year book

2024 · 02 - 2025 · 01 Selected Works

Sejong Student Story

들어가는 말

세종대학교 건축학과와 기자단 SSS의 변화를 함께 겪어온 여러분께 감사의 말씀을 전합니다. 지난 몇 년간 우리는 크고 작은 변화 속에서 함께 성장하고 발전해왔습니다. 특히, 학생들의 한 해를 담아온 Yearbook ‘SUDA’는 7년째 그 여정을 이어오며 매년 새로운 변화를 모색하고 있습니다. 이 과정에서 우리가 겪었던 고민과 대화의 흔적은 각 페이지에 고스란히 담겨 있습니다.

Yearbook은 단순히 학생들의 작품을 나열하는 것이 아닙니다. 우리는 매년 어떻게 하면 학우 분들의 노력을 보다 효과적으로 전달할 수 있을지를 고민하며 시작합니다. 올해는 특히 그 고민이 깊어졌습니다. 이전까지의 접근 방식에서 벗어나, 우리는 책의 형태 자체에 변화를 주기로 결정했습니다. 이는 단순한 디자인의 변화가 아닌, 학생들의 창의성과 열정을 더욱 잘 표현하기 위한 노력의 일환입니다.

우리가 변화를 추구하는 이유는 단순히 새로운 것을 시도하고자 함이 아닙니다. 건축학과의 학생들은 매일 새로운 아이디어와 비전을 가지고 세상의 문제를 해결하고자 합니다. 그 과정에서 겪는 고뇌와 성장은 우리의 Yearbook에 담겨야 한다고 믿습니다. 따라서, 올해의 ‘SUDA’는 그 어느 때보다도 학생들의 목소리를 담아내고자 하는 의지를 가지고 있습니다.
책의 형태가 변화함으로써, 우리는 학생들의 작품이 보다 돋보일 수 있도록 하였습니다. 새로운 디자인과 구성은 각 작품이 지닌 고유한 가치와 매력을 더욱 빛낼 것입니다. 이로 인해 독자들은 단순히 작품을 감상하는 것을 넘어, 그 뒤에 숨겨진 이야기와 창작자의 열정을 느낄 수 있을 것입니다.

이 자리를 빌어, Yearbook 제작에 참여한 모든 분들께 감사드립니다. 여러분의 열정과 노력이 없었다면 이와 같은 변화를 이뤄낼 수 없었을 것입니다. 또한, 이 책이 우리 모두에게 소중한 기억으로 남기를 바랍니다. 앞으로도 계속해서 변화하고 발전하는 모습을 보여드릴 것을 약속드립니다.

마지막으로, 우리의 Yearbook ‘SUDA’가 여러분의 손을 통해 더욱 많은 사람들에게 전달되기를 기대합니다. 여러분의 많은 관심과 사랑 부탁드립니다.

감사합니다.

제 7기 SSS 건축학과 학생기자단
단장 김바다

세종대 건축학과에 대하여

세종대학교 건축학과는 2011년에 건축학교육 국제인증을 취득하였으며, 5년제 전문학위 프로그램을 모두 이수한 학생에게 건축학사 학위를 수여합니다. 세종대학교의 건축학사 학위는 한국건축학 교육인증원(KAAB)이 제시하는 인증기준 및 절차를 준수하고 건축학교육 전문학위 인증을 취득한 프로그램으로서, 캔버라협약(Canberra Accord) 회원 인증기관들과 유네스코세계 건축사연맹(UNESCO-UIA) 건축학교육인증기구(UVCAE)가 동시에 인정하는 전문학위 프로그램입니다.

세종대학교 건축학과는 건축학 인재들에게 체계적으로 학문적이고 실무적인 관점에서 다양한 교육 프로그램을 제공하고 있으며, 이는 세종대학교 건축학과 학생이 국내·외 건축학 분야를 선도해나갈 수 있는 미래의 건축학도로서 큰 자부심을 느끼게 할 수 있는 부분입니다. 건축학 교육 인증을 통해 건축학 교육의 발전과 건축의 사회적 역할에 대한 이해를 높이고, 건축사가 되기 위한 기초지식과 실력을 갖춘 건축학 인력을 배출함으로서 국내·외적으로 학생, 대학교, 산업체 및 국가에 이르는 경쟁력의 향상 효과를 갖으며, 프로그램의 질적 개선으로 우수한 학생 배출을 목표로 시행되고 있습니다.

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

세종대학교는 건축학과는 비교적 짧은 역사에도 불구하고 건축관련 분야에서 탁월하며 다양한 성과를 내고 있습니다. 건축학이 건물 및 공간환경에 대한 계획 및 설계를 중심으로 창의적인 건축인이 되기 위한 예술적, 공학적 지식을 탐구하는 학문인 만큼 본교 건축학과에는 건축설계, 도시설계, 첨단 디지털건축, 건설사업관리(CM), 역사이론, 인테리어 등 다양한 전공의 교수진과 연구실을 중심으로 관련 분야의 교육과 연구를 실시하고 있습니다. 더불어 세종대학교 건축학과는 줄곧 교내 뿐만아니라 국내에서도 취업률이 우수한 학과로 선정되고 있습니다. 졸업 후에는 건축, 도시 관련 설계회사와 엔지니어링 회사, CM사, 정부기관 및 공기업, 인테리어 회사, 연구소, 부동산 개발회사 등 다양한 분야에 진출하고 있습니다.

STUDIO INDEX

FINAL DESIGN

tutor. 권준범, 정현우, 김재현, 진우성

OS TOWER — 곽용 08
도심에 삽입된 새로운 축, 도시첨단물류단지

Chapter 7 APHRODITE a — 두현성 20
Vertical Farm

RE:Structure — 오영서 32
노후산단의 산업, 커뮤니티, 자원의 재구조화를 매개하다

LOOPSCAPE — 유비호 44
The Time Loop Hub

RE: DDM — 이동훈 56
Remodel, Revive, Reactive

URBAN PUMP CORE — 이찬원 68
유출지하수로 매개되는 커뮤니티형 마켓

Palimpsest — 최원우 80
덮어쓰기 : 경계 위에 다시 쓰는 이야기

Land Memory — 김선민 14
시간을 담은 공간, 기억이 스며든 자리

창신동 목욕재개 再開 — 배서윤 26
절개지 위, 감각과 기억이 머무는 목욕허브

THE BARE ISLAND — 우지선 38
차이를 녹이는 물

DMZ: Dialogues for Memory and Zoopolis — 윤민아 50
분단의 기억 위에 생명 공동체를 설계하다

PLAY (ON THE) GROUND — 이상훈 62
파괴된 자연을 대하는 태도

HARMONY IN DIVISION — 정세찬 74
공유된 공간 속에서, 공공과 사적의 관계를 새롭게 재구성하다.

다시, 일구다 — 황민 86
Re-Cultivate : Reviving the ground of Legacy

STUDIO 6 Urban design

tutor. 차용욱, 김영아, 조장은, 김재현

Urban Nature — 곽용 094
서울 문화예술 중심공간 — 민병찬 102
Seoul Underline — 이동훈 110
SURROUND MEDIA GATEWAY — 이찬원 118
경계공백 境界空白 — 구서진 098
Residential Complex Of Seoul — 유비호 106
Co-exist with ( ) — 이상훈 114
Flowground : United by Memory — 현승혁 122

STUDIO 5 Intergrated design

tutor. 김동현, 신윤정, 차용욱, 이재

LIBRARY URBANISM — 박재민 128
Urban Resonator — 박진영 136
읽히는 도시, 쓰여지는 공간 — 이종제 144
GREENTOOTH — 이한빈 152
Compartmentalized Flexibility — 박준우 132
Extended Boundary — 백승찬 140
FLOW LIKE WATER — 이태정 148

STUDIO 4 Urban agriculture education center

tutor. 심재현, 기장도, 정슬아, 정지혜

SWA Center — 곽용제 158
Paddy field — 박준영 166
CONNECTED LANDSCAPE — 백승찬 174
HELIOTROPISM:굴광성 — 이한빈 182
PROMENADE WITH AGRICULTURE — 박재민 162
도시의 틈(隙), 자연이 스며들다 — 박준우 170
유유자적(悠悠自適) — 이종제 178

STUDIO 3 Renovation

tutor. 심재현, 기장도, 정슬아, 정지혜, 박유진

Transforming the Box! — 고명관 188
TUNNEL OF TRANSITION — 김수겸 196
경계를 흐리다 — 박진철 204
RENOVA RE MIND — 황호건 212
수묵화, 그리고 운무의 공간 — 김민하 192
Orbita Centrum — 노시현 200
세종정(亭) — 신윤서 208

STUDIO 2 Museum design

tutor. 권준범, 권수정, 이승욱, 정현우, 박남규

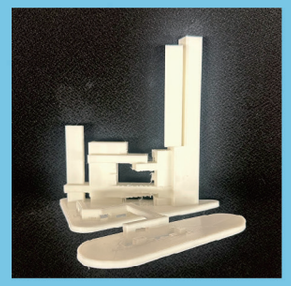
The Flow Museum — 고명관 218
Gallery Film — 김수겸 222
Vo-rono-id — 황호건 226
水로서 木을 체험하다 — 김선민 220
COMMUNITY HUB GALLERY — 임신엽 224

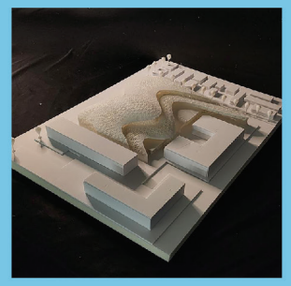
STUDIO 1 Private house

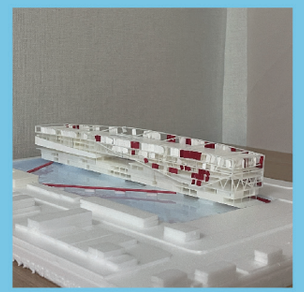
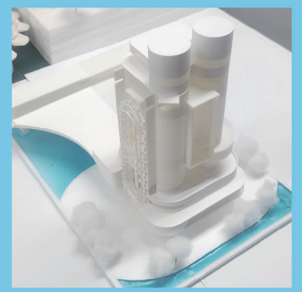
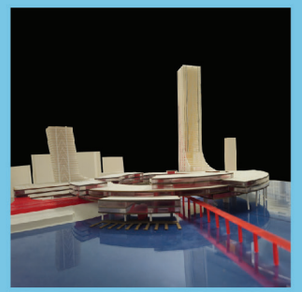
tutor. 정성원, 김영아, 조장은, 권수정, 박남규

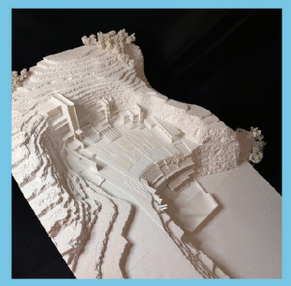
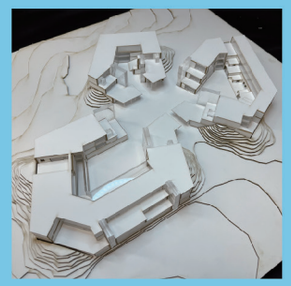
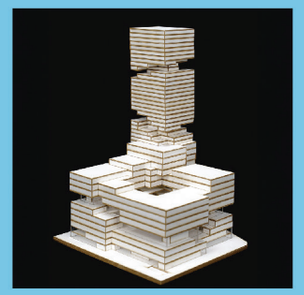
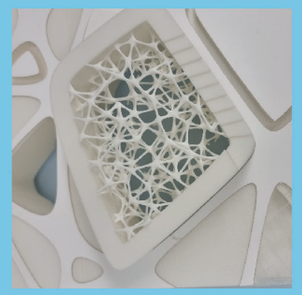
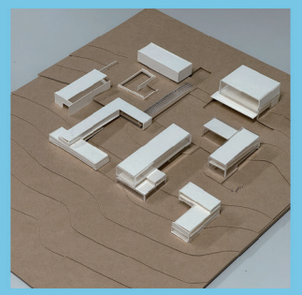
지식이 번지는 집 — 고우혁 230
다시, 함께 — 이채연 234
THE CATRIUM — 현재민 238
Shift House — 문상훈 232
어느날 평행세계의 내가 찾아왔다. — 조유림 236

studio





7

지도교수

권준범

정현우

김재현

진우성



OS TOWER

도심에 삽입된 새로운 축, 도시첨단물류단지

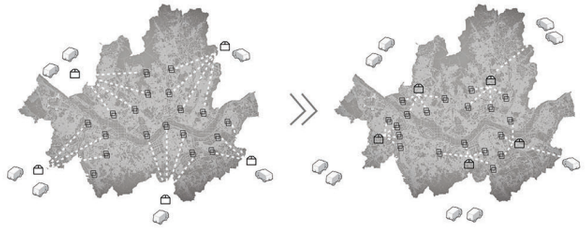
프로젝트는 서울숲 인근 삼표부지에 계획한 도시첨단물류단지입니다. 증가하는 수도권 물동량 대비 부족한 물류시설 문제를 해결하고, 신선식품·소형화물 중심의 효율적 유통 거점을 도심에 조성하고자 했습니다. 강변북로·동부간선도로 등 주요 교통망과 인접한 입지를 활용했으며, 남서측에는 주거타워, 북측에는 복합타워를 배치해 조망과 일조를 고려했습니다. 포디움과 썬큰으로 서울숲과의 연계를 강화하고, 물류 컨베이어벨트를 노출해 시민과 기술이 교류하는 상징적 공간을 구현했습니다. 메가컬럼과 사선 스틸튜브, 스페이스 트러스 구조로 안정성을 확보했으며, 지하 3개층 물류시설과 주거·오피스 복합공간, 지하 10층 주차장을 계획했습니다. 파사드는 더블스킨 하이테크 스타일로 투명성과 생동감을 강조했습니다.

Smart Urban Logistics Complex

기존 외곽의 물류단지에서 도심으로 들어온 인프라

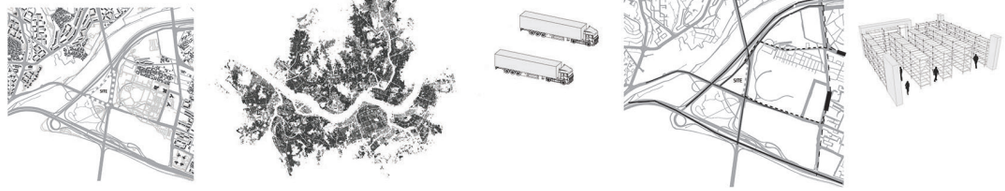
온라인 시장의 활성화는 기존의 물류 생태계를 새롭게 변화시켰다. 온라인 시장의 주문배달 방식이 고전적인 형태와는 전혀 다르기 때문이다.
가장 큰 변화는 제조사 및 판매자가 소매상과 같은 오프라인 점포가 아닌, 최종 소비자에게 직접 제품을 전달하는 형태라는 것이다.
이에 따라 물류센터 또한 기존의 보관 기능 중심의 물류센터에서 벗어나, 주문 처리 능력을 향상시킬 것이 요구되는 추세이다.

이러한 요구사항에 반응하며 탄생한 물류센터가 도시첨단물류단지이다.



기존 도시 외곽의 물류단지 | 도심으로 들어온 물류단지

Site Analysis

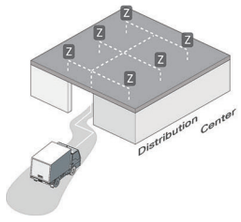


대로에 의해 고립 | 부족한 물류 유통 시설 | 도심과 주요 거점을 잇는 교통 허브

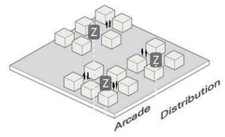
동부간선도로
강변북로
광나루로
고산자로(11차선)
뚝섬로(8차선)
분당선(서울숲역) 〈도보 19분〉
2호선(뚝섬역) 〈도보21분〉

도시첨단물류단지는 기존의 물류센터보다 그 규모는 작지만 물류효율화 및 서비스 개선과 관련한 첨단 기능이 추가되어 배송시간을 단축하고 배송서비스를 극대화하는 등의 주문 처리 능력향상에 중점을 둔다.

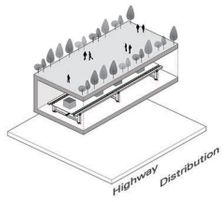
Underground Logistics



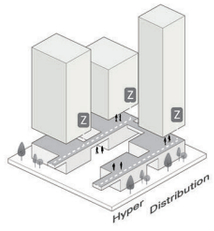
Underground Arcade



Hyper High-Technology



Ground Infrastructure



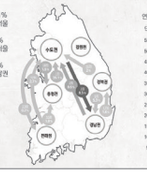
Program Analysis

기존 물류단지와 도시첨단물류단지 비교

구분		기존 물류단지	도시첨단물류단지
개발 목적	물류	물동량 처리 중심의 지역물류서비스 제공	물동량 창출 및 집적화를 통한 도심물류서비스 제공
	상류	오프라인 판매시설 중심	온라인/오프라인 연계형 판매시설 중심
	지원	주거 중심의 주택 공급	산업 간 연계 및 서민지원형 주택 공급
개발 형태	규모	중대형 규모(10만 m2이상)	중소형 규모(3만~10만m2)
	부지	토지용도별 획지 분할	토지용도 관계없이 획지 통합(혼재성 분리가능)
	건축물	토지용도별 개별 건축	입체형 통합 건축
물류 서비스 특성	지역	2~5개 시·군	2~3개 자치구
	대상	제조, 유통 등 기업	소비자, 개인 등 일반시민
	유형	기업물류(B2B) : 제조 및 생산 물류 유통 및 도소매 물류	생활물류(B2C) : 전자상거래 기반 생활밀착형 물류
화물 특성	크기	중대형 화물	소형 화물
	기치	중저가 화물	고부가가치 화물
	운송	간선운송	지선운송
	차량	중대형 화물차 이용	중소형 화물차 이용
	회전율	1일~수개월	1일~수일
사업성 확보	사업비	상대적으로 중저가	상대적으로 고가
	수익원천	물류시설 운영수입	물류 효율화/서비스 개선, 수배송 시간 절감
사례	배송서비스	익일 택배 배송 : CJ대한통운 한진 현대 등 현행의 택배업체	2시간 배송 서비스 : 쿠팡, 이마트 롯데 등에서 부분 시행
기대 효과	투자	물류단지 내 물류, 상류, 지원시설	기존 + 연관산업
	일자리	물류단지 내 근무자 채용	기존 + 신산업 증심의 신규 창출
	물류체계	지역물류 효율화	대국민 물류서비스 체계 구축

권역간 물동량 (한국교통연구원 2019년도 자료)

1위 : 26.1% 충청권->서울
2위 : 8.6% 경남권->서울
3위 : 8.5% 서울->경남권

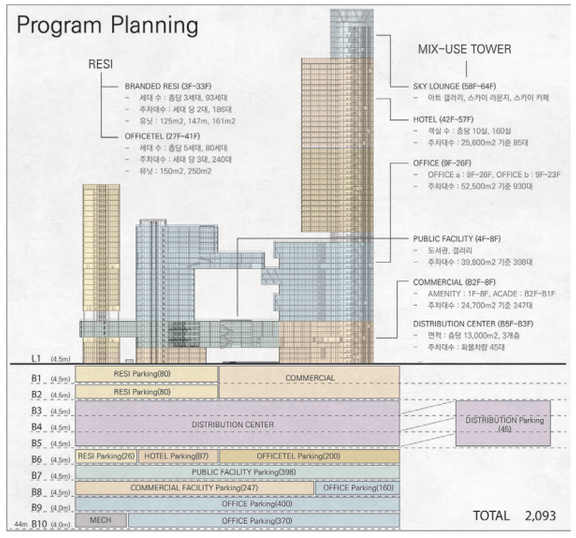


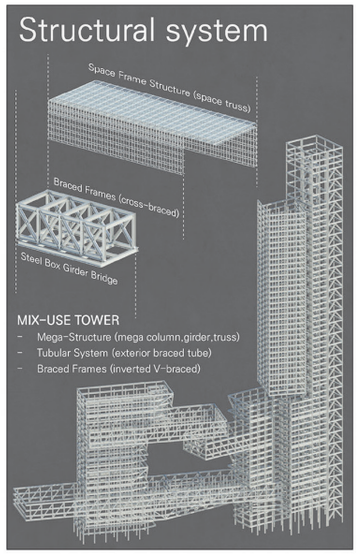
연간 물동량 (국가물류통합정보센터)

〈국내 택배시장 물동량 추이〉

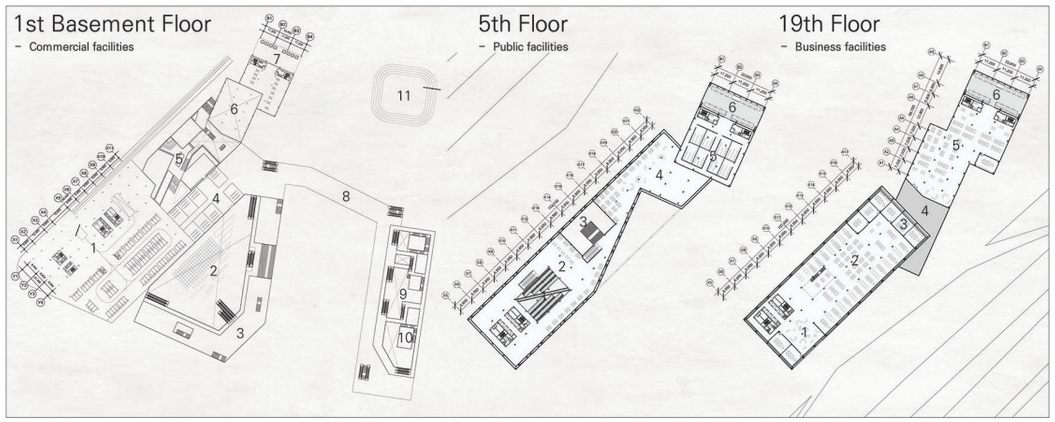


Program Planning









1st basement floor
1. 주거민 전용 지하주차장
2. 중앙 썬큰광장
3. F&B
4. 지하 상가
5. 썬큰 아케이드
6. 전시공간
7. 드래곤타워 코어
8. 지하 보행로
9. 서울숲 썬큰광장
10. 서울숲 상가
11. 화물차량 램프

5th floor
1. 드래곤타워 공공도서관
2. 북 라운지
3. 북 아트리움
4. 어린이 북 코너
5. 어메니티
6. 드래곤타워 코어

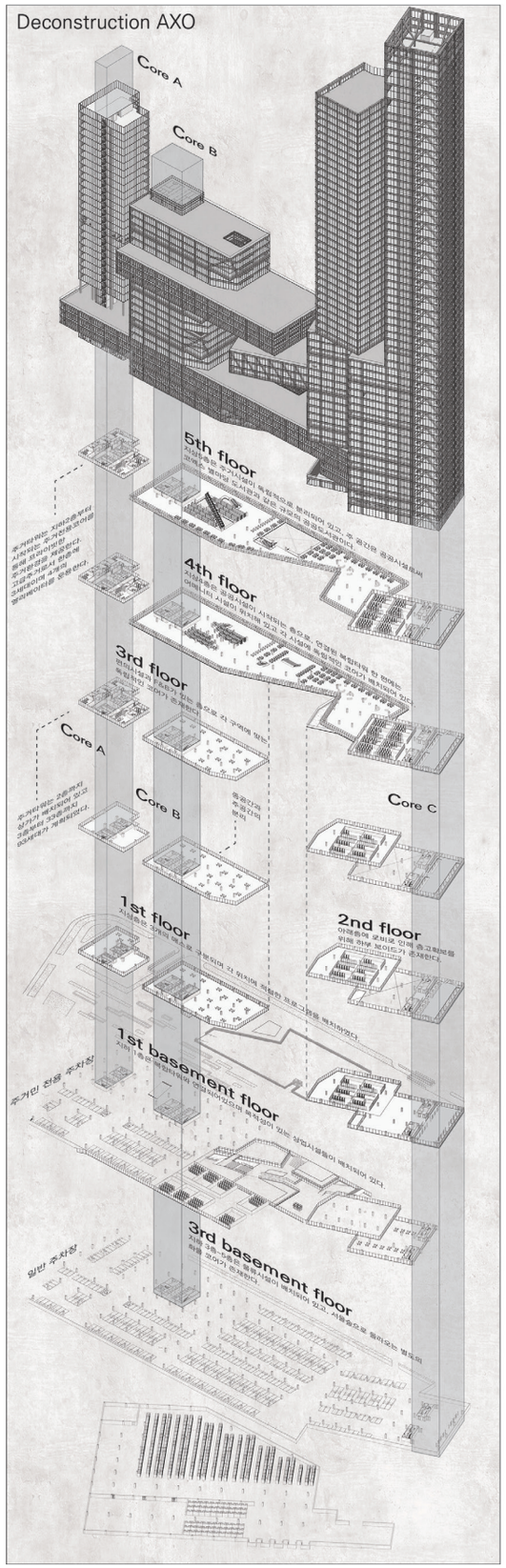
19th floor
1. 휴게 라운지
2. 오피스a
3. 소회의실
4. 공중정원
5. 오피스b
6. 드래곤타워 코어

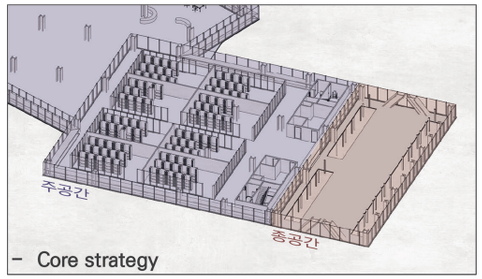


STUDIO 7
Final Design
Prof. Jin Woosung

gd0728@naver.com

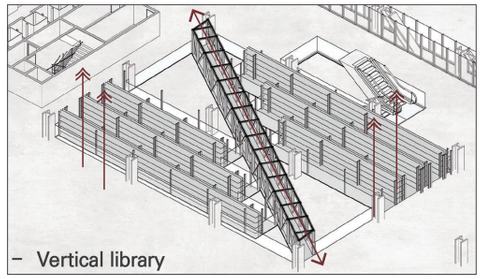
도심에 삽입된 새로운 축, 도시첨단물류단지





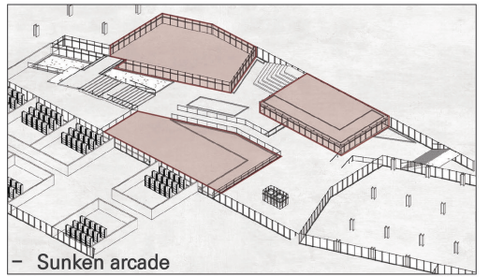
– Core strategy

루이스 칸의 공간이론을 탐구하여 엘리베이터와 화장실,
설비 샤프트를 북쪽으로 몰아 분리시키고, 남쪽으로는
사무실의 열린 공간을 확보 하였다.
결과적으로 주공간인 오피스의 활용도와 유연성을 높혔다.



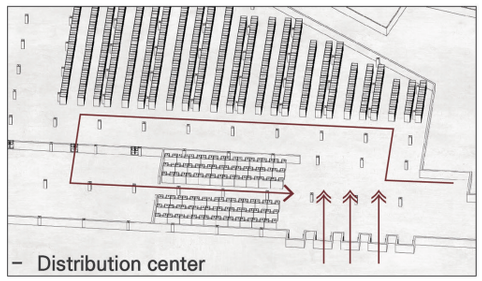
– Vertical library

4층부터 8층까지 5개층을 아트리움으로 연결하고
높이 21.5m의 수직 서가를 두어 다른층에서도 서로 교류할
수 있는 공간을 계획하였다. 보이드의 동선문제를 해결하기
위해 공중 브릿지를 추가로 계획하였다.



– Sunken arcade

기단 하부를 썬큰으로 계획하고 아케이드들을 군데군데
배치하여 외부에서 자연스럽게 지하로 사람들을 유입시킨다.
아케이드의 프로그램은 목적성을 가진 상업시설로 배치하여
효과적으로 유입되도록 한다.

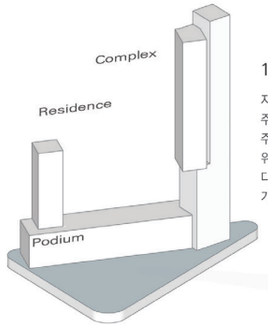


– Distribution center

지하1층, 지하2층까지 상업시설이 배치되어있고 지하3층부터
지하5층까지 도시첨단물류단지의 물류시설을 배치하였다.
화물차량 출입구가 서울숲 대지에 있는 것을 감안하여
서울숲 대지 아래로 화물코어를 계획하였다.

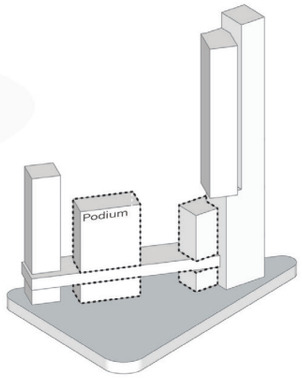
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

Mass Process Strategy



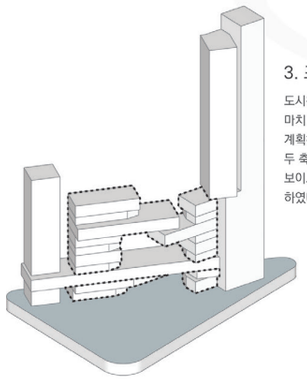
1. 매스 볼륨 설정

지상에 복합시설을 계획하여 크게 공공시설과 오피스가 있는 기단부 매스,
주거시설 매스, 복합시설 타워 매스로 구분하였다.
주거시설 매스는 3만 제곱미터의 삼각형 대지 중 남측면과 대로와 면하지 않는
위치에 배치하였고, 300m 높이의 복합시설 타워는 그림자에 의해 대지의
다른 곳이 가려지지 않도록 북측 모서리에 배치하였다.
기단부 매스는 주거시설과 복합시설 두 매스를 이어주도록 배치하였다.



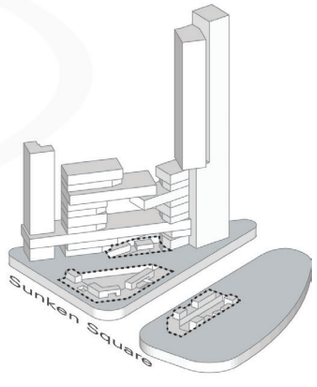
2. 포디움 매스의 전략적 배치

주거시설과 복합시설을 연결하면서 공공시설과
오피스 프로그램에 적합한 형태로 분절하였고
대지 뒷편에 중랑천을 조망할 수 있도록
저층을 비우고 높게 쌓아 올려 수직적인
기단부의 형태로 계획하였다.



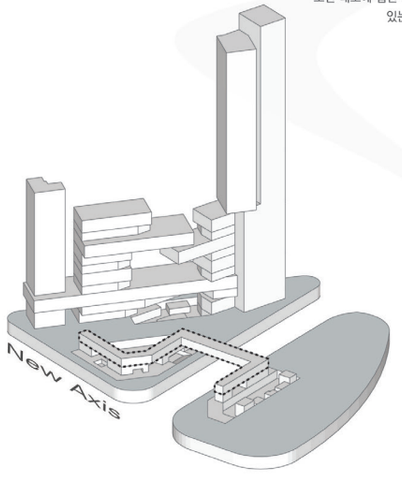
3. 포디움 구체화

도시첨단물류단지의 택배상자에서 착안하여
마치 택배상자를 켜켜 쌓아올린듯한 매스를
계획하였다.
두 축을 기준으로 배치하였고 중앙에
보이드를 통해 주변 경관을 조망할 수 있도록
하였다.



4. 썬큰 광장의 연결

포디움 하부 공간, 대지의 메인 광장, 서울숲 대지
크게 세 공간을 썬큰 광장을 통해 지하로 연결하여
큰 대로에 의해 고립된 사이트의 문제점을 극복하였고
지하3층부터 시작되는 물류시설과 상호작용할 수 있는
가능성을 마련하였다.
또한 대로에 접한 대지의 특성상 위요감이 떨어질 수
있는 지상 광장의 단점을 보완하였다.



5. 도시의 새로운 축

대부분 물류는 지하에 묻히거나 감춰진다.
하지만 도시첨단물류단지는 기술 기반의 인프라이자
도시 기능의 일부로 작동하고 보여줘야 된다.
따라서 지하의 물류 인프라를 지상으로 끌고 올라와
첨단 기술의 가시화를 시도하였다.
이 인프라를 담을 매스는 시민이 사용할 수 있는 연결통로이자
물류의 컨베이어 벨트이자 기술과 시민, 물류가 상호작용하는
'도시의 새로운 축'이 될 수 있다.

Facade Design Strategy

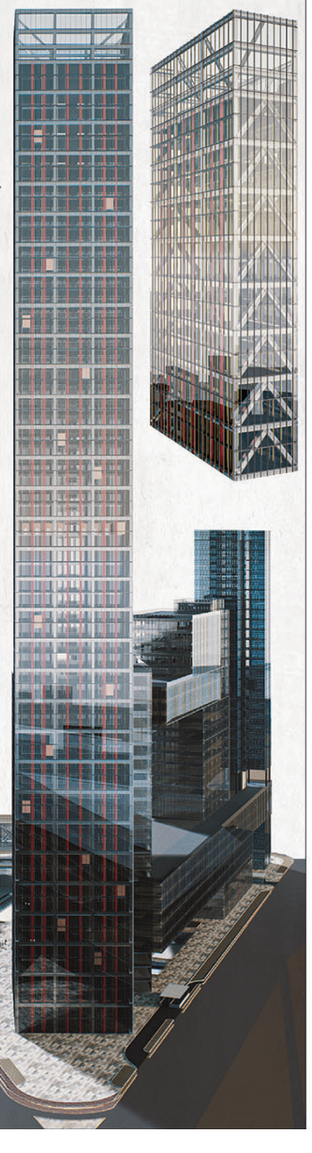
Double Skin Facade



더블스킨 공법은
The Outer Layer
The Intermediate Space
The Inner Layer
크게 세부분으로 구분된다.
건물의 외벽을 이중으로
설치함으로써 생기는 중간층을
에너지 완충공간으로 사용하여
중간층의 통풍구를 통해 여름과
겨울철에 자연환기를 유도한다.

High-Tech Design, Iron&Glass

리처드 로저스와
렌조 피아노의
하이테크 디자인에
영향을 받아 철과
유리를 사용하여
입면을 디자인하였다.



올글래스로 내부의
구성요소들이
외부에 노출되면서
종공간인 북측코어가
투명하게 외부로
드러나게 되면서
건물의 생동감을
불어넣어준다.

이러한 디자인과
메가스트럭쳐의
철골 프레임들은
건물의 의장요소로도
활용되는 합리적이고
효율적인 요소라고
생각한다.

House Unit

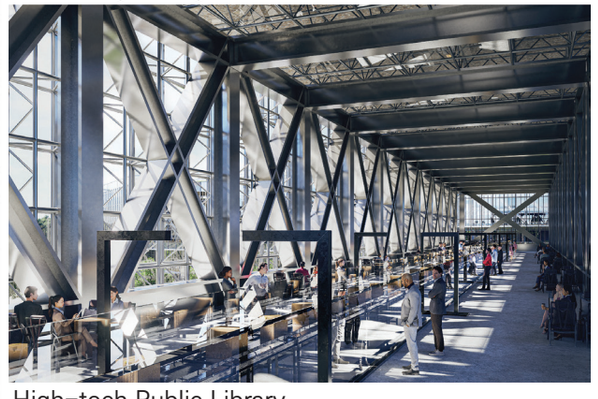




주거유닛 a(161㎡) 주거유닛 b(125㎡) 주거유닛 c(147㎡)

일사량이 좋지 않은 북향 매스를 비우고 한 층에 3세대를
계획하였다. 각 주거유닛은 자녀가 없는 신혼부부에서
4인 가족을 고려한 고급 주거 유닛으로 계획하였다.

Grounding of Logistics Infrastructure



High-tech Public Library



KIM SUN MIN
김선민
jena1120@naver.com



Land Memory

시간을 담은 공간, 기억이 스며든 자리

땅의 기억은 대상지의 역사와 장소성을 존중하며, 그 흔적과 이야기를 현대적 맥락에서 재해석하여 설계의 핵심 모티브로 삼는다. 기존의 농림축산검역본부 부지의 역사적 가치, 생물학적 중요성, 지역의 생태적 그리고 문화적 맥락을 적극적으로 드러내고자 한다.
단지 과거를 보존하는 것이 아니라 현대적 시각과 생태적 관점으로 사이트를 재해석하여 지속 가능한 미래를 제시하는 것에 중점을 둔다.
대상지의 정체성을 강화하고, 사이트 주변에 문화시설이 부족하다는 점을 수용하여 방문객들에게 장소에 대한 새로운 인상을 남기고자 한다. 잊혔던 역사적 맥락을 회복하여 도시와 인간 간의 관계를 견고하게 만다는 것을 목표로 한다.

SITE ANALYSIS



사이트 주변으로 밀집된 주거 시설

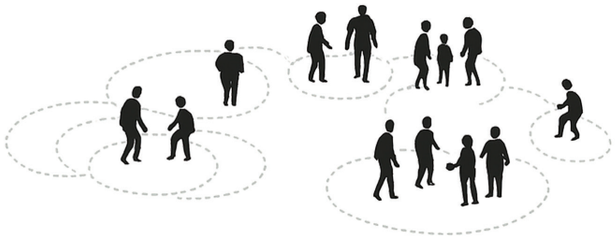


사이트 반경 1km 내에 부족한 문화 시설

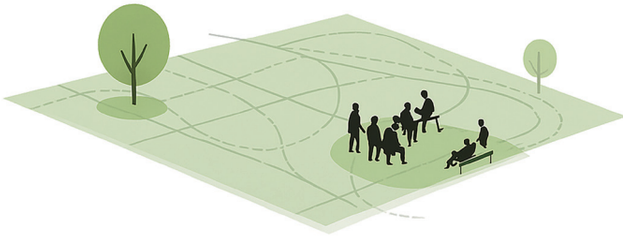


넓은 면적에 분포하고 있는 왕개미 서식지

CONCEPT DIAGRAM



MEMORY OF LIFE



MEMORY OF SPACE



MEMORY OF BUILDINGS

땅의 기억은 대상지의 역사와 장소성을 존중하며, 그 흔적과 이야기를 현대적으로 재해석한 설계 개념이다. 과거 농림축산검역본부 부지였던 이곳은 국가 방역과 생물 연구의 중심지로 중요한 역할을 해왔다. 그러나 기능 이전 후 방치되며 역사적 가치와 생태적 잠재력이 가려졌다. 이번 설계는 단순 보존이 아닌, 과거의 기억을 현재적 시각과 생태적 관점으로 재구성해 지속 가능한 미래를 제시하는 것을 목표로 했다.

기존 부지는 작은 매스의 건물들이 빼곡히 들어서 있었다. 설계에서는 이들을 과감히 비워내어 부지를 공원화하고, 자연 생태와 연결된 체험이 가능한 프로그램을 중심으로 재구성했다. 부지 반경 1km 내 대형 공원과 자연과학 도서관이 부재하고, 거주민 중 가족 단위 비율이 높은 점을 고려해 생태 체험관, 도서관, 온실 식물원을 배치했다. 이를 통해 휴식·학습·체험이 결합된 복합 문화·생태 공간을 조성했다.

역사적 의미를 지닌 본관 건물은 존치해 아카이브와 사무공간으로 재구성했다. 이는 과거의 기억을 보존하며 새로운 기능을 부여해 현재와 연결하는 매개체가 된다. 전체 계획은 잊힌 역사적 맥락을 회복하고, 도시와 사람, 자연이 관계 맺는 구조를 만드는 데 초점을 두었다. 나아가 생태적 지속 가능성과 장소 고유의 기억을 결합해 도시·환경 자산을 확장하는 미래지향적 공간을 구현했다.

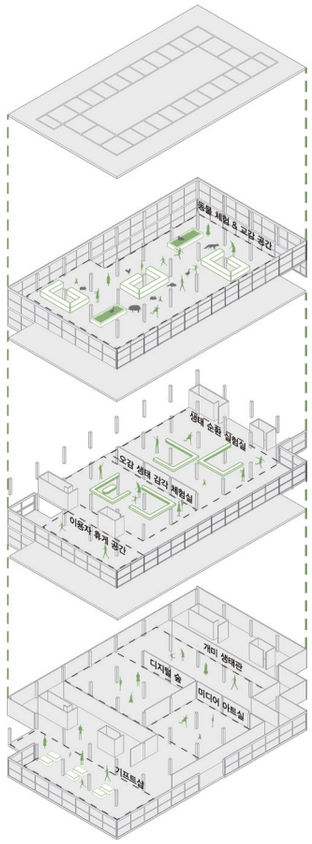
STUDIO 7
Final Design
Prof. Kim Jaehyun

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

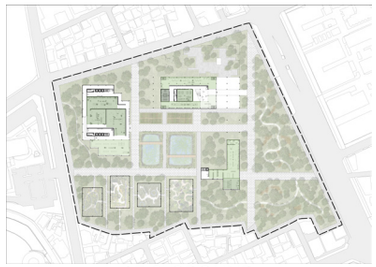
KIM SUN MIN
김선민

jena1120@naver.com

ISOMETRIC & FLOOR PLAN



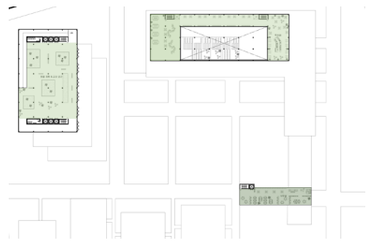
생태체험관



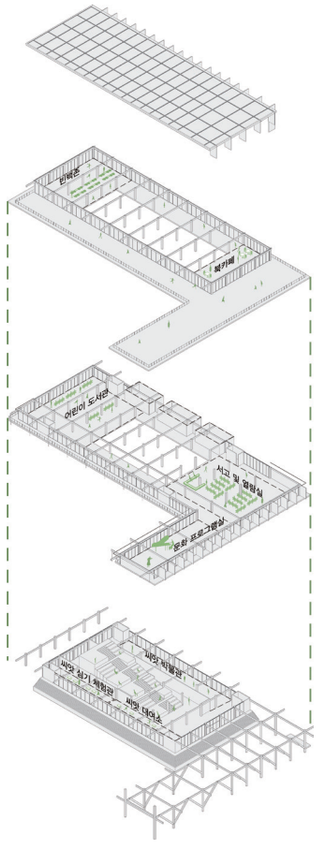
1F & GROUND



2F



3F



도서관

ELEVATION & RENDER



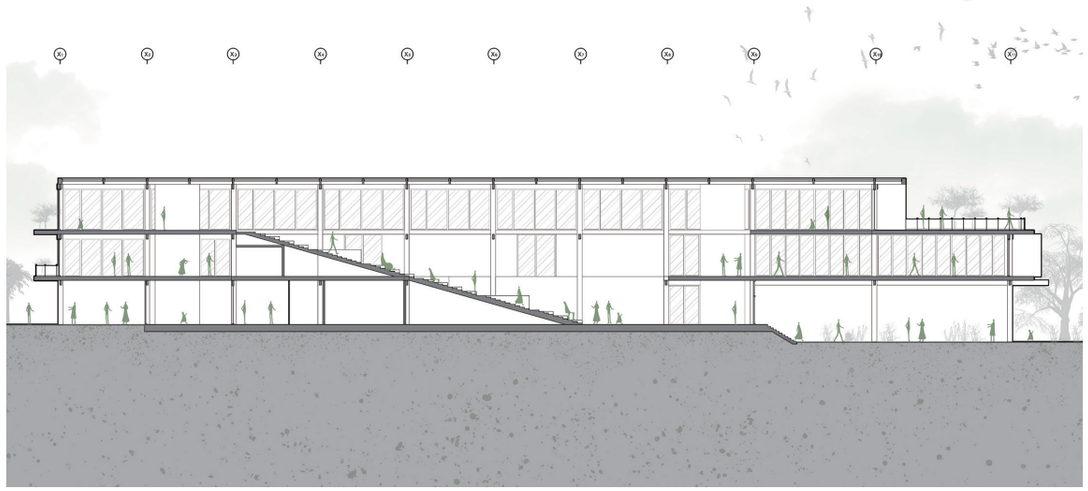


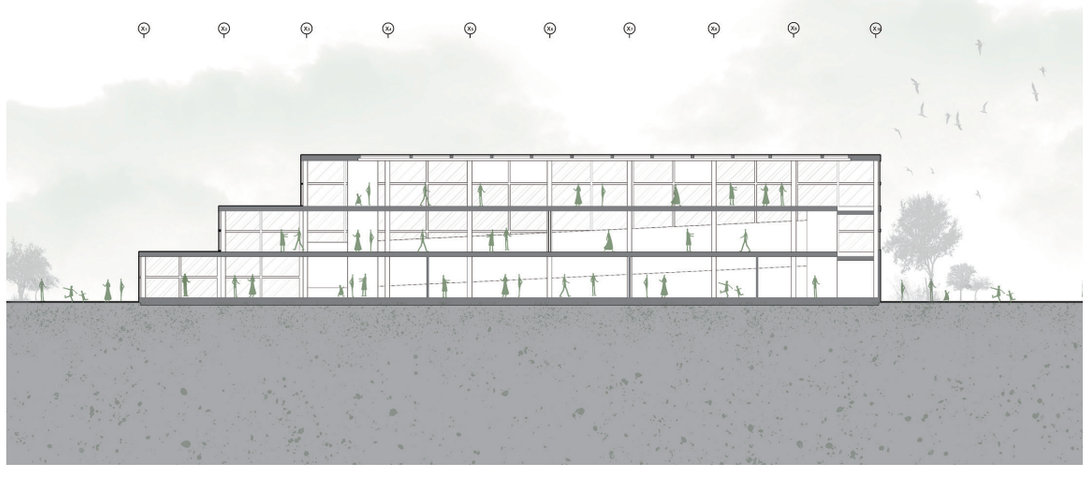
도서관



생태체험관

SECTION





도서관

1층은 식물 관련 체험 공간으로, 씨앗 박물관·씨앗 대여소·씨앗 심기 체험관을 배치해 사용자가 씨앗의 역할을 배우고 직접 발아를 경험할 수 있도록 했다. 중앙 보이드의 계단을 오르면 2층 열람실이 있으며, 가족 이용자를 고려해 어린이 전용 도서관을 별도 구성했다. 열람실 옆에는 문화·교육 강연실과 3개의 스터디룸을 마련해 다양한 독서·학습 환경을 제공한다. 3층은 북카페와 빈백존으로, 음료와 함께 편안한 자세로 책을 읽을 수 있는 휴식형 독서 공간을 조성했다.

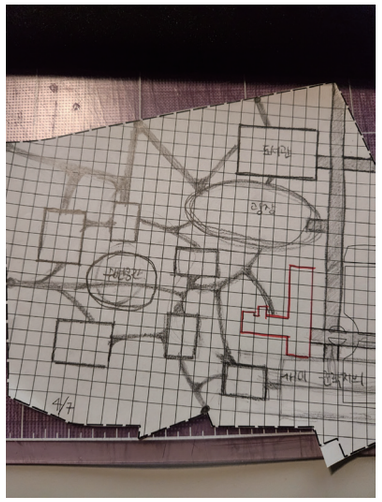
생태체험관

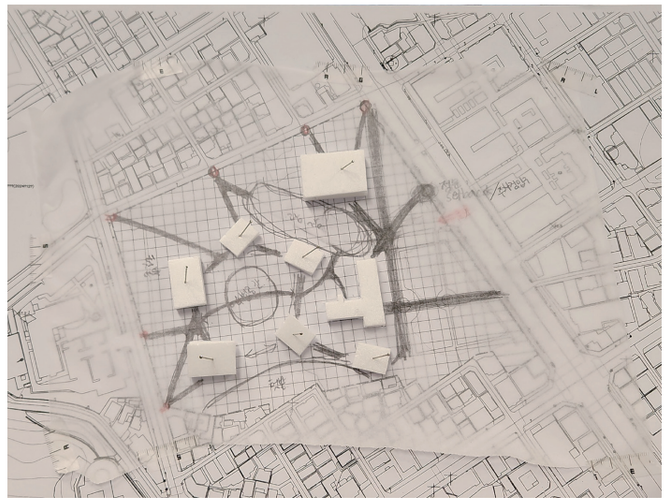
1층 디지털 미디어 전시장, 2층 생태 순환 실험실과 오감 생태 감각 체험실, 3층 실내 동물원으로 구성된다. 디지털 미디어 전시장은 부지 내 서식하는 왕개미 전시, 디지털 숲, 생태계를 표현한 미디어 아트실로 이루어져 있다. 2층의 실험실과 감각 체험실은 일상에서 접하기 어려운 생태 환경을 직접 경험할 수 있는 체험형 공간이다. 3층 실내 동물원은 과거 농림축산검역본부의 동물 실험 부지 위에 조성되어, 동물과의 교감을 통해 자연과 인간의 공존 가능성을 제시한다.

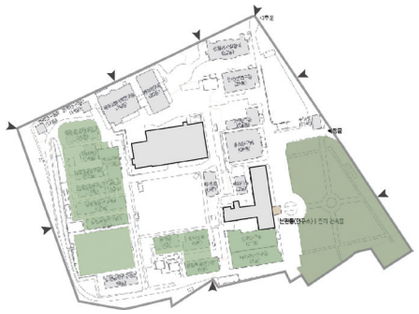
Land Memory

KIM SUN MIN
김선민
jena1120@naver.com

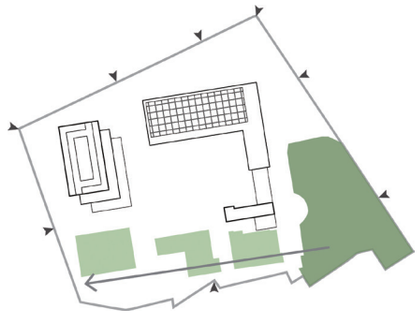
시간을 담은 공간, 기억이 스며든 자리



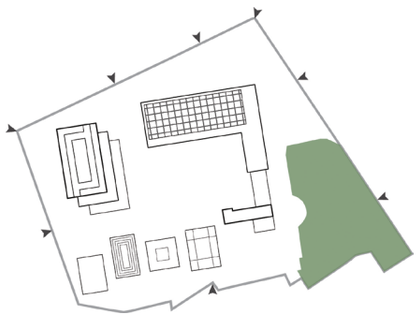




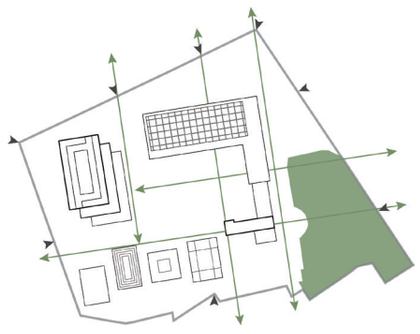
1. 기존의 본관, 신종질병연구동,개미 군락지 **보존**



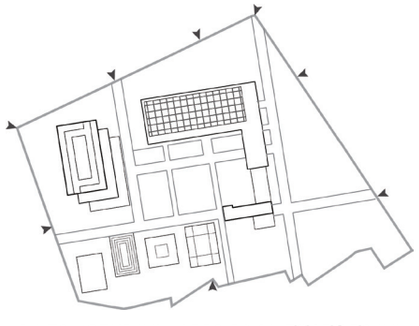
2. 기존 신병질병연구동에 **도서관** 배치
실험 연구동 자리에 **생태체험관 배치**



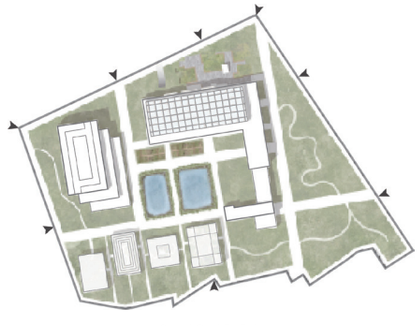
3. 운동장이 있던 자리에 **녹지**의 **확장**을 유도
사계절 온실의 배치



4. 본관에서부터 발생하는 **수직적인 축**으로부터**길의 발생**



5. 기존의 축으로부터 발생한 수직적인 길이 아닌 **자연스러운 길**의 발생



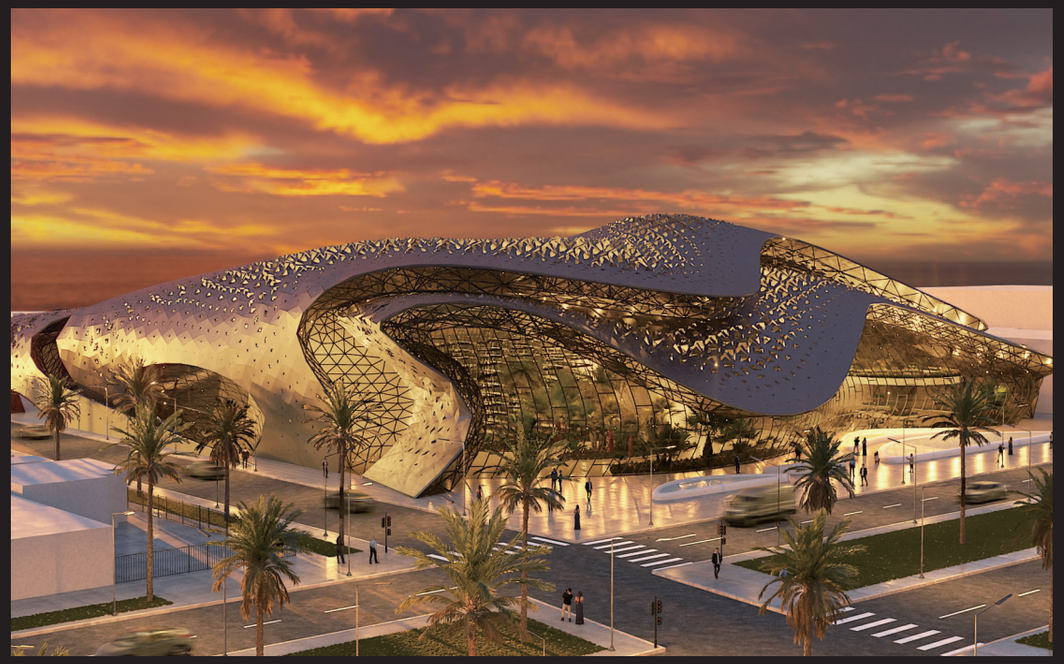
6.현재의 배치 완성







매스와 길의 구성은 기존 농림축산검역본부 부지의 역사적 흔적과 생태 환경을 보존하는 데서 출발했다. 설계에서는 본관과 신종질병연구동의 터, 그리고 개미 군락지를 그대로 유지하며 새로운 프로그램을 배치했다. 과거 동물 연구동이 밀집해 있던 터에는 생태체험관을, 기존 신종질병연구동 터에는 도서관을 계획하여 과거의 기능과 새로운 용도가 유기적으로 맞물리도록 했다. 또한, 사이트 오른쪽 하단에 위치했던 개미 군락지와 녹지를 왼쪽 하단의 옛 운동장 부지까지 확장시키기 위해, 이를 따라 선형의 사계절 온실 식물원을 배치했다. 이 온실은 부지의 생태적 연속성을 강화하고, 다양한 계절 식물을 체험할 수 있는 녹색 축이 된다. 동선 계획은 본관에서 뻗어 나오는 수직 축을 기반으로 주요 보행로를 형성하였으며, 이는 건물과 주요 프로그램을 효율적으로 연결한다. 동시에, 기존 축에서 벗어나 보다 자유롭고 자연스러운 보행 경험을 제공하기 위해 부지 곳곳에 광장과 녹지를 분산 배치했다. 이러한 계획은 인위적인 직선 축과 유기적인 곡선 동선이 공존하는 공간 구조를 형성하며, 역사적 흔적을 존중하면서도 방문객이 다양한 경로와 장면을 경험할 수 있도록 한다. 결과적으로 매스와 길은 과거의 터 위에 새로운 기능과 이야기를 덧입히는 동시에, 자연과 인간, 과거와 현재가 연결되는 공간적 네트워크를 완성한다.



01.Chapter 7 APHRODITE a

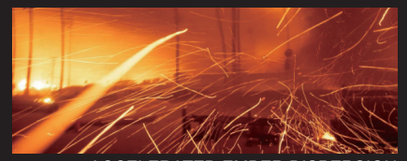
Vertical Farm

이상기후 현상이 심화된 미래에는 산불이 더욱 빈번하게 발생할 것으로 예측된다. 공모전 주최 측은 2025년 1월에 발생한 LA 산불을 주요 사건으로 인식하고, 이에 대응할 수 있는 건축적 대안을 요구했다. LA 지역은 대부분 2×4 목조 주택으로 구성되어 있어 화재에 취약하다. 이에 따라, 평상시에는 농작물 생산지로 활용되고, 화재 시에는 주민들의 대피 장소로 활용될 수 있는 더블쉘 구조의 버티컬팜을 제안했다. Chapter 7 APHRODITE a는 키네틱 파사드가 적용된 더블쉘 구조를 핵심 특징으로 한다. 키네틱 파사드는 평상시에는 패널이 열려 자연 채광을 확보하고, 화재 발생 시에는 자동으로 닫혀 불씨가 건물 내부로 확산되는 것을 방지한다. 건물의 매스는 LA 지역 특유의 강풍인 Santa Ana Wind의 흐름에 순응하는 형태로 계획되었으며, 내부에는 버티컬팜과 보타닉 가든, 카페 등을 배치해 농산물 생산 과정이 방문객에게 시각적으로 드러나도록 설계했다.





ENHANCED SANTA ANA WINDS



ACCELERATED EMBER DISPERSION





A HOUSE SURVIVED THE LA WILDFIRE



GUIDELINE-COMPLIANT HOUSE





MOST HOUSES IN THE RESIDENTIAL AREAS OF LOS ANGELES, WHERE THE SITE IS LOVATED, ARE BUILT USING 2X4 WOOD-FRAME CONSTRUCTION, WHICH MAKES THEM HIGHLY SUSCEPTIBLE TO FIRE SPREAD.
THIS SITE REQUIRES INTERNAL REFUGE SPACE FOR WILDFIRES EVACUATION.

로스앤젤레스 지역은 사막성 기후에 가까운 건조한 환경과 계절풍(Santa Ana Winds)의 영향으로 매년 대규모 산불이 빈번하게 발생한다. 겨울철과 초봄에 불어오는 강력한 계절풍은 작은 불씨도 순식간에 확산시켜 광범위한 피해를 유발한다. 2025년 1월 발생한 산불은 기록적인 강풍과 이례적인 고온이 겹치면서 도시 외곽뿐 아니라 인구 밀집 주거지까지 빠르게 번져 나갔고, 총 16,000채 이상의 주택과 다양한 기반시설이 파괴되었다. 피해 지역 대부분의 주택은 2x4 목조 구조로 화염과 비산하는 불씨에 극도로 취약했고, 불길은 좁은 골목과 주택 사이의 빈틈을 타고 번져 주민들의 피난과 구조 활동에 큰 어려움을 초래했다. 2025년 산불을 발판삼아 화재에 즉각 대응할 수 있는 피난 공간과 주민 생존을 위한 자급 농업 공간을 결합한 대안을 모색하고자 한다. 다층적 구조를 통해 평소에는 농업과 커뮤니티 활동이 이루어지고, 긴급 시에는 대피처로 전환 가능한 수직 농장 시스템을 제안한다. 재난 상황에서도 식량과 주거 공간을 안정적으로 확보하고, 지역 공동체의 자립 역량과 회복탄력성을 강화할 수 있다. 이 제안은 단순한 건축 유형 도입을 넘어, 기후 재난에 대응하는 도시의 안전망이자 회복의 거점이 되는 모델로서, 지속가능한 주거와 공공 인프라의 대안을 실험하는 사례가 될 것이다. 더 나아가 도시 농업과 방재 시설을 통합한 이 복합 시스템은 기후 변화 시대에 도시가 직면한 다층적 위기를 완화하고, 주민의 생존과 삶의 질을 함께 보장하는 공공 건축의 새로운 방향을 제시한다.

WILDFIRE PROTECTION GUIDELINES

CALIFORNIA ENVIRONMENTAL QUALITY ACT (CEQA)

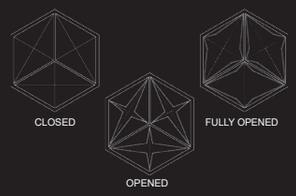
1. SECURED EVACUATION ROUTES
2. EMERGENCY ACCESS PATHWAYS
3. AN ANALYSIS OF SURROUNDING VEGETATION

CHAPTER 7a

THIS BUILDING REFERRED TO THE SPECIFIC PROVISIONS OF CHAPTER 7a TO REDUCE FIRE;

ROOFING, EXTERIOR WALLS, WINDOWS & GLAZING, VENTS, EAVES, BALCONY, SOFFIT, FOUNDATION, DEFENSIBLE SPACE

KENTIC FACADE



ACCORDING TO CHAPTER 7a WILDFIRES CAN SPREAD INTO RESIDENTIAL AREAS AS EMBERS ENTER THROUGH CHIMNEYS AND VENTS.
THE KINETIC FACADE CLOSES TO PREVENT THE SPREAD OF FIRE.
KINETIC FACADE PANELS USE 200MM GLASS WOOL BY MANNI GROUP FOR FIRE RESISTANCE.

CLIENTS ANALYSIS

MANNI GROUP

MANNI GROUP LEADS THE FUTURE OF CONSTRUCTION WITH STEEL INNOVATION.

ZERO

ZERO FARM IS AN ITALIAN SMART TECH COMPANY SPECIALIZING IN VERTICAL FARMING.

CLIENT REQUIREMENTS

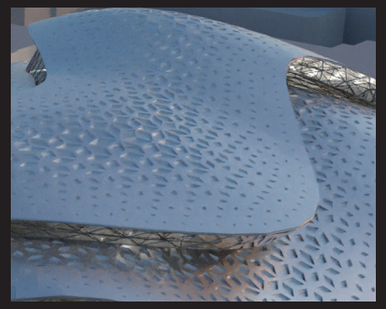
A. STEEL MATERIALS
B. DOUBLE-SHELL
C. FIRE-RESISTANT
D. SMART FARM

PROGRAM STRATEGY

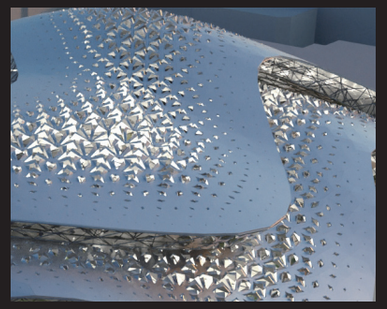


(RESTRICTED ACCESS)

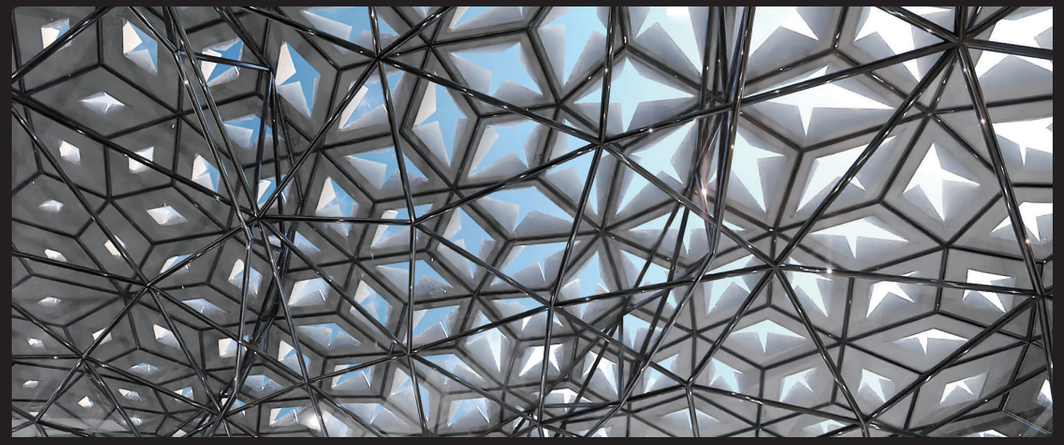
(A VISITOR FRIENDLY BUILDING SHOWCASING VERTICAL FARMING)



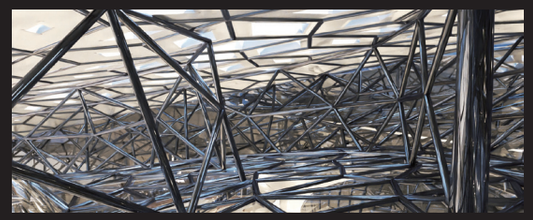
CLOSED



OPENED

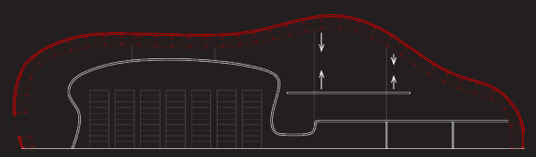


THE KINETIC FACADE CONTROLS DAYLIGHT



DOUBLE SHELL

THE KINETIC FACADE IS INSTALLED TO THE OUTER LAYER OF THE DOUBLE SHELL TO DEFEND AGAINST WILDFIRES.



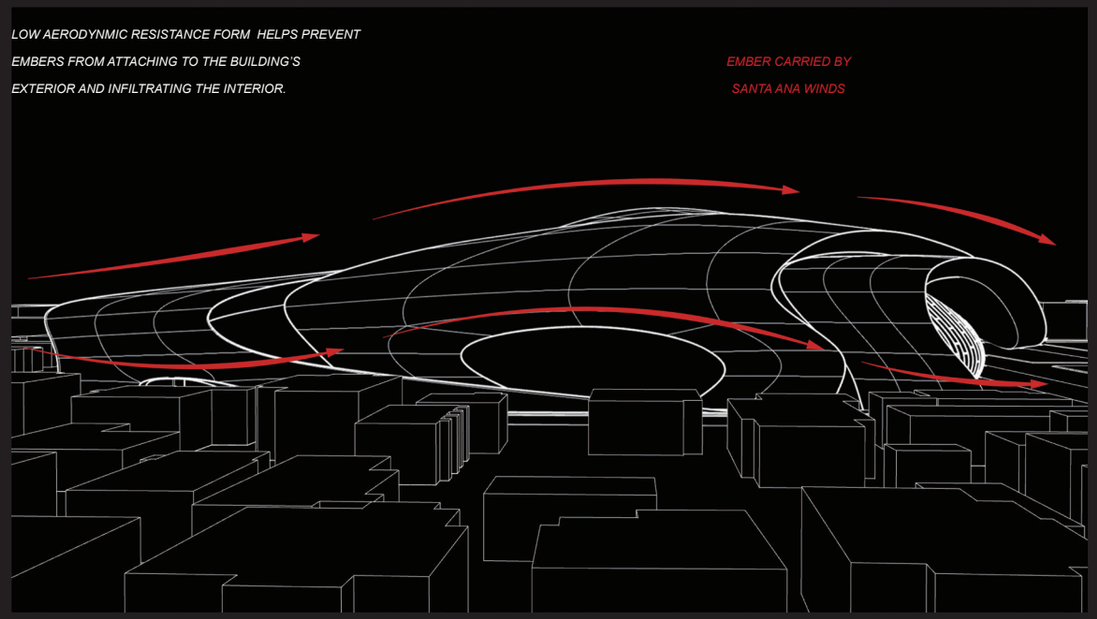
COLUMN - FREE

A COLUMN - FREE STRUCTURE WAS EMPLOYED TO ACHIEVE A SPACIOUS INTERIOR WITH UNINTERRUPTED LONG - SPANS.
THE 3RD FLOOR BOTANIC GARDEN IS CONSTRUCTED AS A HANGING STRUCTURE.

FORMATION

LOW AERODYNMIC RESISTANCE FORM HELPS PREVENT EMBERS FROM ATTACHING TO THE BUILDING'S EXTERIOR AND INFILTRATING THE INTERIOR.

EMBER CARRIED BY SANTA ANA WINDS

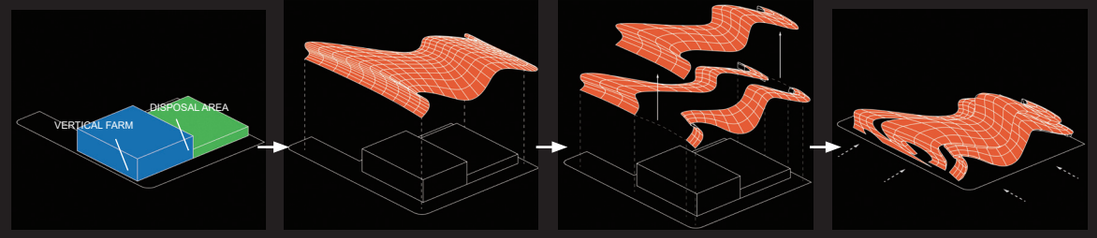


APHRODITE

APHRODITE IS THE GODDESS OF BOTH BEAUTY AND LIFE.
BUILDINGS ARE AT GREATER RISK OF FIRE AS ENHANCED SANTA ANA WINDS CARRY EMBERS OVER LONG DISTANCES.
THE KINETIC FACADE AUTOMATICALLY CLOSES IN CASE OF WILDFIRES, REDUCING AIR RESISTANCE AND HELPING TO CONTROL AIRFLOW.

THIS BUILDING CAN SERVE AS A FIRE EVACUATION SHELTER FOR LOCAL RESIDENTS IN CASE OF EMERGENCY.
IT ALSO FUNCTIONS AS A RESILIENT COMMUNITY HUB, PROVIDING BOTH SAFETY AND CONTINUITY OF LIFE IN EXTREME CONDITIONS.

MASSING PROCESS

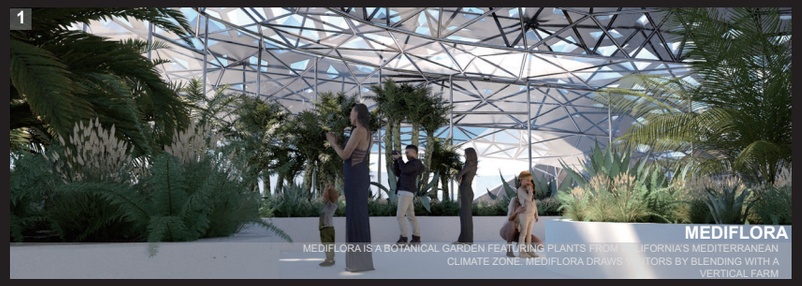


1. SITE MASSING BASED ON CLIENT REQUIREMENTS
2. DOUBLE SHELL WRAPPING THE MASSING
3. LIFTED ENVELOPE FORMS A HIGH INTERIOR SPACE
4. CONTEXT-DRIVEN HORIZONTAL OPENINGS

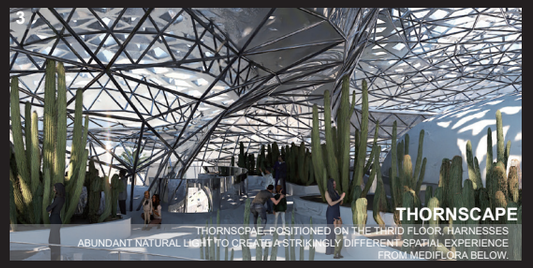
건물의 형태는 강한 산타아나 계절풍과 대규모 화재의 확산에 효과적으로 대응하기 위해 공기역학적 저항을 최소화하도록 설계되었다. 곡선형의 매스는 바람의 흐름을 유도해 뜨거운 공기와 비산하는 불씨가 표면에 부착되거나 외피의 틈을 통해 내부로 침투하는 것을 방지하며, 평상시에는 자연 환기와 채광을 유연하게 받아들이는 개방성과 쾌적성을 동시에 제공한다.

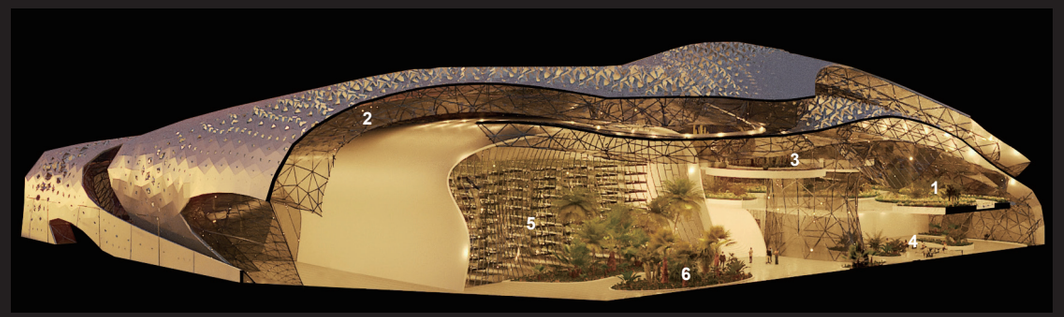
평면과 단면에서 서로 중첩되는 다층의 공간과 구조시스템은 화재 발생 시 자동으로 닫히는 외피 시스템과 결합해 내부 공간을 안전하게 보호하며, 주민들의 신속한 대피와 체류를 지원한다. 입면과 매스의 조형적 전략은 단순한 조형미를 넘어 재난 상황에서도 회복탄력성을 유지할 수 있는 지속 가능한 피난처이자 커뮤니티 허브로 기능하도록 계획되었다. 동시에 농업 공간과 다양한 공공 프로그램이 유기적으로 결합될 수 있도록 다층적 공간 구성을 유도하고, 평소에는 도시농업과 교육, 커뮤니티 활동이 활발히 이루어지는 공간으로 활용된다.

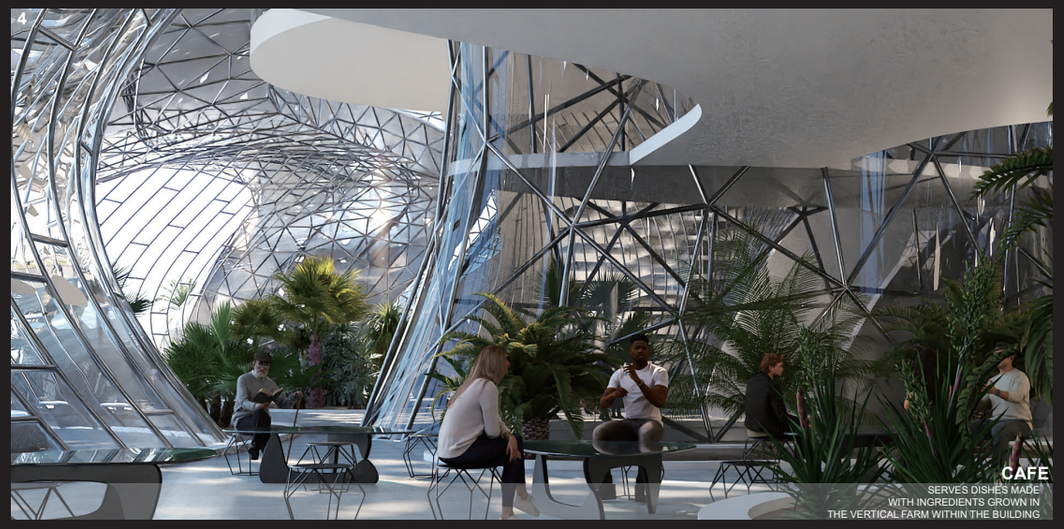
통합 디자인은 기후 변화와 도시화가 초래하는 복합적 위기에 대응하면서도 주민의 일상과 안전을 함께 보장하는 새로운 도시 건축의 가능성을 보여준다. 단순한 기능 시설인 수직 농장에서 탈바꿈하여, 지역사회에 지속적인 생태적·사회적 가치를 제공하는 장기적인 공공 자산으로 자리매김하는 것을 목표로 한다.



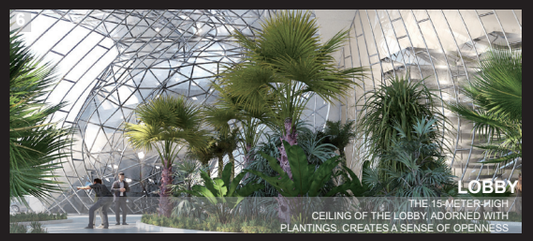


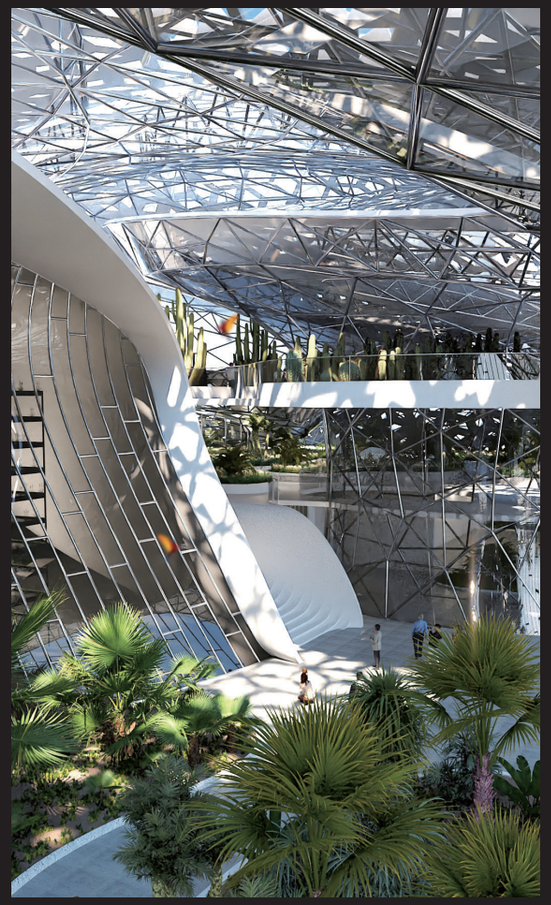


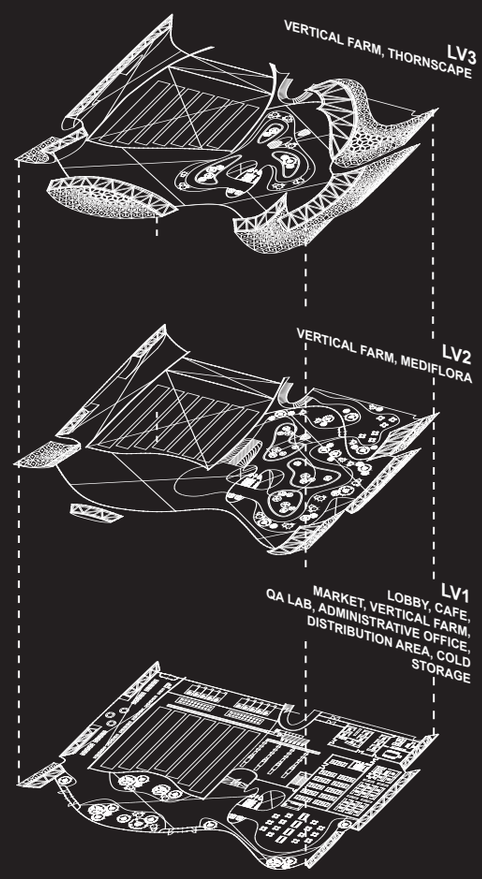


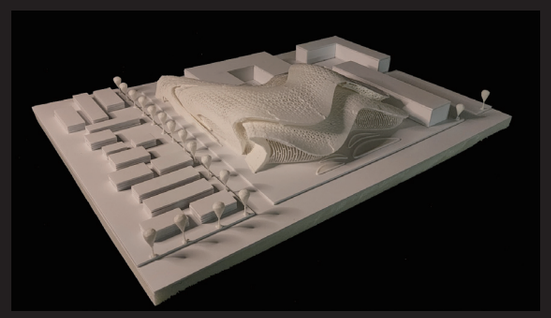


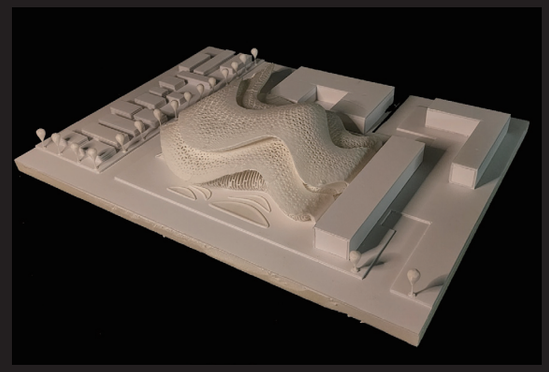












1층의 출입구는 보타닉 가든으로 향할 수 있는 메인 출입구와 버티컬팜 내부와 연결된 직원 출입구로 구성되어 있다. 1층에 위치한 카페에서 제공하는 메뉴는 버티컬팜에서 재배한 식자재로 구성된다. 방문객들은 1층 로비에서 버티컬팜의 재배 과정과 식자재의 가공 과정을 시각적으로 체험할 수 있다.

직원 공간 상부 2층과 3층에 위치한 보타닉 가든은 도시민의 버티컬팜에 대한 인식을 확장하는 데 초점을 맞추고 있다. Mediflora는 지중해 식물이 중심인 식물원으로, 캘리포니아의 기후에 적합한 자생 식물이 다양하게 배치되어 관람과 교육의 기능을 담당한다. Thornscape는 풍부한 채광을 활용해 선인장을 중심으로 구성된 공간으로, 독특한 경관을 제공하며 방문객이 자연과 긴밀히 교감할 수 있도록 한다.

15m의 높이 버티컬팜은 첨단 농업 기술을 적용해 식량 생산이 이루어지며, 보타닉 가든을 방문하는 사람들이 자연스럽게 수직 농업 공간을 접하게 하고, 새로운 농업 방식에 대한 친밀감을 형성하도록 계획되었다. 이러한 공간 구성은 도시의 생태적 가치와 미래 농업의 잠재력을 동시에 경험할 수 있는 복합적 플랫폼을 지향한다.

BAE SEO YUN
배서윤
syun9088@naver.com

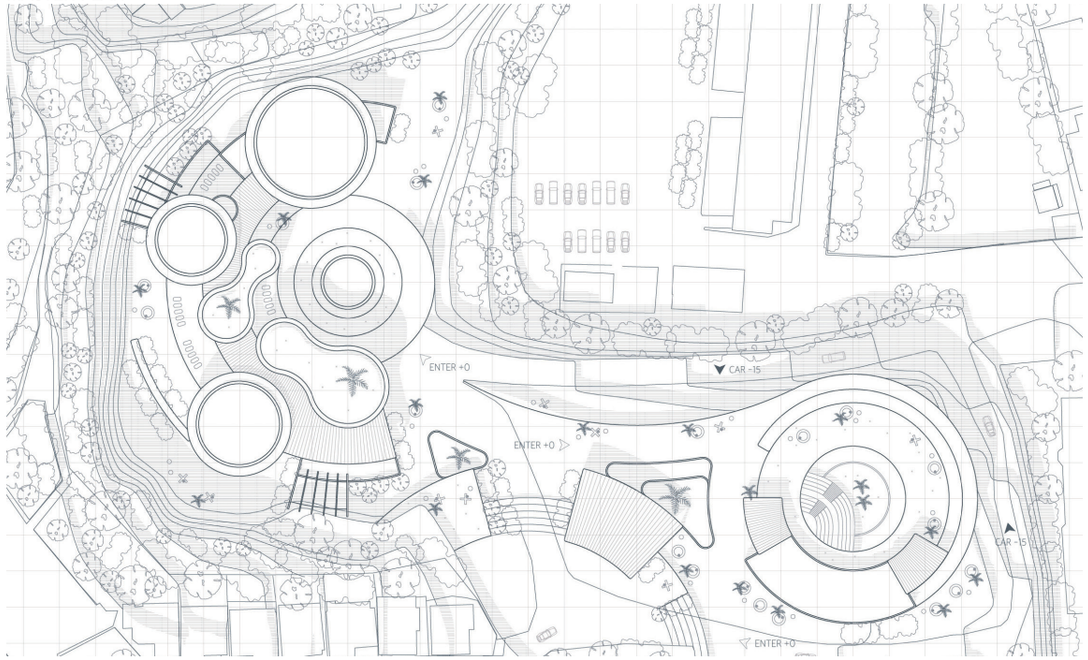


창신동 목욕재개 再開

절개지 위, 감각과 기억이 머무는 목욕허브

이용되지 않는 건축은 점차 생명력을 잃고, 결국 장소로서의 가치를 상실한다. 건축은 사람들의 사용을 통해 비로소 살아 숨 쉬며, 지역에 생기를 불어넣는다. '창신동 목욕재개'는 방치된 땅에 서사를 덧입는 장치로서 대중목욕탕을 제안한다. 이용과 기억, 관계가 축적되고 중첩되는 공간을 통해 죽은 땅에 다시 호흡을 불어넣고자 한다. 이는 단순한 위생시설을 넘어, 지역에 감정의 파동을 일으키는 새로운 시작점이 된다.

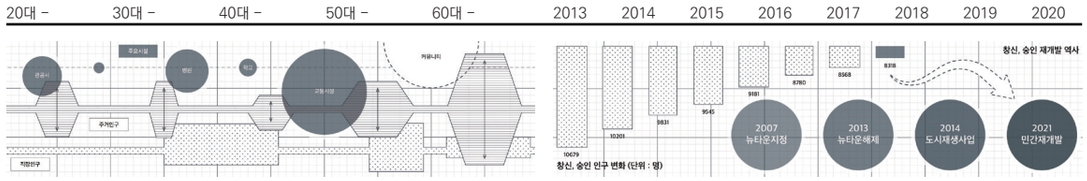
MASTER PLAN



비워진 공간, 관계의 물결이 번지다

사이트

서울 종로구 창신동 23-359



대지역사

1972 1976 2025



대중목욕탕

SINCE 1970



창신동 채석장 부지는 과거 '돌산'이라 불리며 화강석을 공급하던 자원지였다. 그러나 1961년 폭발사고 이후 채석이 중단되며 도심 속에 방치되었고, 절개지에는 무허가 주택과 쓰레기장이 들어서며 흉물로 전락했다. 그러나 이 땅에 남겨진 시간의 흔적과 지형적 특성은 여전히 건축적 개입의 가능성을 품고 있다.

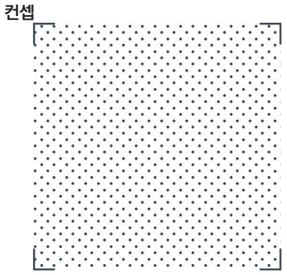
고지대에 위치한 이곳은 외부의 시선과 소음에서 자연스럽게 분리되는 독립적 공간이며, 낙산공원과 맞닿은 도시 경계로서 공공적 전환의 가능성을 지닌다. 고령 인구가 밀집한 저층 주거지 중심에 있음에도 실질적 커뮤니티 시설은 부족하고, 위생 문제와 정서적 고립이 여전히 지속되고 있다. 반복된 개발 정책은 주민의 일상을 배제해 왔고, 지금 이곳에는 실질적인 회복의 공간이 요구된다.

대중목욕탕은 단순한 위생 시설이 아니라, 정서적 안정과 사회적 유대를 회복하는 감각적 공간이다. 절개지의 고립성과 이질성은 프라이버시와 감각적 체험을 제공하며, 목욕은 고령층에게는 돌봄의 장소, 외부인에게는 지역 문화를 체험하는 플랫폼이 된다. 푸드와 웰니스가 결합된 복합시설은 멈춘 일상에 흐름을 불어넣고, 흘러간 시간을 품은 절개지는 다시 사람과 도시를 잇는 장소로 기능한다.

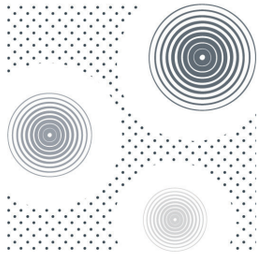
창신동 목욕재개 再開

BAE SEO YUN
배서윤
syun9088@naver.com

컨셉



본래의 형태



파동의 형성



중첩과 간섭

사이트 조닝



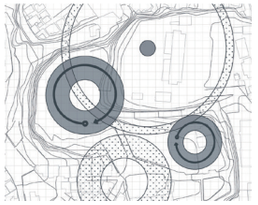
사이트



파원 형성

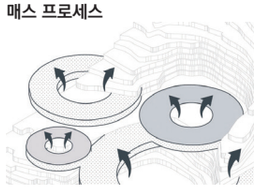


파동의 확산과 중첩

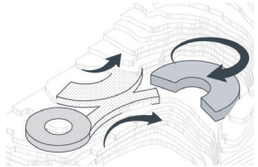


클러스터 형성

매스 프로세스



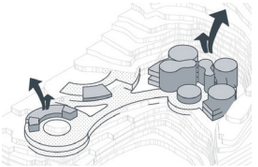
클러스터 수직 적층



유기적 변형

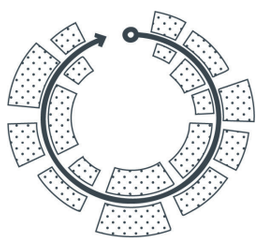


지형과 소통

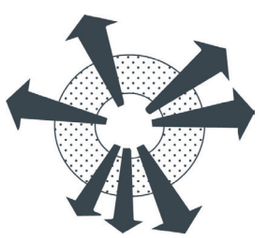


파원 다변화

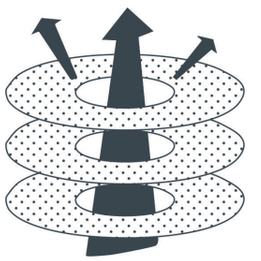
동선로직



파동 순환 동선



관계의 확산



경험의 적층

프로그램



절개지 위, 감각과 기억이 머무는 목욕허브

재료



채석장의 흔적을 품은 폐석재 | 감각을 확산 시키는 유리 | 생태 순환의 연못 | 온기를 전하는 목재 | 감정을 매개하는 물

커뮤니티 클러스터



목욕탕 클러스터



회복 클러스터



‘목욕’이라는 감각적 행위를 중심으로, 단절된 도시 일상에 감정의 흐름을 불어넣는 건축적 파동을 제안한다. 물은 관계를 매개하고 감정을 전이시키며, 사람들의 참여와 개입을 통해 파동은 중첩되어 건축에 생명력을 부여한다.
사이트는 창신역과 인접해 뛰어난 접근성을 갖추고 있으며, 낙산에서 흘러내려오는 보행 흐름을 자연스럽게 끌어들일 수 있다. 또한 상부에는 기존 수도시설이 위치해 있어 수자원 확보 및 운영 측면에서도 효율적인 조건을 갖추었다.
건축은 지형의 높낮이와 곡선을 수용해 파동처럼 자연에 스며들며, 풍경과 호흡하는 열린 구조로 장소의 고유한 정서를 담아낸다.

프로그램은 목욕·회복·커뮤니티의 세 클러스터로 구성된다. 절개지를 조망하는 지상부에는 대중목욕탕과 스파, 지하에는 기억 아카이브와 슬로우라운지, 중심부에는 커뮤니티 라운지와 문화시설이 배치된다. 곡선형 동선은 지형의 흐름을 따라 형성되며, 순환·확산·적층의 원리를 따라 각 클러스터는 유기적으로 연결된다. 특히 지상 1층은 외부 흐름을 내부로 끌어들이는 전이 지점으로, 지역과 건축을 매개하는 열린 장치로 작동한다.

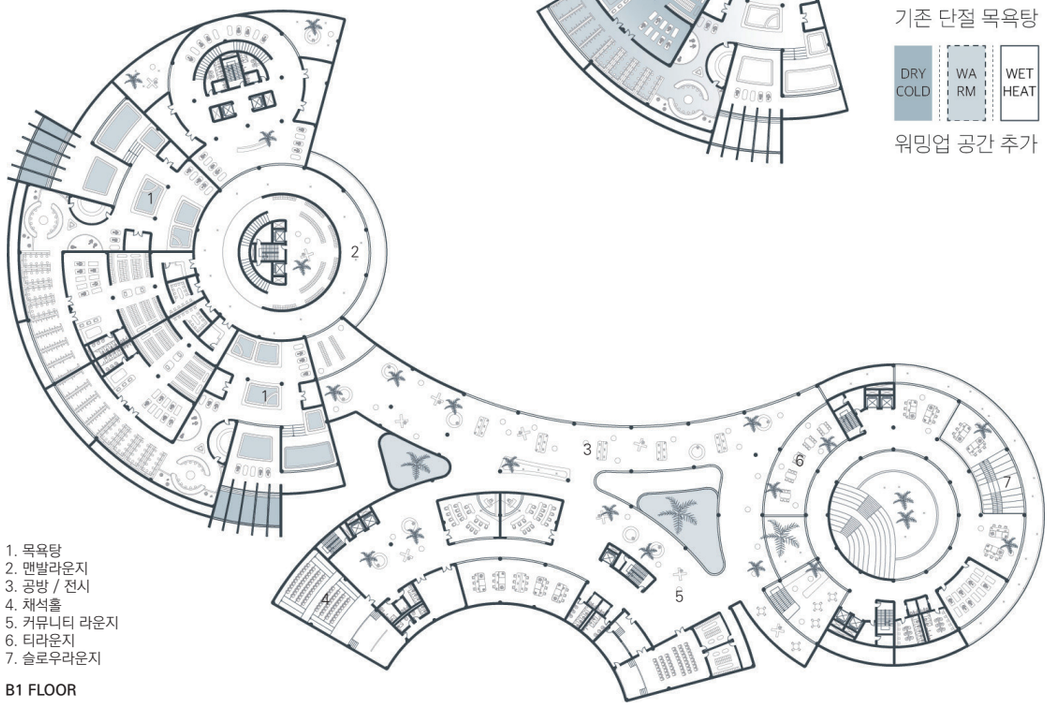
재료는 단순한 마감재를 넘어, 장소성과 감정의 흐름을 담아내는 매개체로 작동한다. 폐석재, 유리, 목재, 연못, 물은 각각 시간, 감각, 온기, 생태, 감정의 층위를 공간에 스며들게 한다.

창신동 목욕재개 再開

BAE SEO YUN
배서윤
syun9088@naver.com

절개지 위, 감각과 기억이 머무는 목욕허브

평면도

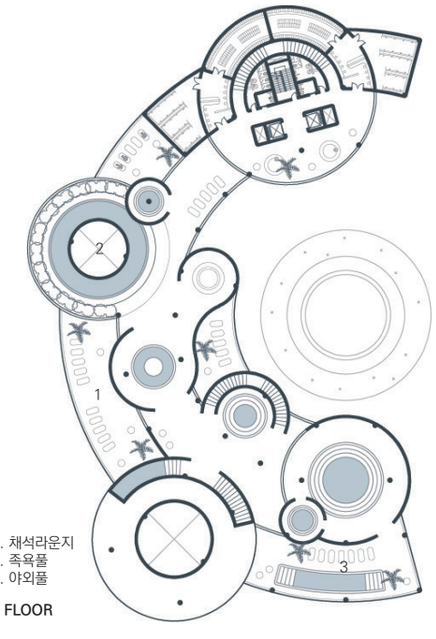


1. 목욕탕
2. 맨발라운지
3. 공방 / 전시
4. 채석홀
5. 커뮤니티 라운지
6. 티라운지
7. 슬로우라운지

B1 FLOOR

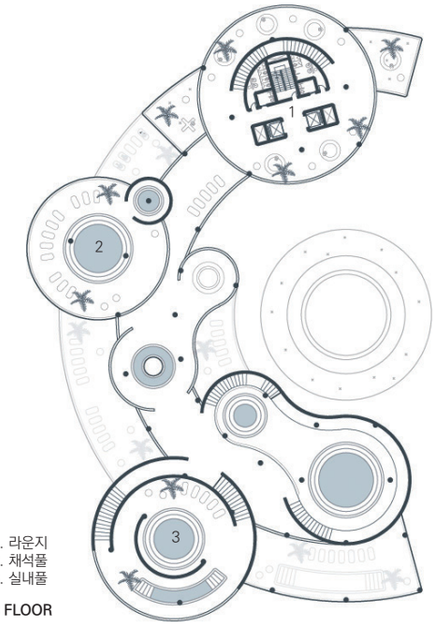
목욕탕 부분평면

워밍업 존



1. 채석라운지
2. 족욕풀
3. 야외풀

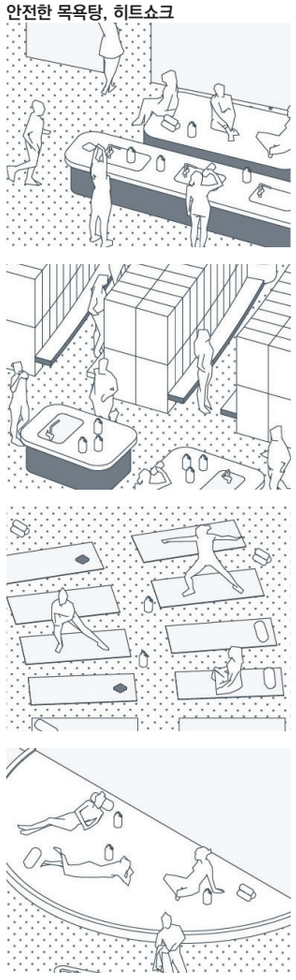
2 FLOOR



1. 라운지
2. 채석풀
3. 실내풀

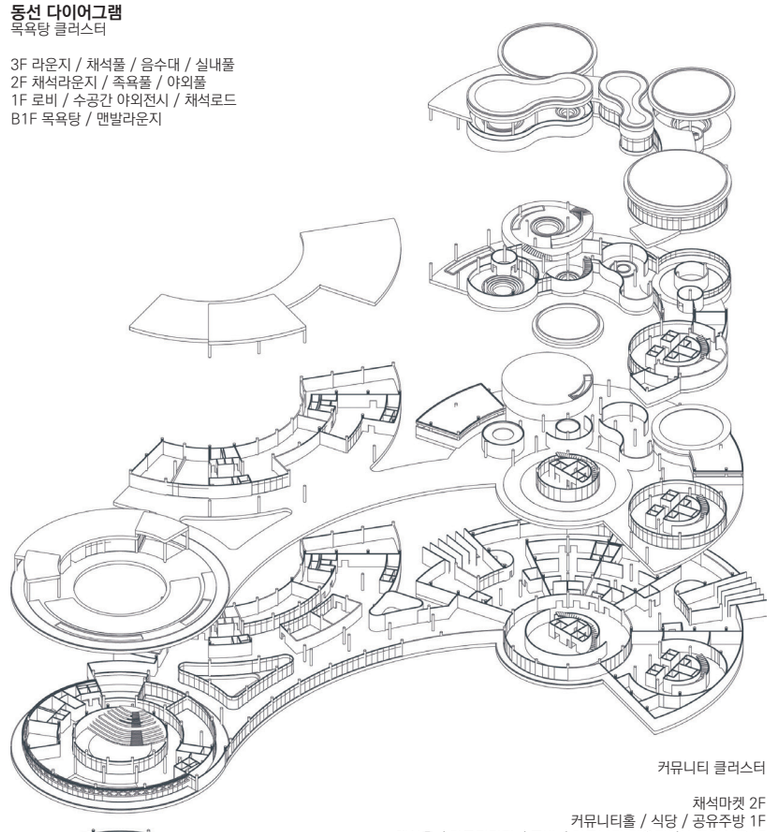
3 FLOOR

안전한 목욕탕, 히트쇼크



동선 다이어그램
목욕탕 클러스터

3F 라운지 / 채석풀 / 음수대 / 실내풀
2F 채석라운지 / 족욕풀 / 야외풀
1F 로비 / 수공간 야외전시 / 채석로드
B1F 목욕탕 / 맨발라운지



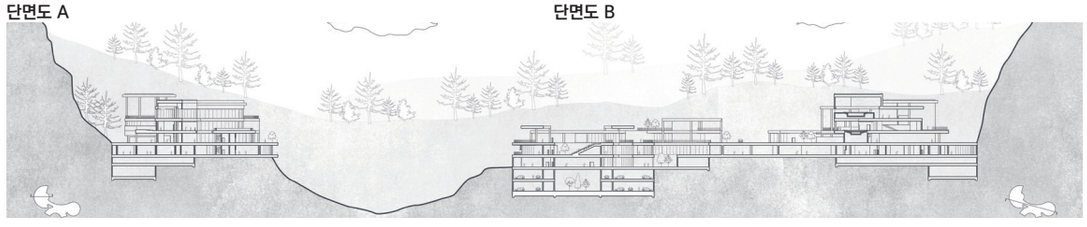
커뮤니티 클러스터

채석마켓 2F
커뮤니티홀 / 식당 / 공유주방 1F
채석홀 / 다목적강당 / 공방 / 커뮤니티 라운지 / 소모임실 B1F

회복 클러스터

카페 / 야외요가 / 족욕라운지 1F
슬로우라운지 / 티라운지 / 요가룸 B1F
실내족욕 / 수면실 / 호흡실 / 기억 아카이브 / 명상룸 B2F

단면도 A



단면도 B

창신동의 고령 인구 밀집을 반영하여, 기존의 분절된 목욕 동선 사이에 '워밍업 존'을 새롭게 도입하였다. 체온을 서서히 높이는 이 공간은 히트쇼크를 예방하기 위한 4단계 완충 구조로, 워밍업 공간, 음수대, 스트레칭 존, 온돌 마루로 구성된다. 탕 내 공간은 낮은 단차와 평탄한 구조로 설계되어 고령 이용자의 안전과 편의를 고려하였다.
공간은 지하 2층의 회복 클러스터를 시작으로, 지하 1층의 감각 클러스터, 지상 1층의 전이 공간, 상부의 스파로 이어지며 감각과 관계의 서사를 수직적으로 쌓는다. 각 층위는 독립적이면서도 유기적으로 연결되어, 감각에서 사회적 관계로 확장되는 흐름을 유도한다.

'창신동 목욕재개'는 감각과 기억, 관계의 파동이 축적되는 건축적 제안이다. 일상의 행위를 매개로 잊힌 절개지에 감정의 흐름을 새기고, 사람과 장소, 사회가 다시 연결되는 공간을 지향한다. 다양한 세대와 외부 방문자가 교차하는 이곳은 복지, 여가, 관광이 융합된 공공 플랫폼으로 작동하며, 다시 도시의 일부로 살아 숨 쉬는 장소로 거듭나고자 한다.

OH YOUNG SEO
오영서
oys410@naver.com



RE:Structure

노후산단의 산업, 커뮤니티, 자원의 재구조화를 매개하다

산업단지가 쇠퇴를 맞는 근본적 원인은 탈산업화 및 첨단산업의 발전에서 비롯된 산업의 재구조화에 있다. 산업단지의 물리적, 사회적 쇠퇴는 산단의 가동률과 고용자 수 감소를 야기하는 경제적 쇠퇴로 나타난다. 도심 속 '폐쇄된 시스템'으로 남아있는 노후산단이 '열린 플랫폼'으로 기능할 수 있도록 매개하는 공간을 제시하여 기존 산업과 새로운 기술, 사람, 그리고 환경이 유기적으로 연결되기를 기대한다. 산단의 중심에 축의 연결, 녹지 형성, 커뮤니티 공간 제공, 에너지 자급자족을 기본 전략으로 삼는다. 산단의 산업적 기능을 연결하는 남동대로와 도시적 기능을 연결하는 앵고개로의 교차점에서 시작하여 그 영향이 산단 전체로 퍼져 나가기를 기대한다.

Site



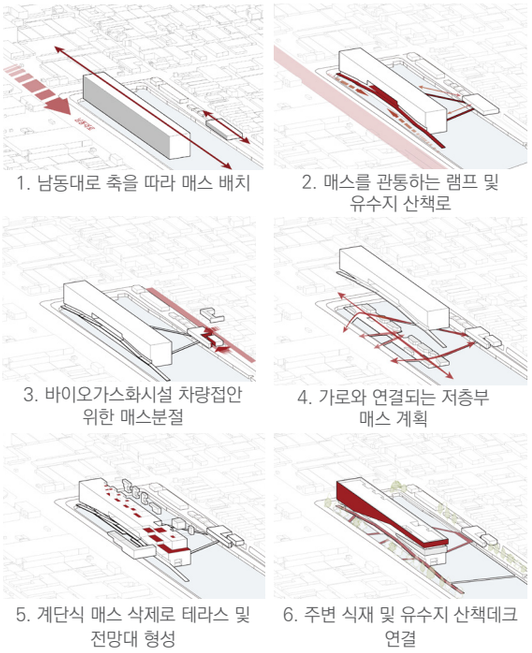
남동국가산업단지

위치: 인천시 남동구 남촌동, 논현동, 고잔동 일대

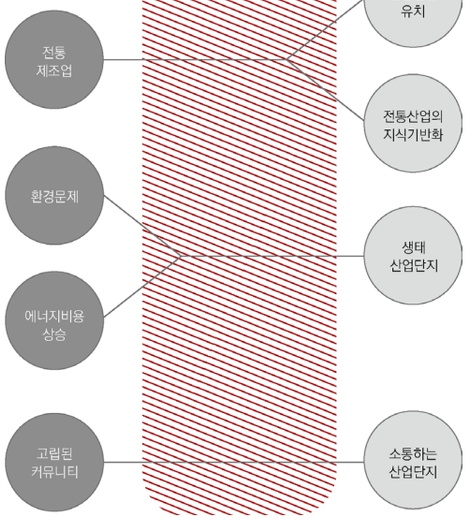
조성시기: 1985 – 1997

산단 중심의 오픈스페이스인 유수지를 활용하여 수공간과 함께 녹지를 제공하고 산업의 재구조화의 매개지점으로 삼는다.

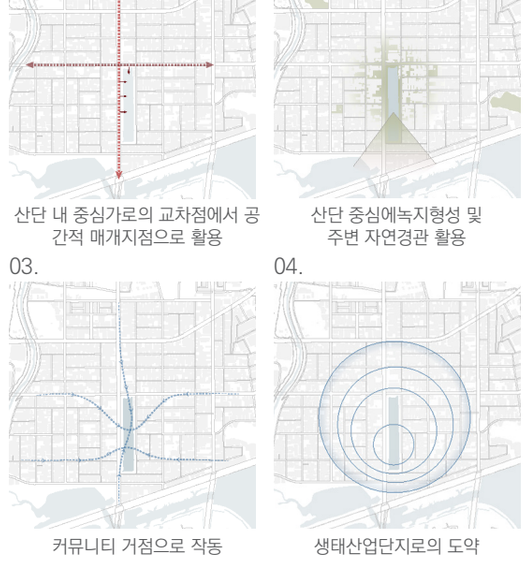
Mass Sequence



Approach



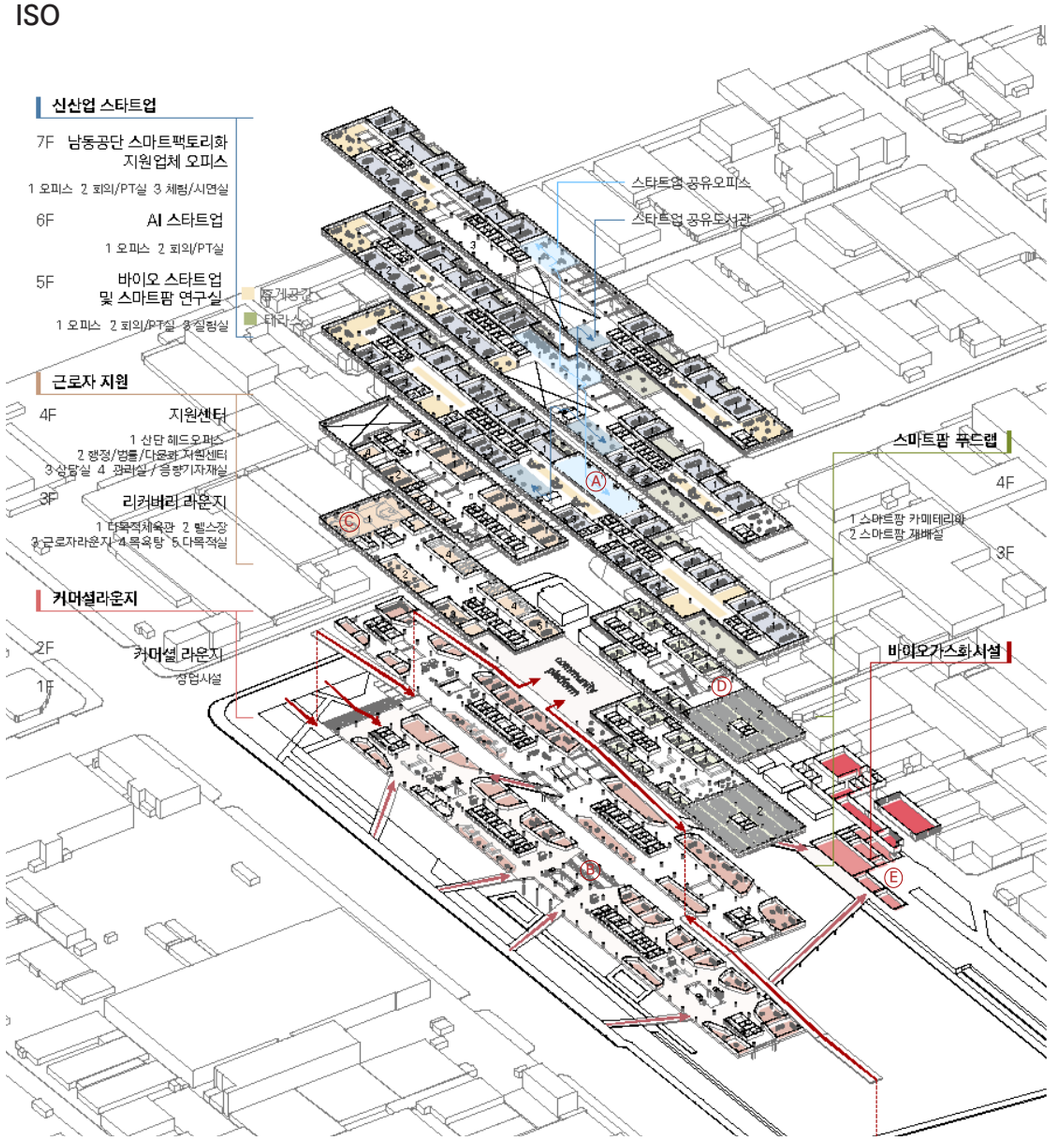
Strategy



Approach
산업의 재구조화는 산업의 공간적 구조의 변화를 가져온다. 이를 수용할 수 있는 플랫폼 성격의 공간을 제공하여 첨단제조업과 지식기반 서비스업 및 인적자본을 유치하고, 나아가 에너지 자급자족을 이루어 기존산업과 새로운 기술, 사람, 환경이 유기적으로 연결되기를 기대한다.

