

2021

SEJONG ARCHI

축사

세종대학교 건축학과에서 2021년 Year Book을 출간하게 된 것을 진심으로 축하합니다.

Year Book은 학생기자단에서 1년여의 기획과 작업을 통해 만든 노력의 결과물입니다. 이 책은 세종대학교 건축학과 한 해의 학생 작품과 수업 결과물을 소개하는 책으로서 순수하게 학생들의 손에 의해 탄생한다는 점에서 의의가 있습니다. 코로나로 학생들 상호간의 만남이 제한되고 공동작업의 기회가 철저히 줄어든 상황에서 선후배간의 건축작업의 열기를 그대로 전해주고 서로의 작품을 볼수 있는 유일한 기회가 바로 이 Year Book이 아닐까 생각합니다. 기자단은 건축학과에서 가장 활발하고 적극적인 활동으로 세종대학교 건축학과 현재의 문화를 만들어가는 선봉에 서 있습니다. 그들은 함께 아이디어를 모으고 학과가 나아갈 방향에 대해 토론하며 학생 여론을 수렴하고자 노력한 결과 지금의 결과물을 만들어 낼 수 있었던 것입니다. 이 책을 통해 학교를 졸업한 선배들뿐 아니라 앞으로 건축학과의 주역이될 미래의 후배들까지도 지금 2021년을 지나가는 우리의 기록을 볼 수 있음으로 해서 지난 1년의 자취가 그 시간과 공간의 간극을 이어줄 것입니다. Year Book 발간에 함께 도와준 모든 재학생과 이런 훌륭한 교육 성과가 나올 수 있도록 좋은 가르침을 주신 내외부 모든 교수님들께도 깊은 감사의 말씀을 전합니다.

내년도 세종대학교 건축학과는 지난 20년의 발자취 속에서 새로운 전기를 맞이하게 됩니다. 건축공학부로부터 독립하여 온전한 건축학과 5년제가 시작됩니다. 작년 새 공간으로 이전하여 보다 좋은 환경을 맞이하였고 이어서 새로운 커리큘럼의 5년제가 신입생들을 기다리고 있습니다. 1학년부터 보다 광범위하게 전공에 노출되고 일찍 설계를 접하게 함으로써 학생들의 학업성취도가 점차적으로 높아질 것이라 기대합니다. 이는 세종대 건축학과 학생들의 스스로에 대한, 그리고 학과에 대한 자부심 향상으로 이어질 것이며 나아가 자연스럽게 우리의 비전을 공유하고 한마음 한뜻으로 최고를 향해 나갈 수 있을 것이라 생각합니다.

그 첫걸음으로서 이번 Year Book의 성공적인 출간은 우리의 중요한 이정표이며 앞으로 더욱 내용이 알차고 풍부해져서 누구나 가지고 싶은 그리고 누구나 작품을 싣고 싶어하는 그런 연감이 될 것이라 확신합니다. 감사합니다.

학과장 김동현

축사

세종대학교 건축학과 학우 여러분 안녕하십니까!

올해 사회적 거리두기로 인해 다사다난하고 혼란한 시기가 있음에도, 학우 여러분의 뜨거운 열정은 식지 않았고 이는 올해 3번째 YEARBOOK을 통해 증명할 수 있다고 자부합니다.

해마다 발간되는 YEARBOOK은 지나온 시간에 대한 고찰과 미래에 대한 혁신을 돕는 하나의 매개체라고 느껴졌으면 좋겠습니다. 그리고 올해 YEARBOOK이라는 값진 결과물은 모든 건축학과 학우 여러분의 단합과 노력을 엿볼 수 있는 하나의 발자취라고 생각합니다.

19년도 말을 시작으로 COVID-19으로 인하여 교내에서 학우간의 소통이 제한되었고, 학우 사이 유대감 형성이나 대면을 통한 유익한 활동의 제한이 되기도 했습니다. 하지만 이러한 어려운 상황 속에서 건축학과 학우분들의 열정으로 발간된 YEARBOOK을 한 페이지씩 넘기며, 서로에게 공감하고 서로를 공유할 수 있는 세종 건축인이 되기를 희망합니다.

다시 한 번 YEARBOOK 발간을 축하드리며, YEARBOOK 발간에 있어 모든 학우 여러분들의 노고에 대해 깊은 감사의 말씀을 전하고 싶습니다.

제 23대 건축학과 학생회장 차규준

들어가는 말

세종대학교 건축학과 학생들의 1년의 노력을 기록하며 이어북의 세 번째 출간을 맞이합니다. 앞으로도 매년 출간이 되는 이어북이 될 수 있도록 도움을 주신 교수님들과 건축학과 학우 여러분, 그리고 SSS 학생기자단에게 감사의 말씀을 전합니다.

2021년 이어북 SUDA는 작년부터 이어지는 세계의 가장 큰 이슈인 '코로나'를 컨셉으로 하였습니다. 거리두기 생활이 일상이 되어버린 우리의 삶이 올해에서 마무리되길 기원하며, 이어북 곳곳에 '선'을 두어 컨셉을 간접적으로 표현하였습니다. 특히 올해 많은 분들의 인터뷰를 싣게되었는데, 그 분들의 삶에서 코로나의 영향으로 인해 무엇이 달라졌는지에 대해 질문하며 코로나로 인해 달라진 다양한 삶을 녹여내고자 하였습니다.

'SUDA'는 세종대 건축학과 학우분들의 우수한 작품들과 이어북 편집자들의 심혈을 기울인 노력의 결실입니다. 저희는 앞으로도 이러한 지식의 선순환을 지향할 것이며, 멈추지 않을 것을 약속합니다.

제 3기 SSS 건축학과 학생기자단 편집팀

CONTENTS

01 INFORMATION

건축학과 전용 강의동
교내 시설
학과 연혁

02 PROFESSOR

권준범 김동현 김석훈 김영욱
김주영 김한수 박은주 심재현
정성원 정용욱

03 STUDIO INDEX

04 STUDIO WORKS

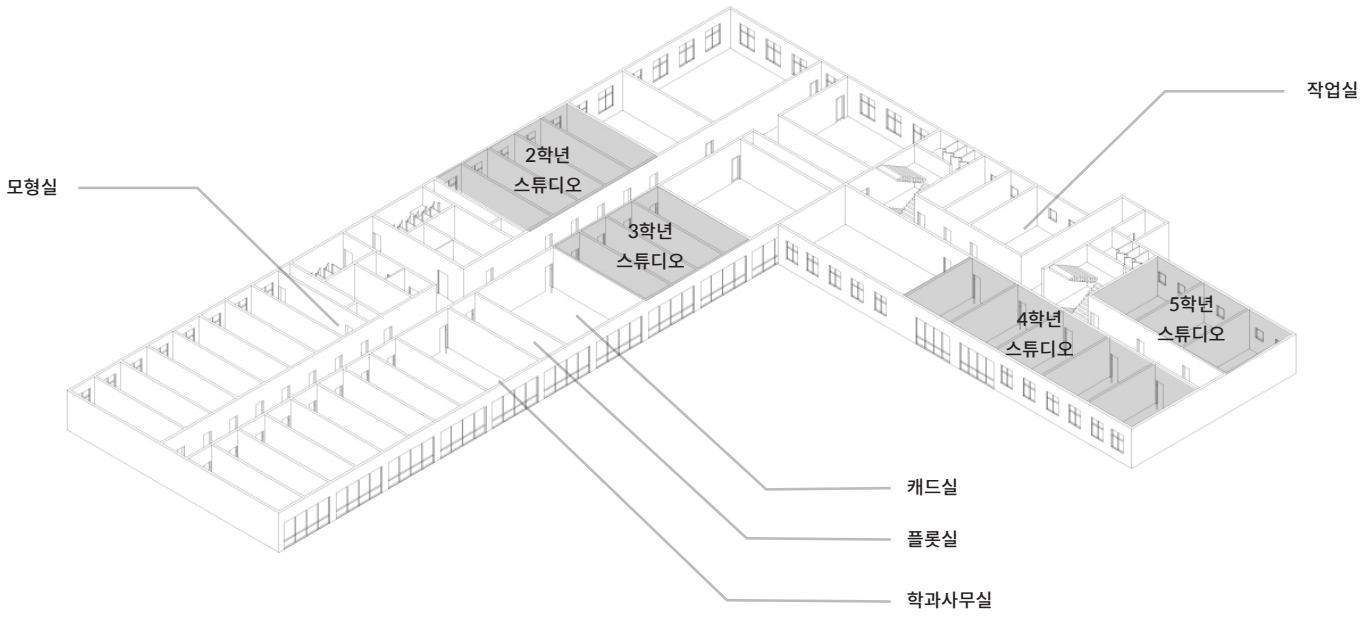
Studio 7 졸업설계
Studio 6 도시설계
Studio 5 실시설계
Studio 4 도시농업센터
Studio 3 리모델링
Studio 2 뮤지엄
Studio 1 주택

05 EXTRA WORKS

파빌리온
공모전
인터뷰
칼럼

CONTENTS 01

INFORMATION



건축학과 전용 강의동

세종대학교 건축학과는 2011년에 건축학교육 국제인증을 취득하였으며, 5년제 교육과정을 실시하고 있다. 이에 따라 건축, 도시, 건설경영관리를 강조하는 혁신적 건축교육을 추진하고 있다. 따라서, 건축의 확장적 부분임과 동시에 타 학문과 함께 고민해야 하는 도시의 계획 및 설계와 경영관리의 교육을 실시하고 있다. 건축과 도시를 새롭게 접목시켜 현재의 시대흐름에 맞는지속가능한 방향으로 교육의 초점을 두고 있다. 교육과정에서 도시와 건축 그 본연의 관계를 회복하기에 힘쓰며 4학년부터 도시적 사고를 적극적으로 융합하여 도시와 건축을 함께 보는 방법을 장려하고 있다.

교내 시설



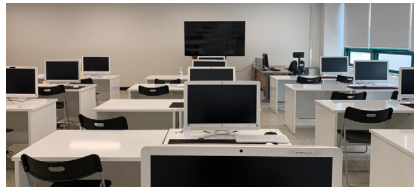
스튜디오

학생들의 설계 수업을 진행하는 곳으로 개인별 작업 테이블과 강의에 필요한 화이트보드, 모형 작업을 위한 열선 커터기가 구비되어 있다. 또 유/무선 랜 설비를 갖추어 과제를 수행하는데 어려움이 없도록 하였다.



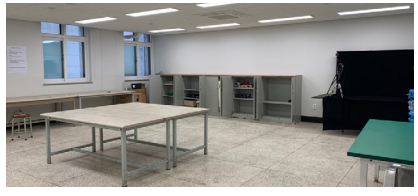
플롯실

도면 및 판넬을 출력할 수 있는 프린트기가 비치되어 있다. 학과사무실에서 재학생 명부를 작성하면 한 학기당 10,000원이 충전된 출력카드를 받아 이용할 수 있다.



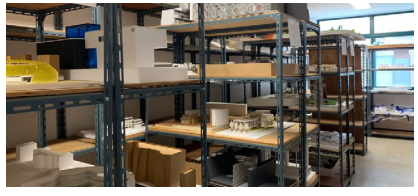
캐드실

컴퓨터를 이용한 수업에 활용하는 공간으로 20대의 컴퓨터가 비치되어 있다. 또 LCD TV가 설치되어 있어 더욱 원활하게 수업을 진행할 수 있도록 하였다. 스튜디오실과 가까운 곳에 위치하여 학생들의 이동에 효율을 높였다.



작업실

학생들이 모형을 만들기 위한 공간으로 작업대와 작업도구가 구비되어 있다. 학생들은 넓은 곳에서 보다 편하게 작업할 수 있다. 또 모형을 만들고 사진을 찍을 수 있는 공간도 마련되어 있다.



모형실

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

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

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 국제인증 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 국제인증 취득

2018.09 제 20주년 학술제 개최

2020.04 충무관, 율곡관으로 이전

2020.09 3차 건축학교육 인증 실사 실시

2021.01 3차 건축학교육 국제인증 취득

CONTENTS 02

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



김석훈

전공 건축설계
학사 연세대 건축공학
석사 Columbia Univ. (건축학)
최종학위 건축학석사 (Columbia Univ.)
연구실위치 충무관 232호
연구실전화 02-6935-2444



김영욱

전공 건축계획 및 도시설계
학사 연새대 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

CONTENTS 03
STUDIO INDEX

Studio7 졸업설계

tutor. 권준범, 김하늘, 원경호, 조장은

창업 : 시퀀스 sequence **권재원 16**

Maison de Foret **김도연 18**

이번 역은 우리집역 입니다 **김동화 20**

GO YOUNG, GA YANG **김영식 22**

틈새 커뮤니티 **김정윤 24**

Plastic Island **김지나 26**

FULL HOUSE **김진희 28**

SPACE - ALLEY WAY **김채은 30**

SEONGSU HIGH LANE **박정재 32**

Old Town Regeneration **박혜준 34**

기억을 디자인하다. **석지우 36**

416 MEMORIAL PARK **양영재 38**

광주 복합문화공장 **양희빈 40**

한강 라퓨타 **엄서현 42**

꿈나무마을 보육원 **염하윤 44**

R;Lead Your Space **오채연 46**

SPONTANEOUS HOME **윤소영 48**

경계의 확장, 도봉구 창동 공동주택 **윤진섭 50**

Reliving Cinema **이승민 52**

도시전원마을 **이예승 54**

W+LIFE RESIDENCES **이윤정 56**

연(連) CULTURAL CENTER **이준성 58**

十匙一飯(십시일반) **이창박 60**

PLAYGROUND of HOBBY **임슬린 62**

다시 신촌 **장관호 64**

The shape of silence **장은영 66**

우리가 숲이라면 **정새린 68**

HeAL'L **정연수 70**

ETHIOPIAN PRESCHOOL **정하영 72**

광주, 패션 클러스터 **조유진 74**

공공재개발 **최예찬 76**

공유와 공생, 공공 빌딩 **최유빈 78**

와디즈 문화 센터 **최윤규 80**

Studio6 도시설계

tutor. 김영아, 김하늘, 조장은

Songhyeon Library Town	김영식 84	'ㅅ' 공원	엄서현 92
송현의 중심에서 역사를 외치다.	김채윤 86	RE ; 율곡로	오채연 94
전통을 잇다.	석지우 88	종로, 미래를 그리다.	조유진 96
Link Library, Uni-Songhyeon	송은찬 90	GRADATION PARK	한서희 98

Studio4 도시농업센터

tutor. 김경아, 심재현, 양근보, 정성준, 정슬아

INTER - FLOW	김민재 120	Domain Complexity: Fill Up!	김혜림 128
용산 도시농업교육센터	김서영 122	매듭	서연주 130
다교농지(多交農知)	김소영 124	THE LINES OF NATURE	이민규 132
D-VISION	김종헌 126	UAEC	이서현 134

Studio2 뮤지엄

tutor. 권병용, 권준범, 김석훈, 김청권, 박남규

MUSEUM PAN	박진영 156	기억하는 아르코 미술관	이준수 164
"섞이다"	배성윤 158	Nam June Paik Museum	전승현 166
대한민국 현대역사박물관	신명관 160	FLOW	정성훈 168
An art museum journey	이선인 162	TWIST MUSEUM	정종호 170

Studio5 실시설계

tutor. 김동현, 김석훈, 김시영, 이태경, 차용욱

COOK AND READ	강연우 102	Wa____	박정하 110
Margin Volume	공경민 104	경계없는 내부와 외부	안유진 112
[C.A.F. STUDIO]	김소영 106	COL-LAB	이서현 114
MUSINSA 지식산업센터	박윤빈 108	Knowledge Industry Center	이항섭 116

Studio3 리모델링

tutor. 김경아, 심재현, 양근보, 정성준, 정슬아

가람 루리 도서관	김도현 138	停白館 정백관	신효근 146
세종지층 : 知-誌層	김여경 140	Transferal	오세창 148
DIGILOG in Sejong	노지현 142	프렉탈 HUB	이영재 150
계단형 도서관	신재승 144	Stepped Landscape	전승현 152

Studio1 주택

tutor. 권병용, 김청권, 박남규, 정성원

찰나의 산책	구서진 174
MOMENT	김도연 176
PAPER HOUSE	김민재 178
MOMENT	민재훈 180

STUDIO 7 : 2021-1

지난 4년 동안 학습한 설계 능력과 다른 이론 과목의 지식을 종합하고 응용하며, 특히 도시적 관점에서의 광역적 접근을 고민했던 것을 바탕으로 건축적으로 구체화 시키는 작업에 중점을 둔다. 또한 도시의 구조적/기능적 분석을 바탕으로 시대 흐름에 맞는 건축적 트렌드를 제안함과 동시에 건축 법규, 건축계획 그리고 건축 설비에서 다루었던 방재에 대해 구체적으로 건축에 적용시킨다. 학기말에는 졸업반 학생이 필수적으로 필요하게 될 포트폴리오의 기초적인 방향을 구체화 한다.

Project 1. Final design

studio



창업 : 시퀀스 sequence

창업과 문화의 황학동 하이라인

권재원

14011264king@gmail.com

황학동 시장의 전체 점포 중에서 주방시장은 황학동에서 가장 많은 점포와 매출규모를 자랑하지만, 주방가구 특성상 고가이고, 관리 시 장기적으로 사용할 수 있어서 요식업 창업자들은 중고물품을 많이 찾는다. 이 시장은 다른 시장과 다르게 판매하는 물건이 냉장고, 냉동고, 튀김기, 반죽기 등 요식업 가게 주방에 쓰이는 주방용품으로 그 크기가 크고 다양하다. 가게 면적 제한으로 가게 위층을 임대해 창고로 쓰고 심지어 건물을 통채로 임대하여 창고로 사용하기도 한다. 판매와 보관의 형식이 다르지 않아 창고 공간은 비효율적으로 사용되고 있다. 따라서 창고로 쓰이는 건물의 위층을 다리로 이어 하나의 연속적 가로마켓을 만들고, 진입 장벽이 높은 요식업 창업을 기획부터 인테리어까지 원웨이로 컨설팅해주는 하나의 브릿지를 제안한다.



SITE ANALYSIS

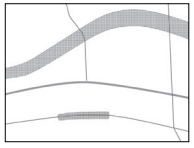


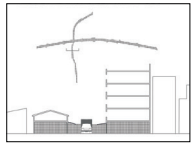


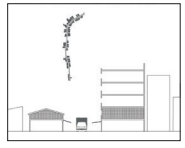








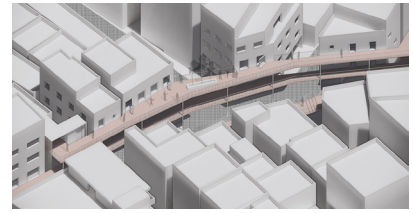




기존 황학동의 주방거리는 창업을 하고자 하는 사람들의 마지막 절차인 인테리어 공사에 필요한 시장이다. 기획, 메뉴선정, 입지선정 등 창업에 필요한 과정들은 스스로 터득한 후 실질적인 창업의 공간을 구현하는데 필요한 시장이다. 이러한 이유로 창업을 시작한 사람들은 단기간내에 높은 폐업률을 보이고, 그 폐업으로 또 주방시장의 가구들은 수요없이 공급이 초과되고 있는 실정이다. 이에 주방시장에 새로운 창업시스템을 구축하고, 기존 사용되지 않는 공간을 시민에게 돌려주려한다.

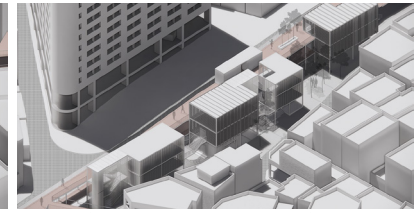
DESIGN PROCESS

주차장 확장



중고시장 브릿지의 시작이 되는 지점이다. 확장된 주차장 전면은 공원으로 방문객 뿐만 아니라, 주위 거주자, 보행자들과 함께 쉬고, 즐길 수 있는 공공 공간으로 재탄생 한다.

요식업 창업 센터



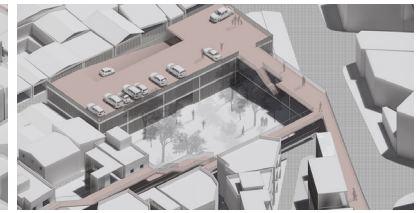
많은 요식업 창업자들은 스스로 인터넷, 지인을 통해 창업을 준비하고 있어 많은 어려움이 있고 진입장벽이 높은편이다 이에 요식업 창업의 기획부터 자금조달 메뉴선정까지 원웨이로 창업을 할수있는 센터를 제안한다.

가로 쇼룸 브릿지



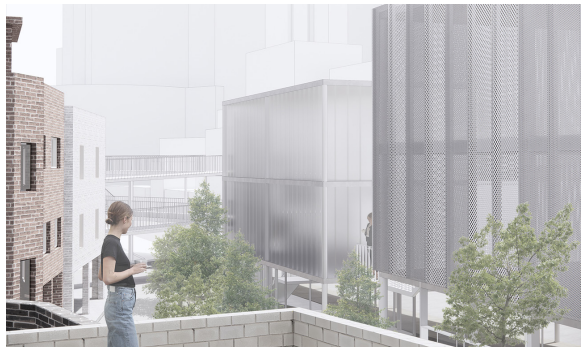
요식업 창업을 처음 시작하는 사람들은 어떤걸 사야하고, 뭐가 필요한지 직접 알아보고, 조사해야 하지만 가로쇼룸 브릿지는 가게 면적당 주방 레이아웃을 보고 요식업별 구매 품목을 참고할 수 있다.

가로 마켓



기존 무분별하게 섞여있던 차량과 보행로를 분리시켜 운영자들은 지상부에서, 사용자들은 2층 창고들의 기구 별 분류를 통해 섹션별로 원하는 물건을 찾을 수 있게 도와준다.

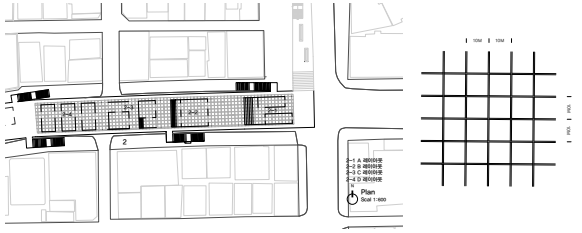
SEQUENCE 1: 기획





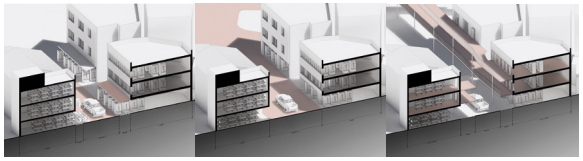
SEQUENCE 2 : 인테리어





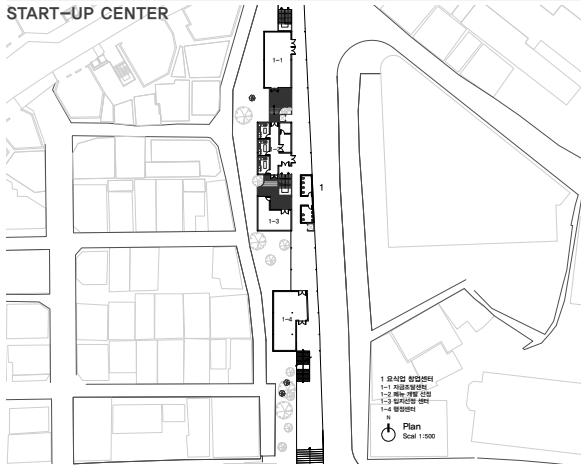
SEQUENCE 3 : 구매





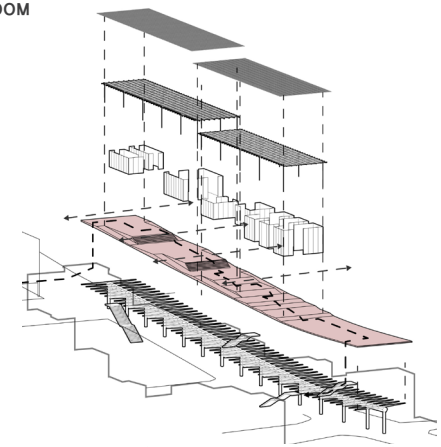
가게-확장-차량 보행-확장-가게 가게-차량 보행 구간-가게 전시-보행-차량-보행-전시

START-UP CENTER



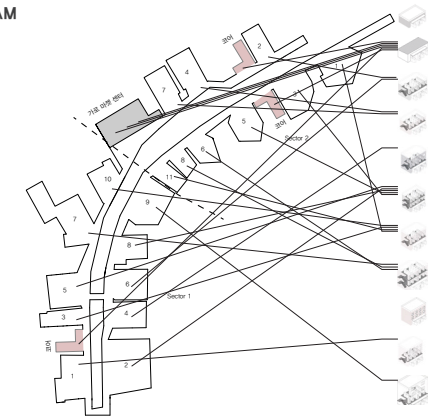
요식업 창업을 도전하는 50% 이상의 사람들은 자신의 창업 자금의 50% 이상을 대출을 받는다. 단순히 창업 자금을 조달하는 일은 요즘 시대에 어렵지 않은 일 중 하나이다. 하지만 요식업을 처음 시작하거나, 많은 경험이 없는 사람들은 창업만 하면된다는 마인드로 창업을하고 그 후 재무관리를 하지 않는 사람들이 많다. 첫번째 창업 자금조달 센터는 우선적으로 창업을 계획하는 사람들의 자산을 관리주고 창업을 할 수있게 판단해 준다.

SHOWROOM BRIDGE



쇼룸 브릿지에서는 10mX10m 그리드안에 4개의 큰 레이아웃 쇼룸을 통해 자기가 원하는 요식업 주방의 스타일을 보고 참고하거나, 한식, 양식, 일식 등 다양한 스타일의 쇼룸을 천장 10mX10m 그리드로 사람들이 직간접적으로 그 쇼케이스의 스케일을 느낄 수 있다. 또한 창업을 하지 않는 사람들도 즐길 수 있는 카페와, 문화공간이 같이 배치 된다. 인위적인 다리는 저층부의 생화를 무시할 수 있다. 하지만 마장로의 큰길에 접해있는 가게들은 대부분 1,2 층에서 판매와 전시를 겸하기 때문에 사람들이 쇼룸 위에서도 주변부 가게들의 판매물품들을 볼 수 있다.

PROGRAM



주방 기구 특성 상 제품의 크기가 크기때문에 서울 지역 외에 창고를 따로 소유하고 있는 점주들과 바로 윗층 공간을 따로 임대해 창고로 사용중이다. 하지만 판매하는 공간과 창고와 용도 구분이 없어 점주들은 모두 같은 용도로 사용중에 있다. 따라서 주방시장에 있는 건물의 층수에 따른 창고 유무와 건물 형태를 타입별로 분류 할 수있다. Sector 1 과 2는 주방영역과 서빙영역으로 나눈 구간이다. 주방영역은 냉장고, 냉동고, 튀김기, 분쇄기 등 크기가 크고 무거운 장비 위주의 제품이다 보니 면적이 크고, 가게수가 많아야한다. Sector 2는 가게에서 서빙영역에 들어가는 제품으로, 테이블, 의자, 수저, 식기세트 등을 판매한다. 각각 창업자나 일반 시민이 필요로 하는 물건을 확인해서 마켓센터로 가져오면 배달 및 결제를 할수 있다. 주인이 상주하지 않고, 자율롭게 원하는 물건이 있는 가게로 가서 확인하고 살 수있다.

Maison de Forêt

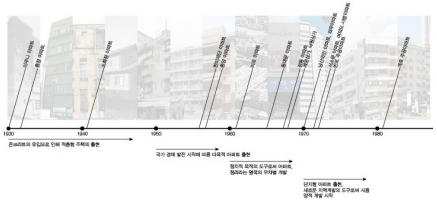
김도연

kddoy@naver.com

주거공간에 대해 양적인 개발이 아닌 질적인 개발이 필요한 시대이다. 본래 주거의 형태가 땅의 이야기에서 시작되었듯이 서울이 가진 땅의 이야기, 형태, 주변 환경과의 조화를 이루는 새로운 아파트를 제안한다.



PROLOGUE



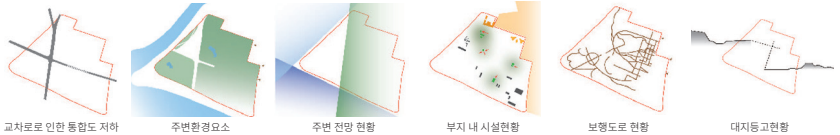
아파트는 기술 발전과 시대 흐름에 맞춰 계속해서 변해왔지만 각 시대가 만든 구조물로써 반영구적으로 우리의 삶의 모습을 담는 공간이 되어왔다.기술발전이 급격하게 시작된 1950년대부터 수요를 충족하기 위한 '아파트'형태의 주거가 대거로 등장하기 시작했고 이런 거대한 구조물들은 정치, 경제적 도구로서 이용되며 사람들을 위한 공간보다 어떤 목적을 이루기 위한 수단으로서 생산되었다. 이제는 양적인 개발이 수평, 수직적으로 모두 이루어진 현재, 주거의 질적인 발전을 위해 신경써야한다.

SITE



서울숲에 위치한 삼표 시멘트공장은 서울에 있는 몇 안되는 대형 녹지 공원에 위치하여 시민들의 공원 이용도에 부정적 영향을 끼치고 있었다. 서울시가 소유한 부지라는 경제적 이점과, 환경적으로 우수한 입지를 갖고 있다는 지형적 관점을 고려하였을 때, 공원으로만 존재하기에는 아까운 대지라 생각한다. 양적인 발전이 아닌 질적인 주거의 발전을 도모해야 하는 현재, 주거의 새로운 시발점이 되기에 적합한 위치라고 생각한다.

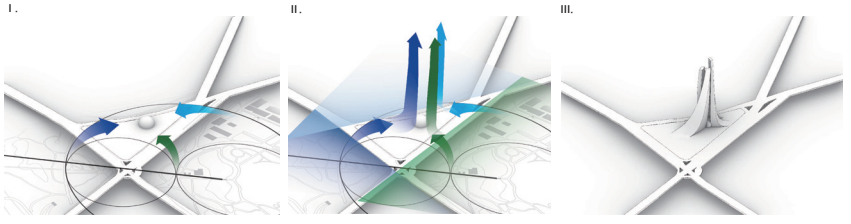
SITE DIAGRAM



교차로로 인한 통합도 저하 | 주변환경요소 | 주변 전망 현황 | 부지 내 시설현황 | 보행도로 현황 | 대지등고현황

대지는 남쪽으로 한강, 서쪽으로 중랑천, 동쪽으로 서울숲이 있어 전망이 우수하지만 서울숲은 왕복 6차선의 도로가 교차하고 있으며 남북을 잇는 성수대교와 이어지는 도로로 인해 크게 네등분 되어있다. 남동쪽으로는 아리수정수센터, 북서쪽으로는 시멘트공장이 위치하여 숲으로써의 역할을 하는 곳은 네 곳 중 두 곳 뿐이라 전체 통합도가 저하된다. 내부에 별다른 이용시설이 없어 이용자 입장에서 숲을 적극적으로 이용하는데 어렵고 서울숲 내로 접근하는 인도의 경우 진입부가 동쪽으로 치우쳐있어 남서쪽으로의 이동에 한계가 있다. 가는 중간에 앵커지점이 없어 너무 멀다는 단점도 있었다.

MASSING DIAGRAM



I. 대지 내 구심점 지정 | II. 뷰에서 생성된 축을 따라 선형 상승 | III. 매스 형성

TYPE STUDY

판상형 주거



장점
- 맞통풍 가능
- 채광면적 확보
- 서비스면적 확대
- 관리비 저렴

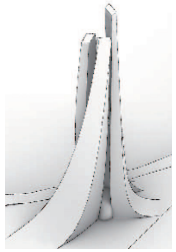
단점
- 단조로운 형태
- 세대별 구조 선택 불가
- 사생활 보호 미흡
- 조망 불가

타워형 주거



장점
- 도시미관 우수
- 세대별 구조선택 가능
- 사생활 보호
- 조망권 우수

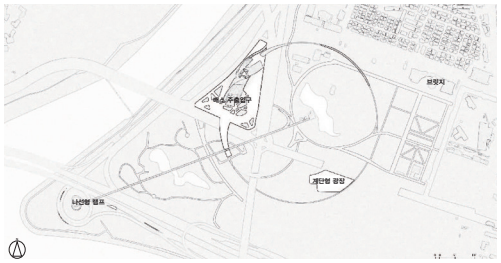
단점
- 일조권 불평등
- 고가의 건축비
- 통풍 불리
- 높은 관리비



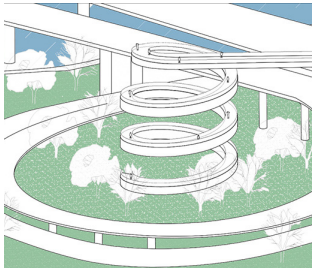
두 타입의 장단점은 극명하다. 판상형은 조금 더 주거성에 있어서 장점이 있고 타원형은 도시적인 측면에서 장점이 있다. 두 형태의 장단점을 서로 보완할 수 있는 형태를 제안한다.

지형이 가진 기하학적인 형태에서 따라오는 축을 이용한 매스형성으로 대지의 맥락과 좀 더 자연스러운 형태를 함으로써 도시미관을 우수하게 하며 세대 형태는 판상형에 가깝게 구성함으로써 기존의 판상형이 가진 주거의 적합성을 유지한다. 이러한 형태적인 시도에서도 충분히 주거의 안정성을 확보할 수 있는 시도를 하고자 했다.

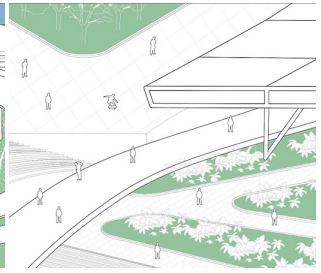
SITE PLAN



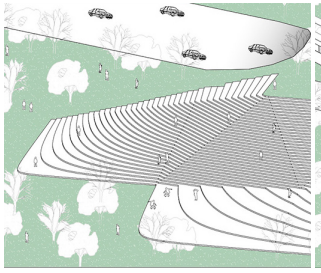
나선형 램프



매스 주출입구



계단형 광장



브릿지

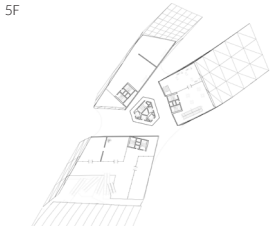


PLAN

1F



5F



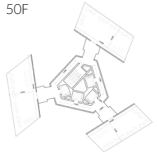
20F



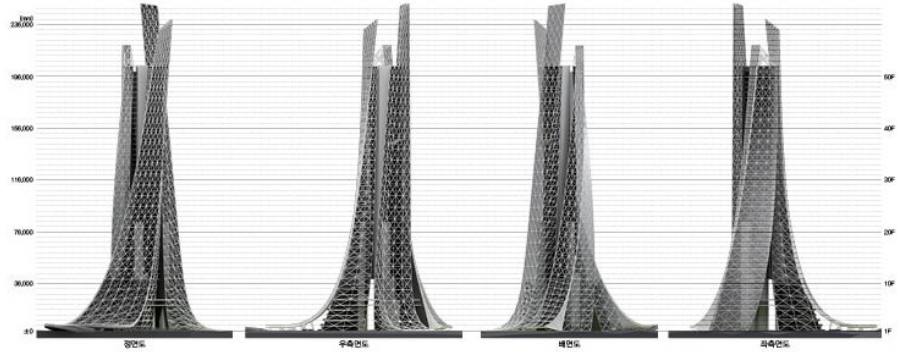
47F



50F



ELEVATION



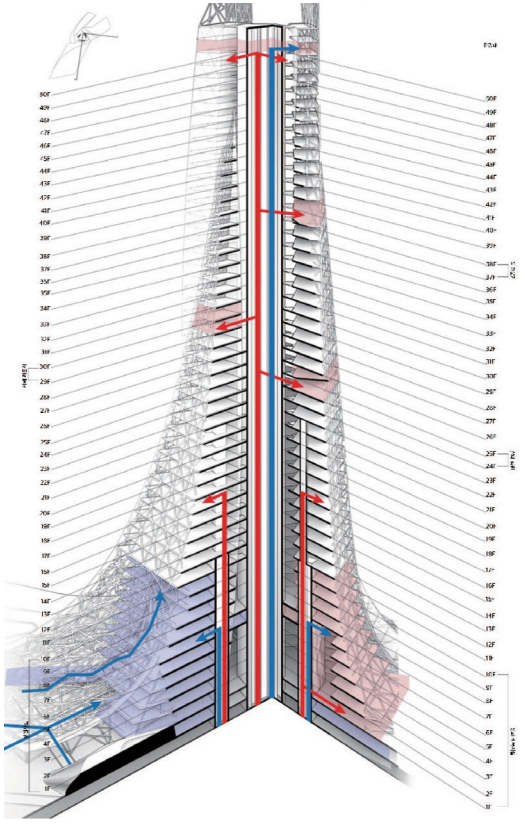








SECTION



이번 역은 우리집역 입니다

지하철 출입구 캐노피 상부공간 주거화 프로젝트

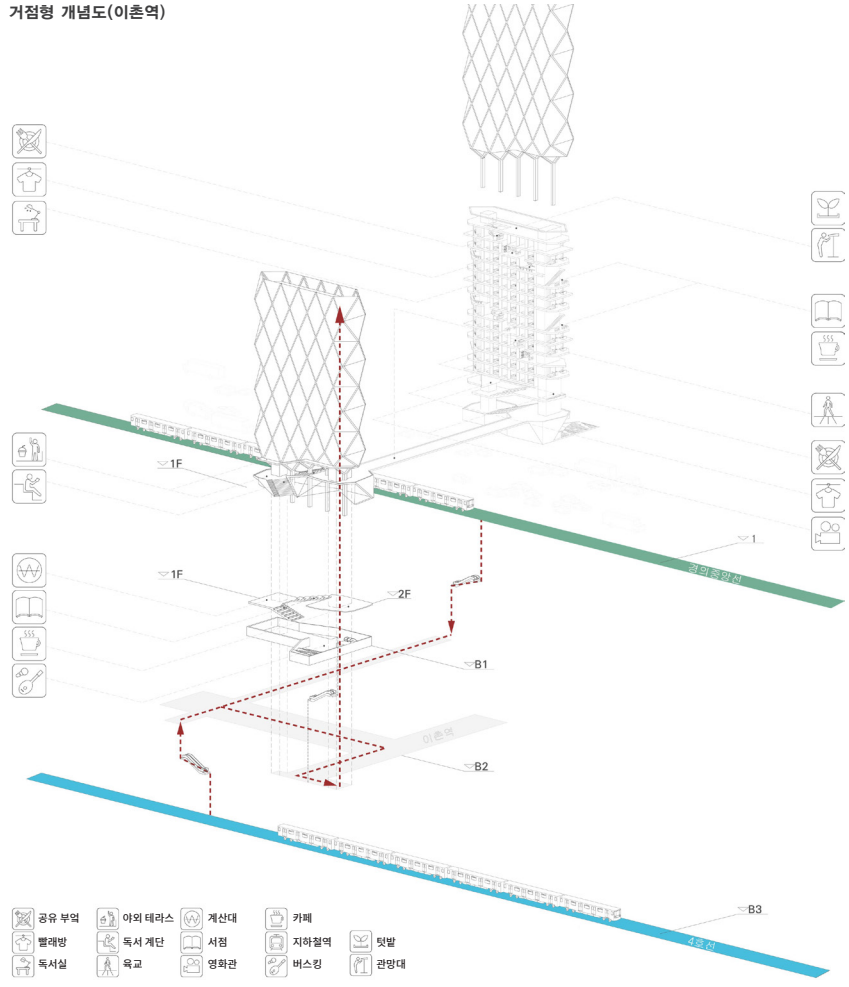
김동화

kdh_official@daum.net

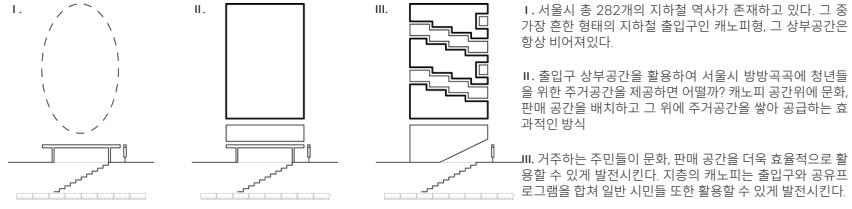
"어떻게 하면 청년들에게 역에서 가까운 지역에 쾌적한 주거환경을 제공할 수 있을까?"라는 질문으로 프로젝트는 시작되었다. 청년들이 서울에서 주거공간을 구하다 보면 스스로 감당할 수 있는 가격에 쾌적한 주거환경을 구하기란 매우 어렵다. 그럼 지하철역에서 점점 거리가 먼 곳에 주거환경을 구하게 된다. 역세권에 가장 인접한 사이트인 (도보0분) 지하철 출구 상부공간을 주거 시설화하여 제공하면 접근성, 경제성, 활용성 등에서 최고의 장점을 가지고 있는 공간이 될 것이고 서울시의 오아시스와 같은 공간이 될 것이다. 버려진 유휴공간에 청년들을 위한 주거 공간을 쌓으면 가장 교통이 좋고, 유동인구가 많은 사이트에서 거주할 수 있는 공간과 기회를 제공할 수 있을 것이라고 생각했다.



거점형 개념도(이촌역)



공간화 과정

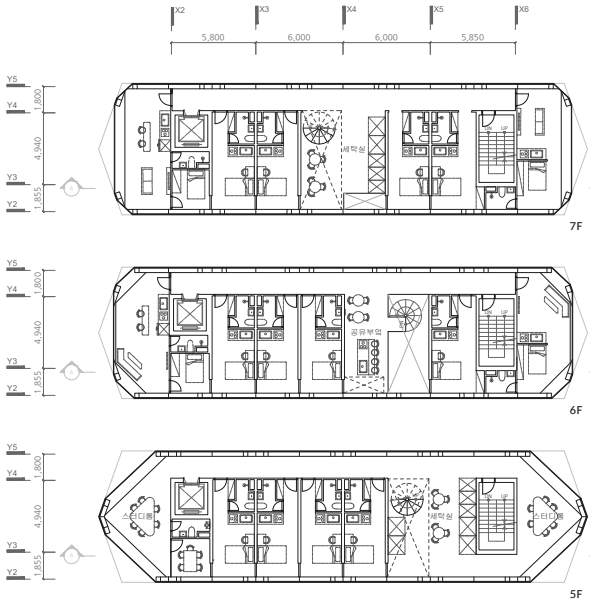


I. 서울시 총 282개의 지하철 역사가 존재하고 있다. 그 중 가장 흔한 형태의 지하철 출입구인 캐노피형, 그 상부공간은 항상 비어져있다.

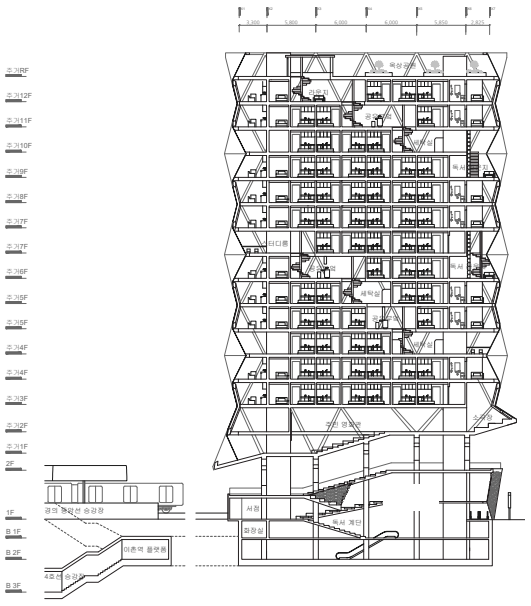
II. 출입구 상부공간을 활용하여 서울시 방방곡곡에 청년들을 위한 주거공간을 제공하면 어떨까? 캐노피 공간위에 문화, 판매 공간을 배치하고 그 위에 주거공간을 쌓아 공급하는 효과적인 방식

III. 거주하는 주민들이 문화, 판매 공간을 더욱 효율적으로 활용할 수 있게 발전시킨다. 지층의 캐노피는 출입구와 공유프로그램을 합쳐 일반 시민들 또한 활용할 수 있게 발전시킨다.

거점형 평면도(이촌역)



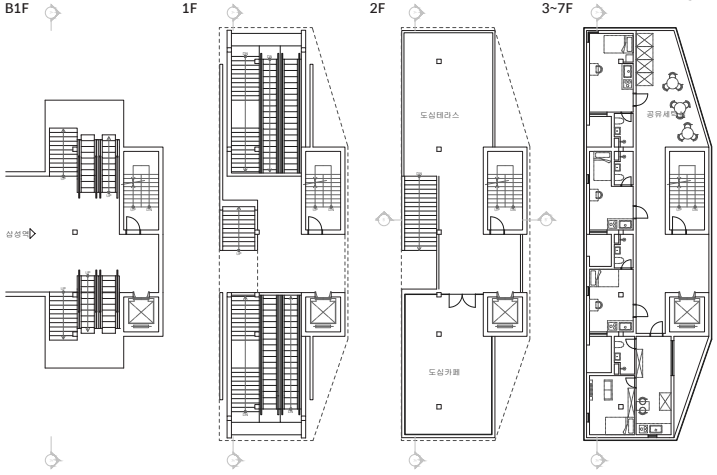
거점형 단면도(이촌역)



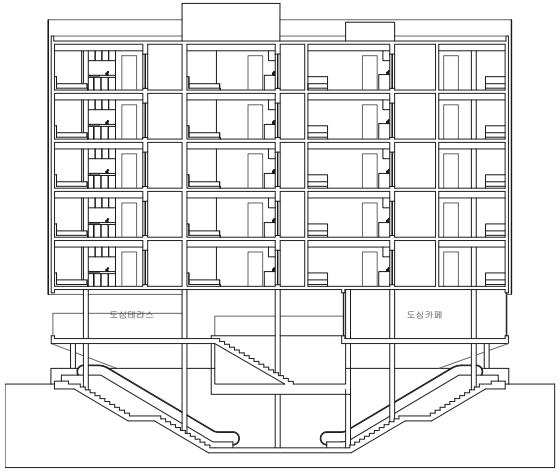




접목형 평면도(삼성역 등)



접목형 단면도(삼성역 등)





GO YOUNG, GA YANG

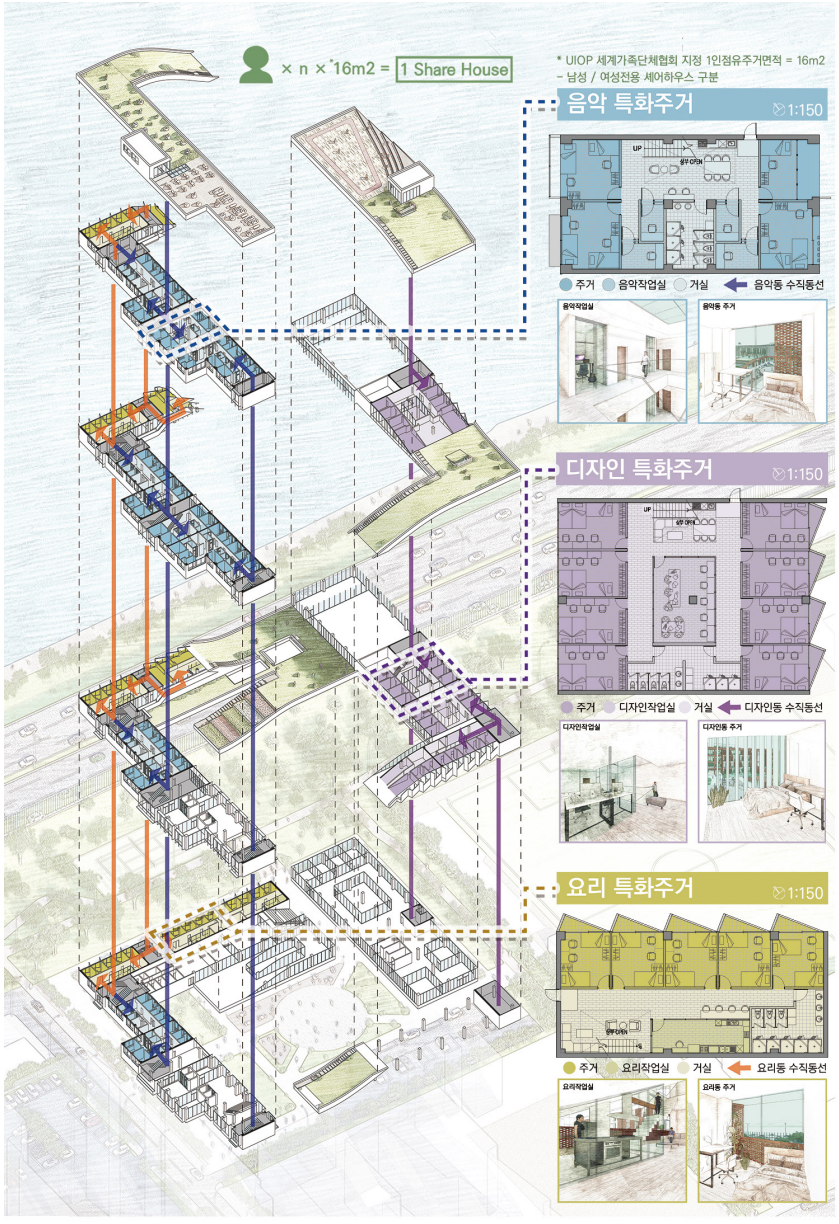
‘염강초등학교’에서 ‘염강청년문화단지’로

김영식

shik1312@naver.com

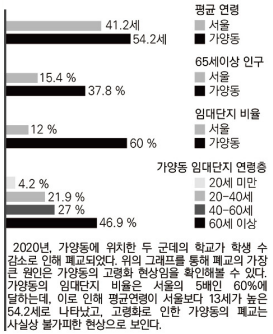
가양동은 주택단지의 80%가 영구 임대 아파트단지로 이루어진 곳으로, 고령층의 인구가 매우 많은 지역이다. 이로 인해 심각한 고령화가 진행되었고, 폐교되는 학교가 무려 2군데 발생했다. 지속적인 고령화와 영구 임대 단지를 향한 사람들의 부정적 시선 때문에 가양동은 점점 고립되어가고 있다. 이를 해결하고자 슬럼화가 되어가던 폐교부지에 획기적인 공간복지를 실현 시킬 수 있는 문화 거점을 만들고, 요리, 음악, 디자인 관련 특화 주거를 만들어 자연스럽게 젊은 세대를 유입시키며, 또한 그 청년들이 공간복지 거버넌스 플랫폼을 구축해내어 가양동의 인식 개선에 기여 할 수 있는 사업거점을 만들고자 한다. 이를 통하여 다양한 연령층의 사회적 교류를 촉진시키고, 사회의 다양성을 인식할 수 있도록 하며 이러한 과정 속에서 가양동이 가지고 있었던 사회적인 갈등이 해소되는 것을 최종 목적으로 한다.





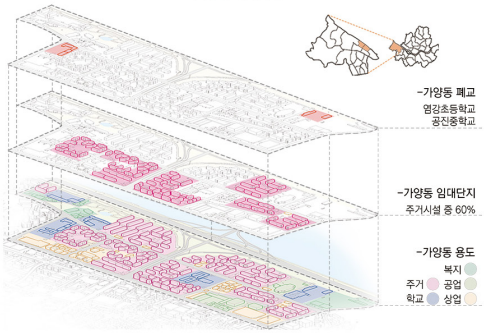
접목형 평면도(삼성역 등)

〈서울·가양동 연령분포〉

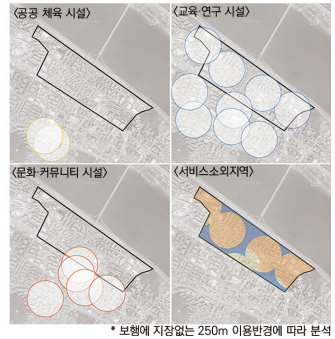


2020년, 가양동에 위치한 두 군데의 학교가 학생 수 감소로 인해 폐교되었다. 위의 그래프를 통해 폐교의 가장 큰 원인은 가양동의 고령화 현상임을 확인해볼 수 있다. 가양동의 임대단지 비율은 서울의 5배인 60%에 달하는데, 이로 인해 평균연령이 서울보다 13세가 높은 54.2세로 나타났고, 고령화로 인한 가양동의 폐교는 사실상 불가피한 현상으로 보인다.

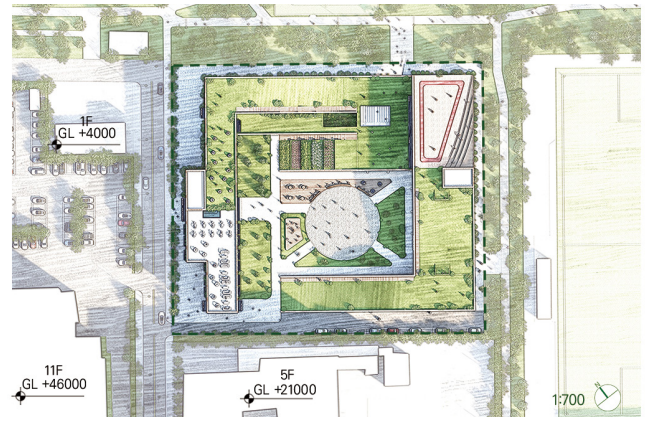
〈가양동 대지분석〉



〈가양동 복지공간 분포〉



* 보행에 지장없는 250m 이용반경에 따라 분석



접목형 평면도(삼성역 등)

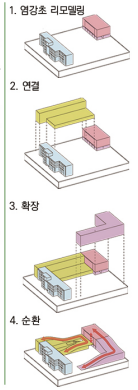
1. 공간복지시설 다각화·복합화

문화·커뮤니티, 체육시설 등의 생활SOC 시설을 도입하여 공간복지시설 다각화·복합화
→ 다양한 세대가 즐기고 교류할 수 있는 공간 형성

〈프로그램〉



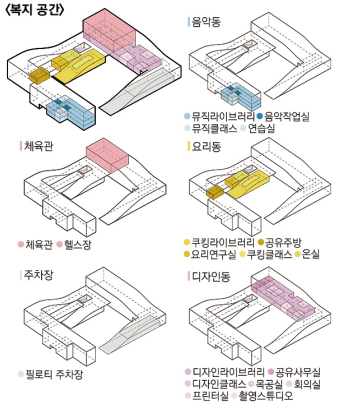
〈매스〉



2. 지역맞춤형 공급

가양동내 문화·커뮤니티, 공공체육, 교육·연구시설 등 생활 SOC시설 부족
→ 생활 SOC, 문화, 체육, 교육 시설 도입, 문화거점 형성

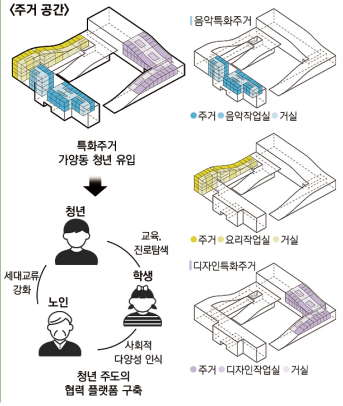
〈복지 공간〉



3. 거버넌스 플랫폼 구축

청년을 위한 전공에 특화된 주거(특화주거)를 도입해 준전문가(청년)를 유입
→청년을 활용하여 전단부터 운영까지 다양한 연령층의 협력 플랫폼 구축

〈주거 공간〉



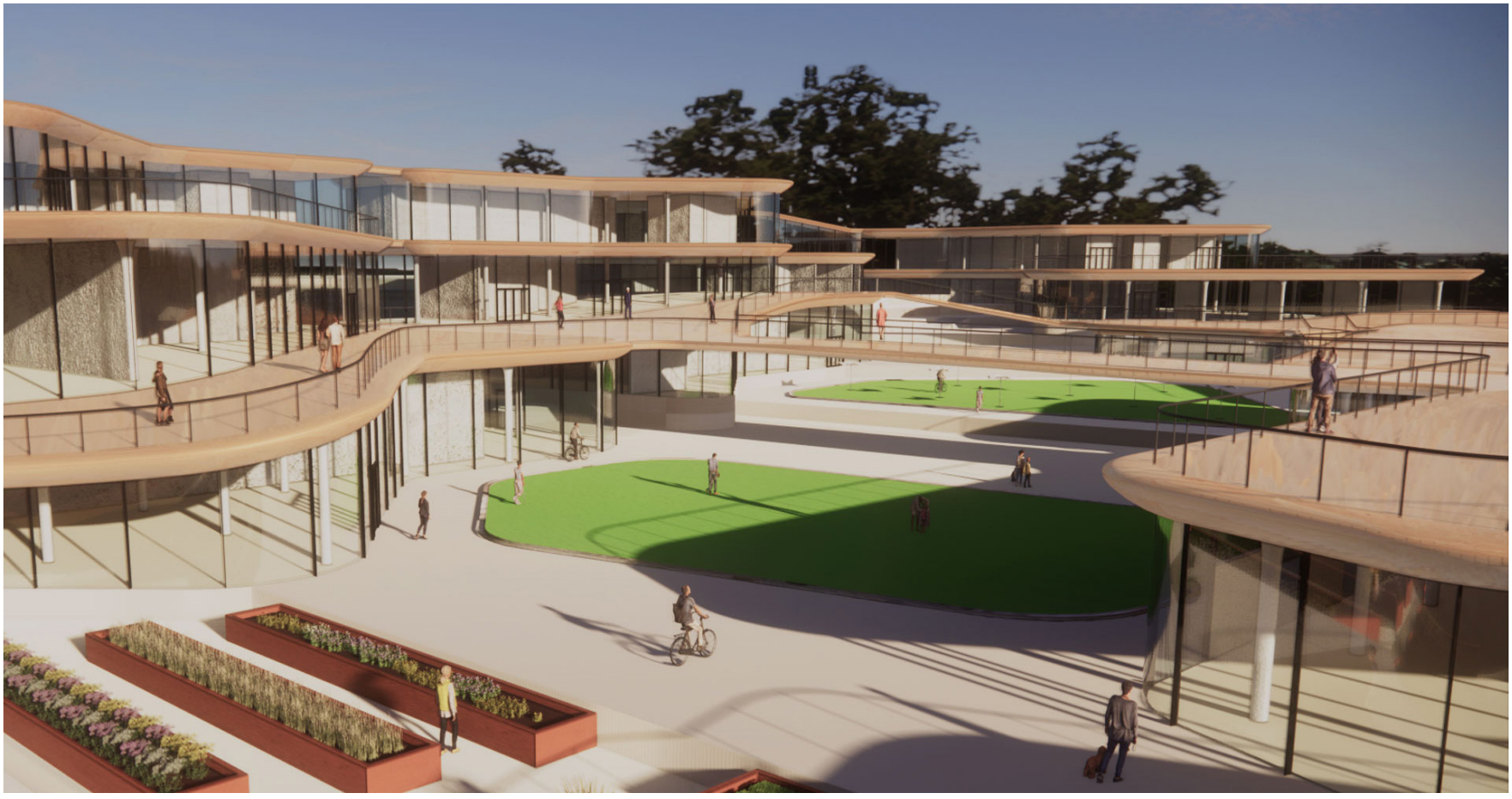




접목형 평면도(삼성역 등)

가양동에 위치한 폐교인 염강초등학교와 공진중학교를 공간복지/청년주거 거점으로 설정
→ 적은 통행량에 비해 넓은 차선(5차선)으로 인하여 어린이 보호구역 제한속도(30km)가 지켜지지 않았던 기존의 길을, 두 폐교를 이어주는 공간 복지 프로그램의 연장선인 축길로 재형성
→ 축길을 통해 공간복지 사업범위를 확대시킴으로써 획일적인 가로를 해소하고, 가양동의 교류 활성화





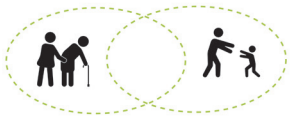
틈새 커뮤니티

코로나로 벌어진 사람간의 틈에 커뮤니티를 채워주다

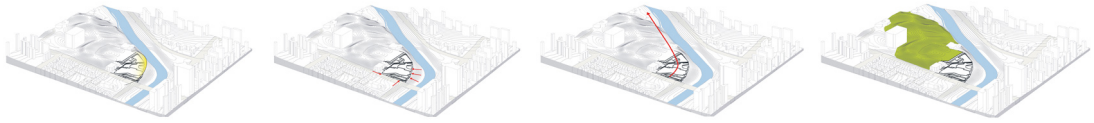
김정윤
ksy075747@naver.com

분당에 대규모 유휴공간이지만 서울대병원에서 헬스케어혁신파크와 분당차병원까지 이어주는 헬스케어허브의 중심지가 될 주택전시관 부지의 주차장부분을 커뮤니티 헬스케어센터로 만들고자 한다. 먼저 코로나로 인해 공원의 이동량이 많아진 것을 감안하여 부지와 맞닿은 탄천에서 자연스러운 진입을 유도했다. 기본적으로 부지상의 커뮤니티는 모두에게 오픈되어 있으나 코로나로 인해 가장 커뮤니티가 필요한 계층은 노인 및 어린이계층이라고 볼 수 있다. 때문에 두 계층이 마주보는 환경속에서 중앙의 커뮤니티 공간을 통해 서로가 상호작용을 하도록 유도한다.

PROBLEM DIAGRAM

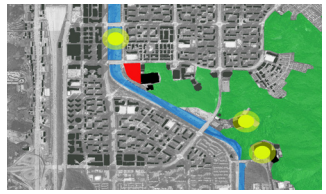


SITE ANALYSIS

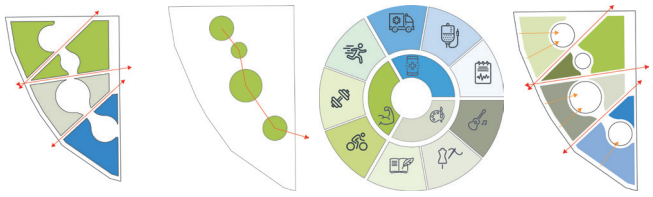


일조 부지내로의 유입 유입동선 녹지

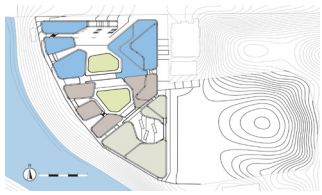
SITE DIAGRAM



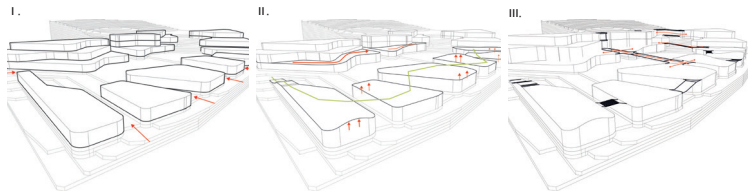
PROGRAM DIAGRAM



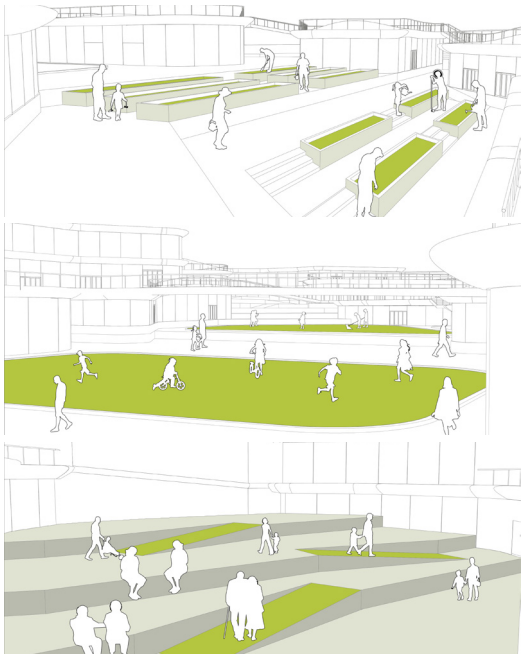
SITE PLAN



MASSING DIAGRAM



COMMUNITY

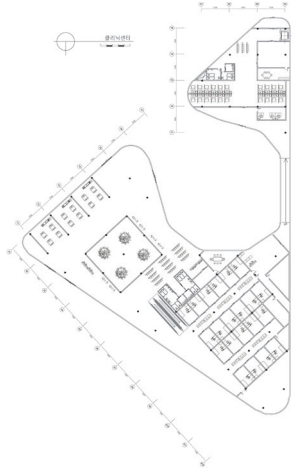


PLAN

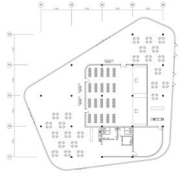
케어센터



클리닉센터



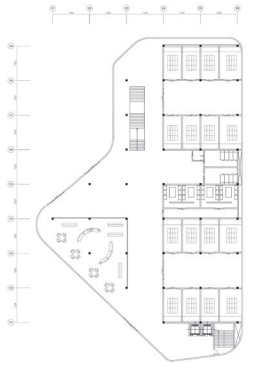
열린공간



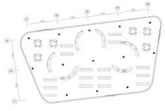
노인헬스케어센터 1F



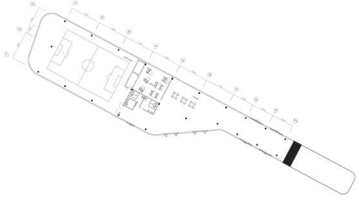
노인헬스케어센터 2F



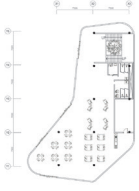
어린이 도서관



어린이스포츠체육시설



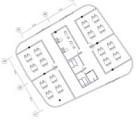
노인 커뮤니티센터 1F



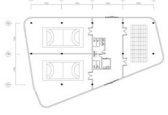
노인 커뮤니티센터 2F



어린이 문화센터



어린이생활체육시설

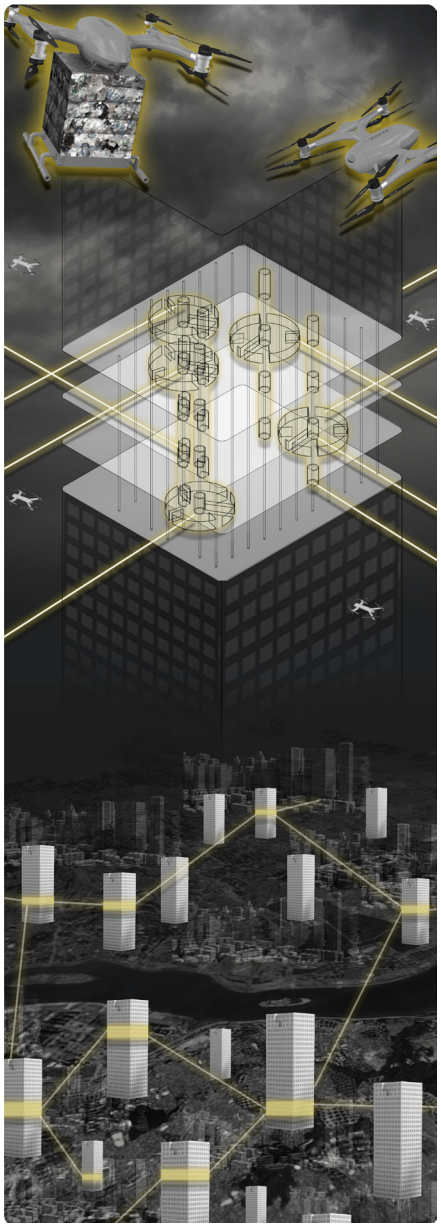


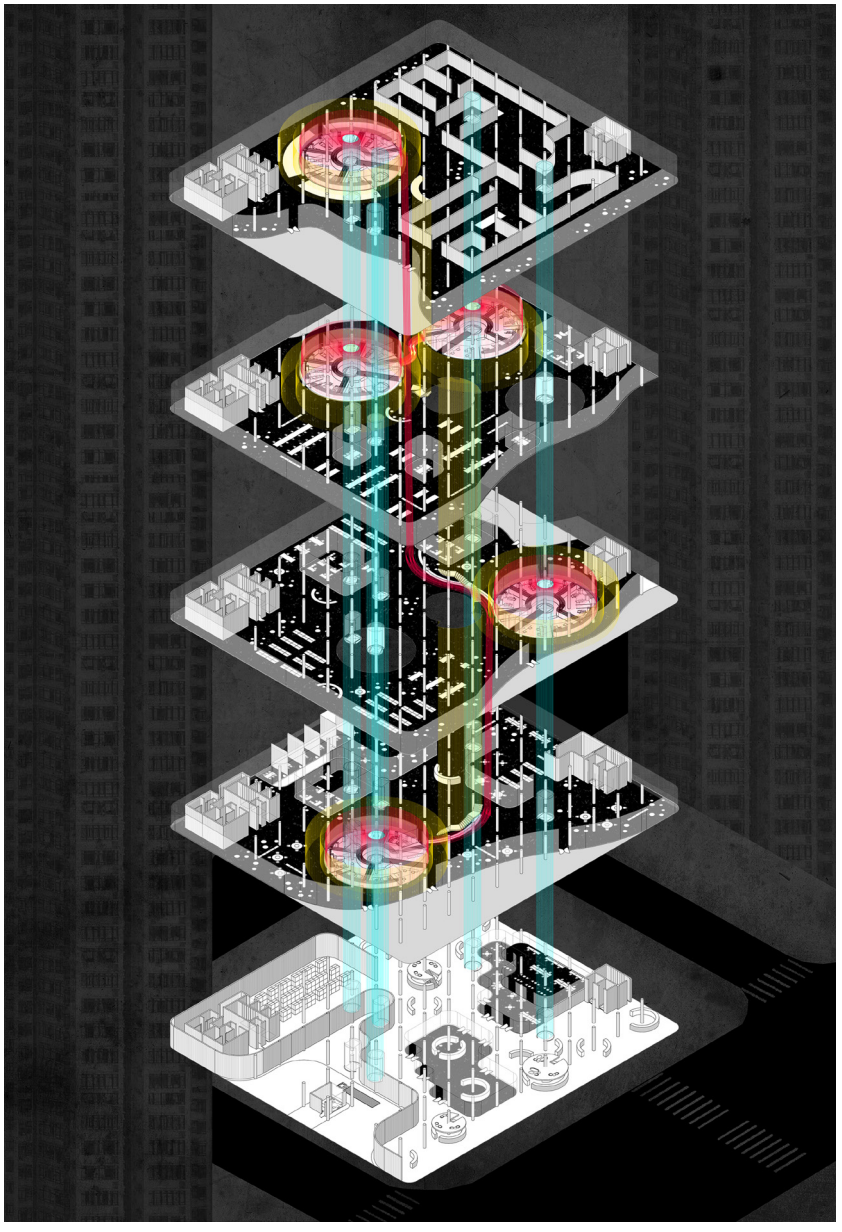
Plastic Island

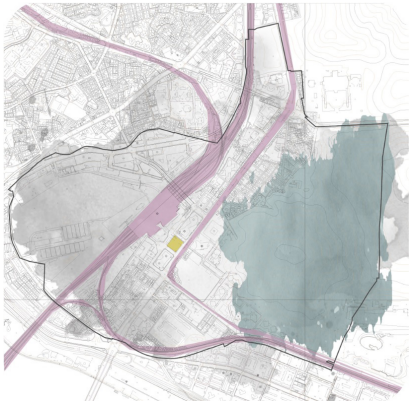
도심 속 플라스틱 처리시설의 모습

김지나
kjina6@gmail.com

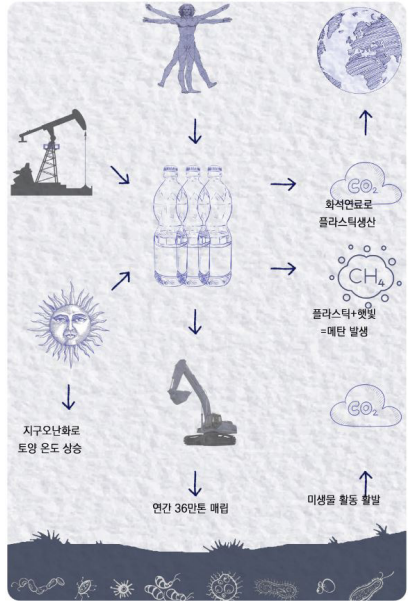
2030년, 서울의 플라스틱 사용량이 기존 시설에서 처리할 수 있는 한계를 넘어섰다. 이미 서울 외곽에는 각종 처리시설이 자리잡고 있고, 외곽의 과부하 걸린 시설의 분산을 위해 추가로 시설을 지어야 한다. 도심 속 처리시설을 지어야 한다면 어떤 형태일 것인가? 플라스틱의 유일한 부작용은 썩지 않는 것이다. 이에 건물 내 플라스틱 순환 체계를 설정, input-process-output의 과정에서 형성되는 공간을 설계했다. 과도하게 프로그래밍된 환경 위, 산업화를 넘어 외부에 출현할 수 있는 공간인 용산역 앞 공터에 건물을 설계했다.

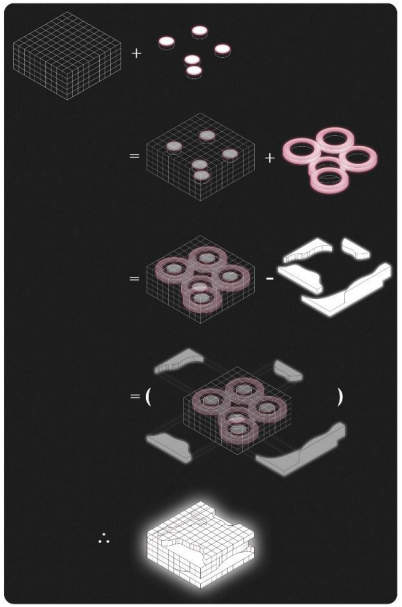




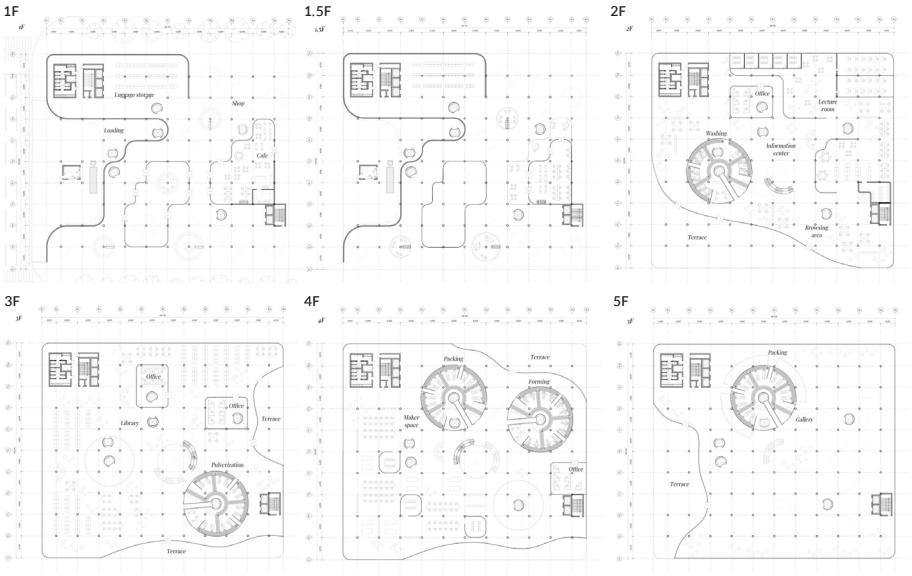


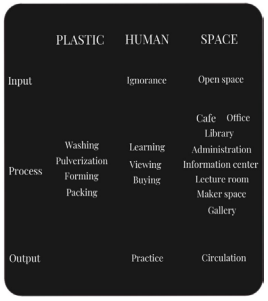


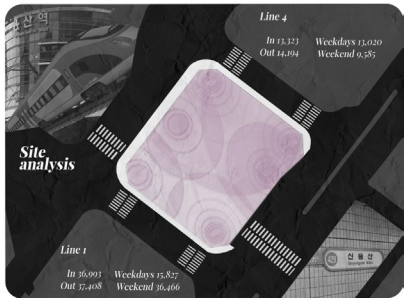




PLAN

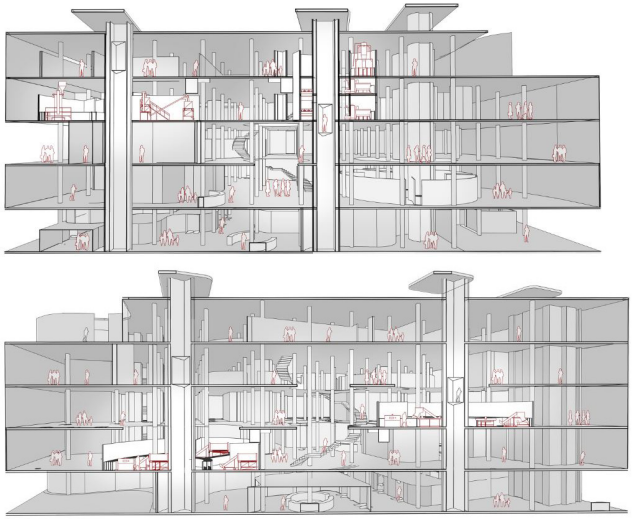








SECTION



FULL HOUSE

비주거 공간의 주거 공간 전환을 통한 공간복지 실현

김진희

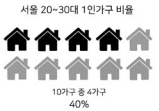
kjh97llm@gmail.com

서울지역 내 저이용, 미이용 비주거 건축물을 발굴하고, 비주거 공간을 주거공간으로 계획하며 지역에 필요한 공간복지 시설을 제안한다. 서울시 20~30대 1인가구가 가장 많이 사는 관악구 중 대표적인 낙후지역으로 꼽히는 신림동 고시촌을 사이트로 선정하여 사이트의 색을 그대로 유지하며 보다 쾌적하고 살기좋은 곳으로 만들기 위한 방법을 모색하여 쉐어하우스를 설계해 보았다. 코로나 시대에 맞는 거주공간을 만들기 위해 외부로 나가지 않아도 거주지 내에서 대부분의 일들을 할 수 있도록 하였고, 코로나 시대로 인해 더욱 중요시 되는 자연을 개인 테라스와 필로티, 매스 사이의 보이드 공간들을 통해 충족시킬 수 있도록 하였다.



SITE DIAGRAM

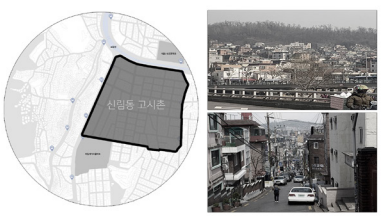








◇ 관악구 신림동은 서울의 대표적인 낙후 지역으로 극심한 교통난, 주택난으로 정비 사업이 시급하다. 이에 관악구는 신림뉴타운 조성을 준비중이다. 신림뉴타운은 3지역으로 구분하여 교육 복합 타운, 시니어 웰빙 타운, 신한집 아동 복지 타운 3가지 테마로 조성될 예정이다. 또한 3개의 공진철이 생겨 교통도 편리해 질 예정이다.



신림동 고시촌 위치 및 모습

◇ 서울의 대표적인 1인가구 밀집지역인 신림동 고시촌은 사시폐지이후 고시촌이라는 명성이 무색해지긴 했지만, 여전히 오랜기간 시험을 준비하는 수험생과 대학생들이 주로 찾는 곳이다. 때문에 학원, 독서실, 고시텔의 상점의 대부분을 차지하고 있다. 그러나 코로나 시대가 오면서 현장 강의보다는 인터넷으로 강의를 듣는 공우가 많아져 학원 건물의 공실률이 증가하고 있고, 스터디 카페가 등장하면서 독서실 또한 작석률이 많이 낮아지고 있다. 또한 최근에는 직장인을 비롯한 새로운 1인가구를 수용하면서 여전히 1인가구 밀도를 높게 유지하고 있다.



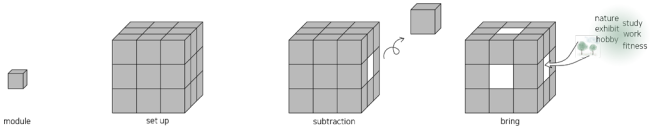
서울특별시 관악구 신림동
1559번지~1559-7번지

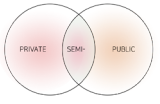
고시촌 건물 현황 조사

◇ 공실률이 큰 독서실과 고시원, 노후된 건물들을 표시한 지도이다.
고시촌 동네를 전체적으로 변화시키고자 하며, 그 중 독서실과 고시원이 모여있는 구간을 하나의 프로토타입으로 제시해보려 한다.

중면적 : 2350.3㎡ (제2종일반주거지역)
건폐율 : 60% -> 건폐대지면적 1410㎡
용적률 : 200% -> 연면적 4700㎡

CONCEPT DIAGRAM

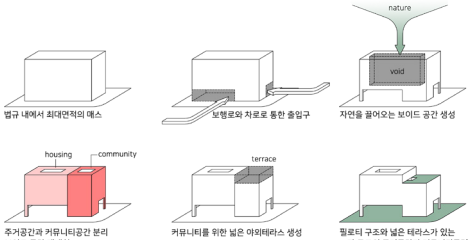




코로나로 인해 누릴 수 없게 된 생활들을 거주지로 끌어들여 거주지 내에서 해결할 수 있는 공간을 구성

코로나 시대에 더 중요해진 개인적인 공간을 확보함과 동시에 코로나에 대처가능하도록 공동공간을 따로 분리시켜 확보

MASS DIAGRAM



법규 내에서 최대면적의 매스

보행로와 차로로 통한 출입구

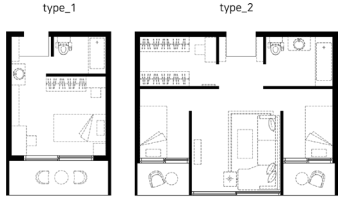
자연을 끌어오는 보이드 공간 생성

주거공간과 커뮤니티공간 분리
보이드 공간 재배치

커뮤니티를 위한 넓은 야외테라스 생성

필로티 구조와 넓은 테라스가 있는
ㅁ자 구조의 주거공간과 커뮤니티공간

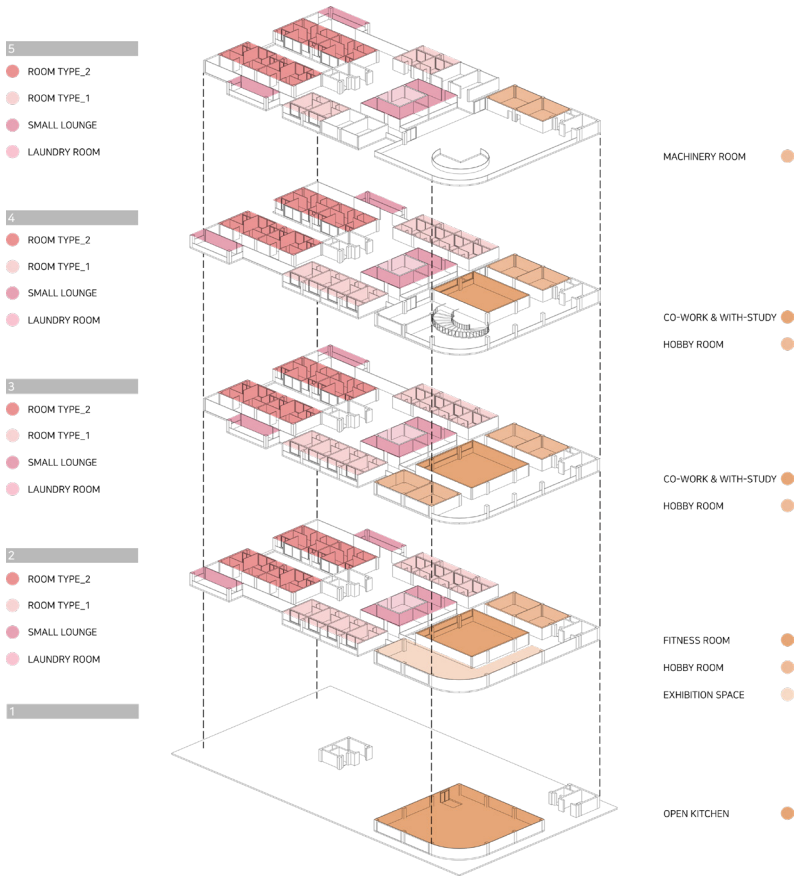
MODULE DIAGRAM



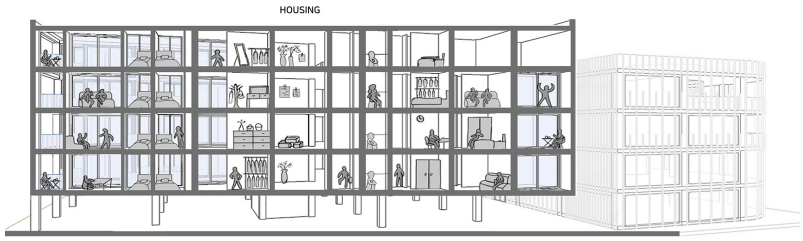
테라스가 있는 원룸

개인 테라스와 거실이 있는 투룸

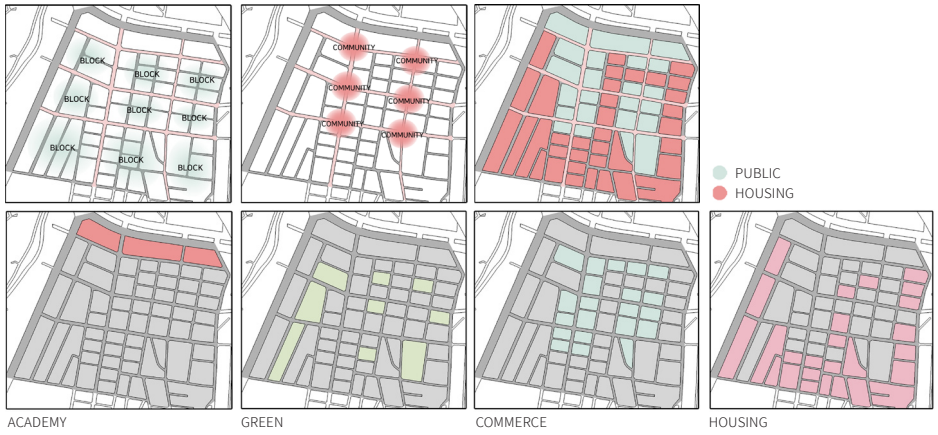
PROGRAM DIAGRAM



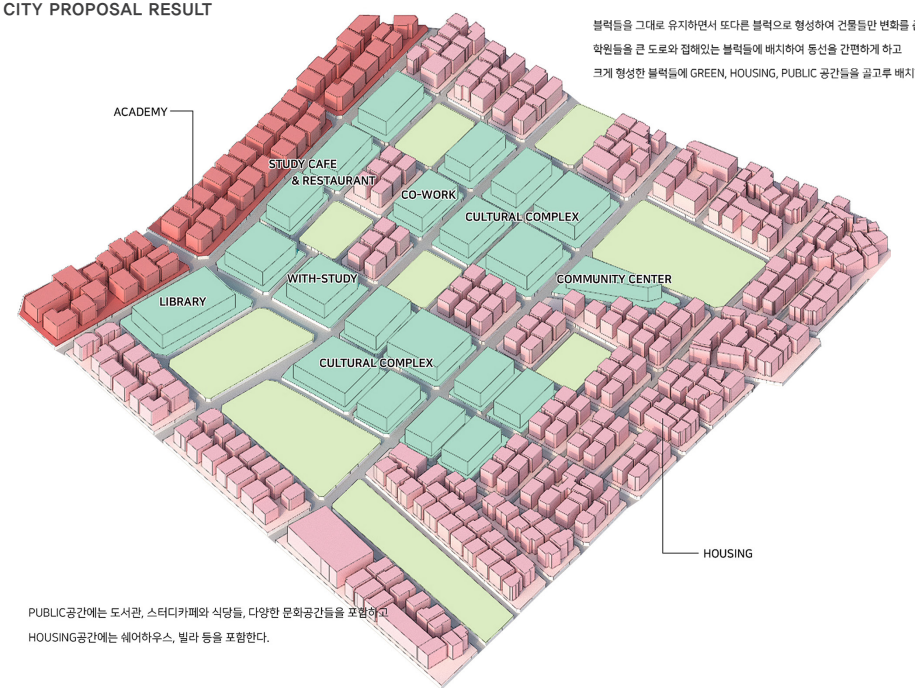
SECTION



CITY PROPOSAL



CITY PROPOSAL RESULT



블럭들을 그대로 유지하면서 또다른 블럭으로 형성하여 건물들만 변화를 준다.
학원들을 큰 도로와 접해있는 블럭들에 배치하여 동선을 간편하게 하고
크게 형성한 블럭들에 GREEN, HOUSING, PUBLIC 공간들을 골고루 배치한다.

PUBLIC공간에는 도서관, 스터디카페와 식당들, 다양한 문화공간들을 포함하고
HOUSING공간에는 쉐어하우스, 빌라 등을 포함한다.



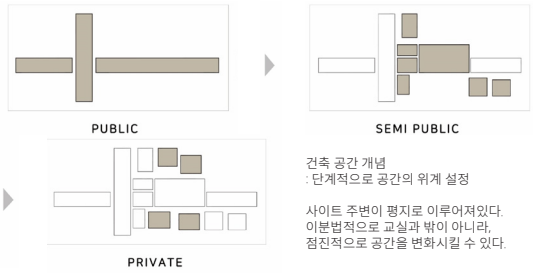
SPACE – ALLEY WAY

SPACE that Children Grow up and Spread out into

김채은
kchn0503@gmail.com

에티오피아의 유치원은 지리적 사회적 특성상 '교육'뿐만 아니라 '생활 환경'을 제공해 주는 것이 중요하다. 이를 위해 여러 단계의 공간을 점진적으로 연계시켜 다양한 경험을 할 수 있도록 계획했다. 지역주민이 함께하는 커뮤니티 공간부터 학생들이 휴식하는 수면실까지 공간의 위계를 나누어 모든 공간의 성격을 구분하여 계획하는 것으로 아이들의 활동 과정을 기록으로 남기고, 전시하여 체험과 놀이를 통해 유아의 삶을 경험할 수 있도록 한다. 디자인 개념은 다른 비슷한 지역의 교육 시설의 새로운 프로토타입으로서 활용될 수 있을 것이다.

CONCEPT DIAGRAM

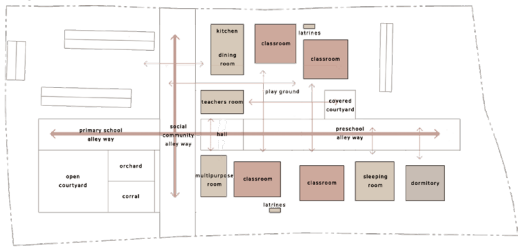


건축 공간 개념
: 단계적으로 공간의 위계 설정

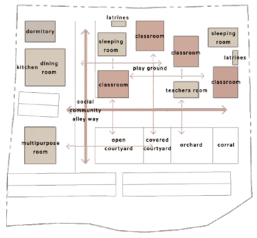
사이트 주변이 평지로 이루어졌다.
이분법적으로 교실과 밖이 아니라,
점진적으로 공간을 변화시킬 수 있다.

ZONING DIAGRAM

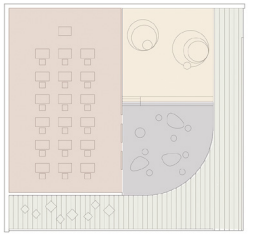
DILLU



HIDDI



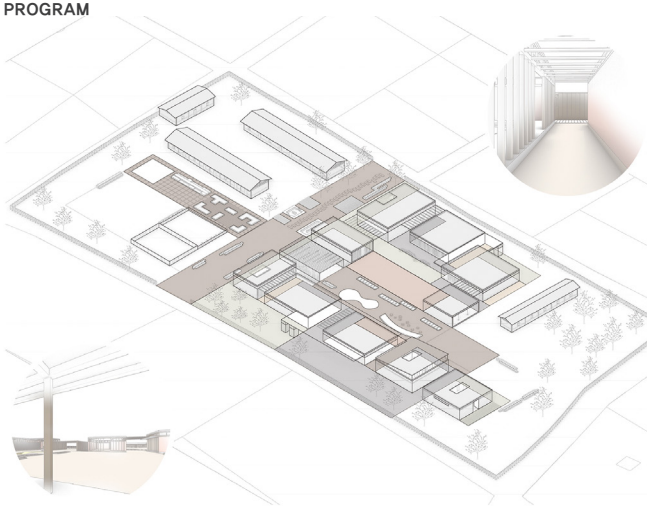
PROTOTYPE



활용 가능한 교육 시설의 새로운 프로토타입



PROGRAM







SOCIAL COMMUNITY ALLEY WAY

flea market, agora, and guest room, the preschool can play a role as a small village in which the residents can gather and communicate.



GARDEN

A garden can be planned as a nature-friendly space and used freely without physical distinction as an open space.



GALLERY

Classrooms consist of spaces for exhibition, education, and recreation. There are no solid walls between the classes. The intervals are utilized as a gallery or play yard.



OPEN SPACE

Open space was formed in the center space of the maintenance staff, and the public space was planned for students.



PLAY GROUND

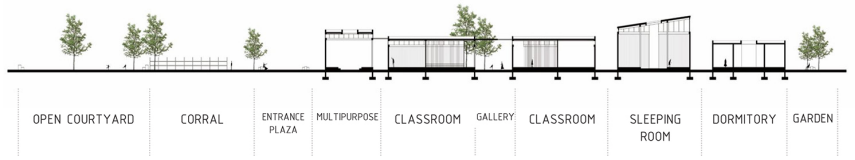
Various programs such as touch games, stages, sandy beaches, and shelters were planned for children to experience and experience in nature.

PLAN

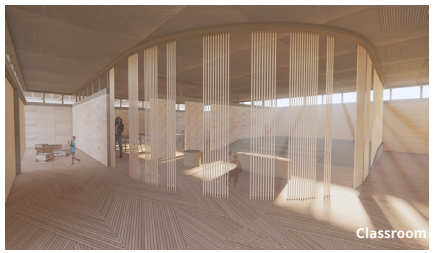


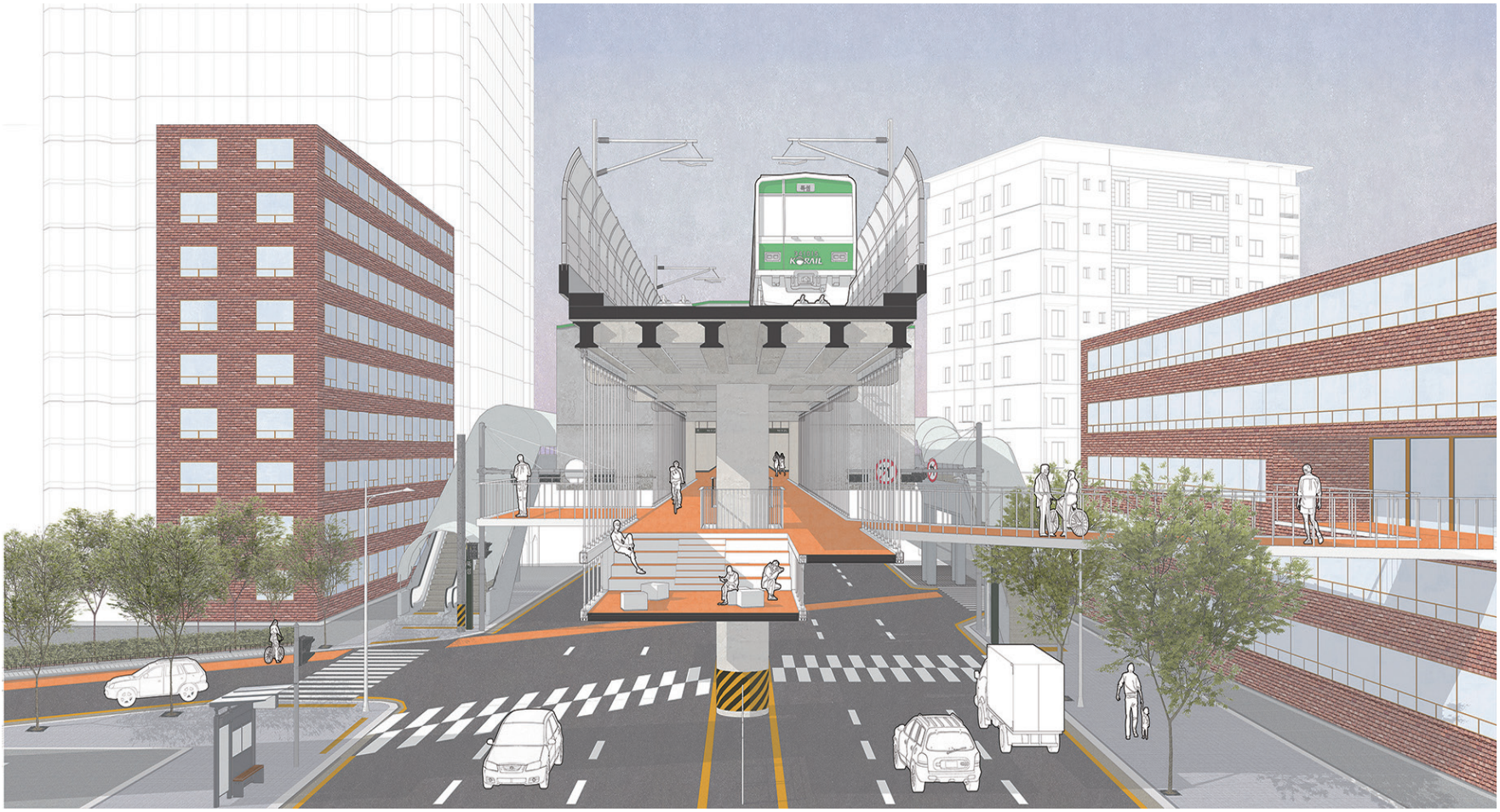
1. classroom
2. multipurpose
3. teachers room
4. kitchen
5. dining room
6. sleeping room
7. covered courtyard
8. dormitory
9. latrines
10. open courtyard
11. orchard
12. corral
13. sand park
14. garden play
15. entrance plaza
16. hall
17. teacher's lounge
18. flea market
19. rest area
20. stage area
21. touch play area
22. garden
23. play ground

SECTION









SEONGSU HIGH LANE

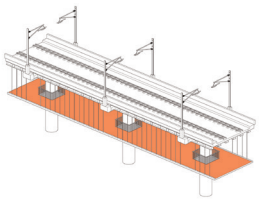
성수동을 연결하는 새로운 교통 공간,
성수의 활동적이고 유연한 열린 공간

박정재

wjdwo@naver.com

서울시 성동구 성수동에 위치한 "PM도로 프로젝트"는 뚝섬역과 성수역잇고 성수동 전체를 연결시킬 수 있는 프로젝트이다. 성수동은 대부분이 준공업지역으로 생활권 서비스가 부족해 소외지역이 나타나고, 도로는 차량중심으로 구성되어있으며 높은 업무 관련 시설과 경제활동인구의 비율을 지닌다. 이런 상황들을 개인형 이동수단(PM)의 활용을 통해서 이동 목적을 쉽게 달성하고 성수동 곳곳을 누빌수 있도록 계획하고 해결하고자했다.

