

2025 충북대학교 건축전시회 Unboxing

건축전 주제는 ‘Unboxig’

각 학년의 고민, 시험, 그리고 깨달음이 축적된 과정을 주목하며,

다섯 개의 챕터로 구성된 5년간의 건축 여정을 하나씩 열어보는 자리를 마련했습니다.

상자 속에 담긴 우리의 이야기를 함께 꺼내어 주세요

ARCHITECTURE EXHIBITION

CHUNGBUK NATIONAL UNIVERSITY

개최일 17 JUN , 2025
주최 Chungbuk National University
Department of Architecture

건축전팀

PD
김정호

Secretary
박유빈

Brochure
오태양 황재원

DP
노정규 김서진 문소현

PR
신혜수 김지원 김현진

Poster
이수빈 이중윤 김민지

KAAB 한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

충북대학교의 건축학사 학위는 한국건축학교육인증원(KAAB)이 제시하는 인증기준 및 절차를 준수하고 건축학교육전문학위 인증을 취득한 프로그램으로서, 캔버라협약(Canberra Accord) 회원 인증기관들과 유네스코-세계건축사연맹(UNESCO-UIA) 건축학교육인증기구(UVCAE)가 동시에 인정하는 전문학위 프로그램이다. 인증받은 건축학교육 전문학위 취득을 건축사등록원에 등록하는 등록 건축사의 필수 자격 요건으로 명시하고 있는 것은 국제적 추세이다. (www.kaab.or.kr 참조) 국내 건축학교육 전문학위 프로그램은 교육기관의 선택에 의해 5년제 학부 학위과정 또는 학석사 연계/통합 학위과정 또는 2년제 이상 대학원 학위과정으로 운영되며, 인증의 지속적 유지를 위해 정기적으로 인증심사를 받아야 한다. 한국 건축학교육인증원은 인증기준 및 절차를 바탕으로 인증심사를 수행하며, 각 교육 프로그램은 그 심사 결과에 따라 6년(최초인증은 5년) 인증, 4년(최초인증은 3년) 인증, 조건부 3년(최초인증은 조건부 2년) 인증, 인증유예 및 거부 판정을 받을 수 있다. 충북대학교의 건축학사 학위 교육 프로그램의 다음 인증심사는 2022년도에 실시될 예정이다.

연락처 3F, E8-3, CBNU
043) 261 - 3247
cbnuarchi.cbnu.ac.kr

CONTENTS

Architectural Exhibition Project Review

05
5th Grade Project
졸업설계

04
4th Grade Project
근대건축자산 리모델링

03
3rd Grade Project
공대 공장동 리모델링

02
2th Grade Project
소규모 명상/휴게/종교시설

01
1st Grade Project
초급설계 및 건축표현




CORE


제발진짜







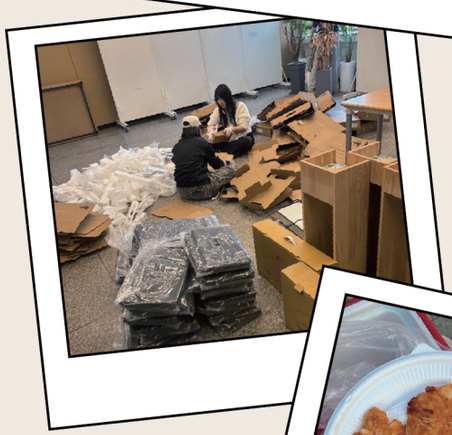





2017
MARCH
2025
FEBRUARY
축하합니다
2025.01.21
Architect


Department of
ARCHITECTURE











05

건축설계VII은 건축학과 5학년을 대상으로 하는 졸업설계로 4년간 습득한 다양한 이론과 설계 및 실무능력을 종합하는 단계이다. 도시건축으로 부터 개인이 선택하도록 하되 현 시대 한국의 건축문화로부터 문제를 찾아 미래지향적 비젼을 제시하도록 한다.

STUDIO_I Prof. 김경록 & 안대환

김소연 권영우 명정현 신지민 오창현 황도현

STUDIO_II Prof. 김준희 &곽수희

김나경 문찬미 박호현 송준호 윤지원 전재우 최은호

STUDIO_III Prof. 김효정 & 배준호

김지오 노유림 박종현 이재명 정지홍 한성환

STUDIO_ I
Prof. 안대환 김경록 교수님

RE:HABITAT 쪽방촌 주거의 재구성





권영우

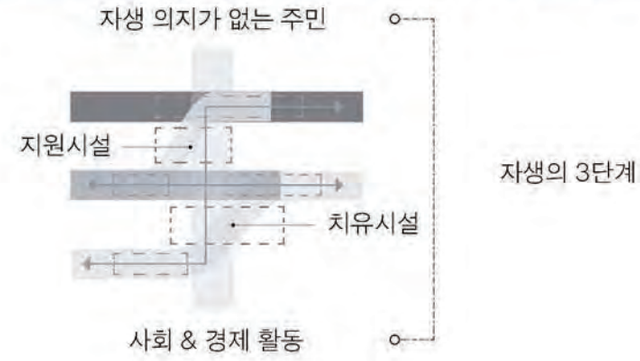
'그래도 해야지 어떡해'
버티다 보니 끝났다!

보이지 않는 서울의 풍경, 돈의동 쪽방촌 서울 도심 한가운데, 화려한 건물 틈 사이에 숨겨진 풍경이 있다.

좁은 골목과 빽빽한 쪽방, 낡은 창호와 방범창 너머로 엿보이는 삶. 쪽방은 단지 '빈곤의 상징'만은 아니다. 그것은 누군가에게는 마지막으로 붙잡은 사적 공간이자, 오랜 이웃과의 느슨한 공동체, 살아 있는 도시의 흔적이다.

하지만 지금, 그마저도 사라질 위기 앞에 서 있다. 이 프로젝트는 '재개발'이 아닌 재생을 말한다. 이곳의 '작은 삶들'을 지우는 것이 아니라, 그들이 계속 살아갈 수 있는 방식을 상상하고자 한다. 낡은 것을 새롭게 하되, 익숙함을 해치지 않고, 닫힌 담장을 걷어내고, 주민 사이, 도시 사이 열린 관계를 설계하고자 한다.





도심 속에서 원천적으로 주변 맥락과 차단되어 있는 돈의동 쪽방촌에 대하여 도심 속 최소한의 삶을 활성화시킬 수 있는 생태계를 구축하고자 한다.

고립되고 사회·물리적으로 열악한 주거 공간을 자생하는 공간을 통해 주민과 방문자가 교류하는 새로운 생태계를 구축하고자 한다.

기존에 쪽방촌에 거주하는 주민을 ① 자생 의지가 없는 사람, ② 자생 활동을 준비하는 사람, 그리고 ③ 자생활동을 하는 사람. 3단계로 분류하여 이들을 위한 주거 공간과 사회·경제 활동의 공간을 가진 공동주거를 형성한다.

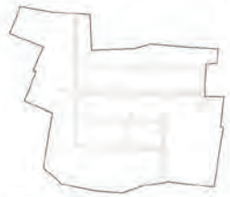
MASTERPLAN





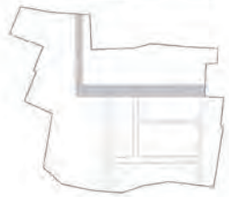
COMMUNITY DESIGN PROCESS

① 기존 쪽방촌의 골목 길



② 길 현황에 따른 골목의 성격 설정 및 활용

■ 빨강 골목
■ 초록 골목
■ 노랑 골목



③ 방문자 & 주민을 위한 면적 공간 (Open Space) 형성



④ 기존 건물 및 길에 따른 배치 계획

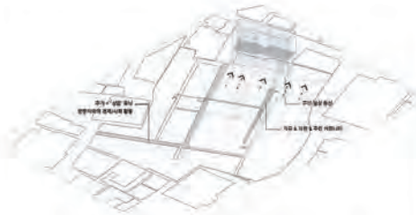


⑤ 개별 동에 소형 주거 커뮤니티 공간 계획



⑥ 소형 커뮤니티를 통한 내부 연결 및 치유, 지원 시설 배치





기존 지원시설과 골목길의 입체적 활용



□ 방문자 ↔ 주민 _ 경제·사회 활동
□ 주민 ↔ 주민 _ 커뮤니티 활동
□ 주민 ↔ 지원, 치유 _ 생활 기반 지원

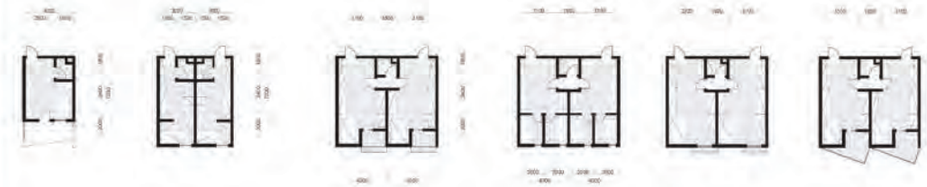
기존에 돈의동 쪽방촌을 구성하는 골목의 성격을 활용하여 자생하는 쪽방촌의 생태계를 구성하는 데 있어 동선 및 영역을 구성한다.

총 세 가지의 서로 다른 성격을 가진 골목으로 분류되는 골목은 단지 내 배치 계획 및 공간 형성 하는 기준이 된다.

세 가지 골목은 수직적으로는 층마다 다른 프로그램을 엮고, 수평적으로는 공동체의 다양한 층위의 관계를 연결함으로써, 단절된 쪽방촌의 삶을 다시 이어주는 입체적 골목 네트워크로 작동한다.

DWELLING UNIT

상업 + 주거 유닛　일반 주거 유닛　2인 일반 주거 유닛



지상 1층 평면도



지상 2층 평면도

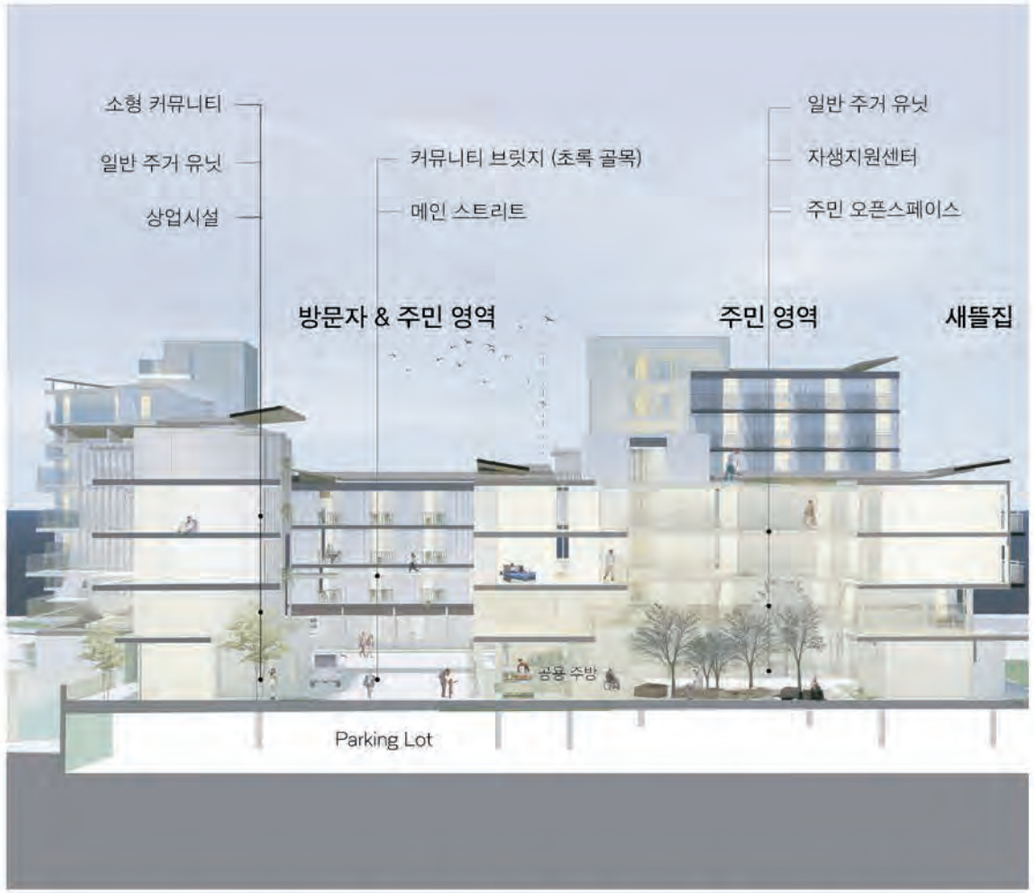


지상 3층 평면도



Program

방문자 시설
자생 지원 시설
치유 시설
생활 지원 시설



본 프로젝트는 쪽방촌의 일상과 관계를 회복하기 위한 전략으로, 성격이 다른 세 가지 골목을 중심으로 공간을 구성한다. 각 골목은 단순한 동선이 아니라, 사회적 관계를 매개하고 삶의 흐름을 조직하는 사회적 공간으로 작동한다.

저층부는 방문자와 주민, 주민 상호 간의 교류가 일어나는 주요 장면으로 설정되며, 이곳에는 주거와 상업이 혼합된 '주거+상업 유닛'이 배치되어 주민의 경제적 자립을 지원한다. 주민들이 자율적으로 운영할 수 있는 소규모 점포들이 골목을 따라 형성되며, 이는 골목 자체를 '상업적 기반이 살아 있는 공동체 공간'으로 전환시킨다.

특히 빨강 골목은 남측 인접 대지와 연결되는 메인 스트리트와 함께 계획되었으며, 주민과 외부 방문자가 자연스럽게 엮이는 접촉면으로 작용한다. 해당 영역에는 공용 주방과 식당이 유연하게 열리고 닫히며, 주민의 사적 활동과 방문자의 공적 이용이 조화를 이루는 공간 흐름을 만들어낼 수 있도록 한다.





모형 사진
Scale: 1/200

기존 쪽방촌에는 쉼터, 공용부엌, 세탁실, 상담공간 등을 갖춘 공동이용시설 '새뜰집'이 운영 중이며, 이는 주민들에게 일상의 기반이자 사회적 연결을 가능하게 하는 중요한 거점 역할을 해왔기에 중층부의 지원 시설 및 커뮤니티 시설을 새뜰집과 연결될 수 있도록 한다.

단지의 중층부(2층)는 주민의 자립과 회복을 지원하는 프로그램이 집중된 층으로, 공중 골목으로 재해석된 초록 골목을 따라 자생지원센터, 직업훈련실, 생활 기반 시설 등이 배치된다. 이 골목은 기능적으로 커뮤니티 시설을 연결할 뿐만 아니라, 치유와 자생을 위한 생활 흐름을 구성하는 중요한 축이 된다. 중심부에는 주민을 위한 중정이 있어, 외부 간섭에서 벗어난 안정된 커뮤니티 환경이 만들어진다.

상층부는 보다 사적인 영역으로서, 일반 주거 유닛들이 배치되며, 각 주거 동에는 소규모 커뮤니티 공간이 함께 계획된다. 소규모 커뮤니티 공간은 주민 간의 자연스러운 마주침을 유도하며, 수평적 네트워크로 기능한다.

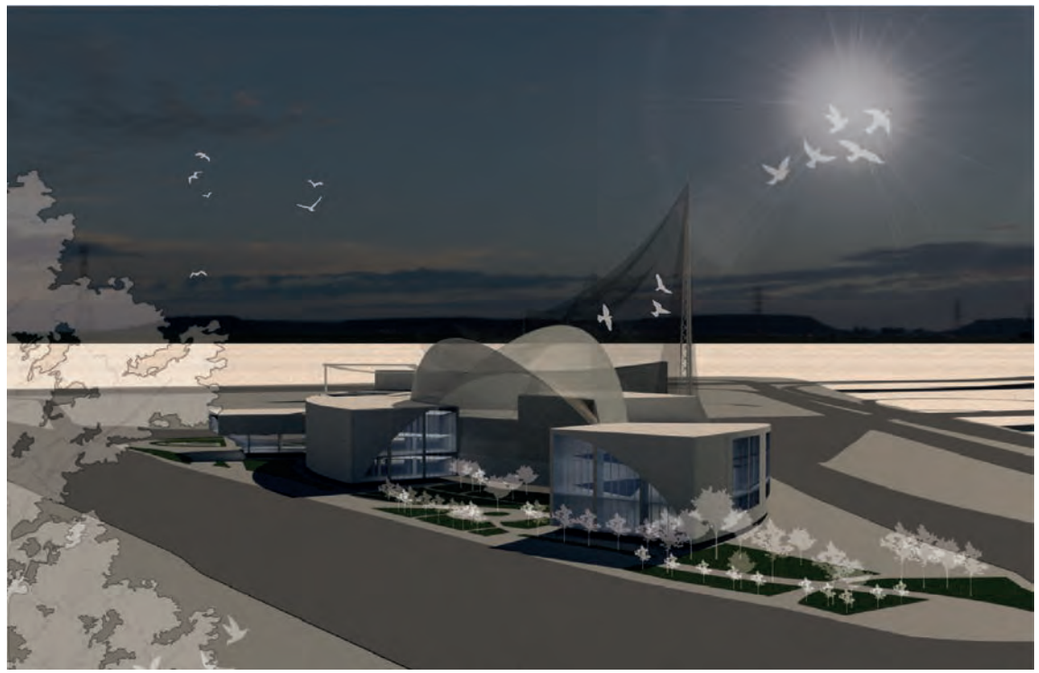
이를 통해, 단순한 재정비를 넘어, 쪽방촌 주민의 삶의 질 향상과 자립의 기반을 마련하는 새로운 커뮤니티 모델을 제안한다.



STUDIO_ I
Prof. 안대환 김경록 교수님

Sanctuary

동물의 회복부터 자연으로 돌아가기까지,
그 모든 여정을 연결하는 보호의 매듭

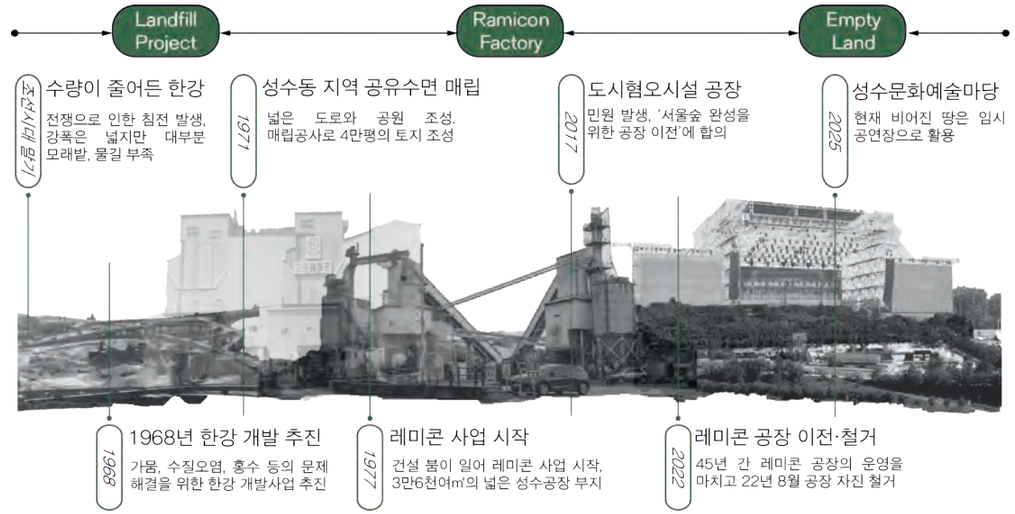




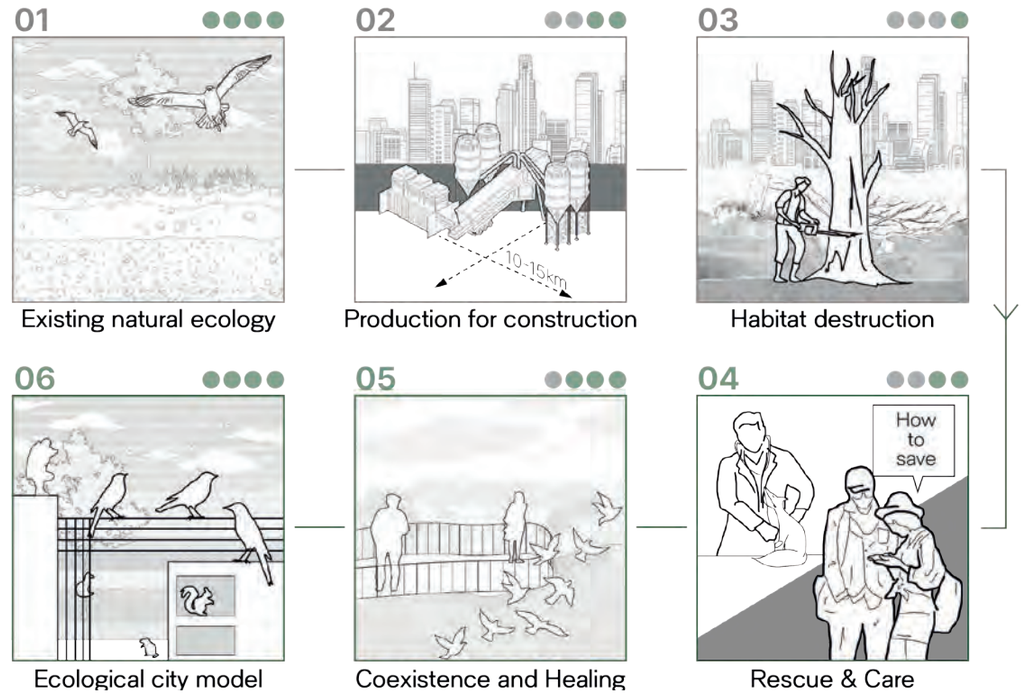
김소연
잘 견뎠고, 잘 걸어왔고,
결국 잘 해냈다 ~

도시 환경에서 야생동물들은 서식지가 줄어들고, 도로와 건물로 인해 길을 잃거나 다칠 위험이 커졌다. 새로운 환경에 적응하지 못하고 멸종하거나, 혹은 인간의 도시에서 함께 살도록 적응해야 한다. 한편 사람들은 도시 생활 속 단절감, 스트레스, 자연 부족으로 인한 피로감을 경험하고 있다. 도시는 더 이상 '인간만을 위한 공간'이 아니다. 기후 위기와 환경 변화 속에서, 도시는 인간만의 공간이 아니라 자연과 공존해야 하는 공간으로 변하고 있다. 도심의 동물은 생태계 유지에 중요한 역할을 하며 도심 속에서 야생동물과 사람이 함께 살아가야 한다. 사람과 동물이 함께 살아가는 방식을 배우는 것이 앞으로의 도시를 위한 중요한 준비 과정이다.

이런 흐름 속에서 야생동물 보호소를 통해 '공존하는 도시 생태'의 모델을 제시하고자 하였다. 보호소가 생태 공존 교육의 장이 된다면, 사람들이 자연과 연결된 존재임을 깨닫고 더 책임감 있는 삶을 살아갈 것이다. 도심 속 사람과 야생동물이 함께 치유되는 곳 "sanctuary".



"For *not only human, but also wildlife*"



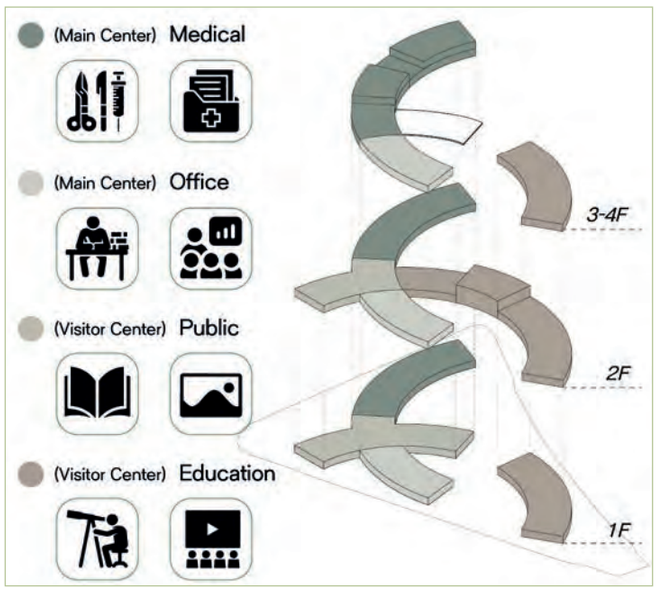
n ipsum

[Main Center Area] : Medical & Research, Management



[Vistior Center Area] : Exhibition, Education, Promotion



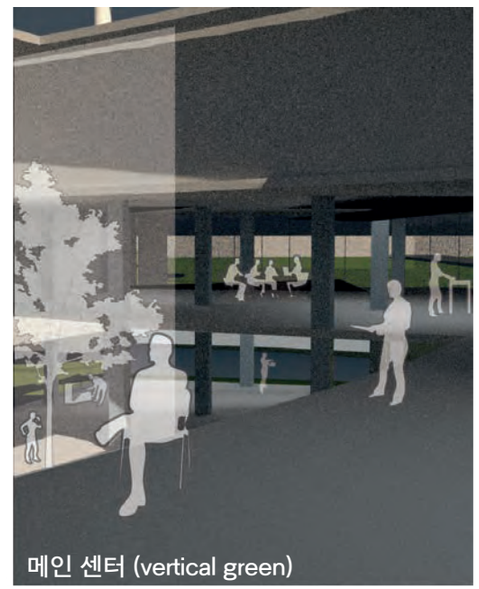


메인센터는 구조와 치료, 회복의 과정을 담당하는 공간으로, 1층에는 하역장 및 진단실, 2층에는 치료실과 회복실, 3-4층에는 관찰 라운지와 연구 업무 공간으로 계획된다.

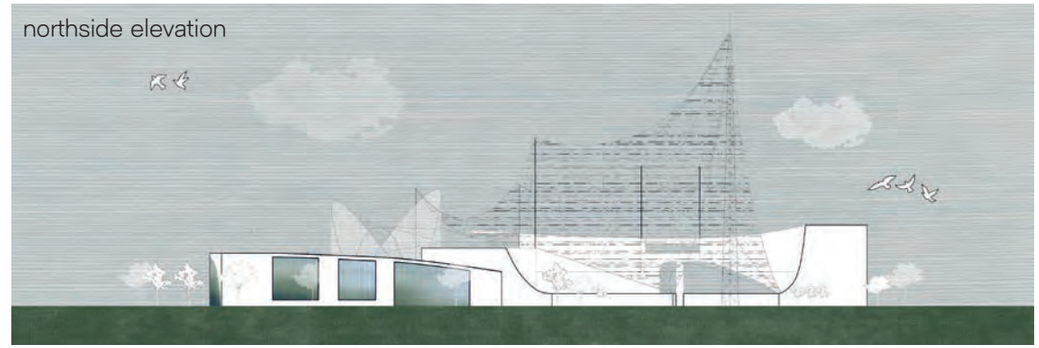
방문자센터는 생태 공존 교육을 위한 공간으로 구성되며, 1층에는 팝업존과 기획 전시, 2층에는 체험실과 학습라운지, 3층에는 사진 전시와 외부 관찰 데크로 구성하였다.

두 매스는 중층에서 교차하며, 그 사이 보이드에는 수직정원이 구성되어 생태적 시선과 자연의 흐름을 유도한다.

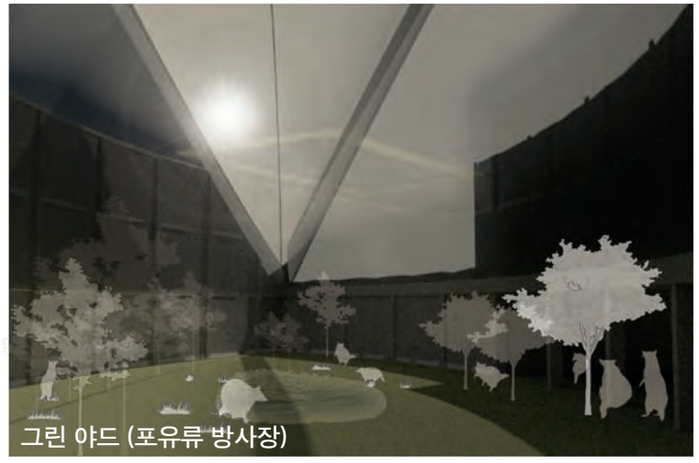

방문자 센터 (gallery hall)


메인 센터 (vertical green)






플라잉 야드 (조류 방사장)


그린 야드 (포유류 방사장)

플라잉 야드는 구조된 조류들이 비행 감각을 회복하고 자연 속 활공을 훈련하는 공간이다. 높이 80m의 네트 구조는 실제 자연 환경에 가까운 입체 비행 경험을 제공하며, 인공적 경계 대신 하늘을 열어 둔 구조로 새들의 자유로운 움직임과 생존 능력을 회복하도록 돕는다. 관찰자는 데크 너머의 거리에서 시선을 머물며 방해 없이 조류의 비행을 조용히 지켜볼 수 있다.

그린 야드는 주로 포유류와 중소형 동물들이 자연 속에서 살아가기 위한 행동 훈련을 수행하는 외부 적응장이다. 지형기복, 자연재료, 은폐 공간 등 다양한 요소를 활용해 실제 서식지와 유사한 환경을 조성하고, 동물 개체의 야생 본능을 자극하며 스스로의 리듬을 되찾도록 설계되었다. 데크 위 비접촉 관찰공간으로 동물의 회복과 독립성을 해치지 않도록 구성하였다.

STUDIO_1
Prof. 안대환 김경록 교수님

조립식 공존

다양한 삶과 시간이 쌓여 공존을 향해 성장하는
다문화 커뮤니티 허브





명정현
애증하는 학교 설계 끝
진짜 재밌었다

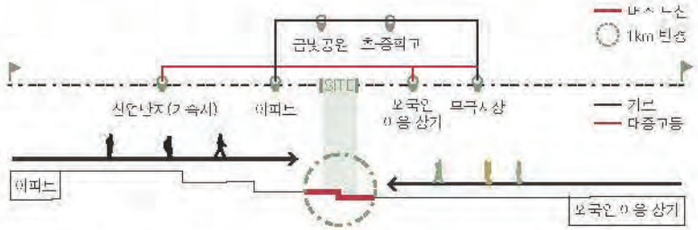
충북 음성군 금왕읍은 전체 인구의 약 20%가 이주민으로 다양한 문화가 공존하지만, 이들은 공장 교대근무, 언어 장벽, 밤낮이 뒤바뀐 생활 속에서 선주민과는 전혀 다른 생활 리듬을 가지고 살아간다. 그러나 기존의 다문화 지원시설은 이러한 차이를 고려하지 못한 채, 정보 전달 중심의 일방향 서비스에 머물러 있다. 이 프로젝트는 시간과 공간의 단절 속에서 마주칠 기회를 잃은 사람들을 위해, 시간의 흐름에 따라 변화하는 커뮤니티 구조를 제안한다.



ISSUE & SITE ANALYSIS

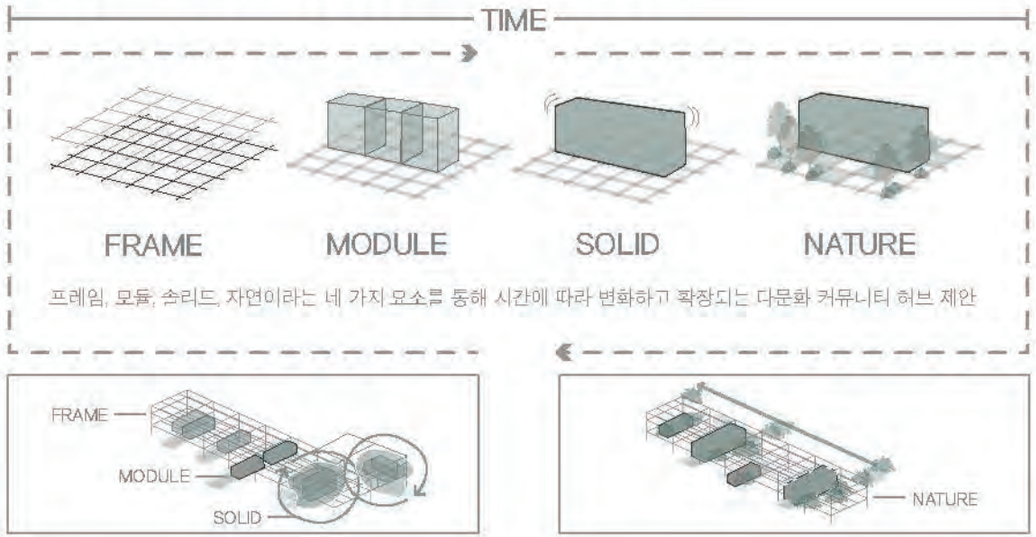




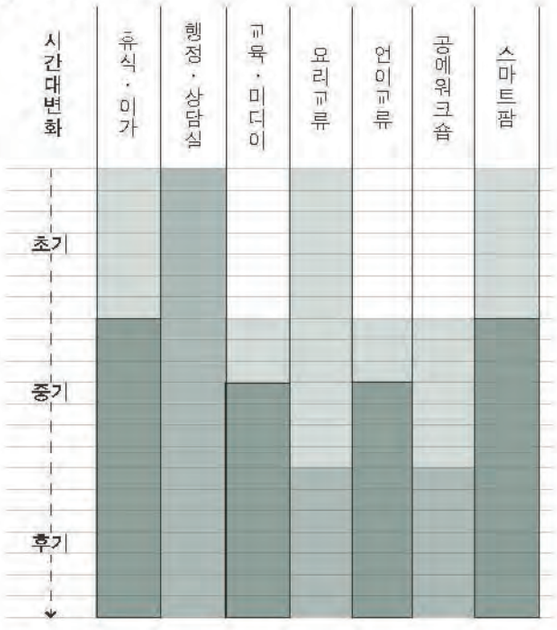


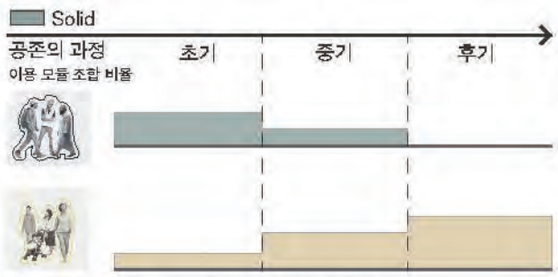
산업단지를 중심으로 한 이주민의 생활권과, 가로를 기반으로 한 선주민의 일상권은 사이트 내 단차를 기준으로 분리된 채 공존하고 있다. 이주민은 야간 교대 근무와 대중교통 중심의 리듬, 선주민은 주간 보행 중심의 일상 동선을 형성한다. 이처럼 다른 시간과 방식으로 공간을 사용하는 두 집단은 공원과 학교, 외국인 이용 상가가 중첩된 지점에서 유일하게 흐름이 교차한다. 다만 이 교차는 지속적인 관계로 확장되기 어려운 구조이다. 본 프로젝트는 이 단차와 교차 구간을 매개로, 시간 반응형 구조를 통해 공존의 흐름을 입체적으로 설계한다.

CONCEPT : FRAME - MODULE - SOLID - NATURE



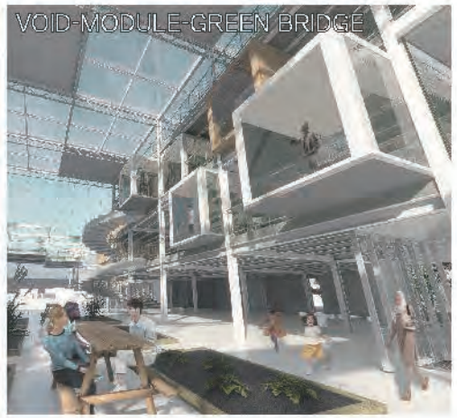
PROGRAM

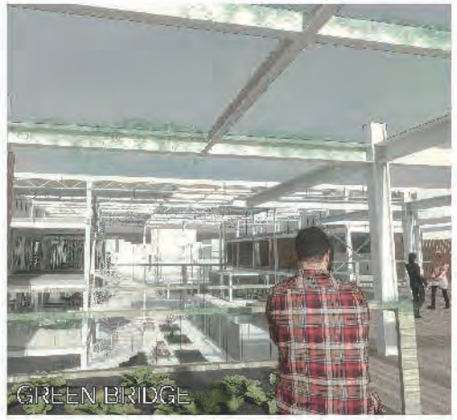




Phased Interaction Process

본 프로젝트는 이주민과 선주민의 교류가
초기: 분리된 일상에서,
중기: 모듈 접촉을 통한 점진적 교류로,
후기: 응고된 공간과 자연 확산을 통한 공존으로
발전하는 시간 기반 커뮤니티 구조를 제안한다.

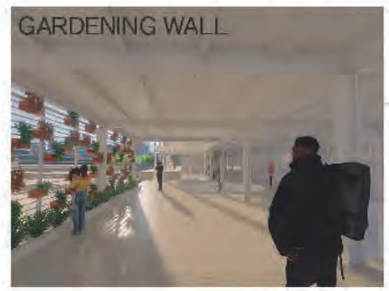




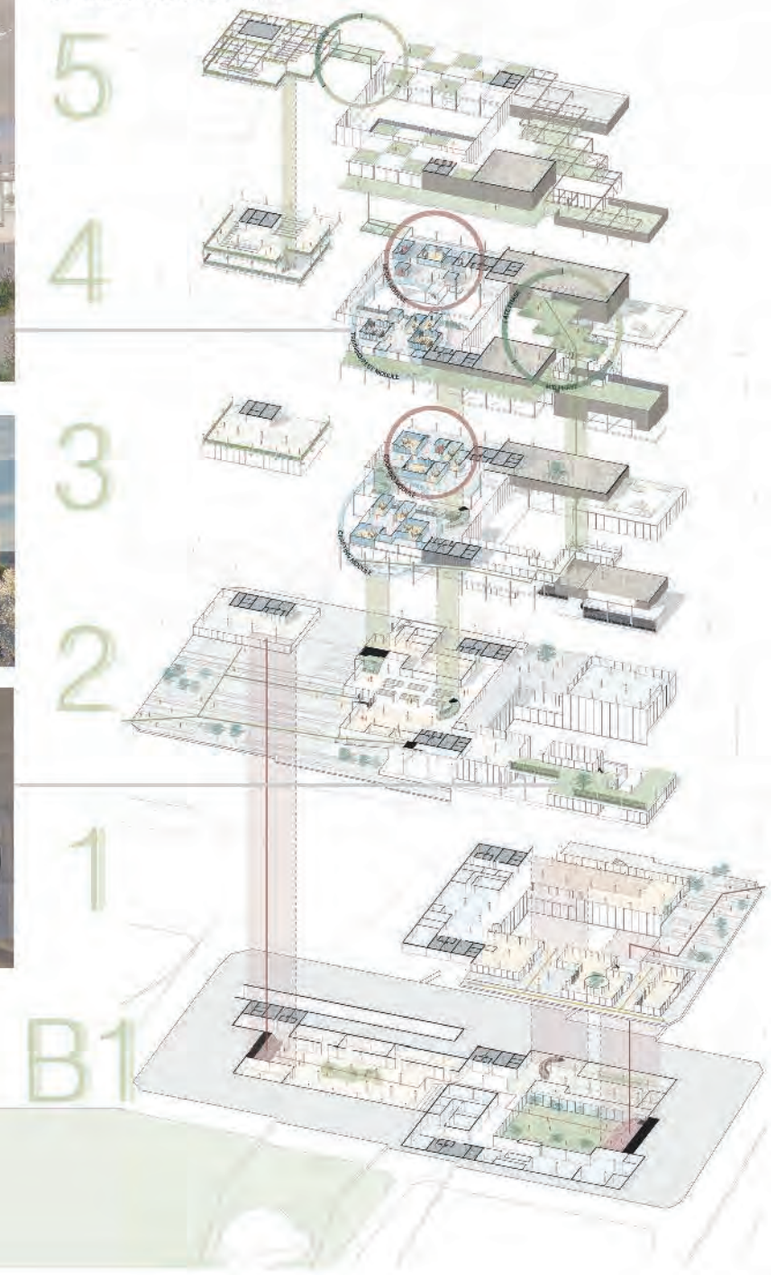
본 프로젝트는 초기-중기-후기의 시간 구조에 따라, 이주민과 선주민 간의 점진적 교류를 유도하는 프로그램 흐름을 제안한다. 초기에는 이주민 중심의 적응 프로그램이 작동하며, 중기에는 공예·요리·언어 교류 등의 모듈이 군집되어 교차 지점이 형성된다. 후기에는 일부 모듈이 식재 모듈로 변화하며, 프로그램은 보편적 커뮤니티 활동으로 확산된다. 시간 흐름에 따라 이주민 중심에서 모두가 공유하는 구조로 전환되며, 공존의 흐름이 프로그램에 축적된다.



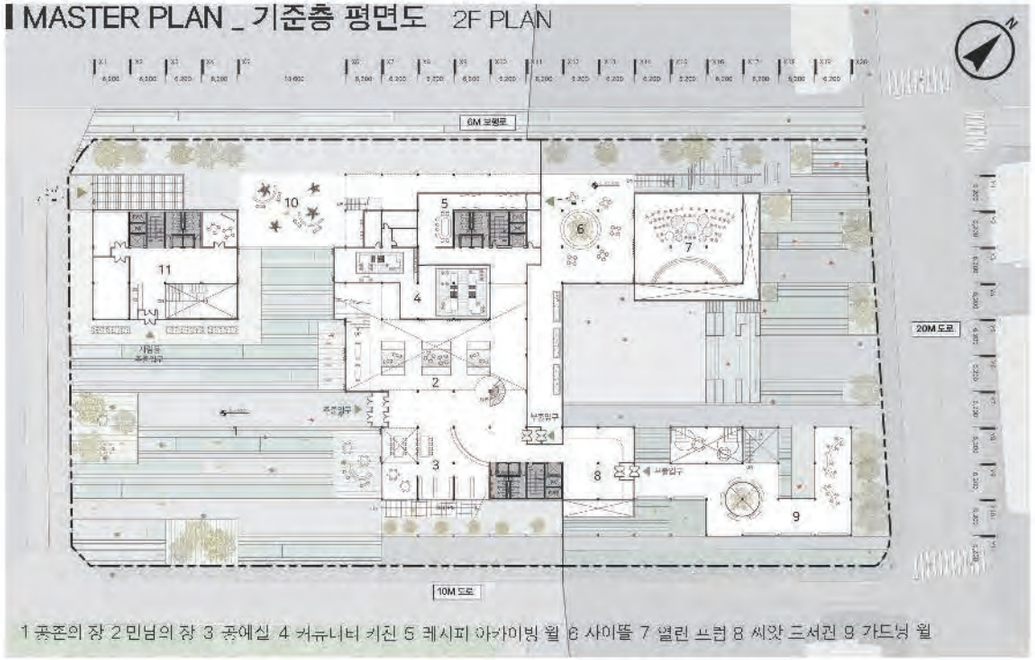




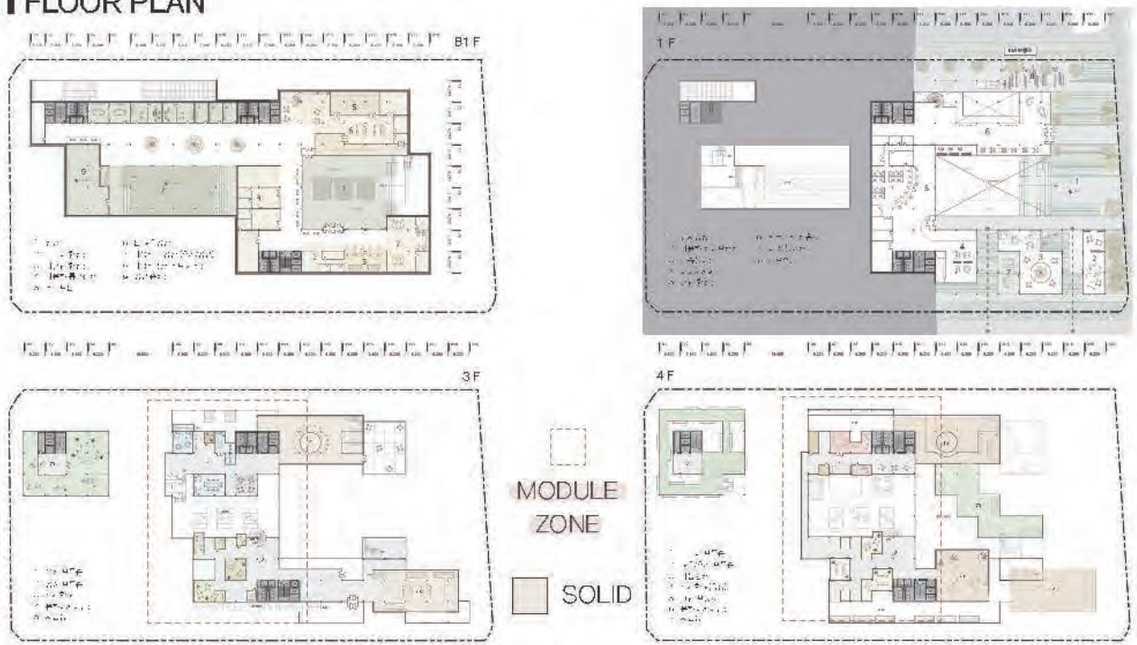
AXONOMETRIC



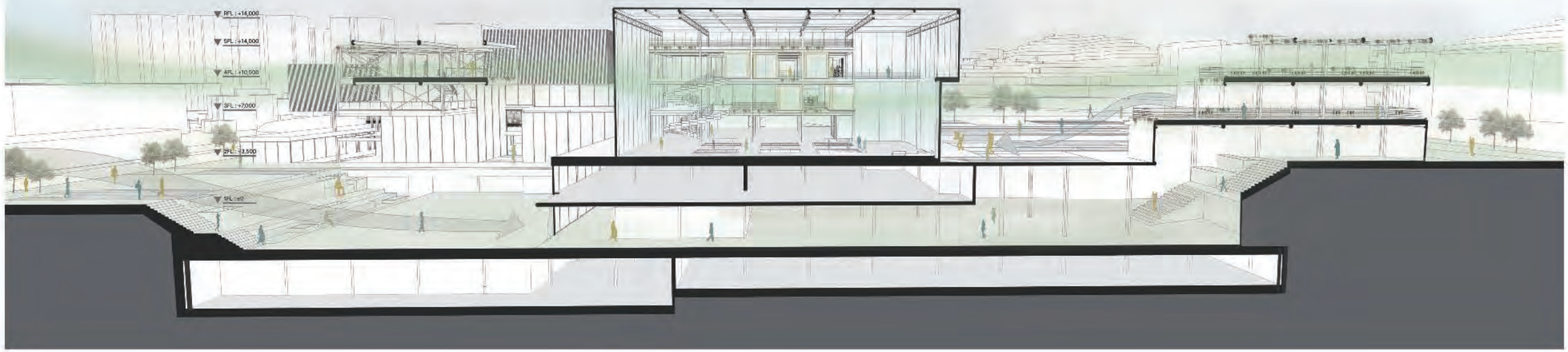
MASTER PLAN _ 기준층 평면도 2F PLAN



FLOOR PLAN



PERSPECTIVE SECTION



STUDIO_ I
Prof. 안대환 김경록 교수님

기억을 품고 미래를 보다

동두천 옛 성병관리소 증계축 프로젝트



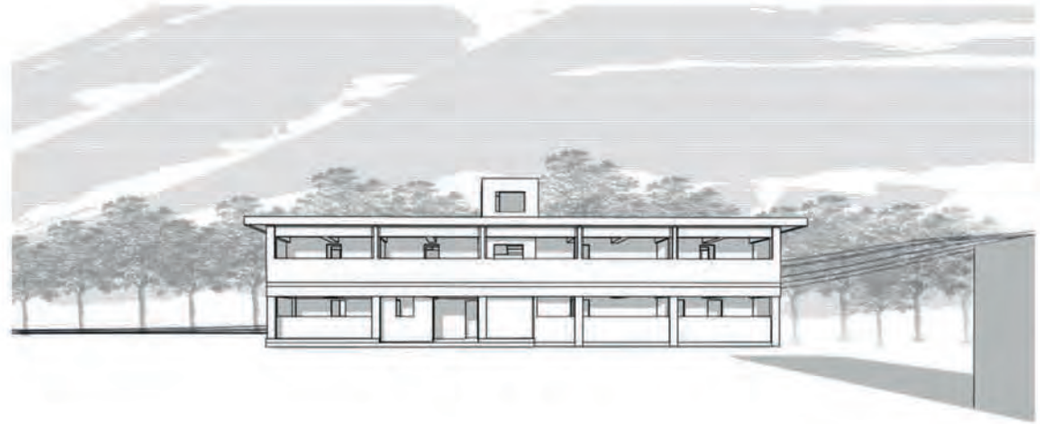


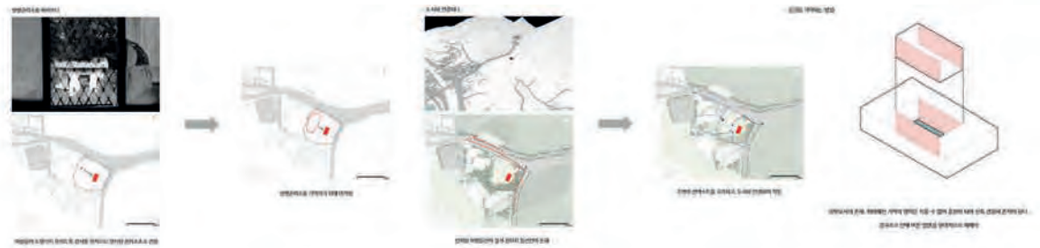
신지민
기억과 시간을 담는
그릇을 짓고 싶습니다

이 프로젝트는 동두천에 위치한 '성병관리소' 건물을 보존하고 재구하는 작업입니다. 성병관리소는 1970년대 미군기지촌에서 일하던 여성들이 국가에 의해 강제로 수용되어 비윤리적인 치료를 받았던 공간으로, 인권 침해의 상징적인 공간입니다. 해당 건물은 현재 유일하게 남아 있는 물리적인 건물 증거이며, 약 30년간 방치돼 흉물로서 잊혀져 왔습니다.

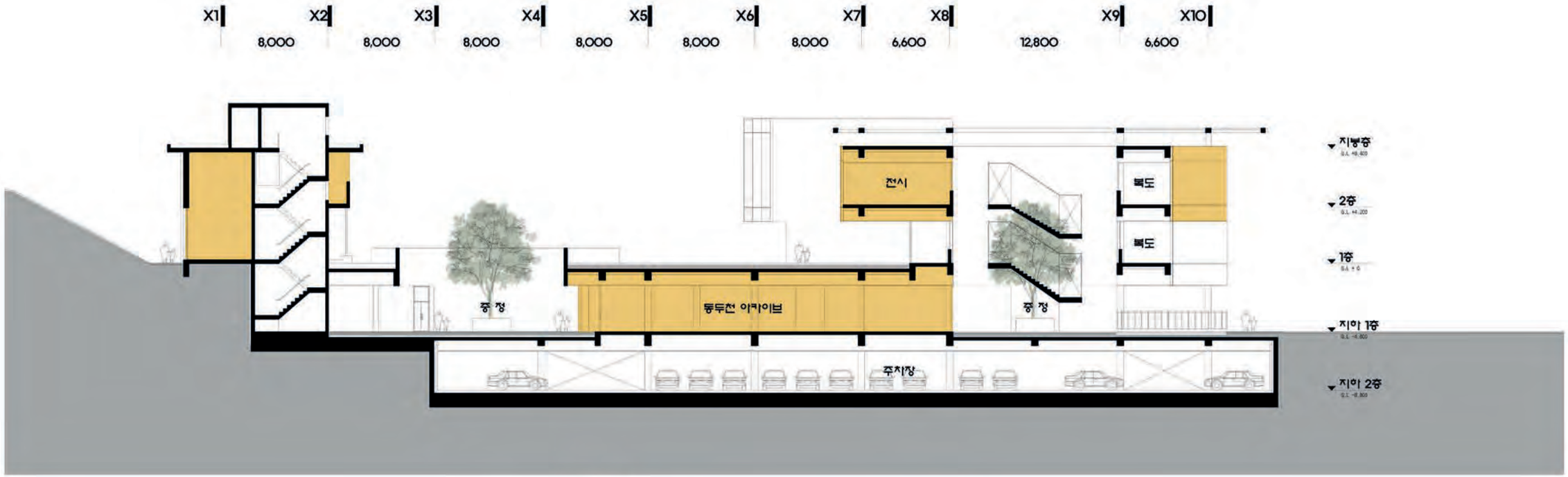
이 프로젝트는 이 아픈 흔적을 단순한 역사 유산으로 남기는 것이 아니라 기억과 치유, 그리고 지역 공동체를 위한 장소로 전환하는 것을 목표로 합니다.

기존 건물은 과거를 감각적으로 체험할 수 있는 전시공간으로 리노베이션하고 앞에 새롭게 지어진 문화시설은 기억을 해설하고 공유하는 열린 구조로 설계됩니다.

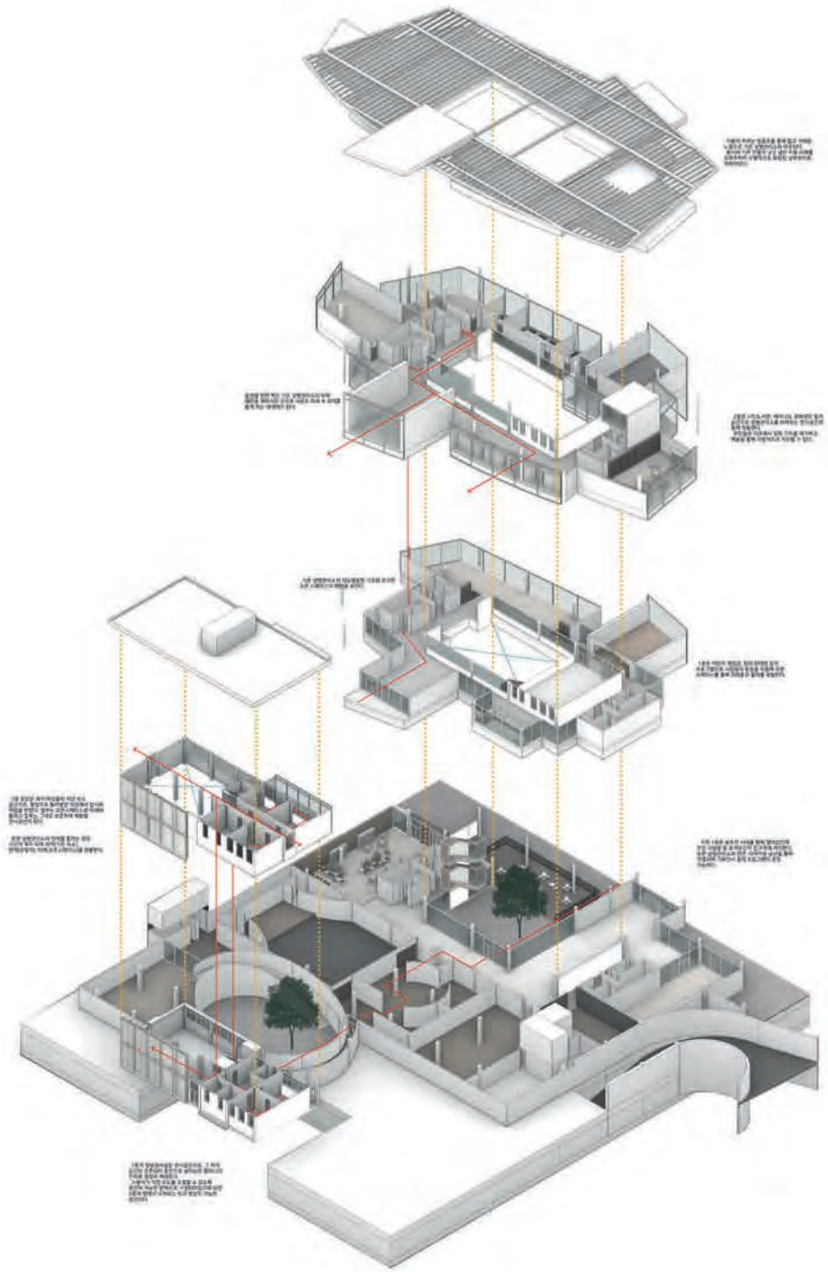







X1
X2
X3
X4
X5
X6
X7
X8
X9
X10
8,000
8,000
8,000
8,000
8,000
8,000
6,600
12,800
6,600
전시
복도
복도
중정
동두천 아카이브
중정
주차장
지붕층
2층
1층
지하 1층
지하 2층


지붕층
2층
1층
지붕층
2층
1층



품다

2F
말하다

1F
접촉하다

B1F
연결하고
기억하다









두 건물은 지하 기록관을 통해 연결되며 관람자는 과거와 현재, 침묵과 응답 사이를 직접적으로 경험할 수 있습니다. 이는 억압의 공간을 회복의 구조로 전환하는 건축적 제안이자, 동두천의 지역성과 역사성을 회복하는 재생 프로젝트 입니다.

해당 건물에서는 같은 공간 내에서도 과거의 흔적과 미래의 흔적이 겹쳐지며 관람자가 두 시간을 동시에 응시하게 되는 여러 장면들이 연출됩니다. 이는 언제나 마음 어딘가에 남아 있을 기억처럼 시야 한 구석에 걸쳐집니다.

마주봄은 과거를 외면하지 않고 사회적으로 응답하는 현재의 태도를 건축적으로 표현한 방식이며, 두 건물은 서로를 바라보며 기억을 확장시키는 구조로 기능합니다.

Prof. 안대환 김경록 교수님

초상화의 집 마주보는 미술관

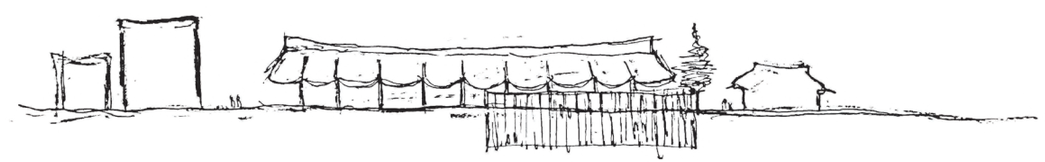




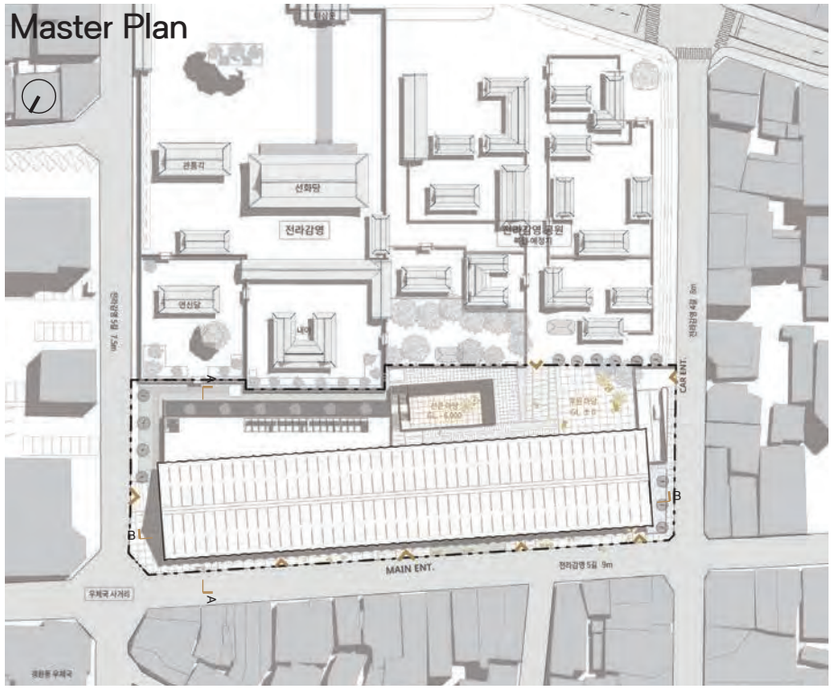
오 창 현

그동안 감사했습니다.

'마주보다'라는 개념은 단순히 서로를 응시하는 시각적 행위에 그치지 않는다. 이는 사람과 사람, 사람과 공간, 공간과 도시가 서로 인식하고 반응하는 관계의 구축을 의미한다. 본 프로젝트는 이러한 '마주보다'의 개념을 바탕으로, 초상화라는 장르가 지닌 고유한 시선의 깊이와 전주라는 지역의 맥락을 담아내고자 하였다. 초상화가 가진 깊은 시선을 담기 위해 시공간의 층위를 분절하여, 각 층위에서 마주보는 행위에 변화를 주며, 전주의 지역성을 담아내며, 건축이 지역의 기억을 마주보도록 계획하였다. 지상의 공간은 도시와 호흡하며 마주보는 관계를 만들고, 지하의 공간은 집중된 응시를 통해 초상화 그리고 내면과 마주하는 감각을 구성한다. 이를 통해 단순한 전시 공간을 넘어, 초상화의 본질과 마주보고 도시와 함께 기억을 공유하고 시간을 축적하는 하나의 문화적 장소로서, 초상화 미술관을 제안한다.



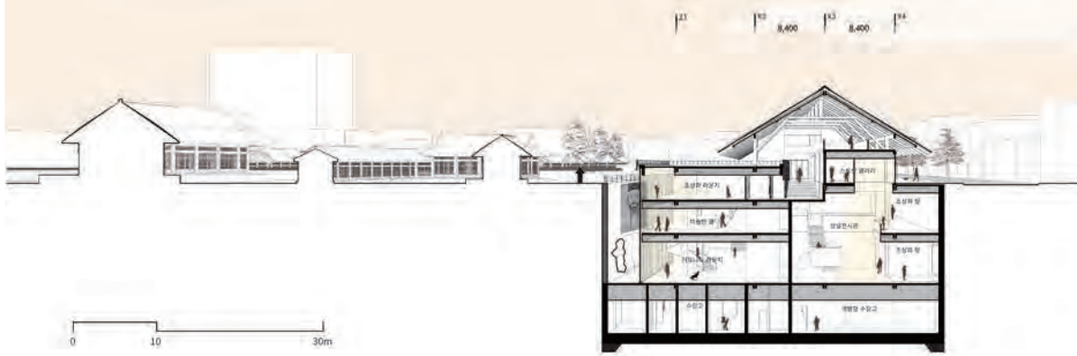
Master Plan



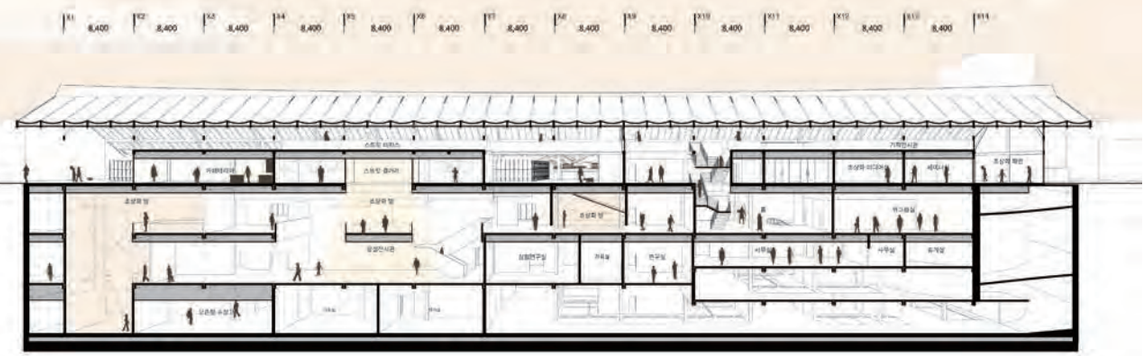
Ground Plan



A-A' Section



B-B' Section



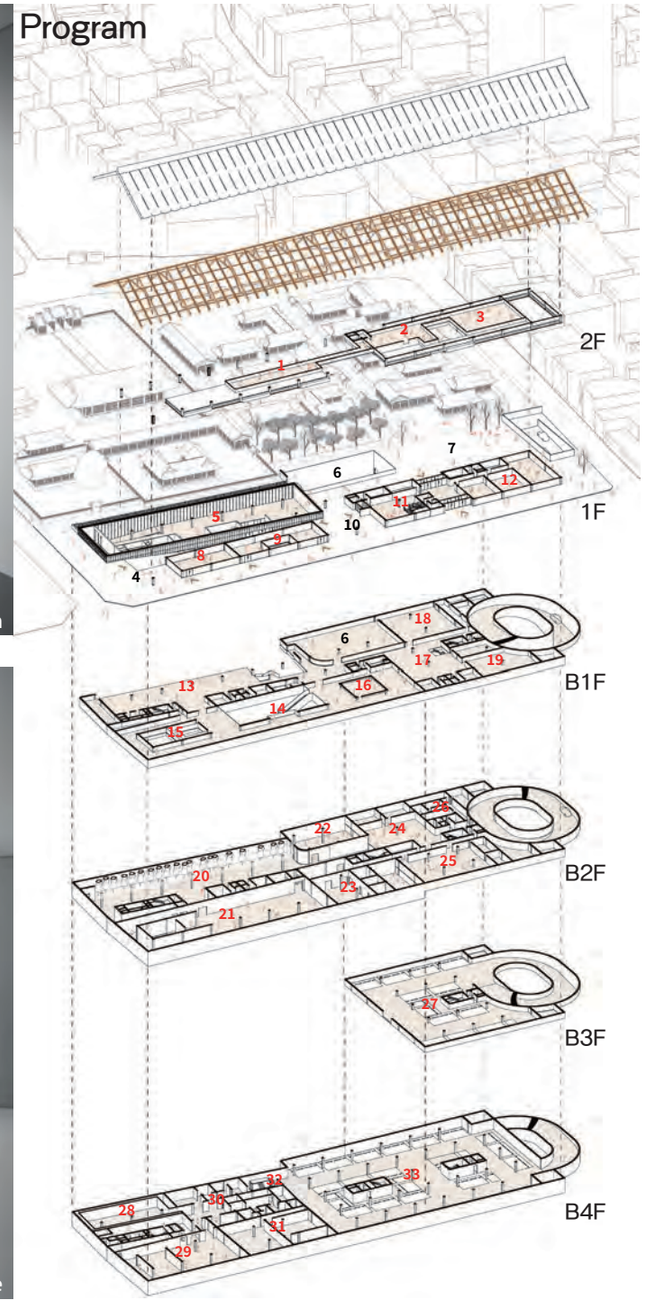


14. Exhibition

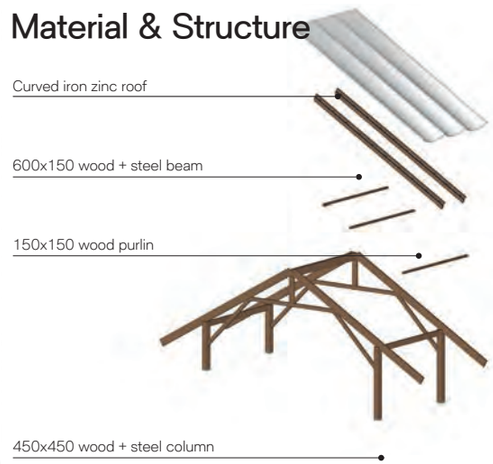


20. Community Lounge

Program



Material & Structure



01. Street terrace
02. Book cafe
03. Exhibition (oil painting)

04. Gallery square
05. Lounge / Souvenir shop
06. Sunken square
07. Backyard square
08. Cafeteria
09. Street Exhibition
10. Entry square
11. Playground
12. Atelier

13. Gallery hall
14. Exhibition 01
15. Room of Portrait 01
16. Room of Portrait 02
17. Hall
18. Auditorium
19. Workshop room

20. Community lounge
21. Exhibition 02
22. Library / Seminar room
23. Laboratory
24. Staff hall
25. Office
26. Staff room

27. Parking

28. Special storage
29. Opened storage
30. Preservation processing room
31. Mechanical, Electrical room
32. Loading dock
33. Parking

STUDIO_ I
Prof. 안대환 김경록 교수님

평택 방공호 미술관

아픔의 공간을 즐겁게





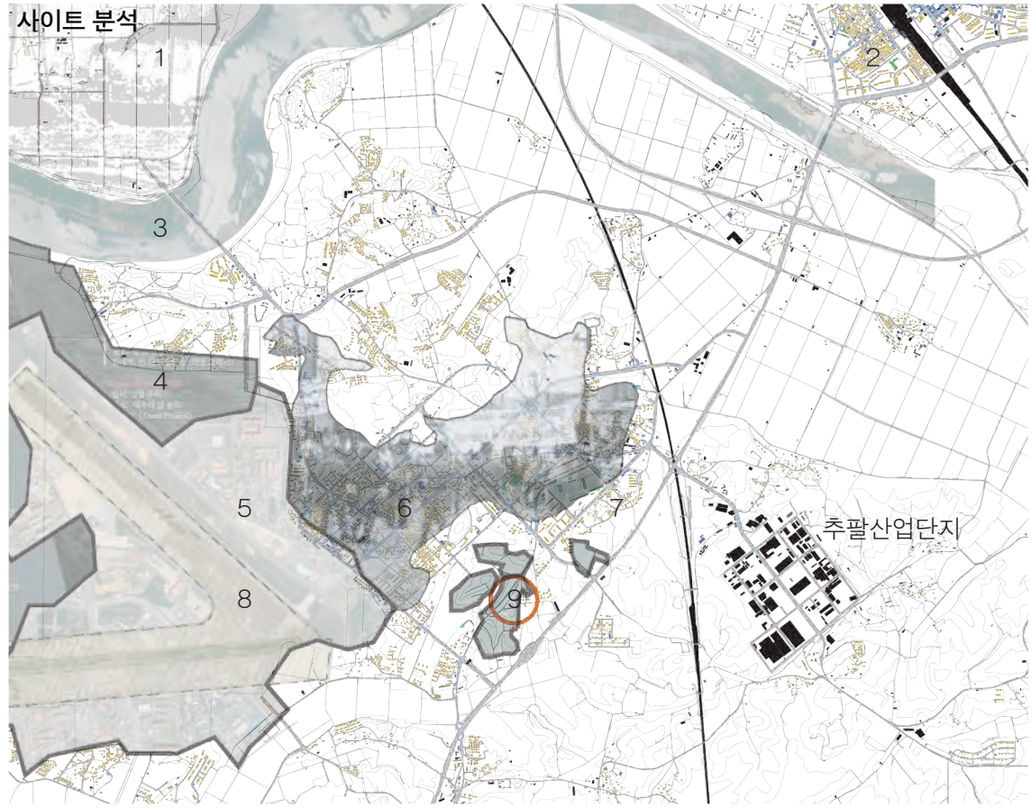
황도현

감사합니다!

단순히 지하 방공호를 보존하는 것에 그치지 않고 '활용 가능한 프로그램'을 담아야 방치된 공간이 살아날 수 있다고 생각했다. 1. 그중에서도 전시관은 사람들을 유입시키고, 건축물을 매개로 지역 주민과 방문객이 과거와 현재를 동시에 체험할 수 있는 대표적인 기능이라고 생각했다. 2. 학술적인 접근을 통해 방공호와 같은 전쟁 유산에 대한 체계적인 조사·연구를 지속시키기 위함이다. 단발성 전시가 아니라, 계속해서 기록하고 분석하는 체계를 확보해야만 장기적으로 의미를 유지할 수 있을 거라 생각했다. 3. 지하에만 머무르지 않고 '땅 위에서의 공공성'을 확보하기 위해 공원을 계획했다. 전쟁이라는 무거운 역사적 배경을 담은 공간이지만, 그 위에 푸른 잔디와 산책로를 조성함으로써 모든 세대가 편안하게 머무를 수 있는 '일상적 휴식처'로 전환하고자 했다.



평택 미군 CPX 훈련장 부지에는 일본 식민지 시대의 방공호가 남아있다. 전쟁 중 사람들을 지키기 위해 지어졌으나 지금은 그 기능을 잃고 방치된 상태이다. 이후 부지를 미군에게 제공된 시절에 증축 후 CPX(Command Post Exercise) 장소롤 사용된다. 미군기지 이전과 함께 반환된 이후로는 아무도 사용하지 않아 폐허가 되었다.

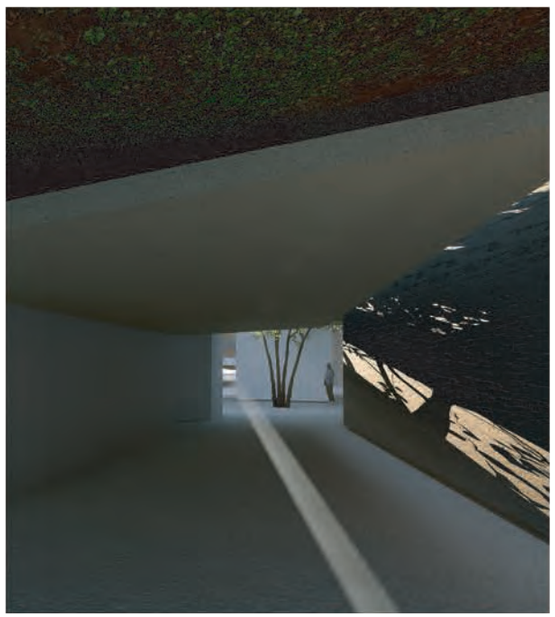


1. 청일전쟁의 역사
2. 평택역 (원도심)
3. 아산만
4. 미군기지 확장으로 사라진 대추리 마을
5. 46년 한국전쟁으로 미군에게 부지 제공
6. 71년 미군 흑인 - 한국인 갈등의 안정리 사건
7. 주거시설이 주를 이룬 팽성
8. 일제시대 활주로
9. 반환된 방공호 부지









사각 잔디 마당: 소규모 광장. 각종 팝업 전시나 이벤트를 열 수 있다.

공원 주출입구 : 방문객이나 시민들이 자유롭게 앉아 담소를 나누거나 야외 세미나를 할 수 있다.

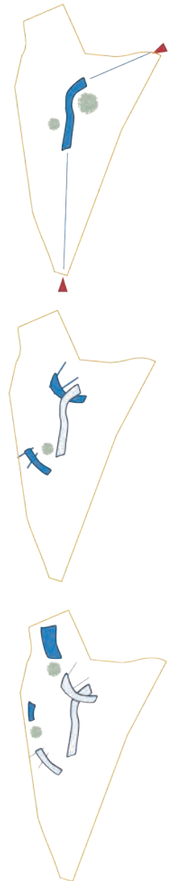
공원 진입 마당: 일반 시민들이 공원으로 들어오는 첫 번째 진입광장. 벤치와 밀도 높은 나무를 통해 휴식과 만남의 장소로 활용된다.

방공호 앞마당: 소규모 안뜰로 전시 관람 전후에 잠시 서서 내부로 시선을 돌리기 좋은 여유 공간이다.

배치도



디자인 프로세스



1 보존연구, 하역
2 방공호 주출입구
3 전시장 출입구
4 야외 전시, 휴게실
5 전시장 홀
6 선큰 정원
7 야외 작품 공원
8 방공호 부출입구
9 전시장 부출입구
10 사각 잔디 마당
11 지하주차
12 공원 주출입구

기존 구조



일본군의 개착식 아치구조

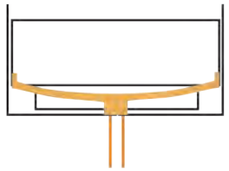


일본군의 프리캐스트 방식

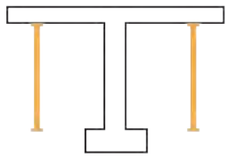


미군의 증축된 기둥 보 방식

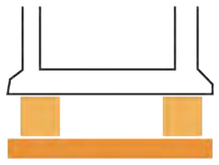
구조 보강



보강용 보방식(역아치보)

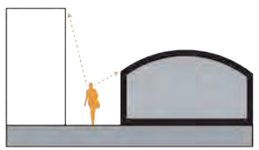


수직지주법

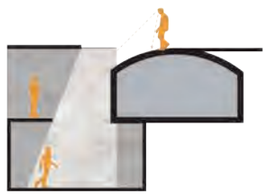


내압판 방식

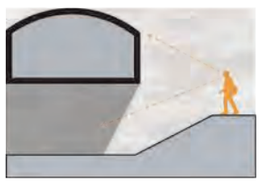
지하 개념



높이 대비를 통한 공간감 강조



시선의 교차를 통한 교류

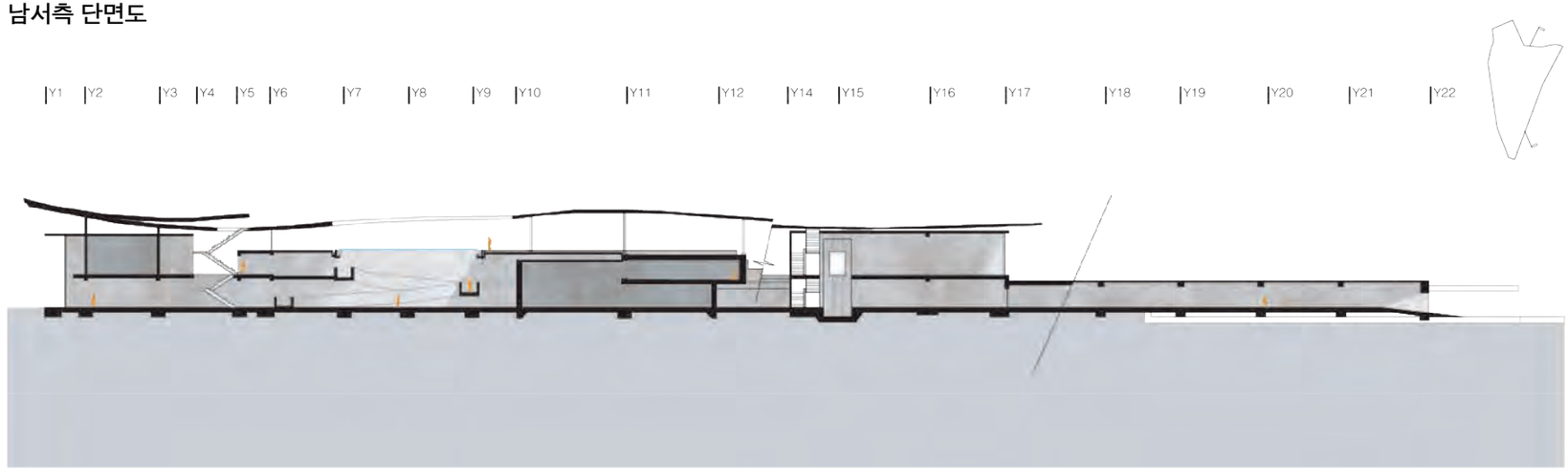


다양한 레벨에서 방공호 경험

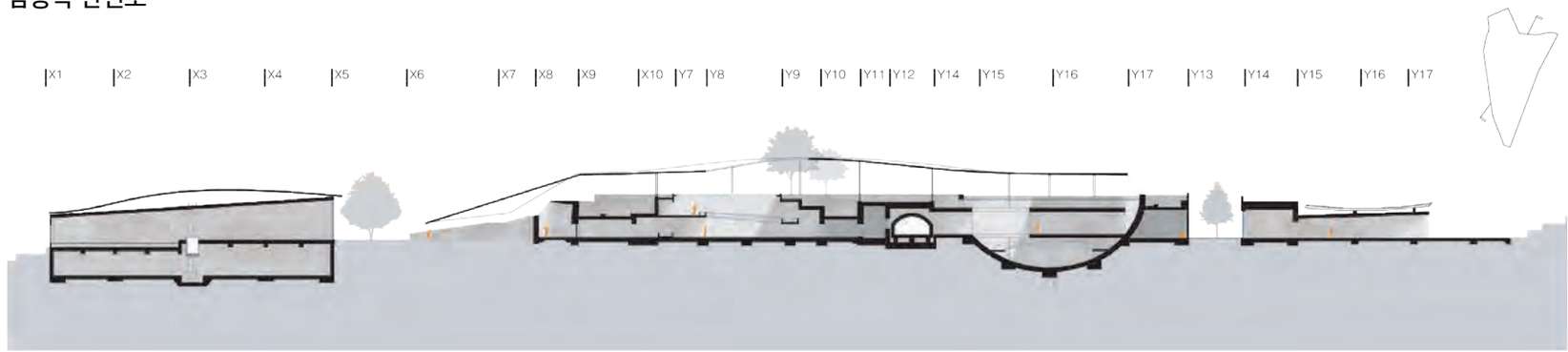


채광을 통한 방향성과 분위기 환기

남서측 단면도



남동측 단면도



시퀀스

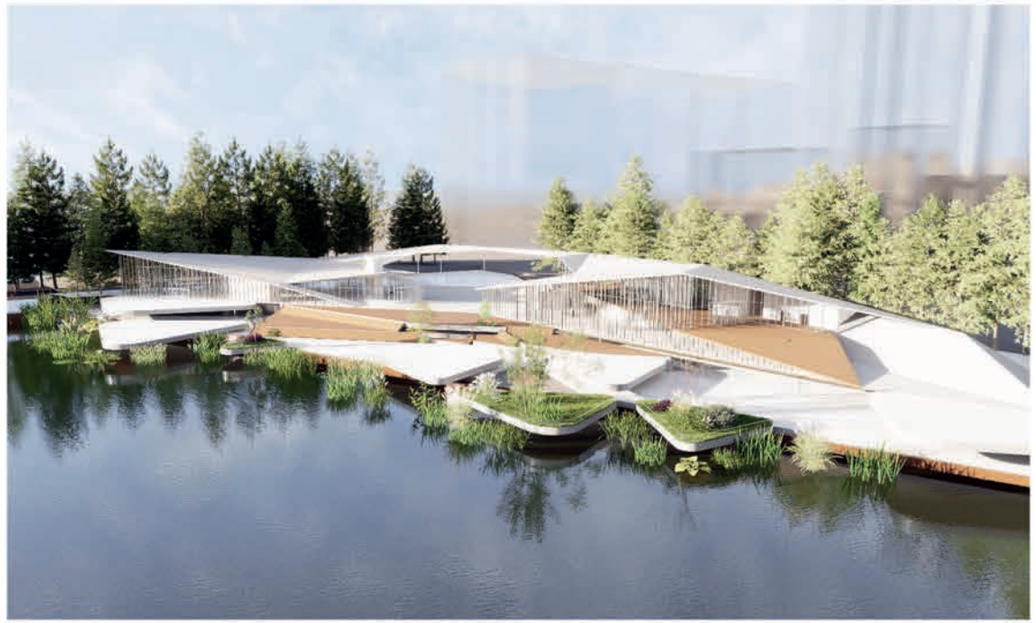
1. 방문객이 지상에서 진입해 방공호 벽을 따라 들어올 때 머리 위로는 빛 틈이 보인다. 점차 어둠 속으로 이동하는 감각적 전이가 발생한다.
2. 기존 아치형 벽체를 지나면 완충공간을 통해 높은 층고의 증축부가 나온다. 이 지점에서 방공호의 무거운 역사적 기억이 '해방감'으로 전환되는 순간이 연출된다.
3. 전시 홀에서는 전시장 타원형의 천장이 시각적으로 확장되어 방문객이 과거와 현재 공간을 대비되는 시선으로바라보게끔 유도된다.

기대 및 효과

A. 역사적 기록 보존: 기존 방공호를 보존함으로써 일제강점기와 한국전쟁, 미군 주둔의 기억을 후세에 전합니다.
B. 문화·학술 생태계 조성: 전시관과 연구소를 통해 지속적인 역사 조사와 교육 프로그램을 운영할 수 있습니다.
C. 도시 재생 및 지역 활성화: 공원을 포함한 복합 문화공간은 평택 시민들의 휴식처이자 관광객들의 방문 명소가 되어, 지역 경제에도 긍정적 영향을 줄 것이다.

STUDIO_ II
Prof. 곽수희 김준희 교수님

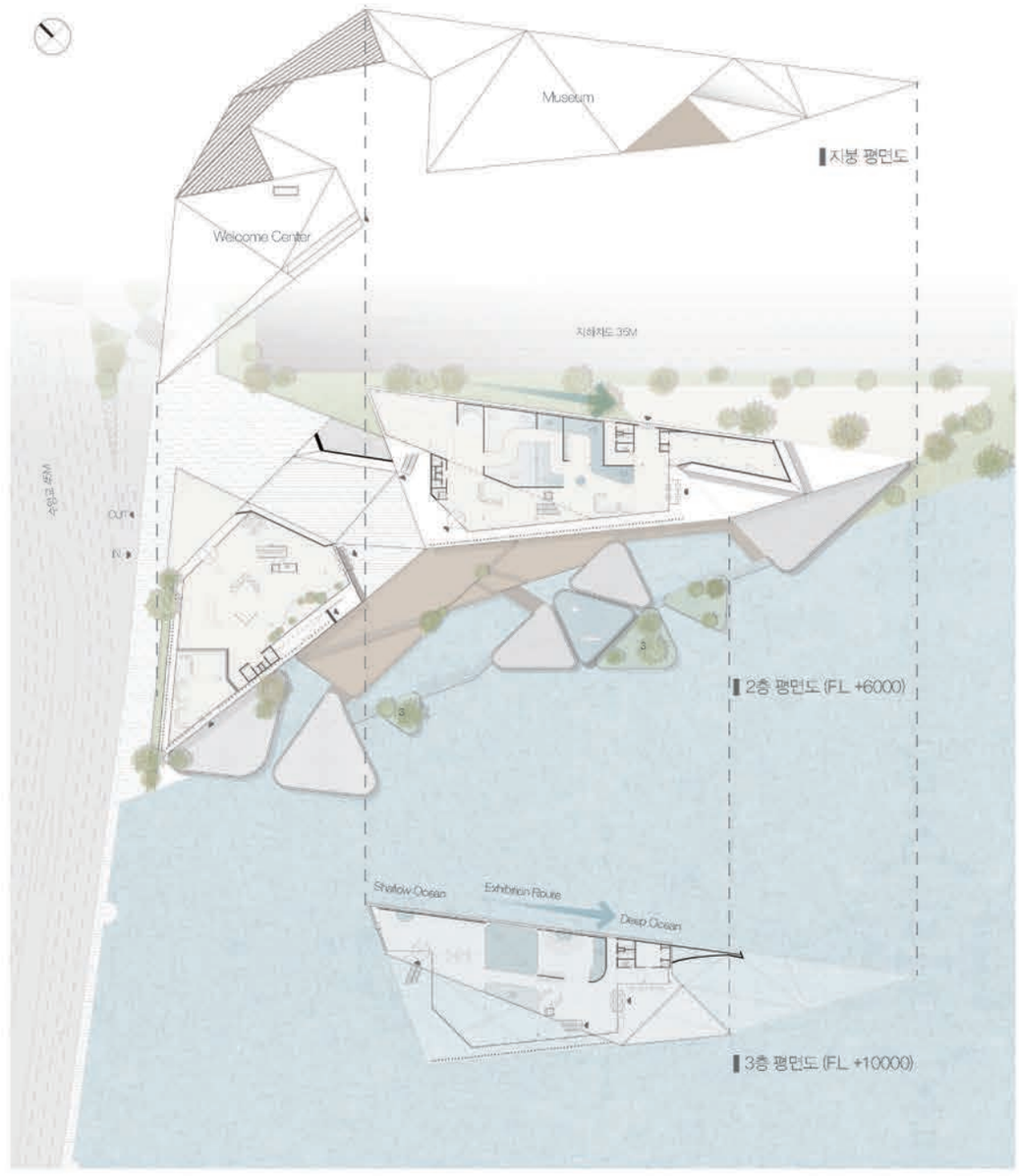
고래 낙하 잠긴 도시, 떠오른 해양 박물관



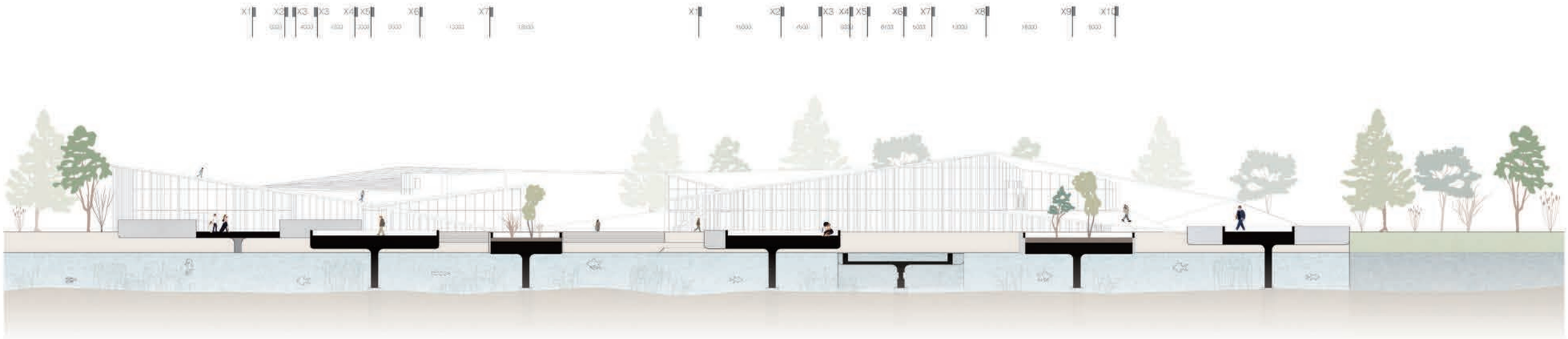


김나경
지영, 정후, 해린 고마워
충북대 최고의 아웃풋

고래 낙하는 고래가 죽기 전 마지막 숨을 들이쉰 뒤 깊은 바다로 잠수해 바닥에 가라앉고, 그 사체가 하나의 생태계를 형성하는 현상이다. 이는 단순한 죽음이 아니라, 기존에 없던 생태적 네트워크를 생성하는 중요한 변화의 과정이다. 이러한 관점은 오늘날 건축이 나아가야 할 지속가능한 방향성과 맞닿아 있다. 본 해양 박물관은 기후 변화로 인한 해수면 상승 및 침수에 대응할 수 있는 건축적 해법을 제시하고자 한다. 단순히 방어적인 구조가 아닌, 자연과의 공존을 전제로 한 설계를 통해 저층부가 환경 변화에 유동적으로 적응하도록 계획한다. 또한, 고래의 뼈처럼 시간이 지나도 해양 생물의 서식지로 기능할 수 있는 피어 구조를 제시해, 도시와 해양을 연결하는 위빙 스팟으로 작용하도록 한다. 본 박물관은 변화 속에서도 환경과 함께 진화할 수 있는 공간으로, 지속가능성과 생태적 순환이라는 개념을 건축적으로 실현하고자 한다.

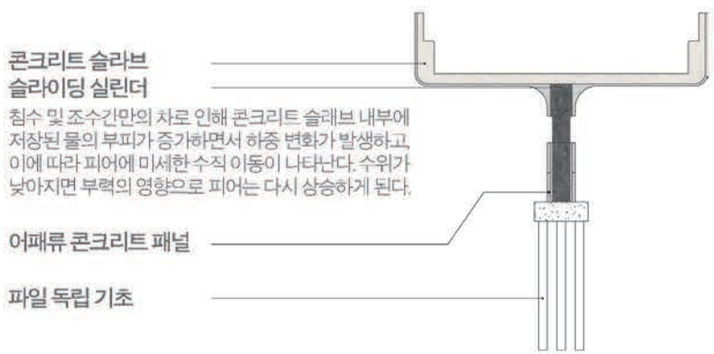


Section A-A'

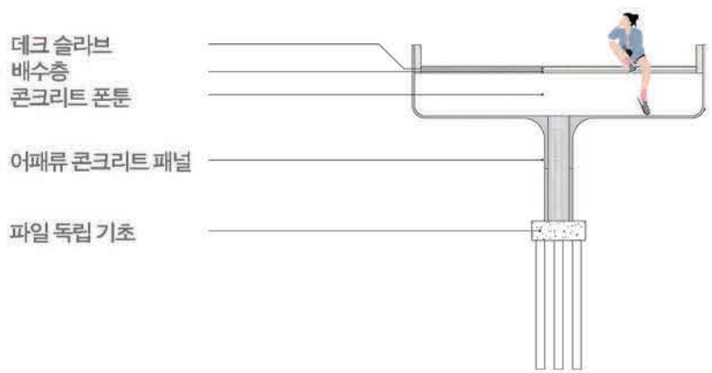


Type of Peer

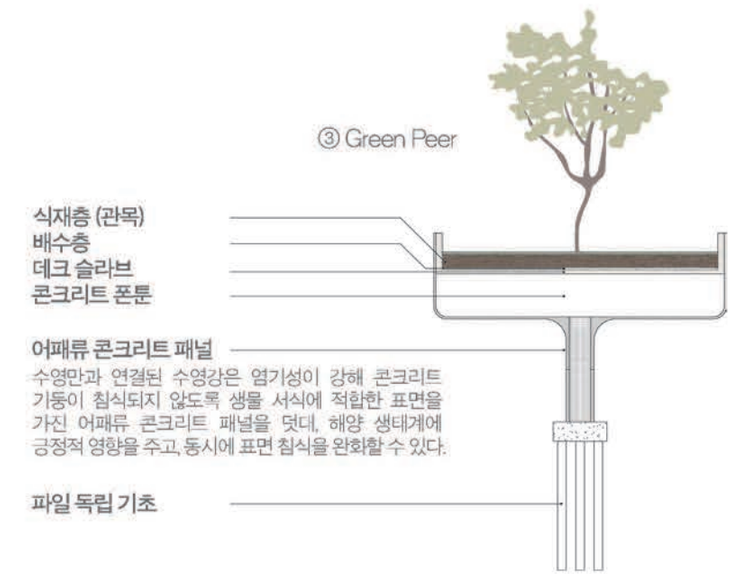
① Sliding Peer



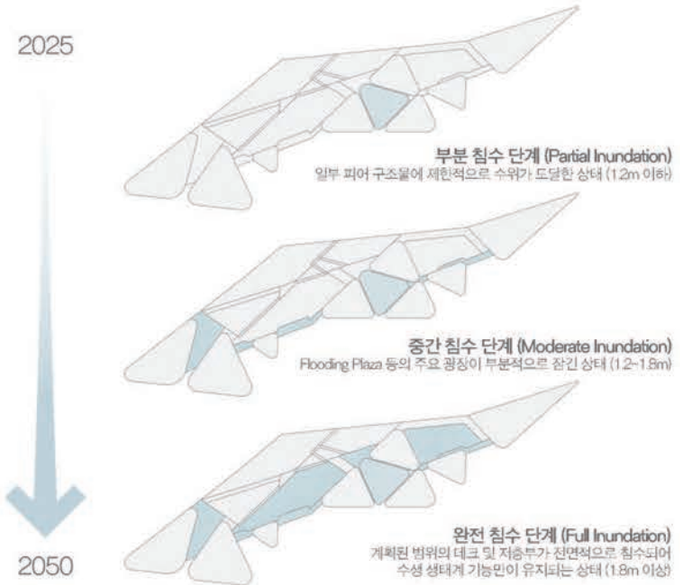
② Deck Peer



③ Green Peer



Level of Flooding

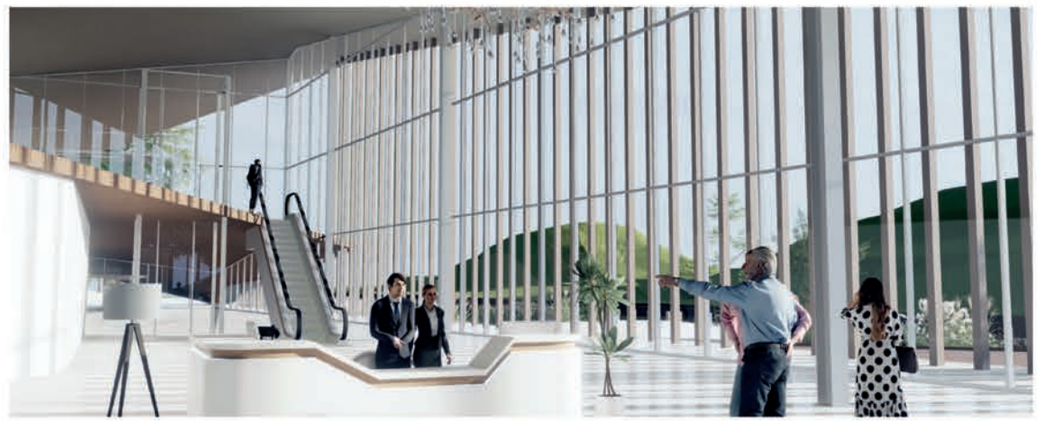


6m 레벨에서 시작된 보행 동선은 루프를 따라 점차 낮아지며 보행 피어, 식재 피어, 슬라이딩 피어로 이어진다. 침수 가능 광장은 평상시에는 광장, 침수 시에는 피어 데크와 연계된 야외 전시 공간으로 변한다. 웰컴 센터는 루프 광장을 통해 도시와 피어를 자연스럽게 연결한다.

침수 단계는 총 3단계로, 1단계는 저지대 개방, 2단계는 일부 침수, 3단계는 완전 침수로 해양 생물 서식지를 형성하며, 브릿지를 통해 상부 피어로 접근이 가능하다.









STUDIO_ II
Prof. 곽수희 김준희 교수님

Healing Loop 머물러오세요, 힐링 서래섬

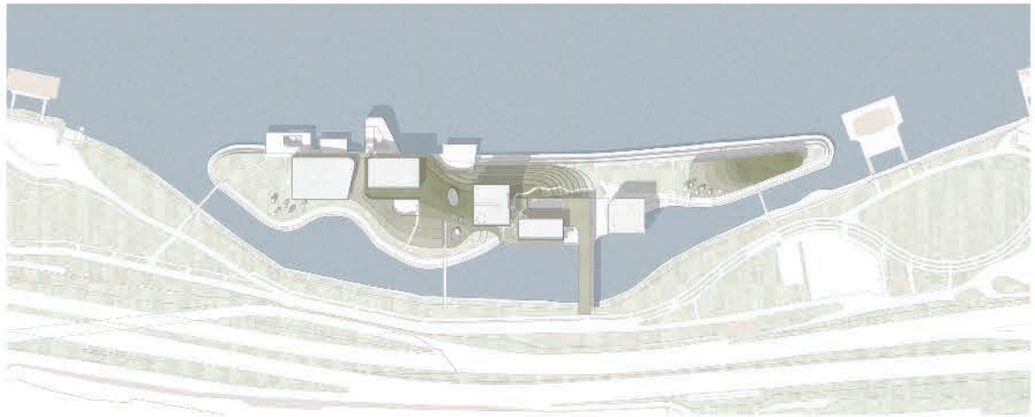




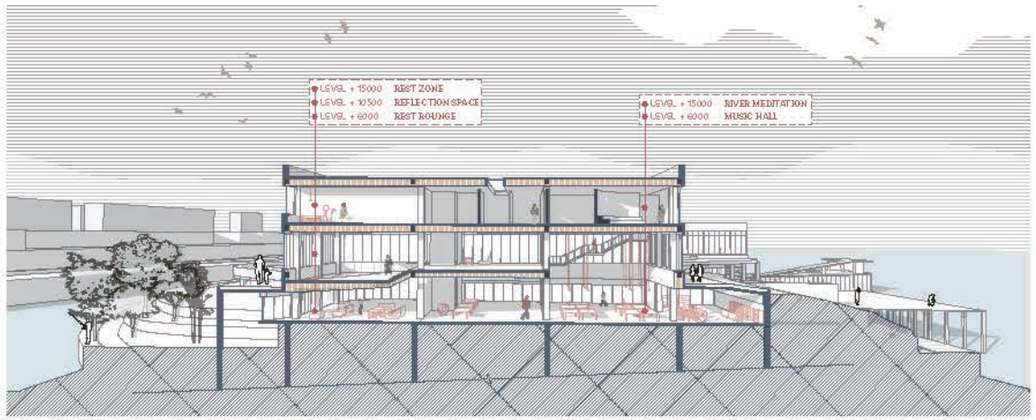
문찬미
잘ㅎㅏ고 있어...

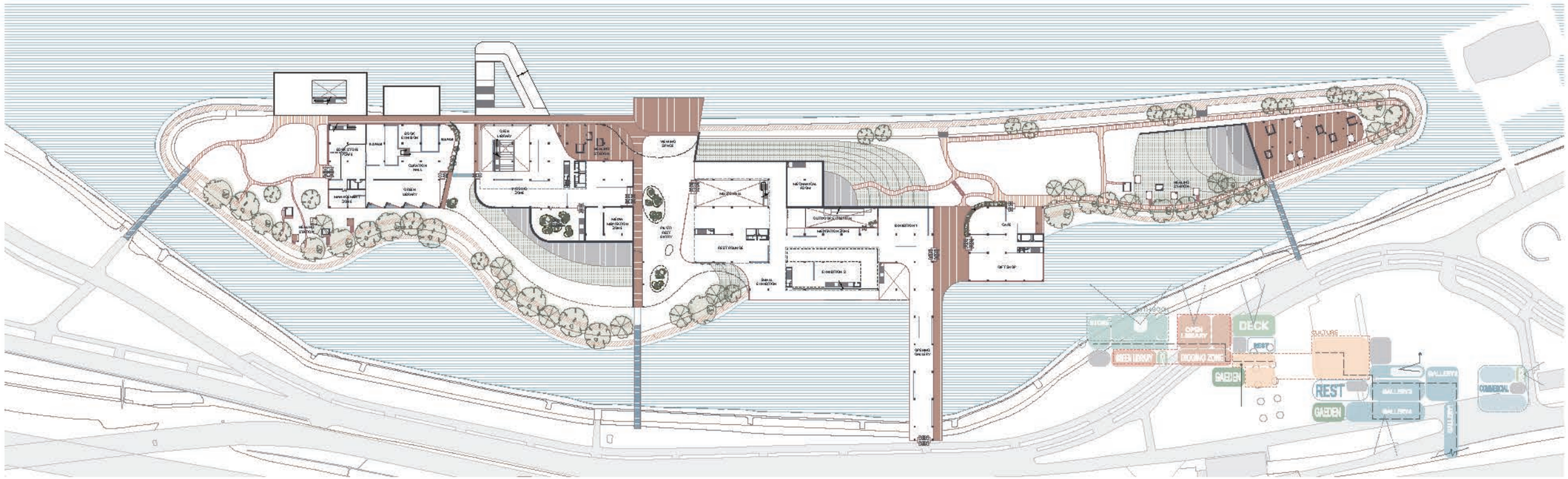
우리는 어떤 도시에서 살아가고 있을까. 그 속에서 나는 잘 살아가고 있는가, 혹은 불안과 우울감 속에 스스로를 감춘 채 살아가고 있는 것은 아닐까.

Healing Loop 프로젝트는 이러한 질문에서 출발한다. 도시의 삶은 끊임없는 긴장과 소음 속에 사람들을 몰아넣는다. 이 프로젝트는 그 도시 속에서 불안을 안고 살아가는 사람들을 위한 회복의 공간을 제안한다. 자연은 도시에서 유일하게 사람들에게 위안을 주는 요소다. 우리는 그 자연과 어우러지는 공간을 통해, 진정한 '힐링'이 무엇인지 탐색하고자 한다. 서래섬, 도시와 살짝 분리된 이 반고립의 공간은 우리에게 하나의 짧은 여행이 된다. 도심을 잠시 벗어나 머물 수 있는 이곳에서 우리는 다시 나를 회복하고, 그 회복을 품은 채 다시 도시로 돌아간다. 그렇게 이 여정은 하나의 루프를 완성한다.











Healing Loop에서의 힐링 공간은 서래섬의 자연환경과 함께 숨쉬며 구성된다. 때로는 자연 그 자체가 되어, 때로는 서래섬 너머로 펼쳐진 한강을 바라보는 창이 된다.
공간은 완전히 닫히지 않고, 건물 전체가 아닌 '틈'을 통해 잠시 단절될 수 있도록 구성된다. 이 작은 단절은 오히려 개인이 스스로와 마주할 수 있는 기회를 제공하며 채워간다.
그 안에서 우리는 나만의 시간과 공간, 경험을 만들어 간다. 그리고 다시 다음 공간으로 조용히 넘어가며, 치유의 흐름 혹은 경험을 이어간다.





Healing Loop에서는 힐링 공간뿐 아니라, 보다 깊은 몰입을 위한 명상 공간을 함께 조성하고 있다. 이곳에서 우리는 빛을 느끼고, 소리에 집중하며, 도시의 어떤 장소에서도 경험할 수 없는 감각의 시간을 맞이한다.
이 특별한 경험은 스스로를 되돌아보는 진정한 힐링의 시간을 제공한다. 이 공간에서 우리는 재충전되고, 다시 삶의 중심으로 돌아갈 준비를 한다.









한강을 담는 프레임은 건물 곳곳에 흩어져 있다. 한강변에 가까이 위치한 서래섬의 특성은, 우리가 한강을 바라보게도 하고, 때론 한강 너머에서 서래섬 자체를 하나의 풍경으로 인식하게도 만든다.
이 안에서 우리는 북측의 남산, 낮은 도시의 스카이라인, 오브제로 존재하는 고층 건물들, 그리고 양편의 다리 사이를 흐르는 평행한 한강의 조화를 마주하며 도시 속에서의 안정감을 느낀다. 이는 도시 안 자연의 존재를 강하게 인식하게 하며 깊은 힐링을 유도한다.
이 프로젝트는 매스들을 쌓아 올려 다양한 레벨의 프레임을 형성하고, 기존에 수면 가까이에서만 가능했던 서래섬의 경험을 수직적으로 확장시킨다. 이를 통해 우리는 넓은 수자연과 인공적으로 구성된 자연을 함께 경험하며, 도심 속에서도 특별하고 비일상적인 도시 체험을 할 수 있다.

STUDIO_ II
Prof. 곽수희 김준희 교수님

참여와 개입

한강 문화공간의 마지막 확장





박호현

재원, 문선 고맙다
도와주신분 들 모두 고마워요

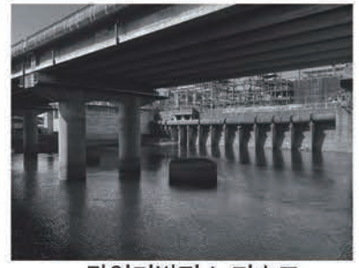
서울 마포, 당인리 일대는 산업의 흔적과 문화의 흐름이 뒤섞인 시간의 단면이다. 오래전 에너지 생산의 거점이었던 당인리 화력 발전소는 산업시설로서의 기능을 멈추고, 문화공간으로 재해석되며 도심 속 복합적 기억이 얽힌 장소로 변모하고 있다. 이 프로젝트는 발전소 단지의 일부였던 폐저수조를 새로운 공공 창작 플랫폼으로 제안한다. 저수조는 단순한 물 저장 공간이 아닌, 발전소와 도시를 이어주던 산업적 기반 구조체이자 지금은 단절된 구조와 흐름이 멈춘 공간으로 존재한다. 이러한 물리적 단절은 강변북로와 수변공간 사이, 그리고 도시 내 흐름 사이에서도 명확히 나타난다. 하지만 최근 마포의 문화축은 홍대-서교동-어울마당로-당인리 발전소까지 자연스럽게 확장되고 있다. 본 프로젝트는 이러한 문화의 자율성과 열린 네트워크가 저수조까지 확장되기를 제안한다.





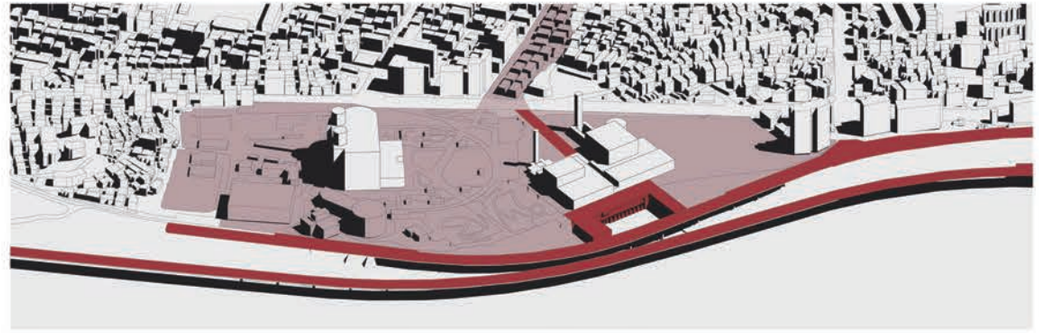
어울마당로

문화 & 상업이 이 축을 중심으로 발달해 있으며, 자율적 창작 활동과 상업, 문화가 혼재된 거리



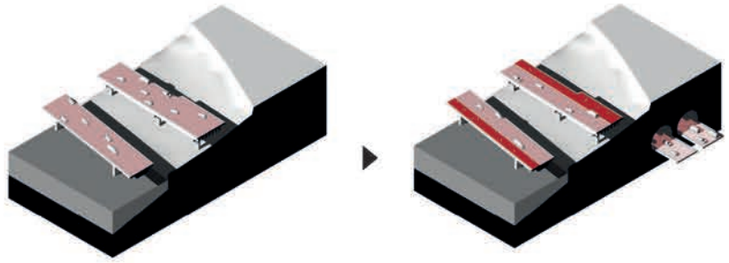
당인리발전소 저수조

기피시설로 존재하고 있으며, 최근 당인리 발전소의 리모델링에서도 해당 공간은 제외되어 방치될 예정이다.



강변북로 지하화

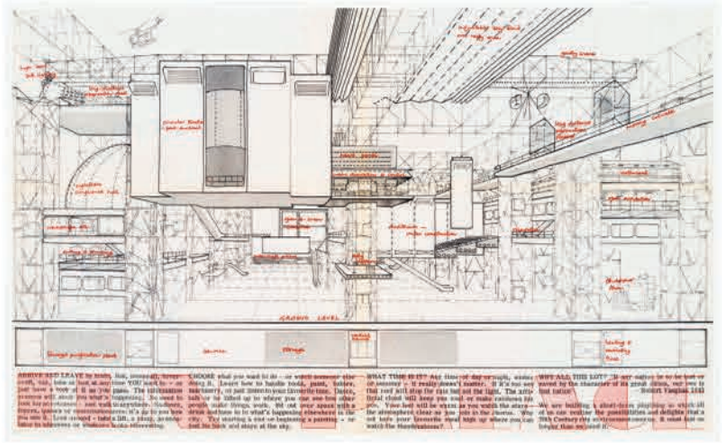
기존 강변북로는 시민들의 접근이 어려운 공간이었다. 최근 정책 논의로 강변북로를 지하화하여 상부 공간에 대해 활용을 재고할 필요가 있다.



상*하행 4차선 고속주행도로 보행도로 + 50km 이하 주행도로

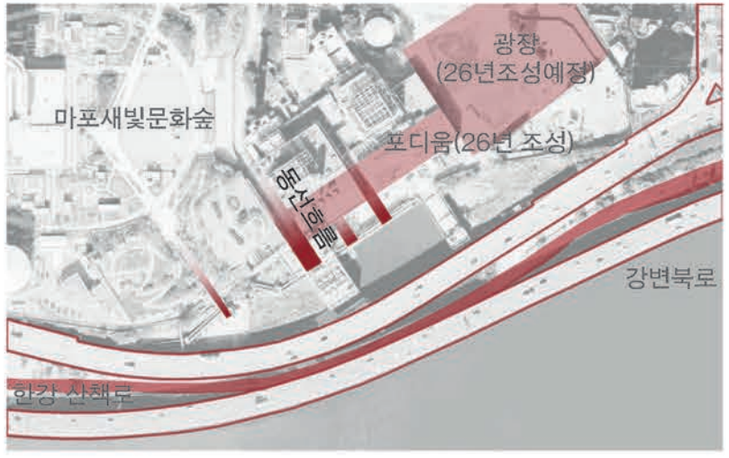
FUN PALACE

세드릭 프라이스의 ' fun palace '는 사용자가 주체가 되어 자유롭게 참여하고 변화시킬 수 있는 가변적이고 비계획적 창작 공간으로, 지속적인 변화와 참여를 통해 완성되는 실험적 플렛폼이다. 해당 플렛폼을 통하여 사용자의 다양한 요구를 수용할 수 있다.

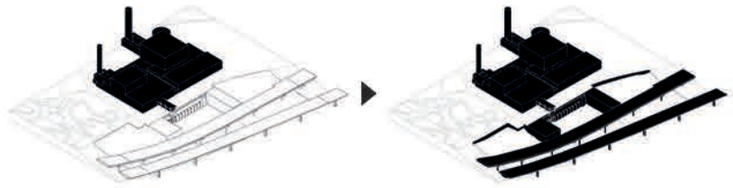


주변 현황

발전소의 공공공간으로의 변화에서 정주 공간과 강변으로의 동선 흐름이 확보되고, 흐름이 강변 북로와 교차되어 전체적으로 저수조의 대공간을 애워싸는 공간 으로 분석하였다.



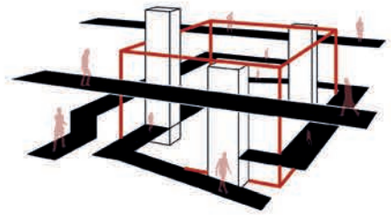
사이트 제안



내부 공간에서 한정 외부 확장 및 연계

공간 제안

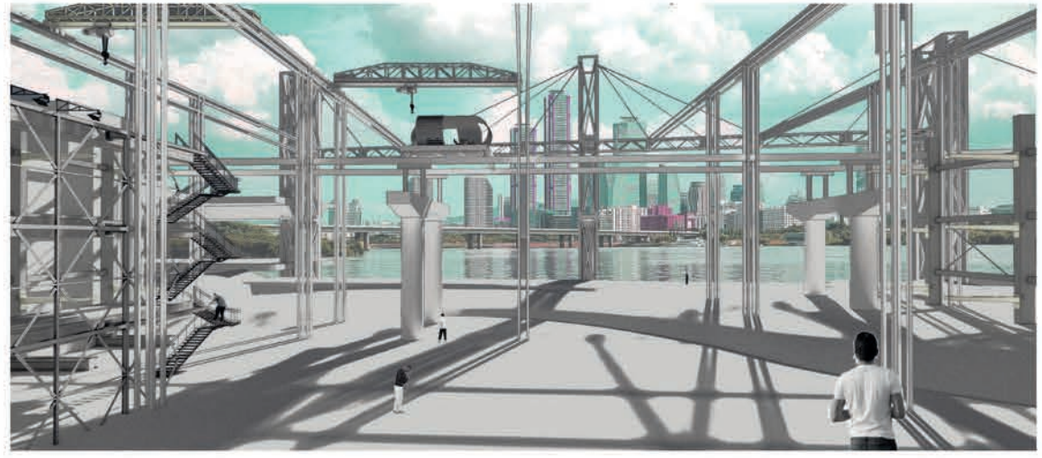
■ 저수조 공간 매스 범위

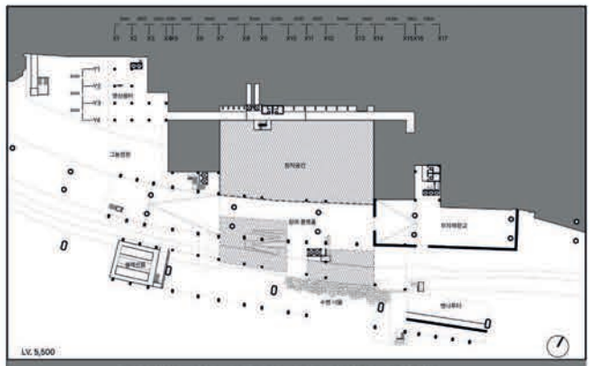


저수조 공간 경계에서 참여와 개입의 여건 조성
-저수조 공간 자율성과 다양한 시퀀스 동선-

기존의 fun palace 는 실내에서의 실험적 프로그램을 담는 시도의 한계가 존재하기에 외부로 확장을 시도해본다. 창작을 담는 그릇을 넘어서 외부 환경 자체를 재료 삼아 새로운 가능성도 발견할수 있도록 한다. 따라서 현재, 과거 그리고 앞으로 예상되는 변화 조건을 분석하였을 때, 각 선형의 공간이 둘러싸는, 환형의 구조를 구성하여 참여와 개입의 조건을 만들어 나가고자 한다.

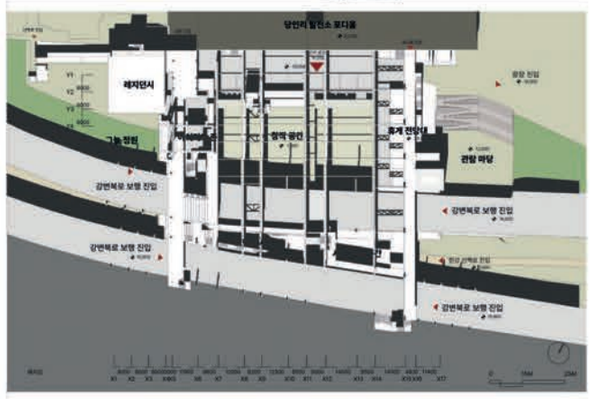
또한, 외부 환경이 기존 fun palace 개념을 구축하기에 여러 제약이 따르기 때문에 이를 위해서 구체적인 시스템과 구조적 방식을 함께 고려하여 설계를 진행하였다.

