



REVIEW REPORT

(2023.07.)

(사)대전도시건축연구원

주 제 : 대전 콜라주 : 5x5 건축적 상상, 그리고 기억의 확산

2023년 대전 건축디자인캠프는 참여자들의 "작자(作者)로의 회귀"를 기대한다.

1. 무언가를 "짓다(作)"라는 표현은 새로운 것을 만든다는 것(創作)을 전제로 한다. 우리는 집을 짓고, 농사를 짓고, 노래를 짓고, 글을 짓고, 이름을 짓는다. "건축설계"— 설계(設計), Design, Ordering 등 어떤 표현이 적당한지는 또 다른 논의를 부르는 바이긴 하지만 — 라는 표현으로 정의되는 행위도 이러한 '창작'을 전제하지만, 과연 현재의 제도적 건축교육에서 건축의 창작행위가 얼마나 보장되는지는 회의적이다.
2. 창작은 작자가 지니고 있는 기억에 크게 의존한다. 하지만 사람의 기억은 얼마나 허약한가. 나 이외에 누구도 알 수 없는 "나의 기억"은 과연 얼마나 온전하게 "그 때 내가 경험했던 것"을 고집어내는 것일까. 과거를 추억하는 과정에서 특정 감각이 그 기억을 지배하고 이런 지배적인 감각에 의해 다른 감각정보들이 재구성되어 소환되는 것은 아닐까. "인상 깊다(I'm impressed)"는 표현 자체가 어쩌면 시간의 연속성을 담아내지 못하고 주관에 치우쳐진 찰나의 순간을 각인하는, 기억의 불완전한 매커니즘을 드러내는 반증일지 모른다. 우리는 연속된 시간을 살지만 파편적으로 삶을 인식하다. 어쩌면 이는 우리가 건물을 설계하는 과정과 닮아 있다. 시각정보에 의존하며 단편적 장면의 구성으로 이루어지는 건축설계과정은 필연적으로 결핍되어 있다.

rule 1.

미리 제공되는 12개의 장소 이미지는 각 조의 스토리의 시작과 끝의 배경을 결정하고 12개 조는 순환적 이야기 구조를 구성한다.

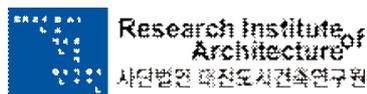
rule 2.

각 조는 5x5 프레임을 이용하여 스토리의 시작과 끝을 다양한 방식으로 구성한다. 프레임의 구성이나 시퀀스 방향, 크기 등은(심지어 경계의 제거까지) 자유이며 만화나 영화 콘티 형식처럼 "장소", "시간", "사람(행위)"의 구성에 의한 건축적 스토리를 완성한다.

rule 3.

최종 이미지의 크기는 120cm x 120cm 이며, 디지털 출력, 인쇄물, 실밥, 노끈, 머리카락, 석고 등 사용되는 미디어의 종류는 제한이 없으며 시각 이외의 감각을 유도하는 전시방법 제안도 환영한다.

장 소 : 구 충청도청사 / 동학사 레드블루펜션
일 정 : 6월 30일(금) 개소식 / 스튜디오 배정 / 주제 강연
7월 14-15일(목-금) 중간크리틱 / 조별 작업
7월 21일(금) 최종 프리젠테이션 / 수료식
스튜디오 사전 작업 : 7월 3일 ~ 13일



26th Architectural Design Camp
2023 건축디자인캠프



www.ria.or.kr

대전 콜라주

5x5 건축적 상상, 그리고 기억의 확산

6.30 (금) - 7.21 (금)