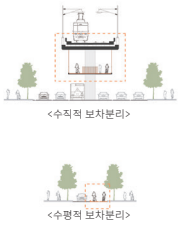
CONCEPT



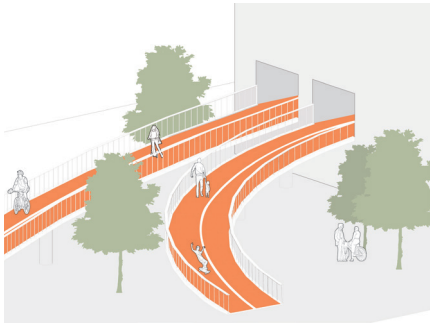
고가철도 하부의 PM주행 도로



성수동의 차량 중심의 도로



보차분리

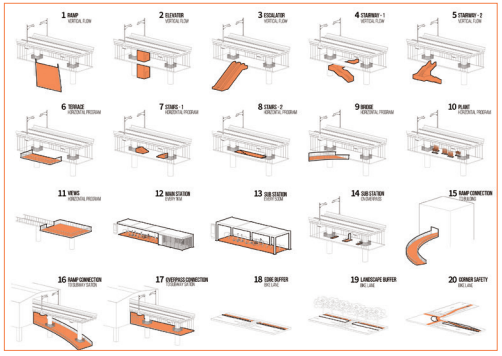


출/퇴근 공간과 PM공간의 연결



지하철 역사 공간을 이용한 PM시설

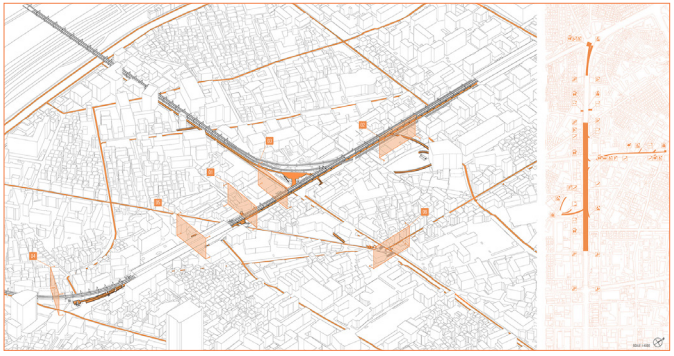
COMPONANT

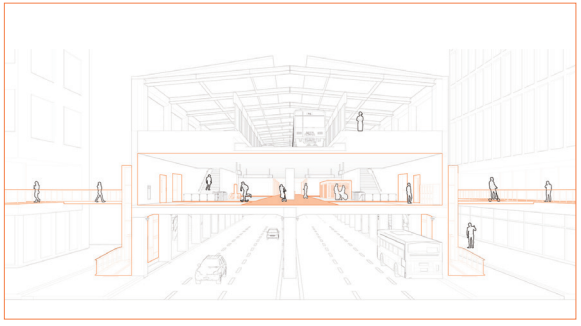


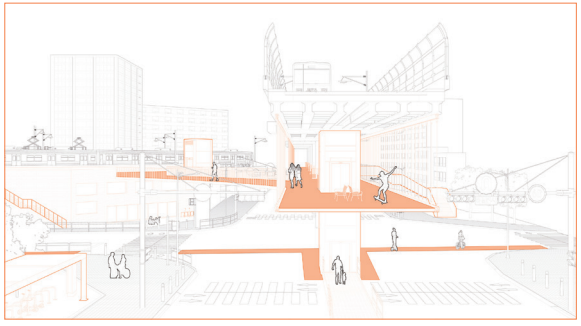
SITE PLAN

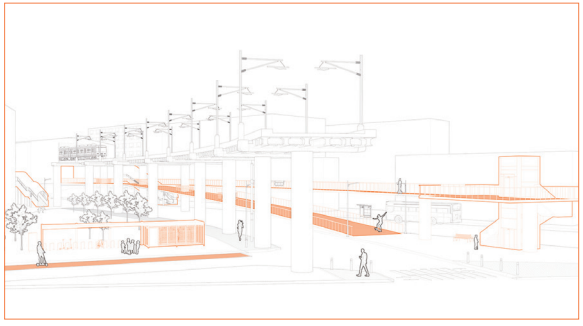


AERIAL VIEW









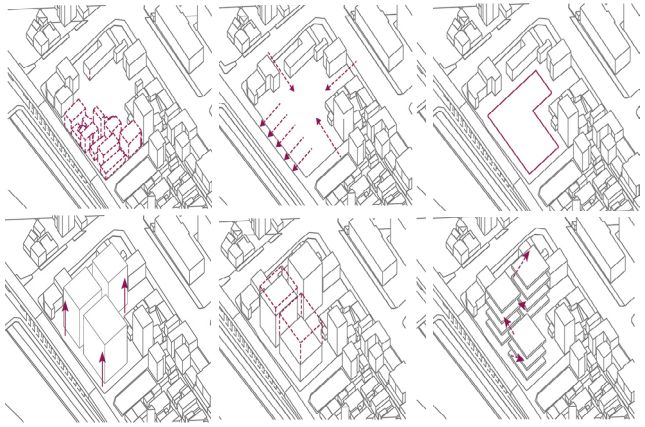


Old Town Regeneration

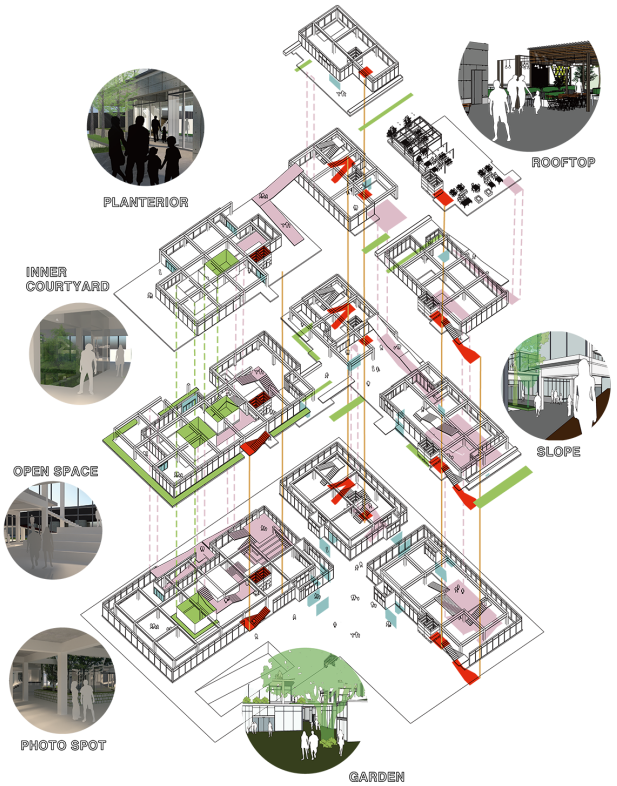
박혜준
hyejunn97@naver.com

젊은이들은 갈수록 도시로 빠져나가고 있고 이는 기존의 대도시에만 몰려있던 교통, 문화적 인프라를 더욱 더 고착화시키게 되는 악순환이 이어지고 있다. 지방에 남아서 살아가는 사람들이 충분히 즐길 수 있고 새로운 경험을 할 수 있는 공간을 제공해주며 문화경험을 누릴 수 있게 하는 공간을 만들어주고자 했다. 매스의 높낮이 조절을 통해 고가도로와 함께 올라가는 듯한 흐름을 보여주고 고가도로 너머의 자연과 함께 이동하는 듯한 동선을 건물로 가져왔다. 건물 내외부에서는 정원을 통한 건물로의 진입을 통해 스킵플로어로 조성된 오픈스페이스에서 커뮤니티 공간을 구성함과 동시에, 다음 층으로 올라갈 수 있는 다양한 방식으로의 동선 구성을 확인할 수 있다. 곳곳에 사람이 앉아서 자연근처에서 쉬어갈 수 있는 장소들을 구성하였고 외부의 심어진 나무들이 커튼 역할을 하여 빛을 가려줘 자연스러운 채광조절을 만들었다.

MASS DIAGRAM



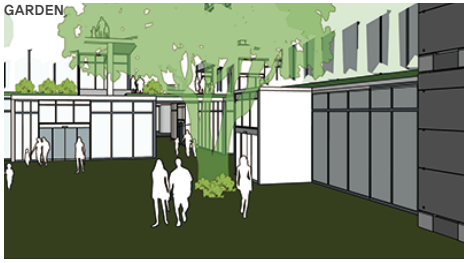
EXONOMETRIC



ROOFTOP



GARDEN



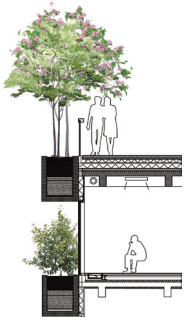
PHOTO



SITE PLAN



DETAIL



SECTION



기억을 디자인하다.
(Urban Re-activition)

광주의 중심이 되는 랜드마크를 형성하다.

석지우

jiwoo3326@gmail.com

내 · 외부의 프로그램에는 기존 건물구조와 형태를 사용, 유리매스로 계획하여 개방감 있는 공간으로 재구성하였다. 외부공간은 기존의 생태공간을 남겨두면서, 길을 넓게 형성하여 광장형태로 계획하였다.중심생산기능을 담당한 건물에 농업 프로그램을 적용하고, 대지 내의 중심 랜드마크 기능을 공간에 계획하였다. 농업 프로그램이 여러 각도에서 노출될 수 있도록 높은 매스로 구성하였고, 또한 농업환경을 위해 유리매스로 계획하였다.기존 대지의 존치공간을 시각적으로 경험할 수 있도록 계획하였다. 상 · 하부 동선을 활용하여 건물의 내외부에 보존된 '시간의 흔적'을 경험할 수 있는 동선을 계획하였다.



Site; 광주광역시 북구 임동 전남 · 일신방직



1920
서남면 유림숲,
동남면 광주공립농업학교



1935
종연방직이 건립



1950
소실되고 파괴된 공장복구



1960
전남+일신방직 회사 분리



1970
전반적인 설비증진



1980
주거안정을 위해 복지증진



2021
현재

Analysis
ⓐ 임동을 이루던 '유림숲'



▷ 공장부지가 위치한 임동은 본래 유림숲의 대지일부로서, 임동이라는 이름도 유림숲에서 유래되었다고 알려진다.
▷ 광주천과 서방천 합류점을 연결하는 통행로 역할의 숲으로, 역사적 자료들이 1920년까지 존재한다.

Analysis
ⓑ 임동은 광주의 '농업선전지'



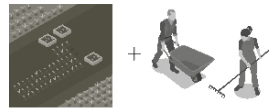
▷ 광주천과 서방천이 만든 퇴적지형으로 배수가 잘 되고, 다수의 농경지 면적을 확보하던 대지였다고 알려진다.
▷ 일제 때부터 종묘장, 답종제조소, 농업학교가 자리를 잡았고, 광주 내에서 '농업선전지'로 불리던 공간이였다.

Solution
ⓐ 시민들을 위해 재활성화되는 생태공간



▷ 대지를 기준으로 4면을 이어주는 큰 축을 형성해서 주변 길의 연장 동선으로서 연결되도록 배치하여 제안한다.
▷ 광주의 도심 속 생태공간으로서, 모든 시민들이 함께 참여할 수 있는 생태프로그램을 계획한다.

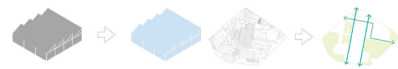
Analysis
ⓑ 임동은 광주의 '농업선전지'



▷ 농업이라는 기술을 통해 임동 내의 지속적인 활성화 기술을 구축하여, 기존 공간의 의미를 되찾는다.
▷ 현 공장지대는 지형적 특성을 부각할 수 있는 농업 관련 프로그램을 통해 체험 및 연구공간 등을 계획한다.

Design Concept; 보존과 재생

ⓐ 공간; 형태의 재생



공장의 공간적 형태에서 다수의 닫힌 면들은 프로그램의 특성에 따라 기존 매스+새로운 재질을 재설정하여 계획

기존 공장의 차량통행로 부분은 프로그램으로 접근하는 보행동선과 생태공간들로 재배치하여 계획

ⓑ 프로그램; 기능의 재생

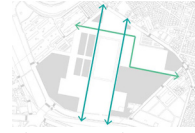


공장 내의 생산담당을 한 건물의 공간적 기능에 새로운 프로그램을 적용하여 기능을 재활성화하는 계획



대지 특성을 활용하여 '농업'기술을 프로그램으로 배치하여, 임동 안의 새로운 중심기술시설로 구축

ⓒ 동선; 역할의 재생



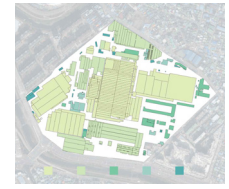
1층 주동선은 중심축을 따라 넓게 형성하여, 주변 길부터 연결되어 동선의 확장성을 갖는 보행로를 배치



2층 동선은 기존 공장건물이 철로를 통해 연결된 것처럼, 상부브릿지를 통해 같은 특성의 건물간의 동선을 연결

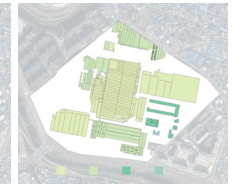
FLOW DIAGRAM

Ⅰ.



공장의 빽곡한 모습을 각 기능에 따라 나눠둔 모습으로 건물마다 유기적인 배치

Ⅱ.



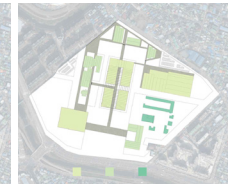
적용될 프로그램과 관련되는 기능위주로 공간을 구성하여 선별한 배치

Ⅲ.



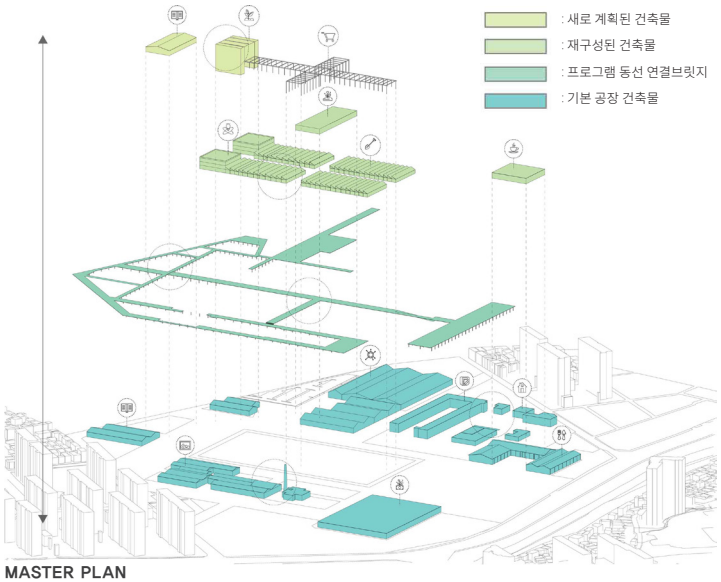
프로그램이 배치된 후, 기존형태와 재구성된 형태를 표현한 배치

Ⅳ.



프로그램을 적용하여 배치된 건물 특성에 따라 분리된 브릿지동선을 배치

DESIGN DIAGRAM

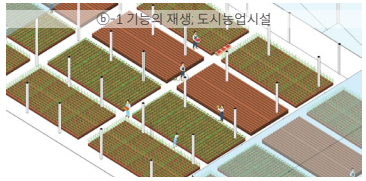






ⓐ-1) 전시시설 (전남방직; 보일러실+제품창고)
- 외벽을 통해 작품이 노출될 수 있는 매스형태
- 유리창을 설치하여 개방적인 매스 형태로 계획

ⓐ-2) 교육시설 (전남방직; 구 식당+원사무소)
- 건물의 외부는 보행동선을 따라 생태공간을 보존하여 활성도를 높일 수 있도록 배치





ⓑ-1) 도시농업시설 (전남방직; 공장2과)
- 건물구조를 활용햇빛이 잘 들 수 있는 유리매스를 구성, 천장환기시스템이 프로그램에 활용
- 농업토지를 구축하고 프로그램 이 적용

ⓑ-2) 수직농업시설 (일신방직; 생산1팀)
-'수직농업'이라는 중심프로그램을 구축

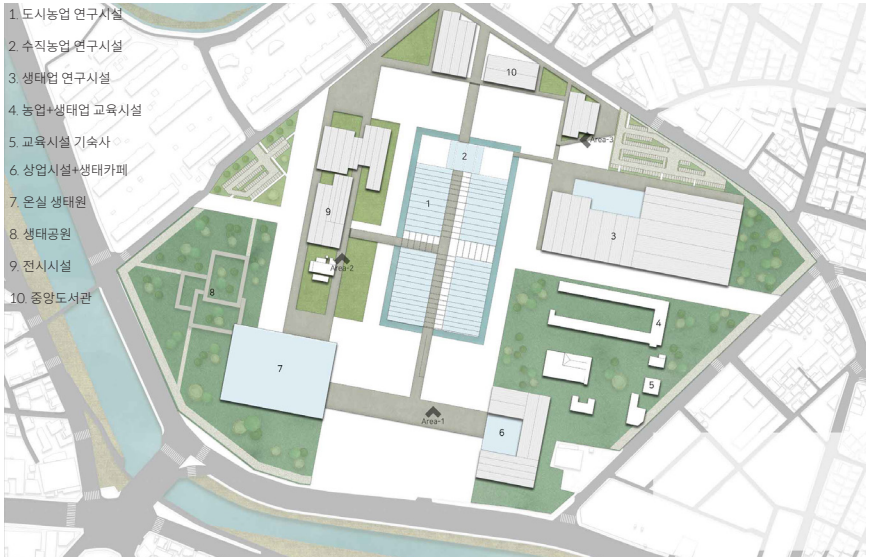




ⓒ-1) 1층 중앙동선+2층 브릿지동선
- 1층 동선과 2층의 프로그램 동선이 시각적으로 연결되는 확장적인 공간을 구성
- 동선을 통해 건물을 경험할 수 있도록 배치

ⓒ-2) 중앙브릿지+오픈상업 (전남방직; 공장2과)
- 상부브릿지는 동선의 역할과 함께 공공프로그램과 직접적인 연결로 프로그램의 영역을 넓힌 배치

MASTER PLAN







416 MEMORIAL PARK

누구에게나 열려있는 추모공원

양영재
yyj0916_@naver.com

416 생명안전공원은 세월호 참사 희생자들을 추모하고 피해자의 아픔을 함께 할 수 있도록 봉안, 전시, 교육 시설 등이 복합적으로 조성된 문화 공원이다. 일상적인 공원의 모습과 세월호 참사에 대한 사회적 기억이 공존 하는 416 생명안전공원을 통해 방문객들은 국가 권력이 국민의 생명권에 갖는 책임에 대해 질문하고, 사회적 재난에 대한 연대의식을 깨우치게 된다.

SITE ANALYSIS



대상지는 화랑유원지(경기도 안산시 단원구 초지동 667번지) 남측의 미조성지이다. 경사도 10도 미만의 평탄지로 면적은 23,000m²이다. 세월호 참사 정부 합동 분향소 입지였던 화랑유원지 내에 위치하는 상징성과 단원고 등 관련 장소와 인접한 입지를 가졌다. 화랑저수지, 화정천 등 주변 자연 환경이 우수하고, 대상지와 오토 캠핑장 사이에 안산 산업역사박물관 공사가 진행 중이다.

영동고속도로가 대상지 북측 2.5km 거리에 지나가 차량 접근이 용이 하며, 서측에 위치한 서해선/4호선/수인분당선 환승역인 초지역을 비롯하여 선부역, 고잔역 등의 지하철역이 인접하고, 남측에 12개의 버스 노선이 정차하는 단원 구청역이 위치하여 접근이 편리하다.

SITE PLAN



CONCEPT

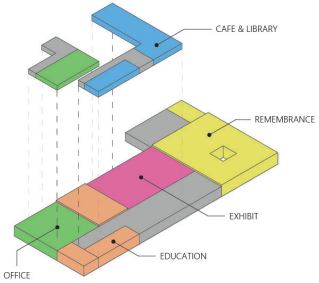
'일상에 스며들다'

죽음은 늘 우리의 삶과 공존한다. 하지만, 죽은 이들을 그리워하는 공간은 어째서인지 기피/혐오시설로 여겨져 우리의 일상과는 멀리 떨어진 곳으로 점점 밀려나고 있다. 추모의 공간은 꼭 무겁고 엄숙해야 할까?

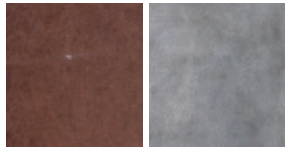
416 생명안전공원은 기존 추모 공간과는 다르게 모두에게 열려있다. 세월호 참사를 기억하고 함께 슬퍼하고자 방문한 사람들부터, 여유로운 주말 피크닉을 즐기러 나온 연인들과 가족들까지. 특별한 추모의 공간이 아닌 일상의 일부분이 되기를 바랐다.



PROGRAM DIAGRAM



MATERIAL

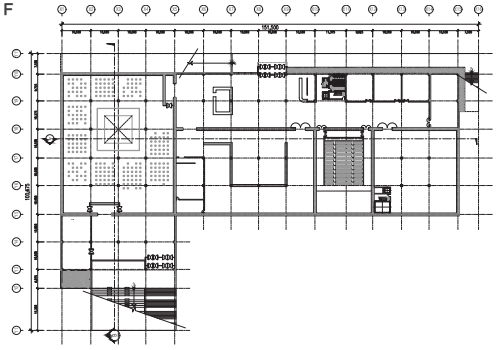


CORTEN STEEL EXPOSED CONCRETE

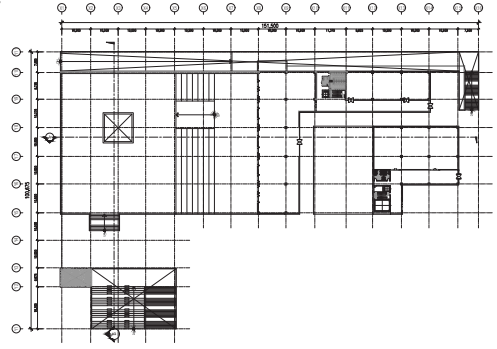
지하 1층으로 내려가는 메인 진입로에 코텐 스틸을 사용하여 방문객으로 하여금 깊은 바다 속에 잠겨있는 선체에 들어가는 강렬한 느낌을 받을 수 있도록 한다. 추모 공간을 비롯한 지하 1층 공간은 노출 콘크리트로 마감하여 차가운 분위기를 연출한다.

PLAN

B1F

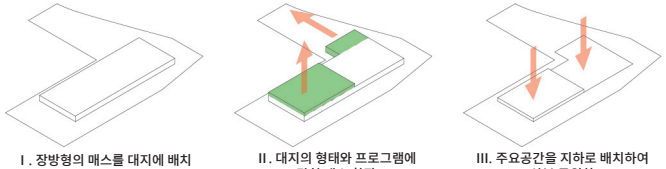


1F





MASSING DIAGRAM



I . 장방형의 매스를 대지에 배치

II . 대지의 형태와 프로그램에 맞춰 매스 확장

III. 주요공간을 지하로 배치하여 상부 공원화

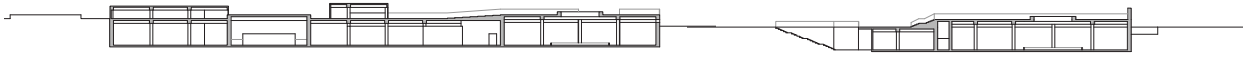
IV. 지상층 프로그램에 맞춰 매스 분절

V . 추모공간의 층고를 높이고 보이드 공간 생성

VI. 지하층 진입로 생성



SECTION



광주 복합문화공장

세 가지 도시재생프로그램을 상호·보완하여 광주복합문화공간을 지속가능하게 하다.

양희빈

gmlqls322@gmail.com

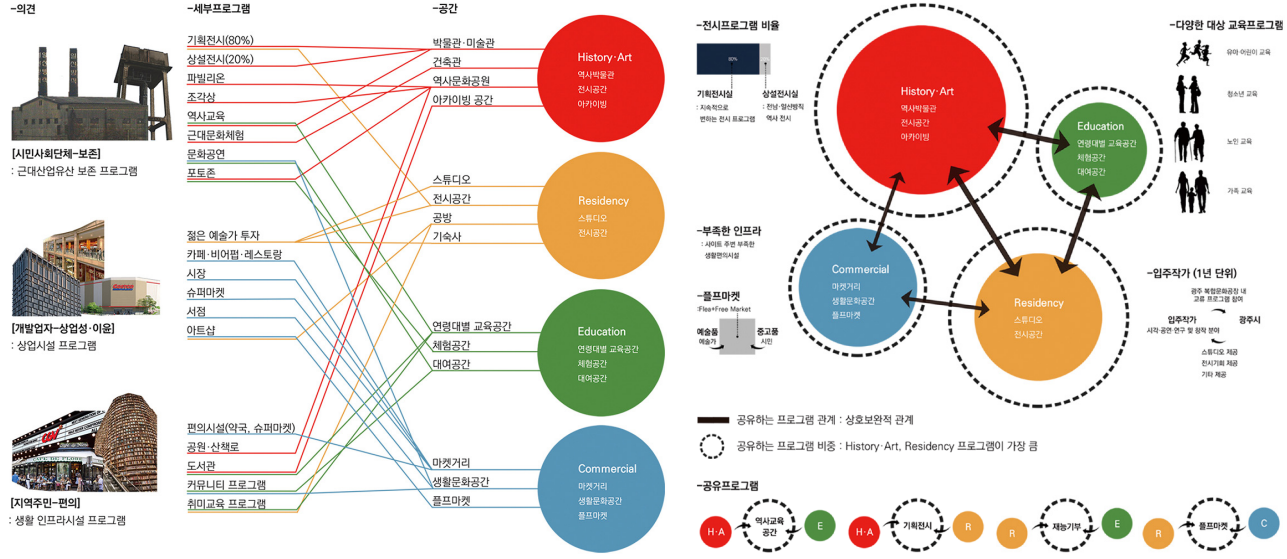
대상지인 광주 전남·일신방직 공장은 개발 의견 차이 문제가 발생한다. 각각의 개발 의견인 기존 도시재생프로그램의 패러다임은 도시지속가능성이 낮다. 이에 복합문화공장으로 새로 탈바꿈하기 위해 네 가지 새로운 도시재생프로그램을 상호·보완하여 지속가능하게 한다. 프로그램은 '안-뜰'이라는 기존 건물을 리모델링하여 만든 열린 공간에서 작동한다. '안-뜰'은 주변 프로그램이 교류하는 공간 혹은 커뮤니티 그리고 휴식공간이 될 수 있다.



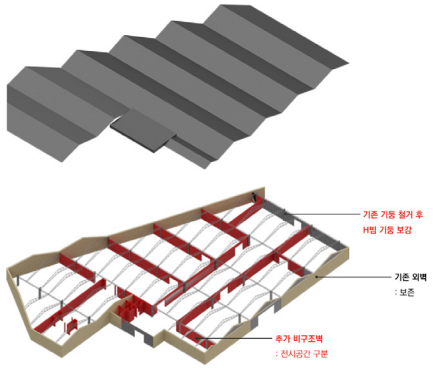
PROBLEM SEEKING

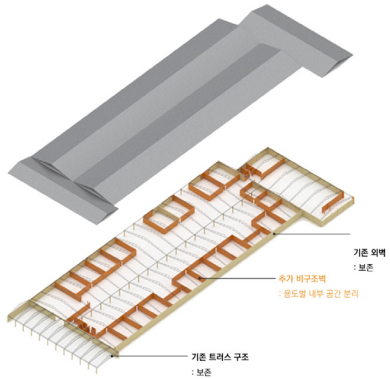


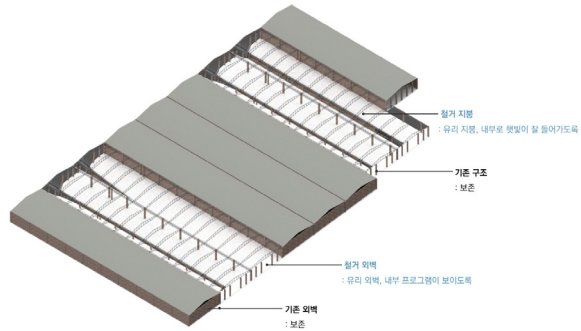
PROBLEM SOLVING

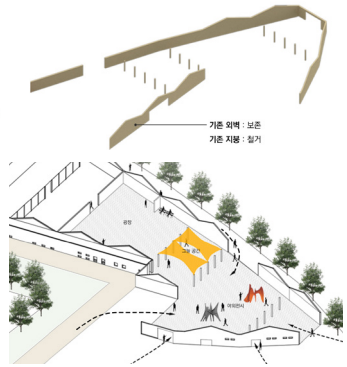


STRUCTURE DIAGRAM















한강 라퓨타

한강 인프라스트럭쳐와 주거의 결합

엄서현

djatjgus3133@naver.com

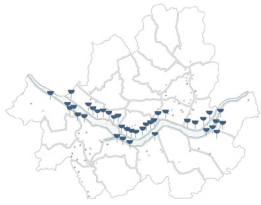
60년대 이후 경제가 발전하며 한강변에 아파트 주거단지들이 형성되었고, 한강의 조망권은 이들의 전유물이 되어버렸다. 이렇게 형성된 주거단지는 날이 갈수록 부촌을 형성하며 서울의 주거 불평등을 초래한다. 이러한 문제점에 대한 대응으로 한강주변에 위치하는 인프라 스트럭쳐에 주거 기능을 더한 복합적인 주거 형태를 제시한다. 이는 독점되었던 한강 조망권을 다양한 계층의 사람들에게 돌려주며 주거 불평등을 해소하고 공간복지를 실현한다.



PROLOGUE



아파트 단지가 형성되기 전의 한강변은 서울의 변두리에 불과 했으나 60년대 경제 개발 이후로 아파트 단지가 들어섰고, 한강의 조망권은 이들의 사적 전유물로 취해지고 있다.
뿐만 아니라 이 당시에 물과 관련된 다양한 도시 기반 시설들이 생겨났는데 이들은 자연과 도시의 경계 역할 외에 지역 주민에게 피해를 주거나, 한강으로의 접근성을 낮추는 등 여러 문제점들이 공존하고 있다.



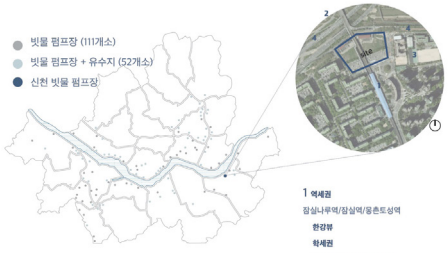
향후 발전 가능성

신천 빗물 펌프장을 시작으로 한강 주변에 위치한 수많은 빗물 펌프장/유수지는 주거공간으로서의 발전 가능성을 가진다.
이는 한강에서 발생하는 계층간의 주거 불평등 해소 및 한강과 연계된 공공공간 제공으로 서울 시민들 공원, 문화공간 등의 공간복지를 제공한다.



주거지의 프리미엄을 붙이는 '0' +세권이라는 합성어는 다양하고 주거매물을 설명할 때 이용되는 단어이다.
최근 역세권, 숲세권, 스세권 등 가장 인기있는 세권으로 자리잡고 있는 숲세권은 바쁜 도시에서 지쳐 주거지에서는 힐링하는 공간이 선호되는 양상의 증거이다.

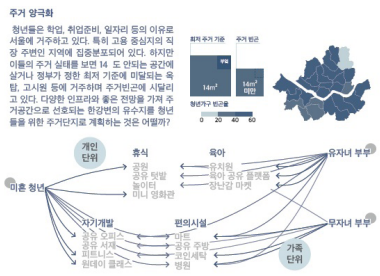
신천 빗물 펌프장

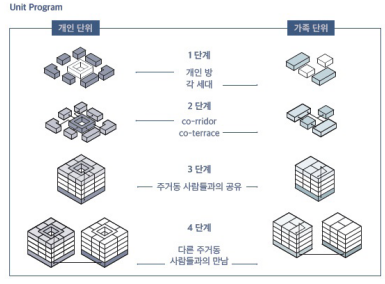


서울 송파구 오금로 1 신천 빗물 처리장

- 공영 주차장/서울 책 보고
- 면적 : 3,264㎡
- 도시지역 , 제1종일반주거지역
  아파트지구
  도로(접합) , 유수지 , 주차장

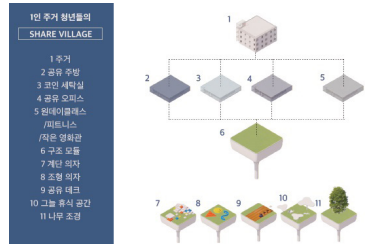
USER ANALYSIS



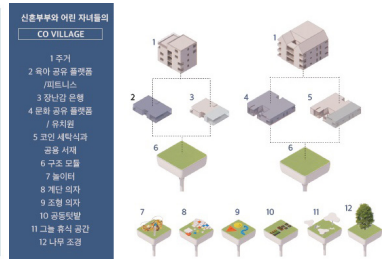


VILLAGE MODULE

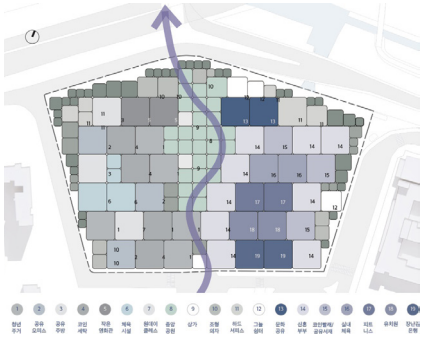
SHARE VILLAGE



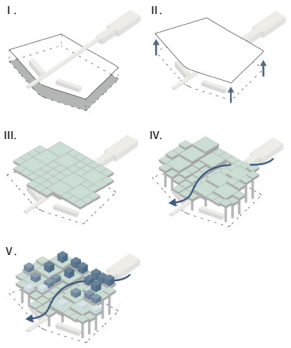
CO VILLAGE



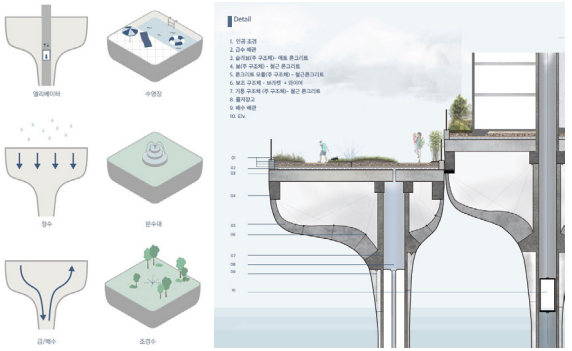
ZONING



MASS DIAGRAM



COLUMN



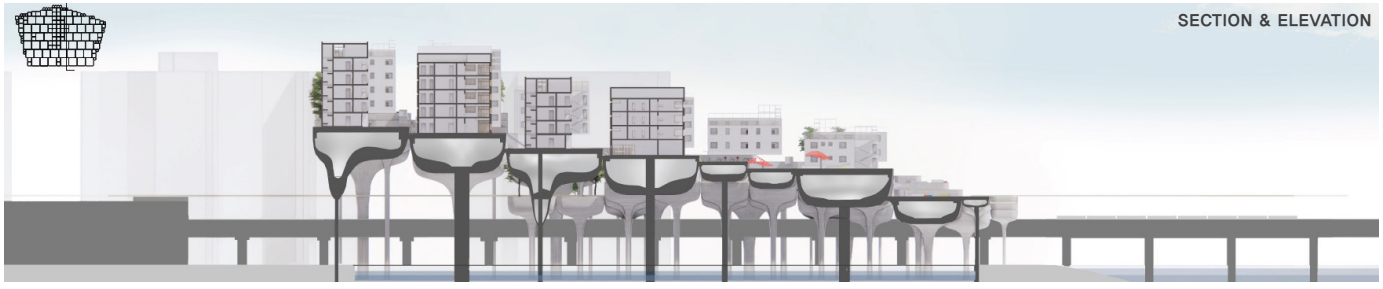
MASTER PLAN

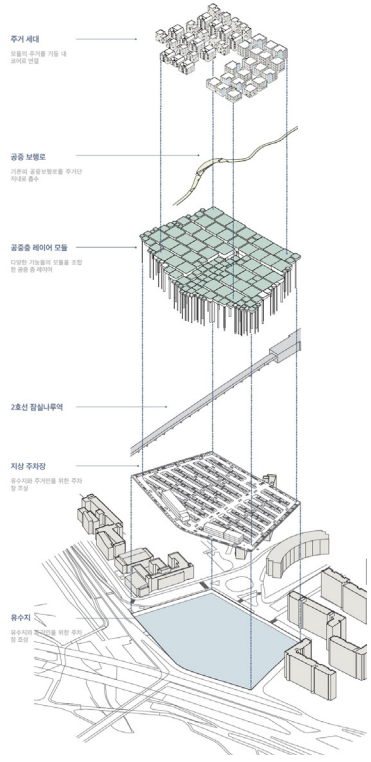


HOUSING PLAN







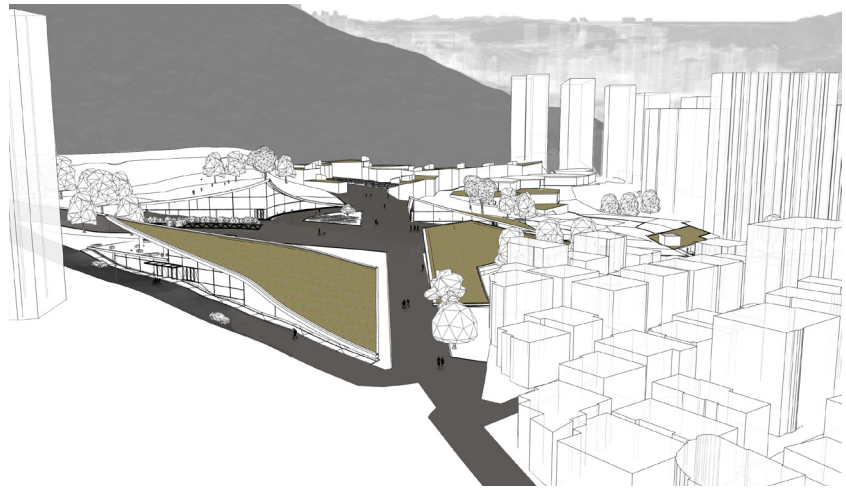


꿈나무마을 보육원

편견과 지형으로 단절된 NIMBY시설을 공동체 공간으로 탈바꿈하다.

염하윤

t_ttty@naver.com



기존 님비 시설이라는 편견으로 보육원은 대부분 낙후지역에 건립되어 왔다. 백련산 밑자락에 자리잡은 꿈나무마을 보육원은 산 밑의 가파른 지형적 특성과 높은 담장으로 둘러싸여 주변 이웃들이 찾아가기 힘든 장소였다. 하지만 코로나19로 'work at home'이 보편화되며 우리는 집 근처(local)에 관심을 갖게 되었다. 보육시설의 기능 개선·확대를 통해 공공에게 오픈하여 주변 이웃들과 보육원 아동들이 자연스레 어울릴 수 있는 프로그램과 공간을 모색한다.

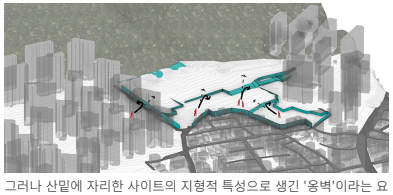
PROLOGUE



1975년 설립 당시, 꿈나무 보육원은 NIMBY 시설이라는 인식과 저렴한 토지값으로 백련산 밑자락에 자리하게 되었다.



도시가 팽창하기 시작했고, 그 결과 2021년 현재, 보육원의 인접 경계까지 신설 아파트 단지들이 들어섰다. 더 이상 보육원은 '배척해야할 시설'이 아닌 '공동체의 일부'라는 가치를 재입증해야했다.



그러나 산밑에 자리한 사이트의 지형적 특성으로 생긴 '옹벽'이라는 요소가 보육원과 도시를 단절시키고 있었다. 이웃들에게 보육원 역시 '공동체'라는 인식을 자연스레 심기 위해 옹벽이 공동체 공간으로 탈바꿈할 순 없을까.

SITE HISTORY / ANALYSIS



1972 시설 개원 이전

산 밑의 경사지에 **저층 주거**들이 밀집된 **달동네**가 형성되어 있음



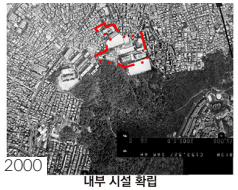
1975 보육원 개원

저렴한 토지값과 **혐오시설**이라는 이유로 번화가에서 떨어진 **산밑자락 낙후지역**에 건립



1980-90 부대시설 추가 개원 · 3호선 녹번역 개통

아동 추가수용과 교육을 위한 시설 추가 설립, 주변에 **인프라 스트럭처**가 들어서기 시작



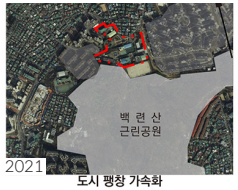
2000 내부 시설 확립

시설이 대강 확립됐으나 **기능을 다한 건물**(병원·초등학교)은 일부 **사라지지 않고 폐쇄** 상태



2010 고층 주거시설들이 들어서기 시작

고층주거단지들이 주변에 생겨나며 1970년대 자리했던 **북측 저층주거**와 **혼재**되는 양상



2021 도시 팽창 가속화

대형 고층 아파트 단지들이 사이트 인접 경계까지 들어서며 **도시 팽창**이 가속화 중





파란꿈터(남기숙사)와 도서관, 그 사이에 운동장이 있다. 사이트 내부에도 단차가 존재함을 볼 수 있다.



부출입구 앞 아파트 공공용지가 있어 사람들이 자주 오고 가지만 여전히 사이트는 담장으로 닫혀있다.



상승 지형이며, 사이트와 아파트 단지 사이에 13m의 보차 겸용 도로가 있다. 사이트 부분은 높은 담과 입면으로 막혀 하나의 '벽'으로 인식된다.



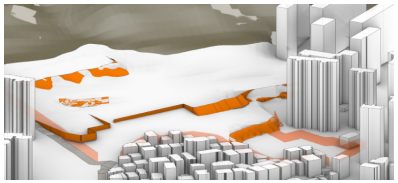
주출입구의 오른편 골목길 사이사이에 저층 주거시설들이 밀집해있다.

PROGRAM

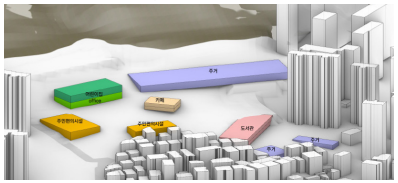


DESIGN PROCESS

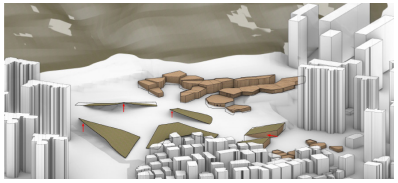
Ⅰ. 담장 허물기



Ⅱ. 사이트에 필요한 기능 배치



Ⅲ. 산지라는 지리적 특성과 싸우지 않는 지붕 디자인



Ⅳ. 옹벽이라는 요소가 공간이 될수 있는 방법



CONTINUITY OF STREETS



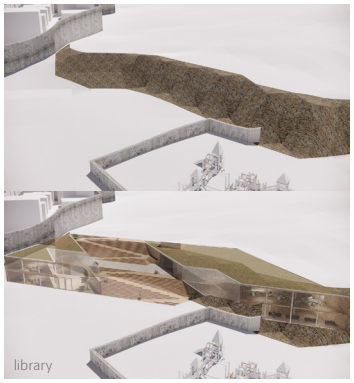
보육원 때문에 보육원 - 이웃 뿐만 아니라 이웃간의 단절 또한 초래했다.
기존 길을 연결하고 확장시킴으로써 통행을 원활하게 만들어준다.

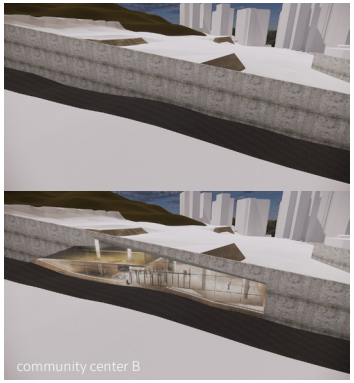


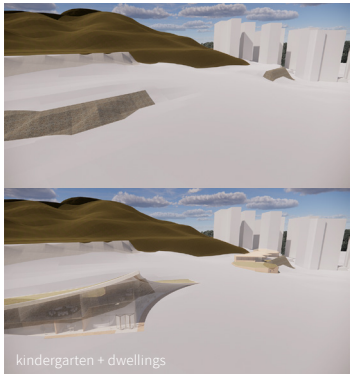
SITE PLAN



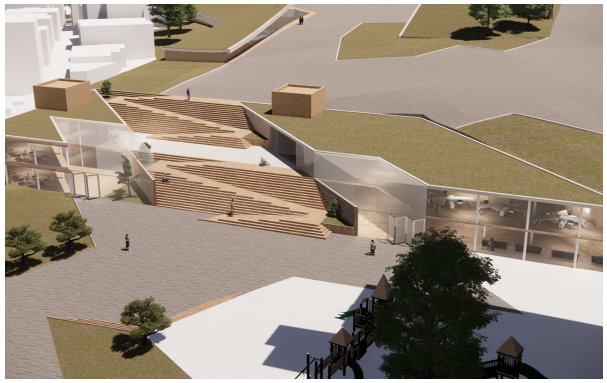
BEFORE







AFTER







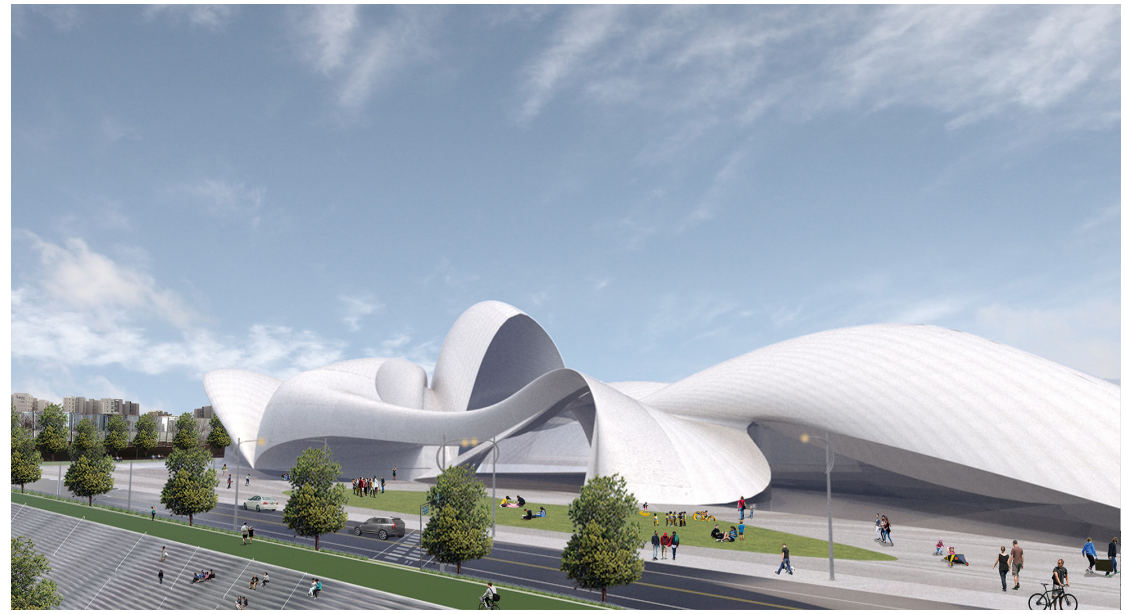
R;Lead Your Space

산업의 발달에 따라 변화해가는 생활 양식에 맞춰 달라질 활동 공간의 방향성을 제시한다.

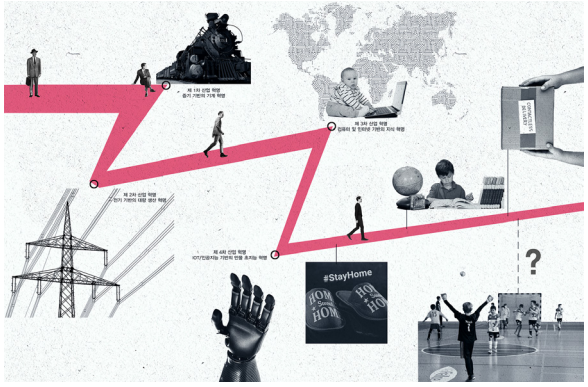
오채연

dhcodus11@gmail.com

시대의 흐름에 맞춰 산업이 발달해 감에 따라 우리의 생활 양식은 급격히 변화해 왔다. 현 시점에서 '4차 산업혁명'과 예기치 못한 '코로나 바이러스'는 우리의 일상 생활을 뒤바꿔 놓았다. 모든 것을 '주거 공간'에서 해결할 수 있는 지금, 우리는 점점 더 문화 예술 활동에 대해 결핍을 느낀다.'온라인'이 아닌 '오프라인', '활동 공간 ' 이 필요한 문화 예술 활동들은 이 흐름을 어떻게 타고 나아갈 것인 가를 고민해본다

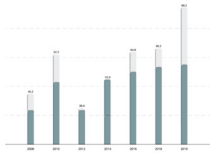


PROJECT ANALYSIS

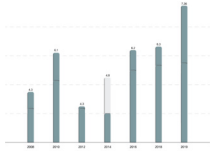


초연결 사회는 산업 발달의 산물이다. 거듭된 산업 혁명은 사람들의 생활방식을 바꾸어 놓는다. 다가오는 4차 산업은 점차 한 공간 안에서 최소한의 동선을 가지고 살아갈 수 있는 환경을 만들어 내고 있다. 주거 공간 내에서 화상 회의를 통해 근무를 하고, 학생들은 온라인 강의를 통해 지식을 습득하며, 가정에서는 한 번의 클릭만으로 우리집 앞에 원하는 물건이 배송받는다. 이러함에도 불구하고 우리는 이 공간에서 모든 경험을 하기에는 부족함을 느낀다. 이는 문화예술 활동이다.

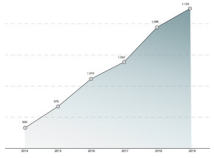
최근 통계에 의하면 사람들의 문화예술 활동공간 이용률은 계속해서 증가하고 있음을 보여준다. 이처럼 사람들은 문화 활동을 위해 새로운 공간을 찾아나선다. 이 문화 공간은 시대에 맞춰 생성되고 사라지기도 하면서 복합적 성격을 나타내며 공간을 형성해 나간다. 지금까지 전통적으로 하나의 목적을 가진 문화 공간 역시 시대의 흐름에 따라 그 가치가 퇴색되고 변화되고 있다.



문화예술 활동 공간 이용률

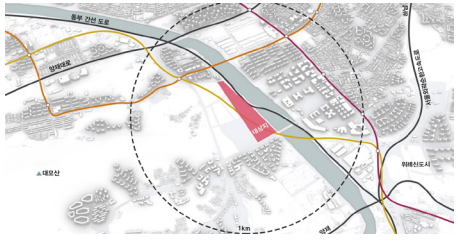


문화예술 활동 공간 이용횟수

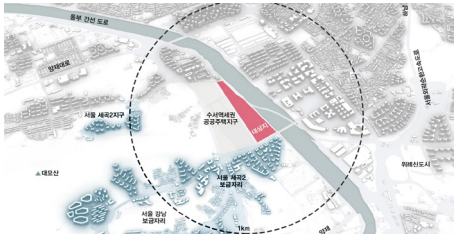


공공도서관 현황

SITE ANALYSIS

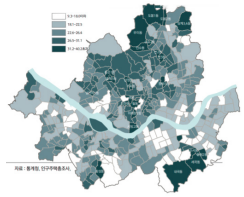


사이트 주변 교통 상황

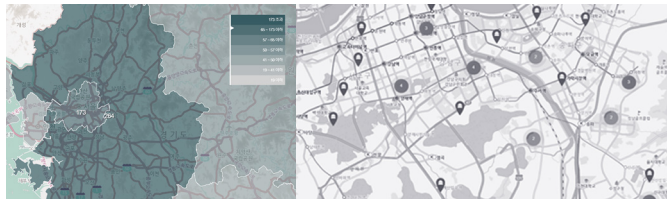


사이트 주변 거주지 현황

사이트 선정에는 현재 문화 예술 공간이 필요로 하는 곳, 거주 하는 연령대가 다양한 곳을 주로 리서치 하였다. 선택한 사이트는 '수서차량기지'로 인근의 고령 인구가 높게 나타나는 지역이나, 추후 사이트 인근에 '수서역세권 공공주택지구'가 들어설 계획으로, 신혼 부부, 청년 등의 낮은 연령대가 분포될 것으로 예상되며 더 나아가 인근에 초등학교가 들어설 것으로 예상되었다.

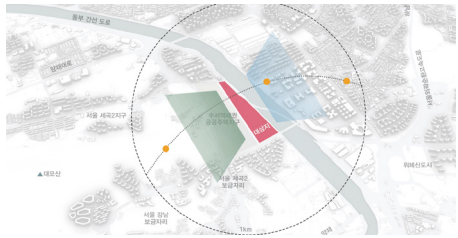


이미 높은 고령인구



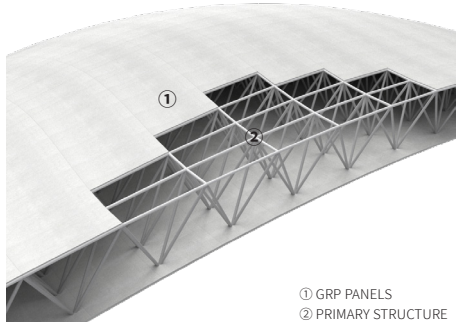
서울은 도서관 분포가 높게 나타나지만 그 기준에 못 미치는 수서동

SITE ANALYSIS



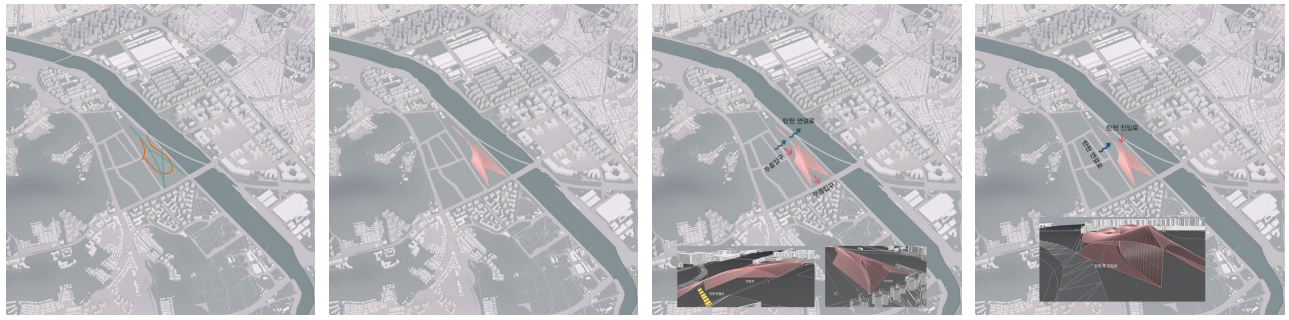
서울 강남구 밤고개로5길 46-13 (수서동 일반 173)으로 서쪽은 대모산, 동쪽은 탄천이 위치한다. 사이트의 동쪽으로 고가도로와 법조단지가 있으며 서쪽으로는 공공주택단지 예정이며, 수도권 동남부 교통난 해소를 위해 3호선 연장 개통 예정 중에 있다. 북쪽으로는 수서역 SRT가 있다.

STRUCTURE DIAGRAM



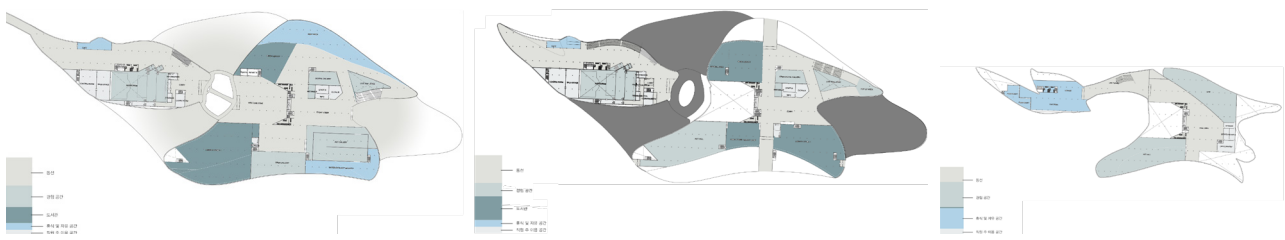
① GRP PANELS
② PRIMARY STRUCTURE

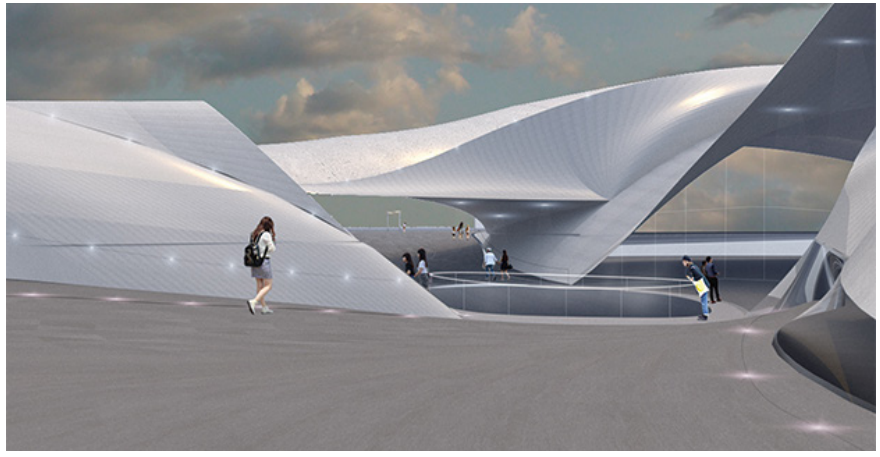
MASS DIAGRAM



매스는 인근 주민들을 대상으로 하는 만큼 길의 흐름을 최대한 이용, 인근 공공 주택 계획을 참고해 탄천과 연계가 되면서 건물을 거쳐갈 수 있도록 동선을 우선시하여 계획

ZONING DIAGRAM









SPONTANEOUS HOME
_ the community home

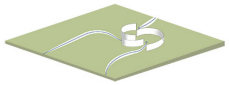
자연에 순응하는 건축물

윤소영
yun3057@naver.com

요즘 글로벌 펜데으로 인해 사회는 사회적 거리두기, 언택트 등을 요구하고 그로 인해 코로나 블루, 레드 등 많은 부정적인 상황들이 발생한다. 그래서 사람들은 대도시를 벗어나서 작은 커뮤니티를 만들고 그 안에서의 새로운 삶의 방식을 구축한다. 그렇기에 다가올 뉴노말 시대에는 자연친화적으로 자연과 주변 이웃과 소통하며 지낼 수 있는 공간이 필요하지 않을까 생각한다.

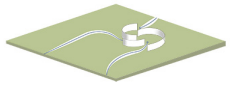
MASSING DIAGRAM

I.



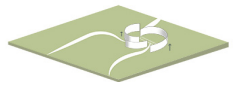
마을에서 길은 자연과 사람 그리고 삶을 이어주는 역할을 하듯 커뮤니티 홈 역시 길의 연장선으로서 작용하도록 한다.

II.



커뮤니티 홈은 생태마을의 주요 요소들을 이어주는 메인 길들을 따라 이어진다.

III.



대지 레벨에 따라 벽 레이어들의 높낮이를 정해준다.

IV.



프라이빗한 공간은 솔리드하게 표현을 하고 자연과 맞닿아 있는 부분은 유리로 하여 주변 자연 환경을 내부로 끌어들인다.

PROGRAM DIAGRAM



커뮤니티 홈의 공간은 퍼블릭한 공간과 새미 프라이빗한 공간으로 이루어진다.



멀티룸은 막혀있는 공간이어서 영화, 요가 명상등 목적성이 있는 정적인 프로그램을 할 수 있는 곳이다.



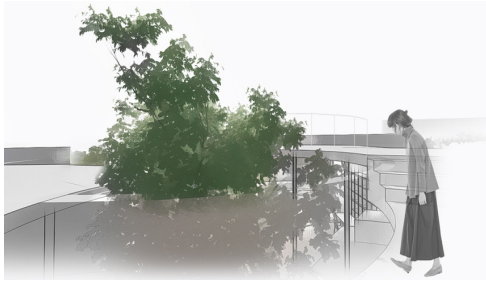
큰 행사가 있을 시에는 중정의 문을 열어주어 공간 전체를 다 사용할 수 있다. 전시나 공연등을 할 수 있는 장소가 된다.

SITE PLAN

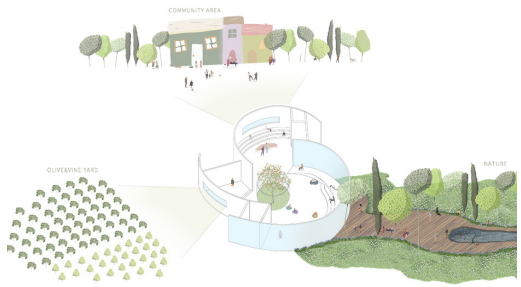


PLAN





SPACE DIAGRAM









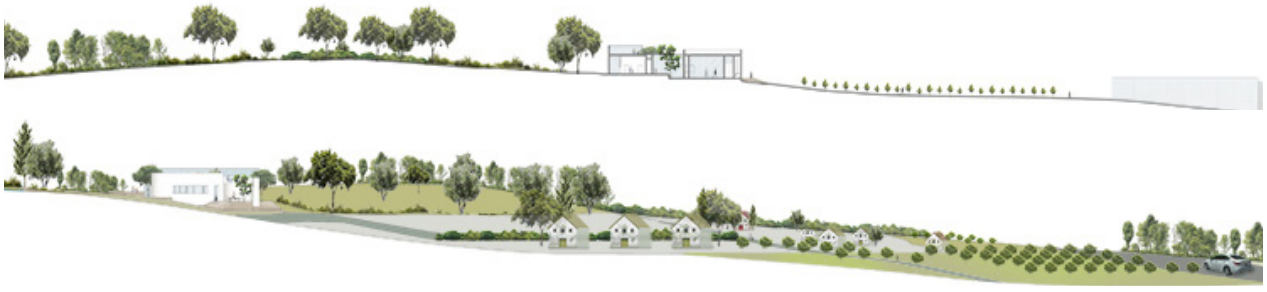


MATERIAL



재료는 석회와 삼베를 섞어서 만든 친환경적인 재료인 햄프크리트를 사용한다. 마무리는 햄프크리트의 거친면을 보완시켜주기 위해 역시 친환경적이고 통기성이 좋은 라임피니쉬를 발라준다.

SECTION & ELEVATION





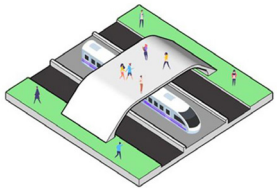
경계의 확장, 도봉구 창동 공동주택

주거 공간의 확장과 다양성을 통해 현대인의 삶을 반영하다.

윤진섭
yduiop88@naver.com

공간복지의 실현은 해당 프로젝트에만 영향을 미치는 것이 아니라 인근 거주민들에게도 그 혜택이 돌아가는 것이 넓은 의미에서 바람직한 공간복지의 실현이라고 생각한다. 이번 프로젝트에서는 대상지가 가지고 있는 문제점에 대한 해결방안을 바탕으로 공동주택단지를 설계함을 목적으로 하였다. 대상지가 가지고 있던 노후 공업소단지로 인해 발생하는 여러 문제점과 불편함 등을 개선하고, 기존 지상철로 인해 단절되어있던 생활권의 연결을 도모한다. 또한 다양한 개인의 라이프스타일을 반영할 수 있도록 동일한 평면이 반복되는 것이 아닌 다양한 타입의 모듈구성을 바탕으로 세대를 구성하여 주변 이웃과 해당 공동주택단지 거주민 모두에게 실현 가능한 공간복지를 제시하고자 하였다.

COMPLEX PLANNING GUIDE LINE



분리된 생활권간의 연결



안전하고 쾌적한 등하교길 제공

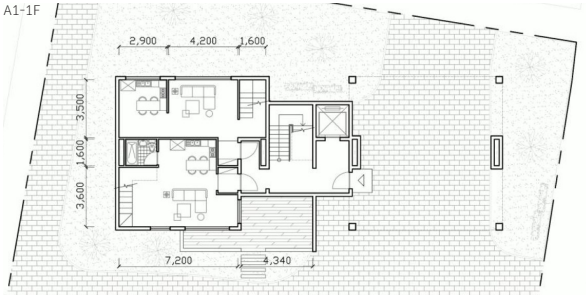
RESIDENTIAL TYPE GUIDE LINE



마당이 있는 공동주택

PLAN

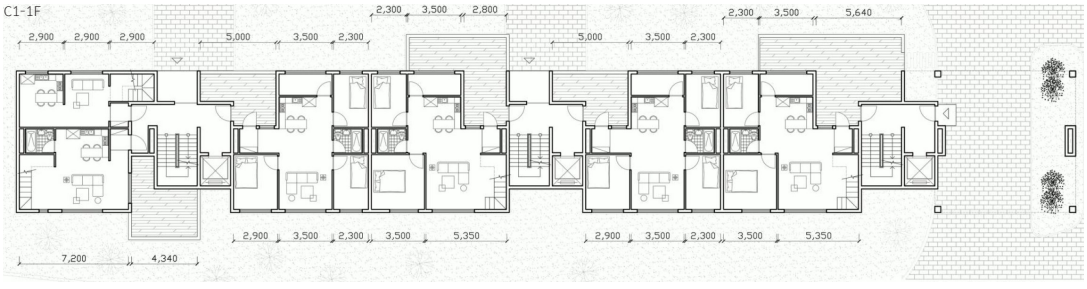
A1-1F



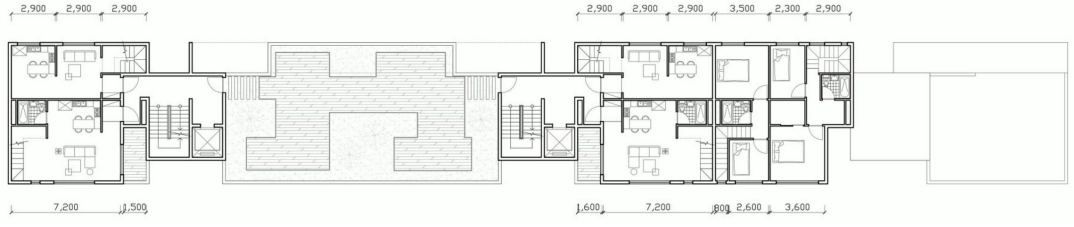
A1-11F



C1-1F



C1-11F







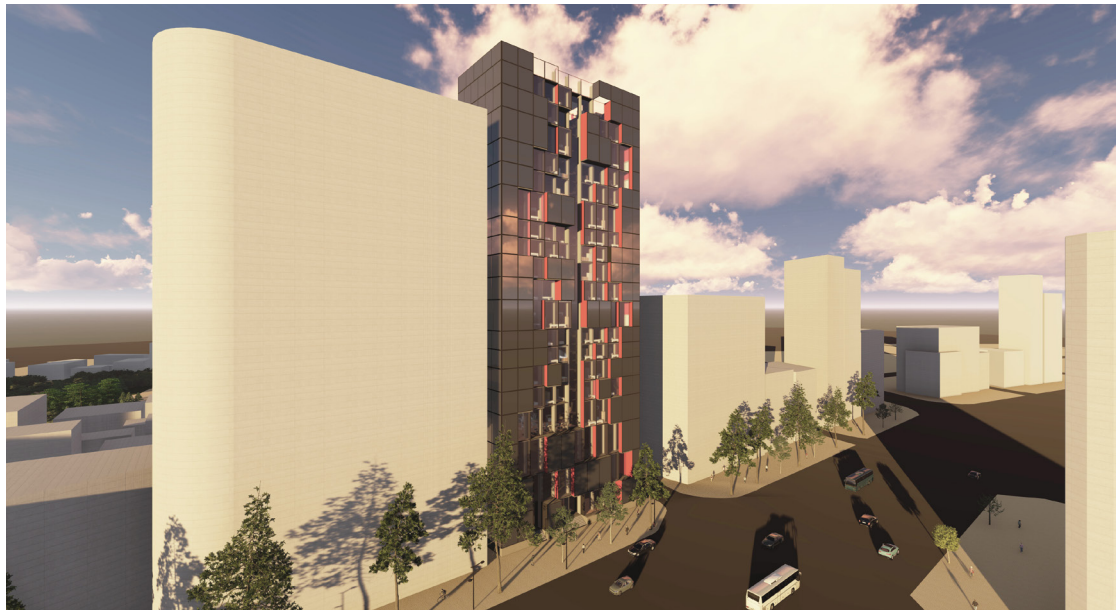


Reliving Cinema

쇠퇴한 상권 내 영화관을 주거 공간으로 전환하여 도시에 새로운 삶을 불어넣는다.

이승민

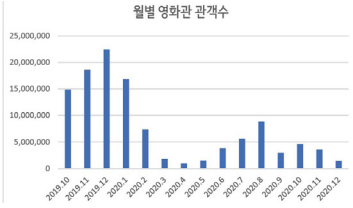
14239@naver.com



펜데믹으로 가장 큰 피해를 본 업종 중 하나인 영화관은 독특한 구조를 가져 다른 시설로 사용하기 쉽지 않아 방치되고 있는 실정이다. 영화관의 주거 전환은 주요 상권 내 영화관 방치 문제, 서울의 주택 부족을 동시에 해결할 수 있는 방안으로, 유동 인구 감소로 쇠퇴한 상권에 거주민이 들어옴으로써 상권이 활력을 되찾을 기회를 제공하며 도심 공동화 현상을 완화시킬 수 있다. CGV 청담씨네시티는 타 대형 상영관에 비하여 작은 면적에 한 층의 상영관을 둘로 나눈 층까지 존재하여 영화관으로서 경쟁력이 떨어지는 시설을 가지고 있다. 기존 주 출입구와 비상 출입구를 양단 코어로 활용하여 공용공간을 중심으로 양방향으로 진입 가능한 주거공간을 배치했고, 기존 상영관의 높은 층고를 활용하여 복층, Loft 등 다양한 공간이 구성되도록 계획하였다.

영화관의 주거전환

현재 문제점



코로나 펜데믹 이후 영화관은 방문객이 현저히 줄어들었으며, 지점에 따라 영업 중단, 폐업을 하는 경우도 있다. 상영관 특유의 높고 넓은 공간은 다른 용도의 시설로 사용하기 어려워 영화관으로서 기능의 중단은 곧 건물로서 기능의 중단으로 이어진다. 영화관 주변 상권들 또한 마찬가지로 위축되고 있으며 영화관의 방치는 이를 악화하고 있는 상황이다. 영화관의 주거전환은 영화관 건물의 방치, 상권의 침체를 동시에 해결할 수 있는 방안이다.

주거전환 기대효과

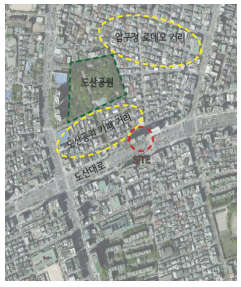


대상 건물



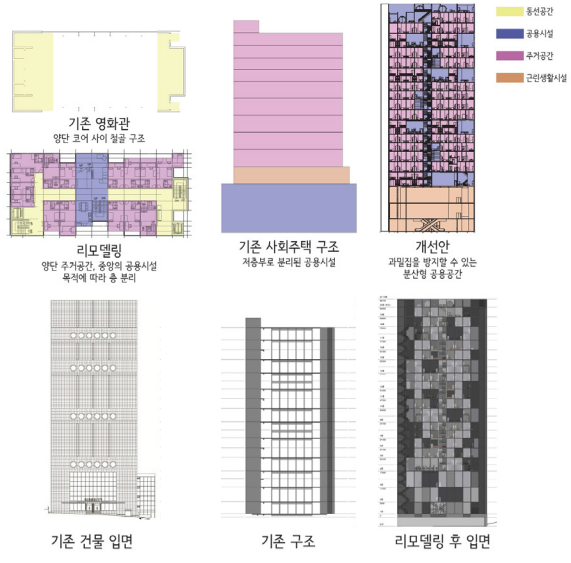
CGV 청담 씨네시티

위치 강남구 신사동 651-21
기존용도 문화 및 집회시설
대지면적 904.4m²
건축면적 542.25m²
연면적 8884.43m²
건폐율 59.96 %
용적률 816.64 %
규모 지상 15층/지하 4층(주차장)



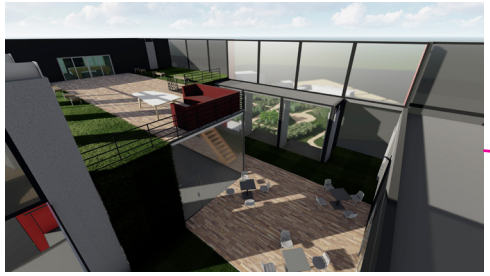
청담 씨네시티는 정면으로 도산대로를 끼고 있으며, 배면으로 보다 낮은 건물들로 이루어진 카페 거리로부터 이어지는 도산공원 전망을 바라볼 수 있다.
리모델링은 양 방향의 특징을 고려하여 도로에 노출되는 남쪽으로론 동선 공간과 식사 공간, 북쪽으로론 넓은 전망을 바라보며 주민들 끼리 교류할 수 있는 공용 공간을 배치하였다.
주거 건물이 들어옴에 따라 지역 거주민 발생으로 다소 위축된 압구정 상권에 지속적인 이용자가 발생하게 되며, 지역 주민 발생에 따라 대상지 주변으로 주민들을 위한 서비스 시설이 들어옴으로서 도심공동화 현상의 완화를 기대할 수 있다.

REMODELING



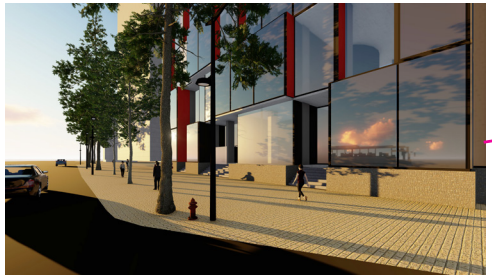
ELEVATION

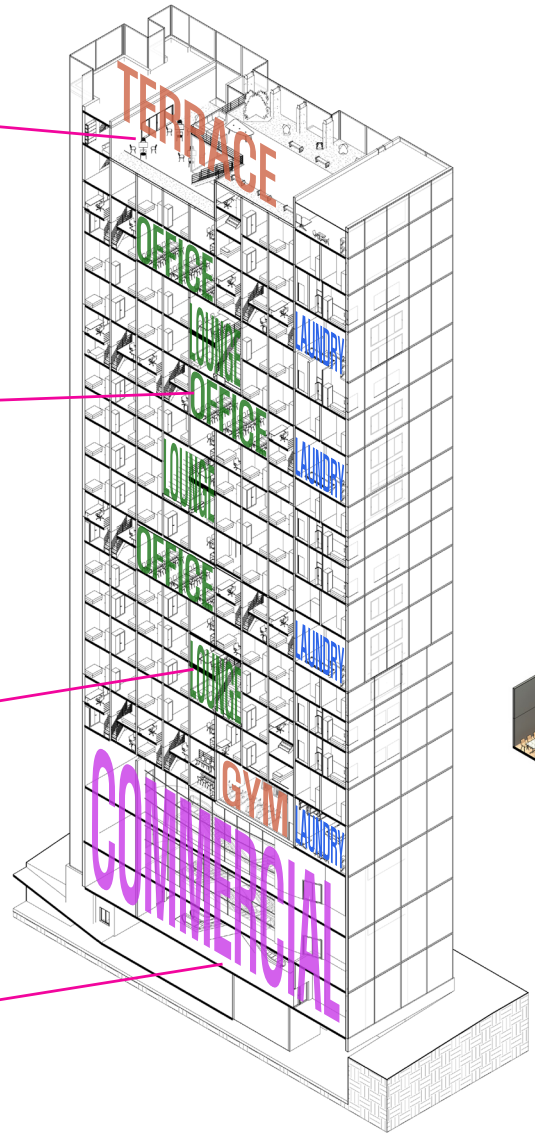


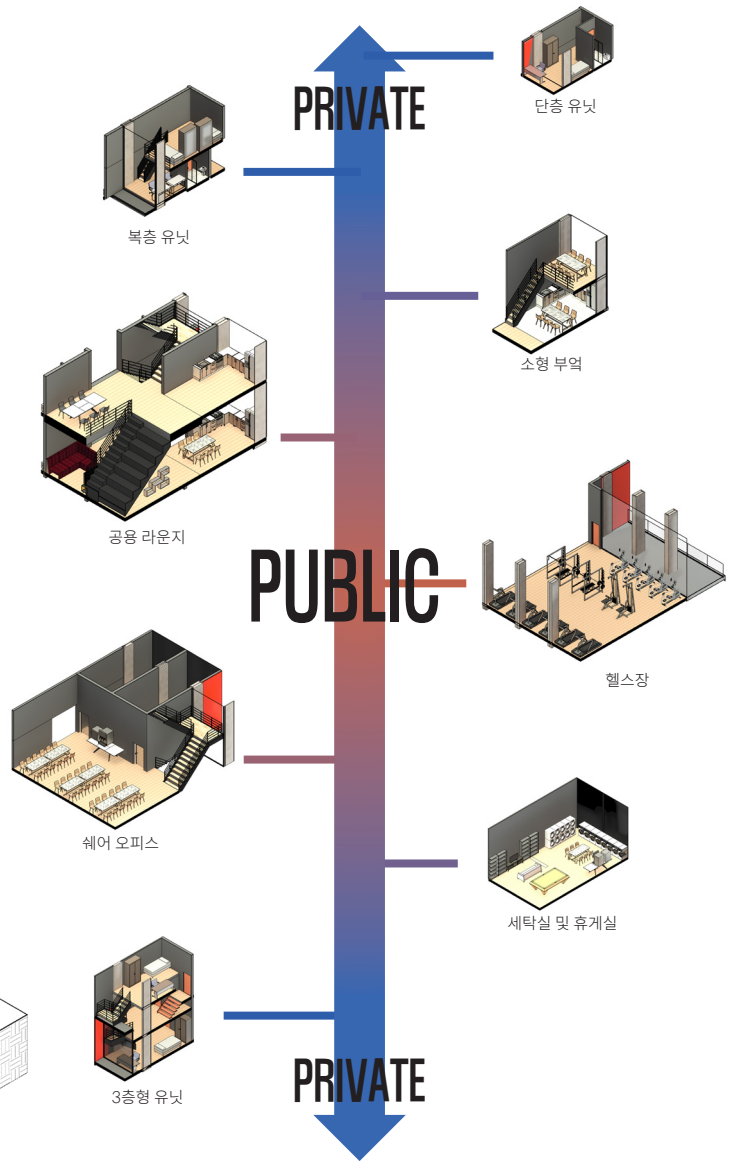









TERRACE
OFFICE
LOUNGE
OFFICE
LOUNGE
OFFICE
LOUNGE
GYM
LAUNDRY
LAUNDRY
LAUNDRY
LAUNDRY
COMMERCIAL


PRIVATE
단층 유닛
복층 유닛
소형 부엌
공용 라운지
PUBLIC
헬스장
쉐어 오피스
세탁실 및 휴게실
3층형 유닛
PRIVATE

도시전원마을

아파트와 전원주택의 장점을 결합한 새로운 집합주거의 형태를 제시하다.

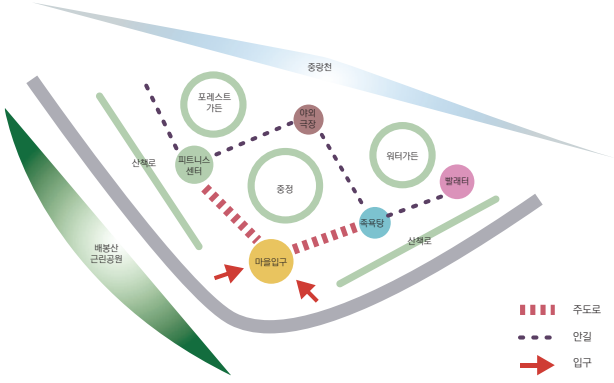
이예승

eat-beans-yesolo@naver.com



도시전원마을은 전원에서의 라이프스타일을 추구하지만 일과 육아, 자녀의 교육 문제 등으로 인해 도시에서의 삶을 이어나갈 수 밖에 없는 가정을 위한 대안이 될 수 있다. 사람들은 자신만의 라이프 스타일을 추구하고 이러한 현상은 유행이 된지 오래이나 건축에서는 이에 대해 소극적으로 대응하고 있었다. 자신만의 생활방식을 반영할 수 있고 일터와도 가까운 도시전원마을은 새로운 집합주거의 형태로서 천편일률적인 집합주거형태에 새로운 방식을 제시한다.

SITE DIAGRAM

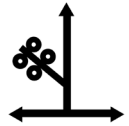


전통마을의 공간구조에서 나타나는 특성을 분석하여 적용함으로써 커뮤니티 활성화를 도모하고자 한다.

Ⅰ. 마을의 영역과 입구를 명확하게 한다.
Ⅱ. 마을 입구에 커뮤니티 공간을 배치한다.
Ⅲ. 접근로에서 분기되는 가지형 구조로, 4m 정도의 폭을 가지는 도로를 구성함으로써 마을주민들의 커뮤니티 활동을 유도한다.
Ⅳ. 마을 내부 도로를 따라 소규모 주호군을 형성한다.
Ⅴ. 마을 주민들의 이웃관계를 형성할 수 있도록 가구집합 패턴을 양측 병렬형이나 막다른 골목형으로 조성한다.

동선체계 다이어그램

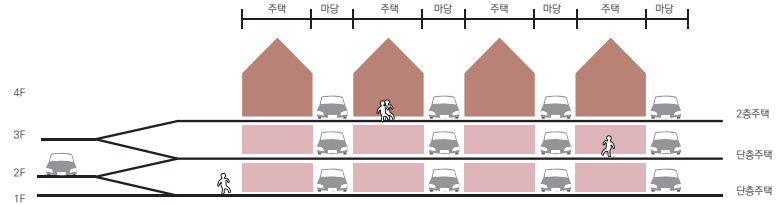
:마을의 커뮤니티 활성화에 도움을 준다.



[막다른 골목길 형성]



[루프형 도로+ 막다른 골목길]

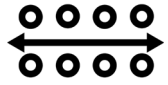


가구특성 다이어그램

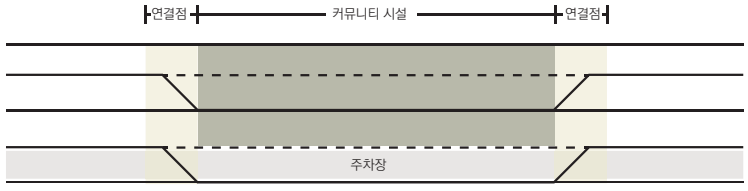
:아는 이웃을 만날 가능성이 높아 소규모 주호군을 만들수 있다.



[막다른 골목형]



[양측 병렬형]









ELEVATION

주도로_왼쪽길 주택입면 BACK



주도로_왼쪽길 주택입면 FRONT



주도로_오른쪽길 주택입면



안길_소형주택 입면



SECTION

주도로_왼쪽길 주택단면



안길_소형주택 단면



전통마을에서 나타나는 수평적인 주거형태에서 벗어나 수직적으로 다양한 유형의 주택을 결합하여 새로운 형태의 집합주거를 제시하고자 하였다. ㄴ자형태, ㄹ자형태, ㄷ자형태의 주택들은 아파트 주거와는 달리 층고가 다양하여 실내에서 다채로운 활동과 공간감을 제공하며 쾌적한 도시전원 생활을 즐길수 있도록한다.

W+LIFE RESIDENCES

일과 휴식, 주거와 산업이 공존하여 함께 활성화될 수 있는 새로운 삶의 형태를 제안한다

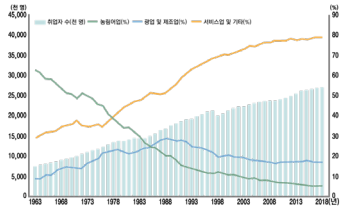
이윤정

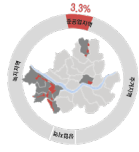
lhj2868@naver.com

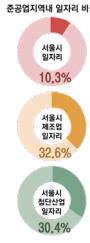
"서울에는 공업과 제조업 단지들이 3.3%로 남아있지만, 서울시 전체 일자리의 10.3%, 제조업 일자리의 32.6%, 첨단산업 일자리의 30.4%를 차지할 정도로 서울시 산업경제의 중심이 되는 공간이다. 이런 공간을 주변 환경과 상관없이 높은 건물들로 바뀌었다. 아예 다른 건물로 바뀌면서 기존 지역의 공업, 제조업적 특성은 없어진다. 쇠퇴되는 공업이 주거와 분리되는 것이 아니라 공업지역으로 주거가 스며들어가 공업지역에 주거와 산업이 같이 활성화될 수 있는 형태를 제안한다. 청년부터 고령자까지 각 세대의 필요한 프로그램들을 배치하면서 함께 이용할 수 있는 프로그램을 각 세대의 주거에서 쉽게 접근하게 배치하여 모든 세대가 공존하는 주거의 형태이다."



PROLOGUE



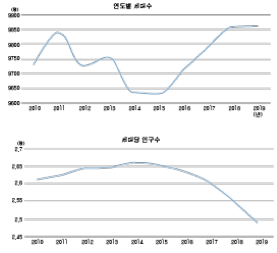




1980년대 부터 이미 서비스산업이 농림어업과 광업 및 제조업을 뛰어 넘어 섰다. 예전의 공업지대는 산업밸리로 탈바꿈한지 오래되었지만 아직도 남아있는 공업지대가 있다. 여전히 쇠퇴하고 있지만 기존과 공생하는 방식이 아닌 주변 환경을 고려하지 않은 새 건물들이 들어선다. 이제는 4차산업이 점점 농업과 광업, 제조업이 쇠퇴되는 지금 시대에도 이런 쇠퇴되는 산업에 종사하는 사람들이 여전히 존재하고 있는데 이를 그저 바라만 보고 있어야 하는 것인가.

서울시에는 준공업지역이 3.3%로 비교적 작은 면적을 차지한다. 하지만 서울시 전체 일자리의 10.3%, 제조업 일자리의 32.6%, 첨단산업 일자리의 30.4%를 차지할 정도로 서울시 산업경제의 중심이 되는 공간이라 말할 수 있다. 면적당 일자리 밀도를 비교 했을 때도 주거지역의 7배, 상업지역의 2배가 된다. 이런 공업지역은 일자리의 큰 영향을 주고 있기에 공업지역의 쇠퇴가 일자리 상실까지 이어질 수 있다.

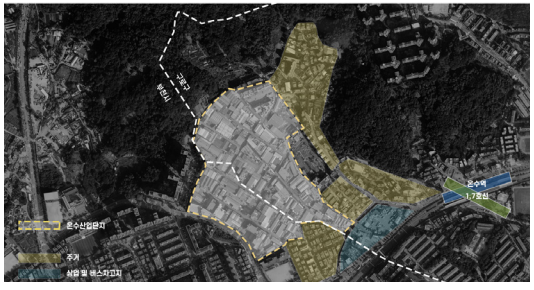
ISSUE

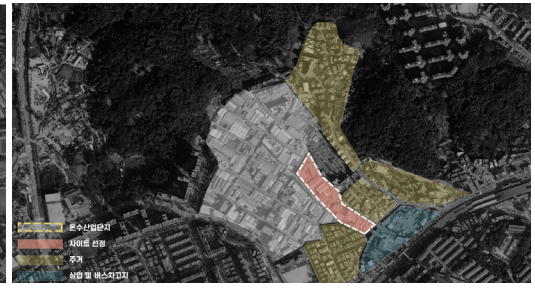


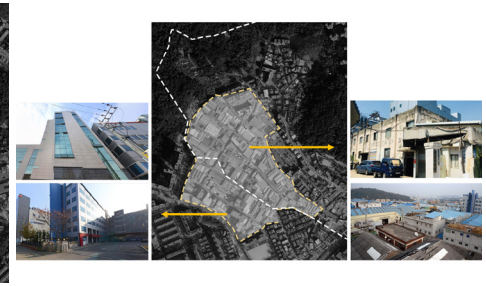


인구수를 조사한 결과 사이트 주변의 세대 수는 점점 증가하고 있지만 세대당 인구수는 빠르게 감소하고 있다. 연령별 인구수는 고르게 분포가 되어있었기에 조사를 바탕으로 1인에서 2인 주거가 필요하다 판단하여 1,2인 주거를 필요로 하는 사람을 나누어 보았을 때 청년, 신혼부부, 고령자 3부류가 나왔다. 집에 있는 간이 점점 늘어남에 따라 기존의 1,2인 주거보다 크고 넓은 테라스의 주거를 기본 모듈로 가져간다.

SITE DIAGRAM

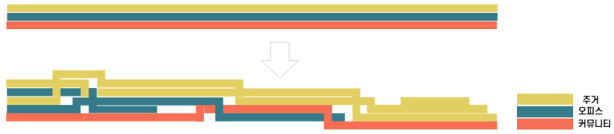






사이트는 서울온수산업단지로 서울과 경기도에 걸쳐있는 준공업단지이다. 서울 구로구와 경기 부천시 사이에 있는 단지는 두 지역을 나누는 경계를 기준으로 매우 다른 모습을 보이고 있다. 부천시는 높이규제가 없고 개발행위에 대한 특별한 규제가 없기 때문에 다양한 개발이 일어나고 고밀도화 되었으며 다양한 업종이 들어와 구로구쪽의 단지에 비해 활성화 되었다. 그에 비해 서울권역은 20m라는 특별계획구역 높이규제 및 최고고도지구이다. 이렇기 때문에 서울권역은 소필지화되었으며 영세화되고 노후화 되어 단지가 점점 쇠퇴하고 있다. 이러한 서울권에 있는 단지의 일부를 사이트로 선정해서 단지가 활성화 될 수 있게 주거와 오피스가 결합된 건물을 제시한다.

CONCEPT DIAGRAM



기존 주거복합상가의 형태는 저층에는 상가, 중간에 오피스 시설이 들어가고 그 위로 주거가 들어간 형태이다. 이는 오직 직장을 다니는 사람들의 주거의 형태라 생각한다.지금의 사이트는 청년, 신혼 부부, 고령자가 만족하는 주거 형태를 제1시하기 위해 모든 프로그램을 섞으려고 한다.

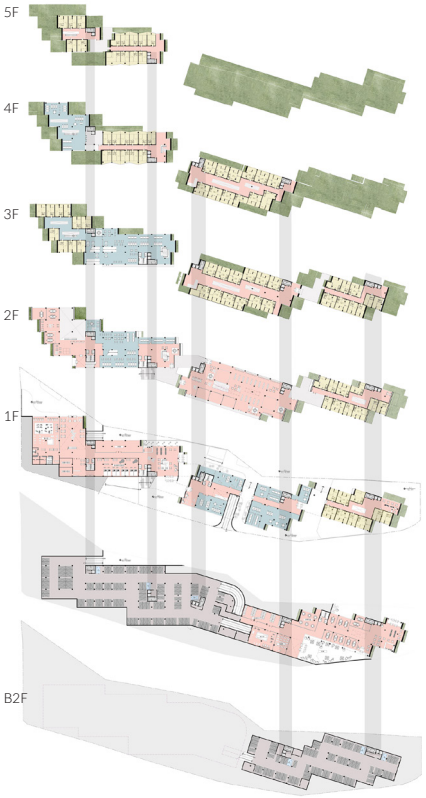
MASS DIAGRAM



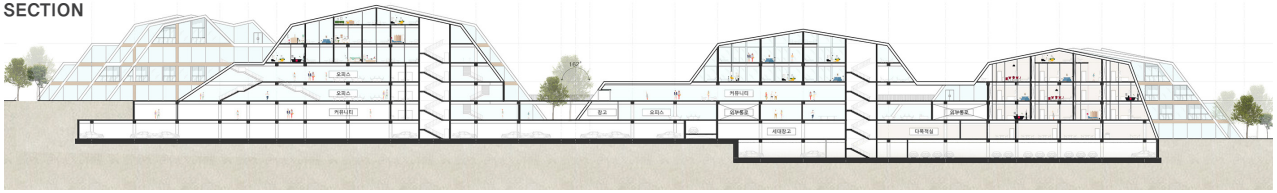
SITE PLAN



PLAN



SECTION



ELEVATION











연(連) CULTURAL CENTER

세대의 연결, 지식의 연결, 공간의 연결

이준성

sung_0551@naver.com

위험한 환경에 둘러 쌓여있는 어린이 놀이터, 유수지생태공원으로 가기 위해 거쳐가는 위치, 모임의 장(場)이 없는 공간을 모두 아우르기 위해 필요한 공간 복합문화센터. 지상층부터 옥상층까지 루프를 통해 하나로 연결이 되어 있는 공간 구성하여, 어린이와 어른까지 모두 같이 사용할 수 있는 공간, 다양한 지식과 경험이 모여있는 공간, 두개의 서로 다른 곳을 이어주는 공간을 설계하였습니다. 넓은 곳에서 자유롭게 뛰어다니며 쉴 수 있는 공간을 만들기 위해 긴형태의 건물을 배치하였고, 자연스러운 연결과 랜드마크적인 공간을 형성하기 위해 곡선의 형태를 사용하였습니다.



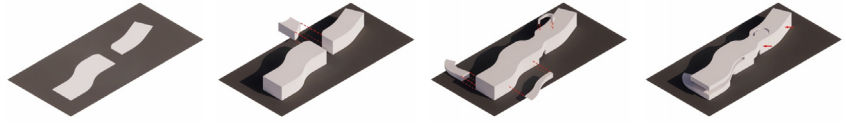
KIDS ZONE ANALYSIS



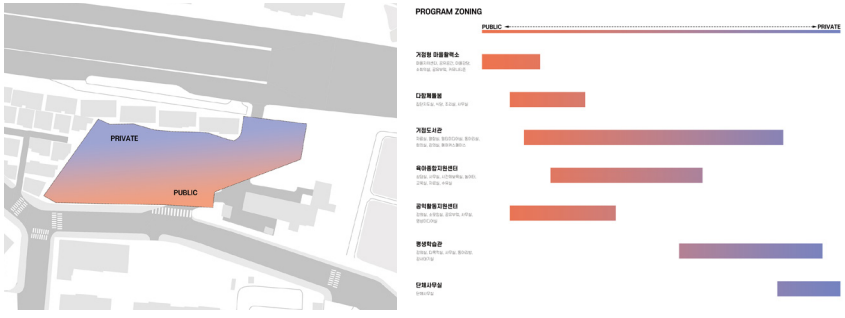
MASS DIAGRAM (1)



MASS DIAGRAM (2)



PROGRAM DIAGRAM



KIDS ZONE ANALYSIS



MAXIMUM HEIGHT



NATURE AREA



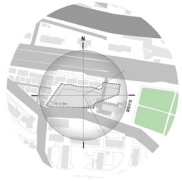
NATURAL TRAFFIC



HOUSING

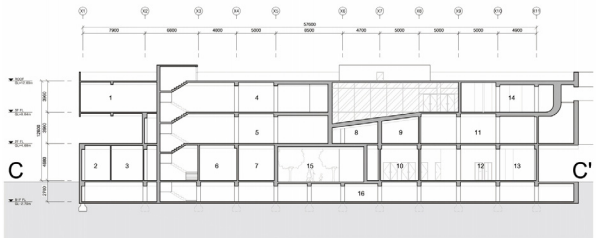


ENTRANCE

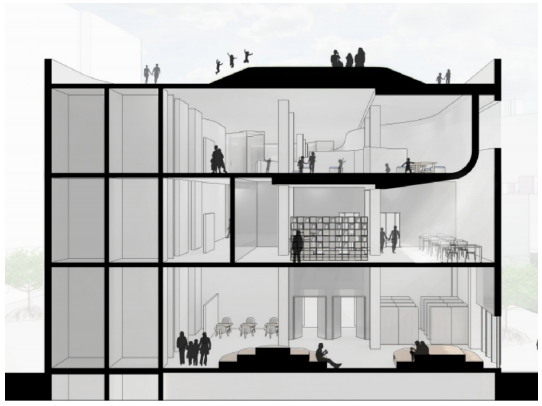


DIRECTION

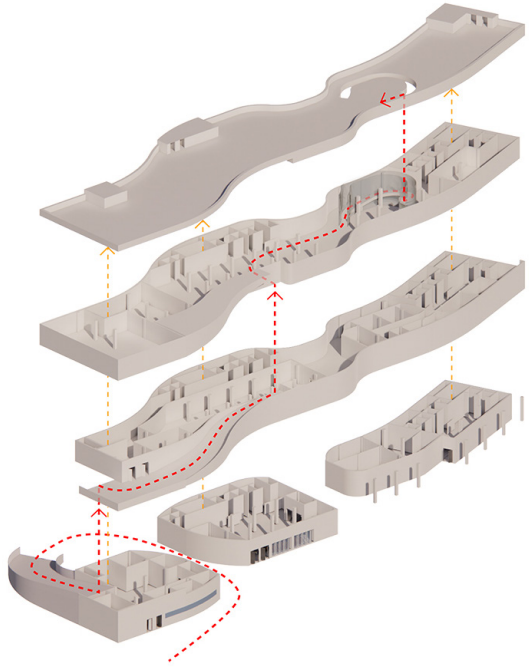
SECTION





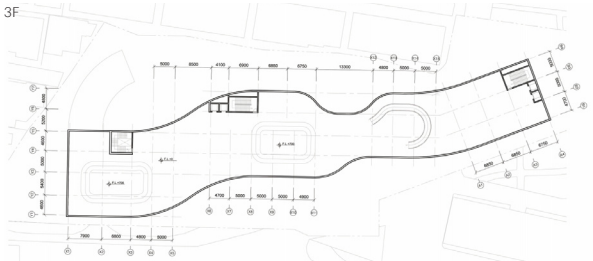


FLOW DIAGRAM

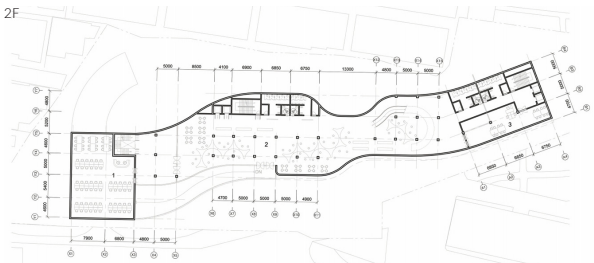


PLAN

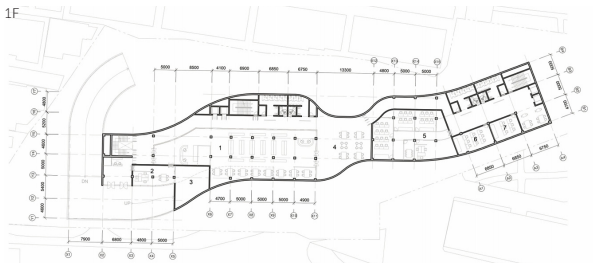
3F



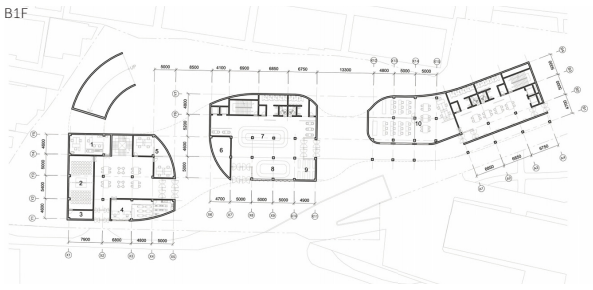
2F



1F



B1F



十匙一飯(십시일반)

발코니 확장을 통한 주거권 보장 및 공간의 재분배

이창박

10thumbsup@gmail.com

갈수록 1인가구의 수는 증가하고 그에 맞는 주거환경은 부족하다. 사회의 근간이 되는 젊은이들의 땀흘려 번돈은 주거비로 상당량 지출되고 있고 이로 인해 소비가 자연스레 줄고 취미생활 하나 하기 부담스러운 것이 현실이다. 좁은 방구석은 뭐하나 하기도 민망한 수준이고 그렇다고 뭘 사자하니 그 금액이 부담이 된다.

