FLOW: ‘CRITICAL POINT OF EVENT AND SPACE’

-서울시 성수동 복합문화센터 계획안

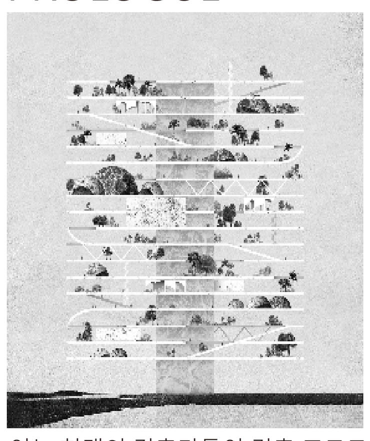
SYNOPSIS

LOCATION : 서울시 성동구 성수동1가 683-1번지
DISTRICT : 제1종일반주거지역(현) -> 상업지역
SITE AREA : 22,368M2
BUILDING SCOPE : 지상 2층
BUILDING AREA : 22,368M2
GROSS FLOOR AREA : 27,192.9M2
BUILDING COVERAGE : 50.52%
FLOOR AREA RATIO : 166.97%
STRUCTURE : REINFORCED CONCRETE
NUMBER OF CARS : 173대 (장애인 8대 포함)

SITE ANALYSIS

Seongsu-dong, Seoul, is a geographical location and is a little far from the northeastern and central areas of Seoul. The site of this project is the existing Sampyo Remicon site, located west of Seoul Forest, south of Weight Stream, and north of Wind Eonjeok. All sides of the site are connected to the road
It is close to being isolated because it is bordered by other areas of Seoul and has a river.
The site has been considering the nature of its use and facilities since last year, and has recently been announced as a representative tourist attraction in Seoul, and plans to change from the existing first-class general residential area to a commercial area.

PROLOGUE



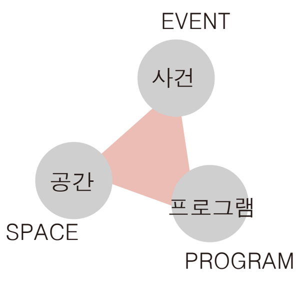
현대건축에서 건축 프로그램은 건축물의 기능, 형태, 그리고 목적을 초월하여 모든 건축물이 담아야 할 필수 조건이다. 즉, 단순한 각 기능공간의 나열에 그치던 과거와 달리, 건축물 내에서 일어나는 다양한 기능과 양태들의 관계설정으로 인식해야 하는 것이다. 이처럼 현대에 접어들어 건축은 사회의 변화와 함께 다양한 기능과 형태를 수용해야 할 필요성을 지니게 되었고, 그 결과 과거 모더니즘 시기의 기능주의적 관점에서 해석되는 건축 프로그램의 조직방법에 대한 비판을 낳게 된다.

이러한 새로운 경향은 건축을 물질적인 실체보다는 현상적 경험과 상호작용이라는 새로운 경험을 주는 의미있는 장소로 태어나게 한다. 즉, 사용자는 조직되어진 건축프로그램을 움직여가며 공간과 조우하게 되고, 그러한 경험의 순간에 인간의 지각과 물리적 건축공간이 감성적 교류를 일으키게 되어 신체의 체험을 만드는 공간으로 태어나게 되는 것이다.

이와 같이 건축 프로그램은 현대의 새로운 건축유형을 만들어내는 역할을 하고 있다. 이는 현대의 건축가들이 건축 프로그램을 조직하는 방법에 따라 사용자들은 각기 다른 공간 체험을 하게 된다는 의미와 상통한다.

이러한 전제를 바탕으로 본 프로젝트에서는 프로그램에 대한 새로운 해석으로 작업을 진행하고 있는 현대의 건축가들 중 베르나르 츄미, 렘 콜하스과 카즈요 세지마의 프로그램을 해석하고 조직하는 방법에서 공통점과 차이점 등을 조사 및 분석하여 ‘이벤트’와 공간의 임계점에 대한 탐구를 진행하고자 한다.

