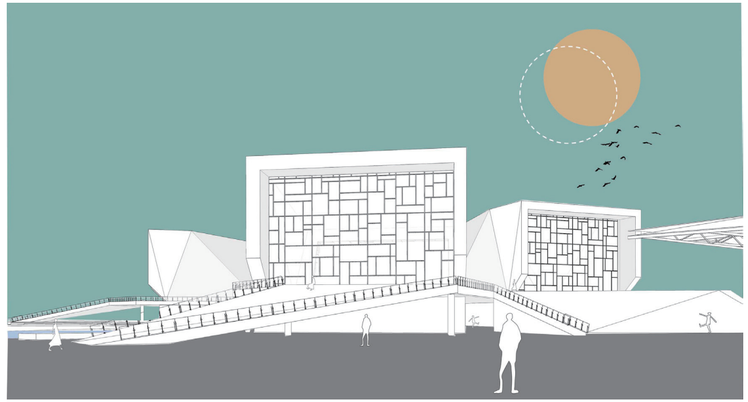
고립된 문화를 연계 시키다

이민규

lyg3840@naver.com

prof. 김하늘

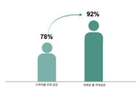
기존의 콘서트홀에서 이용하지 않는 다목적홀의 문제와 위치적 고립의 문화시설들을 문제 설정으로 잡아 각각의 해결방안을 제시였다. 해결방안으로는 주변 문화시설들을 연결하는 외적 연계와 분리된 콘서트홀을 연결하는 내적 연계 프로그램으로 나누어 진행하였다. 도시적 관점으로 서울을 잇는 녹지 축에 정가운데 있으며 기존의 한강과의 연계가 부족한 것을 수공간을 확장 시켜 연계하도록 하였다. 한국적인 가치는 직접적으로 전통가옥에서 가져오는 오는 것이 아니라 재료적인 관점에서 적용하였다.



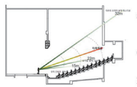
PROBLEM

■ 현재 콘서트홀을 이용하지 않는 문제가 있다.

현재 대부분의 공연장은 **다목적 홀**로 되어 있으며 공연적인 문제 해결 수준 상당으로 인해 보지 않고 특정된 건문적을 만들 이용 하지고 한다.



무대별 관람률 추이



무대별 무대 거리

다목적홀의 기본적 형태

■ 자연음향을 이용하지 못한 무대

말러식 홀에서 마이크를 이용한 국악 연주

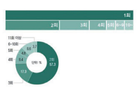
■ 고립된 문화시설들은 소외되는 문제가 있다.

예술의 전당 (위치적 실패)

시드니 오페라 하우스 (문화적 실패)

보로도 해석 (연계 성공)

■ 낮은 재정문 이용률



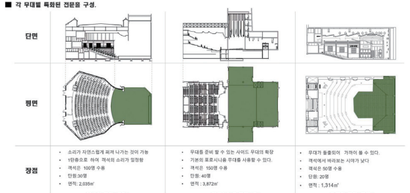
대부분 1회 이상 방문하지 않는다

<관람횟수별 비율>

위치적 고립, 문화적 고립의 두 문화시설들의
분리적인 기능을 상실하거나 이용적에서 소외 되어버린다.
문화시설들의 연계를 이룬 곳은 하나의 도시적 가치를 만들고 있다.

SOLUTION

■ 각 무대별 특화된 건문을 구성.

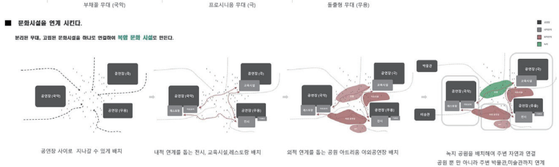


■ 자연음향을 이용한 무대

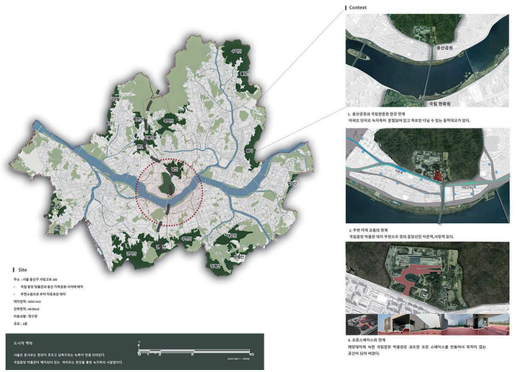
국악 전용홀로 자연 음향을 이용한 국악연주

■ 문화시설을 연계 시킨다.

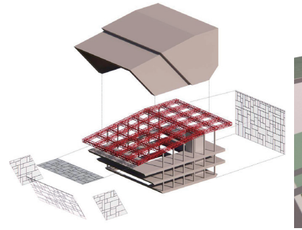
분리된 무대, 고립된 문화시설을 하나로 연결하여 **적절 문화 시설로** 변한다.



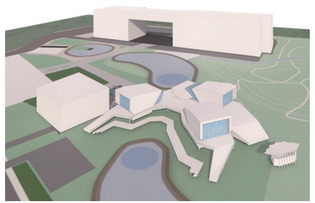
URBAN CONTEXT

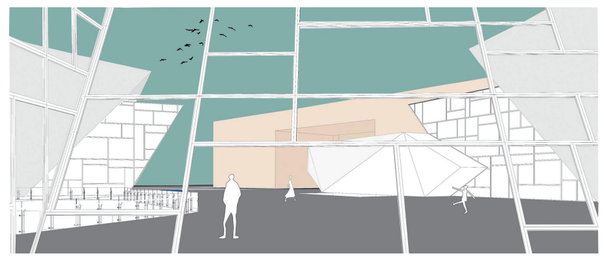


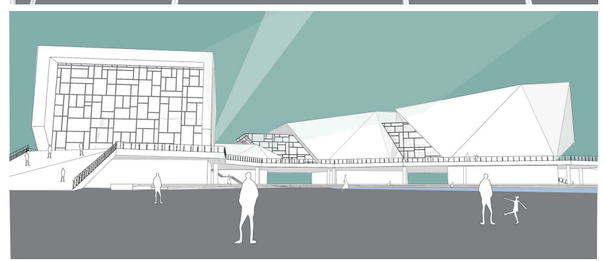
STRUCTURE DIAGRAM



AERIAL VIEW







MASTER PLAN

물의 형태 가능적으로 변경하였고 주변 문화시설들과 수공간의 연계할 수 있게 배치하였다

너나들이

허물없이 말을 건네는 사이

이서현

sery5141@naver.com

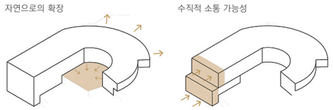
prof. 김영아

도서관은 다양한 형태의 지식이 모여 소통이 일어나기 가장 좋은 장소이다. 도서관 수, 체험 프로그램이 지속적으로 증가함에도 불구하고 감소하고 있는 방문자 수 등 도서관이 직면한 문제를 해결하기 위해 앞으로 생성되어야 하는 도서관의 형태를 제안하고자 한다. 기존의 조용하고 딱딱한 도서관이 아닌 다양한 지식, 소통의 최적화 장소의 특징을 살려 감정을 표현하고, 공유하는 도서관이 필요하며, 도서관에서도 소리를 내도 된다는, 소리를 내는 것이 당연하다는 문화로 바꿔 나가고자 도서관을 주제로 정하게 되었다. 주거단지 속 공원의 일부를 사이트로 선정하여 비활성화된 막다른 골목을 활성화하고, 경사지와 녹지 공간을 활용한 평면 및 단면 계획을 통해 다양한 실내-외의 공간을 제공한다.

SITE ANALYSIS

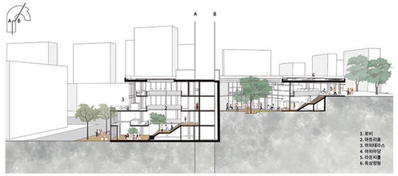
경기도 분당구에 위치한 사이트는 공원의 일부에 위치하며 반경 500m 이내 네 곳의 초, 중, 고등학교, 다수의 아파트단지와 주택단지가 있다. 또한 도보 10분 이내의 버스정류장을 통해 분당선, 신분당선 지하철, 광역버스를 이용할 수 있다. 총 세 곳의 진입로를 가지며 최저 고도와 최고 고도의 차가 12m인 경사지형의 특징을 가지고 있다.
하지만 현재 사이트와 가장 가까운 도서관은 도보 40분 이상의 거리에 위치하며 주변에 실외 공공 공간은 충분하나 모두가 개방된 실내 공공 공간이 없는 문제점을 가지고 있다.

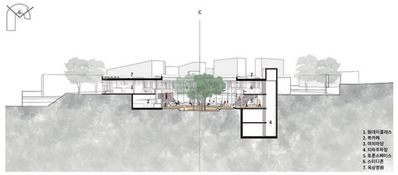
DESIGN STRATEGY

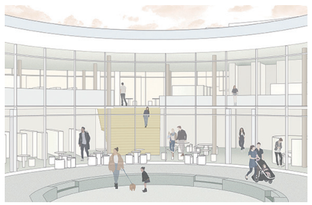


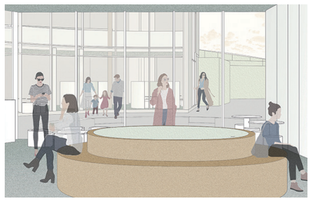
컨셉과 사이트의 문제점을 결합시켜 결과적으로 도서관이 주는 무거운 이미지, 접근 장벽을 낮춰 전 연령대의 사람이 모여 한계 없는 소통이 이뤄지는 공간을 구성한다.

SECTION









도서관 하면 제일 먼저 떠오르는 똑같이 반복된 책장 속 대화 금지, 책은 조용히 넘길 것, 발걸음은 조용히 등 수많은 금지항목들이 도서관의 분위기를 가라앉게 만든다.

하지만 도서관은 종이 책부터 미디어까지 수많은 형태의 정보가 모이는 집합소이다. 또 이용객들은 어떤 작가의 소설책이 재밌는지 간접적인 정보부터 여행지의 숨겨진 맛집 공유와 같은 직접적인 정보까지 누구보다 서로의 정보를 공유하길 원한다.

이에 도서관은 서로의 의견과 감정을 공유할 수 있는, 소리를 내도 되는 공간으로 도서관을 재해석하고자 한다.

개인화가 심해지는 지금, 대부분의 사람들은 낯선 장소, 낯선 사람들 앞에선 본인을 숨긴다. 하지만 서로의 관심사가 같다는 것을 확인하고 나면 이들은 경계를 허물고 스스로를 보이기 시작한다. 책을 매개체로 소규모로 직접적으로 소통하길 원하는 사람들, 간접적으로 타인의 동향을 파악하길 원하는 사람들 등 다양한 형태의 소통이 일어날 수 있는 공간을 제공한다.

쉼표,

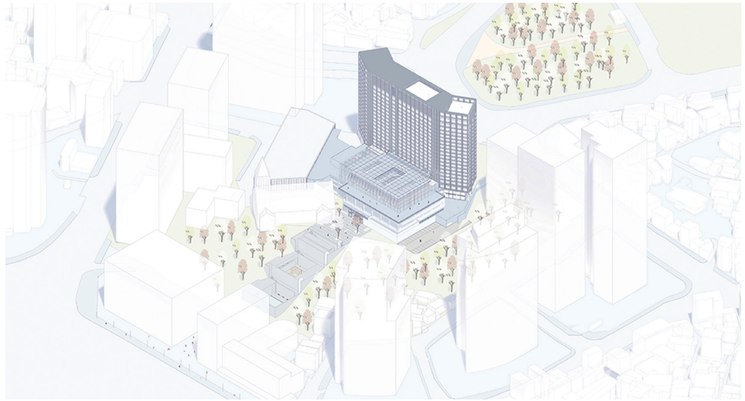
모두를 위한 가치

이항섭

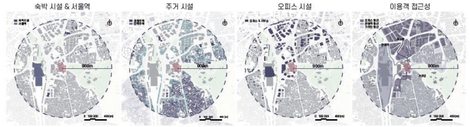
orsl101@naver.com

prof. 조장은

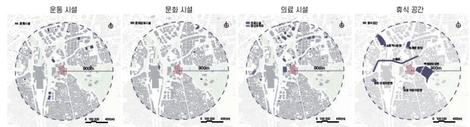
힐튼 호텔이 좋은 건축물이라는 것은 그 아무도 부정하지 않는다. 하지만 시간이 흐름에 따라서 우리나라의 상황, 구체적으로는 서울의 상황 또한 변하고 있다. COVID 19라는 특수한 상황도 맞이했고, 사람들의 소비문화, 문화생활의 수준, 호텔에 대한 요구사항 등이 많이 변화하였다.
건축물의 가치는 물론 존재하는 그 자체로도 가치가 있다. 하지만 사람들이 찾지 않는 건축물은 그 가치를 점차 잃어가고 있다고 생각한다. 이러한 가치를 다시 살려주게 된다면, 힐튼호텔은 다시 가치를 되찾게 될 것이다.



SITE ANALYSIS

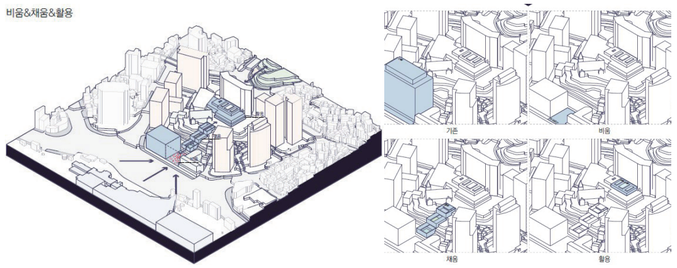


사이트 주변으로 많이 있는 프로그램은 숙박, 주거, 오피스이다. 그렇기에 이 세가지 프로그램을 이용하는 사람들을 타겟으로 정하였다.



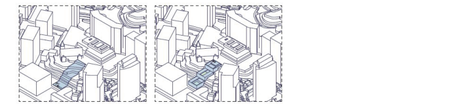
사이트 주변으로 부족한 프로그램들은 운동, 문화, 의료, 휴식이다. 이 네가지 프로그램들은 거주민, 관광객, 회사원 세 타깃에게 흥미를 끌기에 충분하여 힐튼으로 가져오기로 정하였다.

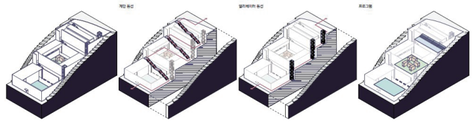
CONCEPT

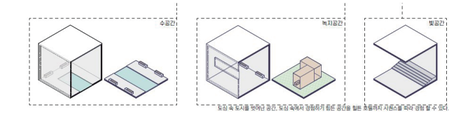


서울역 방면에서는 미디어파사드로 인하여 힐튼 호텔이 보이지 않는다. 그로 인하여 자연스럽게 힐튼 호텔로 유입되는 유동인구들은 거의 없고 폐쇄적인 모습을 보여준다. 이러한 문제를 해결하기 위하여 미디어파사드 일부를 비워내고, 여유 공간을 만들어주어 유동 인구가 머무를 수 있는 공간을 제공하며, 힐튼 호텔로의 접근성을 높인다. 여유 공간을 통하여 뒤쪽으로 보이는 경사지에 새로운 프로그램을 채움으로써 서울역 ~ 힐튼 사이에 자연스러운 흐름을 형성해준다. 기존 힐튼 호텔이 가지고 있는 매력적인 아트리움을 확장 & 활용하여 호텔이 가지고있는 프라이빗 & 폐쇄적인 성격을 완화시켜준다. 또한 기존 건물의 가치를 강화할 수 있다.

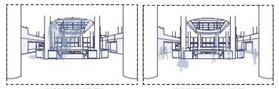
채움

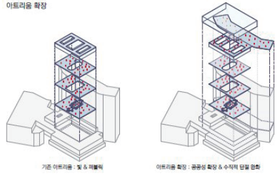




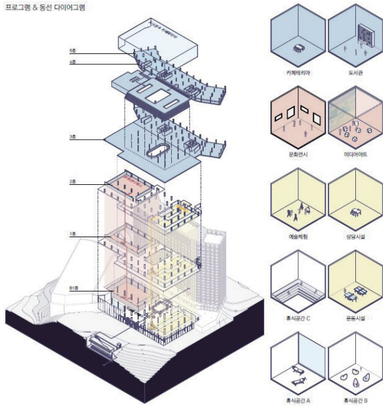


활용

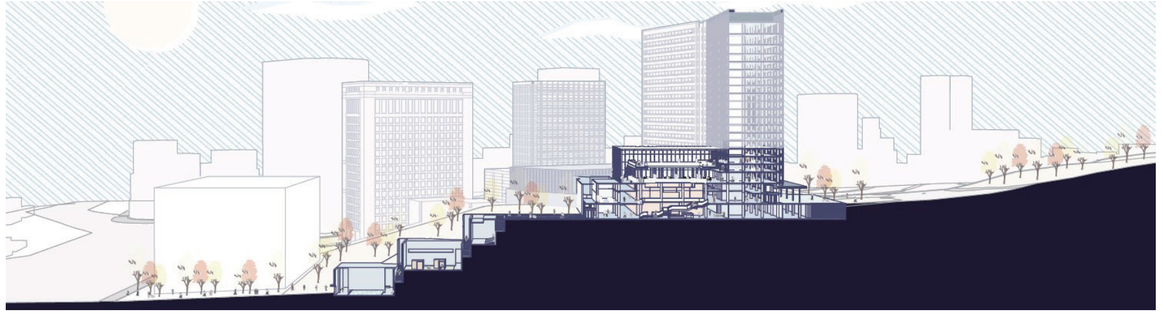




PROGRAM DIAGRAM & CIRCULATION



SECTION



PLANTS FACTORY

모두가 기피하는 소각시설을 우리와 함께 할 수 있는 환경공생시설로 재해석.

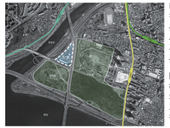
이혜빈

lhbk147@naver.com

prof. 김영아

코로나 19시대, 배달 이용 증가로 생활폐기물 양이 많아진 대한민국. 5년간의 통계상으로 약 1천2만 톤에서 약 2천2만 톤으로 2.4%의 폐기량이 증가하였다. 연간 약 2억 톤 가까이 되는 폐기물 중, 하루에 약 25 톤의 매립과 약 26톤이 소각된다. 수도권 2025년 매립지 종료사업 예정으로 매립되는 폐기물은 모두 소각하게 될 것이다. 즉, 재활용 100%가 되지 않는 이상 소각장은 우리에게 필요한 시설로 자리잡을 것이다. 하지만 아직 많은 사람들이 소각장을 기피시설이라고 인식하고 있다. 이러한 기피시설을 우리가 함께 할 수 있는 환경공생 시설로 재해석하여 사회적 환경 문제는 건축적으로 해결해보고자 하였다.

SITE ANALYSIS



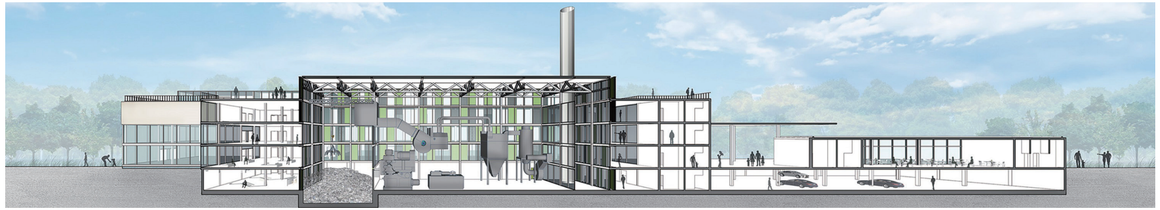
대지 위치: 서울특별시 성동구 고산자로 71
현용도: 농공시설(시멘트공장)
용도 지역: 제 1종 일반주거지역
부지면적: 27,878m2
건폐율: 60% 이하
용적율: 150% 이하

Plants Factory가 위치할 대지는 서울숲 주변에 8월 철수 예정인 농공시설로 이용되고 있는 대지를 선정하였다. 대지 주변으로 서울숲역과 서울숲이 위치해 있어서 지리적으로 좋은 환경으로 위치에 있고, 대부분의 사람들은 서울숲역을 통해 걸어오거나 대지 앞의 버스정류장에서 하차하여 걸어온다. 또 사방이 도로이기 때문에 자가차량, 쓰레기차량이 이동하기 편리한 곳이다. 주변이 공원에 둘러쌓인 곳이여서 앞으로 계획될 PlantsFactory(식물공장)은 대지 맥락과도 잘 어울리는 프로그램이다.

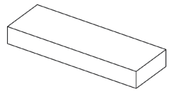
SCENARIO

많은 사람들이 '소각장은 더럽고 위험한 곳이다.'라는 인식을 가지고 있다. 하지만 소각장에서는 우리에게 도움을 주는 에너지를 생산하고 에너지가 재활용 되어 우리 품으로 돌아온다. 그래서 이러한 인식을 전환시켜주기 위해서는 '더럽다'라는 이미지를 '깨끗하다','안전하다'라는 이미지로 전환시켜야 한다. 소각 과정에서의 에너지와 소각재를 재활용하여 식물이 자라나고 생식하는 식물공장을 생각하게 되었다.

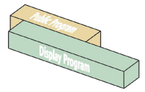
SECTION



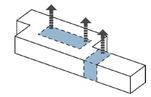
MASS DIAGRAM



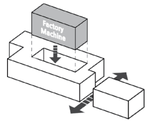
01 기본형 매스



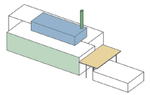
02 시각적으로 보여지는 매스와 공용프로그램으로 매스를 분리



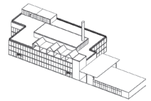
03 소각로시설을 위한 중앙부와 통과동로를 위해서 일부 매스 삭제



04 소각로를 중앙에 배치하여 순환적 동선을 유도



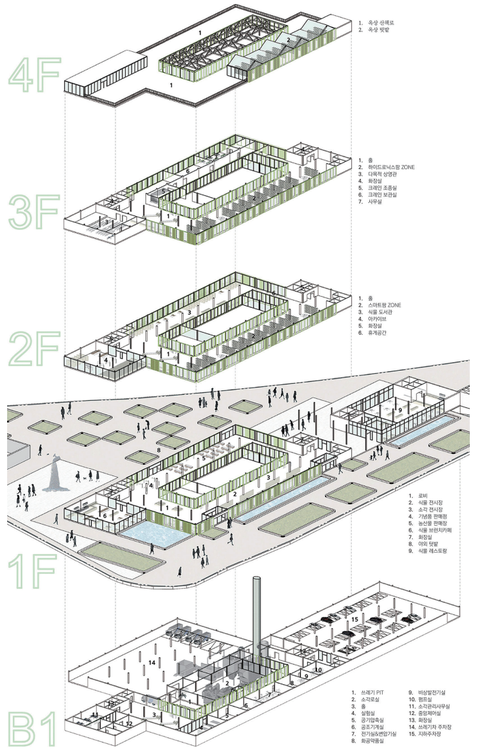
05 통로에 캐노피를 설치하여 하나의 건물로 인식하도록 유도



06 유리와 메탈패널을 주재료로 사용하여 매스 완성

PERSPECTIVE

PROGRAM & INTERIOR



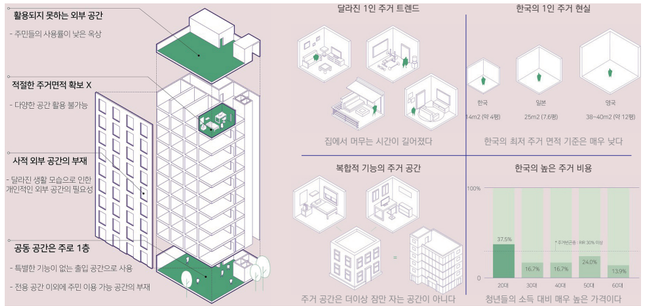
OPTIONAL BOUNDARY

달라진 주거 트렌드를 반영한 복합적 기능을 가진 청년 1인 주거 공간.

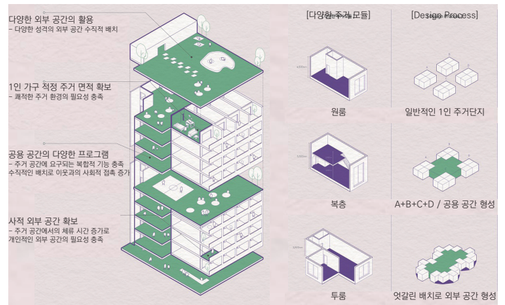
임승경
tmdrud0648@naver.com
prof. 김하늘

집에서의 시간이 늘고, 개성이 존중받는 시대인 만큼 주거 공간의 가치가 변화하던 중 코로나를 겪어 확실한 변화를 맞았다. 재택근무, 온라인 학습이 늘어남에 따라 주거 공간의 다양한 기능과 사적인 외부 공간을 필요로 한다. 개인 외부공간이 확보된 쾌적하고 다양한 주거 공간과 공용공간으로 달라진 1인 주거를 반영하고, 사회적 단절 문제를 해결한다. 4개의 동을 합친 건물로 수직적으로 공용공간을 배치해 주거 공간의 기능 확대와 사회적 접촉을 증가시킨다. 개인 주거 공간, 사적 외부 공간, 공용 공간을 통해 주거의 경계를 라이프 스타일에 따라 지을 수 있게 설계했다.

PROGRAMMING



MASSING DESIGN



SITE PLANNING

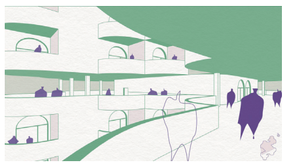
남측의 차량 진입 방향에 따라 차량 출입구를 설정.
남/서측에 주출입구 북동측에 부출입구를 두어,
다양한 방면에서 출입이 가능하도록 설정

대상지 뒷면으로 공원이 위치해 북측에 출입구를 두기 어려움

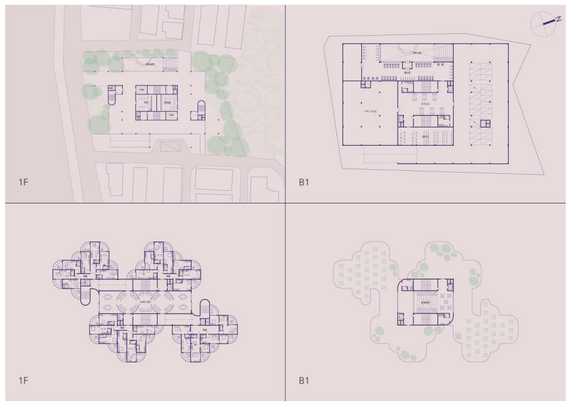
가장 채광이 좋은 남향, 오전에 채광이 좋은 동향,
오후에 채광이 좋은 서향, 채광이 잘 들지 않는 북향

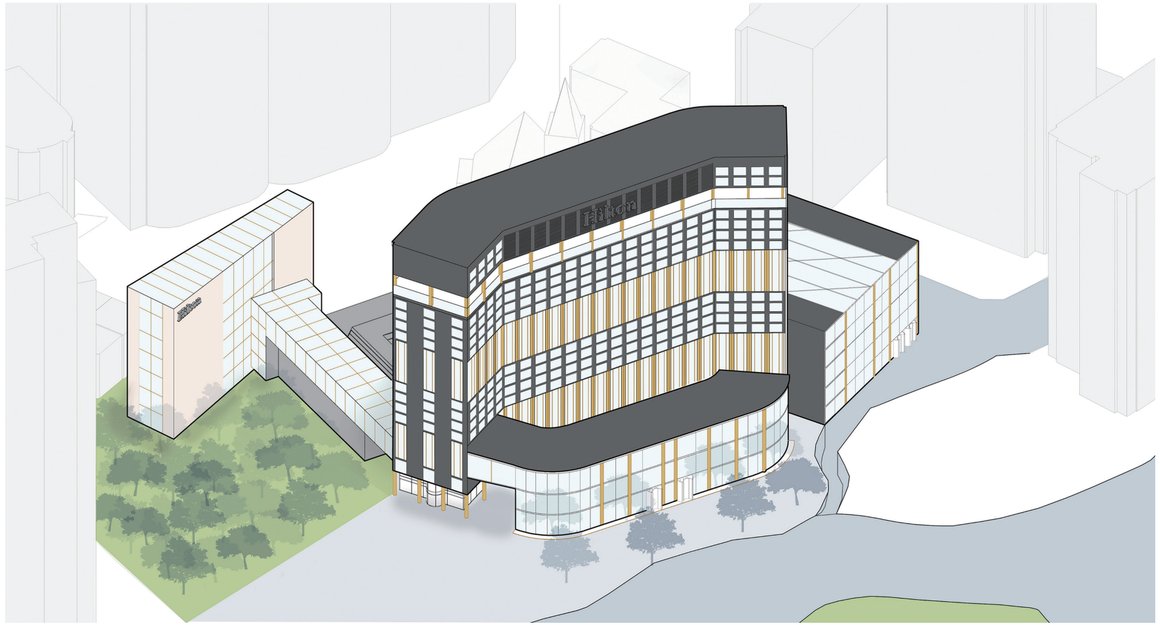
네 방면의 창의 방향으로 사생활 보호와
거주자의 라이프 스타일에 따라 다양한 채광 유형 선택 가능

PERSPECTIVE VIEW



PLAN





힐튼 + 한국성

이제는 우리가 우리를 되돌아봐야할 때

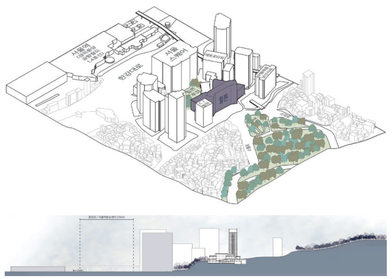
정병수

sunitoni@naver.com

prof. 조장은

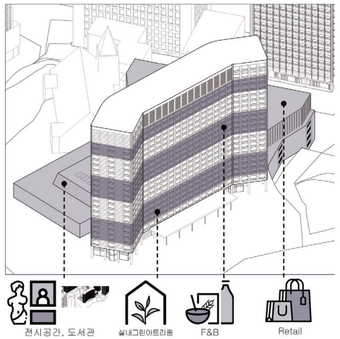
한국성을 도출하기 위해서 병산서원과 (구)공간사옥 및 수졸당을 살펴보았으며 특히 병산서원의 경우 수직적 공간 배치와 마당과 누각을 연계하여 수평적인 공간 전개의 형태가 인상 깊어 이를 활용, 수직적으로 높은 공간을 형성하고 이를 골목적 스케일의 길로 이어주고자 하였다.
따라서 힐튼호텔의 기존 아트리움 공간에서 카페와 연회장 및 고급 식당 공간을 객실층으로 옮기고 시민들에게 다가갈 수 있는 도서관이나 전시장 같은 공간을 배치하였고 아트리움의 높은 공간감을 그대로 활용하여 전시장과 도서관에서 깊은 공간감을 주도록 아트리움을 배치하였다.

SITE DIAGRAM

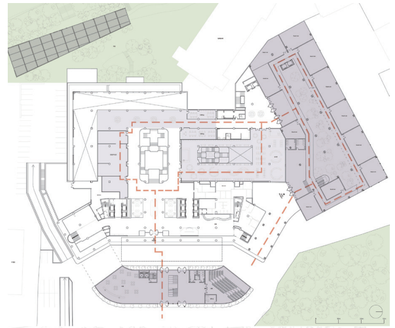


CJ빌딩이나 SK텔레콤 및 서울스퀘어같은 고층빌딩들로 둘러쌓여 있는 힐튼호텔은 남산의 끝자락에서 남산타워를 마주보고 병풍같은 그 형태로 남산의 그 기운을 오롯이 받고 있는 듯 하다. 힐튼호텔은 외국인 및 타지역 사람들에게 서울의 가장 큰 첫번째 관문인 서울역과 접근성이 좋지만 육중한 서울스퀘어는 시각적으로도 물리적으로도 서울역과의 연결성을 떨어뜨리고 있다. 서울역과 힐튼호텔 사이에는 추정이 위치하고 있어 전면부의 남산과 함께 사이트에 매력적인 녹지공간을 제공해주고 있다.

RENOVATION 적용공간 & 프로그램

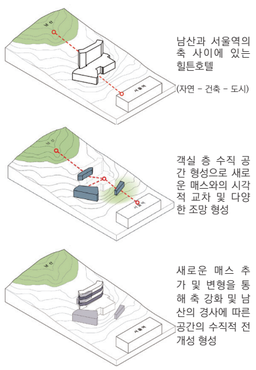


PLAN

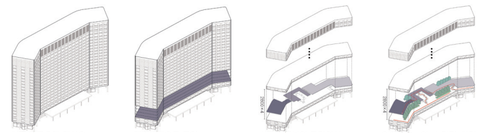


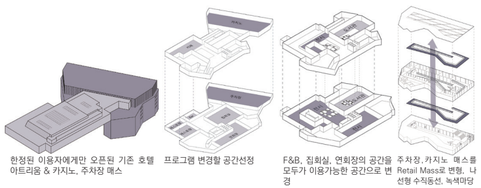
후정매스 배치도

한국성 적용방안: 도시 – 힐튼호텔 – 남산



RENOVATION PROCESS: 덜어내기, 더하기





PERSPECTIVE

Apartment + α

'뉴노멀' 시대의 개성있는 라이프 스타일을 위한 아파트

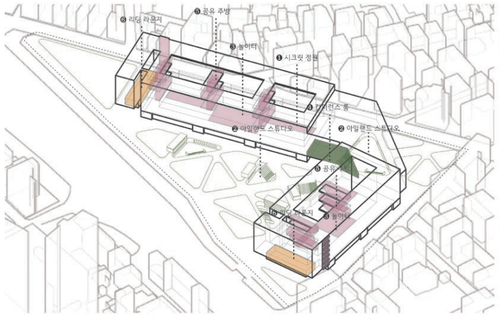
정수안

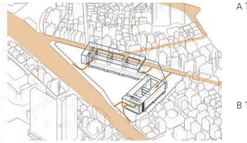
swan52896@naver.com

prof. 김영아

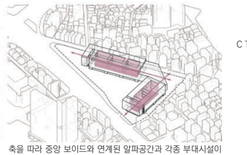
통념을 완전히 바꾸는 '뉴노멀'의 시대이다. 새로운 시대에 맞는 새로운 공간이 요구되며, 그 중심은 주거 공간이다. 주거 공간의 재해석을 통해 뉴노멀 시대의 새로운 공간을 제안한다. 뉴노멀이란 코로나 이후의 변화들이 새로운 표준이 됨을 말한다. 일상의 변화들로 인해서 주거 공간에 대한 개념이 확장되었다. 기존의 아파트의 한계를 넘어 공간 활용성을 높일 수 있는 방법, 그 답은 알파 공간에 있다. 다양한 욕적을 만족시키고 개성있는 라이프 스타일을 담아낸다. 앞으로 우리와 함께할 주거 공간은 다양한 활동을 할 수 있는 공간 구조와 기능을 갖출 것이다.

TYPOLOGY_PUBLIC SPACE

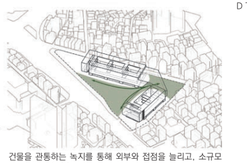




길을 따라 자연스럽게 건물로 들어가고, 복도를 따라 이웃이 살아가는 다양한 모습이 나열된다.

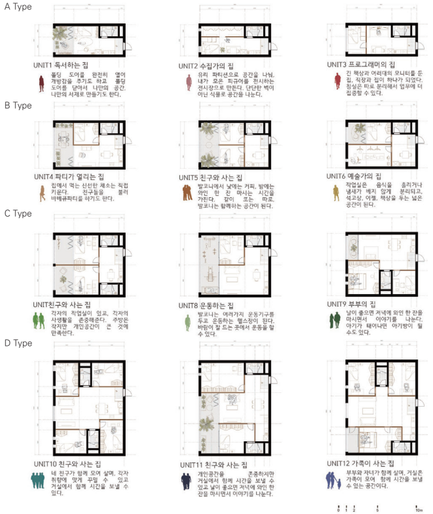


축을 따라 중앙 보이드와 연계된 알파공간과 각종 부대시설이 위치한다.

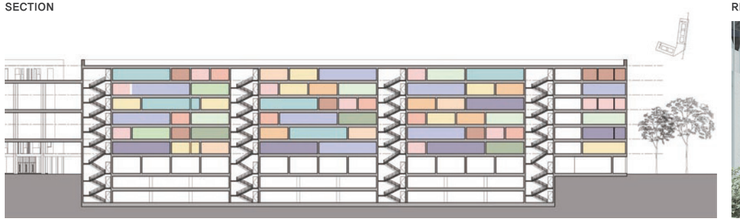


건물을 관통하는 녹지를 통해 외부와 접점을 늘리고, 소규모 커뮤니티를 형성한다.

TYPOLOGY_PRIVATE SPACE



SECTION



RENDER IMAGE

메타버스 도서관

새로운 유형의 도서관을 제안하다.

채수진
cotnwls20@gmail.com
prof. 조장은

기계의 발전이 점차 빨라지고 있다. 그중 가장 흥미롭고 기대되는 기술은 우리 삶 속에 스며들고 있는 메타버스라 할 수 있다. 이 기술의 발전으로 외부의 활동이 내부에서 일어날 수 있는 활동으로 대체됨에 따라 사람의 활동 범위가 줄어들 것이고, 이는 주거공간과 그 주변의 공공시설에 집중해야 한다는 것을 의미한다. '마을'이라는 공간 안에 남녀노소 상관없이 이용할 수 있으며, 새로운 유형을 제안할 수 있는 도서관을 선택했다. 도서관의 정갈하게 배열되어 있는 공간에 메타버스라는 기술을 접목하였을 때, 미로와 같이 복잡하고 흥미로운 공간이 될 새로운 도서관 유형을 제안한다.

BUILDING TYPE _ 도서관

사람들이 모이는 공간

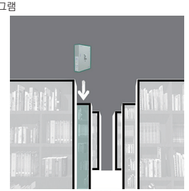
공공 시설

새로운 유형 제안

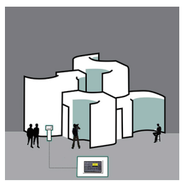
PROGRAMMING

도서관에 메타버스를 대입한 3가지의 프로그램

길 찾기



책 찾기

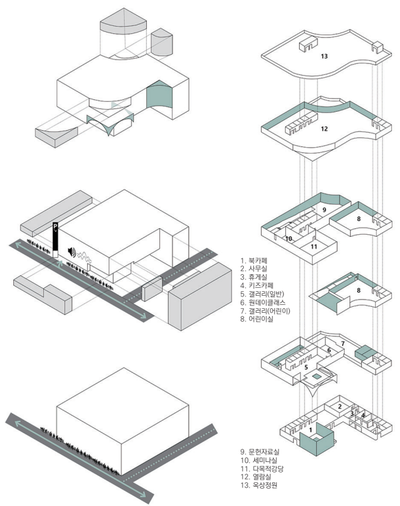


줄거리/내용을 영상 또는 글로 읽어주는 부스

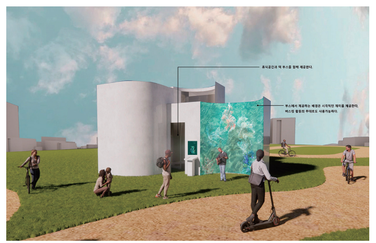
BIRD'S – EYE VIEW

PLAN

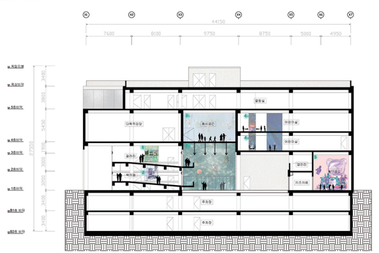
MASSING DESIGN & ZONING

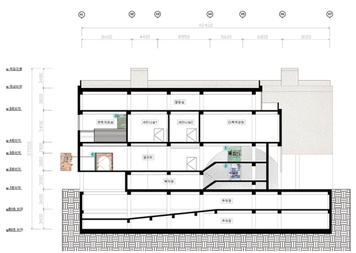


PERSPECTIVE



SECTION





UNIT-VERSITY

대학교는 유닛으로 해체되고 흩뿌려져 지역사회와 연계한다

최다진

ekwls3337@naver.com

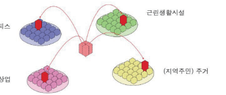
prof. 김영아

기존 국내의 대학 캠퍼스들은 사방이 담벼락으로 둘러싸인 굉장히 폐쇄적인 구조로 뭉쳐있으며, 학생들은 제한된 공간 안에서 그들만의 커뮤니티를 형성한다. 이제 이러한 폐쇄적이고 일방향적인 대학교의 구조에서 벗어나서, 미래의 캠퍼스는 도시로 흩뿌려져 지역사회와 연계되어야 한다. 기존 뭉쳐있는 대학 캠퍼스를 여러 요소로 해체하여 도시에 흩뿌려 지역사회와 다양한 방식으로 연계시키고자 한다. 학생 수가 줄어들면서 축소되는 기존 캠퍼스의 건물은 청년 주거 등의 새로운 용도들로 사용될 수 있고, 나눠진 캠퍼스는 도시에 스며들게 한다.

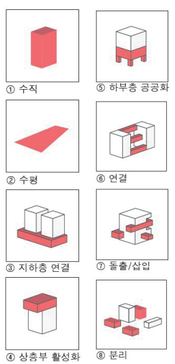
CONCEPT

해체되고 흩뿌려져, 지역사회와 연계하는 대학

다양한 용도와 조합되는 UNIT-VERSITY



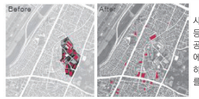
이처럼 기존의 대학교 캠퍼스를 해체하여 배치할 때, 기존 건물을 철거하고 새로운 학교를 형성하는 것이 아닌, 건물을 보다 다양한 방식으로 활용하는 것을 목표로 두었다. 기존 도시 컨텍스트(오피스, 주거, 상업시설, 주민센터, 근린생활시설 등)에 학교 유닛이 스며들어 공곳의 공간을 활용하는 것을 목적으로 두었다. 이와 더불어 시간대별로 운오프되어 효율성을 극대화하는 것, 업무공간 일부에 스며들어 시너지를 내는 방법, 주민들 공간 속에서 함께 하며 새로운 커뮤니티의 확장 등 정형화한 캠퍼스 내부의 공간이 아닌 더 다양하고 복합적인 공간에서 보다 유연한 교육환경을 제공하는 것이다.



SITE DIAGRAM

용도 분석

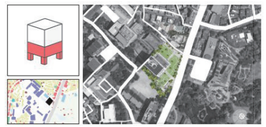
국내 캠퍼스들을 비교했을 때 작당히 작은 20만m2 의 캠퍼스 크기를 가졌고, 주변에 주거단지부터, 상업시설, 오피스 단지까지 다양한 용도들이 분포해 있는 곳이라서 캠퍼스 유닛을 조합할 때 다양한 조합이 나올 수 있다.
사이트 주변으로 주거단지가 가장 주를 이룸 분포해 있고, 큰 대로변을 따라 제1,2종 근린생활시설들이 자리잡고있다. 사이트 남쪽으로 화장의 단지에는 상업시설들, 넘서쪽으로는 오피스 단지가 형성돼 있다.



사이트 분석을 통해 용도지역별 필요한 학교의 강의실이나, 도서관이나, 카페 등의 유닛을 배치했다. 주거가 많은 지역에는 도서관이나, 녹지공간 같은 공공공간이 들어갈 수 있는 건물을 배치했고(2,8번 유닛), 상업시설이 많은 쪽에는 호텔 경영과나 학식, 카페 같은 프로그램이 함께 들어가는 시설을 배치하는 등(1,6,7유닛) 주변 컨텍스트의 맥락에 맞게 유닛을 흩뿌려 시너지 효과를 낸다.

DESIGN PROCESS

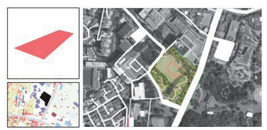
MODEL 1 : 하부 공공화 (녹지와 공공공간)



도서관이나 강당,체육관 같은 공공공간 야외와 연계

어린이대공원과 운동장, 지하철과 가까운 곳에 위치하며 대로변에 있는 곳으로, 백백한 강의실로만 이루어져 답답했던 ai센터 건물의 하부층(1~4층)을 공공공간과 녹지공간으로 바꿔서 지역주민들과 학생들이 사용할 수 있도록 제공한다.

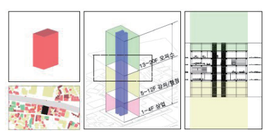
MODEL 2 : 수평

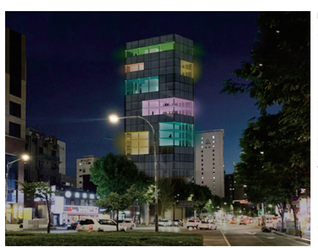


그라운드 플로어에서 연계되는 체육관과 야외공간

기존의 노후화된 제종관 건물을 없애고 공원화했으며, 운동장과 어린이대공원역, 정문과 가까운 이 사이트의 특징을 살려, 학생회관 대신 지역주민들도 사용할 수 있는 체육관을 만들었다. 기존에는 너무 벽같은 높은 학생회관 건물이 정문앞을 가로막고 있었다면, 지금은 그라운드 플로어와 자연스럽게 이어지는 매싱으로 디자인해 자연스럽게 녹아들도록 했다.

MODEL 3 : 수직

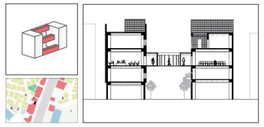




여러용도가 콤팩트하게 모여 시너지효과를 내는 유닛

화양리 상업지구에 위치한 사이트로 강의실,행정시설,오피스,상업시설을 콤팩트하게 고층빌딩에 담아냈다. 기본적으로 저층부(1~4F)상업/중층부(5~12F)강의,행정실/상층부(13~20F)오피스로 이루어져 있는데, 오피스에 필요한 회의실은 학교층과 연계해 시간대별로 사용가능하고, 오피스와 강의실이 합쳐지는 층은 취업/창업지원단과 카페를 배치해 허브역할을 하면서, 서로 더 밀접하게 연계될 수 있게 했다.

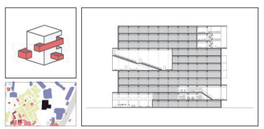
MODEL 4 : 연결



학교와 다양한 용도를 연결해주는 허브역할

왼쪽은 학교 연구실이, 오른쪽은 카페와 강의실 공간이 있다. 사이에 원형 브릿지를 넣어줘서 학생들이 강의를 듣고 바로 실습실로 이동해서 실습을 할 수 있게 해 효율성을 높이고 카페 공간을 마치 구내식당처럼 이용할 수 있다. 연결유닛의 하나의 타입에 불과하며 연구실과의 연결 말고도 오피스와 연결해 실무/인턴쉽 프로그램의 연결성을 높이는 등 다양한 방식의 활용이 가능하다.

MODEL 5 : 돌출



업무공간 등 다양한 곳에 흡수돼 시너지를 내는 공간

기존 박스형태 건물에서 학교의 프로그램이 있는 부분을 돌출시켜, 밖에서도 사람들이 안에 활동을 볼 수 있게 했다. 가만히 앉아서 듣는 그런 수업이 아니라, 좀 더 활발하고 유동적인 공간과 프로그램을 제공했다.(클라이밍, 해먹, 계단형 도서관 등) 돌출되지 않은 부분은 임대를 줘서 오피스/상가 및 다른 용도로 사용해서 학교 프로그램과 연계되며 유연하고 다양한 학교의 모습이 나타날수 있게 했다.

MODEL 6 : 분리

주민들의 공간 속에 녹아들어 연계되는 시설들 – 시민에게 열린 도서관

주거단지 골목과 기존 건물을 활용해 시민들도 사용할 수 있는 도서관을 만들고 유기적으로 연결되게 했다. 매스를 작게 분리시켜서 지역주민들이 여러 골목에서 들어올 수 있게 접근성을 높였고 매스들따다 다른 성격의 도서장을 배치해서, 조용한 열람실, 자유로운 녹지공간, 대여만 하는 곳, 휴식공간 등 도서관이 지역주민에게 열려있는 모습을 보여주고자 했다.

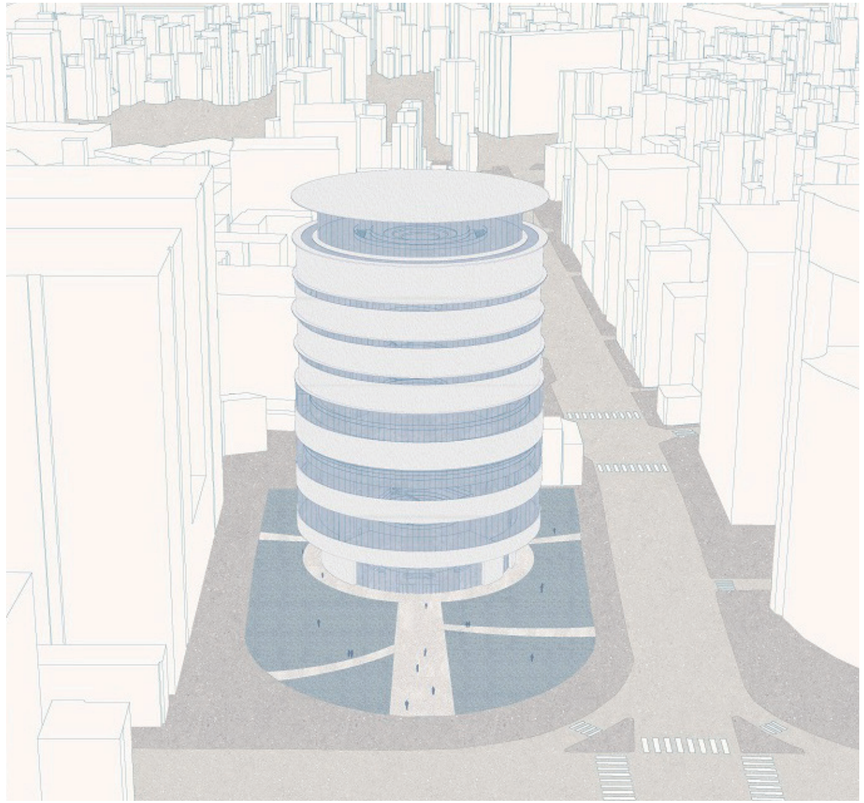
별이 되어 잠들다

한서희

hahangf0102@naver.com

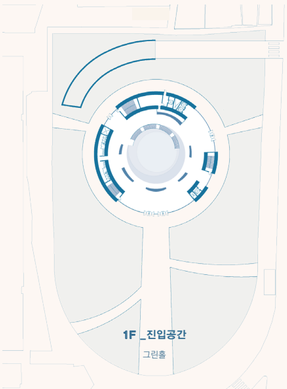
prof. 김하늘

인간은 오랜 옛날부터 장례를 중요하게 생각해왔으며, 시대 및 문화별로 다양한 방식을 통해 고인을 추모해왔다. 이에 따라 우리는 현시대의 시대적, 문화적 상황에 맞는 새로운 추모방식을 받아들이고 발전시켜야 한다. 현 봉안시설의 문제점들을 분석하고 이를 개선하며, 죽은 사람뿐 아니라 산 사람을 위한 공간을 만들고자 한다. 또, 일생의 자연스러운 과정 중 하나인 '죽음'이 우리 삶에서 더욱 자연스러워질 수 있길 바라며 새로운 추모방식을 도입한 봉안당을 제안한다.



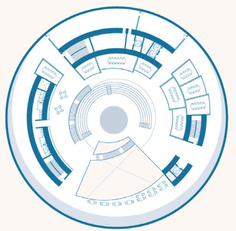
새로운 유골 보관 방식 제안

총 보관 가능한 유골스톤
약 456,800기



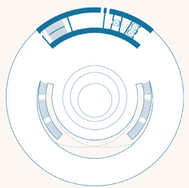
1F _진입공간

그린홀



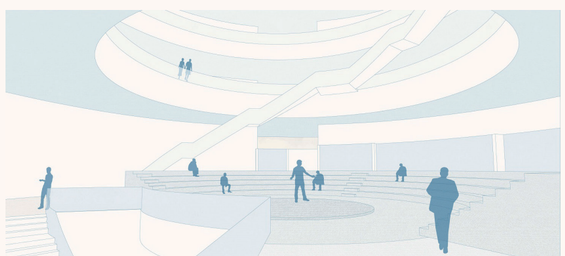
3F _정주공간

다목적홀, 커뮤니티실



11F _추모공간

유골스톤 천장 보관공간



Space Out

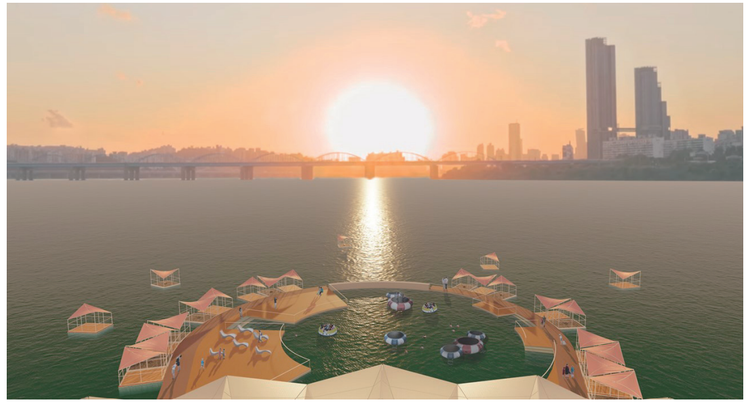
물 위에서 멍때리다.
한강 수면에서 즐기는 캠핑장 플랫폼

홍민기

lnetb612@naver.com

prof. 김영아

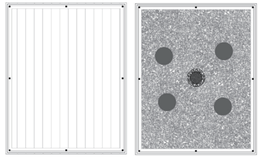
코로나 이후로 캠핑에 대한 사람들의 수요가 많아졌다. 도시 밖으로 떠나는 캠핑이 주를 이루고, 도시 내에서도 캠핑장을 이용해 캠핑을 한다. 새로운 형식의 캠핑장을 생각해봤다. 한강은 서울에서 가장 익숙하면서도 가장 특별한 곳이다. "한강 수면 위에서 캠핑을 즐길 수 있다면?"라는 생각으로 설계했다. 한강 중심에 가장 가까운 잠수교 옆을 사이트로 선정했다. 데크에서 분리되어 한강 위를 부유하는 캠핑 유닛들을 구상했으며, 캠핑을 보조할 수 있는 프로그램들을 건축물에 배치했다. 잠수교에서 엘리베이터를 통해 수면으로 이동하고, 캠핑장과 수영장을 이용할 수 있다.



SITE ANALYSIS

CONCEPT

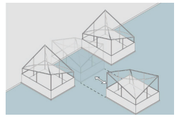
UNIT DIAGRAM 1



가로 4m, 세로 5m 규모의 캠핑장을 기획한다. 각 캠핑장으로 기능하는 유닛은 구조체에서 탈부착이 가능하며 분리된 유닛의 각각의 기능을 한다. 분리된 각 유닛들은 부유/이동하여 한강으로의 확장이 가능하며 이용자가 자신의 캠핑장의 위치를 직접 결정하여 머물 수 있다.

코로나19로 인해 생활 반경의 제한, 즉 공간의 제한을 받은 사람들이 일탈적이며 해방을 위해 가장 활발히 선택한 수단이 캠핑이다. 텐트를 설치해 자신의 집과 같은 공간을 야외에 마련해 자신의 공간을 확장한다. 캠핑은 교외 혹은 산악지역으로 가는 것이 일반적이나, 도심에서의 캠핑은 어떨까? 한강은 서울에서 가장 일상적이며 특별한 공간이다. 하지만 그에 반해 한강을 활용하는 방법은 한강 번에 제한되고 있다. 한강 수면 위에서의 새로운 가능성을 이용하기 위해 잠수교를 사이트로 지정한다.