6.30 (금)
캠프 개소식

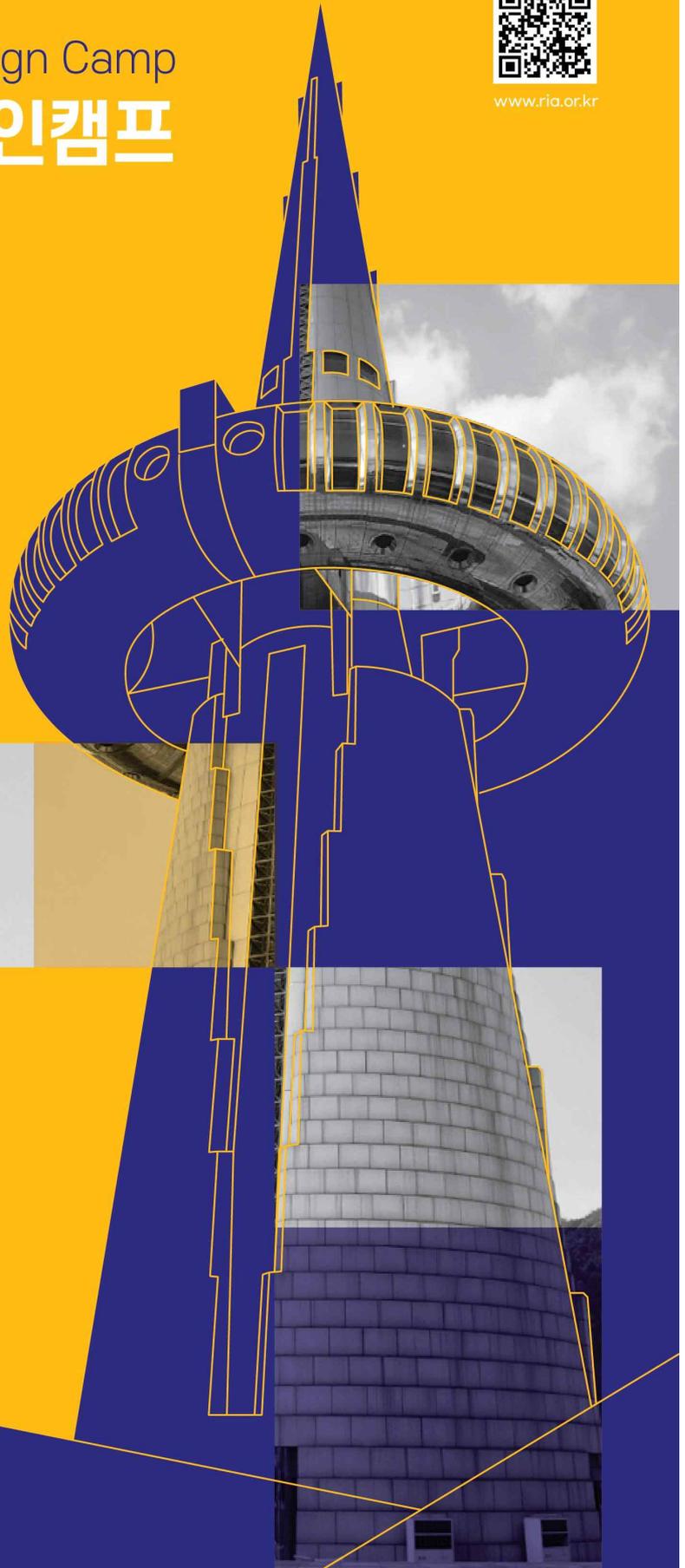
7.14 (금) - 7.15 (토)
중간크리틱

7.21 (금)
최종 발표 및 시상식

주 최 (사)대전도시건축연구원

후 원 대전광역시건축사회
대한건축학회 대전세종충남지회
(사)한국건축가협회 대전광역시건축가회

2023 대전광역시 사회단체보조금 지원사업





26th Architectural Design Camp
2023 건축디자인캠프
대전 콜라주 5×5 건축적 상상, 그리고 기억의 확산
6.30 ㉮ - 7.21 ㉮

주최 (사)대전도시건축연구원 | 후원 (대전광역시건축사회 | 대전건축학회 | 대전세종충남지회 | (사)한국건축가협회 | 대전광역시건축가회

www.nia.or.kr



실제 인쇄비율은 예시 이미지와 다릅니다!
꼭 '실 사이즈'를 자로 재보시는 것을 권장드립니다.

※시안대로 인쇄됩니다! 시안과 디테일컷 꼼꼼히 확인해주세요.

front

back



디자인캠프 단체 티셔츠

[운 영 일 지]

■ 장소 : 충남도청사(대전근현대사전시관) 2층 대회의실

■ 일정

▷ 06.23. 참가신청 마감

▷ 06.30. 캠프 개소식, 스튜디오 배정

- 3인 1 스튜디오로 배정되며 스튜디오 내 동일학교 구성은 가급적 배제
- 랜덤 배정이나 학년을 고려한 구성
- 1개 스튜디오 당 1명의 튜터로 구성
- 튜터는 각 학교 전임교수 및 건축사로 구성

▷ 07.03.~07.13. 스튜디오별 사전 미팅 및 작업

- 스튜디오별로 팀작업(학생 3인+튜터 1인)
- 주제 및 작업방향에 대한 전략, 사전검토, 동영상 제작 등을 위한 학습 등
- 학생과 튜터의 협의 하에 자율적으로 운영(일정 및 장소 등)

▷ 07.14.~15 중간크리틱

- 각 스튜디오별 진행 사항 및 제안 방향에 대한 간략한 중간 크리틱(ppt 발표)
- 크리틱 후 조별 작업

▷ 07.21. 최종 크리틱 및 시상식

- 각 스튜디오별 진행 사항 및 제안 방향에 대한 최종 발표, 전체 크리틱(ppt 발표)
- 크리틱 및 시상

■ 최종 결과물

- 팀별 120 x 120 최종 이미지
- 최종크리틱 발표를 위한 ppt

■ 시상 내역

[내 역]

