

Unit 6 by Jaeseung Hong

The Narrative Architecture / A Museum for Architectural Space

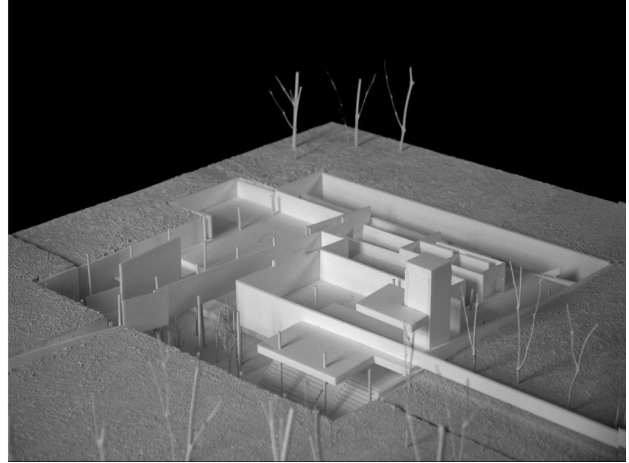
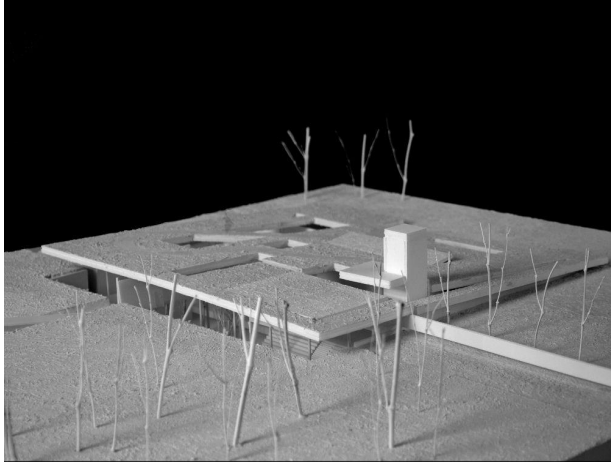


A sense of Place / Site : Seoul Forest

Unit Master:

홍재승 **Jaeseung Hong** 은 홍익대학교 건축공학과 졸업 후, 동대학원의 김형우 교수님 연구실에서 석사를 하였다. 정림건축 근무 후 네덜란드의 베를라헤 인스티튜트(Berlage Institute)에서 수학하고, 런던 메트로폴리탄 대학교(London Metropolitan University)에서 디플로마(DIPLOMA)를 수여받았다. 실무 경험으로 라울 분쇼튼이 운영하는 런던의 도시 연구소 코라(chora)와 플로리안 베이겔(Florian Beigel Architects) 건축, 이안심슨 아키텍츠(Ian Simpson Architects)에서 활동 후 귀국. 정림건축과 아키텍플랜에서 디자인 부분장을 지냈다. 2017년도 플랫/폼으로 독립하여 [풍경, 반풍경 그러나 알레고리]란 주제로 도시의 문맥과 자연요소를 건축설계의 지평으로 끌어드리는 시도를 하고 있으며, 대표작으로 제주도립 김창열 미술관, 제주 스누피가든, 화담채, 종로구립 김창열 화가의 집 등 다수의 미술관 시설이 있다.

홍재승 교수가 운영하는 '건축 공간 스튜디오'는 공간을 주제로 구축의 방식을 매우 기본적인 원리를 바탕으로 확장, 발전시킨다. 시나리오를 바탕으로 공간 이야기성을 구현하는데, 수업을 통해 학생들은 쉽게 건축의 본질적 이해와 원리를 연구하게 된다. 스튜디오는 1년 과정으로 완성되는데, 1학기는 자연의 장소성을 기반으로 공간연구하는 '수평건축공간'을 2학기는 도시의 장소성을 기반으로 하는 '수직건축공간'을 설계한다.



Construction model of Horizontal and Vertical planes based on Domino

Unit Agenda:

주제//본 스튜디오는 건축의 구성, 기능, 건설의 합리성은 생산의 기본요소를 이루며, 생산은 보편적인것에 반하여, 공간성에 대한 탐색과 공간 구축언어의 추구는 '시로서의 건축'을 이루어내는 것이다. '공간의 시학'에 대하여 집중 조명하고, 탐구한다.