CONCEPT



<건축의 요소>

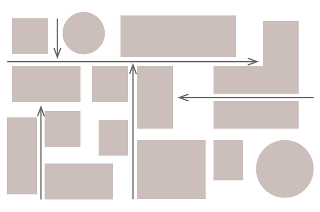
프로그램과 사람들의 행위(Action) 및 이벤트(Event)가 없는 건축은 없다.

이벤트(Event)는 작은 공간이 생선됨에 따라 발생하고 주변 공간(Space)과의 관계가 형성된다.

공간(Space), 사건(Event)과 프로그램(Program)은 우선순위가 없고 불확실성을 띈다.

다양한 행위(Event)가 가능한 무방향성의 불규칙한 프로그램에 배열로 예측 불가능한 움직임을 유도한다.
불규칙적이고 경계가 모호한 동선을 유도하여 움직임을 체험하고 동선에 따른 만남과 충돌으로 상호작용 및 새로운 공간(Space)를 만든다.

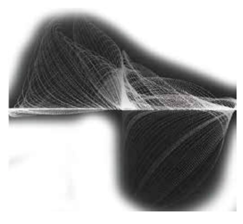
<식별자, 경계의 모호성>



<식별자, 탈경계성>

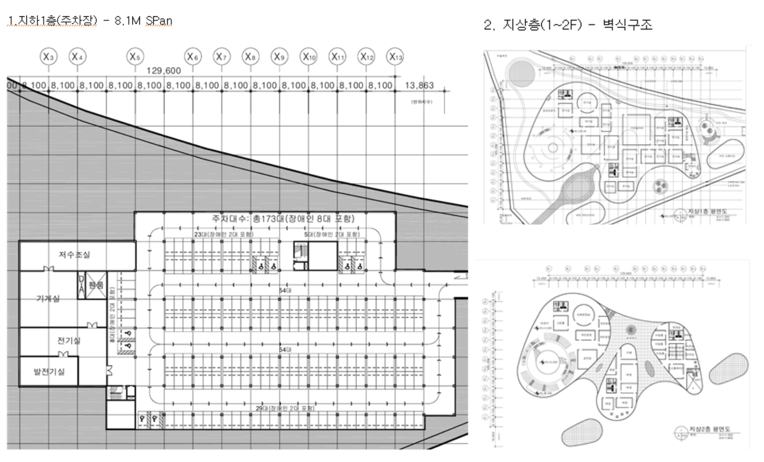
공간과 인간, 자연과 인간의 상호작용을 강조하며, 빛과 그림자, 반사 등을 이용해 건축물과 주변 환경이 조화롭게 어우러지도록 구성한다.
중심적이지 않고 동성에 따라 서로 바라보는 시선 및 체험이 달라진다.

건축물이 다양한 환경과 조건에서 어떻게 다양한 의미를 내포하고 표현할 수 있는지에 대한 탐구를 통해 건축물을 구체적인 시각적인 표현물이 아니라, 시각적, 사회적, 문화적으로 의미 있는 불확정적이고 연속적인 공간으로 바라볼 수 있게 한다.