-
- (대 상 1팀) iPad air + 상장
 - (최우수상 2팀) Apple Watch8 + 상장
 - (특선 4팀) TIVOLI AUDIO + 상장
 - (장려상 6팀) JBL 블루투스스피커 + 상장

[수상 스튜디오]

-
- STUDIO 04
 - STUDIO 02, 07
 - STUDIO 01, 08, 09, 11
 - STUDIO 03, 05, 06, 10, 12, 13

[참 가 자]

26^H 대전건축디자인캠프 교장 : 김 영 주 교수(배재대학교)

스튜디오	튜터	이름	학교	스튜디오	튜터	이름	학교
1	정미라,최상아 건축사 (스몰웍스)	장민주	건양대학교	8	최형욱 건축사 (마을건축)	정기범	건양대학교
		정승환	배재대학교			서민지	목원대학교
		박기태	한밭대학교			전은수	배재대학교
2	김호영 교수 (한밭대학교)	송인영	건양대학교	9	박준영 건축사 (도하)	김초연	건양대학교
		강민주	목원대학교			김지섭	배재대학교
		이채운	배재대학교			백강렬	한밭대학교
3	이현진 교수 (건양대학교)	조예성	건양대학교	10	성우제 교수 (충남대학교)	오정민	건양대학교
		박수민	배재대학교			김민제	배재대학교
		김정모	한남대학교			허민주	한밭대학교
4	신현보 교수 (목원대학교)	장유진	건양대학교	11	황성욱 건축사 (장인)	홍장미	건양대학교
		김성국	배재대학교			주혜진	배재대학교
		서동호	한남대학교			박석주	한밭대학교
5	이택구 교수 (배재대학교)	송성운	건양대학교	12	차재석 건축사 (콤마)	윤유림	건양대학교
		황예슬	배재대학교			장진욱	배재대학교
		한정희	한남대학교			윤여원	한남대학교
6	신상엽 교수 (목원대학교)	이희정	건양대학교	13	이병기 대표 (아키투원스)	김연수	건양대학교
		이주미	목원대학교			노유진	목원대학교
		성열훈	한남대학교			최건하	충남대학교
7	박상영 건축사 (제로탑)	송예진	건양대학교				
		김송희	목원대학교				
		박성환	배재대학교				

[지원]

(사)대전도시건축연구원 이사장 : 박태식 (대전건축사협회 회장)

(사)대전도시건축연구원 원장 : 이승재 (목원대학교)

(사)대전도시건축연구원 사무총장 : 김 연 돈

간 사 : 김 정 규 (한밭대학교)