- 본 스튜디오는 '건축 공간'이 아닌 '공간 건축'의 이해를 바탕으로 한다. 달리 말하면 기능 언어로의 공간을 배제하며, 공간 언어로 구축된 건축을 탐구한다.

- 본 스튜디오는 공간건축의 단어를 습득하는 것을 시작으로, 어휘로 또 문장화하여 건축의 이야기성을 추구한다. '공간의 이야기성' (Narrative structure)은 행위를 포함하고, 시간을 함유한다. 그것은 교향곡처럼 질서가 잘 잡힌 다양한 공간들 속에서의 체험이다.

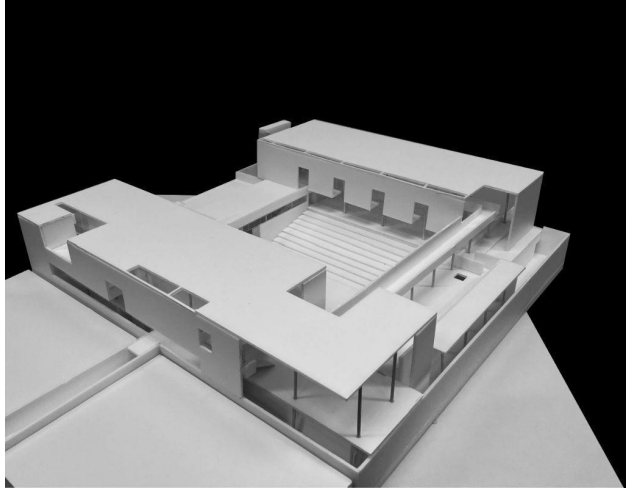
- 본 스튜디오는 2차원의 평면 체계에서 기능을 배분하고 동선을 논하는 기존 설계 방법론과 대비하여, 평면도, 단면도, 등각투상도, 투시도, 모형을 연계한 모델링(레빗) 기반 '공간 디자인툴'을 구축한다.

- 본 스튜디오는 건축이 도심 속에 매스 설계와 공간의 박스 설계를 거부한다. '공간면'(우측면, 좌측면, 윗면, 아랫면)과 선적 요소인 '기둥'을 이해하고, 이들의 조합 방식을 통해 공간이 만들어지는 과정을 경험한다. 공간은 솔리드 면(벽 등)과 보이드 면(유리 등)으로 나누고, 빛과 재료는 공간속의 오브제로 작용한다.

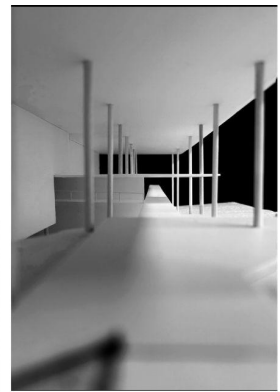
- 본 스튜디오는 사람의 움직임에 맞추어 시퀀스 설계를 한다. 선적 운동(역동상태)과 멈춤(정지상태)의 조합은 직선이동, 대각선이동, 오르기, 내리기, 돌기 등으로 공간경험 의도에 맞도록 설계한다.

- 본 스튜디오는 시나리오를 쓰고, 그것에 맞추어 공간을 설계한다. 시간의 연속적 경험을 통해 공간의 위계를 도시의 두 가지 대비적인 컨디션 (수평 도시, 수직 도시)에서 구현해 내는 것이다.

- 타 예술 장르와 건축을 비교하여, 음악(듣다), 문학(읽다), 춤(추다) 영화(스크린 보다), 미술(캔버스 보다), 조각(오브제 보다) 건축(공간 보다)으로 나누고, 분야별 시나리오 구성 방식의 차이와 공통점을 탐구한다. 보는 차원을 넘어서면 몸과 정신으로 느끼고 체험하는 것이다.



Construction model of Horizontal and Vertical planes based on Domino



View the model space at eye level according to the sequence

건축공간 박물관 _ 수평/자연 건축공간 유형

공간 자체가 전시의 주제성을 가지고 공원, 물가의 수평적 자연 환경에 적용된다.