이러한 문제를 종합적으로 해결하기 위해 1인가구가 저렴한 임대료로 여러가지 활동을 할 수 있는 환경을 계획하기 위해 '십시일반'을 통해 주거 이외의 활동을 할 수 있는 공간을 얻어냈고 규모의 경제를 바탕으로 다양한 프로그램을 계획할 수 있었다. 1인가구의 평면에서 자리를 차지하고 이용빈도나 시간이 많지 않은 크고 작은 면적들을 각자 내놓고 이를 모아서 다양한 프로그램으로 재분배한다. 주민들은 모두 확장된 발코니를 통해 주거면적과 함께 프라이버시를 확보받으며, 현관문을 열고 나가면 각출했던 면적들이 누구나 이용 가능한 수 많은 프로그램들로 구성되어 있다.

신림역 5번출구에 자리한 10년이 넘는 시간 동안 흉물로 방치되어 있었던 신림 백화점 부지에 신림동이 지닌 낮은 임대료와 교통편의성 등을 담아 앞으로 점점 더 많아질 1인가구를 위한 공통주택을 계획하였다.

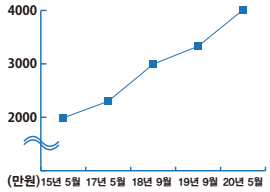


ANALYSIS

문제설정

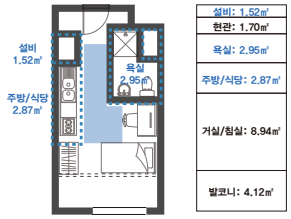
"비좁은 1인가구 주거시설은 거주 이외 다른 활동을 하기 어렵다."

Ⅰ. 분양가가 높아 계약면적이 작음



서울 아파트 3.3㎡당 평균 가격

Ⅱ. 전용 면적 내에 활용도가 낮고 개인이 보유 시 활용하기 애매한 면적이 있음



Ⅲ. 주거공간 내 다양한 활동을 기대하기 어려움

커뮤니티 시설

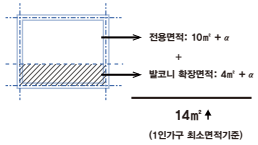


커뮤니티 공간으로 활용할 수 있는 면적 협소
> 관리실, 라운지 정도로 사용할 수 있는 면적

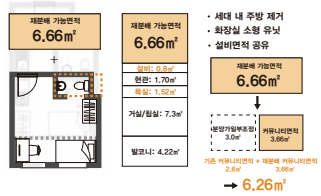
해결방안

"서비스 면적을 통해 주거권을 보장하고 활용도가 낮은 면적을 커뮤니티 공간으로 재분배한다."

Ⅰ. 발코니 확장을 통하여 전용면적을 확보

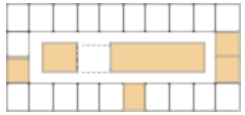


Ⅱ. 기존 전용면적 내 활용도가 낮은 공간을 재분배하여 새로 분배 가능한 면적 확보



Ⅲ. 다양한 활동이 가능한 공간 삽입

커뮤니티 시설

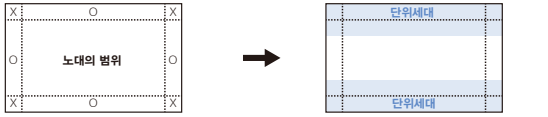


규모의 경제를 바탕으로 시설확충 및 지속 가능한 관리와 다양한 프로그램을 통해 이용자 + 이용시간 분산



PROGRAM DIAGRAM

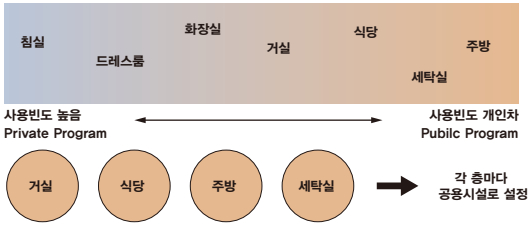
Ⅰ. 발코니 변경 가능 구역 설정을 통한 단위세대 배치



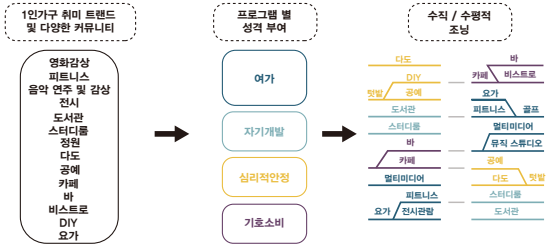
*꼭지점 4세대는 1면 노출면적을 통해 일부 확장

외벽 중 2면 이내의 발코니 변경만 가능하기 때문에 세대 수 확보를 위해 장변에 세대를 배치

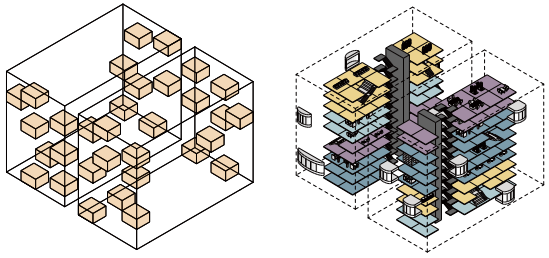
Ⅱ. 사용빈도 및 이용시간과 프라이버시 요구에 따른 공용시설 설정



Ⅲ. 커뮤니티 프로그램 설정



Ⅳ. 공용시설과 커뮤니티 시설 배치 및 연결



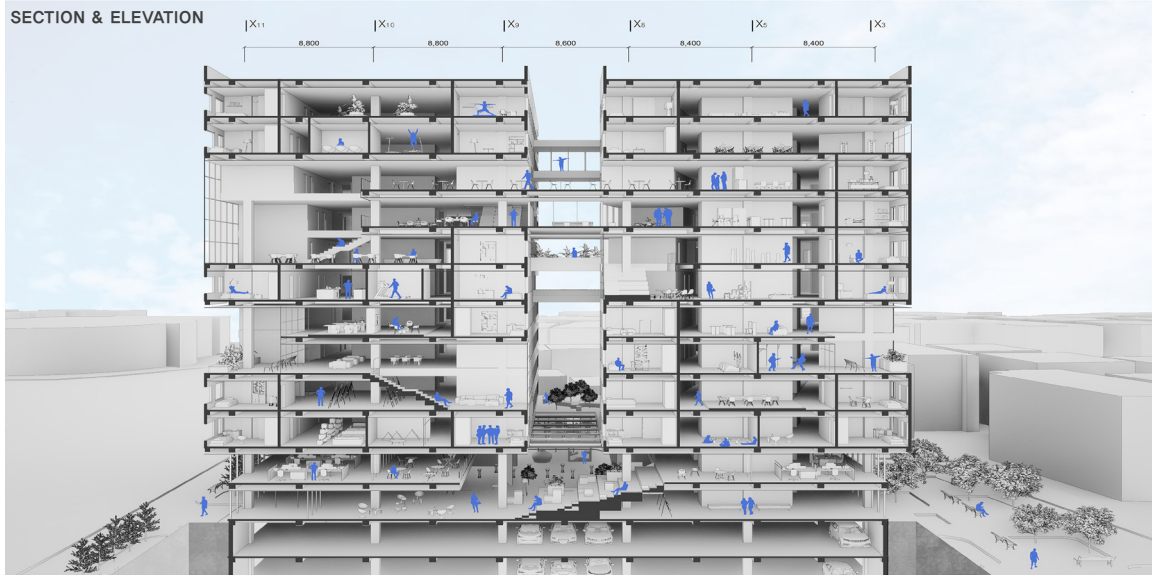
PLAN

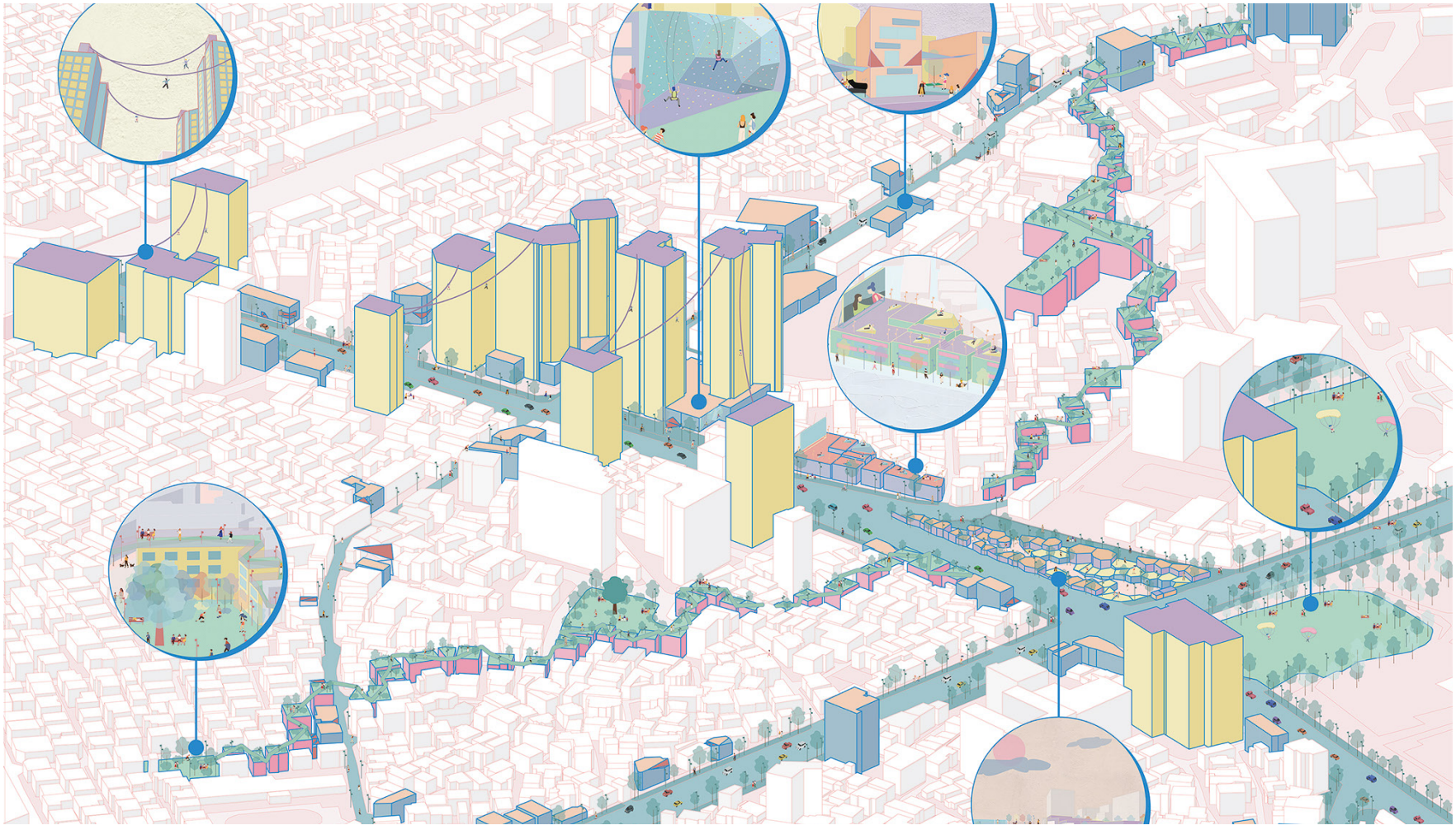






SECTION & ELEVATION





PLAYGROUND of HOBBY

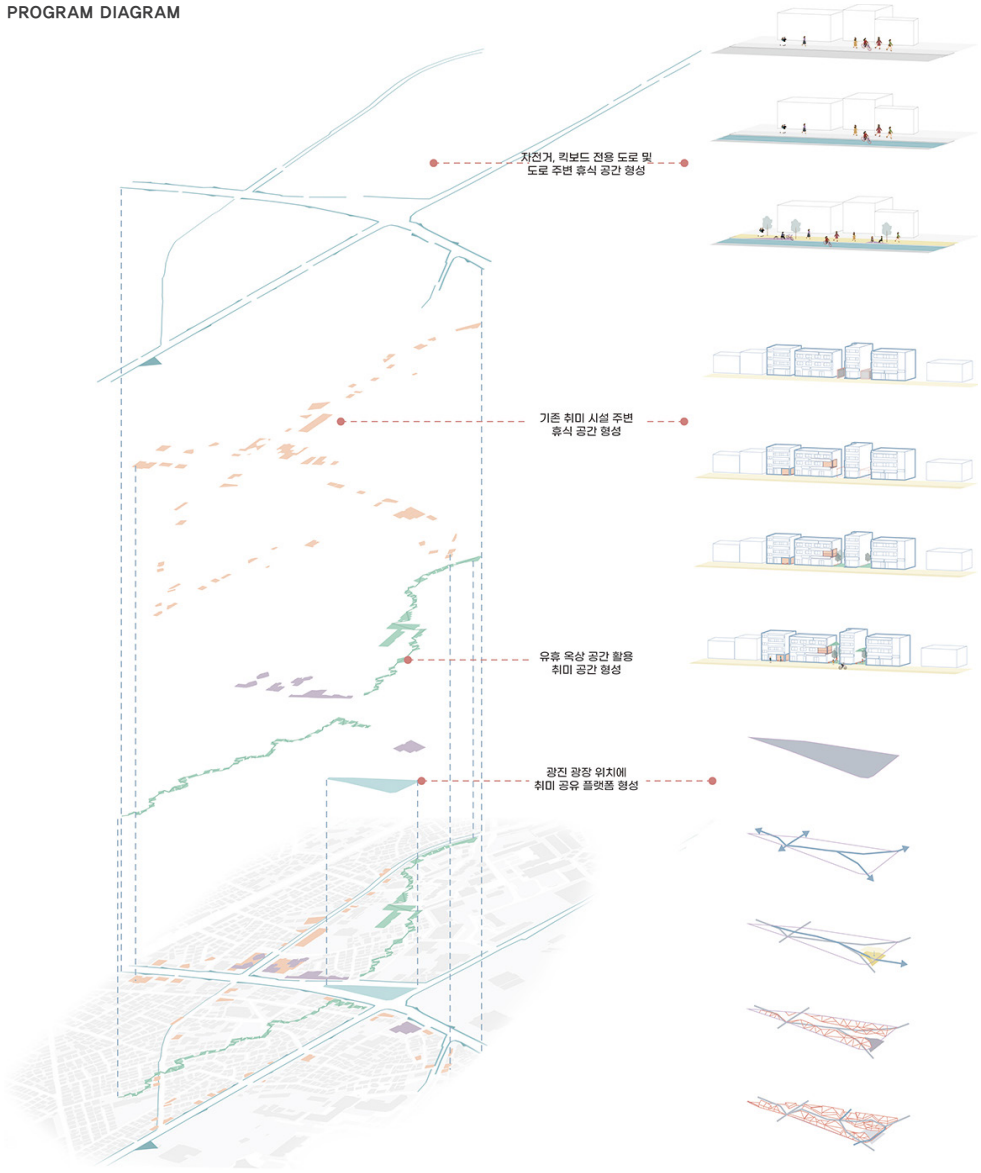
일상 속에서 접하는 비일상적인 취미

임슬린

seullynn@naver.com

2030세대 1인가구가 특히 밀집되어 있는 광진구의 화양동, 능동, 군자동의 특성을 파악하고 이들의 취미생활 활성화를 위해 현 광진 광장 위치에 오프라인 취미 공유 플랫폼을 설계한다. 또한 불법 건축물 철거와 유휴 옥상 공간 활용을 통해 휴식 공간을 창출하고 취미생활에 대한 관심도를 높일 수 있는 공간을 만들어 일상 속 비일상적인 일들을 접할 수 있는 도시를 만들고자 한다.

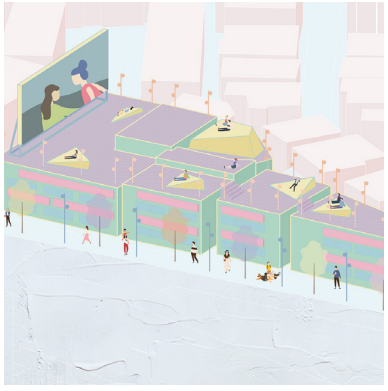
PROGRAM DIAGRAM

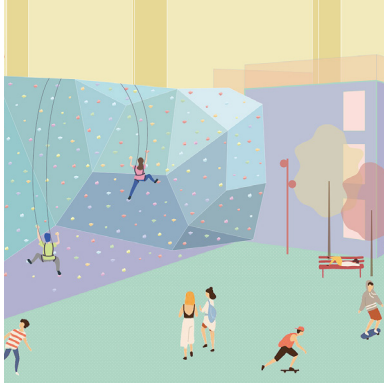
















다시 신촌

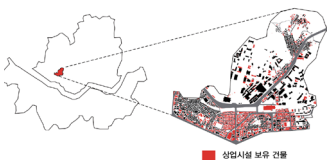
1980,90년대 신촌을 20년대 신촌으로

장관호
dorol300@daum.net

1980년대, 1990년대 신촌은 청년들의 아지트였다. 다양한 대학의 밀집 지역인 신촌은 말 그대로 "新村", 새로운 것이 가득한 지역이며 '청년들이 활동하는 도시'였다. 신촌의 정체성은 '청년들의 활동'에 있다. 안타깝게도 이러한 정체성은 쇠퇴하고 있다. 더 이상 청년층이 누릴 수 있는 '모일 수 있는 공간'과 '활동 영역'이 신촌에는 없기 때문이다. 따라서, 신촌 내 접근성이 좋은 신촌 역사 건물을 신촌에 활동 영역을 두는 청년들이 누릴 수 있는 개방적 성격의 공간을 제공하고, 다시 한번 신촌의 정체성을 되살리고자 한다.

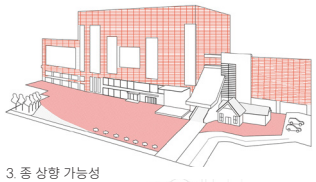
SITE ISSUE

1. 신촌의 쇠퇴



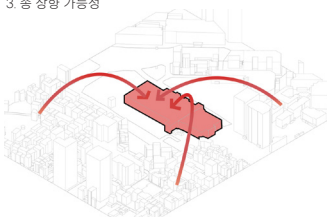
지역의 특성상 신촌은 판매시설이 주를 이루는 도시공간이며, 이러한 시설들이 시간에 따라 낙후되고, 대학생, 청년층이 원하는 '모일 수 있는 공간' 과 '활동 영역'이 점점 사라짐에 따라 더 이상 청년층이 밀집하지 않게 되었다.

2. 외부공간의 활용 가능성



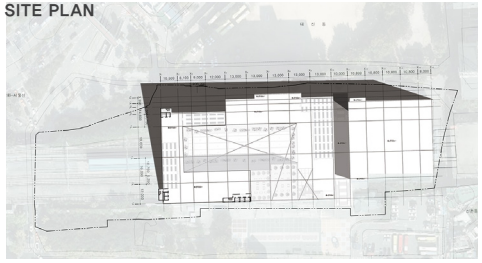
신촌 민자역사 앞에 형성되어 있는 외부공간과 내부 공간은 그 면적과 비례하여 수많은 가능성을 지닌다. 외부공간은 내부와 연결되는 공간으로 활용할 프로그램이 없다면 접근을 유도하지 못한다. 현재 내부의 높은 공실률로 인해 외부 공간 또한 이용되지 않는다.

3. 종 상향 가능성

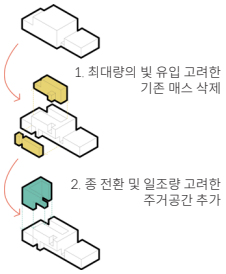


도시재생 사업 등 국가 사업으로도 큰 효과를 보지 못한 서대문구청장과 인근 주민들은 신촌역사를 청년주택으로 만들어 달라고 국토교통부에 요청하였다.
따라서, 신촌민자역사는 [주민참여를 통한 종 상향] 이 예상되며, 1종 일반 주거지역에서 2종 일반 주거지역으로 상향될 것이다.

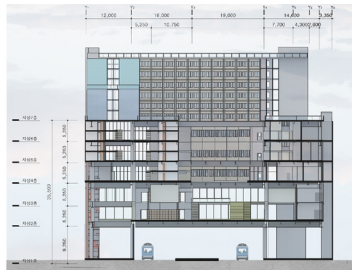
SITE PLAN



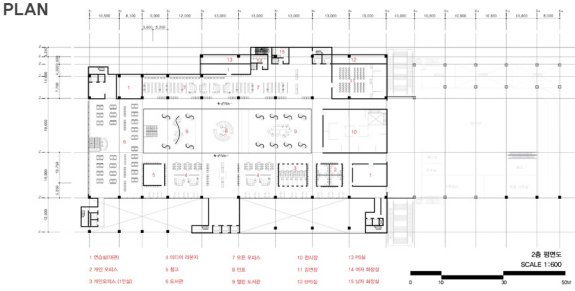
MASS PROCESS



SECTION

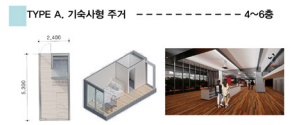


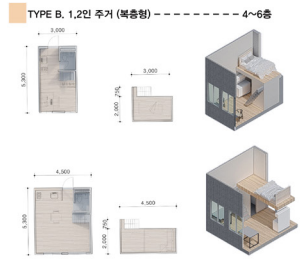
PLAN



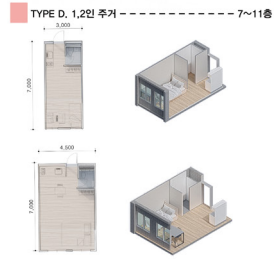


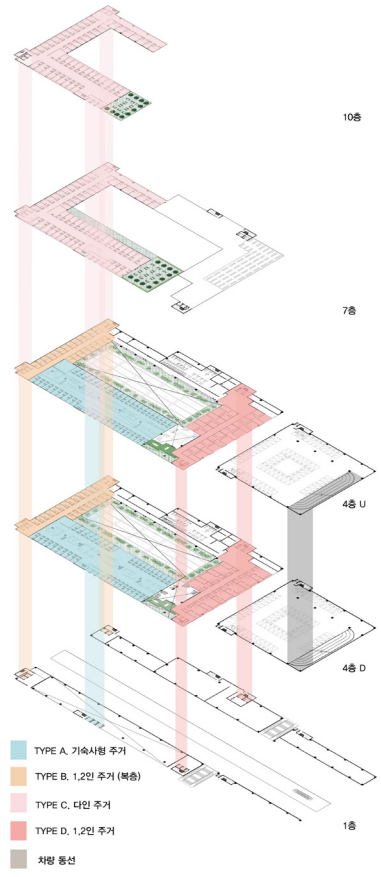
PROGRAM



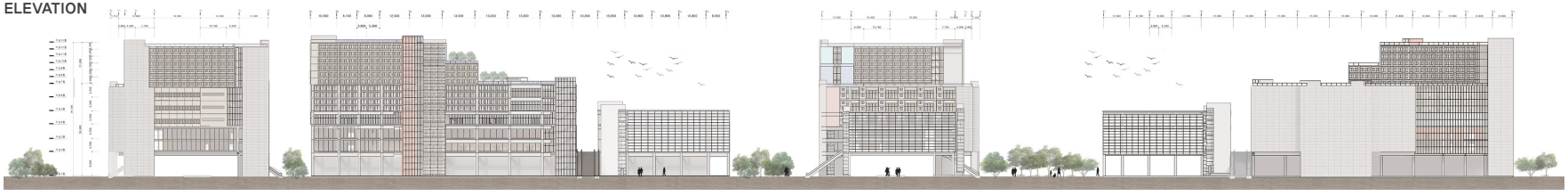








ELEVATION



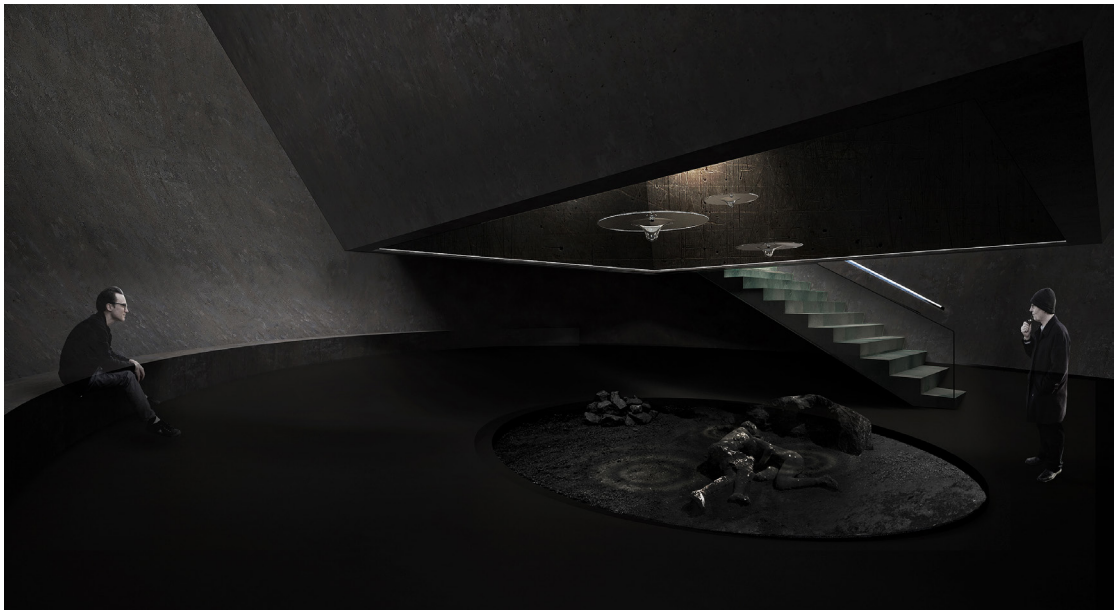
The shape of silence

The Last Nuclear Bomb Memorial

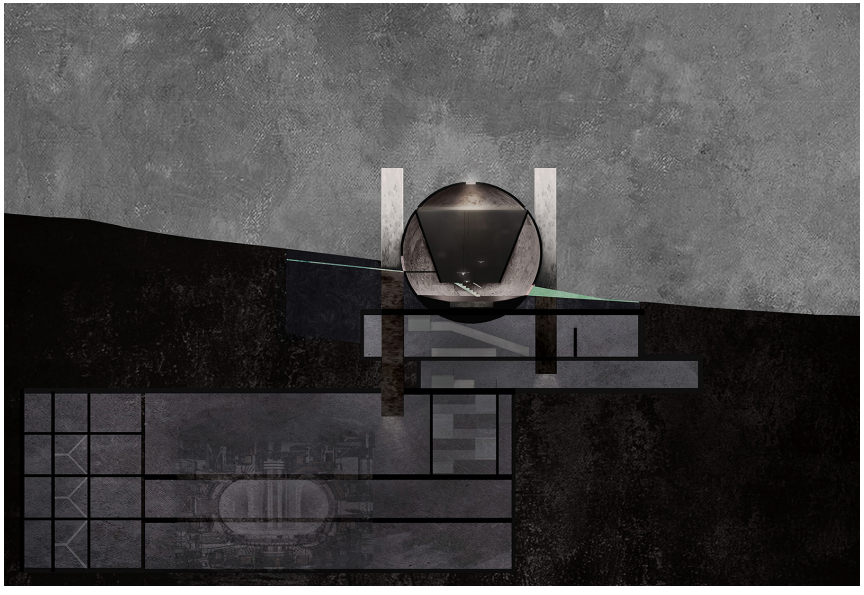
장은영

eunyeongzn@gmail.com

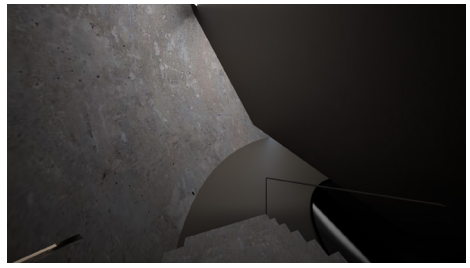
핵폭탄은 실험 중의 불확실성과 국가간 정치적 관계의 흐름에 따라 인류에게 치명적 위협이 된다. 따라서 현재 핵폭탄 실험이 진행되고 있는 땅 위에 최후의 핵폭탄 기념관을 설계하여, 공간으로써 핵폭탄을 반대하고자 한다. 북한 풍계리의 만탑산에 위치한 사이트는 해발 1400m에 위치하여 외부와 단절되어있다. 기념관의 무거운 재질과 거대한 매스는 기존의 폐쇄적인 핵시설에서 느낄 수 있는 압도감을 유도했다. 내부는 구형을 에둘러 열린 경계로 진입하고, 기둥을 통해 자연광이 유입되는 지하까지의 연속된 시퀀스로 이어진다. 기념비적 공간에서 핵폭탄으로 인한 죽음에 대해 고뇌하고, 지하 박물관을 통해 핵폭탄의 과거와 현재를 인지한다.



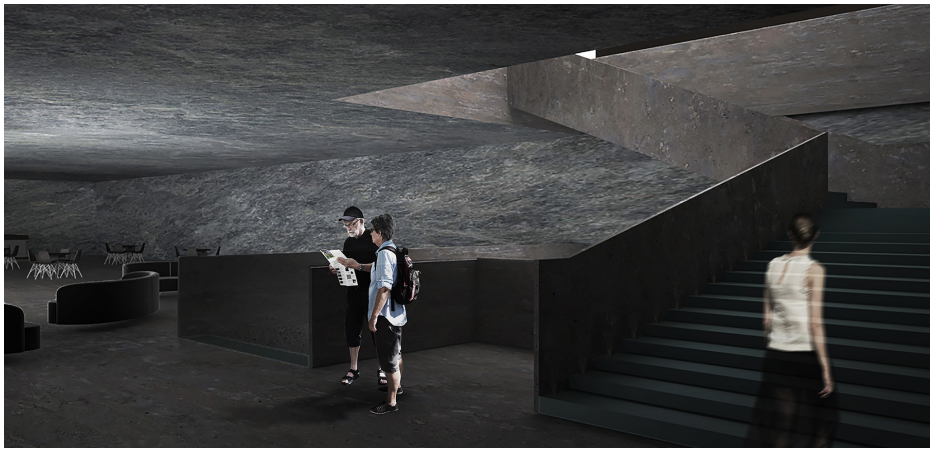


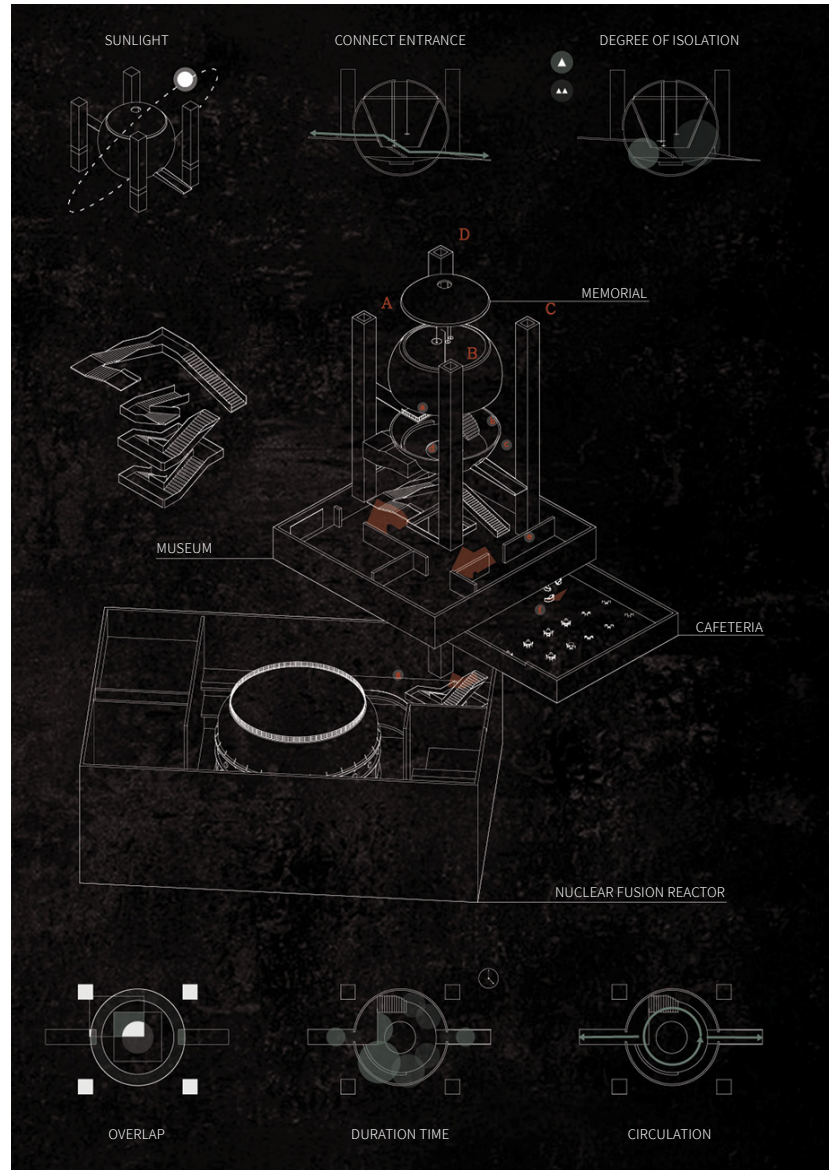











SUNLIGHT
CONNECT ENTRANCE
DEGREE OF ISOLATION
D
A
C
B
MEMORIAL
MUSEUM
CAFETERIA
NUCLEAR FUSION REACTOR
OVERLAP
DURATION TIME
CIRCULATION

우리가 숲이라면

정신 치유 거점 센터

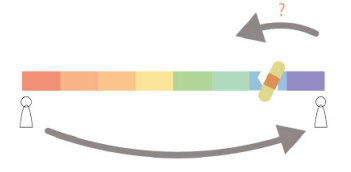
정새린

jssr1217@gmail.com

전 지구적 펜데믹은 사회, 경제, 생태계 위기를 극도로 악화시켰고, 계속되는 고립과 절망적 상황은 사람들의 정신건강도 파괴해 나갔다. 성장 중심 사회에서 준비 없이 마주한 펜데믹은 인류를 정신적으로 고립시켰고 동시에 자신의 삶 전반을 직접 돌아보며 내면을 진단할 수 있게 하였다.



PROPOSAL



코로나와 위태로운 정신 건강

전 지구적 펜데믹은 사회, 경제, 생태계 위기를 극도로 악화시켰고, 계속되는 고립과 절망적 상황은 사람들의 정신건강도 파괴해 나갔다.

성장 중심 사회에서 준비 없이 마주한 펜데믹은 인류를 정신적으로 고립시켰고 동시에 자신의 삶 전반을 직접 돌아보며 내면을 진단할 수 있게 하였다.

건축을 통해 위태로운 인류의 정신건강을 다룰 수 있도록

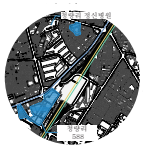
1. 사회에서 고립되고 **고독**한 공간에서 사회와 **공존**하는 공간으로
2. 기능과 효율을 중심으로 하는 **치료** 공간에서 환자 중심의 **치유**의 공간으로
3. App, 전자기기, 심리 상담 카페 등 **심리적 장벽**을 낮춘 공간으로

새로운 유형의 **정신 치유 거점 센터**를 제안한다.

ANALYSIS



서울 북동부의 핵심 부도심
(수도권 동부 지역과 연계되는 교통 중심지)



청량리 588 + 청량리 정신병원
(청량리역 중심 반경 700m)

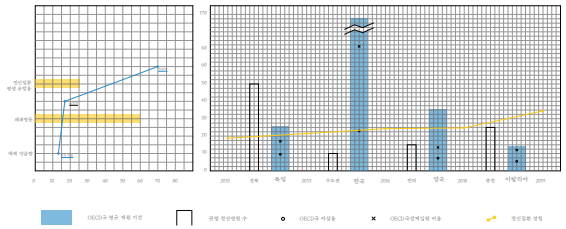


주거 밀집지역에 위치한 청량리 정신병원
(청량리 정신병원 중심 반경 350m)



해방이후 최초의 정신병원

현황 조사



국내 정신병원의 문제점

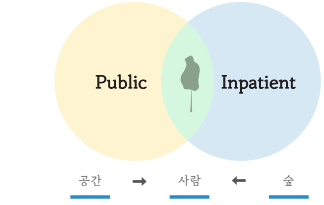


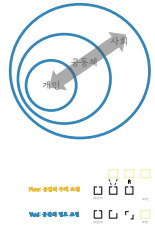
좁은 면적으로
부족한 프라이버시

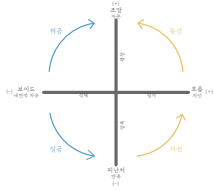
부족한
녹지

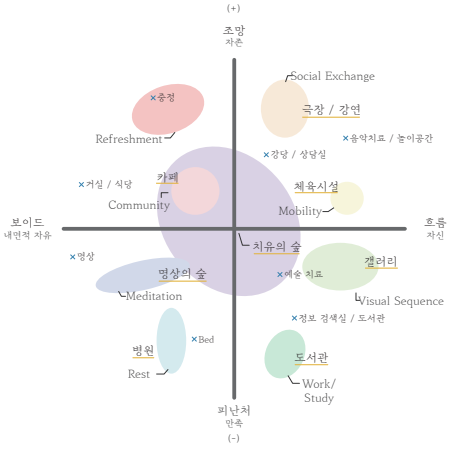
획일화된
입면, 평면, 프로그램

CONCEPT

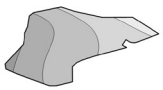




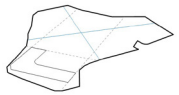




MASSING DIAGRAM



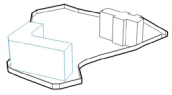
4m의 경사



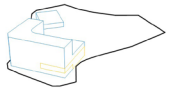
기존 병원과 출입구를 축으로 사용



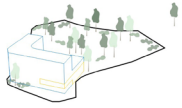
주거와 상업



기존 담장과 건물



Public + Inpatient
나무 / 석재



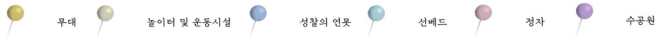
Garden

SECTION



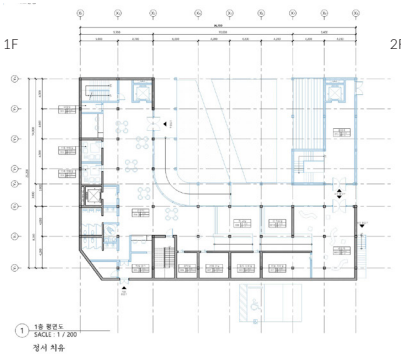
SITE PLAN



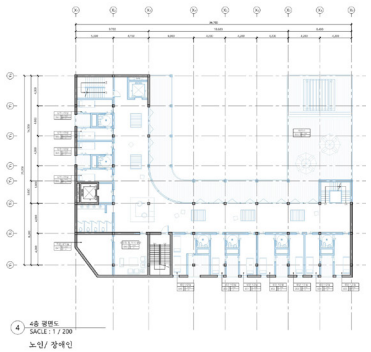


PLAN

1F



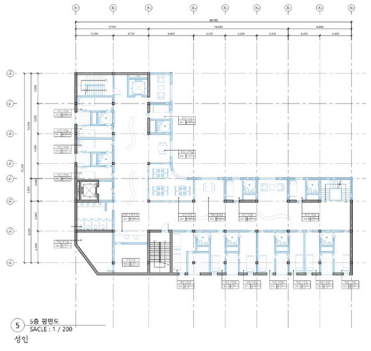
2F



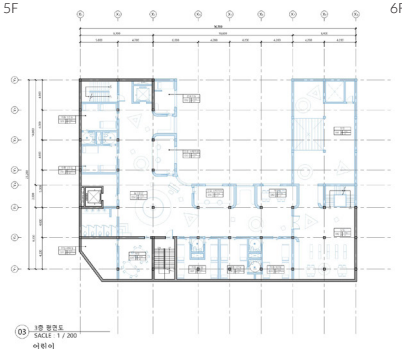
3F



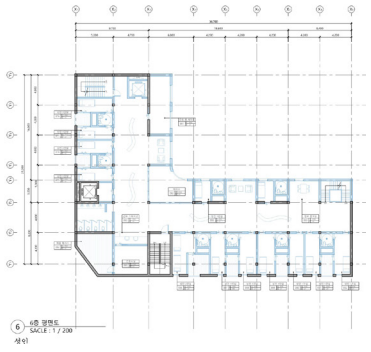
4F

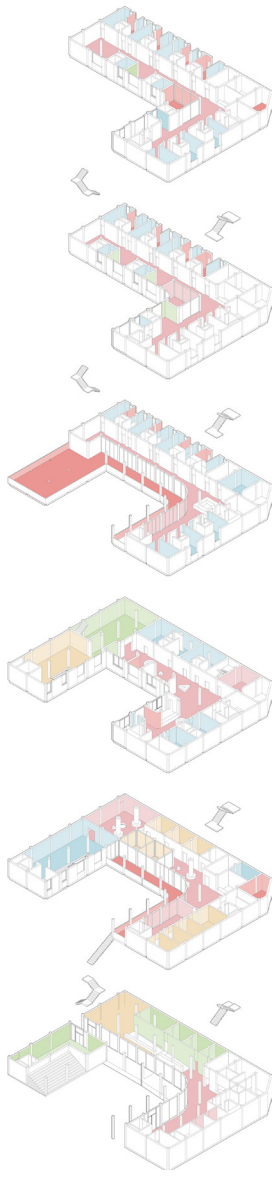


5F



6F





HeAL'L

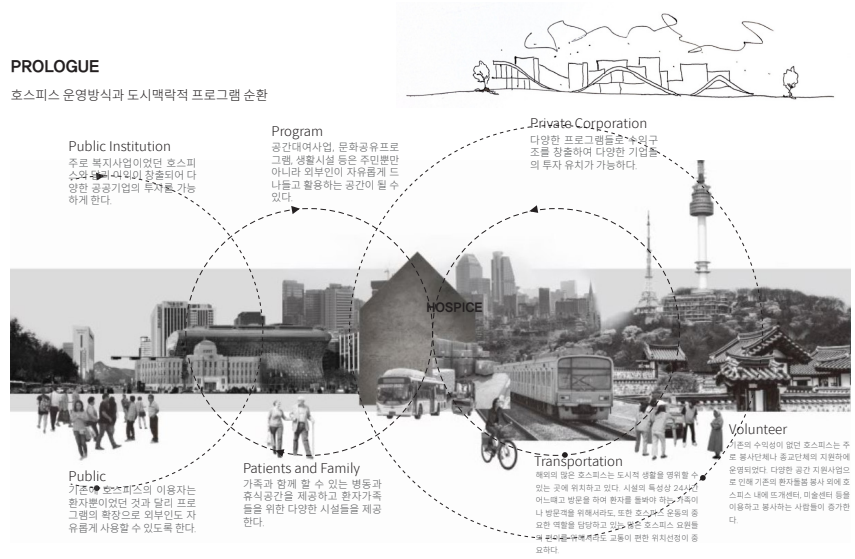
일상 속에서 일어난 비일상을 치유하다

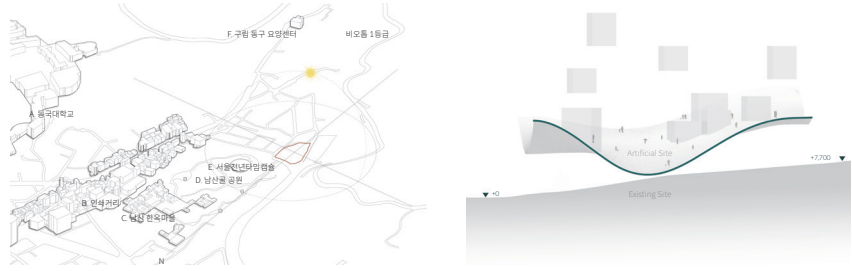
정연수

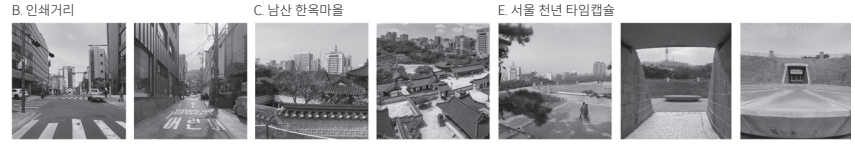
alisha9712@gmail.com

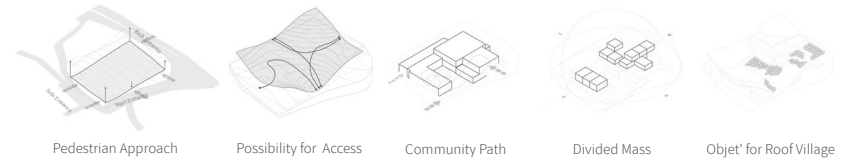
죽음은 누구나 언젠가는 겪어야 하는 삶의 과정이다. 그렇기에 죽음은 일상적이면서도 일상적이지 않은 사건이다. 일상에서 사람들은 죽음에 대한 두려움으로 눈에 보이지 않는 곳으로 숨기고 격리시킨다. 그래서 죽음이 막상 나의 일로 다가왔을 때 더 큰 불안과 두려움을 느낀다. 삶의 공간과 죽음의 공간이 철저히 분리된 사회는 죽음에 가까워진 사람들에게는 더 큰 좌절감과 우울감을 준다. 죽음에 대한 사회의 인식변화로 언젠가는 죽음이 일상이 될 우리 모두를 위로하고 치유한다.



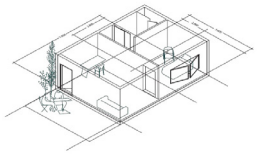




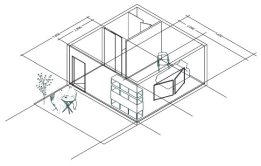




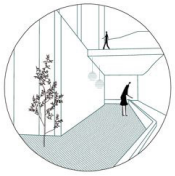
Type 01



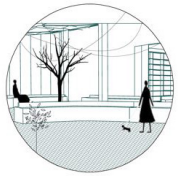
Type 01



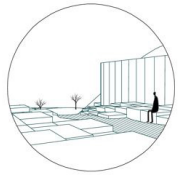




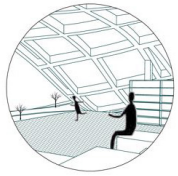
전이공간을 통한 명상



호스피스에 대한 사회 인식 개선

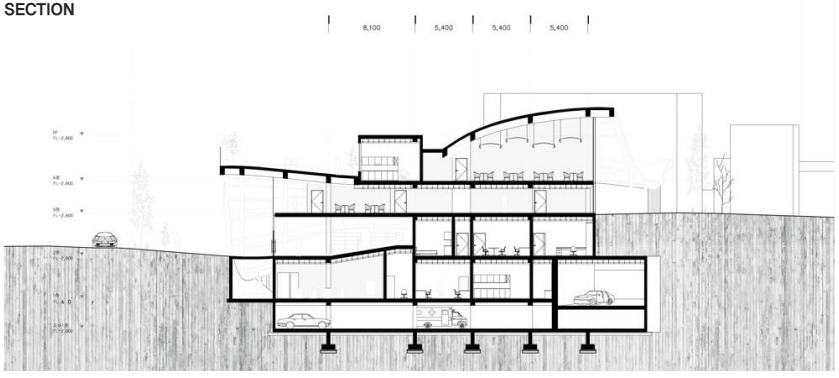


사회 안의 고립



다양한 활동 가능한 공간

SECTION



ETHIOPIAN PRESCHOOL

마을 교육 공동체 형성을 위한 공유 어린이집 프로토타입

정하영

hy11070@naver.com

에티오피아의 GABA마을 외곽의 두 사이트에 어린이집을 짓는 프로젝트이다. 이후 다른 마을에도 적용이 가능하도록 유연한 모델의 프로토타입을 제안한다.

이 지역의 넓고 푸른 광야는 도시에 사는 우리에겐 탁 트인 시원한 공간이지만 시각적으로 다양한 공간감을 경험해야 할 이 지역의 아이들에게는 지루하고 무책임한 공간일 뿐이다. 분산된 공간 배치를 통해 다양한 내외부 공간감을 느낄 수 있게 했고 사이트의 특성을 살려 유-초연계교육법을 활용한 설계로 교육 참여도가 낮은 에티오피아의 교육 환경에 변화를 주려고 한다. 필수 포함 시설인 텃밭과 식당, 커뮤니티 시설을 중심으로 단순히 형태 뿐 아니라 실제로 하나의 마을과 같은 작용을 하는 것이 목표이다.

사이트 가운데의 커뮤니티 가든과 회랑은 기둥과 지붕으로만 이루어진 유치생과, 초등생, 주민, 교사의 가장 기본적인 단위 형태의 만남 공간으로 하나의 연결된 지붕 아래에서 다양한 활동을 공유하며 더 나아가 시설 운영이 자리를 잡게 되면 회랑의 일부는 기존의 기둥과 보 구조체를 연장보강하여 벽체를 가진 실 공간으로 발전하여 더욱 전문성을 가진 마을 교육공간으로 변화한다.



SITE DIAGRAM & PROTOTYPE

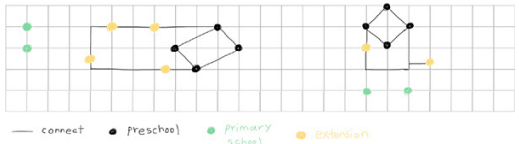
SITE A. DILLU (95x200)㎡



SITE B. HIDDI (70x65)㎡

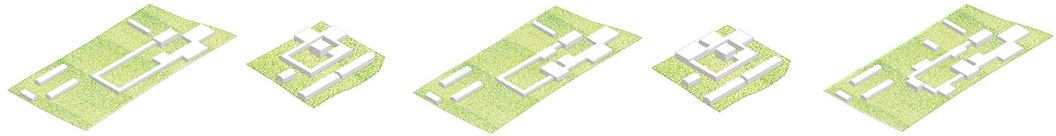


PROTOTYPE



어떤 사이트에서든 4개의 주요 어린이집 공간 (2개의 교실, 체육관, 교무실) 은 항상 마름모 형태로 배치된다. 이러한 형식의 배치는 크고 작은 여러 안뜰을 만들어주며 각 공간들은 데크로 연결되어 교사와 아이들을 시각적으로 연결해주고 자유롭게 내외부를 드나드는 순환 경로를 제공한다.

MASSING DIAGRAM

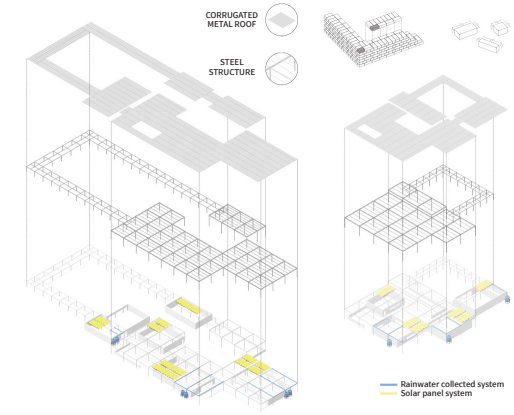


1 STEP.
주요 필수 시설 (교실2, 교무실, 체육관) + 회랑

2 STEP.
1 STEP + 식당 + 커뮤니티 시설1

3 STEP.
2 STEP + 다양한 커뮤니티 시설

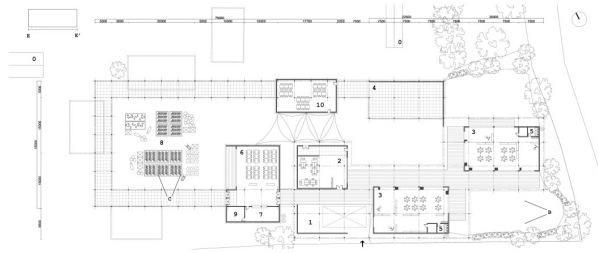
SYSTEM DIAGRAM



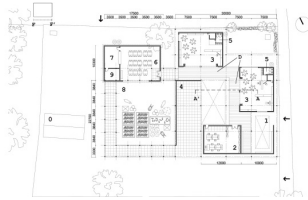
철골 프레임 구조는 빠르고 간편한 시공이 가능한 재료로 기술력이 부족한 현 지역에 적합하며 지속가능성과 유지관리의 측면에서 효율이 높다. 이러한 구조지붕은 에티오피아의 3개월 반 우기에도 공사를 진행할 수 있고, 지붕 구조의 빔은 빗물 응집 시스템으로 활용되며, 지붕에는 태양열 판을 설치할 수 있다.

PLAN

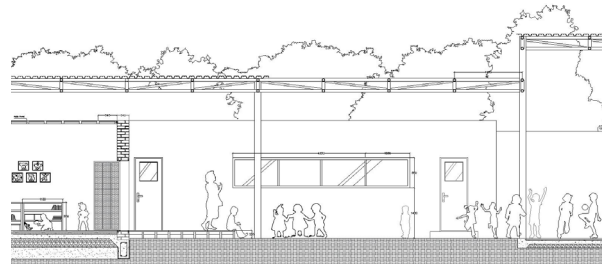
DILLU

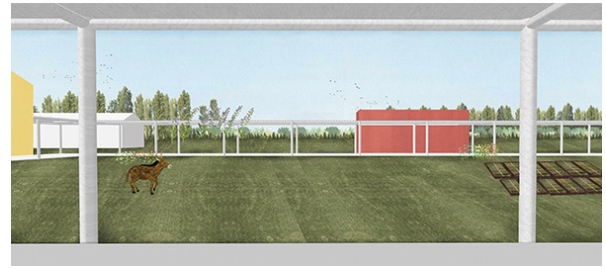


HIDDI

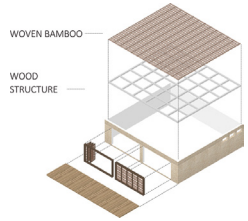


0 primary school
1 lobby
2 office
3 class room
4 gym
5 dining room
6 kitchen
7 community garden
8 storage
9 multi room



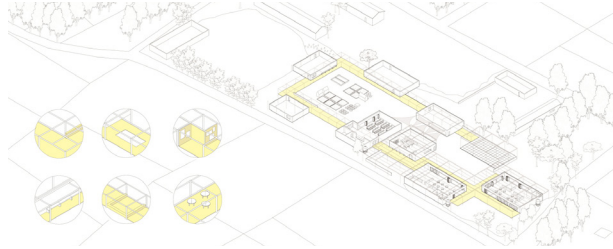


AXONOMETRIC – ROOM



철평소에는 우물에서 끌어올린 물을 탱크에 저장하여 사용하지만 긴 우기 기간에는 지붕 철골 구조 빔의 홈통을 통해 빗물을 수집하여 부족한 물을 해결한다 빗물 시스템은 교실내의 화장실, 식당, 텃밭 등의 저장 탱크에 모은 후 활용된다.

지붕 아래에 지어지는 실들은 현지에서 주로 사용하는 재료인 흙벽돌과 대나무를 사용한다. 설비 기술이 제공되지 않기 때문에 자연 환기를 위해 엮은 대나무를 활용한다.



ELEVATION









광주, 패션 클러스터

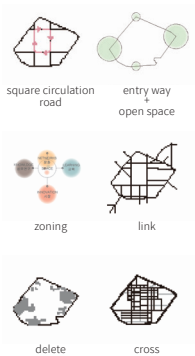
산업 공정의 집적화가 만드는 도시의 지속가능성

조유진

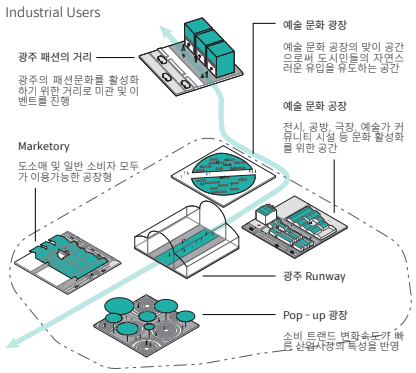
Whdbwls7984@naver.com

방직산업은 60-90년대 국내 10대 기업에 선정될 만큼 전성기를 달렸고, 한국 경제발전을 선도하는 역할을 해왔다. 90년대에 들어서면서 국내적으로 민주화로 인해 인건비 상승이라는 표면적 이유와, 국외적으로는 기술적으로 차별화되지 않아 시장경쟁력을 잃게 되면서 쇠퇴하였다. 산업의 쇠퇴가 이익율이라는 요인이 크지만, 과거부터 연구개발에 대한 투자가 낮아 수익성과 성장성이 떨어지게 되면서 가속화되었다. 방직산업에서는 일신·전남 방직공장부지와 마찬가지로, 재생 및 지속가능성에 대한 고민이 계속되고 있다.

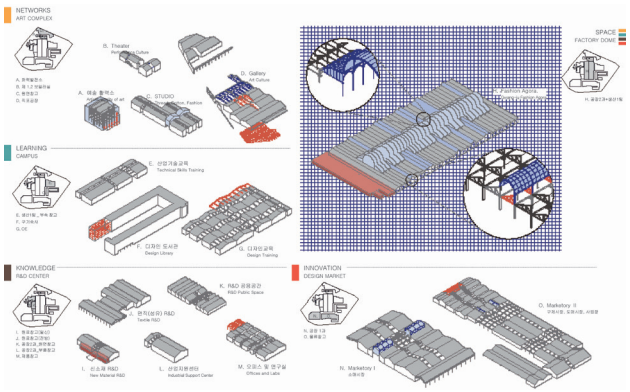
PROGRESS DIAGRAM



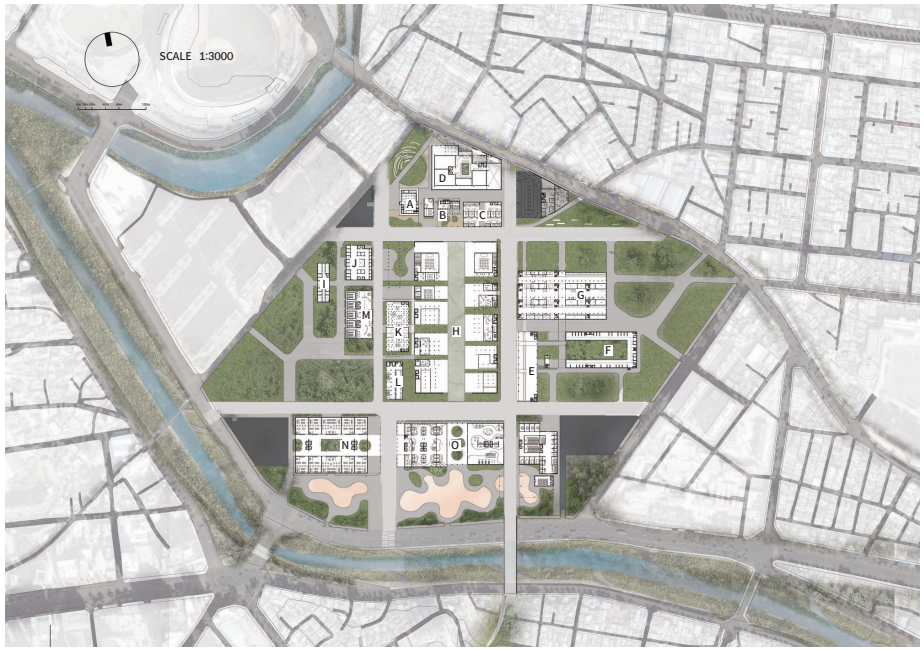
CIRCULATION DIAGRAM



PROGRAM DIAGRAM



PLAN









A. 예술 활력소
Artistic Vitality of art

B. Theater
Performance Culture

C. Studio
Thread, Cotton, Fashion

D. Gallery
Art Culture

E. 산업기술교육
Technical Skills Training

F. 디자인 도서관
Design Library

G. 디자인교육
Design Training

H. Fashion Agora.
Gwang-ju Fashion Agora

I. 신소재 R&D
New Material R&D

J. 면직(섬유) R&D
Textile R&D

K. R&D 공용공간
R&D Public Space

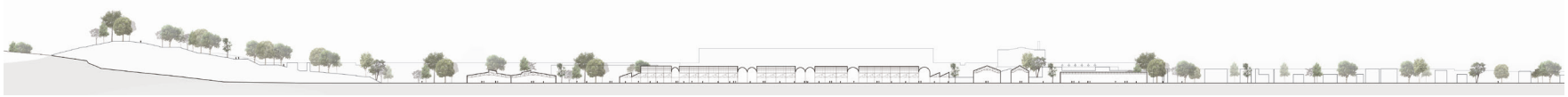
L. 산업지원센터
Industrial Support Center

M. 오피스 및 연구실
Offices and Labs

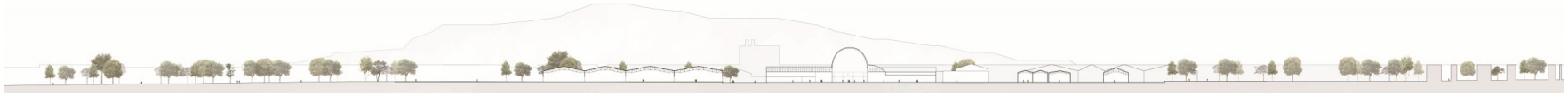
N. Marketory I
소매시장

O. Marketory II
구제시장, 도매시장, 사업장

SECTION A–A'



SECTION B–B'



공공재개발

공 동 Pandemic, 자생적 면역,
성 체 공동체 마을 그리고 선형 녹지

최예찬

christchan29@naver.com

펜데믹으로 인해 변화된 사회는 청년 고독사 급증, 아동학대 사건 은폐 등 사회적 취약계층의 고립이 심화되고 있다. 지자체가 공공의 기능을 수행할 수 없다면 자생적으로 이웃끼리 그 역할을 대신할 수 없을까? 사회적 거리는 유지하되, 격식과 서열이 없고 소박하며 소통이 가능하고 출입이 자유로운 공간은 없을까? 공공의 목적으로 공동체 중심의 공공재개발은 어떤 모습이어야 할까? 이를 위해 소규모 공동체 생활이 가능한 시스템과 제3의 공간을 제안한다. 산에 위치하지만 휠체어로 다니기 편한 동네, 왕진이 활성화될 수 있도록 곳곳에 치한 왕진 쉼터, 이웃의 안부를 묻거나 공동체 활동할 수 있는 공동체 시설, 공적 녹지가 선형으로 이루어진 쾌적한 동네, 격식이 없고 모두가 평등하게 누릴 수 있는 공간들을 조성한다.

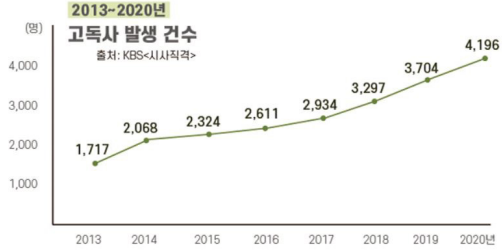


PROLOGUE

전국 위기아동 방문조사율

	2019년 1분기	2020년 1분기
발굴 수	22,747	20,858
방문 수	18,288	3,643
방문율	80% ≫	17%

출처: 신현영 의원실

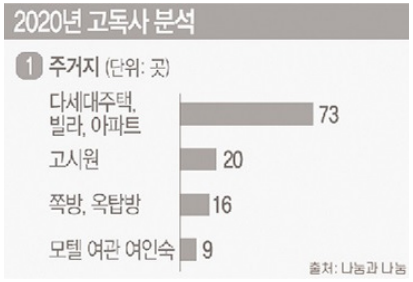


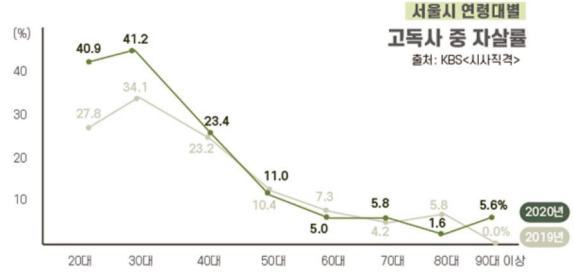
펜데믹으로 인한 변화된 우리 사회는 청년 고독사 급증, 아동학대사건 은폐 등 취약계층의 고립이 심화되고 있다.

지자체가 공공의 기능을 수행할 수 없다면, 자생적으로 이웃끼리 그 역할을 대신할 수 없을까? 소규모 공동체 생활을 할 수 있는 시스템과 공간이 필요하다.

고독사 발생지는 다세대 주택, 빌라, 아파트가 우세하다. 사회적 거리는 유지하며 동시에 격식과 서열이 없고 소박하며 수다가 가능하고 출입이 자유로운 제3의 공간은 어디에 있을까?

차가운 콘크리트벽과 검붉은 벽돌은 스스로 마음의 문을 닫는 사람들을 고립시키고 우울감을 심화시킨다.





2020년
서울시 연령별 고독사 건수

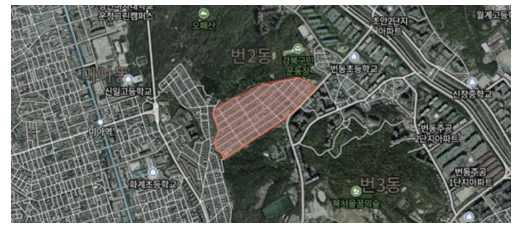
30대 이하	73 건
40대	99 건
50대	211 건
60대	201 건
70대	120 건
80대 이상	82 건
결측	2 건
총계	790건

약 10%가 30대이하 에서 발생

SITE ANALYSIS



서울시 강북구 번동
노령화지수, 1인주거, 다세대 주택 밀집지역 / 장애인, 중증장애인 취약지역



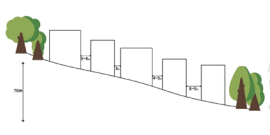
번돈 148단지 공공재개발 후보지역 선정 / 오패산 기슭에 위치한 폐쇄적 산동네

또 다른 의미의 공공재개발이란?

STRATEGY OF DESIGN



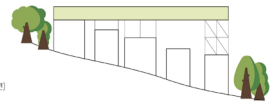
비좁은 경사차로 개선
지하, 지상 주차장 확보
버스정류장 우회



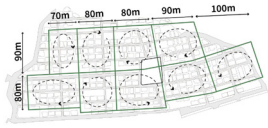
도로 폭 3m~9m, 급경사
보행안정성 취약, 차로 중심
녹지공간 분리



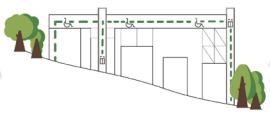
신축 50% 리모델링50%
건폐율 완화 용적률 제한
노후도, 구조 고려한 리모델링



선형(linear) 새로운 제3의 공간
격식없고 , 소박, 수다가능
출입이 자유로운 공간



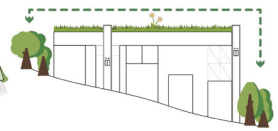
선형보행동선 70~90m로 설정
아동 및 노인 5분 이내 순환 및 왕진



코어동선을 연결구조로 보행동선의 입체화
공동체 공간의 입체화



순환체계단위 다양한 프로그램
순환동선 교점의 위치에 중,소공원

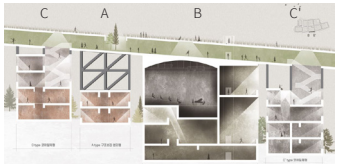


상단 선형공원으로 활용
공공녹지 공간으로 연결
선형, 점 형태간 입체적 공원 제안

ZONING DIAGRAM



ZONING DIAGRAM



C type 코어일체형 - 기존 철근콘크리트 구조의 리모델링 방식으로 상부 2층은 공동체 시설로 사용되며 코어의 역할을 한다. 하부 2층은 기존 주거시설로 유지된다.
A type 구조보강 분리형 - 기존 벽식구조의 단독주택형을 구조보강하여 기둥보+가세를 통해 상단 매스를 지탱한다. 기존 주택의 시설은 유지된다
B type 구조일체형 - 기존에 있던 벽식구조 주거건물을 부수고 상단부 매스와 구조일체형으로 신축한다. 기존 건물보다 더 유리한 건폐율 갖으며 공동체 쉼터와 같은 소규모 공연시설 및 종교시설이 있다.
C' type 코어일체형 - 기존 철근콘크리트 구조의 리모델링 방식으로 건물 전체가 공동체쉼터 및 공동체시설로 사용된다. 주로 주거밀집 지역에 위치한다.



신축 20% 유지 및 리모델링 80%
축 중심, 급경사 우선 개발



신축 30% 유지 및 리모델링 70%
중앙 광장을 기점으로 프로그램 연결



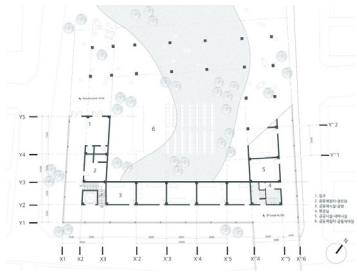
신축 40% 유지 및 리모델링 60%
중심축 완전 개발 세로축 개발
순환 동선 체계를 구축



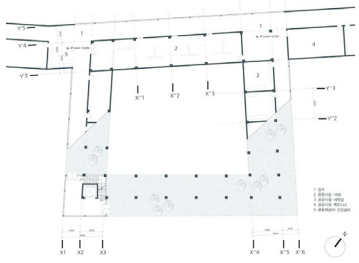
신축 50% 유지 및 리모델링 50%
작은 광장의 형성
주변 소공원과 입체적 연결

PLAN

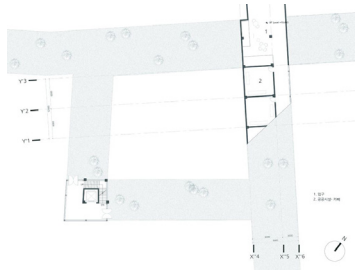
1F



2F



3F



SECTION & ELEVATION



공유와 공생, 공공 빌딩

기존 상인과 주거공간의 공유, 그리고 새로운 공유 주거를 한 건물에 담다.

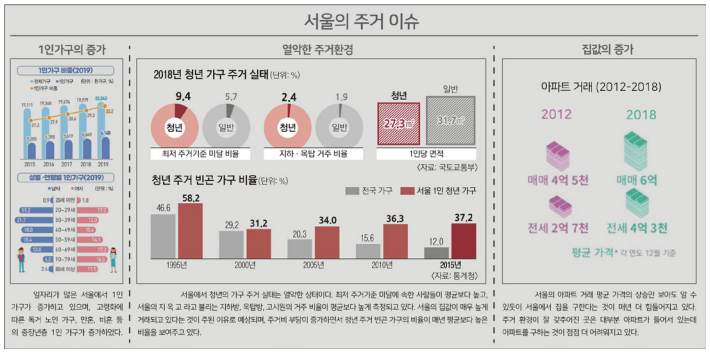
최유빈

cybsera@naver.com

강변 테크노마트는 98년도에 완공되어 복합쇼핑몰로서 존재감을 보여왔다. 하지만 시대의 변화를 겪으면서 더이상 전자제품을 사러 전자상가에 방문하지 않고, 강변역의 상권 활발하지 않는 등의 이유로 인해 상가들은 점점 비워지고 있다. 강변역과 동서울터미널을 옆에 두고 한강을 조망한다는 장점을 살려 주거공간을 계획하고, 20년 이상 자리를 지켜온 기존 상인들의 새로운 시작을 위한 techno(전자상가)+ culture / office 결합을 통해 테크노마트의 가치를 이어가고자 한다.



SITE ANALYSIS



일자리가 많은 서울에서 1인 가구가 증가하고 있으며, 고령화에 따른 독거 노인 가구, 만혼, 비혼 등의 증가(2035년 1인 가구가 증가하였다.

서울에서 청년의 가구 주거 실태는 열악한 상태이다. 최저 주거기준 미달에 속한 사람들이 평균보다 높고, 서울의 지 옥 고 라고 불리는 지하방, 옥탑방, 고시원의 거주 비율이 평균보다 높게 측정되고 있다. 서울의 집값이 매우 높게 거래되고 있다는 것이 주된 이유로 예상되며, 주거비 부담이 증가하면서 청년 주거 빈곤 가구의 비율이 매년 평균보다 높은 비율을 보여주고 있다.

서울의 아파트 거래 평균 가격의 상승만 보아도 알 수 있듯이 서울에서 집을 구한다는 것이 매년 더 힘들어지고 있다. 주거 환경이 잘 갖추어진 곳은 대부분 아파트가 들어서 있는데 아파트를 구하는 것이 점점 더 어려워지고 있다.

"주거환경의 질 개선과 다양한 가구 구조 필요"

강변 테크노마트

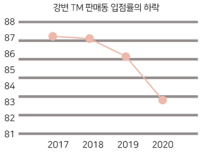
위치: 서울특별시 광진구 광나루로 56길 85 용적률: 548.38%
완공일: 1998년 4월 건폐율: 43.66%
지역지구: 준주거지역, 주차장 정비구역 엘리베이터: 승용 28대/ 비상용 6대
층수: 지하 6층, 지상 39층 주차: 자주식 2184대





- 1998.04 테크노-마트 21 개점
- 2006.08 9층 하늘공원 서울시 10대 조망명소 선정
- 2011.07 건물 진동 사건 발생
- 2013.06 3,4층 매장을 오픈
- 2013.10 서울시 지정 미래유산 선정
- 2019.12 서울 야간관광 50대 명소 뷰포인트 선정

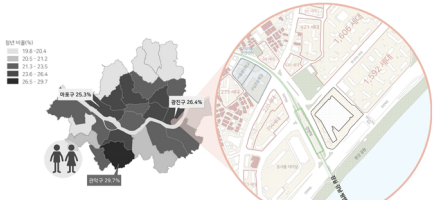
강변 TM 판매동 입점률의 하락

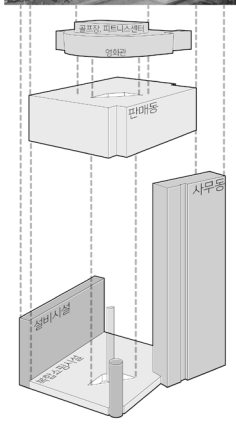


테크노마트는 계속해서 입점률이 하락하면서 판매동은 비워지고 있다. 이러한 공실률 증가의 원인에 대하여 분석해보았을 때,

1. 주거 중심으로 자리잡은 주변상권
2. 노후시설로 이용률이 줄고 있는 동서울터미널
3. 인터넷, 모바일 쇼핑 활성화로 오프라인 매장 이용률 하락

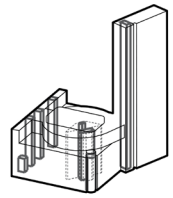
으로 볼 수 있다. 20년 이상 자리를 지켜온 상인들이지만 사람이 없는 판매동에서 더 종아지기 위한 해결방안이 필요한 상황이다.



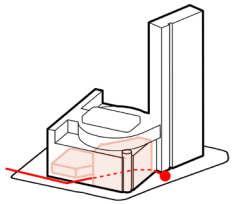


사이트 주변으로는 규모가 큰 아파트 단지가 둘러싸고 있으며, 오피스텔과 빌라, 단독 주택 등의 다양한 형태의 주거가 자리하고 있다. 주변에는 주거 편의시설이 많이 존재하여 살기에 좋은 도시를 이루고 있다. 한강을 조망하고 2호선 바로 앞에 위치하며, 다양한 버스노선과 시외, 고속버스 터미널이 있다. 학교가 적정거리에 있으며 학원가가 정착되어 있고 잠실, 강남과 가까운 위치에 있어 직주근접 실현이 가능한 곳이다.

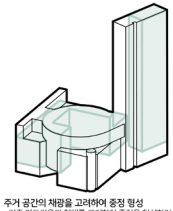
MASSING DIAGRAM



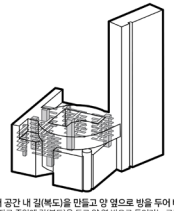
기존 건물의 구조, 설비 활용
: 설비시설이 몰려있는 설비타워와 아트리움, 엘리베이터, 원형계단실, 에스컬레이터를 활용한다.



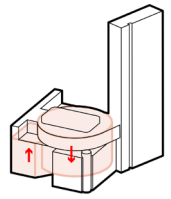
인근 아파트 단지에서 강변역 출입구를 이어주는 흐름 형성
: 기존에 막혀있던 아파트 단지로의 매스를 열어주고 지하철 역까지 길을 뚫어주어 유입을 증가시키고자 한다.



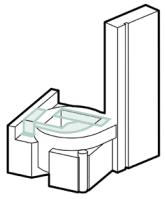
주거 공간의 채광을 고려하여 중정 형성
: 기존 아트리움의 형태를 고려하여 중정을 형성하여 주거 환경의 질을 높여준다.



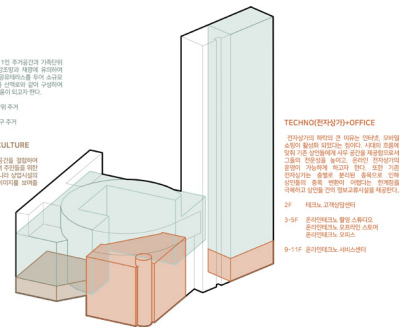
주거 공간 내 길(복도)을 만들고 양 옆으로 방을 두어 배치
: ㄷ자로 중앙에 길(복도)을 두고 양 옆 방으로 들어가는 구조로 하여, 코어에서 적정 거리의 방을 두었다.



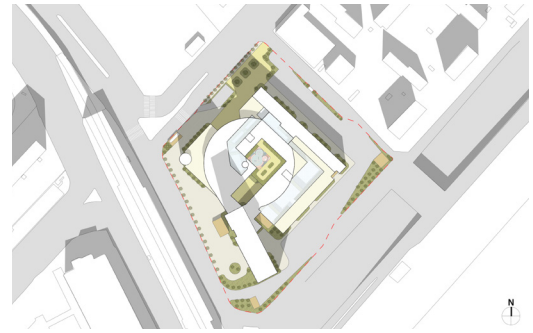
기존매스와 하부 오픈으로 인한 매스 연결
: 상부층의 원형 매스와 하부층의 오픈된 매스를 자연스럽게 연결해주어 매스의 볼륨을 만들어준다.



천창 채광을 통해 길(복도)의 환경을 적절히 조절



SITE PLAN







와디즈 문화 센터

연과 사람의 공존을 위한 생태전시공간, 와디즈 문화센터

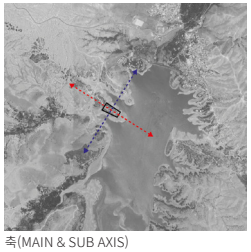
최윤규

yunting7272@gmail.com

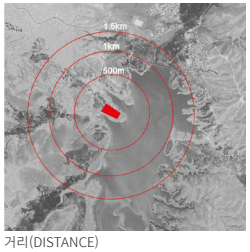
모로코의 오아시스는 급속한 인구증가에 따라 물의 사용량의 증가에 의해 사라지고 있다. 이는 매년 5~8%정도 감소를 보이며 주변 경작지의 개발, 마라케시의 인구 증가, 사람들의 물에 대한 교육의 부족함으로 나타난다. 현재 모로코 정부는 많은 노력을 하지만 물에 대한 교육에 대해 많은 부족함을 보이고 있다. 그래서 나는 사람들에게 자연과 물에 대한 소중함과 경각심을 깨워주고자 자연체험형 문화센터인 와디즈 문화센터를 설계하였다. 와디(wadi)란 사막 같은 건조한 지역에서 평소에는 마른 골짜기지만 큰비가 오면 물이 흘러 강이 되는 지형을 뜻한다. 나의 문화센터도 이처럼 큰 강이 되어 자연을 보호하자는 의미로 와디즈 문화센터라고 이름을 지었다.



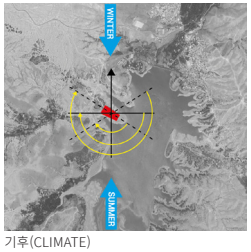
SITE DIAGRAM



축(MAIN & SUB AXIS)



거리(DISTANCE)

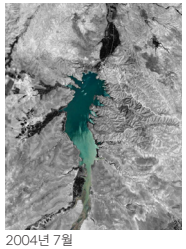


기후(CLIMATE)

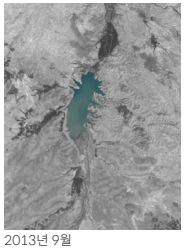


도로(TRANSPORTATION)

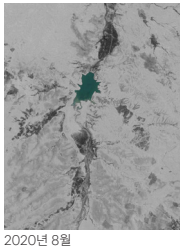
SITE PROBLEM



2004년 7월



2013년 9월



2020년 8월

인근 도시인 마라케시의 수도사용량은 1960년에 비해 2020년 대비 20배가 증가하였고 인구수가 늘어나며 식량 수요가 늘자 경작지가 많이 생기며 수도 사용량이 증가하였다. 또한 물부족에 대한 시민의식이 부족함도 수도사용량의 증가에 한몫 하게되었다. 인접 도시의 인구 증가, 경량지 확장, 사막화 현상, 물 부족에 대한 시민 의식부족으로 사이트의 오아시스가 증발하고 있다.

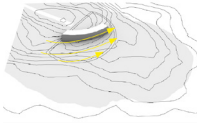
MASSING DIAGRAM

I.



사이트 배치 및 축 변경

II.



대지 등고에 따른 매스 변형

III.



매스와 물의 접촉면을 늘리기 위한 매스 돌출

IV.



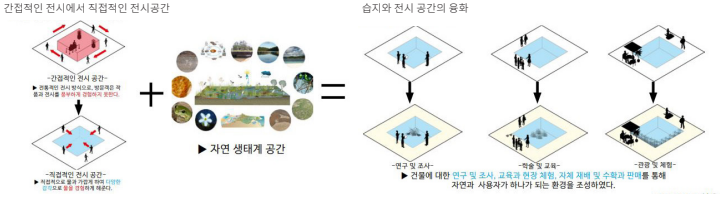
상류에서 내려오는 물의 흐름에 따른 통로 형성

V.



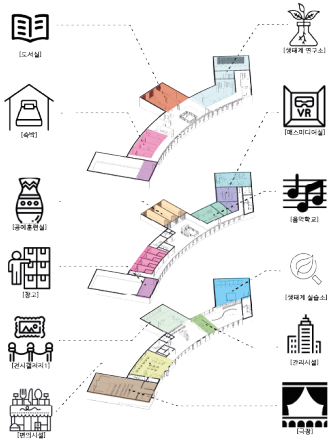
지형 평면화에 따른 매스의 높이 조절

PROGRAM



SITE PLANNING

EXONOMETRIC



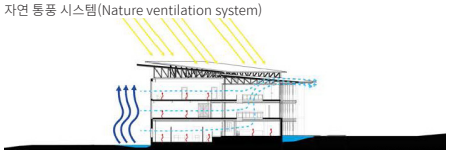
사람들이 휴식할 수 있는 생태지 조성



외국인, 현지인, 연구원 모두에게 맞는 공간조성



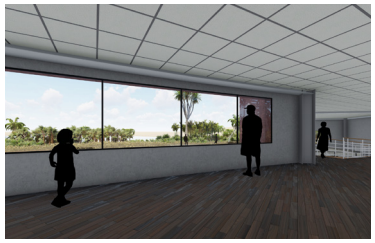
자연 통풍 시스템(Nature ventilation system)

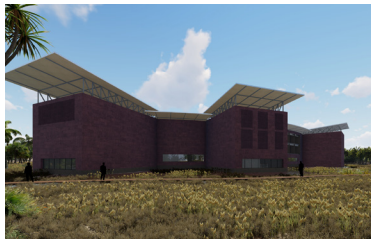


문화센터 주위로 사람들이 자연을 경험하고 느끼게 하기 위해 사이트 남,북쪽으로 습지를 조성하였고 외부에서 경험할 수 있게 산책로를 조성하였다. 또한 외부장거리 여행객들을 위한 주차 공간 또한 배치하였다.

문화센터에 필수적인 요소들과 관광객, 현지인, 연구원 등 시설을 이용하는 사람들을 위해 1층에는 체험 및 휴식, 2층은 문화체험, 3층은 연구 및 학술 위주로 공간배치를 하였다.

평균 온도 40도의 무더운 모로코 사막 한가운데에 있는 문화센터를 자연 통풍 시스템을 통해 물리적인 설비 없이 공기 순환을 잘 하도록 지붕 및 구조를 설계 하여 보다 편하게 건물을 사용할 수 있도록 설계하였다,









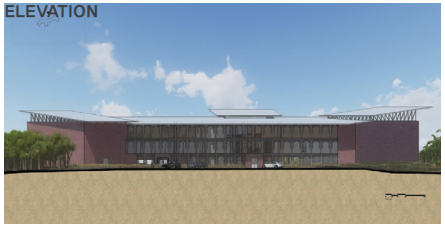
PLAN







ELEVATION





SECTION





STUDIO 6 : 2020-2

건축과 도시의 스케일의 변화에 따른 대상지 분석 및 설계개념 도출방법 등을 학습하고 토지이용, 교통, 오픈 스페이스, 및 건축계획 등을 수립하는 작업을 통해 건축 및 도시설계 실무능력을 키우고 건축계획 및 설계사고체계 강화를 목표로 한다. 스튜디오 전반기는 대상지 현황분석, 기본구상, 개념도출 등의 마스터 플랜 수립과정을 학습하고, 후반기에는 건축과 도시의 3차원적 공간 구성과 이를 건축적으로 구체화 할 수 있는 설계능력 학습을 목표로 한다.

Project 1. Urban design

studio

6

선배들은 어땠나요?

어려웠던 점

- 당시 사이트가 출입이 통제 된 나대지여서 법규 규제도 심했고 실제로 사이트에 들어가 볼 수도 없어서 조금 불편했다.

- 설계를 진행하면서 도시를 읽어내고 현재 사이트의 쓰임과 외형, 사람들의 흐름을 만들어내는 점이 어려웠다.

- 갑자기 커진 스케일의 감을 익히기가 가장 어려웠다. 사이트가 넓은만큼 건드려야할 요소들이 많은 점도 힘들었다.

참고하면 좋을 점

- 도시프로젝트는 특히나 주변의 맥락 파악이 중요한 것 같다. 현재 사이트 주변으로 어떠한 환경이 조성되어 있느냐에 따라 어떠한 성격의 프로그램을 넣을 것인지 대략적으로 예측이 가능하기 때문에 초반에 사이트 분석을 잘 해보는 것을 추천한다.

- 사이트의 공간이 실제로 얼마나 큰지 감을 익히는게 가장 중요한 것 같다. 모니터상으로는 사이즈 감이 잘 오지 않기 때문에, 사이트를 직접 여러번 경험해보는 것을 추천한다.

- 규모가 큰 프로젝트는 스케줄관리 및 파일 관리가 중요한 것 같다.

Songhyeon Library Town

정신적, 육체적 스트레스를 해소하기 위한 문화공간, 라이브러리 타운

김영식
shik1312@naver.com

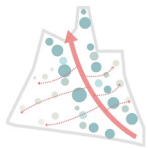
송현동이 속한 서울시 종로구에는 대기업들과 유네스코 세계유산으로 등재된 관광지, 뮤지엄, 학교, 소상공인 업체 등 다양한 성격의 프로그램이 존재하며, 관광을 하는 외국인, 학교를 다니는 학생, 직장으로 출퇴근 하는 직장인 등 많은 유형의 사람들을 볼 수 있다. 따라서, 여러 유형을 지닌 사람들의 정신적, 육체적 스트레스를 해소하기 위한 문화공간으로 라이브러리 타운을 만들었다. 다양한 유형의 사람들에 맞게 음악, 디자인, 요리, 패션, 여행 등 여러 테마의 라이브러리를 형성하여 선택지를 제공, 누구에게나 휴식과 경험을 선사한다.



CONCEPT



축 설정
사이트에 주변 관광 동선을 연결해주는 주축설정



다양한 동선
축을 중심으로 병렬적인 동선을 만들 수 있도록 배치



매스 배치
책들을 서고에 꽂은 모습으로 배치, 공간의 위계형성

AXIAL LINE



DESIGN PROCESS



교점 (Node) : 통로들의 교차점 혹은 집합점인 교점에 다양한 이벤트 발생



경계 (Edge) : 축과 블록을 기준으로 형성하고 있는 경계부 활성화



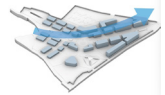
길 (Path) : 축길을 기준으로 병렬적인 동선 형성



지역 (District) : 쿠킹, 패션, 건축, 상업시설, 뮤직, 디자인, 트래블, 축길로 세분화



랜드마크 (Landmark) : 시각적으로 쉽게 인지될 수 있는 랜드마크

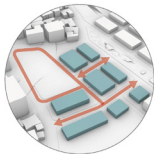


스카이라인 (Skyline) : 오피스와 주거지의 극단적 높이를 완충시키는 스카이라인

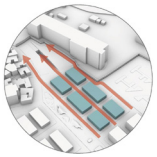
DESIGN PROCESS



축길
-축길 활성화를 위해 내부 이벤트가 보이도록 유리로 마감
-책을 꽂아놓은 듯한 매스 배치



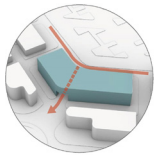
쿠킹 라이브러리
-높이 4m 제한
-이벤트존 형성으로 경계부 활성화
-한옥



패션 라이브러리
-높이 6m 제한
-런웨이와 같은 리니어한 공간 형성
-퍼블릭한 공간을 위한 유리 마감



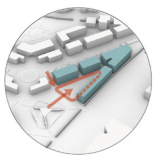
종합 상업시설
-높이 8m 제한
-보행스트레스가 가장 높은 중심부 상업시설 배치, 로터리 광정 형성
-곡선 매스감을 위한 석재 마감



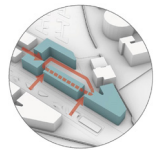
디자인 라이브러리
-높이 8m 제한
-주차장과의 연계성 극대화를 위한 1층부 오픈
-석재 마감



건축 라이브러리
-높이 8m 제한
-삼각형 매스 각 면을 통한 새로운 환경
-건축의 하이테스 기술을 느낄 수 있는 알루미늄 마감



뮤직 라이브러리
-높이 12~15m 제한
-버스킹존 형성
-대지를 활용한 소나무 언덕을 통해 버스킹존이 보임
-리듬감을 느낄 수 있는 루버 마감



트래블 라이브러리
-높이 12~15m 제한
-중정 공간의 위요감 형성
-다양한 테마 트래블 라이브러리를 보며 여행 온 분위기를 제공
-폴리카보네이트 마감





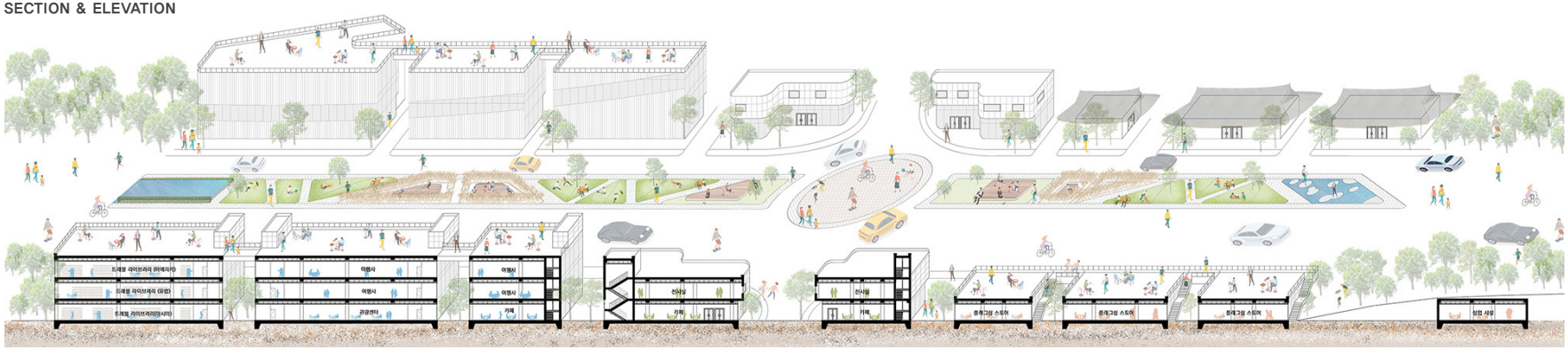








SECTION & ELEVATION



송현의 중심에서 역사를 외치다.

여러 도시적 요소들의 혼재 속, 전통적 결합의 장을 만들다.

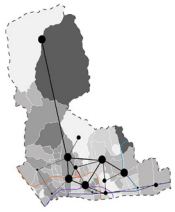
김채윤

chaeyun2329@naver.com

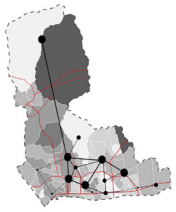
송현동은 조선시대 왕실의 친인척, 높은 관리들의 거주용도로도 사용되었던만큼 역사적으로 의미 깊은 장소이며 경복궁의 바로 옆에 위치한 가치있고 장소성이 큰 부지이다. 이 자리에 조선시대 왕실의 전통문화를 직접 체험하며 보고 느낄 수 있는 공간을 계획하였다. 길을 이용하여 선큰으로의 동선을 유도하고 각각 지상과 지하에서 전통적인 마당의 역할을 하는 넓은 공간을 사용자들에게 자유롭게 제공해주며 레벨차를 이용해 입체적으로 행위들이 이루어지는 공간을 만들고자 하였다.



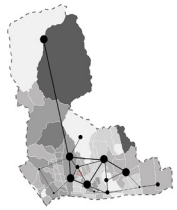
WIDE AREA ANALYSIS DIAGRAM



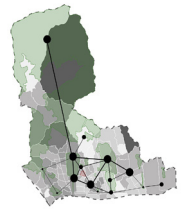
SUBWAY ROAD



CAR ROAD

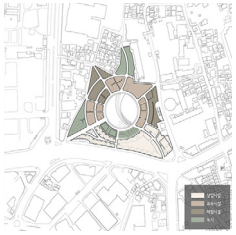


TOURIST AREA

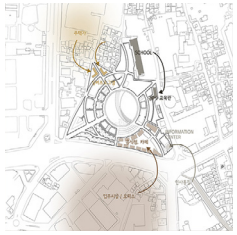


GREEN AREA

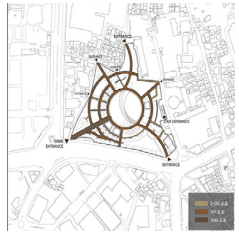
PROGRAM DIAGRAM



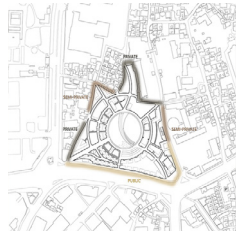
PROGRAM RANGE



CITY CONTEXT

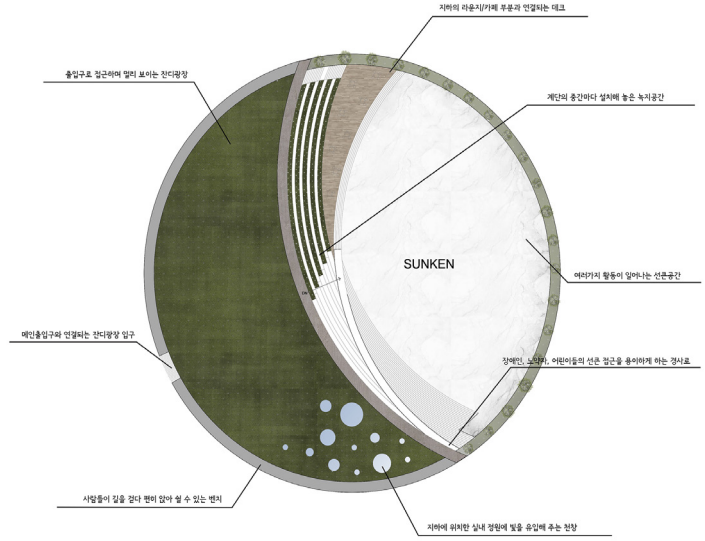


ROAD HIERARCHY

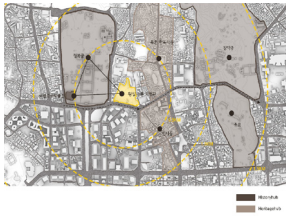


PRIVACY

MASSING DIAGRAM



PROGRAM



DESIGN DIAGRAM



미사토



돌 길



오앗꽃



소나무

길 디자인 가이드라인
한옥마을의 성격과 부합하게 만들기 위해 자연에서부터 온 재료를 활용한 길 디자인을 제시한다.

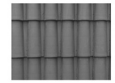
녹지체계 디자인 가이드라인
조선 왕실의 상징인 오앗꽃과 사이트의 역사가 담긴 소나무로 대부분의 녹지체계를 구성, 이외의 식재는 외래종 식재의 사용을 기피하도록 설정하였다.



담장 디자인 가이드라인
사이트와 맞닿은 주변 프로그램을 고려하여 담장을 설치하였으며 콘타를 고려해 건물 출입구 주변에 낮은 단의 담장을 선치하였다.



느티나무



기와

건축물 재료 디자인 가이드라인
한옥마을의 성격과 부합하게 만들기 위해 자연에서부터 온 재료를 활용한 건축물 재료 디자인을 제시한다.



우진각지붕



모임지붕



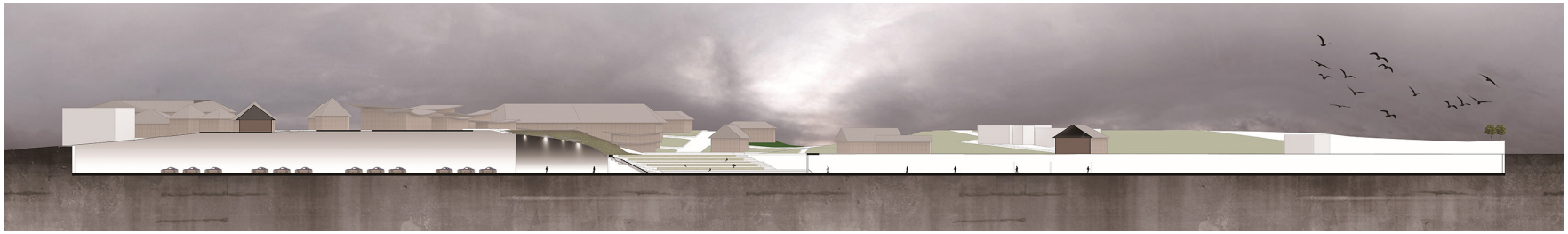
솟을지붕

지붕 디자인 가이드라인
지붕의 형태를 3개로 구분, 건물에 적용시켜 보았다. 대로변에 위치한 상업 시설의 건물은 우진각지붕과 모임지붕을, 사이트 내부의 건물은 솟을지붕을 주로 사용했다.



파사드 디자인 가이드라인
건물의 파사드 한옥의 창호를 차용, 디자인하였다. 띠창살을 기본으로 사용하되, 프로그램 성격상 창살의 간격, 내부 유리와 벽 등은 가변적으로 변경 가능하다.

SECTION & ELEVATION





전통을 잇다.

송현동을 중심으로 연결되는 두 축을 통해, 종로 내의 지속가능한 전통상업도시를 계획하다.

석지우

jiwoo3326@gmail.com

역사적 중심지인 종로구의 전통상업은 지속적으로 유지되지 못한 체 변모하고 있다. 지속적인 전통상업을 유지할 수 있는 방법은 무엇인가? 전통상업 계획도시를 통해 나타난 문제점과 해결점은 '동선'이었다. '송현동 도시설계 프로젝트'는 동선을 중심으로 진행되었다. 첫 번째, 보행·차량 동선을 분리하여 보행자가 여유롭게 즐길 수 있는 동선계획. 두 번째, 상업·주거동의 동선을 분리한 동선계획, 세 번째, 공예오픈마켓이 구성된 중심축은 '공예'프로그램동선으로 공예박물관, MMCA와 연결될 수 있도록 계획하였다.

PROBLEM



Ⅰ. 과거·현재에 지속되지 못한 전통상업
전통 공예품, 전문 예술품 거리로 형성된 인사동에서 관광객 중심 상업이 급증하여 전통상업이 사라졌다. 전통 상업형태가 바뀌며 지역상권이 악화되었다.



