

# 건축적 프로그래밍

## Architectural Programming

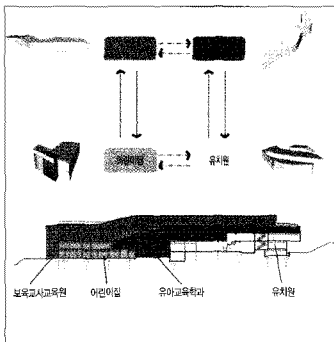
김정임 / (주)아이아크 건축사사무소  
by Kim, Jeong-im

얼마 전 모 병원의 신축한지 얼마 지나지 않은 암 센터에 방문하여 진찰실을 보고 깊은 인상을 받았다. 대부분의 병원은 의사와 환자가 데스크를 사이에 두고 마주 앉게 된다. 이 병원에서는 데스크를 측면 벽에 붙여 놓고 의사와 환자가 나란히 앉게 되어 있었다. 함께 모니터 화면을 들여다 보며 병세를 설명하고 환자의 어깨를 다독이며 격려하는 의사의 모습을 보며 이런 작은 환경적 세팅의 변화가 사람들의 관계에 어떤 변화의 단초를 제공하게 되는지 생각해 보게 되었다. 건축이 할 수 있는 일이 가시적인 결과물(visual object)로 나타나는 물리적 환경을 구축하는 일만은 아닐 것이다.

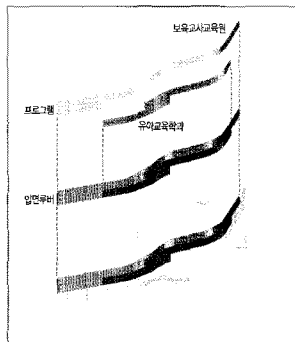
작업을 하면서 건축주가 요구하는 프로그램의 기능적 배열을 넘어 사람들 사이에서 일어나는 눈에 보이지 않는 역학관계(dynamics)들을 조절하는 장치로서 프로그램을 어떻게 배치하고 섞고 연결하고 또 어떤 새로운 요소들을 끼워 넣을 것인가를 많이 생각한다. 이를 통해서 공간의 사용패턴이 바뀌고 사람들의 관계가 바뀌고 나아가 의식까지 변화되는 과정이 흥미롭다. 이러한 건축행위를 통해 자유로운 개인과 열린 공동체를 만드는 데 힘을 보탬 수 있기를 바란다.

배재대학교 유아교육센터\_의도적 교류를 통한 새로운 관계의 추구

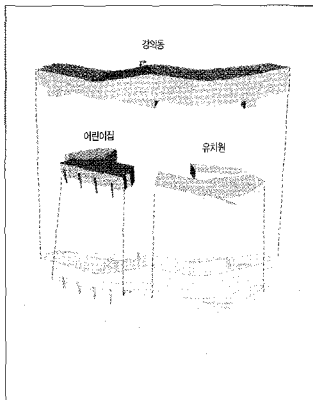
배재대 유아교육센터는 4개의 기관이 같이 사용하는 건물이다. 유아교육학과를 모태로 해서 학과에서 직영하는 유치원, 보육교사를 양성하는 보육교사교육원과 거기서 운영하는 어린이집, 이렇게 4개 기관이다. 그런데 이 조직은 너무나 뚜렷한 위계를 가지고 있다. 4년제 대학인 유아교육학과와 1년제 수료기관인 보육교사 교육원에서는 재학생 간의 차별과 갈등이 감지되었고 이는 유치원과 어린이집의 운영에서도 그대로 드러나 보였다. 어른들이 만들어낸 차별적 권위주의가 여과 없이 학생들과 어린이들에게까지 영향을 미치는 현실에



