

STUDIO WORKS

Mokwon University of Architecture



Prologue

Introduction

T H E O R Y

건축계획학	3
건축구조계획	5
건축구조시스템	7
건축디자인실습	9
건축물 보존과 리모델링	11
건축법규	13
건축실무	15
건축의 이해	17
건축재료	19
도시계획	21
동양건축사	23
디지털건축	25
서양건축사	27
주택 및 단지계획	29
컴퓨터 응용설계	31

D E S I G N

Basic	34
Second - House	44
Third - Office	52
Fourth - Remodeling	60
Fifth - Graduation	68

N E W S

Mokwon	76
Competition	78

Theory

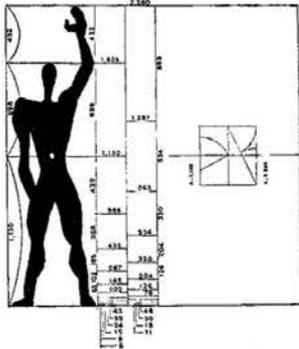
From architectural plan to computer application

건축계획학

건축은 인간에게 살고 영유할 수 있는 공간을 만들어주어 삶을 누리게 한다. 건축계획은 이러한 공간을 만드는 데 기준을 제공한다. 건축은 주택을 비롯하여 사무소, 학교, 미술관 및 박물관, 종교시설 등 필요에 의해 건축이 계획되고 지어진다. 건축물의 종류와 기준을 이해하고 분석 내용을 이해하고 프로그램을 작성한다. 또한 보고서 작성내용을 발표 및 토론을 통해 프레젠테이션 능력을 배양한다.

학생수행평가기준(SPC) 07과 10에 맞추어 과정을 진행하였는데, 07(인간행태)에서는 인체와 공간의 규모의 상호 관계를 이해하도록 하였으며, 10(분석 및 프로그램 작성)은 용도에 따라 건축계획 내용을 조사 및 분석하고, 설계되어 있는 사례에서 주로 건축계획 측면에서 분석하여 발표하도록 하여 그 능력을 습득하도록 하였다.

담당교수 : 이 승 용



모듈라 도해(르 꼬르뷔지에)

배경 및 목적 / Background & Goal

일반적으로 건축설계는 프로그래밍 과정과 디자인 과정이라는 큰 틀에서 진행이 된다. 건축계획은 프로그램을 작성하는 과정에 속한다. 프로그램은 디자인을 위한 근거가 되는 자료를 제공한다. 왜 이 용도가 이곳에 있어야 하는가? 왜 이 면적이 필요한가? 이 실과 저실이 왜 가까이 있어야 하는가? 최근에는 이 건축물이 어떻게 설계되고 지어지고 있는가? 등 설계자가 공간을 배치할 때 필요한 자료를 제공한다고 할 수 있다.

이외에도 이 대지가 이 용도를 설계하기에 위치나 대지 형상 등이 적정한가? 대지규모는 적정한가? 등, 또 대지에서 건축이 지어져 있는 상황을 사례에 배우고 익히게 된다. 이와 같이 수많은 자료를 모으고 분석하여 자신이 하고자 하는 설계에 필요한 것을 선별하여 분석 및 정리하는 것이 프로그램의 내용이라고 할 수 있다. 따라서 프로그래밍 작업은 분석 또는 나열 등의 작업이라 할 수 있으며, 디자인 작업은 이렇게 조사 분석된 내용을 종합하는 것이라 할 수 있다.

프로그래밍(Programming) 단계: 문제분석(Problem Seeking), 분석적 이해(Analysis)

1. 대지분석(위치, 크기, 지형, 기후, 주변환경 등)
건축자료 수집 및 정리(프로젝트 주제와 관련된 내용)
기타 필요자료 수집
※ 많으면 많을수록 좋다.
2. 규모 산정(Space Program) - 적정치수 개념
3. 디자인 기준(Design Criteria) 또는 방향(Target) 설정

디자인(Design) 단계: 문제해결(Problem Solving), 종합적 이해(Synthesis)

1. 조닝(Zoning)
블록(Block)
매스(Mass)
피드 백(Feed Back) 그리고 결정
2. 실시설계

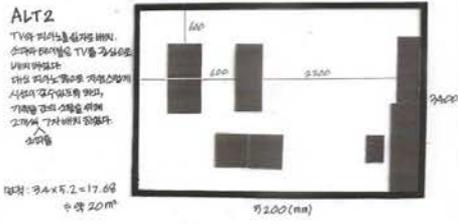
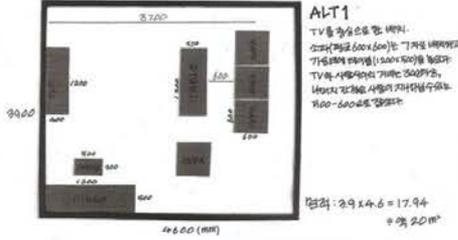
프로그래밍 단계에서 건축계획은 주어진 용도와 관련 자료를 수집하고 조사 및 분석하는 것으로 주어진 용도의 기능을 이해 및 분석하는 것과 각 용도별 적정규모를 구하는 것이라 할 수 있다. 적정규모를 산출은 1차적으로 건축계획 자료집에서 정리하고, 동선계획과 가구를 직접 배치하여 적정규모를 구하거나, 사례조사 및 분석하여 산출하게 된다. 본 수업에서는 적정규모를 산출하는 방법을 배우고 이 방법을 통하여 적정규모의 개념과 새로운 용도의 건축에 적용할 수 있는 능력을 익히게 한다.

강의의 구성 / Lecture Design

건축학과에서 개설되어 운영되고 있는 강좌는 건축설계에 기초가 되는 것이 많다. 건축계획학 또한 건축설계 과정에서 설계기준을 마련하기 위한 작업에 자료를 만들기 위한 강좌이다. 건축계획학에서 서술하고 있는 모든 용도에서 학생들이 가장 이해를 잘 할 수 있는 주택을 시작으로 사무소, 학교 등 일상생활하면서 접할 수 있는 공간들과 기능과 더불어 형태가 고려되는 미술관과 음악당 등 작은 공간에서 대규모 공간을 순차적으로 공부하게 된다. 기타 용도는 간단한 설명과 함께 책을 참고하도록 한다.

TVing Room

기실 : 온 가족이 일상 속에서 대화를 나누거나, TV를 보면서 휴식을 취하거나, 주에서 가족생활의 가장 중심이 되는 공간이 되다.
 ① 소파, 테이블, TV, 피아노, 피아노약자



수강학생의 스페이스프로그램 작성내용

학습과정 및 성과 / Process & Performance

강의의 구성에서 서술한 것과 같이 용도를 중심으로 학습과정이 진행된다. 주어진 용도의 특성을 살펴보고 용도별 필요실 및 동선체계, 실들 간의 관계 등을 이해한다.

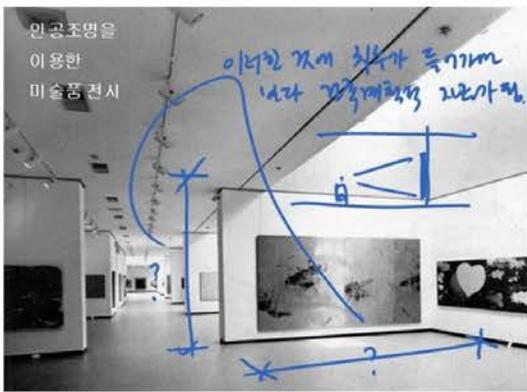
주택에서는 가족의 구성을 설정하고, 이 구성에 따라 필요실과 필요 가구를 정하여 실의 규모를 산출한다. 이때 인간 행태에 따른 기본 치수를 이해하고 이것을 기준으로 가구를 배치하는 것으로 대안을 2개 이상 검토하여 각각의 장단점을 살펴보고 적정규모를 설정한다. 적정규모라고 하는 것은 크지도 않고, 작지도 않은 것을 의미하며, 그 공간을 사용하는 사람이 거주하기에 가장 적절한 규모를 말한다고 할 수 있다. 물론 이것을 규정하는 데는 경제성도 고려되지만 일단 동선과 가구 배치에 국한하여 산출한다.

학생이 작업한 내용을 보면 실을 정하고 실이 이 가족들에게 어떠한 의미를 주고 있는 공간인가에 관하여 논의하고, 이곳에 배치할 가구의 종류와 크기를 나열하였다. 그리고 동선 및 활동 치수를 기준으로 하여 가구를 배치한 후 외곽선을 그려 실을 만들었다. 이후에 실의 크기를 구하였다. 가구 배치를 다르게 할 수 있다는 전제하에 대안을 고려하고 똑같은 방식으로 실의 크기를 산출하였다. 그리고 최종적으로 여러 조건에 장단점을 고려하여 실의 규모를 결정하였다. 이러한 과정을 통해 적정규모의 실을 구하는 방법을 배울 수 있도록 하고, 이것을 건축설계에 적용하여 건축계획자료집에서 구할 수 없는 실의 규모를 산정할 수 있는 능력을 배양하게 된다.

2차 보고서에서는 용도의 규모 뿐 만 아니라 건축가가 생각하는 건축설계 방향과 이에 따른 실의 구성을 조사 및 분석하게 하였다. 설계를 진행할 때 일종의 사례 분석과 일맥상통한다고 할 수 있는데, 건축계획학 과제로 진행되기 때문에 실들의 조합관계, 규모, 단면 등에서는 치수 등을 검토하도록 하였다.

	미술관 명	팀원	발표자	비고
1	대학로 문예회관(서울 동숭동)	김수근	김석우, 유호윤, 이동희	
2	국립현대미술관(과천)	김태수	유연승, 이세형, 이원수	
3	니고야 시립미술관(일본)	기소 구로가와	김범중, 김정겸, 이대성	
4	슈트가르트 미술관(독일)	제임스 스테일링	김소영, 오세은, 조아인	
5	퐁피드 센터(파리, 프랑스)	렌조 피아노, 리차드 로저스	강유라, 고은이, 정이슬	
6	구겐하임 미술관(빌바오, 스페인)	프랭크 오 게리	김민채, 오유진, 임지원	
7	구겐하임 미술관(뉴욕, 미국)	프랭크 로이드 라이트	김상설, 정지원, 최경진	
8	국립미술관(워싱턴, 미국)	아이오 밍 페이	배건호, 이현우, 조 현	
9	국립서양미술관(일본)	르 꼬르뷔지에	허순목, 고영덕, 이상훈	

본 강좌에서는 목적인 인간행태와 조사 및 분석 작업을 이해 및 활용할 수 있는 방법을 학습하도록 하였으며, 학생들이 강의 및 과제를 통하여 능력을 습득하였다고 할 수 있다.



2차 보고서 학생발표자료 Check

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

건축설계를 지원하는 강좌로서 학생들이 건축설계를 진행할 때 프로그래밍 작업에 바로 적용할 수 있는 능력을 배양하고자 하였다. 그리고 치수 등에 관하여 단순히 암기식 학습이 아니라 실질적으로 보고 느끼고 필요에 따라서는 추정할 수 있도록 방법을 익히는데 중점을 두고 수업이 이루어졌다. 과제 및 강의를 통하여 스페이스 프로그램을 설정하는 방법을 익히는 것에서는 성과가 있었다고 할 수 있으나, 과제를 한 번에 마무리 하지 못하고 수정 보완 등을 통해 방법을 익힐 수 있도록 하여, 주어진 학기에 건축의 모든 용도를 설명하는데 시간적으로 한계가 있다고 할 수 있다. 따라서 책을 중심으로 모든 용도를 강의하되, 주요 내용은 별도 강의 자료를 준비하여 강의의 효율을 높일 필요가 있다고 본다.

건축구조계획

건축구조계획은 건축물에 최적의 구조형식을 선정하고 이에 따라 기둥, 보, 벽체 등의 구조요소를 배치하여 구조물에 작용하는 힘의 흐름을 원활하게 함으로써 안전하고 경제적인 건축물을 설계할 수 있도록 하는 분야이다. 이를 위해 본 과목에서는 구조의 역할은 물론 구조형식 및 특성에 대해 정확하게 이해할 수 있도록 하며, 건축물을 설계할 때 필요한 구조지식을 갖추도록 하여 구조적으로 무리가 없는 건축물을 설계할 수 있는 능력을 배양하도록 한다. 또한, 다양한 구조시스템에 대해 조사·분석하고 그 내용을 발표함으로써 프리젠테이션 능력을 향상시키며, 현재 건축설계 수업에서 진행하고 있는 설계프로젝트에 대해 구조계획을 수행함으로써 구조계획의 실재를 경험하도록 한다.

담당교수 : 이재연

강의 주제 / Subject

본 강의의 주제는 다음과 같이 크게 3가지로 나눌 수 있다.

1. 구조와 디자인 : 구조계획의 일반사항, 구조계획에서 고려하여야 할 사항, 구조와 디자인의 관계 등에 대한 이해

- 1) 구조계획
- 2) 구조와 디자인
- 3) 힘과 변형
- 4) 구조재료
- 5) 힘의 평형과 흐름
- 6) 구조디자인과 부재배치
- 7) 구조의 역할과 평가

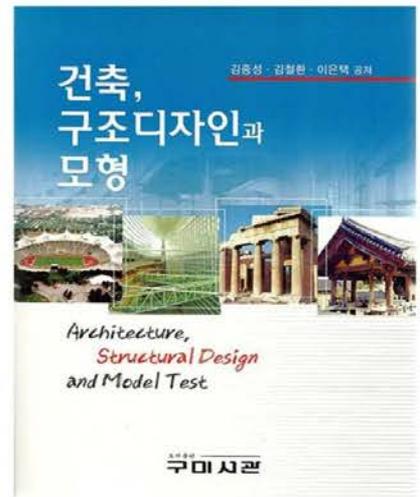
2. 구조시스템 : 다양한 구조시스템의 구조원리 및 특성에 대한 이해

- 1) 목구조
- 2) 라멘구조
- 3) 벽식구조
- 4) 트러스구조
- 5) 아치 및 셸구조
- 6) 철판구조
- 7) 막구조
- 8) 케이블구조
- 9) 초고층구조

3. 구조설계도서 : 구조설계에 대한 이해

- 1) 구조계산서
- 2) 구조도면
- 3) 구조관련 시방서

수업은 주제발표와 토론 형식으로 진행하였으며, 수업 중 다루려는 주제의 수와 학생 수를 고려하여 2인 1조로 팀을 구성하여 진행하였다. 학기 초 학생들의 발표준비를 고려하여 구조계획부터 구조재료까지, 그리고 구조설계도서는 담당교수가 직접 강의를 하였다.



강의교재 표지

학습과정 및 성과 / Process & Performance

학생들은 2인 1조이므로 서로 역할을 분담하여 주어진 주제에 관한 자료를 수집, 정리, 분석하여 리포트를 작성하고 이를 요약한 발표자료를 별도로 준비하도록 하였다. 세미나식 수업의 주된 목적은 “본인이 조사, 분석하여 준비한 내용을 어떻게 하면 청중들이 잘 이해할 수 있을까?”를 생각하면서 발표자료를 준비하고 조리있게 설명할 수 있도록 노력을 기울이는 것에 있다. 따라서, 이번 학기 발표수업은 크게 2가지 측면, 즉 발표력과 이해력에 대해 평가하였다.

첫 째, 발표력은 발표자료(ppt 파일)의 준비상태와 표현력으로 평가하였는데 대체로 좋

은 평가를 내릴 수 있었다. 이는 수강생들이 4학년 학생들이고 건축학(5년제)전공이어서 그동안 설계작품을 표현하는 데에 많은 훈련이 되어 있기 때문일 것이다. 다만 ppt 파일에 담겨진 내용과 표현(시각적인 자료-사진, 그림 등)은 대체로 좋지만 조사한 자료를 가공하지 않고 작은 글자로 그대로 옮겨놓은 듯한 문장표현과 그 글을 그대로 읽어 나가는 모습은 앞으로 많이 고쳐져야 할 점이다.

둘 째, 이해력은 발표력에 못 미치지 않았나 싶다. 개강 첫 주에 각 조별 발표 주제를 미리 공지하였기 때문에 상당히 많은 준비기간이 있었음에도 불구하고 자신이 맡은 주제에 대한 이해도를 넓히려는 노력이 부족해 보였다. 강의 주제가 공학적인 문제로서 학생들이 평소 어렵게 느끼는 부분이므로 이에 대한 이해력을 높이기 위해서는 충분한 시간을 가지고 많은 공부가 필요하지만, 리포트와 발표자료를 준비하는 노력에 비해 그 내용을 이해하여 조리있게 설명하기 위한 노력은 상당히 부족해 보였다. 이러한 점은 구조분야 만의 문제가 아니고 학생들이 앞으로 어떤 프로젝트를 수행하든지 꼭 지켜져야 할 문제이므로 스스로 개선하려는 노력이 필요하다.

‘구조와 디자인’ 부분은 ‘구조시스템’ 부분에 비해 처음 접하는 구조 용어도 많고 수준 높은 내용이어서 이해하는 데에 어려움을 겪었음에도 첫 세미나식 수업으로서 성공적이라고 자평하고 싶다.

마지막 주제인 구조설계도서에 대해서는 아쉬움이 많이 남는다. 당초 계획으로는 4학년 1학기에 진행 중인 설계 프로젝트에 대해 실제 구조계획을 진행하는 것을 목표로 하였으나 설계주제가 구조계획과는 다소 거리가 있어 과거에 자신들이 설계했던 작품에 대해 골조도면을 작성하는 것으로 마무리 하였다.



트러스의 원리

교량이나 지붕처럼 넓은 공간에 걸치는 구조물의 일반적인 형식

아치 형식(arch type)
현수 형식(suspension type)
보 형식(beam type)

보 형식 - 하중이 작용
↓
윗부분은 압축력 아랫부분은 인장력 발생
↓
보를 구부리는 힘 - 상·하단이 가장 큼
- 중간은 영(零)에 가까움
↓
부재의 중간 - 부재력의 여유가 많아짐
- 재료적인 낭비 발생
↓
보에 기동선을 세우고 선을 설치해 보를 보강하여 커다란 스패너 사용

- Arch
- 이치원?
- 구조의 원리
- 구조의 역사
- 구조의 발달
- 구조의 종류
- 구조의 발달과정
- 구조의 보강
- 구조의 응용
- 구조의 사례

Arch 구조의 응용

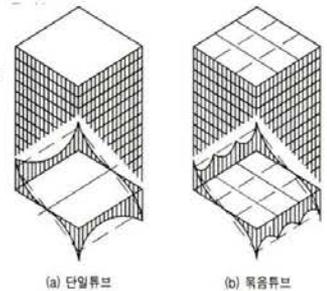
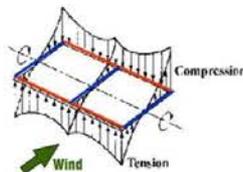
2) 부속벽(Flying Buttress)
고딕 건축의 독특한 양식으로 주벽과 떨어져 있는 경사진 아치형으로 벽을 받치는 노출보를 말한다.



Skyscrapers Structure

튜브구조 (Tubular System) 튜브구조 (Tube System)

변형튜브구조는 동을 전 평면상에 2개이상 사용 하는 구조형태를 말한다.



평면 내부에서 전단력이 전달될 수 있는 통로가 생겨 전단지연현상을 개선

학생들의 발표자료

향후 개선방향 / Continuous Quality Improvement

본 과목은 학부 통합교과과정 개편으로 인해 독립된 과목으로는 이번 학기에 마지막으로 개설되어 향후 개선방향을 논할 수는 없다. 다만, 새 교과과정의 '건축설계심화' 과목에서 학생들의 설계작품에 대해 실제로 구조계획을 적용해 볼 수 있을 것이다.

건축구조시스템

건축구조에서 가장 일반적으로 사용되는 철근콘크리트 구조, 철골구조 및 PSC구조 등의 특성, 재료 및 시스템 등을 이해함과 동시에, 최근 많이 설계/시공되고 있는 고층건물의 다양한 구조적 특성과 구조시스템을 이해함으로써, 학생들이 건축설계시 설계목적에 적합하고 합리적인 구조를 선택하여 적용할 수 있는 능력을 갖추도록 하는데, 필요한 최소한의 구조적 지식을 습득하는데 목적이 있다.

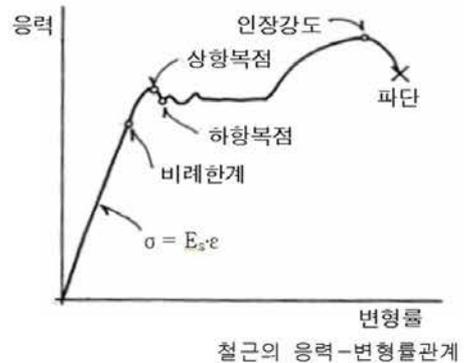
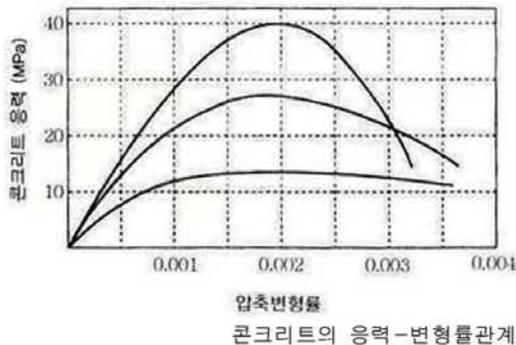
담당교수 : 이 영 진

강의의 구성 / Lecture Design

일건축구조와 건축설계는 서로 어떤 관계가 있으며, 역할을 해야하는 지를 설명하고, 설계시 적용되는 기본적인 구조시스템을 설명하였다.

가장 보편적으로 널리 사용되는 철근콘크리트 구조에서는 철근콘크리트의 장단점과 역사적 배경, 구조적인 기본원리 등을 설명하였고, 철근콘크리트구조의 기본적인 시공 순서를 이해 시킴으로 해서 각각의 구조부재(기초, 슬래브, 보, 빔, 벽체, 기둥)들이 구조물에서 어떤 역할을 하며, 건축설계시 각 구조부재들 관계를 고려하면서 설계를 진행하는 것이 바람직함을 이해시키려 하였다.

또한 철근콘크리트 구조의 기본재료인 콘크리트와 철근에 있어서 설계자로서 알아야 할 기본적인 특성을 자세히 설명하였다.



강구조는 강의 특징과 장단점, 강의 기계적 특성 등을 설명하였고, 설계자들도 반드시 알아야 하는 강재의 단면형상과 표시방법 등을 설명하였다.

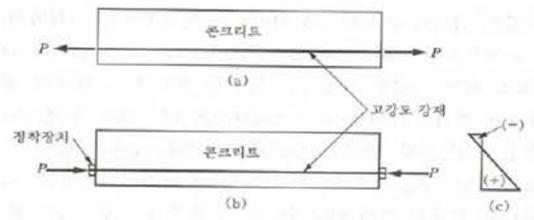
(1) 형강 (Shaped Steel)

- ㄱ형강 (Angle) : ㄱ형강 → L-A×B×t
- ㄷ형강 (Channel) : ㄷ-H×B×t1×t2
- H형강 (Wide Flange Shape) : H-H×B×t1×t2

또한 강구조의 접합방법(리벳, 볼트, 고력볼트, 용접)의 특성과 적용방법 등도 설명하였으며, 강접과 핀접의 차이와 적용방법 등도 자세히 설명하였다.

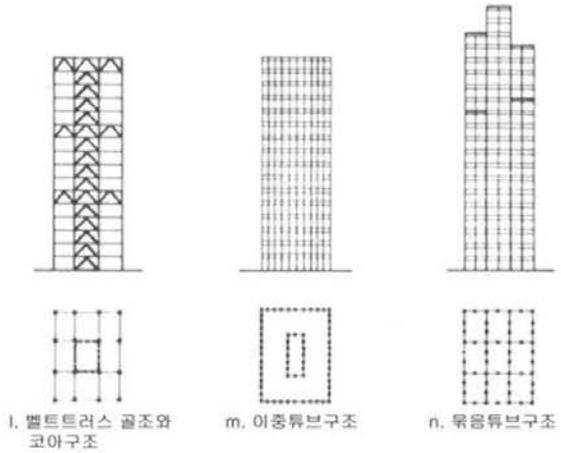


최근 널리 적용되고 있는 PSC구조의 구조적 특성과 포스트텐션과 프리텐션의 차이 및 장단점, 적용방법 등을 설명하고, 실제 설계에 어떤 경우에 적용되고, 설계시 고려해야 할 점은 무엇인지 설명하였다. 또한 PSC콘크리트의 재료적 특성과 강선의 경우 어떤 특성을 가져야 하는지 자세히 설명하였다.



프리스트레스 콘크리트의 원리

최근 우리나라에 많이 계획/설계되고, 시공되는 초고층건물의 시공적, 구조적, 설비적 특성들은 어떤 것이 있으며, 구조시스템의 종류(강성골조구조, 벨트 트러스구조, 튜브구조, 트러스 튜브구조, 이중 튜브구조, 단일 튜브구조, 묶음 튜브구조 등)와 적용방법 등을 자세히 설명하였으며, 세계적인 추세와 우리나라의 동향에 대하여 파워포인트로 구체적인 사례를 들어가며 자세히 설명하였다.



고층 구조 시스템

학습과정 및 성과 / Process & Performance

이상과 같이 구조와 계획과의 관계, 철근콘크리트구조, 강구조, PSC조, 초고층구조 등 현재 가장 일반적으로 적용되고 있는 구조 및 구조시스템에 대하여 강의 하였으며, 이들의 기본적인 특징과 적용방법 및 실제 구조물 계획 및 설계에 있어서 각각의 구조를 적용하여 설계할 경우 고려해야 할 점과 설계자로서 최소한 가져야 할 각 구조시스템별 구조적인 기초지식을 위주로 강의 하였다.

또한 각 단계별 구조시스템을 강의 하기 전에 학생들에게 관련 주제를 선정하고 보고서를 작성하도록 하여 미리 내용에 대한 준비를 할 수 있도록 하였으며, 일부학생들은 앞에서 발표토록하여 수업에 참여도를 높일 수 있도록 하였다.

현재 배우고 있는 건축설계에서 구조의 역할과 설계자로서 알아야 할 구조의 기본적인 내용을 설명함으로써 전반적으로 학생들의 참여도는 높았으나, 건축설계나 계획에 비해 건축구조에 대한 학생들의 생각 및 흥미는 다소 부족한 듯 하였으며, 학생별 개인차 등으로 일부 학생의 경우 어려워하거나 무관심한 경우도 다소 있었다.

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

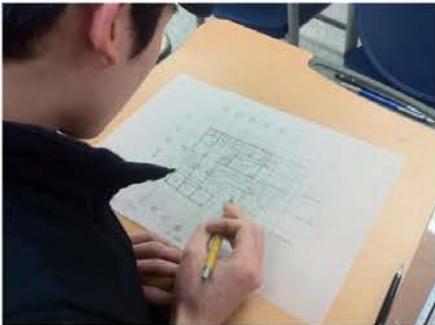
전반적으로 강의 내용에 대하여 좀더 쉽고 구체적으로 강의를 이루어져야 할 것으로 판단되며, 학생들의 흥미와 참여를 유도하기 위하여 각 단계별 보고서의 내용을 세분화하여 요구하고, 모든 학생이 한학기에 한번이상 자신이 작성한 보고서를 발표 하도록 유도함으로써 강의에 대한 전체 학생들의 참여도를 높이도록 한다.

또한, 발표할 학생을 미리 결정하고 발표할 주제를 미리 선정함으로써, 사전에 충분한 자료를 수집하고 내용을 충분히 분석하여 보고서 및 발표 준비할 수 있도록 함으로써, 보고서 내용과 발표의 질을 높일 수 있도록 하는 것이 바람직하다고 판단된다.

건축디자인 실습

학기 프로젝트 및 공모전을 통하여 많은 설계 실습을 수행해 왔는데 왜 '건축디자인 실습'이라는 과목이 존재하는 것일까? 기존 설계 스튜디오와의 차이는 무엇인가? 졸업을 앞둔 학생들을 대상으로 하는 이 강좌의 목표는 건축설계 학습과정에서 습득한 지식과 능력을 종합적으로 점검하고 평가하는데 있다. 그렇다면 이러한 목표는 졸업설계 스튜디오와 무엇이 다를까? 그것은 평가의 방식이고 중요한 변수는 '시간'이다. 물론 모든 설계 작업에서 시간은 중요한 변수이다. 그러나 본 과목에서는 그 '시간의 강도'가 다르다고 할 수 있다. 학생들은 주어진 건축적 문제에 대하여 빠른 시간 내에 적절한 설계안을 도출하고 표현할 수 있는 능력을 배양할 것을 요구한다.

담당교수 : 이 승 재



문제풀이 및 도면의 작성



그룹 아이디어 발상

배경 및 목적 / Background & Goal

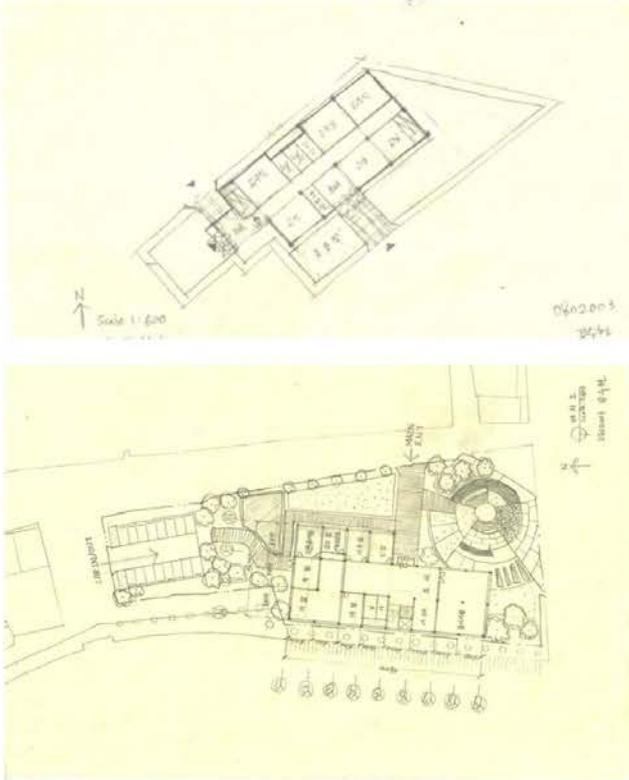
일반적으로 학생들은 설계 스튜디오에서 한 학기에 하나 내지는 두 개의 설계 프로젝트를 진행한다. 프로젝트의 성격에 따라 문제를 발견하고 해결방안을 위한 아이디어 및 개념을 설정하며 적절한 설계안을 제시하는데 있어 그 기간 및 정도는 상이하지만 적어도 보름에서 한 달 이상이 소요되는 프로젝트가 주를 이룬다. 그러나 문제가 없지는 않지만 취업이나 건축사 자격증을 취득하기 위해서는 짧은 시간에 건축계획 및 설계 능력을 파악하기 위한 시험이라는 제도가 존재하고 있는 것 또한 현실이다. 또한 실무에서도 초기에 규모감이나 계획방향을 탐색하기 위해서 빠른 시간 내에 기초가 되는 안을 도출하도록 요구하기도 한다. 그러나 설계수업의 크리티컬이나 최종적인 결과물의 평가에만 익숙한 학생들은 이러한 제도나 요구 앞에서 무기력해지기 쉽다. 또 다른 문제점으로 발견되는 것은 학생들이 자극적이고 실험적인 기성 작가의 작품에 경도되어 개념이나 다이어그램 위주의 설계작업에 노력을 기울이면서도 기본에 바탕을 둔 현실적인 설계안을 쉽게 도출해 내지 못하는 데 있다. 여기서 기본이란 적절한 프로그램 면적의 배분이나 설정 또는 주어진 프로그램 면적 및 요구사항에 대한 준수, 계획학적으로 요구되는 사항의 적용, 적정 구조모듈의 계획, 환경, 법규, 조경, 시공 등을 종합적으로 고려한 판단, 도면의 작성 및 표현 등이라 할 수 있겠다.