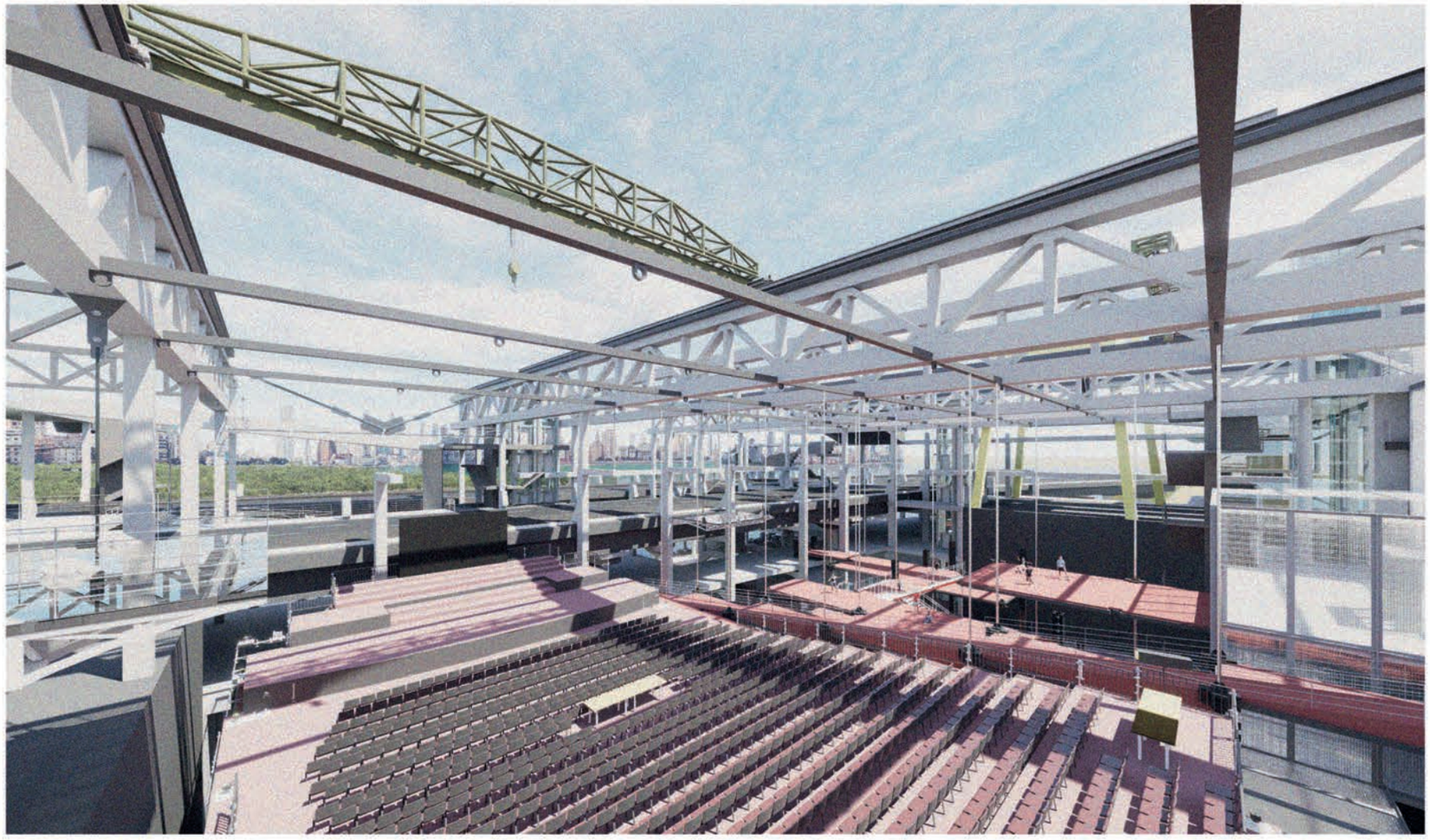












환형으로 계획된 이 공간 시스템은 과거의 흔적을 단순히 보존하는 것을 넘어, 지금-여기서 사용자의 개입에 따라 열린 서사를 만들어내는 장치가 된다. 사용자는 그 중심부의 열린 공간을 통해 창작에 참여하거나, 바깥을 따라 순환하며 행위들을 관찰하고, 내부를 해석하고, 때론 흔적을 남긴다. 또한 이 환형 구조는 하나의 입구와 출구만을 제시하지 않고, 복수의 접근 시퀀스를 통해 외부 프로그램들과 병렬적으로 연결된다. 이러한 병렬 구조는 사용자가 어디서, 어떤 프로그램을 먼저 만나느냐에 따라 각기 다른 창작적 모티브를 형성하게 만드는 시작점의 다양성을 의미한다. 예술 아카이브, 셀렉션 룸, 굿즈샵, 전망대 등 각 프로그램은 작업에 대한 해석, 기록, 기억, 전망을 유도하는 장치로 기능하며, 이들이 환형 데이텀을 따라 자연스럽게 배치되어 창작 이전의 '생각하기'와 창작 이후의 '반응하기'를 연결시킨다. 메인 공간인 저수조와 전시공간에서는 시간에 따라 변하는 작업물, 수위, 조도, 기온에 반응하며 정적인 전시 공간이 아니라, 가변적이고 서사적인 창작의 플랫폼으로 작동한다. 전시와 작업, 휴식과 감상이 하나의 구조체 안에서 동시에 발생하며, 그 자체로 시간성과 행위성을 축적해간다. 구조체는 고정된 상부구조가 아니라, 조립되고 분해되며 위치를 달리하는 유닛들로 구성되어, 창작자의 필요에 따라 장소의 의미를 다시 쓰는 '도구'가 된다. 그것은 때로는 무대가 되고, 때로는 천장이 되고, 때로는 벽이 되는 해석 가능한 건축 언어로서 존재한다. 이로서 끊임 없이 변주되는 '열린 결말'의 공간을 제안하고자 한다

STUDIO_ II
Prof. 곽수희 김준희 교수님

Industrial Bloom 열을 회수하고 생명을 재배하다





송준호

서두르지 말되 멈추지 말자

Prologue

#1. 생활쓰레기 직매립이 2026년부터 금지된다. 인천은 지금도 매일 나오는 1,400톤의 생활쓰레기 가운데 300톤을 소각하지 못하고 직매립하고 있다. 이는 소각장이 주민들에게 혐오시설로 인식되고 있고, 설치하고자 하면 매우 많은 반발이 있어 쉽게 설치되기 어려운 상황 때문이다. 각종 연구원의 자료를 살펴보면 사실 소각장의 연기들은 정화를 통해 배출하기 때문에 미세한 차이가 있을 뿐, 악영향을 미치지는 않는다. 그러므로 저는 이 소각장의 혐오인식을 바꾸기 위해 스마트팜과 같이 엮고자 한다.



Check Point
#1. 사이트 북쪽으로 수도권 매립지가 위치하고 있어, 소각하고 남은 폐기물처리의 동선이 적합하다.

#2. 우측으로는 환경산업단지와 국립생물자원관이 위치하고 있어, 환경적으로 카테고리를 묶기 적합한 장소이다.

#3. 현재 수도권 매립지를 위한 임시 적환장으로 사용되고 있다. 내년부터 직매립이 금지되면 그 이후의 대지의 사용이 확실치 않다.

▶ 1층 직접 재배한 과일 및 작물들을 판매하는 마켓 모습



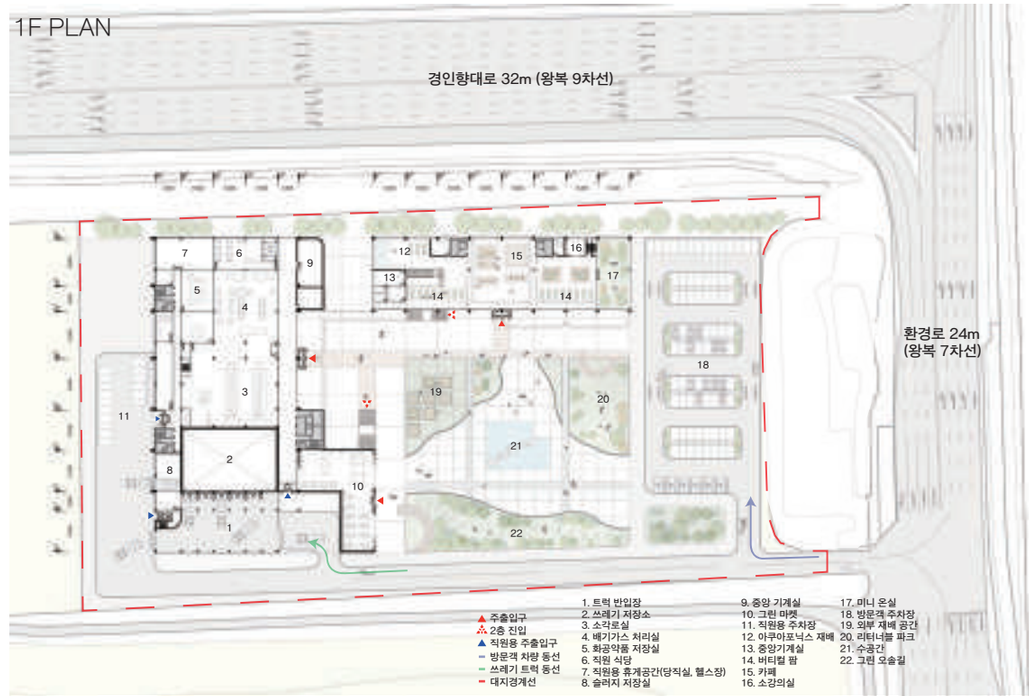
▶ 온실팜동 2층 브릿지에서 버티컬팜 모습



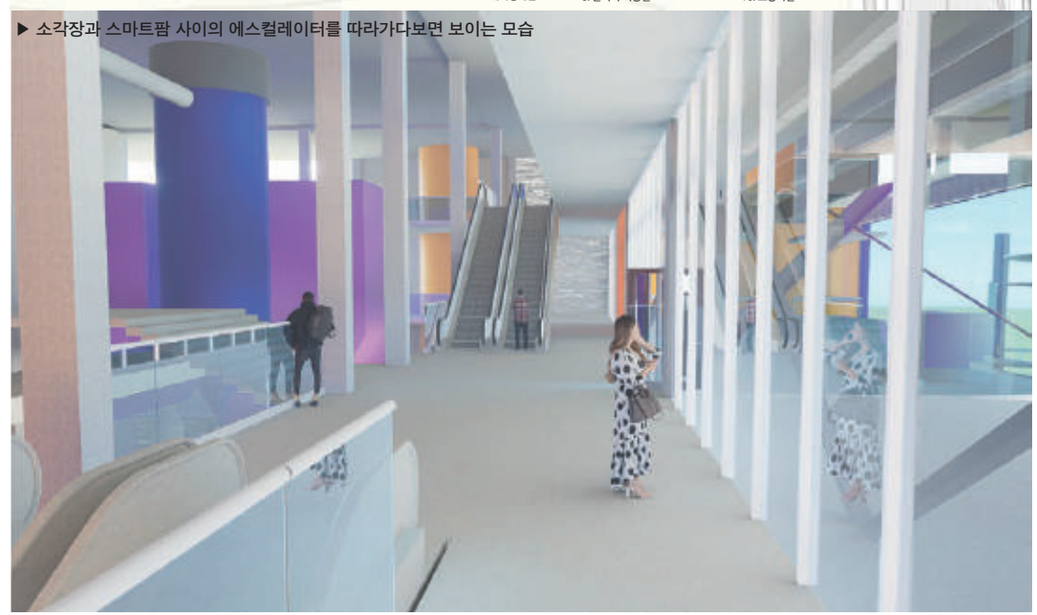
▶ 온실팜동 1층 아쿠아포닉스 재배 모습



1F PLAN



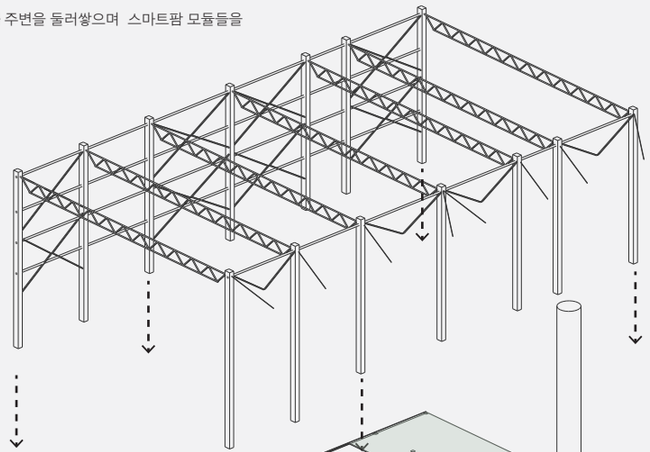
▶ 소각장과 스마트팜 사이의 에스컬레이터를 따라가다보면 보이는 모습



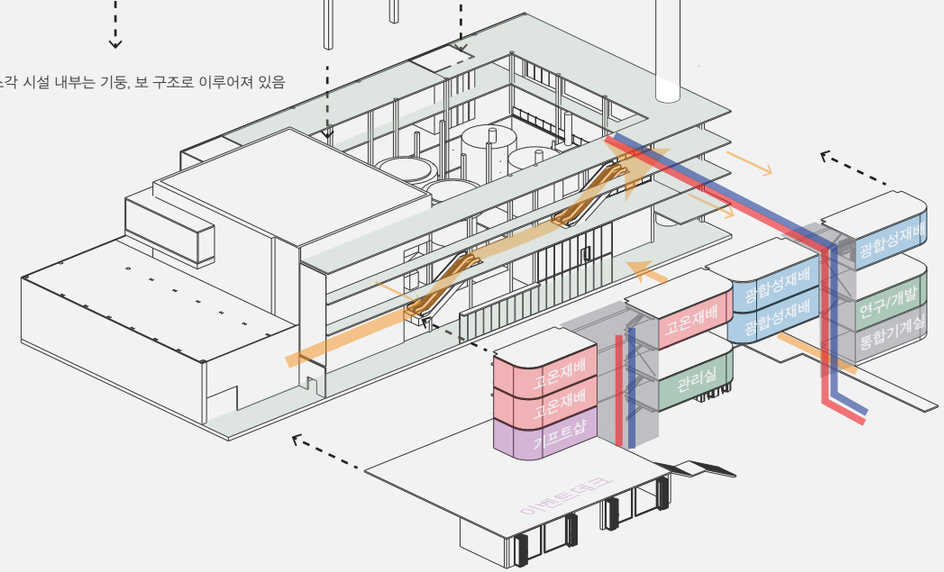
Isometric & Structure

#1. 소각장동

* 메가 프레임 구조가 주변을 둘러쌓으며 스마트팜 모듈들을 지지하고 있음

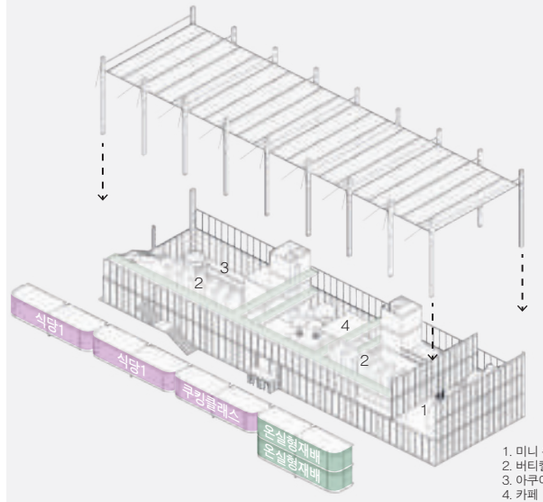


* 소각 시설 내부는 기둥, 보 구조로 이루어져 있음



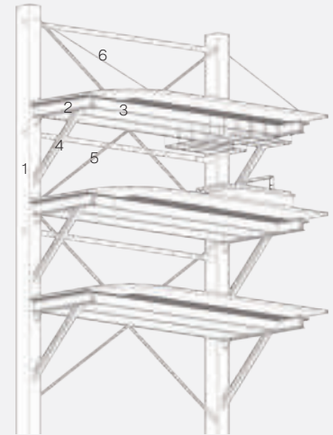
#2. 온실팜동

2. 메가 프레임 구조가 주변을 둘러쌓으며 스마트팜 모듈들을 지지하고 있음



1. 미니 온실
2. 버티컬 팜
3. 아쿠아포닉스 재배
4. 카페

3. 스마트팜 모듈들을 켄틸레버 및 외팔보 구조로 해결하고자 하였다.



1. 메가 기둥 (800x1000)
2. H형강 보
3. 보조 빔 H 형강
4. 가새
5. 브레이싱 스틸
6. 지지 와이어



▶ 4층 고온재배실 모듈에서 보이는 구조 형강의 모습

STUDIO_ II
Prof. 곽수희 김준희 교수님

쌓아올린 공간, 다시 흐르는장소 송도 석산의 장소적 특징을 활용한 전시관





윤지원

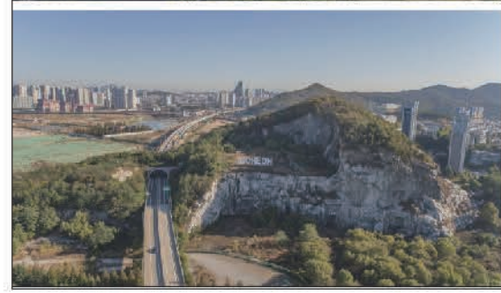
Thanks to. 서진 민경
덕분에 졸업합니다.

근대화가 진행되면서 도시 발전에 이바지한 채석장은 과거의 생산적인 공간이었음에도 현재는 도시에 편입되지 못하고 고립되어 있다. 채석장은 도시 속에서 그 자체로 살아있는 기록이면서, 발전된 도시와는 다르게 이면적인 특징을 가지고 있는 장소이다. 수많은 폐채석장 중에서도 현재 도시와 가장 가까이에 자리 잡고 있음에도 불구하고, 낯선 형태로 존재하는 송도 석산 부지를 사이트로 선정하여 기능이 멈춘 현재의 사이트에서 채석장이 가지고 있는 장소적 특징을 활용하여 역사가 축적된 이 땅에서의 새로운 전환점을 찾아보고자 했다. 도시 속에서 낯선 형태지만 쉽게 접할 수 없는 절개면이라는 특수적 오브제를 활용하여 다시 기능할 수 있는 생산적인 공간으로 사람들에게 낯설지만 특별한 경험을 제공하고자 한다.

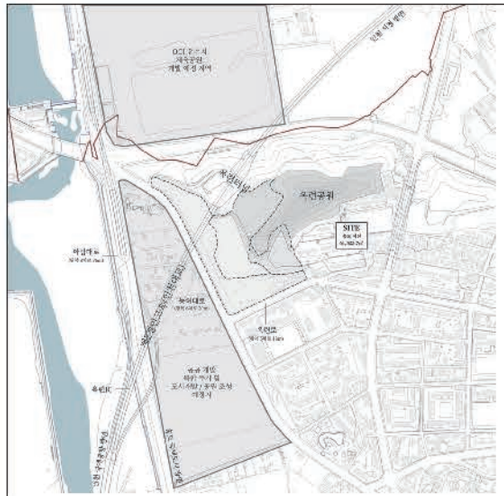


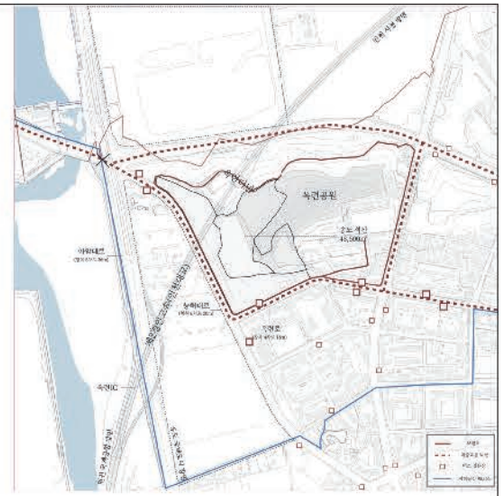
인천 연수구 옥련동에 위치한 송도 석산은 발전된 도시와 함께 맥락을 같이 하고 있으면서, 앞으로 개발 계획 가능성이 매우 높은 대지이다. 사이트 분석을 종합해 봤을 때, 이 땅에서 바라본 사이트 이슈는 도시 조직을 향하여 배타적인 지형, 기능하지 않는 일시적인 프로그램, 지형과 도시 맥락의 단절로 인한 기능 정지이다. 사이트 이슈를 통해 채석이 중지된 이후 기능이 멈춘 공간을 활용하기 위한 방법으로 'Stacking' 개념을 제안하고자 한다.









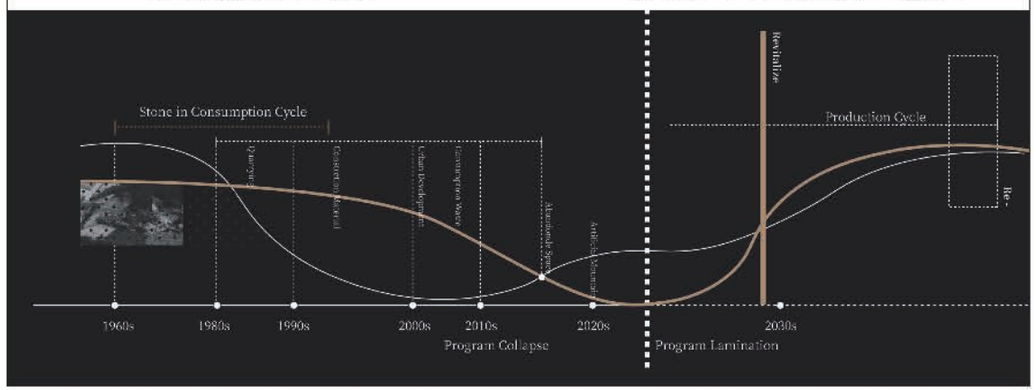


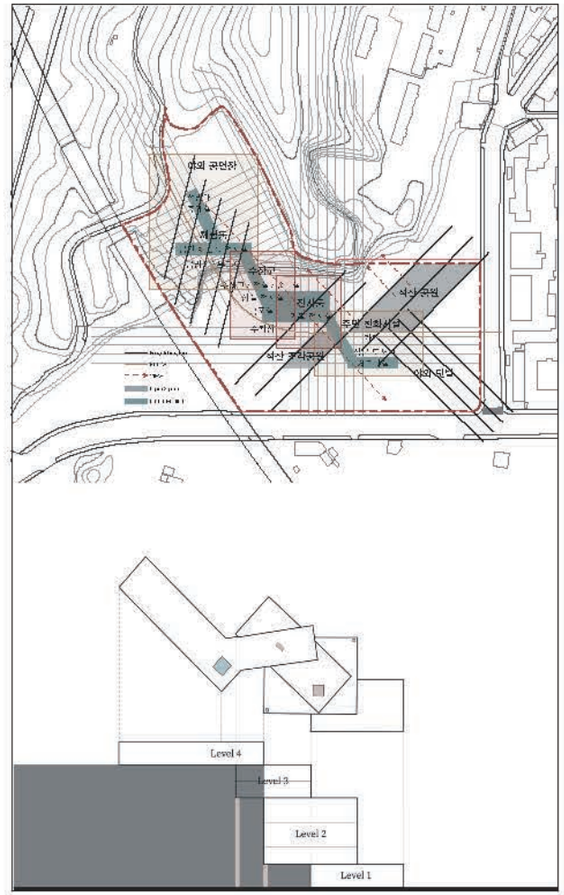


자연에 편입된 도시의 패브릭

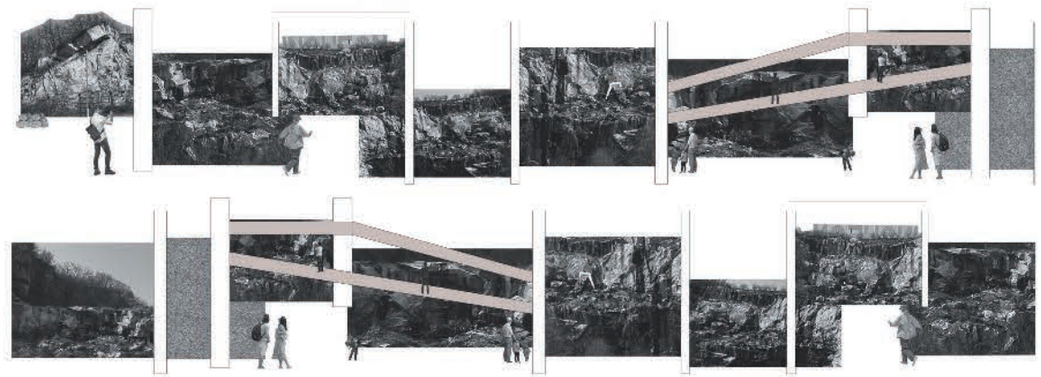


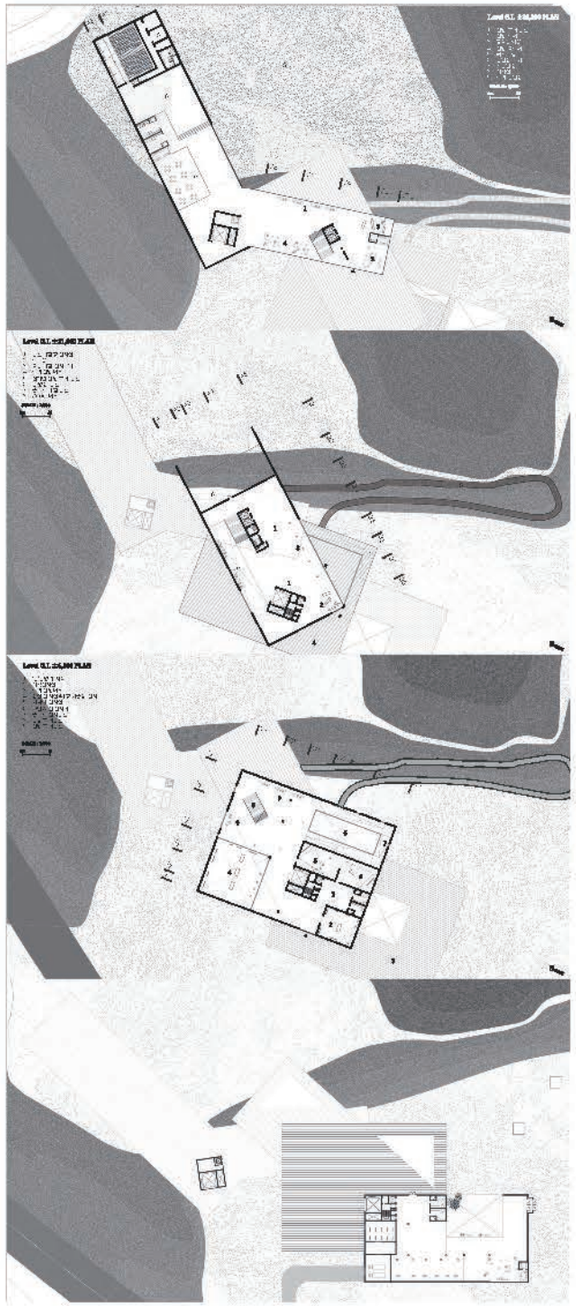
지형과 도시 맥락의 단절로 인한 기능 정지

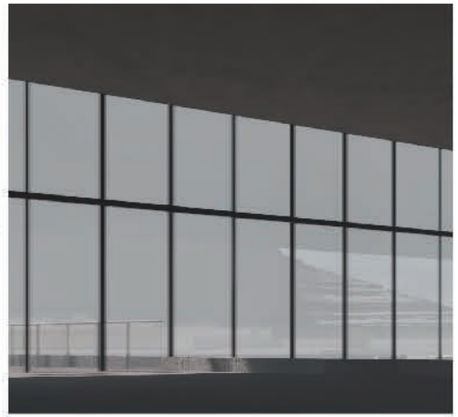


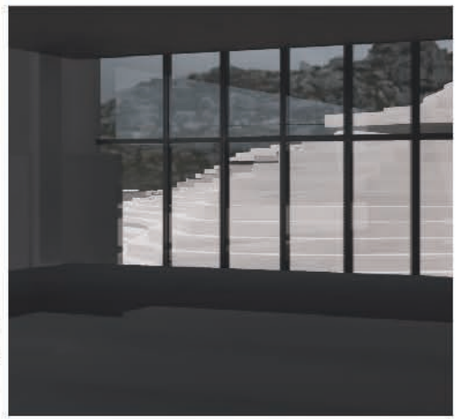


Although the quarry, which contributed to urban development with the progress of modernization, was a productive space in the past, it is now isolated without being incorporated into the city. A quarry is a living record in a city itself, and unlike a developed city, it has characteristics from behind. Among the numerous abandoned quarries, the Songdo rocky mountain site, which exists in an unfamiliar form, was selected as a site, and the purpose of this study was to find a new turning point in this land where history has been accumulated by utilizing the locational characteristics of the quarry in the current site, where the quarry has stopped functioning. It aims to provide a strange but special experience to people as a productive space that can function again by utilizing a special object called a incision that is unfamiliar but not easily accessible in the city.

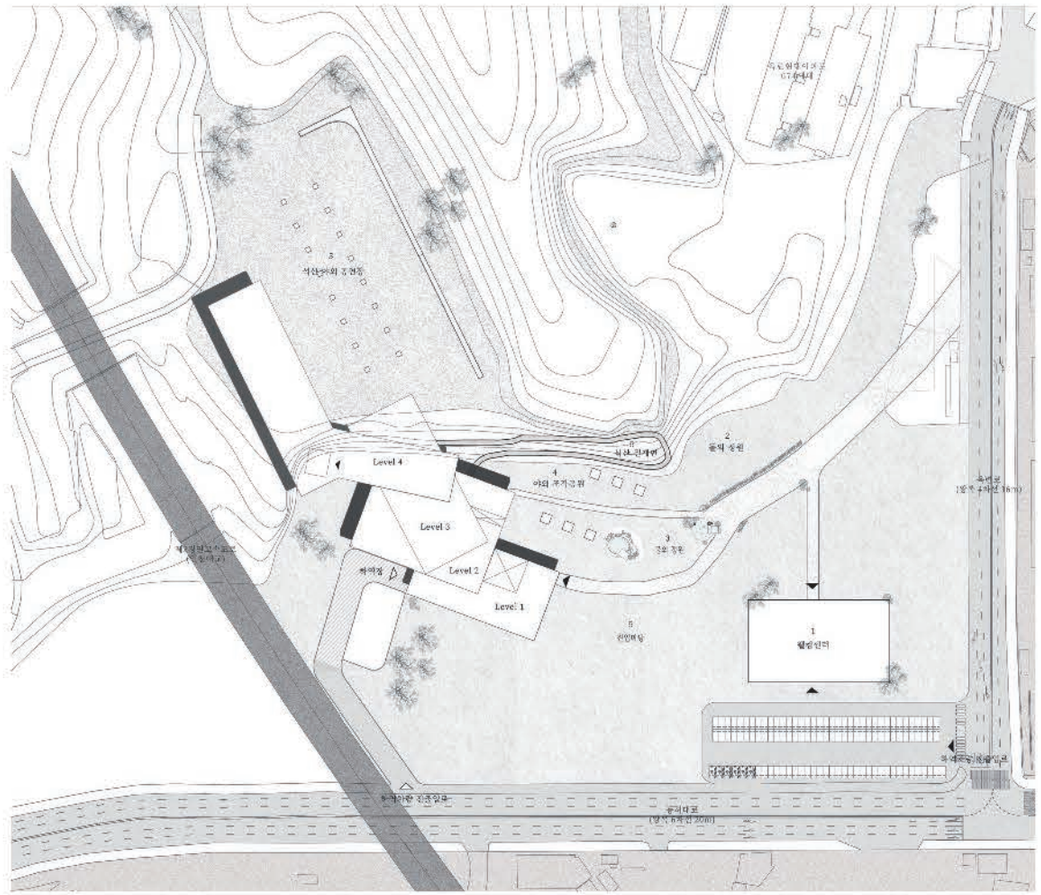








기존의 우리나라에서 채석장을 활용할 때는 채석장의 절개면을은 그저 바라만 보는 조경으로 활용함에 불과했기 때문에 생산적인 문화 공간으로 바꾸기 위해 단순히 조경으로만 두는 것이 아니라, 실제로 시민들이 이 사이트의 장소성을 감각적으로 체험할 수 있는 공간을 만들고자 한다. 단순히 인공적으로 구축하는 건축물에서의 경험뿐만 아니라, 자연과 인공이 결합한 건축물과 절개면에서 물리적 감각을 느낄 수 있도록 공간적 경험을 계획하였다.



채석장은 한 시대의 도시 발전을 이끌었던 장소로서, 산업 유산이라 볼 수 있다. 현재 깎여진 단면을 통해서 과거 돌이 어떻게 채굴되었고, 그 돌이 사회 발전에 어떠한 역할을 했는지 볼 수 있는 도시 속에서는 쉽게 접하지 못할 특징을 가지고 있다. 도시 속에서 특별한 오브제로서의 기능을 하는 절개면을 직접적으로, 간접적으로 체험할 수 있는 내외부의 공간을 계획하여 기능이 멈춘 이 땅에 새로운 활기가 불 수 있도록 하고자 한다.

A quarry is a place that led the urban development of an era and can be seen as an industrial heritage. It has characteristics that are not easily encountered in cities where you can see how stones were mined in the past and what role they played in social development through the currently cut section. By planning a space inside and outside where you can directly or indirectly experience the incision that functions as a special object in the city, it is intended to revitalize this land that has stopped functioning.

STUDIO_ II
Prof. 곽수희 김준희 교수님

LET THE HOPE SHIN IN

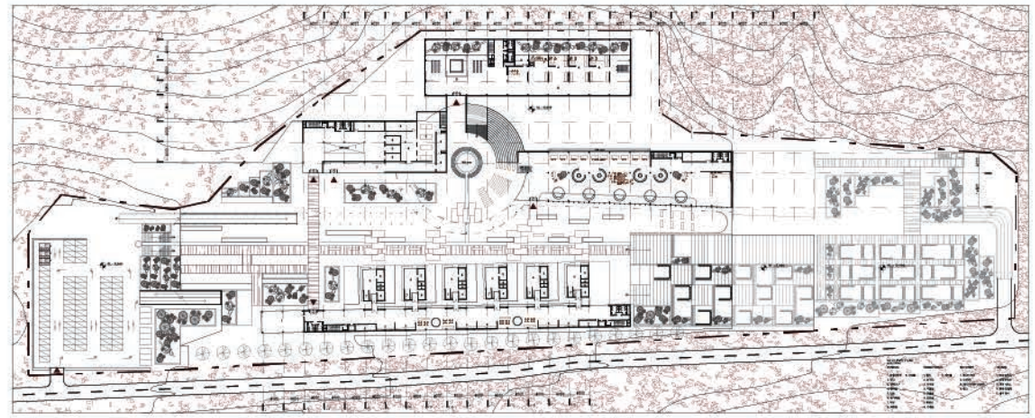
삶이 비추는 완결을 완결이 비추는 삶을

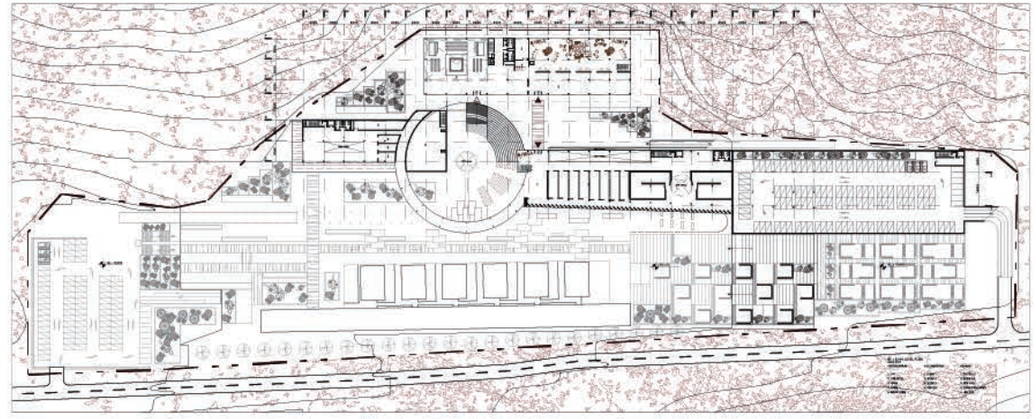


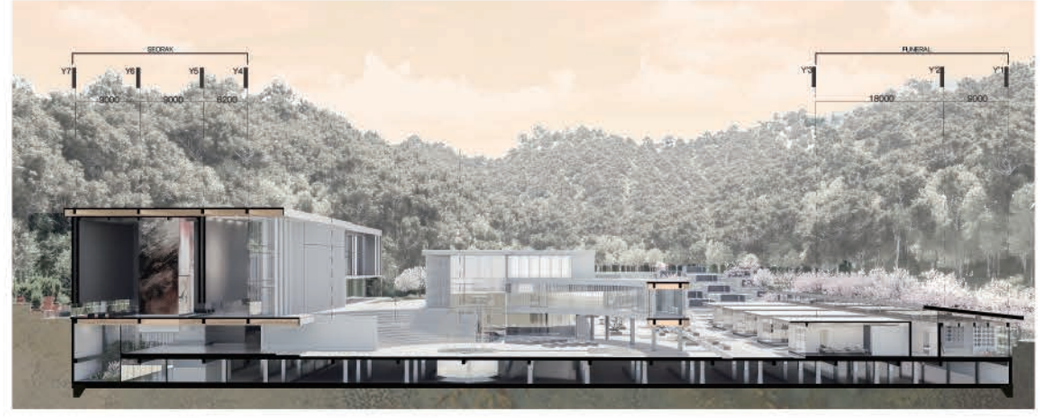


전재우
BEAUTIFUL DAY

삶은 결국 사라질 것을 향해 걸어갑니다. 그래서 저는 스스로에게 자주 묻습니다. 이 모든 건 결국 무엇이고 왜 시작되었는지. 답은 나지 않지만 그럴 땐 가끔 끝을 생각하면 윤곽이 잡혀질 때가 있습니다. 하지만 사회에선 정작 그 끝, '죽음'은 언제부터인가 감춰지고, 밀려나고, 형식 속에 갇혔다고 생각합니다. 죽음을 외면한 사회는, 죽음을 감정 없이 처리하는 절차로 만들었습니다. 이 프로젝트는 그 절차를 다시 되짚는 일에서 시작되었습니다. 장례, 화장, 추모,이별이라는 공간적 순서를 따라, 죽음을 보여주고, 마주하게 하고, 기억하게 하며, 그 과정을 통해 삶을 돌아볼 수 있는 건축적 흐름을 제안합니다.여기에는 한 사람의 죽음을 준비하는 1인칭의 여정이 있고, 그 사람을 보내는 이의 2인칭 감정이 있으며, 어떤 타인의 죽음을 멀리서 감응하는 3인칭의 시선도 존재합니다. 이 프로젝트는 이 각각의 감정들을 분리하거나 흩뜨려놓지 않고, 서로의 감정을 나란히 두며, 다른 위치에서 서로를 지켜볼 수 있도록 합니다.





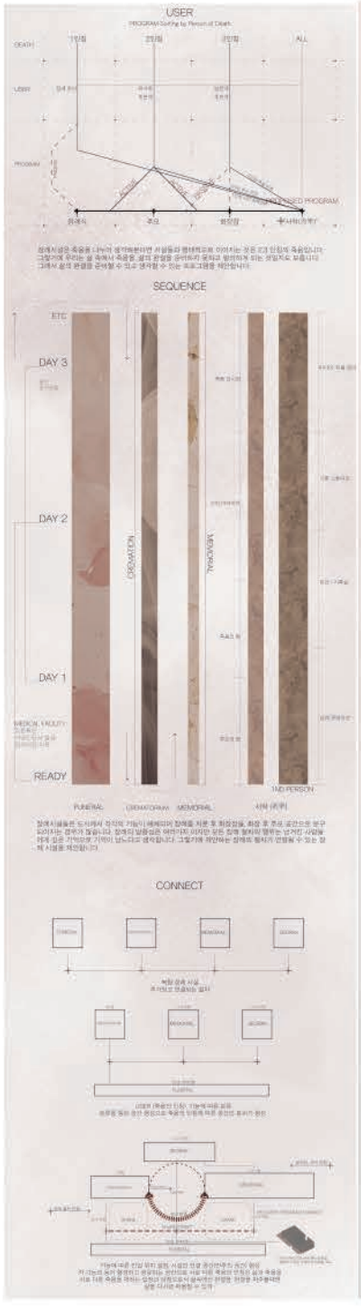


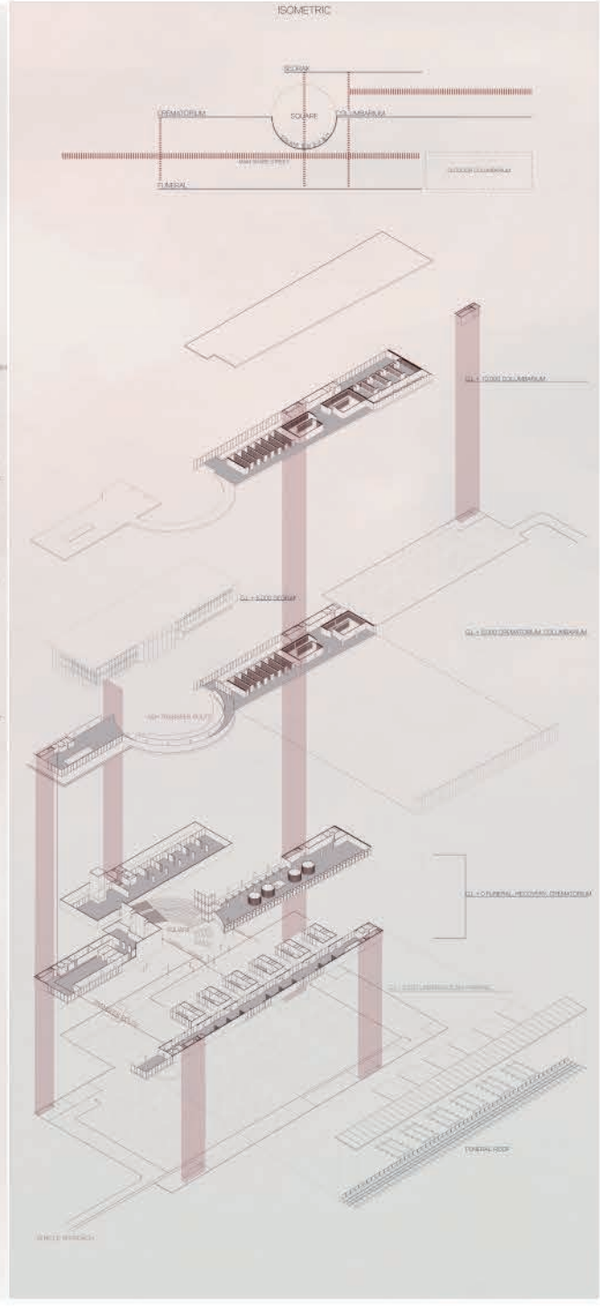




죽음을 대하는 방식은 모두
다르지만, 결국 같은 방향을
향하고 있다는 점에서,
이 공간은 누구든지 그 감정
안에서 자기 자신을 발견할 수
있도록 열려 있습니다. 이 제안은
삶의 의미를 정답처럼 말하려는
것이 아닙니다. 다만 우리는 모두
언젠가 사라질 존재이기에, 그
사라짐을 어떻게 마주할 것인가,
그리고 지금 이 하루를 어떻게
살아야 할것인가를 스스로에게
다시 묻게 되기를 희망합니다.
그리고 삶에 대한 조금의 감사와
주변에 대한 사랑을 떠올리기를
희망합니다. 모쪼록 모두가
행복한 삶을 살아가시길, 그리고
어여쁜 완결을 맞으시길
진심으로 소망합니다.













힘들고 외로운 세상 속에서
언젠가는 맞이 할 죽음,
장례라는 것이 삶 속에
따뜻하게 맞이 할 수 있는
공간을 상상합니다. 떠나
보내는 것은 매우 슬픈
일이지만 그것이 슬픔으로만,
절차로서 해결해야 하는
일로 치부되는 것이 아닌 그
너머의 것이 되길 원합니다.
모두의 삶이 완결을 비추고
완결이 삶을 비출 수 있는
시설을 제안합니다.





STUDIO_ II
Prof. 곽수희 김준희 교수님

마라나타 호스피스

삶의 여정의 마지막과 영원의 여정의 시작점인 안식처



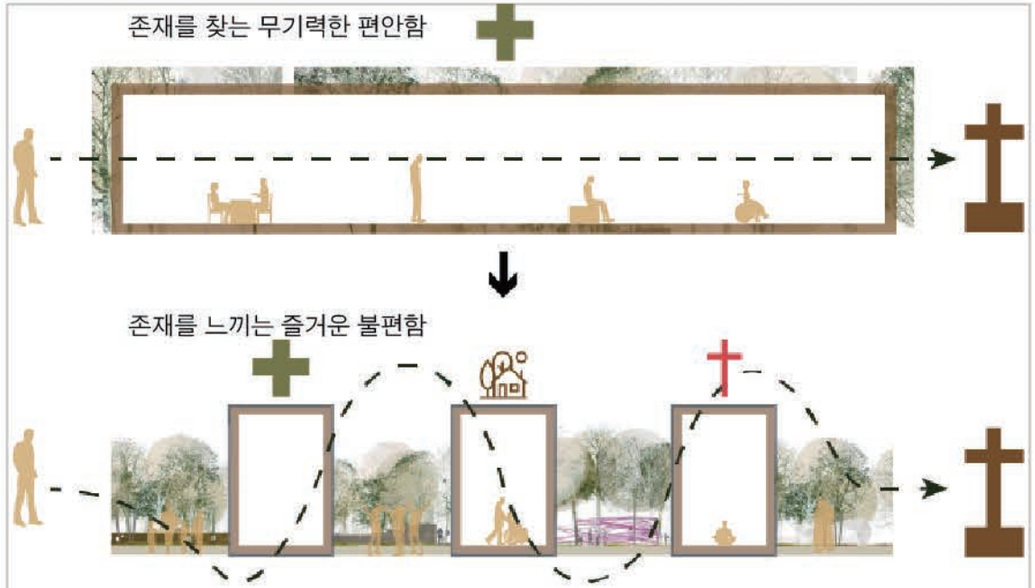


최은호

여기까지 왔다....

현대 사회에서 '존엄한 죽음'을 준비할 수 있는 곳은 호스피스이다. 그러나 과연 호스피스는 진정으로 그러한 죽음을 준비할 수 있는 공간인가? 그렇다면 호스피스는 무엇을 제공해야 하는가? 이 질문을 다시 던지게 된다.

죽음을 '심리적으로 준비하고 받아들일 수 있도록' 돕는 곳이 호스피스여야 한다. 죽음과 종교는 늘 함께 해왔고, 호스피스 또한 그러한 맥락 속에 놓여 있다. 호스피스와 종교가 하나의 의미로 통합되어 구성되는 공간이길 바란다.죽음을 준비하고, 정리하고, 받아들이는 이 여정 속에서 공간이 신앙과 존재, 그리고 마지막 길의 의미를 담아낼 수 있어야 한다.



"즐거운 불편함" : 호스피스에서 환자의 평균 수명은 2주, 그들은 하루하루가 소중하다. 아주 작은 불편함도 더는 당연하지 않은 순간부터 소중해 진다. 돌길을 따라 걷는 게 조금 불편해도, 그 길 위에 나는 서있다.

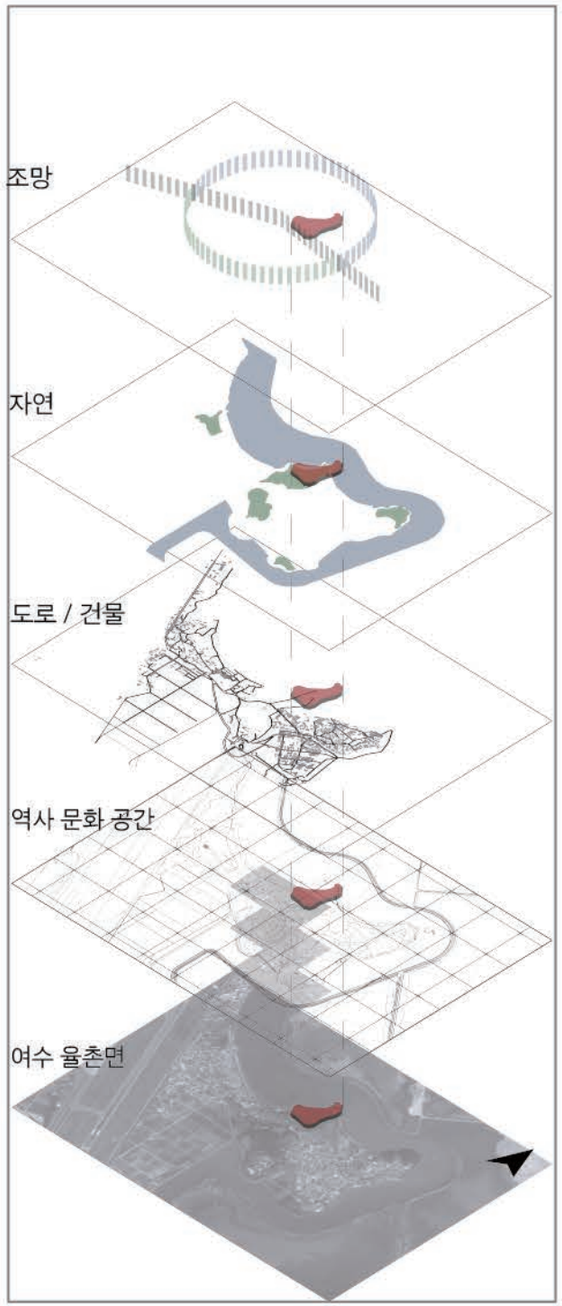


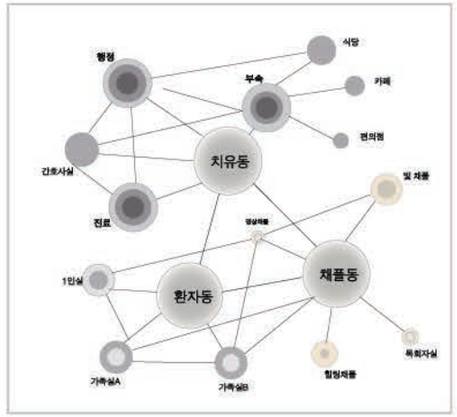

scale 1/500












1. 조망 확보 mass
2. 자연의 등고에 순응 + 맞이하는 공간
3. 맞이하는 공간 + 위요 공간
4. 경사지의 수직동선과 수평동선의 연장
5. 환자실을 등고선에 순응하여 배치
6. 채광 + 조망 + 동선의 연속성

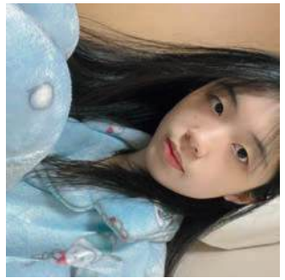


STUDIO_ III
Prof. 김효정 배준호 교수님

밀이 익어가는 마을

구례 주조장 리노베이션

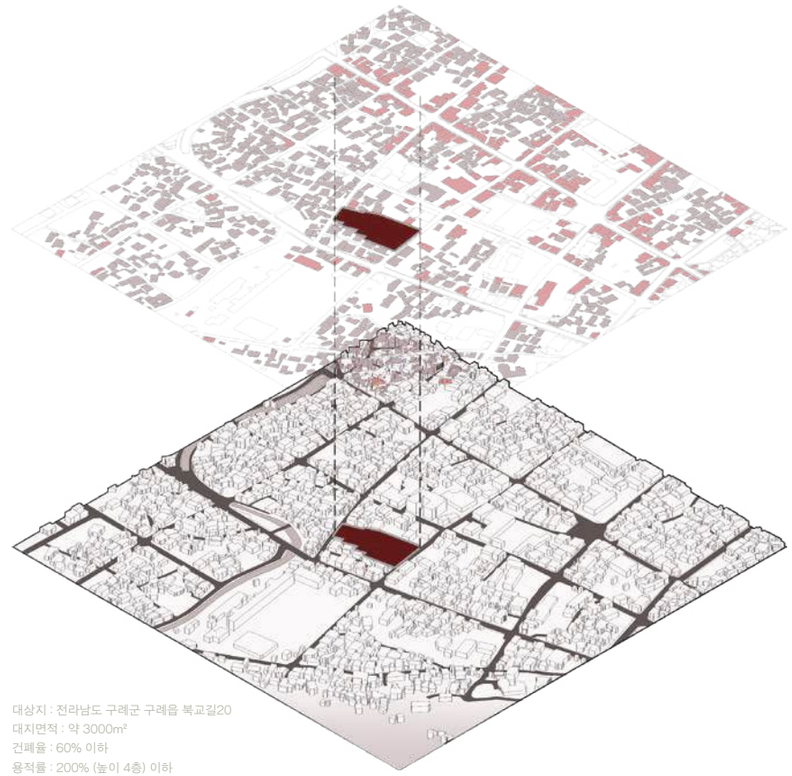




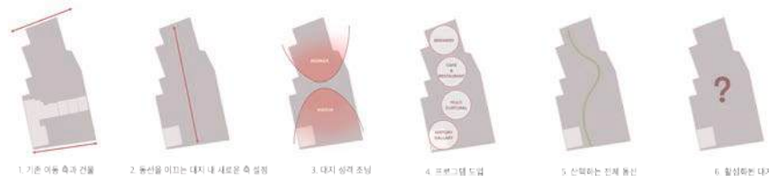
노유림

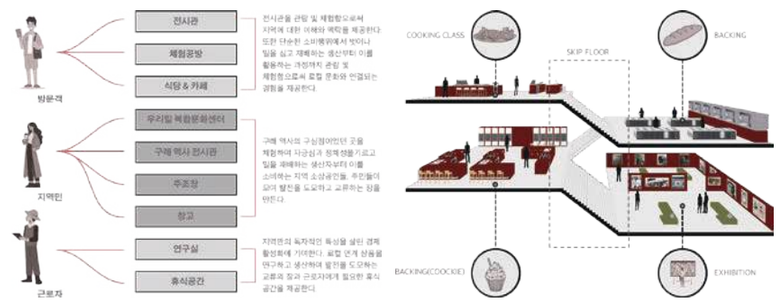
밀린 잠을 잡시다

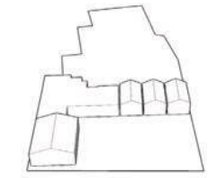
지방소멸은 꾸준히 중요한 담론으로 언급되어 왔지만, 이제는 정말 단순히 하나의 사회적 문제가 아닌 지역 공동체와 삶의 터전을 위협하는 심각한 현실이 되었다.
대상지에 위치한 구례합명주조회사는 한때 항일 비밀결사체의 사랑방으로 쓰였던 장소이다. 이곳에서 생산된 '금선 소주'는 평양과 신의주까지 전달되었고, 주조장 옆 양곡창고는 물가 조절과 빈민 구호의 역할을 했다. 이후에도 이 곳을 중심으로 다양한 역사적 사건들이 전개되며, 구례의 미래를 결정짓는 여러 선택들이 이루어졌던 역사적 구심점인 장소다. 따라서 프로젝트는 농촌진흥청과 구례군이 함께 추진 중인 '밀 산업 밸리화 시범단지 조성사업'과 연계해 지역의 고유한 힘을 바탕으로 지방소멸에 맞서는, 지속가능한 미래를 준비하는 결사체의 공간으로 다시 태어나게끔 하고자 한다.



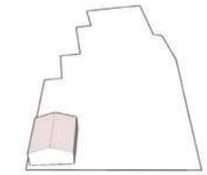
대상지 : 전라남도 구례군 구례읍 북교길20
대지면적 : 약 3000㎡
건폐율 : 60% 이하
용적률 : 200% (높이 4층) 이하



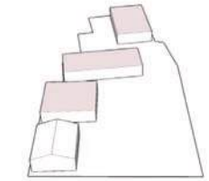




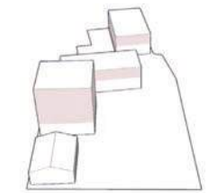
1. 기존 매스



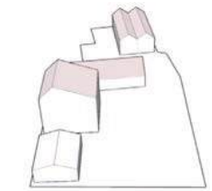
2. 리노베이션 계획



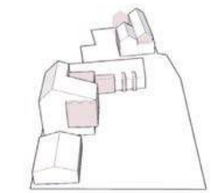
3. 대지 형태와 동선을 고려한 배치



4. 기능에 따른 높이 조절



5. 박공 형태로 단지 내 통일감 조성



6. 매스 볼륨감 조절




HISTORY


BAKEHOUSE




A'
A
10M


1F
2F
A-A'
10M

STUDIO_ III
Prof. 김효정 배준호 교수님

Mind Spa 아산시 청년대상 심리재활센터



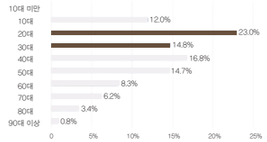


박종현

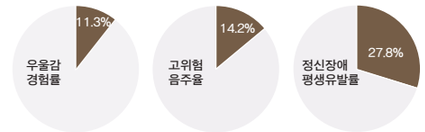
명하, 주나, 병찬, 성재, 수민,
민영 덕분에 졸업한다!!

정신질환의 증가; 모두가 겪을 수 있는 질병

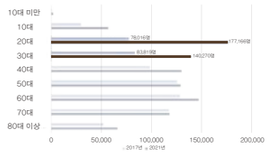
[자살시도자 연령별 현황]



[정신건강지표]



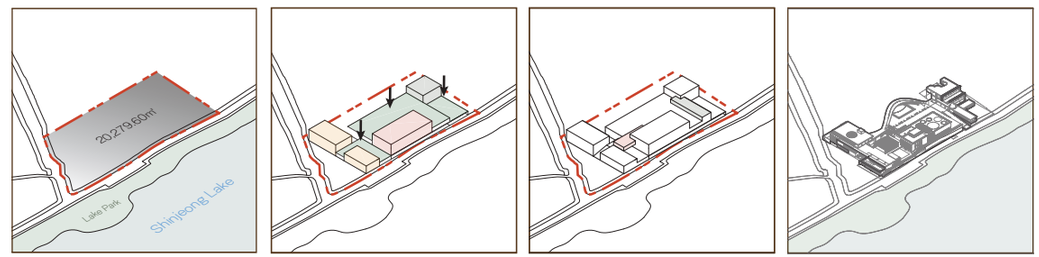
[연령별 우울증 환자 증감]



정신질환 치료시설은 다양화된 치유 프로그램을 담아내지 못하고 있고 통제된 프로그램과 폐쇄적 공간으로 인해 치료에 적합하지 않다. 그 해결책으로 개방감있는 공간과 자연을 도입한 치료시설이 요구되는 상황이다.

누구나 쉽게 접근할 수 있으며, 다양한 치유 프로그램을 제공하고, 자연과의 연계를 통한 치유와 치료가 통합된 "심리재활센터"를 계획하고자 한다.

Mass Process



Step 1. Context

다양한 주변맥락이
존재하는 기존대지

Step 2. Make Area

이웃한 주변맥락과 어우러지는
각 사용자의 영역구성

Step 3. Extend Volume

내부공간과 연계되는 외부공간
영역별로 형성

Step 4. Connect Area

외부공간을 통해
각 영역 연결



Education Area

[Organic Connection]

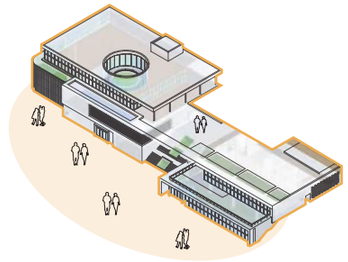
Medical Building

Edacation
Consultation
Treatment

[Mind Spa]

Edacation
Private
Consultation
Public
Consultation
Treatment

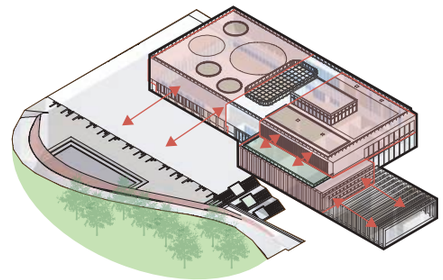
[Easy Accessibility]



교육 영역은 메인 도보 진입이 일어나는 레벨에 위치해 단지내로 진입하는 관문적 성격을 가지고 있다. 기존의 의료빌딩이 가지고 있던 문제점을 개선하여 외부공간과의 연계된 프로그램의 운영 및 여러층이 통합된 개방된 공간, 자연과의 유기적 연결을 통해 진료 - 상담 - 교육 - 치유의 순서로 프로그램이 진행되며 단지로의 진입이 가능하다.

Treatment Area

[Expansion & Aggregate]



2층 레벨에 위치한 메인 치유동은 온천치유, 미술치료, 음악치료 등 다양한 감각을 동원한 심리치유가 일어나는 공간이다. 각 실들은 치유 프로그램을 지원해주는 독립적인 야외공간을 가지고 있어 공간이 실내에서 실외로 확장되고 메인광장에서 공연, 전시, 행사 등이 일어나며 다른 이들과의 커뮤니케이션의 기회를 제공한다.

Psychological Healing Cycle _ RETURN TO DAYILLIFE

[기존 치유 프로세스]

심리교육
질병 원인과 증상 교육
환자의 심리 통찰

초기상담
환자의 감정 상태
스트레스 요인 파악

초기개입
이완훈련을 통한
불안 증상 조절

Dailylife

사회복귀
재발신호 감지
사회적 역할 회복

심화치료
자신의 감정 이해
스트레스 대처

핵심치료
부정적 사고 수정
행동 활성화

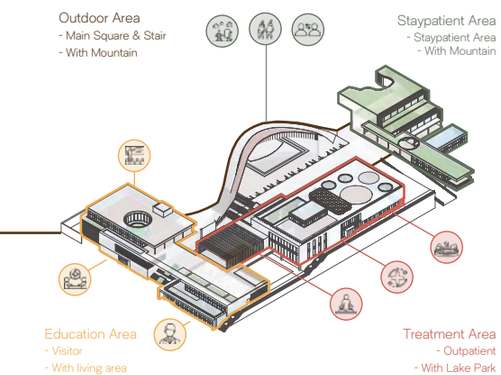
[교육 및 상담]
Visitor
상담 및 심리교육
방문목적 : 건강, 운동
집단형태 : 아이 동반 30대 부부
이용시설 : 교육 및 상담
접근방법 : 도보 및 차량이동

[심리치유]
Outpatient
치유 및 회복
방문목적 : 심리치유
집단형태 : 환자개인
이용시설 : 심리치유
접근방법 : 차량이동

[심리치유]
Staypatient
행동활성화
방문목적 : 행동활성화
집단형태 : 환자와 보호자
이용시설 : 체류시설
접근방법 : 차량이동

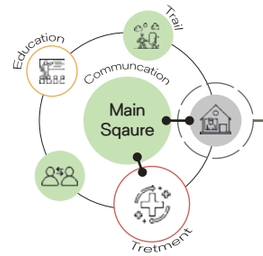
Step 01	Step 02	Step 03	Step 04	Step 05	Step 06
초기상담	심리교육	초기개입	심화치료	핵심치료	사회복귀
심리상담	진료&진찰	심리교육	심리치유	자아성찰	온천치유	야외활동	행동활성화	야외활동

Area Planning

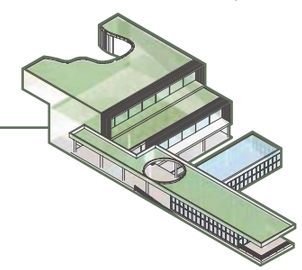


Staypatient Area

[Circulation System]

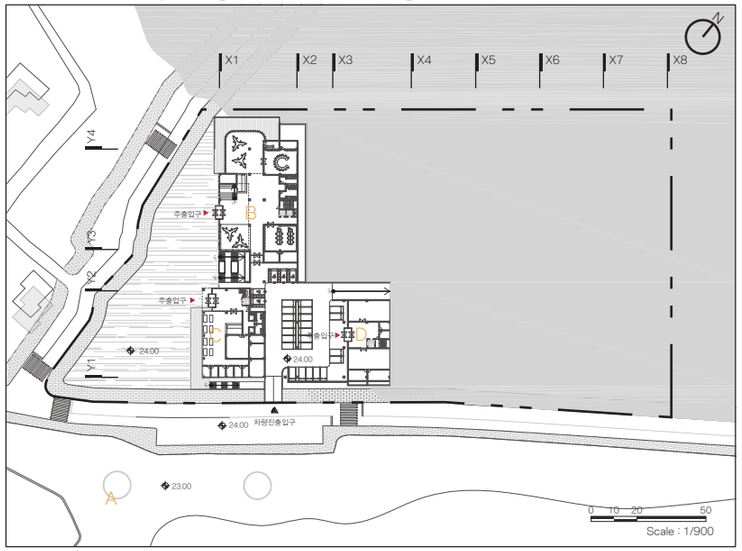


[Private Unit & Boundary]



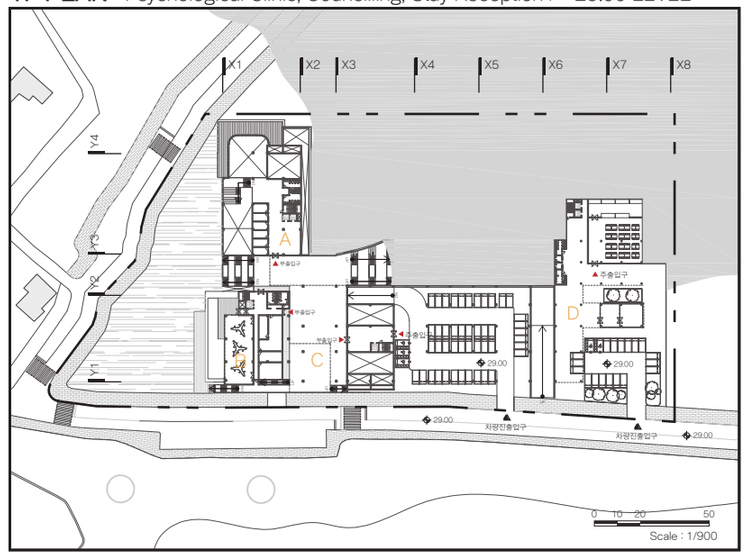
2층 레벨은 체류환자의 치유 사이클을 중심으로 구성된다. 체류환자의 영역은 프라이빗한 개인 유닛과 리셉션, 커뮤니티 룸으로 구성되며 체류 - 치유 - 커뮤니케이션 - 심리교육 - 야외활동의 사이클로 구성된다. 체류환자의 행동활성화를 위해 이동이나 야외활동이 많도록 구성하였으며 메인광장은 구심점이 되어 각 프로그램을 지원하고 연결시켜준다.

B1F PLAN - Psychological Clinic, Councilling ; +24.00 LEVEL



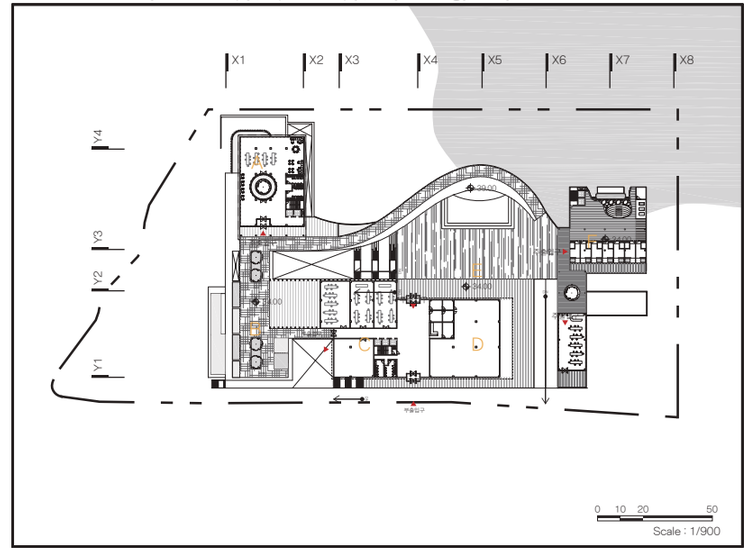
A. 신정생활체육공원 B. 공공 상담라운지 C. 심리클리닉 D. 설비공간

1F PLAN - Psychological Clinic, Councilling, Stay Reception ; +29.00 LEVEL



A. 개별상담실 B. 심리치유실 C. 치유마당 D. 체류공간

2F PLAN - Psychotherapy, Spatherapy, Psychology Stay ; +34.00 LEVEL



A. 심리 도서관 B. 옥상정원 C. 심리치유 D. 온천치유 E. 커뮤니티 마당 F. 체류환장







STUDIO_ III
Prof. 김효정 배준호 교수님

Flow And Stay 평택종합버스터미널 재개발

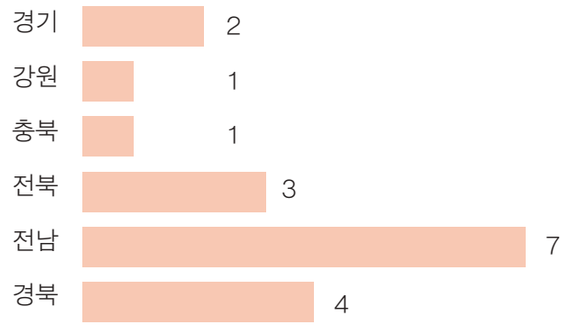




이재영
건축 토끼랑
마라톤 하실 부운~~

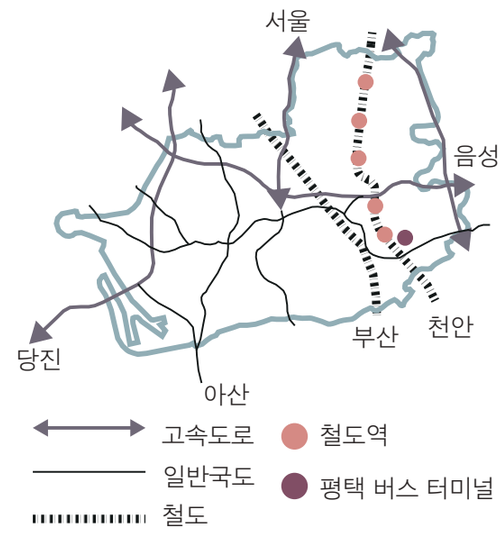
교통이 발전함에 따라 도심의 교통은 철도를 중심으로 발전하였고, 대체 교통수단의 증가로 과거에 비해 사람들이 장소를 이동 하는 데에 편의성과 효율성이 증가한 것은 사실이다. 그렇다면 철도역과 함께 해온 버스 터미널의 상황은 어떠할까? 최근 버스 터미널은 이용객이 감소하는 동시에 수요도 감소하여 줄줄이 폐업하여 일상의 일부를 잃어가고 있다. 그러나 버스터미널은 철도와 마찬가지로 교통약자들의 편의성을 고려한 교통수단이고, 철도 불모지와 같은 철도의 한계점을 보완해 줄 수 있는 일상에서 없어선 안될 중요한 교통수단이다. 따라서 도심 속에서 교통 거점공간이면서도 일상의 한 부분이 되어주는 미래의 터미널을 평택시 버스 터미널을 대상지로하여 진행한다.

2020년 이후 폐업한 버스 터미널



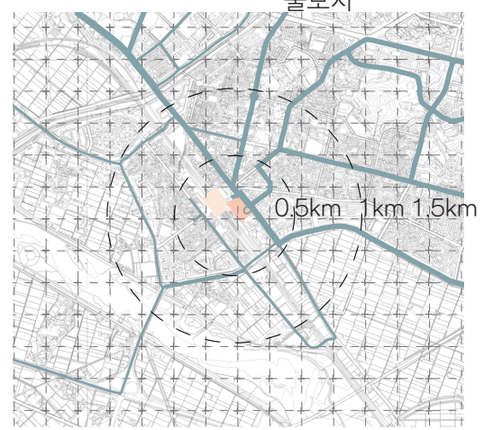
전국 시외버스 운행 노선 수 1월 기준



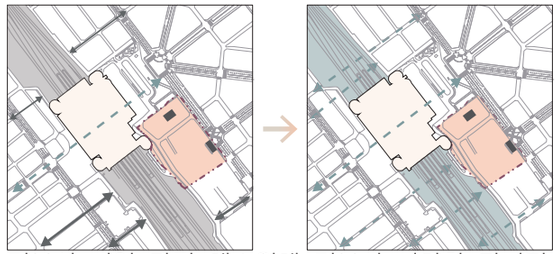


버스터미널의 필요성_교통약자 / 철도 불모지

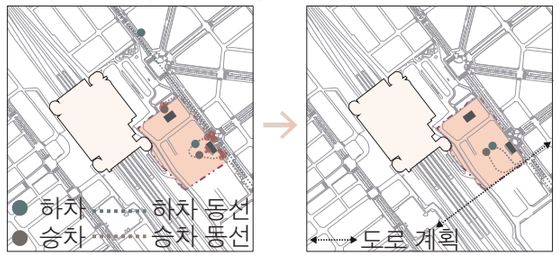




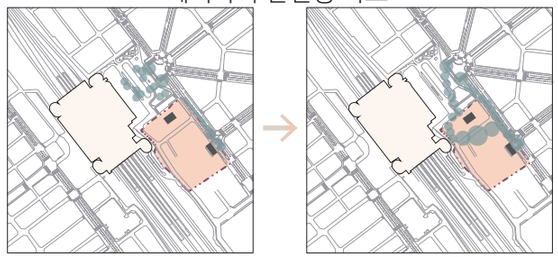
평택시는 지리적으로 서울 - 충청도 중간에 위치해 있고, 도로와 철도가 교차된 그물망 형태로 교통에 유리한 모습을 보이고, 철도역과 버스 터미널로의 접근성이 좋다.



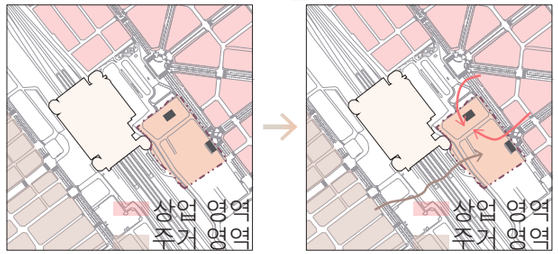
경부선 지역 단절 해소위해 경부선 지하화 장기적 추진 중에 있어 경부선 공원으로 제안



버스와 주민의 동선이 겹치고 비효율적인 승차, 하차 공간으로 안전성이 우려되어 버스의 새로운 동선을 계획하여 안전성 확보



기존의 터미널로 승차 목적 외 고립된 동선을 평택역 광장과 함께 어우러질 수 있도록 계획



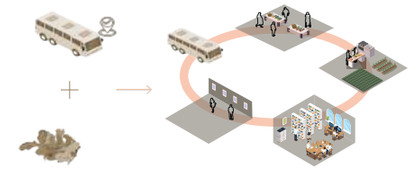
주변 맥락을 받아들이면서도 어떠한 목적성이 없어도 주민들이 방문할 수 있는 프로그램 배치

이용자 분석

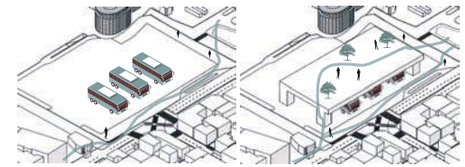


평택시 도심에는 다양한 계층의 이용자가 오고가며, 이 점을 고려하여 도심 내 다양한 교류를 만들어낼 수 있는 터미널을 계획

Concept



버스 터미널 + 도농복합도시



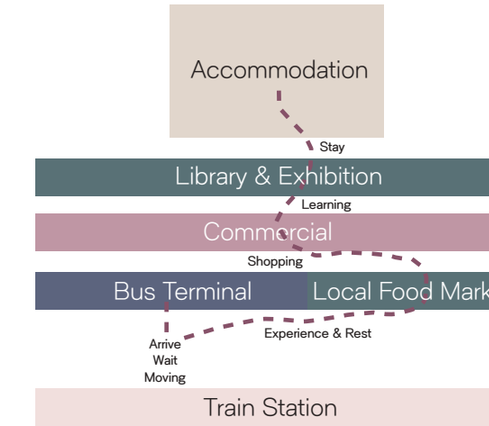
일상의 한 부분을 차지하는 버스 터미널



보행 흐름의 연속을 통해 다양한 시퀀스 형성

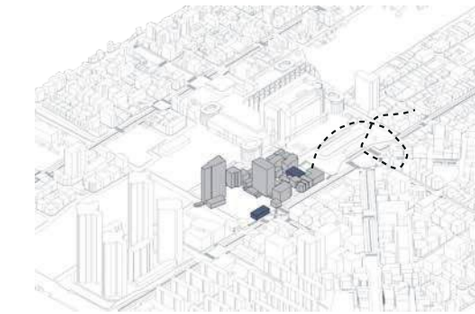
평택시는 예전부터 농업이 주로 이루어져 도농복합도시로 알려져 왔다. 그러나, 현재 도심은 농촌 지역과 완전 분리되어 그 지역성을 반영하지 못하고 있다. 이번 설계를 통해 지역성을 살리면서도 일상의 한 부분이 될 수 있는 미래의 터미널을 계획하고자 한다.

Section Concept_Flow & Stay

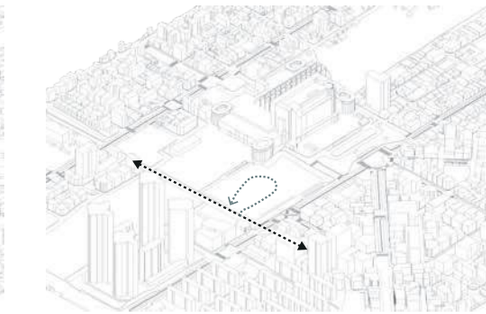


설계를 진행하면서 버스터미널은 지하화된 경부선과 동선이 이어져 도심 내 복합 교통 중심지로 작동할 수 있도록하고, 평택시의 지역성을 경험할 수 있도록 로컬 푸드에서 체험 및 휴식이 이루어지는 공간 흐름을 가진다.
또한 일상 속에서 버스를 기다리거나 버스에서 내린 후 시간을 때울 수 있도록 쇼핑 공간 혹은 지역성을 더 배울 수 있는 전시 및 도서관으로 시퀀스가 이어진다. 또한 지역 내에서 머무를 수 있도록 숙박 시설을 계획한다.

Mass Process



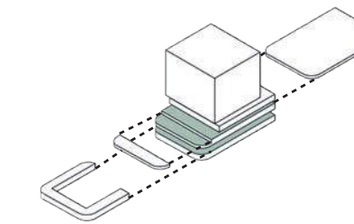
노후화된 버스 터미널 및 주변 매스 제거



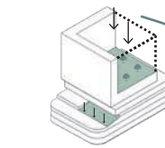
새로운 도로 및 버스 동선 계획



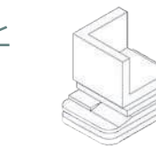
단면 프로그램에 따른 매스 배치



다층적으로 외부 공간과 접하도록 매스 절삭

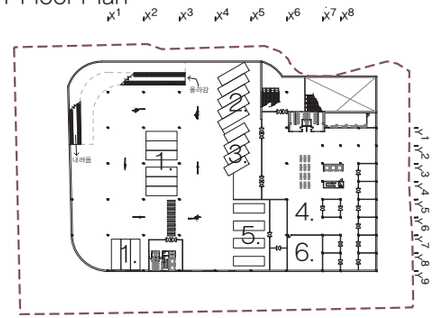


외부 동선 입체적 연결, 조망을 위한 매스 변형



매스를 사선으로 디자인하여 광장에서 유입성 확보

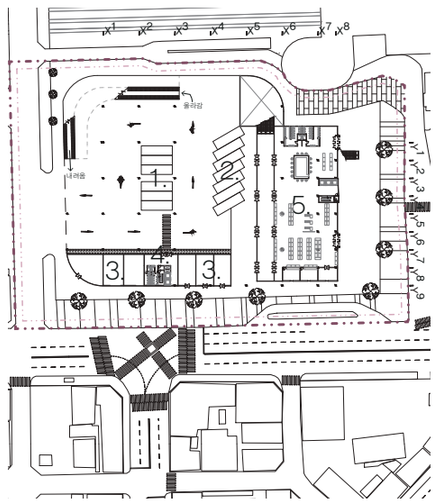
B1 Floor Plan



1. 버스 박차장 2. 임시 주차장 3. 화물 전용 주차장

4. 경부선 대합실 및 콘코스 5. 정비소 6. 택배 물류센터

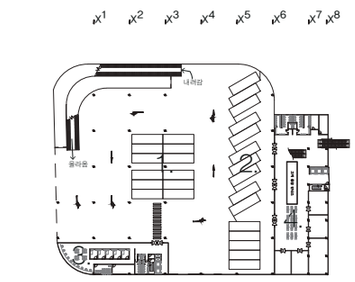
1st Floor Plan



1. 버스 박차장 2. 하차 플랫폼 3. 상가

4. 기사 휴게실 연계 코어 5. 로컬푸드 매장 및 체험 존

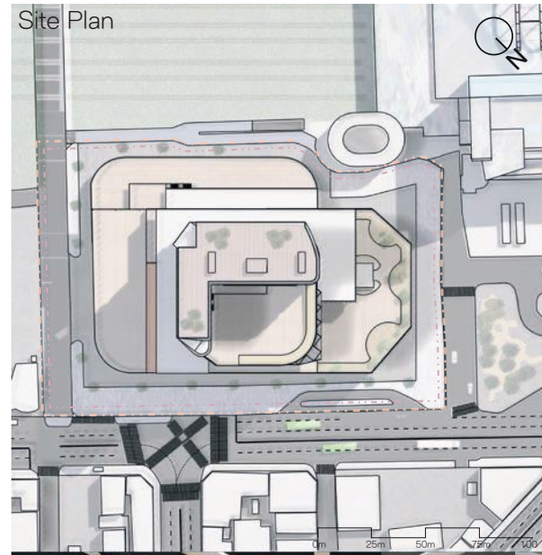
2nd Floor Plan



1. 버스 박차장 2. 승차 플랫폼 3. 기사 휴게실

4. 터미널 대합실 및 콘코스

Site Plan





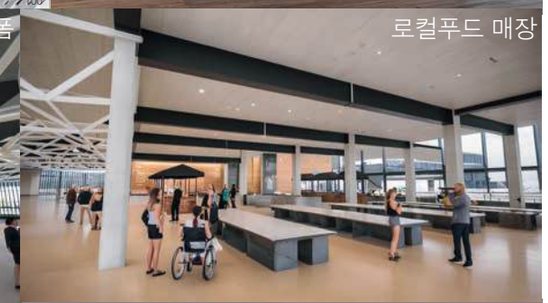
평택역 광장에서 바라보는 터미널



옥상정원

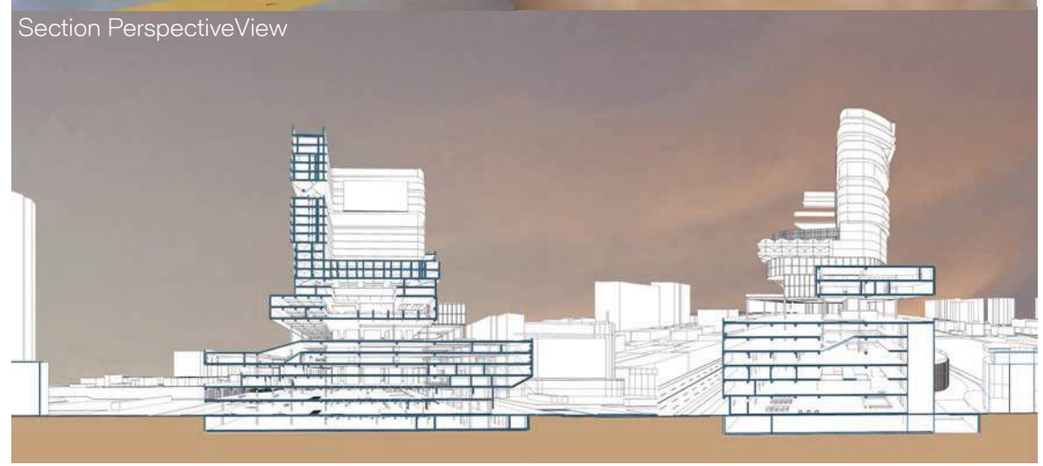


버스 플랫폼



로컬푸드 매장

Section PerspectiveView



STUDIO_ III
Prof. 김효정 배준호 교수님

Boundless cadence 경계없는 선율





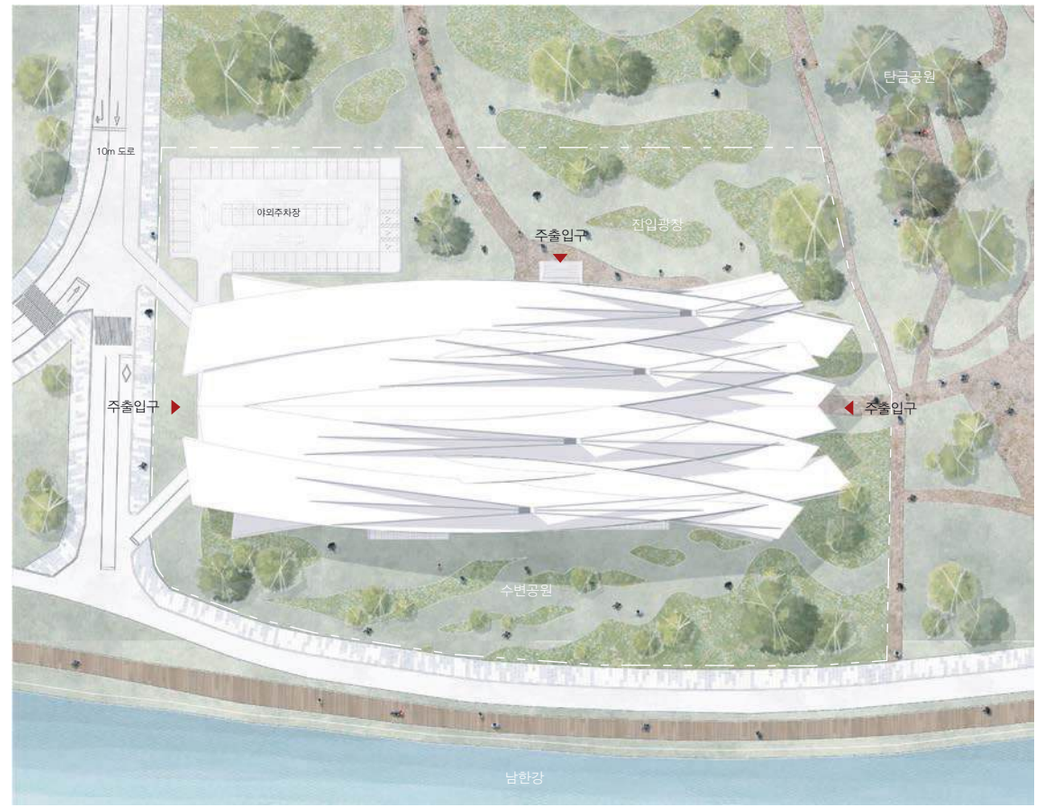
정지홍
♥ 동현, 지연, 지수 ♥
♥ 상연, 은택, 정환 ♥

탄금대(彈琴臺)라는 이름은 '가야금을 탄다(연주하다)'는 의미에서 유래되었다. 가야의 악사이자 가야금의 창시자인 우륵은 신라의 관리들이 신라를 위해 가야금을 연주하라고 명령하자 음악을 잃었다는 슬픔으로 인해 가야금을 남한강에 던졌다는 전설이 있다.

이 전설 속 가야금은 시간이 흘러 강 위로 다시 떠오르며, 잃어버린 선율이 오늘날의 공간 속에서 되살아난다. 새로 조성되는 예술 공간은 단순한 공연장이 아닌, 과거의 이야기와 현재의 일상이 만나는 공공의 무대이다. 누구나 머물 수 있는 열린 쉼터이자, 예술이 흐르는 도시 속 플랫폼으로 기능한다.

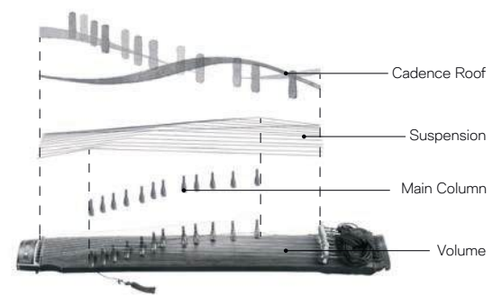
이곳은 음악을 기억하는 장소이자, 음악이 다시 시작되는 장소다.

MASTER PLAN

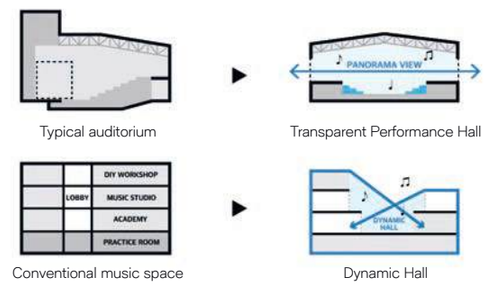


DESIGN MOTIF

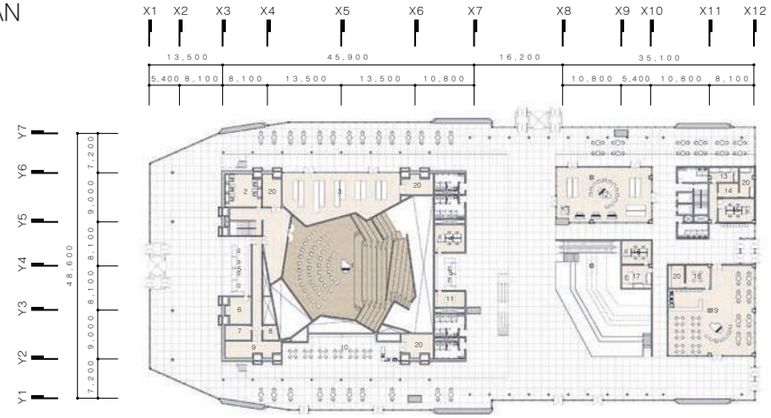
From Components of Gayageum
To Main Structure



SPACE CONCEPT

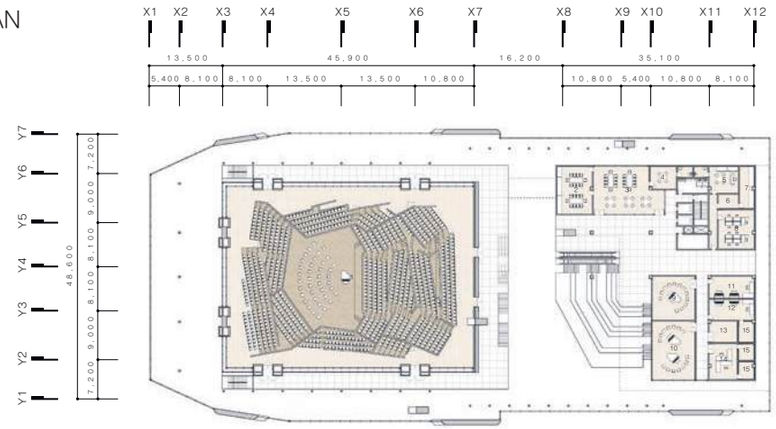


1F PLAN



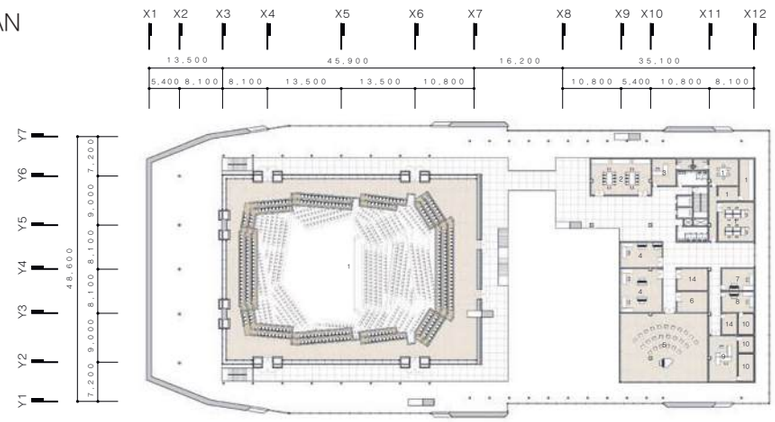
1. 콘서트홀
2. 대기실
3. 굿즈샵
4. 사무실
5. 인포데스크
6. 물품보관실
7. 의상실
8. 세탁실
9. 악기보관실
10. 카페라운지
11. 코트보관실
12. 뮤직마켓
13. 자료실
14. 휴게실
15. 관리실
16. 행정실
17. 사무실
18. 휴게실
19. 뮤직라운지
20. 창고

2F PLAN



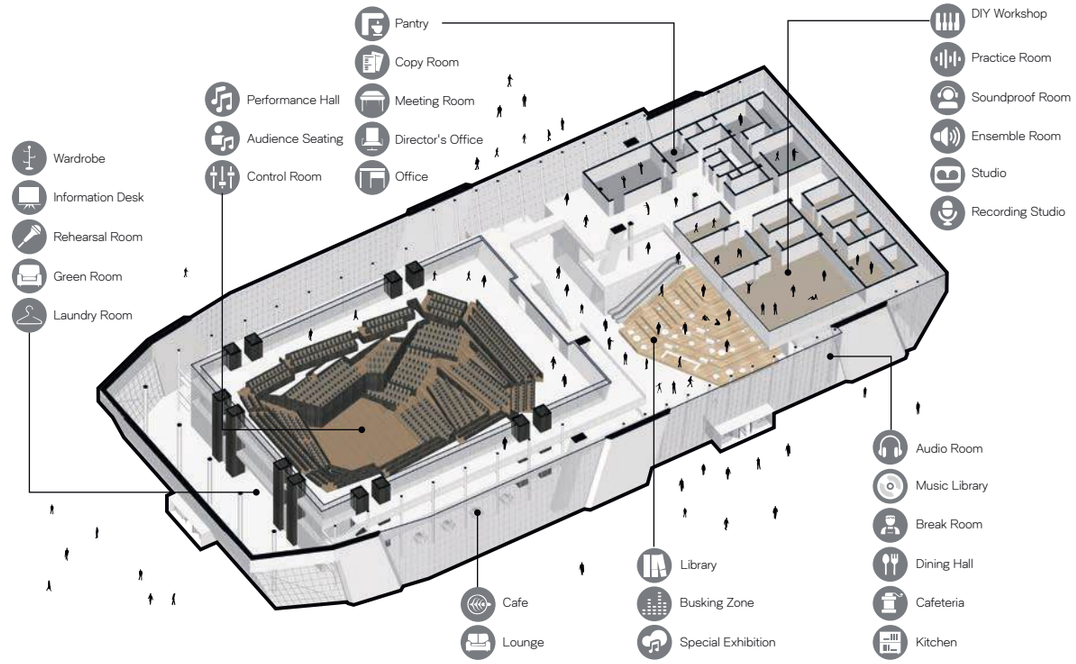
1. 콘서트 홀
2. 교육실
3. DIY 공방
4. 강사실
5. 관장실
6. 복사실
7. 창고
8. 사무실
9. 연습실
10. 합주실
11. 스튜디오
12. 녹음실
13. 창고
14. 영상제작실
15. 방음실

3F PLAN



1. 콘서트 홀
2. 음악교육실
3. 강사실
4. 연습실
5. 단체 연습실
6. 악기보관실
7. 스튜디오
8. 녹음실
9. 영상제작실
10. 방음실
11. 회의실
12. 복사실
13. 사무실
14. 창고

PROGRAM





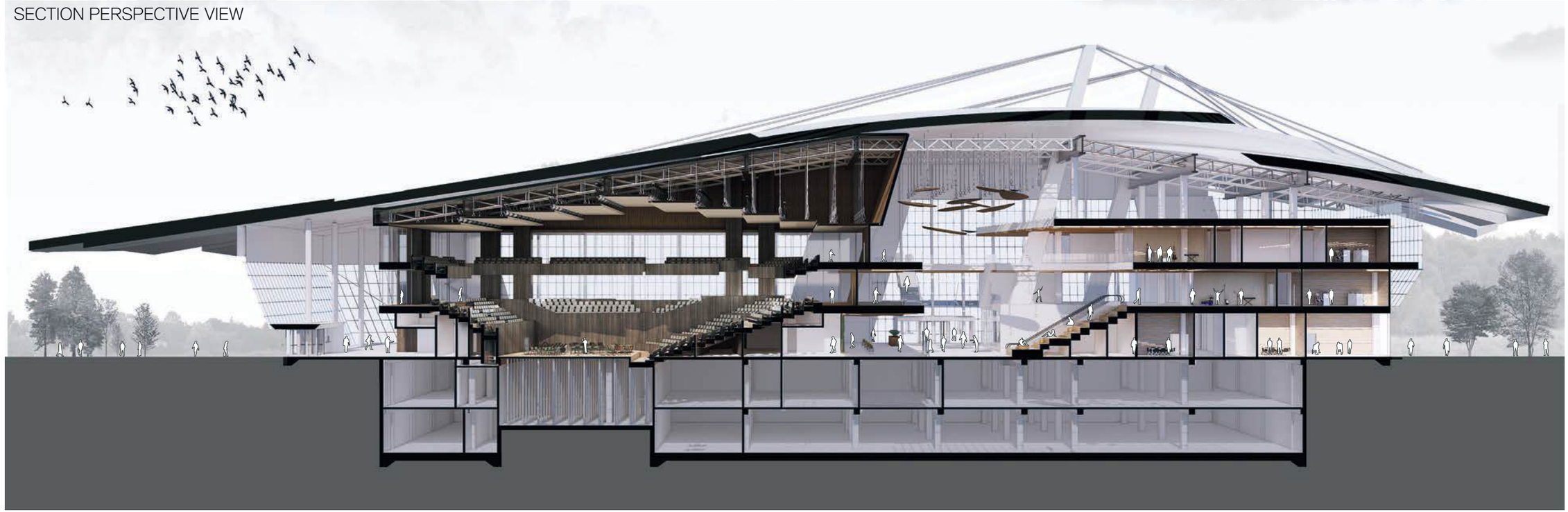
HALLWAY



EVENT HALL



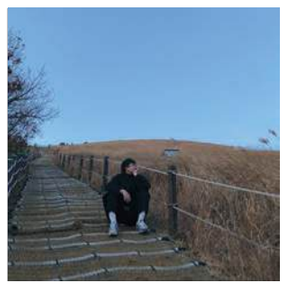
SECTION PERSPECTIVE VIEW



STUDIO_ III
Prof. 김효정 배준호 교수님

청와대 행랑채 전통성 + 입구성





한성환

C.ottavino

사이트 이슈

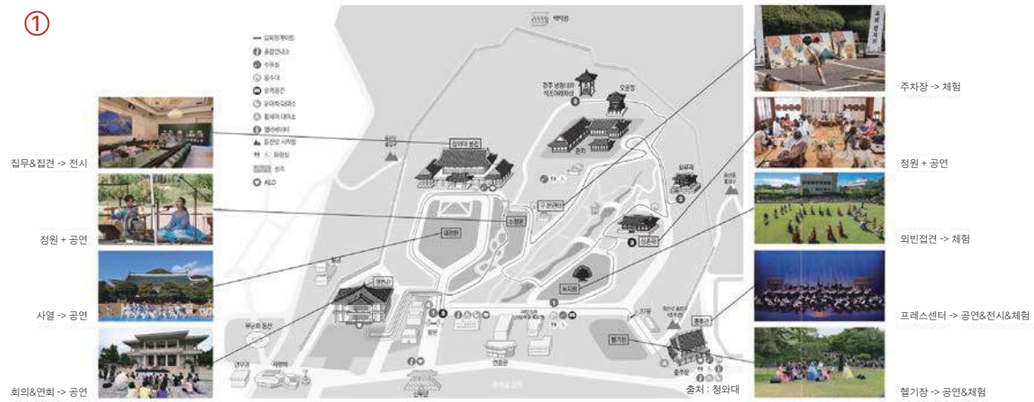
1. 개방과 함께 공연, 전시, 교육 프로그램이 진행되고 있으나, 기존 용도와 맞지 않아 문화 맞춤형 공간 필요성 대두

2. 방문자 수 증가 대비 휴게공간의 양과 질 저하

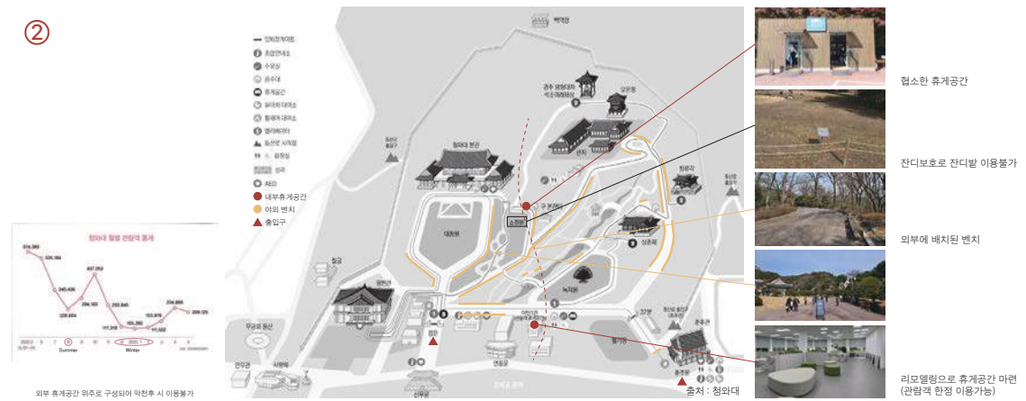
3. 메인 진입로인 청와대로의 보행환경의 중요한 요소인 도로 인접 휴게공간의 필요성

+α : 기존 청와대의 폐쇄적인 성격에 의해 접근성이 떨어지고, 사람들의 장소에 대한 인지성 부족

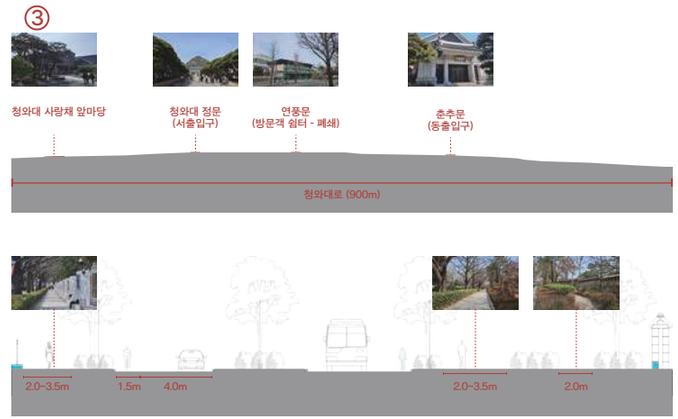
①



②

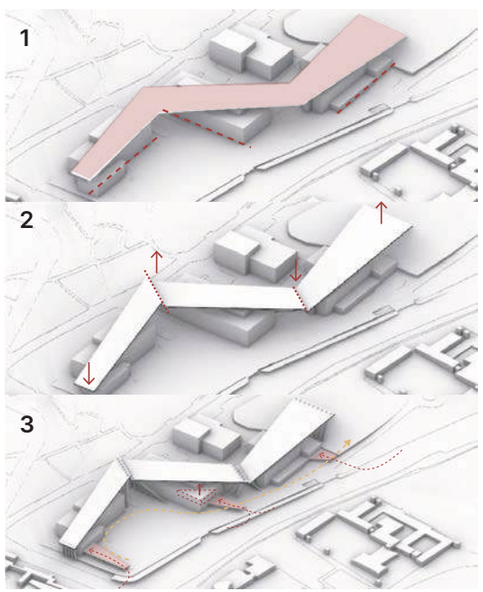


③







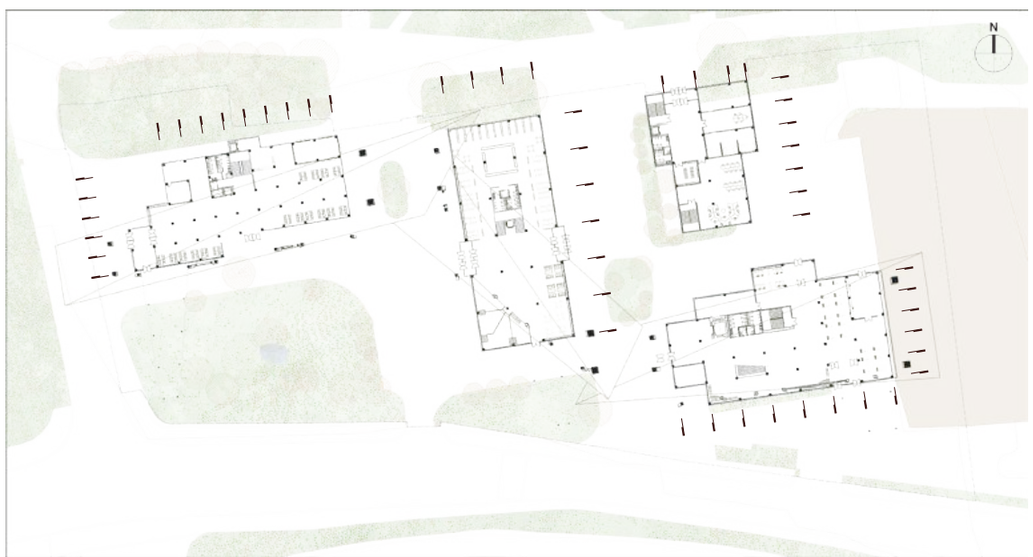


매스 프로세스

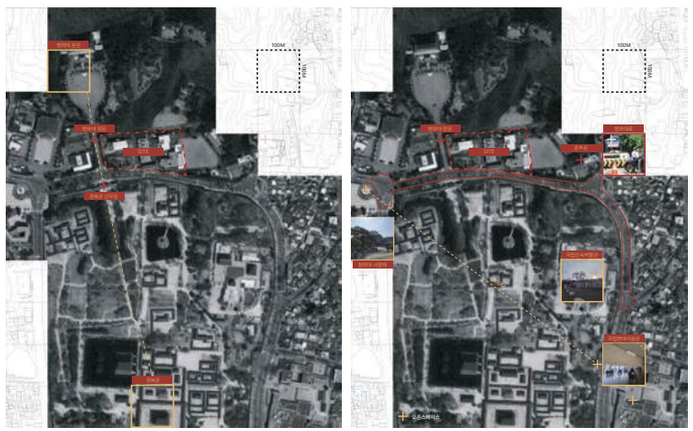
1. 분리된 동들을 하나의
지붕으로 덮어
통일된 경계를 형성

2. 프로그램과 기존 건물들의
배치에 따라 분절 후 높낮이를
조절하여 가볍고 리듬감있게
지붕의 흐름을 재구성
(북한산의 능선과 어울림)

3. 지붕의 흐름과 기존 건물들의
로직을 맞추기 위한 절삭
영역 밖에서의 접근성 확보와
동선유도를 위한
저층부 매스 돌출







1. 해결방안

1) 프로그램 대안
복합문화시설

2) 영역적 대안
모호한 경계를 만들며
상징성 강조하는
건축으로 청와대 영역의
개방성과 장소성, 영역성
확보
-> 복합성 + 상징성의 공간

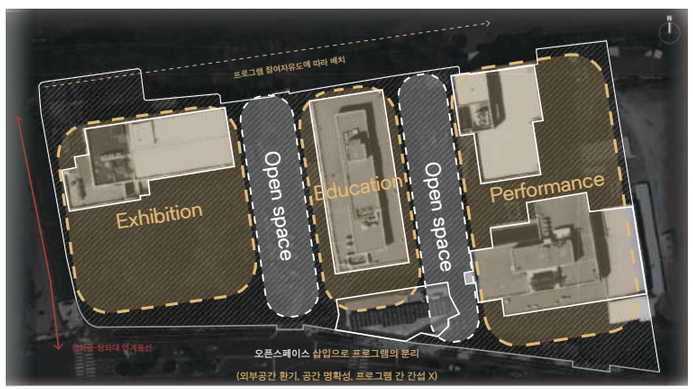
2. 사이트 분석

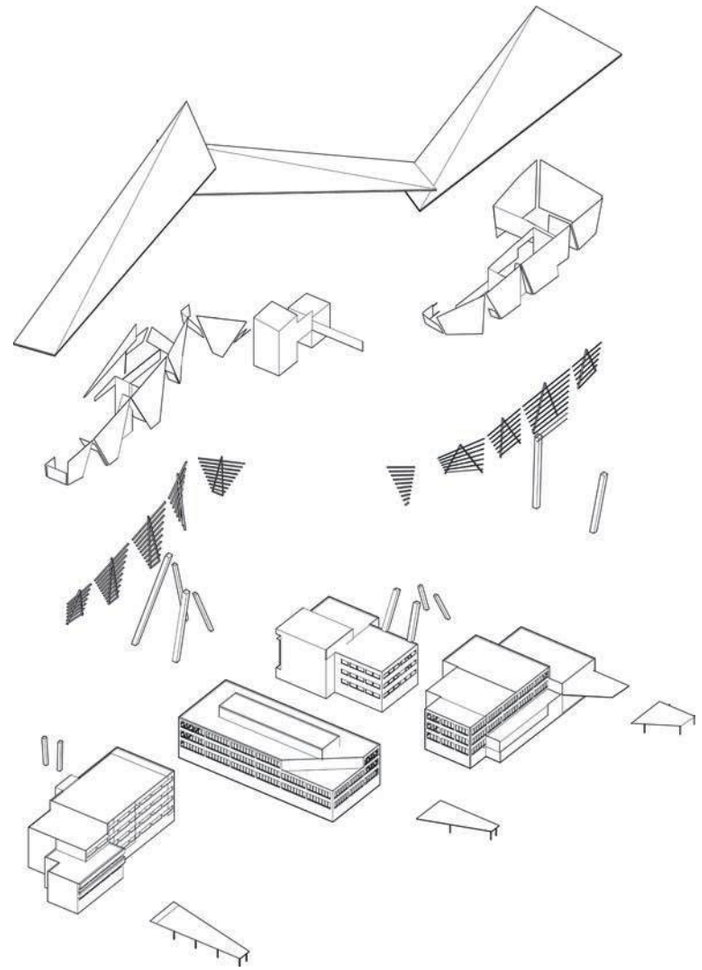
1) 역사지구의 전통성 반영

2) 경복궁과 청와대를 잇는
문화역사축 강화

3) 청와대 영역의 입구에서
이미지를 형성하는 역할

**-> 영역의 입구성을
전통적으로 해석한
복합문화시설 제안**





3. 컨셉 도출

전통건축의 배치를 따르는
청와대 영역의 정면에서
입구성을 가지는 해당 부지는
행랑채로서의 역할을 수행

1) 행랑채의 특징

1. 경계로서 영역의 인지

2. 출입과정의 공간의 전환

3. 내외부공간과 내부공간 간
매개하는 마루

2) 해석과 구성요소

1. 선적인 지붕과 구조체인
기둥의 연속된 면으로
형성되는 영역의 경계

2. 기존 건물들 사이의
여백을 통해 청와대 영역을
암시하며 기둥이 강조된
공간으로 출입 시 경험족
요소로 작동

3. 반외부공간의 형성을 통해
청와대 인근의 풍경을 내부로
끌어들여 프로그램과
결합하여 장소성을
강화시키는 경험을 형성

4. 입면의 기둥열과 수직,
수평 부재로 이루어지는
구성을 직교가 아닌 매스에
따른 사선을 통해 재구현

04

건축설계V는 건축학과 4학년 학생을 대상으로 도시맥락을 고려한 복합적인 건물의 설계와 이해를 목적으로 한다. 본 강의는 청주도심의 건축자산의 근대 건축물의 리모델링과 지역 재생의 활성화 방안을 포함한 건축설계 프로젝트를 진행한다.

STUDIO_I Prof. 이상훈 & 이장훈

김민지 김서진 문소현 백승준 신혜수 양동현 오선민
오태양 이중윤 장현빈 전준

STUDIO_II Prof. 이나영 & 이학성

금지원 김재준 김정호 김지원 김현진 민성재 박세현
박유빈 서재용 이수민 조효정

STUDIO_III Prof. 이명욱 & 정인섭

노정규 노채영 박정빈 서채윤 손종욱 이민재 이상윤
이수빈 이용광 이종훈 황재원

STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

함께 만드는 도시의 기억 청주 COLLAGE 시청





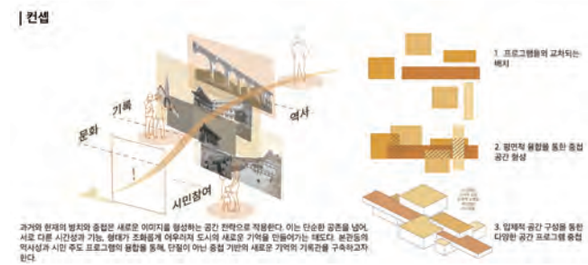
김민지
와라 방학아

현재 사이트는 인근 문화시설에 비해 공간적으로 파편화되어 문화 거점으로서의 기능이 약화된 상태이며, 이에 따라 도시적 중심성과 공간 균형의 회복이 요구됩니다. 이를 해결하기 위해 건축 자산을 활용해 장소성과 역사성을 체험할 수 있는 프로그램과, 시민 주도형 문화 활동이 연계된 청주 기록관을 제안하였습니다

이 프로젝트는 본관동의 역사성과 시민 주도 프로그램의 융합을 통해 단절이 아닌 중첩 기반의 새로운 기억 기록관을 만들고자 합니다. 그리고 이 개념은 입체적인 공간 구성과 함께 실현됩니다. 그렇기에 시민들의 활동들이 모여 하나의 새로운 이미지가 만들어지는 꼴라주의 개념을 제안하였고 저는 이를 COLLAGE, COLLABO, 그리고 COMMUNITY라는 세 가지 키워드로 정리했습니다.



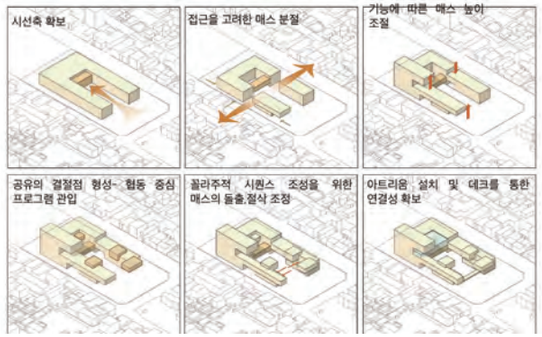
프로그램적으로도, 시민들이 주도하는 창작 플랫폼과 기획 전시를 통해 시청은 단순히 행정을 위한 공간이 아니라, 시민의 무대이자 실천의 공간으로 재구성됩니다.



건축 자산 활용 방안으로는 기억을 불러일으키는 기존 본관동의 입면을 보존하고 3층 규모로 활용하였습니다. 시청 연계 전시관과 진입부 홀로 재해석되어, 과거 시청의 기억을 시민 경험 과 연결하는 장치가 됩니다. 정면 시선축은 그대로 유지되며 장소성과 상징성을 확보하고, 과 거의 공간과 현재가 중첩되며 도심 속 문화축과 자연스럽게 연결됩니다.

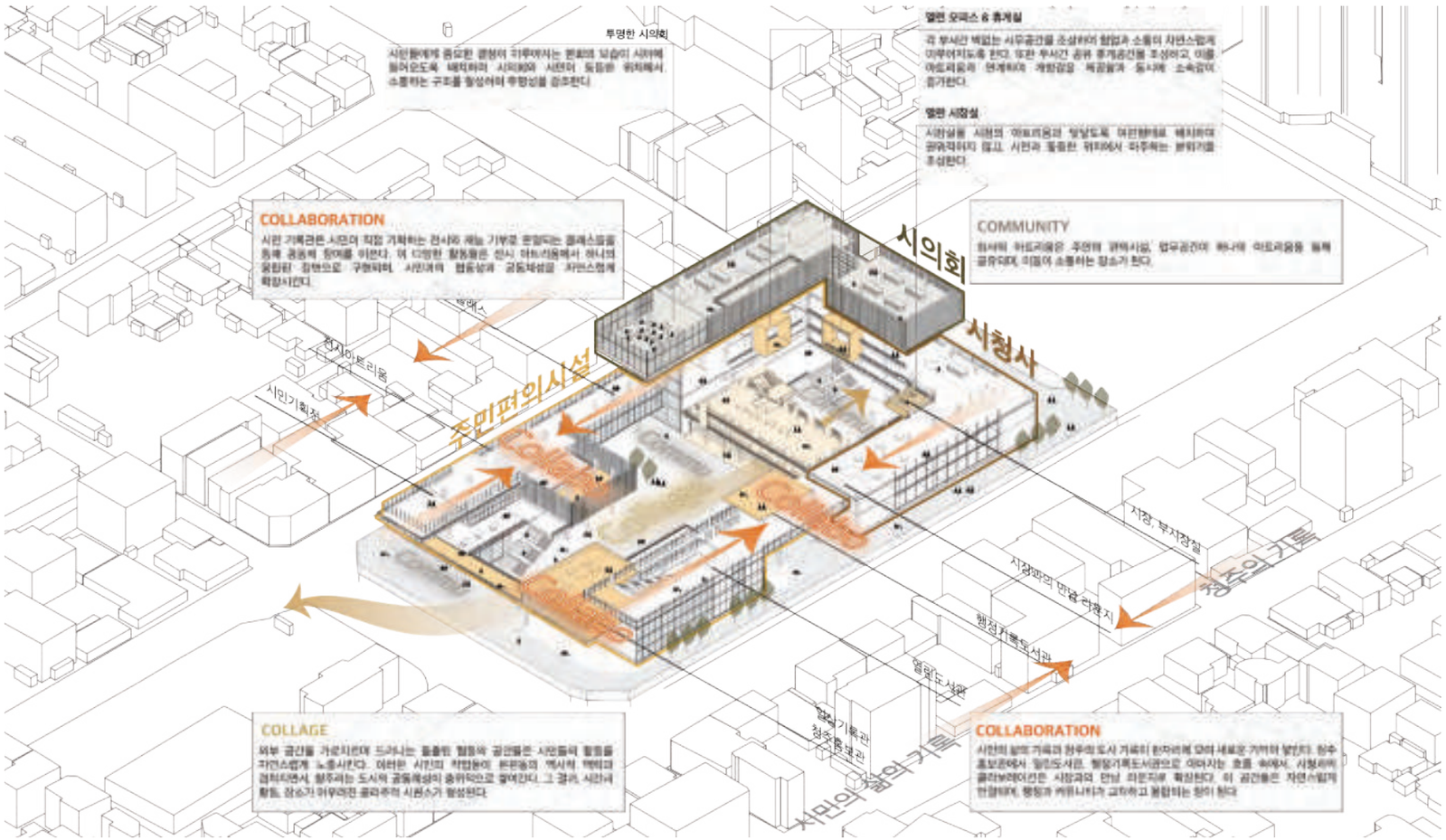








청주 COLLAGE 시청은 더 이상 단순한 행정 건물이 아닙니다. 이곳은 시민이 기억을 만들고, 도시와 협업하며, 함께 전시하는 공동체의 무대입니다. 작은 시민의 참여들이 모여 청주의 공공성과 정체성을 담아내는 하나의 커다란 COLLAGE가 되기를 기대합니다.











STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

다시, 매듭짓다

기억과 공공성을 잇는 리모델링 전략

사이트는 청주의 중앙에 자리잡고 있어, 원도심 활성화에 큰 역할을 한다. 이번 프로젝트에서는 주변의 부족한 프로그램을 시청사를 통해 제공하고, 기존의 주변의 맥락을 잇는 자연의 축을 연결해주어, 서로 다른 목적을 가진 사람들이 시청 안에서의 다양한 공간을 통해 커뮤니티할 수 있다. 이런 전연령층을 서로 엮어 시청이라는 공간에서 그들을 매듭지을 수 있는 시청을 만들고자 한다.





김서진





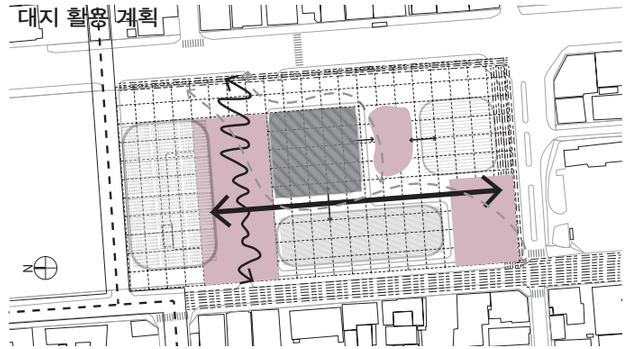




교육 및 학교 시설 공원 및 녹지 문화시설

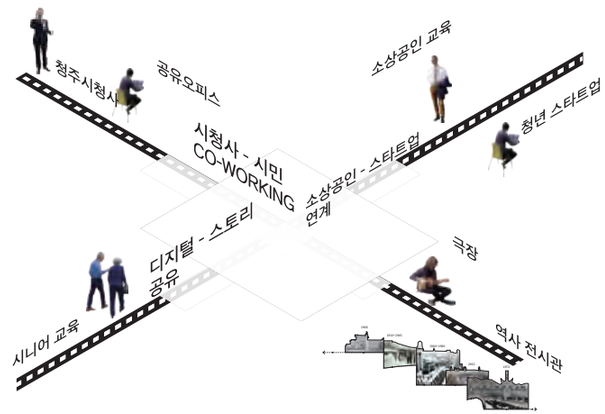
사이트 주변은 문화시설과 교육 시설이 많이 위치해 있다. 성안길의 상업 거리로 상인들의 접근이 잦다. 그리고 시청사이기 때문에 공공성을 지닌 공간이 필요하다.

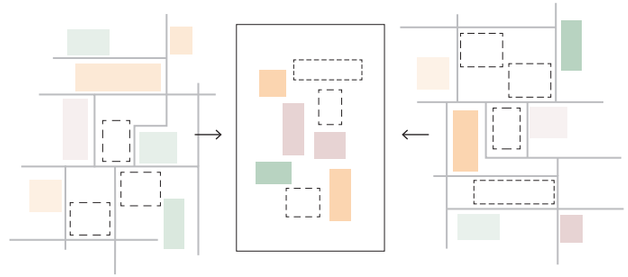
대지 활용 계획



사이트 동쪽의 상당로는 청주시내에서도 위계 있는 도로이기 때문에 상당로에서 유입되는 접근의 편리성을 제공하고자 저층을 열어주고, 서로 다른 역할의 3가지의 외부공간을 제안하고, 대지의 성격에 맞게 그 역할을 제안하였다.
청주숲마루, 직지랑, 역사문화광장이다.