Strategy
축의 연결, 녹지 형성, 커뮤니티 공간 제공, 에너지 자급자족을 기본 전략으로 삼는다. 산단의 산업적 기능을 연결하는 남동대로와 도시적 기능을 연결하는 앵고개로의 교차점에서 시작하여 그 영향이 산단 전체로 퍼져 나가기를 기대한다.

ISO





A. 스타트업 공유 도서관



B. 커머셜라운지



C. 다목적체육관



D. 스마트팜 카페테리아

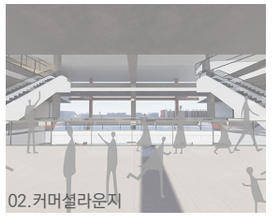


E. 바이오가스화시설

Site Plan



01.스텝 광장



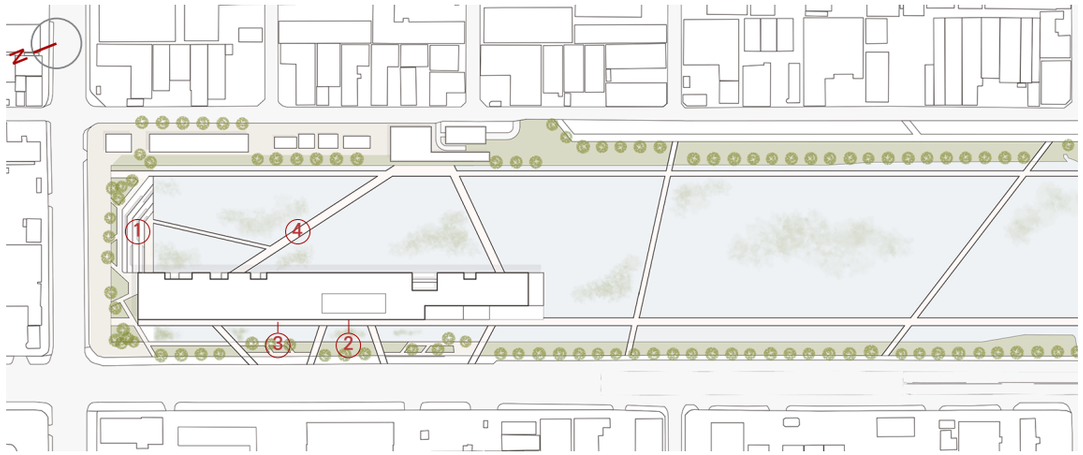
02.커머셜라운지



03.건물 내 램프

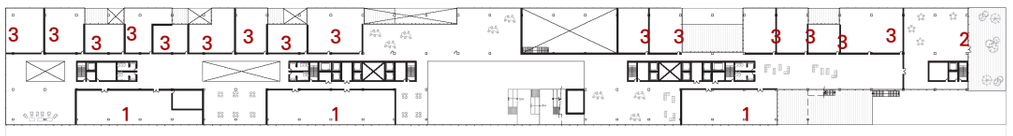


04.유수지 산책로



Floor Plan

Scale 1:1000



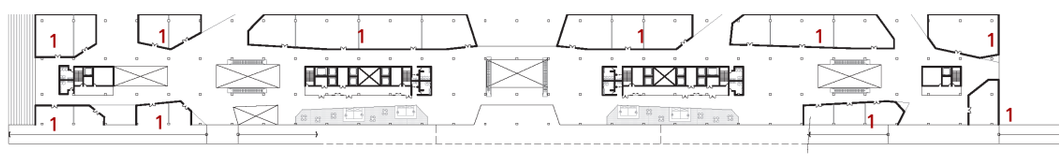
1.회의/PT실 2.전망대 3.스타트업 개별 오피스

6F



1.다목적체육관 2.헬스장 3.근로자라운지 4.다목적실 5.목욕탕
6.스마트팜 카페테리아 7.스마트팜 재배실

3F

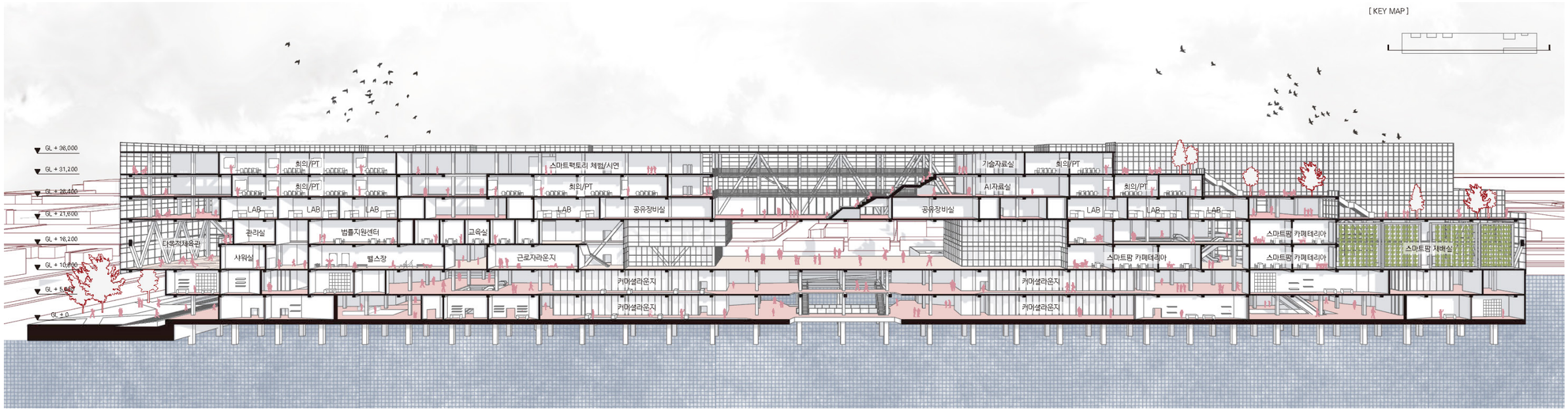


1.상업시설

1F

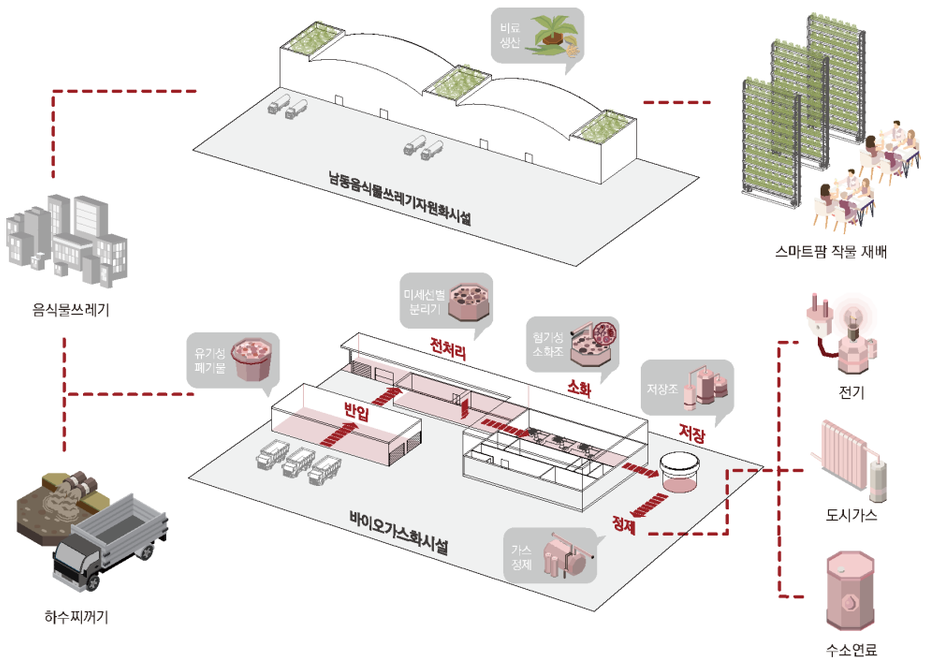
OH YOUNG SEO
오영서

oys410@naver.com



Energy-related Program

1. 음식물쓰레기 자원화시설과 스마트팜 연계



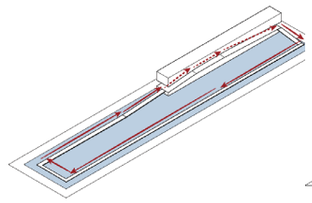
2. 바이오가스화 시설을 통한 에너지 생산

음식물쓰레기는 기존 음식물쓰레기 자원화 시설을 거쳐 퇴비로 생산되고, 이를 스마트팜에서 활용한다. 또한 음식물쓰레기와 더불어 폐수도 함께 활용하여 바이오가스화 시설에서 소화과정을 거쳐 전기, 도시가스, 수소연료로 생산된다. 이를 통해 남동공단으로 에너지를 공급하여 에너지를 자급자족하는 산단으로 거듭날 수 있다.

1.매스변경전

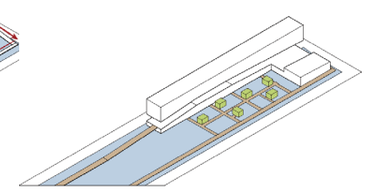


2. 매스변경의 이유

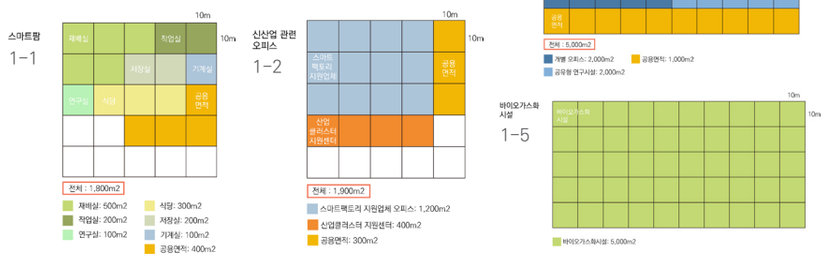


건물 내부로 흘려드는 산책로

3. 매스변경의 이유



유수지 위 스마트팜 설치



설계 과정

처음에 생각한 매스(1.매스변경전)는 각 프로그램별로 분동하여 유수지 위에 띄워서 배치했다. 프로젝트의 개념을 반영한 프로그램의 구성은 다음과 같다(1-1~1-5). 분동형 매스 배치는 사이트의 선정 및 유치 프로그램에 대한 타당성은 존재하지만 '유수지'라는 사이트의 특성을 적극적으로 활용하지 못한다고 생각했다. 또한 분동형 배치로 인해 전체적인 매스 디자인 컨셉의 방향성을 정하는데 어려움을 겪었다. 따라서 프로젝트를 끝까지 끌고 나갈 수 있는 뚜렷한 컨셉인 '축' 을 반영한 매스로 변경하고자 하였다. (2.매스변경의 이유, 3.매스변경의 이유)

복합용지 개발 및 공단 개발의 메인 축이 되어야 할 남동대로를 중심으로 매스를 배치하였다. 축의 가능성을 건물 내부로 끌어들이고자 함이다. 또한 주변 필지는 앞으로 계속 유지되지 않고, 정리되는 추세로 '남동스마트그린산단' 사업계획에 해당 내용이 명시되어 있다. 따라서 기존 산단의 컨텍스트에 따르기 보다는 관련 사업계획에 따라 선도적인 매스를 배치하는 것이 타당성이 높다고 생각했다.

WOO JI SUN
우지선

woogorae@naver.com



THE BARE ISLAND

차이를 녹이는 물

오늘날 도시 공간은 사회적 위계를 고스란히 반영한다. 특히 빈부 격차는 시각적으로 드러나는 계층의 구조로 사람들의 이동과 만남, 소통을 제약한다. 나는 이러한 사회적 경계를 해체하고, 누구나 자신의 '존재'만으로 참여할 수 있는 완전히 평등한 공간을 상상하였다. 그리고 그 실현을 위한 공간으로 공중목욕탕을 선택하였다. 목욕탕은 신분, 계층, 외형을 모두 벗어낸 뒤 물 안에서 평등해지는 장소이다. 이 물리적 평등의 상징인 '물'은 나의 건축적 선언이자 주제이기도 하다. 이 건물은 단지 타워가 아니다. 도시의 물리적 경계 위에 솟아, 사람들에게 스스로를 발견할 수 있는 기회를 제공하고, 불공정한 사회 속에서도 공정한 경험이 가능하다는 희망을 제시하는 공간이다.



이번 프로젝트 결과물은 Rem Koolhaas의 『Delirious New York』 속 Coney Island에서 큰 영감을 받아, 미국 고전 카툰, 포스터 스타일로 표현했다. 코니 아일랜드의 과장되고 상징적인 이미지처럼, 나의 공간도 현실과 이상, 제도와 자유가 뒤섞인 실험적 플랫폼이기에 그 시대의 시각 언어를 빌리는 것이 적절하다고 판단했다. 또한 많은 아이디어를 빠르게 전달해야 했던 설계 과정에서 콜라쥬는 직관적이면서도 상징성을 담기에 효과적이라 판단했고, 이는 담당 코디 교수님과의 의견도 일치했다.

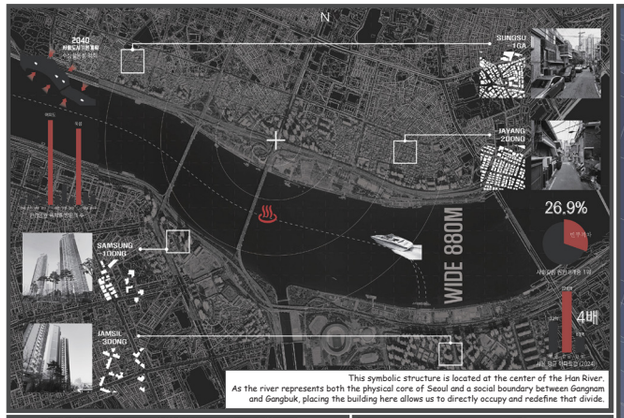
랜더링보다 빠르고 명확하게 메시지를 전달할 수 있는 콜라쥬는 이번 설계를 진행하며 사고 과정을 표현하는 데 가장 적합한 수단이었다고 생각한다.

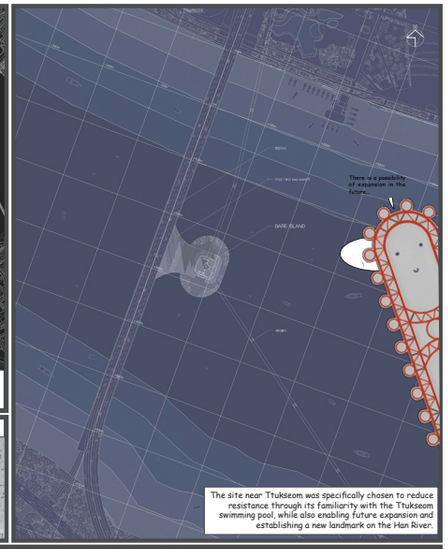
프로젝트를 진행하며 주안점으로 두었던 것은 21세기 도시에서 가장 고착화된 문제인 시각화된 빈부격차이다. 이를 해결하고자 신체적, 시각적으로 평등한 상태가 되는 상징적 공간으로 '목욕탕'을 선택했고, 이를 통해 사회적 경계를 녹여내고자 했다.

THE BARE ISLAND

WOO JI SUN
우지선
woogorae@naver.com

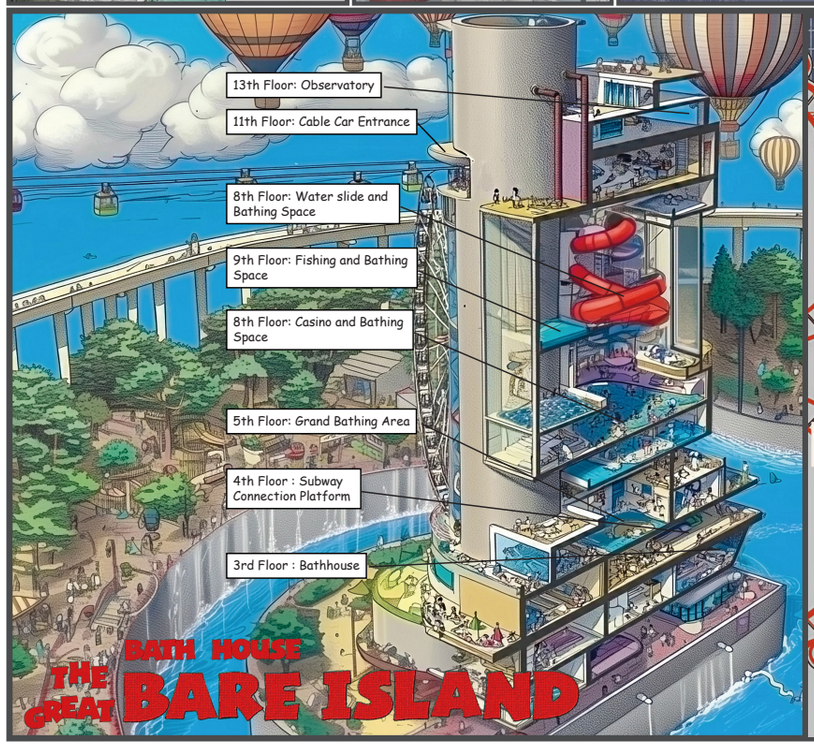
차이를 녹이는 물

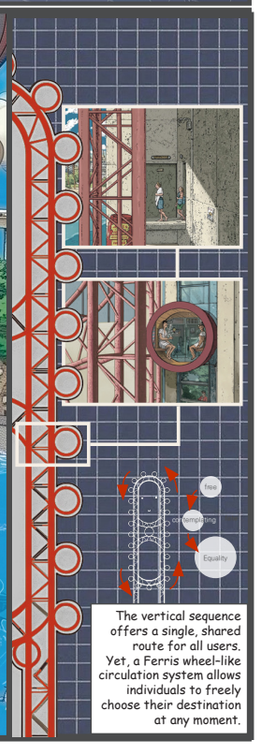


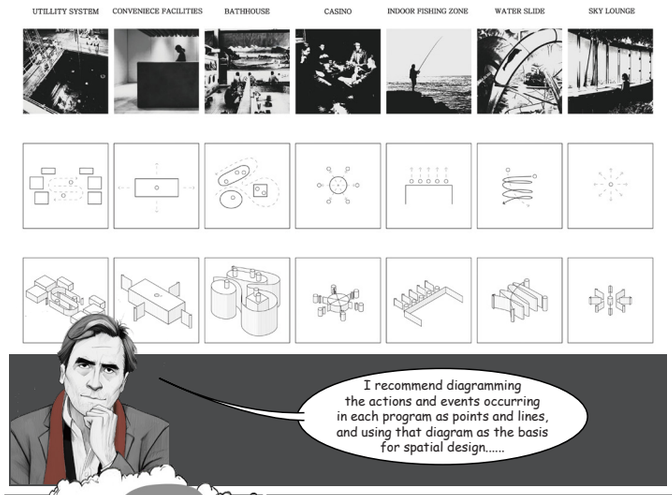


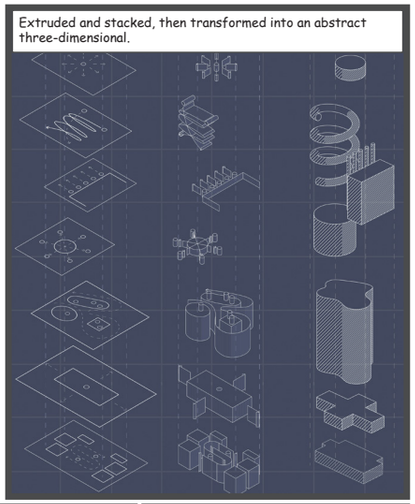




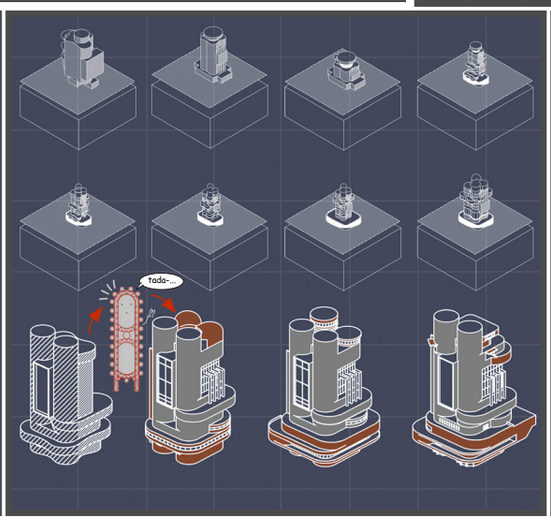


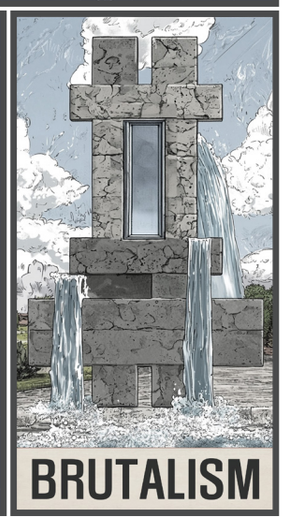










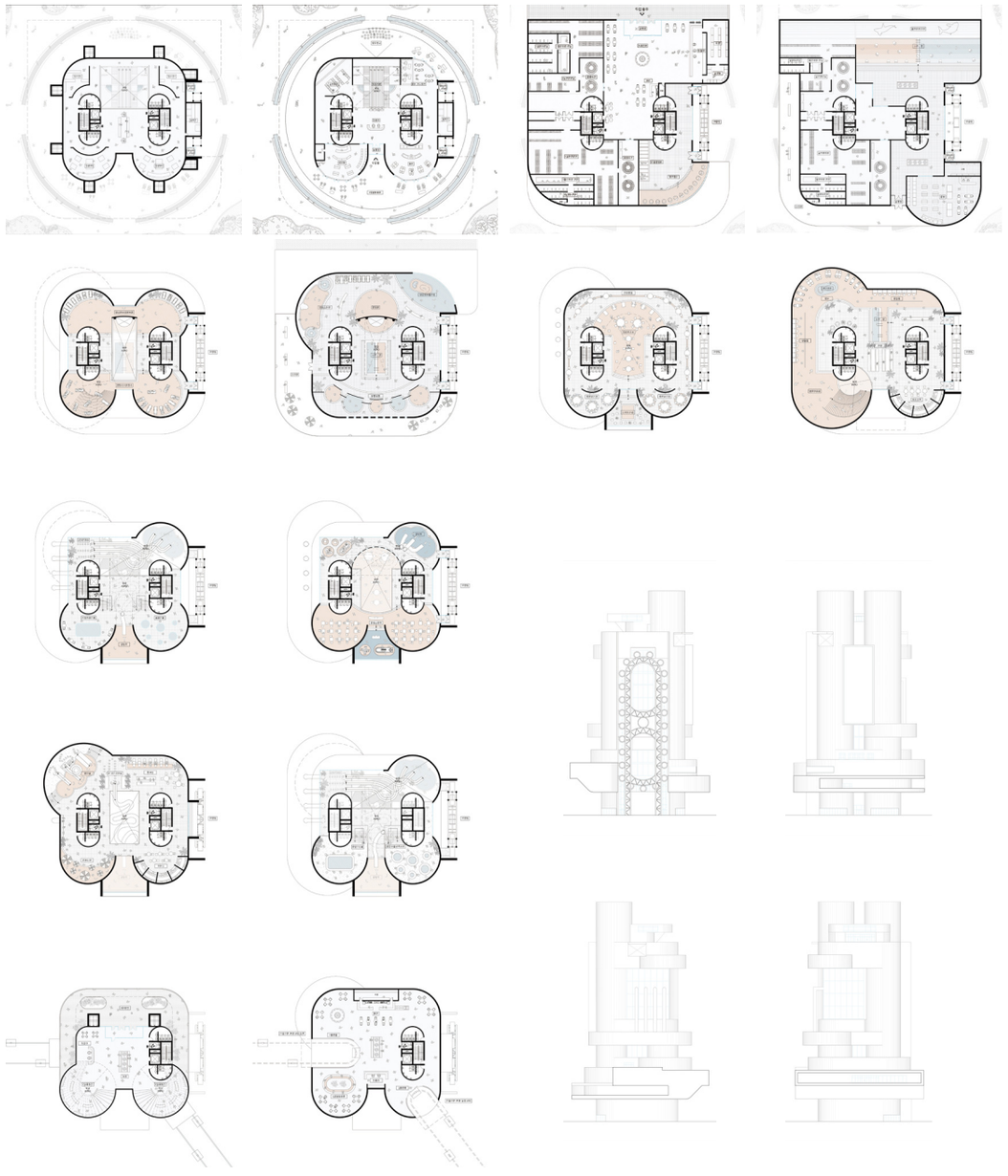


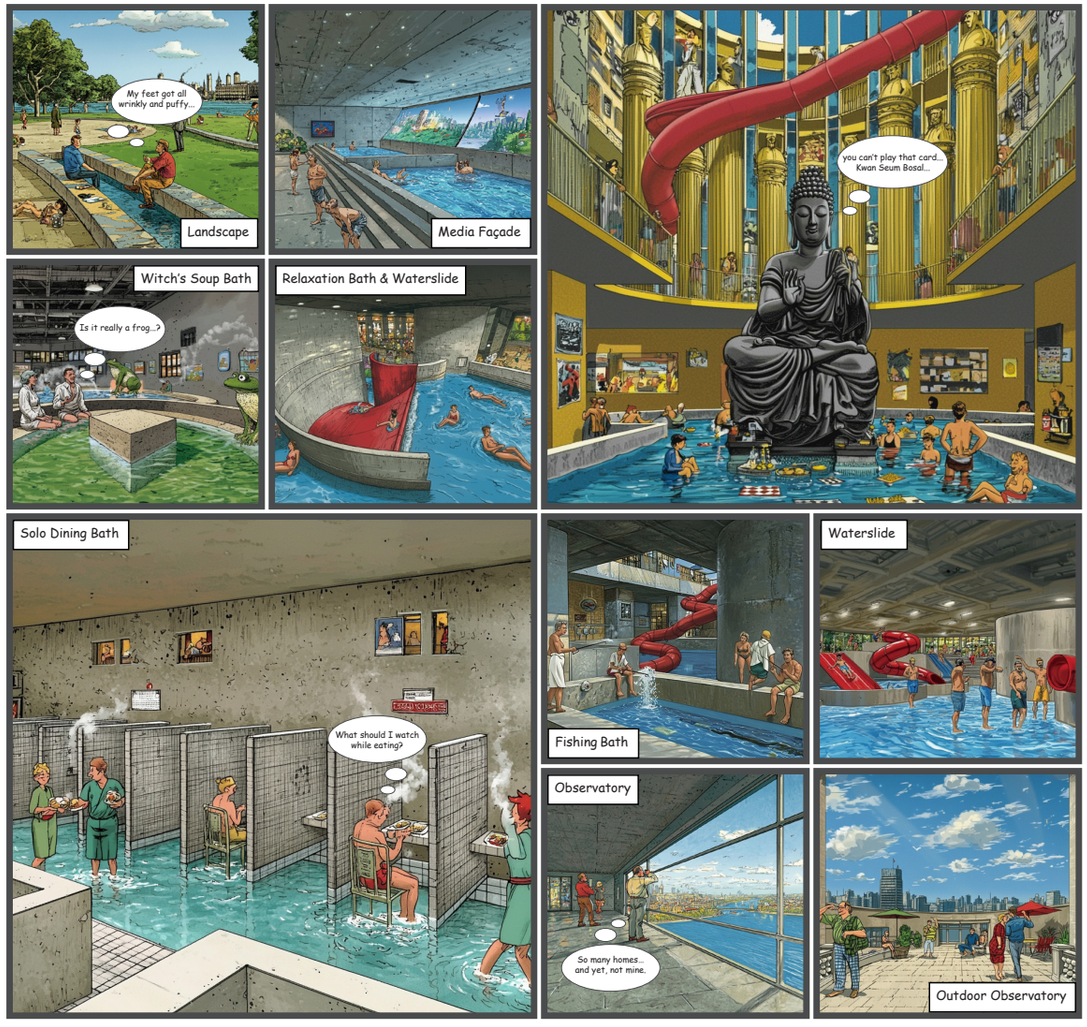
한강은 서울을 물리적·사회적·심리적으로 가로지르는 경계이다. 그중 뚝섬은 지하철, 케이블카, 수상교통으로 접근성이 우수하고, 수영장 등 물 기반 시설의 익숙함으로 목욕 프로그램 도입에 설득력이 있다고 판단했다. 또한 한강르네상스 2.0 계획과 맞물려 확장 가능성도 내포하고 있으며, 사이트 분석 다이어그램에서는 강북과 강남의 주거 밀집도와 형태를 통해 강의 중심성', '사회적 간극', '도심 연결성'을 시각화하였다.

프로그램의 속성과 사건을 다이어그램화한 후, 그것을 순서대로 익스트루드하여 3차원 공간으로 전환하는 과정을 베르나르 추미를 참고하여 구성했다. 각 메스를 조합하며 수차례 크리틱을 거쳤고, 수직성이 상징성으로 작용하되 위계를 만들지 않도록 메스 간 연결성을 강조하는 방식으로 디자인했다. 사회적 메시지를 담은 공간이기에 '꾸밈 없음'을 건축 언어로 삼아야 한다고 판단하여 재료는 브루탈리즘을 차용해 노출 콘크리트로 결정하게 되었다.

WOO JI SUN
우지선

woogorae@naver.com





STUDIO 7
Final Design
Prof. Chung Hyunwoo

건물의 수직성과 자유로운 체험을 모두 담기 위해, 주요 프로그램은 층별로 나누되 수직적으로 흐르는 '시퀀스'를 중심으로 평면을 구성했다. 특히 3층 목욕의 시작점은 상징적 공간이며, 5~8층의 메인목욕공간은 서로 다른 성격의 탕들로 구성된다. 평면은 단순히 기능적 구획이 아니라, 경험의 흐름을 따라 이동하며 공간과 감정이 교차하는 스토리라인을 지니고, 층간 연결에 있어 관람차형 수직이동장치를 통해 자유와 평등이 공존하는 공간을 구성하고자 했다.

프로그램은 목욕, 카지노, 낚시, 워터슬라이드, 전망대의 5개 메인 구성과 다양한 보조 요소로 구성된다. 이들은 단순한 기능이 아니라 '평등→운명→기회→해방→자각'이라는 시퀀스를 반영한다. 특히 실내 낚시와 카지노는 각각 인내와 확률을 통해 사용자의 삶과 감정을 체험하게 하며, 프로그램은 물과의 연관성을 기반으로 설계되었다. 전망대는 거친 브루탈리즘 구조 속 완전 개방으로 마무리되며, 모든 경험의 정점이자 평등한 시선의 장소로 기능하는 완결적인 장소로 작용한다.

패널 속 랜더링 이미지들은 단면 시퀀스 흐름에 맞춰, 1층 야외 커뮤니티 공간, 3층 미디어 파사드와 연결된 상징적 목욕탕, 그리고 각 층의 특색 있는 탕과 보조 프로그램들을 담고 있다. 이 이미지들은 단순한 표현을 넘어서, 각 프로그램이 '물'이라는 주제 안에서 어떻게 상징적으로 연결되고 해석되는지를 시각화하는 데 중점을 두었다.

특히 카지노, 실내 낚시, 워터슬라이드와 같은 비일상적인 프로그램이 정화와 평등의 공간인 목욕탕과 공존하면서도 긴장감 있게 충돌하는 모습을 담았다. 또한, 혼밥탕, 마녀스프탕등과 같이 단어만으로는 상상이 어려운 공간들을 구체적으로 보여주는 시도를 통해, 사용자가 경험하게 될 신체적·심리적 장면들을 직관적으로 드러내고자 했다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

LOOPSCAPE

You Bee ho
유비호

qlghdb@naver.com



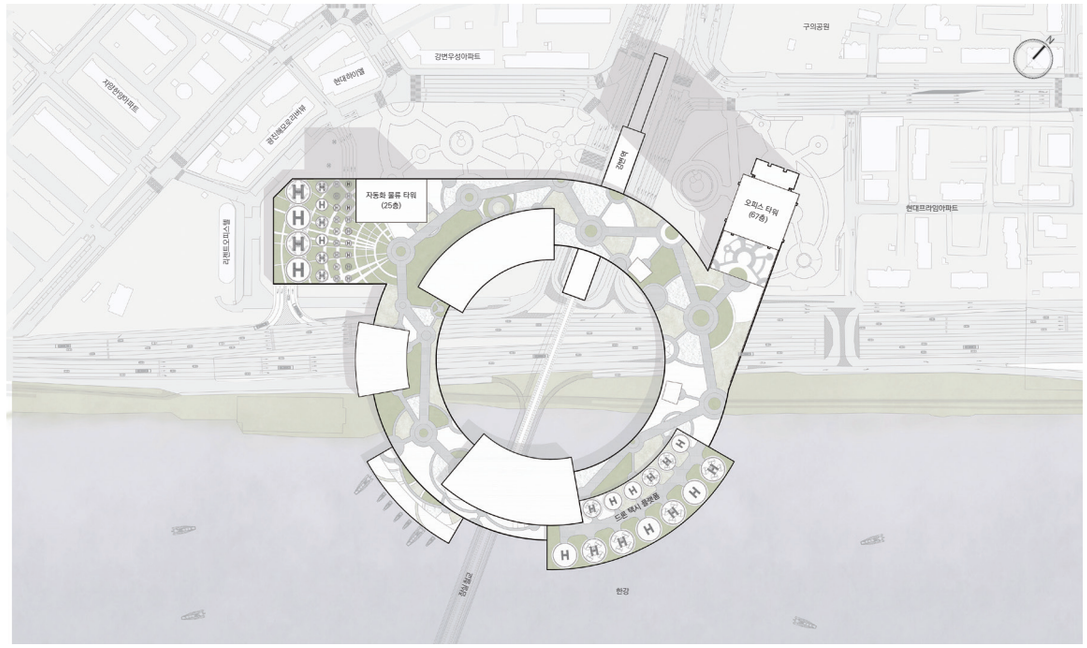
LOOPSCAPE

The Time Loop Hub

Designing a circulating future on top of a city where time has stopped.

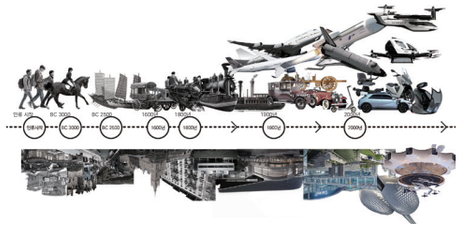
『서울 루프』는 서울 광진구 동서울터미널과 강변역 일대를 대상으로 한 교통 허브 재구성 프로젝트로, '시간성'이라는 개념을 중심에 두고 과거, 현재, 미래를 건축적으로 응축하는 시도를 담았다. 이 프로젝트는 도시 교통이 기술 진화에 따라 어떻게 변화해왔고, 그 변화가 공간과 건축에 어떤 파장을 일으켰는지를 입체적인 플랫폼 안에서 재해석하는 작업이었다.

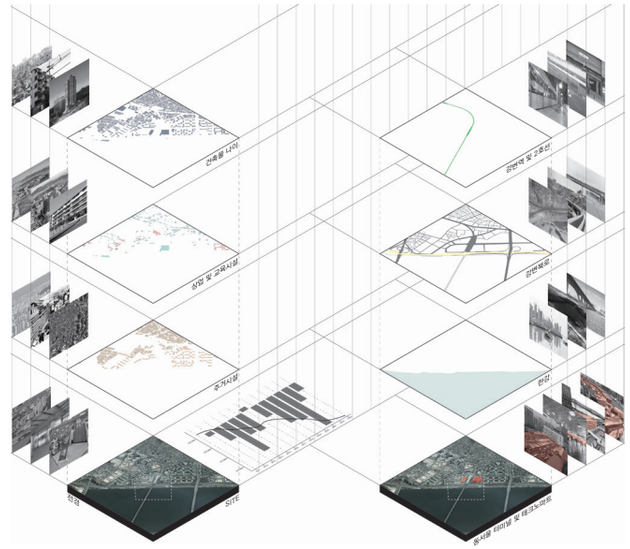
『서울 루프』는 멈춰버린 시간과 기능을 미래형 교통 플랫폼으로 전환하는 건축적 실험이며, 기술과 인간, 과거와 미래, 도시와 흐름이 서로 얽히며 공존하는 새로운 인프라 구조를 제안한다. 단지 교통시설의 재정비가 아닌, 도시와 기술, 시간과 공간을 하나로 엮어낸 입체적 '시간의 플랫폼'이자, 다음 시대 도시 인프라의 새로운 형식이다.



'시간성'은 과거-현재-미래의 단순한 흐름이 아니라, 공간과 사물이 변화하고 소멸하는 과정을 이해하려는 태도이며, 건축이 그 흐름에 어떻게 반응하고 흔적을 남기며 미래를 제안할 수 있는지를 묻는 개념이다. 교통은 시간성을 담은 사회적 인프라이며, 건축은 이에 반응해 변화해 온 존재다. 이에 과거, 현재, 미래의 교통을 하나의 건축 안에 입체적으로 담아, 기술과 도시, 인간의 이동이 공존하는 새로운 플랫폼을 제안하고자 한다.







동서울터미널은 1980년대 고속버스를 중심으로 계획된 광역 교통시설로, 오늘날까지도 서울 동부를 전국과 연결하는 중요한 거점 역할을 하고 있다. 하지만 터미널의 수평적인 배치, 단선적인 기능 구성, 폐쇄적인 내부 구조는 지금의 도시 흐름이나 미래 교통 변화에 적극적으로 대응하지 못하고 있다. 그럼에도 이곳은 하루 수만 명이 오가는 교통의 중심축이며, 시간이 중첩된 도시 교통의 단면을 보여주는 상징적인 장소이다.

또한 인접한 테크노마트는 도시 소비 방식의 변화로 활기를 잃고 정체된 공간이 되었으며, 이 두 공간 사이의 긴장감과 시간의 단층은 본 프로젝트의 출발점이 되어 다음의 질문을 던졌다.

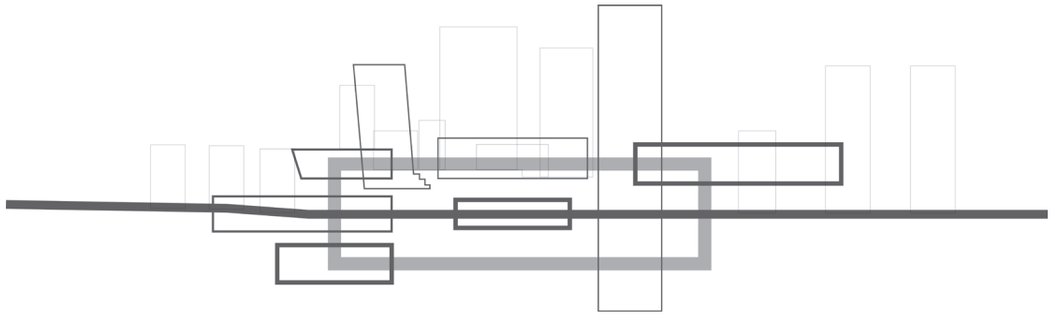
'이 멈춰 있는 흐름을 다시 움직이게 할 수는 없을까?' '과거의 교통이 머물러 있는 이곳에서, 미래 교통의 새로운 흐름을 설계할 수는 없을까?'

이 지역은 또한 지하철 2호선 강변역과 강변북로가 입체적으로 교차하는 지점이다. 즉, 지하철과 고속도로, 지역과 광역, 지상과 지하, 그리고 도시와 외부가 맞닿는 전략적 노드라 할 수 있다.

그래서 이곳을 새로운 '시간의 흐름'을 실험할 수 있는 공간으로 선정했다. 정체된 도시의 흐름을 다시 순환시키고, 사라져가는 기능을 미래로 전환하는 시간성과 교통의 실험 무대로 이 공간을 다시 읽어낸 것이다.

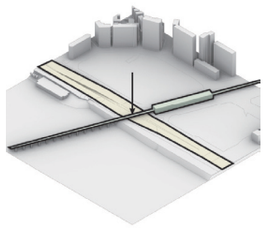
LOOPSCAPE

You Bee ho
유비호



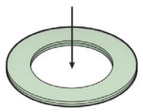
사이트의 구조적 맥락을 바탕으로 설정한 설계의 핵심은 '도시의 흐름을 받아들이고 재조직하는 루프 구조'의 도입이다. 강변북로와 강변역을 수평·수직의 교차 지점으로 삼아, 다양한 교통수단(하이퍼루프, 드론 택시, 수상택시, 자율주행 택시, 광역버스 등)을 하나의 입체적 시스템 안에 통합함으로써 새로운 교통의 흐름을 만들고자 했다. 이러한 루프는 단순히 교통을 수용하는 기능적 통로가 아니라, 도시의 흐름, 사람들의 동선, 그리고 기술의 축적이 시공간적으로 중첩되는 순환의 구조이다. 이는 기존의 선형적 교통 구조에서 벗어나, 입체적이고 순환적인 흐름 속에서 도시 프로그램들을 하나로 통합하려는 개념적 기초를 담고 있다.

STEP 1



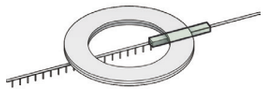
중심점 생성
강변북로와 강변역이 겹치는 점을
지정해 중심점 생성

STEP 2



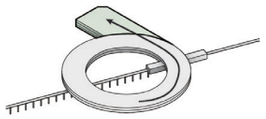
루프 생성
생성한 점을 중심으로
연결을 만들어줄 2층의 루프 생성

STEP 3



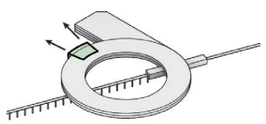
강변역
루프를 통과하는 형태의
새로운 강변역

STEP 4



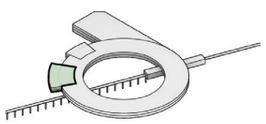
버스 타워
기존 동서울터미널 위치에
기능을 이어주는 버스 터미널 매스 생성

STEP 5



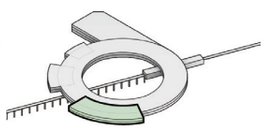
강변북로 전망대
강변북로를 향하는
전망 및 교통 관리를 위한 매스 생성

STEP 6



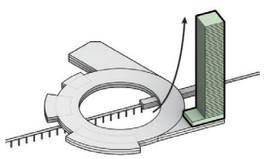
수상택시
수상택시 운용을 위해
한강 부근을 향한 수상택시 매스 생성

STEP 7



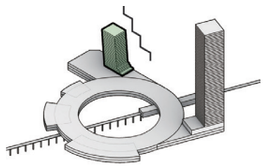
드론 택시
인접 대지와의 소음을 고려해
한강 위에 드론 택시 매스 생성

STEP 8



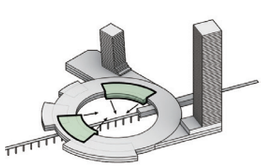
오피스 타워
기존 테크노마트 부지에
교통수단 개발 회사를 위한 오피스 타워 생성

STEP 9



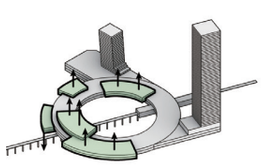
물류 타워
버스의 물류 시스템과 드론 물류 시스템을
결합한 물류 타워 생성

STEP 10



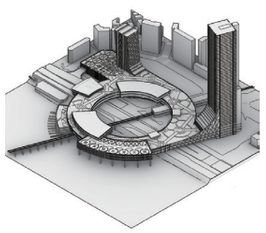
내부 확장
루프 내부로의 확장성을 위한
매스의 확장

STEP 11



높이 조절
각 매스의 프로그램에 맞는 높이를 위한
매스의 높이 조절

STEP 12

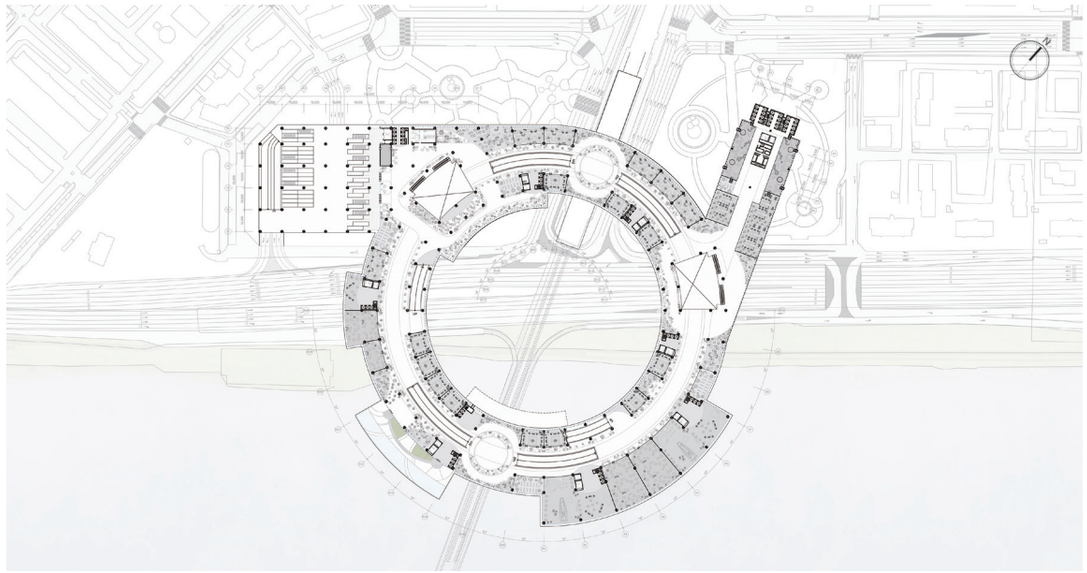


최종 매스
시간성과 흐름, 그리고 도시적 확장을 고려한
일련의 전략적 구축 과정

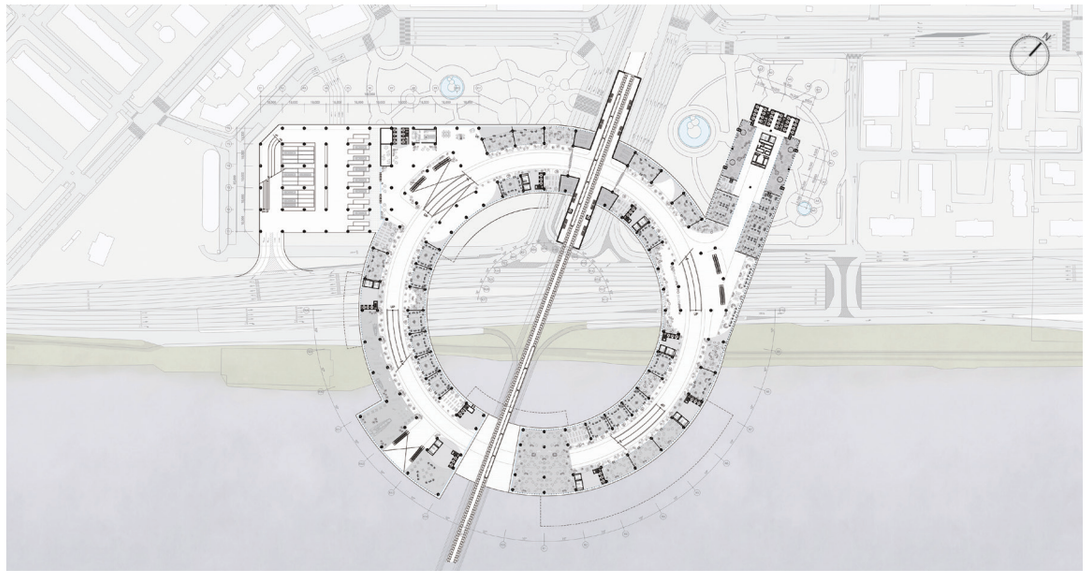
qlghdb@naver.com

The Time Loop Hub

2nd Floor



1st Floor

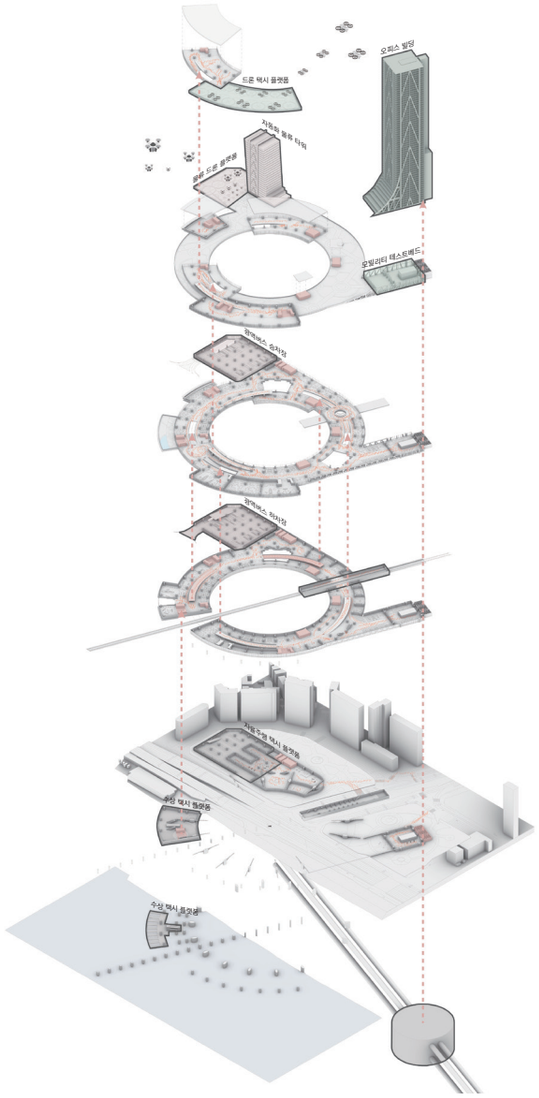


설계 과정에서 기존의 선형적 교통 구조를 어떻게 해체하고, 순환형 플랫폼 안에서 도시 기능을 어떻게 재조립할지 끊임없이 고민했다. 각 프로그램의 위치, 층별 동선의 흐름, 매스 간의 상호 관계, 도시와의 연결 방식, 그리고 무엇보다도 시간의 흐름을 건축적으로 체화시키는 방법에 집중했다.

1층에는 광역버스 하차장과 강변역이 루프 내부와 직접 연결되어 환승이 하나의 흐름 안에서 이루어진다. 특히 각 교통 플랫폼으로 향하는 동선 사이에는 상업시설과 커뮤니티 공간이 배치되어 있어 단순한 환승을 넘어, 그 과정에서 머무르고 관찰하며 연결되는 도시적 '순환 경험'을 하게 된다. 또한, 루프 내부는 퍼널모빌리티를 활용한 순환 시스템으로 운영되며, 이용자는 루프 안에서 직접 이동하면서 각 플랫폼과 프로그램을 연결할 수 있다. 이는 기존 교통 허브와는 다른, 능동적인 이동성과 공간 경험을 제공하는 요소이다.
2층에는 광역버스 승차장이 위치하여 1층의 하차부터의 흐름이 수직과 수평이 통합된 입체적 환승 시스템 안에서 유기적으로 이어진다. 이러한 구성은 교통의 효율성과 도시의 밀도, 그리고 이용자의 경험까지 동시에 고려한 입체적 공간 전략이다.

LOOPSCAPE

You Beeho
유비호

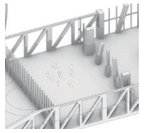




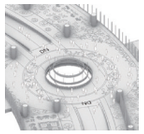
물류 드론 플랫폼
교통 발달과 함께 진화한 물류를 위해 자동화 물류센터 옆 물류 드론 플랫폼을 배치, 서울 동부권 물류의 효율적 처리를 가능케 한다.



드론 택시 플랫폼
드론 택시는 공중 교통을 통해 교통체증 없이 중·단거리 이동을 빠르게 가능케 하기에 미래 도시의 새로운 이동 수단으로 제안된다.



미래 교통 테스트베드
층고가 높은 오피스 저층부에 있는 테스트베드에서 PM과 드론의 개발 연구가 이루어지며, 미래 교통 기술의 실험과 발전을 지원한다.



교류 대합실
원형 보이드를 따라 이어지는 램프와 복도는 회전 동선을 유도한다. 또한, 자연스럽게 우연한 만남과 커뮤니티 형성을 유도한다.



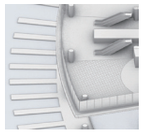
강변역 리노베이션
노후된 역을 리뉴얼하며 지붕에 보이드를 조성, 시야를 열어 반대편 사람들과 시각적 연결을 형성하고 새 커뮤니티 가능성을 제안한다.



광역버스 플랫폼
신교통 개발 전까지 광역버스 운행을 지속해 터미널의 기능을 계승하고, 시설을 개선해 편안한 대기와 휴식을 위한 공간을 제공한다.



자율주행 택시 플랫폼
자율주행 택시의 승차와 대기를 위한 플랫폼을 마련하고, 기존 도로와 내부 램프로 강변 북로로 바로 연결되어 불편을 최소화한다.



수상택시 플랫폼
강변북로, 올림픽대로의 교통체증을 피해 주요 거점을 빠르게 연결하여 여의도 등의 주요 지점에 플랫폼을 조성하여 활용도를 높인다.



STUDIO 7
Final Design
Prof. Chung Hyunwoo

qlghdb@naver.com

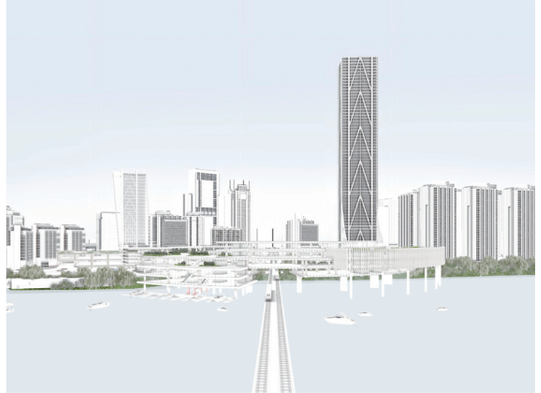
The Time Loop Hub













루프 구조 내부의 입체적 순환 시스템에서는 하이퍼루프부터 드론 택시까지, 모든 교통 플랫폼이 하나의 연속된 구조 안에서 유기적으로 연결되어 있다. 지하 3층에는 하이퍼루프 플랫폼, 지하 2층과 1층에는 수상택시 승하차장, 1층에는 강변역과 광역버스 하차장, 2층에는 광역버스 승차장, 3층에는 물류 드론 플랫폼과 테스트베드 공간, 그리고 4층에는 드론 택시 승강장이 위치한다. 모든 층은 내부의 램프와 복도로 순환되며, 계속 이동할 수 있는 구조로 설계되었다.

루프 복도를 따라 이동하면서 사람들은 다양한 교통수단과 프로그램을 마주하고, 자연스럽게 환승하거나 체류하며 공간을 경험한다. 복도는 단순한 통로가 아닌, 순환하는 도시의 흐름 속에서 만남과 기술, 커뮤니티가 얽히는 플랫폼이다. 오피스, 테스트베드, 대합실, 각종 플랫폼이 시야와 동선 안에서 겹치며 시간성과 교통의 입체적 레이어를 공간으로 체감할 수 있게 한다.

이 프로젝트는 멈춰버린 교통의 시간 위에, 다시 흐름을 만들기 위한 건축적 제안이다. 『서울 루프』는 루프 구조를 통해 시간과 공간, 기술과 사람이 하나로 연결되는 새로운 교통의 형태를 만들어내는 공간이다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

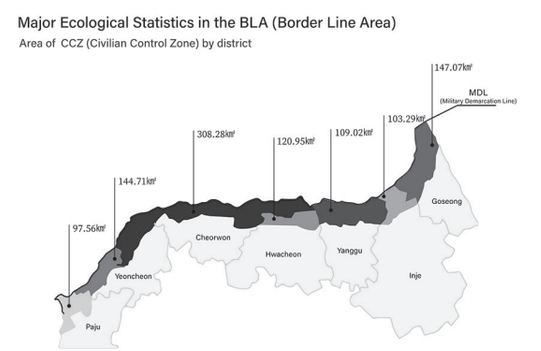
YOON MIN AH
윤민아
yma329@naver.com

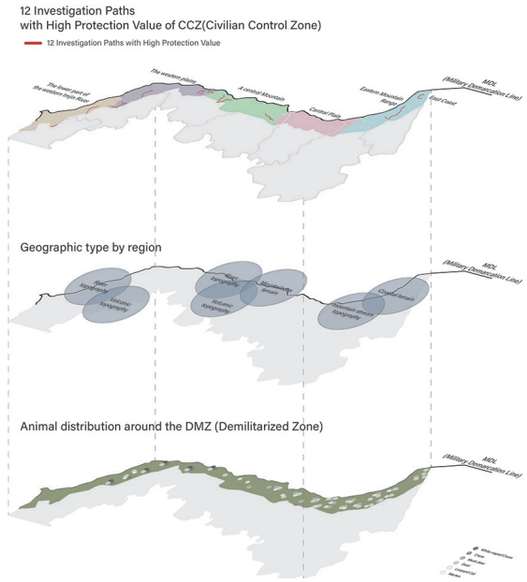


DMZ: Dialogues for Memory and Zoopolis

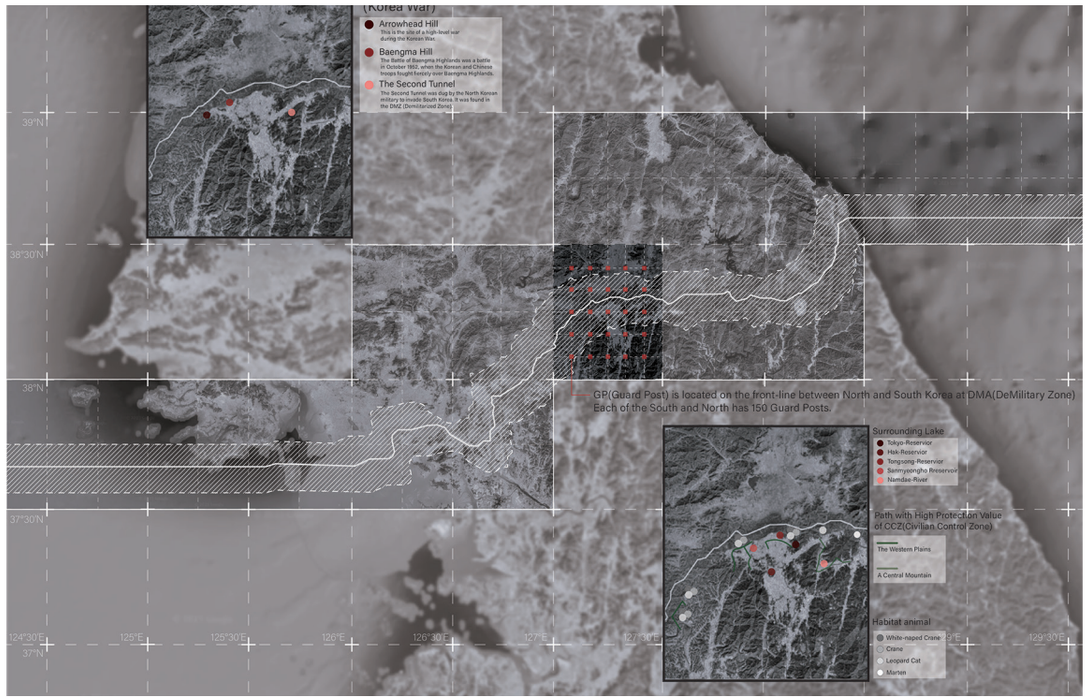
분단의 기억 위에 생명 공동체를 설계하다

이 프로젝트는 현대의 동물원에 대한 문제점으로부터 시작된다. 동물원이라는 제도는 현재 많은 윤리적 한계에 부딪히고 있고 이는 동물 학대뿐만 아니라 야생동물 개체수 보존과 환경적인 측면에도 큰 영향을 미치고 있다. 이러한 문제를 지적하며 동물을 좁고 인공적인 환경에서 전시하고 학대하는 공간이 아닌, 동물을 보호하고 궁극적으로 자연으로 돌려보내는 '미래형 야생동물 보호센터'를 제안한다. 이 공간은 단순한 보호 기능을 넘어, 생명과 생태의 가치를 교육하고 경험하는 공간으로 작동하게 된다.







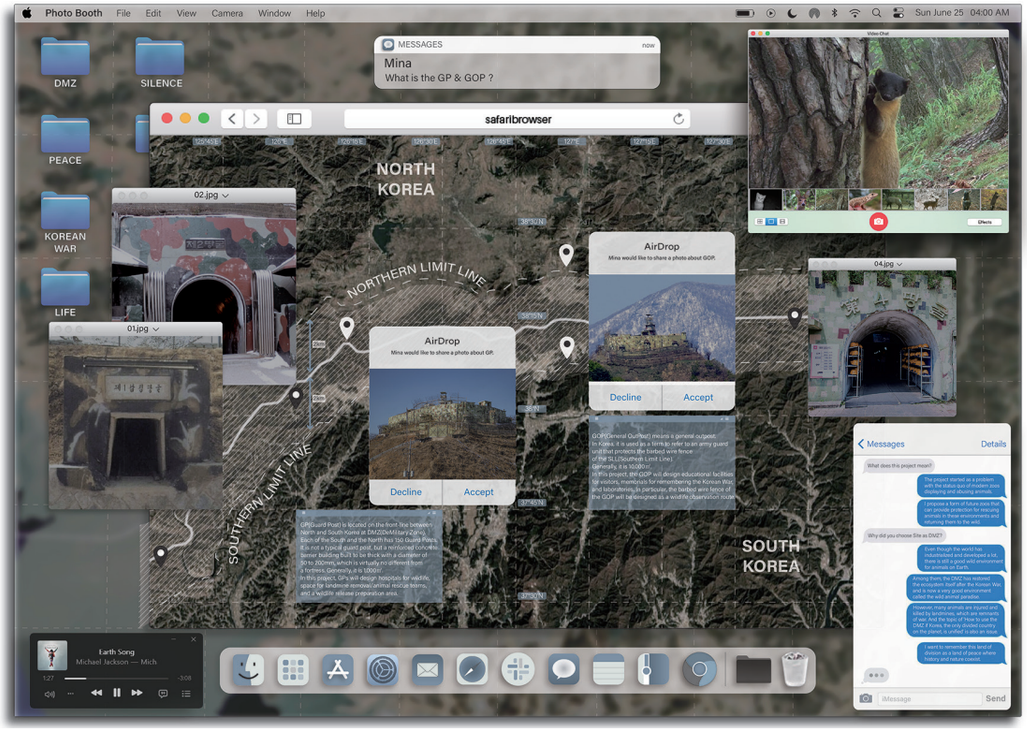


설계를 진행하며 'Site 선정'에 대해 중심적으로 고민했습니다. 저는 한국에 가장 야생과 가까운 땅이 어디일지 생각하였고, 그 결과 한국 전쟁 이후 70년 넘게 인간의 간섭이 배제되어 스스로 자연을 복원해온 DMZ(DeMilitary Zone)을 선정하였습니다. DMZ는 야생과 가장 가까운 땅이자 가장 깊은 상처를 간직한 땅입니다. 이 죽음과 전쟁의 땅을 생명과 회복, 평화의 상징으로 전환하고자 하는 것이 제가 생각하는 '야생동물 보호센터'입니다. DMZ를 Site로 선정한 이유에 있어서 생태적 가치와 지리적 조건도 큰 부분을 차지합니다. 우선 DMZ에는 남한 전체 생물종의 16.5%가 분포하고 있으며, 이 중 멸종위기종은 1종과 2종을 합쳐 44종에 달하며 한국 고유종만 138종이 이 지역에 서식하고 있습니다. 또한 지형적으로도 12개의 보전 가치가 높은 생태길이 분포하며 이는 DMZ가 단순한 경계선을 넘어 생태적으로 매우 중요한 보호구역임을 보여줍니다. 프로젝트의 대상지는 전쟁의 이미지가 가장 짙게 남아있는 철원 지역입니다. 이곳은 화살머리고지, 백마고지, 제2땅굴 등 치열했던 전투의 흔적이 남아있는 곳이자 동시에 다양한 저수지와 숲, 서식 생물이 존재하는 고생태 지역이기도 합니다.

DMZ: Dialogues for Memory and Zoopolis

YOON MIN AH
윤민아





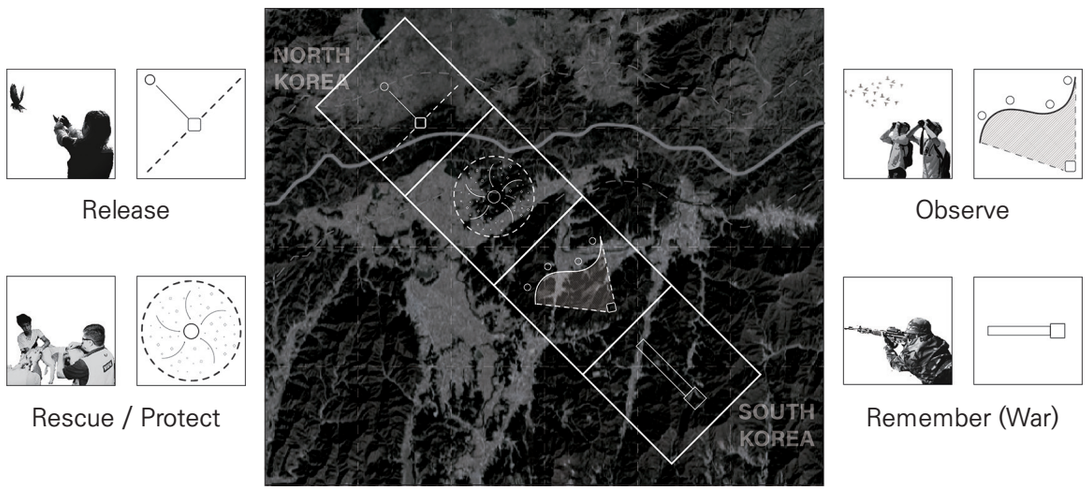
죽음과 생명이 겹겹이 중첩된 이 장소는 야생동물 보호센터의 상징성과 가장 밀접하게 닿아 있는 지점입니다. 프로그램은 야생동물 보호센터와 야생동물 관찰구역, 그리고 전쟁의 기억을 담는 메모리얼 공간으로 구성됩니다. 이 공간들은 물리적으로 분절된 것이 아니라 하나의 동선을 따라 체험되도록 계획되며 User는 '기억의 공간'을 지나 '자연과 공존하는 생명의 공간'으로 이동하게 됩니다. DMZ가 과거의 흔적과 미래의 가능성이 겹쳐지는 공간이라는 점을 건축적으로 보여주는 흐름입니다. 이 땅에 생명을 보호하고 돌보는 공간을 세운다는 것은 단순한 시설 설치를 넘어 강력한 평화의 메시지를 전달하는 일이며 휴전선 위에 생명을 심는다는 것은 전쟁의 기억을 지우지 않고 그 위에 생명을 회복시키겠다는 선언이기도 합니다. 프로젝트를 진행하며 '어떻게 해야 DMZ를 파괴시키지 않고 설계할 수 있을것인가'에 대한 고민을 많이 했습니다. 저는 이 고민을 DMZ에 있는 것 중 가장 인위적인 것인 GP와 GOP의 자리에 설계하는 방법을 택했습니다. 우선 GP와 GOP는 군사적 경계 및 감시의 상징이라고 할 수 있지만 저는 이를 '보호'라는 새로운 개념으로 전환하고자 했습니다. '요새'적 구조를 일부 보존하면서 그 위에 새로운 생명과 기능을 덧입히는 방식은 과거와 미래가 공존하는 건축적 장치로 작용합니다.

STUDIO 7
Final Design
Prof. Chung Hyunwoo

yma329@naver.com

분단의 기억 위에 생명 공동체를 설계하다



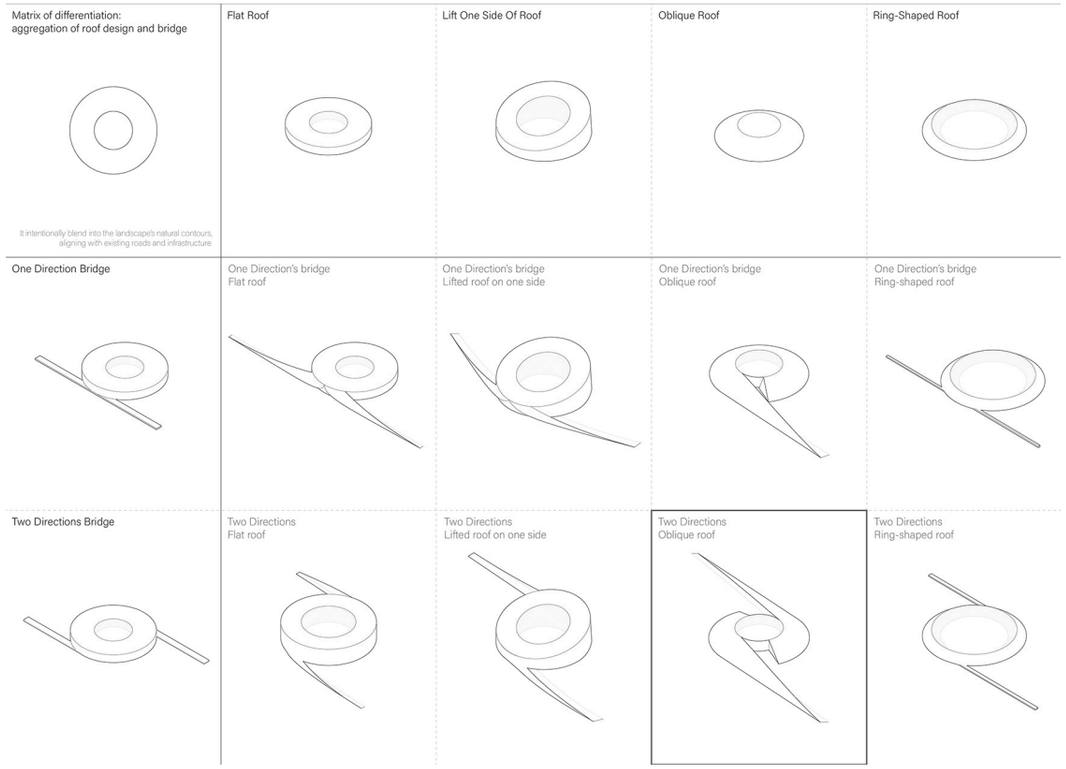


건축은 단순히 공간과 형태만으로 구성되는 것이 아니라 그 안에서 벌어지는 행위와 사건들이 공간을 규정한다고 생각합니다. 본 프로젝트에서도 전쟁의 기억, 야생동물 관찰, 구조와 보호, 야생으로의 회귀라는 일련의 행위를 다이어그램화하여 공간의 흐름을 설정했고, 이를 기반으로 전체적인 형태(Mass)를 생성하였습니다. 선형의 메모리얼 공간을 지나 점차 자연 속으로 스며들고, Bridge를 통해 내부로 접근하여 관찰하며 결과적으로 메인 보호센터는 외부의 위협으로부터 보호하는 '막'의 개념으로 출발한 원형의 형태로 발전시켰습니다. Mass Study를 통해 다양한 Design ALT들을 실험했고, 그 중 자연과 지형이 어우러지고 남북이 화합하는 메시지를 전달할 수 있는 ALT로 최종 선택하였습니다. 보호센터에는 야생동물 보호를 위한 수술실, 응급치료실, 회복실 외에도 DMZ 내에서 발생하는 지뢰 피해를 줄이기 위한 지뢰제거 및 동물 구조팀의 공간이 존재하고, DMZ 내의 생물 종 수 보전 및 보존을 위한 연구실도 존재합니다. 프로젝트를 진행하면서 단순하고 일차원적인 교육이 아닌 직접 느끼고 경험하는 교육의 장이 되도록 노력했습니다. DMZ로 들어오게 되는 Bridge는 점차적으로 자연에 동화되게 하고, 중정인 방사전 보호 구역을 통해 자연과 가까이서 생명과 마주보게 됩니다. 그리고 조류관찰공간을 통해 자연의 경이로움을 느낄 수 있습니다. 이러한 공간들은 인간에게 하여금 동물들도 본인과 같은 자연에 있는 똑같은 생명체이며 보호하고 함께 살아가야하는 존재임을 깨닫게 해줍니다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

DMZ: Dialogues for Memory and Zoopolis

YOON MIN AH
윤민아



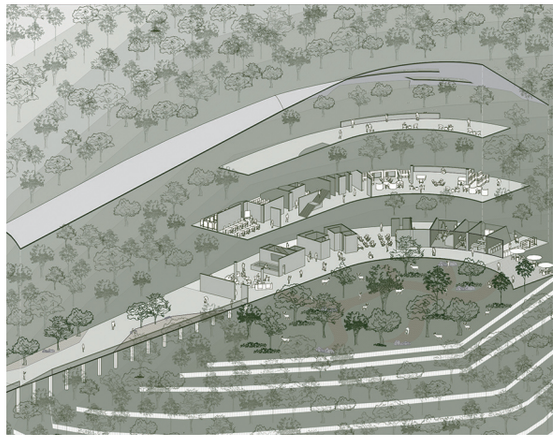


이곳에서 동물 보호만을 깨닫는게 아닙니다. 이곳에서만큼은 남한과 북한으로 나눠져있는 것이 아닌 한 공간에 함께 존재하며 한 국가의 한 민족임을 느끼게 해주고, 대한민국에서 분단의 아픔을 잊을 수 있는 유일한 공간이 될 것입니다. 이 프로젝트는 단순한 생물학적 보호시설을 넘어서 전쟁의 상처 위에 생명의 복원을 덧입히는 건축적 선언입니다. 건축이 기억을 담는 그릇이라면 이 보호센터는 과거의 상처, 현재의 치유, 미래의 공존을 함께 담는 공간이 될 것입니다. 야생동물 보호라는 작은 한 걸음, 한 걸음이 미래의 평화로 이어진다는 메시지를 건축에 담도록 노력하였습니다.

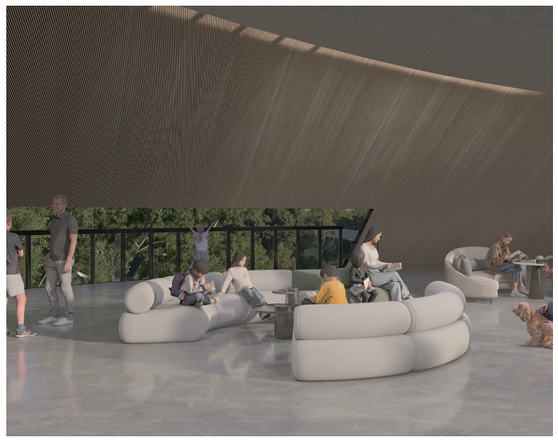
yma329@naver.com

분단의 기억 위에 생명 공동체를 설계하다











LEE DONG HOON
이동훈

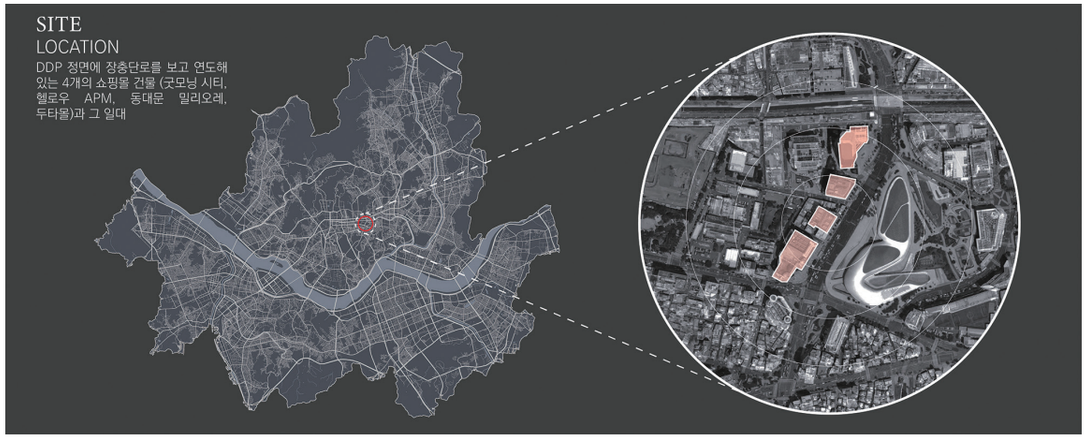
chrisdhl@naver.com

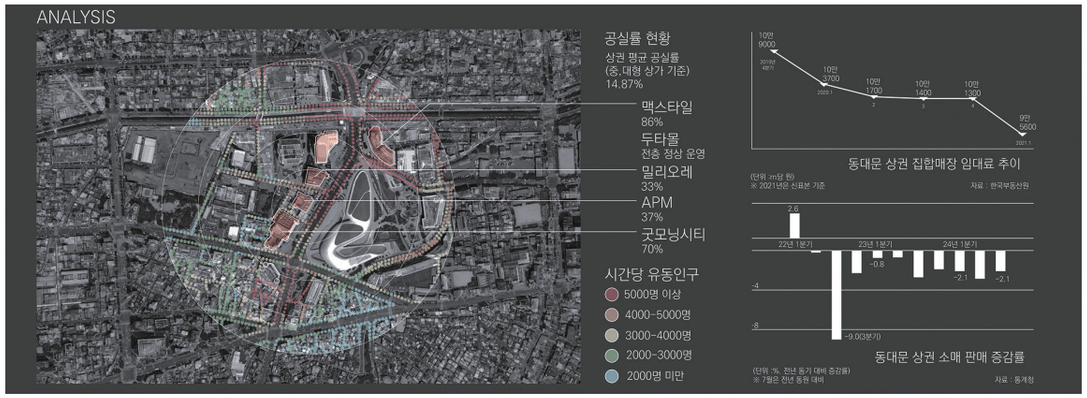


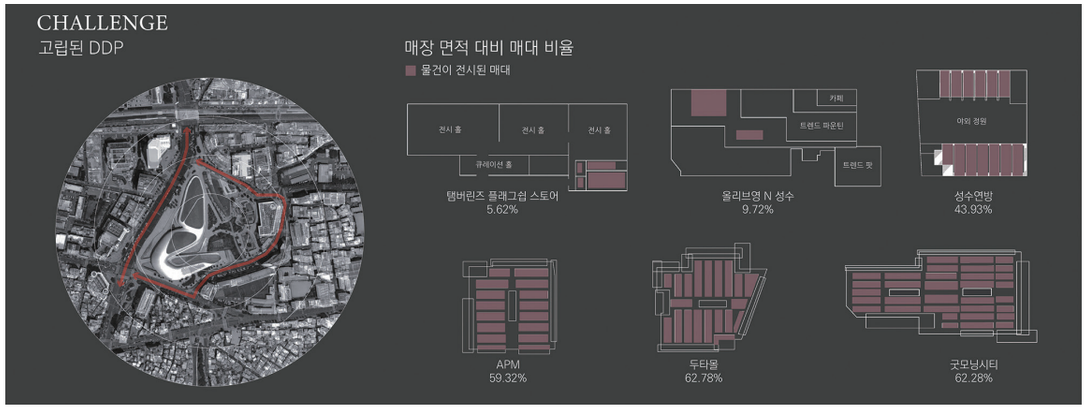
RE: DDM

Remodel, Revive, Reactive

90-00 년대 최전성기를 구사하던 동대문상권 (DDP 일대)은 전세계 유일 디자인, 봉제, 판매가 한곳에서 이루어 질 수 있는 곳으로 패션 클러스터로써 대한민국의 모든 의류산업을 이끌던 상권이였다. 하지만 중국 업체의 성장으로 한국산 봉제 공장이 가격과 품질 경쟁력을 잃고, 쇼핑 트랜드가 오프라인에서 온라인으로 옮겨가면서 동대문은 점차 쇠퇴의 길을 걷게 되고 이는 코로나 팬데믹 이후 더욱 심해져 최대 공실률 86%(맥스타일)에 임박하는 유령 상권이 되었다. 서울 중심부에 위치하며 최적의 입지를 가지고 패션 클러스터라는 상징성을 가진 이 동대문 상권을 정비하여 활성화 하는것이 이 프로젝트의 목적이다.





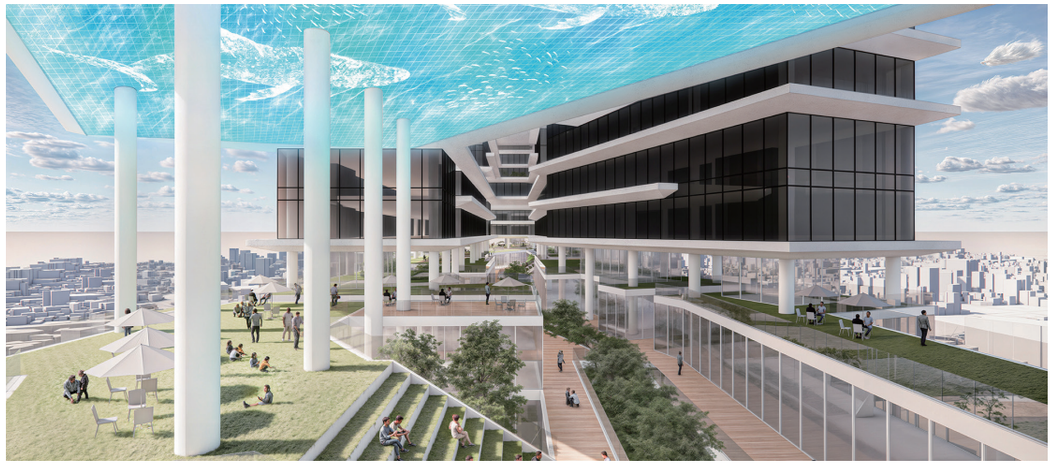


대상 건물 4개 바로 앞에 도로는 동대문역과 동대문 역사 문화 공원역을 이어주는 도로이고 DDP라는 랜드마크의 영향으로 시간당 유동인구수가 5000명이 넘을 정도로 이용객이 많은 도로이지만 공실률과 판매율로 미루어 보았을때, 이 많은 유동인구가 상권으로 유입되지 않고, 그대로 빠져나가는 문제를 겪고있다. 현재 대상 건물 중 두타몰을 제외하고는 제대로 운영이 되지 않는 사실상 버려진 건물과 상권이다. 위로는 흥인지문과 청계천 아래는 을지로가 위치한 서울 중심의 최적의 입지와 DDP라는 랜드마크까지 가지고 있지만 시대에 뒤쳐진 공간 구성과 판매 방식으로 침체되어 있다.

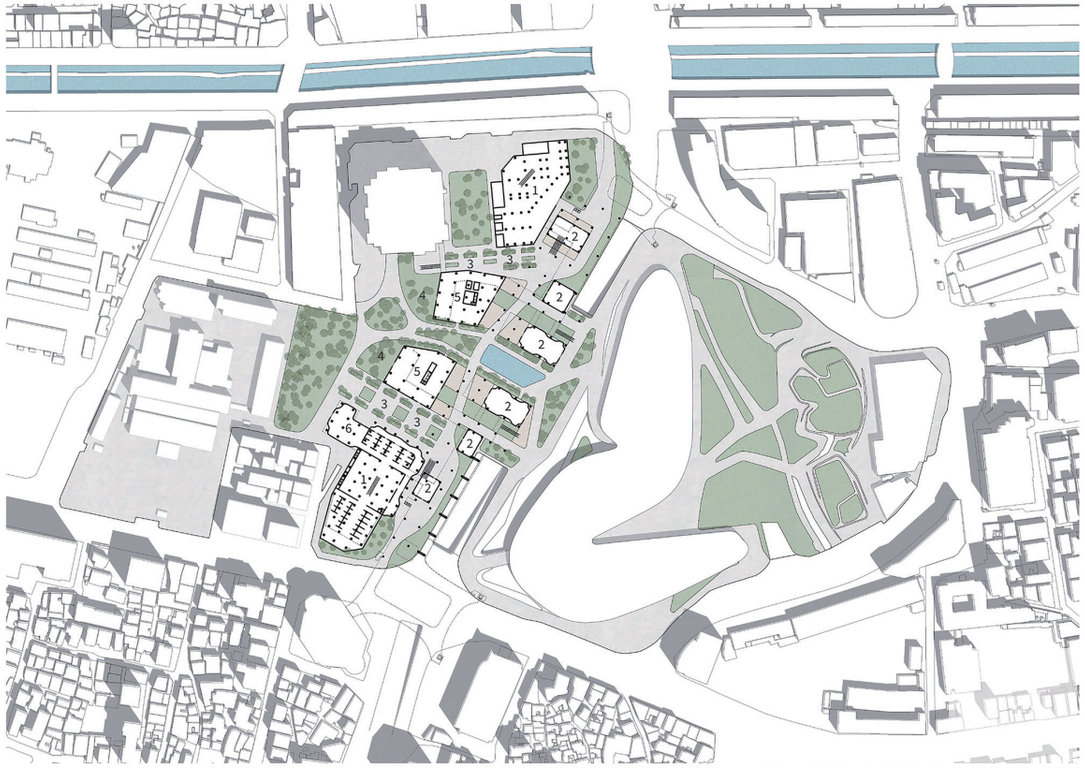
침체된 동대문 상권 활성화를 위한 구원투수로 2013년 DDP가 문을 열었지만 모든면이 도로로 둘러쌓인 섬처럼 고립된 배치와 패션 관련 프로그램의 부재 등으로 DDP이용객이 주변 상권으로 연결되지 않는 문제를 가지고 있다. DDP와 프로젝트 대상 건물 사이에는 왕복 10차선 도로가 가로막고 있다. 쇼핑 트랜드가 오프라인에서 온라인으로 넘어가면서 오프라인 매장은 물건을 사려고 마음먹고 가는 장소가 아닌 놀러가서 경험하고 체험하는 공간으로 탈바꿈 하였다. 실제 구매는 온라인에서 이루어 지더라도 전시나 행사를 통해 브랜드를 알리는 여가시설로 변모 하였다.

LEE DONG HOON
이동훈
chrisdhl@naver.com

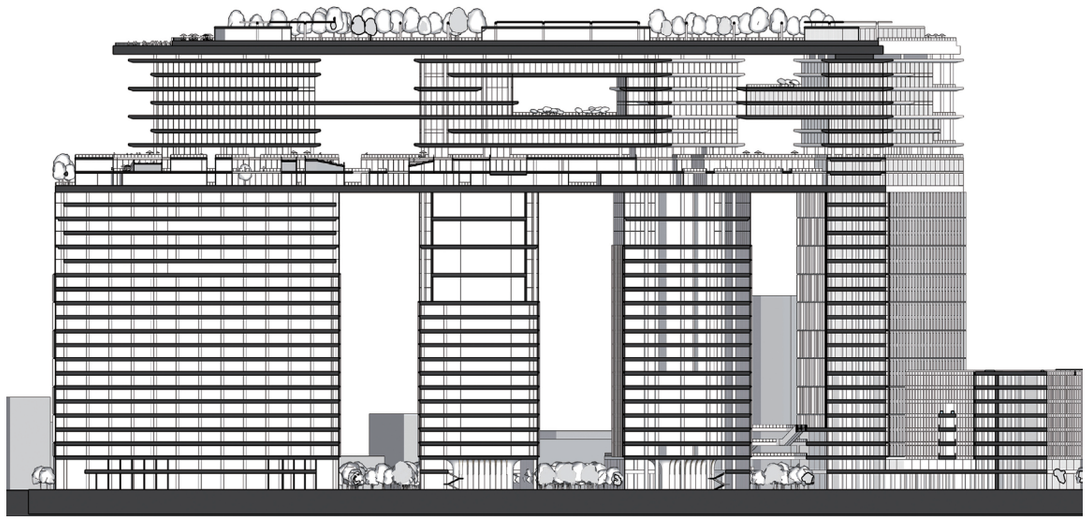




GROUND FLOOR PLAN



1.판매시설 2.플래그쉽 스토어 3.푸드트럭, 플리마켓 4.도서관 앞마당 5.도서관 6.FNB

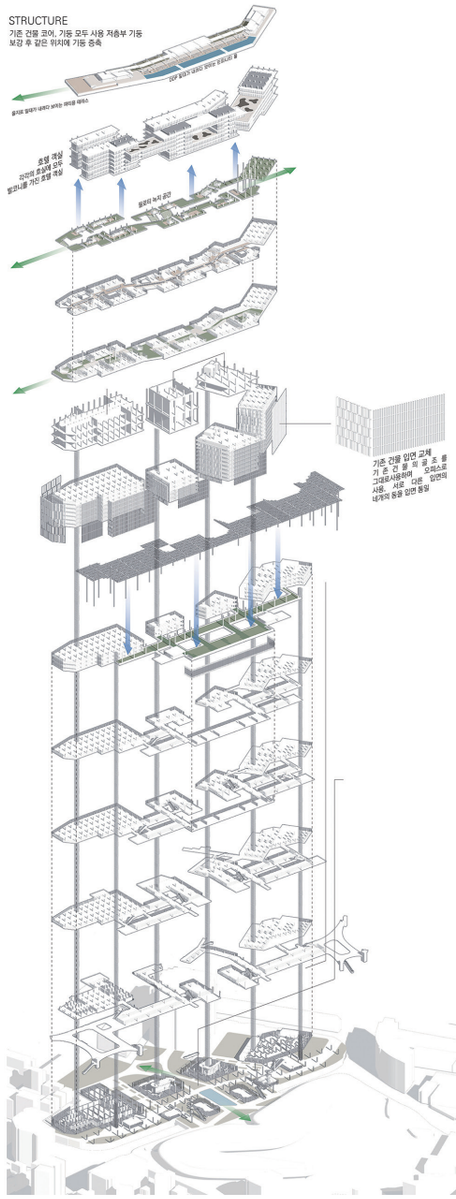


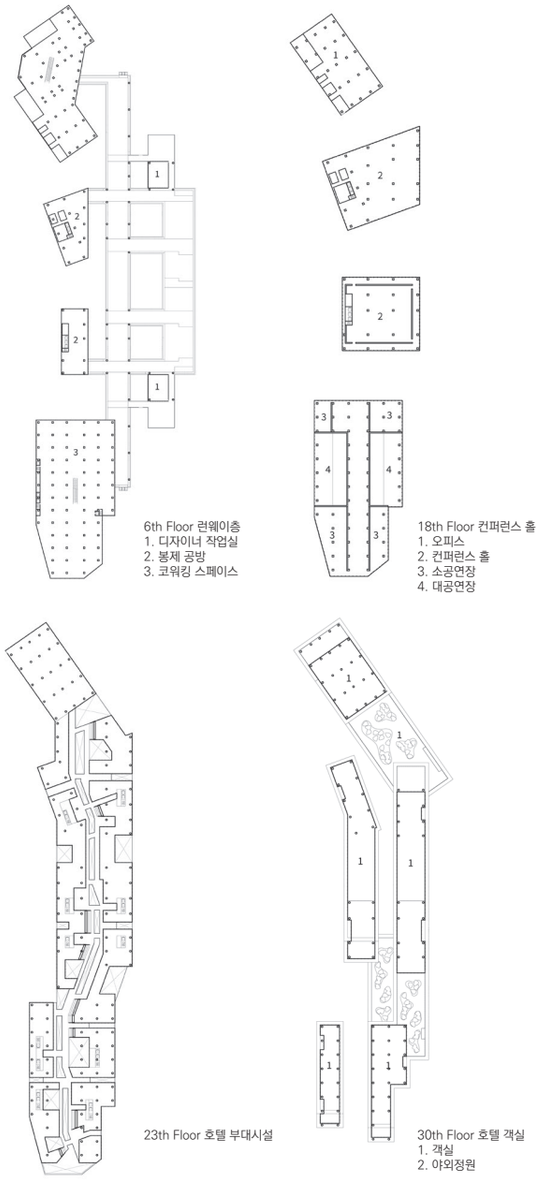
따라서 높은 매출을 기록하고 있는 성수동의 브랜드 매장들을 분석 한 결과 건물 내부에 물건을 전시하는 매대의 비율이 동대문 상권에 비해 현저히 낮은것으로 나타났고, 전시나 행사를 위한 공간, 카페가 대부분을 차지 하고 있다 반면에 동대문 상권의 쇼핑몰의 경우 내부에 매대가 꽉 들어찬 창고형 매장을 하고 있으며 공용공간도 다듬어지지 않은 복도이다 변화하는 트랜드에 맞춰 건물 내부의 밀도를 낮추고 쇼핑이라는 목적성이 없어도 방문 할 수 있는 공간으로의 전환이 필요하다.
대상 건물 앞 장충단로를 10차선에서 8차선으로 줄이고 지하화 하여 DDP와 대상 건물 사이의 물리적 단절을 해소하고 연결한다. 고립되어 제대로 활용되지 못했던 DDP 뒤편의 녹지부터 대상건물 뒤편까지 이어지는 녹지 축을 형성하여 유동인구를 멈추게 하고 주변 상권으로 유입 되도록 유도 한다. 8차선으로 도로를 줄여 만들어진 대지에 아케이드를 설치하여 건물 내부 꽉차있던 밀도를 건물 앞 외부공간으로 분산시켜 기존의 창고형 매장에서 놀러가서 경험하고 체험 할 수 있는 복합문화공간으로 변경한다. DDP의 고립을 해결하여 DDP를 찾아오는 이용객이 주변 상권으로 퍼져 나가도록 하며 주변 상권 건물의 내부 밀도를 낮춰서 오래 머물고 쇼핑이라는 목적이 없어도 머물 수 있는 공간으로의 변경을 기대한다.

STUDIO 7
Final Design
Prof. Kim Jaehyun

LEE DONG HOON
이동훈

chrisdhl@naver.com











호텔의 최상층에는 인피니티 풀과 테라스를 갖춘 레스토랑이 자리해 특별한 전망과 휴식을 제공한다. 객실 사이에는 접근성을 높인 야외 공원이 놓이고, 필로티 구조를 통해 객실과 부대시설을 분리하면서 녹지를 형성한다. 하부는 중정형 개방으로 아래층에서도 녹지를 향유할 수 있게 했으며, 부대시설이 모인 층은 오피스에서 호텔로 이어지는 전환부로 극적인 변화를 주고 추가적인 녹지를 제공한다. 또한 높은 층고를 활용한 대공연장과, 증축부에 배치된 컨퍼런스 홀은 오피스와 연계되며 자유로운 층고 활용이 가능하다. 계단식 아케이드와 런웨이 층은 패턴 유리 천장으로 덮여 외부 공간이지만 비·눈을 막아주고 차양 효과까지 기대된다. 런웨이 층은 젊은 디자이너를 위한 작업실과 정원으로 구성되어 휴식과 패션 런웨이 공간을 제공하며, 계단식 아케이드는 층마다 상가가 후퇴해 한눈에 조망이 가능하고 이용객의 체류 시간을 늘리며 런웨이 층으로의 접근을 유도한다.

도로 지하화를 통해 확보된 대지는 DDP 녹지와 연계되어 부족한 녹지를 제공한다. 상가 내부의 과밀한 밀도는 외부로 분산되고 도서관이 도입되어 쇼핑뿐 아니라 경험과 휴식을 누릴 수 있는 공간으로 전환된다. 이를 통해 DDP의 고립을 해소하고, 방문객이 주변 상권으로 확산되며, 상가 역시 쇼핑 목적이 아니어도 오래 머무를 수 있는 공간으로 변화한다.

LEE SANG HUN
이상훈

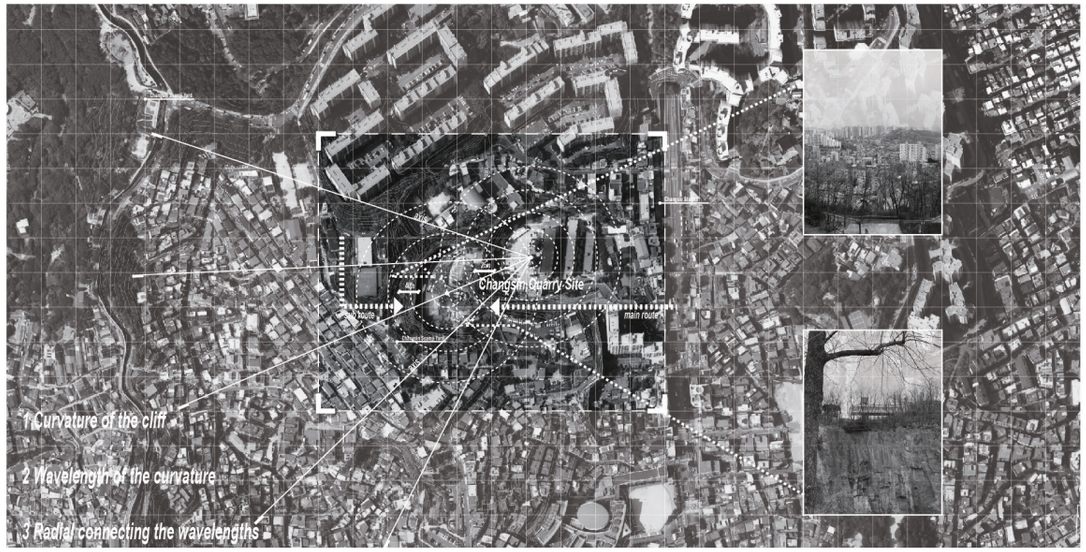
lshun4696@gmail.com

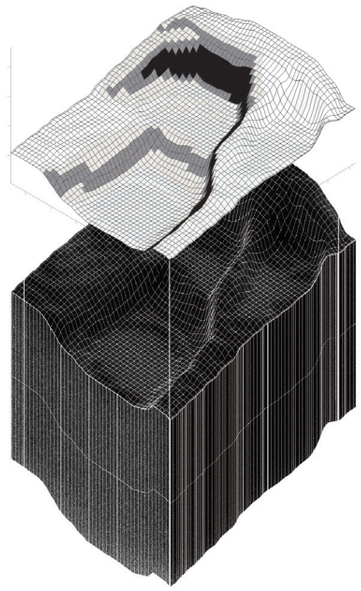


PLAY (ON THE) GROUND

파괴한 자연을 대하는 태도

대지는 시간을 품는다. 대지는 처음부터 그 곳에 존재해왔다.
창신동 채석장은 건축용 석재를 채굴하는 역할을 다한 이후 어떠한 의미도 가지지 못한 채 배경으로서 남겨지게 된 것이다. 인간에 의해 손상된 대지, 그 후에 남겨지게 된 것들에 대한 이야기를 해보고자 한다.
채석장 절벽은 일종의 인위적 상처로 여겨진다. 이러한 장소에서 본연의 장소성을 인지하고 공간화 작업을 하게 된다면 회복의 가능성을 볼 수 있지 않을까?

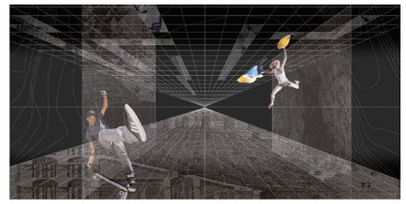




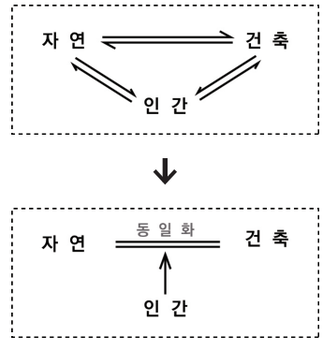
- CLIMBLING OBSERVATORY
- OUTDOOR CONCERT HALL TERRACE LOUNGE
- SKATE PARK
- MULTIPURPOSE COAT MINI GOLF

PLAY (ON THE) GROUND

파괴된 자연을 대하는 태도



훼손된 채 버려진 대지, 배경으로 남겨진 대지에 장소성을 부여해 공간화 시키는 작업

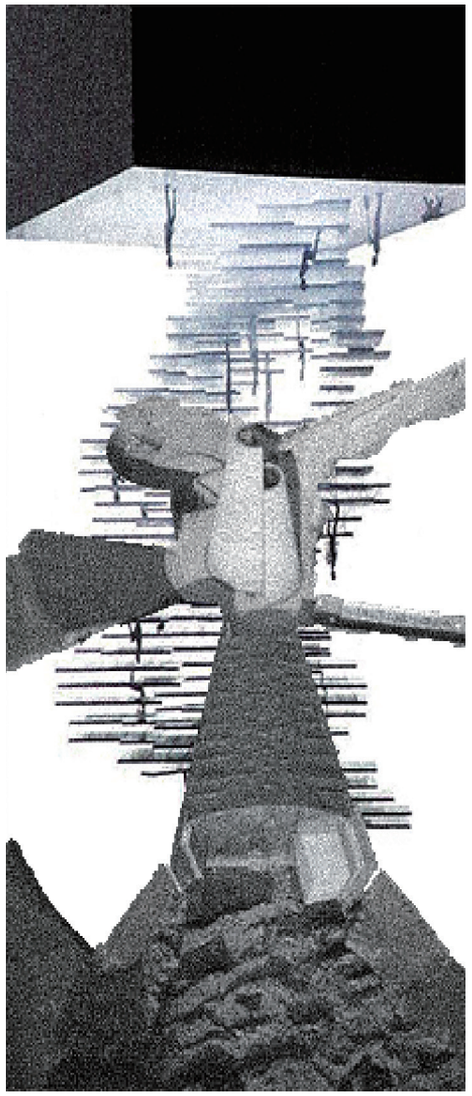


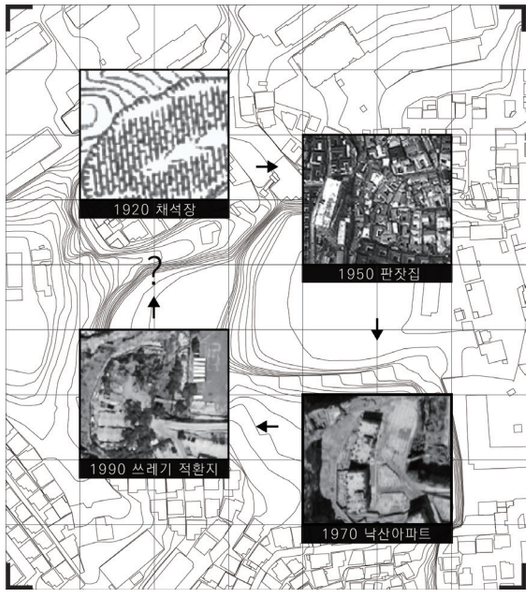
1. 대지에 새로운 축을 설정 : 채석장 절벽을 있는 그대로 받아드려 속성을 파악한 후, 이를 계승한 공간을 만들어내고자 한다.
2. 경사를 고려한 배치 : 기존 대지의 두 절벽은 다른 경사각을 가지고 있다. 아랫쪽 절벽은 비교적 완만한 계단식 경사, 윗쪽 절벽은 가파른 경사이다.
이런 상황에서 대지 그 자체의 가능성을 극대화 시킬 수 있는 도구로서 프로그램을 설정하여 이번 프로젝트를 효과적으로 구현해 낼 수 있을 것이다.

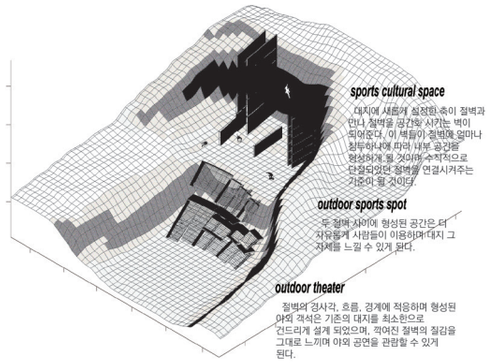
폐채석장은 파괴된 경관의 대표적인 지질학적 모습 중의 하나이다.
이는 마치 역할을 다하고 멈춰버린 닫힌 결말의 건축물과 다를 바 없이 보여진다. 따라서 우리는 파괴된 자연, 이 곳을 폐산업 유산 인공물로 정의하고자 한다. 인공물로 정의된 채석장과 건축물을 동일화 시킴으로서 자연 – 건축 – 인간의 관계성을 재설정할 수 있을 것이다.