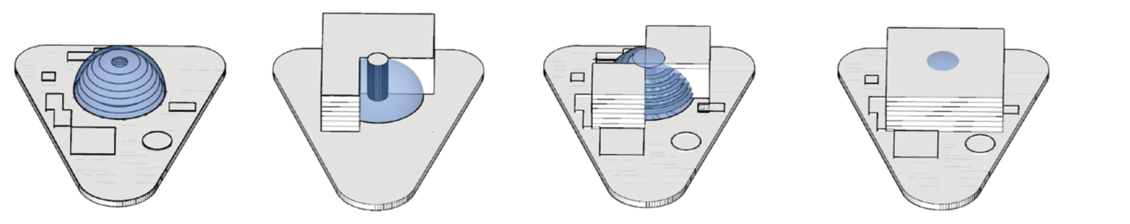


<불확정성, 연속성>

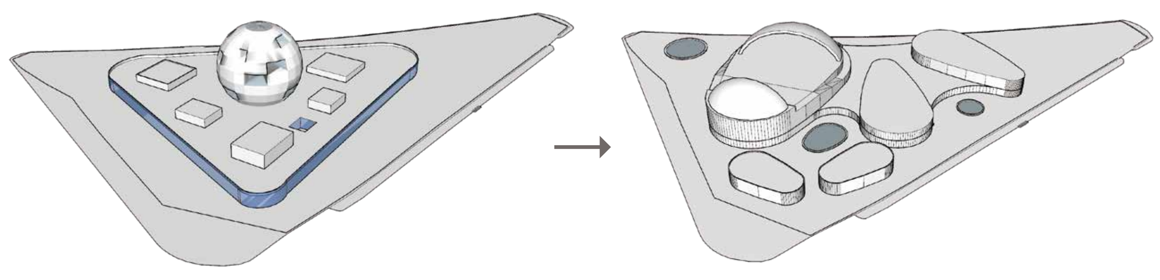
STRUCTURAL PLAN



MASS PROCESS



<설계진행과정 매스변화>



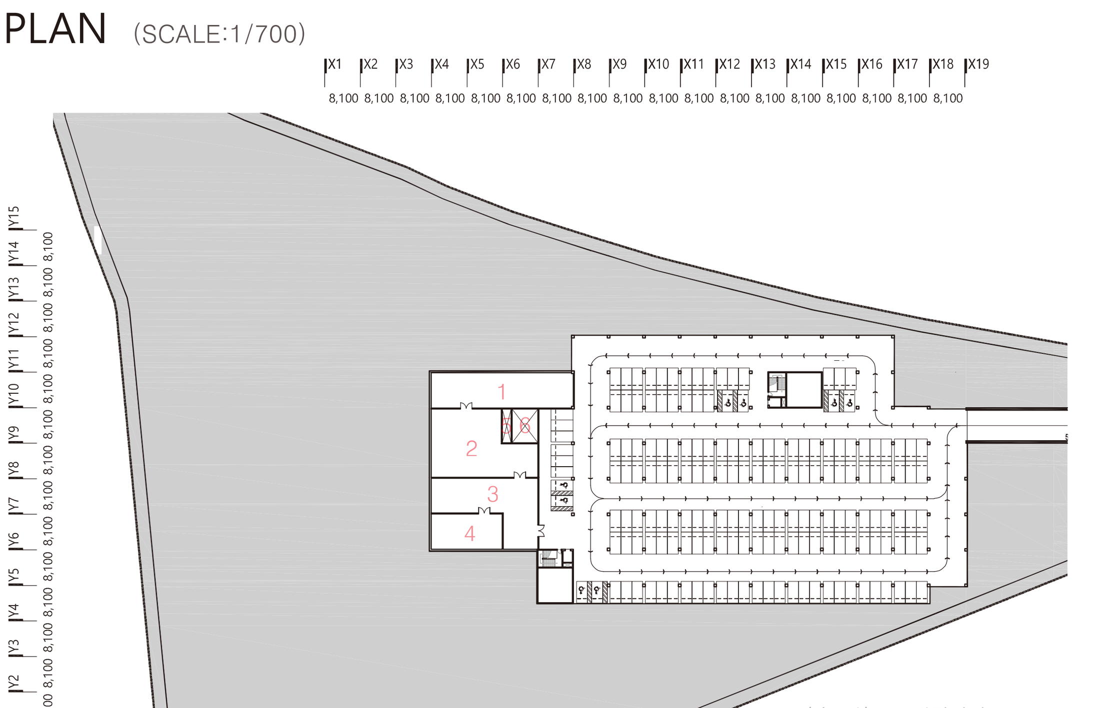
<초기안> <선택안>

본 프로젝트는 우선 건축에서 프로그램이 가지는 의미와 필요성에 관해 이론적인 고찰을 하여 그 의미를 살펴보고, 이를 바탕으로 베르나르 츄미, 렘 콜하스와 카즈요 세지마의 건축 프로그램에 대한 개념의 차이가 발생하는 배경을 고찰함으로서 세 건축가의 프로그램 조직방식을 비교하였다. 세 작가의 프로그램에 대한 관점의 차이와 그에 따른 공간구성의 양상을 비교하기 위해 그들의 대표적인 작품들에서 제시된 개념들을 되짚어 보았으며 이 과정에서 가능한 실현된 작품들을 다루었고, 미완성 프로젝트 중에서 연구에 필요한 개념이 충분히 담겨 있다고 판단될 경우 함께 연구의 자료로 참고하였다. 이를 바탕으로 세 건축가의 개념과 탐구하고자 하는 개념을 적절히 본 프로젝트의 담아내고자 하였다.