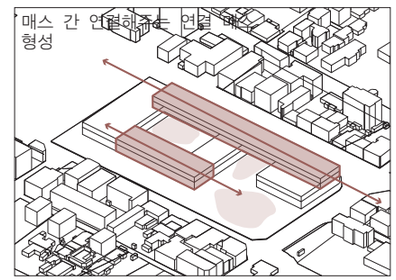
프로그램 제안

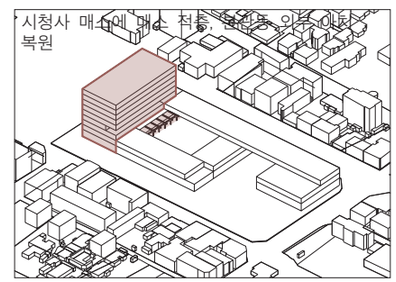


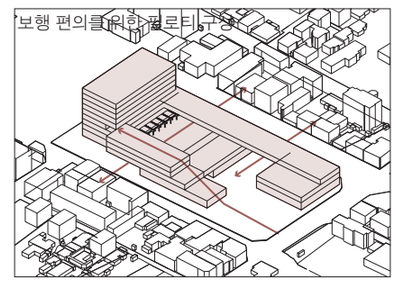


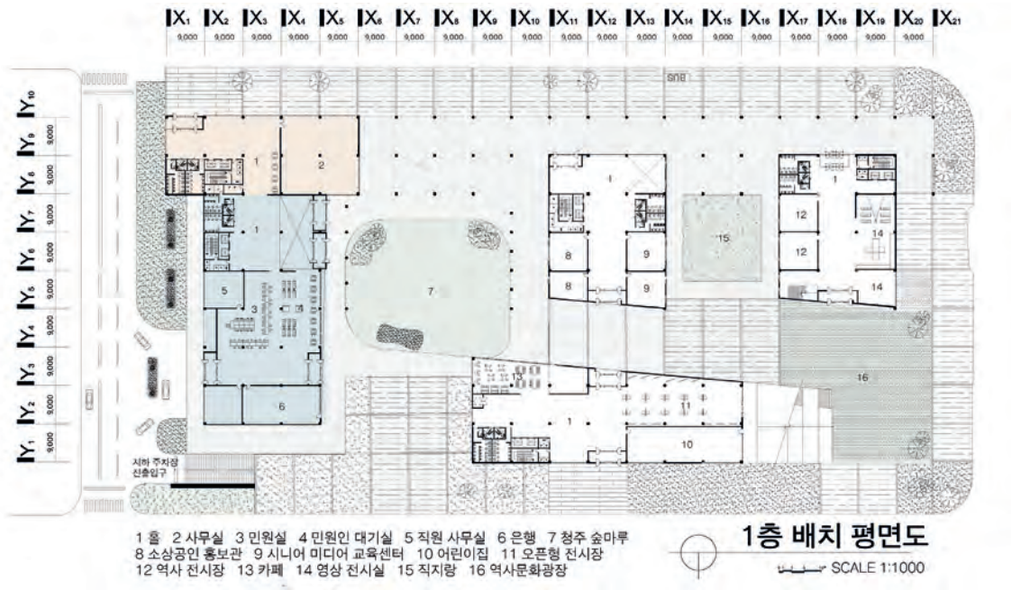
교육과 문화가 따로 작동하는 것이 아니라, 교육과 문화가 연계하여 작동할 수 있는 비채나움(연계 프로그램)을 제안한다. 새로운 청주시청의 모습은 여러 가지의 것들을 매듭짓는 시청의 모습이 될 것이다.

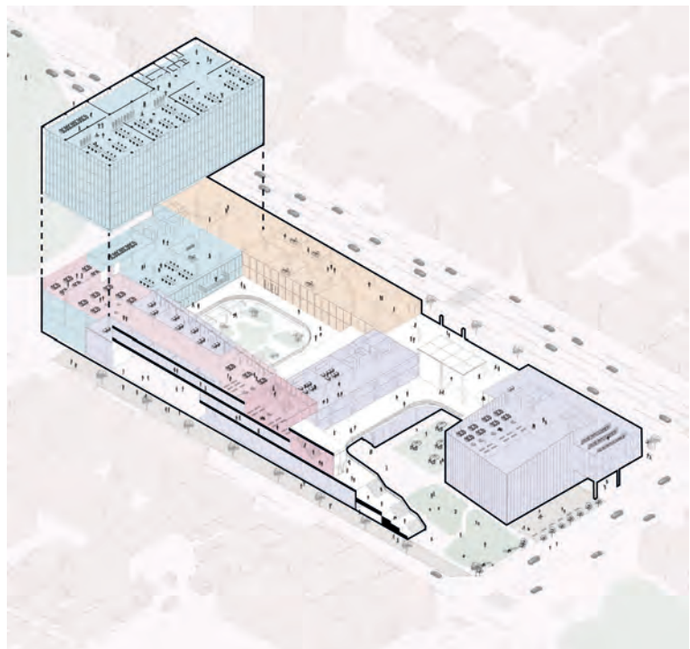
매스 프로세스











무심천-우암산 으로 이어지는 자연의 흐름을 받아주는 외부공간이자, 기존 청주시청 본관동의 아치의 복원을 통해 본관동에 대한 기억을 회상할 수 있는 청주 숲마루이다. 상부의 원형 데크를 통해 정형적인 매스와 대지의 분위기를 차분한 아트리움의 분위기로 전환시켜준다.
시청사, 시민 프로그램, 연계 프로그램 매스와 접해있는 외부 공간으로 다양한 관계 맺음이 가능한 외부 광장이다.

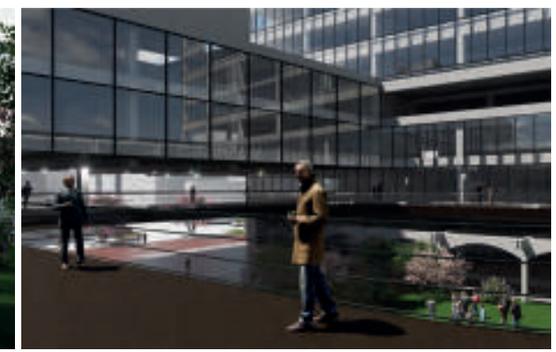
연계 프로그램은 매스를 연결해주는 역할의 매스에 배치하여 외부에서부터의 동선 상에서 많은 활동이 이루어질 수 있도록 계획하였다.











STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

우연히 청주시청

청주시청 리모델링 프로젝트

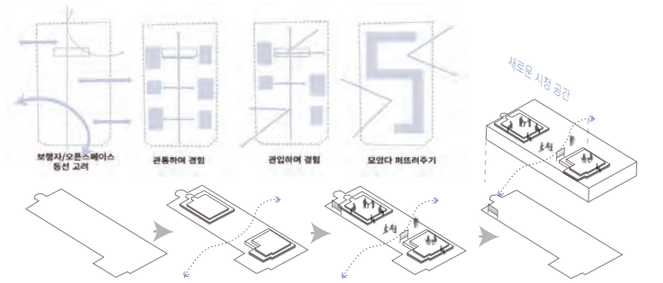




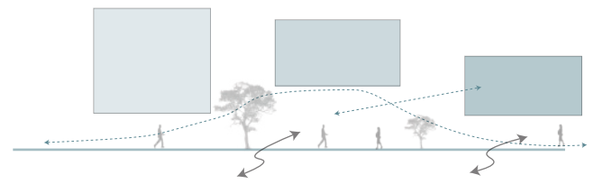
문소현
다음학기는 더 잘하자!
할 수 있다!

청주는 여느 도시와 마찬가지로 원도심 일대보다는 외곽지역의 개발로 인구 상업 인프라등의 유출로 기능이 약해지고 있는 상태에 사이트는 위치하며 과거의 다양한 역사 문화 교육의 흐름과 흔적을 가지고 있는 곳에 위치합니다. 또한 사이트 위치상 다양한 연령층이 방문할 가능성이 있으며 주변과 밀집되어있는 인프라와 주변 프로그램과 연계하며 근접해있는 오픈스페이스와 더불어 활성화 시키는 역할을 해야합니다. 대지의 주안점은 남북으로 큰 오픈스페이스가 동서로는 다양한 프로그램의 흐름과 주변 경관을 엮어주고 퍼뜨려주는 공간이 되어야한다고 생각했고 닫힌 청사가 아닌 성안길 가로수길로 오는 보행의 흐름과 큰길로오는 흐름등 지나가나느 사람들이 머물고 지나가는 공간이 되어야한고 생각했습니다

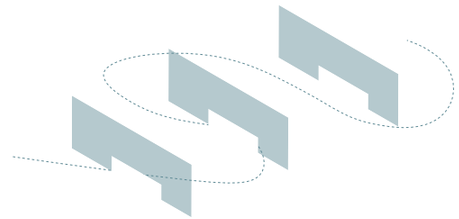
[Concept: 엮어주다]



청주시청의 본관동의 활용방안입니다 현재는 본관동이 존재하지는 않지만 과거의 사람들이 친근하게 방문을 유도하게끔하는 공간의 터가 의미가 있다고 생각이 들어 청주시청의터를 표현하고 사람들이 시청 내부로 들어올수있는 게이트 공간으로 활용하였습니다

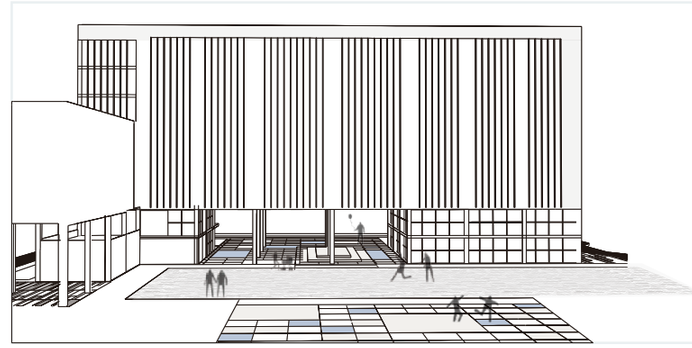


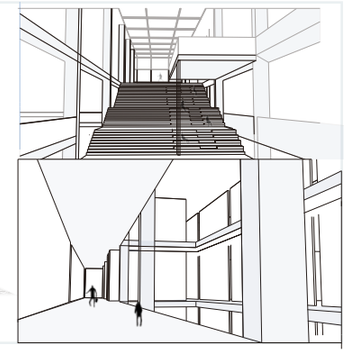
시청의 건물을 겉어서만 보고 지나가는 것이 아닌 스며들어 올수있게

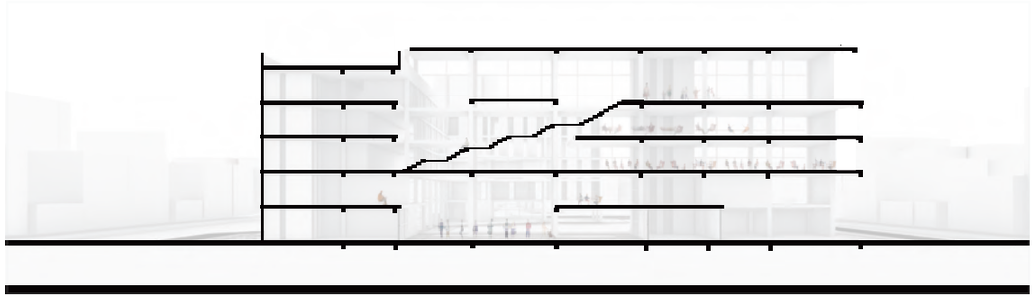


각기 다른 외부공간 경험 엮어주기

주변의 흐름을 이어받아 사람들을 엮어주는 공간이 되는 것입니다. 시청의 건물이 단순히 보고 지나가는 것이아니라 시청의 공간으로 스면들어 각기 다른 외부공간을 선사하면서 내부 공간까지 이어지는 공간이되는것입니다.배치도는 동서 남북으로 이동하는 동안 여러가지 외부공간과 프로그램을 경험하도록 계획을 하였습니다 앞으로 시청은 행정업무를 넘어 일상속에서 사람들이 친근하게

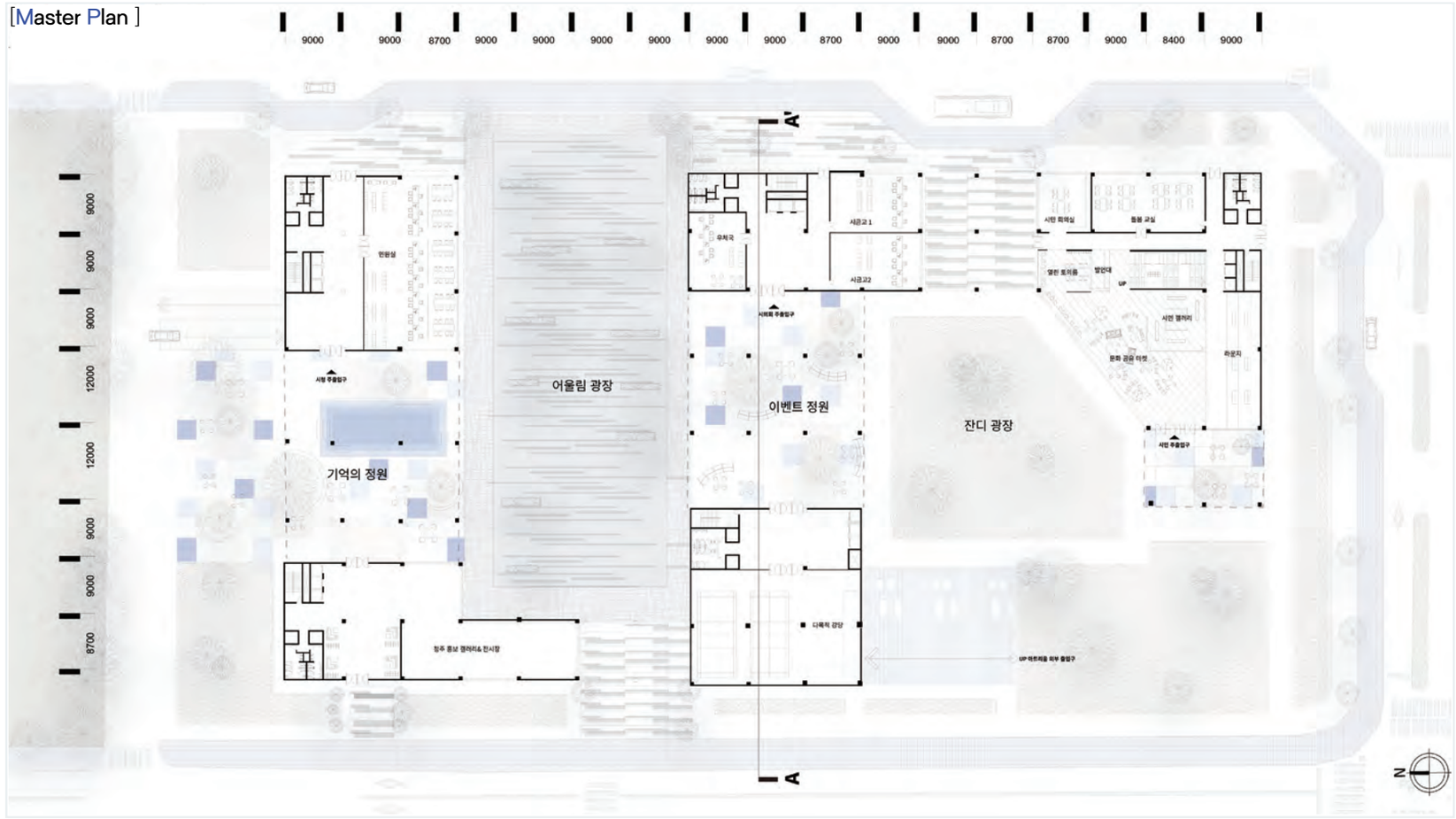


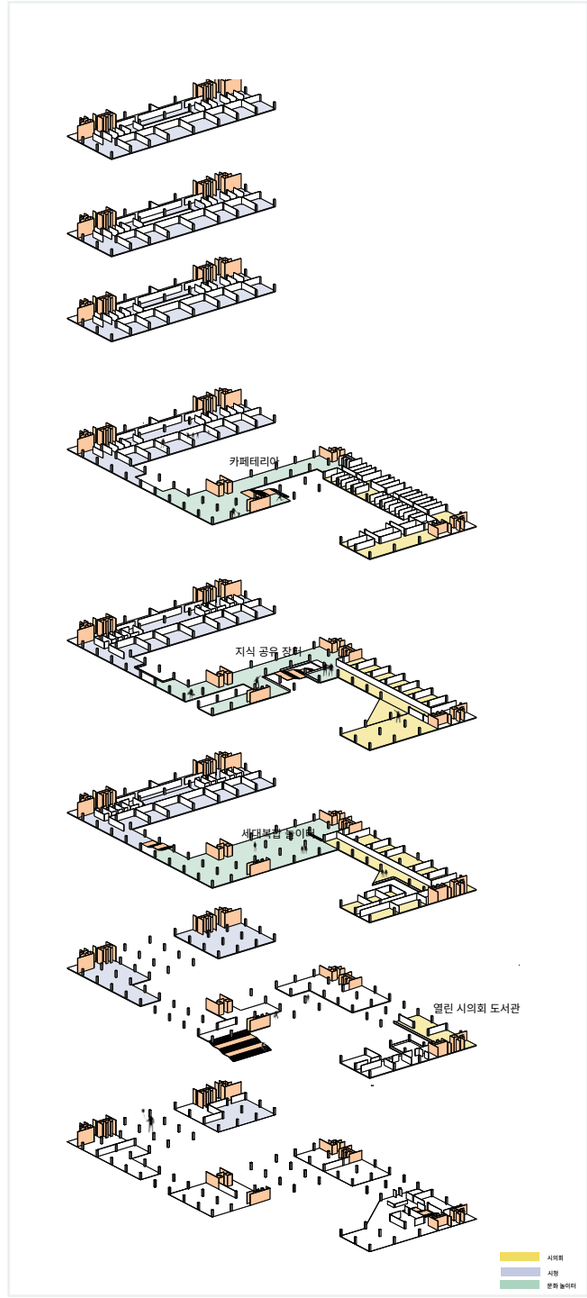




사용할수있도록 변화해야합니다. 정적인 프로그램에서동적인프로그램으로 제안을하면서사람들이경험하는 시청이되어야합니다. 시청을 관통하면서외부공간에서내부까지 뻗어나갈수있도록연계해줍니다 사람들은 시청을 지날 때 겉으 지나가는 것이 아닌 시청 내부의 외부의 다양한 경험을 하게 될것이며 이러한 경험을 내부까지이어지게 될것입니다

[Master Plan]





STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

청주 속, 사잇길. 청간로



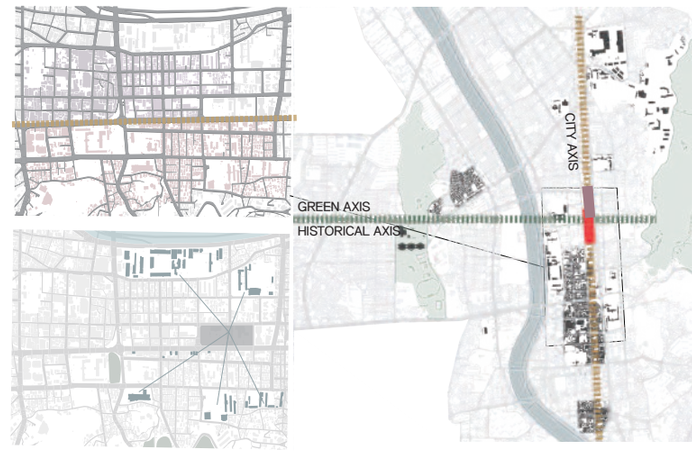


백승준
스마일 :)

청주 원도심은 청주 읍성 철거 이후, 중앙로와 상당로가 개통된다. **중앙로**는 과거 읍성의 남북문을 연결하는 과거 역사를 담고 있는 성안길과 연결되면서, 주민들의 일상을 품는 가로로 기능하고, **상당로**는 각 지역을 연결하는 교통 중심의 도시적 기능을 수행한다. 이렇게 남-북의 형태의 지형을 바탕으로 형성된 두 개의 길은 각각 서로 다른 기능과 형태를 가지고 있다. 이런 각기 다른 두 개의 길이 만나 두 속성을 담아내는 또 하나의 길을 만들어내고자 한다. 그리고 시청은 성안길, 중앙로에서의 흘러오는 옛 기억의 흐름을 담아내며, 상당로에서 흘러오는 예술&공예의 흐름을 담아내어 중앙로의 문화 공간을 경험하는 동선을 연장시키고, 상당로의 급한 동선 흐름 속 쉼터가 될 수 있는 그런 시청이 되었으면 한다.

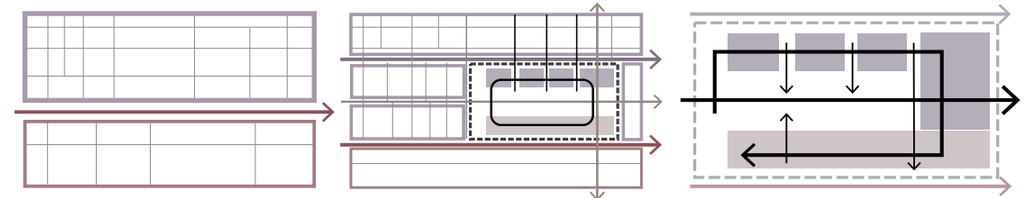


청주 원도심은 청주 읍성이 철거된 이후, 남문과 북문으로 이르는 길이 정비되어 지금의 중앙로로, 성벽을 이루고 있던 길은 상당로로 자리 잡고 있다. 청주 시청이 위치한 부지는 1921년 조치원과 청주를 연결하는 철도가 개통되면서, 지역과 지역을 연결하고, 물품을 운송하는 도시적 기능을 수행하였다.



청주 읍성의 남문과 북문을 연결하는 중심축 역할을 하는 길은 '성안길'이라고 불리며 청주 중심 상업지구의 역할을 하는 길로 작용하게 된다. 성안길은 중앙로로 뻗어져 '소나무길'이라고 불리며, 골목형 상점가 중심의 문화의 길로 작용하고 있다.

청주 원도심은 무심천-우암산을 연결하는 자연의 축을 형성하고 남-북으로 강한 도시의 축을 형성하고 있다.



상당로를 기준으로 분리되는 영역

중앙로는 보행 중심의 작은 블록 및 골목길 다수 분포

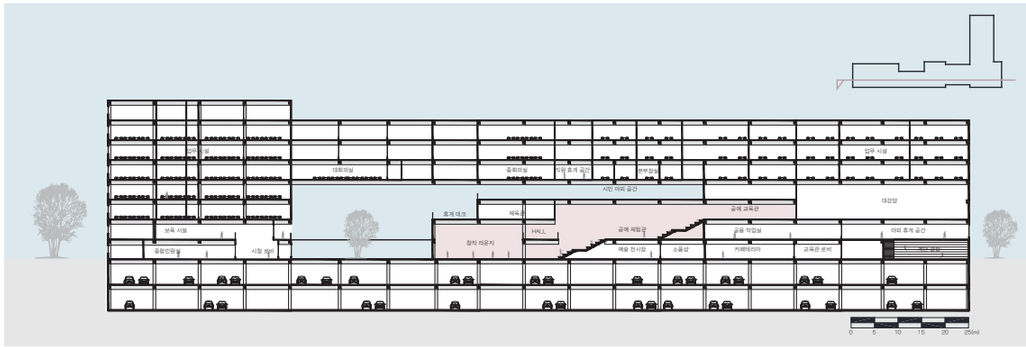
상당로는 이동 중심의 큰 블록 분포

분리된 영역의 구조 및 동선 반영

분리되는 두 길의 구조 및 동선을 받아주는 새로운 길 형성

순환 동선을 통해 분리된 영역 연결

분리된 영역의 성격을 받아들이고 순환 동선을 통해 각각의 영역을 연결하는 공간 형성

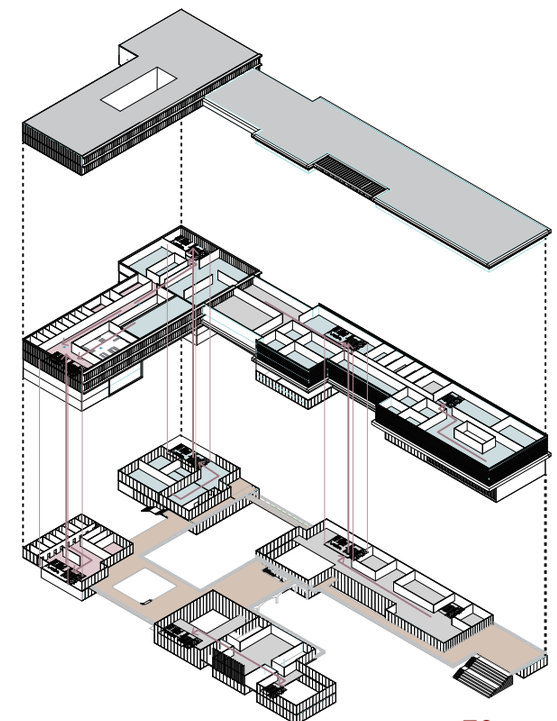


중앙로와 상당로의 속성과 기능에
대응하는 매스들로 자연스레 형성된
중앙 보행 광장은 남쪽의 역사 공원과
연계되는 **역사 광장**, 저층부의 공예,
청주 기념품관이 외부로 확장되어
연계되는 **이벤트 광장**,
무심천-우암산의 자연 축을 고려한
자연 공원, 민원실과 직원, 시민들을
위한 **민원 쉼터** 등의 오픈 스페이스로
다양한 시퀀스를 담아낸다.









STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

시청 제조창

청주시청 업사이클링 프로젝트

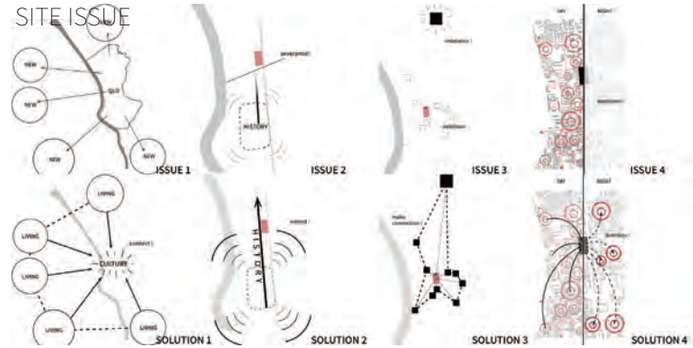




양동현
4학년은
차갑다..

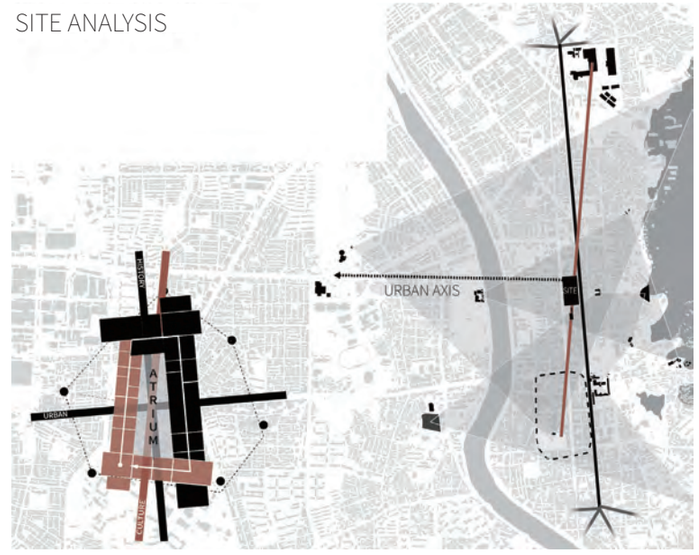
청주시 원도심은 신라시대 청주읍성의 터부터 현대의 문화제조창까지 시대별 변화의 흔적이 도시 곳곳에 남아 지금의 모습을 이루고 있는 유서 깊은 역사의 도시이다. 시청 제조창은 청주시의 보이지 않는 역사적 변화의 축을 시각화하며 그 흐름에 따라 시민들의 동선을 유입시키고 시청을 중심으로 도시의 문화를 활성화 시키는 데 목적을 두고 프로젝트를 진행하였다.
문화의 축에 따라 형성된 업사이클 센터는 기존 도시의 그리드에서 틀어진 축으로 성안길 부터 이어진 보행의 흐름을 시청 안 까지 자연스레 끌어들인다.
진입광장에서 부터 내부로 진입하면 업사이클 문화 센터, 시청, 시의회의 건물의 중심이 되는 거대한 아트리움 공간을 맞이한다.
이곳은 도시의 '廳(청)'이며, hall의 공간으로서 시민들에게 제공된다.

SITE ISSUE



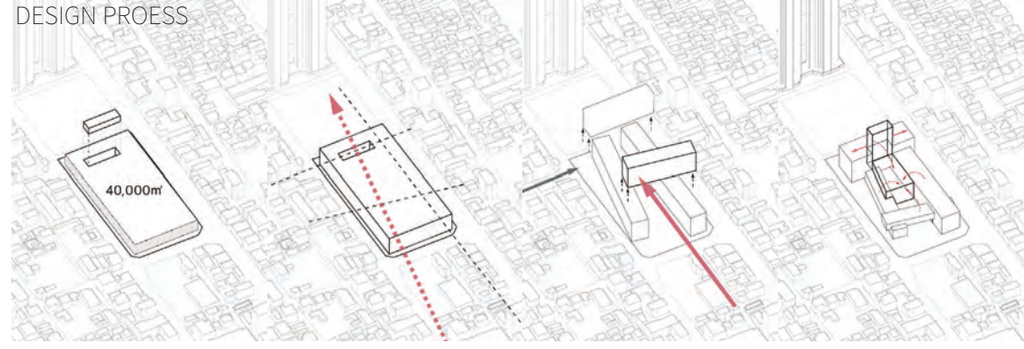
도시의 이슈 중 4가지 측면에 집중하여 해결책을 제시하였다. 문화의 거점지역으로서 사방으로 퍼진 생활권의 사람들이 모일 수 있는 프로그램 제안, 역사의 흐름을 연장, 흩어진 공공 시설물들을 연계& 활성화, 밤시간에도 운영될 수 있는 공간을 제안한다.

SITE ANALYSIS



상당로를 기점으로 발전된 도시의 그리드와 성안길의 역사적 유적들이 모여있는 중앙공원부터 현재 청주시의 대표 문화 시설인 문화 제조창까지 과거부터 현재까지 이어지는 문화축의 설정한다.
도시의 축과 문화의 축이 교차하는 지점에 시청은 시청의 행정적 기능과 문화의 새로운 중심지로서의 역할을 수행하고, 두 그리드가 교차하여 만들어낸 곳에 아트리움을 형성한다.

DESIGN PROESS



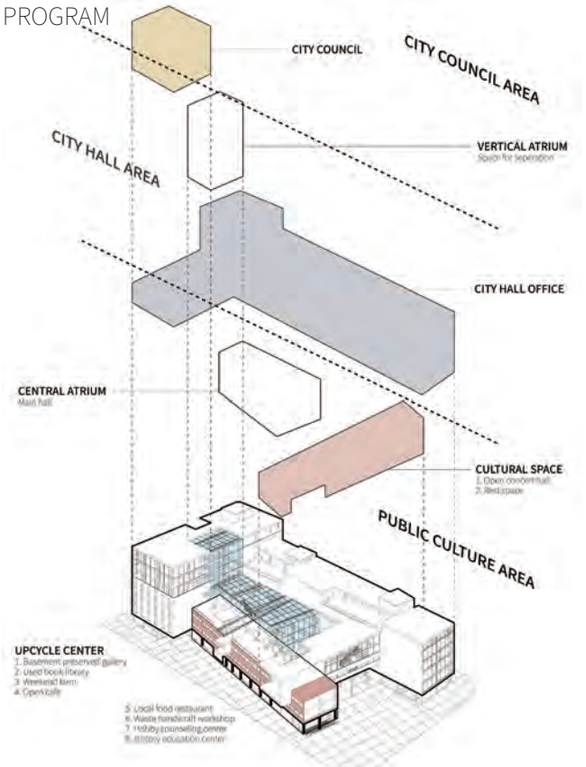
INNER VIEW

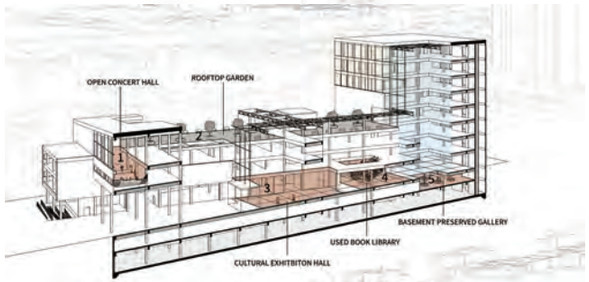


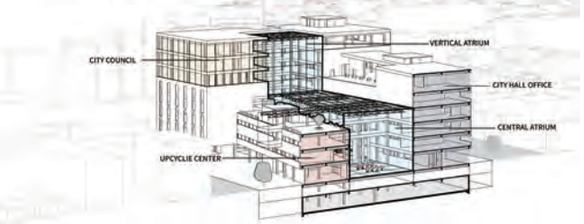


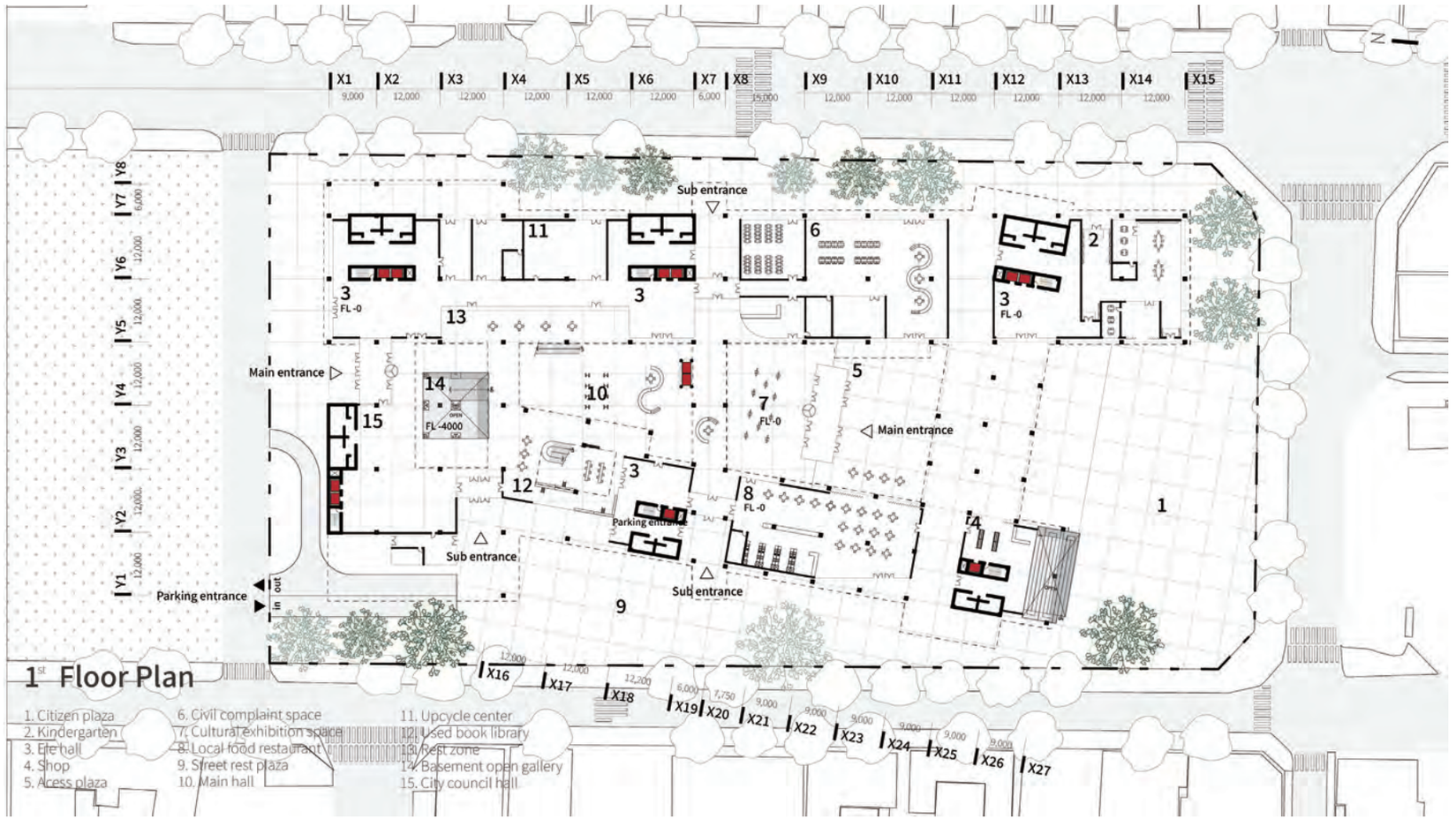

외부 진입 광장공간부터 아트리움 안쪽 공간까지 진입하며 문화 프로그램을 순차적으로 경험할 수 있다. 저층부에는 문화시설과 시청의 공적 프로그램이 배치되어있고 북서쪽 상층부는 시의회의 시설을 배치하였다. 중앙의 수평형의 아트리움은 세 시설들의 이용자들이 만나고 교류할 수 있는 연결의 공간으로 작동하고, 북쪽의 수직형 아트리움은 시청화 시의회를 분리하는 역할을 한다.

PROGRAM









STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

Con:tempor:ary 시대와 여러속도가 공존하는 시청

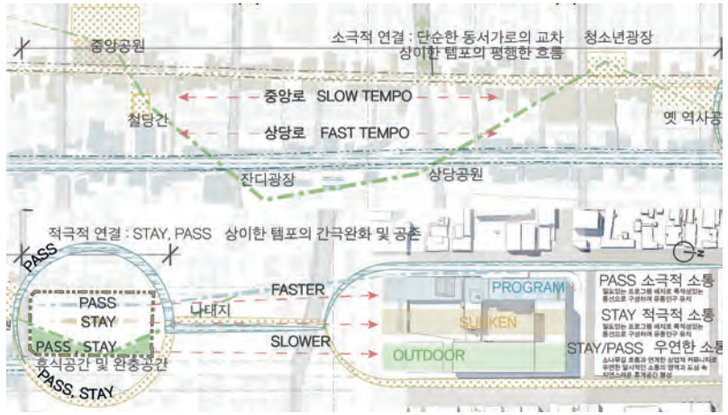
청주시청본관동존치 >
청주시청본관동
일부모듈존치 >
청주시청본관동철거 ,
청주병원 앞까지 면적이
제한된 현재 시점에서
우리는 청주시청을
어떻게 바라보아야할까
현재 변화한 맥락에 맞게
청주시청본관동의
상징성을 살리면서
본관동에서 특징적으로
드러난 요소를 현 시청에
반영하여 청주시민에게
익숙한 외관을 통해
친근한 분위기를
형성하는 청사를
설계하고자한다.

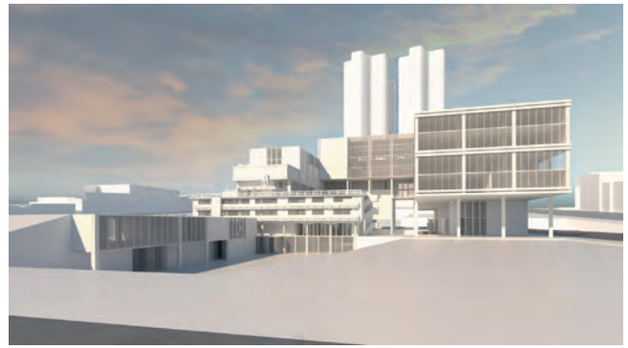


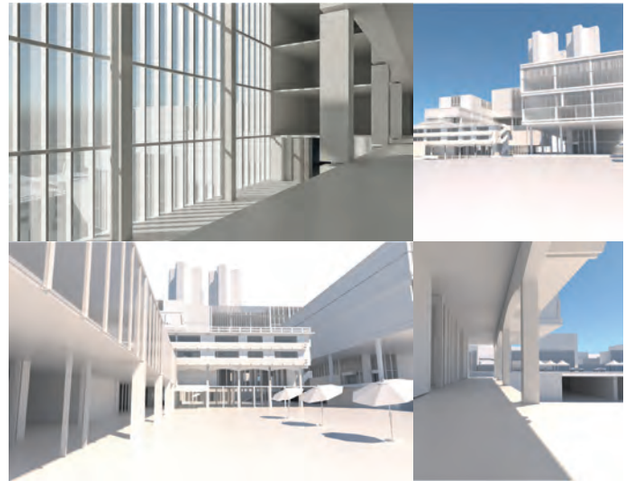


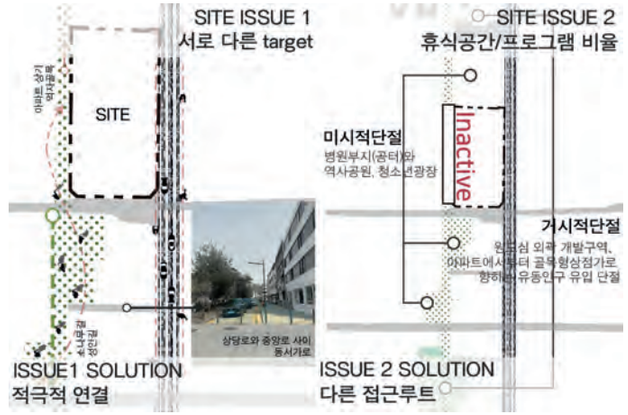
오선민

도와준 지섭, 주형 정말
고마워:)

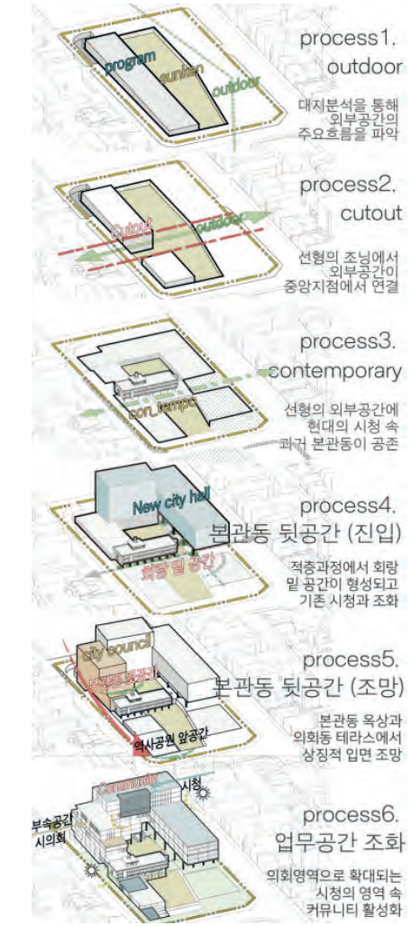


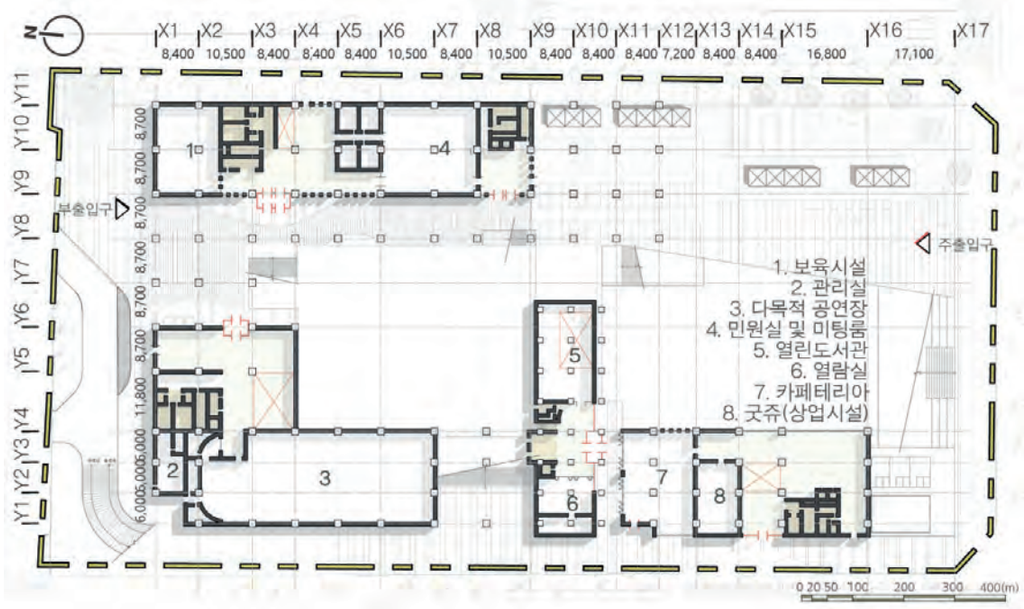






중앙로와 상당로를 연결하는
동서가로를 통한 소극적 연결로
상이한 템포를 가진 두 도로의
흐름은 평행하게 유지된다.
사이트 내에서 다른 템포간극이
완화되고 공존할 수 있도록 적극적
연결을 하고자 했다. 도시밀도패턴을
반영한영역이 메인외부광장이되며 ,
이 광장은 휴식공간, 지나감의
공간으로서 역할하며 두 도로의
템포를 완화하며 공존시킨다.



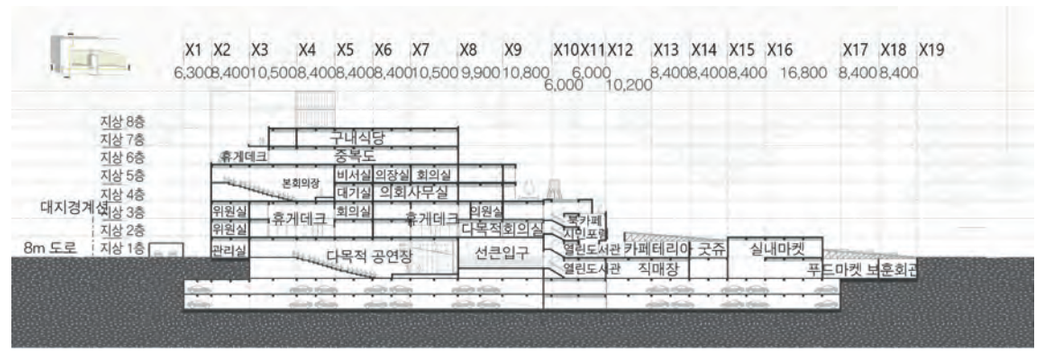


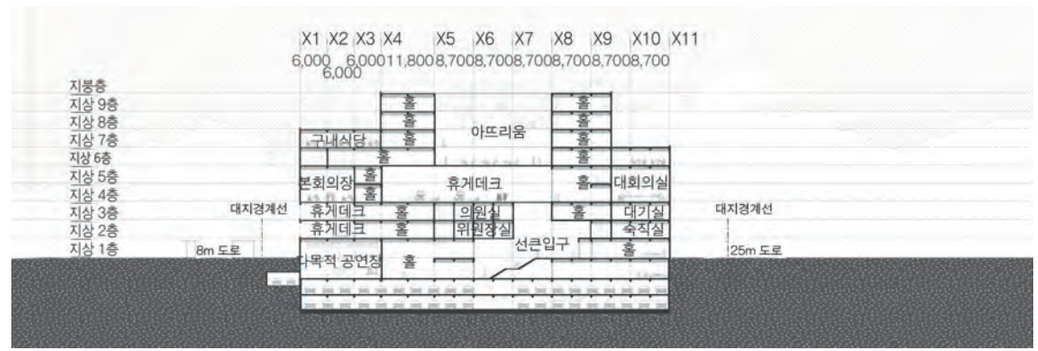


복원된 본관동의 회랑은 상당로와 중앙로를 연결해주고 새로운 시청의 필로티 공간은 사이트내 진입광장과 이벤트광장을 연결해준다. 본회의장과 대회의실을 연결하는 휴게데크까지 기둥패턴이 반복되면서 외관의 통일성을 준다.

본관동 기준 시청은 회랑의 공간을 진입공간에 사용하여 위로 갈수록 많은 면적을 수용하는형태 , 의회는 본관동의 상징적 형상을 조망할수 있는 수평난간을 테라스에 사용하여 위로갈수록 적은 면적을 수용하는 형태를 띈다.







STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

Trans-form, from ring

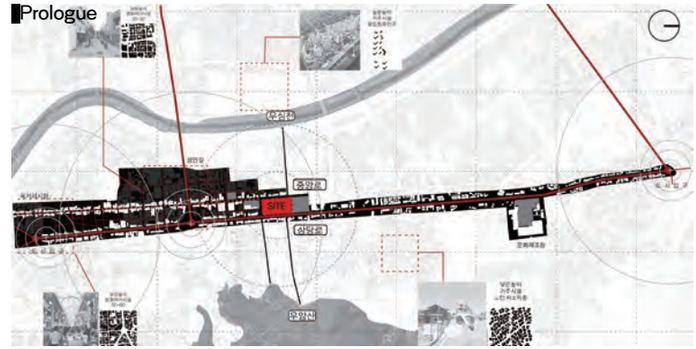




오태양
진짜 찐 최종본4-1.PNG
AADSFDASFASDF.PNG

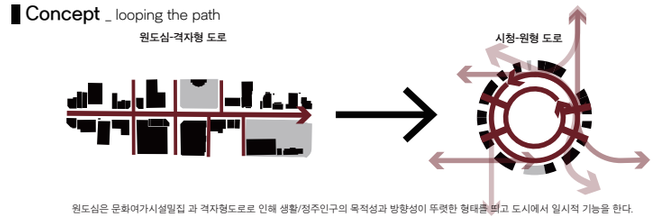
청주의 원도심은 문화여가시설의 밀집으로 순환로에 따른 외곽 이주자들의 목적성있는 방문기능을 하고있다. 이에 더해 청주시는 원도심활성화를 위해 정주기능을 추가하지만 인구추세는 잠시 높아질뿐 다시 낮아지는 경향을 보인다. 이는 단순히 정주기능을 추가하는것이 아닌 정주환경을 개선시키는 방향이 필요해보인다. 원도심의 도시구조는 격자형 도로와 상당로,중앙로의 강력한 남북의 축으로 인해 사람들의 방향성과 목적성이 뚜렷한 형태를 띄고있다. 이런 도시구조속 격자형도로의 방향성을 looping하여 목적성과 방향성을 없애 머무르고,주변흐름을 받아주고 퍼트릴수있는 시청을 제안함으로써 도시전환의 기폭제가 되길 바란다.

Prologue



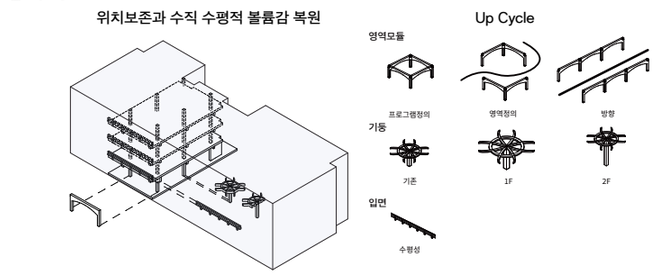
원도심은 도시구조는 격자형 도로와 상당로,중앙로의 강력한 남북의 축으로 인해 사람들의 방향성과 목적성이 뚜렷한 형태를 띄고있다.

Concept _ looping the path



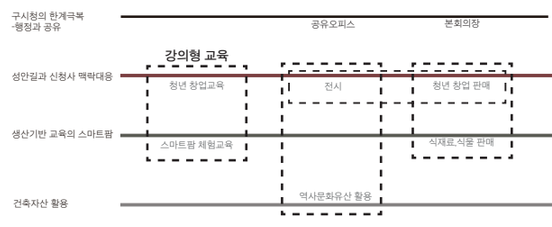
건축자산 활용방안_Upcycle
구시청의 기억은 위치와 볼륨감으로 기억된다.현재 남아있는 1층모듈에서 기존 수직볼륨만큼 수직적 모듈 복원과 아트리움으로 구시청의 볼륨감을 시민들에게 제공한다.

Upcycle _ 구시청 볼륨과 유형의 건축자산

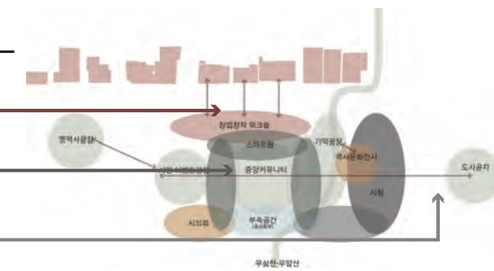


직관적인 유형의 가치는 시청의 이미지를 연상시킨다. 필로티,와플보,난간을 위치,스케일,조합에 따라 재해석하여 신청사에 새로운 맥락에 적용한다.

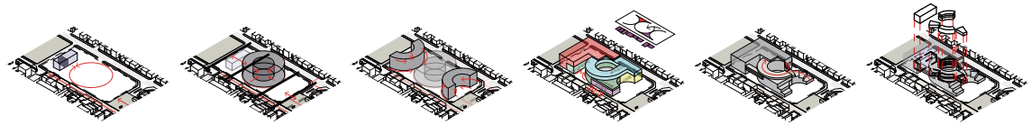
Program _ 부족한 정주인프라 구축과 공유



Zoning + 외부공간계획



Design Process



1. AXIS

보행도로와 광장,도시의 길 연장으로 공공성 확보와 인구유입
원형의 순환동선 제시를 통해 보행속도 감소와 선형의 동선들을 받아주고 퍼트린다.

2. Openspace

동선의 형태를 따라가는 원형매스와 이로인해 나뉘는 openspace의 성격

3. Mass

반원Mass추가로 외부공간 형태와 영역결정 및 중앙중심 동선유도

4. Program

프로그램에 따른 볼륨조절과 기능에따른 매스형태변형
저층부-open
상층부-직각mass

5. Plate

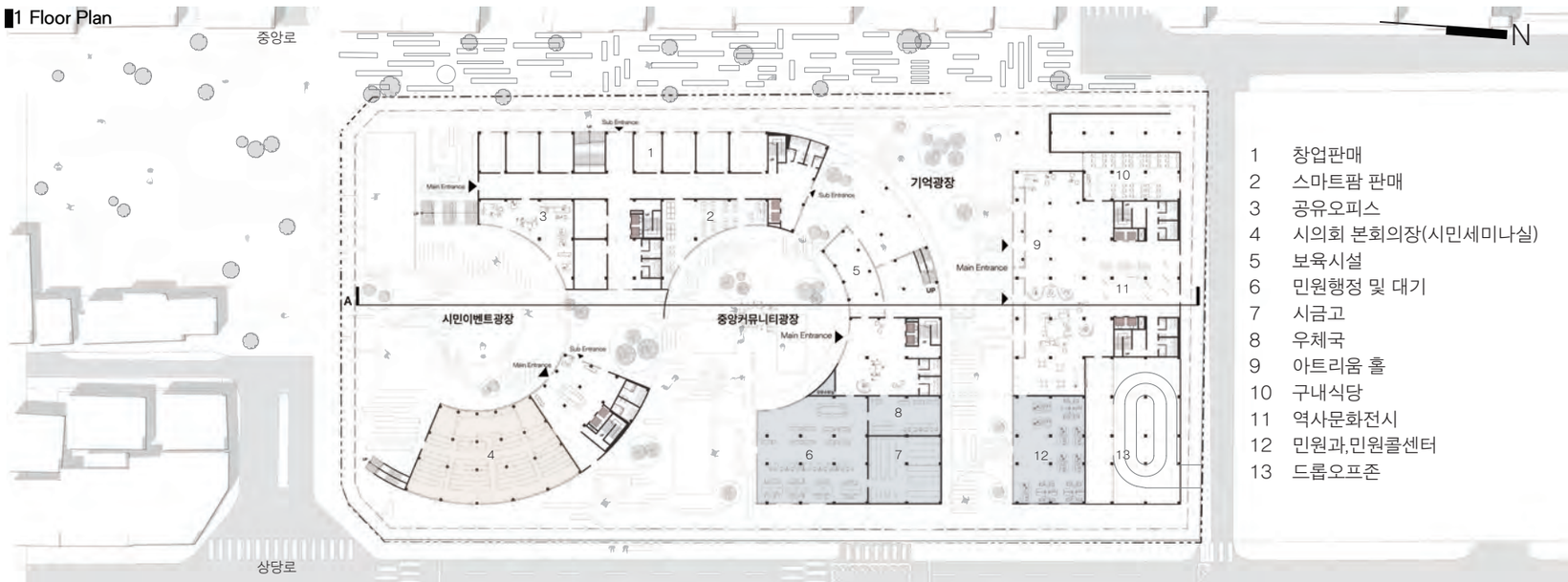
보행판과 계단형 매스를 통한 다양한 단면경험과
상층부프로그램경험,옥상정원활용

6. Adapt

본관동의 볼륨감 아트리움,
중정의 볼륨조절로인한 단면적VOID

동선과 매스의 형태가 일치하는 대지중심의 원형매스를 중심으로 반원형의 매스가 서포트 역할을 한다. 이는 곡선형의 매스로인해 중앙으로의 사람들을 유도하며 접지층 뿐만아니라 계단형매스를 통해 상층부까지 외부공간과 매스의 관계는 유지된다.
제일북쪽은 시청사로 효율적인 업무공간과 구시청의 볼륨매스와 통일되게 직각매스가 위치한다.

1 Floor Plan

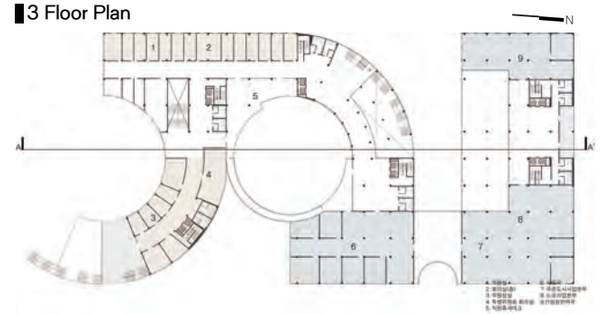


1 창업판매
2 스마트팜 판매
3 공유오피스
4 시의회 본회의장(시민세미나실)
5 보육시설
6 민원행정 및 대기
7 시금고
8 우체국
9 아트리움 홀
10 구내식당
11 역사문화전시
12 민원과,민원콜센터
13 드롭오프존

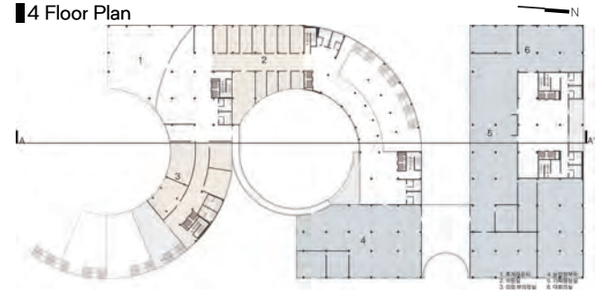
Section Perspective Plan



3 Floor Plan



4 Floor Plan

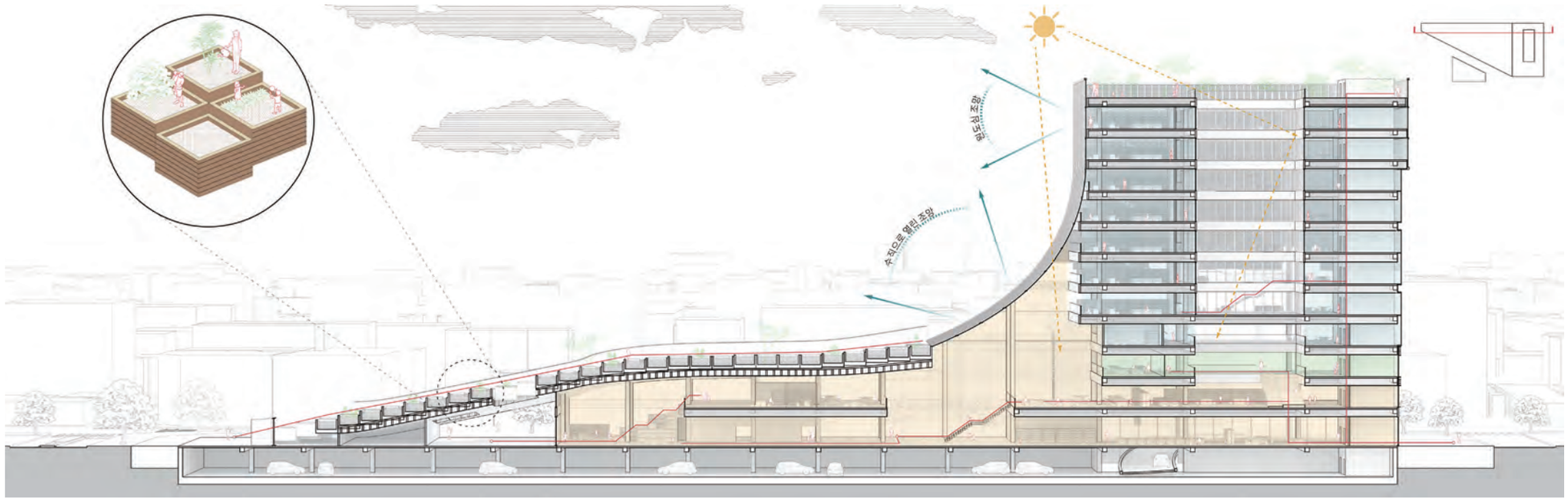




STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

시민의 플랫폼, 도시의 시청 원도심을 잇는 열린 공공 공간

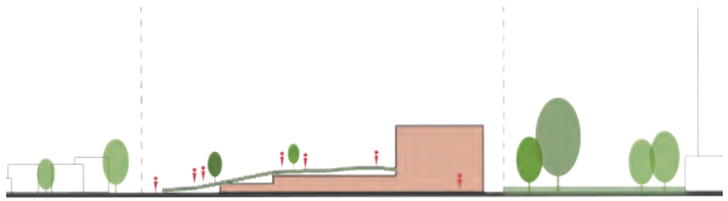
청주는 중원문화권에 속한 도시로 주변 도시들과 영향을 주고 받으며 발전했습니다. 이런 맥락이 청주시 원도심의 맥락과도 유사합니다. 다양한 연령, 유형의 사람들이 방문하고, 살아가고 있습니다. 그렇지만 이들이 함께 모여 교류하고 경험을 쌓을 수 있는 공간은 없는 상황입니다.
이에 저는 시민들이 함께 모여 경험을 쌓을 수 있는 청주시의 시민의 플랫폼으로서의 새로운 시청을 제안합니다.





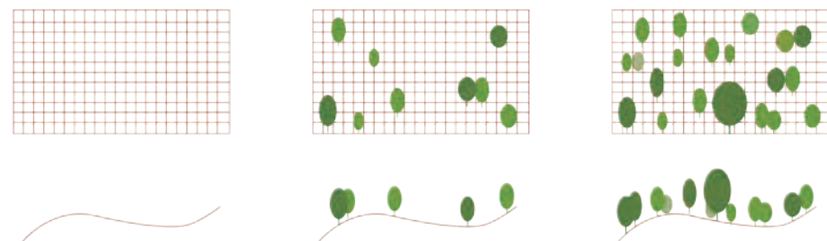
이중윤

지형을 융기시켜 오늘날의 시민 플랫폼으로



다양한 사람들이 모이고 경험을 쌓기 위해선 열린 외부공간도 필요로 합니다, 그런데 도시에는 건물들이 들어서며 도시 속 자연은 점차 사라지고 그에따라 시민들이 누릴 수 있는 자연도 줄어들고있습니다.
이에 저는 평지였던 대지를 융기시켜, 위는 시민들에게 자연으로 돌려주고 아래는 시청으로 활용해 도시, 자연, 행정의 새로운 관계를 제안합니다.

시민들의 활동으로 채워지는 도시의 정원

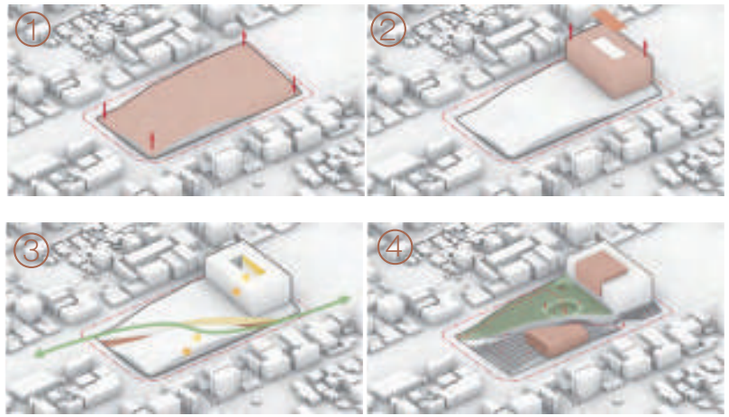


리빙 루프는 시민들의 활동으로 채워지는 도시의 정원으로 일정한 크기의 정원을 제공받아 개인적 경험과 공동체적 활돌이 이뤄집니다.
원도심의 건물 스케일에 맞춘 루프는 새로운 레벨의 공공 공간을 제공하며 도시의 열린 자연공간을 제공하고 부족한 녹지 환경을 보안합니다.



디자인은 1~4 차례대로 대지 융기, 시민 업무 영역 분리, 흐름 연계, 리빙루프와 아트리움 순으로 진행 했습니다.

융기를 통해 대지를 들어올리고, 북쪽에 타워를 올려 업무공간과 시민영역을 분리하고, 융기한 대지를 덜어내며 보행가로와 도시가로의 흐름을 연결해 보행 축이 사이트를 통해 연결되도록 했습니다. 마지막 융기한 대지를 리빙루프로 디자인하고, 북측 업무 영역 타워 수직적 흐름이 자연스럽게 연결 될 수 있도록 조정해 시민들의 플랫폼이 될 수 있게 디자인 했습니다.



앞서 단면에서 볼 수 있었는데 노란색으로 칠해진 부분이 시민들이 주로 사용하는 공간이고, 파란색 부분이 업무공간입니다. 노란색과 파란색 사이에 위치한 초록색(3층)은 범퍼 공간으로 시민과 공무원 모두가 사용할 수 있는 식당, 대강당들이 위치해있고, 리빙 루프와 연계해 내외부를 왔다 갔다할 수 있는 영역입니다.

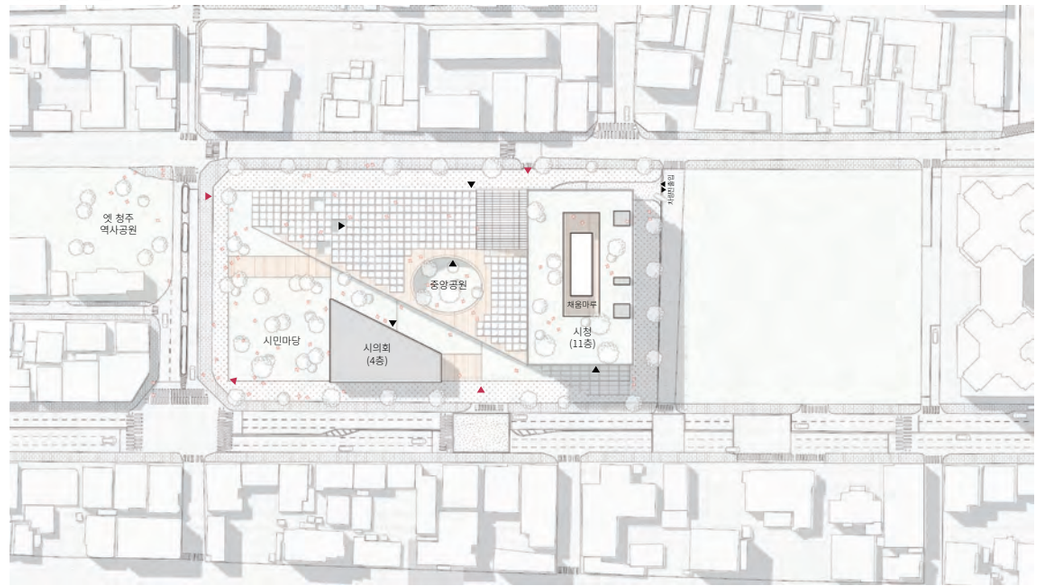
리빙루프가 도시의 하나의 지형이되고, 시민의 시간과 기억이 차곡차곡 쌓여 청주의 또 다른 기억이 되길 바랍니다.



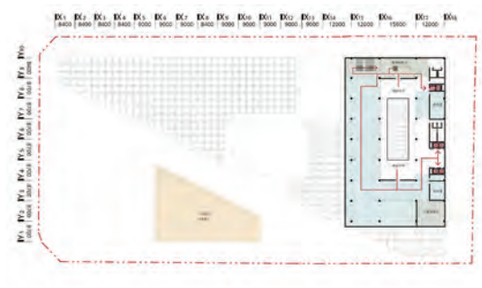


과거의 시청을 재해석해 시민을 위한 열린 공간으로

오늘날 시청은 행정 중심에서 벗어나 시민과의 소통과 참여를 우선시하는 공간으로 변하고 있다. 옛 청주시청도 시민을 위하는 건축가의 흔적들을 찾아볼 수 있는데 그 것들을 존중해 새로운 시대의 요구에 맞춘 아트리움과 남은 모듈을 활용한 역사 전시공간을 제시한다.







STUDIO_ I
Prof. 이상훈 이장원 교수님

흔적의 기억

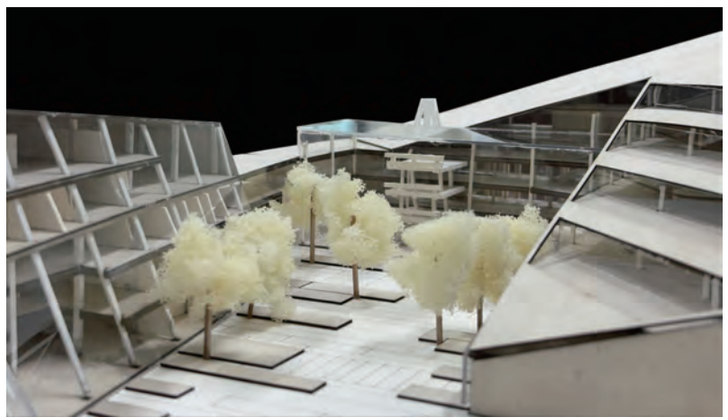
흔적을 통해 기억을 공유하는 청주시청

청주시청 사이트가
위치한 원도심은 현재
인구 감소와 고령화로
인한 문제점을 가지고
있다. 그러나 청주
원도심은 성안길과
소나무길을 중심으로
상권이 밀집해 있고
주변에 많은
문화시설들이 밀집해
있어 성장 가능성이
크다고 판단되어진다.
청주시에서는 인구
유입을 위해 원도심에
초고층 아파트를 짓는 등
해결책을 내놨지만
근본적인 문제 해결에는
미치지 못했다.

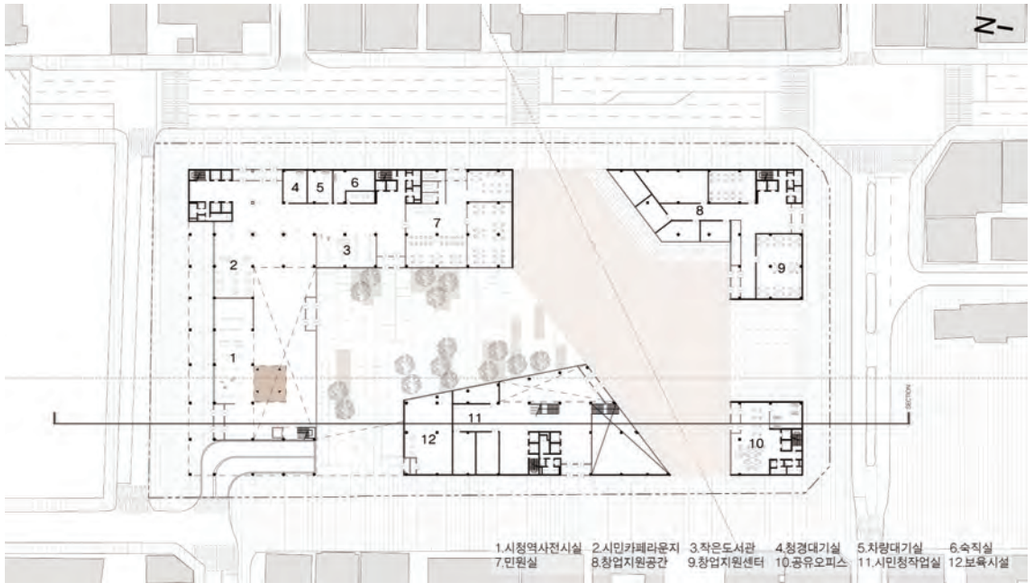


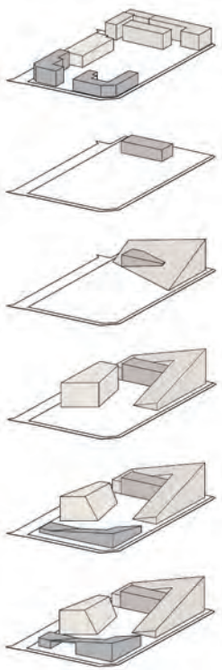


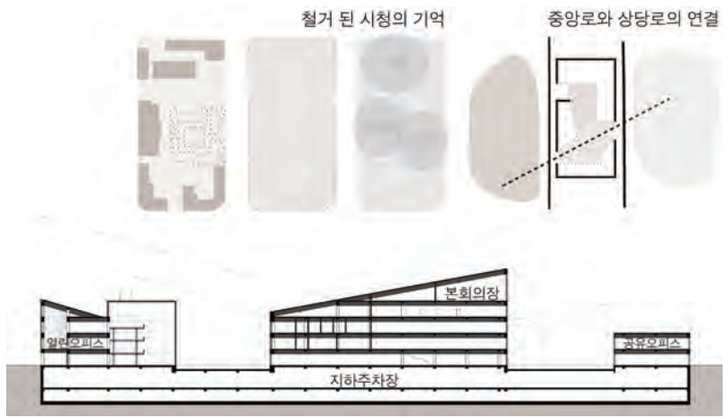
장현빈





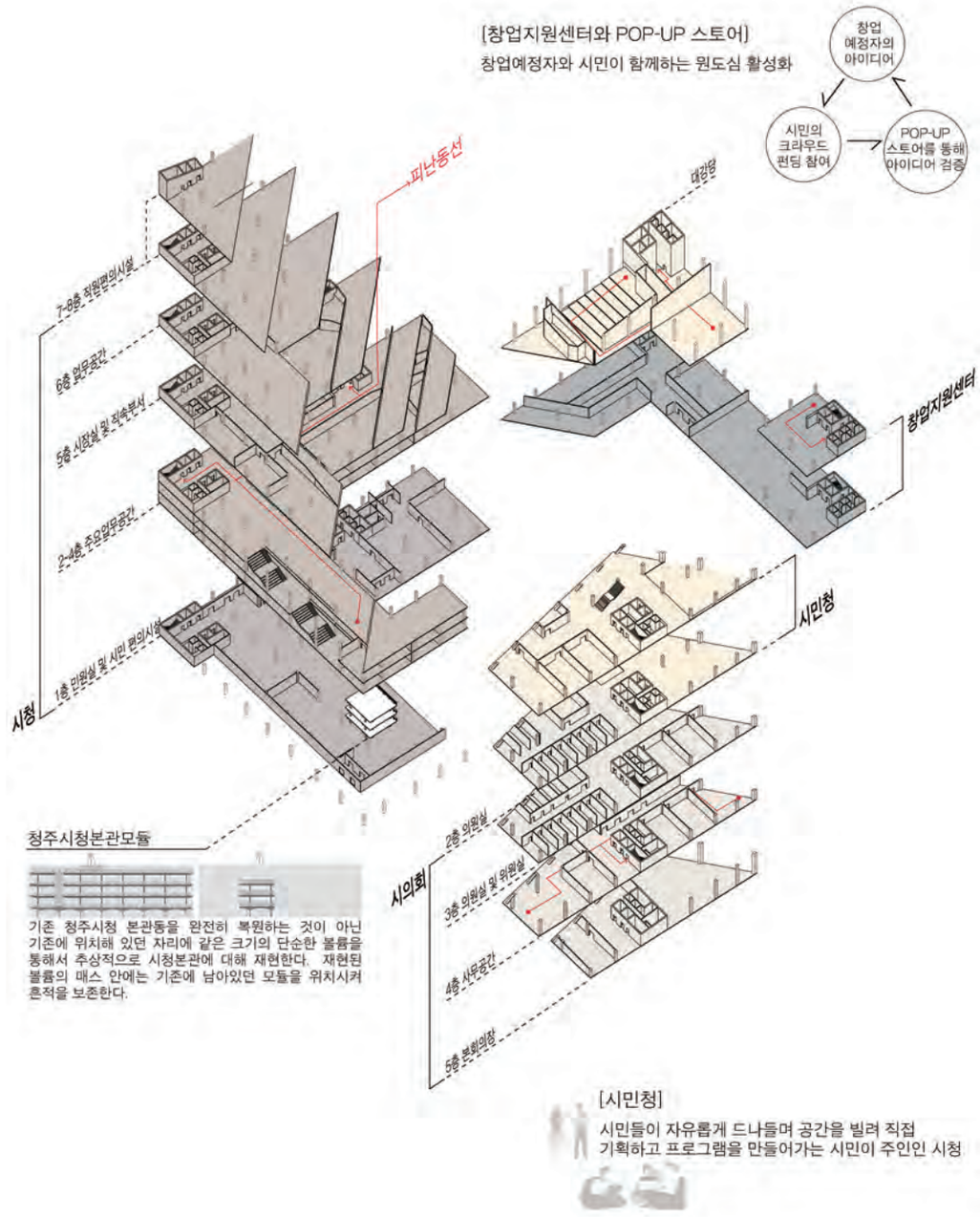






청주시청에는 본관동뿐만 아니라 기존에 시청을 구성하던 다양한 건물들이 존재했다. 이러한 건물들의 흔적을 보존하고 배치계획까지 이어졌다. 또한 본관동의 추상적 재현을 통해 만들어진 아트리움에는 본관동 모듈이 전시되고 옥탑 오브제 또한 원래 자리에 위치한다.

2개의 평행한 도로로 인해 원도심이 단절되었는데 해결하기 위한 외부공간을 계획 후 매스가 배치됐다. 매스는 원도심의 스카이라인과 무심천에서 우암산으로의 흐름을 반영한 사선의 매스가 형성되었다.



STUDIO_ I
Prof. 이상훈, 이장원 교수님

Left How?
What is Right?

청주시청을 둘러싼 갈등의 재해석과
구도심의 자연-문화축을 반영한
청주 시청사 구축 프로젝트





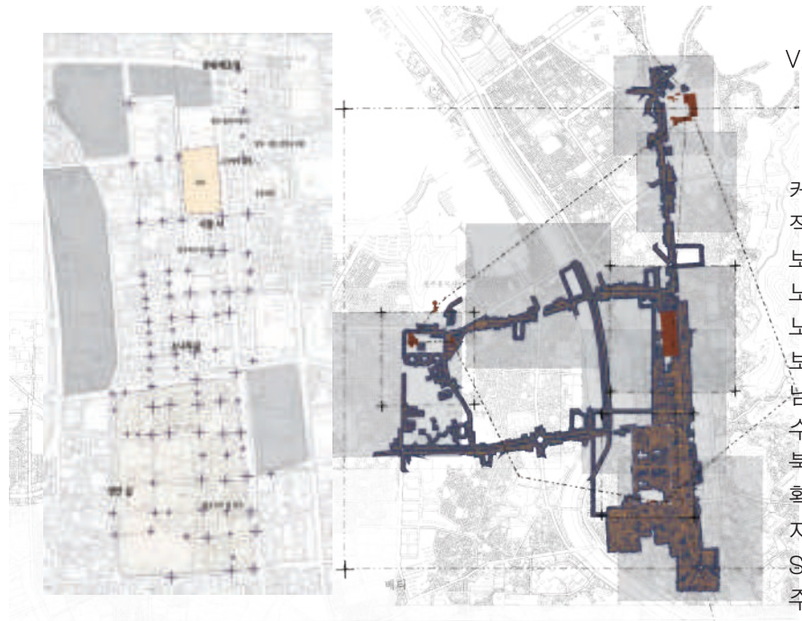
전준
학생회장 전준
쓴 오이는 던져버린다

청주시청은 도시의 중심지에서 오랜 변천을 함께한 존재이며 청주의 다양한 역사와 기억들을 포괄하고 상징한다. 비대칭적인 공간구성, 용두사지 철당간과 이어지는 돛대의 점이 만들어내는 축. 그리고 청주의 옛 이름인 주성에서 착안한 공간 어휘들은 시민들에게 단순한 청사 건물이 아닌 민속 설화로써 떠오르고 이는 민주적이고 공공시민에게 친근한 청사 계획이었다. 그러나 현재 청주시청의 본질적인 가치는 존중받지 못하고 일방에 의해 파괴되었다. 기존의 가치인 시민적인 시청사의 유무형적 가치를 계승하기 위해 남은 잔해의 물성과 위치를 노출시킨다. 이로써 청주시청의 이야기를 드러내고 그것이 남긴 잔해를 통해 철거 과정의 한 부분을 포착해 청주 시정사의 역사적 과정을 기록하고 반추적 메시지를 던진다.

근대건축자산 활용 원칙

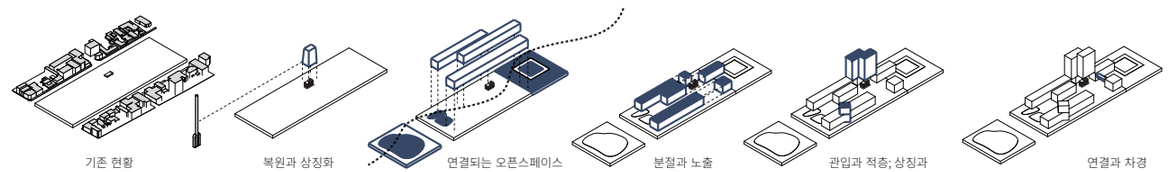


I. 구조와 위치를 수정하지 않는다.
II. 현재적 프로그램을 가동시켜 단순히 박제되지 않도록 한다.
III. 외벽을 해체해 구조와 흔적을 드러낸다.
IV. 홀 or 아트리움 내 배치되어 상징적 오브제로 활용된다.
V. 녹지와 시민의 행태를 차경할 수 있도록 우선 배치한다.

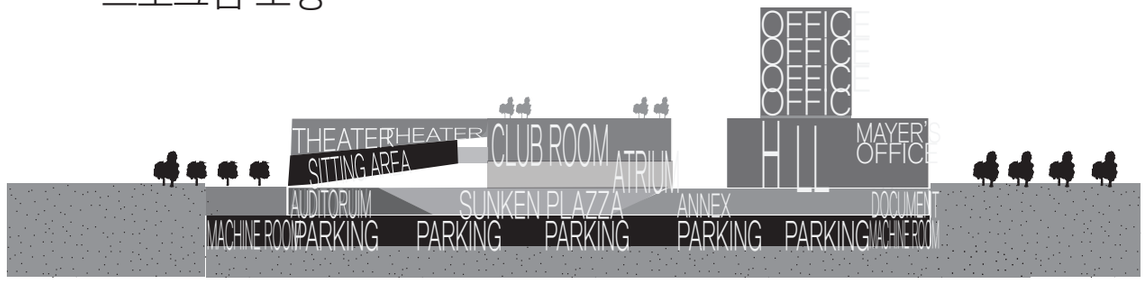


케빈린치 도시이론을 대상지에 적용하면, 도시의 경계가 되어 보행 흐름을 차단하는 영역과 노드가 맵핑된다. 경계는 노드의 형성을 차단하고 이는 보행흐름의 차단으로 이어진다. 남측 상업 연계지구의 이동 수요를 연초제조창과 수암골 등 북동측의 역사문화지구로 확장하고 우암산과 무심천의 자연축을 반영할 수 있는 SITE는 그러한 맥락 가운데 주요 결절점에 위치한다.

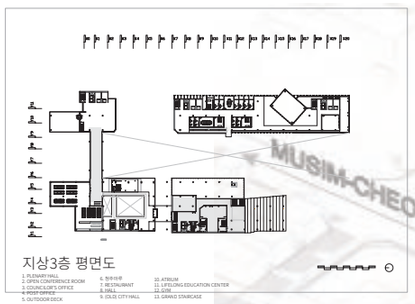
디자인 과정

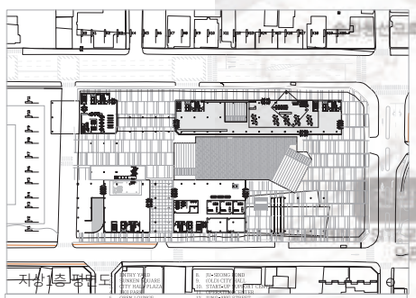


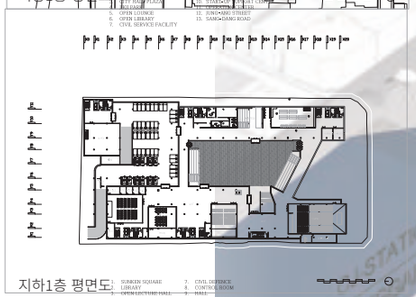
프로그램 조닝

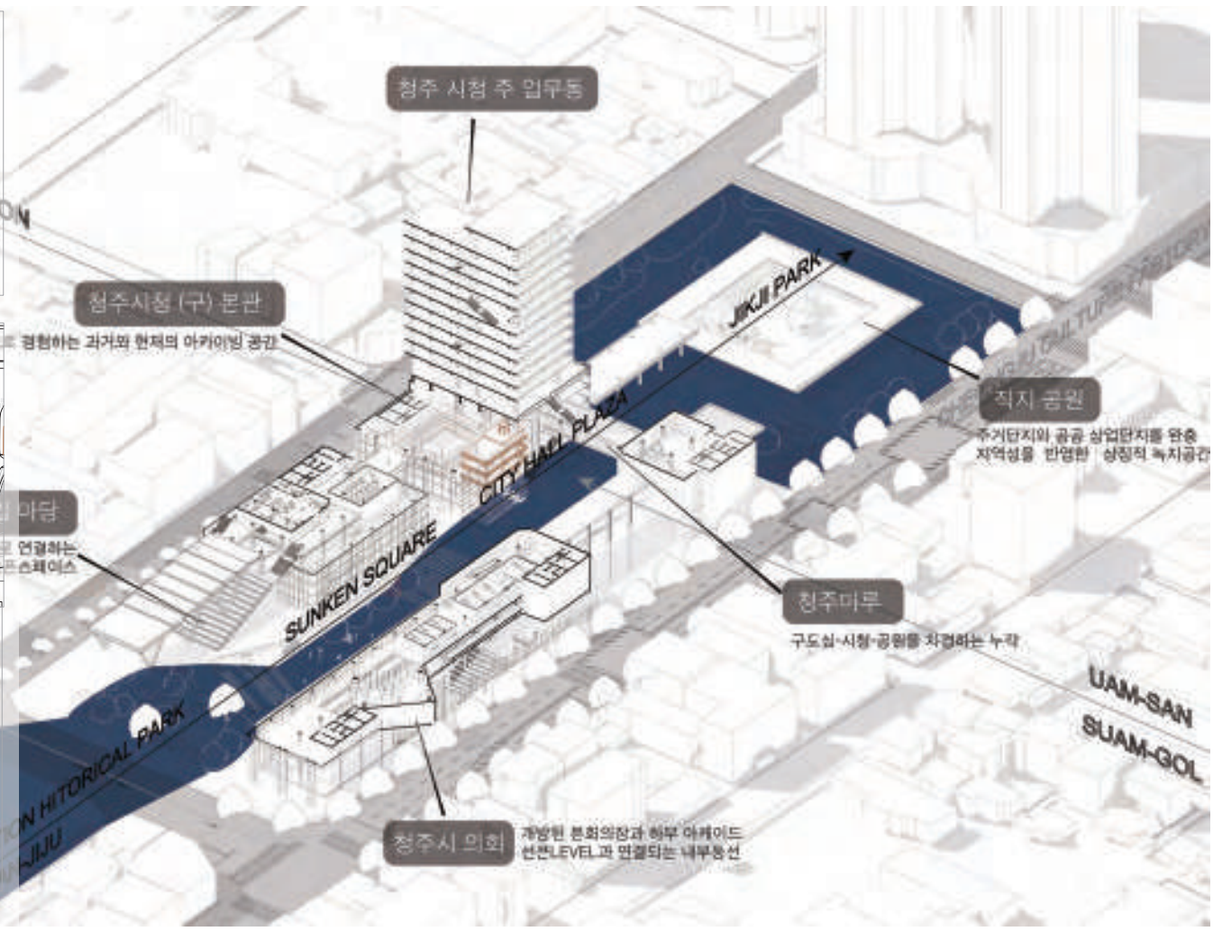


도시축의 선형적 흐름을 반영, 대지 전후면으로 있는 녹지를 통섭하는 한옥의 전통적 방식을 계승하여 하나의 큰 선형 외부공간을 설정한다.
저층을 띄우고 쪼개며 저층 도시가로의 휴먼스케일 반영하고. 수직으로 매스를 적층시켜 청사의 기능을 담으며 청주시청의 고정된 위치를 상징화하고, 인접도로의 주요 결절점과 포인트들에서 주요 랜드마크로 작동시킨다.













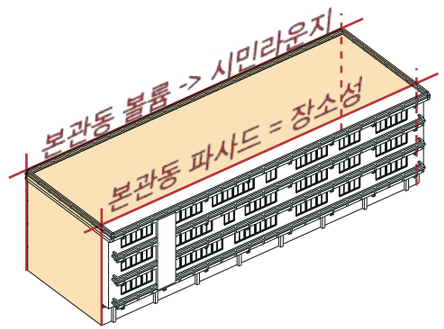




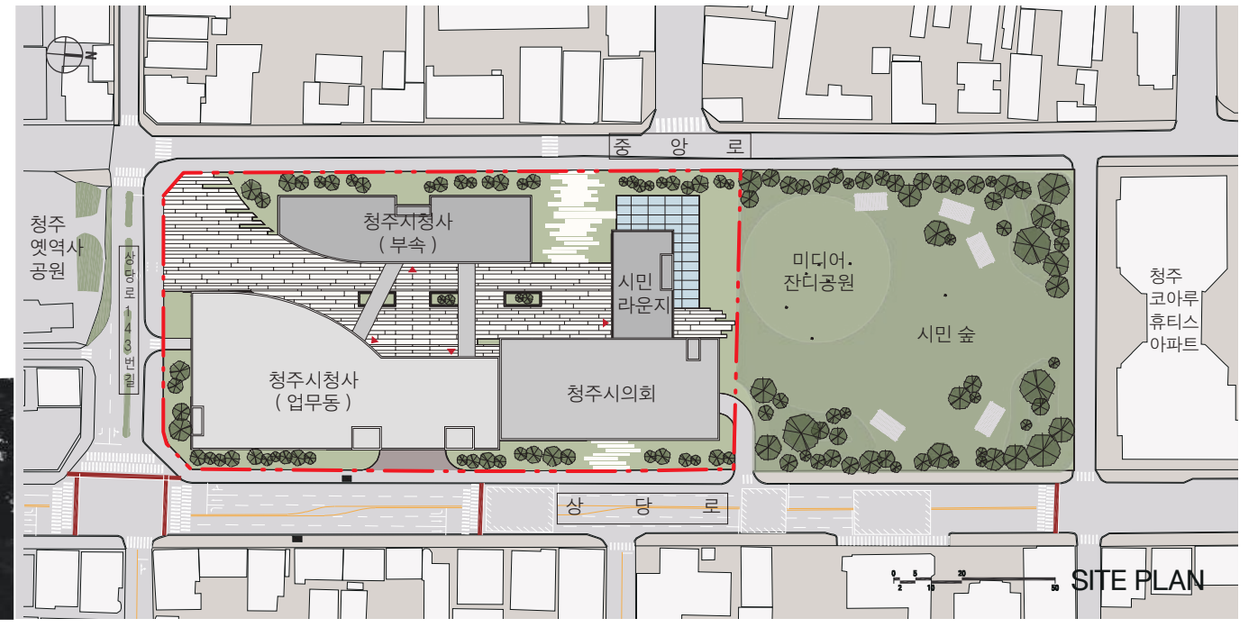
STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

BREAK & REST 도시 속 시민 쉼터 청사

청주의 원도심 내에
위치한 청주시청사의
부지는 편리한 교통으로
접근성이 뛰어나며
성안길과 소나무길 등
상업거리가 조성되어있어
다양한 연령대의 시민이
모여들고 흩어진다.
그러나, 도심 내 녹지
공간이 부족하며 주변으로
상업시설과 주거단지가
위치해 있기 때문에
시민들이 무료로 머무르고
쉴 수 있는 공간이
부족하다고 판단하였다.
이에 도시 속 시민
쉼터로서의 청사를
만들고자 하였다.

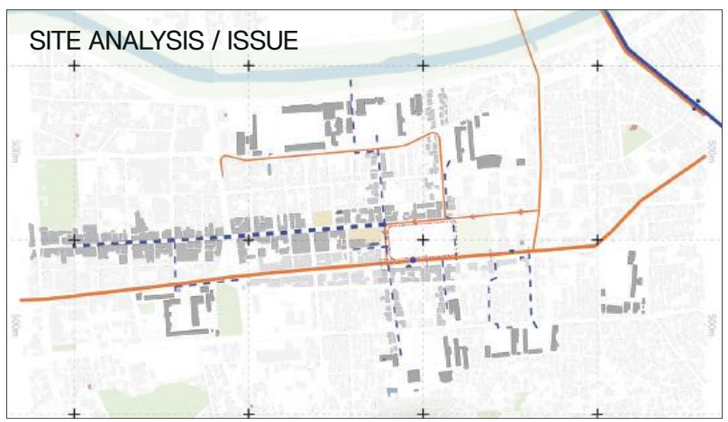


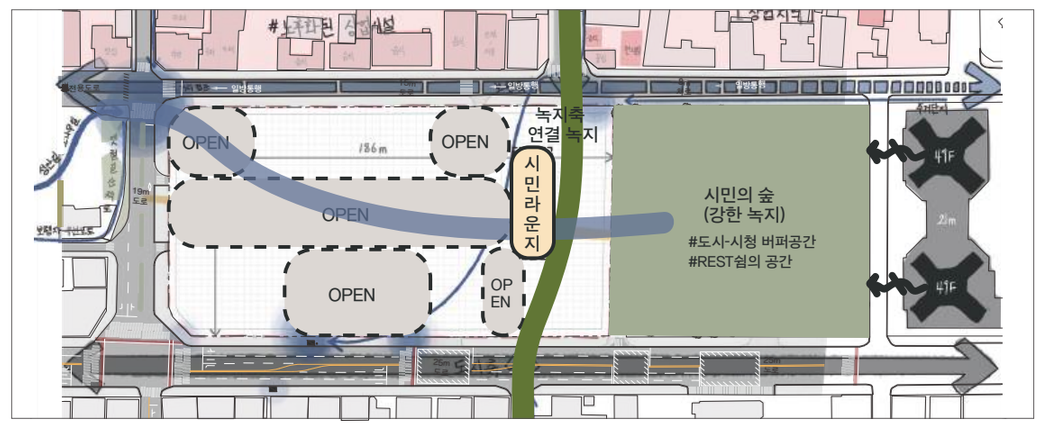






금지원
이번 학기를 버티게 해준
주변 많은 분들 감사합니다!







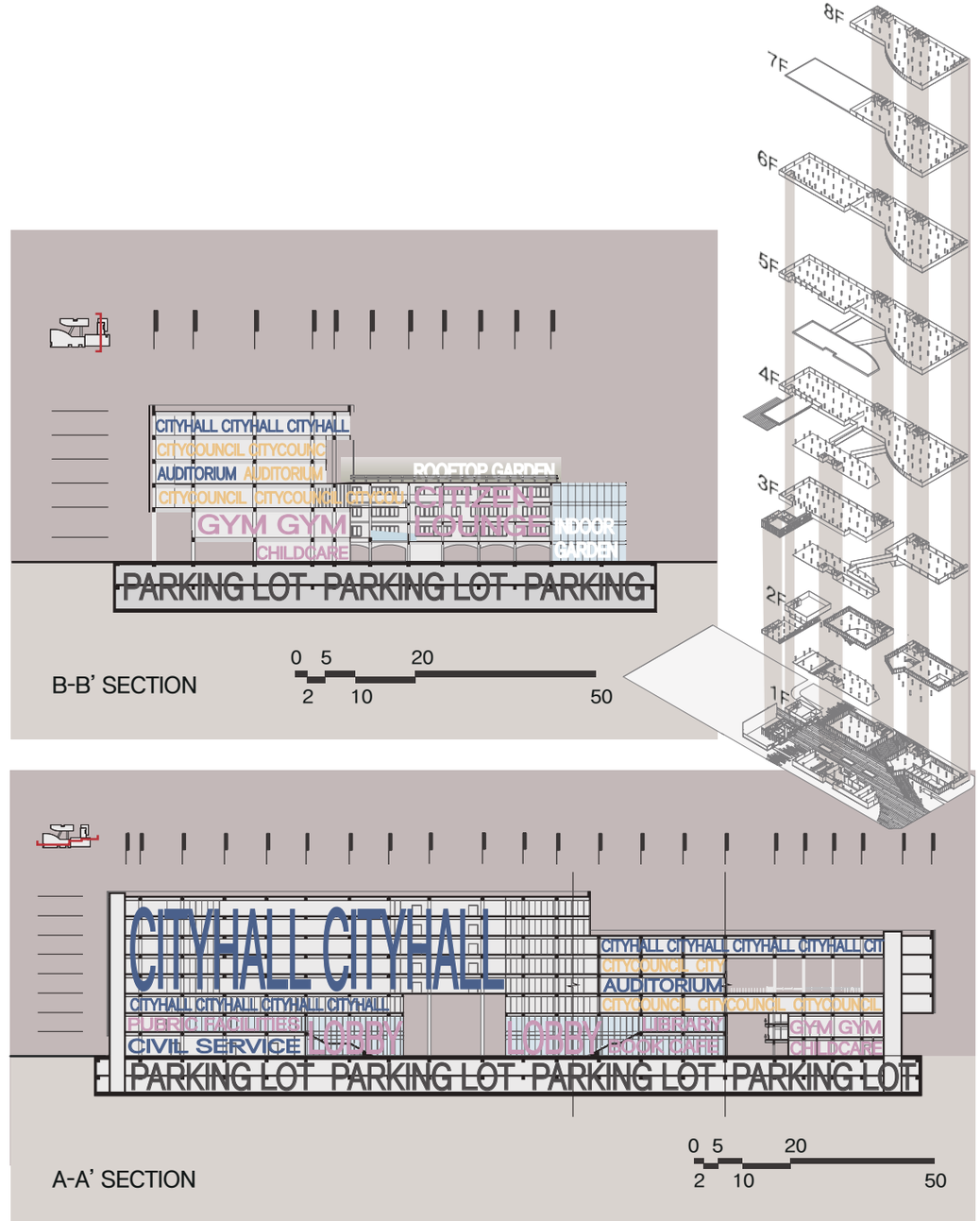








청주시청에는 일과 속 일시적 쉼인 Break와 일과를 벗어난 쉼인 Rest 이 두가지 형태의 쉼을 담았다. 특히나 옛 청주시청 본관동 볼륨 내 공간을 시민에게 무료로 개방되는 시민라운지로서 조성하고 실내정원과 미디어잔디공원, 시민의 숲 등 녹지공간과의 직·간접적 연계를 통해 시민 쉼터청사에서의 Rest를 담는 핵심 장소로 계획하고, 옛 청주시청 본관동의 파사드를 기존 위치에 복원하여 기존의 장소성을 이어가는 핵심요소로서 역할하게 함으로써, 본관동의 건축자산으로서의 가치를 이어가고자 하였다.



STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

시청 만남의 장소 소통의시작점

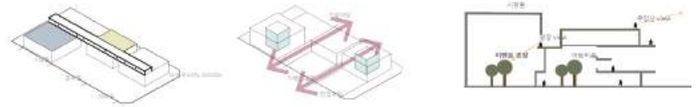




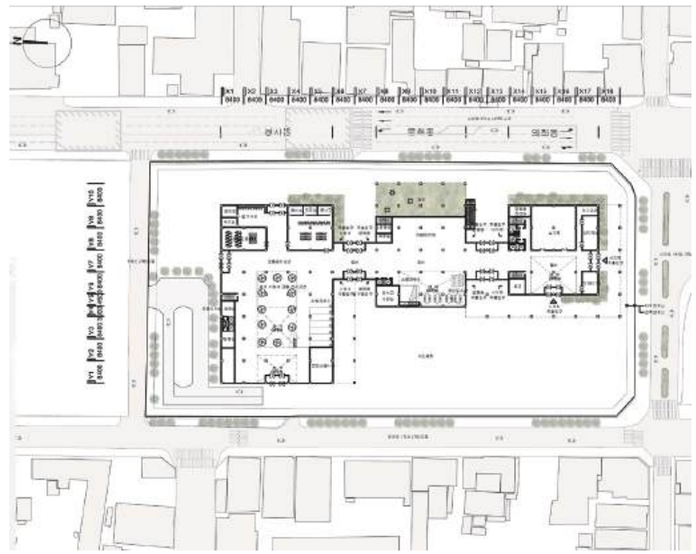
김재준
인생

청주시청 부지는 한때 행정의 중심지로 기능했지만, 점차 활력을 잃어가며 시민의 일상에서 멀어진 공간이 되었다 사이트를 조사하며 시민들이 머물거나 쉴 수 있는 공간이 부족하다는 점을 확인했고, 인근의 기존 공원조차 잘 활용되지 않고 있는 상황이었다 이 공간을 청주의 새로운 중심 공원으로 재구성하고자 했다 단지 행정 기능만 담는 공간이 아닌, 시민의 흐름과 도시의 축을 연결하며 일상 속에 열려 있는 공공 공간을 제안합니다.

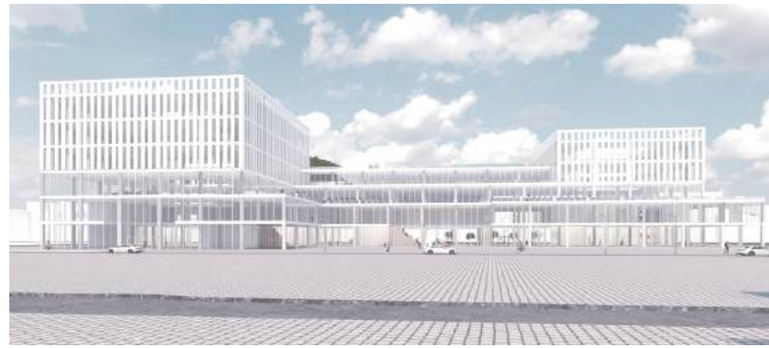




계획에 주안점
사용자별로 3개에 볼륨 청사동 의회동 그 사이에 문화동으로 구분하여 기능에 독립성을 확보하고 커뮤니티 복도를 통해 유기적으로 기능을 극대화극대화 시켰다 3개의 볼륨 사이사이에 오픈 스페이스를 두어 상당로와 성안길을 연결하고자하였다



성 안 길 로 는 역 사 공 우 너 으 로 부 터 이어지는 남측으로 열린 광장을 형성 메인 스트릿을 상당로변으로 설정하야 주출입구를 상당로변으로 설정 저층부에 들어왔을때 높이가 높은 아트리움 공간을 통해 들어오게되고 연계된 프로그램들과 스탭라운지 아트리움 공간을 통해 상층으로 동선을 끌고가고자 하였다







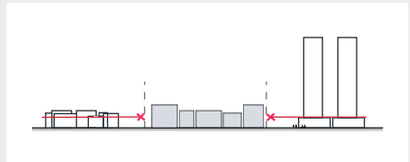


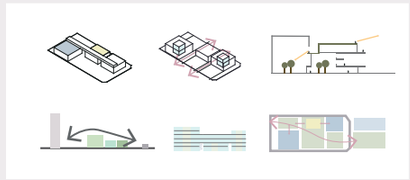


건축물의 내부에서는 각 층끼리 연결을위해 큰 아트리움으로 조성해주어 서로 소통할 수 있게 하였고 또한 나대지와 우암산 주변으로 큰 스탭라운지를 두어 편의성과 휴식을 취할수있는 공간을 마련하였다



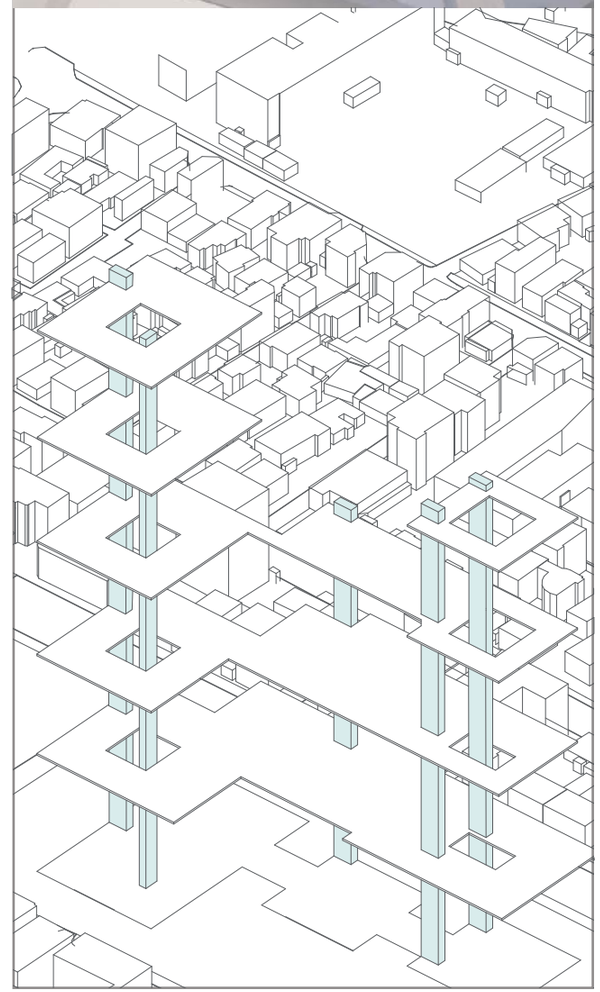












STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

Bufscape

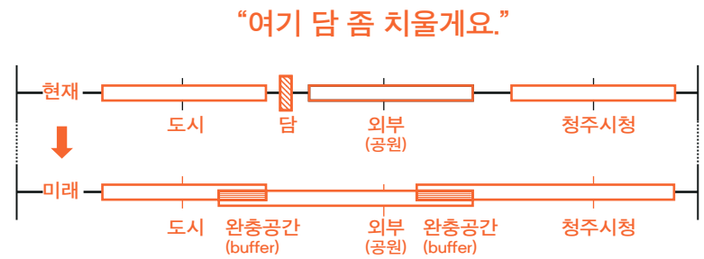
건축적 버퍼를 통한 풍경으로서의 시청





김정호
우히히

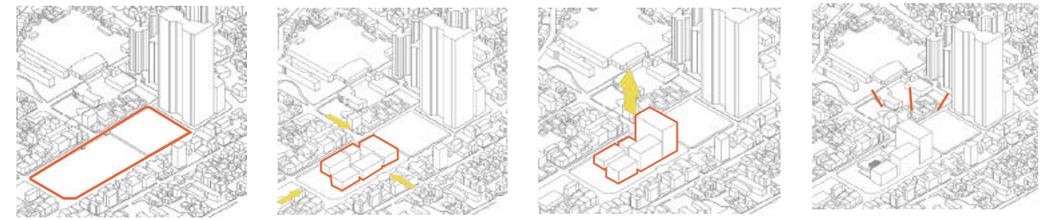
청주시청은 청주시의 행정 중심지이지만, 시민들의 일상적인 기억 속에서 자리 잡고 있지 못하고 있다. 이는 시청이 공공성을 충분히 발휘하지 못하고 있기 때문이며, 이에 대한 근본적인 고민이 필요하다. 따라서 청주시청의 입지적 특성과 도시적 맥락을 분석하고, 이를 바탕으로 시청의 장소적 가치를 확장할 수 있는 방안을 모색하고자 한다. 그런 의미에서 Bufscape는 Buffer+ Lnadscape를 더한 단어로 버퍼의경관으로 단순한 완충 공간이아니라 ,머무르고 흐르고 교류하는 풍경으로서의 시청공간을 제안한다.



기존의 청주시청은 담으로 인해 도시와 시청이 단절되어 있는 상황이기에 앞으로 미래의 시청에는 완충공간이 절대적으로 필요하거라고 생각하여 건축적 버퍼라는 개념을 제안하고자 한다.



기존 사이트의 중요한 진입로를 기준으로 청주시를 위한 공간, 시민들에게도 열려 같이 이용하는 공간, 시민들을 위한 공간을 나누어 도시 내에서 시민들을 위한 열린 공간을 배치하고자 하며 도시를 직접 경험하고 감각적으로 이해할 수 있는 시청으로서 도시의 정체성을 드러내고자 한다.



여기는 어디?

사이트 위치

분절

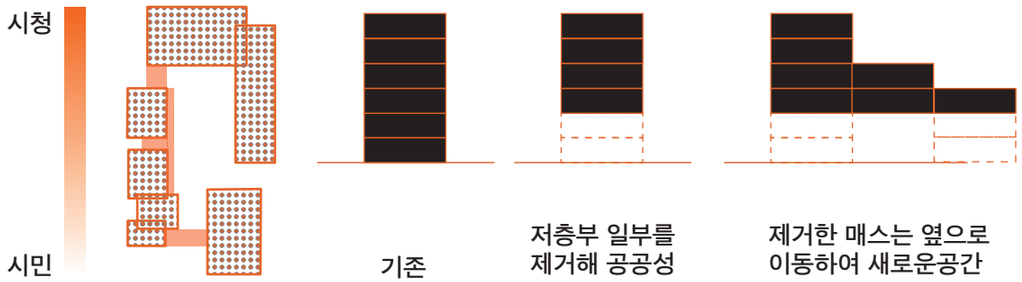
기존 사이트의 중요한 진입로를 중심으로 건물을

높이조절

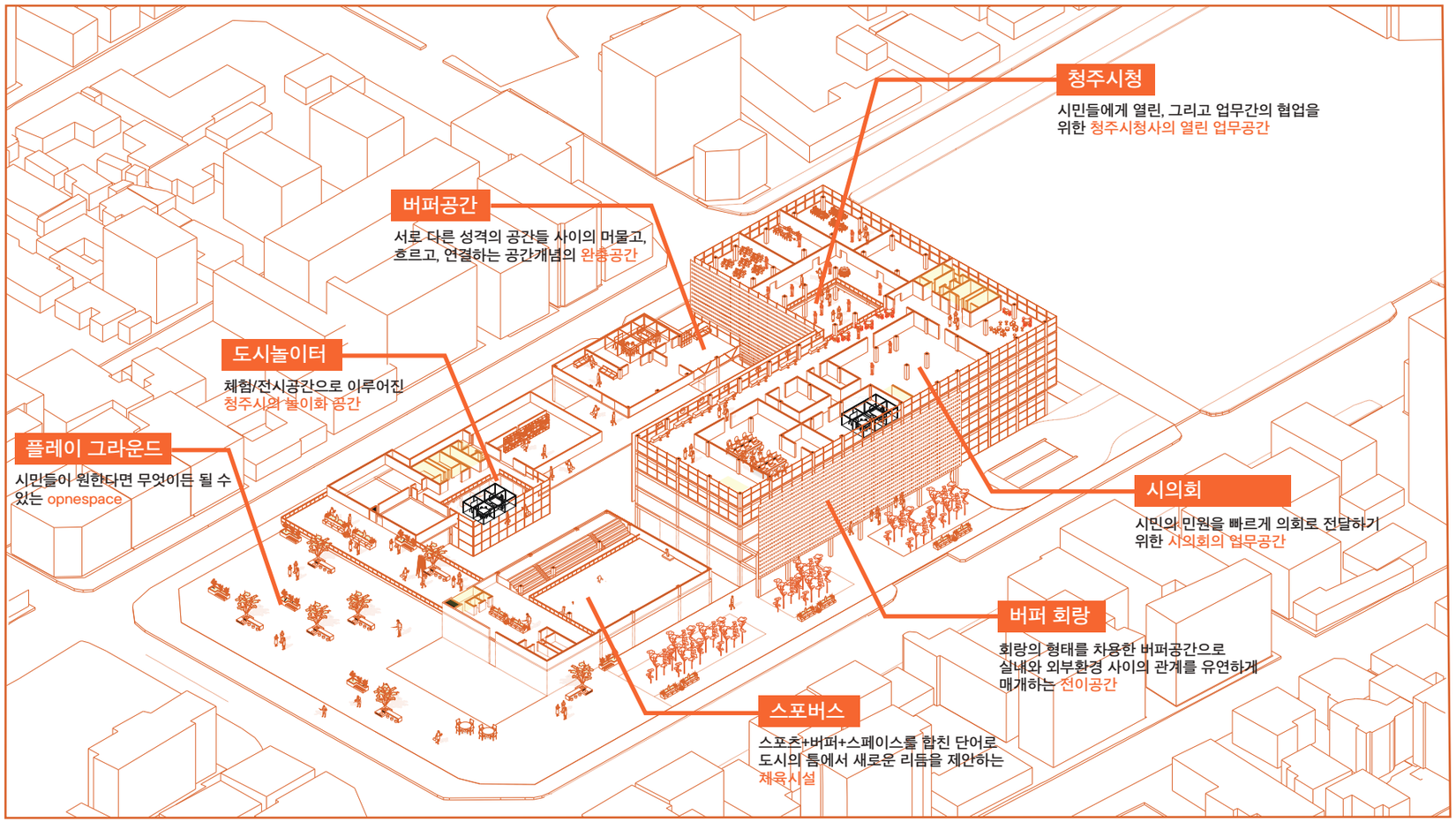
각 프로그램의 면적에 맞게 높이 조절

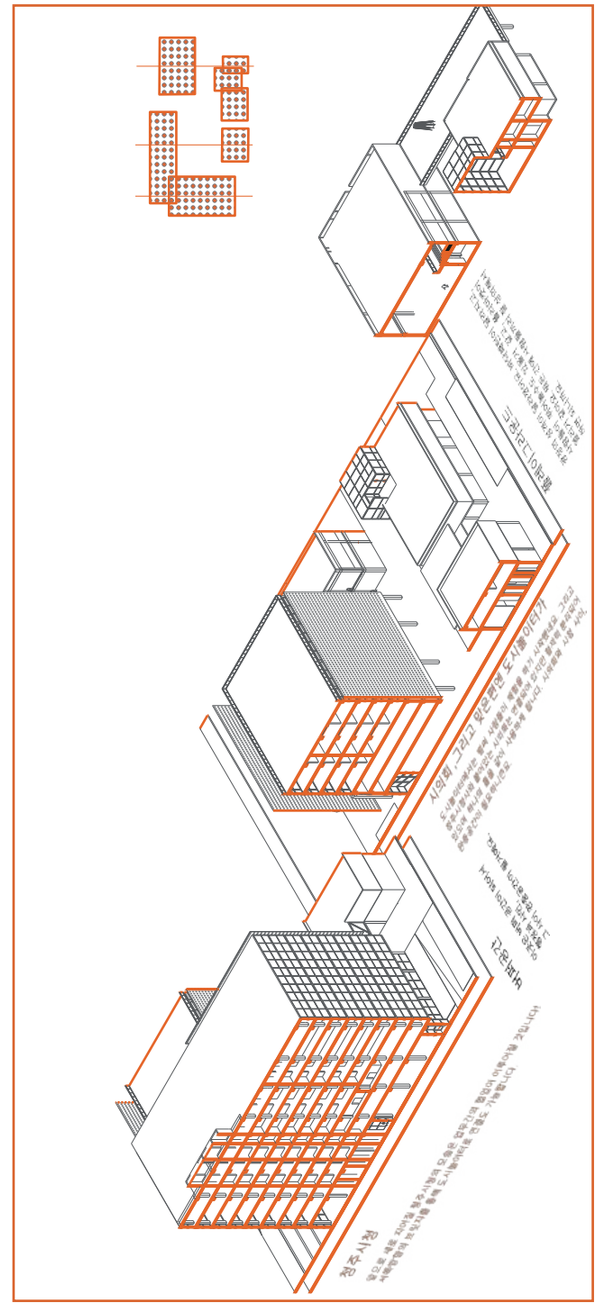
버퍼공간 완성

버퍼공간으로 인한 완충공간으로서의 새로운 시청사



공간개념과 함께 앞으로 청주시청은 업무간의 협업이 중요해질 것이다. 그건 시의회도 마찬가지로 보며, 행정과 입법이 동시에 존재하고 작동된다면 빠른 수용과 빠른 피드백이 가능해져 시민들을 위해 작동하는 청주시의 모습이 될거라고 기대한다. 그러기에 버퍼공간을 통해 두 공간을 연결하고 머물고 흐르게 하고자 한다.





STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

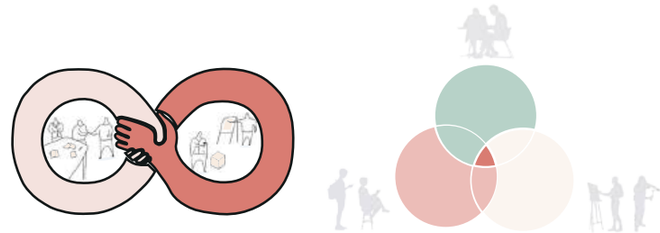
모두의 시청 함께 만드는 청주



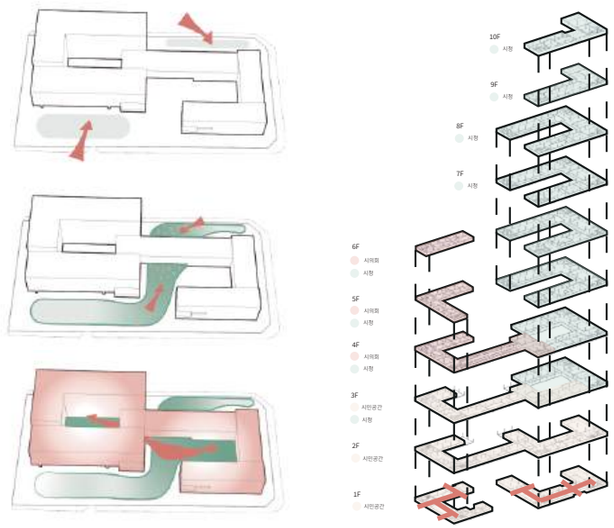


김지원
끝!!!!!!!!!

청주시는 청원군과의 통합을 통해 외형적인 도시 발전을 이루었지만, 시민들 간의 정신적 통합은 충분히 이루어지지 못하였고, 청주시의 공동체성 상실이라는 결과로 이어졌다.
이는 도시의 지속가능한 발전을 위해 반드시 해결해야 할 중요한 과제이다.
이러한 문제를 해결하는데 새로운 청주시청이 핵심적인 하게 될 것이다.

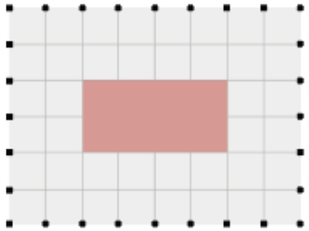


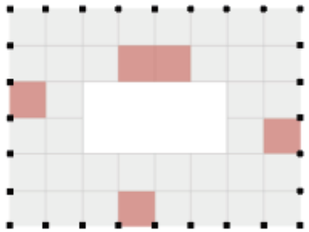
새로운 청주시청은 더 이상 행정 업무만을 처리하는 일방향적인 공간이 아니라, 시민과 함께 도시를 만들어가는 공동체의 중심이 되어야 한다.
시민은 단순 민원인이 아닌 도시의 미래를 함께 만들어가는 능동적인 주체가 되어야 한다.

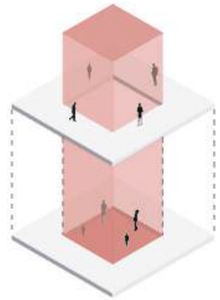


다양한 방향에서 유입되는 시민들의 흐름이 자연스럽게 모이는 곳에 대지의 중심 시민광장을 조성한다.
대지의 중심광장이 외부의 큰 흐름을 담는다면, 건물 중심의 중정은 그 흐름을 건물 내부로 끌어들이는 내부광장과 같은 역할을 한다.
이러한 외부공간들은 시민들이 시청에 파고들고, 건물 내부와 외부를 넘나들며 다양한 활동이 가능하도록 한다.

