

Unit 3 by 양수인

Thesis Project 졸업설계

Unit Master:

양수인은 연세대학교 건축공학과와 뉴욕 컬럼비아 건축대학원 졸업 후, 컬럼비아 건축대학원 겸임교수 및 리빙아키텍처 연구소장으로 7년간 재임했다. 2011년 서울에 돌아와 삶것/Lifethings 라는 조직을 꾸려 활동하고 있다. 양수인은 서울을 기반으로 활동하는 디자이너이다. 건축, 참여적예술, 디자인, 마케팅, 브랜딩등 광범위한 영역에서 건물, 공공예술, 체험마케팅, 손바닥만한 전자기기, 단편영화까지 다양한 스케일과 매체로 작업한다. 다양한 매체를 통한 디자인 작업이 모두 직면한 과제를 의뢰인의 상황에 부합하는 형식으로 해결하는 과정으로서 근본적으로 크게 다르지 않은 행위라고 믿으며, 그 근저에는 어떤 '것'을 만듦으로서 '삶'에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 이야기를 전달하고자 하는 공통적인 목표의식을 갖고 작업한다.

Unit Agenda:

스튜디오의 지향점

이번 졸업설계의 핵심은 '자기 주도성(Self-direction)'이다. 지금까지의 설계 스튜디오가 주어진 과제의 해결이라는 틀 안에서 움직였다면, 이제는 그 틀을 벗어나 스스로가 질문을 던지고 답을 찾아가는 여정을 시작할 때다.

연구의 흐름

1. 문제의식 발견 (1-2주)

현대 사회는 건축가에게 끊임없는 질문을 던진다. 시대의 건축 설계는 어떤 모습일까? 기후 위기 속 건축가의 책임은 무엇일까? 한국의 젊은 건축가들은 어떤 미래를 그려나갈 수 있을까? 정치, 사회, 문화, 경제를 관통하는 이러한 질문들 속에서 자신만의 고유한 문제의식을 발견하는 것이 첫 걸음이다.

2. 연구방법론의 정립 (1-2주)

선택한 주제를 탐구하기 위한 나만의 원칙과 방법을 설계한다. 예를 들어, 시와 건축의 관계를 탐구한다면 "모든 시각적 결과물은 언어 기반 프롬프트를 통해서만 생산한다"는 원칙을 세울 수 있다. 또는 "모든 디자인 결정은 정량적 지표에 기반한다"는 방식으로 접근할 수도 있다. 이러한 명확한 행동강령은 연구의 깊이와 일관성을 확보하는 나침반이 될 것이다.

3. 탐구와 실험

아인슈타인은 "처음 들었을때 이상하지 않은 아이디어는 이미 희망이 없다"고 했다. 예측 가능한 디자인 결과물이 아닌, 도전적이고 실험적인 시도를 통한 건축적 탐구의 가능성을 모색한다. 탐구의 결과물은 도면, 논문, 모형, 영상 등 가장 적절한 매체를 통해 표현될 수 있다.

평가의 관점

- 문제의식의 독창성과 시의성
- 연구방법론의 체계성과 혁신성
- 결과물의 완성도와 소통력
- 자기성찰 및 발전 과정

과정의 의미

이 여정은 단순한 졸업 프로젝트를 넘어, 독립된 건축가로서의 첫걸음이다. 스스로 던진 질문에 답하며, 그 과정에서 자신만의 방법론을 발견하고, 끊임없이 성찰하며 발전하는 방법을 정립하는 것이 목표이다. 이는 졸업 후 마주하게 될 모든 도전의 밑거름이 될 것이다.

마지막으로, 좋은 연구 과정의 참고 사례를 공유한다:

<https://youtu.be/RoDYfUjCoZl?si=Tfj7t73XXZrz2W1>