대지: 서울숲

유형: 60mx60m (정사각형, 빌라사보아 형) / 30mx180m (긴 직사각형, 찬디가르 고등법원형) 중 택일

규모: 지상3층 지하2층 (주차장 지하 2층)

용도: 건축 공간 박물관

공간의 시나리오의 설정: 예) 건축 공간 이야기의 시나리오는 **1 서막 > 2 발단 > 3 전개 > 4 전환 > 5 가속 > 6 절정 > 7 결말** 기본 7단계로 구성. 더 다양한 단계설정이 가능하며, 각 단계를 각자의 독특한 방식으로 해석하는 것 또한 가능

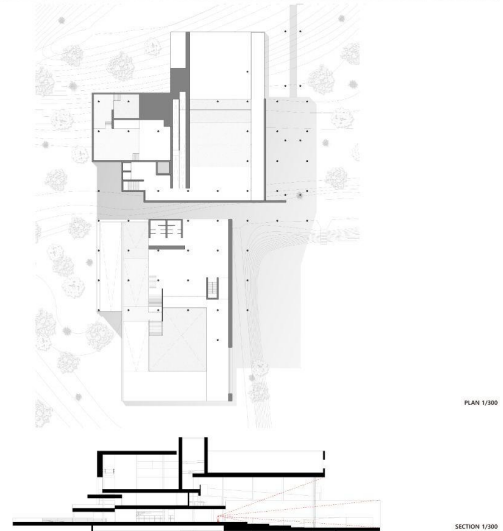
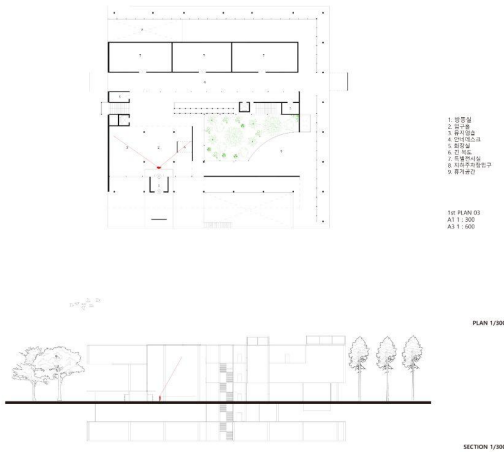
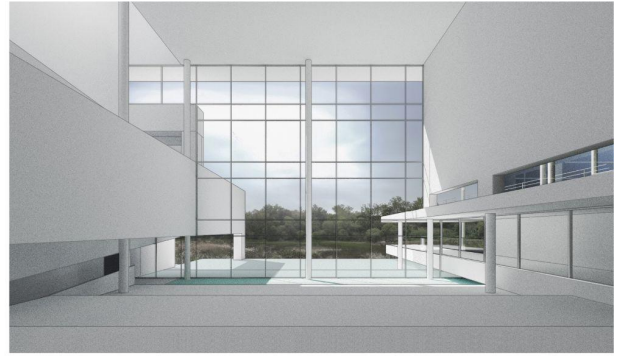
결과물// 도면: A1으로 출력, 핀업형식으로 프리젠테이션. (평입단면도, 등각 투상도, 투시도)

모형: 도시계획 1/400~1/500, 건축계획 1/100~1/200, 공간계획 1/20~1/30의 3가지 유형의 모형 만들기

건축계획 1차모형 - '도미노 형식' 모형으로 작성하는데, 수평면(선), 기둥(점), 동선 면(계단, 경사로)으로 구성
건축계획 2차모형 - '도미노 모형' + 수직면(공간면) 사용, 최종적으로 색 (원색, 중간색)과 재료(물성)를 적용



901. 안구물 연못
1. Quality of light: 자연광의 양과 질에 따라 공간의 분위기가 달라진다. (자연광의 양과 질에 따라 공간의 분위기가 달라진다.)
2. Quantity of light: 자연광의 양과 질에 따라 공간의 분위기가 달라진다. (자연광의 양과 질에 따라 공간의 분위기가 달라진다.)
3. Direction of light: 자연광의 양과 질에 따라 공간의 분위기가 달라진다. (자연광의 양과 질에 따라 공간의 분위기가 달라진다.)