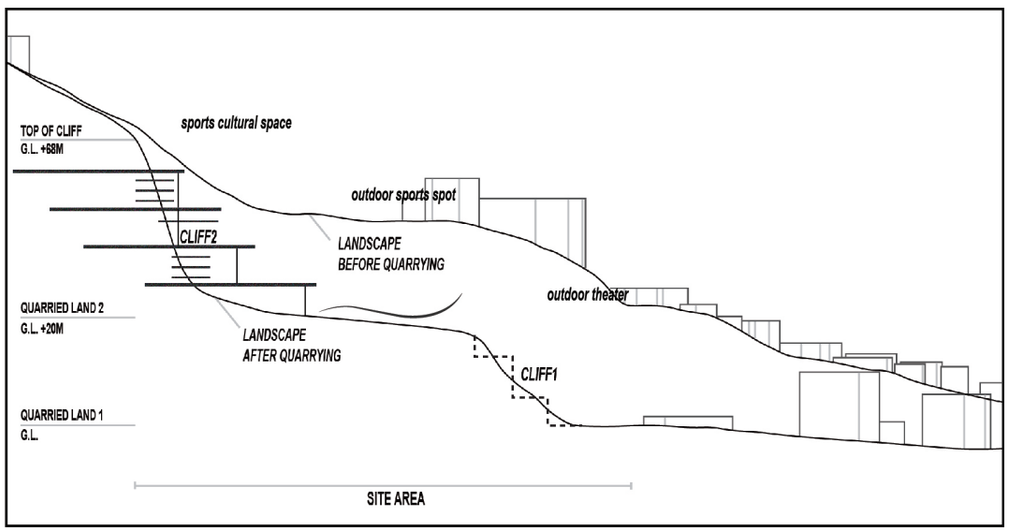
LEE SANG HUN
이상훈

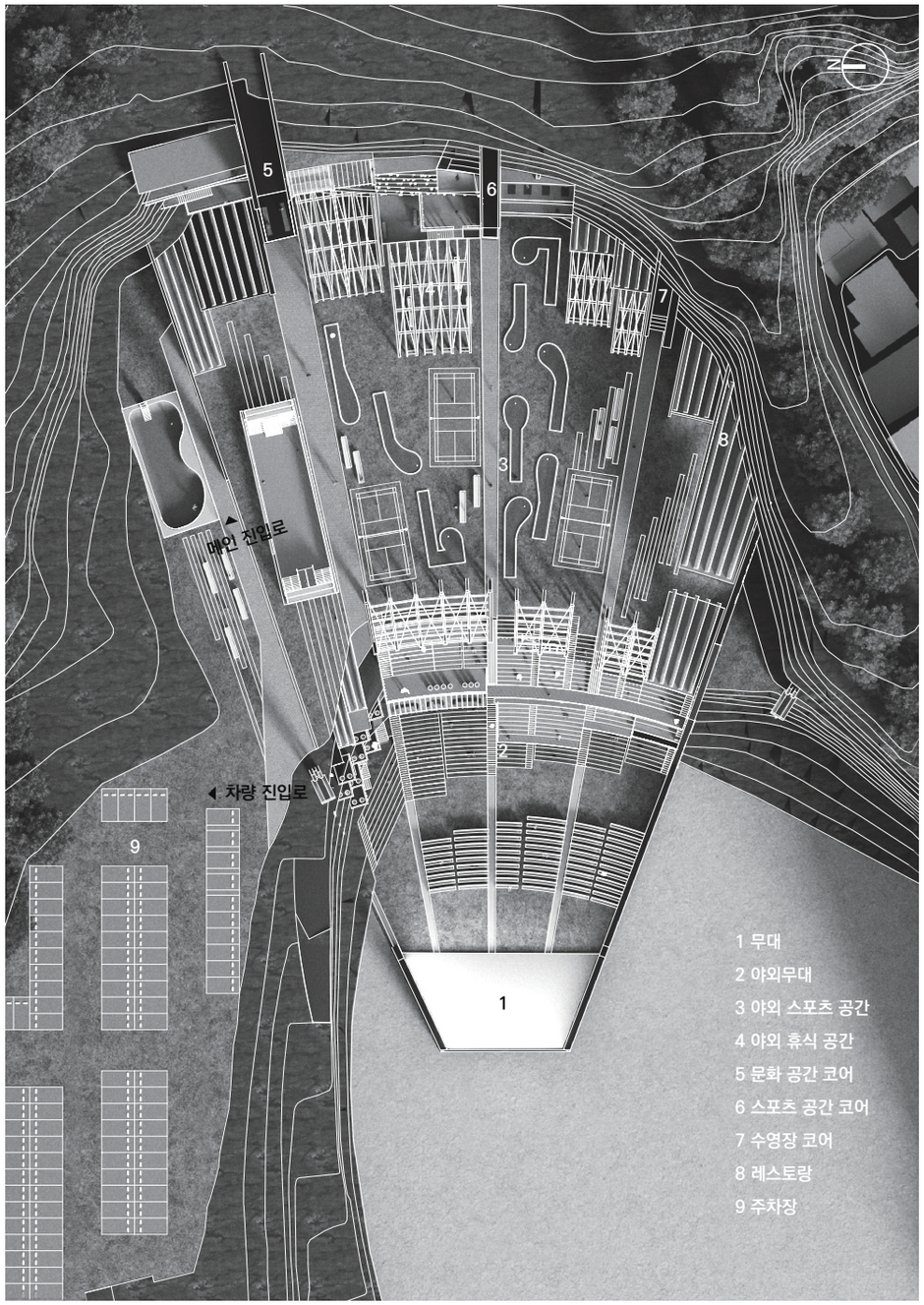
lshun4696@gmail.com











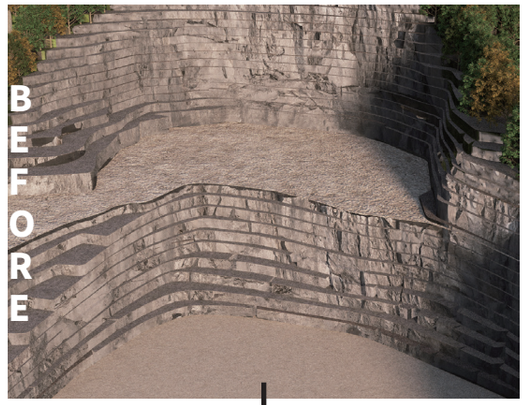
1. sport cultural space : 대지에 새롭게 설정한 축이 절벽과 만나 절벽을 공간화 시키는 벽이 되어준다. 이 벽들잉 절벽에 얼마나 침투하냐에 따라 내부 공간을 형성하게 될 것이며 수직적으로 단절 되었던 절벽을 연결시켜주는 기준이 될 것이다.
2. oudoor sports spot : 두 절벽 사이에 형성된 공간은 더 자유롭게 사람들이 이용하며 대지 그 자체를 느낄 수 있게 된다.
3. outdoor theater : 절벽의 경사각, 흐름, 경계에 적응하며 형성된 야외 객석은 기존의 대지를 최소한으로 건드리게 설계 되었으며, 깍여진 절벽의 질감을 그대로 느끼며 야외 공연을 관람할 수 있게 된다.

이 프로젝트는 '대지가 지신 속성'에 대한 존중에서 출발했다. 채석장은 인위적으로 만들어진 풍경이며 이러한 특수한 지형의 극적인 공간성은 평탄한 대지에서는 구현할 수 없는 입체적인 동선, 중력감, 긴장감을 만들어낸다. 그래서 단순한 시설이 아닌 ' 신체의 감각'이 대지의 감각과 직접적으로 만날 수 있는 프로그램, 즉 스포츠와 문화 시설을 중심으로 한 공간을 구상하게 되었다.

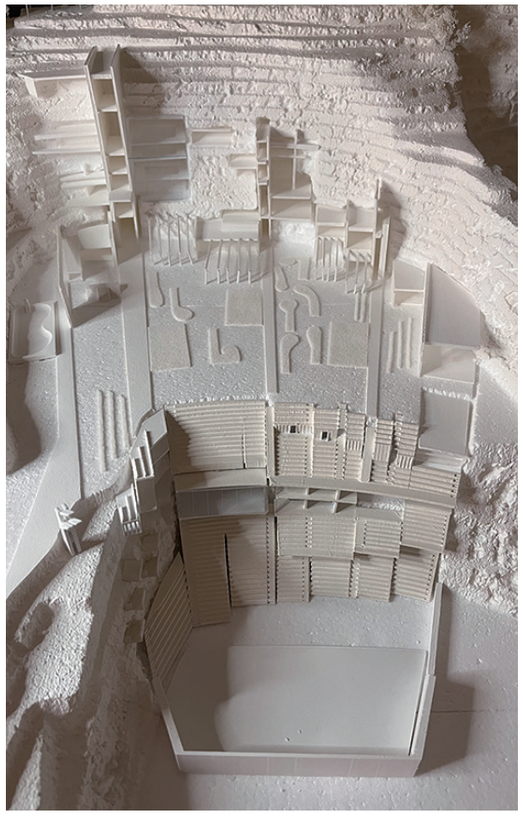
PLAY (ON THE) GROUND

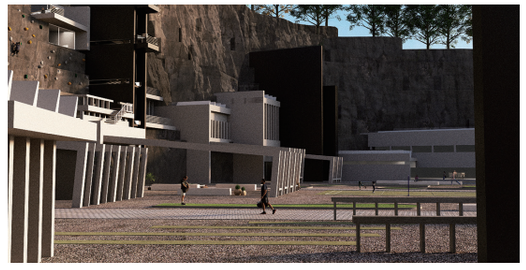
LEE SANG HUN
이상훈
lshun4696@gmail.com





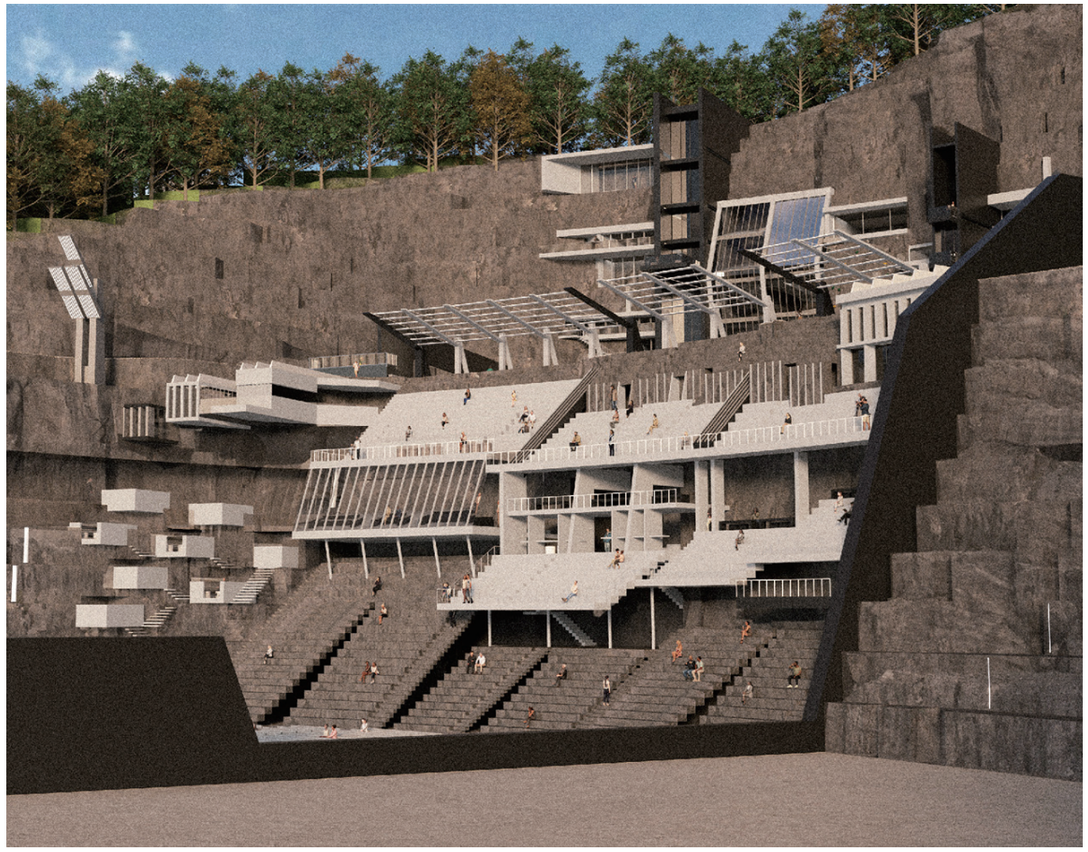


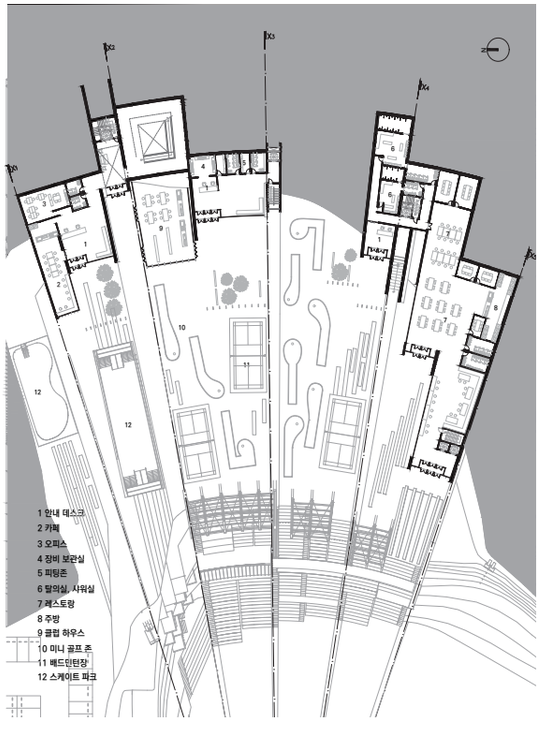


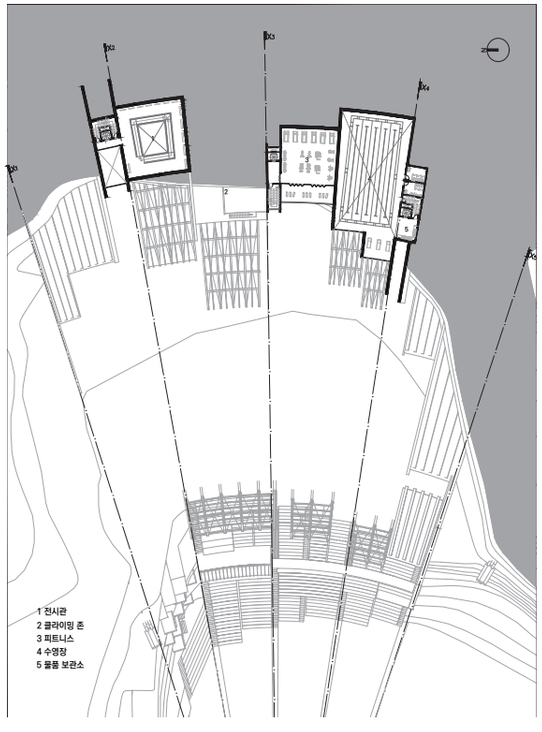












STUDIO 7
Final Design
Prof. Kwon Junbeom

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

URBAN PUMP CORE

LEE CHAN WON
이찬원

lcw3211@naver.com



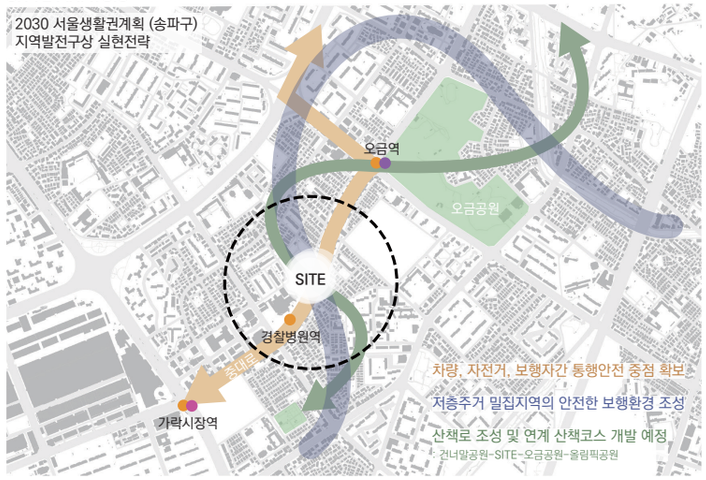
URBAN PUMP CORE

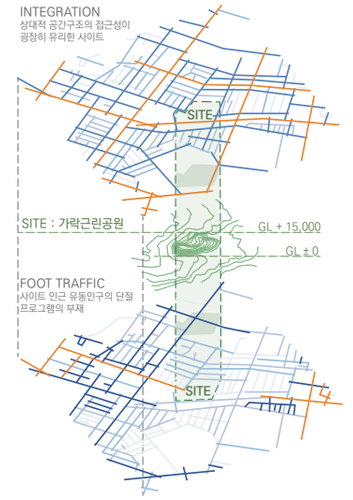
유출지하수로 매개되는 커뮤니티형 마켓

〈URBAN PUMP CORE〉는 유출 지하수를 활용한 커뮤니티형 마켓이다. 헬리오시티 재개발 이후 가락동은 새로운 주거 코어로 변모했지만, 여전히 커뮤니티 시설이 부족한 문제가 있다. 이 프로젝트는 다양한 주민과 방문자가 소통할 수 있는 공간을 제안하며, 유출 지하수를 자원으로 전환해 도시 인프라로 활용한다. 기존 건축물에서는 유출 지하수 활용에 한계가 있어 이를 도시적으로 운용할 새로운 인프라 시설이 필요하다. 〈URBAN PUMP CORE〉는 이러한 문제의식에서 출발해 유출 지하수를 매개로 도시 인프라의 입지를 구축한다. 버려지던 지하수를 마켓 시스템에 적용함으로써 단절된 지역 사회를 연결하고, 자원과 사회의 지속가능성을 동시에 추구한다.



SITTE ANAYSIS





CONCEPT



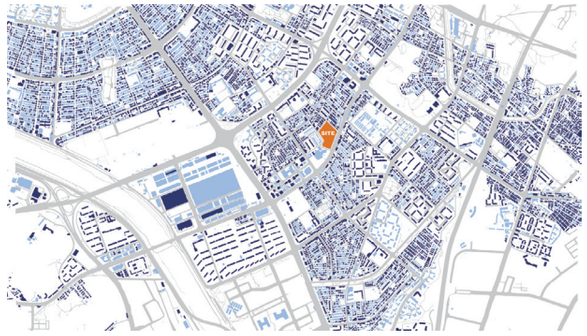
기존의 사이트 분석에서는 주로 건축적 측면에 초점을 맞췄지만, 이번에는 건축을 넘어선 사회적 이슈를 함께 다루고자 하였다. 그 결과, 고층 및 지하 개발과 함께 유출지하수라는 새로운 자원에 주목하게 되었다. 유출지하수는 별다른 공정을 거치지 않아도 즉시 활용 가능한 수자원이다. 이러한 지하수의 유출은 공사 중에만 발생하는 것 아니라 준공 이후의 건축물에서도 지속적으로 일어난다. 그러나 현재 대부분의 유출지하수는 처리 비용을 지불하면서까지 하수도로 방류되고 있다. 이에 정부는 유출지하수를 자원으로 적극 활용할 수 있도록 다양한 인센티브 제도를 운영 중이지만, 기존의 건축물에는 적용이 제한적이다. 이러한 문제의식으로부터, 유출지하수를 수집하고 도시 차원에서 활용할 수 있는 새로운 인프라 시설의 필요성에 대한 결론에 도달하였다. 또한 가락동에서 실제 유동 인구와 공간구조의 모순이 드러나는 곳을 사이트로 선정하였다. 사이트를 접근성이 뛰어난 공간구조로 재구성하는 데 중점을 두었고, 이를 다이어그램으로 시각화하여 개념의 명확성을 높였다. 설계 개념은 유체가 바위를 깎아내듯 지속적으로 흐르며 형상을 만드는 유체적 움직임에서 착안하였다. 이는 전통시장이 형성될 때 사람들의 유입 양상과도 유사하다고 생각하였다. 이러한 흐름의 개념을 매스에 적용하여 형태를 불규칙하게 분절하고 중정과 광장을 형성하였다. 또한 입면 재료와 매핑에도 세심하게 신경 써서 전체 컨셉이 명확하게 드러나도록 하였다.

URBAN PUMP CORE

LEE CHAN WON
이찬원
lcw3211@naver.com

SITE PROLOGUE





가락본동, 가락2동
행정구역 면적 대비
토지구획정리사업 면적 비율

99.9%

서울시 송파구 가락동은 재건축, 재개발 사업이 활발히 진행되는 사이트이다. 헬리오시티라는 초대형 주택단지는 2024년 기준 아파트 매매량 1위를 달성하기도 했다. 이러한 흐름과 더불어 가락동은 새로운 코어로 성장하는 중이다. 실제로 행정구역 면적의 99.9%가 토지구획정리사업 대상지이다. 그러나 위의 개발들은 단기적 수익성에 집중되어 있다. 무분별한 재개발로 인해 야기되는 도시적 문제점을 인식할 필요가 있다.

ISSUE 1 : 커뮤니티의 부재



단기 수익성 건축 사업은 폐쇄적인 커뮤니티를 형성한다.



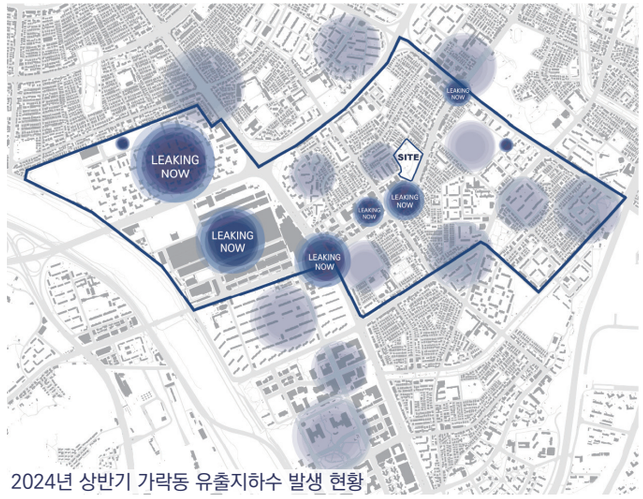
출처 : 트랜드모니터 설문조사

재래시장을 이용하지 않은 이유 = 개선사항

주차가 불편해서	66.8%
편의시설이 불편해서	51.5%
교통이 불편해서	49.6%
시장 내에서 이동이 불편해서	48.0%
다른곳에서 쇼핑이 가능해서	47.7%
편의시설이 더러워서	43.2%

ISSUE 2 : 유출지하수





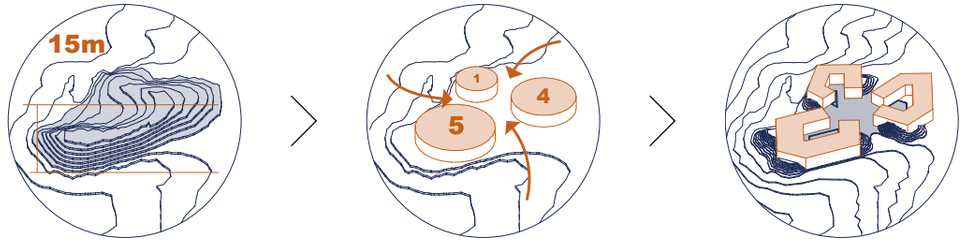
2024년 상반기 가락동 유출지하수 발생 현황

지하철	하수도 방류 비율
3호선 경찰병원역 / 역사 / 일평균발생량 : 189.85ton	100% 하수도 방류
3호선 가락시장역 / 본선 / 일평균발생량 : 97.91ton	100% 하수도 방류
3호선 가락시장역 / 역사 / 일평균발생량 : 412.81ton	100% 하수도 방류
3호선 오금역 / 역사 / 일평균발생량 : 120.2ton	100% 하수도 방류
건축물	
헬리오시티 / 송파대로 345 / 일평균발생량 : 1080.66ton	100% 하수도 방류
송파책박물관 / 송파대로 345 / 일평균발생량 : 52.58ton	100% 하수도 방류
포스코이엔씨 / 오금로 40길 8 / 일평균발생량 : 0.34 ton	100% 하수도 방류
아이티벤쳐타워 / 중대로 135 / 일평균발생량 : 148.44ton	100% 하수도 방류
가락동 농수산물도매시장 / 양재대로 932 / 일평균발생량 : 629.66ton	100% 하수도 방류

가락동 일평균 지하수 방류량(계)

2449.31ton = OLYMPIC SWIMMING POOL
(50M X 50M X 2M)

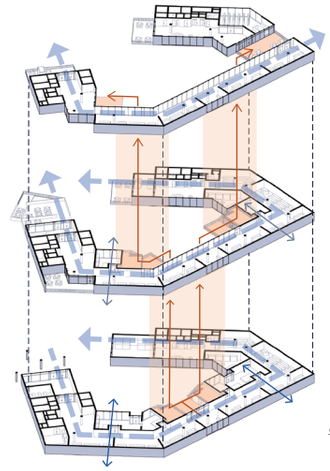
유출지하수로 매개되는 커뮤니티형 마켓



보행자 스케일에 적합한 기존의 고저차 유지 / 전국시장 판매품목비율 고려 접근성 우수한 축으로 분할 / 각 축의 노드가 되는 중앙광장/프로그램을 지니는 수변광장

지하수의 운용을 입면 디자인에 활용 / 광장의 성격을 강화하는 중정형 디자인

GOODS & RECYCLE MARKET



3F
마켓 아카이브
아이템 갤러리 마켓
야외쉼터

2F
공방 체험소
아이템 갤러리 마켓
리사이클 & 수리 공방
야외쉼터

1F
공방 체험소
아이템 갤러리 마켓
유출지하수 활용 수변 광장
리사이클 & 수리 공방

COMMUNICATION ROUTE



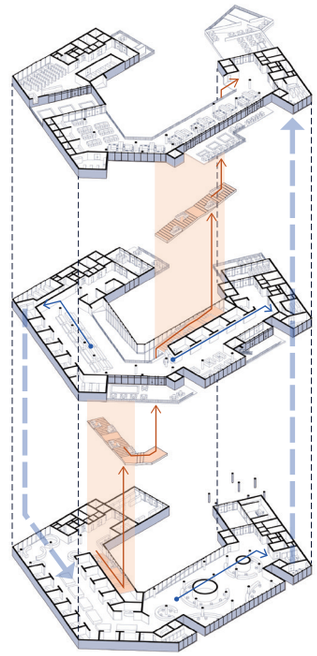
공장 단차 활용해 야외 쉼터 조성
다양한 이벤트 유도
공장기술자, 소비자,판매자 간의 소통 촉진

FUNCTIONAL ROUTE



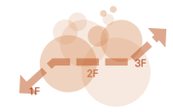
소비자들은 아케이드를 따라 걸으며
물건 구매과 공방 체험 가능

GROCERY MARKET



3F
소통형 푸드코트
마켓 아카이브
바베큐존
키친 스튜디오
야외쉼터

COMMUNICATION ROUTE



마켓의 넓은 주 동선에는 조리대가 있어
소비자들이 식재료를 다루며 소통할 수 있다.
계단은 안전하게 확장되었고,
야외 수변 광장과 밀접하게 위치하고 있다.

2F
농산물 마켓
농산물 가공실
축산물 마켓
바베큐존
야외쉼터

FUNCTIONAL ROUTE



식자재 구매부터 식사까지 수직 동선으로 연결되며,
바베큐존과 소통형 푸드코트에서
자율적이고 색다른 식사 경험이 가능하다.

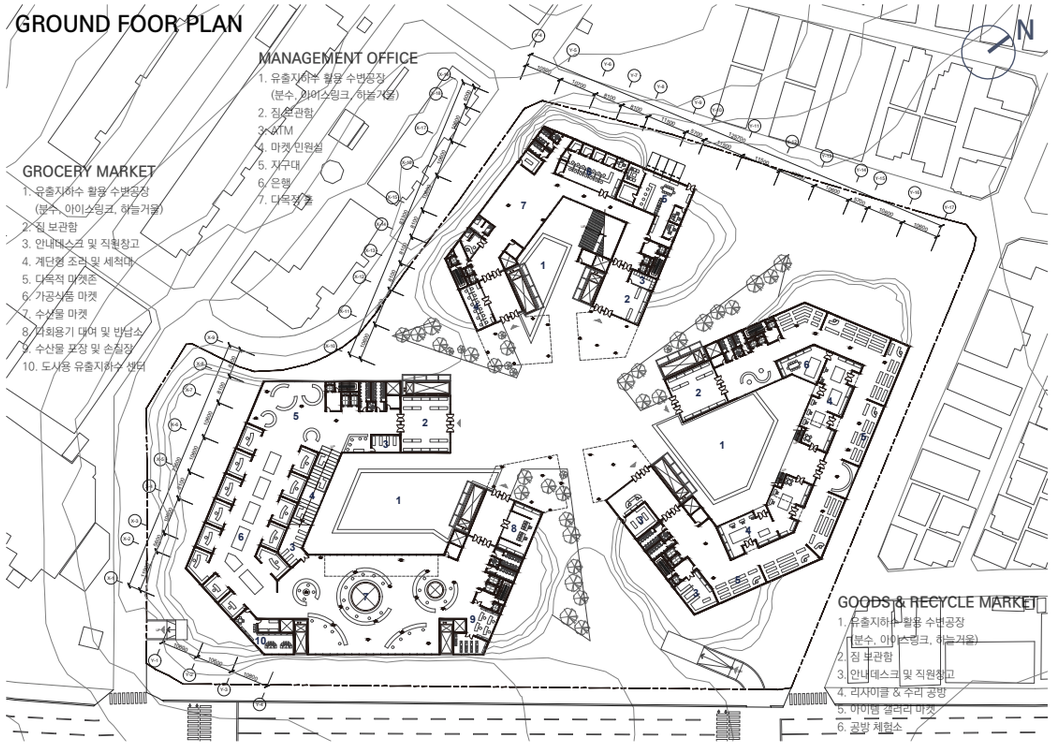
1F
다목적 마켓존
가공식품 마켓
수산물 마켓
수산물 포장 및 손질장
다회용기 대여 및 반납소

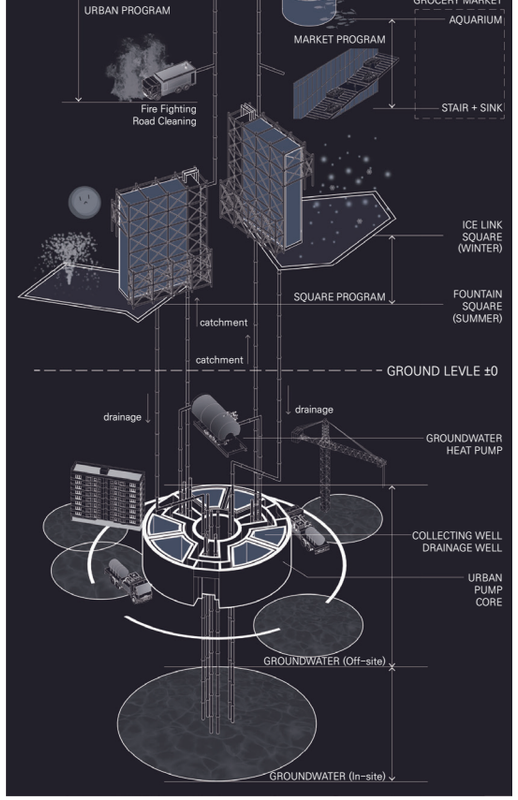
설계는 유체가 바위를 깎듯 흐르며 공간을 만들어내는 이미지에서 출발하였다. 이러한 흐름의 개념은 매스에 적용되어 형태를 불규칙하게 분절하고, 그 과정에서 자연스럽게 중정과 광장이 형성되었다. 입면 재료와 매핑 또한 이 개념을 시각적으로 드러내도록 구성되었으며, 사람의 이동이 공간의 형상에 영향을 주는 방식으로 동선이 설계되었다.
세 개의 주요 동에는 각각 성격이 다른 중정을 배치하여, 프로그램에 맞는 방식으로 활용하였다. 특히 식료품동의 중정에는 계단을 따라 올라가는 동선을 설정하고, 이를 따라 식재료를 활용한 조리 및 체험 공간을 구성하였다. 이를 통해 공간은 단순한 시장이 아닌, 식문화 체험의 장으로 확장된다.

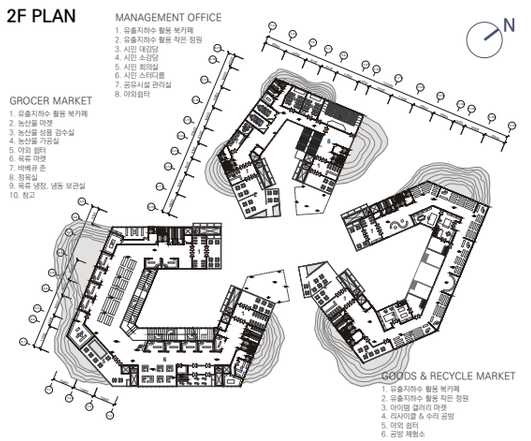
전체구성은 Communication Route와 Functional Route라는 두 흐름으로 나뉜다. Communication Route는 공방, 수변광장, 야외쉼터를 중심으로 사람들 간 소통을 유도한다. 단차를 활용한 야외쉼터와 다양한 이벤트가 가능한 수변광장으로 자연스러운 교류가 이루어지며, 내부는 계단과 회랑으로 층별 기능을 연결해 시각적·물리적 소통을 돕는다. Functional Route는 생산, 소비, 체험 동선에 초점을 둔다. 시민이 폐자원 수리·제작을 경험하고 농산물 가공 후 바로 구매 가능하며 수산물·축산물 마켓에서 손질된 재료가 바베큐존 푸드코트까지 이어져 구매부터 조리, 식사까지 한 흐름으로 구성된다. 이 동선 구조는 기능과 소통을 함께 고려해 사용자 참여와 경험 중심의 설계를 완성한다.

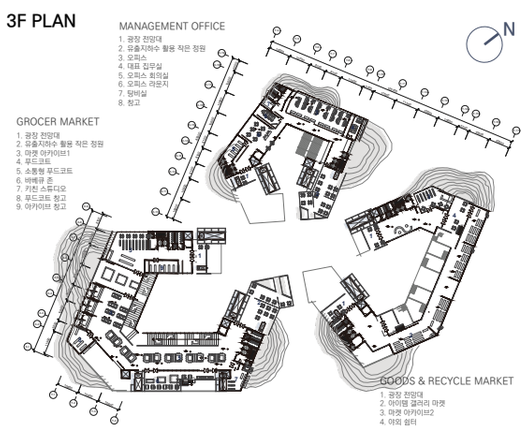
URBAN PUMP CORE

LEE CHAN WON
이찬원





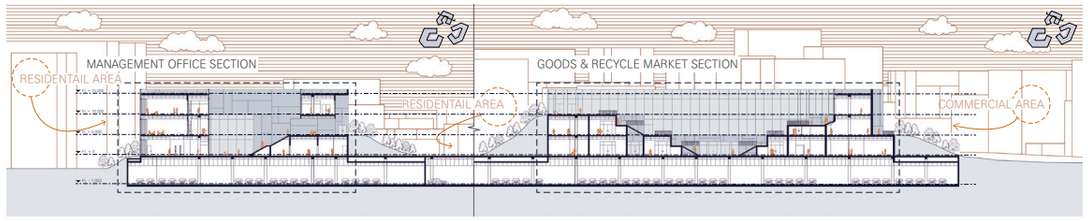


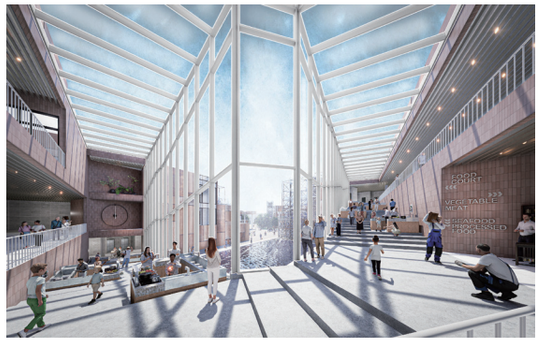


STUDIO 7
Final Design
Prof. Jin Woosung

lcw3211@naver.com

유출지하수로 매개되는 커뮤니티형 마켓









기존의 식료품 시장과 잡화 시장에 체험적 요소를 더하는 시도를 하였다. 단순히 물건을 사고파는 공간을 넘어 식재료를 구매한 후 그 자리에서 직접 요리하는 과정을 통해 자연스럽게 소통이 일어나는 공간을 만들고자 하였다. 그래서 이러한 경험이 가능하도록 다양한 공간을 구석구석 배치했고, 방문객들이 적극적으로 참여할 수 있는 환경을 조성하였다.
잡화 시장 공간은 특히 구경하는 재미를 강조하였다. 갤러리처럼 내부를 구성하여 상품과 공방에서 이루어지는 작업 과정을 쉽게 관찰할 수 있도록 하여 단순한 쇼핑 이상의 즐거움을 느끼도록 하였다. 이를 통해 방문객들이 시장에서의 체험을 더욱 풍성하게 느끼도록 하였다.

메인 렌더링에서는 도로를 마치 물이 흐르는 듯한 모습으로 표현하였다. 이는 단순한 도로가 아니라 유동 인구의 흐름이자 물의 자연스러운 움직임을 동시에 상징하도록 한 의도였다. 이와 함께 각 동의 중정을 보여주는 것도 중요하게 생각하였다. 중정은 광장과 함께 공간의 핵심적인 역할을 하며 커뮤니티 형성에 중요한 기여를 한다.
특히 크리스마스 분위기로 작업한 렌더링에 큰 만족을 느꼈다. 오랫동안 시도해 보고 싶었던 분위기였는데 조명과 아이스링크의 스케이트 질감에 세심하게 신경 쓰면서 원하는 감성을 잘 표현할 수 있었다. 이에 따라 공간이 더욱 생동감 있고 따뜻한 느낌을 주어 방문객들에게 특별한 경험을 선사한다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

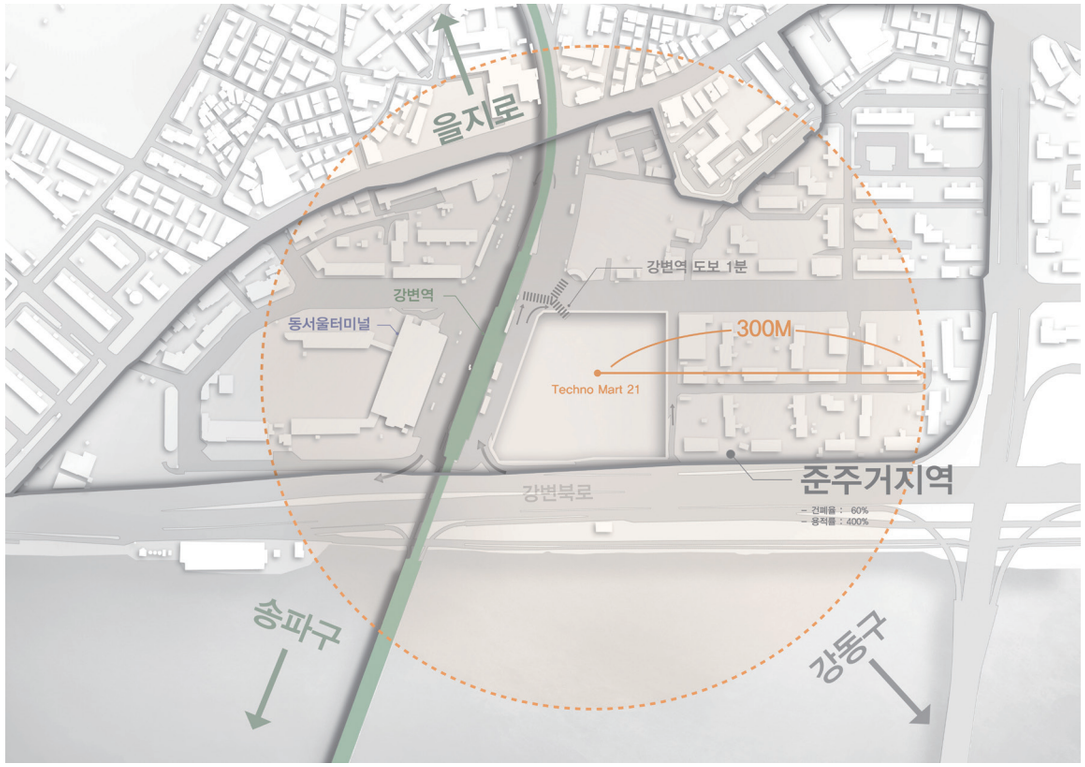


HARMONY IN DIVISION

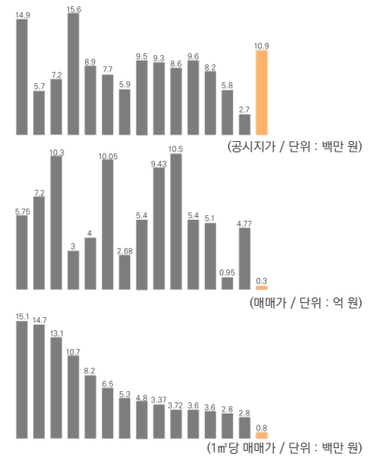
공유된 공간 속에서, 공공과 사적의 관계를 새롭게 재구성하다.

강변 테크노마트는 서울 동부 상업의 상징이자, 한 시대를 대표하던 전자상가였다. 하지만 온라인 쇼핑과 새로운 소비 문화의 부상 속에서 기능적 활력과 도시적 이야기를 잃고, 거대한 매스만 남은 채 도심 속 공백으로 변했다. 건축이 한 시대의 이야기를 담지 못했을 때 어떤 결과를 맞이하게 되는지를 보여주는 대표적인 사례다.

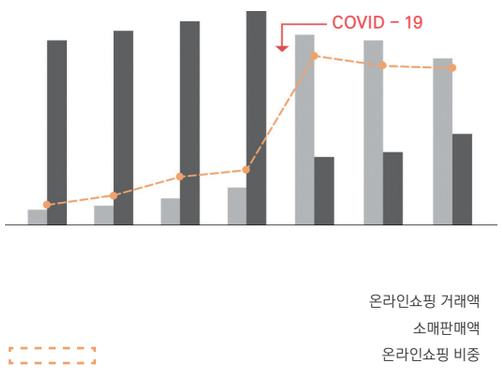
이 프로젝트는 바로 그 '단절된 서사'를 다시 이어붙이는 시도에서 시작되었다. 공모전 주제인 "(미)완성 이후의 건축"은 낡은 건물을 단순히 철거하거나 리뉴얼하는 것을 넘어, 그 안에 담겼던 기억과 도시적 관계를 회복하는 건축을 고민하게 만들었다. 나는 이러한 문제의식을 복합개발의 전형적인 패턴에 대한 질문으로 확장했다.



VALUE & SURROUNDGINS



CONSUMPTION CHANGE



대부분의 복합개발은 프로그램 간 간섭을 피하기 위해 주거와 상업을 별도의 건물로 분리하거나, 평면상에 나란히 배치한다. 그러나 이런 방식은 결국 도시 속에서 기능과 이야기를 다시 단절시키고, 공공성과 사적성의 균형을 잃게 만든다. 나는 이에 대해 "주거와 상업은 왜 반드시 분리되어야 하는가? 하나의 매스에서 수직적으로 쌓이면서도 조율되는 관계는 불가능한가?"라는 질문을 던졌다.

이 프로젝트는 바로 그 질문에 대한 건축적 실험이다. 부지를 소음·정온, 공공·사적이라는 두 축으로 분석하고, 여기에 수직적 층위를 더해 새로운 프로그램 배치를 도출했다. 저층부는 상업과 공공 프로그램이 활발히 작동하는 영역, 중간층은 주거와 상업이 완충되며 접점을 이루는 전환 공간, 상부는 거주민만을 위한 프라이빗한 주거 영역으로 구성했다.

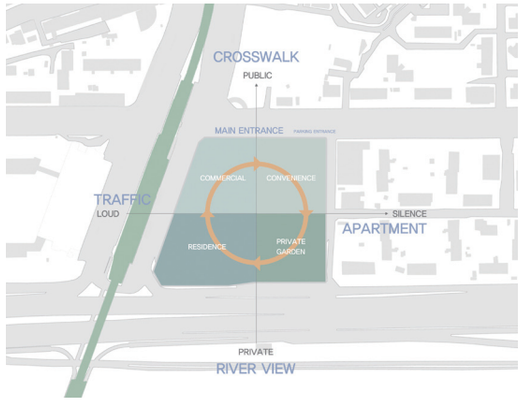
STUDIO 7
Final Design
Prof. Jin Woosung

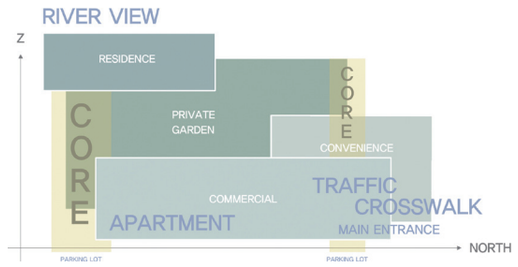
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

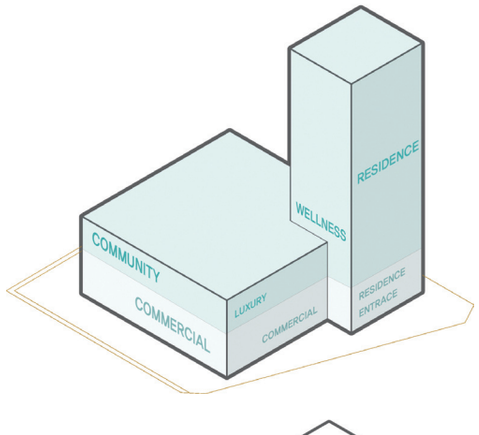
JOUNG SECHAN
정세찬

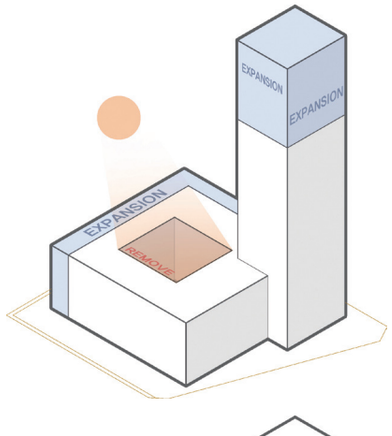
joungsechan@gmail.com

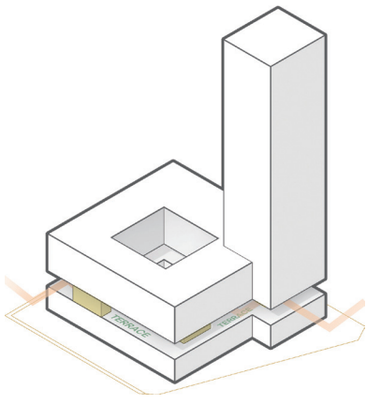
공유된 공간 속에서, 공공과 사적의 관계를 새롭게 재구성하다.

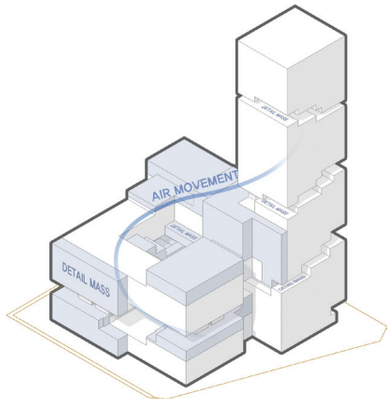


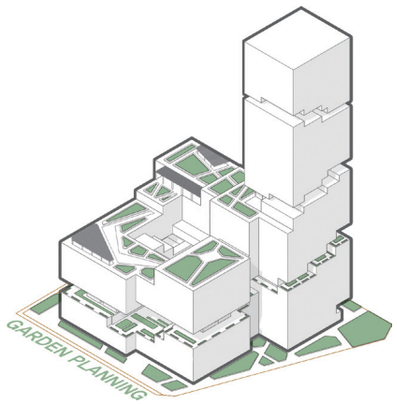


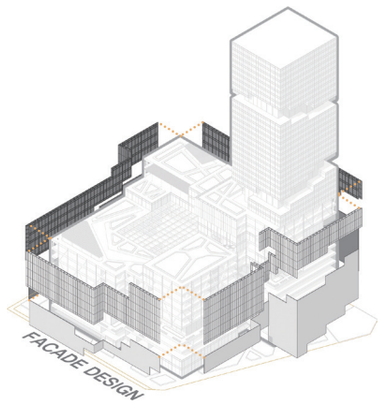


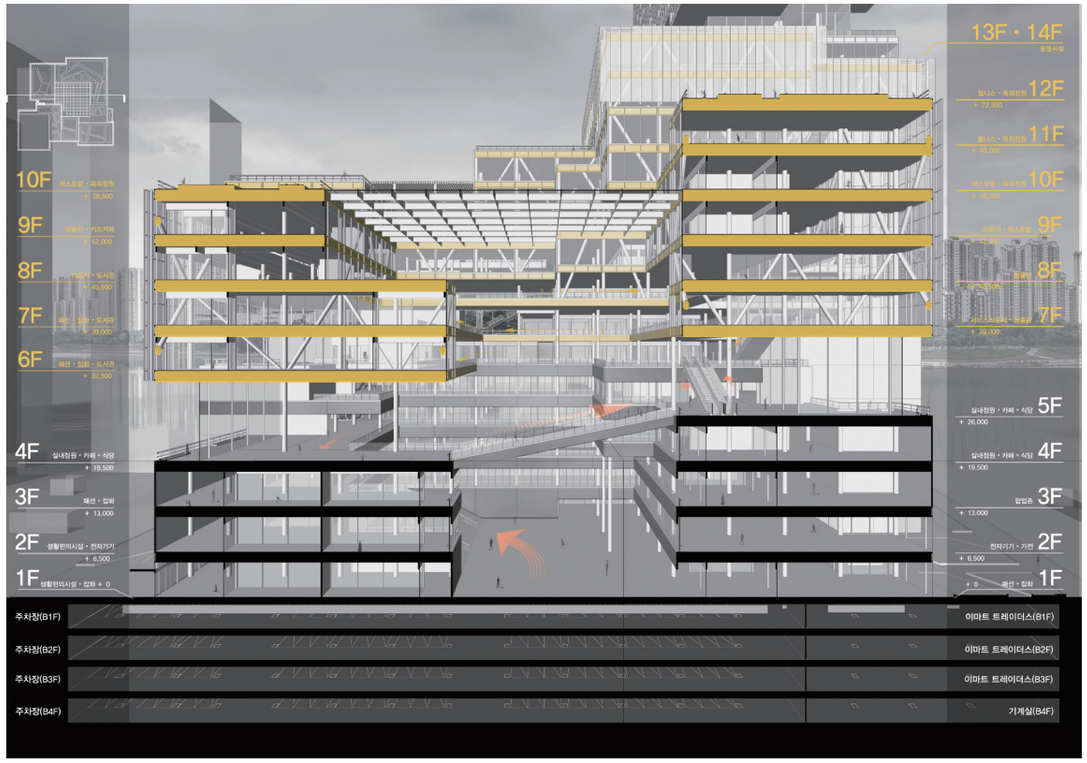


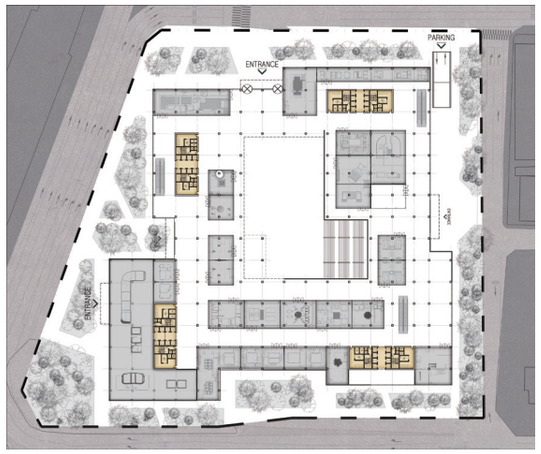


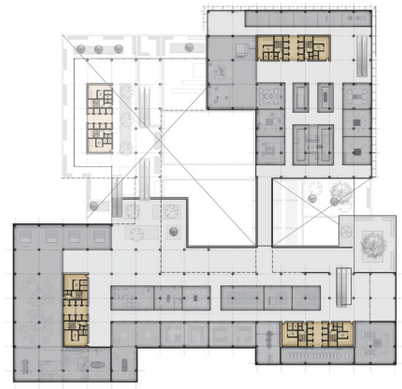












중앙부에 도입한 대규모 보이드와 프라이빗 가든은 이질적인 프로그램 간 시각적·공간적 연결 고리로 작동한다. 보이드는 빛과 공기를 흐르게 하고, 층마다 달라지는 테라스와 휴게공간은 거주자와 방문객 모두에게 새로운 도시적 체류 경험을 제공한다. 매스가 분절되고 확장되는 과정에서 생긴 틈들은 주거 커뮤니티 공간과 공용 휴식처로 전환되며, 기존 쇼핑몰식 복합건축에서 찾아볼 수 없는 입체적 생활 구조를 만들어낸다.

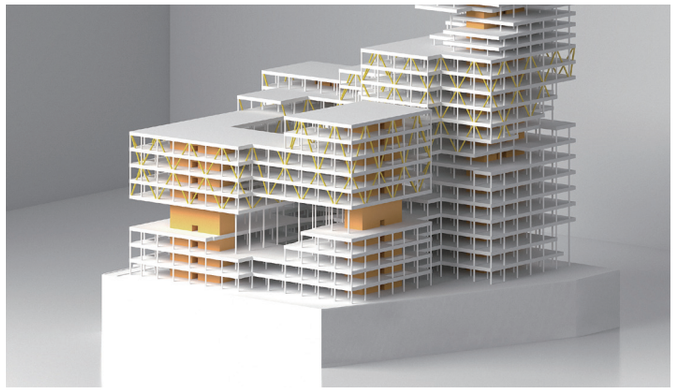
구조적으로는 중앙부 개방감을 유지하기 위해 기둥을 최소화하고, 코어를 중심으로 상부 트러스 구조를 배치해 주거 영역의 하중을 분산시켰다. 이를 통해 넓고 열린 상업 공간과 안정적인 상부 주거 공간을 구현하였다.

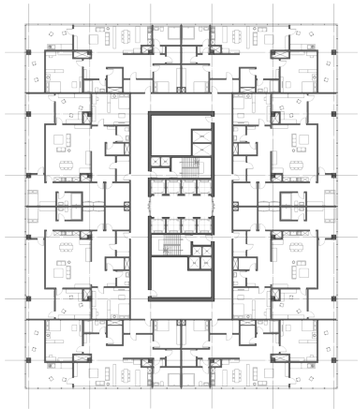
STUDIO 7
Final Design
Prof. Jin Woosung

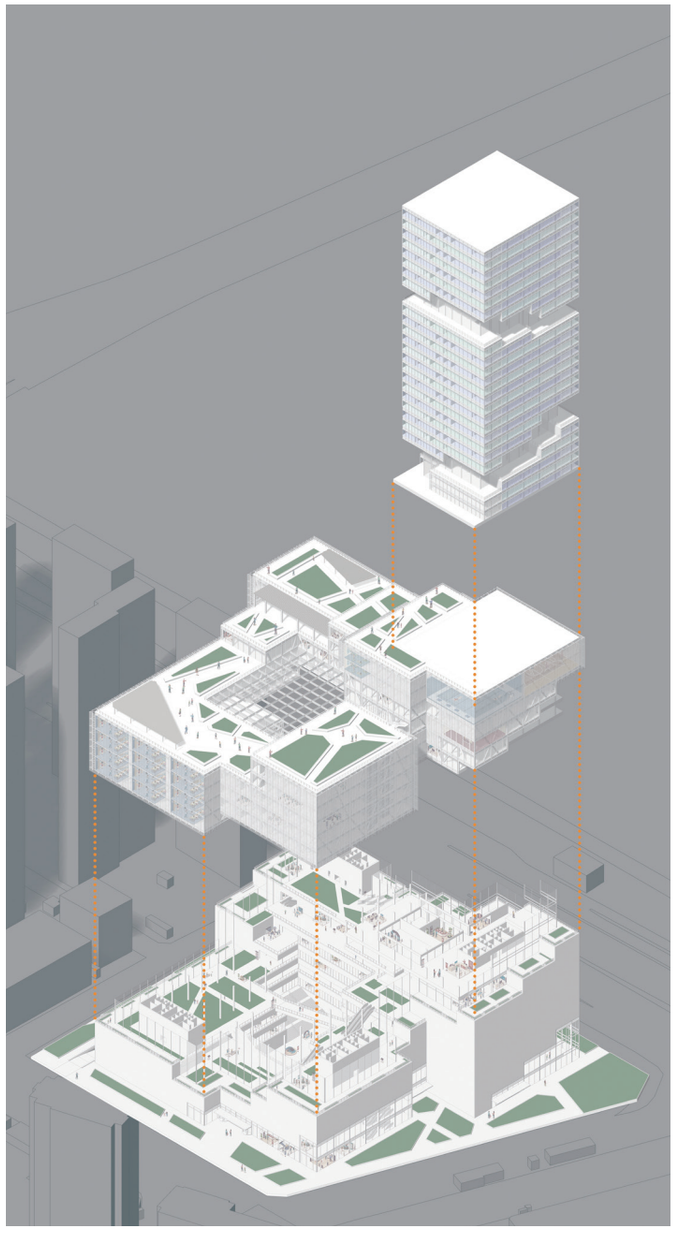
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

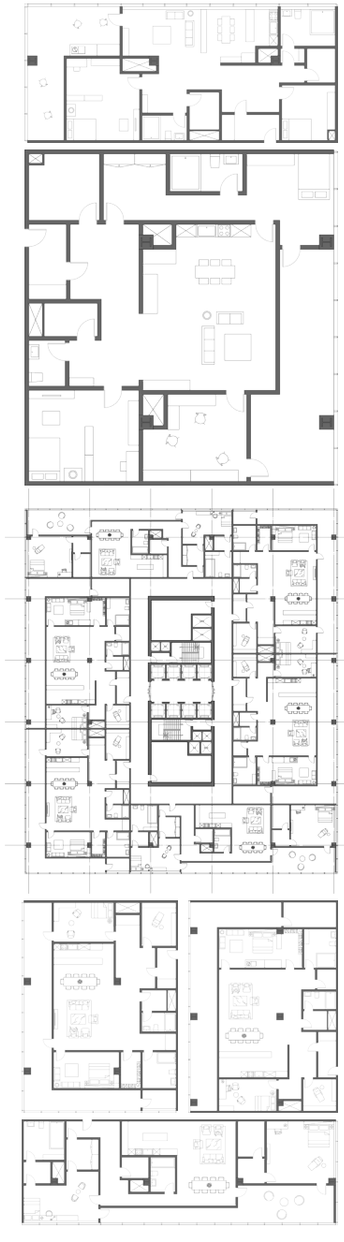
HARMONY IN DIVISION

JOUNG SECHAN
정세찬









STUDIO 7
Final Design
Prof. Jin Woosung

joungsechan@gmail.com

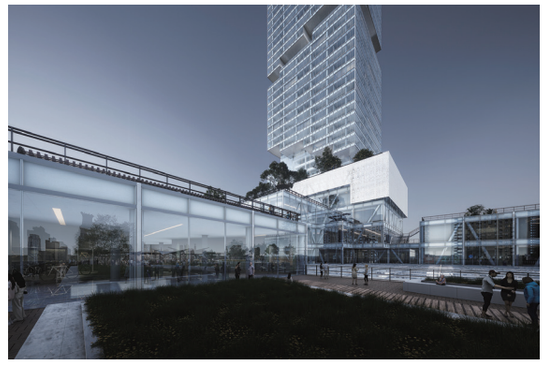
공유된 공간 속에서, 공공과 사적의 관계를 새롭게 재구성하다.











결과적으로 이 프로젝트는 기능이 단절되고 이야기가 사라진 도시의 건축적 공백에 대한 응답이다. 상업과 주거, 공공성과 사적성이 하나의 매스에서 수직적으로 분리되고 다시 연결되며, 복합개발의 고정된 분리 논리를 해체한다.

"Harmony in Division"이라는 제목은 바로 이 건축이 가진 역설적인 상태를 드러낸다. 서로 다른 프로그램이 같은 공간을 공유하면서도 분리되고, 충돌 속에서 조율되며 새로운 균형을 찾아가는 과정. 이 프로젝트는 완성된 해답이라기보다는, 복합개발의 새로운 가능성을 열기 위한 건축적 질문과 서사의 시작점이다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

CHOI WON WOO
최원우



Palimpsest

덮어쓰기 : 경계 위에 다시 쓰는 이야기

인류세의 경계에 선 우리는, 과거와는 다른 삶의 방식을 요구받는다. 변화하는 생태환경의 경계에 서 있는 건축가로서 우리는 이 질문에 공간적으로 이야기해야 한다고 생각한다. 본 프로젝트에서 나는 인류세 이후 인간과 비인간의 공존에 대한 고민을 공간으로 풀어내어, 체험자와 소통하고자 한다. 하나의 완성된 답을 제시하기보다, “우리는 무엇을 다시 쌓고, 무엇을 남길 것인가?”라는 질문을 통해 체험자들이 스스로 답을 찾도록 유도한다. 이 프로젝트에서 건축은 결과물을 제시하는 것이 아닌, 새로운 가능성을 탐색하는 실험이자 대화의 시작점이 되기를 희망한다.

googol1015@naver.com

프롤로그 – 인류세의 도입



인류세 대처 보고서



건축선언 이미지



사이트 분석



개념설명 – 프롤로그, 인류세 개념, 사이트 선정 및 분석

나는 졸업작품에서 건축이 사회문제에 어떻게 반응하고, 이를 사람들에게 어떻게 전달할 수 있는지를 탐구하고자 했다.
건축의 본질이 되는 기반은 지구 환경이며, 우리는 지금 그 환경이 이전과는 근본적으로 달라지고 있는 시대에 살고 있다. 이러한 변화는 '인류세'라는 지질학적 용어로 우리에게 그 위험성을 전달하고 있다.
인류세는 인간 활동이 지구의 지질과 생태에 결정적인 영향을 미치며, 환경 파괴와 기후 위기, 생물 다양성의 붕괴와 같은 부정적인 변화가 나타나는 시대를 뜻한다.

건축가는 이러한 시대적 상황에 대해 공간적으로 이야기 할 수 있다고 생각했고, 나는 그 방법을 찾기 위해 ‘자연에 대한 애도’라는 개념으로 건축선언 포스터를 제작했다. 변화의 시작은 잘못을 인지하는 데서 출발한다고 생각했고, 이 선언은 프로젝트의 방향을 압축적으로 드러내는 시각적 출발점이 되었다.

이 프로젝트의 무대는 군산의 버려진 인공섬 ‘금란도’와 산업화의 흔적이 깊게 남은 ‘장항제련소’다. 금란도는 인간의 필요로 조성됐으나, 개발 중단 후 방치된 섬이고, 장항제련소는 과거 산업의 상흔을 품은 땅이다. 두 곳은 서로 다른 서사와 시간을 품은 채 공존하며, 나는 이 버려진 섬 위에 새로운 인류세를 덮어쓰는 건축적 실험을 시도하려고 한다.

Palimpsest

CHOI WON WOO
최원우

境界(경계)

프로젝트 컨셉 – '경계'

경계란, 서로 다른 두 세계가 맞닿아 관계를 재구성하는 틈이자, **변화를 촉발하는 전환**의 지점이다.
이 프로젝트에서 경계는 단절의 선이 아니라, 과거와 미래, 인간과 비인간, 산업과 생태가 교차하며 **새로운 가능성을 만들어내는 공간**이다.

물리적 경계
지형과 구조물이 만든 눈에 보이는 장벽



심리적 경계
낯섦과 두려움이 만든 마음속 거리



생태적 경계
다른 생태가 맞닿아 변화를 만드는 틈



시간적 경계
과거와 미래 사이, 시간의 경계



BRIDGE

컨셉의 건축적 표현 – '브릿지'

브릿지는 단순한 통로가 아니라, **체험을 통한 실천적 행위의 장소이자 '경계'의 시각화**이다. 산업의 과거와 생태의 미래를 잇고, 경계 위에서 **머물며 사유하게 하는 공간**으로, 새로운 가능성을 제시한다.

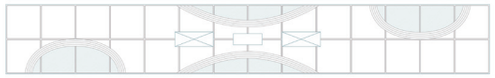
서로 다른 객체의 **연결**
브릿지는 장항제련소와 금란도라는 두 장소를 직접적으로 이어줄 수 있는 유일한 건축적 매개체이다.

이동이라는 행위에서 일어나는 이용자의 **참여 유발**
브릿지의 동선 위에 걷기라는 행위를 통해 이용자가 공간과 적극적으로 관계를 맺게 유도한다.

프로젝트 컨셉인 **'개념'의 시각화**
브릿지는 물리적 구조물이자, 추상적 개념(경계)을 시각화한 건축적 장치이다. 사람들은 이를 통해 경계를 체험하게 된다.

SEQUENCE 1 – "경계를 직면하라"

평면 - 격자 그리드속 반복되는 동선

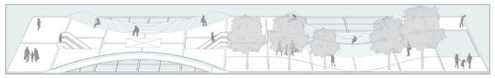


격자 평면은 **산업화와 도시화** 과정 속에서 형성된, **공간 통제와 질서를** 시각적으로 구현하는 상징적 구조다.
효율성과 기능 중심의 사고 아래, 공간을 분할하고 위계를 고정하는 체계로 작동하며, 이는 곧 **인간 중심 질서의 잔재**이자, **경계** 그 자체로 읽히는 장치가 된다.
사용자는 이 구조 안을 **무의식적으로 통과**하면서, 자신이 규정된 질서 안에 포섭되어 있음을 자연스럽게 체감하게 된다.

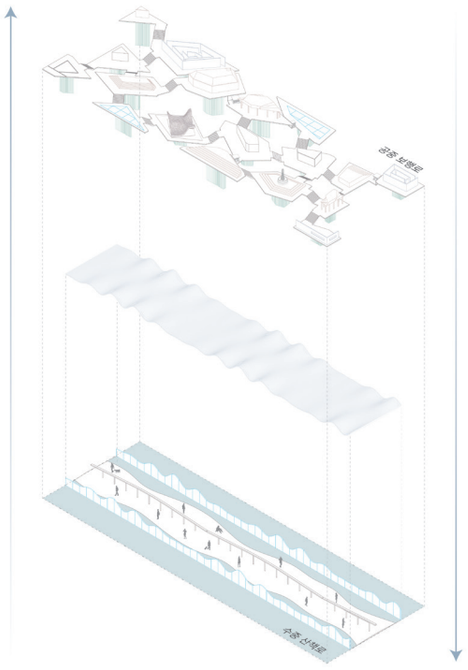
입면 - 사인 곡선 루버를 이용한 반복되는 선형

이 시퀀스에서 루버 입면은 정적인 격자 평면 위에 덧입혀진 요소로, 직선적이고 반복적인 하부 구조와 대비되는 **곡선형 리듬감을 형성**한다.
루버의 높낮이 변화는 마치 파동처럼 작용하며, 사용자의 시선과 동선을 유도하고, 공간에 미묘한 **동적 흐름을 부여**한다.
하지만 **이 곡선은 여전히 사각 그리드 안에 머물러 있어, 해체되지 않은 질서의 흔들림을 암시**한다.
이 입면은 질서와 감각 사이의 긴장을 시각화하며, 다음 시퀀스로의 전환을 예고하는 외피 장치로 작동한다.

이벤트 - 일상적 흐름 속 반복되는 공간 경험

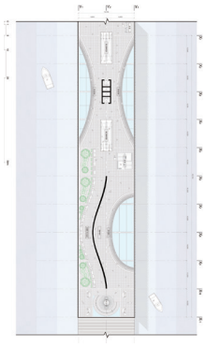


벤치, 통로, 벽면 등은 기능적으로 특별하지 않지만, **익숙한 형태와 거리감으로 반복 배치된 공간**들로 구성된다.
이러한 반복은 사용자에게 처음엔 안정감과 일상성을 제공하지만, 시간이 지날수록 지나치게 **동일한 흐름 속에서 미묘한 이질감을 유발**한다.
사용자는 그 안에 **내재된 구조적 경계와 공간 질서를 무의식적으로 체득**하게 되고, 점차 다가올 변화와 해체를 수용할 감각적 준비 상태로 이끌리게 된다.



SEQUENCE 2 – "경계를 해체하라"

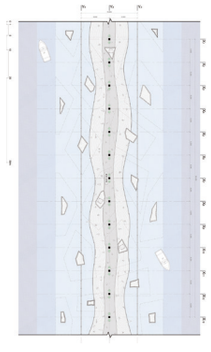
시퀀스1 평면도



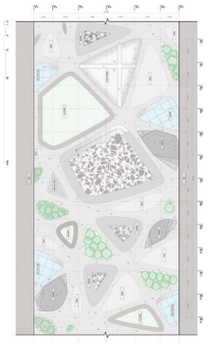
시퀀스 2 상부평면도



시퀀스 2 하부평면도



시퀀스 3 평면도



googol1015@naver.com

덮어쓰기 : 경계 위에 다시 쓰는 이야기

SEQUENCE

브릿지의 공간적 구성 – '시퀀스'

시퀀스는 이 프로젝트에서 단순한 공간 분할이 아니라, **'경계'를 체험하고 사유하게 만드는 시간적 서사 구조**이다.

관찰
멈춰 서서 경계를 보는 경험

전이
공간과 심리의 변화를 느끼는 경험



체험
다감각적으로 경계를 몸으로 느끼는 경험



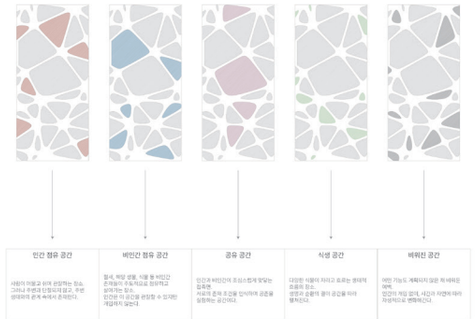
사유
경계위에 멈추어 의미를 생각하는 경험

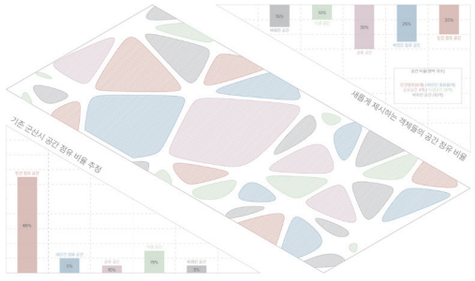


참여
이용자가 직접 흔적을 남기거나 기록하는 경험



SEQUENCE 3 – "경계를 재정의하라"

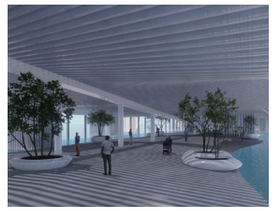




SEQUENCE 1 이벤트존



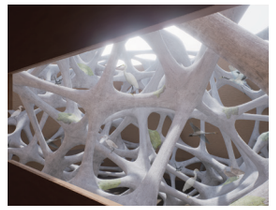
SEQUENCE 2 수면 보행로



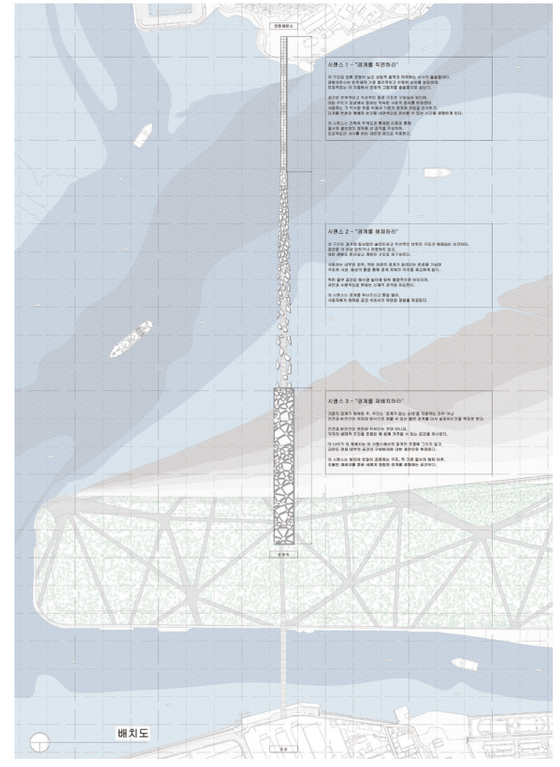
SEQUENCE 2 공중 보행로



SEQUENCE 3 공생회랑



배치도



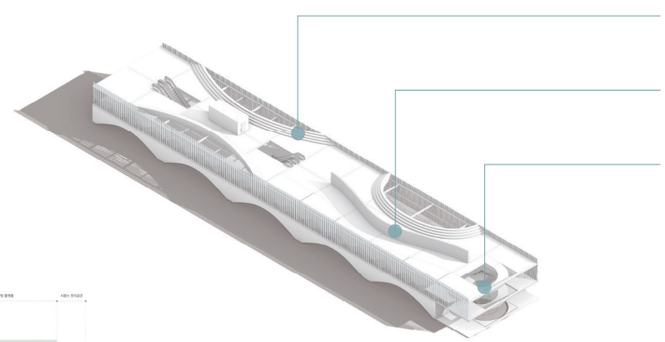
개념설명 – 개념설정, 다이어그램, 배치도 및 평면도

이 프로젝트의 중심 개념은 '경계'다. 경계는 서로 다른 두 세계가 맞닿아 관계를 재구성하는 틈이자, 변화를 촉발하는 전환의 지점이다. 나는 이를 물리적·심리적·생태적·시간적 네 가지 층위로 구분했다. 물리적 경계는 장항제련소와 금란도 사이의 실제 거리와 지형, 심리적 경계는 변화에 대한 두려움과 낯섦, 생태적 경계는 오염과 복원·인간과 비인간의 공존 지점, 시간적 경계는 과거와 미래 사이의 현재를 의미한다. 지금 우리는 이러한 복합적인 경계 위에 서 있다.

이 추상적인 개념을 구현할 건축적 장치로 나는 '브릿지'를 선택했다. 브릿지는 단순한 이동 통로가 아니라, 경계를 가로지르고 머무르며 사유하게 하는 장소이자, 시간과 상태를 잇는 매개의 역할을 한다. 장항제련소와 금란도를 잇는 이 브릿지는 단순한 연결을 넘어, 경계를 체험하는 여정을 만들어낸다.

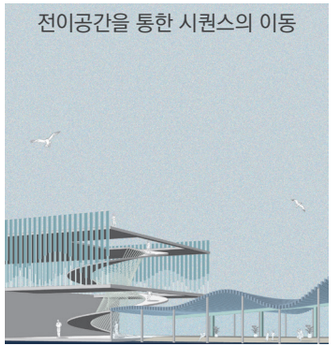
공간적 구성은 세 개의 시퀀스로 나뉜다. 첫 번째 '경계를 직면하라'에서는 산업의 과거와 현재를 마주하는 경험을, 두 번째 '경계를 해체하라'에서는 물리적·심리적 장벽을 허무는 경험을, 세 번째 '경계를 재정의하라'에서는 새로운 공간 배치의 가능성을 제시한다. 시퀀스 개념 다이어그램과 각 시퀀스의 부분 평면도, 전체 배치도를 통해 경계가 직면·해체·재정의되는 흐름과 그 속의 체험, 공간적 특성을 시각화했다.

SEQUENCE 1 – “경계를 직면하라” – 반복 속의 질서를 직면하고, 전이를 준비하는 흐름







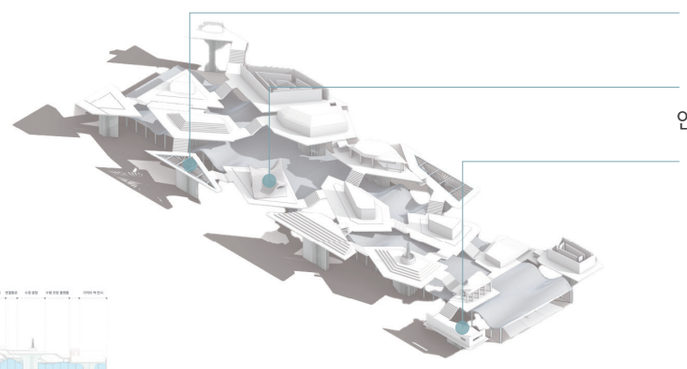








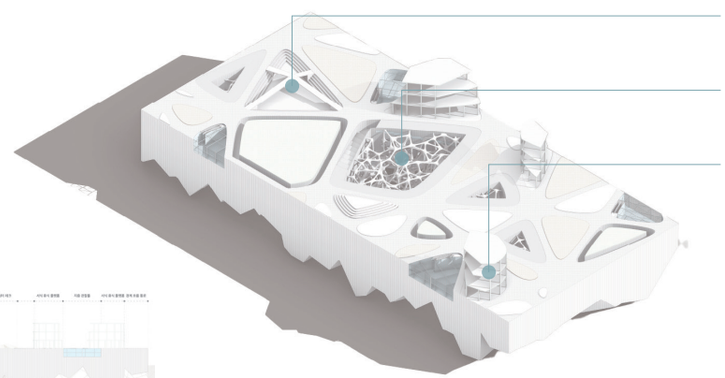
SEQUENCE 2 – “경계를 해체하라” – 수직·수평의 경계를 해체하며, 맞이하는 새로운 풍경





STUDIO 7
Final Design
Prof. Chung Hyunwoo

SEQUENCE 3 – “경계를 재정의하라” – 경계를 다시 그리고, 공존의 가능성을 탐색

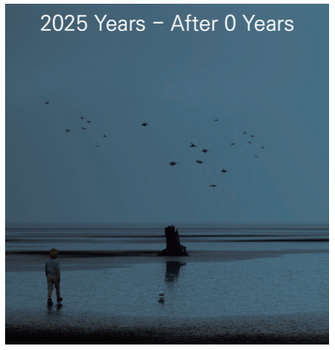








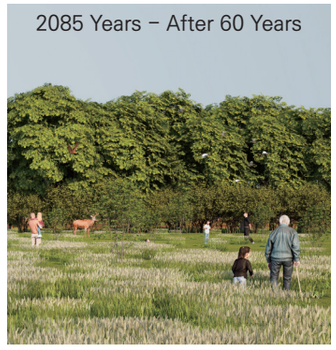




변화의 문턱에 선,
버려진 인공섬 금란도



서서히 덧입혀지는,
새로운 인류세의 풍경



시간이 쌓아올린,
변화를 품은 금란도

개념설명 – iso view, event image – 공간의 시각화

이 페이지는 세 개의 시퀀스를 시각화한 모습과 함께 입면과 매스의 형태를 제시한다. 각 공간에서 발생하는 이벤트를 시각 자료로 구성해 브릿지의 구조와 그 위에서 이루어지는 체험의 성격을 전달한다. 여기에 금란도의 시간에 따른 ‘다시 쌓기’ 과정을 더해, 프로젝트가 고정된 결말이 아닌 열린 결말로 마무리되도록 했다.

이번 프로젝트는 이전 작업보다 훨씬 큰 스케일의 설계였으며, 프로젝트를 진행하는 과정과 완성을 하는 과정에서 기존에 진행하는 프로젝트와는 확연히달랐다. 그 과정에서 어려움도 많았지만, 졸업설계라는 높은 자유도를 바탕으로 평소 시도하기 어려운 방식을 구현하고자 했고, 그 과정에서 많은 배움을 얻었다. 비록 금란도의 전체를 설계하지는 않았지만, 애초의 방향은 완결된 결과물 제시보다 참여를 통해 변화와 흔적의 축적을 드러내는 것이었다. 최종적으로는 장항제련소와 금란도를 잇는 하나의 건축적 내러티브를 구축하고, 그 끝에서 금란도의 변화를 보여주는 방식으로 전개했다. 이를 통해 프로젝트는 ‘과정’ 자체를 하나의 건축적 결론으로 제시하며 끝을 맺는다.

Palimpsest, 원본의 글이나 그림 위에 덧씌워 다시 기록한 문서를 뜻한다. 나는 이 프로젝트가 지구 위에 인간이 쌓아온 흔적 위에 새로운 인류세를 덮어쓰는 가능성에 대해 나누고, 그 의미를 함께 사유하는 계기가 되기를 바란다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

HWANG MIN
황민



다시, 일구다

Re-Cultivate : Reviving the ground of Legacy

본 프로젝트는 존치되는 본관을 연결고리로 삼아, 과거의 역사적 가치를 보존하고 현대적 요구를 반영하는 공간 재생을 목표로 한다. 과학, 예술, 생명과학이 융합된 공간을 통해 지역 주민들에게 공공시설과 체험형 학습 공간을 제공하며, 지속 가능한 미래를 위한 중심지가 될 것이다. 본관은 과거와 현재를 잇는 역할을 하며, 지역 사회와의 소통을 강화하고 지속 가능한 발전을 위한 기초가 될 것이다.

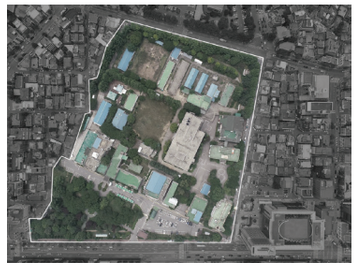
STUDIO 7
Final Design
Prof. Kim Jaehyun

hmin9286@naver.com

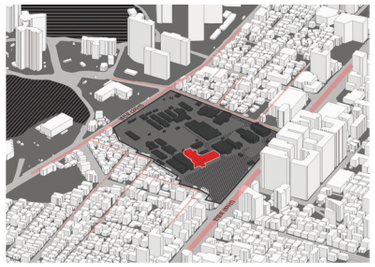
아직 끝나지 않은 땅의 이야기



생태 체험 공원
& 바이오 도서관



바이오
스타트업 클러스트



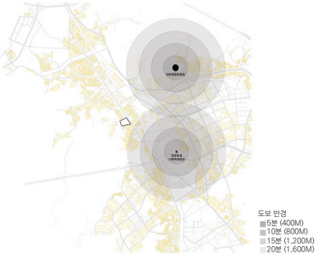
공공
체육시설



도시 내 생활권 공원 부족 실태와 왕개미 군락 보호구역이라는 대상지의 생태적 특성을 고려하여 휴식과 학습이 공존하는 생태 체험 공원 및 바이오 라이브러리를 제안한다.



검역본부라는 역사성과 연계하며, 교통 요충지 및 안양 벤처밸리 축에 위치한 점을 고려하여 바이오 스타트업 인큐베이팅 공간을 두고자 한다. 이는 곧 지속가능한 도시를 추구한다.



만안구에는 주거 시설이 밀집해 있음에도 불구하고, 공공 체육 인프라는 실질적인 공백 상태에 놓여 있다. 공공체육시설도 함께 조성하여 본 공간이 시민들의 일상이 되길 바란다.



"존치되는 본관은 과거의 기억 위에 오늘의 공공성을 쌓아가는 중심축이 된다."

초기에는 관련 조사 및 답사를 통해 대상지에 문제점과 필요한 것들에 대해 파악하는 시간을 가졌다. 이를 바탕으로 넓은 대지에 들어갈 프로그램을 구성하기 시작했고, 프로그램의 종류나 양 등에 관해 전략이 필요했다. 도시와 프로그램의 관계 뿐만 아니라 프로그램 간의 관계 등에 대해 설득력 있는 논리를 제시하고자 했다. 시민 인터뷰를 통해 유효한 공원 및 여가시설의 필요성을, 광역적 분석을 통해 스타트업 허브의 가능성을 포착할 수 있었다. 또한, 도심 속에서 큰 면적을 차지하는 만큼 공공성을 극대화하기 위해 검역본부의 정체성과 연계한 바이오 아트 전시관을 설정하였다.

대상지는 한국전쟁 이후 식량 문제 해결을 위해 설립된 농사원으로 시작해, 수십 년간 한국 수의과학의 중심지로 기능해왔다. 수입 동물 및 축산물 검역, 가축 질병 방역, 동물보호 및 복지 등 다양한 연구가 이루어졌으며, 그 과정에서 안양은 동물과 식품 안전의 거점으로 자리 잡았다. 그러나 도심 팽창과 함께 시설 유지가 어려워졌고, 2016년, 본부는 김천으로 이전되었다. 이제 이곳은 과거의 역할을 마쳤지만, 여전히 역사적 가치를 간직한 채 도심 속 유휴 공간으로 남아 있다. 이에 따라, 대상지의 정체성을 보존하면서도 현대 도시의 요구에 부합하는 새로운 기능을 부여하는 재생이 필요하다.

본관동은 오랜 기간 농림축산검역본부의 중심 공간으로 활용되어 수의 과학 연구의 역사와 흔적이 고스란히 남아 그 정체성이 강하다. 전 농림축산검역본부의 연구성과 등을 전시하는 아카이브를 둠으로써 본관동을 물리적 뿐만 아니라 의미적으로도 보존하고자 한다. 또한, 실험실임을 나타내는 부조물은 이 장소가 지녔던 과학적 기능성과 예술적 표현의 결합을 보여준다. 이에 착안하여, '바이오 아트 갤러리'를 제안한다. 과거 정체성을 바탕으로 생명과학과 예술이 만나는 새로운 공간적 해석을 가능하게 한다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

지형의 활용



자연 지형을 활용한 단차 구조와 평탄한 지붕 공간의 조화



경사에 맞춰 계단식으로 레벨을 조정하여
다양한 외부 공간 형성



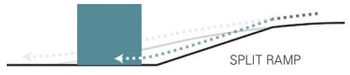
경사 흐름을 실내에 끌어들인 전시 동선 형성



절토를 통한 다양한 레이어의 외부공간 형성 및
성격 분리 역할

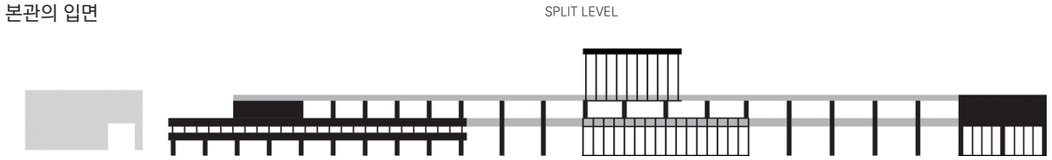


레벨 차이를 이용하여 서로 다른 층에서 진입 가능한
건축물

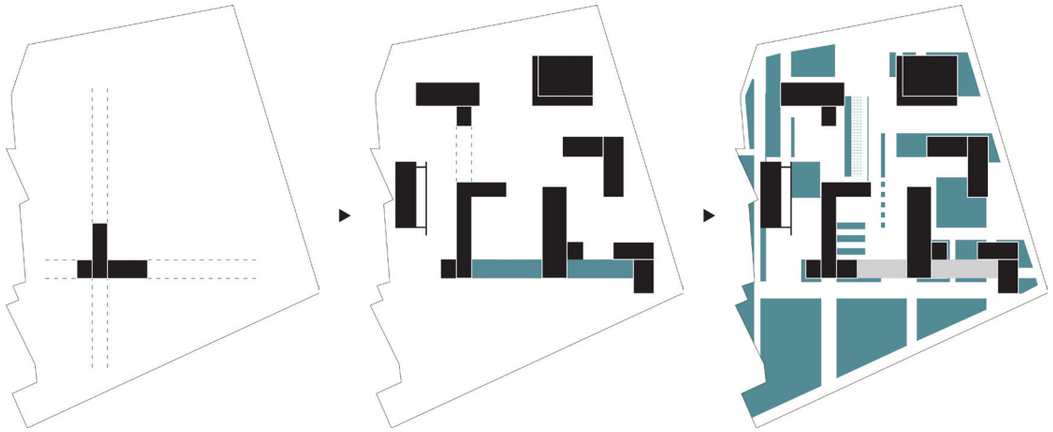


외부 산책길과 건물 진입로로 나뉘는 갈래길 경사로

본관의 입면



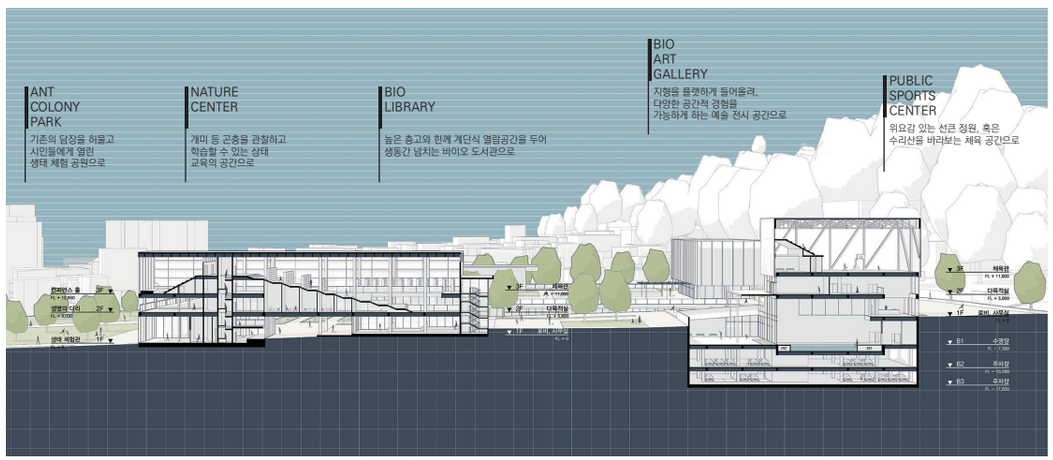
본관의 축선



기존의 본관이 갖고 있는 축선

본관에서 연장된 축에 동선이 형성되어
매스가 걸려 있는 구조

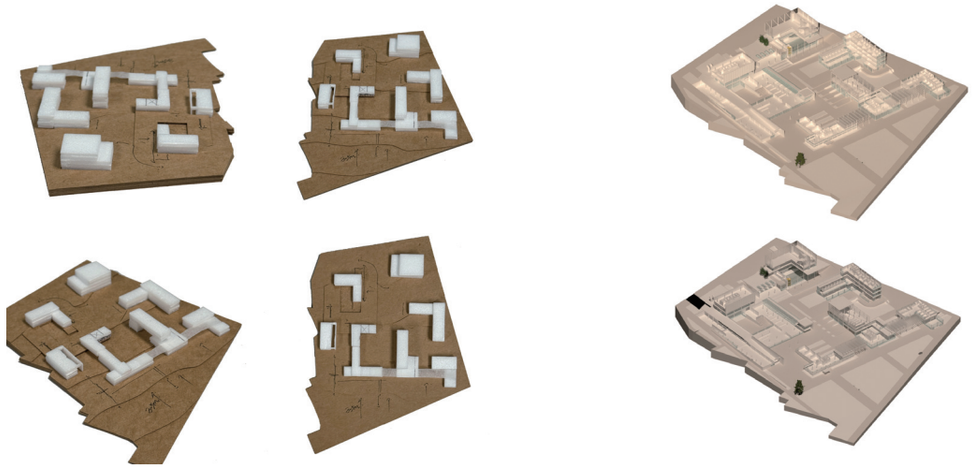
건축물들과 외부공간이 대응하는 방식을 고려한
조경 및 가로 계획



STUDIO 7
Final Design
Prof. Kim Jaehyun

인접 주거지에서 바라보는 도서관, 생태체험관 그 사이로 보이는 본관의 옆면



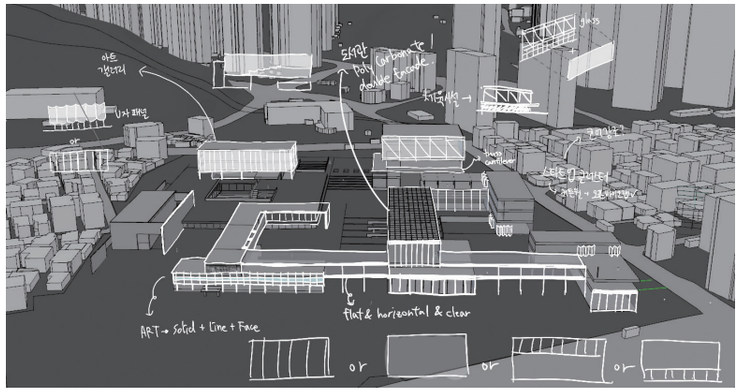


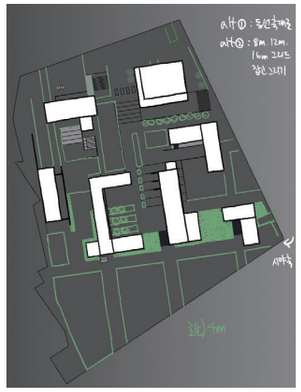
설정한 프로그램들에 대해 필요한 면적과 조닝을 고려하며 매스스터디를 진행하였다. 초반에는 명확하지 않는 방향성으로 매스를 올리다 보니 붕 떠있는 듯한 느낌이 강했다. 그러다 본관의 정체성을 매스적으로도 연장시키는 전략을 생각하였다. 본관의 축에서 뻗어나와 매스나 동선이 형성되고 주변 도시와 연결되어 다양한 외부공간이 조성되었다.

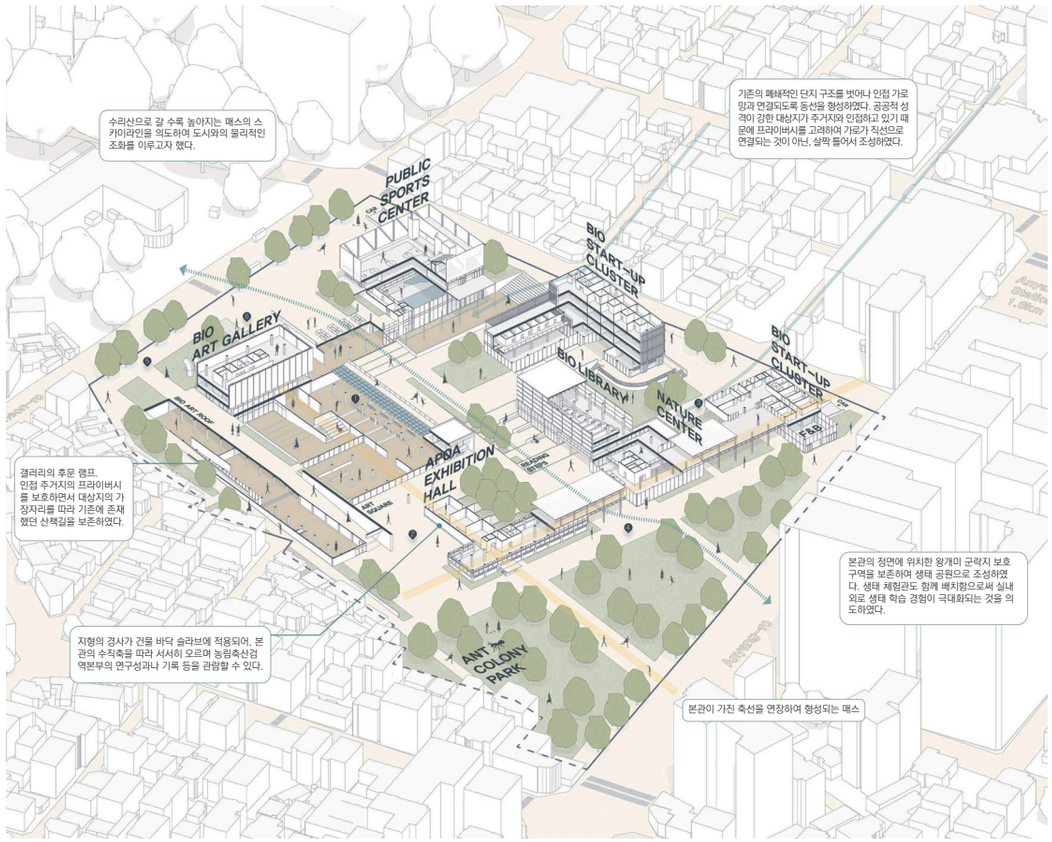
본관의 모더니즘적인 입면을 연장하여 다양한 형식으로 외부공간과 건물의 입면을 꾸며나갔다. 마스터플랜의 길과 조경 계획은 접한 건물과 도시공간의 성격에 따라 그 폭을 적절히 설정하고자 했다.

본관동은 당시 모더니즘 건축의 특징을 지닌 근대 건축물로, 상부 부조물에는 실험동물의 형상이 새겨져 있다. 이를 보존하며, 과학과 예술을 융합한 미디어 전시 공간과 수의과학 아카이브로 활용하고자 한다. 이는 과거의 정체성을 바탕으로, 생명과학과 예술이 만나는 새로운 공간적 해석을 가능하게 하며. '예술도시 안양'을 지향하는 도시 비전 및 안양공공예술 프로젝트(APAP)의 맥락과도 맞닿는다.
또한, 대상지 내 공원에는 왕개미 군락이 서식하고 있어, 이를 생태 연구 및 교육 공간으로 활용하고자 한다. 인구수 대비 생활권 공원이 부족한 안양시에 공원은 그 필요성이 드러나고 있다. 이는 곧, 도보 접근이 쉬운 오픈 스페이스에 대한 인근 거주민들의 수요를 충족할 수 있다. 이외에도 안양6동은 어린이 인구가 많지만 도서관이 부족한 실정이다. 이에 지역 특색을 반영해 자연과 환경을 주제로 한 체험형 학습 및 연구 공간을 조성하여, 환경 교육의 거점으로 재탄생할 것이다. 아울러, 부족한 공공체육시설 문제를 해결하기 위해 대상지 내 공원과 연계한 체육시설을 조성하여, 시민들이 더 나은 여가와 건강관리를 할 수 있는 공간을 제공하고자 한다. 또한, 대상지는 서울과 인접한 입지적 강점을 지니며, 바이오 스타트업 인큐베이팅 센터로서의 가능성을 갖고 있다. 기존 검역본부의 역사성을 계승하면서 생명과학, 농축산, 생태 기반 바이오 산업을 특화하여, 지역의 지속 가능한 성장 기반을 마련하고자 한다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture



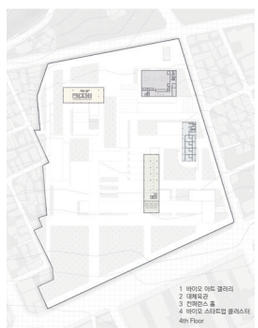












STUDIO 7
Final Design
Prof. Kim Jaehyun

본관에서 뻗어나가는 축 그 사이 : 바이오 브릿지를 통해 연결되는 바이오 라이브러리



바이오 아트 갤러리 : 관의 후면부에 형성되는 예술 광장



바이오 아트 갤러리 : 오르는 지형 속에서 내려가는 전시 흐름



냉천로에서 바라보는 갤러리 및 루프 광장



루프 광장 : 카페테리아, 하부에 갤러리가 존재하는 수공간



중간 크리틱 이후로는 평면도 디벨롭에 집중하였다. 경사를 가진 대지의 특성을 살려 외부공간과 연계된 평면을 구성하고자 했다. 크게 전시관, 도서관, 체육관, 스타트업 입주공간 등의 프로그램을 설정한 만큼, 각 용도마다의 평면 레퍼런스를 많이 찾아보며 공간의 동선과 면적 등을 심도 있게 설계하였다.

본관동은 건축가 이광노의 초기 모더니즘 건축으로써 남아있다. 특히, 입면의 돌출된 기둥과 직선적인 요소들이 가장 특징적이다. 본관은 장방형의 매스가 두 축을 갖고 교차되어 있다. 본 프로젝트는 이러한 축선을 연장하여 동선을 형성함으로써 본관의 정체성이 현대까지 이어진다는 의미를 담아내고자 하였다.

약 46,000m2의 기존 부지에 존재했던 실험 및 연구동들은 보안과 검역이 중요한 기능을 가진 만큼, 폐쇄적인 단지 구조를 갖고 있다. 이 공간이 도시 속 또 하나의 블록이 되기보다는 도심과 연결되고 열린 공간이 되어 도시가 갖고 있는 맥락과 소통할 수 있길 바란다. 따라서, 대상지 내부의 이야기 뿐만 아니라 주변 도시의 목소리에 귀기울여 꼼꼼하게 공간을 구성해나갔다.

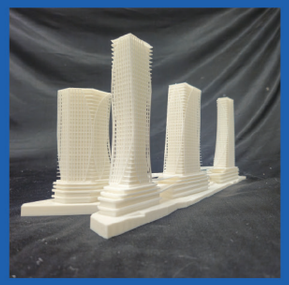
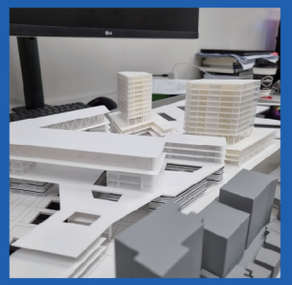
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

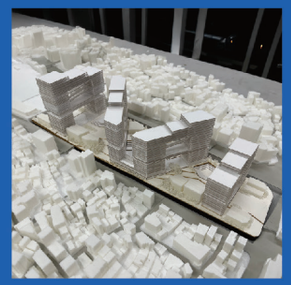
studio

6







지도교수

차용욱

김영아

조장은

김재현

도시설계

서울역과 그 주변을 포함한 중구 봉래동2가 일대를 대상으로, 도시의 거점공간으로서 서울역의 위상을 회복하고자 하는 공간기획 프로젝트를 수행한다. 학생들은 도시설계의 관점에서 서울역 지상, 지하, 공중의 입체적 구조를 분석하고, 교통, 보행, 상업, 녹지 등이 복합된 도시문제를 해결하기 위한 전략을 제안한다. 특히 단계별 개발계획과 철도지하화, 국가상징가로 등 다층적 조건들을 고려하며, 거시적 마스터플랜 수립과 함께 구체적 단면 전략 및 보행 네트워크 계획을 병행한다. 이러한 과정을 통해 도시구조의 통합, 공공성 회복, 미래 교통 변화에 대응하는 설계안을 제시하고, 복합 도시공간에 대한 비판적 사고와 설계적 대응 능력을 기르는 것을 목표로 한다.

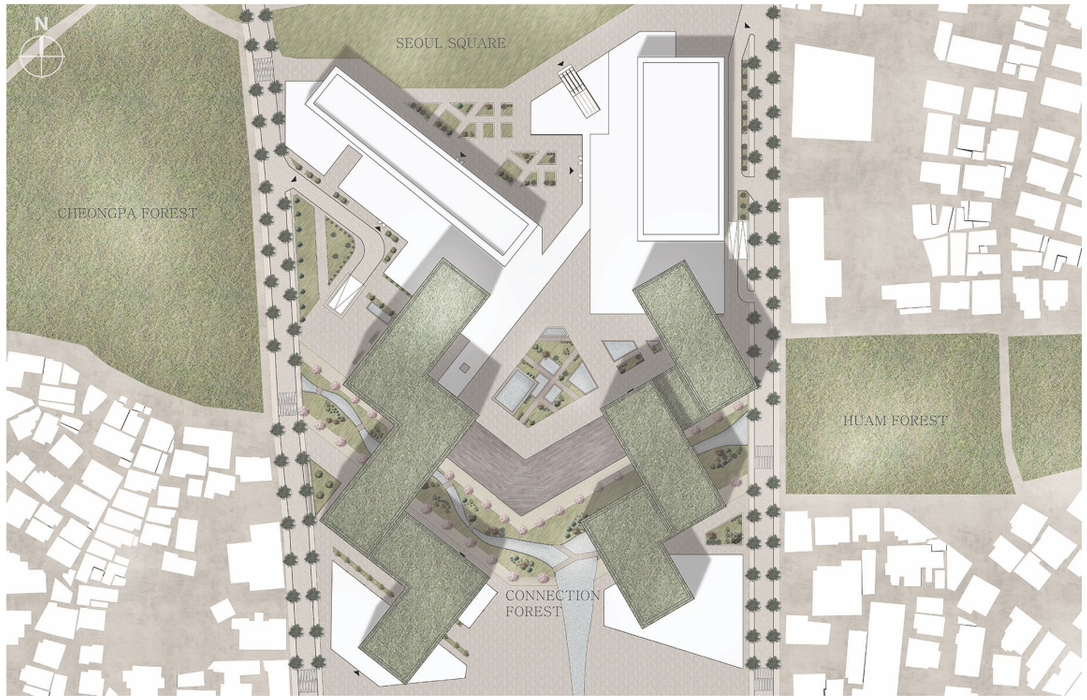


Urban Nature

미기후를 고려한 친환경 설계설명서

기상청 연구에 따르면 서울의 폭염일수와 열대야 일수는 앞으로 증가할 전망이며, 열대야는 도시열섬현상과 밀접한 관련이 있다. 도시열섬은 도시 구조에서 발생하는 문제로, 이에 따라 본 계획에서는 사이트 주변 특성을 활용해 미기후를 조절하고 도심 열대현상을 완화하고자 하였다. 미기후란 주변 환경과 구별되는 국소지역의 특별한 기후로, 지표면으로부터 지상 수미터(약 1.5m) 사이에서 나타나는 기후를 말하며, 도시열섬현상 또한 미기후의 일종이다. 본 도시계획은 이러한 미기후 조절을 통해 기후 문제에 대응하고자 녹지공간의 확대, 권역별 바람통로 확보, 기존 지형을 반영한 도시단지계획 수립, 자연기후순환 시스템 도입 등을 주요 전략으로 설정하였다. 이를 통해 도시 기후환경 개선과 함께 지속가능한 도시구조를 구축하려는 목표를 지닌다.

STUDIO 7
Final Design
Prof. Cha Yongwook







2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

Site Analysis +

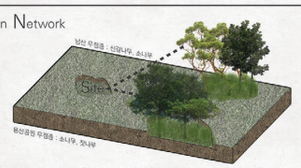
Solution

Micro Climate Control

- 주변환경과 다른 국소지역의 특별한 기후나 지표면으로부터 지상 수미터 사이(1.5m)의 기후를 말한다.
- 열섬현상 또한 미기후의 한 종류로, 도시는 필연적으로 도시열섬을 야기한다.
- 그 원인으로 아스팔트 도로같은 포장면적의 확대, 바람길의 미확보, 태양복사열의 반사, 녹지면적&수목의 부족 등이 있다.
- 도시계획에서의 미기후 고려사항으로 녹지공간 확대, 권역별 바람통로 확보, 기존 지형을 활용한 도시단지계획, 자연기후순환시스템 도입 등이 있었고, 우리 사이트에서는 바람길이 어딘지 확인하게 되었다.

Solution

Green Network



- 남북녹지축과 동서수경축이 만나는 생태축 연결시 주변 생태계 군집을 고려해야하고, 열섬현상으로 인해 변화되는 적합한 수종과 복층식재를 통한 추가적인 열섬현상 완화를 생각해야 한다.

Study

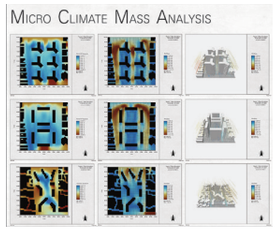


- 바람 생성숲 : 도시 외곽에 위치한 산림으로써 찬공기가 생성되는 녹지지역이고 산림의 밀도가 클수록 찬공기 생성이 더욱 활발하다.
- 연결숲 : 생성숲을 디딤,확산숲을 연결하는 기로수, 하층식재, 하천변 녹지 같은 선적인 녹지공간이며 선형 녹지는 찬공기의 이동을 더욱 원활하게 하여 닫고 찬공기를 수송하는 통로의 기능을 수행한다.
- 디딤,확산숲 : 도심 내 공원인 면적인 녹지공간, 도심의 녹지공간은 주변지역과의 기온차 및 기압차에 의해 국지바람을 발생 함으로써 도심의 바람길 생성에 주요한 역할을 한다.

- 특징의 대표적인 공업도시인 송루즈기르의 인구증가와 도시온도 증가로 대기오염과 밀생되어는 사회문제가 발생하였다. 이 사회문제를 해결하기 위해 바람길 숲을 도입하여 도시문제를 해결하였다.

- 서울시가 바람길숲 조성 계획으로 1차 조성 완료한 관악산, 안양천 일대 대상지이다. 이 사이트는 관악산과 안양천을 커고 있어 천을 따라 도시계획을 계획 온도를 낮추고 미세먼지를 줄였다.

- 이 지역도 마찬가지로 서울시가 1차로 조성한 북한산,우이천 일대 대상지이다. 이 곳도 북한산에서 생성되는 차고 신선한 바람을 두십리까지 이동, 확산되도록 공원, 옥상녹화, 학교숲 등을 조성하였다고 한다.