UNIT DIAGRAM 2



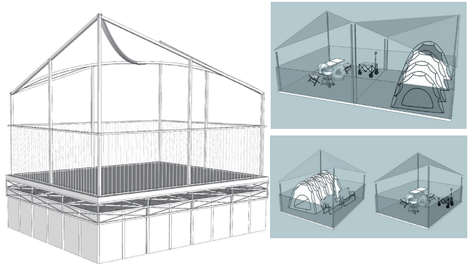
유닛 탈부착

유닛이 데크에서 탈부착되는 시스템을 가지며 이를 통해 여러가지 공간 활용이 제시된다.

MASS DIAGRAM

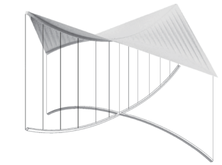
매스 전반을 휘어지게 형성해 시야각을 넓힌다.

UNIT DIAGRAM 3

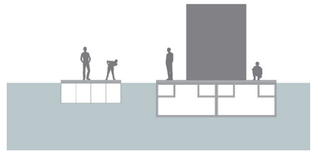


캠핑장 유닛은 데크 유닛과 파쇄석 유닛으로 구분된다. 데크 유닛은 텐트 설치 전용으로 실제 캠핑장 중 텐트 설치 구역을 모티브로 기획했다. 파쇄석 유닛은 캠프파이어 구역을 모티브로 기획했다. 파쇄석은 캠프파이어, 즉 불을 사용하는 구역이므로 파쇄석은 데크 유닛과 다른 하부 구조를 지닌다. 두 유닛은 서로 부착하여 함께 사용이 가능하며, 3개 이상의 부착으로 새로운 이벤트를 위한 공간으로의 활용이 가능하다. 수면 위에서 여러 경험을 할 수 있는 플랫폼이다.

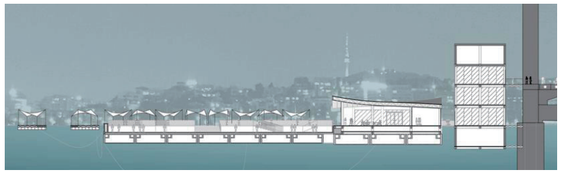
ROOF DIAGRAM



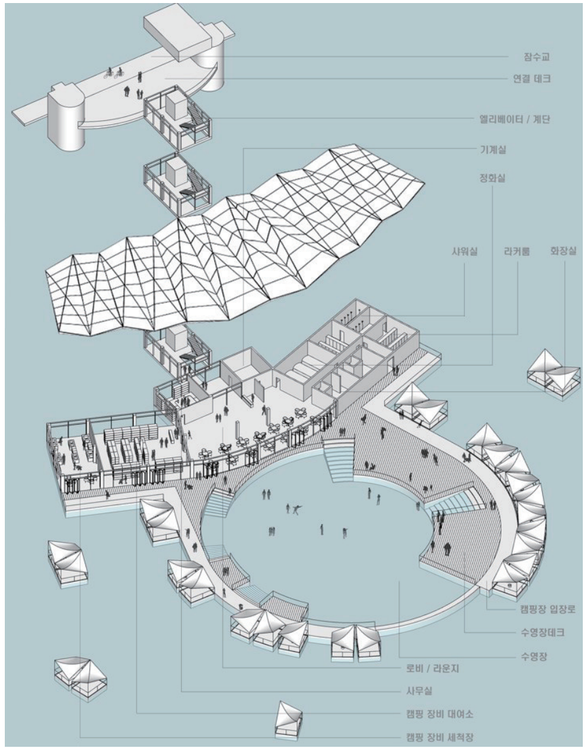
UNIT SECTION



SECTION



AXONOMETRIC PLAN



접木으로 가벼워지다

목조를 사용하여 콘크리트조보다 가벼운 탄소저감 건축물을 제안한다.

홍해기

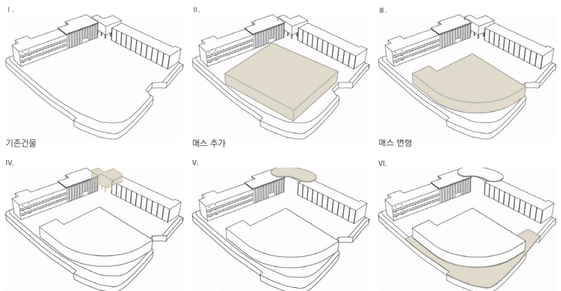
Haeki008@naver.com

prof. 조장은

탄소 배출량이 끝없이 올라가는데 건축적 해결책은 없을까? 목재는 탄소를 흡수하고 산소를 방출하는 특징을 갖기 때문에 생활 속 건축물을 목재로 제안한다면 탄소의 양을 감소시킬 수 있을 것이라 생각한다. 그래서 근린주구의 단위인 초등학교로 선정하였다. 접목의 방법으로 시멘트구조인 기존 학교 건물 내부에 목구조를 사용하여 건물 내외부에서 상대적으로 무거움과 가벼움을 느낄 수 있게 한다. 그리고 사이트 내에 유일하게 존재하는 무거운 콘크리트 건물과 대비되는 가벼운 목조건물을 제안한다. 목조 레노베이션으로 지역사회와 연계되며 소통 지향적인 체험형 공간으로 재구성한다.

MASS DIAGRAM Ⅰ.

MASSING DIAGRAM Ⅱ.



CONCEPT

목재 초등학교를 제안함으로, 탄소로 인한 환경문제를 해결하며 동시에 초등학교의 문제 또한 해결한다.

콘크리트와 시멘트로 이루어진 건축물들은 시각적, 구조적으로 무거움을 느끼게 한다. 그러나 상대적으로 목재는 가벼움과 편안함을 준다. 기존에 시멘트로 이루어진 무거운 건물의 일부에 목재를 "접목하여" 상대적 개념인 가벼움과 무거움을 접목시키고자 한다. 기존 학교 건물은 구조와 입면이 모두 시멘트구조이다. 이러한 건물의 내부에 목구조를 제안하여 건물 내외부에 상대적으로 무거움과 가벼움을 느낄 수 있도록 한다. 또한, 현재 존재하는 무거운 콘크리트 건물과 대비되는 가벼운 목조건물을 새롭게 제안한다.

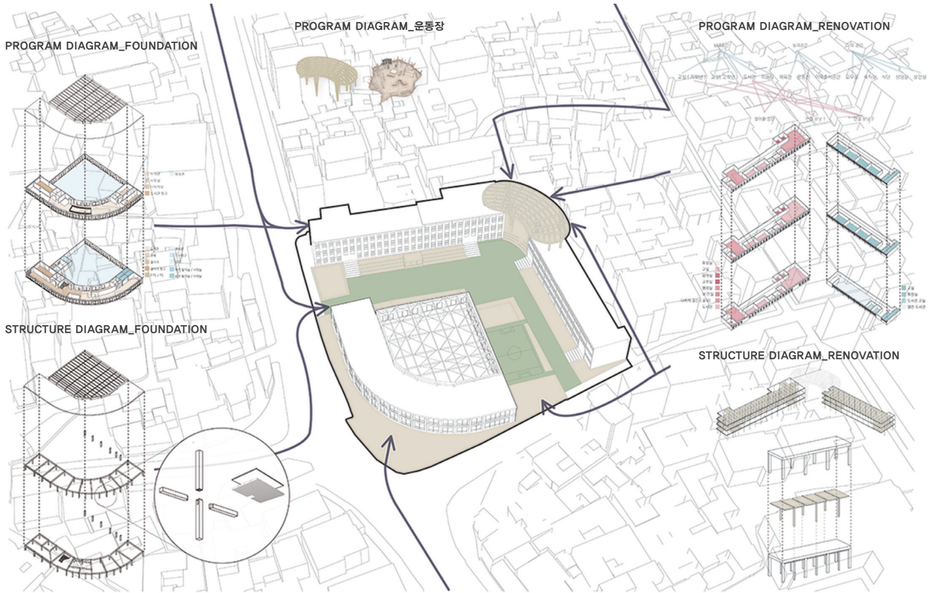
PROGRAM DIAGRAM_FOUNDATION

PROGRAM DIAGRAM_운동장

PROGRAM DIAGRAM_RENOVATION

STRUCTURE DIAGRAM_FOUNDATION

STRUCTURE DIAGRAM_RENOVATION



ELEVATION & SECTION

PLAN

1F

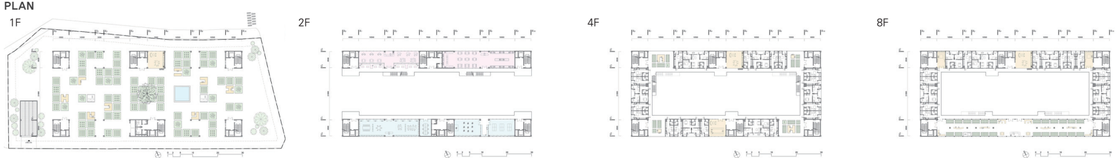
노소토피아

노인과 청년이 함께 살아가는 녹색 공동주택

황태경
htk1105@naver.com
prof. 김영아

매년 증가하는 1인 가구의 대표적인 연령층은 청년층과 노인층이며, 두 세대의 고독이 심화되고 있다. 또한 고령화 사회에서 두 세대 간의 갈등 또한 심화되고 있다. 이에 따라 이들이 겪고 있는 고독과 갈등의 문제를 두 세대가 함께 사는 공동주택에서 '도시농업' 프로그램을 통해 회복 시키고자 한다. 씨앗에서 열매를 맺고 시들기까지의 식물의 일생은 유년에서 노년이 되기까지의 사람의 일생과 비슷하다. 경작과정을 통해 생명의 섭리를 몸소 느끼며 서로를 더 이해하고 존중할 수 있게 된다.

PLAN



PERSPECTIVE VIEW

ECO SYSTEM

STUDIO 6 (마장 축산거리) | 2021-2

OBJECTIVES | 대상지는 성동구 마장동에 위치한 마장축산물시장이다. 해당 사이트는 축산이라는 단일 품종의 대규모 시장으로 쉽게 찾아보기 힘든 독특한 시장이다. 현재 〈2025 서울시 도시 재생전략계획〉에 따라서 현재 도시재생 산업이 진행 중이며 이 과정에서 수반한 문제점을 해결한다.
1차과제(단지계획-8주) : 캠퍼스타운에 대한 단지계획 및 디자인 가이드라인 제안
2차과제(건축계획-8주) : 수립된 캠퍼스타운 계획을 바탕으로 프로그램을 구체화하여 건축 프로젝트를 제안

PROGRAM | 도시설계에 대한 정의와 도시 디자인 프로세스 전반을 이해한다. 도시적 맥락에서 설계개념, 기획의도 및 설계프로세스를 이해하고 실행할 수 있다. 기존 개발 패러다임이 아닌 현존하는 도시 조직에 대한 이해를 바탕으로 하는 도시 재생 디자인 방법론을 이해하고 실행할 수 있다.
또한, 건축 유형(Typology) 상황 분석을 바탕으로 마장축산물시장의 개선 및 지속 가능성을 제안한다.

SITE | 서울시 성동구 마장로33길 53 (마장축산물시장)

PRODUCTIONS | ① 도시 프로젝트 (A1 8매, 마스터플랜, 조감도, 투시도, 도시 프로그래밍 다이어그램, 도시 디자인 가이드라인, 모형),
② 건축 프로젝트 (A1 8매, 평면도, 단면도, 입면도, 조감도, 투시도, 건축 프로그래밍 다이어그램, 가이드라인 적용 다이어그램, 모형)

선배들의 후기와 조언

- 마장 축산시장이라는 아이덴티티가 확실한 시장이어서, 나타나는 다양한 문제점들을 건축적인 방식으로 심미적, 기능적인 요소를 포함하여 해결하는 것이 어려웠다.
- 건물이 아닌 도시를 설계하려고 보니 규모나 디테일 등 기존의 작업과 너무나 달라서 처음에는 감잡는 게 어려웠다.
- 내가 하는 도시설계가 사이트 안에서의 기능뿐만 아니라 그 도시, 지역에서의 특성, 상호작용을 생각하며 활성화하는 것을 많이 고민하면 좋을 것 같다.
- 그동안의 스튜디오에서는 컨셉 설정이 가장 중요했을 수 있지만, 실시 설계만큼은 구조와 지하주차장(램프, 코어)을 가능한 먼저 해결한 후에 후작업에 몰두하는 것을 추천한다.

도시설계에 대한 정의와 도시 디자인 프로세스 전반을 이해한다. 도시적 맥락에서 캠퍼스 설계개념, 기획의도 및 설계프로세스를 이해하고 실행할 수 있다. 기존 개발 패러다임이 아닌 현존하는 도시 조직에 대한 이해를 바탕으로 하는 도시 재생 디자인 방법론을 이해하고 실행할 수 있다.

Project 1. Urban design

STUDIO 6

Majang Elevated Walkway

수직적 동선 분리를 통한 새로운 형태의 시장 제안

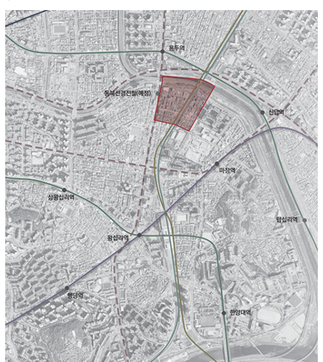
공경민

davidkong422@naver.com

prof. 김영아

마장동 축산물 시장은 축산이라는 단일 품종의 대규모 시장으로 전 세계에서도 찾아보기 힘든 독특한 시장이다. 오랜 전통을 가진 마장동 축산물 시장은 이제 변화의 시작 앞에 놓여있다. 〈2025 서울시 도시 재생전략계획〉에 따라서 현재 도시재생 산업이 진행 중이다. 혼잡한 교통, 방치된 쓰레기, 지역 주민들과의 갈등 등 아직 풀어야 할 문제가 많다. 문제를 해결하기 위하여 차량과 보행자의 분리를 시작으로 새로운 시장의 형태를 제안했다. 기존 시장의 정체성을 가지는 도매업과 주민들이 이용할 수 있고 직접 참여할 수 있는 소매업 시장을 분리하여 지역 갈등을 해소하려고 노력하였다.

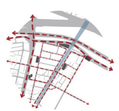
SITE



SITE ANALYSIS

마장동

서울특별시 성동구 마장동 내에 위치한 대상지는 마장축산물



인접도로 및 주차장

대상지 내의 대부분의 도로는 15M 이하의 층은 도로이며 도로면에 차량이 주차되어 실제로는 더 좁게 느껴진다. 일반통행 및 차량이 다니지 못하는 골목길도 많다. 대상지 중앙으로 철로(경의중앙선, 수인 분당선)이 지나간다.

건축물 용도

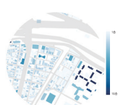
대부분의 건축물 축산물 판매시설 및 단독 주택으로 이루어져 있다. 식육판매업이 제일 많고, 식육포장처리업, 식육부산물 전문판매업이 그다음으로 많다.

등고차

대상지 북쪽으로 갈수록 높아지는 경향이 청계천 생태공원으로 연결되는 길 기준으로 등고차가 크게 나타난다. 이를 극복하기 위해 옹벽이 형성되고 도로 간의 높이차가 나타난다.

건축물 노후도(준공년도)

대상지에 위치해 있는 건축물의 약 72%가 준공된지 20년 이상이며 대상지 안에 위치해 있는 무허가 건축물 역시 모두 노후화된 건축물이다.



건축물 높이

대상지 내의 대부분의 건축물은 높이가 1~4층으로 이루어져 있어 전체적으로 낮은 편이다. 주변에 높은 건물은 아파트(마장동 현대 아파트, 우성에비뉴, 한건토파즈빌)와 서울시설공단 사옥이 있다.

– 문제점 제기

차량 동선과 보행자 동선의 혼잡

축산물 및 부산물의 유통을 위한 차량과 보행자의 동선이 서로 겹쳐 위험한 보행 경험과 교통체증을 가지고 온다.

▶ 보행자 전용도로를 분리하고 부득이하게 겹치는 공간의 경우 보행자 동선을 수직적으로 분리

청계천과의 분리

청계천이라는 좋은 녹지가 있으나 높은 고저차로 인한 연계성 부족으로 제대로 활용하지 못하고 있다.

▶ 고저차를 줄이고 광장을 이용하여 시장과 연결하여 주민들과 상인들이 쉬고 서로 소통할 수 있는 장으로 활용

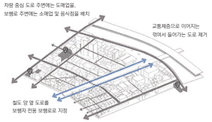
지역 주민과 시장 상인 간의 심리적 단절

시장을 혐오시설로 인식하는 주민들과 생계 유지를 위한 상인들의 입장 차이가 발생하고 인근 주거 공간과 시장공간의 지역 갈등이 지속되고 있다.

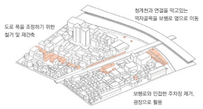
▶ 소매업 및 생활 편의지원 시설을 도매업과 분리, 주민들이 이용할 수 있는 시장을 만들어 공동체로의 인식 형성

DESIGN PROCESS

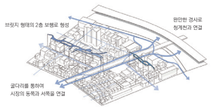
1. 도로와 보행로 분리



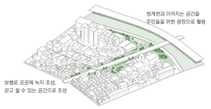
2. 필요에 따른 기존 건물 철거



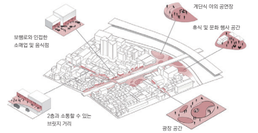
3. 보행자 동선 확대



4. 녹지 공간 조성



5. 다양한 경험 생성

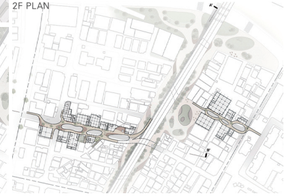


PLAN

MASTER PLAN

1F PLAN

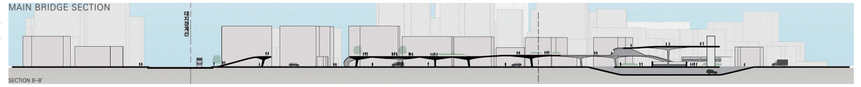
2F PLAN



MAIN BRIDGE PLAN

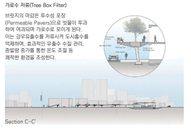
SUB BRIDGE PLAN

MAIN BRIDGE SECTION



SECTION

PERSPECTIVE VIEW



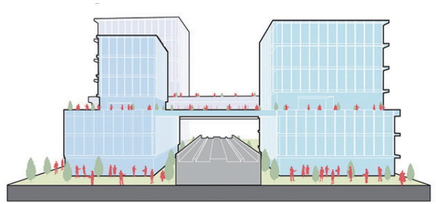
Link The Majang

링크를 통하여 지역 내 문제 해결과 발전을 도모하다.

김병헌
Kbbh9129@gmail.com
prof. 정구헌

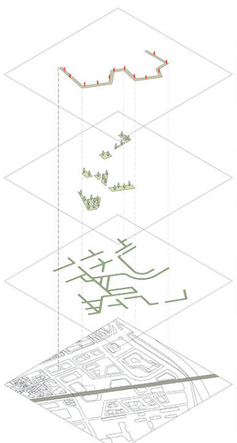
국내 최대 규모의 축산물 시장인 마장동은 과거부터 지금까지 같은 위치에서 범위를 넓혀 왔다. 무분별하게 확장된 범위는 지역주민들의 동선과 무분별하게 혼재되었고, 많은 문제점들이 생겨났다. 그뿐만 아니라, 마장동 중심에 위치한 철길은 지역 내 단절을 심화시켰다.
마장동의 혼재된 동선, 문화시설의 부재, 지역 내 단절, 보행환경 미흡 등 다양한 문제에 직면해 있다. 해당 문제를 철도 상부의 링크와 청계천의 녹지 유입 링크, 두 가지의 링크를 통해 극복하고자 한다.

CONCEPT DIAGRAM



Expanded from the past, Majang is the biggest size of livestock market in Korea. Without specific rule, conflict between livestock program and residents is keep getting worse. Furthermore, railroad located center of site make disconnection of the region. Currently, Majang faces a lot of problems like complexed transportation, lack of facilities and disconnection of site. By railroad upper road link and lower green space link from Cheong-gye, city will recover from the problems and people can live in better condition.

MASTER PLAN STRATEGY DIAGRAM



UPPER LINK

The mixed movement of merchants and residents of the market is separated through the upper link. The link will also be used as a link to smooth the severance within the region.

POCKET GARDEN

The pocket garden is a bumper space that connects the upper road and green space. It will be used for smooth connection between links and buildings.

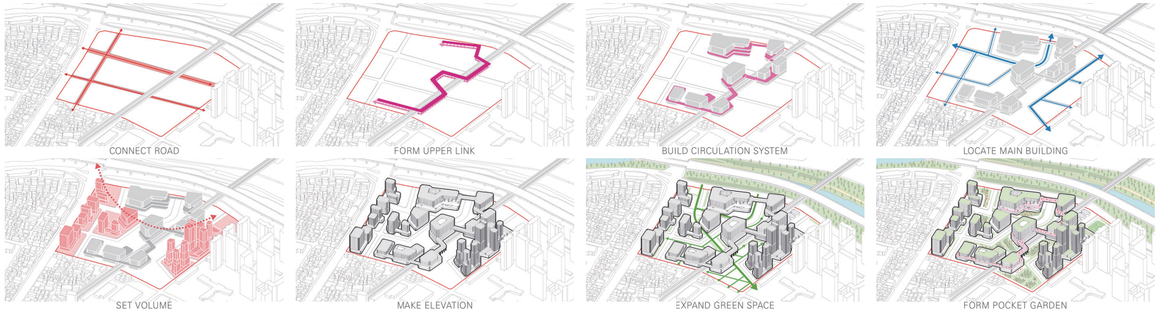
GREEN SPACE

The greenery extending from the Cheonggyecheon Stream connects the entire site. It will be used as a guideline for the continuous movement of each building.

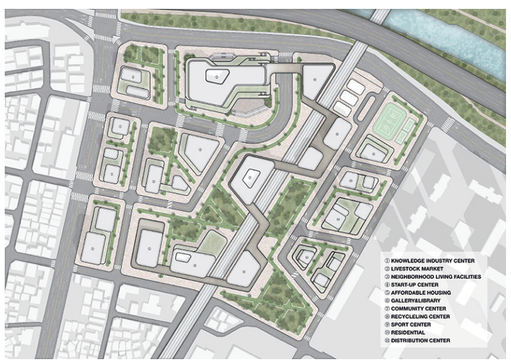
RAILROAD

The underground passage under the existing railroad was difficult to move due to the narrow space. Consider the connection with the surrounding buildings by expanding the narrow space.

PROCESS DIAGRAM



BIRD EYE VIEW



PERSPECTIVE VIEW

MAJANG STREET

시장의 길과 축을 적층, 확장하여 마장동 시장의 다양한 모습을 담는다

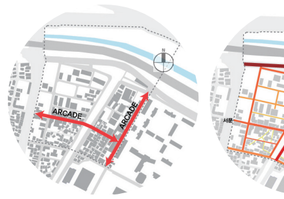
남동균

tpdldpdl12@naver.com

prof. 김영아

기존의 T자 형태의 아케이드를 중심으로 이루어진 시장 길과 도매시장에서 나타나는 다양한 문제점들을 지상층은 필로티, 중층은 테라스, 옥상층의 공중보행로를 통해 시장의 기능을 적층하고 길을 여러 레벨로 확장한다. 새롭게 확장된 공간에서 새로운 산업, 문화, 편의 시설의 유입으로 시장을 활성화하고 노후되고 교통량이 많은 위치에 생기는 새로운 시장 건축물은 기존 시장 건물의 보행로와 자연스럽게 이어지는 형태로 형성되어 마장동 시장 전체가 여러 레이어의 길로 이어지며 길이 맞닿은 곳에 다양한 이벤트가 일어나는 공간으로 구성한다.

SITE DIAGRAM



시장의 아케이드

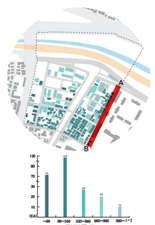
마장동 도로폭

화물차량 혼잡도

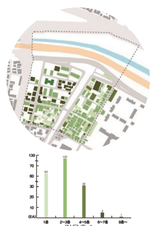
시장의 길과 T자 아케이드는 60년대의 우시장, 도축장이 들어서 있을 때부터 현재까지 형성되어 온 마장 시장의 아이덴티티가 가장 잘 드러나는 요소이다. 오랜 기간 자연스럽게 형성된 좁고 복잡하게 얽혀있는 도로망은 각자의 마장 시장 스토리를 가지고 특징을 잘 보여준다.

화물차량과 보행자의 동선이 겹쳐 시장 내부가 혼잡하고 길을 더 비좁게 만든다. 주차 시설이 부족하고 시장의 산업체가 넓게 분포해있어 사이트 곳곳에 화물차량들이 많이 주차되어 있어 통행에 불편함을 야기한다.

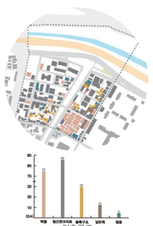
SITE DIAGRAM



필지규모

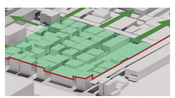


건물층수



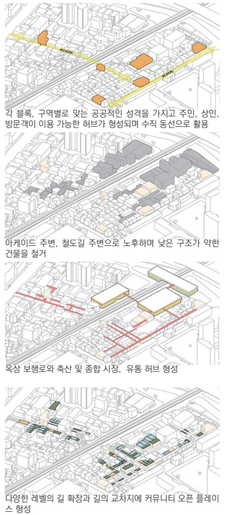
건축구조

작은 필지규모로 다양한 업체를 계속해서 마주치는 형태

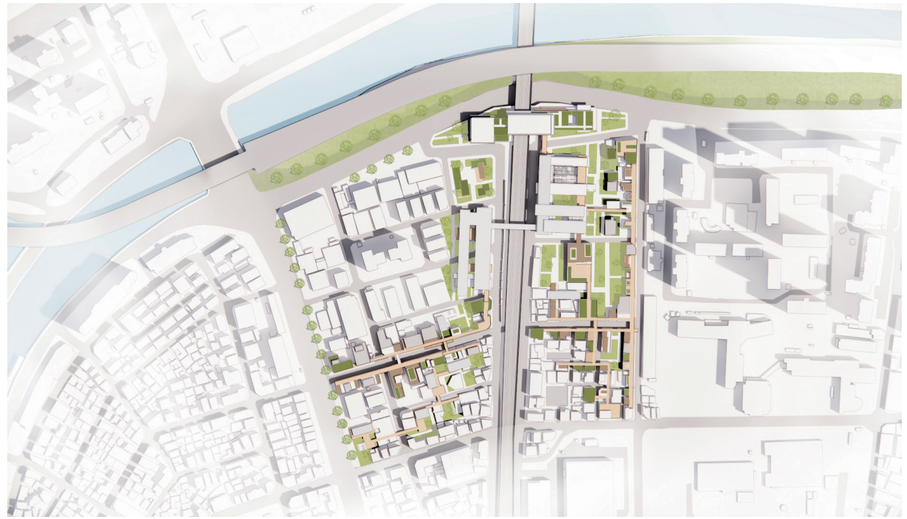


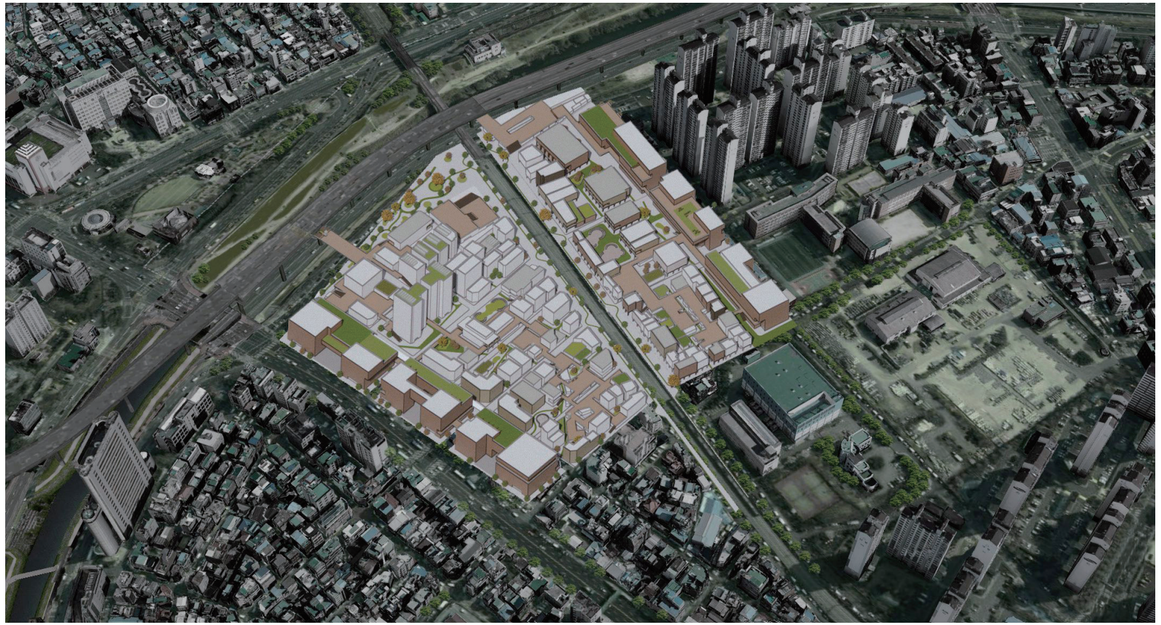
비슷한 구조와 높이로 옥상 층에서의 확장 가능성

MASTER PLAN DESIGN DIAGRAM



MASTER PLAN





Micro Scale MAJANGDONG

마장동에 적용된 기존 용도지역은 거대 범위로 설정되었기에
마장동의 작은 범위에서의 도시문제를 해결하지 못한다

박정하

bfjhjhf4@gmail.com

prof. 김하늘

서울시 성동구 마장동에 위치한 마장 시장은 현재 제2주거 지역으로 용도지역이 지정되어 있는 곳이다. 하지만 실제로는 축산업 관련 시설이 시장의 대부분을 차지하고 있고 그중 소매시설은 T자형 도로를 중심으로, 도매시설은 소매시설 주변으로 분포돼있다. 이로 인해 시장 인파 차량, 오토바이 그리고 이용객의 동선이 혼재된 공간이 발생하고 있다.
이를 해결하기 위해 시장 내 구역을 4단계로 세분화한 후 그에 맞는 프로그램과 동선을 설정해 주어 대부분 제2,3종 일반주거지역으로 계획된 마장동에 마장축산시장이라도 도시적인 스케일에서 작동하게 하고자 한다.

SITE ANALYSIS

마장축산시장은 기존의 용도지역 설정이 세분화되어있지 않아 시장 내 시설과 동선이 혼재된 상황이다.

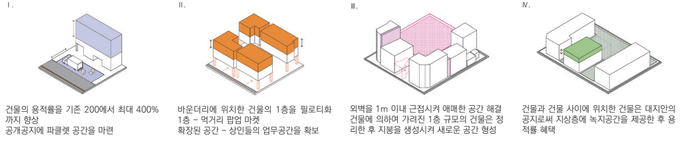
시장 내 위치한 프로그램에 따라 다양한 목적의 동선이 나타나고 있으나 이로 인해 동선이 중첩되어 혼재된 공간이 발생

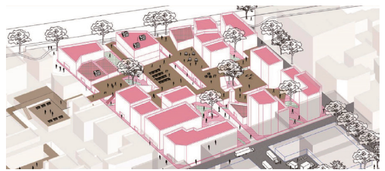
혼재된 시장을 정리하기 위해 시장 내 용도지역을 나눈 후 그에 맞는 프로그램 정비와 동선을 설정해 준다.

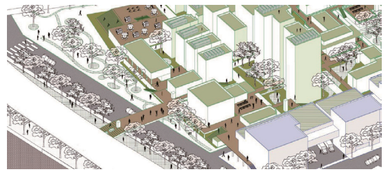
축산관련 차량이 쉽게 접근할 수 있는 위치에 축산업 구역 선정
푸드 구역 영역을 넓게 확보하여 축산업과 분리된 쾌적한 환경 조성
버스정류장 위치와 횡단보도 위치를 기준으로 접근이 용이한 곳에 주민시설 구역

REGIONAL MAP

MASSING DIAGRAM







ROOT CITY: For Human & Nature

Breathing City supported by Underground Root

박지호

wlgh12216@gmail.com

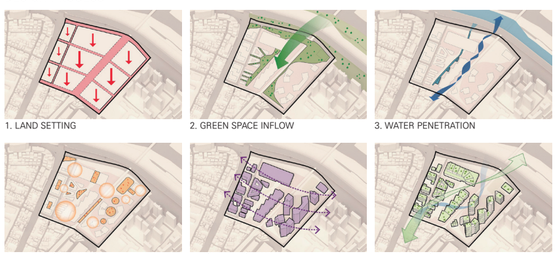
prof. 정구헌

Renovate city by separating transportation to underground, and making abundant land for human and nature. Efficient locomotion will be activated, and various events will improve the quality of life.
The design concept, root city, will change now saturated, pollted city to breathing city by separation of space for life and space for delivery. Separation of space lead the breathing city to have abandant eco-friendly facilities for a better, more evolved and developed space for the environment and human.

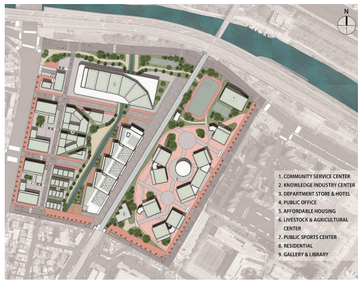
DESIGN CONCEPT

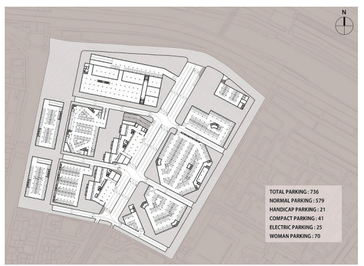
BUILDING PROTOTYPE

DESIGN PROCESS

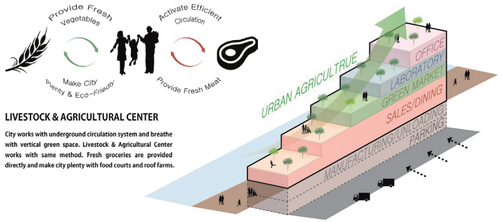


SITE DIAGRAM





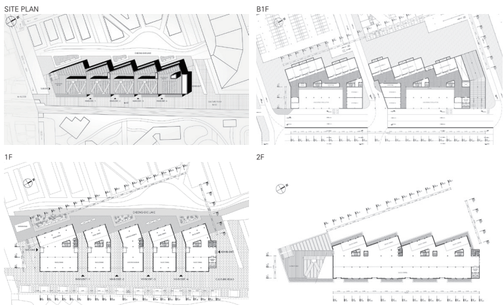
CONCEPT



LIVESTOCK & AGRICULTURAL CENTER

City works with underground circulation system and breathe with vertical green space. Livestock & Agricultural Center works with same method. Fresh groceries are provided directly and make city plenty with food courts and roof farms.

PLAN



SECTION

Color the Majang with Green

녹지로 덮힌 초록의 도시 마장동

서해진

xiuhaedo@naver.com

prof. 정구헌

사람들의 다양한 활동은 녹지를 기반으로 발생한다. 마장동 대지의 편중되고 접근성이 낮은 녹지에서 기반하여 대지의 여러 방향에서 녹지축을 설정해 사람들의 활동을 유발하였다. 녹지축의 사이사이에도 곳곳의 작은 녹지들을 두어 대지 내부의 다양한 공간에서 크고 작은 활동들이 일어나는 것을 목표로 녹지로 덮인 초록의 도시 마장동을 계획하였다.

SITE PROBLEM & SOLUTION

Focused green space
Low accessibility

Narrow passageway

Land cut off due to the railroad

Distributed green space & High accessibility

Road with 2 lanes

Construction of a passageway that connects the two sites with good accessibility

CONCEPT

Green space with low accessibility

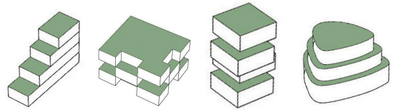
Set the green axis in various directions

Place small green spaces in several placesa

Color the Majang with Green

BUILDING DESIGN GUIDELINE

Simple Building



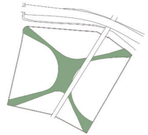
Apartment

Store

Office

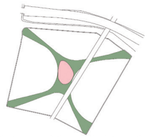
Plaza

MASTERPLAN DESIGN GUIDELINE



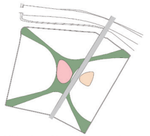
1. Set the green area on the x-axis.

When analyzing the intersections flowing into the land of Majang-dong, the vertices of the four sites turned out to have the highest amount of passage, and based on this, the green axis of the X-axis was set.



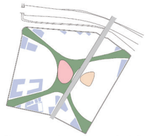
2. Activate space A through the intersection.

An attractive program and space were placed at the center of the crossing of the two axes, providing the justification for people to gather in this space.



3. Mitigation of land disconnection through space A and space B exchange

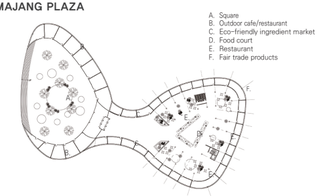
The connection between space A and space B was created to alleviate space disconnection beyond the railroad.



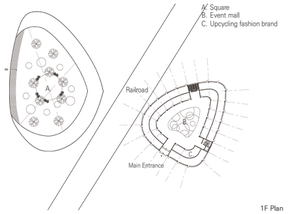
4. Place appropriate programs for inflow.

Various and attractive spaces have been arranged to induce inflow to gather in space A.

MAJANG PLAZA



B1F Plan



1F Plan

SECTION

PERSPECTIVE

마장 속 중정

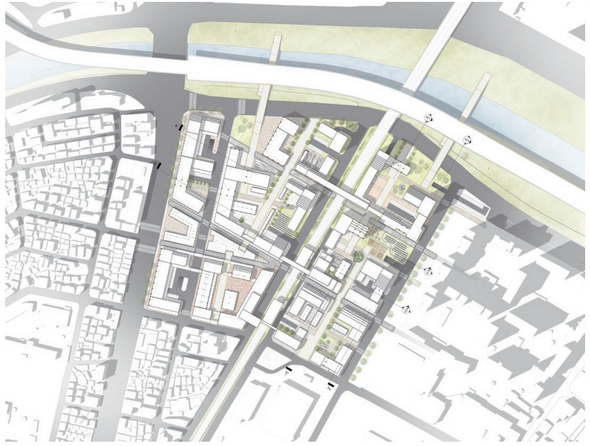
Expansion of urban organization : 밀도를 복합화한 중정 테마 건물군

양 건

gun102201@naver.com

prof. 차용욱

기존 마장 축산시장의 문제점을 노후화된 환경, 공공의 오픈스페이스 부족 크게 두 가지로 인지했다. 이에 따라, 새로운 도시 조직을 제안함으로써 쾌적하고 보행하기 편리한 시장으로 새롭게 제안하는 방향성을 설정했다. 새로운 하드웨어의 구현에 있어 방문객의 보행 동선과 작업 및 차량 동선이 분리된 공간을 주안점으로 삼았다. 또한 물리적 구조(건물)로 보행 동선과 하역, 차량 동선을 자연스럽게 분리가 되는 점을 새로운 도시구조를 제안하는 데 주안을 두었다. 중정형 도시 구조에 다양한 프로그램을 담아 밀도를 복합화한 중정 형태로써 입체적인 도시구조를 설정했다. 새로운 중정 도시 조직에서 상부 – 주택 공급과 하부 – 프로그램 추가 개념을 중정형 도시구조로 묶어 마장동만의 콤팩트시티를 제안한다.



SITE ANALYSIS

Ⅰ. 동선_보행동선과 차량동선

메인 스트리트 안에서도 유통 및 폐기물 운반차량의 잦은 이동과 정체 현상으로 시장 방문객은 위험한 환경에 노출되어 있다.

Ⅱ. 동선_보행동선과 작업동선

심리적, 시각적, 추각적 혐오감을 주는 축산시장의 상인들의 작업 환경은 보행자들에게 그대로 보여지고 있다.

Ⅲ. 지금의 픽규어 그라운드_건물의 노후도

노후된 환경

물리적 구조의 노후만이 아닌 노후된 환경으로 시장에서의 보행환경 위험과 안전하지 않은 시장

공공의 오픈스페이스 부족

저층 건물이 고밀도로 구성된 축산물 시장. 방문객들을 위한 오픈스페이스 부족으로 시장에서 장만보고 나가는 1차 활동만이 주로 일어난다.

CONCEPT

중정형 도시구조

중정형 도시구조를 통해 차량 동선과 보행자 동선을 분리. 작업 동선과 차량 동선은 중정 안쪽으로 보행자 동선과 구분한다.

URBAN STRUCTURE IDEA

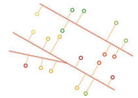
Ⅰ. 연계 프로그램 없는 단일축

현재 마장동의 단순한 축

Ⅱ. 축의 다변화

마장동 사이트 전체를 적극적으로 활용

Ⅲ. 다양한 프로그램과 연결

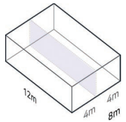


각 중정마다 가지각색의 프로그램과 이벤트

BUILDING PROCESS

앞선 "주안점"에서의 좋은 의미의 건물, 가게 폭과 너비 + 바르셀로나 만사나를 활용해 마장동만의 도시구조 확안

Ⅰ. 상가의 최소 유닛 사이즈로 중정 크기 프로토 타입 제안

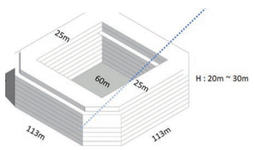


가로변에 닿는 각각 가게 폭은 3m ~4m로 소분되어 있음. 폭은 8m(4m+4m)로 넓게 설정

보행과 작업 동선이 분리된 좋은 의미의 건물 깊이 기준 건물의 깊이 : 10m ~ 15m => 중간값 12m 폭으로 설정

가로에 변하는 폭 x 상가의 깊이 (4m / 8m x 12m 유닛)

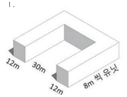
Ⅱ. 바르셀로나 만사나 중정 도시구조 개념과 치수 활용



중정형 상부 주거층 폭 25m 스케일 적용
중정 내부 채광과 환기를 위한 45도 일조권 사선 제한

다이어그램

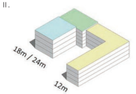
Ⅰ.



최소 3면 매스 최소한의 자연환기

폐쇄적일 수 있는 중정 탈피
프로토타입의 규격을 이어서 만듦

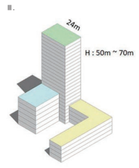
Ⅱ.



용도에 따른 볼륨 (오피스 / 주거 / 시장 / 상가)

하나의 중정형 건물 안에서도 다양한 프로그램

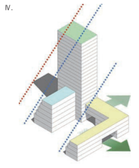
Ⅱ.



높이 다양하게 및 주상복합화

거주민들 포용하기 위한 주상복합건물 같이 구성

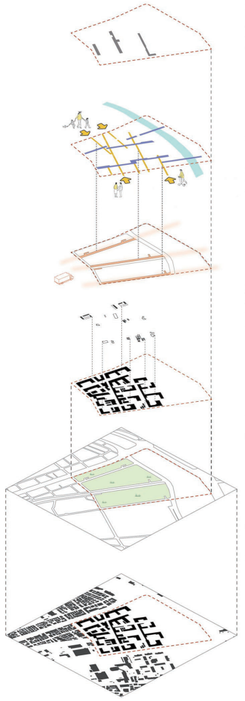
Ⅳ.



법규, 필로티를 디자인으로 중정의 단순화 탈피

일조권 사선 법규 – 채광, 일조
필로티, 개구부 – 환기, 동선

URBAN STRUCTURE



Ⅵ. 입체적 보행로

폐쇄적일 수 있는 중정형 건물과 가로에 대해서 지면 보행로 추가뿐만 아니라, 중정 상부로 보행할 수 있는 입체적 보행로를 제시해 중정형 도시구조의 단점을 보완한다. 또한 철로에 의해 단절된 사이트를 입체적으로 연결해 프로그램 간 연결을 유도한다.

Ⅴ. 보행자 도로(W:9m/6m)

격자형 보행자 도로를 제시해 중정형 도시구조에서 효율적인 동선 이동이 되도록 구성했다. 노란색 축은 외부로부터 연결되는 축으로 통행량과 사람이 많은 고산지로 현대 아파트를 이어주며 파란색 축은 중정과 중정 또는 프로그램 간 연결되며 쾌적한 보행 환경이 되도록 했다.

Ⅳ. 차량 도로(W:12m)

기존 사이트의 좁은 도로구조에 따라 보행자 동선과 차량 동선이 혼재되어있는 문제점을 해결하기 위해서 차량과 보행도로를 분리했다. 차량 동선의 폭을 넓히고 유지 수거 차량, 유통 차량의 동선을 잡아내려 안전한 시장 환경이 된다.

Ⅲ. 프로그램을 담는 중정

각각의 중정에 다양한 프로그램을 설정해 마장축산물 시장을 방문하는 사람들의 체류시간을 길게 한다. 이는 N 차 활동, N 차 소비를 불러일으킨다.

Ⅱ. 중정을 담는 슈퍼블록

다양한 프로그램을 담아내는 중정 공간이 되기 위해서 보행 위주 슈퍼 블록을 제안한다. 보행 위주 슈퍼 블록을 통해 크고 작은 중정은 차면스럽게 연결과 확장이 가능하다.

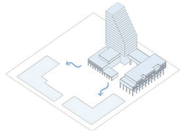
Ⅰ. 중정

크고 작은 중정 건물과 그 안의 중정을 통해 기존 시장의 문제점을 해결하며 마장동 시장 프로그램과 어울리는 새로운 프로그램을 수용하는 공간이 된다. 또한 중정 안에서 여러 프로그램과 함께 시장 방문객, 마장동 주민, 상인 등 만남의 장이 된다.

PLAN

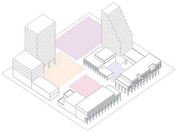
BUILDING STRUCTURE

Ⅰ. 연도형 마장시장건물의 확장



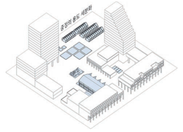
밀도를 복합화한 중정 테마 건물 구현
마장동 전체로 연도형 중정 건물 구조 확장

Ⅱ. 크고 작은 중정



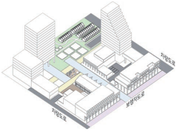
연도형 건물 사이로 크고 작은 중정이 생김
각 구역마다 특화된 중정 프로그램 설정

Ⅲ. 중정 내부의 프로그램과 이벤트 건물



중정 내부의 프로그램과 받아주는 건물을 제안, 연도형건물과 다르게 1~2층 저층 + 박공 지붕 형태로 입면적 다양성

Ⅳ. 차량 도로, 보행자 도로



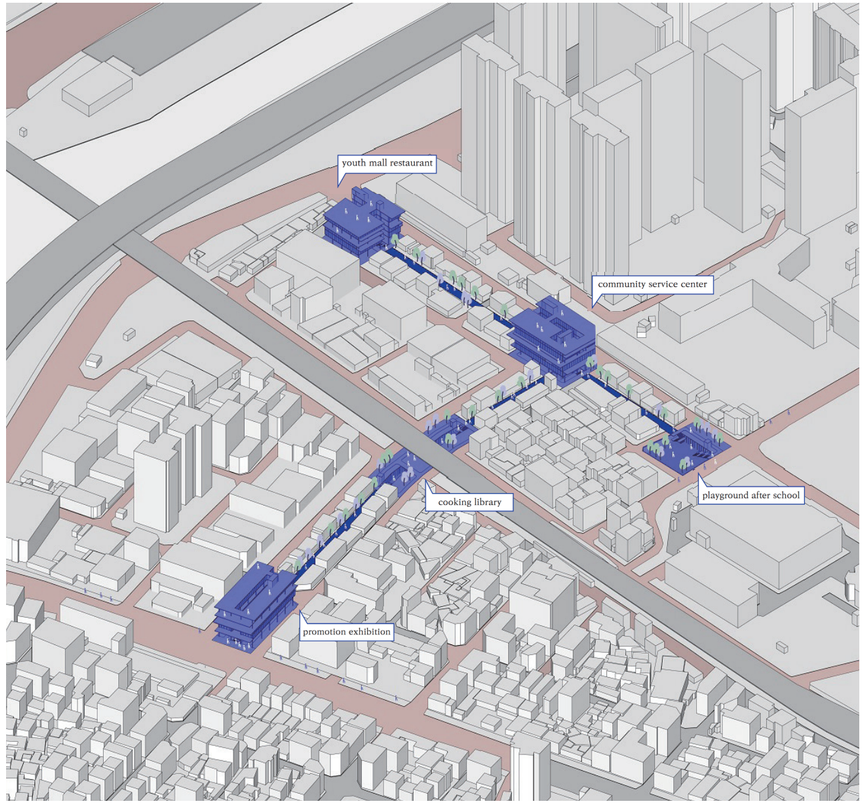
차량 도로 – 세로와 철관처럼 최소한으로 이어지게끔 설정 + 지상, 지하주차장 제안
보행자 도로 – 시장과 중정을 연결

마장길

분리와 연결을 통해 공존하다.

전희원
gml3976@naver.com
prof. 김영아

시장은 도시에서 지역의 정체성을 나타내면서 지역공동체 문화의 중심지다. 하지만 현재 마장동의 상인과 주민 간의 갈등은 계속 일어나고 축산물 시장은 혐오시설로 인식되기까지 한다. 마장동에 생활하는 사람들의 관계에 주목했고 관계 회복, 환경개선을 통해 지역 활성화를 시켜 시장의 힘을 드러나도록 한다. 시장의 동선을 분리하여 효율적이게 하고 시장 환경을 깨끗하게 개선한다. 그리고 시설에서의 커뮤니티 연결로 관계를 새로 만들어가도록 한다.



SITE ANALYSIS

시장과 유동 동선

problem1. 유동 동선과 시장 동선의 중복
problem2. 주민들로부터 축산시장 환경 위협

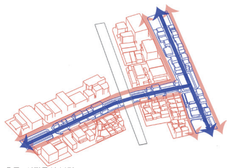
동선 혼잡 구역

problem1. 위협한 교통 환경의 시장
problem2. 좁지 않은 미관과 더러운 바닥길

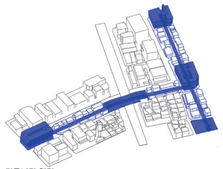
불법건축물 구역
커뮤니티 분포

problem1. 혐오스러운 주변 환경과 위협한 교통 환경
problem2. 커뮤니티 조성 공간의 부족

SOLUTION



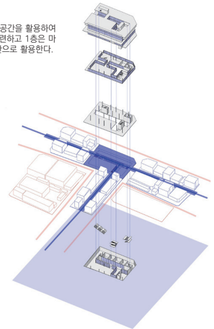
유통, 시장동선 분리
- 길 조성과 축산 유통, 판매시설 재배치



커뮤니티 연결
- 지하, 지상층 커뮤니티 시설 배치

SPACE COMPOSITION OF CENTER

시선이 직접적으로 닿지 않는 2층 레벨 이상과 지하 공간을 활용하여 축산 혐오시설과의 분리된 사람들의 활동 공간을 마련하고 1층은 마장동 축산물 시장 속 이벤트 공간으로 두어 오픈 공간으로 활용한다.



Ground level

새로운 시장보행길이 폐적할 수 있도록 정비하여 사람들이 축산판매상점을 안전한 환경에서 즐길 수 있도록 한다.
축산혐오시설과의 완벽한 분리가 되지 않는 ground level임으로 사람들이 이용하는 시설을 두지 않고 야외공간, 마장동 이벤트 공간으로 활용한다.

-sculpture display
-flee market
-outdoor theater
-snack cart

Above the 2nd level

시설 재배치로 얻어지는 용도나 새로 기획한 커뮤니티 프로그램을 배치한다.
보이드 공간을 지상으로 올려 지하의 채광을 막지않고 프레임과 유리를 사용해 기존 시장의 건물과는 다른 열린 공간의 매스를 만든다.

-office
-community service center
-auditorium

Underground

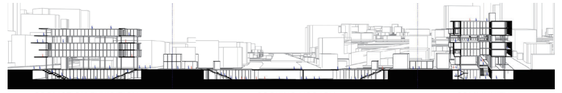
보행길의 동선으로 자연스럽게 지하공간으로 들어오게 됨으로 사람들이 다양한 용도로 모두가 사용할 수 있는 프로그램을 배치한다.
새로운 보행축이 지하 매스를 나누어 지상과 같은 폐적한 환경을 만들어 내도록 한다.

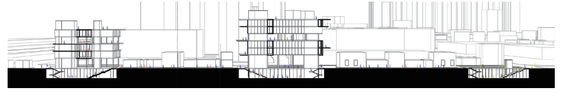
-gallery
-open kitchen
-clubroom
-playground

PLAYGROUND AFTER SCHOOL

COOKING LIBRARY

SECTION





PROMOTION EXHIBITION

COMMUNITY SERVICE CENTER

YOUTH MALL RESTAURANT

STUDIO 5 (청담동 상업시설 설계) | 2022-1

OBJECTIVES | 청담동 고급 상업시설 밀집지역 중 한 곳을 사이트로 하여, 건축에 있어 새로운 시각적 이미지의 창출과 상업적 가치의 건축적 활용, 시대적 유행의 정의, 첨단 건축기술의 활용 등 여러가지 아젠다가 혼합되어 있는 과제를 제시한다. 학생들은 가상의 건축주를 설정한 후 브랜드를 연구하여 도출된 아젠다를 제시하고, 이에 부합하는 건축물의 설계를 통해 그림이 아닌 건축의 각 부분이 통합된 현실에 실제로 구축될 수 있는 건축물을 하나의 완성품으로서 제시할 수 있는 능력을 갖추는 것을 목표로 한다.

PROGRAM | 청담동 해당 사이트에 설정된 브랜드를 대표하는 상업, 문화시설을 제시한다. 건축물의 외장시스템과 재료 그리고 구조적 시스템과 표현을 통해 하나의 통합체로서의 완성된 건축물을 설계한다. 무장애설계, 피난계획, 주차계획, 관련법규 등 실무설계에 적용되는 각종 고려사항을 그대로 적용하여 설계에 반영한다.

SITE | 서울시 강남구 신사동 630-26 (구 에르메스 사옥)

PRODUCTIONS | Panel : A1 2장, Print : A3 설계도집

선배들의 후기와 조언

- 많은 도면을 시간 내에 만들어야 하기 때문에 스케줄을 효율적으로 조절해야 했던 부분과 기본 건축도면 뿐만 아니라 구조적으로도 문제가 없어야 하고, 모든 디테일이 실시 도면에서 표현되어야 하는 점에서 부담감이 있었다.
- 실시설계 프로젝트이다 보니 만들어내야 하는 도면의 양도 어마어마했고, 도면에 표현해야만 하는 정보의 양 또한 이전에 겪었던 스튜디오보다 월등히 많았다. 설계 자체의 디벨롭도 신경써야 하지만 도면의 양식과 퀄리티, 주어진 시간 내에 발표에 필요한 구성을 모두 갖춰야 한다는 부담감이 가장 컸다.
- 기본적인 계획 단계부터 건축법과 지역 조례, 지구단위계획같은 머리 아픈 것들부터 경사로와 계단, 코어 위치, 주차 계획과 기둥 간격 등 다양한 문제들이 기다리고 있을 것이다. 하지만 이런 문제들을 하나 하나 찾아보고, 풀어가다 보면 어느 순간 도면을 보는 눈이 트이고, 건물을 보는 시선이 깊어지는 계기가 되는 것 같다.