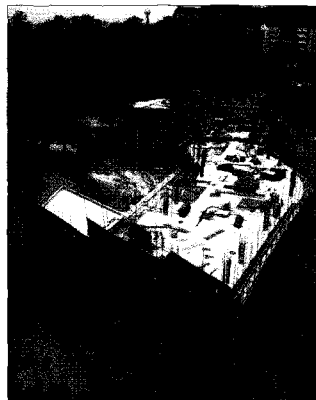
〈그림 1〉 프로그램 배치



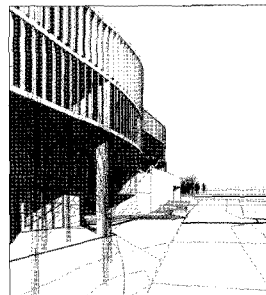
〈그림 2〉 입면에서의 표출



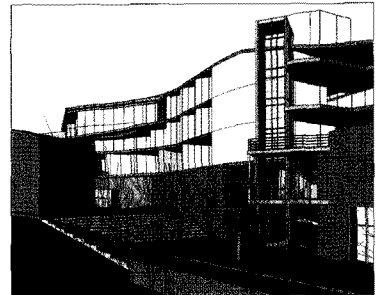
〈그림 3〉 프로그램별 massing



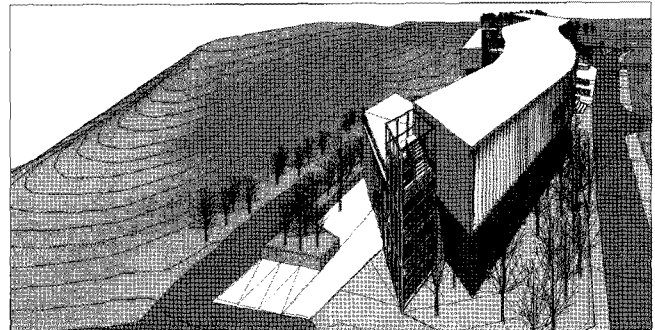
〈그림 4〉 공사 사진



〈그림 5〉 캠퍼스 가로축 전경



〈그림 6〉 후면마당



〈그림 7〉 Mass의 흐름



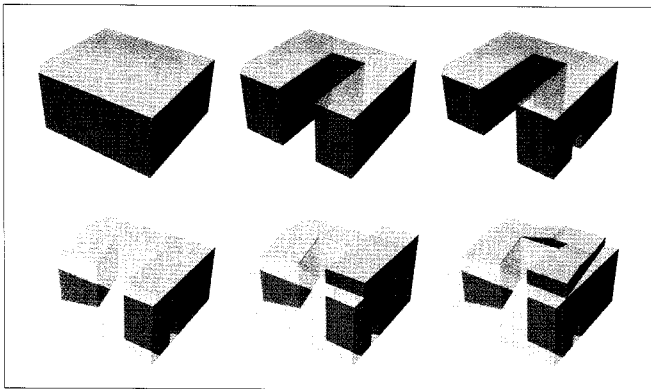
〈그림 8〉 조감도

개선이 필요했다.

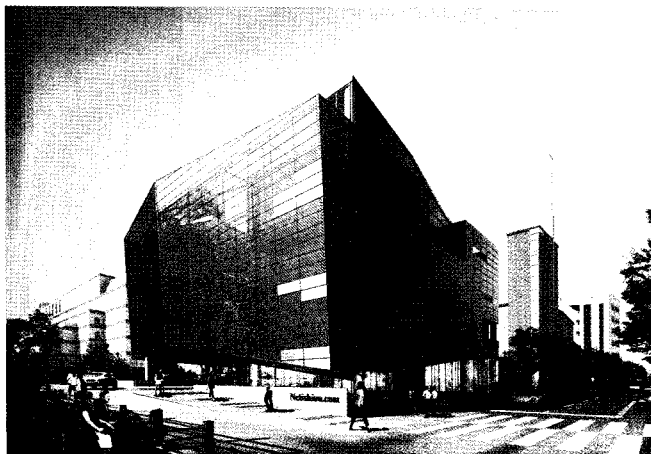
대지형태 때문에 길쭉하게 구성된 강의동 매스에 유아교육학과와 보육교사교육원의 요구 실들을 중간구획이 아닌 단면상에서 순차적으로 연속되도록 배치하였다. 이용 패턴을 사선으로 계획하여 실제적 이용동선은 줄이면서도 두 개 학과가 한 층을 공유하게 한 것이다. 사용자들은 복도를 걸으며, 계단을 오르내리고 화장실을 사용하며 끊임없이 만나고 부딪힐 것이다. 이러한 프로그램 사이의 긴밀하거나 느슨한 관계들을 반영한 단면상의 배치와 내부동선의 연결은 투명한 외피를 통해 외부로 표출되며, 이는 서측의 일사차단을 위한 수직루버를 통해 극대화된다.(그림 1), <그림 2>