Connection

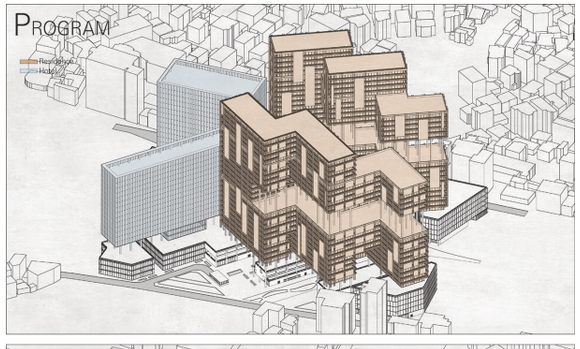


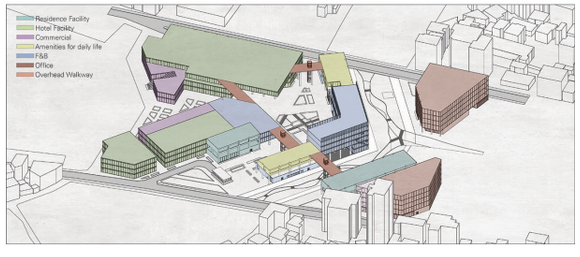
Micro Climate Mass Analysis



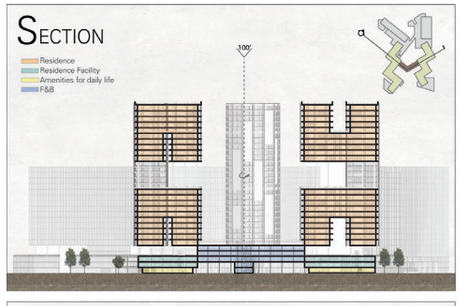


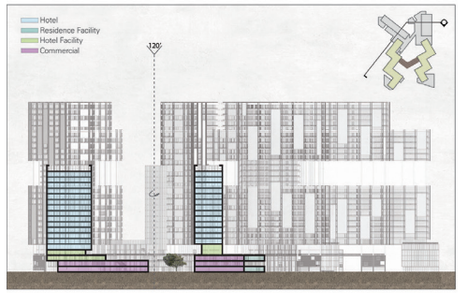
Program





Section

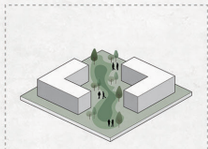




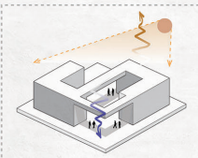
STUDIO 7
Final Design
Prof. Cha Yongwook

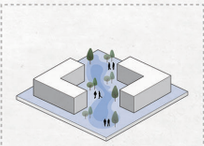
Concept

Micro Climate Requirements


Vegetation


Wind Flow


Shadow


Water-Way

Connection Green





Wind Way

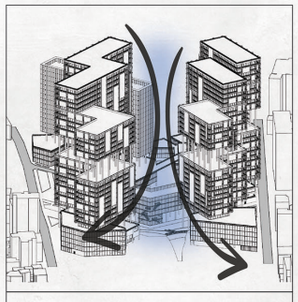


- 기존 열섬효과를 일으키는 도심지역에 길을 내주어 밀도 높은 도심지역이 병풍역할이 아닌 바람길을 형성한다.

Micro Climate Flow

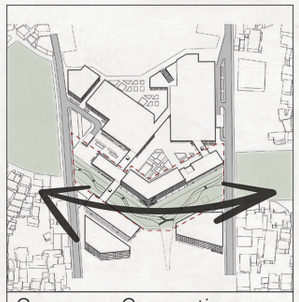
- 사이트 특성을 활용하여 남북으로 크게 나있는 대로에서의 주된 바람을 남쪽으로 흘려보내 주변 기온을 낮춘다.
- 인공피복이 아닌 자연피복을 적극 사용하여 광역으로는 남산, 용산공원, 효창공원, 서소문 공원의 중심숲이 되어주고 소역으로는 향후 도시계획에서 생길 청파동의 녹지와 후암동의 녹지를 더욱 확장하여 좌우 공원을 연결해주는 녹지를 조성한다.
- 기온을 낮추기 위해 녹지 주변으로 수공간을 두어 녹지와 수공간이 주변 기온을 조절하는데 시너지 효과를 낼 수 있게 한다.

Design Concept



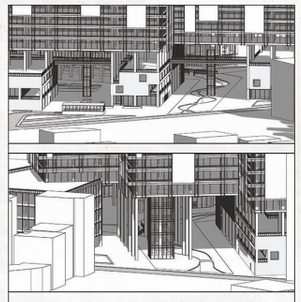
Wind-Way

-사이트 중심부가 바람길 역할
-바람길 고려 폭 26m 이상



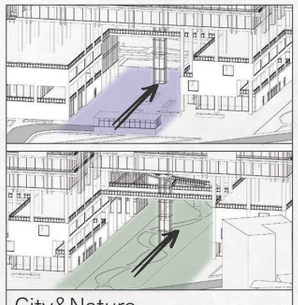
Greenery-Connection

-좌우 8차선도로의 지하화
-좌우 연결성을 강조한 기단부 배치
-녹지축 연결대지 건폐율 22%이하



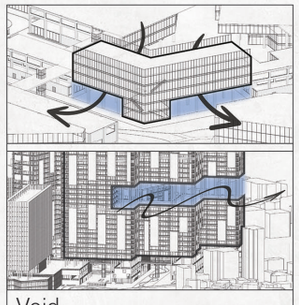
Shadow

-기단부와 상부매스의 교차 배치
-필로티 공간을 적극 배치



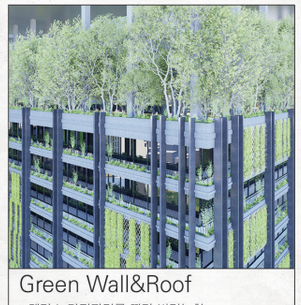
City&Nature

-도시길과 자연길의 성격 분리
-통행 폭 15m 이상



Void

-미기후 영향권 내의 비움
-판상형의 단점을 극복



Green Wall&Roof

-테라스 가장자리를 따라 벽면녹화
-옥상조경이 아닌 옥상숲 조성
-친환경 건축의 한 의장요소로 작용

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

GOO SEO JIN
구서진

anyanne@naver.com



경계공백 境界空白

땅에 남겨진, 아주 작은 옛것으로부터

서울역은 일제강점기 물자 수탈의 거점이자 해방 후 상경한 이들의 첫 인상이었으며, 현재는 문화역으로 변모 중이다. 이에 인접한 대상지는 서울역이라는 대형 인프라에 의해 남북이 단절되어 '경계공백' 상태에 놓여 있다. 남측의 용산정비창은 재개발로 지역 산업의 흔적이 사라지고 있으며, 공업사와 철물점 등 장인들의 삶의 터전도 쇠퇴하고 있다. 철도와 산업의 흔적은 새로운 장소성을 가진 도시로 재탄생할 가능성을 지닌다.





〈슬럼화와 구석 공간〉
좁은 골목 및 사각지대로 숨어든 유흥 업소 및 불법 증축한 주거공간

〈거대한 교통섬〉
차도 길이, 폭 대비 적은 수의 횡단보도 배치에 의한 좌우 블록 단절

〈보행을 어렵게 만드는 작은 역사들〉
도심에서 보기 힘든 공업사가 즐비한 기존 가로. 그곳에서 사용하는 설비들은 보행을 어렵게 하는 요소

〈우리가 아는 그런 작은 동네〉
시간의 켜가 쌓인 작고 조용한 동네, 그리고 그 앞에 새롭게 만들어질 도시와의 상호작용



〈걷고 싶지 않아요〉
공업사가 즐비한 가로 풍경과 정리되지 않은 도보 환경으로 목적성을 가진 통행이 대부분인 도로

〈낮은 동네에서 랜드마크까지〉
골목에서 던지는 시선에 담길 도시의 모습은, 다양한 만남을 이끌어낼 도시의 첫인상은 어떠해야 하는가

〈발길을 이끌어 낼 길건너 풍경들〉
좌우로 상승하는 형태의 대지의 가장 낮은 곳에 위치한 대상지. 이곳의 개방성에 의해 달라질 길건너의 풍경들

〈앉아 이야기 나눌곳만 있다면〉
노후화된 주택, 이 일대에서 오래 살아온 사람들과 함께 정을 나누는 어르신들을 위한 공간의 부재

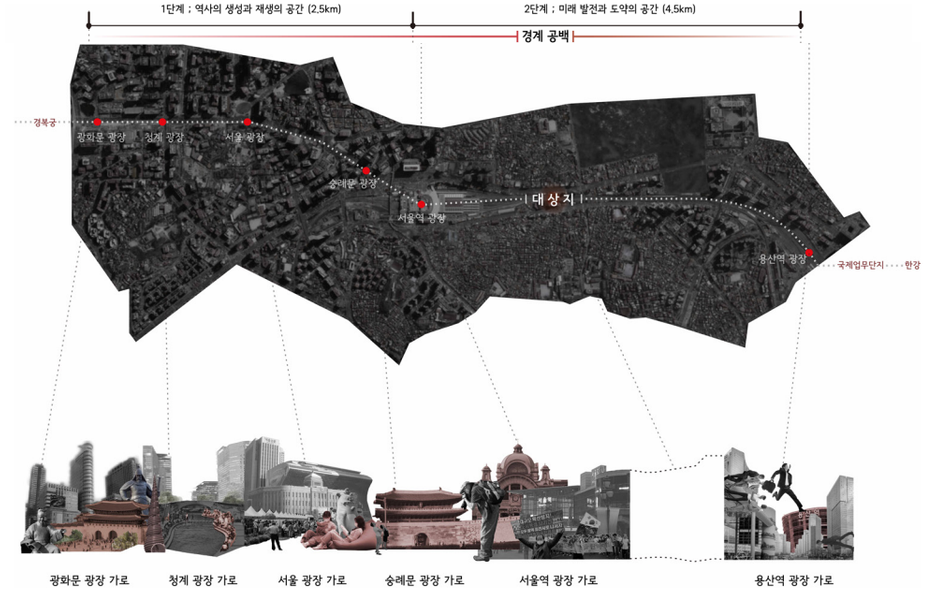








국가상징로에 놓인 지금의 사이트는 어떠한 것을 상징하며, 어떻게 새로운 위상을 가진 공간으로 발돋움할 수 있을까?

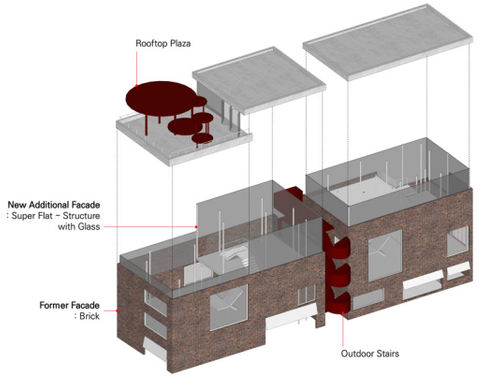


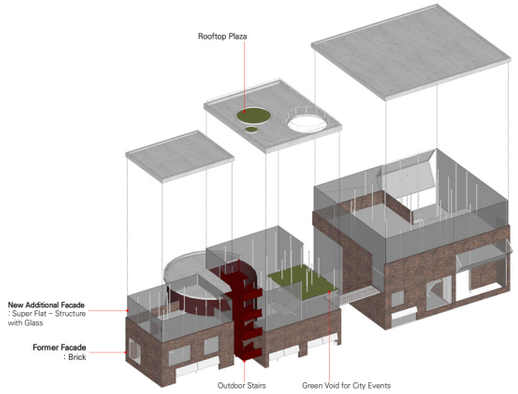
대상지 내의 열악한 보행환경, 좌우 블록의 단절을 심화하는 넓은 차도와 부족한 횡단보도, 불법증축과 슬럼화된 좁은 골목 공간, 노후화된 주택과 노인들을 위한 공간의 부재는 이곳을 더욱 고립시킨다.

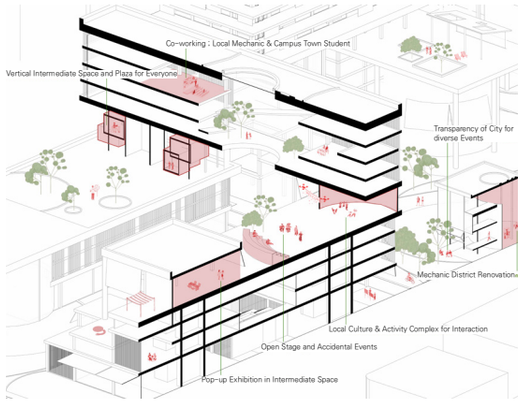
그러나, 이곳만이 가진, 시간의 켜가 쌓인 조용하고 작은 동네 블록들이 모여 생긴 분위기와 시간성은, 좁은 골목들에서 던지는 시선에 담길 도시의 흐름은 어떻게 구성되어야 하는지에 대한 '설계 주안점'으로 이어진다.

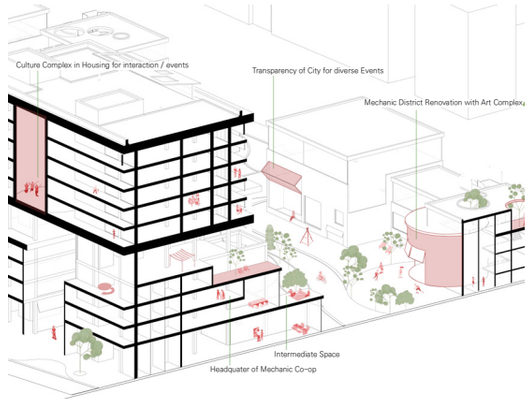
설계 주안점 1은 '경계 공백'의 회복이다. 과거 철도와 공업사로 대표되던 이 지역은 서울역 지하화 및 정비창 이전으로 본래의 장소성과 산업 풍경을 잃어가고 있다. 사이트는 이러한 사라지는 산업 유산과 도시의 경계를 기억하는 모뉴먼트로 재정의되어야 하며, 국가상징로의 단절된 축을 잇는 새로운 장소로 기능해야 한다.

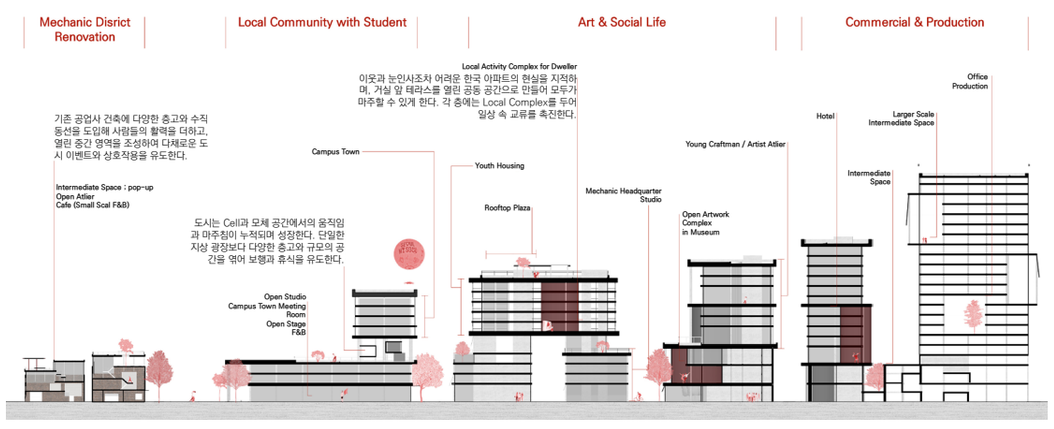
설계 주안점 2는 '도시 세포로서의 중간영역'이다. 도시는 유기체처럼 작은 이벤트들이 모여 형성된다. 사소한 움직임들이 도시의 생동감을 구성하며, 이를 수용할 수 있는 유연한 공간이 필요하다. 중간영역은 벤치, 놀이터, 공연장, 세미나실 등 다양한 형태로 존재할 수 있으며, 이들이 자유롭고 열려 있는 구조로 배치될 때 도시의 다양한 층위와 정체성이 확장된다.

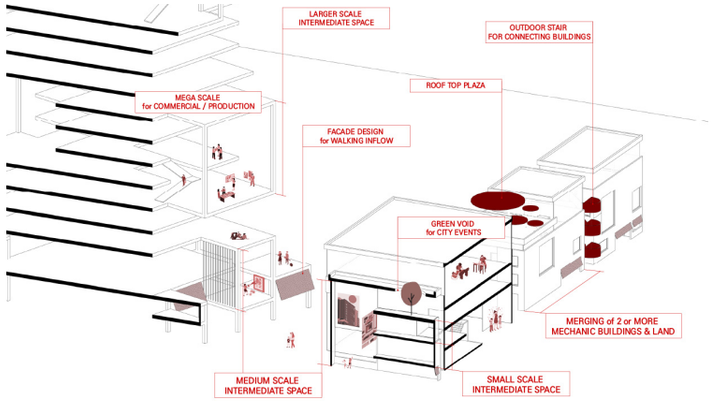


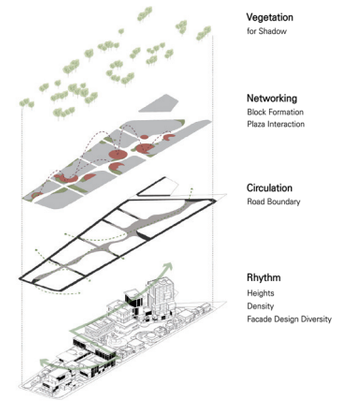




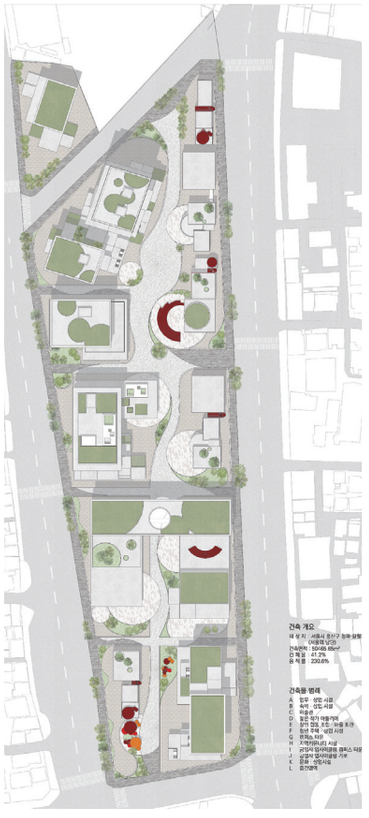














현재 공업사 가로는 계획적인 도시 블록과는 달리, 과거의 무계획적 '난개발'로 형성된 불규칙한 건축 형태를 지닌다. 본 설계는 이를 부정적으로 보지 않고, 고유한 건축적 특징으로 재해석한다. 벽돌조의 공업사 건축에 '불규칙한 얇은 기둥'을 덧대어 리노베이션하고, 이를 통해 유기적이고 다양한 공간 구성이 가능해진다. 이로써 공업사는 복합 프로그램과 도시 이벤트가 공존하는 새로운 건축적 모뉴먼트로 다시 태어난다.

공업사 리노베이션 건축은 소규모이자 불규칙한 스케일을 가지며, 그 내부의 중간 영역은 섬세한 도시적 움직임을 수용한다. 그러나 이와 맞은편에 위치한 대규모 판매 및 상업(오피스) 건축은 그 규모 차이로 인해 보행자에게 위압감을 줄 수 있다. 이를 완화하기 위해 상업 건축의 저층부에 중간 영역 성격의 프로그램을 삽입하여 스케일 차이를 조율하고자 한다.

이러한 중간 영역은 도시적 풍경을 더 풍부하게 만드는 매개 공간으로 기능한다. 예를 들어, 캠퍼스타운 내 중간층 보이드 광장은 다양한 형태의 앉을 수 있는 셀 형태 공간을 마련하여 일상적 행위와 소규모 이벤트를 담아내며 도시의 리듬을 정돈한다. 이는 단순한 통로 이상의 의미를 지니며, 건축보다 작은 스케일의 도시적 움직임을 담는 역할을 한다.

일제강점기부터 이어진 용산의 산업적 흔적은 철도의 지하화와 함께 사라지고 있으나, 기존 건축의 보존을 통해 시민들에게 역사와 장소성을 환기하는 것이 필요하다.

설계는 공업사가 위치한 두 구역을 중심으로 필수 보행 동선을 확보하고, 광장과 녹지가 필요한 지점을 구획한다. 그 후 블록을 나누고 각 광장을 네트워킹하는 도시 마스터플랜을 제시한다. 주요 보행 축에는 광장과 녹지를 원형으로 배치하여 시각적 호기심과 위요감을 제공하고, 걷기 좋은 도시 환경을 만든다.

보도는 외부와 내부를 구분하는 두 가지 블록 텍스처를 사용하여 대상지의 장소성을 부각시킨다. 북측에는 서울역과 인접한 고층 상업·업무·숙박 시설을, 남측에는 지역 커뮤니티를 위한 고층 복합 시설을 배치해 전체 스카이라인을 구성하고 다양한 보행 흐름을 유도한다.

또한, 청년 주택에는 야외 공용 발코니를 배치해 개별 주거와 공공 커뮤니티가 연결되도록 설계한다. 발코니는 거실 앞에 위치하며, 남서측의 열린 조망을 통해 도심의 다양한 층위를 감상할 수 있는 여유로운 공간이 된다. 이는 개인과 도시, 공공성과 사적 영역 사이의 완충 지대로 작용하며, 다양한 중간 규모의 커뮤니티 활동이 이뤄질 수 있도록 유도한다.

MIN BYEONG CHAN
민병찬

bbm659@naver.com



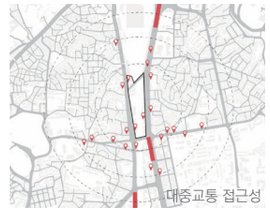
서울 문화예술 중심공간

벽 허물기; 공간의 분리와 연결을 통해 대형 문화시설에 대한 접근성을 극대화 하다.

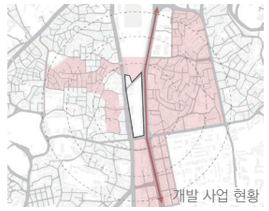
프로젝트의 대상지는 4호선 서울역과 숙대입구역 사이에 위치한 지역으로, 문화예술적 잠재력이 높은 입지를 갖추고 있다. 그러나 사이트는 주거시설이 중심을 이루고 있고, 주변 건축물의 약 70%가 노후화된 상태이다. 이로 인하여 대다수의 유동인구는 사이트를 단순히 서울역과 숙대입구역을 오가는 경유지로만 활용하고 있다. 현재 사이트 일대는 국가상징거리를 비롯한 다양한 개발사업이 계획되어 있으며, 향후에 거주인구와 유동인구의 급증이 예상된다. 이에 대응해 본 프로젝트를 통해 지역의 잠재력을 극대화할 수 있는 문화예술 복합시설을 조성하고, 사이트를 단순히 지나치는 공간이 아닌 머무르고 문화예술을 경험하는 공간으로 변화시키고자 한다.

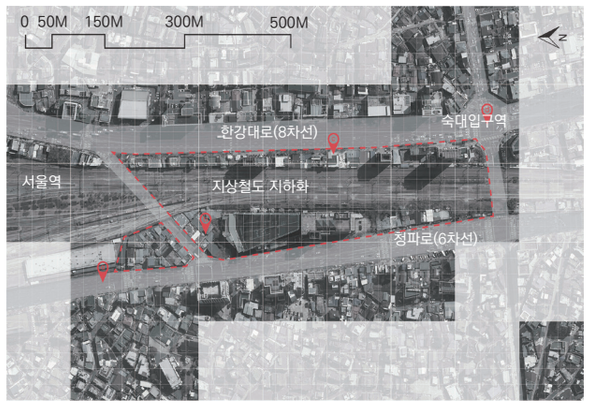




















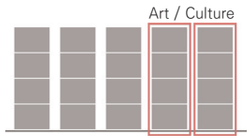
서울역 남부역세권이라는, 물리적으로는 도심 한가운데 위치해 있지만 심리적으로는 낯설고 단절된 공간이 이번 프로젝트의 대상지로 선정되었다. 사이트가 위치한 4호선은 강북 지역의 주요 문화예술 공간을 잇는 핵심 노선으로, 외국인 관광객을 포함한 많은 유동인구가 집중되어 관광지역으로서 뛰어난 가능성을 품고 있다. 서울역, 숙대입구역, 남영역, 다수의 버스정류장이 인접해 있으며, 유동인구는 사이트 양측보다 한강대로 및 숙대입구 사거리에 집중된다. 사이트는 서울역 남부역세권으로, 도심 한가운데에 있으면서도 심리적으로는 단절되고 낯선 공간이다. 청파동과 후암동 사이에 위치하고, 북쪽으로는 청파로(6차선), 남쪽으로는 한강대로(8차선)에 접해 있어 교통 접근성은 우수하나, 현장에서는 마치 도심 속 '섬'처럼 고립된 인상이 강했다. 특히 대상지는 얇고 긴 형태를 띠고 있어 공간 구성에 제약이 따름과 동시에 독특한 잠재성을 지닌다. 주변은 고층·고밀도의 주거 및 업무지구 재개발이 예정되어 있으나, 정작 대상지는 철물점, 정비소 등 비공공적이고 폐쇄적 프로그램이 남아 있어 도시 변화에서 소외된 느낌을 준다. 개발 이후 유입될 인구를 수용할 수 있는 대형 공공공간이 부재하며, 일상적으로 활용 가능한 문화 기반시설과 예술 커뮤니티 공간 또한 부족하다. 이 지역이 단순한 주거 밀집지로 전환되는 것을 넘어서, 공공성과 문화적 활력을 담은 장소로 재구성되기 위해서는 건축적 개입과 도시적 해석이 요구된다.

서울 문화예술 중심공간

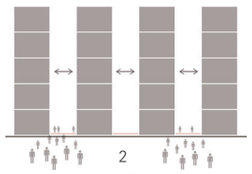
MIN BYEONG CHAN
민병찬

bbm659@naver.com

벽 허물기



1
프로그램의 통상적 배치



2
지상층 공공성 확보



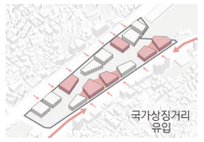
3
공간의 연속성 강화



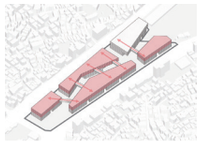
4
확장을 통한 접근성 증가



0. 사이트 주변상황 고려



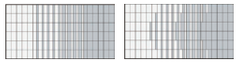
1. 소규모 매스 배치



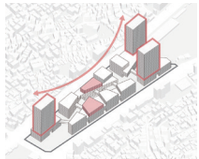
2. 결합을 통한 대공간 형성



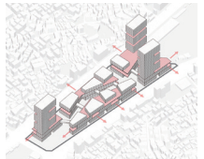
대지에 인접한 대로를 마주보는 일반적 형태의 Curtain Wall Panel 구성 (2400*4000mm)



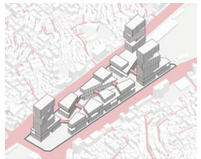
Panel의 형태를 변형해 다양한 입면패턴 형성 및 외부시선의 방향성 유도



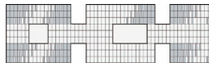
3. 높이차로 인한 시선 강조



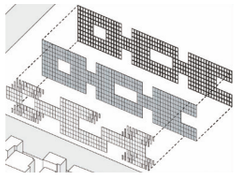
4. 야외 공간 확장

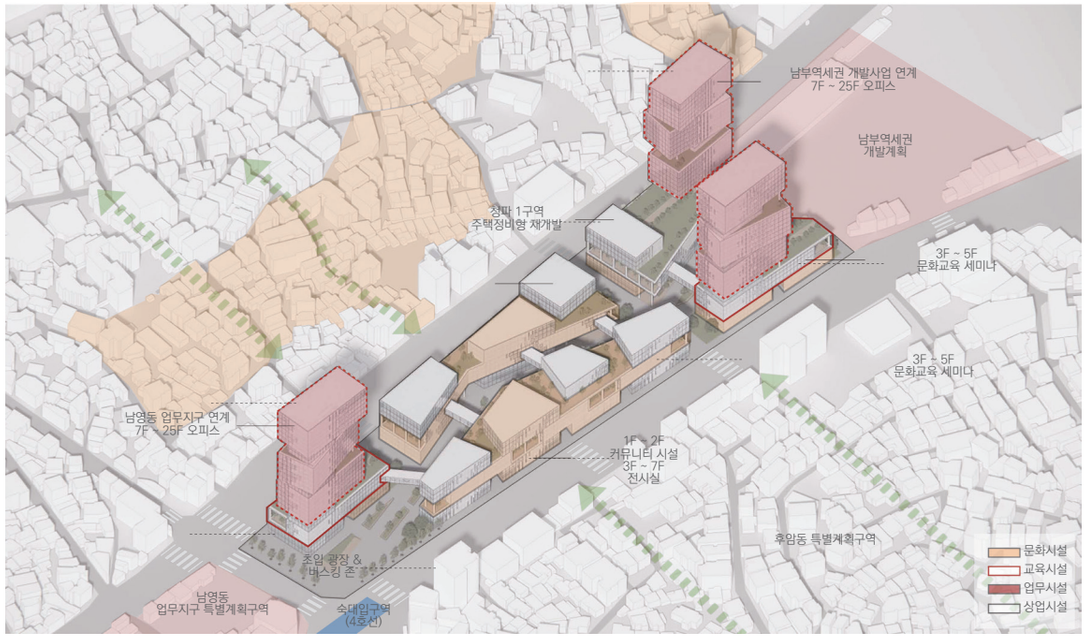


5. 최종 매스형태



매스의 형태와 내부 프로그램의에 맞추어 변형시킨 패턴을 파사드에 적용



















서울 지하철 4호선은 명동, 동대문역사문화공원, 혜화 등 문화예술 중심지를 관통하며 도시의 문화적 흐름을 형성하는 주요 축이다. 본 프로젝트는 이 축을 서울역 인근 남부역세권까지 연장하고자 하였으며, '서울의 길'을 재해석하는 열린 문화예술 공간 조성을 목표로 했다. 나는 이 부지에 공공성과 예술성이 결합된 복합문화예술시설을 제안하였다. 대형 문화시설의 폐쇄성과 진입장벽을 완화하기 위해, 수평적 분리와 수직적 연결을 통해 유연하고 접근성 높은 구조를 계획하였다. 지상층은 보행자 친화적 공공 공간으로 구성해 도시와의 개방적 관계를 유도하고, 상부에는 문화 프로그램을 연속적으로 배치해 기능 간 시너지를 높였다. 내부는 대공간 구조를 활용해 복합적 행위와 집합이 가능한 열린 무대로 설계하였다. 도시 맥락에 따라 저층부는 매스를 분절하여 보행자 경험을 강화하였고, 한강대로 측에는 대규모 문화시설, 청파로 측에는 지역 친화형 상업·커뮤니티 프로그램을 배치하였다. 중층부는 브릿지를 통한 수평·수직 결합으로 프로그램 간 상호작용과 공간적 확장을 꾀했고, 고층부는 오피스 중심의 독립적 매스로 구성하여 효율적 동선을 확보하였다. 마지막으로 옥상·테라스·브릿지에 입체적 녹지를 도입하여 도심 속 생태 흐름과 휴식 환경을 제공하였다. 전체 매스는 도시 맥락에 따라 위계적으로 구성되었으며, 고층 오피스와 저층 상업·문화시설이 조화롭게 혼합된 복합적 도시 공간을 완성하였다.

1층은 다양한 방향에서 접근이 가능하도록 다각형 매스로 계획하고, 필로티 구조를 활용해 도시 보행 흐름이 자연스럽게 내부로 유입되는 열린 경계를 형성하였다. 매스 사이에는 포켓스페이스를 두어 야외 전시, 이벤트, 버스킹 등 자발적 행위가 가능한 다기능적 장소로 구성하였다. 장방형 대지의 중심에는 폭 25m의 메인 동선을 설정하여 도시형 광장으로 기능하게 하였고, 주요 지점마다 브릿지를 배치해 분산된 공간들을 유기적으로 연결하였다. 3층부터는 분산된 매스가 결합되어 대형 연속 공간을 형성하고, 전시·공연·커뮤니티 등 다양한 프로그램을 수용하는 유연한 구조로 계획하였다. 수직 동선 주변에는 야외 녹지를 도입해 자연환경이 내부로 스며들도록 하였다. 6층 이상 상층부는 매스를 다시 분리하여 소형 전시, 워크숍, 옥외 이벤트 등이 가능한 열린 문화공간으로 구성하였으며, 외부 테라스와 옥상 정원을 통해 다양한 활동이 가능하도록 했다. 남북측 오피스 공간은 별도 로비층으로 방문자 동선과 분리하여 기능성과 보안을 확보하였다. 단면 구조는 지상층부터 옥상까지 수직적으로 연결되어 프로그램 간 유기적 흐름과 복합적인 공간 경험을 제공한다. 문화시설과 상업시설의 혼합 배치는 상호 보완과 활성화를 유도하며, 고층 매스는 시각적 이정표로서 사이트의 위계와 중심성을 형성한다. 전반적으로 필로티와 브릿지를 활용해 실내·외의 경계를 허물고, 도시와 건축, 사용자 간의 유기적 관계를 구축하고자 하였다.

YOU BEE HO
유비호
qlghdb@naver.com

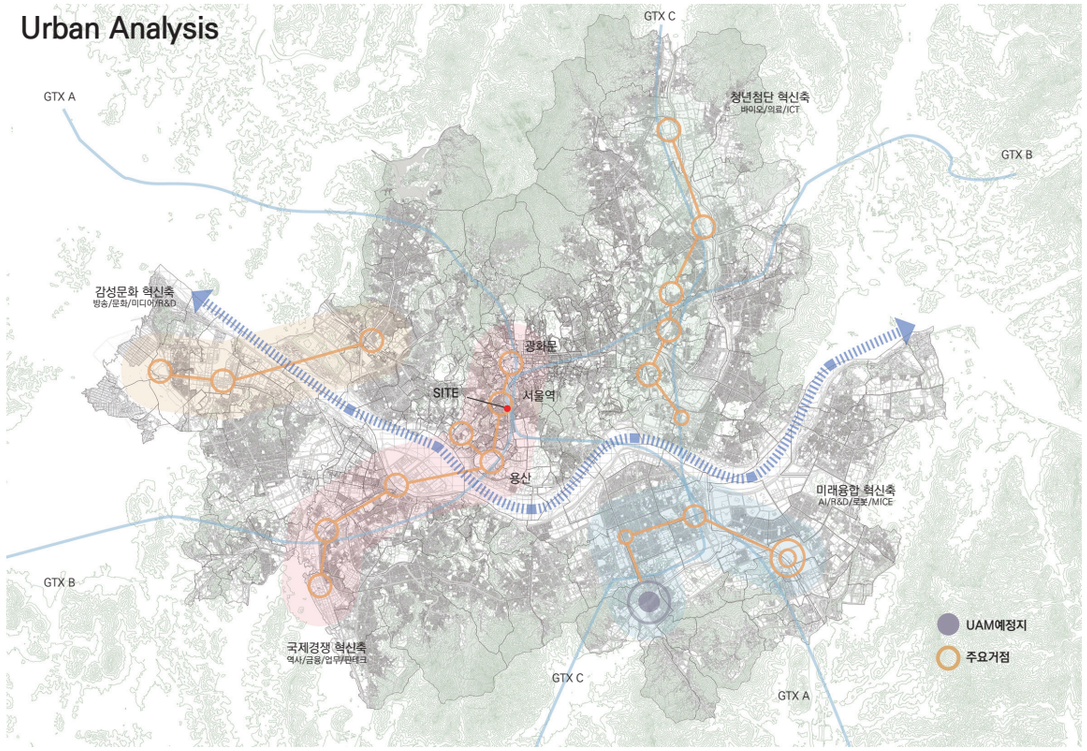


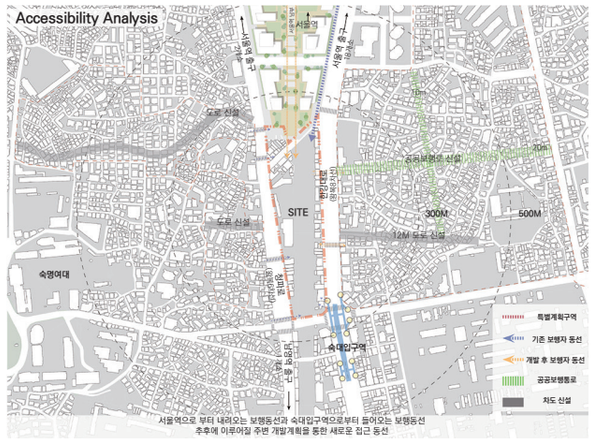
Residential Complex Of Seoul

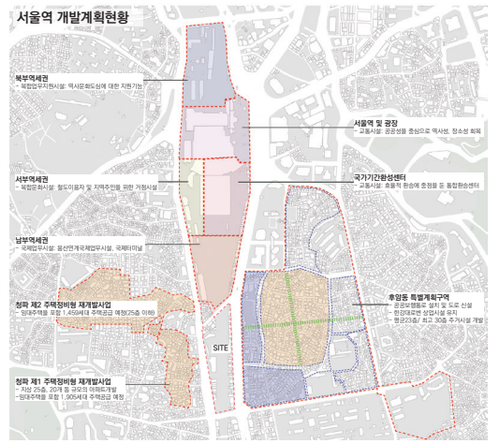
Convergence Axis : Bridging Movement,
Living, and Commerce

서울역 남측 철도 상부를 지하화하는 전제를 바탕으로, 단절된 동·서측 도시조직을 통합하는 대지 전체에 대한 도시건축적 마스터플랜을 수립하였다. 북측 서울역세권 개발축과 연계되는 중심 보행축을 중심으로, 주거·업무·상업·숙박 기능이 혼합된 5개 동의 주상복합 타워를 배치하였다. 각 타워는 주변 도시 맥락과의 시각적 연계 및 개방감을 고려해 U자형으로 유기적 배치를 취하며, 보행자 흐름과 시선의 흐름을 자연스럽게 유도한다. 저층부 포디움은 프로그램 간 상호작용을 고려해 기능별 클러스터링을 유도하였고, 업무시설 하부에는 단기 체류자를 위한 숙박과 컨퍼런스 시설을 배치하여 서울역과의 연계성을 강화하였다. 전체 계획은 노후 주거지 재생과 서울역 주변 도시재편 전략에 대응하는 입체적 해법을 제시하고자 하였다.

Urban Analysis



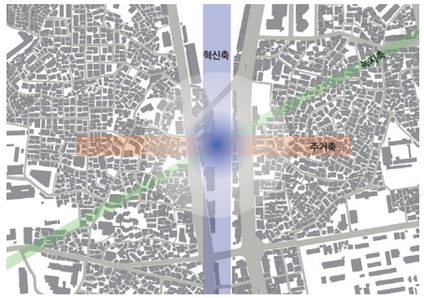




서울 전역의 도시구조를 거시적 관점에서 분석

서울의 다핵화된 도시 구조와 그 안의 기능 축에 대한 거시적 분석을 출발점으로 한다. 대상지는 업무 축에 위치한 만큼, 업무시설의 밀도를 높게 설정하는 것이 도시 구조와의 조응 측면에서 필연적이라 판단되었고, 이에 따라 오피스 타워를 중심으로 계획이 전개되었다. 한편 사이트 주변은 노후 주거지가 밀집된 지역으로 도시재정비가 필요한 상황이었기에, 단순한 재개발이 아닌 보행 중심의 연결성과 커뮤니티 회복을 목표로 주거 타워를 제안하였다. 예정된 개발지와의 연계를 위해 보행 네트워크를 내부로 끌어들여 단절 없이 유기적인 도시 흐름을 유도하였다. 서울역 인접이라는 입지 특성을 적극 활용하여, 외부 유입이 많은 북측에는 호텔 및 오피스를, 반대편에는 주거 타워를 배치해 기능 간 충돌을 방지하면서도 상호 보완적 구조를 형성했다. 철도 지하화와 상업지역 용도 변경을 전제로 한 설계였기에, 용적률 활용 전략이 핵심이었다. 특히 주거시설 도입을 위해 상업시설이 20% 이상 포함되어야 하는 조건에 따라, 저층에는 상업시설을, 고층에는 주거 및 오피스를 배치해 보행일상권을 구현하였다. 이는 단순한 기능의 혼합을 넘어서, 거주자가 건물 내에서 수직적으로 이동하고, 사이트 전체를 수평적으로 활용하며 살아갈 수 있는 입체적 생활 구조를 의미한다. 도시 설계를 통해 하나의 건축물이 사용자의 시간과 움직임까지 조직화할 수 있다는 가능성을 실험한 작업이다.

YOU BEE HO
유비호
qlghdb@naver.com

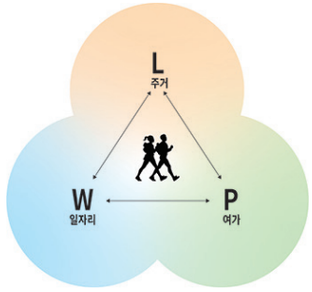


3가지 축을 한 곳에 묶어낸 공간

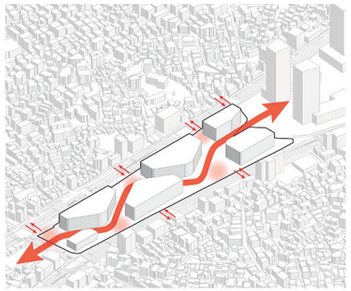


WEEKEND

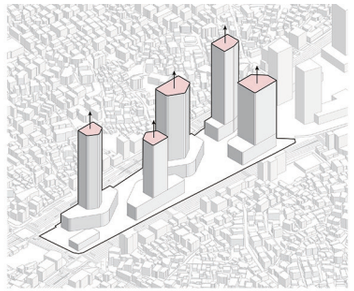
밤낮, 주말까지 항상 활성화되어 있는 공간



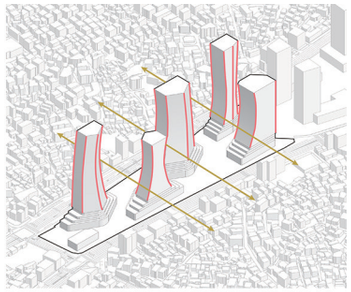
보행일상권 공간



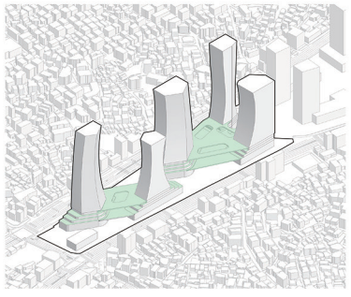
축선 및 외부 사용자들의 동선을 고려한 포디움 배치



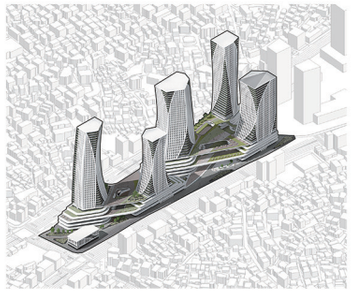
주거, 오피스, 호텔을 배치하기 위한 타워 생성



동-서 간의 단절을 없애기 위해 타워를 안으로 깍아 시선을 연장



거주자들의 휴식과 커뮤니티를 생성하기 위한 프라이빗 공중정원



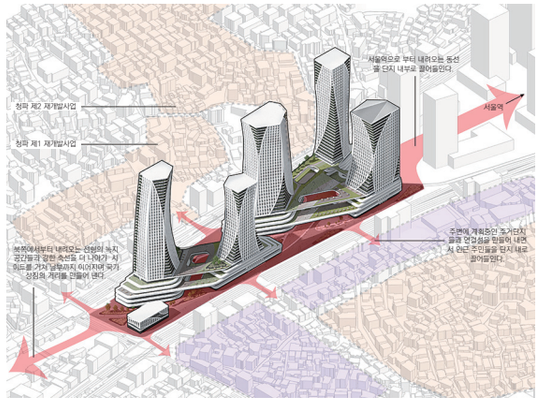
루버 설치 및 조경

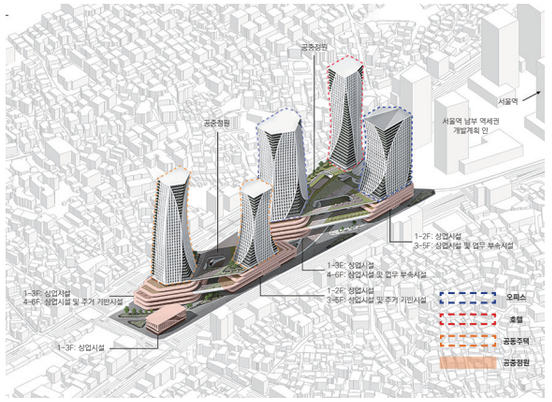
보행일상권을 품은 24시간 도시

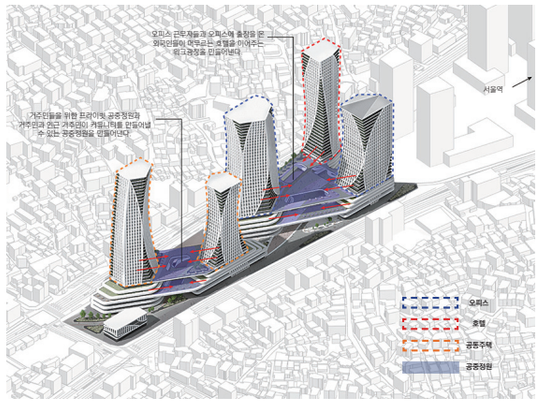
핵심 컨셉은 '보행일상권'을 실현하는 도시 단위로서, 사이트 내 주거·업무·상업 기능이 유기적으로 통합된 작은 도시를 조성하는 것이다. 단일 건물이 아닌 도시의 축소판을 설계함으로써, 시간대에 따라 변화하는 사람의 일상과 활동 흐름에 건축이 능동적으로 반응하도록 계획하였다. 주간에는 외부 유입 인구가 상업 및 업무시설을 이용하고, 야간에는 주거 기능이 중심이 되어 24시간 작동하는 입체적 공간 구조를 형성한다. 이는 단순한 기능 배치를 넘어, 사람의 하루가 공간 위에 자연스럽게 스며들도록 하는 '리듬 있는 도시성'을 구현하고자 했다.

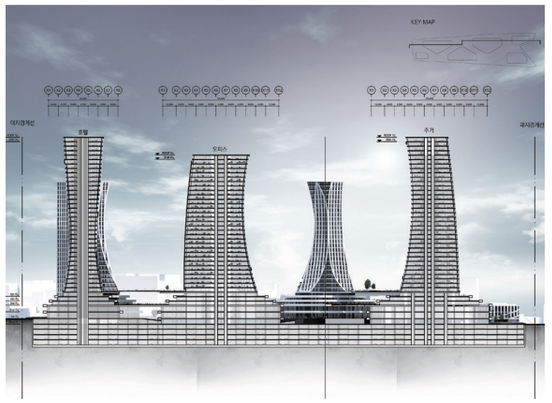
도시 흐름을 수용하는 입체적 매스 전략

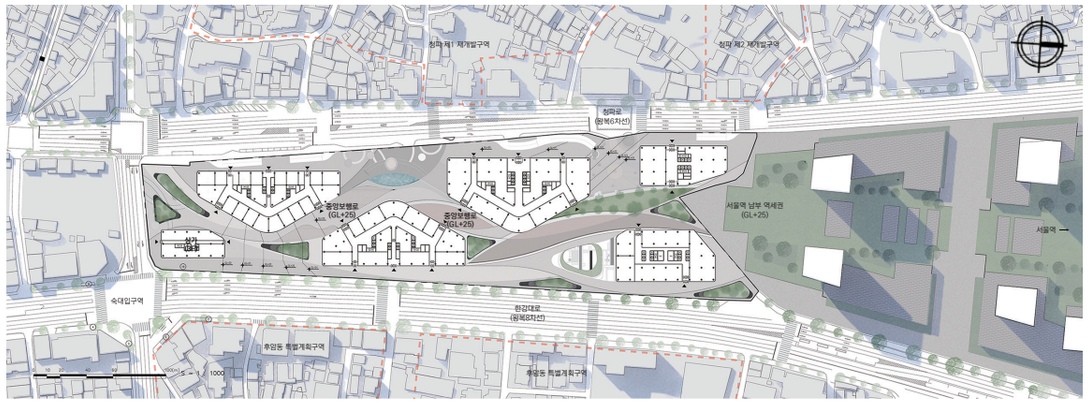
매스 디자인은 도시의 흐름과 기능을 수용하는 구조적 장치로서 계획되었다. 인근 도로 신설과 교통체계를 반영해 공공보행로를 유도하고, 서울역과 주변 상업지에서의 유입 동선을 고려해 보행축을 우선 설정하였다. 이 보행축을 따라 저층 상업 매스를 배치하고, 그 뒤로 주거·업무·호텔 기능의 고층 타워 5개를 연계하여 구성하였다. 중심부를 비워 시각적 개방성을 확보하고, 동서 방향의 시선 흐름을 유도하였으며, 타워별 특성에 따라 맞춤형 루버를 적용해 일조, 조망, 프라이버시, 외관 통일성을 동시에 확보하였다.











1. 수평적 프로그램 배치

거리 기반 이용자 분류

사이트는 서울역과의 거리 및 이용자의 체류 기간에 따라 공간을 수평적으로 위계화하였다. 서울역과 가장 가까운 북측에는 단기 체류자(출장자, 관광객)를 위한 호텔 타워를 배치하고, 그 아래로는 일상적 업무를 위한 오피스 타워 2개 동, 남측 끝에는 장기 거주자를 위한 주거 타워 2개 동을 배치하였다. 상업시설 또한 동일한 원칙으로, 북측에는 대형 상업시설을, 남측으로 갈수록 소규모 근린 상업시설을 배치하여 외부 유입 인구와 공간 수요의 밀도에 유연하게 대응하였다.

2. 수직적 프로그램 위계

프라이버시와 공공성에 따른 층별구조

건물 내부는 공간의 프라이버시 수준에 따라 수직적으로 층위화되었다. 상부에는 주민 전용 정원 등 프라이빗한 공간을, 그 아래에는 공중정원과 커뮤니티 시설 같은 세미퍼블릭 공간을 배치하여 개방 수준을 조절하였다. 오피스·호텔 타워의 경우 5층에는 오피스 전용 프로그램이, 3~4층은 공유오피스와 문화 공간 등 외부와 공유 가능한 공간이 배치되었으며, 저층부에는 카페, 식당 등 누구나 이용 가능한 상업시설을 배치하였다. 주거동도 이와 같은 위계 구조를 따른다.

LEE DONG HOON
이동훈
chrisdhl@naver.com



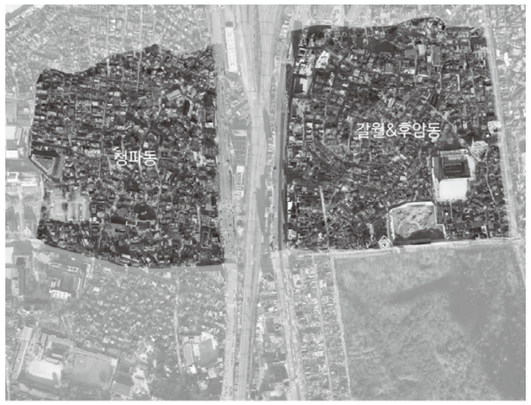
Seoul Underline

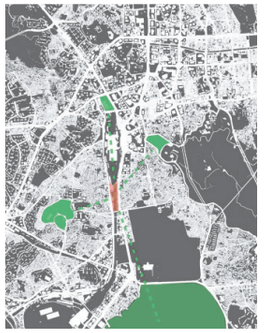
지하화된 인프라 위로 펼쳐진 도시의 새로운 선

서울역과 좌우의 청파로, 한강대로를 지하화 하여 대지를 가로지르던 철도 뿐 아니라 도로 또한 지하화를 통해 사이트 좌우를 물리적으로 연결하여 기존에 단절되어 있던 청파동과 남영동을 이어주는 길을 만든다. 서울역 주변 기존에 있던 골목길들을 그대로 이어주는 가로를 새로 만들고, 쾌적한 야외공간을 위한 녹지와 대지 온도를 낮추기 위한 수공간을 충분히 배치 하고, 가로수를 통해 도시열섬현상을 막고 그림자를 제공한다. 기존 골목길들을 이어주는 길을 만들고 그 길을 식재를 통해 쾌적하게 만들어 사이트 내부 프로그램으로 주변 이용객을 끌어들이도록 하고 이들이 또한 주변으로 퍼져 나갈 수 있게 설계 하여 지역 활성화를 도모한다.

SITE ANALYSIS





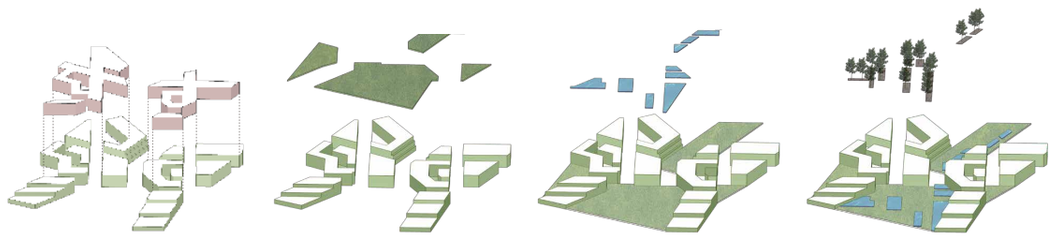


사이트 주변 녹지 부족



유동인구

MASS PROCESS



REMOVE THE MASS　VEGATATION　WATER　TREE

기존 서울역을 지하화 한다고 해도 좌우로 대로가 지나가기 때문에 이 대로를 그대로 놔둔다면 서울역 기준 좌우 단절을 완전히 해결 할 수 없을 것이라 생각했다. 따라서 대로까지 모두 지하화 하여 사이트 좌우의 완벽한 연결을 통해 프로그램 활성화와 지역 활성화가 될 수 있도록 하였다.

새로 만들 길이 기존 골목길을 이어준다는게 가장 중요하다. 단절된 골목길을 이어서 그 골목길의 길이를 늘리고 식재를 통해 쾌적한 길로 만들어서 그 길 자체로 훌륭한 즐길거리가 되면 앞으로 주변이 개발이 되더라도 이 길을 기준으로 개발이 될것이라 생각했다.

STUDIO 7
Final Design
Prof. Cha Yongwook

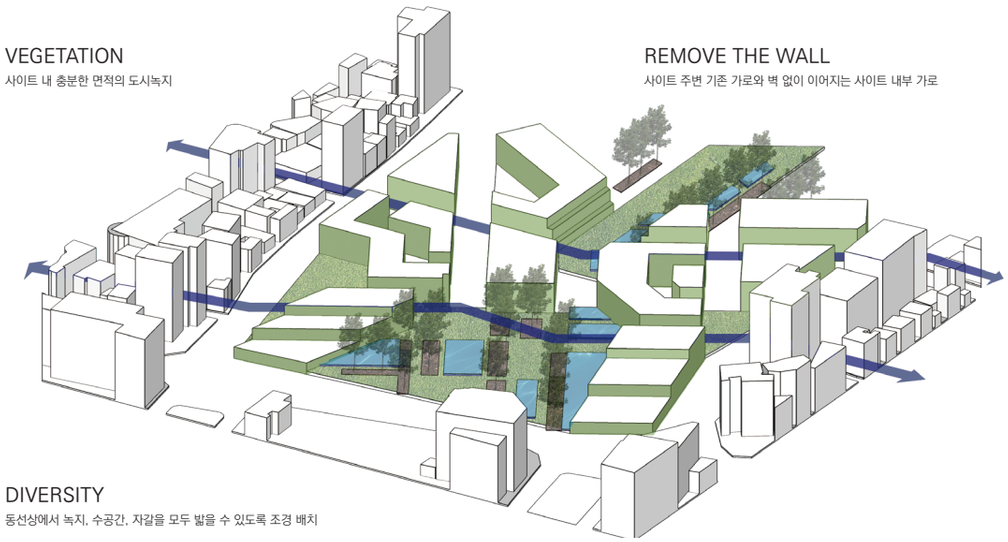
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

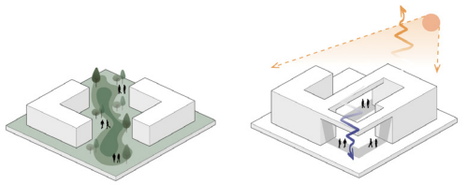
Seoul Underline

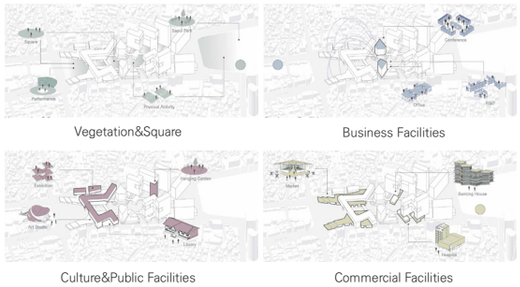
LEE DONG HOON
이동훈

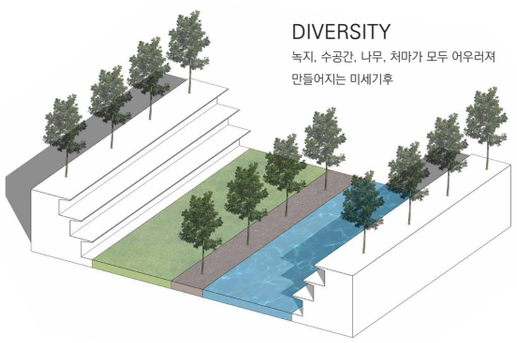
chrisdhl@naver.com

지하화된 인프라 위로 펼쳐진 도시의 새로운 선











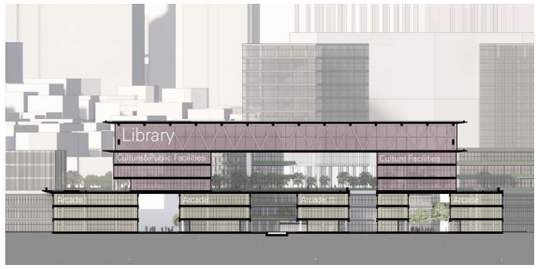
매스를 꽉 채우고 길이 지나가는 곳을 빼는 형식으로 스터디를 진행 했다. 그리고 그 길을 더욱 쾌적하고 풍성하게 만들기 위해 길 중간중간에 공원과 녹지, 수공간, 그리고 나무를 많이 배치 했다. 또한 하나의 길이 여러가지 재료들로 만들어져서 이 길을 지나는 이용객이 처음에는 잔디를 밟고, 자갈을 밟고, 아케이드가 한번에 보이는 광장도 지나고 다시 잔디를 밟고, 물도 만나고. 이런식으로 지나가기만 해도 훌륭한 볼거리를 제공하는 공간을 만들고 싶었다.

저층부는 아케이드로 이루어져 있고 최상층에 거대한 도서관 매스를 통해 이 분절된 아케이드 매스들을 이어주었다.
평면 또한 아케이드가 복잡하게 배치된 것이 아닌. 큰 길을 따라서 직선으로 배치되도록 하였다. 이를 통해 이용객이 아케이드를 꼭 가려고 마음먹지 않아도. 길을 걷다보면 자연스럽게 아케이드를 이용 할 수 있도록 설계 하였다. 또한 아케이드 내부에도 녹지와 공원, 수공간을 만들어서 어딜 가더라도 쾌적한 공간을 만들었다.

















STUDIO 7
Final Design
Prof. Cha Yongwook

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

LEE SANG HUN
이상훈



Co-exist with ( )

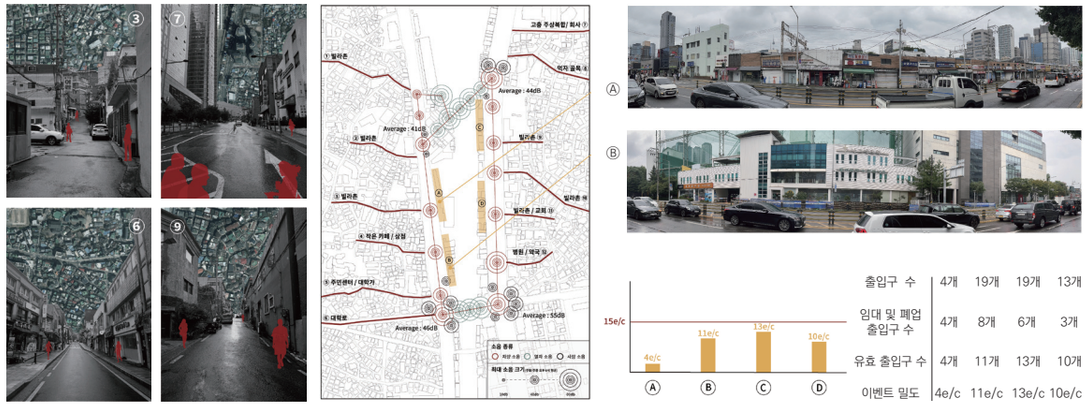
외부로부터 들어온 축,
공존과 공유를 가능하게 하다.

서울이 메가시티가 되면서 어느 순간 굉장히 다양하고 많은 사람들이 함께 살아가게 되는 도시가 되었다. 그럼에도 불구하고 그들은 공존하지 못하고 서로의 존재를 부정하면서 각자만의 혐오감을 쌓고만 있다. 많은 유형의 사람들이 함께 어울리고 융화되어 살아감을 바라는 것이 아니다. 단지 우리는 서로의 존재를 인정하고 공존함을 받아드릴 때 진정으로 서울이라는 공간을 온전히 누리며 살아갈 수 있을 것이다. 그렇게 하기 위한 많은 고민들이 있었고 뚜렷한 해답은 찾기는 매우 어렵겠지만 공간적 제안을 해보고자 한다.

lshun4696@gmail.com

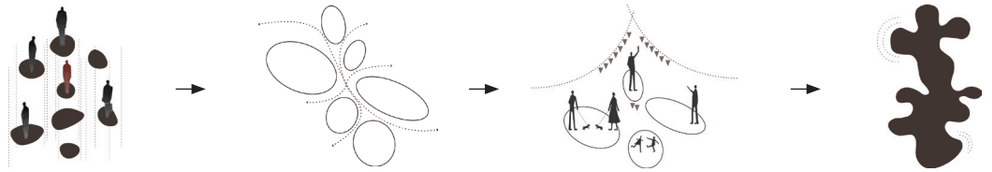
외부로부터 들어온 축, 공존과 공유를 가능하게 하다.

골목길 분위기



	A	B	C	D
출입구 수	4개	19개	19개	13개
임대 및 폐업 출입구 수	4개	8개	6개	3개
유효 출입구 수	4개	11개	13개	10개
이벤트 밀도	4e/c	11e/c	13e/c	10e/c

CONCEPT_공존 & 공유



단절 된 사람들
자신의 목소리만 내는 사람들
공존을 받아드리는 경험이 없었던 사람들

도시적 관점에서 설정된 곡선의 축들을
수직, 수평적으로 교차 & 연결 시킴으로서
자연스러운 만남의 공간을 조성

곡선의 축들이 이들을 인지하게 하고
만나게 해주며, 어울리게 해줌

그런 경험이 반복되었을 때
사회적 공존이 가능하지 않을까 기대해본다

방법 1 걷고 싶은 거리



포켓 광장 & 공원 / 다양한 선택권 / 예상치 못한 만남

방법 2 곡선의 축

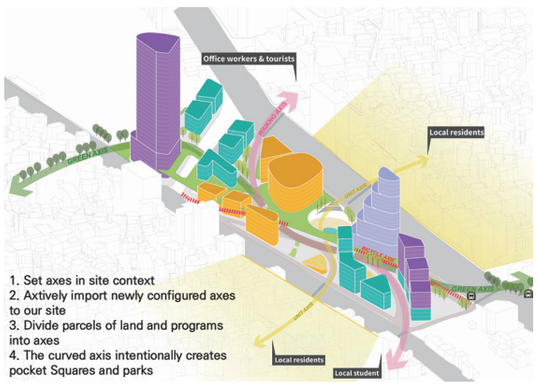


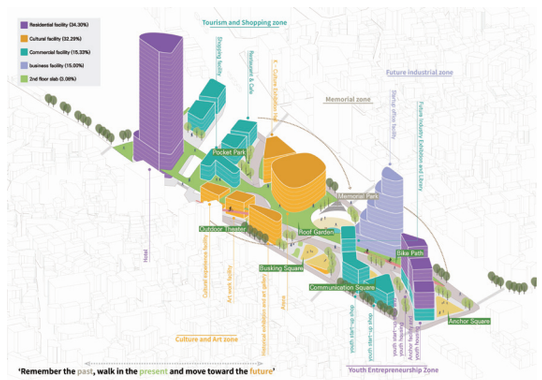
시선과 동선의 연결과 제한 / 지루하지 않는 공간 구성 / 자연스러운 동선의 흐름

방법 3 수평 레이어를 수직으로 쌓아서 공유 공간 (공용 공간)극대화



랜드스케이프 슬라브 / 테라스 플레이 / 공중 보행로





도시 스케일의 사이트를 거시적 관점에서 점진적으로 미시적 관점으로까지 분석하여 사이트에 끼치는 영향을 파악했고, 나아가 주변의 영향을 사이트로 끌어들여와 새로운 축을 설정함으로서 설계의 큰 틀을 잡았다.

공존 & 공유의 방법으로 다음과 같이 제안해보았다.
방법 1. 포켓 광장 & 공원, 다양한 선택권 보장. 예상치 못한 만남을 조성하여 걷고 싶은 거리를 만드는 것이다. 방법 2. 시선과 동선의 연결과 차단. 지루하지 않은 공간 구성, 자연스러운 동선의 흐름으로 곡선의 축을 생성한다. 방법 3. 랜드스케이프 슬라브, 테라스 플레이. 공중 보행로를 통해 수평 레이어를 수직으로 쌓아 공유 공간을 극대화한다.

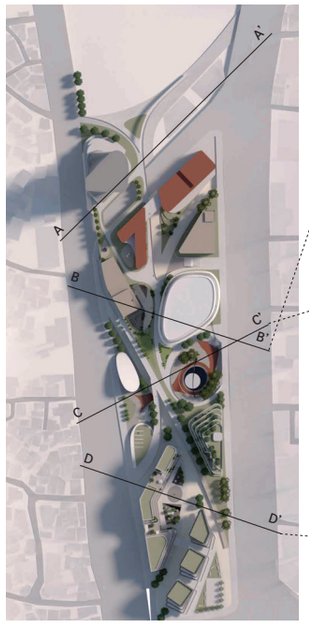
매스는 사이트 주변에 의한 축 설정을 먼저 한 뒤, 사이트로 새롭게 설정한 축을 적극적으로 받아드렸고, 축에 의해 대지와 프로그램을 구분한 뒤, 곡선의 축에 의해 인위적으로 포켓 공간과 공원을 조성하였다.

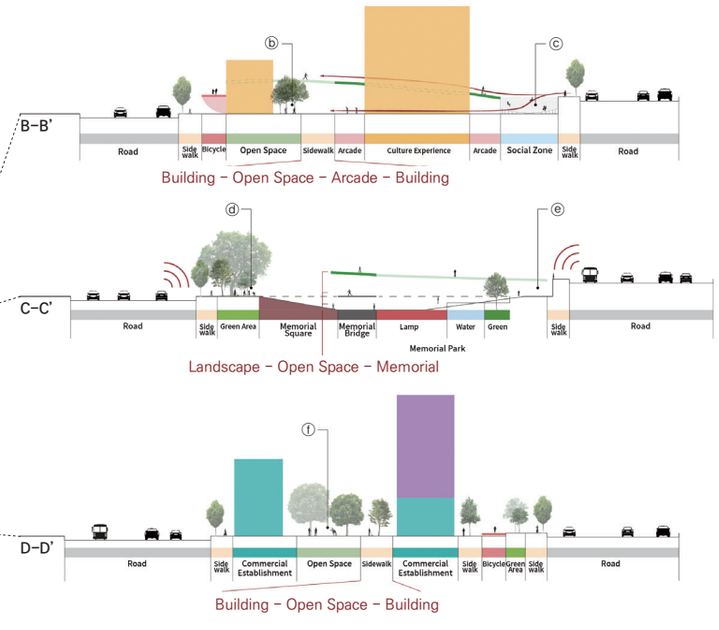
Co-exist with ( )

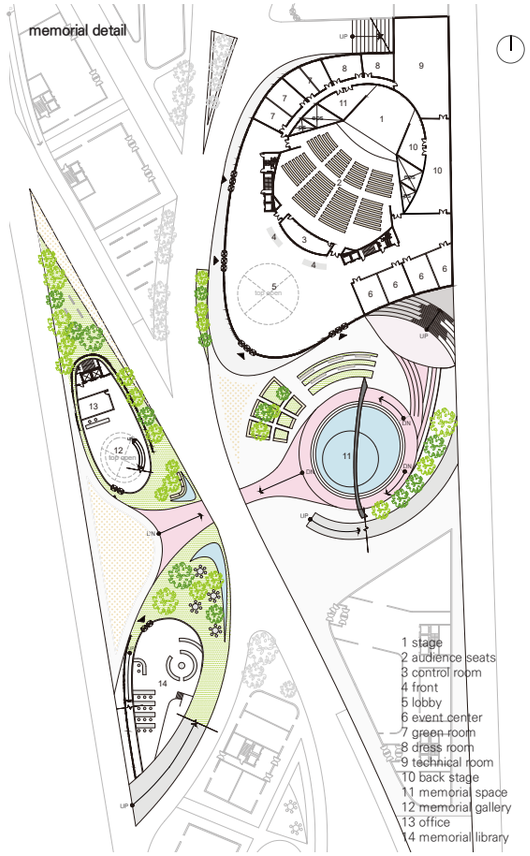
LEE SANG HUN
이상훈
lshun4696@gmail.com

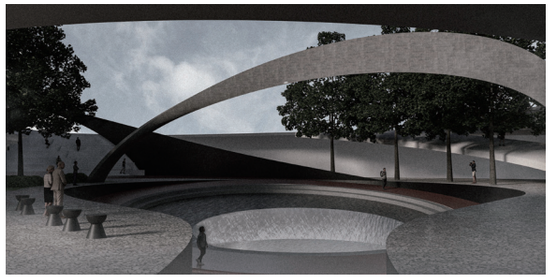
외부로부터 들어온 축, 공존과 공유를 가능하게 하다.





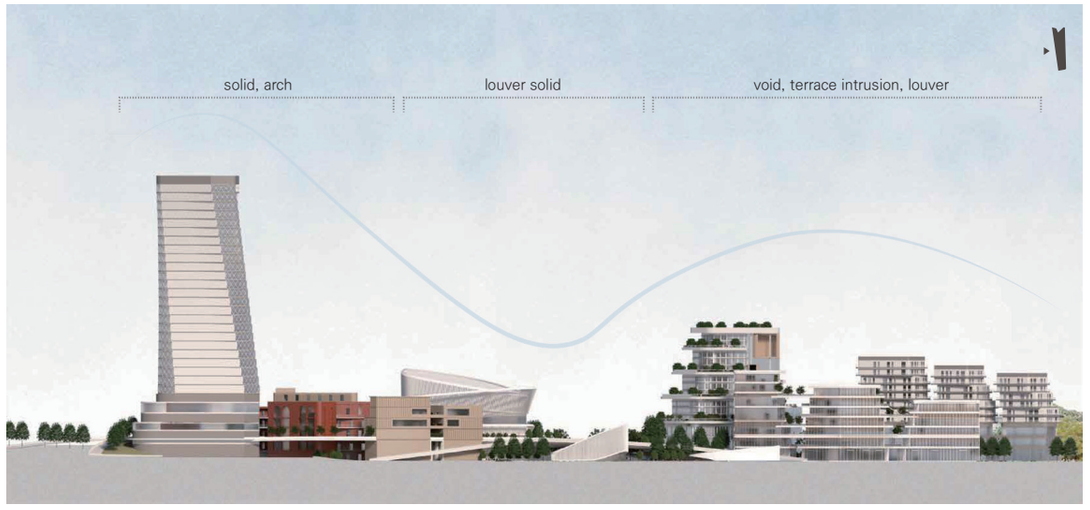












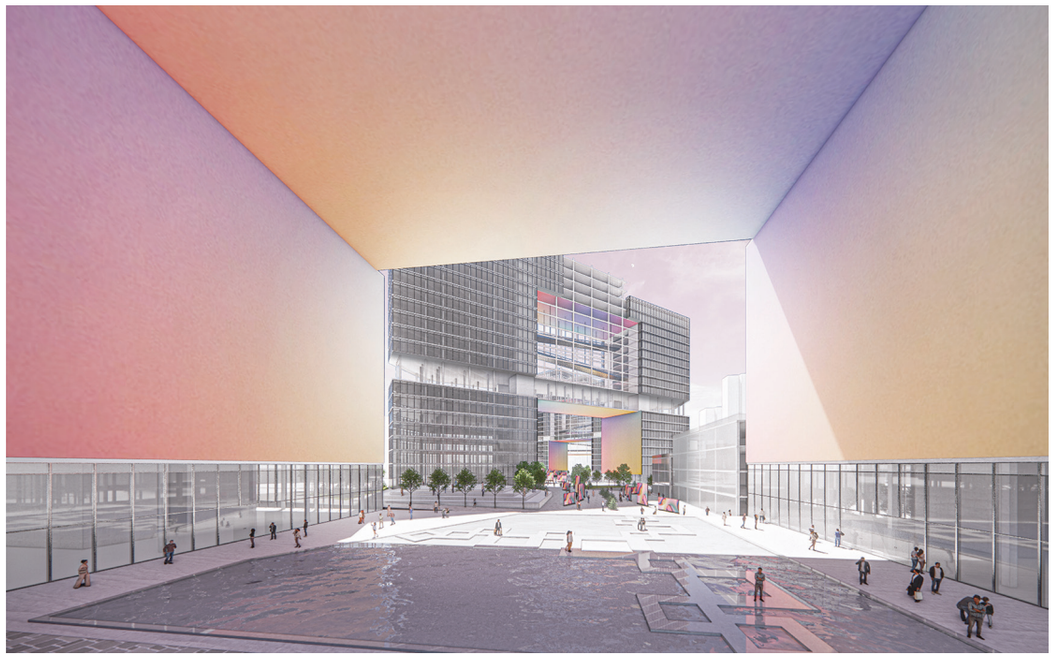
1층 레벨의 공간과 랜드 스케이프로 인해 조성된 2층 레벨의 공간을 걷고 싶은 거리로 조성하고 자연스럽게 연결 시켜 휴먼 스케일에서 접촉하는 지점을 최대화 시키고자 했다. 또한 테라스 플레이를 통해 층간의 연결을 강조하여 여러 층으로의 자연스러운 이동이 가능하도록 하였다.

단면에서도 이러한 공간 구성이 드러난다. 먼저 B-B'단면에서는 ⓑ 2층 슬라브의 보이드로 오픈스페이스가 수직적으로 연결되고, ⓒ 랜드스케이프형 슬라브 덕분에 동선 선택의 다양성이 증가하고 자연스러운 유입이 가능하다. C-C'단면에서는 ⓓ 차량 소음을 억제하기 위해 가로변에 관목을 심고 광장을 사이트 중앙쪽으로 열었고, ⓔ 차량 소음을 억제하기 위해 지대를 낮춰 공원을 조성했다. 마지막으로 D-D'단면에서는 ⓕ 닫힌 오픈스페이스를 조성하여 위요감을 형성하고 학생들과 청년들이 교류할 수 있는 공간을 만든다.

사이트 주변에 의해 발생한 축으로부터 블록들이 조성된다. 이 블록들은 조닝 또한 주변의 영향을 받아 나눠지게 되는데, 북으로부터 관광 및 문화공간 남으로부터 청년, 창업 공간으로 조닝된 로드는 자연스럽게 중앙의 메모리얼로 향하게 된다. 메모리얼은 각기 다른 성향의 서울역 인근의 사람들이 서로를 마주하게 해줄 것이다. 메모리얼은 가장 중앙에 광장과 미술관, 도서관, 공연장으로 조성되며, 각 공간들은 동선을 따라 연결되어 모든 공간을 이용할 수 있게 된다.

단절된 사람들, 자신의 목소리만 내는 사람들, 그리고 공존을 받아들여본 경험이 없는 사람들을 위해, 도시적 관점에서 설정된 곡선의 축들을 수직·수평적으로 교차하고 연결함으로써 자연스러운 만남의 공간을 조성하고자 했다. 이러한 곡선의 축들은 사람들로 하여금 서로를 인지하게 하고, 마주치게 하며, 어울리게 만든다. 이러한 경험이 반복된다면, 사회적 공존 또한 가능해지지 않을까 기대해본다.

LEE CHAN WON
이찬원
lcw3211@naver.com



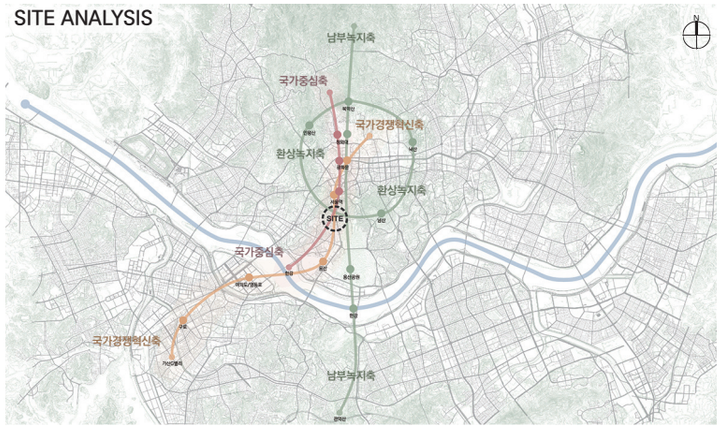
SURROUND MEDIA GATEWAY

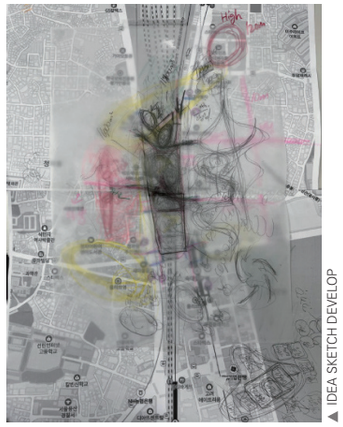
국가 중심축 위 보행자 중심의 미디어 특화 랜드마크 단지 계획

서울역은 서울을 처음 마주하는 장소로, 내외국인을 막론하고 유동 인구가 많은 지점이다. 이러한 입지적 특성을 고려해 국가를 상징할 수 있는 건축물과 프로그램을 기획하고, 남북으로 이어지는 국가 중심축을 강조하는 것을 핵심 개념으로 설정했다. 축을 따라 일렬로 배치한 게이트형 매스를 통해 시각적 연속성을 확보함과 동시에, 이를 하나의 상징적 장치로 삼아 관광객의 유입을 유도하고자 했다. 이후 일부 매스를 회전시켜 동·서측의 기존 보행 흐름과 자연스럽게 연결함으로써, 도시 맥락과의 연계성을 높였다. 동시에 서울시의 보행 중심 도시계획 가이드라인과 향후 신설될 보행로를 반영해 전체적인 공간 흐름을 조율했다. 특히, 스마트폰과 이어폰에 머물던 미디어 소비를 공공 보행 공간으로 확장함으로써, 미디어로 둘러싸인 새로운 감각적 보행 경험을 제안했다. 중심부에는 대규모 무대형 광장을 배치해 K-POP 등 대중문화 행사가 가능한 장을 마련했고, 이를 중심으로 미디어 산업 종사자를 위한 오피스와 상업시설을 구성해 상징성과 일상성이 공존하는 복합 문화 중심지를 조성했다.

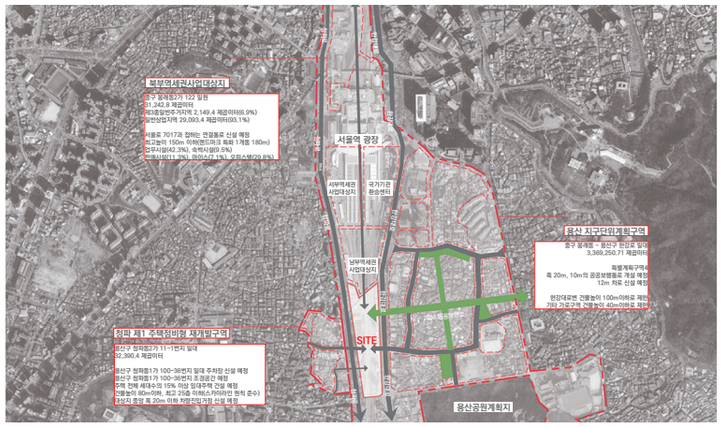


▲ IDEA SKETCH





▲ IDEA SKETCH DEVELOP



1. 다양한 성격의 유동인구

국가의 중심 공간인 서울역은 다양한 연령층의 사람들이 오고간다. 분만 아니라 공항철도가 연결되어 있어 다양한 문화권의 사람들이 방문한다.

사이트의 다양한 유동인구를 유도할 프로그램이 필요하다.



2. 남산이 보이는 스카이라인

동쪽의 한강대로변 건축물들의 스카이라인은 남산을 바라볼 수 있도록 계획되어 있다.

사이트에서 바라봤을 때 가장 좋은 경관 중 하나이다.

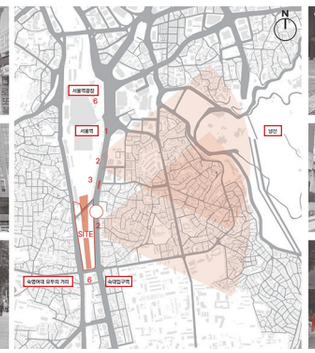


3. 대중교통 밀집지역

사이트 북동쪽엔 서울역 출입구가 위치하고 있고 사이트 남동쪽엔 숙대입구역 출구가 위치하고 있다. 분만 아니라 한강의 남쪽으로 향하는 버스의 정류장도 다수 위치하고 있다.

대중교통 이용객을 고려한 동선 계획이 필요하다.





4. 사이트 경사

사이트는 북쪽으로 갈 수록 경사가 높아진다.

수직 보행축을 계획할 때 경사로 인한 불편함을 최소화 할 방법이 필요하다.



5. 철도로 인한 좌, 우 동행 번거로움

현재 지화화 되지 못한 철로는 좌, 우 동행에 불편함을 초래한다.

반대편으로 넘어갈 수 있는 길이 있지만 보행친화적이지 못하다.



6. 사이트 남, 북 인구 밀집

사이트 북쪽은 주요 관광 거점으로 인해 높은 인구 밀집도를 보인다.
사이트 남쪽 역시 숙대입구역 사거리 상권과 더불어 높은 인구 밀집도를 보인다.

반면 사이트 좌우의 도로는 비교적 보행량이 적은 것을 알 수 있다.



이번 프로젝트는 처음으로 도시 단위 스케일을 다루는 과제였기에, 건축적 범위를 넘어선 폭넓은 사이트 분석이 요구되었다. 단순한 형태나 기능 배분보다, 도시 구조와 축의 맥락을 이해하는 것이 설계 방향성을 결정짓는 데 중요하다고 판단했다. 이를 위해 주변의 지구단위계획결정 조서, 서울생활권계획 등 도시 계획 자료를 집중적으로 검토했다. 도시 관련 전공 수업에서 다뤘던 축과 흐름, 생활권 구조에 대한 학습도 큰 도움이 되었고, 이론을 실무 감각으로 연결해보는 계기가 되었다.

분석의 핵심은 '축'에 대한 해석이었다. 경복궁에서 시작되는 국가 상징 축이 서울역을 지나며 남북으로 관통하고, 동서로는 지구단위계획에 따른 보행축이 형성되어 있었다. 이 두 축이 사이트 내부에서 교차하도록 유도하고, 그 지점을 중심 광장으로 계획해 상징성과 공공성을 동시에 담고자 했다. 보행 중심 도시라는 환경적 특성을 고려해, 광장은 단순한 통과 공간이 아닌 머무를 수 있는 열린 장소로 구성했다.

또한 서울역 남쪽이라는 입지는 도시의 관문으로서 강한 인상을 줄 수 있는 지점이었다. 외국인 방문이 많은 지역인 만큼, 시선 흐름과 도시적 인상을 고려해 상징적인 디자인을 구상했다. 구조적 축과 시선 축이 만나는 지점을 중심으로, 서울의 정체성과 도시 이미지를 응축하는 공간적 응답을 도출하고자 했다.

SURROUND MEDIA GATEWAY

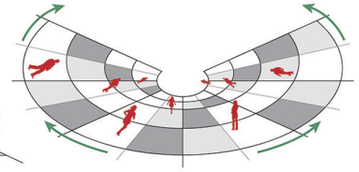
LEE CHAN WON
이찬원

lcw3211@naver.com

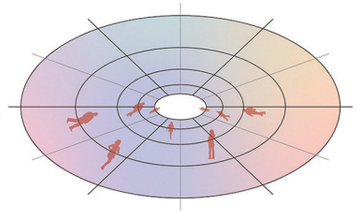
국가 중심축 위 보행자 중심의 미디어 특화 랜드마크 단지 계획



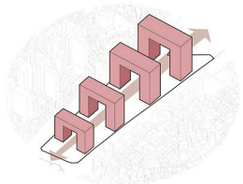
1. 평소의 보행 : 개인에게 국한된 미디어 경험



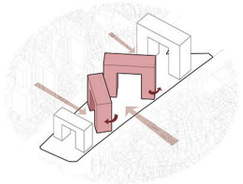
2. 미디어의 공간화에 따른 색다른 보행



3. 서라운드 시청각 미디어 보행축 형성



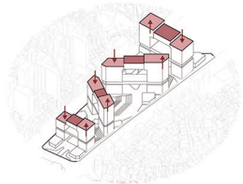
1. 수직축을 강조하는 게이트형 매스



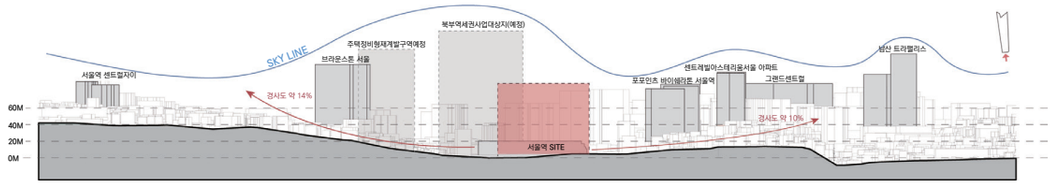
2. 매스를 회전하여 동, 서 유동인구 유입

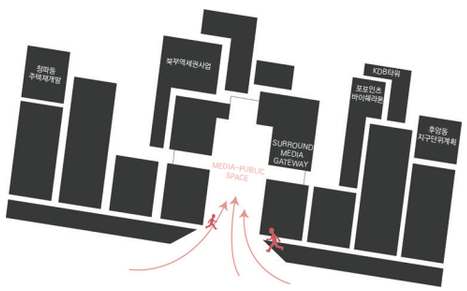


3. 공연형 광장화 및 조경과 상업시설 배치



4. 프로그램을 고려한 매스 변화





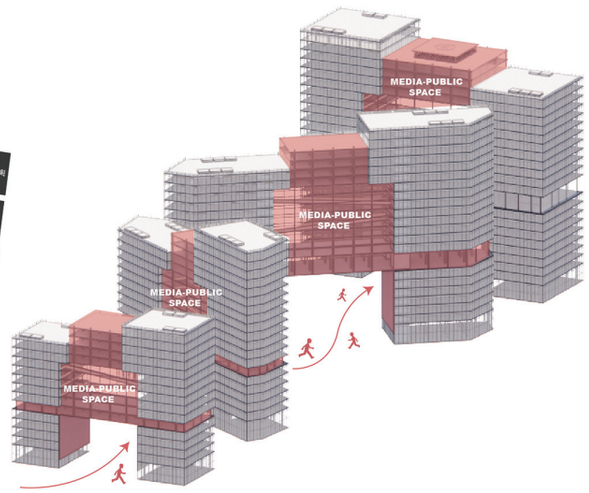
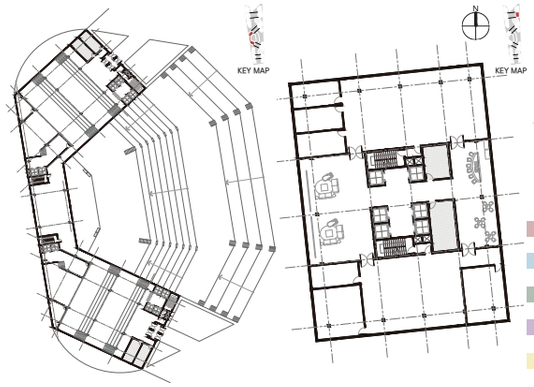


FIGURE MAP은
도시의 퍼블릭한 공간의 쓰임을 한눈에 보여준다.

평면에서 나타나는 해당 개념을 입면에도 도입하였다.

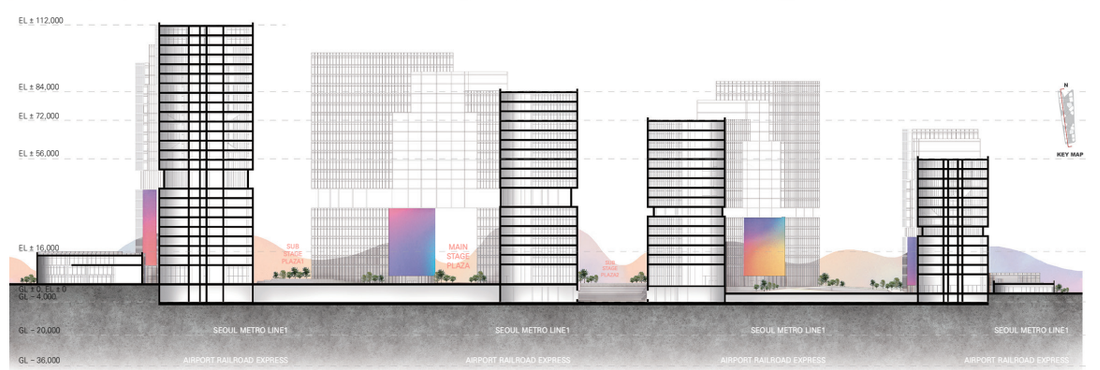
모든 보행자들은 미디어 스페이스를
위요감있게 느낄 수 있다.



HALL : 1F ~ B1

OFFICE : 2F ~ 9F





컨셉 및 매스 디자인

중간 마감까지는 뚜렷한 컨셉 없이 사이트를 축에 따라 분할하고, 기능에 따라 매스를 단순히 나열하는 수준에 머물렀다. 그러나 교수님의 “과감해지라”는 피드백을 계기로, 초기 사이트를 마주했을 때 떠올렸던 ‘게이트형 매스’ 아이디어를 본격적으로 시도해보기로 했다. 궁궐의 문이 일렬로 배치되고 그 사이를 통과하는 경험에서 착안해, 매스를 일렬로 배치하고 그 사이를 관통하는 보행 공간을 구성했다. 매스 자체가 강한 상징성을 가지며 하나의 컨셉으로 작동했기 때문에, 매스와 컨셉은 동시에 구상되었다. 초기에는 매스의 높이가 상당해 휴먼스케일에 적절하지 않았지만, 용적률 확보와 스카이라인 유지를 위해 높이를 유지해야 했고, 이에 대한 해법으로 매스 중앙을 연결해 시각적 분절을 시도했다. 이로 인해 보행자가 체감하는 건축물의 높이는 절반 수준으로 조정되었고, 미디어 파사드가 터널처럼 연장되는 공간감을 더욱 자연스럽게 구현할 수 있었다. 서울역 인근이라는 입지 특성상 외국인 방문이 잦은 지역이라는 점을 고려해, 미디어 파사드를 기반으로 대한민국 미디어 산업의 상징지를 만들고자 하는 프로그램도 함께 도출되었다. 나아가 상층부와 저층부를 분리해 복합적인 프로그램 수용이 가능하도록 구성했고, 무엇보다 직관에 의존해 설계해 나간 과정 자체에서 개인적인 즐거움과 몰입을 경험할 수 있었다.

평면 구성

도시 단위의 프로젝트였기 때문에 평면 구성 자체를 세부적으로 다루기보다는, 고층 건물이 많다는 점에 집중하여 코어의 위치를 설정하는 데 많은 시간을 들였다. 이 과정에서 실제 준공된 국내외 다양한 빌딩들의 평면도를 폭넓게 참고했으며, 특히 ‘분당두산타워’는 매우 유용한 레퍼런스가 되어 큰 도움이 되었다. 단순히 코어의 위치만이 아니라, 매스의 규모에 따른 코어의 면적, 엘리베이터의 위치, 피난 계단의 수, 그리고 수직 동선의 효율성 등에 대해 집중적으로 스터디를 진행했다.

프로그램 계획

이 프로젝트에서 핵심적으로 다룬 공간은 사이트 중앙의 공연장이었다. 전체를 미디어 산업 중심지로 설정한 만큼, 공연장의 역할과 구성이 설계의 중심이 되었다. 공연장 평면은 프로젝트의 설득력을 좌우할 수 있는 요소라 판단되어, 지하 연계, 내부·외부 경계의 흐림, 대중에게 열린 구성 등을 중점적으로 다루었다. 부족한 점도 있었지만 결과적으로 평면 구성은 만족스러웠고, 마스터플랜에서도 공연장이 중심 공간으로 잘 드러난다. 사이트를 가로지르는 수직 보행축 역시 광장과 자연스럽게 어우러져 단순한 연결을 넘어 공간 흐름을 형성해주었다.

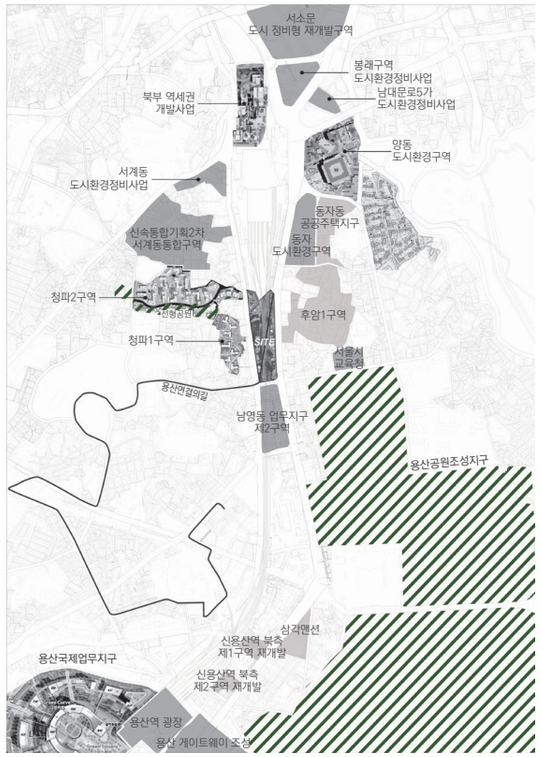
HYUN SEUNG HYUK
현승혁
hsh05345@naver.com

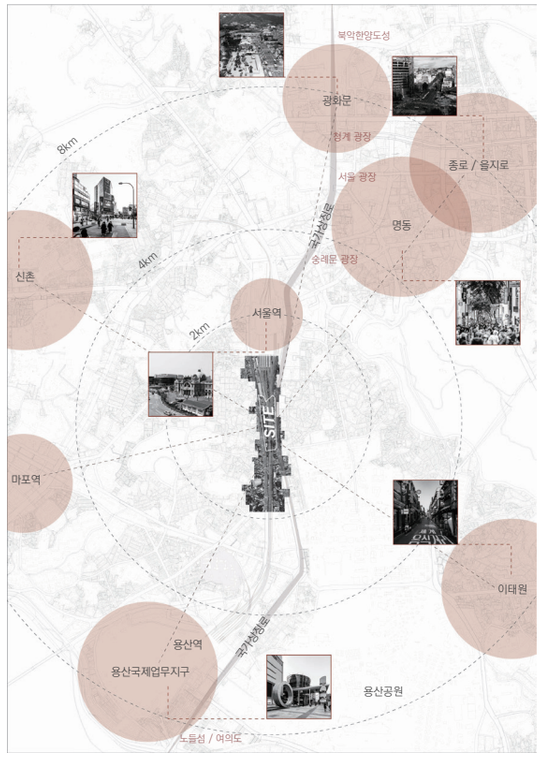


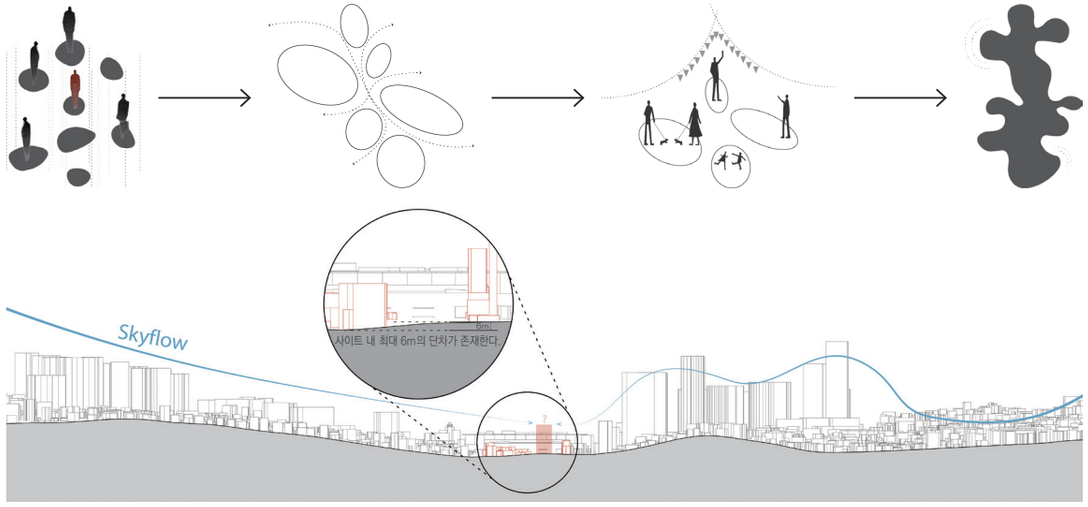
Flowground : United by Memory

단절된 개인들이 하나의 소속감을 갖는 장소

곡선의 축을 따라 수직 · 수평으로 교차되는 공간은 단절된 도시와 사람들을 자연스럽게 연결하며 다양한 이들이 어울려 살아가는 사회적 공존의 장을 형성한다. 흐름 속 만남이 반복될 때, 도시는 다시 활력을 되찾는다. 인근 국가상징로에는 산업화 시대 서울역 일대에서 노동하며 삶을 일궈낸 이들을 기리는 메모리얼 파크를 조성하여 우리나라의 경제적 성장과 그 이면의 희생을 함께 기억하고자 한다.



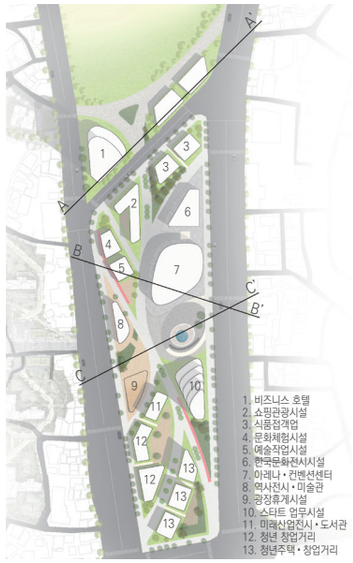




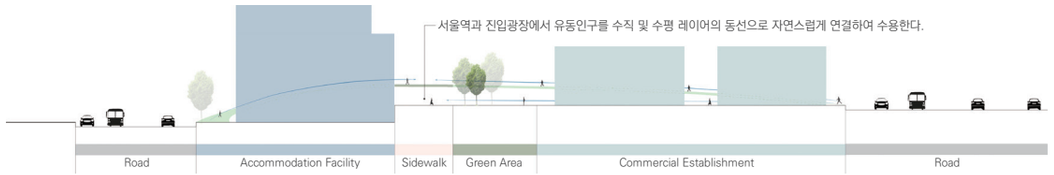
사이트는 오픈 스페이스의 부재, 시각적·기능적·사회적 단절, 보행자에게 불친절한 동선 체계, 계획되지 않은 난개발식 건축물 등 다양한 문제를 안고 있었다. 이에 거시적·미시적·미래적 관점에서 사이트를 분석하고, 주변에서 진행 중이거나 계획된 개발사업들을 조사하였다. 각 부지에서 어떤 용도와 방식으로 개발이 이루어지고 있는지를 확인하고, 도시 구조와 흐름, 특히 녹지축에 발생하는 변화까지 함께 분석하였다. 이러한 정보를 바탕`으로 주변 맥락과의 연계성을 고려한 설계 방향을 수립하였으며, 변화하는 도시 환경 속에서도 조화롭고 지속 가능한 공간이 되도록 계획에 반영하였다. 또한 사이트 내 건물 높이를 도시의 스카이라인에 자연스럽게 녹여내기 위해 단면도를 활용하여 주변 스카이라인을 분석하고, 이를 기준으로 건축물의 높이를 조정함으로써 전체 도시 경관과의 조화로운 형태를 도모하였다. 서울역 일대는 교통의 중심지이자 산업화 시기 국가 경제 재건의 주요 관문으로, 많은 노동자와 이주민들이 모여들었던 역사적 장소이다. 특히 이곳은 대한민국의 산업화를 이끈 수많은 노동자들이 일하거나 삶의 터전을 마련했던 지역으로, 경제적 번영과 그에 따른 희생을 함께 조명할 수 있는 현대적 의미의 장소로 재해석될 수 있다. 이에 따라 산업화 시대 노동자들의 헌신을 기념하고 기억하는 공간으로서, 도시적 맥락과 시대정신이 반영된 기념공원 조성을 제안하였다.

Flowground : United by Memory

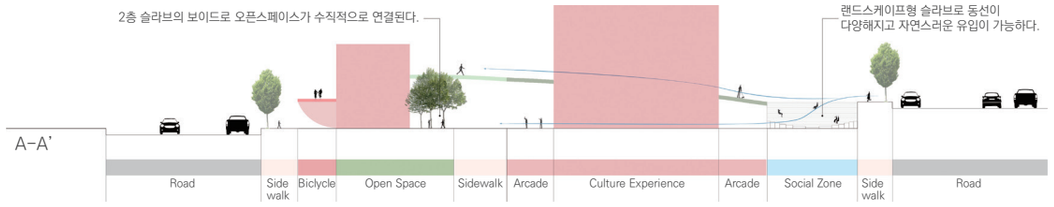
HYUN SEUNG HYUK
현승혁



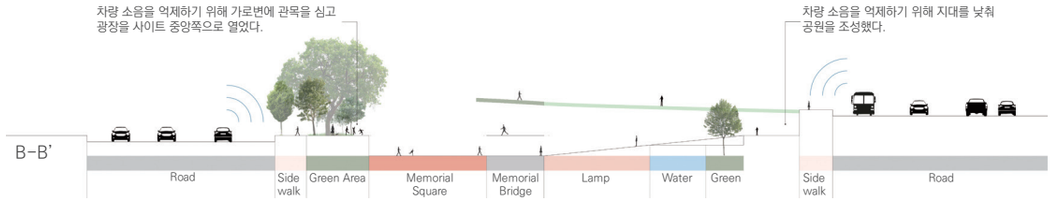




Building – Green Area – Building



Building – Open Space – Arcade – Building



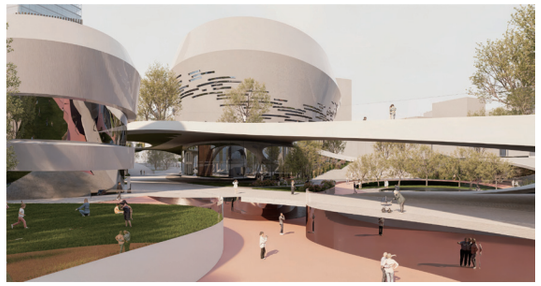
Landscape – Open Space – Memorial

전체적인 마스터플랜에서는 세 개의 S자형 축을 중심으로 공간 구조를 설정하였다. 먼저, 업무지구와 숙명여대 거리를 연결하는 주요 S자 축을 중심축으로 설정하고, 향후 개발 예정인 녹지축들과 연계하는 또 다른 녹지 기반의 S자 축을 메인 축으로 계획하였다. 이 두 축은 기능과 상징성 측면에서 각각 다른 역할을 수행하며, 그 사이에는 지역 주민들의 일상적인 보행 흐름을 고려한 제3의 S자 축을 추가하여 전체 공간이 다층적으로 연결되도록 구성하였다. 각 축은 단순한 이동 경로를 넘어 성격과 분위기를 반영하는 공간적 장치로 작동하며, 서로의 흐름을 자연스럽게 전환하도록 조율되었다. 사이트 북쪽에는 서울역이 인접해 있어 외국인 관광객과 방문객의 유입이 많다는 지역적 특성을 고려하여 호텔을 배치하였다. S자 축과 직선 축이 교차하는 결절점에는 도시의 상징성과 개방성을 담기 위해 메모리얼 파크와 열린 광장을 중심으로 아레나, 박물관, 미술관, 공방시설 등의 문화 프로그램을 집중 배치하였다. 남쪽은 '열정도'와 산책로가 인접해 있어, 외부 흐름과의 연계를 강화하기 위해 청년창업거리를 콘셉트로 한 상업시설을 배치하고, 상부에는 숙명여대 학생들과 청년층을 위한 주거시설을 계획하였다. 동쪽은 업무지구와 인접한 점을 고려하여 스타트업 중심의 업무시설을 배치하고, 이는 청년창업거리와 연계되어 창업 생태계를 입체적으로 지원하는 구조로 작동하도록 하였다.

STUDIO 7
Final Design
Prof. Kim Jaehyun

hsh05345@naver.com

단절된 개인들이 하나의 소속감을 갖는 장소

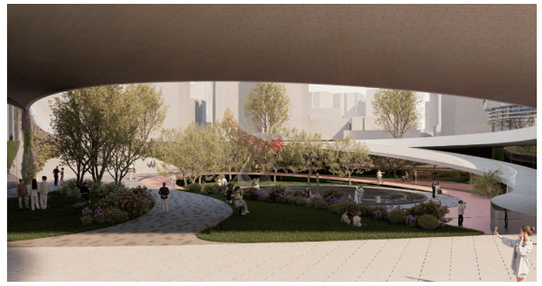


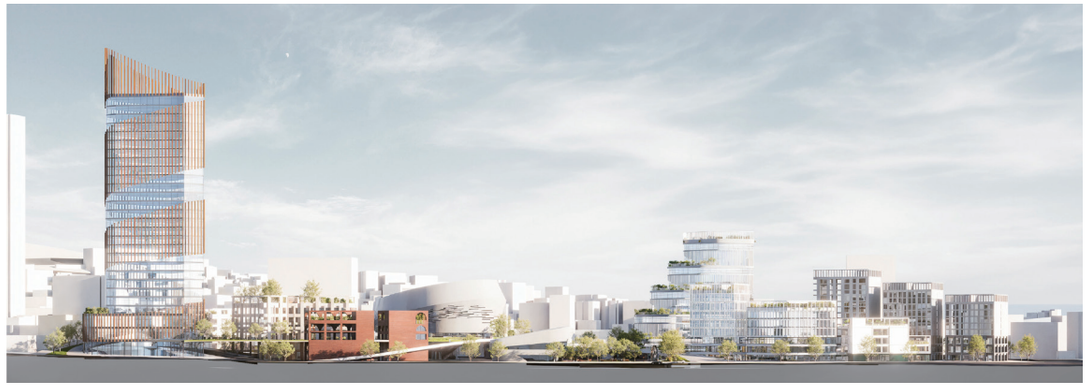










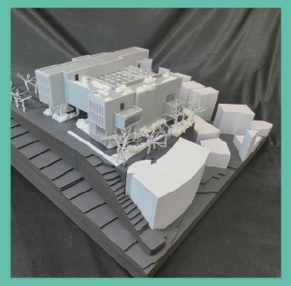


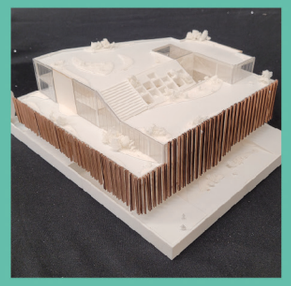
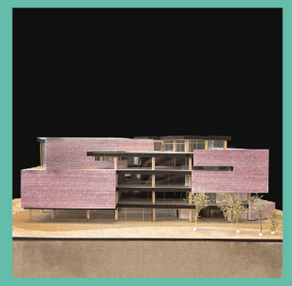
전체적인 도시 스카이라인과 조화를 이루도록 건물 높이를 계획하고, 입면도를 통해 그 흐름을 시각적으로 표현하였다. 재료와 질감은 공간의 성격에 따라 대비와 조화를 이루도록 설계하였다. 남쪽 청년사업거리는 푸른 계열의 현대적 재료를 사용하여 젊고 역동적인 분위기를 강조하고, 북쪽 문화시설군은 따뜻한 색조의 전통 재료를 적용해 문화적 깊이와 역사성을 드러냈다. 청년창업거리는 통일감 있는 재질과 색감으로 현대적인 분위기를 조성하고, 사람 중심의 공간임을 강조하기 위해 휴먼 스케일을 중시하였다. 아이레벨 시점에서 시각적 구성을 진행하고, 루버 패턴을 활용한 입면 디자인으로 일관성과 통일된 인상을 제공하였다. 가로수의 연속적 배치는 공간 간 연결감을 강화하며, 주거와 창업공간은 재료의 분절을 통해 성격 차이를 표현하였다. 공간 흐름은 축과 길의 연결을 중심으로 자연스럽게 이어지도록 구성하였다. 메모리얼 파크는 외부 소음을 차단하고 고요한 분위기를 조성하기 위해 지표면보다 한 층 낮게 설계되었으며, 중심에는 사색을 유도하는 타원형 수공간과 상징적 조형물을 배치하였다. 수공간을 감싸는 붉은 조명 램프와 반사 재질의 LED 벽화는 상징적 분위기와 기억의 이미지를 강조한다. 이 공간은 포켓공원들과 유기적으로 연결되며, 지하로 이어지는 붉은 길과 램프를 통해 입체적인 흐름을 유도하였다. 문화거리는 따뜻한 색감과 정형적인 그리드 입면으로 구성되어 해질녘 시간대의 감성적 분위기를 더욱 부각시켰다.