학생들은 젊은 건축가가 되어 소규모 프로젝트를 수행하는데 필요한 실무 설계의 전 과정을 성공적으로 수행하는 것을 목표로 하여 구조, 외피, 기전 시스템의 선택이 건축물의 디자인에 미치는 영향에 대해 이해한다.
시장조사, 건축개념, 프로그래밍, 법규검토, 시스템 및 재료의 선정 등 계획 설계에서 실시 설계에 이르는 과정에 필요한 실무적 지식과 세부능력을 배양, 건축설계의 마지막 결과물인 실시 설계 도면집을 작성한다.

PAPER STORE

공간을 에코디자인하다.

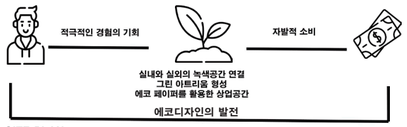
김병욱

byunguk317@naver.com

prof. 김시영

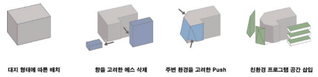
'종이'라는 재료의 물성을 보여주는 디자인을 공간에 활용했습니다. UP-RECYCLING된 종이제품과 상업건물이라는 취지에 맞추어 공간을 형성했습니다. 파사드의 모습은 이용객의 동선을 고려하여 필로티를 형성할 때 종이의 '구겨짐'을 활용하여 만들어졌습니다. 2층과 3층의 전면 개구부는 구겨짐의 물성을 표현하면서 서향으로 갈수록 점점 좁아지는 디자인을 통해 빛을 조절하는 루버의 역할 할 수 있도록 하여 전체적인 모습은 종이박스의 '구겨짐'을 컨셉으로 활용했습니다 기울어진 각도에서 나오는 보이드 공간은 살려 창과 메인 출입구로 활용하고 자연환기가 가능한 패시브 벤틸레이트로 활용하였습니다.

PURPOSE

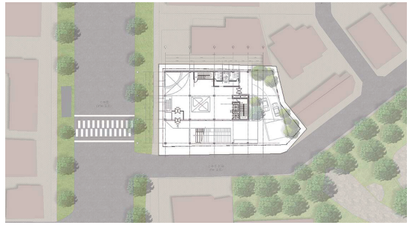


DESIGN IDEA

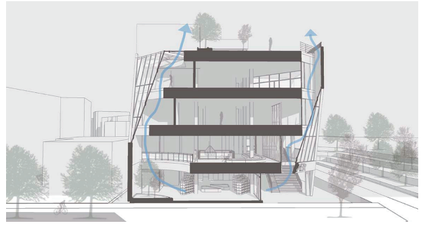
MASSING DIAGRAM



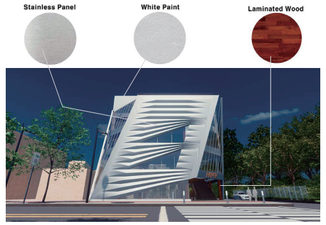
SITE PLAN



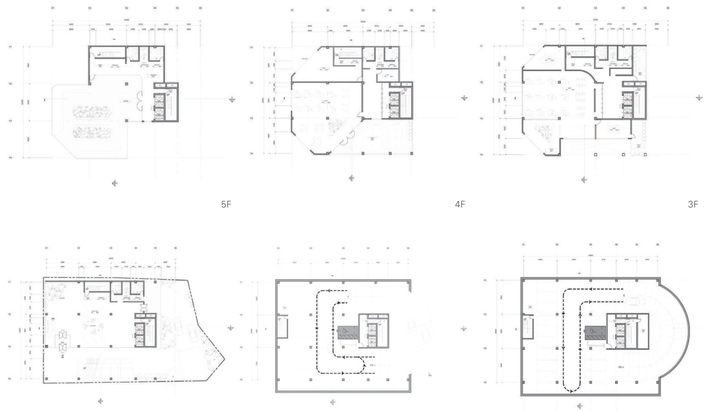
PASSIVE EFFECT



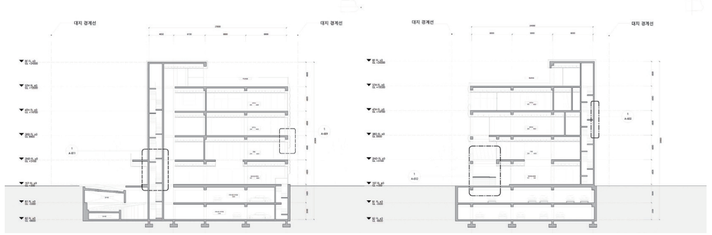
MATERIAL PLAN



FLOOR PLAN



SECTION



The Portal

군자동을 이어줄 새로운 골목길의 시작점

김재현

wogus318@naver.com

prof. 김동현

골목으로 사람들을 유입시키기 위해 두 가지 방법을 사용했다. 하나는 일반적이지 않은 형태의 매스감을 줄 수 있는 외형을 택하면서 건물의 아이코닉 한 외형은 대로변 보행자들에게 잘 인식되고 호기심을 갖게 한다. 두 번째 방법은 건물에 보행로를 만드는 것이었다. 길가에 있는 대형건물은 주변 주택들에 비해 큰 스케일로 인해 골목을 가로막는 장벽이 된다. 그래서 이런 문제들의 해결책이자 지역과 상호작용할 수 있는 방안으로 지역의 골목과 연결되는 보행통로를 계획했다.

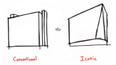
ISSUE & SOLUTION

이 프로젝트는 업무용 건물이 어떻게 지역재생에 도움이 될 수 있을까라는 질문에서 시작한다. 이 사이트는 대로변에 위치해 있어 장재성이 높지만 현재는 이런 가능성을 활용하지 못하고 있어 대로 안쪽의 골목길들은 인적이 드물고 낙후되어 있다. 특히 사이트 북쪽에 접해있는 골목은 대로와 가까움에도 불구하고 대로와 직접 연결이 되지 않아 방문자들이 이곳을 인지하기 힘든 공간이었다.

대로변의 좋은 접근성을 이곳의 골목과 연결시켜줄 수 있다면 골목 활성화를 통해 지역재생의 출발점이 될 수 있을 것이라 생각했다. 대지 북쪽 골목이 가지고 있는 깊이 측을 활용해 보행로를 대로까지 연결시켜준다면 골목으로의 보행자 동선이 이어질 수 있을 것이라 생각한다.

DESIGN STRATEGY

ATTRACTION

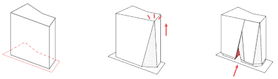


골목으로 사람들을 유입시키기 위해 두 가지 방법을 사용했다. 하나는 일반적이지 않은 형태의 매스감을 줄 수 있는 외형 디자인을 택하는 것이었다. 건물의 이런 아이코닉 한 외형은 대로변의 보행자들에게 잘 인식되고, 호기심을 갖게 만든다.

CONNECTION

두 번째 방법은 건물에 보행로를 만드는 것이었다. 길가에 들어서는 대형 건물은 주변 주택가들에 비해 큰 스케일로 인해 골목을 가로막는 장벽이 된다. 대형 오피스 건물이 만드는 문제들을 해소하고, 지역과 상호작용할 수 있는 방안으로 지역의 골목과 연결되는 보행통로를 계획했다.

DESIGN PROCESS

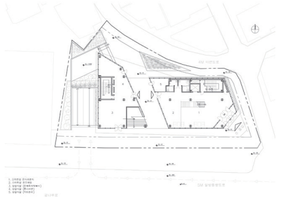


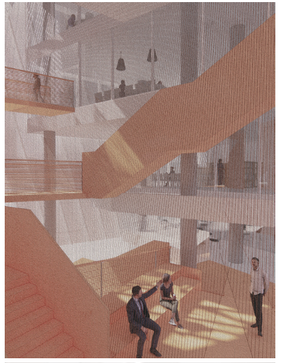
1. 주어진 대지는 주변 골목길을 따라 비정형적인 형태를 갖고 있었다. 반듯한 사각형의 건물이 된다면 기존 골목의 동선의 흐름을 배려하지 못하는 것이라 생각했다. 그래서 이 대지 형태를 따라 매스를 잡았다.

2. 건물의 사이트가 가진 반듯하지 않은 각도들과 코너성을 활용해 대로에서 보았을 때 더 건물이 강조되어 보일 수 있도록 매스의 경사를 주었다.

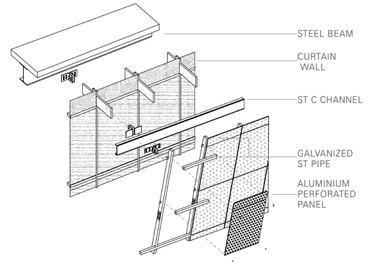
3. 대로와 골목을 잇는 보행로를 만들고 주변의 보행자들이 이곳에 호기심을 갖고 접근할 수 있도록 했다.

SITE PLAN

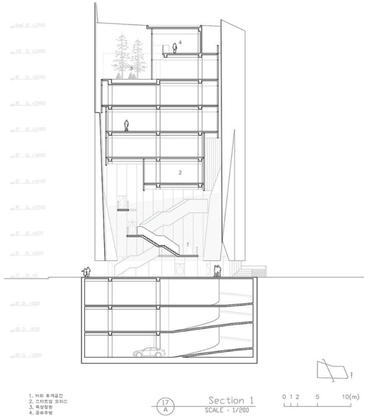




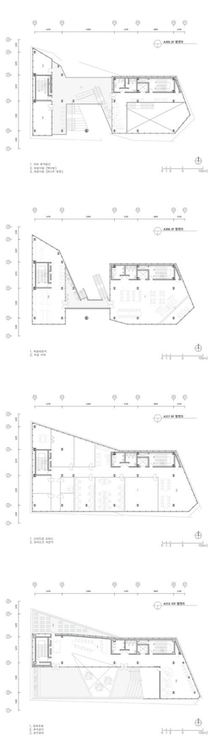
FACADE DETAIL



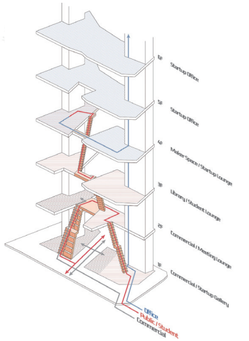
SECTION



PLAN



CIRCULATION DIAGRAM



SHORT-TERM HOUSING

능동 다세대 주거 복합시설

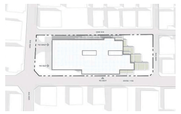
노지현

nnjihyun@gmail.com

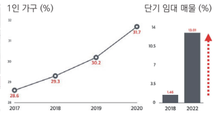
prof. 김시영

인구 구조 변화에 따라 1인 가구의 비율이 점점 증가하고 있으며 이는 대학가 주변에서 흔히 느낄 수 있다. 그중 절반을 넘게 차지하는 청년층을 고려했을 때 불투명한 학사 행정이나 예기치 못한 상황으로 임대의 문제가 생기는 경우에 불필요한 월세를 지출하거나 방을 구하지 못하는 상황이 문제라고 판단하여 단기 임대의 필요성을 느꼈다. 단기 임대로만 이루어진 다세대 주택이 활성화된다면 청년들은 이러한 어려움을 해결하며 임대인은 공실을 줄여 효율적일 것이다. 1층에는 주민들의 마당과 연결된 서점, 무인 세탁실, 카페 등을 두어 열린 공간을 위로는 1인 가구의 유닛들을 배치해 구성하였다. 채광을 최대한 하기 위한 매스의 형성과 창호의 디자인으로 좀 더 쾌적한 생활을 하길 기대하였다.

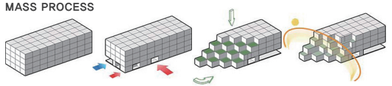
SITE PLAN



ANALYSIS

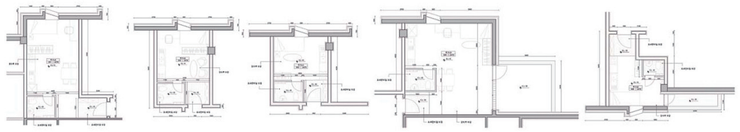


MASS PROCESS

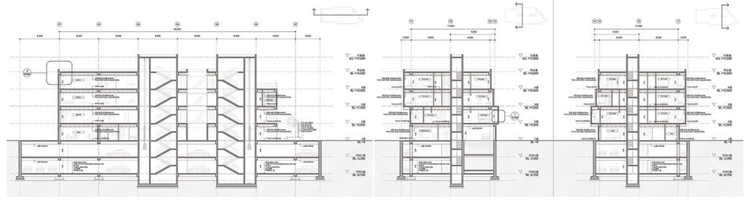


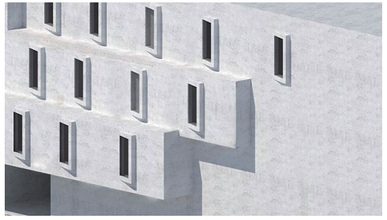
PROGRAM

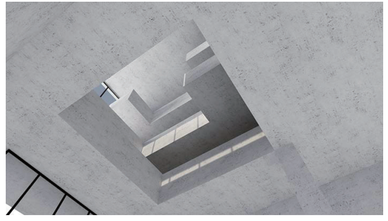
RESIDENTIAL



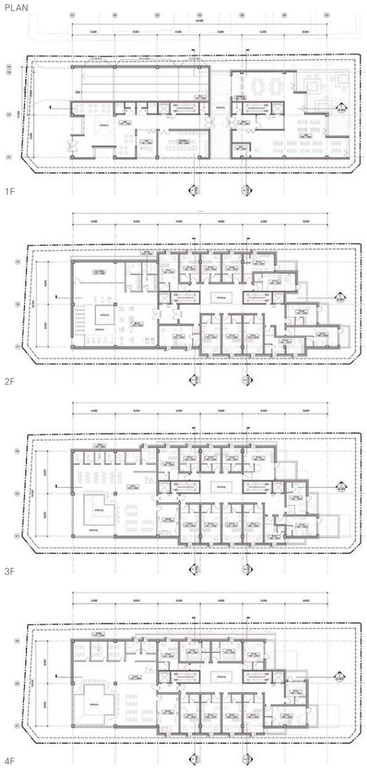
SECTION







PLAN



Gun-ja Cultural Complex Center

군자의 과거와 현재 그리고 미래를 품다.

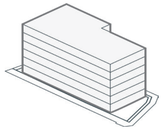
신명관

tls2209@naver.com

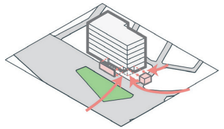
prof. 차용욱

군자동 일대는 넓은 면적의 저층 주거지를 이루며 물리적으로 쇠퇴한 모습을 보이고 있으며 또한 주변 대학에 의존적인 모습을 보이고 있습니다. 군자동이 위와 같은 모습에서 벗어나 자체적으로 발전하여 나가기 위해서는 지역이 가지고 있던 특색을 찾고, 또 다른 특색을 찾아 나가야지만 물리적, 문화적으로 발전할 수 있다고 생각하였습니다. 기존의 군자동의 지역성을 되찾으며 이와 동시에 주변 맥락과 맞게 현재 부족하고 필요한 시설, 군자동의 미래를 만들어 나가기 위해 필요한 시설들을 중첩되고 연속되게 계획함으로써 군자동의 지역재생을 이루어 내고자 하였습니다.

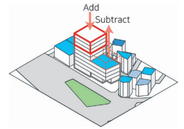
MASS DIAGRAM



대지 기준 최대 매스

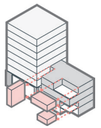


연결점 OPEN

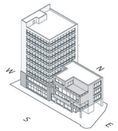


주변 건물 높이 고려

DESIGN PROCESS



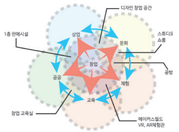
영역 분절 / OPEN



향을 고려한 창호 삽입

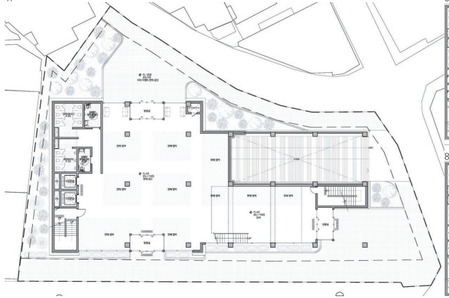
루버 설치

PROGRAM DIAGRAM



PLAN

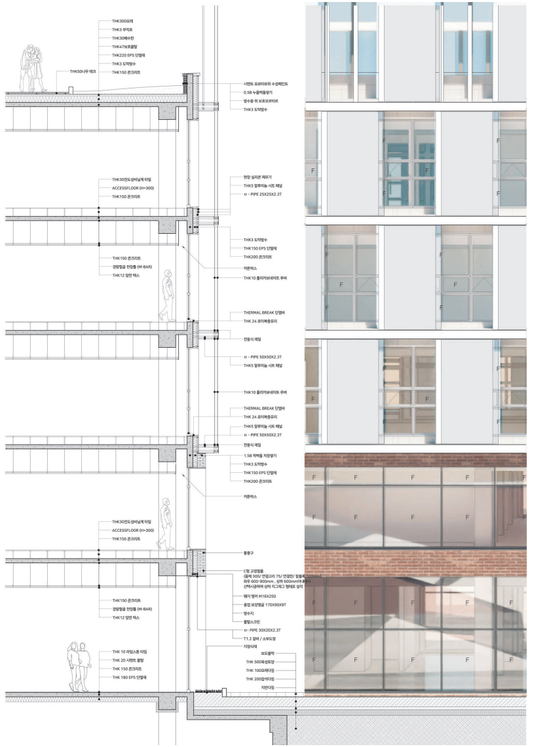
1F



5F

8.9F

SECTION DETAIL



COMMUNITY SEQUENCE

보행로의 연장, '걸으며 만나고 나누다.'

이선인

enff1798@naver.com

prof. 김시영

군자동 주민들이 만들어내는 수많은 동선을 건물 내부로 끌어들여 새로운 컨셉 동선을 형성해낸다. 층마다, 그리고 사방으로 위치한 플랫폼은 현재 군자동에 필요한 문화적 거점지가 되어 사람들과 새로운 커뮤니티 공간으로써 마주하게 된다. 걷다 보면 자연스레 만나는 주민들은 서로 부담 없이 소통하며 문화적 교류가 이루어지고 세대 간 통합이 유도될 수 있다. 특색 없던 그간의 군자동 길거리는 본 커뮤니티 시설에서 형성된 새로운 동선으로부터 활기를 되찾고 이는 광진구 지역재생으로 연장된다.

SITE DIAGRAM

군자동 53-9, -14, -19, -22의 4개 합필지 약 1,215㎡

근린시설 현황

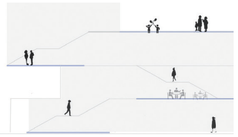
교육 및 연구시설 현황

주거시설 현황

문화집회 및 노유자 시설

CONCEPT

보행로의 연장, '걸으며 만나고 나누다' Gunja-dong, Community Sequence.



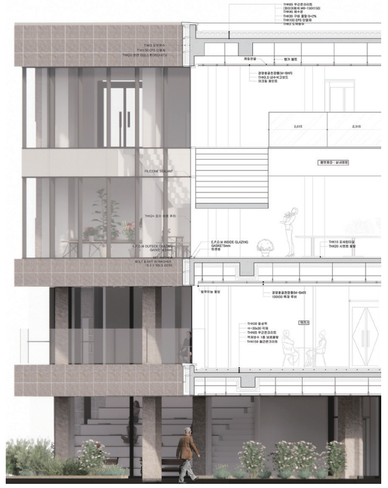
군자동 주민들이 만들어내는 수많은 동선들을 연장하여 건물 내부로 끌어들인다. 걷다 보면 자연스럽게 만나는 주민들과 문화적 교류를 이끌어내고 세대 간 통합을 도모한다.

CONCEPT

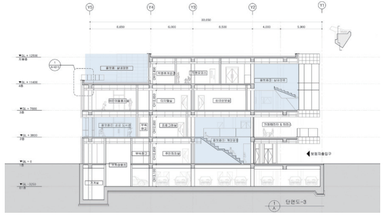
보행로를 건물 내부로 연장하여 건설동선을 형성하고 곳곳에서 플랫폼과 만나도록 한다.
플랫폼에은 현재 군자동에 가장 필요한 문화/교육/여가 시설들이 배치되어
중요한 프로그램이 진행되는 하나의 거점지가 된다.

단면에서는 층마다, 평면에서는 사방으로, 내부에서 외부로, 다양히 배치하여
보행자가 다채로운 동선과 풍부한 공간감을 경험하도록 하였다.

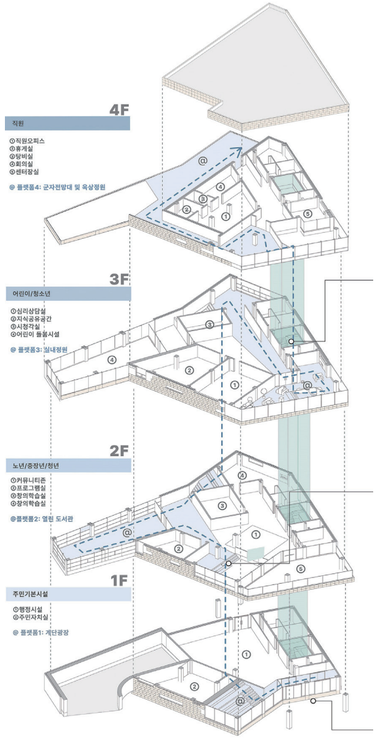
EXTERIOR DETAILS



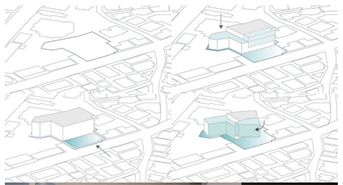
SECTION

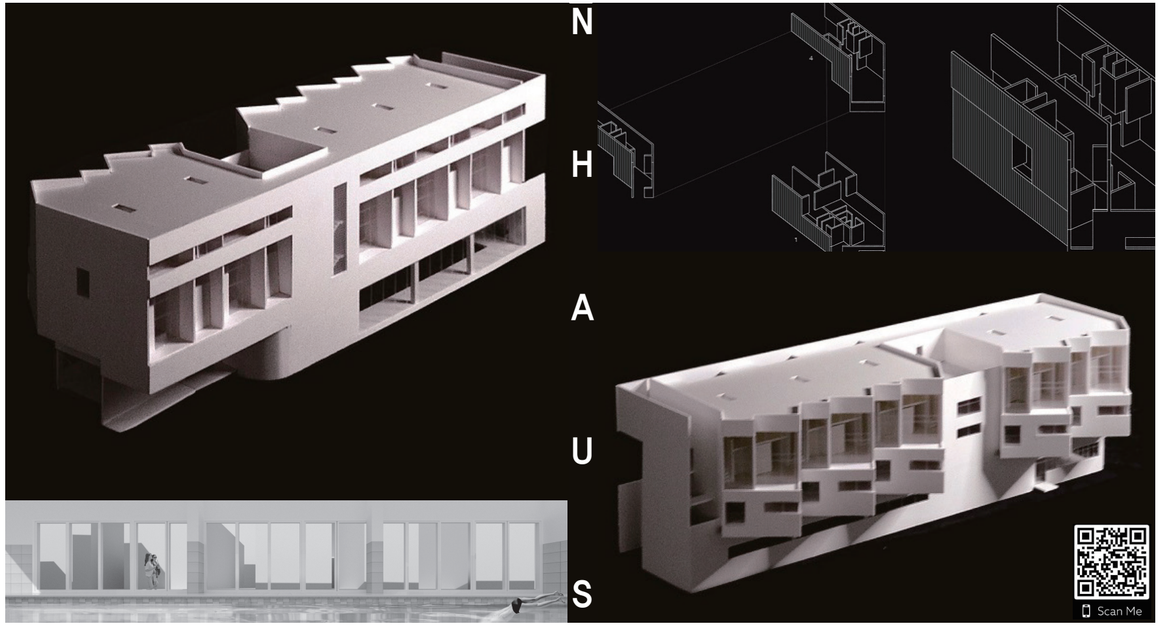


PROGRAM



MASS PROCESS





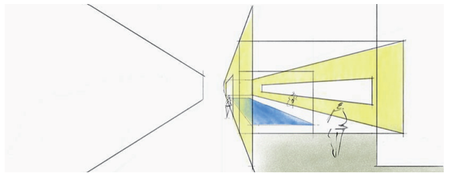
N-HAUS

거리 활성화를 위한 수영장이 있는 공동주택

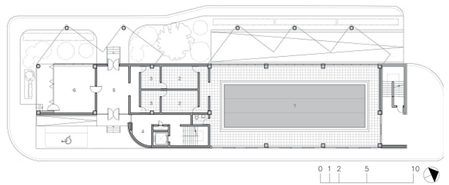
이수원
swimmingswallows@gmail.com
prof. 김동현

집이 곧 주거가 아니고, 주거가 곧 집이 아니다. 오늘날 가족모임은 드물다. 또한 거실을 거쳐 방으로 가던 주거 평면은 가정의 개인화로 인해 통합된 공간으로 바뀌었다. 그로 인해 개인은 거리와 직접적으로 연결된다. 1~2인 가구가 전체 가구의 60%를 차지하기에 개인의 라이프스타일은 전체의 라이프스타일이다. 이는 신체의 움직임과 감각적 경험을 통해 풍부해진다. N-haus의 수영장은 1층에 있고 쉽게 접근할 수 있다. 필요에 따라 문을 열고 닫아 도시와 직간접적으로 연결되며, 이는 수영장을 이용하는 사람들과 지나가는 보행자에게 신선한 감각적 경험을 제공한다.

PERSPECTIVE DRAWING



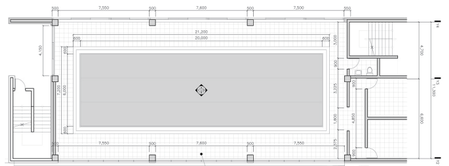
1F SWIMMING POOL PLAN



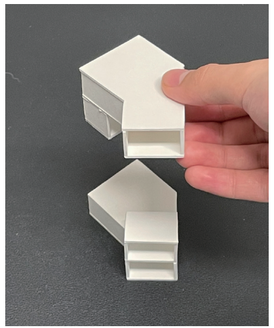
1. Swimming Pool / 2. Shower Room / 3. Fitting Room / 4. House Entrance / 5. Lobby / 6.Storage

ELEVATION

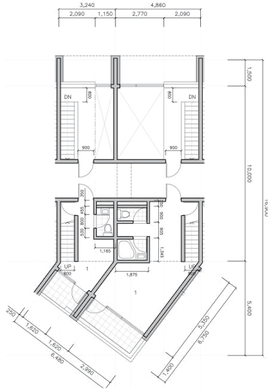
SWIMMING POOL DETAIL



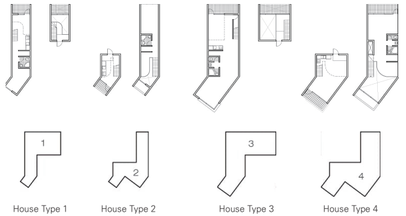
STUDY MODEL



HOUSE UNIT DETAIL

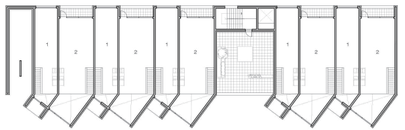


PLANS OF HOUSE UNIT



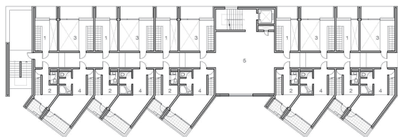
House Type 1 House Type 2 House Type 3 House Type 4

4F PLAN



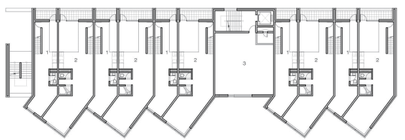
1. House Type2 / 2. House Type4 / 3. Roof Garden

3F PLAN



1. House Type1 / 2. House Type2 / 3. House Type3 / 4. House Type4 / 5. Hall

2F PLAN



1. House Type1 / 2. House Type3 / 3. Community Room

광진구의 벽을 허물다.

중첩을 통한 틈과 기회

이채현

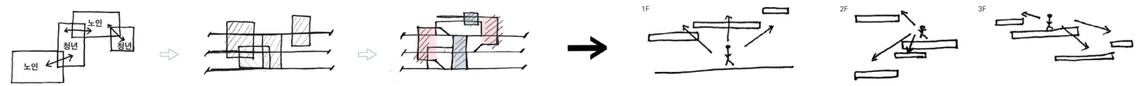
ecogus0109@naver.com

prof. 김시영

군자동 주거지역은 자취하는 청년, 유입된 청년, 거주하는 고령층의 만남의 가능성이 있는 공간이며 고령화 시대에 발맞춰 세대 간의 벽을 허물 수 있는 공간이 들어서야 한다고 생각했다. 또한, 현재 사이트는 일정 층 이상의 벽돌 빌라가 60m가량 빼곡하게 서 있어 마치 벽과 같은 느낌을 준다. 따라서 군자동 주거와 골목 구조가 가지고 있는 벽을 허물고 새롭게 머무를 수 있는 공간이 필요하다고 생각했다. 이러한 니즈를 반영한 주거 문화 복합시설을 통해 군자동 주거 벽돌 섬이 가진 '벽'을 허물고 골목이 살아나며, 사람이 만나 머물 수 있는 공간을 기대한다.

CONCEPT

광진구의 '벽'을 허무는 공간 심리적인 '벽', 형태적인 '벽', 세대 간의 '벽'을 허물고 새롭게 머무를 수 있는 공간을 만들어 삭막한 주거 벽돌 섬에 환기를 주는 공간을 만들다.



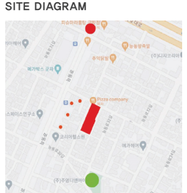
노인을 위한 프로그램과 청년을 위한 프로그램이 서로 만나면서 중첩되는 듯한 평면적인 드로잉

매스의 수직적인 중첩이 일어나는 공간

매스 위 중첩을 통해 얻어낸 새로운 레벨은 세대 간 만남의 기회가 있는 중간 영역

수직적으로 열린 틈의 연속을 통한 세대 간의 만남과 시각적인 교류

SITE DIAGRAM



유입된 외부인들의 심리적인 벽

군자역이 가까이 있고 유명 맛집들이 근처에 있어서 외부인의 유입이 좋은 편이다. 하지만 넓고 탁 트인 대로변에서 사잇길로 들어오면 육중하고 오래된 빨간 벽돌의 빌라 성들이 외부인이 보았을 때 들어가기 꺼려지게 만드는 눈에 보이지 않는 '벽'을 가지고 있다.

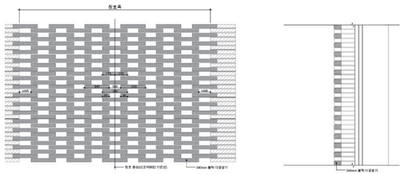
형태적으로 느껴지는 벽

사이트 내부로 들어가면 좁은 길을 하나 두고 양옆으로 일정 층 이상의 건물들이 빼곡하게 서있어서 공간적인 여유나 가로녹지 하나 없이 60M의 긴 벽과 벽 사이에 서 있는 듯한 느낌을 준다.

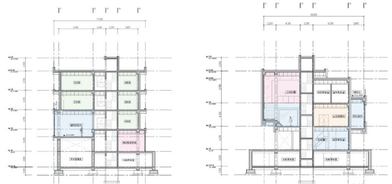
세대 간의 벽

사이트 뒤쪽으로 100m에서 200m 이내의 거리에 능동 경로당 광진구 새마을회관이 있어서 고령층과 자취하는 청년 혹은 유입된 청년 간의 만남의 가능성이 있는 장소이다. 또한, 평균 수명이 높아지는 고령화 시대에 노인과 청장년 간 불통과 세대 간 갈등, 벽은 더욱 깊어져 가고 있다.

FACADE DETAIL



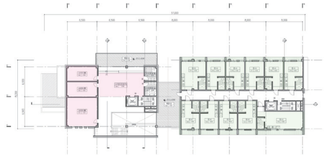
SECTION



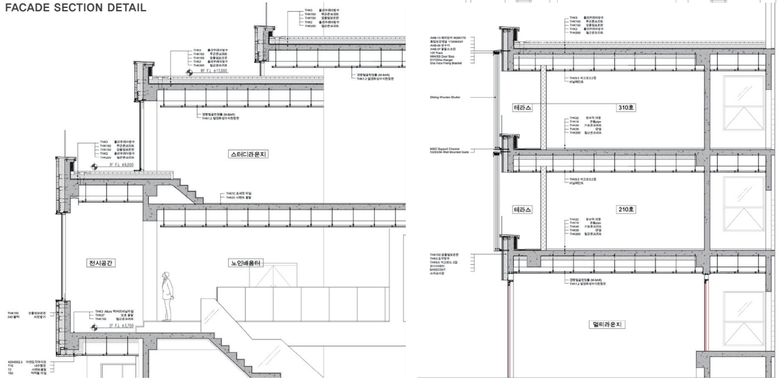
PLAN

1F

3F



FACADE SECTION DETAIL



ELEVATION

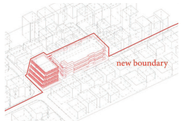
A Living corridor

능동 공유주거 프로젝트

전승현
lucy9695@naver.com
prof. 이태경

대상지는 평지이며 같은 건물이 반복되어 위치를 알기 어렵다. 현재 능동의 다세대 주택들은 경계를 선점하기 위해 빽빽하게 붙어있다. 경계를 설정하고 있는 담장이나 반지층 공간을 재해석하여 가로와 일체화하여 걸으며 내밀한 공간으로 연결될 수 있도록 한다. 또한 주거공간으로 이동하는 동선에서 분절된 모임 공간을 마주칠 수 있다. 기능적으로 상업동과 주거동을 분리하며 두 매스는 비슷한 듯 다른 모습을 한다. 중정의 흥미로운 동선 공간을 통해 거주자, 주민 모두가 외부와 반응할 수 있다. 목재 차양은 내부의 환경을 조절할 수 있으며 거리의 풍경에 영향을 준다.

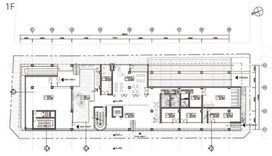
CONCEPT



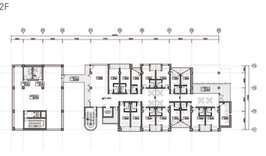
RENDER IMAGE

PLAN

1F

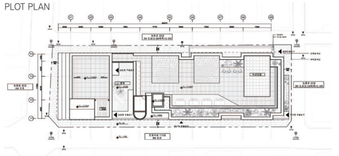


2F

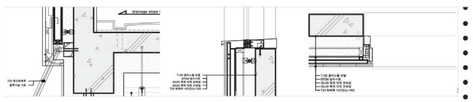
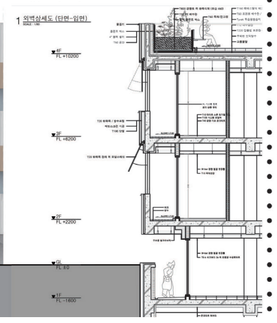
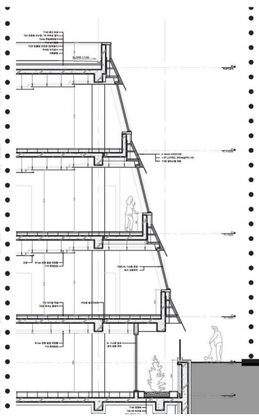


3F

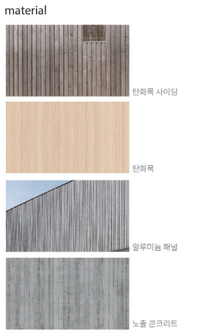
PLOT PLAN



DETAIL SECTION

material



detail for wood awning

detail for steel shade

STUDIO 4 (도시농업 복합센터) | 2021-2

OBJECTIVES | 자연 환경의 Context를 배경으로 부지 안에 친환경적인 이슈와 기술을 활용하여 대지를 조성, 건축의 외부공간과 내부시설이 연계된 도시농업 복합센터를 설계하는 프로젝트이다. 교육 목표의 수행을 위하여 passive system을 적용한 건축물로 기획, 한 건물 내에 구성되는 개별성(사적 공간)과 공공성(공적공간)을 해석하고 자연 친화적인 건축적 제안을 위한 프로그램을 구성한다. 건축물이 구형되기 위한 다양한 요소들, 즉 외부적인 환경과 내부적인 요구, 친환경적인 건축시스템, 다양한 공간의 구성과 연결성 그리고 프로그램의 작가적 해석에 따른 건축적 형상 및 기능성들이 연구되고, 그에 대한 건축적 사고가 설계도면(건축적 언어)으로 표현되어져야 한다.

PROGRAM | 도시농업을 위한 교육 및 전시, 판매

SITE | 용산가족공원 내 일부(용산구 용산동6가 68-90 외 4 필지), 면적=33,076㎡

SIZE | 대지면적 33,076㎡, 연면적 4,000± 5 % 이내, 4층 이하

PRODUCTIONS | 설계개념 및 환경설계 개념도, 배치도(축척 : 임의, 정북방향과 패널상단방향을 일치시킬 것), 각층 평면도(축척 : 임의), 입면도 (2면 이상, 축척 : 임의), 단면도(2면 이상, 축척 : 임의), 전체 투시도, 부분 투시도, 기타 필요하다고 판단되는 도면 등

선배들의 후기와 조언

- 스튜디오를 진행하면서 아무래도 도시농업교육센터라는 프로젝트 자체가 좀 생소하게 다가왔다. 때문에 더욱 더 많은 연구 조사와 고민이 필요했었던 프로젝트였다.
- 연못으로 분절된 대지에 대해 그 전체를 얼마나 잘 활용할지, 대지 전체를 어떻게 구성할 것인지가 큰 고민이었다. 이전보다 프로젝트 대지가 커지면서 대지 자체를 더 잘 활용하는 능력이 필요해졌고, 또 대지의 특징을 건물에 이점으로 가져오게 만드는 것이 필요한 것 같다.
- 보여주기식 친환경 설비를 채우기보단, 어떻게 하면 건물이 사이트와 유기적으로 연결되어 작동할 수 있을지를 고민해보면 좋겠다. 친환경을 위한 적절한 건물 디자인과 사이트 특성을 이용한 친환경 요소를 찾아보는 것도 도움이 될 것이다.

상이한 프로그램들이 집합적으로 구성되는 설계 과제를 통하여 건축 공간의 개별성과 통합성에 대한 실험과 창출되는 건축 형상의 논리적 전개를 습득한다.
다양한 건축 요소의 정확한 표현과 설계도면의 작성을 통하여 실질적인 기술의 집약체로서 건축물을 이해하고 해설할 수 있는 능력을 배양한다.
특정대지의 자연적 조건을 조사, 분석하여 건축물과 주변 환경의 지속 가능성에 대한 아이디어와 친환경적 passive system을 고려한 설계 계획을 구상하는 능력을 배양한다.

Project 1. 10×10×20 Eco Pavilion
Project 2. Sustainable architectural design

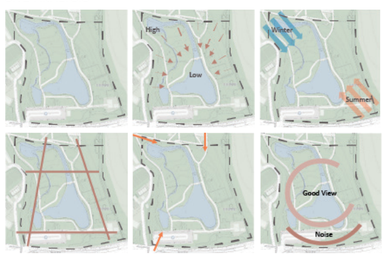
Eco Linker

도심에서 일어나는 농업의 발생, 도시공간과 자연을 잇다.

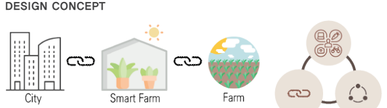
김병욱
byunguk317@naver.com
prof. 정슬아

도심에 위치한 도시농업교육센터로써 기존의 공원이 가지던 자연 친화적인 느낌과 가치를 유지하려 노력했다. 또한 현대적 건축물과 그 속에서 일어나는 농업이라는 행위, 더 나아가 주변 공원을 통해 겪는 친 자연적 경험들이 건물 내부를 이어지도록 하고 싶었고, 도시와 농업의 경계를 잇는 연결고리 역할로써 건물을 디자인하였다.

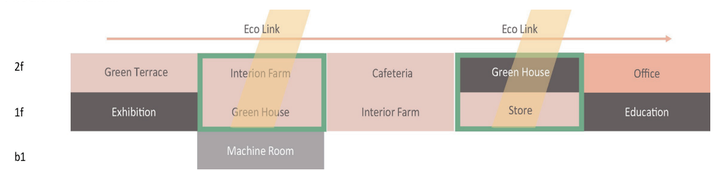
SITE ANALYSIS



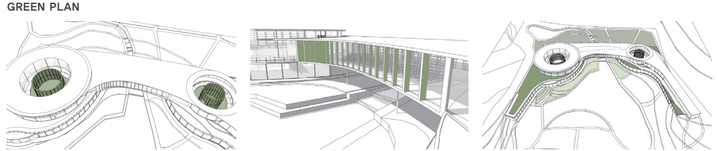
DESIGN CONCEPT



PROGRAM DIAGRAM

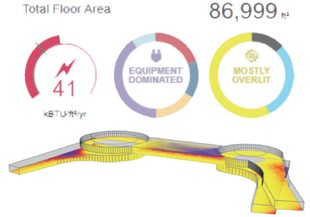


GREEN PLAN

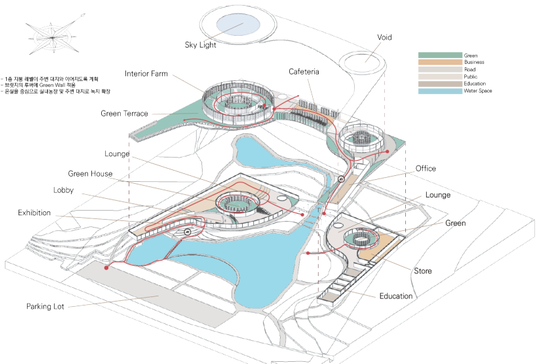


GREEN HOUSE　　GREEN WALL　　CITY FARM

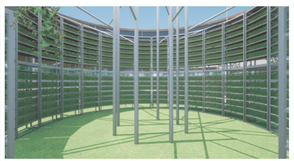
ENVIRONMENT ANALYSIS

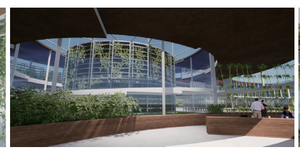


ISOMETRIC

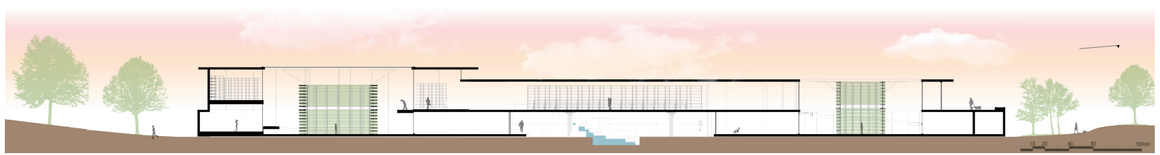


MASTER PLAN





SECTION



NatureMax

녹지와 맞닿는 면적의 최대화, 자연에 스며들다.

김지혜

sakamoto0121@naver.com

prof. 정슬아

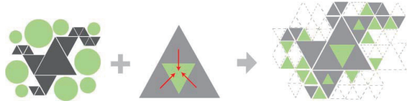
기존의 용산가족공원의 Skyline은 도시와 농업이 분리된 모습을 보여준다. 도시화가 급격하게 진행됨에 따라서 현대인은 농업과 멀어진 삶을 살게 되었고 기후의 변화로 인해서 녹지가 점점 줄어드는 상황이다. 이에 용산가족공원 내의 녹지를 최대화함으로써 도시민들과 농업의 관계를 회복시키고자 한다. 매스를 수직화하고 대지에 맞게 삼각형의 크기를 변형함으로써 주변의 고층 건물의 형태와 어우러지는 새로운 Skyline을 형성하고 건물이 녹지와 맞닿는 면적을 최대화한다. 이를 통해, 건물 안에서도 자연 속을 거니는 듯한 분위기를 느낄 수 있다.

CONCEPT

도시와 용산가족공원이 이루는 Skyline은
도시와 녹지의 분절된 관계를 보여준다

도시농업 교육센터의 매쓰를 수직화하여
기존의 녹지와 건물이 접하는 면적을 최대화하고
새로운 Skyline을 형성한다

ARCHITECTURAL EXPRESSION



지형에 따라 삼각형 유닛 크기가
달라지면서 자연으로 스며드는
형태의 평면 계획

삼각형의 중심에 녹지공간과
공유공간을 위치시켜
자연 속에 있는 느낌을 준다

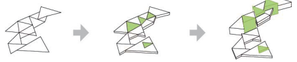
건물과 녹지가 접하는 면적의 최대화

SITE ANALIYSIS

녹지의 분포

주요 동선

MASS DIAGRAM

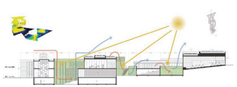


프레탈을 이용하여
대지 위 삼각형을 배치

삼각형이 마주보고 있는 면에
녹지와 공유공간을 위치

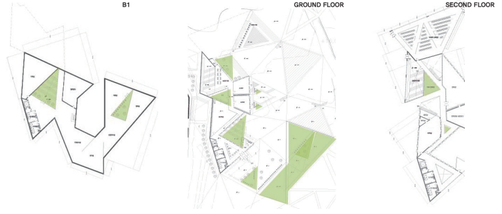
삼각형 매쓰를 늘려
주변 도심과 공원이
어우러지는 경관 형성

SUSTAINABILITY DIAGRAM

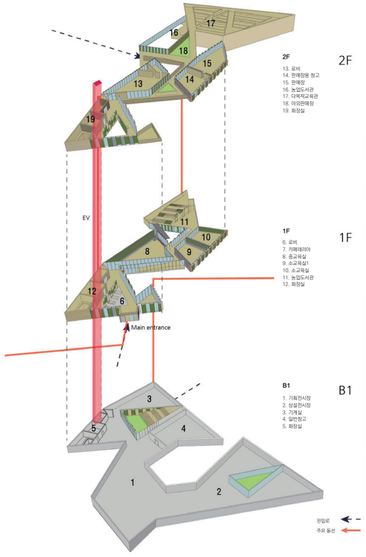


FLOOR PLAN

PLAN



PROGRAM & FLOW PLANNING



ELEVATION

SECTION

도시와 농촌
汎濫으로 엮이고 섞이다.

서울과 용산, 역사와 지역, 도시와 농촌, 범람을 통해 엮이고 섞이다.

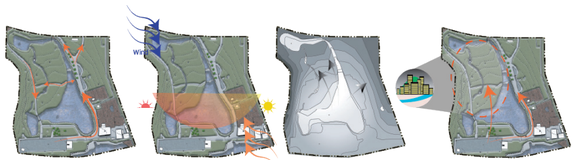
신명관

tls2209@naver.com

prof. 정슬아

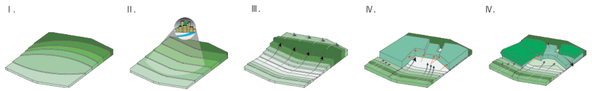
지금 모습의 용산이 있기 전 용산은 자연적, 지리적, 역사적 조건에 인하여 서울이라는 도시를 바라보게 되었을 때 현재의 도시와 농업과 같이 엮이지 않고 하나로 읽히지 못하는 공간이었습니다. 저는 이번 프로젝트를 용산의 역사적 요소인 범람을 도입하여 이를 물리적인 모습과 더불어 사람들의 관심, 프로그램의 큰 흐름으로 외부와 내부, 도시와 농촌, 프로그램과 공간, 교육센터와 주변을 엮이고 섞이게 하고자 하였습니다.

SITE DIAGRAM



동선분석 다이어그램 | 자연환경 분석 다이어그램 | 대지등고 분석 다이어그램 | 위치선정

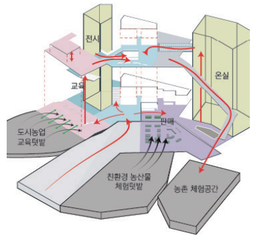
MASSING DIAGRAM



자연의 대지 | 도시적 요소추가 | 관심에 의한 범람 | 프로그램에 의한 범람 | 범람 / 정체화

CENTER CONCEPT PROGRAM

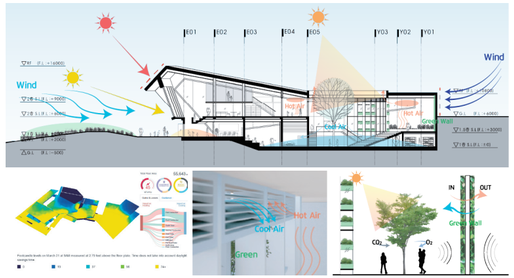
SPACE DIAGRAM



VIEW

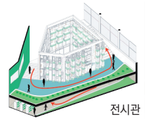
MASTER PLAN

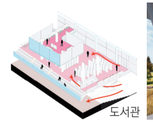
ECO-FRIENDLY DIAGRAM

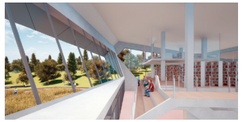


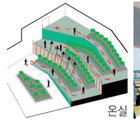
PLAN

SPACE DIAGRAM



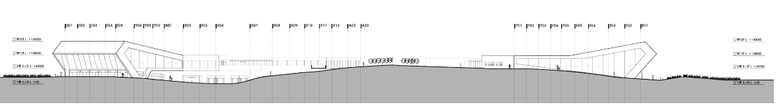






SECTION

ELEVATION



龍山丘陵

'용산구릉' 자연이 시각적으로 확장되는
언덕형태의 도시농업센터

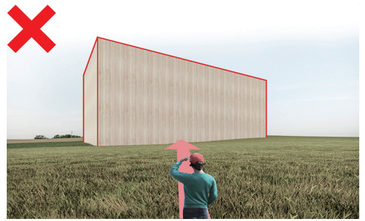
신재승
wotmd1407@naver.com
prof. 김경아

한국 전쟁 이후부터 급격한 발전과 함께 서울은 건물로 도시를 채워나가기 바빴다. 하지만 용산 가족공원은 6.25 전쟁 이후 1992년 서울시가 주한미군사령부로부터 인수하여 녹지공간으로 남겨졌다. 덕분에 커다란 보이드 공간은 백백한 도시를 환기하고 시민들에게 여유와 자연을 제공한다. 이 소중한 보이드 공간에 어떤 도시농업센터의 모습으로 들어와야 할까?

SITE ANALYSIS

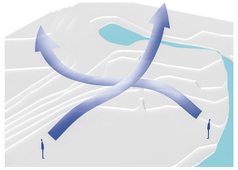
주소 : 용산구 용산동 6 가 68 90 외 4 필지
건축면적 : 2763.48㎡ 연면적 : 4241.9㎡
층수 : 지하1층/지상2층 건폐율 : 12.82%
대지면적 : 33,076㎡ 용적률 : 8.35%

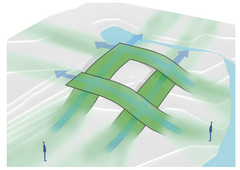
PROCESS DIAGRAM

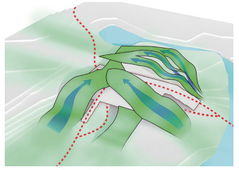


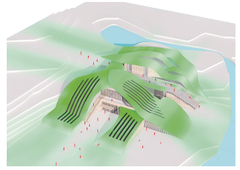
사이트는 자연의 수평선이 길게 뻗어있어 도심에서 좀처럼 보기 힘든 시원한 풍경을 가지고 있다. 이를 용산공원의 소중한 가치라 생각하고, 나아가 보전하려 한다. 따라서 이 필지에 도시농업센터는 시선이 지형을 따라 확장될 수 있도록 보이는 것을 고민하여 지형에서부터 자연스럽게 이어져 올라가는 '언덕'의 형태를 제시한다.

MASSING PROCESS

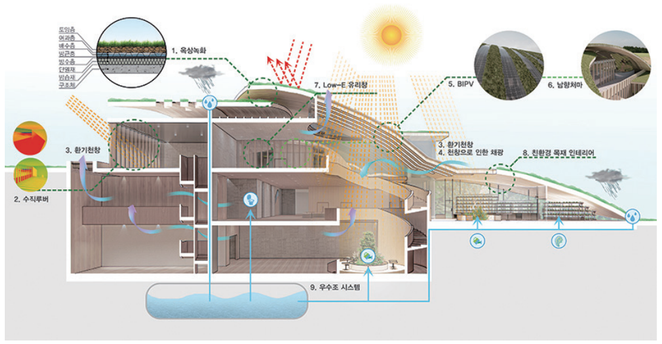

Phase 1 시선의 흐름


Phase 2 시선과 지형을 따라 매스의 확장

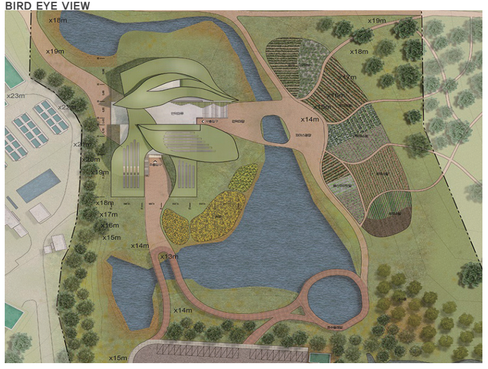

Phase 3 언덕형태 매스의 곡선화


Phase 4 디테일 추가

ECO SYSTEM DIAGRAM



BIRD EYE VIEW



YONGSAN CENTER

도시농업을 통한 도시 내 유휴공간의 재발견

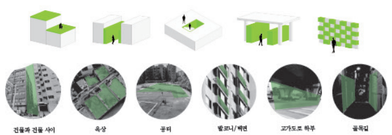
이영재

geeniuslee0719@gmail.com

prof. 양근보

'유휴공간'이란 사용되지 않는, 활용되지 않고 놀리는 공간이다. 도시 내에는 도시를 구성하는 요소들이 만들어 내는 다양한 유휴공간들이 존재한다. 이러한 유휴공간은 도시민들에게는 익숙하지만 간과되어지고 있는것이 사실이다. 이번 도시농업센터 프로젝트에서는 센터를 방문하는 방문자들로 하여금 도시농업을 통한 도시 내 유휴공간의 활용 가능성 인지와 그 공간에서 일어날 수 있는 도시농업을 교육하고 체험하도록 하는 것이 목적이다.

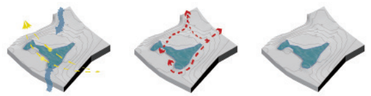
CONCEPT & PROGRAM



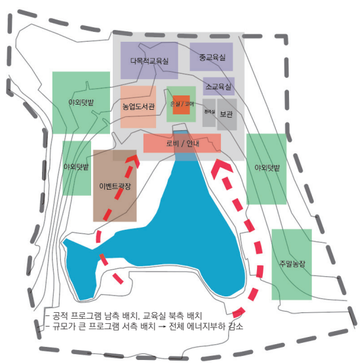
SITE INFORMATION

용산구 용산동6가 68-90 외 4 필지
Area: 33,076㎡

용산 가족공원 부지는 역사적으로 외세의 점유가 잦았으며 1992년, 서울시에서 부지를 인수한 이후 현재의 용산 가족공원의 모습을 하게 되었다. 전체 공원 부지 중 미군이 골프장으로 사용하던 부지에 연덕, 잔디, 광장, 연못을 위주로 개방적이고 단란한 분위기의 공원을 조성하였다.