유치원과 어린이집은 주 출입구가 완전히 대칭되는 양 끝자락에 위치한 별개의 매스로 구성되어 있다.(그림3) 이는 각각이 개별적인 하나의 건물로 인지되기를 바라는 건축주의 요구를 충족하기 위함이다. 그러나 건물의 본 매스와 후면의 독립적 매스의 사이 공간으로 진입하면 폴리카보네이트와 유리로 이루어진 반외부적 성격의 공용공간을 통해 유치원과 놀이마당, 어린이집이 시각적으로 연결, 서로 상호작용 할 수 있도록 배려하고 있다.(그림 6) 또한 6개 교실의 중심에 있는 공용공간은 도시의 광장과 같은 공적인 성격으로 계획되어 어린이들이 모이고 흩어지고, 서로 바라보고, 어울리고, 소통하면서 스스로 만들어 나가는 공간이 될 수 있도록 하였다.(그림 4)

분리되고 단절된 공간에서 교류는 일어나지 않는다. 자주 만나고 섞이고 서로 바라볼 수 있는 공간에서 교감은 시작되고 친화와 이해도 기대할 수 있는 것이리라.(그림 7), <그림 8>



<그림 9> 매싱 프로세스



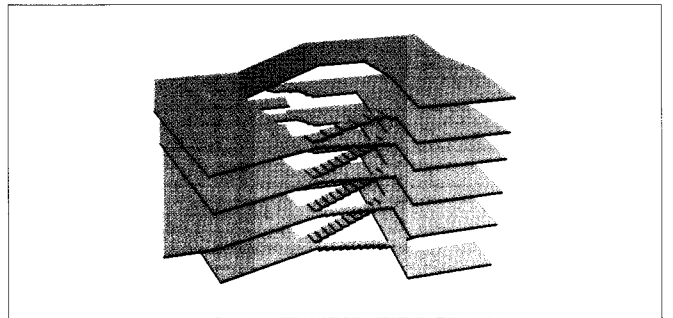
<그림 10> 투명한 볼륨을 형성하는 타공판

## 네이션 닷컴 사옥 소통을 통한 효율의 추구

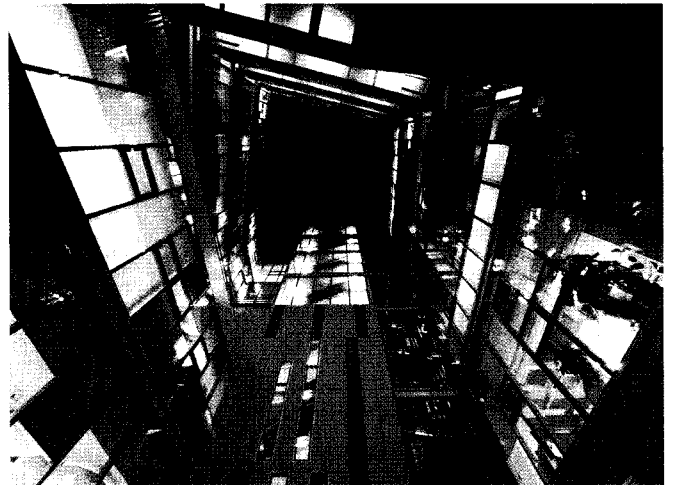
네이션 닷컴은 동명의 패션회사 사옥 별관이다.