이러한 점에서 본 과목에서 중점을 둔 사항은 구조계획과 연계하여 적정 면적을 준수할 수 있는 계획법 및 건축뿐만 아니라 외부 공간 계획(조경)을 포함한 도면의 작성법 등을 숙지시키고, 짧은 시간 내에 문제(단위 프로젝트)에 대한 설계안을 도면으로 표현할 수 있는 능력을 길러내는 데 있었다.

강의의 구성 / Lecture Design

강의는 크게 세 단계로 구분할 수 있는데 초반에는 강의의 목표를 전달하고 간단한 테스트를 통하여 학생들이 지닌 문제점을 파악하였다. 또한 구조 모듈 중심의 설계방법 및 도면 표현기법 등에 대하여 이해시켰다. 중반부는 다양한 프로젝트를 통하여 문제를 해독하고 적절한 설계안을 도출시킬 수 있는 능력을 요구하였다. 후반부는 이와 더불어 도면의 표현 능력이 요구되었고 외부 공간계획(조경) 및 표현에도 완성도를 높일 수 있도록 하였다.

프로젝트 실습 위주의 강의를 주를 이루었으며 이 경우 주별 4시간의 강의시간 중 30분 정도 문제 및 주요 계획 개념 등을 설명한 후 학생들에게 2-3시간여 동안 지정된 답안지에 설계안을 작성 제출하도록 하였다. 이후 제출된 안에 대하여 30분 동안 발표 및 리뷰하는 과정으로 진행하였다. 일반 강의 이외에 총 9회의 프로젝트, 2회의 레포트 및 발표를 수행하였다.



동일 학생의 초기 및 후기 결과물

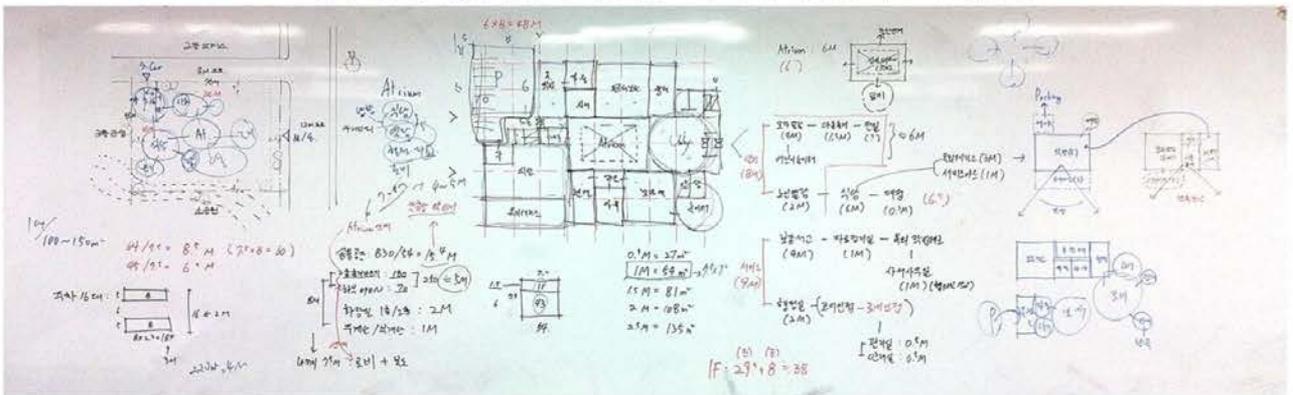
진 시간 내에 설계안을 제출할 수 있었다.

이러한 실습 프로젝트와 병행하여 그룹 아이디어 발상법, 건축 이론과 관련된 키워드들의 정리, 작품 설명서 작성법, 스케치 등의 수업이 진행되었다.

학습과정 및 성과 / Process & Performance

학기 전반부에 문제를 접한 학생들은 매우 당황한 모습이 역력하였다. 무엇보다 주어진 시간 내에 완성된 설계안을 내놓지 못하였다. 이러한 문제점은 크게 세 가지로 나누어 볼 수 있었다. 첫째, 문제를 해독하는 능력이 부족하였다. 경우에 따라 다르긴 하겠지만 평가를 위한 문제에서는 일정한 평가 관점 또는 기준이 존재하기 마련이다. 이는 문제를 풀어나가는 중요한 단서가 되기도 한다. 설계 요구조건이나 대지 주변의 컨텍스트를 해석하는 능력에 따라 쉽게 문제를 풀어나갈 수도 그렇지 않을 수도 있다. 둘째, 공간구성 능력의 부족이다. 본 강의에서 주어진 문제들은 대단한 작품이나 공간개념을 요구하는 것이 아니다. 기본적인 공간 배치와 합리적인 동선계획, 주어진 면적에 부합한 모듈계획 등이다. 특히 구조적 개념이 약한 학생들에게는 명쾌한 공간구성을 하는데 어려움을 느꼈다. 마지막으로 표현 능력의 부족이다. 캐드에 익숙해진 학생들은 수작업으로 도면을 작성하는데 어려움을 가지고 있었다. 또한 숙달되지 않아 도면표현에 상당한 작업 시간이 요구되었다.

초기에 제출된 결과물들은 거의 도면을 읽어낼 수 없는 수준의 것들이었다. 이후 공간의 구성이 보다 명확해지고, 구조 모듈이 적용된 것을 볼 수 있다. 후반부에서는 부가적인 도면의 표현 및 외부 공간계획까지 표현이 된 것을 볼 수 있다. 문제해독 및 공간구성 능력이 여전히 부족한 점도 보이긴 하지만 대부분의 학생들은 주어진



실습문제 리뷰

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

기존의 건축교육 과정에서 생소한 과목이다 보니 교재나 실습에 활용할 적절한 문제를 선택하는데 어려움이 있었다. 실습에 사용된 문제들은 건축설계 사무실에서 입사 실기시험으로 제시된 문제, 공모전, 건축사 기출 또는 대비 문제 등을 응용하여 제시하였으나 난이도가 높거나 학생들의 단점을 탐색하고 평가를 하기에는 모호한 점 등이 문제점으로 나타났다. 따라서 학생들의 수준 및 교육 목표에 적합한 강의 교안 및 실습 문제들을 개발하는 것이 중요하다고 판단된다.

본 강의는 작년에 개설된 것으로 여전히 실험적인 과목으로 지속적으로 연구, 보완되어야 할 것이다. 그러나 건축학 교육 목표가 기본에 충실한 실무형 건축가를 양성한다는 거시적 목표를 지향한다는 점에서 그리고 졸업을 앞 둔 학생들이 취업이나 시험에 대비하여 자신의 설계학습 정도를 종합적으로 테스트해 볼 수 있는 기회를 마련해 볼 수 있다는 점에서 본 과목의 의의를 찾아볼 수 있다고 하겠다.

건축물 보존과 리모델링

‘보존(Preservation)’과 ‘리모델링(Remodeling)’ 흔히 건축적 관점에서 접하게 되는 이 두 가지 용어를 사용한 과목명에 처음 사실은 좀 난감했다. 관점에 따라서 해석이 긍정적일 수 있겠지만, 다소 대립에 의미가 더 강한 것은 아닐까? ‘보존’에 의미는 주로 문화재 또는 역사적, 객관적인 다양한 가치를 갖는 대상을 다루기 위해 사용하는 반면, ‘리모델링’은 건축물의 내구성이나 구조, 기능의 한계에 이르거나, 경제적 가치를 올리기 위한 행위라고 할 수 있다. 서로 다른 의미에 건축적 행위는 어찌보면 서로의 목적을 의해 꼭 필요한 행위로 볼 수 있다. 2000년대 이후 건축문화유산은 이전에 원형 보존에 관리 목적에서 활용을 위한 새로운 관리방안이 연구되어지기 시작하였고, 리모델링은 현대건축물(상업시설 또는 주거시설) 뿐만이 아니라 건축문화유산의 활용을 위한 건축물의 형태적, 기능적, 경제적 관리수단이 될 수 있기 때문이다.

담당교수 : 이 상 희

목표 / Goal

이 강좌는 ‘보존’과 ‘리모델링’ 이라는 두개의 주제에 대해 학생들에게 각각의 분야별 추구하고자 하는 목적과 개념에 대해 주제별 이론 수업으로 진행한다. 우선 리모델링의 경우 5학년 학생들은 건축계획을 전공하는 학생들임을 감안하여, 개념정의에서부터 시공 및 준공까지 전반적인 흐름을 파악하도록 이론적인 수업을 선행하였다. 두가지 주제 중 ‘보존’에 관한 주제를 다루기 위해 1980년대 이후 국토개발에 따른 문화유산의 조사와 관리의 필요성에 의해 형성된 건축문화유산의 보존에 대한 사회적 공감대 형성과 그에 따른 보존에 대한 인식변화 과정을 설명하고, 개념정의, 보존대상, 보존과 복원의 중요성을 인식시키는데 강의에 중점을 두었다. 또한 건축문화유산의 보존과 활용 실태를 체험하기 위해 대전지역 원도심 답사를 진행하고, 학생들에게 국내외 사례를 통해 건축문화유산의 보존에 방법이 과거와 달리 원형보존, 부분보존으로 나뉘고, 이러한 보존과 활용에 방법으로 리모델링의 필요성을 연관시켜 강의하였다. ‘리모델링’ 수업은 리모델링의 발전요인(활성화의 배경), 시장현황, 관련 제도의 비교를 통해 학생들이 리모델링에 대한 전반적인 흐름과 현황을 인지 할 수 있도록 하였으며, 이 중 졸업 후 실무에서 접할 수 있는 기획, 타당성 분석, 계획 및 설계 등에 관한 이론적 부분에 중점을 두어 수업을 진행하였다. 또한 계획 및 설계과정에서 계획입안자의 입장에서 알아야 할 시공의 진행 상황과 유의할 점을 사례 제시를 통해 이해도를 높이기 위한 방식으로 진행하였다. 최종적인 결과물로는 보존과 리모델링을 이해도를 동시에 평가하기 위해 근대건축물에 보존을 전제로한 리모델링 제안을 주제로 학생들로 하여금 대상 건축물의 보존 범위의 설정 및 공간계획과 리모델링 디자인계획과 제안을 요구하였다. 이는 강좌의 전체적인 목적에 만족도를 높이고 학생들에게 보존과 리모델링의 개념 이해와 적절한 대안 제안 능력을 배양하는 데 있다.



대전지역 건축문화유산 현황 답사

강의의 구성 / Lecture Design

전반적인 강의 구성은 강의 초반 학생들에게 두가지 주제에 대한 이해를 돕기 위해 개념 및 용어정리와 건축과의 연관성에 대한 이론적 고찰에 중점을 두었다. 중반부는 대전에 위치하고 있는 건축문화유산에 대한 답사를 통해 보존과 활용을 위한 리모델링 필요성을 실제 경험할 수 있도록 기회를 제공하였다. 강의 후반부는 실무적인 이해를 돕기 위해 리모델링의 사례와 시공방법, 보존을 위한 사회적인 노력들을 이미지 자료와 시청각 자료를 활용하여 현실성 있는 강의가 될 수 있도록 하였다.

강의 방법은 3시간 강의 중 1시간은 문화유산과 도시 또는 건축물에 대한 보존 방법과 필요성을 돕기 위한 시청각 자료를 활용하여 과목에 대한 이해를 도왔으며, 2시간은 이론 강의를 진행하였다.



[그림-6] 리모델링 이전의 안전대전보급소 내부부



[그림-7] 안전대전보급소 원형상

한번 생각해보고 재구성해볼 필요성이 있다. 이 건물은 재량의 기능을 하는 큰 창문들이 건축을 4면 에 시원하게 배치되어있는 것 또한 큰 특징이다. 저 지붕이 전혀 부담되지 않으면서도 잠깐씩 지붕 자체의 구조미를 드러내고 또한, 재량창들이 적절하게 공간에 부합할 만한 스페이스 프로그램과, 인근 단층구조의 건물군들이 이루는 하나의 근대건축단지가 만들어 내는 공간에서 어떠한 이야기들을 풀어 나갈 수 있을 것인가.

현재는 본 건물의 지붕구조, 특색있는 솟음지붕, 원형상 등은 모두 내부공간에서 그 공간미를 볼 수가 없도록 되어 있다. 이 지붕구조가 업무시설이라는 프로그램이 감당하기에는 부담스러웠던 것으로 판단된다. 그렇지만, 건축물 본래 구조에 그 미를 극대화 시켜줄만한 프로그램이 아니라면 과연 안에 들어가있는 프로그램이 건물과 적합한지 다시

4. 사례

1) Tate Modern Museum, London



[그림-8] Tate Modern, London, Dan Chung⁹⁾

[그림-9] Tate Modern, London, Hans Peter Schaefer¹⁰⁾



최종보고서

학습과정 및 성과 / Process & Performance

초반기 강의에 대한 학생들의 관심은 '리모델링' 관심이 더 많았다. 외형적으로 학생들이 공부해 왔던 분야에 더 가깝다고 생각했던 것 같다. 그러나 리모델링의 프로세스 과정에서 계획이나 설계적인 부분에 비해서 시행이나 경제성 분석, 시공 및 유지관리 등에 비중이 높다고 인식되면서(실제 프로세스과정에서 계획의 중요성이나, 설계단계의 진행되어져야할 상황을 중심으로 진행하였지만) 다소 학생들에 집중력이 떨어지는 것을 느꼈다.

아마도 5학년 학생들의 전공과는 관련성에 있어서 받아들여지는 현실감에서 계획적인 심도가 낮다고 생각했던 것 같다. 중반기 '보존'을 다루면서 학생들로 하여금 리모델링의 방법론이나 대상에 있어서 단지 현대건축물이나 상업성 또는 경제성의 가치뿐만 아니라, 건축가로서의 역사적인 건축물을 다룰 수 있는 기회가 리모델링을 통해 이루어질 수 있다는 가능성을 보여주고, 이와 더불어 대전지역에 위치하고 있는 근대건축물을 답사하면서 리모델링과 보존에 연관성을 단순히 실무적인 부분에서 접근하는 것이 아니라, 사회와 문화적 차원에서 건축가가 갖추어야 할 소양의 일부분으로 인식시키고, 앞으로 학생들의 사회생활과 건축분야의 활동에 있어서 관련성이 낮다거나 무관하다는 우려에서 자유로울 수 있었던 것 같다. 특히 리모델링의 필요성을 상업성 위주의 건축물에 국한되지 않고, 건축가로서 관심의 대상이 되어야할 역사적인 건축물이나, 도시경관을 구성요소하고 문화적 자원으로써 과거의 건축물에 접근하여 이를 문화·예술 공간이나 레지던스 프로그램 등 자유로운 활용 방안을 제시하는 과정을 리모델링을 통해서 해석되어질 수 있도록 보고서의 주제를 '근대건축물에 보존을 전제로 활용을 위한 리모델링의 제안'으로 학생들에게 제안할 것을 요구하였다.

보고서 내용의 검토 결과 리모델링 과정을 심도있게 다루지는 못한 것이 아쉬운 점이지만 학생들 나름대로 역사적인 건축물에 대한 중요성, 보존과 활용을 위한 공간 구분과 건축물의 형태의 이분화(보존과 활용)하는 모습들은 계획부분을 전공하는 5학년 학생들에게 '보존'과 '리모델링'이라는 서로 다르지만 동시에 두개의 다른 개념에 주제를 접목시켜 다룰 수 있다는 가능성을 제시하였다고 생각된다.

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

리모델링 분야에서 다루는 것이 단순히 건축물의 용도와 구조에 대한 사업성과 경제적 가치, 그리고 기능적, 구조적 보강에 대해 개선직업 뿐만이 아니라, 사회·문화·생활사·의장적 측면에서 역사적 가치를 인정받게 되는 건축물의 보존과 활용을 위한 건축적 행위로 그 범위가 확대되는 양상이다. 따라서 단일 강좌를 진행하는 과목이지만 건축교육 과정에서 계획을 주 전공으로 하는 학생들에게 강좌 초기 두개의 주제에 대한 해석과 상호 연관성에 대한 명료한 과목 소개가 부족했던 점이 아쉽다. 학생들마다 과목에 대한 기대감이 어느 쪽에 비중이 클 것인가를 고민해 보면서, 추후 이 강좌는 건축물에 대한 경제적 가치와 기능의 재생을 위한 건축계획의 방법론 뿐 만이 아니라, 대상이 갖는 건축물에 역사적, 의장적 가치를 평가, 이해 할 수 있는 방향에 강좌가 되도록 지속적인 연구를 통해 보완하고, 학생들에게 보존과 리모델링이 단순히 시공방식의 이해와 보수적인 보존 방식이 아닌 새로운 사회·경제적인 변화와 활용과 재생의 측면에서 건축가로서의 기본적인 지식과 교양으로 순화 될 수 있도록 하여야 하겠다.

건축법규

하나의 건설 사업이 처리되는 과정에서 무수히 발생되는 법률적 문제를 해결할 수 있는 법률에 대한 해석적 능력은 건설인의 중요한 덕목 중 하나임에도 불구하고 많은 건설인들이 법률에 대한 이해가 떨어지고 있는 것은 아마도 공학의 가치가 과거를 디딤을 한 미래에의 새로운 변화를 요구하는 반면에 법률의 가치는 미래를 공제한 과거에 대한 추궁을 통하여 현상의 질서유지를 필요로 하고 있다는 양자간의 가치판단에 대한 차이에서 찾을 수 있을 것이다.

따라서 본 수업에서는 건축물의 대지, 구조, 설비 기준 및 용도에 대한 법률을 이해함으로써 설계과정에서 건축물의 안전, 기능, 환경 및 미관을 향상시킴으로서 건축물의 가치를 이해하고 공공복리 증진에 이바지하는 것을 목적으로 한다.

담당교수 : 이 춘 경

1.2 관련규정 및 설계지침 검토사항

법규	조항	구분	적용 내용	설계지침	계 획	비고
주 택 건 물 에 관 한 규 정	제15조	승강기용	• 6층이상 8인승이상 승용승강기 설치 • 10층이상 비상용승강기(구 조) 설치 • 7층이상 화물승강기 설치	무든 승강기 10인승 이상 설치	172승 계획	
	제16조	전입도로	• 1,000제곱미터당 2,000제곱미터당 15m이상	유체 규장 준수	24m 계획	
	제16조	주채단(차안도로)	• 폭 6.0미터 이상에 도로로 설치	유체 규장 준수	12m 도로 계획	
	제17조	주차장	• 주차차 및 수동운행차 432대 85㎡이하 1/85	주차차수 : 1,200(800이상 관련생활시설 별도합산)	제15조 1,200 (주차 1,400)	
	제18조	관리사무소	• 50제곱미터당 10㎡×41224제곱미터-50제곱미터당 0.05㎡이상 = 48.7㎡이상	관리사무소(200㎡이상 (공모실 부동))	200.88㎡ (관리실 180.97㎡/ 공모실 190.29㎡)	
	제19조	통계소	• 300제곱미터당 17㎡×41224제곱미터-500제곱미터당 30㎡이상	4개소 이상	5개소 계획	
	제20조	비상강수시설	• 강 세력당 1.5톤이상 1.531224 = 1.836톤	세력당 1.5톤이상 (소방용수 별도)	1,088톤 (소방용수 별도)	
	제21조	미관미화장치	• 100제곱미터당 300㎡×41224제곱미터-100제곱미터당 1㎡ = 1,424㎡	1600㎡이상	1,640.30㎡	
	제22조	관안생활시설	• 8제곱미터 6㎡ 비율상관안생활시설 추가인원	700㎡이상	711.59㎡	
	제23조	수인용수시설	• 300㎡×41224제곱미터-400제곱미터당 2000/30 = 660㎡	1000㎡이상	1,153.61㎡	
	제24조	주인용수시설	• 100제곱미터당 40㎡×41224제곱미터-150제곱미터당 1㎡ = 147㎡이상	관리사무소(200㎡이상 (공모실 부동))	300.89㎡ (180.97㎡ 190.29㎡)	
			• 300제곱미터당 50㎡×41224제곱미터-300제곱미터당 0.1㎡ = 142㎡이상	관리사무소(200㎡이상 (차안도로 부동))	482.61㎡ (차안도로 부동 212.29㎡)	
			• 500제곱미터 이상인 경우에는 40㎡ 이상 영유아를 보육할 수 있는 시설규정	200㎡이상	215.41㎡	
			• 300제곱미터 이상 공동주택 설치 • 도시계획 시행령 (별표1) 23㎡이상 (일일면적제외) 100㎡이상	공동생활시설(400㎡이상 (차안도로 부동))	485.61㎡ (차안도로 부동 212.29㎡)	
건 축 법	제2조	대지(인)의 용지 제한	• 이면적제외(40㎡ 초과 60㎡ 이하)	건축계획서 용지 : 9m, 이면적 : 6m	건축계획서 적용	
	제10조	주차시설	• 차안주차공간 계획 인원 당 40㎡ 초과 80㎡ 이하 : 80% 이상	상업용차량 공동주택 차안주차100%		
	제11조	일종의 불이행한 당연시 건축조례 (제11조)	• 연면적 : 연면적(27)계산서 부대 용적이 1/2 이상 • 건물 : 불이행한(1) 건축물이고, 수위(2)부대의 면적이 남쪽을 향하는 경우 0.8배 이상 낮은 건축물 높이의 1배이상 • 채광 : 창문 백면으로 차광장치 높이의 2배 이상	상업용차량 공동주택 차안주차100%	적용	

건축법의 이해

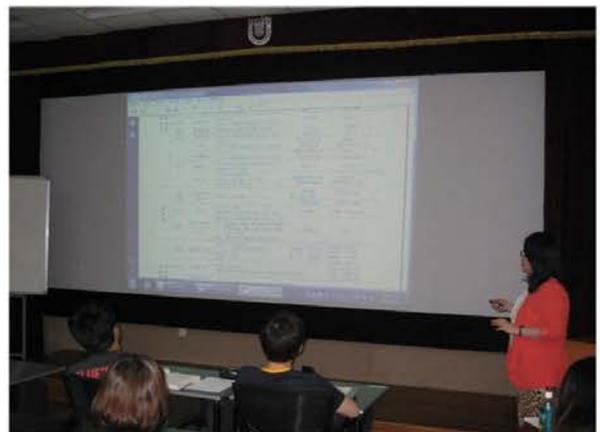
/ Understand of "Building Act"

건축법은 주생활과 관련한 가장 기본적인
고 중요한 규범으로서 주로 건축물의 용도,
규모, 형태 등에 관한 제반사항을 규정해
놓은 것이다. 따라서 제정 이후 줄곧 많은
사람들의 관심의 대상으로 오늘날 경제 및
사회여건의 변화, 정보의 규제 개혁 등의
정책에 따라 많은 개정을 거듭하고 있고,
교육 및 실무에서도 이에 대한 빠르고 올
바른 이해를 요구하고 있다.

건축계획설계를 공부하고 향후 건설인으로
성장해 갈 예비 건축계획설계 전문가로서
건축물의 용도와 면적, 층수 등 건축법 및
관련법을 간결하여 요약정리하고, 설계단계
에 따른 인허가 관련 흐름을 설명하고 이
해하였다. 또한 28개의 건축물 용도에 따라
건축법을 체크하면서 자주 접하게 되는 관
련 기준들을 고찰함으로써 실무자를 위한
건축법의 이해를 핵심 목표로 정하였다.

국어사전에서 법을 '사람이 사회생활을 해나감에 있어 그 이해를 조정하고 그 사회의 질서를 유지하기 위하여 국가가 정한 규율'이라고 풀이하고 있듯이 법은 운동경기의 룰(Rule)과 같은 것으로서 지켜질 때 그 존재가치가 있는 것이다. 이와 같이 '건축법 및 관련 규정'도 '건축물의 대지, 구조, 설비의 기준 및 용도에 관하여 규정함으로써 공공복리의 증진을 도모함을 목적으로 한다'고 정하고 있다. 따라서 건축법 및 이에 따르는 명령이나, 지방자치단체의 조례와 규정의 제정, 운용, 해석 등은 모두 이 목적에 부합된다.

개인이 자기 대지에 자기 집을 건축하는데 도로, 건폐율, 채광, 방화 등의 복잡한 건축 관련 법규에 구속을 받아야 할 이유가 무엇인지 의문을 갖는 경우가 많겠지만 그것은 무리지어 살아가는 인간이기 때문이다. 인간이 사회적인 집단생활을 해 나가는 과정에 있어 건축법도 다른 법과 마찬가지로 건축물을 건축함에 있어서 타인에게 피해를 주지 않고 집단에게 이롭게 하도록 상호 협력하는데 기인되었다.





국토의 계획 및 이용에 관한 법률

/The Act concerning Planning & Use of Country
 일반적으로 국민의 생명, 재산 등의 보호에 직접 관계가 있는 위생, 안전, 방화 등 재해방지를 위한 규정에 관한 부분에 대해서는 쉽게 이해가 되지만 지역지구제 등의 도시계획에 관한 규정 부분은 대지가 소재하고 있는 장소에 따라 차이가 있으므로 도시계획 그 자체의 합리성이 결여되면 주민들의 이해를 얻기 매우 어렵다. 계획적인 도시발전의 강력한 수단으로 지역별 건축규제가 채용되었고 건축법규와 도시계획은 서로 상호협력적인 밀접한 관계이다.

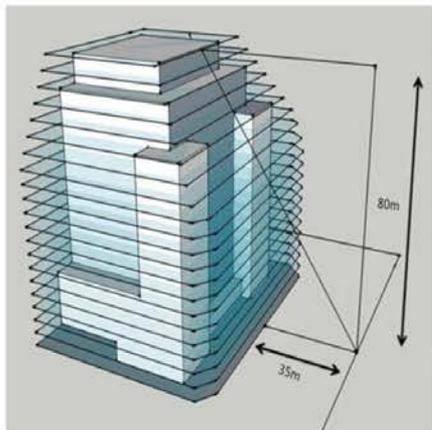
따라서 건축계획설계에 앞서 토지의 개발계획의 중요성을 인식하고 국토보전을 위한 계획 수립 및 집행 등에

필요한 사항을 고찰하였다.

설계실무로의 적용/the Application in the Design Practical Affair

건축계획설계실무를 수행함에 있어서 건축계획의 업무수행과정을 이해해가며 건축계획의 각 요소에 반영되어야 할 건축 관련 법규를 건축법, 시행령, 시행규칙, 조례, 기타 관련 타 법규를 발췌하여 이를 활용함으로써 건축계획설계 업무에 실무적으로 참고 및 활용할 수 있다.

최근 녹색건축물에 대한 국가적인 관심 증대에 따라 최근 건축물 온실가스 배출량 26.9% 감소계획에 따라 녹색건축 활성화를 위한 종합적, 체계적인 추진 기반을 마련하고자 '녹색건축물 조성 지원법'을 제정하였다. 이 법은 녹색 건축물의 기본계획 및 조성계획을 수립하고 저탄소 녹색성장 실현을 위하여 녹색건축인증제, 에너지 효율등급인증제 등과 같은 다양한 내용을 담고 있다. 해당 '녹색건축법'의 고찰을 통하여 향후 건축계획설계에 있어 반영해야 할 내용을 숙지하였다.

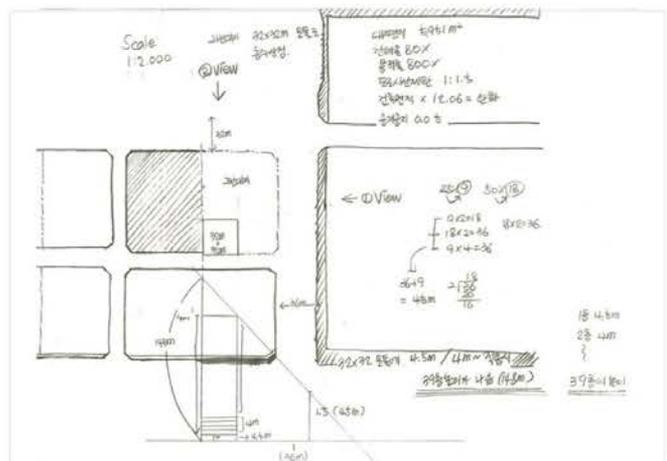


구분	적용	비고
건축면적	2851.7	
연면적	51296.9	
건폐율	35.08%	
용적률	800%	기준 800%
층수	20층	5층 이상
높이	건물사선제한 반영	
공해공지	6.57%	5%
조경면적	18.37%	15%
주차대수	488대	
승강기	9(16인승 이상은 2대)	1대에 3,000㎡를 초과 2,000㎡ 이내마다 1대 계산 = 1+ A-3000 / 2000
배상승강기	2대	1대+1,500㎡를 초과 3,000㎡ 이내마다 1대 계산 = 1+ A-1500 / 3000
피난계단	2개소	※참고

설계수업에서 진행 중인 오피스 빌딩 설계에 앞서 사전 조사한 관련 법규(개략)를 기반으로 수업을 통하여 기본적인 면적 규제와 높이 규제 등에 대한 분석을 실시

하였다. 또한 빌딩 내 설비와 조경면적, 승강기 대수, 피난계단 수를 고찰하였다. 현재 진행 중인 설계와 법규를 연계하여 수업함으로써 설계 이전 사전 검토해야 하는 관련 법규를 인지하였고 다른 조의 법규검토와 비교해봄으로서 빠른 이해를 도모하였다.

또한 턴키(Turn-key) 방식에 발주되어 완공된 공동주택사업의 실제 제출된 설계도서를 살펴봄으로서 향후 실무에서 직접 수행할 업무를 이해하였다.



설계실무(사무소) 적용사례

건축실무

21세기를 맞이하여 건축은 매우 중대한 시점에 와 있다고 해도 과언이 아니다. 외적으로는 WTO 협정체제에 따른 건축설계전문업 시장의 개방과 내적으로는 소득 상승에 의한 사회적 기대치의 상승으로 좋은 건축설계 서비스를 원하고 있다. 또한 국제 사회의 무한 경쟁의 시대로 변모하고 있으며, 건축 패러다임의 변화로 IT, 친환경, 지속가능성 등의 세계화 흐름은 더욱 빨라지고 있다.

이에 본 과목인 건축실무는 변혁의 시대에 걸맞게 우리나라의 건축교육에 있어 국제 인증 기준에 건축설계실무의 교육이 명시되어 있으며 건축설계 업무를 수행함에 있어 필요한 관리 및 행정적 지식과 더불어 전문가적 소양을 강조하고 있다. 건축실무 과목은 이러한 Needs에 대한 해답이 될 수 있을 것이다.

담당교수 : 성 이 용



클라이언트와 고객 비교

건축사업의 기본 구성요소 /

The Basic composition Element of Architecture Business.

건축사업에 있어 가장 기본적인 구성요소는 건축사(Architect)와 클라이언트(Client)다. 이 중 클라이언트의 개념은 고객과 다른 개념으로 전문적인 도움을 필요로 하고 구축환경 변화에 효과적으로 대처하는 사람이나 집단이다. 클라이언트 건

축사업에 주문생산자로서 처음부터 끝까지 함께 참여한다. 그러나 고객은 비주문생산으로 결과만 선택하며 제조과정에 참여하지 않는다. 이러한 차이점이 건축사의 자질과 관련하여 클라이언트 요구의 변화에 적응 해야한다. 요구는 세계적인 수준에서의 변화, 사회적 레벨에서의 변화, 지역, 도시 그리고 커뮤니티 레벨에서의 변화, 그리고 마지막으로 가족 레벨에서의 변화로 볼 수 있다. 건축사는 다양한 클라이언트의 요구를 반영한 디자인을 반영해야한다.

