

Unit 1 by Jooeun Sung

Active Edge 혜화동 건축의 경계공간



대학로공연문화활성화방안 글 <https://www.belocal.kr/news/articleView.html?idxno=836217>

Unit Master:

성주는 **Joeeun Sung** BSc AADipl RIBA // 연세대학교와 런던 AA School에서 수학한 후 건축실무를 바탕으로 현재 연세대학교 건축공학과 교수로 재직하며 교육·연구·실무를 함께 이어오고 있다. 오픈플러스디자인연구소를 이끌며 참여설계의 이론과 방법론을 지속적으로 발전시켜 왔으며, 도시 공공·사적 공간의 경계에서 형성되는 일상적이고 자생적인 커뮤니티 공간에 대한 연구와 함께 도시건축의 사회적 지속가능성을 구현하는 참여설계 분야의 대표적인 연구자이자 실천가로 활동하고 있다. 서울 도시건축 비엔날레 최초의 시민참여 도시워크숍을 기획·총괄하고, 어린이 놀이공간 사업 등을 통해 국내 참여설계의 실천 모델을 구축·확산하는 데 기여해 왔으며, 운동주기념관, 스콧 플래그십, 서울대학교 우석경제관, 진발골 쉼터 등 다양한 건축 프로젝트를 수행해오고 있다.

성주는 교수는 연세대학교 2~3학년 설계스튜디오를 수년간 이끌어오며 학생들의 다양한 관심사와 배경을 설계스튜디오를 통해 이끌어내고자 하며, 구두발표, 다이어그램, 드로잉을 통해 “건축은 소통이다”를 실천하고자 한다.

Unit Agenda:

설계스튜디오에서는 문제를 푸는 방식을 배우고 연습을 통해 ‘정답’을 찾아나가는 것이 아니라, 스스로 문제/질문을 파악하고 설정하며, 건축물을 이루는 물리적/사회적 요소를 분석하여 ‘해답’을 찾아나가하고자 한다. 보편적인 건축을 위해 가장 개인적인 사고에 귀기울여 보자. 이번학기 건축설계 스튜디오의 가장 큰 목표는 대지와 주변에 대한 데이터 수집과 분석, 문제점 및 가능성 발견, 계획안 제안, 설득을 위한 표현 및 발표 등 일련의 건축 설계 프로세스를 스스로 이끌고 갈 수 있는 역량을 키우는 것이다. 그러기 위해서는 지치지 않고 천천히 그러나 부지런히 작업하며 스스로의 건축적 가치관을 찾아가보자.

주제//

Active Edge (부제: 해화동 건축의 경계공간) 이라는 제목아래 우리는 “관계”에 집중하고자 한다. 건축은 개인이 소장하는 예술품과 다르다. 건축물은 도시를 이루는 요소이고, 도시는 모든 시민에 의해 향유되어야 하는 공간이다. 건물들이 만들어내는 스카이라인이, 건축에 쓰이는 재료가, 건물 입구의 형태와 위치가 그 앞을 지나는 사람들의 경험에 영향을 미친다. 공간을 사용하는 사람의 관계를 바꾼다. 그리고 그 관계는 경계(boundary)의 형태에 따라 달라진다. 벽으로 막혀 있는지, 높이가 어떤지, 유리로 시야가 열려 있는지, 때에 따라 개폐가 가능한 오프닝이 있는지, 바닥 재료가 달라지는지, 천정 높이가 달라지는지, 조명의 종류가 어떤 지, 공기의 온도가 달라지는지에 따라 공간의 경계는 매우 세심하게 달라지고, 다양한 관계를 형성한다. 이번 스튜디오에서는 이 경계를 선적인 요소가 아닌, 면이나 볼륨으로 바라보고 그 **Interface/Edge/Threshold**에 집중하여 디자인해보자.

방법//

우리 유닛은 현장에서 많은 시간을 보낼 예정이다. 개인적으로 해매어 보고, 함께 답사와 공연과 문화를 즐기면서 대학로 일대를 매우 개인적인, 그러나 깊이 있는 현장 조사에서 프로젝트를 시작한다. 사회화된 데스크탑 리서치를 참고하되, 학생 개인의 눈으로 현장을 바라보고 구체적이고 실질적인 분석과 제안을 한다. 스스로 무엇을 좋아하는지, 스스로 어떤 것에 눈이 가는지 해화동을 파헤침과 동시에 스스로를 파헤치는 시간이 될 것이다.