길 건너편에 있는 본관과 비교했을 때 실제 연면적은 적더라도 건물이 작아보이지는 않았으면 좋겠다는 건축주의 요구가 있어 대지경계선에서 법적 및 공사조건상의 최소 이격거리를 제외한 최대 볼륨을 만든 후 건폐율, 용적률, 지상주차 등 법적 사항 반영 및 채광, 환기를 위한 중정의 설치 등 환경적 퀄리티를 만들어 가면서 볼륨을 덜어내는 순서로 작업을 하였다.(그림 9)

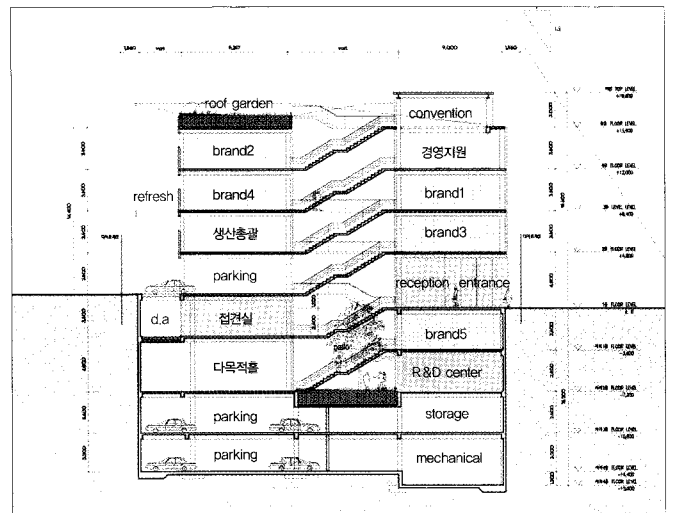
최초의 최대 볼륨대로 타공판을 이용한 스크린을 설치하여, 덩어리로



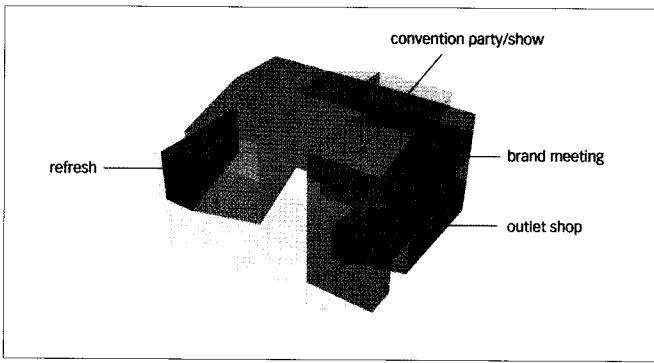
<그림 11> Skip Floor



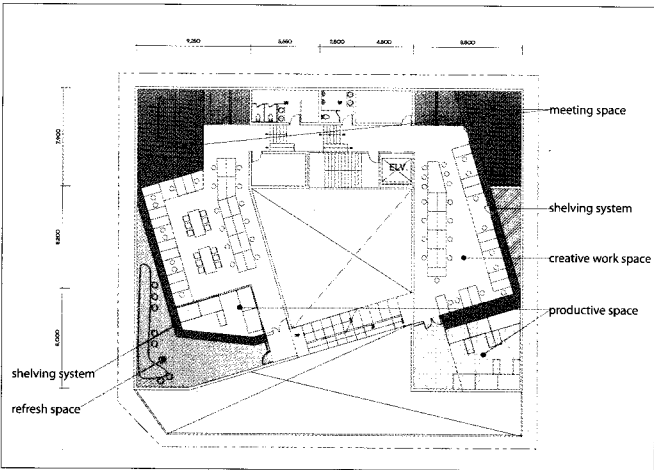
<그림 12> 중정을 중심으로 한 work space의 연속



<그림 13> 단면상의 프로그램 배치



〈그림 14〉 external communication

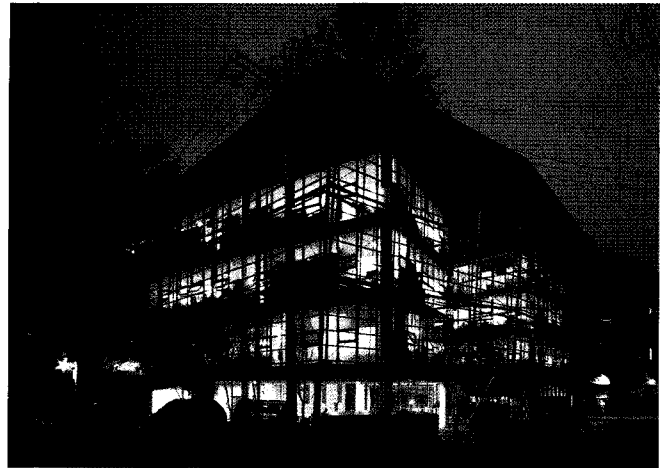


〈그림 15〉 내부공간조직

서의 물성은 최소화 하면서도 외부에서 볼 때 전체 건물 볼륨이 커보일 수 있도록 하였다. 또한 인근 아파트로의 시각적 차폐를 통한 상호간 프라이버시 보호라는 두 가지 문제를 해결하였다.(그림 10)

네이션 닷컴 내에는 현재 6개의 브랜드가 있는데 판매량에 따라 브랜드의 생성, 소멸 및 확대, 축소가 빈번히 일어난다고 한다. 이에 적절히 대응할 수 있는 유연한 공간구조가 필요했다.