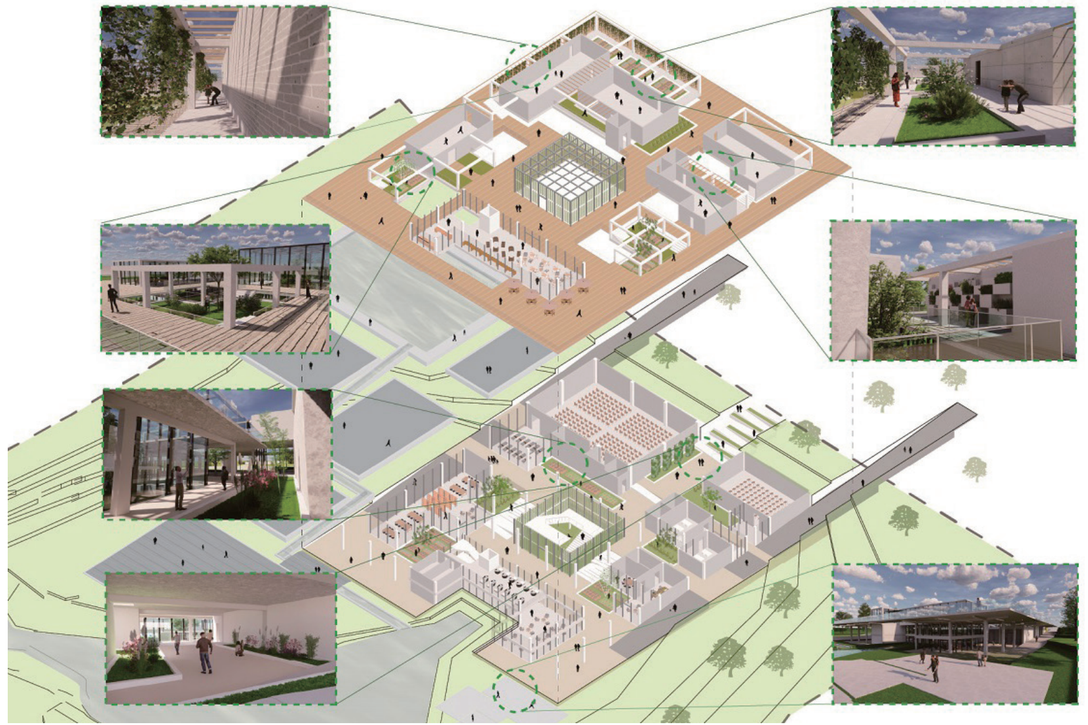


DESIGN PROCESS



SITE PLAN

CIRCULATION & RENDERING



NETWORK FARM

유기적으로 엮은 기능과 공간으로 새로운 가능성을 보여주다.

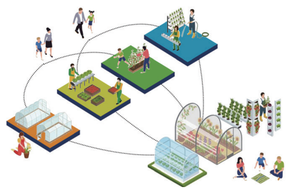
이준수

wnstn609@naver.com

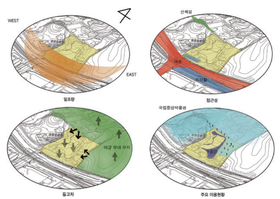
prof. 양근보

NETWORK FARM에서는 시민 참여를 강조하는 농촌개발이 이루어져 시민들의 네트워크를 형성한다. 여기에서 시민들의 네트워크 즉, 집합행동이 농촌 개발의 역량과 큰 관련이 있다. 잘 구조화된 네트워크를 통해 협력, 학습, 체험 활동 등 시민들의 상호작용을 촉진시켜 농업을 개발한다.

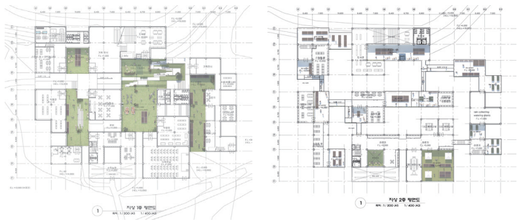
CONCEPT VISUAL IMAGE



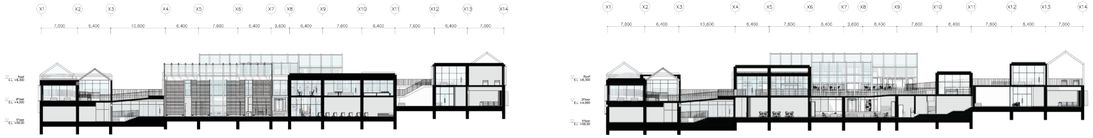
SITE DIAGRAM



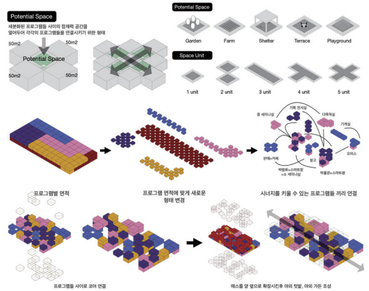
PLAN



SECTION

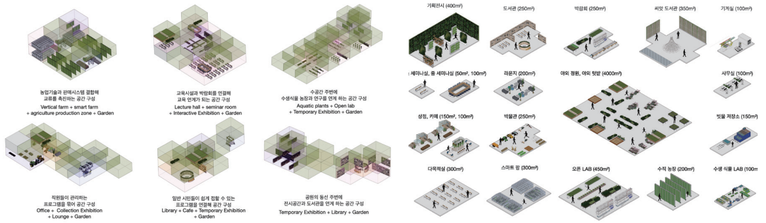


DESIGN PROCESS DIAGRAM

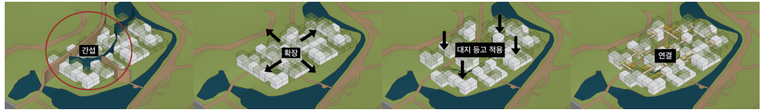


LAYOUT

FUNCTION



MASS DIAGRAM



PERSPECTIVE

Link Between

농업과 도시를 연결하다

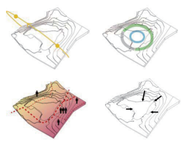
정한나

gkssk10832@naver.com

prof. 양근보

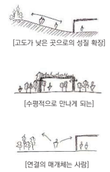
농업으로 인해 발생되었다고 보여지는 도시가 점차 발달하며 농업을 밀어내며 기존의 자족능력과 기타 이점을 잃어가는 것에 대해 생각하는 것에서 이번 프로젝트를 시작하였다.
이런 분리되는 농업과 도시를 연결하는 것은 결국 사람이 될 것이고 사람이 하는 역할에 대해 단계적으로 배우는 시퀀스적 프로그램 짜임을 생각하여 공간을 구성하고 사람들이 그 사이를 이동하며 각 프로그램과 그 프로그램이 가지는 상징성을 이어줄 수 있도록 설계하고자 하였다.

SITE ANALYSIS



CONCEPT DIAGRAM

농업은 도시를 만드는 가장 주요한 시발점임에도 불구하고 도시가 발달함에 따라 도시와 분리되기에 이른다.
이에 따라 도시는 이전에 가지고 있던 자족 능력을 잃게 되고 농업을 포함한 자연스러운 자연공간과의 연계가 아닌 인공적 자연의 인위적 개입을 조성하기도 한다.
이러한 자족 능력을 잃고 농업(자연)과의 연결이 끊기게 된 도시에 대하여 우리의 미래엔 그 끊어진 연결성을 다시 회복하여 연결하는 것을 가장 큰 목표로 하게 되었다.



[고도가 낮은 곳으로의 성질 확장]

농업, 확대하여 자연이 다시 도시로 성질이 흘러들어 자연스러운 연결을 이룰 수 있도록 가장 고도가 낮은 곳에 건물을 배치하고 주위의 자연이 스며드는 듯한 효과

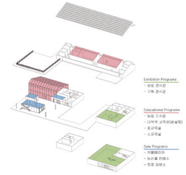
[수평적으로 만나게 되는]

땅에서 이뤄지는 농업과
높은 빌딩이 있는 도시는 그 위계성에서 큰 차이가 발생
이에 따라 자연스럽게 농업(자연)과 도시가 만나는 공간이 되도록 수평적 연결 요소 삽입

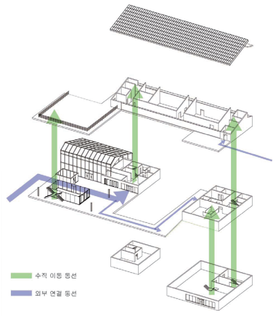
[연결의 매개체는 사람]

농업과 도시를 연결하는, 도시농업의 연결체는 사람.건물의 외부 자연과 내부 사람.
여러 프로그램을 연결해는 다양한 사람들의 동선을 통해 연결해 줄의 사람들의 모습 투영

PROGRAM DIAGRAM



FLOW DIAGRAM



DESIGN PROCESS

가장 낮은 고도에 건물의 초기 매스 배치

농업에 집중된 프로그램과 농업산물에 집중된 프로그램(도시로 오는 농산물)으로 성격을 나눠 현재의 분리된 농업과 도시의 모습을 투영

연결로의 매스와 외부동선 추가

농업과 도시를 연결하는 교육 프로그램을 분동된 매스 위에 배치하여 두 매스를 연결

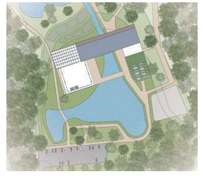
외부동선으로 분동된 매스를 연결

시각적, 물리적으로
수평적 연결을 이루는 공간

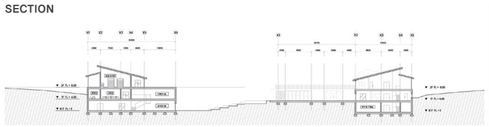
수공간 위에 구성된 외부동선로와 외부와 시각적으로 연결되는 온실, 2층이지만 농업 고도와 연결되어 외부와 자연스럽게 만나는 공간 구성

GREEN DIAGRAM

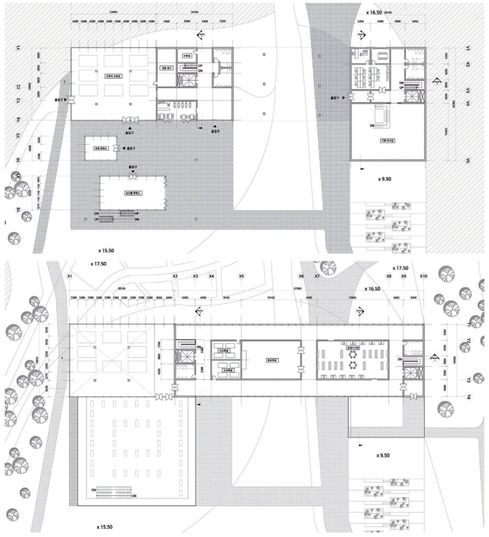
SITE PLAN



SECTION



FLOOR PLAN



ELEVATION

FRAME

고정된 틀에서 벗어나 새로운 틀을 형성하다.

최재은

cje9698@naver.com

prof. 심재현

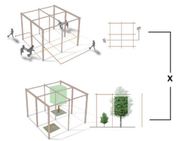
농업은 '촌', 도시는 '사무직' 과 같은 사람들이 만들어낸 인식의 '틀'을 벗어나 도시 속 농업 또한 즐겁고 필요하다는 것을 사람들의 새로운 틀로 만들어낼 도시농업센터를 설계하였다.

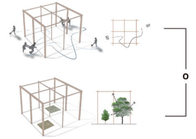
SITE ANALYSIS

우리나라의 경우, 북위 37도에 위치한다. 따라서 4계절이 또렷이 나타나고 계절마다 태양의 고도가 큰폭으로 달라진다.

우리나라는 오호츠크해 기단에 의해 넓동계절풍이 발생하고 시베리아 기단에 의해 북서 계절풍에 영향을 받는다.

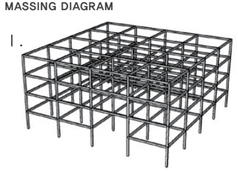
CONCEPT



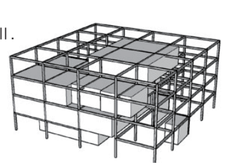


사람이 만들어낸 직선의 집합, 틀
이들은 무언가를 지지하거나 구획하거나 통제하는 등의 목적을 위해 사용됩니다. 하지만 이러한 틀 속 사람들과 자연은 틀과 같은 움직임을 보이지 않습니다. 창글징인 보다라도 알 수 있습니다.
수직과 수평으로 이루어졌다고하여 수직수평으로 이동하지않고 수직과 수평으로 이루어졌다하여 자연물이 수직수평으로 자라지않습니다.
도시는 농업을 할 수 없다는 사람들의 틀을 벗어난 도시농업센터를 목표로 설계하였습니다.

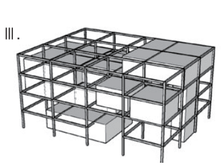
MASSING DIAGRAM



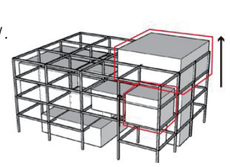
프로그램을 만든다.



프로그램 배치

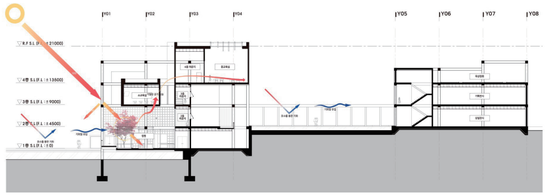


틀을 벗어난 매스 형성



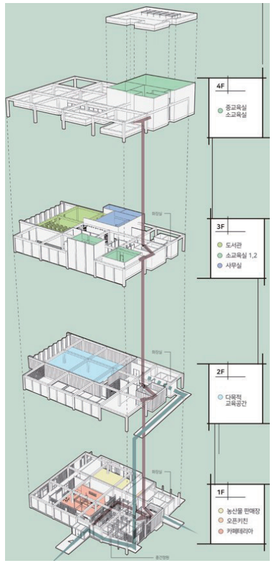
수직적인 매스 형성

ENVIRONMENT ANALYSIS

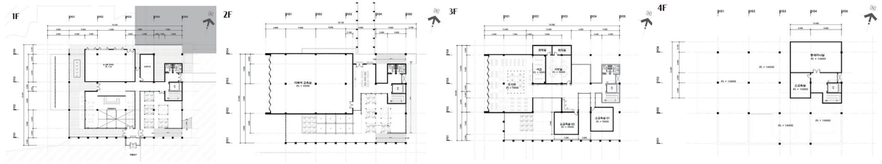


MASTER PLAN

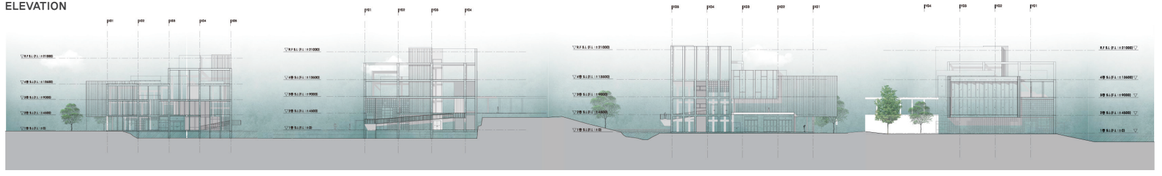
PROGRAM



PLAN



ELEVATION



STUDIO 3 (세종관 리모델링) | 2022-1

OBJECTIVES | 기존 건축물의 존재적 의미와 물리적 구성요소를 재활용하여 새로운 프로그램을 담아내는 설계를 작업한다. 건축물의 상징성/예술성(Form)과 기능성(Function)의 관계를 Remodeling의 과정을 통해서 습득한다. 단순 형상적 작업을 넘어서 건축물의 상세한 구축 요소(Details)에 대한 설계를 실습한다.

PROGRAM | 예술창작 복합시설로 예술가와 시민의 소통공간, 다양한 공연 예술 발표, 예술 체험 공간으로 한다. 기존건물의 해석을 통한 새로운 창작의 공간 디자인 및 기존 건축재료 및 외부공간을 재해석하고 디자인한다.

SITE | 세종대학교 내, 1964년에 지어진 세종관(지상 3층) 건물, 동아리방 등 학생활동을 위한 용도를 정보 센터 기능으로 전환, 리모델링한다.

선배들의 후기와 조언

- 기존의 틀이 정해진 프로젝트이기 때문에 그 안에서 새로움을 찾아내는 과정이 어려웠다.
- 디자인적 측면뿐만 아니라 보와 기둥, 구조 보강과 같은 구조적인 측면까지 고려해야 해서 이전의 설계 수업과는 다르게 난도가 확실히 높다고 느껴졌다.
- 리모델링이 꼭 완전한 새로움을 뜻하는 것이 아닐 수도 있다는 생각을 하며 진행하면 좋을 것 같다.
- 구조적 제약도 많고 컨셉도 비슷비슷하지만 그 속에서도 본인만의 생각을 가지고 독창적으로 해석하여 각자 하고 싶은 설계를 했으면 좋겠다.

건물의 보전 및 재활용, 증축, 개축, 보수, 유지관리 등을 위한 설계를 강조함으로써 설계는 신축을 전제로 한다는 일반적인 관념을 전환, 기존의 역사성, 상징성, 구조적 안정성, 시공성, 경제성 등을 고려하여 새로운 기능과 공간을 창출하고 구조, 재료, 시공 등에 관련된 지식과 기술적 판단 능력을 교육한다. 건축설계과정에 필요한 다양한 정보를 연구/조사, 수집하고 분석, 문제를 구체적으로 정의하고 이를 설계 개념으로 도출하는 프로그래밍을 기반으로 건축설계를 수행한다.

Project 1. Detail modeling
Project 2. Renovation

STUDIO 3

선, 면, 빛

세종관의 최소단위를 이용한 리모델링

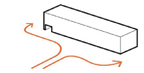
강명훈

iks3322@naver.com

prof. 심재현

세종대학교에서 가장 오래된 건물이자 학교 중심부에 위치한 세종관은 오랜 역사를 지닌 건물임에도 불구하고 장애물, 다 무너져가는 건물, 그저 스쳐 지나가는 건물에 불과하다. 모든 것을 새롭게 만드는 것이 아닌 건축물 자체가 가진 본질을 이용하여 리모델링을 진행하였다. 세종관은 철근콘크리트 구조로 이루어진 건물로 외피를 걷어내면 3차원 격자형태의 구조만 남는다. 이 격자는 다시 선과 면으로 분해된다. 세종관을 이루는 가장 최소단위인 선과 면이 가지는 다양한 건축적 특징을 이용하여 형태적이나 공간적으로 이전과는 전혀 다른 세종관을 만들고자 하였다.

PROBLEM



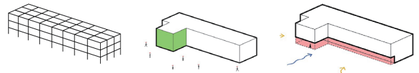
세종대에서가장 오래된 건물이면서 중심부에 위치하지만 장애물로서 존재하는 세종관

CONCEPT – 선과 면의 재구성

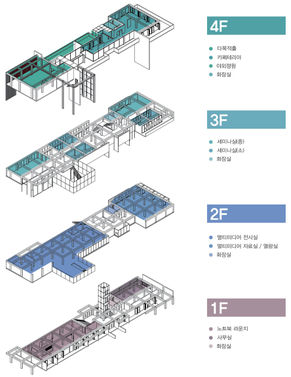
세종관을 이루는 최소단위인 선과 면이 가지는 건축적 특징을 이용하여 이전과는 다른 세종관의 모습으로 변화시킨다
시간에 따라 그림자의 형태가 선 혹은 면이 된다

GROUND FLOOR

MASS

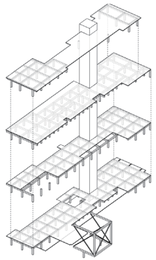


LOCATION OF PROGRAMS

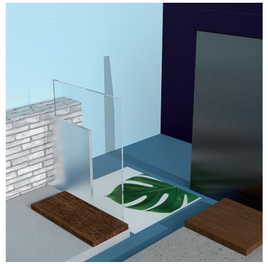


4TH FLOOR

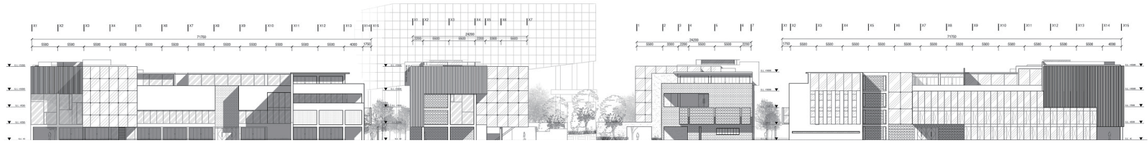
STRUCTURE



MATERIAL BOARD



ELEVATION



회랑에 품기다

HUB를 품은 회랑이 공간의 효율을 극대화하다.

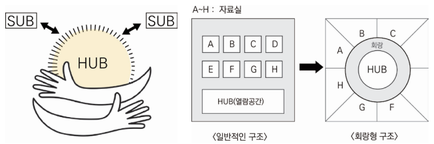
김규빈

gyubbin0515@gmail.com

prof. 정슬아

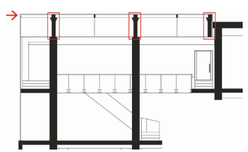
'회랑'은 '주요부분을 둘러싼 지붕이 있는 긴 복도'로 정의되며, HUB(중정)를 구획함과 동시에 더욱 돋보이도록 기능을 하는 건축 개념이다. 노후화된 세종관을 가장 효과적인 정보교류와 소통의 장으로 이용하기 위해 회랑과 HUB를 배치한 멀티미디어 도서관으로 탈바꿈하고자 한다. 이를 위해 다양한 미디어 자료실과 HUB 사이의 물리적인 거리를 회랑을 통해 유기적으로 연결하는 구조로 설계하였다. 제한된 공간 내에서 불필요한 복도의 면적을 줄이고 접근방향을 다양하게 하며, 접근거리는 단축시킨다.

CONCEPT



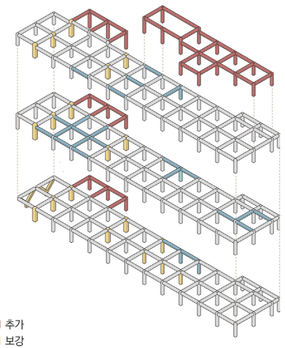
〈일반적인 구조〉 〈회랑형 구조〉

STRUCTURE DIAGRAM

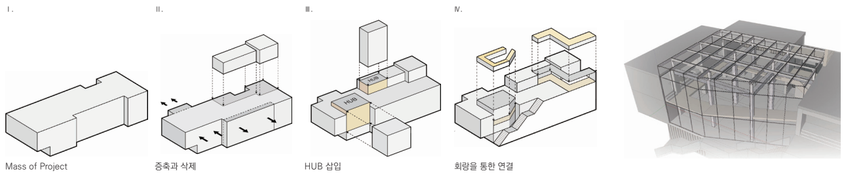


기존 세종관의 보와 기둥을 연장하여 회랑에서 연결되는 부가공간들을 구축했다. HUB는 슬래브와 보를 일부 삭제하여 2층과 3층을 잇는 HUB를 만들었고, 이 중심공간은 유리 커튼월을 의워 세종관의 구조체들이 노출되도록 했다. 이를 통해 채광을 유입하고 내외부 시선 교류가 활발해졌다. 천창과 열리언들을 지탱하기 위한 새로운 거더(girder)와 기둥을 추가하여 기존의 구조체 위에 올렸다.

STRUCTURE DIAGRAM

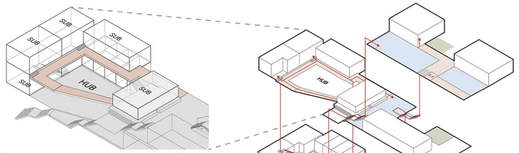


MASS DIAGRAM



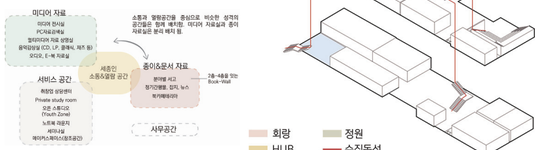
Mass of Project 증축과 삭제 HUB 삽입 회랑을 통한 연결

CIRCULATION

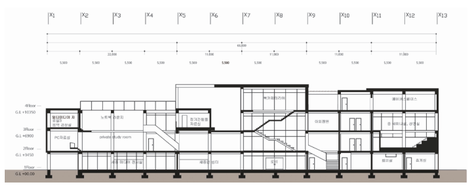


다양한 미디어 자료실과 HUB 사이의 물리적인 거리를 회랑을 통해 단축하고, 유기적으로 연결하는 구조

PROGRAM



SECTION



ELEVATION

MASTER PLAN

PLAN

1F

2F

3F

4F

OUT OF FRAME

내외부 공간의 모호함, 생각의 틀을 깨다.

민재훈

jehun0620@gmail.com

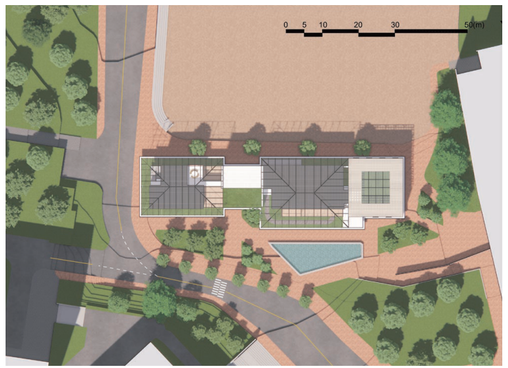
prof. 정성준

해당 미디어테크 워크샵은 '다양한 사람들의', '다양한 방식의' 정보 교류를 중점으로 설계되었다. 정보의 교류는 기존의 갇혀있던 생각의 영역을 넓혀주는 기능을 할 수 있다는 사실에서 '건물 안의 건물(house in house)'라는 프로젝트의 컨셉이 도출되었다. 설계자 본인 역시 갇혀있는 생각의 틀을 깨고자 기존의 실내와 실외가 명확히 구분된 건물에서 벗어나 건물의 실내와 실외가 모호해지는 형태를 구현하였고 이 형태를 통해 방문자들이 생각의 틀에서 벗어났으면 하는 설계자의 바람을 전하고자 하였다.

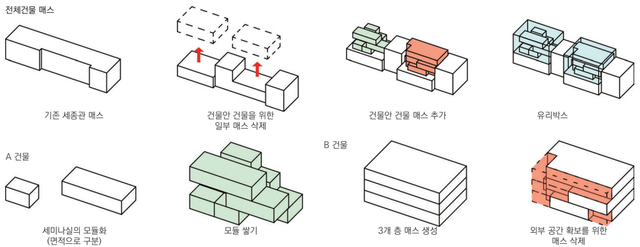
CONCEPT

다양한 사람이 모여 다양한 방식의 정보 교류를 통해 갇혀있던 생각의 영역을 넓혀줄 수 있는 공간이 되었으면 하는 바람이 있었다. 따라서 기존의 건물처럼 단순히 야외와 실내로 나눠지는 것이 아닌 건축물의 내외부 공간이 모호해지는 형태를 통해 생각의 틀을 깨는 시도를 하고 그 형태를 통해 방문자들에게 바람을 전하고자 하였다.

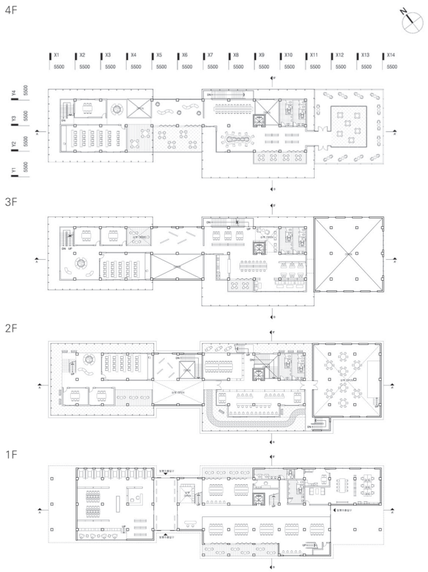
SITE PLAN



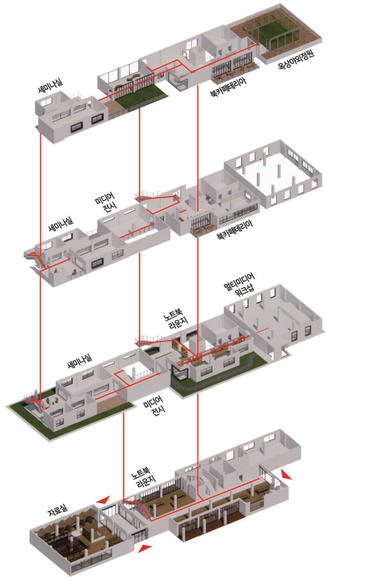
DESIGN PROCESS



PLAN

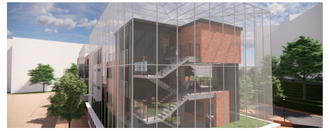


FLOW PLANNING

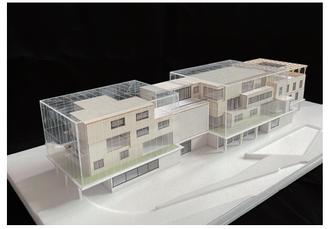


ELEVATION

RENDER IMAGE



MODEL IMAGE



SEJONG I.M

CONNECTION OF INTELLIGENCE

박현진

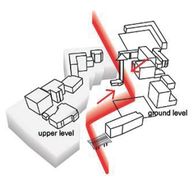
phjj7737@naver.com

prof. 정성준

세종대학은 남서쪽을 기준으로 주변과 레벨차이가 매우 심하고 어린이 대공원을 바라보는 대로를 제외한 경계에서는 주택가와 완충지 없이 접하여 학교 경계를 둘러싼 강의동은 거대한 울타리처럼 배치되어 있다. 교내에서는 정문과 후문을 지나는 메인 도로를 축으로 남쪽에 문과대학, 북측에 이과대학으로 양분 되어있다. 강의동으로 둘러 쌓인 충분한 녹지를 가지고 있음에도 불구하고 가파른 경사지, 학교를 양분하는 도로 그리고 녹지와 광장을 보조하는 인프라 시설의 부재가 학생들이 소통하고 머무를 수 있는 캠퍼스 중심적인 공간의 부재로 결부된다. 따라서 서로 다른 다양한 전공의 학생들이 캠퍼스 중심적인 공간에서 지성의 교류가 일어나는 시설을 계획할 필요성이 있다.

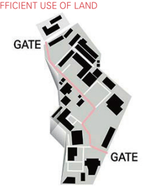
SITE ANALYSIS

DISCONNECTION



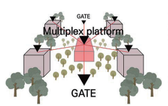
Terrain bisected by level differences
&
No structure in buffer zone

INEFFICIENT USE OF LAND



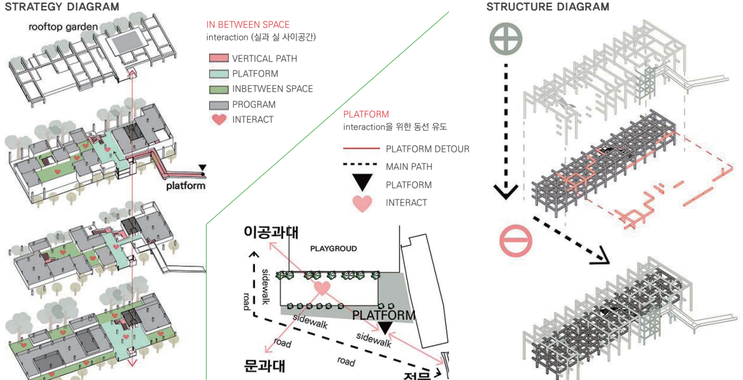
Sufficient space in boundary
&
Insufficient infrastructure in boundary

CONCEPT DIAGRAM

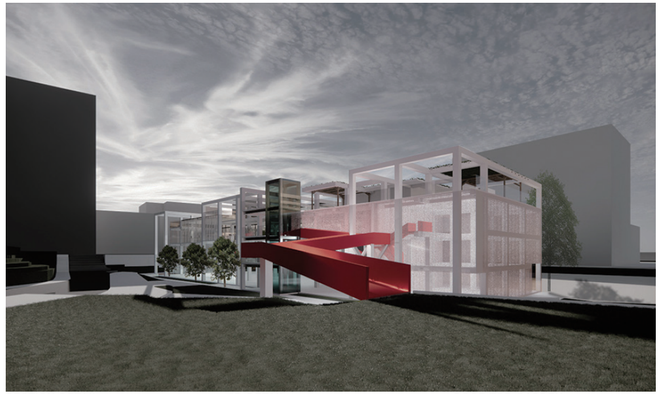


녹지에서 먹고 놀고 공부하고 생각하고 쉬는 것이 시대의 흐름을 타지 않는 이상적인 캠퍼스 공간이라고 생각한다. 썰렁한 운동장과 너무 무성했던 녹지 사이에 위치한 새로운 미디어테크 건물은 기존 운동장 방면 거대한 나무들과 멀음 맞춘 기둥을 추가하여 확장하면서 녹지를 내부로 적극적으로 끌어들였고 학교가 반으로 양분되어 좀처럼 섞일 일이 없는 학생들을 플랫폼을 활용하여 서로 접점을 만들어 주는 평면을 계획했다. 이로써 실과 실사이에는 녹지가 보이고 다양한 학생들이 지나가는 INTERACTIVE한MEDIATHEQUE [SEJONG.I.M] 완성된다.

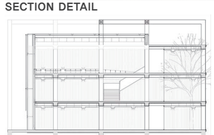
STRATEGY DIAGRAM



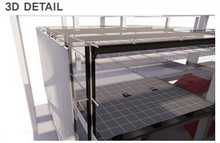
STRUCTURE DIAGRAM



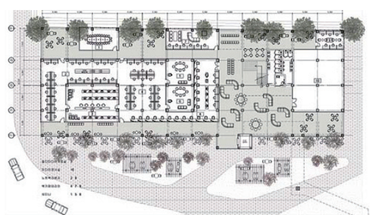
SECTION DETAIL



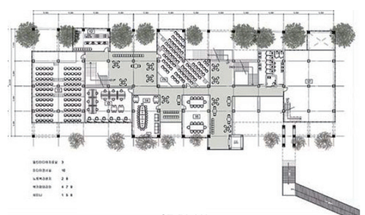
3D DETAIL



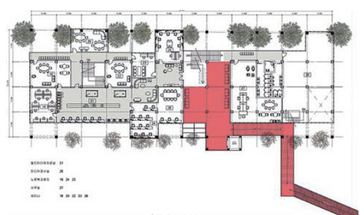
ROOF TOP GARDEN



1F PLAN



2F PLAN



3F PLAN

세종아카이브

MEDIATHEQUE WORKSHOP

변지수

bjs5009@naver.com

prof. 김경아

세종관은 캠퍼스의 처음부터 존재했지만 현재는 과거의 용도를 모두 잃어버리고 노후화되어 스쳐 지나가는 배경이 되었다. 장소성이라는 물리적 가치와 역사적 기억들, '세종'이라는 상징성을 담기 위해 가치 있는 것을 보관하는 아카이브의 개념을 이용했다. 구조 프레임은 물건을 보관하는 선반으로, 프로그램과 공간들은 박스의 형태로 표현했다. 선반 위에 놓여진 박스들은 프로그램의 특성에 따라 자유로운 공간은 보이드하게, 프라이빗한 공간은 솔리드하게 들어간다. 구조 프레임과 박스들의 다양한 배치로 입면의 리듬감을 만들고 밖으로 보여짐을 통해 단순히 보관을 넘어 전시의 기능도 가지게 되었다.

CONCEPT

세종관, 1961

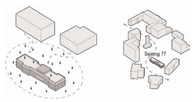
세종관은 세종대학교에서 가장 오래된 건물이면서 '세종'이라는 이름을 가진것에 비해 존재감이 없다. 과거에 다른 건물들이 들어서기 전 학생회관, 동아리방 등으로 사용되며 학생들이 모였던 공간의 기억조차 건물의 노후화와 용도의 상실과 함께 사라져가고 있다.

세종관의 장소성

세종관은 세종대학교에서 중심에 위치하고 학교를 정문에서 후문으로 관통하는 도로를 따르는 주 동선의 흐름에 접해 있다. 교내의 어느 장소라도 이동하기 위해서는 세종관을 지나치거나 볼 수 있는 위치에 있으면서 대부분의 건물에서 공적한 접근성을 가진다. 이러한 장소성은 캠퍼스의 시작과 함께 존재했던 세종관이었기에 가질 수 있었다.

아카이브

아카이브는 보통 가치가 있는 것들을 보관하는 장소라는 의미로 사용된다. 가치가 있는 것들은 원래의 상태 그대로 보관되거나, 보관하는 방식 또는 형태에 따라 변형/정제 되어지기도 하고, 손실되거나 사라져버린 것들은 복원하는 방식 등으로 보관 된다.

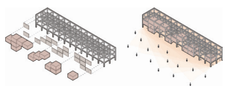


세종관의 가치

세종관은 지금은 세종대학교 캠퍼스의 시작부터 현재까지 함께 존재해온 역사적 의미를 가진 건물이다. 과거에는 학생회관, 도서관, 동아리방 등으로 학생들이 모였던 공간으로 사용되어왔던 기억도 가지고 있다. 현재는 없는 '세종'이라는 대학과 같은 이름의 상징성을 리모델링 할 때 부여할 가능성도 가진다.

아카이브의 변화

보통의 아카이브에서는 규칙적이고 같은 크기의 보관공간의 반복된다. 그러나 보관되는 것이 다양한 스케일과 특성을 가지게 되면 다양한 크기의 공간이 생성되고 조금 더 나아가 보관되어진 것들을 보여주는 전시공간으로 확장이 된다.

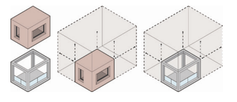


세종 아카이브

세종관의 노후화된 벽들을 해체하고나면 마치 선반형태와 같은 형태만 남게된다. 구조 프레임만 남은 세종관에 사라졌었던 학생들이 모였던 공간을 복원시키고 새로운 모일 수 있는 공간들이 들어가면 아카이브의 모습이 나타난다. 세종이라는 상징성의 부여는 학교의 주체인 학생들이 공간 안에 모여있는 모습을 밖으로 보여주는 아카이브의 전시형태로 확장되어 나타난다.

아카이브 재현

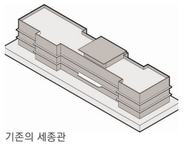
아카이브의 가치있는 것을 보관하는 장소라는 것은 명확한 형태가 없는 추상적 개념이다. 이를 건축적 형태로 나타내기 위하여 물건들을 보관하는 선반을 건축물의 구조 프레임으로 재현한다. 건축물의 구조 프레임은 공간의 크기를 따라 자유롭게 조정된다.



보관의 방법

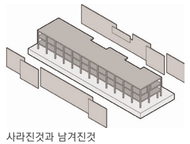
박스형태로 물건이나 자료를 보관하는 것과 같이 세종 아카이브에서는 솔리드 박스(Private Space)와 보이드 박스(Public Space)로 모일 수 있는 공간들을 형성한다. 그리고 이 박스들이 담는 프로그램과 공간의 특성에 따라 크기가 자유롭게 변화 할 수 있다.

MASS PROGRAM



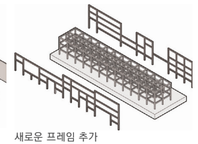
기존의 세종관

기존의 세종관은 세종대학교에서 가장 오래된 건물이면서 '세종'이라는 이름을 가진것에 비해 존재감이 없다.



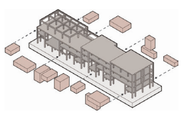
사라진것과 남겨진것

세종관의 노후화되고 존재감이 없던 기존의 벽을 제거하고 철근콘크리트의 구조만을 남긴다.



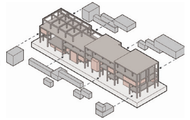
새로운 프레임 추가

새로운 프로그램들을 위한 공간의 확장과 입면의 다양성을 위해 새로운 구조 프레임을 추가 한다.



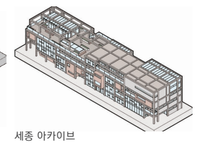
솔리드 박스 추가

아카이브의 보관의 형태 중 하나인 솔리드 박스(Private Space)를 구조 프레임 위로 추가 한다.



보이드 박스 추가

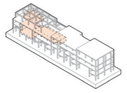
새로운 프레임의 입면에 보이드 박스(Public Space)를 추가하여 입면의 깊이감과 다양성을 추가 한다.



세종 아카이브

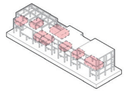
리모델링 된 세종관은 솔리드 박스와 보이드 박스로 사람들을 다시 모이게 하고 그 안에서의 행동을 보관하고 보여지게 한다.

PROGRAMS



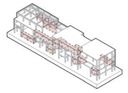
노트북 라운지, 2F/3F

넓은 개방감을 위해 2층과 3층으로 연결 되어 있고, 천창을 통해 높은 천장을 가지게 되었다.



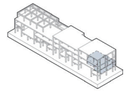
Solid Box, 2F/3F

솔리드 박스는 프라이빗하게 사람들이 모일 수 있는 공간으로 넓은 공간 사이사이 배치된다.



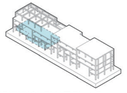
Void Box, 1F/2F/3F/4F

보이드 박스는 외부로 나있는 테라스로 주변의 녹지와 햇빛을 느낄 수 있는 자유로운 공간이다.



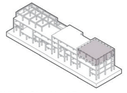
멀티미디어 자료실, 2F

멀티미디어 자료실에는 Private cell 역할을 하는 솔리드 박스가 추가된다.



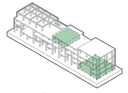
멀티미디어 전시공간, 1F

1층 대부분의 공간은 넓고 자유롭게 동선을 유도시켜 멀티미디어 전시공간을 볼 수 있도록 하였다.



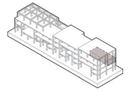
미디어 워크샵, 4F

미디어 워크샵은 한번에 많은 수의 사람들을 수용하기 위해서 넓은 바닥면적과 높은 층고를 가진다.



카페, 1F/4F

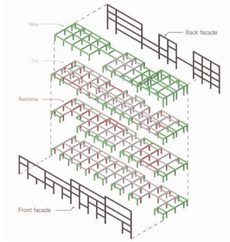
1층의 카페는 주변대지와 연결되고, 4층의 카페는 옥상정원과 연결된다.



사무공간, 3F

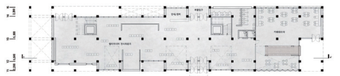
아래층은 멀티미디어자료실 위층은 미디어 워크샵으로 관리에 용이한 위치에 배치하였다.

STRUCTURE DIAGRAM



PLAN

1F



2F

3F

4F

SECTION

ELEVATION

VORONOI CENTER

다양한 세대가 다양한 정보를 공유하며 네트워크를 형성하는 미디어 테크

유비호

qlghdb@naver.com

prof. 정성준

도서관에서 가장 중요한 키워드는 "정보" 라고 생각한다. 정보는 다양한 유형과 다양한 접근하는 방법 등을 통해서 생산, 공유, 습득된다. 이러한 정보의 유형 속의 다양성과 연결성을 키포인트로 삼아서 컨셉을 잡아보았다. 보로노이 패턴이란 각 점에서 가까운 점을 이은 선분의 수직 이등분선을 이어서 만든 패턴이다. 이 점들을 각각의 사용자로 보고 그 점을 둘러싸고 있는 면적을 사용자가 갖고 있는 정보의 유형, 정보에 접근하는 방법 등으로 보았다. 각 사용자들이 자신이 갖고 있는 정보를 교환하는 과정을 통해서 네트워크를 만들고 이 네트워크들이 모여서 보로노이 패턴을 만든다.

CONCEPT DIAGRAM

어린이, 학부모, 노인, 대학생, 청소년 등 다양한 세대의 사용자들이 세종관을 이용한다.

다양한 세대들이 갖고 있는 다양한 종류와 형태의 정보들이 한데 모여 있다.

이러한 다양한 정보들을 다양한 방법으로 생산, 공유, 습득 등을 하는 공간으로 사용된다.

다양한 연령층이 다양한 종류의 정보를 다양한 방법으로 경험하면서 네트워크가 형성된다.

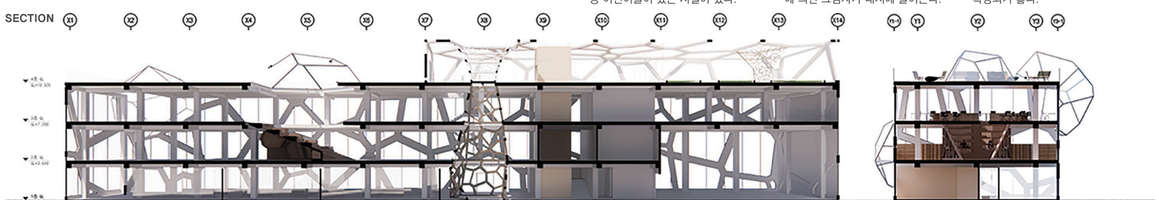
SITE ANALYSIS

주변에 세종초등학교와 어린이 대공원 등 어린이들이 있는 시설이 있다.

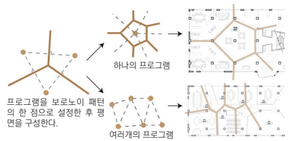
12시쯤을 제외한 시간에는 주변 건물에 의한 그림자가 대지에 들어온다.

북서쪽 방면에 녹지가 많아서 시선이 확장되기 좋다.

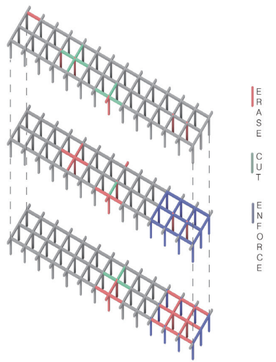
SECTION



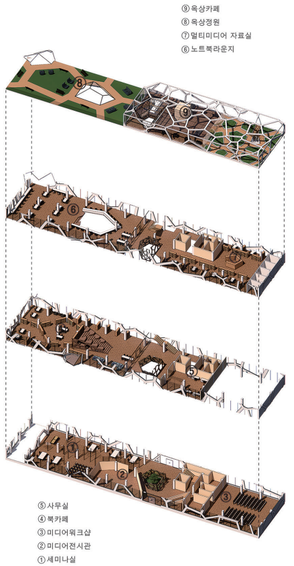
DESIGN DIAGRAM



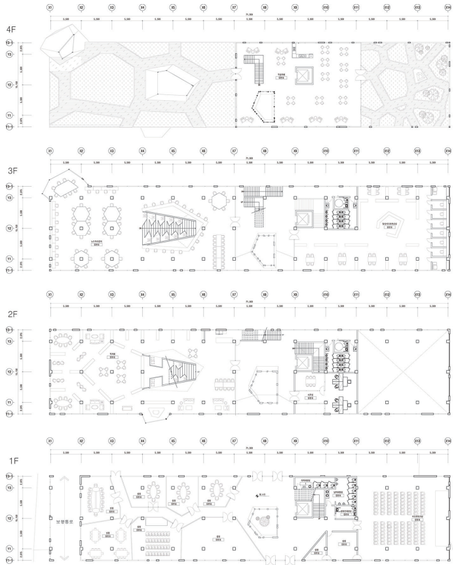
STRUCTURE DIAGRAM



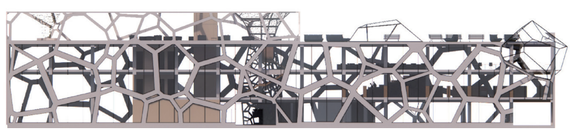
CIRCULATION & PROGRAM

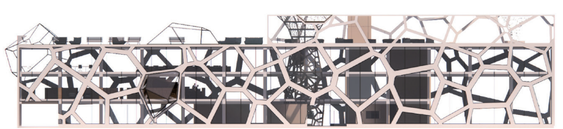


PLAN



ELEVATION





WAVE

통합적 공간 구성의 multi media library

이준범

Joonbum9312@naver.com

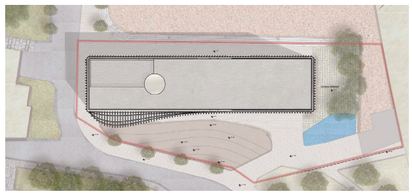
prof. 기장도

세종대 학생들만을 위한 열린 토론의 장을 만들고자 했다. 꽉 막혀있는 벽을 허물고 열린공간에서 서로 자유롭게 공부할 수 있는 세종관으로 재탄생시켰다. 미디어테크에서는 연결되는 공간에서 다양한 매체를 이용하여 다양한 감각을 느낄 수 있고 서로 단절되지 않으며 투명성과 열린 공간을 느낄 수 있다. 이번 리노베이션 프로젝트에서 세종관을 바다와 하얗게 부서지는 파도 속 투명한 공간처럼 리모델링 하여 세종대 학생들을 위한 통합적 멀티미디어테크로 탈바꿈하고자 한다.

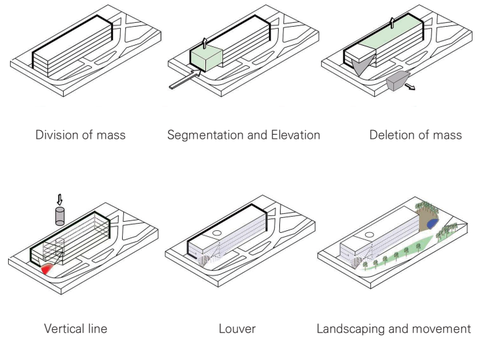
SITE DIAGRAM

ZONING DIAGRAM

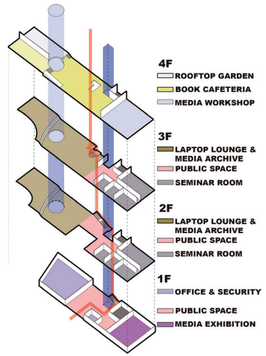
MASTER PLAN



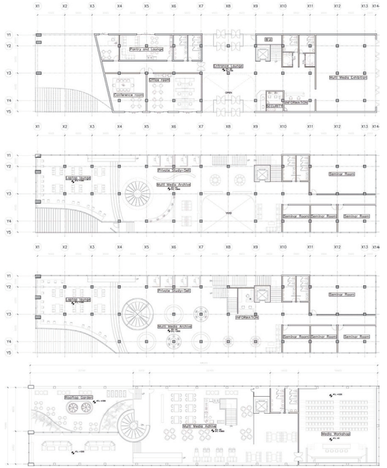
MASSING DIAGRAM



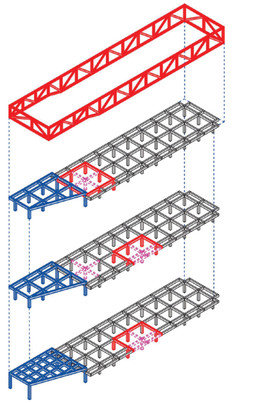
SPACE/ CIRCULATION DIAGRAM



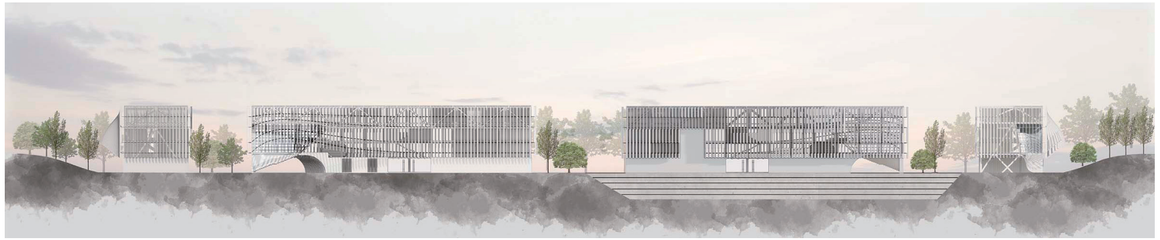
FLOOR PLAN



STRUCTURE DIAGRAM



ELEVATION



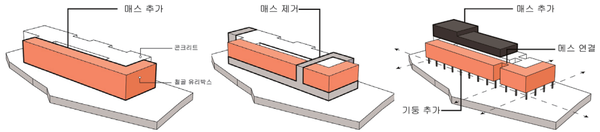
보존, 대조

기존 매스와 파사드를 보존하고 새로운 매스를 기존매스와 간격을 두어 배치하여 대비시키고 바라본다

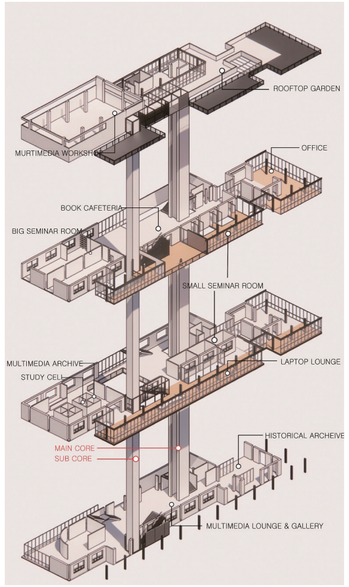
한재호
gkswogh2876@naver.com
prof. 김경아

세종관은 세종대학교에서 가장 오래된 건물이며 과거 학생회관과 도서관으로 사용되었던 중요 건물이다. 신축건물들로 학생회관과 도서관이 이전하고 건물의 외형과 내부 공간만 남았다.
새로운 마감이나 외형, 프로그램을 가지게 설계하기보다는 많은 사람의 기억 속에 남은 흰 벽돌 파사드와 콘크리트 구조를 학교 유산으로 보존하여 역사성을 주어 새로운 가치를 가지게 한다. 기존과 대비되는 철골과 개방된 유리 파사드로 둘러싸 디자인적으로 대비되는 외형을 가지면서 내부는 벽돌 파사드를 다양하게 볼 수 있는 프로그램으로 설계하였다.

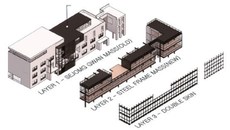
MASS DIAGRAM



PROGRAM DIAGRAM



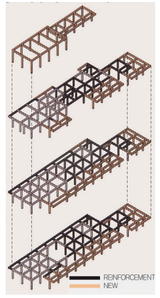
PROGRAM LOCATION



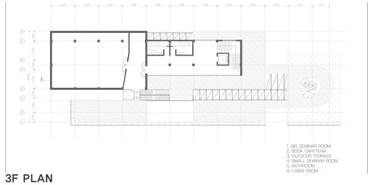
GROUND FLOOR

2ND FLOOR

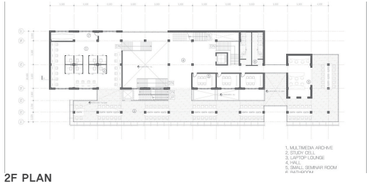
STRUCTURE DIAGRAM



4F PLAN

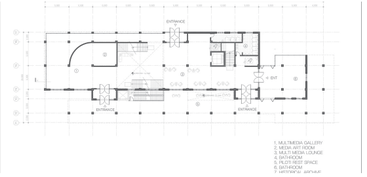


3F PLAN



2F PLAN

1F PLAN



STUDIO 2 (소규모 미술관) | 2021-2

OBJECTIVES | 소규모 전시시설 (small size museum)
도심지 내 대규모 공원 내에 위치하는 전시시설의 설계. 전시시설의 사례조사, 대지 분석, 자연지형에 대한 이해 등을 기반으로 전시시설의 프로그램과 공간을 계획한다. 전시시설의 공공성을 이해하고, 노약자 및 장애인 등 다양한 필요를 지낸 사용자가 시설을 사용하기에 적합하도록 공간과 동선계획 등에 통합적으로 반영하여 건물을 구현하는 과정을 학습한다.

PROGRAM | 도심지내 대규모 공원 내에 위치하는 전시시설의 설계. 전시시설의 사례조사, 대지 분석, 자연지형에 대한 이해 등을 기반으로 전시시설의 프로그램과 공간을 계획한다. 전시시설의 공공성을 이해하고, 노약자 및 장애인 등 다양한 필요를 지낸 사용자가 시설을 사용하기에 적합하도록 공간과 동선계획 등에 통합적으로 반영하여 건물을 구현하는 과정을 학습한다.