건축사는 다양한 정의가 있으나 우리나라에서는 국토해양부장관이 시행하는 자격시험에 합격한 자로서 건축물의 설계 또는 공사감리의 업무를 행하는 자를 말한다. 건축설계업무, 인·허가 및 검사의 대행업무, 공사감리업무, 공사의 계약 및 지도감독 등의 업무를 수행한다.

여기서 중요한 부분은 건축사는 디자이너가 아니라는 점이다. Profession으로 고등 교육을 받은 자이며 Amateur인 취미나 전문성이 없는 사람이 아닌 전문직으로 상품을 판매하는 것이 아닌 아이디어와 서비스를 제공하는 것이다.

건축 설계의 프로세스 / The Process of Architecture design

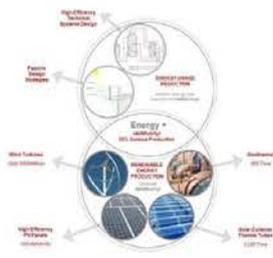
건축설계는 단계별 기획설계(Pre-Design), 계획설계(Schematic Design), 기본설계(Design Development), 실시설계(Construction Documentation)로 나누어진다.

각 단계별 설계의 프로세스는 달라지며 이 설계 프로세스를 통해 건축설계에 있어 업무가 달라진다. 이 모든 단계는 건축설계에 있어 유기적으로 이루어지며 건축사업 개발에서부터 사업기획 및 타당성 분석, 사업화 계획으로 이루어져 최종의 건축물의 유지관리까지 과정을 학습한다.

또한 설계뿐만이 아닌 다양한 건축관련 분야에 대한 소개를 통해 인접 직업에 대한 이해도를 높이는 것을 목적으로 시행, 감리, CM, 시공 등 여러 분야의 회사를 소개하고 이 직종의 하는 역할과 업무에 대한 범위를 소개한다.



기획설계 프로세스 예시



지속가능성을 적용한 친환경 설계

건축의 패러다임 / The Paradigm of the Architecture

21세기를 도래하면서 건축의 패러다임은 이전의 건축의 패러다임과 달리 다양화되었다. 20세기 모더니즘의 영향으로 건축의 확일화와 소비 위주의 건축에 대한 반동으로 친환경, 지속가능성의 개념이 주된 건축의 테마가 되었으며 IT를 중심으로 한 디지털건축, BIM 등의 개념도 기술의 발전으로 인해 확산되고 있다. 이에 본 과목에서도 이와 같은 맥락에서 현재 건축의 다양한 패러다임인 친환경, 지속가능성, IT를 중심으로 새로운 요소를 가지고 있는 건축의 패러다임을 논의할 수 있다. 이를 통한 다양한 사고를 반영하여 건축실무에 적용 가능한 부분을 습득하는 것을 목적으로 한다.

당해 학기 학생들의 수업 결과 / Performance

본 수업에서는 학생들이 관심을 가지는 설계사무소에 대한 전반적으로 조사를 하여 발표하는 것으로 평가한다.

설계사무소 조직도

회사 소개

신입사원 모집 정보

설계사무소 연역

설계작품소개

설계작품소개

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

건축실무 수업에 있어 향후 개선 및 발전 방향은 수업 중 설계사무소와 연계하여 직접 설계사무소를 방문하여 회사에 대한 정보를 들을 수 있게 현장 수업을 도입한다. 이를 위한 학기 중 서울에 있는 대형 설계사무소와 연계하여 그곳에서 회사에 대한 다양한 정보를 습득한다.

또한 학생의 발표 역시 인터넷에서의 정보를 기준으로 발표하는 것이 아닌 직접 설계사무소를 방문하는 것으로 평가한다. 해외의 설계사무소보다는 우리나라의 설계사무소를 기준으로 한다. 다양한 회사 정보를 공유하기 위해 설계사무소 뿐만이 아니라 감리 회사, CM회사, 시행사, 건설사 등 인접 분야의 회사도 관심에 따라 조사한다.

건축의 이해

1학년 1학기에 개설된 '건축의 이해'는 건축이라는 분야에 처음으로 입문하는 학생들에게 건축이 가지고 있는 다양한 특질과 건축에서 고려되어야 할 요소들에 대해 소개함으로써 이후에 학생들이 보다 전문적인 분야(설계, 시공, 구조 등)를 학습하는데 있어서 접근을 보다 체계적으로 할 수 있도록 이해의 폭을 넓히고자 하는데 있다. 건축의 특질을 이해하기 위하여 통시적으로 건축에서의 "미(美)"가 어떻게 이해되어 왔는지 그것이 동시대의 예술에 대한 이해와 어떠한 관련을 가지고 있는지에 대하여 살펴보는 한편, 이러한 기존의 이해가 서양 또는 유럽으로 대변되는 현상황을 고려하여 현존하고 있는 전통건축에 대한 이해를 가져보는 시도를 하고자 한다. 학생들의 건축의 발전에 대한 구조적, 미적 변화를 이해하고 건축 디자인에 있어서 숙지할 요소들에 대한 이해를 요구한다.

담당교수 : 조 은 경

배경 및 목적 / Background & Goal

1학년, 건축에 처음 입문하는 학생들에게는 건축을 시작하게 된 나름의 동기에 대한 자문(自問)이 필요하다. "건축은 무엇인가? 나는 왜 건축을 시작하게 되었는가? 나는 어떠한 건축을 좋아하는가?" 이러한 질문은 자아가 건축인으로서 형성되기 위한 근본적인 방향성과 관련된 것이지만 건축의 전문지식을 본격적으로 습득하는 과정에서는 오히려 간과하게 될 수 있기 때문이다.

소위 건축관(建築觀)을 정립하기 위한 근본적이고 기초적인 것들이 어떠한 것인지를 살펴보기 위한 첫 단계로서

원시시대부터 건축이 어떠한 방식으로 인류에게 존재하여 왔으며 어떠한 건축이 아름다운 것으로 간주되었는지를 살펴보는 것이 필요하며 건축이 다른 예술분야, 즉 회화, 조각 등과 어떠한 관련성을 가지면서 발전해 왔는지를 살펴보는 것은 건축이 확장할 수 있는 무한한 가능성을 감지할 수 있다는 점에서 유리하다.

또한 건축이 구조적인 안정성을 확보해야 하며 거주생활의 편의성과 쾌적성을 추구해야 한다는 점에서 건축의 구조와 기술적 측면의 중요성 역시 인식되어야 할 필요성이 있다.

이러한 점에서 본 과목에서 중점을 둔 사항은 건축이 발전하면서 미적인 관점과 구조 기술적 발전에서 어떻게 해석되어 왔는지를 인식시키고자 하였다. 또한 현대건축에서 건축 디자인의 요소가 무엇이며 이것이 구체적으로 어떠한 의도로 이루어지고 어떻게 구현되었는지를 건축가와 건축작품을 통하여 인식함으로써 건축의 프로세스에 대한 이해 능력을 길러내는 데 있다.

강의의 구성 / Lecture Design

강의는 크게 세 단계로 구분할 수 있다. 우선 건축을 시작하게 된 것에 대한 동기부여의 필요성을 제시하면서 원시시대부터 고전, 중세, 근현대를 거쳐 건축이 인류의 예술과 더불어 어떻게 발전하였는지를 살펴보았다. 이를 이해하는 관점은 이론적인 건축사라기 보다는 당시의 시대 변화와 이에 따른 미의식이 어떻게 건축으로 표현되었는지에 대한 이해를 통하여 건축이 동시대의 사회와 예술과 불가분의 관계임을 인지할 수 있도록 하는 것이다. 따라서 건축분야에서 건축만을 다루는 것이 아닌 다른 장르의 예술에서 건축을 찾아볼 수 있도록 하는 시도하였다. 또한 건축가의 기록영상을 통해 동시대 건축가가 느끼는 건축관에 대하여 살펴볼 수 있는 기회를 제공하고 있다.

두 번째 단계는 건축이 갖추고 있는 요소와 건축이 갖추어야 할 덕목을 살펴보면서 건축가가 건축주의 요구, 그리고 사회적 요구를 수행하면서 주생활의 이상을 제시하여야 함을 인지하게 하고자 하였다. 이러한 이상이 건축적으로 어떻게 표현되고 있는지에 대한 실례로서 현대건축가들의 다양한 주거건축에 대한 실례를 제시하여 설명하고 각각의 건축가와 이 작품에 대한 특성을 해석하는 과제를 실시하였다.

한편 기본적으로 건축설계를 함에 있어서 평면의 형태와 구성, 건축 구조의 표현 등에 대한 기본적인 유형에 대해 설명하고 적용된 건축작품의 실례를 들어 설명함으로써 설계 표현에 대한 다양성을 인지할 수 있도록 하였다.

세 번째 단계는 우리나라 전통건축에 대한 소개이다. 기존의 건축사와 현대건축의 경향 등이 서양건축 위주로 설명되고 있는 것이 현실이다. 유럽의 건축가들은 그들의 전통과 건축사적 이론에 바탕을 두고 자신들의 건축관을 정립하는 반면 우리나라 건축의 경우

이러한 철학적 배경이 매우 약한 것이 현실이며, 학생들은 전통에 대한 피상적인 이미지와 이미 현대건축가들에 의해 해석되어진 전통에 대해 접하는 정도이다. 전통건축에 대한 경험적, 학습적 체득이 빠르고 다양할수록 그들의 향후 건축관과 건축활동에 대한 범위와 깊이는 매우 다양해질 수 있기 때문에 전통건축을 접하는 것은 필수적이라 할 수 있다. 다만 시간적 제한으로 인하여 전통건축의 소개는 현존하는 조선시대 건축을 대상으로 시기에 따른 사회적 변화와 이에 따른 건축적 특징 및 사례들을 소개하는 정도로 구성되었다.

학습과정 및 성과 / Process & Performance

건축에 대해 처음 접하는 1학년 학생들에게 건축이론 수업은 실제로 와닿기 어려운 부분이라 할 수 있다. 건축과 건축미에 대한 사회적 인식의 변화를 슬라이드와 설명만으로 학생들이 100% 흡수하기는 부담스러운 부분이라 할 수 있다. 건축가와 건축적인 용어에 대해서는 학생들이 쉽게 기억하지 못하는 경우가 많았다. 따라서 매번의 수업은 이전 수업에서 무엇이 가장 중요했는지에 대한 복습적 설명이 수반되었다. 학생들은 이러한 반복학습 경험을 통하여 수업이 진행될수록 이해의 정도와 흥미를 더해갔다. 이 수업에서 가장 역점을 둔 것은 건축의 다양성과 다른 예술과의 관련성, 그리고 건축가와 작품을 통해 건축가의 건축관이 어떻게 실현되었는가를 이해하는 것에 있다고 할 수 있다. 학생들은 수업 전반기 설명과 슬라이드에 대해 단순히 보고 듣는 자세에서 질문을 하거나 기억하기 위해 사진을 찍거나 관련된 참고자료에 대해 문의하는 등 보다 적극적인 수업태도를 보이기도 하였다. 또한 설명을 위해 제시된 건축가와 건축작품에 대한 본인들의 인상을 표현하기도 하여 일종의 자극에 반응하는 긍정적인 변화라고 할 수 있다. 중간고사는 이러한 과정의 피드백으로서 실시되었는데 수업의 집중도에 따라 학생들간의 편차가 매우 심하게 나타났다.

그러나 기말고사의 일환으로 실시된 건축가와 건축작품에 대한 발표는 학생들이 기본적으로 건축작품을 이해하기 위해 거쳐야 하는 기본적인 과정들이 보다 습득되었음을 확인하는 과정이라고 볼 수 있다. 학생들은 약 20개 정도의 건축가와 건축작품 중에서 본인이 선호하는 작품을 과제 대상으로 삼았으며 이에 대한 다양한 자료를 조사하고 정리하여 건축가와 건축작품에 대한 이해를 발표하였다. 대부분의 자료를 인터넷에 의존하는 점은 아직 많은 자료를 접하지 못한 1학년 단계의 한계로 인정한다면 이들이 발표하는 과정에서 겪은 여러 가지 프로세스들은 향후 학생들이 건축설계를 하면서 도움이 될 수 있을 것으로 판단된다. 특히 발표 이후 학생들의 질문, 감사의 코멘트를 통하여 과제를 수행한 이후 수정 또는 보완되어야 할 점들에 대하여 학생들이 다시 과제를 제출하게 함으로써 피드백과정까지 온전한 프로세스를 수행할 수 있었다.

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

건축의 이해라는 포괄적인 범위의 교육과정은 강사가 어떠한 방향으로 수업을 진행하느냐에 따라 내용이 매우 달라질 수 있다는 점에서 학생들에게 부담이 될 수 있으며 또한 교재를 선정하거나 이를 활용할 적절한 문제를 선택하는데 어려움이 있었다. 따라서 학생들의 수준 및 교육 목표에 적합한 기본적인 강의 교재에 대한 제시는 매우 중요하다고 판단된다.

본 강의는 처음 건축을 접하는 1학년 1학기에 개설된 것으로 건축에 대한 기본적인 지식과 건축관을 쌓아가는 첫 단계로서 그 중요성을 가지며 지속적으로 연구, 보완되어야 할 것이다. 특히 이번 학기에 시도했던 전통건축에 대한 이해는 '과거의 건축'으로 인식되는 것의 한계를 극복하지 못하였다. 향후 한국의 현대건축에서 전통에 대한 인식이 왜 중요하며, 어떻게 이루어지는 것인가 하는 점에 대해 서양의 현대건축과 비교하는 방식으로 진행된다면 학생들이 근본적으로 지지하고 서 있어야 하는 한국건축에 대한 이해가 보다 접근이 쉬울 것으로 판단된다.

본 강의는 학생들이 고학년으로 올라가면서 설계와 기타 다른 전문분야에 대한 학습이 이루어질 때 고민되어야 할 부분에 대한 인지와 그 필요성에 대하여 설명하였으며 건축이 자신에게 무엇으로 인식될 것인가에 대한 의문을 제시하였다는 점에서 의의가 있다.

건축 재료

본 강의는 건축물을 이루고 있는 각 건축 재료의 성질과 특성을 파악하고, 새로운 건설재료에 대한 지식을 습득함으로써, 학생들로 하여금 졸업 후 건설생산현장에서 적재·적소에 건축 재료를 사용할 수 있는 능력을 기르는데 있다. 또한 본 강의에서는 건축 재료에 대한 기본적인 이론을 학습하고 건축 재료설계에 대한 사고능력 및 연구능력을 배양함으로써 건축기술자로서의 기본 소양을 배양하는데 그 강의목표가 있다.

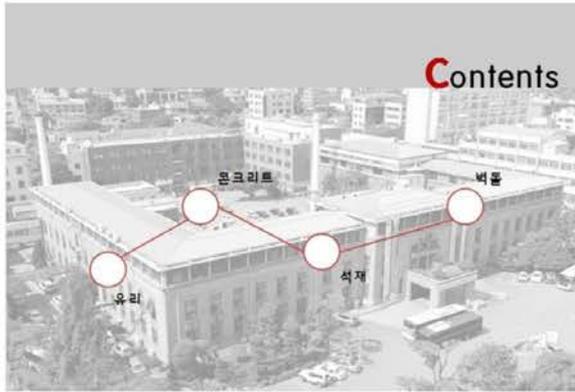
이를 위하여 본 강의에서는 건축 재료를 왜 배워야 하는지에 대하여, 그리고 건축물을 구성하는 각 건축 재료가 가져야 할 성질 및 특성에 대한 이론적인 강의로 실시하였다. 또한 학생들로 하여금 자신의 설계프로젝트에 어떠한 건축 재료를 적용할 것인가에 대하여 발표수업을 실시하여 건축설계에 있어서 건축 재료의 중요성을 인식하도록 하였다.

담당교수 : 박 선 규

배경 및 목적 / Background & Goal

Material Plan

Site Analysis & Program



본 강의는 건축학과 4학년 1학기에 설강된 과목이다. 일반적으로 건축학과 학생들은 3학년 과정을 마치는 동안 설계 스튜디오에서 한 학기에 하나 이상의 설계 프로젝트를 진행하는 것으로 알고 있다. 학년에 따라 차이가 있지만, 주택, 종교건축물, 사무소 건축물 등을 설계하는 프로젝트가 주된 것으로 알고 있다. 그러나 지금까지의 설계 프로젝트에서는 건축 재료에 대한 인식을 하지 않고 프로젝트를 진행하였다.

건축의 학문분야를 나눈다면 설계, 구조, 환경·설비 및 재료·시공의 4가지 분야로 나눌 수 있다. 즉, 건축물을 짓기 위해서는 이러한 4가지의 분야가 조화롭게 잘 구성되어야 한다. 특히 건축설계란 건축물을 짓기 위하여 실시하는 행위이며, 건축물을 실제로 구성하는 것은 건축 재료이기 때문에, 본 강의에서는 학생들로 하여금 건축 재료의 중요성에 대하여 인식시키는 것을 목적으로 하였다.

이러한 점에서 본 과목에서는 학생들로 하여금 건축 설계와 연계하여 자신이 실시하고

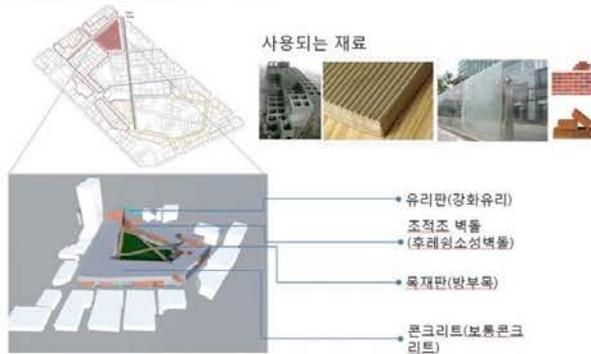
있는 건축 설계프로젝트에 있어서, 자신이 설계하고자 하는 건축물에 가장 적합한 건축 재료를 적용할 수 있는 건축 재료 지식을 습득하는데 중점을 두었다. 즉 자신이 의도하고 있는 설계 프로젝트에 적용할 수 있는 여러 가지 재료들에 대한 장·단점 등을 숙지시키고, 짧은 시간 내에 문제(단위 프로젝트)에 대한 재료 설계(안)를 작성할 수 있는 능력을 길러내는 데 있다.

강의의 구성 / Lecture Design

본 강의는 크게 두 단계로 구분할 수 있는데 초반에는 건축 재료란 무엇이며, 왜 건축 재료를 배워야 하는가에 대한 강의 목표를 전달하고 건축물을 이루고 있는 다양한 건축 재료가 가지는 각종 특성에 대한 이론적인 강의를 실시함으로써 건축 재료에 대한 전반적인 내용을 이해시켰다. 중반 이후부터는 자신이 현재 실시하고 있는 설계 프로젝트에 있어서, 가장 적합한 재료를 선택하여 적용할 수 있는 능력을 요구하였다. 즉, 자신의 설계 프로젝트에 있어서 “가장 적합한 재료는 무엇인가?” 그리고 “왜 그러한 재료를 선택하였는가?”에 대하여 발표수업을 실시함으로써 건축 설계에 있어서 재료 선택의 중요성을 인식할 수 있도록 하였다.

본 강의는 이론적인 강의가 주를 이루었으며, 이 경우 주별 3시간의 강의시간 중 2시간은 각 재료의 특성 및 장·단점 등을 설명하였고, 1시간은 각 건축 재료의 적용 사례를 설명하였다. 특히, 강의 중반 이후부터는 1시간은 학생들로 하여금 자신의 설계 프로젝트에 적용하는 재료 계획의 발표와 토론하는 과정으로 진행하였다.

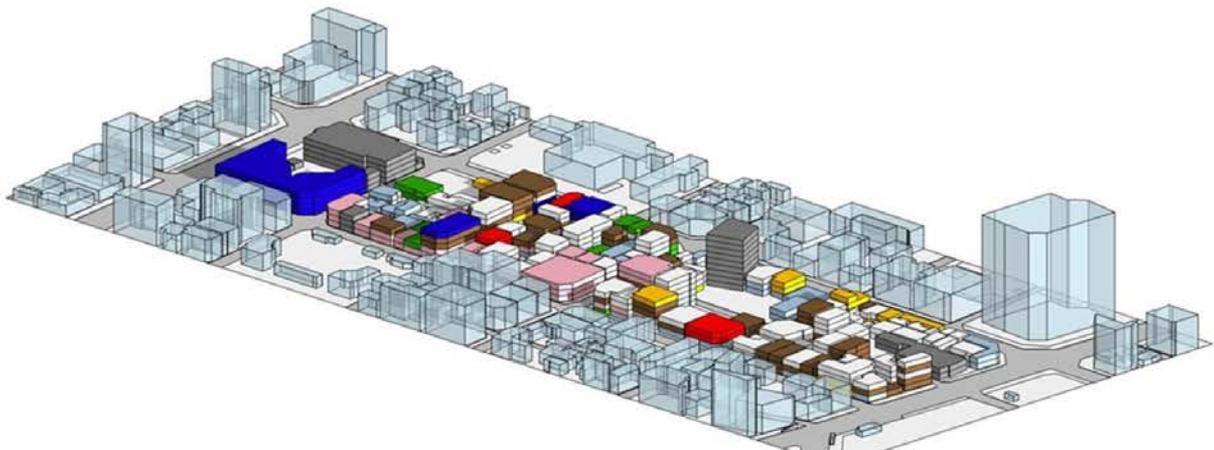
학습과정 및 성과 / Process & Performance



학기 전반부에는 건축 재료를 왜 배워야 하는지에 대한 사항과 주로 이론적인 부분에 대하여 이론식 강의를 실시하였다. 즉, 건축 재료 과학개론, 목재, 석재, 콘크리트용 골재 및 용수, 시멘트 및 혼화재료, 콘크리트의 공학적 특성 및 내구성, 금속재료, 방수재료 등 건축물에 사용되는 건축 재료에 대하여 이론적 강의를 실시하였으며, 주로 공학적인 면에 대하여 강의를 실시하였다.

학기 중반이후부터는 학생들로 하여금 현재 건축설계 시간에 실시하는 프로젝트에 있어서, 자신들의 설계(안)에 사용될 건축 재료에 대하여 발표하도록 유도하였다. 즉, 현재 진행하는 팀별 프로젝트(안)에 어떠한 건축 재료를 사용할 것이며, 그 건축 재료를 왜 사용해야 하는가에 대하여 발표하도록 하였으며, 다른 학생들과 함께 토론하는 시간을 가지도록 유도하였다.

처음에는 설계하기도 어려운데 자신들의 설계(안)에 건축 재료까지 계획하여야 한다는 것에 대하여 매우 힘들어 하였지만, 제출된 결과물들은 건축 재료를 정확하게 이해하고 있었으며, 매우 유익한 수준의 것들이었다. 학기 후반부에는 건축 재료에 대한 이해가 보다 명확해 지고, 건축물에 있어서 건축 재료가 차지하는 정도, 좀 더 구체적으로 자신들의 건축 설계(안)에 있어서 건축 재료가 차지하는 중요성에 대하여 인식하게 된 것을 볼 수 있다.



대흥동 소극장 거리 리노베이션 재료 계획

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

건축 재료라는 학문 분야가 공학적인 요소가 강한 과목이고, 건축물에 사용되는 다양한 재료를 다루는 학문이다 보니 건축학과 학생들에게는 다소 생소한 과목이었던 것으로 판단된다. 학생들은 건축 재료에 대한 과학적인 의미와 건축물에 있어서 건축 재료가 차지하는 의미에 대하여 다소 어려워하는 모습이 역력하였다. 그러나 건축물은 기본적으로 건축 재료에 의하여 구성되어지므로 건축물을 설계하는데 있어서 최적의 건축 재료를 선택하는 것은 매우 중요하다는 인식을 받아들이면서부터 수업이 원활하게 진행되었던 것으로 생각된다. 건축 재료를 강의하면서 아쉬웠던 점은 한 학기 동안 모든 건축 재료에 대하여 다루기에는 시간적, 공간적으로 다소 부족한 면이 있으며, 건축사 기출 또는 건축기사 문제 등을 응용하여 시험문제를 출제하였으나 건축 재료에 대한 학생들의 이해도를 정확하게 탐색하고 평가하기에는 한계가 있었던 것으로 판단된다. 따라서 건축 재료의 효율적인 강의를 위해서는 학생들의 공학적 문제에 대한 이해수준 및 교육 목표에 적합한 강의 교재를 지속적으로 개발할 필요가 있다고 판단되었다.

도시계획

근대 이후의 급격한 도시의 발달과 확장으로 인하여 현대에 이르러 도시는 인류의 대표적인 삶의 공간이 되었다. 이에 따라 도시를 구성하는 요소들은 더욱 다양하고 복잡하게 변화하고 있으며, 상호 관계 또한 서로 복잡하게 얽혀있어, 그것을 이해하는 또한 매우 난해하다. 하지만 도시와 건축은 상호 밀접한 관련을 맺고 있다는 점에서 이에 관한 이해는 필수적이며, 특히 그러한 도시를 다루는 도시계획에 관한 전반적인 이해와 학습은 건축 및 관련 분야의 학습 시, 선행되어야 할 중요한 과정이라 할 수 있다. 따라서 본 강의는 이러한 맥락에서 건축을 공부하는 학부생들을 대상으로 도시의 특성과 도시문제 및 관련 이슈들에 대하여 살펴보고, 전반적인 도시계획 이론과 사례에 대하여 체계적으로 학습하고자 한다.

담당교수 : 이 건 원

배경 및 목적 / Background & Goal

이 과목은 건축을 공부하는 학부생들을 대상으로 도시의 특성과 도시문제 및 관련 이슈들에 대하여 고찰하는 한편, 전반적인 도시계획 이론과 사례들에 대하여 체계적으로 학습하고자 한다. 본 강의의 세부목표는 다음과 같다.

첫 번째로, 도시의 개념과 발달, 도시화와 도시문제, 도시계획 관련 주요 이슈들을 고찰함으로써 도시에 대한 관심과 이해의 폭을 넓히고, 도시계획의 발생배경 및 발달과정에 대하여 학습하는 것을 목표로 한다.

두 번째로, 근대 이후의 도시계획에 관한 이론에서 최근 도시계획에 이르기까지 다양한 이론 및 특성을 이해하고, 주요 대도시 사례들을 통하여 도시계획의 적용사례와 도시계획사업과 도시이론들의 적용여부와 그 효과, 장단점 등을 스스로 살펴보고 할 수 있는 것을 목표로 한다.

세 번째로, 도시계획에 관련된 전반적인 체계 및 과정을 이해하고, 세부적으로는 토지이용계획, 교통계획, 경관계획 등의 주요 내용을 습득하고 관련 내용을 바탕으로 실제 도시 내 장소를 답사를 통해서 조사하고 이해하는 것을 목표로 한다.

강의의 구성 / Lecture Design

도시계획은 상대적으로 건축학과 학생들에게 생소하지만 관심이 많은 과목이다. 실제로 전체는 아니지만 대다수의 학생들에 대한 간략한 질의결과, 건축설계를 진행하며 도시맥락이라는 용어에 관심이 많이 갔으며, 도시에 대한 이해가 필요하다고 느껴서 수강하게 되었다는 의견을 들을 수 있었다.

이러한 학생들의 의견을 반영하여, 최대한 추후 건축실무나 건축설계를 진행하며 도움이 될 수 있는 범위에서 도시계획을 강의하고자 하였다. 강의는 강좌 목표에 맞춰서 크게 세 단계로 구성하였으며, 첫 번째 단계로 도시의 개념 및 역사, 도시계획의 탄생배경과 관련 이론에 대한 강의로 구성하였다.

두 번째 단계는 이론과 실제 도시계획에 대해서 이해를 도모하는 단계로, 도시계획 관련 법체계와 토지이용계획, 교통계획, 도시기반시설계획 등과 관련 이론은 물론, 개별 계획과 사업들에 대한 이론을 학습했다. 자칫 이론 중심으로 지루해지지 않도록 계획과 사업의 사례를 많이 보여주고자 하였다. 또한 최신의 도시계획 이론들인 지속가능한 도시와 관련된 컴팩트시티, 뉴어버니즘 등에 대한 강의와 CPTED, 친환경도시, 저탄소도시, 건강도시, 보행도시 등 다양한 최근 이슈들에 대한 소개를 하여 최근 도시계획의 동향을 파악할 수 있도록 하였다.

세 번째 단계로, 도시에 대한 이해와 관심을 유도하기 위해서 실제 도시계획 사례를 바탕으로 간략한 실습을 진행할 수 있도록 하였다. 물론 도시계획을 수립하는 것이 아니라 그 기본단계인 도시를 조사하고, 이해하며, 해당 장소를 성격짓는 작업을 수행하도록 하였다.

학습과정 및 성과 / Process & Performance



도시조사 수행 모습

초기에는 도시에 대한 이해가 거의 없는 학생들이기에 주로 쉽게 흥미를 끌 수 있도록 다큐와 동영상 자료를 간간히 보여주었다. 특히, 도시와 도시계획과 관련된 영화를 이야기하는 과정을 통해서 보다 친숙하게 도시의 역사를 이해할 수 있도록 하였다. 이러한 역사와 법제도, 주요 기법들은 기말고사로 평가를 수행하였으며, 몇몇 학생을 제외하고는 적절한 이해를 하고 있다는 점을 알 수 있었다.

또한 도시계획의 주요과정들과 그것들의 작동하는 매커니즘을 이해할 수 있도록 하기 위해서 도시계획 사례는 주로 강의로 설명해주고, 그 이론이나 기법 등이 적용된 우수사례 리스트를 주고 2-3인이 조를 짜서 조별로 담당 사례를 조사하여 발표하게끔 하였다. 그 발표를 듣고, 교수가 추가 질문 및 설명을 하기도 하고, 생각해볼만한 이슈를 제시하기도 하였다. 특히, 그 이슈 중의 하나는 기말고사에 제출하여 학생들의 평상시 고민의 깊이를 측정할 수 있도록 하였다. 다만, 너무 많은 이슈를 제시한 탓인지 학생들이 매우 깊이는 답을 하지는 못했다는 점이 아쉬웠다.

이러한 국외 사례조사, 국내 도시들의 도시계획과 도시계획사업들의 사례 외에 도시를 학습하면서 중요한 것은 장소를 이해하는 것이다. 이를 아무런 학습이 없이 수행하는 것은 큰 도움이 안되므로, 관련된 법제도를 찾고 해석하는 법과, 도시조사를 수행하는 다양한 방법들을 소개하고 학습하도록 하였다.

그리고 이러한 여러 가지 도시계획과 도시에 대한 학기 동안 학습한 지식들을 적용할 수 있도록 학생들이 직접 대전광역시 내 주요 장소를 정해주어서 조별로 이를 살펴보고 분석할 수 있게끔 하였다. 이를 위해서는 선행 단계에서 학습한 이론과 법규, 관련 사례와 조사방법들을 최대한 활용할 수 있도록 하였고, 그렇게 조사실습을 수행한 조에 대해서 높이 평가하였다. 학생들 대부분 해당 조사지역에 대한 법규검토, 통계조사, 관찰조사 및 사진촬영을 수행하였으며, 특히, 인터뷰조사나 추적조사 등을 추가로 수행한 학생들도 있었다는 점에서 대부분이 해당 과제를 잘 이해하고 수행했다고 사료된다.