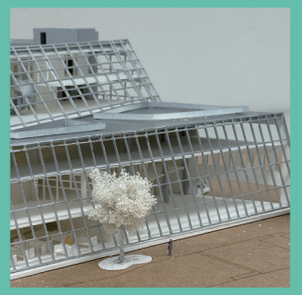
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

studio

5



지도교수

김동현

신윤정

차용욱

이 재

실시설계

한남동은 자연과 도시, 전통과 현대가 공존하는 장소로, 역사적 정자 문화에서부터 한남대교를 통한 도시 발전, 그리고 현재의 다문화적 공간 정체성까지 다층적 맥락을 지니고 있다. 대사관, 이슬람 사원, 소규모 문화시설 등이 혼재된 이 지역은 서울에서 도시 경계와 중심이 모호해지는 대표적 사례이며, 이러한 특성은 건축적 해석의 중요한 단서를 제공한다. 본 스튜디오는 한남동 공영주차장 부지에 도서관을 설계하며, 단순한 지식 공간을 넘어 지역의 기억과 문화, 공동체 활동을 담는 창의적 공유 플랫폼을 목표로 한다. 전통과 현대, 지역성과 개방성을 통합한 건축을 통해 장소성을 반영하고, 도시적 흐름과 조응하는 맥락적 설계를 추구한다. 전반기에는 대지 분석과 개념 설계를 바탕으로 도서관 디자인을 완성하고, 후반기에는 무장애 설계, 피난 계획, 주차 계획, 관련 법규를 반영한 허가용 설계도서 세트를 작성한다.

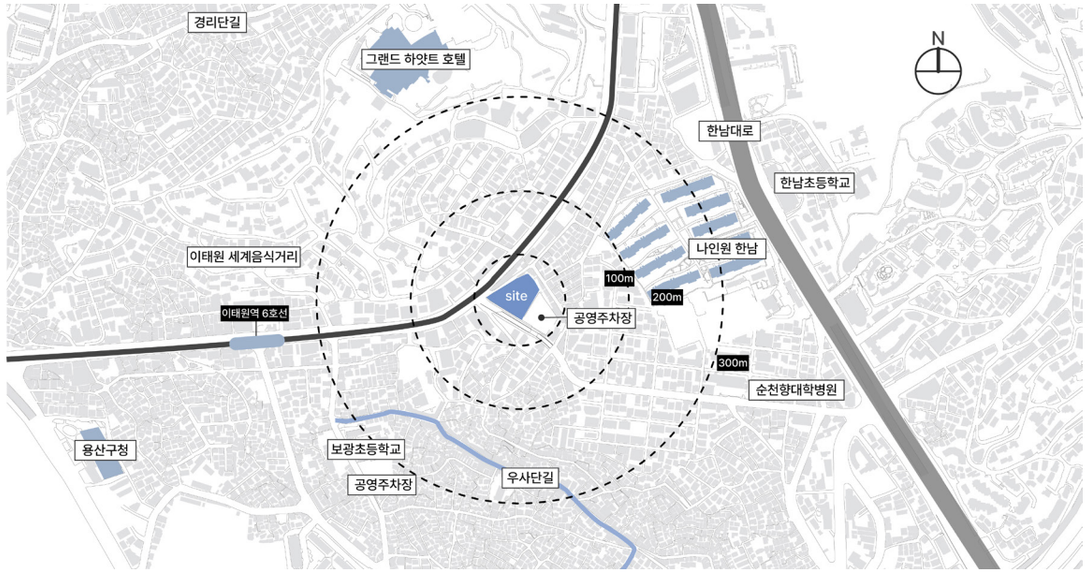
PARK JAE MIN
박재민
paakjam@gmail.com



LIBRARY URBANISM

Serendipitous Encounters Along the Aisles

이 도서관의 설계는 이태원의 도시성과 다층적인 문화적 맥락에서 출발한다. 사이트의 주요 요소인 골목길을 건물 내부로 끌어들여, 이태원 일대의 공간 경험–좁은 골목을 걷고 계단을 오르내리는–을 도서관 안에서도 이어가고자 했다. 방문자는 내부를 거닐며 크고 작은 방을 마주하고, 건물 속 도시를 탐험하듯 공간과 개인적인 관계를 맺게 된다. 박스 안 박스로 배치된 다양한 프로그램과 서가들은 서로 충돌하며 창발을 유도하고 그 사이사이에는 개개인의 삶의 방식에 따라 활용될 수 있는 여백이 열린다. 도서관은 더 이상 조용하기만한 공간에 머물지 않고 서로 다른 사람들이 머물고 섞이며 함께 시간을 보내는 도시의 거실이자, 공유의 장소로 기능한다.



PROGRAM PROPOSAL

urbanity(f1)
AGORA
KIDS LIBRARY
CITY ARCHIVE
PUBLIC WRITING

+

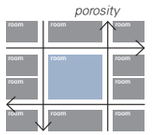
serendipity(f2)
LP–LISTENING ROOM
RENTABLE GALLERY
FLEA MARKET
POP–UP GALLERY

+

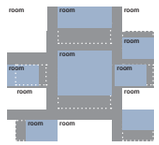
diversity(f3)
INDEPENDANT FILM THEATER
MULTICULTURAL LIBRARY
LANGUAGE EXCHANGE
MULTICULTURAL FORRUM



DESIGN STRATEGY – PLANAR
urbanity + serendipity + diversity

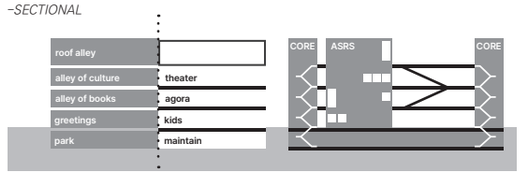


Linear corridors with fixed rooms

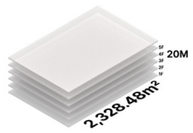


Alley–like sequences and interwoven programs

–SECTIONAL

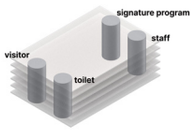


STEP 01



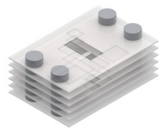
건축 가능 최대 매스

STEP 02



보행동선을 고려한 두개의 수직동선코어와 기능코어

STEP 03



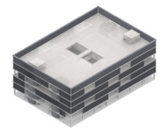
층간 소통을 위한 중앙부 보이드 삽입

STEP 04



도시와 소통하기 위한 테라스 삽입

STEP 05



도서관 속 도시성

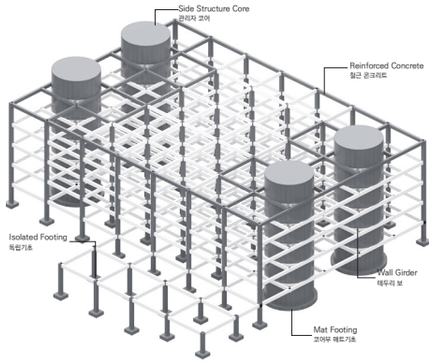
건물의 일반적인 조닝 방식은 유사한 성격의 프로그램을 하나로 묶어 평면을 구성함으로써 효율성과 편의성을 높이는 데 초점을 둔다. 그러나 이러한 방식은 공간의 구성이 한눈에 드러나 이용자에게 단조롭고 예측 가능한 경험만을 제공한다는 한계가 있다. 이에 본 도서관은 전체적으로 성격이 비슷한 프로그램을 하나의 구획으로 묶되, 각 구획 안에 이질적인 프로그램을 소규모로 삽입하는 방식을 제안한다. 이를 통해 효율성과 편의성을 유지하면서도, 이용자가 하나의 공간 안에서 예상치 못한 기능과 상황을 마주하며 다층적인 경험을 얻을 수 있다.

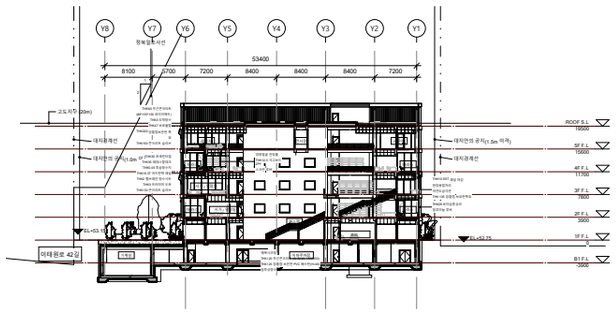
또한 기존의 선형적이고 경직된 방–복도식 구조도 다음 공간을 쉽게 예측하게 만들어 공간의 깊이를 제한할 수 있으므로, 본 도서관에서는 벽을 밀고 당기며 부분적으로 그리드를 벗어나 공간을 조정해 조닝의 경계가 흐려지는 지점을 만들었다. 이를 통해 이용자는 골목길을 거닐다 작은 공간을 발견하는 듯한 경험을 하게 된다.

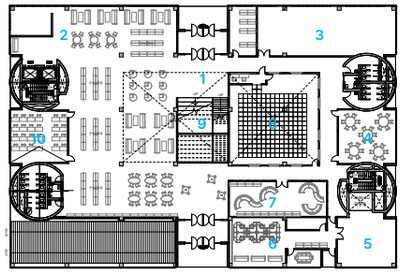
단면 계획은 수직으로 삽입된 또 하나의 '건물'처럼 작동한다. 네 개의 원형 모티프 코어 중 하나에는 이태원의 다문화성과 다양성을 담을 수 있는 특별 프로그램이 배치되며, 코어를 측면에 배치해 중앙에는 자연스러운 이동 동선이 형성된다. 이를 따라 중앙 보이드에 계획된 계단은 이동뿐 아니라 앉아 책을 읽거나 대화를 나누고, 건물 전체를 조망할 수 있는 공간으로 기능한다.

STUDIO 5
Intergrated Design
Prof. Cha Yongwook

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

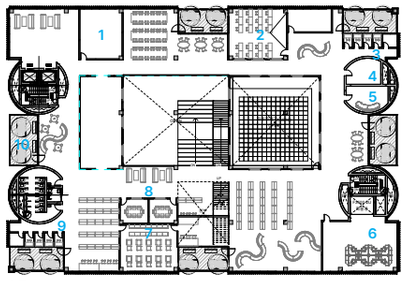






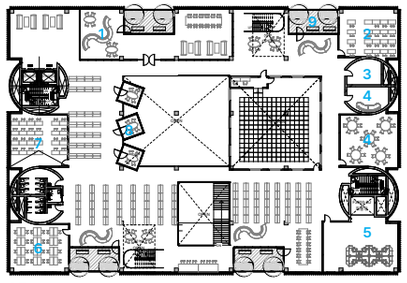
1F

1. Lobby
2. Cafeteria
3. Rentable Gallery
4. Kids Culture Program
5. Logistics
6. Office
7. Kids Library
8. ASRS
9. Bookstep
10. Multipurpose Class



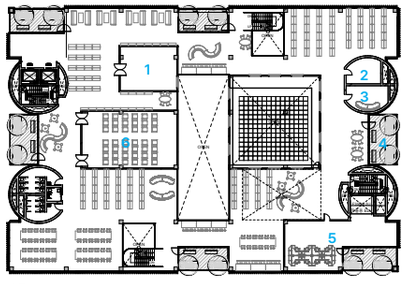
2F

1. Goods Shop
2. Multipurpose Class
3. Private Reading Room
4. Focus Room
5. Mini Cinema Room
6. Office
7. LP-Listening Room
8. Study Room
9. Private Reading Room



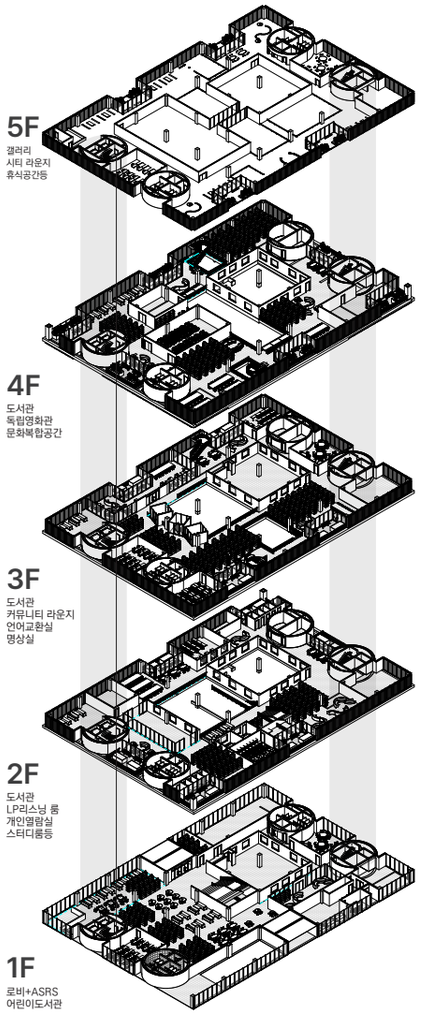
3F

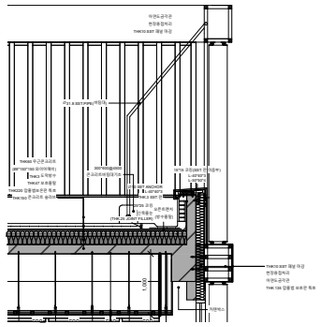
1. Community Lounge
2. Multipurpose Room
3. Focus Room
4. Meditation Room
5. Office
6. Language Exchange
7. Multipurpose Room
8. Study Room
9. Terrace
10. ASRS

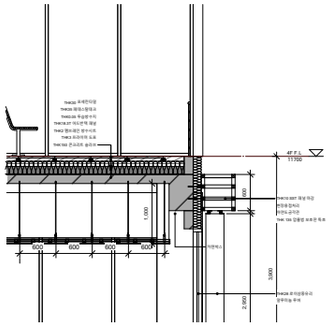


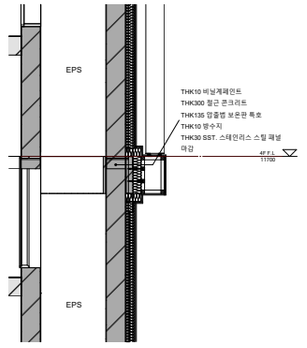
4F

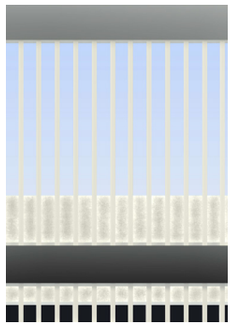
1. Storage
2. Focus Room
3. Listening Room
4. Terrace
5. Office
6. Independant Cinema



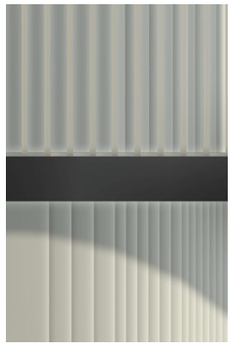














건물은 철근콘크리트 구조로 계획되었으며, 확장형 주차 대수를 충족하기 위해 8,400mm 그리드로 구획되었다. 대상지는 남산 일대 이태원으로, 고도제한 20m 규제를 받는 지역이다. 이에 따라 용적률을 최대한 확보하기 위해 5개 층으로 계획하였고, 층고는 4,000mm 이내로 제한되었다. 실제로는 보 하부 설비 공간을 고려하면 그보다 더 낮아질 수밖에 없었다.

이러한 고도제한은 건물을 수평적으로 확장시키며 전체적인 비례를 흐트러뜨렸고, 이에 대한 대응이 외관 디자인의 핵심 과제가 되었다.

법 조항 검토 결과, 난간은 벽면적의 절반 이상을 개방하고 구조와 분리된 의장적 구조물일 경우 높이 제한에서 제외된다는 점을 확인하였다. 이에 따라 옥상 파라펫 상부에 루버 형태의 난간을 계획했으며, 이는 파사드 디자인과 연계되어 건물이 실제보다 높은 6층 규모로 인식되도록 하여 비례감을 유지하였다.

평면은 측면의 네 개 코어를 중심으로 구성되었으며, EPS·TPS·엘리베이터·계단·화장실 등 기능적 요소를 집약시켜 중앙 공간이 유연하게 프로그램을 수용할 수 있도록 했다. 또한 피난계획에 따른 50m 이내 동선 제한은 중앙 보이드를 활용해 해결하였다.

건물의 수직적 조닝은 저층부에 어린이 도서관과 같은 친화적 프로그램을 배치하고, 상층부로 갈수록 전시 공간 등 목적성이 강한 프로그램으로 구성되었다. 기본적으로는 하부에서 상부로 갈수록 공공성에서 사적 성격으로 전환되는 public to private의 질서를 따른다.

그러나 본 도서관은 프로그램 간의 충돌을 통해 창의적 상황을 유도하고자 하였기에, 서고를 단일한 층에 한정하지 않고 여러 프로그램 사이에 분산 배치하였다. 동시에 4개 층에 걸쳐 설치된 ASRS 서고는 도서의 입·반출을 효율적으로 처리하며 도서관의 기능적 요구를 충족한다.

이 시스템은 서고 본연의 역할을 수행하는 동시에, 유리창을 통해 방문객에게 공개되어 도서관의 상징적 장치로 작동한다.

외관은 다수의 테라스를 통해 구성되었으며, 이 공간들은 방문객들의 필요에 맞게 다양한 방식으로 활용될 수 있을 뿐 아니라 도시와 도서관이 교류하는 매개체로 기능한다. 루버를 지지하는 수평구조는 슬라브에서 돌출시켜 지지하도록 계획하였으며, 이는 수평적이고 정제된 인상을 주는 동시에 테라스의 보이드 공간을 강조하고 실내로 유입되는 직사광선을 조절한다. 원형 코어는 스테인리스 스틸 패널로 마감하여 곡면이 가진 미학적 특성을 최대한 살리고자 하였다.



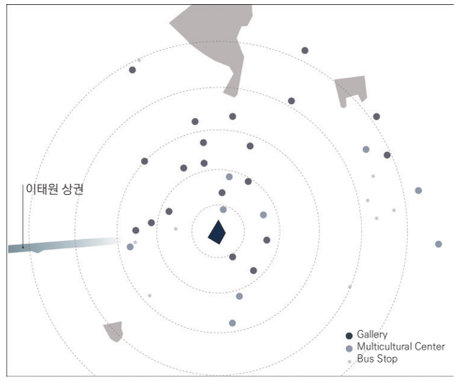
Compartmentalized Flexibility

서로 다른 공간을 소비하는 방식이 도서관을 통해서 결합된다.

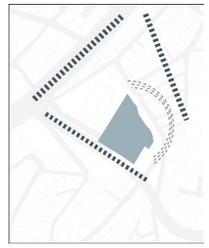
프로젝트의 출발점은 '과거 도서관에서 사람들의 발길이 끊긴 이유'에 대한 고찰에서 시작되었다. 도서관 신축에 앞서, 오늘날 우리 사회에서 도서관이라는 공간이 어떤 방식으로 기능하고 있는지를 먼저 살펴볼 필요가 있었다. 여기서 말하는 과거의 도서관은 종이책을 기반으로 한, 일명 '느린 점유의 공간'이다. 이 공간은 정적이고 사적인 성격을 지니며, 방문자들은 조용한 분위기 속에서 혼자 책을 읽고 사색하는 방식으로 공간을 소비한다. 하지만 이와는 달리, 도서관이 위치한 한남동과 인접한 이태원 일대는 20~30대, 즉 MZ세대를 중심으로 공간 소비 방식이 크게 달라지고 있다. 이들은 보다 능동적이고 역동적인 성향을 지니며, 공간을 빠르게 점유하고 소비하는 경향이 강하다. 특히 이 지역의 상업 거리에는 갤러리와 다양한 예술업종이 밀집해 있으며, 소비자들은 주기적인 변화와 새로운 경험, 재미를 추구하는 방식으로 공간을 이용한다. 이를 '빠른 점유의 공간'이라 부를 수 있다. 이러한 변화 속에서 도서관도 더 이상 과거의 방식에 머물러서는 안 된다. 느린 점유와 빠른 점유, 두 가지 상반된 소비 형태는 도서관 내부에서도 함께 공존할 수 있다고 생각한다. 이에 따라 본 프로젝트에서는 정적인 도서관 매스 안에 1층부터 5층까지 이어지는 하나의 역동적인 동선을 삽입하였다. 이 동선을 따라 관람, 전시, 팝업 등의 다양한 프로그램이 끊임없이 펼쳐지며, 기존 도서관의 조용한 분위기 속에 활기와 흐름을 더하는 공간이 되기를 기대한다.

junwoo7568@naver.com

서로 다른 공간을 소비하는 방식이 도서관을 통해서 결합된다.

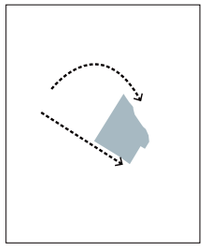


〈 조망 〉



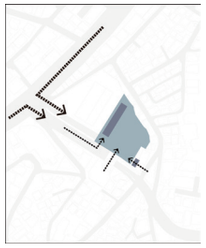
이태원로와 한남대로, 대사관로를 지나는 세개의 축이 사이트 주변을 지나며 동쪽과 남쪽으로의 조망이 가장 뛰어남.

〈 대지 레벨차 〉

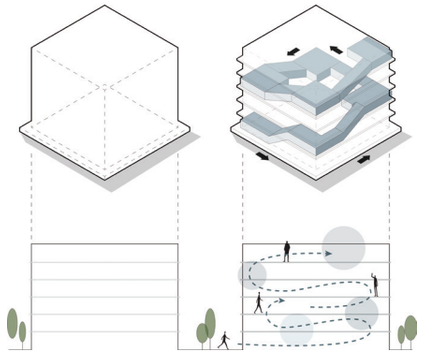


대상지 북쪽을 지나는 이태원로 42길부터 대사관로 5길까지 경사도가 점점 낮아지는 형태를 띄며 대지레벨 차이가 크다.

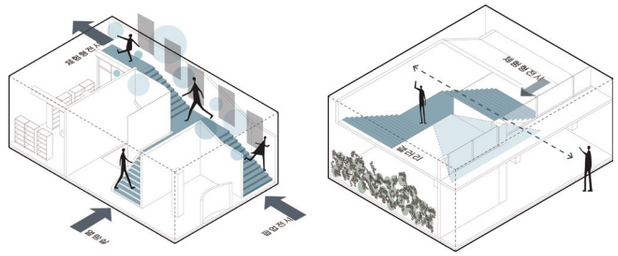
〈 동선 〉



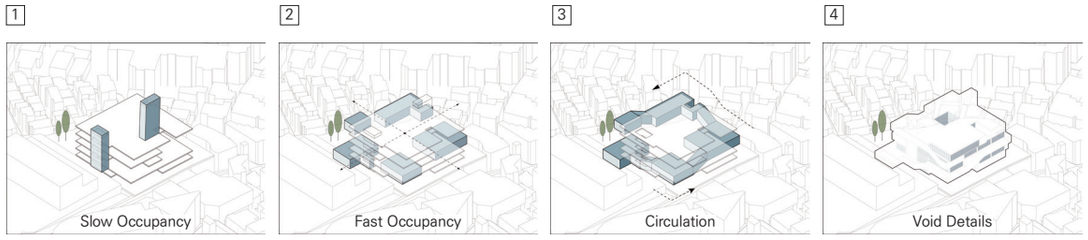
이태원로를 통한 사람들의 접근과 동남쪽에서 계단과 ELEV를 통한 접근, 남서쪽에서 다리를 통한 접근 이렇게 총 3개의 진입 동선을 생각함.



Fast Occupancy (빠른 점유)



계단으로 동선을 이어주는 빠른 점유의 공간은 계단에서도 전시와 같은 끊임없는 활동이 이루어진다. 즉 층별로 끊기는 것이 아니라 계속해서 프로그램이 이어지는 공간적인 특징을 가지고 있다. 또한 계단과 보이드한 창을 통해서 열람실과 빠른 점유 동선 사이의 자유로운 간섭이 가능하도록 한다.



한남동은 서울 용산구의 주거 및 문화 복합지역으로, 이태원·한강진·보광동과 인접하며, 한남대교와 이태원로를 통해 강남과 강북 중심부 모두와 활발히 연결된다. 6호선 이태원역과 한강진역, 경의중앙선 한남역 등 대중교통 접근성이 뛰어나 도시 전역과의 연결 가능성이 높은 입지를 가진다. 또한 이 지역은 이태원 상권과 꼼데가르송길을 중심으로 다양한 패션·예술 업종이 밀집한 소비문화의 축이며, 낮에는 외부 유입이 많은 상업·문화 중심지, 밤에는 고급 주거지역으로 이중적인 도시 리듬을 보인다. 유입 인구의 체류 시간이 짧고, 상주 인구 대비 약 60%가량 많은 비상주 인구가 존재한다는 점도 특징이다. 대상 대지는 비교적 평탄하지만 주변은 북측에서 남측으로 경사가 있으며, 특히 지하차도와 인접한 남측은 주변 대지와의 레벨 차가 크게 나타난다. 이는 향후 건축 매스 구성 및 동선 설계에 있어 다양한 공간 전략을 가능하게 하는 요소로 작용한다.

본 프로젝트의 매스 디자인은 총 네 단계의 과정을 통해 점진적으로 완성되며, '느린 점유'와 '빠른 점유'라는 이질적인 공간 감각의 조화를 중심 개념으로 삼는다.

1단계- 느린 점유의 매스 구성

도서관의 본래 기능에 충실한 정적 공간을 중심으로 매스를 구성한다. 조용하고 집중된 사용을 전제로 하며, 하부에는 어린이 도서관 등 공공성이 높은 공간, 상부에는 직원 공간 등 기능 중심 공간을 배치해 위계와 흐름을 반영한다.

2단계 – 빠른 점유의 공간 삽입

전시, 팝업, 강연 등 짧은 시간에 인상을 주는 프로그램을 주요 동선과 시각 축에 따라 전략적으로 삽입한다. 이는 기존의 정적 구조에 리듬과 속도를 부여한다.

3단계 – 빠른 점유 동선 매스 연결

5~6개의 빠른 점유 공간을 계단 중심의 연속 동선으로 연결해 하나의 흐름을 만든다. 일부 계단은 외부로 확장되어 도시와 관계를 맺고, 내부 동선과도 자연스럽게 연결되어 역동적인 흐름을 유도한다.

4단계 – 보이드(외부 중정) 구성

중앙 보이드는 채광·환기를 넘어 시각적 동선이자 경험의 축으로 작동한다. 사용자는 보이드를 중심으로 현재 위치와 경로를 인식하고, 느린 점유와 빠른 점유, 내부와 외부를 통합하는 핵심 요소로 기능한다.

Compartmentalized Flexibility

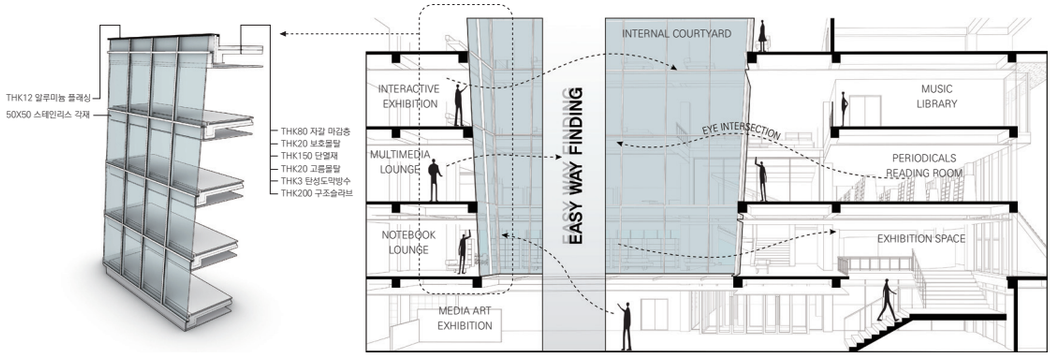
PARK JUN WOO
박준우

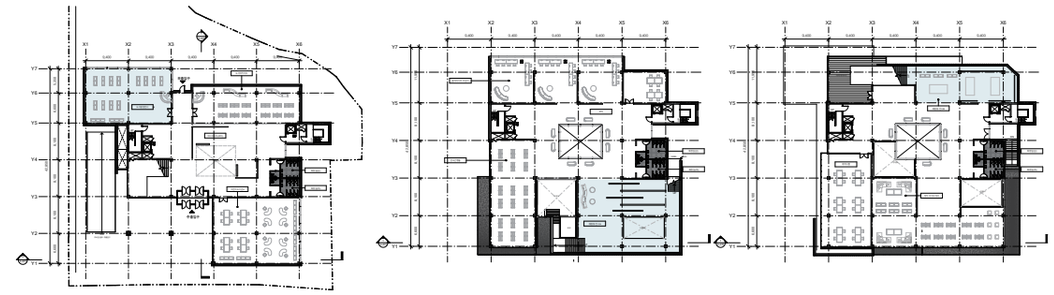
Courtyard & Lobby _ 내부 중정을 통한 시선의 교류가 가능하다



Pop-up Exhibition _ 동선 중간 중간에 문화 소비의 공간이 결합된다.







1st Floor 3rd Floor 4th Floor

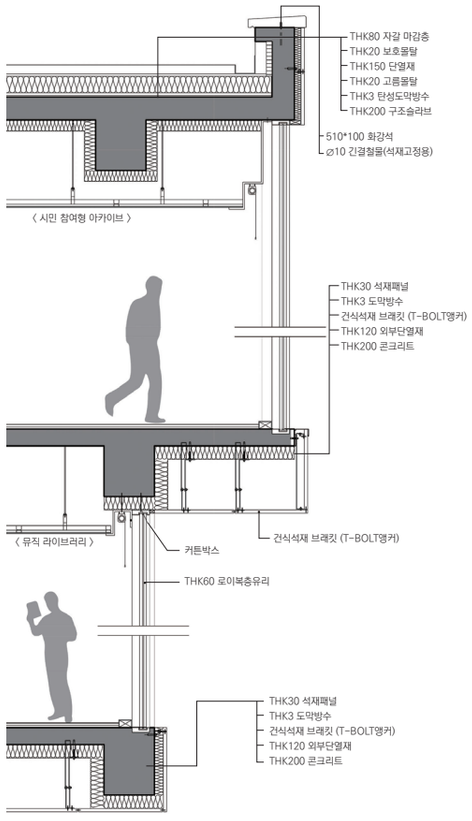
본 프로젝트는 2~4층 중간층에서 '느린 점유'와 '빠른 점유'의 공존 개념을 중심으로 구성되며, 각 층은 유사한 위계 구조를 유지한다. 1층은 외부 방문자의 접근성을 고려해 매스를 후퇴시켜 진입 공간을 확보하고, 어린이 도서관을 배치하여 유입을 유도하는 전이 공간으로 계획되었다. 2~4층은 정적인 도서관 프로그램과 전시·팝업 등 동적인 프로그램이 연속된 흐름 속에서 상호작용하도록 구성되었다. 주요 동선은 전층을 관통하며, 사용자들은 열람실과 전시 공간을 자유롭게 넘나들며 다양한 경험을 할 수 있다. 중앙의 수직 보이드는 층간 개방성과 시각적 인지성을 확보하며, 흐름과 방향성을 유도하는 중심축이자 way-finding 장치로 작용한다. 5층은 프로그램의 마무리 지점으로, 관리 기능과 빠른 점유 프로그램이 분리 배치되어 효율성과 공간 위계를 동시에 확보하였다.

첫번째 이미지는 도서관 중앙부의 수직 보이드 공간을 보여준다. 이 공간은 단순한 중정을 넘어 전 층의 주요 동선과 프로그램을 시각적으로 연결하는 중심 축으로 작용한다. 사용자는 이 공간을 기준으로 자신의 위치를 직관적으로 인식하며, 위아래 층의 활동을 자연스럽게 관찰할 수 있어 공간 간의 단절을 해소하고 연속성을 확보한다. 또한 이 보이드는 전시, 팝업, 워크숍 등 '빠른 점유의 공간'과 연결되어 이동 중에도 시각적 자극을 제공하며, 사용자가 다양한 프로그램으로 유입되는 흐름을 만든다. 결국, 이 중정은 비워냄을 통해 전체 도서관을 하나의 유기적 공간으로 엮는 건축적 장치로 기능한다.

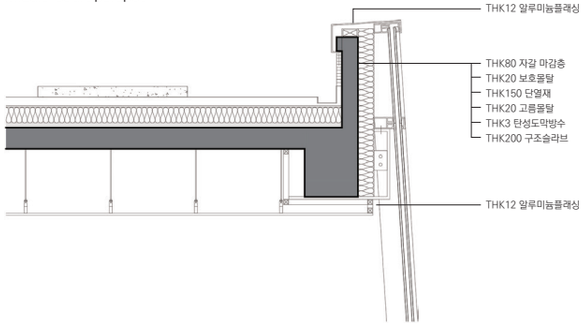
두 번째 이미지는 도서관 중층의 전시 공간과 계단이 교차하는 장면으로, 이동과 시각적 경험이 결합된 공간이다. 팝업 전시 등 빠른 점유를 위한 콘텐츠가 구성되어 있어 사용자는 단순 통과자가 아닌 짧은 시간 머무르는 관람자로 공간을 경험하게 된다. 계단은 수직 이동뿐 아니라 층간 시선과 활동이 엿보이는 매개 공간으로 작동하며, 전시 관람자와 동선 이용자 간의 흐름이 중첩된다. 전시, 계단, 중정은 단절된 기능이 아닌 하나의 연속된 시퀀스를 형성하며, 이는 정적인 도서관 공간 속에서 정보 소비 방식의 변화를 상징적으로 드러낸다.

junwoo7568@naver.com

서로 다른 공간을 소비하는 방식이 도서관을 통해서 결합된다.

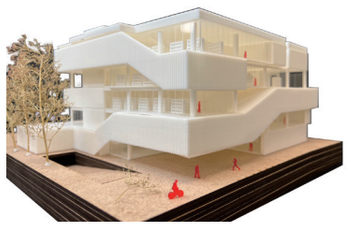


Middle Court parapet

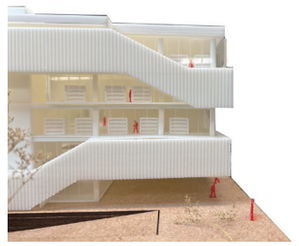


Night view _ 매스의 대비감이 더욱 잘 느껴지는 야간 뷰









프로젝트의 핵심적인 공간 전략인 보이드 (내부 중정)와 솔리드 (외부 동선 매스)의 대비와 상호작용을 시각적으로 드러낸다. 밤이라는 시간적 조건은 실내외의 명암을 더욱 선명하게 만들어, 내부의 개방된 공간과 외부의 단단한 구조 사이의 경계를 강조한다. 중앙부를 따라 수직으로 관통하는 내부 보이드 공간은 건물의 심장부처럼 빛을 발하며, 마치 건물 안쪽이 비워진 듯한 가벼운 인상을 준다. 이 공간은 각 층을 연결하며 사용자들의 시선과 경험을 중첩시키는 중심 축이자, 내부 프로그램이 교차하고 흐르는 공간이다. 내부에서 벌어지는 활동의 흔적이 외부로 은은히 드러나며, 건물은 더 이상 닫힌 지식의 저장소가 아닌, 열린 문화 플랫폼으로서의 존재감을 드러낸다. 이와 대비적으로, 보이드 공간을 감싸듯 외부로 뻗어나간 계단형 동선 매스는 입체적인 리듬을 형성한다. 이 계단은 단순한 이동 경로를 넘어, 사용자들의 이동을 외부로 드러내며 도심과 소통하는 공간적 제스처로 기능한다. 특히 계단 내부의 빛이 외벽을 따라 길게 흐르면서, '빠른 점유의 동선'이 매스를 가로지르며 건물 전체에 리듬을 부여하고 있다는 사실을 직관적으로 보여준다.

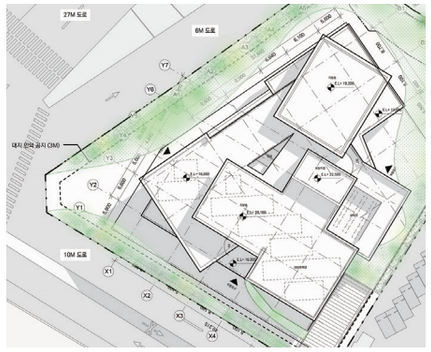
'빠른 점유의 공간'은 전통적 도서관의 정적·고립적 공간성과 달리, 짧은 시간 안에 다양한 경험을 유도하고, 즉각적인 반응과 참여를 가능케 하는 공간 개념이다. 단순한 통과가 아닌, 동적인 활동과 우연한 진입을 통해 콘텐츠와 사용자가 유기적으로 연결되는 방식이다. 한남동·이태원이라는 도심의 역동적 맥락 속에서, 주 이용층인 20~30대는 정적인 환경보다 자극적이고 유연한 콘텐츠 소비에 익숙하다. 이에 본 프로젝트는 전시, 팝업, 워크숍, 미디어 아트 등 다양한 프로그램이 자연스럽게 펼쳐질 수 있는 흐름 중심의 구조를 제안한다. 이 공간은 단절된 기능이 아닌 전 층에 걸친 하나의 유기적 동선 속에 배치되며, 사용자는 이동하면서 각기 다른 경험을 축적하게 된다. 이는 도서관 내에서 정보 소비의 새로운 방식이자, 도시와 도서관을 연결하는 개방적 인터페이스로 작동한다. 결국 도서관은 고립된 지식 저장소를 넘어, 변화하는 문화와 소통이 공존하는 플랫폼으로 진화하게 된다.

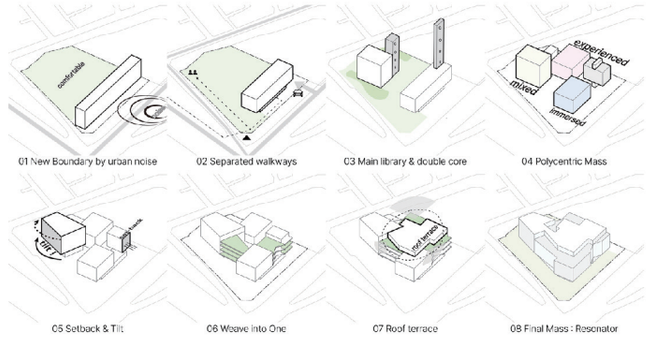


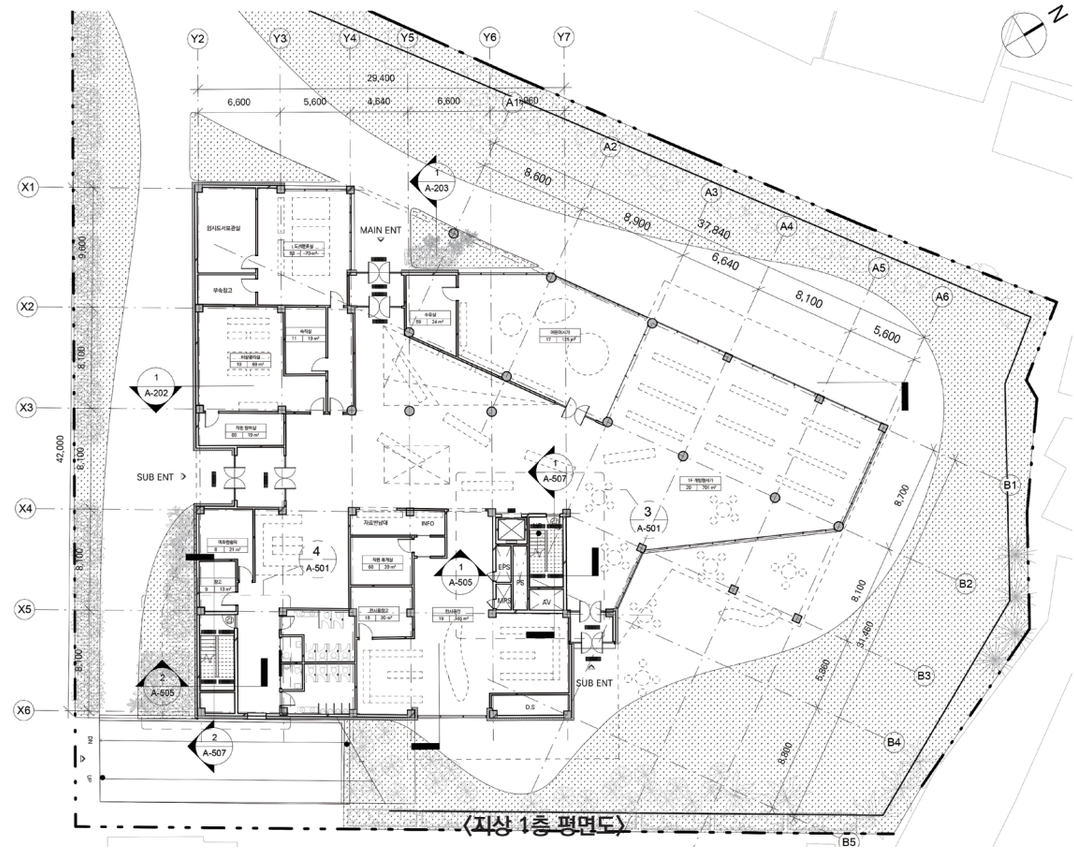
Urban Resonator

이태원 내외부에서 공명하는 도서관

사이트인 용산구 이태원은 항상 여러 가지가 혼재되어 있는 땅이었지만, 그 혼재는 무질서가 아닌 이태원의 고유한 생태로서 나름의 독특한 장소성을 가졌다고 생각했다. 여러 확장 가능성을 지닌 이 이태원이라는 땅에 건축을 하게 되었고, 도서관 건축이 이태원과 본질적으로 유사하다고 보았기 때문에, 이곳의 도서관은 '이태원다운' 도서관이 되어야 한다고 생각했다.







이태원이 지금껏 보여줘 왔던 문화의 공존은 단순한 병치보다는 서로를 울리며 확장되는 공명 상태에 가까웠다. 그렇기 때문에 도서관 내부에서 다양하고 서로 인터락·중첩될 수 있는 공간과 장치들이 필요하다고 판단했고, 나는 틀어진 공간들을 통해 그 중첩을 구현하고자 했고, 그 기준은 대지에서부터 출발했다.

배치도에서도 보이듯, 넓은 보행로와 보차 분리, 차경과 매봉산의 좋은 뷰를 가진 정원을 위해 사선을 가지는 대지 경계선으로부터 두 축과 매스 방향을 결정했다. 이후 하나의 중심으로 응축된 단일 매스가 아닌 각 매스들을 흩어지게 하여 어느 쪽에서 보아도 다양한 입면을 가질 수 있도록 했고, 그 매스 사이의 공간들은 유리창으로 비워 외부 공간으로서의 테라스로 조성했다.

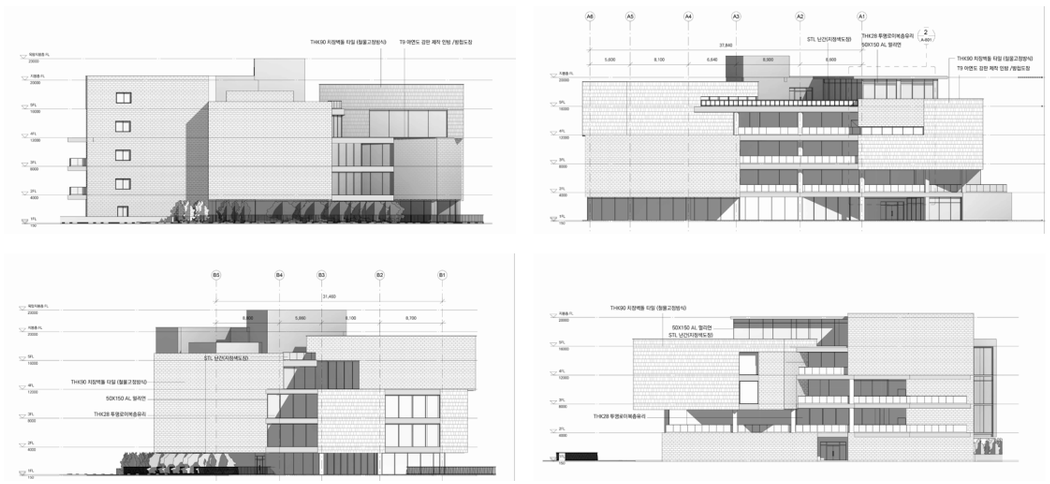
본격적인 설계 전략으로, 각 공간의 밀집도를 다르게 계획했다.

특정한 목적성이 있는 직원·강연 공간과 같은 곳들은 실로 잘게 구획하여 온전하게 집중할 수 있고 운영·관리가 편리하도록 구성했다. 서가는 오픈 플랜으로 설정하되, 틀어진 벽이나 책장으로 인해 생기는 원근감을 더 느낄 수 있도록 했다. 이러한 요소들이 서로 중첩되면서 삼각형이나 오각형의 공간들이 생기게 했고, 다면의 보이드가 층별로 올라가며 정원 쪽으로 이동하는 방식을 통해 공간의 다층적인 모습을 느낄 수 있도록 했다.

PARK JIN YOUNG
박진영
jyoungp0624@gmail.com



〈지상 2층 구조 평면도〉









추상적으로 '공명'이라고 표현했지만, 건축적으로는 '중첩'이라고 할 수 있었다. 매스가 틀어지며 맞물려 생기는 사선의 공간들에서 도서관의 주요 활동이 일어나도록 했고, 새롭게 생기는 잉여 공간들에는 용도를 부여하는 데 중점을 두었다.

설계 초기부터 1층의 느낌, 복잡한 도로 환경에서 어떻게 진입하여 북쪽의 뷰를 차지하느냐, 그리고 북쪽이 등고차가 꽤 나는 상황에서 고립된 부분을 어떻게 처리하느냐를 가장 먼저 고려했다. 결국 조경을 확보하고 그늘이 지지 않으며 넓은 보행로를 마련하다 보니 건축면적이 작아졌고, 용적률을 채우다 보니 다른 사례들에 비해 보이드가 많이 줄어들었다. 이는 의도한 부분이었지만, 평면적으로 해결해 보고 싶은 개인적인 욕심이 남았다. 그럼에도 축선이 틀어지고 작은 보이드들의 배치를 신경 쓴 덕에 다양한 입면과 내부 공간감들이 꽤 재미있게 나왔다고 생각했다.

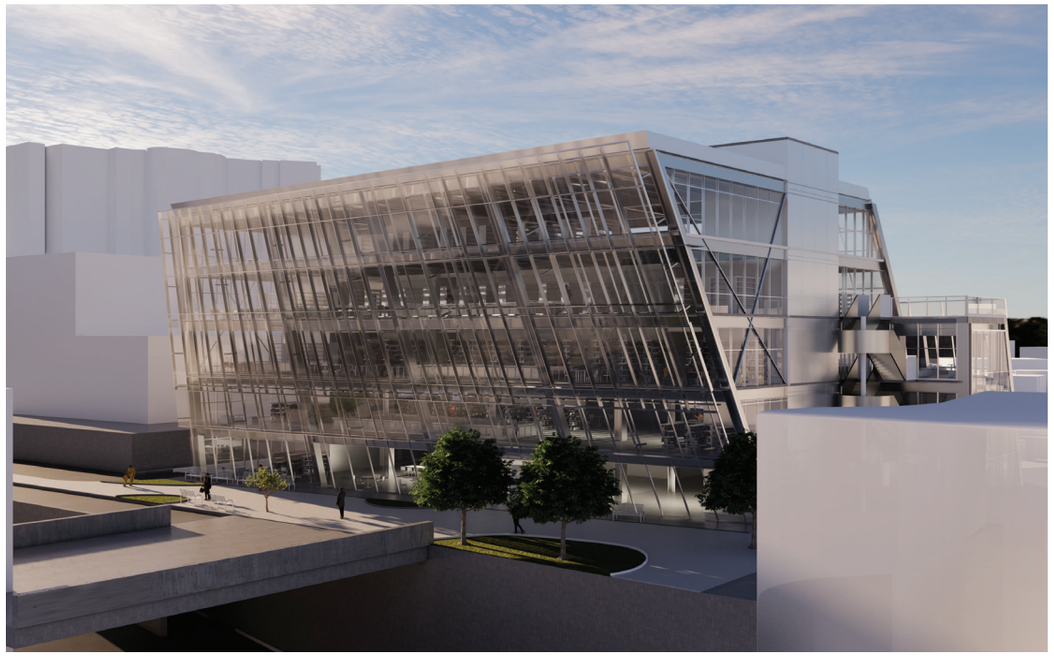
중심 매스들은 유틸리티 공간과 서가, 보존서고로 구분되어 있었지만, 이는 인테리어의 차이에 불과했고 실제 내부에서 느껴지는 것은 그 사이의 공용공간이라고 생각했다. 이 공용공간에서 각 매스로 어떻게 진입하느냐가 핵심이었고, 세미나실처럼 문을 열고 들어가는 공간과 개방형 서가와 정원 쪽으로 자연스럽게 흘러들어가는 경우들과 같은 차이가 있다고 판단했다.

1층부터 보았을 때, 좁은 풋프린트를 설정하여 그라운드 레벨에 넓은 대지 조경 면적과 야외 독서 테이블과 같은 자연의 공간들을 마련했다. 동시에 1층 로비부터 열람 공간을 연장시켜 정원까지 이어지도록 했고, 그 끝부분에서 매스가 살짝 꺾이며 북쪽 매봉산 뷰를 가지는 개방형 서가를 배치했다. 이 공간은 도서관에서 가장 수요가 많은 장소가 될 것으로 예상했다.

2층 공간은 기둥열에 따라 자연스럽게 계획된 루버의 방향에서 느껴지듯, 좁은 건축 면적 안에서도 역동적인 공간감을 느낄 수 있도록 했다. 오픈 플랜을 거닐면서 세미나 공간이나 외부 자연과 자연스럽게 만날 수 있도록 창을 배치했다.작은 다각형 공간에는 필요에 따라 조경이나 미술 작품, 빈백 등을 유연하게 배치할 수 있도록 계획했다.

마찬가지로 4층에서는 벽이 틀어지며 생긴 작고 위요된 공간에 조금 더 안정적이고 개인적인 독서 환경을 조성했다. 쌓아 올려진 작은 보이드들은 4층에서 극적으로 드러나며, 특히 마지막 5층의 삼각형 모양 보이드는 4층의 천창이 되어 이 도서관의 상징이 될 수 있다고 생각했다.

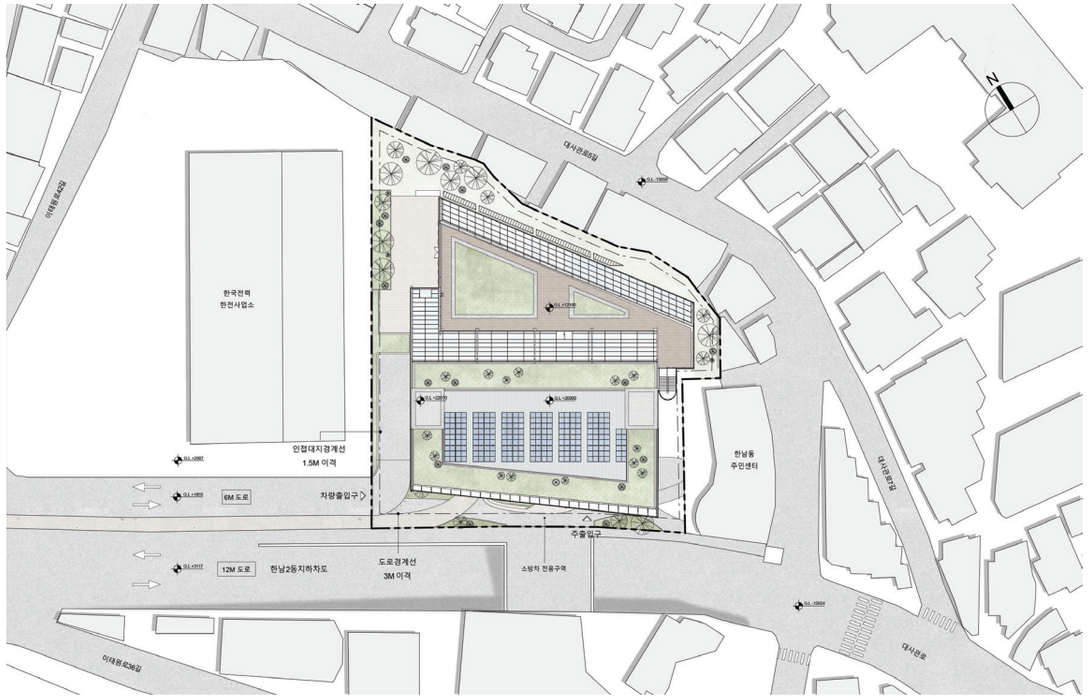
BAEK SEUNG CHAN
백승찬
tmdcks0810@gmail.com

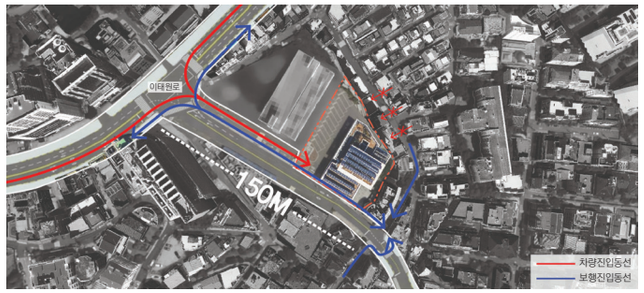


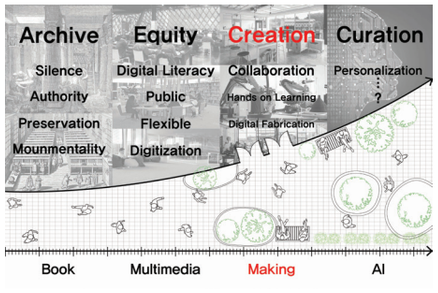
Extended Boundary

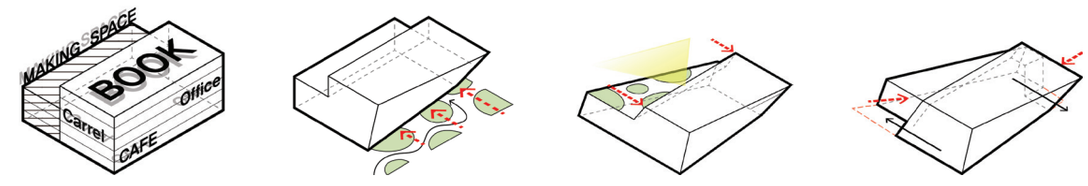
확장된 길, 확장된 지식

예로부터 지식의 집합이자 공공성의 상징이었던 도서관은, 정보 매체의 발달에 따라 그 기능과 역할이 변화해왔다. AI가 확산되고 개인의 주체성이 더욱 더 중요해진 지금, 도서관은 정보의 수집 열람에서 더 나아가 지식을 실험하고 창작하는 공간으로 확장되어야 한다. 확장된 경계는 두 가지 측면에서 작동한다.
공간적 확장: 기존에 '길'로 인식되던 대상지의 맥락 속에서, 건물의 전면부를 기울여 저층부를 '면'의 공간으로 확장시켰다. 이로 인해 기존의 무미건조한 보행 흐름은 멈추고, 쉴 수 있는 공간으로 전환된다.
기능적 확장: 지식의 생산, 공유, 창작을 촉진하는 메이커스페이스는 도서관을 더 이상 단순한 정보 수집의 공간이 아닌, 직접 만들고 실험하는 창작의 실험실로 변화시킨다. 방문자는 더 이상 '읽는 사람'에 머물지 않고, 배움에서 창작으로 나아가는 주체가 된다.









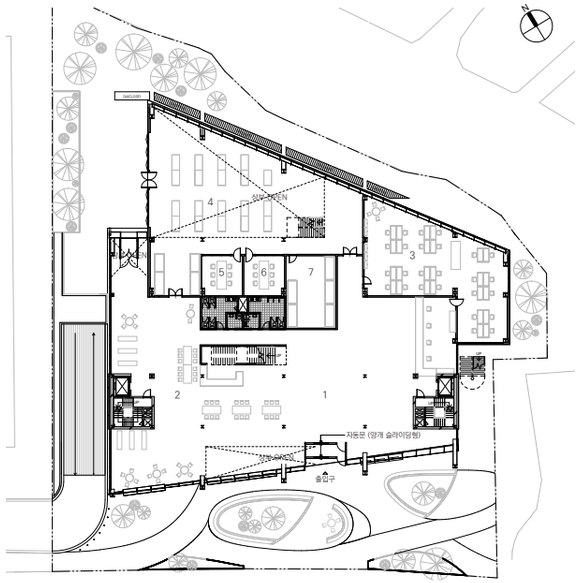
Programming | Widen | Tilt | Split

대상지는 한남동의 중심부에 위치하지만, 중심 도로에서의 보행 접근은 차도로 둘러싸인 교통섬 형태로 인해 일방향에 그친다. 주민들은 동서로 12m 고저차를 연결하는 유일한 시설인 엘리베이터와 공중다리를 통해 대상지를 오가고 있다. 인근에는 교육·문화 시설이 밀집해 도서관과의 시너지가 기대되지만, 공공도서관 프로그램은 부족한 상황이다.
도서관은 지식인의 보관소에서 출발해 공공의 영역으로 확장되었고, 다루는 매체도 다양해졌다. 앞으로는 맞춤형 자료 큐레이션이 가능해지며, 주체적으로 자료를 찾는 능력이 중요해질 것이다. 따라서 도서관은 단순한 정보 제공을 넘어, 메이킹 활동을 통해 사용자가 직접 지식을 활용하고 창조할 수 있는 공간이어야 한다.

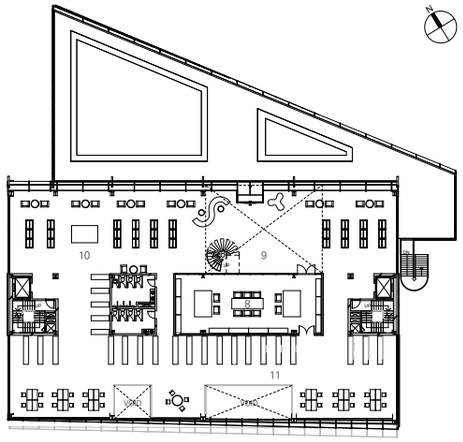
대상지의 맥락 속 도서관은 공원처럼 자연스럽게 오가며 머무를 수 있는 열린 공간으로 기능해야 한다. 이에 따라 도서관의 기능적, 물리적 경계를 확장하여 사람들이 자연스럽게 스며들 수 있도록 설계 개념을 구상하게 되었다.
소음과 분진을 고려해 메이커스페이스는 별도의 매스로 분리하였다. 기존의 길 개념을 면으로 확장하고자 기둥을 서서히 기울여 SRC 코어와 측면 브레이싱, 독립기초로 지지했다. 남측 입면에는 더블스킨 유리로 철골 구조를 드러내고 자연환기를 유도하였다. 채광이 부족한 북측도 기울여 빛을 확보하고, 전체적인 디자인 언어의 일관성도 유지하였다. 테라스와 야외 정원으로 연결되는 통로는 매스의 틈에 배치하여 시각적 명료성을 확보하였다.

BAEK SEUNG CHAN
백승찬
tmdcks0810@gmail.com

1st Floor

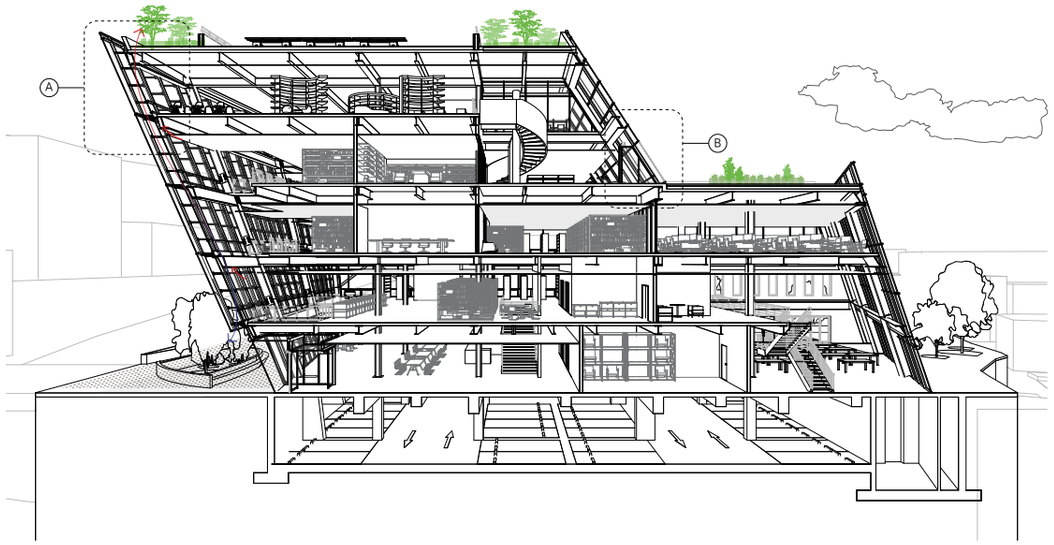


4th Floor

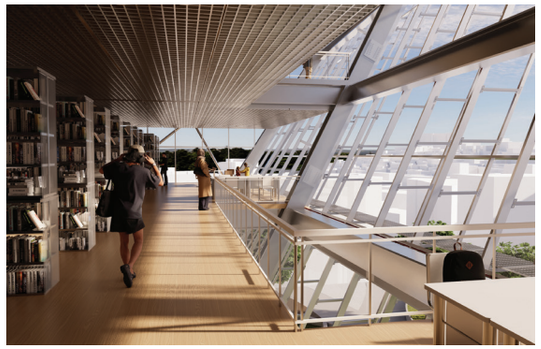


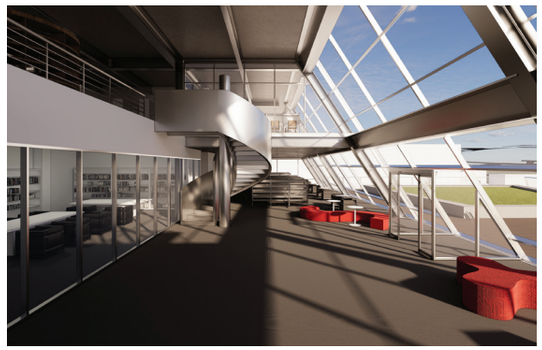
1. 로비
2. 카페
3. 사무실
4. 메이커스페이스
5. 세미나실
6. 세미나실
7. 창고
8. 레어북 열람실
9. 라운지
10. 정기간행물 서가
11. 서가

PERSPECTIVE SECTION

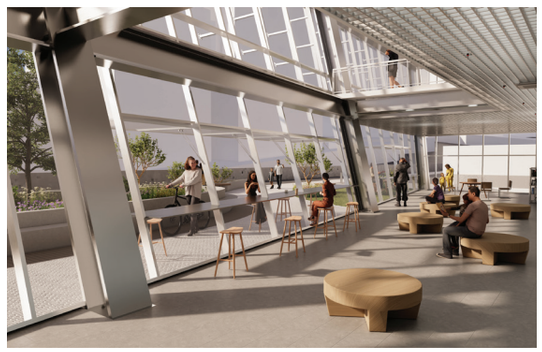












평면 구성에서 가장 큰 어려움은 서로 다른 기능의 프로그램을 적절히 분리하면서도, 그 경계가 뚜렷하게 느껴지지 않도록 조율하는 것이었다. 구조적 조건상 코어를 좌우 대칭으로 배치해야 했고, 남북 입면이 모두 기울어지는 형태였기 때문에, 화장실이나 세미나실처럼 독립된 공간이 필요한 프로그램은 건물 중앙에 배치하고, 남는 공간 곳곳에 서가를 유기적으로 배치하는 과정이 특히 복잡했다.

단면 구성에서는, 서가가 위치한 남향 면의 경우 책의 변질을 막기 위해 기울어진 입면을 활용해 직사광을 최소화하고, 더블 스킨을 적용해 자연 환기 또한 가능하도록 계획하였다. 반면, 상대적으로 쾌적한 환경과 조망이 확보되는 북측에는 열람실을 배치하여 적절한 채광 아래 독서가 이루어지도록 하였다.

Maker Space & Material Library: 감상에서 창작으로, 문화의 확장적 접근

메이커스페이스는 디지털 제작 장비를 일반 대중에게 개방해 자유로운 창작과 실습이 가능한 공간이다. 또한 자재 라이브러리는 자재를 직접 만지고 찾아보며 워크스페이스와 연계해 직접 만든 가구, 오브제를 전시할 수 있는 공간이다.

도서관 부지에 메이커스페이스와 자재 라이브러리 프로그램을 융합시킨다면, 기존 갤러리에서의 감상 위주의 문화 소비보다 더 적극적으로 창의적, 참여적 활동이 일어날 수 있다. 이러한 시설은 인근 교육시설과 연계될 뿐만 아니라, 지역주민들이 필요한 물건을 직접 만들거나 하나의 취미로서 경험하도록 작용할 수 있다.

남측에 면한 서가 공간은 곳곳에 뚫린 보이드 면을 통해 기울어진 공간을 적극적으로 느끼며 시선적 교류가 이루어지게 하면서도, 소음 저감을 위해 원목 마루를 바닥재로 사용하였다.

북측에 면한 매거진 라이브러리와 열람실은 적당한 채광 속에서 독서에 집중할 수 있으며, 차분한 느낌을 주기 위해 카펫으로 바닥을 마감하였다.

무미건조한 길에서 공원면적이 확장되어 자연스레 도서관으로 진입하도록 유도하기 위해 디자인된 조경공간이다. 1층에 위치한 카페와의 시각적, 물리적 연결을 위해 기울어진 커튼월 일부를 어닝창으로 구성하였다.



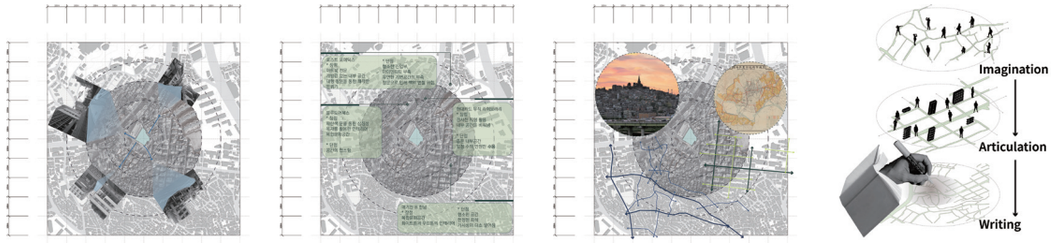
읽히는 도시, 쓰여지는 공간

도시를 거닐며 새로운 이야기를 써내려간다

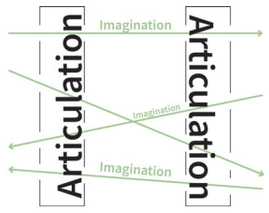
한남동은 사람들이 모여 정착하며 자연스럽게 생겨난 가로 형태와 개발에 의해 구역이 정리된 도시의 가로 형태가 공존하는 지역이다. 각각의 다른 가로 형태가 만나는 교차 지점에 위치한 사이트에서 정리되지 않고 자유로운 생각을 사유하는 과정과 그 과정의 끝에 정리된 결과의 형태가 함께 공존할 수 있는 공간을 설계하고자 한다. 이런 목표를 책에 빗대어 책이 만들어지는 출판사와 책이 읽히는 도서관의 기능을 합치며 실현시키고자 한다. 내부의 동선은 도심 속을 걷는 듯한 경험을 주기 위해 주변 도시 가로에서 축들을 끌어들여 기획하게 되었다.

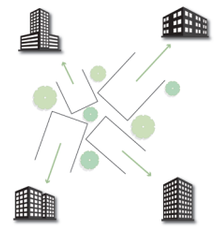
STUDIO 5
Intergrated Design
Prof. Lee Jae

SITE ANALYSIS & CONCEPT

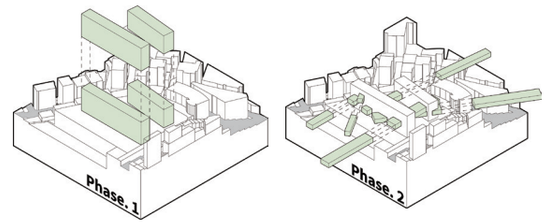


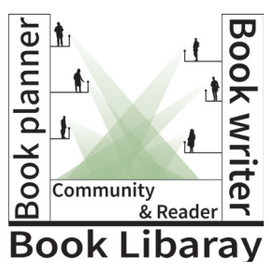
CONCEPT STORATEGY

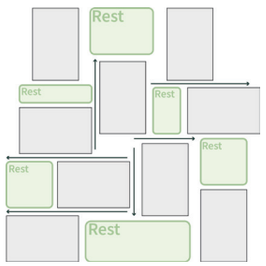


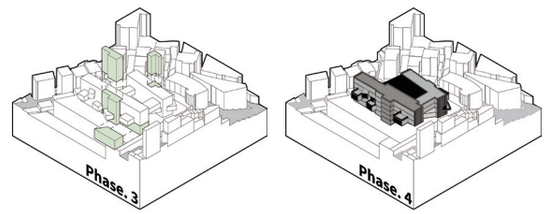


MASS PROCESS









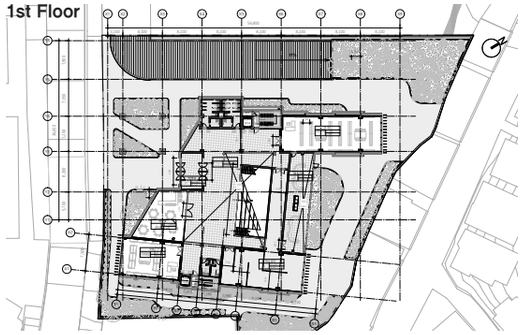
'한남동'은 규제에 의해서 높이가 높은 건축물을 보기가 드물다. 그렇기에 주변 대지에 비해서 높은 위치에 있는 현재의 사이트에서 내려다보는 도시 경관은 골목과 골목을 거니는 사람들을 잘 볼 수 있다. 또한, 사이트를 중심으로 다양한 도서 공간이 분포하고 있으며, 그 공간들은 제각각의 장, 단점을 가지고 있다. 또한, 사이트의 동편과 서편은 가로의 형태가 서로 다른데, 동편의 경우 일제강점기에 시행한 시가지계획령에 의해 가로가 반듯하게 형성되어 있고, 서편의 경우 별도의 계획없이 사람들이 모여 살면서 형성된 자연스러운 가로가 있다. 각각의 가로 공간의 특징적인 모습에서 다음의 컨셉을 만들고자 했다.
사이트 분석에서 확인한 동편과 서편의 도시 구조의 변경은 도서관이라는 프로그램에 녹여낼 수 있을 것이라고 생각했다. 그래서 컨셉을 '어반패브릭(Urban Fabric)'으로 설정했다. 이 컨셉은 서편의 복잡하고 정리되지 않은 사유하는 과정이 보이는 골목과 동편에서 그런 사유된 생각이 체계적으로 정리되어 쓰여진 책처럼 반듯한 골목이 만나는 지점에서 사이트가 위치하고 있기 때문에 더욱 메리트를 가진다고 생각했다. 그래서 이 곳에서 새롭게 만들어지는 공간에서 책이 새롭게 쓰여지고 자유롭게 읽히는 연쇄작용이 일어나도록 하고자 했다.
그런 컨셉은 4개의 공간 전략을 통해 이뤄내고자 했는데, 각각을 소개하자면
1. 사유하는 공간과 사유된 결과의 공간을 구분하여 매스를 구성한다.
2. 각각의 공간은 외부의 도시 가로와 직접 마주할 수 있도록 한다.
3. 커뮤니티 공간을 통해 독자와 작가의 커뮤니케이션이 일어나도록 한다.
4. 도심 속 휴게공간을 만나는 듯한 동선 구성으로 동선 사이사이에 휴게공간을 둔다.

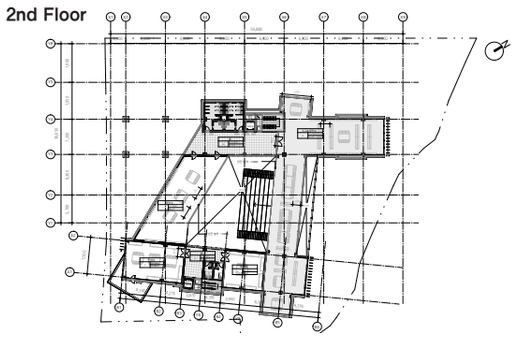
이렇게 4가지의 주된 전략에 맞춰 컨셉을 실현시키고자 했다.

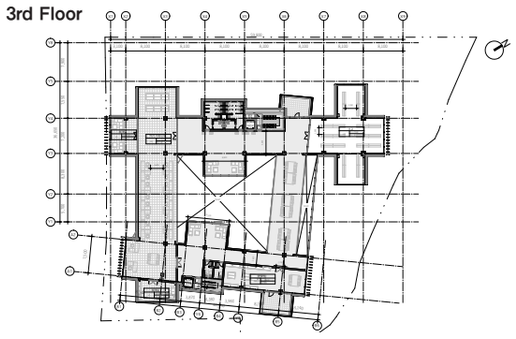
매스 모델은 컨셉과 전략에 기초하여 진행했다. 먼저 주변의 가로를 바라보는 방향으로 반듯한 두 개의 매스를 형성했다. 이 때의 매스는 기능을 나눠 하나는 도서관의 기능을 담고 하나는 출판사의 기능을 주로 담아냈다. 다음으로 사유하는 공간을 담아내는 매스를 주변의 가로의 방향에 맞춰 추가하였고, 건축물의 기능이 도서관인만큼 사람들의 접근이 용이하도록 진입로 부분의 매스를 덜어내어 이곳이 입구임을 강조했다. 그리고 기능과 디자인을 위한 외부 파사드 요소를 추가하여 디자인을 마무리했다.

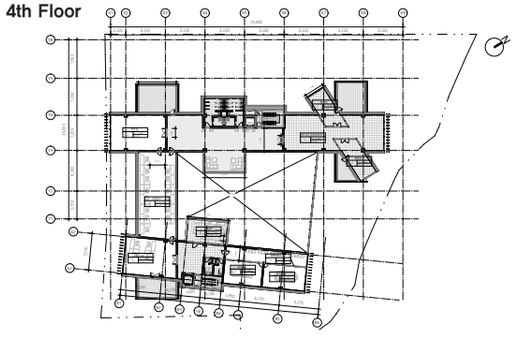
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

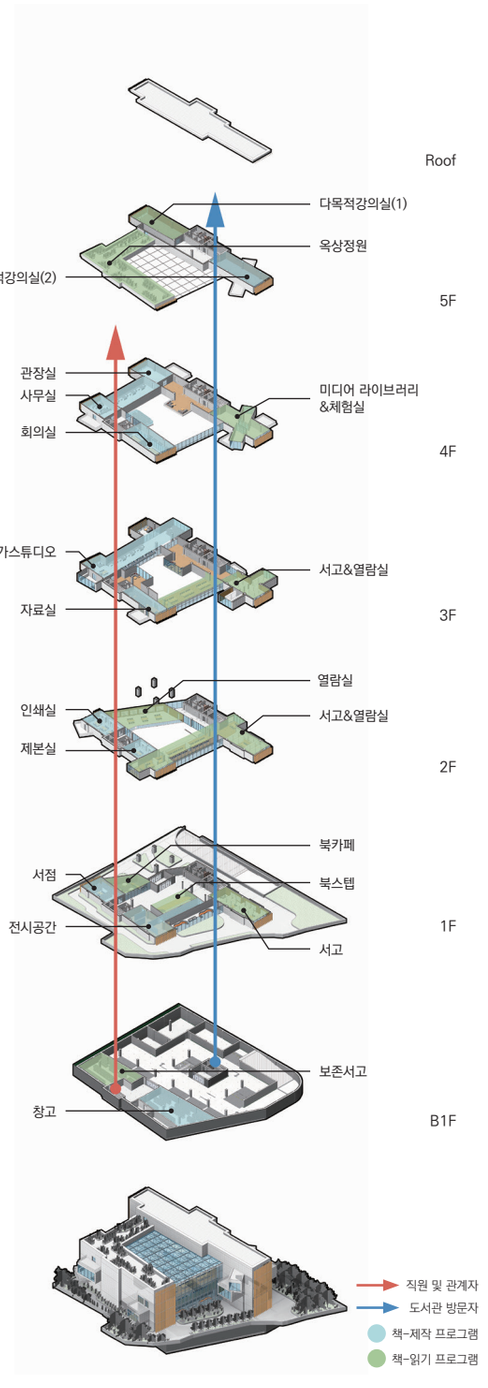
LEE JONG JE
이종제
dlwhdwp9@naver.com

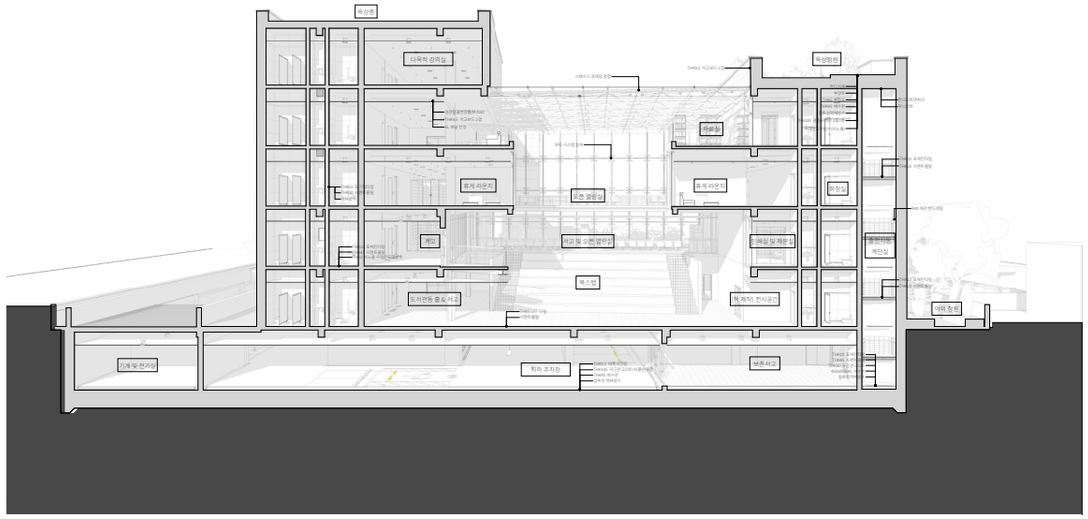




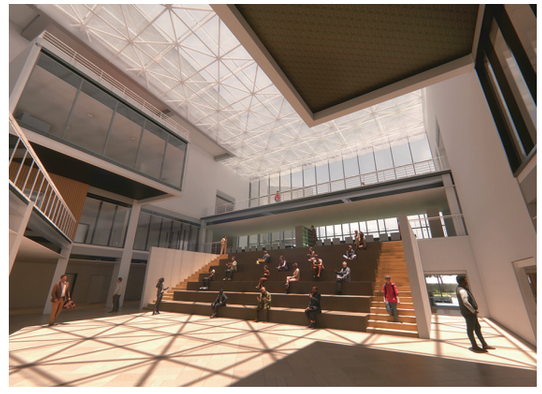
















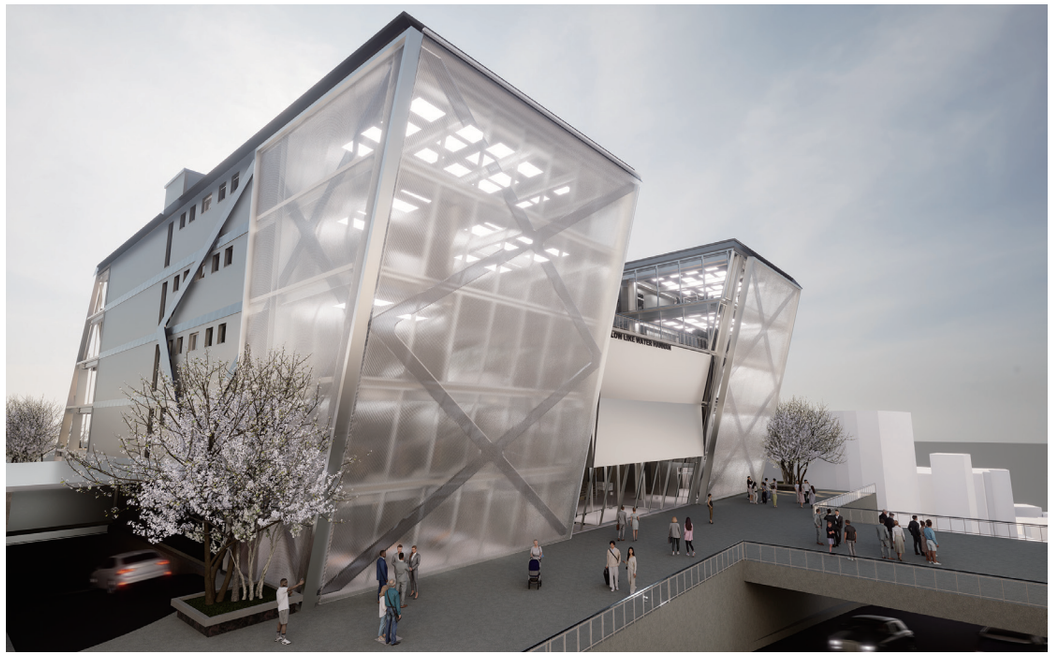
평면은 두 개의 기능이 다른 매스와 사유를 위해 추가된 매스에 기초하여 프로그램을 주로 담아냈다. 두 개의 매스 중 하나의 매스에는 주로 도서관의 기능을 담아냈고, 나머지 하나의 매스에는 출판사의 기능을 담아냈다. 그렇게 때문에 두 개의 서로 다른 코어가 존재하는데 도서관쪽에 위치한 코어가 좀 더 규모가 크고 모든 층을 오갈 수 있도록 중심이 되게 했고, 출판사쪽의 코어는 화물의 운반 및 직원들의 수직이동을 전담하도록 했다. 전체 층의 구성은 지하 1개층과 지상 5개층으로 이루어져 있다. 저층부에는 비교적 접근이 쉬운 서고와 열람실, 북카페와 서점 및 박물관 등의 기능을 담아냈고, 위층으로 올라갈 수록 작가들의 공간과 도서관 직원들의 공간을 주로 배치하도록 했다. 이 프로젝트에서 평면의 형상은 가운데의 중정을 중심으로 순환하는 듯한 모습을 보이고 있지만, 실제로는 프라이빗 해야 하는 장소와 퍼블릭 해야 하는 장소를 구분하였고, 동선 상에서도 서로 침범이 되지 않도록 별도의 출입구를 두지 않는 등의 방법으로 평면을 구성했다.

글에 대한 고민을 정리하여 책으로 만들어내는 작가와 그런 책을 읽는 독자 사이의 커뮤니케이션이 일어날 수 있도록 하기 위해 중앙에 큰 아트리움을 두었다. 단면투시도 상에서 보이는 부분은 작가스튜디오에서 메인 공간인 북스텝 공간을 내려다보도록 했다. 이곳에서는 작가가 작업을 하면서 독자들이 자신의 책을 읽는지 반응은 어떤지 확인할 수 있는 것이 목표이다. 그리고 내부 렌더링 이미지를 보면 아트리움 공간에 위치한 열람실은 넓은 창호를 통해 주변 도시의 경관이 잘 보이고, 높은 층고로 답답함을 최소화한 모습을 볼 수 있다. 서고의 모습을 담아낸 이미지에서는 매스 프로세스 과정에 있었던 사유 공간의 매스가 기본 매스에 꽂혀 주변 도시 경관을 담아낸 모습을 볼 수 있고, 두 개의 매스에 나타난 루버는 이곳이 도서관임을 강조하기 위해 책장의 이미지를 좀 더 외관상으로 나타내려고 했다. 정돈된 두 개의 책장 사이의 자신만의 책을 읽는 공간, 주변 도시의 자유로운 가로가 이곳 도서관에서 정돈되어 나타난다는 것을 잘 보여주는 이미지이다.

FLOW LIKE WATER

LEE TAE JEONG
이태정

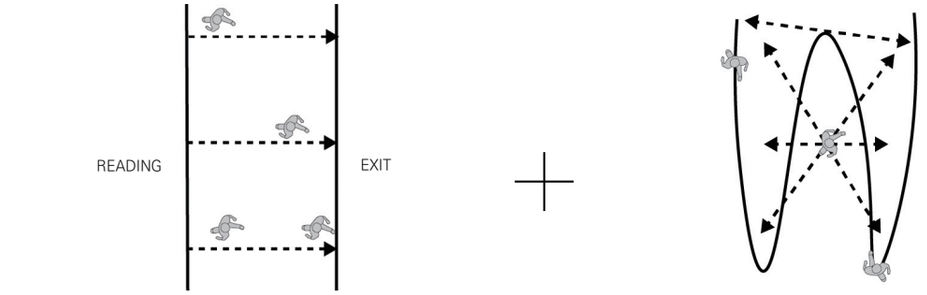
ltj00081@gmail.com



FLOW LIKE WATER

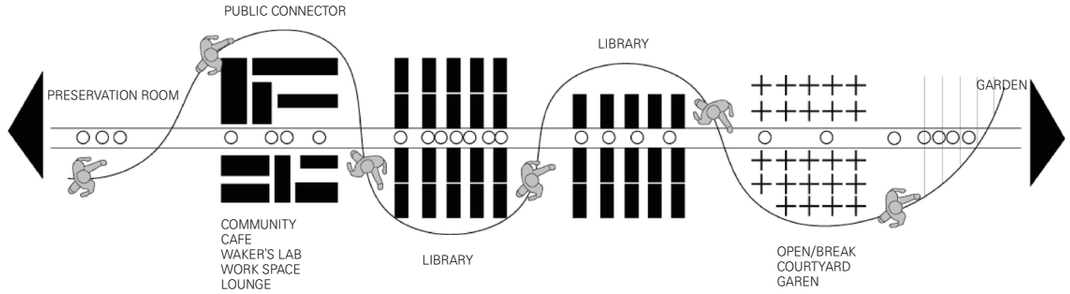
Reconnecting the Disconnected in Hannam-dong

서울 한남동은 급격한 도시 개발과 고가도로, 경사지 지형으로 인해 보행 동선이 단절되고, 지역 주민들의 일상적 이동과 커뮤니티 형성이 어려운 상황에 놓여 있다. 본 프로젝트 「FLOW LIKE WATER」는 이러한 단절을 치유하고, 사람과 도시, 문화적 활동을 유기적으로 연결하는 새로운 도서관을 제안한다. 설계의 핵심은 물이 지형을 따라 유연하게 흐르듯, 도시적 흐름과 인간의 동선이 자연스럽게 이어지는 건축적 경험을 만드는 것이다.

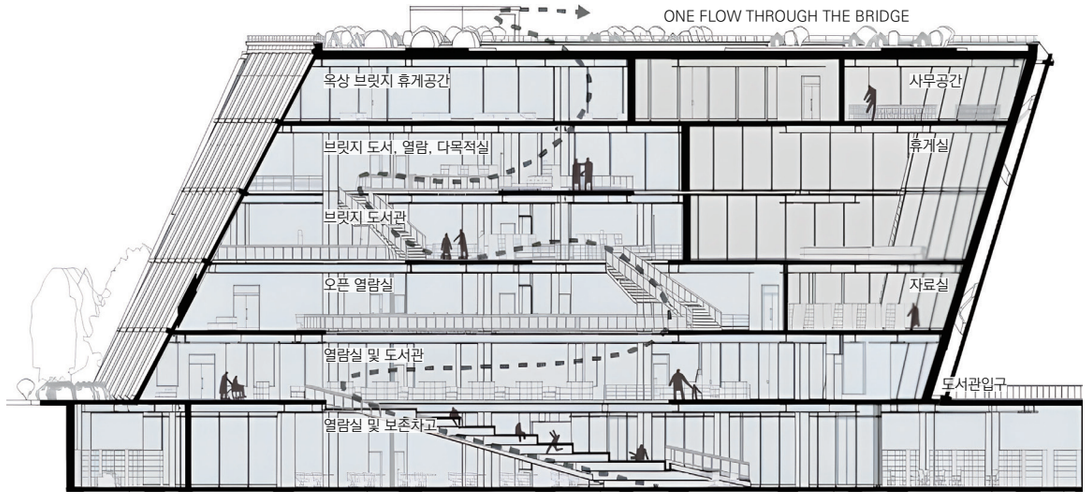


수직적인 전통 도서관 흐름

자유로운 미술관 흐름



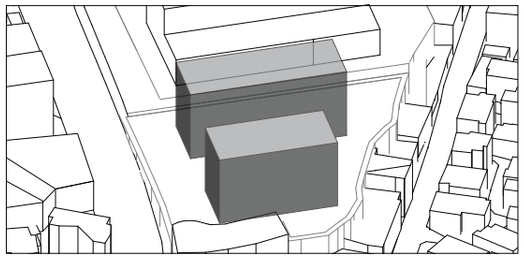
흐름에 따라 이동하는 도서관



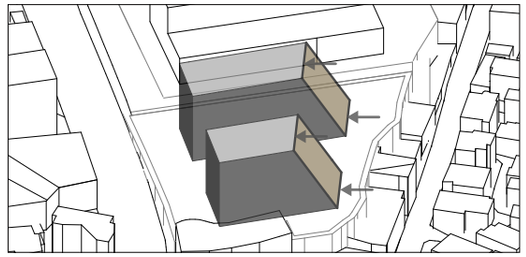
이태원은 다양한 문화가 공존하지만, 도시 조직 안에는 물리적 또는 심리적 단절이 곳곳에 존재하게 된다. 사이트 양쪽 대지도 극심한 레벨 차로 인해 보행자의 동선이 끊기며 기존 한남동 공영주차장의 입구 역시 보행자가 쉽게 찾기 어려운 위치에 있다. 이런 단절된 장소에 '도서관'이라는 새로운 공공프로그램을 심어 넣었다. 이 도서관은 단순히 책을 읽는 기능적 공간이 아니라, 한남동의 단절된 도시적 맥락을 이어주는 시적 다리(Urban Bridge)로 계획되었다.
Flow Like Water라는 개념은 물이 경계를 넘나들며 흘러가듯, 외부에서 내부로, 거리에서 커뮤니티로 자연스럽게 이어지는 흐름을 형성한다. 외피는 반투명 커튼월을 통해 도시와 내부가 시각적으로 교류하며, 낮에는 주변 풍경을 담고, 밤에는 내부의 활동이 도시 풍경 속에 드러나는 도시적 랜드마크 역할을 한다.

본 도서관의 동선은 미술관식 흐름(Museum-like Flow)을 차용하였다. 문객은 고가도로를 따라 접근해 브리지 진입부로 유입되며, 부를 관통하는 완만한 경사와 계단, 브리지를 따라 이동하며 층별 프로그램을 자연스럽게 경험하게 된다. 단순히 책을 대출하고 나가는 동선이 아닌, 전시를 관람하듯 점진적 체험을 제공하는 순환형 동선을 통해 체류 시간을 늘리고, 커뮤니티와의 접점을 확장한다.

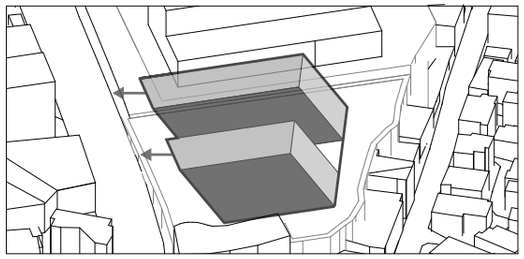
LEE TAE JEONG
이태정



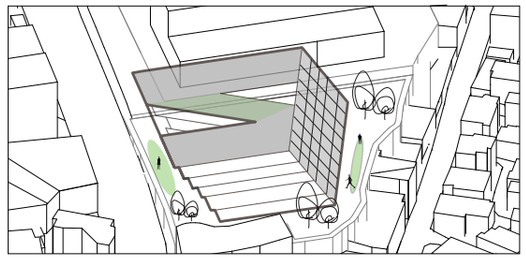
Mass Split



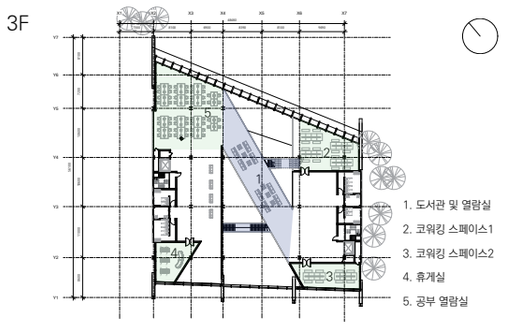
Open/Contextual Slice

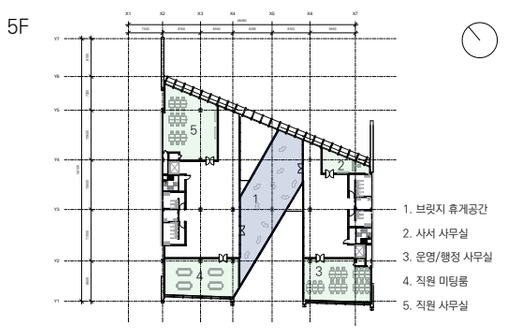


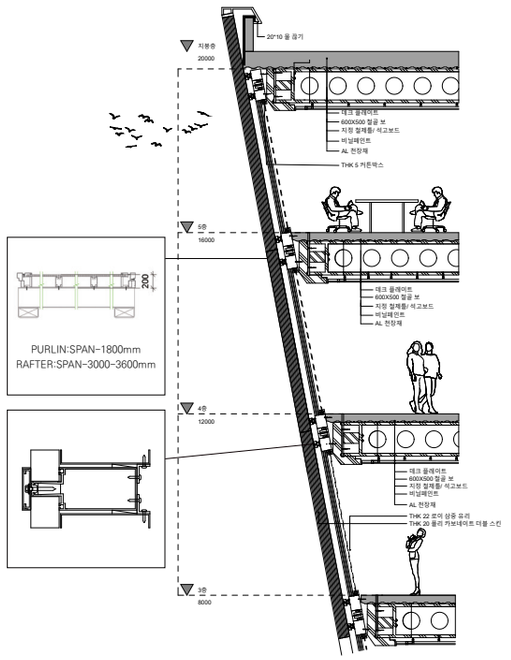
Contextual Response/Entry Alignment



Connetion/Curtain Wall





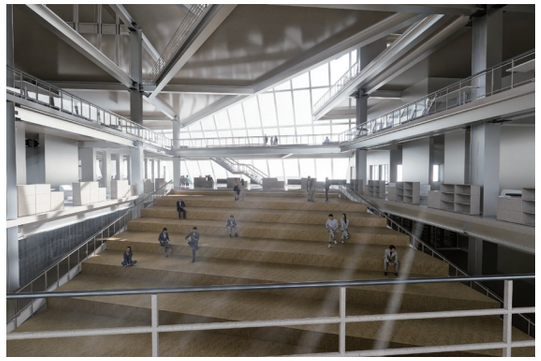


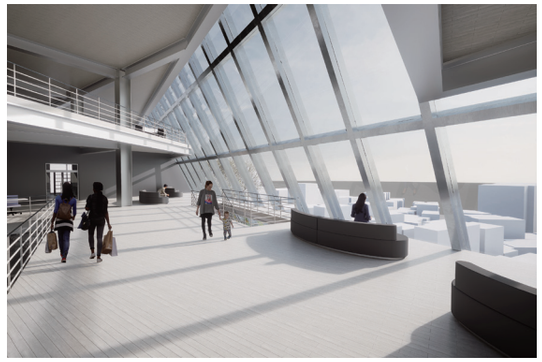
설계 과정에서 가장 큰 시행착오는 컨셉을 실제 매스로 구현하는 단계에서 발생했다. 초기 매스 스터디를 5개 이상 진행하면서도 유기적인 흐름을 만드는 데 어려움이 있었다. 단절된 도시를 잇는다는 개념을 현실적으로 구현하기 위해 매스의 기울기 조정, 브리지 연결 방식, 슬라이스 형태의 적용을 반복적으로 수정해야 했다. 또한 철골 구조를 처음 적용하면서 구조 안정성 확보, 부재 크기 산정, 기둥 배치 계산 등에서 많은 시행착오를 겪었다. 구조적 안정성과 공간의 개방감을 동시에 확보하는 과정을 수차례 반복한 끝에 현재의 흐름과 형태를 완성할 수 있었다.

매스는 단순한 직육면체가 아닌, 주변 맥락에 따라 분절(Split)하고 열린 슬라이스(Open Slice)를 적용하여 외부와 내부, 도시와 커뮤니티가 시각적·물리적으로 연결되는 흐름을 완성했다. 층별 프로그램은 다음과 같다.

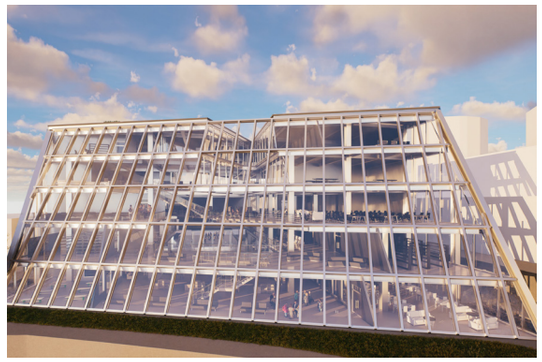
1층은 열린 열람실, 카페 및 커뮤니티 라운지, 소규모 모임 공간, 2층은 주 열람실 및 자료실 아카이브, 3층은 브리지 도서관, 열람실, 코워킹 스페이스 및 스터디 존, 4층은 다목적실(전시·강연·워크숍), 야외 테라스 공간, 5층은 브리지 휴게공간, 헤드쿼터(운영 사무실)로 구성되어 있다. 이러한 프로그램 배치는 층별 이용자 경험을 명확히 구분하면서도, 시각적 개방감을 유지하고 수직적 흐름의 연속성을 유도하는 방식으로 계획되었다.

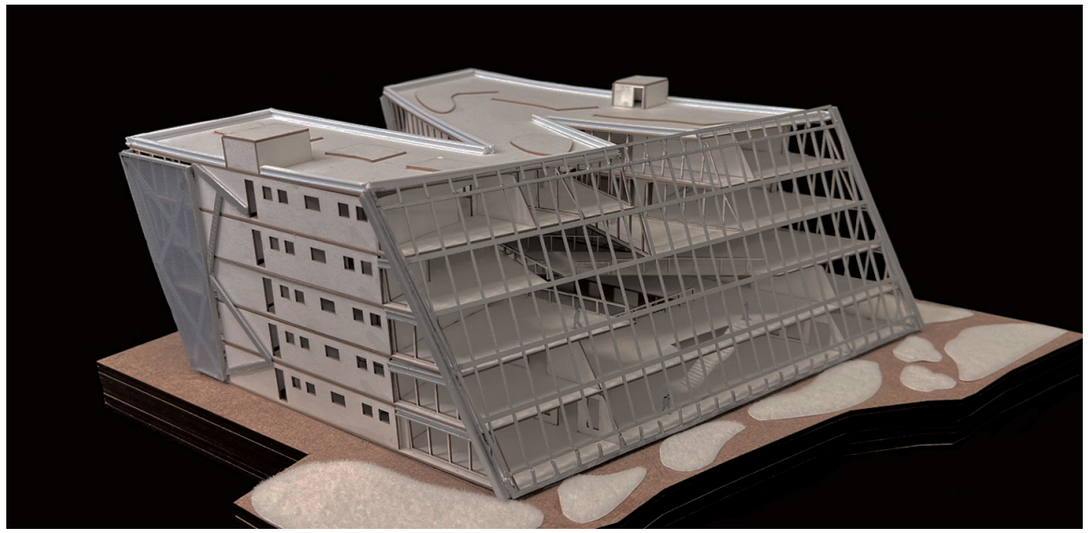
ltj00081@gmail.com











본 프로젝트는 단절된 고가도로 하부의 보행 네트워크를 회복하고, 차량과 보행이 공존할 수 있는 입체적인 진입 구조를 계획함으로써 도시와의 연결성을 강화하고자 했다. 구조 시스템은 철골 구조(Steel Frame)와 경사 커튼월(Curtain Wall)을 결합하여, 매스의 다이내믹한 흐름과 내부 공간의 유연한 배치를 동시에 확보하였다. 외피 디자인은 반투명 알루미늄 메시와 유리 커튼월을 혼합하여 구성하였으며, 이를 통해 낮에는 은은한 자연광이 실내로 확산되고, 밤에는 내부의 활동이 외부로 드러나 도시 풍경의 일부로 확장되도록 계획하였다.

이번 프로젝트 모형은 건축물의 질감과 구조적 특성을 사실적으로 전달하기 위해 정교하게 제작되었다. 메탈 스프레이로 철골의 질감과 반사를 구현하고, 반투명 커튼월 프레임은 빛에 따라 내부와 외부에 선형 그림자를 드리도록 설계하여 유기적 흐름과 빛의 패턴을 시각화했다.

이 도서관은 단순한 지식 저장소를 넘어 도시적·사회적 흐름을 회복하는 공공적 장치이다. 미술관식 동선을 통해 도시와 사람, 사람과 문화가 자연스럽게 만나는 과정을 설계했으며, 고가도로로 단절된 한남동의 흐름을 물처럼 유연하게 이어주는 문화적 플랫폼으로 자리 잡는다. 결과적으로 「FLOW LIKE WATER」는 도시와 사람, 커뮤니티를 매끄럽게 연결하며, 도서관이 미래 도시 속에서 수행해야 할 공공성과 유연성을 상징적으로 구현한다.

GREENTOOTH

LEE HAN BEEN
이한빈

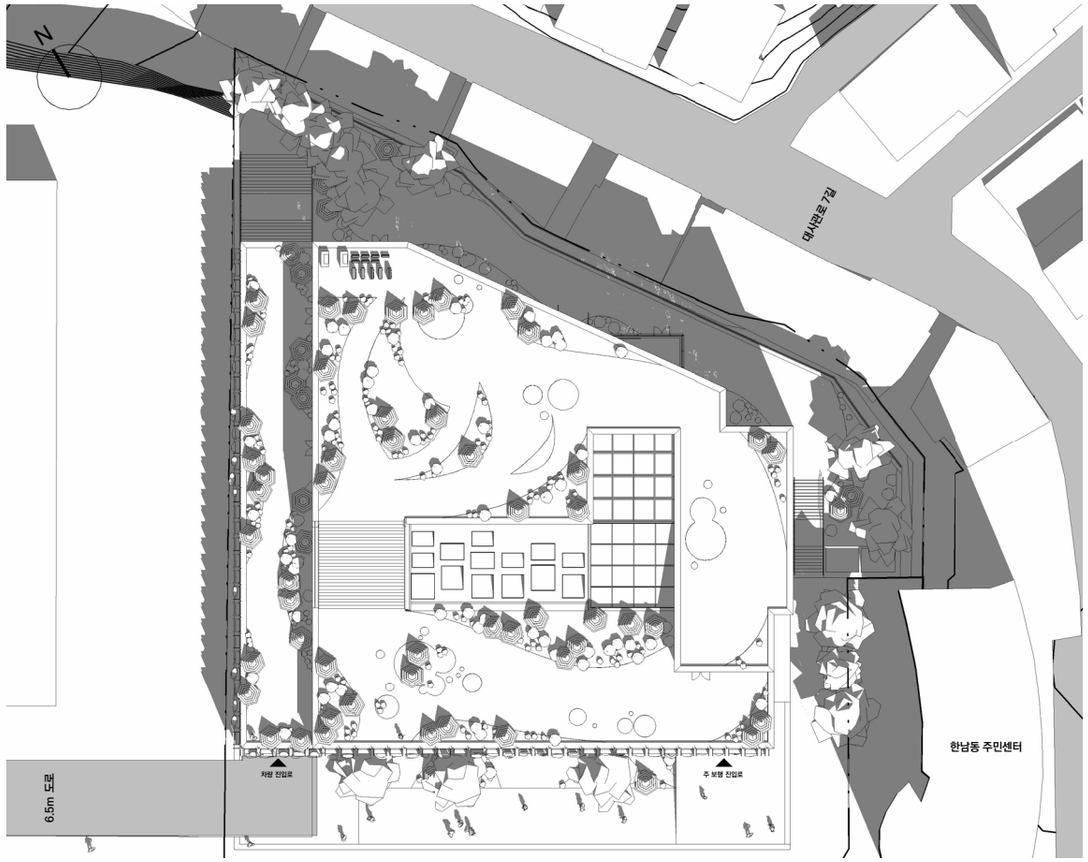
hillofsun@gmail.com



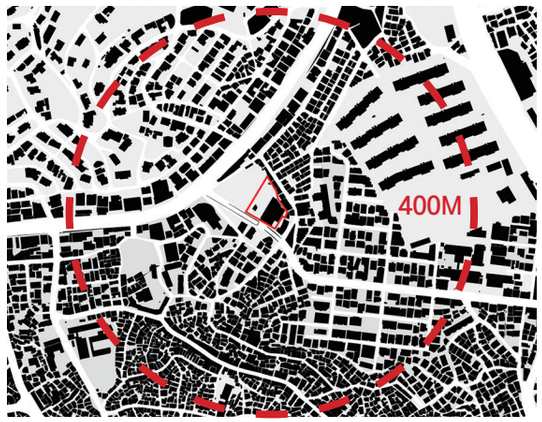
GREENTOOTH

도시 블록의 이빨 하나쯤은 녹색이어라

용산 한남동 일대의 역사를 살펴보면, 용산의 군 주둔지로 대표되는 강렬한 역사의 흐름에 휩쓸린 모습을 보게 된다. 개발이라는 논리 아래 일대의 언덕 꼭대기까지 송곳 하나 꽂을 틈 없이 건물이 올라간 모습을 확인할 수 있다. 이러한 현실 속에서, 끝없이 뻗어나가는 개발의 흐름 속 거리 블록의 이빨 하나 정도는 사람들이 숨쉬며 휴식 할 수 있는 녹색일 필요가 있지 않겠는가.





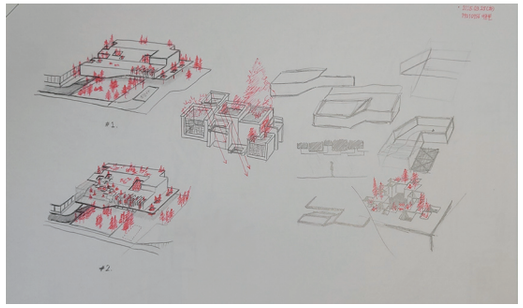


대지로 연결되는 접근로는 대지의 남측에 면하는 도로 하나가 전부이다. 도로를 통해 접근하고자 한다면 이태원로에서 갈라져 나와 약 82m에 달하는 직선도로를 따라 더 들어와야 한다. 직선으로 쭉 뻗은 진입로와 바로 옆으로 지나가는 언덕을 내려가는 도로에 의한 옹벽의 수직적인 이미지가 더해지면 굉장히 인공적이고 단절되는 인상을 강하게 받는다. 이에 더하여 해당 부지와 바로 옆 대지와의 고저차는 12m에 달하며, 이에 따른 옹벽으로 인해 부지가 인근지역과 형성하는 단절감은 상당하다.