SITE | 서울 종로구 대학로 104 (마로니에 공원)

PRODUCTIONS | 도면집 A3 1부 (SITE PLAN, GROUND PLAN, 각 층 평면도, 입면도 4장, 종횡단면도, 기타 필요하다고 판단되는 도면 등)
모형 (총 두개로 1/50, 1/100), 판넬 (800 X 1600)

선배들의 후기와 조언

- 사이트의 특성과 어울리는 전시 소재를 선정하는 것이 가장 힘든 점이었다.
- 시퀀스에 맞는 동선 설정이 가장 어려웠다. 이야기의 흐름을 해치지 않으면서도 간결한 동선을 찾는 과정에서 많은 시간을 투자했다.
- 미술관 설계에 앞서 다양한 미술관이나 전시공간을 다녀보고 동선 구성과 각 공간이 관람자에게 어떤 느낌을 주는 지 분석하는 시간을 많이 가졌으면 좋겠다. 크기와 구획 방법, 동선을 구성하는 과정에서 많은 도움이 된다.
- 사이트가 가진 특성을 엉뚱해도 좋으니 다양한 방식으로 재해석하고 활용해 본다면 분명 재밌는 결과물이 나올 것이라 생각한다.

STUDIO 2

Project 1. Design exercise
Project 2. Small size museum

건축적 아이디어의 소통을 위하여 기본적 용어의 정의와 활용에 대해 이해하고, 외국어(영어)로 표현하는 능력과 노약자 및 장애인 등의 건물 사용시 필요 사항을 설계에 통합적으로 적용하는 능력을 배양한다.
공간구성의 기본원리를 이해하고, 이를 건축의 기능에 통합 적용, 주어진 과제에 대한 다층적 분석을 기반으로 창의적인 프로그램을 계획하는 능력을 습득한다.

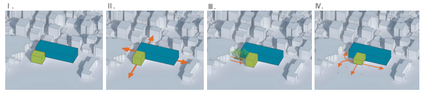
다시 한 번, 대학로

Up-Cycling Art Museum : 벽돌, 축, 나무의 재해석
그리고 알고리즘을 이용한 공간배치

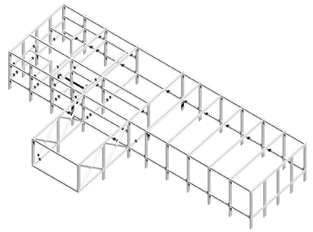
강명훈
iks3322@naver.com
prof. 김영아

대학로는 과거부터 지금까지 다양한 모습으로 변화했다. Up-Cycling은 변화와 연속성의 의미를 가지며 같은 공간이지만 다양한 모습으로 바뀐 사이트의 특성과 같은 의미를 가지고 있다. 대학로의 주된 건축재료인 벽돌은 '공간적 연속성', 축은 '공간의 변화/연속성', 나무는 '시간적 연속성'을 의미한다. 이를 토대로 알고리즘을 만들어 실내를 다양하게 중첩시켜 공간의 연속적 변화를 느낄 수 있도록 하였다. 입면에는 건축인구 유동을 고려하여 열리고 닫힘을 고려하여 실외에서도 내부의 다양한 공간 변화를 느낄 수 있도록 하였다. Up-Cycling이라는 주제처럼 건축에 사용된 재료들은 건축 폐자재를 재사용했다.

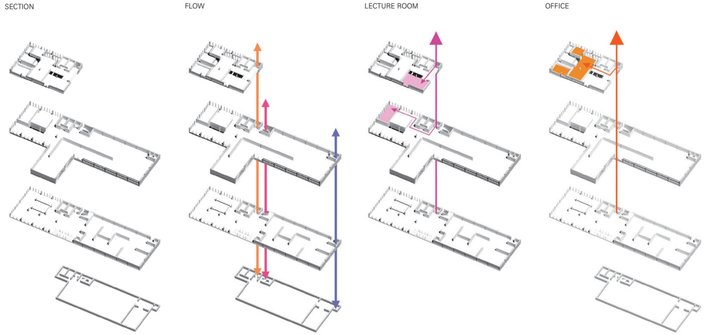
MASS DIAGRAM



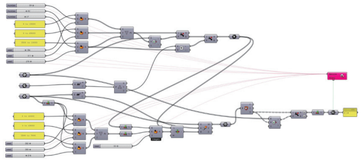
STRUCTURE DIAGRAM

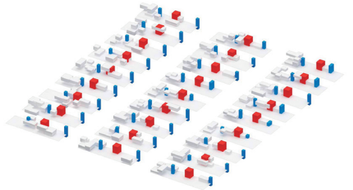


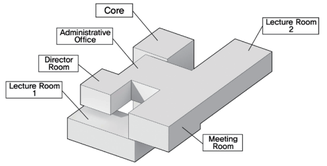
PROGRAM & FLOW



ZONING DIAGRAM

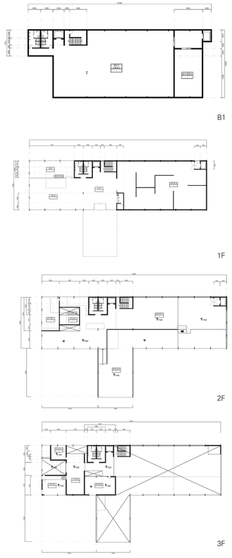






ELEVATION

FLOOR PLAN



SECTION

開花始 (개화시)

피지 못했던 그들의 목소리와 아름다움이 영원히 피어나는 새로운 시작

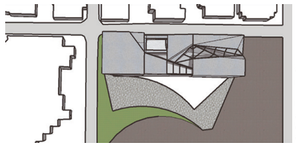
구서진

anyanne0421@gmail.com

prof. 박남규

무디어져 가는 위안부에 대한 인식과 흐름에 대한 새로운 힘이 필요하다는 생각에서 시작했다. 위안부의 과거부터 현재, 그리고 미래에 그려져 왔고 앞으로 그려질 목소리들을 공간이 가지고 있는 이야기로 감상자가 공감할 수 있도록 한다. 각각의 전시실을 구성하는 매스들은 소녀들이 가지고 있던 목소리, 피어나지 못한 꽃망울을 의미한다. 그리고 이러한 목소리는 현재까지 이어져 온 그들이 겪어온 역사는 미술관이라는 다시 시들지 않을 꽃으로 몽우리를 틔우며 결국 개화를 맞이한다는 내용을 담는다. 각 전시실의 이야기를 아우르는 공간인 중정의 추모공간으로 그들에게 경의와 위로를 전하고자 한다.

SITE PLAN



건축 개요

대지 위치 : 서울특별시 종로구 동숭동 1~124번지

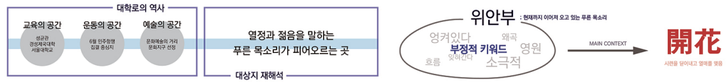
대지 면적 : 1466.7m²

건축 면적 : 1229.8m²

연 면적 : 3053.3m²

건축 규모 : 지상 4층

CONTEXT & CONCEPT



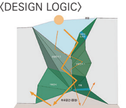
소녀들이 가지고 있던, 피어나지 못한 목소리들은 현재의 시위나 운동과 같은 목소리로 이어진다. 그들이 가지고 있던 목소리는 각각의 피어나지 못했던 꽃망울을 의미하며 현재까지 이어지는 역사라는 이야기의 흐름이 다시는 시들지 않을 꽃으로 개화를 맞이한다. 소녀들의 순수함, 아름다움 그리고 젊음이 미술관 (중정의 추모공간)으로 다시 꽃이 피어남을 소망한다.

SPACE FORMATION & SEQUENCE

〈CONCEPT〉

추모 공간이 가지는 "개화"의 의미를 강조하고자 자유로운 형태의 중정을 만들기 위해 각각의 매스를 배치한 후 외벽을 디자인한다.

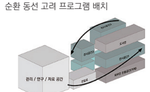
〈DESIGN LOGIC〉



단순히 벽체에 지나지 않고 여러 방향으로 면을 꺾아 빛의 산란을 유도해 감각적으로 공간을 형유하고 추모의 의미를 심화시킨다.

〈PROCESS〉

순환 동선 고려 프로그램 배치



자유로운 형태의 중정
: 매스 밀어내기

〈STORY&SEQUENCE〉

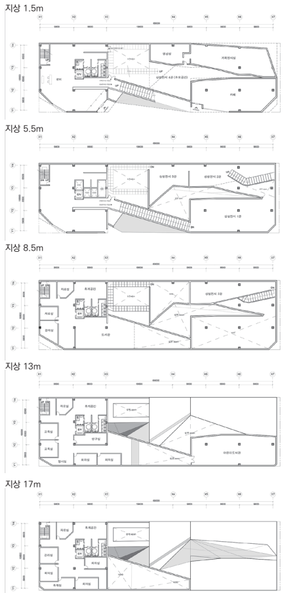
MASSING DIAGRAM

기준선 (축)을 기준으로 양쪽으로 뻗어나가는 형태 구성. 중정 추모공간을 의미적으로 강조하고 있음을 암시적으로 외관에서 드러내는 동시에 '개화' 하는 형태 표현

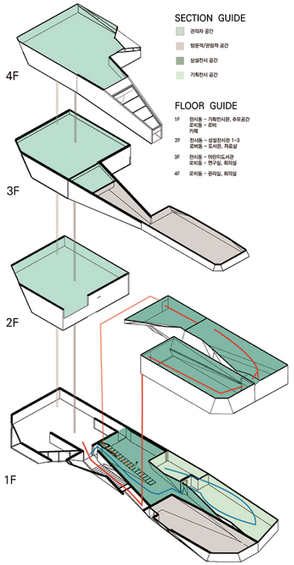
끊어지지 않으면서 매스가 강조될 수 있도록 각 면을 사선으로 연결해 보행자의 시선을 이끌어 낼 수 있도록 함

양 방향으로 힘있게 퍼져나가는 형태를 위해 매스 절단 부분의 넓이를 아래로 갈수록 넓혀 기준축과 매스의 분위기를 강조함.

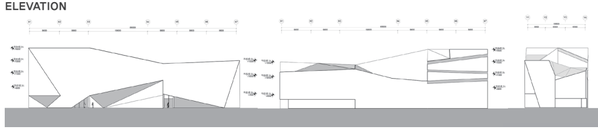
FLOOR PLAN



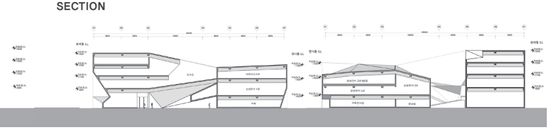
PROGRAM & FLOW



ELEVATION



SECTION



CUDDLY ART SPACE

자연을 껴안은 아트 스페이스로 일상 속의 스트레스를 환기시킬 수 있는 작은 자연을 선물하다.

김은선

juliak03210@gmail.com

prof. 김청권

CUDDLY ART SPACE는 기존에 주어진 사이트인 마로니에 공원을 껴안은 컨셉의 아트 스페이스를 계획하여 시민들에게 마로니에 공원의 역사성과 함께 어우러진 문화적·예술적 체험공간을 제공한다. 사람들이 경험하는 아트 스페이스의 동선은 전시를 경험하는 과정의 사이사이에 휴식과 함께 자연을 바라볼 수 있게 계획되었으며, 방문객이 일상과 차별화된 문화 예술 공간을 만끽한 후, 일상으로 돌아가는 길목에 자연을 담은 곡선형태의 산책로들과 녹지공간들을 제공하며, 아트 스페이스를 지나는 사람들 모두에게 작은 자연을 선물, 일상과는 다른 다른 경험을 할 수 있도록 새롭고 색다른 공간을 제공한다.

SITE ANALYSIS

Ⅰ. 일조, 일사, 바람 분석

Ⅱ. 조망 분석 (In → Out)

Ⅲ.조망 분석 (Out → In)

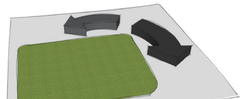
Ⅳ.소음, 공해, 프라이버시 분석

Ⅴ.축 분석

Ⅵ.접근성 분석

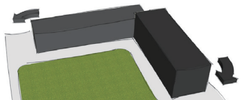
MASS DIAGRAM

Ⅰ.



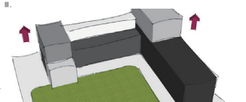
마로니에 공원의 공간을 해치지 않고 품을 수 있는 매스를 계획한다.

Ⅱ.



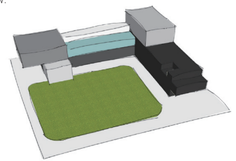
측 분석 자료에 따라 가로, 세로의 중심축을 계획한다.

Ⅲ.



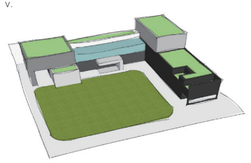
공간계획에 따라 필요한 공간을 추가, 매스의 기초형태를 구성한다.

Ⅳ.



공간의 사용 용도에 따라 공간을 추가하고 제거한다.

Ⅴ.



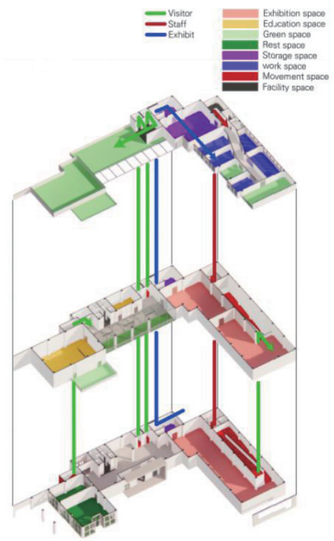
녹지, 캐노피 등 부가적인 기능을 더하여 구체적인 매스를 구상한다.

Ⅵ.

공간의 구성에 맞게 공원을 즐길 수 있도록 동선을 계획한다.

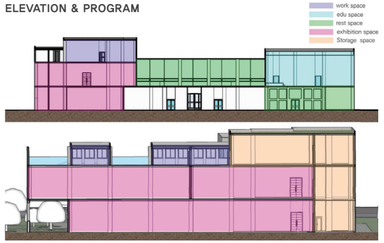
SITE PLAN

PROGRAM FLOW



PLAN & RENDER

ELEVATION & PROGRAM



PERSPECTIVE

MUSEUM PIVOT

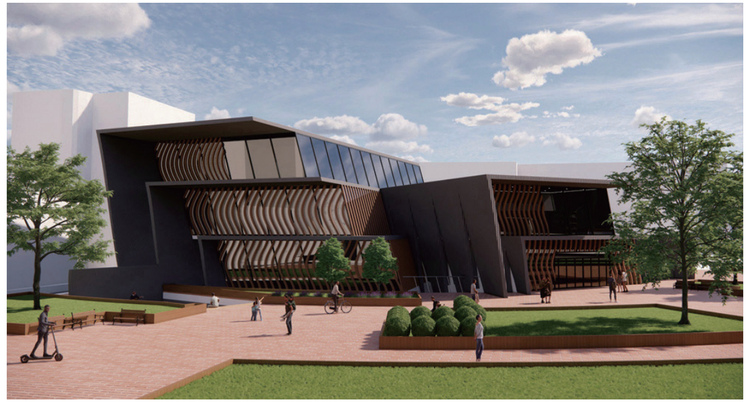
마로니에 공원과 대학로에 흐름을 만들어주는 회전의 방향성, 그 중심에 있는 미술관

민재훈

jehun0620@gmail.com

prof. 권준범

대학로와 마로니에 공원 사이에 위치하는 미술관은 두 장소를 이어주는 역할을 한다. 대학로와 마로니에 공원에서 느낄 수 있는 역동성을 '회전'이라는 키워드를 통해 건축적으로 표현해 보았다. 그리고 대학로를 대표하는 많은 소극장을 떠올리며 극장의 관객석에서 볼 수 있는 계단식 단차를 회전과 결합하여 표현해 보고자 했다. 이 미술관이 보여주는 회전의 방향성이 공원의 패턴에서도 나타나, 공원에서 대학로로, 대학로에서 공원으로의 자연스러운 흐름을 만들고자 했다.



SITE DIAGRAM

접근성

혜화역과 버스정류장이 위치한 곳에서 접근이 용이하도록 출입구를 배치

상권&유동인구

상권의 주요 타겟층은 젊은 10-30대 상권이 위치한 북쪽에서 유입인구가 많을 것을 고려한 배치가 요구

도로&교통량

왕복 6차선 도로의 교통량과 대로변의 많은 유동 인구는 포컬포인트 설정의 중요한 요소로 작용

ABOUT SITE

마로니에 공원은 1975년 서울대 캠퍼스가 관악으로 이전하며 조성되었다. 공원이 조성되며 인근 부지에 현 아르코 예술극장, 아르코 미술관등이 들어섰다. 1985년 대학로가 차 없는 거리로 지정되며 동시에 문화예술의 거리로 조성되었다.

당시 10여개의 소극장이 개관하였으며, 1991년 연극영화의 해를 기점으로 탄력을 받아 현재 수많은 소극장이 위치한 곳이 대학로이며, 그곳의 중심에 위치한 마로니에 공원은 사람들의 젊음과 활기를 느낄수 있는 공원이다.

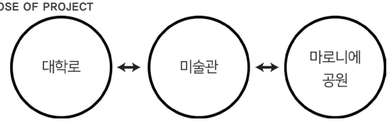
CONCEPT DIAGRAM

회전은 역동성을 느낄 수 있는 키워드이다. 젊음과 낭만의 거리 대학로에 있는 마로니에 공원 역시 회전이라는 키워드처럼 역동성을 느낄 수 있는 장소이다.

여기에 대학로를 대표하는 소극장의 관객석의 계단식 단차를 더하여 더욱 역동적인 미술관을 설계한다. 그 회전의 방향성을 강조하기 위하여 공원의 조경을 통해서도 추가적으로 나타내며 미술관이 그 회전의 중심이 되어 공원 전체에 흐름을 만들어 준다.

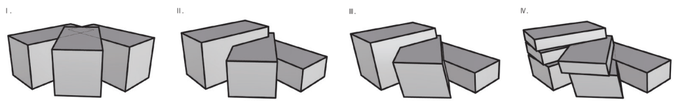
이 흐름은 대학로와 마로니에 공원 사이에 자연스러운 동선을 만들어 준다.

PURPOSE OF PROJECT



대학로와 마로니에 공원 사이에 위치하는 이 미술관은 대학로와 공원을 이어주는 역할을 한다.
회전의 방향성이 흐름을 형성해주어 대학로에서 공원, 공원에서 대학로로 동선이 흐르게 해준다.

MASSING DIAGRAM



3개의 직육면체 박스로 시작

각각의 매스에 높이차를 두어 계단식 단차 표현

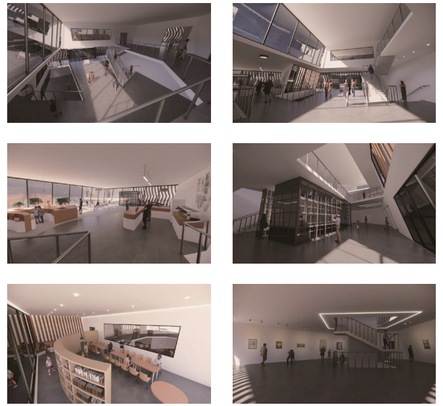
각각의 매스를 기울여 회전과 그 방향성을 표현

각각의 매스를 분절, 계단식 단차를 더 다양하게 표현, 회전의 방향성 역시 강화

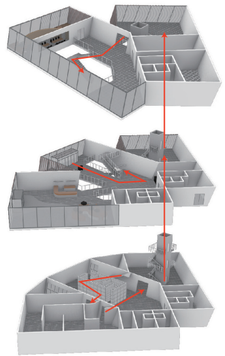
SITE PLAN

PLAN

PERSPECTIVE



FLOW PLANNING



SECTION

ELEVATION

2021 Daehakro Renewal

2021대학로 #놀이터 #만남의 광장 #미술관 #HYPE

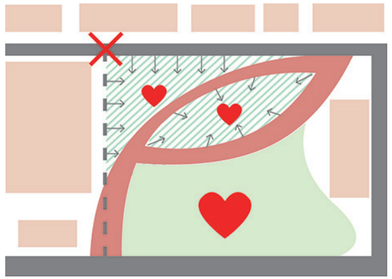
박현진

phjj7737@naver.com

prof. 박남규

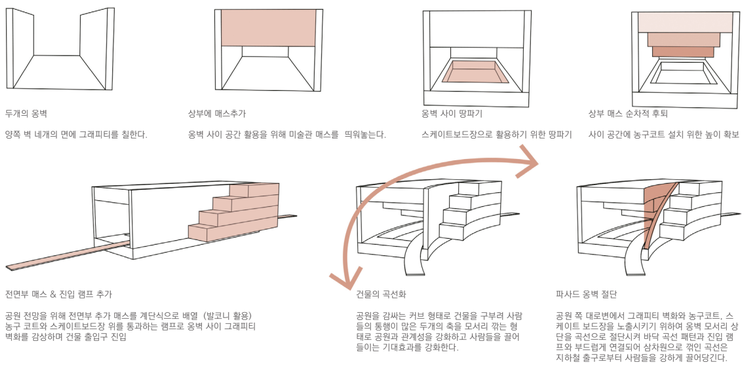
마로니에 공원을 둘러싼 문화시설들이 80년대에 개발되어 지금까지 그 모습으로 젊은이들의 놀이터로 사용되어 왔다. 2021년 서울에는 다른 번화가들이 많이 생기고 혜화동 일대는 젠트리피케이션 현상으로 대학로에 자리잡은 연극계가 대거 이탈하고 있고 대학로라는 장소의 큰 축이 흔들리면서 다시금 다양한 사람들이 모여서 활성화를 시킬 수 있는 새로운 프로그램과 인프라가 계획될 필요성이 있다. 마로니에 공원을 품은 새로운 미술관이 사람들로 하여금 놀이터로 인식할 수 있는 만남의 광장 역할을 수행하도록 해서 다시한번 대학로 일대를 HYPE하게 만든다.

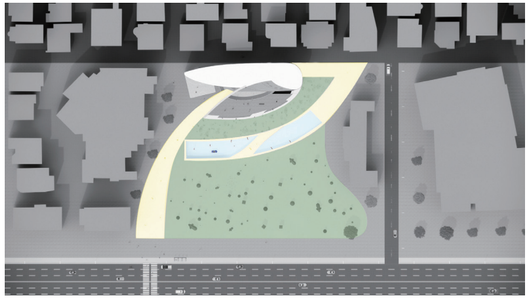
STRATEGY DIAGRAM



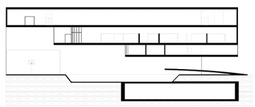
대학로 중심에는 마로니에공원이 있고 마로니에공원은 만남의 광장 역할을 한다. 기존에는 공원 밖의 교차로에서 인구 분포가 놀았지만 모양이를 한 강력한 유인 바닥 패턴을 추가해 농구코트, 오픈 스테이지, 그래피티 벽화, 스케이트보드장 등 새로운 프로그램을 와층지에 배치하고 많은 사람들을 유입시켜 문화 상업시설 인프라와 공원으로 둘러쌓인 놀이터를 할기 넘치게 조성하여 대학로 중심을 새롭게 탈바꿈 한다.

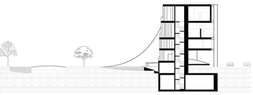
MASSING PROCESS



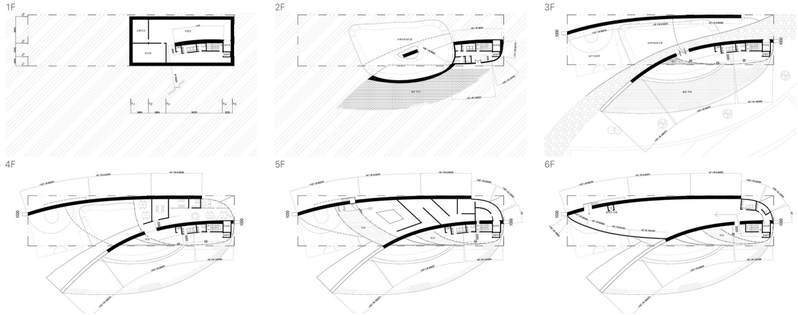


SECTION





PLAN



ELEVATION

CONTRAST ART SPACE

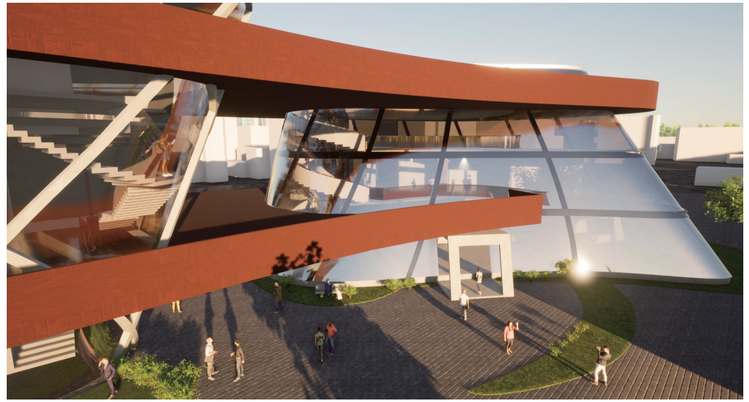
물리적으로 대비되는 공간들을 통한 다양한 공간 체험

황진아

goosebaby@naver.com

prof. 권준범

마로니에 공원은 도보와 대중 교통를 통한 접근성이 좋고, 각종 상업시설과 소극장, 학교가 위치 해 있다. 잠시 머물 수 있는 도심 속 야외 공간으로서의 가치가 큰 마로니에 공원에서 다양한 사람들이 관람하고 휴식하면서 각자의 환기(喚起)하는 시간을 가질 수 있게 한다. 미술관 공간은 완전히 대비(對比)되는 두 매스와 이를 잇는 벽돌 매스로 구성했다. 물리적으로 대비되는 공간들은 한 미술관 내에서 다양한 공간 체험을 제공한다. 내벽의 움직임과 건물 외부 사선 스크래치가 미술관 조경의 기준선이 되어 대비되는 특징들을 더욱 강조하면서 공원과 하나가 된다.



SITE DIAGRAM

교통 및 접근성

혜화역 출구와 인접하고, 공원 입구 앞에는 버스 정류장과 8차선 도로가 있다.

주변

서울대 의대 캠퍼스, 방송통신대학교와 근접하여, 마로니에 공원 뒷편에 소극장, 대학로 연극장 다수 분포하고 있다. 이 부근은 상업시설이 발달하여 많은 사람들이 방문하며, 마로니에 공원 뒷골목을 지나면 낙산공원을 향한다.

주 연령층

주로 20-30대가 공원 뒤쪽 상업시설에 방문하며, 이 인원이 공원에도 유입된다. 고령층, 어린이는 비교적 적은 편이지만, 공원 벤치에서 휴식하는 모습을 적지 않게 볼 수 있다.

공원의 색감

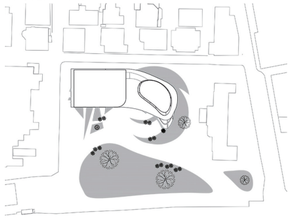
아르코미술관, 문화예술의 극장의 붉은 벽돌 색감과 공원의 녹색 색감이 어우려져 공원에 생동감있는 분위기를 연출한다.

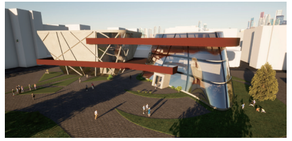
마로니에 "공원" 그 자체의 의미

30분 ~ 1시간 정도, 야외에서 가볍게 머물다 갈 수 있는 휴식처로서의 가치가 크다

1. 서울대 의과대학 캠퍼스, 서울대학교 병원, 방송통신대학교 등 주변 학교에서 공원으로 유입되는 고정 인구수
2. 정문에서 혜화동 골목, 골목에서 낙산공원으로 향하는 동선의 흐름이 보임. 경사가 급한 낙산공원으로 가기 전의 휴식공간, 혹은 낙산공원에서 나온 후의 휴식 공간
3. 큰 길가, 완만한 대지, 매우 근접한 대중교통은 도보로의 접근성이 좋아 부담없이 방문할 수 있는 공간. 때문에 다양한 연령층, 특히 어린이와 고령층의 접근 부담이 없다.

MASTER PLAN





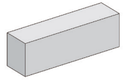
DESIGN PROCESS

공원 내 미술관 배치 및 기본 매스 형태 설정

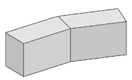
주요 도보 진입로에서 건물을 바라볼 때, 정면인 위치이자 가장 많은 인구 유입을 받을 수 있기 때문에 현재 위치로 선정한다. 외부에서 공목 안으로 들어가는 "거리"의 특성을 유지하기 위함과 동시에 시민의 아외 휴식처인 "공원"의 특성을 살린다.

Mass study

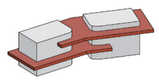
Ⅰ. 장방형 기본 형태



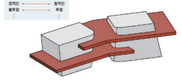
Ⅱ. 대각선으로 유입되는 인구를 받기 위해 꺾는다.



Ⅲ. 공간의 형태에 따라 매스를 분리하고 두 매스를 잇는 벽돌 매스를 끼워 넣는다

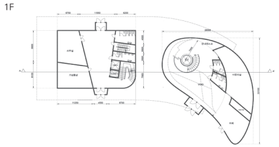


Ⅳ. 매스를 사선으로 잘라 끼워진 듯한 느낌을 강조하고 대비되는 요소를 넣는다

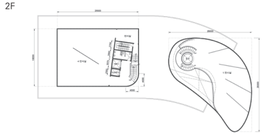


FLOOR PLAN

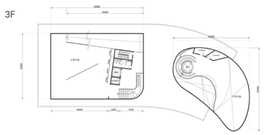
1F



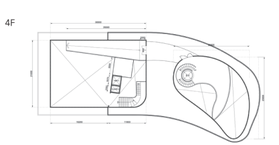
2F



3F

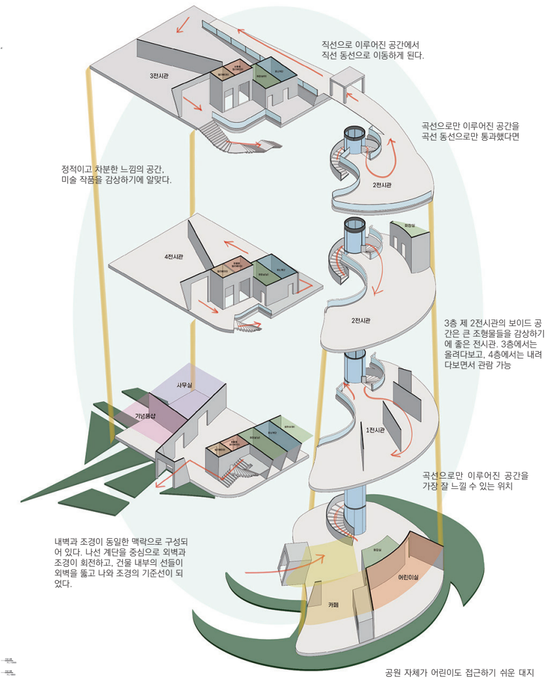


4F

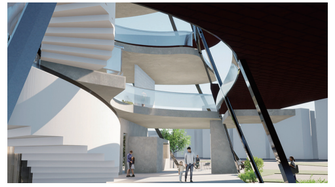


SECTION

PROGRAM & FLOW PLANNING



RENDER IMAGE



STUDIO 1 (주택설계) | 2022-1

OBJECTIVES | 소셜미디어, sns, internet 등으로 전달되는 다양한 라이프 스타일과 새로운 트렌드 등 많은 정보를 통해 새로운 패러다임과 라이프 스타일을 이해하고, 자신에게 흥미로운 새로운 라이프스타일의 롤모델(인물 및 배경)에 대해 탐구하고, 이를 기반으로 이와 유사한 상황에 자신과 가족을 대입하여 앞으로의 자신의 라이프 스타일을 제안할 수 있는 적합한 집의 새로운 프로그램의 진화 및 공간적 특성을 제안, 개발한다.

PROGRAM | 기본적인 living rm, kitchen, dining rm, master bed rm, 2bed rms, bath rm, guest rm, deck, etc. 이외에 Balcony, Bar, Koi Pond, Entry, Power, Master Bath, Master Closet, Garden, etc. 등 부속적인 기능도 포함될 수 있다. 이외에 학생 각자가 선정한 건축주의 요구에 의해 유니크한 기능이 추가 될 수도 있다. 연면적은 100±50평 정도를 유지, 최대 200평을 넘지 않도록 한다.

PRODUCTIONS | 드로잉 : 각층평면도(실명 및 도면명 등 기입), 스케일 1/150(A3 사이즈에 적당한 다른 스케일 가능, A3로 프린트하여 1세트 제출할 것)

선배들의 후기와 조언

- 모든 것이 처음이라 제대로 할 수 있는 부분이 없었다. 아직 부족하다고 생각이 들었다.
- 첫 스튜인 만큼 초반 컨셉 잡는 부분부터 툴 다루는 부분까지 맨땅에 해딩하는 느낌이었다.
- 힘든 순간이 많이 있을지라도 즐기는 마음으로 해나가면 더 좋은 결과물이 나올 수 있는 것 같다.
- 스튜마다 각각의 특색이 있어 이를 미리 알아본 후 자신에게 맞는 스튜디오를 선정하는 것이 큰 도움이 될 것이다.

Project 1. Ninesquare
Project 2. Private house

STUDIO 1

입방체 안의 공간조형연습 (Space Modeling Practice in Cube)
내부공간을 주/종속/독립공간으로 나눌 때의 표현방법과 내부공간과 외부공간의 관계, 접근성과 그와 연계된 내부동선 등의 다양한 공간문제를 가장 단순한 조건에서 풀 수 있게 한다. 공간의 수직적 확장과 층의 분할, 연결의 과정을 통해, 건축조형을 2차원적 평면으로만 보는 시각에서 벗어나게 한다.

규모가 큰 단독주택 (Upscale Private Residence)
기본적인 법적요구사항, 대지조건과 프로그램에 맞는 외부형태를 적절히 디자인한다. 단독주택디자인은 인간이 사용하는 모든 공간의 기본이 되는 것으로 이를 통해 건축설계의 단계를 이해하도록 한다.

Residence : The Wave

백운호수의 파도가 덮쳐오며 그 자체가 주택이 된다. 파도가 내벽과 외벽을 이루며 자연의 웅장한 공간을 형성한다.

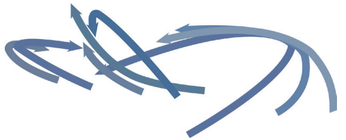
김민하

minha0727@naver.com

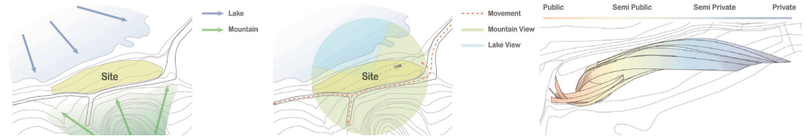
prof. 정성원

백운호수가 파도가 되어 덮치는 모습을 형상화 했다. 크리스토퍼 놀란 감독의 웅장한 스케일을 사이트의 호수라는 요소로 표현했다. 놀란 감독의 장점은 비현실적 요소를 현실적으로 영화에 담아내는 능력이다. 이를 파도가 덮쳐와 주택을 형성한다는 비현실적 요소를 실제 있을 법하게 디자인하는 것이 이번 목적이었다. 역동적으로 덮쳐오는 파도는 입구에서는 압도감을, 주택에 들어서서는 파도속 고요함을 선사한다. 외벽이 내벽으로 연장되며 전체적인 조화를 이룬다. 백운호수라는 자연과 어우러지며 마치 오래전부터 존재해온 듯한 느낌을 주려 노력한 작품이다.

CONCEPT DIAGRAM



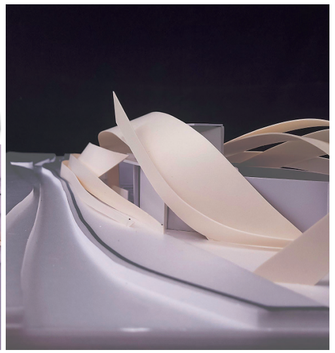
SITE ANALYSIS



MASS DIAGRAM

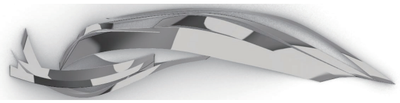
물결이 맥스를 감싸는 형태로 맥스스터디 가장 초기 모델이다

전 모델보다 훨씬 역동적이고 건축주에 걸맞는 디자인이다. 물결이 아닌 파도의 느낌이 나기 시작한다.

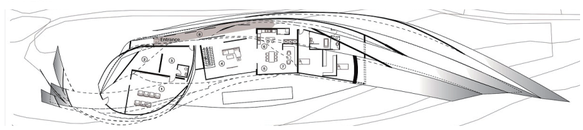


곡선으로 파도를 표현하고 그 안에 현실적인 주택이있는 컨셉이다. 대지의 특성을 고려하여 그에 맞게 Develop하였다.

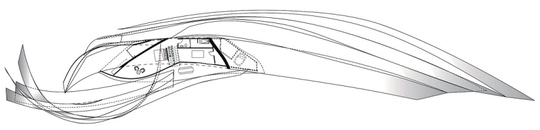
최종모형이다. 바닥이 등고선과 자연스레 연결된다. 파도의 가닥이 늘고 파도가 외벽뿐만 아니라 내벽을 이룬다.



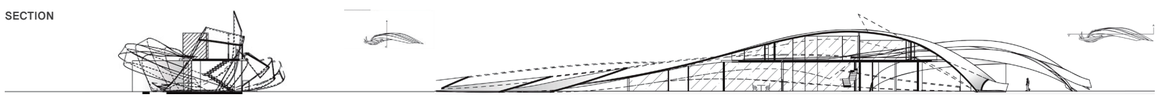
1F PLAN



2F PLAN



SECTION



Recuperate House

무각(無角)의 구조를 통한 구성원의 집합

신재성

jsshin12312@gmail.com

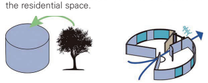
prof. 정구헌

해당 주택의 메인 컨셉은 '회복'이다. 첫 번째는 멀어진 사이의 회복 즉 관계의 회복이다. 가족의 관계 회복을 어떻게 해야 외적으로 표현할 수 있을지 고민해 보았다. 대부분의 주택은 각진 형태여서 구조의 말단 부분에 시선이 집중된다. 하지만 둥근 구조라면 모든 외부와의 접촉면이 같기 때문에 시선이 형태의 중심 즉 원점으로 모인다. 이것이 가족 구성원들을 효과적으로 모을 수 있는 방법이라고 생각되어 외부 구조를 완전한 원형으로 설계했다. 두 번째 회복은 지친 일상에서의 회복이다. 도심에 사는 사람들은 나무 숲이 아닌 빌딩 숲에 둘러싸여있다. 원통형태에서 일부분을 그대로 떼어 내, 작은 숲을 조성해보았다. 관계의 회복, 지친 일상의 회복이 가족들에게 가장 필요한 요소 중 하나이다.

SITE PLAN

CONCEPT DIAGRAM

By putting nature into the house, members can see a different landscape from the city center in the residential space.



The open space is located in the house, so you can meet the wind of nature in the city center.

The remaining space on each floor was used to create a space for family members to meet at the place.

PATH ANALYSIS

Accidental meeting

Various views

MASSING DIAGRAM

cylindrical shape gathers members of family

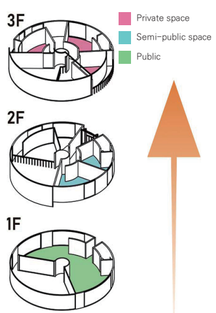
separated the uses by separating the forms

classification of layers

change in form

space creation through rotation

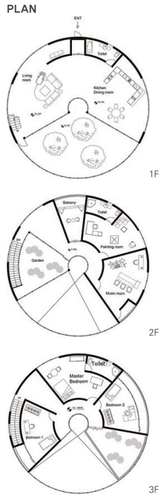
PROGRAM



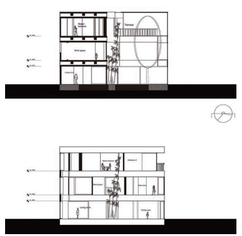
The space is divided as it goes up. Individual privacy is considered important in a divided space.

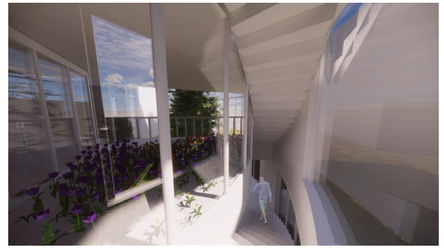
ELEVATION

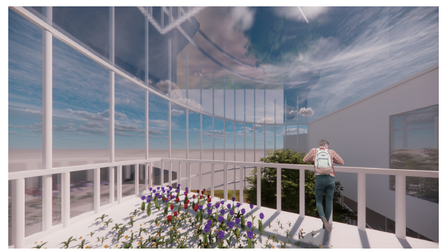
PLAN

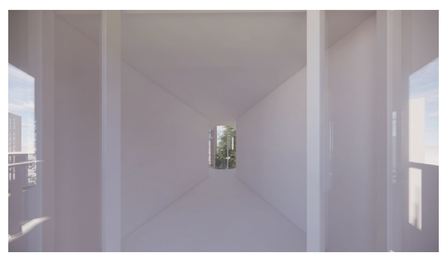


SECTION









HARMONY

다양한 세 가지의 색, 주택과 카페 그리고 중정을 통한 자연과 인간 사이에서 조화를 보여주다

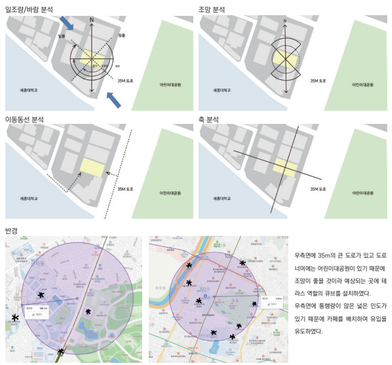
신하린

cora1218@naver.com

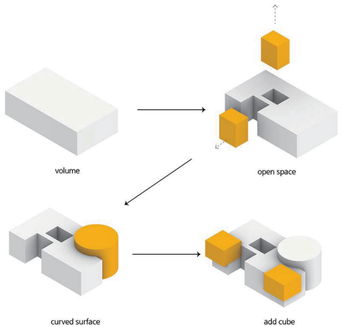
prof. 김청권

전면이 통유리창인 하늘색 카페와 흰색에 주황색 큐브로 포인트를 준 주택의 조화가 특징인 주택이다. 카페를 운영하는 부모님과 자녀들로 이루어진 가족을 위한 주택을 설계하였다. 중정과 어울리는 생울타리 담장을 사용하였고, 이를 통해 주택과 카페의 출입구를 분리하였다. 카페는 복층 구조를 사용하여 통유리창과 함께 개방감을 주도록 설계하였다. 아이의 방에는 테라스를 만들어 뒤뜰에서 놀 수 있도록 하였고, 침실에는 가로로 좁고 긴 창을 내어 햇빛이 들어옴과 동시에 프라이버시를 보호할 수 있도록 하였다. 카페 전면 유리창 부분을 원형으로 만들어 직선적인 건물의 단조로움을 해소하고자 하였다.

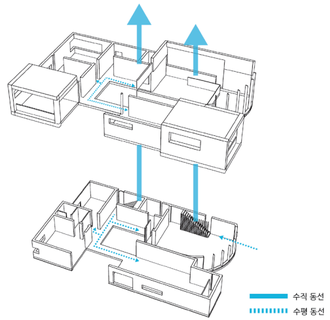
SITE DIAGRAM



MASSING DIAGRAM



MOVING LINE

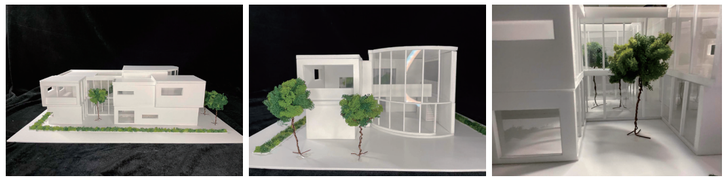


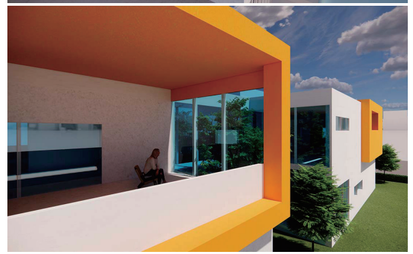
ELEVATION

FLOOR PLAN

SECTION

MODEL





COS HOUSE

This house solves inconvenient cohabitation by connecting and dividing spaces.

이상훈

lshun4696@gmail.com

prof. 정구헌

In the COS HOUSE, there are couple who like to invite guests in a regular basis, and the husband's brother who likes to work in a closed, private space. To make this unlikely co-living more comfortable, the solution was to segmentate and connect space in various ways so that both couple and the brother could be satisfied.

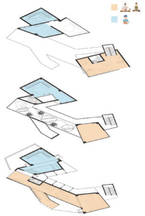
CLIENT

Age: 35
Restaurant CEO (host)
Inviting guests to his frequently
Requirements: Enough room for kitchen and dining, separeated from private area

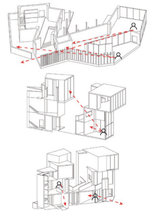
Age: 35
Yoga Instuctor (wife of the host)
Running yoga classes at home
Requirements:A well-lighted and high-rise yoga room with a separate entrance. Separation of family and membership movements

Age: 32
Installation Artist (brother)
Enjoying his own life as a celibate
Requirements: A private room locked from the outside, but connected to his brother's living space. A space for the artwork exhibition exposed to outsiders

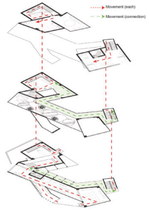
ZONING



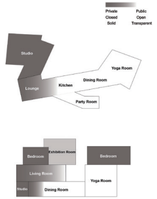
SIGHT



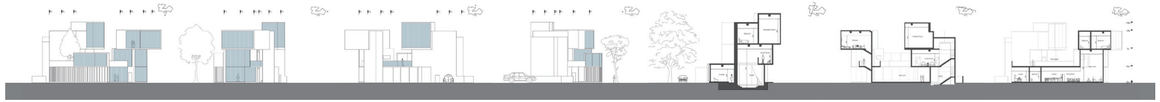
PATH



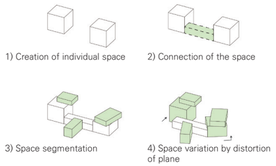
GRADATION



ELEVATION & SECTION



MASS DIAGRAM



PLAN

PROGRAM

EXHIBITION ROOM

A space where artworks are exhibited mainly through indirect disclosure to the outside people.

BEDROOM

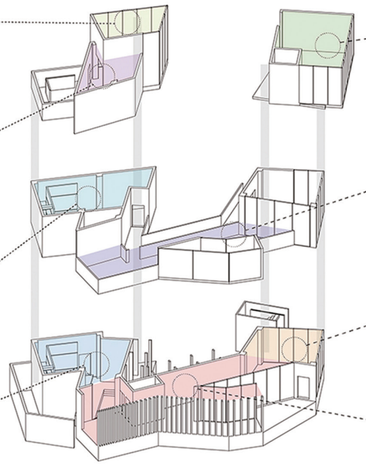
A space that completely blocks the outside eye with the wall, bordering the exhibition room which is half-open.

LIVING ROOM

A special place to get rest or to look down on the studio, connecting the bedroom and the studio

STUDIO

The artist's workplace for installation art which includes
high-rise ceiling and the downgraded ground.



BEDROOM

A highly-located private room for the married who are outgoing with glasswalls to enjoy the outside view, while surely separated from public area

ROOF GARDEN

A common space for the family as an external aisle connecting the living room of the artist and the private zone of the married.

YOGA ROOM

A well-lighted and high rise open space for yoga class with large glasswalls, which has a separate entrance for visitors.

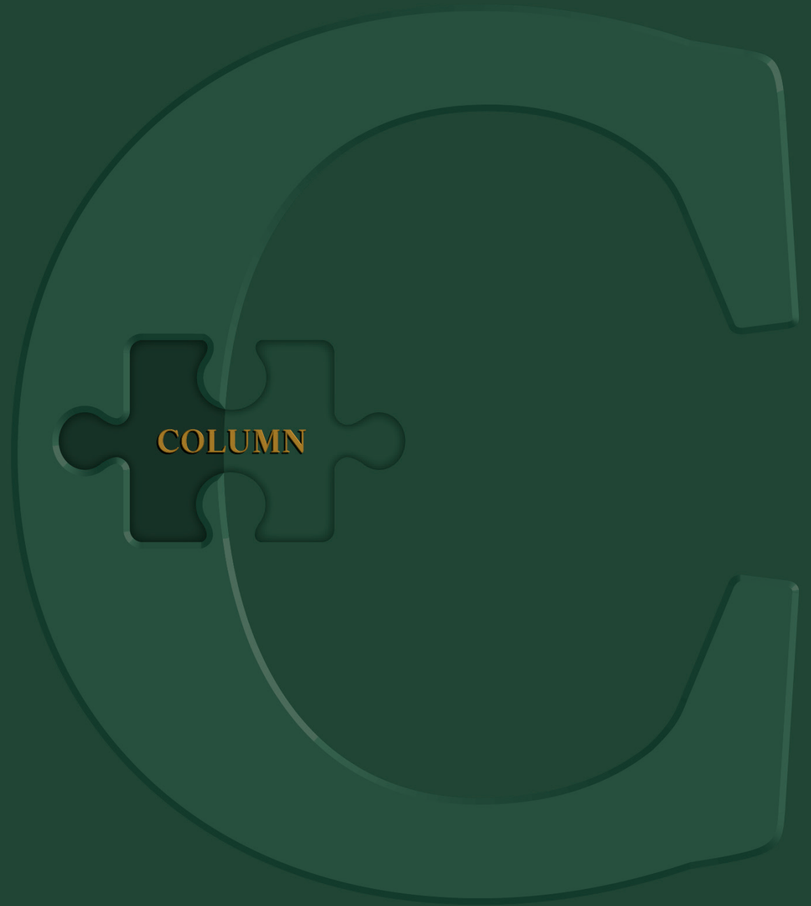
DINING ROOM & KITCHEN

A space for dining which connects the most private zone and the most public zone of the house,
while greatly representing the concept of the house: Connection of Segmentation.

PERSPECTIVE

COLUMN

학생들의 스튜디오 작품 이외에 건축과 관련된 다양한 주제의 칼럼을 담는다. 'UAUS'에서 주최하는 파빌리온, 건축학과를 졸업하고 다양한 분야에서 영향력을 끼치고 있는 선배들과 교수님들의 인터뷰와 트렌디한 건축은 무엇인가에 대해 논하는 칼럼 등 세 종류의 칼럼이 다양하게 구성되어 있다. 칼럼에서 작게는 학교의 이야기부터 크게는 건축에서 뻗어 나갈 수 있는 다양한 분야의 이야기를 전한다. 이를 통해 건축학과 학생들의 보다 넓은 시각을 가질 수 있도록 하였다.



칼럼 목차

칼럼 1_ 건축 잘하는 법 – 푸하하하 프렌즈 소장 한승재

칼럼 2_아키렌더 : 내 손을 잡아 – 아키렌더 튜터 AR, GEANG

칼럼 3_교수님, 건축은 어떻게 하나요 – 박남규 교수

칼럼 4_건축학과 선배에게 묻다 – 이민규, 한효진 선배

칼럼 5_교수님 전공 길잡이가 되어주세요 – 강난영, 김태혁, 김한수, 신해철 교수

칼럼 6_트렌드와 건축, 더현대 서울 – SSS 에디터

칼럼 7_파빌리온 – 세종대학교 파빌리온 팀

푸 하 하 하 프렌즈

FHHH Friends

건축 잘 하는 법

https://fhhhfriends.co.kr/

Interviewee 한승재 소장

editor 김은선 이서현 박현진 황진아

question1 **"푸하하하프렌즈" 건축사 사무소는 어떤 곳인지 소개 부탁드립니다.**

answer. 건축 설계와 인테리어를 주업으로 하는 건축사 사무소이고 직원은 총 11명이며 "푸하하프렌즈"라는 이름처럼 다같이 친구처럼 지내려고 노력을 하는 곳입니다.

question2 **"푸하하하프렌즈" 특유의 독특한 감성(병맛)을 홈페이지와 SNS 계정을 통해 보여주면서 사람들에게 추억이 담긴 일기장을 엿본 듯한 인상을 심어주고 그사이에 진정성을 녹여 보여주는 것 같다. 혹시 이것도 고도로 의도한 전략인지 궁금합니다.**

answer. SNS 같은 데서 편하고 유쾌하게 보이는 것은 우리와 같은 사람들이 우리를 좋아했으면 하는 바람과 우리가 하고 싶은 대로 하는 것을 좋아해 주길 바라는 마음을 나타난 거라 할 수 있을 것 같네요.

건축 설계에는 회사가 유명해져서 좋은 것이 없다고 생각해요. 유명해져서 많은 사람이 알아주면 우리와 결이 다른 사람들에게도 연락이 많이 오기 때문이에요. 덜 알려질수록 우리와 정말 일을 같이하고 싶어 하는 사람들만 찾아오기 때문에 누가 우리를 알게 될지가 중요하고 유명해지기 위한 전략은 필요가 없는 것 같아요.

question3 **[젊은 건축가 질색, 불만 그리고 일상 – 푸하하하 프렌즈], [우리는 더듬거리며 무엇을 만들어 가는가 – 한승재] 책을 쓰셨는데 강연이나 인터뷰같이 여러 매체에 노출되는 것이 건축과 관련하여 사무소 브랜딩 부분에 도움이 되나요?**

answer. 여자친구 사귀려고 브랜딩을 하지는 않잖아요. 내가 마음에 드는 사람이 나를 마음에 들어하는 지가 중요하고 사업도 다 같은 맥락인 것 같아요.

나를 알릴 필요도 없고 내가 하고 싶은 것만 잘하면 사람들이 알아봐 주고 찾아주는 것이라서 내가 뭘 하고 싶은지를 알아서 그것을 그냥 꾸준히 하는 것이 제일 중요한 것 같아요.

저는 우리 세종대 친구들이 전략적이고 분석적이고 이런 것에서 벗어나 독특하고 이상한 작업을 많이 했으면 좋겠어요. 2년 전에 졸업 전시회에 갔었는데 다 너무 평범하고 전부 다 너무 말이 되는 거고, 그렇더라고요.

책 같은 것도 당연히 내가 누구인지를 알리는 것이 역할이 있는 것 같아요. 이런 책들로 인해서 사람들이 우리를 많이 알았으면 좋겠다는 생각은 없어요. 강연이나 행사 같은 게 있어도 일반인 대중 상대로 하는 일은 안 하고 학교 강의만 하거든요. 그래서 우리가 이런 사람이라는 것을 어딘가에서는 알고 있어야지 누군가 우리를 볼 수 있기 때문에 하는 정도라고 생각합니다.

정답을 알려드리겠습니다. 여러 매체에 노출되는 것은 건축과 관련하여 좋지 않다. 그냥저냥 노출되는 것이 좀 더 좋다.