도시조사 결과물 중 인터뷰 정리부분

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

도시계획은 자칫 건축학과 학생들에게 자신들의 향후 진행하게 될 실무작업들과 요원하게 보일지 모른다는 부담을 가지고 있다. 특히, 이러한 점을 이해시키면서 강의를 진행하는 것이 매우 중요하며, 건축과 도시를 하나로 생각하게끔하는 점이 매우 중요하다. 하지만 이를 위해서 도시계획 수업 하나로는 부족하다고 판단된다. 특히, 도시설계를 실습하고 도시설계에 대해서 추가적인 이해가 필요하지만 과목의 성격상 이것들을 모두 학습하기에는 턱없이 부족하다. 이를 위해서 추후 강좌명을 조정하거나 강좌의 목표를 아예 도시설계에 맞춰서 도시계획 이론은 최소화하고 학생들이 특히, 흥미로워하던 도시조사와 그에 이은 도시설계 실습을 진행하는 것도 적절한 학습법이라고 판단된다.

동양건축사

한국은 동북아시아에 속해 있으면서 끊임없이 주변 국가들과 교류를 해 왔다. 이러한 과정에서 건축은 주변 국가들과 영향을 주고받으며 시대상을 표현해 왔고, 누적되는 시간에 따라 양식과 구조를 발전시켜 왔다. 한국을 중심으로 주변국의 건축은 어떻게 변천되어 왔는지 시대를 비교하면서 건축을 이해하는 것은 우리 건축의 위상과 상황을 볼 수 있다는 측면에서 흥미를 끌게 만든다. 건축에 나타난 다양성과 복합성을 통하여 그 시대, 그 지역에 거주하고 있는 집단의 건축적 표현방법을 알게 된다. 또 나아가 그들의 문화와 문명을 이해하게 되는 것이다. 이러한 학습과정을 통하여 인류의 삶의 흔적을 읽고, 인류가 남겨놓은 위대한 문화유산을 이해하게 되는 것이다. 고대 한국건축은 동아시아 여러 나라들과 지속적인 교류 관계를 유지해 왔다. 중국, 일본뿐만 아니라 티벳, 동남아시아 등 아시아 지역 민족들이 그들의 사고와 재료를 어떻게 건축에 표현하고 구축해 왔는지를 이해하는데 강의 목표를 둔다.

담당교수 : 이 왕 기

주제, 문제 및 의미 / Theme, Problem & Meaning

1) 주제 : 아시아 지역의 건축문화

한국을 중심으로 주변국가의 건축문화를 이해하는 내용으로 강의가 진행되었다. 중국은 한국과 지리적으로 인접되어 있고, 역사적으로 오랫동안 문화교류를 유지해 왔다. 중국의 전통문화를 바탕으로 중국의 건축적 특징을 이해하였다. 일본은 바다를 사이에 두고 있는 인접국가이며, 역사적으로 오랫동안 문화교류를 유지해 왔다. 일본의 전통문화를 바탕으로 중국의 건축적 특징을 이해하였다. 티벳을 비롯한 베트남, 미얀마, 캄보디아, 라오스 등 동남아시아지역은 한국과 지리적으로 떨어져 있지만 그들의 자연환경과 인문환경이 어떤 건축문화를 형성해 왔는지, 그 특징은 무엇인지 이해하는 시간이었다. 특히 한국의 인접국가인 중국과 일본은 문화적으로 유교, 불교가 사회사상으로 깔려있고, 목조건축을 주로 만들었던 공통점이 있다. 상대적인 건축비교를 통하여 동아시아 3국의 건축적 특징을 심층적으로 이해하는 내용도 강의 내용 중 하나이다.

2) 문제 : 강의 시간의 부족

한 학기 단위로 구성되어 있는 과목이어서 한정된 강의 시간에 많은 지역의 건축문화를 이해하기에는 시간이 부족한 어려운 문제점이 있다. 한국과 역사적으로 이해관계가 큰 지역의 건축은 강의시간을 많이 할애하며, 지리적으로 한국과 멀리 떨어진 지역의 건축은 강의시간 할애가 적을 수밖에 없다. 따라서 지역과 강의 내용에 맞추어 합리적인 시간할애가 필요하다.

3) 의미 : 세계사적 측면에서 한국건축의 위상을 이해

그동안 건축역사 강의는 한국과 서양이라는 2분법으로 구분되어 진행해 왔다. 한국을 중심으로 주변 국가의 건축역사를 이해하는 것은 한국건축의 위상을 객관적으로 보게 된다는 점에서 중요한 의미가 있다. 특히 한국과 중국, 한국과 일본은 역사적으로 밀접한 교류를 해 왔기 때문에 주변국가 건축의 이해는 한국건축을 객관적으로 관조할 수 있다는 점에서 강좌의 의미가 더욱 중요하게 다가오게 된다. 동남아시아 지역을 비롯한 다른 아시아지역의 건축은 한국이 속해 있는 극동아시아 지역의 건축과 구별되는 문화적 요소가 있다. 이 지역의 환경적, 문화적 배경이 건축물을 만들어 내는데 어떠한 영향을 끼치고 있는지 이해함으로써 건축의 다양성과 복합성을 알게 된다는 측면에서 강좌의 의미는 크다고 할 수 있다.

수업결과 / Performance

강의는 각 지역의 다양한 시각자료를 활용하여 진행하였다. 각 지역의 역사이해를 바탕으로 건축문화와 건축양식에 대한 핵심적인 내용을 이해시키도록 하였다. 강의 내용을 바탕으로 학생 스스로 한국건축과 주변국의 건축을 비교할 수 있는 능력을 배양하였다. 학생들이 스스로 비교분석한 내용 사례는 다음과 같다. (과제물 4례)



지한솔



히정식



이태민



조성민

<동양건축사 강좌 중 「한국·중국·일본의 건축 구성요소의 비교」 과제물>

자체평가 / Self-evaluation

가까운 주변국가의 건축에 대한 호기심 차원을 넘어 그 지역 건축의 문화적 배경과 함께 건축조형을 탐구할 수 있는 의미 있는 강좌였다. 스스로 주변국과 한국의 건축과 비교분석해 봄으로써 한국건축의 특징을 명확하게 이해할 수 있게 되었다. 현지에서 촬영한 다양한 시각자료는 해당 지역 건축을 이해하는데 유용하게 직용을 하였다. 그러나 강의 시간이 제한되어 일부지역의 건축에 대해서는 깊이 있는 이해가 부족했다.

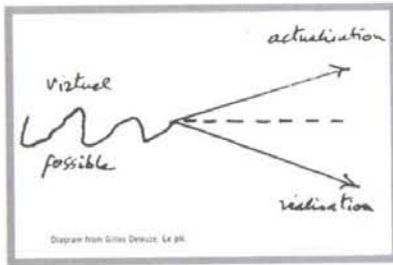
향후개선 및 발전방향 / Continuous Quality Improvement

동양건축의 공간적 범위가 넓어 한정된 시간에 이 모든 지역의 건축을 이해하기에는 부족하다. 개선 및 발전 방향으로는 첫째, 지역건축, 중요도에 따라 시간 분배를 조정하는 방안. 둘째, 세계의 다른 지역 건축사 강좌를 개설하여 세계 여러 나라의 건축을 깊이 이해할 수 있도록 하는 방안이 필요하다.

디지털건축

1990년대 이후 세계적으로 새로운 시대가 도래되었다. 컴퓨터 기술의 발전과 전 세계 네트워크로 이루어진 사이버 스페이스의 등장이다. 이를 기본으로 하여 현대의 혁신적인 뉴미디어 중 대표적인 컴퓨터 기술을 건축의 디자인 프로세스 생산에 능동적으로 활용하는 건축이 디지털 건축이다. 디지털 건축의 등장 배경은 이뿐만 아니라 소프트웨어와 애니메이션기술의 발전, 해체주의 이후에 나타난 새로운 건축에 대한 열망에서도 나타난다. 디지털 건축의 분류는 철학으로서의 디지털 건축, 도구로서의 디지털 건축, 현실공간에서 디지털 건축, 가상 공간에서의 디지털 건축으로 나눌 수 있으며, 본 과목은 이 모든 분류를 기초로 하여 디지털 건축에 있어 이론적 부분에서부터 표현기법, 실습을 통한 작품 구현으로 이해도를 높인다.

담당교수 : 성 이 용



디지털 건축의 이론적 배경/The theoretical background of Digital Architecture

근대 건축 이후의 '새로운 건축'에 대한 모색이 '포스트모더니즘'의 역사주의와 표피적 장식의 남용, '해체주의 건축'의 단편화된 형태들과 파괴적인 욕망에 대한 반작용으로서, '파괴적이지 않고 생산적이면서도 조화로운, 배제가 아닌 포괄을 향한 유연 하면서도 연속적인 새로운 구축'의 형식으로서의 'Folding' 건축의 등장하였다.

질 들뢰즈의 다이어그램 존재하지만 가시적으로 드러나지는 않는 힘으로서의 잠재성을 현실화(가시적으로 드러나고 효과를 발휘하게) 하는 것은 어느 하나의 절대적인 답이 있는 것이 아니라 다양체적인 성질을 가진다. 그것은 지속적인 시간과 그 변화를 내포 하고 있는 것이다. 따라서 이것은 어느 한점에 머무르게 되는 '흠 패인 공간' 이 아니라 가장 많은 수의 특이점들과 그 특이점들의 연결로 만들어져서 어떤 고정된 특성으로는 정의할 수 없는 '매끄러운 공간'이다. (들뢰즈의 흠 패인 공간과 매끄러운 공간).

즉 들뢰즈의 철학을 바탕으로 하는 건축 중 특별히 대지를 이루고 있는 다양한 요소들을 현실화 하는 중간과정(추상기계)이 Digital Tool인 것. 여기서 추상기계인 digital tool들은 건축가의 주관에 개입 되는 것이 아니라, 객관적인 것. 다양한 힘과 factor들은 시간에 따라 변하는 것이기에, 이 추상기계 역시 시간에 따른 변위의 차이를 담은 것이나, 사실상 건축이라는 것 자체의 성질이 정지 되어 있는 것이기 때문에 결국 어느 한 시점에서 '선택' 해야 한다는 아이러니가 생긴다

디지털 건축의 테크놀로지/Digital Architecture and Technology

디지털 건축에서의 가장 밀접한 분야는 과학이다. 과학은 다음과 같은 부분에 영향을 미쳤다. New and Improved Building Material, Structural Analysis and Design, Acoustics, Natural and Artificial Illumination, Energy Conservation, Fight against Corrosion, Fire, Smoke, Wind, Floods, Environmental Protection, Information and Telecommunication Technology, Mathematical Methods and Application of Computers 등이다

이러한 부분을 중심으로 디지털 건축과 기술을 발전 및 재료를 통한 건축의 변화를 살펴본다.

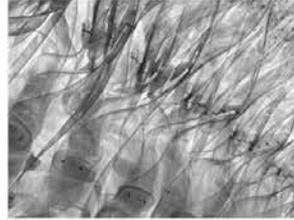
또한 건축에 적용되는 신기술 및 신재료를 분석함으로써 새로운 건축 형태에 대한 사례를 통한 디자인에 대한 감각을 높인다. 예로 나무, 금속, 유리, 돌, 벽돌, 플라스틱, 콘크리트 등의 재료와 다양한 건축구조가 그것이다.



베이징 오페라하우스

디지털 건축의 패브리케이션/Digital Fabrications

디지털 건축에 있어의 제작기법은 다양하게 나타나지만 건축가가 물리적 형태와 디지털 디자인 사이를 조율하기 위해 활용할 수 있는 기법들은 크게 5가지로 Sectioning, Tessellating, Folding, Contouring, Forming이다. 이를 기본으로 하여 디지털 디자인의 제작 도구인 Laser Cut /Water-Jet Cut, CNC Milling, 3D Printing을 설명하고 만들어진 사례들을 통해 디지털 디자인에 대한 이해도를 높인다.



Sectioning



Tessellating



Folding



Contouring



Forming



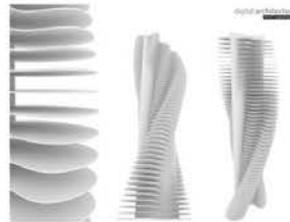
제작도구

당해 학기 학생들의 수업 결과

본 수업에서는 디지털 건축을 통해 배운 다양한 지식을 기반으로 디지털 디자인을 발표하고 제작하게 하였다.



디지털 건축 사례조사



컴퓨터 디자인툴을 이용한 작품



모형제작

향후 개선/발전 방향

본 과목에서 발표 및 실습 부분인 디지털 건축 표현한 작품소개에서 2주간의 짧은 일정과 모형 제작상의 보완을 위해 강의 초반에 컨셉을 잡은 후 지속적인 크리틱과 디자인 과정을 도입한다. 이를 위한 발표, 강의 중 토론 및 수업 내용과 연계한 디자인 표현기법 및 제작도구 사용을 통해 이후 건축전에서 작품을 전시 할 수 있도록 독려한다.

서양건축사

건축가의 기본적인 소양뿐만 아니라 현대건축을 이해하기 위해서는 건축의 역사를 이해하는 단계는 가장 기본적인 건축학의 수학 단계라고 할 수 있다. 서양건축사를 이해하는 것은 단순히 건축의 구조나 형태에 대한 과거의 흔적 되새김하는 것이 아니라, 서양 문화와 서양 역사의 이해가 선행되어야만 가능하다. 예를 들어 교회의 부흥으로 교회를 찾는 교인들을 수용하기 위해서는 보다 큰 예배공간이 필요했기 때문에 구조적인 안정과 넓은 바실리카식 평면의 계획과 교회가 건축되었던 것처럼 말이다. 시대의 배경과 종교 사회적인 특징에 따라 건물이 필요했고 당대의 건축물이 이렇게 세워졌다. 서양건축사는 건축은 물론 역사와 문화까지 다룬다. 예술적인 서양 건축과 연관된 건축가의 사상, 건축기법 그리고 표현기법은 현대 건축의 교과서라고 할 수 있으며, 한국 근대건축사 연구에 있어서도 의장적 특징으로 표현된 건축물의 상당부분 남아 근대문화유산으로 그 가치를 내재하고 있다. 건축을 종합적인 학문분야로 일컬어지는 이유도 이러한 이유에서이다. 종교와 수학, 철학, 미술 등 모든 학문을 다루는 역사와 연관되어 있으며, 한국의 전통건축사와 함께 건축가를 꿈꾸는 건축학도들에게 기초적이지만 꼭 필요한 건축역사를 다루는 과목이다.

담당교수 : 김 정 동

목표 / Goal

서양건축사를 통해 건축사의 일반적인 흐름과 각 시대의 건축개념을 살펴보도록 한다. 건축사는 건축의 역사에 그치는 것이 아니라 크게 보아 인간생활의 가시적인 역사로서 단순한 건물들의 역사는 아니다.

건축사를 배우는 이유는 건축물을 통해 인간을 삶과 문화를 이해할 수 있으며, 건축에서 필요한 판단력을 함양할 수 있고, 또한 건축방법들을 이해할 수 있기 때문이다. 건축사는 결국 시공되어진 건물들을 통해 그것들이 어떻게 계획되어졌는지의 과정을 살펴보는 과목이라고 할 수 있다.

학부과정에서는 건축사를 서양건축사, 근대건축론, 현대건축론, 한국건축사 등의 과목으로 다루게 되는 데, 2학년에서 우선 서양건축사를 다루는 것은 이를 통해 역사를 통한 보편성을 이해할 필요가 있기 때문이다.

서양건축사는 원시시대의 단순한 주거에서부터 시작하여, 고대, 중세, 르네상스를 거쳐 바로크시대에 이르기까지의 즉 근대건축에서 다루는 산업혁명이전까지의 각 시대를 대상으로 한다. 과거의 건축사를 통해 현재의 건축을 이해할 수 있도록 하며, 미래의 건축을 예측할 수 있도록 한다.

특히 2학년을 대상으로 하기 때문에 건축의 기본적인 개념과 방식을 이해할 수 있도록 한다. 서양건축사는 오늘날의 건축상황을 이루는 데 기초가 되었기 때문에 이를 정확히 이해하는 것은 매우 중요하다. 더구나 우리나라와 같이 근대화의 과정을 아직도 겪고 있는 경우에는 서양건축사의 기초가 필요하다. 서양건축사는 3, 4학년에서 배울 여러 전공과목들의 기초적 소양을 기르고, 나아가서 건축사의 올바르게 이해할 수 있는 기틀을 마련해 주도록 한다.

강의의 구성 / Lecture Design

건축과 관련된 역사, 문화사, 문명사, 예술사, 기술사 등을 함께 이해하여 서양건축사에 대한 이해의 폭을 확대한다. 서양 건축의 형성원리를 건축언어를 중심으로 파악하고, 주요 작품을 모형으로 제작하여 세부적인 구성 원리를 이해한다.

일반적인 서양건축의 시대구분에 따라 강의를 진행하며, 건축역사에 관한 서술을 따르지만, 비서구 건축과 비교 설명을 추가하여 균형잡힌 시각을 유지할 수 있도록 이론강의를 진행한다.

건축 양식사를 중심으로 진행하면서 건축사에 대한 전반적인 시각적 이해를 돕기 위해 과제를 통해 서양건축의 세부 수법을 이해할 수 있도록 한다.

강의 방법은 3시간 강의 중 1시간은 문화유산과 도시 또는 건축물에 대한 보존 방법과 필요성을 돕기 위한 시청각 자료를 활용하여 과목에 대한 이해를 도왔으며, 2시간은 이론 강의를 진행하였다.

학습과정 및 성과 / Process & Performance

학생들이 서양건축사라는 강의를 접하게 되면, 대부분 첫 시간부터 선사시대의 건축 혹은 메소포타미아 건축으로 수업이 진행 된다. 하지만 서양건축사라는 커다란 지식을 접하기에 앞서 무엇보다도 이 학문의 구체적인 대상과 이 학문을 접할 때에는 어떠한 시각으로 바라봐야 할 것인지? 그리고 서양건축사라는 학문을 통해 무엇을 얻을 수 있을 것인지에 대한 나름대로의 생각이 정리될 수 있어야 할 것이고, 이를 통해서 누구나 어렵게만 느껴지던 서양건축사라는 학문이 재미있고 유익한 것이라고 여겨질 수 있을 것이라 생각한다.

강의의 시작은 건축은 하나의 시대 혹은 하나의 문화가 만들어낸 총체적인 산물로서 '서양건축사'의 개념과 의미에 대해 알아보는 것으로 시작한다. 강좌의 중간부에서 선사시대로부터 시작된 건축역사에 대해 시대별로 갖는 형태적, 구조적 발전과 배경이 무엇인지 등, 메소포타미아에서 바로크까지의 서양건축의 역사와 그 건축의 기원을, 그리고 바로크 이후 산업혁명기를 거쳐 근대건축과 동시대 건축에 이르기까지의 건축 역사 및 이론을 수업하고, 어느 한 시대가 요구하는 정신과 디자인이 가진 영향력을 커다란 맥락 속에서 체험해 볼 수 있도록 시청각 자료를 통해 강좌를 진행하였다. 이를 통해 학생들로 하여금 단기적인 암기과목이 아닌, 학생 본인의 건축적 디자인을 발전시키고 응용시킬 수 있는 디자인 개념 습득의 기회를 제공하였다.

Rome

Colosseum : 1층 돔 - 2층 Doric - 3층 Ionic - 4층 Corinthian

건축사의 정육 - 정육사 - 성벽인 예멘을 사용. - 형태를 통해 로마제국을 형성시켰.

알리아, 사르진, 유대인 - 상용화 - 로마로만 풍부하게.

파테른 심전 : 동원현상. 태양을 띄우려는 보인. concrete VOID

공용번호 : 정자를 논하거나 토론하는 장소 이름. Thermae 역시 목욕장으로 쓰였는데 아닌. 시민의 사교장, 기병. 체육장으로도 쓰였음.

아우구스투스 - 제국을 호공하고 봉직. → 긍정적 (Positive) 흔적을 남겨줌.

Petra - 약국의 도시, 성지순례의 장소. 잃어버린 나바테아 왕국으로 들어가 '비취'라는 의미 비문공로. 인디어나존스의 배경의 원곡.

하드리아누스 성벽 : 로마의 흔적을 찾을 수 있음. 동쪽의 요새부터 성벽을 쌓게 지시. 과다하게 브라타이를 정렬한후 로마 제국이 전성기시원 확대. 북방에서 내려오는 풍족을 막기위해 북부동해안 - 서해안까지 5km의 방벽. 약 120km.



'충남도청사 그리고 대전' 전시회를 다녀와서

1202050 고은이
서양 건축사 2013. 05. 21

역 충남도청사 특별전
80년의 도청, 100년의 건축

Exhibition Contents

- 대전 이전 1세대 충남도청사
- 충남도청의 재건 과정과 그 맥락
- 관공림의 도시의 근대화
- 충남도청의 역사와 대전의 발전
- 대전시 100주년 기념 특별전

전시시간 2013.4.25 - 11.30
관람시간 am 9:00 - 17:00
장소 대전충남도청사 특별전시실 (대전광역시 유주동 100-101)
주최 문화재단 (대전광역시)
주관 (대전광역시)

보고서

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

이론 강좌 위주의 수업은 학생들로 하여금 과목에 대한 흥미 보다는 이론수업의 지루함을 갖게 될 수 있다. 서양건축사는 당대의 사회와 문화적 특징을 이해시킴과 동시에 폭넓은 시청각 자료를 활용하여 학생들로 하여금 공간구성의 의미와 형태구성을 위한 당대 건축가들의 종교적 철학적 배경까지도 설명되어야 한다. 또한 서양건축사를 통해 의장적 변천과정의 이해를 돕기 위해 시대적 양식별로 그 특징을 스케치하는 방법도 하나에 이해를 돕기 위한 방안이라 사료된다.

주택 및 단지계획

“단지계획(Site Planning)이란 건축과 기타 구조물이 서로 조화될 수 있게 토지를 기획하는 기술(Art)이다.”(Kevin Lynch, 1962) 본 강의는 단지계획 중 건축학 관련 분야인 주거단지계획을 중심으로, 도시/블럭구조와 건축물의 유기적 통합과 관련된 영향요인 해석, 계획 아이디어 도출 및 컨셉화, 건축물 배치 및 동선/옥외공간 계획 등의 일련의 계획기법을 해석하고 이해함을 주 내용으로 하며, 팀 프로젝트를 통해 특정 사례분석과 실제 대상지를 중심으로 한 관련 상위계획이나 법제도 해석은 물론, 수업을 통해 습득한 지식들을 바탕으로 가상의 단지계획을 실습까지를 수행한다. 본 과정을 통해서 수강생들이 단지계획에 대한 포괄적이고 심도있는 수준의 능력을 배양되도록 한다.

담당교수 : 이 건 원

배경 및 목적 / Background & Goal

단지계획의 계획목표와 평가기준은 위계적으로 구성되어야 하는데, 건강성 및 쾌적성, 기능의 충족성, 이웃과의 유대, 환경선택의 자유, 개발비용의 효율성, 변화에의 적응성 등의 공간적 요구를 만족시켜야 하며 또한 미적 요구를 만족시켜야 한다.

이러한 단지계획의 주요내용은 인구 및 주택, 생활권계획, 토지이용 및 주동배치계획, 가로망 및 부대시설계획, 획지 및 가구구성계획, 오픈 스페이스 및 공원·놀이터계획, 경관계획, 생활편익시설계획, 공급처리시설계획 등으로 세분화된다.

따라서 학생은 제한된 단지내에서 인간활동이 원활히 이루어질 수 있도록 공간구조, 인간의 요구조건, 인간의 지각작용에 조화를 이루는 인위적 지역환경을 조직, 구성하는 이론과 기술을 접목하고, 도시계획을 비롯하여 건축·토목·조경·교통 등 단지계획에 관련되는 전공 분야를 다루어 향후 실무에서 단지계획 수립과정에서 요구되는 기초이론의 이해와 실제적인 계획·설계작업의 전개과정을 익히는 것이 본 과목의 주요 목적이다. 더불어 도시라는 공간내에서 단지가 가지는 기능·역할·의미를 명확히 부여하고 환경, 교통, 경관적 조화를 추구한다.

강의의 구성 / Lecture Design

단지계획은 어느 과목과 마찬가지로 이론과 실습으로 크게 구성되며, 이론은 단지계획의 개념과 역사에서부터 관련 법제도, 실습 등에 이르기까지 포괄적인 영역을 다룬다. 다만 보통 이론과목에서 배우는 것처럼 단지계획을 수업했을 경우, 다양한 이론지식이 학생들에게 잘 전달되기 어렵다는 점을 고려하여, 수업의 1/3정도를 실습에 할애하였다.

먼저, 1단계인 이론부문에서는 단지계획의 개념과 역사, 주요단지계획 이론으로서 근린주구, 공동주택 유형 등에 대해서 학습할 수 있도록 하였다. 또한 국내 단지계획 수립에 있어서 고려해야할 관련 법제도에 대한 개략적인 사항과 지구단위계획에 대해서 충분히 이해할 수 있도록 하였다. 또한 물리적인 차원 외에 사회·문화적인 차원에서 한국의 공동주택의 현주소와 건축학도의 역할에 대한 레포트를 받기도 하였다.

추가적으로 학생들이 실제 단지계획 결과물들을 이해할 수 있도록 하기 위해서 조별로 70년대 완공된 공동주택단지부터 2000년대 중반까지 완공된 공동주택단지에 대한 사례조사를 실시하여, 잠실주공4단지, 목동아파트, 엑스포아파트, 반포자이, 은평뉴타운 등의 실례를 대상으로 수업에서 배운 단지계획이론을 적용하여 분석을 실시하였다. 마지막으로 최신의 이슈를 다루기 위해서 친환경인증제, 에너지 시뮬레이션과 단지설계, CPTED 등에 대해서 학습할 수 있도록 하였다.

두 번째 파트인 실습을 위해서는 관련 법제도 중 단지계획과 관련이 깊은 지구단위계획 지침이 수립된 지역 중 비교적 가깝고 주변이 아직 복잡하지 않아 학생들이 접근하기 쉬운 도안택지개발지구 내 주요 단지 4곳을 선정하여 대상지 분석 및 지구단위계획 지침 분석, SWOT분석, 컨셉수립, 간략한 단지계획 수립 등의 실습을 진행하였다.

학습과정 및 성과 / Process & Performance



단지계획 실습 1단계(대상지 및 지침해석) 발표



단지계획 실습 3단계(단지배치) 발표

수강대상 학생들이 주로 3학년인 관계로, 대부분 건축 설계 특히, 주택설계는 경험한 바가 있으나 공동주택과 단지계획에 대해 경험한 학생은 전무했다. 이러한 학생들의 특징을 고려하여 초반에는 공동주택의 건축적 특징과 관련이론을 강의했다. 특히, 개념과 역사, 법제도는 중요하지만 학생들이 상당히 지루해할 수 있다는 점에서 관련 다큐멘터리를 짧게 이론 강의 중간중간에 섞어서 지루함을 완화시킬 수 있도록 하였다. 이 부분에 대해서는 추후, 기말고사형태로 평가를 수행했으며 학생들의 이해도가 대체로 높았다고 사료된다. 또한 실제 공동주택 단지에 대한 이해를 높이기 위해서 국내에서 답사가 가능한 단지들에 대한 사례조사와 답사를 실시하였다. 이 부분에서는 자칫 기존 공동주택 단지에 대한 인습적인 부정적인 인식만을 갖지 않도록 최대한 계획이 잘되거나 이론적인 배경을 가지고 있는 단지들을 선정하였으며, 해당 이론 등이 사례분석 단지에 어떻게 녹아있는지를 분석하도록 유도하였다. 이 강의에서는 조별로 이해도가 달랐는데, 추후 이점을 보완할 수 있는 교수방법의 고안이 필요하다고 사료된다.

단지계획을 수행함에 있어서 도시적인 맥락과 도시에 대한 이해, 관련 법제도 및 이론에 대한 이해 역시 매우 중요하다. 하지만 4학년 수업의 도시계획과는 차별화되어야하므로 본 강의에서는 지구단위계획과 도시설계 측면을 개략적으로 이해할 수 있도록 수업을 진행하였다. 학생들은 이 부분에 대한 강의를 매우 흥미로워했으나 상당히 이해하는데 어려움을 겪었다. 하지만 이어지는 실습을 통해서 지구단위계획 지침에 나와있는 다양한 기호와 의미에 대해서 해석하고, 자신의 단지계획에 반영하는 과정을 통해서 보다 이해도가 높아졌다고 생각된다. 이러한 부분은 인동간격, 층고, 용적률 계산 등 다양한 법제도의 이해 및 해석 역시 실제 실습과정에서 그 이해도가 크게 증진되었다고 생각된다. 실제 실습은 3단계로 나뉘어서 발표가 이루어졌는데,

1단계에서는 대상지 및 지구단위계획지침 분석, 2단계에서는 컨셉설정 및 용적계산, 3단계는 단지배치 및 특화계획수립 등으로 이루어졌다.

향후개선방향 / Continuous Quality Improvement

단지계획은 전통적인 과목인 관계로, 타 학교들의 강의 방식과 큰 차이가 날 것이라 생각하지는 않으나 전체 학기의 1/3정도를 실습에 할애하는 방식은 좀 차이가 있을 것이라고 본다. 실습 기간을 짧게 준 것도 있었고, 기말 건축설계들과 마감이 맞물리며 학생들이 상당히 힘들어했다는 점을 고려하여 이 부분이 개선될 필요가 있다고 본다. 실습 기간을 좀 더 늘리고, 보다 꼼꼼히 이론단계에서 학습한 계획요소를 반영해보고 스스로 익혀보는 과정을 강화한다면 더 학습 효과를 제고할 수 있을 것으로 생각된다.

컴퓨터 응용설계

2학년 1학기에 진행되는 컴퓨터응용설계 과정에서는 건축을 전공하는 학생들의 건축계획 및 설계를 위한 필수프로그램인 캐드를 주로 다룬다. 단순히 캐드의 명령어를 잘 다루는 정도만으로는 건축 도면을 그리고 수정하는 데는 어려움이 따른다. 따라서 개별 프로젝트를 통해 공간의 구성과 기존 도면을 이해하고 파악하여 설계 도면을 완성하도록 하여 전산 활용 능력을 배양하는데 그 목표를 둔다.

담당교수 : 전 정 숙



강의 목표 및 내용 / Goal

1. 이 강좌는 건축을 전공하는 학생들이 건축계획 및 건축실무를 위한 전산(CAAD:Computer Aided Architectural Design) 활용 능력을 배양하는 데 그 목적이 있다.

2. 주별 과제를 통해 CAAD 관련 응용프로그램 전반에 관한 기초적인 지식과 방법을 습득하여, 학생 자신이 선정한 건축물의 도면화 작업 과정과 결과물에 대해 Power Point 및 기타 응용프로그램을 활용하여 정리, 표현, 발표할 수 있다.



<기말평가를 위한 발표 모습>

3. 프로젝트의 선정은 학생 자신의 선호도에 근거하여 건축가를 선정하여 진행할 수 있다. 이는 과제를 선정하는 과정을 통해 건축가의 작품의도를 이해하고 분석하는 작업 역사이며 과제의 목표 중 하나이기 때문이다.

4. 캐드 프로그램의 사용법 및 명령어를 익히는 것을 기본으로 하여 기존 도면을 보고 건물을 파악하여 발표, 분석하고 캐드 도면으로 적절하게 표현할 수 있다.

5. 강의는 실습위주로 진행되며 학생들은 개별 혹은 집단별 프리젠테이션을 하게 된다.