Ⅱ. 악순환이 반복되는 지역상권
높아지는 임대료와 전통기술에 대한 지원 부족, 내국인 중심 거리에서 외국인관광 주심거리로 변모했다. 유동인구가 많은 도시에서 지역상권이 지속되지 못한다.

DESIGN SOLUTION



Ⅰ. Flow solution
축을 중심으로 동선을 계획하여 건물배치 / '공예'공간이 연결되는 대지의 두 축 / 대지외곽에 차도배치, 건물중심의 동선계획

Ⅱ. Mass solution
배치를 통한 매스간의 연결적 계획 / 프로그램 특성을 따라 공적·사적 매스를 분리계획 / 가이드라인 제시로 매스간의 통일성 부여

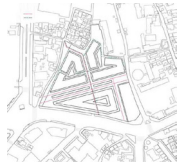
Ⅲ. Program solution
공예박물관과 MMCA와 연결된 동선 / 오픈 마켓을 통해 '공예'프로그램이 노출되는 동선 계획 / '공예'프로그램을 통해 매스의 연결 강조

DESIGN GUIDELINE

Ⅰ. Flow Design Diagram



프로그램별 접근성



프로그램별 동선 계획



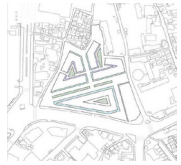
교통편 접근성



프로그램 배치 계획

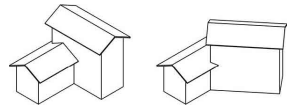


'공예' 프로그램 접근성

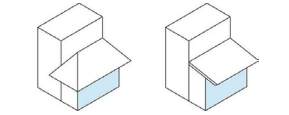


오픈 마켓 배치 계획

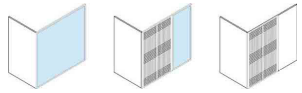
Ⅱ. Mass Design Guideline



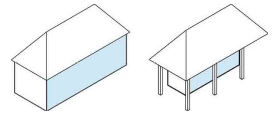
프로그램 특성에 따라 연결된 매스구조



공적·사적동선과 연결될 수 있게 저층부 돌출매스 구조

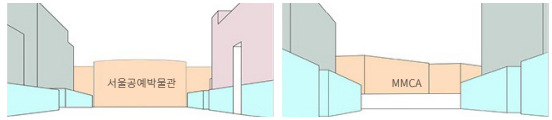


프로그램 특성에 따라 계획된 외벽 디자인

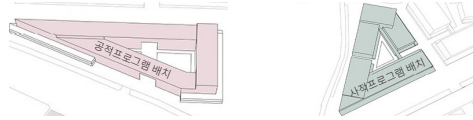


동선에 따라 계획된 오픈 마켓 형태

Ⅲ. Program Design Guideline

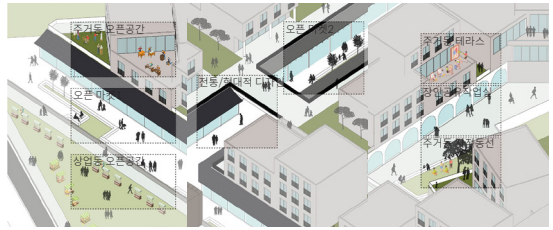


오픈 마켓을 통해 연결되는 '공예'프로그램 개최



외부 접근성에 용이하게 계획된 공적 프로그램과 거주민 동선으로 장인의 계획된 사적 프로그램

AXONOMETRIC



오픈 마켓1 등각투영도 오픈 마켓2 등각투영도 장인주거동 등각투영도





Link Library, Uni-Songhyeon

송현을 조닝하다.

송은찬
songech@naver.com

주민들의 설문조사에 따르면 송현동의 빈 부지에 원하는 기능은 공원이 대다수였고 그 뒤에 도서관이 대두되고 있다. 또한 송현동 부지 주변을 보면 도서관 같은 문화시설이 부족하다는 의견도 많다. 정독도서관이라는 큰 도서관이 존재하지만, 주민들을 위한 공간으로 보기엔 규모가 매우 크다는 것을 알 수 있다. 도심 속 다양한 기능들을 연결시키기에 도서관은 다른 프로그램과 비교했을 때 프로그램의 융합이 유연하다. 이에 도시의 컨텍스트에 맞는 프로그램을 도서관과 융합하여 공원 내로 조닝을 넓힘으로써, 공원의 역할을 수행하고, 사람들을 끌어오는 새로운 형태의 문화 공원을 만들어 송현동을 연결시켜 보았다.



DESIGN PROCESS

I.

축에 따른 길 형성

II.



도시의 기능을 공원으로 가져와 조닝

III.



조닝된 위치에 각 프로그램 별 도서관 형성

IV.



도서관은 정보를 편리한 형태로 가공해 새로운 지식으로 제공하는 것

V.



교차점 위치 사용자들의 시야에 따른 다각 형성

VI.

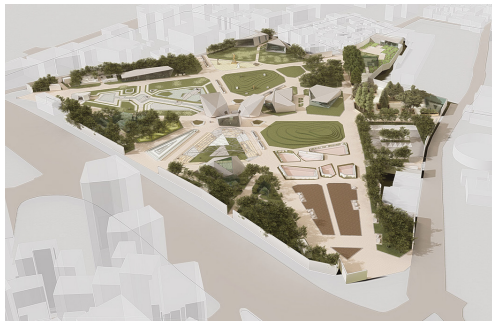


여러 면을 통해 다양한 정보 제공

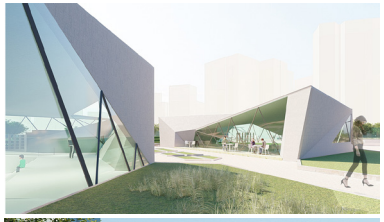
MOVEMENT & ZONING



BIRDS EYEVIEW





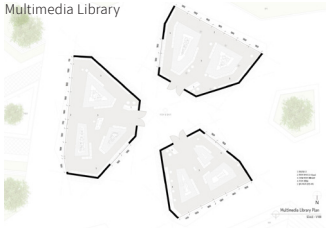




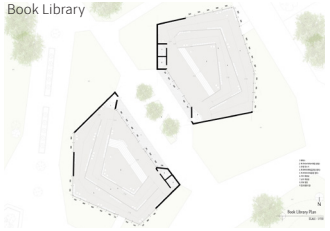


PLAN

Multimedia Library



Book Library



Music Library



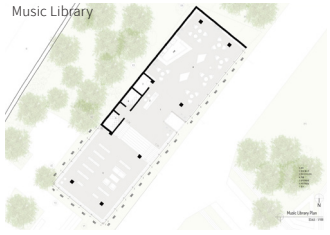
Art Library



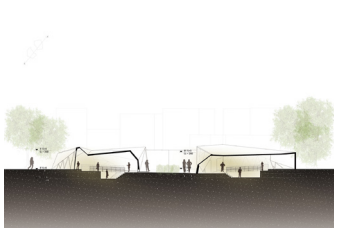
Cooking Library

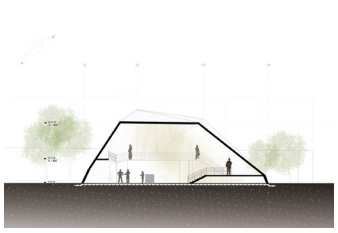


Music Library

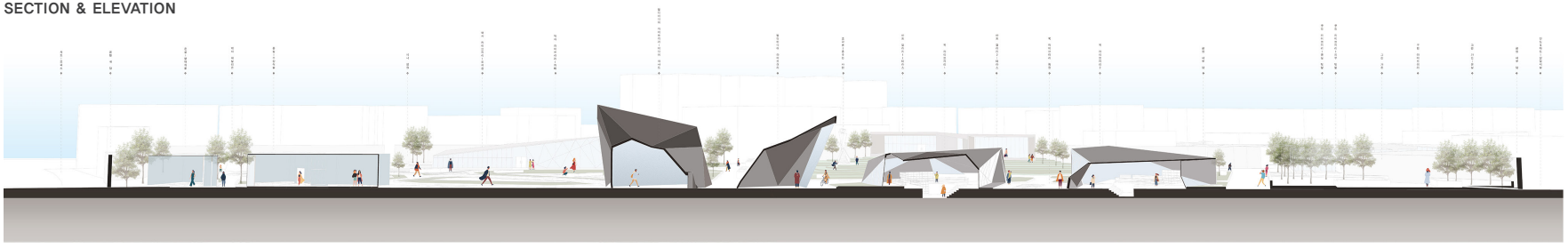


SECTION





SECTION & ELEVATION



'ㅅ' 공원

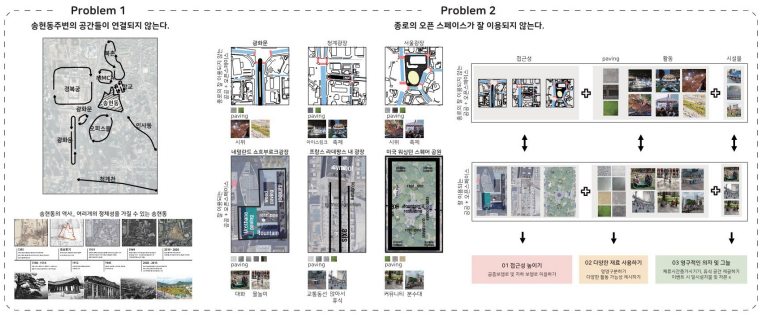
송현동을 세개의 성격으로 ㅅ의 형태로 연결시키다. 송현동을 세개의 성격으로 ㅅ의 형태로 연결시키다.

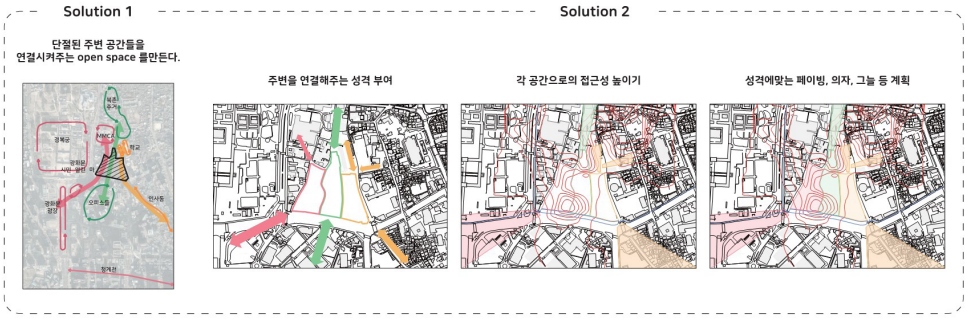
엄서현
djatjgus3133@naver.com

송현동은 옛날부터 주변의 성격과 맞게 하나의 땅으로 묶이기도하고 나누어 지기도하며 주변과 연결되고 있었다. 하지만 근래 몇년동안 송현동 전체가 여러 이해관계에 얽히며 비워진채 방치되었고, 비워진 송현동으로 인해 주변 공간들이 단절되는 문제가 발생하였다. 이렇게 단절된 공간들은 제대로 활용되지 못하고 있어 여러 사람들의 불만을 만들어내고 있다. 송현동에 필요한 성격으로 땅을 나누고 각각의 나눠진 땅이 주변과 연결될 수 있도록 계획하였다. 광화문 광장과는 지하도로, 북쪽 주거지와는 녹지 보행로로, 인사동과 학교와는 공중 보행로로 다양한 성격의 연결부를 제안하였다. 또한 이연결부들이 활성화 될 수 있도록 여러 프로그램들을 계획하였다.

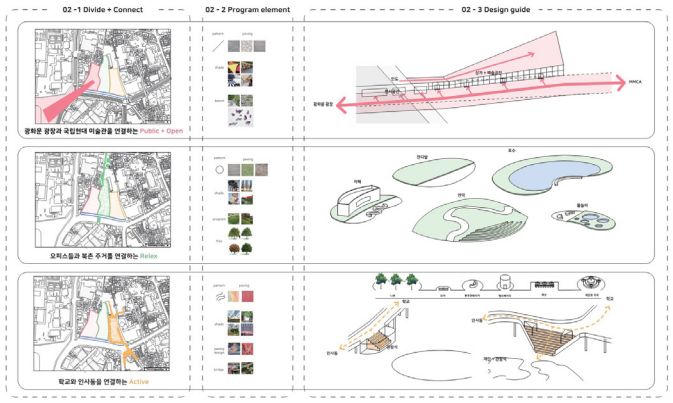


PROGRAMING





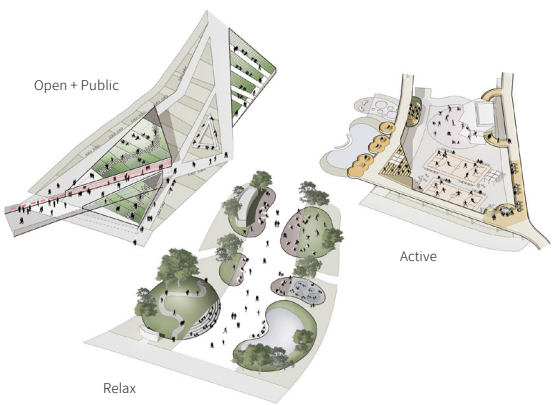
DESIGN GUIDELING



PLAN



ISO METRICAL DRAWING









SECTION & ELEVATION







RE ; 율곡로

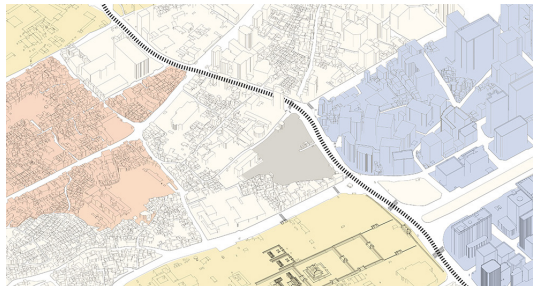
종로구 송현동 부지를 둘러싸고 나타나는 도시 구조의 문제점과 직관적인 해결책 제시

오채연

dhcodus11@gmail.com

송현동 부지는 현재 사이트에 아주 밀접하게 맞닿은 '율곡로'는 약 13m, 10차선이나 되어 관광객들의 보행동선을 차단하고, 사이트 부근의 다양한 프로그램이 존재함에도 불구하고 연결되지 않고 있다. 이에 각각의 프로그램들을 상징적으로 연결하기 보다 더 가시적이고 직접적인 연결로, 다리를 제시한다. 율곡로 기준 남부와 북부 연결 뿐만 아니라 관광객, 이용객들이 굳이 찾아와서 이용하는 다리를 제안하고 싶어, 다리와 사이트 내의 여러 프로그램이 직접적으로 연결되고, 도심에서 한옥마을로 반전되는 종로구의 반전미를 다리에 녹여내려 했다.

PROBLEM



I.



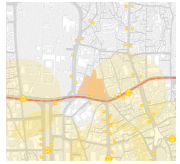
율곡로로 저하되는 공간 활용

II.



율곡로로 단절된 차없는 거리

III.



남부에 편중된 교통시설

IV.



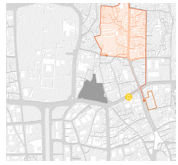
남부로 이어지지 못하는 보행

V.



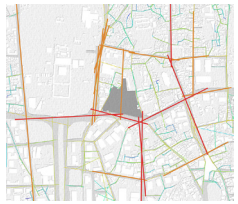
이분할 된 접근

VI.

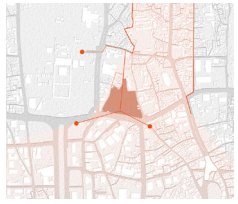


기존의 편중된 관광객 이동동선

SOLUTION



공간활성화를 위한 새로운 축 제안

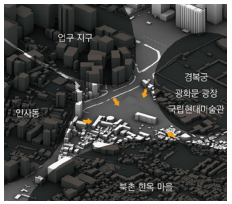


관광객 분산 유도를 위한 관광 동선 제안

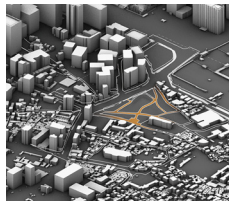


율곡로로 인한 단절되었던 상·하부 연결

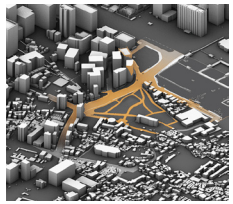
PROCESS



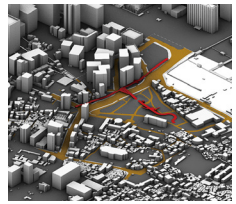
입구 선정



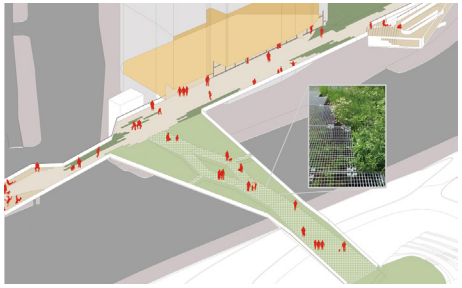
각 입구와 연결한 길

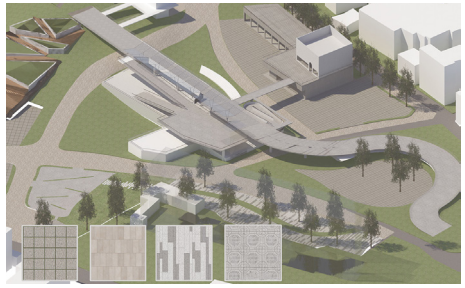


각 방향 보행로와 연결

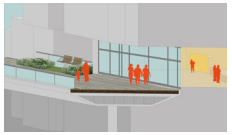


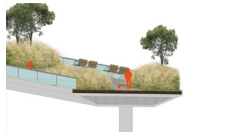
길과 다리의 제안

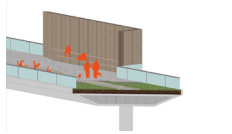


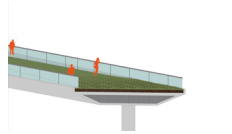


프로그램 및 페이빙 엑소노그래피

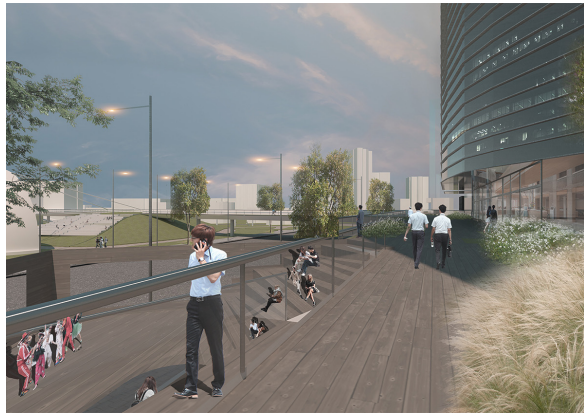


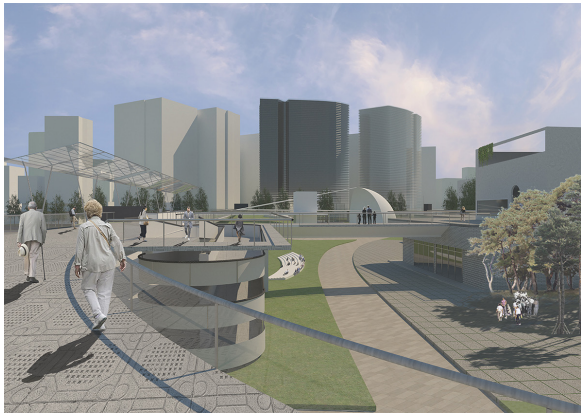




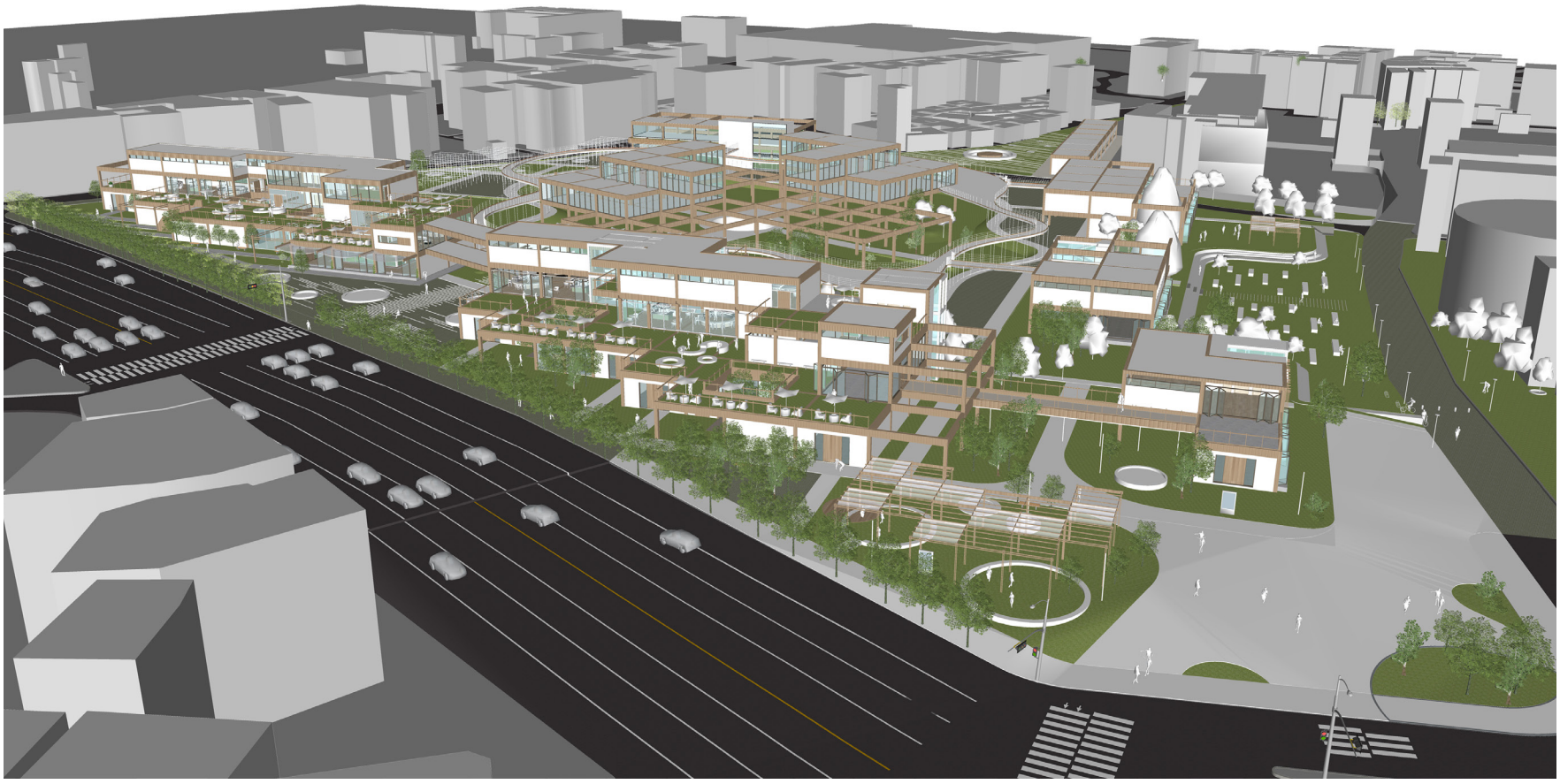


다리 프로그램 단면도









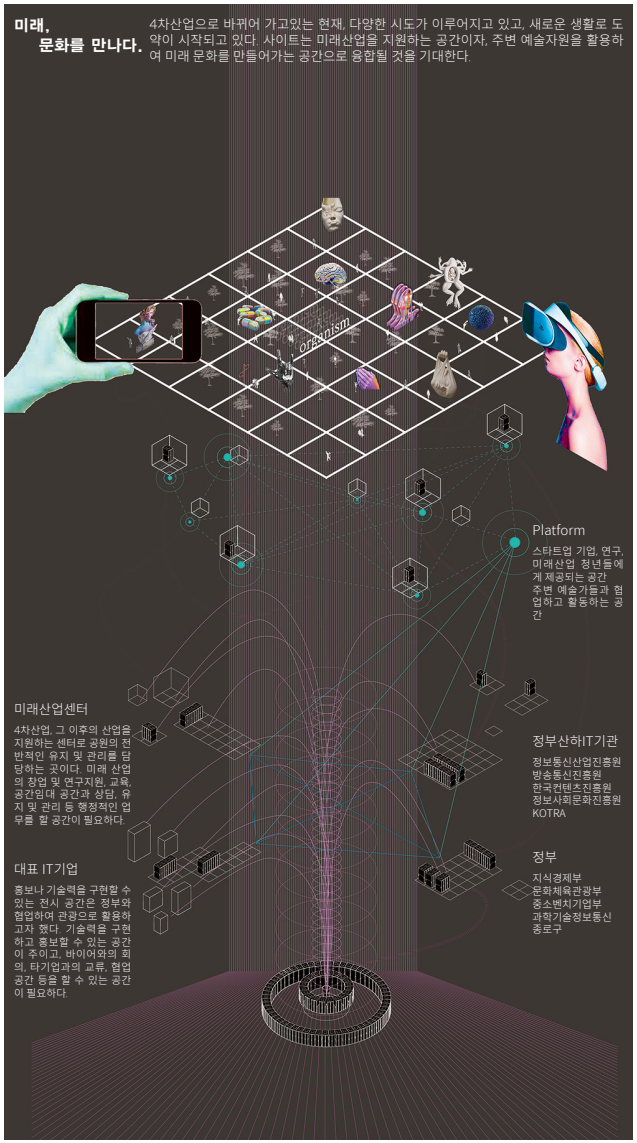
종로, 미래를 그리다.

미래산업센터로 구획된 공간에 문화가 구현되다.

조유진
whdbwls7984@naver.com

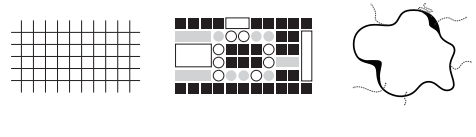
종로구는 도시에서 여러 시대성이 축적되어 있는 도시이다. 이러한 공간을 급변하고 있는 현대 산업, 한발 더 나아가 미래산업에 대응하는 공간으로 존재며 종로구의 미래에 한 겹 더 해질 것을 기대한다. 한국의 도심지 구역에 속한 종로구로서 이 장소는 범세계적인 문화적 교류를 통해 외국인 방문자들을 대응할 것이다. 지속적인 교류는 해당 사이트가 도시의 지속가능한 공간을 구축할 것이며, 타국인과의 교류는 상호 나라간의 이해관계의 성립, 더 나아가 옹호적 상생국가가 될 것이다.

PROGRAM ANALYSIS



CONCEPT

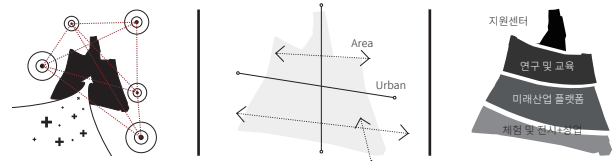
[MAIN IDEA]



Main　Program　Circular Plan

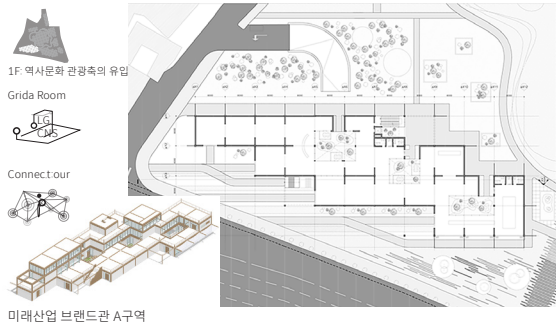
PROCESS

[장소자원의 이용]　[도시조직의 이해]　[블럭화]

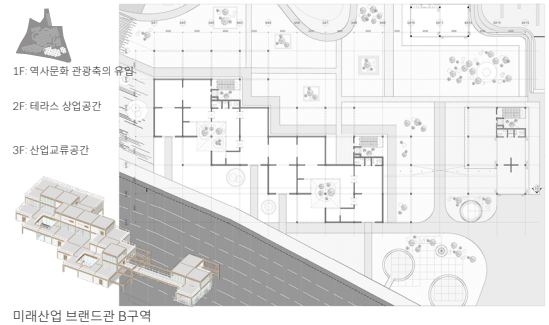


프로그램 설정　사이트 맥락 이해　프로그램 배치

PLAN



미래산업 브랜드관 A구역



미래산업 브랜드관 B구역



정문으로 가기 전 횡단보도



인사동길을 받아주는 광장



아뜨리움







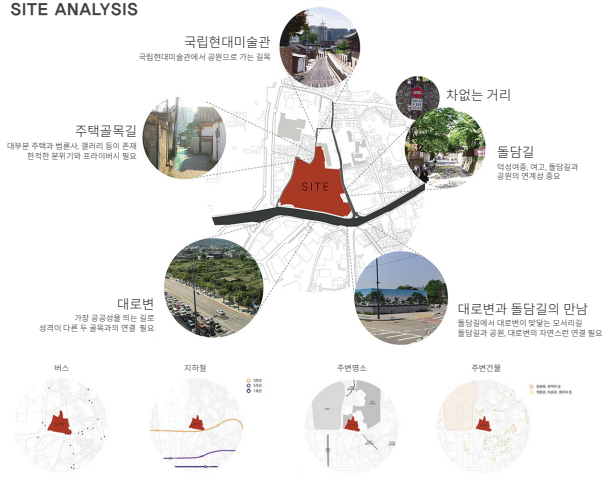
GRADATION PARK

인접한 공간과 공원의 특성의 농도가 서로 희미해지기도 하고 진해지기도 하며 변화하다.

한서희
hahangf0102@naver.com

송현동 일대 주변은 유명한 문화재와 유적지 박물관, 미술관, 갤러리 등이 밀집되어 있다. 역사 혹은 예술과 관련된 프로그램과 서울을 대표하는 명소도 많이 존재한다. 사이트는 3면이 도로와 면하고 있는데, 이 공간의 특성이 모두 다르다. 그 공간들의 특성에 따라 공원으로 길을 연결하고, 송현동 일대 주변의 다양한 프로그램들과도 자연스러운 연결이 이루어질 수 있도록 하였다. 또 길에 의해 자연스레 생기는 공간의 분리를 통해 테마를 나누어, 면한 공간들의 특성을 더욱 살리고자 하였다.

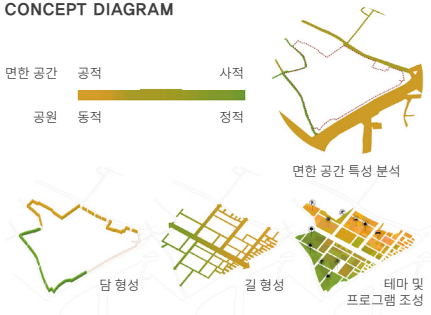
SITE ANALYSIS



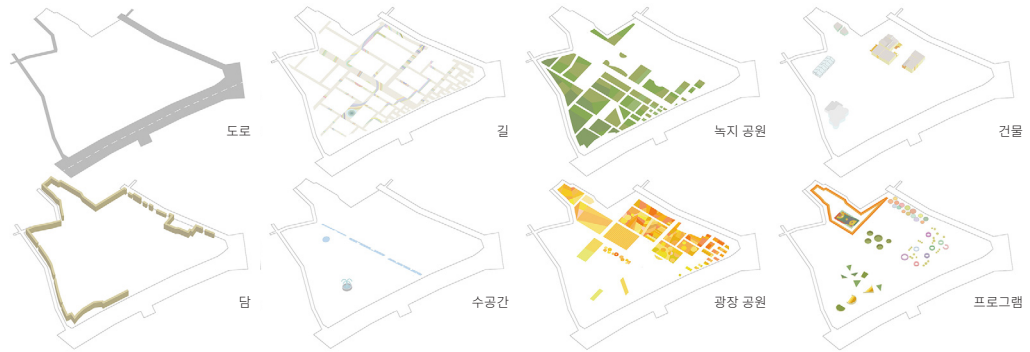
TYPES OF FLOWERS



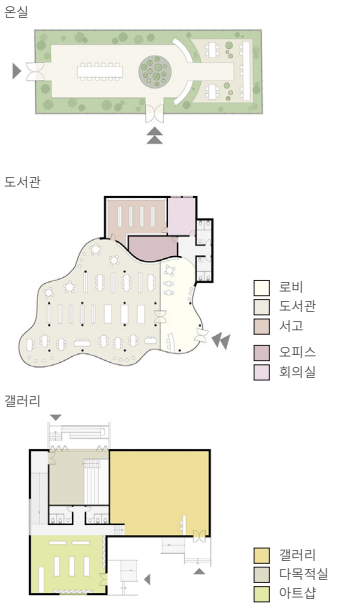
CONCEPT DIAGRAM



PROGRAM DIAGRAM

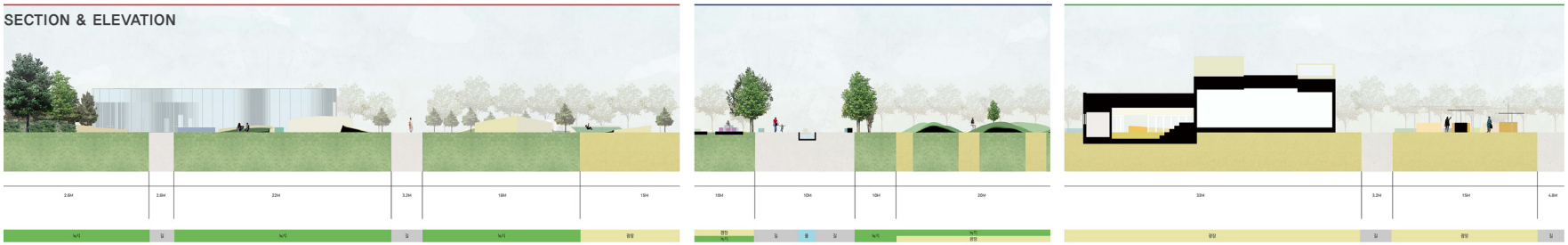


PLAN





SECTION & ELEVATION



STUDIO 5 : 2021-1

새로운 통합설계 프로젝트로 학생들은 젊은 건축가가 되어 사무실을 개소하고 소규모 프로젝트를 수행하는데 필요한 실무설계의 전과정을 성공적으로 수행하는 것을 목표로 한다. 시장조사, 건축개념, 프로그래밍, 법규검토 등 계획설계에서 실시설계에 이르는 과정에 필요한 실무적 지식과 세부능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 마지막 결과물로 실시설계 도면집을 작성한다.

Project 1. Integrated design

studio

선배들은 어땠나요?

어려웠던 점

- 코어, 주차, 구조를 컨셉에 맞는 설계를 하기위해 잡아나가는 과정이 어려웠다.

- 도면을 정리하고 수정하는 반복작업이 가장 힘들었던거 같다.

- 설계와 100장이 넘는 디테일한 도면을 한 학기에 마무리해야 한다는 것이 가장 힘들었다.

- 기존에 치던 도면들보다 더 상세하게 더 다양하게 쳐야했고, 하나의 도면이 수정되면 그와 연관된 도면들을 다같이 수정해야하다보니 너무 혼란이 왔다. 반복하는 과정에서 놓치는 부분이 발생할 수 있기 때문에 더 많은 집중을 필요로한 과제였다.

참고하면 좋을 점

- 도면 목록표를 먼저 작성 해놓았던게 전체적인 도면 작성과 시간 관리에 도움이 되었던 것 같다.

- 다른 스튜보다 요령이 크게 중요하지 않은, 오랜 시간을 투자해야하는 프로젝트인 것 같다. 손목이 아파 버티컬 마우스를 사용했는데 도움이 됐다. 다른 도면들은 웬만하면 모두 다 잘 쳐오기 때문에 특히 디테일 도면에 큰 공을 들이는 것을 추천한다.

- 새로 배우는 것이 많고 거듭된 수정작업이 많기 때문에 시간 단축을 위해 캐드 공부, 특히 참조도면을 활용하거나 도면 파일 정리를 공부하는 것과 도면집이 어떻게 구성되는지 미리 확인해보는 것을 추천한다.

- 정말 시간싸움이다. 설계가 중간이전에 꼭 픽스가 나서 도면작업을 시작하고 나서는 최대한 설계가 변경되거나 하는 일이 최소한으로 되어야 마감이 수월하다.

COOK AND READ

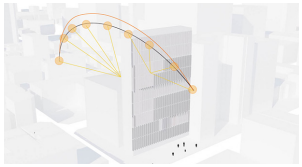
현대카드의 쿠킹 라이브러리
책을 읽고 더 나아가
요리를 하고 재료를 느끼는 도서관

강연우
dnetw9@gmail.com

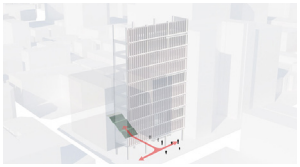
건물의 전면부에 독립적으로 보이는 듯한 얇은 매스감은 서가이자 리딩 라운지로 책을 디스플레이하는 입면과 아이덴티티를 형성한다. 빛을 막기 위해 전동 글라스 루버를 달았고 색을 사용해 입체적인 느낌을 준다. 자연스럽게 하부 필로티로 사람들이 들어오면 중정이 나오며 중정은 사람들의 모임의 장소이다. 각 층에서 일어나는 행위는 발코니까지 확장되며 따라서 중정에서는 사람들이 모이고 다양한 경험이 느껴진다. 오피스의 발코니에서 방문자의 행위 패턴을 알아보고 같이 섞이기도 하며 휴식할 수 있다.



DESIGN DIAGRAM

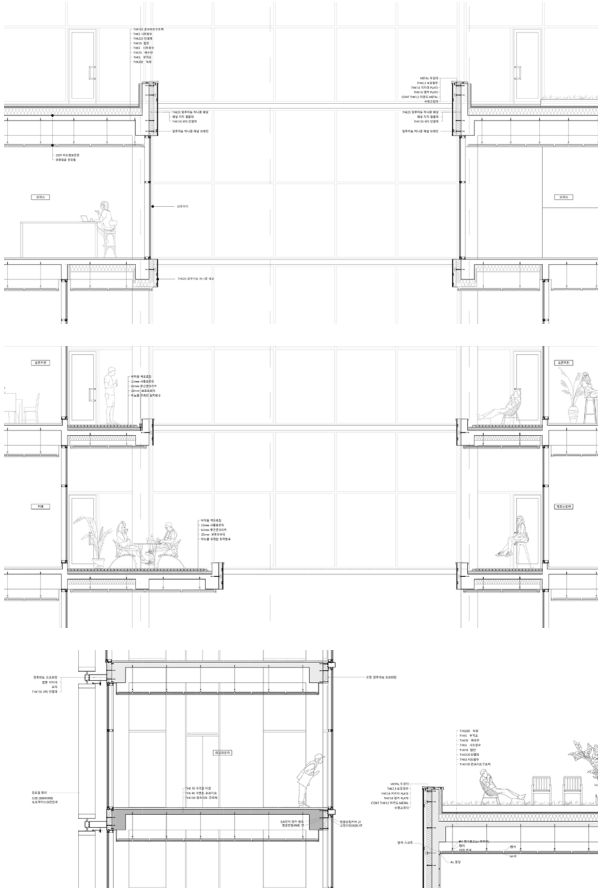


루버 설치로 동쪽의 빛을 막고
입체적인 입면을 구성한다.

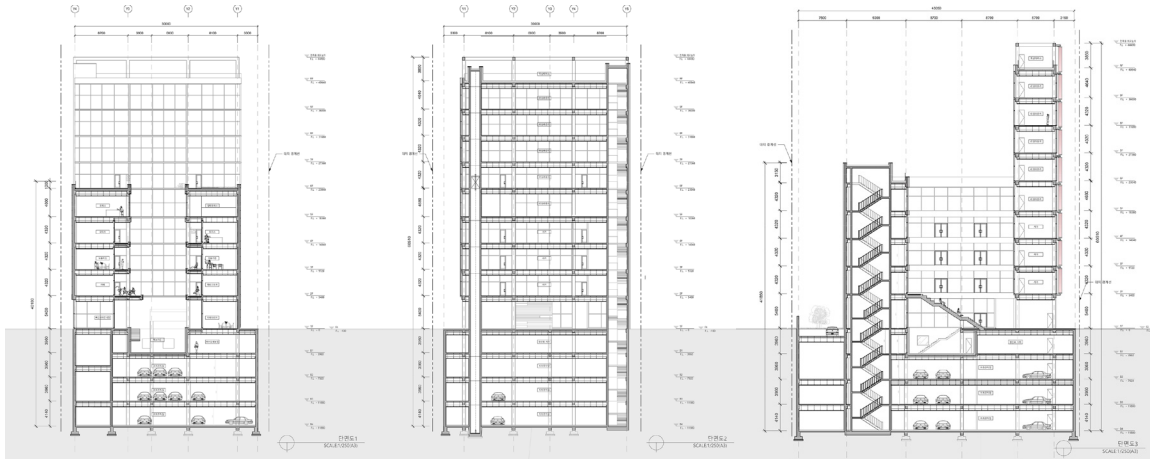


중정의 메인 동선인 정원식 계단에서는
건물 상부층의 사람들의 모습이 보인다.

DETAIL

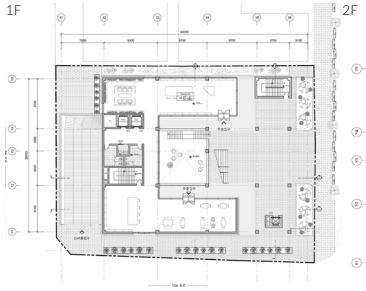


SECTION

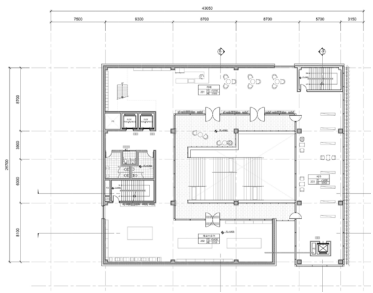


PLAN

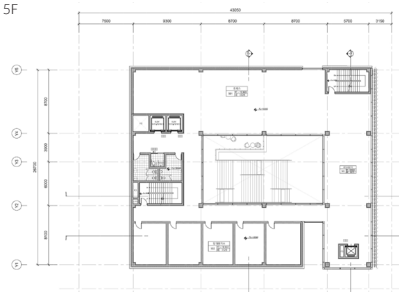
1F

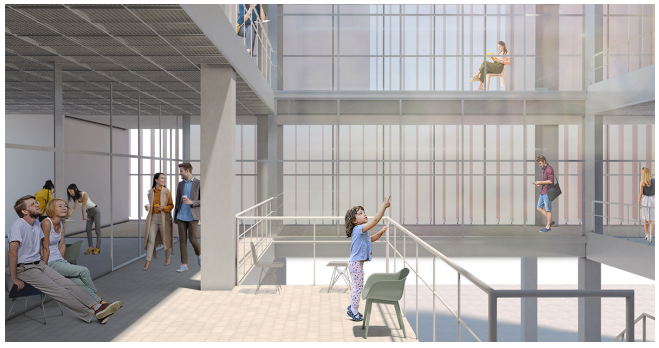


2F



5F









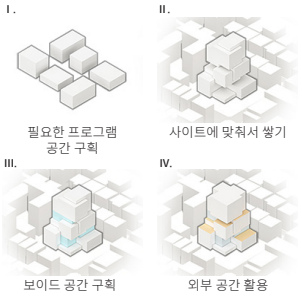
Margin Volume

솔리드의 엇갈림에서 생겨나는 공간와 면

공경민
davidkong422@naver.com

출판 기술의 발전으로 이제 책을 만드는 것은 고비용의 어려운 작업이 아니다. 더불어 작가들은 출판 과정에 직접 참여하며 자신만의 책을 만드는 독립 출판 문화가 활성화 되고 있다. 오랜 역사를 가진 성수동의 인쇄업 또한 새로운 시대변화에 부응할 필요가 있다. 직육면체들을 서로 엇갈리게 포개게 되면 다양한 공간(보이드)와 면들이 발생하게 된다. 이렇게 발생한 다양한 공간들이 공용공간으로써, 때로는 쉴수 있는 공간으로써 사용이 된다.

DESIGN DIAGRAM



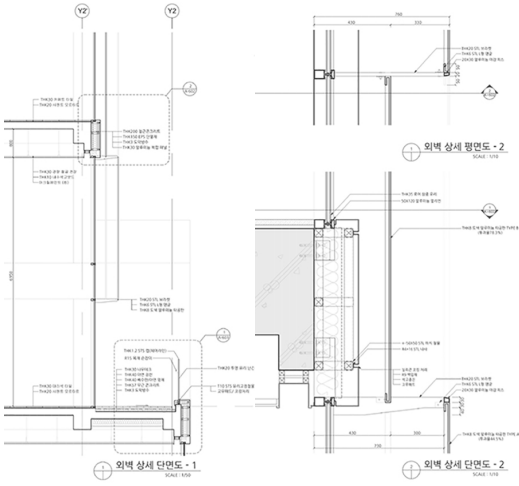
SITE PLAN



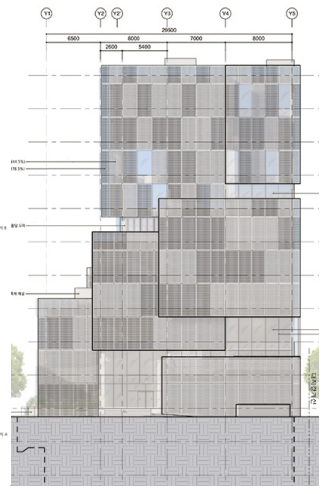
PLAN



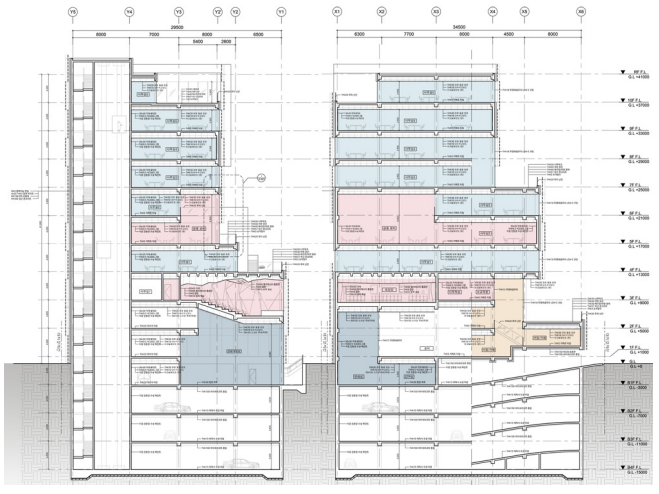
DETAIL SECTION



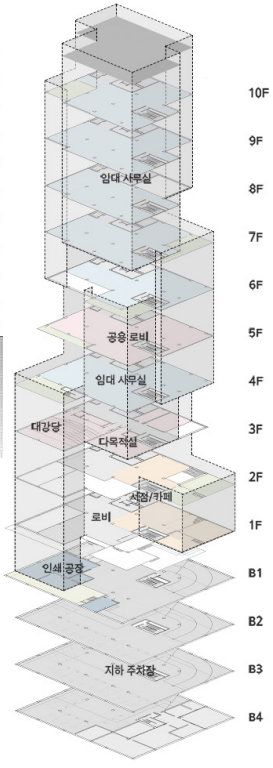
ELEVATION



SECTION

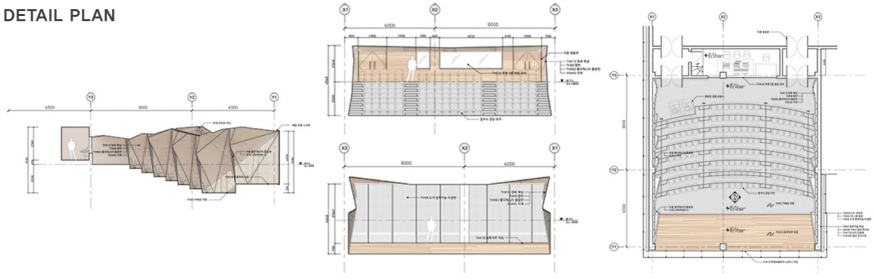


PROGRAM DIAGRAM





DETAIL PLAN



[C.A.F. STUDIO]

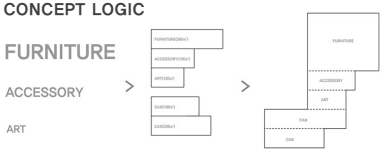
공간과 사람의 상호작용으로 공간의 확대를 경험하다

김소영
anna9412@naver.com

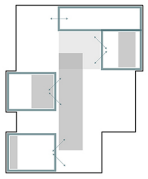
카페에서 버려지는 캔을 업사이클링 하는 기업들의 지식산업센터이다. 설계 로직의 첫 번째, 업사이클링 결과물의 크기에 따라 위계를 나누어 제조시설을 중심으로 매스를 구성했다. 두 번째, 같은 성격을 지닌 공간은 보이드를 통해 시선적 교류가 이루어지도록 했으며, 직접적으로 공간을 체험할 수 있는 다른 성격을 지닌 공간은 돌출된 공간인 '쉐어박스'로 구성했다. 입면에서 3,4,5층은 세미-프라이빗한 공간으로 3층은 퍼블릭 공간인 1,2층의 연속으로 시민의 공간이 기업과 함께 배치되었다. 기업만 위치한 4,5층과 다른 성격을 분리하기 위해 3층은 수평루버, 4,5층은 동서의 수직루버와 연속성을 위해 수직루버를 사용했다. 가장 프라이빗한 6,7,8층은 음각이 있는 시멘트 패널로 루버와의 연속성을 유지했고, 솔리드하게 표현했다.



CONCEPT LOGIC

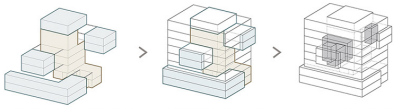


SECTION LOGIC



Share Box (다른 것을 공유)
Void (동일한 공간, 성격-시선적 교류)

MASS PROCESS



제조시설을 중심으로 공유 시설을 배치한다.

기본 육면체에 끼워 돌출 매스를 통해 공간의 성격을 강조하다

내부에서는 보이드 공간을 통해 추가적인 교류가 일어난다

PROGRAM LOGIC



직원들을 위한, Private 중 공유 시설 : Semi-Private

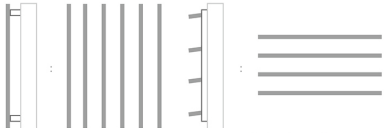
메인 기업 Emeco의 공간

직원들을 위한, Share Lounge : Semi-Private

업무 + 시민 체험 공간

시민을 위한 오픈 공간 (전시, 체험)

FACADE LOGIC



[Vertical Lover]

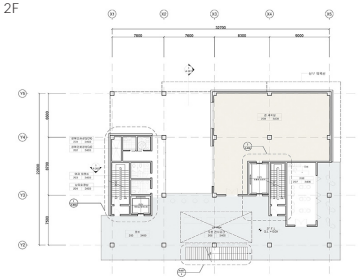
E/W와의 입면적 연속성

[Horizon Louver]

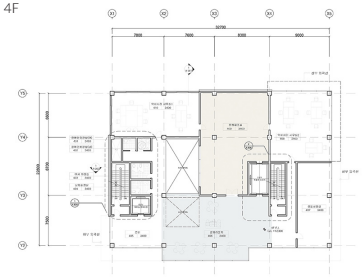
오픈 공간 중 Semi-Public / 남쪽 위치

PLAN

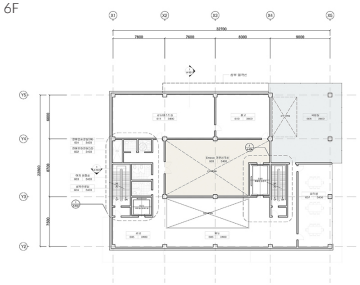
2F



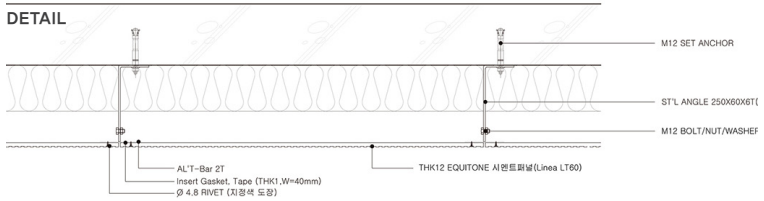
4F



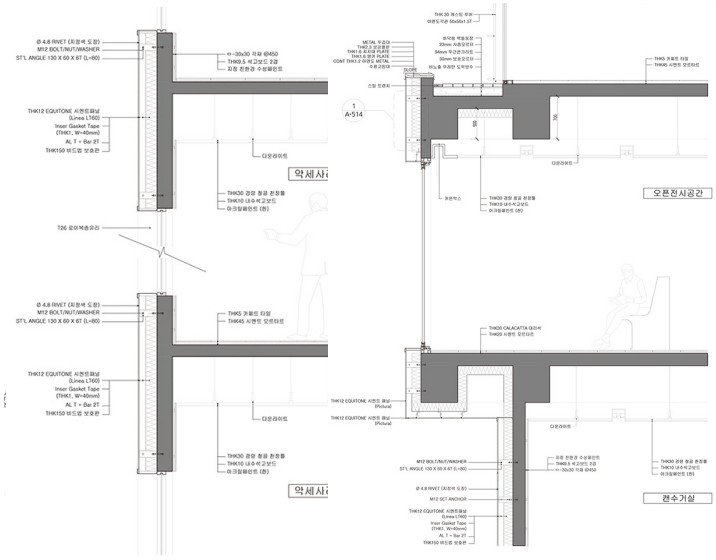
6F



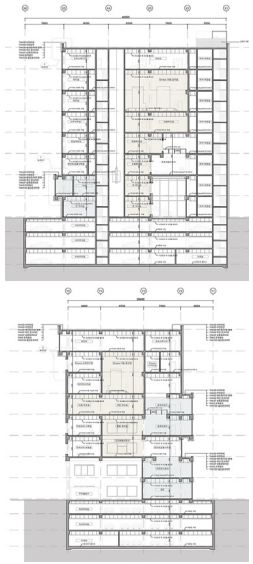
DETAIL



DETAIL



ELEVATION



ENLARGED PARTICAL PLAN

4F







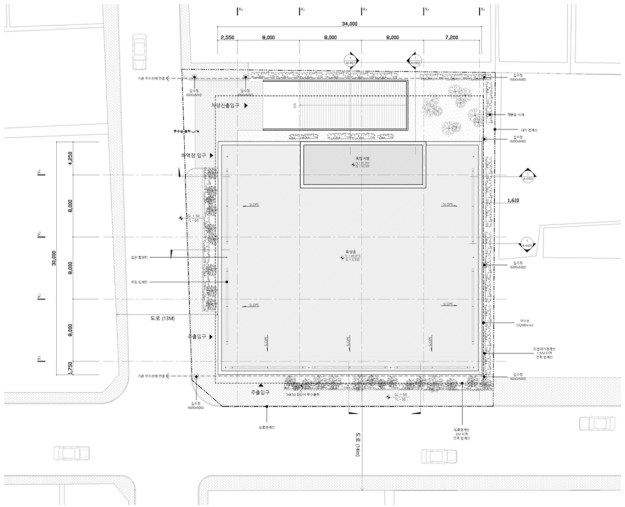
MUSINSA 지식 산업센터

적극적인 소통과 시선의 교류가 가능하게 하다.

박윤빈
ybin98@naver.com

의류 브랜드 지식 산업 센터인 만큼 시선적인 교류와 적극적인 소통이 중요하다고 생각하였다. 해당 지식산업센터에는 브랜드 오피스, 공유 오피스, 패션 문화 복합 공간 세 개의 프로그램으로 이루어져 있는데, 먼저 이 프로그램들을 수직적으로 분절시킨 뒤 각각의 프로그램에 적합한 보이드와 수직 동선들을 배치하였다. 따라서 하나의 프로그램 안에서 층별로 분리되고 독립적인 것이 아닌, 시선이 교류되고 소통이 더 잘 이루어질 수 있는 공간을 설계하고자 하였다. 또한 저층부의 상업시설과 고층부의 오피스의 다른 성격이 입면에서도 시각적으로 잘 보이고자 하였다.

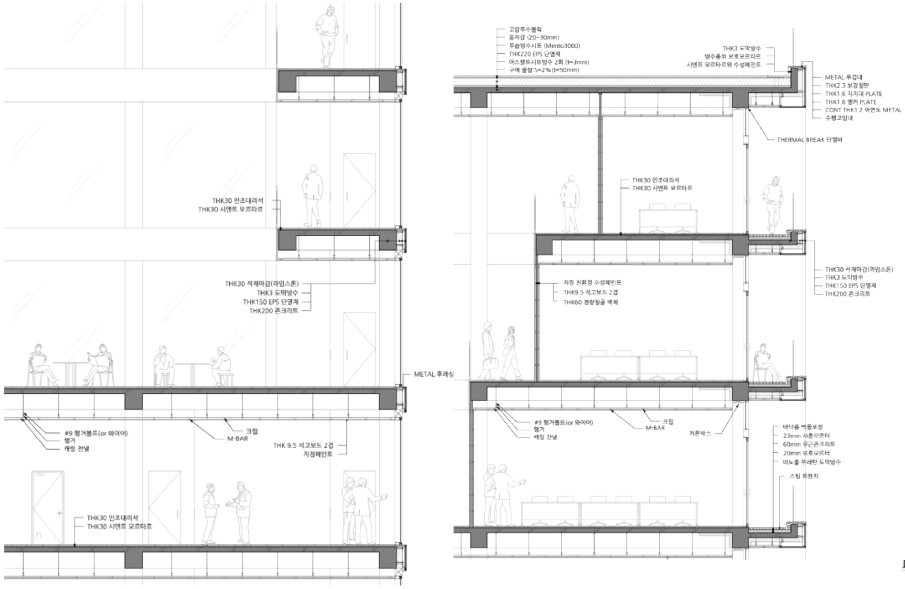
SITE PLAN



FLOOR PLAN

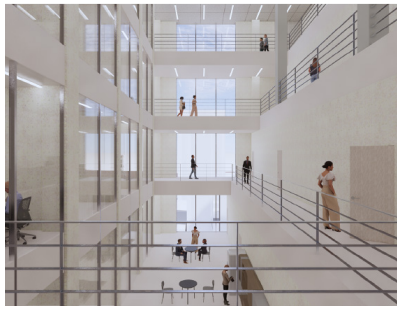


DETAIL



SECTION PLAN









Wa____

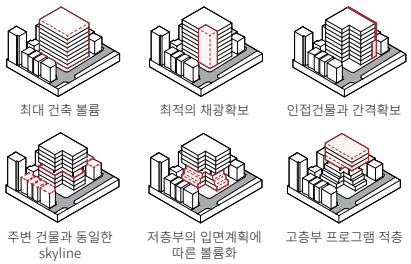
노출의 On & Off를 통해 건물의 정체성과 주변건물과의 스카이레벨을 맞추다.

박정하

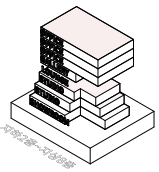
bfjhjhf4@naver.com

성수동에 생산, 판매, 소비가 모두 일어난 공간을 제안한다. 생산, 판매, 소비 이 3개의 흐름은 성수동에 흩어져 있던 제조시설 공간들이 이곳 Wa___디즈 지식산업센터에 모여 서로 다른 회사와 서로 다른 사람들과의 네트워크를 만들 수 있으며 기존에 위치한 제조 흐름을 기반으로 공유 오피스에 입주한 창업자들과 연결해 협력할 수 있는 교류의 장을 이곳 지식산업센터에서 찾을 수 있을 것이다.

MASS DIAGRAM



PROGRAM DIAGRAM

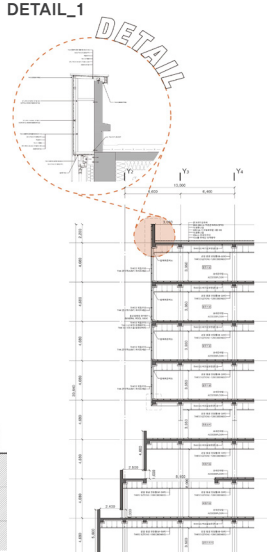


6~8F _ 오피스
5F _ 강연 및 회의실 , 도서관
4F _ 카페, Wa___라운지
3F _ 스타트업 상담공간, 오픈 스튜디오
2F _ 목업공간 및 체험실, 오픈 스튜디오
1F _ 리워드 스토어, 수제화 공방체험실

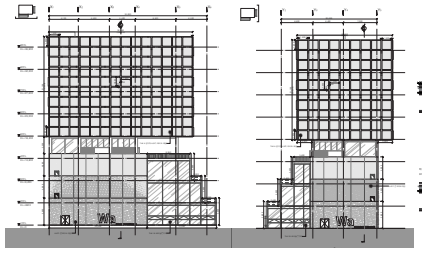
SECTION



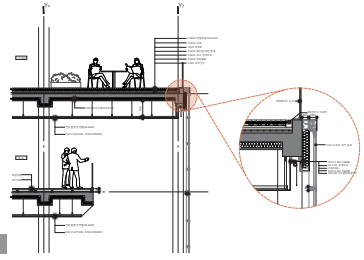
DETAIL_1



ELEVATION

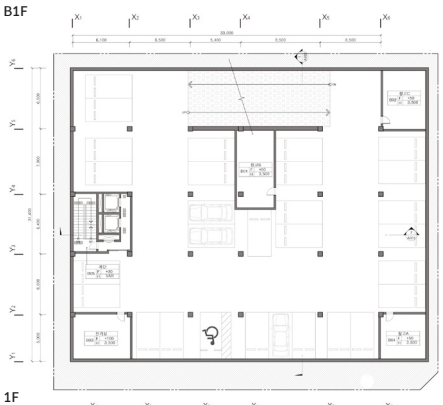


DETAIL_2

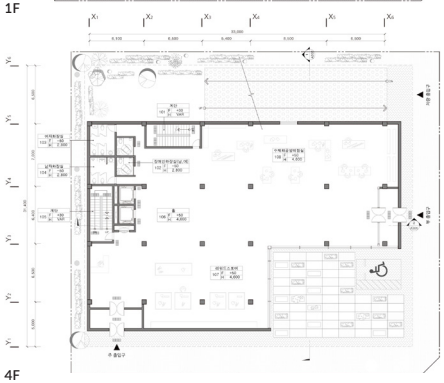


PLAN

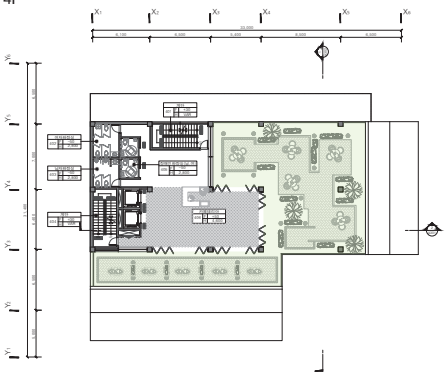
B1F

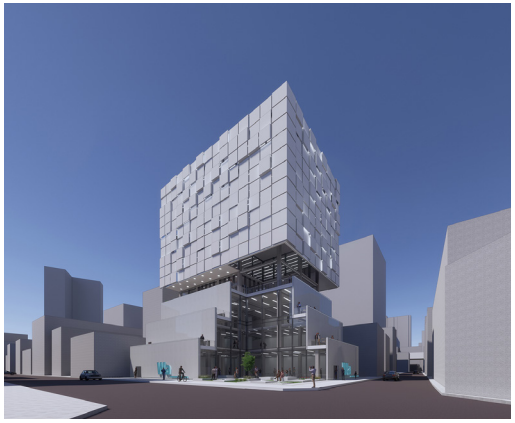


1F



4F









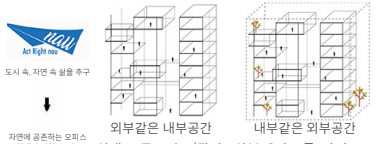
경계없는 내부와 외부

안유진
anyj4936@naver.com

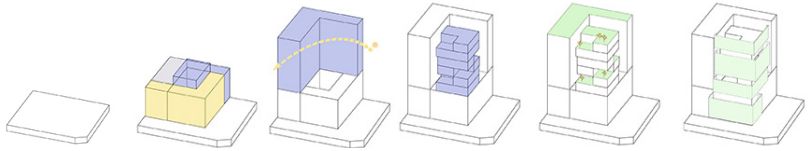
나우는 도심 속 자연 '지속가능성'을 추구하는 업사이클링 브랜드이다. 나우 사옥을 이용하는 사용자가 자연과 공존하는 오피스를 느낄 수 있도록 하였다. 이를 위해 내부는 오픈 보이드를 사용하여 외부처럼 느낄 수 있도록 하였고, 이 오픈 보이드에는 공유공간과 광장 프로그램을 설정하였다. 외부는 정원이 위치해 있는데 사용자가 숲속에 있다는 느낌을 극대화하기 위하여 외피 파사드인 메쉬로 둘러싸 내부로 끌어들였다. 건물의 하층부는 방문객에게, 상층부는 오피스로 사용된다. 좌측의 코어를 중심으로 방문객 동선과 직원동선을 분리하여 편리성을 더했다.



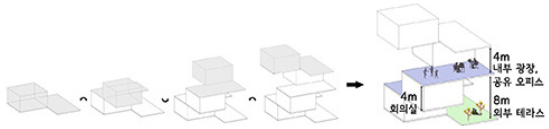
CONCEPT DIAGRAM



MASSING DIAGRAM

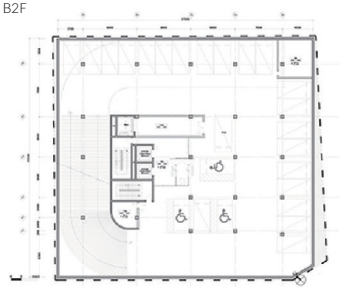


MODULE DIAGRAM

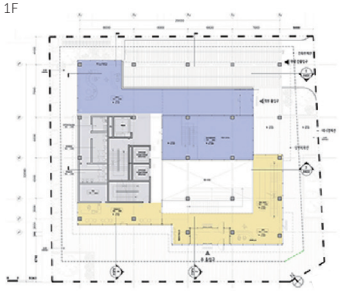


PLAN

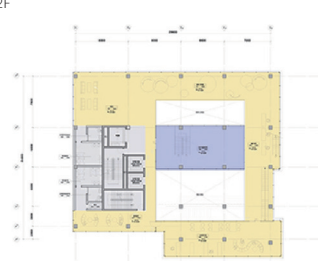
B2F



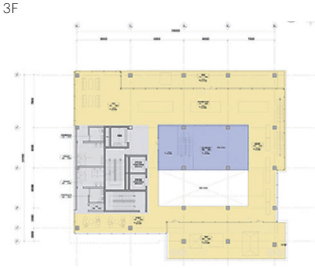
1F



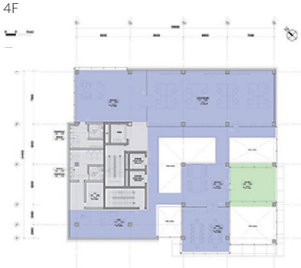
2F



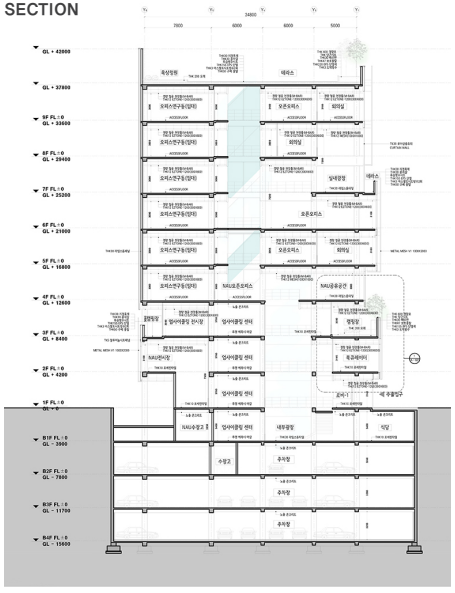
3F



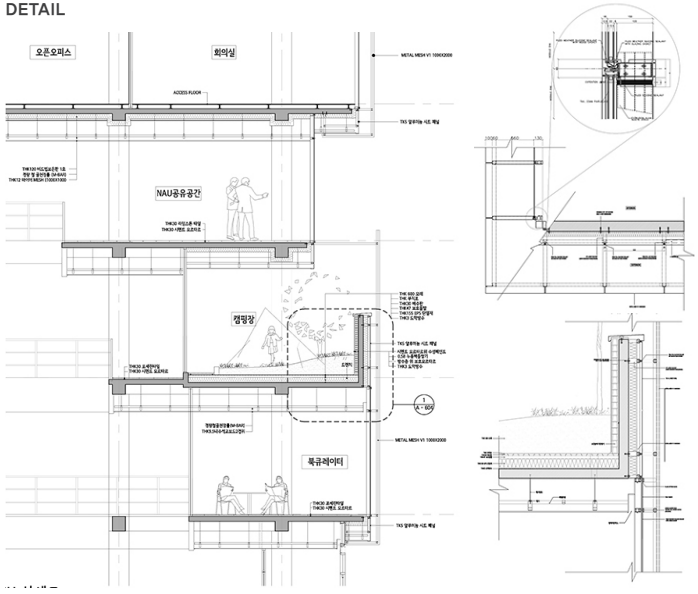
4F



SECTION



DETAIL







COL–LAB

성수와 건물, 사람과 사람, 공간과 공간의 콜라보

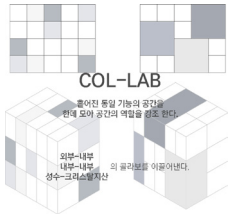
이서현

sery5141@naver.com

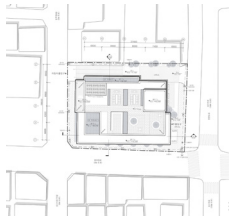
크리스탈은 단독으로 쓰일 때 보다 타 제품과 콜라보 되었을 때 더 큰 개성과 존재감을 나타낸다. 건물은 크게 공장, 지원, 업무 시설로 구성되며 세 공간은 각각의 콜라보를 만들어낸다. 사람들은 지원시설의 선큰 공간을 통해 매장, 카페, 공장을 연속적으로 경험할 수 있다. 높은 층고의 연구실과 사무실의 업무 시설은 두 기업이 두 층을 공유하며 레벨과 용도에 따라 2개의 기업이 공유하는 탕비실•프린트존 등의 스페이스, 4개의 기업이 공유하는 휴식공간인 플랫폼으로 구성된다. 입면에서 두 색상의 라임스톤은 두 기업이 두 층에 배치된 것을, 유리는 콜라보 공간을 강조한다.



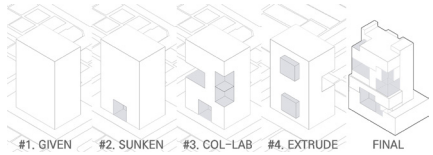
CONCEPT



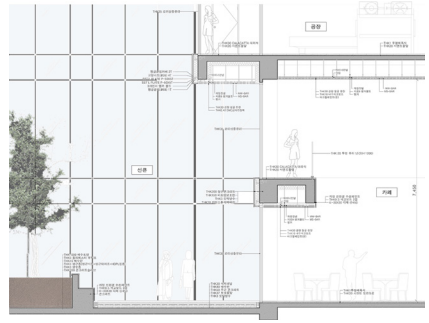
CONCEPT

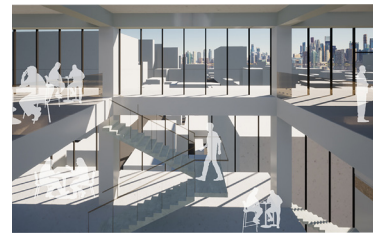


MASSING DIAGRAM



SUNKEN DETAIL

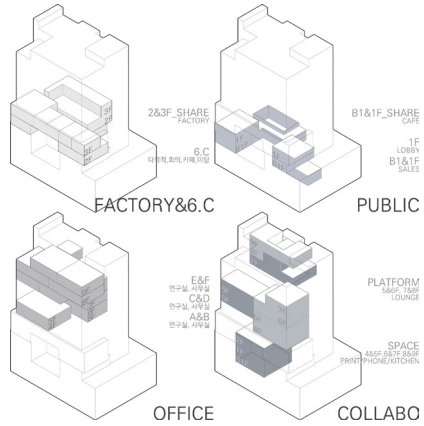




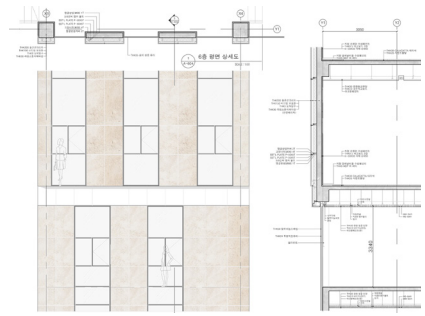




PROGRAM DIAGRAM



FACADE DETAIL



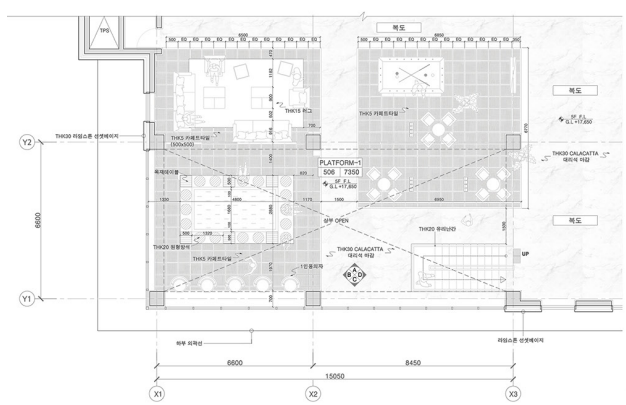
PLAN

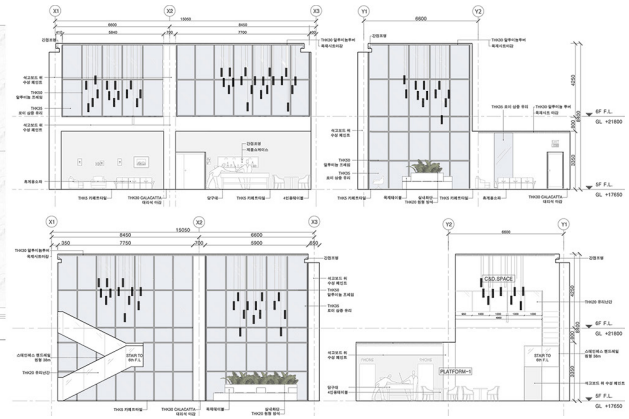


SECTION



ZONING DIAGRAM





Knowledge Industry Center

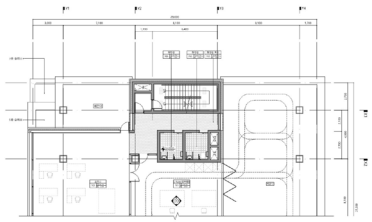
System Platform

이항섭
orsl101@icloud.com

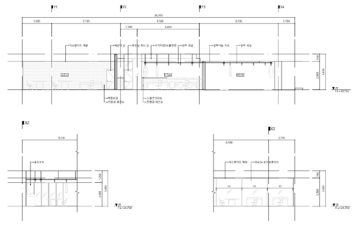
이 프로젝트에서 메인 아이디어는 '시스템 플랫폼'이다. 시스템 플랫폼은 지식산업센터 내에 업사이클링에 관련된 몇가지 시스템을 구성해두고, 각 시스템 성격에 맞는 업체가 입주하여 분야에 더욱 특화된 업무를 가능하게 해준다. 매싱은 시스템 플랫폼을 사이트의 큰 축으로 배치하고, 시스템 플랫폼을 이용할 수 있게 주위에 오피스를 배치하여 새로운 배치를 통하여 시스템 플랫폼의 활용성과 오피스의 쾌적성을 높였다. 시스템 플랫폼은 3층부터 10층까지 2개층씩 총 4가지의 타입으로 되어있다.



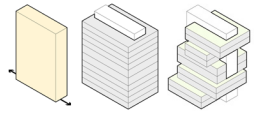
ENLARGED FLOOR PLAN



INTERIOR EXPLOSION DRAWING



MASS DIAGRAM

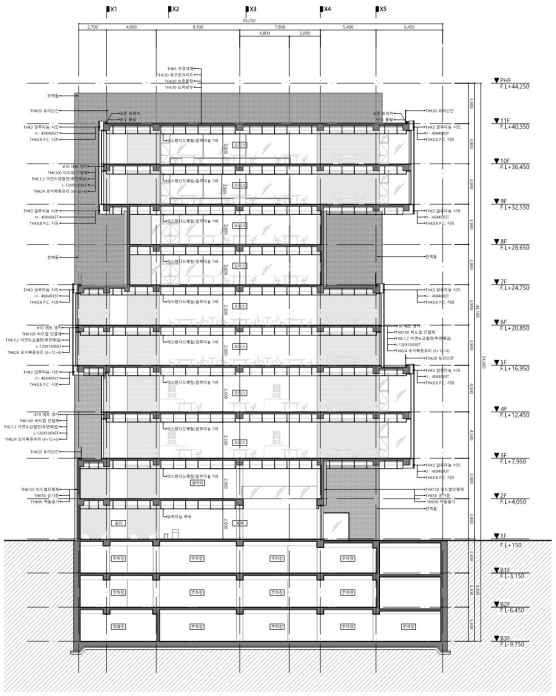


IDEA DIAGRAM

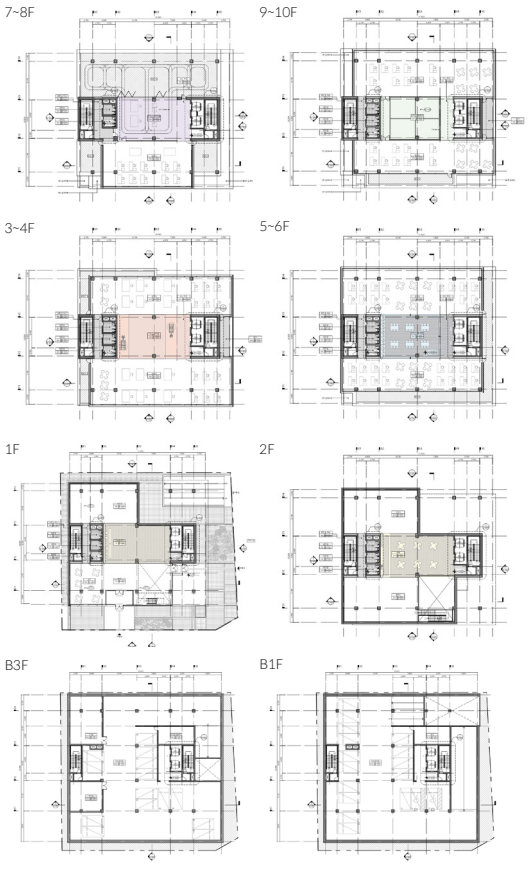


업사이클링 시스템 플랫폼

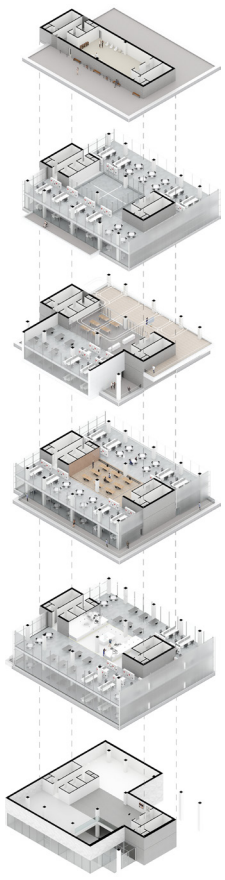
DETAIL SECTION



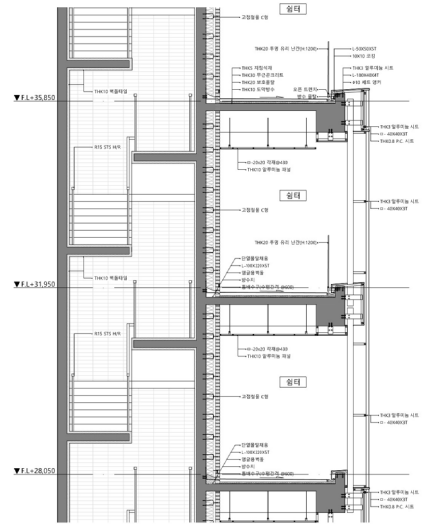
PLAN



PROGRAM DIAGRAM



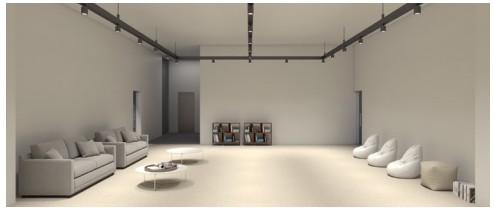
DETAIL SECTION











STUDIO 4 : 2020-2

특정대지의 자연적 조건을 조사하고 분석하여 건축물과 주변환경의 지속 가능성에 대한 아이디어와 친환경적 passive system을 고려한 설계 계획을 구상하는 능력을 배양한다. 대지의 자연적, 환경적, 기후적, 인공적 조건 등 주어진 설계조건을 파악하여 외부 공간을 포함한 대지조성 계획을 진행하며 지속 가능성을 토대로 적절한 시스템을 제시하고 설계에 통합하는 능력을 키운다.

Project 1. 30 x 30 playground
Project 2. Urban agriculture education center

studio

4

선배들은 어땠나요?

어려웠던 점

- 다루는 스케일이 커져서, 컨셉에 맞춰 대지를 바꾸어 나가는 과정, 외부조경이 어려웠다.

- 도시농업센터라는 건물 유형자체가 낯설었고, 도심에 농업이 들어와야 하는 이유나 컨셉을 잡아나가기에 어려움이 있었다.

- 프로젝트 자체에 사례가 많지 않아서 갈피를 잡기 어려웠다. 또 호수와 경사를 함께 다루는 것도 쉽지 않았다.

참고하면 좋을 점

- 공원에서 사람의 스케일이 어느정도인지를 익혀두는 것이 좋을 것 같고, 대지의 맥락을 파악하고 디자인하는 것이 중요하다.

- 다소 익숙하지 않은 프로그램에 대해 그리고 친환경 건축, 패시브 건물에 대해 사전 조사 많이하는 것을 추천한다.

- 조경에 대한 사례를 미리 찾아보고 건물 이외의 대지 공간도 어떻게 디자인할 것인가를 생각해보는 경험이 필요할 것 같다.

- 사례가 많지 않기 때문에 또 그만큼 제약없이 창의적인 아이디어가 나올 수도 있는 프로젝트인 것 같다. 최대한 자유로운 사고방식으로 컨셉을 잡고 진행하면 좋을 것 같다.

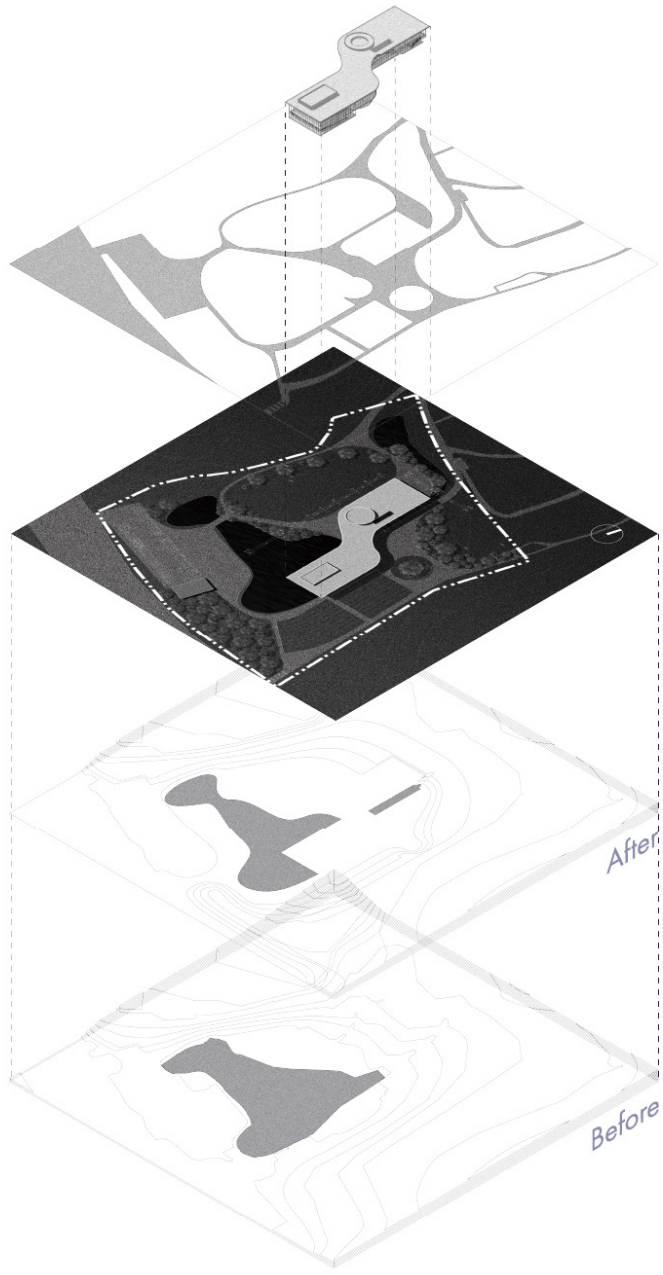
INTER – FLOW

김민재

1216minjae@naver.com

용산가족공원은 가운데에 위치한 호수에 의해 대지가 나뉘어 있다. 도시농업교육센터의 매스는 물길의 방향에 따라 배치되며 분절되어 있는 대지를 연결시킬 뿐만 아니라 매스 옆 양방향에 위치한 자연적 요소들과 적극적인 교류를 만들어낸다.

그에 맞게 대지의 등고, 길, 조경을 조정하여 대지 내 사람과 건물, 건물과 자연, 사람과 자연이 이루는 관계를 통합적으로 혼합하고자 한다.



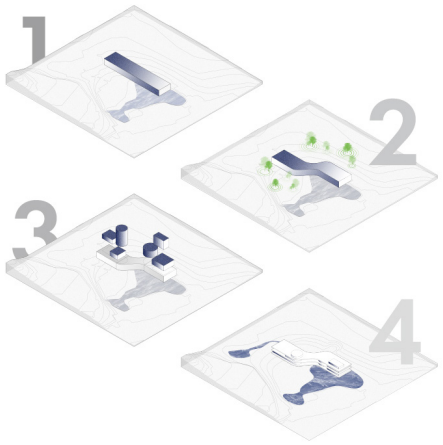
PROGRAM ANALYSIS

대한민국의 식량 자급률은 24%로 OECD 34개 국가 중 32위를 차지하고 있다. 쌀의 자급률은 100%를 넘기는 반면, 다른 식량들은 수입품에 의존하고 있다. 국가 식량 자급률은 도시의 지속가능성과 연결되어 있다. 최근 팬데믹 사태로 인한 식량 사재기는 식량 자급률의 중요성이 극단적으로 드러난 예시라고 할 수 있다.

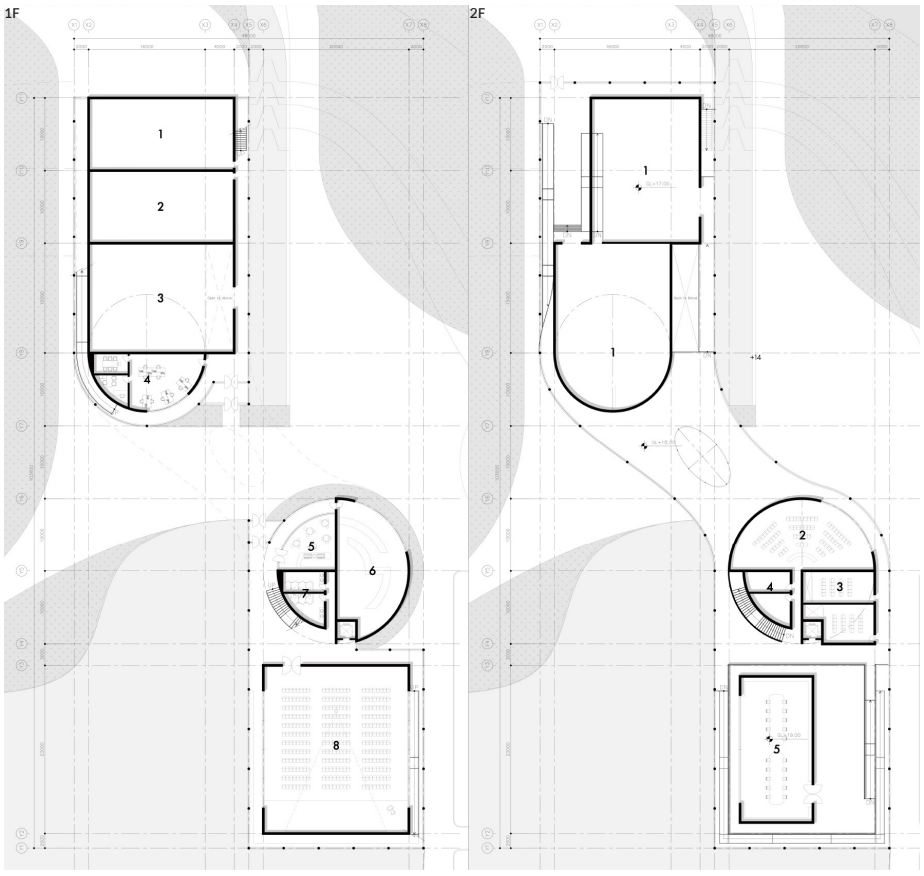
최근 국내에서는 단일 품종을 수확하는 대농보다, 다양한 품종을 취급하는 중농과 소농의 비율이 증가하고 있다. 중,소농과 도시를 이어주는 커뮤니티를 활성화 시키는 것은 품목 다양화를 통해 식량 자급률을 높이는 해결방안이 될 수 있다.

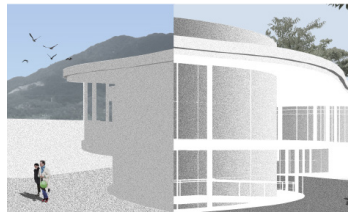
변화하는 미래 농업의 흐름에서, 용산가족공원에 새롭게 들어서는 도시농업센터는 도농 간의 활발한 커뮤니티가 만들어질 수 있는 '장'이 되길 바란다.

DESIGN DIAGRAM

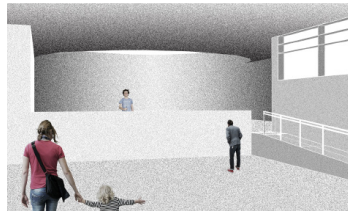


FLOOR PLAN

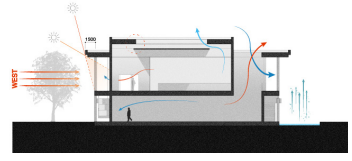




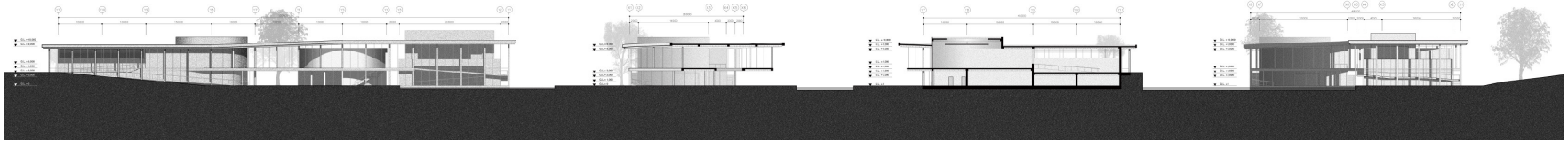




ECO-SYSTEM DIAGRAM



SECTION & ELEVATION





용산 도시농업교육센터

도시농업의 프로그램을 엮는 매개체

김서영
dhanwlro@naver.com

용산가족공원은 역세권인 동시에 문화와 주거시설로 둘러싸여 있기 때문 에 인근 지역주민들과 타지 지역 사람들도 찾아온다. 그렇기에 주변 시설과 농업센터를 서로 엮어 동선을 끌어당겨 유입시키고 도시와 농업이 만나는 지점에 사람들의 커뮤니티가 활성화되게 한다. 또한, 도시농업센터에는 다양한 농업 관련 프로그램들을 필요로 하므로 각 프로그램끼리와의 유기적 상호작용이 요구된다. 따라서 프로그램과 자연환경이 함께 어우러지도록 배치시켜 각 프로그램 사이에 길과 조경으로 통하게 한다. 그리고 한눈에 프로그램 식별이 가능하도록 기능별로 건물 매스를 분화시켰고 각 매스별로 연계된 프로그램은 함께 묶여 상호작용할 수 있도록 한다.

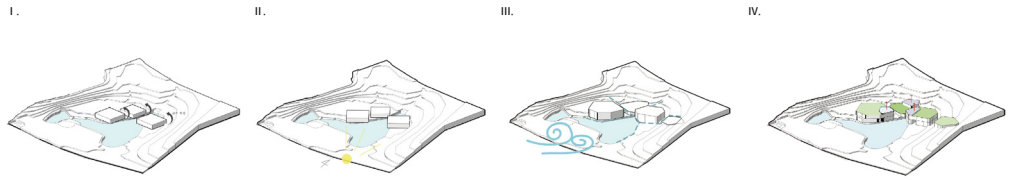
ZONING DIAGRAM

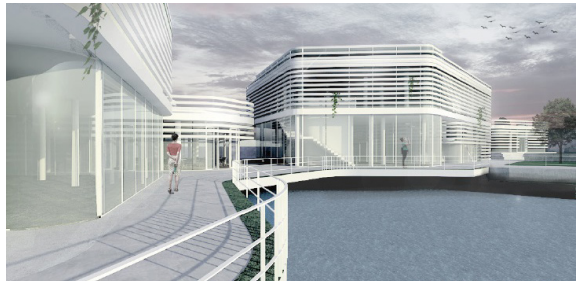


SITE ANALYSIS



MASSING DIAGRAM



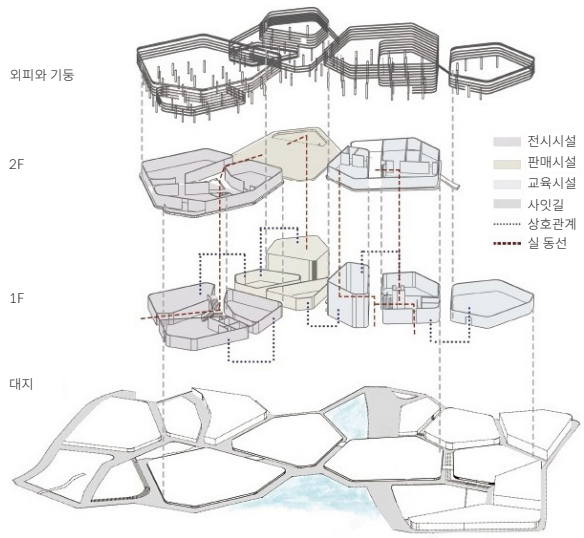




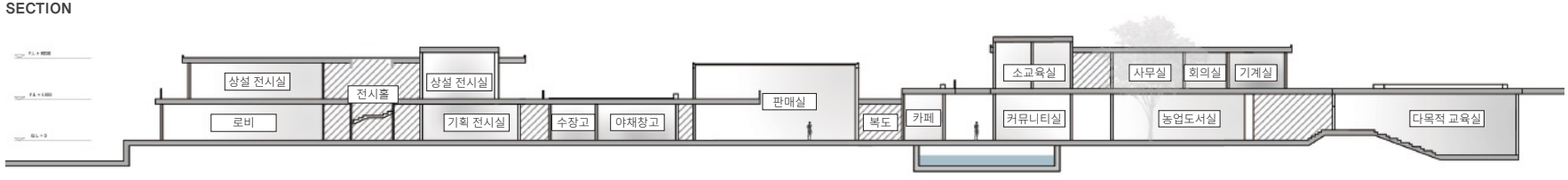




STRUCTURE DIAGRAM



SECTION





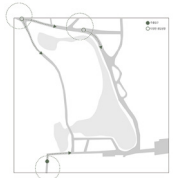
다교농지(多交農知)

여러 갈래의 길을 통해 도시농업을 다양하게 경험하여 알다.

김소영
ksoyoung9412@gmail.com

사람들이 만나고, 모이는 성격을 지닌 플랫폼적 기능을 하는 장소로 도시농업교육센터를 정의했다. 사이트의 넓은 녹지 분포에도 불구하고, 밀도 낮은 대지 이용이 눈에 띄는 현재 모습에서 높은 이용 밀도를 위해 모아주고자 한다. 모아준 움직임들을 다시 뻗어내어 다양한 곳에서 사이트의 이용을 의도하며 건물을 중앙에 배치했다. 중앙 배치로 여러 움직임이 나타나도록 선큰, 옥상녹화, 넓은 계단을 활용한 만남의 장소로 교육과 전시, 판매의 기능을 하는 건물의 용도를 확장시켰다. 사람들은 다양한 방향에서 여러 목적을 가진 채 만남이 이루어질 것이다. 그 과정 속 경험을 통해 도시농업을 명확하게 인지할 수 있는 기회를 만들어주고자 한다.

SITE ANALYSIS



출입 가능 진입로



녹지분포



편향된 유동인구

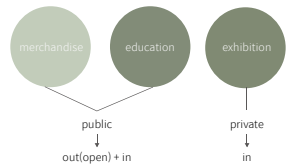


남향

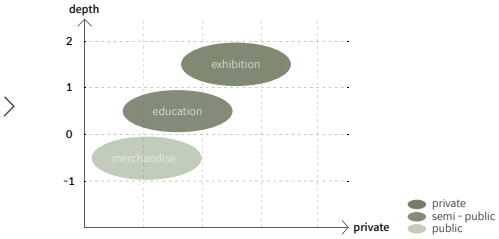


다양한 view

PROGRAM



공간의 위계 : '도시농업교육센터'로,
교육을 중심으로 모아주고 뻗어낸다.



SITE PLAN



CONCEPT DIAGRAM



농업 관련 키워드

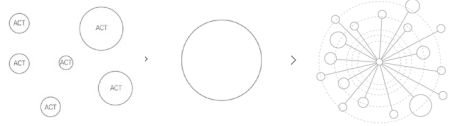


서로 연관된 관계



관계망을 사람들이
지나가는 길로 해석

LAYOUT ALTERNATIVES



밀도 낮은 대지 활용

모아주고

뻗어주는



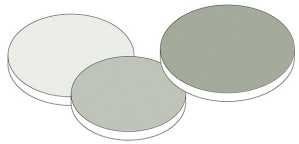






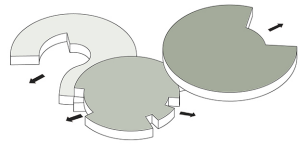
MASS PROCESS

I.



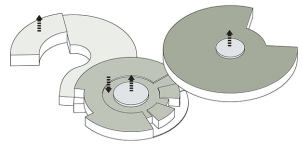
기본 형태

II.



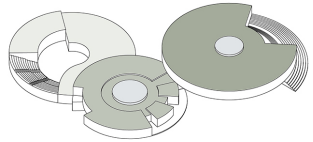
Entrance 규정 및 야외 공간을 위해 덜어낸다.

III.



등고와 레벨을 맞추고, 매스를 강조하며 Up/Down Passive System을 위해 중앙에 고측창을 둔다.

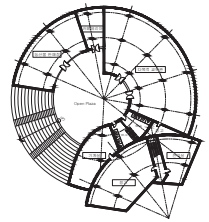
IV.



넓은 계단과 Sunken을 통해 출입구를 규정하고, 사람들이 모이고 쉴 수 있는 장소를 제공한다.