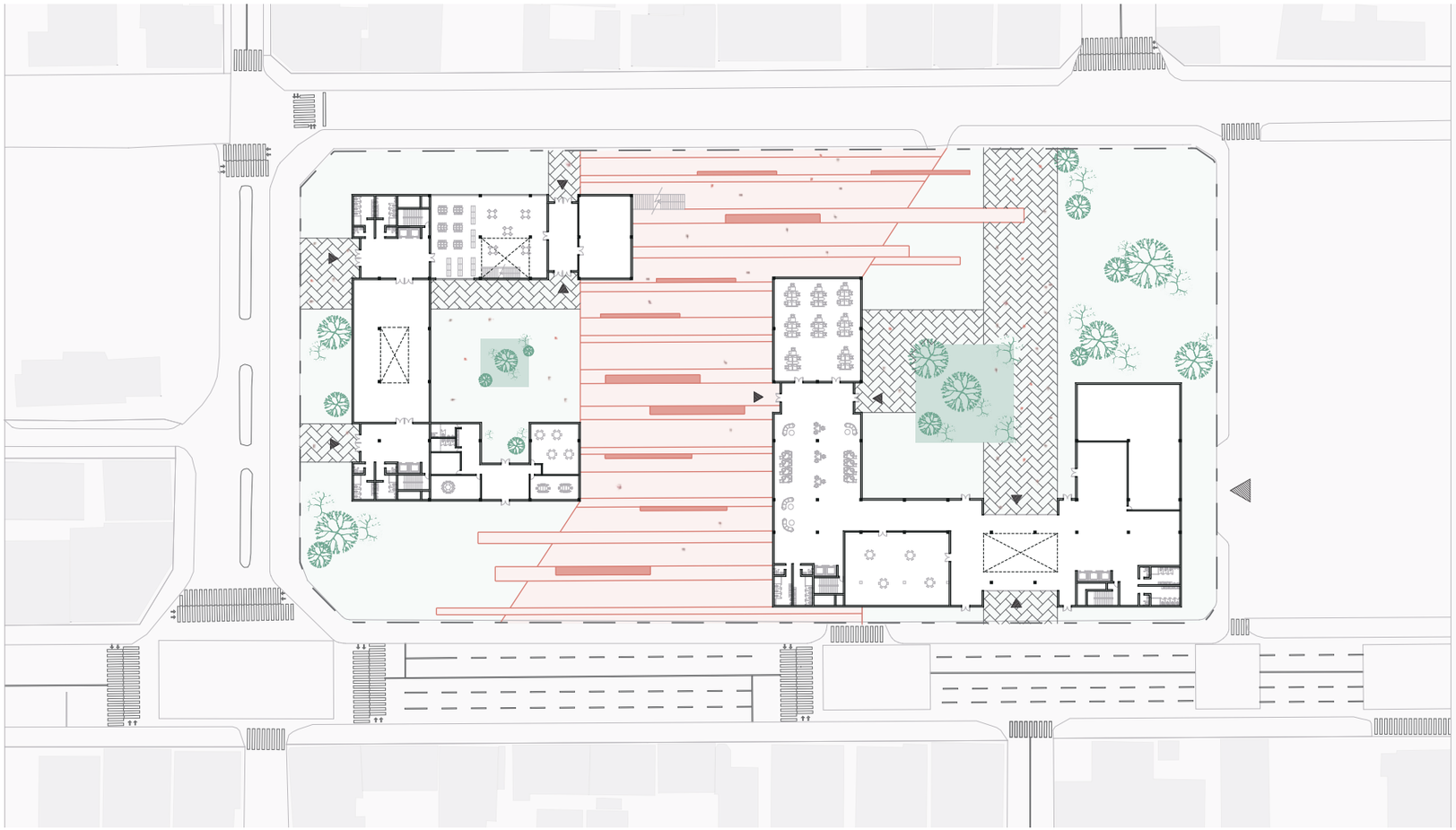






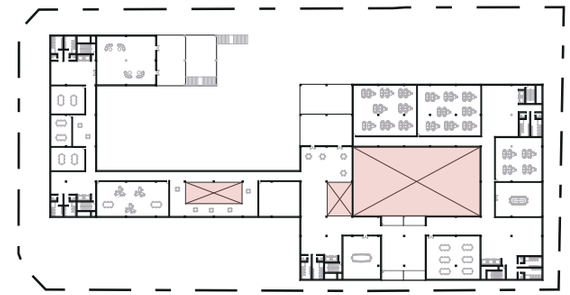


내부공간은 시민의 자연스러운 흐름과
순환을 유도하도록 만들었다.
이를 위해 홀, 보이드와 같은 중간
영역을 활용했다.
이 중간 영역들은 단순히 지나가는
통로가 아니라, 사람들이 머물고, 만나고,
소통하는 다기능적인 공간이다.
시민들은 이 활성화된 중간 영역들을
중심으로 이동하며 자연스럽게 건물
곳곳으로 파고드는 경험을 할 수 있다.





1층 평면도



2층 평면도



3층 평면도

STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

청첩장 청주, 기억의 중첩으로 만들어지는 장

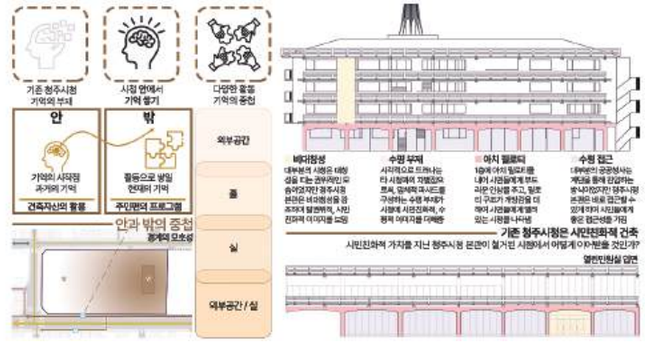




김현진
설계 권장 전투력 미달…
강해져서 돌아오겠다

현재 청주시청은 새로운 출발을 준비하고 있다. 새로운 출발의 발판이 되는 기존의 청주시청은 안으로 들어와서 머무르는 장소보다는 지나가는 공간에 가까웠고, 이러한 문제점을 개선하지 못하고 청주시민의 기억 속에 남아 있지 못한 채로 끝내 철거되고 말았다. 이러한 배경을 바탕으로 청주시청 SITE 주변을 지나다니는 보행 흐름에 주목하여 청주시청 안에서의 기억을 만들고자 한다.

기존의 청주시청에 대한 기억이 미약한 청주시민들에게 새로 지어지는 청주시청은, 시청 안에서 기억을 쌓는 장소가 되길 바란다. 단순히 행정 업무만 보는 공간이 아니라, 특별한 볼일 없이도 시청 안으로 들어와 다양한 활동을 하며 만들어지는 소소하지만 확실한 의미를 가지는, 일상적인 기억이 중첩되는 장소로써 작동하는 시청을 그리고자 했다.

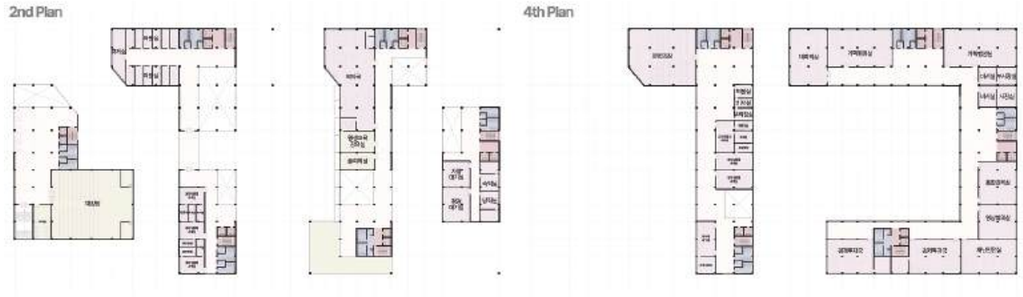


이러한 개념에서 비롯되어 기존 청주시청이 있던 SITE의 기억이 프로젝트의 바탕이 되고,이를 활동으로 쌓일 현재의 기억이 바깥에서 둘러싸며 안과 밖이 중첩되게 된다. 이는 사람들이 자연스레 시청 안으로 스며드는 것을 유도한다.



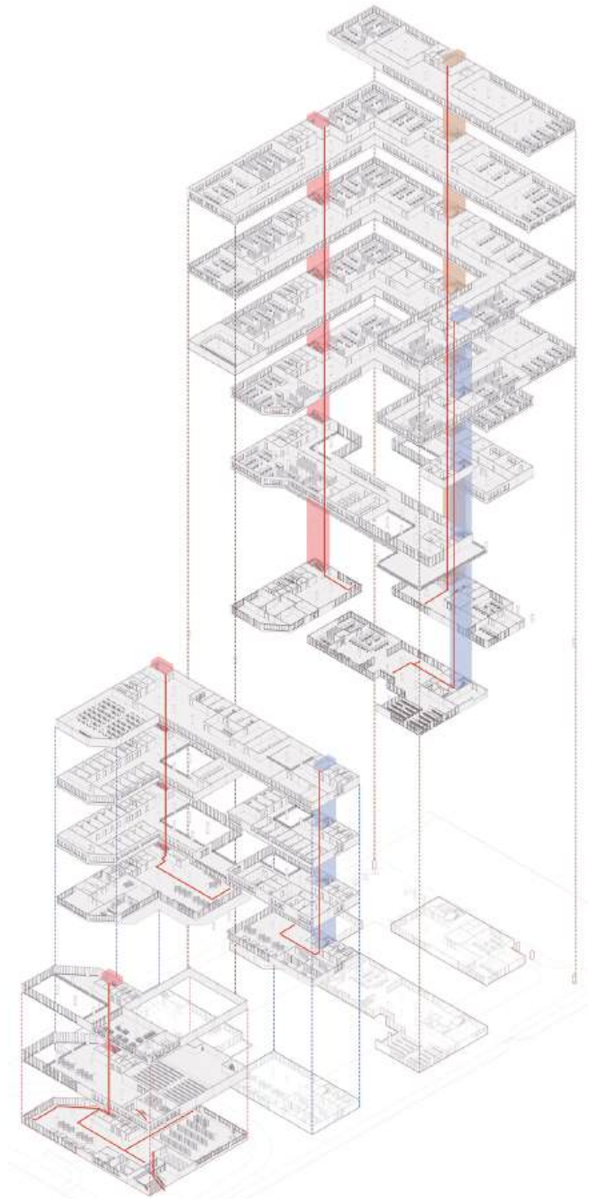
과거의 기억은 기존 청주시청 본관의 건축자산 활용으로 구체화된다. 시민친화적 가치를 지닌 청주시청 본관이 철거된 시점에서, 이 본관동 모듈을 시민들과 직접적으로 소통하는 민원실로써 되살리고자 했다. 그래서 민원실 공간 구성에서 비대칭적 입구성과 수평 접근의 요소를 가져가며, 입면에 수평 부재의 파사드와 아치 필로티를 적용시키는 방향으로 활용했다.





주 출입으로 들어왔을 때 큰 시청 광장은 다목적 공간으로써 소공연, 전시 등 시청의 중심 외부공간으로 활용될 수 있고, 기존 청주시청의 입체적 파사드를 볼 수 있다. 놀이터는 보육시설과 연계되어 폴딩도어를 통해 안과 밖이 중첩된다. 부 출입에서 이어지는 산책로 중간 외부 공간인 나무 쉼 마당은 마음 힐링 프로그램과 연계되어 녹지를 제공한다.



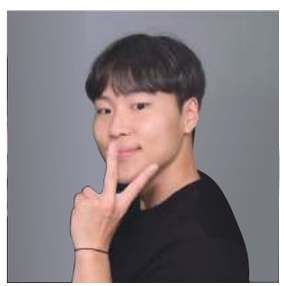


STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

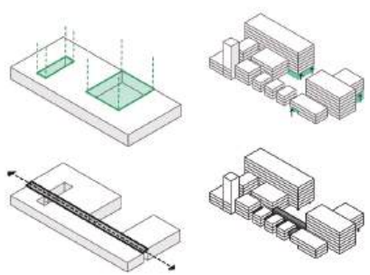
터뜨리움 청주의 도시기록 방법과 청주시청의 장소성.

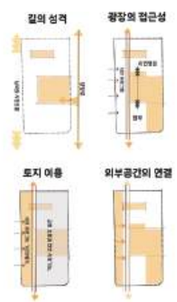
도시의 기억방식에 있어, 청주는 읍성의 터를 **현대적 도시체계로 변환**하고, 문화광장에 과거 청주역 철도와 역사지도를 보존하며, **읍성의 주요 길을 '성안길'로 재탄생**시켜 시민 이벤트 거리로 작동시킨다. 역사적 장소들을 사회 변화에 따라 **거리, 복합공간, 기념공원으로 영역화**하며 과거의 터가 도시 인프라로 작동하거나 사라진 경로를 추적하는 방식으로 도시 역사를 시민과 공유한다.



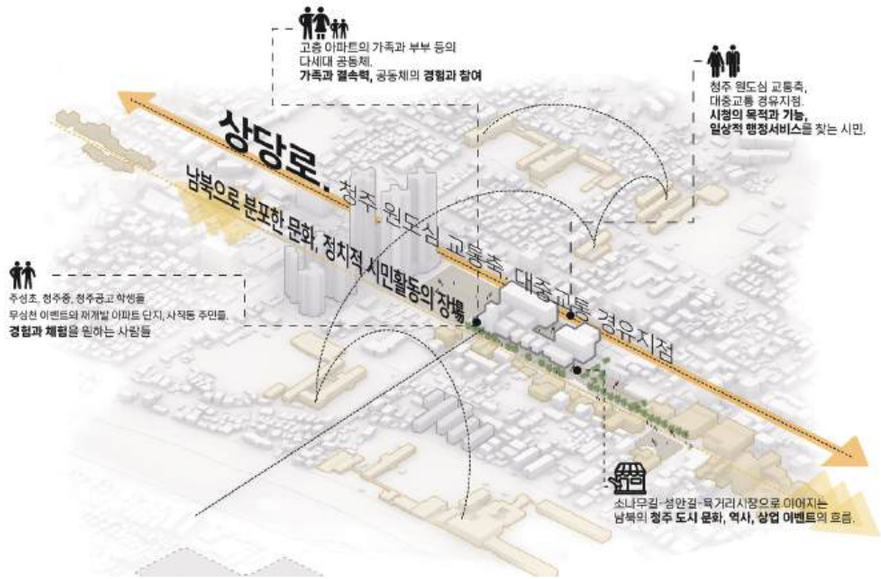


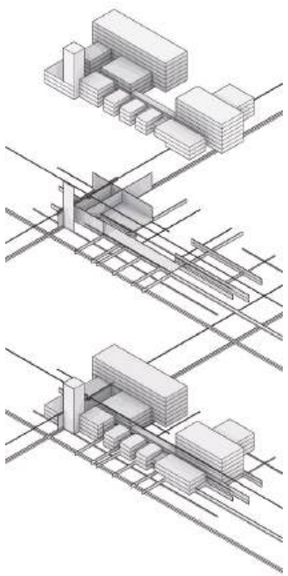
민성재
처음과 같이
이제와 항상 영원히













청주 역사를 기록하는 방법인 영역화, 길의 네트워크, 기능의 변환을 통해 시민들에게 장소를 내어주는 공공성의 측면이 강화되고 있다. 구청주시청사와 연못공원의 터를 이용하여, 선과 면으로 볼륨과 길에 대한 스터디를 진행했다. 이 선들은 보이지 않는 도심의 축과 시민들의 이동동선, 그리고 볼륨의 규모 등은 반영하고 있다.

■ 지상 1층 평면도



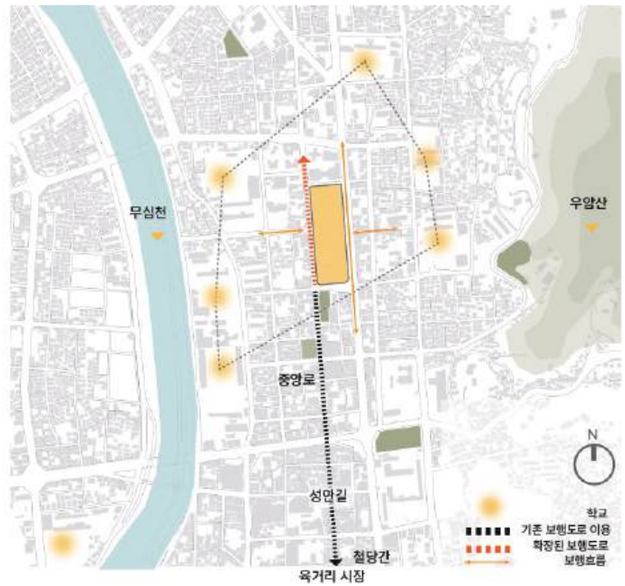
STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

기억의 물결, 연결의 흔적

기억은 물결처럼 퍼지고, 연결의 거점이 되다.

기존의 청주시청사는 청주의 중심에 위치하지만 육거리 시장부터 성안실, 예술의 거리의 보행흐름을 이어받지 못하고, 시청건물로 인해 도시의 흐름과는 단절되었다는 역설을 가진다. 새로운 청주시청사는 도시가로 환경이 만나는 경계를 연결하여 일상의 가치를 보여주고자 한다. 시청이 우리의 일상으로 들어와 과거의 청주시청을 기억할 수 있는 새로운 경험을 쌓을 수 있도록 한다.









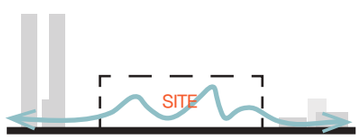
지역행정의 중심지에 위치한 청주시청사는 동-서축으로는 우암산과 무심천이, 남측으로는 성안길과 육거리 시장, 북측으로는 코하루가 위치한다. 청주시청은 이 두 축의 교차점에 자리하며 교육시설과 문화 인프라가 조성되어있다.

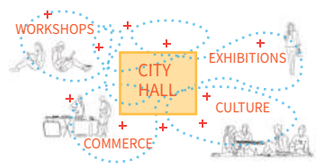
청주 시청은 주성(舟城)이라는 외형적 특징과 장소성, 시민지향적이라는 가치를 담고 있었다. 하지만 현재의 시청은 철거되어 터만 남긴 채 시민들의 기억속에만 자리하고 있다. 청주 시청의 가치를 보전하고 공유하기 위해서는 시민들의 기억이 필요하다.



박세현
지금 지쳤나요?
아니요...

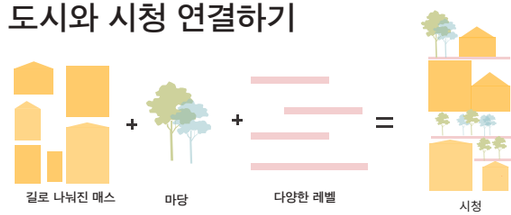
기억하는 방법



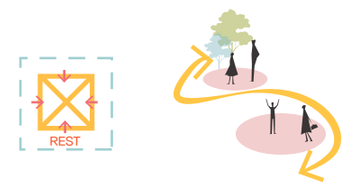


변화하는 도시속에서 시청을 기억하기 위해서는 대지가 담고 있는 이야기를 존중하면서 시민들이 소통할 수 있는 지역 커뮤니티를 제공해야한다. 새로운 시청은 주변의 다양한 접근과 사람들이 만날 수 있는 대지의 특성을 활용하여 과거에 부족했던 다양한 커뮤니티 공간을 제공해준다.

도시와 시청 연결하기

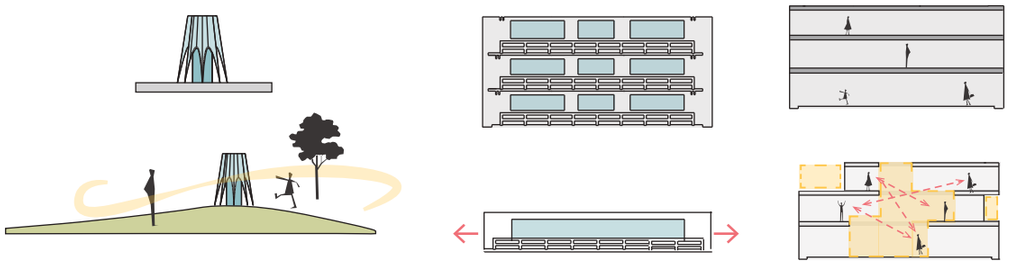


시청과 사람 연결하기



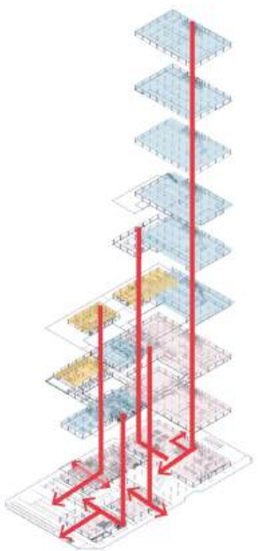
시청의 디자인 전략은 사람들의 이동 동선으로 만들어진 길과 마당을 통해 도시를 유기적으로 이어주고 다양한 레벨에 마당을 조성해준다.
도시와 만나는 면에는 도시의 스케일을 담는 매스를 배치하고 매스에서 확장되는 마당은 각각의 프로그램과 이어지도록 배치하여 커뮤니티와 휴식의 공간을 제공해준다. 이러한 마당은 길로 연결되며 시청을 방문한 시민들에게 작지만 기억속에 남을 수 있는 장소가 된다. 마당은 평면뿐만 아니라 단면에서도 다양한 스케일로 각 층을 이어주고 야외로 나갈 수 있도록 한다. 각각의 공간들은 제약없이 자유롭게 이용할 수있다.

구시청사 기억하기

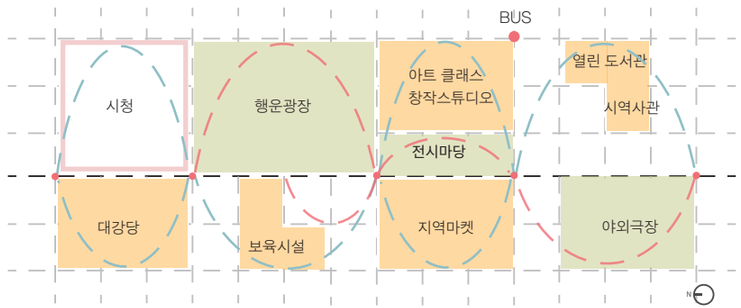


청주시청의 입면은 주성(舟城)의 배 모양을 은유적으로 표현하여 사람들이 쉽게 접근하 수 있도록 디자인 되었다. 이러한 입면 요소를 활용하고 재해석하여 미래에도 시민들이 시청을 기억하고 방문하도록 변화시킨다.

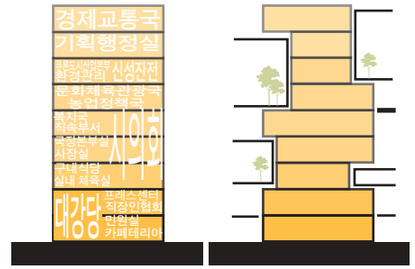
배의 돛대를 형상화한 옥탑의 조형물은 시청의 메인 광장에 두어 시민들이 수동적으로 시청을 떠올리는 것이 아니라 능동적으로 호기심을 가지고 시청의 이야기를 찾을 수 있도록 한다. 또한 과거에는 시청을 주성으로 표현했다면 새로운 시청은 광장의 형태를 주성으로 표현하여 사람들이 이용할 수 있도록 한다. 배의 난간을 닮은 시청의 수평적인 난간은 확장되어 새로운 시청 전체를 연결한다. 기존의 각 층마다 나누어졌던 단면에서 벗어나 열린 청사라는 시청의 목적을 공간으로까지 해석하여 각 층을 보이드로 연결한다. 이러한 보이드는 각 레벨에서 어긋나고 확장되어 소통할 수 있다.



프로그램 새로운 기억



사이트로 진입하는 다양한 접근을 이용하여 청주 원도심의 도시조직과 어우러지도록 보행환경을 강화하고, 시청에 대한 다양한 경험을 제공해준다.
사이트 주변으로 분포된 학교를 고려하여 학생들이 버스를 기다리면서 이용하거나 쉴 수 있 동아리실, 창작스튜디오, 열린 도서관을 제시한다. 주말이나 평일 저녁 등 시청이 문을 닫는 시간에는 설치와 철거가 쉬운 야외극장을 운영하여 시청에 대한 새로운 기억을 만든다.





1층 배치 평면도



3층 평면도



4층 평면도



STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

淸州市廳舍 _ 도시재생의 상징적 기제가 되다

| MAIN SCEN





박유빈
전통의 미를 보존하기
위해 정진하고자 합니다.

청주시 원도심의 공동화 현상을 해결하기 위한 도시재생 방안으로 **도시의 정체성을 강화하여 지역적 경쟁력을 확보해야 할 시점이라 판단**했다. 구 청주시청이 지향했던 '시민 친화적 건축'은 도심의 부흥과 지속가능성이 뒷받침된 이후의 문제로 본 것이다.
'배경으로서의 건축'의 도시인 청주시에 이제는 '그림'이 그려져야 할 때이며, 현재 뜨거운 감자인 청주시청사 설계는 이러한 요구에 부합하는 상징적 기제로서의 작동하기에 적확한 프로젝트로 보았다. 때문에 새로이 지어질 **청주시청이 지역의 새로운 랜드마크로 조성**됨으로써 원도심 인근으로 시민의 유입을 유도하고, 도시의 정체성을 담은 관광 자원으로서의 기능을 수행하도록 하여 **빌바오 효과를 이뤄내어야 한다고 보았다.**

| ARCHITECTURAL OVERVIEW

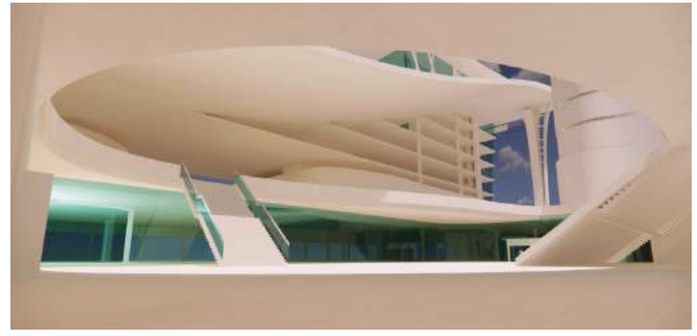


궁극적으로 '빌바오 효과'를 이끌어낼 수 있는 랜드마크로 작동하기 위해서는 전통적 건축 어법이 현대적으로 해석된 한국형 청사로 구현되어야 한다고 판단했다.
이에 따라 대상지의 자연적·인문환경적 맥락을 반영하고, 지붕을 매개로 전체 공간을 덮으며 설계가 시작되었다.

| ROOF DESIGN



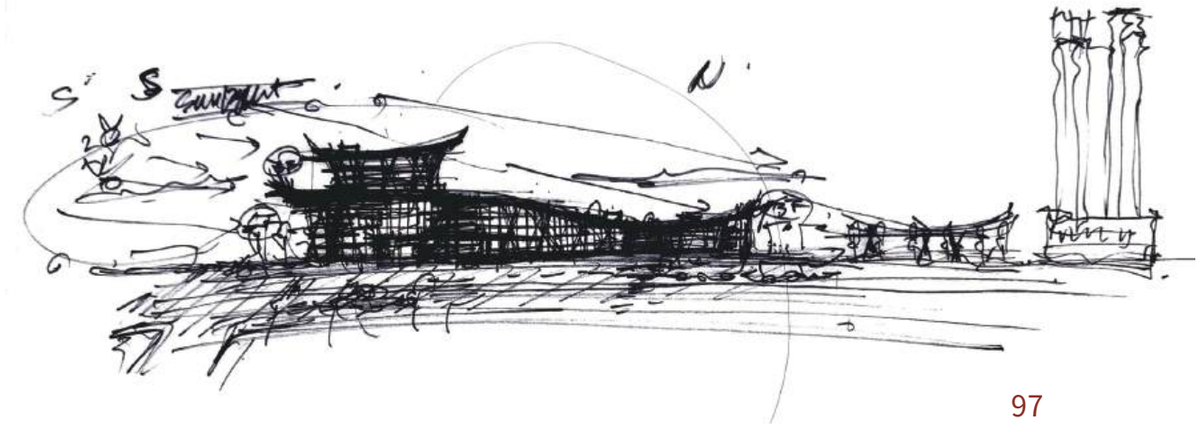




지붕은 한국 전통 건축에서 중요한 상징성과 기능적 역할을 지니는 요소이며, 직지의 고장 청주시의 '직지_역사와 교육의 도시'라는 정체성을 반영하는 역할을 한다.

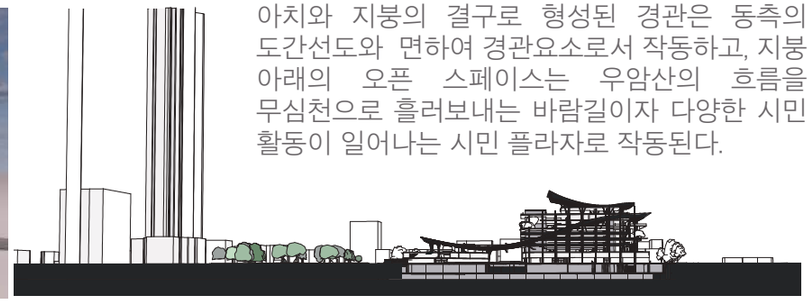
거대한 목제 아치는 지붕을 지지하며, 구 청주시청사의 '아치'에 대한 번안이자 전통의 요소로 만들어진 새로운 형식의 오픈 스페이스로를 형성하도록 함에 의의가 있다.

| CONCEPT DRAWING



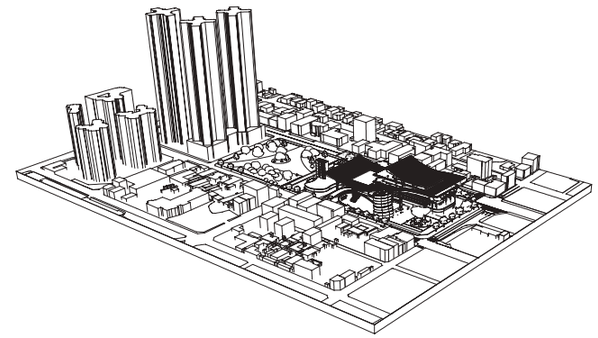
| MODELING IMAGE



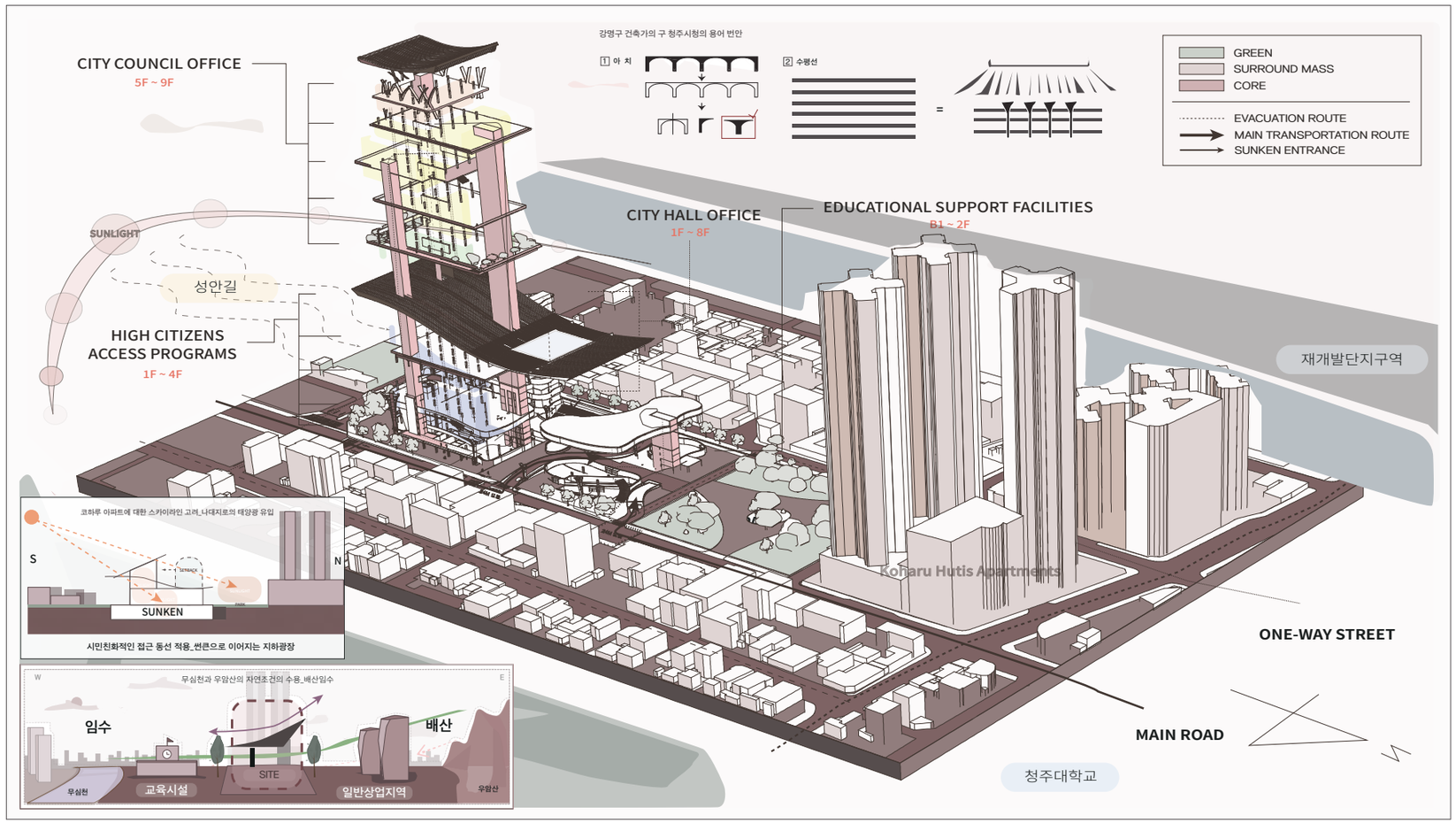


아치와 지붕의 결구로 형성된 경관은 동측의 도간선도와 면하여 경관요소로서 작동하고, 지붕 아래의 오픈 스페이스는 우암산의 흐름을 무심천으로 흘러보내는 바람길이자 다양한 시민 활동이 일어나는 시민 플라자로 작동된다.

| BIRD'S EYE VIEW



| AXONOMETRIC



| EXTERIOR COMPOSITION IMAGE



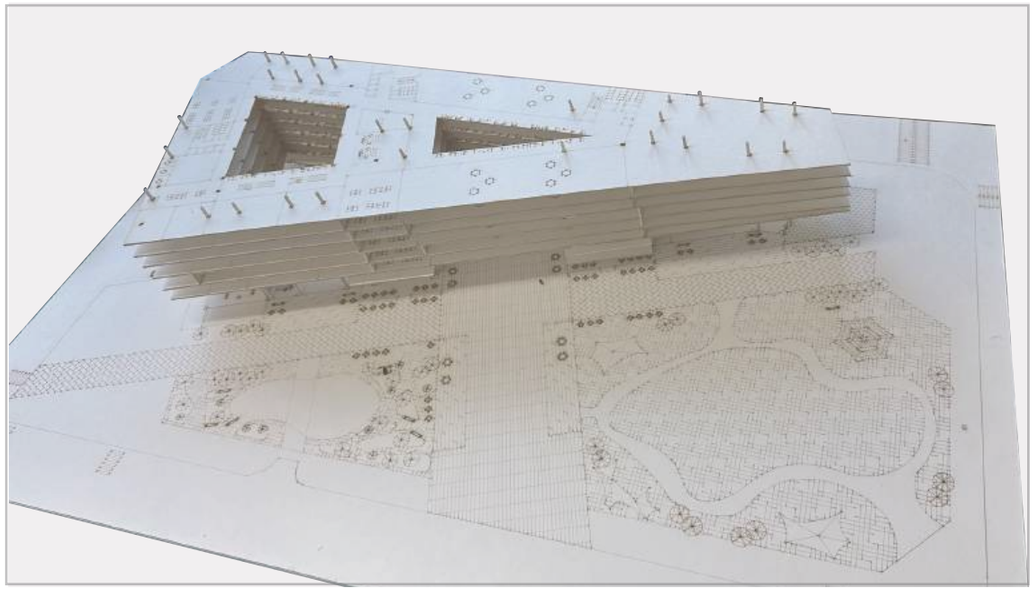




STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

청주시 머무름을 설계하다

Concept : 스쳐가는 흐름에 '정주'을 심다"

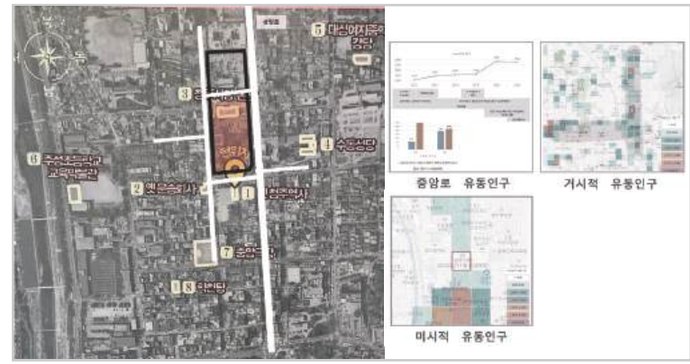




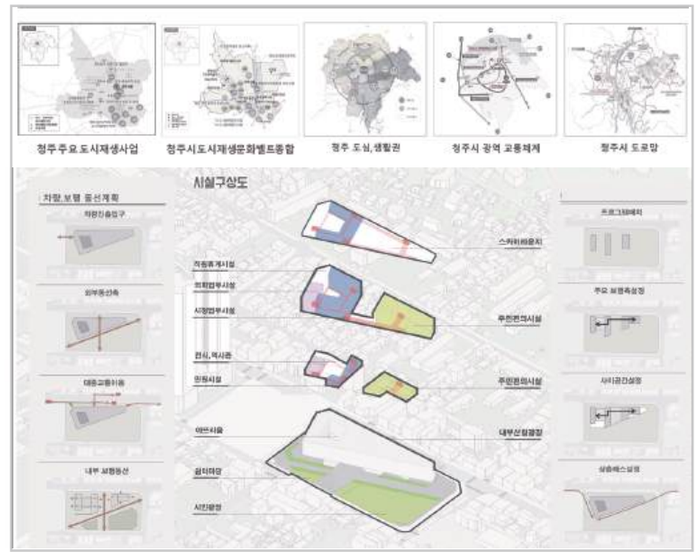
서재용
한 페이지가 될 수 있게

도시 안에서 이동할 자유가 커지면, 사람들의 관계망은 어떻게 달라질까?이동은 단순히 0과 1로 나뉘는 게 아니라, 여러 층위의 '속도'를 품고 있으며, 그 중첩된 풍경은 도시의 단면 곳곳에서 발견된다. 나아가 시간과 공간의 제약을 넘어 자유롭게 움직일 수 있을 때, ' 이동하는가'가 아니라 ' 머물러야 하는가'라는 물음이 더 중요해진다

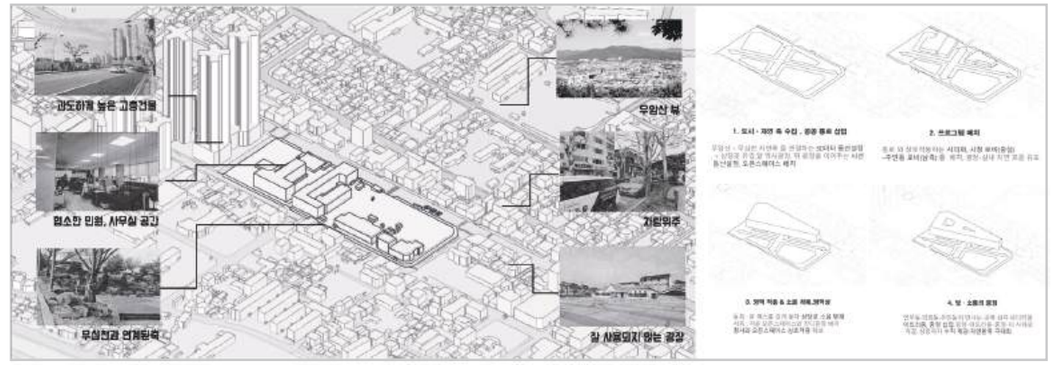
나는 과연 이 도시에 속한 사람일까? 아니면 지나가는 사람인가 . . ? 이 의문 끝에, 특정 시간대에 모습을 드러내는 도시의 여분 공간을 머무름의 공간으로 되살려 보고 싶었다.그렇게 탄생한 '잉여 시공간' 에서의 정주는, 이동과 머무름의 공간의 교차점에서 비로소 시작되고, 확장된다. 이번 설계프로젝트에서는 스쳐가는 도시 흐름속에 정주를 만들기 위해 노력하고 설계해보고자 하였다.

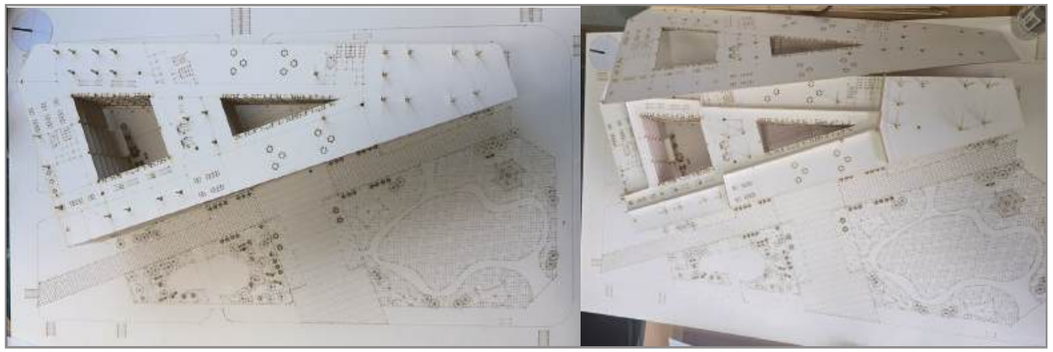


청주시청사 일대는 주변에 성안길, 전통시장, 중앙로 등 유동인구가활발한 보행축이 형성되어있음에도불구하고, 정작시청부지내부로는흐름이 진입하지 못하는 단절된 상태다.특히시청은남북으로 주 이동이 일어나지만통로로만 사용됨을 보여준다

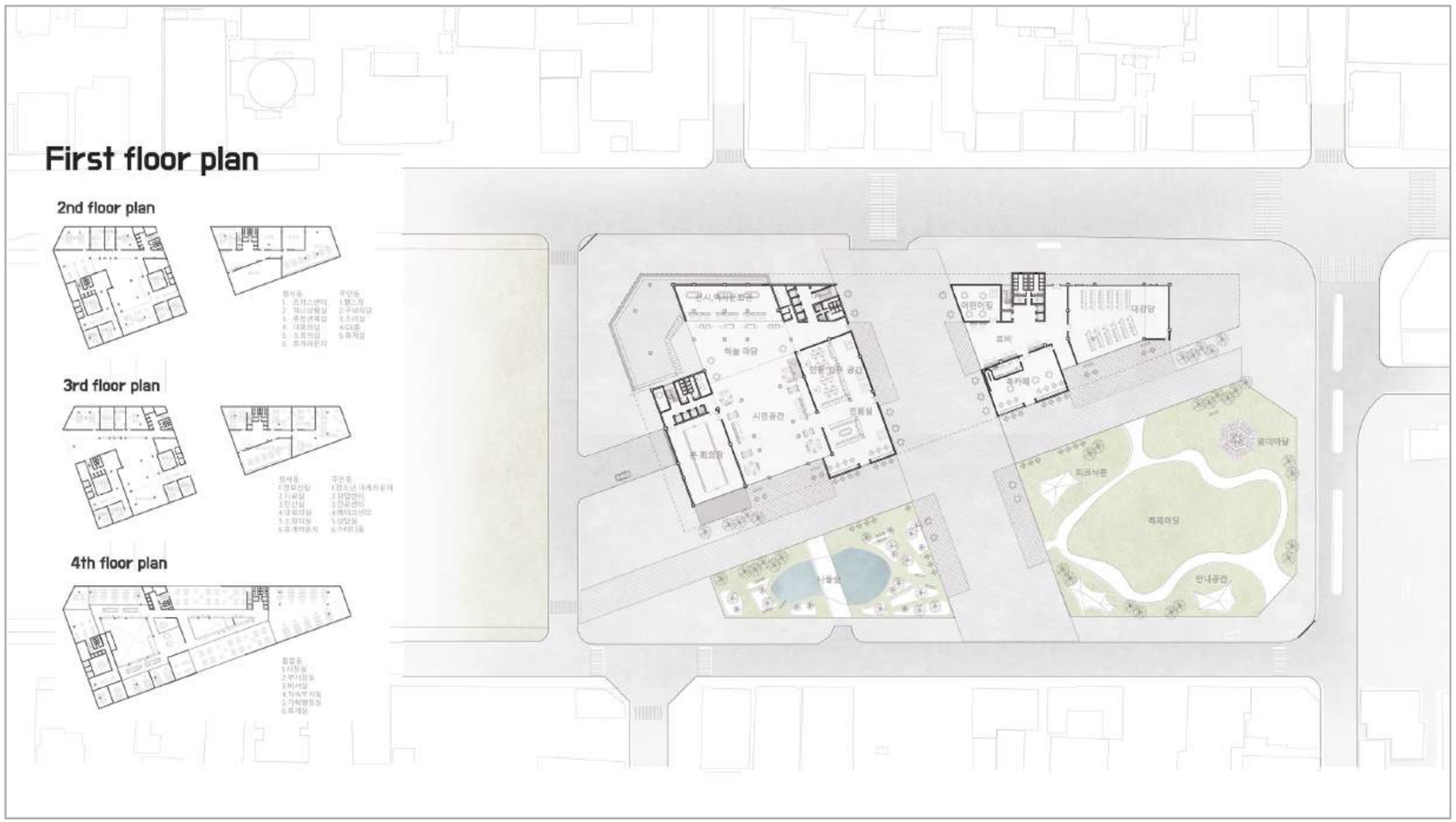


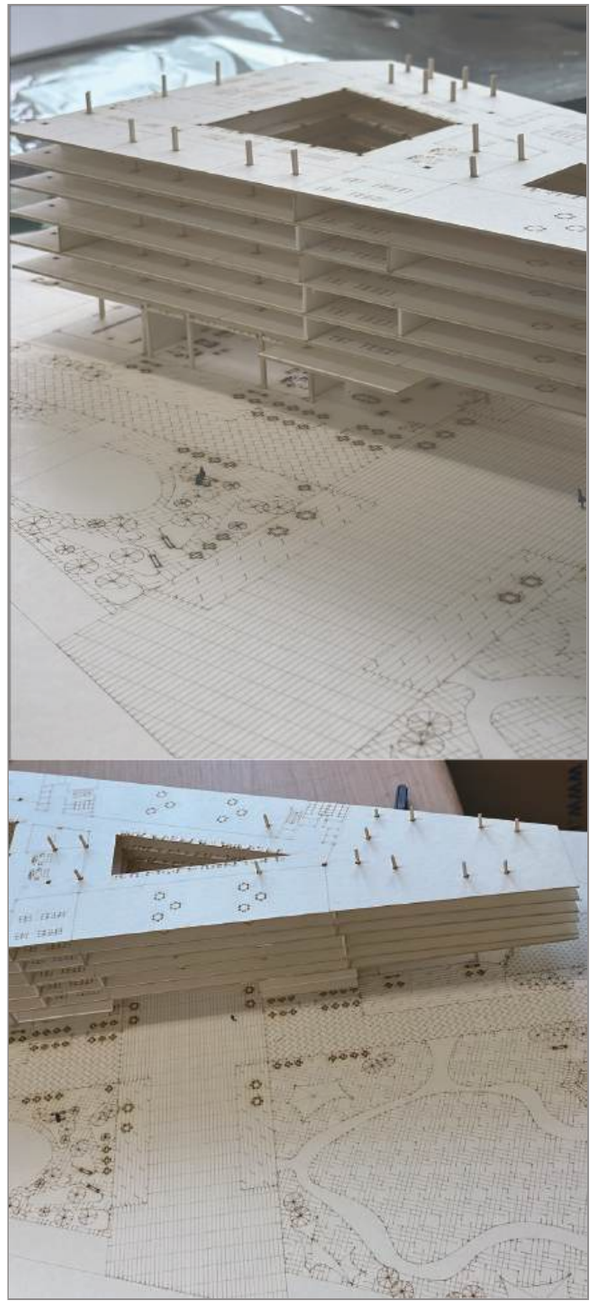
이번청주시청사 프로젝트의 미거시적 분석은행정기관의 기능적배치에머무는것이 아니라, 청주시가 중부광역 도시 구조속에서 어떤 역할을 수행하고 있으며, 도시 내부와 외부를 잇는 흐름 속에서 시청 부지가 지닌 전략적인 위치와 잠재력을 종합적으로한눈에보여준다 앞 다이어그램은 청주시가 광역교통,산업거점,생활권 중 심 축 속 에 서 중 심 적 인 위 치 에 있 음 을 보 여 준 다





내부선형광장는 청사와 주민 공간사이에 폭 30 미터 선형으로 펼쳐있습니다. 역사 팝업 전시나 버스킹이 열려 버스 승객과 하교 학생, 청사 이용객이 유입을 유도하고 자했으며.중앙 아트리움은은 시의회와 청사를 이어주는 실내 약 25×30 미터 아트리움으로 계획하였으며 서측 큰 오픈스페이스는 광장으로 두개로 나뉘어 북측 작은 공간은 나들숲엔 휴식을통해 정주가 일어나고자합니다.





STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

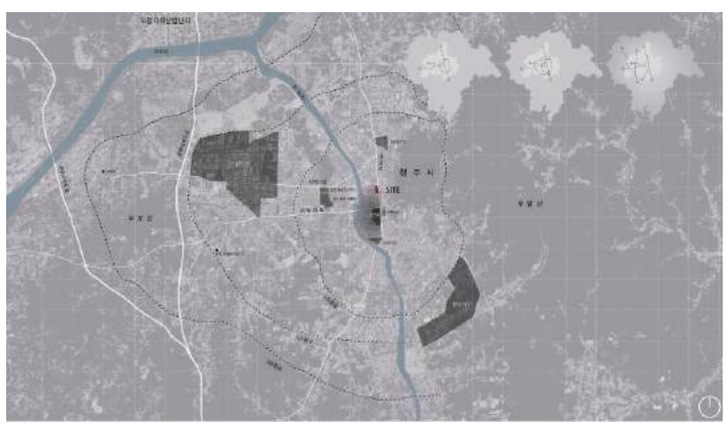
CONTEXT NODE ; 외부공간 흐름의 연결과 근대건축자산 활용을 통한 청주시청사 계획안

CONTEXT NODE는 기존 시청을 활용하여 새로운 시청 구축을 제안합니다. 단순히 시청 행정 업무의 역할이 주 목적인 시청을 조성하기 보다 도시 간의 연결, 시민과 도시의 연결, 문화 생활 제공을 통한 문화와 삶의 연결을 통해 도시의 강한 거점으로서의 역할을 할 수 있는 청주 시청으로 작동합니다.
대상지는 도시 흐름이 맞닿는 곳으로 도시 순환 구심점의 잠재를 지니는 맥락 속에 있습니다. 그 자리에 위치하고 있는 시청 본관동의 파사드는 시민들에게 하나의 재미와 도시 흐름 노드의 힌트가 될 것입니다.

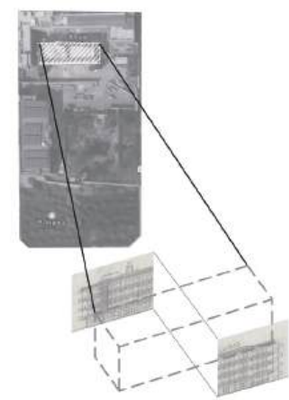




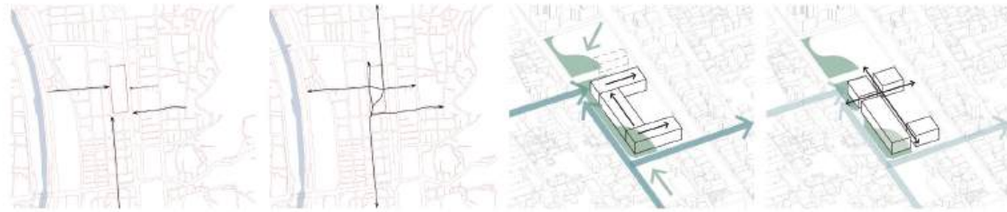
이수민
\(* ´ ▽ ` *)/
4-1... 해치웠....다!



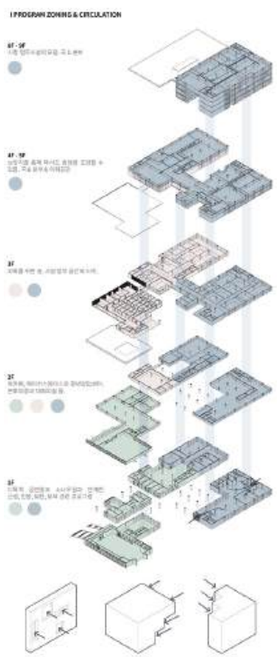


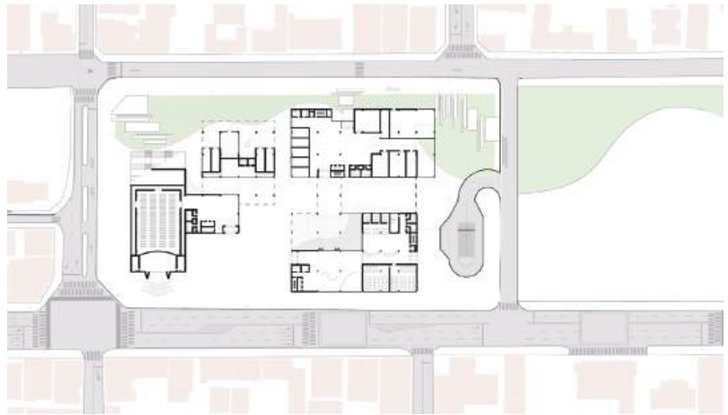












CONTEXT NODE는 건축의 기본적인 언어인 'SETBACK'을 통해 주민 친화와 도시 순환을 구축한다. 매스 스케일에서 위압감을 줄이고 입체적, 입면적 공간 구성 언어에서 직접적으로 우암산과 소통할 수 있고, 건물 간의 사람들이 마주할 수 있고, 외부공간과 사람간의 관계를 형성하는 공간이 된다. 메쉬 소재의 더블스킨 외장재를 통해 환경친화적 공간을 구성함과 동시에 입면에서 setback을 통해 형성되는 공간에 집중할 수 있도록 하였다.



STUDIO_ II
Prof. 이나영 이학성 교수님

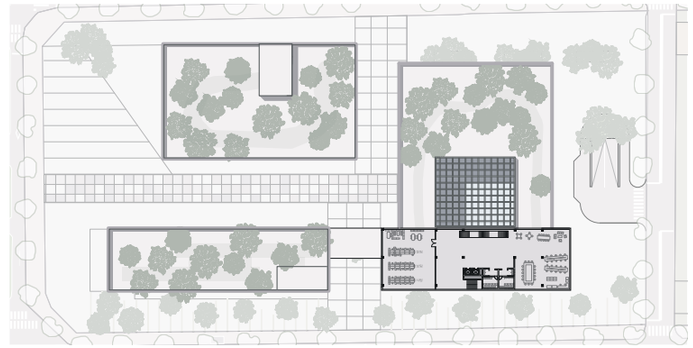
청주시 일상 플랫폼



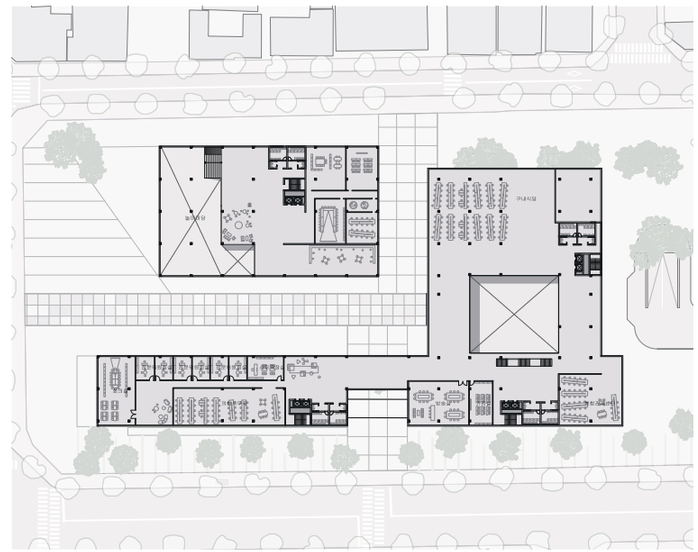


조효정
다들 수고하셨습니다!

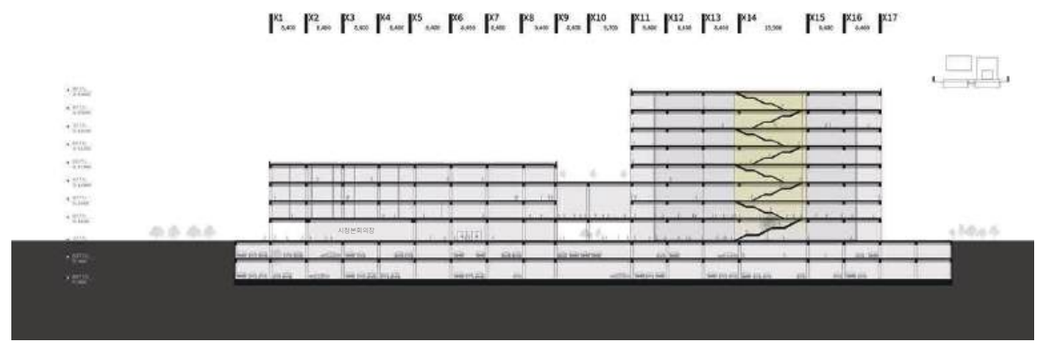
기존의 시청은 용무를 위해 급히 시간을 내어 방문한 뒤, 곧바로 발길을 돌리는, 고립된 행정처리 기관에 가깝다. 도시의 공공공간임에도 불구하고 주변과 호흡하지 않고 , 하나의 완결된 블록으로 존재해왔다.
동시에, 근현대의 흔적이 남아 있는 유서깊은 도시인 청주시의 도심 공동화 현상을 해결하기 위해선 청주시청이 시민들을 위한 도시의 공공시설로 작동하여야 한다고 생각했다. 보다 시민의 일상에 가까운 장소가 될 수 있기 위해 일과 후 집으로 향하는 길에 잠시 들러 숙제를 하거나 친구와 책을 읽고, 공부를 하고 집으로 갈 수 있는 여유로운 장소가 되어야한다고 생각한다.
이를 위해 청주시민의 일상 속 정류장같은 공간을 지향한다.



시민들의 공공공간으로 활용되는 외부공간에서, 시청 내부의 수직적으로 연결하는 아트리움, 공무원의 휴식공간으로 사용되는 옥상정원까지 건물의 보이드 공간이 연속적으로 사용될 수 있도록 하였다.



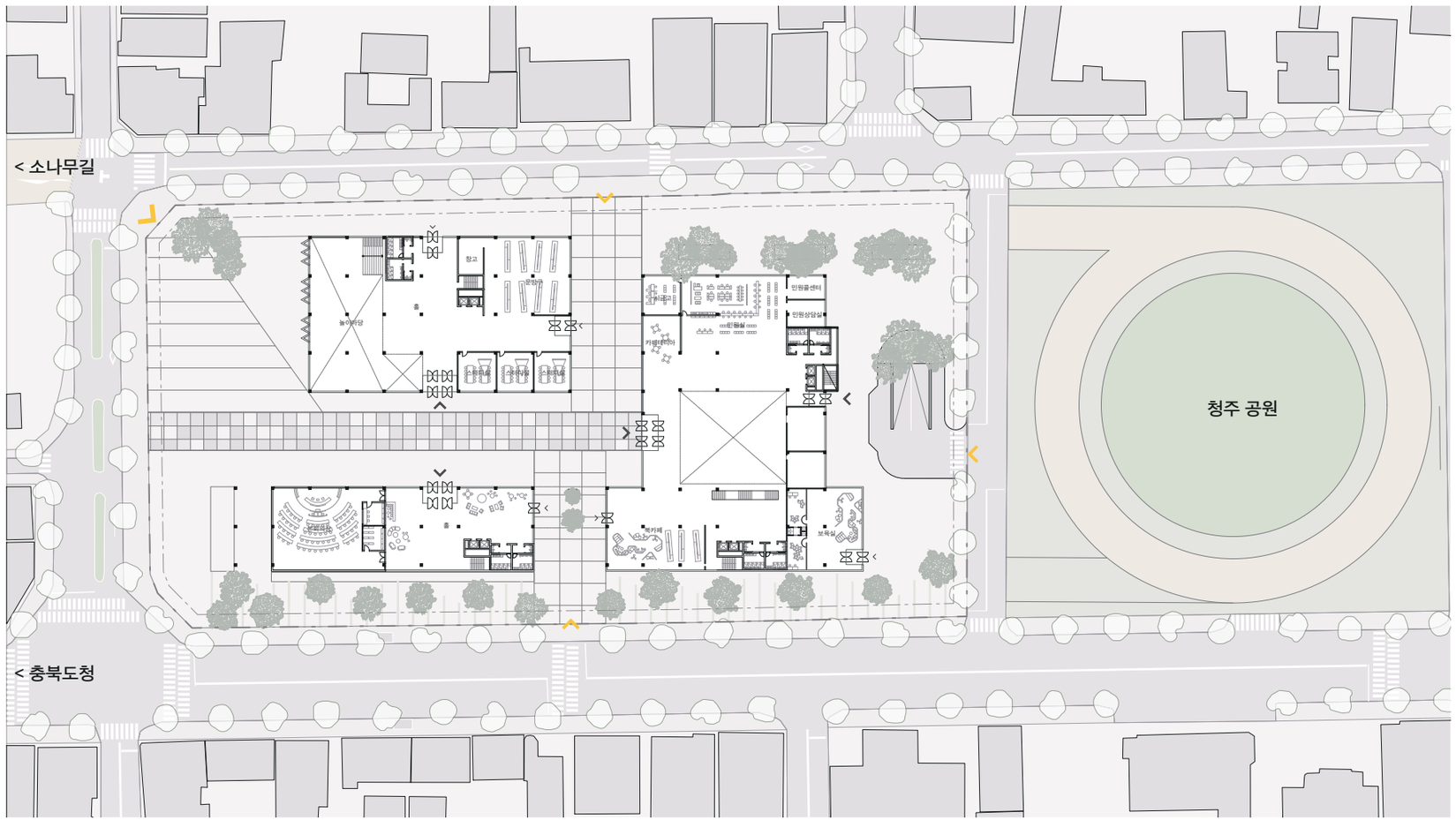
건물 사이로 만들어지는 외부공간들은 불특정 다수의 시민들이 머물고 시선을 교차하며 자연스럽게 상호작용할 수 있는 구조로 계획하였다. 외부공간들은 내부 공간과도 유기적으로 연결되어, 옥상정원이나 연결 브릿지를 통해 건물의 안과 밖을 넘나드는 열린 흐름의 공간을 형성한다.

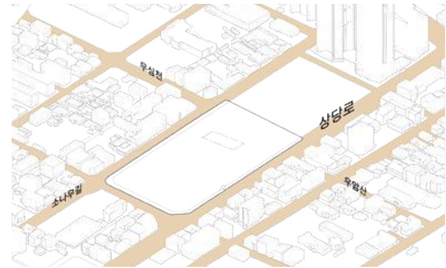




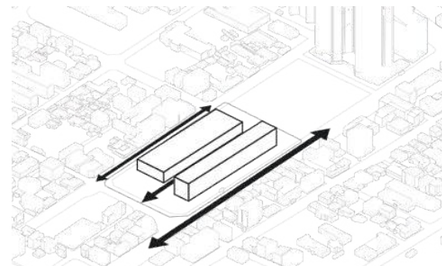


열린시청으로서, 저층부를 개방하여 시민들의 문화공간으로 사용하고, 2층부분을 프레스센터, 회의실, 구내식당 등 이동량이 많고 외부인의 접근이 잦은 프로그램을 배치하고, 중층부부터 시청의 업무공간을 배치하여 개방성과 보안이 공존할 수 있는 시청을 계획하였다.

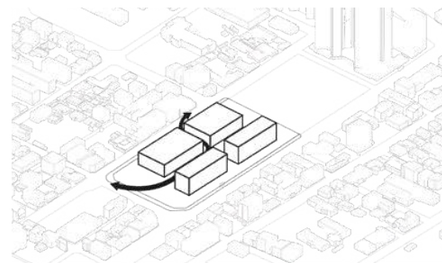




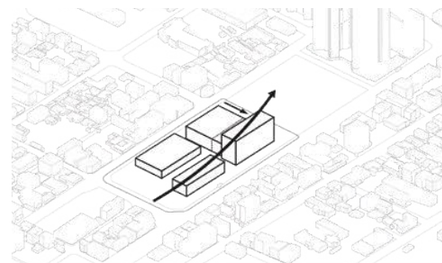
시민들의 접근성을 위해 보행과 차량의 흐름을 연결한다.



블록의 형태를 닮은 매스와 청주 시청이 지워진 자리 중앙을 관통하는 보행흐름을 만든다.



새로운 청주시청이 시민 일상 공간으로 사용될 수 있도록 주변 길 흐름과 연결한다.



주변 건물 높이와 매스의 흐름을 맞추고 시의 청사로 기능하기 위해 매스를 조정한다.

STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

청주 오름

시민들의 개방된 청주 공간

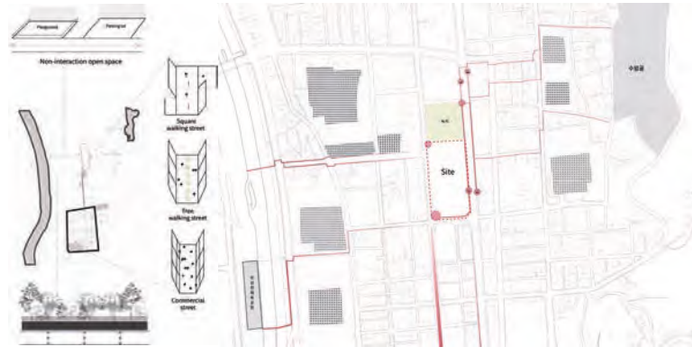


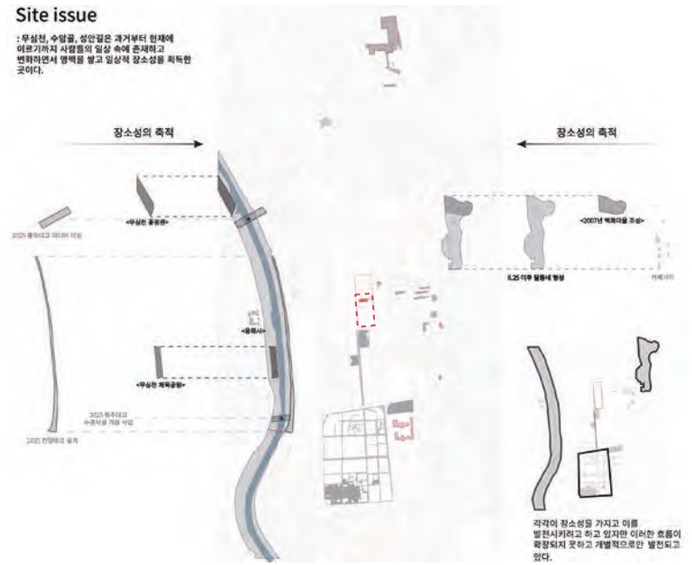


노정규
-퇴근-

무심천, 수암골, 성안길은 과거부터 현재에 이르기까지 사람들의 일상 속에 존재하고 변화하면서 명맥을 쌓고 일상적 장소성을 획득한 곳이다. 이중 사이트에 인접한 무심천과 우암산은 각각 청주의 발전 과정과 함께하며 청주사람들에게 장소성을 획득한 공간이 되었다. 두 자연요소 사이 발전한 청주 읍성은 현재 성안길로 그 형태를 변화해 이어지고 있으며 각각의 장들 또한 각자의 특색을 발전시키고 변화하며 이어지고 있다. 하지만 이러한 흐름이 청주 시청의 원도심까지 이어지지 못하고 있다. 때문에 새롭게 지어지는 청주시청은 두 장소성의 공간의 흐름과 도시적 흐름을 맥락짓고 담아내어 시민들이 사용할 수 있는 공간이 되어야 한다.

SITE ISSUE

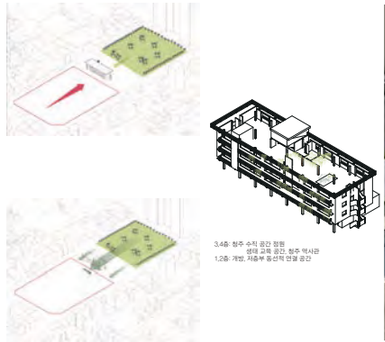




오픈스페이스 계획
공원 - 자연공간과 연결점
광장- 도시적 흐름 연장
사이트에서 사람들이
확장되어 사용하도록 한다.

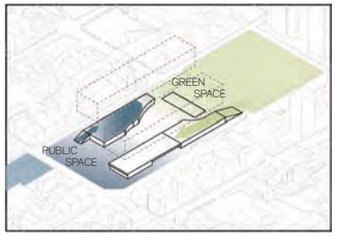
그 사이 본관동은 사람이 쓸 수 있는 시역사관,
문화공간과 공원이 확장된 공간이 되어 함께 기능하며 사용되는 새로운 장소가 된다.

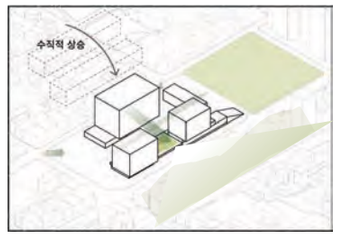
각각의 광장 저층은 카페테리아와 로비를통해 활용 오픈공간의 각각의 흐름에서 그랜드계단 통해 2층부 데크 확장되어 수직적 활용, 두 공간 에서 연장되어 사용, 원경의 우암산 담는 공간이 된다.
외부 계단 아뜨리움 통해 건물 내의 시민 활용공간인 도서관 등 점점이 있는 시민 활용공간 ,옥상정원 확장 되어 시청 전체를 사용하는 공간이 된다.

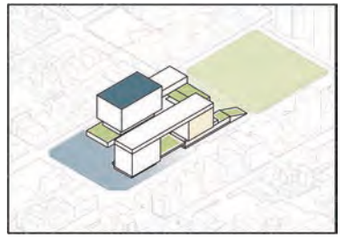




매스 프로세스





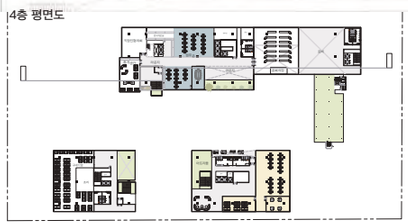


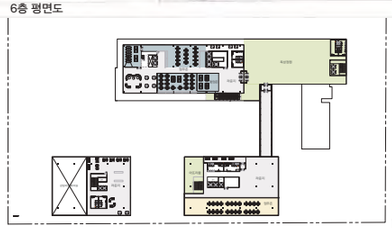
저층부 open space의 연속적인 흐름을 통해 저층부 공간의 활동이 건물까지 확장되고 이벤트와의 연계, 휴식, 조경 등 연계된 프로그램을 제공한다.

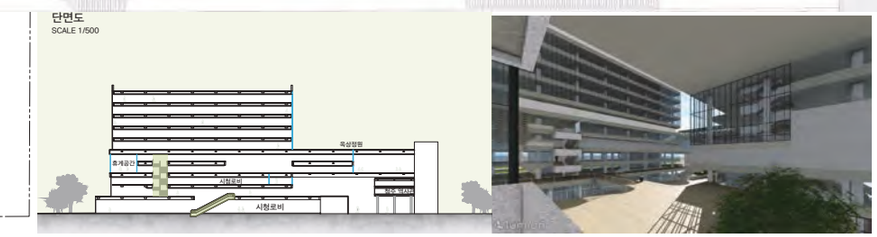
경관을 고려한 건물의 수직적인 확장을 통해 확장된 open space 공간과 우암산의 경관이 상호작용할 수 있도록 한다.

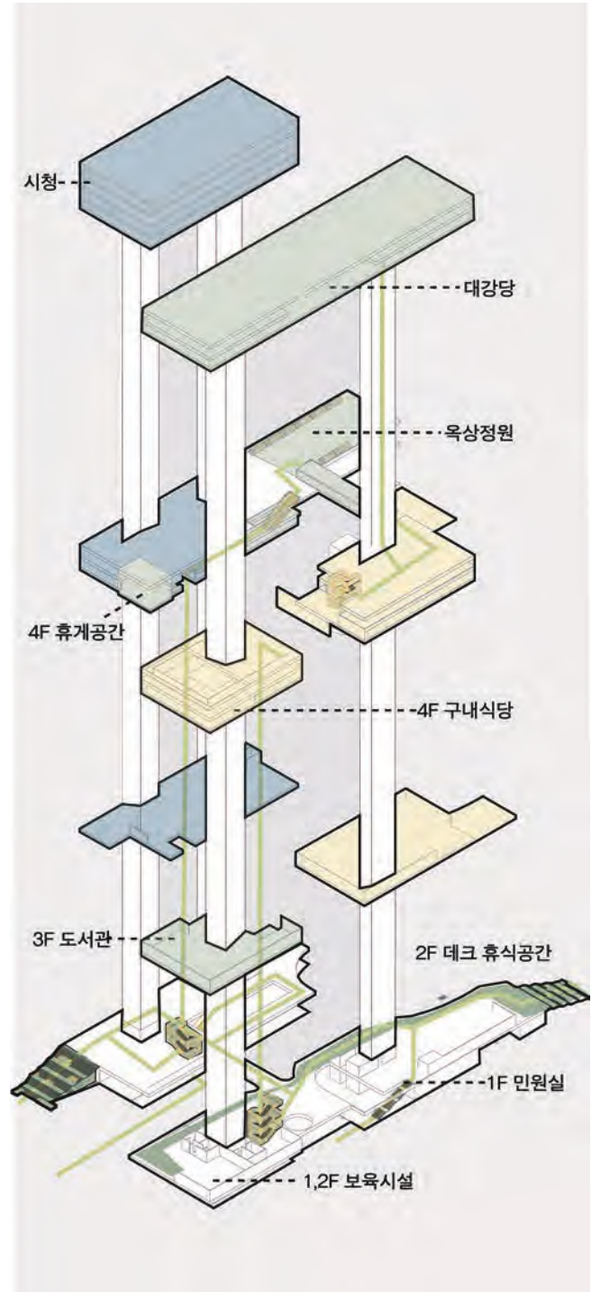
공공공간과 자연 공간의 연결-새롭게 생기는 시청사는 기존의 자연 공간과
더불어 새롭게 생기는 공공공간과 자연 공간이 연결되는 공간을 제공한다.











STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

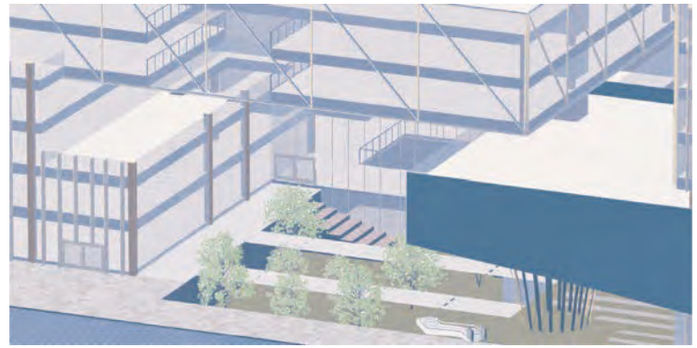
다층적 관계를 통한 도심재생



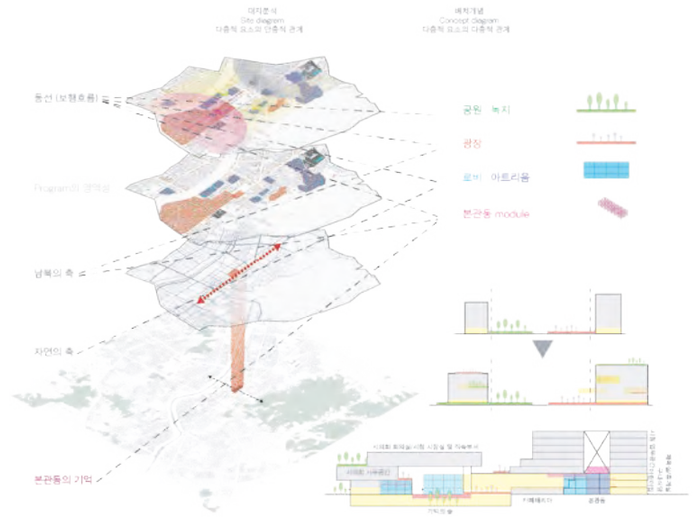


박정빈
꽃길은 사실 비포장 도로
앨리스 은혜 고마워 !

구도심이 된 사이트는 주변의 다른 블록에 비해 보행 흐름이 보다 섞일 수 있는 구조에 위치한다. 이러한 특징에도 불구하고 보행 흐름이 정체되어 있음을 사이트 분석을 통해 알 수 있었다.
따라서 고립된 다층적 요소를 수용하여 연결하는 다층적 관계로 도심재생을 될 수 있다고 해석했다.
대지분석을 통해 각각의 영역으로 존재하는 요소들을 5가지인 자연의 축, 남북의 축, program의 영역성, 동선(보행흐름), 본관동의 기억으로 분류하였고, 배치개념에서 이와 같은 요소들이 엮일 수 있는 Open space의 개념으로 대응시킨다.
공원, 녹지, 광장, 로비, 아트리움, 본관동 모듈 총 4가지로 나타나고 물리적/시선적 교류가 일어난다.



기존 숲을 존치한 기억의 숲과 여러 프로그램의 매스가 겹치면서 진입부에서 다층적 관계를 형성하고자 하였다. 숲을 기준으로 시청과 시의회, 열린 도서관인 아트리움 등 다양한 프로그램과 연결되어 시민들에게 유기적인 공간 조직을 제공한다.



창작네트워크 광장, 공공광장, 도시 숲으로 외부공간의 큰 흐름이 있고 공공광장에서는 아트리움, 누정, 로비, 기억의 숲으로 여러 높이와 공간의 open space와 관계를 맺고 있습니다. 아트리움과 로비에서는 시민 공간과 엮이며 사람들이 연결되고 업무공간 내에서 open space를 통해 관계성을 높이고자 했다.

입면도

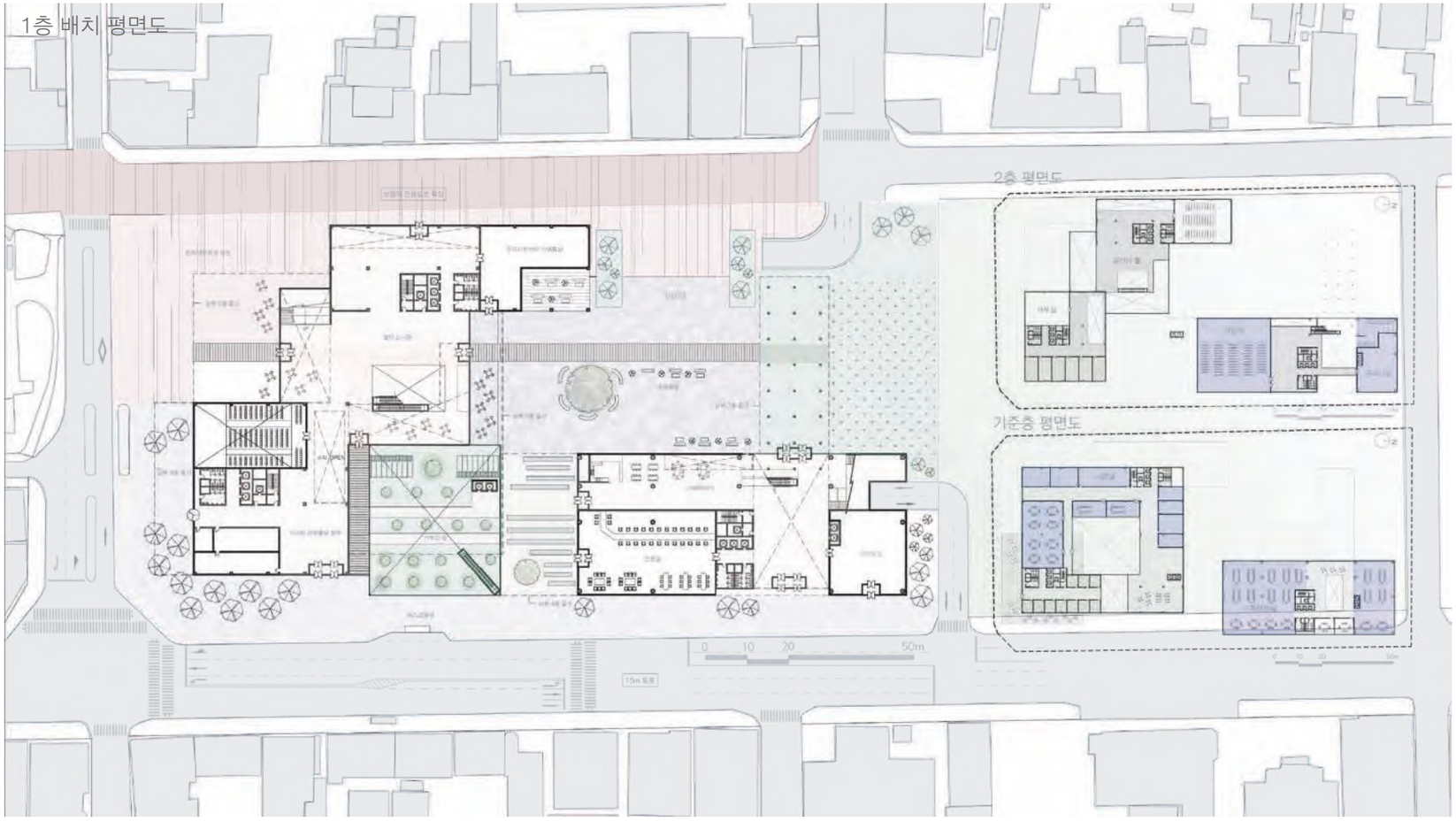


단면 투시도

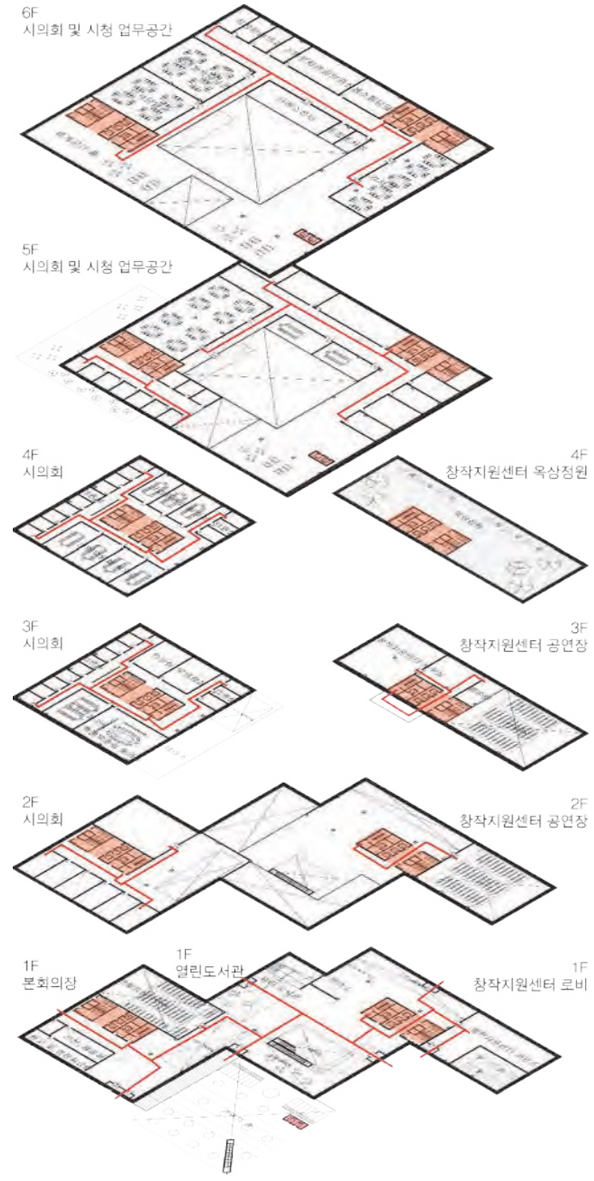


기존의 구본관동과 도시 숲, 재해석된 시역사관과 기억의 숲을 이어주는 공공광장, 두 요소를 연결하는 사이에 놓아지는 창작지원센터 및 네트워크 광장. 전시와 공연을 통해 청주의 앞으로의 기억을 쌓아나간다.

1층 배치 평면도

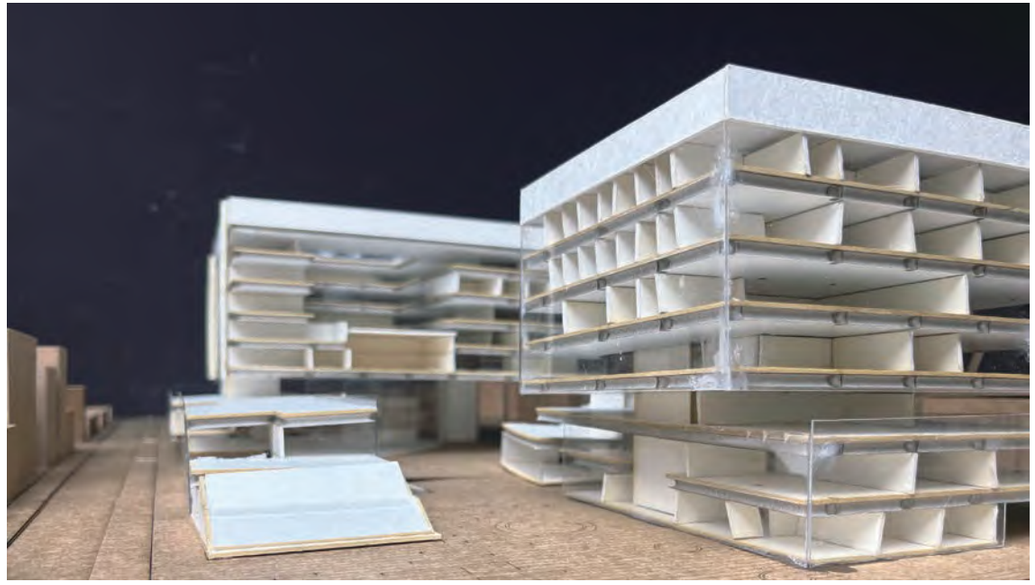


피난 계획



STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

사이로(路) 오픈스페이스의 연결을 통한 보행자의 흐름 유도

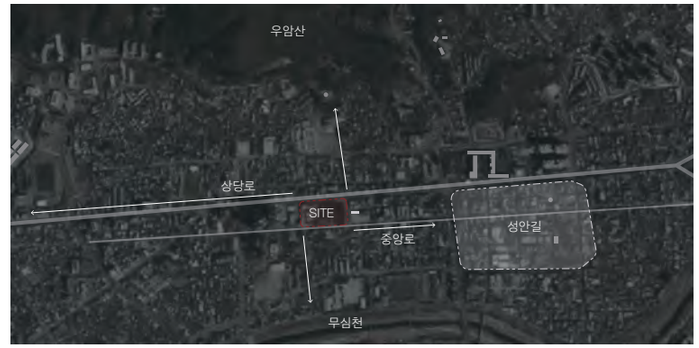




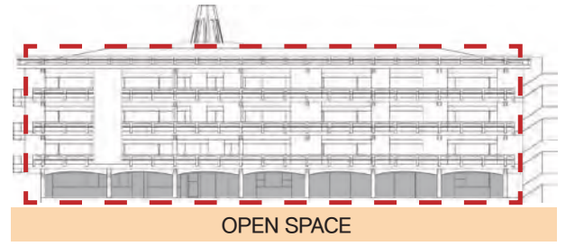
서채윤
한 학기 모두 고생했어
다음학기도 화이팅~!

상당로와 중앙로 사이, 58년 동안 시민의 삶과 역사가 쌓인 청주시청 본관동의 철거.
청주시는 최초의 기록들과 교육의 역사가 존재하는 도시이다.
1500년 이라는 거대한 시간의 흐름속에서 발생했던 사건과 공간들은 기존의 모습을 유지하거나 새로운 모습으로 재탄생 되어 도시와 공존하고 있다. 층층이 쌓인 시간의 켜는 역사 보전과 보전을 통해 시민들에게 그 모습을 드러내며 이는 곧 도시의 정체성이 된다.
하지만 근대문화유산으로서 가치가 높은 본관동의 철거 행위는 청주시의 정체성을 훼손하고 장소를 파괴하였다.

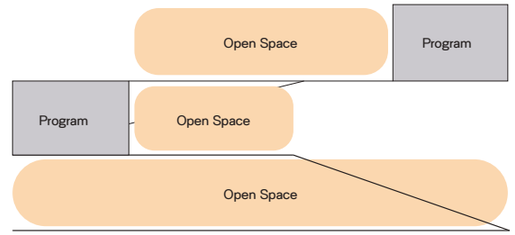
청주시청 본관동을 복원하여 청주시의 정체성과 시민들을 위한 공간이었던 장소성을 회복하고자 한다.



오래된 역사가 존재하는 중앙로와 근대 청주시 개발에 핵심이 된 상당로 두 가지 길이 맞닿는 부지.
이러한 두 가지 길을 핵심 축으로 선정하여 큰 보행의 축과 주변 사람들의 흐름들을 반영하여 사람들이 만나고 교류하는 청주시청을 계획하고자 한다.



시민친화적 성격이 드러나는 입면

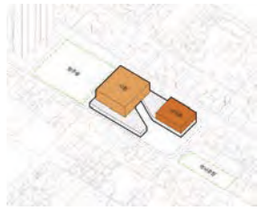


청주시청 본관동의 설계 개념을 반영하여 시민의 공간이 되고자 했던 건축적 요소를 적용하고자 한다.
시민을 받아들이기 위해 1층을 필로티로 개방하고 파사드에 테라스를 두어 시민과의 접촉을 유발하고자 하였다고 생각하였다. 기존 테라스의 경우 시민들은 갈 수 없던 공간이었고 1층 부터 연속된 오픈스페이스로 시민들을 다양한 레벨의 오픈스페이스로 접근시키고 교류할 수 있는 공간을 제안한다.

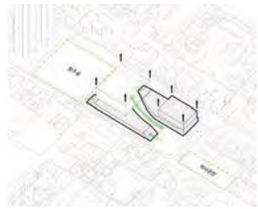




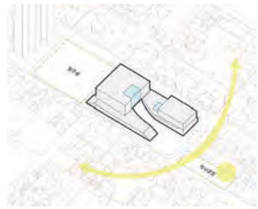
주변 오픈스페이스와 연계



시청, 시의회 프로그램 분리



저층부, 건물 지붕 오픈스페이스 연계

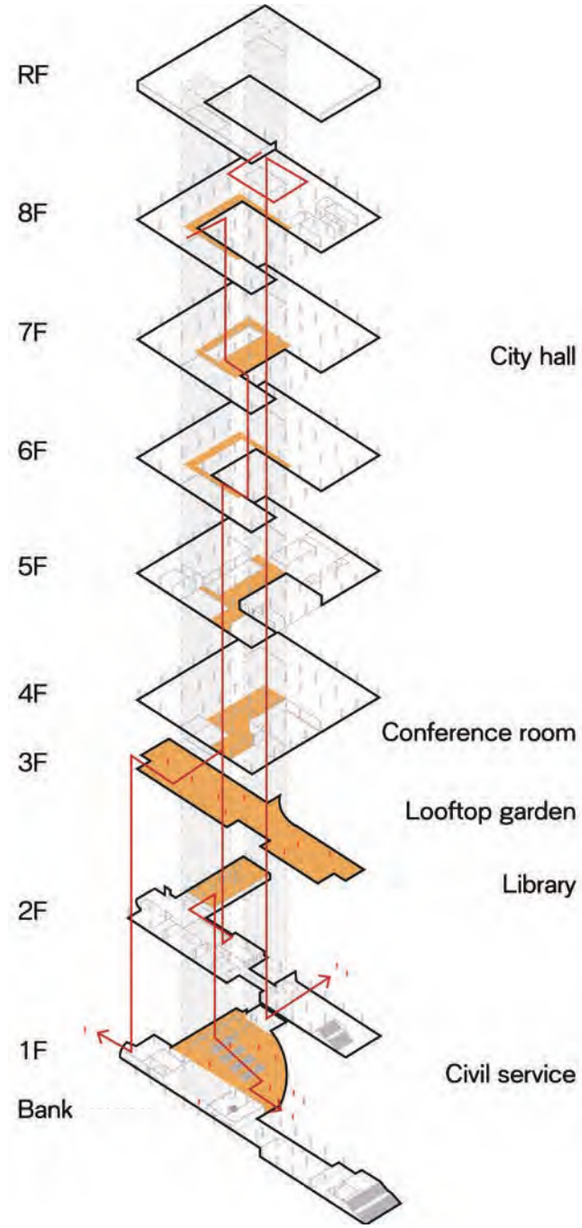


브릿지 및 길 계획

사이트 중앙에 동적인 오픈스페이스를 형성하여 사람들의 접촉과 다양한 경험들을 체험할 수 있도록 한다. 사이광장에서는 다양한 레벨의 오픈 스페이스들과 시각적 및 동선으로 연계되어 시청 이용자, 근무자, 도서관 이용자, 전시 , 공연 관람자, 평생 교육 학생 등 다양한 성격과 연령층의 청주시민들이 교류할 수 있도록 제안한다.



건	축
대지위치	충청북도 청주시 상당구 상당로 155일원
대지면적	17,795㎡
건축면적	10,266㎡
연 면 적	39,151㎡ (지하주차장 면적 제외)
건 폐 율	57.69% (법정 80%)
용 적 률	220.01% (법정 1,000%)
층 수	지하2층 / 지상8층



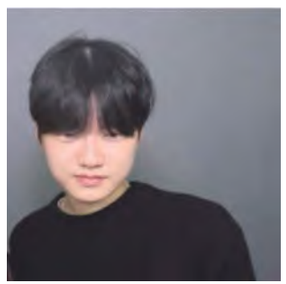
STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

CITY LIGHT 빛으로 청주시청을 기억하다

대상지 북측의 옛 본관동은 과거 청주시의 민주주의를 상징하는 장소로 기념할 가치가 있는 건축자산입니다. 대상지 남동측의 옛 연못공원은 과거 시민들의 일상성을 품은 도심 속 작은 쉼터였습니다.

옛 연못공원이 광장이 되어 새로운 시청과 결합되어지며 서로 상호작용하는 새로운 오픈스페이스가 됩니다. 오픈스페이스는 옛 청주시청의 의미를 담아내는 기념성과 시민들의 일상성을 담아내는 공간으로 재구성됩니다.





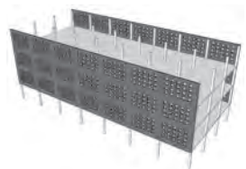
손종욱
★★★★★



철거된 본관동



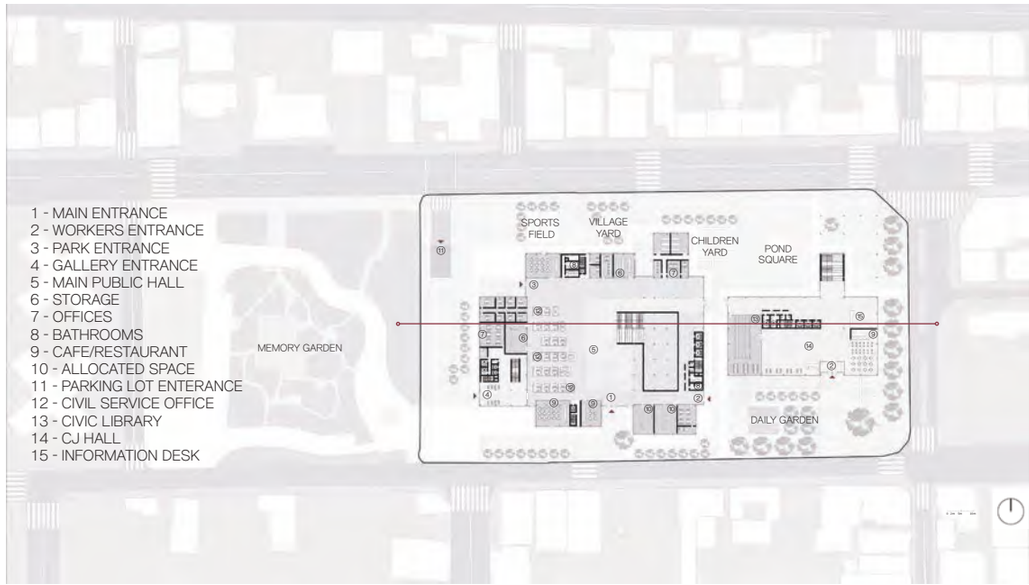
<기억>



새로운 본관동

기억은 항상 진실일 수 없으며 오히려 과거의 잔상에 가까운 것으로 현재의 내가 감각하고 기억하는 반 허구의 것이입니다. 본관동을 둘러싼 많은 논란이 있었지만 철거된 지금은 결국 과거의 잔상에 가까우며 그 자리에서 공간과 감각을 통해 기억해야 합니다. 철거된 본관동 의 자리에서 빛을 통해 기억의 잔상을 표현하면서 방문자가 시간의 흐름과 함께 변화하는 기억을 느낄 수 있습니다.

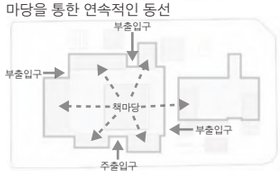




PROGRAM ZONING



마당을 통한 연속적인 동선

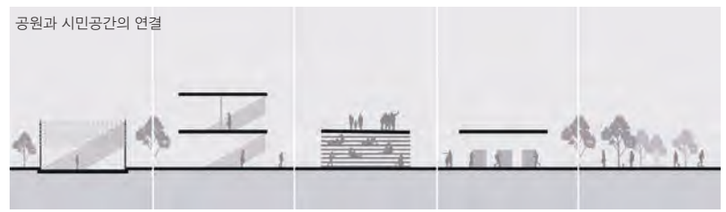


커뮤니티 중심으로의 책마당



동별 분리





기억의정원

기념으로써의 공원이며, 공원의 계획이 빛의공간과 연결되어 있음을 보여준다.

빛의공간

유리 입면을 통해 빛의공간을 만들어 옛 기억의 의미를 전달한다. 변화하는 기억은 시민들의 움직임이 만들어가고 있음을 의미한다.

책마당 & 독서계단

앉거나 누울 수 있는 책마당과 독서계단을 통해 커뮤니티 중심으로서의 메인 홀 공간을 형성한다.

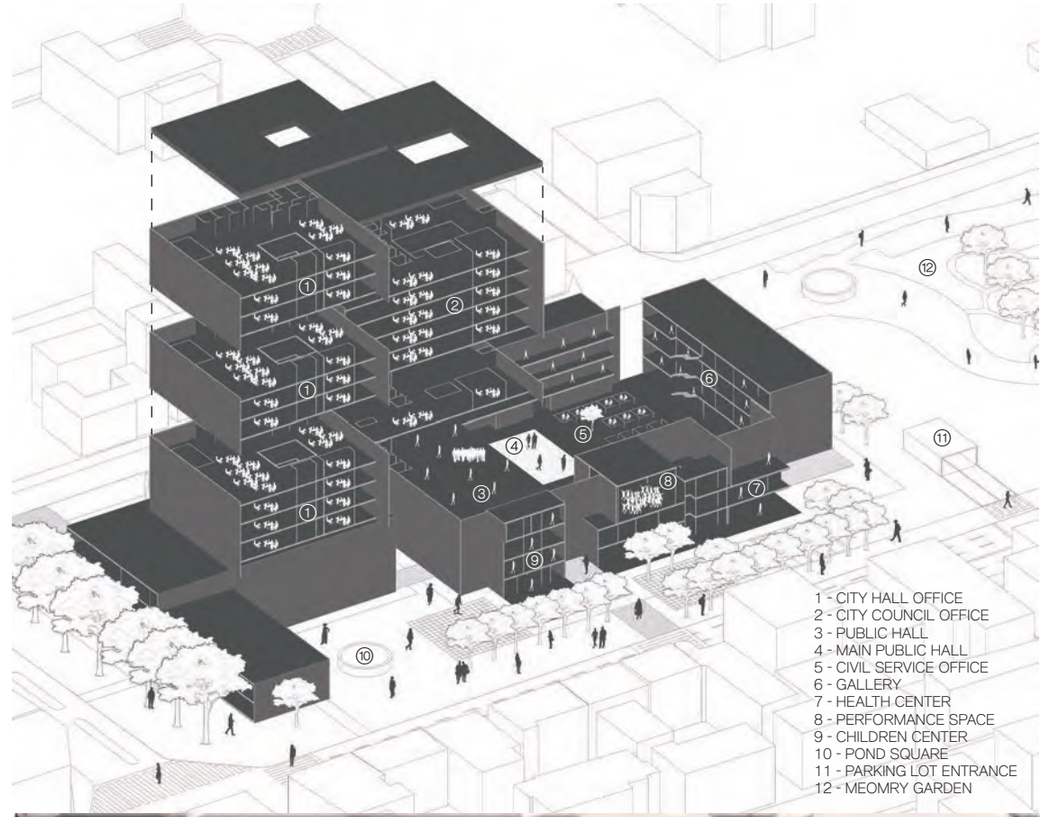
시민도서관

시민들에게 개방되고 연못광장과 일상정원의 녹지와 연계되어 자유로운 공간을 형성한다.

연못광장

철거된 연못공원과 같이 도시 속 작은 쉼터가 되면서도 이벤트 공간의 역할도 한다.

옛 본광동은 모듈 그대로를 사용하여 기억이라는 주제로 전시 공간으로 사용합니다. 전시공간은 유리 입면을 통해 빛을 적극적으로 사용하여 기억이라는 주제를 효과적으로 연출합니다. 빛의 공간 앞에는 넓은 민원실과 메인 홀을 아트리움 형태로 디자인하여 외부공간과 같이 사람들이 많이 모일 수 있는 이벤트 공간의 역할을 합니다. 홀 앞에 있는 넓은 계단을 통해 2층으로 올라가거나 또는 도서관과 오픈스페이스를 통해 일상을 경험할 수 있습니다.

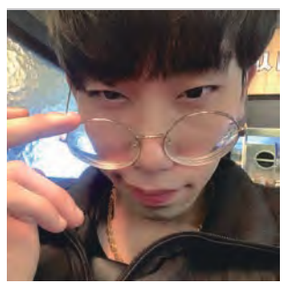




STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

다시쓰는청주이야기_청주는 변화해야합니다

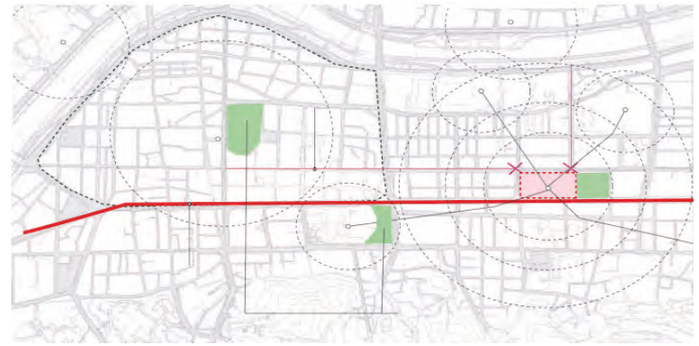




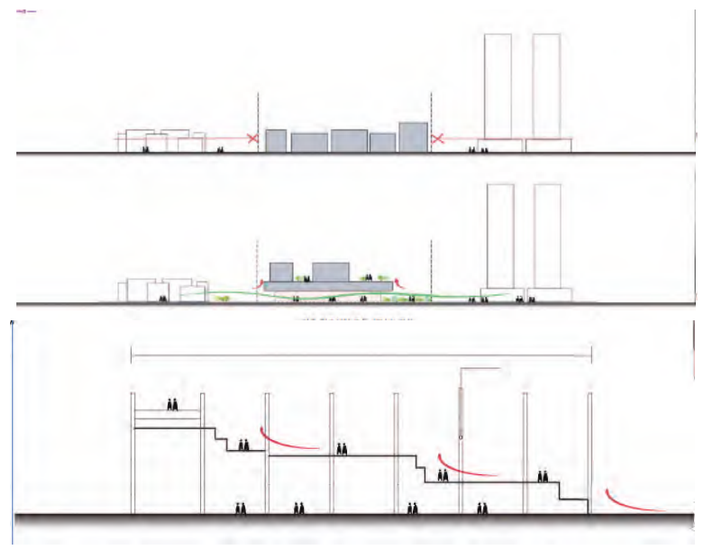
이민재

고생했어요♥

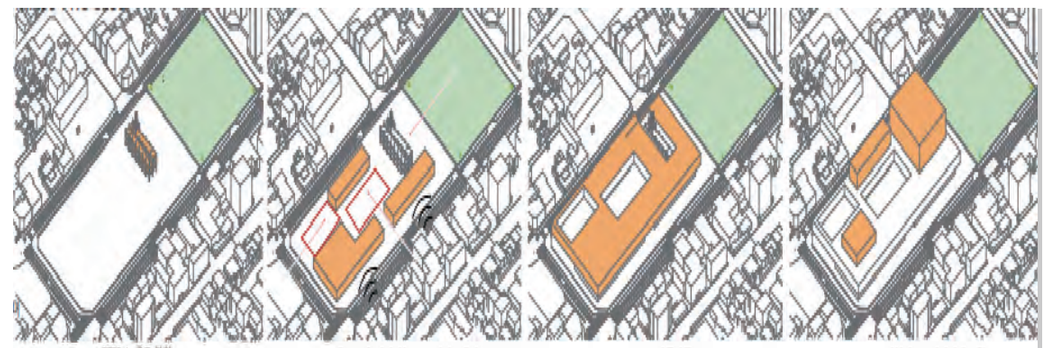
도시는 시간이 쌓이는 그릇이다. 청주또한 오랜시간동안 행정,산업,교육 생활이 중첩되어 쌓이면서 중심을만들어 왔고 동시에 쇠퇴와 변화를 경험한 도시이다. 특히 원도심인 성안길과 시청 일대는 한때 도시의 중심지였지만 지금은 기능의 이동과 물리적 단절로 인해 도심의 흐름에서 소외된 공간이 되어가고 있다. 이제도시재생은 기능의 회복을 넘어, 단절된 도시를 잇고 시민의 일상 속에 스며드는 공간을 만드는 방향으로 나아가야 한다. 도시의 흐름을 다시 흐르게 하는 일, 이는 물리적 재건이 아닌 도시적 연결을 통한 '도시의 재구성'이어야 한다. 이 프로젝트는 과거 청주의기억을 품고, 오늘의 움직임을수용하며변화를준비할수있는공공공간의새로운틀을제안한다 . ,

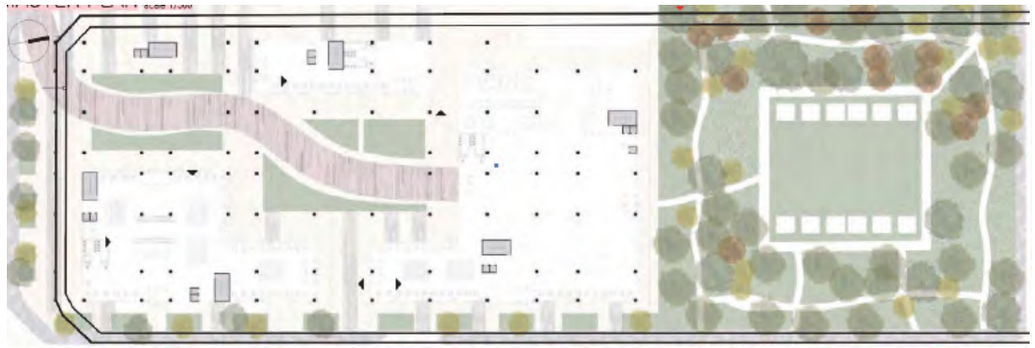


최근 원도심 일대에서 공동개발의 집중으로 인해 도심내 휴게공간의 비율이 낮아지고 있으며 도시의 개방성과 연속성이 약화되어갔다 이에따른 청주는 도시의 물리적 보행환경을 재구성하여 원도심의 단절된 도시구조를 회복하기 위해 노력하고있다.

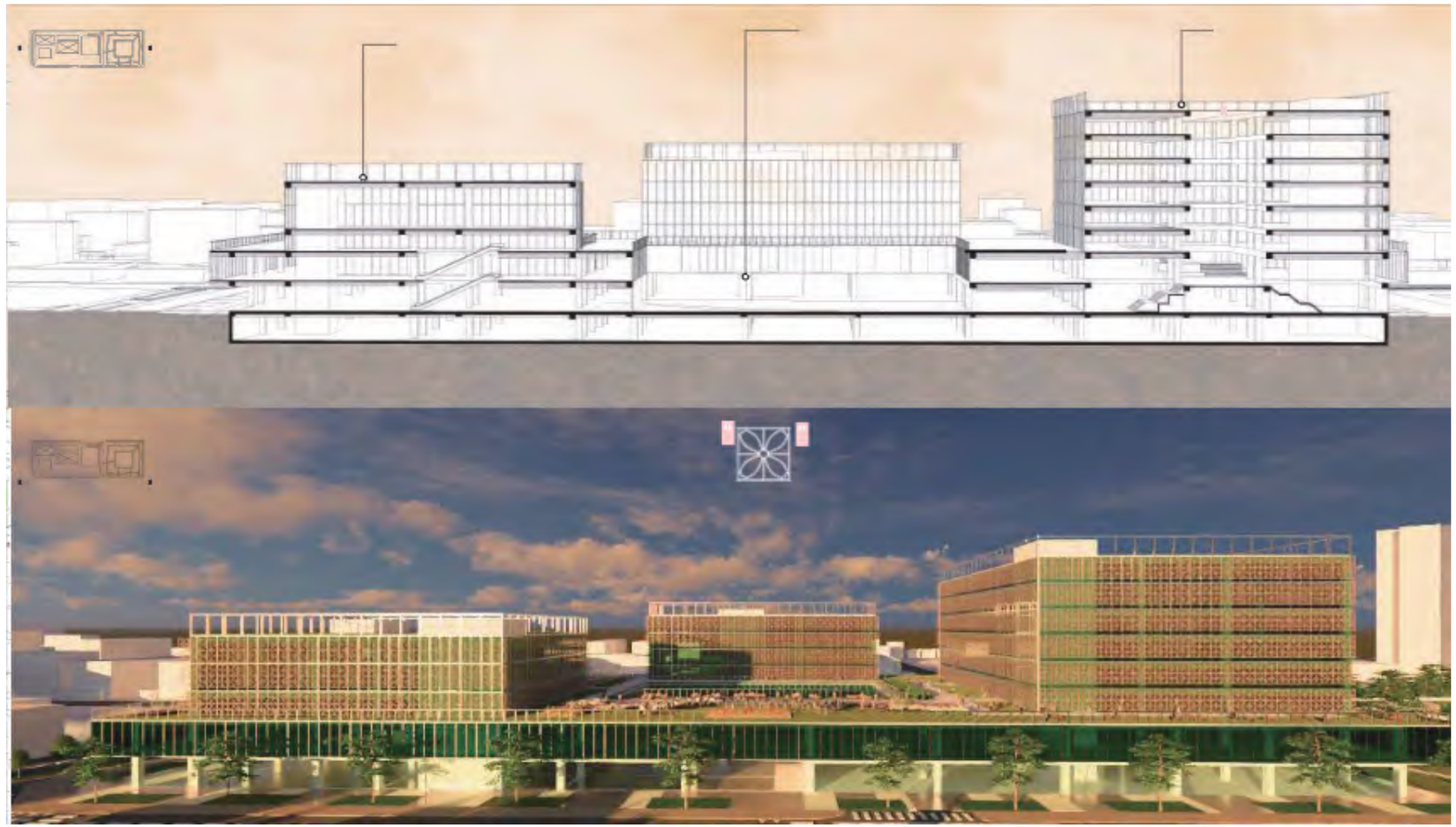


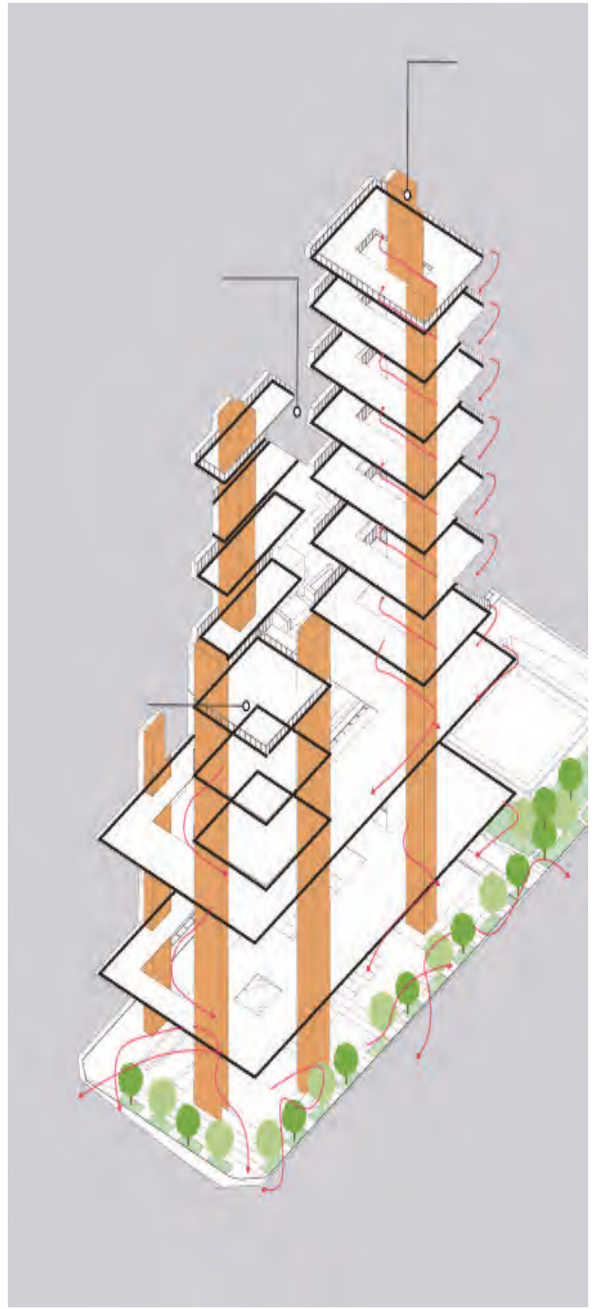
기존청주시청 건물은 폐쇠적 구조로 인하여 시민을 위한 열린공간의 기능을 하지 못했다 이에 우리는 지상층을 들어올려 아래공간을 시민들에게 개방함으로써 도시속에서 시민이자유롭게 드나들수있는 공공적인 열린 공간으로 재구성하고자 한다 지상공간은 주변의 공원 성안길의 보행로 축과 자연스럽게 연결되며 도시흐름속에 녹아드는 연결의 장으로 탈바꿈 하고자 한 다 .





저층부는 시민들이 자유롭게 드나들수 있게 겨변형 벽을 사용하여 사용자의 쓰임에 맞게 저층부를 구성하였고 그에따른 공간을 수평과 수직으로도 연결하고자 그랜드 계단(기존시청부분)을 통하여 시민들의 동선을 올렸다. 또한 입면은 열린 공간을 내부까지 끌어오고자 노력하였다 꽃은 겨울이 지나 봄이 오면 닫혀있던 잎이 피어난다 그의 형태를 시청루버로써 활용하였다.





STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

기억을 엮다 청주 시청 리모델링 프로젝트

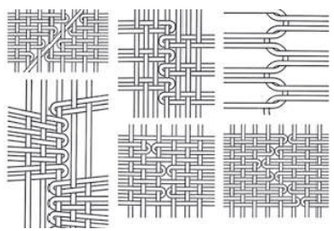
점차 비어가는 청주 도심속에서 시청이 어떤 역할을 할 수 있는지에 대한 질문에서 시작했다. 시청이 사람들의 일상속에서 사용 될 때 그 의미를 찾을 수 있는 일상적 공간이라면, 비어가 는 도심의 시청은 이 곳에서 사람들이 어떤 일상을 보내 고 있는지, 그 안에서 도심만이 가지고 있는 부분을 통해 구성되어야 한다고 보았다. 따라서 사람들의 이동방향, 속도, 활동 범위 등에 집중하며 시청이 단순 업무 공간이 아닌, 시민을 위한 공간으 로 작동할 수 있는 가능성을 찾고자 한 프로젝트다.





이상윤
1년만 더 열심히 합시다

Concept



직조

옛 청주시청 본관동은 청주의 중심에서 자리를 잡아 청주를 발전시켰다. 사라졌던 청주시청을 복원하여 본관동과 소공원을 되살려 청주도심을 향해 뻗어가고자 한다.

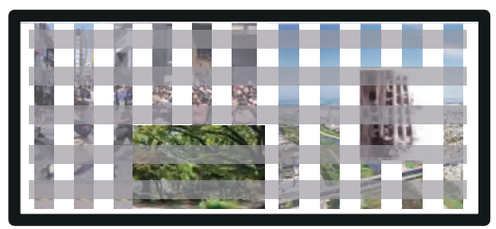


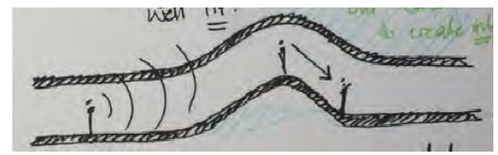
옛 청주시청

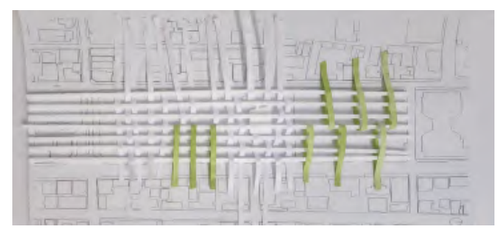
과거 청주 도심 속 사람들의 일상 속에서 사용되는 공간으로써 여러 사람들이 지나치는 도심 속에서 모일 수 있는 교차점으로 보았다.

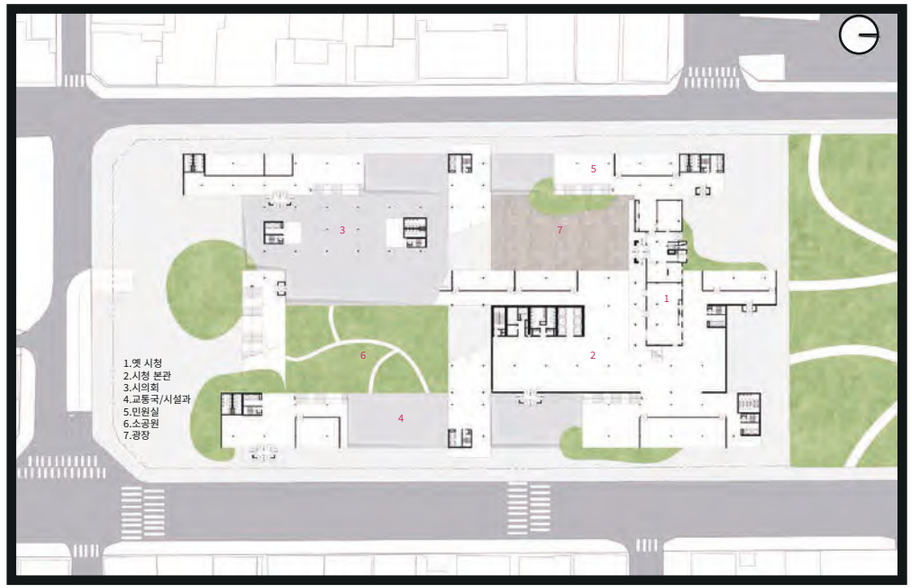
Diagram

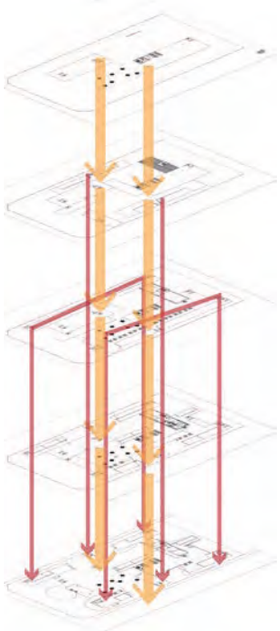
관계가 엮이며 사람들이 모이는 공간이 된다.
관계는 자연에서, 그리고 과거에부터 존재했던 시청에서 이루어졌다. 이러한 관계 주변에 엮이며 각각의 행위를 감싸는 형태로 직조가 이루어진다.