ALBUM

06.30 캠프 개소식



07.14-15 중간크리틱



07.21 최종크리틱 및 시상식



REPORT

STUDIO 01

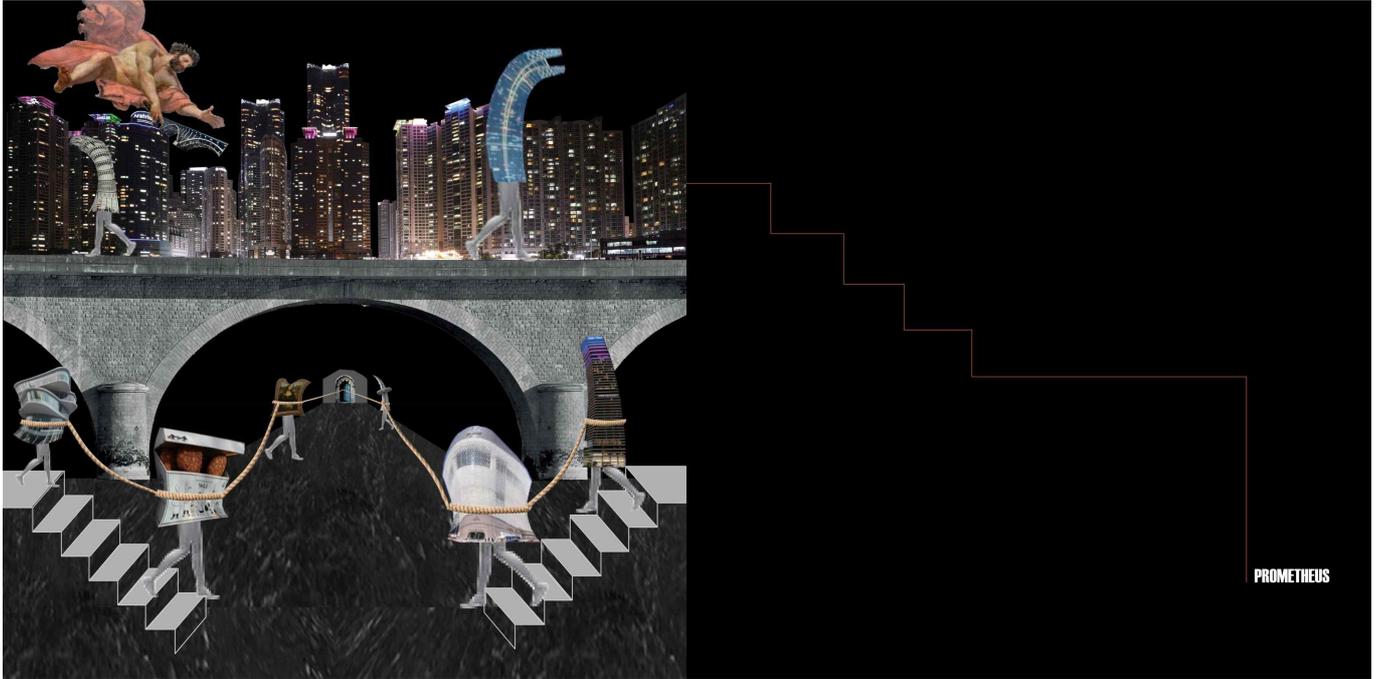
TUTOR 정미라, 최상아 튜터

STUDENT 장민주 건양대학교

정승환 배재대학교

박기태 한밭대학교

Project Title 프로메테우스



CREDIT

VOICE ACTOR JANG MINJU

SCENARIO BY PARK GIATE
JUNG SEUNGHWAN
JANG MINJU

DIRECTOR SMALLWALKS STUDIO



from GENERATING to MULTIVERSING

목원대학교 강민주
건양대학교 송인영
배재대학교 이채운
한밭대학교 김호영

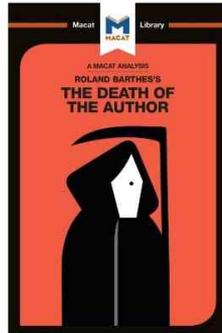
대전 클라주: 5X5 건축적 상상, 그리고 기억의 확산

1.무언가를 “짓다(作)”라는 표현은 새로운 것을 만든다는 것(創作)을 전제로 한다. 우리는 집을 짓고, 농사를 짓고, 노래를 짓고, 글을 짓고, 이름을 짓는다. “건축설계 (설계(設計), Design, Ordering 등 어떤 표현이 적당한지는 또 다른 논의를 부르는 바이긴 하다)” 라는 표현으로 정의되는 행위도 이러한 ‘창작’을 전제하지만, 과연 현재의 제도적 건축교육에서 건축의 창작행위가 얼마나 보장되는지 의문이다.

2.창작은 작자가 지니고 있는 기억에 크게 의존한다. 하지만 사람의 기억은 얼마나 허약한가. 나 이외에 누구도 알 수 없는 “나의 기억”은 과연 얼마나 온전하게 “그 때 내가 경험했던 것”을 고집어내는 것일까. 과거를 추억하는 과정에서 특정 감각이 그 기억을 지배하고 이런 지배적인 감각에 의해 다른 감각정보들이 재구성되어 소환되는 것은 아닐까. “인상 깊다(I'm impressed)”는 표현 자체가 어쩌면 시간의 연속성을 담아내지 못하고 주관에 치우쳐진 찰나의 순간을 각인하는, 기억의 불완전한 매커니즘을 드러내는 반증일지 모른다. 우리는 연속된 시간을 살지만 파편적으로 삶을 인식하다. 어쩌면 이는 우리가 건물을 설계하는 과정과 닮아 있다. 시각정보에 의존하며 단편적 장면의 구성으로 이루어지는 건축설계과정은 필연적으로 결핍되어 있다.

창작은 작자가 지니고 있는 기억에 크게 의존한다.

건축설계과정은 필연적으로 결핍



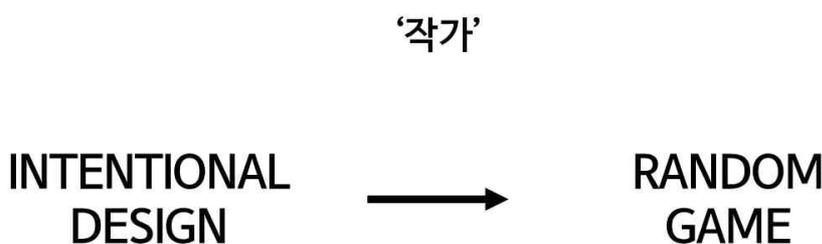
롤랑 바르트 '저자의 죽음' 1968년



미셸 푸코 '저자란 무엇인가' 1969년

2023년 대전 건축디자인캠프는
참여자들의 “작자(作者)로의 회귀”를 기대한다.

우리는 “불완전하지만, 여전히 작자(作者)가 되기”를 희망한다.

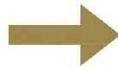


RANDOM GAME을 선택한 이유?