PLAN

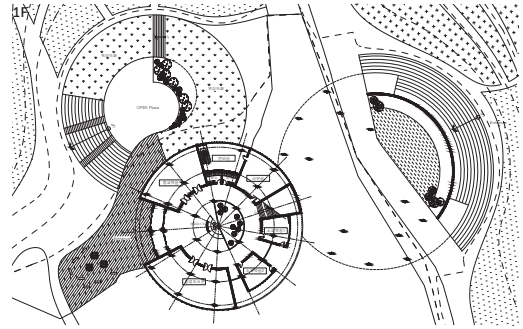
B1F



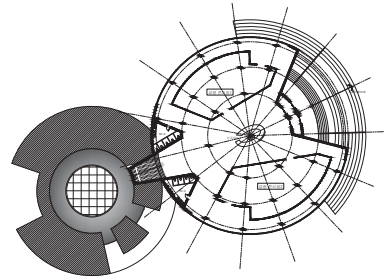
B1F 농산물 판매장 / 카페테리아 / 다목적실 / 창고

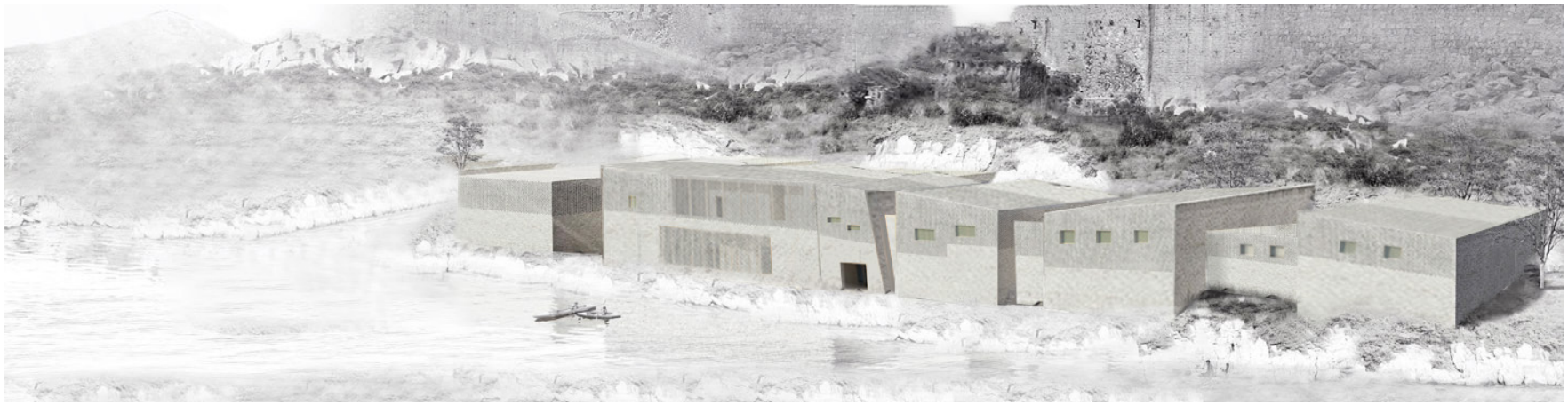
1F 농업 도서관 / 중교육실 / 소교육실 / 야외 테라스

2F 상설 전시실 / 기획 전시실



2F





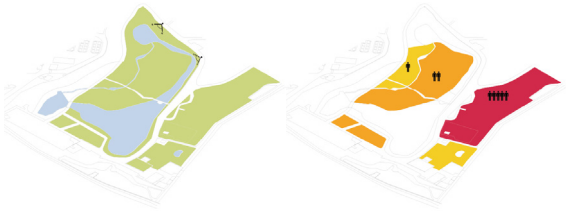
D–VISION

나눔으로 가치를 보여주다.

김종헌
kjh11538@gmail.com

현대에 새로 지어질 농업문화센터는 어떤 형태를 보여주는 것이 적합할까. 나는 농업 속에 내포된 맥락과 역사성에 주목함에 따라 결국, 용산에 지어질 농업센터 역시 지역적 맥락을 발현시킨 형태, 즉, '용산다움'을 보여주는 것이 흥미로울 것이라 인식하였다. 용산에 분포한 작은 매스들은 남산이라는 큰 산맥에서 갈라져 나온 구릉지에 위치한다. 구릉지의 급격한 경사는 자연적인 보안성을 구축하고 있었기에, 보안을 통해 역설적으로 고립을 선호하는 상류층은 이를 선호하였고, 주택들이 들어서는 계기가 되며 부촌의 모습이 되었다. 결과적으로, 언덕과 부촌의 소규모 주택들은 서로 얽혀지며 하나의 거대 요새를 형성하게 되었다. 이러한 용산의 특징에 주목하여 의도적으로 매스의 분절과 방어적 형태를 고안하였다.

SITE ANALYSIS



기존 대지 중앙부는 수공간과 수목으로 시야가 차단되어 있다.

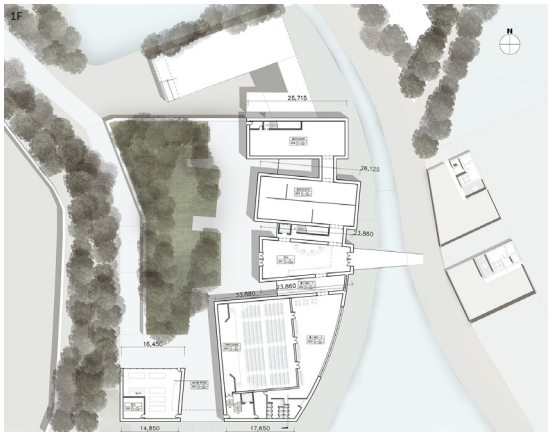
사업부지 내 녹지 인구 밀집도

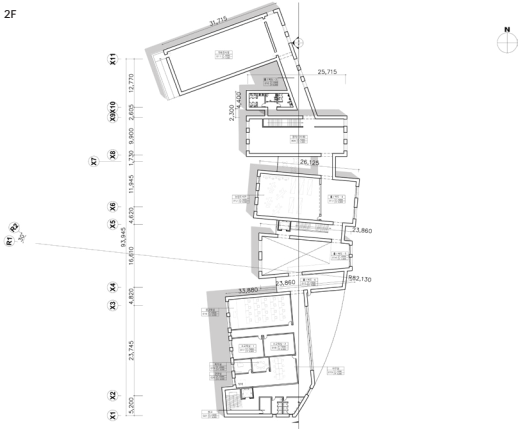
CONTOUR PLAN



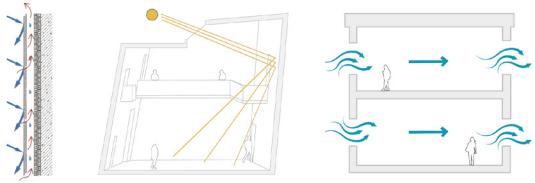
보안성과 차단성이 용이한 대지 중앙부에 건물을 배치하기 위해 대지 중앙부의 기존 등고를 정리하고 외부 공간은 텃밭으로 조성하였다. 과거 농업은 다수 인원이 참여하는 공동체 활동이었으나, 현대의 농업은 소규모 및 개인화가 되었다. 이에 따라, 개인의 공간을 존중하는 개인 농업공간 모듈을 구축하고 시민에게 대여하여 공원 운영비를 확보한다.

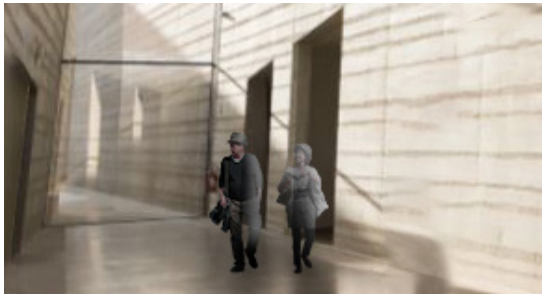
PLAN





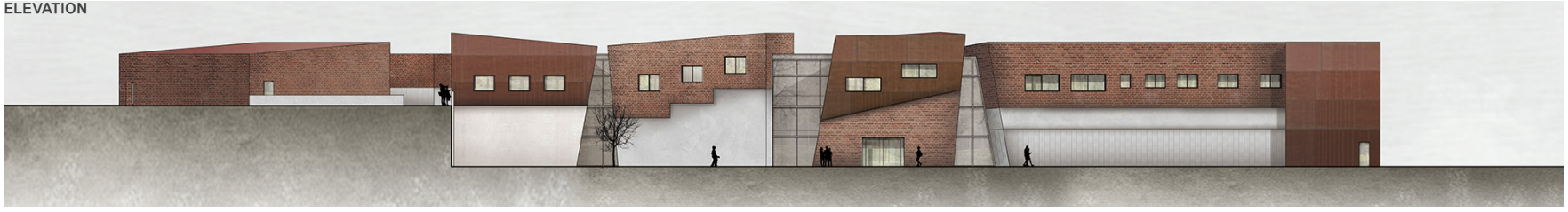
ECO DIAGRAM







ELEVATION





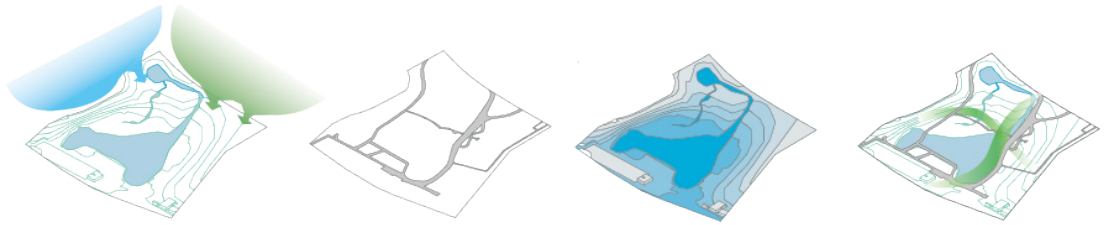
Domain Complexity: Fill Up!

공원과 연못을 포함하는 대지의 장점을 빼어 내부 공간에 포함시키는 영역 복합성을 보인다.

김혜림
rlagpfla5160@naver.com

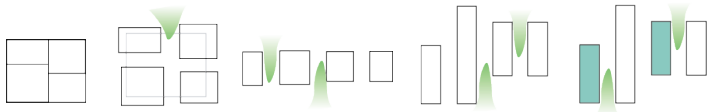
사이트인 용산 가족 공원은 도시의 빈 공간이기 때문에 공간간의 연결성을 가지고 있는 점이 이 땅이 가지고 있는 장점이고, 땅에 있는 길이 전체적으로 지형에 따라, 연못이 흐르는 방향에 따라 자연스럽게 형성된 길도 있는 반면 인위적으로 그냥 길과 길을 잇기만 하는 길 또한 존재한다. 기존의 길이 전체적으로 대지를 순환하는 동선을 가진다는 점에서 길의 방향과 연못의 흐름을 이 땅의 축으로 설정을 하고 설계를 시작했다.

SITE DIAGRAM



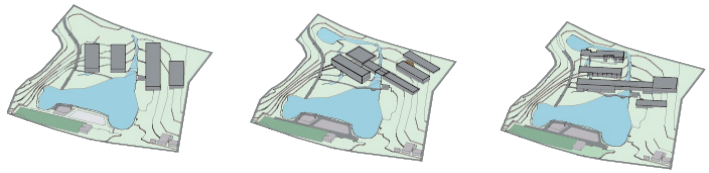
국립 중앙 박물관, 용산 가족 공원과 이어지는 길, 또한 진입로는 남쪽에 접한 도로와 인접해있다. 공간들을 연결해주는 특성을 가지고 있으나, 지금은 그것이 희미하다. 대리를 순환하는 기존의 길, 지형을 따라 만들어진 자연스러운 길도 있는 반면, 인위적으로 만들어진 길도 있다. 대지를 아우르는 연못을 중심으로 하여 경사가 형성되어 서쪽에는 급경사가 , 다른 방면으로는 완만한 경사가 형성되어 있다. 연못의 물이 흐르는 방향과, 형성되어 있는 길을 축으로 한 자연의 축을 받아들였다. 이를 기준으로 건물을 배치하였고 이는 정방향에서 20도 기울인 축이다.

MASS

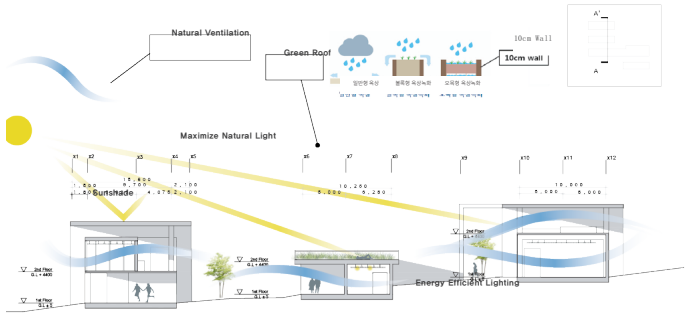


주어진 프로그램들의 특성에 따라 프로그램들을 총 4개의 덩어리로 분리하여 외부 공간과 주변 녹지를 포함한다. 최소한의 폐쇄성을 '평행하는 두 면'으로 설정하여 두 면을 접할 수 있도록 매스들을 평행하게 배치했다. 사이트 분석에서 가져온 자연의 축을 이용하여 대지 자체를 아우르는 길, 물길, 그리고 지형을 건물 안에 포함하려 장방형의 매스를 계획했다.직접 접하는 매스간의 소통은 활발하나, 거리가 있는 매스간의 수평적 소통을 위하여 두 매스의 레벨을 낮추었다. 이는 더 큰 외부공간을 포함하고, 풍경의 중첩을 만든다.

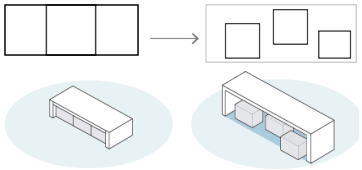
ALT STUDY



SUSTAINABLE DESIGN

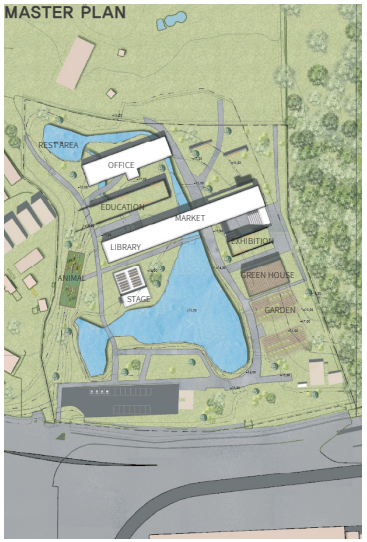


DESIGN DIAGRAM

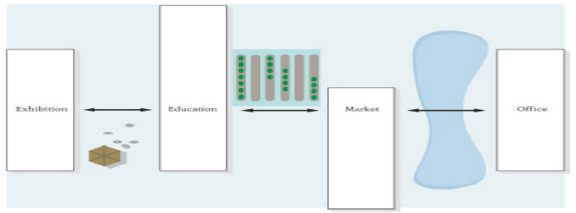


건물에서의 주요 기능을 하는 실들을 제외한 건물의 공유 공간 혹은 실과 실 사이의 전이 공간을 삭제하여 내부공간에서 제외시키는 방식으로 외부 공간을 포함할 수 있게 되었다. 또한 경계를 지정하는 장치로 평면의 배치가 자유로워질 수 있었다.

MASTER PLAN



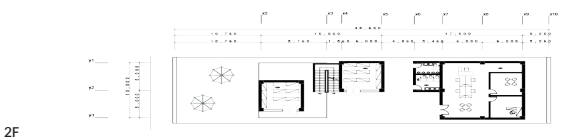
CONCEPT & PROGRAM DIAGRAM



프로그램들의 특성에 따라 네 개의 매스로 분리하고, 이 사이에 외부 프로그램, 내부와 친밀히 접할 수 있는 외부 공간을 두어 건물의 범위를 자연까지 확장시켜 계획하였다. 사이트의 가운데에 장엄하게 위치해있는 강에서부터 거리가 벌어질수록 정적인 프로그램들을 배치하였고, 각 프로그램들사이의 외부 공간이 중요한 역할을 하면서 건물의 일부로 느낄 수 있도록 적당한 폐쇄성을 주어 인식할 수 있음을 목표에 두고 프로그램과 컨셉을 동일시하여 프로젝트를 시작했다.

PLAN

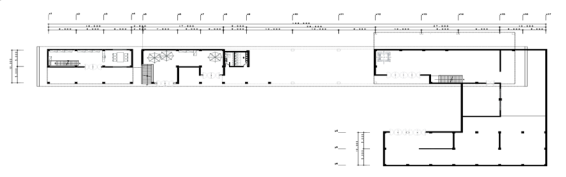
1F



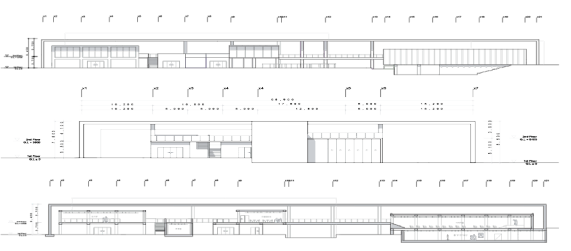
2F



3F



SECTION





매듭

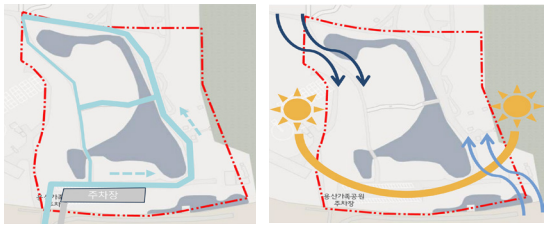
도시와 자연을 연결하다.

서연주

yjseo0710@naver.com

매듭은 노, 실, 끈 따위를 잡아매어 마디를 이룬 것이다. 즉, 매듭은 무언가가 엮이고 연결되는 지점이다. 따라서 도시농업교육센터가 이처럼 도시와 자연을 연결하는 장소가 되었으면 좋겠다고 생각했다. 현재 도시와 농촌은 단절되어있고 사람과 자연 또한 단절되어 있는데 이 도시농업교육센터가 이것들을 매듭을 지어서 연결하는 역할을 하게 된다. 이때, 엮이는 두 주체는 솔리드한 건물 매스와 보이드한 외부동선이 된다. 건물은 도시를 상징하고, 외부와 연결된 동선은 외부의 자연과 건물을 연결한다.

SITE DIAGRAM



사이트는 앞 쪽으로 주거공간, 뒤로는 녹지공간이 펼쳐져 있으며 공원 내 보행자 동선과 차량 동선이 분리되어 있다. 계절풍과 시간에 따른 태양량 변화를 분석하며 공원 내 적절한 사이트를 파악한다.

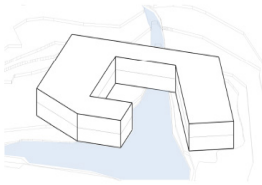
CONCEPT DIAGRAM



단절되어 있는 도시와 농촌을 이미지화 시켜 이를 조화롭게 보이게 하는 과정에서 매듭의 이미지로 변화되었다. 이 때 엮이는 두 주체는 솔리드한 건물 매스와 보이드한 외부동선이 된다.

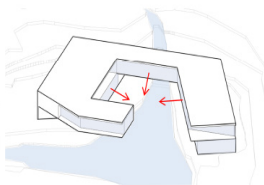
MASSING DIAGRAM

I.



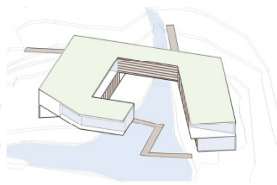
수공간의 축을 따라 매스를 형성한다.

II.



수공간을 중심으로 중정을 형성한다.

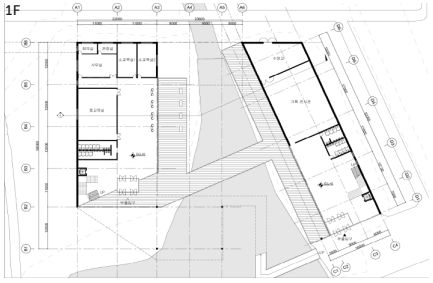
III.



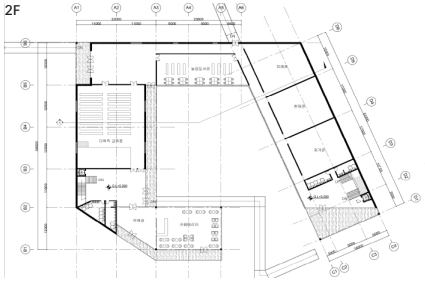
대지와의 연결을 위해 데크를 설치한다. 친환경을 위해 루프에 녹지를 배치한다.

FLOOR PLAN

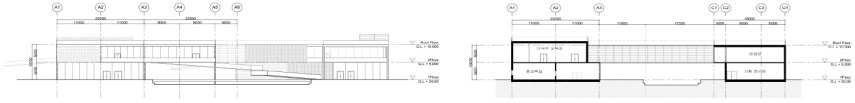
1F



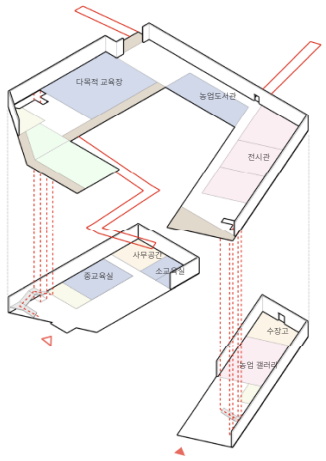
2F



SECTION



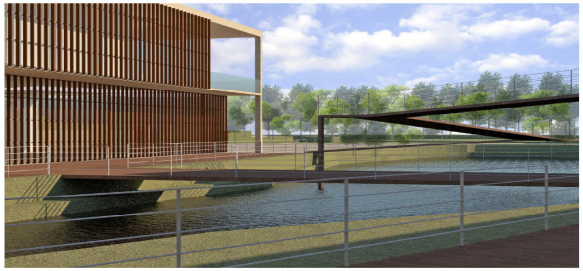
PROGRAM



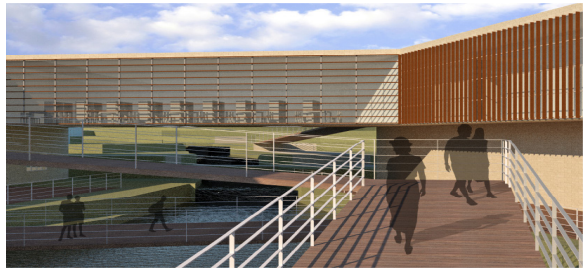
SITE PLAN

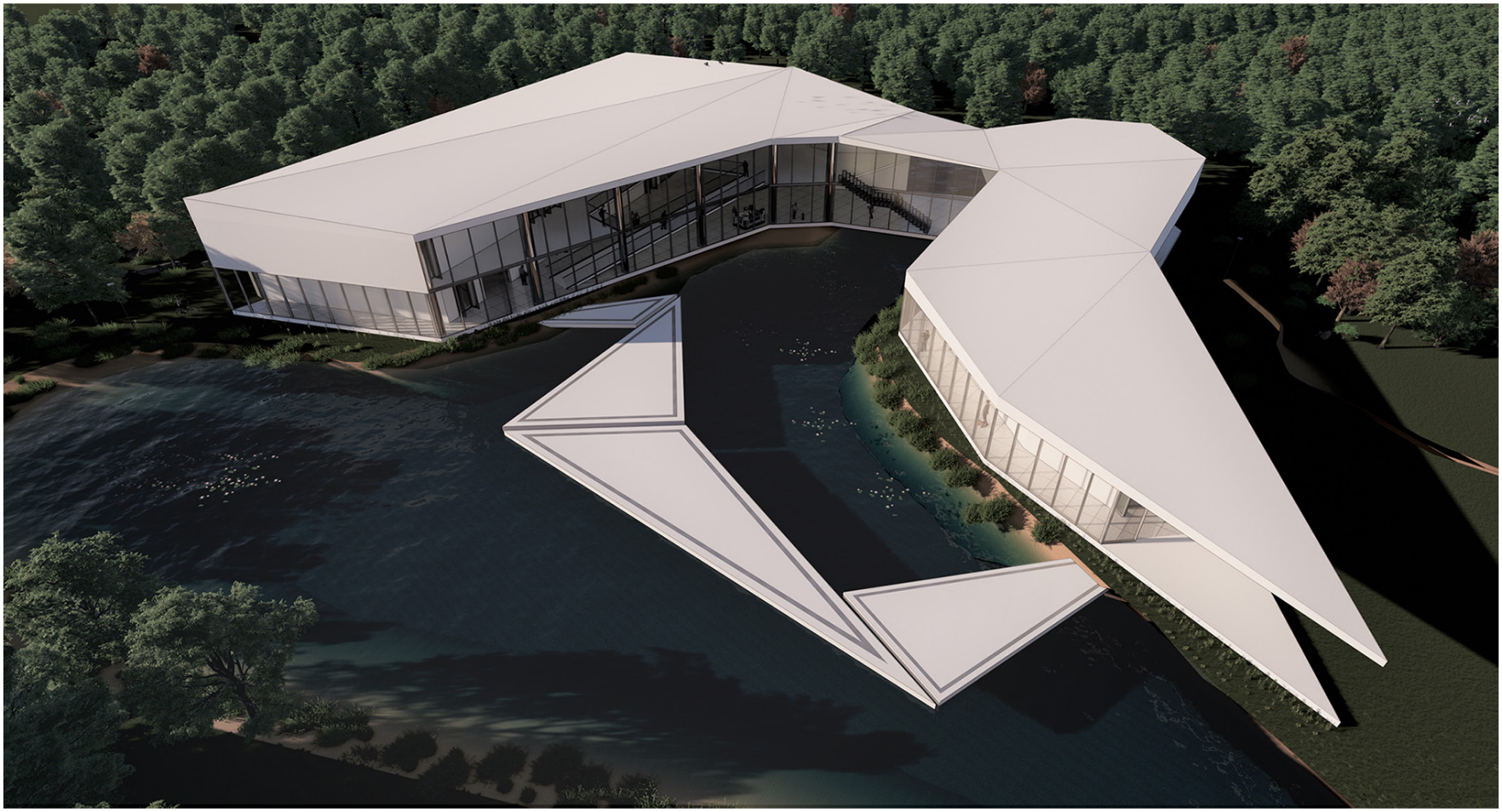


수공간에 의해 단절된 두 녹지공간을 연결하며, 수공간의 축을 따라 배치된 기존 대지에 건물매스가 호수의 경관은 막지 않게 유도하고 매스의 각을 최소화하여 건물이 전체적으로 부드러운 느낌을 주려고 하였다,









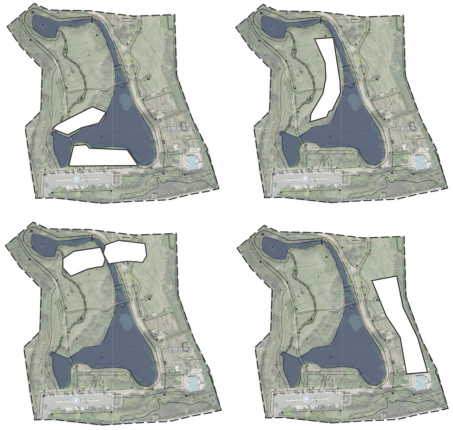
THE LINES OF NATURE

자연: 대지로 부터 만들어지는 매스

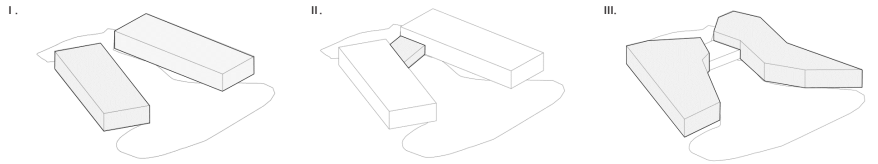
이민규
lyg3840@naver.com

대지의 선을 파괴하지 않고 최소한의 대지를 이용하여 그 선에 따라 건물의 형태를 유지한 채 건물이 자연과 분리되지 않길 원했다. 도시에서 바라보고 있는 매스는 도시와 등지고 있으며 반대편 공원 안쪽의 매스는 공원 경사로의 제일 낮은 부분과 맞닿을 수 있도록 경사져 있다. 또한 호수를 둘러싸여 자연을 건물 안으로 최대한 가져올 수 있게 디자인했으며 기계실, 도서관, 카페 등의 공간들을 중간에 배치하고 가장자리에는 통로를 배치했다. 이로써 건물을 걸어 다니는 자체만으로도 자연경관을 감상 할 수 있는 형태를 만들고자 했다.

ALT STUDY



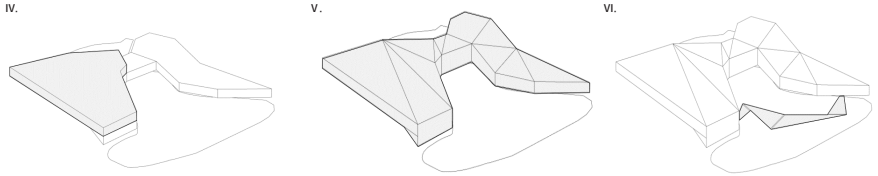
MASS DIAGRAM



I. 호수를 중심으로 하여 2개의 매스 배치하였다.

II. 두 건물의 매스를 연결하는 브릿지 설치하였다.

III. 연결된 매스를 대지의 형태에 맞게 변형하였다.

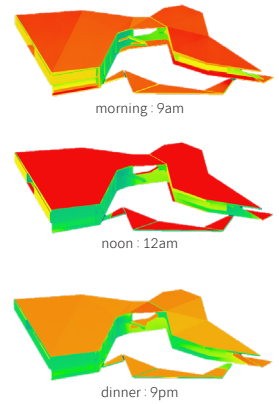


IV. 주차장으로 사용하고 있는 대지 위로 매스를 돌출시켰다.

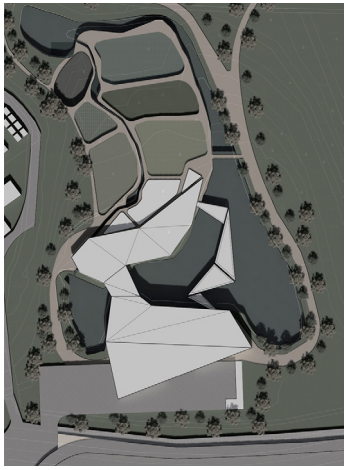
V. 공원의 경사로와 이어지게 매스에 경사를 만들었다.

VI. 호수를 관통하는 다각형의 브릿지를 배치하였다.

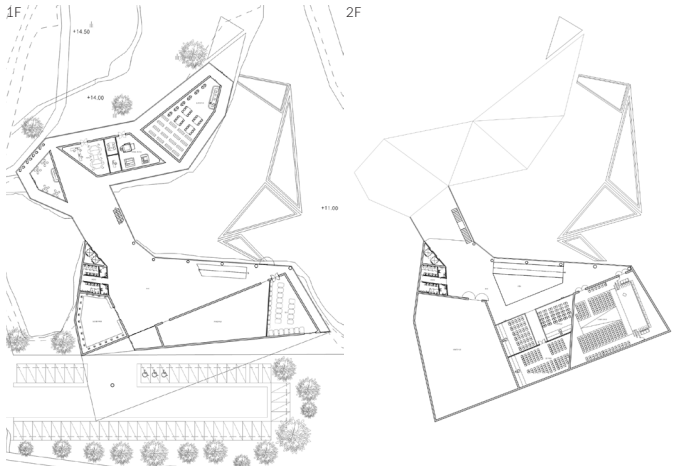
ECO – TECT



SITE PLAN



PLAN

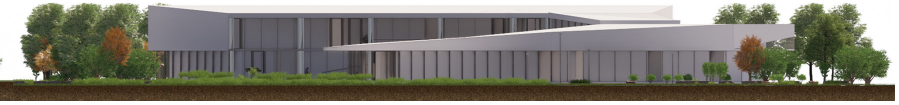


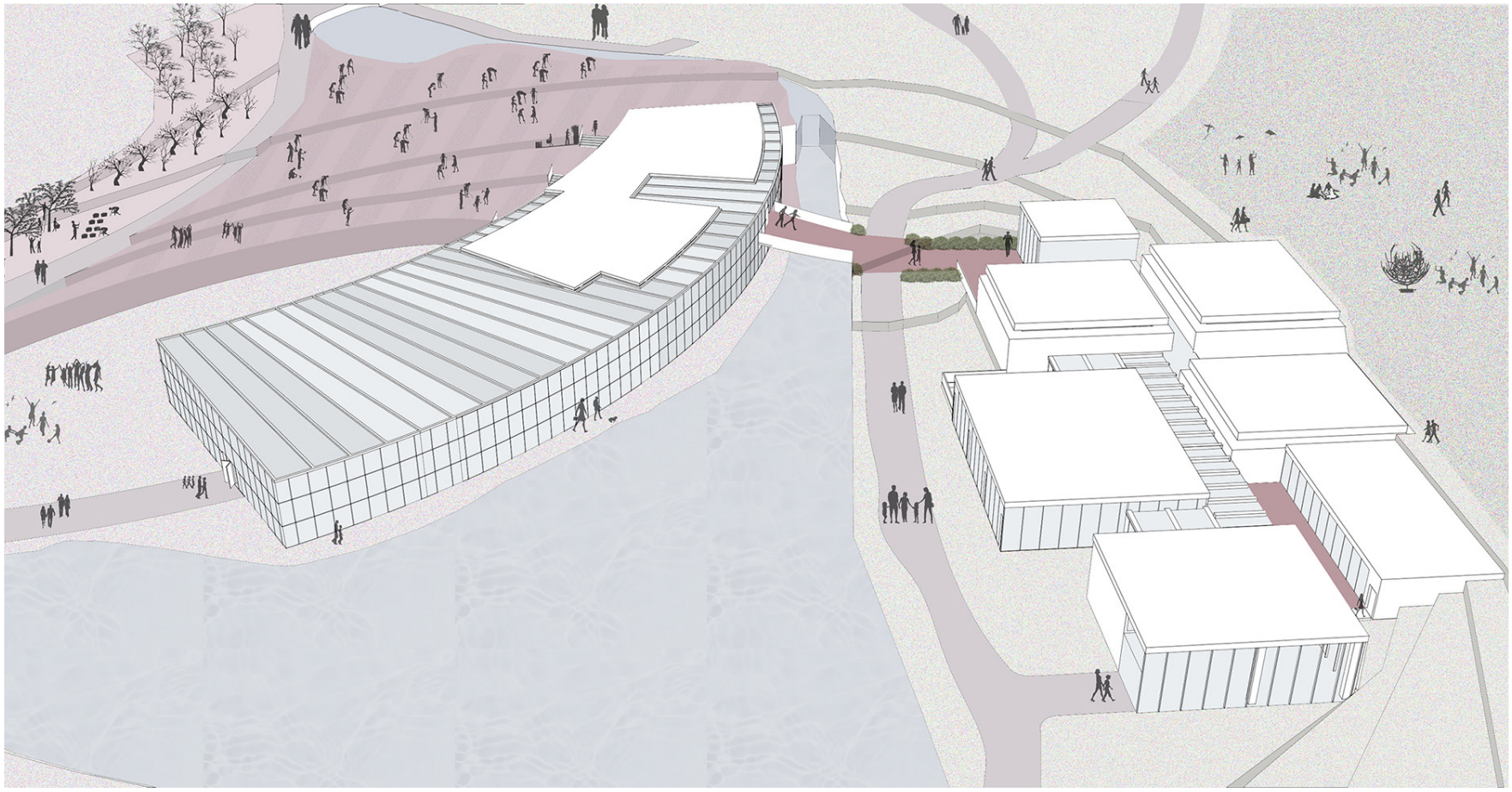


SECTION



ELEVATION





UAEC

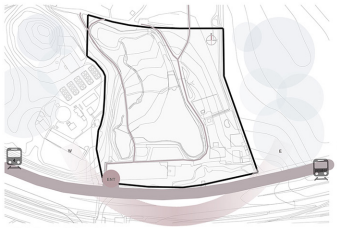
대지의 형태와 공간의 성격에 따라 분리된 두 매스를 연결하는 녹색 공간

이서현
sery5141@naver.com

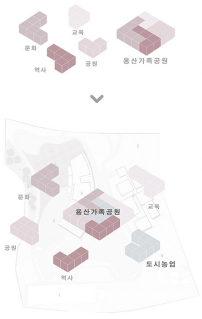
문화, 교육, 역사, 공원의 요소가 균형있게 녹아있는 용산가족공원 내에 도시농업이라는 새로운 프로그램을 추가함으로써 체험이 주가 되는 도시농업을 중심으로 하여 기존 공원과 자연스럽게 섞이도록 했다. 교육센터를 사이트의 중심에 배치하고 대지의 특성을 반영하여 두 동으로 분리했다. 교육, 체험을 주 프로그램으로 선정하여 좌측의 교육 매스는 공용 공간과 함께 지상에 배치하여 시각적으로 강력한 존재감을 부여했다. 우측의 전시 공간은 기존의 공원에 녹아들 수 있도록 산책로에 가까이 배치하여 대지 속에 스며들도록 했다. 각 동은 프로그램과 형태에 따라 많은 차이점을 가지지만 대지 고도나 직선적인 실 배치, 다양한 형태의 녹색공간 등을 통해 두 매스 간의 공통점 또한 부여했다.

SITE ANALYSIS

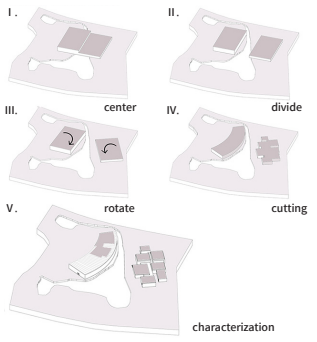




CONCEPT



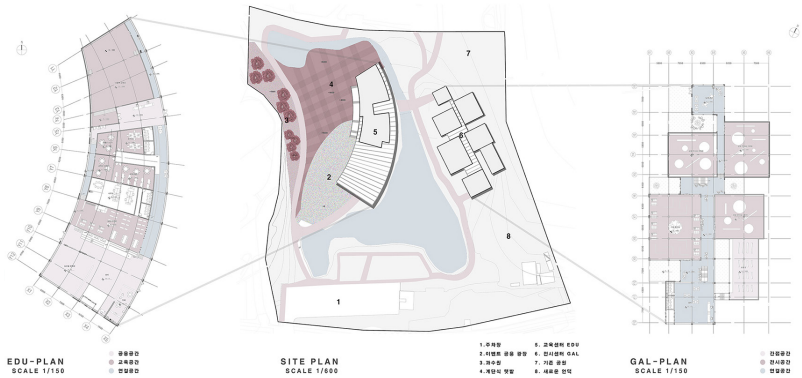
MASS DIAGRAM



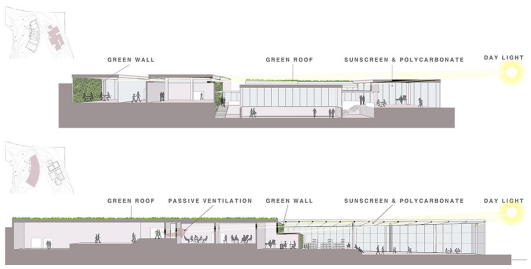
DESIGN DIAGRAM



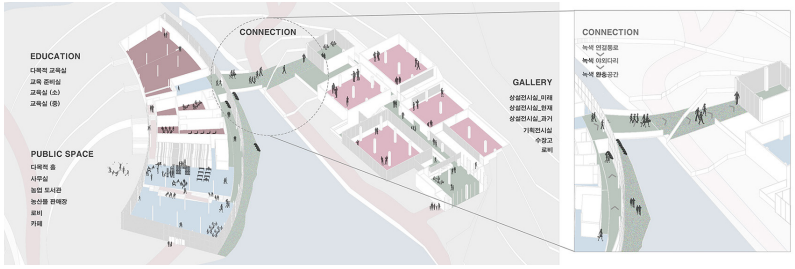
PLAN

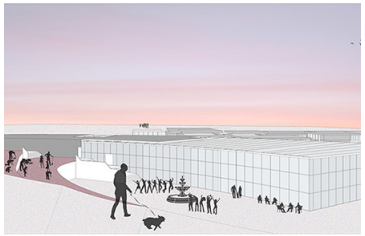


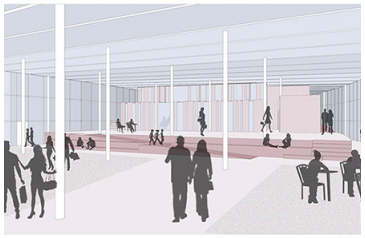
ECO SYSTEM



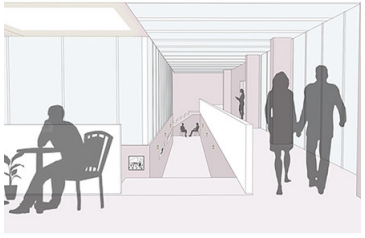
PROGRAM & FLOW



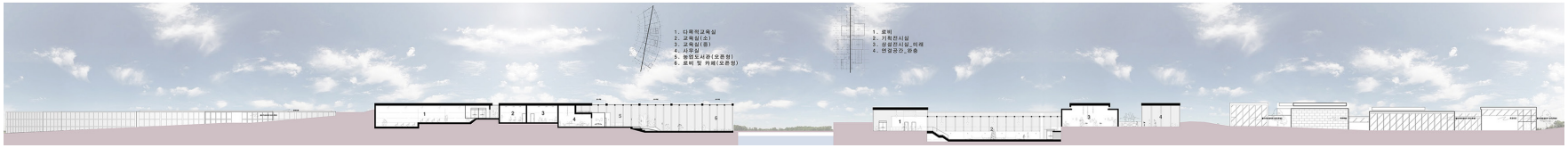








SECTION & ELEVATION



STUDIO 3 : 2021-1

건물의 보전 및 재활용, 증축, 개축, 보수, 유지관리 등을 위한 설계를 강조함으로써 건축설계는 신축을 전제로한다는 일반적인 관념을 전환할 필요가 있다. 본 스튜디오에서는 다양한 공간환경과 제한적인 조건 아래에서 기존 건물의 역사성, 상징성, 구조적 안정성, 시공성, 경제성 등을 바탕으로 새롭게 의도하는 용도와 기능 그리고 그것들을 담아낼 수 있는 공간을 창작하는 작업을 수행한다. 건축설계는 총체적인 기술의 집약체임을 인지하며, 건축기술의 근간이 되는 구조적 힘과 변형, 구조재료와 하중, 힘의 평형과 흐름, 구조디자인과 부재 배치 등 구조에 관한 기초이론을 파악하고 역학적 원리에 대해 이해하여야 한다.

Project 1. Detail modeling
Project 2. Renovation

studio

3

선배들은 어땠나요?

어려웠던 점

- 프로젝트가 두개여서, 두번째 프로젝트 할 때 지치지 않도록 시간과 체력을 관리하는 것이 중요한 것 같다.

- 디테일을 조사하는 과정에서 각 재료에 따른 정석적인 공법이나 디테일이 무엇인지를 찾는 것이 어려웠다.

- 기존에 있던 건물을 재구성하는 것은 새로 시작하는것보다 더 어려웠다. 기존에 것을 어느 정도 유지하고 같은 구조에서 다양하게 결과물을 도출해야한다고 해서 많은 생각을 하게 했다.

참고하면 좋을 점

- 디테일 모형을 만들 때 생각보다 오래걸리기 때문에 미리 어떤 재료를 사용하고 어떻게 만들 것인지에 대한 생각을 미리 하고, 빨리 시작하는 것이 좋다.

- 초반부터 인접대지도 건물 설계와 함께 건들면 더 수월했을 것 같다.

- 리모델링이 중심이긴 하지만 도서관이라는 기능과 공간에 대해서 생각하는 것이 중요한 것 같다.

- 마감 2주전 부터 판넬작업을 시작한 것이 많은 도움이 되었다. 컨셉을 빠르게 잡고 구체화시켜, 재료와 디테일 부분까지 디벨롭 하는 과정이 동반되면 좋다.



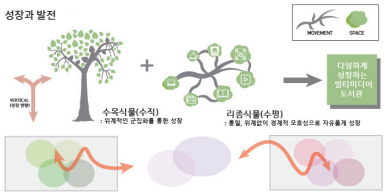
가람 루리 도서관

다양한 분야의 성장으로 푸르고 슬기롭게 뜻을 이루다.

김도현
fun2034@naver.com

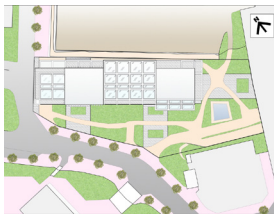
기성 도서관과 다르게 지식습득부터 문화공간까지 다양한 컨텐츠를 포함하는 도서관으로, 식물의 성장을 컨셉으로 설정하였다. 수직으로 위계를 가지며 성장하는 수목 구조와 수평으로 자유롭게 성장하는 리좀 식물로 나누어 공간과 동선을 계획하였다. 아카이브, 커뮤니티, 문화공간 순으로 공간을 수직적으로 배치하고, 각 역동성에 비례하여 단차를 내어 공간을 위계화 하였다. 내부는 벽체를 없애고 열린 공간을 통해 자유로운 동선을 구성하였다. 건물의 입면은 내부의 수직적으로 위계화한 세 공간을 드러내기 위해 공간별로 재료를 다르게 사용하였다.

CONCEPT

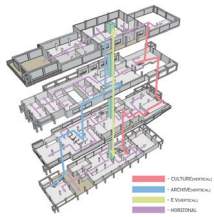


다양한 공간을 정리하고 공간을 이동할 때 부드럽게 하여 전체적으로 조화로운 공간구성

SITE PLAN



CIRCULATION DIAGRAM

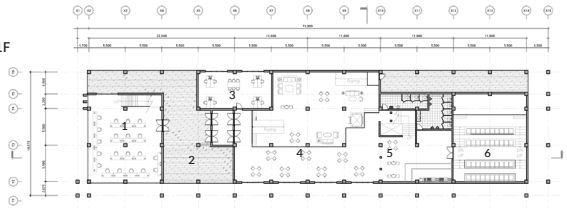


SECTION DIAGRAM



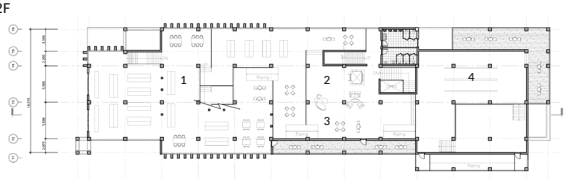
PLAN

1F



1 PC 이용실
2 야외로비
3 사무실
4 커뮤니티 공간
5 카페
6 다목적 행사장

2F



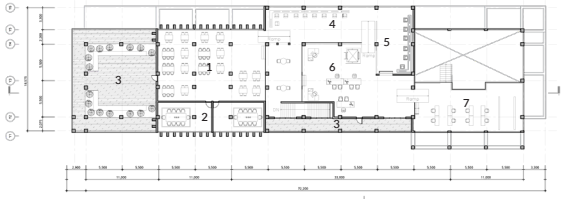
1 도서관
2 커뮤니티 공간
3 야외쉼터
4 갤러리

3F



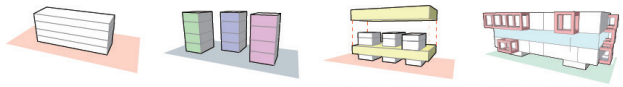
1 미디어관
2 커뮤니티 공간
3 야외쉼터
4 갤러리

4F



1 열람실
2 미팅룸
3 야외쉼터
4 애니메이션관
5 음악관
6 메이커 스페이스
7 아트 체험관

MASSING DIAGRAM



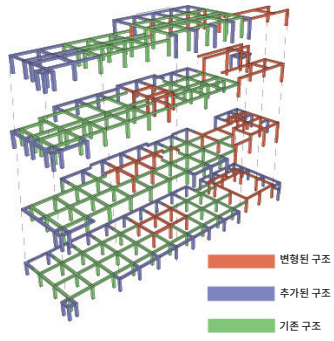
기존 세종관의 단일매스 | 군집화를 따른 매스 구분 | 매스 연결과 동시에 외부 쉼터 구성 | 기존의 구조를 드러내어 형태 구성

DESIGN DIAGRAM

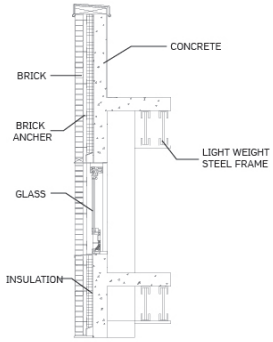


집중력이 요구되는 공간 | 루버 배치로 외부소통 최소화 | 문화와 예술의 공간 | 작품 보호를 위해 햇빛차단 | 신축이 아닌 리모델링 | 기존 구조를 이용한 디자인

STRUCTURE DIAGRAM



SECTION DETAIL




도서관


갤러리


메이커 스페이스

ELEVATION





세종지층 : 知-誌層

커켜이 쌓인 층 속에서,
지나온 역사를 알고 새로운 경험을 기록하다.

김여경
bysn72@naver.com

지층(地層)은 알갱이의 크기, 색, 성분 따위가 서로 달라서 위아래의 퇴적암과 구분되는 퇴적암체를 말한다. 오랜 역사가 쌓인 세종관과 여러 정보가 쌓이는 멀티미디어 라이브러리의 특성에서, 다양한 층들이 쌓여 하나의 다채로운 모습을 띄는 지층의 이미지를 떠올렸다. 이때 지층의 개념을 층을 알다(知層), 층을 기록하다(誌層), 두 가지의 의미로 재해석하여 세종관의 외관 디자인과 내부 프로그램에 반영하였다. 외부에서는 시대성을 띄는 마감재를 통해 층의 성격을 파악하고, 내부에서는 다양한 층들의 프로그램을 통해 복합적인 경험을 할 수 있다.

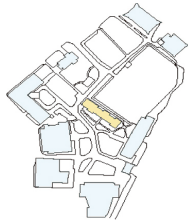
PROLOGUE



멀티미디어라이브러리는 다양한 매체들로부터 수많은 자료와 정보를 얻을 수 있는 공간이다. 여러 매체들이 모여있는 장소이므로, 각 매체의 특성에 따라 사람들의 활동 양상이 다양하게 나타난다.

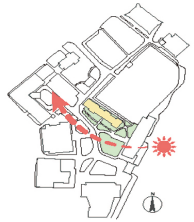
SITE DIAGRAM

GEOGRAPHIC



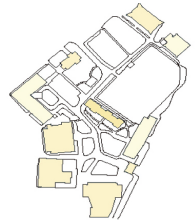
교내 중심부에 위치
이용률이 높은 인근 건물들 길가의 통로 역할

CLIMATIC



남서쪽을 바라보는 정면
일조량이 많은 편
주위에 분포한 넓은 녹지

HISTORIC



교내 가장 오래된 건물
지나온 역사의 산물이자, 과거와 현재를 이어주는 매개체

CONCEPT

[지층]

알갱이의 크기 · 색 · 성분 따위가 서로 달라서 위아래의 퇴적암과 구분되는 퇴적암체

오랜 역사가 쌓인 세종관과 여러 정보가 쌓이는 멀티미디어라이브러리의 특성에서 다양한 층들이 쌓여 하나의 다채로운 모습을 띄는 지층의 이미지를 떠올렸다.

지층_1) 知層
층을 알다

→ 외부에서 보이는 각 층마다의 성격

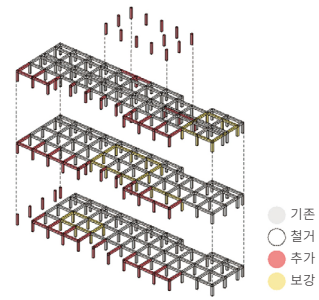


지층_2) 誌層
층을 기록하다

→ 내부에서 경험하는 층들의 프로그램

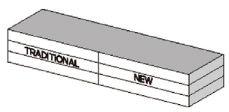


STRUCTURE DIAGRAM

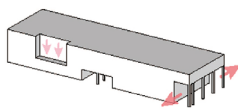


MASSING DIAGRAM

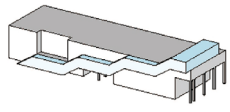
I.



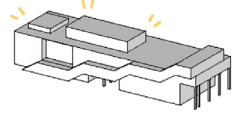
II.



III.



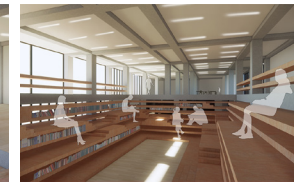
IV.

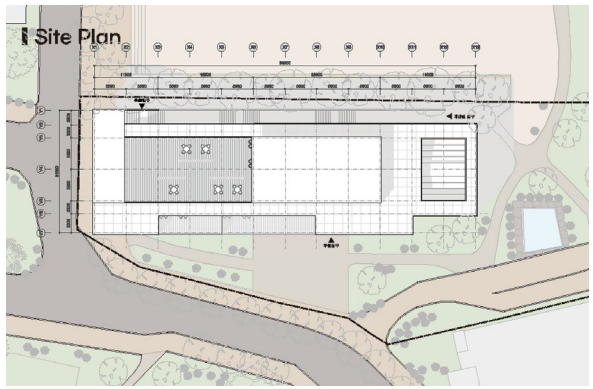


MATERIAL BOARD



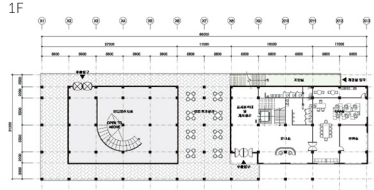




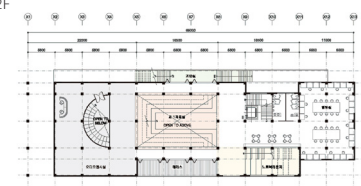


PLAN

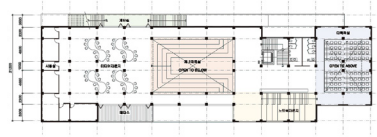
1F



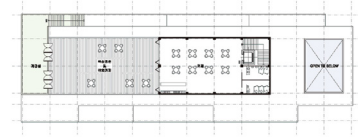
2F



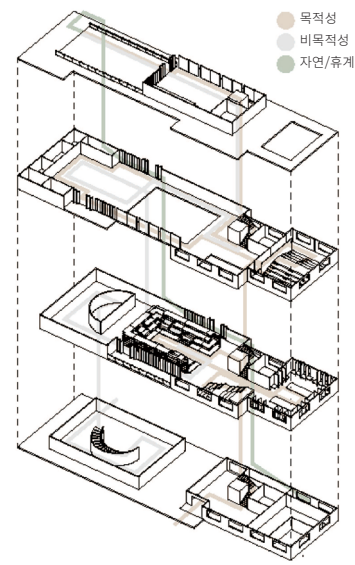
3F



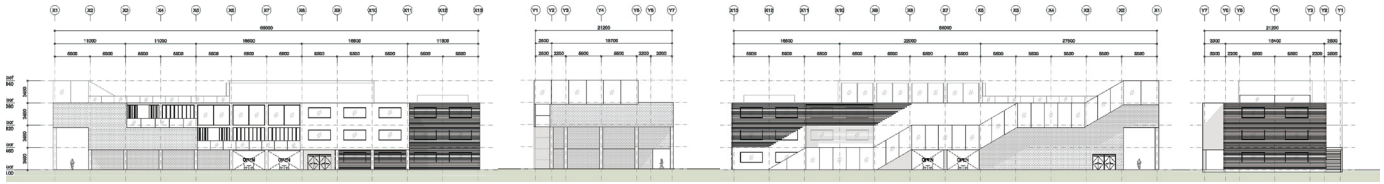
4F



PROGRAM / CIRCULATION



ELEVATION





DIGILOG in Sejong

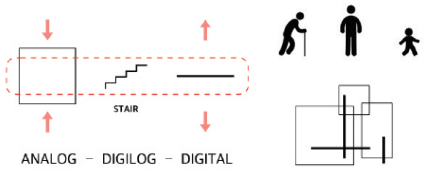
면과 선의 관계 속 모든 세대의 교류

노지현

nnjihyun@gmail.com

세종관은 어린이대공원과 능동로의 주거단지와 인접해있고 교내 중심축의 가능성 또한 가지고 있다. 이러한 특성은 다양한 세대들이 모여 부족한 문화적 교류를 하기에 충분하다. 이를 위해 디지털과 아날로그를 결합한 '디지로그'로 세종관을 재탄생시킨다. 어린이들에겐 아날로그, 노인들에게는 디지털의 경험을, 청년들은 디지털과 아날로그가 공존하는 디지로그를 경험한다. 이를 시각적으로 면과 선 사이의 관계, '판'으로 풀어내었고 세종관의 전 층을 아우르는 보이드(코어)에서 펼쳐진다. 이러한 판들은 미디어월로 활용되며 시각적 효과를 극대화시킬 것이다.

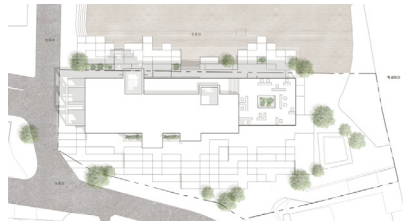
CONCEPT



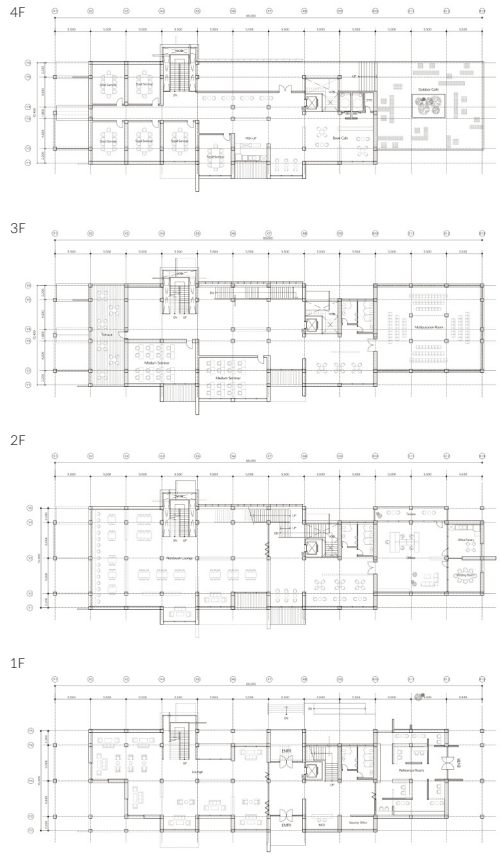
ANALOG – DIGILOG – DIGITAL

모든 세대를 연결시키고자 아날로그와 디지털을 합쳤다. 아날로그는 면으로 해석하고, 디지털은 이를 압축시킨 선으로 해석한다,

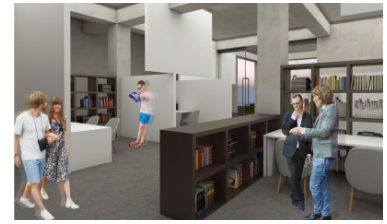
SITE PLAN



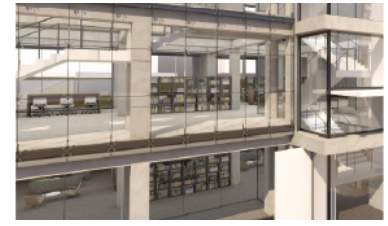
PLAN



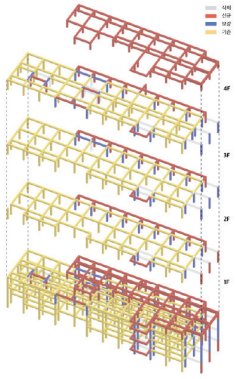




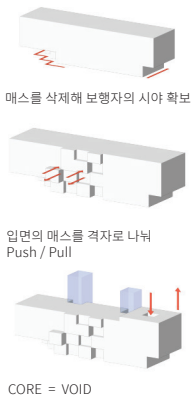




STRUCTURE DIAGRAM



MASSING DIAGRAM

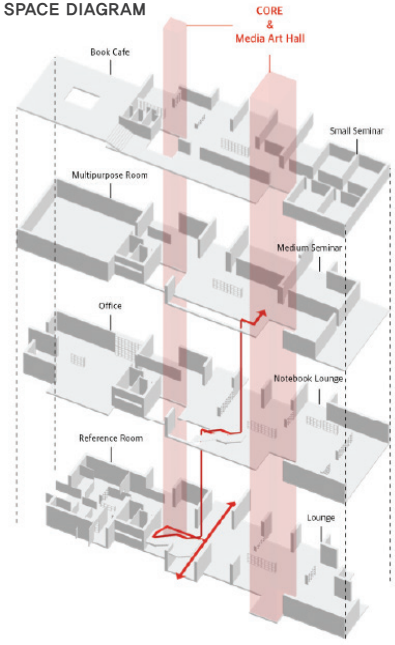


매스를 삭제해 보행자의 시야 확보

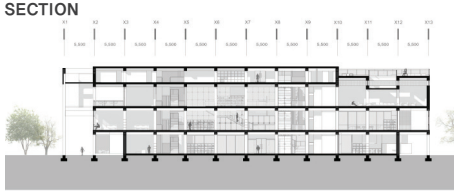
입면의 매스를 격자로 나눠
Push / Pull

CORE = VOID

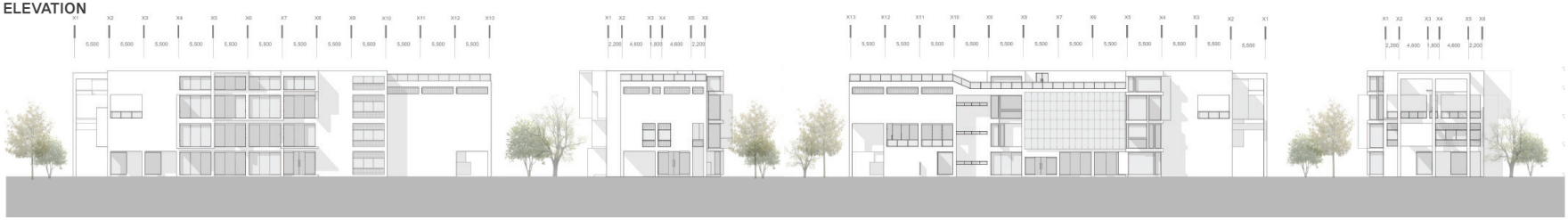
SPACE DIAGRAM



SECTION



ELEVATION





계단형 도서관

: 원하는 계단에 앉아 각자의 시간을 보내는 곳

신재승

wotmd1407@naver.com

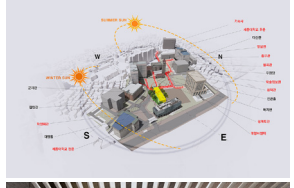
세종관은 스쳐지나가는 사람들은 많습니다. 하지만 내부에 머무르는 사람들은 드물게 발견됩니다. 세종관에는 사람들이 머무를 수 있는 공간이 부족합니다. 사람들이 오랜 시간 공간에 머무르기 위해서는 앉아있을 공간이 필요합니다. 그러므로 세종관에는 사람들이 앉아있을 수 있는 공간의 형태를 제공하는 것을 메인 컨셉으로 잡았습니다. 그러한 형태의 공간으로 계단형 공간을 제시합니다.



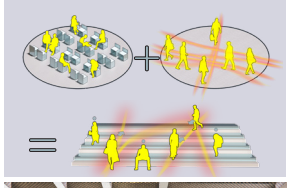
DISIGN PROCESS



SITE ANALYSIS



CONCEPT DIAGRAM



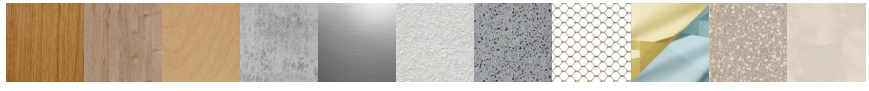
SITE PLAN







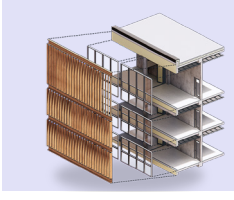




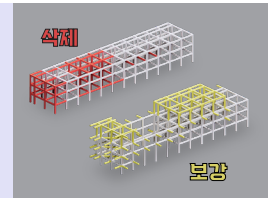
FLOW PLANNING



SECTION DETAIL

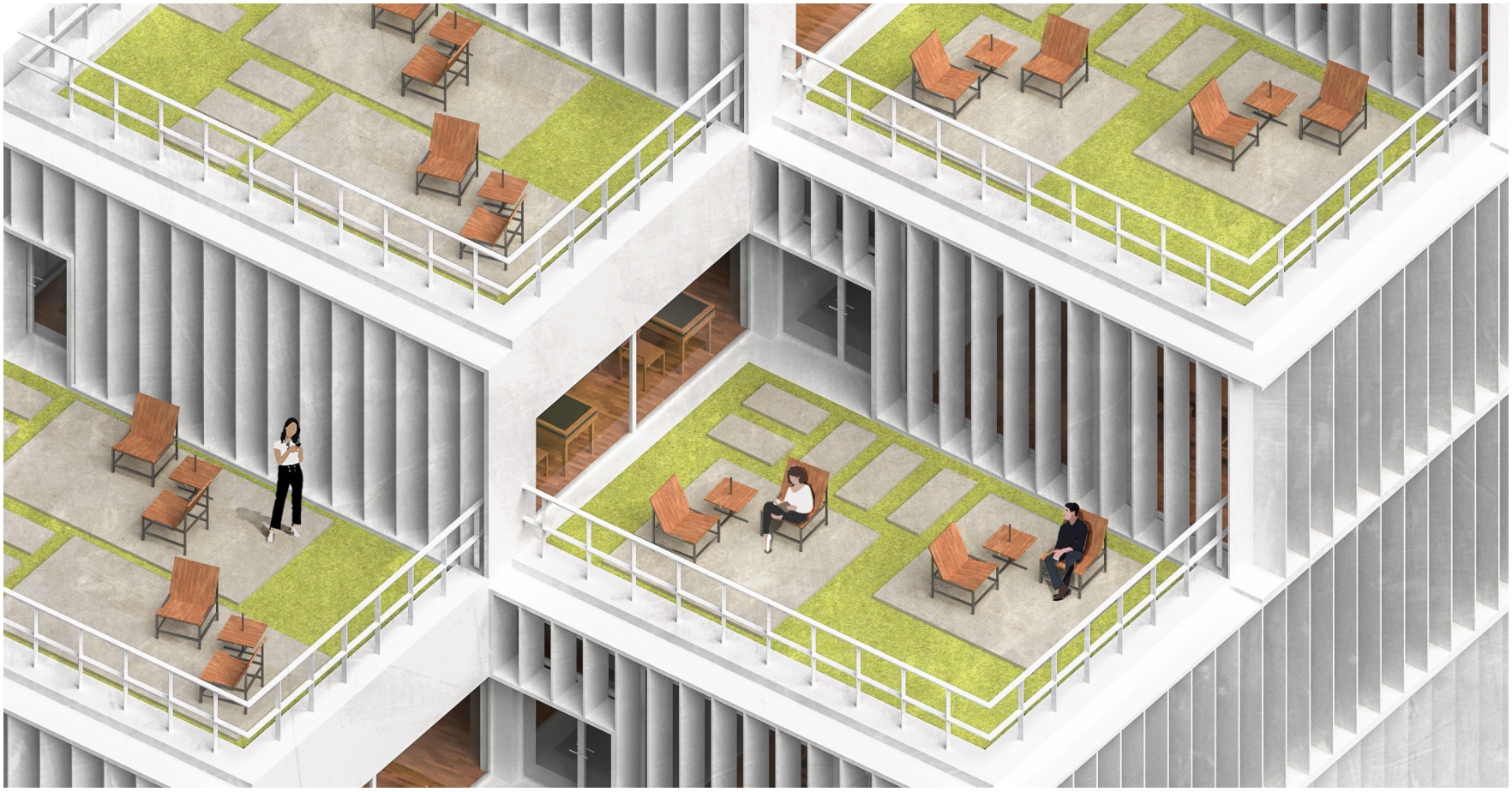


STRUCTURE DIAGRAM









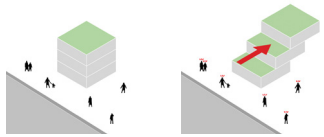
停白館 정백관

"다양한 사람들이 머무르는 백의 공간"

신효근
gyrms129@icloud.com

다양한 사람들이 스쳐 지나가는 세종관이다. 기존 세종관은 거리의 배경으로만 남아 존재감 없이, 사람들이 머무르지 않고 스쳐 지나가는 공간에 지나지 않았다. 나는 그것을 문제점으로 보았고 이곳에 사람들을 머무르게 하는 방법은 휴식공간의 제공과 그것이 외부에 노출되어 적극적으로 사람들과 시선 공유가 되어야 한다고 생각했다. 나는 내부리모델링과 함께 외부공간도 적극적으로 활용했다. 결과 사람들은 이번 프로젝트 덕분에 세종대학교 안에서 머무를 수 있는 공간이 하나 더 생겼으며, '정백관'은 세종대학교의 '세종관' 답게, 많은 이들이 찾는 장소가 되었다.

IDEA



기존에는 각 층이 쌓여 야외 테라스가 옥상에만 만들어져 접근성이 떨어지고 밖에서도 보이지 않는다.
각 층을 후퇴시켜 생긴 공간에 휴식공간은 누구나 이용 가능한 공간이 되고 외부와 다른 층과 공유도 가능하다.

MASS DIAGRAM



후퇴
기존 건물 형태에서 유동인구가 많은 부분과 학생회관을 면하고 있는 부분을 후퇴시킨다.



내부 후퇴
내부 공간 또한 똑같이 후퇴시켜 내부에서도 시선이 공유될 수 있도록 했다.



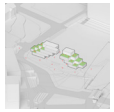
문제점
북을 면한 곳은 천창, 남쪽의 벽을 전부 뚫지 않는 이상 빛이 잘들어오지 않는 음지가 생긴다.



해결책
건물의 일부분을 한 번 더 후퇴 시킨다.

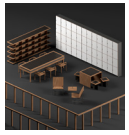


빛
해가 뜨고 질 때, 음지가 생기는 부분이 줄어 쾌적한 공간을 경험할 수 있다.

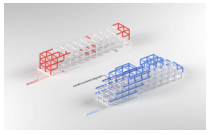


외부 공간
생긴 공간 덕에 사람들은 총 12개의 외부 공간을 경험할 수 있다.

FURNITURE

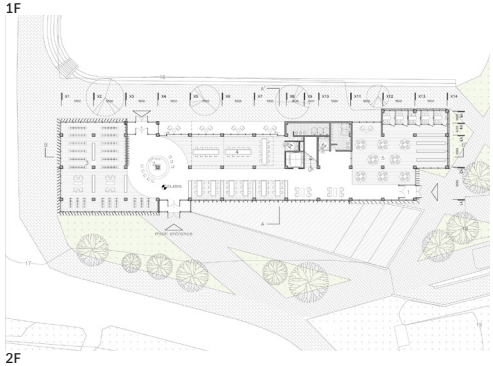


STRUCTURE DIAGRAM

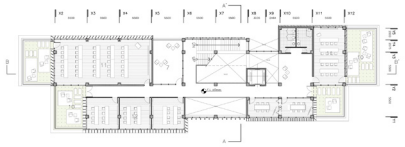


PLAN

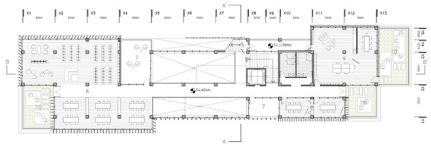
1F



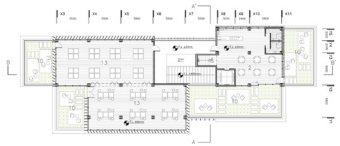
2F



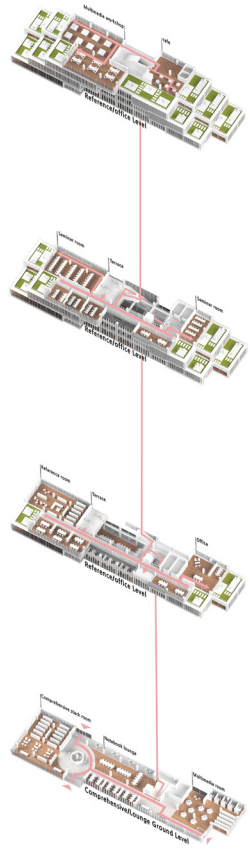
3F



4F



FLOW PLANNING

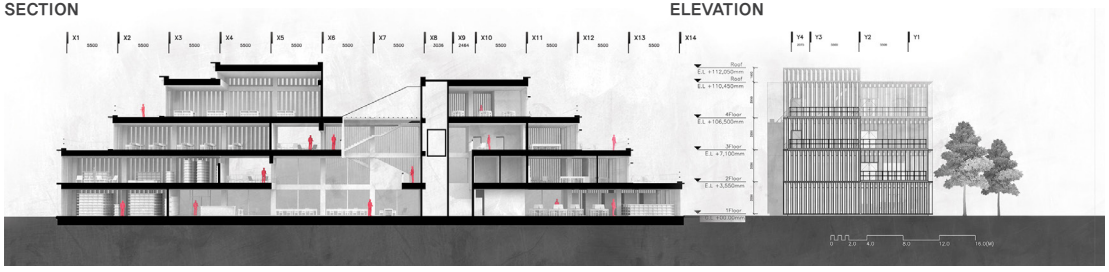








SECTION



ELEVATION



Transferal

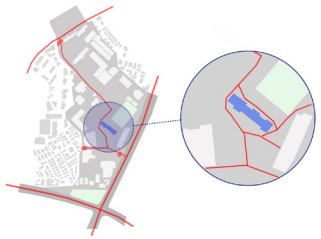
Adaptation of space (전이 : 공간의 적응)

오세창

sechang555@naver.com

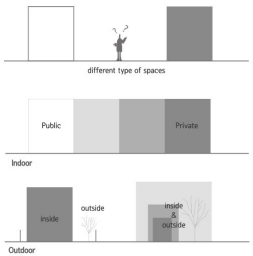
기존 세종관은 연식이 오래된 건물로 각 공간들의 성격에 상관없이 수평, 수직적으로 막혀있는 공간들이 많아 답답한 느낌을 주었다. 이러한 공간들을 해결하기 위해 이번 리모델링 프로젝트의 건물인 미디어 라이브러리 성격에 맞는 공간들을 폐쇄형 공간과 개방형 공간 두 가지 유형으로 나누고, 이 서로 다른 유형의 공간들을 자연스럽게 연결하기 위해 전이되는 공간들을 설계하였다. 이때 내부 공간의 전이만이 아닌 외부환경 또한 건물 내부로 전이시키기 위해 각 공간들의 성격에 맞게 입면 디자인을 하였다.

SITE ANALYSIS

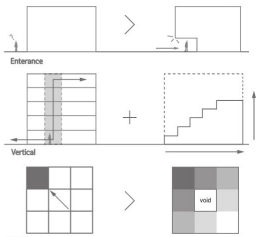


세종관은 세종대 부지 내에서 동선의 중앙에 위치하고 있다. 이는 학교의 주 출입문인 정문, 후문, 쪽문에서 이동하던 자연스럽게 이어지는 장소인데, 실상 세종관 내부 공간은 수평적, 수직적으로나 막혀있는 공간들로 이루어져있었다.

CONCEPT DIAGRAM

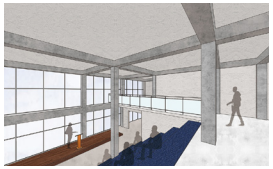


DESIGN PROCESS

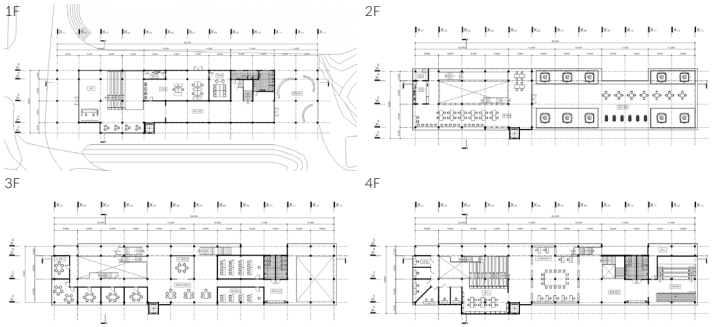




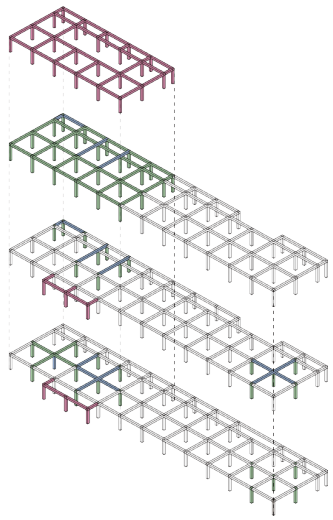




PLAN

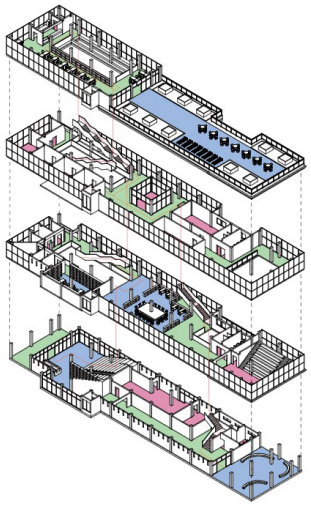


STRUCTURE DIAGRAM



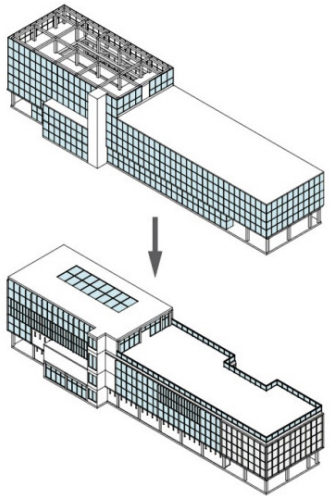
Extend Delete Reinforce Remain

PROGRAM DIAGRAM



Circulation Private Public Transferal

FACADE DIAGRAM



외부 환경을 건물 내부로 전이시키기 위하여 기존 구조를 살리며 커튼월을 채택하였으며, 사적인 공간이나 폐쇄적인 공간들은 루버를 활용하거나 솔리드한 벽, 불투명한 유리를 사용함

SITE PLAN



설계 개요	
사업명	세종관 리모델링
용도	멀티미디어 도서관
대지 위치	서울 광진구 능동로 209
지역지구	제2종 일반 주거지역
대지 면적	3307 m²
건축 면적	1056 m²
연면적	4224 m²
건폐율	31.9%
용적률	127.7%

SECTION & ELEVATION





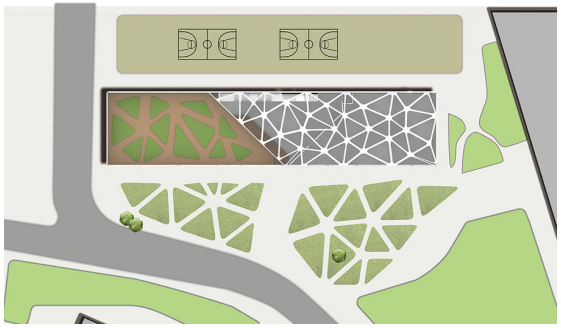
프랙탈 HUB

WITH SUPER-EXPONENTIAL GRWOTH
(초지수적 성장을 위한 HUB)

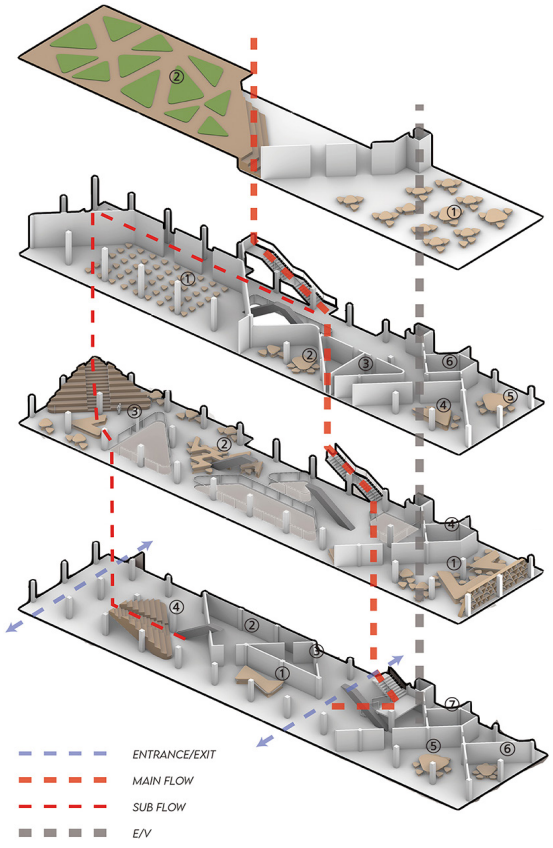
이영재
geeniuslee0719@gmail.com

인구감소로 인한 학령인구 감소로 대학교의 통폐합이 본격화 되어가는 시점에 놓여있는 지금, 시간이 흐름에 따라 결국 감소,쇠퇴하는 것과 그렇지 않은것은 무엇일까에 대한 질문에서 시작했다. 세상의 모든것은 탄생,성장,성숙,쇠퇴의 자연의 생애주기를 거치며 사라진다. 여기서 모든것은 미시적인 생명체부터 거대한 기계와 산업 모두가 포함된다. 이러한 생애주기는 이러한 모든것을 이루는 '구조' 에 근간을 이루는데, 이 구조는 '프랙탈' 구조이다. 동물의 혈관 구조부터 식물의 관다발, 기계의 사이클구조 모두가 프랙탈 구조인것을 알 수 있다. 이와 반대로 자연의 생애주기의 특이점에서 꾸준한 성장을 이어가는 초지수적 생애주기를 보이는 것은 '도시'인데 이 또한 프랙탈 구조를 띄는 '물리적 기반시설망' 위에서 인간이 만들어 내는 '사회관계망'이 도시를 꾸준히 성장시킨다. 사회관계망은 인간이 만들어 내는 유,무형의 생산물을 통해 1.15의 지수로 수확체증의 법칙을 보이며 초선형 그래프를 그린다. 이를 세종대학교라는 스케일로 축소해 세종대학생의 사회관계망을 위한, 프랙탈 구조를 띄는 물리적 기반시설망의 HUB를 제공하는 것을 이번 프로젝트의 main idea로 선정하였다.

SITE PLAN



CIRCULATION

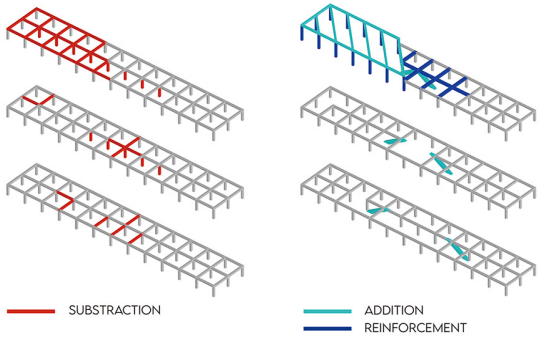




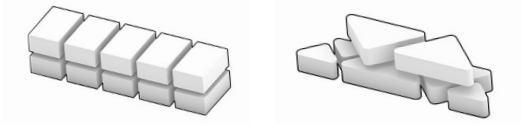




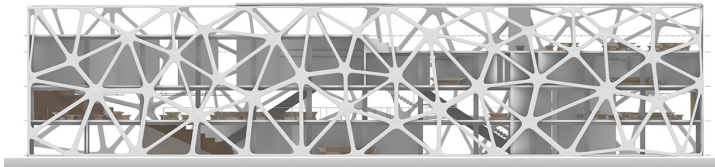
STRUCTURE DIAGRAM



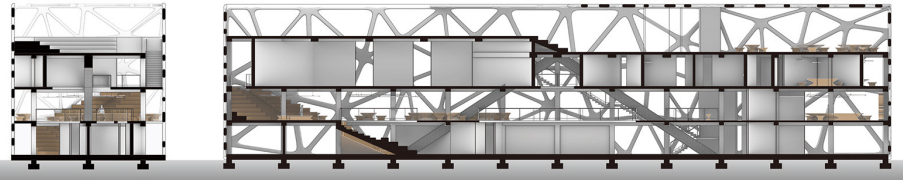
ZONING IDEA



ELEVATION



SECTION





Stepped Landscape

운동장의 풍경을 적극적으로 들이는 새로운 단단단 형태의 도서관

전승현
lucy9695@naver.com

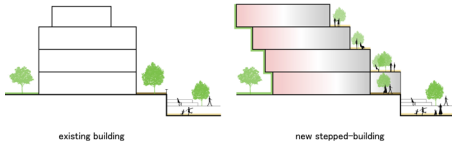
세종관은 많은 동선들로 둘러싸여 있고 다양한 공간이 켜를 이루지만 사람들이 머무르는 공간은 주로 운동장과 가로수뿐이다. 탁 트인 장면을 바라보게 하는 이들의 단차의 관계성에 주목하여 설계를 진행한다. 도서관의 사람들은 여러 층위에서 외부의 풍경을 바라보고 테라스의 모습은 운동장의 풍경이 되어준다. 정문에서 바라본 단단단으로 밀려나와 얼굴을 내민 모습은 학생들의 활동적인 모습으로 입면이 구성되어 세종관이 캠퍼스의 중심에서 생동감을 줄 수 있는 건물이 된다.

SITE ANALYSIS



세종관은 다양한 켜를 이루지만 사람들이 머무르지 않는다. 사람들이 주로 머무르는 공간에 주목한다.

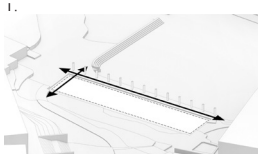
CONCEPT



가로수와 운동장의 관계성인 단차를 나머지 매스에도 적용하여 운동장의 풍경을 적극적으로 들이는 새로운 단단단 형태의 도서관을 제안한다.

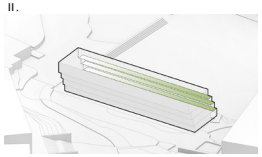
DESIGN PROCESS

I.



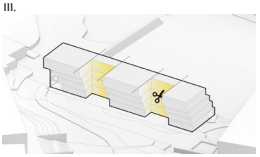
기존에 활발히 사용되는 통로를 확장하고 회랑을 증축하여 가로수에서 운동장을 바라보는 공간을 자연스럽게 경험하도록 한다.

II.



운동장을 향한 단단단의 테라스를 만들어 운동장을 도서관 내부로 들인다.

III.



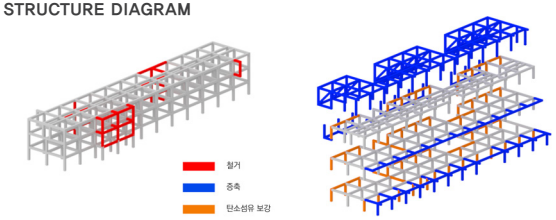
가로 방향의 활성화를 위해서 세 매스로 나눈다. 정보의 수용, 탐구, 생산의 측면에서 프로그램을 배치한다.

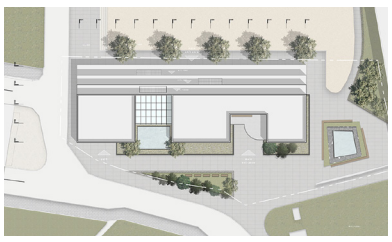
IV.



사이 공간은 세로축의 관계성을 활성화해주는 역할으로 운동장 같은 공간이 된다.

STRUCTURE DIAGRAM

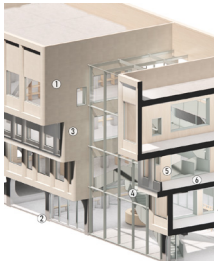


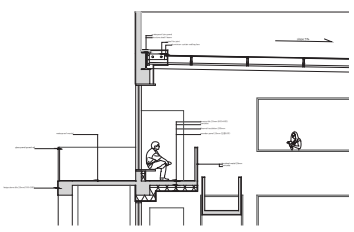






DETAIL / MATERIAL BOARD

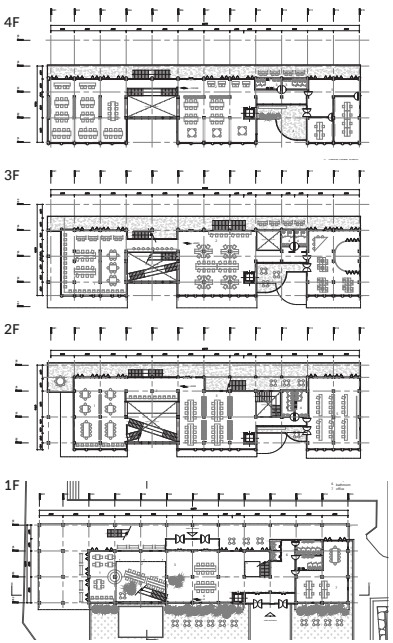






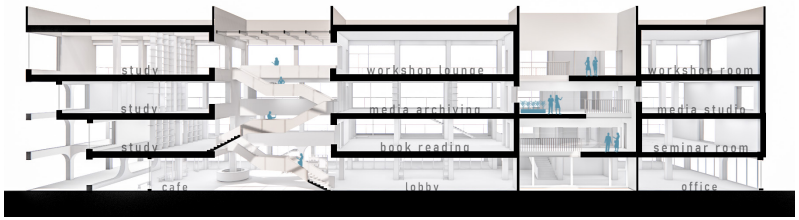


PLAN





SECTION & ELEVATION



STUDIO 2 : 2020-2

합리적이고 독창적인 사고를 통해 프로젝트에 주어진 다양한 조건들을 정리하고 체계화하는 방법과 그것을 건축적으로 표현(도면, 모형, 스케치)하는 방법을 훈련함에 그 목적을 두고 있다. 전시시설 프로젝트를 진행하며 구축적 관점에서 건축의 기본요소를 다루고, 기능적으로 공간을 구성하는 방법을 습득하며 대지주변의 문맥을 공간에 적용하는 방법, 무장애 설계에 대한 이해를 높인다.

Project 1. Museum design

studio

2

선배들은 어땠나요?

어려웠던 점

- 주제, 전시방식, 컨셉이 모두 긴밀하게 연관되어 있기 때문에 논리를 정리하는 것이 어려웠고계속 컨셉을 수정하는 굴레에 빠졌다.

- 무장애 설계를 고려하면서 컨셉에 맞는 설계를 제대로 구현하기가 힘들었다. 공간감을 만들어내고 동선을 짜는데에 있어 무장애에 대한 이해가 많이 필요되었다.

- 박물관에 작품이 들어오고, 보관되고, 움겨지는 등의 외부인 출입금지 공간과 외부인 출입가능 공간의 구성과 동선을 모두 고려해야하는 점이 가장 어려웠다.

참고하면 좋을 점

- 방학 때 미술관들을 직접 가서 경험해보고, 주제와 컨셉을 어떻게 풀어냈는지 고민해보는 과정이 도움이 될 것 같다.

- 매주 직접 여러 미술관을 자유로이 다니면서 몸으로 공간감을 익혔다면 더 수월한 작업이 되었을 것 같다.

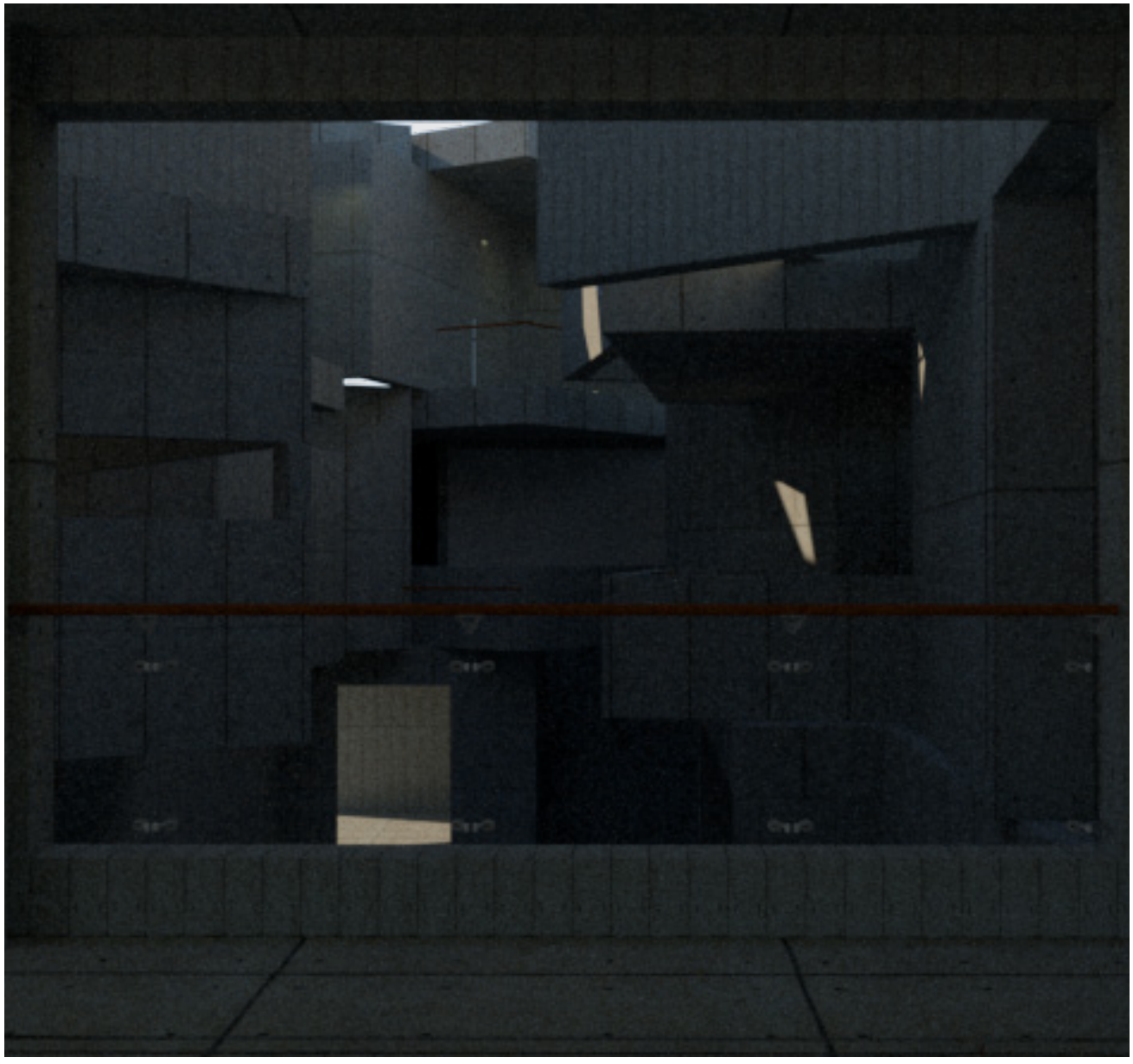
- 건물을 다닐 때 무장애 설계가 어떻게 적용되었는지 주의깊게 살펴보고 분석해보면 좋을 것 같다.

MUSEUM PAN

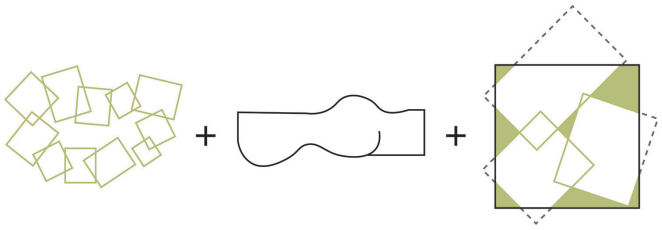
판자촌을 담은 미술관

박진영
jirung0624@naver.com

이화동은 조선시대부터 21세기까지 지역주민들의 삶의 터전과 문화중심지를 넘나들었다. 주민들은 그들의 삶의 터전이었던 주택단지에서 판자촌으로 밀려났고, 때문에 이 프로젝트로 그들의 터전과 문화를 융합시켜 기억하고자 하였다. 판자촌에서만 느낄 수 있는 여러특징을 미술관에 녹여낸 공간 속, 그들의 삶을 자연스럽게 공감시키고 역사 속에서 지키고자 한다. 날카롭고 불규칙한 전시동선을 따라, 열악한 현실부터 낭만적인 환상이 담긴 작품들을 넘나들고 최종적으로는 암실 프로그램을 경험하는 상설 전시가 계획된다.

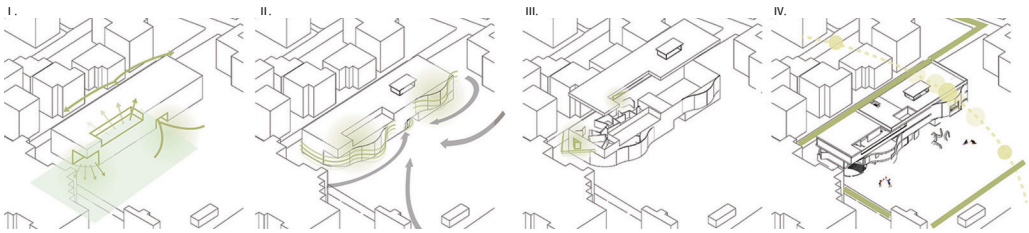


CONCEPT DIAGRAM



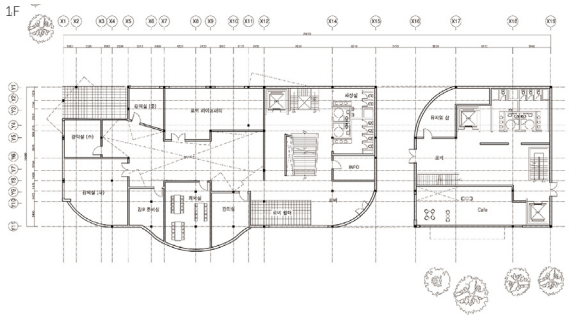
겹쳐진 판자집들 | 반전을 위한 곡면 | 틈새 VOID

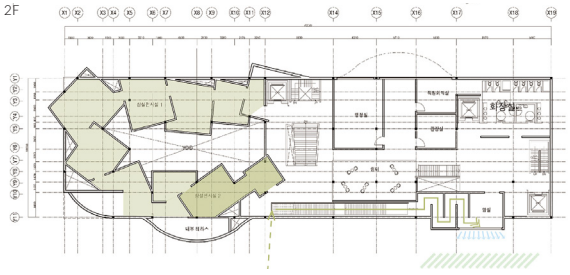
MASSING PROCESS

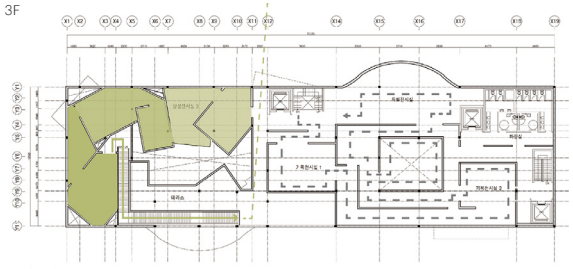


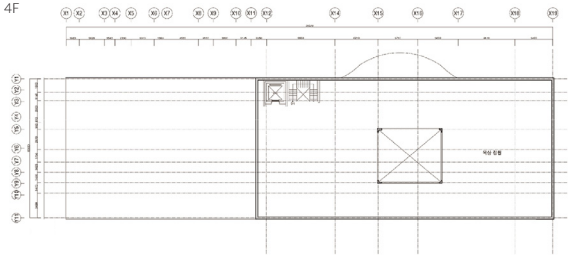
주변환경과 연결되다 | 들어오게 하는 곡면 | 반전, 돌출된 전시실 | 최종 매스디자인

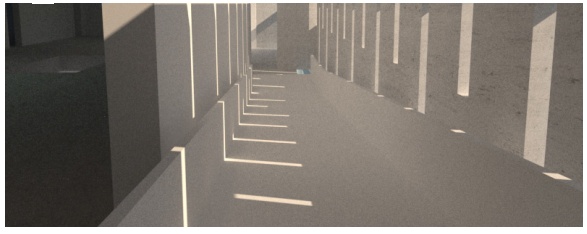
PLAN





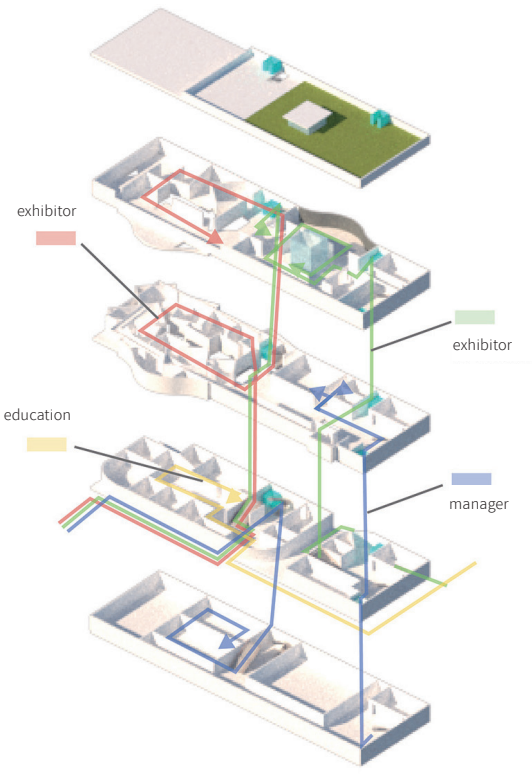








SEQUENCE & PROGRAM





“섞이다”

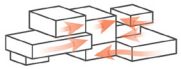
시선과 경험, 나아가 작품으로

배성윤
hahangf0102@naver.com

마로니에 공원이 공용, 휴식공간으로 활용되어 거리의 속도를 늦춰주고, 여유롭고 친환경적인 분위기를 조성한다. 이에 반해 대학로 거리는 활동적인 분위기를 만들어낸다. 이 두 공간의 중간적 특성을 담아내고자 하였다. 대학로에서부터 오는 사람들과 마로니에 공원에서 여유를 즐기는 사람들, 전시를 보러 온 사람들의 시선과 경험이 섞이는 공간을 설계하였다. 이와 함께 다양한 사람들이 찾아오는 미술관인 만큼, 정적이고 어려운 전시보다는 시각적 자극이 풍부한 인터렉티브&미디어 아트 전시를 계획하였다. 이러한 전시를 향유함으로써 사람들은 서로 뿐만 아니라 작품과 동화되고 섞여 드는 스스로를 발견하게 된다.