근린생활권이란 보행으로 접근할 수 있는 범위인 반경 400~500m의 공간 범위를 의미한다. 대상지를 기준으로 반경 400m를 조사하였을 때, 대상지의 근린생활권 안에는 녹지가 단 한 군데도 존재하지 않았다. 대지의 역사를 살펴보면 이곳 일대는 일제시대에 들어 용산을 개발하면서 주거지로서 처음으로 개발되기 시작한 곳이다. 용산에 일본군/미군이 들어서고 서울이 발전함에 따라 이곳도 '개발'되기 시작하였다. 현재의 모습은 옛 대지의 언덕이 많은 굴곡진 실루엣을 잘 보여주는데, 본래의 언덕의 모습은 온데간데 없고 전부 비슷한 높이를 가진 건물의 스카이라인으로 이루어진 실루엣이 주를 이룬다. 여기서 이번 프로젝트의 주된 개념이 자리를 잡게 되었다. 끝없이 뻗어나가는 개발의 흐름 속, 거리 **블록의 이빨 하나 정도는 사람들이 숨쉬며 휴식 할 수 있는 녹색일 필요가 있지 않겠는가.**

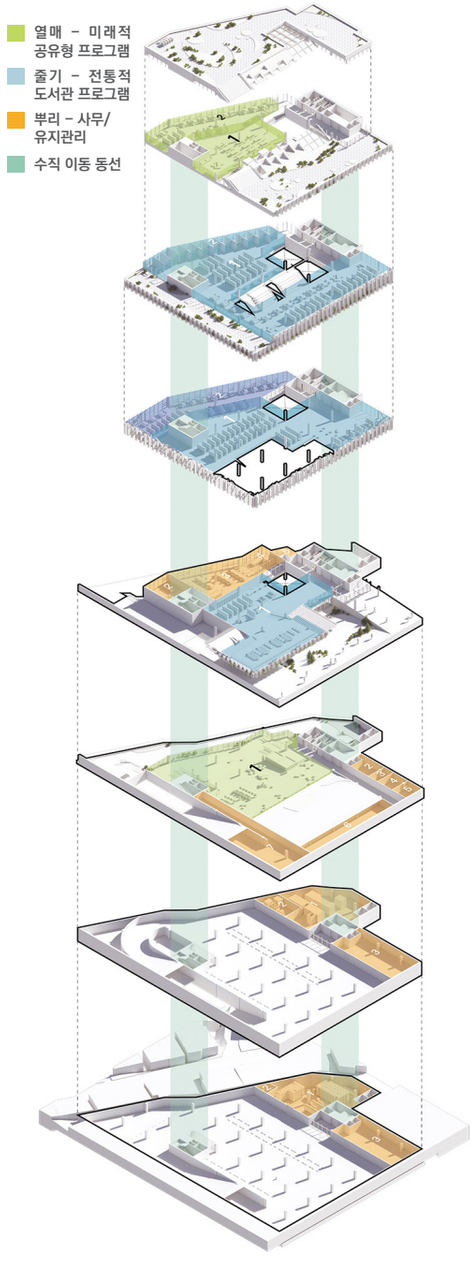
GREENTOOTH

LEE HAN BEEN
이한빈







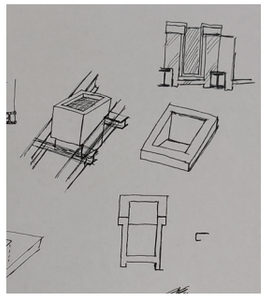


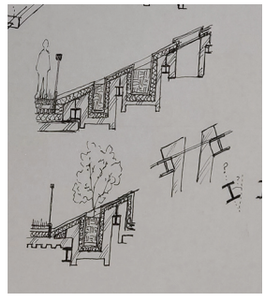
프로젝트를 더 진행하기 전에, 도시 블록의 녹색 이빨을 만들겠다고 천명하였으니, 나무와 도서관의 관계를 정립하고자 하였다. 나무는 온갖 물건의 재료가 된다. 건물을 짓기 위한 건축자재가 되기도 하며, 연료가 되어 온기를 전달해 주기도 하고, 연필과 종이의 재료가 되어 지식을 담는 그릇이 되기도 한다. 나무는 그 자체로도 나이테를 통해 오랜 시간의 흐름을 들여다 볼 수 있게 해주기도 한다. 나무들이 모여 만들어진 숲은 수많은 동물들의 터전-생명이 발원하고 맥동하는 공간이다. 또한 토테미즘이나 샤머니즘, 수많은 신화나 민담들의 근원지가 되기도 하며, 여러가지 이야기로 우리의 삶을 풍요롭게 만들기도 한다. 이러한 맥락들오 하여금 **'나무와 숲은 이야기/정보/지식의 매개체이자 그 자체이기도 하다'** 라는 정의를 내리게 되었다. 이러한 맥락에서 도서관이라는 공간을 만들며 들어갈 프로그램들을 나무의 각 부분에 빗대어 뿌리와 줄기, 열매에 각각 지정하였고, 그에 따라 물리적 배치 역시 정해지게 되었다.

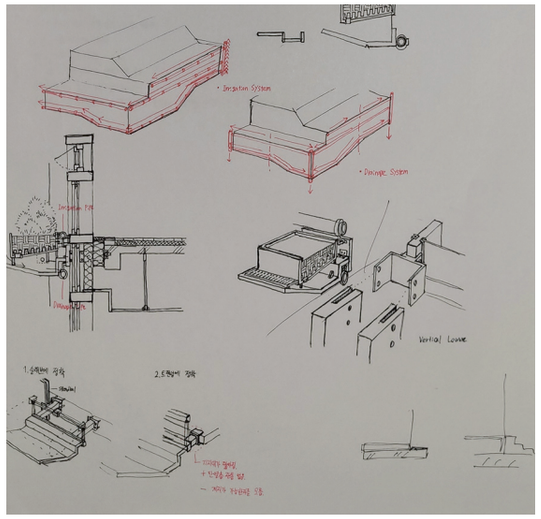
기존 대지에는 한남동 공영주차장이 위치하고 있었고, 지하 여러층을 거쳐 250여대에 달하는 주차 공간을 가지고 있었다. 답사를 갔을때도 주차장이 만차임에도 주차를 하려는 차량들이 밀려들 정도로 주차에 대한 수요가 뜨거웠다. 이런 맥락을 아에 무시할 수는 없다고 판단하여 도서관 지하에 주차장을 추가로 설치하여 비록 주차대수가 102대에 불과하지만 주차 수요를 뒷받침 하려고 하였다.

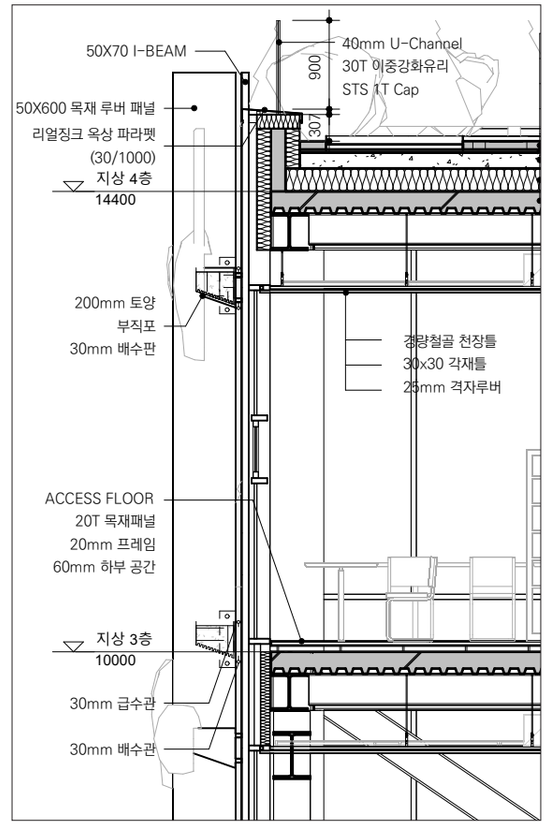
hillofsun@gmail.com

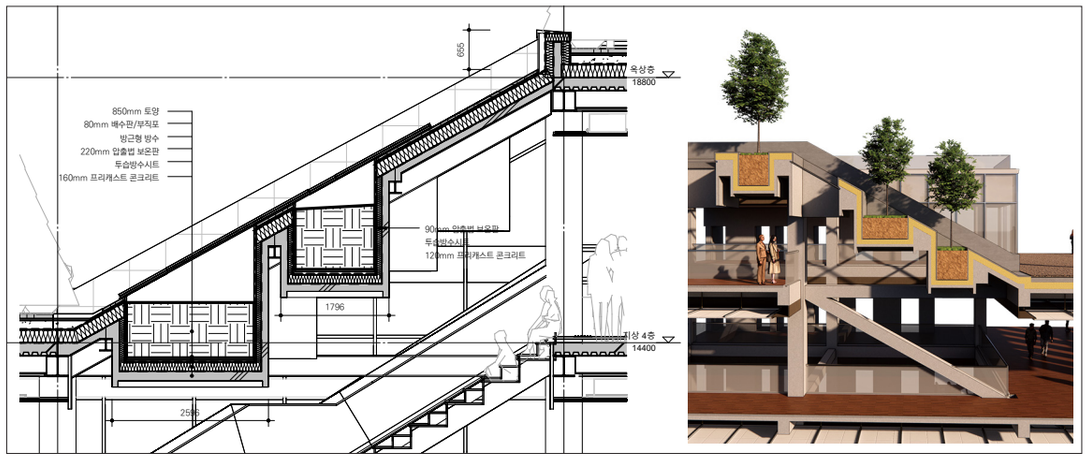
도시 블록의 이빨 하나쯤은 녹색이어라











실시/통합설계를 거치면서 가장 많이 생각하고 고민한 것은 보통의 건축적 발상을 넘어서 이것을 어떻게 실제로 이 땅 위에 존재하게 할 것인가에 대한 것이었다. 수많은 스케치와 3D 모델링을 통해 무엇을 만들 것인지 구상하고 만들어내는 것도 과업이지만, 그것이 실제 물리적으로 존재할 수 있도록 하는 것, 말이 되는 건물을 만드는 것은 또 다른 것이었다. 구조적인 것, 재료와 구성에 관한 것, 법규적인 것을 종합적으로 고려하여 건물의 파사드와 외부 마감을 설계하였다. 지하와 흙과 접촉하는 일부 지상부는 철근콘크리트 구조, 대부분의 지상부는 철골구조로 설계하였으며, 주파사드는 일반 커튼월에 그린 파사드를 위한 추가 I빔 구조물을 연결하고 식재함과 급수/배수를 위한 설비를 설계하였다. 옥상의 구조도 역시 철골조로 하였는데, 수평 슬래브는 데크플레이트로 구성되지만 경사면과 식재함 부분은 프리캐스트 콘크리트로 구성하여 철골구조와 더불어 조립식으로 구성될 수 있도록 설계하였다. 이번 스튜디오가 통합설계인 만큼, 기계/전기/소방 등의 여러 설비 역시 REVIT 프로그램을 통해 설계하였고 건축물의 구조체와 연계하여 쾌적한 환경을 가진 건축물을 만들고자 하였다.

studio

4









지도교수

심재현

기장도

정슬아

정지혜

도시 농업 교육 센터

본 스튜디오는 도시농업을 위한 교육 및 전시, 판매 등의 프로그램이 반영된 건축물을 설계하며 사이트는 용산가족공원 내 일부에 위치한다. 자연환경의 Context를 배경으로 선정된 부지 안에 친환경적인 이슈와 기술을 활용하여 대지를 조성하고 건축의 외부공간과 내부시설이 연계된 도시농업 복합 센터를 설계하는 프로젝트이다. 교육 목표의 수행을 위하여 passive system을 적용한 건축물로 기획되었으며, 이는 한 건물 내에 구성되는 개별성(사적공간)과 공공성(공적공간)을 해석하고 또한 자연친화적은 건축적 제안을 위한 프로그램을 구성한 것이다. 건축물이 구현되기 위한 다양한 요소들, 즉 외부적인 환경과 내부적인 요구, 친환경적인 건축시스템, 다양한 공간의 구성과 연결성 그리고 프로그램의 작가적 해석에 따른 건축적 형상 및 기능성들이 연구되어져야 하며, 그것들에 대한 건축적 사고가 설계도면으로 표현되어져야 한다.

SWA Center

KWAK YONG JAE
곽용제

rhkrdydwp@gmail.com



SWA Center

자유롭게 열린 외부와 자연을 담은 내부는,
농업을 다시 생각하게 만든다.

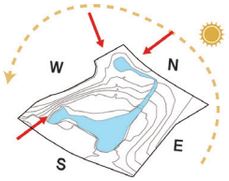
서울의 도심 속 드넓은 녹지를 지닌 용산가족공원은 시민들에게 휴식처를 제공해주지만, 주차장 입구에서 보차분리가 이루어지지 않는다는 점과 호수로 인해 대지가 분절되었다는 점이 그 가치를 저하시킨다고 생각했다. 이러한 문제점을 해결하고, 여러 방면에서 유동인구가 유입되기에 열린 입면을 가진 건축물의 설계를 계획했다. 현대인들이 농업의 가치를 잘 모르고 있다는 점에서 시작해 스마트팜을 전시, 연구, 경험, 교육과 연계하여 농업에 대한 인식의 전환을 이끌어내고자 한다. 외부, 내부의 다양한 프로그램을 통해 사람들에게 농업의 필요성과 중요성을 인식시켜 줄 것이다.

Concept

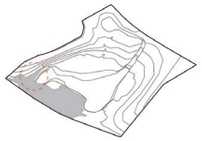


환경, 사회, 경제의 지속가능한 발전을 도모하는 'Tripod'

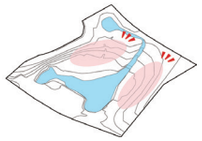
Site Analysis



채광 및 유동인구 분석

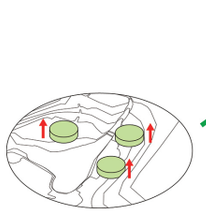


보차 분리가 이루어지지 않음



호수에 의해 분절된 대지

Design Process



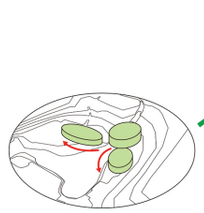
Create Mass

호수로 인해 나누어진 대지에서 각 Mass를 형성한다.



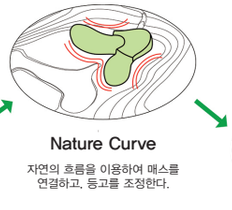
Gathering

대지 분절 해결을 위해 Mass를 호수 위에 모은다.



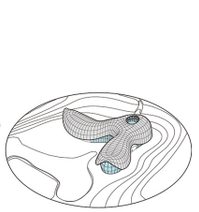
Open Up

매스를 열어줌으로써 사람들을 받아들인다.



Nature Curve

자연의 흐름을 이용하여 매스를 연결하고, 등고를 조정한다.



Design Roof & Structure

새로운 농업교육센터를 디자인하여 농업에 대한 생각을 전환시키는 역할을 한다.

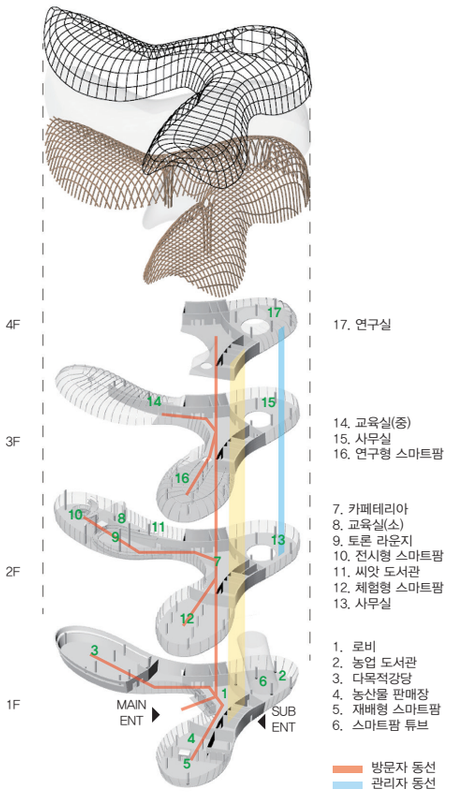
Master Plan



SWA Center
KWAK YONG JAE
곽용제
rhkrdydwp@gmail.com

자유롭게 열린 외부와 자연을 담은 내부는, 농업을 다시 생각하게 만든다.

Program & Circulation Diagram



17. 연구실

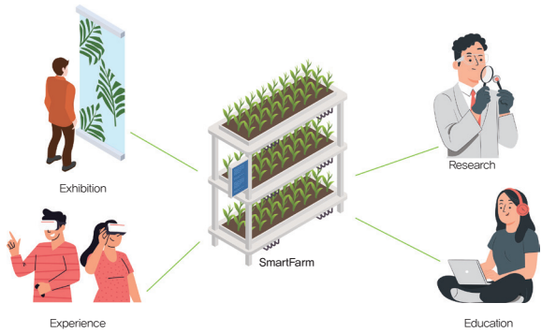
14. 교육실(중)
15. 사무실
16. 연구형 스마트팜

7. 카페테리아
8. 교육실(소)
9. 토론 라운지
10. 전시형 스마트팜
11. 씨앗 도서관
12. 체험형 스마트팜
13. 사무실

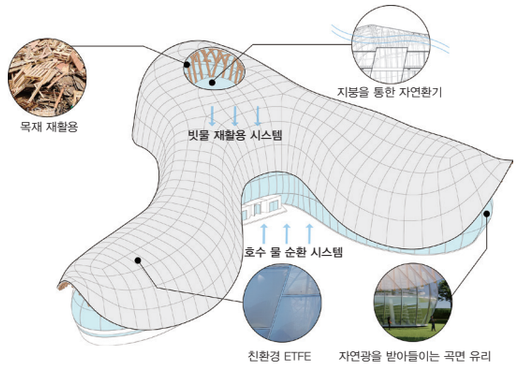
1. 로비
2. 농업 도서관
3. 다목적강당
4. 농산물 판매장
5. 재배형 스마트팜
6. 스마트팜 튜브

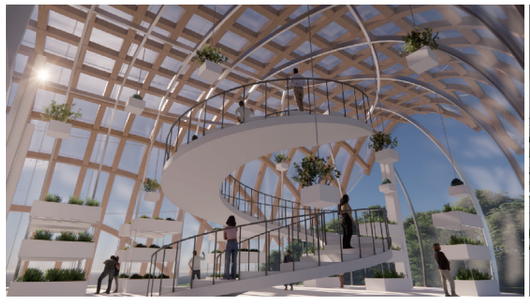
방문자 동선
관리자 동선

Diversity of SmartFarm



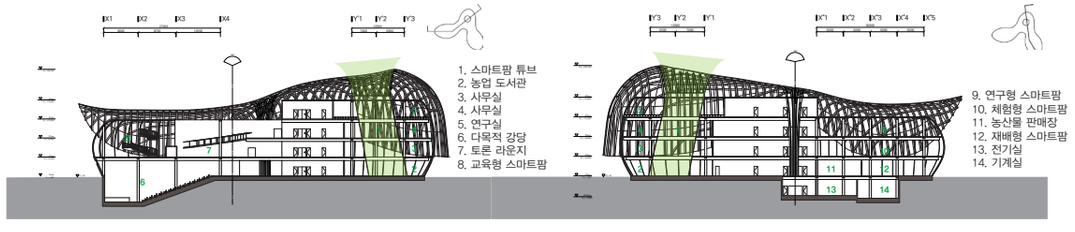
Eco-Friendly Diagram



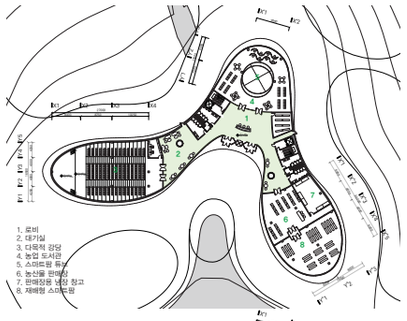


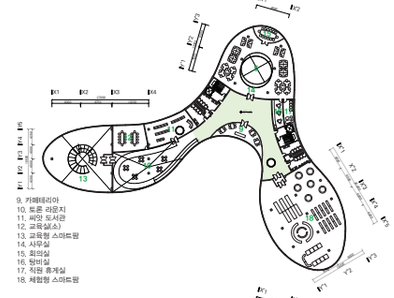


Section Plan

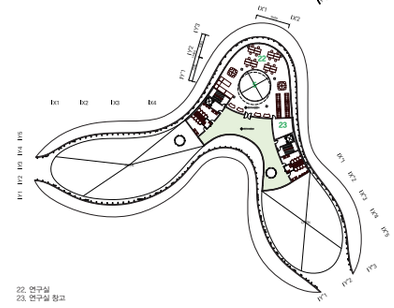


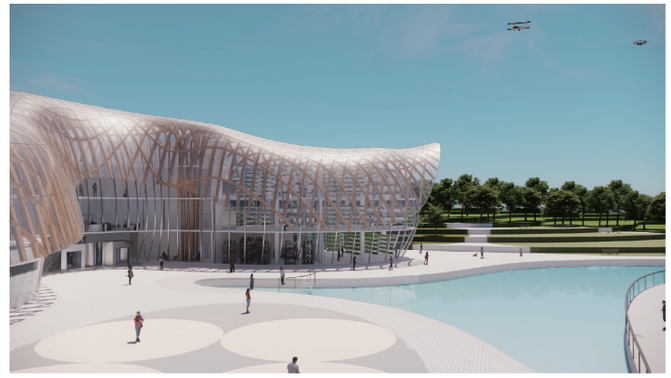
FLOOR PLAN



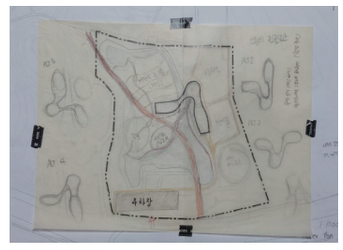


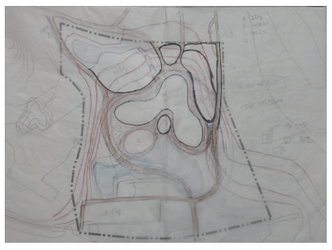




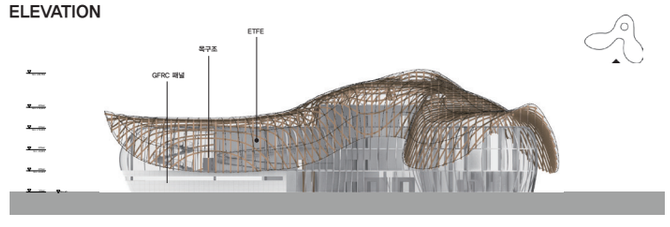








ELEVATION



설계 중간과정 사이트 분석 단계에서는 해당 사이트가 가지고 있는 문제점이 무엇인지를 먼저 파악하려고 했다. 문제점을 해결해 나가는 과정에서 프로젝트의 컨셉이나 디자인의 방향성 등이 정해질 수 있기 때문이다.
매스 형태를 구성하고 배치할 때는 용산가족공원이라는 커다란 대지에 나의 건축물이 지어졌을 때 어떤 모습일지 계속 상상했다. 해당 부지는 평지가 아닐 뿐더러 여러 방면에서 방문자들이 유입되기에 열린 입면을 어떻게 만들어낼 것인지 고민했다.
평면은 각 프로그램들이 어떠한 기능을 하는지 먼저 생각하면서 구성했다. 프로그램들이 각자의 기능을 하면서 다른 프로그램과 연결되었을 때 어떤 공간이 형성될지 계속 생각하면서 진행했다.
평면도에서 완성된 논리가 단면도에서 깨지지 않는 것이 중요하다고 생각했다. 그래서 평면을 완성한 후 단면으로 넘어가지 않고, 관계를 생각하면서 평면과 단면을 동시에 작업했다. 나의 의도가 가장 잘 나타나는 공간을 단면도에 표현하는 것이 중요한 것 같다.
건축물의 내부 공간도 중요하지만, 외부 공간도 마찬가지로 중요하다고 느꼈다. 외부의 조경들이 건물을 더욱 아름답게 보여줄 수도 있고, 내부와 연계된 야외 프로그램을 구성할 수 도 있기 때문이다. 건물의 첫인상을 결정하기에 배치도는 더 신중하게 구성할 필요가 있는 것 같다.

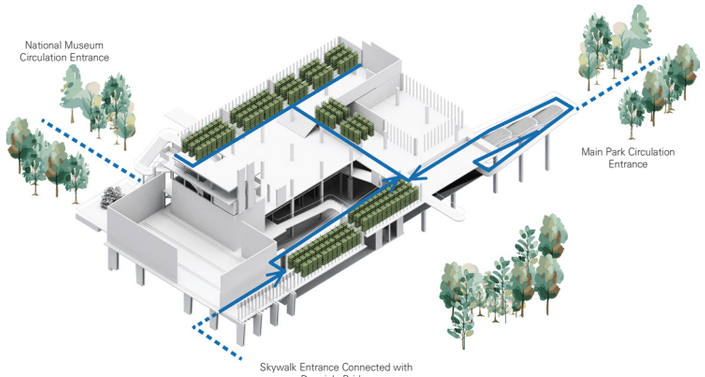
PARK JAE MIN
박재민
paakjam@gmail.com

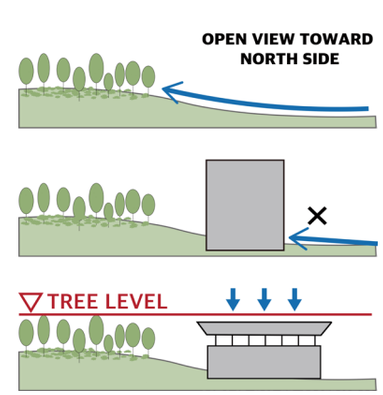


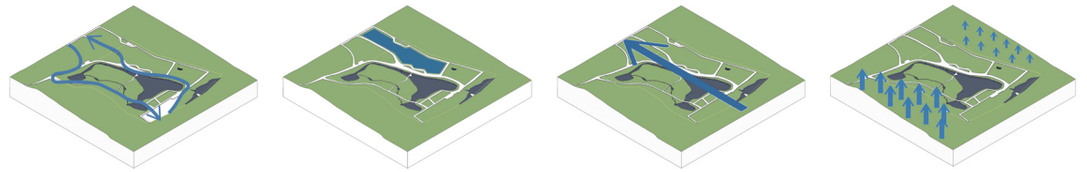
PROMENADE WITH AGRICULTURE

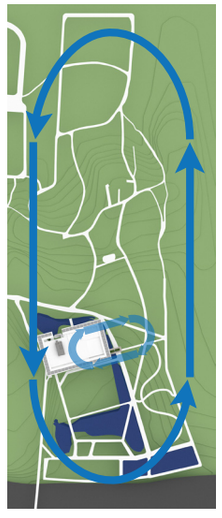
농업센터를 통한 간접적인 교육 산책로 제안

본 프로젝트는 용산가족공원의 산책 경험과 공원성을 존중하고 강화하는 방향으로 설계되었다. 대상지는 서울에서 드물게 시야가 트인 군사시설 부지이므로, 건물을 공원의 중앙이 아닌 외곽에 배치하고 높이를 낮춰 수목의 스카이라인을 보존하였다. 또한 공원과 도시를 잇는 동작대교 방향의 공중보행로를 계획하여 건물 내외부를 연속적으로 경험할 수 있는 산책 동선을 형성하였다. 방문자는 파사드에 배치된 스마트팜과 내부 프로그램을 따라 농업의 발전사를 체험하며, 최종적으로 농업교육센터에서 미래 농업 시스템을 접하게 되고, 남산을 조망하는 전망대에서 완결성 있는 시퀀스를 경험하게 된다.









Add Agricultural Education on
Promenade of Yongsan-Park



Existing Promenade of
Yongsan-Park



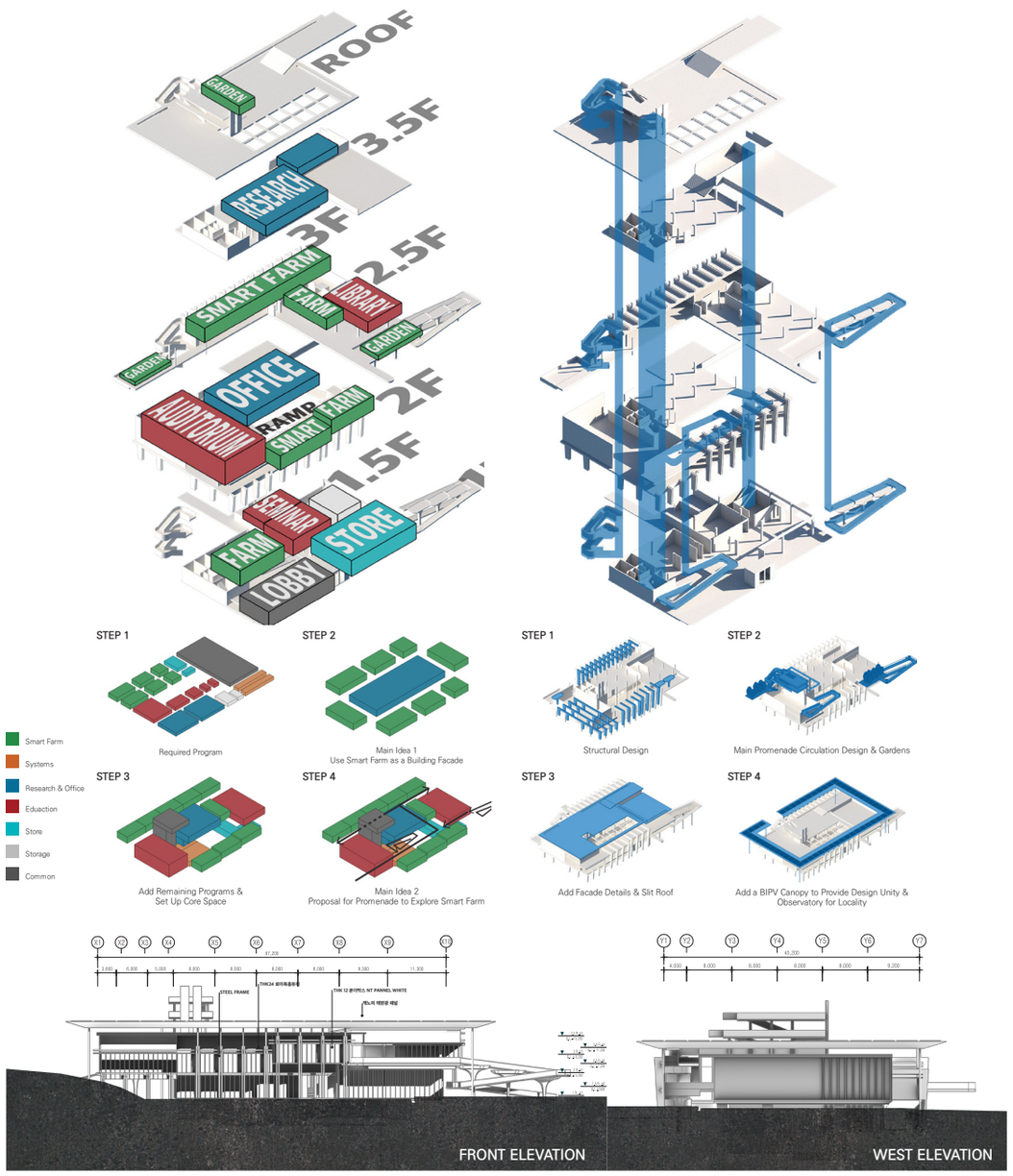
잘 작동하고 있는 공원에 건축물을 지을 때는 어떤 태도가 필요할까. 기존 공원의 산책경험과 프로그램을 수용할 수 있어야 하며, 이를 강화시키는 방향으로 개발이 진행되어야 한다고 생각했다.

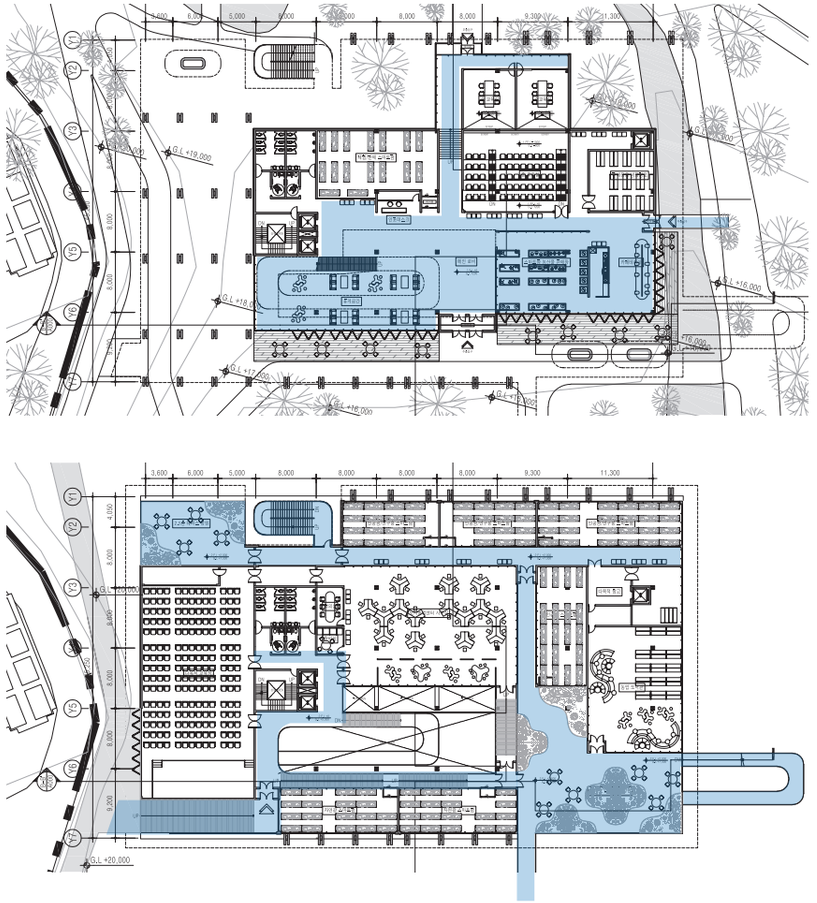
대상지가 위치한 용산가족공원은 용산 미군기지 부지에 속해있으며 반환받은 부지는 한국에서 전례없는 대규모 공원으로의 개발을 겪을 예정이다. 또한 대상지는 오랜시간 군사시설부지였기에 서울에서 보기 드문 시야가 트인 공간이다.

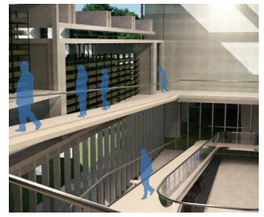
이에 따라, 건물이 기존 대상지의 북측으로 면하고 있는 수목의 스카이라인을 가리지 않기를 바랬고, 사이트의 중앙이 아닌 외곽에 배치하여, 기존의 공원의 공원성을 살리고자 하였다.

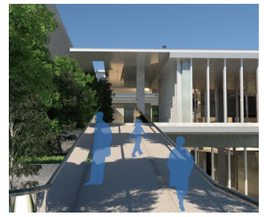
수목의 시야를 가리지 않기 위해 건물의 높이를 최대한 낮추었고, 기존 용산가족공원의 떨어지는 보행접근성을 개선하고자 건물이 접한 사이트 좌측의 경사지를 동작대교와 연결되는 공중보행로를 설치하였다.

PARK JAE MIN
박재민
paakjam@gmail.com



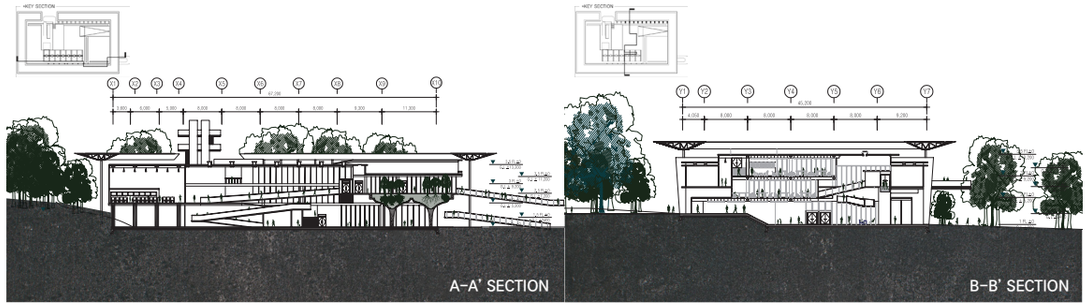












수목의 시야를 가리지 않기 위해 건물의 높이를 최대한 낮추었고, 기존 용산가족공원의 떨어지는 보행접 근성을 개선하고자 건물이 접한 사이트 좌측의 경사지를 동작대교와 연결되는 공중보행로로 조성하였다.

이에 따라 생겨나게 되는 동선은 건물의 내외부를 연속적으로 경험시키며 미래농업에 대한 간접적인 교육과 관심이 발생하도록 유도하였다.

프로그램 배치 전략은 앞서 '건물을 통한 미래농업에 대한 간접적 교육과 산책의 경험'을 살리기 위해 중앙부에 관리실과 연구실을 배치하였고, 건물의 파사드에 스마트팜을 둘러싸 배치함으로써 간접적인 교육과 소통의 장치로 활용하였다. 공원에 방문한 사람들은 주요 루트를 따라, 농업에 대한 발전사를 일련의 시퀀스를 통해 경험한다.

농업 발전사를 경험하는 산책동선 끝에 위치한 신설될 농업교육센터 건물을 통해 최종적으로 미래의 농업시스템을 경험하게 하여 농업전반에 대해 간접적이지만 동시에 완결적인 농업교육이 이루어지도록 한다.

건축물에 대한 친환경요구에 대응하여, 건물의 주요 디자인 요소로 활용된 캐노피에 BIPV와 우수저장시스템을 배치하였고, 그린루프와 아트리움을 통한 자연채광과 패시브 자연환기 시스템을 활용하였다.

건물의 모서리 2.5층에 위치한 두개의 정원은 남과 북으로 건물에 접근하는 사람들에게 시각적으로 공원의 녹지축과 건물을 연결시키고 관심과 흥미를 유발하는 요소로 활용하였다

건물은 다공성의 디자인과 엇갈린 스플릿 플로어를 통해 내외부간 소통, 층간 소통을 유도한다. 공원의 산책흐름을 내부로 관입시키는 램프를 통해 끊임없이 들어오고 나가는 사람들의 흐름을 통해 건물에 활기를 부여한다.

일련의 시퀀스를 통해 공원과 연계된 해당 동선은 최종적으로 서울에서 보기 드문, 건물로 가려지지 않은 남산일대를 조망할 수 있는 전망대에서 끝이나게된다.

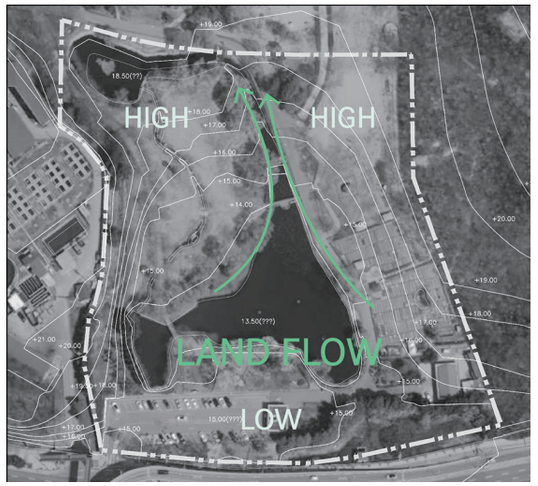
PARK JUN YOUNG
박준영
qkrwndus33@naver.com



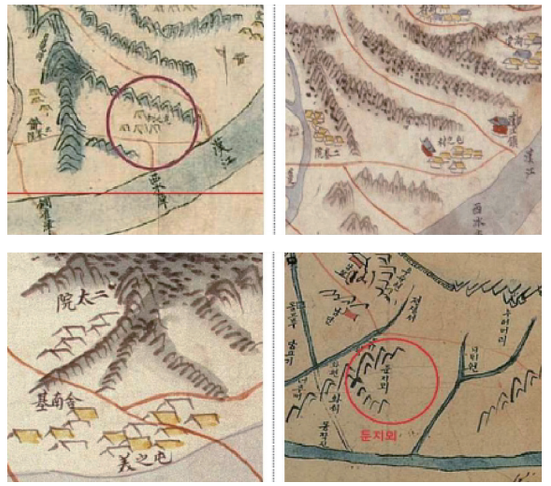
Paddy field

완만한 지형의 기억을 잇다
다랑이논의 레이어로서의 도시농업과 공공성

건축물은 전통적인 '둔지미(屯之美)'의 개념과 이를 활용한 '다랑이 농업'에서 영감을 받아 설계되었다. 다랑이 농업은 선조들이 경사진 지형을 활용해 경작지를 만든 방식으로, 불리한 지형을 오히려 생산의 터전으로 전환한 지혜를 보여준다. 본 건물은 이러한 개념을 현대적으로 재해석하여 경사진 대지를 따라 계단식 단면을 구성하였고, 이를 통해 지형을 거스르지 않고 조경과 연계된 건축 언어를 창출하였다. 건물은 마치 다랑이 논처럼 자연스러운 단차를 따라 배치되어 있으며, 이용자들이 다양한 높이에서 경관을 체험할 수 있도록 계획되었다. 결과적으로 이 프로젝트는 용산이라는 장소의 역사성과 지형적 특성을 조형적, 기능적으로 수용하고자 하였다.

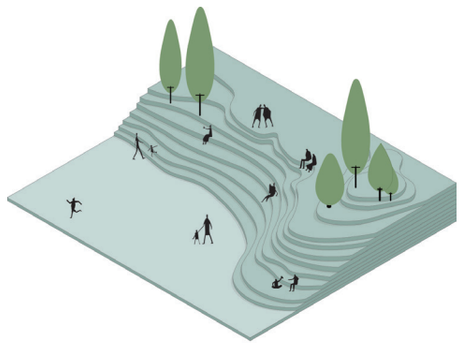


북서쪽에서 남쪽으로 흐르는 호수가 만들어낸 완만환 경사



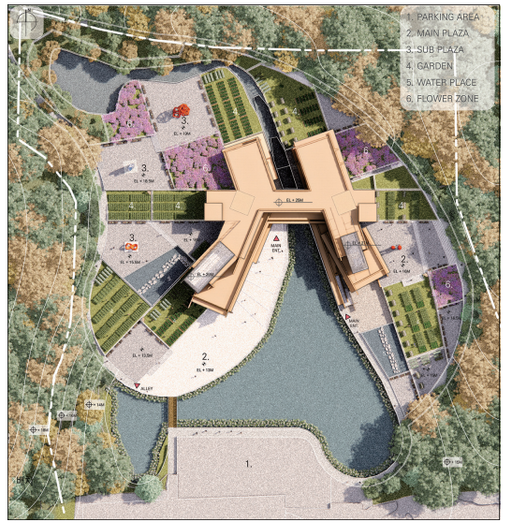
본래 작은 산, 언덕이라는 의미를 지닌 '둔지미'라는 지명 보유

SITE TOPOGRAPHY & HISTORY



'둔지미'의 의미인 언덕이나 산을 조상들이 슬기롭게 이용한 형태인 '다랑이논' 컨셉

LANDSCAPE CONCEPT



SITE PLAN

본 프로젝트는 SITE인 용산 가족공원의 완만한 경사와 호수로 이어지는 대지 조건을 출발점으로 하여, '둔지미(屯之美)'의 역사적 기억을 회복하고 이를 현대적 도시농업의 교육 • 생산 • 공공 프로그램으로 재맥락화하는 것을 목표로 잡았다. 대지는 북서에서 남으로 흐르는 지형적 흐름을 가지고 있었으며, 이를 '다랑이논(계단식 논)'의 레이어로 해석해 건물과 조경을 수평적 테라스와 광장, 텃밭, 수공간의 연속으로 조직하였다.

건물은 대지 형상에 따라 나누어진 매스를 유기적으로 배치하여, 주차장과 메인 입구, 산책로로의 접근이 자연스럽게 연결되는 '환영의 동선'을 만들었다. 2층(E.L +3000)을 중심 레벨로 설정하여 대지와 건물이 시각적 • 물리적으로 연속되도록 계획했고, 이 레벨에 광장 • 텃밭 • 꽃밭 • 수공간을 집중시켜 공원과의 경계가 희석되도록 했다.

설계 과정에서는 초기의 '수직적 상징물'(일종의 덩어리진 솔리드입)에서 출발하여 현장의 지형성과 이용자 동선 분석을 통해 수평적 테라스의 강화, 접근성의 단순화, 프로그램 간 시너지를 극대화하는 방향으로 발전하였다. 메인 로비의 중심 계단을 핵심 축으로 수직 • 수평의 시퀀스를 연결하고, 계단부의 수직 식재와 옥상까지 뚫린 라이트웰을 통해 내부로의 자연광 유입과 시각적 연결을 유도한다.

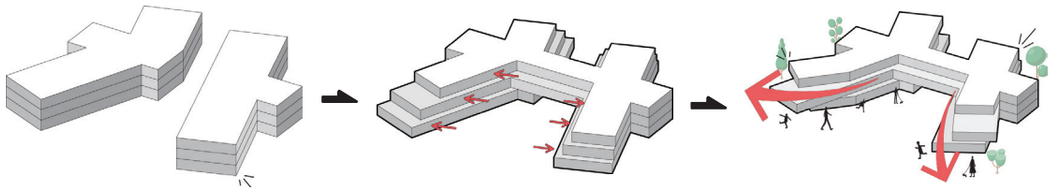
디자인 키워드는 '한옥의 짜임'과 '나무의 형상'으로 잡았다. 구조 • 재료에는 국산 낙엽송과 소나무 탄화목을 주로 사용하여 공원 안에 위치하여 있다는 지역성과 온화한 촉감을 담아내고, 스마트팜 • 코어 • 계단부 등 내부 주요 부분에는 유리와 식재를 배치해 "거대한 나무에 유리가 박혀 있는" 조형적 이미지를 연출하고자 했다.

Paddy field

PARK JUN YOUNG
박준영
qkrwndus33@naver.com

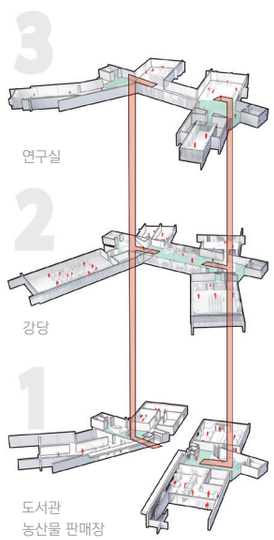
완만한 지형의 기억을 잇다

MASS DESIGN

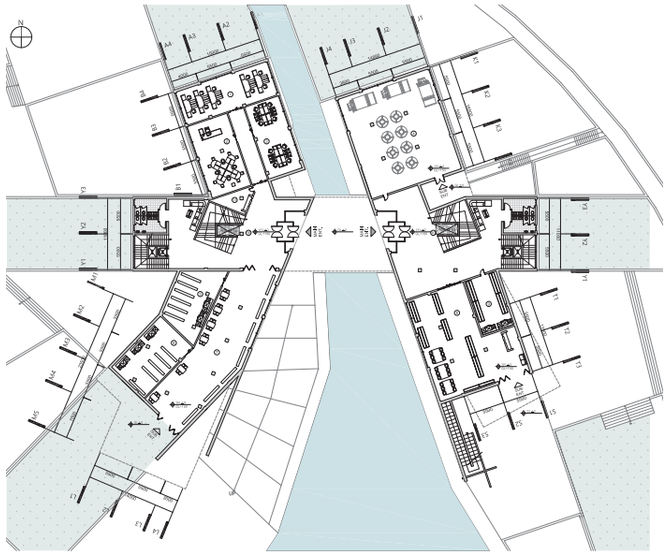


나누어진 대지에 매스를 각각 배치 — "다랑이논" 컨셉의 좁아지는 형태 — 방문하는 사람을 환영하는 형태

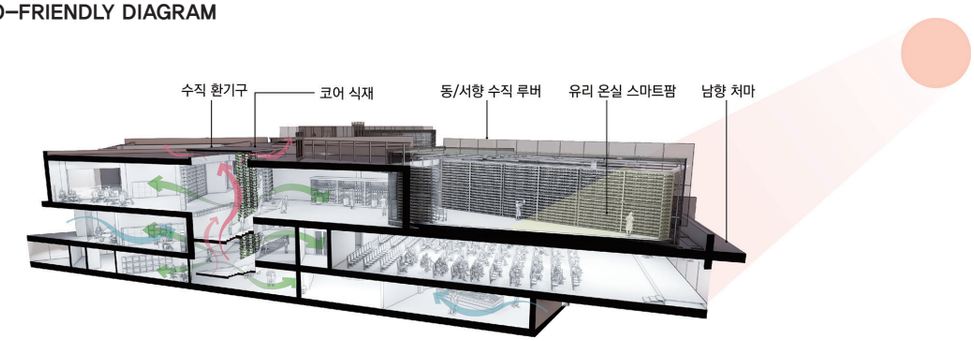
PROGRAM & CIRCULATION



1st Floor Plan



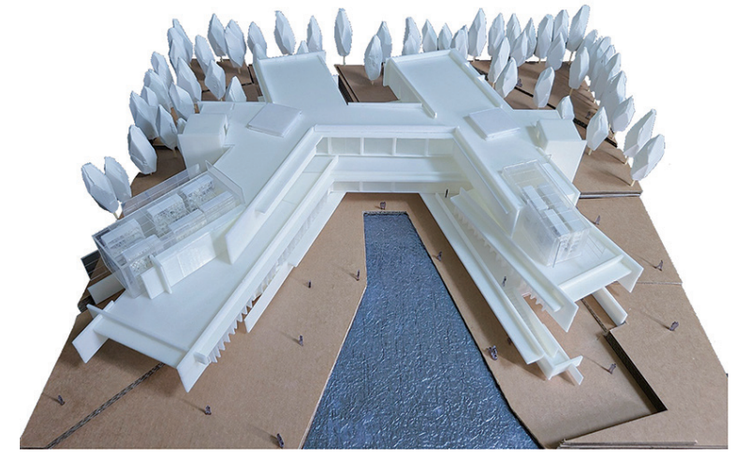
ECO-FRIENDLY DIAGRAM



초기 매스 스터디부터 최종 테라스 배치까지의 연속되는 다이어그램은 '나누어진 대지에 메스를 배치'하고 '다랑이논 컨셉'으로 수렴하여 최종적으로 방문객들을 환영하는 형태의 매스가 완성되는 과정을 보여주고자 했다.

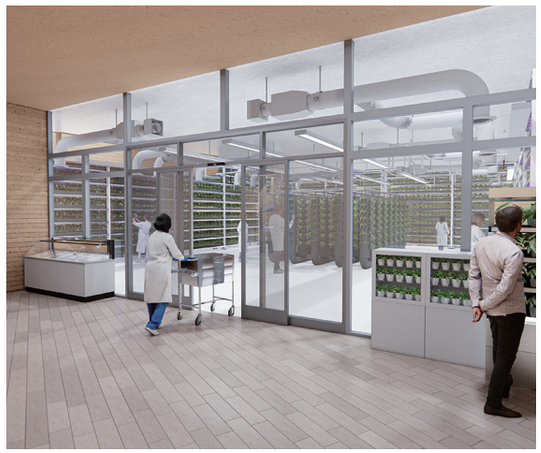
프로그램은 교육실 • 강당 • 세미나실 • 스마트팜(유리온실) • 가공실 • 마켓 • 도서관 • 카페 등으로 구성되어, '교육 → 생산 → 가공 → 유통(마켓) → 학습(도서관)'으로 이어지는 순환적 체험 경로를 제공하고자 했다. 이에 좌측 매스에는 다목적 강당과 개방형 광장을 배치하여 행사 및 커뮤니티 활동을 수용하고, 우측 매스는 실내 스마트팜과 야외 텃밭이 연계되도록 설계해 실습과 연구, 계절별 작물 순환을 가능한 물리적 접속을 확보했다.

또한 이번 프로젝트는 도시농업센터라는 건물 용도에 걸맞게 건축적, 디자인적으로 친환경적인 요소들을 고려해보았다. 따라서 주요 환경 전략으로 동/서향 수직 루버(일사 조절), 남향 처마(계절별 일사 제어), 수직 환기구(상향 배출을 통한 자연 환기), 코어 식재(공기정화 • 습도조절), 유리 온실을 통한 자연채광 기반의 스마트팜을 채택하여 패시브와 액티브 요소를 혼합한 복합적 친환경 성능을 확보하려 했다. 뿐만 아니라 광장 인근의 수공간은 표면의 유수 제어와 미기후 완화 기능을 수행하도록 유도하고자 했다. 이러한 친환경적인 요소들은 건물 이용객들로 하여금 쾌적한 환경을 제공하고 도시 속에서 농업센터가 유지되고 주변과 자연스레 어우러지는 데에 있어 큰 도움이 될 것이라 생각한다.







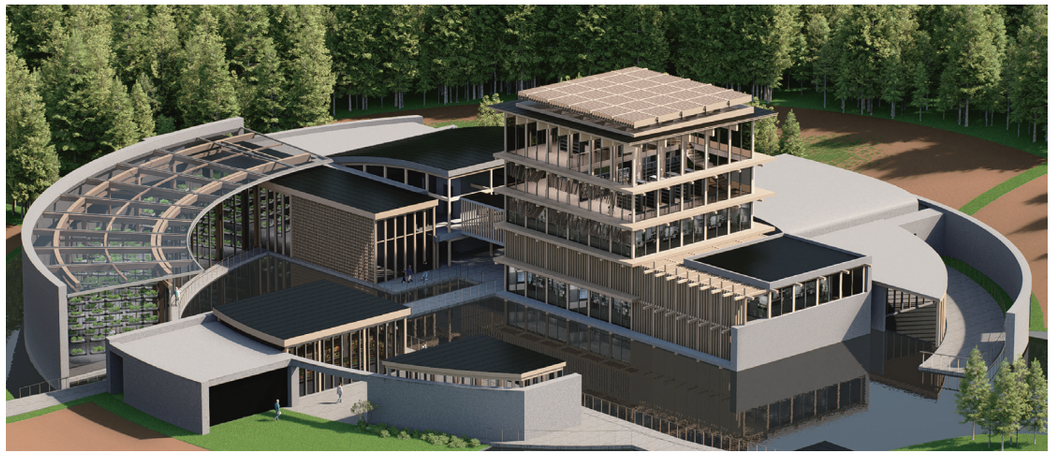




이번 설계를 끝마치고 리뷰를 진행해보았을 때 비판적 • 실천적 반성으로는, 목재 사용과 대형 유리면의 조합은 구조적 • 화재 안전, 복합 열교 • 결로 문제를 수반하므로 디테일 단계에서 방재 대책 • 접합 디테일 • 환기 설계를 필수적으로 진행해야 할 것이다.

또한 스마트팜의 계절별 수확변동과 유지관리 계획(관리 인력 및 운영 예산)도 사전적으로 설계에 통합하고, 공공성 확보를 위해 접근성(장애인 동선, 대중교통 연계)과 야간 이용성(조명 계획, 안전 설계)을 보강해야 할 것이다.

이러한 점들을 설계 단계에서 짜임새 있게 고려한다면 이번 스튜디오의 목적이었던 장기적 지속 가능성이 높은, 도시 맥락 속에서 살아 숨쉬며 도시민들에게 농업의 중요성을 일깨워주는 진정한 농업센터로 거듭날 수 있을 것이다.

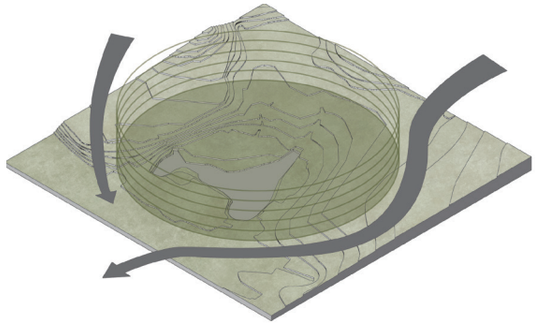


도시의 틈(隙), 자연이 스며들다

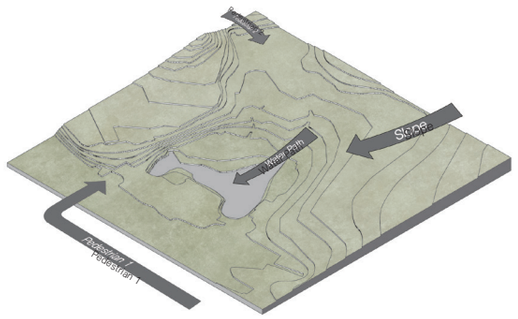
도시와 농업의 유기적 연결과 경계의 확장을 보여주다

과거에는 자연으로부터 얻는 수확물에 의존하던 생활방식을 유지하였고 이는 시간이 지나면서 그 방식에 있어서 변화를 맞이하게 되었다. 하지만 그 과정에서 도시적인 삶과 자연은 점점 멀어지게 되었고 도시 내에서 농업은 인공적인 물리환경에 의해 대체되었다. 일종의 '벽'과 같은 보이지 않는 경계를 이루고 있는 두 환경을 도시농업센터라는 건축물을 통해서 서로 연결짓는 목적을 갖고자 한다. 용산이라는 공간이 가진 역사적, 지리적인 특징속에도 단절된 공간이라는 '금단의 땅'이 자리잡고 있기 때문에 건물을 통해서 느슨한 경계를 만들어 보고자 한다. 건물의 형태와 프로그램의 적절한 배치를 통해 주변 지역과 단절되지 않고 개방적이고 유기적으로 연계가 되며 자연과도 적절한 조화를 이루는 건축을 하고자 한다.

STUDIO 4
Urban Agricultural Educatoin Center
Prof. Shim Jaehyun

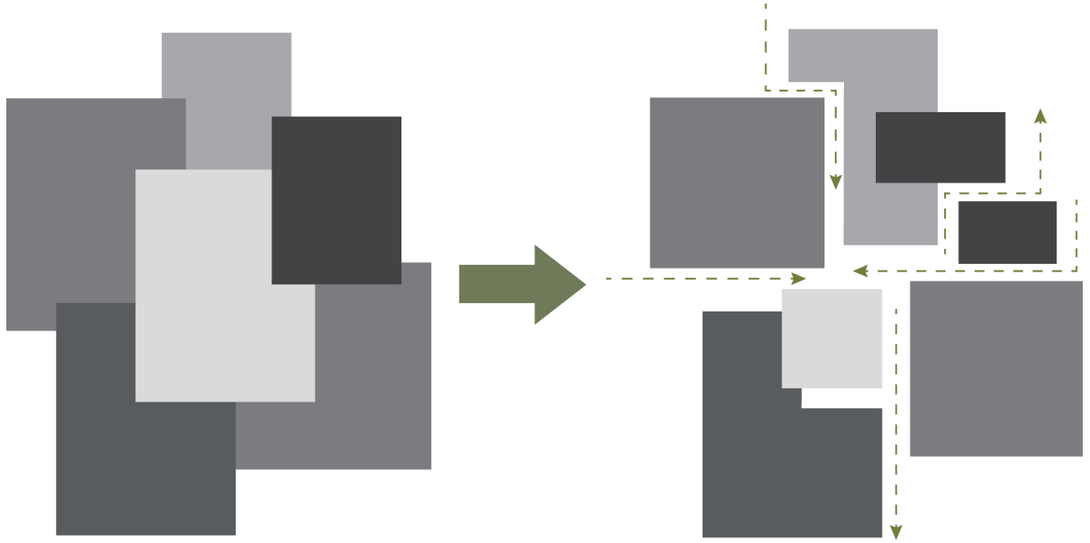


상황에 의해 주변과 단절된 Site



보행자의 동선과 수공간의 방향

Site Analysis



경계를 이루고 단절된 공원이라는 공간이 도시농업센터라는 매개체를 통해서 '틈'이라는 매개를 통해서 연결

Concept

이 프로젝트에서는 과거 120년동안 금단의 땅이라고 여겨져 왔던 용산의 지리적인 특징을 분석하고자 했다. 용산공원은 과거 오랜 세월 외부세력에 의해 점령되어 왔으며 일본이 청일전쟁을 치르면서 우리나라에 들어와 용산 지역을 군사기지로 사용하였다. 광복 이후, 해당 지역은 자연스럽게 미군이 사용하게 되면서 최근까지 국방부 등의 군사시설이 장기간 점유하였다. 이에 해당 프로젝트의 대지인 용산 가족공원은 공원이 가져야 하는 '오픈 스페이스'라는 물리적인 특징은 가지고 있지만 지리적으로는 주변 땅들과 단절되어있는 이중적인 성격을 가지고 있다고 판단하였다. 또한 대부분의 사람들이 용산 가족공원 부지 남쪽에 있는 주차장을 통해서 접근하지만 실제로 차량을 가지고 방문해본 결과 주차장 대수가 방문객을 충분히 수용하지 못하여 차량들이 대로변으로 줄을 서있는 경우가 많았음을 알 수 있었다. 그 외의 사람들의 사이트 북쪽의 국립중앙박물관을 통한 산책길을 통해서 접근을 하였으며 보행자의 두가지 동선과 수공간의 방향을 고려한 디자인이 필요하다고 생각했다.

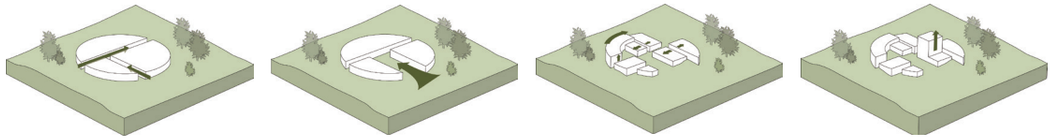
물리적으로는 누구나 접근할 수 있는 열린 공간은 역설적으로 주변 도시 조직과는 단절되어 경계가 지어진 채 고립된 상태로 존재하고 있다. 이러한 이질적인 상황 속에서, 우리는 '도시농업센터'라는 건축적 매개체를 통해 단절된 공원과 도시를 다시 연결하고자 한다. 이 연결의 방식으로 제안하는것이 바로 '틈'이라는 개념이다. '틈'은 다양한 프로그램과 동선, 매스의 배치로 인해 자연스럽게 생성되는 사잇 공간이며, 그 속에서 사람들의 움직임과 시선, 관계가 흐르게 되는 장소이다. '틈'은 외부와 내부, 공공과 사적, 도시와 자연 사이의 구분을 허물고, 그 경계를 유연하고 다공성 있는 방식으로 전환시킨다. 이를 통해 외부로부터 단절되어 있던 사람들이 자연스럽게 내부로 스며들 수있게 되며, 이 흐름은 물리적 이동뿐만 아니라 심리적, 감각적 차원에서의 연결감을 형성한다. 궁극적으로 우리는 '틈'을 통해 공간 간의 전이와 중첩, 상호작용이 발생하는 느슨한 경계를 가진 건축물을 구현하고자 하며, 이는 도시의 단절된 구조 속에 숨겨진 관계의 가능성을 다시 회복시키는 건축적 제안이 될 것이라고 생각한다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

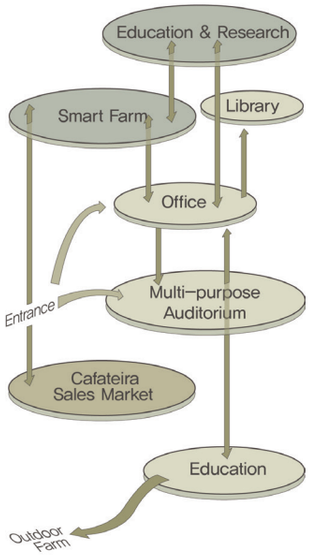
도시의 틈(隙), 자연이 스며들다

PARK JUN WOO
박준우
junwoo7568@naver.com

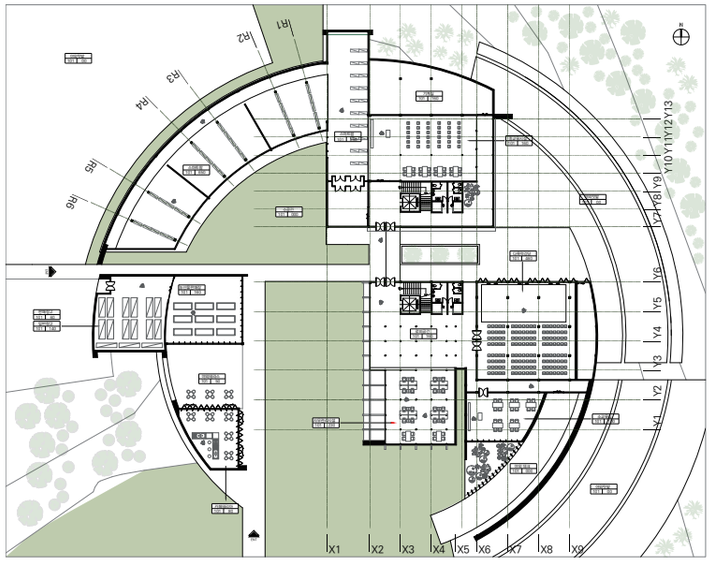
도시와 농업의 유기적 연결과 경계의 확장을 보여주다



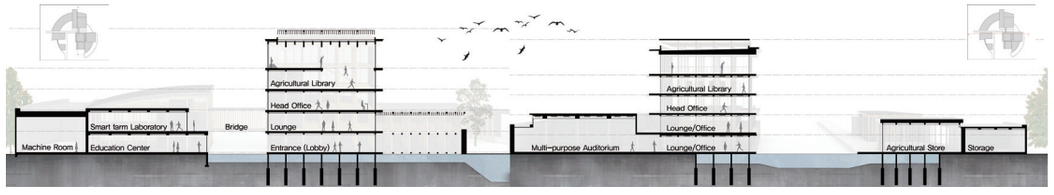
Design Process



Plan Zoning



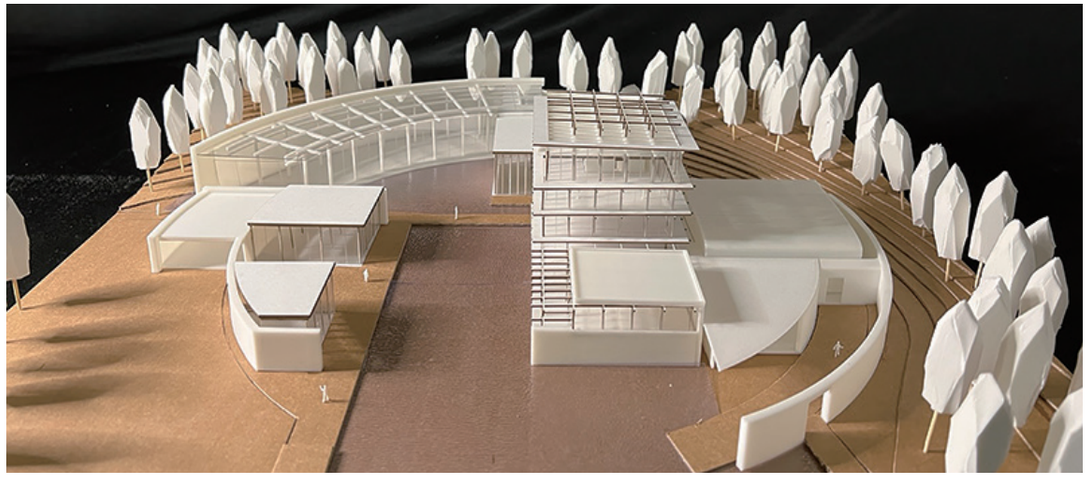
1F Plan



Section

건물의 외부에서 내부로 흘러 들어오는 일종의 틈을 만들고, 사람들을 끌어들이는 도시농업센터가 되기 위해서는 초기 매스를 나누는 축을 설정하는 과정이 중요하다고 생각하였다. 따라서 기존에 대지에 존재하던 수공간을 기준으로 사람들의 유입 동선을 고려하여 두개의 축을 사용하여 총 3개의 매스를 구성하였다. 3개로 나누어진 매스에는 각각의 구분되는 프로그램을 제시한다. 그 다음 수공간을 건물 내부로 끌어들여 매스의 개방성을 확보하고자 했다. 이후에 용도에 맞게끔 3개의 매스를 분할하고, 층고의 높낮이를 변화시켰으며, 낮고 분동된 건물들이 결합하는 과정에서 중심을 잡아주는 기준이 필요하다는 판단을 하여 중앙의 사무용 시설이 포함된 매스를 위로 끌어올려 중심을 잡아주는 과정을 진행했다. 이런 일련의 과정은 공간을 단순히 나누는 것이 아닌 흐름과 관계, 프로그램 간의 상호작용을 염두에 둔 유기적인 설계 전략이라 할 수 있다. 즉, 도시농업센터는 축과 틈, 흐름이라는 개념을통해 도시와 사용자, 자연과 프로그램을 하나의 유기체로 통합하는 건축적 제안이 된다.

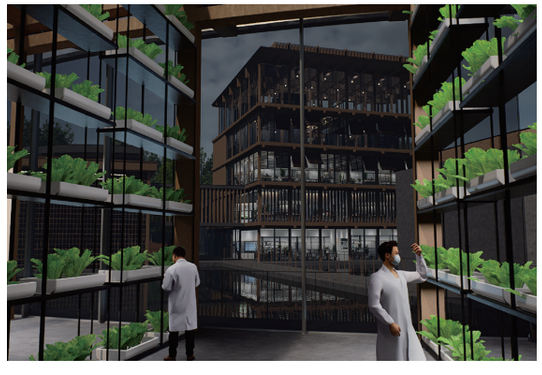
분동형 건물이기에 평면 구상에 있어 1층 평면을 구상하는 과정에 보다 심혈을 기울였다. 사이트로 들어오는 사람들의 동선으로 활용되고 있는 남쪽의 축선과 서쪽의 축선이 교차하는 지점은 사람들이 가장 많이 모이는 공간이며, 도시농업센터가 아니라 단순히 공원을 즐기러 대지를 방문한 사람들도 쉽게 접근이 가능한 공간이기에 핵심 지점으로 판단하였다. 이에 해당 공간에 카페테리아와 농산물 판매장을 배치하여 접근이 용이하도록 하였다. 뿐만 아니라 분동형의 건물 내부로 들어오는 사람들의 입장에서 답답한 공간이 전개되는 것 보다 내부로 들어왔음에도 확 트이는 공간이 제공되는 것이 방문객의 입장을 생각한 공간 배치라는 생각을 했기에 수공간을 내부로 더 확장하고, 내부가 훤히 보이는 스마트팜으로 감싸는 배치를 진행했다. 그에 반하여 연구시설과 사무용 시설들은 외부인들의 접근 용이성보다는 프로그램간의 관계성이 더 중요하기 때문에 건물 안쪽으로 배치하고 `해당 공간 사이의 용이한 접근이 가능하도록 만들었다.











방문객이 건물의 내부로 진입했을 때 가장 처음으로 마주하는 공간이기에 답답한 공간이 아니라 내부공간 임에도 확 트이는 공간을 제시하고 싶었다. 따라서 내부로 확장된 수공간과 함께 스마트팜이 같이 보이는 공간을 보여주고 싶었다. 한쪽 면이 전부 유리로 된 스마트팜은 외부 사람들에게 도시 농업에 대한 시각적인 학습을 유도하고자 했다. 이는 결과적으로 외부에서 진입한 사용자가'도시농업센터'라는 건축이 갖는 철학과 목적을 직관적으로 이해하고, 건물 깊숙히 유입되도록 유도하는 전이 공간으로 기능한다.

다음 이미지는 서쪽의 접근로에서 건물로 들어오는 보행자 기준의 모습을 보여주고 싶었다. 해당 프로젝트에서 설계한 건물에서는 건물의 정면부도 중요하지만 여러 방향에서 접근해 들어오는 사람의 기준으로 건물이 어떻게 보여지는지를 스터디하고 싶었다. 이 때문에 높은 콘크리트 옹벽들 사이로 보이는 도시농업센터 중앙의 높은 매스가 보여지는 모습을 보여주는 이미지이며 텃밭의 모습도 함께 보여주고 있다.

마지막 이미지는 스마트팜 내부에서 중앙에 있는 '사무용 + 농업도서관'의 건물이 함께 보이는 모습이다. 단순히 건물의 Interior나 Exterior을 보여주는 것이 아니라 건물의 내부에서 외부를 바라봤을 때 다른 건물들이 어떻게 보여지는 지를 보여주고 싶었으며, 분동형 건물의 특성상 이를 스터디하는 과정이 중요하다는 생각을 했다.

BAEK SEUNG CHAN
백승찬
tmdcks0810@gmail.com



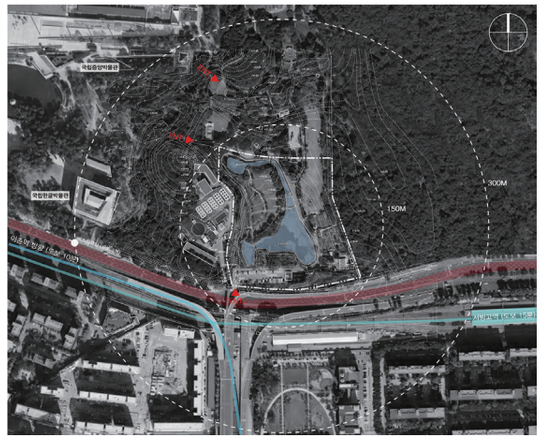
CONNECTED LANDSCAPE

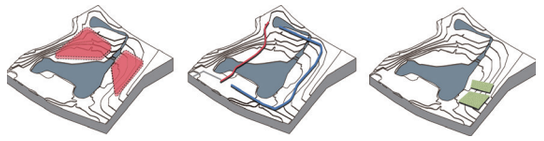
함께하는 삶, 농업으로 잇다.

농업은 본질적으로 협력과 상호 의존을 필요로 하는 활동으로, 공동체 의식에 기반한 주거 형태에 영향을 미쳤다. 당시 주거를 구성 하던 마당과 채는 누구나 참여할 수 있는 공동체적 성격을 띠고 있었다. 반면, 현대에 이르러 도시화, 기능의 전문화,분업화가 진행되며 전통주거의 의미와 기능 약화되었고, 이는 주거 공간 내 상호작용 감소와 공동체 의식을 약화를 초래하였다. 앞으로 기술이 농작물 생산을 대체하더라도, 농업 사회에서 비롯된 공동체 정신은 이대로 사라질 수밖에 없는 것인가?

SITE ANALYSIS







기능과 역할의 분리 동선 선택의 편차 발생 농업 면적의 제한

CONCEPT

〈전통 주거형식의 현대화는 공동체 정신에 어떤 영향을 미쳤는가?〉



사이트 분석을 크게 도시 스케일의 거시적인 관점, 용산가족공원에 집중한 미시적인 관점으로 진행하였다. 도시적 관점에서 현재 용산가족공원 부지는 보행 접근성이 취약한 편이지만, 향후 미군기지 부지가 전면 공원화 될 경우 서울의 지리적 중심부로서 랜드마크의 역할을 할 것으로 기대되는 곳이었다.
미시적 관점에서 용산가족공원은 기존 골프장으로 사용되다 공원으로 조성된 곳으로, 땅을 가르는 큰 연못이 주된 특징이었다. 이러한 사이트 분석을 통해 건물의 전체적인 디자인은 아이코닉한 디자인이되, 호수를 중심으로 분동된 건 물을 계획하였다.

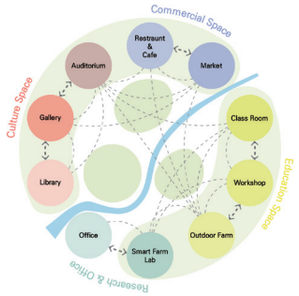
농업을 떠올렸을 때, 현재는 약화된 공동체 정신이 먼저 떠올랐다. 농업은 본질적으로 협력과 상호 의존을 필요로 하는 활동이며, 농업사회 시기 주거는 외부에 의존하기보단 내부에서 교육, 행사, 수공업 등이 이루어지는 자족적인 구조였다. 이러한 행위는 실내 공간인 '채'와 야외 공간인 '마당'을 통해 이루어졌고, 누구나 참여 가능한 공동체적 성격을 띠었다. 하지만 도시화와 함께 기능이 전문화·분업화되며 주거의 의미와 역할은 점차 약화되었다. 이에 '기술이 농작물 생산을 대체하더라도, 공동체 정신까지 사라져야 하는가?'라는 질문을 던졌고, 과거 주거의 '채'와 '마당' 개념을 바탕으로 단절이 아닌 소통을 지향하는 건축을 구상하게 되었다.

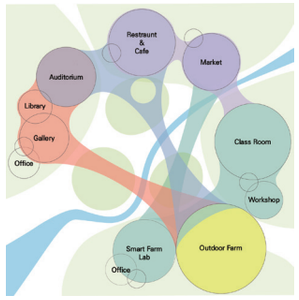
CONNECTED LANDSCAPE

BAEK SEUNG CHAN
백승찬
tmdcks0810@gmail.com

함께 하는 삶, 농업으로 잇다.

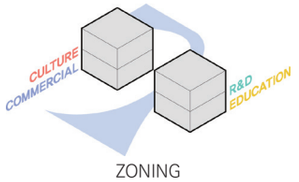
ZONING PROCESS

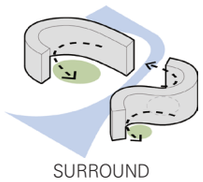


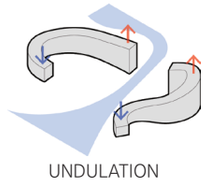


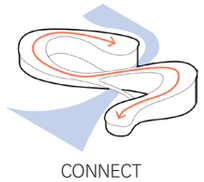


MASS PROCESS

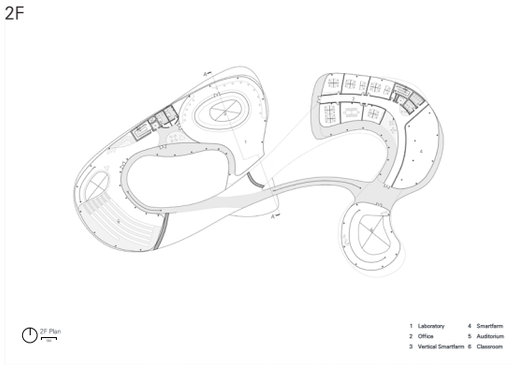










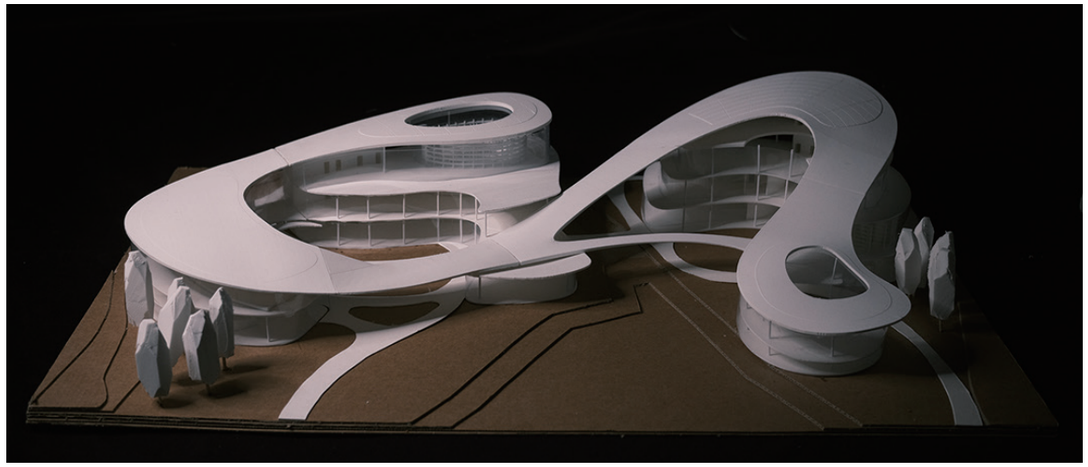


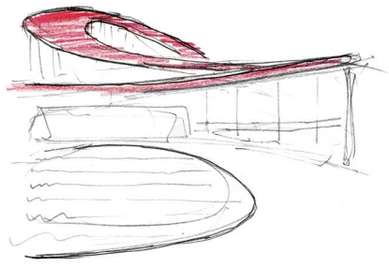
조닝 단계에서 프로그램 간 '연결'에 초점을 맞추어 재구성하였다. 프로그램 간의 융합 가능성을 중심으로 연결의 위계를 설정하고, 그 사이사이에 마당이 자연스럽게 위치하도록 조닝을 계획하였다.

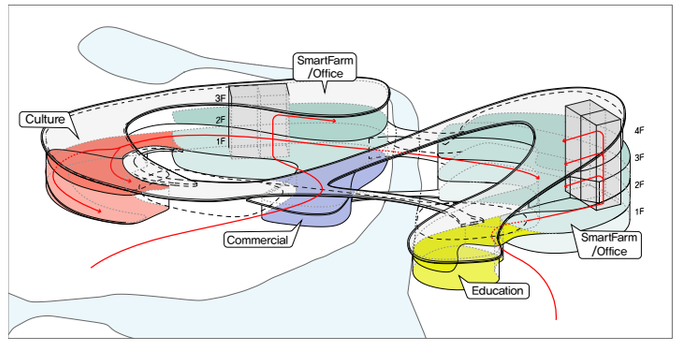
매스 스터디 과정에서는 '하나의 지붕 아래 여러 동의 건물'을 중심 원칙으로 다양한 형태를 실험하였다. 호수를 기준으로 건물을 분절하고, 주변 지형에 어우러지는 곡면 지붕을 통해 브릿지 기능과 더불어 아이코닉한 형태를 구현하고자 했다.

평면 계획은 프로그램 조닝 이후 진행되었으며, 특히 중점을 둔 부분은 1층에서 공원의 기존 동선을 적극 활용해 어디서든 건물에 접근할 수 있도록 한 점과, 2층에서 건물 간을 연결하는 지붕의 형태이다. 사용자는 각 건물의 테라스를 통해 지붕 브릿지를 자유롭게 오갈 수 있으며, 이 브릿지는 강당, 교육동, 사무동을 직접적으로 연결한다.

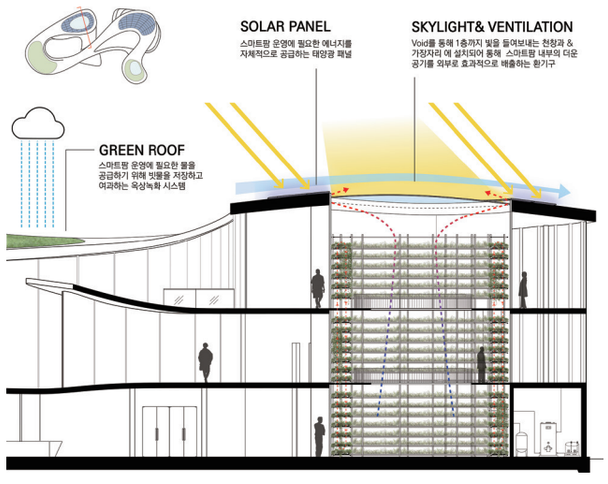
설계는 강연 후 실습장으로 이동하거나, 연구자들이 세미나를 위해 건너가는 모습을 떠올리며 진행되었으며, 이러한 이동 과정에서의 우연한 만남이 자연스러운 교류와 협업으로 이어질 수 있도록 브릿지 곳곳에 휴식 공간도 함께 배치하였다.







PASSIVE DESIGNE



RENDER





이 스튜디오의 주요 과제 중 하나는 패시브 디자인의 적용이었다. 비정형 형태 속에서 이러한 요소들을 고려하는 과정은 쉽지 않았지만, 지붕을 활용한 옥상녹화와 태양광 발전, 천창을 통한 스마트팜의 자연광 확보 등 다양한 방식으로 접근하였다.

또한, 비행기 날개를 닮은 곡면 지붕은 풍하중을 효과적으로 분산시킬 수 있다는 점에서 기능적 설득력을 더하며, 비정형 디자인의 당위성을 강화하는 요소로 작용하였다.

마당을 둘러쌓는 건물의 형태로인해 건물 이용자들은 시선적으로 교류가 가능하며 마당 공간은 아늑한 공간감을 연출시킨다.

친환경 건축 요소를 활용하기 위한 수직 회전형 스마트팜은 외부 기온과 무관하게 작물 재배가 가능하도록 설계되었으며, 상부 천창을 통해 자연광을 지속적으로 받아들인다. 연구자들은 언제든 스마트팜 온실로 들어가 연구에 필요한 작업을 진행할 수 있다. 텃밭을 향해 열린 교육·실습장은 내부에서 수업과 전시가 이루어지고, 언제든 외부로 나가 텃밭 체험 등 실습이 가능하도록 계획되었다. 아이들이 텃밭 사이를 자유롭게 오가는 모습을 상상하며 공간을 구성하였다.

유유자적(悠悠自適)
LEE JONG JE
이종제
dlwhdwp9@naver.com

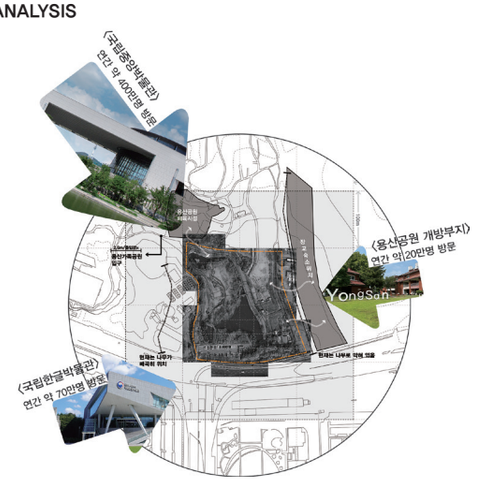


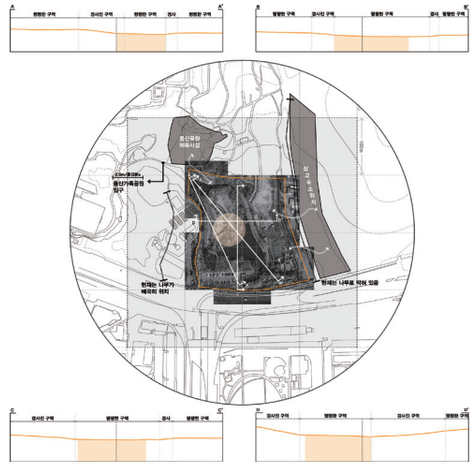
유유자적(悠悠自適)

공원에서 자유로운 흐름

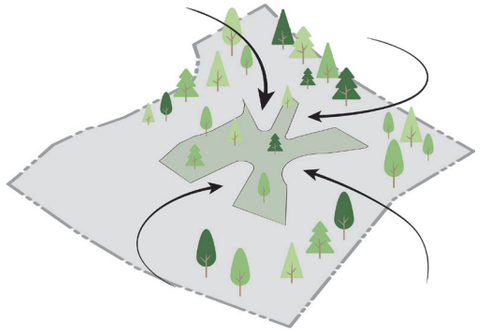
공원은 설계자의 의도가 명확하게 적용되지 않는다면 사람들의 자연스러운 이동에 따라 새롭게 동선이 만들어지고 이 동선은 곧 사람의 흐름으로 이어지게 된다. 그리고 서울의 중심, 용산에서 대규모의 녹지 공간을 차지하고 있는 용산가족공원은 용산 미군기지가 이전함에 따라 사방에서의 자유로운 접근이 가능해질 것으로 보인다. 이를 계기삼아 다양한 방향에서 자유로운 유입이 가능하고 건물 내에서도 자유롭게 이동하며 공원을 만끽할 수 있는 공간을 만들고자 한다.

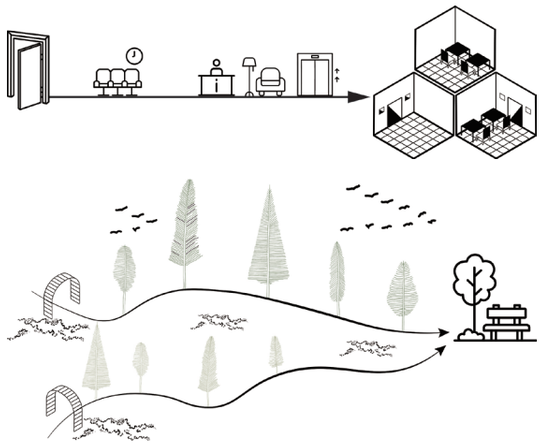
SITE ANALYSIS



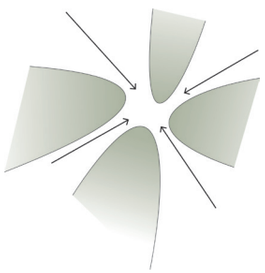


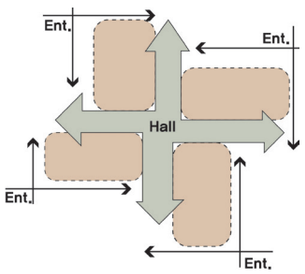
CONCEPT

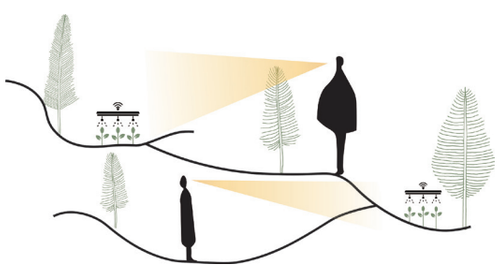




CONCEPT STRATEGY







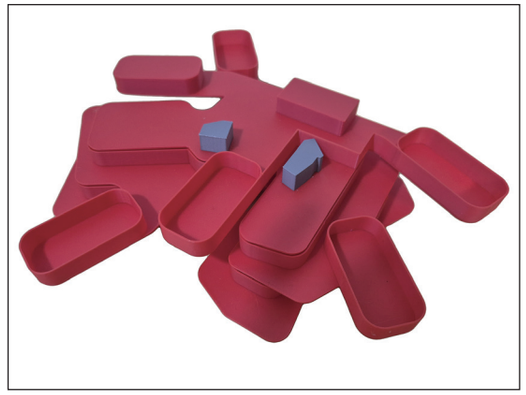
사이트의 주변으로 다양한 장소가 존재한다. 각각의 장소들은 많은 유동인구를 가지고 있다. 국립중앙박물관의 연간 약 400만명이 방문하는 장소, 개방한지 얼마되지 않았지만 연간 약 20만명이 방문하는 용산공원 개방부지, 연간 약 70만명이 방문하는 국립한글박물관 등이 있다. 이 곳 장소들은 많은 유동인구와 더불어 자신만의 고유한 특색을 가지고 있다. 그래서 각각의 진입로에 가깝게 해당 테마의 프로그램을 배치하려고 한다.
사이트는 정리가 되지 않은 자연 속의 공원이기 때문에 다양한 경사와 호수 공간이 존재한다. 부지 내의 다양한 단면을 잘라 건물이 올라가기에 적합한 비교적 평평한 부분를 찾고 인근에 호수 공간과 인접하도록 위치를 선정했다. 그리고 사이트가 공원인만큼 주변과 사이트 내부에 다양한 녹지 공간이 위치하고 있었고, 메인 주차장을 제외한다면 별도의 출입문을 갖춘 출입구가 아닌 자연스럽게 생겨난 진입로들을 통해 부지 내로 진입할 수 있었다.

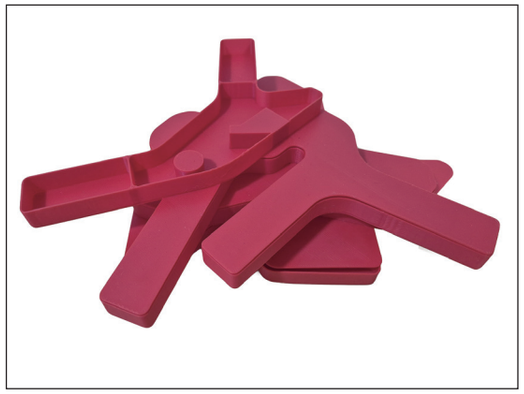
메인 컨셉의 키워드를 **'Park In Park'**로 설정했다.
건축물의 경우에는 입구 - 로비 - 홀 - 각 실로 이어지는 시퀀스가 존재한다. 하지만 공원의 경우에는 진입로를 통해 들어서면 방문객의 의지에 따라 각기 다른 시퀀스가 만들어지며 자유롭게 다닐 수 있게 된다. 이런 공원에서 보이는 자유로운 시퀀스와 건물에서 보이는 정해진 시퀀스가 합쳐져 방문객이 진입로를 통해 건물에 접근한 뒤에도 자신만의 자유로운 시퀀스를 만들어갈 수 있도록 하고자 컨셉을 정했다. 만들어지는 시퀀스는 건물 내뿐만 아니라 건물 외부에서도 느껴지게 하고자 한다.

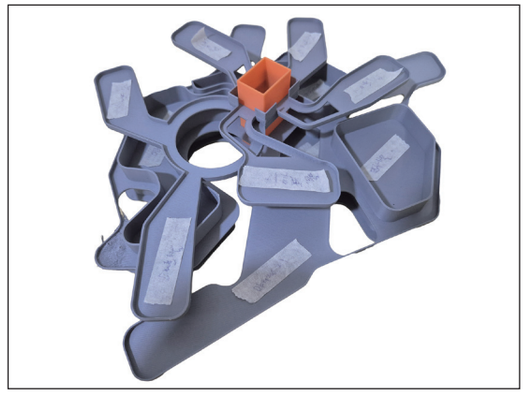
유유자적(悠悠自適)

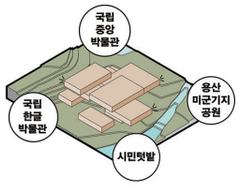
LEE JONG JE
이종제
dlwhdwp9@naver.com

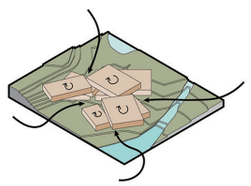


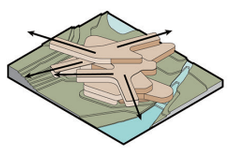


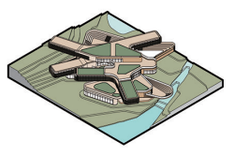










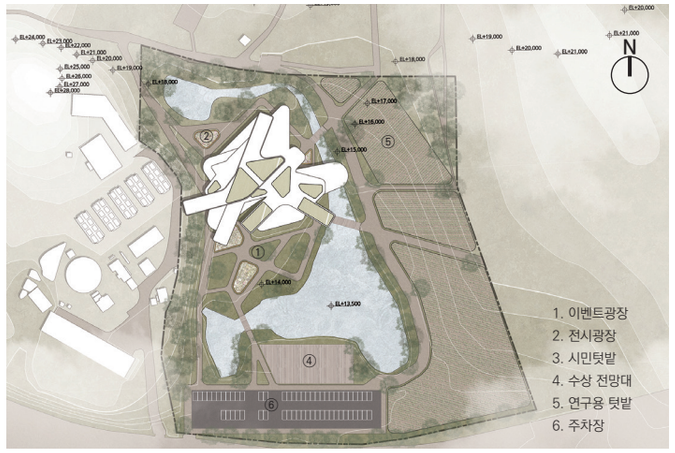




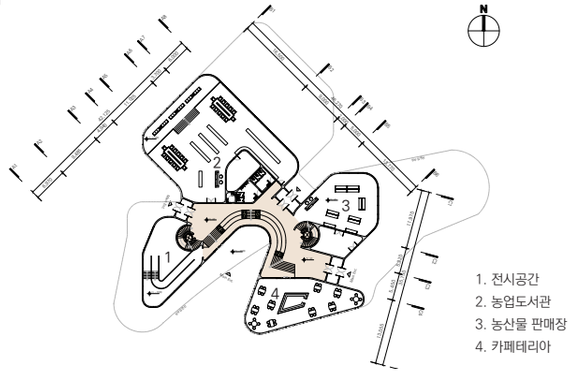


매스를 처음 구성할 때에는 Ai의 생성형 이미지가 바탕으로 작업을 진행했다. 용산가족공원이라는 도심 속 자연 공간에 자유로운 동선이 잘 나타나도록 이미지 생성을 요청했고, 그 이미지를 그대로 따라하기보다는 이미지에서 보이는 요소 하나하나에 해석을 담아내어 매스로 표현해내고자 했다.
Ai의 생성형 이미지를 바탕으로 오목한 출입구의 형성, 코어를 중심으로 형성된 캔틸레버, 공원의 자연이 건물 내에도 들어오는 듯한 모습을 담아낸 중정 등 큰 틀을 3D 프린트를 이용한 매스 스터디를 통해 진행하였고, 매스 스터디 과정 후에 뽑혀져 나온 매스에는 사이트 분석에서 고려되었던 대지 주변의 프로그램과의 연계성을 바탕으로 조닝을 진행했다.
정형화된 매스 프로세스 과정으로 정리해본다면 먼저 사이트 분석 상에서 정해진 비교적 평평한 부지에 주변의 프로그램을 고려하여 조닝을 진행하고, 각각의 출입구를 오목한 형태로 비틀어 입구성을 강조하였다. 그리고 중앙에 생긴 3개의 코어를 중심으로 캔틸레버형의 매스가 뻗어나가 공원에서의 자유로운 동선이 나타남을 강조하였고, 도시농업센터에서의 친환경적인 요소를 고려하여 외부에 패시브 디자인 요소를 추가하여 매스 디자인을 마무리했다.

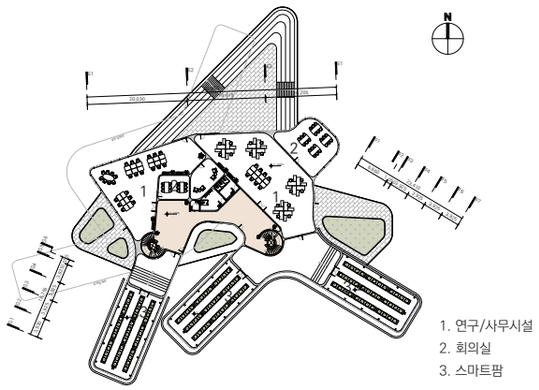
공원에서 자유로운 흐름

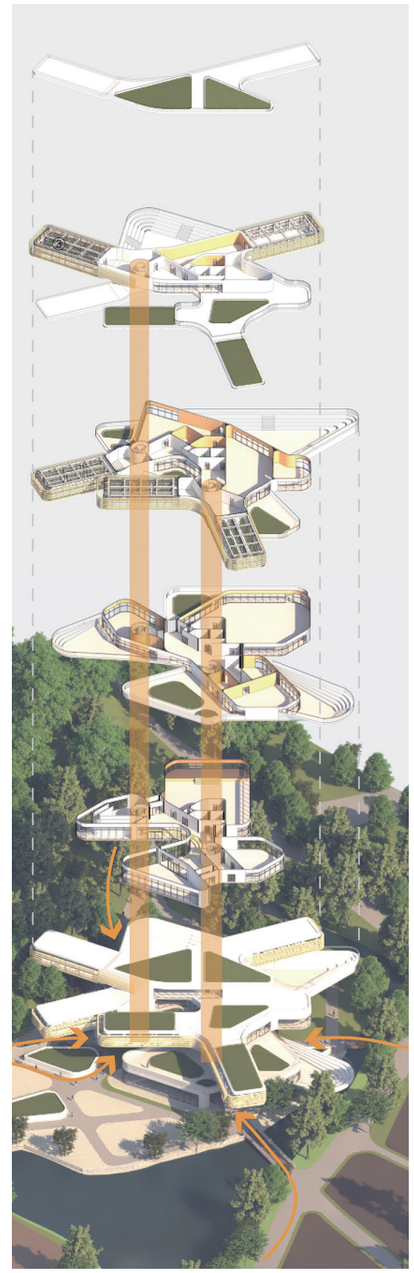


1st Floor



3rd Floor





사이트는 기존의 주차장을 남겨서 차량을 통해 도시농업센터와 공원에 접근하는 사람들이 용이하도록 하였고, 사이트의 주변의 경사지형에 농지를 형성하여 도시 주민들이 자신만의 농장을 가질 수 있도록 터전을 제공했다. 그리고 건물의 인근에는 건물의 매스 형태에서 빠져나온듯한 형태의 정원을 세워 공원의 유기적인 흐름이 가능하도록 하였다. 또한 건물로의 진입을 용이하게 하기 위해 주변의 호수 공간을 가로질러 건물로 접근이 가능하도록 하였다.
1층은 방문객들이 쉽게 접할 수 있는 공간들로 배치했다. 국립중앙박물관에서 뻗어온 동선의 전시시설, 도서관을 두고, 주차장에서 뻗어온 동선에는 이벤트 광장과 카페를 두어 쉽게 접근할 수 있도록 했으며, 야외 스마트팜 인근에 판매시설을 두며 마무리했다.
3층은 주로 업무시설과 연구시설들로 배치되었다. 도시농업센터라는 메인 프로그램에 맞게 남향으로 스마트팜을 배치하였고, 공원에서의 야외 휴게공간을 직원들도 느낄 수 있도록 야외 테라스를 형성했다. 연구시설은 두 개로 나누어 목적에 맞게 사용할 수 있도록 했다.
3개의 코어로 건물의 하중을 지지할 수 있도록 했으며, 코어의 크기를 더 크게 하여 무거운 캔틸레버 하중을 버티기 위해 코어를 기존 수직동선에 하나의 프로그램을 덧붙여 뻗어올라가는 형태로 조정하였다.

LEE HAN BEEN
이한빈

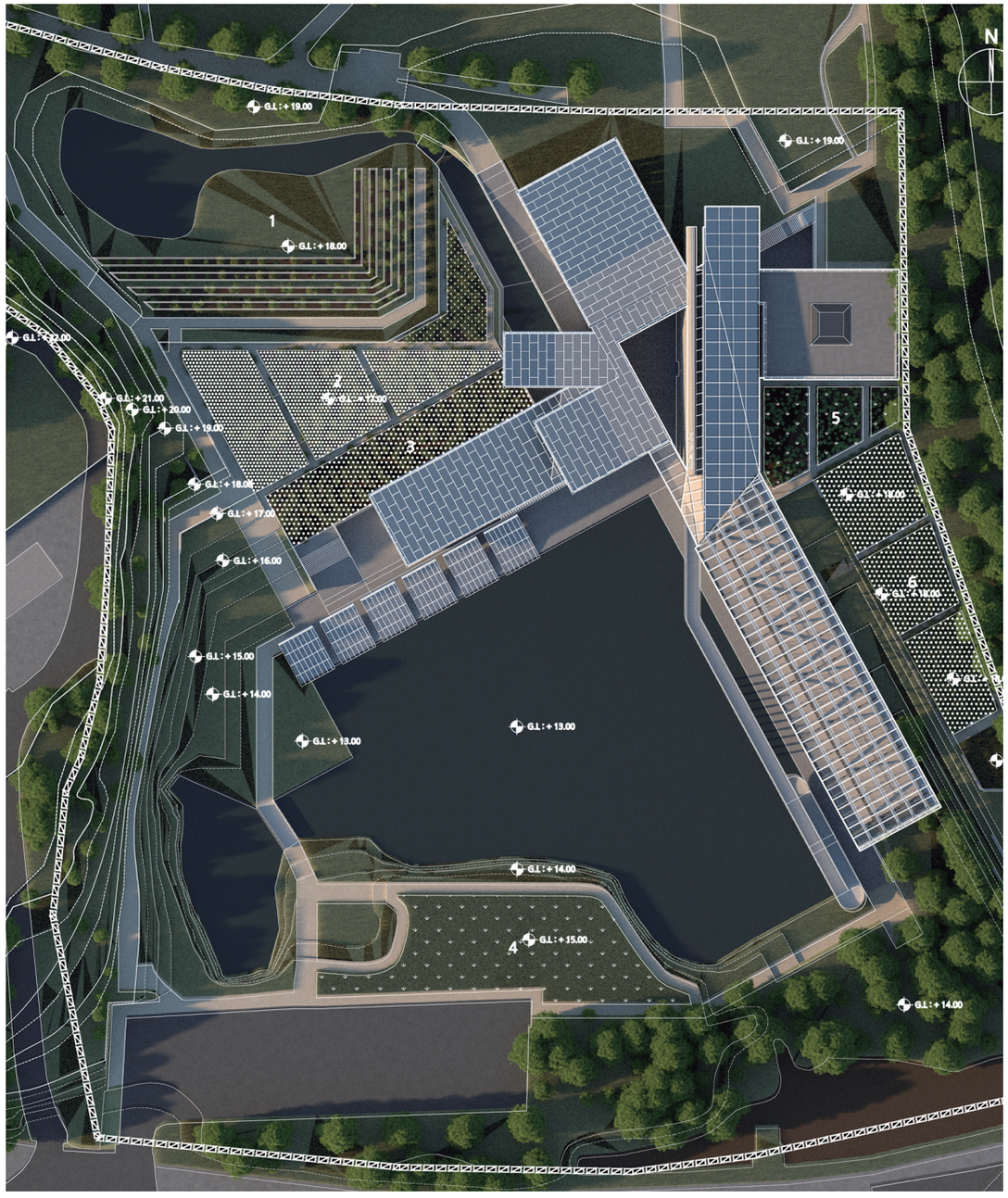


HELIOTROPISM;굴광성

LIFE FINDS A WAY

이곳은 100년이 넘는 시간동안 존재하지 않는 곳이나 다름없는 금단의 공간이었다. 마치 땅에 무거운 바위를 올려놓아 그 아래는 생명이 싹트기 힘든, 꼭 불모지 같은 공간이 되었다. 이제 미군이 옮겨감으로 그 바위가 들어올려지기 시작하였다. 오랜 세월 바위 아래 눌려있던 대지에서 생명이 자라나기는 힘든 일이지만, 생명은 언제나 방법을 찾아내기 마련이다. 마치 어둠속에서 빛을 찾아 분투하는 작은 식물처럼, 이 불모의 땅을 다시금 생명으로 꽃피우기 위하여, 고군분투하는 자연의 모습중 하나인 굴광성(Heliotropism)의 모습을 채택하였다.

hillofsun@gmail.com

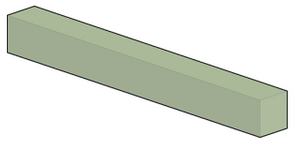


조선이 한양을 도읍으로 정한 이후, 용산은 한강과 도성을 잇는 수운의 중심지였다. 육로로는 9곳이나 연결되어 있지만, 만초천을 활용할 경우 구릉지나 산지를 건너지 않고 순탄하게 연결이 가능하였기 때문에, 이곳에는 물자 수송/보관 시설을 중심으로 한 상업 취락이 발달하였다. 다만 용산은 한강 범람 유역에 속하였기 때문에 소규모에 그치고 말았다. 구한말에 일제가 개항 개시를 요구하면서 용산에 자리를 잡았고, 1900년에 개통된 경인선과 용산역, 그에 따른 대형 물류 시설들과 관사, 병원 등이 들어오면서 근대적 도시의 구조를 갖추게 되었다. 1894년 청일전쟁으로 인해 일본군이 들어왔고, 1903년에 '조선주차군사령부'가 설치되었다. 1919년 야포병대 연병장이었던 부지를 경성부에 양도하면서 그를 대체할 부지로 둔지로 일대를 개발, 물길을 돌리고 연못을 만들어 저류지로 활용, 정리한 땅을 연병장으로 조성하였다. 이렇게 신설된 연병장이 현재의 국립중앙박물관과 대상 부지에 해당된다. 일제의 패망 이후 이곳에는 미군이 자리잡게 되었다. 이곳은 병영도시로 점차 진화하였는데, 주거시설이나 편의 시설이 기존의 공급량으로는 부족하여 일부 영역을 증/개축하고 새로운 부지를 개발하게 된다. 이 과정에서 일본군 시절에 그나마 남아 있던 구릉과 녹지대가 병영 시설들로 잠식되었고, 닫힌 경계 안에서 영역을 확장해 나가는 논리는 '실리' 였다. 동일한 논리 아래 1904년부터 이 땅에 들어온 군용 시설들은 이제 절정에 다다르게 되었다.