SITE PLAN

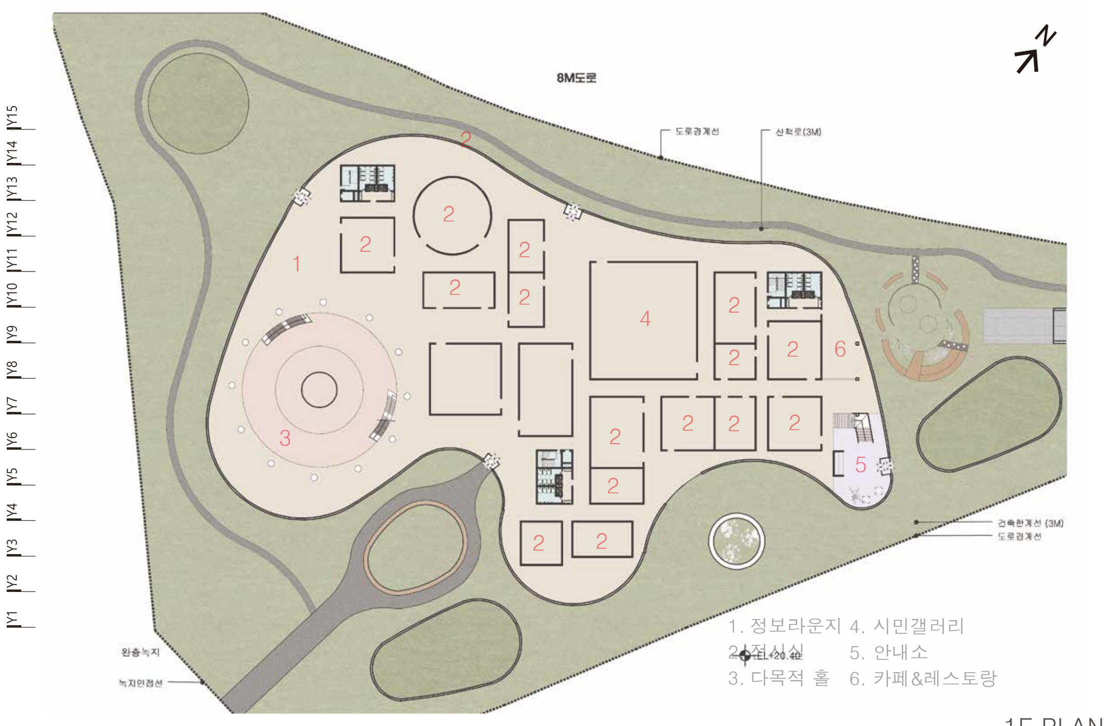
1. 대형무대 4. 판매시설
2. 소형무대 5. 관리사무동
3. 공유데크

PLAN (SCALE:1/700)



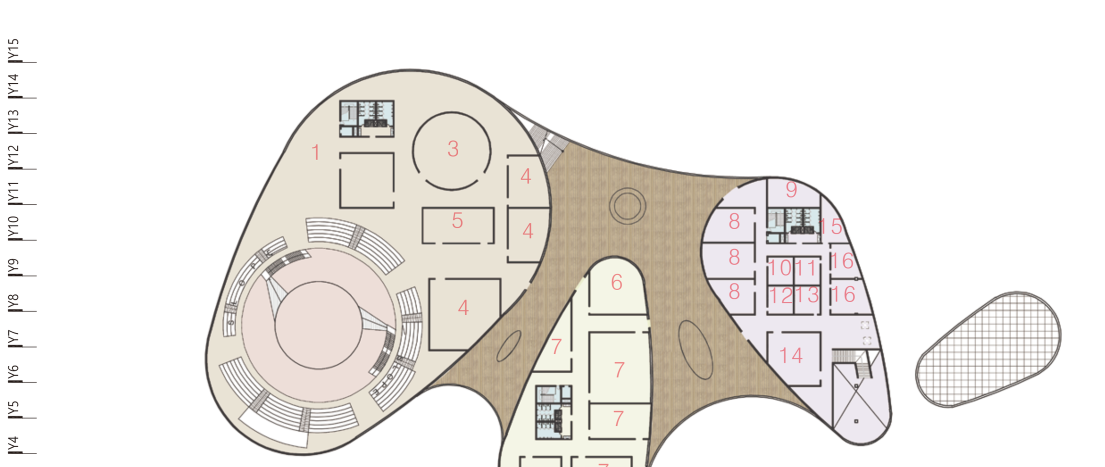
1. 저수조실 4. 발전기실
2. 기계실 5. D.A
3. 전기실 6. 휀룸