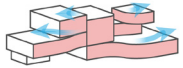
MASSING DIAGRAM

Ⅰ.



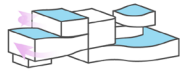
영역에 따라 구획된 매스

Ⅱ.



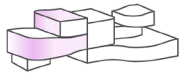
띠가 엮이는 듯한 곡선으로 변형

Ⅲ.



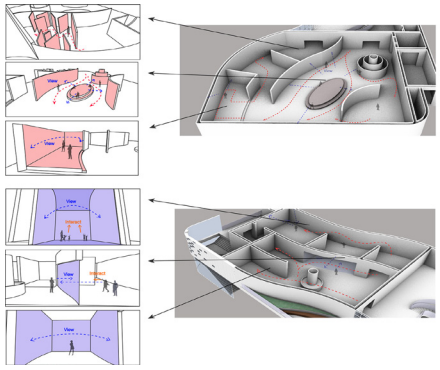
중앙 부분을 중심으로 모여드는
이미지를 위해 천장면 변형

Ⅳ.

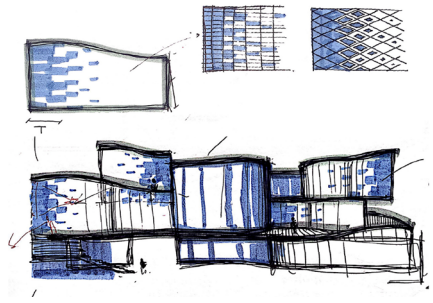


매싱 전체가 같은 맥락을 갖도록
엣지 부분 곡면 변형

EXHIBITION PLAN



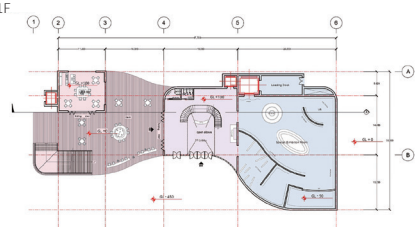
CONCEPT



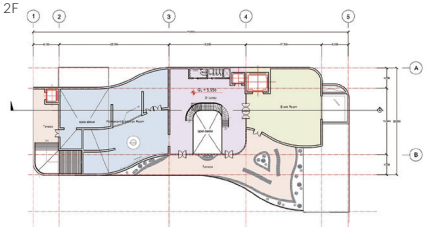
마로니에 공원이라는 환경에 자연스럽게 녹아드는 건축물 속에서, 사람들이 여가
생활을 함께 향유하며 시선과 경험이 섞이는 공간을 만들고자 한다.

PLAN

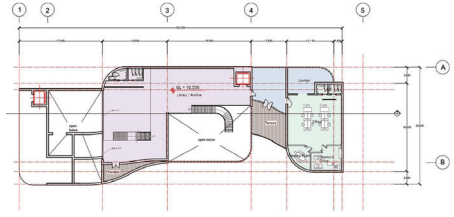
1F



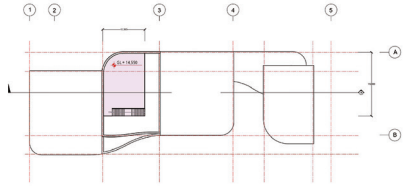
2F



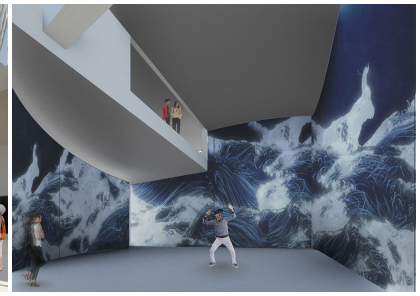
3F



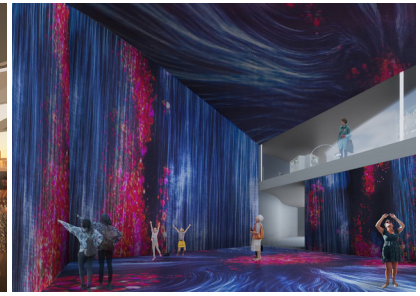
4F







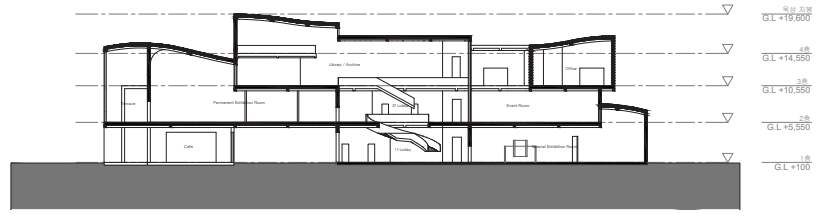








SECTION





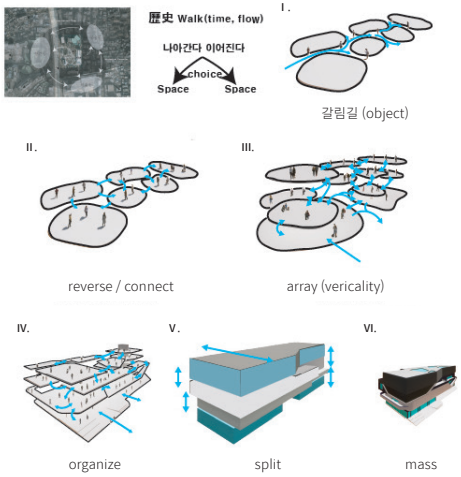
대한민국 현대역사박물관

역사와 사회를 산책과 흐름, 시간을 통해 잇다.

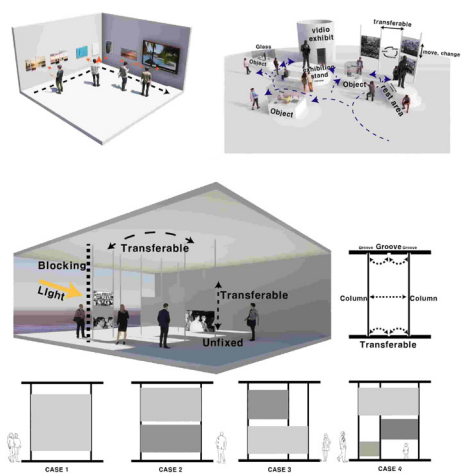
신명관
tls2209@naver.com

우리는 역사를 통해 우리가 살아온 지난날을 되돌아볼 수 있다. 변화하는 역사 속에서 흐름에 따라 살아왔고 앞으로도 살아갈 것이다. 이러한 역사적 흐름을 따라 우리가 살아온 날들을 돌아보고 앞으로 나아갈 길을 찾아가는 경험을 건축적, 역사적 산책을 통해 이끌어 내고 더 나은 우리의 미래를 만들어 나갈 수 있는 방향을 제시하고자 기존 정치적 역사적 사건만을 보여주는 역사박물관이 우리가 살아온, 그리고 우리가 살아가는 현대의 모습을 보여주고 자신의 선택에 따라 다른 경험을 체험할 수 있는 역사박물관을 통해 각기 다른 세대를 이해하고 배워 나가 발전해나가는 소통의 장으로서의 역사박물관을 설계하고자 하였다.

DESIGN PROCESS

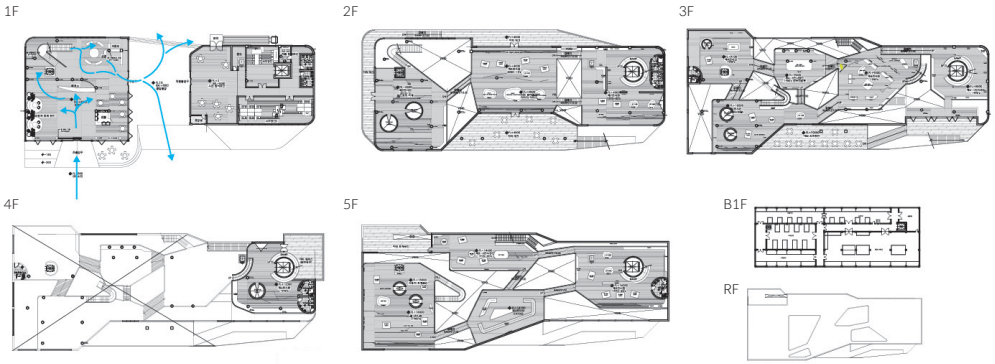


EXHIBITION HALL FLOW

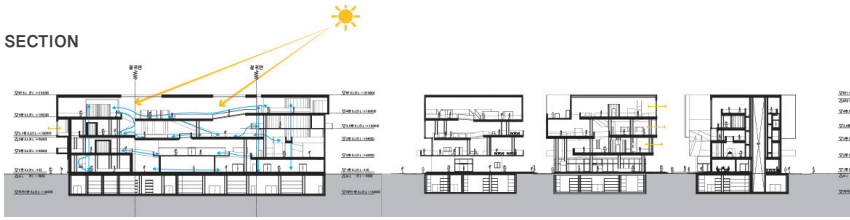




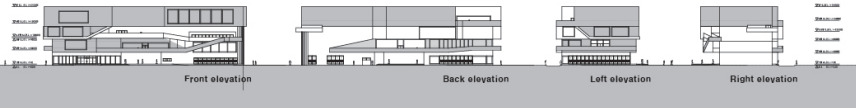
PLAN



SECTION



ELEVATION



An art museum journey

Feel the Dokdo

이선인
enffl798@naver.com

COVID-19의 대유행으로 인해 사람들이 직면한 일상 속 어려움 중 하나는 여행의 공백이다. 여행을 떠나지 못하는 이들의 감정을 환기시켜줄 존재가 필요하다. 본 미술관이 건물이자 예술로써 이 시대를 살아가는 현대인들에게 새로운 여행을 제공한다. 역사적인 장소성을 보유한 혜화 마로니에 공원이란 사이트에서 대중적으로 주목받아야 하는 존재인 독도를 여행지로 설정하여 서울 한복판에서 독도로의 여정을 경험하게 된다. 사이트의 역사적 정체성을 이어가며 코로나 시대의 참신한 여행의 과정이 되길 기대한다.

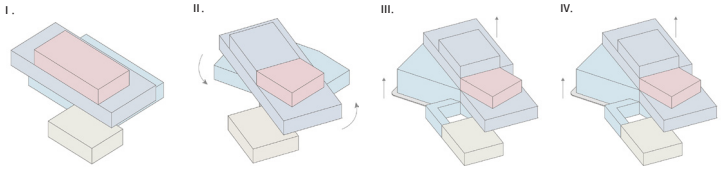


SITE RELATIONSHIP



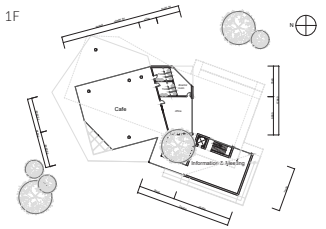
Penetration　Expansion　Noise

MASSING PROCESS

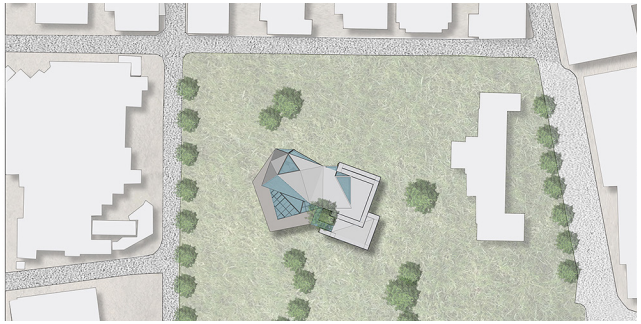


Stack　Twist　Volume　Shape

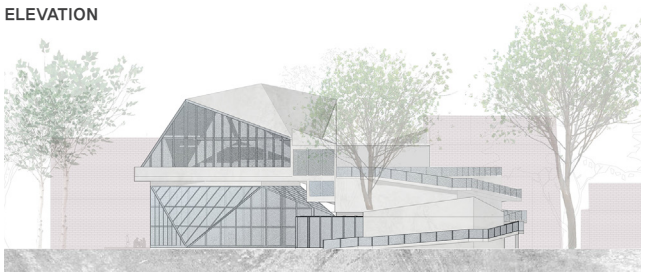
PLAN

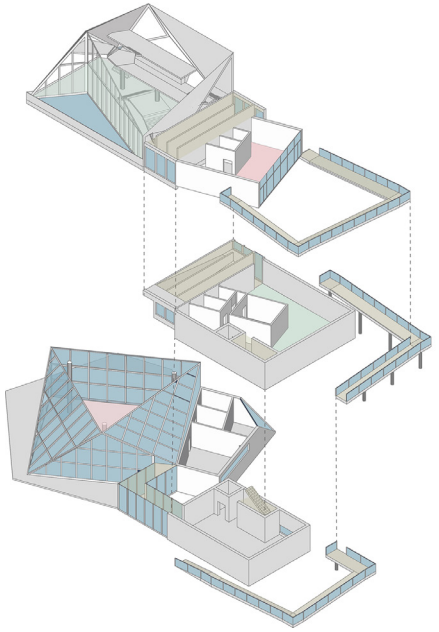


SITE PLAN



ELEVATION





3F

Gallery 2-Three-Dimension
Connection
Rest Room-Rest 2_Private
Toilet
Exit Lamp

2F

Gallery 1-One-Dimension
Management Room
Toilet
Connection

1F

Lobby (Cafe, Ticket, Store)
Office Room-Rest 1_Public
Toilet
Connection
Information&Meeting Room









기억하는 아르코 미술관

오랜시간 속에 남겨진 붉은벽돌의 미술관을 리모델링을 통해 새로운 가치를 더하고자 한다.

이준수

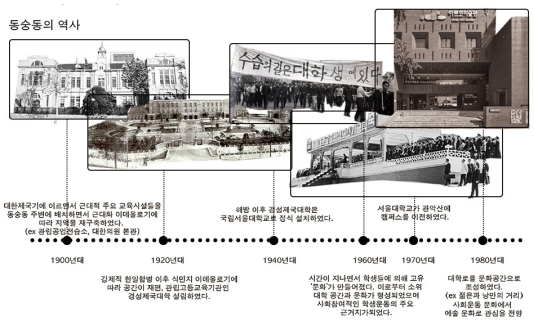
wnstn609@naver.com

대학로는 과거에 교육과 사회참여적인 학생운동의 공간에서 현재는 문화, 예술 공간으로 변모해왔다. 이러한 시대 흐름 속에서 대학로 주변에는 근현대 문화유산이 많이 위치하게 되고 과거와 현재가 공존하는 대학로가 되었다. 40년동안 문화, 예술의 역할을 하고 있는 아르코 미술관은 많은 사람들의 기억과 함께 우리에게 남겨져 생산의 논리로 다루지 못하는 특별한 가치가 있다고 해석했다. 그래서 설계시 부분적으로 리모델링을 해가며 오랫동안 붉은 벽돌을 드러내며 대학로의 문화적 시간을 가져왔던 아르코 미술관을 해치지 않기로 했다.

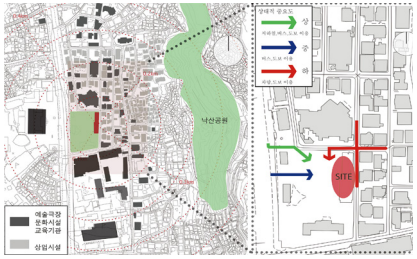
SITE PLAN



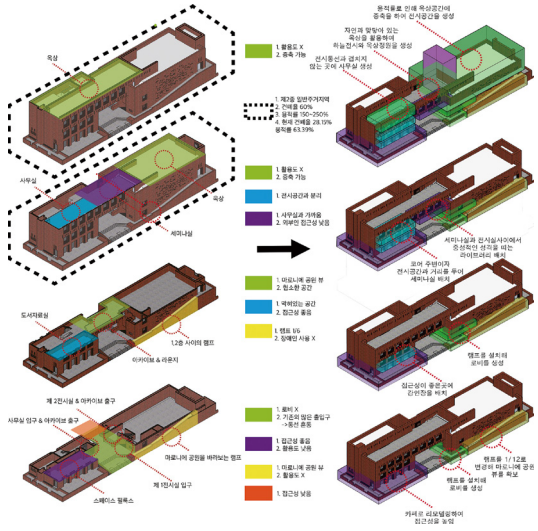
HISTORY ANALYSIS



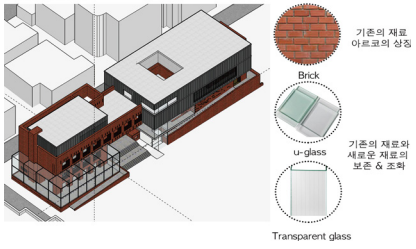
SITE ANALYSIS



CONCEPT DIAGRAM

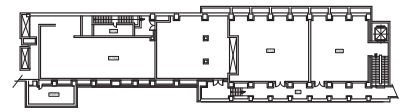


MATERIALS

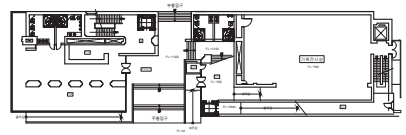


PLAN

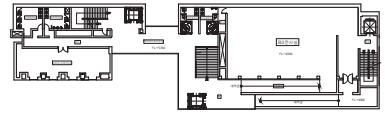
B1F



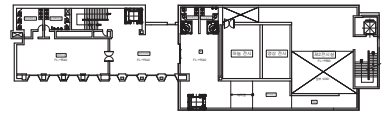
1F



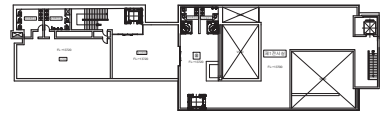
2F



3F

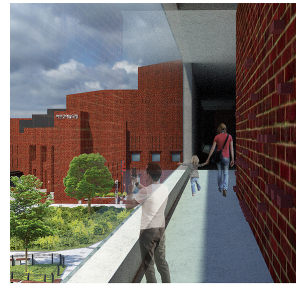


4F



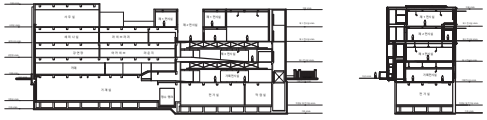




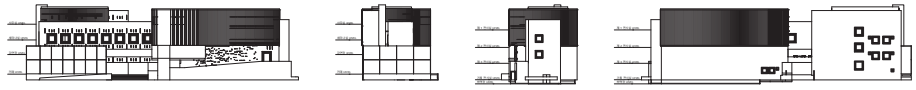




SECTION



ELEVATION





Nam June Paik Museum

백남준의 작품처럼 중첩과 비틀음을 통해 하나의 공간에 여러 시간의 흐름이 공존함을 느낄 수 있다.

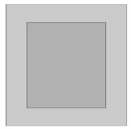
전승현

lucy9695@naver.com

백남준의 비디오 아트는 여러 비디오들이 중첩, 꼴라쥬되어 시간을 공간적으로 재조합한다. 비디오 밖의 시간 또한 사람들의 움직임, 자연의 시간 등에 의해 누구에게나 다르게 흘러간다. 따라서 그러한 다양한 관계성을 증대시키기 위해 중첩과 비틀음으로 한 공간에 여러 시간의 흐름이 공존하도록 하였다.

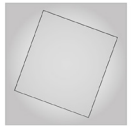
CONCEPT

I . overlap



make levels, relationships

II . wrap



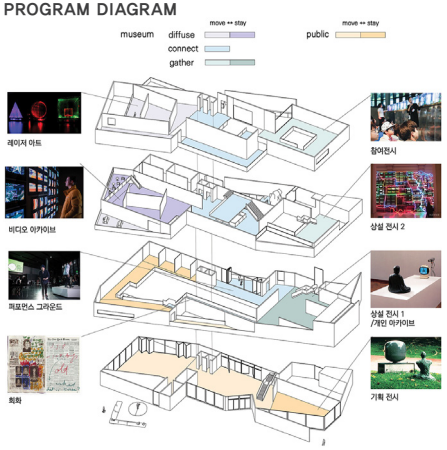
tighten-loosen sight
more coincidence, wander

+ extend



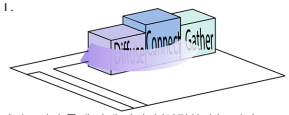
various depth, interfaces

PROGRAM DIAGRAM



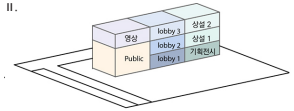
MASSING DIAGRAM

I .



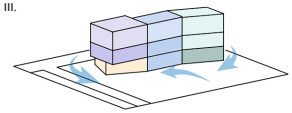
사이트의 흐름에 맞게 퍼지다/연결하다/모이다
세 매스로 분절한다.

II .



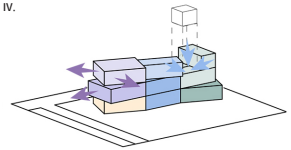
각 매스 안에서도 여러 프로그램과 성격을 중첩시킨다.

III.



지상층 매스를 비틀어 골목으로부터의 동선을 유도한다.

IV.



상부층 매스들을 비틀어 각 매스의 성격을 강조한다.

MODEL







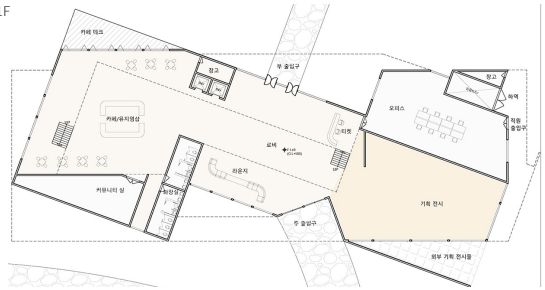




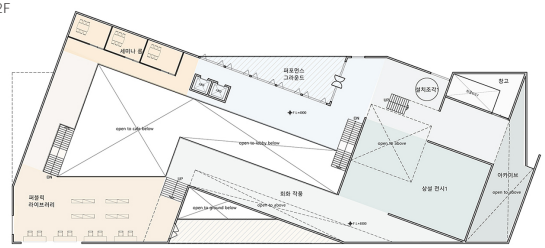


PLAN

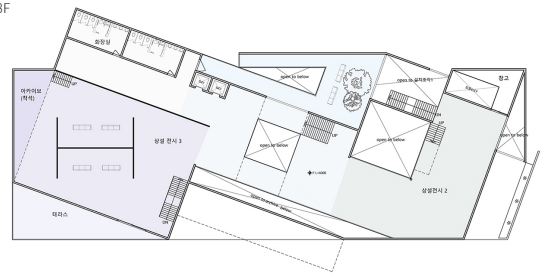
1F



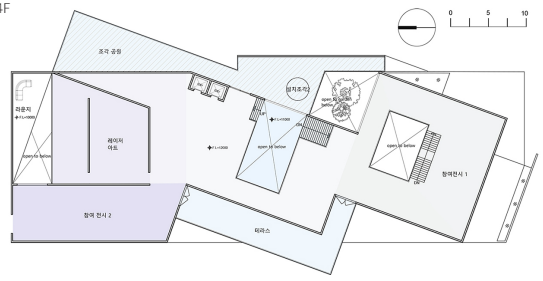
2F



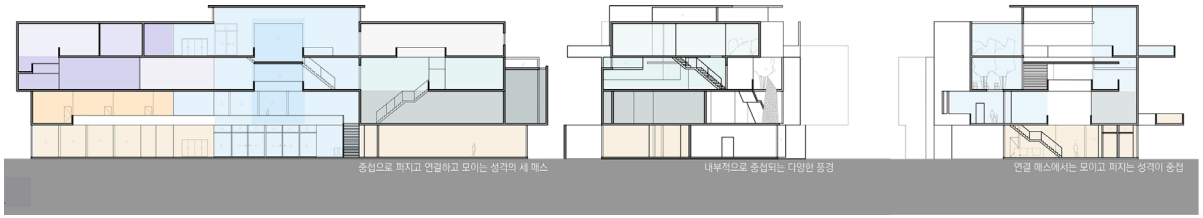
3F



4F



SECTION





FLOW

ECO_ GROUND

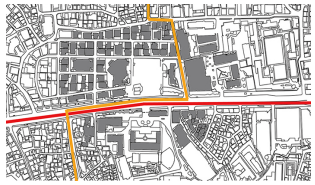
정성훈

dkdhflzlzl1@naver.com

마로니에 공원을 서울한복판의 섬처럼 느끼게 해주고 싶었다. 공원은 '나의 영역'을 넘어 '공동체의 삶'을 만드는 도시사회와 시민사회의 필수 영역이다. 또한, 공공영역의 특성은 도시의 특성이며, 공공영역의 품질 수준은 도시의 수준을 보여준다고 생각한다. 잠재적 공공 영역의 가치를 발견하려고 계획했다. 대학로 문화지구의 특성과 질을 드러내는 '공공지역'을 하나의 흐름으로 만들기 위해 노력했다.

SITE DIAGRAM

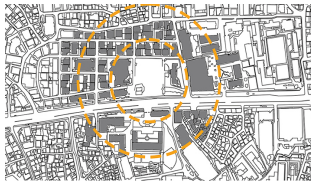




RED LINE : 대로를 통해 뻗어나가는 메인동선
ORANGE LINE : 위쪽 상권에서 시작하여 방송통신대학교, 대로, 아랫쪽 상권을지나는 두번째 메인동선



삼각형 모양으로 배치된 회화역 주변 상권

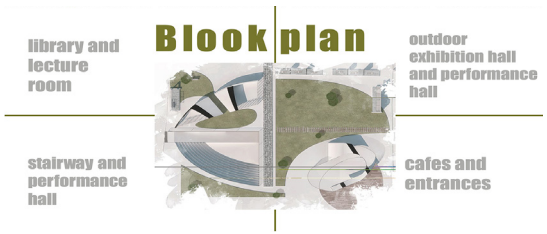


내부 원 : 50M
외부 원 : 100M

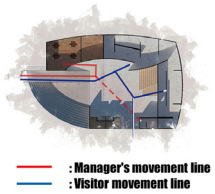
PROCESS



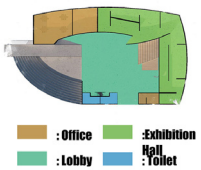
PLAN

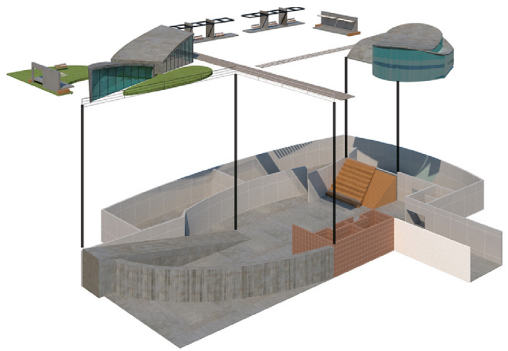


FLOW

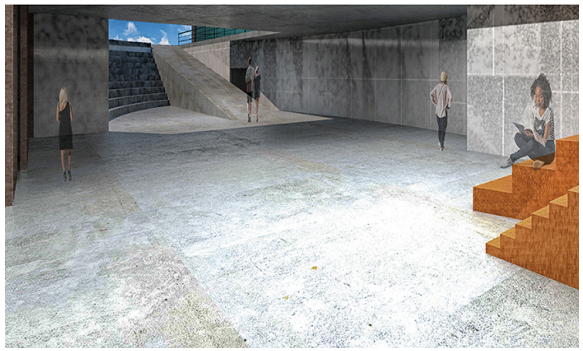


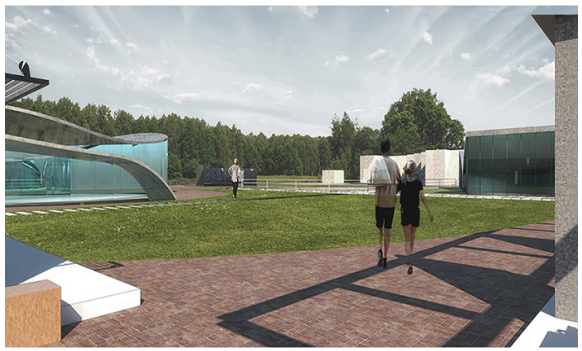
PARTITION

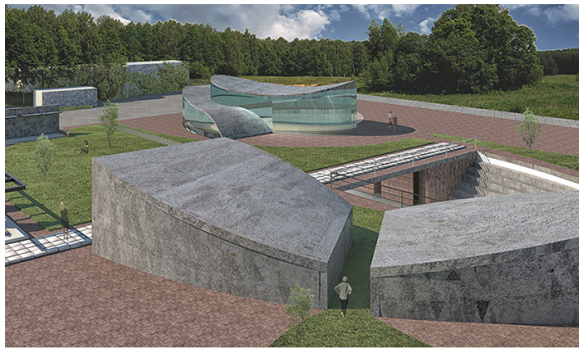




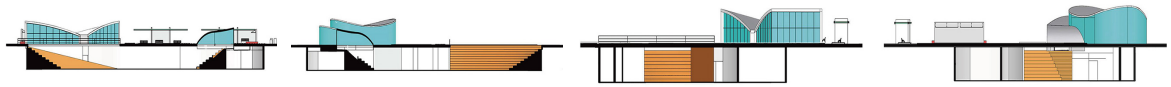








SECTION





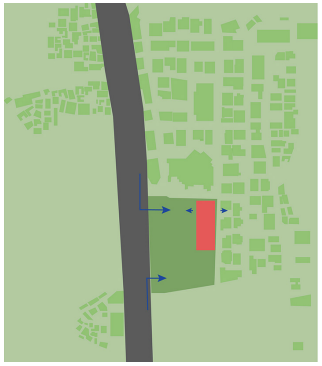
TWIST MUSEUM

직선과 곡선의 맞물림

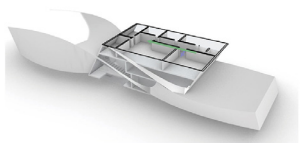
정종호
hojj963@naver.com

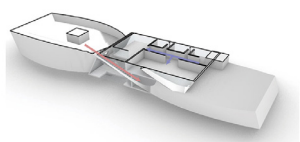
기존의 사이트에는 미술관이 미술관 앞쪽의 공원과 뒤쪽의 거리의 흐름을 차단했다. 이러한 문제를 해결하고 유기적인 흐름을 만들어내고자 건물을 띄우고 케이블로 구조적인 문제를 해결했다. 가로로 길게 뻗은 메스를 트위스트 시키면서 중간의 사공간이 많이 나타났는데, 이를 마름모 형태의 매스와 Interlocking 시키면서 공간의 활용도를 높이고 사공간을 없앴다.

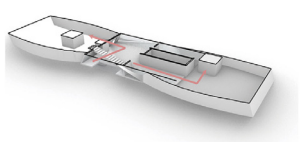
SITE DIAGRAM

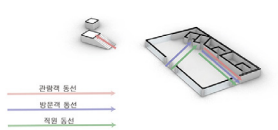


CIRCURLATION









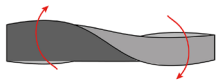
MASSING DIAGRAM

Ⅰ.



서로 높이가 다른 두개의 육면체와 이 둘을 자연스럽게 연결시키는 육면체를 중간에 배치한다.

Ⅱ.

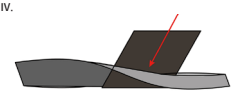


연결시킨 매스를 트위스트 시킨다.

Ⅲ.

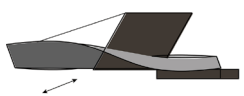


Ⅳ.



꼬아진 매스를 사선으로 비스듬히 서있는 육면체 매스로 고정한다.

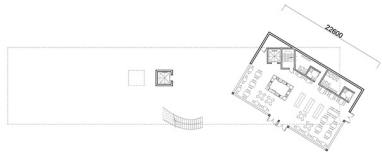
Ⅴ.



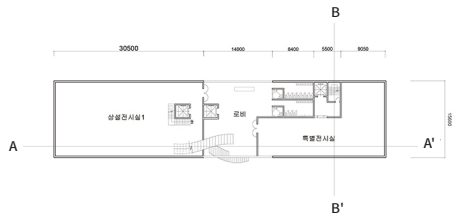
오른쪽 아래 육면체 기단을 두고 지금까지 만들어낸 매스를 올려 공원과 뒷쪽 거리의 자연스러운 동선흐름을 만들어낸다.

PLAN

1F



2F



3F



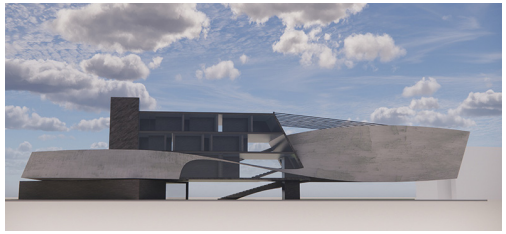
4F





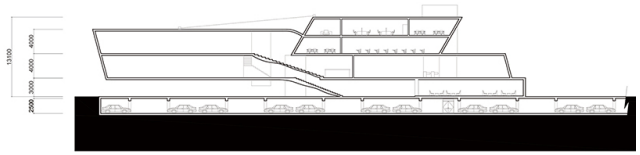




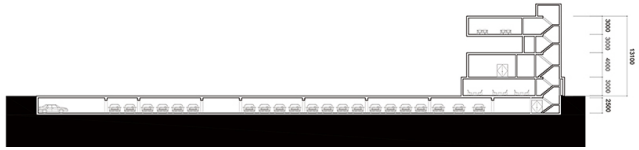


SECTION

A-A'



B-B'



STUDIO 1 : 2021-1

건축디자인과 건축드로잉수업을 기반으로 하여 건축의 기본적인 요소인 그리드, 프레임, 선, 부피, 모서리 등에 대한 이해를 한다. 또한, 평면, 입면, 단면을 이해하고 컨셉을 학습하며 2차원 공간의 드로잉과 모형을 제작하는 연습을 한다. 3X3X3의 정육면체를 구성하는 Ninesquare와 작은 규모의 주택을 발전시키며 공간에 대한 이해와 표현능력을 배양하도록 한다.

Project 1. Ninesquare
Project 2. Private house

studio

선배들은 어땠나요?

어려웠던 점

- 첫 스튜다보니 사이트 분석과 컨셉잡는 과정부터 생소하여 어려웠다. 이 과정을 튼튼하게 배워두는 것을 추천한다.

- 첫 설계를 시작하면서 처음에 모델링과 도면 작성하는 프로그램이 손에 익지 않아 많은 어려움이 있었다. 방학에 어느 정도 프로그램을 숙지하는 것이 좋을 것 같다고 생각한다.

- 밤샘 작업을 처음 경험하다 보니 육체적, 정신적 스트레스가 심했다. 하지만 본인의 설계를 후회없이 마무리 하기위한 과정이라고 생각하고 멘탈 관리를 잘하는 것이 중요할 것 같다.

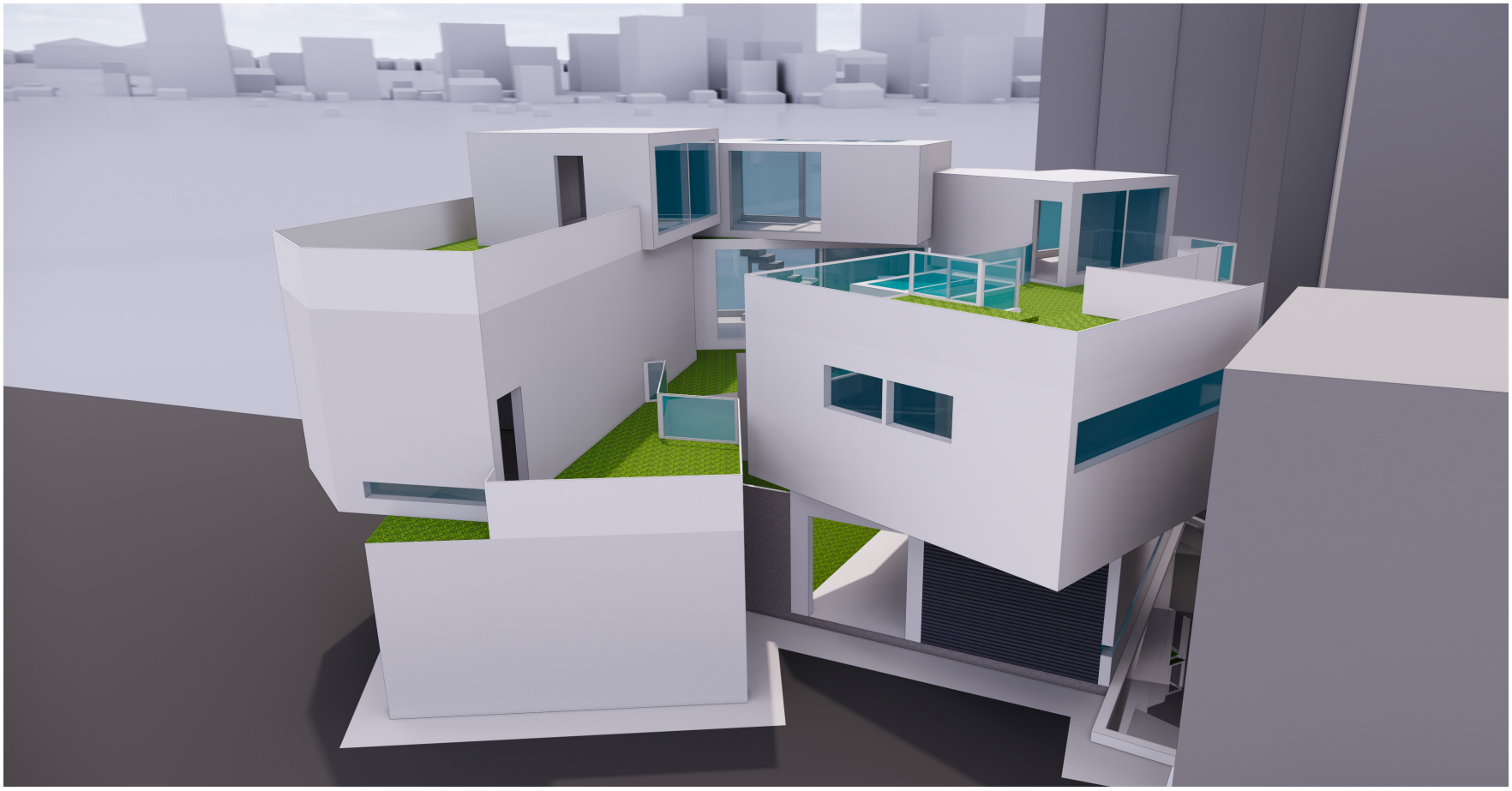
참고하면 좋을 점

- 이번 학기 프로젝트가 주택인만큼 휴먼 스케일에 맞는 공간배치와 효율적인 동선을 고려하면 좋을 것 같다.

- 도면을 칠때 벽체와 가구, 창호, 중심선 등의 선들을 처음부터 모두 분류하여 작업하여 선 두께를 조정해야 도면이 깔끔하다.

- 평소 생활하면서 스케일에 따른 공간감이나 가구의 치수 등을 체크해보며 기본적인 치수들을 알고있는 것이 도움이 될 것이다.

- 자기에게 맞는 3D 프로그램 하나만이라도 자신이 생각하는 바를 남에게 잘 전달할 수 있을 정도로 잘 다룰 수 있도록 익히는 것이 좋다.



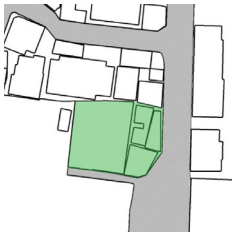
찰나의 산책

모든 순간과 공간에 이어지는, 외부를 품어낸 실내정원으로 입체적인 계절을 담아내다.

구서진
anyanne0421@gmail.com

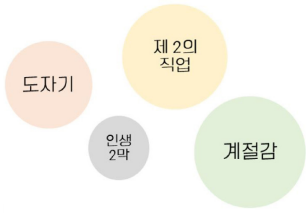
바쁘게 살아가는 우리에게 계절을 향유한다는 것은 쉽지 않은 일. 실내정원이라는 프로그램으로 이러한 아쉬움을 해소하고자 했다. 현관부터 3층까지 수직으로 연결되는 모든 공간에 실내정원을 두어 주택에서 이루어지는 순간순간의 움직임들이 산책처럼 다가올 수 있도록 설계하였다.
각 층 주택 내부의 실내정원은 중정의 정원, 그리고 주택 뒷편의 정원을 바라볼 수 있도록 설계, 내외부 조경의 차이로 입체적인 자연을 그려냈다. 이러한 실내정원은 중정의 정원을 감싸고, 그리고 뒷편의 너른 정원은 실내정원을 감싸 주택 속에 자연이 담긴 분위기를 만들고자 하였다.

SITE



위치 : 서울시 종로구 원서동 99번지
대지 특성 : 제1종일반주거지역,
제1종지구단위계획구역
(북촌 지구단위계획)
문화재보존영향 검토대상구역
대지 면적 : 478㎡
대지용도 : 주택
층 수 : 지상 3층

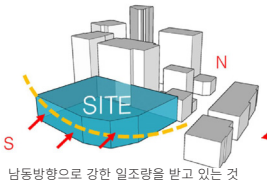
SCENARIO



자녀가 없는 중년층의 부부가 이 주택이라는 이야기의 주인공이다. 유난히 바쁘고 정신없이 일에 집중하며 시간을 보낸 그들은 계절이라는 것을 느낄 겨를이 없었다. 여유가 없던 부부에게 '정년'이 찾아오고 은퇴를 맞이하며 그들은 새롭게 펼쳐질 삶의 2막은 조금 더 느리고 계절이 오고감을 느낄 수 있기 를 원한다. 그래서 그들은 평소 관심을 갖고 있던 도자기 공예를 제 2의 직업으로 삼아 도예가 파트너 부부로 성장하고자 한다.

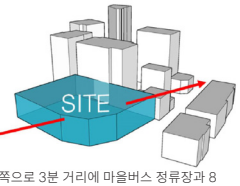
SITE ANALYZE

일조권



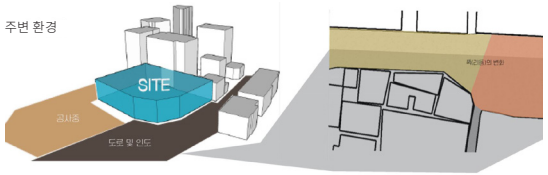
남동방향으로 강한 일조량을 받고 있는 것이 특징으로 대지가 전체적으로 화사한 분위기를 갖고 있다.

교통/접근성



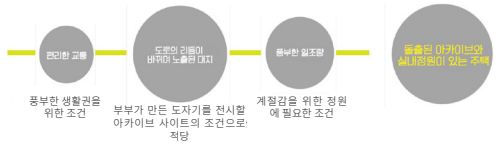
북쪽으로 3분 거리에 마을버스 정류장과 8분정도 거리에 3호선 안국역이 위치해 접근성이 우수하다.

주변 환경



대지 중 도로에 접하는 부분이 상대적으로 적으며 안쪽으로 들어간 형태의 대지로써 private한 느낌이 강하다. 해당 대지의 뒷쪽으로는 빌라 등 일반 주택들과 가깝게 접해있다. 또한, 노란색으로 표시된 부분의 도로와 빨간색으로 표시된 도로의 분위기가 달라지는 부분의 시작에 위치하고 있어 노출된 부분이 적은 반면 노출의 느낌은 상대적으로 강하다.

REASON FOR SELECTION



DESIGN PROCESS

CONCEPT KEYWORD



FLOOR GUIDE

3층
: 아기자기하며 조용한 공간

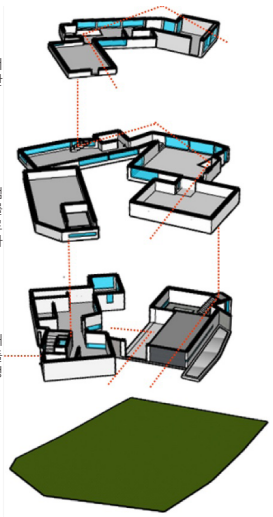
창덕궁을 바라볼 수 있는 방향에 개인 서재를 위치시키고, 사적인 의미가 가장 강한 공간으로 주택의 최상층에 위치시킴.

2층
: 생활영위와 역동적 공간

주택의 기본이 되는 부엌과 거실 프로그램 배치는 작업실과 바로 연결된 아카이브를 위치시켰으나 작업실 외에는 아카이브로 연결되지 않도록 하여 직주분리를 하고자 함.

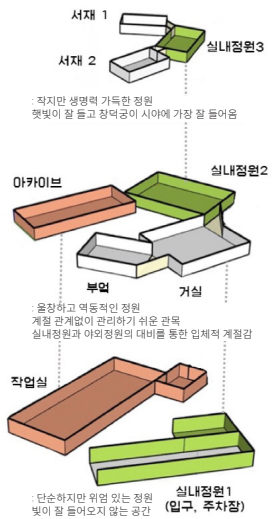
1층
: 주택 흐름의 잔잔한 시작

사적인 성격이 강한 서재와의 분리를 위해 작업실을 1층에 위치시킴. 입구를 통해 들어오면 중정의 정원을 따라 화랑이 있고 정원으로 된 현관으로 들어가는 동선.



PROGRAM

실내정원

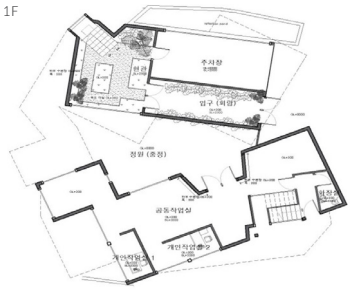


야외정원

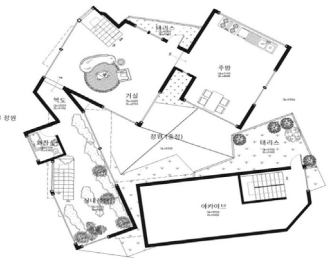


PLAN

1F



2F



3F



SECTION



ELEVATION



MOMENT

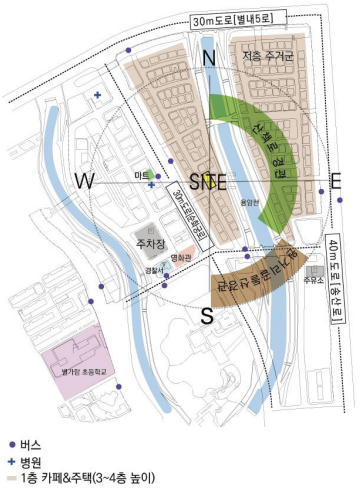
사각프레임을 통한 순간들

김도연

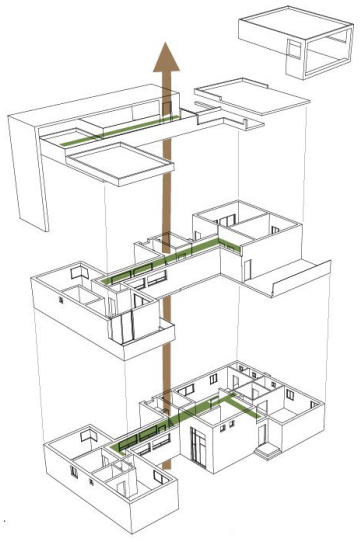
padodo3@naver.com

주제 '모먼트' 처럼 바쁜 일상 속에서도 행복한 순간들을 많이 가지길 바라며 순간을 기억할 때 사각 프레임을 통해 보는 것에 착안, 건물에 큰 사각 프레임을 씌워 행복한 순간을 찍는 것처럼 다양한 창을 내어 여러 크기의 의미 있는 순간들을 볼 수 있게 하였다. 통로를 경계로 쉬는 공간과 일하는 공간을 분리, 통로 앞뒤로 나무와 발코니를 배치하여 자연을 보며 계절의 변화나 시간의 흐름을 느낄 수 있는 순간들을 만들었다. 여가를 보내는 공간들은 층고를 높게 설정하고 큰 창을 내어 개방감이 느껴질 수 있도록 하였다.

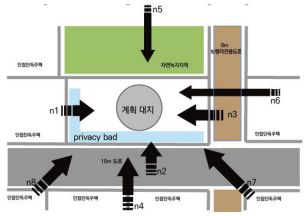
SITE DIAGRAM (1)



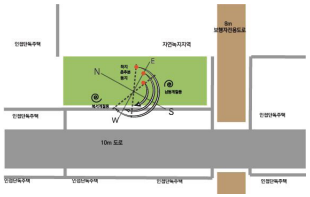
ISOMETRIC



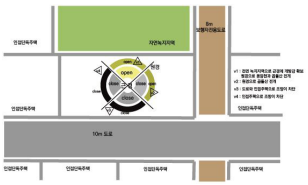
SITE DIAGRAM (2)



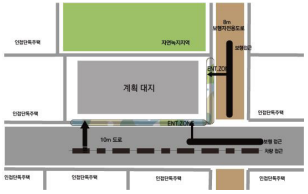
소음공해



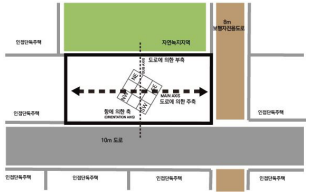
향



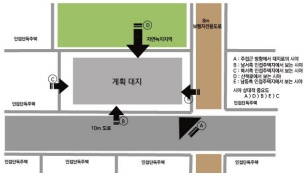
조망 (IN -> OUT)



접근성

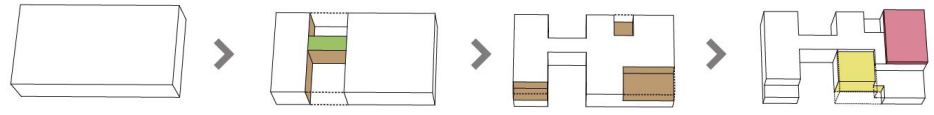


축

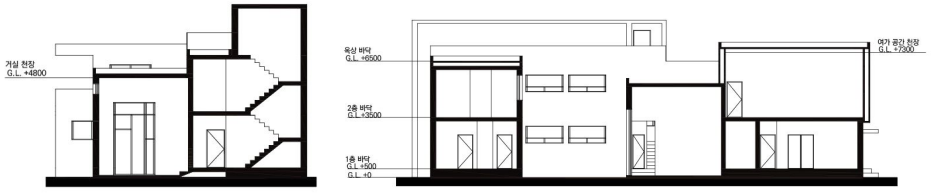


조망 (OUT -> IN)

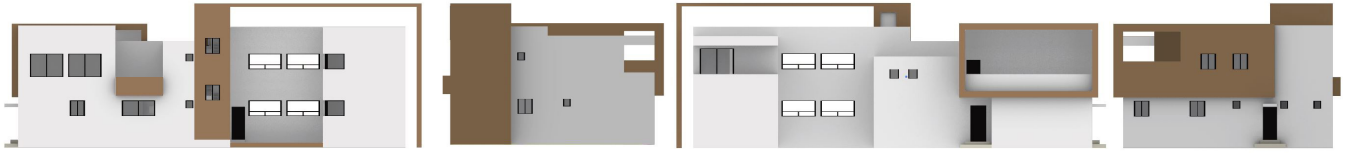
MASS STUDY



SECTION



ELEVATION

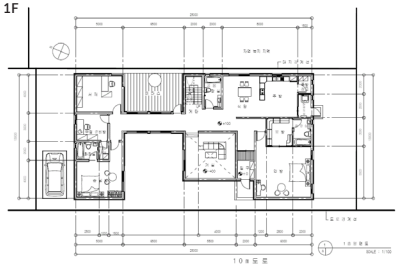


PLOT PLAN

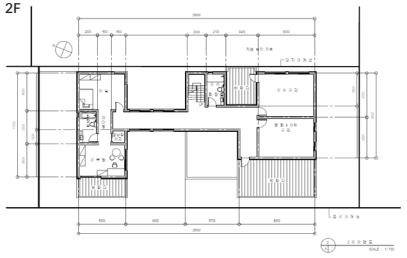


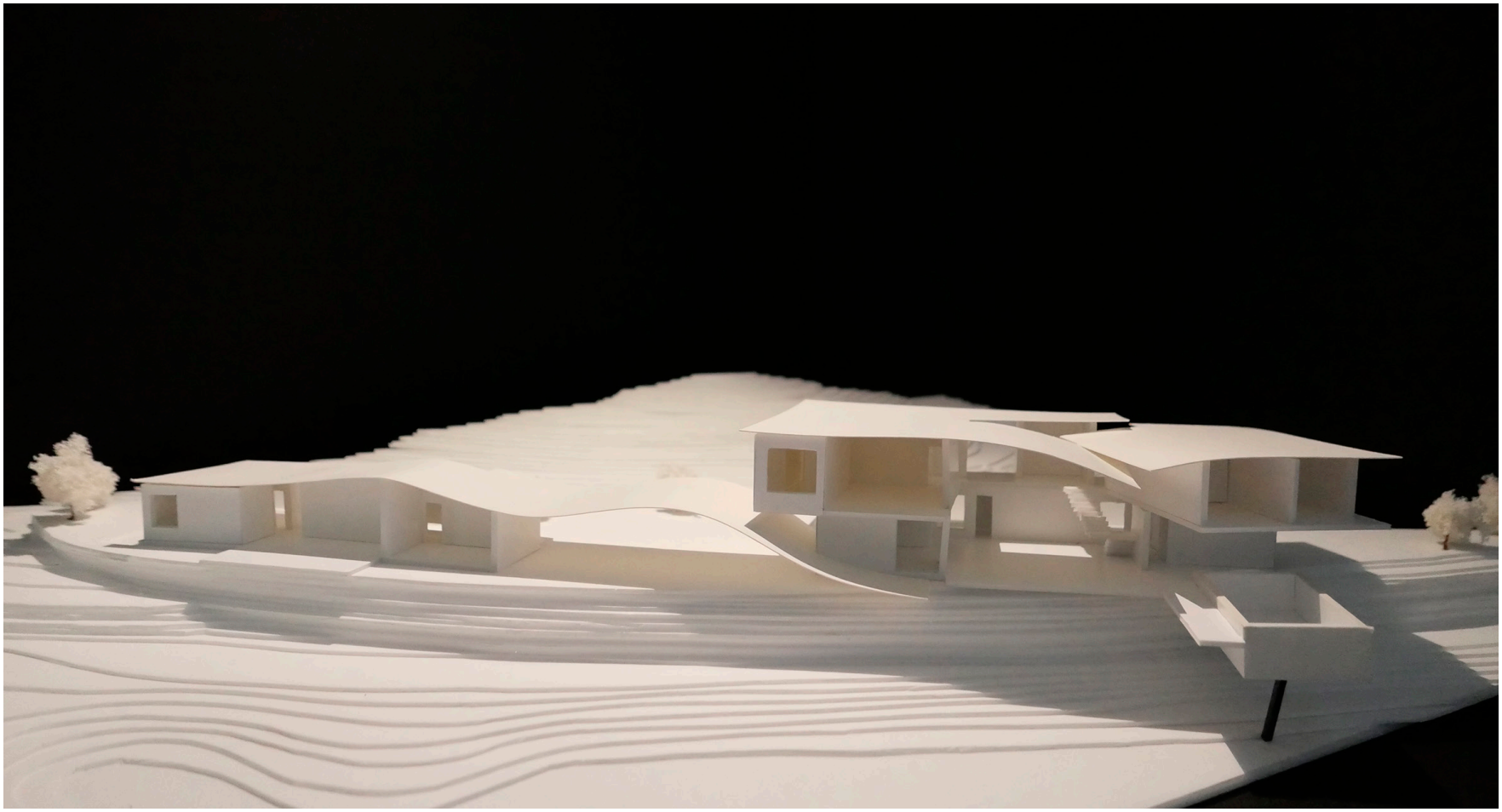
PLAN

1F



2F





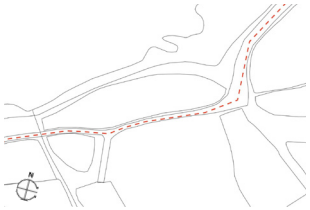
PAPER HOUSE

종이의 넘김을 표현한 집

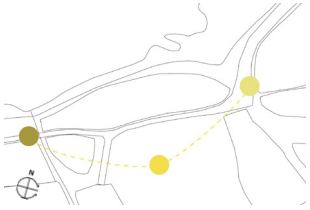
김민재
aaa68101@gmail.com

Paper House는 김정기 작가의 작업 공간과 가족이 함께 생활공간을 설계하였다. 다양한그림과 스토리를 만들어내는 작가라는 직업적 특성을 건축물에 담으면서 동시에 건축물에 거주하는 것이 하나의 이야기를 만들어 내는 것이라는 메시지를 전달하기 위해 그림과 글을 자유롭게 표현이 가능한 종이로 표현함과 동시에 역동적인 이미지를 만들어 내기 위해 종이의 넘김을 콘셉트로 정했다

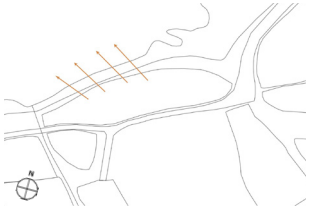
SITE ANALYSIS



접근 동선

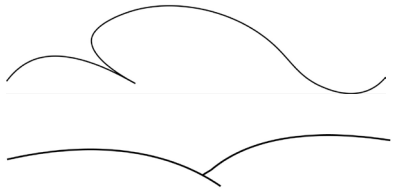


일조



전망

CONCEPT



일러스트레이터의 이야기를 만들어 내는 작품 활동과 주택에 거주하면서 만들어가는 이야기를 표현하기 위해 종이 넘기는 이미지의 건축물

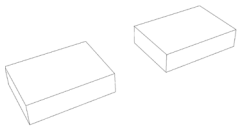
MASS STUDY

I.



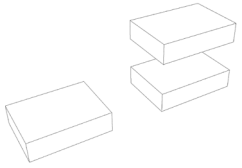
긴 대지의 모습에 따라 직육면체배치

II.



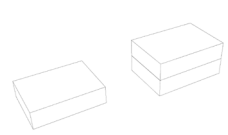
주거공간과 작업 공간을 분리하기 위해 2개의 동으로 분리

III.



주거공간에서 2층에 Private한 공간을 추가하여 방을 배치

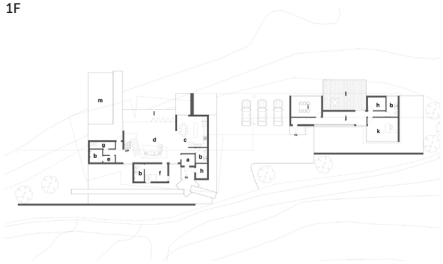
IV.



매스의 형태를 선정하고 대지 모양에 맞춰 매스의 위치를 재배치

PLAN

1F



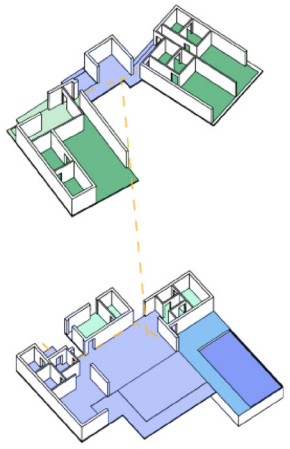
2F

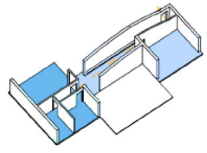


SECTION

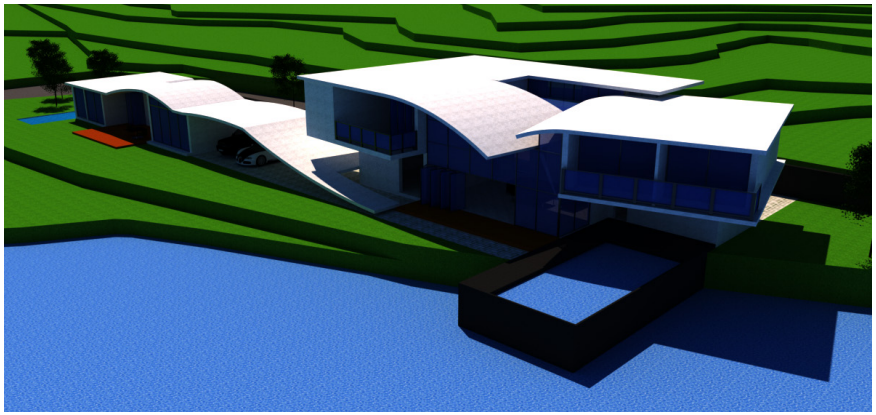


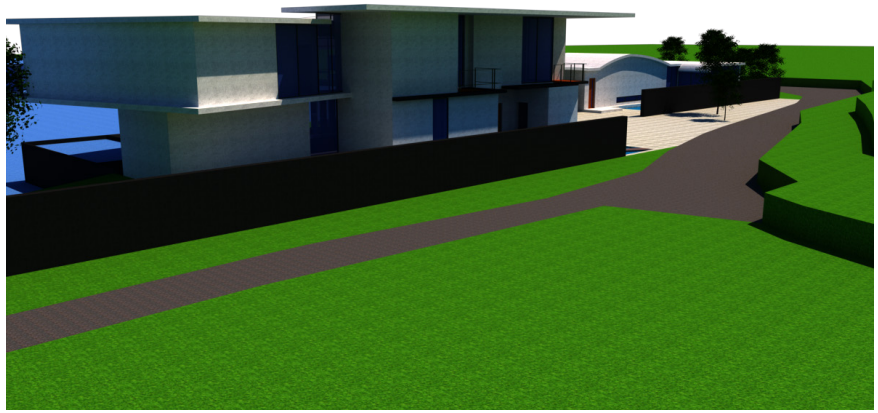
ZONING DIAGRAM





Public
Semipublic
Semiprivate
Private







Comma House

도심 속 자연을 품은 주택, 현대인을 위로하다.

민재훈

jehun0620@gmail.com

원서동에 위치한 Comma House는 설계자 본인의 방식대로 창덕궁을 재해석한 주택이다. 이 주택은 현대사회에 지친 현대인에게 주택 내부와 창덕궁의 자연을 통해 힐링할 수 있는 공간을 제공한다. 주택 어느 곳에서나 자연을 볼 수 있는 것이 가장 큰 특징이다. 주거자의 사생활은 Public한 프로그램과 Private한 프로그램을 각각 따로 배치하여 손님과 행인으로부터 보호하였다. 이 모든 것은 창덕궁에서 볼 수 있는 시스템이며 그것을 설계자 본인의 방식대로 주택에 적용하였다.

SCENARIO & PROGRAM



4인 가족과 2마리의 반려견이 사는 주택이다. 주거에 필수적인 프로그램을 제외하고 필요한 프로그램은 부부의 취미, 사회생활 그리고 활발한 가족 특성에 따라 추가하였다.

남편의 취미인 사진촬영을 위한 공간인 스튜디오와 아내의 취미인 운동을 위한 홈짐을 추가했다. 또한 외향적인 성격을 가진 부부가 동호회 활동을 하며 모임이 잦아 주택 내부에 모임을 가질 수 있는 장소인 바를 추가하였다. 마지막으로 활발한 아이들과 반려견을 위한 넓은 정원을 구성하였으며 주로 어른들의 공간인 2층에도 그들을 위한 녹지를 추가했다.

CONCEPT KEYWORD



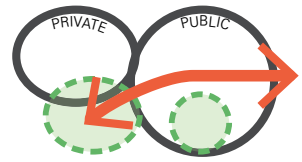
자연

주택 바로 앞에 위치한 창덕궁은 원서동의 랜드마크이다. 창덕궁은 후원, 즉 정원이 유명한 궁궐이며 이뿐만 아니라 주택 북쪽으로 보이는 북악산까지 이 주택과 자연을 떼려야 뗄 수 없는 관계이다.

Public → Private 시퀀스

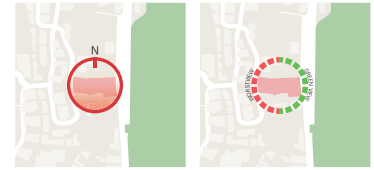
주택은 기본적으로 사생활이 보호돼야 한다. 그에 따라 Public 한 공간을 외부에 가깝게 Private 한 공간을 내부로 들여 자연스럽게 위의 시퀀스를 갖게 된다. 이는 창덕궁에서도 볼 수 있는 공간 시퀀스이다.

ZONING



키워드에서 본 시퀀스를 따라 Public 한 공간을 외부로 Private 한 공간을 내부로 배치하는 것을 원칙으로 프로그램 배치를 했다. 그리고 중간중간에 Green을 배치하여 주택 어느 곳에서 나 자연을 느낄 수 있게 하였다.

SITE ANALYSIS



East - 방해물이 없어 일조량이 많다.
South 주택이 위치해있으나 일조량에 영향이 적다.
West 높은 옹벽과 빌라에 의해 일몰 시 자연스럽게 빛이 차단된다.

Best view - 도로 건너 창덕궁이 잘 보인다.
Worst view - 높은 옹벽에 의해 시야가 차단된다.









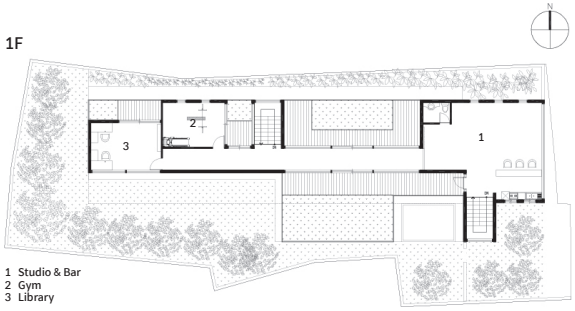






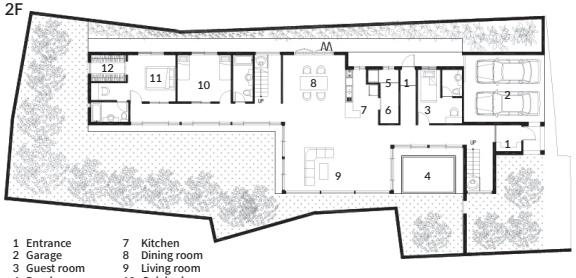
PLAN

1F



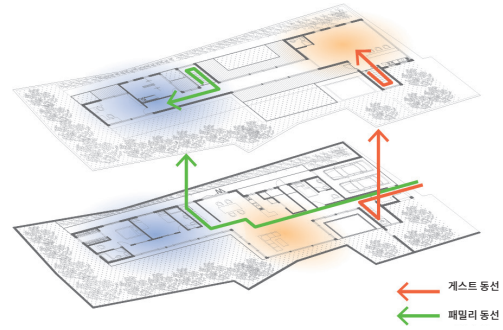
1 Studio & Bar
2 Gym
3 Library

2F

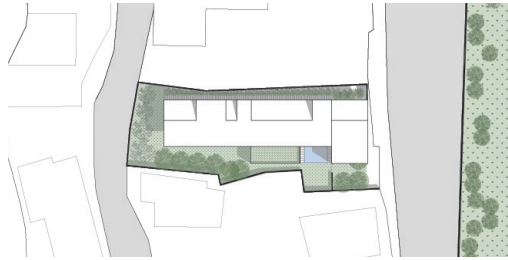


1 Entrance
2 Garage
3 Guest room
4 Pond
5 Laundry room
6 Utility room
7 Kitchen
8 Dining room
9 Living room
10 Sub bed room
11 Master bed room
12 Dress room

CIRCULATION DIAGRAM



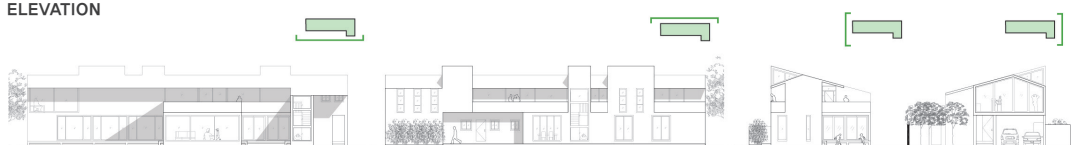
SITE PLAN



SECTION



ELEVATION



EXTRA WORKS

학생들의 스튜디오 작품 이외에 건축과 관련된 다양한 정보를 담는다. 'UAUS'에서 주최하는 파빌리온, 건축학과 학생들의 공모전 작품, 건축학과를 졸업하고 다양한 분야에서 영향력을 끼치고 있는 선배들의 인터뷰와 2019년 부터 지속되고 있는 코로나 시대에 필요한 인테리어는 무엇인가, 총 세가지의 챕터로 구성되어 있다. 그 중 인터뷰는 설계사무소를 포함하여 건축에서 뻗어나갈 수 있는 다양한 분야의 이야기를 전한다. 이를 통해 건축학과 학생들의 보다 넓은 시각의 진로 탐구를 해볼 수 있도록 하였다.

Project 1. Pavilion
Project 2. Competition
Project 3. Interview & Column

e x t r a



어떠한 내용들이 있나요?

파빌리온

UAUS(대학생건축과 연합회) 에서 일반 시민들이 직접 참여할 수 있는 건축 축제 문화를 만들어 대중과의 소통을 도모하고 건축의 사회 문화적 가능성을 제시하기 위해 매년 주최하는 연합전시로써, 수도권 21개 대학교가 참여하고 있다. 올해의 주제는 '재난에 살다' 로, 코로나 이후 맞이한 새로운 시대에 우리는 무엇을 묻고 어떤 생활 양식을 제공해야하는 가에 대한 이야기를 담고있다.

공모전

- 세종대 캠퍼스타운 학생마을디자이너
- 세종 스마트시티 국가시범도시 중.고등학교 아이디어 설계
- 정림학생건축상 2021 '밤의 도서관'
- 제 1회 계룡장학재단 아이디어 공모전
- 제 14회 '도시의 날' 도시사진전
- 건축정책 아이디어

인터뷰 & 칼럼

건축학과를 졸업한 이후 다양한 분야에 종사하고 있는 선배들의 인터뷰와 코로나 시대의 인테리어

- '삼우 대형 설계사무소' 곽민준 & '아뜰리에' 박소연
- '프로젝트 후암' 도시공간협동조합 건축사사무소
- '건축콘텐츠연구소 디지트(DIGIT)' 한기준
- '별집 공인중개사사무소' 대표 전명희
- '쟈니브로스' 뮤직비디오 디렉터 배명현
- '건축가의 공방' 유튜버 이유준
- '퇴근후 박사원' 유튜버 박일훈
- 코로나 인테리어

Adaptive Window

_세종대학교 파빌리온 교내경선 우승작

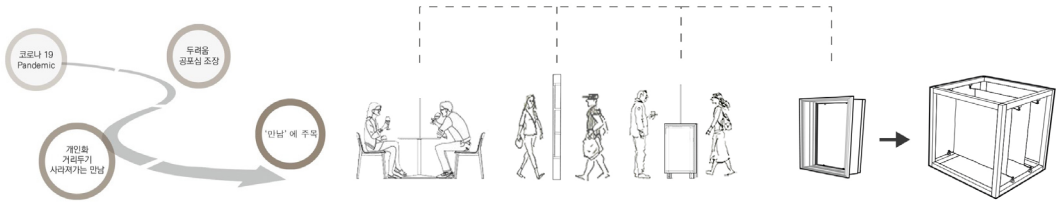
팀장 이성진

팀원 김규빈, 김다현, 김상운, 김은선, 김지혜, 양해찬, 이서현, 이지원, 이찬희, 임예은, 정경민, 최효정, 홍정현

이번 파빌리온의 주제는 '재난에 살다'이며, 재난과 인간의 상호작용에 대한 탐구를 바탕으로 재난에 대응하는 디자인을 고안해내는 것이 목표이다. Adaptive Window는 현재 가장 이슈가 되고 있는 코로나-19를 고찰해보며 재난 속 삶에 대한 시나리오로 전염병에 대응하는 만남으로 선정했다. Adaptive Window는 전염병이 유행하는 상황에서 만남의 방식에 대해 고민했고, '창'이라는 컨셉으로 변화하는 재난에 능동적으로 대응할 수 있도록 고안되었다.



CONCEPT DIAGRAM

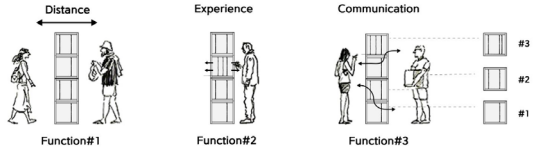


코로나에 대응하는 '만남'의 형태는 어떠해야 하는가?

'전염병' 안에서 사람들 간의 '만남'은

'창'을 사이에 두고 이루어진다.

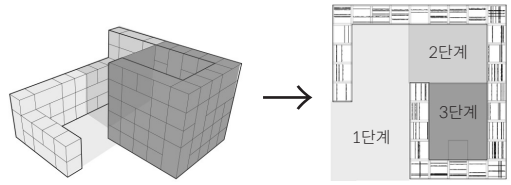
FUNCTION DIAGRAM



입체적인 창으로 외부인과 내부인의 거리두기가 가능

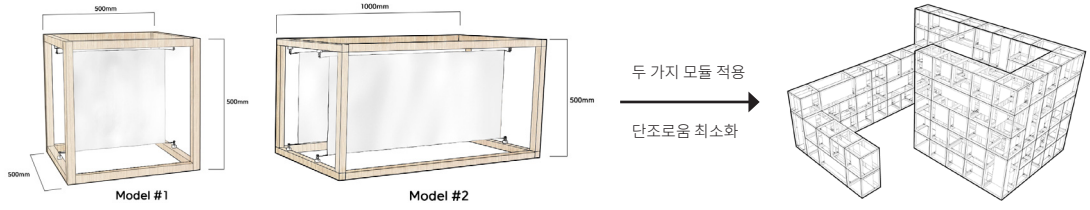
밀고 당김을 통해 수동적이 아닌 새로운 만남의 형태

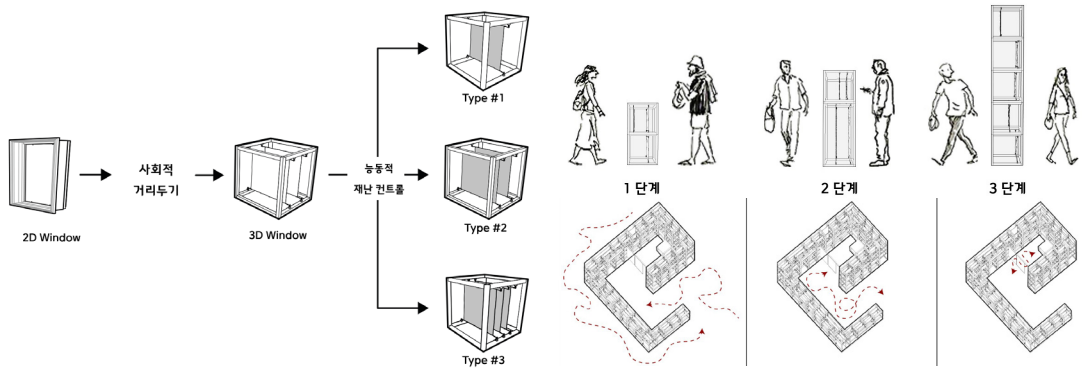
재난 상황에 따라 창의 개수를 조절하여, 코로나가 심화되면 창의 개수를 늘리고, 완화되면 창의 개수를 늘린다.



접근성이 높은 입구 부분은 1단계로, 가장 접근성이 낮은 공간은 3단계로 설정, 파빌리온의 내부로 들어갈수록 단계가 높아진다. 코로나가 심해질 때는 내부로 들어가고, 코로나가 완화되면 외부로 나오며 적절히 대응할 수 있다.

MODULE







Adaptive Window 정면.
사용자가 외부와 내부에서 패브릭 창을 밀고 당김으로써 외부와 내부의 경계를 사용자가 직접 설정할 수 있으며 재난 속에서도 능동적이고 자연스러운 만남을 경험할 수 있다.



1단계



2단계



3단계

Adaptive Window 부분투시도.
변화하는 재난 상황에 맞추어 1단계부터 3단계까지 공간에 따라 능동적인 대응이 가능하며, 단계가 높아질수록 공간의 높이 또한 높아져, 개인적인 공간의 특성이 강화되는 특징을 갖는다.

SEJONG OASIS : "뒤-뜰"

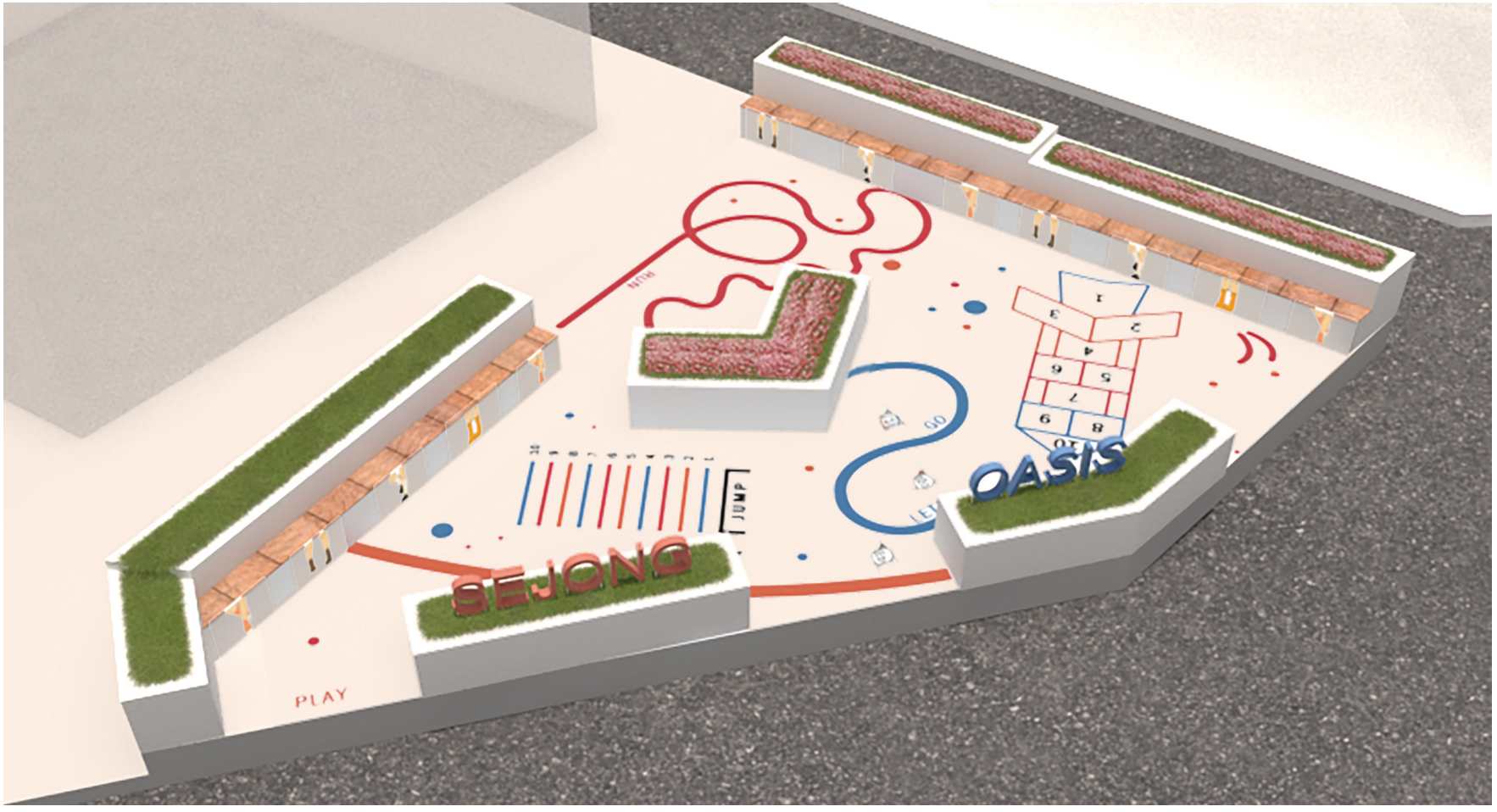
_세종대 캠퍼스타운 학생마을디자이너 대상작

세종대 쪽문 앞 환경개선 및 디자인

꼬마디자이너팀

양희빈, 오채연, 한서희

사업지는 환경개선이 필요한 공간이다. 접근 및 인식 부재 문제와 쉼터 공간으로서의 환경 문제가 가장 문제점이다. 2021학생마을디자이너는 세종대 쪽문 앞 쉼터 인지도를 높이기 위한 'SEJONG OASIS'제작, 사용도를 높이기 위한 벤치 제작으로 활발한 쉼터를 조성했다. 뿐만 아니라 군자동의 부족한 녹지공간을 위해 벽돌 화단 제작을 통해 건조한 주변 사이트를 환기시키고, 쉼터 내 바닥놀이와 화단 벽화 프로그램을 배치하여 다양한 이용객의 향수 및 놀이 공간을 조성했다.



SITE DIAGRAM



사이트의 동쪽으로 세종대학교, 서쪽으로는 주거지역, 남쪽으로는 상업지역이 밀접

SITE PROBLEM



현재 사이트 환경문제로는 음식물쓰레기통, 커다란 정자및 평상, 사이트 주변으로 있는 높은 녹색 펜스

PROGRAM



벽돌 화단 - 사진 명소



3D FOAM LETTER-쉼터 인식및 입구성



바닥 놀이 - 추억의 공간

CONFERENCE



녹색펜스 철거협의 - 캠퍼스타운

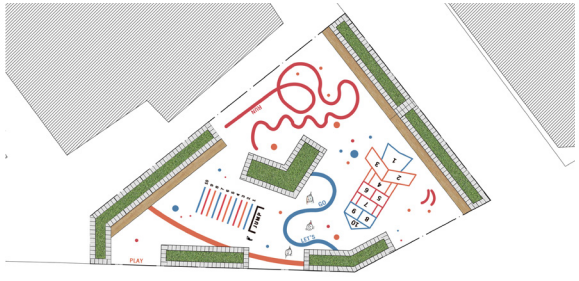


정자 철거 협의 - 캠퍼스타운

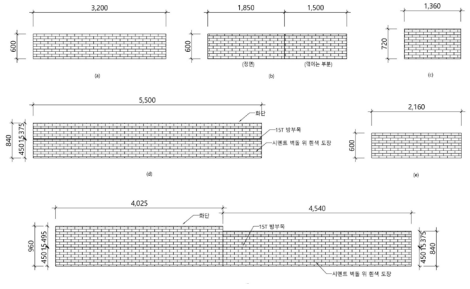


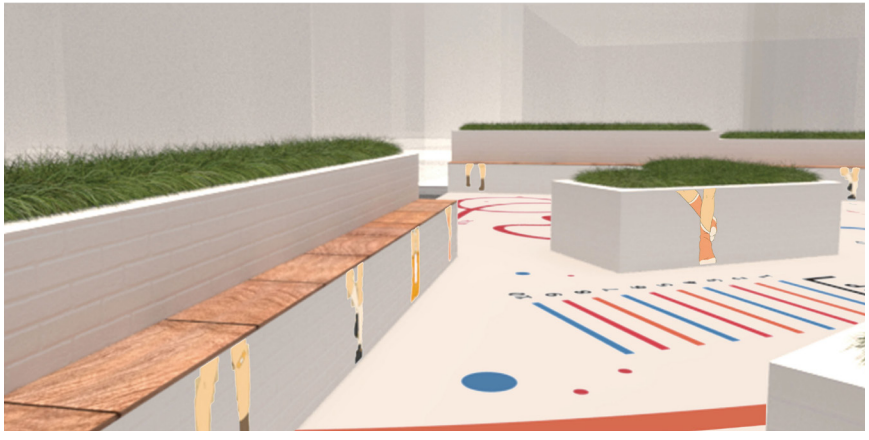
음식물쓰레기통 이동 협의 - 광진구청

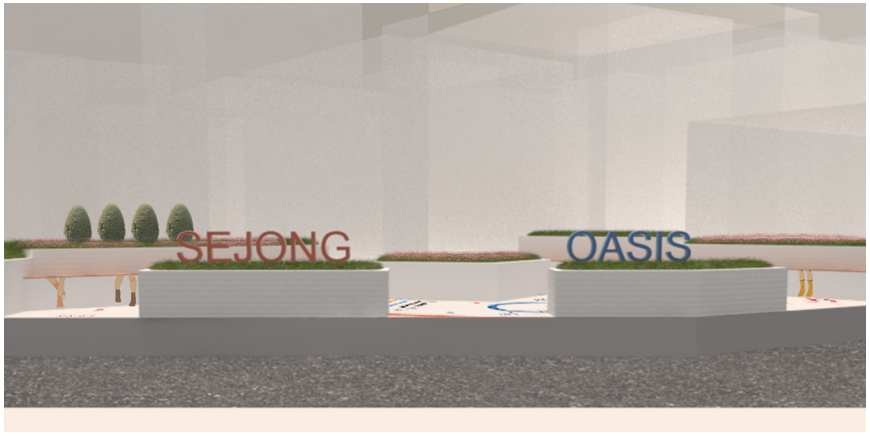
SITE PLAN



ELEVATION







희망을 잇는 별자리

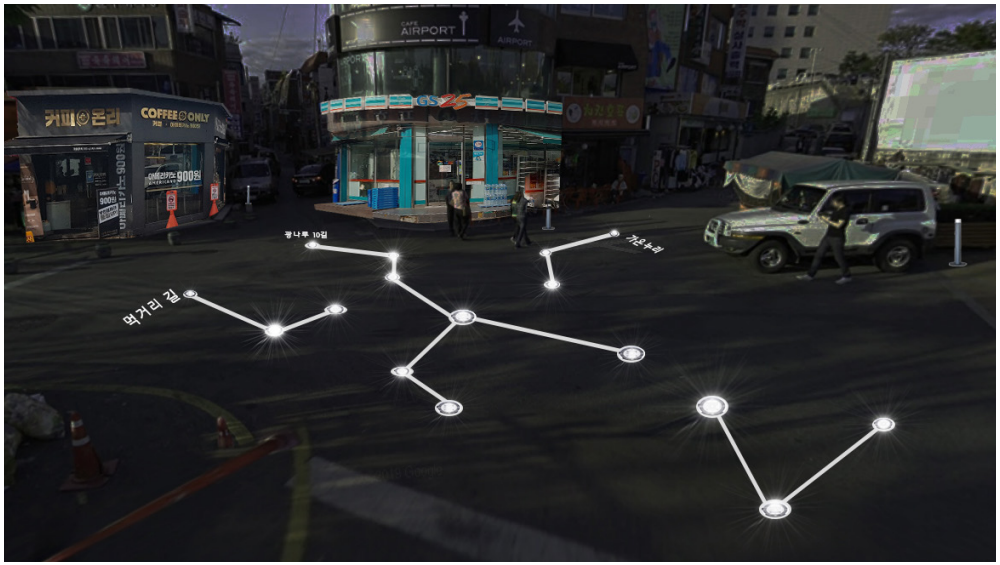
_세종대 캠퍼스타운 학생마을디자이너 최우수상작

서로 다른 모양의 별들이 이어져서 하나의 별자리를 이루는 모습
서로 다른 사람들이 모여 하나로 이루어진 모습

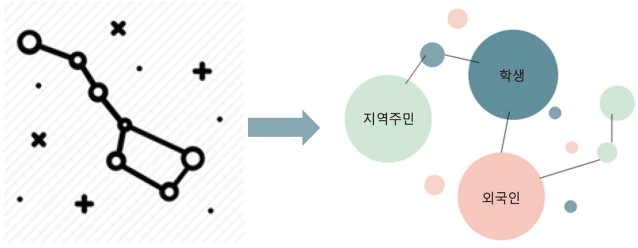
골목요정팀

김서영, 김지혜, 윤채원

광나루로17길 및 19길 지역은 지역주민, 학생, 외국인 등 다양한 사람들이 어우러져 거주하는 곳이다. 이러한 모습이 마치 하나의 별자리를 이루는 모습처럼 보였고, “희망을 잇는 별자리”라는 컨셉으로 지역 의제를 해결하는 아이디어를 제안하였다. 희망을 잇는 별자리는 솔라표지병과 로고젝터를 활용하여 보행자를 안전하게 한다. 차량이 교차로로 유입 시, 방향을 안내하는 별자리를 보고 서행하는 동시에, 낮에 전기를 저장한 솔라표지병으로 밤에 빛을 낼 수 있어 캠퍼스 타운 지역 분위기의 활성화를 기대할 수 있다.



CONCEPT

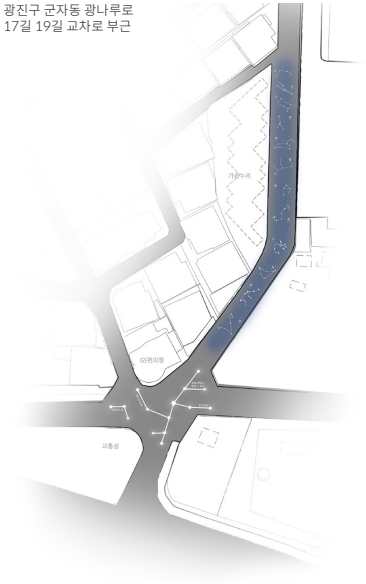


서로 다른 모양의 별들이 이어져서
하나의 별자리를 이루는 모습

서로 다른 사람들이 모여
하나로 이루어진 모습

SITE PLAN

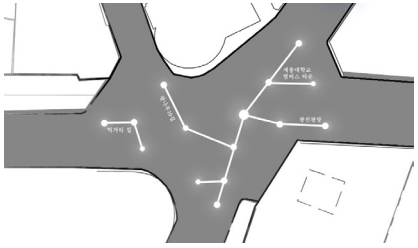
광진구 군자동 광나루로
17길 19길 교차로 부근

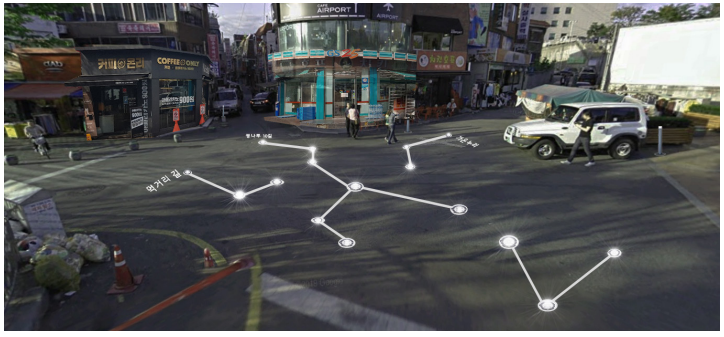


MODULE DESIGN

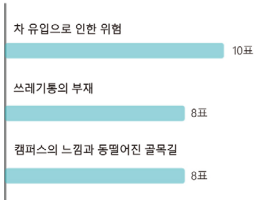
솔라 표지병 치수







주민의견조사



기대효과

안전
운전자가 방향을 지시하는 별자리를 확인하면서 차량의 속도를 늦추게 함

조명
세종대학교 쪽문쪽 골목길 안내

방향유도
어두운 교차로를 밝게하는 역할

잠시 멈춤

_세종대 캠퍼스타운 학생마을디자이너 우수상작

광진구 교통섬, 버려진 공간에서 주민을 위한 공간으로

클래식팀

고동근, 고은수, 전승현

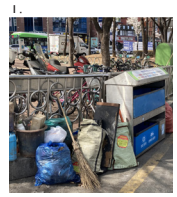
광진광장 아래 교통섬은 사람들과 차량이 교차하는 곳으로 활성화시 작은광장으로 작용하여 주민 네트워크에 영향을 줄 수 있는 중요한 곳이다. 하지만 수거의 편의를 위한 쓰레기 적치 등 관리되지 않는 이미지로 인해 투기도 발생하고 있다. 따라서 기존의 사용되지 않고 방치되던 자전거 보관대를 다른 곳으로 이설하여 소규모 쉼터를 만든다.위치해 있던 폐건전지,폐형광등,의류수거함 등을 다른 부지로 이전해 쓰레기 투기심리를 억제하고 쉼터의 기능을 강화시킨다. 주민 및 상인들이 쓰레기 배출에 대한 제대로 된 인식이 부족하여, 안내판을 설치한다. 쓰레기 투기를 금하는 부정적이고 강조되는 디자인이 아닌, 집앞 배출을 강조하고 쉼터의 분위기를 해치지 않을 수 있는 디자인으로 제작한다.



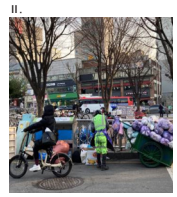
SITE ANALYSIS



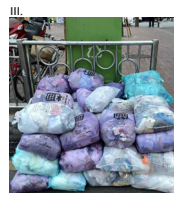
유동인구가 매우 높은 교통섬 부근은 사람들이 쓰레기를 적치하는 곳으로 오해하여 미관을 저해하고 있다.



I. 수거함과 청소도구 방치

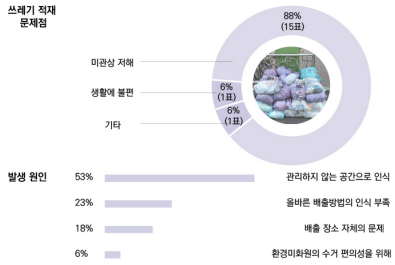


II. 수거차의 편의를 위한 적치



III. 횡단보도 옆 쌓이는 쓰레기

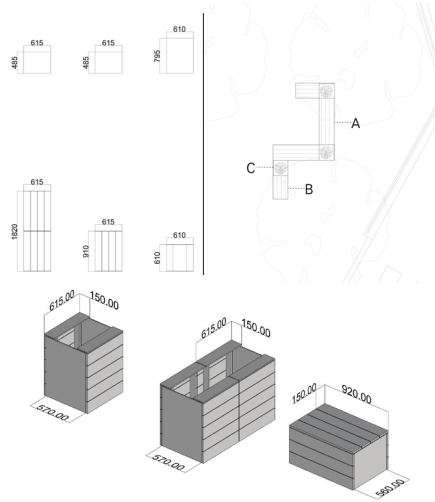
ISSUE ANALYSIS



EXPECTED EFFECTS

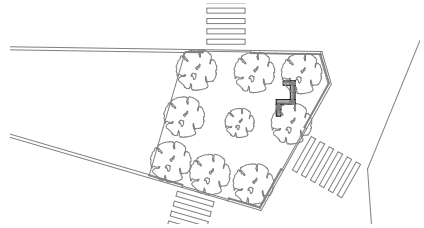


MODULE DESIGN



블럭 유닛을 구상하여 유동적인 배치를 계획하고 디자인의 통일성을 유지하여 조경과 벤치가 함께 어우러지도록 한다.

PLAN



새롭게 정비된 교통섬은 다양한 동선이 만나면서 작은 광장의 역할을 한다.



FILL YOUR FRAME

_세종 스마트시티 국가시범도시 중·고등학교 아이디어 설계 특선작

박예빈, 최재은

근대부터 현대에 이르며 전화기, 비행기, 자동차는 기능, 성능, 모양 모두 변화하였다. 하지만 학교는 외관뿐만 아니라 내부의 변화, 기능, 성능에서 큰 발전을 이루지 못하였다. 코로나 바이러스가 시작되며 외부와의 차단이라는 단어는 지금까지의 학교의 기능을 제대로 하지 못하게 되었고 코로나를 통해 우리는 앞으로의 학교공간이 지금까지의 방식과 어떻게 달라질지에 대한 고민을 해보아야한다.



PROLOGUE

- 수업은 언제 어디서든 가능하다.

어디를 가든 잘 되는 인터넷을 통해 우리는 언제 어디서든 수업을 진행할 수 있다.
이점은 학생들이 자율적으로 공부하게되는 발판이 될 수있는 좋은 기회이다.

지금까지의 학교공간을 '수업'을 위한 공간이였다. 하지만 수업이 온라인으로도 가능하단 것을 알게된 지금 학교의 역할은 달라져야한다.

- 어떤 공간이 필요할까?

팀 프로젝트 공간 / 메이커 스페이스 / 외부인과 함께 할 공간

- 어떻게 달라질 것인가?

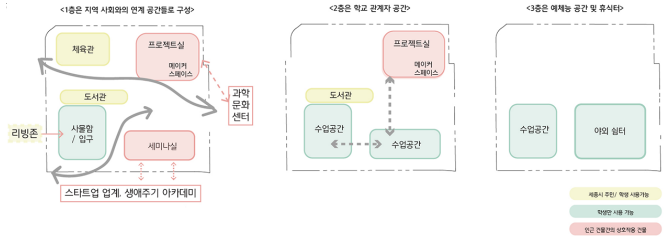
학교 공간은 학생들이 온라인으로 불가능한 것들은 수행해내는 공간으로 탈바꿈 할 것이다.

예를 들어, 만들기 수업 혹은 팀 프로젝트 등 특정 공간에서 수행하였을 때 효율이 높아지는 일들을 처리할 수 있는 공간이 될 것이다.

SITE

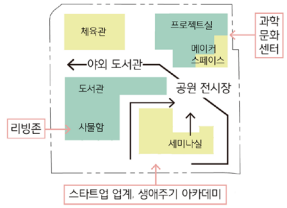


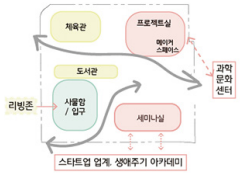
BUBBLE DIAGRAM



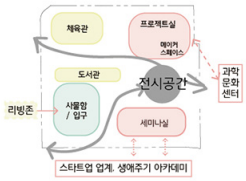
IDEA 01

지역연계





이 건물들을 지역주민들이 사용 할 수있는 공원으로 둘러싸고 언제든 이를 이용할 수 있도록 한다면 학교에 있는 학생들은 동선상에서나 시각적으로 주민들과 연결될 수 있다 또한 이 공원을 과학문화센터까지 이어 공원을 연결되게 만든다면 지역주민들은 교육공간을 편하게 이용할 수 있을 것이다.

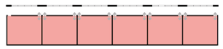


두갈래 공원길이 만나는 공간에 학생들의 작품을 전시할 수있는 공간을 만들어 지역 주민들이 볼 수 있도록 만든다.