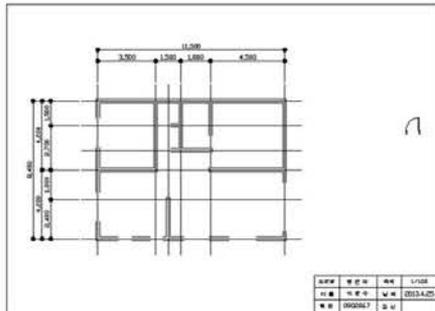
강의의 구성 / Lecture Design

- 학기 전반부에는 CAD의 기본 명령어 습득을 위한 실습과 과제로 진행하였다. 실습 위주의 강의로 주별 시간 중 1/3에 해당하는 시간에는 이론과 실습 과정을 따라하는 방식으로 진행하고, 2/3는 학생들이 직접 실습을 하며 질문을 할 수 있도록 하였다. 매주 수업 시간에 배우는 cad 명령어를 그리기와 수업시간에 미완성된 것들은 과제로 부여하고 완성하여 그 다음 주에 확인할 수 있도록 하였다.

- 학생들의 직접적인 설계도면 구성을 위한 실습의 방법으로 3명씩 한조를 구성하도록 하여 건축가를 선정하도록 하였다. 모두 10명의 각기 다른 건축가 중 1인 1작품을 위해 또다시 각 건축가의 주택 위주 작품을 선정하여 작품의 공간과 구성 등을 이해하는 시간을 갖도록 하였다. (조금 더 많은 건축가의 다양한 주택에 대한 공부와 학생들 간의 공유를 위해 1인 1작품으로 진행을 유도하였다)

- 마지막 기말평가는 시험이나 결과물에 대한 확인만을 하는 대신 학기 중에 진행 과정-건축가 선정 및 작품선정 이유, 치수가 없는 도면(평면, 입면)을 CAD로 옮기는 과정, 각 도면의 완성까지의 모든 과정-을 프리젠테이션하고 평가받는 방식으로 진행하였다.

과정 진행 중의 문제 발견 / Problems

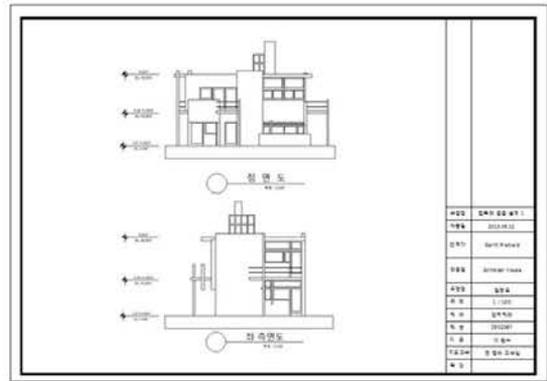
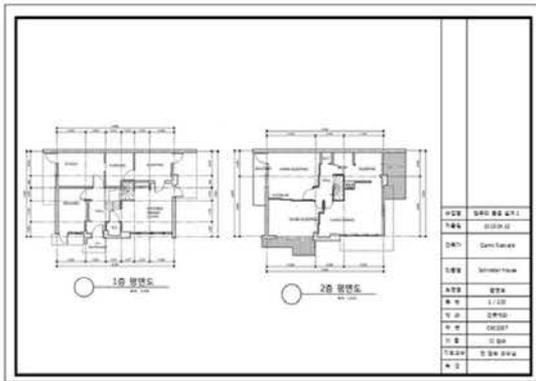


<아래 기말평가 결과물과 동일학생 중간평가 결과물>

- 건축가 및 작품 조사를 위해 인터넷 검색 등을 많이 이용하는데, 이를 통해서 제대로 된 자료들을 수집하기 어려워 도면의 cad화에 어려움을 겪었다. 책을 통해 건축가와 작품을 접하고 공간을 분석하며 스캔하여 이미지를 활용한다면 지금보다 더 빠르게 좋은 결과물을 낼 수 있을 것으로 보인다.

- 전반적으로 학생들에게 자신이 선정한 작품의 공간구성에 대한 질문을 했을 때, 공간이 어떻게 구성되는지, 어떻게 연결이 되는지 등에 관한 이해도가 떨어졌다. 계단의 up, down과 모든 층의 기본 구조가 함께 간다는 사실, 도면 표현 방식에 대한 이해가 부족하고 제대로 알지 못했다.

- 작성된 도면에 대해 plot하여 바로바로 확인하고 critic할 수 있는 시스템이 준비되어 있지 않아 (이전에는 CAD실습실에 printer가 있었다) 출력실로, 과사무실로 이동해야하는 번거로움이 있어 학생들의 수업 중 이동이 있었다.



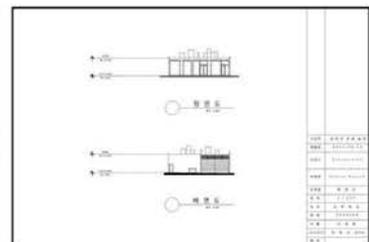
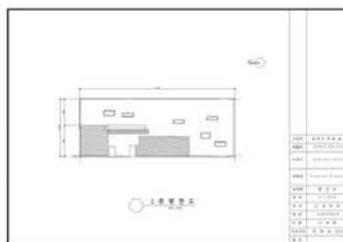
<위 중간평가 결과물과 동일학생의 기말평가 결과물>

향후 개선방향 및 제안 / Continuous Quality Improvement

1. 1학년 건축설계(제도 및 실습) 시간에 건축가와 작품을 선정하여 수직업으로 기본 평면을 그려 보도록 하고, 이와 연계하여 2학년 컴퓨터응용설계 시간에 캐드로 평면 및 입면을 완성하는 작업을 한다면 작품과 공간의 이해, 도면 표현 방법 등을 정확히 알고 표현해 낼 수 있을 것으로 보인다.

2. 컴퓨터로 작업하고 모니터로 살펴보는 것으로는 정확한 확인이 어렵고 학생들의 이해도가 떨어진다. 프린트하여 작업 진행 과정 및 수정사항들을 critic 받을 수 있도록 실습 공간 내에 프린터 설치가 되어야 할 것이다.

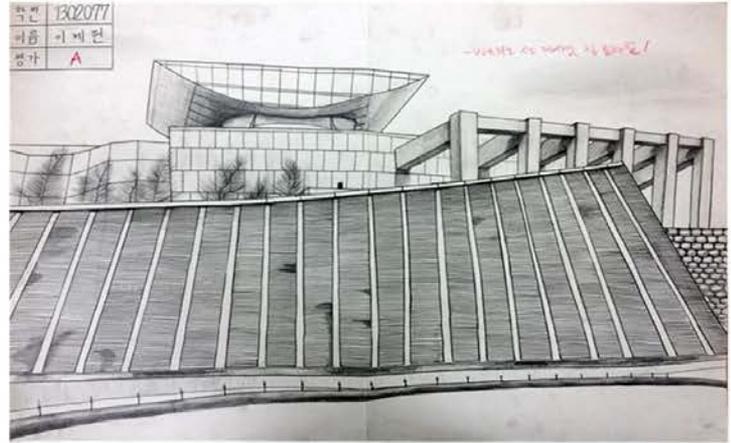
3. 건축과 학생들을 위한 전용 도서관이 구비되어 있어 학생들이 자유롭게 자료들을 살펴보고 많은 것들을 공유할 수 있어야 할 것이다.



<다른 학생의 기말평가 결과물>

Design

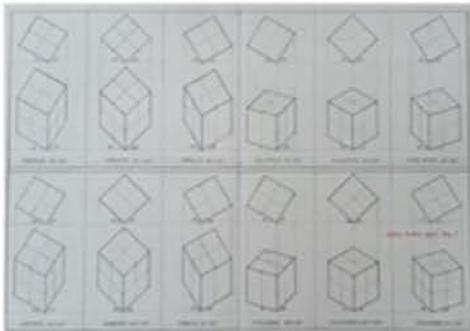
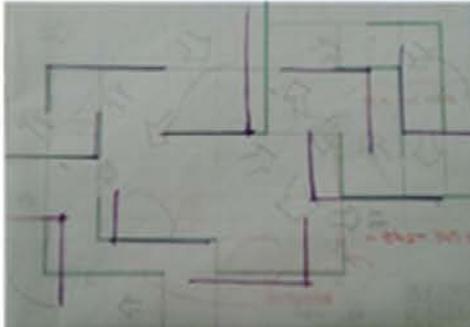
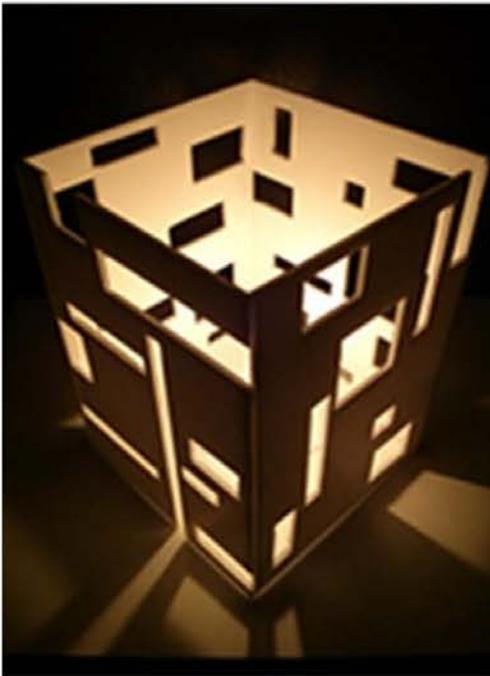
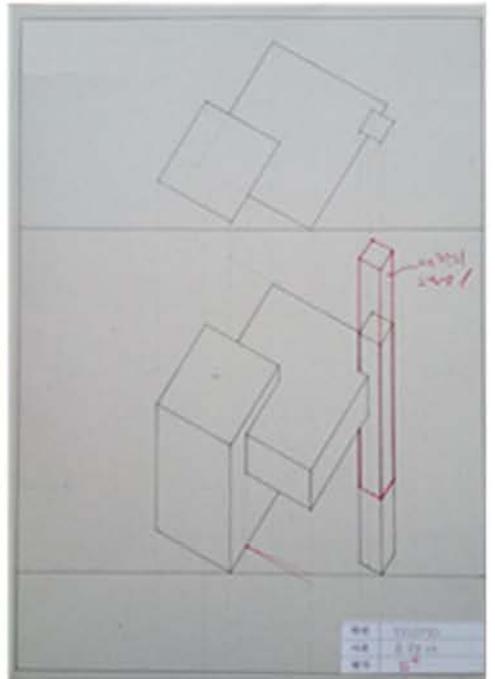
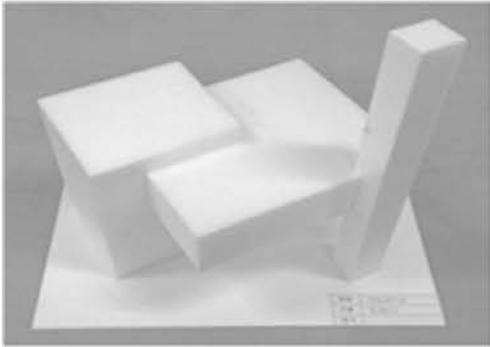
From ? to !



건축설계 B1

BASIC STUDIO 1





건축설계 B1 기초 설계

건축설계 B1은 4학기의 기본 과정 중 가장 기초적인 단계로서 갓 입학한 1학년 학생들이 건축 설계라는 구체적인 분야로 연착륙을 하기 위한 버퍼의 역할을 하는 과목이라 할 수 있다. 즉 구체적인 프로그램을 가진 설계가 아닌 설계를 하기 위한 기본을 익힐 수 있도록 프로그램을 구성하였다. 이에 따라 학생들은 가장 기본적인 선, 기하학, 면, 입체에 의한 구성을 실습하게 된다.

담당교수 : 김 연 준 / 정 혜 영 / 송 희 정

질문 / Question

주별로 진행되는 과제의 성격을 부여하기 위하여 상당한 고민을 하게 되었다. 예년의 경우에서 1학년 첫 학기에 수행한 과제들의 난이도가 높고 및 소요 시간이 길어 학생들의 부담이 너무 커서 난이도를 조정하고 실습 시간내에 과제를 완성할 수 있도록 하였다. 또한 프로그램도 다소 조정하였는데 예년에 무조건 도면을 따라 그렸던 과제들을 정리하고 형태 구성 과제로 대체하여 흥미를 유발하였다. 처음에 연필을 잡고 선을 긋는 것 자체가 생소했던 학생들이 과제가 계속되면서 '그린다'는 것과 '만든다'라는 의미를 스스로 깨우쳐가며 건축설계라는 세계로 연착륙을 하게 되었다.



3주/Line Drawing

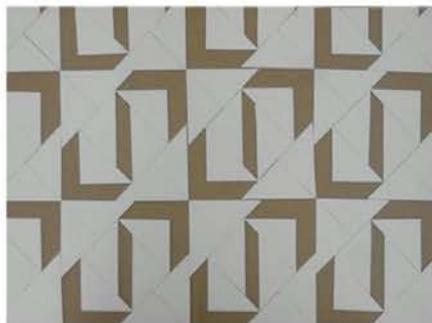


5주/Architectural Sketch

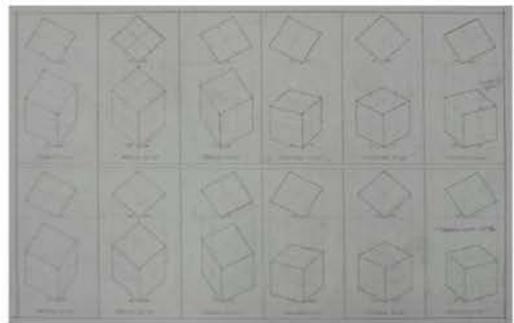
방향 / Goal

설계 B1의 수업과정에서 학생들이 집중적으로 성취해야할 내용은 다음과 같다.

- 선에 대한 이해와 선긋기 및 그리기
- 2차원 기하학의 이해 및 그리기와 구성
- 3차원 볼륨의 이해 및 그리기와 구성



9주/Pattern Study



11주/Drawing 3-Dimension

강의 개요 / Lecture Information

건축 설계는 선으로 시작해서 모든 것이 선으로 결정되기 때문에 선을 잘 다뤄야 하는 것이 전제 조건이 된다. 따라서 익숙치 않은 선긋기와 그리기를 우선 연습하게 되며 이것은 자를 이용한 선긋기, 프리핸드 선긋기, 건물 스케치 등을 통하여 반복 숙달된다. 다음으로는 기하학적인 도형 및 구성 원리에 대한 강의가 이루어지고 실습이 이루어지는데 Partition1에서는 점 구성과 면 분할을 통하여 면 구성에서의 도형의 길이에 따른 균형과 비례를 익히고 Partition2에서는 보로노이 구성을 통하여 5각형의 기하학이 증식되는 원리를 이해하고 이를 모형으로 구현한다.



10주/Composition Collage

다음으로 진행되는 패턴구성은 이등변삼각형을 기본 단위로 하나의 기본 패턴을 만든 후 반복적으로 구성하여 전체를 완성하는 실습이며 이를 통하여 다양한 기하학의 가능성에 대한 탐구를 하게 된다. 기하학에 대한 이해가 이루어진 후에는 면 구성 및 콜라주가 진행되는 데 다양한 기하학적 비례의 도형들을 상호 관입하고 중첩하면서 구성하는 실습을 하게 된다.

2차원에 대한 학습이 이루어지면 비로소 3차원 입체도형에 대한 작도가 이루어진다. 입체도형 작도1에서는 엑소노메트릭, 아이소메트릭, 평면투상도의 원리 및 작도가 진행되고 입체도형 작도2에서는 투시도법의 원리 및 작도가 이루어진다. 작도법을 익힌 후에 3차원 볼륨에 의한 구성이 이루어지는데 이는 주 볼륨, 부수 볼륨, 종속 볼륨의 3개로써 전체를 구성하는 것을 말한다. 이렇게 구성된 3차원 볼륨은 앞에서 익힌 엑소노메트릭으로 작도된다. 이렇게 단계별로 모든 실습이 완성되면 건축 설계에서 필요한 2차원과 3차원의 조형적 원리에 대한 기본적인 이해와 그리기가 가능하게 될 것이다.

성과 및 개선사항 / Continuous Quality Improvement

건축학과 입학 후 첫 학기를 맞아 첫 전공 과제를 수행하게 된 학생들은 물론 지도교수 역시 다소 긴장된 출발을 할 수 밖에 없을 것이다. 하지만 너무 서두르지 않는 것이 오히려 나올 수 있다는 생각을 가지고 천천히 시동을 걸고 출발하였다.

한편 6시간에 걸친 실습 시간동안 계속 집중해서 과제를 수행하는 것 역시 생소하게 느껴졌을 것이다. 하지만 몇 주가 지나고 연필이 손에 익숙해지면서 정상 궤도에 진입하게 되었고 종이 위에 그리는 행위를 자연스럽게 생각하게 되었다. 이 기간이 지나고 폼보드를 이용하여 자르고 붙이고 하는 모델 만들기에 접어들며 변화를 주어 다시 한번 과제에 집중할 수 있었다.

2차원에 대한 학습이 끝나고 자연스럽게 3차원 실습에 접어들게 되며 비로소 건축을 접할 수 있게 해 주었다. 그리하여 건축이 2차원의 연속으로 이루어진 3차원 공간이라는 것을 이해할 수 있었다. 대개의 학생들이 학기가 끝난 후 어느 정도 건축 설계라는 것에 자연스럽게 접근하게 될 수 있었다고 판단되며 그 중에서 몇몇 학생은 기대 이상의 상당한 수준으로 성과를 거두게 된 것을 보게 되었다. 동기가 부여된 학생들의 능력은 뛰어나게 발휘될 수 있다는 것을 느끼게 되었고 어떻게 하면 더욱 학생들의 잠재력을 일깨울 수 있을까 하는 숙제를 다시 한 번 안게 되었다.

비록 이 프로그램이 몇 년 동안의 실험에 의해 제시되었지만 세부적으로는 여러 부분에 있어 미숙한 부분이 눈에 띄었다. 그것은 학생들에게 과제를 완전하게 이해시키지 못한 부분과 수행된 과제가 피드백되어 학생들에게 전달되고 이것이 다시 한 번 발전되지 못한 것으로서 아쉬움을 남기지만 다음 강의에서 보완될 것으로 기대한다.

또 하나 아쉬운 점은 34명이라는 너무 많은 학생들이 수강하여 좀 더 개인적으로 시간을 많이 할애하지 못했다는 것이다. 하지만 항상 밝은 얼굴로 과제를 기다리고 수행해 준 학생들이 자부심을 가지고 다음 학기에 임할 수 있게 되었다는 점에서 긍정적으로 평가하고 싶다.

실습 과제/Exercises

Student 이재현
 Critic 김연준

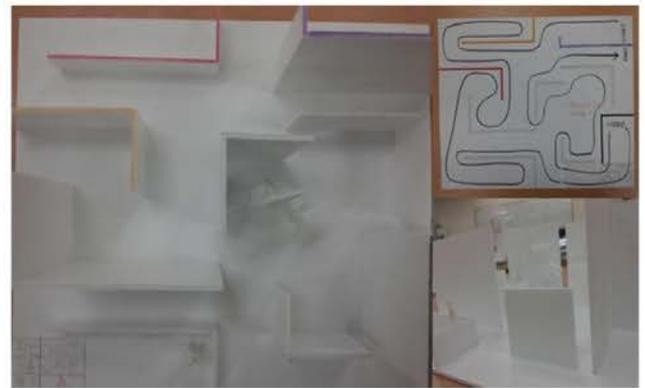
- 패턴 구성/Pattern Composition

이등변 삼각형을 이용하여 패턴 구성을 하는 과제로서 기본 유니트를 어떻게 가져가는가에 대한 스터디가 이루어졌다. 위 학생의 작품은 다른 작품보다 훨씬 많은 개수의 삼각형을 이용하여 복잡하면서도 변화가 많은 패턴 구성이 이루어졌다. 또한 기본 유니트가 결합하면서 만들어내는 연속성이 전체 패턴 구성의 완성도를 높여준 예이다.



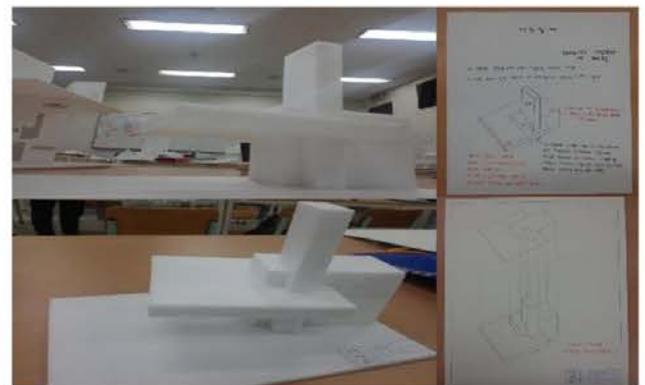
- 면 분할/Partitioning2

9개의 점으로 수직, 수평선을 작도하여 9개의 면을 구성한 후에 이 9개의 면을 열린 ㄱ자 공간으로 재구성한 후 각기 다른 높이를 부여하여 공간의 성격을 규정한 과제이다. 이 과제에서 학생은 9개의 면이 각각 고유한 영역을 갖도록 균형있게 구성하였고 동선의 흐름을 원활하게 처리하였다. 특히 사람 모형을 배치하여 상대적인 공간의 크기를 비례적으로 알 수 있게 하였다.



- 입체 구성 및 작도/Volume Composition

주체, 종속, 부속의 성격을 가지는 3개의 입체 도형이 각각의 성격이 명확하며 이 볼륨들이 상호 관입 또는 중첩 등의 관계에 따라 복잡하게 구성되는 과제를 모형에서 우선 연습한 후에 평면투상도로 훌륭하게 작도되었다. 특히 3개의 볼륨이 각각 서로 다른 2개의 볼륨과 연결되어 있는 복잡한 구성을 훌륭하게 소화해 내었다.



실습 과제/Exercises

Student 유현아

Critic 김연준

- 건물 스케치/Architedtural Sketch

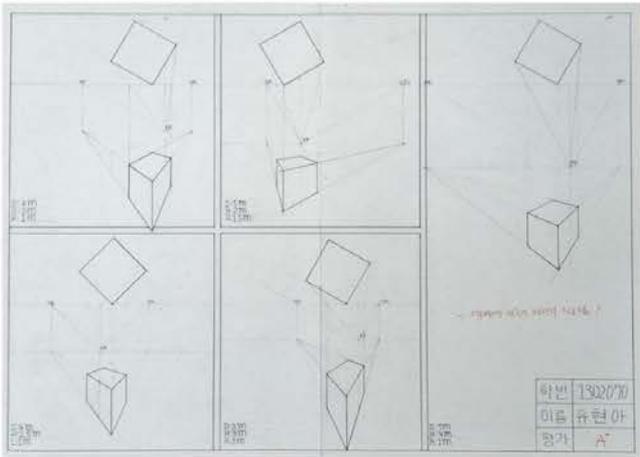


대전 시립미술관을 스케치한 과제로서 전체 구도가 화면에 균형있게 구성되었으며 건물 외곽의 굽은 선과 석재 매지의 가는 선의 굵기가 각각 다르게 잘 처리되었고 나무도 잘 표현되었다. 또한 햇빛에 의한 명암이 잘 표현되어 건물이 가지는 입체적인 느낌을 잘 전달해 주고 있다.



- 점 분할, 보로노이 다이어그램/Partitioning1

2차원의 구성에 있어 우선 점 분할에서는 네 개의 면에 9개의 각기 다른 비례의 사각형을 이용하여 창을 내었는데 4면의 구성이 통일성을 가지며 균형있게 구성되었다. 보로노이 다이어그램에 있어서는 그 원리를 정확하게 이해하여 3개의 오각형을 구성하고 각기 다른 높이를 부여하여 공간을 잘 분할하였으며 각각의 모형을 깔끔하게 제작하여 마무리하였다.



- 3차원 작도/3Dimension Drawing-Perspective

3차원 입체를 작도하는 과제로 2소점 투시도의 원리를 정확히 이해하고 육면체를 그려냈다. 선의 강약 또한 구분되어 잘 이루어지고 정확하게 면을 나누어 제도하였음을 볼 수 있다. 특히 관찰자와 건물의 거리와 눈높이, 그리고 소점의 수평적 위치에 따라 작도상의 오류 없이 정확히 그려내고 있어 과제의 목표를 충분히 달성하였다.