2022 Hyundai premium oulets kiosk
2021 HYBE, 면목동 클로버, 의심스러운 발자국
2020 JTBCPLAY, 같이있고 싶다고
2019 엑스포럼, 내추럴하이, 괴산7호
thisisneverthat, 집안에골목
2018 광장지연계획, 방콕에이랜드
두번의 올림픽 두개의 올림픽
성수연방, 동천동, 세거리집
2017 2017서울디자인페스티벌_경기도주식회사
파이프그라운드, 대충유원지
콜랙티브, 달의이면, 퀀마마확장, 여의나루
당신은 몰랐던 이야기, 맥주양조장
스페이스깨, 상남자의집, 어라운드
2016 분청 그 자유로운 정신, Onui Cafe
SutomeApothecary, A-land
Some Kind of Bar, BEANBROTHERS
과천국립현대미술관 공간변형프로젝트
측만증벽돌, ㅁㅁㄷ
동화마을주택, 나홀로단독
2015 매그놀리아, Sous le qui
On ne sait jamais, 첩첩벽벽, 흙담
2014 FNT+TML, Aupres restaurant
꼭대기집, Parmacy Interior
2013 JSPC

우리는 언제나 정속에 있다

03 선배님

한승재 한양규 윤한진

푸하하하프렌즈

윤한진, 한승재, 한양규, 세명의 대표 건축사와 김학성, 윤나라, 온진성, 홍현석, 최영광, 조영호, 전중섭, 김민식, 이호림, 아홉 명의 친구들이 함께 모여 일하는 건축사사무소다.

FHHH Friends

We are an architecture firm of three architects(Yoon Hanjin, Han Seungjae, Han Yangku) and friends (Kim Hakseong, Yoon Nara, On Jinsung, Hong Hyeonseok, Choi Samuel, Cho Youngho, Jeon Joongseob, Kim Minsik).

question4 **초창기 사무소를 개업하고 컴퓨터 수리점과 상가 내의 약국과 같은 인테리어 일을 맡으면서 시공도 직접 하신 것으로 아는데, 사무소 개업 초반의 상황과 함께 말씀 부탁드립니다.**

answer. 원래 개업 초반에 건축 프로젝트가 한 개 있었고 그걸 2년 정도 진행했기 때문에 그동안 일이 없어서 아무 일이나 했어요.

친구의 친구 같은 이런 사람들이 가게 인테리어를 맡아 달라고 해서 하곤 했는데 그때는 경력을 3년밖에 안 채우고 독립해서 건축을 완벽하게 다 할 수 있다고는 못하고 또 할 수도 없는 정도였어요. 그래서 이때 인테리어 공사(시공포함)했던 것이 도움이 많이 됐어요.

독립하고 처음 지은 집은 법도 잘 몰라서 진행했다가 도중에 뜯고 이래서 엄청나게 손해도 많이 봤었거든요. 그래도 이런 것을 하면서 기본을 많이 배웠고 공부하는 기간으로 엄청나게 의미가 있었던 것 같고 건축가가 인테리어를 할 일이 별로 없는데 오히려 일이 이렇게 돼서 건물을 큰 것부터 작은 것까지 다 맡을 수 있게 된 것 같아요.

question5 **연희동 '집안의 골목'과 같은 주택을 설계하실 때 학교 스튜디오 수업 때 배운 프로세스(컨텍스트/컨셉 도출)가 실무에서도 유효한지, 차이점이 있다면 어떤 부분이 다른지에 대하여 듣고 싶습니다.**

answer. 학교 스튜디오에서 배운 프로세스(컨텍스트/컨셉 도출)는 음악 하는 사람이 악보 읽는 정도로 당연히 기본인 것 같아요. 그런데 악보를 읽을 수 있다고 해서 음악 만드는 모든 사람이 피아노로만 작곡하지는 않죠. 당연히 학교에서 이렇게 배워왔으니까 습관이 된 느낌이고 우리는 그렇게는 하지 않고 하고 싶은 대로 하는 편이에요.

question6 **좋은 설계를 하기 위해 어떠한 에티튜드를 가져야 하는지?**

answer. 그냥 좀 많이 봐야 할 것 같아요. 다른 학교 친구들 수상작을 보든지 아니면 마음에 드는 건축가를 발견할 때까지 계속 건물을 보든지. 내가 하고 싶은 것이 없고 좋아하는 것이 없어서 방어적으로 할 수밖에 없을 것 같아요.

학교에서 학생들이 하는 것들이 너무 날아다녀서 교수님들께서 붙잡아 두려고 해야 해요. 어느 날 색 다른 것을 갖고 와서 이렇게 해보고 싶었다고 하면 교수님이 "정신 차리고 다시 잘 좀 정리해봐" 이렇게 가야 하는데 학생들이 너무 얌전해요. 뭘 많이 보고 해야죠.

남이 필요한 것을 만드는 느낌이 들어요. 문제 되는 거 없는 집들이 온 동네에 널렸잖아요. 예를 들어 고시원 원룸이 뭐가 문제겠어요? 모든 집쟁이가 이미 문제가 없게 짓고 있어요. 문제는 학교에서 그걸 또 하는 게 너무 답답한 거죠. 그냥 문제가 있더라도 자기가 하고 싶은 것을 해야 합니다.

보통 설계할 때 도면만 그린다고 하면 건물의 폭, 벽 두께와 디테일 같은 걸 해서 완벽하게 만들 수는 있죠. 그렇지만 현재로서는 이런 부분에 재밌는 생각을 하는 사람이 너무 적다는 생각이 들어요. 컨텍스트, 컨셉, 도출과 같은 말은 사람들을 설득하기 위해서 하는 말이거든요. 설득돼야 공사를 하니까요. 근데 설득을 한다는 것은 애초부터 나에게 관심 없는 사람한테 하는 말인 것 같아요. 나에게 설계를 맡기고 싶어서 온 사람은 이미 내가 진행한 프로젝트를 알고 오기 때문에 그분들에게는 "이번에는 이러한 생각을 해봤어요" 하는 거고 컨텍스트나 기능 등 모든 요소가 기본이 된 상태에서 재밌는 생각을 하는 것이기 때문에 오히려 지금 학교에서 하는 것보다 더 자유롭게 할 수 있어요.

이어서 계속

1

2

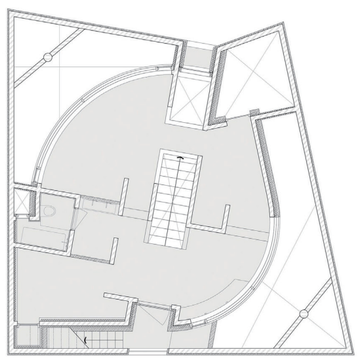
이해를 돕기 위해서 보통의 집을 예시로 들게요. 우선 동선상으로 현관 들어와서 자녀 방 두 개가 붙어있고 공용으로 사용하는 화장실이 하나 있고, 거실이랑 안방이 집 안쪽으로 상당 부분 점유하잖아요? 창문도 도로 쪽으로 나 있고 근데 이러한 집에 대해서 이상하다고 생각해 본 적이 많았거든요. 창문이 도로 쪽에 있으면 외부로부터 시선 차단이 필요하고 TV는 안방이나 거실에 있어서 엄마랑 아빠가 보고 싶은 프로그램 틀어놓으며 주방에는 보통 엄마가 사용하는 공간으로 점유되기 때문에 자녀들의 입장에서는 문제가 너무 극명하게 보인다고 생각했거든요.

근원적인 문제가 여기서부터 시작된다 생각해요. 예를 들면 자녀가 결혼할지 말지를 부모님이 허락해요. 왜냐하면 자녀들은 사는 방이 창고 같은 신발장 옆에 붙어서 대부분의 공간이 다 엄마 아빠 것이고 얘는 거의 부속품처럼 돼 있고 실제로도 거실에 마음대로 못 나갈걸요? 시험 기간에 텔레비전을 본다거나 뭐 그냥 이런 게 너무 큰 문제인데 고객에게 "어떤 걸 원하세요?"라 하면 사람들이 이렇게 얘기하죠. "안방은 햇빛이 많이 들었으면 좋겠고 아파트 너무 싫어서 얘들은 방이 컸으면 좋겠어요. 텔레비전 우리는 안 봐요." 그러면 여기는 좀 다른 집이구나, 이렇게 하고서 똑같이 안방 거실인데 텔레비전 없음. 방 큼 화장실 큼 그냥 이 정도만 바뀌는 거겠죠?

근데 건축을 하려면 막 도형 감각이 뛰어나서 하는 사람은 거의 요즘은 없을 것 같고 중요한 건 인문학이라고 생각하거든요. 왜냐하면 문제가 뭔지 알아야지 설계하는데 문제가 뭔지 모르면 매번 똑같은 것밖에 할 수가 없어요.

앞서 설명했던 아파트 평면은 부모님의 세계가 주인이고 아이가 그 공간으로 들어가는 주 종적인 관계였기 때문에 선택권이 없는 집이거든요. 평면에서 "이리 모이시오. 각자 방으로 가시오"라고 말하는 것 같아요. 반면에 이 평면(집안의 골목)이 지니는 특징은 부모님 방과 자녀들 방이 골목처럼 계속 돌아다닐 수 있는 구조라서 공간이 수평적이라는 점이에요. 그렇기 때문에 살면서 훨씬 더 많은 선택을 자율적으로 할 수가 있겠죠.

3



4

1 2 3 집안에골목
4 2F 평면도

question7 **'에이랜드', '양조장', '성수연방' 프로젝트와 같은 상업시설 분야와 주택 같은 개인 건축물의 설계 시 차이점과 수주 과정을 설명 부탁드립니다.**

answer.| 수주 과정은 그냥 우리를 알아서 연락 오는 사람이 대부분이었고 예전에도 수주하기 위해 뭘 노력하거나 이런 거는 없었어요. 인스타나 페이스북 하는 정도? 그냥 사람들이 우리가 재밌을 거로 생각해서 이야기해 보고 "그럼 설계해 봅시다" 이렇게 했던 적이 많이 있었어요.

보통은 수주라고 하면 상대방을 많이 맞춰줘야 하는 게 큰데 우리는 처음부터 그렇게 안 해서 다른 사무실이랑은 결이 다르기는 할 것 같아요. 우리가 하자는 대로 가는 확률이 높죠.

예를 들어 옷장을 10개를 만들고 싶다고 하면 건축주는 그 말을 들어줄 사람을 찾거든요? 근데 우리에게 찾아오는 사람은 "나는 옷을 팔아요"라고 말하면, 우리는 "매초에 옷장이 있어야 하는 게 맞나?"라는 생각도 해봐요. 그래서 "에이랜드" 같은 경우에도 미팅을 세 번밖에 안 했고 "성수연방" 같은 경우에는 성수연방의 이름 자체도 우리가 짓고 처음 미팅할 때부터 "이렇게 갔으면 좋겠다." 하는 것이 있었어요.

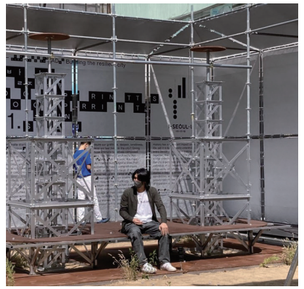
어쨌든 건축주가 결정하는 건 맞아요. 하지만 우리 의견을 많이 참고하죠. 주택이나 상업시설을 설계할 때 차이점은 크게 없어요. 하지만 주택은 훨씬 더 꼼꼼해야 되는 건 맞는 것 같아요. 상업시설은 좀 불편해도 사람들이 넘어가는데 주택은 불편하면 안 되니까 주택이 훨씬 기능적이고 더 꼼꼼해야 하는 것 같고 다른 점은 크게 없는 것 같아요.

question8 **건축주와 의견이 맞지 않는 경우에 어떻게 풀어가시는지 설명 부탁드립니다.**

answer.| 우리를 잘 모르는 분들이 소개를 통해서 찾아오신 경우 서로 백지상태에서 일을 같이하다 보니까 의견 차이가 생기는 일이 있었어요. 이 경우 우리의 생각을 약간 못 받아들이시는 느낌이 있었고 그래서 설계하다가 파투 났죠. 우리는 a안, b안, c안을 준비해서 선택하라고 안 해요. 건축주 마음에 안 들면 다시 하나를 준비하고 또 마음에 안 들면 또다시 하고 그러다가 결국 "아무래도 안 맞는 것 같아요" 이렇게 그만둔 적이 두어 번 정도 있어요.

하지만 우리를 알고 찾아와 주시는 분들은 저희가 하는 주장을 많이 존중해 주시는 것 같아요.

성수연방



서울도시건축비엔날레

HYBE

question9 **2021 [서울도시건축비엔날레] 현장 프로젝트 큐레이터로 참여하신 것으로 알고 있습니다. 큐레이터로 참여하신 소감과 다수의 전시 프로젝트를 진행했던 이유가 궁금합니다.**

answer.| 우선 큐레이터로 참여한 것은 재밌었어요. 사실 큐레이터는 하나의 직업이라서 건축가에게 맡기면 안 된다고 생각해요.잘 마무리하기는 했지만, 큐레이터는 아무나 하는 게 아니라고 느꼈어요. 왜냐하면 큐레이터가 하는 일은 엄청 많아요.

큐레이터가 어떠한 주제로 뭘 보여주고 싶다고 설정하기 위해서는 세상에 대한 인사이트가 넓어야 하고 작가들도 많이 알아야 해요. 그리고 전화도 온종일 해야 하고요. 우리가 큐레이터를 맡을 때 아는 아티스트가 많지 않아서 힘들게 했던 기억이 있어요. 그러니까 큐레이터는 건축가가 해선 안 된다는 것을 느낀 것이 제 소감입니다.

전시 프로젝트는 그렇게 많이 하지는 않았는데 약간 논다고 생각하고 하는 것 같아요. 건축은 법규도 막 찾아봐야 하고 골치 아픈 게 많은데 전시 프로젝트는 우리가 직접 손으로 만들고 재밌으니까 가끔 했던 기억이 있죠.

question10 **용산 "하이브" 사옥과 같은 큰 프로젝트도 최근 진행하셨는데 아무래도 스케일이 크다 보니 협업이 필요한 점이나 다른 프로젝트와의 차이점이 있을까요?**

answer.| 스케일이 크다 보니 디자인하는 시간보다 협의하는 시간이 훨씬 더 많았어요. 프로젝트가 크면 클수록 앉아서 그림 그리는 시간이 줄어드는 것 같아요.

작은 프로젝트와 비교하자면, 요구사항들은 모두 분명하지만 작은 프로젝트에서는 우리가 요구 사항을 곧이곧대로 듣지는 않아요. "방이 크면 좋겠어요"라고 하시면 저희는 방과 거실의 차이가 무엇인지 생각하고 또 복도가 방이 될 수는 없을까? 라는 생각을 통해서 사용자들의 인식 체계를 바꾸는 제안을 많이 하거든요. 대부분이 고정관념이 있어서 "나는 집이 좀은 게 싫어서 무조건 넓어야 해!" 라고 하시면 그분이 높은 공간에서 살아보지 않아서 그런가? 생각해서 높은 공간을 제안하기도 하고 부피의 문제일 수도 있다고 생각해요.

하지만 이러한 큰 프로젝트에서 이분들의 경영상의 노하우를 저희가 따라갈 수가 없어요. 연습실이든 공연장이든 이러한 분야는 우리가 평생 공부해야 그분들만큼 할 수 있는 것이라서 그분들이 짜 놓은 틀에 대부분 맞춰서 설계를 진행하는 편입니다.

question11 **현상설계(광화문 광장, 여의도 선착장)는 다른 프로젝트들과 달리 세 분의 소장님이 협동하여 출품하셨다는 인터뷰를 접했는데, 설계 과정에서 의견 충돌 없이 진행이 매끄러웠는지, 현상설계가 인력적으로 힘들지는 않은지 궁금합니다. 그리고 시간과 투자가 많이 들어가는 현상설계를 하는 목적에 대하여 말씀 부탁드리겠습니다.**

answer. 우리가 세 명이 다 같이 했던 프로젝트는 광화문 광장이랑 한강을 대상으로 진행한 프로젝트 총 두 개가 있어요.

예를 들어서 약국, 병원, 빌딩 이런 거는 사람마다 생각이 다르고 디자인이 다 다르니까 그런 거는 주관이 너무 뚜렷해서 같이 못 해요. 하지만 한강이나 광화문 같은 경우는 너무 오래전부터 알고 있었기 때문에 서로가 하는 얘기가 무슨 말인지 알고 생각을 공유할 수 있어요. 또 가뜩이나 10년 동안 다 같이 지내다 보니까 다른 면도 엄청 많지만 이런 도시적인 관점에서 얘기는 한마음 한뜻이라고 느꼈어요. 그래서 설계 과정에서 의견 충돌 없이 매끄러웠어요.

현상 설계가 인력적으로 힘들기 때문에 현상 설계를 가급적 안 하려고 합니다. 우리가 밤새고 사람들 힘들게 하는 일이라서 현상 두 번 했는데 두 번 다 당선된 돈 가지고 해외여행 갔어요.

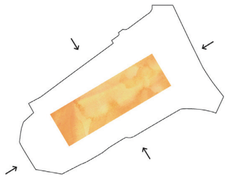
한 번은 오키나와, 한 번은 보라카이로 갔어요. 현상을 돈 벌어서 놀러 가자, 그런 의미로 했던 것 같아요.

question12 **'2014 김해건축대상', '2016 서울시 건축상', '2019 젊은 건축가상' 등 수상경력이 늘어나면서 프로젝트의 규모도 조금씩 커지고 사무소 인력도 늘어나고 있다. 좋은 설계를 하는 것 외에 유쾌한 분위기의 작업환경도 좋은 결과에 영향을 미치는지 말씀 부탁드립니다.**

answer. 유쾌한 분위기 속에서 작업하는 것이 도움이 되죠. 그리고 저희가 사람 뽑을 때도 로봇 같은 사람보다 본인이 뭐하고 싶어서 펄펄 끓는 그런 사람을 좋아하다 보니 한 명 한 명 실력 있고 설계를 잘하는 친구들이 우리 회사에서 만나니까 그냥 건축하고 싶다고 말해도 되고 컨셉, 도출, 스마트 분석 이런 거 안 하고 본인이 하고 싶은 거 해서 유쾌한 분위기가 형성되고 비슷한 사람끼리 모인 것이 좋은 결과로 이어지고 있는 것 같습니다.

1. 광장 혹은 대로, 도시의 중심공간

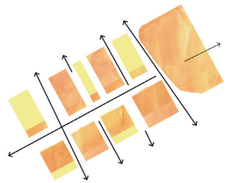
그동안 광화문 일대는 도시공간의 중심지로서 존재해왔다.



1

2. 작은 광장이 만드는 여러 갈래의 길

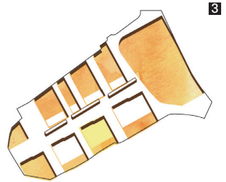
다양한 이야기를 담기 위한 작은 단위의 생활영역으로 나눈다.



3. 일상과 비일상의 섬세한 분할, 도시의 연결 2

낮은 레벨 차이를 이용하여 일상과 비일상을 분리,
수직적 요소인 선형의 파라곤을 통하여 도시의 지하공간과 수직공간을 연결

3



1 2 3 4 광장지연계획

question13 **고객과 소통하고 고객에게 자신의 의견을 설득하는 일이 어렵지는 않는지, 그러한 어려움이 있다면 어떻게 해결하시는지를 듣고 싶습니다.**

answer. 본인이 여기서 뭘 느꼈고 이 부분은 이렇게 가야 한다고 얘기하면 충분해요. 건축은 설득이 필요가 없는 작업인 것 같아요. 국회의사당을 지금의 것과 다르게 짓는다면 나라가 망한다? 이런 것 없이 실제로 사용되어야 알 수 있지 않나요?

설득이라는 것 자체가 방어적인 수단 같아요. 누가 물어봤을 때 당황하는 낯빛을 보이지 않기 위해서 준비하는 것이에요. 애플 사옥 보면 문제도 엄청 많을 것이고 좋은 점도 많겠죠. 설득으로 되는 일이 아닌 것 같아요.

question14 **건축을 공부하는 학생들에게 해주고 싶은 조언이 있다면 말씀해주세요.**

answer. 설계를 정말 좋아하고 설계를 너무 하고 싶어 하는 학생에게 제가 드릴 말씀은 주변 사람들이 하는 말에 휘둘리지 않았으면 좋겠다는 것입니다.

예를 들어 학교에서 어떤 친구가 패널 구성할 때 입면 녹화 다이어그램을 추가한다고 해서 본인 설계에 추가해야 하나라는 의문을 가질 필요 없이 자신이 의도하고 기획했던 것에 집중하세요.

주변에서 "건축 너무 힘들고 그래서 탈건하겠습니다." 이런 친구들이 있더라도 흔들리지 않고 본인이 하고 싶고 좋아하는 일을 묵묵히 하면 됩니다.

question15 **올해 이어북 컨셉이 "설계를 하다가 막힐 때 이 책을 보고 한 조각의 퍼즐과 같은 실마리를 찾았으면 좋겠다."인데 설계하는 학생들이 어떻게 하면 좀 더 실마리를 찾을 수 있을지 말씀해 주시면 감사하겠습니다.**

answer. 세종대학교 학생들이 제가 봤을 때는 엄청나게 알아보고 나서 막히는 것 같진 않고 그냥 책상에서 앉아있는 상태에서 막히는 것 같아요. 학교마다 다 다른 성격이 있어요. 그렇지만 교수님들은 책임이 없고 교수님들은 계속 억누르는 일을 해야 하는데 벗어나고 날아가려는 학생이 없어요.

교수님들이 못하는 사람을 잘하게 해주고 이런 거는 전혀 할 일이 아닙니다. 그냥 방향만 계속 잡아 주시는 건데 교수님들이 아무 말 안 하셔도 학생들이 방어적으로 하려는 성향이 있어 보여요.

다양한 것들을 접하면서 일단 많이 봐야 할 것 같고 학생 자신도 과감해질 필요가 있다고 생각합니다.

question16 **올해 공채에도 많은 사람이 지원했는데 가장 같이 일하고 싶다고 느껴지는 사람이 포트폴리오에서도 느껴지는지 궁금합니다.**

answer. 딱 보면 이 친구가 건축이 좋아서 하는지 건축을 과제처럼 하는 친구인지 알 수 있어요.

좋아서 하는 친구들은 포트폴리오가 이야기책 보는 것 같고, 과제처럼 하는 친구들은 포트폴리오 레이아웃도 좋고 없는 게 없고 모든 것이 다 갖추어져 있지만 본인이 무엇을 해야 할지 모르기 때문에 계속 방어적으로 하는 것 같아요.

하지만 건축을 계속하다 보면 알 텐데 재밌으면 과제로 안 느껴지고 그냥 내가 하고 싶은 말이 뚜렷합니다. 그 사람의 포트폴리오에 누구를 설득하기 위한 장치는 없어요. 근데 이 사람은 그냥 자기가 하고 싶은 걸 계속하는 것이 읽혀요.

question17 **앞으로 푸하하하프렌즈의 목표, 미래의 지향점이 있다면 듣고 싶습니다. 또 미래의 푸하하하프렌즈는 어떤 모습이길 바라시나요?**

answer. 저희는 사장 3명과 직원이 이렇게 있어요. 대형 사무소보다는 적을 수 있지만 아뜰리에 중에서는 업계 최고 연봉, 야근 특근비 다 있고 사람도 다 착해요. 가끔 괴롭히지만 참을 수 있을 만큼만 괴롭히고 회사가 너무 좋아서 직원들이 안 나가요. 한 명이 건강이 갑자기 안 좋아져서 그만둔 사람이 있고 이 중에서 딱 한 명이 독립했는데 그 친구는 아직도 회사에 놀러 오고 잘 지내고 있어요. 여기 사람들이 한 명씩 한 명씩이 다 잘 돼서 아직은 이름만 "푸하하하프렌즈" 그냥 한 개 건축사 사무소인데 사람들이 더 많아지고 다른 친구들도 함께 합쳐져서 "다 설계 잘하는 친구들"이라고 불렸으면 좋겠다 하는 바람이 있습니다.

ABOUT ARCHIRENDER

■ 아키렌더를 처음 접하는 학생들에게 간단한 소개 부탁드립니다.

AR

저희 아키렌더에 대해 간단히 소개해 드리자면, 아키렌더는 아키텍처의 접두어인 "archi"와 상상한 것을 시각화해서 구현한다는 "render"의 단어들이 합쳐져서 만들어진 명칭입니다. 명칭에서 아실 수 있듯이 저희는 '건축에서부터 시작해서 디자인 전반에 관련된 활동들을 서포트하고 그와 관련된 프로젝트들을 할 것이다'라는 목표를 표명하고 있습니다. 현재 저희 크루는 건축학 전공자 4명과 실내디자인학 전공자 1명으로 활동하고 있고, 주요 활동은 CG 외주 발주 작업과 건축학도들에게 SNS, 블로그 등을 통해 디자인 툴 학습 정보를 꾸준히 제공하는 것도 하고 있습니다. 또 유튜브 콘텐츠도 꾸준히 만들고 있습니다.

■ 아키렌더의 소개 페이지에는 아키렌더가 기업이나 회사가 아닌 '디자인 그룹'으로 소개되어 있는데, 일반적인 '회사'의 개념과 다른 점이 어떤 게 있을까요?

AR

아마 사업자를 내서 이윤을 영위한다는 내용이 기업과 같은 맥락일 거예요. 그렇지만 일반 회사들이랑 다른 점은 우선 주 5일 출근해서 근무하는 형태가 아닌 크루 형태로 근무하고 있어요. 프로젝트가 발생했을 때 참여하고 싶은 인원이 모여서 작업하는 형태로 활동하고 있습니다. 그리고 아키렌더가 목표로 하는 브랜드의 이미지는 대단한 디자이너들이 소속된 훌륭한 디자인 그룹이라고 인식될 수 있도록 하고 있어요. 그래서 개개인의 디자이너들을 브랜딩하는 데도 노력하고 있고, 디자이너들이 작업물을 만들고 콘텐츠를 제작하는 데에만 집중할 수 있도록 아키렌더라는 사업자를 내서 외부에서 필요한 절차들을 다 해결하고 있습니다.

■ 아키렌더의 목표는 디자인 분야의 인재들에게 좋은 환경을 제공하는 것이라고 소개가 되어 있는데, 아키렌더가 건축학과 학생들에게 제공하고자 하는 '좋은 환경'이란 무엇인가요?

AR

저희가 제공하고 싶은 환경은 크게 두 가지 정도가 있는 것 같아요. 첫 번째는 학습 정보 제공이죠. 디자인 툴 학습 정보 제공이랑 두 번째는 건축 및 디자인의 대중화를 이끌어내고 싶은 두 가지 목표를 갖고 있습니다. 첫 번째 목표는 내가 하고 싶은 작품이나 콘텐츠, 아니면 건축물을 만들어 낼 때 툴에 제한받아서 실제로 구현을 못 하는 경우들이 되게 많아요. 내가 표현하고 싶은 디자인이 있는데 "나는 라이노 그래스호퍼를 못 써서 이런 파사드 디자인을 못 하겠네" 이런 것들이요. 사실 이런 매싱이 되게 사각사각한 걸 할 수도 있고 자유 입면 파사드를 할 수도 있는 상태에서 "이 대지에서는 어느 정도 사각사각한 매스가 어울려" 하고 디자인하는 거랑 "나는 아예 이런 파사드 입면을 할 수가 없어" 하고 디자인하는 건 천지 차이라고 생각하거든요. 그래서 저희는 적어도 5년 다니시면서 디자인을 가로막는 한계는 없었으면 좋겠다 하는 생각이 들어서 디자인 학습 정보를 제공하고 있습니다. 두 번째는 건축 및 디자인에 대한 대중화란 일반 사람들을 붙잡고 "가장 좋아하는 가수나 배우는 누구세요"하고 물어보면 다들 쉽게 대답하실 텐데, 심지어 유튜버를 물어봐도 다들 대답하실 수 있죠. 하지만 건축 디자이너 아니면 공간에 관련된 디자이너를 물어보면, 사실 저희 학과 나오신 분들 아니면 대답을 거의 못 해요. 저희가 생각하기에는 노출이 많으면 많을수록 그 분야에 대한 사람의 필요성을 사람들이 알 수 있고 그 관련 디자이너들이 꼭 필요한 사람들이라는 것을 알 수 있어요.

예를 들어 의사 같은 경우는 되게 존경받고 필요성을 느끼는 이유가 저희가 살면서 의료 체계를 한 번은 꼭 받는단 말이죠. 이렇듯 많이 접해봐야 그 필요성을 더 알 수 있다고 생각했습니다. 그래서 저희는 건축과 같은 디자인 계열도 꼭 필요하다 생각이 들어서 그런 필요성을 저희가 좀 더 친숙한 포지션에서 자주 노출시켜 뭔가 대중화를 이끌어내고 싶어요. 왜냐하면 이미 훌륭한 건축 페이지들이 많은데 아직은 친숙한 이미지로서 뭔가 대중들한테 다가갈 만한 그런 페이지는 없다는 생각이 들어 저희 아키렌더가 그런 포지션을 가져가고 싶습니다.

■ 아키렌더처럼 건축학과 학생들한테 도움을 주는 곳이 굉장히 드물었다고 생각이 되는데, 이런 점이 아키렌더라는 디자인 그룹을 탄생시키게 한 배경이 되었는지, 아니면 다른 이유가 또 있는지 궁금합니다.

AR

네, 이 사전 질문을 읽어보고 세종대 기자단분들이 저희를 굉장히 관심 있게 보고 있었구나라고 느꼈던 대목인데요. 맞아요. 그런 느낌으로 시작된 게 맞습니다. 왜냐하면 저희가 처음부터 디자인 그룹이 되어서 브랜딩을 하자 하고 시작한 게 아니에요. 사실 저도 처음에 친구들이랑 공부할 때는 라이노, 브이레이 자체가 조금 생소했어요. 그때 제가 1~2학년 때는 정말 생소한 조합이었거든요. 지금은 많이 나아졌지만, 예전에는 그렇게 컬리티가 좋지도 않았고 정보가 한국어 버전이 하나도 없었어요, 정말 단 하나도. 그래서 네이버라는 플랫폼에 하나씩 쌓아왔고, 그 정보가 저희한테 밖에 없으니까 팬층이 되게 쉽게 생겼고, 그렇게 계속 유입이 되다 보니 어느 순간 네이버 건축 인플루언서가 되어 있었습니다. 그 이후에 이런 툴들을 잘 다루는 친구들을 모아서 비슷한 어려움을 겪었던 친구들한테 서로 원윈하는 브랜딩을 해보자 해서 탄생하게 된 것입니다.

ABOUT ARCHIRENDER'S PROGRAM

■ 실제로 저희 학과에서도 아키렌더가 진행하는 강의 프로젝트를 신청하는 학생들이 많았습니다. 현재 어떤 프로그램들이 진행 중에 있는지 간단한 소개 부탁드립니다.

GAENG

제가 소개해 드릴게요. 현재 실시간 강의는 라이노하고 그래스호퍼 프로젝트를 진행하고 있고, 다가올 2월에서 3월 사이에 캐드부터 스케치업, 엔스케이프를 이용해서 건축 마감을 할 때 학생들이 어려움이 없도록, 좀 더 쉽게 마감할 수 있도록 하는 그런 프로젝트를 기획하면 어떨까 해서 기획 중에 있습니다. 3월에는 기존에 진행하고 있던 라이노 강의를 계속해서 진행할 예정이고 이외에도 팀원들과 함께 학생들에게 도움 될 수 있는 프로젝트들을 하반기에 좀 더 기획하면 어떨까 생각하고 있습니다.

■ 강의 프로젝트가 보통 4회차 정도로 구성되어 있는데, 한 프로그램을 배우기엔 짧게 느껴질 수도 있는 구성이라 생각됩니다. 짧은 시간이지만 이 프로젝트를 수강하는 학생이 이것만은 꼭 얻어 갔으면 좋겠다는 점이 있는지 궁금합니다.

GAENG

질문 주신 대로 오랜 시간 배우는 게 아니기 때문에 저희가 학생 때 부딪혔던 부분, 어려웠던 부분들을 중점적으로 해서 다른 학생들은 비효율적인 고민은 하지 않았으면 좋겠다는 생각을 좀 했던 것 같아요. 그래서 강의를 들으시면서 단편적으로 이런 게 있구나라고 들어도 정말 좋지만 일련의 프로세스라고 해야 하나요, 이런 과정들을 머릿속에 넣는다는 느낌으로 보시면 아마 조금 더 도움되지 않을까 생각해요.

■ 건축학도들에게 진행하는 강의 프로젝트 이외에 여러 툴에 대한 정보를 제공하는 등의 활동을 하는 블로그를 운영하고 계십니다. 아키렌더는 건축 분야에서 거의 유일한 인플루언서인데 블로그를 열고 포스팅하게 된 계기가 따로 있는지, 블로그라는 매체를 사용하게 된 이유가 따로 있는지, 그리고 블로그만의 강점은 무엇인지 궁금합니다.

AR

많이들 주시는 질문인데요. 왜 카페를 이용하지 않냐, 왜 유튜브를 메인 사이트로 이용하지 않냐 이런 질문들은 많이 받아봤어요. 포스팅에 관련된 건 앞에서 설명해 드렸듯이 원래 없던 정보들을 저희가 제공하고 싶다는 수요층이 많아서 시작하게 된 걸로 답변이 될 것 같습니다. 왜 네이버 블로그를 선택했냐면 당연히 카페 등에 고정 팬을 만들 수 있고, 배너 광고 등으로 수익도 낼 수 있고 유튜브도 동일하죠. 그런 이점들이 있으나 저희가 앞에서 목표로 했던 건축 정보 대중화에 다가가기 위해서는 안 그래도 디자이너들끼리의 전문적인 정보인데 거기에 가입의 형태가 껴 있으면 여러분들이 쉽게 내가 공부하고 싶을 때 브이레이면 브이레이, 라이노면 라

이어서 계속

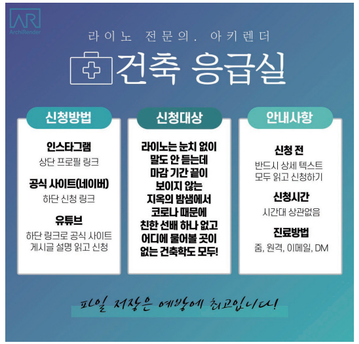
이노, 스케치업은 스케치업 책을 펼쳐서 봐야 하는데 갑자기 가입해야 한다 이러면 여러분들, 대중들이 얻고 싶은 정보는 쉽게 못 얻을 거라고 생각했어요. 저희가 디자인에 관련된 올해의 새로운 브랜드 셋과 같은 가벼운 정보들도 많이 갖고 있기 때문에 그런 것들은 네이버 블로그가 최적화되어 있다고 저희는 생각했습니다. 그래서 카페나 유튜브로도 계속 확장할 계획도 이미 갖고 있으나 단축키를 쭉 정리해 놓거나 아니면 스케치업, 라이노처럼 기본적인 이론들을 알아야 하는 부분들은 계속해서 워딩의 장점이 있는 블로그를 메인 사이트로 이용할 예정입니다. 그리고 네이버 플랫폼 자체가 대형 회사의 플랫폼이다 보니까 트래픽 관련해서도 저희가 굉장히 대단한 서버를 갖고 있지 않아도 여러분들이 불편함 없이 사용하실 수 있다는 장점도 있습니다. 유튜브는 좀 더 영상으로서 설명하기 편한 부분들을 설명할 때 많이 이용할 것 같고요. 당연히 그런 점도 있어요. 질문해 주신 것처럼 우리가 네이버에서는 거의 유일한 건축 인플루언서여서 대부분의 건축 키워드를 치시면 맨 상단에 저희 글이 올라오는 강점이 있는 것도 있지만 오히려 저희는 그렇게 생각해요. 건축 인플루언서가 저희만 있어서 좋다기보다는, 주변에도 건축 브랜딩을 하시는 분들이 많이 생겨 게임 아니면 뷰티 먹방 이런 것들처럼 건축이나 디자인 관련된 페이지들이 더 많이 강해져서 인지도도 높아지고 아까 말했듯이 건축 대중화가 어느 정도 이루어졌으면 좋겠습니다.

■ 설계 마감 기간에 건축 응급실이라는 프로젝트를 진행하셨는데, 설계하다 막막함을 느낀 건축학과 학생들을 진료해 주는 컨셉이 굉장히 인상 깊었습니다. 그럼 건축학과 학생들에게 자주 들어오는 질문이 있다면 어떤 질문이 있는지 말씀해 주실 수 있을까요?

'질문의 종류가 이것만 많이 들어온다.' 할 게 없을 정도로 엄청 많이 들어왔고요. 그중에 공통점이 있다면, 건축학과 팔로우 분들이 많다 보니까 대지 콘타 만드는 것이나 주변 조경을 건드는 부분 관련한 질문이 많았던 것 같아요. 왜냐하면 공간을 다루시는 분들이 대부분 공간에 대한 모델링이나 건물에 대한 모델링은 어느 정도 그래도 다 경험들이 있으신데 내 주변 대지를 원하는 대로 바꾸거나 특히 개간하실 때 현재 사이트는 이런 모양이고 부드럽게 바꾸고 싶어요, 이런 질문들이 가장 많았어요. 그런 것들은 저희가 쉽게 해결하는 방법들을 여러 가지로 소개를 드리고 해결을 해드렸고요. 건축 응급실은 시범 차 진행해봤습니다. 왜 해봤냐면 제가, 아니 저희가 학창 시절로 돌아간다면 이런 서비스를 가장 받고 싶다고 느꼈거든요. 왜냐하면 저희도 새벽 3시, 4시에 브이레이 돌리다가 컴퓨터가 갑자기 고장 나서 더 이상 진도를 못 나갈 때, 진짜로 다른 사람 컴퓨터를 1시간이라도 빌리고 싶다, 아니면 누군가가 나를 도와줬으면 정말 고맙겠다, 이런 생각들을 했었어요. 그래서 그 새벽에 이 시간에 과연 날 도와줄 사람이 있을까 할 때 저희가 좀 도와주고 싶은 생각에 시범 차 해봤습니다. 운이 좋았죠. 그때 저희가 아파트 발주 건이 좀 큰 게 있어서 새벽 내내 깨어있었거든요. 거의 하루에 3시간씩 잤던 걸로 기억하는데 그래서 그 새벽에 도움을 드릴 수 있었습니다. 아마 이후에도 열고는 싶은데 오히려 발주가 없는 시즌에 받아야겠다고 생각을 했던 게 그때 몸이 많이 망가졌거든요. 잠도 못 자고 이렇다 보니까 여러분들한테 좀 더 효율적으로 해결할 수 있는 방법이 있을 텐데 머리가 안 돌아서 조금 아쉬웠고, 질문도 워낙 많이 주셔서 저희가 상상한 것보다 훨씬 더 많은 요청이 들어왔었어요. 그래서 이후에는 저희 몸이 상하지 않는 선에서 추가로 그런 프로젝트를 진행할 것 같습니다.

■ 유튜브에도 강의 영상이 올라오고 작년에는 '한 가을밤의 힐링 건축'이라는 강연도 진행하신 것으로 아는데 블로그에 포스팅되는 콘텐츠와 유튜브에 올라오는 영상들의 차이점이 어떤 게 있을까요?

아마 플랫폼 속성 때문에 생기는 차이점이라고 생각하는데요. 네이버 블로그에는 좀 더 워딩에 강점이 있는, 아까도 말했지만 책처럼, 내가 원하는 카테고리에 있는 정보들을 분할해서 나눠놓기에 편리하다고 느꼈고요. 유튜브는 이제 영상이다 보니까 좀 더 재미도 있는데 좀 더 역동적인 워크 플로우, 그러니까 네이버 블로그는 이론 중심이었다면 유튜브에 있는 영상들은 예제를 직접 모델링해 보는 워크플로우를 볼 수 있는 그런 영상들을 많이 담았습니다. 그리고 '한 가을밤의 힐링 건축'이라는 강연도 저희가 진행했었는데, 이런 프로그램들을 진행하게 된 계기는 건축 대중화를 끌어오려면 우리부터 친해져야 한다는 생각을 항상 가지고 있었어요. 지금 생성되어있는 페이지들도 그 학과 중심인 페이지들이 많아서, 예를 들면 건축학과는 건축학과, 실내디자인학과는 실내 디자인, 이런 식으로 조경, 실내, 건축, 건축공학 따로 노는 느낌이었지 않아 있다고 생각했었어요. 그런데 저희가 앞에서 언급했던 건축 분야라 하면 이 공간을 다루는 모든 학과를 다 지칭하고 그 학과뿐만 아니라 그것에 조금이라도 연관되어있는 모든 사람을 통합해서 그때 한 가을밤의 힐링 건축처럼 다 같이 맥주도 마시면서 최신 정보 공유도 하고 실시간 채팅을 엄청 적극적으로 사람들이 참여해 주셨거든요. 그런 식으로 놀면서 다른 학과들이랑도 친해지고 싶은 그런 의미에서 주기적으로 열 생각을 하고 있어요.



■ 유튜브에 오징어 게임 모델링 하는 영상을 봤는데 지금까지 올린 영상들은 정보나 팁을 전달하는 콘텐츠였다면 이 콘텐츠는 좀 다른 것 같았습니다. 이렇게 직접 모델링 하는 영상을 올린 의도가 따로 있을까요?

당연히 요청이 들어와서가 기본적인데 여러분들이 이런 정보의 팁들도 많이 알고 싶어 했지만 그래서 튜터들 너네는 어떻게 모델링을 하는데 하면서 워크 플로우를 궁금해하시는 분들이 매우 많았어요. 제가 학습자였어도, 정보만 계속 받는 것보다는 이거를 어떻게 활용할지는 예제를 많이 풀어본다든지 아니면 다른 사람은 어떻게 모델링하는지 보는 게 가장 빠르거든요. 그래서 저희가 이런 핫한 공간들이 있으면, (저희도 오징어 게임 세트장 만들었을 때 좀 재미도 많이 느꼈고) 이런 공간들을 모델링 하면서 디테일하게는 레이어는 어떻게 구분하는지, 아니면 아까 설명해 드렸던 셀 같은 명령어들 무수히 많죠. 셀 관련된 거 그래서 그런 명령어들을 어떻게 가지고 하면 효율적으로 모델링 할 수 있는지를 꾸준히 소개해 드리려고 계획을 하고 있습니다.

TALKING WITH ARCHIRENDER

■ 이제 아키렌더의 목표나 향후 계획에 대해서 질문을 드리려고 하는데요. 먼저 아키렌더가 파트너 대학을 모집 중이고 실제로 세종대학교를 비롯한 많은 학교가 신청 중인 것으로 알고 있습니다. 파트너 대학과 함께 만들고자 하는 콘텐츠나 목표가 따로 있을까요?

먼저 파트너 대학에 대한 가장 큰 생각은 건축학과에 있는 많은 학생이 숱한 마감을 치면서 겪는 불필요한 문제들에 대해서 고민하지 않았으면 해서 좀 더 많은 건축학과 학생들이 들었으면 좋겠다는 이유가 가장 컸었어요. 기회가 된다면 아키렌더와 함께하는 이 파트너 사람들과 너무 무거운 건축적인 이야기보다는 그냥 건축학과에서 일어나는 다양한 일들, 가벼운 이야기들을 할 수 있는 자리가 있으면 재밌겠다고 생각했었어요.

■ 그럼 어떻게 보면 아까 말씀하신 우리 건축인끼리 친해지는 그런 목적도 좀 갖고 있는 거네요. 이번에는 아키렌더에 대해 질문드리겠습니다. 최근 기존에 아키렌더를 구성하시던 두 튜터분을 제외하고 세 분이 새로 합류하신 것으로 알고 있는데, 튜터 분들을 더 늘리게 된 계기와 앞으로도 튜터를 계속 늘리면서 규모를 확장하실 계획이 있는지 질문드리고 싶습니다.

튜터분들을 늘리게 된 건 건축학과 학생들에게 필요한 학습 정보들을 더 다양하게 전달해 드리는 게 좋을 것 같다는 생각을 했었어요. 그런 생각이 가장 컸고 아무래도 둘이서 기획도 하고 강의도 하기에는 부족할 수 있다고 생각해서 더 다양한 프로젝트와 경험을 전달해 드리기 위해 기획하게 됐고요. 튜터 모집에 대해서는 아직은 생각을 해본 적이 없는데 저희가 정보를 제공하면서 부족함을 느낀다거나 하면 아마 팀원들과 상의해서 팀원들을 늘리지 않을까 싶어요.

■ 혹시 그러면 지금 새로 오신 세 튜터 분들은 어떻게 모집을 하신건가요?

저희가 블로그부터 홍보해서 직접 모집을 받고 그분들의 작업물을 다 받아서 보고 난 뒤, 면접 과정을 통해서 선발하게 되었습니다.

■ 이번 세종대학교 건축학과 학생 기자단 SSS 이어북의 컨셉이 '설계 중 막막함을 느끼는 학생들에게 한 조각의 퍼즐'이 되어주기 바라면서 만든 책인데, 디자인을 하면서 막막함을 느낄 때 풀어나가는 튜터분들만의 그런 방법이 있을까요?

저도 사실 설계를 건축학과에서 했을 때 막막함을 느꼈던 경험들이 정말 많은 것 같은데 빨리 풀어야 하는데 하나가 안 풀려서 끙끙 앓았던 기억도 있는 것 같아요. 정답은 저도 잘 모르지만, 정답 같은 걸 말하자면 다양한 레퍼런스를 보는 것이 가장 좋은 것 같아요. 단순히 이미지만 1분, 2분 보고 넘어가는 게 아니라 그 디자인하는 데 있어서 디자인 프로세스들을 유심히 보고, 분석해 보고 하는 과정들이 정말 중요하다는 걸 많이 느꼈어요. (많이 하진 않았지만 사실) 학기 중에 그런 것들이 매우 중요하다는 걸 느꼈었고, 사실 이건 너무 딱딱하고 정석적인 것 같고... 네, 저는 이런 부분에 좀 후회가 있어서 설계에 집중할 때는 집중하고 또 나머지 시간을 돌아다니면서 오히려 머리를 유연하게 풀어주는 것도 쉽게 해결되는 그런 방법인 것 같습니다.

■ 실제로도 그러면 많이 답답하거나 그런 기분이 들었을 때 실제로 많이 돌아다니셨나요?

개인적인 취향일 수도 있는데 저는 원래 좀 돌아다니는 걸 좋아해서 컴퓨터 앞에 되게 오래 붙어 있다가 이건 도저히 오늘 풀릴 일이 아니다 싶으면 카페에 혼자 가거나 친구들이랑 가서 얘기도 하고 하다가 풀리는 경우들이 있더라고요. 그게 정답이 될지는 잘 모르겠지만 그렇게 풀렸던 경험들이 있는 것 같아요.

■ 그러면 혹시 레퍼런스 찾을 때 주로 이용하시는 사이트가 어디인가요?

다양한 사이트들이 있지만 저는 그중 아키데일리를 가장 많이 활용했던 것 같아요. 몇 개의 이미지만 보여주는 게 아니라 디자인 프로세스들을 전체적으로 볼 수 있고 건축가들의 생각 같은 것들을 전체적으로 볼 수 있어서 가장 정리가 잘 되어 있지 않나 생각을 했었던 것 같아요.

■ 아키렌더가 구상 중인 디자인 분야 학생들에게 도움이 되는 프로그램이나 활동이 따로 있는지, 아키렌더의 궁극적인 목표가 있다면 어떤 것인지 듣고 싶습니다.

2, 3월 중 마감에 포커싱해서 캐드부터 도면, 모델링, 렌더링으로 이어지는 한 학기 일련의 과정들을 보여줄 수 있는 강의를 기획하고 있어요. 그러면 학생들이 아무래도 이럴 때는 이러면 되고 저럴 때는 저러면 되는구나하는 과정들을 볼 수 있을 것 같아서 기획하고 있고요. 하반기로 넘어가면서 새로 합류한 팀원들과 기획하면서 다양한 것을 전달할 수 있는 기획을 할 것 같아요. 궁극적인 목표는 건축학과에서 학생들이 어려움을 느끼는 툴에 대한 고민을 해소해주는 것과 건축이나 디자인이라는 학문 자체가 좀 전문적이잖아요. 전문적이긴 하지만 그래도 좀 더 대중적으로 많은 디자이너나 건축가들에게 좋은 환경을 제공해 줄 수 있는 것을 좀 목표로 두고 있어요.

■ 마지막으로 건축학과를 비롯한 디자인을 공부하는 학생들에게 해주고 싶은 그런 조언이 있다면 뭐가 있을까요?

저희도 건축학과에 다녔을 때 코로나 이후에는 사실 스튜디오를 사용 안 할 때가 많았지만 스튜디오에 정말 많이 붙어 있었고 컴퓨터 앞에도 정말 많이 앉아 있었던 것 같아요. 그래서 저는 학교 다니면서 건축학과는 진짜 매일 밤 새우는구나, 너무 힘들다, 이런 생각을 많이 했었는데 생각해 보면 제가 시간을 좀 비효율적으로 활용했다는 생각들이 진짜 많이 들더라고요 물론 이제 스튜디오에 있으면서 친구들이랑 다 같이 있으니까 재밌는 추억들도 많고 했지만 다른 건축학과 학생분들은 개인 일에 집중할 때는 집중을 할 수 있도록 개인 시간도 만들어서 그 시간에는 자기가 할 다른 것들도 많이 해보고, 또 마감 때는 자기만의 계획을 제대로 세워주는 게 중요하다고 생각하거든요. 그래서 마감 때에는 자기만의 계획 세워서 마감하기 전에 다 완성하고 피티 준비를 한다든가 하는 시간들을 만들면 어떨까 하는 생각을 한 것 같아요.

팁을 GAENG이 자세히 말씀드렸으니까 제가 하나만 추천해 드리고 싶은 거는 저희처럼 너무 겁먹지 말고 브랜딩에도전해보시라고 추천을 꼭 드리고 싶어요. 브랜딩이 뭔가 사업자를 내고 수익을 내라는 그런 브랜딩이 아니에요. 네이버 블로그든 유튜브든 SNS 작업 계정이든, 어차피 디자인과들은 매 학기마다 자신의 작품이 생긴단 말이에요. 그런데 포트폴리오를 나중에 정리하려고 하시기보다는 학기가 끝날 때마다 올려놨던 것들 그런 작업물 때문에 저희처럼 우연히 팬층이 생길 수도 있는거고 브랜딩을 디자인과에서 꼭 추천해 드리는 이유가 이런 건 나중에 어차피 마케팅 관련된 거 학습하시면 아시겠지만 무조건 먼저 시작한 계정들이 지수가 조금이라도 더 좋아요. 그래서 저학년 분들은 이미 유튜브에 자기 작업을 다 이미 포트폴리오를 정리하고 계시는 분들도 많거든요. 그렇기 때문에 여러분들이 나중에 개인 사무소를 차릴 거야라고 하신다면 어차피 블로그 마케팅이나 SNS 마케팅을 무조건 하셔야 돼요. 그렇게 될 수도 있으니까 여러분들이 브랜딩을 많이 하셔서 만약에 도움이 필요하시다면 아키렌더에도 많이 말씀해 주시면 저희가 홍보도 도와드릴 거고... 그래서 앞서 말씀드렸던 것처럼 건축 페이지들이 다른 페이지들처럼 조금 힘을 가진 페이지들이 많아져서 저희가 좀 서로 원윈할 수 있는 그런 브랜드들이 많이 생겼으면 좋겠습니다.

아키렌더 유튜브 | 아키렌더 네이버 블로그 | SSS기자단 유튜브 인터뷰 풀영상

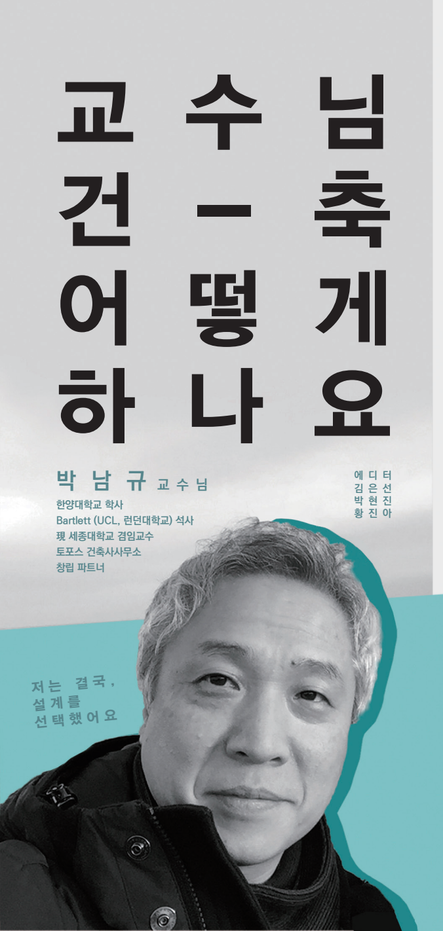
Editor. 김은선, 민재훈, 유비호, 정현석, 황진아

교수님 건축 어떻게 하나요

박 남 규 교수님

한양대학교 학사
Bartlett (UCL, 런던대학교) 석사
팻 세종대학교 겸임교수
토포스 건축사사무소
창립 파트너

에디터
김은선
박현진
황진아



Q1. 대학생 시절 진로에 대해서 탐색하기 위해 여러 가지 경험을 많이 하셨다고 들었는데, 건축을 공부하겠다고 결심한 계기가 있는지 궁금합니다.

저는 3학년 1학기 때, 학교를 시작하는 주에 두 번 가고 마지막 주 한 주만 수업을 듣고 그랬었죠. 그때는 건축학과와 건축공학과가 나눠진 5년제가 아니었고, 또 외국처럼 세분화되어 있지 않고 하나로 뭉뚱그려져 있었어요. 2학년 마친 후에 졸업하고 다양한 현장에서 일하고 있는 선배들을 찾아다녔어요. 건축설계하는 분, 인테리어 하시는 분, 구조 설계, 친환경, 기계, 전기, 통신 같은 거 하는데 쫓아다녔어요. 실제로 사무실 가서 여러 가지를 보고 경험도 하면서, 내적성에 뭐가 맞는지 예비고사처럼 미리 보러 다녔다고 생각합니다. 선배들 밑에서 좋은 경험을 많이 했었고, 기억에 남는 선배의 말은 '본인이 하고 싶은 것을 선택해서 한번 해보는 것이 그게 잘 안 풀려서 다시 피드백하더라도 후회가 안 되고, 새로운 길을 갈 수 있는데도 본인이 하고 싶은 것을 버리고 남들이 했으면 하는 혹은 그러한 길로 가면 결국 후회하게 된다.' 였거든요. 그래서 결국 그냥 설계를 선택했어요.

그 당시 선택지로는 대다수가 시공 회사에 많이 들어갔어요. 91년도에 '건축대전' 대상 받았던 선배가 대우받으면서 스카우트 된 설계 사무실에서 40만 원 받을 때 시공사는 대학 졸업하면 연봉이 2천5백에 보너스가 7백프로 정도 줬거든요. 설계 사무소로 취직하면 그만큼 배고프기도 했고 1, 2학년 하숙세월 보내다가 3, 4학년 설계해서 취업하다 보니까 사무실 가서 거의 배운다는 입장이라서 유명한 사무실 같은 데는 월급 5만 원 차비하고 밥값 정도만 받고 배우러 가기도 했어요. 대신 고생해서 배워 건축사를 따면 미래가 보장되는 업종이었어요. 규모가 큰 시공사는 40대 중반 넘어가면서부터는 집에 갈 준비를 해야 하고 부장 넘어 임원 달기가 쉽지 않으니까 각각 장단점이 있었던 것 같아요.

학생들도 자기 미래 적성을 테스트할 그런 기회가 많이 있으면 좋을 것 같아요. 학교에만 있으면 보고 듣는 것이 제한돼 있으니까 가능하면 교수님들과 오리엔테이션 하는 프로그램이나 여러 분야에서 일하는 선배들이 와서 다양한 얘기를 듣는 자리가 마련되면 좋겠네요.

Q2. 5년이나 학교를 다녀야 하고, 자격증 취득을 위한 준비 기간이 긴 여정을 건축학과 학생들이 어떠한 마음가짐으로 공부해야 조금해하지 않고 실력을 키울 수 있을까요?