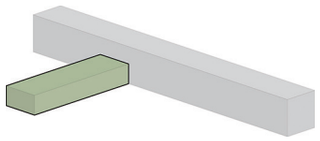
LEE HAN BEEN
이한빈
hillofsun@gmail.com



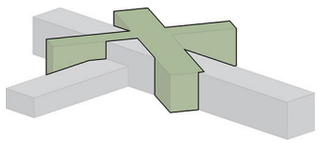
Concept Drawing : HELIOTROPISM



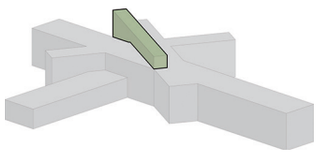
PHASE 01 : NATURAL AXIS



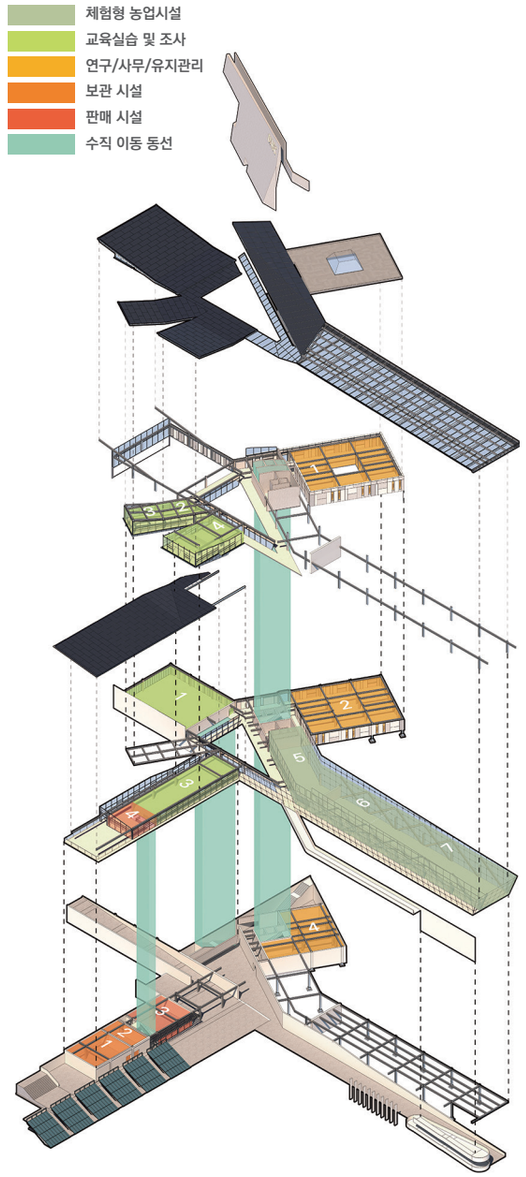
PHASE 02 : HUMAN AXIS



PHASE 03 : AGRICULTURAL AXIS



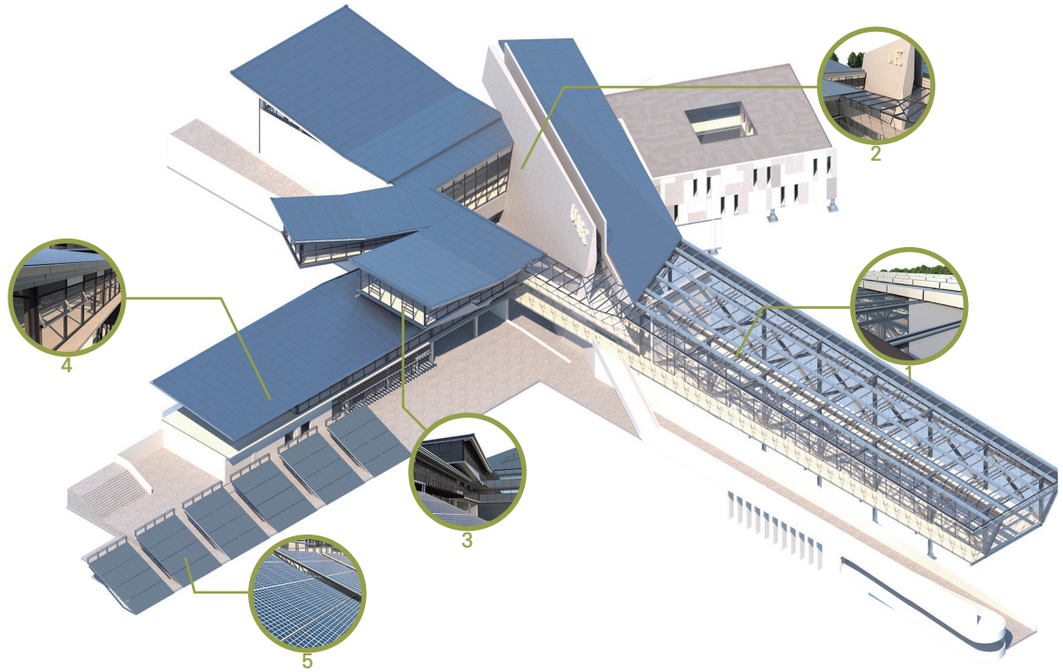
PHASE 04 : HISTORIC MASS

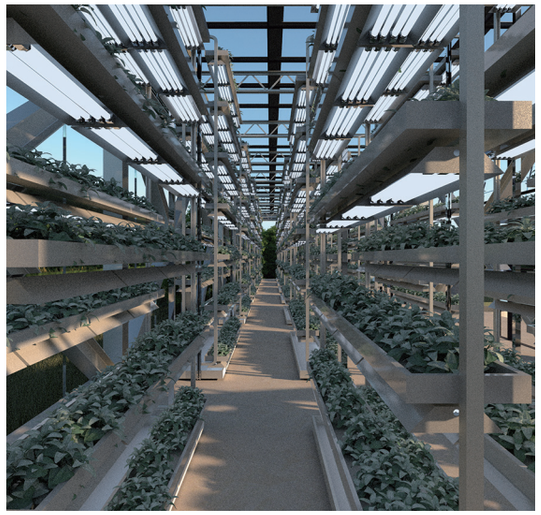


FLOW & PROGRAM

이곳은 100년이 넘는 시간동안 존재하지 않는 곳이나 다름없는 금단의 공간이었다. 마치 땅에 무거운 바위를 올려놓아 그 아래는 생명이 싹트기 힘든, 꼭 불모지 같은 공간이 되었다. 이제 미군이 옮겨감으로 그 바위가 들어올려지기 시작하였다. 마치 어둠속에서 빛을 찾아 분투하는 작은 식물처럼, 이 불모의 땅을 다시금 생명으로 꽃피우기 위하여, 고군분투하는 자연의 모습중 하나인 **굴광성(Heliotropism)**의 모습을 채택하였다. 식물은 생존하기 위하여 물과 빛이 필요하다. 생존하기 위해, 식물은 스스로를 확장하여 물과 빛을 찾고자 나아간다. 이러한 모습에서 착안하여, 더 많은 표면적을 확보하고자 하는 식물의 생존본능을 형상과 동선에 반영하고자 한다.

대지의 정중앙에 위치한 호수와 물길이 만들어내는 자연적인 축을 주된 축으로 설정한다. 다음으로 자연의 축에 직교하는 축을 신설하여, 농업을 통한 자연에 대한 인간의 개입을 상징하는 인류의 축을 설정한다. 그와 더불어 농업과 생명에게 중요한 태양을 상징하는 남-북, 동-서를 나타내는 축을 설정하여 총 4개의 기본 축을 가지게 된다. 마지막으로 모든 축이 만나는 중앙부에 이 대지의 오랜 군사적 주둔과 단절의 역사를 상징하는 매스를 삽입한다. 이와 같은 축을 바탕으로 하여 설계를 진행하였다.







1. 외부 전동블라인드 시스템
창문 바깥에 설치되어 여름에는 건물 밖으로부터 들어오는 일사를 차단해 냉방 부담을 줄이고, 겨울에는 블라인드를 열어 태양 빛을 받아 난방 효율을 높인다. 일사량에 따라 자동으로 개폐하여 들어오는 빛의 양을 조절해 조명 에너지 사용량 역시 절감하는 효과가 있다.

2. 축열벽
열용량이 큰 재료가 열전달을 지연시키는 성질을 이용, 낮 시간 동안 받는 태양빛을 두꺼운 벽체를 통해 저장하여 해가 진 이후에 벽체가 받은 에너지를 실내로 방출하여 일몰 이후 시간의 실내의 난방부하를 줄이는 효과를 얻을 수 있다.

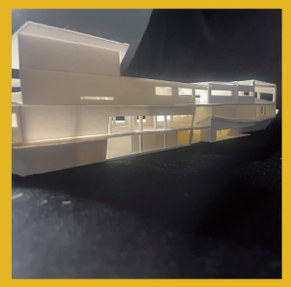
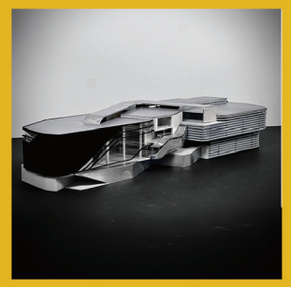
3. 건물의 형상과 처마
동지와 하지의 태양 고도를 고려, 주 거실의 지붕에 처마를 설치하여 여름에는 건물 내부로 들어오는 직달일사를 최대한 피하고, 겨울철에는 최대한 일사를 많이 받도록 처마의 각도와 길이를 고려하였다.

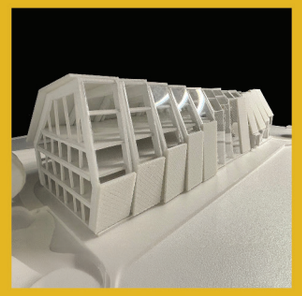
4. 자연적인 환기
건물의 중앙을 가로지르는 주 통로를 통해 바람이 건물을 자연스럽게 지나가면서 건물 전체의 온도를 낮춰주는 역할을 하고, 남북으로는 얇은 건물의 형상으로 인해 맞통풍을 통한 자연환기를 가능하게 한다.

5. 태양광 발전 시스템
인공적인 환경을 조성하는 스마트팜에 투입되는 다량의 전력을 소량이나마 보충할 수 있도록 태양광 발전 시스템을 배치하였다.

studio

3


지도교수

심재현

기장도

정슬아

정지혜

박유진

리모델링

건물의 보전, 재활용, 증축, 개축, 보수, 유지관리를 위한 설계를 강조함으로써, 설계는 곧 신축이라는 기존의 일반적 관념을 전환한다. 기존 건축물의 역사성, 상징성, 구조적 안정성, 시공성, 경제성 등을 종합적으로 고려하여 새로운 기능과 공간을 창출하며, 이에 필요한 구조, 재료, 시공에 대한 지식과 기술적 판단 능력을 배양한다. 구조적 힘과 변형, 하중, 힘의 흐름과 평형, 부재 배치 등 구조 디자인의 기초 이론을 이해하고 이를 설계에 반영한다. 더불어 다양한 정보를 조사, 분석하고 이를 바탕으로 개념을 도출해 실질적인 설계작업으로 이어가는 프로그래밍 기반의 설계 접근법을 훈련한다. 특히 기존 건축물의 존재적 의미와 물리적 요소를 재활용해 새로운 프로그램을 담아내는 설계를 수행하며, 형상에 국한되지 않고 디테일한 구축 요소까지 다루는 실습을 통해 건축물의 예술성과 기능성의 관계를 리모델링 과정에서 체득한다.



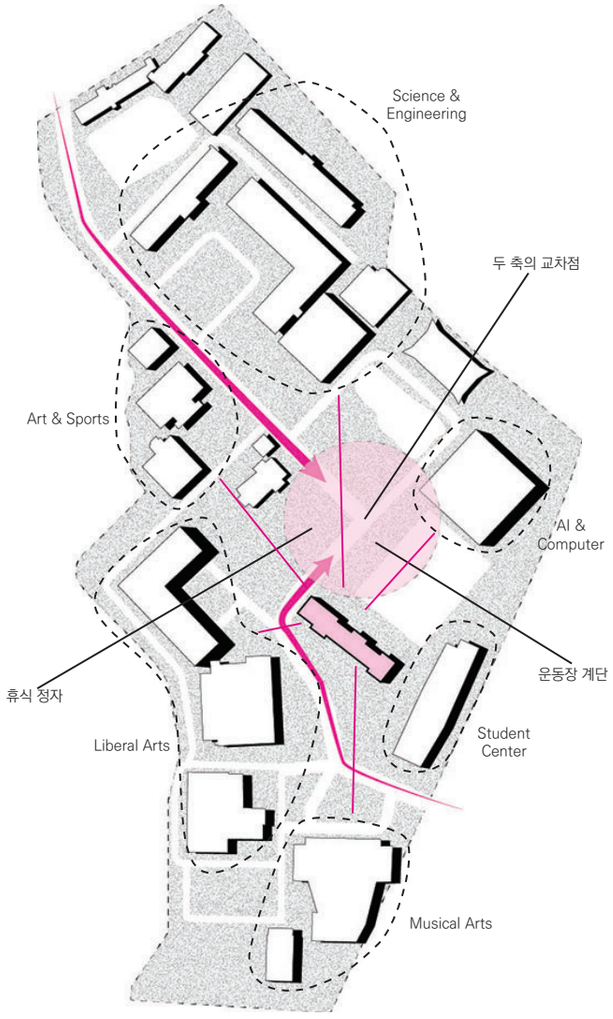
Transforming the Box!

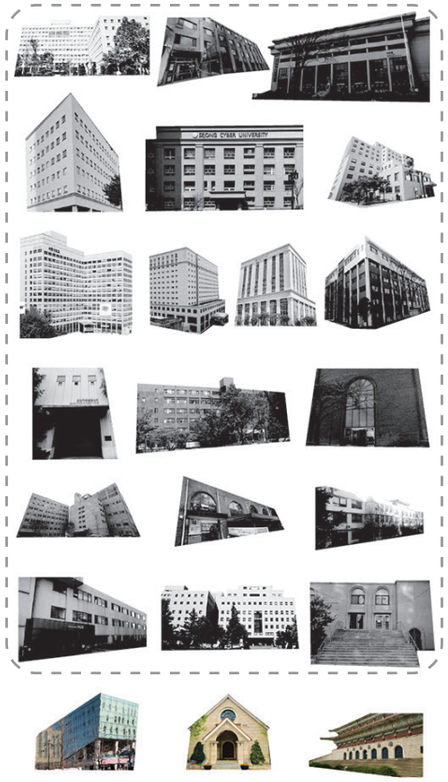
닫힌 박스를 열어 학생들을 위한 열린 공간 창출

세종관 리모델링 프로젝트의 핵심은 '어떻게 기존의 박스 형태에서 탈피하여, 개방감 있는 공간을 만들 수 있을까?'이다. 이 생각이 나온 배경은 사이트를 분석하면서 세종대 내에 있는 학교 건물들은 대형 매스 중심의 건물들이 대부분이고, 또한 상징성이 있는 건물이 부족한 것이다. 따라서, 이러한 단점들을 보완하고 사이트적 장점을 부각시키기 위해서 박스 형태를 변형시켜 열린 공간을 만드는 것에 초점을 두고 설계를 했다.

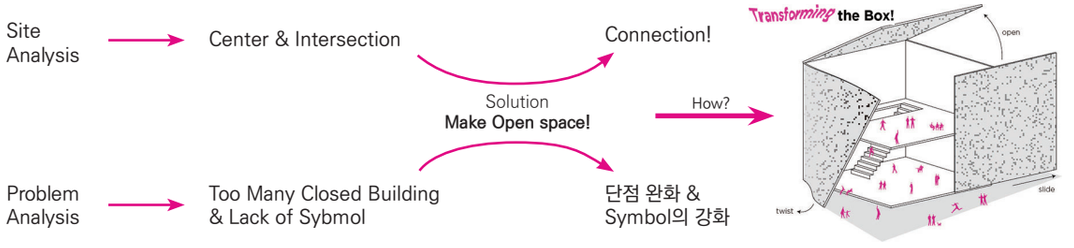
STUDIO 3
Remodeling the Spirit
Prof. Jeong Jihye

aud5635@naver.com





대형 매스의 폐쇄형 건물들과
건물들의 상징성 부족



사이트 분석은 크게 세종관의 지리적 장점과 세종대 내 건물들의 문제점들을 기준으로 조사하였다. 세종관이 위치한 곳은 세종대의 중심이며 세종대를 가로지르는 두 축의 도로가 만나는 교차로에 위치하고 있다. 따라서, 이러한 지리적 특징으로 인하여 사람들이 많이 지나가고 모이는 곳이기 때문에 사람간의 교류 및 세종대의 허브 역할을 할 수 있는 잠재력이 있다.

세종대 내의 건물들은 대부분 대형 매스 중심의 폐쇄적 구조가 대부분이다. 이러한 단일화된 건물 구조는 사람들에게 답답한 이미지를 줄 수 있고 개방성과 창의적이지 못한 공간은 학생들의 학업에 영향을 수 있다.

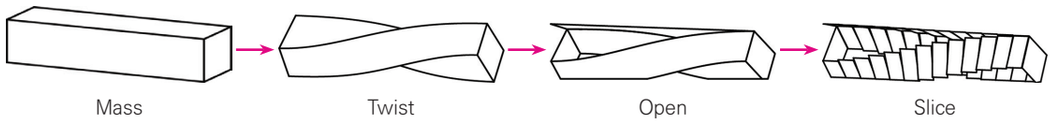
컨셉은 사이트 분석을 통해서 도출하였는데, 바로 세종관의 지리적 장점과 세종대 내 건물들의 단점들을 보완하기 위해서 세종관을 최대한 '열린 공간'으로 만드는 것이다. 열린 공간을 만들면 중심에 있는 세종관의 지리적 장점을 더욱 강화시킬 수 있고 폐쇄적인 기본 건물들에서 탈피함과 동시에 차별성이 생겨서 상징성을 더욱 강화시킬 수 있다.

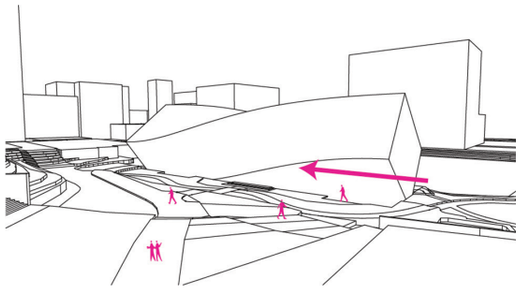
이러한 '열린 공간'을 어떻게 구현할 것인가에 대하여 고민하였는데, 바로 기존의 박스 모양을 변형시켜 열린 공간을 만들면 기존의 건물들에서 탈피 했다는 것을 형태에 따라 직관적으로 보여줄 수 있을 뿐만 아니라 실제로 박스를 다양하게 변형시켜 열린 공간을 만들 수 있다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

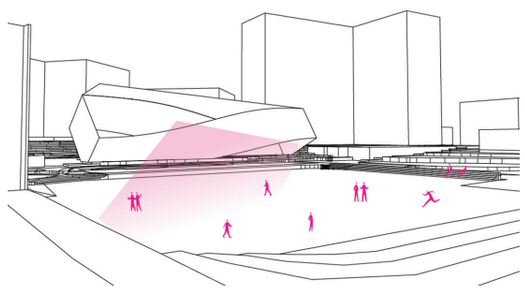
Transforming The Box!

GO MYEONG GWAN
고명관

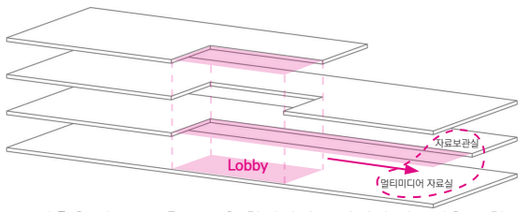




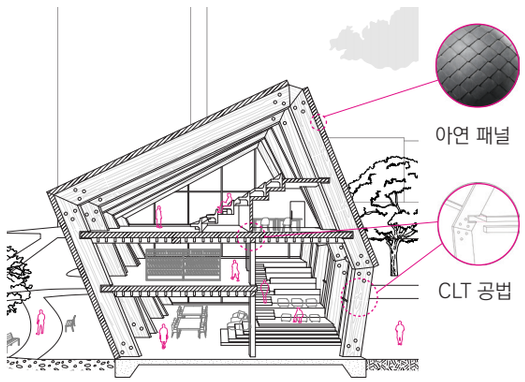
Twist를 통해 정문과 운동장 방향 입구 생성



Box를 Open해 운동장 쪽을 조망 할 수 있는 Open Space 생성

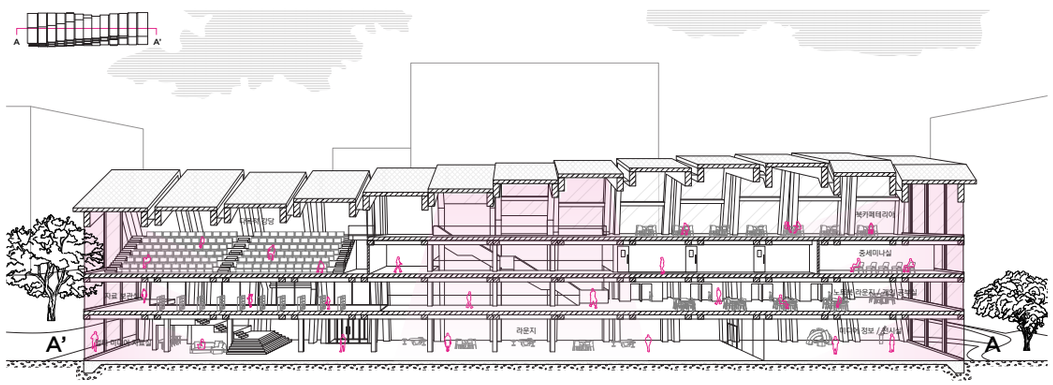


중앙홀을 만들고 2층 부분을 확장하여 보관실과 자료실을 통합





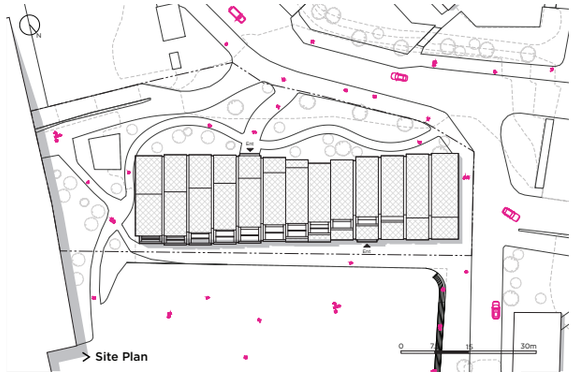
Open된 공간에 Main Program 배치

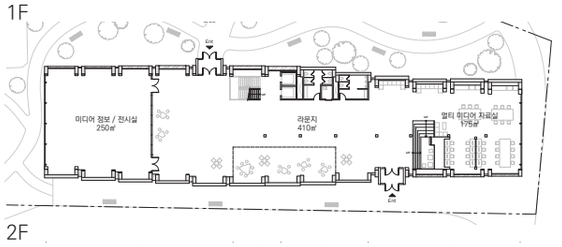


형태를 만드는 과정에서 크게 2가지를 적용시켰다. 첫 번째는 박스를 Twist(뒤틀리기) 시키는 것이다. 박스를 뒤틀면 아래쪽에 열린 부분이 이를 입구로 만들어 사람들의 동선을 유도할 수 있고 또한 박스를 단순히 여는 것보다 더 형태적으로 열릴 수 있는 잠재력이 있는 부분들이 생긴다. 두 번째는 지붕 부분을 위로 여는 것이다. 이것은 단순하면서도 개방적인 공간을 만드는 가장 좋은 방법이기 때문에 적용했다.
따라서, 이 두가지 원리는 이용해 기본적인 형태를 만들었고 세부적으로는 이러한 형태를 조각 조각 내었는데, 그 이유는 기존의 박스 모양을 유지하면서도 역동적으로 열리는 형태를 만들 수 있고 조각난 틈 사이를 조금씩 이격시키면 틈 사이로 외부와 내부가 시각적으로 연결되기 때문에 외벽을 완전히 개방하지 않아도 개방감을 증가시킬 수 있다.
프로그램에서 가장 중점적으로 생각했던 것은 바로 가장 열린 부분에 메인 프로그램을 배치하는 것이다. 이때 메인 프로그램은 북카페테리아, 다목적 강당, 중세미나실 등 대규모이고 학생들이 자주 이용하는 공간들을 의미한다. 그리고 나머지 공간들은 형태적으로 닫혀 있는 부분에 위치시킨다.
메인 프로그램들을 가장 열린 부분에 위치시킨 이유는 학생들이 가장 많이 이용할 수 있는 공간들이기 때문이다. 따라서 이러한 공간들은 형태적으로 열린 부분에 위치시키면 학생들이 열려 있고 개방감이 있는 공간들을 향유할 수 있게 된다.

aud5635@naver.com

닫힌 박스를 열어 학생들을 위한 열린 공간 창출







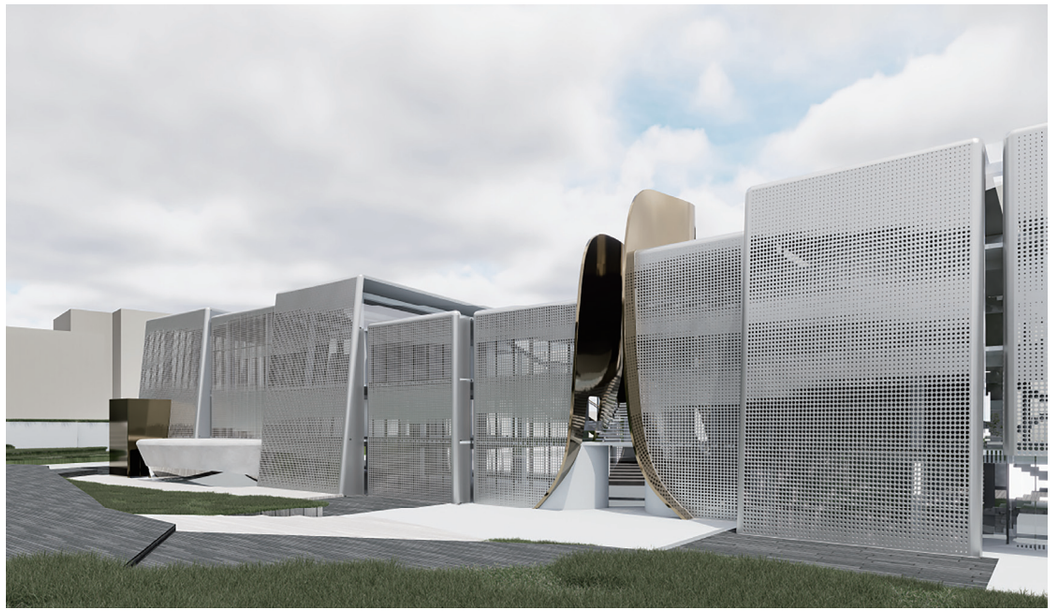






평면 구성을 보면 프로그램에서 말했듯이 형태적으로 열린 부분에 메인 프로그램을 위치시킨다는 것이 잘 적용된 것을 볼 수 있다. 예를 들어, 학생들이 자유롭게 공부할 수 있는 노트북 라운지는 형태적으로 열린 부분에 위치시켰고 개인적인 보안이 필요한 자료실은 닫혀 있는 부분 쪽에 위치시킨 것을 볼 수 있다. 또한 외부적인 열린 형태만 사용하여 열린 공간을 만든 것이 아닌 내부에도 더욱 열린 공간을 만들기 위해서 라운지를 기준으로 1층부터 4층까지 보이드를 뚫어져 있는 모습을 볼 수 있다.
또한 이 보이드는 2층에서 연장하여 자료실 옆에 계단형 공간을 만들어 앞쪽의 큰 창을 가리지 않고 온전히 보이도록 하여 더욱 개방감 있는 공간을 만들었다.
4층은 층고가 높고 가장 개방적인 구조를 지니고 있어, 휴식과 학습이 모두 가능한 다용도 공간인 북카페테리아를 배치했다. 이곳은 건물에서 사람들이 가장 많이 이용하는 공간으로, 천장에 설치된 가새(brace)가 구조적 안정성을 제공함과 동시에 디자인적인 포인트로 작용해 인테리어 요소로도 활용된다. 1층 라운지 위로는 보이드와 중앙 계단을 두어 내부 공간 전반에 걸쳐 시각적 연결과 개방감을 강화했으며, 계단을 이용하는 학생들이 이동 동선 속에서 다양한 공간을 조망할 수 있도록 했다.
또한 상부에 배치된 큰 창을 통해 풍부한 자연채광을 들이고, 내부와 외부 환경이 시각적으로 이어지도록 계획하여 공간의 개방성과 쾌적함을 극대화했다.

KIM MIN HA
김민하
minha0727@naver.com



수묵화, 그리고 운무의 공간

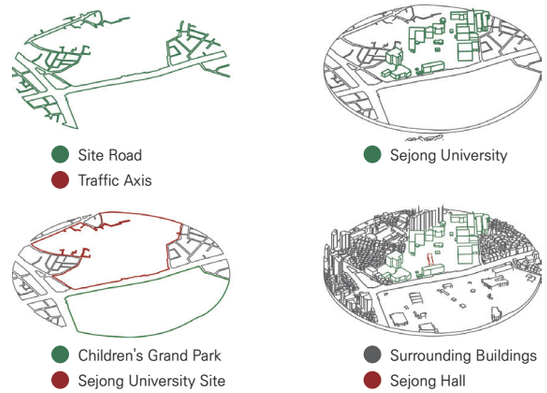
세종캠퍼스를 하나의 수묵화로 해석하여 세종관에 담아내다

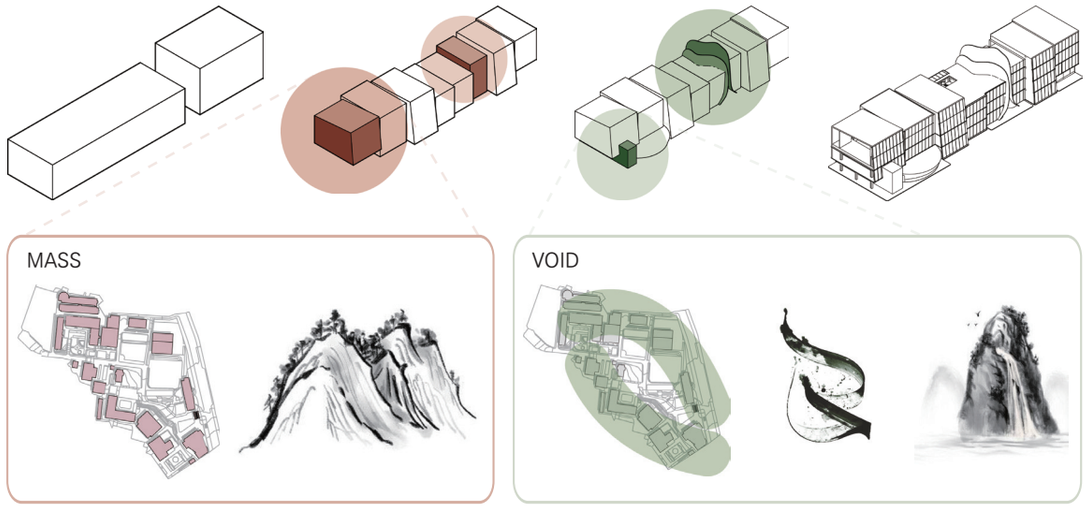
이번 설계는 단순 리모델링이 아닌, 세종관의 의미를 재해석하는 것이라고 생각했기에 캠퍼스를 3년간 다니며 느꼈던 것들을 건물에 투영시키는 데에 집중을 하였다. 캠퍼스를 둘러 긴 산맥을 이루고, 그 가운데에 위치한 사이트의 조건과 사이트에 대한 장기간 경험이 '수묵화'라는 단어를 연상시켰다. 수묵화의 개념인 '먹의 농담'을 통해 생성된 형태와 여백을 건축에 적용시켜 건물 속에 공간과 보이드를 적절히 배치하였다. 또한 세종관이 가지는 전이공간으로서의 역할을 수묵화의 '운무'에 대치하여 운무의 공간이 가지는 앞 공간의 모호함과 기대감을 건물 메인 출입구에서 느낄 수 있게끔 하였다. 이를 통해 이용자가 선택하는 길에 따라 목적지가 달라지고, 캠퍼스에서 느낄 수 있는 경험을 하나의 시퀀스로 풀고 함축하여 보다 더 농축된 공간을 보여주고자 한다.

CONCEPT COLLAGE



SITE ANALYSIS





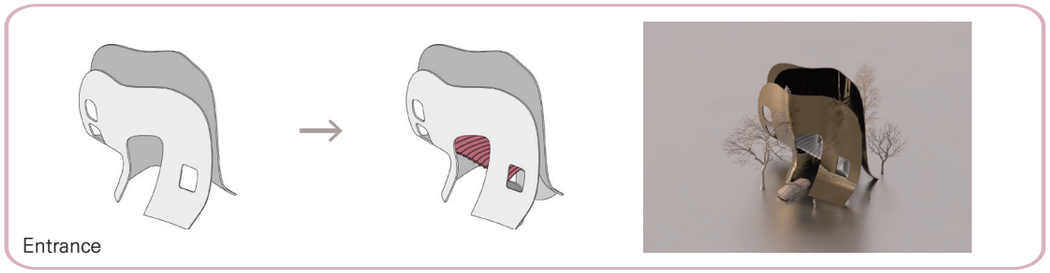
MASS DESIGN

이번 사이트 분석은 평소 지형과 지역적 특징을 객관적 사실 내에서 분석하여 설계에 적용시키던 방식이 아닌, 3년간 학교를 다니며 느꼈던 '감정'에 집중하는, 완전히 다른 방식으로 접근하였다.

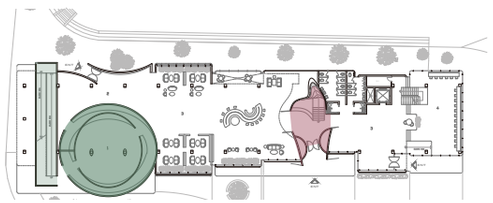
일반적인 프로젝트였다면 할 수 없을 긴 시간의 사이트 경험이 이번 학기에 '수묵화'라는 단어로 다가왔다. 따라서 수묵화를 건축적으로 다시보는 것을 먼저 시작했다. 산수화라는 분야에 수묵화는 일부였고, '먹의 농담'이라는 개념으로 이 단어는 자립해 있었다. 먹의 농담은 붓에 가하는 손의 힘과 먹의 양으로 형태와 여백을 나누는 기법이다. 이로 인해 수묵화는 흑백으로만 이루어진 그림이 되며, 그 안에는 공간과 형태만이 자리잡는다. 즉, 수묵화는 건축과 유사한 방식의 언어를 갖고있다고 파악하였다.

또한 세종관은 캠퍼스를 둘러 긴 산맥을 이룬 주변 건물들 가운데에 위치한 건물로, 흐름의 중심에 있어 전이 공간으로서의 역할을 수행할 수 있다고 생각하였다. 전이의 공간을 수묵화의 개념으로 치환하자면 운무(안개)의 공간이다. 안개에 들어가며 앞으로 등장할 장면에 대한 기대와 동시에 어느 정도의 모호함을 갖는다. 이에 세종관의 입구를 운무의 공간으로 디자인하였고, 그곳에서 선택하는 길에 따라 목적지가 달라지는 건물을 설계했다. 즉, 이번 스튜디오의 세종관은 캠퍼스에서 느낄 수 있는 경험을 하나의 시퀀스로 풀고 함축하여 농축된 공간으로 보여주는 건물을 설계하고자 했다. 이러한 점을 컨셉 콜라주에서 드러내고자 세종대 캠퍼스를 둘러싸고 있는 건물들의 꼭짓점을 이어 하나의 산맥을 표현하였다. 수묵화를 감상하는 방법은 자신만의 시작점을 정하고 천천히 그림 안에서 걸어가는 것이다. 세종대에서의 동선의 흐름을 두개의 큰 원으로 표현하여 하나의 시퀀스를 표현하였다. 세종관까지 가는 길은 목적성이 뚜렷한 빠른 흐름의 동선을 형성하여 강으로 표현하였고, 세종관이라는 관문을 통과하였을 때 등장하는 넓은 공간을 숲으로 표현하였다.

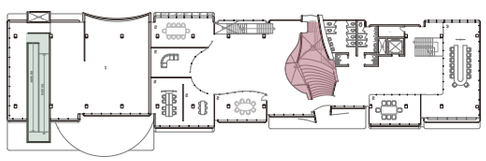
건물의 디자인 과정에서도 '수묵화'의 개념을 녹여내었는데, 먼저 기존 세종관의 mass를 수묵화를 그리기 전 화선지의 상태라고 생각하였다. 그 다음, 수묵화에서 '먹의 농담'으로 표현하는 산과 바위의 개념으로 mass를 각각 분절하였다. 이후 mass 사이에 수묵화에서 '여백'인 낙수점, 안개를 표현한 void를 형성하여 최종적으로 무거운 매스와 그 사이의 여백의 공간, 한 폭의 수묵화로 세종관을 완성하였다.



MAIN SPACE DESIGN



1F Plan



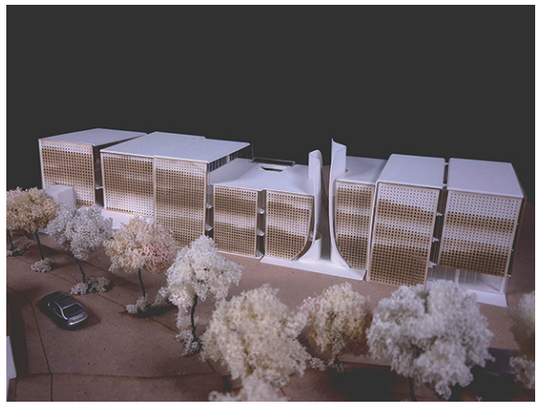
2F Plan

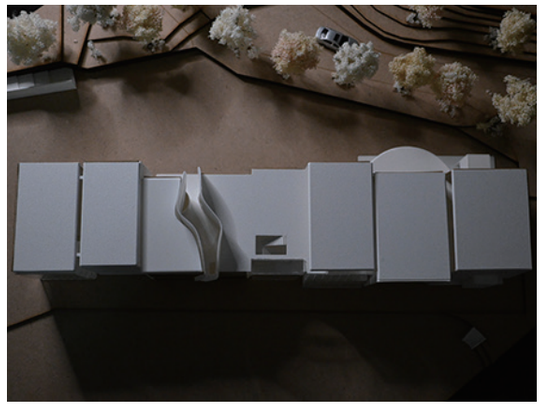
평면 구성에 있어서는 수묵화의 개념이었던 먹의 농담과 여백으로 인해 형성되는 공간들을 활용하여 3가지 메인 공간을 구성하였다.

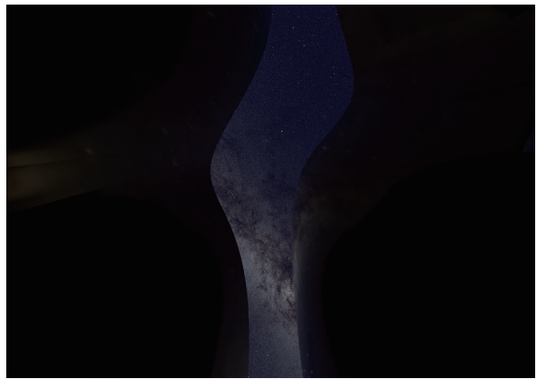
먼저 1층 부분의 메인 출입구 부분이다. 해당 공간은 폭포가 떨어지는 낙수점으로 인해 발생한 여백으로 형성된 void 공간으로, 안개와 수증기가 끊임없이 발생하고, 경계가 모호한 운무의 공간이 생겨나게 된다. 이 공간은 외부와 내부의 경계를 모호하게 만듦과 동시에 완화시켜주며, 이용객들로 하여금 반사되어 보이는 본인의 잔상으로 인해 마치 안개에 끼어있는 듯한 느낌을 주고자 한다.

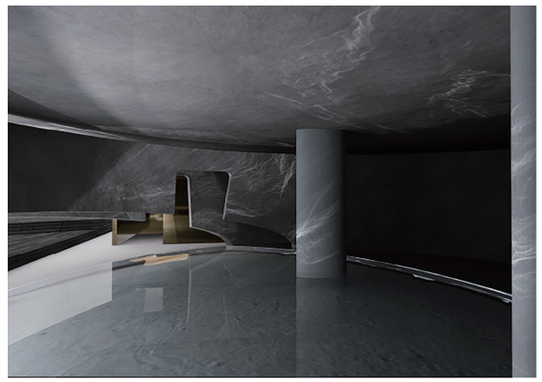
두번째 메인 공간은 1층 좌측에 위치한 전시관이다. 해당 공간의 디자인은 떨어지는 물에 의해 생긴 웅덩이와 이를 감싸는 바위의 모습에서 따왔다. 해당 공간은 빛을 먹으로 사용하는 제임스 터렐 특유의 공간감을 느낄 수 있기에 전시품 역시 제임스의 작품이 전시된다. 이용객들은 언제나 이 곳에 와서 특별한 전시를 감상하며 즐길 수 있다.

세번째 메인 공간은 1층 전시 공간을 관람한 후 2층 전시 공간으로 올라가는 램프이다. 램프로 길게 이어진 동선은 하나의 흐름이자 강으로 해석되며, 낙수점과 같은 언어의 재질이 사용되어 이용객들로 하여금 마치 물 속에서 자연스레 흐르는 듯한 동선과 공간감을 제공하고자 한다. 또한 이러한 자연스러운 흐름 속에서 이용객들이 이전 전시를 복기함과 동시에 다음 전시에 대한 호기심과 기대감을 느끼게끔 유도하였다.













처음 2개의 사진은 모형 사진으로, 설계 과정에서 건물의 형태에 '수묵화'라는 개념, 즉 산과 바위인 먹의 농담과 낙수점과 안개인 여백이 어떻게 녹아들어가게 되었는지 보여줄 수 있는 이미지라고 생각한다.

3번째 이미지는 이번 프로젝트의 컨셉이 잘 드러나는 이미지로, 이번 설계의 시발점이었던 양 옆으로 솟은 폭포의 바위산 가운데로 하늘을 담아내는, 모호하지만 아름다운 공간을 나타내고자 했다.

이번 설계의 실내 렌더링은 현실적이기보단, 나의 컨셉을 잘 드러내는 장면을 의도하고자 했기에 4,5,6번째 렌더링 이미지를 제작하였다. 먼저 4번째 이미지는 어두운 원형의 공간에 물이 있고, 그 물에 반사된 빛이 들어오는 공간이다. 이 공간은 주요 공간 중 하나로, 폭포가 떨어져 만들어낸 웅덩이를 표현한 공간이다. 미디어 전시 초입에 이러한 전시를 두어 이용자들로 하여금 '차분함'을 주고, 보다 전시에 집중할 수 있도록 하는 공간을 의도하고자 했다. 이후 또 다른 메인 공간인 램프 공간을 통해 이전의 전시를 복기함과 동시에 다음 전시에 대해 기대감을 품을 수 있다.

5번째 이미지는 층간의 이동 동선을 나타낸 이미지로, 우측 타공 패널을 통해 흘러들어오는 다양한 크기의 빛과 정면에 펼쳐지는 오픈형 공간이 하나의 설계 시퀀스로 보이게끔 유도하였다.

마지막 6번째 이미지는 주요 공간 중 입구 부분으로, 안개와 수증기가 끊임없이 발생하여 경계가 모호한 운무의 공간이 형성되는 곳이다. 이미지 속 반사되어 보이는 사람의 잔상을 통해 건물 이용객 또는 해당 이미지를 보는 사람들로 하여금 건물의 내부와 외부의 경계가 어떻게 모호한 지, 그래서 어떠한 경험을 선사하고 싶었는지 드러내고 싶었다.

KIM SU GYEOM
김수겸

0606sg@gmail.com



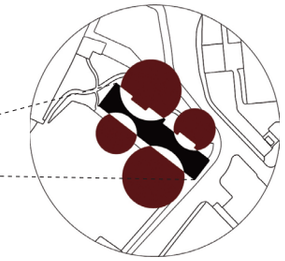
TUNNEL OF TRANSITION

전이의 터널, 새로운 기억.

세종관을 '무엇을 남겨야 할까?'라는 질문으로 바라보았을 때, 협소한 부지와 초기 개발계획의 부재로 인해 보존 가치 있는 물리적 요소는 찾기 어려웠다. 결국 남은 것은 '기억'이라는 비물질적 자산이었다. 세종관의 모습 중 사람들의 기억 속에 가장 깊이 자리한 '터널'을 시작점으로, 그 공간적 이점을 극대화해 극적인 경험을 유도하는 복합정보센터를 설계하고자 한다.



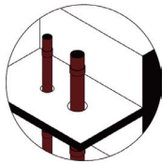
끊어지고 뒤틀린 축선



외부와 소통하지 못하는 메스



획일화된 공간적 경험



불필요하게 노출된 시설



페인트에 덮힌 물성

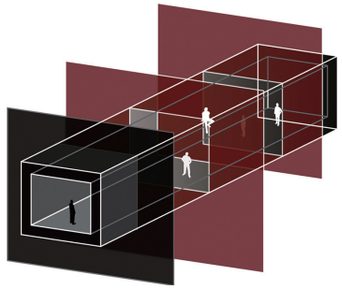
TUNNEL OF TRANSITION

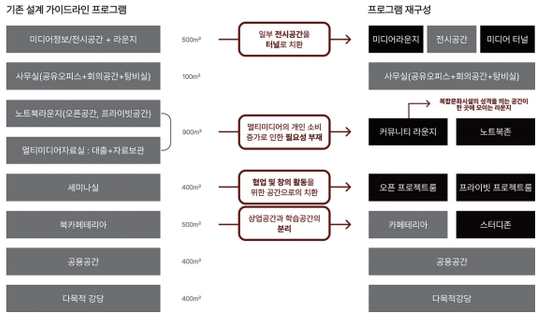
사람들의 기억이 가장 깊게 묻어 있는 '터널'이라는 공간의 이점을 활용해 캠퍼스 공간의 극적인 경험을 제공하는 복합정보센터.

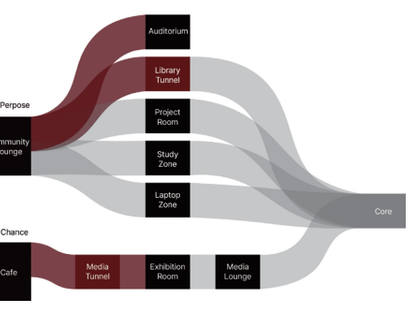
공간이동의 극적 경험 — 좁은 터널 공간에서 넓은 공간으로 이동해 극적인 시퀀스의 변화를 주어 중요 공간에서의 극적인 이동경험을 제공.

입구성 강조 — 입구의 형태를 돌출된 터널 형태의 메스로 구성하여 건물의 입구성을 극대화.

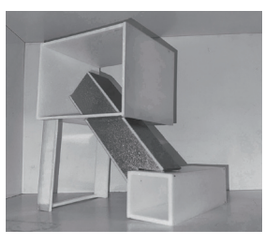
동선의 시각화 — 가로로 길게 뻗은 메스를 이용자들이 최대한 누비며 이용할 수 있도록 시각적으로 동선을 노출하는 효과.



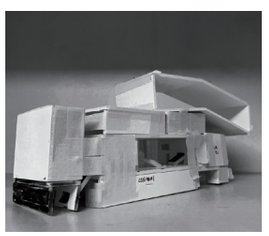












새로운 세종관 설계에 있어 캠퍼스의 공간이라는 점, 그리고 복합정보센터라는 점이 동시에 고려되어야 한다. 과거의 학습 형태는 개인 역량이 중시되는 사회였지만, 미래의 학습형태는 개인적 학습이 아닌 협업이 중 시되는 사회로 변해가고 있다. 캠퍼스는 강의실 뿐만 아니라 이러한 공간을 필요로 한다. 또한 복합정보센터는 과거 도서관으로부터 출발하여 디지털 및 기술의 발달을 통해 탄생하였고, 미래의 방향성은 체험, 협업, 창작의 공간으로서 존재해야 한다.

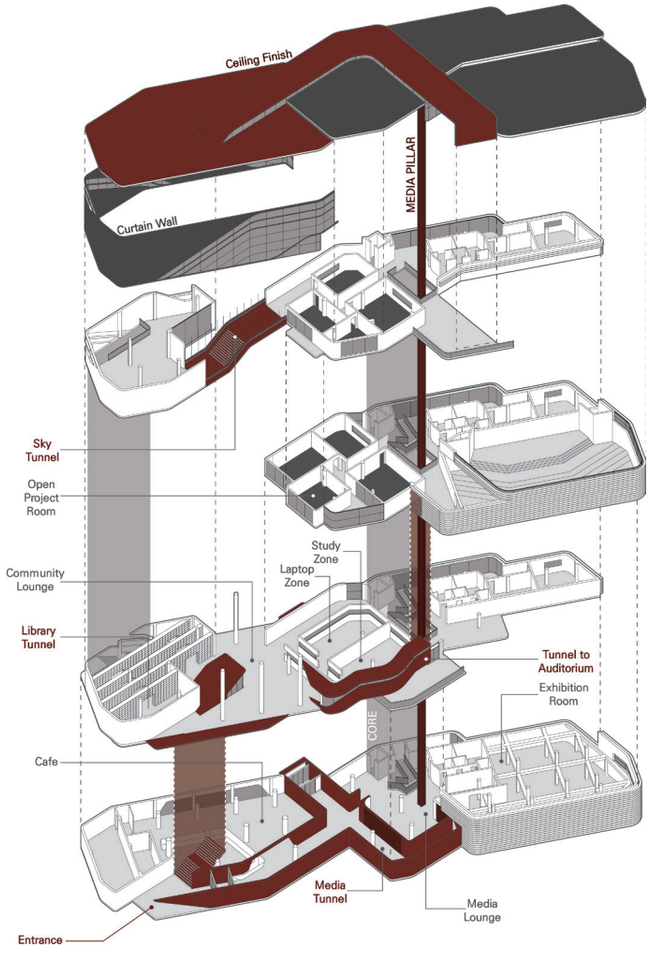
따라서 앞으로의 복합정보센터는 학생들이 협업하며 프로젝트를 진행할 수 있는 공간, 그리고 이러한 프로젝트 및 학습의 결과물을 기술과 접목하여 공유할 수 있는 공간이 필요하다는 결론에 도달하였고, 본 설계를 통해 그에 해당하는 공간을 제안한다.

이를 바탕으로 기존 가이드라인에 존재하는 공간들을 컨셉 및 공간의 목적성에 맞게 재구성한 후, 사람들의 공간이동 경험을 극대화 시킬 수 있도록 터널로 규정할 공간과 아닌 공간을 나누었다. 우리는 일상에서 터널을 이용하며 굉장히 큰 대공간에서 좁은 공간으로 이동했다가, 다시 대공간으로 나오는 경험을 하게 된다. 본 설계에서도 마찬가지로 이러한 극적인 공간의 전이를 활용하기 위해 '중요한 공간으로의 이동' 혹은 '대공간으로의 이동'을 터널 공간으로 구성하며 이용자들에게 '극적인 이동경험'을 제공한다. 이는 외부에서는 '입구성을 강조'하고, 더불어 가로로 긴 메스의 '동선을 시각적으로 노출'해 다음 시퀀스를 예상하도록 한다.

KIM SU GYEOM
김수겸

0606sg@gmail.com

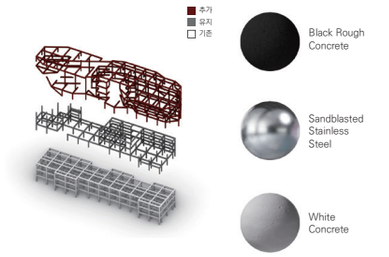
전이의 터널, 새로운 기억.





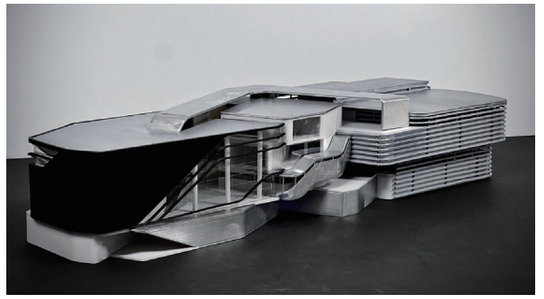


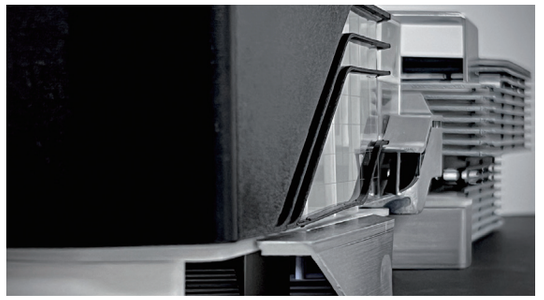


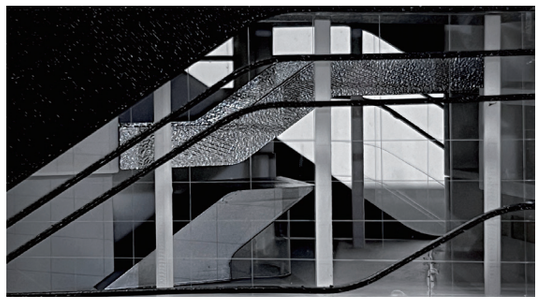


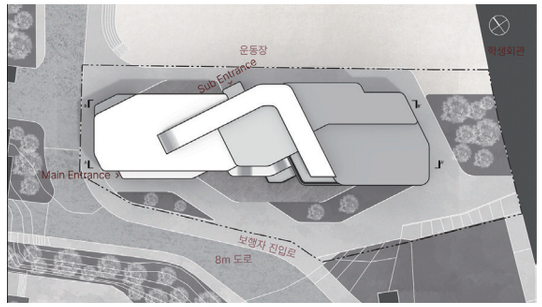


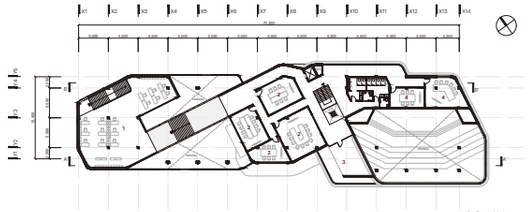


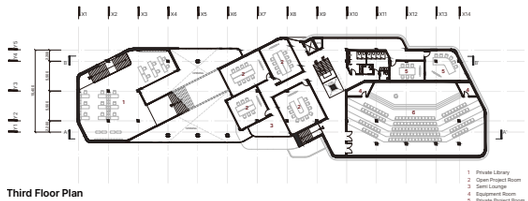


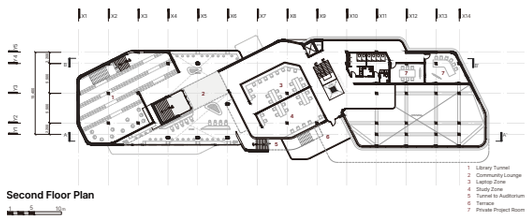


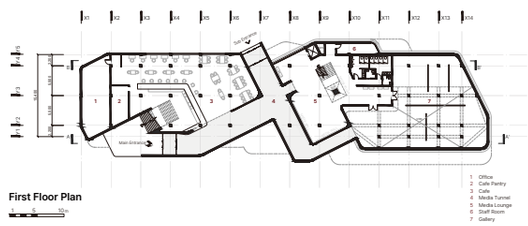












건물의 입구는 두 갈래로 나뉘는 터널로 시작한다. 2개의 터널 입구는 복합정보센터라는 공간의 목적을 알고 방문하는 사람과 그렇지 않은 사람을 고려해 구분하였다.

이 공간의 목적을 알고 방문하는 사람들에게는 본인이 원하는 목적지에 효과적으로 도달하는 것이 중요하다. 터널 계단을 따라 시작되는 이들의 첫 시퀀스는 Community Lounge가 반겨준다. Community Lounge에서는 복합정보센터의 성격을 보여주는 공간인 Project Room, Study&Laptop Zone가 정면에 보이게 된다. 그리고 Library Tunnel, Tunnel to Auditorium을 통해 공간들이 이어지게 된다. 특히 Tunnel to Auditorium에서의 경험은 Community Lounge라는 대공간에서 좁은 공간인 Tunnel to Auditorium을 지나 다시 Auditorium이라는 대공간으로 향하는 본 건물의 컨셉이 가장 강하게 표현되는 공간이다. 그러한 공간이기에 입면에서도 강한 존재감을 드러내도록 설계하였다.

그렇다면 공간에 특별한 목적성 없이 방문하는 사람들에게는 어떠한 프로그램이 가장 매력적일까? 그것은 바로 상업시설, 특히 카페이다. 1층의 또 다른 터널 입구는 카페로 향한다. 그리고 카페를 따라 이어지는 전시는 Media Tunnel을 통해 자연스럽게 흐른다. 이 공간에서는 학생들이 생산한 다양한 산물들이 미디어를 통해 전시되기를 기대하며 구상하였다. 미디어를 감상하며 터널을 걷다보면 Gallery로 이어지게 된다.

Section, Circulation을 통해 보여지는 Gallery는 독특하게 구조가 노출되어 있는 것을 볼 수 있다. 이 공간에는 기존의 구조물과 증축된 구조물이 공존하며, 사람들은 전시와 동시에 이를 감상할 수 있다. 사람이 죽으면 뼈가 남는 것처럼, 지난 세종관이 남긴 뼈를 통해 지난 세종관의 흔적을 남기고자 하였다. 단순히 흔적으로 작용하는 것은 아니다. 남겨진 뼈대를 통해 효율적으로 공간을 구획할 수 있고, 전시 작품을 거는 수단이 되기도 하며 리모델링된 이곳에서만 느낄 수 있는 공간감을 느끼길 바랬다.

설계를 하며 다양한 요소가 고려되었지만, 가장 중요하다고 생각되는 또 다른 요소는 이곳에서 모든 공간을 Private, Public을 선택할 수 있도록 만들었다는 점이다. 공부, Laptop 작업 등을 시끌벅적하고 밝은 라운지에서 할 수도 있지만, 때로는 집중을 해야 할 공간이 필요하기도 하다. 그래서 별도의 공간인 Study Zone과 Laptop Zone으로 구분하였고, 이 논리는 개방적인 프로젝트룸인 Open Project Room과 폐쇄적인 Private Project Room의 구분, 2층의 Library Tunnel과 라운지로부터 더 높은 레벨에 위치한 Private Library의 구분에서도 사용되었다. 이러한 구분은 건물의 디자인 전반에서도 드러난다. 폐쇄적이고 개인적인, 혹은 정적인 느낌을 보장받아야 하는 공간은 알루미늄 루버를 통해 메스를 감쌌고, 가장 큰 대공간인 Commnity Lounge는 블랙 콘크리트에 감겨 강한 존재감을 나타내고, 이 모든 공간들은 내부와 외부의 Stainless Steel 메스의 터널들을 통해 이어진다.

NOH SI HYEON
노시현
shtlgus1221@gmail.com

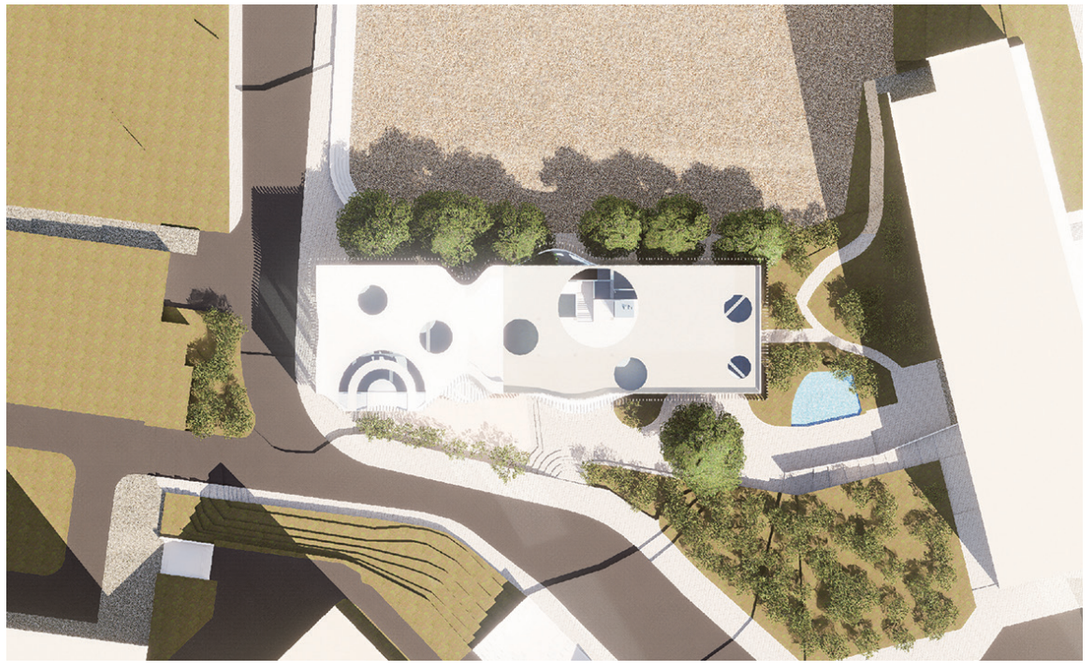


Orbita Centrum

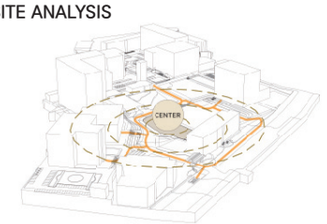
;Standing in the Center of Sejong

세종대학교의 중심에 위치한 세종관, 세종관은 세종대학교의 중심이며 아주 강력한 잠재력을 가지고 있다. 하지만 세종관은 빽빽한 나무 조경, 노후화, 대부분의 실이 강의를 위한 공간인 점 등등 여러 요인들이 세종관의 잠재력을 가렸으며 이를 파격적인 변화로 잠재력을 폭발시키기를 원했다. 'Orbita Centrum'은 궤도의 중심이라는 뜻으로 세종대학교라는 궤도에서 세종관은 그 중심이 되어 학생들의 쉼터이자 학술의 공간이 되어줄 수 있으며 세종대학교를 떠다니는 학생들이 정착할 수 있기를 바란다.

SITE PLAN

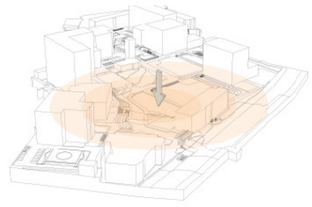


SITE ANALYSIS



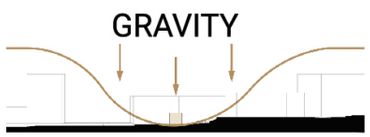
CENTER

세종대학교 부지 내에서 중심이자
가장 큰 영향력을 보여줄 수 있는 건물



ORBIT

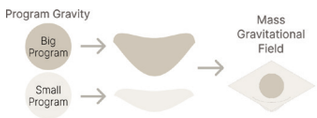
틀어져버린 축으로 인한 사람들의
원형 동선



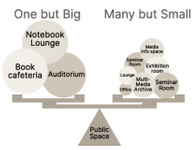
SKYLINE

상대적으로 작은 높이를 가진 세종관,
운동장으로 인해 내려앉은 스카이 라인

CONCEPT

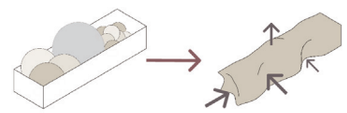


PROGRAM REPLACEMENT



1 크고 적은 프로그램
2 작고 많은 프로그램
3 균형 잡는 공용공간
4 층에 맞는 공간 배치

MASS DIAGRAM



"Program makes Mass."

Orbita Centrum은 기존 세종관이 가지는 지리적, 동선적 이점을 가려버리는 외관의 대한 거대한 변화로 그에 따른 잠재력을 폭발시키기를 원했고 먼저 사이트 분석을 통해 세종관이 가지는 특성을 'Center', 'Orbit', 'sky line에서 보여지는 형태' 이 3가지로 생각했다. 이 3가지 공통점을 가지는 형태, 단어, 개념을 생각하다가 세종대학교라는 거대한 시스템에서 중심을 차지하는 세종관의 모습이 마치 중력과 중력장, 태양계 같다고 떠올렸다. 세종관 주변의 형태와 지리를 태양계로 보고 그 중심에 중력을 가진 별의 건물이 있다는 생각을 했고 그걸 시작으로 매스와 프로그램들을 설정했다.

프로그램을 크기에 따라 분류하고 크고 적은 프로그램 그룹과 작고 많은 프로그램 그룹으로 나누고 이를 공용공간이 중심에서 해소하게 했다. 1층은 사람들의 유입을 유도하기 위한 공간으로 설정했다. 2층은 필요에 의해 사람들이 와서 이용하는 공간으로 만들었고 3층은 제일 높은 층으로 옥상과 계단으로 연결되었으며 사람들이 편안함과 적당한 정적임, 활동을 유도하도록 만들었다.
건물의 프로그램과 그에 따른 크기, 이 두가지의 특징과 건물의 특성인 중력에 결합시켜 '프로그램의 크기에 따라 매스의 형태가 변형하고 더욱 깊은 굴곡을 형성한다' 라는 전제를 세웠고 따라서 큰 프로그램을 가진 부분은 강한 중력으로 인해 깊고 큰 굴곡을 가지고 다른 부분은 작은 굴곡을 가지게 만들었다.

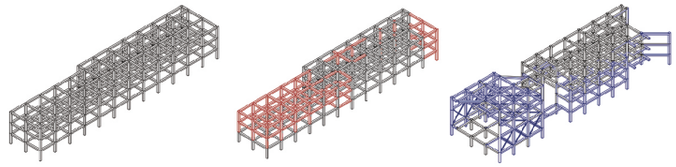
Orbita Centrum

NOH SI HYEON
노시현
shtlgus1221@gmail.com

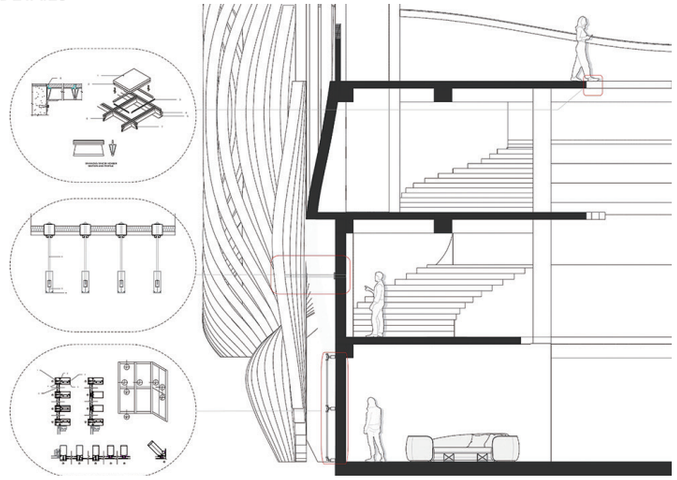
ISOMETRIC LEVEL DIRECTORYT



CONSTRUCTION DIAGRAM



DETAILS

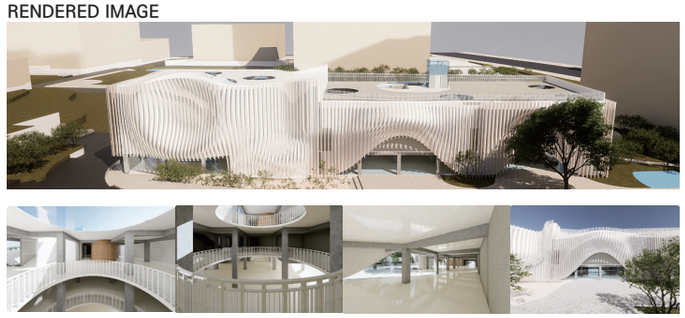


ATRIUM
1. 2-Ply Structural Glass
2. Glass Cushion
3. Extruded Silicon Cushion
4. Perimeter Member
5. Steel Angle Support
6. Structural Spanning Member
7. Structural Spacing Member
8. Sealant

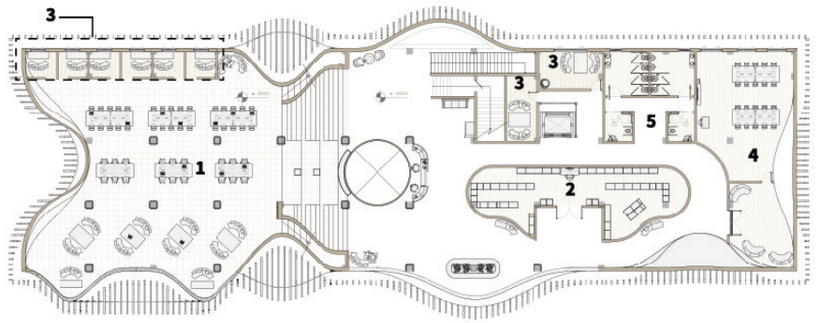
CURTAIN WALL
1. Aluminum Frame
2. Assembly Clips
3. Trims And Miscellaneous Extrusion Shall
4. Glazing Gaskets
5. Thermal Isolators
6. Tempered Glass

LOUVER
1. Aluminum Support Rod
2. Matte White Aluminum Mullion
3. Aluminum Extrusion Molding

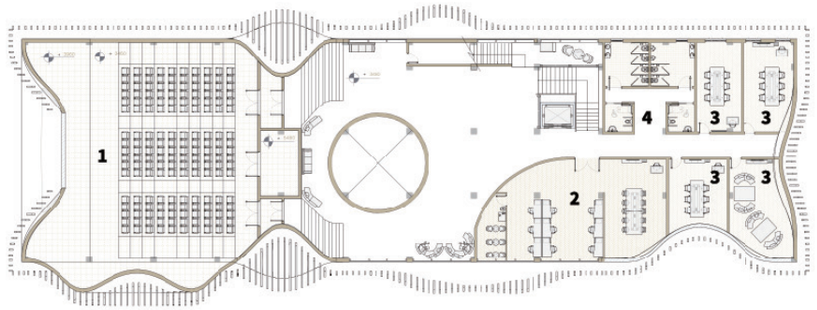
RENDERED IMAGE



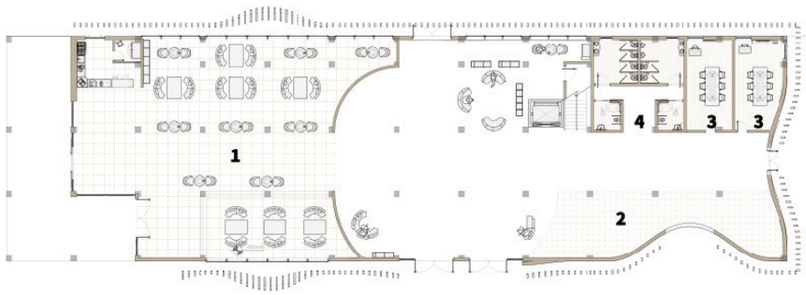
FLOOR PLAN



3F
1. Notebkook Lounge
2. Multi-Media Archive
3. Study Room
4. Seminar Room
5. Toilet

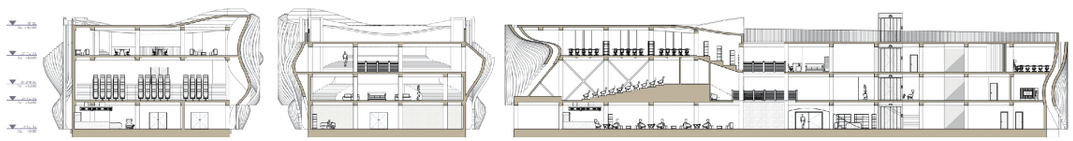


2F
1. Auditorium
2. Office
3. Seminar Room x 4
4. Toilet



1F
1. Book Cafeteria
2. Exhibition Space
3. Seminar Room x 2
4. Toilet

SECTION



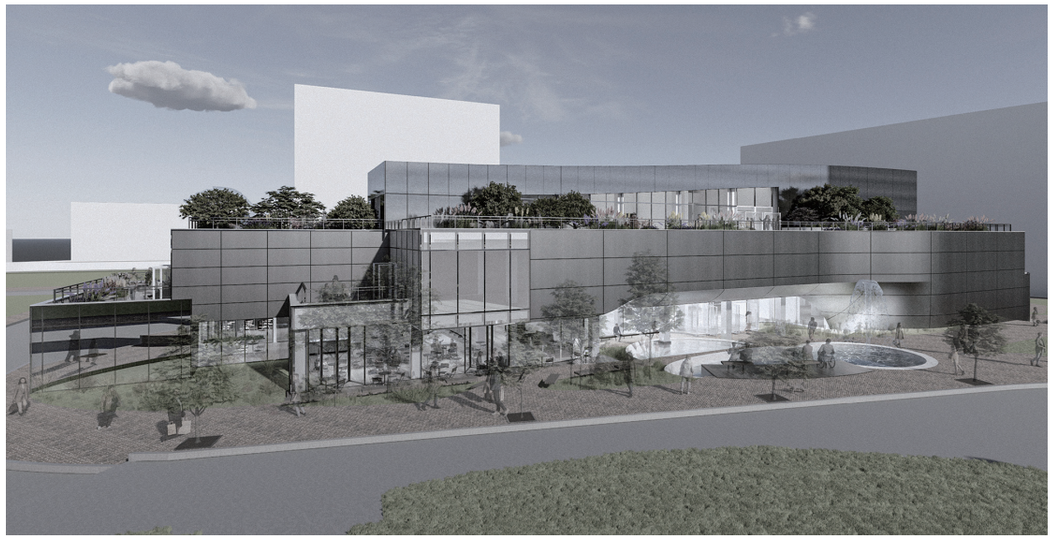
Orbita Centrum은 기존 세종관의 1층 구조는 대부분 유지시키고 좌측 2, 3층은 대부분 허물고 새로 만들었다. 기존 세종관의 좌측 부분은 매우 노화되었고 3층은 슬라브의 뒤틀림, 기둥의 부재 등 많은 부분에서 보강, 증축을 해야 했다.

2층은 대강당의 기능을 위해서 대부분의 기둥은 없애고 트러스, 철골 구조물, 트러스 데크 플레이트 등을 기둥 대신으로 만들어 안정적인 건물이 될 수 있게 만들었다. 이로써 대강당이 가지는 높은 층고와 큰 프로그램의 공간이 강조되었고 넓은 계단을 통해 공간의 변화를 인지하고 프로그램 안으로 들어가게 하는 느낌을 준다. 건물의 3층은 옥상에 아트리움을 다수 사용하여 빛이 내려오게 만들었다. 또한 중심에 위치한 아트리움은 옥상에서부터 1층까지 내려오는 통로와 빛이 건물을 시각적으로 연결해준다.

건물의 핵심적인 디자인은 단연코 루버다. 피부와 같이 4면을 이루는 루버는 커튼월이 가지는 적나라한 투명성을 어느 정도 보완해주고 프로그램의 중력을 표현하기에 더할 나위 없는 디자인이다. 정면에서 건물을 바라볼 때 루버를 직선적이게 보이도록 만들었지만 건물을 틀어서 보거나 옆에서 바라보면 루버가 가지고 있는 곡면이 부각되어 루버의 직선 형태가 프로그램 중력에 의해 곡선이 되는 것을 볼 수 있다.

평면의 구성을 보면 중심의 아트리움을 둘러싼 공용공간이 있고 좌측 우측으로 나누어 보면 큰 프로그램, 작은 프로그램이 나뉘는 걸 볼 수 있다.
1층은 개방적인 성격이 강하게 나타나길 원했기에 북 카페테리아, 전시 공간을 배치하여 사람들이 자주, 많이 드나들며 건물에 활기를 불어넣어줄 거라 생각했다.
2층은 실을 많이 배치해 실용적이면서 목적에 따라 자주 이용하는 공간이 되기를 원했다. 따라서 대강당과 다수의 세미나실, 오피스실을 배치해 사람들이 한 층만 올라도 배움과 토론의 장을 쉽게 마주할 수 있게 하고 싶었다.
3층은 재밌는 공간 형태를 주면서 사람들이 돌아다니며 탐방을 하거나 정착하여 편안함과 적당한 정적임을 가질 수 있게 만들고 싶었기에 노트북 라운지, 멀티 미디어 공간, 스터디 룸 등 학생들의 학업과 연관하여 실을 배치하였다.
또한 3층은 매스의 굴곡이 제일 다양한 곳이기 때문에 공간도 굴곡에 맞추어 나타나 흥미로운 공간이 만들어졌다.

PARK JIN CHEOL
박진철

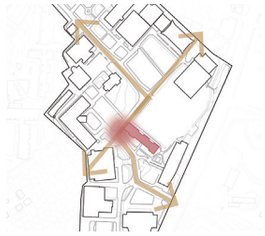


경계를 흐리다

모호한 경계

세종대학교의 중심에 자리한 세종관은 캠퍼스 내 흐름을 가로막고 시야를 차단하며,다소 답답한 공간으로 인식되어 왔다. 이 프로젝트는 세종관이 갖고 있던 물리적, 시각적 장벽을 완화하고, 주변 환경 속으로 자연스럽게 스며들 수 있도록 하는 데에 초점을 두었다. 건물의 외피는 주변 풍경과 하늘을 비추며 경계를 흐리는 역할을 하고, 공간의 구성 또한 내부와 외부를 분명하게 나누기보다는 유기적으로 이어지도록 설계되었다. 그렇게 함으로써 건물은 더 이상 장애물이 아닌, 오히려 흐름을 이어주는 매개가 된다. 익숙한 건물에 새로운 흐름과 감각을 더함으로써, 기존의 답답함을 해소하고 캠퍼스 안에서 더 열린 공간 경험을 제안하고자 했다.

sonpyung@naver.com



세종대를 가로지르는 두개의 메인 축이 만나는 지점에 위치



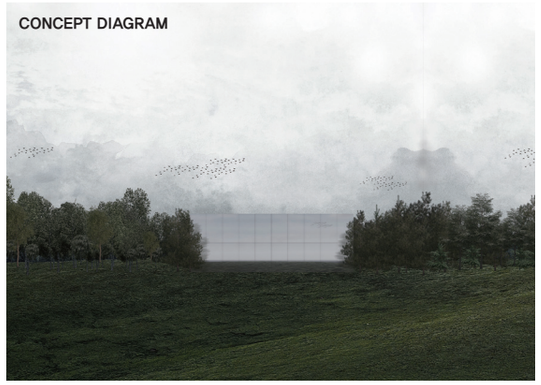
다른 건물들은 세종대 부지의 외관에 위치하는 반면 세종관은 내륙에 위치



군자관보다 높고 운동장보다 낮은 지형에 있어 캠퍼스 흐름을 방해

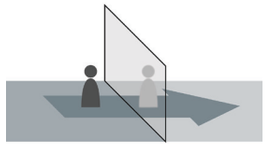


도로 방향과 운동장 방향에 있는 2, 3층 높이의 나무들이 시야를 방해





1. 주변 컨텍스트를 건물의 입면에 반영
거울을 사용해 하늘과 주변 자연환경 등 주변 컨텍스트를 건물의 입면에 반영

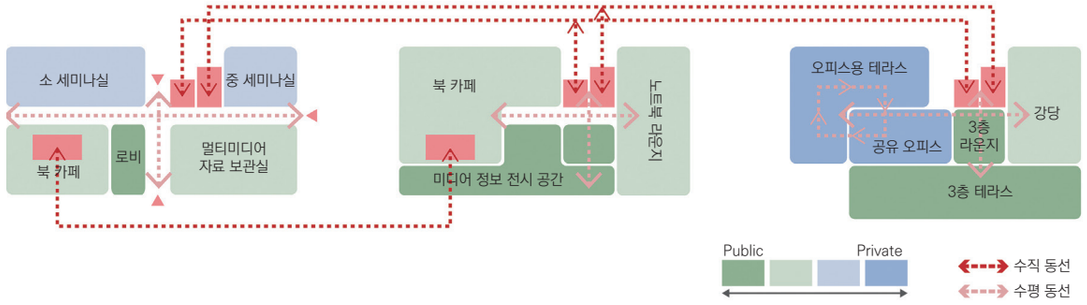


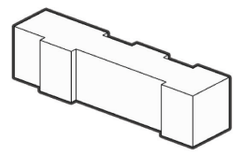
2. 거울을 통한 공간의 확장



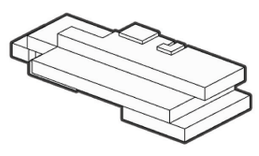
3. 모호한 경계를 통해
건물의 존재감을 약화시킴

1F 교육 2F 정보 3F 유연성

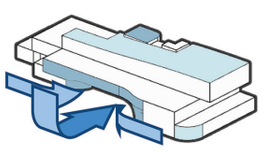




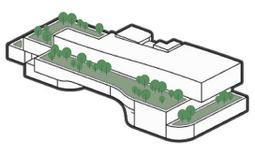
기존 세종관



프로그램에 따른 형태의 재구성



곡면을 통한 입구성 강화



테라스 녹지화

세종관은 세종대학교의 두 개 주요 축이 만나는 중심부에 위치하며, 주변 건물들과 달리 부지 내륙에 놓여 중·근거리 시야에 강하게 노출된다. 군자관의 높은 지형과 운동장의 낮은 지형 사이에 놓여 자연스러운 흐름을 막고, 건물 양측의 수목은 시야를 차단해 폐쇄적인 인상을 준다. 이러한 조건은 학생들에게 세종관을 답답한 건물로 인식하게 만드는 주된 요인이다.

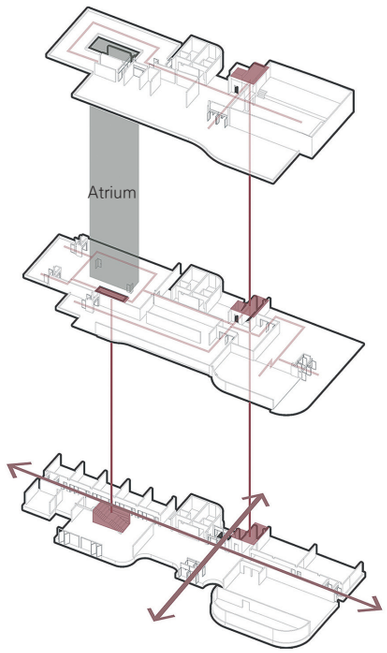
이에 본 프로젝트는 건물의 존재감을 약화시키는 방식으로 접근했다. 입면에는 반사율이 높은 재료를 사용해 주변 자연환경이 그대로 비치도록 했고, 이를 통해 경계가 모호해지며 시각적인 공간의 확장을 유도했다.

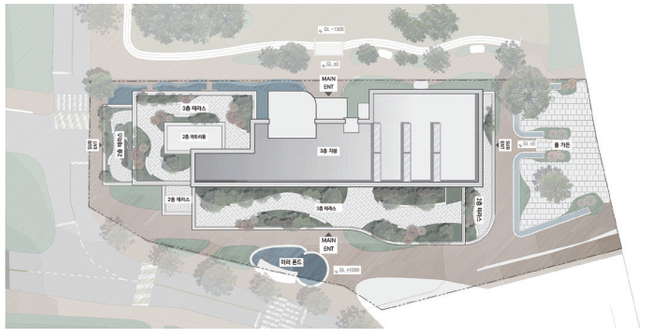
사용자는 더 이상 하나의 덩어리로서 건물을 인식하지 않고, 주변 환경과의 연속된 흐름 속에서 공간을 경험하게 된다. 이는 물리적·심리적 압박을 완화하고, 캠퍼스 전체의 흐름을 회복하는 데 목적이 있다.

내부는 기능에 따라 교육, 정보, 유연성의 세 영역으로 나뉜다. 1층은 북카페와 세미나실을 중심으로 구성되며, 폴딩도어를 통해 공간을 유연하게 사용할 수 있도록 했다. 2층은 아트리움과 조경을 활용해 개방감을 확보하고, 3층은 테라스와 오피스 공간의 분리를 통해 프라이버시를 존중한다. 매스는 기존 세종관의 그리드를 따르되, 곡면 입구와 옥상 녹지화를 통해 흐름과 풍경의 일부로 기능하도록 조율되었다.

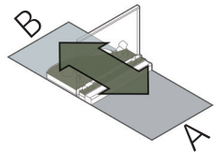
경계를 흐리다

PARK JIN CHEOL
박진철
sonpyung@naver.com

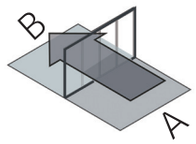


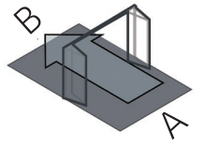


1. Spatial Connection



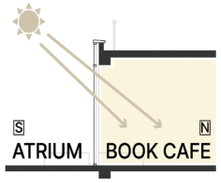
조경을 통한 공간의 연결





폴딩도어를 통한 공간의 연결

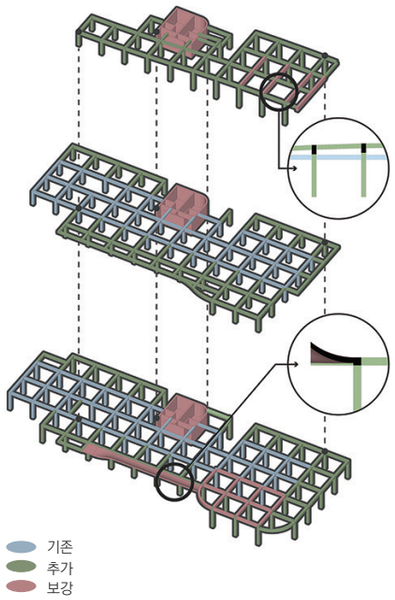
2. User Convenience



아트리움을 통한 채광 확보

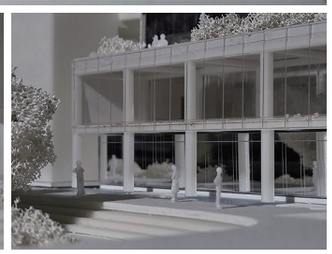


오피스용 테라스와 일반 테라스의 분리





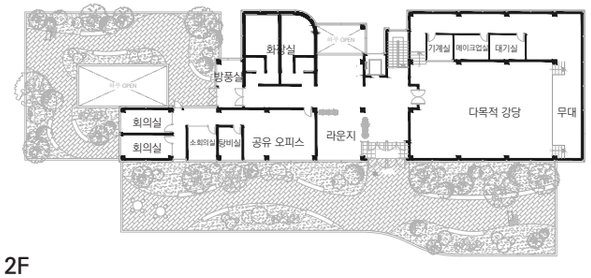




건물의 흐름은 1층 북카페에서 시작해 북스텝을 따라 2층 아트리움, 그리고 3층 테라스로 자연스럽게 이어진다. 각 층의 기능에 맞춘 수평 동선과, 상하층을 연결하는 수직 동선이 유기적으로 맞물리며 사용자에게 직관적인 이동 경로를 제공한다.
구조는 기존 세종관의 틀을 바탕으로 필요한 부분만 보완되었다. 곡면 입구 공간은 슬라브를 두껍게 만들어 자체적으로 하중을 견디도록 했고, 3층 강당은 넓은 공간 확보를 위해 보의 두께를 키워 구조적 안정성을 높였다.

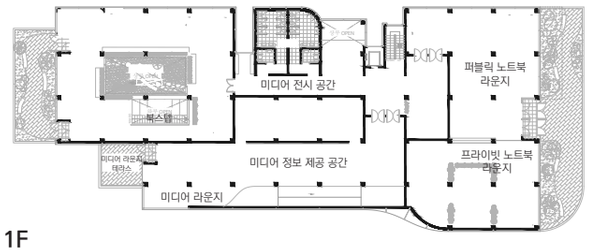
공간 간의 경계는 조경과 폴딩도어를 통해 느슨하게 열어두었으며, 이 과정에서 사용자 편의 또한 적극적으로 고려되었다. 북카페와 아트리움은 식재와 높이를 맞춰 시선을 자연스럽게 이어주고, 세미나실은 필요에 따라 북카페와 하나의 공간처럼 활용될 수 있도록 구성되었다. 2층 북카페에는 아트리움을 통해 자연광을 유입시켜 쾌적함을 확보했으며, 3층 테라스는 오피스 이용 공간과 일반 이용 공간을 분리해 서로 다른 사용자의 프라이버시와 사용성을 섬세하게 반영했다.

3F



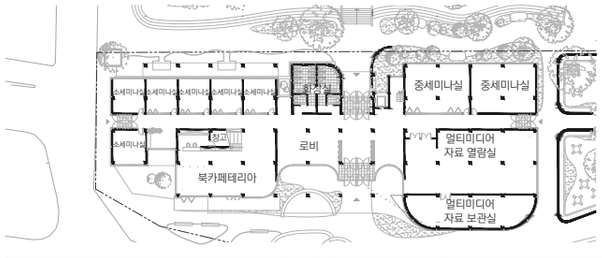


2F

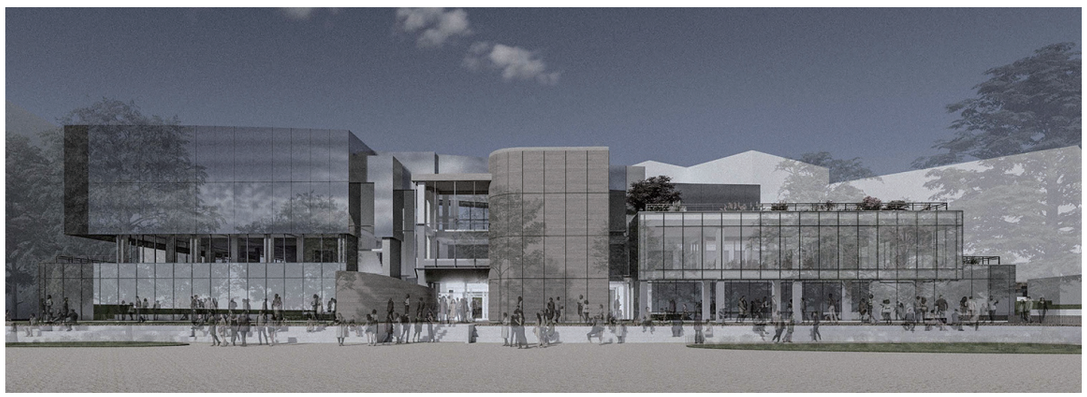




1F







1층은 '교육'이라는 프로그램의 성격에 따라 세미나실과 북카페가 배치되어 있다. 이 두 공간은 폴딩도어를 통해 유동적으로 연결된다. 세미나실이 공실일 때에도 북카페를 확장한 공간으로 활용할 수 있도록 하여, 경직된 기능 배치를 유연하게 풀어냈다. 이는 단순한 가변성 이상의 의미를 갖는다. 내부 프로그램 간의 경계를 흐림으로써 사용자의 움직임에 따라 공간이 재구성되는 가능성을 마련한다.
2층과 3층은 아트리움을 중심으로 구성된다. 북카페와 아트리움에는 비슷한 식생이 같은 높이에 배치되어 있어, 실내와 실외의 구분이 느슨해진다. 시선은 자연스럽게 내부에서 외부로, 수평에서 수직으로 확장되며, 공간은 점차적으로 열린다.

3층의 오피스용 테라스와 일반테라스를 구분해 프라이버시를 보장하는 동시에, 아트리움을 통해 시각적 연속성을 유지하고자 했다.
렌더링 이미지는 흐름과 연결의 전략을 시각적으로 드러낸다. 반사 재료는 건물을 주변에 녹아들게 하고, 곡면 입구와 조경은 시선을 이끌며 경계를 자연스럽게 풀어낸다.
결국 이 프로젝트는 경계를 드러내지 않음으로써 흐름을 회복하려는 시도이다. 공간은 닫히지 않고, 사용자와 주변환경에 따라 열리며 변화한다. 그 안에서, 건물은 더이상 단단한 경계체가 아니라 흐름 위에 놓인 유연한 유동체가 된다.

세종정(亭)

SHIN YOON SUH
신윤서

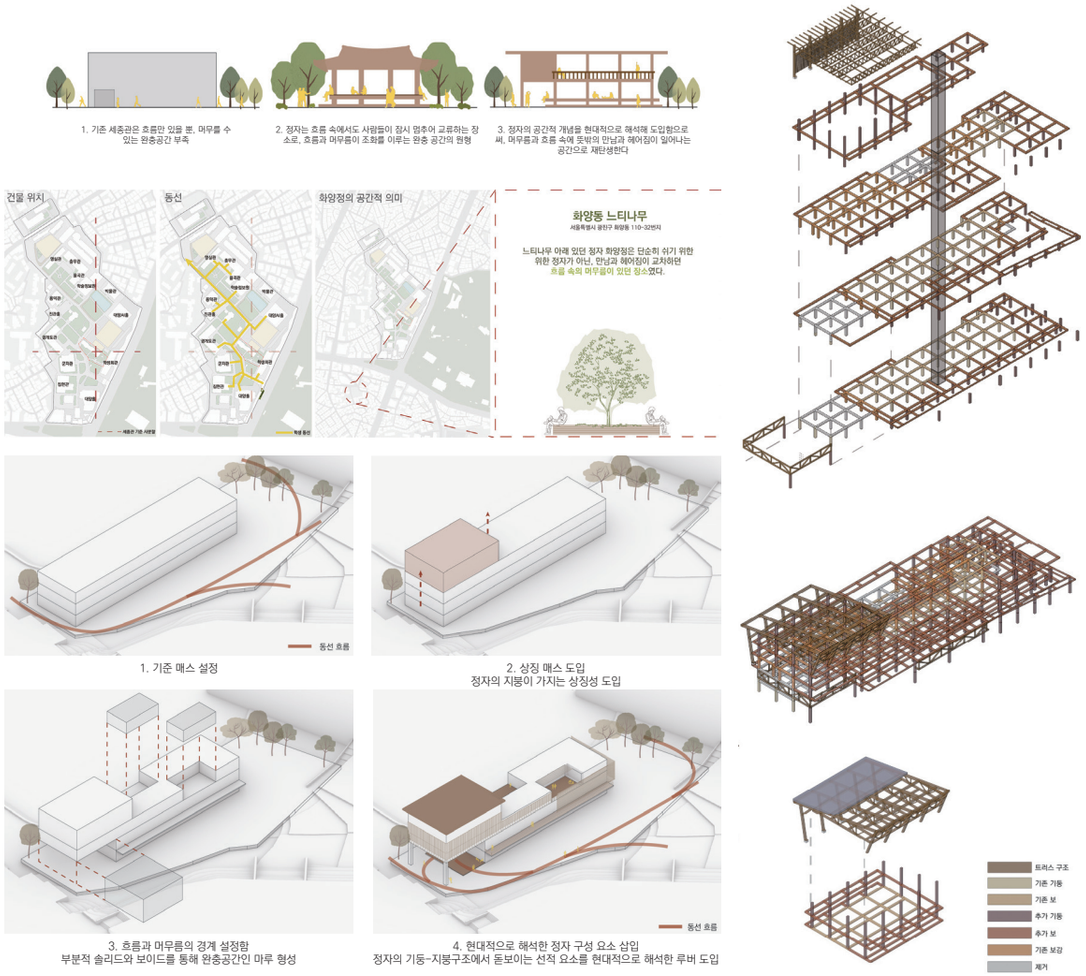
yoonsuh04@naver.com



세종정(亭)

흐름과 만남이 교차하는, 만남의 정자

세종대학교 캠퍼스의 중심에 위치한 세종관은 학생들이 가장 많이 통과하는 주요 동선 상에 있음에도 불구하고, 단순한 '통로'로만 인식되어왔다. 많은 학생들이 6번 출구를 통해 세종관을 지나 북쪽 강의동으로 이동하며, 이 공간은 흐름이 존재하지만 머무름이 없는, 말 그대로 '스쳐 지나가는' 공간으로 기능해왔다. 이에 본 프로젝트는 세종관을 흐름과 머무름이 교차하 결절점으로 새롭게 정의하고자 했다. 장소적 맥락에서 착안하여, 과거 화양동 느티나무 아래 존재하던 '화양정'이라는 정자를 현대적으로 재해석한 공간으로 구현하였다. '정자'는 단순한 쉼의 공간이 아니라, 만남과 헤어짐이 교차하고 관계가 맺어지는 사회적 공간으로 기능했던 장소다. 나는 이 개념을 세종관에 도입해, 사람들이 '흐름 속에서 잠시 머물 수 있는 여백'을 마련하는 데 집중했다. 설계 과정에서 가장 중점적으로 고민한 부분은 "흐름을 붙잡을 수 있는 공간적 장치*였다. 이를 해결하기 위해 전통 건축의 '마루' 구조를 3가지 방식으로 차용했다:



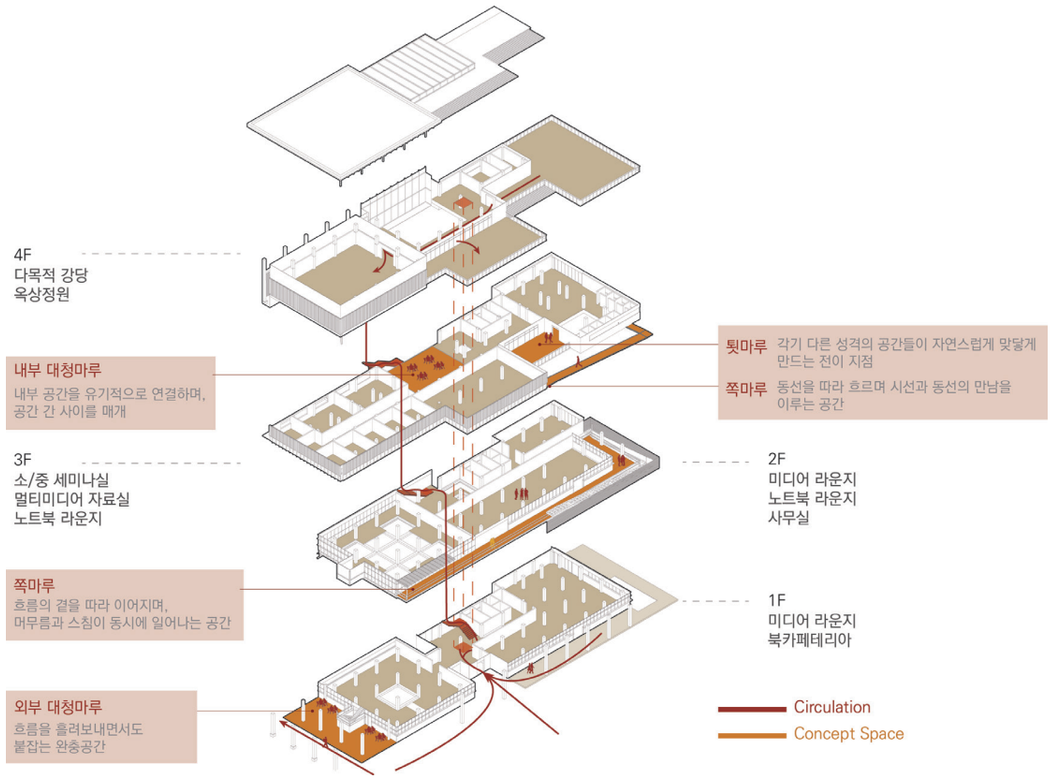
초기 사이트 분석에서 가장 눈에 띈 점은 세종관이 캠퍼스 내 '관통하는 동선' 위에 있다는 점이었다. 다수의 학생들이 6번 출구를 통해 세종관을 지나 강의동으로 이동하지만, 머무르는 공간은 거의 없었다. 이에 따라 세종관을 단순한 통로가 아닌 '완충과 머무름의 장소'로 재해석할 필요를 느꼈다. 이 흐름의 분석은 매스 계획, 동선 배치, 프로그램 연결에 있어 가장 중요한 출발점이 되었으며, 이후의 모든 설계 방향을 결정짓는 기반이 되었다. 또한 장소적 맥락에 근거하여 조사된 정자 화양정은 옛 사람들이 머물렀다 간 역사를 지닌 정자였다. 이 정자의 장소적 가치는 추후 컨셉을 도출하는 데 많은 도움을 주었다.

이사이트 조사를 기반으로, 세종관을 통과하는 학생들의 흐름을 관찰하여, 단순한 통로가 아닌 '관계가 머무는 공간'을 만들고자 했다. 이때 과거 화양동의 '화양정'이라는 장소를 알게 되었고, 화양정이 수행하던 사회적 역할인 '만남과 헤어짐이 교차하는 장'에 주목했다. 화양정은 단순한 쉼터가 아닌 만남과 헤어짐이 교차하는 사회의 장으로 기능했던 장소이다. 이를 현대적으로 해석해, 세종관을 흐름과 머무름이 교차하는 '세종정'으로 제안했다. 설계에서는 전통 건축의 '마루'를 공간적 완충 장치로 차용하고, 루버와 목재 트러스, 노출 보를 통해 정자 건축물의 기둥-지붕 구조의 선적 요소를 현대적으로 해석하여 강조하려고 하였다.

초기 매스 디자인은 사이트 분석과 컨셉에서 도출된 '흐름 속 머무름'이라는 개념을 어떻게 형태적으로 구현할 것인가에 집중했다. 크리틱 과정에서는 세 가지 매스 대안을 실험했다. 첫째, 현재안처럼 한쪽이 솟아오르는 비대칭 매스, 둘째는 두 개의 매스를 분리한 후 브릿지로 연결한 구조, 셋째는 최상층이 열주 형태를 이루는 장방형 대형 매스였다. 교수님은 그중에서도 첫 번째 매스가 상징성과 가시성에서 가장 적절하다고 평가하였다. 특히 솟아오른 매스가 주변에서 시각적 중심축을 형성하며, 사람들의 흐름을 자연스럽게 유도하고 시선을 붙잡는 역할을 한다는 점에서 강한 건축적 메시지를 담을 수 있었다. 이후 매스는 내부 공간 흐름과 외부 시야를 고려하여 보이드와 루버로 조정되며 현재의 형태로 발전되었다.

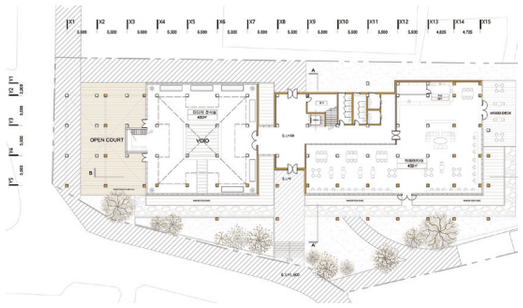
SHIN YOON SUH
신윤서
yoonsuh04@naver.com

CIRCULATION & PROGRAM

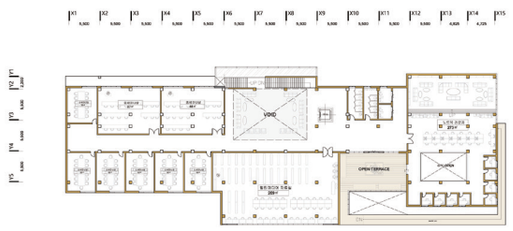


FLOOR PLAN

1st Floor

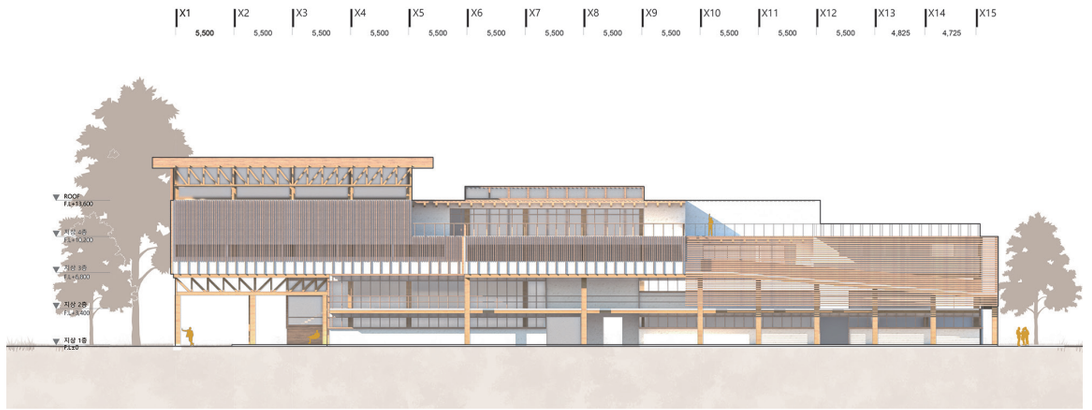


3rd Floor



평면 구성에서 가장 강조하고자 한 부분은 '마루'의 공간적 역할이다. 전통건축의 마루처럼, 각 프로그램 사이에 여백과 완충 공간을 삽입함으로써, 사람들 간 뜻밖의 만남과 헤어짐이 일어나는 구조를 만들고자 했다. 1층의 대청마루 역할을 하는 야외 라운지는 외부 사람들과 내부 사람들의 교차점이 되며 외부의 흐름을 잡는 역할을 하였고 2층에서 3층으로 연결되는 슬로프는 두 층 간의 동선을 연결함으로써 사람들의 만남이 이루어질 수 있는 가능성을 더욱 열어 두었다. 또한 2층 쪽마루 역할의 돌출 복도는 2층에 있는 두 프로그램 공간을 연결하며 두 공간에 있는 사람들이 이 돌출 복도를 통해 만남을 가질 수 있도록 하였다. 각 층마다 흐름을 잠시 붙잡는 '의도된 틈'을 배치하는 것이 핵심 전략이었다.

핵심은 각 프로그램 사이에 '마루적 여백'을 삽입해 사람들 사이의 우연한 교차를 유도하는 것이었다. 특히 1층의 대청마루 라운지는 흐름의 중심에서 머무름을 만들어내는 공간이며, 그 위로 놓인 미디어 라운지는 메자닌 구조로 계획되어 1층과 2층 양방향에서 출입이 가능하다. 이로써 수직적 흐름 또한 만남의 장으로 확장된다. 더불어 3-4층 사이에는 아트리움과 라운지를 배치하여 시각적 개방감을 확보하고, 두 층 간의 공간적 관계를 느슨하게 연결했다. 이러한 설계는 프로그램 간의 물리적 경계를 허물고, 다층적 활용과 관계의 흐름을 담는 구조로 작동한다.