1. 2023대전건축디자인캠프에서 초기에 활용한 ‘랜덤게임’을 참고
2. 우리는 불완전한 기억에 의존 → 전지적 서술자가 되기를 포기
3. 목표 : 가볍지만 진지한 작가

rule 1.

미리 제공되는 13개의 장소 이미지는 각 조의 스토리의 시작과 끝의 배경을 결정하고 13개 조는 순환적 이야기 구조를 구성한다.



GAME 1

제비뽑기 # 요소정하기

1. 정해진 두 이미지를 보고 우리가 떠올릴 수 있는 요소들 모으기

인영

민주

채운

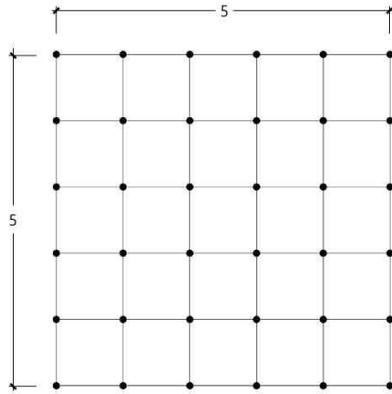
시간의 역행. 이미지는 빛
사이의 거리. 떠날수록 점점,
랜덤 이미지 개념: 인식불능.

계단 - 공간감, 불투명, 외로움, 정서적, 추운,
빛으로 나타남, 역행하는 형태, 계단,
반듯, 낮은, 희미한, 폐쇄적, 숨겨진, 비정상, 비정상,
상상함

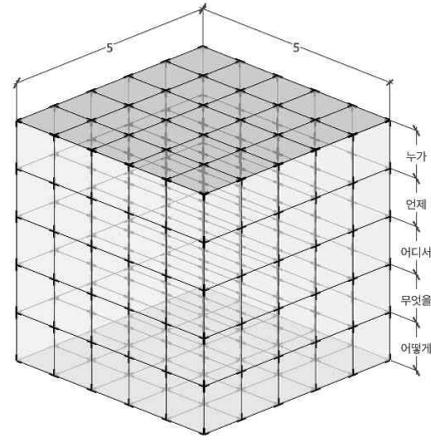
이해하기 힘든 공간이다.
빛은 사물의 외형을 생략해 자국,
결함들 → 대량 단조로 가시도 (비비카비)
질문: 왜 이렇게 랜덤 개념의 느낌일까?

2. 각자의 역할 선정

rule 2.
 각 조는 5x5 프레임을 이용하여 스토리의 시작과 끝을 다양한 방식으로 구성한다. 프레임의 구성이나 시퀀스 방향, 크기 등은 (심지어 경계의 제거까지) 자유이며 만화나 영화 콘티 형식처럼 “장소”, “시간”, “사람(행위)”의 구성에 의한 건축적 스토리를 완성한다.



5 × 5 프레임



5 × 5 × 5 큐브 형식

3. 요소 선정



거리 리모델링 풍화 색감 흔적 구조
 역사 패턴 공간 도시 온도 감정 자연
 세월 재료 구성 흐름 형태 감성

4. 관계 맺기



1. 구성

2. 감정

3. 패턴

4. 형태

5. 풍화

**GAME 2**

빙고게임 # 5 × 5 × 5

1. 5개의 요소에 맞는 이미지 10개, 텍스트 7개 씩 찾아 모으기



1. 구성



2. 감정



3. 패턴



4. 형태



5. 풍화

2. 각자의 역할 선정



추첨자



배우



감독

3. 각 요소당 모인 이미지 30개, 텍스트 21개 중 이미지 15개와 텍스트 10개 랜덤으로 뽑기
 순서 : 이미지 5개 - 텍스트 5개 - 이미지 5개 - 텍스트 5개 - 이미지 5개



1. 구성



2. 감정



3. 패턴



4. 형태



5. 풍화

GAME 3

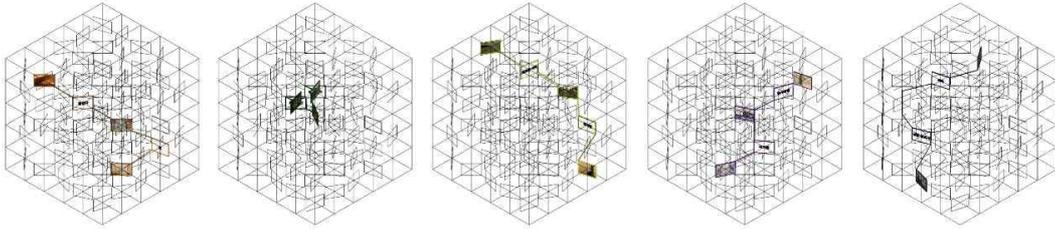
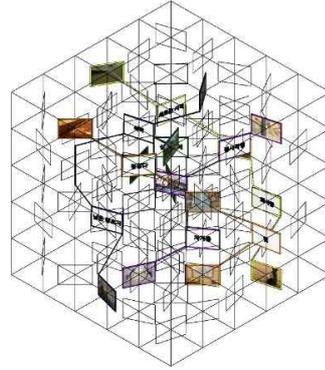
추첨,다트,원판돌리기 # 스토리 구성

1. 뽑힌 사진과 텍스트의 순서 랜덤으로 뽑기

순서 : 이미지 - 텍스트 - 이미지 - 텍스트 - 이미지



2. 스토리 생성



1.