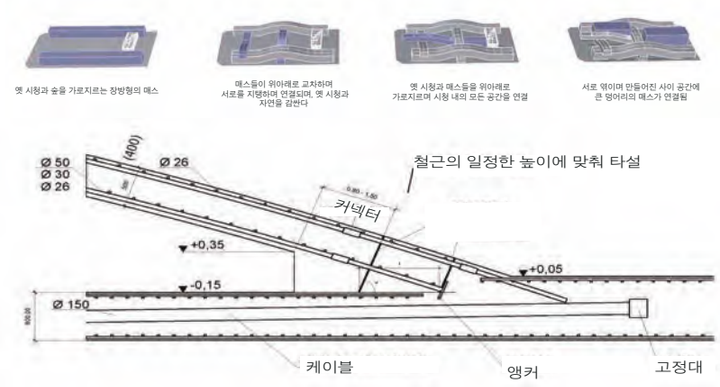






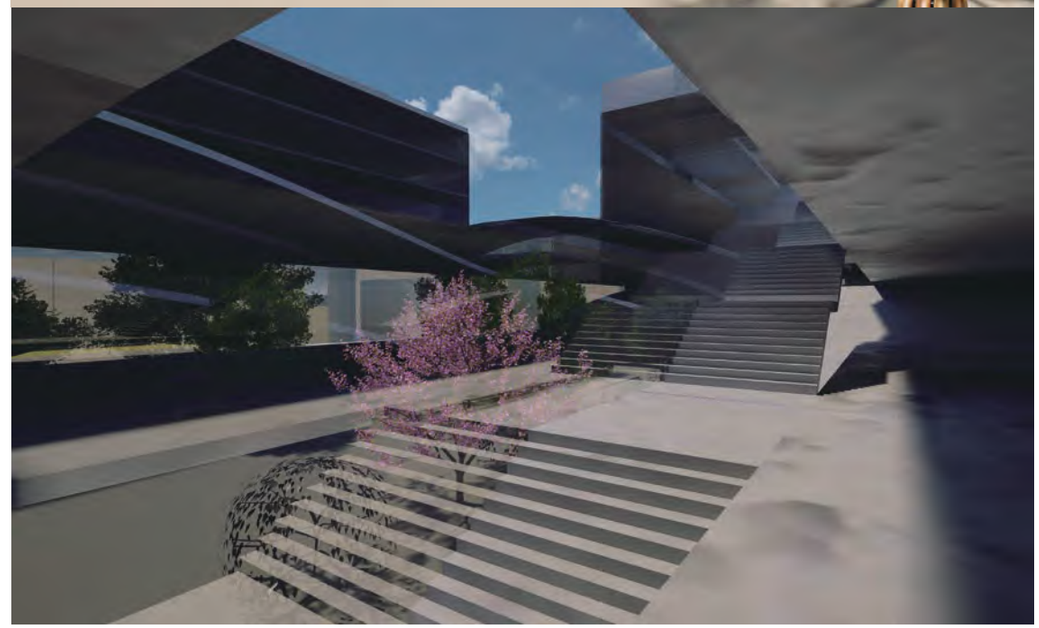






시청 본관동을 주변으로 매스들이 교차되면서 각기 다른 레벨에서 얽힘이 일어난다. 매스들 사이에 본관동과 녹지가 시민들이 모이는 오픈 스페이스로 보았고, 나머지 공간들에는 본관과 시의회를 배치해 사람들이 쉽게 모일 수 있도록 했다.
비정형의 형태를 지닌 슬라브를 지탱하기 위해서는 지하에서 해결해줘야 한다. 슬라브를 아치 형태의 지하 케이블로 지탱되는 두 개의 3D 콘크리트 쉘로 구성하여 구조적으로 지탱하며 약 12도의 경사로 이루어져 비교적 쉽게 이동할 수 있다.





STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

출발 : 기억 위에 미래를 짓다





이수빈
까삐바라
@hauri_0_0



도시의 기억, 그 위에 세우는 미래.
' 도시의 출발점은 어디였을까. '

한 도시의 첫 움직임은 흔히 하니의 터미널에서 시작된다. 청주역은 청주 도심 형성의 출발점이자 시민의 이동과 교류의 기점이었다.

지금, 시청이라는 행정적 중심을 다시 짓은 이 시점에서, **'출발점'**의 의미를 다시 묻고자 한다.

| 청주 구도심의 변화



| 사이트 분석



청주역 구도심의 시작은 어디였을까.

청주역이 생긴 이후, 청주역을 중심으로1923년 주성초강당, 1935년 성공회성당, 1937년 충북도청, 1926년 연초제조창, 그리고 1965년 청주시청까지 준공 되었다.



1921년 청주역이 생긴 이후 청주 구도심은 청주역을 중심으로 발전해나갔다. 청주역이 이설되며 청주시청은 계속해서 변화해왔다. 길과 광장은 계속해서 변화했지만, 청주시청은 시민의 기억 속에 여전히 남아있는 장소이다.

청주역과 청주 시청을 하나의 축으로 읽고, 그 사이 공간에 시민의 일상과 도시의 기억을 연결하는 새로운 시청을 제안한다.

| 컨셉

출발 : 기억 위에 미래를 짓다
청주 구도심의 시작점인 '청주역'의 기억을 되살리고, 그 위에 시민과 행정을 위한 새로운 미래 시청을 세운다.

기억의 수직적 재구성



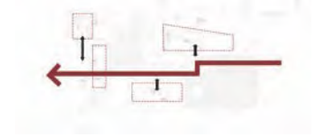
과거의 기억은 저층부(공공영역)에 남기고, 중층부는 일상의 틈. 옥외 공간을, 상층부는 행정 영역으로 상승하는 구조.

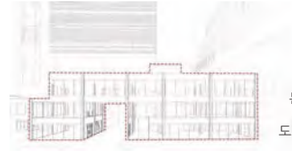
시간성과 기능성을 동시에 담은 입체적 구조.

기억의 축과 흐름

옛 청주역과 본관동 입구를 잇는 축을 중심으로 주요 공간(도서관, 광장, 민원실 등)을 배치.

도시사적 기억을 시민의 일상 속 동선으로 연결.





기억의 재해석과 공공성

과거 소공원 위치에 메인 로비와 공원을 조성.
본관동은 투명한 유리매스로 재해석하여 열린 공간을 만듦.

도서관, 홍보관 등의 매스를 통해 시민을 위한 프로그램 구성.

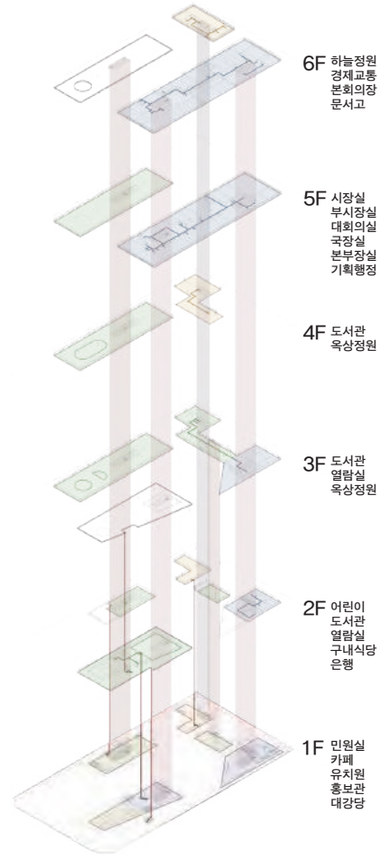
| 청주시청 본관동

과거 청주시청 본관동은 시민들에게 오랜 기간동안 시청의 상징적 공간이었으며, 청주 구도심의 행정의 중심이었다. 이러한 기억을 가져오기 위해, 본관동의 **위치와 스케일은 보존**하되, **물성과 조직 방식**을 새롭게 구상하였다.

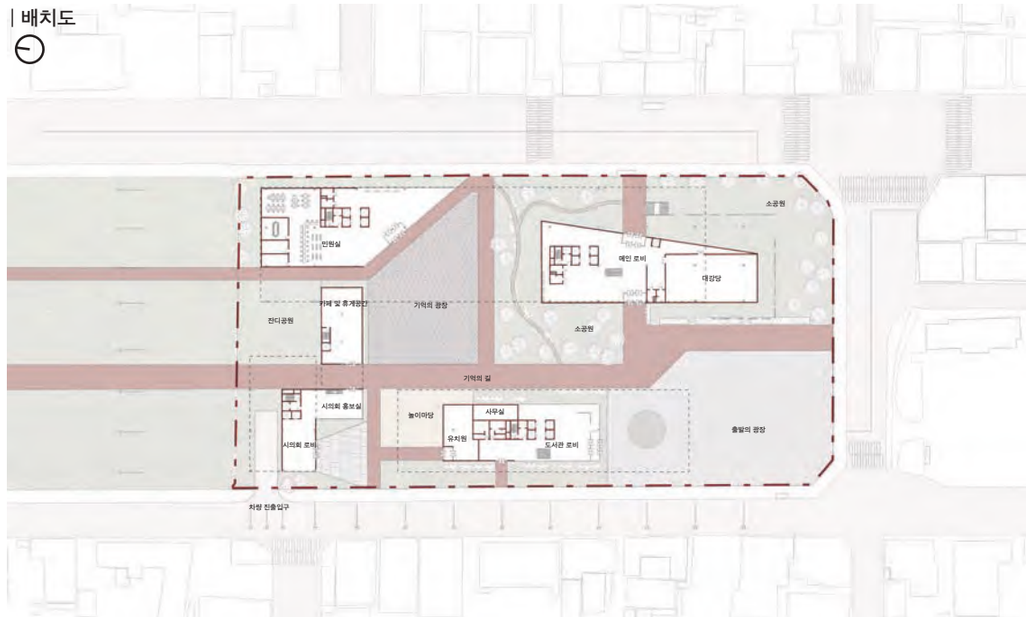


청주역사와 본관동 입구를 잇는 메인 축선의 중간 노드에 위치하여 보행의 흐름 속에서 **기억의 출발점** 역할을 수행하도록 계획하였다.
유리 외피로 주변 자연과 광장, 시민들의 일상과 활동이 반사, 투영되어 **기억과 현재가 중첩**되어 나간다.

| 프로그램 조닝 / 동선 계획



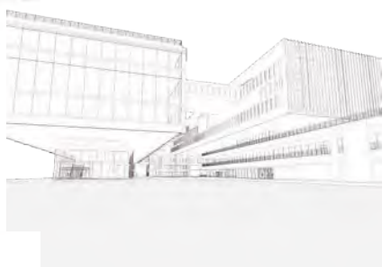
| 배치도





옥외 공간

매스 사이에 위치한 옥상 정원.
주변 매스들과 연계되며 시민들이 쉴 수 있는 휴게 공간.



출발의 광장

소나무길, 청주역사공원으로부터 사이트로 이어지는 진입 광장. 도서관 프로그램과 연계된 행사, 독서문화축제, 작은 공연이 가능한 문화적 장.



기억의 광장

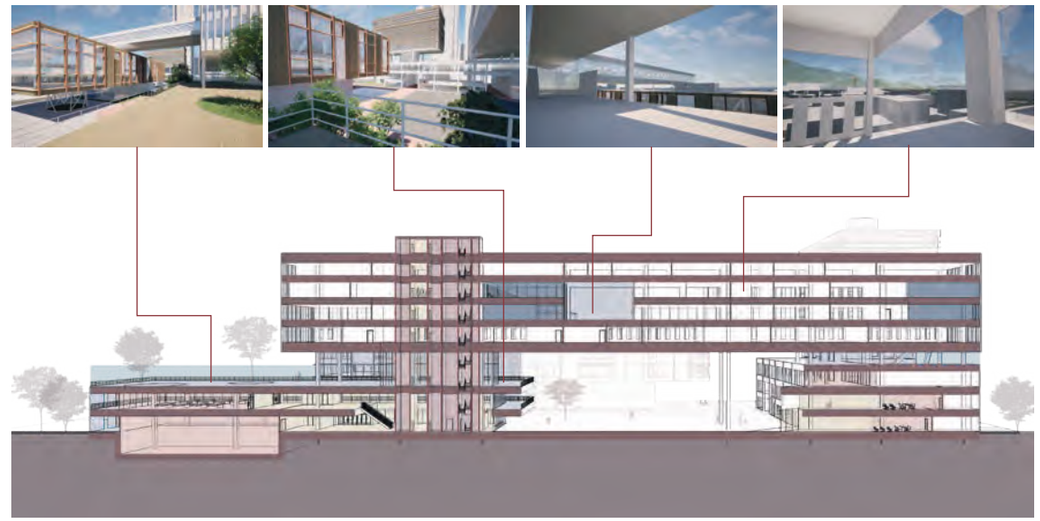
과거 청주시청의 주요 이벤트 공간이었던 곳으로, 시민들의 주 진입을 담당.
아래의 소공원과 함께 시민들의 공간.

과거의 흔적들을 찾아 저층부 매스에 반영, 혹은 재해석을 하여 배치를 진행하였다.

옛청주역사를 시작으로 출발의 광장, 기억의 길을 따라 메인 로비, 소공원, 도서관, 기억의 광장, 본관동 까지를 지나 시청과 시의회로 향하게 된다.

저층부는 시민을 위한 공간을 조성하였다. 행정, 업무 영역에도 하늘 정원과 함께 곳곳에 작은 테라스를 배치해 건물과 건물 사이, 혹은 우암산과 같은 자연을 마주할 수 있도록 계획하였다.

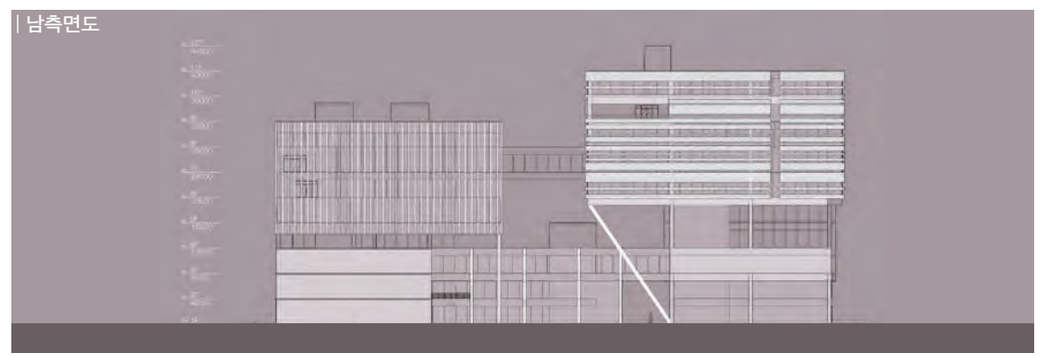
| 단면투시도 / 투시도



| 서측면도



| 남측면도



STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

Let's Go Pla...za ! 광장에서 놀아보자



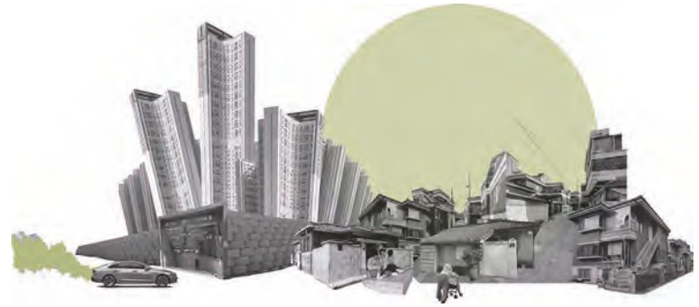


이용광

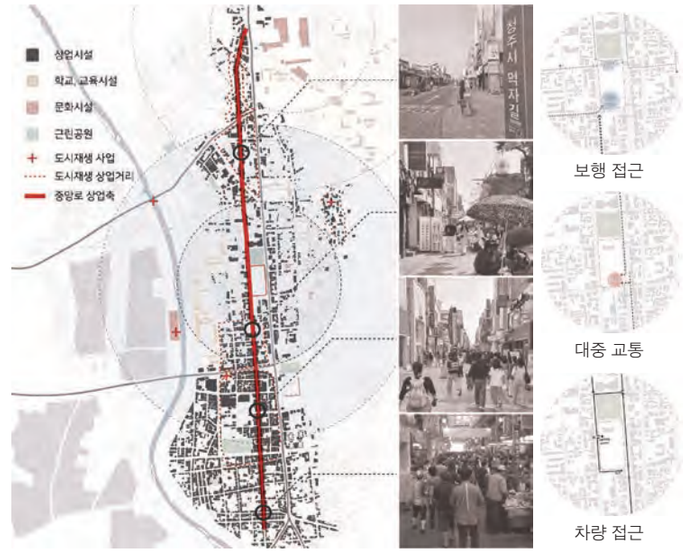
누가 꽃이게 ?

현재 청주라는 도시, 더 나아가 우리 나라는 어떤 도시를 만들어 가고 있을까? 지금, 현재 우리의 도시에는 무엇이 필요할까

청주시는 일제강점기부터 근대기를 거쳐가며 유서깊은 도심지역, 성안길을 중심으로 확장되어 형성되었다. 원도심의 개발이 끝난 후는 외곽으로 확장되기 시작했으며 공동주택, 즉 아파트의 무분별한 개발이 청주시의 외곽을 가득 채워갔다. 그 흐름은 지금도 멈추지 않고 있으며 도심 곳곳과 노후된 저층주거지들은 재개발예정지가 되어있다.
아파트는 그 성질이 도시에 배타적이다. 아파트는 기존 도시의 맥락을 잘 반영하지 못하며 경계가 뚜렷하고 단지 내 주민들끼리의 커뮤니티를 형성한다. 아파트가 만들어내는 도시는 자연스럽게 파편화 되어가며 많은 사회적 약자들은 노후된 주거지에 방치되어 남게 된다.



청주 시청 부지는 이러한 현상 즉 공동화 현상이 심화된 곳이었다. 극단적인 아파트들과 많은 사람들이 떠나고 남은 할머니와 노인들. 그리고 비어가고 방치되어가는 건물들. 그렇다면 지금 이곳 청주의 중심에는 무엇이 필요한 것일까 ?



사이트의 또다른 특징은 청주의 유서깊은 상업적 축으로써의 가능성이었다. 남쪽에서 이어지는 육거리- 성안길- 소나무길의 흐름은 많은 유동성을 갖고 있었고 북쪽도 먹자길과 문화제조창이 위치해 있었다.
이러한 맥락속에서 청주시청 부지가 파편화 되어가는 도시속에서 교류의 장 역할을 할 수 있을 것이라 생각했고 다양한 도시적 이벤트와 일상적 휴게를 수용할 수 있는 '광장'이 필요하다고 생각했다.

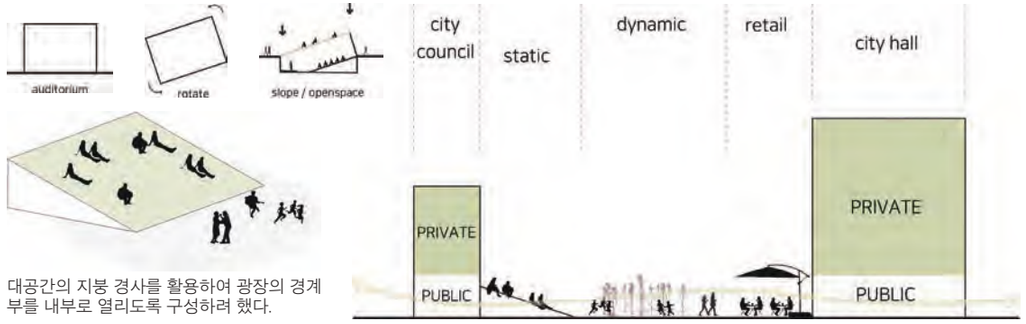
좋은 광장은 시민들의 동적인 활동을 잘 수용하며 그것을 조망 할 수 있는 경계부의 형성이 중요하다. 또한, 사람들이 머무르고 체류 할 수 있도록 저층부의 퍼블릭한 프로그램적 구성들이 필수적이며 공간 자체가 위요감이 있어야 한다.







기존 본관동이 가치있는 이유는 당시 이상적 가치를 담았다는 것. 그 상징물인 아치를 복원 시킨다.



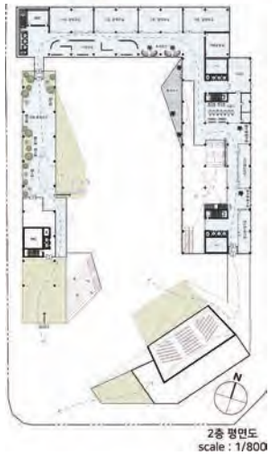
대공간의 지붕 경사를 활용하여 광장의 경계부를 내부로 열리도록 구성하려 했다.

광장은 안으로 열리며 그 속은 많은 도시적 이벤트와 시민들의 일상이 채울 수 있도록 설계하였다. “사람의 가장 큰 기쁨은 사람이다”라는 말이 있다. 우리는 광장에 모여 사람들을 보고 머물고, 어쩔때는 환호하고 누군가를 만나며 교류할 수 있다.

도시에 열려있으며 저층부는 시민들을 위한 공간이 마련되어 있고, 잔디 경사에서 앉고 누워 햇빛을 맞을수도 있다. 어쩌면 야외 공연을 원하는 사람들을 위해 쓰일 수도 있다. 이 광장이 파편화 되어가는 청주의 중심에서 그 재생의 시작이 되면 좋겠다.



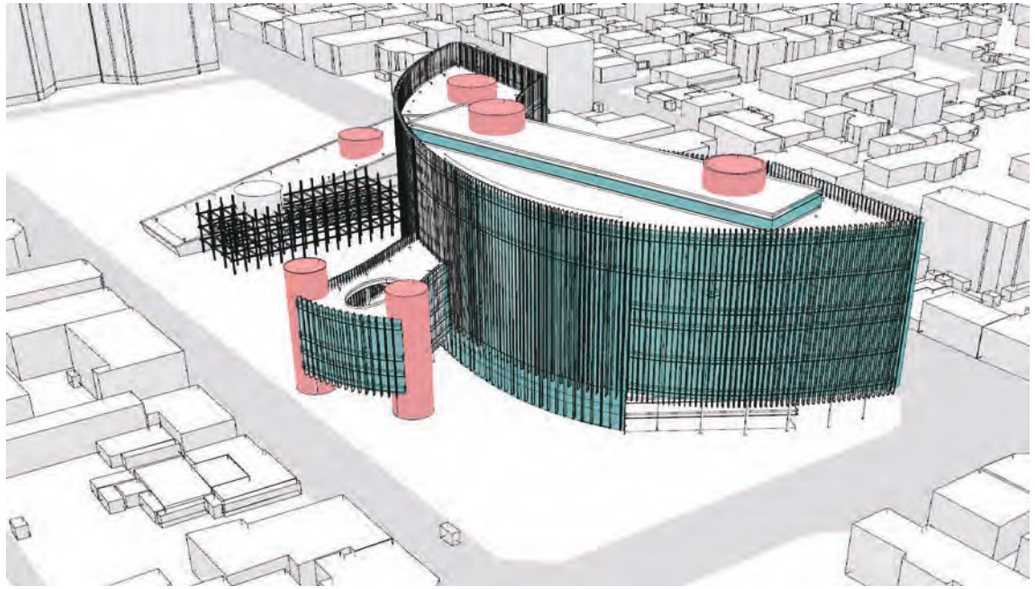






STUDIO_ III
Prof. 이명욱 정인섭 교수님

맑은시를 듣는 시청 : : = : :



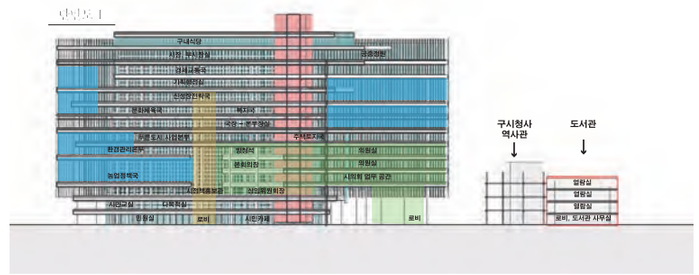


이종훈
볼일이 있었던거 같은데
뭐였지...

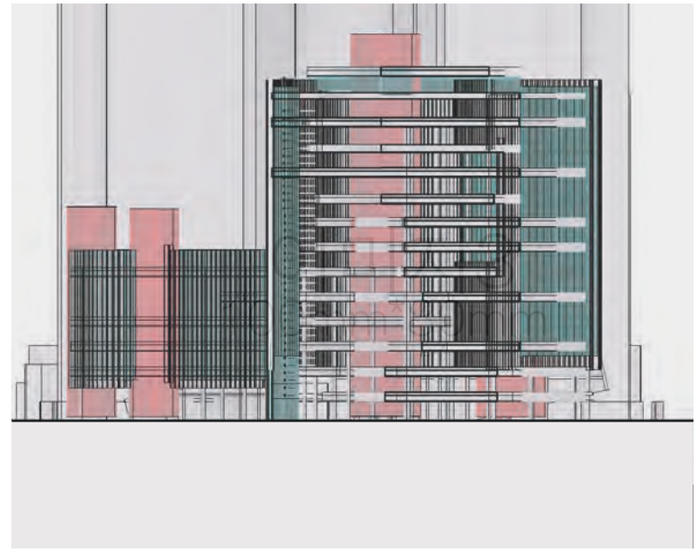
사실 부제가 실제 제목입니다. 저 수식을 어떻게 한줄로 만들짓1 고민하다가 결국 젤 하고 싶은 말은 '맑은 시를 듣는 시청'이라는 귀여운 제목이 나와버렸습니다..

저 부제의 식은 이는 단순한 비례식이라기 보다 시청이라는 공간이 제공하는 하나의 가능성이라고 생각해주시면 감사하겠습니다. : : = : : 은 하나의 비례식으로 우리가 아는 시청이라는 관의 역할을 하는 시청( )의 표현을 품고 있습니다. 시청은 도시속에서 시간의 흐름을 바라보는 존재로서 맑고 푸른 시간(:푸른시간)을 바라보는 존재일것입니다.

함께 시간의 흐름속에서 수많은 사람들은 그들만의 시( )를 듣는 시청( )의 공간이될것입니다. 맑고 푸른 시간의 흐름속에서 사람들이 품은 시를 담은 시청을 꿈꾸었습니다.

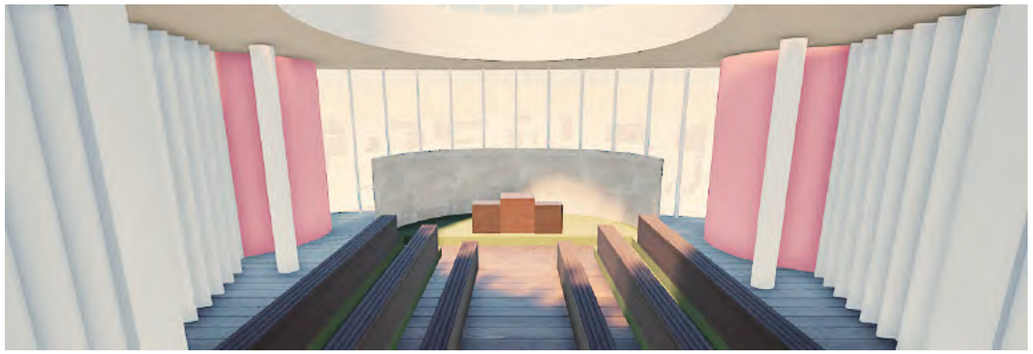


우선 대지분석을 토대로 도시적 수평성을 표현하는 벽을 만들었습니다. 그리고 이와 함께 도시의 수직성을 상징하는 코어를 그 안에 두었습니다.
여기에 사이공간의 가능성을 끼워넣어 맑은 시들을 보여주고자 했습니다.



동시에 이 메스들이 각기 다른 방향으로 교차하면서 만들어지는 도시의 시는 다양한 도시의 면면을 보여줄것입니다.
하지만 이러한 다양한 가능성을 이야기할 수 있지만 다양한 면면은 한편으로 무질서하게 보일 수 있습니다. 이에 이러한 무질서를 담아주는 시(, ,)와 청(, ,)이라는 두가지 흐름을 통해서 미래지향적인 시청사를 표현하고자 했습니다.

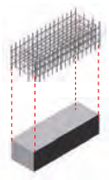




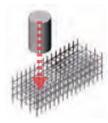
구시청사를 복원하기 보다 지속적으로 있었던 시청사의 시간성을 표현하고자 했습니다. 표현하는 도구로서 사용된 3차원의 그리드를 통한 시각화로 그 안에 있는 공간을 체험하는 사람들에게 '시간성'을 꿈꾸게 하고 싶었습니다. 함께 뒤에 있는 도서관 mass는 기존 정육면체의 메스를 땅에 일부 묻어 유적과 같은 모습으로 만들어 시간의 또다른 형태를 표현하고자 했습니다.



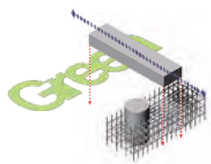
기존의 본관동의 MASS가 존재할때



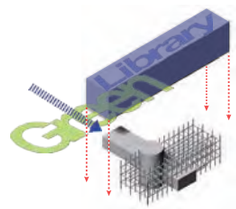
하지만 사라진 지금은, 그 MASS가 갖고 있는 장이 존재하고 있는것이다.



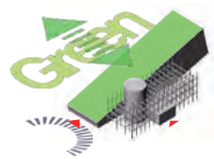
과거 청주시청에 자리하고 있던 시간에 상징적인 굴뚝이 있던 공간을 명상공간으로 만들어 과거 시청사를 추억한다.



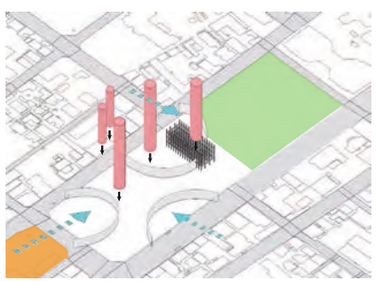
새로운 청주시청에서 과거의 청주시청을 거치는 시간의 터널을 지나 0의 공간을 만나게 된다.



0의공간에서 접근이 용이한 북측에 도서관의 MASS를 추가한다.

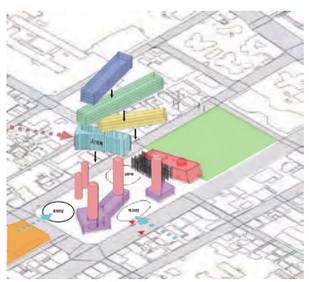


시간의 흐름을 표현하는 층위를 표현하고자 도서관의 메스를 마치 유적과 같이 땅에 묻는다



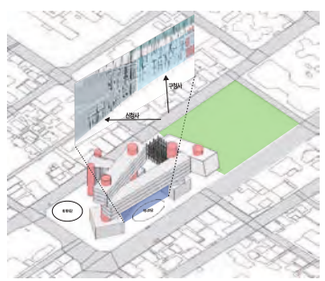
사람들이 많이 통행하는 곳에 도시적 수평성을 이야기 한다.
주변 맥락에 맞춰 높이를 조절하고,
폭은 적절한 광장을 포함할 수 있도록 한다.

광장 외의 부분에는 코어를 두어 도시의 수직성을 나타낸다.



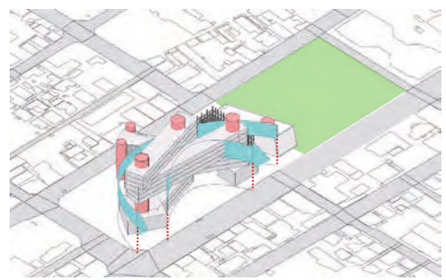
도시의 수직성을 나타내는 코어 사이를 이어주는 메스를 연결해서
서로다른 사람이 들어올때 생기는
다양한 이야기의 가능성을 이야기 한다.

동시에 이렇게 쌓인 메스들은 비대칭을 낳아 역동성을 줍는다.



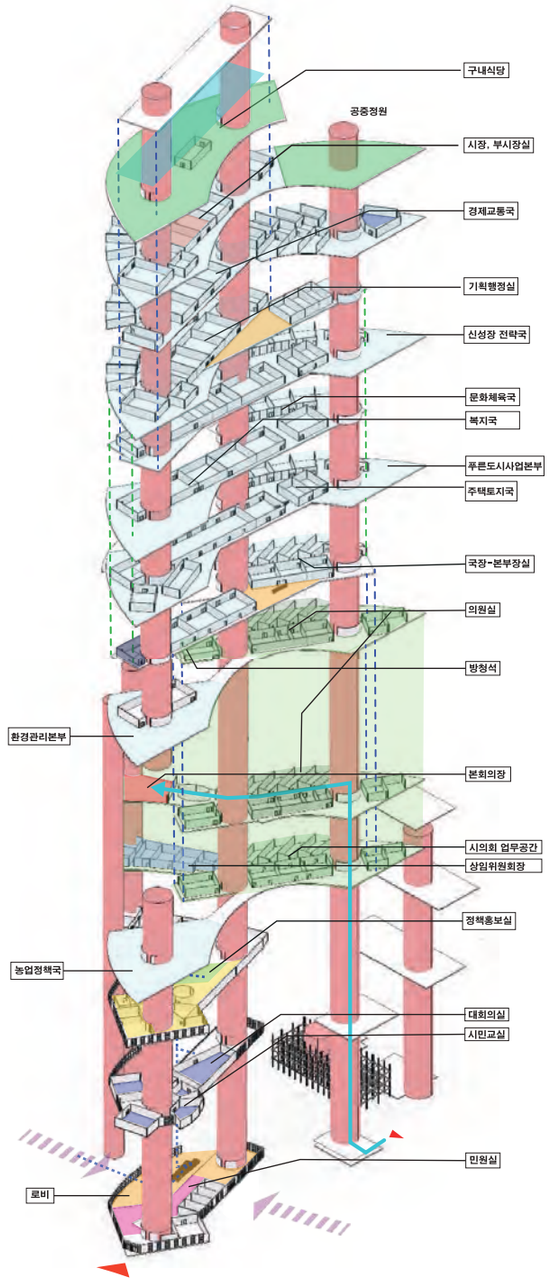
자연스럽게 생기는 입구성을 통해서
하나의 시선은 실내의 시청을 향하고
하나의 시선은 실외의 구 시청을 향할 수 있게 된다.

이러한 시선은 마지막 종착점을 인식하면서 자연스럽게 초대가 될 수 있게 한다.



이러한 역동성이 하나의 무질서를 의미할 수 있다.

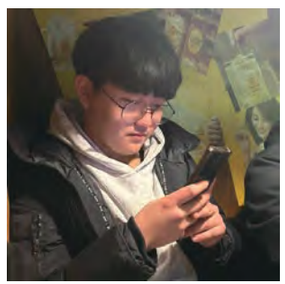
이 무질서를 담아주는 두개의 흐름을 통해서 커튼월을 만들어
미래지향적인 조형을 체택한다.



STUDIO_ I
Prof. 이명욱 정인섭

걸어서 청주속으로 건축을 걷다, 도시를 만나다



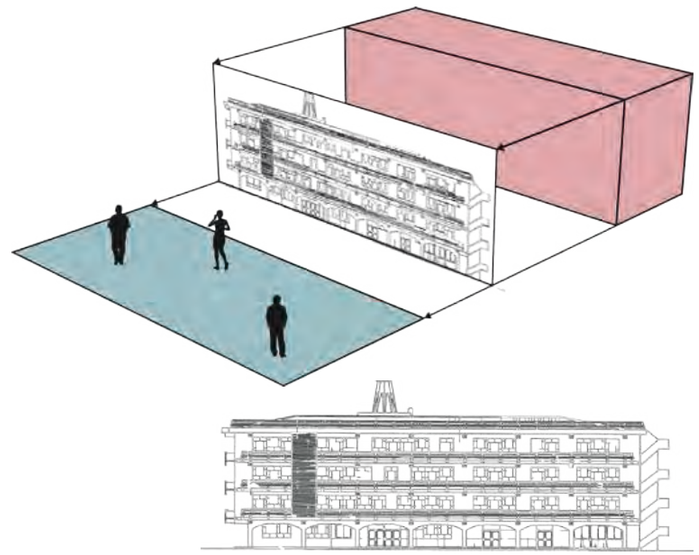


황재원
건축전 팀원분들 다들
고생하셨습니다!

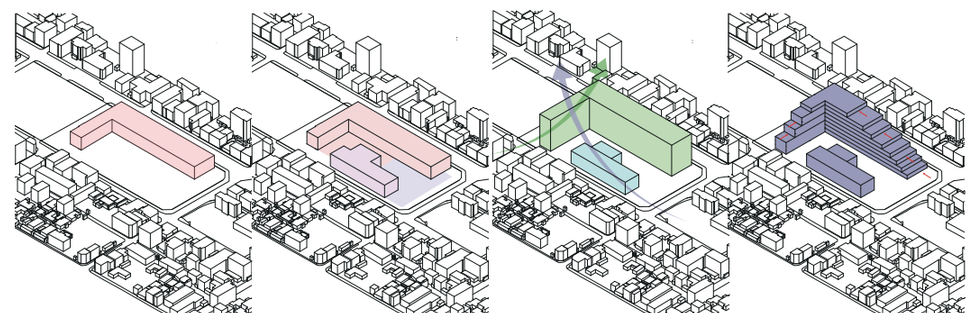
현재 청주는 고유의 독특한 정체성을 갖추지 못하고 무색의 도시라는 이명을 가지고 있습니다. 정체성은 어디서 나오는가? 저는 정체성은 강점에서 더욱 두드러진다고 생각하였습니다. 청주시는 오랜 역사를 가지고 있고 다양한 문화요소들을 갖추고 있습니다. 이러한 강점이 있는데도 청주시의 정체성이 알려지지 않는 것은 대부분의 역사와 문화요소들이 제각각의 성격을 가지고 연계가 이뤄지지 않고 있습니다. 이에 청주시청을 통하여 이러한 제각각인 요소들을 하나로 묶고 청주를 알리는 공간이 되기를 바라며 시민들과 외부의 방문자들이 조화롭게 모여 하나로 뭉쳐질 수 있는 공간이 되기를 원했습니다. 또한 현재는 사라진 본관동을 기억하기 위해 본관동의 요소를 살리기로 하였습니다.

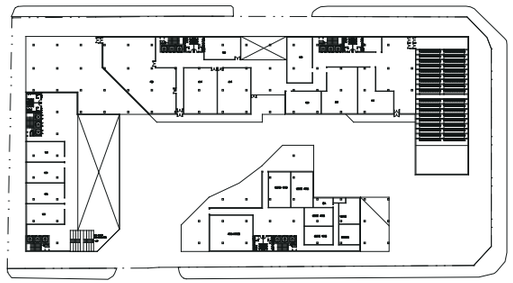


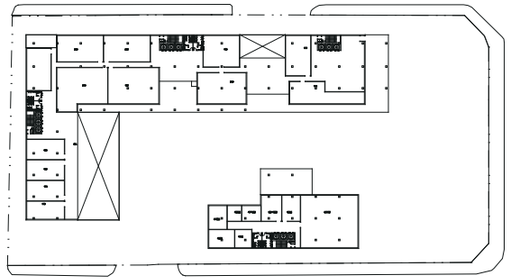
역사와 문화 요소들은 서로 연계가 되지 않고 단절된 상태입니다. 대지 또한 양옆에 보행중심 가로망이 펼쳐지지만 단절된 형태를 보입니다. 저는 시청대지가 문화와 역사의 중심이 될 수 있는 가능성을 보았으며 보행이 서로 맞물릴 수 있다고 생각하였습니다.



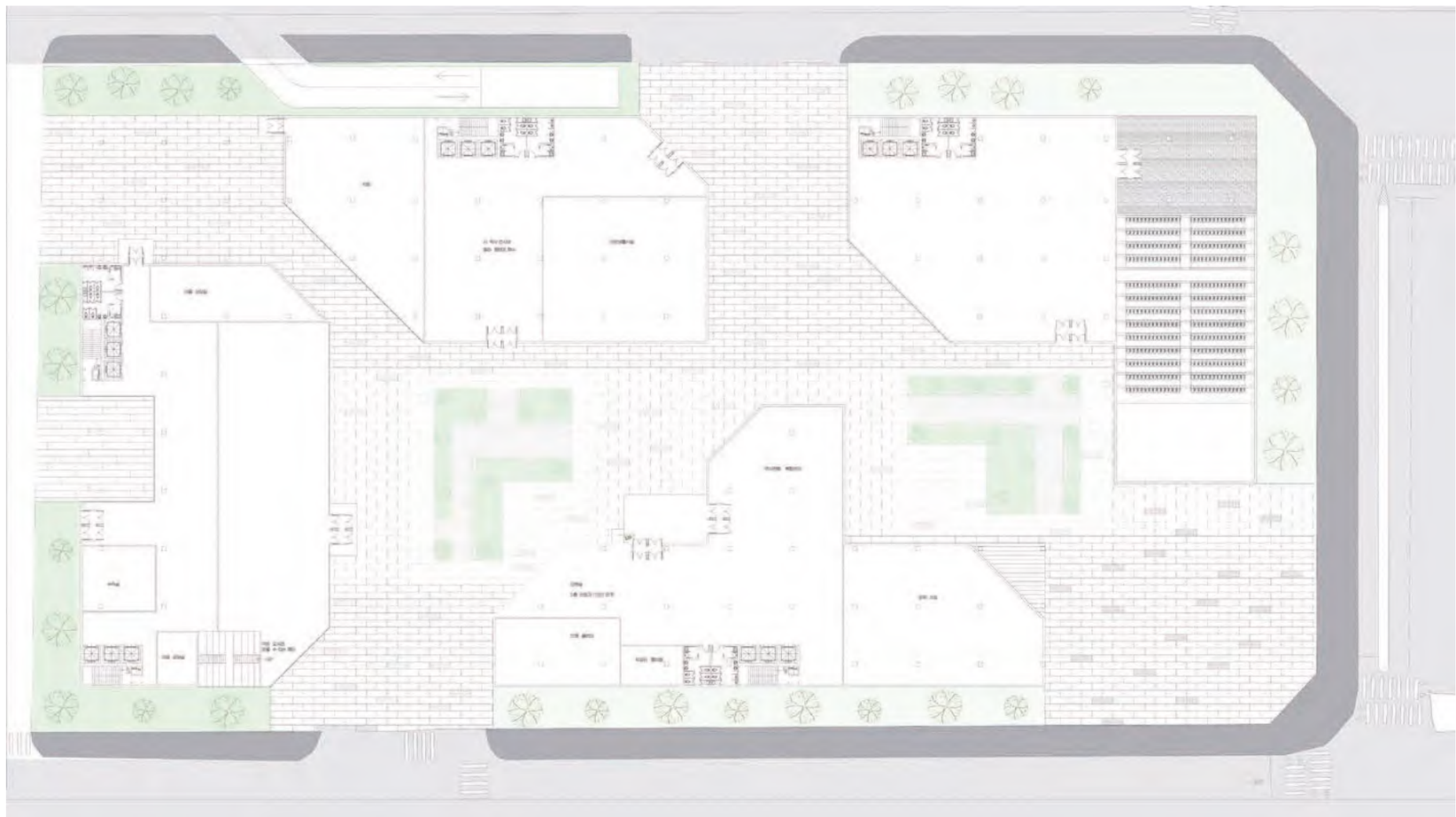
옛 청주시의 본관동은 사라진 상태입니다. 옛 본관동은 필로티로 1층을 가볍게 띄우고 배를 테라스를 활용하여 사람들이 움직이는 모습들을 보여주며 주민들에게 친화적으로 다가갔습니다. 저는 본관동의 가치가 입면에 있다고 생각하여 입면을 살리고 지키겠다는 표현으로 아트리움안에 입면을 표현하여 본관동이 표현하고자 하였던 주민 친화의 가치를 표현하였습니다.

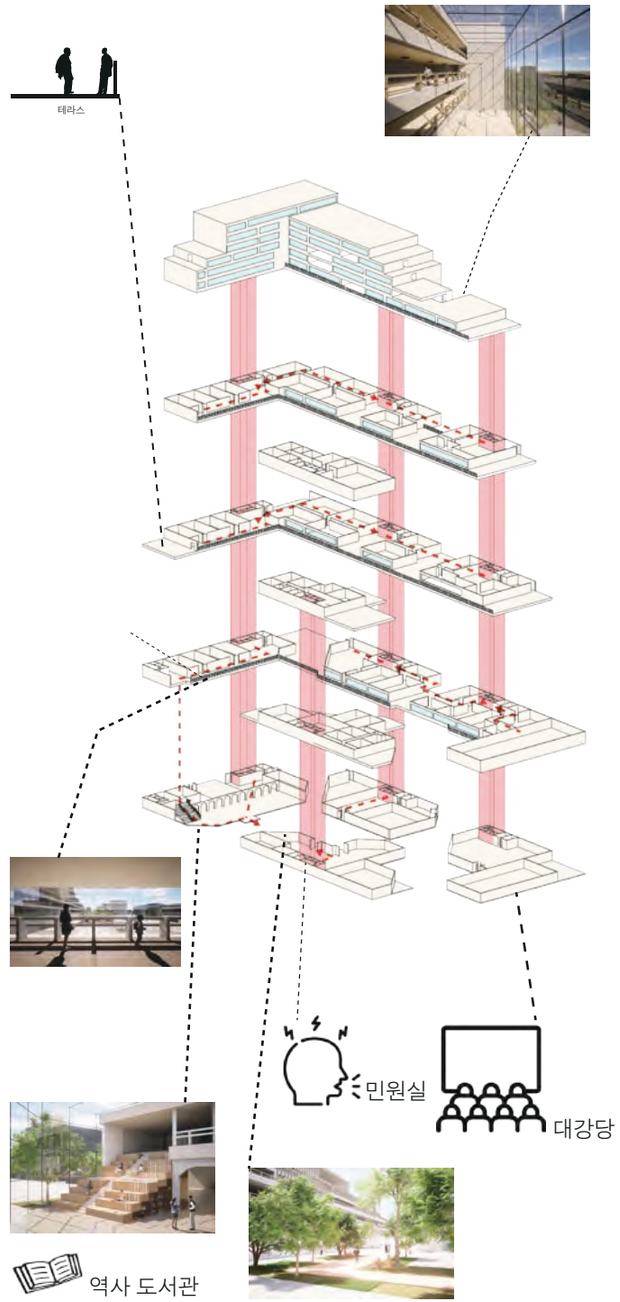






배치도에서 중요한 것은 보행자의 입장에서 생각했다는 점입니다. 보행자들이 일정 이상의 똑같은 공간을 걷게 된다면 지루함을 느끼게 되어 보행자들의 재방문률이 떨어질 것을 고려하여 보행 시퀀스에 따라 외부 공간을 분류하였습니다. 각 공간은 성격을 다르게 가져 상대적으로 짧은 거리에서도 보행자들은 다양한 보행 공간을 경험할 수 있도록 하였습니다.





03

건축설계 III은 건축학과 3학년 학생을 대상으로, 충북대학교 공과대학 공장동(E8-5)을 대상으로, 기존 건물을 재해석해 학생 교육환경을 개선하고 지역 주민을 위한 문화·복지 프로그램을 도입함으로써, 대학과 지역사회를 연결하는 복합문화 거점을 제안하며 프로젝트를 진행한다.

STUDIO_I Prof. 최유종 & 홍유선

김민석 류예경 방병건 박성호 서현 이석진 허지수
진동선 현연우

STUDIO_II Prof. 고영목 & 차상우

김채연 박윤 박지환 박소언 안정환 정효주 최민서

STUDIO_III Prof. 강무현 & 최태산

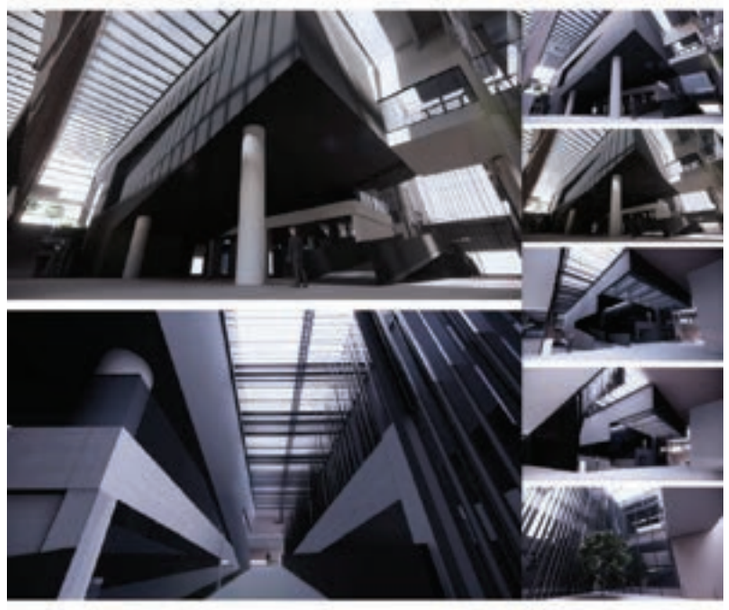
김근우 김유정 박수지 이건희 이문선 이민서 전승현
정태우 홍지연

STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

VOID, Magnet

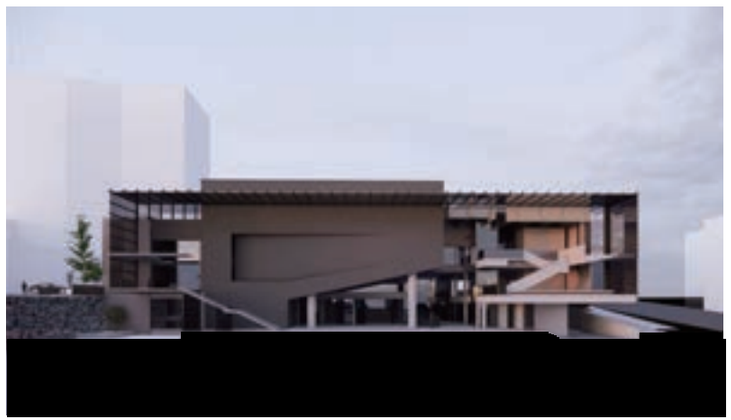
공장동 내부에 필요한 빈 공간과
그것으로 관계맺는 매개 공간들

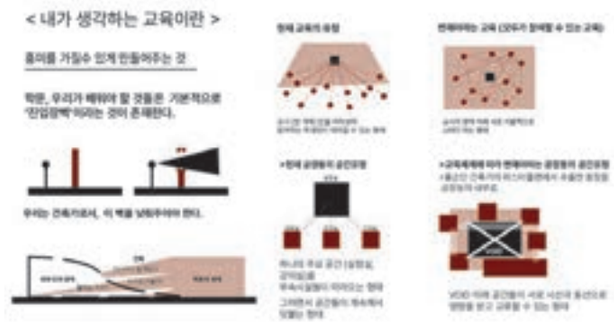
충북대학교의 제2
공장동은
연구/실험시설로
공과대학 E8-7 동측에
위치하고 있다. 1979년
충북대학교 마스터플랜
계획배치도에 따르면, 제2
공장동은 홍순인
건축가에의해 공과대학과
함께 계획되었으나, 그의
손길은 공과대학에서
멈추고 말았다. 그가
생각한 충북대학교는
다양한 중정의 집합이자,
비워진 공간으로
미래교육에 대응하는
공간이다. 공장동에는
비워진 공간이 필요하다.

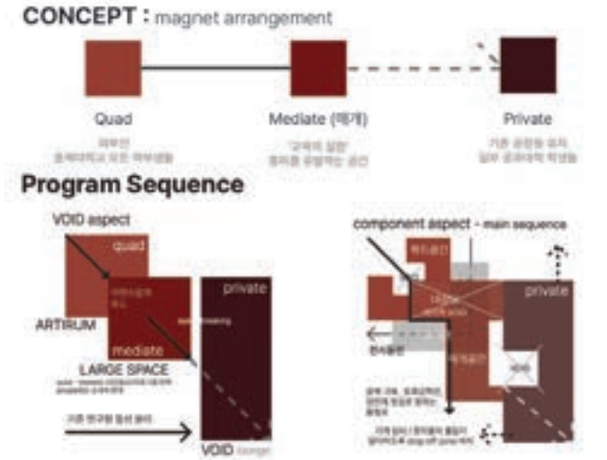


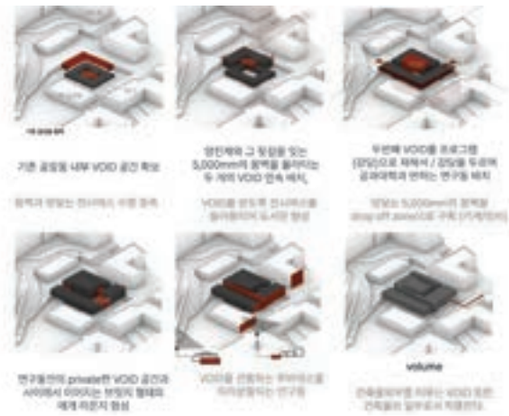


김민석
안녕하세요?

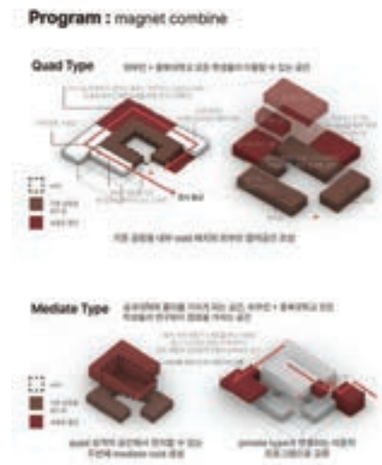








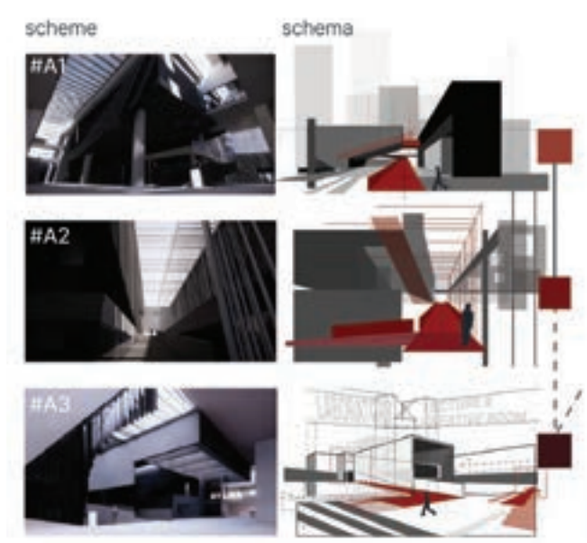
현재의 제 2공장동의 공간들은
꼬리에 꼬리를 무는 형태를 취한다.
어떤 공간으로 다다르려면 3번 문을
열고 들어가야한다. 공간이 부족하여
하나의 공간을 3개로 나누어
사용하기도 한다. 이것은 홍순인
건축가가 생각했던 '비워진 공간을
통한 확장' 과는 다소 거리가 있다고
생각했다. 필자는 '교육' 에대한
나만의 새로운 생각을 담아 이
문제를 내부 VOID로 해결하려 했다.

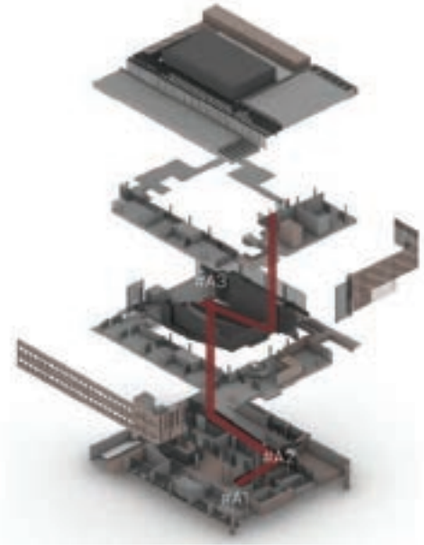




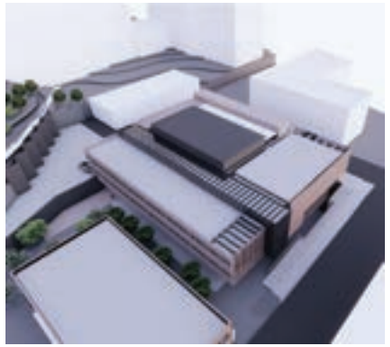


‘교육’이란 흥미를 느끼게 만들어주는 것이다.
대지이슈에따라 제2공장동은 문화복합시설이 되어가지만, 기존의 공장동의 기능은 유지-개선해야한다. 필자는 이 두가지 흐름에 ‘mediate’ 매개 공간을 두어 학생들이 공장동에 참여하고 바라보며, 진입장벽을 허물고 흥미를 느낄 수 있는 새로운 성격의 공간을 제공하려했다.
아트리움 - 대공간 - 아트리움으로 이어지는 시퀀스는, 각 공간에 대한 VOID를 표방하며, 각 프로그램들은 이 보이드의 연속 아래 관계를 맺는다.
본인이 생각하는 교육이란 무엇인가?











STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

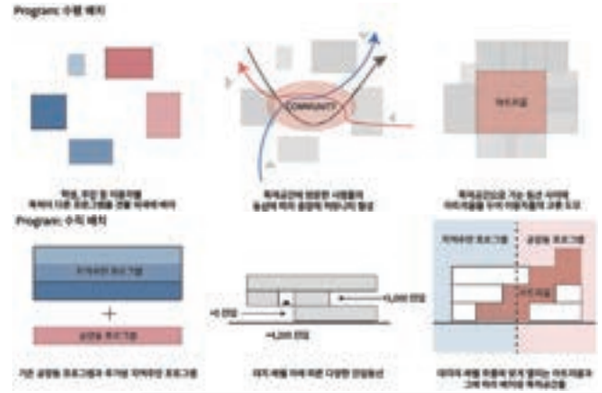
어쩌다, 이웃 대지의 흐름에 따라 열리는 풍경





류예경
어쩌다 3학년..

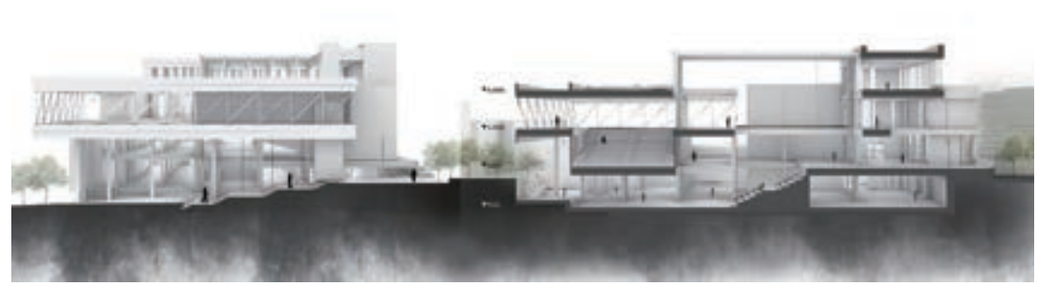
충북대학교에 위치한 공장동(E8-5) 리모델링을 통해 대학과 지역 사회를 연결하는 새로운 복합문화시설이 되기 위해서는 무엇을 가장 먼저 고려해야 할까? 설계 초반, 가장 먼저 고려했던 것은 현재 한국에서 나타나는 사회적인 요구였다. 현재 한국은 10년 전부터 전통적인 학습자(초등학교 부터 대학교에 이르는 교육을 듣는 사람) 외의 비전통적인 학습자들이 점차 늘어나고 있는 상황이다. 비전통적 학습자들은 너무나도 빠른 사회 변화에 대한 적응의 필요성과 함께 지속적으로 각 개인에게 요구되는 새로운 지식과 기술 습득, 그리고 재취업을 해야 하는 상황에 놓여 있다. 그러나 이들을 위한 실용적인 직업 교육 프로그램이나 재취업을 위한 지원시설은 현저히 적다. 또한 오늘날의 대학교는 주로 전통적 학습자들을 위한 공간으로 사용되고 있는 상황이다. 따라서 공장동 리모델링 프로젝트를 통해 대학시설이





비전통적 학습자들의 학습과 취업에 대한 니즈를 충족시킬 수 있는 공간이 되면서도, 기존 대학 구성 원들과의 교류가 이루어지는 곳으로의 역할을 수행하기를 원한다. 이번 공장동 리모델링 프로젝트가 대학과 지역을 잇는 첫 마중물이 될 문화허브 시설로 작용하기를 기대한다.

공장동 주변 대지에서 주목한 대지의 특성은 공장동을 따라 높아지는 대지 레벨과, 그에 따라 나뉘는 이용자 유형별 접근 동선이었다. 이러한 대지의 특성을 이용해 수평 조닝에서는 외곽에는 이용자 별 목적 공간을 두고 중앙에 공용공간을 두었으며, 대지의 레벨차에 따른 진입 동선을 달리 하였다. 이러한 배치를 통해 저마다의 목적을 가지고 방문한 이용자들 간의 우연한 소통의 풍경이 대지의 흐름에 맞춰 이루어질 수 있도록 계획하였다.





북동측 입면

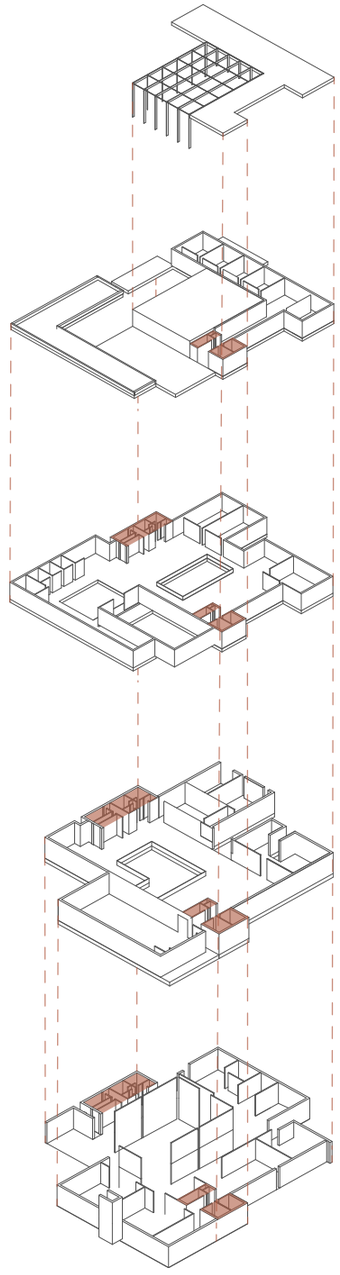


남서측 입면

공장동 리모델링 시, 충북대학교의 상징인 기존의 붉은 벽돌을 어떻게 재해석 할 것인가에 대한 고민 또한 존재하였다. 기존의 붉은 벽돌을 그대로 사용하는 것이 아닌, 현대적인 입면을 적용해 공장동이 충북대학교에 가져올 새로운 미래의 모습에 대해 담고자 하였다.







STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

Vertical Park 복합화를 위한 프로그램과 사잇 공간에 대한 제안

공장동의 복합문화허브화 프로젝트에 있어서 제게 중요했던 한가지를 뽑으라면, 어떻게 하면 이 공간이 보다 많은 사람들에게 편하게 다가갈 수 있는 장소가 될까? 였던 것 같습니다. 기존의 공장동은 너무나 폐쇄적인 시설이었기에 특정 대상층에게만 접근 가능했던 시설이었습니다. 저는 이 공간이 제 설계를 통해 마치 대중의 공원처럼 모두에게 열린 공간이 되었으면 하는 바램을 가지며 프로젝트를 시작했습니다.



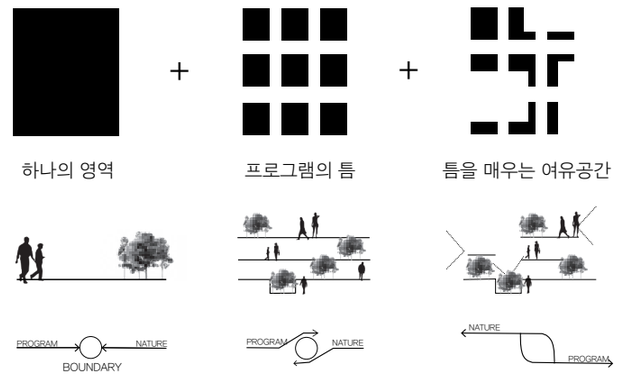


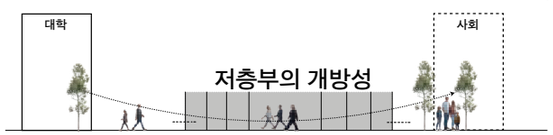
박병건
오호라..



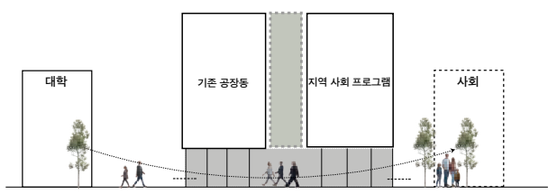


먼저 사이트의 현황과 극복하고자 하는 점들의 기준을 세우며, 배치의 주안점을 세웠습니다. 차들의 동선과 사람의 동선을 분리하고, 기존의 맥락을 따라가되, 그 흐름을 강하게 만들 수 있는 방법을 고민하며, 사람 중심적인 동선을 구성했습니다. 그 안에 제안코자 하는 프로그램들 사이의 공용면적을 적극적으로 배치하며, 수평.수직적인 여유공간들을 만들었습니다.

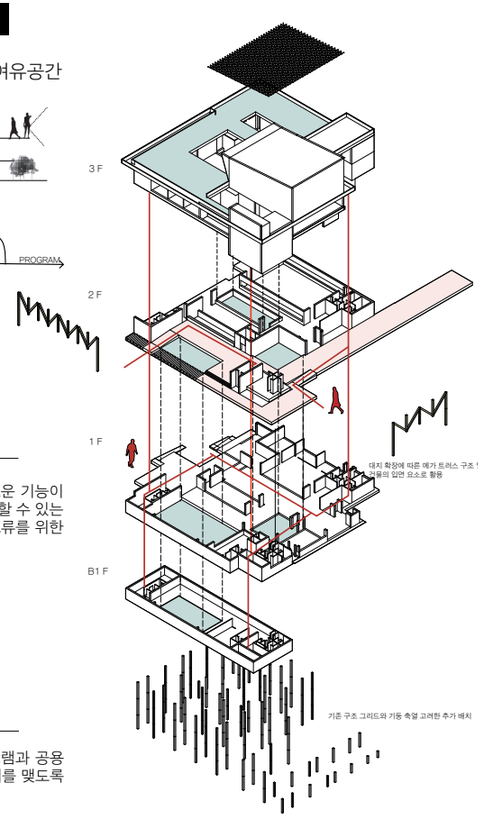




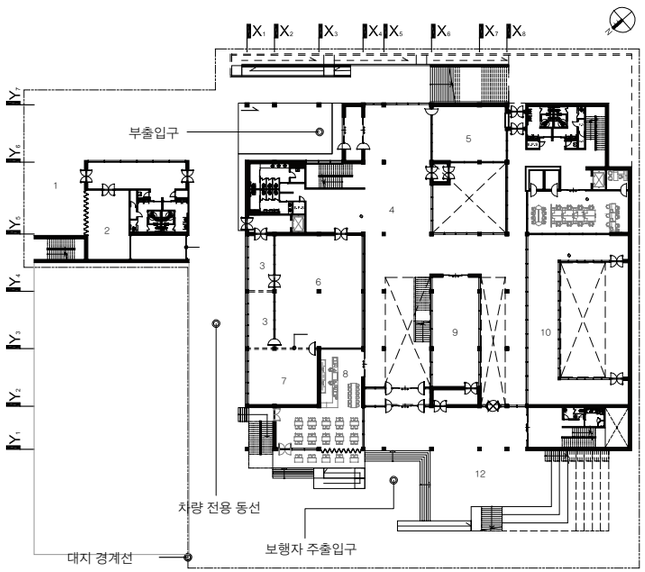
1층과 2층의 저층부를 개방적이고 투명한 구조로 계획함으로써, 기존의 기능과 새로운 기능이 전시의 형태로서 다가가, 대학 구성원은 물론 지역사회 구성원 누구나 부담 없이 진입할 수 있는 흐름을 유도한다. 건물의 하부는 단절된 구조물이 아닌 활발한 유입과 자연스러운 교류를 위한



기능 특화 조닝을 기반으로 공간을 조직하되, 이질적 기능 간의 경계에 공유 프로그램과 공용 녹지를 배치함으로써,각 기능이 자율성과 집중도를 확보하면서도 상호 유기적인 관계를 맺도록 유도하다.



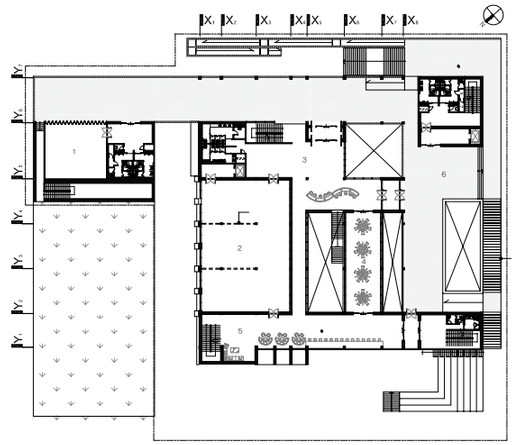




1 야외 작업장 2 터키온 동아리 3 준비실 4 중앙홀
5 메이커센터체험실 6 공동기반시설 7 공장동행정실 8 카페
9 메이커센터 10 내부전시실 11 행정실 12진입광장

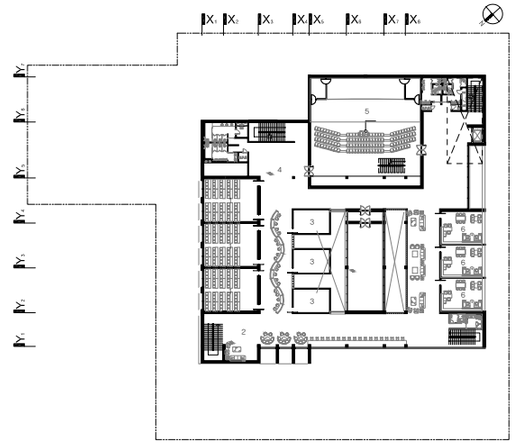
1층 평면도

제2공장동은 홍순인 건축가의 마스터플랜에서의 중정의 가능성을 품은 공간입니다. 저는 이곳이 공대를 더 모으고, 대학을 활성화시키며, 지역사회를 이끌 수 있는 공간이라 생각하며, 프로그램들로 구성된 공원을 만들고자 했습니다. 그리고 제가 제안하고자 하는 공원은 기존의 중정처럼 낮고 녹지로 구성된 공간이라기보다, 프로그램들 사이의 수평. 수직적인 사잇공간들입니다. 사람들이 공원을 걸을 때 부담없이 걸었던, 보았던, 그리고 방문했던 그 기억을 이 공간에 주고 싶었습니다.



1 요리 클래스 2 실험 및 연구동 3 중앙홀 4 열린 자료실
5 휴게홀 6 공중가로

2층 평면도



1 강의실 2 휴게홀 3 그룹스터디룸 4 중앙홀
5 대강연/극장 6 교수 연구실

3층 평면도







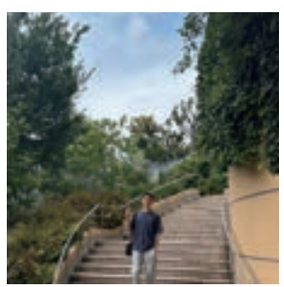


STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

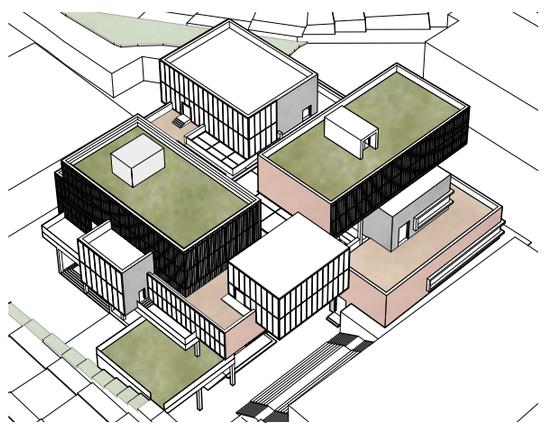
INTERWOVEN VISTAS 열린 시선, 엮이는 공간

서로 관입하여 배치된
각각의 매스는 이용자로
하여금 궁금증을
자아내게 한다.
주출입구로 들어왔을 때
맞이하는 아트리움은
수직으로 높은 시야를
확보할 수 있도록 한다.
돌출된 매스는 그 건물의
프로그램을 인지할 수
있게 한다. 아트리움의
계단형 라운지는 그
모습을 더욱 견고히 한다.
계단형 라운지는 각
층마다 eye-breaking
공간으로 작용하여 각
층의 접근을 향상한다.





박성호
네, 민석이 형



CONCEPT

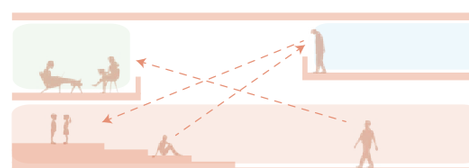


#융합
미래 교육의 방향

#경험
창의성 증진과 변화에 대한 적응

#허브
지역과 공대의 중심지

DESIGN CONCEPT



열린 공간 <OPEN SPACE>
폐쇄성의 완화, 다각도의 시선 교류 가능성 제공

다목적 공간 <MULTIPURPOSE SPACE>
공간의 유연한 사용

1ST FLOOR PLAN

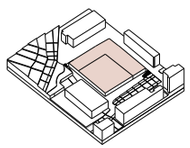


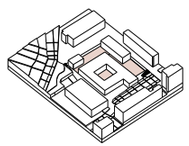


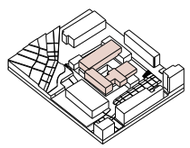


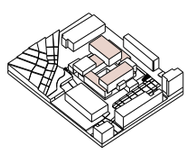


MASS PROCESS





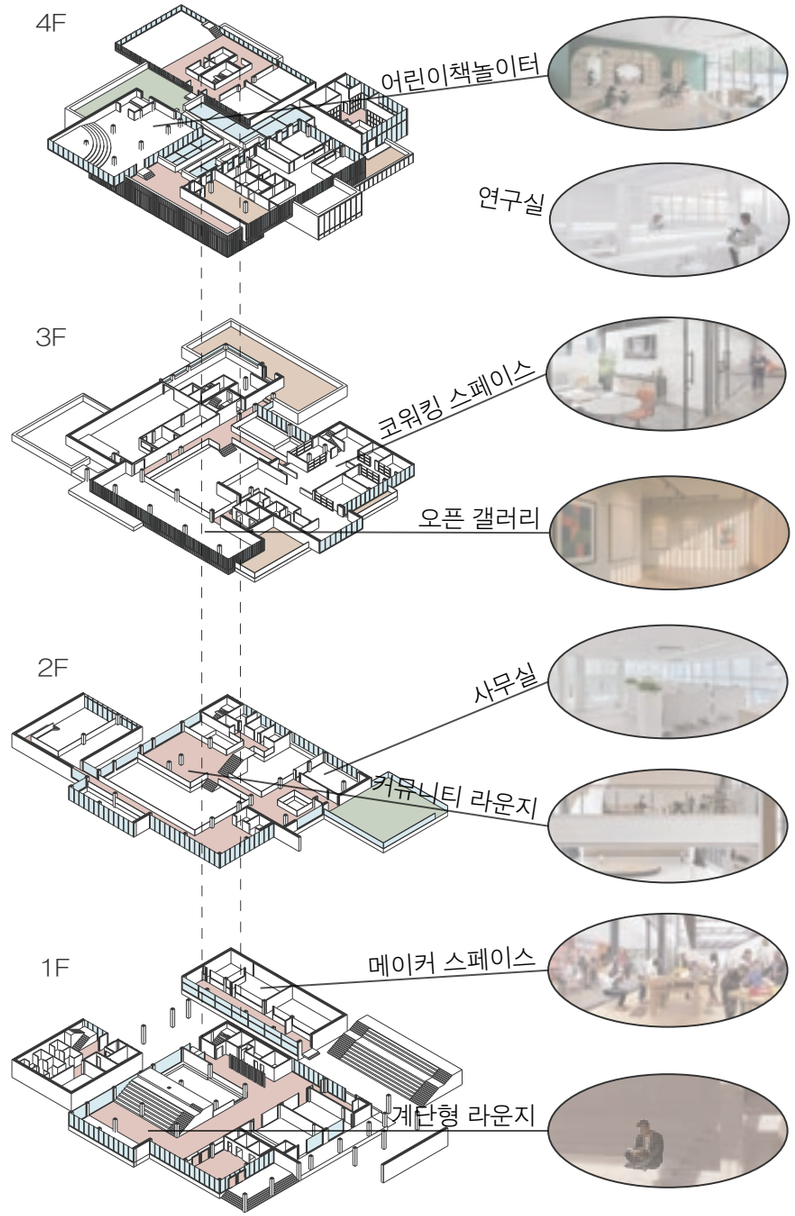






기존 공장동의 틀을 남겨두는 것은 공장동의 리모델링에 있어서 중요한 포인트가 된다. 과거의 것을 어떻게 받아들일 것이며, 새로운 것은 그곳에 어떻게 적용될 것인지 고민할 필요가 있다. 버려지는 유후 공간이 없도록 확장 배치하고, 공대 부지의 맥락에 따라 분리하되 채워지는 보이드 공간이 요구되기도 한다. 적절한 보이드는 수평뿐만 아니라, 수직적 연결의 가능성도 제공한다. 뻗어나온 매스, 적절한 야외 계단 과 같은 건축적 요소는 건물의 활용도를 향상시키기도 한다.

AXONOMETRIC FLOOR PLAN

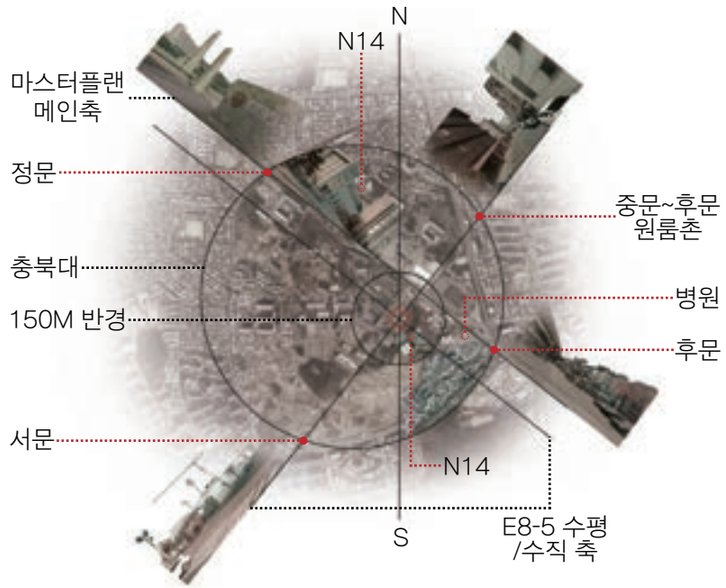


STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

Academic Crossroad

공과대학 부속 건물
리모델링 프로젝트

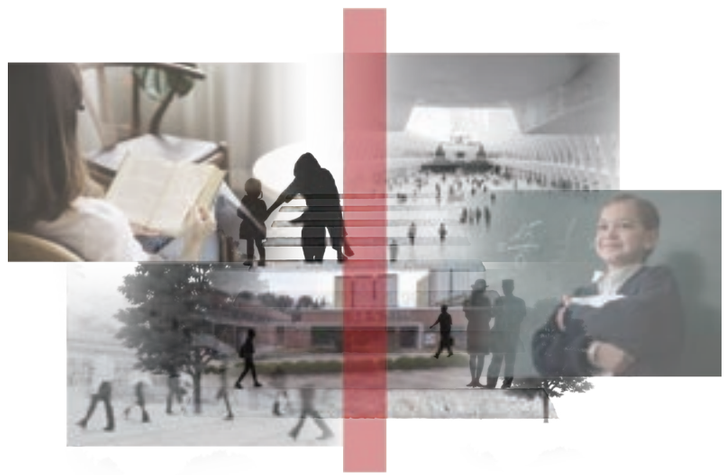
학교 정문에 위치하고 있는 인문사회관 (N14)는 경영대 소속 건물이지만, 문이과 학생들이 섞일 수 있는 건물로 기능하고 있는 반면, 공과대학에는 이러한 건물이 부족한 상태이다. 본 프로젝트는 문이과 통합의 흐름을 확장하여, 지식과 문화가 만나는 복합 문화 공간을 제 2 공 장 동 (E 8 - 5) 에 만들고자 한다. 기존 구조를 존중하며 공간을 개방적으로 재구성하고, 학생과 지역 주민 모두를 위한 융합과 공유의 장으로 탈바꿈시킨다.

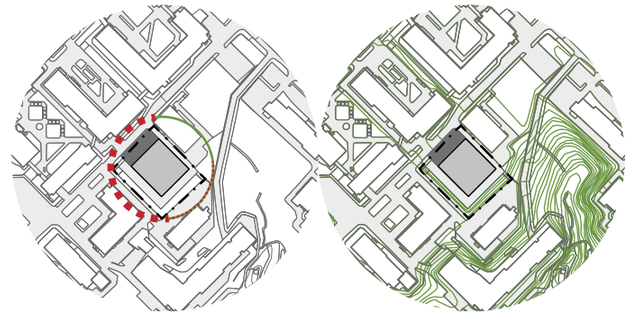


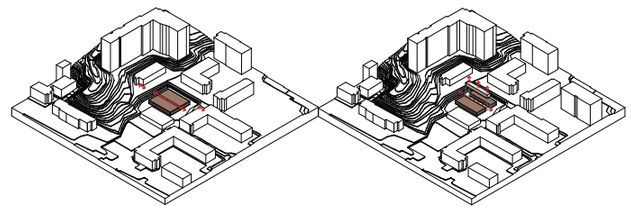


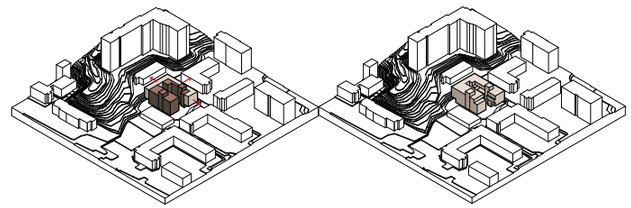
서현

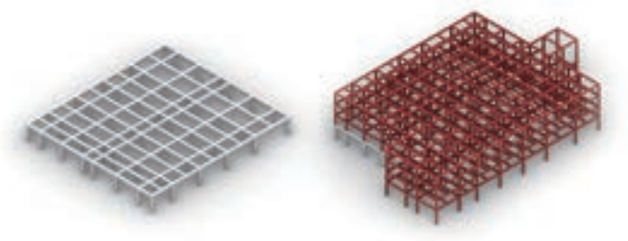
예진, 민주, 서진, 다현,
찬영 오빠 고맙습니다!





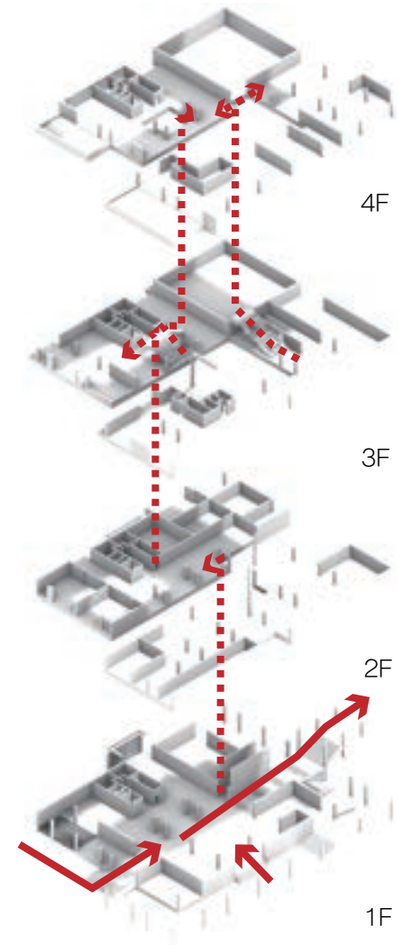


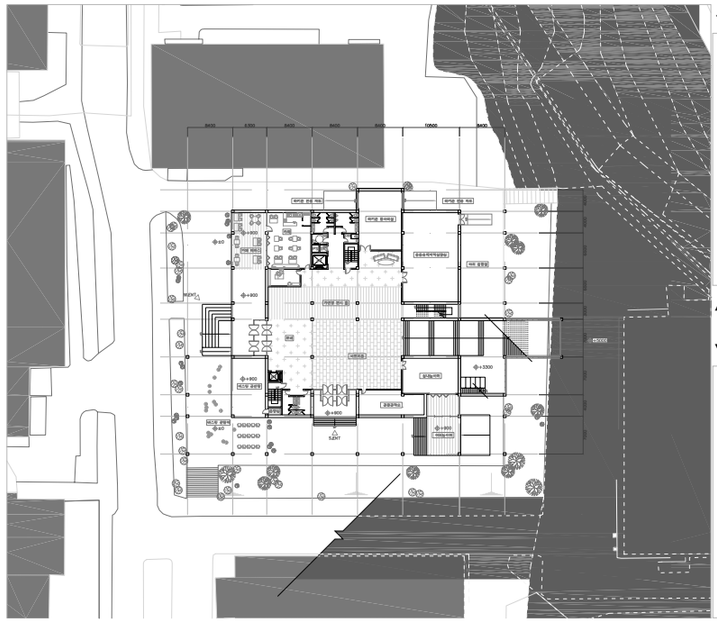




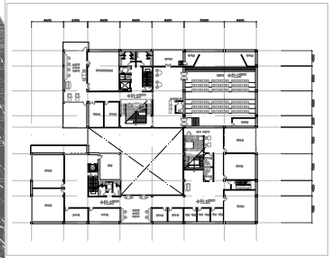
리모델링 프로젝트에 맞게 기존 공장동에 있는 기둥 모듈을 유지한 채로 공간을 구성하기 시작했다. 모듈을 생각하며 매스 스터디를 진행하였고, 그에 맞게 새로운 기둥을 추가하였다. 공간도 기둥 축에 맞게 구성하였다.

충북대학교 공과대학 제2공장동 (E8-5)은 오랫동안 공대 학생들의 학업과 연구를 위한 공간으로 사용되어 왔다. 그러나, 이 일대에는 다른 전공 간의 융합과 교류를 유도할 수 있는 물리적 기반이 부족한 상태이다. 메이커스페이스와 공간 교환을 통해 더욱 다양한 공간을 구성하고자 하는 것도 설계의 과정 중 하나로 사용되었다.



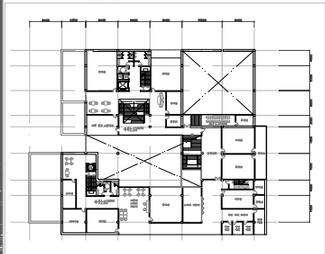


◀ 1F PLAN



▲ 3F PLAN

▼ 4F PLAN





▲ 2F PLAN

공간을 배치할 때는 공용 공간을 중심으로 전시, 교육, 보육 등의 전용 공간들이 사방으로 퍼져나가는 평면을 구성하였다. 사람들이 한 건물 안에 모여 각자의 활동을 하며 시간을 보내다가 공용으로 자연스럽게 모이게 된다. 공용 공간은 최대한 아트리움과 인접하게 오픈시켜 시선과 행위를 통하여 다양한 소통을 만들어 나갈 수 있게 설계하였다. 또, 전용 공간은 공용 공간보다 프라이빗해야 하기 때문에 수직으로 올라갈수록 더 많이 배치되게 구성하였다. 1층 오픈을 넓게 배치하여 사람들을 쉽게 진입할 수 있게 하였다.







STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

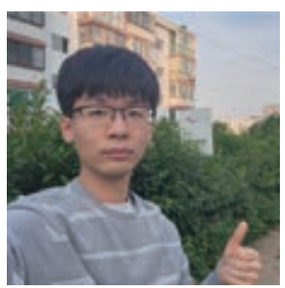
공장의 틈새로 피어나는 배움

전연령의 시민과 학생이 함께 사용하는 학습 문화 복합공간

공장동의 위치에는 무엇이 들어서야 할 것인가? 요즘에는 사회적으로 학생들이 줄어들고 있고, 저출산 고령화가 지속되고 있다. 그러면서도 일자리가 줄어들어서 취업을 하기 힘들어지고 있다. 따라서 학교에는 학생뿐만 아니라 주민들, 다양한 연령대까지 아우러서 배울 수 있는 공간이 만들어져 나갈 필요가 있다.

또한 기존 학교의 상황을 고려하여, 공존을 표현하기 위해 화강석과 벽돌을 함께 이용하려고 한다.





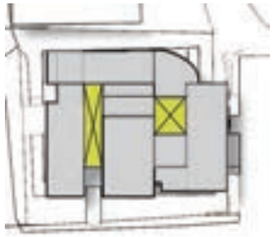
이석진

한학기 수고하셨습니다





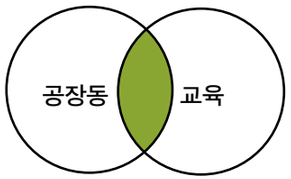
개념



두 개의 아트리움을 통한 일조 및 시선 동선적 교류



자연친화적 건축을 통해 조경 및 지속가능한 건축물로 리모델링



교육시설들이 기존 공장동의 공간들과 연계될 수 있도록 구성



시민들과 학생들이 자주 이용하는 동선을 통해 주 출입구 결정

매스 프로세스



기능별 공간을 분절하여 각각의 역할 분담



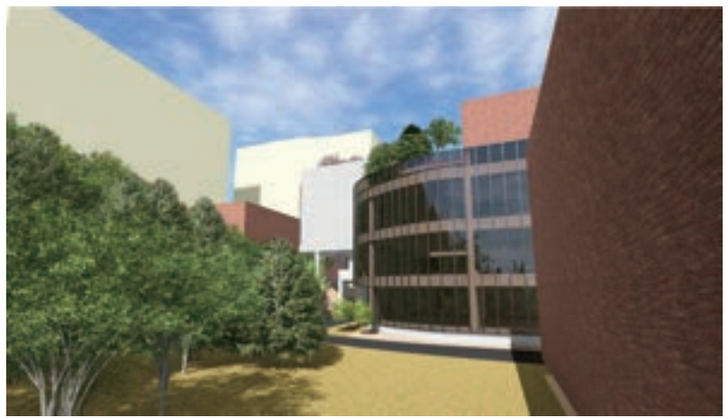
코어를 통해 각 공간을 이어주는 역할을 하도록 구성



아트리움을 사이에 배치하여 일조 및 소통 유도

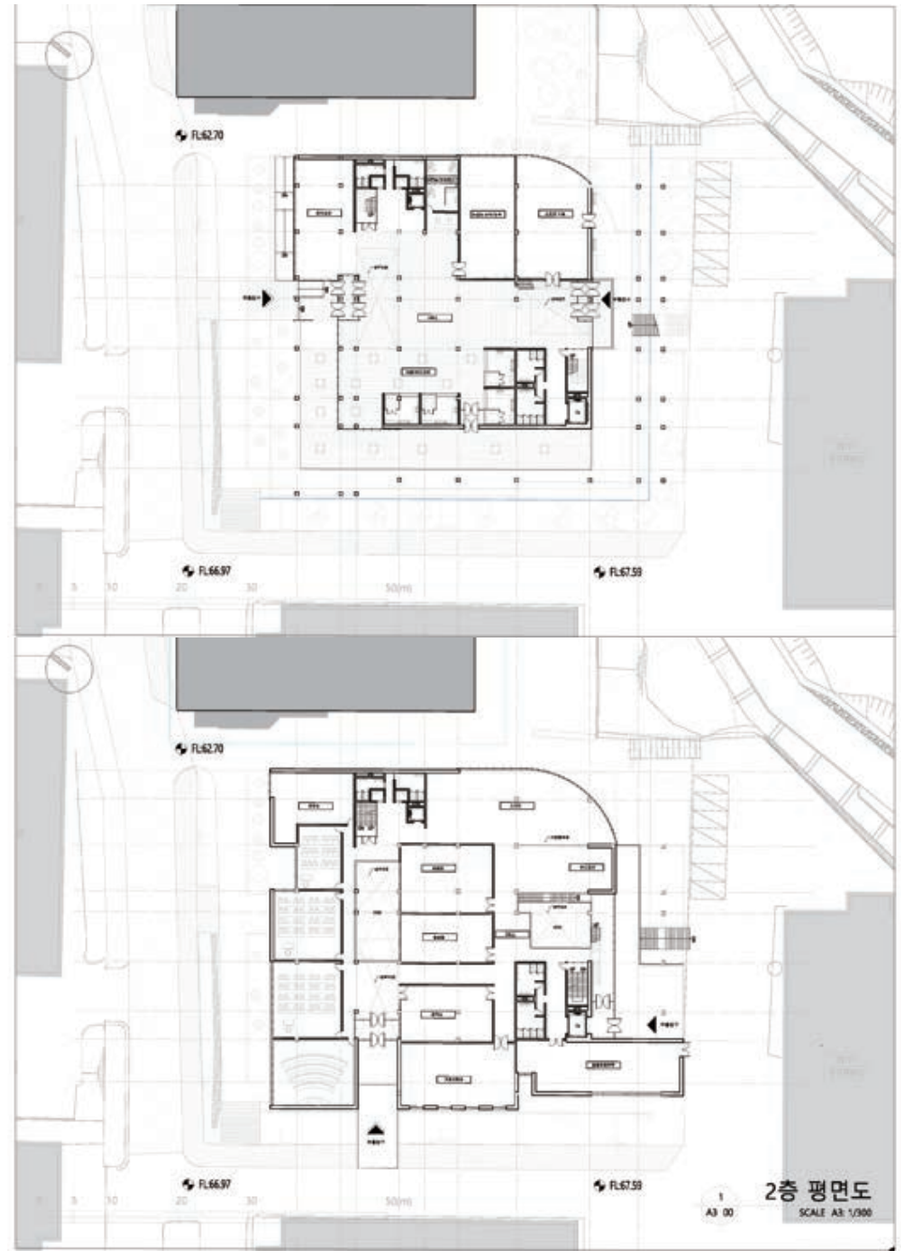


세분화를 통해 중간중간에 외부 자연공간 구성



전체적으로 문화공간 위주로 구성하여 지나가는 사람들의 접근을 유도, 입구 코어 주변에 보육시설 배치하여 자연스럽게 아이 맡기고 들어갈 수 있도록 구성하였다. 아트리움 주변에는 외부 정원을 군데군데 배치하여, 건물 내에서 자연과 하나가 될 수 있도록 구성하였고, 아트리움을 통해 상하층과 소통, 복도공간 답답함을 해소하고 다양한 방향으로의 동선 연결을 유도하도록 구성하였다.

평면도



STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

The Node 학교와 지역사회, 사람과 사람을 잇는 연결점

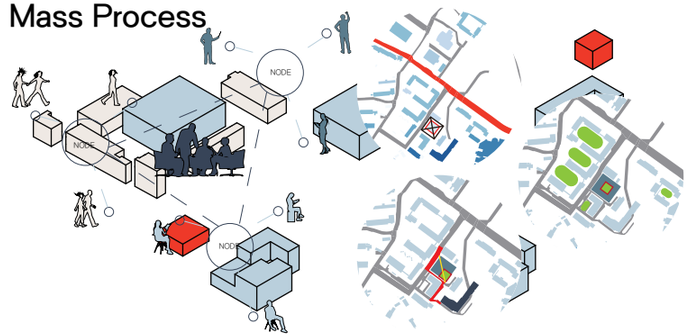




진동선
나의 봄은 겨울보다
냉정하여 다시는
돌아오지 않는구나..

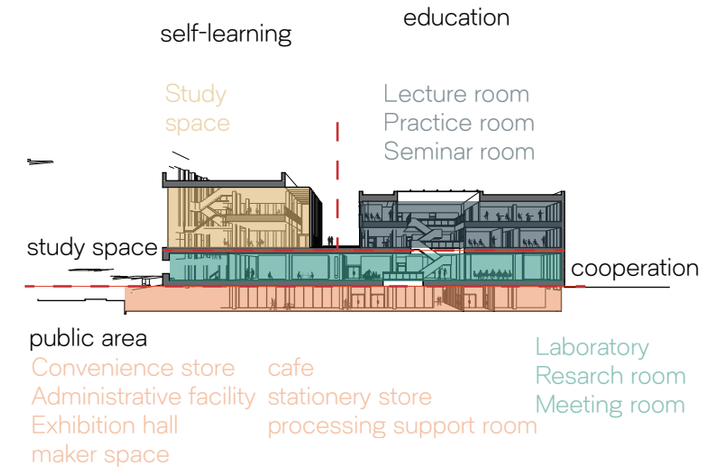
이번 프로젝트는 공과대학 중심부에 존재하는 기존 건축물을 리모델링하여, 대학 구성원뿐 아니라 지역사회까지 포용하는 복합문화센터로 재해석하는 작업이다.
나는 이 공간을 단순한 리노베이션이 아닌 대학과 지역, 다양한 유형의 사람들이 만나고 소통하는 연결점(Node)으로 정의하고자 했다.
대학이라는 공간은 본래 교육과 지식 공유의 장이며 대학 내에 위치한 해단 건물은 그러한 정체성을 계승하면서도 모두가 자유롭게 드나들며 소통할 수 있는 열린 플랫폼이 되어야 한다.
공간은 공과대학 중심지에 위치하여 공과대학 특유의 실험적, 기술적 특성을 살려 학문과 일상, 실험과 체험, 대학과 도시를 잇는 연결점이 된다.

Mass Process



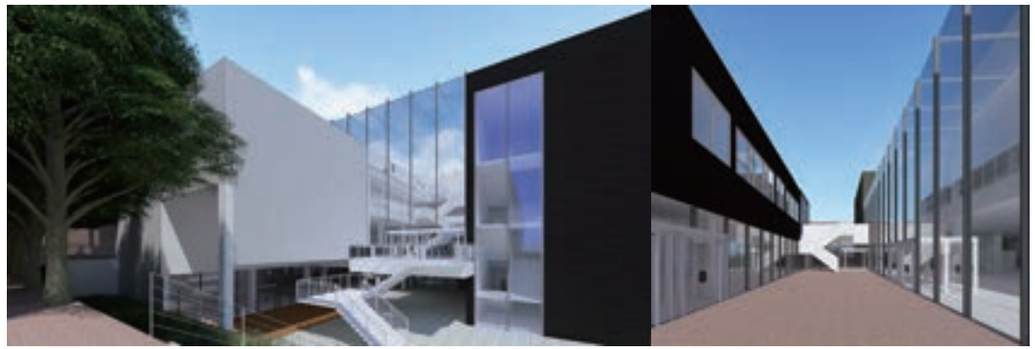
여러 이용자가 섞일 수 있는 공간인 공용공간을 Node 공간으로 정의하고 공간 구성의 핵심요소로 이용했다. 큰 매스 덩어리에서 기존 캠퍼스 공간 구성에 맞게 마당공간을 덜어내었고 그 이후 각 Node 공간이 연계될 수있도록 덜어내어 Node 공간으로 사용하였다.

Zoning Plan



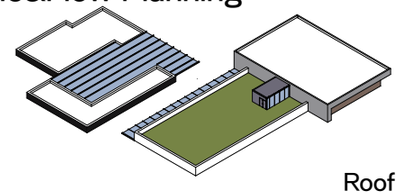
보행동선을 생성한 1층에는 접근성이 높은 프로그램을 배치하여 동선을 유도하였고 그 외에 프로그램들은 위층에 배치하여 건물에 목적이 있는 사용자는 2층으로 진입하여 1층의 공용공간의 성격을 강화하였다. 이용자는 진입부의 외부 계단을 통해 진입해 조닝에 따라 나뉘어진 각 공간으로 직관적으로 진입이 가능하고 내부에서도 Node공간끼리의 연결을 통해 각 공간으로의 이동이 용이하게 설계하였다.



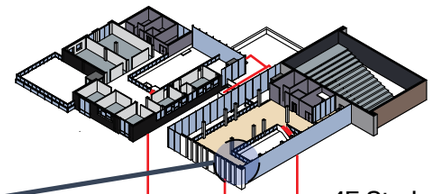


옹벽에 둘러싸인 대지를 이용해 1층을 필로티 구조로 만들어 외부공간으로 구성하였고 주변 옹벽에서 메인 공간인 2층으로 진입이 용이하게 만들어 여러 방향에서 건물 2층으로 진입이 가능하게 만들었다.

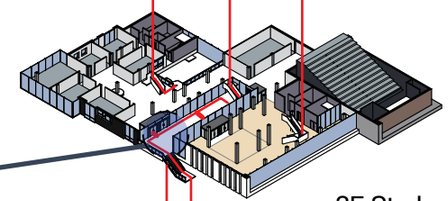
Isometric&Flow Planning



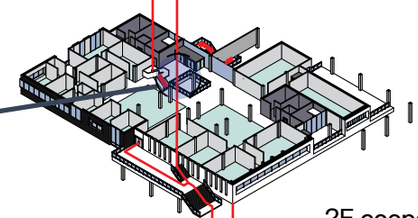
Roof



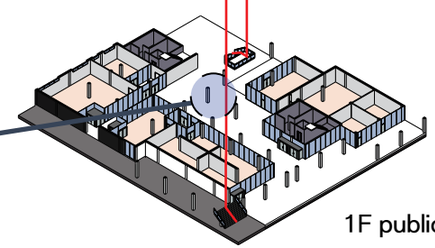
4F Study space



3F Study space



2F cooperation



1F public erea







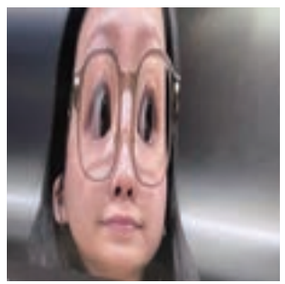




STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

SANDBOX 충북대학교 제 2공장동 리모델링





허지수
나는 이제 지쳤어요 땡벌

지역 복합화를 위한 복합 문화 시설 설계안

- SANDBOX

놀이터 안에 준비된 모래상자는 사용하는 이가 다치지 않도록 막아주고, 모래 상자 안에서 마음껏 놀고 꾸미고 만들 수 있음.

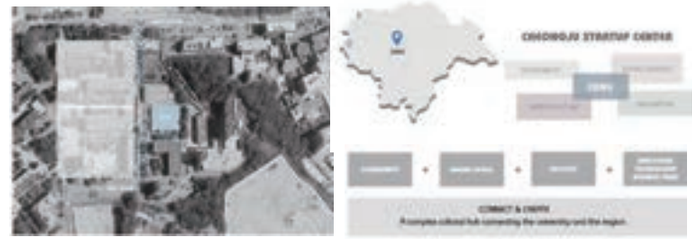
본 건물을 이용하는 학생도, 지역 주민도 자유롭게 시설을 이용하고, 시도하고 경험하기를 바람.

모래상자 안 다양하게 만듦어지는 모래성들의 집합체를 본 건물에서 마을로 형상화 함.



설계 구상 아이디어 스케치

- 각 개체들이 오목조목 어우러져 있는 모습.
- 다양한 객체들이 다양한 층고로 구성되어 있는 모습.
- 객체들이 한 영역으로 잡혀있는 모습.

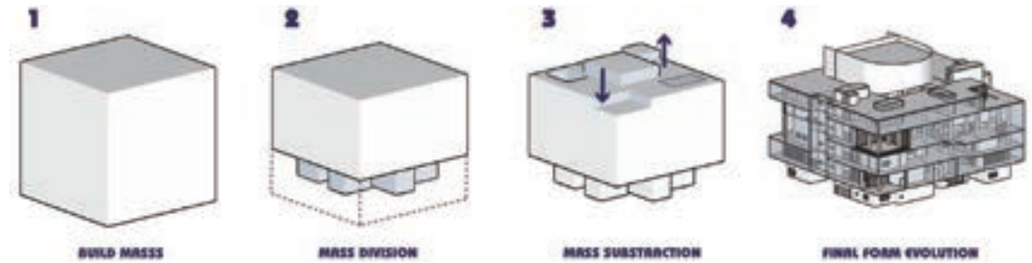


주변 건물들로 분산된 프로그램 모아 복합화 시도.

지역주민도 사용하는 스타트업 사무실을 추가하여 청주 지역 복합 센터를 구상.



기존 공장동, 사무실, 문화 시설 등이 다같이 모이기 위해서는 오목조목한 각 개체들이 조화롭게 이루어지기 위해 객체들을 마을로 형상화.



기존 공장동의 중복도형 평면을 마을과 같은 평면 구성으로 다채롭게 구성.

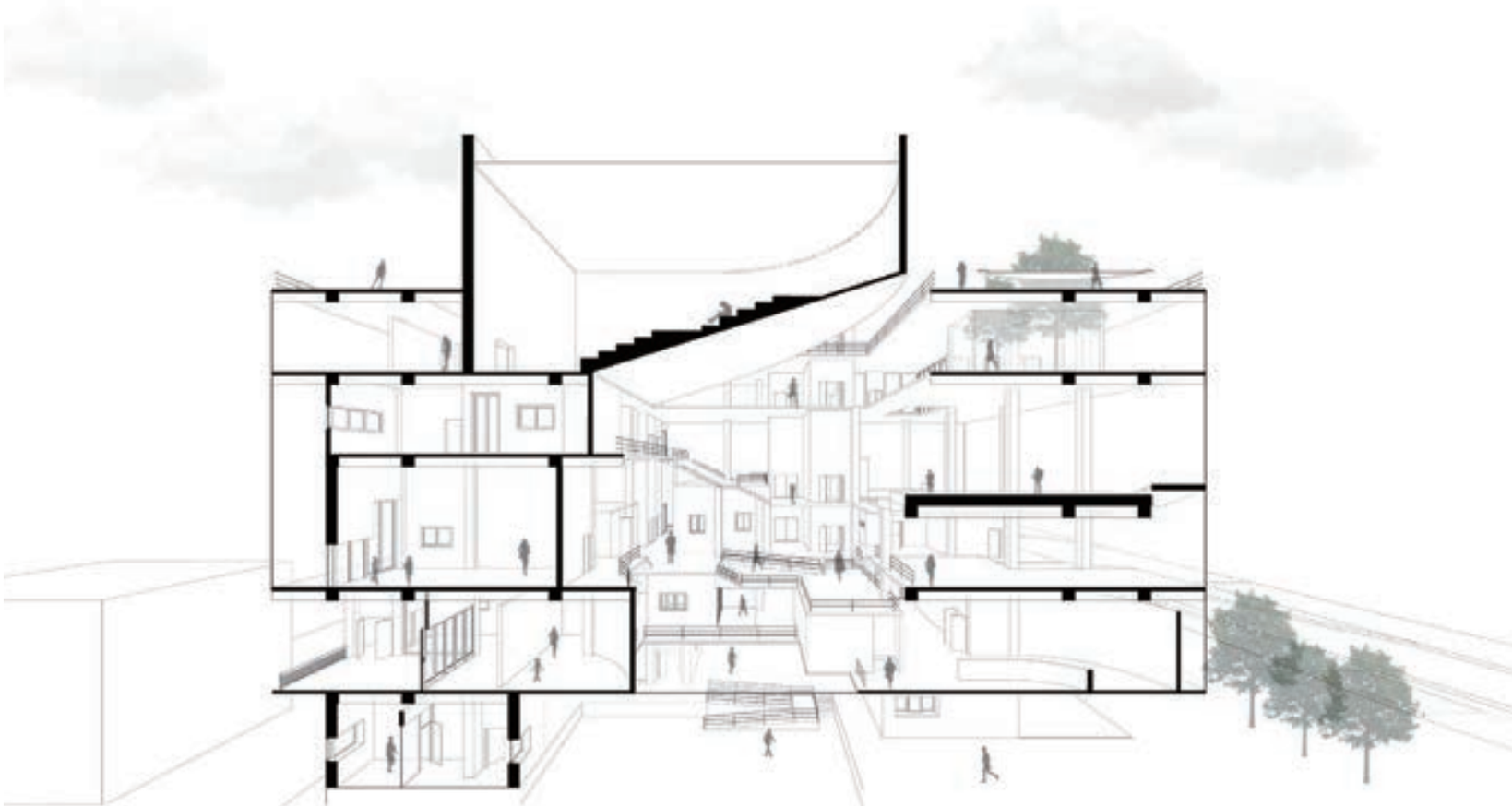


- 오목 조목한 매스가 모인 마을
>> 1F (사무공간), 3F (실험공간)

- 자연스레 따라가게 되는 길
>> 2F (문화체험공간), 4F (휴식공간)

- 객체 사이에 생기는 마당
>> 1F (사무공간), 3F (실험공간)

- 사람들이 모일 수 있는 마을회관
>> 5F (대강당)





STUDIO_ I
Prof. 최유종 홍유선 교수님

VOID as COMMONS 비워진 중정 채워지는 관계







현연우
떳다 !! 그녀 !!
-위치스-

과거 마을회관은 단순한 시설에 그치지 않고 마을의 중삼이자 다양한 관계가 형성되던 공공의 장이었다. 이 프로젝트는 그 본질을 현대적으로 재해석 하여 중정을 중심으로 프로그램과 사람의 흐름이 교차하고 뒤섞이는 Commons, 즉 공유의 공간을 구현하고자 했다.

건물은 커뮤니티동과 교육동으로 분절되어 있지만 그 사이에 위치한 중정은 두 동의 관계를 매개하며 각각의 성격을 유연하게 전환하며 단순히 비어있는 중정이 아닌 사람이 머물고 움직임이 엇갈리는 관계의 장이자 행사와 소통이 일어나는 마당으로 정의했다.

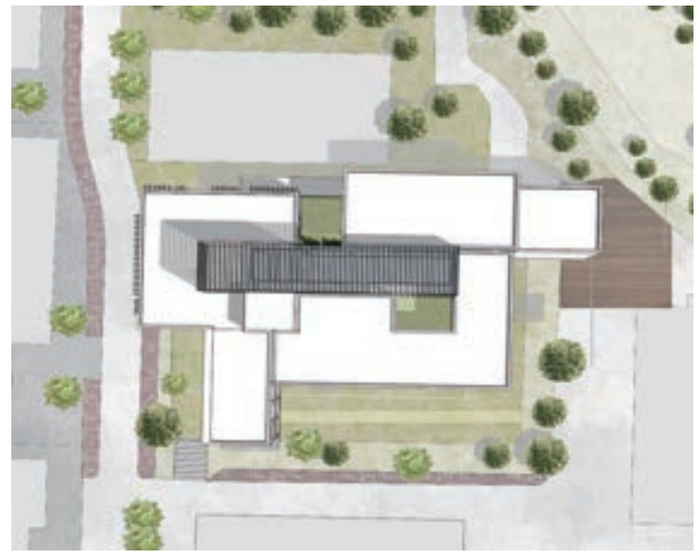
또한 이곳에서 공대생과 타과생, 지역주민들이 자연스럽게 섞이는 곳으로 작용하며 공동체의 경험을 만들고자 한다.

현재 공장동의 상황



현대 마을회관과 유사점

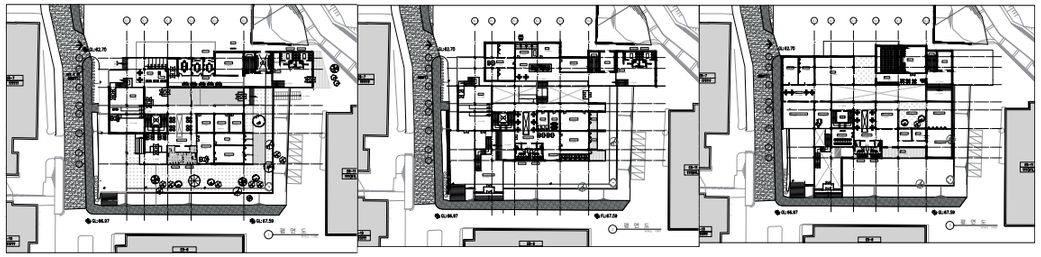
지역 사회와 대학이 함께 어우러지는 새로운 일상 공간. 통학생에게는 편안한 쉼의 거점, 기숙사생에게는 생활의 연장선이자 안전한 안식처, 취업을 준비하는 학생들에게는 집중과 영감을 주는 학생들의 중심 허브의 역할을 가진다.



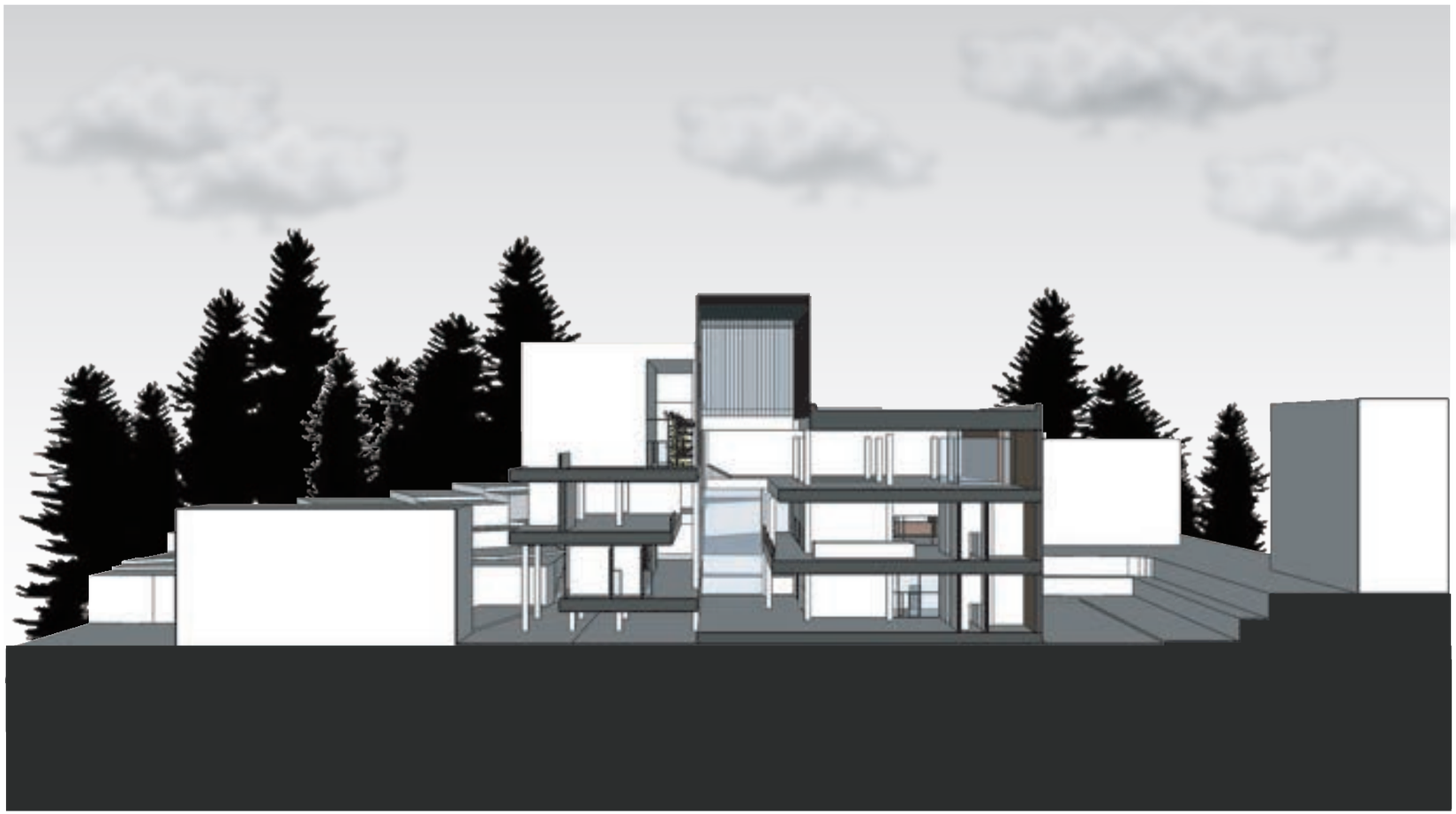
사용자로는 충북대학교 학생인 통학생과 기숙사행 그리고 졸업 예정인 취업 준비생과 지역 주민으로 설정했다. 평일.주말.낮.밤 시간을 나누어 이에 따라 변화하는 유연한 공간을 만들어 하나의 공간이 다양한 삶을 담아내는 다기능적 일상 플랫폼을 계획했다. 모두에게 친숙한 마을회관의 분위기를 만들기 위한 수평적 매스와 열린 동선 계획을 통해 사람들이 자연스럽게 유입되고 마주칠 수 있도록 했다.



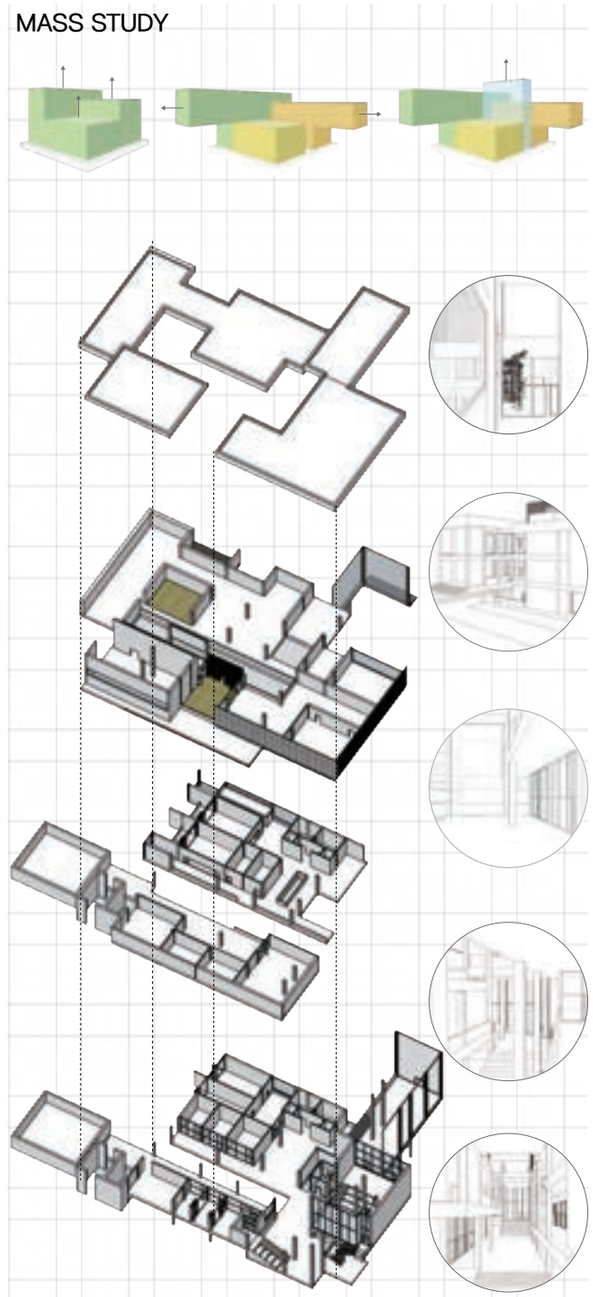
FLOOR PLAN



1층 커뮤니티동 - 세미나룸과 동아리 전시실 / 교육동 - 스터디라운지, 동아리실
2층 커뮤니티동 - 미디어실과 매점 보드게임실과 보육시설 / 교육동 - 개인작업실, 공동실험실, 수면실, 행정실
3층 커뮤니티동 - 공연장, 오픈키친, 원데이클래스 공방, 다이닝홀 / 교육동 - 전자냉각실험실, 응용유체역학실, 정밀가공실험실



MASS STUDY



STUDIO_ II
Prof. 고영목 차상우 교수님

공유의 틈, 관계의 뜰 CONNECT & CREAT

학교 공대 시설인 제 2 공장동을 리모델링 해서 복합 문화 시설로 탈바꿈 하는 과정에서 제 2 공장동의 역할이 단지 하나의 공간으로 머무르는것이 아니라 만남과 관계가 이뤄질 수 있는 공간이라고 생각을 하였다.
때문에 교육적인 시설만 있는것 보다는 사교적이고 활동적인 활동과 한 공간에서 이뤄지길 바랬다.
그래서 주민과 학생이 함께 관계를 맺는 공간을 설계하고자 하였고 이에 공유의 틈, 관계의 뜰이라는 주제로 발전하였다.