중정을 중심으로 플로어는 반 층씩 스킵되고 브릿지와 외부계단으로 연결되어 브랜드의 확장 및 축소에 유연하게 대응할 수 있도록 계획하였다. 또한 내부 중정을 통해 브랜드 간의 일하는 모습들을 마주볼



〈그림 16〉 준공사진

수 있어서 시각적 소통을 통한 하나의 회사로서의 일체감이 형성될 수 있도록 하였다.(그림 11), 〈그림 12〉

6개의 브랜드를 써포트하는 생산총괄기능은 단면상에서 이용이 편리한 중간 위치에 경영지원본부는 최상층에 배치하였다.(그림 13) 또한 패션브랜드 사옥으로서 외부적 이미지 창출과 소통을 위해 내부의 활발한 활동들이 외부로 표출될 수 있도록 하였다. 1층 스트리트 레벨의 아웃렛 매장, 브랜드 미팅 장소, 직원들의 리프레쉬 공간, 최상층의 파티나 소규모 패션쇼를 위한 공간 등이 투명한 유리 매스로 구성되어 도시공간 쪽으로 열려있을 수 있도록 하였다.(그림 14)

6개의 브랜드 각각은 하나의 독자적 회사처럼 운영되어 하나의 브랜드 공간에서는 디자인 기획부터 샘플제작까지의 전 과정이 이루어진다. 각 단계별로 디자이너와 샘플제작자가 밀접하게 일할 수 있는 환경이 요구된다. 내부공간조직을 각 기능에 따라 creative work space, production space, meeting space로 나누고 각 기능공간에서 사용하는 다양한 형태의 보관물들을 수납하는 shelving system 자체가 파티션 역할을 하도록 하였다. 네이션 닷컴 사옥의 프로그램 배치는 패션디자인 회사의 작업공정에 대한 면밀한 조사와 관찰을 통해 내부적으로는 효율적 소통과 외부적으로는 효과적 소통을 극대화 하기 위한 장치로 작용한다.(그림 16) 