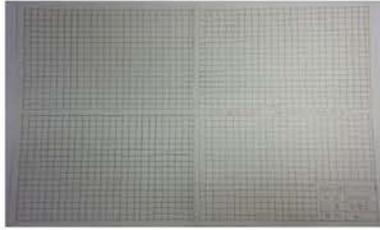
강국현



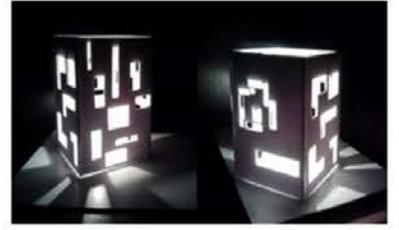
강성호



김기태



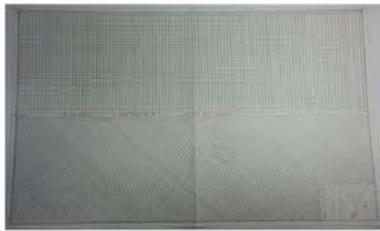
김령희



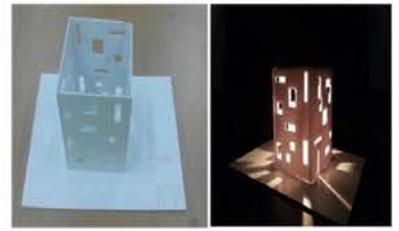
김보각



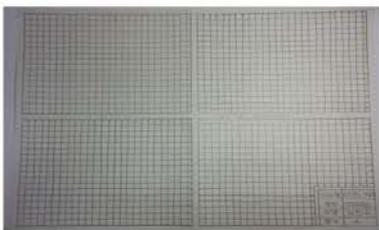
김상민



김선훈



김영미



김인수



김찬미



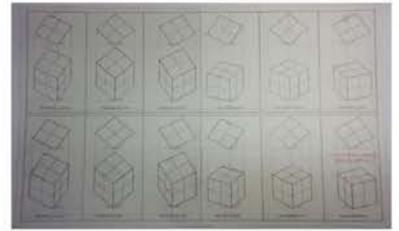
너영기



문윤희



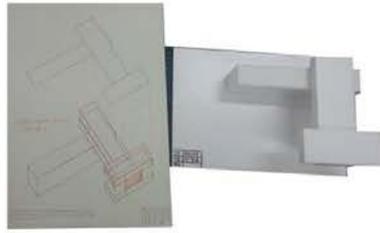
박진원



박혜진



복성욱



신현우



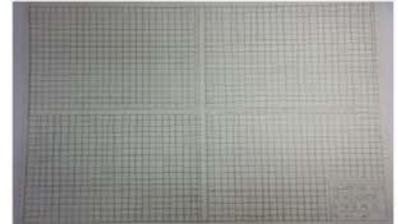
유민식



유현아



윤동수



윤세진



윤소정



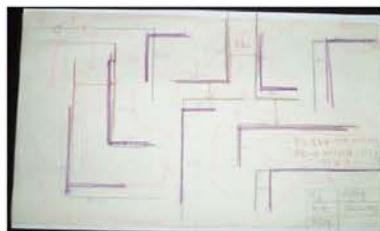
윤지현



윤필근



이규현



이재운



이제현



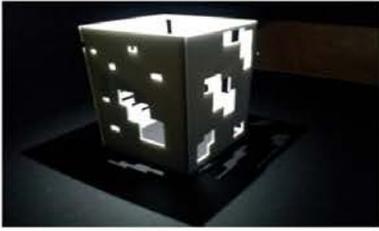
이지은



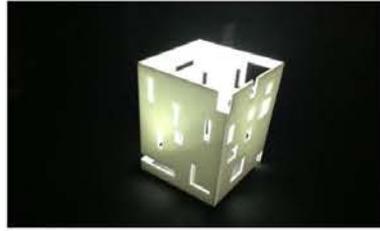
이훈희



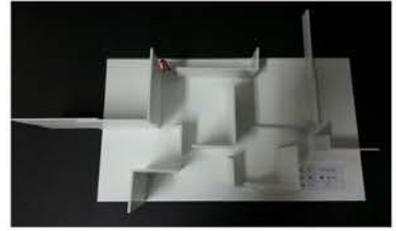
정은하



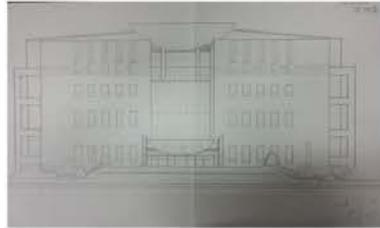
지다혜



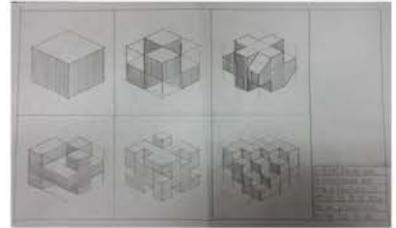
히순목



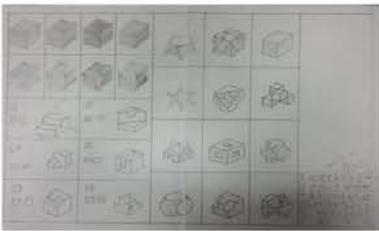
황성민



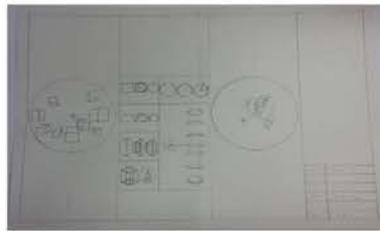
강재휴



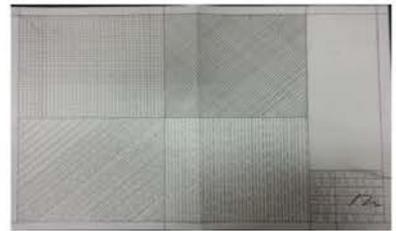
강지균



구자민



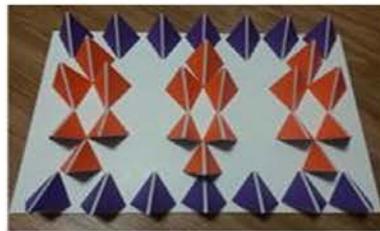
김명수



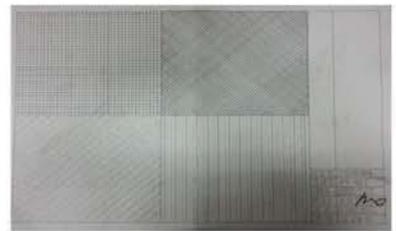
김민성



김선아



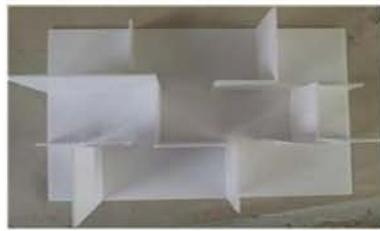
김재욱



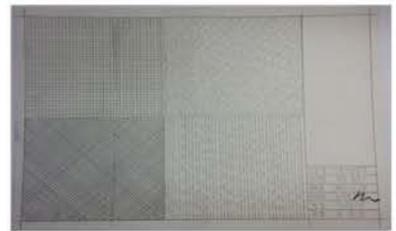
김태성



김호진



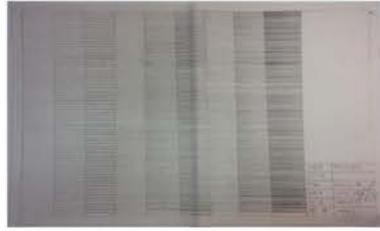
문형주



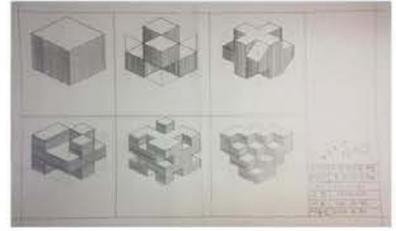
민경민



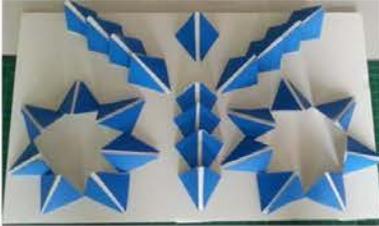
박범수



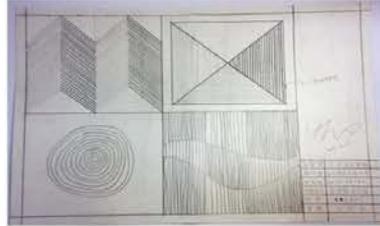
박성민



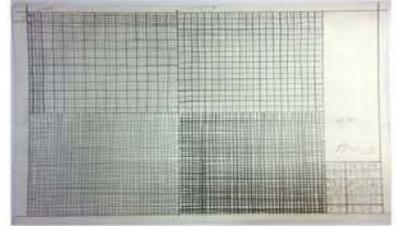
박승찬



백준혁



서하늘



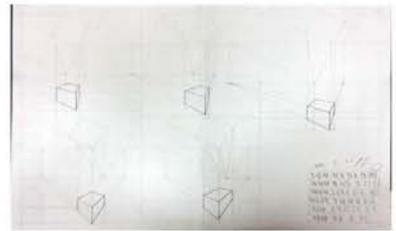
송정근



신현승



어빛나



현수지



박준용



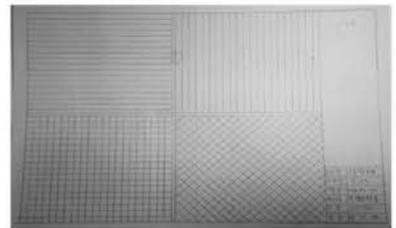
안준혁



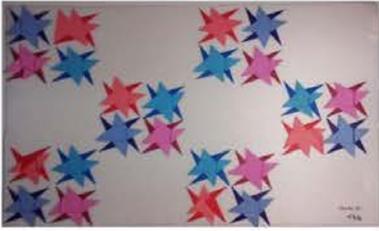
오대현



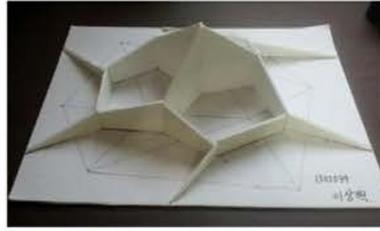
원종민



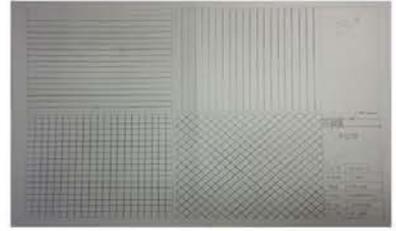
윤원재



이동희



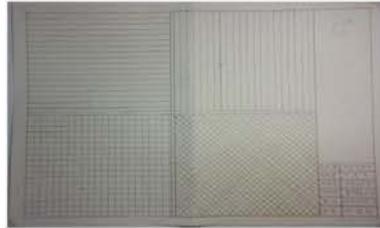
이상혁



이석우



이세환



이영한



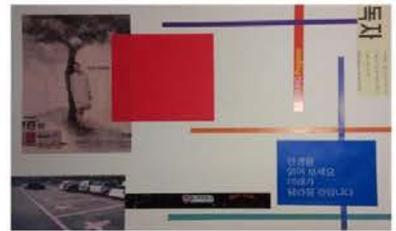
이정운



이지연



이찬우



이호우



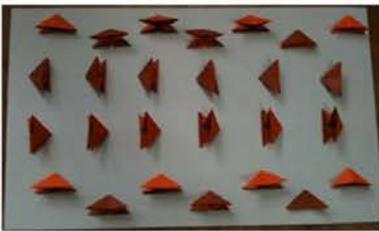
임광표



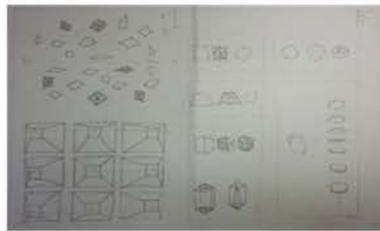
정용훈



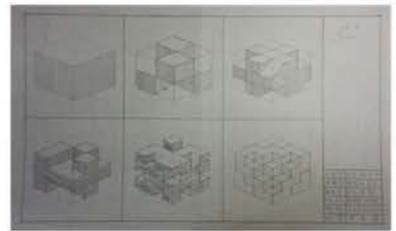
조요섭



최준혁



추민석



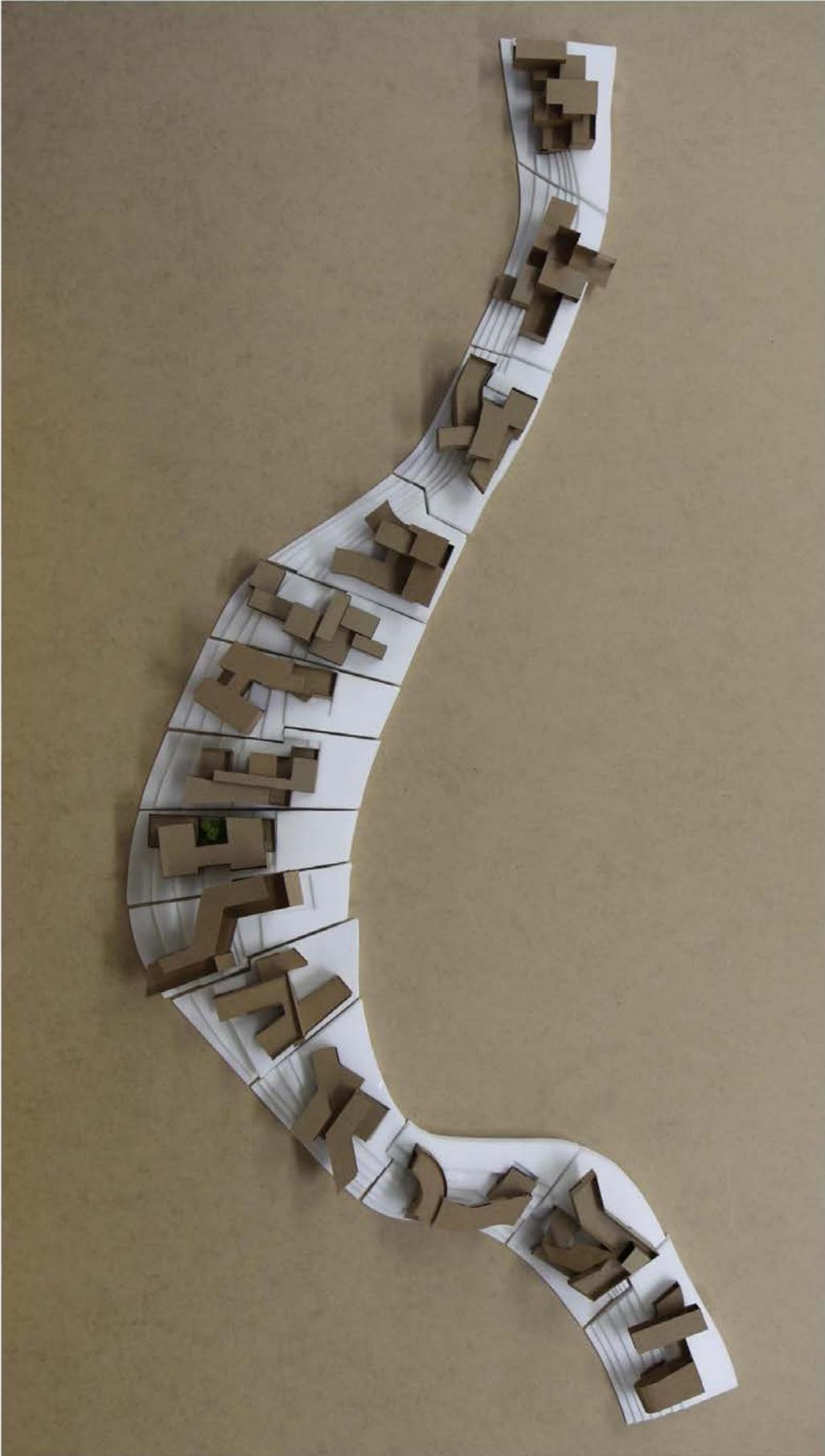
추호현



건축설계 B3

BASIC STUDIO 3





건축설계

B3

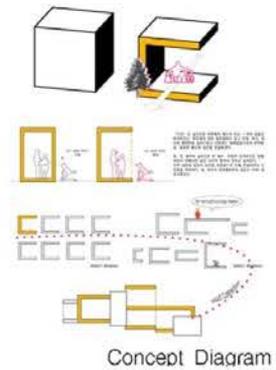
주택설계

주택 설계는 건축 설계에 있어 가장 먼저 다루어진다. 그 이유는 물론 주택이라는 건축이 인간의 가장 기본적인 생활을 담는 그릇이기 때문일 것이다. 주택을 설계함에 있어 우선 기본적인 행동의 척도를 익히고 그 척도에 따른 공간의 크기를 다루는 과정을 거쳐 실제적인 설계가 이루어지게 된다. 여기서 학생들에게 전체 공간의 크기를 정해주고 그 범위 안에서 건축주에 맞는 프로그램을 정하고 각 실과 그 면적을 정하고 볼륨 스터디를 통하여 전체 볼륨을 결정하게 된다. 볼륨에 대한 감각을 가진 후에 비로소 매스 스터디가 이루어지게 되는데 이 매스는 주택의 전체적인 이미지나 개념을 지배하게 된다. 또한 매스 스터디 단계에서는 경사지로 이루어진 대지의 경사면에 건물을 배치하며 단면 스터디가 함께 이루어지게 된다. 이 모든 프로세스는 도면과 모형의 수차례의 상호 피드백을 통해 완성된다.

담당교수 : 김 연 준/강 진 희

질문 / Question

주택 과제를 진행하면서 가장 중요하게 생각한 것은 앞서의 성취해야 할 내용을 일관성 있게 수행하는 것이었다. 프로그램 시나리오부터 매스 스터디에 이르기까지 학생들이 처음 생각한 내용을 어떻게 계속해서 끌고 가게 할 수 있을까 고민하였고 그 생각이 이루어 질 수 있도록 크리틱하였다. 일관성이야말로 프로젝트의 질을 담보하는 기본적인 요소일 것이다. 또한 학생들 스스로도 수시로 바뀌는 과정 내에서 혼란에 빠지지 않을 수 있게 되었다. 학생들이 생각한 각각의 개념이 계속 유지되면서 발전되는 과정을 거치면서 비로소 프로젝트에 대한 확신을 가지며 세련된 모습으로 완성도가 높아지게 되었다고 생각한다.



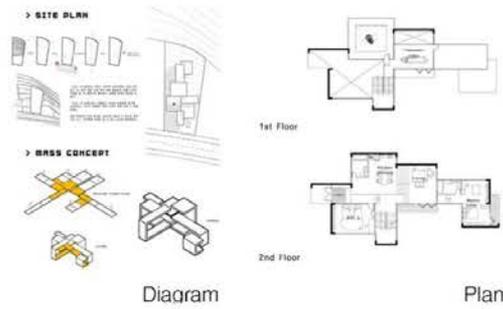
방향 / Goal

주택 설계 수업과정에서 학생들이 집중적으로 성취해야할 내용은 다음과 같다.

- 기본적인 신체 및 가구의 치수에 대한 이해
- 프로그램에 따른 조닝
- 볼륨의 성격에 따른 평면 구성
- 2차원적 평면의 기하학적 특성 이해
- 3차원 볼륨의 다양한 전개
- 경사지에 적응하는 단면 스터디



프로젝트 개요 / Project Information



주택 설계에서의 SPC 성과 항목의 하나인 대지 조성을 달성하기 위한 목표에 따라 대지는 현재 실제하고 있는 목원대학교 대운동장 동쪽의 경사지를 이용하여 가상의 환경을 만들고 대지의 높은 쪽 도로에서 접근하는 14개의 개별 대지를 제시하였다. 각각의 대지는 서로 다른 형태와 향 등을 가지고 있어 일반적인 정방향 및 정방향에 가까운 장방향 대지에서 나올 수 있는 형태의 한계에

제한되지 않는 자유롭고 개성있는 설계가 가능하도록 하였다. 대지는 500㎡ 정도의 규모로 한정하였고 건물 전체의 규모도 250㎡ 내외로 주어졌다. 이에 따라 학생들은 각각의 프로그램 시나리오를 제시하였으며 이에 맞추어 스페이스 프로그램을 구성하고 구체적인 설계 과정을 수행하였다.

성과 및 개선사항 / Continuous Quality Improvement

실제적인 첫 설계 과제를 수행하게 되는 학생들은 주택 설계를 학습하는 과정에서 1학년 기초설계 과목에서 수동적으로 주어지는 과제를 했던 경험에 따라 주어진 과제 이상의 부분을 스스로 생각하고 해결하려는 자세가 부족함을 볼 수 있었다.

개별적인 공간의 경우 가구의 크기에 따라 상대적인 공간의 크기가 정해져야 하는데 캐드로 도면을 그리면서 기존의 라이브러리를 그냥 갖다 쓰면서 공간의 상대적인 크기에 대한 이해가 잘 이루어지지 않아 스케치에 의한 치수의 이해가 필요해 보인다. 또한 전반적으로 2차원 기하학 및 3차원 볼륨에 대한 선행 학습이 충분히 이루어지지 않아 평면을 작성할 때나 매스 스터디를 하면서 상당히 어려워하는 것을 관찰할 수 있었다.

따라서 앞으로 이루어져야 할 과제는 연계 및 선행 학습에 대한 문제라 할 수 있다. 앞서 언급한 기하학과 형태 구성에 대한 밀도 있는 선행 학습과 캐드 수업 시 설계 과제 적용 등 과제와 직접적으로 연관된 연계 수업 과정이 필요할 것으로 판단된다. 물론 첫 설계 수업에서 세련된 평면이나 매스를 기대하기는 어려운 것이 당연하다고 할 수 있지만 집중적인 스케치나 모형 스터디를 통해서 점점 나아지는 모습을 볼 수 있어 앞으로의 발전이 기대된다.



3D Modeling



Final-Modeling



모형/Model View

등반가 주택/Climber's House
서구, 대전/ Seogu, Daejeon

Student 배진호
Critic 김연준

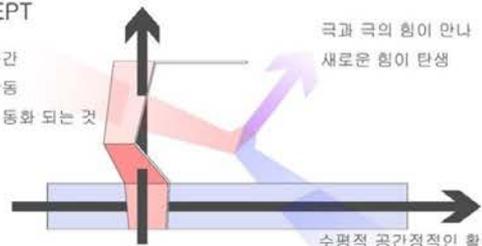
암벽 등반가의 집으로 계획된 이 주택은 경사지를 이용하여 높은 곳에서 낮은 레벨로 전체적으로 연결된 매스를 구성하였다. 건축주가 등반가임을 고려하여 레벨이 점차 변화하는 매스와 함께 평면의 기하학적 형태 역시 폭이 좁아졌다 넓어지는 사다리꼴 형태로 계속 변화한다. 많은 시도를 통하여 매스가 정리되었으며 평면 역시 세련미를 갖게 되었다. 특히 가장 낮은 레벨의 대지를 절토하여 인공 암벽을 만들어 볼륨 및 입면의 한 요소로 활용한 점이 흥미롭다.

패널의 구성에 있어서는 처음부터 진행되어 온 과정이 충실히 빠짐없이 반영되어 있고 평, 입, 단면 등이 정확하게 작성되어 있음을 볼 수 있다. 또한 스케치업을 이용하여 조감도 및 투시도를 현실감 있게 표현하였다.

CONCEPT

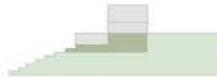
수직적 공간
동적인 활동
자연으로 동화 되는 것

극과 극의 힘이 만나
새로운 힘이 탄생



수평적 공간정적인 활동
자연으로부터 나오는 것

SITE SECTIONAL ANALYSIS



가파른 경사
3개의 층으로 구성
수직적인 요소 강조

MASS CONCEPT

- 자형 대지
- ◁ 자형 매스 - 대지 중심을 감싸는 형태
- 자연 불규칙성 - 굴곡이 서로 겹치는 형태
- 외부공간 구획 - 사적인 정도



배치도/ Site Plan



전경/Exterior View



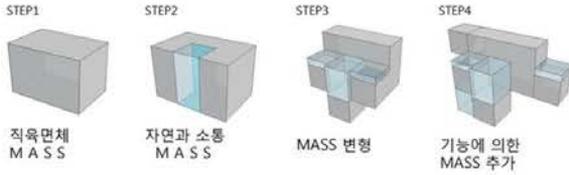
전경/Exterior View

■ 컨셉

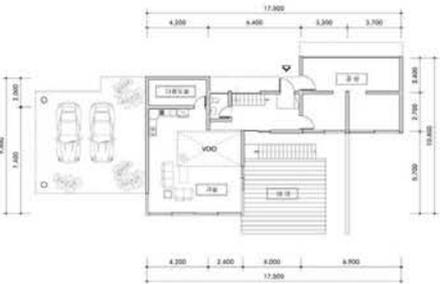
자연과 공존하는 소통의 공간 : 자연과 공간과의 소통
 : 가족구성원의 소통



■ 프로세스



지상 2층 평면도



지상 1층 평면도



전경/Exterior View



전경/Exterior View



모형/Model View

주택설계_소통/ house_疏通

서구, 대전/ Seogu, Daejeon

Student 이동희

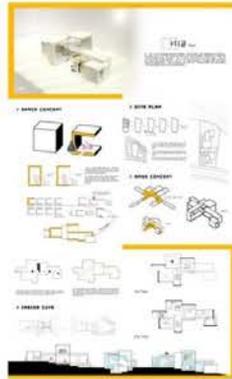
Critic 강진희

설계의 기본요소인 건축물의 용도에 대한 근본적인 접근 및 이해와 건축물이 놓일 site에 대한 명확한 분석 및 해결방안이 잘 조화를 이룬 작품으로 기본에 충실하며 동시에 그것에서 최선의 것을 이끌어 내었다고 할 수 있다.

첫 번째로, 설계과제인 “주택”이 단순히 물리적 shelter인 “house”가 아닌 가족의 생활을 담아내는 “home”으로 경험되도록 하고 있으며, 이는 “소통”이라는 방법으로 반영되어 있다. 우선 가족이 함께 모일 수 있는 open공간 (living room, family room)을 각 층의 중심에 배치하여 1차적(수평적)인 소통을 유도하며, 두 실을 2개층을 관통하는 void공간으로 연결함으로써 2차적(수직적)인 소통장치를 만들고 있다.

두 번째로, 녹지로 둘러싸인 경사지 주택단지인 site의 특성을 반영한 mass계획으로 site의 장점을 건축물에 적극적으로 이용하고 있다. 경사지에 맞추어 계획된 mass는 테라스와 옥상정원을 만들어 내고, 거기에 자연과 소통하는 공간이 자리잡았다. 계획된 집은 자연속의 인공물체가 아니라 자연과 집의 거주자를 연결하는 매개공간의 의미를 지닌다.

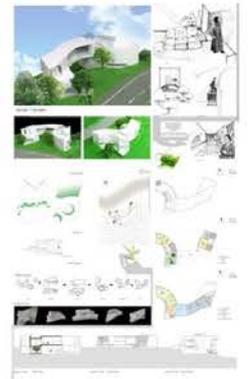
본 작품은 가족구성원 간의 소통과 자연과 인간의 소통을 주택이라는 작은 공간에 담아내고 있다.



강유라



고은이



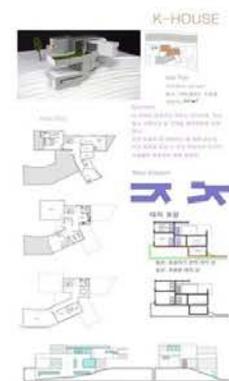
김민재



김범중



김소영



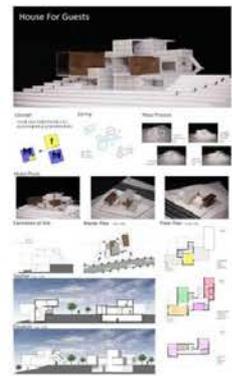
김정걸



이상훈



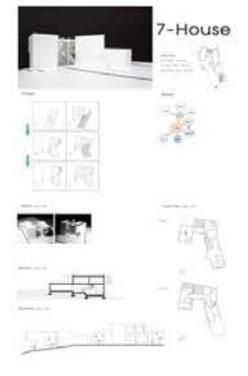
임지원



정이슬



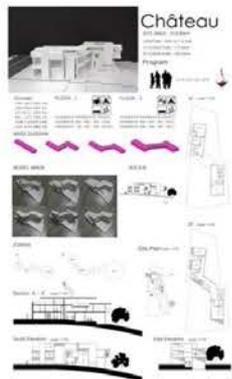
배진호



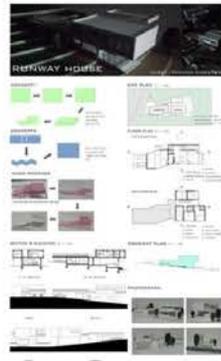
오세은



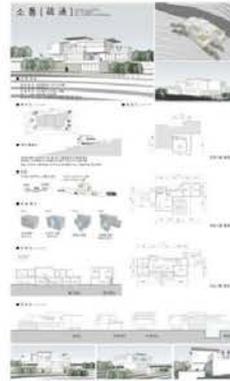
오유신



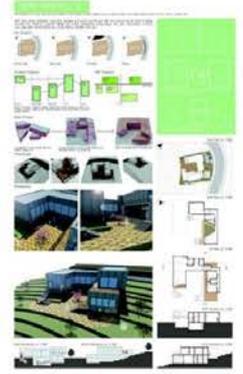
조현



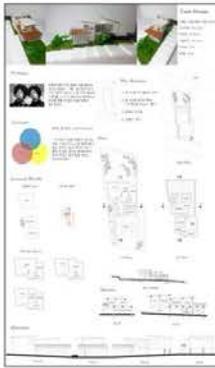
이현욱



이동희



김석우



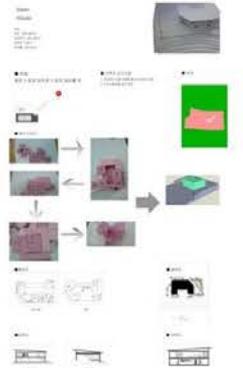
이세형



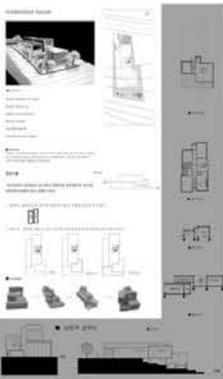
강정우



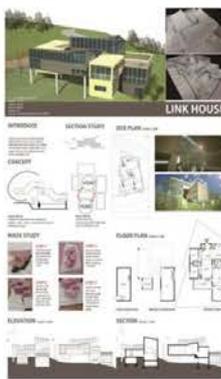
고영덕



유호원



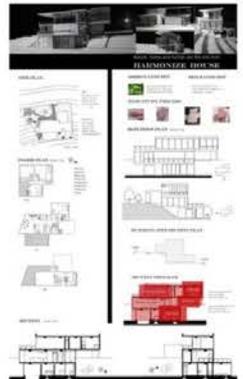
허순목



이원수



김상설



조아인



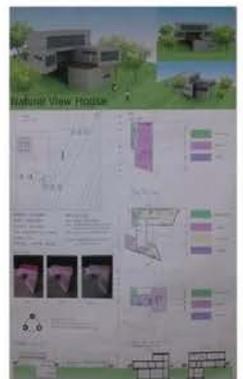
유연승



최경진



이대성



정지원



건축설계 C1

CORE STUDIO 1





건축설계 C1 사무소 건축

건축설계 학습에서 반드시 다루어야 할 건축용도별 프로젝트를 언급한다면 주거와 사무소 건축일 것이다. 또한 이 두 가지 용도건축은 거의 모든 건축설계 수업에서 저학년 커리큘럼으로 배정되어 있다. 사무소 건축은 다른 건축과 달리 그 역사적 배경이 비교적 짧지만 오늘날 주거건축 다음으로 가장 보편적인 건축이기도 하다. 그러나 사무소 건축은 보편적이라는 의미를 갖는 것 이상으로 설계학습에서 중요한 대상이 된다. 그 이유를 한 단어로 줄여 표현한다면 '시스템'이라 할 수 있다. 건축은 여러 요소들이 일정한 법칙에 따라 시스템적으로 작용하여 만들어지는 복합체이다. 사무소 건축은 '건축 시스템'을 학습할 수 있는 기본이 되는 용도건축이다. 도시, 사회(제도), 환경, 구조, 프로그램, 동선, 안전, 행태, ... 시스템.

담당교수 : 이 승 재/최 현 규

질문/Question

일반적으로 학생들은 건축설계를 학습하는 과정에서 3학년 첫 학기 프로젝트인 사무소 건축에서 어려움을 많이 호소하며 경우에 따라서는 그 결과로 설계의 적성이나 진로에 대한 고민을 동반하는 경우도 있다. 이전 이수자를 대상으로 한 면담결과 주택설계 이후 갑작스런 설계규모의 확장으로 인한 부담감이 그러한 원인으로 작용하였을 것 같다는 의견이 대부분을 차지하였다. 그러나 단순히 면적의 증가가 학생들을 괴롭게 하였을까? 만일 아주 작은 규모의 사무소 건축설계 과제를 제시하였다면 학생들은 어려움 없이 학업을 잘 수행해 낼 수 있었을까? 왜 사무소 건축을 다루어야 하는 것일까?



pin-up

방향/Goal

다음은 사무소 설계 수업과정에서 학생들이 어려움을 갖는 부분이었다.

- 건축관련 법규의 적용
- 구조와 관련한 기둥, 보 등의 설계
- 코어와 관련한 엘리베이터, 계단, 설비공간 등의 설계
- 주차장의 효율적 배치
- 주차장, 코어, 업무공간, 저층부 등의 수직적 구조 및 동선 연계
- 구조와 연계한 건물 형태 디자인
- 커튼월 등 외피 시스템을 이해한 입면 디자인
- 피난, 방재 등 안전계획 / 무장애 공간 계획



이를 압축하여 표현하면 '요소와 시스템'이라고 할 수 있다. 특히 사무소 건축은 시스템적 사고를 요구한다. 학생들은 전공 이론과목을 통하여 다양한 요소를 '이해'를 했을지 몰라도 사무소 건축설계에서 처음으로 이들을 '시스템적으로 적용'하는 데 어려움을 느꼈다. 시스템적 적용은 각 요소들의 완전한 이해 또는 재학습을 요구한다. 그리고 수많은 조합을 통한 시행착오를 요구한다. 많은 학생들이 본 강좌에서 어려움을 느끼는 것은 규모의 문제라기보다 학습방식의 문제라고 생각되었다. 훌륭한 디자인 이전에 각 기본요소들에 대한 철저한 자기 학습(self-study)이 필요하며 시행착오라는 인내가 요구되었기 때문이다. 따라서 본 강좌의 목표는 사무소 건축을 통하여 건축설계에 기본이 되는 요소들을 스스로 학습하고 이들을 시스템적으로 사고 및 적용할 수 있는 능력을 기르는 '첫걸음'을 내딛도록 하는 것이다. 하나의 작품이기 이전에 사무소 건축을 건축설계 교육 방법의 수단으로 보는 것이 바람직할 것이다.

프로젝트 개요/Project Information

주어진 대지는 대전광역시 서구 둔산동에 위치한 대지면적 약 5,000~6,000m²의 인접한 4개 필지이다. 이들의 대지를 법규적, 맥락적으로 각각 분석한 후 건축주, 프로그램, 계획개념 등에 적합한 하나의 대지를 선정하고 가급적 허용가능한 최대 용적율을 적용하여 계획하도록 하였다. 지구단위 계획구역 내에 있는 필지로 관련 도시계획지침도 초기 검토 대상으로 하였으며 방재 및 피난계획, 무장애 계획까지도 설계안에 반영될 수 있도록 하였다. 설계란 모든 계획요소들이 밀접하게 연관되어 있다. 다음은 본 프로젝트에서 수행하여야 할 세부 프로세스들의 상관관계를 보여준다.

구분	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
	법규 검토-1 : 정보수집	법규 검토-2 : 적용	대지조사 및 분석	건축 프로그램-1 : 건축주(기업) 선정	건축 프로그램-2 : 설계자료 수집	고층 건물의 구조 시스템	사례조사	대지의 분석 및 선정	건축 프로그램-3 : 스페이스 프로그램	단면상세계획-1 : 재료 study	건축 개념 도출	조닝/동선 계획	배지계획	매스 및 형태 계획	코어계획	기준층 계획	기타 공간 계획	무장애 설계	안전 및 방재 설계	입면계획	단면계획	단면상세계획-2 : 단면 상세도	도면작성	패널작성	모형제작	포트폴리오 작성	
1 법규 검토-1 : 정보수집	●	●	●																								
2 법규 검토-2 : 적용	●	●	●																								●
3 대지조사 및 분석	●	●	●																								●
4 건축 프로그램-1 : 건축주(기업) 선정				●	●	●	●	●	●																		●
5 건축 프로그램-2 : 설계자료 수집				●	●	●	●	●	●																		●
6 고층 건물의 구조 시스템						●																					●
7 사례조사							●	●	●																		●
8 대지의 분석 및 선정	●	●	●					●	●																		●
9 건축 프로그램-3 : 스페이스 프로그램								●	●																		●
10 단면상세계획-1 : 재료 study										●																	●
11 건축 개념 도출											●																●
12 조닝/동선 계획												●															●
13 배지계획													●														●
14 매스 및 형태 계획														●													●
15 코어계획															●												●
16 기준층 계획																●											●
17 기타 공간 계획																	●										●
18 무장애 설계																		●									●
19 안전 및 방재 설계																			●								●
20 입면계획																				●							●
21 단면계획																					●						●
22 단면상세계획-2 : 단면 상세도																						●					●
23 도면작성																							●				●
24 패널작성																								●			●
25 모형제작																									●		●
26 포트폴리오 작성																											●

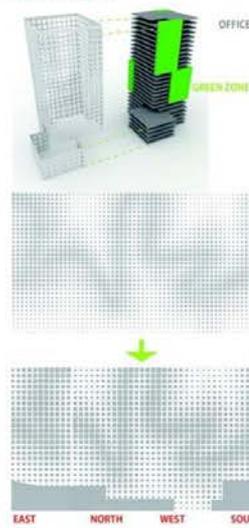
성과 및 개선사항/Continuous Quality Improvement

초반부 오피스 개론, 코어, 구조, 주차장, 설비, 외피, 피난 및 방재, 무장애 등 세부 요소들을 학습하는 시간이 많이 소요된 반면, 후반부에 이들 간을 시스템으로 통합하는데 어려움을 많이 호소하였고 상대적으로 시간이 부족하였다. 결과적으로 작품의 완성도가 떨어지는 아쉬움이 있었다. 그러나 학생들은 다양한 시행착오를 통하여 시스템적으로 사고하는 훈련을 충실히 수행하였다는 점에서 향후 설계 작업에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 기대한다.