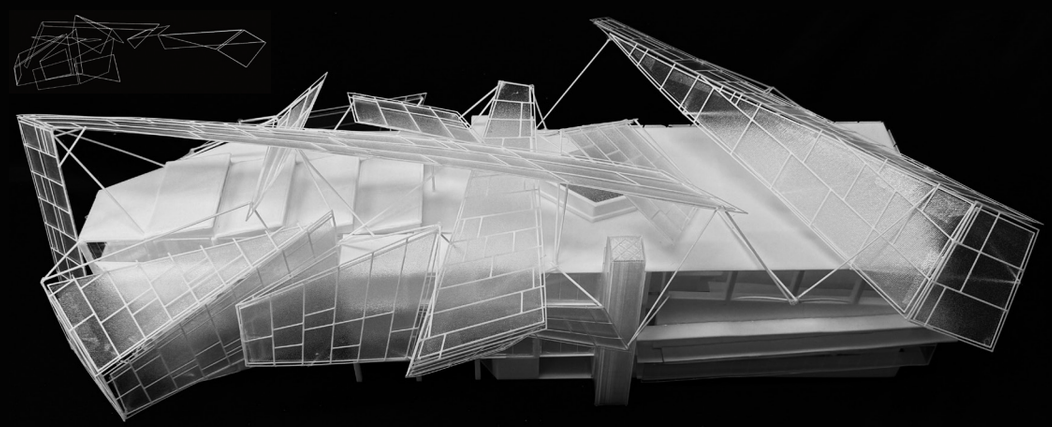


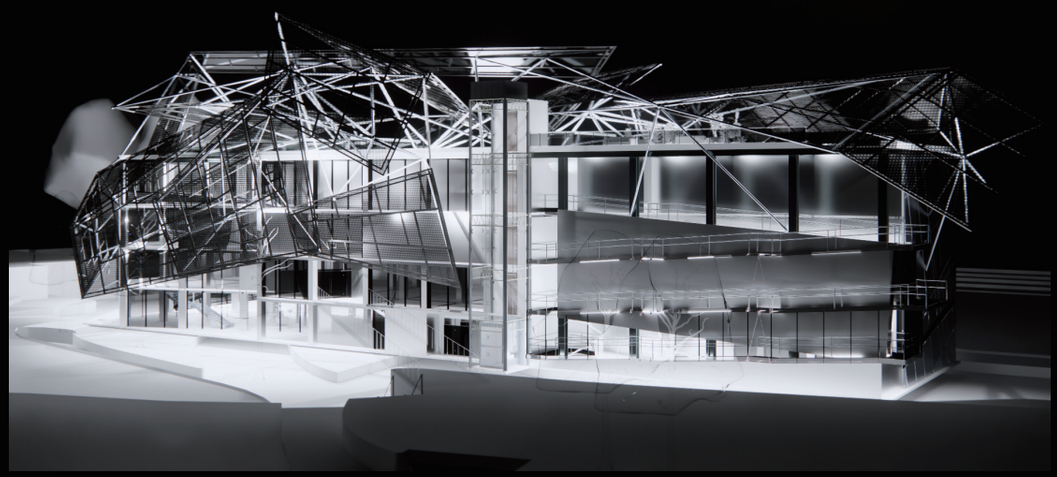






1층 대청마루 라운지에서는 가장 큰 완충공간으로 역할을 하는 공간을 보여주었다. 건물의 필로티 구조가 내부와 외부를 연결하고 외부 사람들의 흐름을 잡아내는 동시에 흘려보냄으로써 정자라는 장소의 가치를 잘 표현해주고 있다. 미디어라운지 이미지에서는 해당 공간의 메자닌 구조와 대칭적인 구조를 담아냄으로써 정자 건축의 비례감을 표현했음을 담았으며 다양한 층구성으로 하나의 공간 안에서도 다양한 만남과 헤어짐이 일어남을 보여주었다. 마지막 2-3층 슬로프 이미지에서는 2층과 3층이 외부 램프로 연결되는 것을 보여줌으로써 해당 장치를 통해 2,3층의 다양한 공간이 하나의 뷰에 담길 수 있음을 보여주고 싶었다. 이를 통해 여러 공간의 사람들이 서로 마주할 수 있는 정자로서의 세종정을 보여주었다.



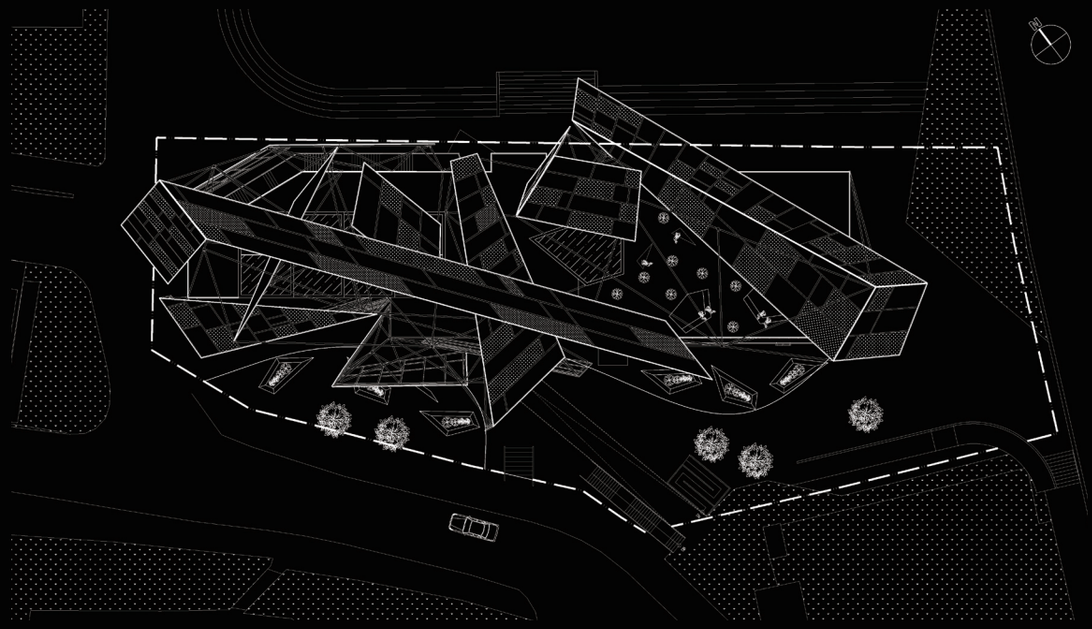


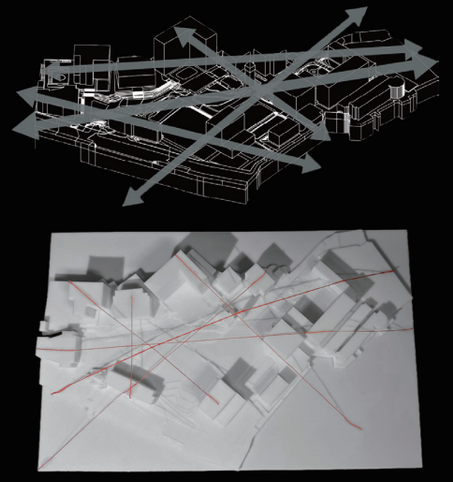
RENOVA RE MIND

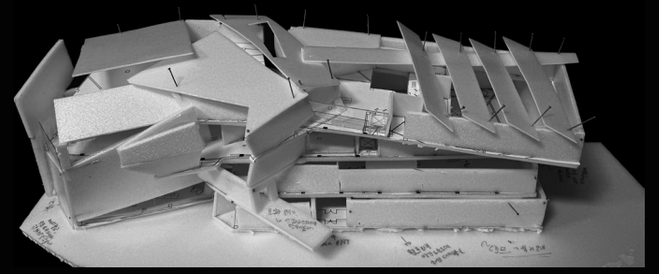
비정렬된 축, 그 긴장을 공간화하다

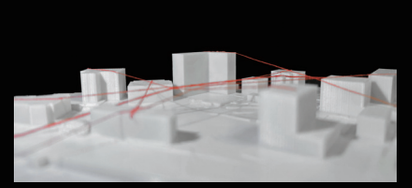
『RE NOVA RE MIND』는 세종대학교 캠퍼스를 하나의 도시로 바라보는 시선에서 출발한다. 도시처럼, 캠퍼스에도 건축은 축을 따라 흐르며 기억을 남긴다. 이 프로젝트는 올드 캠퍼스와 뉴 캠퍼스 사이에 비정렬된 축들의 충돌을, 해체주의적 형상과 시퀀스 구성으로 공간화한다. 빨간 알루미늄 외피와 보이드, 램프는 사용자가 그 긴장과 교차를 직접 경험하도록 유도하며, 개조를 통해 땅이 지닌 시간과 맥락을 다시 호출하는 건축적 사유의 장치를 제안한다.

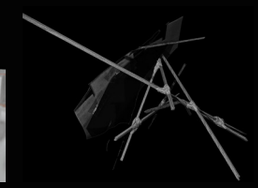
STUDIO 3
Remodeling the Spirit
Prof. Shim Jaehyun

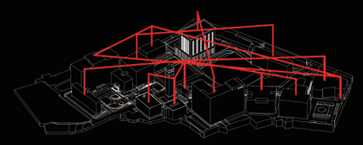


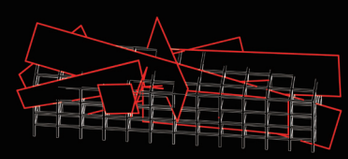


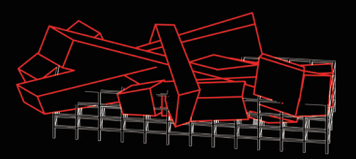










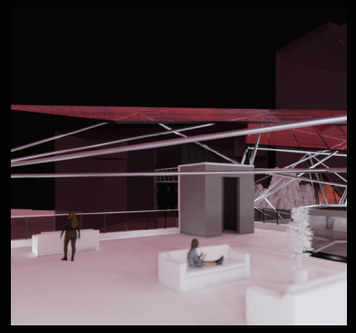


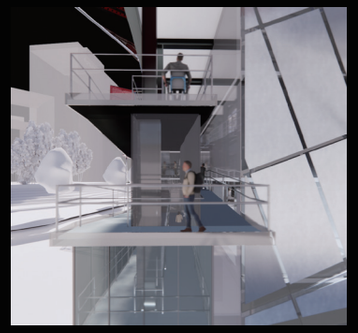
처음 프로젝트를 시작할 때, “주변 휴먼스케일과 맞지 않는 수직적인 건물들, 과거 과학관으로 쓰였던 영실관, 캠퍼스 내 혼재된 다양한 축들”이 가장 먼저 눈에 들어왔다. 리모델링에서 가장 중요하다고 생각한 것은 이 땅의 맥락을 내 건축적 언어로 재해석하는 것이었고, 캠퍼스를 하나의 도시로 보고 세종대학교에 존재하는 축들을 재정립하려 했다. 하지만 교수님은 “세종관이 지리적으로나, Old 와 New 캠퍼스 사이에 있는 중요한 위치는 맞으나, 세종관 하나에서 축을 재정립하고자 한들 전체적으로 바뀌는 것은 미미할거다.”고 하셨고, 이에 나는 Daniel Libeskind의 유대인 박물관을 참고했다. 유대인 박물관의 3개의 축들이 교차되고, 각 축들은 의미를 지녀 유대인들의 이야기를 들려준 것처럼, 나는 세종대의 부조화된 축들을 ‘해결’보다는 ‘상황 표현’의 대상으로 삼았다. 이에 더 깊은 분석을 위해 캠퍼스 모형을 3D 프린터로 출력하고, 빨간 실로 축들을 시각화했다. 각 건물의 축을 표현하고, 핀의 높이로 건물의 상징성과 기억을 분류했다: 과거(낮은 핀), 미래(높은 핀), 부조화(중간 핀). 이 핀들 사이의 축을 실로 연결하고, 이를 다양한 시점에서 관찰하며 나무 스틱을 통해 공간성을 탐색했다. 교수님은 “접근은 좋은데, 세종대학교 정문을 통해 들어왔을 때, 축에 대한 표현들이 건물을 뚫고 나온다던지, 임팩트가 있어서 확실히 주고자 하는 메세지가 들어나야 할 것 같다”고 하셨고, 나 역시 이에 공감해 긴장감 있는 축을 유지하면서 평면과 단면에 동시에 발현되는 공간을 구상하고자 했다.

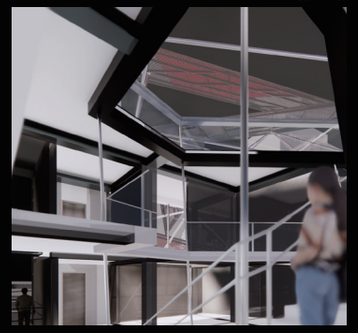
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

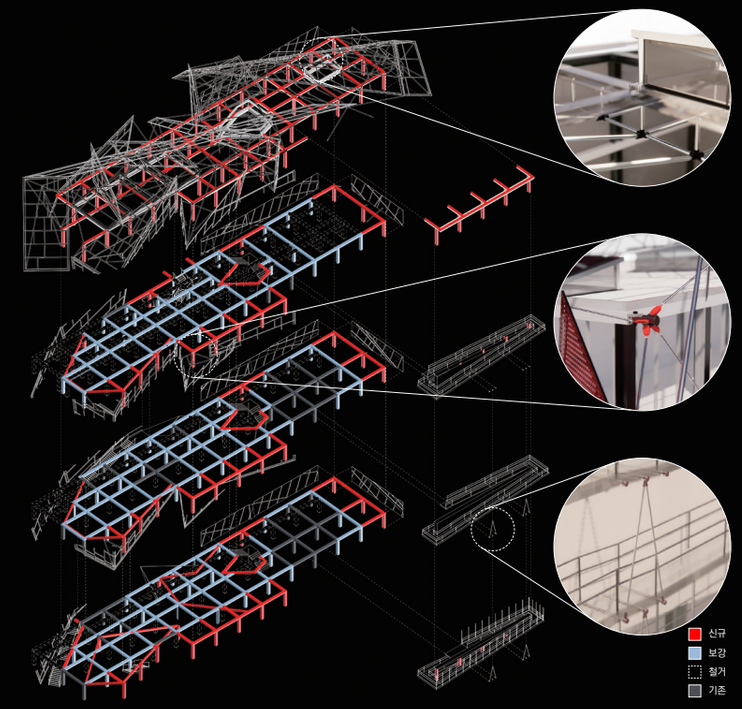
RENO VA REMIND

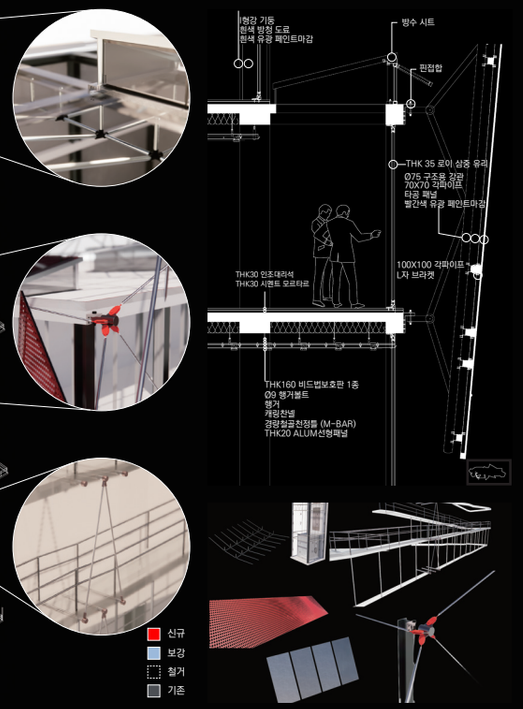
HWANG HO GEON
황호건

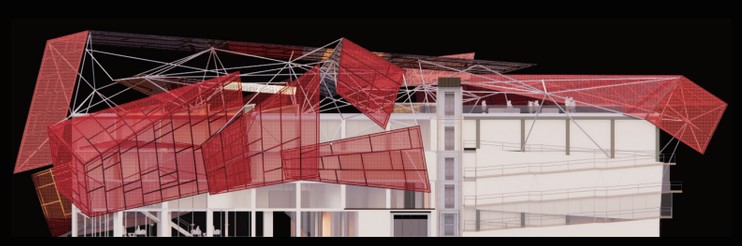


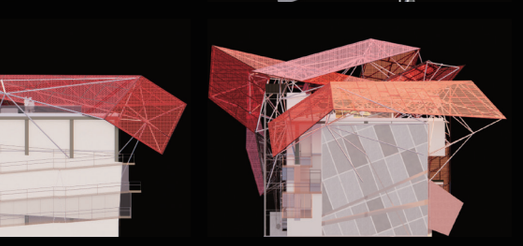








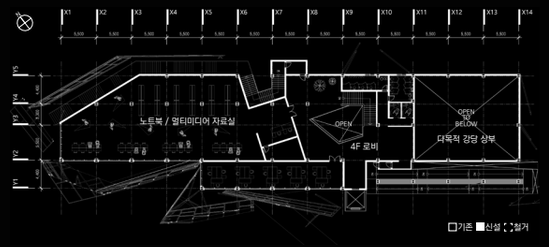


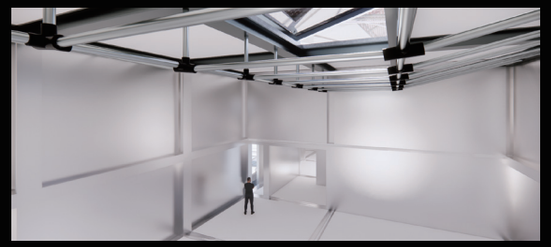


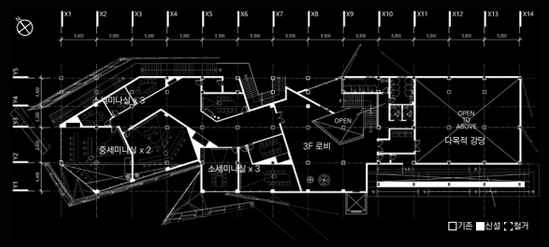
우선 복합정보센터에 대해 스터디를 진행하고, 프로그램 배치를 어떻게 할지 고민해본 결과, 코어 기준 채광량을 많이 받는 프로그램과 그렇지 않은 프로그램을 엮고, Private와 Public 정도의 위계에 따라 프로그램을 배치하였다. 빛이 상대적으로 덜 필요하지 않다고 생각하는 프로그램인, 미디어 전시실과 다목적강당을 수직으로 배치하고 그 입면에는 세종대학교의 축들을 투영시켜 알루미늄 패널들을 사선으로 배치하고 투영 된 부분을 음각으로 표현하였다. 미디어 전시실은 복층으로 구성하여 램프를 통해 전시를 볼 수 있고, 1~2층 램프는 커튼월 마감을 통해 실내로 구성하고, 2~4층의 램프는 외부로 구성하여 사용자들이 램프를 이용할 때, 그 축의 충돌을 형상화 한듯한 패널들의 긴장감을 느끼도록 설계하고자 하였다. 램프는 철골 캔틸레버 보와 추가된 철골 기둥, 두꺼운 콘크리트벽에 연결이 되고, 외측에 있는 위아래 램프의 연결은 사선 파이프를 통해 하중을 고루 분산시키려고 하였다. 램프는 층별로 다른 위치로 올라가게 되는데, 그로 인해 생기는 높은 보이드를 통해 다양한 축이 만나는 지점을 사용자가 느낄 수 있게 하였다. 외피는 슬라브에 플레이트와 핀접합을 통해 패널들을 지지할 수 있게 하였다. 빨간색 패널을 사용함으로써, 차양 효과는 물론, 시각적 강렬함, ‘이곳이 중심’임을 기억하게 하는 장치로 사용했습니다. 단순히 세종관을 고치는 리노베이션이 아니라, 축의 부조화를 드러내고, 새로운 건축적 기억을 심었으면 하였다.

STUDIO 3
Remodeling the Spirit
Prof. Shim Jaehyun

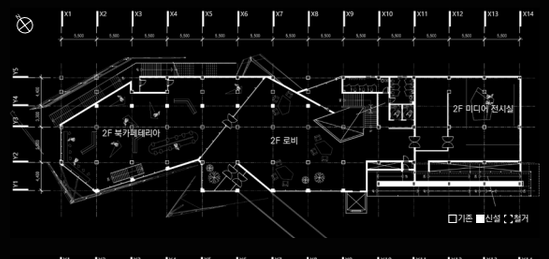




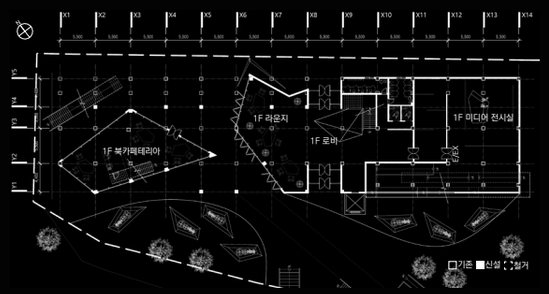


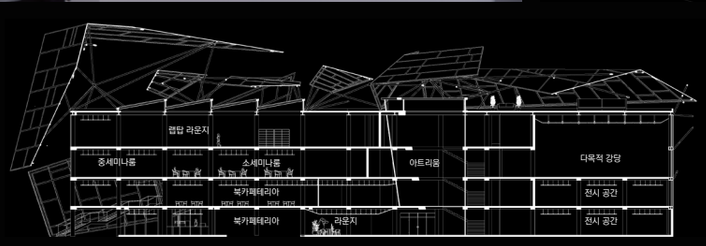


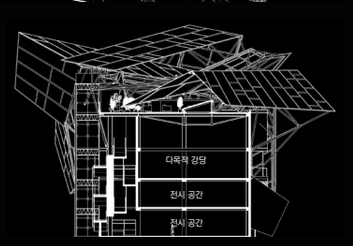










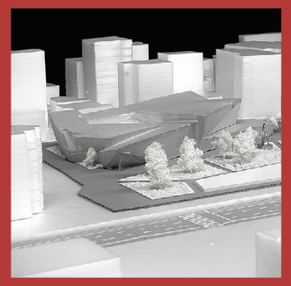
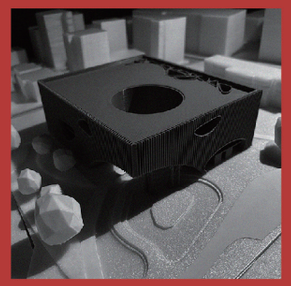
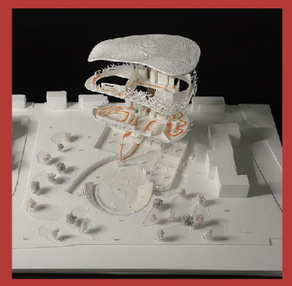


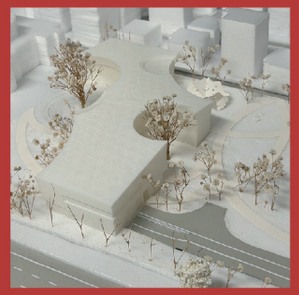
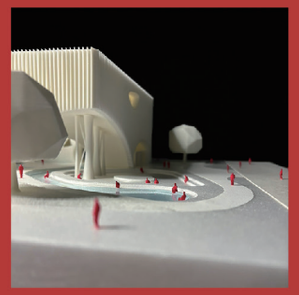
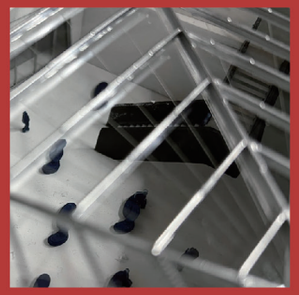
기존 세종관 옆 통로로 쓰이던 길 대신, 세종관 중심을 지나갈 수 있게 1층을 북카페테리와 미디어 전시실로 분리하여 그 사이로 지나다닐 수 있게 하였고, 미디어 전시실 자체의 규모가 크지 않아 강제동선으로 유도하였고, 동선이 자칫 길어질 수 있어, 중간에 나올 수 있는 문을 두어 유사시에도 대비를 하였다. 2층에는 세종대학교의 정문의 언덕을 통해 들어오는 다리를 두었고, 2층의 로비와 카페테리아에서 학생들이 편하게 쉬는 공간을 두고자 하였다. 다리를 통해 들어오자 보이는 아트리움을 통해, 옥상으로부터 들어오는 빛을 1층까지 유입시키고자 하였다. 아트리움은 점차 작아지도록 하여, 축의 비정렬 되는 형상을 단면으로도 표현하고자 하였다. 세미나실에서는 기능을 중요시하여, 주어진 공간에서 최대한 효율적으로 배치하고, 자투리 공간은 창고 및 사물함을 두었다. 다목적강당은 기둥 없이 복층으로 큰 보이드 공간을 만들고자, 기존 천장의 보를 제외하고, 트러스 형식의 천장으로 구조를 보강하였다. 비교적 소음이 적은 4층에 노트북과 자료실을 배치하여, 학생들이 공부하는 공간을 만들었고, 휴식을 취하고 싶을 때, 옥상에서 쉬도록 휴게 공간을 배치하였다. 학생들이 모든 공간에서의 수직적 연결이 자유롭길 원했고, 그 수직적 연결을 통해서 긴장감 있는 경험을 느꼈으면 하였다. 이러한 비정렬 상태가 오히려 시대적 전환과 건축적 가치관의 변화를 반영하고 생각했기에, 공간 안에서 직접 경험하고, 비정렬된 축의 상황을 표현하는 것에 초점을 맞추었다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

studio

2

지도교수

권준범

권수정

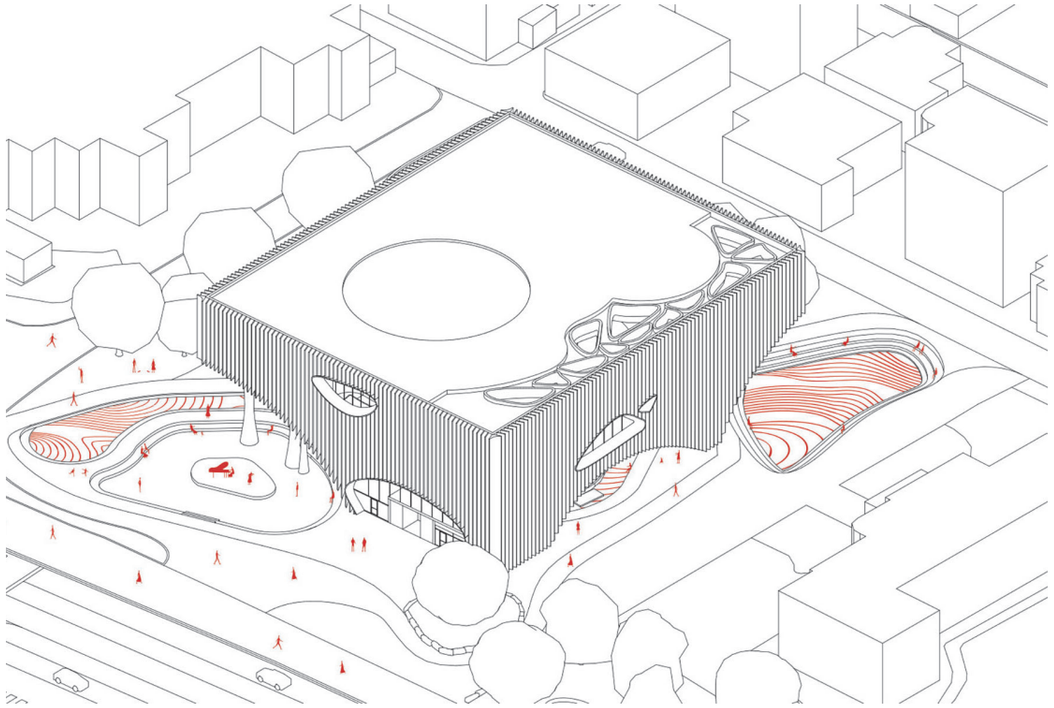
이승욱

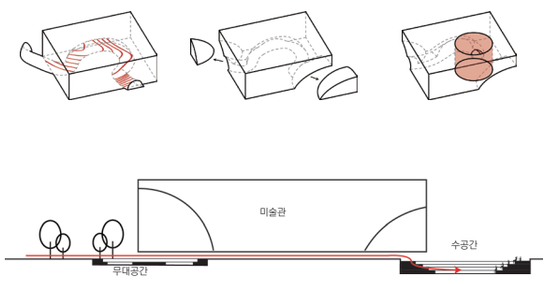
정현우

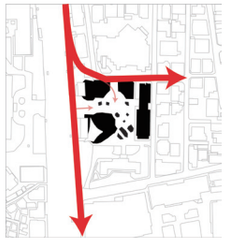
박남규

소규모 전시시설

스튜디오1에서 학습한 내용을 바탕으로하여 이를 복습하는 시간을 갖는다. 아이디어(개념)란 무엇인가 그리고 그것이 설계에 명확하게 드러나게 하기 위한 가이드라인을 제시하여 건축적 기능과 요구사항을 만족시키면서 디자인하는 방법 그리고 그러한 프로그램의 구성에 관해 학습한다. 본 스튜디오는 마로니에 공원에 위치한 아르코 미술관 대지에 기존 규모의 ±20% 범위 내에서 새로운 미술관을 설계한다. 이를 위해 김수근 건축가와 아르코 미술관의 역사에 대한 조사, 전시시설의 국내외 사례 분석, 대지 및 자연지형에 대한 이해를 바탕으로 전시 프로그램과 외부 공간을 기획한다. 전시시설이 갖추어야 할 공공성과 장소성을 고려하며, 다양한 사용자들이 불편 없이 이용할 수 있도록 공간 구성과 접근 동선에 세심하게 반영하여, 보다 포괄적이고 통합적인 설계 전략을 수립하는 과정을 학습한다.

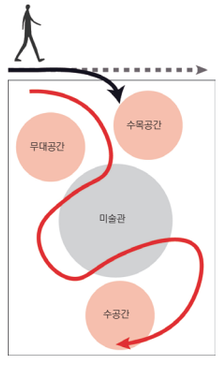


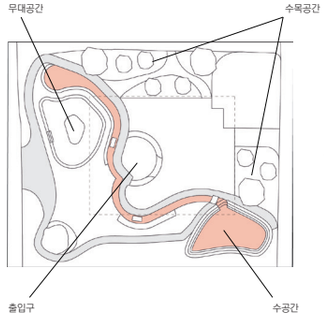


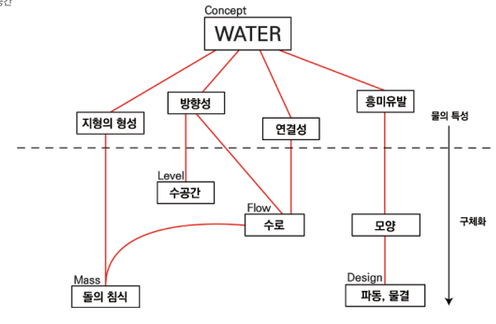


1. 지나치는 공원
공원은 단순하게 잠깐의 휴식공간으로만 사용되고 있음.
흥미로운 공간과 요소 부족

2. 분리된 공간들
공원의 여러 공간들이 서로 분리되어있어 공간들간의 연결성이 떨어짐.





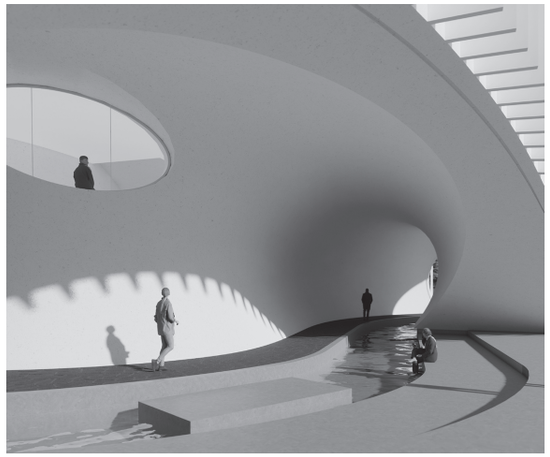


The Flow Museum

물의 네 가지 특성

마로니에 공원의 큰 문제점 2가지를 해결하기 위해 '물'이라는 해결책을 떠올렸고, 물의 4가지의 특성을 통해 공원과 미술관을 디자인했다. 물이 암석을 뚫고 지나가면서 동굴을 형성하고 아래로 흘러 저수지로 모인다는 특성을 통해 동굴 모양의 매스와 레벨을 낮춘 수공간을 만들었다. 물이 한 방향으로 흐르면서 서로 다른 공간들을 연결하는 특성을 이용하여 동선을 유도하고 서로 분리된 공간들을 연결하는 수로를 만들었다. 마지막으로 물의 다양한 모양을 이용하여, 물결 모양의 천장 디자인, 그리고 파동 모양의 루버로 입면을 디자인했다.

STUDIO 2
Small Size Museum
Prof. Kwon Sujeong

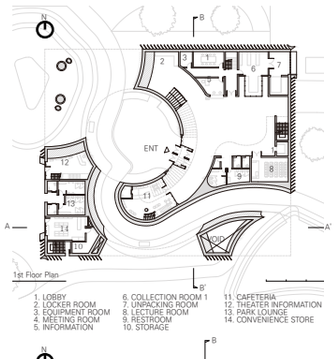


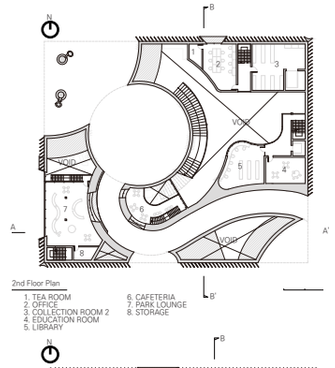


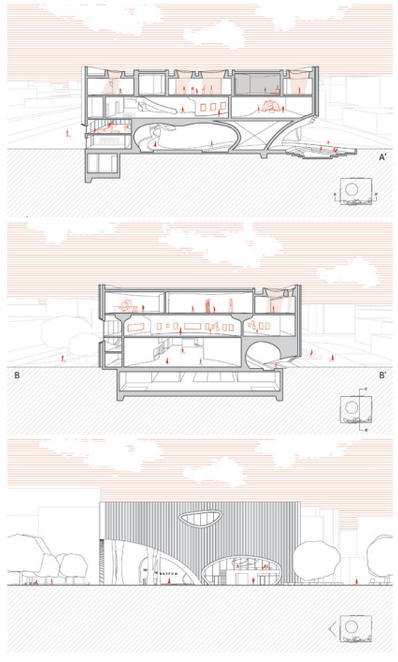


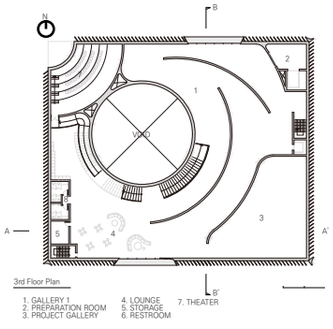


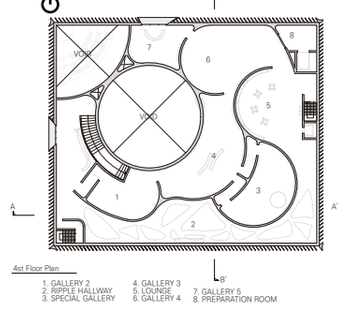












이 미술관은 총 4층으로 구성되어 있으며, 그중 가장 돋보이는 1층은 수로가 관람객의 동선을 유도하고 미술관을 관통하며 공원 전체를 연결하는 구조다. 하지만 수로로 인해 매스가 본관과 별관으로 분리되었고, 연결되지 않는 별관은 공원을 위한 공간으로 활용되었다. 별관에는 공연 안내센터, 편의점, 화장실 등 공공시설이 배치되었고, 본관에서는 관람객이 출입구를 통해 중앙홀로 들어와 원형 계단, 엘리베이터, 직통 계단 등을 이용해 전시실로 이동할 수 있으며, 관리자 동선은 별도로 상단에 배치되어 분리된 구조를 갖는다.

이 미술관의 전시실은 3층과 4층 두 층으로 구성되어 있으며, 동선과 개방성, 전시 방식 등에서 상반된 특성을 지녀 관람객에게 대비되는 전시 경험을 제공한다. 3층 전시실은 돌출된 매스를 계단식 소극장 형태로 활용하고, 곡면형 벽을 따라 미술품을 감상하도록 설계되었으며, '물'이라는 컨셉에 맞춰 유기적인 곡선을 강조했다. 반면 4층은 각 전시실이 독립적이고 넓게 구성되어 설치미술에 적합하며, 햇빛이 만들어내는 그림자가 인상적인 물결 복도를 통해 관람객에게 색다른 공간 경험을 제공한다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

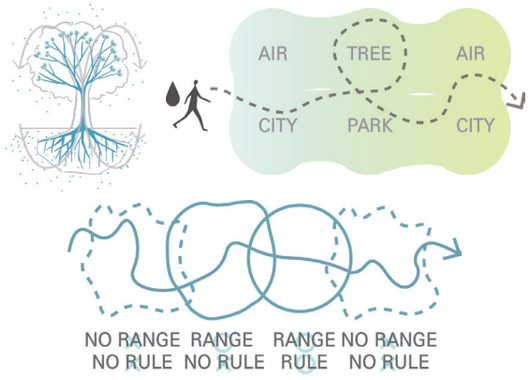
水로서 木을 체험하다

KIM SEON MIN
김선민

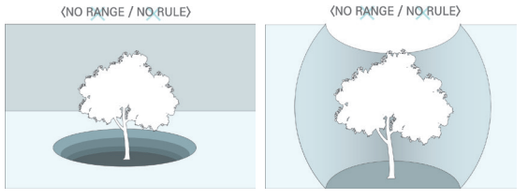


CONCEPT



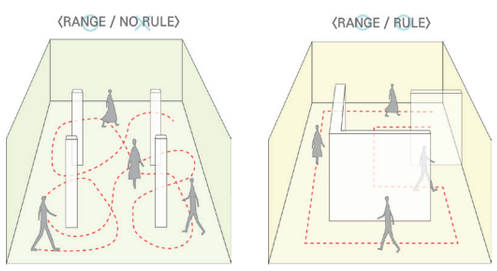


DESIGN STRATEGY



나무 주변에 단차를 형성하여 사람들이 모여들 수 있게 함

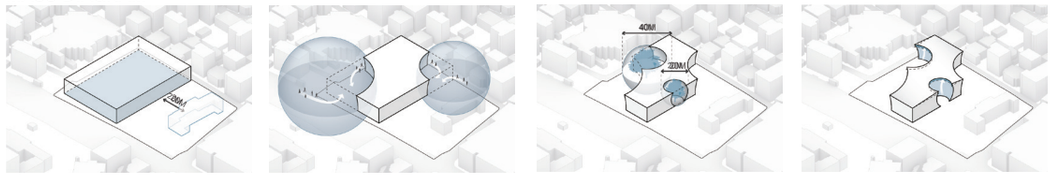
벽으로 나무를 둘러 나무의 터를 형성함



사운드 아트실 & 전시실 1
: 동선의 방향성이 없는 공간

전시실 2 & 전시실 3
: 동선의 방향성이 있는 공간

MASS DIAGRAM



대지에 맞춘 박스 형성

매스를 덜어내 사람들의 유입 유도

마로니에의 반경에 해당하는 매스를 덜어냄

높낮이 변화로 입면의 다양성 확보

水로서 木을 체험하다

물이 되어서 마로니에를 거닐다

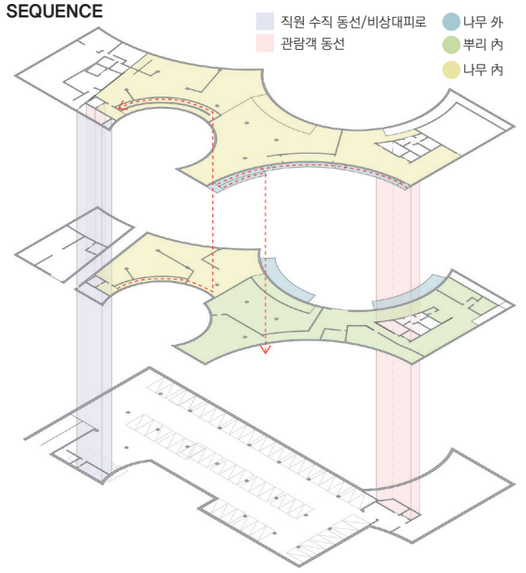
마로니에 공원은 그 역사성과 상징성이 매우 강한 땅이다. 그렇기에 이러한 특징을 없애서는 안된다고 생각하였고, 가장 강한 역사성을 지니는 마로니에 나무를 강조할 수 있는 미술관을 설계해야겠다고 생각하였다. 나무를 강조할 뿐만 아니라, 마로니에 나무의 구조 자체를 공원에 녹여냄으로써 상징성을 더욱 부여하고자 하였다.미술관 밖의 공원은 나무 밖의 공간, 미술관은 나무 안의 공간으로 규정하였으며, 나무의 안팎을 순환하는 물의 동선을 사람의 동선에 적용하였다. 따라서, 이 미술관에서 사람은 물이 되고, 미술관은 나무가 된다. 물이 나무를 순환하는 것이 놀라운 일이 아니듯, 사람들이 미술관에 방문하는 것도 비일상적 행위가 아닌, 편하고 익숙한 일이 된다.

STUDIO 2
Small Size Museum
Prof. Kwon Sujeong

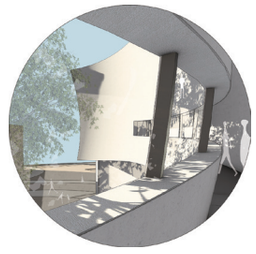
SITE PLAN



SEQUENCE

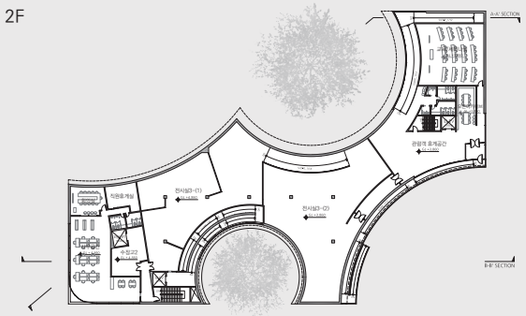




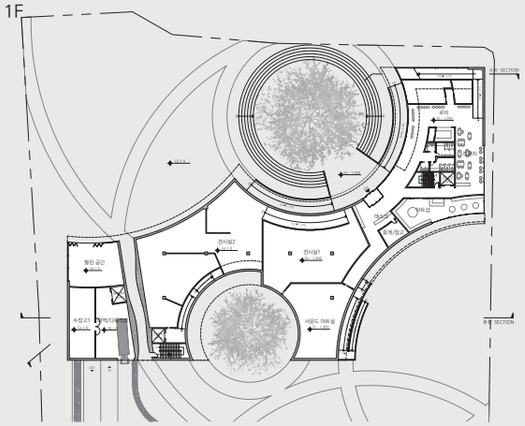


FLOOR PLAN

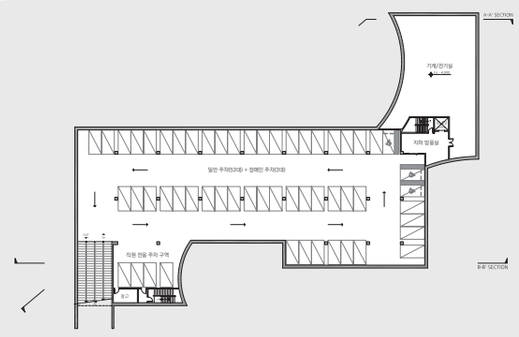
2F



1F



B1

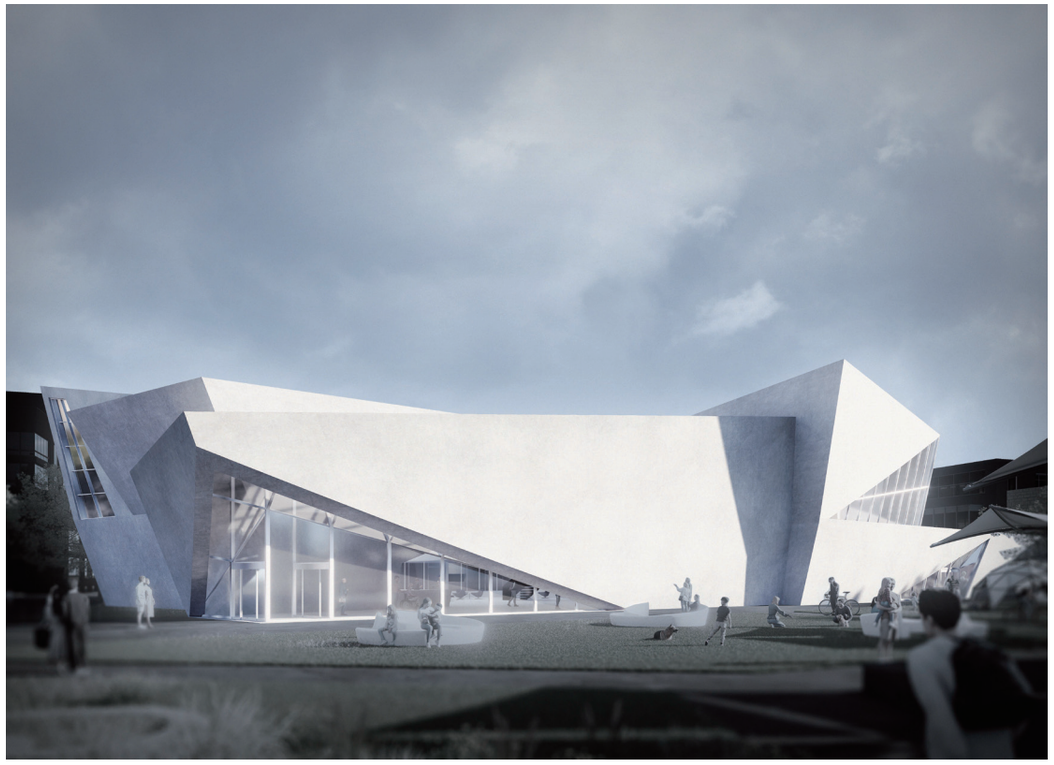


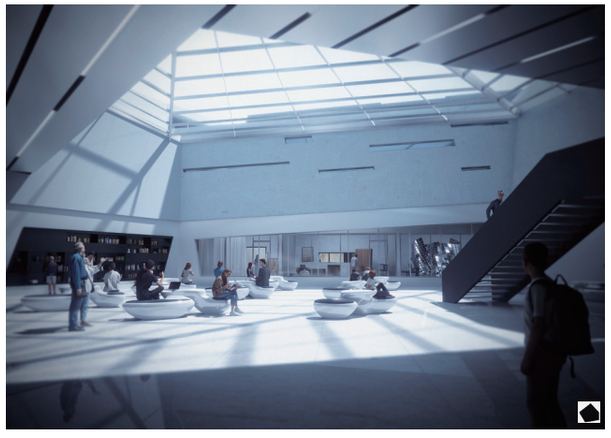
‘내가 설계한 미술관이 사이트의 역사성을 해치지 않으면서도 상징성을 강조할 수 있으면 좋겠다’는 생각을 가지고, 이 역사성과 상징성이 어디에서부터 시작된 것인지 찾는 작업을 진행했다. 공원 이름의 근원이기도 한 ‘마로니에 나무’가 바로 그 시작점이라고 생각하였고, 공원 내에서 가장 오래된 마로니에 나무(칠엽수)를 찾아내어 보존하는 것을 설계의 큰 틀로 잡았다.
기존의 마로니에 나무를 보존하기 위해 그것을 보호하고 사람에게서 분리하는 것이 아닌, ‘나무 곧 장소가 되는 공원과 미술관’을 컨셉의 초안으로 잡았다.
나무와 사람 사이에 긴밀한 관계성을 만들어 주기 위해, 사람에게 물의 동선을 적용하는 방법을 채택하였다. 처음에는 ‘물의 유동적 흐름’, ‘물의 상승 및 하강’ 등의 평이한 내용을 동선에 담으려고 하였다.

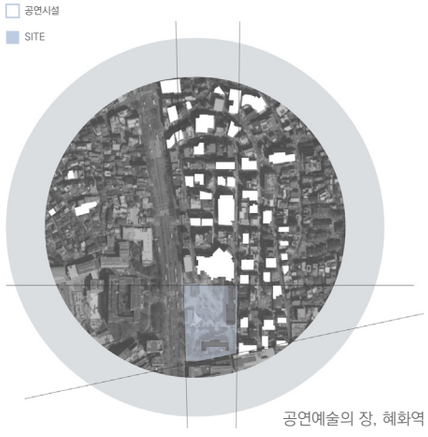
나무 안과 밖에서의 물의 흐름을 비교해보고, 나무의 뿌리/기둥/가지/잎의 구조에 따른 물의 흐름도 비교해 보면서 이를 사람의 동선에 담기 위해 노력했다.
미술관 밖의 공원은 나무 밖의 공간으로, 미술관 안은 나무 안의 공간으로 규정하여 동선을 형성하였고, 사람들이 이동하면서 이를 간접적으로 체험할 수 있게끔 전반적인 설계를 진행하였다. 공간의 레벨 차이, 방향성의 유무, 상승 및 하강 동선 등으로 이를 표현하고자 하였다.
미술관 안의 공간은 나무 안의 공간으로 설정하고, 마로니에 나무 안에서의 물의 흐름을 사람의 동선에 담아내었다. 물이 뿌리에서는 규칙성이 없고, 기둥에서부터 규칙성을 가진다는 점을 반영하여 레벨이 ±0보다 낮은 공간에는 명확한 동선을 부여하지 않고, 그보다 높은 공간은 단방향의 규칙적인 공간으로 구성하였다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

KIM SU GYEOM
김수겸







공연예술의 장, 혜화역







예술적 소통공간의 결여



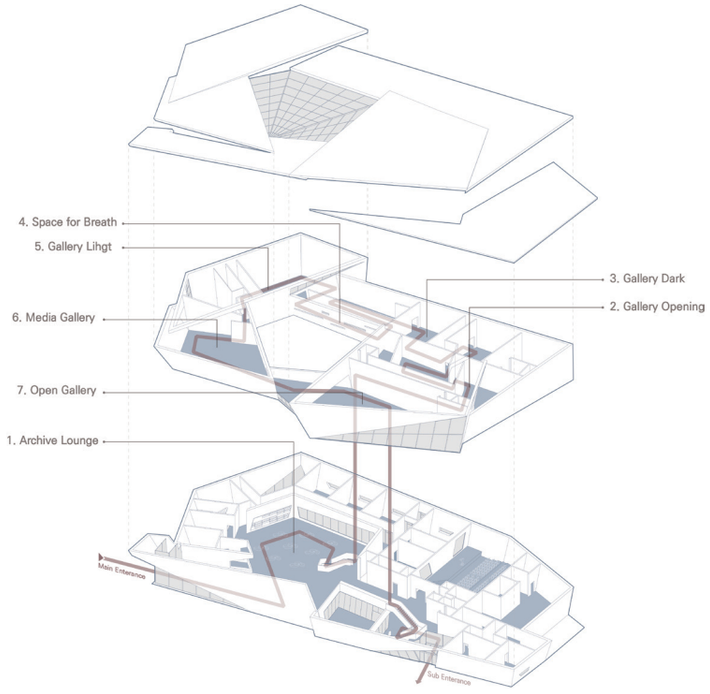
Gallery Film

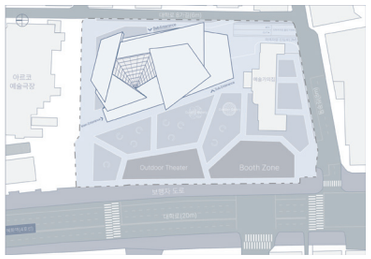
함께하는 창조의 순간, 빛으로 새기는 기억

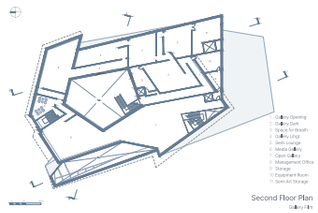
미술관은 단순히 미술품을 수집, 보존, 전시하는 기능을 넘어 문화 예술교육의 장이 되어야 한다. 이를 위해서 미술관은 관객들과 끊임없이 소통하며, 사람들의 기억 속에 남아 자발적인 교육을 지양해야 한다고 생각한다. Gallery Film은 작가가 머무는 레지던시 공간을 지켜보며 전시가 시작된다. 그리고 이어 펼쳐지는 빛의 향연을 통해 사람들의 기억에 공간, 그리고 전시를 새긴다. 이것이 Gallery Film이 추구하는 문화 예술교육의 장으로서의 미술관이다.

STUDIO 2
Small Size Museum
Prof.Kwon Sujeong

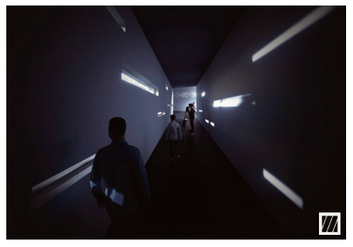
0606sg@gmail.com



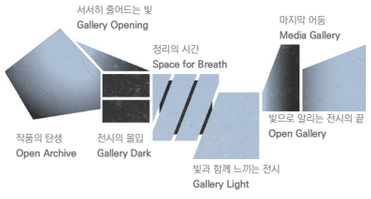


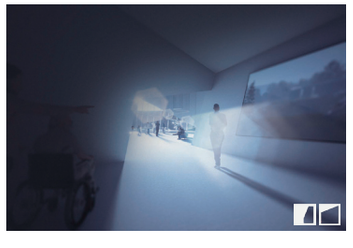


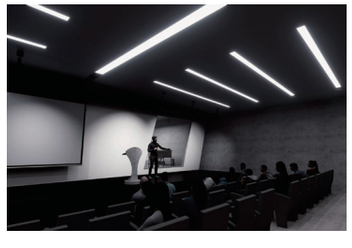


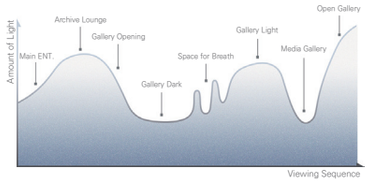












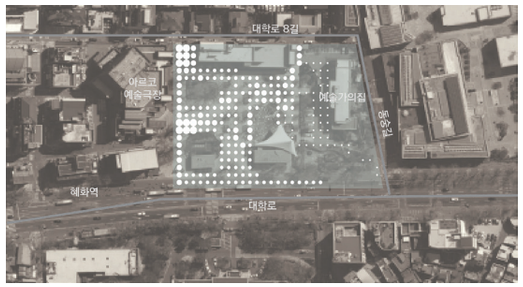
공연예술의 태동지였던 혜화역. 공연예술과 마찬가지로 미술관 역시 관객과의 소통이 중요한 공간이다. 기존의 미술관들은 이러한 소통을 위해 끊임없이 노력하고 있지만, 이를 실현할 공간은 부족하다는 생각에서 본 프로젝트를 시작하게 되었다.
컨셉 도출에 앞서 '어떠한 공간이 필요한가'에 대한 고민이 우선이었다. 작가들이 상주하며 작업할 수 있는 창작 공간인 Residency, 전시 시작 전 그 과정을 엿볼 수 있고 공개된 기록물을 제공하는 Archive Lounge, 작가가 작업 환경과 과정을 직접 관객에게 설명할 수 있는 Auditorium을 핵심 공간으로 설정하였다. 또한, 미술관에서 '빛'의 사용은 가장 매력적인 요소라고 판단하였고, 이러한 공간들을 잇는 전반적인 시퀀스를 필름카메라로 사진을 찍는 과정에 비유해 Gallery Film이라는 컨셉을 도출하였다. 형태에 관한 고민도 마찬가지로 '빛'을 어떻게 사용할 것인가에 집중했다. 개구부가 하나의 면으로 인식되기보다는, 불규칙하게 중첩된 Mass 사이의 틈으로 빛이 스며들도록 구성했다. 모든 Mass가 모이는 중심에는 Archive Lounge를 배치하고, 나머지 공간들에는 각 Gallery의 성격에 맞게 빛의 흐름과 시퀀스를 설계하였다.
궁극적으로 Sequence, Mass, Concept 컨셉이 하나로 어우러진 공간을 지향하였다. 이렇게 완성된 공간 속에서 사람들이 자연스럽게 변화하는 빛의 흐름을 느끼고, 그 기억이 마치 필름 사진처럼 오래도록 마음에 남기를 바란다.

2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

LIM SIN YEOP
임신엽

1230317@naver.com

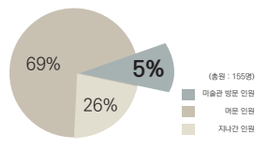








나무 그늘처럼 평화로운 공간에, 빛의 각도에 따라 다양한 경험을 만든다.

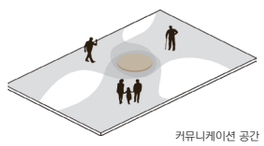


사람들의 이동 동향



특정 세대의 미술관 방문





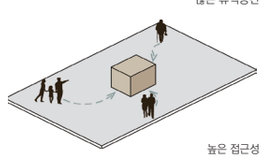
커뮤니케이션 공간



많은 휴식공간



가족 휴게공간

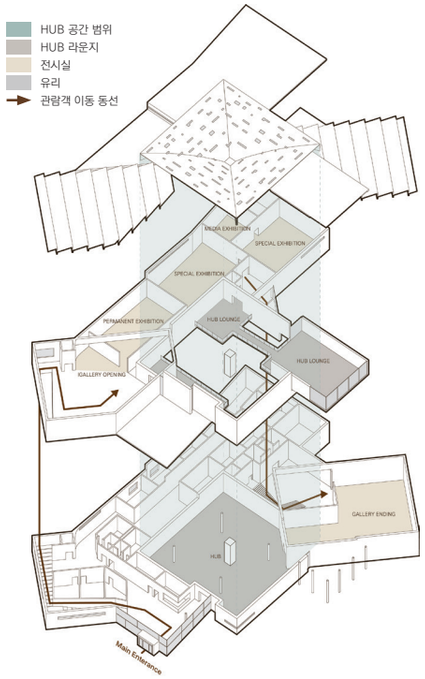


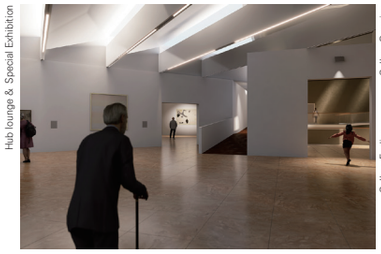
높은 접근성

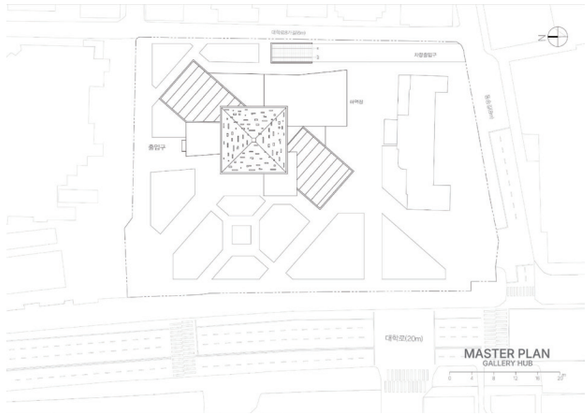
COMMUNITY HUB GALLERY

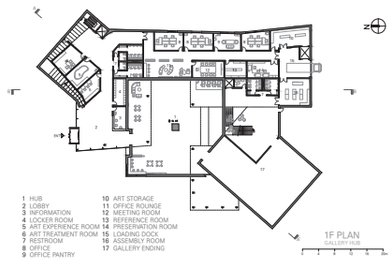
공원에서 자유로운 흐름

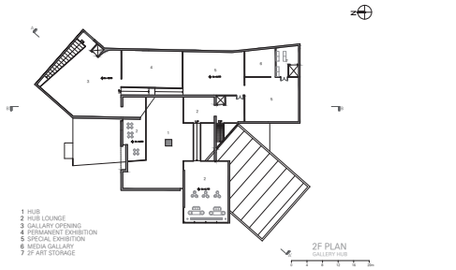
'미술관'을 생각하면 전 연령층이 즐기는 공간은 아니며, 아르코미술관도 마찬가지다. 모든 세대가 드나드는 마로니에 공원이라는 장소에 미술관을 설계하며 이런 문제점을 바로잡아 미술관 자체가 공원의 일부로써 사람들이 모이고 휴식하며 상호작용할 수 있는 미술관으로 만들고자 한다. 전 세대가 모이는 Community Hub는 공원에 방문한 사람들이 자연스럽게 미술관을 방문하고 HUB에 모여 Community를 형성한다. 휴식하고 상호작용하며 사회적 경제적 측면에서 긍정적 영향을 미치는 Community로서 기능할 것이라 기대한다.

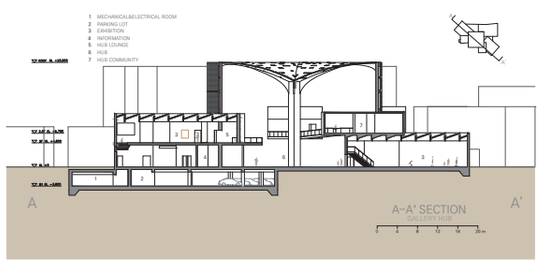


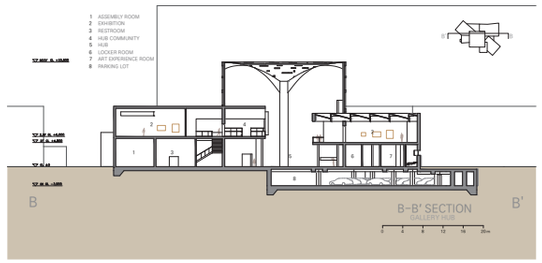










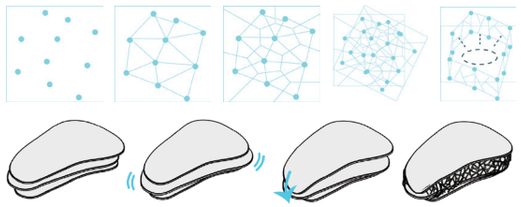


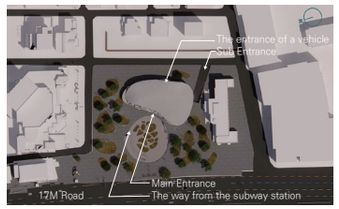
마로니에 공원은 대학로의 중심에 위치한 공원이며, 주변에는 혜화역, 공연시설, 병원 등 인프라가 잘 형성되어 있어 그 자체로 나이 성별을 불문하고 모든 세대가 모이는 공간이다. 사이트 분석을 하며 우리는 마로니에 공원이 한눈에 보이는 곳에서 사람들의 이동 경로를 지도에 표시하며 관찰하였다. 그 결과 특정 세대의 사람들이 기존 미술관에 방문하는 비율이 극단적으로 적다는 사실을 알 수 있었다. 이부분에 주안점을 두고 왜 그 세대의 사람들은 미술관에 방문하는 것을 어려워 하는지, 어떻게 하면 그 세대의 사람들 또한 진입장벽 없이 미술관을 방문할 수 있을지 고민하였다. 관련 논문이나 인터넷 기사 등을 참고하여 해당 문제점에 대한 원인들을 파악하였다. 그리고 조사한 원인들에 대응하는 해결책들을 한 공간에 담아내어 'COMMUNITY HUB'라는 컨셉 공간을 구상했다. 휴식의 공간, 모든세대의 사람이 모여 커뮤니케이션을 하는 공간, 어른과 아이 모두가 즐길 수 있는 공간을 형성하기 위해 스터디를 진행했다. 컨셉공간에 자연스럽게 사람들이 통할 수 있도록 전시실이 있는 주변 매스를 HUB매스에 관입시키는 방안을 떠올렸다. 많은 사람들이 모이는 대형공간, 사람들이 편안하다고 느끼는 공간 그리고 관입되는 주변 매스 라는 점을 바탕으로 스케치했다. 매스와 내부공간의 분위기를 생각하며 진행하였으며, 윤곽이 잡힌 후 모델링과 모면작업으로 이어갔다. 결과적으로 공원에 방문한 사람들이 자연스럽게 미술관을 방문하고 HUB로 이어져 모든 세대가 Community를 형성한다.

HWANG HO GEON
황호건

alex6299@naver.com

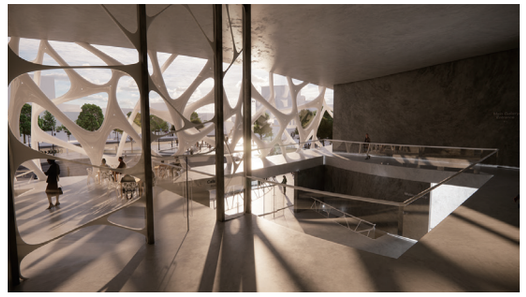














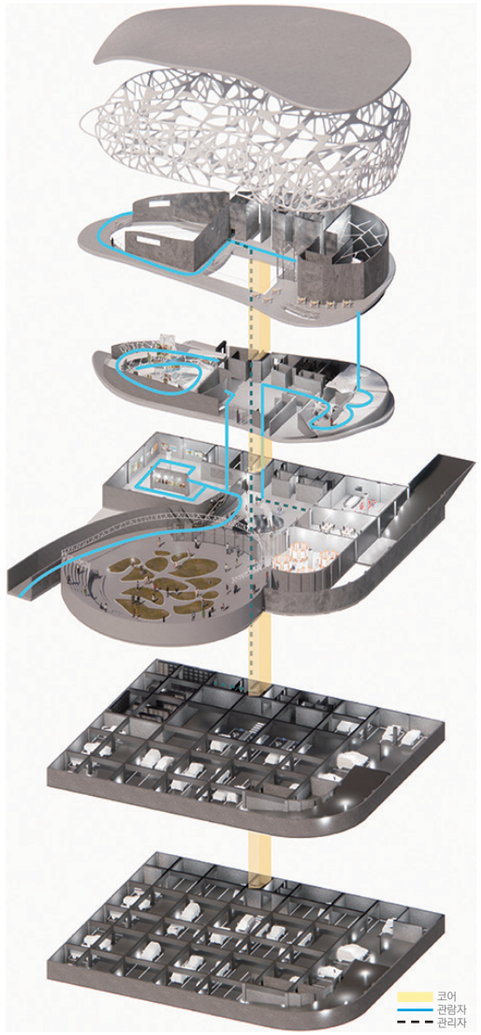


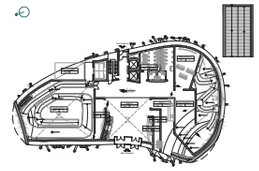


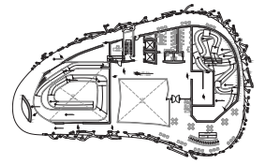


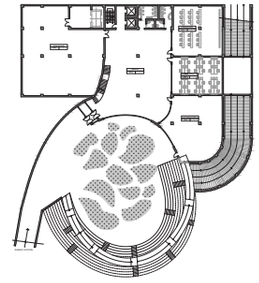


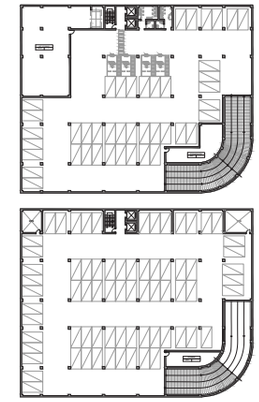














STUDIO 2
Small Size Museum
Prof. Kwon Junbeom

Vo-rono-id

보로노이 더블 레이어를 파사드와 구조체로 활용한 미술관

혜화역 아르코 미술관, VO_RONO_ID로 재탄생합니다. VO_RONO_ID는 유니버설디자인을 제 우선으로 생각합니다. 혜화역 지하레벨로부터 바로 들어올 수 있는 선큰을 조성하고, 선큰을 내려갈 때 역시 , 1: 12를 적용한 램프가 선큰을 따라 내려갑니다. 제한된 내부 공간 안에 제대로 된 램프 동선을 계획하기에 공간이 협소 하지만, 보로노이 2중 구조체를 활용하여 내부 기둥을 없애고, 거대한 보이드 공간을 만들었습니다. 덕분에 모든 사람들은 미술관의 전시를 볼 때 휠체어를 타도, 동일한 경험을 할 수 있도록 배려했습니다.

케빈린치의 5가지 개념에 빗대어 사이트 분석을 진행하였고, 이를 바탕으로 사이트의 문제점을 찾아보았다. 혜화역 인근 대학로 연극거리가 활성화되어 있는데에 반해 주차공간이 현저히 부족하고, 주변 붉은 벽돌의 건물들과 대비되는 아이코닉한 건물을 설계 하였다. 마로니에 공원이라는 사이트에서 공원의 성격도 유지하고 싶었다. 또한, 혜화역에서 들어오는 선큰 공간, 선큰을 중심으로 내려오는 램프, 전시실 내부의 모든 동선에 램프를 통해 무장애 건축을 추구하였다. 선큰을 통해 녹지공간을 넓히고, 선큰 중심부에 다양한 이벤트 공간들이 열릴 수 있도록 하였고, 선큰 계단에서도 편히 쉴 수 있도록 의도하였다.

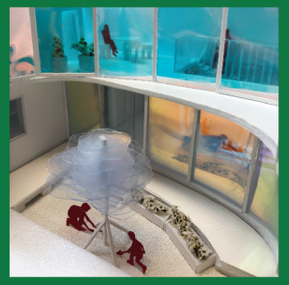
미술관의 배치는 수장고와 코어, 지하주차장의 출입 동선을 고려하였을 때, 기존의 배치와 유사하게 가되, 메인 파사드는 혜화역으로 오는 사람들이 가장 많은 인구밀집도가 있는 것을 고려하여 북서쪽을 바라보게하였다. 매스는 전시 램프를 가장 효율적으로 둘 수 있게 곡선형 평면에서 시작하였고, 내부 기둥을 없애고자 보로노이를 활용한 2중 구조체를 만들어 보이드한 공간 안에 전시 공간을 설계하였다. 미술관에서 가장 중요한 부분은 관리자와 관람자의 동선의 분리라고 생각하여, 동선의 분리는 하되, 효율적인 관리가 될 수 있게 내부 프로그램을 배치하였다.

보로노이 컨셉은 매스의 형태뿐 아니라 미술품 거치대 혹은 램프에서도 구조적으로 사용되었고, 난간이나 벤치, 조형물까지도 컨셉을 녹여 직접 디자인하여 배치하였다.

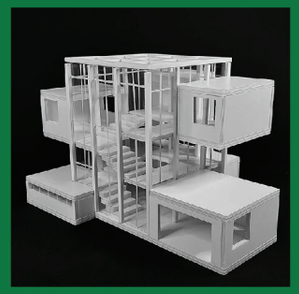
2025 SUDA
Sejong Univ. Department of Architecture

studio

1






지도교수

정성원

김영아

조장은

권수정

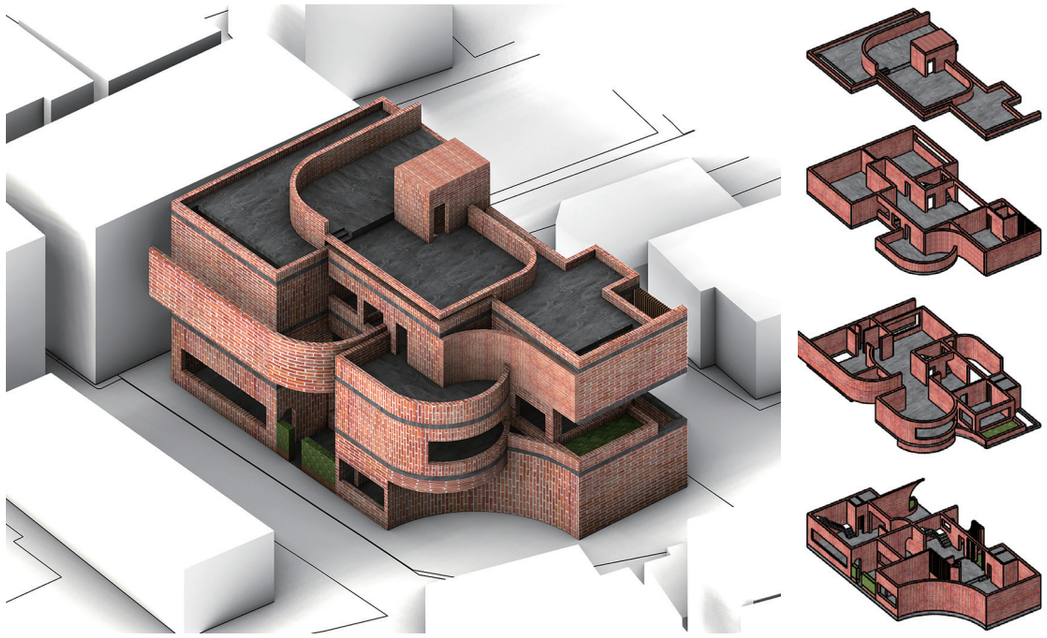
박남규

주택

건축설계의 기본을 다지는 이 과목은 건축디자인 및 건축드로잉 수업과의 유기적인 연계를 통해 학습 효과를 극대화한다. 학생들은 평면, 입면, 단면, 디테일이 가지는 의미를 2차원 드로잉, 엑소노메트릭, 건축모델 제작 등을 통해 직접 체험하며, 주어진 대지와 프로그램에 대한 각자의 분석과 아이디어를 바탕으로 대안을 제시하게 된다. 특히 이번 과제에서는 '주택'을 중심 주제로 삼아, 소셜미디어와 인터넷을 통해 전달되는 다양한 라이프스타일과 새로운 트렌드를 이해하고, 그 중 자신에게 흥미로운 라이프스타일의 롤모델을 탐구한다. 이를 바탕으로 유사한 상황에 자신과 가족을 대입해보며, 앞으로의 삶을 반영한 새로운 라이프스타일을 제안하고, 이에 적합한 주거 프로그램의 진화와 공간적 특성을 설계적으로 개발해나가는 것을 목표로 한다.

지식이 번지는 집

GOH U HYEOK
고우혁



CONCEPT



CLIENT



건축가



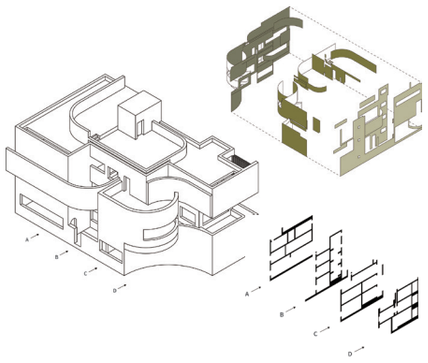
요리사

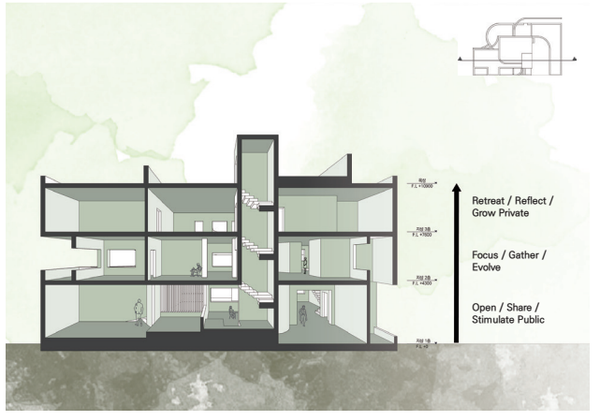


예술가

SITE ANALYSIS







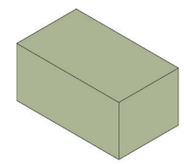
지식이 번지는 집

집과 작업, 지식이 유연하게 번져나가는,
변화에 적응하는 공간

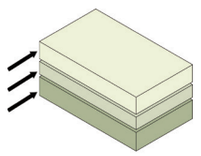
21세기의 창작자들은 삶과 일이 분리되지 않은 구조 속에서 살아간다.
이들에게 필요한 공간은 고정된 기능의 방이 아니라, 시간과 감정, 관계에 따라 변화하는 유연한 공간이다.'지식이 번지는 집' 프로젝트는 건축가, 요리사, 예술가 세 명의 창작자가 함께 살아가며 삶과 작업, 지식을 교차하고 공유하는 주거 공간을 설계하는 작업이다.
서로 다른 사람들이 만나 호기심을 나누고, 그 만남이 삶 속에 빠르게 스며들어 함께 발전할 수 있는 공간. 가장 가까운 집이라는 공간에서, 개인의 내면과 공동체가 함께 자라고 변화하는 그런 공간을 만들고 싶었다. 따라서, 사용자의 상태와 관계 변화에 유연하게 대응할 수 있는 공간 구조를 탐구하고자 했다.

ohha03042@gmail.com

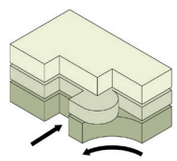
집과 작업, 지식이 유연하게 번져나가는, 변화에 적응하는 공간



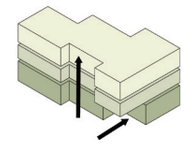
큰 덩이



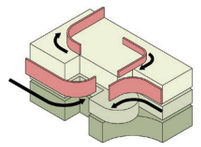
프로그램 별 층 분리



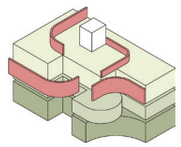
외부인이 받는 유연한 매스



주차 공간 안으로 빛 확보

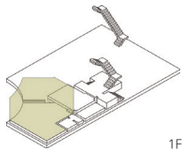


매스를 감싸는 부드러운 흐름

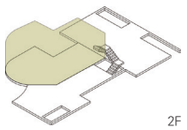


공간의 중심을 관통하는 계단

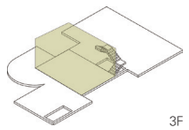
Flexible Space



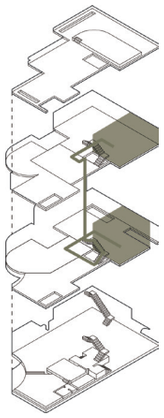
건축가 동선

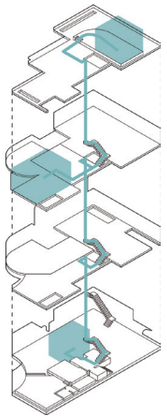


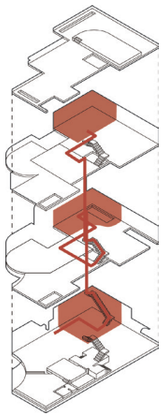
요리사 동선



예술가 동선

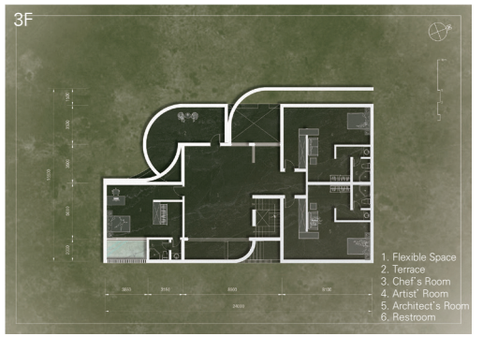






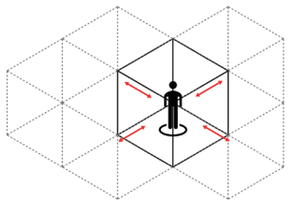






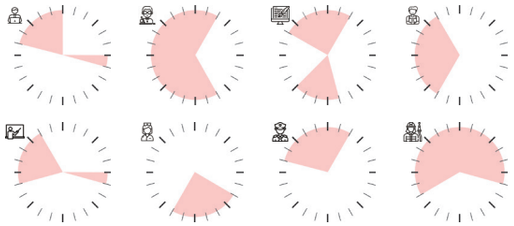
'지식이 번지는 집'은 건축가, 요리사, 예술가가 함께 생활하며 삶과 작업, 지식이 서로 스며들고 확장되는 주거 공간이다. 현대의 창작자에게 필요한 것은 고정된 기능이 아니라, 관계와 감정, 시간의 흐름에 따라 유연하게 변하는 구조다. 이 집은 1층에서 3층으로 갈수록 공유의 범위는 줄어들지만, 지식의 깊이는 더욱 짙어진다.
이 주택의 공간 구성은 세 명의 거주자가 생활과 작업을 오가며, 각자의 영역이 자연스럽게 스며들도록 계획되었다. 1층은 외부와 맞닿은 가장 개방적인 영역으로, 주방과 다이닝, 아티스트 스튜디오, 미니 갤러리, 라운지, 후정이 배치된다. 후정은 계절과 시간에 따라 빛과 바람이 변주되며 실내로 스며드는 통로이자, 외부와 내부를 부드럽게 연결하는 완충 지대다. 주차 공간은 차량 진입 외에도 내부 깊숙이까지 자연광을 끌어들이는 장치로 작동한다.
2층에는 도서관, 토론실, 건축가 스튜디오, 아티스트 서브 스튜디오가 자리하며, 유연한 공간이 이들을 유기적으로 묶어준다. 대화와 협업이 필요한 순간에는 경계가 열리고, 집중과 사색이 필요한 순간에는 개별성이 강화된다. 가변적인 성격 덕분에 같은 공간이 시간과 상황에 따라 전혀 다른 분위기를 만들어낸다. 3층은 건축가, 요리사, 예술가의 개인실과 테라스로 구성되어 있다. 각 방은 테라스를 통해 외부와 이어지며, 프라이버시를 유지하면서도 하늘과 바람을 가까이 느낄 수 있다. 특히, 거주자가 테라스로 나설 때 보이는 성수동의 풍경은 이 집의 맥락과 연결된 시각적 자산이 된다.
동선 다이어그램은 거주자들의 이동 경로를 색으로 구분해, 서로 다른 작업과 생활의 흐름이 어디서 만나고 어떻게 갈라지는지를 드러낸다. 공유 공간을 경유하는 동선은 예상치 못한 교류와 영감을 만들어내며, 각자의 고유한 리듬을 해치지 않는다.
매스 다이어그램에서는 층별 프로그램의 분리와 곡선적 흐름, 빛을 끌어들이는 틈, 중심을 관통하는 계단 코어가 강조된다. 계단은 수직 동선의 축일 뿐 아니라, 층간 시선과 대화를 이어주는 열린 구조다. 사용자는 계단을 오르내리며 후정과 내부의 장면을 번갈아 마주하고, 각 층에서 다른 성격의 활동과 공간을 경험한다.
결국, 이 주택은 기능에 고정되지 않고 변화와 관계의 흐름을 품는다. 공간은 끊김 없이 이어지고, 서로 다른 프로그램이 맞물리며, 일상 속에서 지식과 창작이 자라나는 무대가 된다. 이는 단순한 주거를 넘어, 삶과 작업이 자연스럽게 융합되는 하나의 살아있는 플랫폼이다.



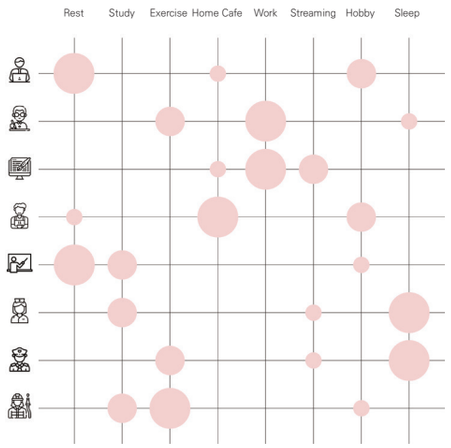




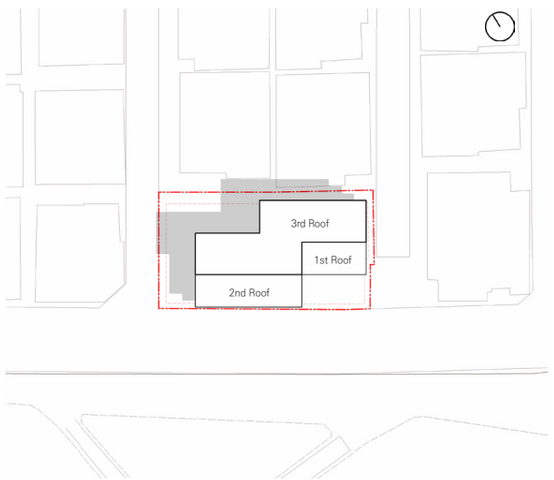
→ 거주자가 공간을 용도의 따라서 변화시킨다.



→ 직종의 따라서 집을 점유 하는 시간대는 달라진다.



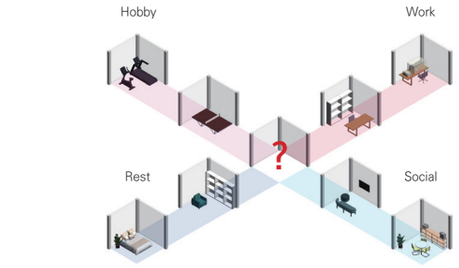
→ 다양한 직종마다 사용자가 요구하는 공간의 성격은 뚜렷하게 달라진다.



Shift House

다양한 1인 가구, 유연한 주거 시스템

1인 가구의 급증은 더 이상 예외적 선택이 아니라, 도시 구조 전반을 재구성해야 할 흐름이다. 그러나 여전히 주거 공간은 가족 중심의 고정된 틀에 머물러 있으며, 다양한 직업과 생활 리듬을 지닌 개인들은 불편과 단절을 겪고 있다. 이제 주택은 하나의 형태로 고정된 공간이 아니라, 삶의 흐름에 따라 조정되고 운영되는 '시스템'으로 전환되어야 한다. 이 프로젝트는 '소유'가 아닌 '점유'라는 개념을 바탕으로, 사용자의 상황과 시간에 따라 유연하게 구성되고 확장 가능한 새로운 주거 시스템을 제안한다.



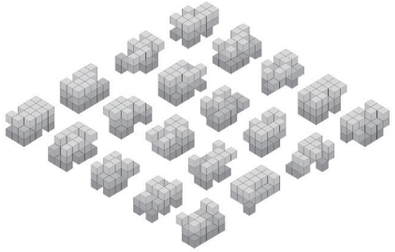
집 안 공간의 성격을 4개로 분류 및 재구성



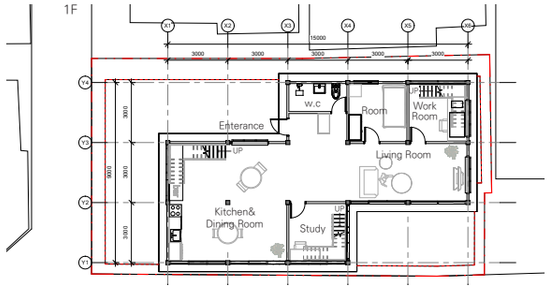
모듈의 형태와 기능을 다양화 및 세분화

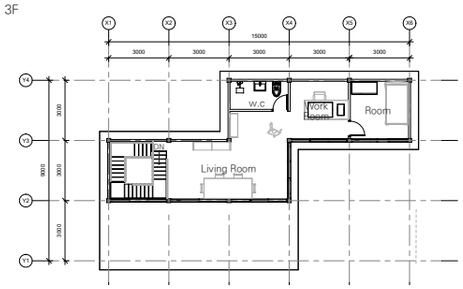


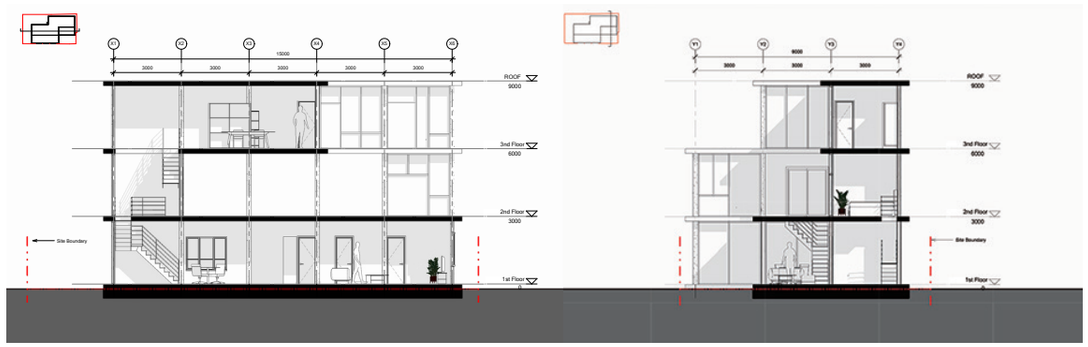
묘듈 간 조합을 통해 거주자에 따라서 유연한 공간 생성



모듈을 통해 상황에 따라 유연한 공간 구조를 구축







기존 주택은 가족 중심의 평면 구성과 벽식 구조를 기반으로 설계되어, 여러 1인 가구가 함께 거주하기에는 공간이 비효율적으로 사용되고 휴식의 질이 저하되는 한계가 있다.

이 프로젝트는 이러한 문제를 해결하기 위해, 벽식 구조가 아닌 기둥식 구조와 가변형 벽체를 적용하여 다양한 사회 초년생 1인 가구를 위한 새로운 주거 시스템을 제안한다.

설계 과정에서 먼저 다양한 직업군의 생활 패턴을 분석하였다. 직업에 따라 주택을 점유하는 시간대와 그 시간대에 수행하는 주요 활동을 조사하여, 각 거주자에 적합한 공간 배치를 구상했다. 이를 토대로, 한 사람이 휴식과 활동을 할 수 있으며 운반·조립이 용이한 최소 모듈의 크기를 3,000 × 3,000mm로 설정했다.

이후 거주자가 집에서 수행하는 활동별로 최소 모듈을 설계하고, 이를 조합하여 필요에 따라 공간을 확장하거나 축소할 수 있는 가변형 주거 시스템을 개발했다.

최종 설계안은 낮에 활동하는 바리스타의 공간과 서재가 필요한 선생님·방송작가의 작업 공간, 밤에 주로 활동하는 웹툰 작가의 작업실과 주거 공간이 서로의 생활 리듬에 맞추어 1층에서 3층까지 유기적으로 배치된 3층 규모의 공유 주택이다.

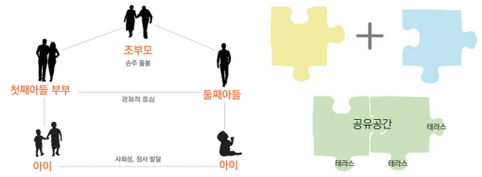
이 주거 시스템은 고정된 벽 대신 필요에 따라 조합·변형 가능한 모듈을 사용함으로써, 변화하는 거주자의 라이프스타일과 직업 패턴에 유연하게 대응하는 미래형 1인 가구 주택의 가능성을 제시한다.

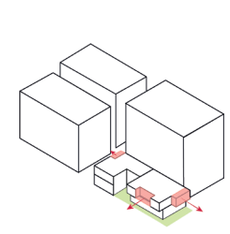
LEE CHAE YEON
이채연

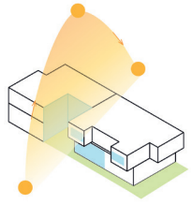
wawch119@naver.com

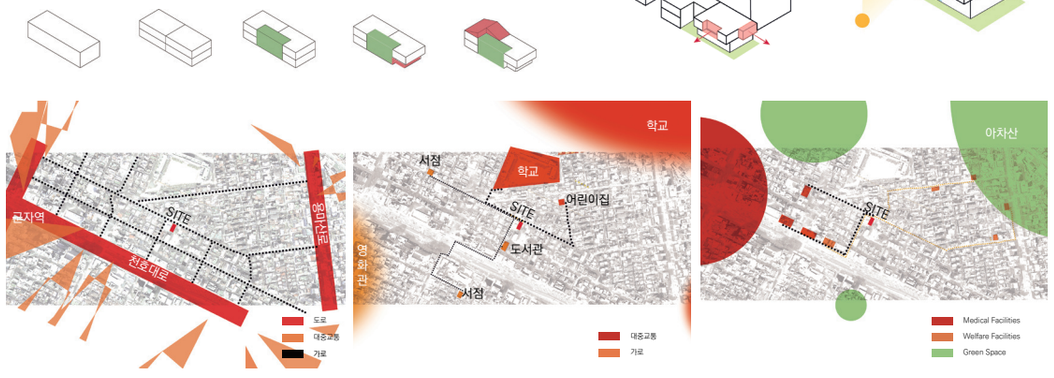








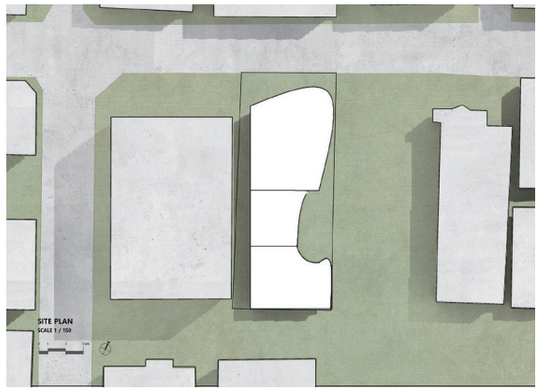




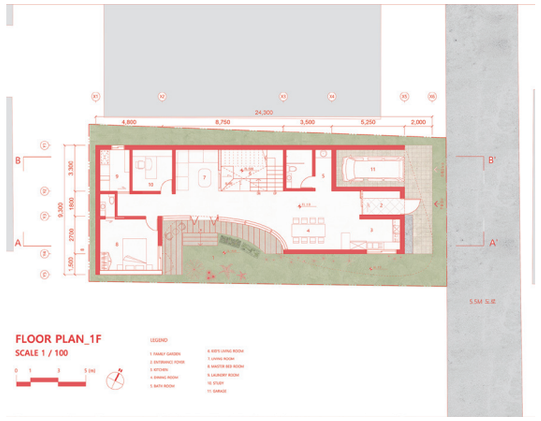
다시, 함께

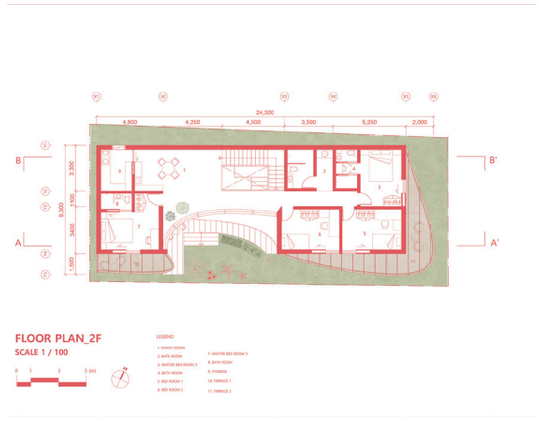
흩어진 공동체, 공간으로 다시 엮다

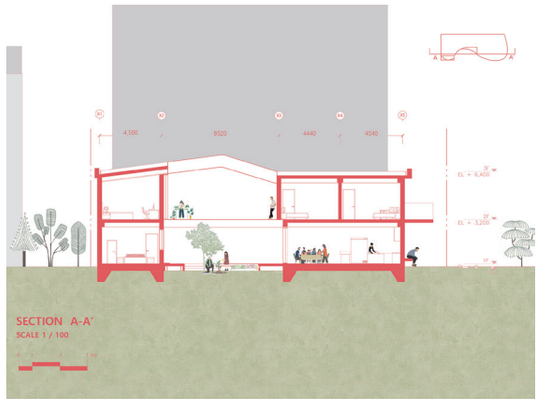
현대사회는 가족 구조의 해체, 초고령화, 저출산이라는 복합적인 사회 문제에 직면하고 있다. 이에 대한 대안으로, 과거의 대가족 형태를 현대적으로 재해석하여 세대 간 연결을 중심으로 한 공동체 주거 형태를 제안한다. 이 설계는 '퍼즐'이라는 개념을 중심에 두었다. 퍼즐은 서로 다른 형태의 조각들이 맞물려 완전한 하나의 그림을 완성하듯, 다양한 세대가 서로의 부족한 부분을 채워주며 하나의 완성된 공동체를 이루도록 의도하였다.

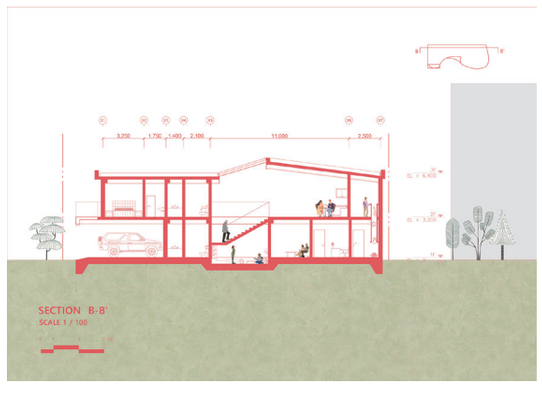












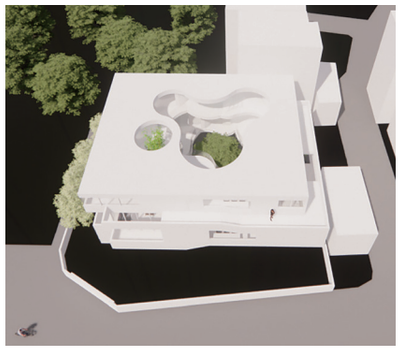
이번 주택 프로젝트에서는 과거의 대가족 형태를 현대적으로 재해석하여 세대 간 연결을 중심으로 한 공동체 주거 형태를 제안하고자 했다.
이를 구현하기 위해 거실, 주방, 마당 등 공유 공간을 중심으로 주택을 구성하고, 중앙에는 정원을 배치하여 시각적 · 동선상의 중심축이자 가족 간 자연스러운 연결의 매개체로 삼았다. 정원은 큰 창을 통해 햇빛이 충분히 들어오도록 계획 되었으며, 외부 시선을 내부로 유도해 공유 공간의 개방성과 활력을 높였다. 계단 아래에는 큰 구조를 활용해 아이들을 위한 아지트 공간을 마련하여 공간 활용의 효율성과 즐거움을 동시에 확보하였다. 각자의 침실은 독립적으로 유지하면서도, 침실 외부의 테라스를 공유 공간으로 두어 구성원 간의 자연스러운 교류를 유도하였다. 지붕의 구조, 계단의 위치, 창문의 방향 등은 실제 생활 시나리오를 고려해 다양한 대안을 실험하며 결정 되었으며, 이는 설계 전반에 유연하고 반응적인 사고를 반영한 결과다. 계단은 공유 공간을 중심으로 배치되어 세대 간 자연스러운 만남을 유도하고, 곡선 형태의 유리창은 1층과 2층의 공유 공간에서 각각 다른 시선으로 외부를 조망할 수 있도록 엇갈리게 설계되었다. 이러한 구성은 단순한 공간 배치의 차원을 넘어, 서로 다른 세대가 조화롭고 유기적으로 공존할 수 있는 공동체적 주거 모델로 기능하며, 현대 사회가 직면한 고립, 단절, 주거 해체 문제에 대한 대안적 해법을 제시한다.

어느날 평행세계의 내가 찾아왔다.

CHO YOO RIM
조유림
onzlo64619@naver.com













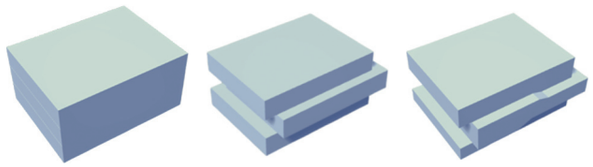


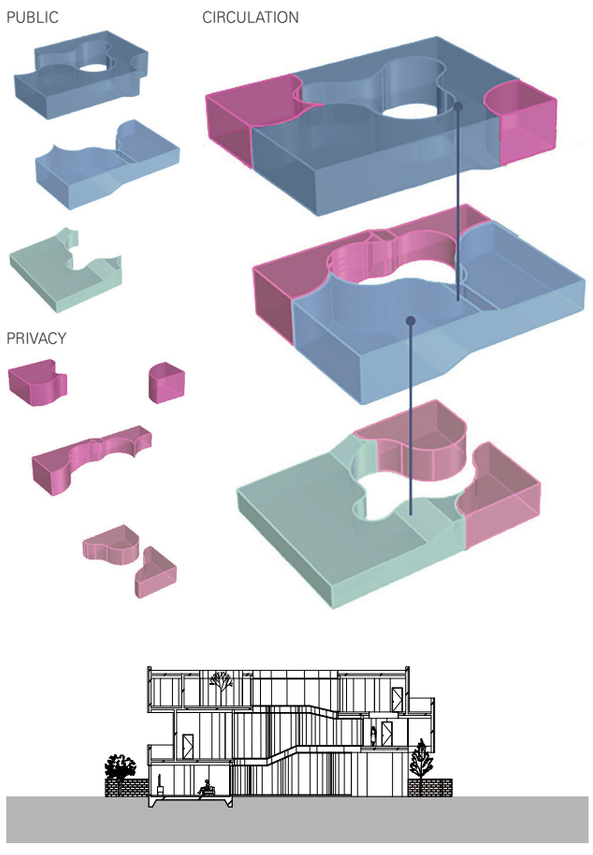
어느날 평행세계의 내가 찾아왔다.

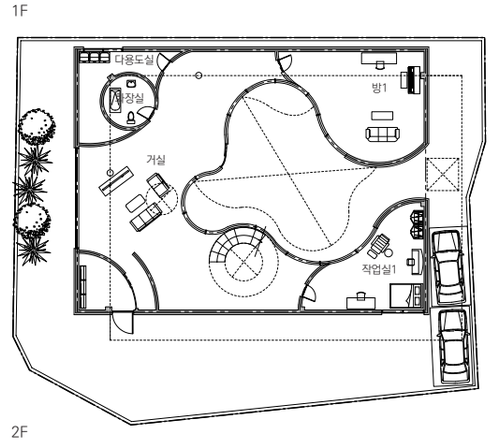
동화되어 성장하는 공간이 되다.

이 프로젝트는 세 명의 평행세계에서 온 '나', 드라마 작가, 건축가, 작곡가가 된 35세의 '나'가 함께 거주하는 상상을 바탕으로 시작한다. 서로 다른 삶을 살아온 이들이 한 공간에 머물며 '동화'되어가고, 서로를 성장시키는 관계가 되도록 주택을 설계하였다. 대지는 서울 종로구 원서동에 위치해 있으며, 큰 도로에서 골목 안으로 들어갈수록 한옥이 점점 많아지는 지역적 특성을 고려해 한옥의 '중정'을 현대적으로 재해석하였다.









이번 주택 설계에서는 주택에서 전통과 현대, 그리고 세 명의 평행세계 속 '나'가 한 공간에서 조우하며 자연스럽게 동화되어가는 공간을 제안하고자 한다.

프로그램은 크게 세 가지 공간으로 구성된다. 공용 공간(거실, 주방, 취미방), 개인 방, 개인 작업실, 이 세 공간은 층마다 꼬이는 듯한 동선으로 배치되어, 공간 간의 경계가 명확히 나뉘기보다는 유기적으로 연결되도록 구성하였다. 이를 통해 서로 다른 존재들이 하나의 집 안에서 자연스럽게 스며들며 '동화'되는 과정을 공간 속에서 체험할 수 있도록 한다.

또한 각 매스에는 크기가 다른 세 원이 연결된 모양의 중정을 뚫어, 층마다 형태와 크기가 다른 중정을 구성하였다. 곡면의 벽과 계단은 이러한 중정을 중심으로 유기적인 흐름을 이끌며, 수직적으로는 원형 보이드를 통해 시각적 연속성을 확보하고 수평적으로는 곡선의 흐름을 따라 공간을 이동하게 된다.

채광과 조망이 우수한 남동 방향에 주로 창을 배치하였고, 북서 방향은 인접 건물로 막혀 있어 개방을 최소화하였다. 외부 창이 적은 구조적 한계를 보완하기 위해, 내부 중정을 통유리로 계획하여 모든 공간에 자연광이 깊숙이 스며들 수 있도록 한다.

HYUN JAE MIN
현재민









THE CATRIUM

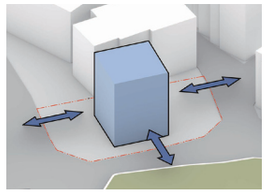
사람, 반려묘, 주거, 상업의 수직적 공존

건축가인 남편과 바리스타 아내, 그리고 반려묘. 남편의 클라이언트와 아내의 카페 손님이라는 외부인까지. 'The Catrium'은 유화제가 되어 섞이지 않을 것 같은 이들을 한데 혼합한다. 그뿐만 아니라 스튜디오, 카페라는 상업 공간과 주택의 주거 공간까지 수직적으로 엮어낸다. 중심에 있는 아트리움은 스킵 플로어를 통해 각 방과 발코니를 자연스럽게 연결한다. 아트리움은 그 자체로 동선일 뿐만 아니라 휴식 공간이며, 거주자 · 외부인 · 고양이 간의 만남의 매개체로 기능한다.

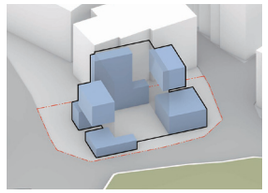
STUDIO 1
Upscale Private Residence
Prof. Kim Yunga

pichu0308@hanmail.net

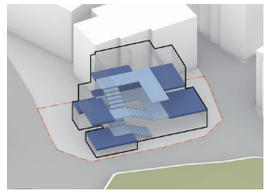
사람, 반려묘, 주거, 상업의 수직적 공존



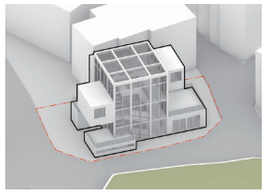
1. 개방성을 위한 아트리움 배치



2. 폐쇄적인 방들 배치



3. 방들을 연결하는 수직적 동선 구성

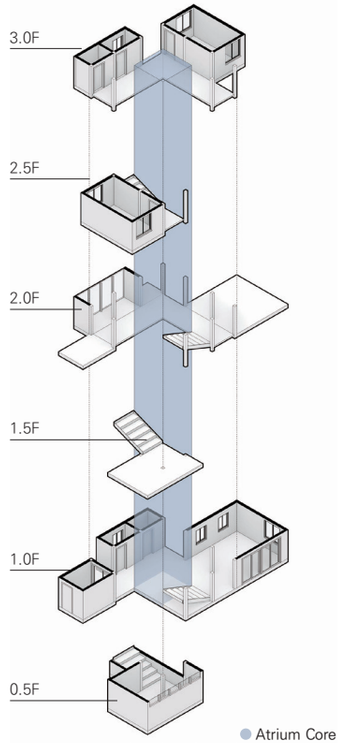


4. 최종 매스 형태

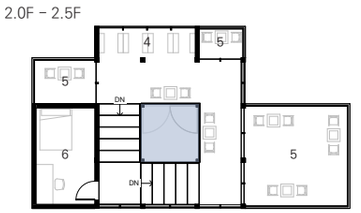


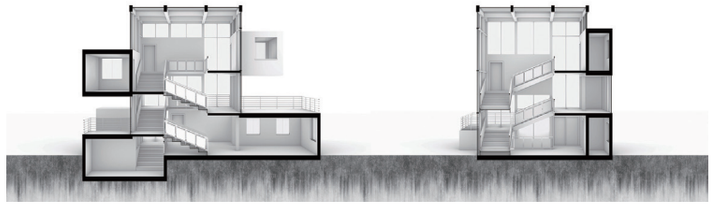


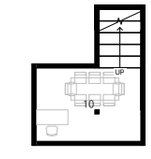












1. 드레스룸
2. 화장실
3. 방 (3.0F)
4. 서재
5. 테라스
6. 방 (2.5F)
7. 창고
8. 현관
9. 주방 / 카페
10. 스튜디오

사이트 주변의 밀집한 주택 속에서 개방성을 확보한 주택을 만들기 위해, 한 면을 제외한 모든 면이 도로와 접한 사이트를 선택했다. 또 바로 앞에 공원이 위치한 사이트이기도 하다.

클라이언트를 건축가 남편, 바리스타 아내로 설정하여 주택으로써 필요한 공간과 외부인들이 사용할 상업성을 지닌 공간이 조화를 이루는 주택을 구상했다. 또 하나의 클라이언트로 고양이를 설정하여 수직적인 공간 구성이라는 컨셉을 잡았다. 고양이는 눈에 잘 띄는 개방적인 공간과 동시에 언제든 몸을 숨길 수 있는 폐쇄적인 공간을 모두 필요로 한다는 점에도 주목했다.

중앙에 개방적인 아트리움을 배치하여, 동선의 기능과 동시에 사람과 고양이들이 함께 모이는 소통과 교류의 장소를 구상했다. 평소 생활할 방들은 비교적 폐쇄적으로 디자인하여, 아트리움의 개방성을 해치지 않을 정도로 배치했다. 이에 따라 고양이가 필요로 하는 폐쇄성과 개방성의 공간을 모두 확보할 수 있었다. 각 방과 발코니들을 잇는 동선은 고양이가 선호하는 수직적인 동선이지만, 사람이 다니기에 힘들지 않도록 0.5층 높이의 스킵 플로어를 적용했다. 또한 위에서 하늘색으로 강조된 아트리움의 중심부는 빈 공간으로 구성하여, 고양이가 자유롭게 이동할 수 있는 발판을 배치하고 각 층 간의 시각적 연결성을 더했다.

아트리움은 사람과 고양이를 아우르는 수직적인 소통과 교류 공간이자, 일종의 캣타워처럼 기능하게 된다. 이렇게 일련의 과정을 거쳐 아트리움은 'The Catrium'으로 재탄생했다.

SA

2025 YEARBOOK

Sejong Univ. Architecture
세종대학교 건축학과

First Published in September, 2025

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

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

Principal at Sejong University Department of Architecture
Professor at Sejong University

Professor. 김동현
Chief Editor. 김바다
Lead Editor. 이종제
Editor. 강예인, 나성원, 문상훈, 박재민, 박하은, 백민서, 안현근, 양영화, 양현지, 이윤기, 이한나, 이한빈, 정수민, 조유림, 한지원, 현재민, 황호건
Sejong University
Architecture Department
Seoul, Korea
209, Neungdong-ro, Gwangin-gu
Tel. 02) 3408 3434