B1F PLAN



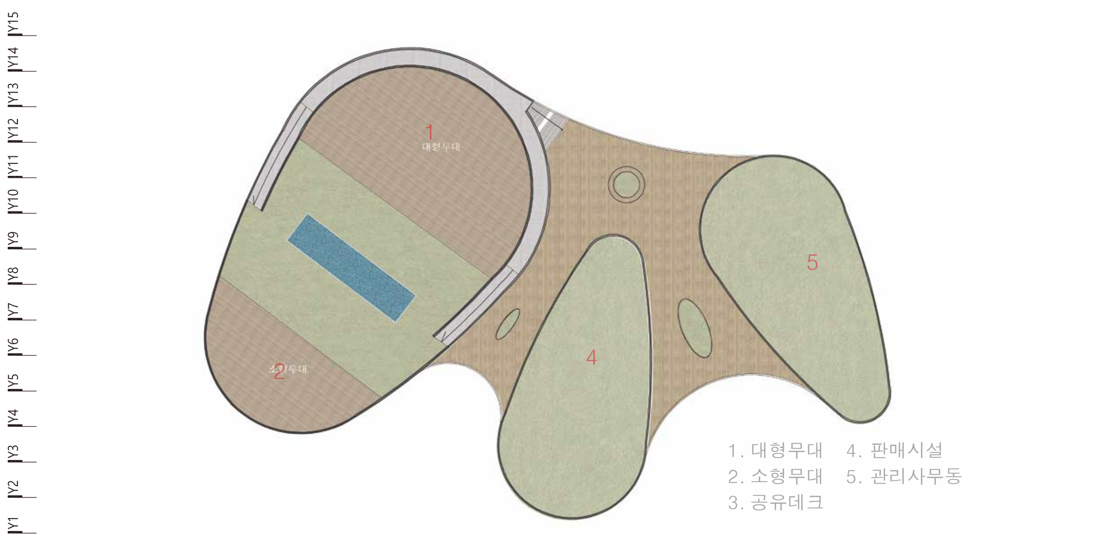
1. 정보라운지 4. 시민갤러리
2. 전시실 5. 안내소
3. 다목적 홀 6. 카페&레스토랑

1F PLAN



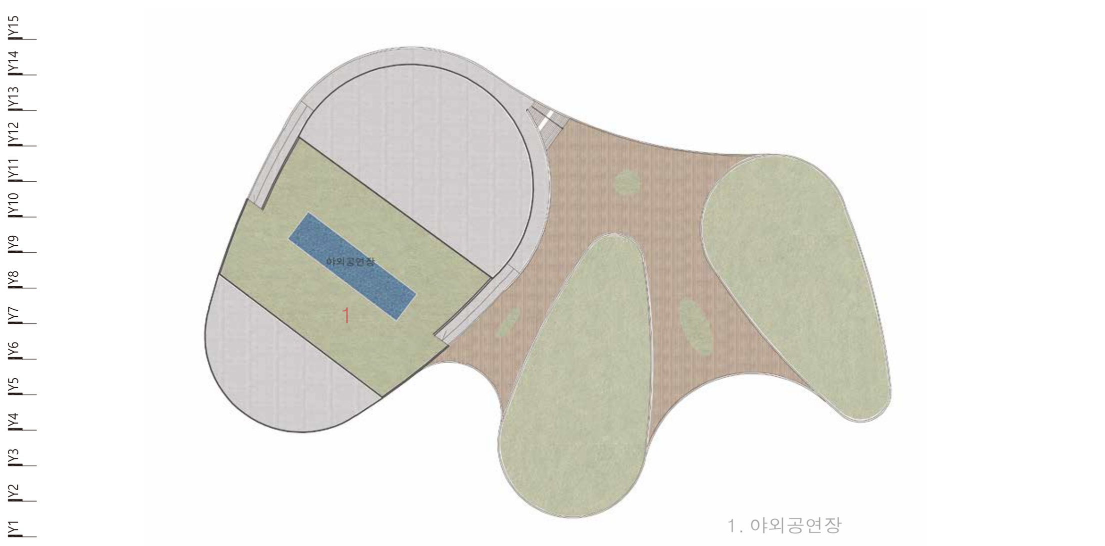
1. 라운지 6. 카페 11. 자료실 16. 사무실
2. 그린룸 7. 매장 12. 열람실
3. 단체분장실 8. 미팅룸 13. 응접실
4. 개인분장실 9. 휴게실 14. 인스톨레이션
5. 공조실 10. 작업실 15. 회의실