다만 '요소의 이해'를 통한 '시스템적 적용'이라는 측면에서 접근하여 작품의 완성도가 떨어졌던 점은 보완이 되어야 할 사항이라 판단된다. 반대로 '시스템적 적용'을 통해서 '요소의 이해'를 기대할 수도 있기 때문이다. 이들의 균형을 찾는 것이 우선적으로 해결해야 할 향후 과제로 남겨졌다.

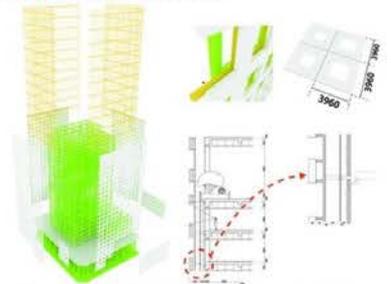


CONCEPT



도시의 색을 입히며 건물에 스타일을 입힌다는 개념으로 접근하였다. 외관적으로는 세련된 이미지, 내부적으로는 녹지를 이용한 업무공간의 쾌적함을 추구하여 그리드에 녹지를 드러나게 하였으며 입면의 연속성과 녹지의 연속성을 디자인으로 강조하였다.

STRUCTURE SYSTEM

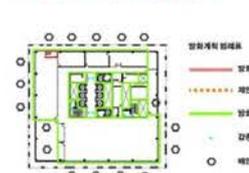


디젤스킨 구조의 외피와 내피가 나뉘어 있으며 기준층 높이인 3960mm 모듈로 입면 패턴이 구성되어 시야 확보에 지장이 없도록 계획하였다.

BARRIER FREE



FIRE PROTECTION



톰 포드 사옥/Tom Ford Building

서구, 대전/ Seogu, Daejeon

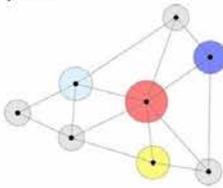
Student 공진욱
Critic 최현규

패션 의류업체 사옥으로 창조적인 업무행위를 위한 공간을 제공함과 동시에 브랜드의 이미지를 표출 및 홍보하고자 하는 의도로 계획되었다. 심플한 형태를 통하여 사무소 건축의 기본 시스템을 충실히 따랐으며 이중 외피 및 스킨스터디를 통하여 다양한 입면 효과에 의한 의류 업체의 아이덴티티를 잘 나타내었다. 또한 기준층 일부를 활용하여 아트리움을 계획함으로써 업무환경 및 도시환경에 활력을 가져다주려는 의도를 보여주고 있다. 구조, 방재, 무장에 계획 등도 종합적으로 계획에 반영되었으며 표현의 완성도도 비교적 높았다.

다만 저층부의 입면이 타워부 및 주변 가로와의 연계가 떨어지고 지상층 외부공간과 건물의 적극적인 활용계획이 보이지 않는 점이 아쉬움으로 남는다.

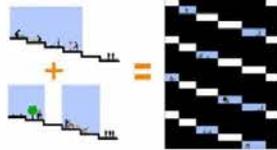


◇ CONCEPT

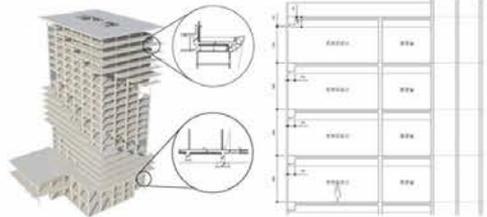
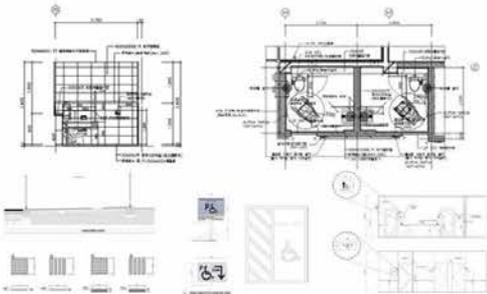


벤처기업 - 개인의 성격이 강한 기업들의 연결성을 제시하기 더 나은 '이직장소'와 지역발전의 '이바지'함을 이끌어내기 위해 기업간의 연결성을 추밀적으로 제시한다

◇ SPACE



개인의 성격 차이로 다양하게 연출되는 공간의 나열 및 연결성 제시.



Communicate With Venture

· 벤처주스노(대전광역시, 서구, 동강동 228)
· 면적 540㎡
· 건축비: 600억 / 100억 / 100억
· 용적률: 200-2000 / 100억 / 100억
· 100억 / 100억 / 100억
· 건축비: 100억 / 100억 / 100억
· 건축비: 100억 / 100억 / 100억

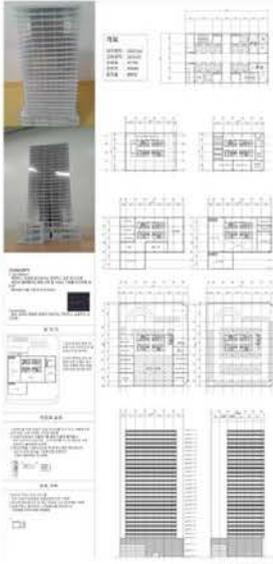
벤처기업 센터/Communicate with Venture
서구, 대전/ Seogu, Daejeon

Student 양진원
Critic 최현규

벤처기업을 위한 창업센터로서 임대영역과 이의 지원시설로 구성된 오피스계획안이다. 각 층에 균등한 옥상정원을 부여하여 입주자들에게 휴게공간을 제공하였고, 이를 나선형 띠로 구성하여 균형 있으면서 창의적인 외형이 되게 하였다. 주변 교과과정의 과제를 성실히 수행한 결과 프로그램의 구성, 코어 계획, 구조계획, 주차계획 또한 합리적 대안을 제시하였으며, 선근과 주출입구 홀의 구성을 입체적으로 계획해 단조로운 내부 구성을 탈피하였다. 스스로 건축의 문제점을 도출해내고 이에 대한 창의적 대안을 찾아낸 예이다.

캐드나 3차원 툴도 적절히 사용되었으나, 다이어그램과 같은 개념 표현이 세련되지 못하고, 패널구성이나 일관되지 못한 축척, 거친 투시도의 표현이 아쉬움으로 남는다.





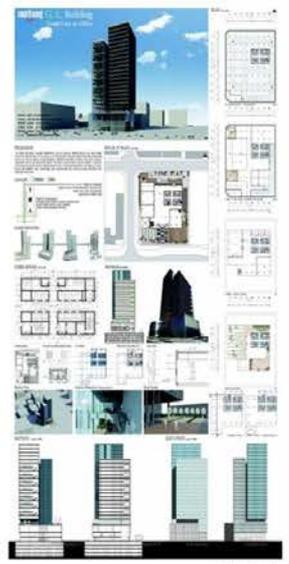
강정우



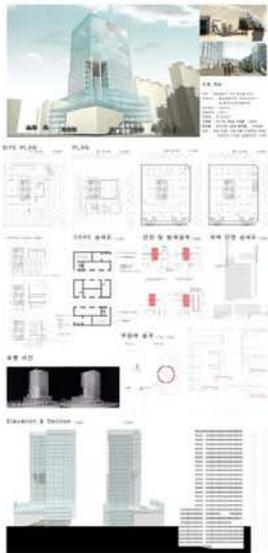
공진욱



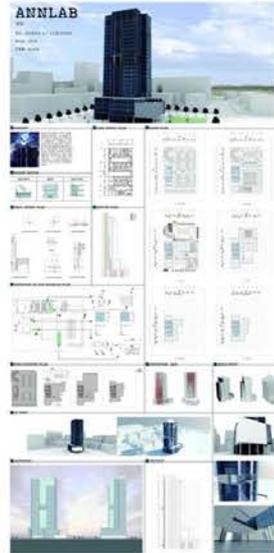
김귀현



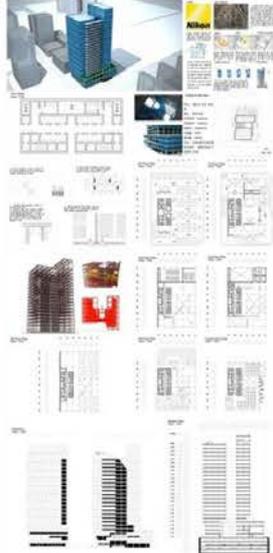
김민기



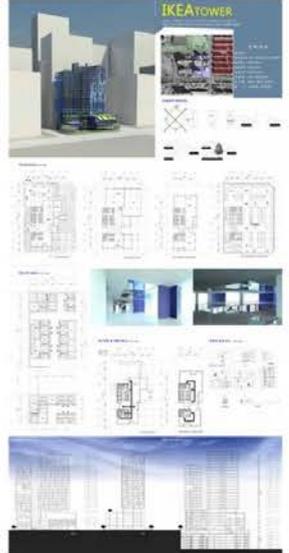
소혜린



심경용



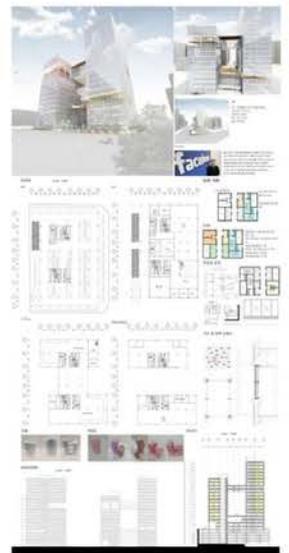
양재석



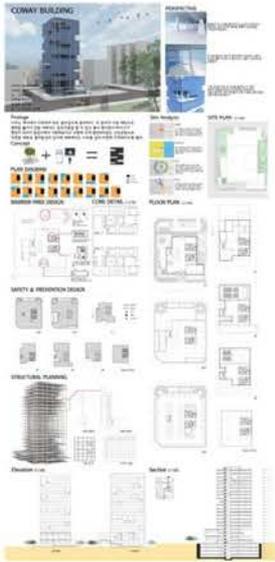
이강윤



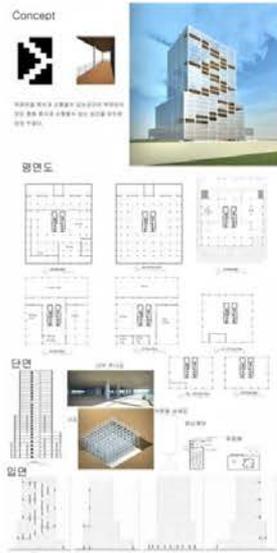
이성목



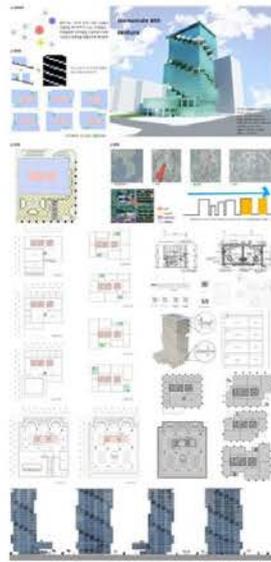
임연영



김재희



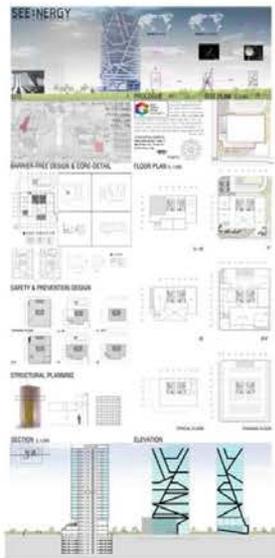
박광수



양진원



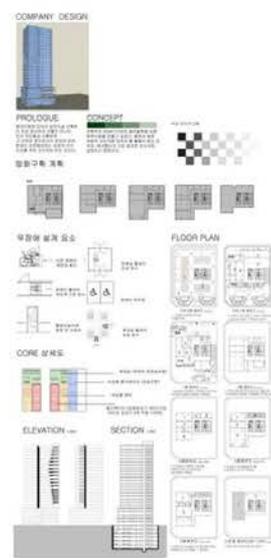
윤경빈



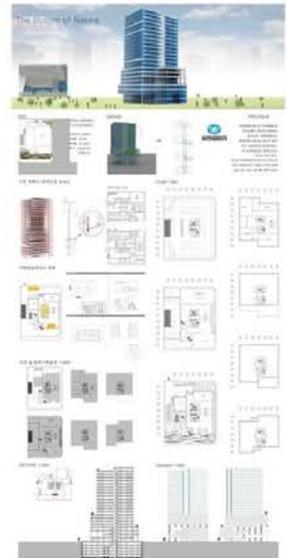
윤지현



장재운



정은하



황성민



건축설계 C3

CORE STUDIO 3





건축설계 P3

생각하고 구현하기

도시의 이미지를 연상하라는 말을 들었을때, 가장 먼저 머릿속에 떠오르는 것은 무엇일까. 그것은 가로이다. 도시의 가로가 흥미롭다면 그 도시는 흥미롭게 보인다. 가로가 지루한 느낌을 주면 도시 그 자체도 지루하다.-Jane Jacobs(1961) : *The Depth and Life of Great American Cities*-에서 와 같이 도시에 있어서 가로는 가장 중요한 요소이다. 도시의 쇠퇴는 다양한 이유가 있으나 가장 중요한 부분은 도시 가로에서 사람들이 다니지 않는 것에 있다. 이와 같은 이유로 이번 과목은 쇠퇴된 도시에 있어 활성화 하는 방법으로 도시재생을 제안한다. 이 도시재생은 새로운 개발이 아닌 이전의 도시가 가지는 다양한 점을 다시 회복하여 도시내 사람의 활동이 생겨날 수 있게 하는 디자인적 방법을 찾는 데 있다. 더 나아가 도시의 지속가능성과 연계하여 디자인 할 수 있게 유도한다.

담당교수 : 성 이 용 / 유 대 중



사이트 버스 전체노선 분포도

도시의 상황 / the Condition in the City

도시의 상황을 분석하기 위해 대전지역 내의 9개의 재정비 촉진지구 중 주거지형을 제외한 중심지형 5곳 중 구 충남도청이 있는 지역에 3개의 블록을 정하였다.

2주 동안 도시적인 문제를 분석하기 위해 Jan Gehl의 *Public Spaces & Public Life*의 저서에서 분석한 방법대로 도시를 해석하였다.

분석의 요소는 동선과 관련하여 대중교통, 자동차, 자전거, 보행으로 나누어 평일과 주말로 나누어 낮과 밤으로 분석하였으며, 또한 블록 빌 불법 주차의 현황도 조사되었다. 도시 오픈스페이스와 관련하여 광장, 공원, 가로수 등을 조사하였다.

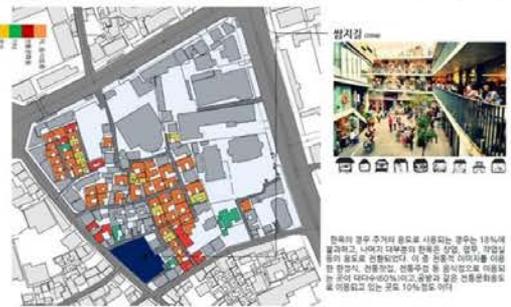
물리적인 분석 뿐만 아니라 인간 행동과 관련된 도시내 이벤트적인 요소 분석도 병행하였다. 또한 블록내의 건축물의 용도별

분석과 노후도, 상점들의 개폐 시간도 조사되었다. 이 데이터를 기본으로 각 블록의 문제점을 파악하여 해결을 위한 방법으로 사용하였다.

사례조사 / Case Study

사이트 조사는 도시의 상황과 연계하여 하는 곳을 정해 분석하였다. 이와 같이 각 팀이 정한 대상 대지에 대한 사례 조사를 하여 두 가지의 테마로 정리 되었다. 하나의 테마는 역사적 건물을 리모델링하는 것과 다른 하나의 테마는 죽어가는 도시의 가로를 활성화 하는 것으로 모두 기존의 건물을 사용하여 재생하는 방법을 제시하는 것으로 설정하였다. 팀 직업이나 각 개인의 컨셉을 발표하여 다양성을 가지려고 하였으며

계속적으로 분석하여 4개의 팀으로 나누어 원



가로 활성화를 위한 사례조사(쌈지길)

서로의 생각을 조합하여 더욱 좋은 아이디어를 찾는 것을 수업의 소목표로 하여 협업의 기술을 갖는 것으로 계획하였다.

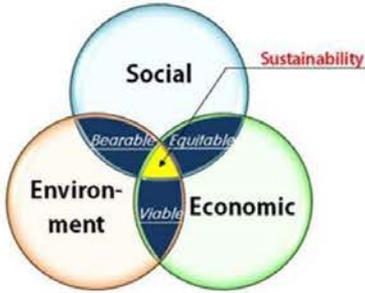
사례 조사된 도시공간 및 건축물로는 세로수길, 대학로, 인사동, 하이라인프로젝트, 서울시립미술관, 갯배엘로, 인천개항장 문화지구, 서대문 형무소, 뉴욕 첼시 스트리트, 오르세미술관, 798 예술거리 등으로 다양하게 조사되었다.



역사적 건물의 리모델링 사례조사(갯배엘로)

기억을 되새긴 갯배엘로

2011년 9월 베니스 비엔날레 대외의 옛 창사, 갈매골로가 새로운 모습을 드러냈다. 원래가게 설치했던 기존의 건물은 현대적인 공중수역으로 바꾸면서 작품의 역사도 함께 되살아낸 의미가 있는 작업이었다. 이 곳은 그리스, 로마 시대에 관한 연구와 일본의 아키히코 모리야마 베니스의 가장 오래된 창사로 유명했다. 그인데 20년간 화재로 인해 건물이 다 타고 막 아키히코 모리야마 건축사에게 대부분 복원되고 있었다. 이러한 역사를 기념하여 복원 공사 때부터 원래의 모습을 되살리기도 했다.



지속가능한 도시재생 / Sustainable Urban Regeneration

지속가능은 1972년 '로마클럽'의 제1차 보고서인 《성장의 한계》에서 환경과 개발에 관한 강한 우려를 표명하면서, '지속가능한 발전(sustainable development)'이란 용어를 사용하였다. 이 개념이 공식화된 것은 '환경과 개발에 관한 세계위원회(WCED)'가 1987년에 발표한 《우리의 미래(Our Common Future)》라는 보고서에 의해서이다. 이 보고서는 '미래세대가 그들의 필요를 충족시킬 수 있는 가능성을 손상시키지 않는 범위에서 현재 세대의 필요를 충족시키는 개발'이라고 정의함으로써 '환경적으로 건전하고 지속가능한 개발 (environmentally sound and sustainable development; ESSD)'의 개념을 확립하였다.

이 개념으로 나타난 압축도시(Compact City), 미국의 뉴어바니즘(New Urbanism), 영국의 어반빌리지(Urban Village), 교토의정서(1997)와 발리로드맵(2007) 등의 국제 협약에 의해 촉진된 저탄소 녹색도시(Low Carbon Green City)와 같은 도시 패러다임은 지속가능한 개발의 대표적 사례라고 할 수 있다.

지속가능한 발전, 지속가능한 도시재생에서 경제 영역, 사회 영역 그리고 환경 영역이 모여 교집합과 같이 합쳐졌을 때 바로 지속가능성이 실현될 수 있다.

건축문화 유산의 리모델링 / the Condition in the City

건축문화유산 보존이 먼저인가? 활용이 먼저인가? 건축유산 유지관리에 따른 경제적 문제는 문화재청예산이 5,219억원인데 비해 문화재 보수정비예산은 2,100억원(문화재청업무통계자료, 2010)으로 문제점을 가진다. 그러나 건축유산을 활용한 예로는 이탈리아의 경우 유럽시장의 관광시장에 방문객수 5위(43백만명), 관광수입 4위(400억달러)로 나타났다(UNWTO,2009). 즉 건축유산이 관광수입과 직결되고 있다. 이탈리아의 가장 중요한 건축유산의 방법으로 원형보존을 원칙으로 한다. 이 원칙의 내용으로는 문화 유산적 가치와 역사적 내력분석, 건축물 이력조사분석, 손상정도 및 원인 분석을 통한 물리적 보존 중시로 나타난다. 이후의 활용방법으로 종합평가 후 건축행위 기준 설정하고 공간프로그램설정 후 건축계획을 실시한다.

이렇게 계획 되어진 것이 "우피치 미술관 복원계획"이다. 개념은 3가지로 첫째, 건축물의 역사 그 이상의 것으로 인정, 둘째, 보존을 위한 보강과 보수, 셋째, 이용편의를 위한 시설 및 공간계획이다.

이탈리아 뿐만이 아닌 세계적으로 다양한 도시에서 이러한 건축유산 복원 프로젝트가 일어나고 있으며 그 중 일본의 사례를 보면 일본 전통주택을 보수 하여 사용하는 경우와 근대 건축을 훼손 하지 않고 계획하는 것이 나타난다.

이와 같은 새로운 건축의 이슈와 함께 본 수업의 방향을 건축유산이 많은 대전 원도심을 설정하여 활용보다는 보존의 원칙으로 수업을 진행하였다.



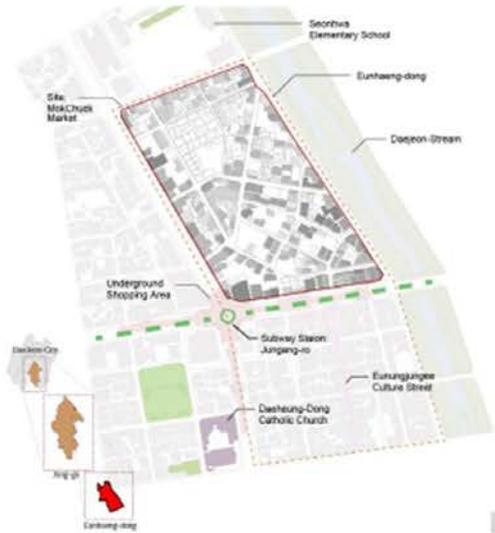
우피치미술관복원계획



산넨자카 · 니넨자카 지구



마루노우치 지구

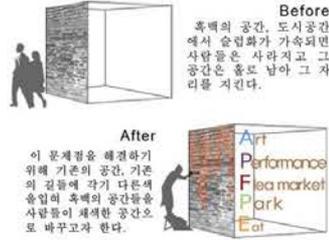


힐링 패스/Healing Path
서구, 대전/ Donggu, Daejeon

Student 허정석 이창설 김학래
Critic 성이용

대전시 동구의 구동심인 은행동일대의 목적시장을 중심으로한 도시재생 프로젝트이다. 도시가 쇠퇴하는 문제점을 가로가 활성화 되지 않는 것으로 보고 흑백 도시 공간의 기존의 길에 다양한 프로그램을 두고 공간을 채색하는 것으로 계획하였다.
광대한 블록에 각각의 구역에 맞는 프로그램을 도입하였으며 으능정이 거리의 사람을 유입하기 위한 썬큰 계획인 Community Park, 전체 대지를 사선으로 나누는 메인도로를 통합하기 위한 Community Art Center와 이 Community Art Center를 중심으로 연결되는 Alley Market의 블록 네트워크에 대한 고려가 좋았다.
그러나 전체적인 블록에 대한 디자인에 대한 고려는 많으나 세부적인 공간에 대한 디자인이 충분하지 못했으며 표현에 있어서도 아쉬움이 남는다.

Concept



Problem

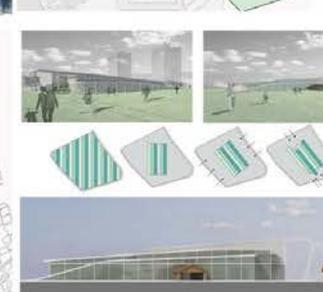
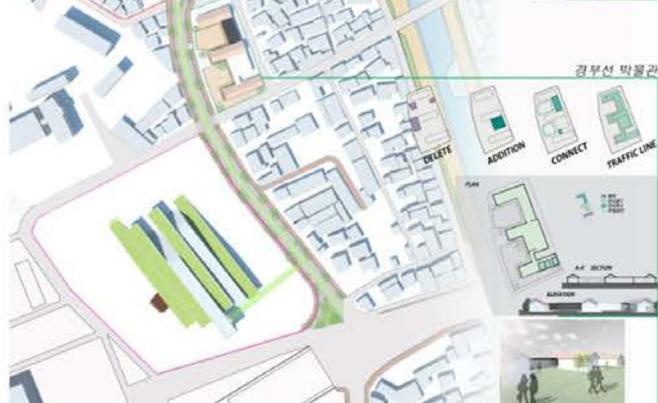
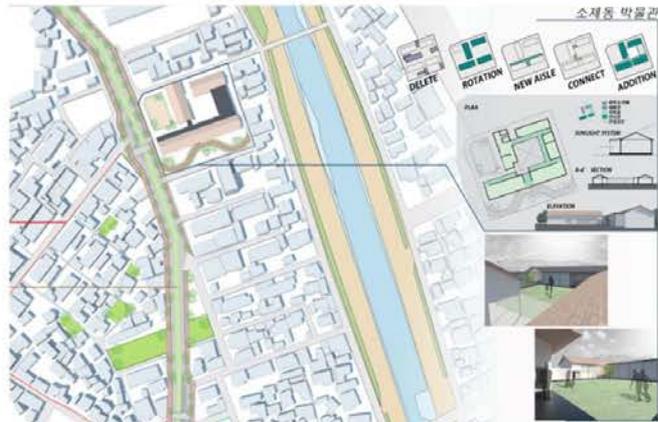


Block & Path Plan



Basic Concept of Building Renovation



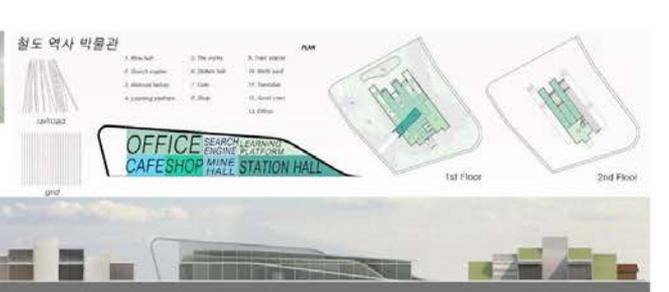


철도 역사 마을 / Railroad Village 동구, 대전 / Donggu, Daejeon

Student 이상민, 윤명섭, 최봉철
Critic 유대중

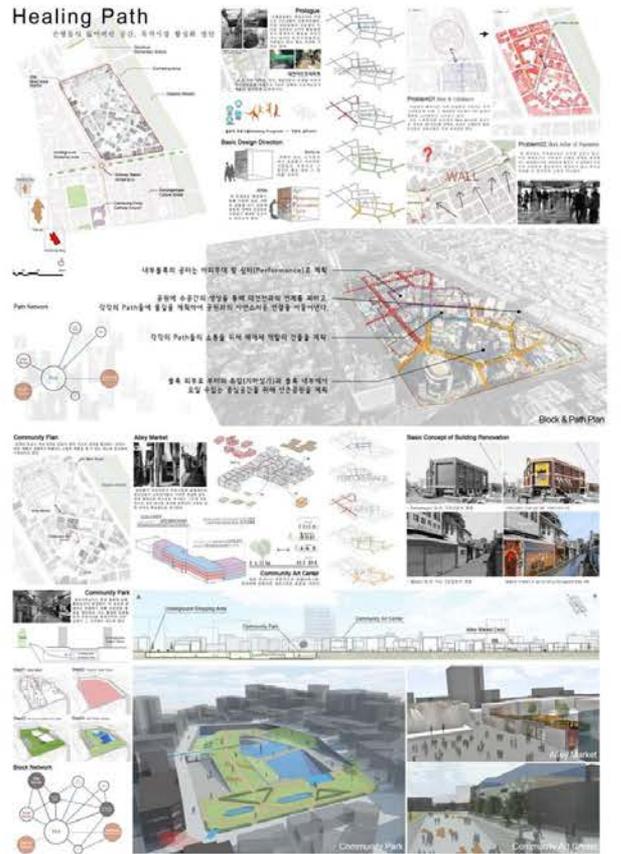
과거 대전과 철도 발전의 중심지였지만 이제는 대전 내에서도 가장 낙후된 마을인 소재동일대를 새롭게 살리고자 제안한 계획안이다. 사업지가 갖고 있는 역사성과 잠재력에 대한 이해가 높고, 도시적 맥락에서 사업지 부침의 원인과 그 해결방안을 의미 있게 제시했다. 마을 생성배경이 철도관사촌의 입지에 따른 것과 대전역 인접지인 것에 착안하여, 아직 남아있는 근대 문화유산인 철도관사와 철도보급창고를 리노베이션하여 소재동 및 경부선 박물관과 철도박물관 등의 문화적 거점으로 계획하는 등 마을의 역사 문화적 자산이 마을 재생의 원동력이 되도록 잘 구성하였고, 이는 “지속 가능한 건축과 도시”를 실현하고자 하는 의도로 보여 진다. 또한 다공질화를 통한 거주환경 개선과 마을 깊숙이 동선을 유도하기위한 트램의 도입도 돋보이는 아이디어이다.

다만, 소재동 및 경부선 박물관의 리노베이션에 대한 방안 및 건축적 완성도가 다소 떨어지고, 기존 주민들을 위한 건축적 해법이 소극적인 점은 다소 아쉽다.





김영만, 김진형, 최승호



이창섭, 이화래, 이정석



권아람, 이상엽, 이태민



김성규, 이정민, 조성민



김태영, 장옥재, 조홍일



김종찬, 강영훈, 김경민



김태영, 오혜선, 김지혜



박지원, 임원진, 이민지



이상민, 윤명섭, 최봉철



건축설계 G1

GRADUATE STUDIO 1



건축설계 G1

생각하고 구현하기

건축가들은 주어진 조건에서 왜 다르게 설계할까? 건축가들이 분명히 추구하는 건축의 방향이 있을 것이다. 그리고 이것을 그 건축가의 건축에 대한 관점이라 하지 않을까?! 건축가가 자신의 건축관을 세우는 것이 쉬운 일은 아니다. 그래도 한 번쯤 생각을 해볼 필요가 있지 않을까! 특히 4년의 설계과정을 마치고 졸업을 앞둔 시점에서 건축을 생각해보고, 자기의 건축을 세워 보면 어떨까?!

건축설계 G1에서는 건축, 공간에 대하여 생각하고, 이러한 생각에 기초하여 건축을 계획 하도록 한다. 반대로 건축에 담겨져 있는 생각을 찾아보고 되새겨 보는 시간을 갖는다. 1차적으로 건축에 대한 인식을 찾고, 2차적으로 그러한 인식을 건축으로 구축하여 본다. 그리고 보고서 초안을 작성함으로써 진행된 내용을 되돌아보고 건축생각을 정리하여 본다.

담당교수 : 이 승 용 / 오 종 수



?인지?실재?/What?Perception?Real thing?

사물의 실체는 무엇인가? 본질은 무엇인가? 우리는 기억으로 모든 사물을 이해하려고 한다. 지금 보고 있는 것을 무시한다. 상호 관계에서 그 사물이 인지된다. 그리고 이러한 인지되는 것 모두가 그것이다.

본질은 변하지 않는 것. 영원불멸한 것을 의미하는 것일까? 모든 사물은 변화하고 있다. 그러나 이런 변화를 무시하고 그것이 가지고 있는 변하지 않고 영원한 그 무엇인가에 집착한다. 변하지 않는 그 무엇이 실재일까?

어느 시점에 보이고 느껴지는 것, 그것은 그 시간과 장소에서 진행되고 있는 변화의 순간을 보여준다. 변한다는 진리에서 변하지 않고 영원하려고 하는 대립적 상황에서 동일된, 긴장된 상태를 인지하고 있는 것이다. 이러한 대립적 동일 상태, 인지하고 있는 그 상태와 상황이 사물의 본질이라 할 수 있다.