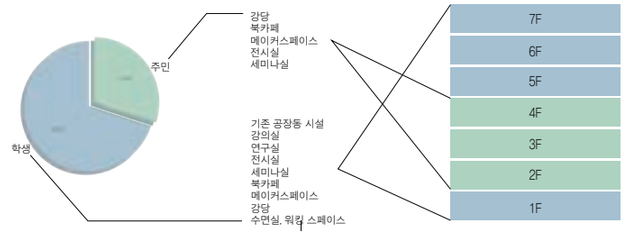




김채연
이게 3학년...?





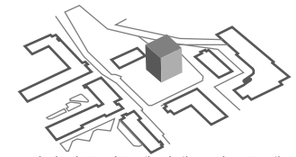


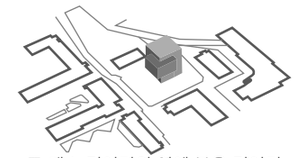


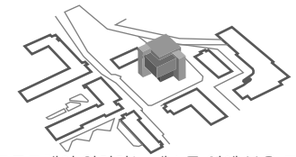


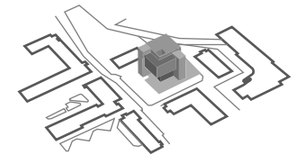
충북대학교 마스터 플랜을 제 2 공장동 사이트에 대입을 해 봤을때 공장동 사이트가 중정의 공간이 될 수 있다고 생각을 했다.
하지만 중정이라는 것의 공간적인 의미가 아니라 중정이라는 곳에서 이뤄지는 행위에 집중을 하였다.
또 중정이라는 컨셉과 매스의 형태를 접합시켜 옆으로 넓게 퍼지는 낮은 건물의 형태보다는 한 곳에 집중되어 보다 높게 올라가도록 하였다.


주위 건물들의 중앙이 되는 위치


주위의 다른 건물에 비해 솟아오른 매스


주 매스 덩어리의 옆에 붙은 덩어리


프로그램이 위치하는 매스들 옆에 붙은 코어

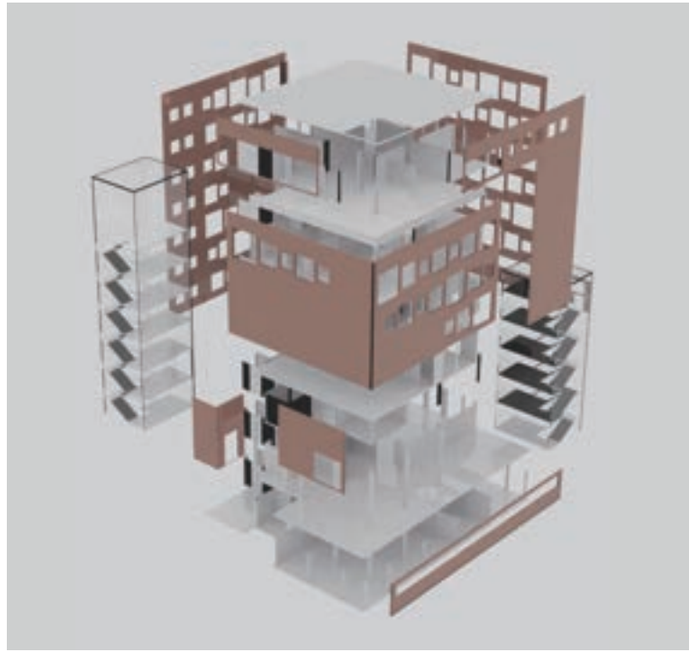

주 매스에 덩어리들이 붙어있는 형태



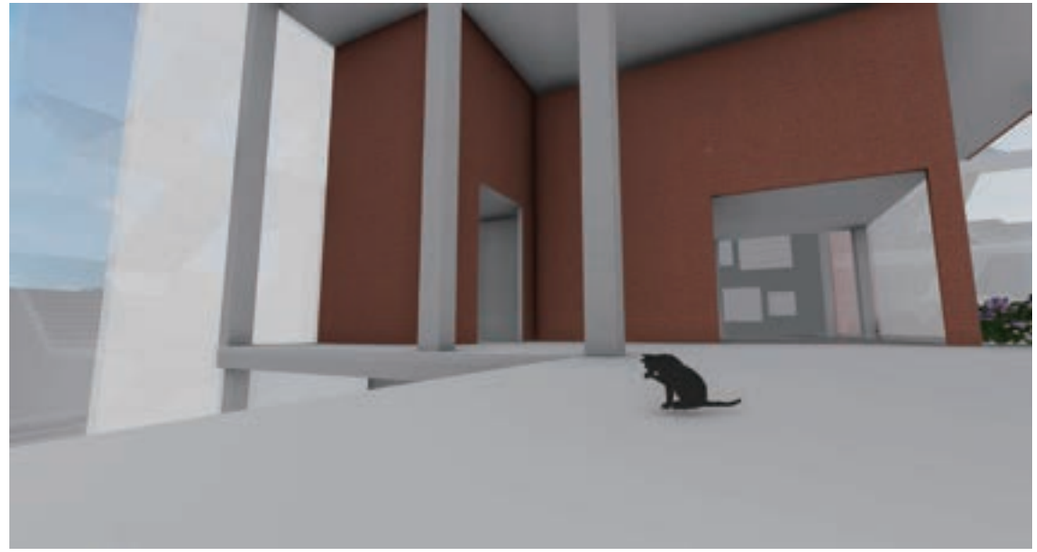






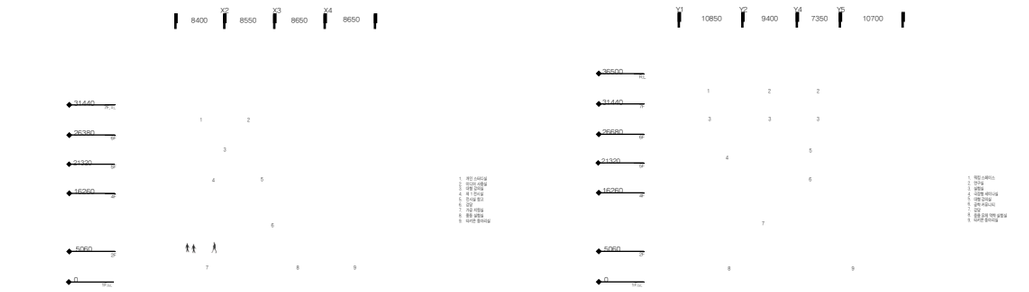


1층과 2층을 비우고 경사진 대지를 맞춰 땅을 평평하게 만들고 사람들이 자유롭게 이동하고 활동할 수 있는 광장을 구성하였다. 내부의 구성은 1층의 기존 공장동의 구성을 제외하고 2층부터 강당, 전시실, 세미나실 순으로 아래층은 주민과 함께 사용하는 개방적이고 관계의 공간, 위층으로 올라갈 수록 교육과 관련된 층으로써 학생들이 주가 되는 공간이 위치해 있다.
내부엔 전체 매스적인 특성에 따라 중복도 형식인데 이에 따른 문제를 해결하기 위해 북카페의 위에서 이어지는 아트리움을 구성하였다.







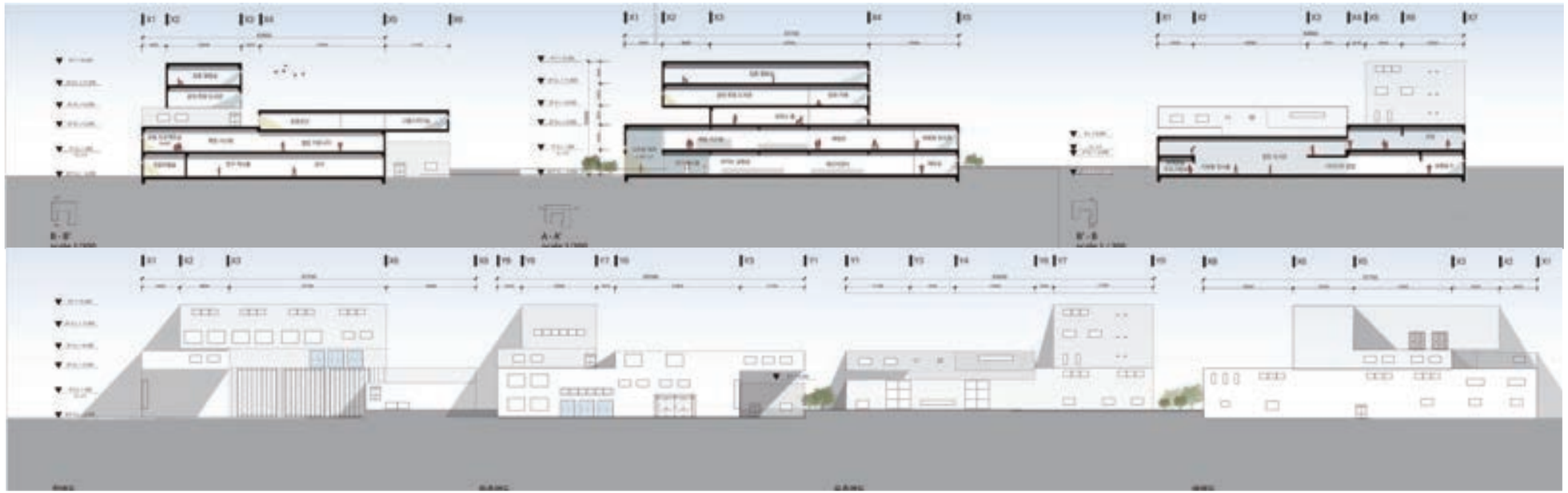


STUDIO_ II
Prof. 고영목 차상우 교수님

배움의 장을 연속시키다 창작·만남·배움이 이어지는 공간

건축개요
위치 : 충북대학교 E8-3
용도 : 복합문화시설
규모 : 지하1층, 지상4층
건축면적 : 1,968.83
연면적 : 5,962.56
대지면적 : 약 3,000
건폐율 : 65.5%
용적률 : 133.3%

설계설명
기존 공장동을 열린
복합문화시설로
리모델링하여
창작,만남,배움이
이어지는 공간구조를
통해 배움의 장을
연속시킨다.





박소언
못한 건 많았고,
잘한 건 끝낸 거 하나!

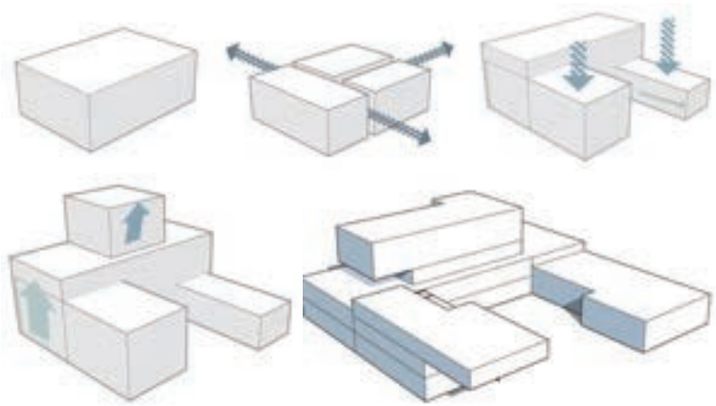








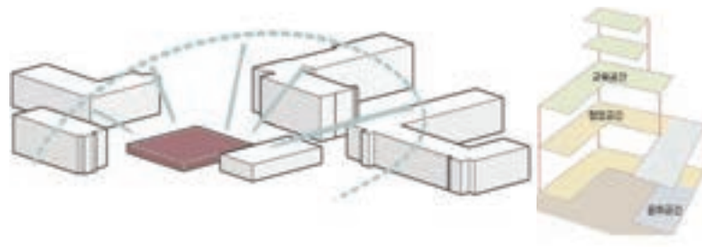




6M 도로와 맞닿아 있어서 접근성이 높을것이라고 예상한것과 달리, 사이트의 4면을 둘러싸고 있는 도로와 조경으로 인해 오히려 접근성이 떨어진다. 또 대지가 약 5M 레벨차이로 낮기때문에 더욱더 고립되어있다. 도로와 가까운부분은 학생들의 이동이 빈번하기때문에 학업시설과 같은 교육공간을, 기숙사와 주민들의 이동이 잦은 후문과 서문에 인접한 부분은 문화공간, 그리고 그 사이의 공간에는 기존의 공장동 프로그램과 새로운 프로그램들의 협업공간으로 조닝되었다.







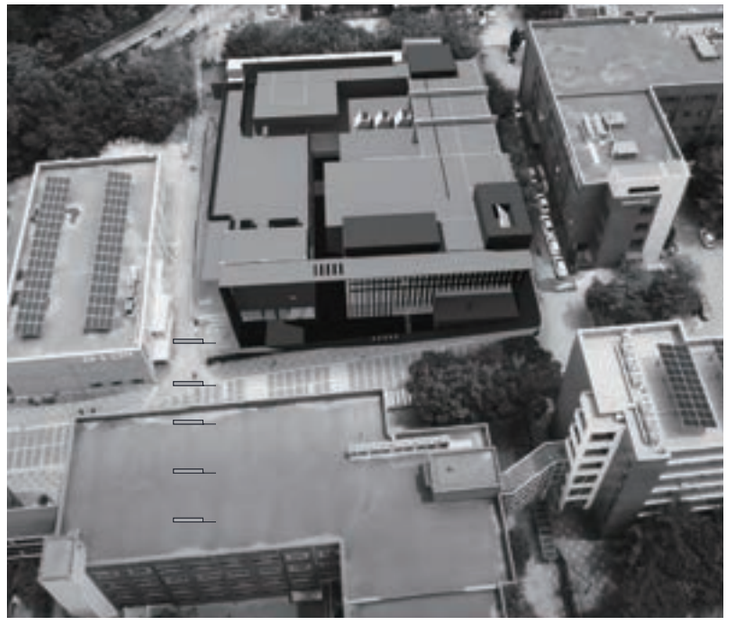


STUDIO_ II
Prof. 고영목 차상우 교수님

틈과 사색 거닐며, 머무르다

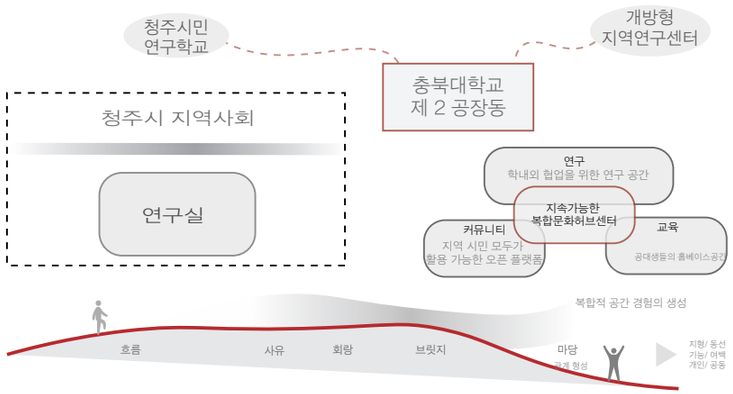
본 프로젝트는 충북대학교 기존 연구시설의 리모델링을 통해 지역사회와 학내 연구진 간의 유기적인 관계를 형성하고자 하였습니다. '틈'은 공간 간의 관계에서 생겨나는 여백이며, '사색'은 그 틈을 거닐며, 머무는 사용자의 태도입니다. 설계는 다음 세 가지 목표를 중심으로 이루어졌습니다.

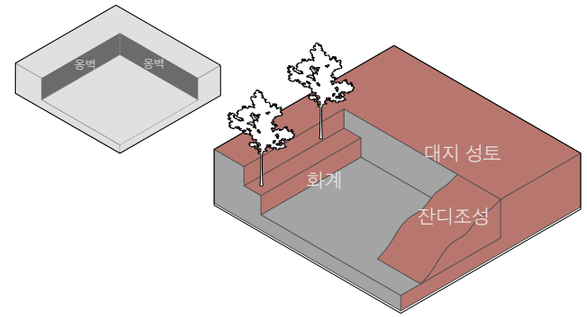
지역사회와의 연결, 기존 구조 존중과 개선, 일상의 흐름 속 사색의 공간입니다. 입면 디자인에는 커튼 형태의 가변 루버를 사용하였습니다.

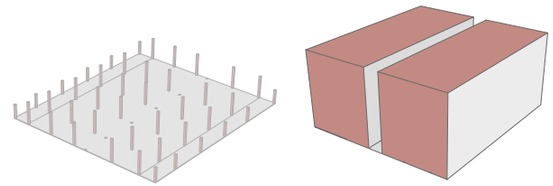


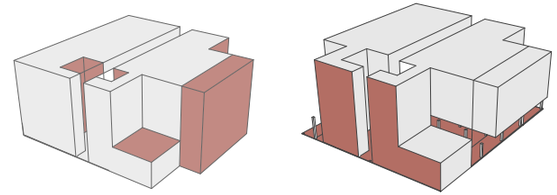


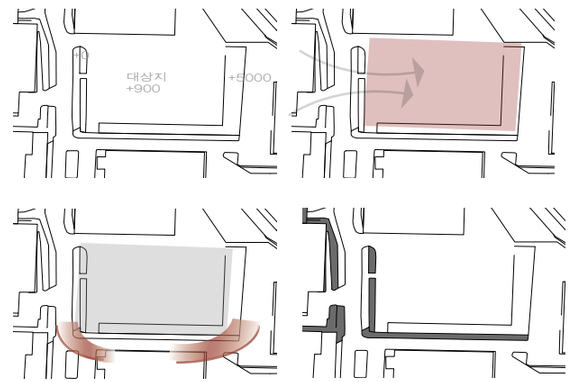
박 윤
모두 즐겁게 살기를!
한학기 감사했습니다



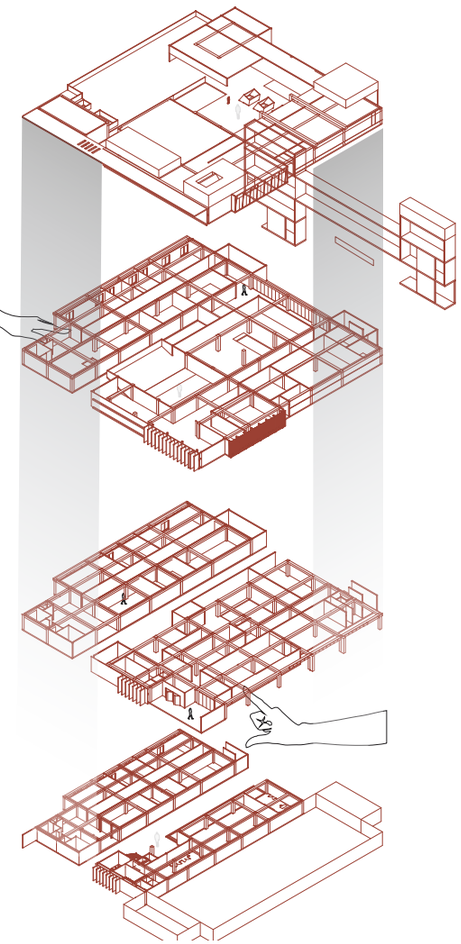


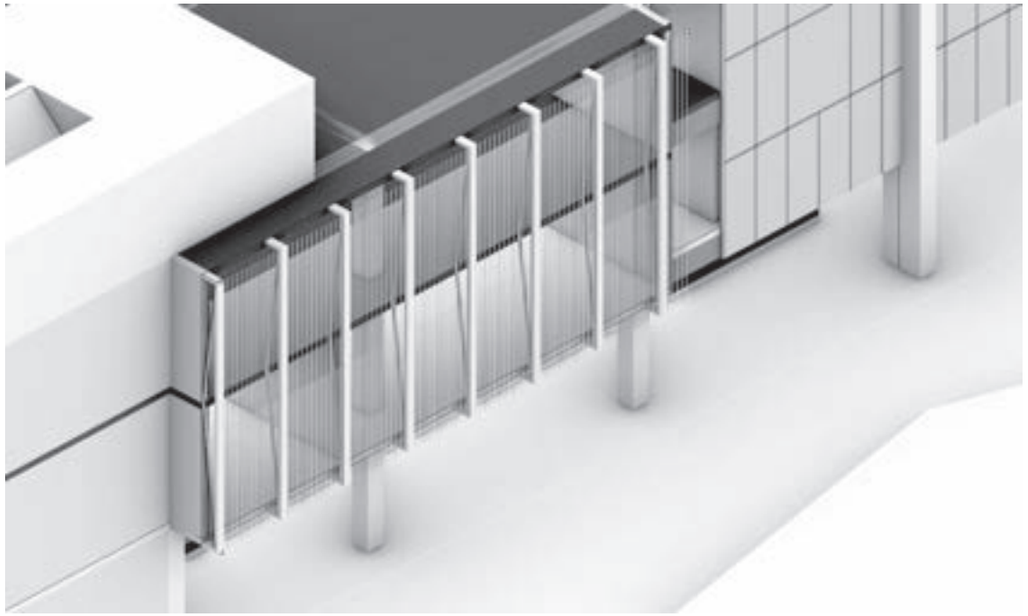


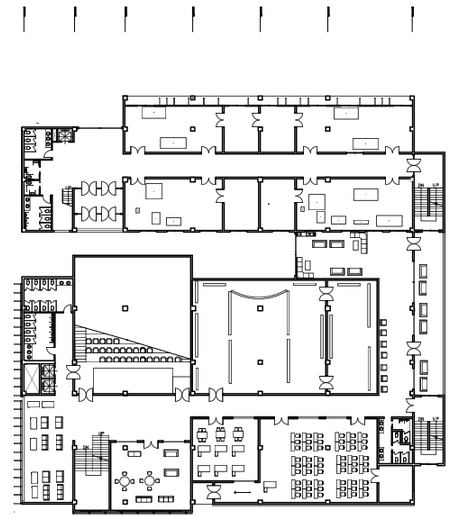


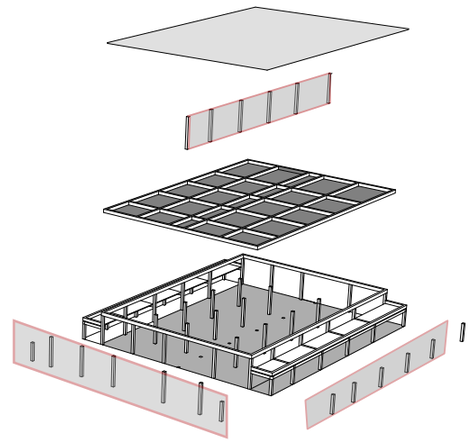


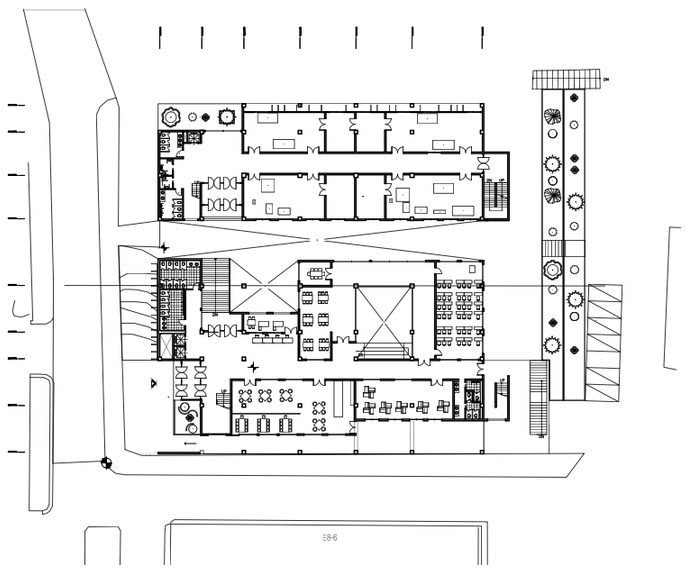
'틈'은 서로 다른 프로그램 사이에 삽입된 여백이며, 이 여백은 사람들의 움직임과 시선, 대화가 자연스럽게 흐르는 공간이 됩니다. 이 틈은 단절이 아니라 연결을 위한 장치입니다. 구조적으로는 기존 RC구조의 내력벽과 기둥 시스템을 존중하되, 그 위에 새로운 보행 흐름과 프로그램적 밀도를 더했습니다. 보강된 구조 위로 모듈화된 증축 시스템을 도입하여 시공성과 유연성을 잡았습니다.





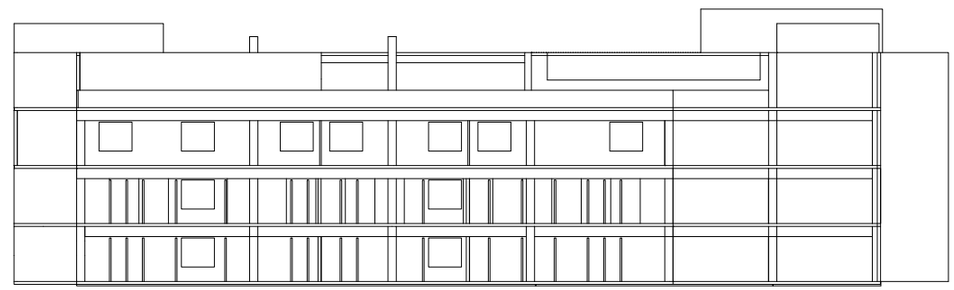


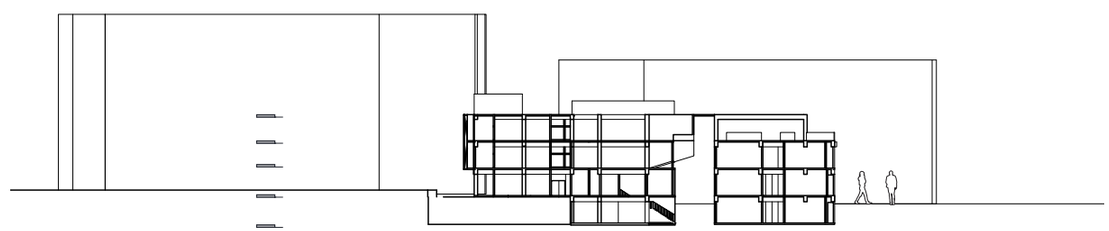




파사드는 시간에 따라 변화하는 환경에 반응합니다. 가변 루버는 햇빛의 방향과 내부 활동에 따라 열리고 닫히며, 외부와의 관계성을 조절하는 필터의 역할을 합니다. 커튼처럼 흐르는 이 장치는 기능성과 상징성을 동시에 지닙니다.

동선은 하나의 선형 흐름이 아닌 사색을 유도하는 곡선적 경로로 설계되었습니다. 보행자는 건물 내부를 관통하거나 우회하며 다양한 시선과 마주하게 되며, 이 때 공간은 이동의 장에서 머무름의 장소로 전환됩니다. 건물 전면의 공용 공간은 지역주민이 접근 가능한 로비 및 전시 공간으로 계획되어 있습니다.

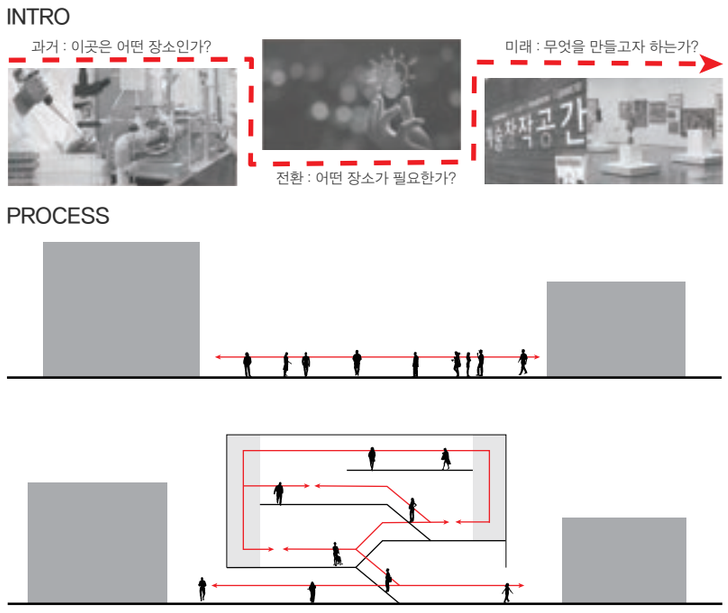


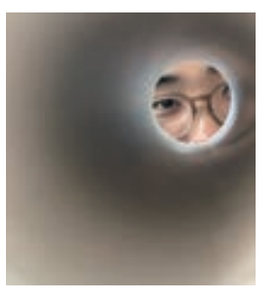


STUDIO_ II
Prof. 고영목 차상우 교수님

생각이 흐르는 길 청주의 문화를 잇는 연결점

기존 공장동은 기능 중심으로 조직되어 있으며, 이용자는 제한되고, 공간은 폐쇄적인 성격을 띠고 있다. 그러나 오늘날 AI시대, 융합 기술과 창의 적인 아이디어가 중요한 가치로 부상하면서, 공장동의 실험적인 공간에서, 교류와 확산 을 통해 아이디어를 주고받는공간으로 거듭나야 한다. 이를 통해 학생들과 지역 주민이 같은 공간에서 아이디어를 만들고 공유하며, 함께 실험하는 새로운 복합 공간이 가능 해진다고 생각한다.
이렇게 참여하고 연결될 수 있는 프로그램을, 길을 통해 공간이 확장되는 공간을 제안한다.



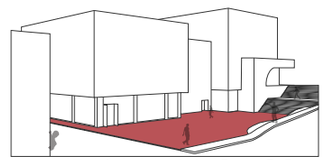


Park Ji Hwan
아이고 허리야

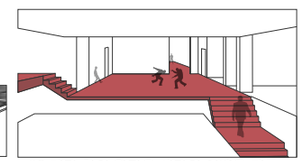


충북대학교는 청주시 도심에서 떨어진 외곽에 위치하며, 공장동 또한 캠퍼스 외곽부, 남문과 후문을 연결하는 경계에 위치하고 있어서 지역주민 및 외부인의 접근이 쉽다. 대지는 남에서 북으로 5미터의 경사를 가지고 있으며, 사용자의 보행 흐름과 시야에 영향을 줄 수 있다. 또한 1공장동과 토목공학관 매스가 끌어안고 있는 형태로 주변흐름을 연결할 수 있는 장소이다.

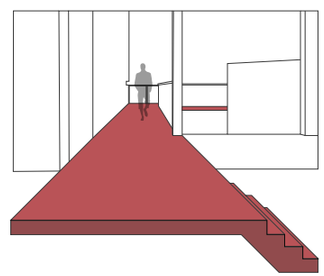


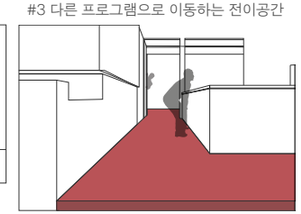


#1 경사구간에서 평지의 연속성은 시선을 유도

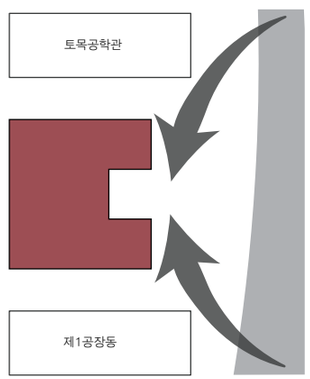


#2 계단 참의 확장은 생각의 여백을 제공
#3 다른 프로그램으로 이동하는 전이공간





#4 외부의 공간을 기존 공장동의 재료로 형성하여 순환 동선 위에서 과거와 현재를 잇는 경험을 제공

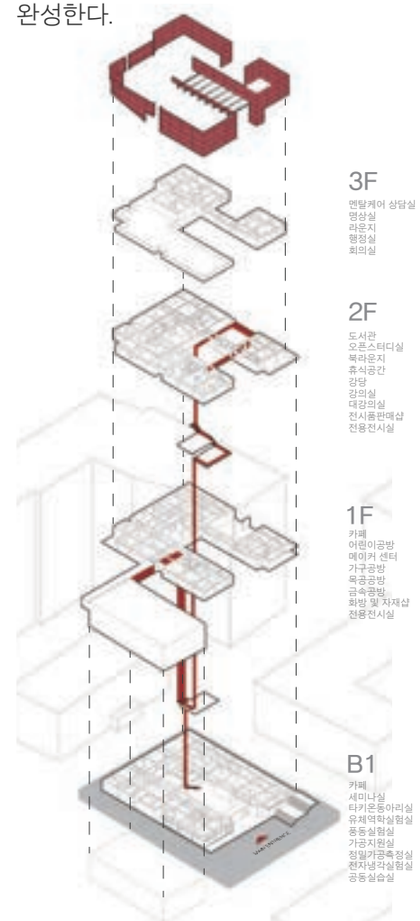


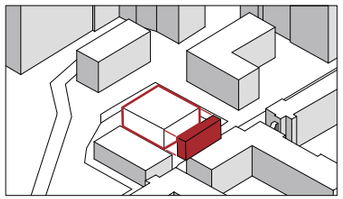
#5 제1공장동과 토목공학관 측면의 흐름이 모이는 배치



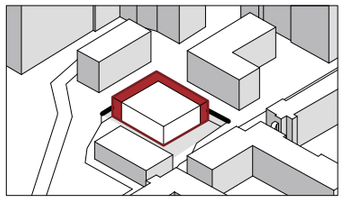
#6 기존 공장동의 벽돌을 재사용하여 현재에 서과거로 전환

공과대학의 학과 특성을 파악했을 때 전시실을 통한 아이디어 공유가 현실적으로 적합하다고 생각한다.
전시실에서 시작된 동선은 계단참을 통해 전시의 흐름을 멈추고 생각하는 틈을 주고, 각 프로그램을 연결하는 전이공간으로 작동한다. 다음 길은 내부와 외부가 자연스럽게 이어지며, 외부 공간은 공장동의 재료와 흔적을 담아 과거의 기억을 체험하고, 과거와 현재가 교차하는 하나의 경험을 완성한다.

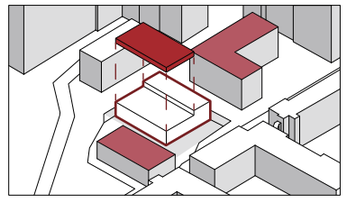




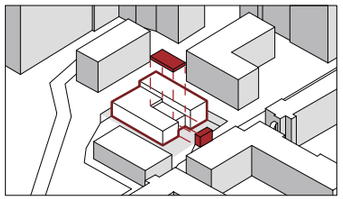
진입 광장 시퀀스 형성



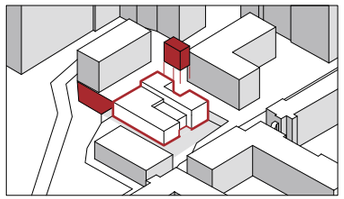
증축을 통한 접근성 극대화



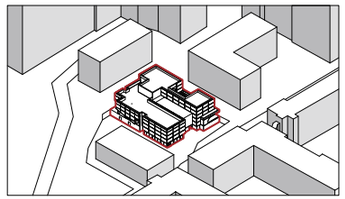
주변건물과 경사의 흐름을 따르는 매스 형성



중심에 집중되는 매스 흐름 형성



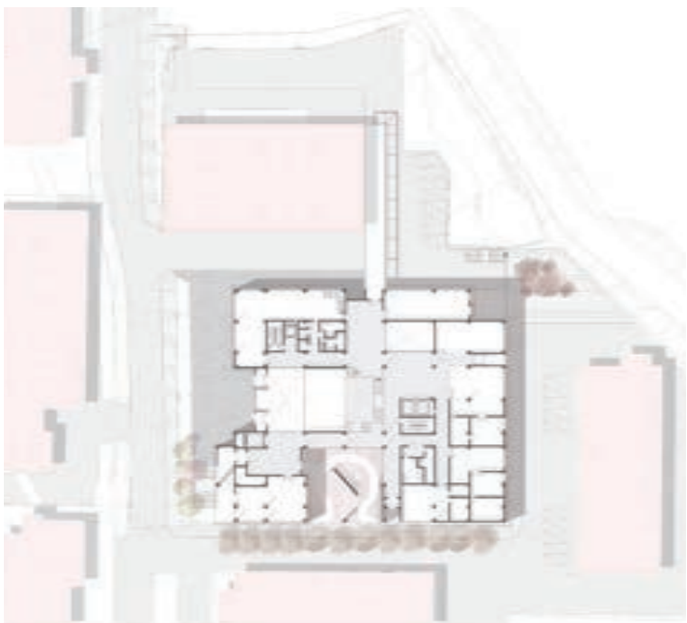
녹지공간 형성



외피 및 마감재 형성

공장동의 위치 상 폐쇄적인 지형을 가지고 있어서 하나의 입면을 개방하면 흐름을 극대화 할 수 있다고 생각했다. 또한 사람은 기본적으로 막혀있거나 뚫린 공간, 빛이 나오거나 들어오는 공간에 시선이 흐른다. 이러한 시선의 흐름을 건축물의 매스 및 경사를 활용하여 흐름을 유도한다.

PLAN





이 건물이 기능적인 건물에서 벗어나 전시와 다양한 경험을 통해 아이디어가 흐르는 공간으로 형성되어, 창작, 기술과 지역, 지역 사람과 학생들을 연결하는 아이디어를 공유하는 공간으로 형성하고자 한다.





STUDIO_ II
Prof. 고영목 차상우 교수님

교차점

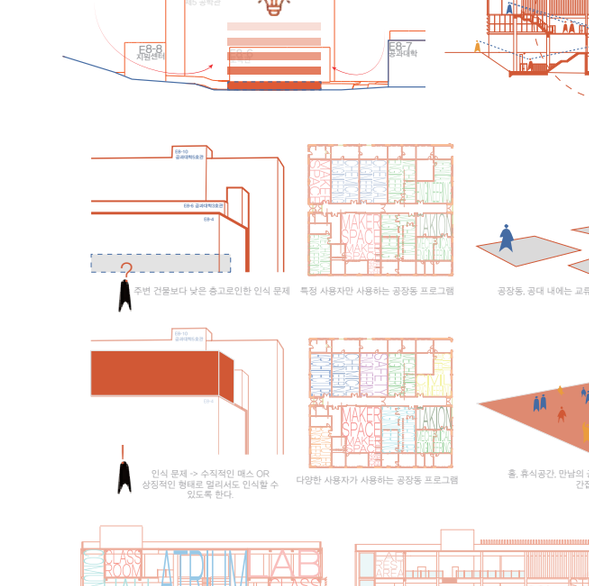
잠시 생각좀 빌릴게요



지금은 AI, 기계, 컴퓨터 등 공학관련 기술이 큰 역할을 하고, 급속도로 발전해 간다. 앞앞으로의 시대를 이끌어갈 학생들에게는, 창의적인 생각을 자극하고 다양한 사람들과 교류할 수 있는 열린 공간이 필요합니다. 이 공간은 다양한 학과, 기존 공장동 사용자, 그리고 일반 시민까지 교차하여 생각의 확장과 소통이 일어나는 장이 되어야 한다고 생각한다.

교차점

잠시 생각좀 빌릴게요





안정환
부상투혼.
(Feat.마이크로병원)

지금 세대는 AI, 기계, 컴퓨터 등 공학과 관련된 기술이 큰 역할을 하고 있으며, 급속도로 발전하고 있습니다. 앞으로의 시대를 이끌어갈 학생들에게는, 창의적인 생각을 자극하고 다양한 사람들과 교류할 수 있는 열린 공간이 필요합니다. 이 공간은 다양한 학과, 기존 공장동 사용자, 그리고 일반 시민까지 교차하여 생각의 확장과 소통이 일어나는 장이 되어야 한다고 생각합니다.

토목관과 공장동 사이에 가로수길을 그저 지나가는 곳이 아닌, 머무를 수 있는 곳이었으면 좋겠다 분석했고, 환경지원센터 옆 사용되지 않는 농구장을 활성화 시키게 되면 가로수길과 동시에 공장동으로 진입할 수 있는 새로운 진입로가 생길수 있다고 분석했습니다.

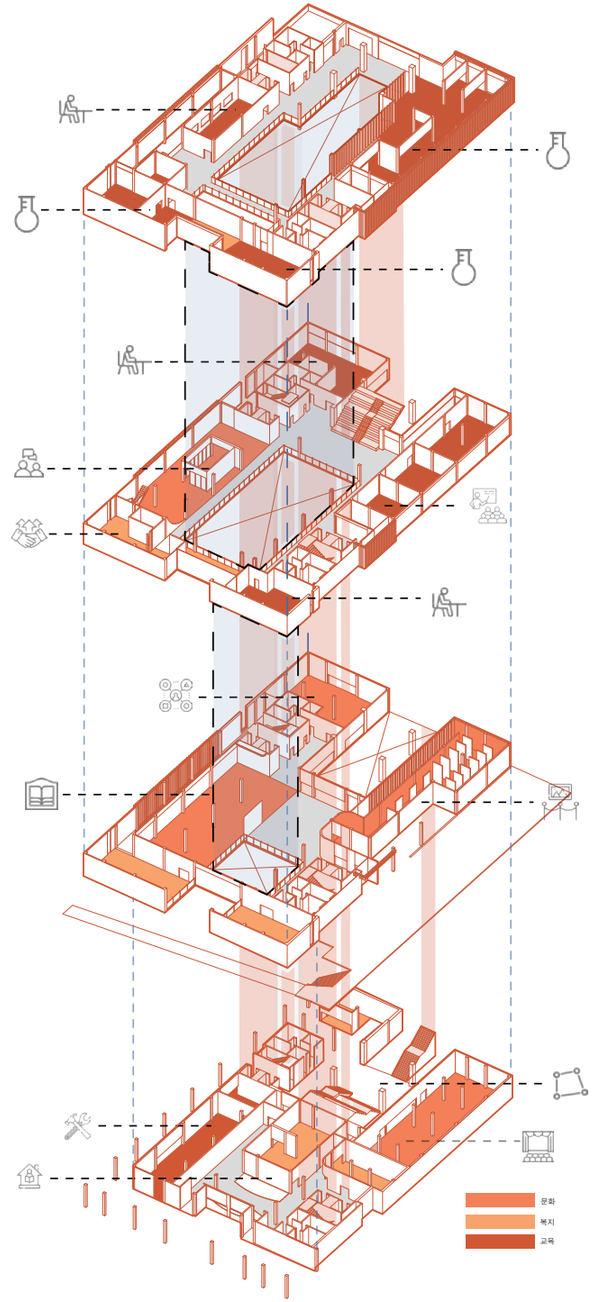
대지 단면을 잘라보니 그 형태가 분화구 같았고, 그 중심에 있는 공장동이 수직적으로 올라가는 것을 보고 분출 된다고 생각했습니다. 공장동은 연구와 실험이 이루어지는 장소로서, 다양한 아이디어와 경험이 분출 될 수 있어야 한다고 생각했습니다.

그러기 위해서는 다양한 사람들이 간접적, 직접적으로 교차되어야 그 효과가 극대화 된다고 생각했습니다. 그래서 저는 기존 공장동 유저, 공대 학생 및 연구생과 교수, 그리고 공학에 관심있는 시민들의 교차점 되어야 합니다.



교차점에서는 예상치 못한 만남과 자극이 일어납니다. 예를 들어, 공학에 대한 시민의 질문이 새로운 연구 아이디어로 이어지거나, 전혀 다른 전공의 학생이 협업을 통해 색다른 결과물을 만들어내는 든, 이질적인 만남이 창의성의 촉매가 될 수 있습니다. 그렇기 때문에 다양한 사람들이 어떠한 형태로든 교차할 수 있도록 개방형 연구시설을 제안 했습니다.





STUDIO_ II
Prof. 고영목 차상우 교수님

쉼표 , 공간

멈추면 비로소 보이는 것들





정효주
[장군반점 명예 홍보대사]
2025.04.07~

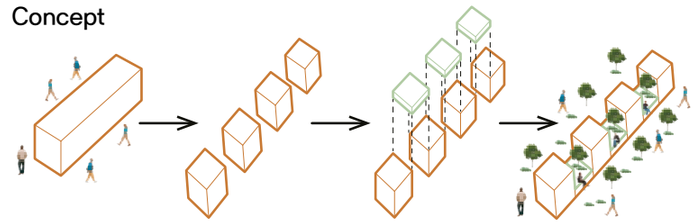
학령 인구의 감소와 수도권 과밀화로 인해 지방 대학은 점차 소멸의 위기를 직면하고 있다. 거점 국립 대학교인 충북대학교 역시 이 변화의 한 가운데에서 자신의 존재 이유를 다시 묻고 있는 시점이다.
그러나 위기는 새로운 방향을 모색할 기회이기도 하다. 이제 대학은 단순한 교육의 장을 넘어 지역과 연결되는 플랫폼, 그리고 공공성과 문화가 흐르는 공동체의 중심으로 확장되어야 한다.
충북대학교는 어떻게 거점 국립 대학교로서의 역할을 수행할 수 있을까?
대학은 어떤 방식으로 지역 사회 안으로 스며들 수 있을까?
그리고 우리가 다시 마주한 제 2 공장동은 그 해답의 시작이 될 수 있을까?

Issue



공과계열에 대한 관심은 줄어들고, 의대 선호 현상이 심화되고 있다. 이는 국가 산업을 위협하는 문제이다. 충북대는 거점 국립대로서 불균형을 조정할 책임을 지닌다. 공학의 가치를 지역사회와 공유하고, 교육과 문화로 확산할 수 있는 플랫폼이 필요한 시점이다.

Concept

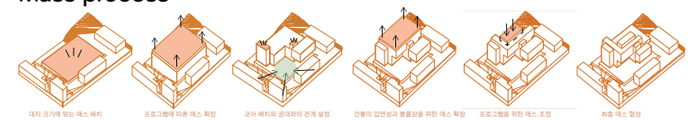


쉼표 공간이란 연속적인 행위나 공간의 흐름을 끊고, 사용자가 숨을 고르거나 잠시 쉬면서 스스로를 탐색할 수 있는 공간을 말한다. 이러한 쉼의 공간은 단순한 휴식을 넘어, 학습과 일상 사이의 전환을 유도하는 장치가 된다. 이로써 사용자는 공간의 흐름 속에서 리듬감 있는 경험을 누리게 된다. 쉼표는 건축 속의 '멈춤'이자, 다음을 위한 '준비'의 장소가 된다.

Site strategy



Mass process



전체 면적 7,472m2

| 제2공장동 1622m2 | | |

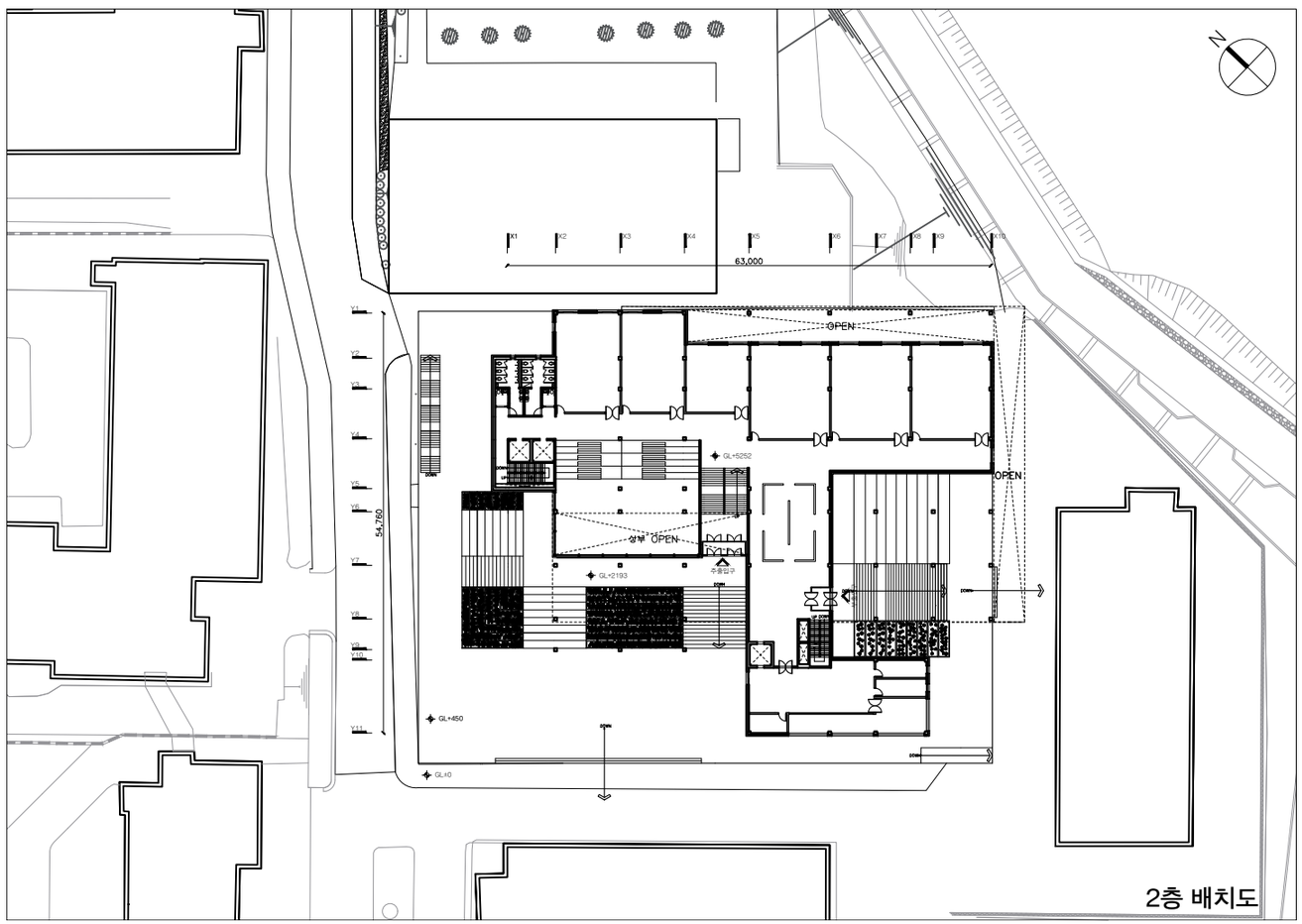
Material plan



Program



충북대학교의 상징 재료인 변색 벽돌을 외장에 사용하여, 기존 캠퍼스의 정체성과 시각적 연속성을 유지하고자 하였다. 내부에는 공학에 대한 흥미를 유도할 수 있는 체험 프로그램 공간을 배치하여, 지역 청소년이 공학에 대한 흥미를 가질 수 있도록 계획하였다. 이러한 구성을 통해, 교육과 지역, 휴식과 체험이 유기적으로 연결된 새로운 충북대학교 공과대학 복합 공간을 제안한다.

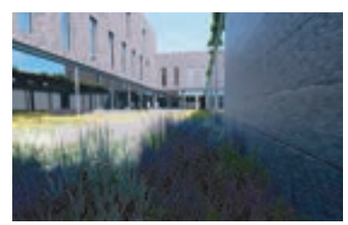


2층 배치도

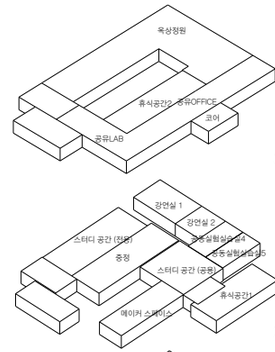




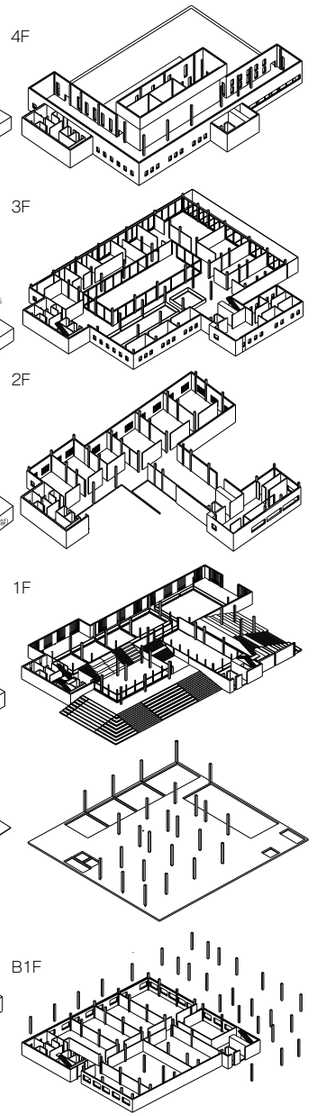




Program axonometric



Axonometric



STUDIO_ II
Prof. 고영목 차상우 교수님

LINK

CONNECT & CREATE
융합적 사고를 위한 오픈형 학습문화플랫폼





최민서
매일 날씨가 좋으면
사막이 된다

이제 학교는 각자의 학과를 넘어서 다른 학과와의 교류를 하며 융합적 사고를 기를 수 있도록 발전하고 있다. 하지 만 충북대학교 현황을 보니 이런 융합의 공간이 부족하 였고 공과대학 역시 각 학과 끼리만을 위한 공간이 존재 하고 있었다. 따라서 공과대 학 계열 또한 자신의 학과 이외의 학과 학생들과 소통, 교류하며 융합적 사고를 위한 소통을 할 수 있는 공간이 필요하다고 분석했다.
첫번째로 일단 5m 차이의 대지레벨을 극복하기 위해 공장동 사이트 레벨과 동일한 도로 레벨의 진입부분부터 가장 높은 레벨 대지까지 연결하는 길을 만들어 저층부의 대지레벨을 극복하고 뒷마당을 형성하였다. 두번째로 공과대학의 각 학과 시설이 위치한 e8-1과 e8-3으로부터 내부에서 바로 연결되어 공장동으로 올 수 있는 하나의 다 리를 연결하였다. 이는 공장동의 활성화 뿐만 아니라 나아가 사람들을 빨아들이고 내뱉을 수 있는 펌프로서 기능을 한다.



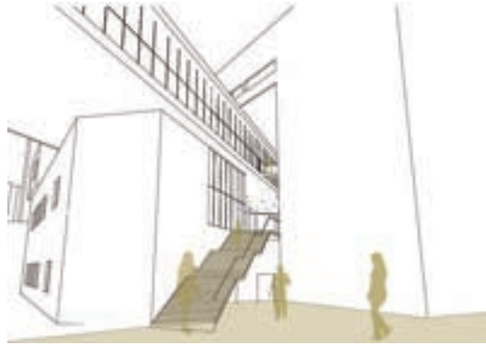


제 2공장동을 봐라보았을 때 공과계열 건물 전체 배치에서 중심에 위치하였다고 판단하였다. 이곳이 공과 계열 학생들의 기존 동선들을 링크하여 빨아들이고 아우르는 교류의 장으로 만들기 좋은 중심적인 잠재력을 가진 땅이라고 생각하였다.
E8-1, E8-2, E8-3, E8-7, E8-9, E10 건물은 브릿지로 연결되어 있어 내부를 통해 모든 동을 갈 수 있다. 나머지 사이트 제2공장동(E8 - 5)은 물론 E8-4, E8-6, E8-8, E8 -10은 독립적 으로 존재한다.

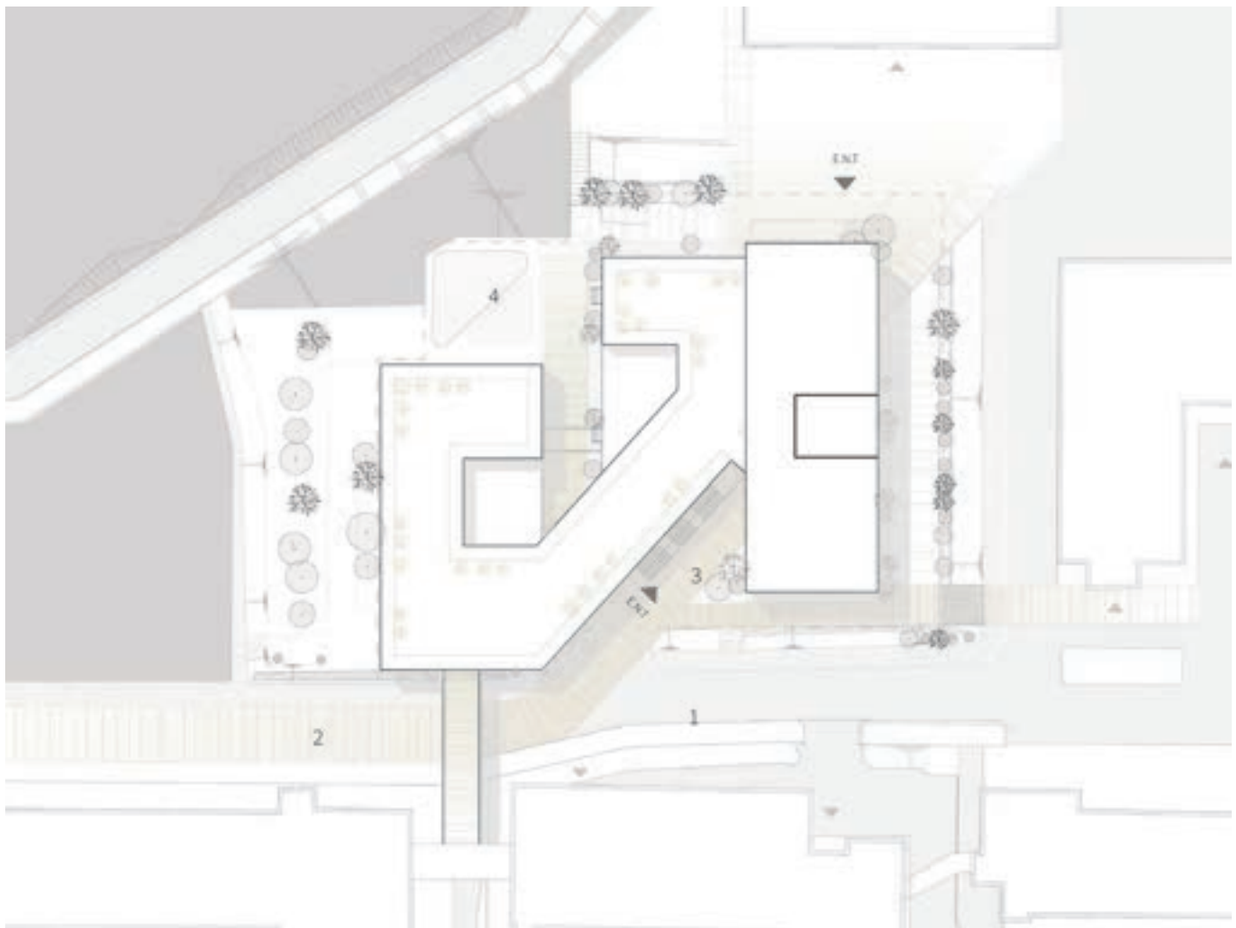
제 2공장동을 학과를 넘나들며 서로의 생각을 공유할 수 있는 오픈형 학습문화플랫폼으로 제안한다.
기존 프로그램이었던 공장동을 보전 확장하여 은폐되었던 공간을 적극적으로 개방하고 새로운 방식의 소통 문화공간인 커뮤니티 길과 커뮤니티 코어를 통해 이동하면서 간접적으로 교류할 수 있도록 하며 오픈형 학습문화플랫폼 으로 자신의 작업물을 공유하고 소통할 수 있도록 한다.







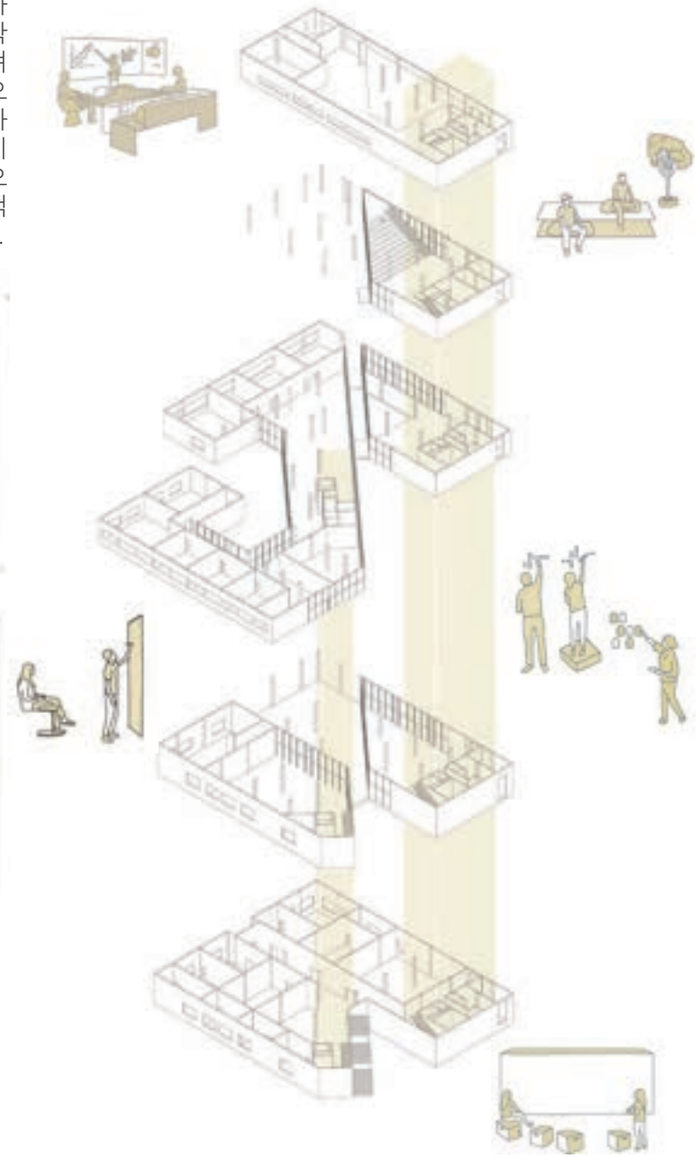
기존 공장동 사용자와 새로 추가된 공대 학생들의 동선을 분리하여 기존 공장동 사람들의 활동에 지장이 없도록 하였으며 제1공장동과의 연결을 통해 외 부 가공공간을 생성하였다. 추가된 공과대학 학생들은 브릿지를 통해 주로 들어오며 상층부에서 하층부로 이동이 많을 것으로 예상된다. 이외에 외부 공과계열 종사자 또는 다른 계열 학생들은 중앙길과 이에 따라 만들어진 마당을 통해 간접적으로 활동을 느낄 수 있으며 다양한 피드백으로 성장할 수 있는 공간이 만들어진다.





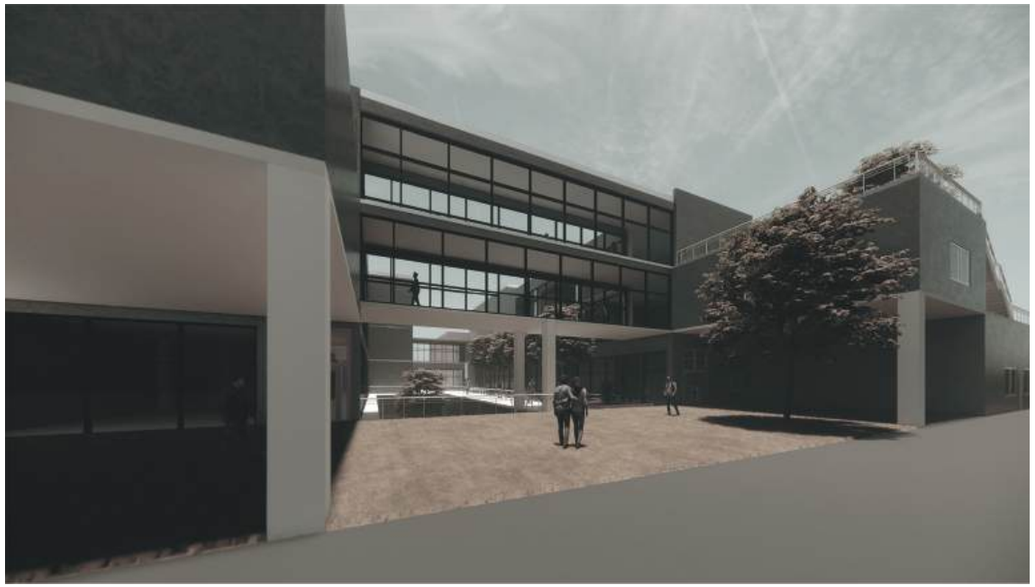






STUDIO_ III
Prof. 강무현 최태산 교수님

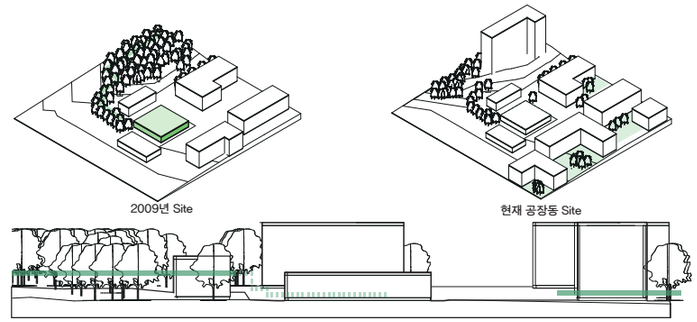
Learnscape Architecture





김근우
다들 고생하셨습니다.

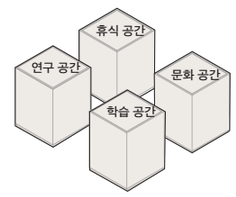
과거와는 다르게 현대의 대학 캠퍼스는 학습의 경계를 허물어야 한다. 학생드르이 전공 이외의 학습을 할 수 있는 기회가 많이 주어져야 하고, 이를 위해서는 서로 학습을 교류하는 공간이 필요하다. 강의실에서만 이루어지는 학습이 아니라 자신이 학습할 수 있는 공간을 선택하는 것이 가능해야 하며, 이를 통해 학습이 자연스럽게 교류되어지는 복합문화공간을 만들고자 한다.
충북대학교 대학캠퍼스 내의 맥락에서는 각 공간별 녹지 구성이 잘 되어 있다. 하지만 공장동 부지의 남쪽으로 학생생활고나이 들어서면서 공장동의 녹지 흐름이 끊어지게 되었고, 사면의 도로보다 낮은 대지에 위치하기 때문에 다른 건물들과의 교류마저 존재 하지 않고 있다.

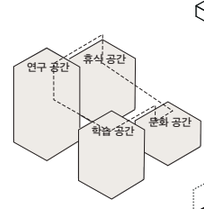


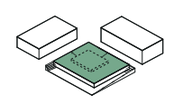
교류하는 공간을 만들기 위해서 대지의 변화를 살펴보면 과거 학생생활관이 들어서기 이전의 공장동 대지에는 뒷산으로 부터 내려오는 녹지공간이 있었고, 이를 통해 대학 캠퍼스 전체의 컨텍스트에서 어우러지는 마스터 플랜을 지니게 된다.

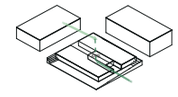


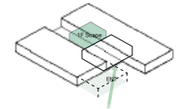
하지만 학생생활관이 들어서면서 부터 녹지의 흐름이 끊어지게 되었고 뒷산을 담는 공간에서 학생생활관과 공과대학 사이에 위치한 공간으로 바뀌게 된다. 이러한 이유로 공장동이 다른 건물들과 교류하지 못하는 건물로 변화하게 되었고 때문에 녹지를 통한 공간의 연결성을 확보하고자 하였다. 이와 동시에 학생생활관으로 끊어진 자연의 흐름을 회복하는 프로젝트를 진행하고자 한다.

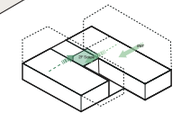


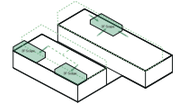


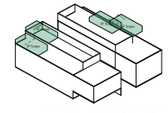

동선을 고려한 도로 방향으로의 확장


새로운 축 확보


주요 진입로의 동선 편의


축을 중심으로한 매스의 분절

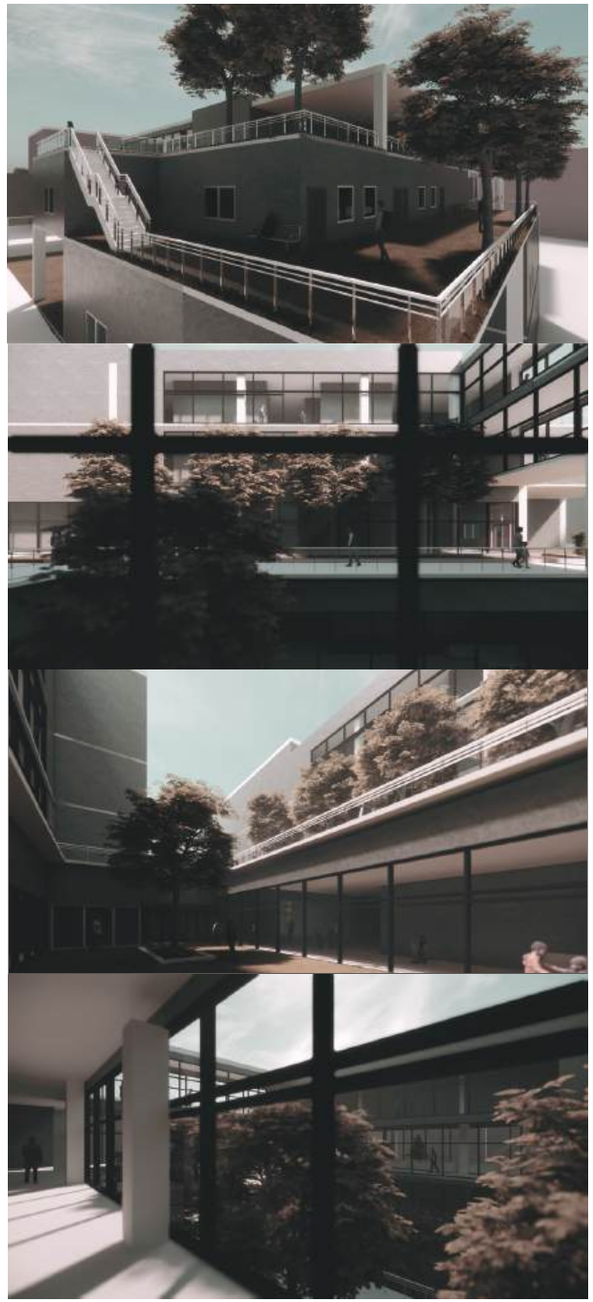

Scape의 형태 변화로 인한 비움


수직적인 Scape의 연결과 볼륨 조절



지역주민들과 함께 하는
복합문화시설은 학습과 지역주민들이
머무르는 공간의 경계가 모호해야 한다.
학습과 체험, 실험의 경계를 허물고
학습을 교류해야 한다. 이러한 교류
공간을 사람들로 하여금 녹지 공간이
아니더라도 교류하는 시선, 교류하는
휴식, 교류하는 학습을 통해 서로의
경계를 허물고자 한다.



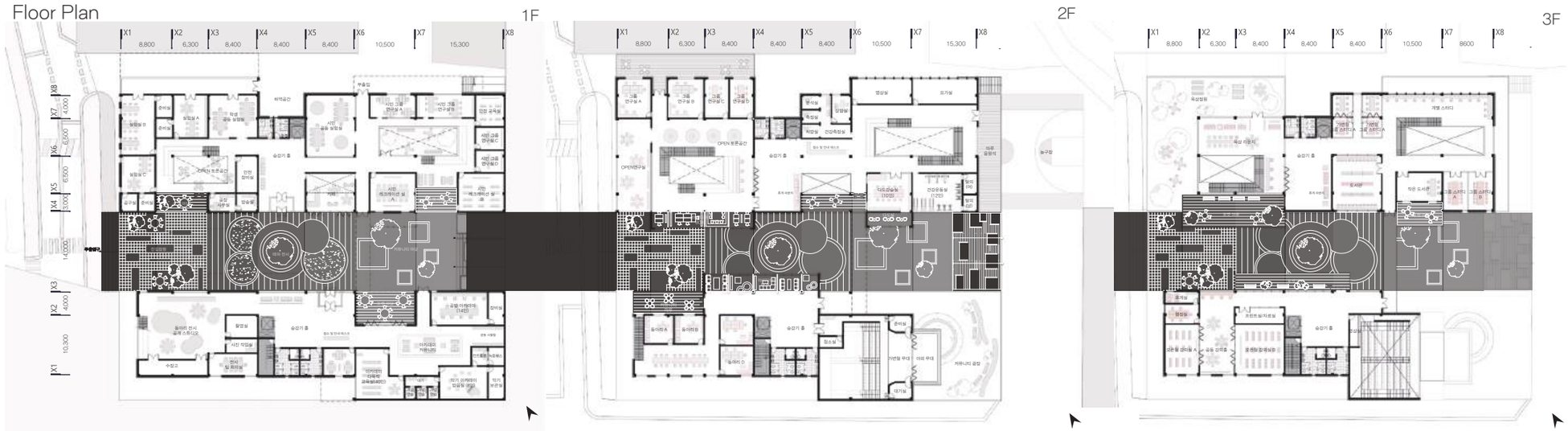


STUDIO_ III
Prof. 강무현 최태산 교수님

공존하는 경계 : 소수 커뮤니티

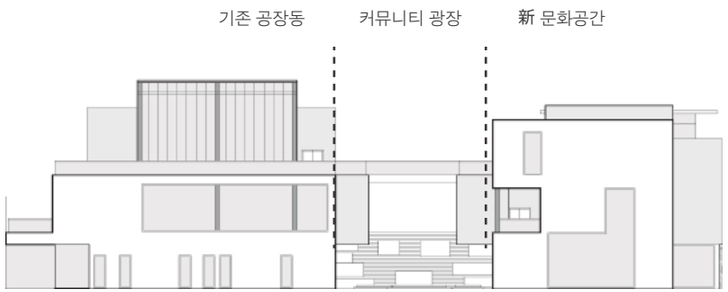
단일 기능에 집중되어 있던 기존 공장동의 구조와 폐쇄적인흐름을 해체하고, 다양한 조합과 유입을 허용하는 열린 구조로 전환한다. 획일적인 거대 체계에서 벗어나, 개별성과 관계성에 주목하는 소수 커뮤니티 단위의 상호작용이 공간의 주체로 자리잡는다. 기존의 무채색 산업 공간은 관계 맺기와 조합 생성이 가능한 경계적 공간으로 재해석된다. 이러한 전환을 통해, 소수의 작고 느슨한 결합이 전체 흐름을 유도하는 교육 플랫폼으로 확장된다.

Floor Plan



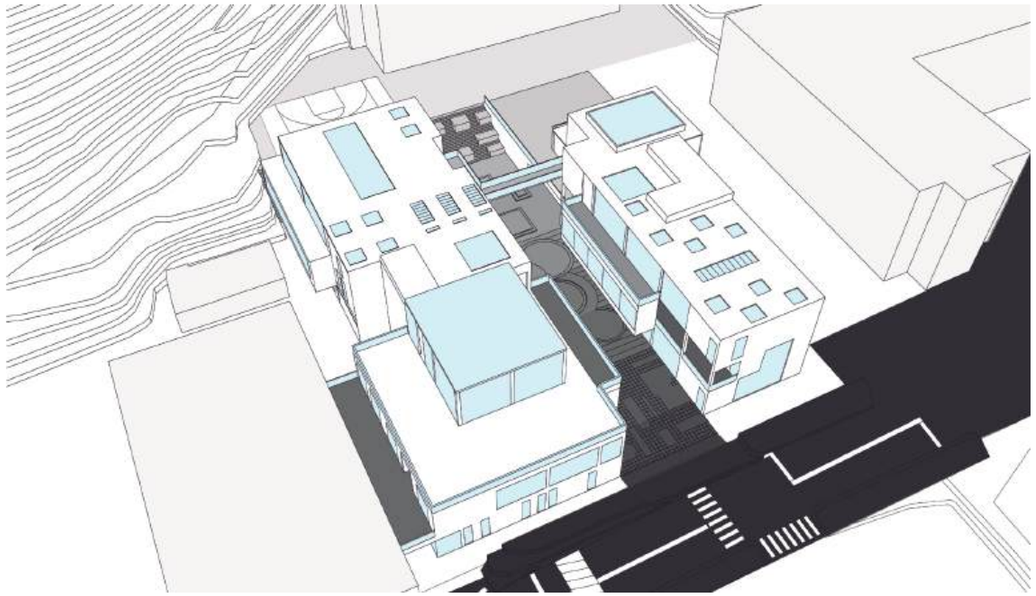


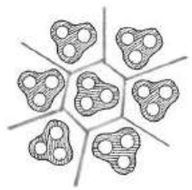
김유정
1학기 모두 수고했고
푹 쉬다 다시 돌아옵시다!



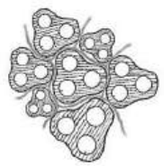
서로 상반된 프로그램을 커뮤니티 광장을 통해 경계짓고 돌출되어 나오는
커뮤니티 공간들을 통해 경계 속에 공존하도록 한다.
기존 공장동 프로그램에는 비교적 독립적인 연구시설들과 실험동이 위치하고
신 문화공간에는 아카데미와 학생 자치활동 전시와 같은 활발한 프로그램들이 위치한다.







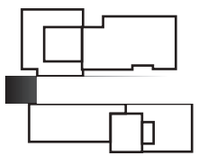
각 조합의 형성



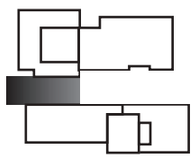
조합의 관계



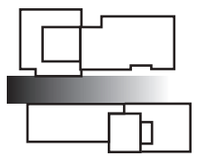
조합의 전체성



길: 캠퍼스의 연계



길+마당 : 소수의 만남



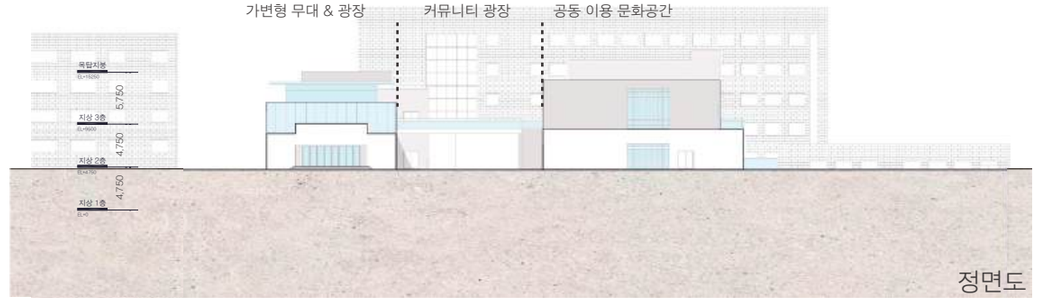
길+마당+마루
:소수 커뮤니티의 형성

문화 & 연구 & 교육이 완전히 뒤섞이지 않고, 필요에 따라 다양한
조합이 만들어지기 위한 소수 커뮤니티 공간 형성

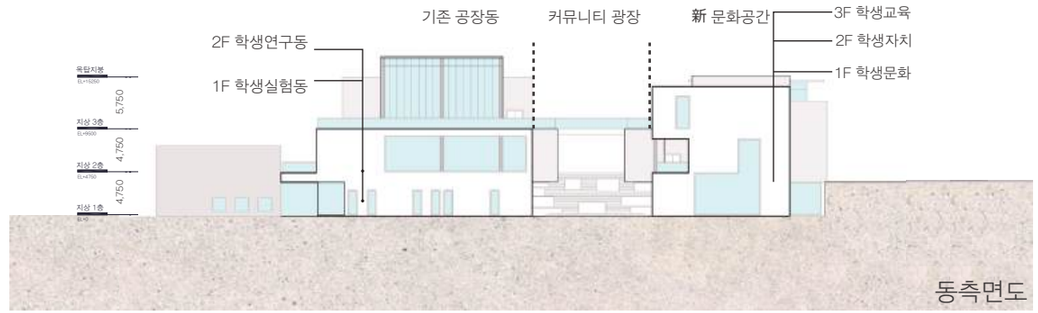
미래에는 거대한 집단보다는 작은 커뮤니티 단위의 상호작용이 중심.
영역을 소수 조합으로 형성하여 다층적 네트워크로 공유.

공존하는 경계 : 소수 커뮤니티 _ 작은 조합이 큰 흐름을 만듦

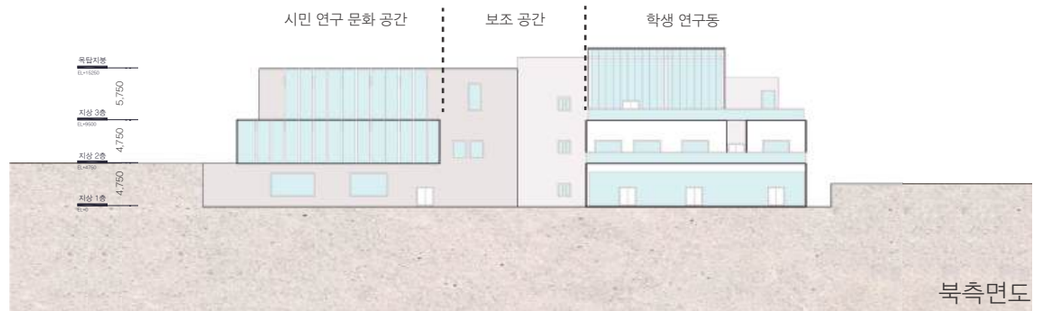
Elevation



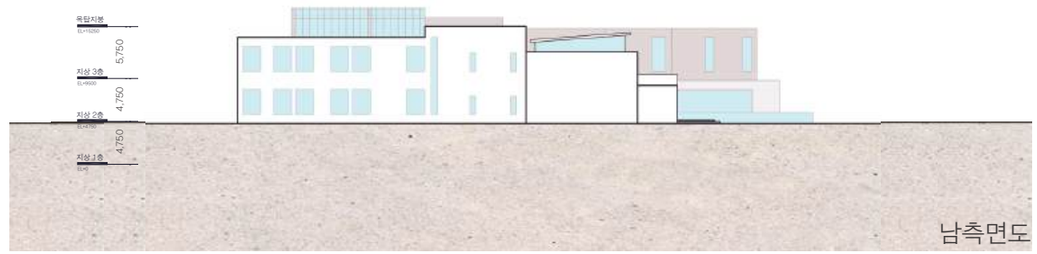
정면도



동측면도



북측면도



남측면도

STUDIO_ III
Prof. 강무현 최태산 교수님

LEARNING UNFOLDED 배움이 흐르는 열린 장

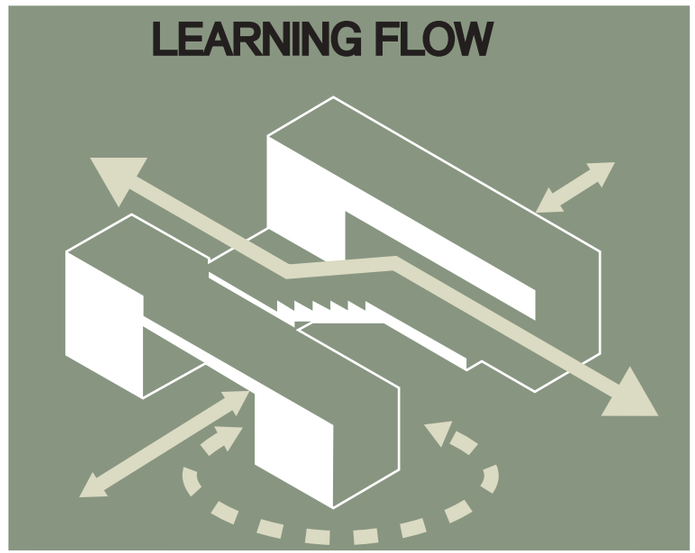




박수지
한 학기 모두
수고하셨습니다!

기존의 폐쇄적이며 단절되어 있던 공장동 건물의 흐름을 재구성하여 새로운 중심 거점으로 전환하는 것이 설계 전략이었다.
이에 따라 캠퍼스 보행 흐름과 시선의 방향성을 받아들이는 외부 축, 공과 대학과 공학지원센터를 연결하는 동시에 아트리움과 계단을 따라 위아래로 배움이 확장되는 내부 흐름, 총 두 개의 축을 설정하였다.
이 축들이 교차하는 구조 속에서 공간은 더 이상 닫힌 상자가 아닌, ‘열리고 연결되며 확장되는 장’으로 변모하게 된다.
모든 공간은 가운데 아트리움과 계단을 중심으로 둘러싸고 있으며 학습, 휴식, 실험, 전시 같은 다양한 프로그램이 교차하고 확장된다.
기존의 기능 중심 공간은 멈췄지만, 그 위에 새롭게 배치된 축과 흐름은 지식과 사람이 연결되는 새로운 배움의 장이다.

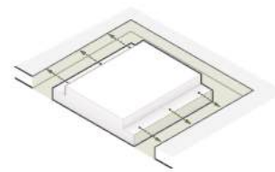


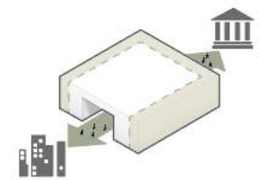


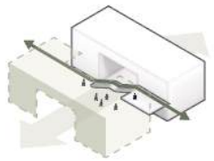
.대상지는 충북대학교 공과대학 내부에 위치한 공장동 건물로, 현재 단순 박스 형태의 폐쇄적이고 단절된 구조이다.
또한 함께 방치된 시설이 존재하며, 이들 모두는 공과대학 중심축 위에서 제대로 기능하지 못하고 있는 상황이다.

4.5M의 경사를 극복하기 위해 기존 매스를 확장하고, 공학대학과 공학지원센터를 잇는 축을 삽입하였다.
그리고 인근의 접근성이 좋지만 사용되지 않는 녹지에서의 새로운 시선축을 생성해 공장동과 함께 녹지까지 활성화하는 방안을 도출하였다. 다음으로 개방감과 휴식, 접근성을 위한 외부 공간을 확보하였고 채광을 위해 보이드를 뚫고 루버로 입면을 디자인하는 과정을 거쳤다.


1. 기존 매스

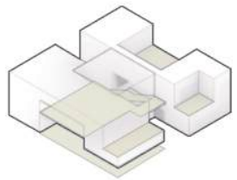

2. 확장
경사 극복을 위한 매스 확장


3. 연결
공과대학과 지원센터를 잇는 축 생성



4. 관통

사용되지 않는 녹지에서의 새로운 시선축 생성



5. 절삭

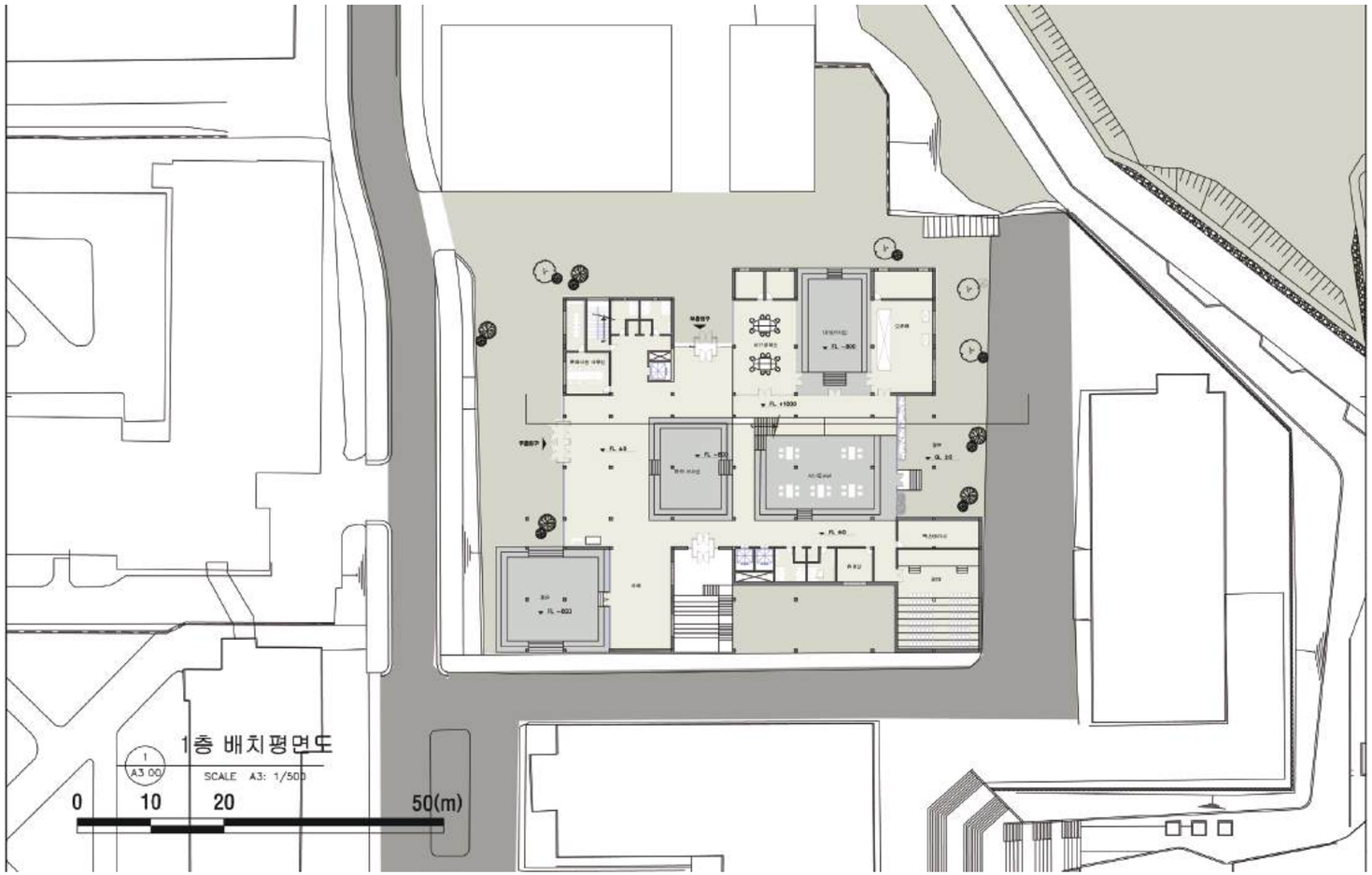
개방과 휴식을 위한 외부 공간 확보

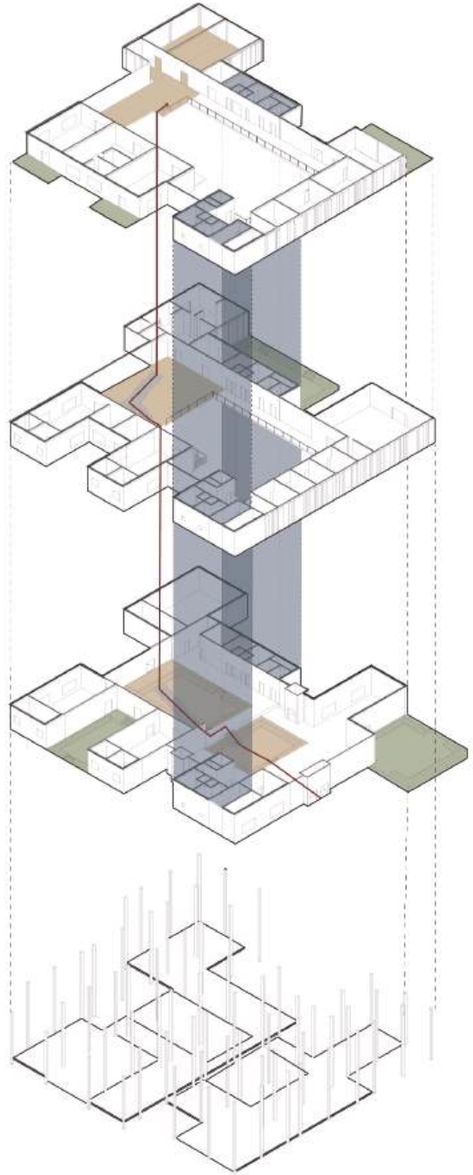


6. 채광 확보

채광을 확보하기 위해 보이드와 루버 활용

이와 같은 과정을 통해 공간은 기억을 품은 구조 위에, 새로운 흐름을 담는 열린 학습 공간으로 전환된다.
각 층의 단면에서는 아트리움과 계단을 중심으로 구성된 프로그램 간 연결성과 개방감이 드러난다.
이러한 수직적 구성은 단순히 층을 쌓는 것이 아니라, 계단을 통한 시선의 연속성, 중정을 통한 채광 및 심리적 개방감 확보로 이어진다.





STUDIO_ III
Prof. 강무현 최태산 교수님

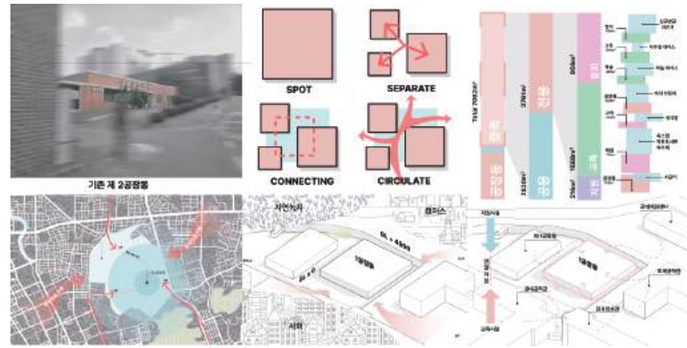
CLOUD IN SPACE SPOT TO CLOUD



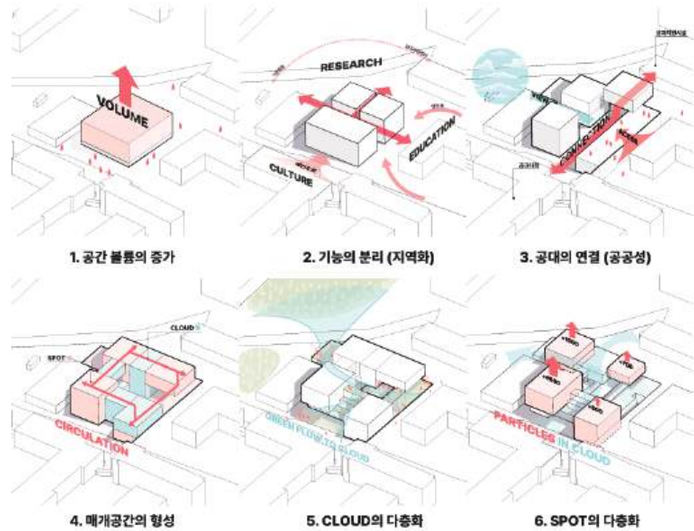


이건희
다음 학기도 무사히
보내게 해주세요

다양한 계층의 사람들이 이용하는 공간은 폐쇄적이고 닫혀진 공간이 아니라 여러 방향으로 열리고 포용할 수 있는 공간이 되어야 한다고 생각했다. 시간이 흘러 대학교 캠퍼스는 학생과 지역, 개인과 사회로 점차 확장되고 있다. 이에 공간은 점과 같이 한곳에 머물러 있는 것이 아니라 점차 분산되고 확장되어서 마치 구름 같이 퍼져야 한다고 생각했다. 입자들이 퍼지면서 그 사이에 공극이 생기는 것처럼, 그 공극 사이에 어떤 것들이 채워질지 모르는 상태처럼 기능 사이에 비워진 공간이 채워지게 되면서 시대의 흐름에 따라 기능이 유동적으로 변하는 것을 상상하게 되었다. 이러한 공극들은 건축에 포용성을 가지게 한다. 기존 건물의 폐쇄적이고 닫힌 공간들이 점차 여러 방향으로 열리고 순환되면서 다양한 계층의 사람들이 서로 만나고 소통하고 사귀게 되면서 더 나은 대학 캠퍼스가 되도록 한다.

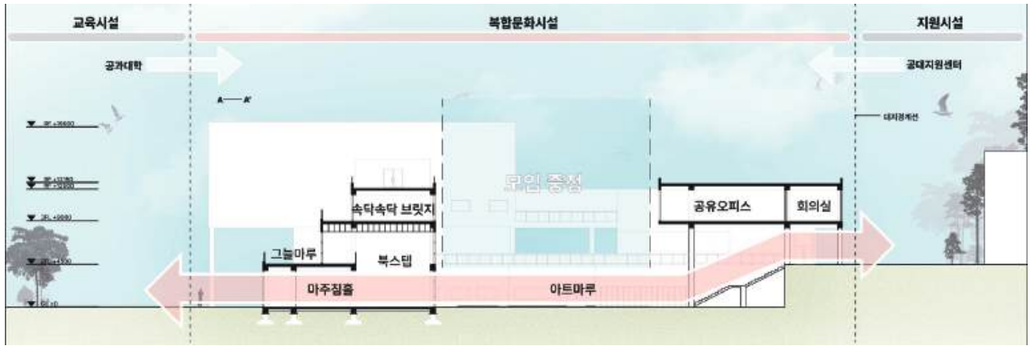


기존 공장동을 복합문화 시설로 변화시키기 위해서는 점처럼 고정되어있는 공간을 분리시킬 필요가 있다고 생각했다. 그래서 각 필요한 기능들을 최소한으로 나누고 분산시키면서 사이에 공극을 만들고자 했다. 생겨난 공극들은 공간을 연결해주고 흐름을 발생시킨다.

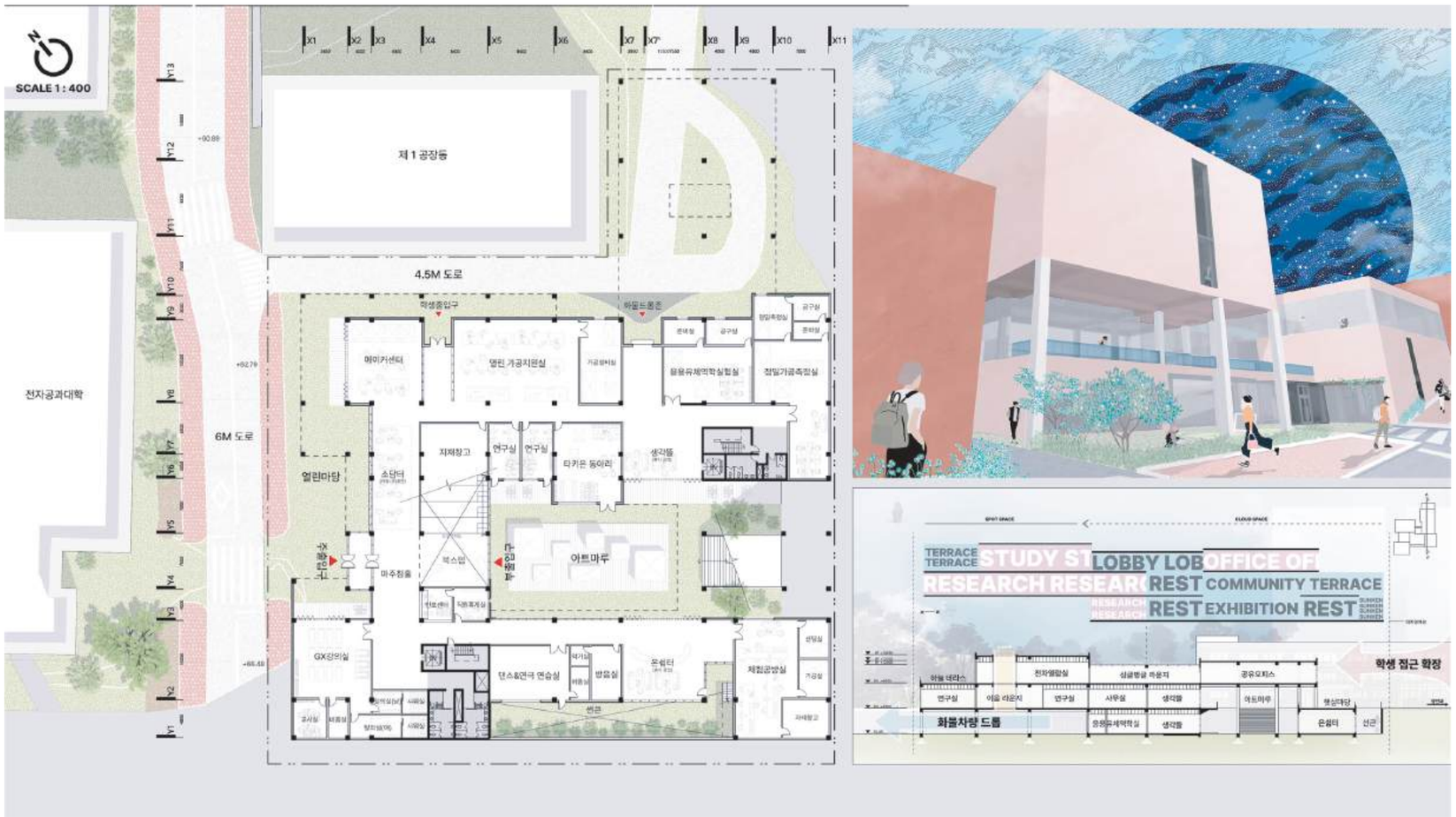


점(SPOT)을 구름CLOUD)로 변화시키기 위해서는 주변의 맥락을 고려할 필요가 있었다. 공장동이 위치한 사이트는 공대 건물과 그 공대를 지원해주는 시설 사이에 위치해 있다. 또한 경사로 인해 여러 가능성을 품고 있기 때문에 공대들을 연결해주고 다양한 접근을 만들고자 했다. 또한 이러한 방식들이 사이트에 새로운 흐름과 행태들을 생성하고 단절되어있던 것들이 다시 이어지도록 하고자 했다.





중정 마당을 통해 공대와 지원시설 간 연계를 유도하고 각 건물에서 중정을 바라볼 수 있게 하면서 층별 공용공간에서 다른 층과의 교류가 일어나도록 했다. 주변 환경에서 사이트 내부로 사람들에게 열어주면서 다양한 흐름들을 발생시킨다. 이러한 요소들은 답답하게 느껴졌던 공간들이 해소되고 더 다양한 프로그램들을 담을 수 있게 된다.





STUDIO_ III
Prof. 강무현 최태산 교수님

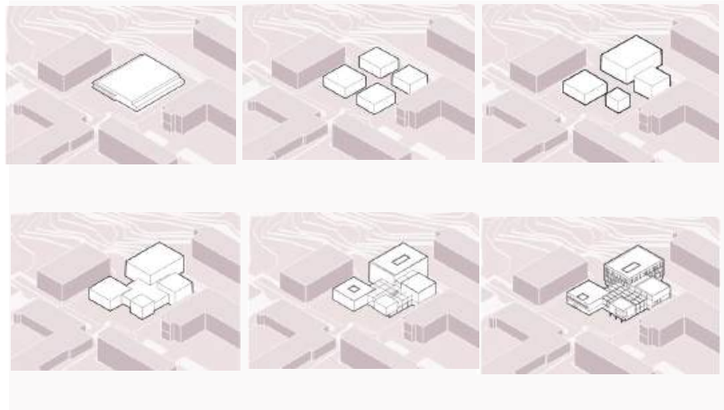
COMMUNITY FARM 공존과 수확의 공간

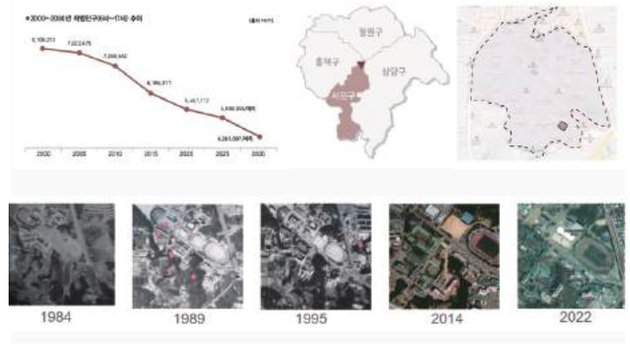
기존 공장동은
연구생들만 사용하는
공간으로 내부적으로,
외부적으로 커뮤니티가
일어나지 않는다는
문제가 있었다. 새롭게
리모델딩한 공장동은
학생과 지역 주민 등 외부
사람들도 이용하는
공간으로 더욱 다양한
유형의 커뮤니티가
일어난다고 보았다. 이
커뮤니티가 각 집단에서
전체 집단으로 확장되기
때문에 그 과정이 기존의
농장같은 시스템에서
벗어날 것이라 보았다.
10pt



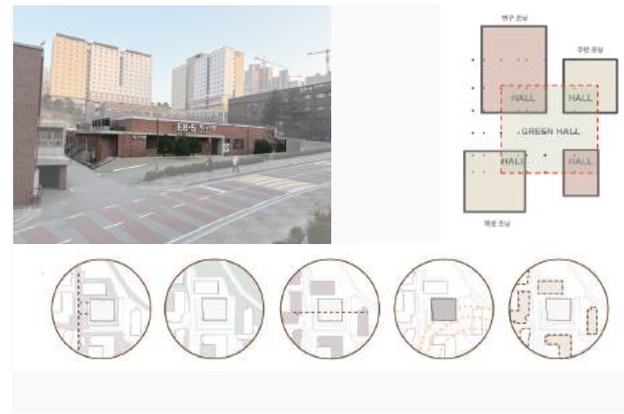


이문선
3학년 1학기
끝났다!







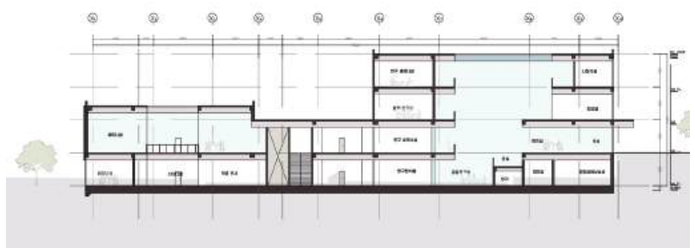


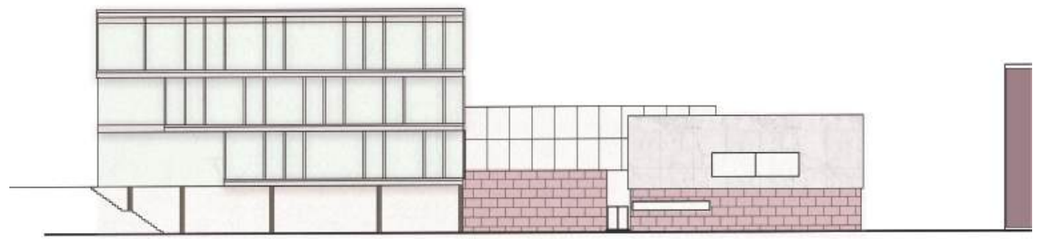
저출산에 따라 학력 인구가 감소하는
추세이다. 대학은 더이상 학교
학생들만 이용하는 곳이 아니며,
지역주민에게 개방되고 공유되는
지역 거점의 역할을 한다.
사이트 : 충북 청주시 서원구 개신동
29
대지 면적 :
연면적 :
층 수 : 지상 1층

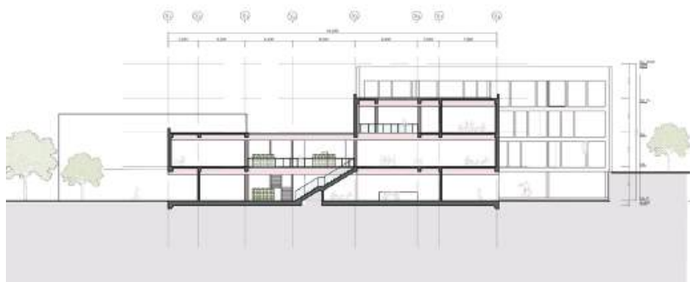


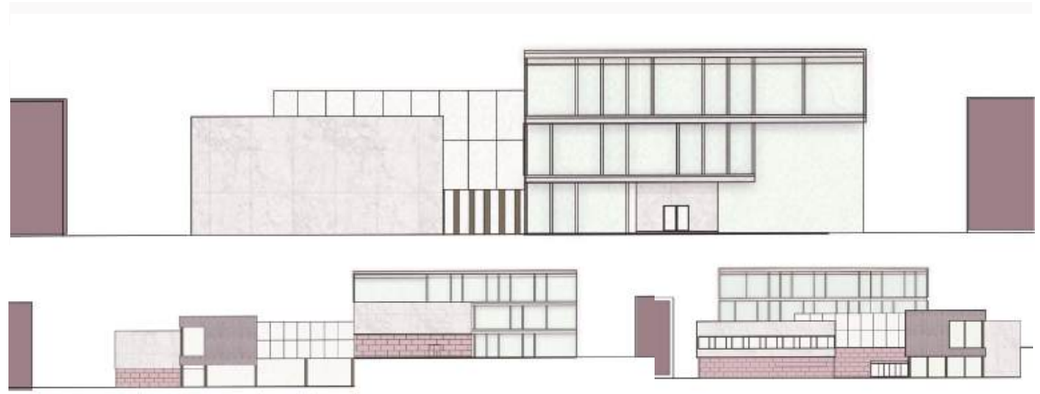










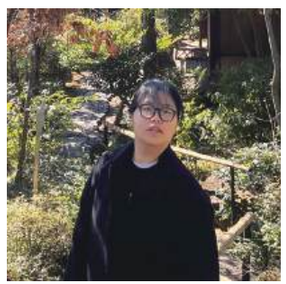


프로그램은 학생, 연구생, 지역주민이 이용할 수 있도록 세개의 집단으로 분할되었다.
각 이용자는 스터디, 연구, 체험활동을 통해 각각 서로 다른 결과와 경험을 수확하는데, 이 경험을 1차 홀을 통해 집단 간 공유할 수 있다. 홀 사이의 동선은 전시 공간으로 사람들과 공유할 수 있다.
그 다음으로의 중앙공간인 그린아뜨리움에서 세 집단이 모이게 된다. 그들이 한공간에 앉아서 자연 속에서 스마트팜 프로그램을 통해 서로 공유하며 기존의 없던 커뮤니티가 이루어진다.

STUDIO_ III
Prof. 강무현 최태산 교수님

새로운 지식 생산 라인 Input - Output 교류 공간





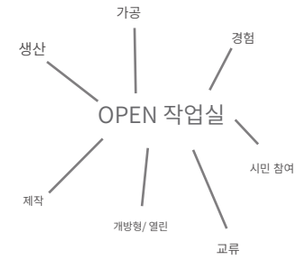
이민서
3학년 1학기
끝났다.....

"Connect & Create : 대학과 지역을 잇는 복합 문화 허브"
충북대학교 공과대학 공장동(E8-5동)을 대상으로, 대학과 지역사회를 연결하는 새로운 복합문화 거점을 제안하는 프로젝트이다. 이 프로젝트는 학교건축의 공공성과 더불어 지역거점 시설로의 대학 캠퍼스 복합화에 의한 지속 가능한 복합 문화 허브로 재탄생 및 미래 교육시설의 새로운 방향을 제시하는 프로그램을 개발하고 이를 설계에 응용하는 과제를 가지고 있었으며 현재 대학의 기능이 연구를 통한 지식 창출, 지역 연계 기능 강화 방향으로 가고 있다는 점, 기존 공장동이 가공 시설의 효율적인 Input - Output 시스템을 가지고 있다는 것을 중점으로 설계를 진행하였다. 기존 공장동은 목적 공간만을 효율적으로 경험하는 공간이었다면 리모델링 공장동은 목적 공간만이 아닌 다양한 교류를 통한 다방향적인 공간을 경험한다.

Prologue



New Program

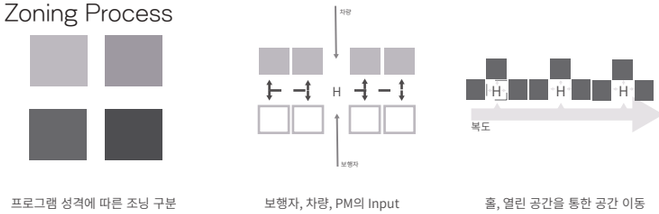


기존 공장동의 가공 성격과 새롭게 추가된 시민 개방 복합 문화 공간의 성격을 합쳐 OPEN 작업실을 새로운 프로그램으로 제안한다. OPEN 작업실은 시민, 학생, 연구원, 관리자에게 개방되어 지식, 물체, 경험을 생산하는 공간이다.

Concept



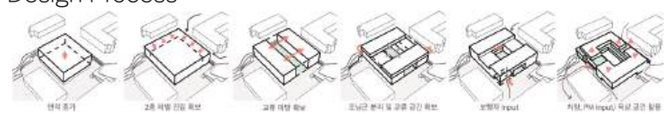
Zoning Process

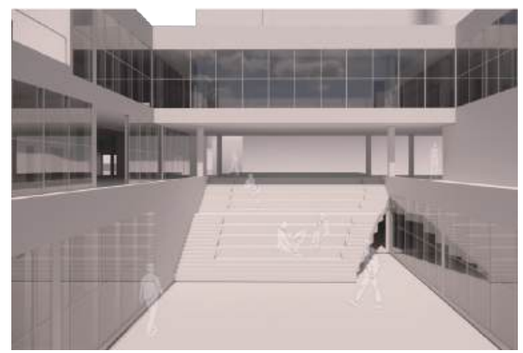


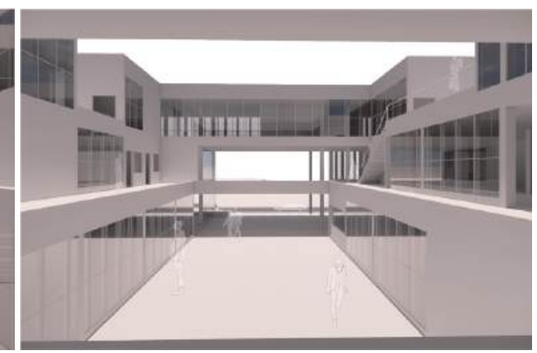
프로그램 성격에 따른 조닝 구분 | 보행자, 차량, PM의 Input | 홀, 열린 공간을 통한 공간 이동

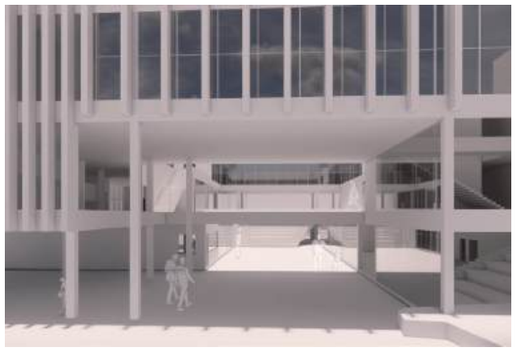
기존 목적 공간만을 INPUT -OUTPUT 공장동에서 목적 공간만이 아닌 목적 공간을 가는 과정 혹은 목적 공간에서의 다양한 교류를 통하여 다방향적인 INPUT - OUTPUT을 만들어내고자 하였으며 사람의 INPUT - OUTPUT만이 아닌 차량, PM의 INPUT - OUTPUT이 고려되어 다양한 이동 수단의 효율적인 INPUT-OUTPUT 시스템을 만들었다. INPUT - OUTPUT 시스템은 어느 진입을 통해서도 교류 공간을 맞이하게 된다.

Design Process





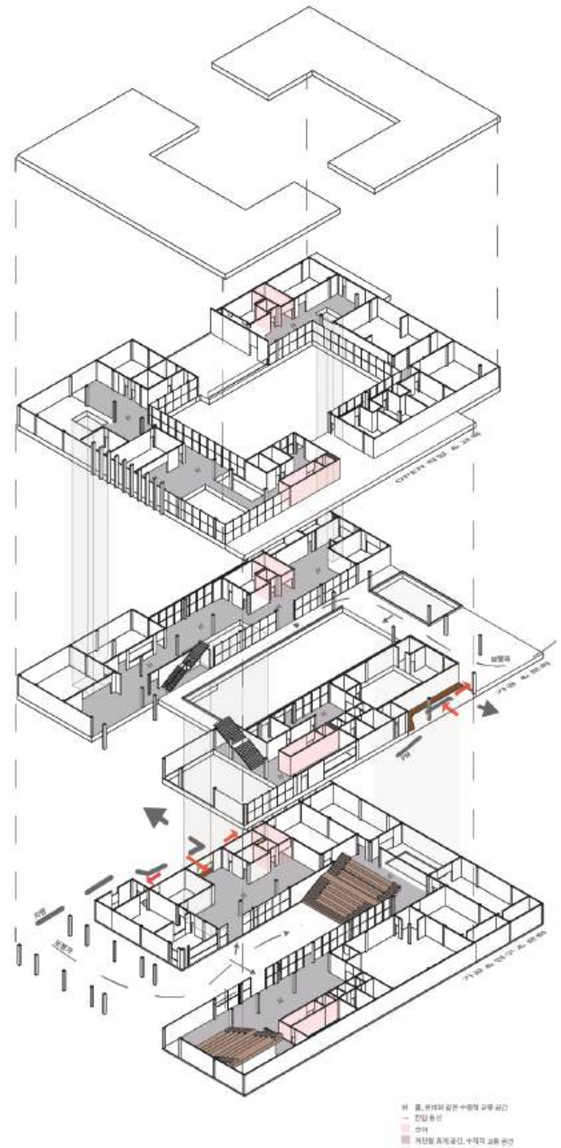




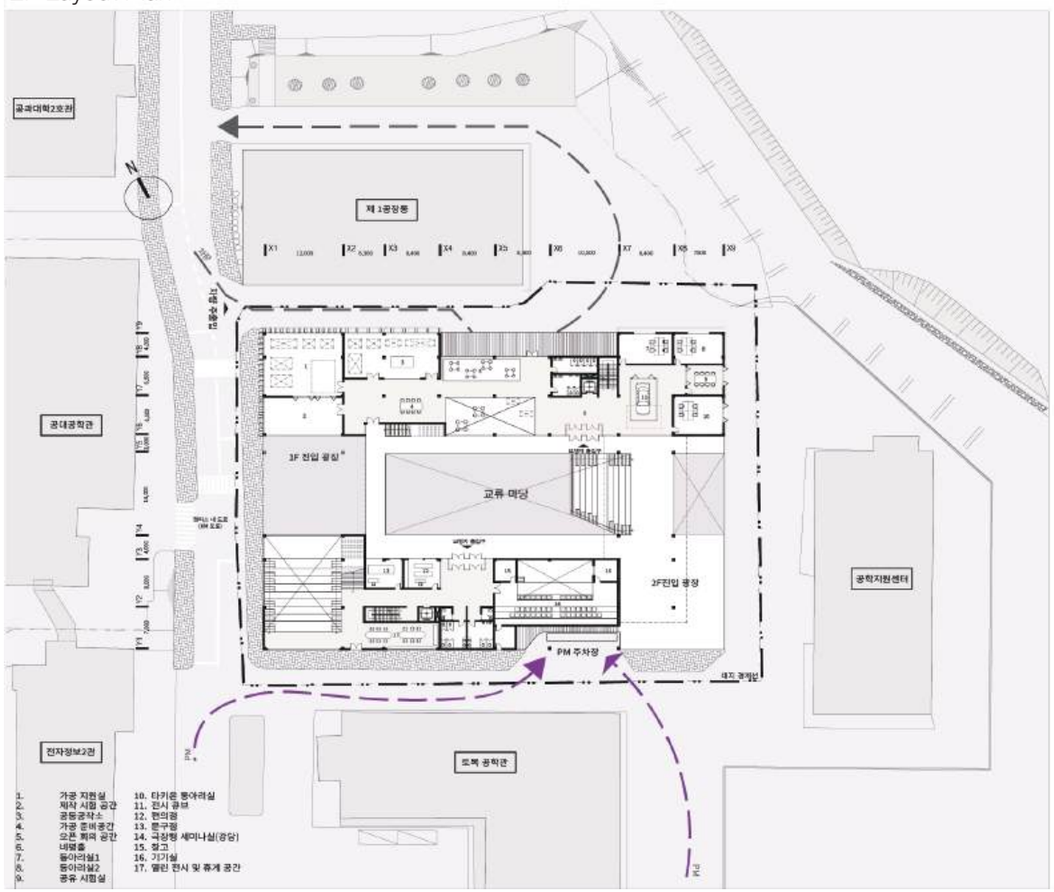


외부의 교류 공간을 통해서 내부의 교류 공간인 홀, 로비, 오픈 공간으로 들어오게 되며 이는 물체, 지식 등을 생산하는 프로그램까지 이어지게 된다. 1,2층의 경우 SITE, MOBILITY, 진입을 중점으로 교류 공간의 패턴이 만들어지며 3층으로 코어로의 접근성을 공유 공간의 패턴이 만들어진다. 보이드, 휴게용 계단 공간을 통하여 수직적인 교류도 이루어진다.