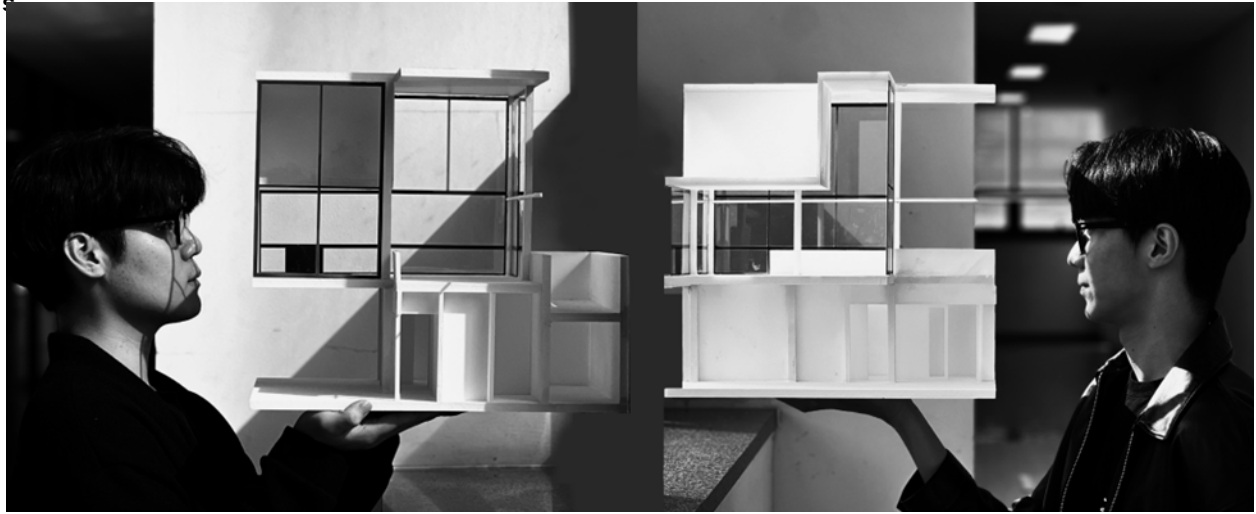


Drawing workshop 01: 건축공간 사전

모더니즘 건축 공간중 시나리오에 부합되는 공간 어휘를 분석하여, 투시도, 액소노메트릭, 평면도, 단면도로 종합된 드로잉 작업을 통해 '보편 공간언어' 표현 방법을 익숙하게 숙지한 후 각자의 '특수 공간언어'를 창조하는 과정을 경험한다.

Drawing workshop 02: 요시오 다니구치 유지엄 내러티브 공간 분석

1. Higashiyama Kaii Setouchi Art Museum
2. Marugame Genichiro Inokuma Museum of Contemporary Art (MIMOCA)
3. The Ken Domon Museum of Photography
4. Tokyo National Museum - The Gallery of Horyuji Treasures
5. Kyoto National Museum
6. Nagano Prefectural Art Museum
7. New York MOMA
8. 스즈키 다이세츠칸 기념 박물관
9. 도요타시 미술관
10. 다니구치 요시로·요시오 가나자와 건축관



Sequence



View the 3D model space at eye level according to the sequence

Unit 지원자들에게 알림

‘공간건축 스튜디오’는 도시적 리서치와 다이어그램적 건축을 지양하고, 건축의 최종적인 산물인 도면과 모형 작업에 집중할 것입니다. 추상적 개념과 글보다도, 여러분이 의도하는 공간이 구축되고 눈으로 보이도록 하는 것이 가장 중요합니다. 즉 1학기 동안 설계실을 본인 삶의 중심으로 작업에 집중할 수 있는 열정을 가진 지원자를 바랍니다.

설계는 2차원의 캐드(CAD) 사용을 지양하고, 라이노, 레빗(Revit)을 이용한 3차원 모델링 공간 설계물을 경험하고 도면과 투시도를 연동하여 설계가 이루어집니다. 그렇기 때문에 본격적인 학기가 시작하기 전까지 3D 소프트웨어를 익숙하게 다룰수 있다면 스튜디오 진행에 많은 도움이 될 것입니다.