우선적으로 보고 있는 모든 상황으로 인지하는 것이 중요하다. 옆에 있는 나무와 같이 서있는 건축물을 보고 있는데, 나무를 무시하고 건축물만 보고 있다고 생각하는 것, 즉 측면을 보고 있는데 정면을 생각하는 것이 아니라 현재 보고 있는 상태이며 그 시점에 연출되고 있는 상황이 인지하는데 중요하다. 이러한 모든 것이 함께 공존하고 있고 관계를 가지고 있는 상태에서 인지되고 이해되는 것이다. 이러한 모든 것이 곧 이 사물을 이해하는데 있어 영향을 주고 있고 인지한다.

우리는 항상 보고 있는 상황을 무시하고 알고 있는 지식을 통하여 정리하고자 한다. 이것이 마치 진리인 것처럼... 그렇지만 우리로 하여금 인지하고 생각하게 만든다는 것은 주변과 공존하면서 상호관계를 가지고 연출되고 있는 상태인 것이다.

무엇!/Target!

수업과정은 크게 두 가지에 중점을 두고 이루어졌다. 건축을 구현하기 위한 프로그램 구축작업에서 자료를 조사하고 정리하면서 건축에 관해 생각해 보는 과정과 건축개념을 논의하고 이것을 바탕으로 건축으로 설계하는 과정이다.

건축관 정립은 학생이 각자 좋아하는 건축사진 선정하고 선정이유를 찾아보도록 한다. 그 사진에서 건축적 내용을 생각한다. 제시한 생각은 다양한데, 판인 경우도 있고, 선인 경우도 있으며, 침묵 속에 역동성, 다양한 큐빅들의 조합, 일상적인 생활을 담고 있는 모습, 자연의 선을 건축적 선으로의 전환, 그리고 정해진 것을 부정하는 착시에서 비롯되는 공간이해 등이다. 이러한 생각을 건축으로 구현하기 위한 작업과 동시에 제시된 주제를 고려하는 설계 작업을 하게 된다.



앗! 왜?/Wow! Why?

과제에서는 자신의 건축관, 즉 건축에 대한 생각을 정리하는 것이다. 자신이 생각하는 건축은 무엇일까? 아마 자신이 좋아하는 건축일 것이다. 좋아하는 건축은 또 무엇일까? 이와 같이 질문과 답을 찾아가는 과정에서 건축생각을 찾고자 한다.

먼저 건축공간이 담겨있는 사진을 선택해 본다. 이때 머리보다는 가슴으로 느껴지는 사진이 좋다. 느낀다는 것도 쉽게 이해할 수 없는 단어이지만 하여간 마음이 가는 사진을 선택해 본다. 그리고 생각한다. 과연 내가 왜 이 사진을 선택하였을까? 결과적으로 구해지는 것은 내가 좋아하기 때문에! 즉 내가 추구하는 건축이 될 것이다.

이 단순한 논의 과정은 자신의 건축관을 찾아가 본다. 아마 이것은 건축을 찾아가는 시작에 불과할 것이다. 더 나아가 같은 사진 속의 건축공간을 보면서 참여자 상호간에 느껴지는 시각의 차이를 교환하고 논의하다보면 궁극적인 답을 찾아가게 될 것이다. 그리고 건축을 이해할 때 단순히 외부의 형태(form) 이상의 생각(idea)을 고민하게 되지 않을까? 그리고 자신이 생각하는 건축이야기가 만들어 본다.

생각 설계하기/Design the Idea

공모전을 참조하여 과제를 진행하였다. 각 공모전에서 제시하고 있는 주제를 토론마당에 내놓고 학생들 각자 생각한 것을 발표하였다. 건축대전의 주제인 사회적 공간에 관한 풀이에서 공간을 구성할 때 각자가 생각하는 건축생각을 기반으로 정리하도록 하였다. 일종의 모험이라 할 수 있지만 각자가 생각하는 공간을 설계에 적용하여 본다는 것은 건축에서 자신의 정체성을 찾아가는 방법이라 할 수 있다.

이번 설계 작품을 살펴보면 건축을 평평한 판으로 이해하고 적용하는 것에서 시작하고, 그 판에서 내면적으로 가지고 있는 사건, 이벤트 등을 찾을 수 있었으며, 주제에 의한 기능 등을 사건과 이벤트로 보고 이것을 판에 펼쳐놓는 것으로 설계가 진행되었다. 이같이 주제를 건축으로 만드는데 있어서 각자의 공간 이야기가 적용되도록 하였다.

또한 건축문화에서 제시한 지역x문화, 再生... 에서는 세 명이 마을 단위의 지역에서 역사적 맥락과 이것에 펼쳐지는 문화를 설정하고 재생을 논의하였으며, 세 명 각자가 구역을 나누어 설계에 임하였다. 이때 각 개인별 건축공간에 관한 의미를 적용하여 전체 속에서 부분이 그리고 부분에서 전체가 만들어 질 수 있도록 하였다.

기타 현대한옥디자인 공모전에서는 공간의 조합을 관계에서 비롯된다는 설계자의 공간 논리와 잘 부합되어 현대한옥에 안대를 적용하여 설계하였다.

이와 같이 개인별 건축에 대한 생각을 정립하고 이것을 기반으로 주제를 건축으로 만들어 내었다.

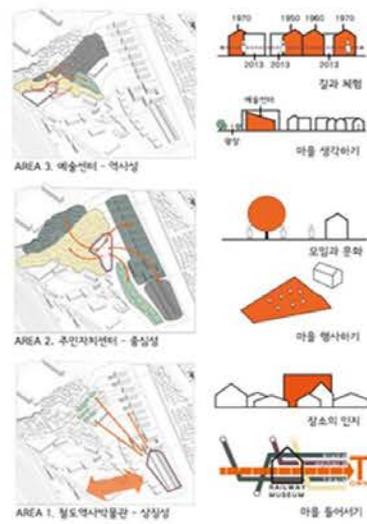
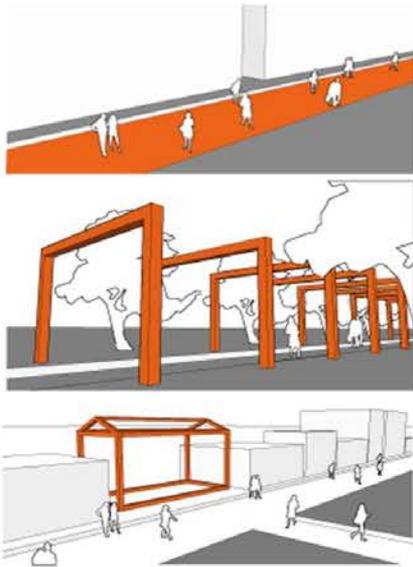
아쉬움/Think over

자신의 생각을 굽히지 않고 표현한다고 하는 것이 쉬운 일은 아니다. 설계 이후에 뒤돌아보면 다소 부족한 것도 느낄 수 있고, 그때 이것을 강조했으면 하는 아쉬운 마음이 남는다. 이번 과정에서 성과라면 자신의 기준을 찾아보았다는 것이고, 부족하지만 건축생각을 설계에 적용해 보려고 노력하였다는 것이다. 그렇지만 완벽하게 적용하기에는 어려운 점이 있었다. 특히 주제에 맞추어 설계하는 과정에서(공모전이 갖는 성격) 생각했던 건축생각을 제대로 구현할 수 없는 경우도 경험하게 되었다.

또한 생각의 깊이를 논하기에 앞서 공간을 정리하다보면 이 부분을 간과하게 되는 경우도 있다. 따라서 보다 진지하게 생각을 논의하고 적용할 수 있는 시간이 필요하며 또한 작품을 진행하는데 생각을 좀 더 고집스럽게 주장할 필요가 있다는 것 등을 이번 과정에서 느낄 수 있었다. 한편 보고서 작성을 위한 틀을 작성하는 단계에서 2회 이상의 검토 과정이 요구되었는데 남은 시간이 부족하여 미흡함을 가졌으며, 중간평가 단계에서 보고서 및 개념 내용을 작성하여 준비할 수 있도록 하는 것이 좋겠다.

한편 5학년은 설계의 모든 능력이 종합되는 단계이며, 모든 SPC가 적용된다고 할 수 있다. 그러나 교육하고자 하는 설계방향에 따라 다양한 표현능력(2), 대지의 문화적 역사적 맥락(11), 종합설계(18) 등을 선별하여 진행하였다. 건축생각을 표현하고, 대지의 의미 파악 및 표현, 그리고 모든 경우를 종합하는 능력을 배양하도록 하였다.





**마을침술/Acupuncture for better Village
동구, 대전/ Donggu, Daejeon**

Student 김인호, 김현승, 배근원
Critic 이승용

건축문화 공모전에서 제시한 지역x문화, 再生...은 크게 도시적 접근에서 건물로의 접근이 요구되는 내용이다. 소재동 관사촌은 근대 시기에 조성된 건축군락으로 과거의 땅이 가지고 있는 의미와 현대 도시 사이에 징검다리 역할을 하는 동네라고 볼 수 있다.

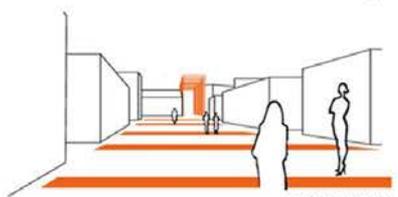
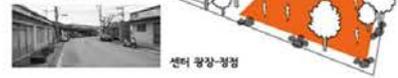
프로젝트는 1차적으로 도시적 맥락에서 설계 진행을 하였다. 현재 상황을 조사 및 분석하고, 개발방향을 정립한 후 절점 또는 거점(Node) 개념을 적용 및 계획하여 개발의 초석을 다진 것을 알 수 있다.

대지가 가지고 있는 역사적 가치를 존중하는 한편 개발에 있어서 경제논리를 고려하여 구역을 나누고 절점을 영역(Area)으로 확대하여 대전역에서 시작하여 종착점인 영역3까지의 일련의 과정을 계획하였다. 영역은 대지의 역사적 가치와 전체적인 흐름을 고려하고 경제논리를 고려하여 기능을 부여하였다. 경제적 측면에서 검토는 개발적인 측면에서 접근하였는데, 기존에 주거시설, 상업시설, 기타 시설 등을 검토하여 수요를 정하였다. Node개념을 확대하여 Area로 설정하고 기능으로 Area 1은 철도역사박물관, Area 2는 주민자치센터, Area 3는 예술마을과 예술센터 등을 계획한 것을 알 수 있다.

건축은 단순히 그 대지에 한정하여 기능을 설정하고 계획되는 것이 아니라 도시의 모습과 마을의 틀을 고려하고 이에 맞추어 개발 방향을 설정하여야 하는 것을 알 수 있으며, 그 이후에 정해진 도시계획에 맞추어 건축을 계획하여야 하는데, 이번 프로젝트는 그러한 과정에서 잘 진행되었다고 할 수 있다. 다만 아쉬운 부분은 큰 틀의 맥락을 정하고 진행하였으나, 건축설계에 있어서는 시간적인 이유에서 다소 미진했던 것을 알 수 있다.

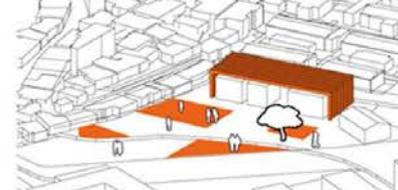
AREA 3. 예술마을 & 예술센터

과거 소재동, 소재공원의 문화를 재형하고 슬림화로 집적한 소재동을 예술로 치환한다는 의미에서 예술센터가 들어오고 기존마을은 예술마을로 탈바꿈된다

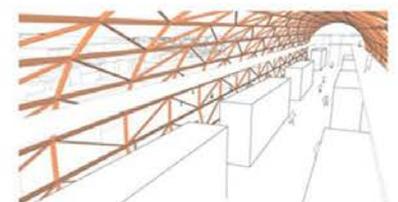
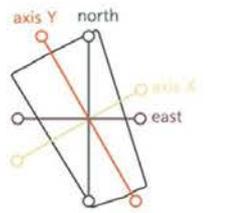
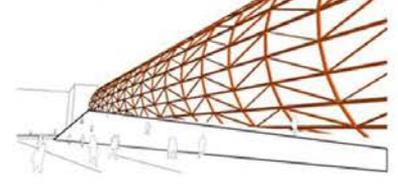


AREA 2. 주민자치센터

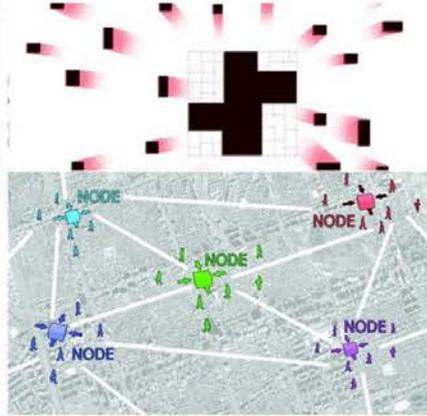
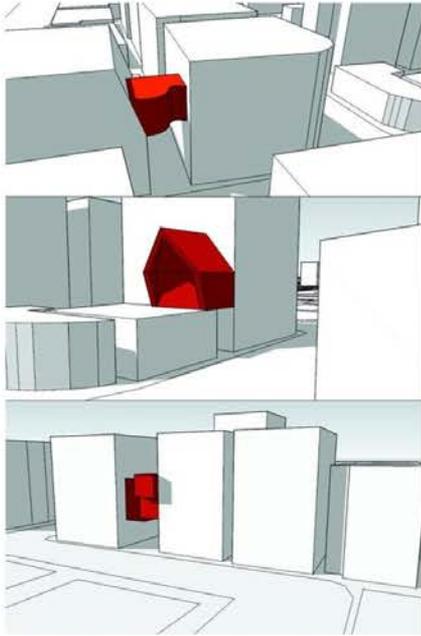
주민자치센터는 마을의 중심에 위치하여 마을 공동체의 중심점이 되어 주민들의 복지를 지원해 주는 역할을 할 것이다



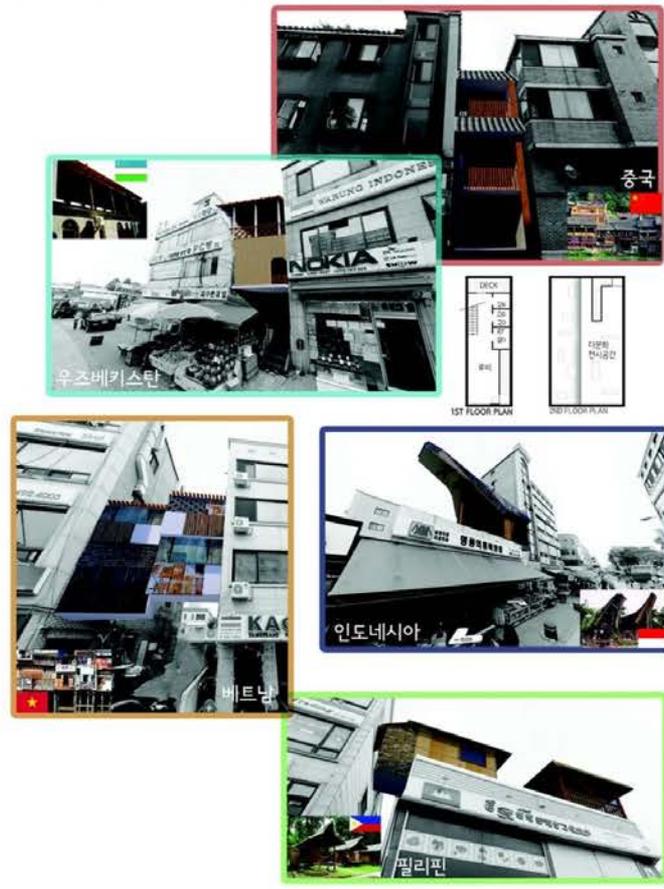
AREA 1. 철도역사박물관



스틸프레임으로 방향성을 나타내고 높이를 위 소재를 어디까지도 잘 보이는 박물관은 소재동으로의 진입을 도와 동네에서 일어나는 일들의 시작을 나타낸다



TAG SPACE FOR DIASPORA



디아스포라를 위한 절점/ Tag Space For Diaspora 원곡동, 안산/ Wongokdong, Ansan

Student 구정완
Critic 오종수

건축, 사회적 공간 만들기(Social Spacing)

스마트폰의 등장과 SNS(Social network Service)는 사회적 소통방식의 혁신을 이끌었다. 새로운 세상과의 만남을 통해 사회적 관계에 대한 인식의 변화를 일으켰다. 새로운 사회적 관계 속에서, 건축의 사회적 기능에 대해 건축은 물리적 형태의 공간 구축보다는 다양한 행위들이 중첩되어 가는 사회적 장소의 구축이 문제일 것이다. 도시로부터 방치 또는 소외된 장소(Terrain Vague)의 재생과 사회적으로 소외된 인간성(Humanity)의 회복을 위해, 건축의 공간화는 인간이 살아가는 환경위에 새로운 장소성(Placing)이 부여됨을 의미하며 진정한 현대적 의미로서의 사회적 기능(Function)을 수행하는 건축과 디자인이 될 것이다.

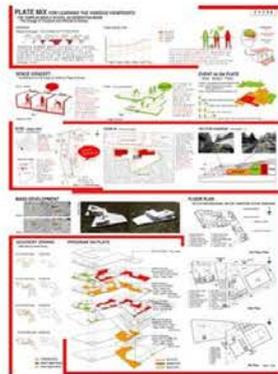
이미 세계는 노동시장의 개방, 국제결혼을 통해 여러 민족이 더불어 살아가야 하는 시대가 되었다. 우리는 과거 단일민족이라는 강한 중심점을 가지고 동질성의 가치를 추구하던 방식으로 관계 맺기를 하며 살아왔지만, 현 다민족 사회에서는 그 배타성으로 인하여, 다양한 이질적 요소들의 공존을 추구하기에 우리가 다르다.

안산 원곡동! TO TAG SPACE FOR DIASPORA!

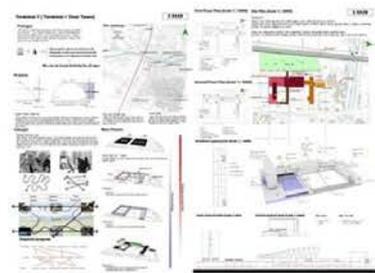
단일기능으로 해석된 집중화된 공간-문화센터-은 다민족과 다기능화 되는 현대의 네트워크 된 사회의 요구를 충족시키기에는 부족하다. 그에 단일성의 공간을 해체하여 파편으로의 공간을, 필요한 도시에 분산시킨다. 그러한 소공간이 하나의 NODE로 다기능과 다민족의 개성에 맞는 공간으로 네트워크 되어, 고정화된 공간과 기능이 아니라 기존의 공간에 TAG되어 가변적 역할을 하게 될 것이다. 파편화 된 공간을 보다 밀도 있고, 개성 있게 디자인하는 것이 필요하고, 그 각각의 NETWORK에 의해 형성하고자 하는 새로운 관계성에 대한 표현과 효과를 보여주는 것이 아쉬움이 남는다.



강수현



김경재



송태윤



김채윤



김인호 김현승 배근원



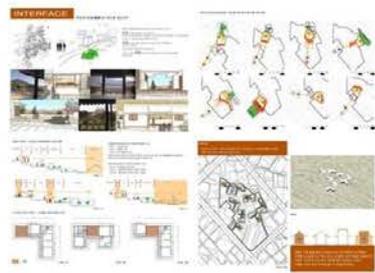
이용준



임빛나



홍근희



최유리



조은솔



권치영



구정원



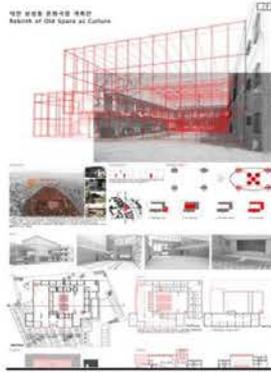
권순영



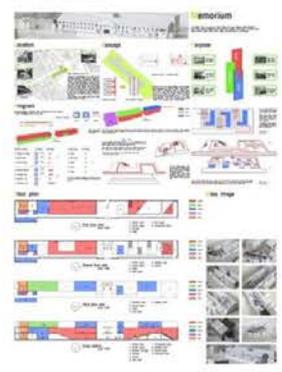
김선미



유선우



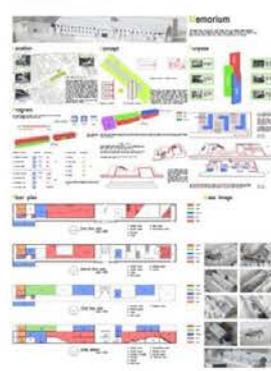
이원호



임지수



김남진



전제언



지한술



장재윤



황상빈

MOKWON ARCHITECTURE NEWS

2013 ●

Keywords

김정동교수님, 건축답사, 책상, 대한건축학회, 개교기념일, 고별 강의, 하계 디자인 캠프

교수동정 김정동교수님의 학교사랑



우리대학 김정동 교수님께서 정년을 앞두고 자신의 열정을 쏟아 온 '구(舊) 신학관 복원'을 위해 1천만원의 기금을 학교에 쾌척했습니다.

교수님께서서는 "신학관 복원은 학교의 정통성을 회복시키기 위한 반드시 필요한 운동"이라며 "그동안 나를 도와준 학교를 위해 조금이나마 도움이 됐으면 한다"고 말씀하셨습니다.

2013. 04. 08

봉사활동 현충원에 다녀오다



4월 9일, 아직은 이른 봄이라 바람은 차가웠지만 우리 건축학부 3학년 학생들은 대전 현충원에 봉사활동을 다녀왔습니다. 순국선열들의 숭고한 독립정신과 희생정신을 기리는 마음을 담아 묘비에 새겨진 글씨들을 재도색하는 작업 등 정성껏 봉사활동에 임했습니다.

2013. 04. 09

건축답사 2013년도 건축답사



목원대학교 건축학부에서는 매년 봄 정기적으로 모든 건축학부생이 참가하는 건축답사를 진행합니다.

금년(4월 3일~5일)에는 강원도 일원을 건축답사지로 하여 다녀왔으며 모든 참가 학부생들과 소통과 화합의 장을 마련하였습니다.

<주요 답사지>

- 1) 백담사 만해마을 2) 여초 김응현서예관 3) 속초시립박물관
- 4) 낙산사 5) 선교장

2013. 04. 15

목원소식 설계실 책상교체



4월 12일 설계실 책상을 교체하였습니다. 새로 교체된 책상인 만큼 소중히 사용해 주기 바라며, 정리된 설계실에서 새로운 마음가짐으로 더 좋은 성과를 거두기 바랍니다.

p.s. 책상 교체를 위하여 이승용 교수님께서 많은 수고를 해주셨습니다.

2013. 04. 15

교수동정 김정동교수님 정년 기념식수



화창한 봄기운이 만연한 4월 19일 공과대학 중정에서 김정동 교수님의 정년을 기념하기 위하여 동문들이 감사의 마음을 담아 기념식수를 준비하였습니다.

교수님의 학문과 학교사랑에 대한 열정을 본받아 더욱 정진할 것을 다짐하며 교수님의 건강과 안녕을 기원합니다.

2013. 04. 22

교수동정 김정동 교수님 대한건축학회 공로상 수상

우리과 김정동 교수님께서 2013년 4월 27일 인천송도 포스코 글로벌 R&D 센터에서 진행된 대한건축학회 정기총회에서 "대한건축학회 공로상"을 수상하셨습니다.

우리과는 목원대 건축학과 재직교수로서 수상하신 것을 자랑스럽게 생각합니다. 수상을 축하드립니다.

2013. 05. 01

교수동정 59년 개교기념일 행사



2013년 5월 3일 59년 개교기념일 행사에서 이재연 교수님께서 20년 근속상을 받으셨습니다. 또한, 박태근 교수님께서 산학협력부분 우수교수상을 박선규 교수님께서 취업부분 우수교수상을 받았습니다. 축하드립니다.

2013. 05. 03

교수동정 김정동교수님 고별강의



김정동 교수님께서 6월 4일 [서양건축사] 과목을 마지막으로 고별 강의를 하셨습니다. 또한 학부모 교수 전원이 감사의 뜻을 모아 기념패를 전달하였습니다. 교수님의 정년을 축하드리며 감사드립니다.

2013. 06. 04

목원소식 제8회 13' 목원건축 하계디자인캠프



제8회 13년도 목원건축 하계 디자인 캠프가 6/21~28일까지 열렸습니다. 금번 디자인 캠프의 주제는 '가구(furniture)'로 실제 활용이 가능한 가구를 디자인 및 제작해봄으로써 실용성, 구조, 아름다움 등을 종합적으로 고려해 볼 수 있는 좋은 기회였습니다.

※ 목원건축 디자인캠프는 방학기간을 이용하여 열립니다※

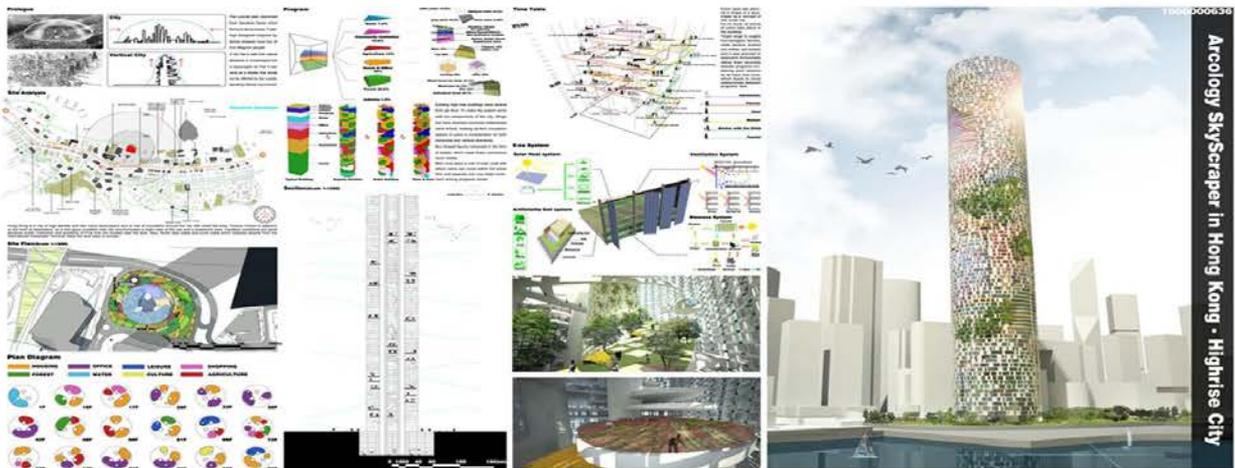
-디자인 캠프 연혁-

- 1회 (09년도 겨울) : [철학과 굴뚝청소부]
- 2회 (10년도 여름) : 스케치업 활용
- 3회 (10년도 겨울) : 광주 폴리 공모전
- 4회 (11년도 여름) : [공간디자인 16강]
- 5회 (11년도 겨울) : 부티끄 호텔
- 6회 (12년도 여름) : (구축_1)파빌리온 제작
- 7회 (12년도 겨울) : [키워드 보는 근현대 건축]
- 8회 (13년도 여름) : (구축_2)가구 제작

MOKWON ARCHITECTURE NEWS

Compe^o

Congratulations1 Skyscrapers and Super Skyscrapers architecture and design competitions



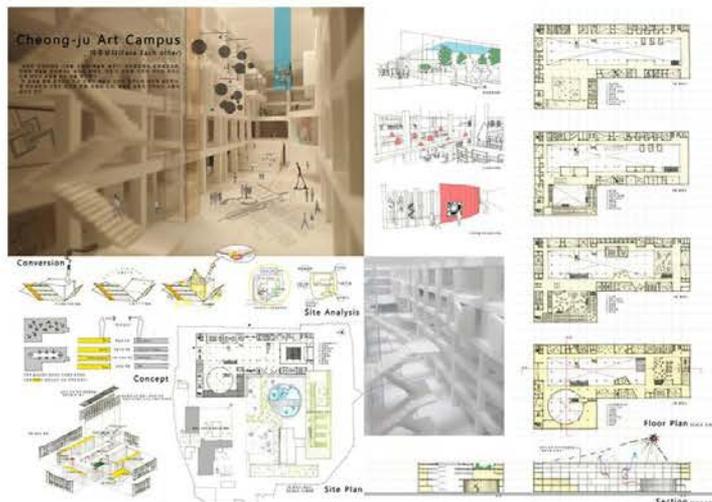
권순영 + 공진욱 + 김귀현 Special Mention

Acology SkyScraper - HONG KONG라는 주제로 개최된 국제 공모전에서 우리학부의 권순영 + 공진욱 + 김귀현 팀이 Special Mention을 수상하였습니다. 전세계 일반건축가 및 학생이 참여한 이번 공모전에서 수상작 중 유일한 우리나라(대한민국) 수상팀으로 우리 목원대학교를 넘어 국위를 선양하는데 큰 역할을 하였습니다. 수상한 학생들에게 축하드립니다.

2013. 05. 06

Congratulations2 Docomomo_Korea competitions

강유라 + 고은이 입선



2013 도코모모 공모전에서 우리 학부 2학년 강유라, 고은이 학생이 입선을 하였습니다.

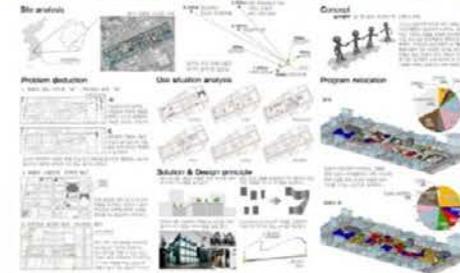
이제 막 건축에 발을 디딘 2학년 학생이지만 타대학들의 고학년 학생 및 대학원생과 경쟁하여 좋은 결과를 얻어내었다는데 의의가 있겠습니다.

캐드나 컴퓨터 모델링이 아직은 서툴기 때문에 거의 모든 작업을 수작업(핸드드로잉, 모형제작)으로 하였습니다.

2013. 06. 05

Congratulations3 Daejeon Public Design Competition

Healing Path



Healing Path(허정석,이창섭,이학래) / Culture Bending(김진형,김영만)

Acology SkyScraPer - HONG KONG라는 주제로 개최된 국제 공모전에서 우리학부의 권순영 + 공진욱 + 김귀현 팀이 Special Mention을 수상하였습니다. 전세계 일반건축가 및 학생이 참여한 이번 공모전에서 수상작 중 유일한 우리나라(대한민국) 수상팀으로 우리 목원대학교를 넘어 국위를 선양하는데 큰 역할을 하였습니다. 수상한 학생들에게 축하드립니다.

2013. 06. 25

Congratulations4 KOICA Architectural Design Competition

김경재 + 이원호 금상

在仁院 (제년 청소년 센터)



한국국제협력단(KOICA) 창립 20주년 기념 제1회 건축 디자인 공모전에서 우리학부 5학년 김경재, 이원호 학생이 금상을 수상하였습니다.

이번 공모전은 팔레스타인 제년 청소년센터 건립사업으로 제년 지역에 거주하는 청소년, 여성, 아동들의 문화 및 스포츠 활동을 지원하고 풍요로운 문화 환경 조성을 통해 발전적 미래를 지향하는 청소년센터를 건립하는 것을 목적으로 하였습니다.

부상으로 해외건축이 주어진다니 보다 견문을 넓힐 수 있는 좋은 기회인 것 같습니다. 수상자들에게 축하드립니다.

2013. 07. 20