IDEA 02

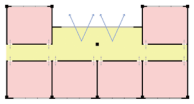
교실공간

기존교실



정해진 학생이 정해진 교실에서 정해진 선생님의 수업을 듣기엔 기존 교실만큼 합당한 교실은 없을 것이다. 하지만, 학교공간이 수업공간 이외의 기능을 수행하게 된다면 기존 교실은 용도에 따라 맞춰지는 공간이 되기엔 어려울 수 있다.따라서 우리는 가변성있는 교실공간을 제시한다

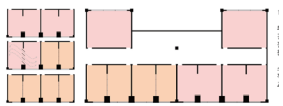
일반교실



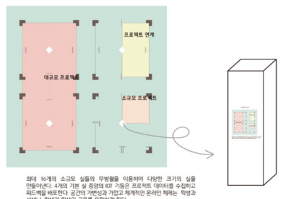
확장형 교실



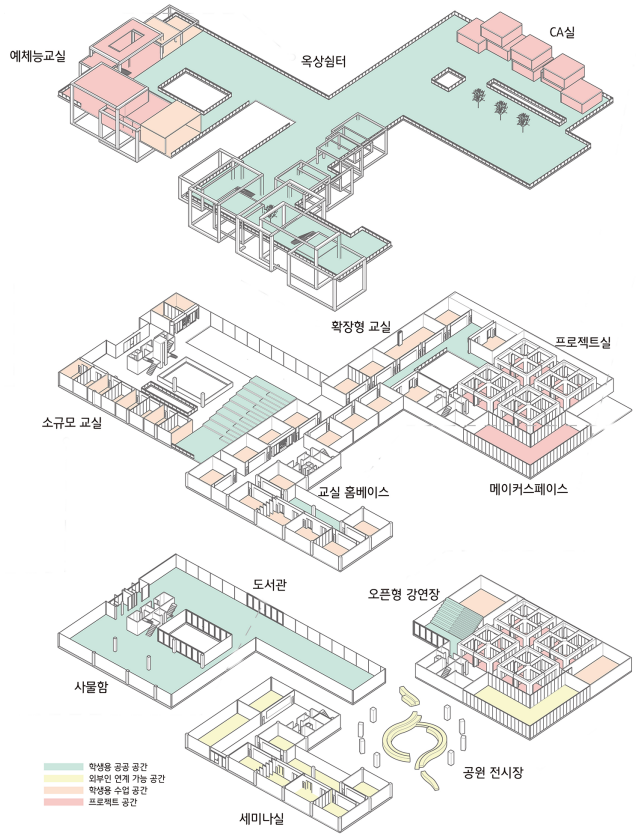
소규모 교실



프로젝트실



EXONOMETRIC











시식(試識)해보세요

_정림학생건축상 2021 '밤의 도서관'

김민재, 박정하, 이서현

시장을 채우는 많은 점포와 인파 속에서 '시식해보세요'라고 외치는 상인의 말에 이끌려 시식을 할 수 있다. 그 짧은 순간 한 입 맛볼 수 있는 기회는 다양한 상상을 가져다 준다. 시장과 도서관을 잇는 여러 갈래의 길을 따라 자연스레 도서관 안으로 들어오게 되면 다채로운 지식의 맛을 경험할 수 있다. 시장에서의 시식이 다양한 상상을 이끌어냈던 것처럼 지식의 시식을 통해 더 넓은 세상을 맛볼 수 있길 기대한다.









강동도서관 서울특별시 강동구 양재대로 116길 57



블록의 크기

다이어그램의 블록 분류기준을 보면 알 수 있듯이 강동도서관 주위에는 상대적으로 작은 면적의 블록으로 구성되어 있어 골목길이 많음을 확인할 수 있다.

1000㎡ 이하	: 4	3~4000㎡	: 9	6~7000㎡	: 4 : 4
1~2000㎡	: 29	4~5000㎡	: 50	7000㎡ 이상	: 0
2~3000㎡	: 20	5~6000㎡	: 9		

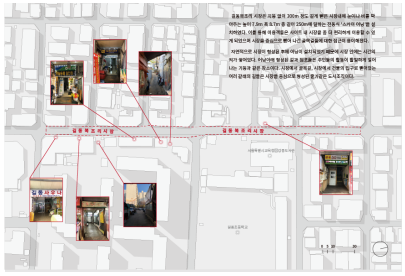
시설 분류

프랜차이즈 (편의점) : 21
프랜차이즈 (식당) : 22
프랜차이즈 (카페) : 8

책 관련 공간 : 10
공공공간 (실내) : 2
공공공간 (실외) : 1

교통

지하철 : 5호선 길동역 도보 4분
버 스 : 버스정류장 24개

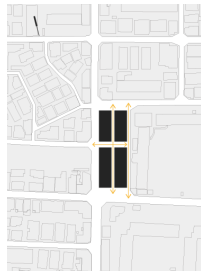


현황



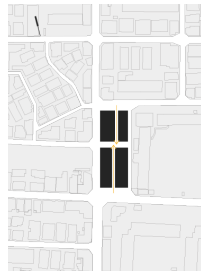
사이트 주변 다양한 골목길

볼록을 나누다



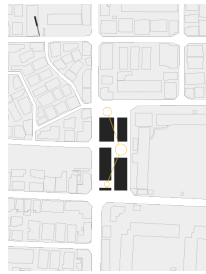
볼록을 나누어 교류 유도

길을 깨다

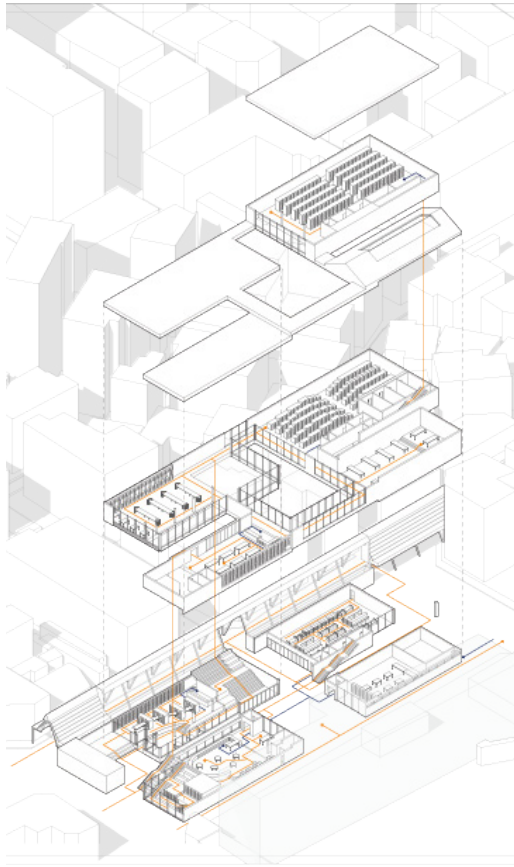


도서관 중앙에 길 배치

멈춰 세우다

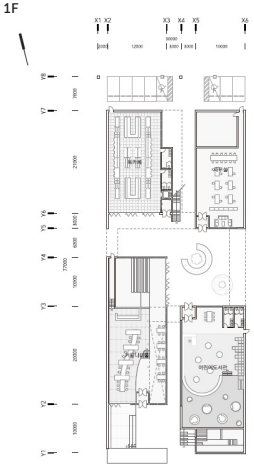


길과 도서관이 접하는 부분에 공간 배치, 주변 상권과 소통하는 완충공간

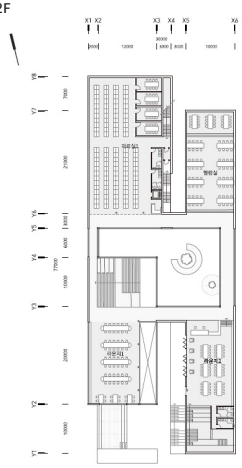


PLAN

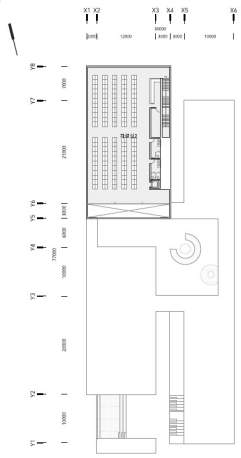
1F



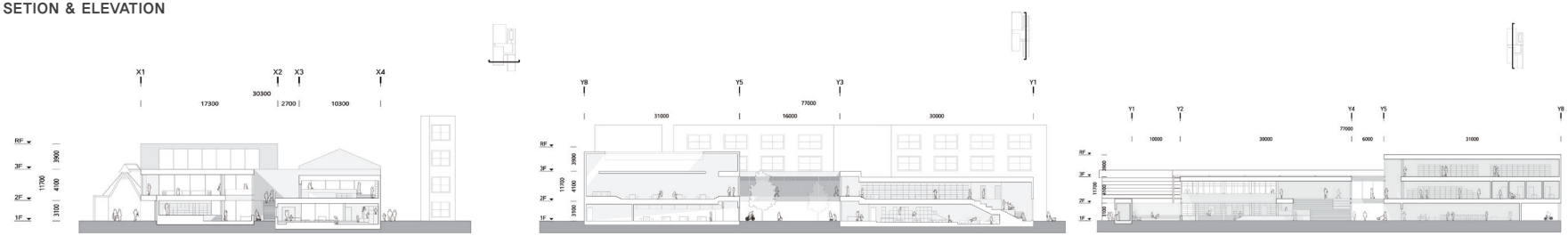
2F



3F



SETION & ELEVATION



자라나는 도서관

_정림학생건축상 2021 '밤의 도서관'

"People may go to the library looking mainly for information, but they find each other there."

배성윤, 서현겸, 전승현

도서관은 책이 들어오기 이전에 사람들이 이야기를 만들어 나가는 곳이다. 따라서 우리는 분화된 커뮤니티로 인해 일상 속에서 가까이에 살아가고 있지만 사람들이 단절되어 살아가는 사이트에 사람들이 모여서 이야기를 만들어나가는 도서관을 상상해본다. 우리는 공공 도서관을 해석할 때 '사람들이 각자의 이유로 한 공간에 모이고 책이 매개체가 되어 사람들을 연결한다' 라는 관점에서, 사람들이 여러 성격의 모임을 이룰 수 있는 다양한 환경을 제공하는 것이 도서관이 가져야할 가장 중요한 공공성이라고 생각했다. 따라서 이러한 우리의 해석에서 도서관이라는 장소는 모든 이의 요구에 맞춰 제공할 수 있는 유연한 환경을 갖춰야 한다. 책과 독서는 도서관의 오랜 사명이지만 공공재로써의 도서관이라는 장소는 사회가 변화함에 따라 함께 변화해야 하는 유동적이고 가변적인 공간인 것이다.

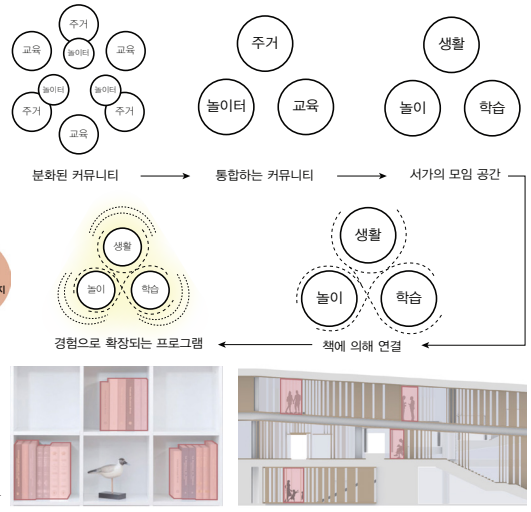


자양 3동 뚝도 변전소 부지 : 분화된 커뮤니티와 단절된 공간



주거 단지들은 개발 정도에 따라 양극화가 심화되어 있고, 그 안에 딸린 놀이터들은 서로 단절되어 있다. 교육기관 또한 주거 단지 옆에 몰려있다. 다양한 권역들이 모여 있지만, 그 영역들이 서로 연계성을 일절 갖지 않는다. 단절된 주거, 놀이터, 교육을 생활, 놀이, 학습이라는 카테고리로 치환하여 서가 내에서의 모임 공간을 구획한다. 이렇게 계획된 모임 공간들은 각 성격에 맞게 위치하도록 의도한다.

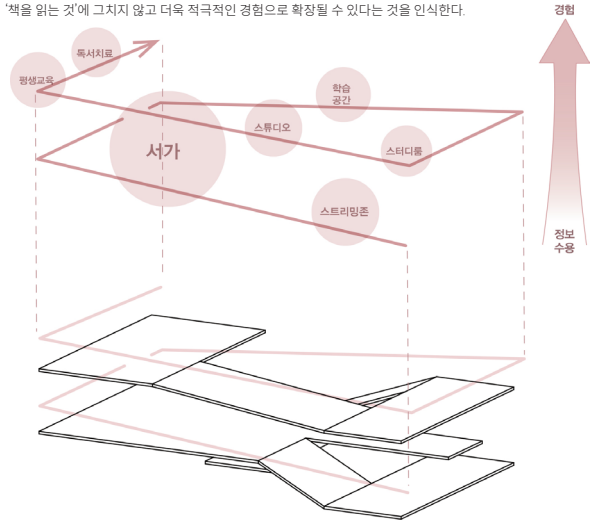
책장에서 공간까지



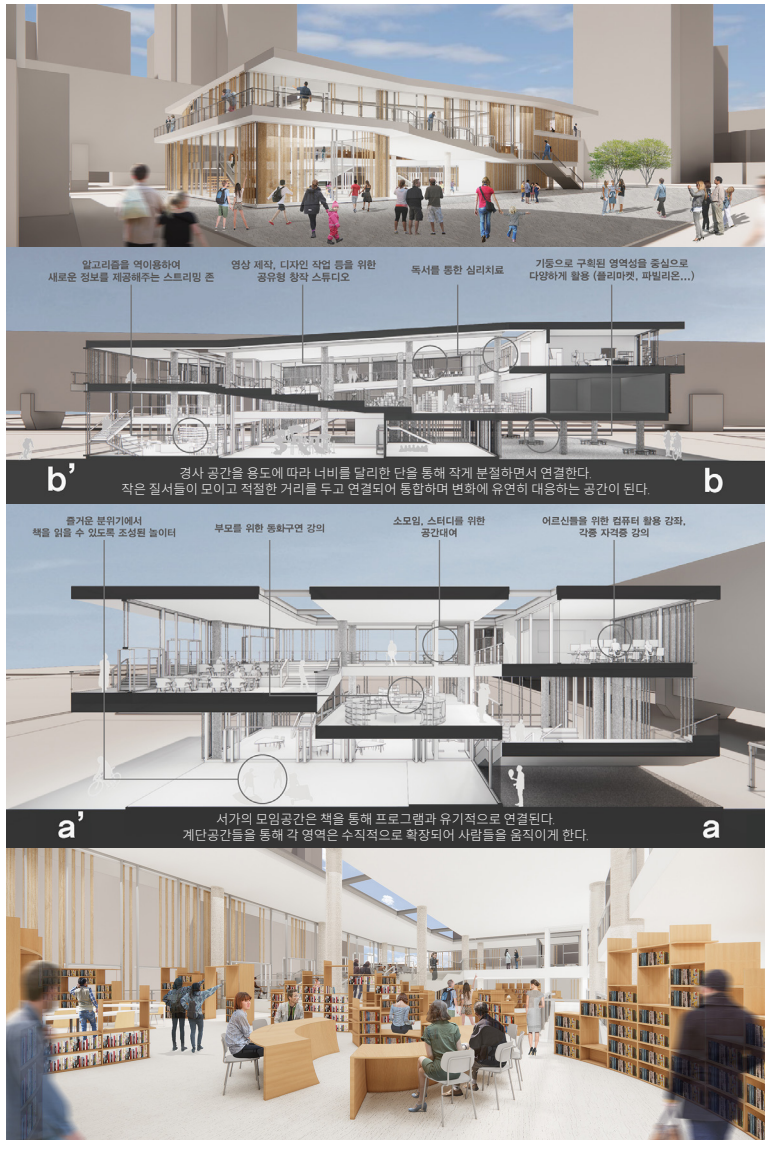
이미 채워진 선반이 아닌 채워질 선반, 사람들의 활동으로 채워질 공간으로 초점을 바꾼다. 가변적인 공간, 즉 사람들이 모일 수 있는 다양한 성격의 공간들을 먼저 구성하여 설계를 시작한다.

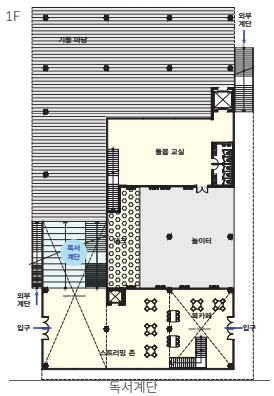
모으고 연결하다

1. 사람들이 모이는 공간: 도서관은 책이 들어오기 이전에 사람들이 이야기를 만들어 나가는 곳이다.
2. 경사로 둘러싸인 서가: 사람들이 다양한 모습으로 모여 있는 것을 서로 지속적으로 확인하며, 독서가 단순히 '책을 읽는 것'에 그치지 않고 더욱 적극적인 경험으로 확장될 수 있다는 것을 인식한다.

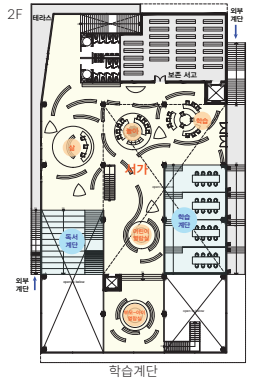


자라나다: 독서계단 – 학습계단 – 경험계단

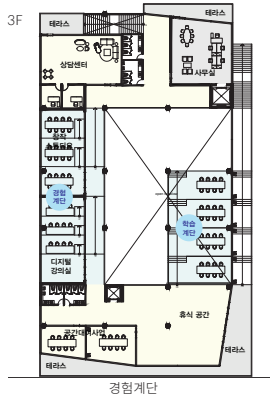




독서계단



학습계단



경험계단

스트리밍존



주기적으로 스트리밍존의 주제와 매체가 구성되고 다른 사람에게 알고리즘을 통해 추천된 책들을 무작위로 보여주어, 새로운 책들을 접할 수 있게 한다.

북카페



길을 가다가도 북카페를 발견하면 편하게 들어와 쉴 수 있다. 부모님들은 책 놀이터에서 노는 아이들을 바라보며 커피를 마시기도 하고, 스트리밍 존에 진열된 책을 꺼내와 읽을 수도 있다.

어린이 열람실



놀이터와 시각적인 연결성과 물리적 동선을 형성하여 독서가 놀이로 다가오고 책을 읽는 도중 놀고 싶어지면 언제든 나가서 뛰놀 수 있다.

책 놀이터



여러 주거 단지에 사는 아이들이 모여 놀 수 있도록 골목 안 쪽으로 놀이터를 배치한다. 책 놀이터-돌봄교실-어린이 열람실이 한 흐름의 프로그램이 되도록 계획한다.

부모-아이 열람실



동화 구연 등의 부모와 아이가 함께 즐길 수 있는 활동이 일어나거나, 북카페와 연결되어 부모들간의 커뮤니티가 형성될 수 있다.

창작 스튜디오



도서관은 누구나 올 수 있는 '공공성'을 지닌 '공공재'이어야 하기에 사회 재교육의 기회를 제공할 수 있는 평생교육 학습실과 독서가 경험이 될 수 있도록 창작 스튜디오를 마련한다.

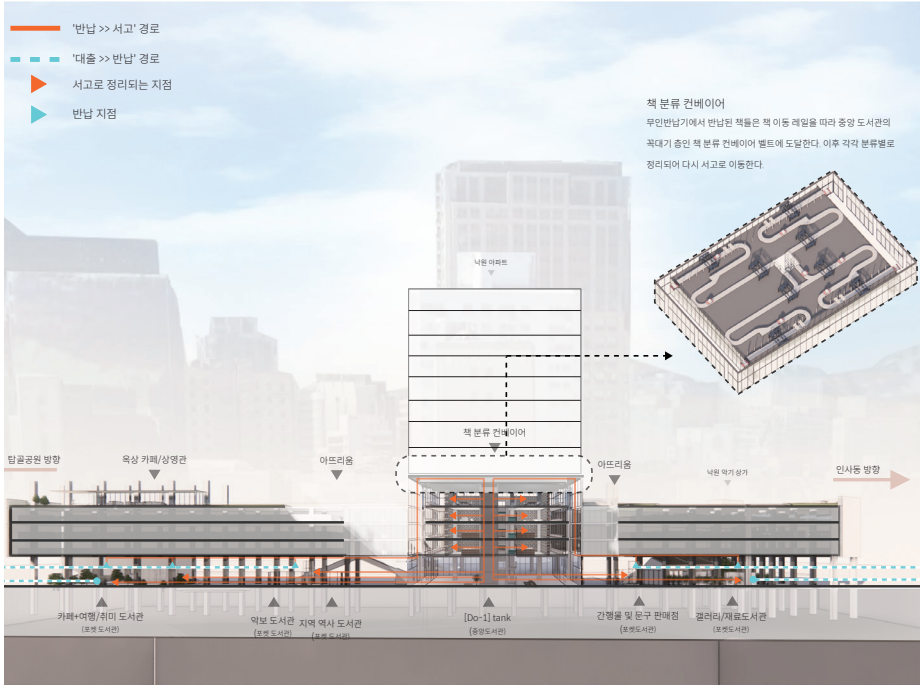
[도원] : 낙원에 쓰이다

_정림학생건축상 2021 '밤의 도서관'

01. '이상향', '별천지'를 비유적으로 이르는 말
02. 도서관 + 낙원상가

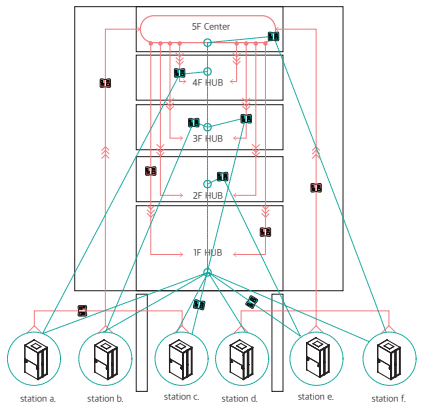
엄서현, 조유진

'도원'은 이상적인 지식의 천지를 의미하는 낙원상가에 만들어진 도서관의 이름이다. 동음인 [Do-1]은 "Do"의 무엇을 하다의 의미에서 '1'를 빼서 항상 일로 바쁜 도심속 사람들이 일에서 벗어나 위로와 위안을 받고 휴식을 취하길 바라는 마음이다.



[Do–1] : system 개념도

스마트 물류창고의 개념을 차용한 책의 분류 및 출납 시스템을 구축하고자 했다. 1층부에 퍼져 있는 각각의 북스테이션에서 신청 또는 반납을 할 수 있으며, 천장부 공간을 이용한 책의 이동경로를 통해 중앙 도서관의 최상층부 분류시스템으로까지 이동한다. 책에 입력된 정보를 컨베이어를 통해 분류하고 각 층별 전용 이동 층간이송컨베이를 통해 전달된다.



반납 경로 대출 경로

반납 책 층간 분류 컨베어 대출 책 층간 이동 컨베어

도서관의 역사로 부터

앞으로는 아날로그 기록의 보관과 기록이 요구

저장과 기록이 만드는 미래

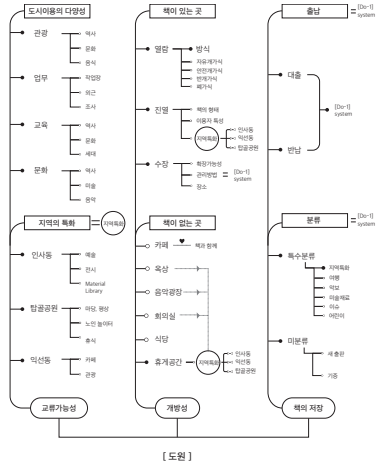
책과 도서관의 의미로 부터

평등한 지식 공유를 위한 공공건축물 이상의 개방성

다양한 공공건축물들로 부터

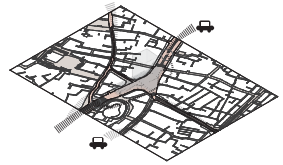
복합적 프로그램 구성을 통한 우연적 필연, 교류가능성

[Do–1] : program algorithm

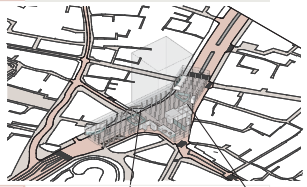


[Do–1] : development process

1 단계 도로의 지하화: 필로티 공간의 확보



2 단계 저층부 지역특화 프로그램 배치



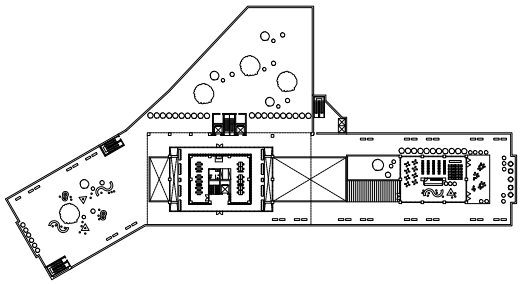
3 단계 [Do-1] : Tank 설치



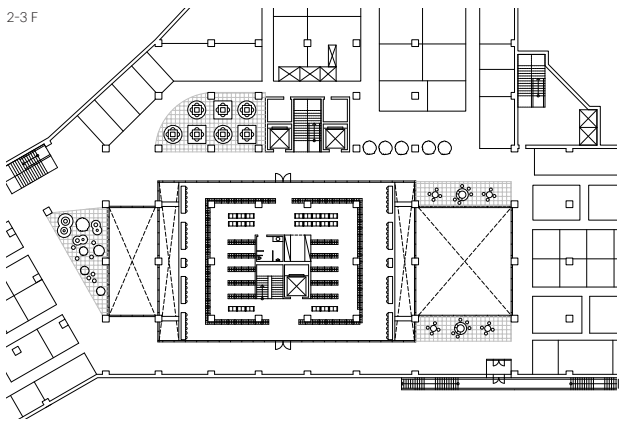
4 단계 [Do-1] : System 적용

PLAN

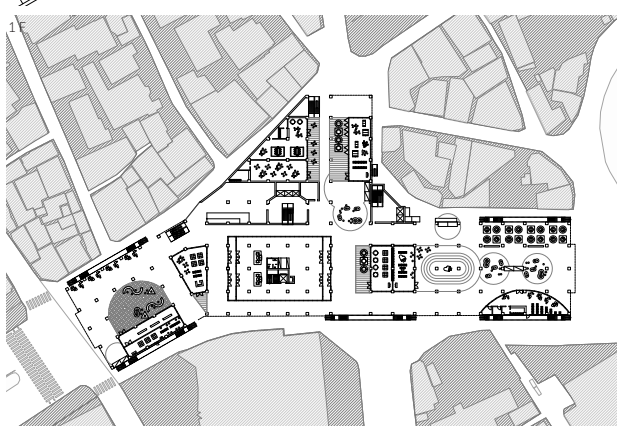
5 F

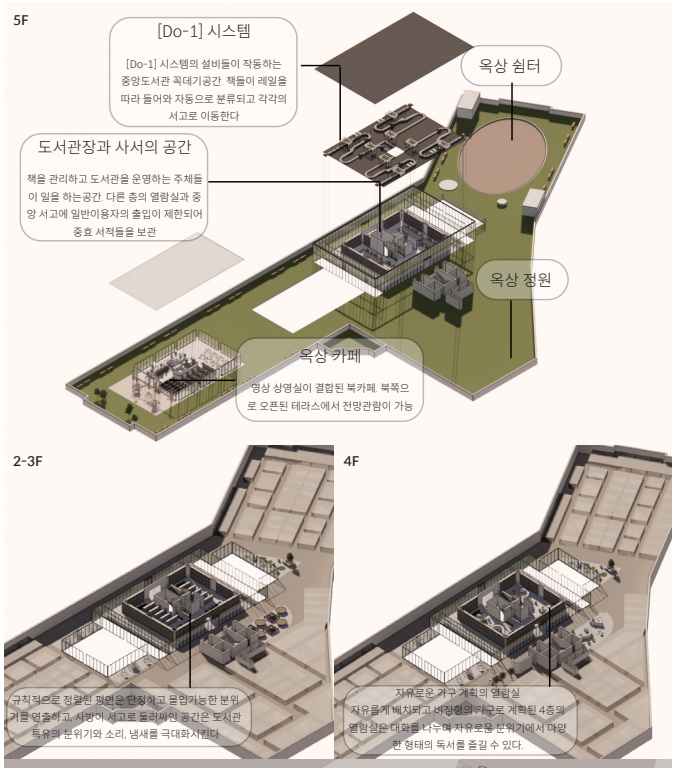


2-3 F

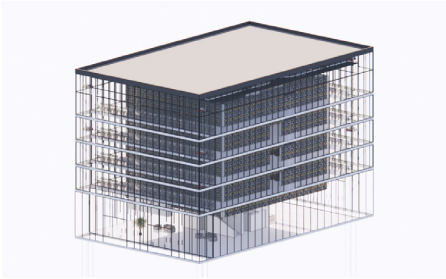


1 F



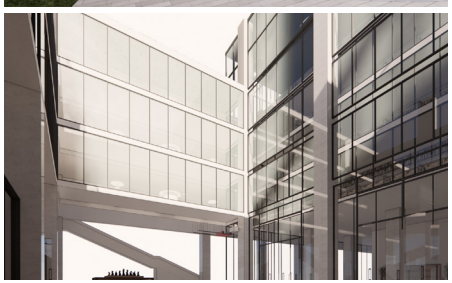


[Do–1] : tank



책들이 레일 따라 움직이며 [Do-1] :tank 위에서부터 떨어지고 채워지는 모습이 이용자들이 지식의 유입과 저장을 시각적 경험화할 수 있도록 하였다.







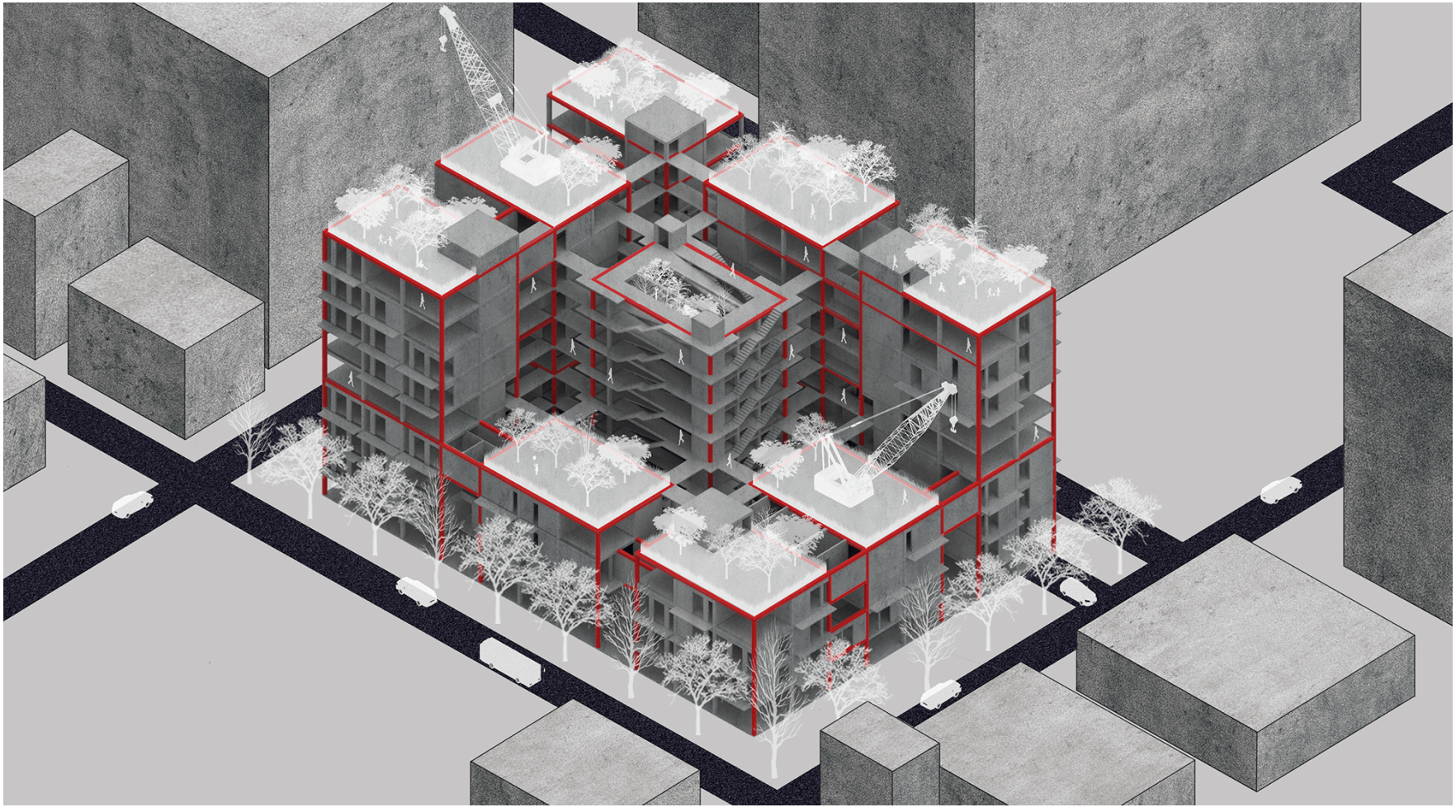
Group/Ungroup

_제 1회 계룡장학재단 아이디어 공모전

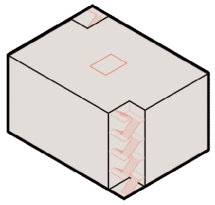
포스트 코로나 시대 언제 닥쳐올지 모르는 바이러스의 위험으로부터 공동체의 분리와 연합을 유연하게 대처할 수 있는 공간들이 필요할 것이다.

GroupUngroup
최예찬, 공경민

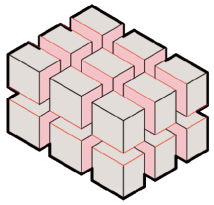
포스트 코로나시대 언제 닥쳐올지 모르는 바이러스의 위험으로부터 공동체의 분리와 연합을 유연하게 대처할 수 있는 공간들이 필요할 것이다. 우리는 점점 서로 간의 유대감을 상실해간다. 비인격 대상화에 익숙해지는 현재 바이러스로 인한 새로운 공간은 분리와 격리만이 해법이 될 수 없다. 우리에게 필요한 사회적 거리는 연합과 분리가 유연하게 작용해야할것이다.



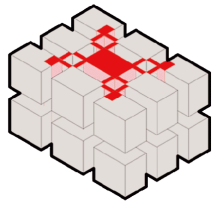
MASSING DIAGRAM



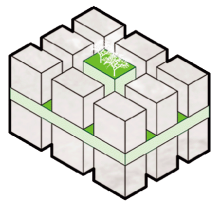
일반적인 박스형 빌딩은 더이상 바이러스로부터 안전하지 못하다. 특히 건물의 코어는 이용자들의 동선이 집합되는 바이러스 전염의 매개공간이다.



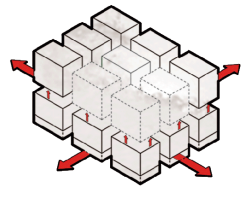
전염으로부터의 예방책으로 공간의 격리와 분리는 필수적이다. N개의 분절된 매스에서의 감염확산 확률은 1/N으로 줄어든다.



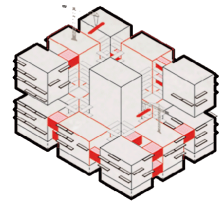
격리와 분절된 각각의 매스들은 다양한 대체동선이 필수적이다. 모든 매스들로부터 접근이 쉬운 가운데 매스를 필수코어동으로 한다. 코어동을 통해 어떤 동선도 가능하며 다양한 동선 또는 대체동선으로써 기능한다.



코어동은 각자의 집으로 들어가는데 있어서 전이적 공간이며 녹지동으로 계획한다. 수직 매스형태의 코어동 제외하고 추가적으로 가운데 층을 이용하여 수평적 녹지공간으로 활용한다.

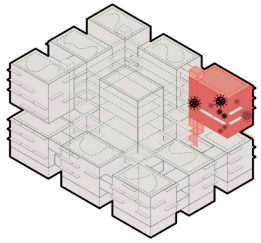


수평적 녹지 공간을 필로티 보이드 공간으로 디자인한다. 또한 1층도 필로티 보이드 공간을 만들어 건물이용자뿐 아니라 행인들도 이용할 수 있는 리테일 시설로 활용한다. 일조권, 공간의 개방감을 위해 앞쪽 매슬들을 비워 열어준다.

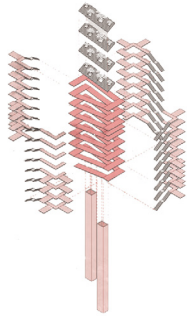


매스 사이들은 6m 간격이 생기는데 비교적 접근성이 좋으며 가변적프로그램들이 있는 시설로 활용한다. 사람들의 필요에 따라 가변하는 유연한 공간으로 소규모 공동체 활동을 활성화한다.

CORE MOVEMENT

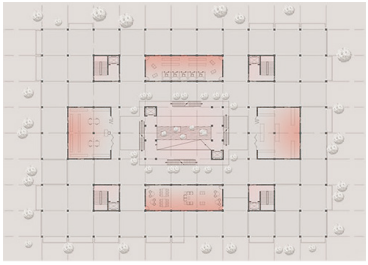


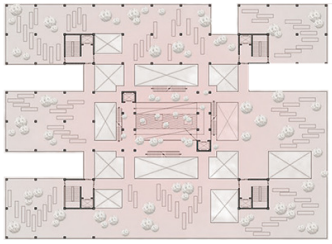
UNGROUP은 팬데믹 상태에서 발생한다. 바이러스 확진자 발생시 모든 동선과 의심 생활반경을 격리한다. 다른 동에 있는 사람들은 동선겹침 예방을위해 중앙코어기둥 또는 다양한 대체동선을 이용하여 격리자와 비격리자간의 확실한 동선분리를 계획한다.

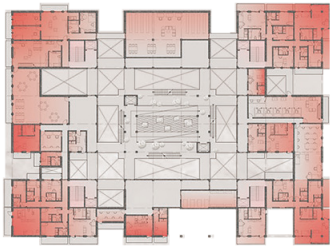


13개로 나뉜 매스들은 8개의 계단 동선과 6개의 엘리베이터 그리고 1개의 램프를 통해 다양한 대체 동선을 만들어낸다. 코어동은 다양한 계단과 다리 그리고 램프를 통해 동선을 입체적으로 쌓는다. 또한 코로나 확진자 발생시 독립적인 코어를 통해 확실한 공간의 분리와 격리를 가능하게 한다.

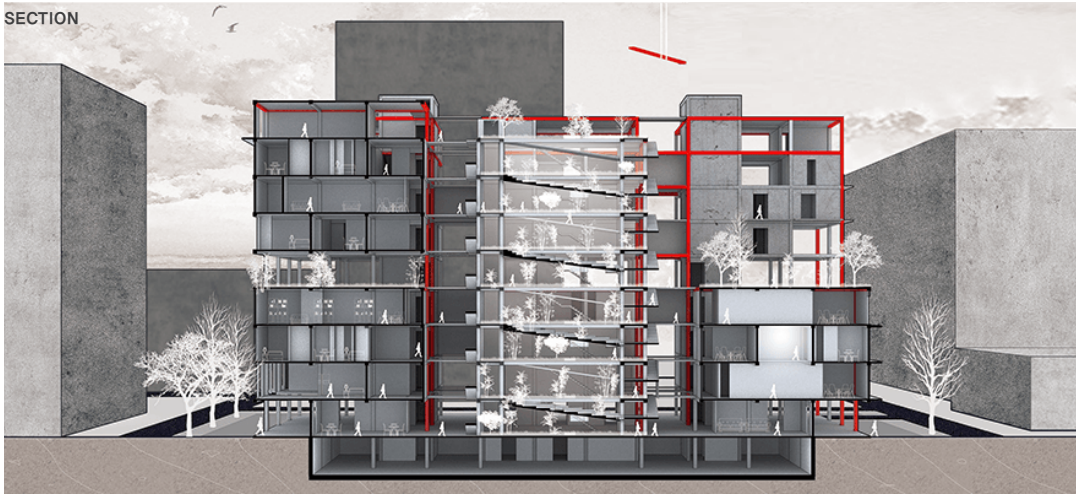
PLAN







SECTION



STRUCTURE ABILITY



COMMUNITY LIFE MOVEMENT



이어지는 길

_제 14회 '도시의 날' 도시사진전

이민규

우리의 역사는 일제강점기에 의해 끊어지고 스스로 역사를 다시 찾고 근현대를 만들어왔다.

종묘 - 대한민국의 역사
도로 - 일제강점기
세운상가 길 - 근현대사

역사가 만든 종묘길을 현대사람들의 방법으로 이어간다.



별 헤는 밤

_제 14회 '도시의 날' 도시사진전

이성진

별 하나에 추억과
별 하나에 사랑과
별 하나에 쓸쓸함과
별 하나에 동경과
별 하나에 시와
별 하나에 어머니, 어머니,

윤동주 시인의 '별 헤는 밤'의 한 구절,
가족과 함께 내 유년기를 걸었고,
연인과 함께 사랑을 속삭이며 걸었던 길.

추억 속의 모습과는 사뭇 다르지만,
여전히 옛 정취를 간직한 채,
빛나는 별들 아래 하나 되어

너도
나도
우리는 빛나고 있다.



시대적 연결과 무한한 가능성

_제 14회 '도시의 날' 도시사진전

신해완

철, 유리와 같은 현대적인 재료와 벽돌의 근대적인 건축모습, 그리고 옛 한옥의 모습과 석탑의 역사적인 양식까지 함께 공존하는 종로의 시대적 연결과 무한한 가능성을 엿볼 수 있다.



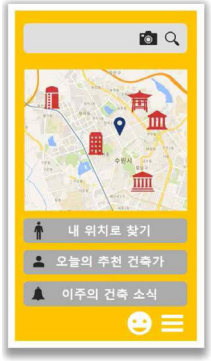
건축의 괴리감 _건축정책 아이디어

일상에서 건축으로

이민규



건물에 대한 호기심을 강조한 어플리케이션 '건축로드'



메인 페이지



테마 페이지



검색 페이지



스탬프 페이지

▶현재 위치의 주변에 있는 건축물 알림 표시

▶사진을 통한 검색 기능

▶오늘의 추천 건축가, 건축물 등 추천 시스템

▶테마 별 건축 로드 프로그램

▶검색 결과 구분, 전체 보기, 난이도 조절, 좋아요 표시 기능

▶건축로드의 스탬프 부여 기능

건축학도인 나는 일반인들과 건축에 대하여 대화를 나눌 때면, 상당한 괴리감을 느끼곤 한다. 이는 상대도 마찬가지 일 것이다. 건축학도로서 사명감을 가지고 과연 우리가 느낀 괴리감의 거리를 어떻게 하면 줄일 수 있을까 고찰해 보았다. 코로나 속에서도 우리들의 관계를 유지시키는 것은 핸드폰, 더 나아가 '어플리케이션'이다. 이렇듯 사람들에게 가장 가깝고도 필수적인 '어플'에 건축을 녹여냈다. 그 어플이 지금부터 우리가 소개할 '건축로드'다.

자 한번 생각해보자. 여행을 갔을 때, 맛집에 들리고 예쁜 풍경을 보고 아주 잠시 건축을 관람한 뒤 숙소에 돌아오기 바쁘다. 그 찰나에 건축의 역사나 재료, 상징, 작가의 의도 따위는 고려 될 수 없다. 우리가 여행을 떠나는 이유에는 힐링, 맛집 탐방을 위함도 있겠지만, 본질적인 목적은 그 나라의 역사와 문화, 언어, 분위기를 직접 경험하고 자신의 것으로 만드는 것이 진정한 여행의 목적 이라고 할 수 있다. 이러한 것들을 입체적으로 경험할 수 있는 가장 효과적인 방법은 바로 건축이다. 건축은 과거와 현재를 연결시키는 매개체 역할을 하며, 건축을 감상하는 동안은 잠시나마 그 시대에 함께하는 느낌이 든다. 그렇다면 나를 그 시대에 더욱 더 선명하고 오랫동안 머물 수 있게 해 줄 타임머신이 필요하다. '건축로드'는 당신에게 그런 타임머신이 되어 줄 것이다.

'건축로드'는 프로그램의 다양성, 로드뷰의 입체성, 사전의 전문성 등 기존의 장점들을 강조했다. 예를 들어 한 지역의 대표적인 건축물을 중심으로 여행 할 수 있는 '지역 별 프로그램'이나 건축가 '김수근'의 건축들만 일괄적으로 감상할 수 있는 '건축가 별 프로그램' 혹은 건축의 재료나 시대에 따라 프로그램을 구분하여 구성했다. 이로써 기존의 수동적인 입장에서 벗어나 '어플리케이션'이 먼저 건축을 제시하고 유도 할 수 있다.
또한 코로나가 발생한 시국에 맞추어 3D 로드뷰를 통해 집에서도 건축물을 감상하고 오히려 진입이 불가능했던 곳도 디테일한 탐색이 가능하며, 날씨 등 통제 불가능한 상황에 얽매이지 않을 수 있게 했다. 다양한 프로그램과 함께 중요한 것은 정보에 대한 전문성이다. 건축의 이름이나 해당 위치의 건축물이 검색되었을 때, 기본적으로 건축의 사진, 이름, 재료, 역사, 건축연도, 건축가, 특징, 양식, 공법 등 세밀한 정보를 구별하여 제공함으로써 사용자가 정보를 선택 할 수 있게 했으며, 정보의 깊이에 단계를 두어 건축학도에서 일반인, 나아가 아동들의 수준에도 맞추어 접근할 수 있다. 건축물이 있는 곳을 지나가면 알림이 울리는 위치 시스템을 통해, 길을 가다 문득 발견한 건축에 대한 호기심을 즉시 해결하여 '일상에서 건축으로' 향하게 한다.

기존에는 건축물의 정보를 알고자 했을 때, 번거로운 검색 과정과 방대하고 반복되어 정돈되지 않은 정보를 선별하는 데에 시간을 쏟아야 했다. 하지만 '건축로드'는 최대 3번의 클릭을 통해 원하는 정보를 쉽고 빠르게 알 수 있다. 먼저 메인 페이지에는 현재 위치의 주변에 있는 건축물들이 표시되고 검색창과 함께 사진을 통한 검색 기능이 포함되어 있다. 또한 '오늘의 추천 건축물', '오늘의 추천 건축가' 등 추천 시스템을 메인에 배치하여 사용자의 흥미를 유발 하고자 했다. 메뉴 페이지에는 앞서 소개한 테마 별 프로그램을 나열하여 선택적인 정보 습득을 가능하게 하고 프로그램을 완수했을 때, 스탬프 부여 기능을 추가하여 사용자의 적극적인 참여를 유도했다. 검색창에 건축물을 검색했을 때는 정보를 세밀하게 구분하고 정보의 깊이를 조절하는 난이도 선택기능이 있어 사용자의 수준에 따라 정보가 제공된다.

이렇듯 우리에게 현실적으로 필요하고 유용한 기능만을 집약한 어플이 '건축로드'다. 처음 이 프로젝트의 시작은 건축이 인증샷의 뒷배경으로만 소비되는 아쉬움에서 비롯되었다. 건축은 건물 그 이상의 가치가 있으며, 우리는 그로부터 자유로울 수 없기에 우리들의 일상인 건축에 주의를 기울이길 바랐다. 우리는 단순히 구경하는 '관람'의 태도에서 작품을 이해하고 즐기며 평가하는 '감상'의 태도로 건축에 임해야 한다. 고로 그 변화에 일조하고자 이 프로젝트를 제시하는 바이다.

세종대 건축학과 선배들이 이야기해주는

건축사사무소 이야기

대학생활과 취업준비, 포트폴리오부터
대형건축사사무소와 아뜰리에의 차이와 장단점



12 곽민준
삼우종합건축사사무소
3년째 근무 중
@minpnnw

13 박소연
한울건축 아뜰리에
3년째 근무 중
@qkrttth

Q1. 간단한 자기소개 부탁드립니다.

소 : 안녕하세요 박소연입니다. 저는 건축학과 13학번을 졸업하고 한울건축을 다니고 있어요. 3년 가까이 이 곳에서 실무를 쌓고 있고 곽민준과 함께 '현상설계'라는 건축하는 그룹을 만들어가고 있어요.
현재 제가 경험하는 것들이 '현상설계'를 만드는데 있어 도움이 되길 바라면서 실무를 쌓고 있고, '현상설계'는 저에게 있어 가장 구체적으로 그리고 있는 미래에요.

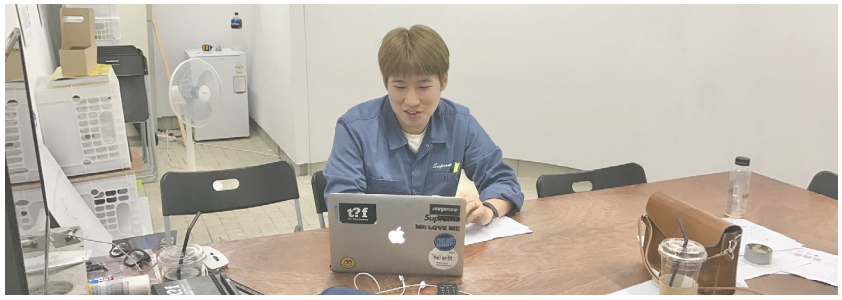
민 : 저는 건축학과 12학번을 졸업하고 삼우종합건축사사무소를 다니고 있어요. 그리고 박소연과 함께 현상설계라는 건축하는 사람들의 그룹을 만들어가고 있어요. 현상설계 소개를 하자면 '사회, 문화적 현상에 주목하고 질문하여 우리의 태도와 관점을 담아 찾아낸 가능성을 매체와 형식에 구애 받지 않고 다양한 방식으로 대안적 해결책을 제안하는 건축하는 사람들의 그룹' 이에요. 저와 소연이의 현재 진행형 꿈이라고 생각해요.

Q2. 대학 생활을 하면서 건축사가 되기 위해 어떤 것을 준비하셨나요?

소 : 저는 대외활동을 많이 했어요. 대외활동은 학교 동기들과 세운상가에서 일하시는 분들 찾아서 인터뷰하고 잡지 발간하는 활동도 했고, 그 중 가장 기억에 남는 활동은 4학년 끝나고 휴학 기간 동안 space 잡지에서 다른 학교 학생들이랑 모여서 활동했는데 그 기간 동안 여자 건축사로서 고민, 여자 건축가란 주제로 현직에서 활동하시는 여자 건축가 분들을 만나 인터뷰를 하고 그 뒤에 책으로 만드는 활동을 했습니다. 그 외에 대형회사에서 인턴도 해보고, 아뜰리에서 아르바이트도 해봤어요.

민 : 저는 1학년 때 '리폼'. 2학년 때 '리폼' 회장을 했어요. 그 후 군 제대 후 공간학생기자하고, 거기서 다양한 사람들 만나보니까. 학교가 좁게 느껴졌어요. 어떤 프로젝트를 해서 어떤 생각을 하는 지 많이 들어서 공간 잡지 활동을 하면서 공간을 재생하고 리서치한 경험을 학교에 이식하고 싶었어요. 그래서 '누구나 테이블'을 설립했고. '공간 빈칸'을 만들었어요.





Q3. 대학 생활을 하면서 진행했던 프로젝트 중 가장 기억에 남는 프로젝트는 무엇인가요?

소 : 저는 디테일수업이요. 우리 학교 특성인지 모르겠지만, 모형에 대한 중요성이 떨어지는 거 같았는데 아뜰리에 와보니 모형을 만듦으로써 공간감을 보고 설계가 달라지는 경우도 많아요. 이런 걸 보니 학교 때는 모형이 아니라 3D 툴이나 도면으로만 설계를 하려고 했는데 특히 디테일은 모형으로 마감을 쳐서 그 때 만들었던 모형의 경험들이 되게 즐거웠어요. 모형을 더 많이 만들어볼걸 아쉬움도 남고요.

민 : 저는 '누구나 테이블' , '공간 빈칸' 만든 것이 도움이 되었어요. 우리는 공간을 만드는 학문인데 그러다 보면 설계라는 것에 포커싱이 돼서 공간의 물리적인 환경에만 신경쓰게 돼요. 디자인 한다는 말도 아쉬운 거 같아요. 공간을 만들면서 기획하고 설계하고 시공해보면서 끝에 운영까지 해보는 경험. 공간이라는 것이 탄생하고 어떻게 이용되는 지 쭉 경험해보고 손 안 닿는 곳 없이 공간을 만들어보니까 도움이 많이 됐던 것 같아요.

Q4. 설계를 하면서 본인만의 컨셉을 잡거나 아이디어를 떠올리기 위해, 혹은 영감을 얻기 위해 주로 어떤 노력을 하시나요? 아무리 시간을 써도 명쾌한 해답이 나오지 않을땐 어떻게 하시는 편인가요?

소 : 저는 컨셉이 잡기 어려울 땐 목표를 설정하거나 설계하고 싶은 공간의 이미지를 상상하곤 합니다. 이번 프로젝트는 새로운 프로그램을 설정해서 그에 맞는 설계를 해봐야지 라던가 좋은 공간의 이미지를 참조하여 레퍼런스를 두고 설계를 해요.

민 : 저는 제안해야되는 것의 사회적, 문화적, 경제적 등 다양한 측면에서 관찰하는 것에서부터 시작해요. 이러한 과정에서 제안이 어떠한 이야기를 풀어낼 수 있을지 그리고 그 이야기가 전과 달리 어떤 새로운 가능성을 갖는지 찾아보고자 해요. 그리고 이를 위해 질문이라는 형식으로 생각을 정리하고 이에 건축적 대답을 찾기 위해 노력해요. 명쾌한. 해답이 나오지 않을 때는….많이 봐요. 관련된 책도, 영화도, 유튜브도 일단 많이 보려는 것 같아요.

Q5. 건축사사무소를 가기 위해서는 포트폴리오가 중요한데, 준비하신 과정에 대해 설명부탁 드려요.

소 : 본격적으로 시작한 건 5학년 1학기 끝나고 여름방학부터 시작했어요. 같이 동아리 방에서 방학 내내 준비를 했는데 매일매일 하되, 몇 시간 이상씩 하자라고 목표를 잡았고 처음에는 순서도 고민하고 어떤 프로젝트를 넣어야 될지도 고민을 하면서 레이아웃을 크게 잡고 마지막에는 속도가 붙어요. 같은 시간 내에서도 초반에는 10퍼센트 했다 하면 후에는 더 큰 결과를 냈어요. 초반의 꾸준함이 큰 도움이 된 거 같아요. 재작업은 딱히 하지는 않았어요.

민 : 대학생활이 길잖아요. 근데 건축을 한 수많은 시간들을 짧게 누구한테 보여주는 것이 기분이 좋지 않지만 그것을 어떻게 보여줘야 될지 고민을 많이 했어요. 내가 도시와 건축을 어떻게 생각하는 지 효과적으로 보여주고 싶었어요. 가지고 있던 관점, 태도에 맞춰 했고 편집, 기획을 꽤 오래했어요. 포트폴리오 제목도 있었고 순서라든지, 각각의 프로젝트도 이름대로도 안하고. 포트폴리오 안에서 질문을 하고 그 질문 뒤에 리서치, 설계. 투시도 등 과정이 내가 생각하는 건축적인 대안, 가능성이라고 생각을 했어요. 그 때는 진짜 진지했는데 지금 생각해보니 조금 부끄럽네요.(웃음). 다 질문으로 제목을 했어요. 목차를 포함해서. “~~하지 않을까?” 라고 제목을 정해서. 기획이 오래 걸렸고 나머지는 순탄하게 흘러갔어요. 말이 기획이지 속으로 생각을 많이 했어요.(웃음)

Q6. 포트폴리오를 준비할 때 자신의 건축적 가치관을 잘 표현할 수 있는 노하우가 있을까요?

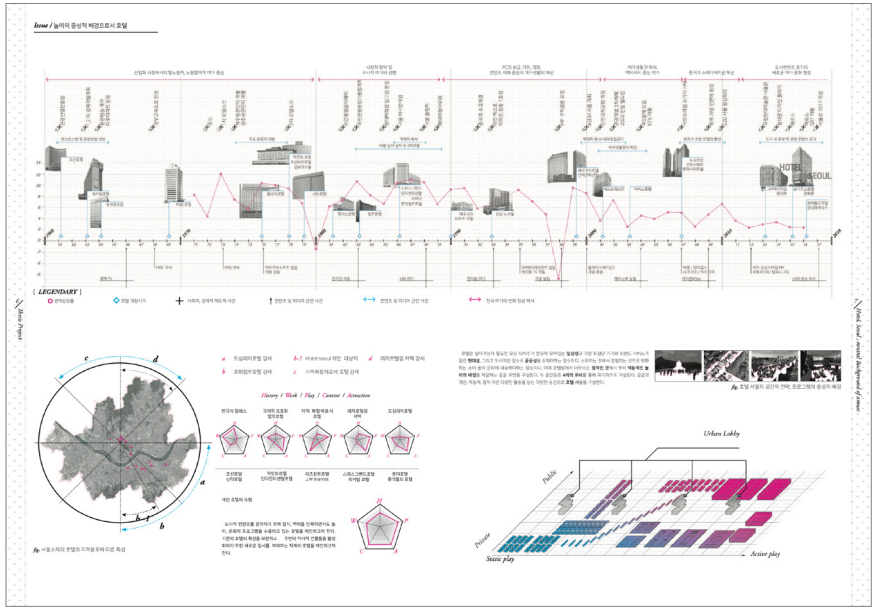
소 : 저는 취업 포트폴리오를 준비할 때 저만의 건축 가치관이나 저만의 고유함을 표현하지는 않았던 것 같아요. 대신 저는 제가 했던 설계나 대외활동, 여행 등 대학생활 때 제가 경험했던 것들을 모두 보여주려고 했어요.

민 : 저는 제가 프로젝트를 할 때 어떠한 태도와 관점을 가지며 하는지 보여주고 싶었어요. 그래서 포트폴리오 제목을 After Question이라고 지었어요. 질문을 통해 그 건축적, 도시적 대답과 새로운 가능성을 찾는 과정을 포트폴리오에 담으려고 노력했어요.

Q7. 포트폴리오에 자신이 했던 설계 말고 어떤 내용이 들어가면 좋을까요?

소 : 포트폴리오는 저를 요약해서 보여주는 것이라고 생각해요. 설계뿐만 아니라 사진을 찍는 취미가 있으면 내가 찍은 사진, 그림, 글 등으로 설계뿐만 아니라 다른 것들로도 자신을 표현하는 것은 또 다른 무기라고 생각합니다.

민 : 건축 포트폴리오라고 해서 건물, 도시일 필요는 없다고 생각해요. 매체에 상관없이 건축을 매개로 한 활동이면 좋을 것 같아요. 그래서 저는 김영욱 교수님 공간과 사회 수업에서 리서치 과제를 넣기도 했고 ‘누구나 테이블’에서 했던 대외활동을 넣기도 했어요.





Q8. 아뜰리에와 대형건축사사무소의 차이를 알려주세요.

소 : 프로젝트 규모의 차이가 있을 거 같아요. 말 그대로 대형 사무소는 큰 규모로 많이 할 거 같고 아뜰리에는 개인 건축주가 의뢰하는 설계가 많고 현상을 통해서 대학교 건물도 많이 하고 나름 큰 것도 많이 하는데 대형사무소 다니시는 분들 말 들어보면 작다고 생각하면 돼요. 규모의 차이가 확실히 있는 거 같아요. 일의 진행방식도 있어요. 저희(아뜰리에)는 손수 도면을 다 그리는데 상세도부터 입·평면 다 그리고, 구청에서 받는 허가를 위한 도면도 직접 다 그리는 게 다른 거 같아요. 규모가 작다 보니 하나하나 다 설계하고 상세히 고민해요.

민 : 좀 어려운 질문인 거 같아요. 제가 생각하기에는 많이 겹쳐있어요. 비슷한데 지향점이 달라요. 지향점이 다르니 무게중심을 두는 곳이 다르다고 생각해요. 아뜰리에서도 인턴 해보고 대형에서 일하면서도 느끼는 건데 공간을 남길 것인지, 이익을 남길 것인지. 쉽게 얘기하면 저희(대형)는 사람 한 명 한 명이 일정 금액이 들어가요. 아뜰리에는 그 사람의 목적이 공간이라면 우리는 그 공간을 위해서 어떻게 효율적으로 인적 구성을 하고 시간을 투여하여 이익을 남길 수 있는 지 고민하는. 그렇다고 공간을 고민하지 않는 것도 아닌. 그래서 대형이 더 비쌀 때가 있어요(인건비). 도면을 맡기면 우리는 평·입단 하면서 인허가라든지 그런 절차를 수행해요. 저는 규모의 차이보다는 시스템의 차이라고 생각해요. 원래는 아뜰리에가 있고 중형이 있고 대형이 있었는데 중형이 점차 없어지는 추세인 것 같아요. 대규모인 리조트, 호텔 같은 것도 대형만 하는 것도 아니고 아이템들이고 겹치고 경계가 무너지고 있는 것 같아요.

Q9. 가장 궁금했던 질문 중 하나인데요, 야근 빈도 수는 어떻게 되나요?

소 : 제가 일하는 아뜰리에는 많아요. 보통 10~11시까지 하고 12시까지 할 때도 많아요. 안하는 아뜰리에도 많이 있는 거 같아요. 대신 출근 시간이 자유로워요.

민 : 일하는 시간으로 따지면 아뜰리에와 비슷해요. 8시 출근하고 8시 퇴근. 대신 주 52시간은 잘 지켜줘요. 야근 수당도 챙겨주고요. 어딜 가고 싶으신지..?

-아직 고민 중이에요. 둘의 차이를 잘 몰라서. 추천 해주시면 좋을 거 같아요.

민 : 가서 직접 겪어 보는 것을 추천해요.

소 : 인턴을 해서 경험 하는 것을 추천해요. 아뜰리에 체험을 했을 때는 같은 스튜디오 선배를 통해 가게 됐고 인턴은 삼우건축사사무소에서 했어요.

-인턴 하고 싶은 데 아직 할 줄 아는 게 없어요.

소 : 대형에서 인턴 했을 때는 도면은 거의 안 그렸고, 모델링이나 모형을 많이 작업했어요. 아뜰리에서 아르바이트 했을 때도 모형을 많이 만들었어요.

민 : 아뜰리에 인턴을 했을 때 8주 동안 현상을 3개를 진행해서 아이디어를 낼 기회가 많았어요. 내 아이디어가 들어간 설계서가 있어서 뿌듯했어요.

Q10. 경제적인 부분을 제외하고 이 직업에 매력적인 부분이 무엇인가요?

민 : 경제적인 부분을 왜 제외하는 거에요? (웃음)

소 : 저는 이게 매력적인 이유가 디자이너가 계획했던 것들이 점점 구체화되는 것 같아서 상상했던 것들이 실체화가 되는 과정들을 보는 것이 엄청 매력적인 것 같아요! 그런 과정 속에서 정말 지어지는 순간이 다가올 때 정말 설렐 때 그것이 가장 매력적인 것 같아요.

민 : 원래 설계라는 산업 자체가 전체적으로 건물이나 건축 산업에 있어 굉장히 하단에 있어요. 어떤 건물을 짓기 위해 은행에서 돈을 굴리잖아요? 돈을 굴리는 사람이 있고 그 사람이 부동산 개발업자한테 그걸 맡기고 그걸 맡겨가지고 어디에 맡기고 또 어디에 맡기고, 맡기고, 맡기고 하다가 마지막에 '설계용역'이란 걸 저희가 하는 거거든요. 그러니까 산업 구조상 엄청 못 벌 수 밖에 없는 구조이긴 해요. 그러니, 당연히 돈을 많이 벌 수 없는 직업인 거죠. 눈물이 조금 나네요. 근데 경제적으로 정말 못 버냐? 그건 아닌 것 같아요. 생각보다 괜찮아요!

소 : 맞아요.

민 : 아뜰리에와 대형이 그렇게 차이가 없는 것 같아요.

소 : 아뜰리에는 연봉 인상률이 높아요, 예를 들어, 좋은 일이 있으면 현상이 당첨된다거나 뭐 이런 좋은 일이 있으면 연봉이 인상될 수도 있고 이런 기회가 있긴 있어요.

민 : 대형에서 일하는 것의 매력적인 부분은 체계가 잘 갖춰있어요. 그리고 내가 일한 다는 것이 가치로 환산되는 것이 조금 있어요. 아뜰리에같은 경우 사람을 가는 경우('믹서기에 간다'의 간다.)가 있는데 우리는 사람이 다 인건비에요. 이런 것들이 일을 할 때 계획을 세우는 거예요. '이 프로젝트는 사람이 몇 명이 필요하고 어느 기간 동안 해야 이익이 난다'라는 계획을 세우지 않으면 프로젝트 시작을 하지 않아요. 이런 것을 실행 계획이라 하는데 그런 실행들이 나와 있고 만약 시간이 오버되면 사람을 줄이던가, 일을 줄이던가, 일을 빨리 하던가, 이런 식으로 조치들이 다 있어요. 그러다 보니 일을 효율적으로 해야 하는 것이 있는 것 같아요. 체계가 좋은 자료도 많고 회사 내의 데이터 뱅크 같은 서비스가 있어서 다른 프로젝트들도 볼 수 있고 이런 누적자료의 체계가 좋은 것 같아요.

소 : 그리고 저희는 소장님이 오랫동안 건축을 하신 분이다 보니 그분을 통해서 듣는 건축 뒷이야기가 재미있어요. 건축 역사들을 얘기해주시는 게 엄청 재미있어요.

Q11. 그럼 반대로, 혹시 회사에서 아쉬운 점이 있으신가요?

소 : 저는 뭔가 개인이 부담감을 많이 느껴야 하는 분위기가 너무 아쉬웠어요. 그만큼 성취감도 크지만 뭔가 개개인한테 책임감을 조금 많이 느껴야 하는 상황들이 많아서 아쉬운 것 같아요.

민 : 장점이지만 아쉬운 건 시스템인 것 같아요. 너무 체계적이라 그런 것 같아요. 아쉬운 점은 많은데 하나만 꼽자면 책임과 권한이 엄청 작아요. 책임이 작은 대신에 권한이 작아요. 그래서 프로젝트가 일하는 대로 흘러가기 쉬운 구조에요. 사람들이 대개 잘하는 사람들이다 보니 어떻게든 잘 되지만 그런 것들에 애정을 갖기 조금 힘든 구조에요. 그래도 그 중에서도 애정을 가지는 구조이죠..

소 : 저희는 권한은 많지만 책임감도 많은 구조입니다.





Q12. 회사를 다니시면서 학생 때 이것만은 꼭 해봤으면 하는 것이 있으신가요?

소 : 대외활동을 꼭 해봤으면 좋겠어요. 다른 학교학생들을 만날 수 있는 기회를 가졌으면 해요. 공간 학생기자단 활동을 하면서 건축하는 친구, 도시하는 친구, 미술 하는 친구 등 다양한 학과 학생들과 건축이라는 공통점을 가지고 어떤 결과물을 낼까? 라는 고민을 함께 했어요 그 때 당시, 여성건축가들을 인터뷰해서 책으로 만들어보자 라는 주제를 가지고 함께 활동했었어요. 친구들과 함께 여성건축가들을 일일이 찾아가고 책을 함께 만들었었어요. 책을 내려면 돈이 있어야 하는데 텀블벅이라는 후원시스템을 통해서 얻었었죠. 이런 일련의 과정들은 혼자서는 절대 못했을 거예요. 다양한 사람들과 함께 했기에 가능했었던 것 같아요.

민 : 일을 만들어서 벌려보았으면 싶어요. 건축학과 다니면 대부분 땅과 프로그램이 다 제시되어있어요. 공모전도 그렇고. 남의 규칙이 아닌 내 규칙으로 프로젝트를 쭉 이어가 보는 그런 경험을 해보면은 학생 이후에도 자기 페이스를 조금 가져갈 수 있는 것 같아요. 지금까지 남의 규칙으로 했었고 회사에 와서도 건축하고 싶은데 공모전 아니면 뭘 해야 할지 모르는 사람들이 있어요. 근데 그런 것이 아닌 조금 의미 있고 자기의 페이스를 만들어갈 수 있는 시간을 가졌으면 좋겠어요.

Q13. 원하는 곳에 들어가기 위해 이 정도까지도 준비해봤다, 하는 경험이 있으신가요?

소 : 원하는 곳에 들어가기 위해서는 아니지만, 5학년 1학기 때 이미 졸업 설계를 했는데 이제 방학 동안 다시 포트폴리오를 준비하면서, 졸업 작품을 제가 하고 싶은 걸 하고 싶었거든요. 그 때 당시 감옥 설계를 했었는데 온전히 나 혼자 디자인 해보고 모형도 만들어보자. 라는 마음으로 방학 때 포트폴리오를 준비하면서 공모전 준비했던 경험이 있어요. 회사를 위해 한 건 아니지만 학교 마지막으로 해보자 하는 마음으로 했던 경험이 있어요.

Q14. 설계사무소를 가고 싶어하는 학생들의 질문입니다. 내가 면접관 이라면 이 회사에서 바라는 인재상이 무엇일까요?

소 : 저는 모든 일에 궁금한 사람. 모든 일에서 즐거움을 찾는 사람. 이런 사람이 더 오래있을 것 같아요. 예를 들면, 모형을 만들면서 자신이 뭘 배울지 찾고 즐거움을 찾는 사람이 좋을 것 같아요.

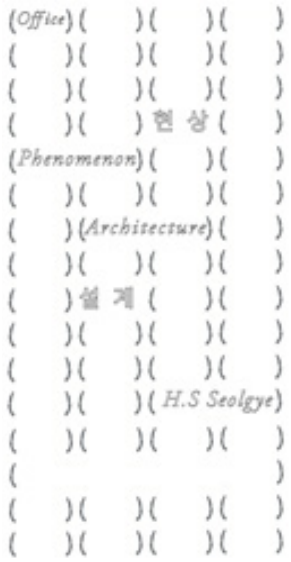
민 : 대형은 다양하게 뽑아요. 공부를 잘하는 사람도 뽑고, 디자인 잘하는 사람도 뽑고, 엄청 다양하게 뽑는 것 같아요. 그래서 대형에서 바라는 인재상은 잘 모르겠어요. 각자 다른 점이 있는 것 같아서. 저하고 소연이하고 같이 하고 싶은 스튜디오가 있어요. 현상설계(@hs_seolgye)라고. 그걸 나중에 하고 싶은데 그래서 거기 사람을 뽑는다고 생각하고 답을 하자면, 열심히 한다거나 무엇이든 잘한다 라고 어필하는 친구 말고 자신이 이 회사 와서 무엇을 얻어 갈 건지 얘기하는 친구를 뽑고 싶어요. 자신이 이 회사를 어떻게 이용할 것인지 생각이 있는 친구였으면 좋겠어요. 솔직히 어디를 취업하든 그곳이 평생직장이 절대 아닐 텐데 이 친구도 나에게 필요한 걸 얻어가고, 나도 이 친구에게 필요한 걸 얻어갔으면 좋겠어요. 본인이 이 회사를 통해 무엇을 얻어갈지 알고 있으면, 본인이 무엇이 부족하고 무엇을 잘하는지에 대한 감각이 있을 거라는 생각이 들었어요.



Q15. 앞으로 본인의 목표는 무엇인가요?

소 : 앞에 말한 것과 같이 현상설계를 함께 하는 게 목표입니다.

민 : 네. 저도 건축하는 사람들의 그룹을 만들고자 하는 것이 목표예요. 그래서 작년에 학교 후배들과 함께 '정책연구공모'나가서 2등하고 1000만원 탔거든요! 지금도 후배들과 그런 작업들을 계속 하고 있어요.



Q16. 건축사사무소를 꿈꾸는 후배들에게 이건 꼭 명심해라, 꼭 준비해라 하는 점이 있을까요?

민 : 가까운 옆 사람을 너무 오래 보지 않았으면 좋겠어요. 주변에서 하는 걸 보고 '아 난 아직 저거 안했는데' 하는 초조함을 느끼지 않았으면 해요. 근데 학교를 다니다 보면 그런 게 느껴지거든요 옆에서 어떤 걸 하면 '나도 저걸 해야하는 건가?' 라는 생각이 들거든요. 근데 그렇게 시작하면 힘이 실리지 않는다는 느낌이 들어요. 그러니 자기 페이스를 가지고 나아갔으면 좋겠어요. 대신 그렇다고 아무 것도 하지 않는 건 안돼요. 멀리보고 했으면 좋겠어요.

소 : 저도 비슷한 것 같아요. 학교 안의 모습이 다가 아닌데. 예를 들면, 스튜 점수가 다가 아닌데 스튜 점수로 본인을 평가할 필요가 전혀 없어요. 그리고 대외활동 추천했는데 다른 학교 학생들을 만나면서 생각도 넓어지고, 학교 안의 모습이 다가 아니란 것이 느껴지거든요. 그래서 저는 학교 안의 세계가 다가 아니다 라는 걸 알고 그런 다른 세계를 경험해봤으면 좋겠어요.

Q17. 세종대학교 건축학과 선배님께서는 후배들에게 이 직업을 추천하고 싶으신가요?

소 : 건축을 꼭 해보고자 한다면 추천해요.

-그 길이 다른 길로도 빠질 수 있는 길이 다양한가요? 아니면 건축사무소에 한정적일까요?

소 : 다양하죠. 건축 공무원인 친구들도 있고, 건축 잡지사에 들어간 친구도 있고 길은 다양한 것 같아요

민 : 회사에 와서도 건축을 베이스로 다른 곳으로 나가는 경우도 많은 것 같아요. 졸업 후 회사를 고른다고 평생직장으로 남는 것도 아니고 처음에 배울 수 있는 태도를 배울 수 있는 것 같아서 저는 대게 추천해요.

Q18. 대학원 고민도 있는 친구들이 많은데요, 석사를 가면 대우가 달라지나요?

소 : 저희는 진급이 빠르고 그런 것은 없는데 진급도 평등하게 시작해요.

민 : 진급이 빨라요. 사실 그런 것이 아니라, 제가 아는 바로는 석사에서 논문을 쓰는 것은 문제를 제기할 수 있는 능력을 키우는 거래요. 그래서 석사 논문이 해결책을 가지고 있는 것이 아니라 어떤 상황에 문제를 제기할 수 잇느냐? 에 초점이 맞춰져 있고 박사의 경우, 문제를 제기하고 거기에 대한 해결책을 제기할 수 잇느냐에 초점이 맞춰져 있대요. 대학원 석사를 가는 건 학사 때도 할 수 있는 건데 그걸 더 날카롭게 제기할 수 있는 그리고 본인의 관심의 폭과 깊이를 넓히고 시간을 확보하는 것 같아서 만약 심적으로나 시간적, 경제적으로 여유가 된다면 (대학원 석사를) 하면 좋을 거 같아요.

Q19. 마지막 질문입니다. 저희 이번 이어북 컨셉이 코로나입니다. 입사 후 코로나 전과 후의 근무 기간이 비슷할 것 같은데, 어떤 점이 다른가요? 많이 다르다면 어떻게 극복했는지 궁금합니다.

소 : 근무시간이나 야근은 그대로였어요. 팀 작업이 조금 달라졌어요. 시청 허가 같은 것들이 비대면으로 바뀌고 그 전에는 직접 발로 뛰는 일이 많았는데 비대면으로 바뀌어서 제출하고 결과를 메일로 받는 등 행정 절차가 많이 줄었어요. 건축주와의 미팅 할 때도 그룹 콜로 회의를 한 적도 있어요. 재택근무는 따로 하지는 않았어요.

민 : 재택을 3개월 정도 했어요. 집에서 일하다보니 일하기가 쉽지 않았어요. 아직 직급이 낮아서 컨펌을 받고 진행을 해야 되는데 의사소통이 쉽지 않았어요. 본부가 있으면 일정 인원을 의무적으로 재택을 시켜야 되요. 서버에서 파일을 모으고 각자 컴퓨터에서 작업을 하는 방식으로 했는데 회사가 아닌 각자 재택에서 하다 보니 아뜰리에스러워진 것 같아요. 시스템의 영향을 많이 받는다고 생각을 했는데 개별로 작업을 하고 개별의 권한과 담당. 책임감이 커지니 오히려 아뜰리에스러워졌어요. 모형을 안 만드니 평평한 매체로 봐서 한계가 느껴졌어요. 평면 구성에 초점이 맞춰지는 설계가 된 거 같아요. 모델링을 하다 보니 말이 되지 않는 부분도 생겼어요.

Youtube

Editor. 심동영, 양희빈, 최재은, 한서희



@huamarchive

Editor 한서희/양희빈/심동영/최재은

골목길 생명 불어넣기

프로젝트 후암

Q1. 도시공간협동조합 건축사사무소에 대한 간단한 소개 부탁 드립니다.

저희는 2014년에 설립한 협동조합형태의 건축사사무소에요. 협동조합이란 법인의 형태가 주식회사가 아닌, 협동조합 형태의 법인을 갖는 사무소라고 봐주시면 될 것 같아요. 저를 포함해서 같은 대학교, 대학원에서 공부한 선후배들이 만들었어요.
사실 흔히 생각하는 건축사사무소처럼 하는 일들도 있겠지만, 저희는 현재 소규모 지역 재생이라던가, 주민들과 함께하는 참여 디자인, 공동체 분야에서의 전문가로서의 역할 등을 하고 있어요.

Q2. 저희가 후암 관련해서 많이 찾아보았는데, 가장 많았던 이야기가 공유 프로젝트였어요. 이에 대해서 간단히 소개해주세요.

사실 프로젝트 후암의 키워드는 공유는 아니고, 마을과 집이었어요. 공유도 중요하긴 하지만 프로젝트 후암을 실현하기 위한 수단인 것이고 목적은 아니에요. 프로젝트 후암을 소개하자면 크게 두 가지에요. 하나는 마을 아카이빙인데 후암동의 오래된 집들을 건축가들이 할 수 있는 방법으로 기록하는 작업들이 큰 축이고, 또 다른 하나의 큰 축은 우리가 흔히 공유공간이라고 하는 공간을 만드는 작업들이에요. 저희는 그걸 지금까지는 '집 밖으로 나온 우리 동네 공유 공간'이라는 키워드로 정의를 했었어요. '집 밖으로 나온 우리 동네 공유 공간'은 사실은 동네와 집에 대한 고민에서부터 출발을 한 거였죠. 집이라는 게, 특히 서울에서의 집이라는 게 높은 땅값 또 높은 집값들로 인해 주거비 비용이 점점 높아지고 저를 포함해서 여러분들 같은 청년 세대들이 내 집을 마련한다는 것이 점점 더 어려운 상황이다 보니, 집이라는 공간이 점점 작아졌죠. 그래서 부모님과 함께 살던 집에서 많은 것을 하던 공간들을 담아내기가 어려워져요



도시공감 협동조합 건축사 사무소 일동

그런데 저희가 선택한 방법은 주거 자체를 새로운 모델로 제시하는 것은 우리가 건드리기에 너무 큰 범위이고 접근하기 어려우니, 휴식을 취하고 숙면을 취하는 이런 기능은 두고, 과거에 집에서 했다고 생각되는 일상의 공간들. 예를 들면 친구와 함께 밥을 먹거나, 책을 보거나, 큰 화면으로 영화를 보는 등의 평범한 일상의 것들을 집이 아닌 집 밖의 공간에서 할 수 있도록 만들어보자. 이것들을 집 밖으로 꺼내서 하나의 마을이 집처럼 만들어진다는 개념이에요. 그래서 '공유'라는 키워드는 이것을 실제로 운영하고 기획하고 돌리려면 공유 공간 형태가 되어야 가능하겠다고 생각해서 쓴 수단인 거에요.



Q3. 사이트를 후암동으로 정한 이유가 궁금해요. 또 후암동에 대해 어떻게 생각하시나요?

사실 특별한 이유가 없어요. 설계시간에 사이트 분석을 하잖아요. 후암동에 들어오기 전에 그런 분석을 해서 이 곳이 우리가 하려는 것을 하기에 최적이라고 생각해서 선택한 것이 아니에요. 일단 아무런 계획 없이 사무실을 먼저 만들었고, 다만 무엇이 됐든 동네에서 우리만의 이야기를 만들어가고 싶다는 것만 있었어요. 예를 들면 건축가는 클라이언트가 없으면 실현이 안되잖아요. 그렇게 클라이언트가 있어야 하는 일 말고 우리 자체가 우리 도시공감이라고 하는 이름으로, 동네를 기반으로 하는 사업이 있었으면 좋겠다 하는 생각만 있었어요. 그래서 뭘 할지를 정하는 것보다 우리가 머물고 싶은 동네를 찾는 게 우선이었어요. 자연스럽게 종로나 용산이나 중구나 사대문 등 저층주거지가 많은 성곽을 주변을 많이 돌아다녔어요. 그렇게 돌아다니다가 우연히 지인이 페이스북에 후암동 답사 사진을 올린 것을 보고 가보게 되었는데, 그냥 느낌이 좋았어요. 저희 사무실 같은 오래된 주택도 많고 남산도 있고 구릉지여서 경관도 좋아서 매력적이었어요. 이게 전부에요.



Q4. 후암동이 번화가가 아닌데, 이런 공간을 어떻게 알리셨나요?

실제로는, 너무 뻔한 거에요. 모두가 예상할 수 있는 인스타그램, 페이스북 정도? 적극적으로 저희 프로젝트를 알렸던 방법이나 뭐 이런 것은 없어요.
저희가 가능하면 방송이나 인터뷰 요청을 거절하지 않아요. 그래서 입 소문을 많이 탄 것 같아요.

Q5. 프로젝트 후암의 공간 이용 수요도가 궁금합니다.

연령대를 보면 20대가 가장 많아요. 공간별로 조금씩 다른데, 공간별로 보면 후암주방이라는 공간은 20대 초 중반이 가장 많아요. 대학생이거나, 대학생이 아니더라도 친구와 연인들끼리 약간의 분위기를 내며 밥을 해먹을 수 있는 공간이 딱히 없잖아요. 자취방을 잘 꾸며놓기도 쉽지 않고 그러다 보니 20대 초 중반의 수요가 가장 많아요. 서재 같은 경우는 40대 까지도 있어요. 거실 같은 경우는 거기도 한 40대까지.

Q6. 실제 지역 주민들이 많이 이용하시나요?

그렇지 않아요. 공간마다 차이가 있긴 하지만 대부분 주민들이 가장 많진 않아요. 주민들이 가장 많이 이용하시는 공간은 서재에요. 전체이용자의 50프로 정도 돼요. 그리고 주방과 거실은 80~90프로가 외부에서 오세요. 저희 공간 중에 단순 대관이 아닌 전시 공간으로서 늘 열려있는 공간이 후암 가록인데, 그 공간은 동네 분들 특히 아이들이 쉼터처럼 쓰기도 해요. 그 공간이 좀 특별한 케이스이긴 한데, 저희가 비용을 받고 공간을 대관하는 공간들은 대부분 외부에서 오시죠.

Q7. 각 공간들의 특징들이 명확한 것 같아요. 이 공간들의 위치를 선정한 기준이나 이유가 궁금합니다.

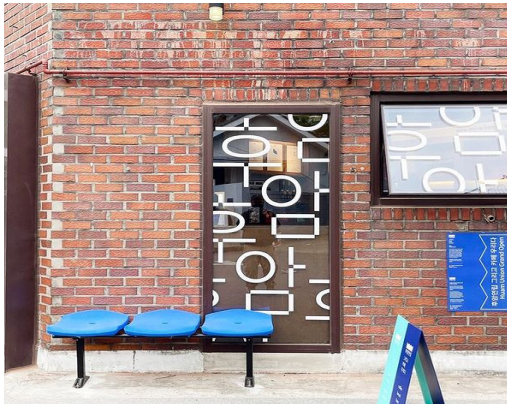
개별 공간들의 구체적인 이유가 있진 않아요. 처음에 만든 공간이 주방이었는데, 주방을 그 장소로 선택한 이유는 두 가지였어요. 하나는 후암시장과 가까워서에요. 식자재를 구입하러 다녀오기 좋으니까. 또 하나는 입면이 예뻐요. 그래서 선택하게 됐어요. 그렇게 선택을 해놓고 후암동에서 계속 지내면서 보니, 그 주방의 앞 길이 생활가로 같은 곳이더라고요. 번화가는 아니지만 동네사람들이 많이 다니는 길이요. 그래서 기왕이면 주방을 시작으로 우리 공간들을 그 길을 중심으로 만들면 좋겠다 라고 이야기가 됐어요. 그렇게 주방서재가 시작과 끝에 있으면 그 사이에 공간들을 만들게 되었어요. 저희 공간들이 모두 그 길에 있진 않지만, 그 길에서 조금만 가면 바로 나타나게끔. 지금도 그 길에 있는 상가들이 임대한다고 나오면 눈여겨보고 있어요.

Q8. 사용자가 생각지도 못한 방식으로 공간을 활용한 적이 있나요?

생각도 못할 정도가 아니긴 한데, 개인 크리에이터가 쓰시는 경우도 있어요. 재미있는 이용 사례를 보자면 주방은 요리를 좋아하시는 분이 매주 들리시는데, 요리를 해서 본인이 드시는 게 아니라 본인이 호스트가 되어 식당처럼 지인들에게 예약을 받는 거에요. 1인 식당처럼. 그런 약간의 프로그램 아닌 프로그램을 하시는 분이 있어서 기억에 남아요.

Q9. 사용자들이나 공간 이용 후기 중 기억에 남는 것이 있으신가요.

재미있는 후기가 많죠. 주방 같은 경우에는 방명록을 작성하고 있습니다. 요새 '다꾸'라고 다이어리 꾸미기처럼 스티커도 붙이시고, 그림도 그리시는데 그걸 제가 가끔 인스타그램에 올리고 있습니다. 그런데 방명록에 "이거 인스타그램에 올라갈까요?", "이건 인스타그램에 못 올라갈 것 같네"라고 작성하신 분들은 못하셨어도 제가 꼭 올려드려요. 그런 것들을 보면서 재미있는 것들이 많아요. 그런데 방명록을 보면 그 후기는 저희한테 남겨주신 게 아니에요. 서로 상대방에게 남긴 글이에요. "오늘 ~해줘서 고맙다.", "오늘 맛있더라."라고 작성하시는 분들이 많으세요. 그 방명록자체가 추억인 것 같습니다



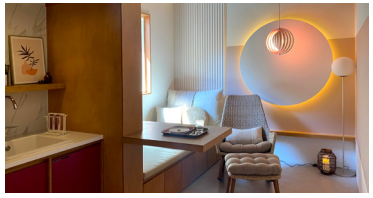
△ 준비 중인 안내소(카페)



후암주방

동네친구 OR 연인을 초대해 소소하지만 멋진 나만의 밥상을 차릴 수 있는 공유주방!

후암주방에서 멀지 않은 위치에 있는 '후암재래시장'에서 친구, 연인과 함께 장보고 주방에서는 함께 요리하며 인생에 추억한장 남겨보세요



후암별채

북적북적한 도시에서의 삶에서 벗어나고자 교외로 나아가는 사람이 많아진 지금
혹시 교외로 나가지않아도 도심속에서 온전히 나만의 시간을 즐기고자하는 분들을 위한 공간입니다.

따뜻한 물에 몸의 뉘이다 나와 나른해지면달콤한 낮잠을 청하며 자신에게 집중해보세요 .



후암가록

후암동의 오래된 집과 그곳에 사는 사람들의 이야기가 담겨져있는 곳

마을아카이빙 후암가록을 상설로 전시하며 때때로 '우리동네 어린이 작가 전 과 같은 젊은 작가들의 전시를 종종 하고있습니다.
후암가록은 무인으로 운영되며, 팝업쇼룸, 전시, 판매공간으로 대관도가능합니다



후암서재

나만의 서재에서 조용히 책을 보거나 간단한 작업을 할 수 있는 공유서재

낮에는 후암동 골목의 따뜻함을 밤에는 남산타워를 통한 서울의 모습을 보며 독서의 시간에 빠져보는 것은 어떨까요?



후암거실

손바닥만한 작은 화면으로 , 작은 원룸 속 노트북 화면에 의지해 넷플릭스 정주행을 해야하만 할까요..?
후암거실은 작은 사치를 통해 좋아하는 감독과 배우를 만나고, 작은화면에선 오롯이 감동을 전달받을 수없는 다큐멘터리를 즐길 수 있는 공간입니다



후암연립

후암동 로컬 카페인 [카페 우리다] 의 음료와 후암연립, 후암동의 이야기를 담은 다양한 굿즈를 만나볼 수 있는 공간입니다

자연의 리듬을 전하는 식품점 [밭으로]의 빵과 [끽비어 컴퍼니]의 맥주도 함께 즐겨보세요!

후암주방 후암별채

-위치: 서울시 용산구 후암35길 39 (후암동114-20)

후암주방

-이용시간: 오전 10시 ~ 오후 3시 / 오후 7시 ~ 오전2시
(최소 이용 가능시간 3시간)
-이용가능요일 : 평일(월~목), 주말(금~일)
-하루에 낮시간 / 저녁시간 각 1개 팀만 이용가능합니다

후암별채

-이용시간: 13시 ~ 24시 (최소 5시간 선택)
-이용인원: 1일 1명
미취학아동의 경우에만 동반 가능(비용 별도, 문의)

후암거실 후암연립

-위치: 서울시 용산구 두텁바위로1가길 47 (후암동134-1)

후암거실

-이용시간: 아침 . 09시 ~ 13시(4시간)
점심. 14시 ~ 18시(4시간)
저녁. 19시 ~ 24시(5시간)
- 아침, 점심, 저녁 중 선택하여 이용가능
-수용인원 최대 10인
- 대관의 경우, 4인 기준 최대 10인까지 이용가능



HUAM MAP

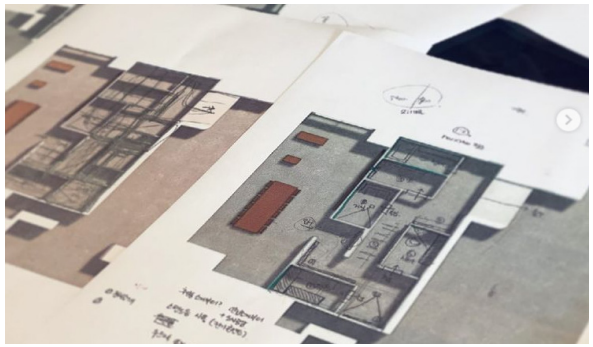
후암가록

-위치: 서울시 용산구 후암로 23길 32 (후암동109-31)
-운영시간: 오전 10시 ~ 오후9시
-전시 관람은 운영시간 내 상시 가능
-별도 전시, 쇼룸으로 대관 가능

후암서재

-위치: 서울시 용산구 두텁바위로길 69-1 (후암동164-13)
-이용시간: 오전 10시 ~ 오후 6시(8시간)
오후 7시 ~ 오전2시 (7시간)
- 하루에 낮 시간 / 저녁 시간으로 구분하여 이용가능
- 개인의 경우, 최대 3인 이용 가능
- 대관의 경우, 4인 기준 최대 10인까지 이용가능





Q10. 프로젝트 후암 중 다양한 공유공간이 있지만, 별채는 특히나 독특한 것 같아요. '후암별채의 '별채' 의미가 궁금합니다.

사실 이름을 지을 때 고민을 많이 했어요. 사실 '후암별채'도 특별하지만 저희의 기본적인 공간을 만드는 것이 집밖으로 나온 공유공간에서 시작했습니다. 그래서 주방, 서재, 거실 다음으로 내보낸 것이 욕조였어요. 후암별채의 메인 키워드는 욕조에요. 과거의 집에서 큰 욕조가 다 있었는데, 요즘은 욕조가 다 없어진 추세에요. 왜냐하면 크기는 큰데, 사실 자주 쓰지 않잖아요. 저 어렸을 적에는 욕조에 배추를 절여놓고 그랬어요. 아무래도 크니까. 욕조라는 게 없으면 아쉽고, 있으면 잘 쓰지 않는 것이에요. 그런데 또 코로나 19가 아니더라도 대중목욕탕은 잘 안가요. 반신욕 하고 싶고, 분위기 잡고 싶을 때는 호텔을 가거나 일본 여행을 가잖아요. 그럼 굳이 그렇게까지 하지 말고 짧게 반나절 머물면서 반신욕도 하고 쉬는 공간, 그게 사실은 별채였어요. 핵심은 욕조인데 이름을 짓다 보니 다른 것처럼 후암 욕실, 후암 목욕도 이상해서 뭘 붙여도 직관적으로 다가오지 않고 리스크도 있었어요. 외부에서 봤을 때 욕실이라 하면 이상한 시선 혹은 여러 가지 이유 때문에 다른 이름을 지어야 할 것 같아서 사랑채, 본채처럼 별도의 쉬는 공간이라는 의미로 별채라는 이름을 지었습니다,

Q11. 공유하는 서재의 경우 책을 어떻게 채워 넣어야 효과적일지 고민되었을 것 같다. 해결방법? 또 새로운 책들은 계속 출간되고 있는데, 서재의 책들도 주기적으로 바뀌는 건가?

우선은 개인 서재처럼 저의 취향이 담겨 있습니다. 어쩔 수 없이 우리가 서점에서 책을 사는 것처럼 분야별로, 베스트셀러에서 고르진 않았습니다. 처음에 책을 채울 때는 제가 소장하는 많은 책들과 사무실에 있던 책들을 가져다 놓았습니다. 그런데 저도 그렇고, 사무실도 그렇고 하는 일들이 이렇다 보니까 지역에 대한 것들, 그리고 건축 관련 책도 꽤 있습니다. 건축 책이어도 전문적인 서적보다는 일반인 분들도 보기에 편한 책들, 그리고 디자인 관련 책들이 다른 책보단 많은 것 같아요.
그런데 책 분야의 균형을 맞추기 위해서 일반 소설을 가져다 놓기도 했고, 주변에서 책을 주시기도 하셨습니다. 이웃 분들, 지인 분 들이 후암서재에 책을 주고 싶다고 하셨어요. 그 덕분에 평준화라고 할까요? 책이 골고루 섞이게 되었던 것 같아요.
그 이후에 저희가 책을 구매하는 것은 특별한 규칙이 있진 않습니다. 계속 매달 몇 권씩이라도 채워놓는 편입니다. 꼭 베스트셀러에서 구매하진 않습니다. 저도 그렇고 여러 분들도 하는 일이 건축이다 보니까 답사를 많이 다니잖아요? 답사까진 아니더라도 유명한 곳에 놀러 가듯이, 괜찮은 독립 서점 같은 곳을 곳곳 다니다가 책을 몇 권씩, 두세 권씩 사요. 물론 그 책이 대형 서점에도 있을 수 있지만, 대형 서점에서는 베스트 셀러처럼 마케팅 전략에 의해 깔리는 책이 많은데, 독립 서점 같은 경우에는 그렇지 않잖아요? 독립서점에 가서 맘에 드는 책을 고릅니다. 아무래도 저희의 관심사가 반영되긴 하겠죠? 그런 책들을 구입해서 놓으면 후암 서재에 와서 책을 보시는 분들이 색다르게 보시는 것 같아요. 오시는 분들 중에는 독립서점을 많이 다니시는 분들도 계시지만, 아닌 분들도 계시잖아요? 그러면 대형 서점에서는 쉽게 찾지 못하는, 한쪽 구석에 있던 책들, 아예 없는 책들인데 후암 서재에 와서 보시고 재미있는 책들이 많다고 반응해주시기도 해요.



Q12. 후암동 프로젝트를 보면 대부분 소수 인원만 예약하여 운영되고 있는데, 유지하는 데 어려움은 없으신가요? 그리고 공간의 유지 · 관리하는 방법이 궁금합니다.(수익구조와 연관, 지원금을 받는 것인지 아니면 자체 수익모델을 갖고 있는지)

위의 답변에 이어서 하자면, 수익이 엄청 적어요. 특히 별채 같은 경우에는.
그런데 저희는 고민을 했죠. 수익을 더 쫓을 거냐, 우리의 공간 컨셉을 유지하면서 우리가 마음 편히 유지·관리하는 것이 먼저인가를 고민 했을 때, 아 그냥 우리가 속 편하게 원래 컨셉을 유지하자라고 결론을 냈습니다.
'후암 별채' 사용 가능인원 무조건 하루에 1인입니다. 1인으로 유지하는 이유는 다른 맥락이긴 하지만 이 곳이 생활가로이기 때문에 사람들도 많이 다니고 가게마다 늘 상인들이 있어요. 우리 공간들을 보실 수 있기 때문에 이곳이 여관 촌, 모텔 촌도 아닌데 1인이 아닌 2인, 3인으로 했을 시 잘못하면, 사실 나쁘다고 할 수는 없지만 모텔 대실처럼 사용될 수 있거든요. 나쁜 건 아니지만 우리가 그걸 할거냐 라는 선택을 할 수 있었는데, 돈을 많이 벌 수는 있겠지만 우리가 후암동 동네에서 이러한 활동을 지속하는 데는 조금 부담이 되겠다는 생각을 했습니다.
또한 여러 가지 경우의 수가 있기 때문에 복잡해지지 않도록 하루에 한 명으로 예약을 받고 있습니다. 그렇게 하다 보니 속은 편해졌습니다. 그렇지 않으면 일일이 확인하고 관리를 해야 하는데, 사실 번거롭기 때문에 수익은 포기하고 1인 예약으로 편리하게 운영하고 있습니다.
지금도 가끔 전화가 와요. 친구랑 같이 이용하고 싶은데 비용을 조금 더 지불하겠다고 하세요. 그래서 저는 다음부터 전화오면 농담삼아 300만원지불하면 해준다고 얘기하고 있어요.(웃음) 어쨌든 저희는 단순히 이 지역에서 공간을 운영하면서 돈을 많이 벌고 많이 얻고 하는 것도 중요하지만 이 동네에서 오랫동안 같이 하는 게 더 중요하다라고 판단했기 때문에 이런 선택을 했습니다.
그리고 지원금을 따로 받진 않아요. 저희는 모든 공간 운영을 할 때, 처음 공간을 만들 때 생기는 비용은 회사에서 건축사사무소로서 다른 프로젝트를 하고 있기 때문에 그것을 통해 번 돈으로 리모델링하는 데에 투자를 하는 것입니다. 대신에 이 공간을 운영하면서 여기에 들어가는 월세, 관리비 같은 것은 공간운영수익으로 낼 수 있도록 그러한 구조를 만들었습니다. 그리고 가능하면 수익을 내서 처음 만들 때 들어간 비용을 장기적으로 보았을 때 회수할 수 있도록 만들어가고 있습니다.

Q13. '후암 가록' 작업의 목적과 과정이 궁금합니다.