Isometric



2F Layout Plan



1F Plan



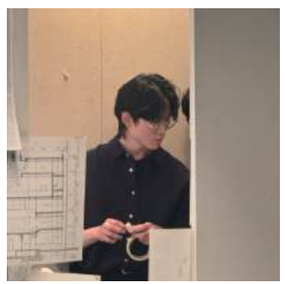
3F Plan



STUDIO_ III
Prof. 강무현 최태산 교수님

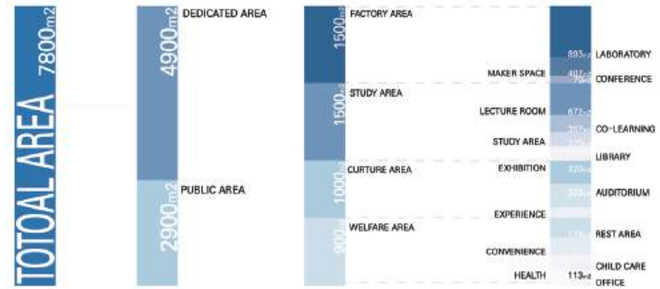
VOID as DIALOGUE 공간을 통한 상호작용

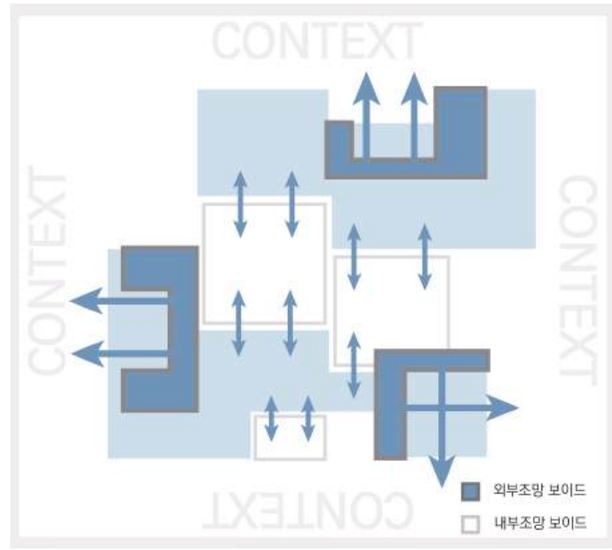




전승현
"나를 죽이지 못하는 고통은
나를 더 강하게 만든다."

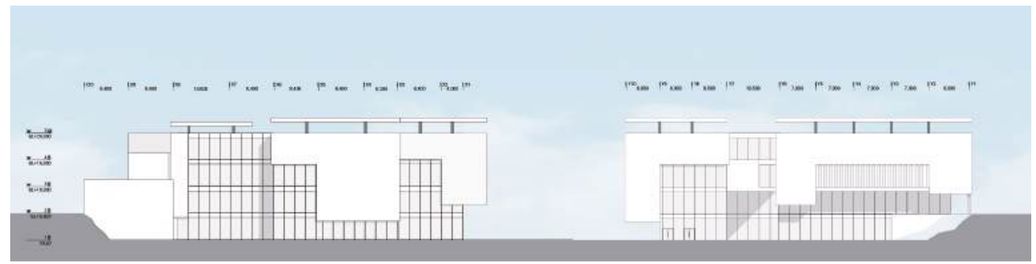
중심적인공간 즉, 주변맥락들 간의 연결성을 만들어주어야 하는 공간에는 단절을 야기하는 솔리드한 타입의 건물은 적절치 않다.
따라서 현 E8-5공장동이 공과대학 캠퍼스에서의 코어의 역할을 하도록 재구축하고자 한다.
우선 소통과 상호작용을 위해서는 보이드공간을 통한 솔리드매스의 분절이 필요하다.
보이드를 통한 이동 시퀀스에서 단순히 동선으로서의 경험만을 받을 수 있다면, 공간에서의 액티비티가 사라질 수 있기 때문에, 각 프로그램에서 확장된 외부공간이 중심 동선과 연결되어 이동과정에서의 상호작용을 이끌어낸다.

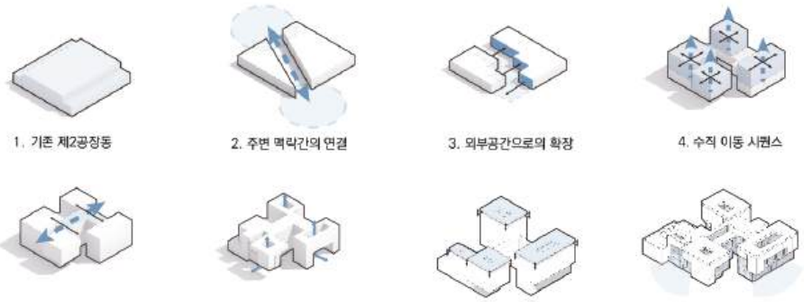




보이드를 통한 이동 시퀀스에서 단순히 동선으로서의 경험만을 받을 수 있다면, 공간에서의 액티비티가 사라질 수 있기 때문에, 각 프로그램에서 확장된 외부공간이 중심 동선과 연결되어 이동과정에서의 상호작용을 이끌어낸다.

그래서 보이드는 단순히 빈 공간이 아니라, 다양한 스케일에서 단절된 주변 맥락들을 연결하고, 사용자 간의 교류를 촉진하는 매개로 기능한다.

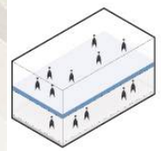




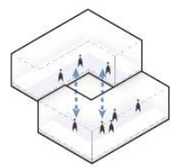


도시 스케일에서의 주변 맥락과의 수평적 연결, 건물 스케일에서 사용자간의 시각,심리적인 수직연결, 공공성과 개방성을 강조한 필로티공간과 커뮤니티공간, 복잡한 매스를 보완하는 명쾌한 동선계획, 환경적 요소를 고려한 보이드의 배치를 통해 입체적이고 유동적인, 순환하는 공간을 구현했다.

HORIZONTAL TYPE

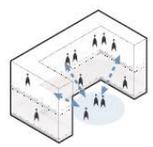


실 배치의 밀도를 조절하여 만들어진 중심공간에서, 사용자 간의 마주침을 유도하여 자연스러운 소통과 만남을 만들어내는 구조.

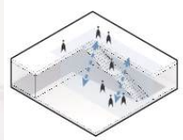


보이드를 사이에 두고있는 프로그램간의 시선적 심리적 교류를 만들어 주는 내부조망 중심의 실 배치.

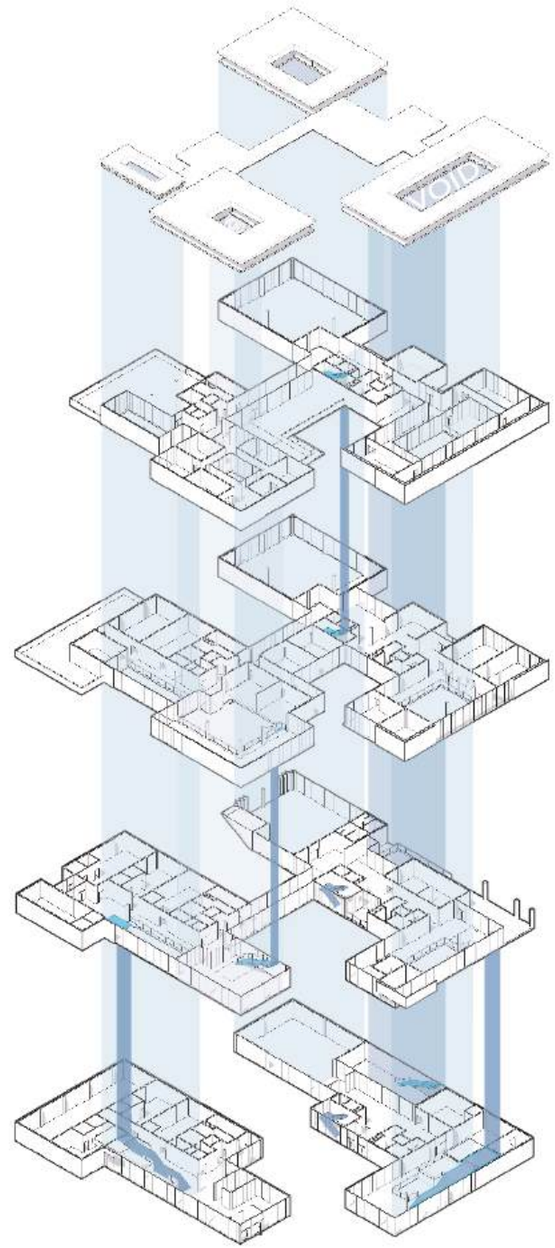
VIRTICAL TYPE



수직으로 쌓아올려진 동일한 성격의 프로그램 군집에서의 커뮤니티 활성화와 쾌적한 휴식공간 제공을 위한, 아트리움형 보이드 조성.



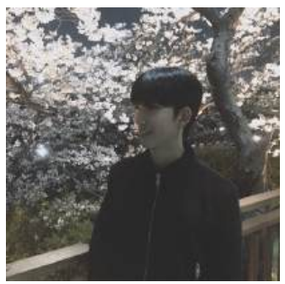
입체적인 공간 형성과, 유사 프로그램간의 이동 시퀀스에서 시각적 경험의 다각화를 만들어주는 내부 순환동선.



STUDIO_ III
Prof. 강무현 교수님 최태산 교수님

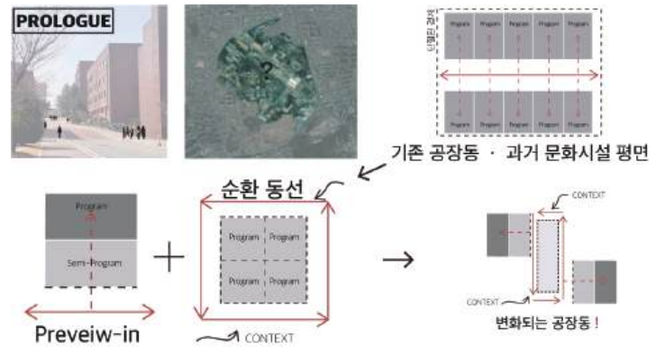
PREVIEW-IN 단절된 공장동 복합문화시설로



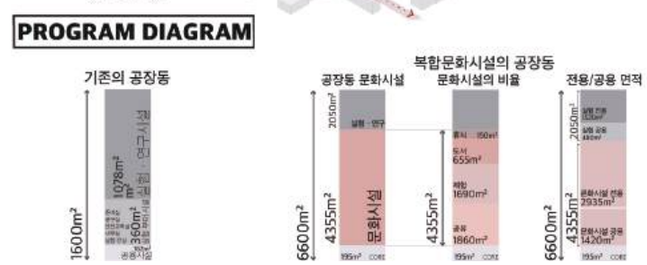


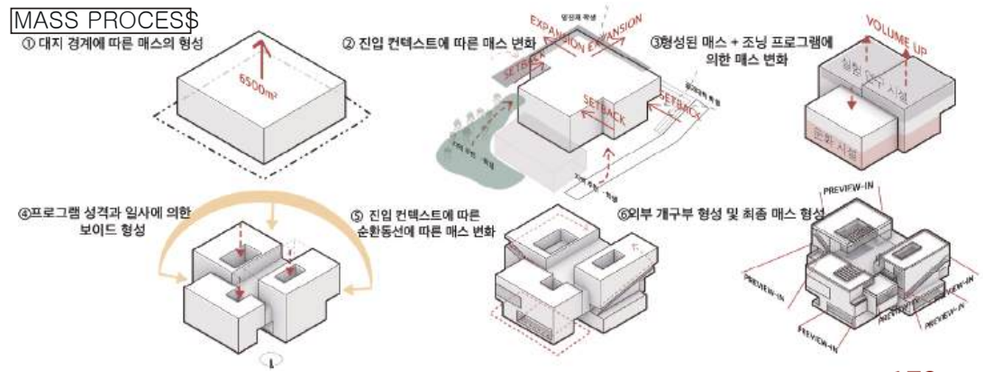
정태우
구리구리 어리버리
Nujabes - Spiritual State

공장동의 문화시설이 들어온다면 어떠한 모습이 될까. 답답했던 공장의 모습에서 다양한 진입을 환영하는 열린 문화시설로 변화하고자 하는 것이 이 프로젝트의 핵심이다. 그 과정에서 공장동과 청주시의 구 교육, 문화시설들은 효율성에 의해 프로그램의 기능에 이용자의 행위를 제한하는 문제점을 인식하였고. 공장동 복합문화시설로써 닫힌 공간에서 열린 공간, 순환 동선을 통해 프로그램에 Preview-In되며 행위(프로그램)가 확장되는 공간으로 변화시키고자 한다.







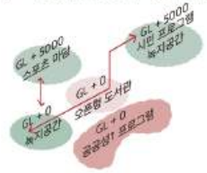


사이트 이슈에서는 공장동의 단절된 경계에서부터 분석이 시작된다. 단절된 경계로부터 형성된 단일적인 진입 컨텍스트는 일대의 공간이 효율적으로 활용되지 못하게 만들고 있다.
주변의 녹지 공간과 공장이라는 프로그램에서 공장동-복합문화시설로 변화했을 때의 진입 컨텍스트는 4가지로 확장될 수 있으며 4가지의 진입 컨텍스트로부터 문화시설의 프로그램과 조닝 군이 결정된다.

매스 프로세스에서는 대지에 따라 매스가 셋백 되거나 확장 된다. 이후 조닝 군에 맞추어진 볼륨에 따라 매스가 컨트롤 되며 일사에 대한 보이드가 형성 된다. 그 후 프로그램의 성격에 따라 외부 동선이 매스에 그대로 반영되고 최종 매스가 형성된다.

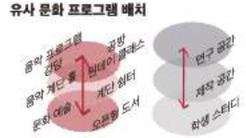
ARRANGEMENT DIAGRAM

1F, 2F 단절된 녹지 공간과 레벨차 극복을 위한 프로그램 배치



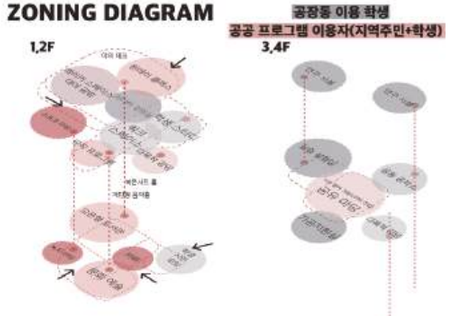
2F, 3F, 4F의 수직 배치

유사 문화 프로그램 배치



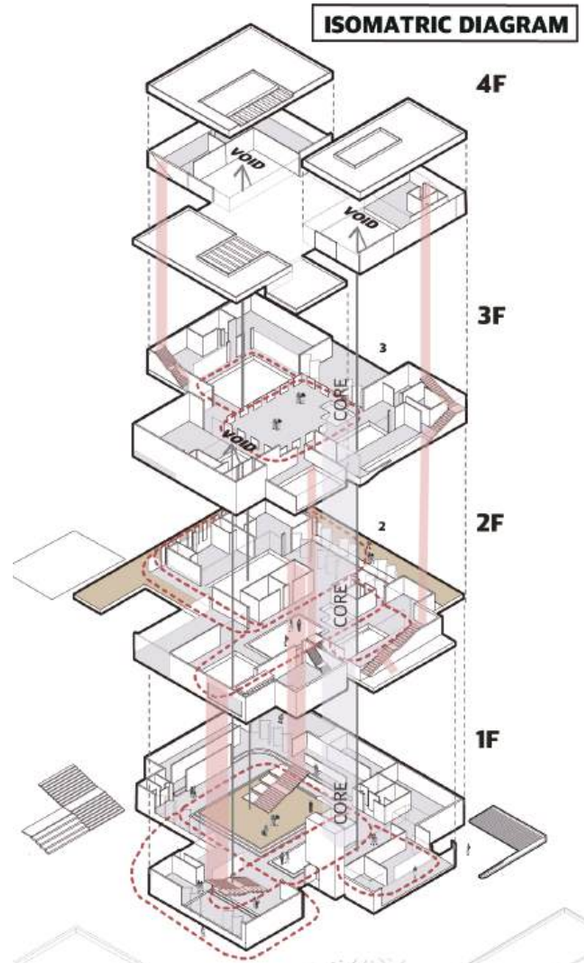
연구시설의 전용성에 따른 수직 배치

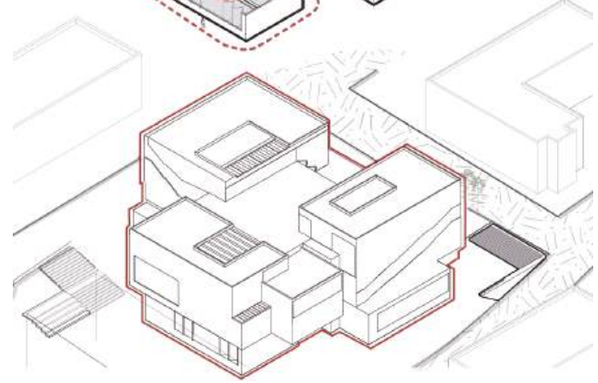
ZONING DIAGRAM



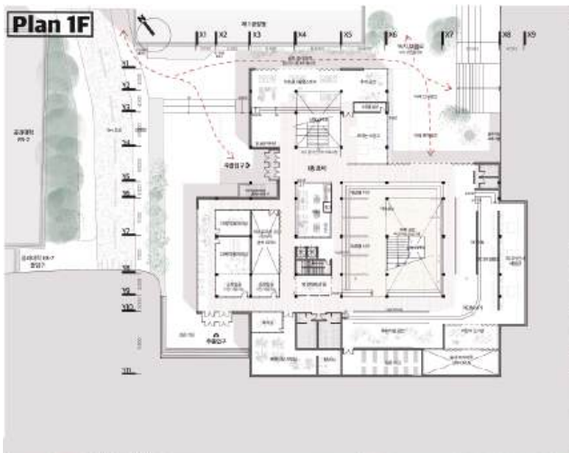
프로그램의 배치는 레벨 차와 조닝 군에 따른 직 · 간접적 동선 연결로 형성된다. 4가지의 진입 컨텍스트에서부터 형성되는 내부의 직선적 혹은 순환형의 동선에서부터 점진적으로 경험하고 전용 공간으로 들어가도록 구성하였으며 예를 들어, 공방의 유리벽은 쇼룸, 음악 프로그램의 복도에는 아카이빙을 위한 공간이나 음악 청음실 같은 소규모의 프로그램들이 있다.

ISOMATRIC DIAGRAM

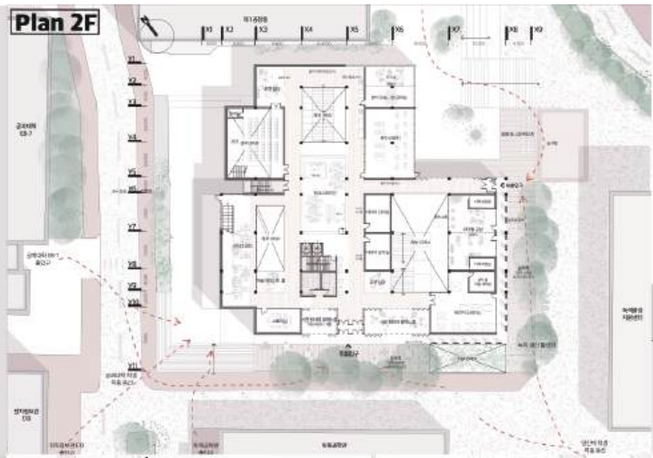




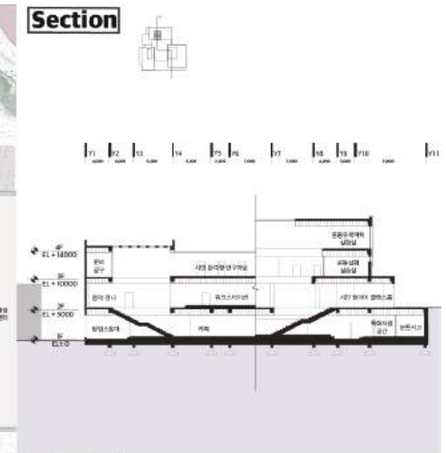
Plan 1F



Plan 2F



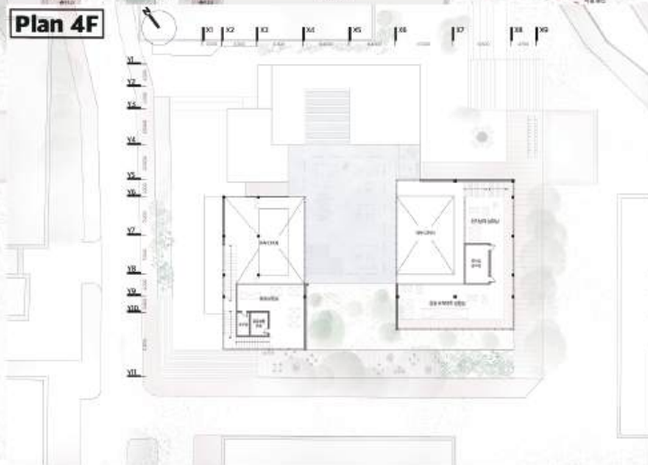
Section



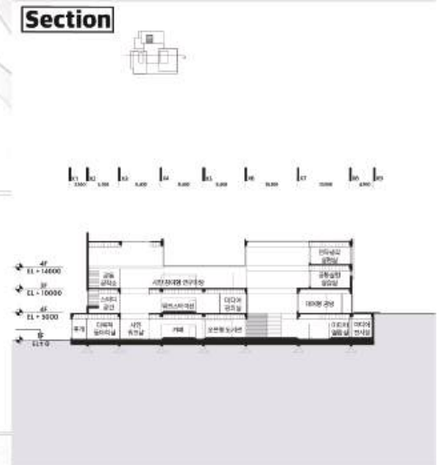
Plan 3F



Plan 4F



Section



STUDIO_ III
Prof. 강무현 최태산 교수님

INSIGHT LAB 마주침을 통한 영감

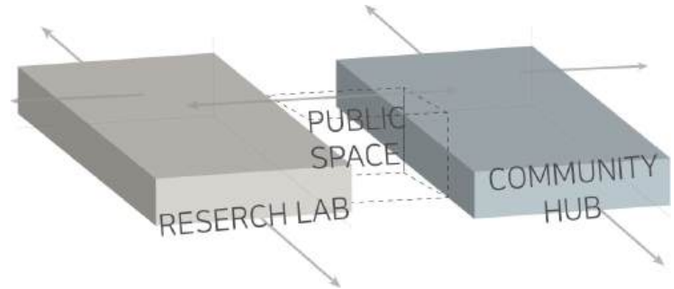




홍지연
3학년 1학기 끝났다~
우하하

학교라는 공간에서 배움은 다양한 경험과 교류를 통해 완성될 때, 옛 공장동을 학생과 지역주민이 소통하며 영감을 얻는 복합문화공간으로 재구성하고자 한다.

Insight Lab은 프로그램 간 시각적·공간적 마주침이 새로운 아이디어를 촉진하며. 일상 속 우연한 만남에서 창의적 배움이 일어나는 공간이다.

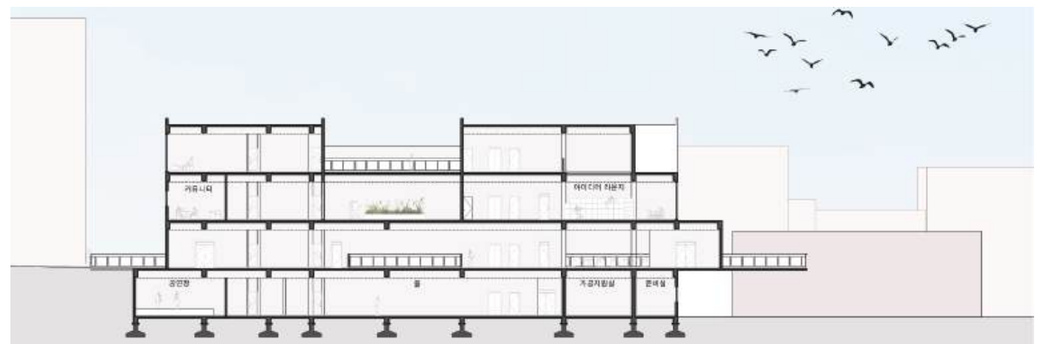


배치는 주변 매스와의 관계를 중점적으로 생각했다. 보행축에 면해 연구동과 시민동을 분리 배치하고 두 두매스를 하나의 공용공간으로 연결하고자했다. 연구동은 제 1공장동과 연계성을 고려해 가까이 배치했다.



1층 주앙의 그랜드 홀이 전면, 후면 외부를 투시시켜 실내외가 맞물린 커뮤니티 허브를 만든다.

빛과 외부공간이 부족했던 공장동이 다층 데크, 보이드, 테라스를 통해 활력을 얻습니다.
시선, 동선, 프로그램이 겹치는 지점에서 새로운 insight가 생겨나고 그 공간들이 모여서 INSIGHT LAB을 만든다.



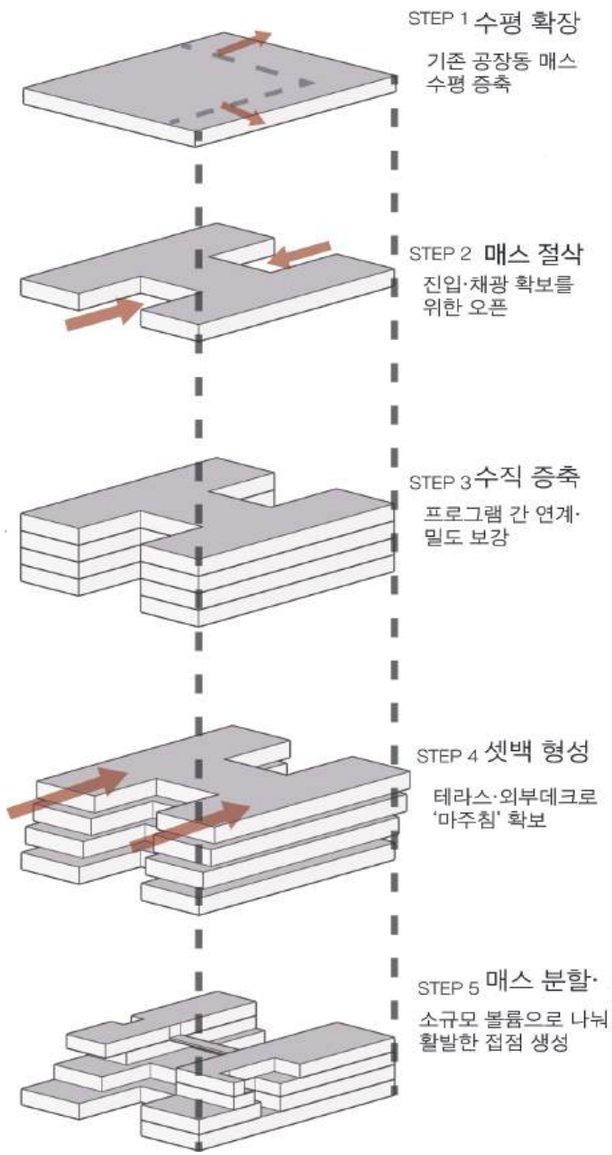


3층 아이디어 라운지 천장을 보이드로 뚫어 4층 개방공간과 맞닿게 해 다양한 사용자가 위아래로 오가며 토론과 전시를 바라보고, 프로그램 스펙트럼이 확장된다.

주출입구로 들어가게되면 높은 보이드 홀이 외부-내부-외부를 한번에 이어주며 공간이 시각적으로 확장된다.



MASS PROCESS



02

건축설계 I은 건축학과 2학년 학생을 대상으로 충북대학교 내 부지에 빛과 동선, 시선을 주제로, 공간의 감각을 표현한 소규모 종교시설의 건축설계 프로젝트를 진행한다.

STUDIO_I　Prof. 손동화&김병익

고하연 김규림 김하은 김현우 손우승 윤수영 윤혜린
장유주 조아현 최종우 한나영 홍준서

STUDIO_II　Prof. 임성우&정치훈

구단현 김나영 김서진 배현우 심하은 양동건 이현용
장아란 장한나 최세경 최영준

STUDIO_III　Prof. 곽나연 & 조경남

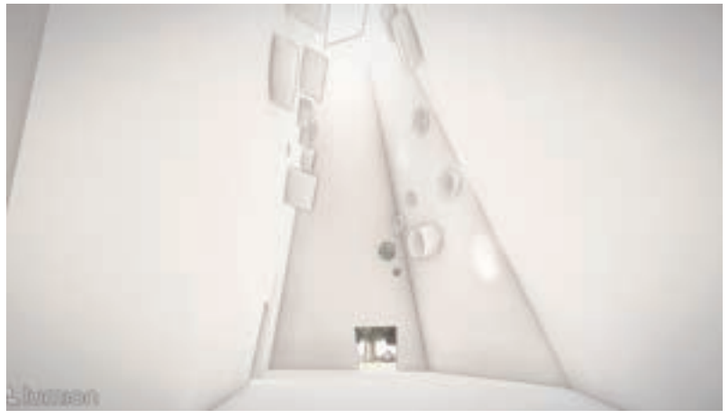
구지훈 권준하 김태민 김혜빈 민경석 박찬이 송민경
윤나라 이가은 정수민 주하은 홍유진

STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

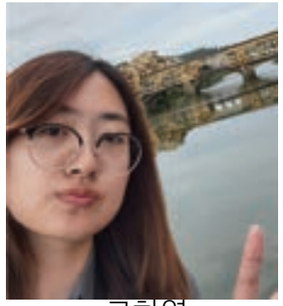
성장의 여정

성장의 흐름을 걷다

이 대지는 과거 충북대학교의 입학식과 졸업식이 열리던 상징적인 장소였다. 나는 이 '시작과 끝의 기억'을 바하이교의 교리를 바탕으로, 개인의 영적 성장 여정으로 재해석 하였다. 설계는 사용자가 각자의 방식으로 탐색하고, 침잠하며, 관계를 맺는 과정을 통해 내면을 정돈하고 다시 삶과 연결되는 흐름을 경험 할 수 있도록 구성되었 다. 한때 비워졌던 공간 은 이제 사람들의 여정을 담는 장소가 되고, 의식 없이 지나던 동선은 의미있는 여정으로 바뀐다.





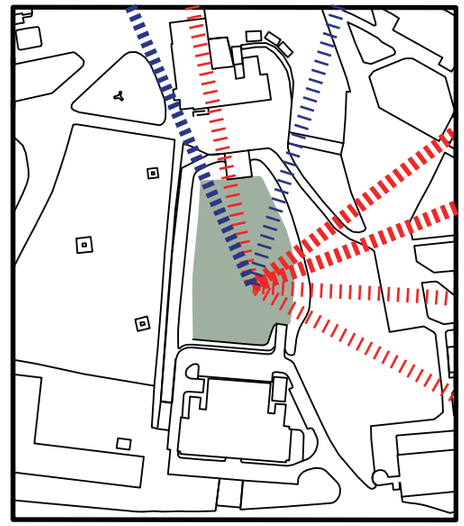


고하연

이제 집에 갈 거지롱~~

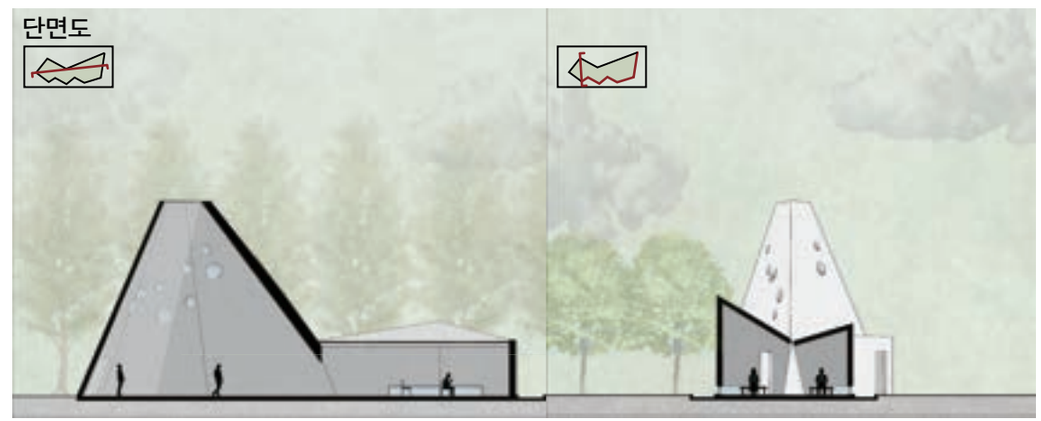
입면도





성장의 시작 축은 개신문화관과 중앙도서관에서 끌어왔다. 개신 문화관은 문화적 사고의 출발점, 도서관은 지식과 탐구의 상징으로, 두 공간은 개인이 질문을 품고 성장의 여정을 시작하는 장소로 해석된다. 이 축은 대지의 중심으로 이어지며, 사유와 성찰을 위한 건축적 여정 을 출발시키는 역할을 한다. 반면, 성장의 마침표 축은 잔디 마당, 운동장, 학생회관에서 유 래한다. 이곳은 축제와 활동, 만남과 소통의 장으로, 개인의 내면적 탐구가 외부와의 관계로 확장되는 지점이다. 이 축은 관계 맺음과 회복, 통합의 완성을 상징하며, 공간 여정의 마지막 정서적 도달점이 된다. 이 대지는 캠퍼스 내에서도 지대가 높고, 사방이 트여 있어 조용하고 경건한 분위기를 가진다. 대지를 따라 나무들이 빙 둘러져 있어 자연스러운 경계이자 배경이 되며, 계절에 따라 그늘과 빛을 만들어낸다. 이 나무 아래 산책로를 따라 주변 주민들이 조용히 걷거나 머무르며 일상 속의 쉼을 누린다. 자연이 감싸고 있는 이 대지는 단순한 빈 터가 아닌, 이미 사람들의 감정과 기억이 녹아 있다.

단면도



STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

流유樹류

흐르는 나무, 순환하는 시간

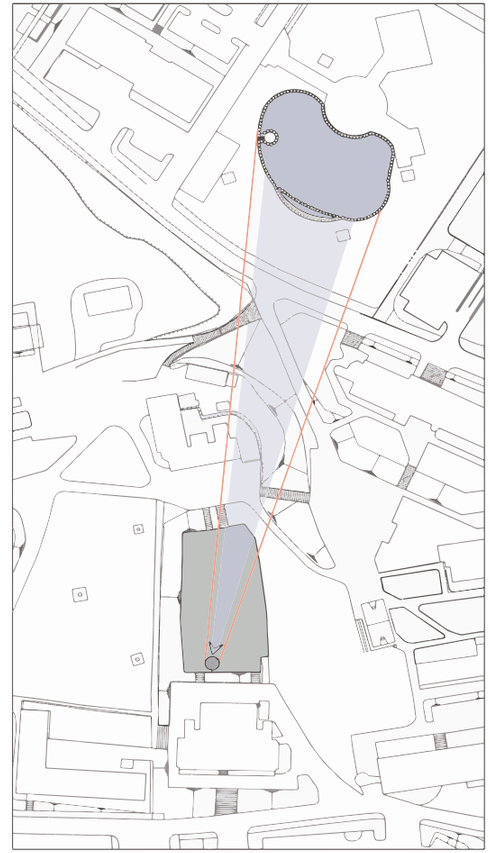
절대적인 존재에게 자신의 안녕을 빌고 최종적으로 절대자와 만나고 싶어하는 것이 종교이다. 그렇다면 절대자는 누구인가? 자연을 절대자라고 생각한 이 설계는 몽마르뜨의 주변 수목들과 솔못에 연관성을 두고 시작해, 솔못의 물이 이 나무의 대지들을 키우고 있다는 생각이 들어 그렇다면 성장의 아이콘 나무와 비슷한 학생들을 위한 공간을 조성하는 것이 어떨까라는 생각으로 설계를 진행했다.





김규림
설계를 목표에 넣고
스위치....









STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

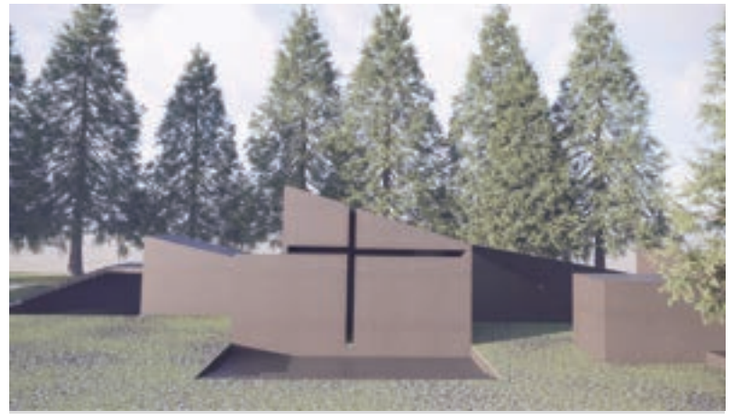
해방길 SUN DIRECTION WAY

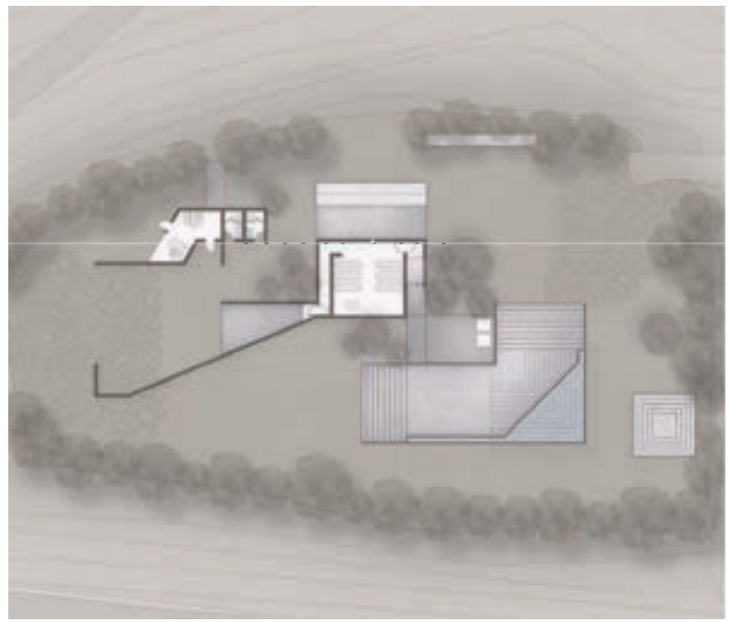
인간은 세계 내 존재로서 세상과 상호작용하며 '실존' 한다. 현 존재인 인간만이 죽음에 대해 인식하고 존재에 대해 고민할 수 있다. 이때 인간은 실존적 불안을 느끼게 된다.

이 몽마르뜨 대지에서 세상과의 연결성, 주변과 관계하고 있다는 성격을 끌어내 본래부터 이 건축물이 이 대지에 있었던 것 같은 느낌을 주도록, 그 속에서 실존적 불안감을 해소하고 본래적 존재로 살아가도록 건축적으로 제안한다.

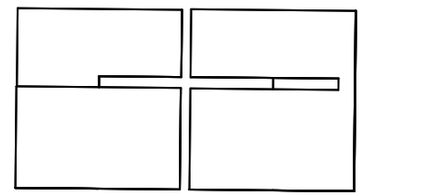


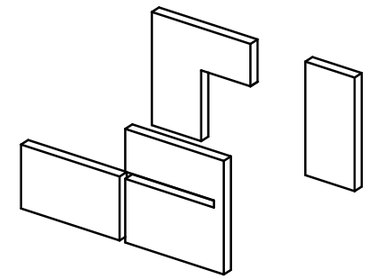
김하은
오 마이 갓ㅋㅋ





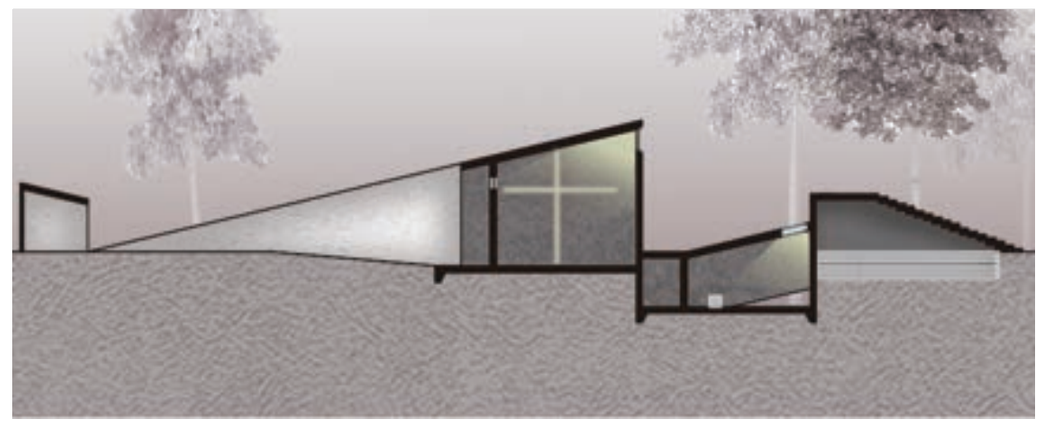






추모제단에서 죽음에 대한 인식을 하고 점점 높아지는 담장을 따라 걸으며 존재에 대해 고민을 하게 된다. 이때 실존적 불안의 감각을 잠시나마 체험하게 된다. 십자가 면의 조정을 통해 기존 평면 십자가에서 입체 십자가를 구성했다. 따라서 면 사이에 틈이 생기고 거기서 유입되는 빛을 따라 걷다보면 내가 따라 걷던 빛이 사실 십자가를 만드는 빛임을 알고 신의 임재를 느낀다. 외부계단을 통해 내려가 소회개실에서 자신의 죄를 하나님께 고한다. 이 소회개실의 창틀과 창틀의 그림자가 조성하는 십자가를 통해 하나님이 나를 내려다 보시는 공간을 구현했다. 이후에 다시 위로 올라가 계단 아래 수공간에서 정화하게 된다.

본 건축물에선 실존적 불안을 느끼고 하나님과 함께 그 불안을 극복하며 나아가 자기 자신을 성찰하고 더 나은 삶을 살 수 있도록 제시하고자 했다.



STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

집착으로부터의해방

비움 | 명상 | 해방 | 자연과의 조화

무언가를 버리기 위해,
가볍게 머무르기 위해,
이 공간은 존재한다.

감정을 채우기보다
흘려보내는 구조.
단절된 순간들이 이어져
하나의 흐름을 만든다.

비워내고,
정리하고,
조용히 머문다.

공간은 말이 없지만
그 안에서 감정은 분명히
움직인다.





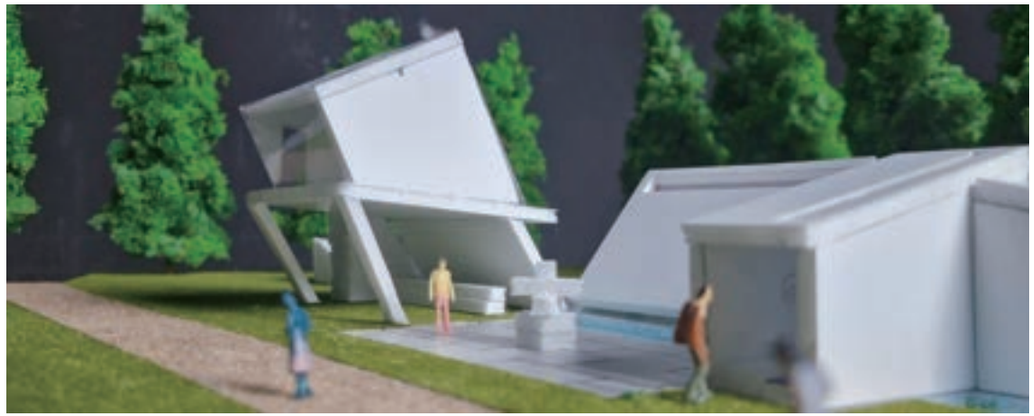




김현우

마음을 비우면
행복해져요.

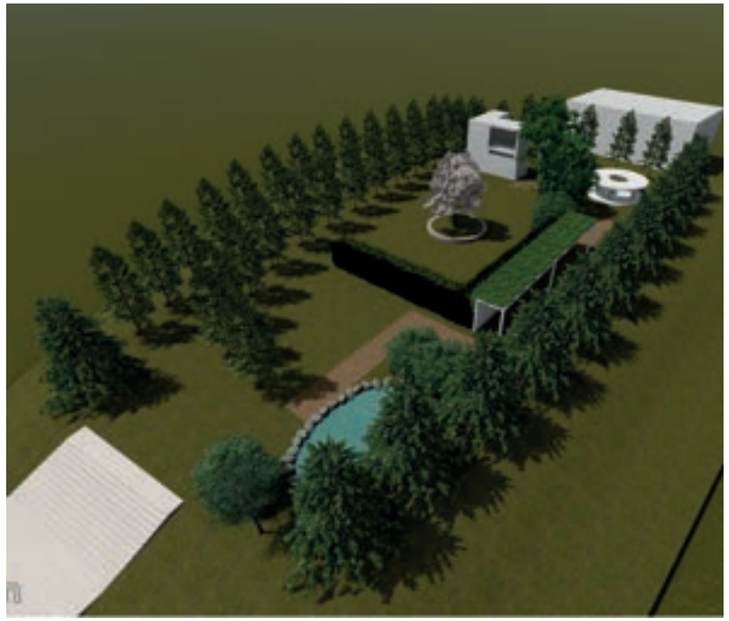




STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

禪林休心處 선림휴심처

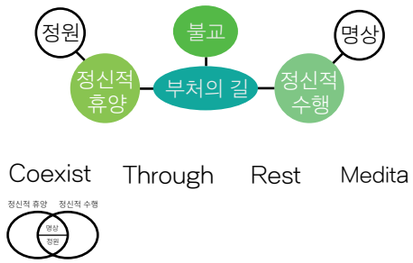
기존 충북대학교의 휴식공간과 다르게 정신적인 수행과 휴식을 하는 프로그램을 계획하고 싶었다. 禪林休心處는 '선 선', '수풀 림'으로 불교적 명상공간을 말하는 禪林과 '쉴 휴', '마음 심', 곳 처'로 마음을 쉬게 하는 장소를 말하는 休心處를 써서 불교적 수행 및 정신적 쉼터를 뜻하는 이름으로 이 곳을 찾는 사람들에게 수양과 휴식을 통해 정신적으로 치유가 됐으면 하는 마음이 담겨있다.
휴식을 통해 정신적으로 치유가 됐으면 하는 마음이 담겨있다.





손우승
하잇!
초코민또 요리모 아나타!

Concept

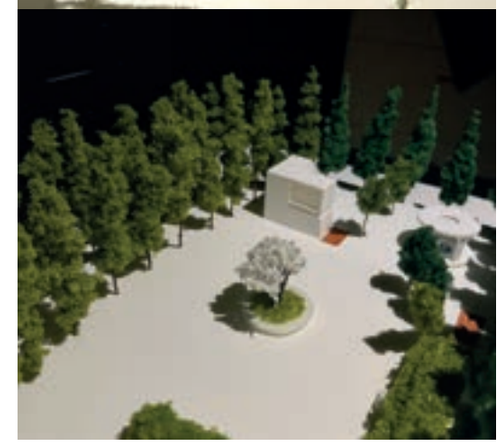














STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

원을 이루는 여정 원의 형성과 그 과정까지

종교는 많은 이들에게 마음의 안정을 주지만, 다양한 신앙과 무신론의 시선은 종교가 모두에게 동일하게 작용하지 않음을 보여준다.
이 공간은 누구나 자신의 소망, 즉 '원(願)'을 마주하고 그 의미를 되새기며 실현해 나갈 수 있도록 기획되었다.
불교의 성찰적 태도를 바탕으로, 각자의 내면에 질문을 던지는 시간을 마련하고자 한다

방문자는 원을 이루는 순서에 따라 각 공간을 체험하고, 그 속에서 자연스럽게 성장의 여정을 경험하게 된다.









윤해린
헤헤 종강이다 종강
행보기행북행복하다스



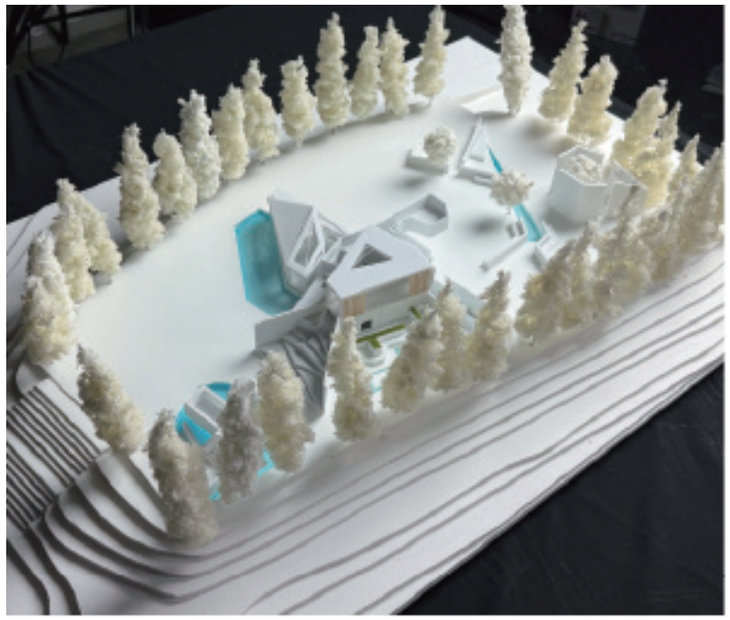


STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

Water journey 몽마르뜨 언덕에서 마음과 생각을 채우는 여정

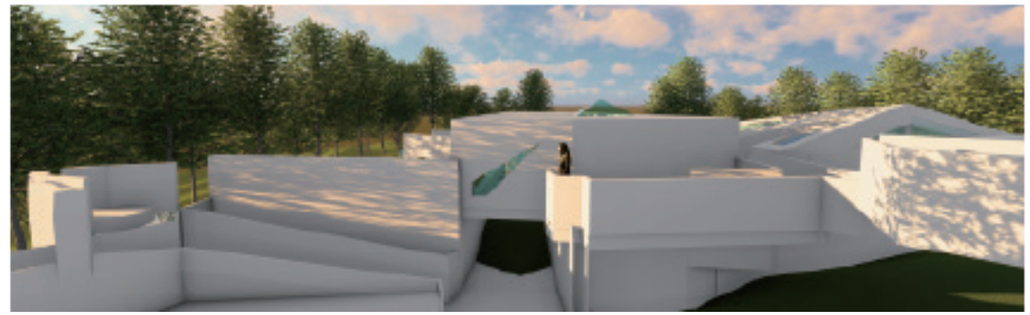
충북대학교 내에는,
유일무이의 수공간'솔못'이
있다. 오늘날 솔못은
학생들에게 여러 쉼터를
제공하고 있다.
반면에 과거의 솔못의
자리는 충북대학교
대학생의 인권을 위한
장소였다. 과거 사건에
대한 경각심과 성찰의
태도는 잊어가는 학생들
학업적인 공간이 아닌
과거와 같은 자율적인
활동을 권장하고자 이
조용하고 비밀스러운
몽마르뜨 언덕을
활용하고자한다.

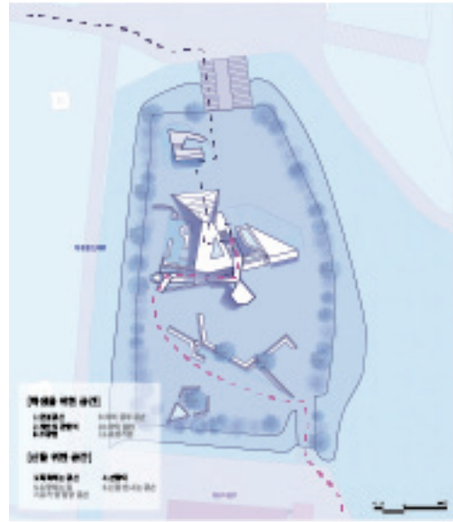




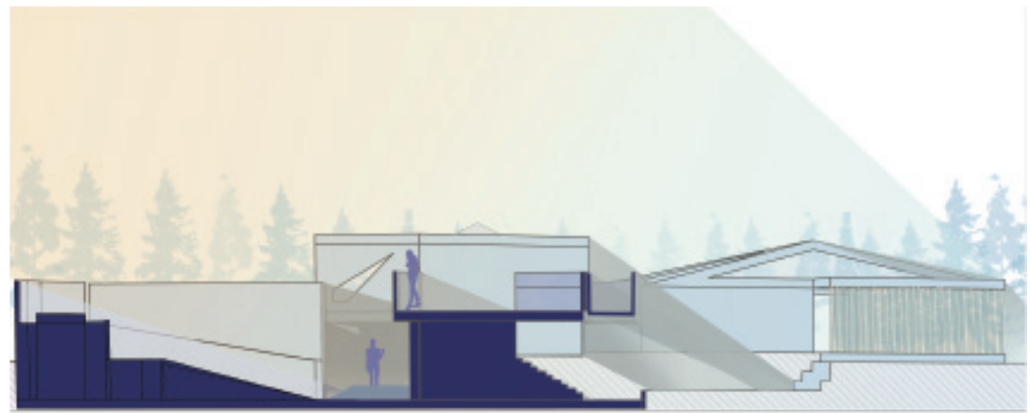


장유주
마감! 자중해!!
1반 DJ가





언덕에 오르면 우측에는 학생들의 연설 공간이 위치하여 계단에 앉아 연설을 바라볼 수 있다. 계단을 오른 후에는 자신의 과거의 죄를 씻을 수 있는 족욕공간이 위치해 있다. 수직 나무 루버가 중앙의 스크린과 같은 역할을 하여, 나무 풍경과 그 밑에 위치한 수정원을 볼 수 있다.
족욕을 마친 후에는 복도 끝 창을 통해 바깥의 시선이 유도되며, 길을 이어가면 신을 직접적으로 마주할 수 있는 전망대가 위치해 있다.2층에서 또 다른 계단을 따라 내려가서 앞으로 나아가면 자신의 소망을 담아 띄울 수 있는 수로가 위치해 있다. 자신의 소망을 담아 등불을 띄우고, 자신은 어두운 공간을 걷게 된다. 이때이 디야는 바깥 수정원의 수로를 통과해 신에게 연결된다. 이후, 끝에 보이는 희미한 빛을 근거로 믿음을 가지고 나아가면, 신이 기다리고있다.



STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

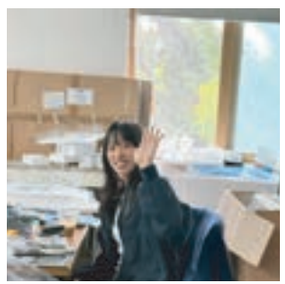
사이의 뜰

건물과 건물, 길과 길 사이

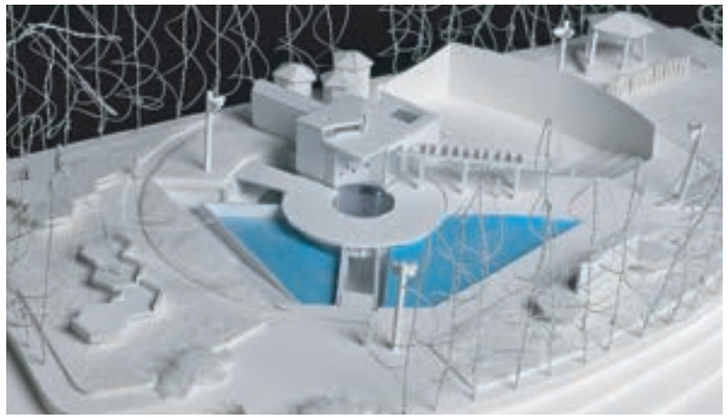
모든 것은 상호작용한다.
모든 것은 달라져 간다.

사이의 뜰은 고요한
연못의 반사를 통해
자신과 마주하는 시간을
제공한다. 변화하는 환경
속에서 머무는 이는
마음을 열고, 내면의 흐름
과 변화를 자연스럽게
받아드리게 된다.

연기, 무아, 무상의 철학과
수영, 반영, 투영과 관련된
다양한 프로그램을 통해
새로운 감각과 사유를
하게 되고, 성장과 발전의
가능성을 깨닫는다..

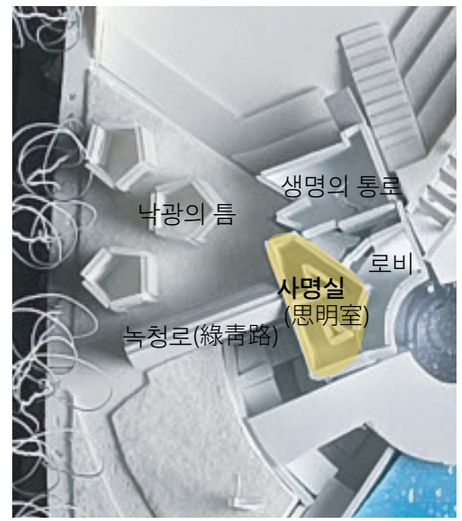


조아현
하잇! 쿠키-안도 크리무
요리모 디그다!









몽마르뜨 언덕 위에는 강당이 위치해 상징적 중심
공간의 역할을 수행했다. 하지만 충북대 마스터플랜
프로젝트 이후 대운동장 이동, 신축 건물의 등장은
중심축과 동선의 변화를 만들었고 몽마르뜨 언덕을
단절시켰다. 그렇지만 나무로 둘러싸인 대지의
아늑함은 휴식과 사색을 원하는 사람들을 끌어들이고
있었다. 따라서 강당을 그대로 복원하기보다 사람과
공간이 자연스럽게 만나는 사이의 뜰을 설계했다.

연기(**緣起**)처럼 주변과 연결되는 배치,
무아(**無我**)처럼 중심을 품은 흐름,
무상(**無常**)처럼 변화하는 공간의 감각 속에서,

개인과 공동체가 공존하며 종교공간의 체험을 통해
새로운 가능성이 태어난다.



STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

틈 신을 걷다

종교라는 것이 특별한 행위에서 시작되는 것이 아니라 일상적인 행위에서 시작되는 것이라고 생각하였다. 사이트를 이용하는 사람들을 종교의 공간으로 끌어들이기 위하여 '전이-머뭄-침잠'의 3단계로 나누어 각각의 공간을 만들어 자연스럽게 사람들이 일상적 행위에서 내면의 침잠까지 연결되는 체험을 할 수 있다.
조용하고 고립된 성격의 몽마르뜨 언덕에 사용자를 끌어오기 위하여 사이트 주변 행복담길의 맥락을 연결하였다.





최종우
건축학과 화이팅!









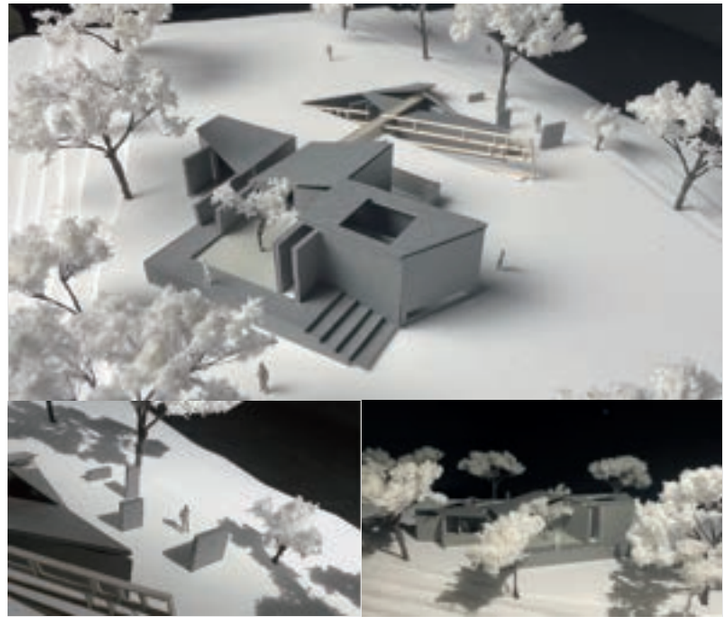




STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

死惟; 죽음과 사유의 공간

한국의 장례는 너무 빠르고 분주하다.
정작 슬퍼야 할 이들은 절차와 조문객 사이에서 감정을 억누른 채 시간을 흘려 보내야 한다.
죽음을 조용히 받아들이고, 고인을 온전히 기억할 수 있는 공간은 왜 우리 곁에 없을까?
이러한 의문을 바탕으로, 고인으로부터 남겨진 사람들을 위한 공간이자, 이들이 감정의 무게를 천천히 내려놓을 수 있도록 하는 공간을 설계하고자 하였다.

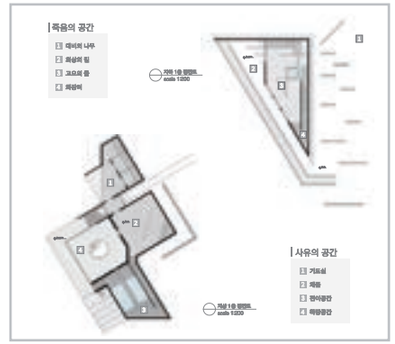


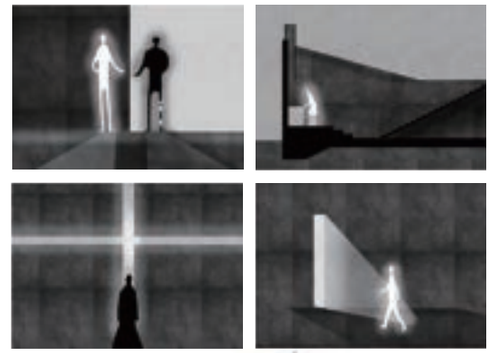


한나영
다들 수고했어용:)

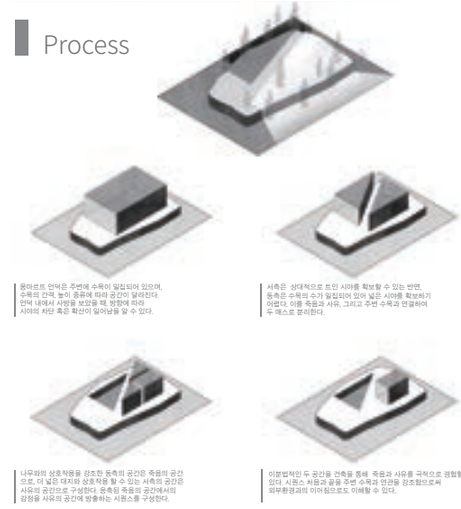


Floor Plan





Process

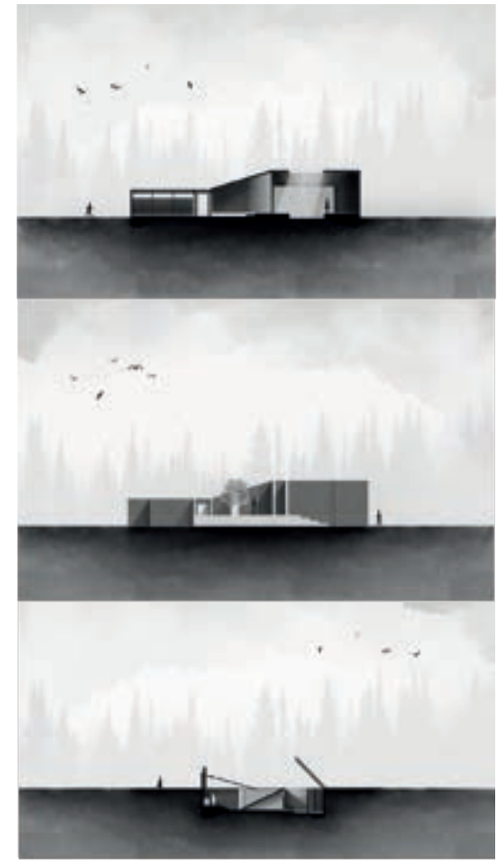


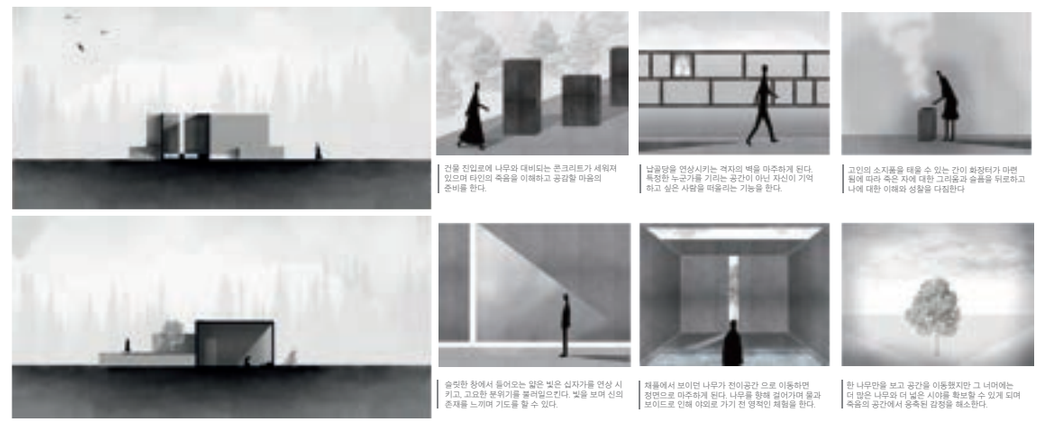
동마르토 안에은 주변에 수목이 밀집되어 있으며, 수목의 간격, 높이 증류에 따라 공간이 달라진다. 안에 내에서 사방을 보았을 때, 방향에 따라 사야의 차단 혹은 확산이 일어남을 알 수 있다.

서측은 상대적으로 트인 시야를 확보할 수 있는 반면, 동측은 수목의 수가 밀집되어 있어 넓은 시야를 확보하기 어렵다. 이를 죽음과 사유, 그리고 주변 수목과 연결해여 두 매스로 분리한다.

나무의의 상호작용을 강조한 동측의 공간은 죽음의 공간으로, 더 넓은 대지와 상호작용 할 수 있는 서측의 공간은 사유의 공간으로 구성한다. 상측의 죽음의 공간에서의 감정을 사유의 공간에 방출하는 시퀀스를 구성한다.

이분법적인 두 공간을 건축을 통해 죽음과 사유를 극적으로 경험할 수 있다. 시퀀스 처음과 끝을 주변 수목과 연관을 강조함으로써 외부환경과의 이어짐으로도 이해할 수 있다.





건물 진입로에 나무와 대비되는 콘크리트가 세워져 있으며 타인의 죽음을 이해하고 공감할 마음의 준비를 한다.

납골당을 연상시키는 격자의 벽을 마주하게 된다. 특정한 누군가를 기리는 공간이 아닌 자신이 기억하고 싶은 사람을 떠올리는 기능을 한다.

고인의 소지품을 태울 수 있는 간이 화장터가 마련됨에 따라 죽은 자에 대한 그리움과 슬픔을 뒤로하고 나에 대한 이해와 성찰을 다짐한다

슈릿한 창에서 들어오는 얇은 빛은 십자가를 연상 시키고, 고요한 분위기를 불러일으킨다. 빛을 보며 신의 존재를 느끼며 기도를 할 수 있다.

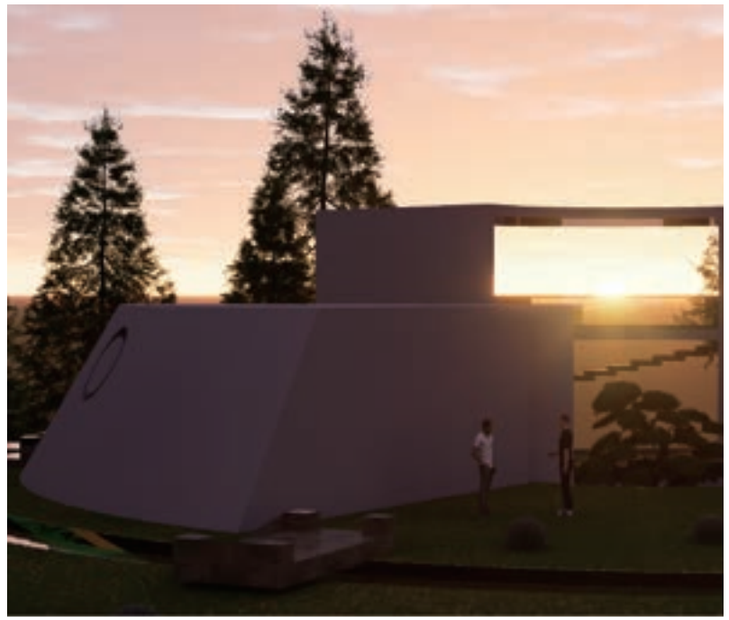
채움에서 보이던 나무가 전이공간 으로 이동하면 점점으로 미즈하게 된다. 나무를 향해 걸어가며 몸과 보이드로 인해 야외로 가기 전 명적인 체험을 한다.

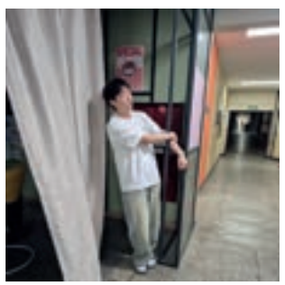
한 나무만을 보고 공간을 이동했지만 그 너머에는 더 많은 나무와 더 넓은 시야를 확보할 수 있게 되며 죽음의 공간에서 장축된 감정을 해소한다.

STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

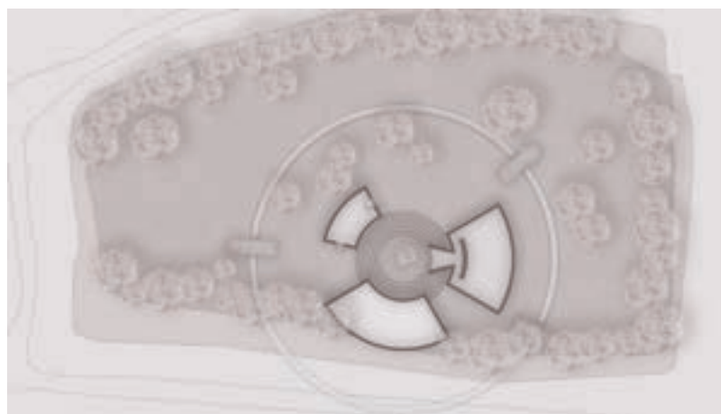
EMBER WHERE THE LIGHT PAUSE

고난을 마주할 때 인간은
누구나 신을 찾는다.
이러한 신을 만나러 가는
과정을 산책과 함께
몽마르뜨 언덕에 풀어
나가고자 한다.
높은 위치에 있는
몽마르뜨 언덕 내에서도
고저 차이를 이용하여
감정의 흐름을 연결시키고
그 흐름이 끊기지 않게
순환하는 건축물을 형성
하였다. 누구라도 고민이
많을 때, 힘든 일이 생길때
몽마르뜨라는 언덕으로
정리를 위한 여정을
떠나길 바란다.

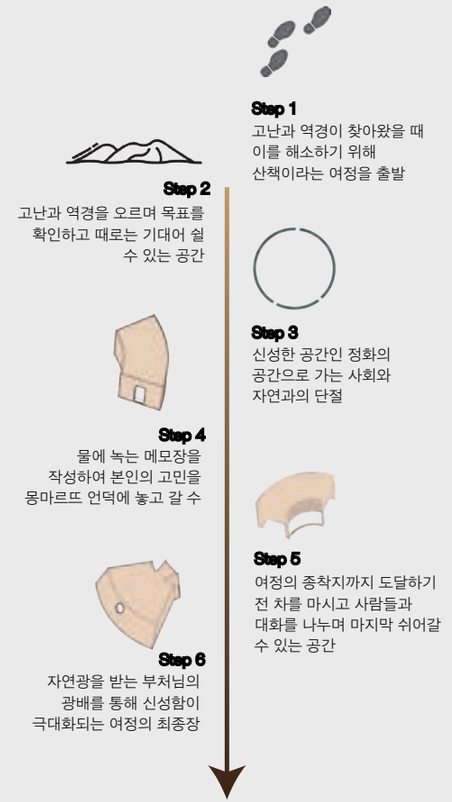




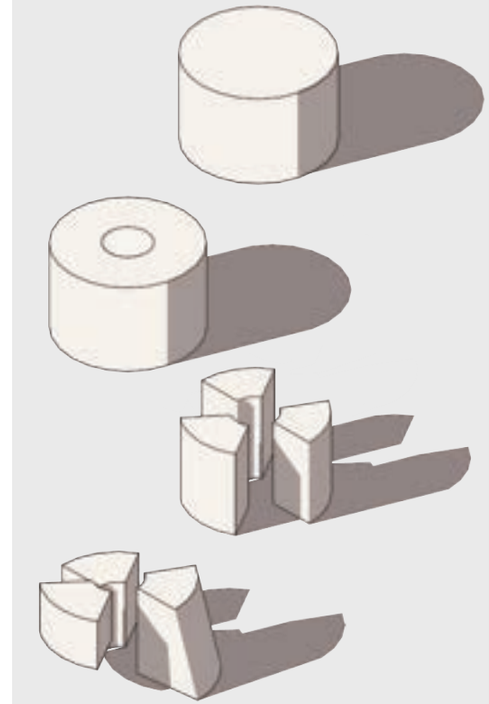
홍준서
주토피아, 아이스에이지,
하늘보리 등등....



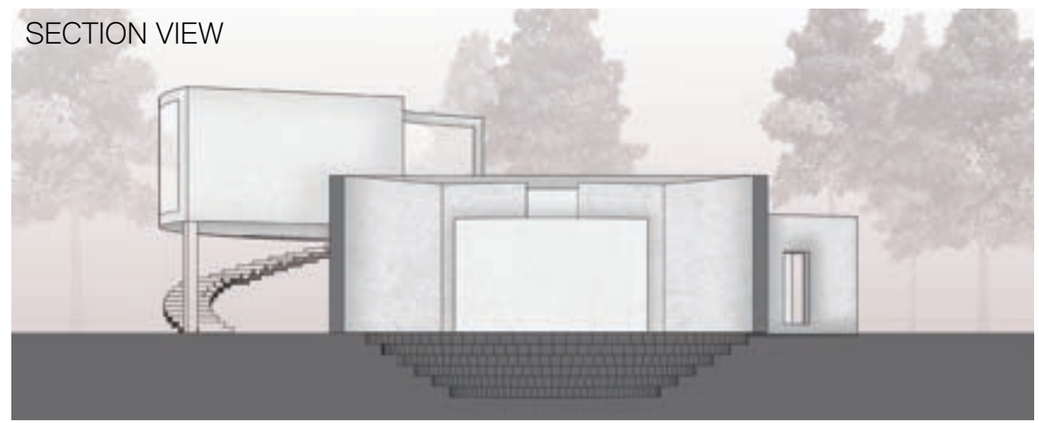
SEQUENCE



MASS PROCESS



SECTION VIEW



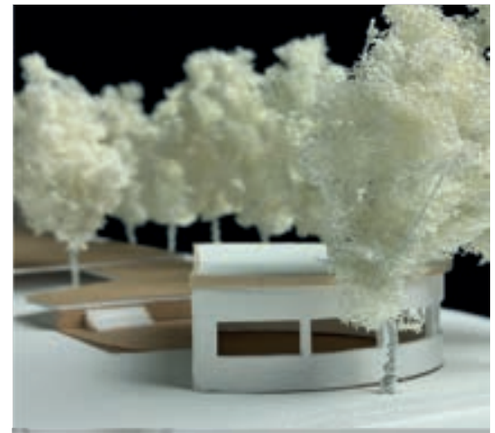
STUDIO_ I
Prof. 손동화 김병익 교수님

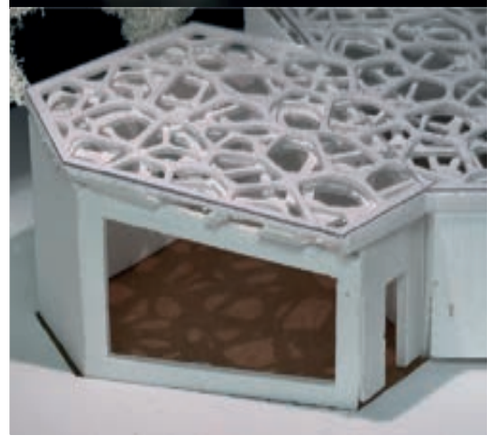
TRINITY ON THE HILL

대학 캠퍼스 가운데,
모두를 위한 하나의
장소가 필요했다.
서로 다른 기능을 가진
공간들을 하나의
흐름으로 엮었다.
언덕 위에 놓인 이 건축은,
사람이 모이고, 기도가
울리고, 말이 머무는
열린 장소이다.





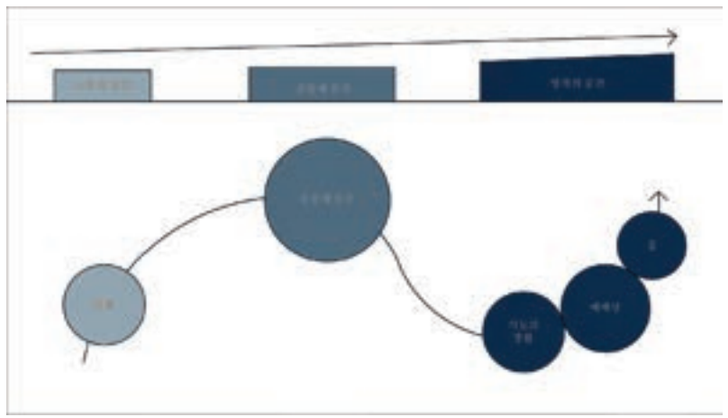


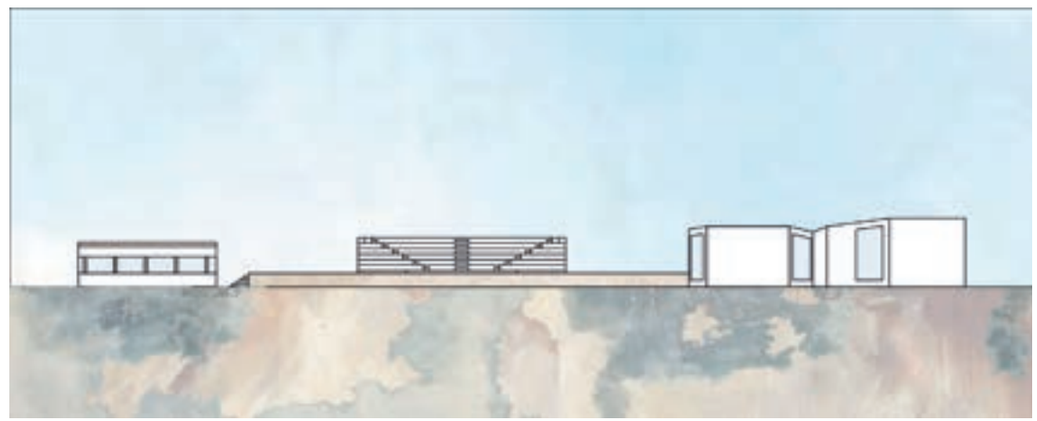






Ganbaatar Altanzul
하잇! 스트로베리 프레바
요리모 패턴광





STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

EUREKA

깨달음을 향한 여정

무신론자의 시선으로
종교를 인간 스스로
찾아낸 깨달음이라고
생각했다. 그래서 특정
신을 위한 공간이 아니라
인간이 스스로의 노력으로
깨달음을 찾고 진리를
발견할 수 있도록 돕는 '
신성한 여정'을 위한
공간을 만들고자 했다.
이 건물은 지식과 소통,
사색의 흐름으로 구성되어
있으며 이를 통해 이곳을
찾는 사람들은 각자의
방식으로 자신만의
깨달음을 얻게 될 것이다.

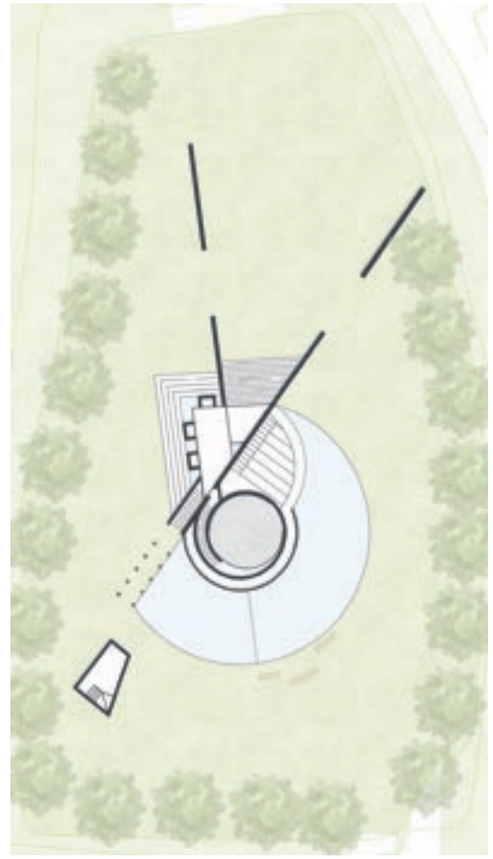


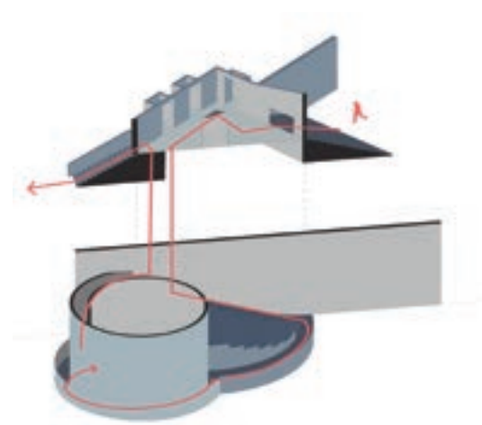


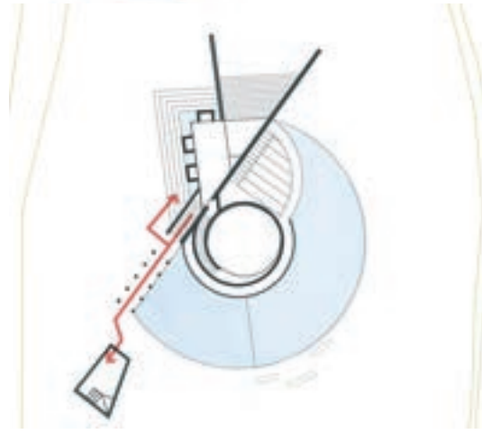
구다현
끝이 안보이네요~..

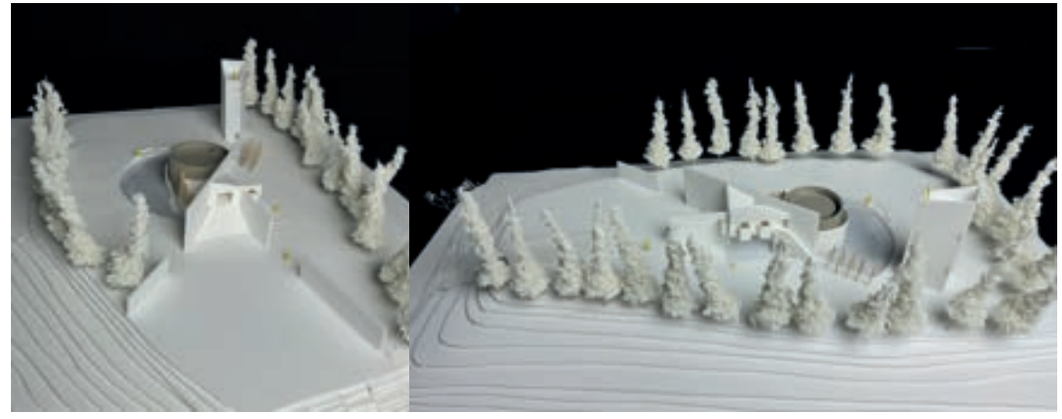


종교적 행위와 깨달음을 얻기 위한 탐구 과정이 유사하다고 생각했다. 두 과정 모두 '자기 성찰'과 '내면의 질문'을 기반으로 사람들은 위안과 인식, 깨달음을 얻는다. 종교적 행위는 신의 이름을 빌려 의식이나 기도를 통해 인간의 불안을 해소하고 위안을 찾고, 깨달음을 향한 탐구는 인간 스스로 뒤돌아보며 안식 등을 얻는다.





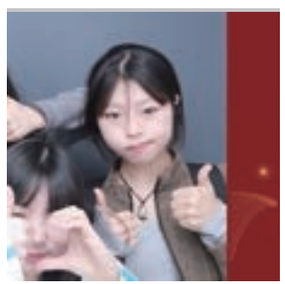




STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

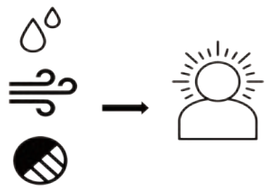
침잠에서 해방으로

나는 종교적 공간의
본질을 '신성함을
경험하게 하는 구조'라고
생각했다. 이 신성함은
구체적인 종교나 신의
존재에서 비롯되는 것이
아니라, 모두에게
근원적인 자연의 감각을
통해 직접적으로 감지되고
내면화될 수 있다고
생각했다.
이 프로젝트는 감정의
흐름을 따라
내면으로 침잠했다가
해방으로 나아가는
감각적 전환의 시퀀스를
건축으로 구현하고자
했다.



김나영
(-_-)zzz

CONCEPT

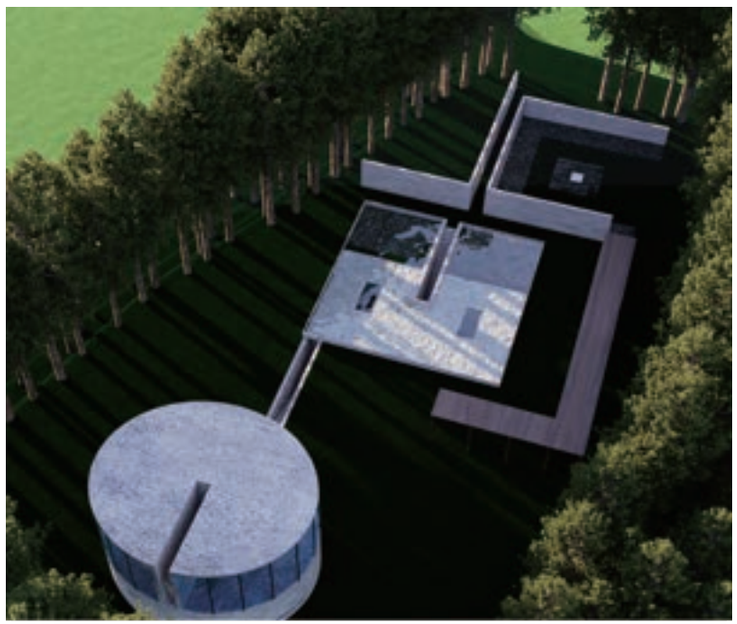


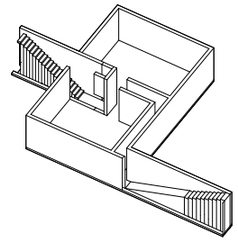
자연-> 감각-> 신성함

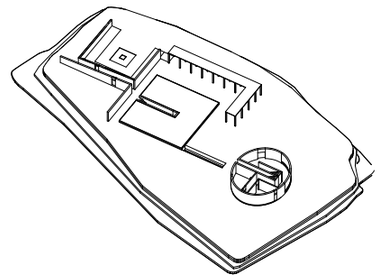
SITE

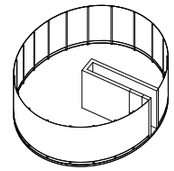


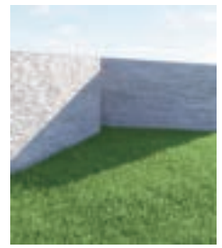
위치 주변매스 동선

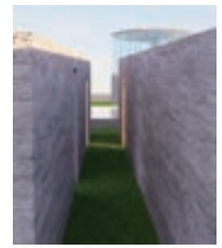


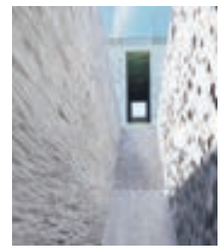


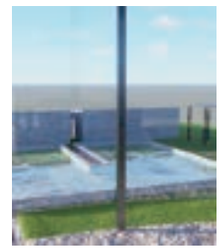






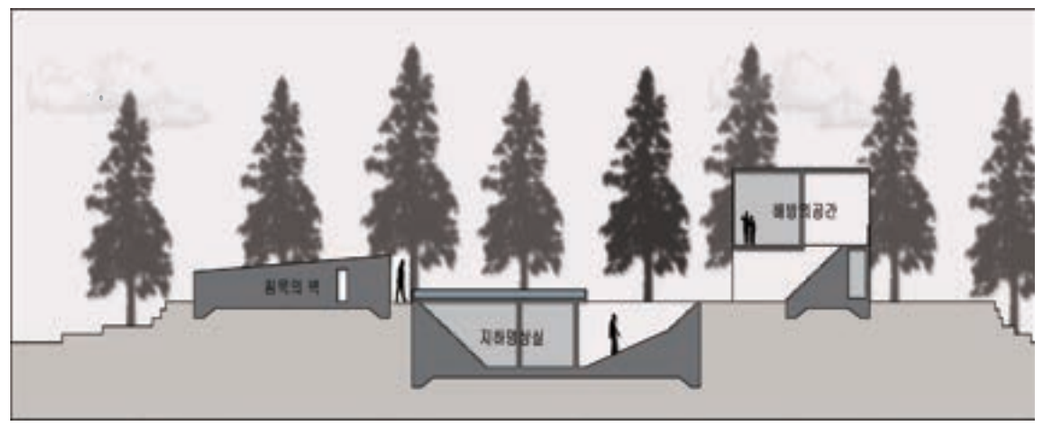






북측의 긴 계단과 차단된 시야는
사용자의 감각을 내부로 끌어들이며
지하의 명상 공간으로 이어지게 한다.
수공간 위로 스며드는 빛과 물소리는
침묵 속 감각을 자극하며 내면을 정리하도록 유도한다.

이후 상승하는 동선과 타원형의 개방된 공간은
수직적 해방과 수평적 확장을 동시에 제공하며
사용자가 감정적으로 열리는 순간을 맞이하도록 한다.



STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

Bond 유대, 연결, 결속

종교란, 하나의 가치관 및
삶의 목표를 제시하고,
이를 서로 고유함으로
유대감이 형선되는
것이라고 생각한다.

종교시설에 커뮤니티
시설을 더함으로써
유대감을 형성할 수 있는
공간을
마련해주고자하였다.
이를 선큰으로 레벨을
낮춰주어서 모이는 흐름을
만들어준 후 스텝형
아트리움 내에서 앉아서
소통이 이루어지도록
공간을 구성하였다.





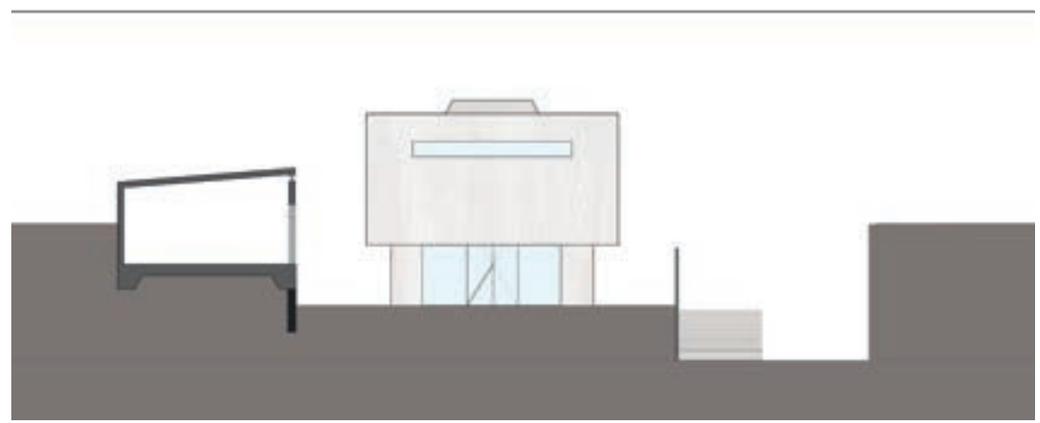
김서진

다들 수고하셨습니다!









STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

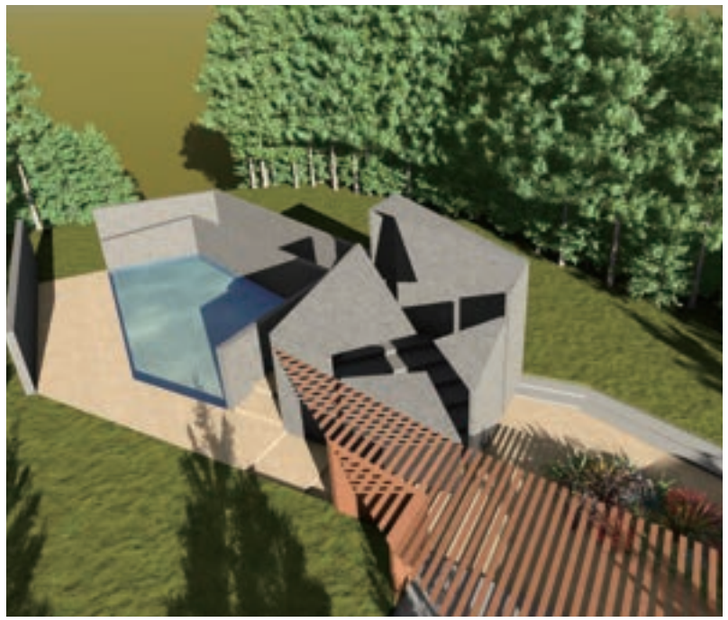
온전하게 특별하게 종교적 감정을 온전하게

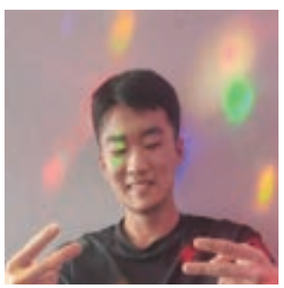
종교건축은 종교적
감정을 어떻게 극대화
시켜서 느낄까에 대한
고민을 계속하는 작업

동선에 대한 고민,
종교적 의미를 담은 매개
에 대한 고민을 통해
예배당의 형태를 설정

사이트 조사와
예배 후에 사람들이
모이는 공간에 대한
고민을 통해 최종 배치를
완성

건물과 주변 공간과의
상호작용에 대해서도
고민해보기





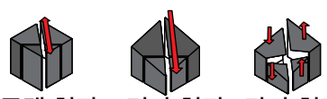
난 지쳤어요...

Question

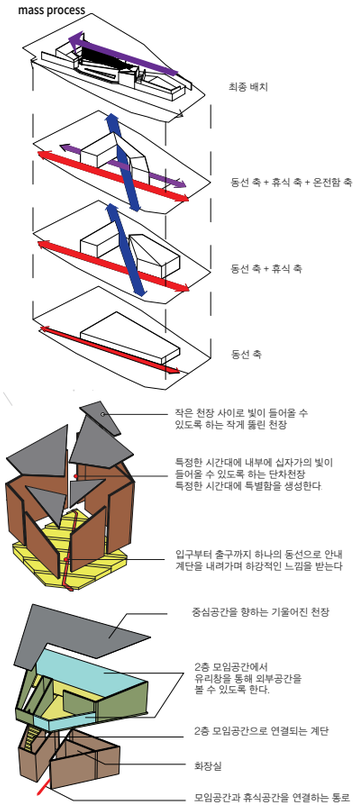


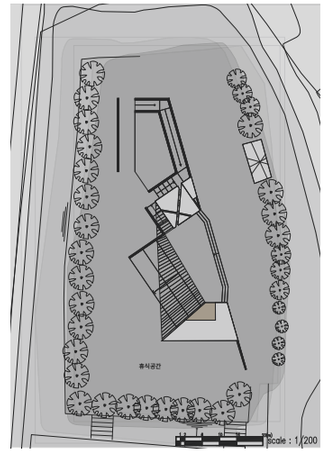
들어갔다가 나가는 일반적인
교회의 시퀀스는 종교적 온전함을
느끼기 어렵다

concept- 예배당 발전과정

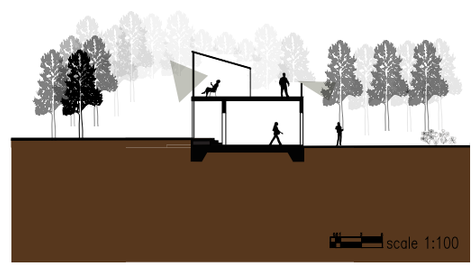


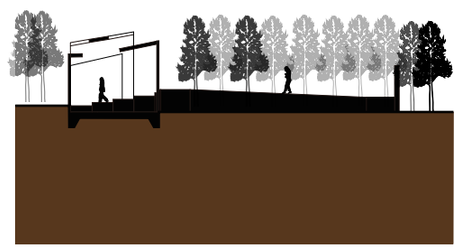
온전함을 느끼기 위한
예배당의 발전과정











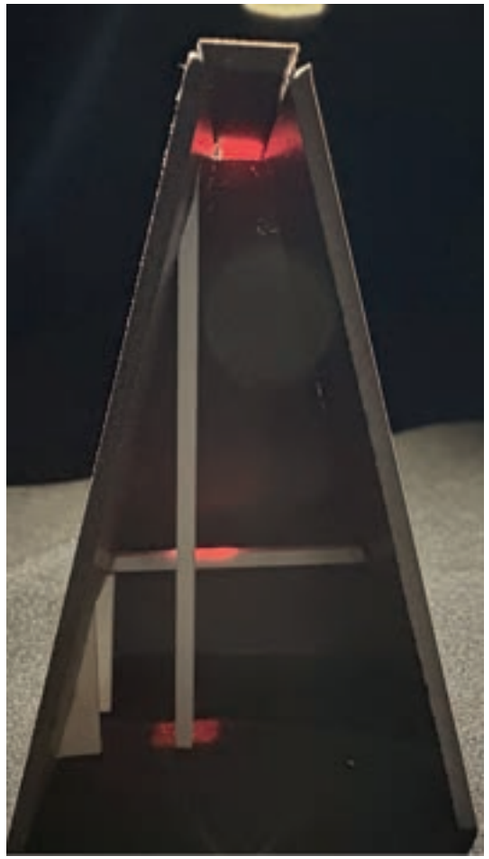
STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

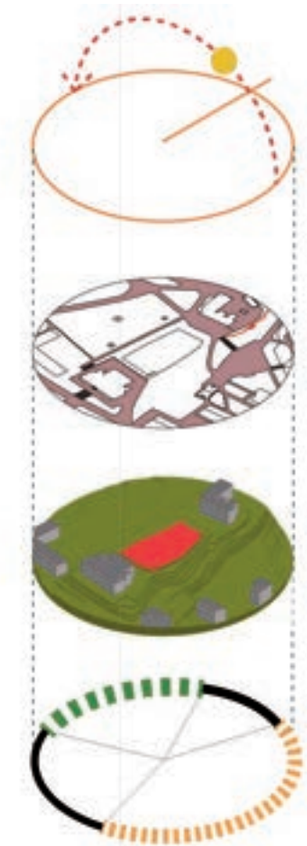
비움과 채움

공간을 통해 예수의 삶에 공감하다

순교자의 언덕의 의미를 가진 몽마르뜨 언덕에 순교자이신 예수의 삶에 공감할 수 있는 공간을 설계하였다. 비움 이후 채움이라는 커다란 시퀀스 안에서 속죄, 고난, 십자가, 부활이라는 시퀀스를 따라 공간이 전개되며 공간을 이용하는 사용자에게 예수의 헌신에 따른 감사와 숭고함을 느끼게 한다.



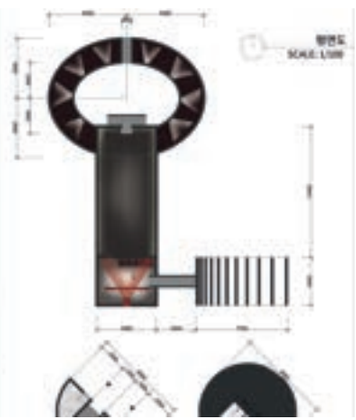


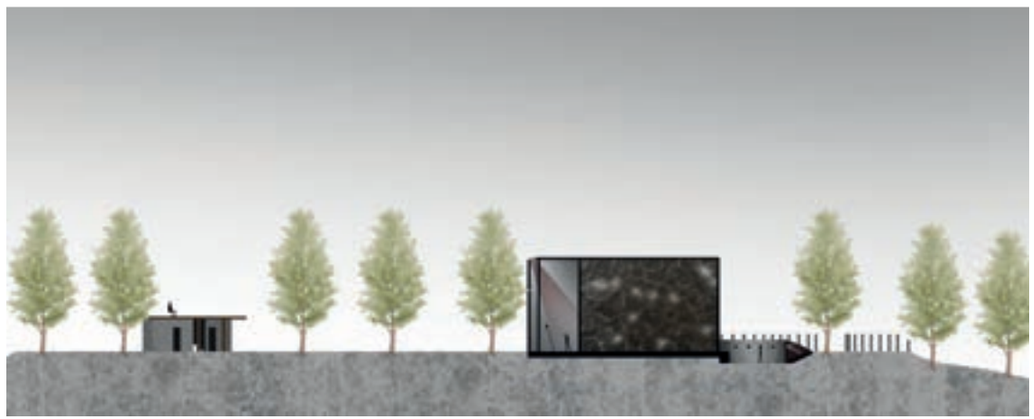




심하은
고옹취~한 잔 할래요?~





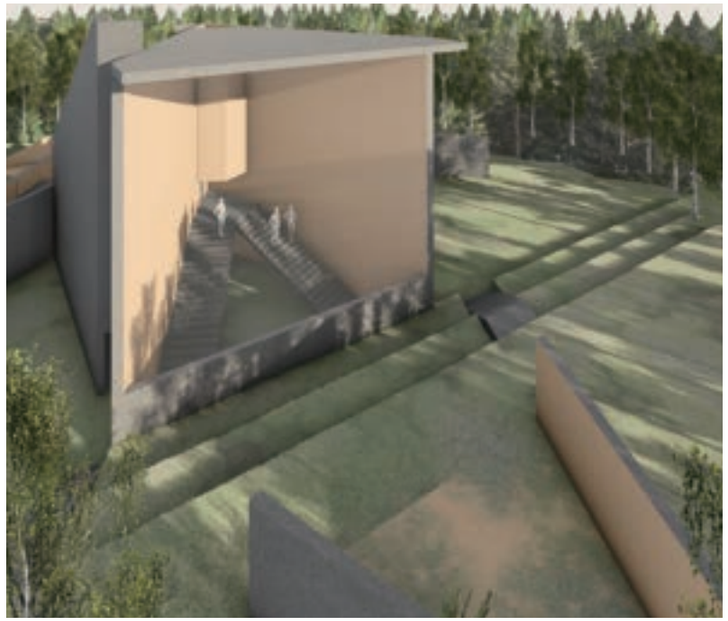


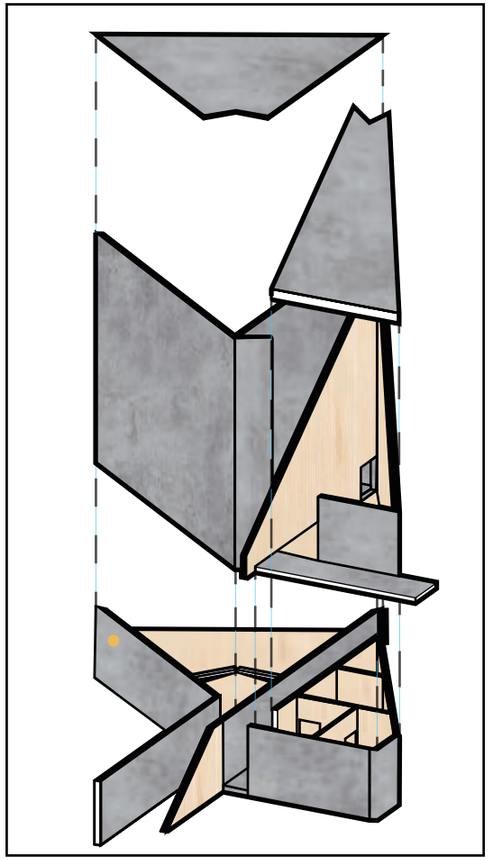
STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

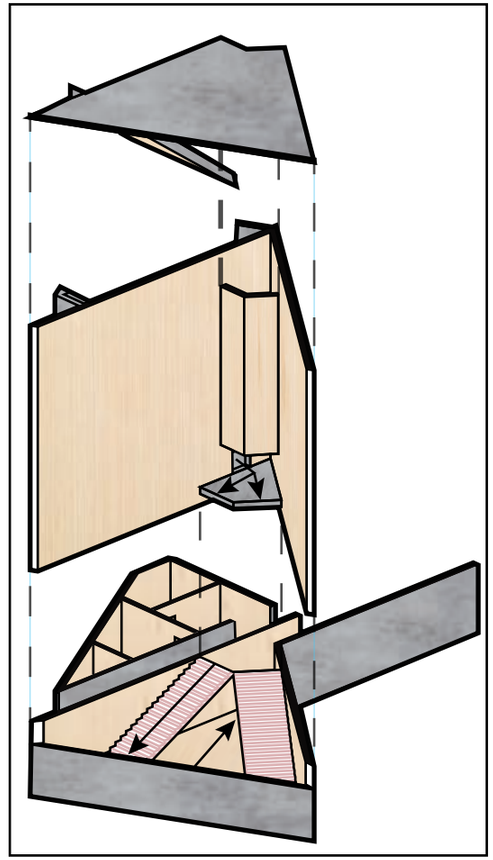
심리적 안식처

대비에 대비가 만드는

종교 건축을 하기 전에 종교란? 이라는 질문으로 종교의 의미를 뽑아내고 이를 건축과 이으며 종곡건축이란 심리적 안식처라고 생각했다. 종교건축이 크게 넓은 공간과 좁은 공간으로 나눌 수가 있었으며, 이러한 2 가지 특성을 대비 시키면서 서로에서 느낄수있는 감각과 감정을 극대화 시키고 이러한 과정을 건물과 자연공간또한 대비가 되며 건물뿐만 아니라 주변 자연도 심리적 안식처로 생각하게 됩니다.



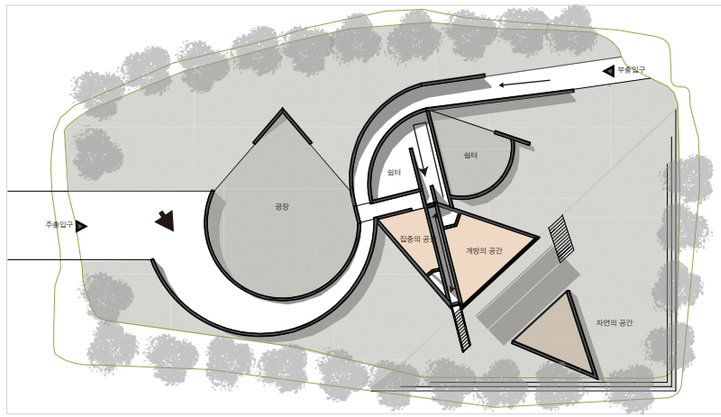


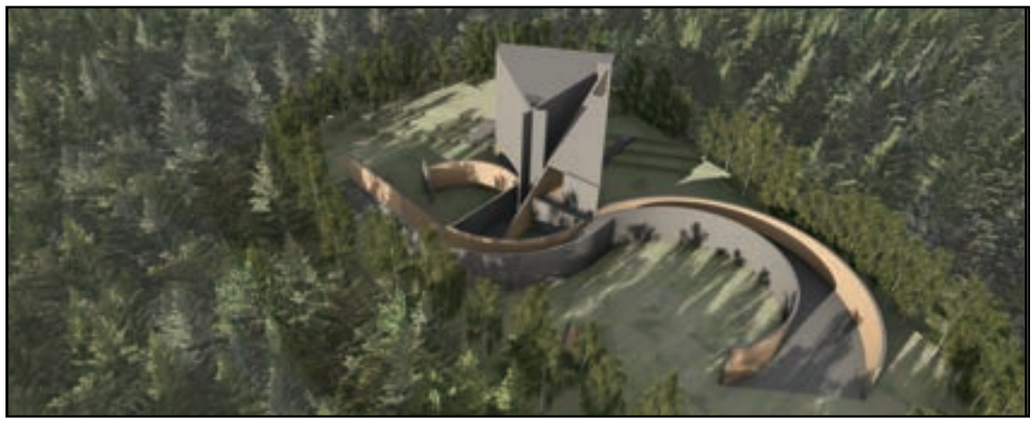




양동건

내가 앞으로 곡선 하나봐라

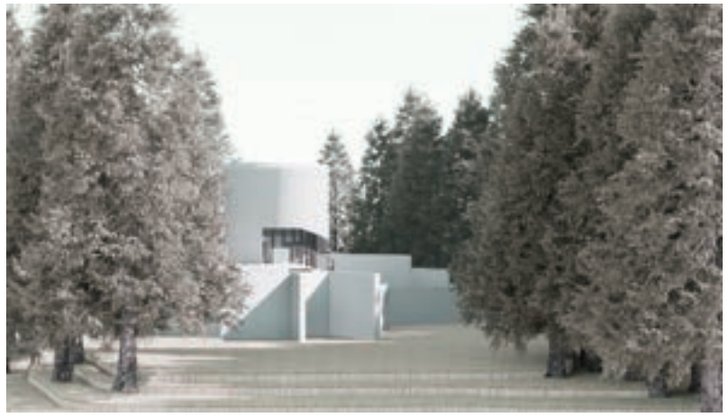




STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

바람 _wind_wish_나를 구원해 줘 바람아

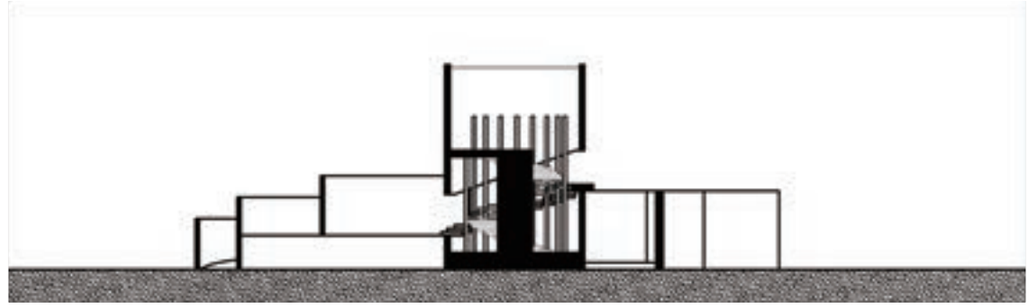
이번에 저의 생각이
펼쳐질 곳은 몽마르뜨
언덕입니다.
충북대학교 학생이라면
한 번쯤 가보았을 것
같습니다.
몽마르뜨 언덕은 주변보다
높고 나무에 둘러싸여
가려져있습니다.
주변과의 관계가
희미하지만,
그 안에서 자유롭습니다.
그러한 대지 특성은 저의
상승 의지를 반영하기에
적합했습니다.
높은 곳에서 더욱
높은 곳으로 올라가고
싶었습니다.

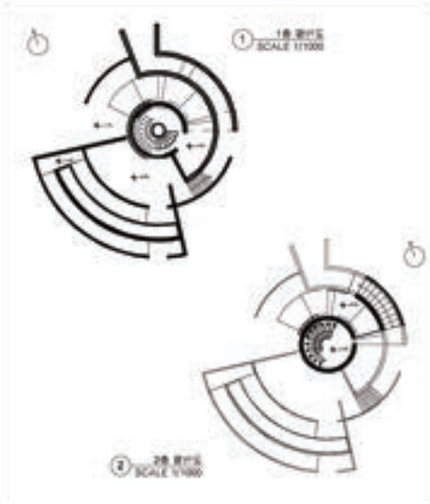






이현용
오늘도 무사히 !





답답한 마음에 하늘을 보는 일이 많았습니다. 하늘을 그저 바라보며 생각했습니다. 바람을 타고 날아가고 싶다. 자유를 만끽하고 싶다. 바람을 따라가면, 바람과 함께라면 나를 구원해줄 신을 만날 수 있지 않을까. 나도 높이 올라가고 싶다. 바람과 함께하고 싶다.

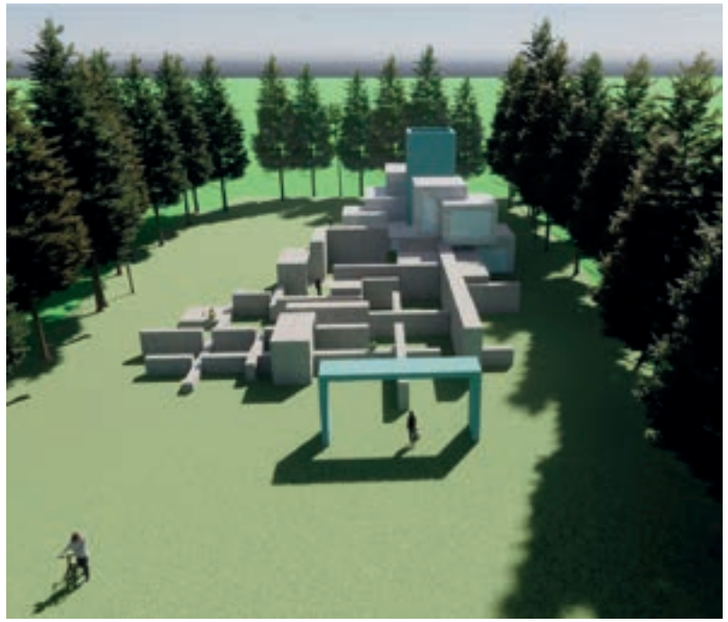
바람은 나의 바람이 실질적으로 존재하는 듯한 느낌을 줍니다. 어디서부터 오는지, 어디로 가는지 알 수 없고 내게 스쳐오지만 머물러 있지 않습니다. 이번 프로젝트에는 나의 바람에 대한 흐름을 풀어냈습니다. 설계를 진행하며 휘몰아치는 생각을 아주 오랜 시간 동안 곱씹어 보고 다듬고 마음을 가다듬었습니다. 결과적으로 세워올려진 것은 미흡한 모습이지만 그 안에 보이지 않는 것은 단단합니다. 프로젝트 '바람'은 저의 이야기입니다.

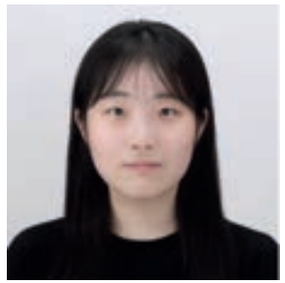


STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

망각 두려움을 잊는 공간

잠시나마 두려움을 잊는 망각의 경험을 주는 공간을 만들고자 하였다. 메인 프로그램은 진입-연결-몰입의 구조로 이루어져 있으며, 외부 진입 공간에서 개방감, 내부 진입 공간에서 두려움을 감각으로 느끼고 이어서 맞이한 클라이맥스 연결 공간에서 망각을 경험한다. 직후 기도와 명상의 시간을 갖고 다시 일상으로 돌아가게 된다. 빛과 어둠의 대비를 통해 빛을 마주하는 순간의 극적인 효과를 강화하는 흐름을 유도하였다.

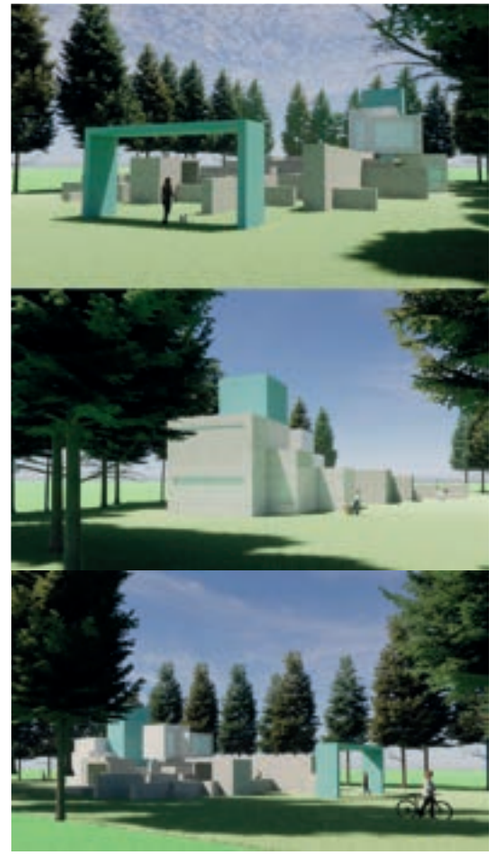


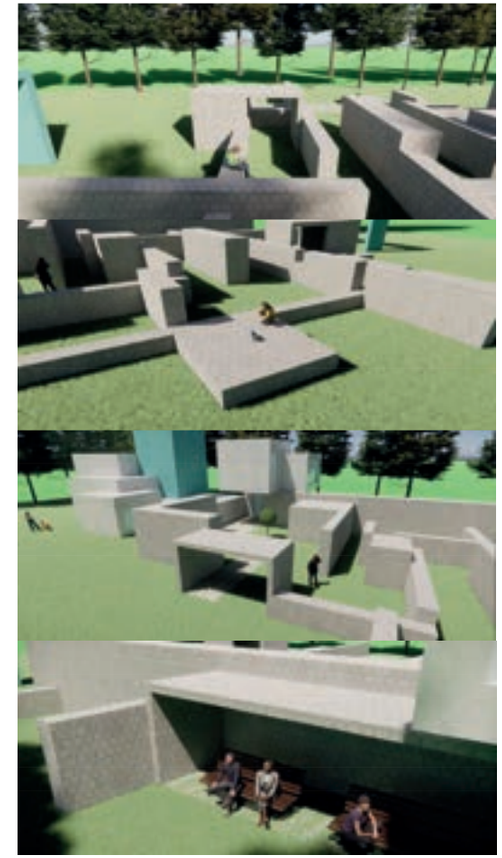


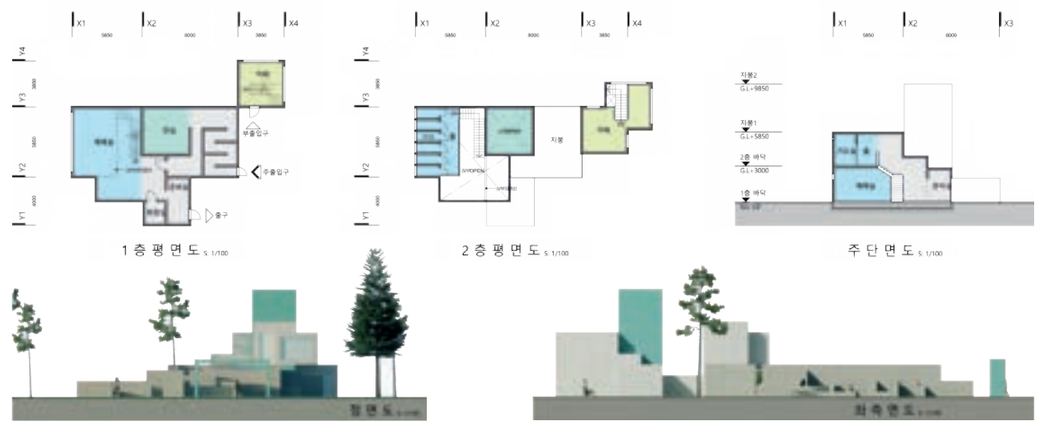
장아란

힘내자





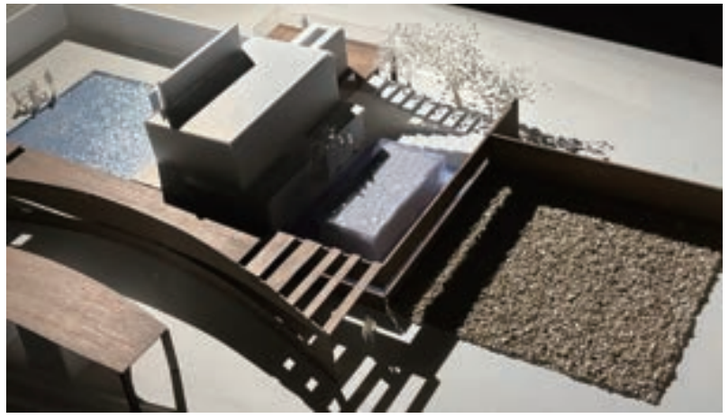




STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

NIRVANA 고통이 사라진 나를 향하여

종교는 사람들이 현재
자신의 삶에 고통이
존재하기 때문이다.
따라서 종교 공간은
사람들이 오게끔 만들어
사유와 성찰을 통해
고통을 깨닫고
해소시키는 공간이다.
불교는 번뇌에서 벗어나
열반에 이르기 위해
중도의 길을 실천하라
하는데, 이것 또한
알아차림과 깨달음이다.
그래서 이를 바탕으로
중도의 길과 수행을 거친
후 열반에 이르는
순차적인 시퀀스를
구상하였다.