5년제 커리큘럼은 학생과 가정에 부담스럽다고 생각해요. 하지만 외국과 달리 한국에 있는 건축과 학생들은 설계 이외에도 여러 분야를 학교에서 배웠기 때문에 팔방미인이 돼서 졸업한다고 생각해요. 그게 엄청난 힘을 발휘하기도 하고 또 한편으로는 제약이 될 때도 있어요. 국제 현상을 하다 보면 어떤 정이 어려울 거고 불편할 것이라는 걸 이미 알고 있기 때문에 제한이 있지만, 외국 친구들은 그게 없으니까 막 새롭고 특이한 것들을 많이 만들어 오죠. 그게 서로 모순되는데, 우리는 5년제를 하는 대신 많은 걸 배워 사회에 나가서 설계하다가 다양한 분야로 가는 경우가 굉장히 많아요.

예를 들어서 최근 몇 년간 설계직 직원들이 투자사, 개발사, 은행권 등으로 유출이 많이 됐어요. 설계를 하기 전 단계와 설계를 하고 건물을 짓는 과정 또 철거 전까지 유지 관리하는 단계에서 많은 일이 있고, 사람이 필요해요. 우리나라는 지금까지는 설계하는 단계에서 머물렀지만, 양적 성장 이후에 질적으로 성장하는 시기와 맞물려서 이제 기획하는 시장이 커지고 있어요. 건물을 짓기 전 얼마나 불륨이 생길 수 있고 가치를 지니고 있는지는 설계자에게 의뢰하기 전까지 일반인이 알 수가 없고, 비용이 많이 드니까 투자사들이 설계 직원들을 데려다 놓고 그 일을 시키면서 5년 차부터 10년 차까지 설계하는 사람들이 몸값을 높여서 이직을 많이 하고 있어요. 현장에 사람이 없다 보니까 신입사원도 많이 봅기도 하고 설계 사무실이 아닌 곳에서도 설계 직원을 많이 필요로 해요.

그러니까 건축을 하다 보면 좋은 점은 방향의 가지 수가 아주 많아서 다 같은 걸 할 필요가 없어요. 본인이 잘하거나 좋아하는 것을 하면 되고 ITㅏ 이런 분야처럼 특이한 뭔가를 만드는 것은 아니지만, 건축은 삶에 꼭 필요한 기본적이기 때문에 반드시 있어야 하고, 많은 일자리가 있고 다양하게 본인 속성에 맞춰 갈 수 있고 필요하면 또 얼마든지 그 사이에서 변경하여 개발사겨 방향을 틀어서 갈 수 있다는 장점이 있어요. 그래서 절대 자책하거나 실망할 필요도 없고 옆에 친구가 설계를 잘한다고 나와 비교하고 그럴 필요도 없어요.

Q3. 학생일 때, 무엇을 경험하고 부딪혀봐야 많은 도움이 될 수 있을까요?

좀 안타까운 것이 저희 때는 수업을 이렇게 많이 안 했어요. 교수님 중에서 외국에서 공부하고 오신 분도 많지 않았고 선배들을 가르치던 거 똑같이 배우고 설계 수업 말고 과제도 거의 없었고 그랬어요. 교수님들이 막 좋은 거 배워 와서 학생들 많이 알려주고 싶고 그게 소임이니까 저희 때와 많이 다른 것 같고 그때는 여유가 있으니까 친구들과 같이 문화 활동을 많이 했어요. 건축이 프로그램마다 해당하는 다양한 사람들과 만나고 이해가 필요하니까 장기적으로 봤을 때 학교 다니면서 많은 사람을 만나보고 다양한 활동을 해보는 것이 좋을 것 같아요.

Q4. 학생들이 '이러한 마음가짐을 지니고 설계 수업을 들었으면 좋겠다' 하는 바람이 있을까요?

제가 학교를 도중에 잘 안 다니면서 다양한 일을 하며 알아봤던 것도 그렇고, 근본적인 이유는 스스로에게 자신감이 낮아서 그렇다고 생각해요. 본인이 이것을 했을 때 잘 할 수 있을까 하는 자신감, 하지만 그것을 확인할 기회는 없고 기껏해야 교수님하게 크리틱 받으며 수업하고 학점 받는 게 전부라 생각하는데, 실제로는 사회에 나간 이후의 경쟁자는 옆에 있는 친구가 아니고 전국에 건축과 다니는 학생들이에요. 친구들과 본인 스스로를 평가할 수도 없고 그렇기 때문에 불안해할 거라 생각해요. 확인할 기장 쉬운 방법은 현상 설계에 당선되어 자신감을 얻는 것인데 그것도 안 하는 친구들도 많이 있잖아요. 그래서 저는 그런 자신감을 심어주려고 노력하는 편인데 이러한 관점에서 봤을 때 으싸으싸 열심히 하는 친구들이 제일 예뻐보이고 예뻐 보이는거요.

근데 설계를 그냥 잘하는 친구도 있잖아요. 저희부터 생각하는 것도 그렇고 굉장히 건축적으로, 어떤 친구들은 선배들에게 미리 물어보고 하는 친구도 있어요. 그건 나쁘지 않다고 생각해요. 다 좋다고 생각하고 있어요. 학점을 잘 받아서 잘하는 친구도 있지만 그렇지 않더라도 의지와 자신감이 점점 좋아진다고 느껴지는 친구가 가장 기억에 남아요. 그것이 제 목표라고 생각하고 있고 학교에서 커리큘럼을 계속 반복해서 하니까 새로운 아이디어 말하는 방식, 그림이나 다이어그램을 다르게 그려오든지 어떤 분석을 하나 하더라도 새로운 것을 하는 친구들이 특이해 보이긴 하죠. 처음부터 잘해서 끝까지 잘하는 친구도 있고 그렇지 않더라도 해매는 과정을 거치면서 스스로 자신감을 얻고 만족해하면서 좋은 결과물을 내려고 노력하는 모습이 좋아 보입니다.

Q5. 교수님의 사회 초년 시절에 경험했던 어려운 점이나 힘든 점은 무엇이었나요?

제가 1학년 학교 축제 때 건축과 앞에 실제 1/5 스케일로 건물을 만들었던 활동을 했어요. 그때 만들었던 것이 공간 건축에서 설계했던 건물이라 무작정 공간 사옥으로 도면을 얻기 위해서 찾아갔어요. 그때 주변거리면서 서 있으니까 리셉션 직원이 지나가는 학교 선배를 소개해줬어요. 선배가 회사 구경도 시켜주고 도면도 얻어서 운이 좋았어요. 그때 느꼈던 점이 공간 사옥 특유의 기? 분위기가 너무 좋게 느껴져서 졸업하고 취업을 꼭 해봐야 하겠다는 생각을 넌지시 하고 있었어요. 같이 졸업한 대학원 동기 7명이 삼우로 갔고 저도 삼우로 출근하기로 했다가 출근 며칠 전 공간에서 연락이 와서 입사하게 됐어요.

초반에 어려웠던 경험은 못 하는 걸 시켰을 때이긴 하죠. 하지만 못하면 어떤 친구들은 그냥 못한다고 말하는 친구도 있고 바로 잇 선배한테 물어보는 경우도 있고 성격마다 다 다르겠지만 못한다고 뭐라 하는 사람은 아무도 없으니까 걱정 안 해도 될 것 같아요. 상황에 따라서 필요한 것을 배우고 익히고 하는 방법이 가장 효율적이고 그렇게 될 수밖에 없어요. 처음부터 만능일 수는 없으니까.

Q6. "공간"과 같은 큰 규모의 회사에서 다양한 프로젝트를 많이 진행하셨을 텐데 스케일이 크거나 남극 기지처럼 제약 사항이 많은 특수 프로젝트를 많이 접하시다 보면 건축에 대한 생각이나 해안이 깊어지는지 궁금합니다.

당연히 그런 점이 있죠. 대형 사무실에서 일하는 가장 큰 장점은 지금 이 시대의 건축가들에게 가장 큰 이슈가 되는 프로젝트를 할 수 있다는 것이에요. 돈과 상관없이 가장 이슈가 되는 프로젝트 경쟁 설계에 당선이 될 수도 있고 떨어질 수도 있지만, 그 프로젝트를 함으로써 어디를 가든지 건축가들 사이에서 이슈가 되는 일을 어떻게 설계하고 있고 고민하고 있음이 큰 장점이죠.

하지만 대형 사무소는 프로젝트 스케일이 크다 보니 텀이 길어요. 이 말은 10년 정도 오래 배워야지 건물을 구성하는 요소들을 전반적으로 아울러서 본인이 리드를 하면서 디자인을 구현할 수 있고, 그전에는 부분적으로 하는 거죠. 리더가 있고, 그 밑에서 본인의 아이디어가 채택되는 경우도 있어요. 그러나 디벨롭과정이 본인 방식대로 되는 것은 아니고 리더가 이끌고 조언하는 쪽으로 프로젝트가 진행됩니다.

프로젝트가 클수록 관련되어 다뤄야 할 분야가 많아요. 예를 들어서 프로젝트에 해당하는 구조를 배우더라도 특수한 구조들이 연관되고, 다양한 외장재나 디테일 등 다양한 것들을 다룰 기회가 많습니다. 일반적으로 경험하지 못하는 고난도의 것들을 배우는 대신 시간이 오래 걸린다는 점이 좀 힘들지만, 참고 잘 버텨서 많이 즐수한다면 엄청난 에너지를 가진 건축가가 될 수 있어요. 대형 사무소가 진행하는 프로젝트의 기계/전기/구조/통신/소방/조경/토목/커튼월 등 다뤄야 할 부분이 100가지가 있다고 한다면 아뜰리에에서 진행하는 프로젝트의 관련분야는 10개 정도밖에 안 되니까 3년 정도 배우고 나면 전반적인 분야를 어우르고 독립도 빠르게 할 수 있어요.

그래서 학생들이 잘 알고 입사했으면 좋겠어요. 큰 사무실에 가게 된다면 4년차, 5년 차에 든 많이 준다고 이직하고 그러지 말고 장기적인 플랜을 가지고 준비했으면 좋겠어요. 대신 30대 중반이라도 빨리 개업을 해서 자기 작품을 하고 싶고 큰 것보다는 중소규모의 일을 재밌게 하고 싶다면, 굳이 큰 사무실에서 배우는 것은 낭비 같아요. 작은 사무실에 가서 회전을 빨리 해 건축사도 빨리 따고 일찍 개업해서 부딪혀 보는 것이 좋을 수도 있습니다.

Q7. "공간"에 입사하여 14년간 근무하다가 런던에서 공부를 더 하고 오셨는데, 현장에 오래 계시다 어떤 계기로 커리어 중 유학하러 가셨는지 듣고 싶습니다. 그리고 유학 생활에 관련해서도 말씀 듣고 싶습니다.

제가 공간에서 소장으로 있을 때 저희 팀 구성원들이 어리고 에너지 넘치다 보니까 제가 임원 회의에서 팀을 대변해 회사에 건의 사항을 많이 얘기했어요. 그중 하나가 10년 단위로 안식년을 제공하자는 것이었죠. 그렇게 제도가 생겨서 20년 차 선배들은 그냥 쉬기도 하고 해외 사무소에 근무하고 오는 사람도 있었어요. 저 역시 빠르게 승진하고 계속 일만 해와서 중간에 한번 재충전 하는 생각으로 런던에 공부하러 갔었죠.

아마 큰 회사들은 이런 프로그램이 있을 거예요. 본인이 평소에 준비가 되어 있으면 잘 이용해서 회삿돈으로 밖에 나가서 공부하고 올 수도 있고 그래요. 공부하고 돌아와서 도움이 많이 됐어요. 한국에서는 제작하는 비용이 너무 많이 들어서 프로젝트 하나 정도에 배웠던 것을 적용했으면 아직 배웠던 걸 많이 못 써먹어서 안타깝긴 해요.

Q8. 13년도에 파트너 분들과 공동 개업을 하셨는데 어떠한 방법으로 일감을 따오는지 궁금합니다.

설계하는 사람도 그렇고 제일 어려운 게 일을 따오는 것이잖아요. 예전에는 기술력만 있으면 일을 맡기려고 찾아왔어요. 비유하면 구두를 잘 닦는 기술자가 있고 '찍새' 라고 하는 닦을 구두를 가져오는 사람이 있어요. 지금 세상은 이러한 사람이 리더가 되는 시대로 바뀌었잖아요. 수주를 잘 하는 게 중요하면서도 어려워요.

예전에는 국가적으로 큰 규모의 프로젝트가 필요하니까 대형사무소에서 일을 맡아서 많이 했다면, 최근에는 '생활형 SOC 사업'이라고 해서 동네에 문화센터를 짓고 체육관을 짓는 일들이 많이 있어요. 학교도 예전처럼 학년 당 열두 반씩 있는 것이 아니고 세 반씩 조그맣게 많이 생기잖아요. 그러다 보니 옛날보다는 개업하기가 굉장히 좋은 구조이고 빠르게 뭔가 할 수 있는 좋은 구조로 바뀐 것 같아요.

대형 사무실은 큰 사무실대로 설계비 자체의 가치가 많이 올라간 것도 있고 민간 부분에서도 아파트나 대규모 주택 사업이 있죠. 심지어는 해외 나가서도 돈을 많이 벌어오는 구조이고 공공기관의 건축물들은 경쟁 설계를 통해서만 지어지도록 법적으로 규제되어 있어 개인에게도 일이 많이 들어와요.

그래서 개업을 한 설계사가 일을 따오기가 확률적으로 높아진 거죠.

건물이 실제로 지어지면 프로젝트로 남잖아요. 그래서 민간 일 같은 경우 지어진 건물을 통해서 직접 찾아오는 사람이 꼭 생겨요. 한국에서 건축과 나온 정도 실력이면 예전에 집 장사들이 지었던 건물보다는 훨씬 좋은 디자인과 퀄리티가 나오기 때문에 실제 지어진 건물을 통해서 두세 개는 가지치기가 되는 것 같아요.

Q9. 직장생활, 해외에서 공부, 사무소 운영과 학생을 가르치시기도 하는데 이중 가장 재밌다고 생각하시는 일이 무엇인가요?

재밌고 흥미로웠던 일들이 엄청 많았어요. 지금 하는 일들도 재밌으니까 하고 있고 예전에는 현상 설계나 뭐 할 때 답사 겸 여행을 많이 다녔어요. 많이 보고 와야지 좋은 걸 할 수 있다고 생각해서 현상 설계 하나 진행할 때 세 번 정도 답사를 갔던 것 같아요. 마포구청 할 때도 유럽을 세 번 갔는데 저 혼자 갈 필요가 없으니까 팀원들이 돌아가면서 보름씩 신입사원까지 여행을 다녔어요. 저희가 정한 건물을 보고 오는데 프로젝트 관련된 것과 회자하는 것들까지 끼워서 보고 오면 회사에서 경비는 처리하고 재미있게 일하고 분위기도 좋아서 현상 설계 승률이 높았어요. 팀원들끼리 담합도 잘되고 현상에서 승률이 높으니까 야근할 필요도 없고, 계속해서 선순환이 생겼어요.

건축 일이라는 것이 만나는 사람도 다양하고 프로젝트마다 경험할 수 있는 것이 많아요. 예를 들자면 국가대표 선수들 훈련하는 공간을 설계하기 위해서 개개인 인터뷰도 많이 하고 해외로 전지훈련까지 동행한 적도 있고 삼성의료원의 의뢰를 받고 컨설팅하기 위해서 실제로 수술하고 있는 수술실도 들어가서 수술실 장, 기계들 치수 재고 어떻게 동작하는지 촬영하고 수술 과정도 지켜보면서 구조가 어떻게 돼야 하고 방음과 모니터링이 어떤 식으로 필요하고 효율적으로 수술실을 운영하는 방법을 평가하죠. 마취과의 동선, 수술 간호사의 동선 그리고 수술 도구, 칼 등 장비 소독하고 트랙 같은 걸 통해서 이동하는 요소 생각하면 산부인과 인에 수술실을 따로 두느냐, 중앙진료부에 수술실을 두느냐 이거 하나 때문에 몇억씩 손실이 생기기도 하거든요.

이런 경험을 회사생활 할 때 경험했는데 팀에서 소장 같을 때가 인생의 황금기였어요. 제 밑에 실장 세 명, 차장 몇 명 있고 부원이 30명 정도 있었는데 다들 일을 너무 잘해주어서 제가 할 일이 없었어요. 회의랑 미팅 참석하고 아침에 출근해서 팀원들 분위기 띄우는 게 제 일이라서 그 당시 남는 시간에 책을 엄청나게 읽었던 거 같아요.

Q10. 필드에서 일하셔면서 학생을 가르치는 일이 힘들지 않으세요?

힘들죠. 예전에 한창 바쁠 때 강의를 안 한 이유가 휴강도 잦아지고 토요일 일요일 수업하고 학생들에게 미안해서 그랬죠. 학교로 이틀 빠지고 현장관리는 주말로 몰아 놓고 돌아다니고 관련 구청 돌아다니면 남는 시간은 협력사들과 협의하고 조율하고 밤에 주로 종합된 내용 디자인하고 그럴 그리고 하는 거죠.

지금은 그나마 잘하고 있는데 휴강이 두 번 이상 생기고 그러면 심각하니까 매일 보기 미안하기도 하고 그럴 땐 강의를 안 해야죠.

Q11. 방학 중 학생 인턴이 현장에서 근무하면서 배우고 경험할 수 있는 좋은 점을 소개해주시면 감사하겠습니다.

그냥 실제로 사무실에 나가서 뭘 어떻게 하는지 분위기를 느껴보는 것이 제일 크다고 생각해요. 학교에서만 머무르면 비교해볼 대상이 제한적이잖아요. 방학마다 실습생들이 오면 그 친구들끼리 교류하기도 하고 좋은 정보를 얻어 갈 수도 있어요. 큰 사무실 같은 경우에는 다양한 학교에서 공부하고 온 사람들이 많이 있기 때문에 어떤 학교에서 어느 교수가 뭘 가르치고 있는지 세세한 정보들을 들을 수가 있어요.

우리 사무실에 최근에도 몇 명 왔었는데 바로 투입해서 직접 설계하고 돌아갔어요. 그러다가 건물이 완공되면 "네가 설계한 건물 이렇게 지었겠다." 하고 사진 보내주기도 하고 그래요.

Editor. 김은선, 이서현, 정주희, 황진아

건축학과 선배의 슬기로운 인턴생활

#1. 15학번 이민규 학우

Q1. 간단하게 자기 소개와 인턴 경험 관련한 소개 부탁드립니다.

현재 5학년에 재학 중인 이민규입니다. 1기부터 3기까지 기자단 활동을 했었고, 인턴 경험은 학부생활 통틀어서 약 1년 반 했어요. 인턴을 좀 늦게 한 편이긴 한데 이전에 모형 제작 아르바이트, 현장에서 일하는 구조 안전 진단 같은 다양한 건축 아르바이트를 많이 했어요. 직접적으로 건축학과와 관련된 설계사무소 일을 하고 싶다는 생각에 인턴을 시작하게 되었죠.

Q2. 스튜디오 수업과는 다르게 인턴은 직접적으로 실무 참여를 하게 되는 거잖아요. 실무를 하면서 어떤 일을 하셨고 어떤 점을 배우셨나요?

스튜디오 수업은 개인이 처음부터 끝까지 전 과정을 진행하고 내용도 디자인적인 부분에 초점이 맞춰져 있는데 인턴은 회사에서 일하는 구성원으로서 한 가지 과정을 계속 반복해요. 가끔 제 아이디어가 투영되긴 하지만 대부분 도면을 계속 그려요. 실무에서 쳤던 도면들은 우리가 쳤던 도면들과 차이가 있어요. 어깨 너머로 사람들이 어떻게 설계를 시작을 하고 생각을 해서 아이디어가 발전되는지를 알 수 있는 기회였고, 직접적으로 알려주지 않아도 자연스럽게 배울 수 있다는 게 좋았던 것 같습니다.

Q3. 인턴을 뽑을 때 포트폴리오를 보는 회사들도 많잖아요. 그래서 인턴을 준비하면서 포트폴리오를 만들어야 하는데 힘들었던 부분이나 기억에 남았던 부분이 있나요?

대부분 처음 포트폴리오를 만들 때 작품을 만들어야 한다고 생각하다 보니 부담을 느끼는 것 같아요. 또 포트폴리오는 스튜디오에서 만들었던 판넬 형식이 아닌 내 생각이 어떻게 발전했는지를 책자 형식으로 만들기 때문에 어렵다고 생각한 것 같아요. 평소에 스튜디오를 열심히 했다면 정리만 해도 충분할거라고 생각합니다. 저는 인턴을 준비하면서 한번 정리를 하고 그 뒤로 포트폴리오를 만들고 있지는 않아요. 인턴 했던 기간이 거의 1년 반 정도 되기 때문에 인턴 경험은 충분히 했다고 생각해서 지금은 새로운 경험을 하고 있는 중입니다.

Q4. 최근에 인턴하시면서 현장에도 나가서 일한 것으로 알고 있습니다. 보통 저희가 생각하는 인턴의 근무환경은 앉아서 일하는 환경인데, 직접 현장에서 근무하면서 느낀 점이 있나요?

이번에는 회사가 아니라 진짜 현장에서 일했어요. 현장으로 지원을 나가게 되어서 건축 시공자분들처럼 집을 짓는 현장에서 안전모 착용하고 안전벨트 걸고 직접 철근 옮기면서 일을 해봤어요. 어떻게 보면 시공 현장이 내가 배우는 건축과 더 가까운 것 같아요. 건물을 70% 정도 지은 상태에서 들어가게 되었는데 구조와 골조만 있는 상태여서 설계했을 때 그렸던 구조도 직접 볼 수 있었어요. 그 당시 지식산업센터 현장을 갔는데 4학년 2학기에 설계했던 프로젝트의 부분들과 비교할 수 있는 기회가 되었어요.

실시설계 때 했던 것들을 실제로 보면서 어떤 부분이 부족했고 어떤 부분은 좋았는지 경험할 수 있었고 실무에서 부족했던 점도 스스로 깨우칠 수 있는 기회가 되었어요. 기회가 된다면 꼭 해보는 걸 추천드리고 싶네요.

Q5. 현장지원은 일반적인 인턴과 똑같은 방식으로 이루어지나요?

현장 일은 포트폴리오도 필요 없어요. 그래도 건축학과라는 대우가 좀 있죠. 원래 철근을 옮겨야 하는데 건축학과라는 이유로 도면을 볼 수 있다 생각하셔서 바닥에 직접 먹선을 그리면서 치수도 재 봤어요. 현장에서만 경험할 수 있는 것들이 있어요. 현장에서의 경험이 쉽지는 않지만 제일 큰 성장이지 않았나 생각합니다.

Q6. 인턴이라고 하면 회사에서 책상에 앉아 도면을 그리고 모형을 만드는 것만 생각했었는데 다양한 경험들을 많이 하신 것 같아요.

뻔한 인턴은 조금 아쉬워서 '다양한 것을 많이 경험해보자' 라고 생각했어요. 그런데 생각보다 인턴 종류도 많아요. 1년 반 동안 했던 인턴 회사는 군대 건축 설계 전문이었어요. 그래서 군 시설도 보고 군대 들어가서 직접 측량, 측정 같은 것들도 했던 기억이 나네요.

Q7. 인턴을 할 회사를 정할 때 생각했던 기준이 있을까요?

보통 사무소 홈페이지에 들어가면 어떤 건축물을 작업했는지 나오는데 그걸 보는 것도 괜찮고 유명하거나 원하는 건축사사무소에 직접 이메일을 보내는 것도 괜찮아요. 연락드리면서 포트폴리오와 함께 '여기서 일해보고 싶습니다' 라고 하는 게 더 좋아요. 대부분 공간이나 에이 플랫폼에 올라온 걸 찾는데 그런 경우는 그냥 있는 자리에 들어가는 거지, 정확하게 원하는 자리는 아니니까요. 돈은 좀 적게 받더라도 주도적으로 원하는 설계사무소에 메일을 보내서 내가 인상깊다고 느낀 건축물을 만든 사람을 직접 만나 그 사람의 생각하는 과정을 접하는 게 진짜 중요한 것 같아요.

저도 인턴을 준비하는 당시로 돌아가게 된다면 인턴이라는 경력에 신경쓰기보다는 주도적으로 관심 있는 사무소에 지원하고 싶어요. 제가 하고 싶은 건축물에 대해서 지원한 게 아니라 자리가 있었기에 그냥 군대 관련 설계하는 사무소로 갔거든요. 각자 자기가 좋아하는 스타일이 있기 때문에 원하는 곳에 과감하게 지원해보는 것도 좋을 것 같아요.

특히나 학부 시절은 각자만의 스타일이 생기는 시기이기 때문에 관심있는 건축가를 찾아가 그분들이 설계하는 모습을 보면 건축의 의도를 더 확실하게 알 수 있는 경험이 될 수 있을 거예요.

Q8. 인턴의 이상과 현실은 어떤 점이 다른가요?

처음에 인턴을 가면 흔히 드라마에서 볼 수 있는 건축회사 인턴을 생각하는데 그것과 다르게 약간 회사원 느낌인 것 같아요. 똑같은 일이 계속 반복되죠. 인턴들과 함께 현장의 건축물을 보고 감상하는 그런 것들은 거의 없어요. 저는 특이 케이스인 '군대'라는 것으로 그런 일을 한 적이 있었지만 일반 설계사무소는 그런 게 없어서 '경력을 쌓아본다' 로 시작하면 좋을 것 같아요.

Q9. 내가 기대했던 인턴 생활이랑 다르면 힘든 순간도 있었을 것 같아요. 그런 순간은 어떻게 버텼는지, 이런 경험을 통해서 어떤 점이 미래의 목표에 도움이 되었는지 궁금합니다.

건축주분이 오셔서 건축물에 진심으로 애정을 보이시니까 사명감 같은 게 생겼어요. 막상 하는 일은 캐드로 그긋기 정도지만 '나로 인해 무언가가 달라질 수 있겠는데?' 하는 생각이 들었죠. 사명감이 현실을 이상으로 타파할 수 있게 해주는 거죠. 학교에서 뵙는 교수님들 외에도 필드에 계신 다른 건축가분들도 만날 수 있는 기회가 되어서 빨리 건축가가 되고 싶다는 생각이 들었어요. 이런 인턴들의 경험이 있었기에 내가 어떤 설계사무소, 아뜰리에를 가고 싶은지의 선택할 수 있는 기준이 확실해졌습니다. 덕분에 건축을 하는 데에 딜레이 없이 무언가를 할 수 있다는 게 제일 좋은 것 같아요.

Q10. 적당한 인턴 업무 기간은 어느 정도로 잡는 게 좋을까요?

이건 사람마다 좀 다른 것 같아요. 짧게 여러 번도 괜찮을 것 같아요. 왜냐하면 경험이 가장 중요하기 때문이죠. 다양한 건축사무소를 돌아다니는 게 좋아요. 인턴을 길게 하는 분들도 있는데, 제 개인적인 생각으로는 책을 읽고 좀 더 건축물을 직접 보는 경험도 나쁘지 않은 것 같아요.

Q11. 그럼 마지막으로 저희 학과 후배들에게 하고 싶은 말이 있으시다면 해주세요.

건축은 즐기는 게 제일 좋아요. 2, 3학년 때는 성적에 신경을 많이 쓰고 옆 사람을 경쟁자로 생각하기도 하는데, 이때 쯤에 내가 하고 싶은 걸 빨리 찾아서 나아가는 게 좋다는 생각이 훨씬 더 커요.

설계를 처음 시작해 막막한 친구들에게는 책을 많이 읽으라고 추천하고 싶어요. 보통 핀터레스트나 인터넷을 참고해서 설계를 하는데 학년이 올라갈수록 교수님들께서 주어진 사이트에서 어떤 문제를 찾고 어떤 방식을 통해서 디자인적으로 발전시켰는지 과정을 중요하게 보시는 것 같아요. 간혹 학생들이 보기에 디자인이 별로인 것 같은데 성적이 좋은 친구들이 있어요. 우리 눈에는 안보여도 교수님 눈에는 어떻게 문제를 만들어내고 풀어냈는지가 보이기 때문에 그런 점수를 주시는 것이에요. 그런 결과물을 내기 위해서 경험을 많이 쌓고 많이 읽는 것이 중요할 것 같네요.

종종 설계를 하다보면 조바심 때문에 내가 가고 싶다고 생각한 길을 순간 까먹기도 해요. 눈 앞에 보이는 것에만 집중하다 보면 틀어지는 경우가 분명히 생기기도 하죠. 그래서 모든 걸 약간 내려놓고 '내가 하고 싶은 걸 하자' 라는 마인드로 건축을 하면 더 좋을 것 같아요.

건축학과 선배의 슬기로운 대학원생활

#2. 16학번 한효진 졸업생

Q1. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

저는 한효진이고 지금 한양대학교 도시대학원에서 도시 개발 경영 전공을 하고 있습니다.

Q2. 학부 전공은 건축학과였지만 대학원을 도시 전공 쪽으로 진학하시게 된 이유가 궁금합니다.

건축을 하면서 도시를 배우잖아요. 도시 전공은 건축의 기본으로, 도시를 이해하는 관점에서 시작을 한다고 보면 될 것 같아요. 학부에서 도시 설계 스튜디오를 수강할 당시에도 그 부분에 대해서 흥미를 느꼈고 동시에 '누구나 테이블'이라는 소모임에서 진행한 〈누구나 전시〉라는 사업같은 활동들을 하면서 설계만큼이나 재미있다고 생각했어요.

건축의 넓은 범위를 배우고 싶다고 생각했고 도시 전공 내에도 도시계획을 비롯해서 여러 전공이 있어요. 그 중 경영도 공부하고 싶었기에 여러 하고 싶은 것에 대해 생각하다가 도시 개발 경영 전공, 어반 플래닝이라는 전공을 선택하고 배우고 있어요.

Q3. 현재 대학원이 한양대학원에 재학하고 계신데 대학원을 선택을 할 때 어떤 기준 같은 게 있을까요?

가장 중요한 건 교수님이라고 생각해요. 대학교에서 여러 교수님을 만나서 넓은 범위에서 여러 분야를 배우는 것과 달리 대학원에서는 더 좁은 범위에서 그 전공을 세부적으로 공부해요. 대학원에서는 기본적으로 논문을 써야 하는데 그때 지도교수님의 연구력이나 연구 분야, 특징이 많은 영향을 끼치게 돼요.

Q4. 교수님을 기준으로 대학원 선택을 한다고 하셨는데 교수님에 대한 정보는 어떻게 얻나요?

교수님에 대한 정보는 대학원의 홈페이지에도 상세하게 나와 있고 이를 통해 연구 논문 아름이나 어떤 저널에 있는지, 어떤 주제를 연구하시는지에 대해 알 수 있어요. 뿐만 아니라 구글 스칼라를 통해서 교수님 성함을 검색해서 정보를 얻을 수도 있어요.

Q5. 대학원을 준비하는 과정과 그 과정에서 필요한 것에 대해서 궁금해요.

대학원을 준비하는 과정은 크게 두가지가 있는데 첫째는 입학 전 교수님께 먼저 연락을 드리는 것이고 두번째는 사전 연락을 드리지 않고 대학교처럼 원서를 넣는 거예요. 첫번째 방법도 원서 접수나 여러 과정을 걸치긴 하지만 더 안정적이고 일반적인 방식이에요. 교수님들이 학생에 대해서 알아야 연구 과제를 주고 도움을 줄 수 있기 때문에 사전 연락을 드리면 이 부분이 더 원활하게 진행될 수 있어요. 두번째 방식은 합격 후에 지도교수님을 선택하는 걸로 알고 있는데 정원이 찬다면 원하는 교수님을 선택하지 못할 수도 있기 때문에 첫번째 방법이 더 안정적이라고 할 수 있을 것 같아요.

대학원을 준비하는 과정에서 필요한 건 각각 다른 편이에요. 그래도 기본적으로 자소서와 연구 방향 같은 것을 작성하는 것도 필요해요.

Q6. 대학원을 생각하면 일반적으로 바쁜 생활이 가장 먼저 떠오르는데 실제 생활은 어떤지 궁금해요.

실제 생활과 아주 다르지 않다고 생각해요. 하지만 솔직히 말하자면 학부 생활이 조금 더 힘들었던 것 같아요. 건축학과 때는 생활이 유동적이고 시간을 많이 할애할수록 퀄리티가 올라가다 보니 쏟아야 하는 시간이 무한대였다고 생각해요. 물론 어느 정도는 비슷하지만 지금은 선이 있다고 느껴져요. 출퇴근 시간이 정해져 있고 그 안에서 연구를 하거나 일을 하면 되니까 생활이 안정적으로 느껴져서 비교적 편안한 것 같아요. 저희 연구실의 경우에는 10시에서 7시까지 일하는데 전공에 따라 이 시간이 엄격한 곳도 있어요.

지금은 데이터를 가지고 통계분석을 하는 연구를 하는데 건축학부 때는 마감기한에 맞춰 밤을 새고 처음부터 갈아엎기도 하는 일이 빈번했지만 지금은 그런 일이 없다는 점이 조금 달라요.

그리고 이제는 정말 내가 원해서 하는 공부이고 내가 스스로 하지 않으면 아무도 무언가를 해주지 않기 때문에 어떤 전공을 고르는 지가 중요해요. 가끔은 너무 힘들고 눈물도 나는데 끝나고 보면 정말 후련하고 뿌듯하다고 느껴요.

Q7. 대학교에서는 강의 시간표를 짜는데 혹시 대학원에서도 시간표를 짜나요?

들어야하는 수강과목이 있어서 시간표 자체를 짜기는 하지만 어차피 강의 시간이 출근 시간 내에 있어서 크게 상관은 없는 것 같아요. 출근해서 시간표대로 강의를 듣고 연구도 진행하고 연구실마다 필요한 행정 처리도 해요. 워낙 교수님마다 연구실 분위기가 다르고 할 일도 다르다보니 자신한테 맞는 교수님을 만나는 게 정말 중요한 일인 것 같아요.

Q8. 연구실에서는 개인 연구와 그 외의 다양한 연구들을 진행하는 건가요?

개인 연구는 쉽게 말하면 졸업 연구라고 생각하면 될 것 같아요. 추가적으로 연구 과제가 있기도 한데 이런 것들은 다른 사람들과 함께 준비하고 진행하기도 해요.

Q9. 현재 대학원을 재학하면서 힘든 점은 어떤 것이 있을까요?

초반에는 학부와는 완전 다른 분야다 보니까 들어와서 프로그램을 6개 정도 배워야 했고 통계 분야를 갑자기 공부해야해서 당황스럽고 힘들었던 것 같아요. 이런 걸 하는 분야인지 모르고 시작했지만 교수님이 원하시는 역량에 맞춰 따라가기 위해서 정말 열심히 했어요. 이 과정에서 연구실에 같이 들어온 동기들의 도움도 많이 받았고 함께 배우니까 힘이 될 수 있었던 것 같아요.

연구 분석 자체도 쉬운 일이 아니었지만 교수님 말씀으로는 이런 연구 분석이 끝난 게 논문의 반도 안 온 거라고 하셨어요. 논문을 직접 써 보기 전에는 리포트 쓰는 정도를 생각하고 시작했는데 자기 논리를 녹여서 자기 글을 쓰는 일이 정말 힘들구나 느꼈어요. 다른 사람의 연구 내용을 인용하기 위해서 다른 논문들도 많이 읽어야 하고 그걸 바탕으로 자기 스타일대로 새로운 걸 써야 하니까 힘든 것 같아요.

그리고 발표를 많이 해야 한다는 부분도 부담되는 것 같아요. 수업에서도 많이 하지만 학회에서도 해야 해서 많이 지칠 때도 있어요. 발표를 영어로 해야 하는 경우도 있어서 처음엔 많이 막막했어요. 질문이 들어왔는데 당황해서 한국말로 대답해 버린 경험도 있고요. 영어를 이미 기본적으로 할 수 있는 상태로 왔다고 생각하셔는 경우가 많아서 준비를 하고 오는 게 좋았겠다고 생각했어요.

Q10. 현재 대학원을 통해서 이루고 싶은 목표나 계획 같은 것이 있을까요?

저는 교수님께 컨택을 하러 갔을 때 어렴풋하게 재밌을 것 같다는 생각으로 꿈이 교수가 되는 거라고 말씀드렸어요. 지금 생각하면 조금 겸손하지 못한 발언인 거 같고 대학원을 다니면서 이제 꿈을 서서히 잡아가고 있는 중이에요.

제가 지금까지 휴학을 한번도 하지 않고 대학원에 진학했기 때문에 6개월 정도 쉬는 기간을 가지고 박사를 준비할 예정이에요. 저는 사실 처음 대학교에 입학할 당시부터 대학원 진학을 생각했지만 바쁘게 학부 생활을 하면서 막상 5학년이 되니 고민이 많았어요. 학부 전공 공부도 재미있었고 아틀리에에도 관심이 많았지만 인턴을 하면서 힘들었거든요. 대학원에 진학하고 전공을 바꾸면서도 여러 계획이 있었어요. 석사를 따고 실무를 좀 한 다음에 맞는 방향으로 공부를 더 하는 것이었지만 직접 경험하다 보면 계획이 바뀌고 방향도 달라지게 되더라고요. 대학원에 오는 이유도 사람마다 다르다 보니 연령층도 다양하고 이미 실무를 하신 분들도 굉장히 많아요.

그만큼 갈 수 있는 방향도 다양해요. 도시 분야 쪽으로 프로젝트를 받아서 진행하는 곳으로 갈 수도 있고 연구원으로도 많이 가기도 하고 전문직 공무원으로 가는 경우도 있어요. 실제로 진학해보니 제가 선택할 수 있는 길이 많아서 시간을 두고 고민해볼 필요가 있을 것 같아요.

Q11. 건축학과 후배들에게 전체적으로 해주고 싶은 말이나 대학원을 생각하고 있는 후배들에게 해주고 싶은 조언이 있을까요?

가장 중요한 건 자신이 어떤 연구를 하고 싶은 지 고민하는 게 제일 중요할 것 같아요. 자신만의 연구 계획과 연구 방향을 세우고 공부하고 싶은 분야를 찾는 게 우선순위라고 생각해요. 재미 없는 공부를 하면 뭐든 짜증나지만 정말 공부하고 싶은 분야라면 듣다 보면 재미있고 열심히 하게 되니까요. 또 교수님들은 어떤 분이 계신지 알아보는 것도 중요해요.

그리고 영어를 기본으로 생각하시기 때문에 졸업 때 영어 공부를 더 꼼꼼히 해두는 게 좋을 것 같아요. 단순한 공부 뿐만 아니라 교환 학생 같은 걸 다녀오는 것도 좋은 경험인 것 같아요. 영어 발표를 해보는 경험을 하는 게 나중에 많이 도움이 되고 돌발상황에 잘 대처할 수 있도록 만들어주는 힘이 되는 거 같아요.

교수님, 전공 길잡이가 되어주세요

신해철, 강난영, 김한수, 김태혁 교수님이 직접 들려주시는

"학교에서 '이 과목'을 배우는 이유"

에디터 : 김은선 이서현 정주희 황진아

건축디지털디자인

신해철 교수님

2학년

질문1. 아직 잘 모르는 학생들을 위해서, 간단한 교수님 소개와 어떤 수업을 맡고 계시는지 설명 부탁드립니다.

안녕하세요. 건축디지털디자인1,2를 담당하고 있는 신해철입니다. 저는 현재 크리티컬 매스 랩에서 건축 활동을 하고 있으며, 2021년부터 세종대학교 건축학과에서 겸임 교수직을 맡고 있습니다. 앞서 언급한 바와 같이 건축디지털디자인1,2 교과목을 담당하며 주로 설계의 보조 수단인 컴퓨터 프로그램, 스케치업이나 라이노와 같은 3차원 디지털 툴에 대해 강의하고 있습니다.

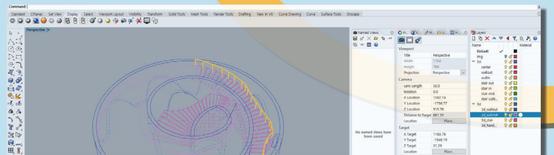
질문2. 건축학과 학생에게 이 과목이 필요한 이유가 있다면 무엇인지, 추후에 학생들이 실무에서 배운 내용을 활용할 순간은 언제인가요?

실무에 대해 먼저 이야기하는 게 중겠습니다. 그전에 건축업계는 업무의 내용에 따라 구조/설비/설계/시공/PM/CM 등 다양하고 세분화되어 있지만 여기서는 건축설계로 이야기의 범위를 좁히겠습니다.

일반적으로 실무에서 건축가는 건물을 짓고 싶은 누군가의 의뢰를 받아 일을 시작합니다. 이런저런 고민과 여러 아이디어를 종합해 설계를 진행하고 실제 건물을 짓기 위한 설계도면을 준비합니다. 또한 의뢰자와 관계자의 설계에 대한 이해를 돕거나 원활한 커뮤니케이션을 위해 예상 결과물의 3차원 이미지나 모형도 준비합니다. 과거에 우리가 수업에서 배우는 디지털 툴이 없던 시절에는 이런 준비를 직접 손으로 한 땀 한 땀 작업해야 했습니다. 제도판 위에서 T자와 삼각자를 가지고 샤프심 굵기 바꿔가며 밤새 도면을 그리거나 스케치를 하고 모형을 만들어야 했습니다. 지금은요? 오토캐드 프로그램을 사용해 도면을 그려 출력하고 스케치업이나 라이노를 활용해 3차원 이미지를 만들어냅니다. 3차원 작업이 끝나면 3D프린팅으로 모형도 준비합니다. 건축설계업무 전반에서 수작업이 디지털화되면서 건축가의 작업 시간은 절약됐고 그에 따라 효율성이 높아졌으며 결과물의 완성도도 좋아졌습니다. 실무에서 수작업의 시대는 막을 내렸고 디지털 툴의 사용이 보편화 되었습니다. 사실 보편화를 넘어 필수가 되었습니다. 디지털 툴을 사용하지 않으면 설계업무를 진행할 수 없으며 디지털 툴을 다룰 수 없는 사람은 실무에 채용되지도 않습니다. 업무를 진행할 수 없으니까요.

건축학과에서 진행되는 설계 수업은 실무 작업 프로세스와 큰 차이가 없습니다. 실무는 여러 가지 면에서 좀 더 구체적일 뿐이죠. 대학 건축학과의 교육 과정 절반 이상이 설계 수업으로 채워집니다. 설계 수업은 실무의 축소판입니다.

실무의 건축가들과 마찬가지로 건축학과 학생들에게도 디지털 툴은 반드시 배우고 알아야 하는 필수 요소가 되었습니다. 모든 설계 수업의 결과물은 설계도면과 3차원 이미지, 모형일 테니까요. 필수 요소이므로 기초/필수 교과목이 되었고 어느 나라 어느 대학이던지 대부분의 건축학과에서는 저학년 시기부터 캐드, 스케치업, 라이노, 맥스, 등 다양한 디지털 툴을 배우게 됩니다. 결과적으로 여러분이 건축을 그만두지 않는 이상 디지털 툴은 건축을 배우는 시작 단계에서부터 평생토록 여러분과 떼려야 뗄 수 없는 존재인 것입니다.



질문3. 이 과목을 가르치시면서 학생들에게 '이것만큼은 알려줘야겠다' 하고 특별히 강조하고 싶으신 내용이 있나요?

두 가지로 나눠 이야기해 볼 수 있겠습니다. 결과적으로 하나로 수렴되는 이야기가 될 수도 있는데 이는 디지털 툴의 원리에 대한 것과, 디지털 툴 활용에서의 확장성에 대한 이야기입니다.

앞서 언급한 바와 같이 실무든 설계 스튜디오든 디지털 툴의 학습과 사용은 결과물 생산을 위해 필수입니다. 이를 위해서 교육이 지향해야 하는 바는 이러한 디지털 툴들을 당장 활용할 수 있어야 한다는 것입니다. 오토캐드에서는 라인/서클/레이어 등의 기능을 사용해 도면을 생산해 내야 하고 스케치업/라이노에서는 면을 생성하고 재질을 입혀 3차원 이미지를 구현해야 합니다.

사용자들은 해당 프로그램이 갖는 여러 기능을 익히고 그것을 활용해 현실적 결과물들을 생산해야 하는 목적을 가집니다. 대부분의 디지털 툴들이 개발된 목적과도 크게 다르지 않습니다. 사실 위의 내용은 이제는 너무 보편화된 이야기여서 누구나 당연하게 여기고 혹은 자연스럽게 알게 되는 내용입니다.

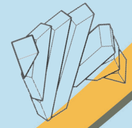
제가 여러분께 알려주고 싶은 내용은 지금부터입니다. 자, 일단 우물 밖으로 나와봅시다. 여러분이 이미 알고 있었을지도 모르는 디지털 툴에 대한 생각은 우물 안에서의 보편화된 이야기입니다.

여러분은 현대의 건축의 사례를 얼마나 자주 혹은 얼마나 다양하게 찾아보고 공부하고 있습니까? 설마 아직도 '건축' 하면 우리가 눈 돌리면 흔하게 보는 아파트나 정형화된 커튼월 건물, 박공지붕의 붉은 벽돌 주택이 먼저 떠오르는 건 아니겠죠?

건축은 규모적 특성상 그 발전 속도가 더디게 보일 수 있으나 그렇지 않습니다. 빠르게 발전했고 발전하고 있으며, 더 속도가 빨라질 것입니다. 디자인적 측면이나 시공적 측면 모두 해당되는 이야기입니다. 이것은 디지털 툴의 발전과 활용에 기반합니다. 우선 사례 하나 보고 갑시다. 제가 글로 설명하는 것보다 직접 보는 게 좋겠습니다. 구글이나 유투브에 'steampunk pavilion', 'KnitCandela', 'DFAB HOUSE'을 찾아보길 바랍니다. 보고 오셨나요? 이상한 게 많죠? 여러분은 아마 연관된 다른 여러 프로젝트를 함께 보셨을 것이고,

'디지털 툴의 활용'이라는 큰 범주 안에서, 변화는 건축에만 국한된 것도 아니라는 것을 짐작했을 것입니다.

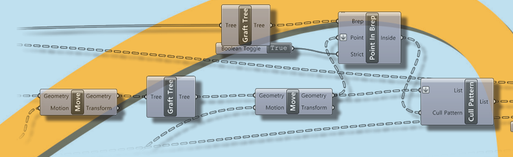
건축 교육에서 디지털 툴을 다루는 두 가지의 큰 방향성이 있습니다. 이는 교육 내용과도 직접적 연관성을 가집니다. 첫째는 수작업을 대체하는 작업 효율성을 높이고 건축의 표현기법을 대체/보완/강화하기위해 다루는 측면이고, 둘째는 더 적극적으로 수작업의 영역뿐 아니라 건축설계 자체를 자동화하거나 새로운 건축설계의 도구로 다루는 측면입니다 현재의 일반적인 디지털 툴 관련 교육 내용은 전자에 초점을 둡니다. 자세히 들여다보면 현재 국내의 건축 교육에서 디지털 툴 관련 교육은 비중이 그리 크지 않습니다. 일반적으로 5년의 건축학과 교육 중 2과목 정도 배정되고 그중 하나는 선택과목에 불과합니다. 사실 국내 건축업계는 위의 건축사례와 같은 프로젝트를 연구하고 실행하는 곳이 5%?, 1%도 되지 않습니다. 그러니 교육계는 현재의 산업 환경을 반영해 커리큘럼을 구성하고 전자의 내용을 기초 단계에 배정하는 것만으로도 충분하겠지요. 그래도 불과 몇 년 되지는 않았지만 산업계나 교육계 모두 변화를 주기 시작한 것 같습니다. 발전 속도는 빠르고 관련 정보의 노출도 많아진 데다 사회적 분위기상 대학마다 경쟁력도 갖춰야 하니 변화가 불가피하다는 걸 인지한 듯 보입니다. 굳지의 대학들이 후자의 교육 내용에 초점을 둔 교과목을 신설했고, 최근 세종대 건축학과에서도 '디지털패브리케이션' 교과목이 신설된걸 보면 여기도 변화에 동참한 것으로 보입니다.



설명이 길었습니다. 제가 담당하고 있는 건축디지털디자인1,2로 다시 돌아와 디지털패브릭케이션을 염두에 두고 앞서 언급한 전자의 기초 교육을 건축디지털디자인1에서, 후자에 해당하는 기초 교육을 건축디지털디자인2에서 다룹니다. 짧은 기간이다 보니 응용학습까지 다루기는 쉽지 않습니다. 다만 그 부분은 디지털패브릭케이션 교과목에서 학습 할 기회가 있을 거라 생각합니다.

그 외에 기타 건축설계 스튜디오 교과목과 각종 건축 공모전 등을 바탕으로 여러분 스스로 학습해 나가기를 바라고 있습니다. 그리고 이러한 기초 과정에서 무엇보다 중요하게 이야기하고 싶은 것은 초반에 언급했던 디지털 툴의 원리에 대한 내용입니다. 뭉뚱그려 디지털 툴의 원리라고 이야기했지만 좀 자세히 이야기하자면, 건축디지털디자인2에서 다루고자 하는 후자와 같은 교육 내용을 업계나 학계에서 다양한 용어로 정의하고 있습니다.

컴퓨테이셔널 디자인/알고리즘 디자인/제너레이티브디자인/파라메트릭디자인 등 방점을 어디에 찍느냐에 따라 조금씩 용어를 달리합니다. 궁금한 학생은 이와 같은 키워드로 검색해 보시면 다양한 사례를 보실 수 있습니다.



이런 개념을 이해하고 적용하기 위해 필수적으로 알아야 하는 컴퓨터 관련 기본 원리가 있습니다. 그리고 다행스럽게도 여러분은 그중 하나는 이미 알고 있습니다. 코딩입니다. IT 발전으로 대학 교육과정의 교양필수가 되었고 대부분의 대학에서 1학년 시기에 배우게 됩니다. 우리가 프로그래머와 같은 실력이 된다면 충겼지만 짧은 기간 그렇게 될 수는 없고 기본적인 이해와 간단히 활용할 수 있는 정도라면 충분합니다.

다른 하나는 컴퓨터그래픽스의 기초입니다. 이것은 보통 우리가 사용하는 스케치업이나 라이노와 같은 3차원 디지털 툴 자체를 만들 때 프로그래머들이 알아야 하는 기초지식입니다. 우리가 프로그램 만들어서 팔 것도 아니고 왜 알아야 하냐고요? 컴퓨터는 3차원으로 인지되는 2차원 가상공간이며 여기서 다양한 객체들이 몇 가지 원리를 통해 만들어집니다. 그리고 만들어진 객체들은 다양한 속성들을 가집니다. 수업 시간이 아니니 자세한 이야기는 기회가 되면 하기로 하고 이런 원리와 객체, 속성들이 코딩을 통해 건축설계에 어떤 방식으로든 반영됩니다. 과정으로든 결과로든 말이죠.

발전 속도가 더딘 국내 건축업계에서도 몇 해 전부터 디지털 툴을 적극 활용하는 곳이 생겨나는 것을 종종 봅니다. 여러분이 할 수 있는 일의 영역도 점점 확장되고 있음을 뜻합니다. 이미 교육의 흐름도 변화를 시도하고 있습니다. 그런 의미에서 코딩과 디지털 툴의 관계는 더욱 강조되는 부분입니다.

질문4. 이 수업을 들을 예정인 학생들에게 공부 방향에 대한 조언 부탁드립니다.

건축디지털디자인1,2를 아직 수강 예정이라면 일반적인 경우 신입생이겠군요. 그럼 우선 '코딩을 충실히 배우십시오.'

물론 현실적으로 쉬운 일은 아닐 것입니다. 같은 교양필수인 영어와 비교할 때 영어는 분야를 막론하고 교육이 필요하다는 걸 누구나 당연하게 받아들이고 굳이 특별한 설명 없이도 중요하게 생각합니다. 반면 코딩은 상대적으로 필요성을 덜 느낍니다. 당연히 우리가 프로그래머가 될 것도 아니고 배워본 학생은 알겠지만 상당히 전문 영역입니다. 어렵습니다. 1학년 동안 배운다고 해서 일상이나 전공 관련 학습 또는 업무에 응용해서 쓰기는 쉽지 않습니다. 충분한 필요성을 인지하지 못하고 시작하는데다가 배울수록 더 멀어지는 걸 느끼게 되는 게 코딩입니다. 일반적으로 이러한데, 막연하게 건축에 큰 뜻을 품고 입학한 건축학과 신입생이 이런저런 설명 없이 코딩을 배운다거나 건축과 긴밀하게 연관된 구체적 사례 없이 IT 기술과 4차 산업혁명에 대한 뜬구름 잡는 이야기로 교육의 필요성을 강조한다면, 안타깝지만 마찬가지로 학습의 효율성은 떨어지고 흥미나 필요성도 덜 느끼게 될 것입니다. 그렇다면 조금이라도 흥미를 잃지 않고 충실히 배울 수 있는 방법은 없을까요? 누구에게나 적용되는 사항은 아니겠지만 일반적으로 건축을 전공하는 사람들의 성향을 들여다보면 약간의 해법이 될만한 게 있습니다. 이건 저보다 더 오래 건축과 디지털 툴을 연구하고 교육해오신 분들의 조언이기도 합니다.

건축 전공자들은 시각적 요소에 영향을 받고 다른 요소들에 비해 민감하게 더 흥미를 가지는 경향이 있습니다. 코딩에는 그래픽 코딩이 있습니다. 건축에서 활용되는 코딩도 일정 부분 그래픽 코딩이라 볼 수 있는데 모니터 화면에 뭔가 형태를 만들고 색을 입히는 작업입니다. 게임을 만드는 것도 그래픽 코딩의 일종입니다. 우리가 코딩하는 작업이 시각적 결과물로 보일 때 즉각적인 흥미를 불러올 수 있습니다. 아무래도 시중일관 모니터 화면에 글자만 보이는 코딩보다는 단순하더라도 화면에 그림이 보인다면 흥미롭게 배울 수 있을 거라 생각합니다. 그런 의미에서 'Processing'을 함께 공부해 보길 추천드립니다. 2학년이 되면 이제 건축디지털디자인1,2를 배우게 될 텐데 중요한 것은 '하나의 프로그램을 완벽히 이해하자'입니다. 참, 1학년 때 오토캐드를 배우는 걸로 알고 있는데 그냥 넘어갔군요. 그에 대한 언급은 하지 않겠습니다. 그건 그냥 무조건 하는 겁니다.

돌아와서, 여러분은 여러 가지 디지털 툴을 접하게 될 것입니다. 3차원 디지털 툴만 하더라도 스케치업/라이노/3DS 맥스/마야/블랜더/솔리드웍스/레빗 등이 있고 랜더링 전문 툴까지 포함하면 브이레이/루미온/엔스케이프/트윈모션/D5랜더 등등 상당히 많습니다.

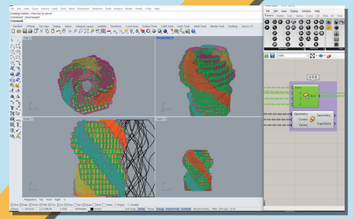
위 칼럼은 모두 해당 수업을 들었던 학생들의 과제물을 사용하여 제작하였습니다.

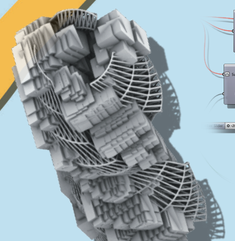
아, 물론 건축디지털디자인1,2를 통해 모두 배울 수는 없습니다. 저도 다 알지 못합니다. 그리고 모두 배울 필요도 없습니다. 그럼 무엇을 배우는 게 효과적인지를 알아야 합니다. 기준은 가장 보편화된 툴이 무엇인가입니다. 3차원 모델링 툴에 초점을 맞춰 간단히 말하면 건축에서는 스케치업이나 라이노를 씁니다. 다른 툴들도 훌륭한 툴이지만 스케치업이나 라이노 또한 잘 만들어진 툴입니다. 둘 중 하나는 반드시 알아야 합니다. 각 툴이 가지는 강점은 수업에서 이야기하겠습니다.