2F PLAN



1. 대형무대 4. 판매시설
2. 소형무대 5. 관리사무동
3. 공유데크

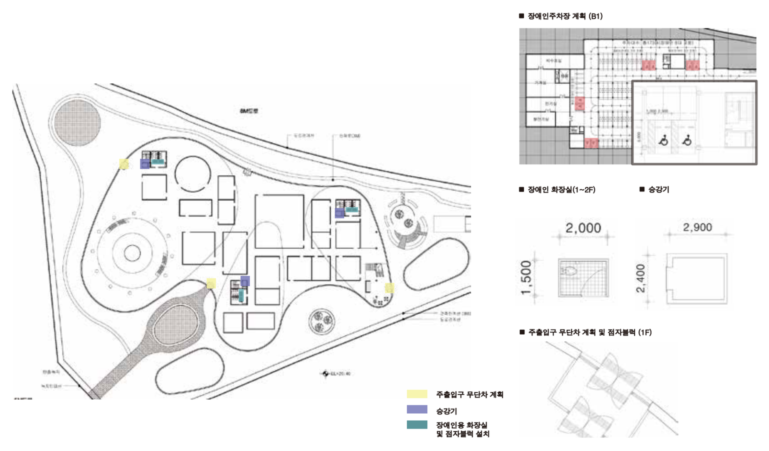
3F PLAN



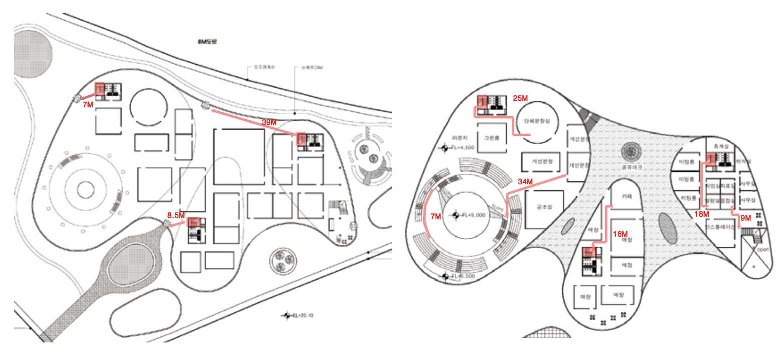
1. 야외공연장

RF PLAN

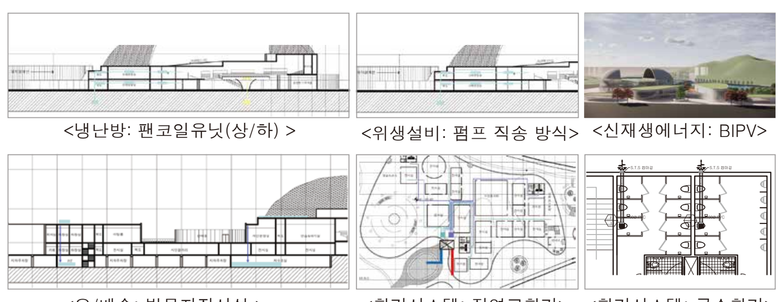