내 내리는 겨울, 호행을 손에 꼭 쥐고 호호 하며 돌담길을 걷던 기억이 있다. 삶에 대해서 복잡한 생각이 많았던 당시, 정형화되지 않은 돌의 나열들을 보며 그 순간만큼은 잡생각을 떨치고 오로지 정사각형, 혹은 직사각형 그 이상의 모양이 있는 돌의 틈으로 반대편의 공간만 보았다. 아무래도 걷던 공간이 돌담길이다 보니, 틈으로 엿보던 반대편 외부 공간에는 푸른 잔디만이 깔려있는 시원한 곳일거라고 생각했는데, 아니었다. 다 알아 패인 석조 계단과, 시원함이 아닌 차가운 분위기의 웅장한 석조 건물이 있었다. 차분하고 동글동글한 돌담길의 분위기와는 반대로 그 건물은 차갑고 날카로운 분위기였고, 돌담 틈으로 보았지만 그 웅장한 분위기에 한 번에 압도되고 말았다. 복잡한 생각을 정리하고 추운 겨울에 따뜻함을 느끼기 위해 돌담길을 찾았지만, 그 날은 석조 건물에 쌓인 눈처럼 차갑고 두려운 감정만이 쌓일 뿐이었다.

2.

우리 동네에는 작은 행집이 있었다. 동네 거리를 지나다니며, 등하교를 할 때 항상 고소한 빵 냄새가 났다. 가끔 배고플 땐면 어떻게 아셨는지 행집 아저씨는 내 얼굴을 알아보고도 달려와 뭇눈이 빵을 하나씩 주시고는 했다. 내가 중학생이 될 무렵, 그 행집은 문을 닫았다. 그 이후로는 어떤 빵집을 가도 그리운 그 빵 냄새를 맡지 못했다. 그런데 자취를 시작하고 근처 빵집을 들었는데, 그곳에서 약 10년 만에 행집 아저씨를 다시 만났다. 세월이 흘렀지만, 내가 기억하던, 그리워하던 그 행집 아저씨였다. 행집은 다른 빵집과 별 다를게 없는데, 그때 그 향기가 났다. 그 행집은 다른 빵집처럼 밝고 환한 분위기도 아니었고, 현대적인 인테리어로 내부를 꾸며놓아 손님들의 눈을 사로잡는 곳도 아니었다. 하지만 창문에는 마치 대충동성당처럼 조그마한 스테인드글라스들이 지리잡고 있었고, 그 유리창이 햇빛을 받아 행집은 무지갯빛으로 물들고 있었다. 아저씨는 날 알아보지 못한 듯 하여 조심스럽게 질문을 던졌다. "저기요, 혹시 창문에 스테인드글라스 인테리어를 하신 이유가 있을까요?" 아저씨는 말했다. "제가 예전에 한 동네에서 행집을 꽤 오래 했었는데, 그 동네 사람들의 추억들을 빛으로 새겨놓고 싶었습니다." 나는 창문에서 넘어오는 무지갯빛을 바라보며 생각해 잠겼다.

3.

가끔 길을 걷다보면 낯은 집을 볼 수 있다. 나는 어릴 때 마누저가는 집을 보면 왠지 모르게 귀신이 나올 것 같아 무서고 두려운 느낌이 들었다. 하지만 나이가 들어갈수록, 무서운 감정보다는 웅장한 느낌이 든다. 우리 집이 낡고 나서야 내가 보았던 그 집에도 누군가의 소중한 추억이 하나하나 깃들여져있는 것을 깨닫는다. 이런 허물어져가는 건물을 보면 누군가의 인생의 역사를 상상하게 된다. 우리 집은 담벼락과 돌계단, 디딤돌이 있다. 지금 돌들은 다 닳아 뭉뚱해졌지만 예전엔 이 돌도 투박한 돌만의 느낌을 냈을 것이다. 기둥의 스크래치들도 마찬가지다. 처음에는 반듯하게 서 있고 반짝거렸지만, 지금은 광을 잃고 제 수명을 다했다. 옛 집인 한옥에서의 빛 바래고 낡은 창호지, 사람이 살 수 없을 것 같은 건물만이 남아 있는 동네. 나는 낡고 풍화된 건물처럼 내 역사를 써나가며 나이를 먹고, 삶의 곳곳에서 내 역사를 찾아본다.