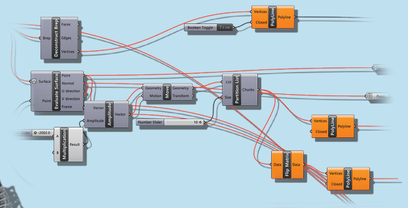
앞서 언급한 하나의 프로그램을 완벽히 이해하자는 관점은 간단하게 설명이 가능합니다. 대부분의 프로그램들은 비슷한 원리로 만들어지기 때문입니다. 하나의 프로그램을 완벽하게 이해하면 같은 범주 안에 있는 다른 프로그램들에도 쉽게 접근하고 수월하게 배울 수 있습니다. 컴퓨터와 안 친하다면 굳이 배우지 않아도 됩니다. 혹시 여러분이 나중에 입사하고 싶은 건축 사무소에서 다른 프로그램을 사용하고 있다면 그때는 배워야겠지만요. 그러나 하나의 툴을 완벽하게 알고 있다면 다른 툴도 빨리 습득할 수 있을 테니 큰 걱정 하지 않으셔도 됩니다.

랜더링 툴의 경우는 모두 큰 차이가 없습니다. 언급한 것 중 하나만 알면 다른 것들도 저절로 사용할 수 있게 됩니다. 다시 한번 강조하지만 하나의 프로그램을 완벽히 공부하길 추천드립니다.

마지막으로, 여러분은 2학년이 됨과 동시에 본격적으로 설계 수업을 듣게 됩니다. 그러고 매 학기마다 개인 프로젝트를 진행해야 하고 4학년 과정에는 적극적으로 디지털 툴을 활용하는 디지털패브릭케이션도 포함되어 있고 아마 나중에는 BIM도 추가될 것입니다. 아쉽지만 건축디지털디자인1,2에서는 기초와 간단한 응용밖에 다룰 수 없습니다. 다양한 응용과 레벨 업은 여러분 스스로의 몫입니다. 또한 제가 여러분께 알려드리는 내용과 짧은 조언들이 공부의 방향 설정에 부족할 수 있습니다. 항상 많은 정보들에 자주 노출되어 변화를 감지하고 주목하길 바랍니다. 공부뿐 아니라 앞으로의 방향 설정에는 다양한 대안들이 존재합니다. 주어진 상황과 환경에 최선을 다하는 것도 필요하지만 매몰되는 것은 좋지 않습니다.







질문5. 마지막으로, 건축학과 학생들에게 해주고싶으신 말씀이 있다면 부탁드리겠습니다.

지금까지 디지털 툴, 디지털 건축, 디지털 디자인에만 초점을 두고 이야기했는데 사실 건축에는 이것 말고도 봐야 하는 것, 배워야 하는 것, 연습해야 하는 것, 경험해야 하는 것 등이 아주 많고 이야기할 수 있는 주제들이 상당히 많습니다. 건축을 괜히 종합예술이라고 하는 게 아니죠. 저 또한 여전히 배워야 할 것이 많습니다.

그런 의미에서 이 질문에 대한 답변은 책 소개로 대신할까 합니다. 이전 학기 학생들에게 추천하기도 했었는데 기회가 될 때마다 이 책들을 추천합니다. 첫째는 국민대학교 봉일범 교수님의 '건축 지어지지 않은 20세기'입니다. 총 10권으로 구성되었고 많은 주제들이 담겨 있습니다. 디지털 건축 관련 내용도 있으니 눈여겨보시면 좋을 듯 합니다. 이 책은 아마 여러분의 건축 공부에, 특히 설계에 내용적 퀄리티를 한 단계 높여줄 것입니다. 꼭 한번 읽어보셨으면 좋겠습니다. 둘째로 '르 코르뷔지에 인간을 위한 건축'입니다. 옛날 책인데 지금도 나오는지는 모르겠습니다. 르 코르뷔지에가 젊은 시절 여행하면서 쓴 편지와 그림, 건축 등 몇 가지 작품에 대해 이야기하는 책입니다. 여러분 나이대에 르 코르뷔지에는 어떤 생각을 했는지 현재의 여러분의 생각과 비교해 보면 좋겠습니다. 저는 꽤 충격받았던 기억이 납니다. 개인적으로 현대건축보다 근대건축의 시대적 상황과 거기서 탄생한 건축들을 좋아하기에 이 두 권의 책을 추천드리는 이유도 있지만 건축에 대한 다양한 주제와 사례들, 그에 대한 깊이 있는 생각들이 담겨있는 책이니 두 책 모두 읽고 실망하는 일은 없을 것입니다. 생각보다 주절주절 이야기가 길어졌군요. 이쯤에서 마무리하겠습니다.

마지막으로 여러분께 하고 싶은 이야기는 제가 세종대학교에 언제까지 있을진 모르지만 있는 동안 언제든 아는 척해주기 바랍니다. 건축 이야기든 그냥 농담 따먹기든 언제든 환영입니다.

그럼 학교에서 봅시다.

표현과 매체

강난영

2 학년

질문1. 아직 잘 모르는 학생들을 위해서, 간단한 교수님 소개와 어떤 수업을 맡고 계시는지 설명 부탁드립니다.

저는 2학년 전선 표현과 매체, 4학년 인테리어 수업을 하고 있는 강난영입니다. 전공은 인테리어와 조경설계를 전공하였어요. 현재는 경관디자인 업무를 하고 있습니다. 글로 적고 보니 굉장히 다양한 분야를 경험하고 살았던 것 같네요. 두 수업 중에서 표현과 매체 수업에 대해서 주로 설명을 하도록 하겠습니다.

질문2. 건축학과 학생에게 이 과목이 필요한 이유가 있다면 무엇인지, 추후에 학생들이 실무에서 배운 내용을 활용할 순간은 언제인가요?

2학년 과목인 표현과 매체에서는 디자인(조형)의 원리와 요소를 알고 적용하는 과정을 배우는 것이 가장 중요하고 필요해요. 건축을 포함한 모든 디자인은 각기 범주는 세분화되었지만 큰 틀에서 같은 상위의 개념을 따르고 있다고 봅니다. 그래서 건축학과에서 2학년때 표현과 매체 수업에서 디자인의 원리와 요소의 이론적인 내용을 배우고 익히며 핸드드로잉이나 그래픽 툴 같은 시각적인 매체를 활용하여 설계 프로세스를 밟아 나가는 과정을 배우게 돼요. 디자이너가 자신의 의도를 표현하기 위해서 기본기를 쌓아가는 핵심적인 시간이라고 생각합니다.

다른 수업인 인테리어는 4학년 수업이에요. 지금까지 인테리어 수업의 주안점은 건축과 인테리어의 차이점을 살펴보는 것이었어요. 예를 들자면 스케일, 이용자 혹은 클라이언트, 재료, 디테일, 트랜드 등이었어요. 올해는 좀 더 적극적으로 예술작품 속 인테리어 공간 등으로 범주를 넓혀 지루하지 않게 수업을 진행해 볼 생각입니다. 감수성이 요구되는 시대이긴 하지만 손으로 하는 결과물을 개성 있게 하는 사람들은 소수예요. 대학 기간동안 그림일기와 같이 일상(여행) 드로잉 일기를 제안해 봅니다. 자기만의 색깔이 구축되리라 생각해요. 추후 실무에서 핸드드로잉은 디자이너의 사고를 표현하는 시각적인 커뮤니케이션의 수단으로서 바르고 비범한 무기가 될 수 있을 것이라고 생각합니다.

질문3. 이 과목을 가르치시면서 학생들에게 '이것만큼은 알려줘야겠다' 하고 특별히 강조하고 싶으신 내용이 있나요?

수업에서 어쩔 수 없이 학생들에게 점수를 줄 수밖에 없지만, 한가지 자유롭게 진행하는 부분이 있어요. 그게 핸드 드로잉인데, 지극히 평가가 주관적이에요. 누가 잘하고 못하고를 평가하기 힘들다고 생각해요. 물론 타고난 재능이 있기는 하지만 16주의 수업을 진행하면서 그 과정을 살펴보면 학생들의 실력이 굉장히 상향평준화가 되거든요. 상향평준화라는 것이 뛰어나게 잘했다기보다는 숨겨져 있던 각자의 개성들이 나타나기 시작해요. 수업시간에 많이 칭찬을 해주죠. 스스로 해냈 수 있다는 마음에 뿌듯할 것 같아요. 핸드 드로잉이든지 그래픽이든지 패널이든지 설계의 결과물이던지 자신만의 개성이 드러나는 것이 중요하다고 강조하고 싶습니다.

질문4. 이 수업을 들을 예정인 학생들에게 공부방향에 대한 조언 부탁드립니다

저학년 수업인만큼 추후 전공을 설계에 국한하지 않고 열어놓도록 생각했으면 합니다. 그래서 여러가지를 자극할 수 있는 공부의 방향을 찾았으면 좋겠습니다. 적어도 우리 수업을 들을 예정인 학생들은 좋아하는 예술가나 건축가 한 명쯤은 있었으면 좋겠어요. 좋아하는 인물을 중심으로 책,전시,여행 등의 자료를 수집해 배경지식을 넓혀 나가면 부지불식간에 자신이 좋아하는 실무분야를 찾아나가지 않을까 하는 생각이 듭니다.

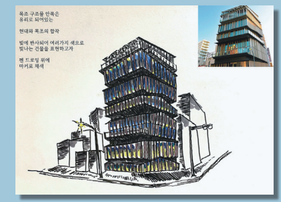
올해 수업에서도 부분적으로 시도가 되었던 부분이지만 내년에는 노하우가 많은 고학년과 저학년이 멘티-멘토 그룹을 형성할 수 있도록 독려하여 수업의 질을 높이고 선후배 간의 결속력도 다지게 할 생각입니다.

질문5. 마지막으로, 건축학과 학생들에게 해주고싶으신 말씀이 있다면 부탁드리겠습니다.

가끔 학생때로 돌아가서 시간에 쫓겨 과제를 하는 꿈을 꾸면 정말 괴로울 때가 있습니다. 그만큼 그 시기가 무척 고된 시기였던 것 같아요. 졸업을 하고 일을 하게 되면서 또 다른 힘든 부분이 생기게 됩니다.

저 같은 경우에는 회사의 시스템이나 상하관계와 같은 사람에 관한 문제였던 것 같아요. 대학에 다닐 때는 혼자 과제를 하는 경우가 대부분이었고 많아야 3명 가량이 한 팀이 되어서 과제를 했는데, 실무에서는 20-30명의 사람들이 수개월에 걸쳐서 협업을 진행하게 되니 그 과정이 길고 참 힘들게 느껴졌어요.

자신이 가진 사고의 벽이 견고한 만큼 타인의 사고도 존중하고 원활하게 커뮤니케이션하는 방법과 자세를 갖추는 법도 꼭 배워야 할 부분 중의 하나입니다. 학생 여러분들은 건축분야가 종합예술이라는 고귀한 분야임을 알고 이를 위해서 협업의 중요성을 미리 인지하였으면 좋겠습니다.



질문1. 아직 잘 모르는 학생들을 위해서, 간단한 교수님 소개와 어떤 수업을 맡고 계시는지 설명 부탁드립니다.

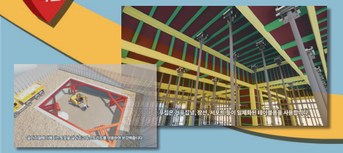
저는 현재 학과장을 맡고있는 건설관리(CM) 및 경영을 전공한 김한수 교수입니다.

현재 건축시공 및 관리(전필, 3-1학기), 건축경제학(전선, 3-2학기), 프로젝트관리론(전필, 4-1학기), 건설경영(전필, 4-2학기) 수업을 담당하고 있습니다.

4 학년

프로젝트 관리론

김한수



질문2. 건축학과 학생에게 이 과목이 필요한 이유가 있다면 무엇인지, 추후에 학생들이 실무에서 배운 내용을 활용할 순간은 언제인가요?

모든 과목에 대하여 다 이야기하기에는 지면이 부족하나, 4학년 1학기 전필 과목인 프로젝트관리론을 소개하도록 하겠습니다. 프로젝트 관리론은 건축 프로젝트 관리에 대한 전반적인 지식을 습득하는 것을 목표로 하는 교과목입니다. 프로젝트 관리를 위한 핵심 주제로는 Cost Management, Time Management, Quality Management, Contract Claim Management, Safety Management, Risk Management, Information Management 등을 꼽을 수 있습니다.

프로젝트 관리는 원래 발주자(건축주)의 고유 기능과 역할이지만, 대부분의 발주자들이 건축 프로젝트를 직접 관리할 수 있는 지식, 경험, 조직 등을 갖추고 있지 않은 것이 현실입니다. 우리나라의 경우, CM은 주로 대형 프로젝트를 중심으로 적용되고 있으며, 발주자를 대신하여 프로젝트 관리 서비스

를 전문적으로 제공하는 CM이라는 영역이 1990년대 후반부터 등장하기 시작하였습니다. 그러나 CM이라는 영역이 등장하기 이전에도 건축사 또는 건축사사무소가 발주자를 돕기 위해 프로젝트 관리의 일부 역할을 담당하여 왔습니다.

건축사의 가장 핵심적인 역할은 설계이지만 프로젝트 관리의 역할도 일부분 담당하고 있기 때문에 건축사로서 프로젝트 관리에 대한 이해와 지식을 갖추고 있는 것이 중요합니다. 프로젝트 관리 지식이 활용되는 특정한 순간(모멘트)이 있는 것은 아니며, 프로젝트가 시작되고 종료될 때까지 전(全) 과정에 걸쳐 필요하고 활용되는 것입니다.

즉, 건축사로서 설계를 잘하는 것이
가장 핵심적인 역량이지만, 프로젝
트 관리에 대한 지식
도 갖추고 있다면 발주

따라서 설계뿐만 아니라 돈, 시간, 품질, 계약 등에 관련된 폭넓은 대화를 발주자와 나눌 수 있고 조언과 도움을 줄 수 있다면 발주자에게 건축 전문가로서 인정 받을 수 있습니다.

이러한 맥락에서 프로젝트 관리론을 가르치면서 학생들에게 꼭 알려주고 싶은 것은 건축이라는 비즈니스에서는 다양한 지식과 '언어'가 사용되며 다양한 지식을 보유하고 다양한 '언어'를 구사할수록 발주자와의 소통이 원활하고 건축 비즈

자에게 보다 폭
넓고 실무적인 서
비스를 제공할 수 있게 됩니다.
따라서 우리 건축학과 교육 목
표 중 하나이기도 한 Architects with Project Management Mind and Skill 양성이 프로젝트 관리론이라는 과목을 배워야 하는 이유입니다.

질문3. 이 과목을 가르치시면서 학생들에게 '이것만큼은 알려줘야겠다' 하고 특별히 강조하고 싶으신 내용이 있나요?

설계만 잘하는 건축가가 아니라 설계도 잘하는 건축가 되는 것이 매우 중요하다고 생각합니다. 이를 T자형 인재라고 합니다.

건축가로서 설계에 대한 심층적인 핵심 지식을 갖추면서(I형태) 동시에 건축 프로젝트와 관련된 폭넓은 지식(-형태)을 갖추는 인재를 의미하며 -형태의 지식 중 하나가 프로젝트 관리에 대한 지식입니다. 건축 프로젝트에서 발주자는 건축사를 건축에 대해 모든 것을 다 알고 있는 전문가로 인지하는 경향이 있으며 건축사에게 프로젝트 시행과 관련된 많은 것을 의지하며 도움을 받고자 합니다.

질문4. 이 수업을 들을 예정인 학생들에게 공부 방향에 대한 조언 부탁드립니다.

프로젝트 관리론에서는 인터뷰 과제, 팀 과제, 강의 주제 등을 통해 본 교과목의 목표를 달성하고자 노력하고 있습니다.

따라서 공부 방향에 대한 각론적인 얘기는 수업 시간에 잘 집중하면 됩니다. 그럼에도 불구하고 총괄적인 공부 방향을 조언하자면, '열린 마음'을 가지고 수업에 임하는 것입니다.

건축 프로젝트의 성공을 위해 설계가 차지하는 비중은 매우 중요하고 크지만 그것만이 건축 프로젝트의 성공을 위한 전부는 아니며 다양한 영역과 지식이 있습니다.

따라서 설계만이 성공을 위한 전부가 아니라는 것을 염두에 두고 다양한 영역과 지식에 대해 열린 마음을 가지고 왜 이 과목이 필요한지 진심으로 느끼며 학습하겠다는 태도를 가졌으면 좋겠습니다.

질문5. 마지막으로, 건축학과 학생들에게 해주고 싶으신 말씀이 있다면 부탁드리겠습니다.

제가 제자들에게 해주고 싶은 말은 항상 같습니다. 우리 제자들이 일상 속에서 행복했으면 합니다. 타인의 가치와 기대로 빌드업된 행복 모델이 아닌 나 자신만의 고유한 행복 모델을 만들고 그렇게 살아갔으면 합니다. 일상을 살면서 '나는 지금 행복한가?'라는 질문에 본인에게 진솔하게 답하고 본인의 행복 모델에 맞게 살아가면 됩니다. 성공한 사람이 행복한 것이 아니라 행복한 사람이 성공한 사람이기 때문입니다.

니스에서 성공할 수 있다는 것입니다. '언어'라는 표현이 다소 낯설게 느껴지겠지만 건축 프로젝트에서는 여러분이 스튜디오에서 배우는 '설계 언어'만이 사용되는 것이 아니라 '발주자 비즈니스 언어', '프로젝트 관리 언어', '시공 언어' 등 또한 존재합니다. 아직 잘 다가오지는 않겠지만 실무로 진출했을 때 왜 '언어'라는 표현을 사용했는지 이해가 될 것입니다.

디지털패브릭케이션
김태혁

4학년

질문1. 아직 잘 모르는 학생들을 위해서, 간단한 교수님 소개와 어떤 수업을 맡고 계시는지 설명 부탁드립니다.

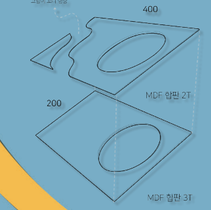
안녕하세요, 세종대학교 건축학과에서 신설된 디지털 패브리케이션 과목을 담당하는 김태혁입니다. 미국에서 거주하다가 건축을 공부기위해 영국 AA School로 진학하였고 영국에서 건축설계 업무와 교육이랑 병행하다가 현재 Arch166 건축사 사무소에서 일하고 있습니다.

제가 담당하고 있는 디지털 패브리케이션과목은 건축디지털디자인 수업에서 이어지는 맥락으로 보시면 될 것 같아요. 건축 디지털 디자인에서 비정형적 형상을 만드는 법을 배우고 이를 실제 화시키는 수업이라고 생각합니다. 디지털 패브리케이션은 디지털 건축의 범주에서 논리적인 사고와 실행력을 통해 창의적으로 문제를 해결할 수 있도록 하는 게 과목의 핵심적인 지향 방향일 것 같아요. 쉽게 말하면 건축디지털디자인에서는 생각을 어떻게 표현하는지 방법을 배운 후에 디지털 패브리케이션에서 배운 것을 어떻게 실제로 사용할지 작은 스케일로 실전에서 실행해보는 거라고 할 수 있죠. 그래서 이 과목은 좀 더 실무적인 접근이 될 수 있을 것 같네요.

질문2. 건축학과 학생에게 이 과목이 필요한 이유가 있다면 무엇인지, 추후에 학생들이 실무에서 배운 내용을 활용할 순간은 언제인가요?

건축가라는 직업이 상상하는 공간을 실체화시키는 것이 주된 업무라고 한다면, 이 수업에서는 건축학과 학생들의 머릿속에 존재하는 형상을 구체화하는 방법을 배우고 실습을 통해 훈련한다고 생각할 수 있을 것 같습니다. 실무에서도 건축가가 도면을 그리는 이유는 단지 허가받기 위함이 아니라 도면에 표현된 건축물을 실제로 짓기 위함이라고 생각합니다. 건축학도들이라면 동의하겠지만,

스튜디오 수업에서 건축 모형을 만들다 보면 상상하지도 못한 문제들이 많이 발견되는 경

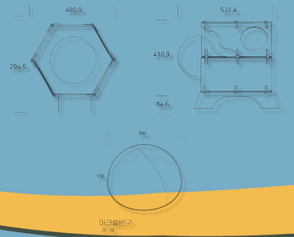


우가 많습니다. 실제로 건축물을 지을 때는 더 많은 장애물과 문제들을 마주하게 됩니다. 그런 상황이 벌어졌을 때, 두려워하지 않고 극복하기 위해 이 수업에서 상

대적으로 작은 스케일의 형상을 다양한 디지털 패브리케이션 장비들을 사용해 실체화시켜가며 문제를 풀어가는 재미를 느끼는 것이 수업의 의의라고 생각합니다.

이 수업에서 주로 다루는 장비들은 3D 프린터와 레이저 커터입니다. 레이저 커터의 경우 실제 실무에서 활용도도 높은 편이지만 장비를 사용하여 형상을 만들어내는 준비 단계는 생각보다 길고 고단하죠. 하지만 이 과정 자체를 경험하고 배우는 게 수업의 큰 의미가 될 수 있습니다.

특히 건설 현장에서 남품한 도면을 토대로 건물이 하나하나 맞춰지는 과정 자체가 학생들이 수업을 들으면서 느끼는 것과 비슷하다고 생각을 많이 합니다. 현장에서도 그렇듯 어떤것을 맞물리게 하거나 접합하는 과정에서 장비를 사용해서 원하는 형태를 구현하는 과정은 쉽지 않습니다. 예를 들어, 레이저 커터 같은 경우는 커텡을 하기 때문에 실제로 도면에 그린 것보다 작게 약간 깎여 나가게 됩니다. 깎여 나가는 과정에서 레이저의 파워와 속도에 따라 깎이는 정도가 다르고 재료에 따라서도 차이가 발생합니다. 그리고 3D 프린터 같은 경우에는 만든 형상 그대로 프린트되는 것이 아니라 수축하는 과정을 거칩니다. 건설 현장에서 철근 콘크리트가 자주 사용되는 이유가 온도에 따라 수축과 팽창이 동일하기 때문인데 이처럼 변화와 변동은 실제 실무 영역에서도 큰 주안점이 됩니다. 디지털 패브리케이션 수업에서는 이런 것들을 어떻게 관리해야 하는지 직접 경험해보고 이러한 변수에 익숙하게 접근하도록 돕는 것이 이 과목의 목적이라고 말씀드릴 수 있을 것 같습니다.


460.9
531.4
294.5
410.9
84.6
R6
R6
M6
M6
M

더현대서울 외관 ⓒ이규빈

TREND & ARCHITECTURE

THE HYUNDAI SEOUL

SOUND OF THE FUTURE

ⓒ현대백화점그룹

서울 한복판 여의도에 위치한, 어쩌면 대한민국에서 가장 핫한 백화점일지도 모르는 이곳은 더현대 서울이다. 더현대 서울은 2021년 12월에 타계한 거장 리처드 로저스가 설계에 참여한 작품으로 건축계의 주목을 받았다. 강렬한 빨간색의 철골 구조물은 더현대 서울의 트레이드마크가 되었고, 구조나 설비를 과감하게 드러내는 리처드 로저스의 건축 스타일을 보이고 있다. 더현대 서울은 건축가 리처드 로저스뿐만 아니라 총 9개의 글로벌 설계사가 참여하여 완성한 백화점이다. 내부는 층마다 다른 컨셉을 적용하였으며 각각 정해진 컨셉을 가장 잘 소화할 수 있는 한국, 미국, 캐나다, 영국, 일본 등의 다양한 인테리어 회사의 디자인이 녹아 있어 층별로 다른 아름다운 디자인이 눈을 즐겁게 해준다. 화려한 외관과 그 안을 채우고 있는 아름다운 내부, 그리고 젊은이들의 이목을 끄는 브랜드 및 팝업 스토어, 백화점의 패러다임을 바꿔놓을 이곳에 대한 이야기를 SSS 기자단 편집팀 에디터 4인이 적어보려 한다.

THE HYUNDAI SEOUL

이커머스에 대항하는 오프라인 유통시장의 변화
고급화 & 대형화

서울에서 10년 만에 개장하는 단일 건물로 가장 큰 규모의 백화점인 더현대 서울은 2021년 2월에 개장했다. 코로나가 극심하던 시기에 이미 많은 백화점이 있는 서울의 서남권에 위치한다는 악조건 속에서 개장했지만, 오픈 1년 만에 8,005억이라는 매출을 올리며 13개월 만에 손익분기점을 넘겨 현대백화점 플래그쉽 매장으로 성공을 거두었다는 평을 받고 있다. 더현대 여의도점이 아닌 더현대 서울이란 명칭을 사용한 이유는 롯데의 잠실점, 신세계의 강남점에 대항해서 입지를 다지려는 전략으로 보인다. 서울에 있는 다른 현대백화점과 다르게 서울을 대표하는 타이틀을 사용하고 기존의 백화점들과는 차별화된 내부 공간이 특징적이다.

온라인 판매처의 유통시장 잠식과 더불어 소비자들의 문화 수준과 소비 방향성 그리고 라이프 스타일이 짧은 기간 크게 바뀌면서 백화점은 생존을 위하여 유통 구조적, 마케팅 접근적으로 변화에 적응해야 할 필요가 있었다. 최근 백화점 매출 추이를 살펴보면 고급화 전략을 세운 백화점들의 매출 성장이 뚜렷하다는 것을 알 수 있다. 코로나 이전부터 유통업계는 오프라인 소비의 감소에 발맞추어 변화해야 할 상황에 놓였고 확실한 부촌에 위치하여 기반을 둔 백화점과 달리 그 외의 지역 밀착형 백화점들은 큰 위기에 놓여있다. 이에 따라 매출이 저조한 지역 거점 백화점 점포의 규모를 줄이고 부촌을 기반으로 한 점포는 압구정 갤러리아 백화점처럼 고급화 전략을 취한다.

오프라인 판매처인 백화점에서 사람을 끌어모으기 위해서는 온라인에 비해 경쟁력을 갖춘 이점을 찾아 극대화하는 것이 효과적이라고 생각한다. 구매력이 충분한 기존의 탄탄한 고객층은 오프라인 쇼핑에 더 익숙하고 MZ세대보다 정보력이 부족하여 기존의 백화점이 제시하는 상품을 구입하는 경향이 컸지만, MZ세대 소비자들은 정보력이 뛰어나고 가성비와 가심비를 모두 쫓기 때문에 백화점에서 제공하는 서비스가 온라인보다 만족스럽지 않으면 온라인에서 더욱 저렴한 소비를 할 수 있다. 또한 본인의 개성을 표출하고 가치 있는 소비를 지향하며 통 크게 플렉스 해버리는 소비자들이 많기 때문에 브랜드 MD도 백화점에서 일방적으로 제시하는 것 보다 소비자 트렌드를 반영한다. 업체와 단기의 계약을 통해서 팝업스토어 형식으로 새로운 브랜드를 지속해서 소개하여 방문하는 소비자에게 다양한 경험의 기회를 제공하기도 한다. 자신이 개성을 위해서 거금을 플렉스 하는 소비 트렌드를 보여주는 MZ세대들이 큰돈을 주고 소비할 때 직접 보고 경험하고 구입하는 데 온라인과 차별점을 두어서 최근 백화점이 명품 브랜드 입점을 위해서 많은 공을 들이고 있는 모양새다.

© https://blog.naver.com/kxjxe21

© https://blog.naver.com/jhj8637

백화점이 온라인 판매처와 차별점을 나타내는 또 다른 것은 상품을 판매하는 것 말고도 보고 먹고 즐길 거리를 제공하는 것이다. 맛집을 찾아다니며 줄 서가며 소비하는 사람들에게 백화점은 유명 맛집을 식품관에 한데 모아 놓았으며 팬 사인회와 팝업 행사를 열기도 하며 MZ세대 트렌드인 세컨 컨슈머를 고려하여 중고 거래 플랫폼의 오프라인 매장을 입점시키기도 했다.

사람들은 백화점을 복합문화센터로써 인식하기 시작했고 휴일에 백화점에 옷을 사러 가는 것뿐만 아니라 쉬러 간다고 생각하기도 한다. 그래서 대부분 계획단계에서 영화관과 대형서점 휴게공간과 문화센터 전시관이 복합으로 구성된 경우가 많다. 더현대 서울 같은 경우는 대형서점과 영화관이 IFC몰과 연계되어 있고 ALT.1이라는 전시관이 최상부층에 위치하고 팝업과 파빌리온을 위한 공간이 1층 명품관 사이에 자리 잡고 있다. 이러한 대규모 서비스 시설이 더욱 많이 필요로 하므로 대형화되고 고급화된 백화점과 쇼핑몰에 사람들이 쏠리고 있다.

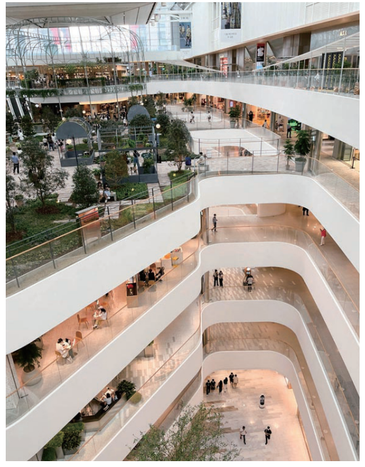
사람들이 대형화된 백화점에서 오랜 시간을 보내기 때문에 쾌적하고 기존과는 차별화된 새로운 방법을 제시하는 내부 공간이 요구된다. 매장 수를 줄이고 쾌적한 실내 공간을 만들기로 한 것이 공간은 덜어냈지만, 사람들을 더 꽉 채우는 결과를 가져왔다. 사람들은 더 똑똑해지고 사회가 발전할수록 요구사항도 많아진다. 더현대 서울은 2020년대 서울에 처음 개장한 백화점으로 우리나라에서 앞으로 백화점이 가져가야 할 바람직한 사례를 제시했다고 생각한다.

by. 에디터 박현진

미래 백화점 건축의 방향성
기존 백화점들과의 공간적 차별점

앞서 이커머스에 대항하는 오프라인 유통시장의 변화 전략인 고급화와 대형화에 대한 이야기에 이어 기존 백화점들과의 공간적 차별점에 관해 이야기해보고자 한다.

국민소득이 높아지며 해외브랜드, 가구, 인테리어 등에 대한 소비시장이 커진 것과 같이 문화 여가생활에 대한 수요와 수준 역시 높아졌다. 자연스레 공간에 대한 관심도 커졌고 이러한 세태는 SNS에서도 쉽게 알아볼 수 있다. 따라서 기존의 창을 최소화한 설계로 매출을 올리는 전략이 지금의 소비자들을 끌어들이기에 적합하지 않다고 할 수 있다. 더현대서울은 이러한 점을 잡아, 기존의 백화점과 공간적 차별점을 둬 소비자들의 니즈를 충족시킬 수 있는 공간들로 이루어졌다.



첫 번째 차별점은 자연채광을 소극적으로 받아들였던 기존 백화점들과는 다르게 천창과 보이드를 통해 자연광을 적극적으로 유입하여 지상의 모든 층에 자연채광이 가능하도록 설계된 것이다. 이를 통해 소비자들이 만족할 만한 쾌적함을 확보함과 동시에 전략적인 동선을 만들 수 있었다. 보이드는 천창을 통해 유입되는 자연광을 지상층으로 유입되도록 함과 동시에 이용자가 백화점 내부 구조를 파악하는 것에 도움을 주었다. 편집자가 처음 더현대서울에 방문했을 때 역시 보이드가 있음으로써 공간이 층층이 나뉘어 인식되는 것이 아닌 하나의 공간으로 인식되었으며 첫 방문임에도 불구하고 원하는 장소를 찾기 쉬웠다. 그리고 보이드를 통해 자연스레 형성된 타원형 순환 동선은 특정한 매장을 방문하는 데에도 편리했지만, 목적 없이 구경하기에도 군더더기 없었다. 더현대서울을 답사하며 마치 야외를 산책하는 듯한 기분이 들었는데 이는 첫 번째 차별점과 더불어 두 번째 차별점인 더현대서울의 면적 활용이 한몫했다고 생각한다.

두 번째 차별점은 기존 백화점에 비해 실내 조경과 고객 편의 공간에 할당된 면적이 크다는 것이다. 더현대서울은 기존 백화점보다 2~3배가량 넓은 동선 너비를 갖추고 있다. 동선 너비를 넓힌다는 것은 매장의 크기를 줄인다는 것과 같은 이야기이며 매출에 영향이 있다고 생각할 수 있다. 그럼에도 더현대서울은 첫해에 8,005억이라는 큰 매출을 올리며 이 변화가 성공했으며 쾌적한 공간을 선호하는 소비자들의 니즈를 충족했음을 증명했다. 또한 '워터폴 가든', '사운즈 포레스트' 등의 실내 조경을 통해 이용자가 실내에 있음에도 마치 야외에 있는 것 같은 느낌이 들게끔 하였다. 이 중 '워터폴 가든'은 3층에서 1층으로 떨어지는 인공 폭포이며 더현대서울의 유명한 볼거리이자 포토스폿의 역할을 하고 있다. 그리고 '사운즈 포레스트'는 높은 천정고의 거대한 실내 정원으로 천연 잔디와 살아있는 50여 그루의 나무를 볼 수 있으며 날씨와 요일 그리고 분위기에 맞는 음악이 흘러나오는 공간이다. 거대한 실내 정원을 조성하여 이용자들이 편하게 쉬어 갈 수 있는 공간을 확보하여 소비자의 만족감을 충족시킴과 동시에 그곳에 카페와 식당을 두어 영업 매출까지 챙기는 전략을 보이고 있었다. 더현대서울의 풍부한 실내 조경과 고객 편의 공간은 다양한 실외 요소를 적극적으로 실내로 들이려는 노력을 볼 수 있었다.

이렇듯 더현대서울은 기존의 백화점과 여러 공간적 차별점을 두어 기존 백화점에 대한 인식을 깨고자 하였다. 이전의 백화점들은 매출을 위한 전략으로 백화점의 입장을 우선시한 공간을 보여왔다면 더현대서울은 소비자의 입장을 우선한 공간을 보였고 이것이 많은 소비자를 끌어들이고 큰 매출을 올리는 요인이 되었으며 더현대서울의 성공적인 변화는 앞으로 백화점이 나아가야 할 방향성을 제시했다고 생각한다.

by. 에디터 민재훈

WHAT IS THE CONCEPT OF THE HYUNDAI SEOUL

SOUND OF THE FUTURE VOYAGE

이 둘은 더현대 서울의 컨셉이다. 여행을 가면 많은 것이 기억에 남는다. 어떤 음식을 먹었고, 어떤 풍경을 보았는지 계속해서 회자한다. 마치 강당에서 작은 발걸음 소리마저 크게 울리는 것처럼, 사소한 여행의 장면일지라도 머릿속에서 울려 다시 돌아온다, 그리고 다시 들어본다. 그 소리가 났던 곳으로 가본다. 과거의 울림이 미래에 돌아온 것이다. 더현대 서울의 눈으로 보이는 컨셉은 여행이고, 여행으로 한 이유는 사람들에게 '미래를 향한 울림'을 주기 위함이다.

그렇다면 이 건물에서 여행으로 느껴지는 부분은 무엇이고 여행의 어떠한 개념을 사용했는가. 이 건물에서 하나의 공간이라 느껴지는 곳을 크게 말하자면 총 세 곳이라 말할 수 있고 더 나누어 말하자면 층마다 다른 공간이라 할 수 있다. 이때 세 곳이란 지하의 'CREATIVE GROUND' 공간, 보이드를 통해 연속적으로 연결되는 1층부터 4층까지의 공간과 열린 공간으로 연결된 5층부터 6층까지의 공간이다.

CREATIVE GROUND(B1 ~ B2)

이곳은 여행을 갔을 때 시장과 비슷한 공간이다. 격자 형태로 프로그램들을 배치하기보다 불규칙적으로 프로그램들이 놓여 있다. 또한 각 프로그램의 공간을 규정하는 데 있어서 바닥에서 천장까지 연결하는 벽을 놓고 문을 두어 나누기보다는 바닥의 마감재를 복도와 다르게 하거나, 가구로 공간을 규정하거나, 벽을 천장까지는 가지 않게 만들어 두거나, 인테리어를 다르게 하거나, 공간의 천장을 따로 두거나 하여 공간을 규정짓는다.

결과적으로 공간의 나뉨은 개념적으로만 이루어지고 감각적으로는 하나의 공간으로 인식된다. 시각적으로 모든 공간이 보이고 청각적으로 모든 소리가 들려 굉장히 시끌벅적한 분위기가 느껴지고 음식 냄새가 이곳저곳에 풍긴다.

마치 마을에 열린 시장처럼 같은 하늘 아래 아스팔트 바닥에 장사꾼들이 모여 공간을 차지했을 뿐이지만 그곳은 도로가 아니라 그때 불리는 이름은 시장이다. 시장에서 각각의 가게라고 마음속에서 개념적으로 여겨지도록 돕는 것은 벽이 아니라 매대에 올려진 물건, 음식과 매대의 조형이다.

VOID SPACE(1F ~ 4F)

길거리에 나온 듯한 공간이다. 여러 층으로 나뉜 공간이지만 이 공간은 분명 하나의 공간이다. 보이드를 통해 시각적으로 모든 층을 볼 수 있고, 내부의 조명을 약하게 설정하고 보이드 주변 천장에 띠 형태로 반사판을 두어 보이드의 천창을 통해 들어오는 햇빛이라는 오직 하나의 광원이 건물을 밝히도록 돕고 보이드에 존재하는 인공 폭포는 어떤 층을 가든 계속해서 보이고 들린다. 또한 자유 동선으로 설정된 복도와 단순하게 연속적으로 연결된 수직 동선(에스컬레이터)이 존재한다.

이들을 통해 얻는 것은 이 하나의 공간 속에서 언제든 각 층의 무엇이든 볼 수 있기에 가고 싶은 곳에 망설임 없이 바로 갈 수 있게 되는 것이다.

여행을 가면 자유와 느긋함을 느낀다. 그리고 저 멀리 바다가 보여 바다를 가고 공원이 보여 공원에 가고 가게가 보여 가게에 간다.

OPEN SPACE(5F ~ 6F)

공원에 온 것 같은 공간이다. 기둥 하나 없는 공간에 천정고가 굉장히 높고 천창을 통해 모든 공간이 밝혀지고 중간에 수많은 조경이 함께 있다. 그리고 그 중간 공간에 있는 프로그램들은 개별적으로 벽과 천장이 있다.

직접 이곳에 섰을 때 천장의 존재감은 아주 작게 느껴진다. 그 이유로는 높은 천정고 덕분에 천장이 시각적으로 잘 보이지 않고, 천창의 햇빛 덕분에 대부분의 공간이 인공적인 조명이 아닌 햇빛으로 밝혀지고, 화려한 조경 덕분에 실외 같은 느낌이 들고, 개별적인 건물처럼 존재하는 프로그램들 때문이다. 이곳은 확실히 닫힌 공간이나 개념적으로는 열린 공간, 즉 외부인 것이다. 그리고 거기에 더불어 수많은 조경이 있다. 실제 공원은 아니지만, 공원의 개념만을 적용한 공간이다.

이곳엔 총 3개의 여행지가 있다고 볼 수 있는 것이다. 그리고 이 각각은 여행객에게 인상을 주어 기억에 남게 한다.

by. 에디터 정현석

트렌드, 왜 더현대 서울인가?

최근 더현대 서울은 일명 "MZ세대"들 사이에서 '힙플'로 자리 잡고 있다. 필자는 더현대 서울이 힙플로 자리 잡게 된 이유에 대해서 찾아보고자 한다. 더현대 서울을 다녀와서 필자가 가장 먼저 생각한 힙플이 된 이유는 바로 '팝업 스토어'이다. 더현대 서울에는 팝업 스토어를 위한 공간들이 따로 정해져 있다. 지하 2층에 세 군데, 지하 1층에 두 군데, 4층에 한 군데, 5층에 한 군데 등 층마다 팝업을 위한 공간들이 존재하고 있다. 이 팝업스토어들에는 다양한 종류의 팝업이 열린다. 새로 나온 소주, 아이돌의 굿즈, 브랜드의 옷, 맛집 등 다양한 형태의 팝업 스토어가 존재한다.

ⓒ현대백화점그룹

팝업 스토어는 인터넷에서 갑자기 생겼다 사라지는 팝업창처럼 사람이 붐비는 특정 장소에서 짧은 기간 신상품이나 한정판 등을 전시하고 판매하다 사라지는 매장이다. 팝업 스토어는 독특한 상품(예를 들자면 한정판 신발, 유통채널에서 판매되지 않는 신상품 등 등)과 독특한 매장의 인테리어(소비자들에게 강렬한 인상을 줄 수 있는)를 이용해, 소비자들에게 특별하고 희소한 경험을 제공한다. 이런 희소한 경험들이 MZ세대의 관심을 끄는 것이다. 유명한 맛집이나 유명한 브랜드들의 팝업 스토어에서 색다른 경험을 하고 그 경험을 사진으로 남겨 인스타그램 등 SNS에 공유하면서 더현대 서울에 대한 다른 사람들의 관심이 더욱 커질 수 있었다. 예를 들자면 최근에 유명 힙합 레이블의 수장인 박재범이 새로 만든 "원소주"라는 브랜드의 팝업 스토어가 더현대에 열리면서 엄청난 인파를 끌어모았던 사례가 있었다. 이뿐만 아니라 SNS상에서 유명한 맛집들이 지하 1층 식당가에 있는 팝업 스토어에서 팝업을 진행하면서 새로운 음식을 선보이는 등 맛집을 찾고 맛있는 것을 먹기 좋아하는 젊은 층들이 경험하고자 하는 것들을 많이 볼 수 있었다. 젊게 정리하자면 더현대 서울은 팝업 스토어가 활발히 생길 수 있는 환경을 조성해 소비자들이 새로운 경험을 하고 스스로 흥보하게 만들어 더욱더 유명세를 얻을 수 있는 것이다. 팝업 스토어가 주로 열리는 지하 층은 층고가 높은 편이다. 팝업이 주로 열리는 지하 1층과 지하 2층이 그러했다. 천장은 루버로 마감을 해둔 것으로 보였고 그로 인해서 층고가 더 높아 보이는 효과를 주었다고 생각한다. 층고가 높은 것이 팝업 스토어와 무슨 연관이 있을까? 층고가 높으면 그만큼 팝업 스토어가 원하는 파격적인 스토어의 모습을 연출하기 좋다고 생각한다. 층고가 낮아서 공간이 제한되면 공간을 연출할 수 있는 범위도 제한이 될 것이기 때문이다. 또 층고가 높아 쾌적하다고 느껴졌다. 지상층에는 보이드 공간이 뚫려 있어서 개방감을 많이 주고 있지만 지하층에는 보이드 공간이 없다 보니 비교적 답답하다고 느껴질 수 있다고 생각했지만 높은 층고에서 오는 개방감이 생각보다 나쁘지 않았다.

ⓒ현대백화점그룹

마지막 이유는 바로 "인증샷 맛집"이다. 더현대 서울 내부의 공간에서 동쪽에 위치한 보이드 공간에는 폭포처럼 물이 흘러내리는 공간이 있다. 더현대 서울이 힙플로 부상하는 두 번째 이유는 이 보이드 공간의 근처에 있는 매장이 어떤 매장인지를 보면 알 수 있으리라 생각한다. 바로 카페이다. 일명 인증샷을 찍거나 인생샷을 찍기 위해서 예쁜 곳을 찾아서 다니는 MZ세대 여성들에게 분수를 따라서 있는 카페들은 더할 나위 없이 좋은 공간이 된다. 카페 의자가 난간을 따라 배치되어 있는데 이곳에 앉아서 폭포가 나오게 찍는다면 인생샷을 건질 수 있기 때문이다. 좋은 전망의 위치에 카페들이 있는 것이 발길을 끄는 하나의 요인이라고 생각한다.

더현대 서울이 트랜드의 중심인 힙플로 자리 잡게 된 배경에는 많은 이유가 있겠지만 필자는 그 많은 이유 중에서 팝업 스토어를 가장 큰 이유로 생각한다. 팝업 스토어를 하기 위해서는 그 공간이 가변적으로 변할 수 있도록 가장 기본적인 요소들만을 넣어야 한다. 그래야 팝업을 하는 브랜드가 자신들이 원하는 이미지나 분위기에 맞게 공간을 꾸밀 수 있기 때문이다. 이렇게 같은 장소이지만 방문할 때마다 다른 분위기를 주는 공간을 경험하는 것은 즐겁다고 생각한다. 이러한 경험을 좋아하고 즐기는 MZ세대들이 주축을 이 더현대 서울을 트랜드의 중심으로 이끌고 있다고 생각한다.

by. 에디터 유비호

Editor. 민재훈, 박현진, 유비호, 정현석, 황진아

소원을 잇다

마을 우리의 전통 문화 유산 강강술래 원 모양 대형 행렬 표현 세계 무형 유산 등재 상징 의미 계승 보존 필요 한국 전통 문화 대표 강강술래 마을 사람들 모여 원 만들어 춤추며 노래하는 전통 놀이 강강술래 보름달 아래 손잡고 원 그리며 돌아가는 모습 강강술래 소원 빌며 춤추는 사람들 강강술래 전통 의상 입고 공연하는 모습 강강술래 세계 무형 유산 등재 기념 행사 강강술래 전수자 교육 강강술래 보존 위한 노력 강강술래 현대적 재해석 강강술래 공연 예술 강강술래 관광 자원 강강술래 축제 개최 강강술래 지역 문화 콘텐츠 강강술래 디지털 아카이브 강강술래 체험 프로그램 강강술래 학술 연구 강강술래 국제 교류 강강술래 청소년 교육 강강술래 온라인 콘텐츠 강강술래 홍보 강강술래 미래 발전 방향 강강술래 지속 가능 보존 강강술래 문화 산업 강강술래 융합 콘텐츠 강강술래 글로벌 확산 강강술래 세계화 강강술래 한류 콘텐츠 강강술래 K-컬처 강강술래 문화 외교 강강술래 평화 상징 강강술래 공동체 의식 강강술래 협동 정신 강강술래 여성 문화 강강술래 남성 문화 강강술래 세대 통합 강강술래 지역 축제 강강술래 국가 축제 강강술래 세계 축제 강강술래 문화 관광 강강술래 생태 관광 강강술래 농촌 관광 강강술래 도시 관광 강강술래 야간 관광 강강술래 조명 연출 강강술래 음향 연출 강강술래 무대 연출 강강술래 의상 디자인 강강술래 소품 디자인 강강술래 안무 강강술래 작곡 강강술래 편곡 강강술래 악기 강강술래 장구 강강술래 북 강강술래 징 강강술래 꽹과리 강강술래 피리 강강술래 대금 강강술래 해금 강강술래 가야금 강강술래 거문고 강강술래 아쟁 강강술래 퓨전 국악 강강술래 재즈 강강술래 팝 강강술래 록 강강술래 힙합 강강술래 댄스 강강술래 발레 강강술래 현대 무용 강강술래 한국 무용 강강술래 전통 무용 강강술래 민속 무용 강강술래 궁중 무용 강강술래 승무 강강술래 살풀이 강강술래 부채춤 강강술래 장고춤 강강술래 북춤 강강술래 탈춤 강강술래 봉산탈춤 강강술래 하회별신굿탈놀이 강강술래 양주별산대놀이 강강술래 오광대 강강술래 야유 강강술래 사자춤 강강술래 처용무 강강술래 학춤 강강술래 선비춤 강강술래 검무 강강술래 한량무 강강술래 태평무 강강술래 진주검무 강강술래 승전무 강강술래 입춤 강강술래 굿거리 강강술래 자진모리 강강술래 휘모리 강강술래 중모리 강강술래 중중모리 강강술래 엇모리 강강술래 세마치 강강술래 판소리 강강술래 창 강강술래 아니리 강강술래 추임새 강강술래 고수 강강술래 명창 강강술래 판소리 다섯 마당 강강술래 춘향가 강강술래 심청가 강강술래 흥보가 강강술래 수궁가 강강술래 적벽가 강강술래 단가 강강술래 민요 강강술래 경기 민요 강강술래 서도 민요 강강술래 남도 민요 강강술래 동부 민요 강강술래 제주 민요 강강술래 아리랑 강강술래 정선아리랑 강강술래 진도아리랑 강강술래 밀양아리랑 강강술래 본조아리랑 강강술래 신아리랑 강강술래 뱃노래 강강술래 어부가 강강술래 농요 강강술래 모심기 노래 강강술래 논매기 노래 강강술래 타작 노래 강강술래 상여 소리 강강술래 만가 강강술래 회심곡 강강술래 시조 강강술래 가사 강강술래 한시 강강술래 향가 강강술래 고려가요 강강술래 속요 강강술래 경기체가 강강술래 악장 강강술래 시조창 강강술래 가곡 강강술래 가사 강곡 강강술래 영산회상 강강술래 수제천 강강술래 여민락 강강술래 정읍사 강강술래 동동 강강술래 처용가 강강술래 서경별곡 강강술래 청산별곡 강강술래 가시리 강강술래 정과정곡 강강술래 한림별곡 강강술래 관동별곡 강강술래 면앙정가 강강술래 성산별곡 강강술래 사미인곡 강강술래 속미인곡 강강술래 관서별곡 강강술래 선상탄 강강술래 황조가 강강술래 구지가 강강술래 공무도하가 강강술래 해가 강강술래 헌화가 강강술래 제망매가 강강술래 찬기파랑가 강강술래 안민가 강강술래 도솔가 강강술래 원왕생가 강강술래 광덕가 강강술래 보현십원가 강강술래 우적가 강강술래 처용가 강강술래 혜성가 강강술래 풍요 강강술래 서동요 강강술래 헌화가 강강술래 제망매가 강강술래 찬기파랑가 강강술래 안민가 강강술래 도솔가 강강술래 원왕생가 강강술래 광덕가 강강술래 보현십원가 강강술래 우적가 강강술래 처용가 강강술래 혜성가 강강술래 풍요 강강술래 서동요 강강술래

교내 파빌리온 대표작

박종현 강다현 이성진 강명훈 고준표 황진아
공은지 김민하 배서윤 우지선 윤채원 이서현

에디터 황진아

하나_ 강강술래와 공동체

강강술래는 일정 규모 이상의 마을 사람들이나 지역 사람들이 한데 모여 다양한 크기의 원을 이루고 달을 향해 사람들의 건강과 풍요를 기원하는 공동체 활동이다. 개인의 목적성에 치중되어 살아가는 우리에게 강강술래의 기본성 중 하나인 공동체성은 이어받아야 할 요소라고 할 수 있다. 하나의 규모로서 규정된 공동체가 아닌, 가족 단위, 연인 단위, 친구 단위 등 우리에게 익숙한 다양한 중소규모 단위로서의 공동체성을 상실하지 않고 이어가야 함을 의미한다.

둘_ 강강술래와 소원

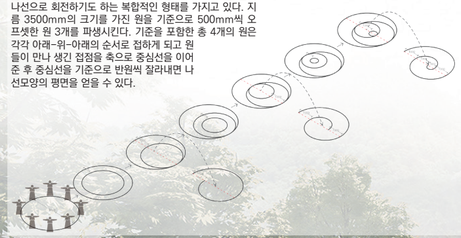
강강술래는 사람들이 하늘을 향해 소원을 소리와 몸짓으로 날려 보내고, 쏘아 올리던 수직적인 방향성을 가진 기원 수단이다. 우리 조상들은 자연을 형상화하고 반복적인 말과 소리를 통해 염원하는 바가 하늘에 닿을 수 있다(Upload)고 믿었다. 현대 우리의 모습 속에서도 Upload의 원리를 쉽게 찾아볼 수 있다. 우리는 SNS에 우리의 꿈과 희망을 업로드하고 소원하는 지향점을 담은 작품을 인터넷에 Upload하거나, 블로그에 원하는 점을 표현하여 Upload 하기도 하고, 때론 그저 하늘을 바라보거나 떠올리며 소원을 빌기도 한다. 선조들이 추구했던 소원성은 현대 우리의 삶 곳곳에 다양한 유형으로 녹아있다.

셋_ 풍복공정과 우리의 전통

강강술래는 문화의 본주인 우리나라 사람들에게 잊혀가고 있다. 뚜렷한 문화적 이벤트와 관심이 없기에 중국에서 자기들의 문화임을 주장하며 빼앗아가고 있는 우리의 소중한 무형유산이다. 문화적 가치를 인정받아 유네스코 문화유산에도 등록되었지만 우리는 지키려는 시도를 하지 않았다. 소중한 우리 문화인 강강술래를 이어받고 계승해야 함을 피력한다.

만들새 _평면

강강술래의 군무 원리를 이용하여 평면을 설계하였다. 이에 대한 원리는 다음과 같이 설명한다. 강강술래는 단순히 원형을 유지하고 회전하는 군무가 아닌, 다양한 크기의 원으로 분해되고 합쳐지기도 하며 분해된 원들이 서로 꼬리를 물며 나선으로 회전하기도 하는 복합적인 형태를 가지고 있다. 지름 3500mm의 크기를 가진 원을 기준으로 500mm씩 오프셋한 원 3개를 파생시킨다. 기준을 포함한 총 4개의 원은 각각 아래-위-아래의 순서로 접하게 되고 원들이 만나 생긴 접점을 축으로 중심선을 이어준 후 중심선을 기준으로 반원씩 잘라내면 나선모양의 평면을 얻을 수 있다.

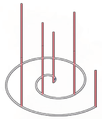


생김새 _구조

1. 동관을 이용한 바닥나선구조 접합

4개의 동관을 각각의 반지름만큼을 가진 크기로 재단하고 T자 엘보를 이용하여 연결부를 결착한다.

2. 바닥구조체와 수직지지기둥의 연결



8개의 각각의 해당 깊이로 재단한 알루미늄 강관을 10세서 결착 부위에 쓰인 엘보에 수직으로 연결한다.

3. 상부나선구조과 기둥의 접합

1과 같이 4개의 동관은 엘보를 이용하여 결착, 엘보의 아랫부분과 각각의 기둥을 결착한다.

4. 수직곡면부에 대한 실의 엮음

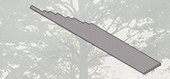
바닥 나선과 상부 나선이 위아래로 이루는 곡면을 따라 나일론 실 등을 엮고 입면을 채운다.

짜임새 _내부

내부적 체험
실의 엮임으로 이루어진 공간 및 소원실을 엮어 매다는 체험

이음새 _재료

1. 직경 4cm 동관 (약 45m)



2. 직경 4cm 알루미늄관 (약 20m)

3. 나일론재 실

4. 4각 받침대 8개소

아래 사진은 건축학과 학생들이 보내주신 1년간의 기록입니다.
소소하게 1년간을 돌아보고 웃음짓는 칼럼이 되길 바랍니다.

SA

2022 YEARBOOK

Sejong Univ. Architecture
세종대학교 건축학과

First Published in September, 2022

(C) Text by the Students and Editors
(C) Ilustration by the Students and Editors

All right reserved. No part of this publication may be reporduced in any form or
by any means without the prior permission in writing by the editor

Principal at Sejong University Department of Architecture
Professor at Sejong University

Professor. 김동현
Chief Editor. 김은선
Lead Editor. 황진아
co-Lead Editor. 정주희
Editor. 민재훈, 박현진, 유비호, 이서현, 정현석
Sejong University
Architecture Department
Seoul, Korea
209, Neungdong-ro, Gwangin-gu
Tel. 02) 3408 3434