후암 가록'은 집밖으로 나온 공유공간과 전혀 다른 맥락입니다. 저희가 후암동에 와서 가장 먼저 했던 작업이긴 해요. 공간을 만드는 것보다 먼저 했던 것이 '후암 가록'이라 불리는 아카이빙 작업입니다.
그럴 수밖에 없던 이유는 공간을 만드는 데는 보증금, 공사비와 같은 돈이 계속 들어가는데, 초반에는 후암동에 와서 이 사무실을 만들 때는 돈이 없었기 때문에 보통 우리가 제일 먼저 이 지역에서 할 수 있는 것? 소위 말하는 몸으로 때울 수 있는 것이 아카이빙 작업이었습니다. 홍보 해서 주민이 신청하면 나가서 실측하고 들어와서 도면 치고, 이거는 진짜 돈이 들지 않아도 할 수 있잖아요? 그래서 그걸 먼저 하기 시작한 거고, 그게 지금까지 4년넘게 이어져오면서 작년 연말에 1차적으로 마무리 했을 때 24개의 집을 기록했어요. 아주 많은 것은 아니에요. 이게 하고 싶다고 할 수 있는 것이 아닌 게 실제로 거주하시는 분이 신청해야 해요. 왜냐하면 외관만 도면을 그리는 것이 아니라 집 내부 전체를 실측해야 해요. 목적까지 설명하면 사

실 거창한 목적은 없어요. 후암동에는 지금 재건축이슈도 있으며 특히 저희 사무소 인근에는 신축을 아예 못하게 되어 있어요. 그러다 보니까 자연스럽게 오래된 주택들이 많이 남아있죠.
특히 일제강점기 전후로 지어진 목조 주택들, 이런 흔히 문화주택이라 하는데 이런 것들이 남아 있으니까 그런 한 채, 한 채가 의미가 있고 보기 좋으니 건축가로서 이걸 기록해보자 라는 게 가장 근본적인 목적이에요. 동네는 자연스럽게 변하고, 집들도 나이가 들면 허물고 새로운 집을 짓기도 하고 또는 누군가는 고쳐 쓰기도 하고. 이런 것이 자연스러운 거잖아요? 그 자체를 우리가 이 동네에 있는 동안 기록하고 싶다가 전부였고 지금도 전부예요.



Q14. 후암동에 프로젝트를 진행하며 이 프로젝트가 얼마나 후암동에 영향을 미쳤는지 궁금합니다.

후암동에 영향이라.. 어렵네요. 그런데 재미있는 건 꼭 저희 때문에 아닐 수도 있고 제가 다른 동네를 잘 몰라서 그럴 수도 있는데요. 후암동이 저희 공간 말고도 공유공간이 많아요. 공간을 대관하시는 분들이 꽤 있어요. 저희를 보고 하셨을 수도 있고 아니면 여러 가지 이유가 있겠지만 그래도 후암동에서 일반인 분들이 대관할 수 있는 아기자기한 공간들이 많아요. 그런 걸 보면 나중에 시간이 한참 지나서 보면 누군가가 후암동가서 "우리 후암동에서 공간 빌려서 하루 종일 놀자."라고 이야기 하면 그게 영향이고, 후암동은 후암동만의 이야기로 만들 수 있을 것 같아요.

Q15. 여러 사람들이 모이고 대여하다 보니까 코로나19로 인한 영향을 받으셨을 것 같은데 어떠셨나요? 어떤 변화가 있으셨는지 궁금합니다.

소상공인, 사업을 하시는 분들에 비하면 영향을 덜 받는 편인 것 같아요. 첫 번째 이유는 공간이 너무 작아서 입니다. 왜냐하면 아무리 잘 되도 하루에 오는 사람이 몇 명 없어요. 주방은 기껏해야 두 팀, 거실은 세 팀. 막 수많은 사람들이 오고 가는 다른 공간들에 비하면 그래도 이 정도는 괜찮겠지 생각해주시는 것 같아요. 아무래도 예약제고 인원이 정해져 있다 보니깐요. 코로나 19가 심해져도 예약이 확 떨어지거나 그러진 않았어요. 다만 저희도 영업시간 제한에 대한 리스크는 있었어요. 그리고 서재나 거실 같은 경우에는 독서모임, 회의 등 모임은 많았어요 그런데 지금은 모임자체가 불가능해서 확 줄었어요. 대신에 혼자 오는 사람, 친구와 둘이 오는 사람은 확 늘었어요. 이게 약간의 플러스 마이너스가 작용했어요.



Q16. 프로젝트 후암 홈페이지를 보면 후암에 대한 애정이 대단하신 것 같습니다. 앞으로 후암에서 진행하고 싶으신 프로젝트가 있으신가요.

이번 인터뷰 공개가 되면 새로운 공간이 오픈 할 것 같아요. 저희가 그 동안 집 밖으로 나온 공유공간들을 만들었잖아요. 공간이 4-5개정도 되었는데, 여러분처럼 건축을 전공하거나 저희 공간에 대한 관심이 있어서 찾아봐주시면 프로젝트 후암 안에 이런 공간들이 있구나 하시지만 각 공간만을 찾으시는 분들은 잘 모르세요. 저희 프로젝트를 다 이해하고 오시는 분들은 없으세요.

그러다 보니 각 공간들은 다 만들어졌으니 이러한 공간들을 연결했으면 하는 고민을 했어요. 그러면은 마을 호텔에서 안내소 같은 역할로, 인포메이션 센터 같은 공간을 생각했어요. 각 공간들이 있고 우리의 프로젝트를 홍보할 수 있는 공간으로 생각했어요. 그런데 홍보만 하면 돈이 되진 않잖아요? 그래서 카페와 안내소를 함께 할 수 있는 공간을 준비하고 있어요.

그런데 저희가 모두 건축학과를 나오다 보니까 커피를 만들지는 못해요. 그래서 저희가 후암동에서 즐겨 찾던 카페와 협업하여 4월에 프리오픈을 합니다.

Q17. 마무리 질문입니다. 건축학과 학생들에게 한마디 부탁드립니다.

저는 학생들에게 이런 인터뷰, 개인 과제 등 연락이 오면 대부분 참여하려고 해요. 그 이유가 제가 보여주고 싶은 건 저도 건축을 전공해서 사회에 나와서 할 수 활동이나 사업이 다양하다는 것을 알려주고 싶어요. 사실 건축사무소 이름을 쓰고 있지만 신축설계, 공간설계를 많이 하진 않거든요? 그럼에도 불구하고 다양한 활동을 하면서 회사를 운영하고 후암동에서 활동을 해요. 후배들과 이야기를 하면 10년 전과 현재나 진로 질문에 관한 답은 다 비슷해요. 뻔하잖아요. 그런데 건축을 전공한 사람들이 다양한 분야, 활동을 할 수 있다는 걸 알아줬으면 좋겠고 다양한 꿈을 펼칠 수 있었으면 좋겠어요



도시공감 협동조합 건축사사무소

도시의 공감을 꿈 꾸다.

DIGIT

Architecture, Rhino/Grasshopper, Startup

SSS, 디지트를 인터뷰하다.

건축인을 위한 더 나은 세상(A better world for architects)'이라는 모토를 갖고 활동하는 디지트 대표 한기준 님을 인터뷰하다.



DIGIT 대표 한기준

홍익대학교 건축학과

"Technical consultant & Development"
#V.E Consulting
#C #Development

Youtube

DIGIT란?

‘DIGIT’가 건축 컨텐츠를 다루고 있는 유튜버이자 인플루언서 등 많은 명칭으로 불리고 있는데 이 그룹이 어떤 그룹인지 간단하게 설명 한 번만 해주세요.

‘DIGIT’는 구성원 대부분이 건축학과 학생들로 되어있고요. 디자이너만 유일하게 패션학과입니다. 그래서 저희는 건축과 4명에 패션과 1명으로 이루어져 있는 크루에요.

저희가 주로 다루고 있는 콘텐츠는 VR, AR(증강현실, 가상현실) 콘텐츠 개발이에요. 예를 들어서 VR 모델하우스가 필요하다거나, AR 카탈로그가 필요하다거나 아니면 단순히 웹 플랫폼이 필요하다고 할 때 저희가 개발하는 역할을 하고 있어요. 그리고 일단 제가 유튜브 하고 있는 인플루언서 이렇게들 많이 알고 계실 텐데 유튜브하고 인스타그램, 카카오톡 열심히 하고 있고요. (웃음) 내부적으로는 소프트웨어 개발 회사에 있지만, 외부적으로는 유튜브 크리에이터로서 활동을 하고 있습니다.

패션학과 나오신 분은 어떻게 크루로 함께하게 되셨나요?

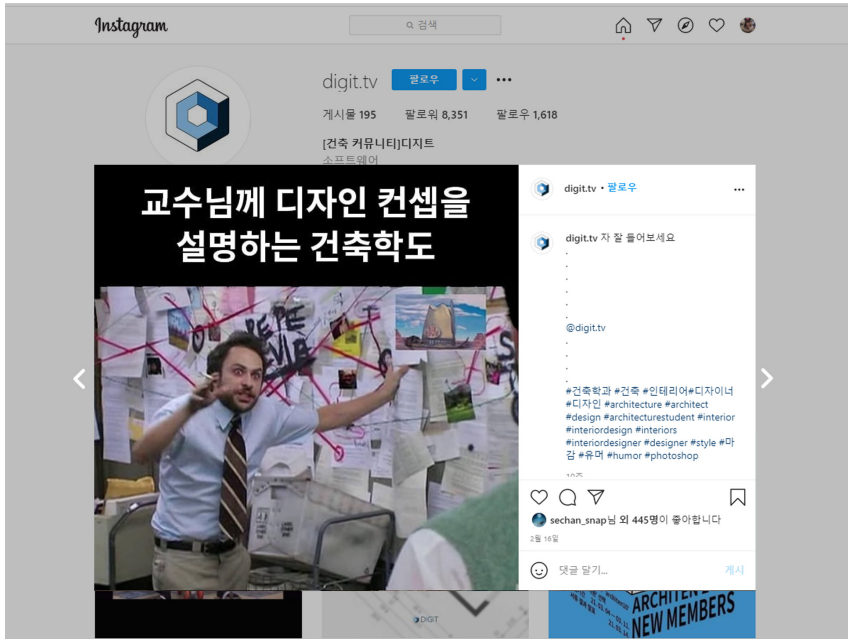
이수현 디자이너께서는 국민대학교 패션학과를 다니고 있던 중이었어요. ‘DIGIT’하고 ‘masilwide’라는 회사가 있었고, 두 회사가 공동으로 돈을 모아서 학생들에게 딥이라는 매거진을 발간할 수 있게끔 후원해 주는 업체로 활동을 했었거든요. 딥 매거진이 1년에 총 4번 나오는 잡지였는데 그 잡지를 만들 때 저희가 후원사였어요. 그 당시에 기획팀장으로 아마 이수현 씨가 있었을 거예요. 그래서 연이 되어서 알게 되었어요. 이처럼 ‘DIGIT’에 속해 있는 모든 사람들은 제가 옛날부터 알고 있었던 지인들에서 “제가 같이 일해보지 않을래?” 이래서 같이 일하게 된 케이스가 많죠.

‘DIGIT’가 탄생하게 된 목적이나 계기는 무엇인가요?

2013년도에 제가 라이노 그래스호퍼를 공부하면서 이걸 이제 학생들에게 알려주고 싶어서 홍익대학교 건축학과에 소모임을 만들었어요. 그 이름이 지금의 ‘DIGIT’ 에요.

‘DIGIT’는 손가락이라는 뜻이 있어요. 그래서 손으로 할 수 있는 모든 것들이라는 주제로 툴도 알려주고, 스케치도 알려주고 이런 마음으로 시작했죠. 근데 그때는 1학년부터 5학년까지 30~40명 정도가 모일 만큼 인기가 많은 소모임이었는데, 막상 다같이 모여서 툴을 배웠던 적은 없어요. 마감 시간도 다르고, 각자 일정도 있고 하니까. 그러다 보니까 내가 이걸 유튜브에 올려서 카페에 업로드를 하면 시간, 장소 구애받지 않고 누구나 쉽게 볼 수 있겠다. 이 생각에 네이버 카페를 만들게 된 거예요. 카페를 만들고 유튜브 채널을 개설하다 보니까 학교에서 하는 소모임 자체는 아예 의미가 없더라고요. 그래서 그때 이후로 유튜브에는 자연스럽게 라이노 그래스호퍼를 올리고, 카페에는 그것을 아카이빙 해주는 용도로 쓰고 있어요.

DIGIT 인스타그램

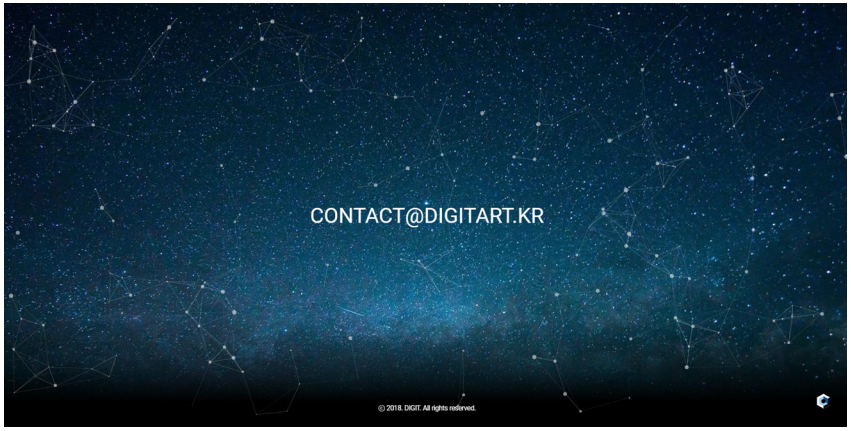


인스타그램에는 건축학과와 관련한 재미있는 짤이 많은데, 재미로 시작하게 되신 건가요? 그 짤 들의 아이디어는 보통 어떻게 나오게 되나요?

툴마다 특징이 있듯이 각 SNS 채널마다 특징이 있어요. 3ds MAX는 예를 들어 브이레이 렌더링이 잘 나온다던가, 스케치업은 박스형 모델링을 빠르게 만들 수 있다던가, 라이노는 곡면형 모델링이 가능한 것처럼 툴마다 특징이 있어요. SNS 채널도 채널마다 갖고 있는 특징이 있는데 인스타그램 같은 경우 대게 휘발성의 가벼운 소재의 데이터를 올리고, 광고 목적을 많이 올리고, 네이버 카페는 앞서서 말했듯이 무언가를 아카이빙하고 데이터를 저장하고 분류하는 역할로 사용하고 있어요.

그런데 제가 나름 카카오톡 채널도 운영하고 페이스북도 하다 보니 인스타그램을 사용해야겠다는 사명감이 들었고 어떤 컨텐츠가 인기가 많을까 해서 알아봤는데 휘발성 느낌이 많았어요. 옛날에는 혼자 올렸지만, 작년 말부터는 울산에 살고 있는 인스타그램 닉네임 ‘말랑카우’라는 분이 올려주고 있어요. 제가 그 친구를 인스타그램 친구로 처음 알게 되었는데 그 친구 스토리가 너무 웃겨서 외주비를 주면서 부탁했죠.

DIGIT 홈페이지



‘DIGIT’ 홈페이지가 다른 회사들과 다른 디자인을 갖고 있는데 그런 다른 디자인이 나오게 된 이유나 컨셉이 있으신가요?

일단 웹사이트 처음 들어가면 굉장히 추상적이고 디지털적인 장면이 나오는데, 그건 저희가 소프트웨어를 개발하는 사람으로서 코딩과 같은 추상적인 데이터들을 만들어내기 때문에 그것을 보여주고자 파란색 이미지를 만들게 되었고, 마지막 거미줄 같은 이미지는 링커블 아이디어스 (연결 가능한 아이디어)처럼 모든 아이디어는 이미 많이 나와 있고, 이것들을 연결하는 것에 달려있다는 ‘DIGIT’의 모토를 컨셉으로 만들어진거예요.

DIGIT 프로그램

가장 보람차고 인상 깊었던 개발프로젝트가 무엇이었나요?

저는 따로 건축 프로젝트는 하지 않았고 개발프로젝트를 하고 있어요. 제가 예전에 포스코와 일을 많이 했었고, 포스코에서 ‘이노빌트’라는 브랜드를 만들었는데 그곳의 웹사이트를 개발하고 유지•보수를 하는 작업을 했어요. 약 3년 동안 했던 큰 프로젝트였고 2년 동안은 운영 기획하고 3개년에는 유지 보수단계였어요. 지금도 역시 계속하고 있고 강건재 플랫폼이에요. 웹사이트를 개발하고 유지•보수하면서 오래 한 작업이었기 때문에 기억에 남네요.



매스그라피는 저희 학생들도 유용하게 사용하는데요, 실제와 근사한 3차원 건물과 지형을 제공하고 있는데 개발하게 된 이유와 목적이 있을까요?

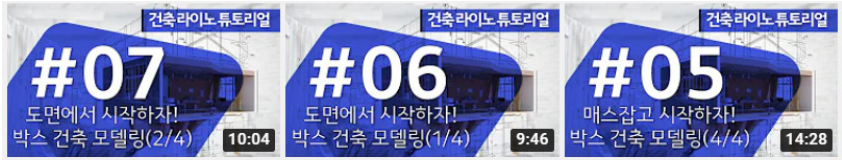
사실 지형을 만들어내는 그 알고리즘 자체는 단순해요. GIS(지리정보시스템) 데이터를 가져와서 extrude에서 높이를 만드는 정도에요. 이 알고리즘을 쉽게 쓸 수 있게 만들어서 제공해주면 사용자들은 오랜 시간을 들여 지형을 일일이 만들지 않고 이 알고리즘을 사용해서 지형을 빨리 올릴 수 있도록 하는 것이 목적이었어요.

DIGIT 유튜브



‘DIGIT’ 하면 라이노와 그래스호퍼가 가장 유명한데, 라이노를 처음 시작하게 된 계기가 궁금합니다.

많은 건축 모델링 툴들이 있는데, 그중에서 자유도가 높고 배우기 쉬운 툴이 라이노라고 생각했어요. 그 와중에 DDP가 라이노로 만들어졌다고 생각해서 라이노로 결정을 하게 되었죠. 또한 라이노 안에 알고리즘을 만드는 도구인 그래스호퍼라는 프로그램이 굉장히 매력적으로 다가와서 라이노로 시작하게 됐어요.



[07] 도면에서 시작하자! 박스 건축 모델링(2/4) / 건축 라...

[06] 도면에서 시작하자! 박스 건축 모델링(1/4) / 건축 라...

[05] 매스잡고 시작하자! 박스 건축 모델링(4/4) / 건축 라...



결코 만만치 않은 실내 도장작업! [합정동 사랑방 | EP.03]

목공 중간과정! 가구는 언제 만드나 ㅠㅠ [합정동 사랑방 ...

Rhino3d로 인테리어하기! [합정동 사랑방 | EP.01]

무료로 강의를 꾸준히 업로드하시는게 쉽지 않으실 텐데, 원동력이 무엇일까요?

일단은 제가 이런 생각을 하고 있어요. 만약 5분짜리 영상을 만들었는데 그것을 만약에 100분보셔서 조회수가 100이고 그분들이 모두 충실히 들었다고 한다면, 5분 * 100명의 인생을 산 기분이랄까요? 조금 과장한 것 같긴 하네요. (웃음) 제가 만든 한 시간짜리의 컨텐츠가 10,000분한테 퍼지면 1시간 * 10,000이라는 가치를 사람들에게 주는 것이 큰 보람을 느껴요. 일단 이런 영상 만드는 것도 어렵지도 않고, 나름의 사명감이라고 생각해요. 알고있는 지식을 퍼트려야 아는 지식도 많아지거든요.

유튜브를 시작한지 꽤 되셨는데, 강의 영상이 아닌 브이로그나 인터뷰와 같은 컨텐츠를 시작 하신 건 얼마 안된 걸로 보여요. 다른 컨텐츠를 시도하게 된 이유가 있으신가요?

저는 음식 중에 부대찌개를 가장 좋아해요. 부대찌개에는 햄도 있고, 라면사리도 있고, 당면사리도 있고, 양파도 있고 이것 저것 다 있잖아요. 어느 정도 먹다 보면 사리들은 없어지고 국물만 자글자글 많이 남아있어요. 근데 젓가락을 넣으면 예상하지 못한 라면이나 떡이 나와요. 저는 우연한 상황에서 벌어지는 일들에서 행복감을 느끼고 그런 상황에서 기회가 만들어진다고 생각해요.

그러니까 브이로그를 하는 이유도 건축과 창업 그리고 이 지역인 합정을 키워드로 제가 새로운 마이크로 커뮤니티를 만든다면 우연한 상황에서 또 다른 연을 맞이하지 않을까 해서 시작하게 된거에요. 그래서 지금은 건축 컨텐츠를 하고 있지만, 앞으로는 스타트업과 관련된 내용들을 다룰 예정이고, 합정이라는 로컬 컨텐츠를 통해 이 지역 사람들과의 인터뷰를 진행하기 위해서에요. 그러한 우연한 기회를 여러 개 만들기 위해서 브이로그를 시작하게 된 것 같아요.

앞으로 계획하는 다른 컨텐츠가 있으신가요?

건축 같은 경우에는 건축학과 작업실을 탐방도 해보고 포트폴리오 작업내용도 알아보고 누군가 회사에 입사한다면 면접 질문이 무엇이었는지 알아볼 수 있을 것 같아요. 창업이라면 어떻게 제가 개인적으로 창업을 시작하게 되었는지, 부가소득세 내용이라던가, 종합소득세 계산하는 방법처럼 세세한 내용들을 담아볼 수 있을 것 같아요. 합정이라는 지역 컨텐츠 내용이라면 이 근방에 대한 내용들을 담아보고 싶네요.

기타

학생들이 가장 관심이 많은 내용일 것 같아요. 'DIGIT'에 입사하려면 어떠한 과정을 거치는 것인가요?

저희는 공개채용은 2년에서 3년 사이에 한번하고 있습니다. 근데 실제로는 우연히 만나거나 교육을 했던 친구들을 오랜 기간 동안 보고, 이 사람의 평소 행실이 어떤 지 판단하고 따로 제안하는 편이에요. 공개채용은 거의 없다고 봐야겠죠.

마무리 질문입니다. 이번 저희 이어북 컨셉이 코로나로 인한 거리 두기입니다. 코로나로 인해 'DIGIT' 행사나 워크숍 등의 다양한 활동에 생긴 변화가 있나요? 있다면 어떻게 변화했으며, 어떻게 극복하셨나요?

네. 저희는 코로나 이전에 제가 미래를 내다본 것은 아니지만, 모든 걸 다 비대면화, 온라인화시켰기 때문에 큰 타격은 없이 사업을 유지해가고 있어요. 오히려 작업 능률이 더 올랐어요. 또 이제 저희가 비대면 서비스를 개발을 많이 하기 때문에 흐름에 전혀 지장은 없었어요. 그리고 제가 'DIGIT'도 운영하기도 하지만 온라인 교육사업도 하고 있는 게 있고, 무인 스터디 카페, 또 다음 달에는 무인 카페를 하나 열어요. 이런 식으로 다양한 수입원들을 만들려고 하는 중에 다행히 또 다 잘 돼서 넉넉하게 잘하고 있습니다. (웃음)

건축학과 친구들에게 간단하게 응원의 한마디 해주실 수 있을까요?

제가 매번 했던 질문인데, 막상 제가 받으니까 힘드네요. 한마디를 하자면 "자부심을 가져라"라고 하고 싶어요. 제가 '건축 인사이트'라는 이름을 갖고 영상을 계속 올리는 이유도 건축학과 졸업하고 이렇게 잘되는 케이스가 많다는걸 보여주고 싶어서거든요. 항상 설계가 힘들다, 남이 나보다 더 잘한다고 의기소침해지지 말고 자부심을 가지고 학교생활을 열심히 하다 보면 졸업 후에 꼭 좋은 결과 있을 것입니다.

Editor. 고은수, 김은선, 심동영, 양희빈, 한서희

별집 공인중개사사무소

공간의 감수성을 전하다

_전명희 대표 인터뷰

www.byulzip.com
@byulzip

"건축가가 설계한 집에서 살아본 사람들, 좋은 공간을 경험한 사람들은 건축과 한 발 더 가까워지는 거죠."



'전농동 유일주택' _ 출처: BRIQUE Magazine

Editor. 고동근,김은선

간단한 자기소개와 별집 공인중개사 사무소에 대해서 설명 부탁드릴게요.

안녕하세요, 저는 별집 공인중개사 사무소를 운영하는 전명희라고 합니다. 여러분과 같이 저도 건축을 공부했는데 어쩌다 보니 지금은 부동산 중개를 직업으로 삼고 있는 공인중개사가 됐어요. 제가 운영하고 있는 별집 공인중개사 사무소는 부동산인데요. 별집이라는 이름에서 느끼셨을지는 모르겠지만 특별한 집이나 별의별 집, 다양한 공간을 큐레이팅 해서 중개하는 부동산입니다.

건축학과 졸업 후 설계사무소에 들어가는 게 일반적인데 공인중개사를 선택하신 이유가 무엇인지 궁금해요.

학창 시절 저는 성실한 학생이었어요(웃음), 2학년 때까지는 설계도 재미있고 학점도 잘 받고 잘하는 학생이라고 생각을 했어요. 근데 3학년이 되니까 외부 강사분들이 오셔서 크리틱을 진행을 하는데 그때부터 자신감을 잃기 시작한 것 같아요. 그래서 '아, 나는 나중에 졸업하면 설계사무소는 가면 안 되겠다. 설계에는 재능이 없구나.' 해서 4학년 때부터는 설계사무소 갈 생각을 안 했던 거 같아요. 실제로 설계회사나 건설회사, 시공회사는 간 적이 없어요. 인턴 경험 말고는 실무를 한 적은 없던 것 같아요.

대학을 졸업하고 친구들이 다 설계사무소에 취직했을 때 저는 뭔가 '다른 직업, 다른 일이 있을 것이다.'하는 생각으로 진로를 찾다가 알게 된 게 시행, CM(Construction Management)라는 분야가 있었어요. 그때는 우리나라에 조금 생소했던 개념인데, 그 분야를 공부하면 내가 바라왔던 건축에 관련된 일을 할 수 있겠구나 생각했죠. 그래서 '아, 그럼 대학원을 가서 시행을 공부해야지' 해서 설계사무소로 취업하기보다 대학원으로 진학하기로 결정했어요.
근데 막상 CM을 공부해보니 같이 공부하던 선배들은 다 건설회사를 가거나, 박사학위를 따려고 더 공부하거나 그런 경우가 많아서 또 한 번 이건 아닌 거 같다는 생각이 들었죠. 그러다 졸업을 하고 나서 도시재생 관련 프로젝트를 하게 됐는데 거기서 도쿄 R 부동산이라는 걸 알게 됐어요.

도쿄 R 부동산이 무엇인가요? 설명해 주실 수 있나요?

일본에서 활동하는 건축가 그룹이에요. 건축을 전공했고, 조금 다른 길을 모색한다는 공통점을 갖고 있던 건축가들이 모여 온라인 기반 부동산 중개 서비스를 만들었죠. 방치된 낡은 건물을 리노베이션 해서 잡지식 구성으로 소개하면서 기존 부동산 방식과 차별화를 두었어요. 그래서 그 도쿄 R 부동산의 대표가 한국에 와서 간담회를 했는데 그걸 들으러 갔어요. 건축물을 설계하는 직업은 아니지만 건축물을 유통하는 일니까 부동산 중개도 어쨌든 건축의 바운더리 안에 들어가는 일이라고 생각이 들었어요.
'아 나도 저건 잘할 수 있을 거 같다'해서 도쿄 R 부동산의 대표님을 만나러 일본에 갔어요. 근데 그 분이 '진짜 해보고 싶으면 일단 자격증을 따고 이쪽 분야에서 일을 해봐라.' 하셨어요. 그 일을 직접 겪고 느껴보라는 의미였던 것 같아요. 그래서 바로 자격증을 따고 일을 배웠어요. 2년이 지나니까 이제 해볼 만하다는 생각이 들었고, 이제는 직접 운영하게 됐어요.

직접적인 설계를 하지 못하는 것에 대한 아쉬움은 없으신가요?

공부해봐서 아시겠지만, 설계에 진짜 재능이 있는 사람이 있고 열심히 하는 사람이 있어요. 근데 저는 좋은 건물, 멋진 건물을 지으려면 진짜 재능 있는 사람이어야 된다고 생각을 했어요. 지금 생각해 보면 그때 설계를 계속하면서 버텼다면 잘하고 있지 않았을까 하는 약간의 아쉬움은 있긴 하지만 어쨌든 건축과 관련된 일을 하고 있다고 생각하고 있어서 크게 아쉽거나 그러지는 않아요.

계속해서 건축과 비슷한 진로를 찾으셨다고 하셨는데, 건축학과를 선택하신 계기가 있을까요?

사실 처음 건축과를 가게 된 계기가 건축이 좋아서는 아니었어요. 제가 고등학교 2학년 즈음에 건축가 김진애 씨가 인사동 거리를 설계하는 것 때문에 한창 매스컴에 나왔어요. 저는 그분이 너무 멋있었어요. 남자들이 주를 이루던 분야에서 여자로서 전문성을 가지고 당당하게 자신의 의견을 펼치는 게 너무 멋있었고, 그렇게 건축에 관심을 가지게 됐어요. 또, 그분이 건축 관련해서 책을 많이 쓰셔서 그걸 다 읽다 보니 점점 건축이 하고 싶어졌어요. 건축하면 당연히 디자인이잖아요. 그래서 당연히 설계를 진로로 생각했다가 저는 재능이 없다고 생각해서 비슷한 진로를 찾게 된 거죠.

건축 관련된 분야에서 일을 계속 해오셨는데, 건축의 매력이 무엇이라고 생각하시나요?

건축이라는 일 자체가 대단한 일이라고 생각해요. 그 일에 내가 일조를 하고 있다는 게 좋은 것 같아요. '건축은 다양한 학문의 종합예술이다'라고 배워왔고 저도 그렇게 생각하거든요. 그리고 공간이라는 것이 인간에게 되게 큰 영향을 주는데, 제가 하는 일도 결국엔 '공간'을 다루는 일이잖아요. 그런 점에서 자부심을 느껴요. 여러 분야를 아우르는 영향력이 큰, 그런 일에 내가 주체가 되어 일을



별집 공인중개사사무소 전명희 대표_ 출처: 네이버 포스트 '행복이 가득한 집'

한다는 거 자체가 매력이 있는 거 같아요.

건축학과를 졸업하셨는데 그런 점에서 다른 부동산 중개업을 하시는 분들과는 차이점이 있을 것 같아요. 별집 공인중개사 만의 특징이 있나요?

제 경험을 하나 말씀드리자면, 매물을 확보하기 위해서 처음으로 임대인분을 만나 뵙고, 매물에 대한 설명을 들었어요. 그때 제가 '이 건물은 간접등이 되게 잘 되어있네요'하니까 '간접 등을 아시네요? 여러 동네 부동산 관계자분들한테 설명을 해드려도 듣는 둥 마는 둥 했는데'라며 놀라시더라고요(웃음).

건축주가 집을 지을 때는 항상 선택의 갈림길에 서있고, 많은 고생을 하세요. 그렇게 신경을 써서 지은 집에 대해서 건축이라는 매개로 대화를 나누고 싶은 상대가 필요한데, 그럴 때 저랑 얘기를 나누고 싶어 하세요.

다른 공인중개사분들은 인테리어가 잘 돼 있고, 깨끗하고, 가격은 얼마고, 이러한 정도만 설명을 해주실 텐데, 저는 공간에 높이차, 공간의 깊이, 어떤 부분이 특별하게 지어진 건지에 대한 건축적인 부분들을 설명드리려해요. 제가 건축학과를 나왔기 때문에 차별화해서 말씀드릴 수 있는 거라고 생각하고 '여긴 이렇게 활용하면 좋지 않을까요?' 라면서 공간 활용도 부분에서도 조언을 드리고 있어요.

건축가가 지은 집을 중개하는 역할을 한다고 하셨는데, 모든 집은 건축가가 짓는 게 아닌가 생각이 되는데 전명희님이 생각하시는 건축가는 어떤 사람인가요?

집은 다 건축가가 짓는 게 아니냐는 질문을 전에도 받은적이 있었어요. 그래서 그때 '내가 생각하는 건축가와 일반인이 생각하는 건축가의 기준이 다를 수 있구나'를 느꼈는데요, 제가 생각하는 건축가는 라이선스가 있는 사람을 말하는 게 아니에요. 단순히 임대수익률이나 아니면 땅을 싸게 사고 시공비를 줄여서, 분양금을 높여 분양하면서 개인 수익을 챙기는 그런 사람들은 건축가라고 생각하지 않아요. 저는 사용자들을 생각하면서 좋은 건물을 짓는 사람들을 건축가라고 생각해서 그러한 기준을 가지고 매물을 확보하고 있어요. 물론 건축사 자격증을 가지신 분이 건축가도 맞죠. 하지만 제가 생각하는 건축가의 범주에는 들지 않는 거죠.

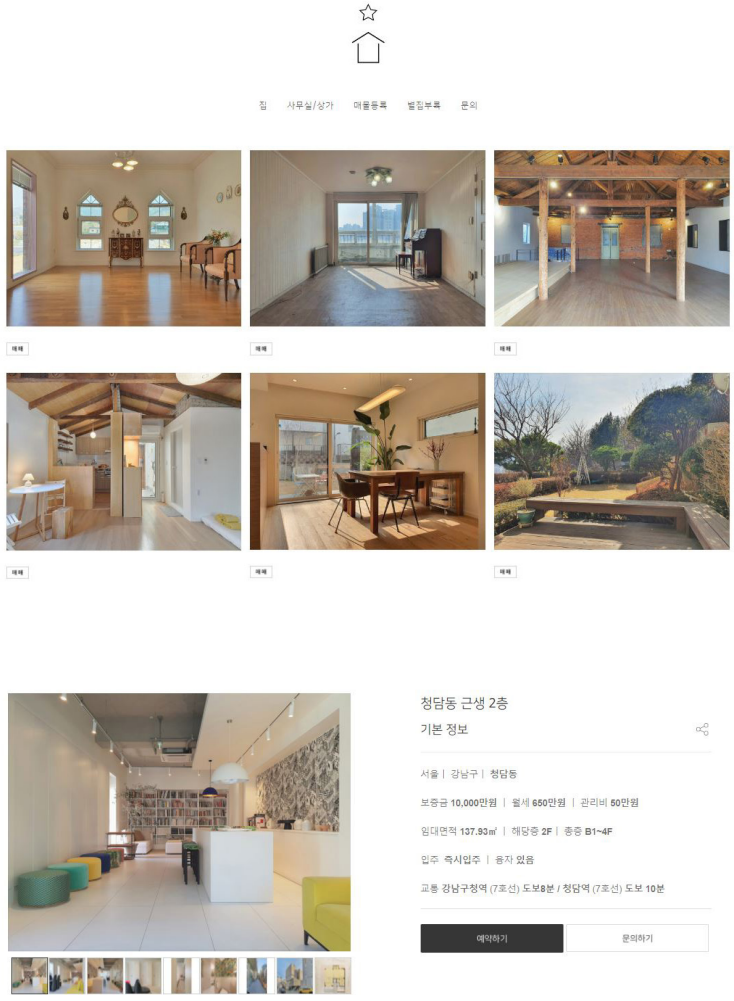
아무래도 집을 보러 오는 사람, 특히 일반인들은 보통 위치나 시세, 방의 개수 정도만 고려하고 집을 보러 오는 경우가 많은데, 그런 분들께 공간을 소개하실 때 어떤 점을 중점적으로 설명하시는지도 궁금해요.

그럴 때는 보통 그 공간이 다른 일반적인 공간들과 어떻게 다른지 설명드려요. 제가 소개하는 건물은 보통 신축이 많아요. 그러다 보니 대부분 공간이 비어 있고, 그 공간을 어떻게 써야 하는지 감을 잘 못 잡는 분들이 계시더라고요. 그런 경우에는 이 공간에 어떤 가구를 넣고 이 공간은 이런 용도로 활용하면 좋겠는지 추천을 드려요.

근데 저희 공인중개사를 방문하시는 대부분의 손님들은 집에 대한 취향이 되게 확고하신 분들이나 집에 대해 예민하신 분들이 오세요. 특히 저희 웹사이트에 매물을 소개할 때 공간의 분위기나 어떻게 그 공간을 사용할지에 대해 소개를 해드려요. 그러다 보니 매물을 보러 오시면 그걸 다 숙지하고 계신 상태라서 조금 더 실용적인 것들에 관해 설명을 해드리는 편이에요. 어떤 분들은 도면까지 출력해오시는 경우도 있어요(웃음)

별집 공인중개사 사무소 웹사이트를 손님들이 미리 보고 오시는 건가요?

네, 두 가지 유형의 손님들이 있는데요. 저희는 웹사이트나 인스타 그리고 네이버 부동산에도 광고해요. 그래서 네이버 부동산만 보고 오시는 분들



출처: 별집 공인중개사사무소 홈페이지



별집 공인중개사사무소 사무실_ 출처: BRIQUE Magazine

과 그 네이버 부동산에서 소개 글을 보고 웹사이트로 넘어오셔서 글들을 다 보고 오시는 분들의 시각의 차이가 있긴 해요.

다른 부동산에 비해서 웹사이트가 굉장히 정리가 잘 되어있는데, 웹사이트를 구축하신 계기가 있나요?

부동산을 통해 매매나 임대차, 전월세를 알아볼 때 건물에 대한 정보가 건물주나 부동산에 비해 너무 불균형적이고, 계약을 위해 알고 있어야 하는 최소한의 정보가 있는데 그런 정보들이 너무 부족했어요. 포털사이트나 부동산 중개 앱 같은 곳에서 사진을 올려주면 그나마 다행이고, 감이 잡히지 않는 정량적인 수치들만 있었어요. 그리고 일단 부동산에 들어가기만 하면 기가 죽는 분들도 계시잖아요. 그래서 외적인 것들을 다 담아서 미리 다 보여줄 수 있고 여기저기 대면하지 않아도 되는 부동산이면 좋겠다고 생각했어요.
그리고 하나의 플랫폼을 만들고 싶었어요. 단순히 부동산 웹사이트로 끝나는 게 아니고 좋은 건물을 가지고 있는 건축주가 있을 것이고, 그런 집을 찾고 싶어 하는 임차인이 있을 것이고, 멋진 건물을 짓고 싶어 하는 건축가가 있을 거고, 인테리어를 멋있게 디자인한 분들도 계실 거예요. 비록 공인중개사 사무소 웹사이트에서 시작했지만 앞에 말씀드렸던 분들이 주체가 되어서 소통하는 플랫폼이 되었으면 좋겠어요.

별집 공인중개사가 추구하는 목표가 있다면 무엇인가요?

부동산은 저에게 사실 건축을 하는 방식, 하나의 툴이에요. 별집 공인중개사 사무소는 임차인과 집을 연결해 주는 것만이 아니라 공간 감수성을 사람들에게 심어줄 수 있었으면 좋겠어요. 저에게 건축은 대단한 일인데, 우리나라 사람들은 그렇게 받아들이지 않는 것 같아요. 건축 문화 수준이 성숙하지 않은 거죠.
그러려면 다양한 공간을 경험을 해봐야 한다고 생각했고, 건축가가 설계한 집 위주로 중개하는 일을 시작하게 되었죠. 궁극적인 목표는 다양한 공간을 통해 공간 감수성을 높이는 부동산이 되고 싶어요.

하시는 일에 보람은 무엇인지 궁금해요.

일이라는 게 수익도 중요하지만, 사회적으로 영향을 줄 수 있는 일이면 좋겠어요. 건축가가 설계한 집은 아직까지는 일반인들과 거리가 좀 있어요. '예술가들 정도는 되어야 건축가랑 얘기해서 TV 속 대저택이나 멋진 건물을 짓고 사는 거지 나는 평생 저런 집에서 살지는 못할 것이다.'라고 생각을 해서 더 멀어진 거라고 생각하거든요.

그런데 이 일은 우리도 건축가가 설계한 집에서 살 수 있고, 건축가와 일반인의 접점을 만든 것에 있어서 보람을 느끼는 거 같아요. 이건 건축가한테도 되게 도움이 되는 일인데, 건축가가 설계한 집에서 살아본 사람들, 그런 좋은 공간을 경험한 사람들은 건축과 한 발 더 가까워지는 거고, 결국 건축 생태계에도 좋은 영향을 주는 거죠.

저희 칼럼의 공통질문인데요. 코로나가 일상생활의 전반을 바꿔놓고 있잖아요. 대표님도 코로나 이후로 업무환경에 변화가 있었나요?

처음에 제 업무는 코로나 영향을 안 받았다고 생각했어요. 저는 매매보다는 임대차, 전세, 월세 위주였기 때문에 어쨌든 사람이 만기가 되면 집을 구해야 해서 부동산을 필요로 할 수밖에 없다고 생각했는데, 작년(2020년) 12월부터 올해 1월 말까지는 수입적으로도 영향을 받은 것 같아요.
그리고 업무환경 면으로는 보통 코로나 때문에 재택근무가 많아졌잖아요. 근데 저는 웹 기반 예약 제이고 업무 자체가 그 현장에서 만나기 때문에 실제로 사무실에서 만날 일이 거의 없어요. 그래서 업무환경에는 큰 영향을 받은 거 같지는 않아요.

앞으로의 계획에 대해 궁금합니다.

단기적인 계획은 수입 모델에 변화를 줘야 할 것 같아요. 지금은 중개 보수가 주 수입원이지만 그 외적으로 수익을 창출할 방법을 고민하고 있어요.
그리고 장기적으로는 사람들이 다양한 공간을 경험하는 방법에 대한 고민이 있어요. 요즘 들어 점점 빈집이 늘어가는 추세라서 세컨드하우스에도 관심이 있고요.
사람들에게 다양한 공간을 경험하게 하는 일이 중개만 있을 것 같지는 않아요. 중개에 부정적인 영향은 주지는 않으면서 시너지를 내게 할 수 있는 아이템을 고민 중이에요.

진로에 대해 고민하는 건축학과 학생들을 위해서 한마디 해주세요!

일단 건축학과를 갔으니 설계사무소를 염두에 두고 공부를 하신 분들이 대부분일 텐데, 말씀드렸다시피 저는 정말 극소수의 재능 있는 사람들이 건축을 이끌어가야 한다고 생각했어요. 근데 이제는 그게 너무 웃긴 생각이었다고 생각해요. 선한 영향력을 가진 다양한 사람들이 모여 환경과 사용자를 생각하며 노력한다면 현실적이고 멋진 다양한 건물들이 만들어질 수 있다고 생각해요. 그래서 본인에 대한 믿음을 가지고 건축에 대한 노력을 계속 이어나가면 좋겠어요. 거장이 되어서 길이길이 남는 건물을 설계하는 게 누구나의 꿈이잖아요. 그런데 다 그런 사람이 되지 못하더라도, 일반인들을 위해 좋은 건물을 지어줄 수 있는, 그런 건축가를 꿈꾸는 학생들이 많아졌으면 좋겠어요. 학교에서 너무 머리 싸매고 설계만 하지 마시고 내가 살아가는 다양한 공간, 동네, 도시를 경험해보면 더 좋은 공간을 설계할 수 있을 거라고 생각해요.

☆

Music Video Director

" 매일 듣는 노래가
누군가에게
시각화되어서
각인되었으면 좋겠어요 "



Bae MyungHyun

세종대학교 건축학과 17년도 졸업생
'쟈니브로스' 감독

@ myung_bae
@ zanybros

자기소개와 하시는 일에 대해 소개 부탁드릴게요.

저는 17년도에 세종대학교 건축학과를 졸업해서, '쟈니브로스'라는 프로덕션에서 연출을 담당하고 감독을 맡고 있습니다. 뮤직비디오 업무가 들어오면 연출, 촬영, 편집, 납품의 과정을 거치고 더 세부적으로 들어가면 미술과 조명이 추가되는데, 그 중에서 연출을 담당하고 있어요.

바로 감독을 시작하게 되신 건가요 아니면 입사하고 어느 정도 시간이 지난 후에 디렉팅을 하게 되셨나요?

저희 회사가 큰 회사여서, 홍원기 총 감독님 아래 연출부 조감독으로 들어가서 일을 시작하게 되었어요. 퍼스트 조감독으로 했다가, 이제는 연차가 쌓여서 조금씩 제 것을 하고 있습니다.

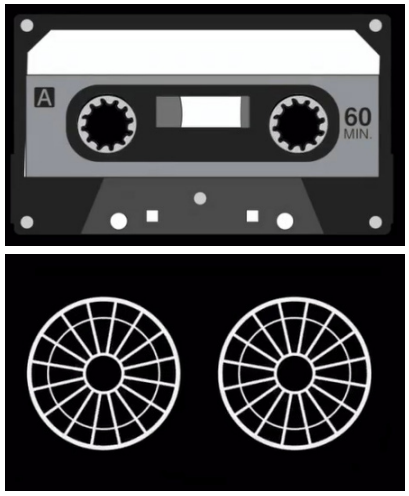
대부분 건축학과를 졸업하고 설계 관련 회사를 가는데, 뮤직비디오 관련 분야로 가게 된 이유가 있나요?

저는 고등학교 때부터 방송 피디를 하고 싶어했고, 음악을 원래 좋아했어요. 그래서 스튜디오를 할 당시에도 전공 공부 보다는 유튜브 보는데 시간을 다 썼었죠. 그러다가 파빌리온을 하던 당시에 우리 학과를 표현해주는 영상을 찍어보자 하고 간단하게 1분짜리 영상을 만들게 되었어요.

주제인 포장마차를 컨셉으로 그곳에서 일어날 수 있는 동선들을 담고, 그에 맞는 음악도 제작을 했죠. 그렇게 해서 만든 영상을 파빌리온 발표 때도 쓰고 페이스북에도 올렸는데, 사람들의 반응이 좋았어요. 그러다 운이 좋게 MBC 아카데미에서 잠깐 일을 하게 되었고, 거기서 만난 분의 소개로 지금의 쟈니브로스까지 들어오게 된 거죠.

선배님 SNS에서도 '선풍기'라는 파빌리온 영상을 봤는데요, 그러한 영상들이 뮤직비디오 디렉터를 하게 된 계기와 관련이 있을까요?

'선풍기'라는 작품은 '포장마차' 파빌리온 다음해에 참여한 작품의 영상이었어요. 저는 원래 영상과 음악을 좋아했는데, 그 중에서도 음악을 더 좋아했죠. 음악에 영상이 입혀지는 걸 볼 때 많이 와 닿았어요. 뮤직비디오 디렉터라는 직업을 하게 된 계기를 말씀드리면, 어디를 가면서 노래를 들으면 그 이후에 같은 노래를 들었을 때 당시의 기분이나 장소가 생각이 들잖아요, 헤어지고 어떤 노래를 들으면 그 전에 애인이 떠오른다던가... 저는 그런 것들이 하고 싶었어요. 내가 매일 듣는 노래가 누군가에게는 시각화 돼서 각인됐으면 좋겠다. 그런 욕심이 들어서 연출을 하게 되었죠.



영상 '선풍기' 이미지



뮤직비디오 촬영 현장

뮤직비디오를 제작하실 때 아이디어의 영감은 주로 어디서 얻으시나요?

이건 건축하는 거랑 비슷하다고 생각하면 될 것 같아요. 주로 일상적인 것 들에서 많이 얻죠. 파빌리온 '선풍기' 영상 같은 것도 선풍기 앞에 앉아서 눈을 감고 바람을 맞고 있는 느낌, 그런 것에서부터 시작하죠. 추억 같은 것이 들어가 있는 오브제를 생각하기도 하고, 저는 보통 일상적인 경험을 중요하게 생각해요. 대중적인 예술을 하고 싶어서, 많은 사람이 이해할 수 있는 방향을 추구하고 있어요.

코로나19로 인해 일상에서 달라진 점이나, 업무에 바뀐 점은 있나요?

코로나 이후에 방역이 주요점이 되었어요. 로케이션도 인원제한을 하는 경우가 생겼고, 평소에 촬영 가능한 곳도 더이상 촬영 불가능해져서 힘들어졌죠.



파빌리온 '포장마차'







건축학과를 졸업한 것이 현재 뮤직비디오 디렉팅 업무에 도움 되는 점이 있을까요?

프로세스가 거의 똑같다고 봐요. 클라이언트한테 일을 받고, 컨셉을 잡고, 제작해서 납품하는 과정이 건축과 비슷하죠. 그리고 스튜디오에서 밤을 새웠던 점이 도움이 되었던 것 같아요. 또, 공간을 이해하는데 큰 도움을 받은 거 같아요.

같은 공간을 경험하더라도 더 많이 그곳에 대해서 알고 있는 사람이 더 자세하게 연출할 수 있어요. 학부생 시절에 다른 사람들의 설계 작품을 보면서 이해하고, 공간에 관해 공부했던 것이 큰 도움이 되었던 것 같아요. 전체적으로 공간에 대한 세팅이나 생각이 원활하게 이루어진다는 점과 프로세스 부분에서 많은 도움을 받았어요.

건축학과에서 밤을 새웠던 경험이 많은 도움이 됐다고도 하셨는데, 업무량이 많은 편인가요?

일이 제대로 진행 안 될 때는 밤을 새우는 편이에요. 주로 편집에 있어서 시간이 오래 걸리죠. 건축학과로 치면 일주일에 스튜를 다섯 번 한다고 생각하면 될 것 같아요.

고등학교 때부터 음악에 관심이 많았고, 피디가 꿈이었다고 하셨는데 건축학과에 들어오게 된 이유가 있을까요?

사실 원래부터 건축학과를 들어오려고 한 건 아니었어요. 성적에 맞춰서 들어왔는데 생각보다 만족도가 높았죠. 뭔가를 만들어 낸다는 것에 재미가 있었고 그래서 계속 건축을 하려고 했어요. 우연한 계기로 중간에 뮤직비디오 일을 시작하게 되어서 그렇지, 만약 아니었다면 건축을 했을 거예요.

그럼 졸업을 앞두고 포트폴리오 준비를 따로 하셔서 지금의 회사로 들어가신 건가요?

저는 소개로 회사에 들어가게 된 거라, 포트폴리오를 따로 만들지는 않았어요. 잠깐 일을 하게 된 곳의 피디님께서 지금의 회사를 소개해 주셨고 면접을 보게 됐어요. 그렇게 운이 좋게 회사에 들어가게 됐죠.

뮤직비디오 디렉터의 장단점이 궁금해요.

일단 재미있어요. 스튜디오도 똑같이 자기 작품이잖아요. 저는 성격이 내가 하고 싶은 걸 한다는 생각이 강한데, 내 작품을 구체화하고 사람들이 볼 수 있게끔 만드는 게 장점인 거 같아요. 남들이 보면 가수들을 만나는 것도 장점이라고 할 수 있겠네요.

근데 아쉬운 점은 내가 원하는 노래와 아티스트를 많이 못 만난다는 거? 그리고 몸이 조금 힘들어요. 촬영을 오래 해서 아침 다섯 시에 나가서 다음 날 아침 다섯 시에 들어와요. 더 늦으면 열 시에 들어올 때도 있고, 고된 촬영도 있고 쉬운 촬영도 있는데 보통 쉽진 않아요.

영상에서 영화가 있고 아트 영상이 있다면 , 뮤직비디오가 그 중간이라고 생각이 들어요. 영화처럼 할 수도 있고 아트적으로도 할 수 있는 거고 정말 마음대로 할 수 있는 게 뮤직비디오의 매력 같아요. 카메라 안의 그림을 내가 생각한 대로 이쁘게 구성할 수 있는 게 장점이죠. 많은 영상과 프로덕션들이 있지만, 영화가 가진 장점과 마이너한 영상의 장점, 그러니까 대중이랑 예술 그 사이에 있는 것이 뮤직비디오라고 생각하면 될 것 같아요. 여기로도 갈 수 있고 저기로도 갈 수 있는 거죠.





지금까지 하신 일 중에 가장 기억에 작품이 있을까요?

저는 최근에 진행한 기리보이의 '농담처럼'이 기억에 남네요. 노래와 아티스트가 좋았고, 무엇보다 아티스트와 제가 하고 싶었던 무드가 비슷해서 좋았어요. 뮤직비디오에서 기리보이의 캐릭터가 잘 잡혔고, 또 배우가 그걸 잘 표현해줬죠. 스토리랑 전체적인 그림이 제가 생각하는 방향으로 잘 흘러갔어요. 원래 제가 직접 편집을 잘 안 하는데, 이번에는 직접 편집까지 할 정도로 재밌게 작업했고 보람도 컸죠. 이 작업을 계기로 '진짜 내 작업을 했다'라는 기분이 들었고, 앞으로도 비슷한 작업을 하고 싶어요.

요즘 뮤직비디오들은 세계관을 보유하거나 다양한 스토리로 흥미를 끄는 경우가 많은데, 그런 스토리나 컨셉 구상은 어떻게 진행하시나요?

세계관 같은 경우에는 저희가 만들어줄 때가 있고, 기획사에서 어떤 세계관으로 할지 부탁하는 경우가 있어요. 또 뮤직비디오 반응이 좋아서 프리퀄을 만드는 경우도 있죠. 스토리 구상 같은 경우에는 보통 음악과 가사를 듣고 짜는 편이에요.

지금 하고 계시는 작업에 대해서 회사에서 표현하고 싶은 걸 못하게 하거나 하는 건 따로 없나요?

그건 감독님이랑 같이 할 때 서로 마음이 안 통하면 다르게 나오기도 하고 기획사에서 미리 틀을 정해주면 그 안에서 하는 건 있죠. 회사보다는 클라이언트가 제가 만들고 싶은 게 있는데 다른 걸 만들어 달라는 경우가 많아요. 그래도 보통은 잘 따라와 주는 편이고 거의 생각하는 대로 되는 편이에요. 대형 프로젝트 같은 경우나 큰 기획사면 요구사항이 많아서 그쪽에서 해달라는 대로 하는 경우가 있기도 해요.

마지막으로 건축학과 학생들에게 하고 싶으신 말씀 있을까요?

저도 건축이 재밌어서 건축을 하고 싶었는데, 하고 싶은 게 또 생겨서 이 직업을 하고 있는 거라서 사실 건축학과를 졸업해서 건축을 하는 게 좋은 것 같아요. 그런데 다른 분야가 하고 싶으면 그 분야에서 다른 사람이 공부하는 것보다 몇 배로 관심과 열정을 가지고 몰두해야 해요. 그렇게 하지 않으면 뒤처져요.

저같은 경우에는 영상 관련 학과 사람들과 같이 일하는 게 동일 선상에서 시작한 게 아니라서, 지금도 많이 공부하고 있어요.

그래서 건축을 우선시해야 하고, 하는 게 좋아요. 그런데 만약, 하고 싶은 것이 있으면 생각을 많이 하고 결정했으면 좋겠어요. 제대로 임하지 않으면 이도 저도 아닌 사람으로 보이기 쉬워요. 그래서 그렇게 안 보이기 위해서 더 마음가짐을 갖고 했으면 좋겠어요. 그럴 거면 뚜렷한 직관을 갖고, '파야겠다'라는 생각으로 시작했으면 좋겠어요.





Editor. 고동근, 고은수, 김은선, 전승현

SSS Yearbook Column

https://www.youtube.com/건축가의 공방/

YouTube

#건축 크리에이터 #건축모형 만들기



유튜브를 하는 건축인을 만나봤어요...!

2021 0 공유 저장

건축가의 공방

구독중

안녕하세요. 저는 유튜브 채널 '건축가의 공방'을 운영하고 있는 이유준이라고 합니다.
'건축가의 공방'은 건축의 대중화를 목표로, 건축 모형 제작을 비롯한 여러 컨텐츠들을 주로 다루고 있는 유튜브 채널입니다.

Editor. 고동근, 고은수, 김은선, 전승현



[인터뷰: 유튜브 시작부터 현재까지] 처음 시작은 '건축의 대중화' 였던것 같아요.

유튜브를 시작하기 전에는 어떤 일을 하셨는지 궁금합니다.

제가 학부생 때 건축 설계 수업에서 만나게 된 소장님이 계셨는데, 그분과 인연이 이어져서 5학년부터 그분의 사무실로 들어가 일을 하게 되었어요. 그때 사무실에서 했던 일은 일반적인 상가가 아니라 마을 만들기, 리모델링 사업 등 공공 프로젝트 위주의 일이었어요. 3년간 이러한 일을 하게 되었고, 이러한 경험에 영향을 받아 지금은 저 나름대로의 새로운 도전을 위해 준비 중입니다.

회사를 다니던 중, 유튜브 채널 '건축가의 공방'을 시작하게 된 계기는 무엇일까요?

제가 대학교를 졸업하기 전에는 단순하게 목표가 딱 하나였어요. 졸업을 하자. 왜냐면 제 주변에 학교를 졸업하기 힘들어하는 선배들이 많아서 조금 두려움을 가지고 있었거든요, 그런데 목표를 '졸업만 하자' 하고 몇 년을 살았더니, 막상 그걸 이루고 나니까 뭔가 많이 허무했어요. 취업도 무난하게 바로 됐고, 괜찮은 대우를 받았고, 그러다 보니까 목표를 잃어버린 것에 대한 약간의 번아웃이 왔었죠.

그렇게 멍하니 도면을 치던 어느 날 팟캐스트를 처음으로 접하게 됐어요. 거기서 과학에 관한 팟캐스트를 보게 되었는데, 한 몇 달 들어보니까, 제가 과학에 너무 빠져 있더라고요. 옛날에는 전혀 관심도 없던 어려운 가설들이 그분들이 얘기하니까 너무 재미있는거에요. 이 팟캐스트를 들으면서 제가 변한 걸 많이 느꼈어요. 그러다 보니까 '과학도 처음엔 되게 어려운 거였는데, 이렇게 재밌고 다가가기 쉬운 것처럼 소개를 하니, 과학의 매력을 알릴 수가 있구나' 라고 생각이 들었고, 내가 좋아하는 건축도 굉장히 멋있는 건데, 사람들에게는 조금 엘리트 주의적인 것으로 치부되는 걸 느꼈어요. 그래서 대중들에게 이런 건축의 재미나, 멋있는 점을 알려보자는 취지로 유튜브를 시작하게 된 거죠.

저희가 처음 이 채널을 모형 제작 컨텐츠로 접하게 되었는데요, 이러한 컨텐츠를 만들게 된 계기가 있을까요?

'건축가의 공방'은 '건축 상자' 라는 컨셉을 가지고 이런저런 것들을 많이 시도해봤어요. 채널의 방향성은 건축의 대중화 딱 하나였어요. '건축에 관하여 재밌는 이야기를 푸는 사람이 되자' 라는 목표로 국회의사당 건물에 돔이 있는 이유나, 한옥의 과학적인 특징 같은 대중들이 관심이 있을 법한 그런 이야기들을 주고 다루는 컨텐츠를 하다가, 조회수가 잘 나오지 않았어요. 그래서 다른 걸 시도하던 찰나 그냥 내가 잘하는 걸 해보자 했고, '모형을 한 번 만들어볼까?' 라는 생각에 '판스워스 하우스'를 처음으로 만들어서 영상을 올린 거죠. 그 당시에 시도했던 것 중에서 반응이 가장 좋았고, 이러한 방식으로 사람들에게 다가갈 수 있겠구나 생각을 해서 그게 메인 컨텐츠로 자리를 잡게 된 것 같아요.

모형을 제작하는 컨텐츠에 있어서 어떤 모형을 제작할지에 대해 선정하는 기준이 있을까요?

처음에 선정할 때는 그런 생각이 있었어요, 유명한 건축물을 만들어서 그것들을 소개까지 하면 좋지 않을까? 그런데 그 당시 제 장비가 엄청 좋지도 않았고, 프로그램도 잘 다루지 못했고, 그렇다 보니까, '빌라사보아'나 '구겐하임 미술관' 등 정말 제가 만들고 싶어 하는 중요한 건축물들이 있었는데, 이런 것들을 오히려 제가 나중에 실력이 많이 쌓이고 나서 제대로 만들고 싶다는 생각을 해서 유명한 작품들은 일부러 안 하게 됐어요. 그래서 아트맵이나 매거진 같은 곳에서 예쁘거나 모형으로 만들기 좋을 것 같은 것들을 만들게 됐죠.

근데 여러분들도 모형을 많이 만드셔서 아시겠지만, 모형을 만드는 게 컨텐츠를 위한 용도로는 정말 가성비가 떨어져요. 하나 만들 때도 2-3주씩 걸리고 그걸 편집하는 데도 1-2주가 걸리거든요. 그리고 아무래도 남의 건축물을 만들어서 하는 것도 좋은데, 설계 작품을 허락 없이 모형으로 만들어도 되나? 나름 그런 문제에 대한 생각도 들어서 요즘은 제가 직접 설계를 해서 모형을 만들고, 도안을 공유하기도 하고, 이렇게 작업을 하고 있어요.



[인터뷰: 다양한 컨텐츠와 프로젝트 제작] 1+1은 2보다 크다?

최근 영상에서 퇴사를 결심하게 되었다고 하셨는데, 유튜브에 매진하게 된 이유가 궁금합니다.

퇴사는 반년 조금 넘어가는데요, 유튜브를 포함해서 그 당시에 도전하고 싶은 일들이 있었어요. 근데 아무래도 직장 생활을 하게 되면 대부분의 시간은 직장, 사무실에 투자해야 하니까 내 시간을 제대로 쓸 수 없는 단점이 되게 컸어요. 그리고 무엇보다 '미래에도 건축이라는 분야에서 내가 살아남을 수 있는 방법은 컨텐츠를 만드는 것이 유일하다.' 라고 생각을 했어요.

지금 많은 대기업에서 인공지능을 활용한 툴을 만들고 있어요. 심지어 인공지능이 코딩까지 짜기도 해요. 그래서 향후에 '나의 손발을 대체시켜주는 이런 프로그램들이나 기술들이 생기면 과연 내가 건축가로서의 역할을 잘 할 수 있을까?' 하는 불안감이 들었죠. 나보다 어린 친구들이 기술적으로 더 뛰어날 테고, 그럼 저는 그런 친구들에 의해서 조금씩 밀려나겠죠. '그럼 내가 살아남을 수 있는 방법은 뭘까?'에 대해 생각을 하다 보니 컨텐츠라는 결론이 나왔어요. 또 이처럼 건축의 소프트웨어를 높이는 일을 하면 건축과 대중들의 거리도 줄어들고, 우리가 멋지게 설계하는 것들이 대우받고 시장이 더 커지면, 내가 건축에 어떠한 작은 도움이 되지 않을까 생각을 해서 유튜브를 시작으로 매진하게 됐어요.

인공지능이 할 수 없는 게 컨텐츠 제작이고, 그런 것들을 통해서 건축가들을 더욱 빛내는 역할을 하시는 거네요. 그럼 현재 진행하고 계시는 프로젝트인 UTDS도 이것들의 일부인가요? 간단하게 소개 부탁드려요.

간단하게 정의를 하자면 제가 제안하는 새로운 건축이에요. 저는 지금의 시장에서 학생 때 정말 좋아하던 건축을 하기는 조금 힘든 상황이라는 것을 느껴서 우리가 새로운 판을 짜고 우리가 좋아하는 건축을 해보자 라는 생각을 했었거든요. 그렇다면 과연 그 건축은 무엇일까? 하는 질문을 스스로에게 계속 던졌어요. 2달 정도 팀원과 그런 고민을 하다가 결정이 된 게 UTDS에요.

무신사, 29cm, 옥션, 쿠팡 같은 온라인 플랫폼을 들어가면 브랜드보다는 그들의 제품에 더 집중해서 보여주잖아요. 그러한 것처럼 저희는 그런 브랜드들을 먼저 보이고, 그 이후에 공간을 체험하고 물건들을 구입할 수 있는 플랫폼을 만든다면 우리가 생각하는 새로운 건축이 될 수 있겠다는 생각을 해서 요즘은 그것을 집중을 하고 있어요. 그게 'UTDS 프로젝트'에요.

4차원 주거방식이나 UTDS 프로젝트, 이처럼 건축을 다른 시각에서 바라보게 된 계기와 과정 등 접근 방식이 궁금합니다.

제가 믿는 것 중에 하나가 '1 + 1은 2보다 크다.'에요. 어릴 때 부터 다양한 분야에 관심이 많았고, 여러가지를 접목하는 것에 익숙했던 것 같아요. 1학년 프로젝트 때는 주택 가운데 나무를 심고, 해의 위치에 따라 그림자의 위치가 달라지는 것을 기반으로 프로그램을 짜서 시간대별로 사람들이 거주하는 부분을 맞춰서 설계하는 것도 해보고, 교양수업을 선택할 때도 일부러 정말 상관없는 것들을 선택해서 정치 수업을 일부러 가서 듣기도 했어요. 그런 것들 덕분에 여러 군데 퍼져 있는 것들을 섞어서 생각하는 데 더 익숙해진 것 같아요.

모형제작 컨텐츠, UTDS 등을 비롯한 다양한 프로젝트와 발상이 일반인에게 건축을 알리고 싶다는 마음에서 시작됐다고 하셨는데, 그런 생각을 갖게 된 계기가 있을까요?

'내가 정말 좋아하는 건축이 대중들에게 어떻게 보여지고 있나?'를 생각해보니 긍정적이지는 않다고 느꼈고 우리가 학교에서 배우는 작품들이 대중들에게 예술 놀이로 치부되는 것들이 싫었어요. 이렇게 멋있고 재밌는 건축이 왜 꼭 돈이 되어야 만 사람들이 좋아할까? 이러한 생각들이 들었고 그래서 대중들에게 건축의 다양한 활동을 알리는 것을 시작하게 된 것 같아요.



[인터뷰: 학생들에게 전하는 말] '건축' 앞에 각자의 형용사를 정했으면...

컨텐츠 중에서 GIS로 콘타, 다이어그램 만들기 영상을 보고 많은 도움을 받았는데요, 다른 컨텐츠 계획은 어떤 게 있을지 궁금해요.

요즘 가장 큰 고민이 채널의 아이덴티티가 조금 흐려졌다는 거에요. 이 채널의 가장 큰 컨텐츠가 GIS거든요. 물론 제가 일반 건축학과 학생들을 생각을 해서 이런 컨텐츠를 제작한 것도 있는데, 이런 컨텐츠를 계속 제작하기에는 제가 가진 소스들도 얼마 없고 언젠가는 고갈 될거라는 생각을 해서 요즘은 모형에 집중하려고 하고 있어요. 그런데도, 오프라인으로 학교에 나가 직접 배우지 못한 것들을 제 채널에서 많이 보고 도움을 받았다는 연락을 받으면 '아, 이것도 간헐적으로 해야 하나?' 하는 딜레마가 있어요.

유튜브를 시작한 이후 생긴 변화가 있을까요?

새로운 것을 많이 하는 것 같아요. 지금도 제가 SSS에서 인터뷰할 줄 어떻게 알았겠어요(웃음). 그냥 일반 사무실에 있었다면 절대 할 수 없었겠죠. 최근 드라마 제작팀에서도 연락이 왔고, 새로운 제안들이 많이 들어와요. 제가 학교 다닐 때는 정말 건축, 설계만 했거든요. 그런데 막상 사회에 나와보니까 배우지 못한 이런 것들이 너무 많더라고요. 그래서 그런 아쉬운 생각들이 들면서 요즘 이러한 변화들이 좋게 느껴져요.

앞으로의 계획에 대해 한 말씀 부탁드릴게요!

채널 '건축가의 공방'으로는 책을 써보고 싶어요. 제가 대학교 1,2학년 때 생각을 해보면 건축을 알려주던 책들은 없었거든요. 여러 책들을 많이 봤어도, '어떠한 건축물이 왜 이렇게 설계되었고, 어떠한 재미가 있다.' 이러한 책들이 없어서 일반인을 대상으로 책을 써보고 싶다는 생각을 해요. 추가적으로는, UTDS를 조금 안착시키고 싶다는 생각을 해요. 지금은 여기에 많은 에너지를 쏟고 있거든요. 그리고 가장 큰 목표는 사람들이 건축을 재미있게 봐주었으면 하는거에요.

마지막으로 건축학과 졸업생으로써, 학생들에게 추천하는 경험이나, 전하고 싶으신 말이 있을까요?

제가 감히 여러분들에게 말할 수는 없지만, 건축학부를 다녔던 과거의 저에게 하고 싶은 말이라고 생각을 하면, 상상을 많이 하라고 하고 싶어요. '상상'. 시대는 정말 빠르게 변화하고, 새로운 신기술들은 새벽과 같이 다가올 거예요. 여러분이 자고 있는 사이에. 그래서 그런 것들에 밀리지 않고 살아남으려면 끊임없이 상상을 하고, 과연 내가 할 수 있는 게 무엇일까 되짚어봐야 될 것 같다고 말을 해주고 싶어요. 그리고 여러분들이 하는 건축의 앞에 형용사들을 정하면 어떨까 해요. 나는 어떤 건축을 할 것인가. 저 같은 경우는 건축의 대중화를 위한 건축을 한다고 할 수 있죠. 그런 것처럼 자기만의 건축에 어떤 것을 첨가를 하면 좀 재밌는 건축이 될 수 있지 않을까 하는 말을 해보겠습니다.

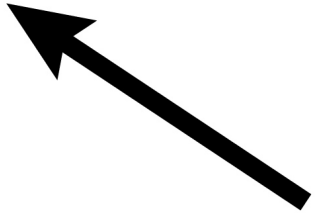
말씀 너무 감사드립니다. 혹시 더 하고 싶은 말씀 있으신가요?

추가적으로, 제 채널 많이 봐주셔서 감사하고, 새로 보시는 분들, 신입생분들도 제 채널(건축가의 공방) 많이 구독해 주시고, 새로운 UTDS 프로젝트를 진행하고 있는 '코어스모어스' 채널에도 많은 관심 부탁드립니다. 저희 많은 노력을 쏟으면서 밤, 새벽까지 일하고, 구상하고 있는데, 이런 저희의 노력들을 지켜봐 주시면 감사하겠습니다.

Youtube

퇴근 후 박사원

안녕하세요 저는 2018년에 연세대학교 건축학과를 졸업하고
대형설계사무소를 다닌 뒤에 지금은 부동산 업계로 커리어를 옮겨서
직장생활을 하고 있는 박사원입니다.





유튜브	이직	대형설계 사무소
가구 디자인	건축	증권사
퇴사	부동산	만다라트



Q&A

1. 대형 설계 사무소에 관하여
2. 퇴사에 관하여
3. 새로운 직종에 관하여
4. 만다르트에 관하여
5. 박사원 님에 관하여

Q1 대형설계사무소에 관하여



대형 설계사무소를 다닐 때.
본인이 생각했던 건축가의 모습과 같았던 점과 다른 점이 있으셨나요?

일단 같은 점은 누구나 다 생각할 수 있을 것 같은데, 학교 다니면서 저희는 공간과 디자인을 기반으로 일을 하는 직업이라고 건축가를 생각하고 있잖아요. 그래서 이제 이 부분이 저희가 전공을 배웠던 것을 연장선상에서 하기 때문에 다른 학과 친구들에 비해서 조금 전공을 살려서 일을 할 수 있었다 라는 점이 제가 생각했던 것과 비슷했던 것 같고요. 다른 점이 있다면 학교 다니면서 크게 생각하지 않아도 되었던 것들이 굉장히 중요해졌는데, 일을 배우고 익숙해지는데 좀 시간이 많이 걸렸던 것 같아요. 예를 들면 법규, 면적으로 대표되는 돈 이렇게 두 가지 측면이 건축을 업으로 삼게 되면 굉장히 달라지는 것 같아요.

학생 때 배웠던 건축과 실무경험에서의 건축이 그런 부분에서 차이가 있으셨던 거군요

그렇죠. 아무래도 학교 다닐 때는 디자인을 저희가 스스로 생각하고 하고 싶은 대로 많이 하게 해주잖아요. 근데 직업으로써 건축을 하게 되면 내가 생각했던 대로 못 하는 경우가 굉장히 많이 생기고 건축주의 의견 때문에 고민했던 것을 다 엎어야 하는 상황이 많이 생겨요. 그런 것들은 미리 생각을 해보고 오기가 어려운 부분이어서 제가 생각했던 건축과 좀 다르지 않았나 생각해요.

건축가를 꿈꾸면서 대형 설계사무소에
취직을 희망하는 건축학과 학생들에게 해주고 싶은 말이 있으신가요?

설계를 전공한 친구들은 대부분 설계사무소에 가서 건축가가 되는 꿈을 꿀 텐데, 아틀리에와 대형설계사무소 사이에서 고민을 많이 할 거에요. 저도 역시 그런 고민을 했고요. 대형설계사무소가 갖는 장점은 시간은 좀 오래 걸릴 수 있지만 일을 천천히 체계적으로 배울 수 있다는 장점이 있는 것 같아요. 그리고 그 과정에서 보이는 것들이 많아요. 아틀리에는 크기가 제한적인 것이 많은 반면 대형설계사무소는 도시 스케일에 가까운 작업을 많이 하기 때문에 저는 대형설계사무소에서는 우리가 디자인만 생각했던 것을 떠나서 도시적인 관점에서 건축을 생각할 수 있을 것 같다는 생각이 들어요.
그리고 아무래도 졸업할 시기가 된 친구들도 내가 뭘 하고 싶은지에 대한 생각이 명확하지 않은 경우가 많은 것 같아요. 건축을 계속 해야 할지 말아야 할지도 고민되는 상황일 수 있을 텐데…아틀리에를 가는 친구들은 조금 더 내가 하고 싶은 것에 대한 생각들이 명확하고 그걸 견뎌낼 수 있는 체력이나 정신력이 있는 친구들이 그곳에서 오랫동안 자아를 잃지 않고 열심히 성장해 나갈 수 있다고 생각해요.
대형설계사무소 같은 경우는 그런 고민에 있어서 안정적으로 성장할 수 있는 시간을 벌어주는 직장 같아요.



바쁜 회사 생활 속에서도 취미로 목공을 하시고 공모전까지 제출하셨다고 했는데 굉장히 알차지만 바쁘셨을 거 같아요. 그런 바쁜 상황에서도 유튜브 '퇴근 후 박사원'을 시작하신 계기가 있을까요?

다들 컨텐츠들을 보니까 어려운 시기를 지나고 어느 정도 성취를 이룬 다음 과거를 회상하는 경험을 이야기해주는 컨텐츠들은 많이 있더라고요. 사실 저는 제 나이 이 시기에 할 수 있는 고민들을 있는 그대로 담아놓고 싶었어요. 나와 비슷한 고민을 하는 사람들이 비슷한 시기 혹은 이른 시기에 영상을 본다면 저와 비슷한 진통을 겪으면서 자기만의 생각을 해볼 수 있는 기회가 되지 않을까 생각을 했어요. 또 저 스스로는 누군가에게 영향을 끼치기보다는 스스로에게 후회 없는 삶을 살고 싶었고 그걸 기록해 놓고 싶어서 시작을 했는데, 실제로 유튜브를 하면서 영상을 남겨놓으니까, 무기력한 순간에 제 자신을 채찍질하는 계기가 되는 것 같기도 해요.

Q2 퇴사와 관련하여

퇴사를 결심한 가장 큰 이유가 무엇이었나요?

일단 저는 당시 전반적으로 건축업계에 아쉬운 점이 많았어서 새로운 도전을 하고 싶었고 선배와의 대화를 계기로 부동산 업계의 선배들을 만나게 되었는데 내가 잘 해왔던 것을 바탕으로 이 분야에서도 잘할 수 있겠다라는 생각이 들어서 이직을 결심하게 됐어요. 그리고 실제로 와보니까 제가 잘하는 것들 말고도 배워야 할게 많아서 힘들었던 것 같기도 해요.

유튜브 채널의 이직에 관한 영상은 각 주제를 가지고 6개의 영상으로 업로드되어있어서 박사원 님께 이직이 큰 의미를 가지고 있다는 느낌을 받았습니다. 박사원 님께 '이직'은 무엇인지 여쭤봐도 될까요?

이직에 크게 중요도를 두진 않았는데, 삶을 살아가면서 거쳐 가는 큰 선택 중에 하나라고 생각해요. 아무래도 우리가 삶의 대부분의 시간을 누군가를 위해 일을 하거나 직장을 다니면서 보내는 게 일반적인데, 이것에 대해 스스로 결정하고 판단할 수 있는 시간이 이직을 할 때인 것 같아요. 특히 저는 커리어를 아예 옮겼기 때문에 내가 좋아하는 것과 잘하는 것이 무엇인지 시간을 갖고 생각해볼 수 있는 시간이 이직이었다고 생각해요. 그리고 내가 생각한 것들을 바탕으로 선택을 하고 그에 대한 책임을 진 것이 이직이었다고 생각합니다.

이직을 준비하시면서 대형 증권사를 포함한 여러 회사와 의치대 학사편입까지, 다양한 분야에 도전하신 이유가 있나요?

마음 속에 한 번쯤은 담아 본 적 있는 일들을 시도해보지 않고 흘려보내는 것이 아쉬워서 여러 도전을 한 것 같아요. 증권사 같은 경우에는 부동산 투자 관련 부서를 가려고 지원한 것이기 때문에 어느 정도 건축과 연관이 있었던 부분이었어요. 의치대 학사편입 같은 경우에는 한 번쯤 '내가 의사나 치과의사가 되면 어떨까'라는 생각을 해본 적이 있어서 도전해 보았고요. 제가 학교 다닐 때 이걸 알았더라면 준비를 진득하게 해서 이쪽으로 맞춰갈 수 있겠다는 생각도 들었지만, 준비를 하는 과정에서 제 적성과 성향과 안 맞는 부분이 있었다고 느꼈어요. 내가 지금 나이에서 시작해도 과연 좋아하는 일일까 라는 생각을 했을 때 저와 맞지 않겠다고 느꼈어요. 원서를 준비하는 내내 이러한 고민들을 했는데, 저에게 이러한 고민의 과정들이 후회를 남기진 않았던 것 같아요. 만약에 시도를 안 해보고 지나갔다면 후회로 남았을 텐데 실제로 고민과 시도를 했기에 그러지 않았던 것 같아요. 그리고 작년에 부동산 업계로 이직을 하고 나서도 전문직이 하고 싶어서 '변호사를 할 수 있지 않을까'라는 생각으로 로스쿨 시험도 준비했었어요. 이것 역시 제가 잘하는 일을 바탕으로 해보고 싶은 일 중 하나였는데, 세 달 정도 동안, 퇴근 후 시간에 준비해서 시험을 봤는데 제가 목표했던 로스쿨을 가기에는 점수가 부족하게 나왔어요. 어떻게 보면 실패로 끝난 건데, 저는 실패가 무서워서 시도하지 않는 것은 바보 같은 거라고 생각해요. 그래서 지금 제가 하고 있는 일을 망치지 않는 선에서 내가 하고 싶은 일이 있다면 용기를 내서 시도하는 것 자체가 20~30대의 멋진 태도라고 생각이 들어요.

다시 선택의 갈림길에 설 수 있다면 이직과 잔류 중에서 어떤 선택을 하실 것 같으신가요?

저는 칼 졸업을 했지만, 재수도 하고 5년제이다 보니까 나이가 있어서 결정을 빨리 한 편이에요. 만약에 설계사무소에 가려는 친구들에게는 취직한다면 3년 정도는 채워보고 나오는 게 좋지 않을까라는 생각이 들어요. 제가 2년 다니면서 이제 좀 실무적인 것들을 많이 하네 하는 시점에 나왔어요. 그래서 1년 정도만 더 다녔으면 여러 경험을 했을 수 있을 것 같고 건축사 시험을 보는 조건이 3년 이상을 다니는 것이기 때문에 … 그런 부분을 제외하고는 이직을 후회하지는 않아요. 시기적으로도 제 나이가 서른을 넘기 전에 이직한 것이 잘한 것 같기도 하고요. 진짜 아닌 것 같으면 빨리 나와야겠지만 다닐 만 한데 뭐가 뭔지 잘 모르겠다면 3년 정도는 다니는 것이 이직할 때도 좋은 것 같아요.

Q3 새로운 직종에 관하여

현재 부동산 업계에 이직하셨는데 현재하고 계시는 일은 간단히 어떤 부분인가요?

유튜브에는 한 번의 이직에 대해서만 나와 있는데, 사실 올해 초에 한 번의 이직을 더 했어요. 해안건축을 나와서는 외국계 부동산 컨설팅 회사였어요. 1000억 원 이상 되는 오피스, 대형마트, 물류센터 등의 매인 매각을 중계하는 일을 했어요. 지금은 자산운용사를 다니고 있는데, 상업용 부동산들에 대한 투자를 직접적으로 하는 일을 하고 있어요.

본인이 생각하는 대형설계사무소의 업무와 부동산업계의 업무 간의 공통점과 차이점이 있을까요?

공통점은 건축물을 대상으로 일을 한다는 것이에요. 제가 대형설계사무소에서 본 건축프로젝트의 과정에서 평면을 구성하고 디자인과 설계를 담당한다면, 그 프로젝트가 어디에서부터 오는지 살펴보면 금융 쪽이 중요한 곳 중 하나였어요. 같은 프로젝트에 있어서 제가 하는 일은 그 프로젝트를 계획하고 구상하는 역할을 하는 것이 조금 다른 점이에요.
학교에 다니면서는 설계사무소에서 디자인에 많은 관여를 한다고 생각했는데, 실제로 업무를 해보니까 프로젝트를 만드는 단계에 있는 사람들의 영향력이 건축프로젝트에 굉장히 많이 들어가요. 그래서 제 생각보다 건축프로젝트에 있어서 지금 다니는 직장에서의 영향력이 더 큰 것 같다는 생각이 들어요.

**디자인을 할 수 있는 기회를 찾기 위해 가구를 배웠다고 하셨는데,
현재 부동산 관련 분야로 이직하신 후 디자인에 대한 갈망은 없나요?**

디자인에 대한 갈망은 항상 있어요. 유튜브에 올린 것 말고도 여러 가구 디자인도 진행했는데, 올해도 하나 계획하고 있어요. 가구가 사업적으로 가치를 가지려면 대량생산이 가능해야 해서 이번에는 그런 쪽으로 디자인해보려고 모듈 선반 등을 디자인했어요. 아마 6~7월쯤에는 제작을 하지 않을까 생각 중입니다. 요즘 인테리어에 관심을 가져서 이런 것들을 하면서 디자인에 대한 갈망을 해소하기도 하는 것 같아요.



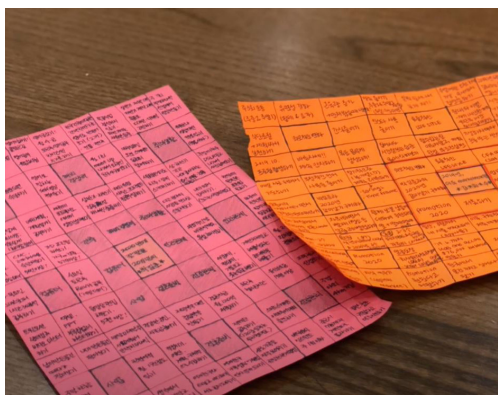
Q4

만다르트에 관하여

퇴근 후 박사원 님의 영상을 보면 만다르트가 큰 역할을 했다고 느껴지는데요, 만다르트에 대해 설명해 주실 수 있나요?

만다르트는 야구선수 오타니 쇼헤이가 자기 목표를 이루려고 총 8개의 작은 목표를 세우고 그것들이 가운데로 모여서 큰 목표를 이루는 방법이에요. 가운데 큰 목표를 만들기 위해서 작은 목표 8개를 세우는 과정에서 너무 큰 목표를 세우지 않아도 되고 나중에 모아놓고 보면 가운데의 목표를 이루는 데 도움을 주는 것이기 때문에 좋은 방법이에요. 저는 만다르트가 내가 성공할 수 있는 작은 목표를 세우는 데에 의의가 있는 방법 같아요.





퇴근 후 박사원 님의 2021 만다르트는 무엇인가요?

2021년 만다르트를 세우긴 했는데, 지난해와는 조금 달라요. 제가 결혼도 했고 이직을 마무리하고 안정적으로 다닐 생각이어서, 먼저 가운데에는 '올해 순자산 1억을 모으자'라는 목표를 세웠어요. 세부사항으로는 "회사에서 핵심인력 되기, 유튜브 구독자 1만 명 되기, 목공브랜드 런칭하기, 인플루언서 되기, 스마트스토어 매출 천만 원 찍어보기, 자산 배분으로 주식 투자하기, 공간대여 플랫폼에서 1등 해보기, 건축과 인테리어로 돈 벌기" 에요.

그러면 이러한 계획을 세우고 실현할 수 있는 원동력이 무엇인가요?

거창하게 내가 뭔가를 해야 한다고 생각하면 잘 안 되는 것 같아요. 그런 면에서 만다르트의 좋은 점이 정말 사소한 것 하나를 목표로 할 수 있다는 것인데, 제일 작은 가지에 있는 목표가 유튜브 채널 보면서 내용 정리하기, 15분 일찍 일어나기 이런 작은 목표들이 모여서 중간목표를 이루고 큰 목표를 이루는 것이기 때문에 저는 큰 동기부여를 하지 않아요. 내 눈앞에 놓인 작은 것들을 끊임없이 하려고 하는 거죠. 실제로 평소에 실천하는 것은 작은 목표들인 것이죠.

Q5

박사원님에 관하여

코로나로 인해 일상생활과 직장에도 변화가 있었을 것 같은데요. 업무에서 달라진 점이 있나요?

제가 부동산업계로 이직하자마자 코로나가 터졌는데, 저는 코로나로 인해서 재택근무가 많아지고 업무공간에 대한 수요가 줄어들어 오피스 가격이 떨어질 것이라고 생각했어요. 그런데 시간이 지나고 보니, 오피스에 대한 수요는 유지되고 금리가 낮아져서 은행들이 돈을 더 저렴하게 빌려주니까 투자자들의 요구수익률이 낮아져서 실제로는 오피스 건물들의 가격이 엄청 올랐어요.
이런 걸 보면서 코로나 때문에 내가 생각한 대로 직장이 되지 않는구나, 오히려 시장 상황이 더 좋은 결과가 나타났어요. 그리고 쿠팡이나 마켓컬리 같은 플랫폼 때문에 스펙 좋은 물류창고에 대한 수요가 높아졌어요. 그래서 코로나로 인해 바뀐 점들은 관심사들이 그런 쪽으로 이동했다는 점도 있고 양극화가 심해진 것 같아요. 보통은 설계사무소에서는 일반 아파트 설계를 많이 했었는데, 요즘은 땅값과 집값이 비싸서 돈이 많은 사람들을 위한 하이엔드 주거시설이 많이 생기고 있어요. 금융소득이 없는 사람들은 어려워지는데, 반대로 금융소득이 많은 사람들은 투자할 것을 찾아서 대체 투자자산에 투자하는 경우가 많아졌어요. 그래서 결과적으로 부동산 시장은 좋은 변화가 있었어요.

앞으로의 목표나 하고 싶으신 일이 있을까요?

저는 건축학과 다니는 학생들 보면 똑똑한 친구들이 많아서, 나중에 많은 일들을 할 수 있을 거라고 생각해요. 오히려 반대로 너무 똑똑하고 지금 하는 일에 집중을 잘하다 보니까 저도 그랬지만 학교 다니면서 설계 말고 다른 생각들을 많이 안 하는 것 같아요. 그래서 학생들이 설계 말고도 다른 것에도 관심을 가졌으면 좋겠어요. 그리고 하고 싶은 것이 있으면 할까 말까 고민하지 말고 그냥 해봤으면 좋겠어요. 작은 것부터 나 자신을 바꾸는 시도를 많이 해봤으면 좋겠어요. 문과 친구들 같은 경우는 전공에 대한 명확성이 덜 있다 보니까 학교에 다니면서 본인의 진로에 대해 고민할 기회가 많은데, 건축학과 학생들은 설계나 건설사 위주로 생각을 하니까 너무 늦게 그런 고민들을 하게 되는 것 같아요.

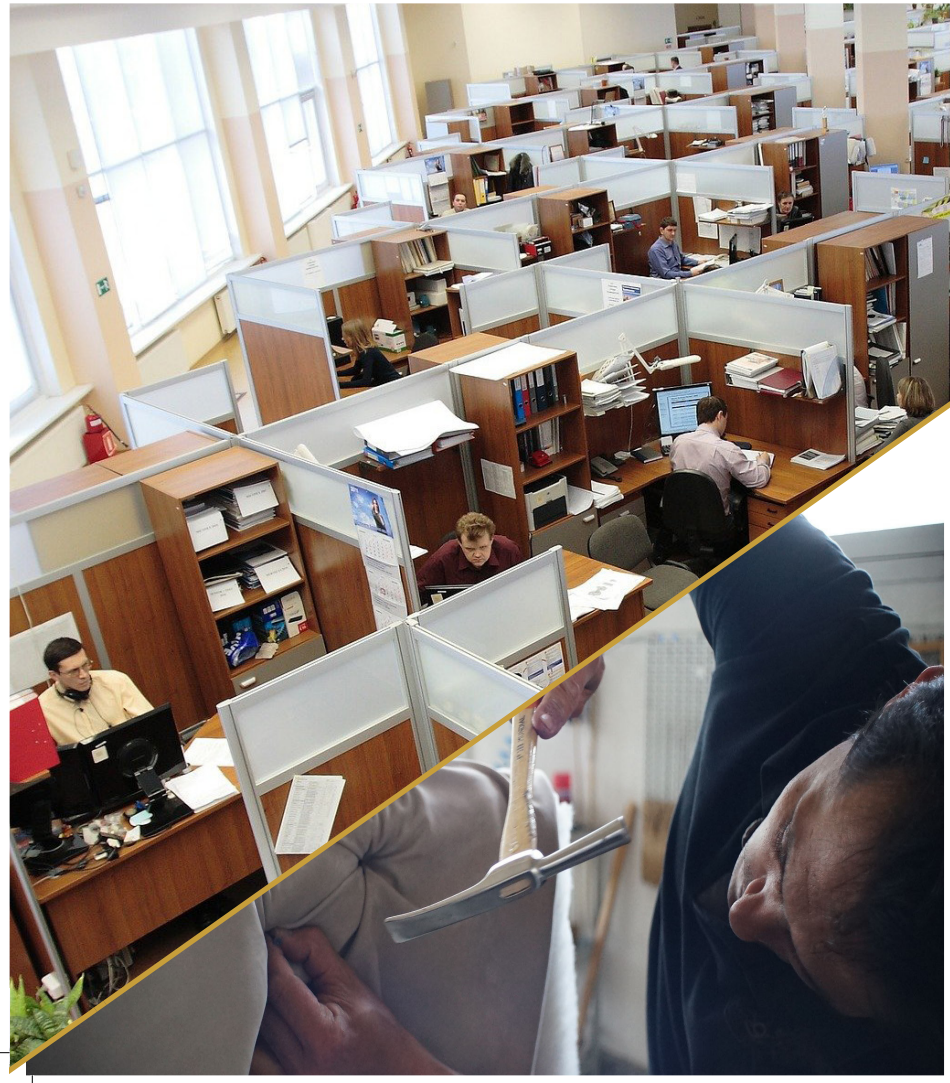
Youtube

Editor. 고은수, 전승현

코로나, 일상을 바꿔놓다

Editor. 김은선, 심동영, 최재은

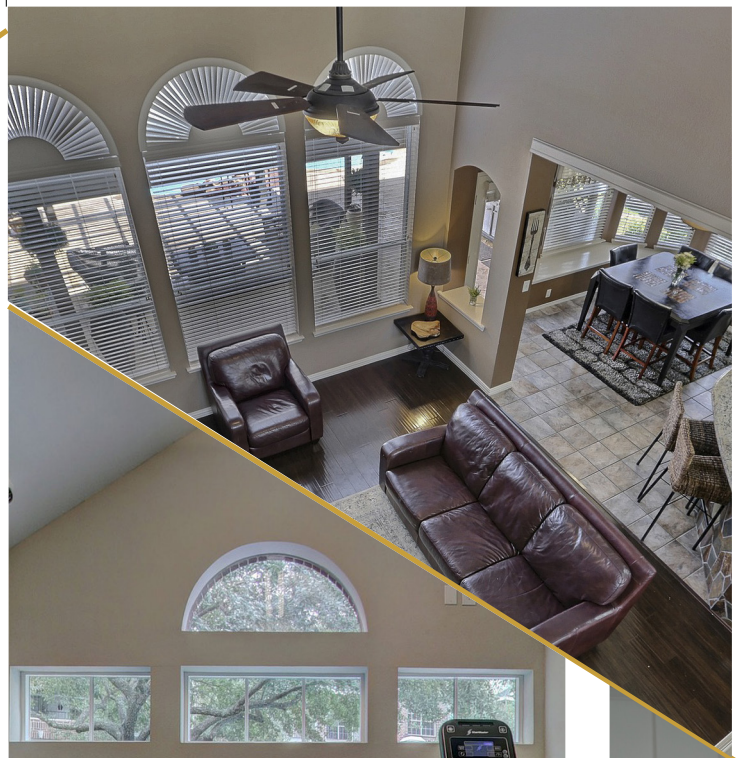
코로나는 우리의 건강 뿐 아니라 일상 전반에 걸쳐 여러 변화를 가져오고 있다. 특히 코로나로 인해 사회적 거리두기와 외출의 최소화로 집에 머무르는 시간이 급격히 늘어나면서, 집의 중요성이 크게 증가하고 있다.



많은 시간을 집 밖에서 보냈던 도시인들은 갑작스레 찾아온 코로나 바이러스 탓에 외출이 쉽지 않아졌고, 지인들과의 만남 또한 조심스러워졌다. 이 탓에 집에만 머무르게 된 사람들은 깊은 우울감에 빠지게 되었고, 이 '코로나 블루'를 극복하고자 홈트레이닝, 보석 십자수 등 작은 취미를 시작하기도 하고, 왓챠, 넷플릭스를 비롯한 영상 플랫폼을 이용하여 영화 드라마를 보기 시작했다. 그러나 코로나의 장기화에 이에 싫증을 느끼고 가장 많이 머무르는 집의 인테리어에 변화를 주기 시작했다.

사람들은 익숙하다 못해 지겨워진 집을 탈바꿈하기 위해 간단하게는 침대를 비롯한 가구 위치를 재배치하기도 하고, 아예 직접 도배를 하거나, 가구 및 소품을 리폼 또는 교체하기도 한다. 이러한 변화는 사람들에게 다시 활기를 찾아주거나 집에서도 새로운 기분을 느끼게 해주는 효과를 지니지만, 코로나 사태 탓에 인테리어 업체의 전문가인 '타인'을 집 안에 들이는 것은 망설여지는, 위험을 감수해야 하는 일이 되었다. 따라서 사람들은 타인을 집 안으로 들이지 않아도 되고, 자신이 직접 원하는 대로 꾸밀 수 있는 '셀프 인테리어'를 추구하게 되었고, 이에 맞춰 다양한 플랫폼에서의 변화 또한 일어나고 있다.

다음으로, 온라인 상에서도 정보를 전달하는 유튜브 채널이나 포스트가 늘어나고 있다. 먼저, 셀프 인테리어 팁을 공유하는 카페 또한 증가하고 있다. 직접 셀프 인테리어를 하면서 각자의 팁이나, 재료를 구입한 경로, 제품에 대한 정보를 공유하고 있다. 또한 셀프 인테리어를 하면서 궁금한 점에 대해서 질문하고 대답해주는 게시글도 많았다. 유튜브에서는 자신의 셀프 인테리어 과정을 담은 브이로그가 가장 유행하고 있다. 관심있어 하는 대상이 2-30대인 것을 고려하여 세입자가 집주인의 허락없이 할 수 있는 셀프 인테리어부터, 적은 비용으로 셀프 인테리어하기, 타인의 도움을 받지 않고 혼자서 셀프 인테리어하기 등 여러 브이로그들이 주를 이루고 있고, 인테리어 후기를 올리거나, 자신이 직접 인테리어를 한 후 느낀 장단점, 재료의 비교 등을 다루고 있다. 또한 대기업들도 공식 블로그를 개설하여 셀프 인테리어에 대한 팁과 자사의 제품을 활용하는 법에 대해 기술한 글을 올리는 방식으로 마케팅을 하고 있다.



집의 가장 중요한 공간, 거실

주방, 욕실, 침실 등 다양한 공간에 관심도 많지만 그 중 상대적으로 거실 인테리어에 대한 관심이 높게 형성되었다. '거실 인테리어' 키워드 검색량이 '인테리어' 키워드 검색량을 앞지를 정도이다. 요즘 같이 가족 구성원들이 각기 다른 라이프 스타일을 추구하고 존중하는 시대에는 거실에 대한 인식이나 중요성이 예전만치 못하지만 거실은 여전히 모이는 공간으로서 의미를 가지며 집안의 다른 어떤 공간보다 편의성과 실요성이 강조되며 안락함 또한 주어야 한다. 그 외에도 방문객에도 집의 특징, 추구하는 바를 가장 잘 보여주는 공간으로서 자신만의 개성을 표현하는데 특별한 공간으로 인식된다.

취미를 담는 공간, 베란다

예전에는 거실 평수를 넓히기 위해 베란다를 확장하는 경향이 많았으나 지금의 베란다는 그 집의 이색적인 공간이 되기도 한다. 코로나 때문에 늦은 시간까지 술을 마시지 못하는 애주가들은 집 안에 직접 바(bar)를 만들어 지인들과 즐기기도 하고 운동을 좋아하는 사람들은 헬스장을 가지 못해 직접 홈 짐을 만들기도 한다. 또한 재택근무, 비대면 수업을 시작한 후 교수님, 직장 동료, 친구들과 화상으로 만나는 경우가 많아져 방이나 침실 또한 인테리어에 신경을 쓰기 시작했다.

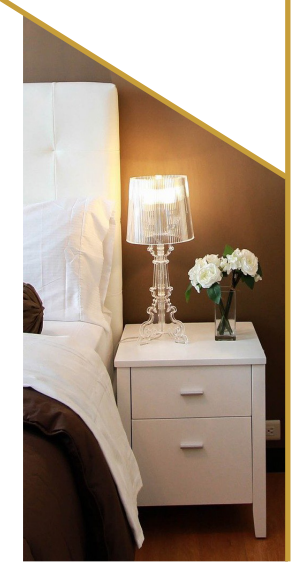
코로나 시대, 거리두기의 단계가 높아지며 사람들은 집에서 자신의 일을 해야했다. 그로 인해 집이라는 공간은 휴식공간 뿐만 아닌 업무처리공간이 필요해졌으며 전문가들은 코로나 이후의 집이란 공간은 현재보다 더욱 커져야한다는 의견을 내고 있다.

하지만, 신축 혹은 증축되는 건물이 아닌 이상 현재의 건물이 갖고있는 공간을 늘릴 수 있는 방안은 굉장히 적다. 따라서 공간을 증축하거나 신축하는 방법이 아닌 정해진 공간이 여러 역할을 수행할 수 있도록 하는 가구들이 하나 둘 떠오르는 추세이다.





Funiture Trend



이동식 트롤리

수납공간 활용의 대표가구로 유명한 이동식 트롤리는 코로나 시기가 오고, 집안에 수납공간이 없어지며 더욱 재조명받는 가구가 되었다. 어디든 이동이 가능하며 수납력도 좋아 인테리어 필수품으로 떠오르는 가구이다.

베드테이블

침대, 잠을 자는 공간은 사람들에게 중요한 역할을 하는 만큼 공간 또한 크게 차지한다. 이 공간을 잠자는 용도로만 사용하기엔 아깝지않은가? 이를 해결하기 좋은 가구가 베드 테이블이다. 침대 위에서 독서, 업무, 식사등을 해결할 수 있는 베드테이블은 코로나 시대, 다양한 업무를 수행해 내기에 좋은 가구 중 하나로 볼 수 있다.

맺음말

사람은 어떤 환경에서도 적응을 하기 마련이다. 실내에 있는 시간이 급격하게 많아지고 혼자 있는 환경이 많아지면서 닌텐도 스위치가 매진 행진을 이루기도 하였다. 건축에서의 트렌드는 발빠르게 변한다. 레트로가 유행하면서 빈티지적인 공간을 찾고, 허름한 가구로 보일 수 있는 것들도 일부러 소위 힙(Hip)하게 보여주기 위해 새 가구를 대신한다. 위기는 늘 기회가 될 수 있다. '코로나'라는 범세계적인 위기가 닥쳤지만 인테리어 업계에서는 위기를 기회로 바꿔 호황을 맞이했다.

SA

2021 SUDA

Sejong Univ. Architecture
세종대학교 건축공학부 건축학과

First Published in September, 2021

(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
Editor Advisor. 차수빈
Editor in Chief. 한서희
Editor in Deputy Chief. 고동근
Editor. 고은수 김은선 심동영 양희빈 전승현 최재은

Sejong University
Architecture Department
Seoul, Korea
209, Neungdong-ro, Gwangin-gu
Tel. 02) 3408 3434