BARRIER FREE DESIGN



EVACUATION PLANNING



FACILTIES PLANNING



<냉난방: 팬코일유닛(상/하) > <위생설비: 펌프 직송 방식> <신재생에너지: BIPV>

<오/배수: 빗물저장시설 > <환기시스템: 전열교환기> <환기시스템: 국소환기>

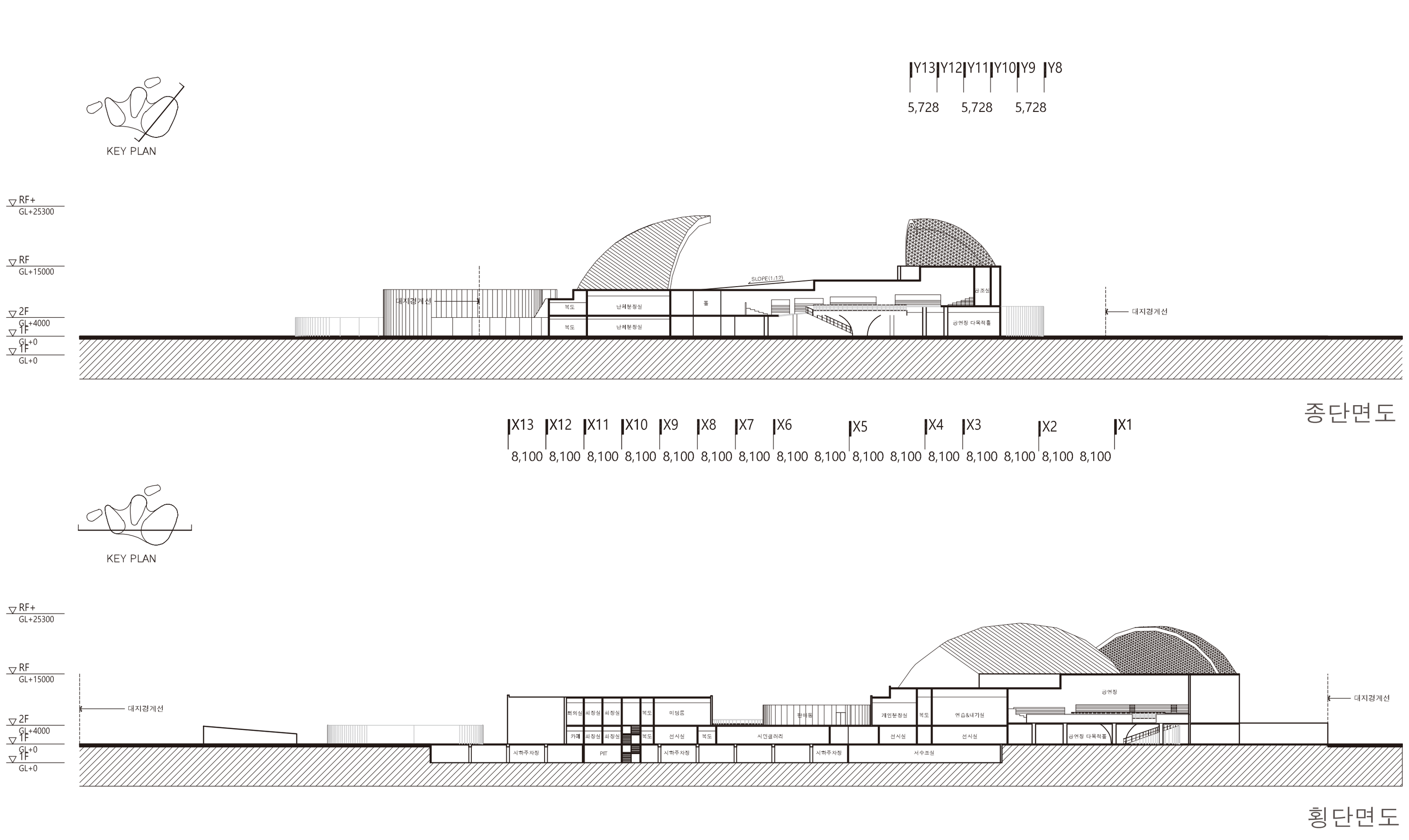