WK1~3 site drifting, 현장 건축물 리서치, 프로그램 리서치

현장에서 가지고 온 현상의 조각 *-Fragment of the Daehakro-* 에서 프로젝트는 시작한다. 이 조각 하나에 얹혀 있는 수많은 사회적 구조와 물리적 구조를 파악하면서 대학로를 분석하고, 스스로의 질문-건축적 브리프-와 함께 프로그램과 사이트를 (주어진 범위내에서) 스스로 설정한다. 단, 프로그램은 대학로의 문화적 역사적 컨텍스트를 지키고 활성화할 수 있는 공적 공간이어야 한다.

WK 4~5 '질문' (본인의 건축적 브리프) 완성하기

건축가에게 질문은 생명이다. 비평적 마인드가 필요한 의심의 질문도 필요하지만, 그러한 단편적 질문과 분석이 쌓여 종합적으로 정리된 '질문'을 명확히 하지 않으면 답을 얻을 수 없다. 건축에서도 이 프로젝트를 통해 해결하고자 하는 문제점이 무엇인지에 대한 명확한 파악이 필요하다. 여러가지 이슈가 있다면 위계를 파악하고 우선순위를 두어보자.

WK 6~8 건축적 전략, site planning, mass studies

사이트와 프로그램, 그리고 예비 건축가 자신의 관심사에 따라 건축적 전략 *-Architectural Strategy-* 을 세운다. 전체적인 건축적 개념일 수도 있고, *interface*에 집중한 전략일 수도 있다. 대지의 컨텍스트, 외부공간, 내부공간, 그 사이 인터페이스를 연계하여 디자인한다.

WK 9~12 design development

WK 13~15 detailed design and documentation of design process

WK 16 final critic + floor exhibition

(WK5 에는 Syracuse, Polimoda 주최 건축-패션-공연-브랜딩 Storefront Window 포럼참석 예정, tbc)

스튜디오 운영//

강의 + 답사 + 개인 튜토리얼 + 발표/토론

월요일은 개인크리틱, 목요일은 발표/토론 혹은 답사 및 워크숍으로 수업이 이루어질 예정. 스튜디오 수업은 교수자와 학생간의 교육보다 스튜디오 내에서 동료들에게 자극받고 배우는 것이 더 중요하다. 작업은 스튜디오 공간에서 꾸준히 할 것. 우리 유닛에서는 사진, 드로잉, 다이어그램 등을 통해 스스로를 설득해 나가는 소통의 과정을 배울 예정이다. Sketchup, CAD 혹은 Rhino 등의 벡터작업을 통해 스케일에 대해 배우고, Adobe photoshop과 illustrator를 통해 표현을 업그레이드 하며 indesign을 통해 전체 스토리를 정리하여 포트폴리오가 완성된다.

****본 수업은 연세대학교 사회혁신역량 교과목으로 선정되었으며, 대학로 공연공간 답사 및 전문가 (강민정, QUAD) 초청이 있을 예정이다.**

결과물// 전체 프로세스 상의 스토리를 읽을 수 있는 드로잉 시리즈 및 모형

입체감이 표현된 평면, 단면, 입면, 단면투시, 평면투시 등 3차원 공간의 2차원 표현

평가//포털 상의 수업계획서 스튜디오 전체 수업에서 활발한 크리틱, 토론, 협업을 높이 평가하며, 개인작품의 결과물 뿐만 아니라 프로세스가 매우 중요. 스케치, 스터디모형 등 모든 과정의 기록과 자신의 드로잉을 존중하는 자세 등.

Unit 지원자들에게 알림

건축설계 스튜디오는 주어진 과제를 따라하는 것은 기본이고, 스스로 사고를 발전시키고 프로젝트를 자주적으로 끌고나갈 수 있는 능력이 필요하다. 본인을 믿고 끝까지 달려보는 자세를 갖고, 자신의 스타일을 찾고싶은 학생, 즐겁게 설계할 수 있는 학생들을 매우 환영하며, 본인의 능력치까지 끌어올리지 않고 적당선에서 노력을 멈출 학생보다는 함께 발전하며 시너지효과를 기대할 수 있는 학생을 선호한다. 생각으로 정리하지 않고, 일단 해보는 자세를 갖고, 힘들지만 즐겁게 작업하며 함께 성장할 준비가 된 학생들 환영! 기억에 남는 한학기가 될 것임!