4.

비가 내리는 새벽, 축축한 잔디밭에서 비를 맞으며 주저앉아 한참을 운다. 아침이 되면 내 슬픔이 비에 쓸려가 다시금 나에게 활기차고 밝은 아침이 찾아오리라 믿어 의심치 않지만, 지금은 그저 이 어둠을 지킨다. 울다 보니 예전 그 곳이 떠오른다. 푸르고 울창하지만 외로움이 가득한 숲을 홀로 남아 지키는 모습이 아름다웠다. 나에게도 그런 사람이 있었다. 조용한 숲처럼 고요하고, 나무들 사이 건물처럼 고독한 그런 사람, 당신이 더 외롭고 고독했음에도 불구하고 항상 나에게 위로를 건네고 설 틈을 주었다. 나는 그가 있기에 삶의 희망을 보았고, 어둠에서 비로소 벗어날 수 있었다. 그런 그가 세상에서 한 순간에 사라졌다. 마지막은 잠은 그의 손은 이 세상 짐을 전부 가져간 듯이 매우 차가웠다. 얼마나 더 많은 시간을 보내야 내 세상에 다시 빛이 들어올까. 나는 겨울이 끝나지 않아서 오늘도 나무에 기대 어 외로운 시간을 보낸다.

5.

선선한 풀날, 구석에 위치한 그곳을 보자마자, 눈 밑에 빗꽃이 휘날리고, 뒷가에는 해금과 가야금 소리가 났을 것이다. 분위기에 사로잡혀 원래라면 지나쳤을법한 한옥의 문을 두드렸다. "실례합니다." 아무런 답이 없고, 이후 조심스럽게 발을 들인 그곳의 내부는 상상 이상이었다. 아무도 살 것 같지 않던 조용한 분위기였지만, 관리가 잘 되어있었고, 나무의 시원한 향기가 코 끝을 찔러왔다. 조명은 다른 한옥과는 다른 한지를 붙인 상들리에로 꾸며져있었고, 덕분에 은은한 빛이 흘러 요만한 분위기를 극대화했다. 벽에는 의미 모를 장식이 상들리에의 빛을 받아 반짝이고 있었다. 내부를 구경하다 보니 고풍한 분위기에 압도되어 조금 무서운 기분이 들었다. 그때, 저 멀리 반대편에 열린 창문이 보였고, 조심히 다가가 창문으로 밖을 내다보았다. 처음 분위기에 사로잡혀 주변을 보지 못했던 것이지, 내부보다 두 배는 넓은 외부 공간이 눈에 띄었다. 외부 공간에는 이 곳 말고도 공개 뻗은 기둥과 더 아름다운 나무들로 장식되어있는 조그만한 한옥이 한 채 더 있었다. 창문에 걸터앉아, 잠시 눈을 감고 선선한 바람을 맞으며 분위기를 느꼈다.

끊임없는 개입



RANDOM
GAME



상들리에



...

외부 공간



상들리에



...

외부 공간



창조적인
오독



작가의
개입

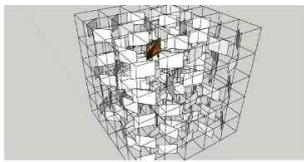
선선한 봄날, 구석에 위치한 그 곳을 보자마자, 눈 앞에 벚꽃이 휘날리고, 뒷가에는 해금과 가야금 소리가 맴돌았다. 분위기에 사로잡혀 원래라면 지나쳤을법한 한옥의 문을 두드렸다. "실례합니다." 아무런 답이 없고, 이후 조심스럽게 발을 들인 그 곳의 내부는 상상 이상이었다. 아무도 살 것 같지 않던 조용한 분위기였지만, 관리가 잘 되어있었고, 나무의 시원한 향기가 코 끝을 찔러왔다. 조명은 다른 한옥과는 다른 한지를 붙인 상들리에로 꾸며져있었고, 덕분에 은은한 빛이 흘러 오묘한 분위기를 극대화했다. 벽에는 의미 모를 장식이 상들리에의 빛을 받아 반짝이고 있었다. 내부를 구경하다 보니 고요한 분위기에 압도되어 조금 무서운 기분이 들었다. 그때, 저 멀리 반대편에 열린 창문이 보였고, 조심히 다가가 창문으로 밖을 내다보았다. 처음 분위기에 사로잡혀 주변을 보지 못했던 것인지, 내부보다 두 배는 넓은 외부 공간이 눈에 띄었다. 외부 공간에는 이 곳 말고도 곧게 뻗은 기둥과 더 아름다운 나무들로 장식되어있는 조그만한 한옥이 한 채 더 있었다. 창문에 걸터앉아, 잠시 눈을 감고 선선한 바람을 맞으며 분위기를 느꼈다.