PERSPECTIVE

< 공유데크> < 공연장>

< 공연장1> < 사무실 동>

< 공연장2> < 다목적 홀>

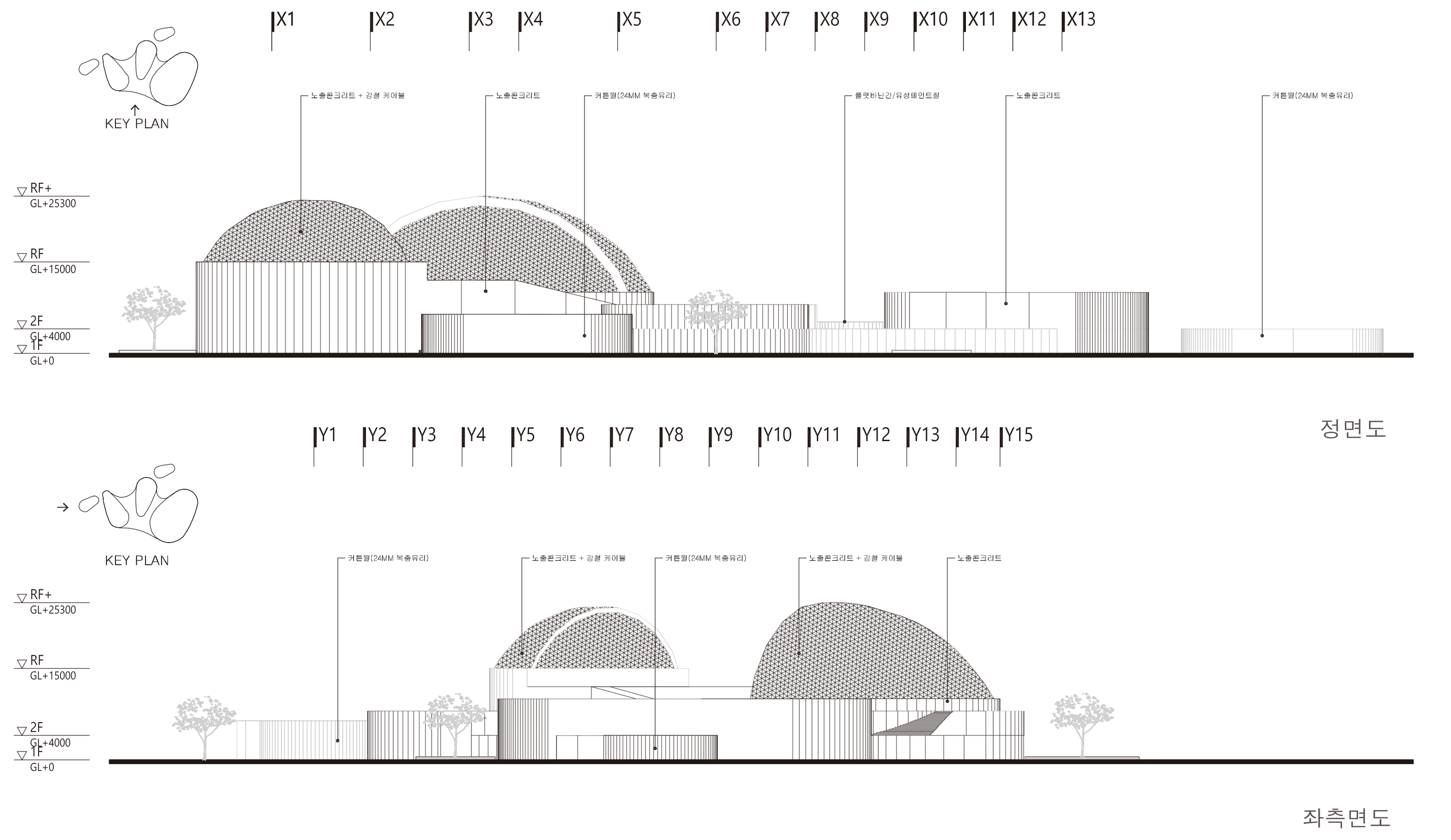
SECTION (SCALE:1/800)



종단면도

횡단면도

ELEVATION (SCALE:1/600)



정면도

좌측면도