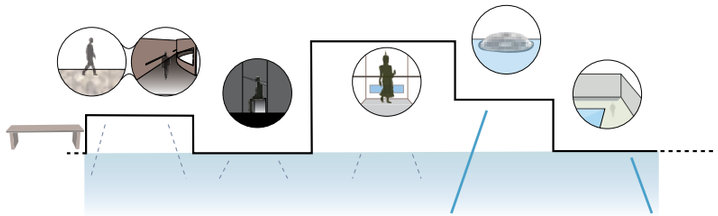
CONCEPT



'알아차림'
부처의 중도의 길을 실천함으로써
번뇌에서 영원히 벗어나는 것

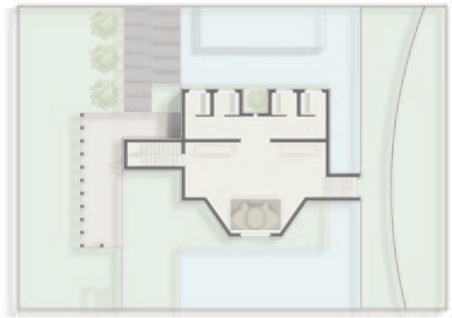


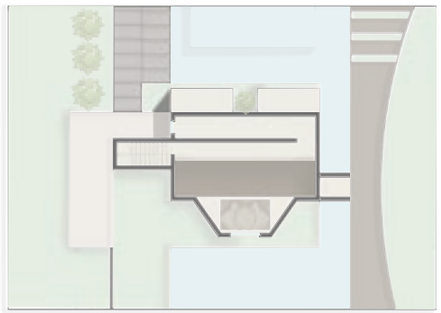
SEQUENCE



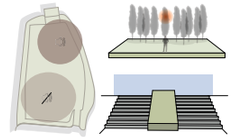


장한나
엉엉슨.

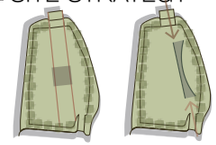




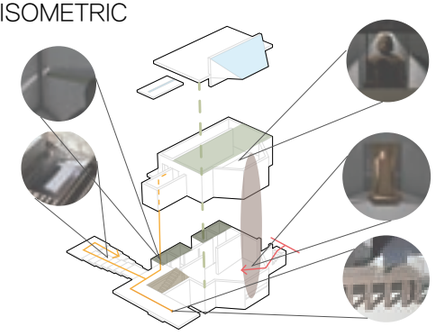
SITE ISSUE



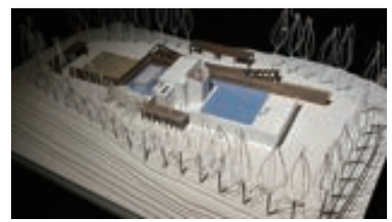
SITE STRATEGY

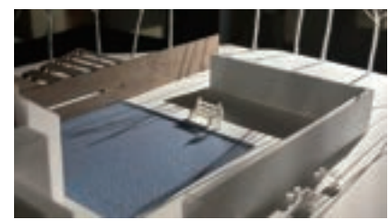


ISOMETRIC

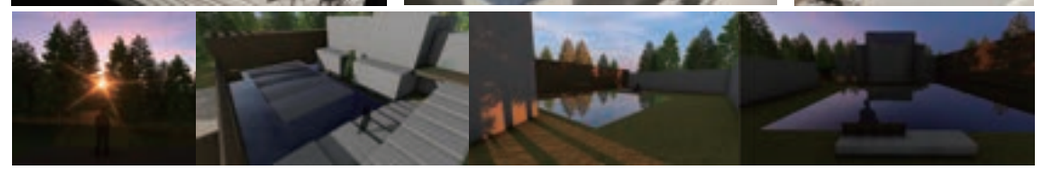


처음 시선 유도를 위한 초입의 문을 지나면 중도의 길 및 팔정도의 길에 들어서게 된다. 여기선 수공간을 제한적인 시야로 바라보게 되고 점점 좁아지고 어두워지는 공간을 통해 사유와 성찰이 이루어진다. 그렇게 해서 수행 공간으로 들어가게 되면 자연을 낮은 시야에서 바라보는 개인 수행실이 있고 불상의 하반신만이 보이는 공간이 나오며, 여기 또한 수공간을 제한적으로 바라보게 된다.
좁고 높은 계단을 통해 올라가면 그제서야 불상을 마주하게 된다.
수행이 끝나고, 고통을 해소한 후 밖으로 나오게 되면 극적으로 사방에서 빛이 들어오며 해방감을 느끼게 된다. 노을을 조망하고 낮고 긴 계단을 통해 앞서 제한적으로 경험하였던 수공간을 천천히 감상하며 내려오게 된다.









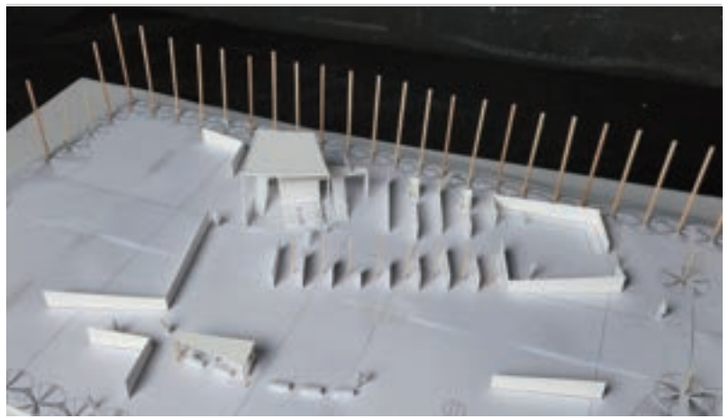
STUDIO_ II
Prof. 임성우 정치훈 교수님

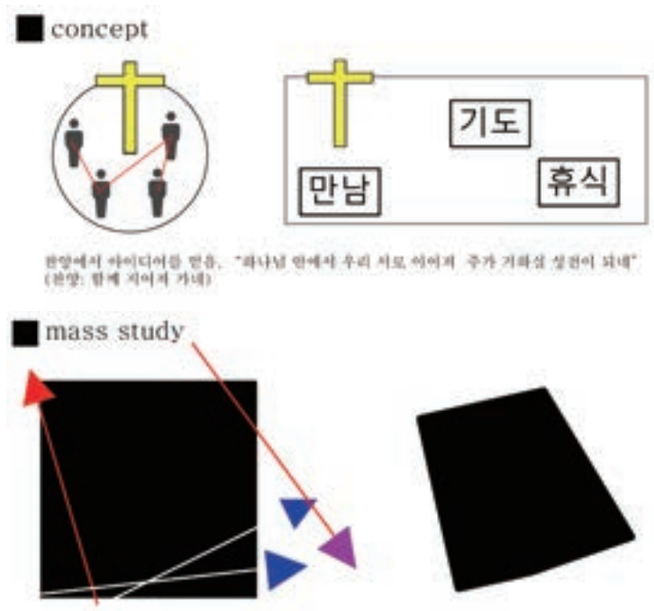
향하다 시선이 향하는 곳으로

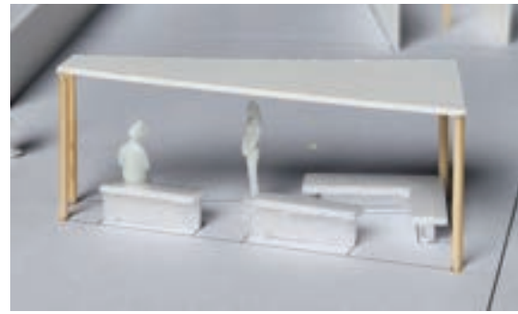
개신교에서의 대표적인 단어들인 '만남, 기도, 휴식'이 몽마르뜨 언덕 안에서 유기적으로 합쳐지며 파고라, 예배당, 휴식의 공간이 만들어진다. 이러한 프로그램들은 몽마르뜨 언덕 안에서 확인되는 동선, 시선을 축으로 삼아 몽마르뜨 대지에 배치된다. 동선의 축과 시선의 축은 교차되며, 십자가를 만들어 종교적 시설을 은유하며, 예배당과 휴식의 공간 사이 열두 개의 벽은 12 사도를 상징한다.



최영준
드디어 마감!!











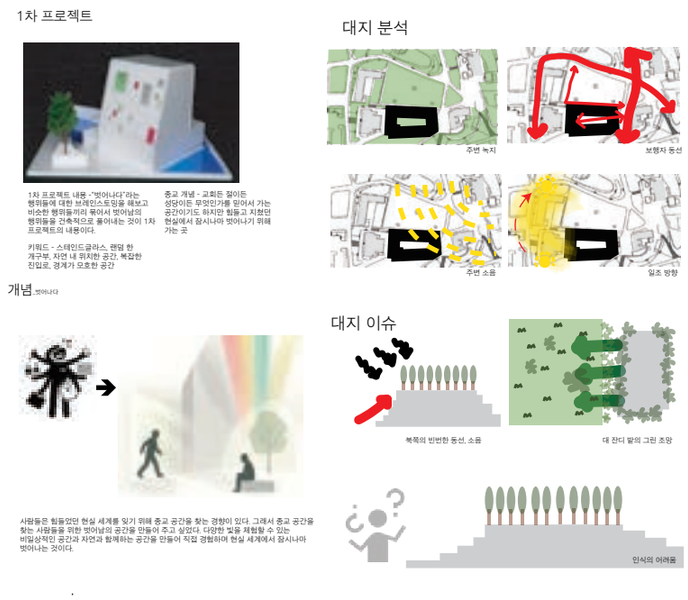
몽마르뜨 언덕 위에는 여기저기 흩어진 프로그램이 있으며 이들은 외부에도 영향을 미쳐 여기에 정확한 동선이란 존재하지 않는다.
대표적인 시퀀스를 말하자면 벽을 따라서 파고라에 모여 앉아서 쉼을 가지고, 사람들과 만나고, 예배당을 응시한다. 예배당에선 예배를 드리거나 2층에서 언덕의 뷰, 기도실, 휴식의 공간을 바라보며 갈 길을 생각하게 된다. 다시 1층 레벨로 내려온 사용자는 기도실로 들어가 하늘을 쳐다보며 기도하거나 마음에 안정을 얻게 되거나 벽이 이끄는 대로 휴식의 공간으로 가서 다른 사람들과 함께 벤치에 앉아서 벽 위의 뷰를 감상하거나 예배당에서 드렸던 예배, 기도실에서 드렸던 기도, 또는 몽마르뜨 언덕을 걸으면서 느꼈던 것들을 나누며 마음에 안정을 얻으며 휴식하게 된다.



STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

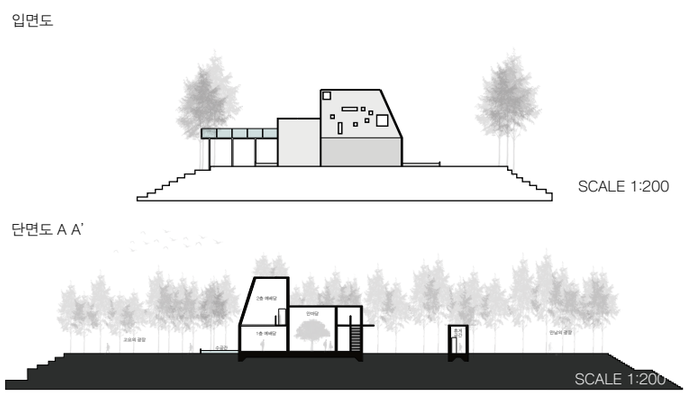
현실을 벗고, 나를 향하다_벗어나다

사람들은 힘들었던 현실 세계를 잊기 위해 종교 공간을 찾는 경향이 있다. 그래서 종교 공간을 찾는 사람들을 위한 벗어남의 공간을 만들어 주고 싶었다. 다양한 빛을 체험할 수 있는 비일상적인 공간과 자연과 함께하는 공간을 만들어 직접 경험하며 현실 세계에서 잠시나마 벗어나는 것이다.





구지훈
롱샹 성당 아닙니다.
-구 코르뷔지에-




휴식공간 - 예배당을 바라보다


2층 예배당


안마당 - 벗어남의 공간으로 이동하다


전망대 - 자연과 마주치다


1층 예배당 - 빛의 치유

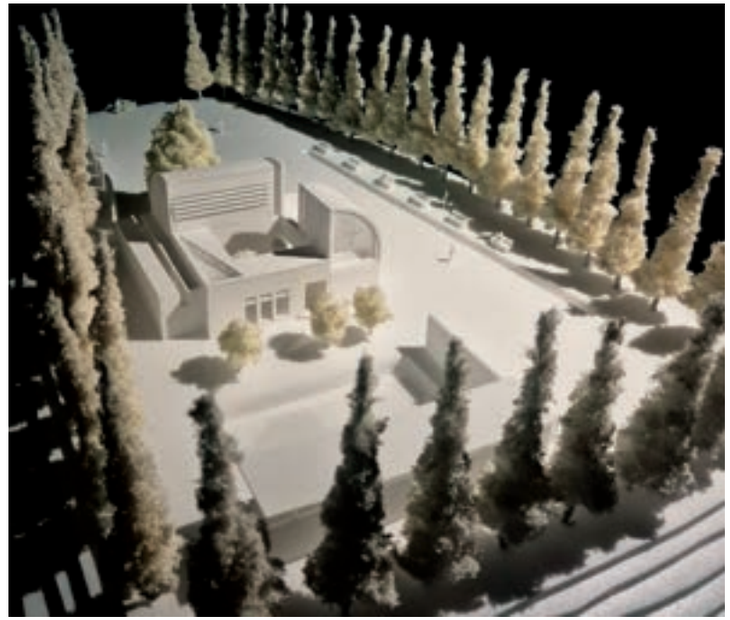

고요의 광장 - 물을 통한 휴식



STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

CATATHARSIS 마음의 정화

학교의 중심에 위치해
있는 성격으로 인해 주요
인구는 재학생, 학교 관련
인사일 것이라 설정했고
학업과 업무로 지친
사람들이 이 공간을
지나가며 보고 느낌으로써
일상으로 돌아갈 수 있는
에너지를 얻을 수 있는
공간을 만드는 것으로
방향성을 잡았습니다.
자신의 감정을 인식한
후에 이해하고 정리하며
해소하고 안정을 찾는
일련의 과정을 지친
마음을 정화하는 과정이라
정의하고 이러한 과정을
전이공간, 기도공간,
휴식공간을 통해 유도할
수 있는 종교 공간을
설계하고자 하였습니다.





권준하
고생했다

CONCEPT



MASS PROCESS



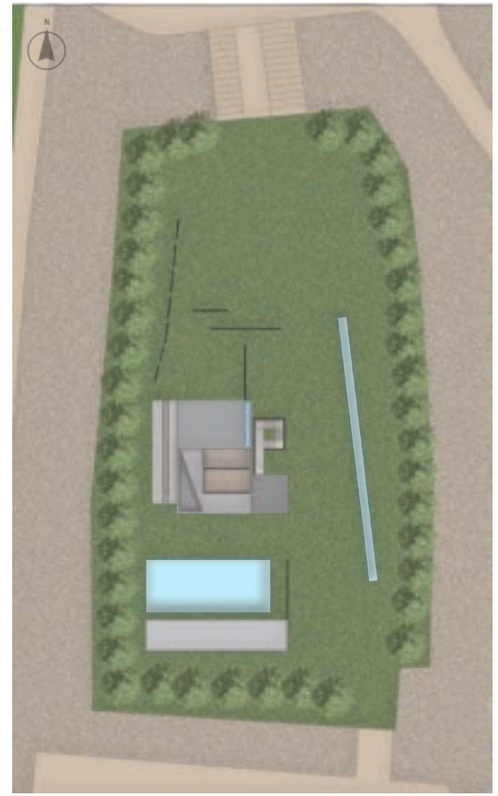
전이 공간과 기도 공간을 분리

전이공간과 기도공간을 이어주는 로비 공간을 만들어 자유로운 동선을 형성

2층의 프라이빗한 기도 공간을 만들어 성격이 다른 기도 공간 형성

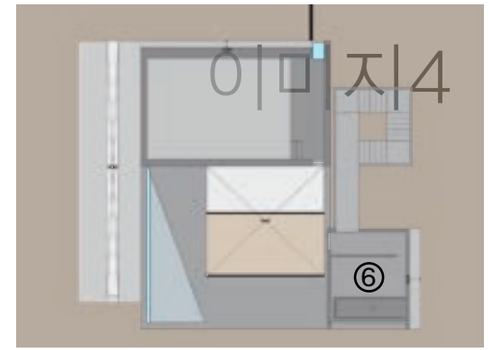
정적인 수공간과 동적인 수 공간을 만들어 성격이 다른 휴식공간 형성

PLACEMENT PLAN

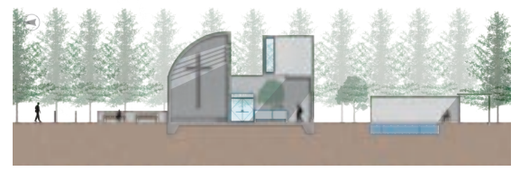


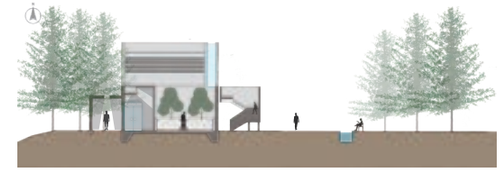
FLOOR PLAN

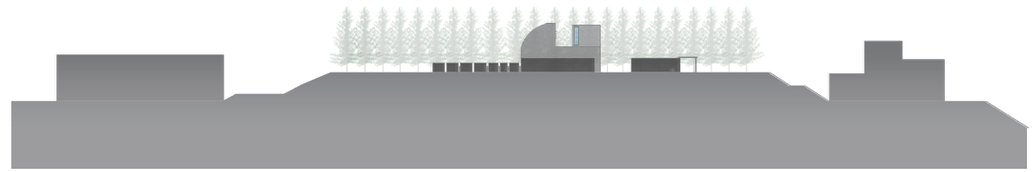




①진입 통로 ②메인 예배실 ③로비
④중정 ⑤서브 예배실 ⑥화장실





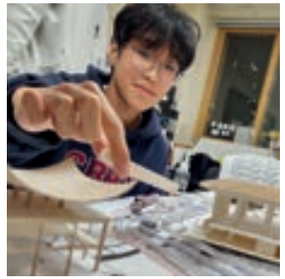


STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

SEE : TRUTH 너머를 보다

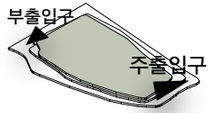
이 공간은 '신과의 만남'이라는 종교 공간의 본질적인 의미를 재조명하며, 빛과 형태를 통해 개인적인 기도와 공동체적 의례가 공존하는 공간을 제안한다. 이는 강요되거나 갑작스러운 방식이 아닌, 주변 맥락을 수용하고 조율하는 번짐의 흐름 속에서 자연스럽게 이루어지도록 한다.
일상의 중첩을 속에 방문자 시선너머 인식되는 반투명의 클라이막스 공간에 다다르면, 빛이 나를 감싸며 신과 만나게된다.



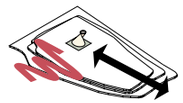


김태민
오래 걸려도 괜찮아
마감은 내일의 나에게

DESIGN PROCESS



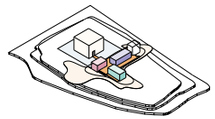
1. 주출입구
유동인구가 많은 북측 도로면의 출입구를 주 출입구로 설정.



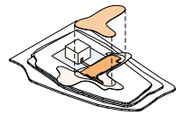
2. 클라이막스 배치
주출입구에서 거리를 둬 완충하며 소음과 일조를 고려하여 클라이막스를 배치한다.



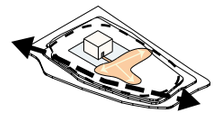
3. 영역 설정
클라이막스 공간을 감싸는 이중외피와 수공간을 통해 신성한 공간을 구현하며 동적,정적인 영역을 설정함



6. 조닝
문화적 맥락과 반응해 사용자에게 맞는 프로그램이 영역에따라 배치됨.



5.번짐의 구현
바닥>지붕>기단>벽 순서로 공간의 영역과 신성을 점진적으로 강화한다.



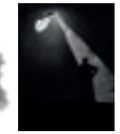
4. 번짐
클라이 막스로 부터 신성이 번져나와 주변 맥락과 반응하며 번져나간다.

SUBJECT ANALYSIS
종교시설

종교에 대한 거부감
폐쇄적 배타적 규율적

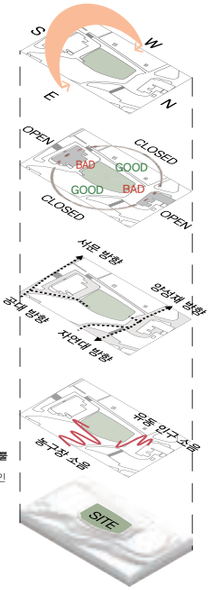
CONCEPT
신과의 만남: 번짐







SITE ANALYSIS



SITE ISSUE

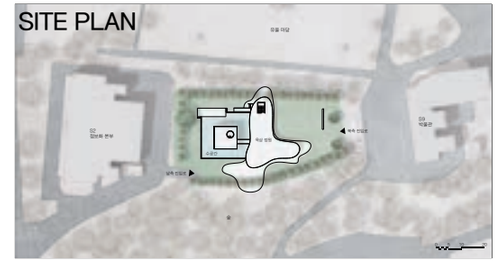


일상에서 초월을 위한 공간의 결핍
충북대학교는 다양한 성격의 녹지 공간이 존재하지만 초월을 위한 쉼의 공간은 없다 .

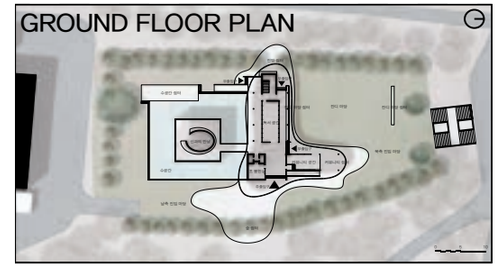
개인을 위한 공간과 공동체성 약화
충북대학교는 모두에게 열려있어, 내면에 집중할 공간이

사용자와 분위기
학내 구성원과 지역주민, 분위기를 고려한 배치

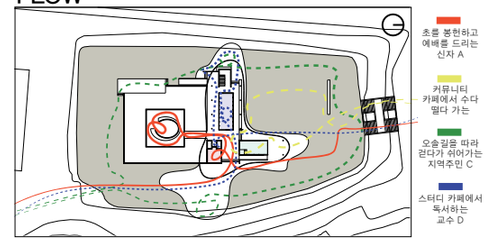
SITE PLAN

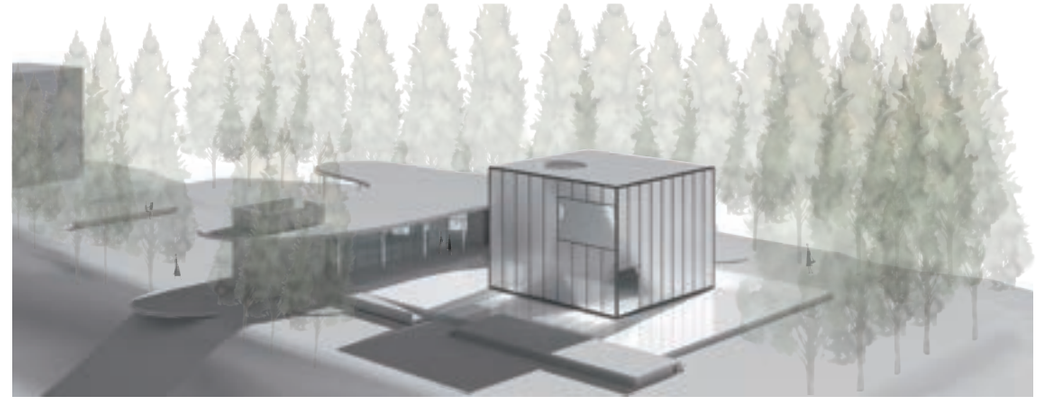


GROUND FLOOR PLAN



FLOW





STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

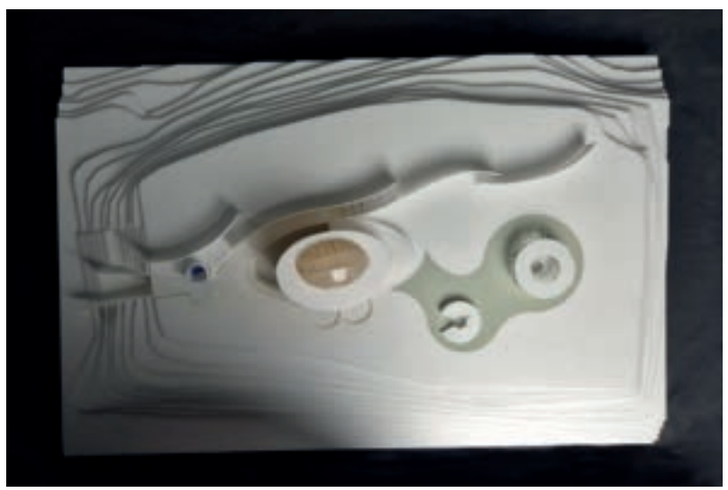
聖光:빛의 성소 The Santuaruy of Light

신성함이란 신의 존재함이
느껴지는 것이라는
스스로의 정의로부터
시작된 설계로 신은
하늘로 비유 되며
우상으로 여겨진다는
점에서 빛과 위계로 인한
시선의 상승으로 신성함을
표현하고자 하였고 대지가
주변보다 높은 레벨에
있어 주출입구 계단에서
시선상승을 유도한다는
점에서 계단의 축을
신성함의 축으로 두고
배치하였습니다.
또한, 머무름의 공간을
형성하고자 휴게공간을
형성 하였습니다.

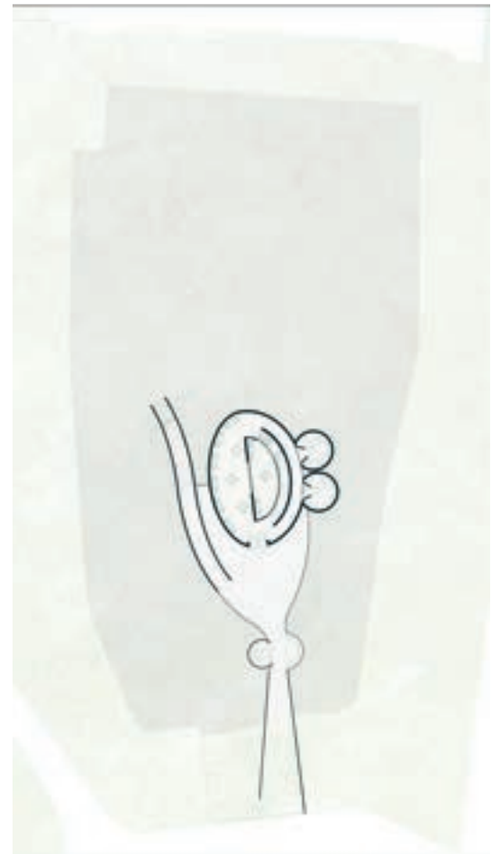




김혜빈
인간의 욕심은 끝이 없고
같은 비정형을 반복하지...









STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

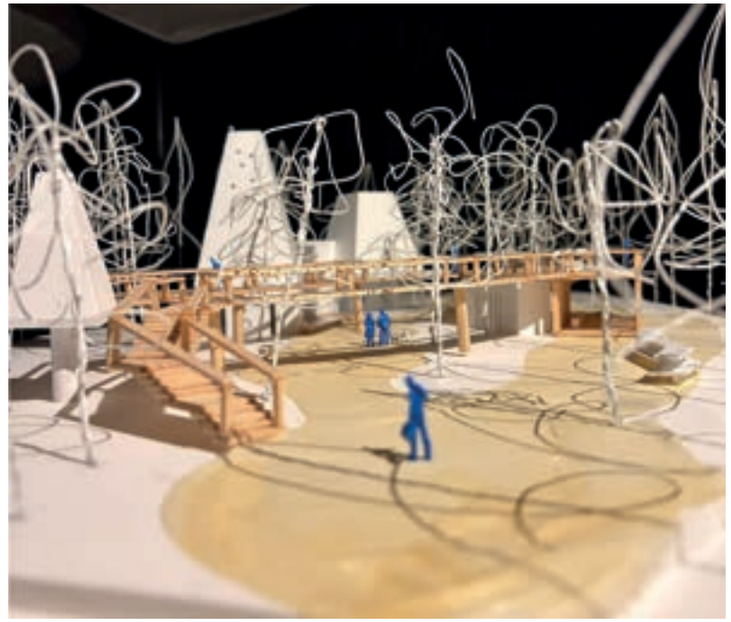
LITTLE FO2REST LITTLE FOR REST

종교를 넘어서 모두가 올 수 있는 공간

숲은 편안한을 만드는 공간이다. 이 종교시설은 특정 신이 아닌, 감정을 위한 성소로서, 숲의 구조와 감각을 담아 모두를 위한 쉼터가 된다.

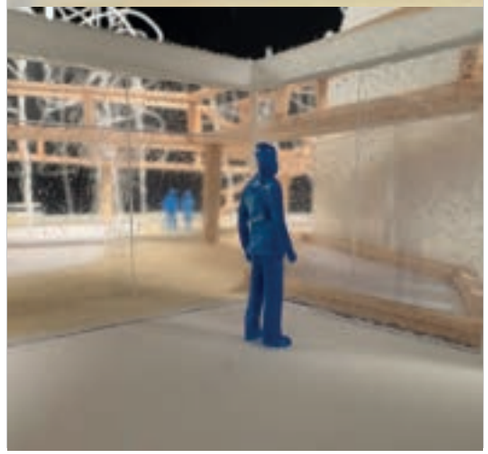
나무에서 영감을 얻어 형태와 빛을 형상화

지상과 공중에서 서로 다른 경험을 할 수 있는 산책로





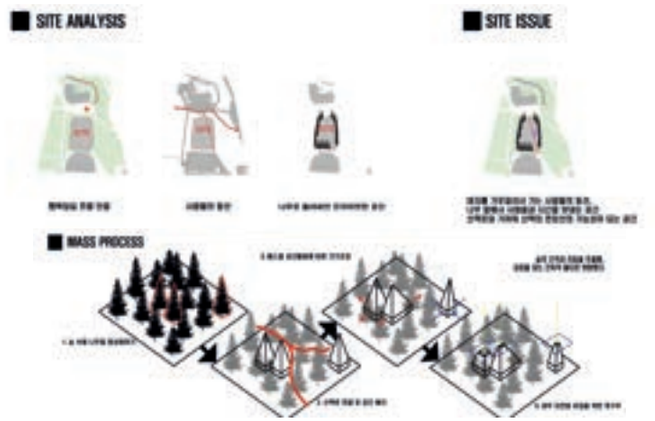


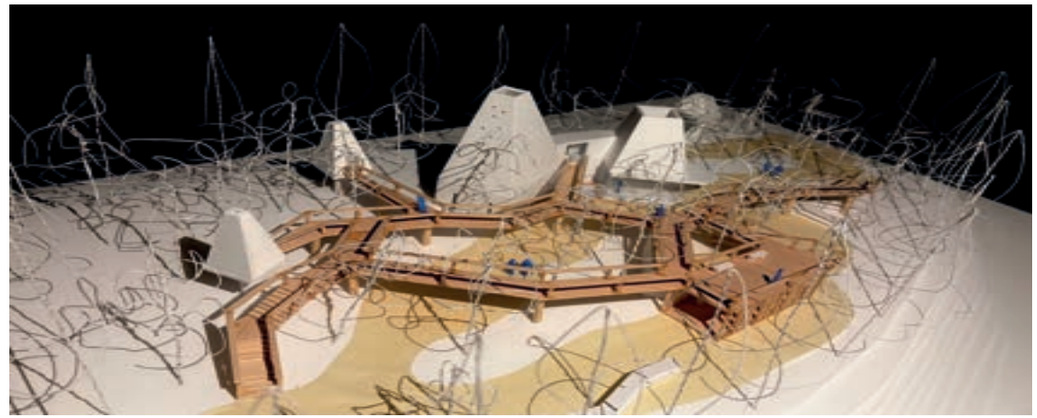






민경석
EXP +1
HP -50



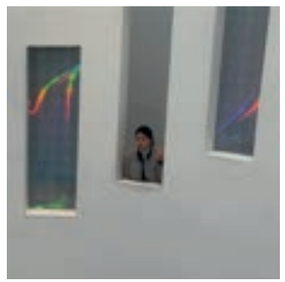


STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

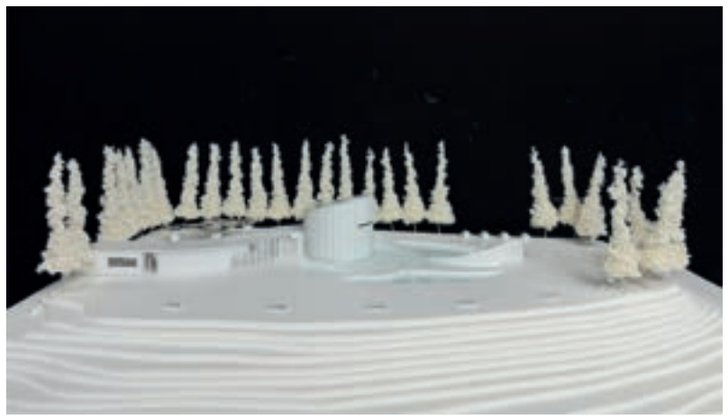
安息 편히 쉼,

내가 생각하는 종교란
안식을 추구하는 것이며
종교 공간은 안식을
추구하는 공간이다.
사람들은 이 공간을 통해
안식을 느끼고 생각할 수
있다. 클라이막스
공간에서 느낄 수 있는
안식은 아늑함, 안정감,
차분함이다. 몽마르뜨
언덕은 외부에서 잘
보이지 않기 때문에
접근성이 뛰어나지
않는다. 그래서
추가적으로 커뮤니티룸을
배치하여 외부에서
몽마르뜨 언덕이 위치하고
있음을 알 수 있도록했다.

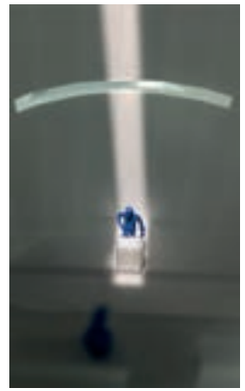




박찬이
2050 프리츠커상
예비수상자

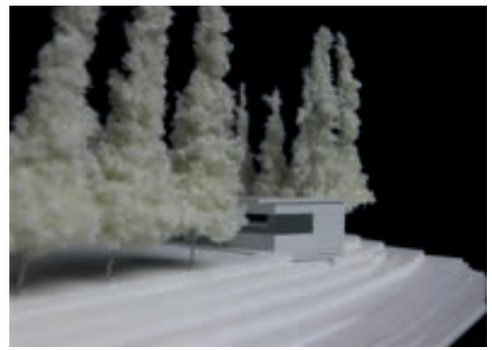


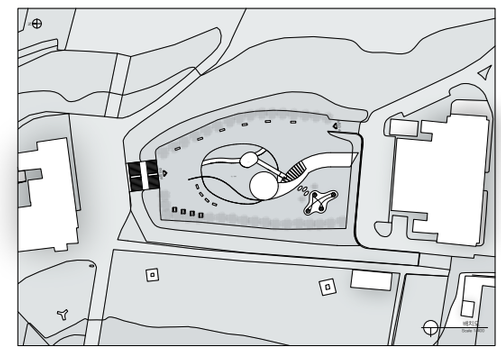


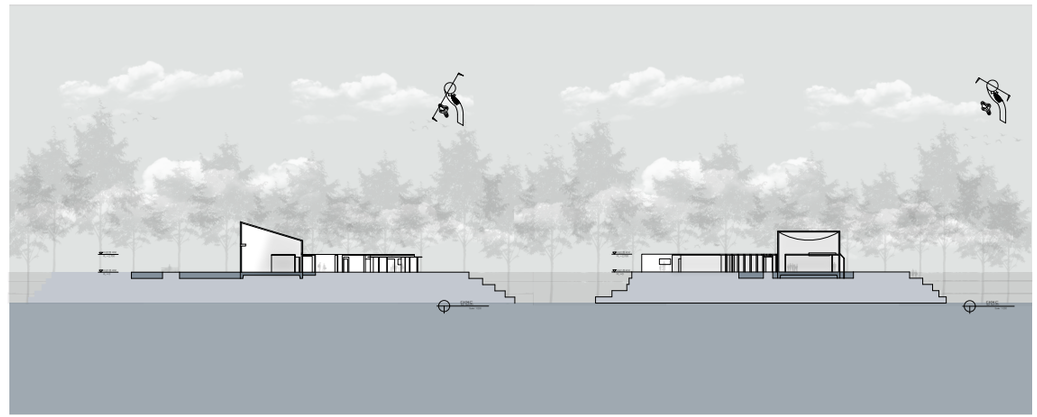












STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

무심헌 無心軒 비워진 자리에 깃드는 사유

저의 이번 종교 시설은
불교의 '오온이 공하다'
개념에서 출발해,
감각과 인식 → 비움과
해방 → 세상과 화해의
과정을 공간으로
표현했습니다.
사용자는 이 흐름 속에서
내면의 평온과 해방감을
체험하게 됩니다.
이번 종교 시설 설계에서
저는 인식-해방-안정의
내적 여정을
공간의 흐름, 스케일, 빛,
감각을 통해 점진적으로
드러내고자 노력했었던
시간이었습니다.









송민경
Je t'aime !





STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

touched loveless

my bloody valentine
-loveless

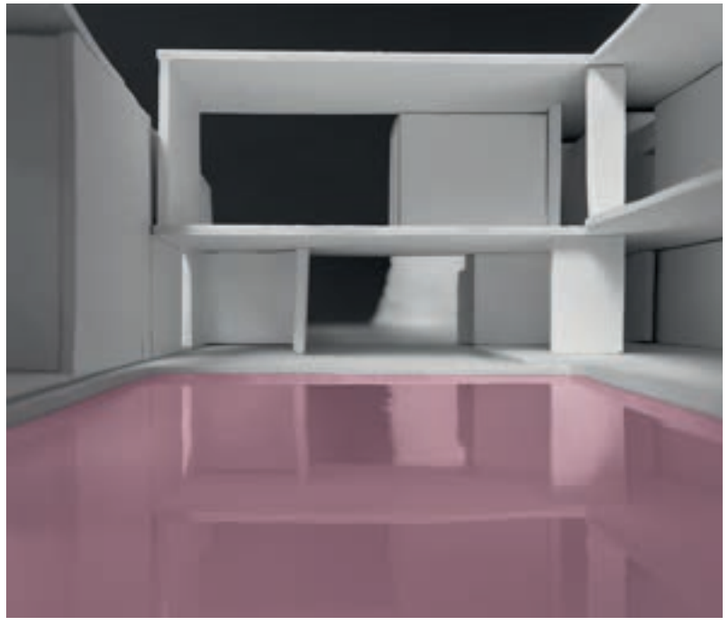
Lil Yachty
-Let's Start Here

Hitsujibungaku
-トンネルをぬけたら

Kid Cudi
-Man On the Moon: The End of Day

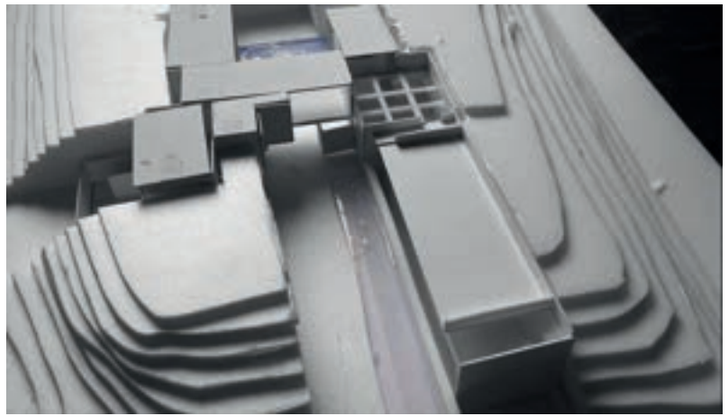
Kanye West
-ye

Joji
-Nectar





윤나라
"Gehen Sie und machen Sie Ihre Hausaufgaben!"



concept

religion

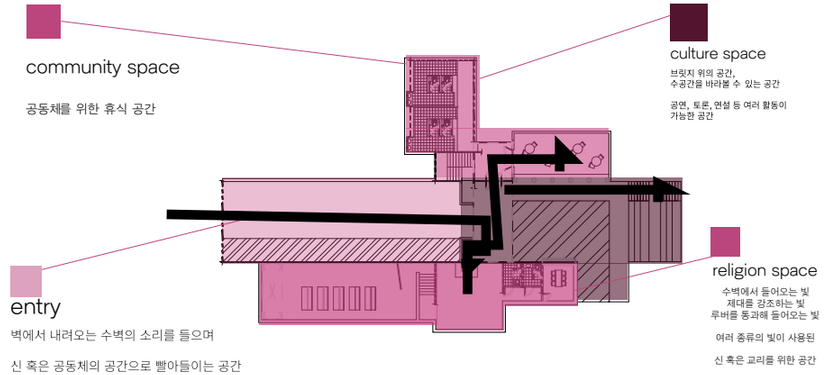


interaction

reality



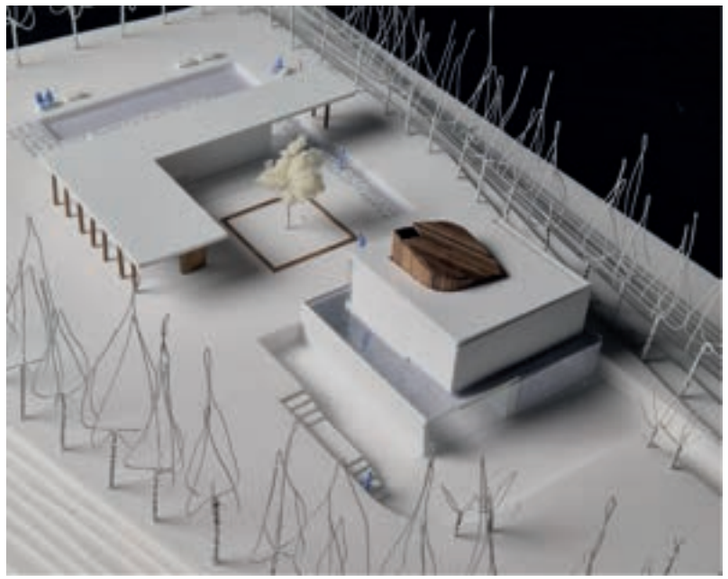




STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

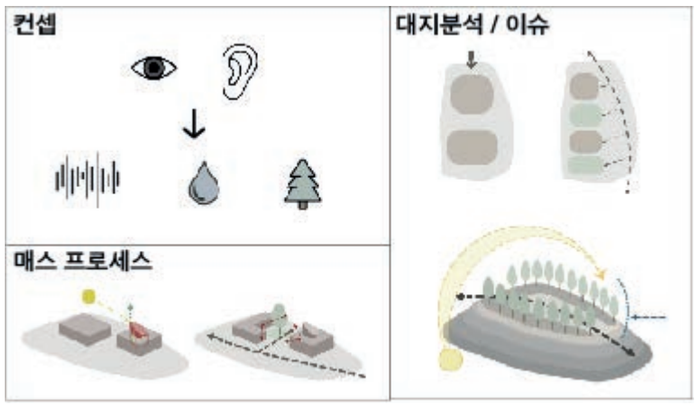
관심(觀心) 나를 마주하고 타인을 이해하며 세상을 경험하다

생전의 행보에 따라 다른 세상에 태어난다는 육도윤회에서 출발했다. 이를 '여러 세상을 경험한다'는 개념으로 확장해, 다양한 감각의 자극을 통해 자신의 존재를 마주하고 타인을 이해하는 과정을 풀어냈다. 각 감각의 흐름은 물, 소리, 그림자, 시간과 같은 매개를 통해 공간에 녹아들도록 구성하였다. 사찰의 기본 공간 구성을 바탕으로, 불상을 만나기까지의 여정을 새로운 인식의 흐름으로 재해석하였다.



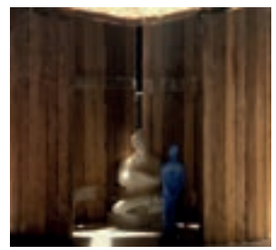


이가은
이게 꿈이라면 어서 날 깨워줘









물결치는 수벽을 바라보며 진입한다. 불상으로 향하는 길, 염원의 당에서는 일렁이는 물의 그림자 아래 기도문을 적고, 목어를 두드리며 스스로를 마주한다. 계단을 오르며 들려오는 타인이 두드리는 목어 소리는 남을 인식하고 이해하는 사유의 시간으로 이끈다. 마침내 도달한 불상, 불상의 뒤로 강한 빛이 들어오며 공간의 절정과 깨달음의 순간을 극대화한다.

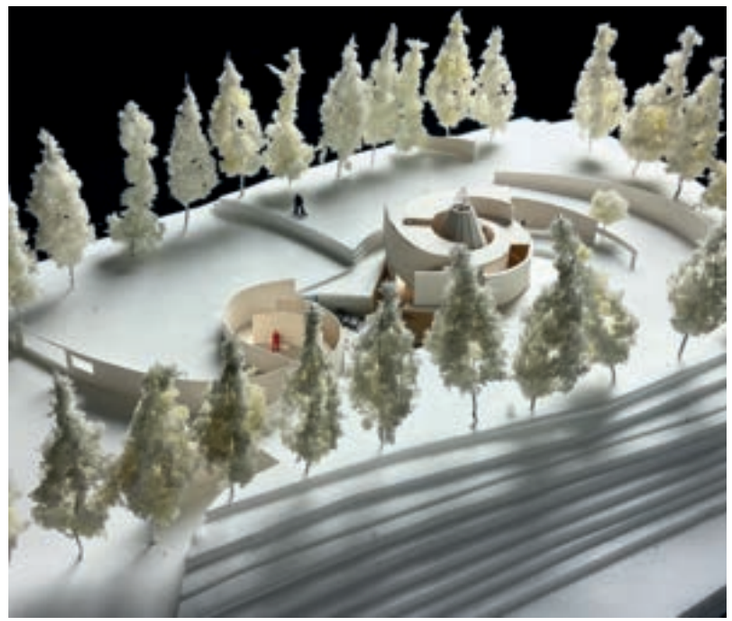




STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

RE:TURN to oneself, to stillness, to grace

이번 프로젝트는 성서 속 '돌아온 탕자' 비유에서 출발했다. 종교란 신의 존재를 증명하는 체계가 아닌 사람이 돌아올 수 있는 안식의 장소라고 생각했다.
공간은 사용자를 조용히 끌어당기고, 어느새 그 안에 머무르게 한다.
진입부터 이어지는 시퀀스는 움직임에 감정을 더하며 깊이를 만든다.
사용자는 흐름을 따라 조용히 자신과 마주한다.
긴 여정의 끝에서 공간은 말 없이 품이 되어준다.





정수민
제발 지옥같은 여기서 날 꺼내줘

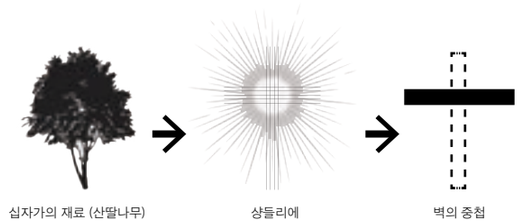
Main Sequence

종교 시설 이용자들이 시퀀스를 따라가며 다시 품으로 돌아가는 이의 감정 곡선을 경험하도록 유도했다.

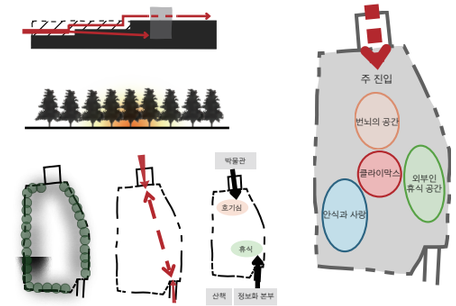


Sub Sequence

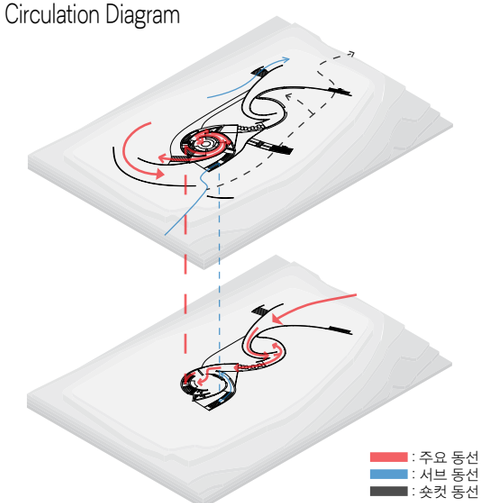
캠퍼스 내 종교시설인 점을 고려해 비종교인들도 부담스럽지 않도록 십자가 심볼을 단계별로 형상화하였다.



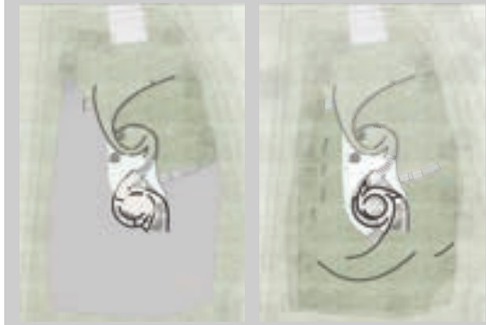
Site Strategy



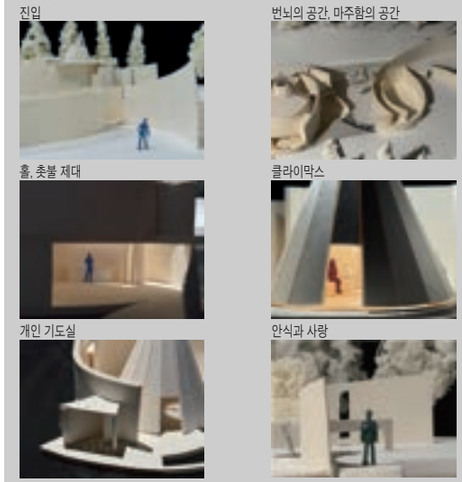
Circulation Diagram



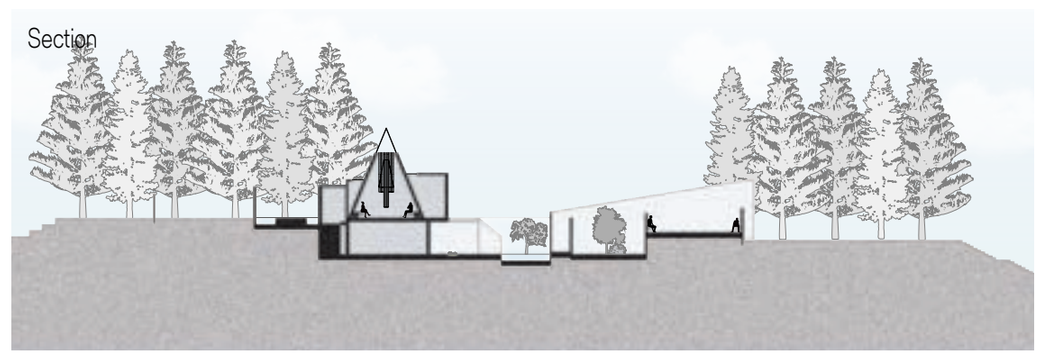
Floor Plan



Sequence



Section

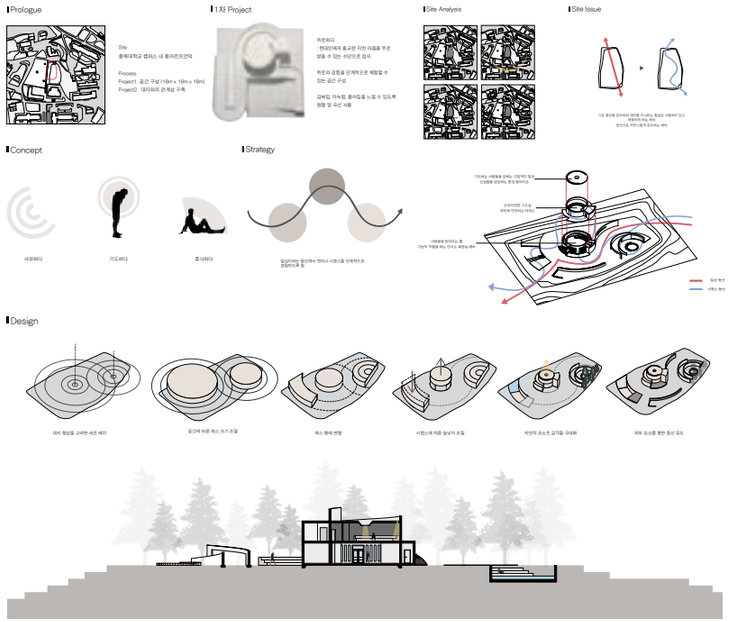


STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

The Path of Mind

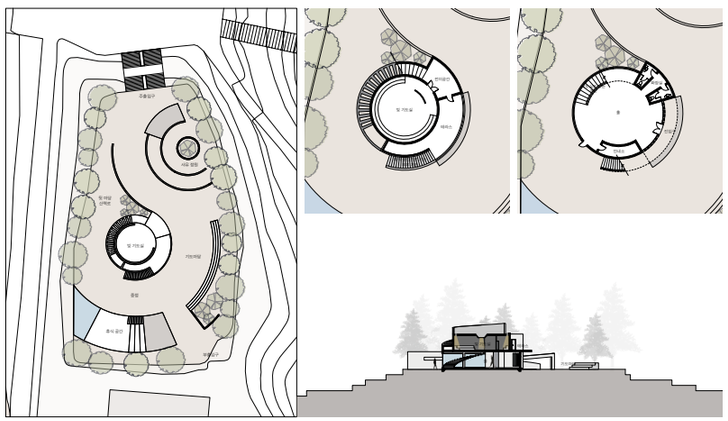
: 바쁜 일상 속 지친 마음을 위로하는 감정의 흐름을 제안하다

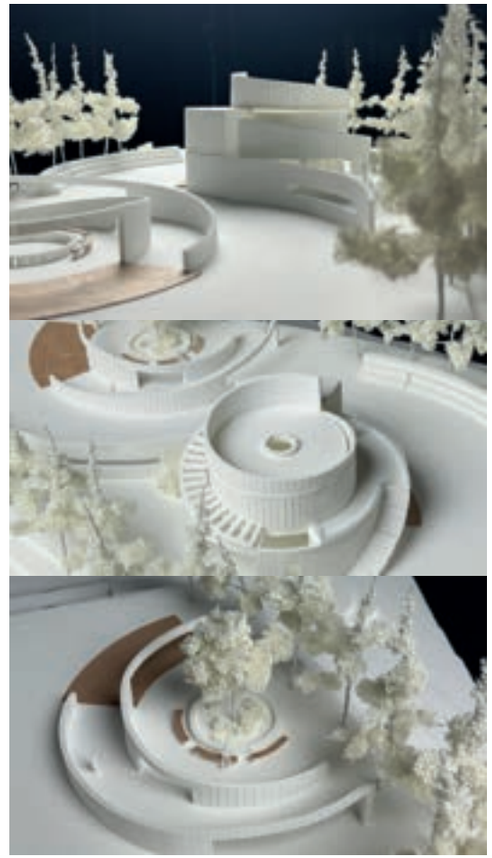
바쁜 일상 속 지친 마음이
잠시 머무를 수 있는
공간을 제안한다. 학생들은
익숙한 동선을 따라
자연스럽게 진입하며,
자연과 벽 사이를 걷는
사유의 공간,
빛으로 감싸이는 기도실,
수공간이 있는 휴식 데크를
지나
다시 일상으로 돌아가게
된다. 이 공간은 걷고,
멈추고, 감정을 정리한 후
다시 나아가는 감정의
흐름을 담은 건축적
여정이다.



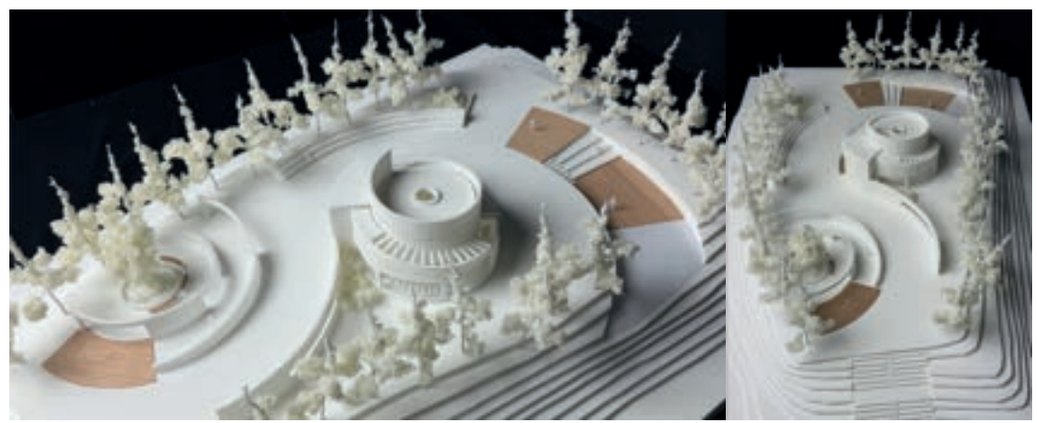


주하은







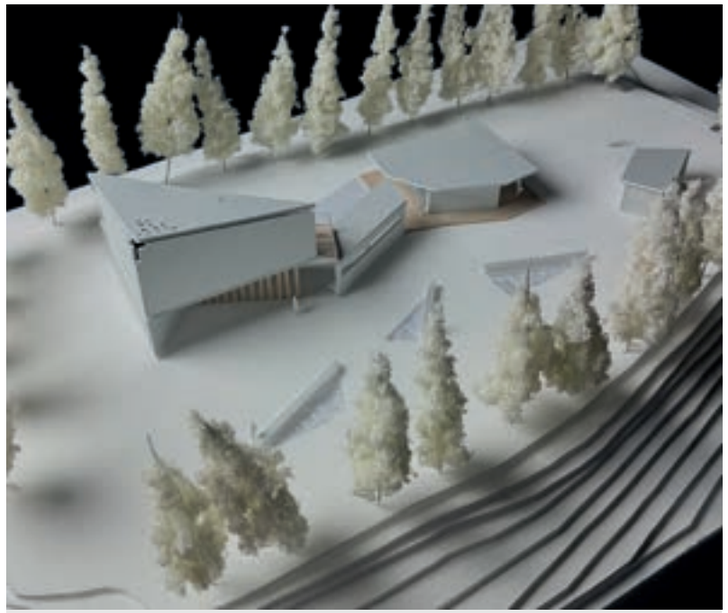


STUDIO_ III
Prof. 곽나연 조경남 교수님

이면(異面)

평범한 일상 너머, 내면과 마주하다

학교 안에 있는 종교시설인 만큼, 특정 종교인만이 아닌 모두에게 열린 공간이 되기를 바랐다. 그래서 가장 개방적인 커뮤니티 공간을 앞에 두고, 휴식과 전이의 공간을 거쳐 예배당에 이르는 시퀀스를 구성해 다양한 감각을 통해 자연스럽게 도달할 수 있도록 한 것이다. 또한, 삼각형과 사선을 활용해 시선을 확장시키고, 사용자가 일상의 흐름에서 벗어난 새로운 공간 경험을 할 수 있도록 계획했다.



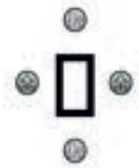


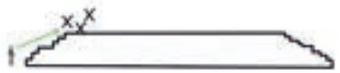
홍유진
모든 것이 다 거짓말이라고 해줘..

concept diagram



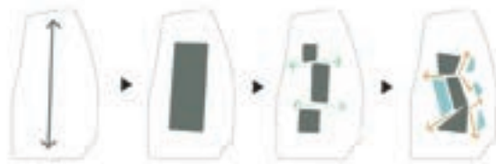
site issue



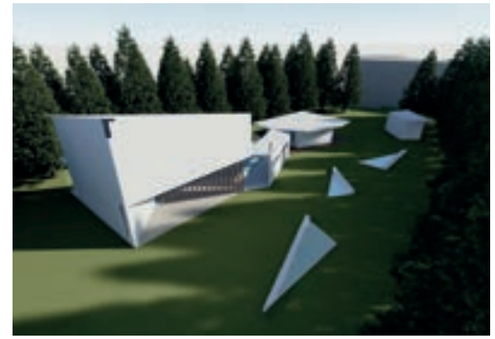


시야가 차단되어 답답하고, 주변 대지보다 높이 위치해 머물지 못함

mass process

















초급설계 II은 건축설계의 기초로, 도면 표현과 조형 실험을 통해 창의적 공간 개념을 표현하는 프로젝트를 진행한다.

STUDIO_I Prof. 심규영

김주형 박예진 송지섭 이승주 이유라 전민주 정가영
조상언 BAARARKHUYAG ARIUNZAYA

STUDIO_II Prof. 우태식

김강민 나수연 박정인 신도윤 유선우 윤태리 장진영
정유진 허지웅

STUDIO_III Prof. 박성일

고현아 김민서 김연우 이윤민 전민호 전시욱
LKHAGVA GANBOLOR

STUDIO_III Prof. 조재문

강민준 곽은혜 김지헌 문예찬 박민정 신두레 유시위
조민성 BATSERGELEN KHULAN

STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님

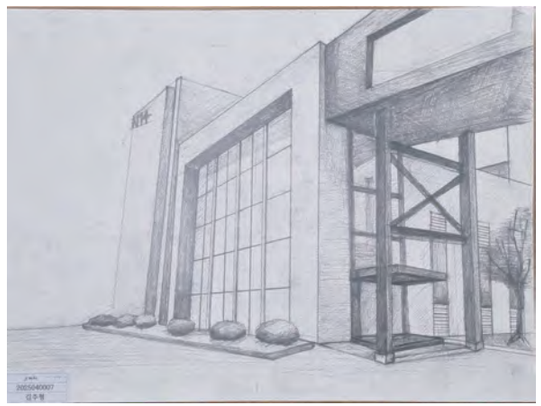




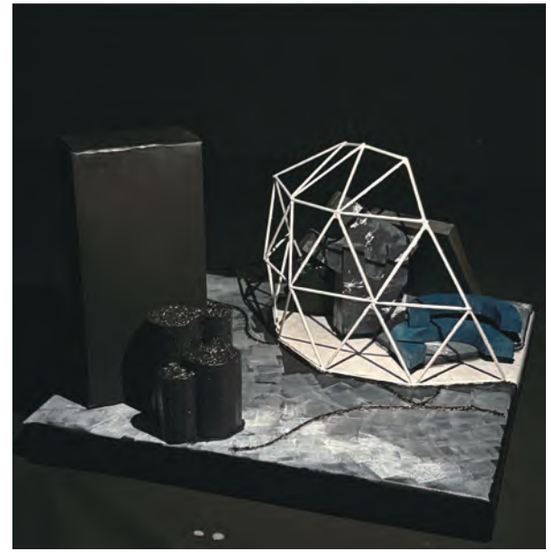


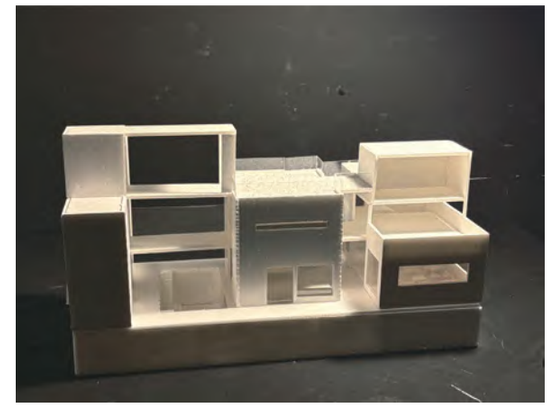


김주형



STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님

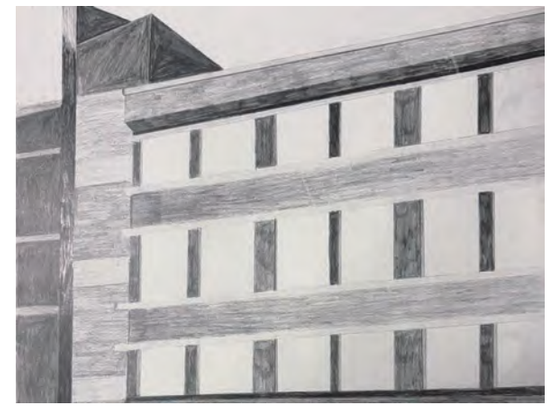








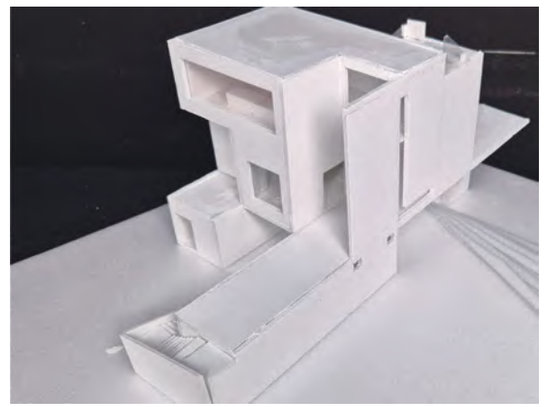
박예진

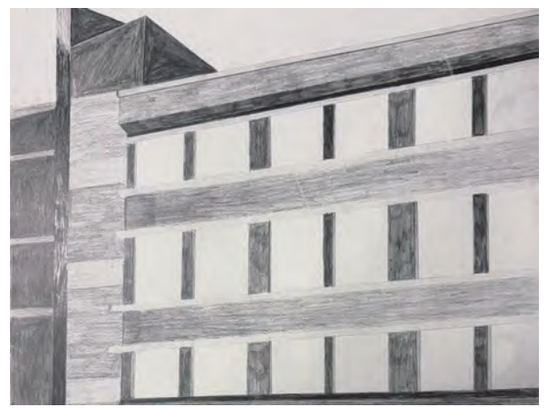


STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님









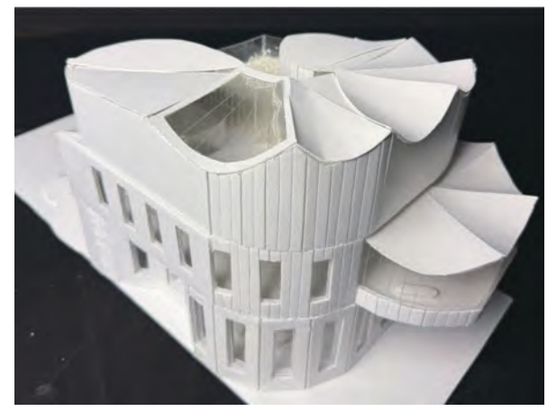


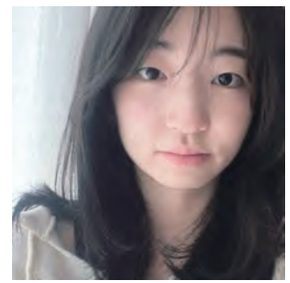
송지섭

STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님







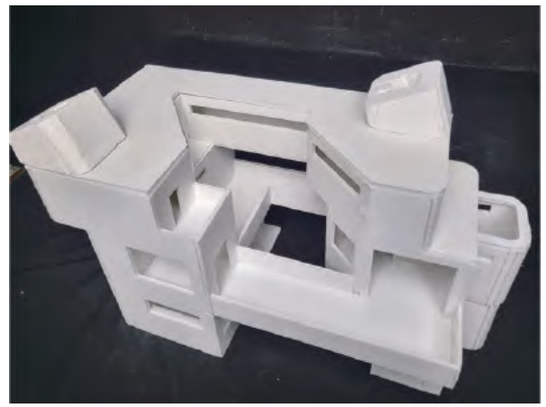


이승주

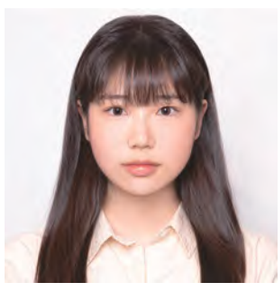


STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님

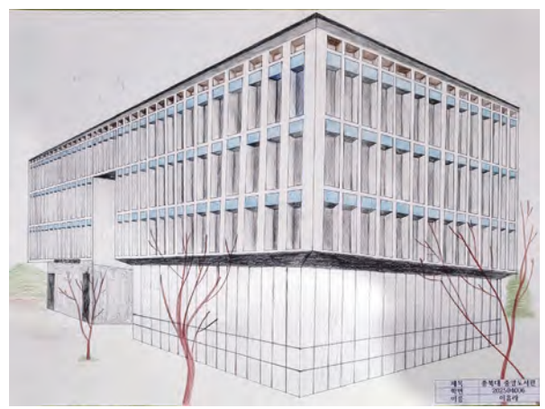






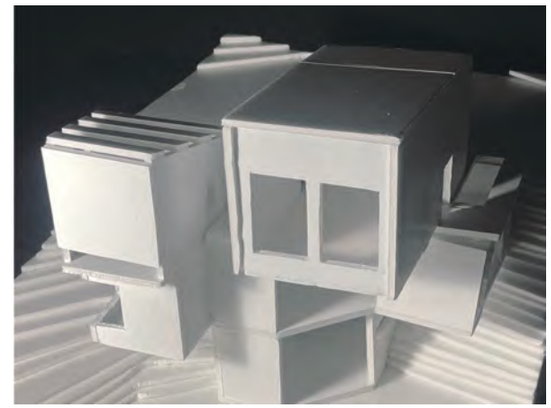


이유라

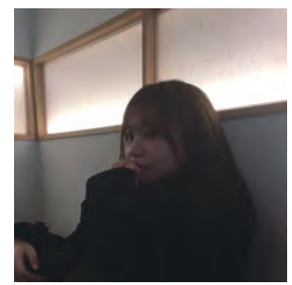


STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님







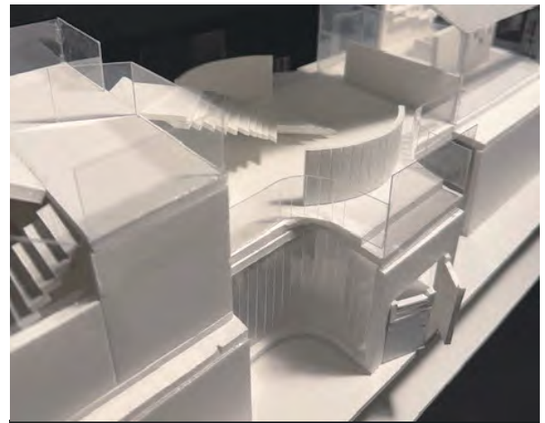


전민주



STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님

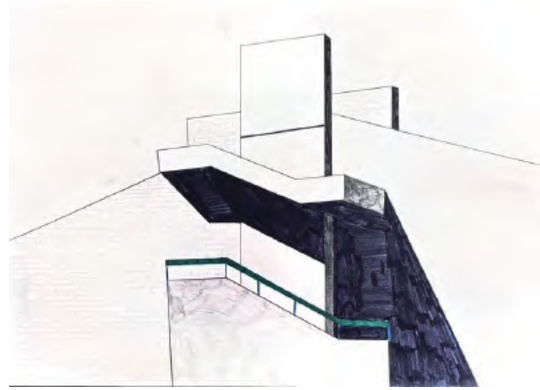




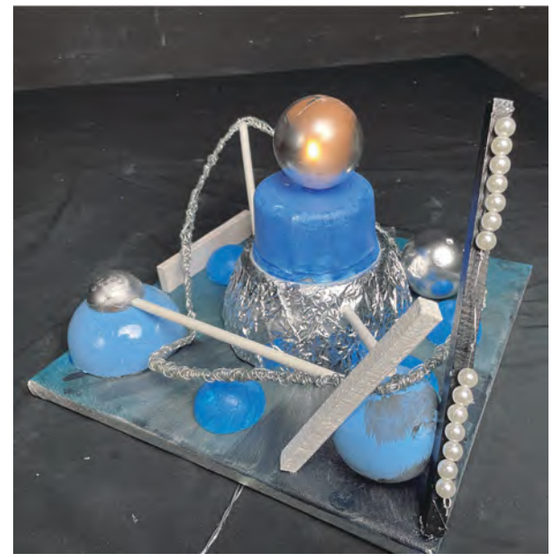


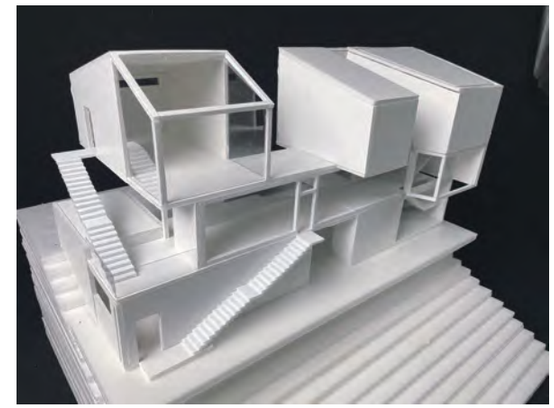


정가영



STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님

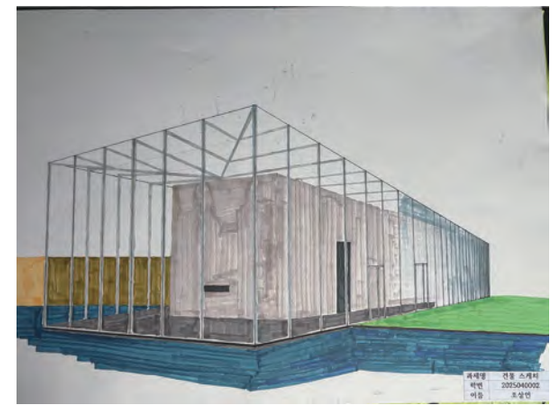








조상언



STUDIO_ I
Prof. 심규영 교수님









BAARARKHUYAG
ARIUNZAYA



STUDIO_ II
Prof. 우태식 교수님









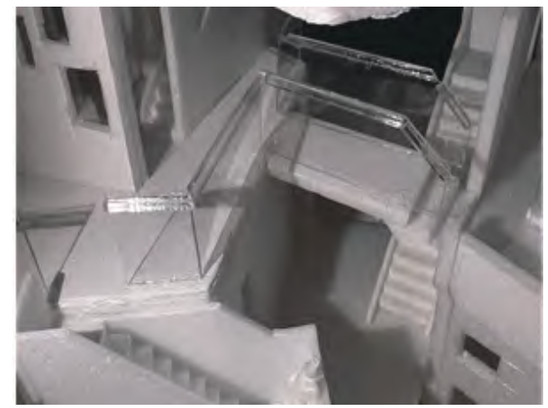


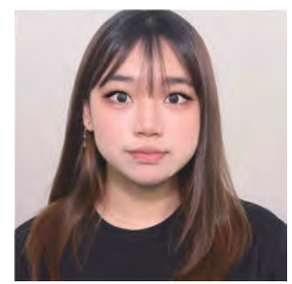
김강민

STUDIO_ II
Prof. 고영목 차상우 교수님









나수연



STUDIO_ II
Prof. 우태식 교수님





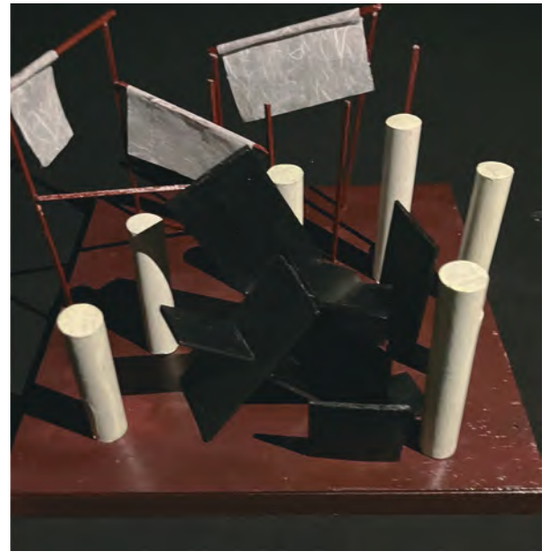


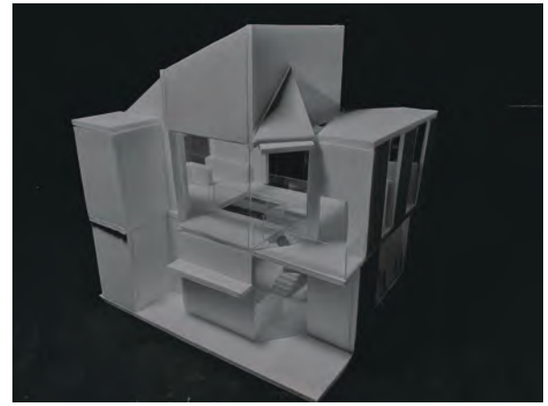


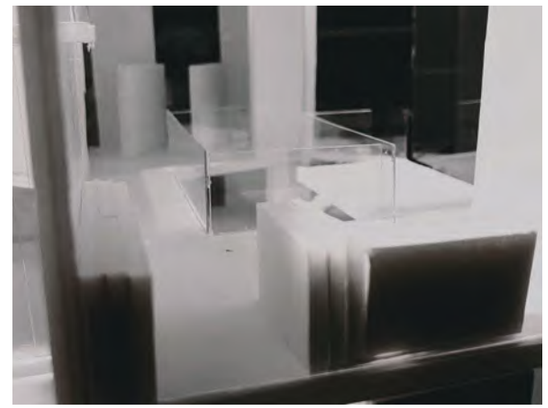
박정인



STUDIO_ II
Prof. 우태식 교수님

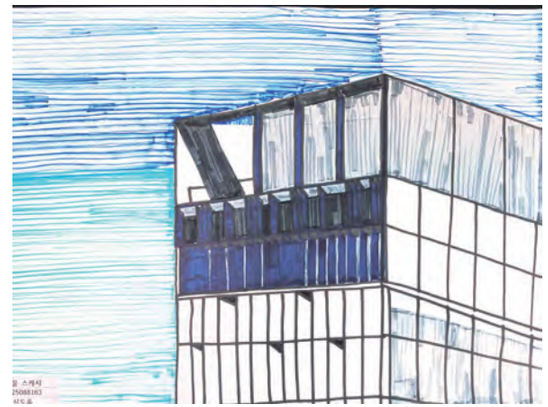








신도윤

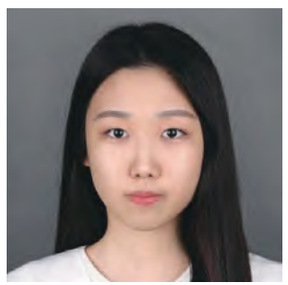


STUDIO_ II
Prof. 우태식 교수님

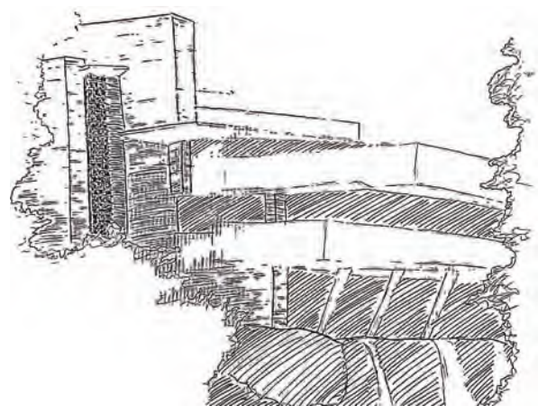




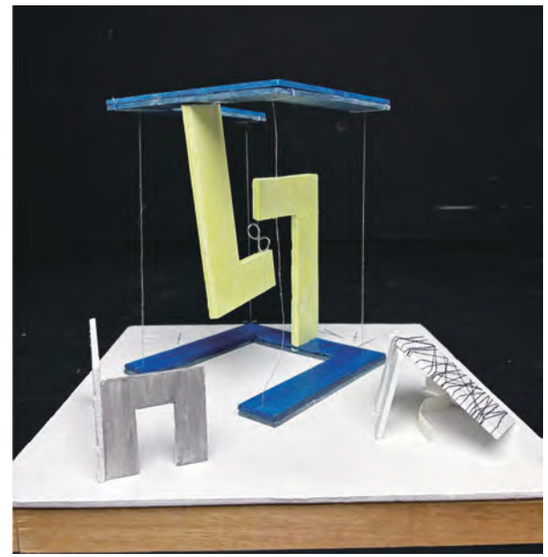




유선우



STUDIO_ II
Prof. 우태식 교수님

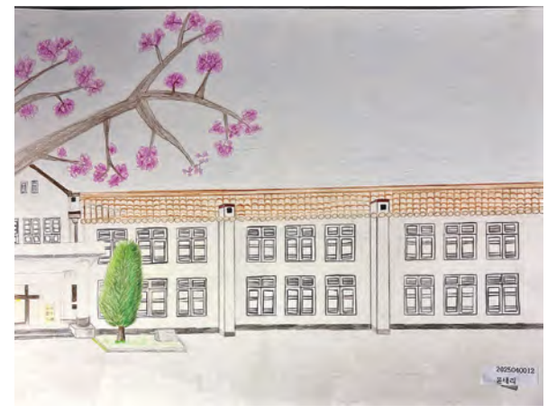








윤태리









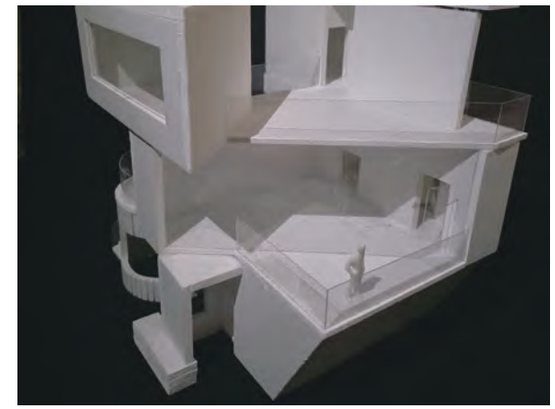


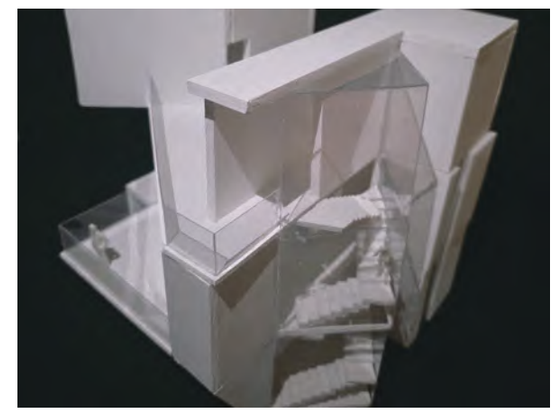
장진영



STUDIO_ II
Prof. 우태식 교수님









정유진



STUDIO_ II
Prof. 우태식 교수님





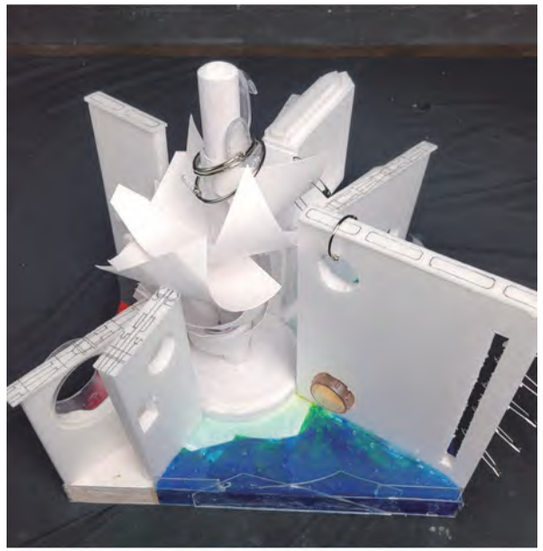


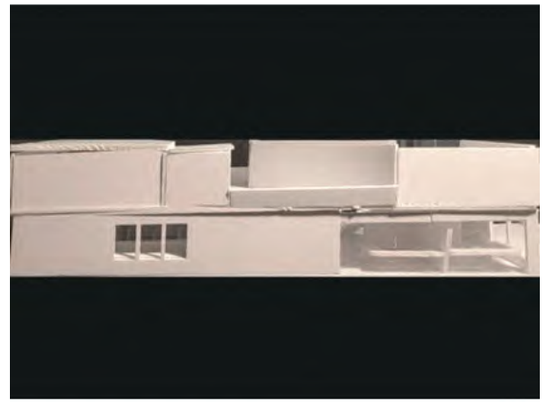


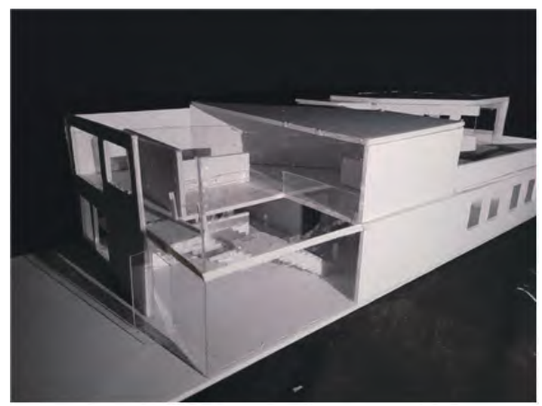


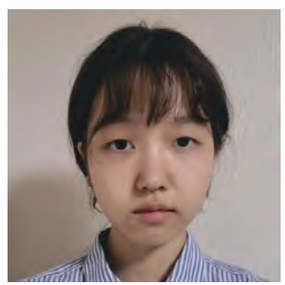
허지웅

STUDIO_ III
Prof. 박성일 교수님

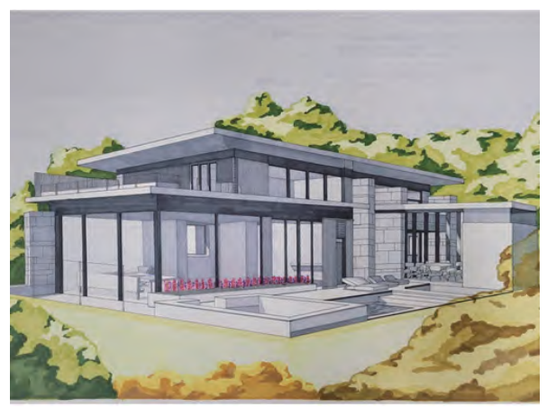






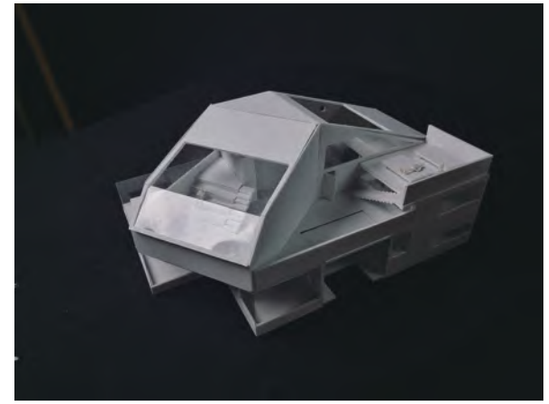


고현아



STUDIO_ III
Prof. 박성일 교수님







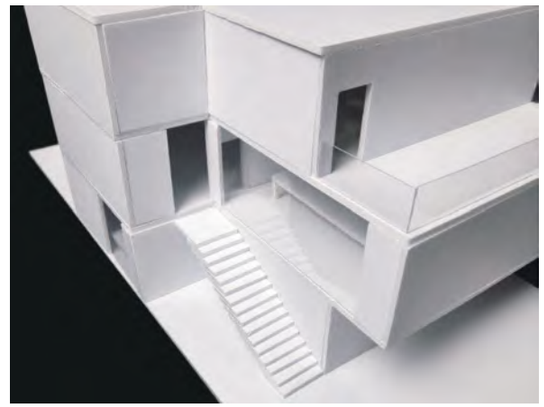


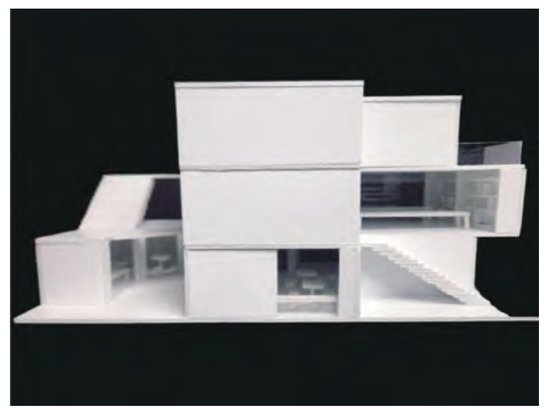
김민서



STUDIO_ III
Prof. 박성일 교수님











김연우

STUDIO_ III
Prof. 박성일 교수님







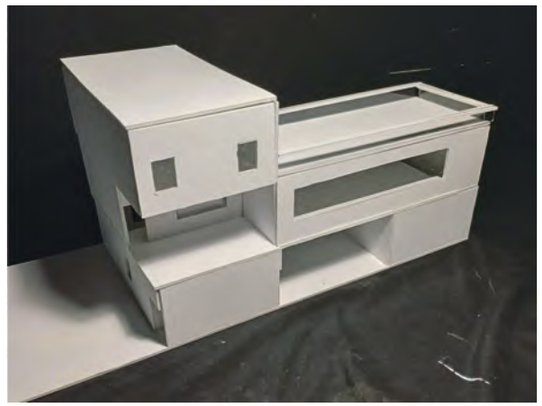


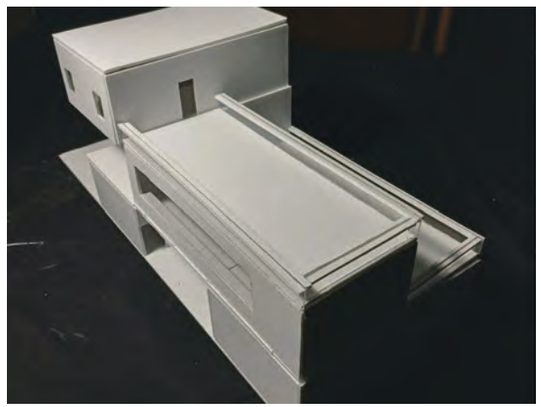
이윤민



STUDIO_ III
Prof. 박성일 교수님





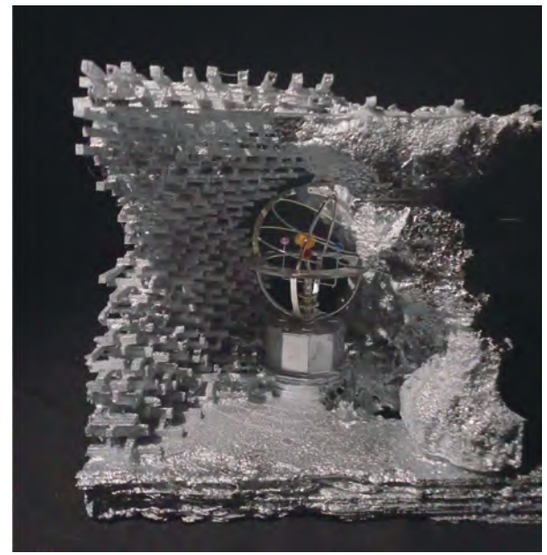


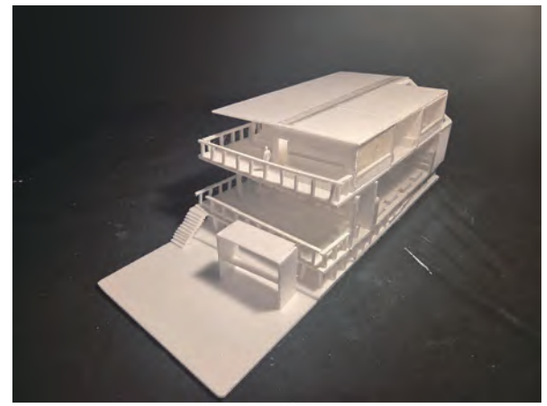


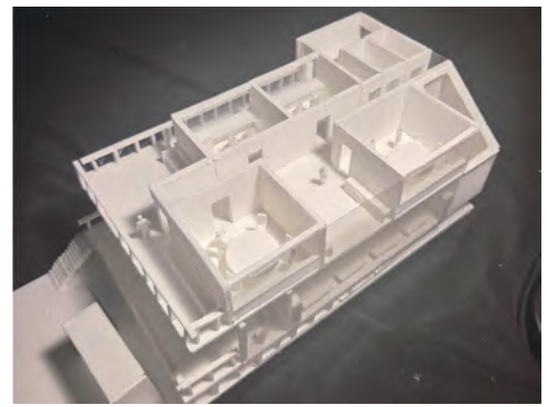
전민호



STUDIO_ III
Prof. 박성일 교수님









전시욱

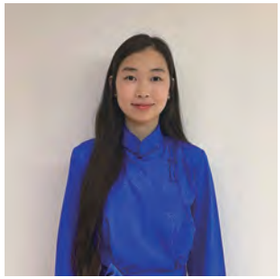


STUDIO_ III
Prof. 박성일 교수님





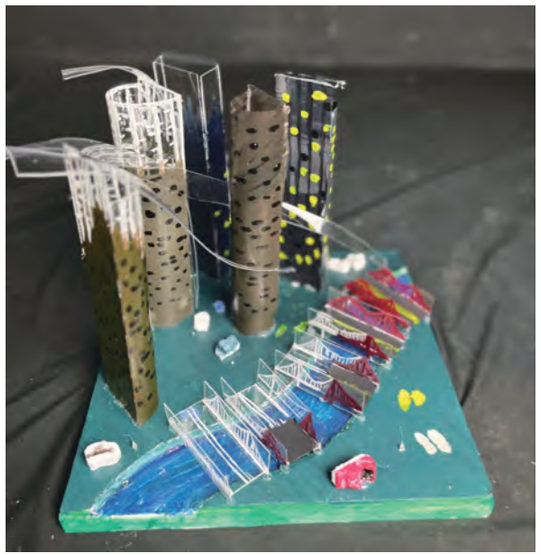




LKHAGVA GANBOLOR



STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님

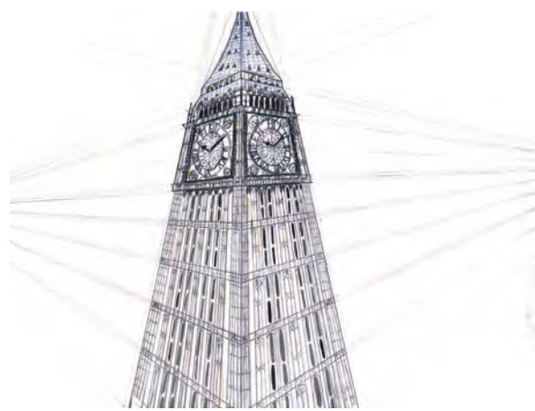




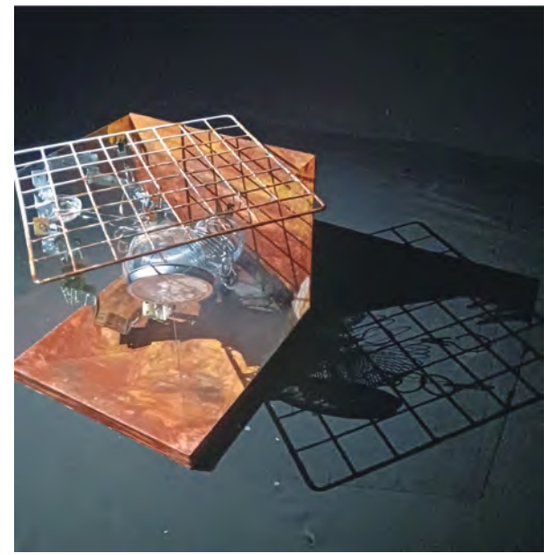


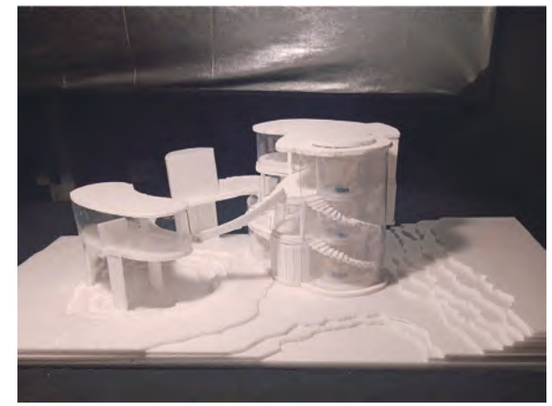


강민준



STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님





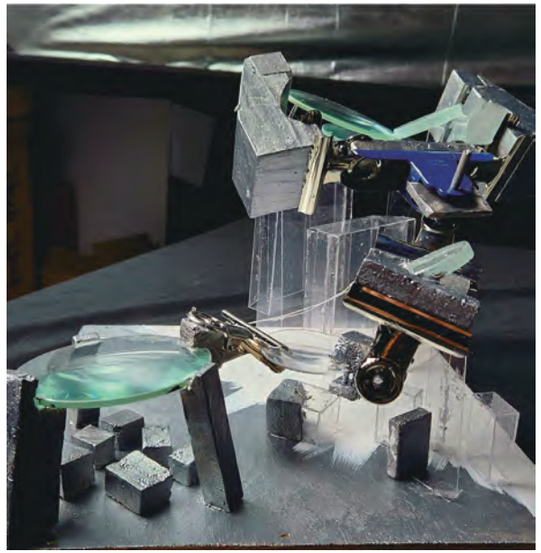




곽은혜



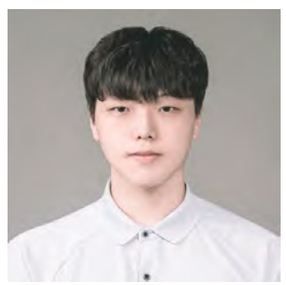
STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님





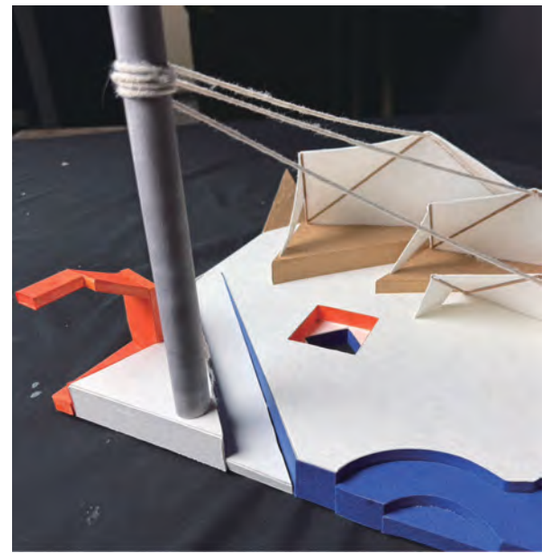






김지헌

STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님





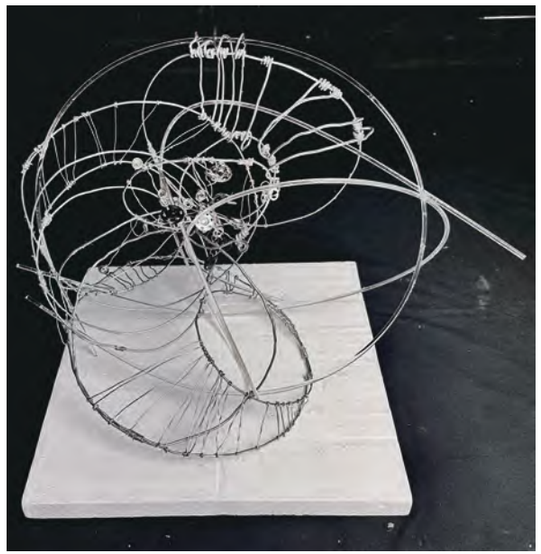


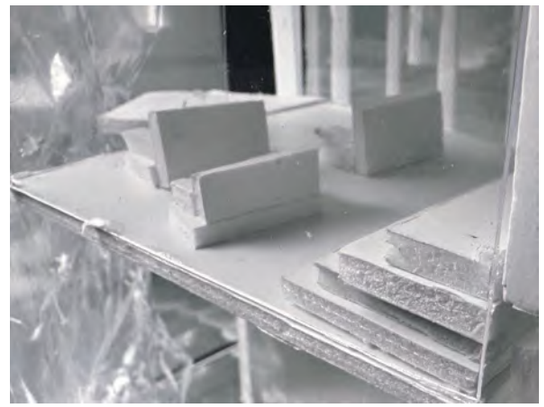


문예찬



STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님





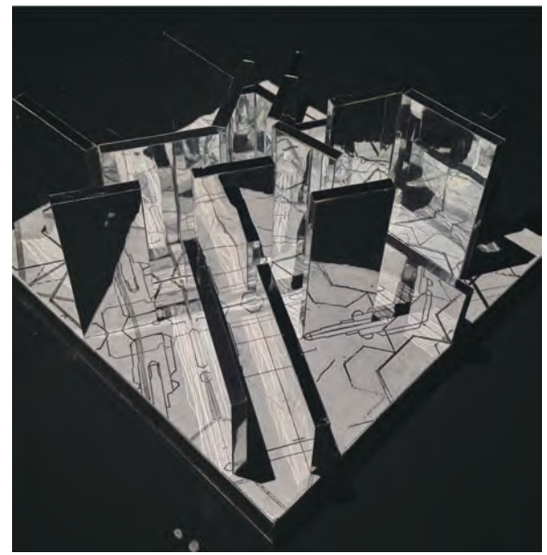




박민정



STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님





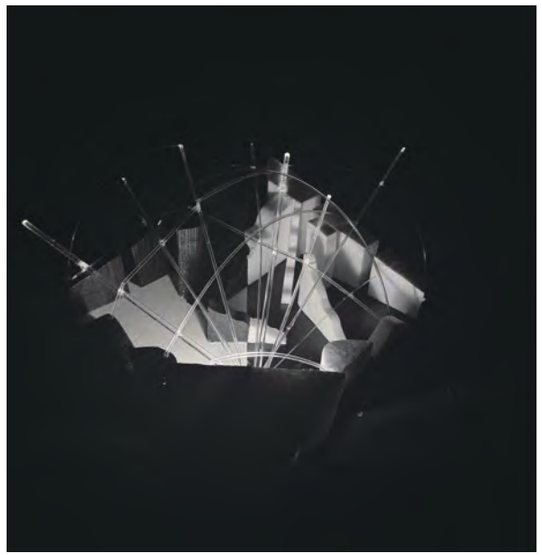




신두레



STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님







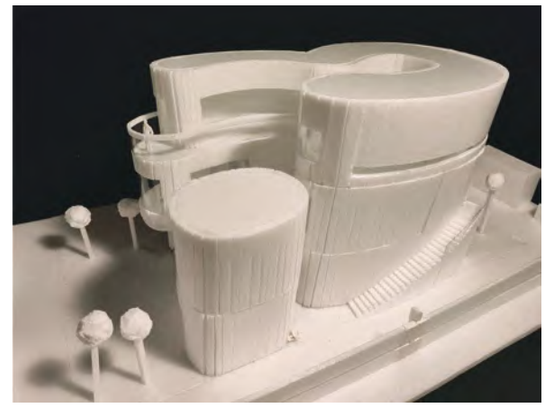


유시위



STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님









조민성



STUDIO_ IV
Prof. 조재문 교수님

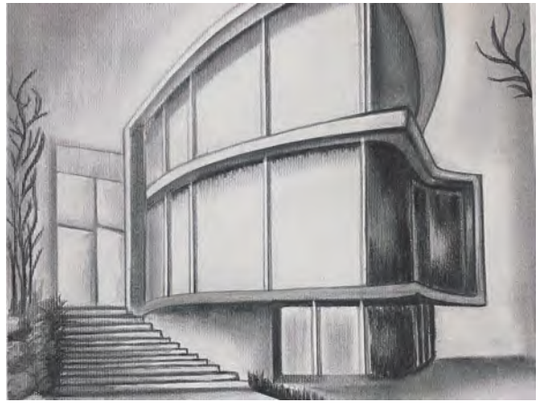








BATSERGELEN KHULAN



한국 건축학 교육인증

세계시장이 세계무역기구(WTO)체제로 통합됨에 따라 전문직의 교류는 자격요건의 국제적 검증이라는 절차를 요구하고 있다. 즉 국제화라는 범세계적인 조류 속에서 건축설계 서비스의 국제 교류는 필연적이다. 건축설계의 전문가로서 건축사에 대한 자격 여부에 관한 논의는 최근에 서구사회를 중심으로 나타났고, 각 국에서는 인증 제도를 정착시켜 능력과 자질 있는 건축사를 양성하고 있다. 세계무역기구는 건축설계용역에 관한 다자간 협상 기준 마련은 국제건축가연맹에 위임하였고, 국제건축가연맹은 건축실무에서 전문성 국제권고기준에 관한 협정을 1999년 6월 제 21차 북경총회에서 채택하였다. 이 협정에서는 건축사자격의 국제적 인정을 위해 최소 5년 이상의 인증 받은 건축교육을 이수하고 최소 2년(향후 3년 목표)동안의 수련기간을 거칠 것을 권고하고 있다.

우리나라도 1995년 WTO에 가입하여 통합된 세계시장의 일원이 되었다. 따라서 우리나라의 건축사가 국제적 인정을 받고 세계시장에서 활동하기 위해서는 국제기준의 건축교육에 대한 인증이 반드시 필요하게 된 것이다. 그러나 건축은 국가마다 독특한 전통과 제도를 가지고 있으므로 건축 전문직 서비스의 자유교역에는 국가 간의 쌍무 협상을 통한 건축전문직, 다시 말해서 건축사의 자격에 대한 상호 인정이 필요하게 되고, 이를 위해서는 건축전문직과 교육의 서비스에 관한 국제적으로 상호통용될 수 있는 기준이 요구된다. 이러한 기준에 준하는 한국의 건축전문교육에 대한 인증을 담당하는 기관으로(사)한국건축교육학인증원(이하KAAB(Korea Architectural Accrediting Board)이 2004년 12월 31일 설립되어 현재 활동 중이다.

충북대학교는 국제 기준에 맞는 건축학 전문학위 제도의 신설에 찬성하여 2002년부터 학제 및 교과과정을 전문 직능 체계로 혁신하기에 동참하였다.

2012년 1월 31일, 한국건축학 교육인증원(KAAB)으로부터 건축학교육프로그램 최고 등급인 5년 인증을 획득함으로써 그 노력의 결실을 거두고 되었고. 2017년 1월(2회차), 2023년 1월(3회차) 인증 6년인증을 재획득하였다.



2025.06.20 건축전 폐막식

건축학과는 2022년 10월 인증실사를 통해 교과과정 및 학생수행평가에서 우수한 판정을 받았으며 특히, 충북지역의 대표적인 대학으로서 지역적 특성을 강조하고 고학년 설계과목에서 기술영역에 대한 외부전문인들을 초빙하여 이루어진 이론특강 등으로 역량을 높인 점 등 충북대학교의 정체성과 특성에 맞는 교과과정 등을 타 대학과 차별화하여 좋은 평가를 받았다.

건축학과 졸업생들은 “인증 받은 건축학 전문학위과정 졸업자”로서 2012년 개정, 공포된 건축사법을 통해 일정기간의 실무수련 후에 곧바로 건축사자격시험에 응시할 수 있는 자격이 부여될 뿐만이 아니라 국제 수준의 교육을 받았음을 인정받아 건축분야에서 높은 경쟁력을 갖추고 국내외의 취업과정에도 유리하게 작용한다.

인증최종결과 6년 인증
인증신청일자 2021년 10월
인증실사기간 2022년 10월 16 ~ 10월 19일
인증승인일자 2023년 01월 31일
인증유효기한 2023년 01월 31일 ~ 2029년 01월 30일
인 증 번 호 KAAB-202309

Faculty Member
Department of Archtecture CBNU

전임교수



이상훈 교수
친환경 건축설계
건축설계, 환경친화건축, 생태건축특론, 주거론, 주거학특론

대한민국 건축사
2003 서울대학교 대학원 건축학과 공학박사수료
1992 서울대학교 대학원 건축학과 공학석사
1988 서울대학교 건축학과 공학사



심규영 교수
건축이론 및 설계
건축설계, 건축표현, 충북의 건축문화, 건축디자인 방법론

AIA 미국 건축사
2008 한양 대학교 공과대학 유비쿼터스 최고위 과정 수료
2003 미국 콜럼비아 건축대학원 건축학 석사
1994 충북대학교 건축공학과 공학사



최유종 교수
건축/도시 계획 및 설계
건축설계, 서양건축사, 건물시스템, 건축과 도시설계

프랑스 공인 건축사
1999~2000 파리 마른느-라-발레 건축대학 프랑스 공인 건축사 학위 / DPLG(Diplôme d'architecte diplômé par le Gouvernement), Ecole d'architecture de la ville & des territoires à Marne-La-Vallée.
1999 파리 벨빌 건축대학 DEA학위 / DEA(Diplôme d'Etudes Approfondies), Ecole d'Architecture de Belleville
1998 프랑스 낭시 건축대학 DESS 학위 / DESS(Diplôme d'Etudes Supérieurs Spécialisées), Ecole d'Architecture de Nancy.
1995 중앙대학교 건축학과 졸업 (공학사)



안대환 교수
한국건축사, 건축문화재
건축설계, 한국건축사, 동양건축사, 도시와 건축

2011 연세대학교 건축공학과 건축학박사
1999 연세대학교 건축공학과 공학석사
1997 연세대학교 건축공학과 공학사



변나향 교수
건축계획및 설계
건축설계, 단지계획, 건추계획, 건축법제도, 재료와 구법

2014 서울대학교 대학원 건축학과 공학박사
2009 서울대학교 대학원 건축학과 공학석사
2007 충북대학교 건축학과 학사



손동화 교수
건축계획및 설계 / 디지털·스마트건축
건축설계, 건축과 행태, 디지털건축 기초, 디지털건축 심화, 건축과 컴퓨터

2018 서울대학교 대학원 건축학과 공학박사
2010 일본 쿄토대학(京都大學) 대학원 건축학과 공학석사
2008 일본 메이지대학(明治大學) 건축학과 이공학사



이학성 교수
건축환경 계획 / 디자인
건축설계, 건축환경, 친환경설계방법론, 생태건축과 친환경설비, 건축일반구조

일본 규슈대학교 대학원 건축학과 공학박사
일본 규슈대학교 대학원 건축학과 공학석사
충북대학교 건축학과 건축학사

Faculty Member
Department of Archtecture CBNU

5학년 설계

안대환 

김경록 

곽수희 

김준희 

김효정 

배준호 

4학년 설계

이상훈 

이장원 

이나영 

이학성 

이명욱 

정인섭 

3학년 설계

최유종 

홍유선 

고영목 

차상우 

강무현 

최태산 

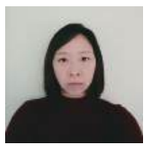
2학년 설계

손동화 

김병익 

정치훈 

임성우 

곽나연 

조경남 

1학년 설계

심규영 

우태식 

박성일 

조재문 

행정업무

안종애 

이론수업

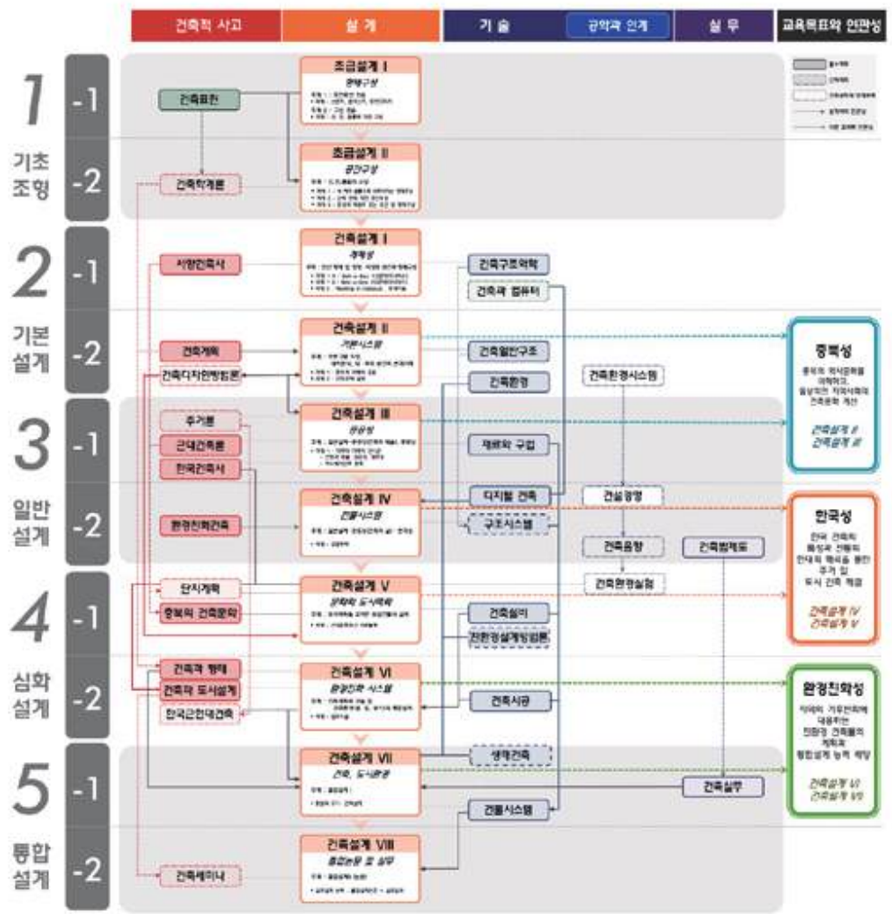
김미경
구조시스템 

박근동
건축실무 

조재문
재료와 구법 

교과과정 이수체계도

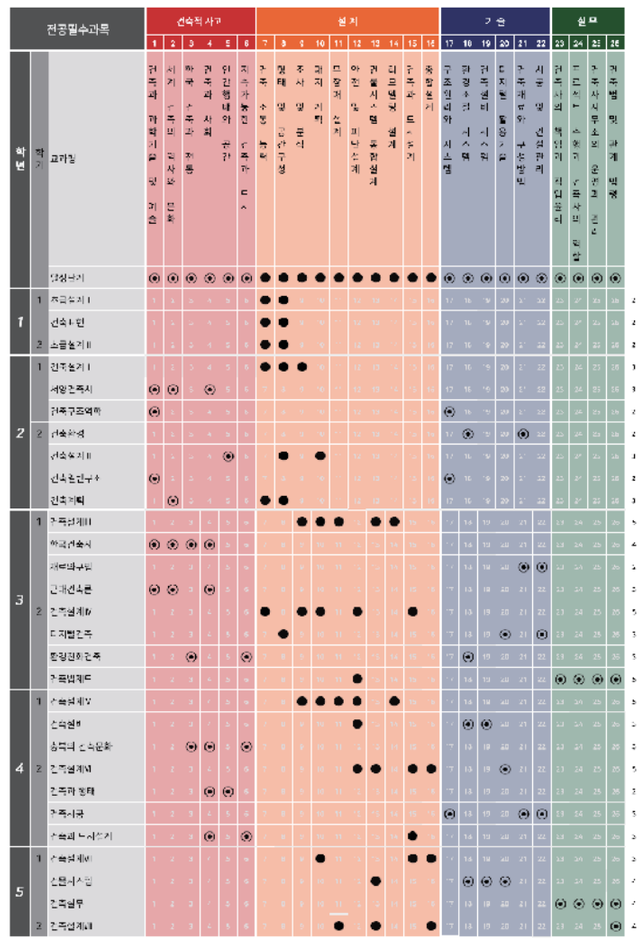
충북대학교 건축학과 5년제 건축학교육프로그램의 교과과정은 한국건축학 교육인증원(KAAB)의 인증기준에 충족될 수 있는 교과내용을 기본으로 하며, 건축학과 교육비전인 "중원문화에 기반을 둔 지속가능성 구현"에 부합할 수 있는 교과과정으로 편성운영하고있다. 건축학과 5년제 건축학교육 프로그램은 설계스튜디오교육 중심의 설계·이론·기술·실무통합형 교육과정으로, 전체 교과내용이 영역별, 단계별로 심화 확대되어 설계과정에 통합되는 틀로 구성되어진다.



CBNU Architecture

교과과정수행평가기준 / CBNU SPC

CBNU SPC 2020.07.09 (건축설계-3,4,8 수정 도시구성-15첨가)　　● 할 수 있다 ⦿ 이해한다



Chungbuk National University Department
of Architecture



Date | 2024. 06. 20
Auspices | 충북대학교 건축학과

LINK | 2025 충북대학교 온라인 건축전
https://cbnuarchi.cbnu.ac.kr/

Contact | 3F E8-3, CBNU 043) 261 - 3247

Sponsor | (주)건축사 사무소 삼곱하기삼 / (주)길 종합건축사사무소 이엔지 / (주)디에이그룹 엔지니어링 건축사사무소 / (주)무심 종합건축사사무소 / (주)범도시건축 종합건축사사무소 / (주) 케이디 엔지니어링 건축사사무소 / (주)토문 건축사사무소 / (주)페이스 건축사 사무소 / (주)한빛 엔지니어링 건축사사무소 / (주)한빛 종합건축사사무소 / 건축사사무소 학건축 / 계룡건설산업(주) / 금호건설 / 남광토건(주) / 다인씨엠 건축사사무소 / 대보건설(주) / 선엔지니어링 건축사사무소(주) / 신성 건축사사무소 / 에스아이그룹 건축사 사무소 / 에이엔유 디자인그룹 건축사사무소(주) / 유피이엠 건축사사무소 / 종합건축사사무소 참 / 해마 종합건축사사무소 / DL이앤씨 / GS 건설주식회사

DESIGN BY 오태양 황재원

The Date 2025. 06

홈페이지 https://cbnuarchi.cbnu.ac.kr/