창작의 새로운 산물

=



GENERATING

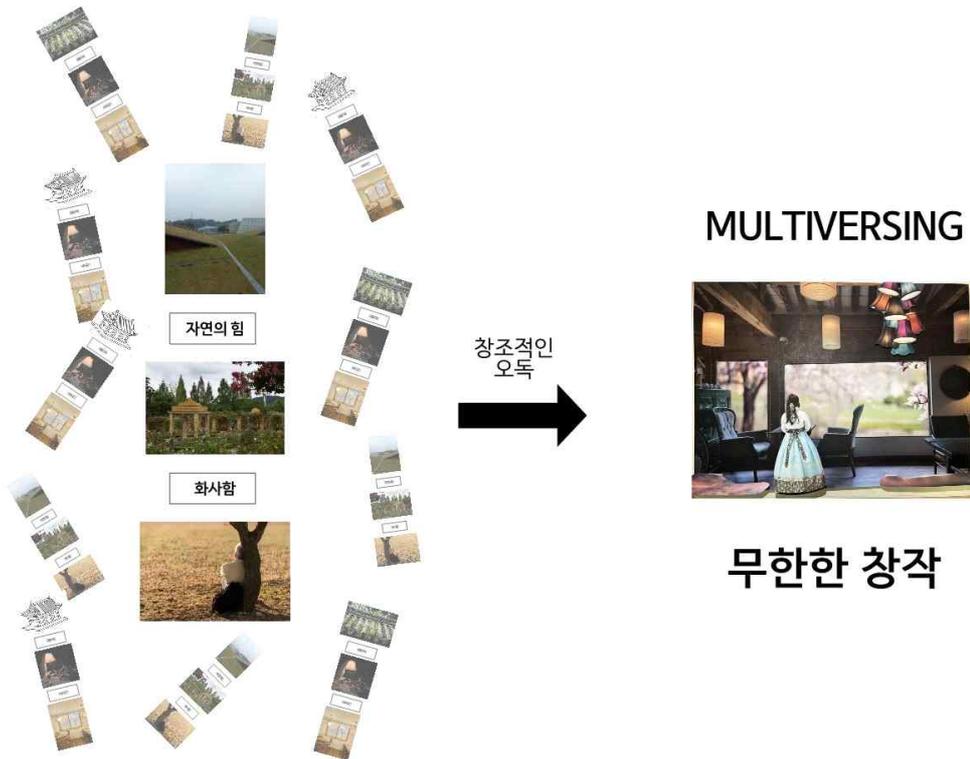


작가의
개입



RANDOM
GAME





환영합니다



TUTOR 이 현 진 교수(건양대학교)

STUDENT 조예성 건양대학교

김정모 한남대학교

박수민 배재대학교

Project Title 기억채색자

순간

“사라진 모든 것들에 대해서”

건양대학교 조예성 / 한남대학교 김정모 / 배재대학교 박수민

Professor : 이현진



ARCHITECTURE
Daejeon Collage

1

Scenario concept

- 기억 색칠자, 지역의 재구성, 인물 소개

2

Introduction to photography

- 9번 사진 / 11번 사진 / 추가 된 사진

3

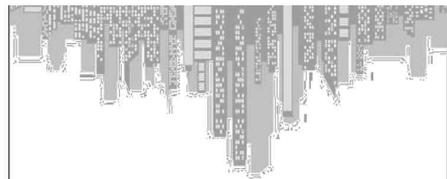
Scenario Introduction

- 시나리오 줄거리

4

Design

- 마지막 패널 소개



ARCHITECTURE
Daejeon Collage

Contents

Scenario concept

• (주) WE COLOR OFFICE

회미해진 기억을 색칠해주는 WE COLOR OFFICE에 다니고 있는 기억 색칠자들의 에피소드를 담은 이야기

* 당신의 마음속에 회미해진 기억이 있다면 언제든 우리 회사에 연락하세요!
회미해진 기억을 색깔로 채워드립니다!



ARCHITECTURE
Daejeon Collage

Scenario concept

- 기억 색칠자 특징



"기억 색칠자는 당신일 수도 있고, 당신이 생각하기 나름의 형상을 띄고 있을 수도 있다."

ARCHITECTURE
Daejeon Collage

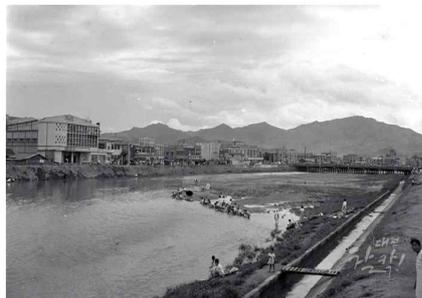
Introduction to photography

- 9번 사진 / 11사진

Keyword-정서 / 위엄 / 대비 / 초고속 성장 / 공존 / 시간

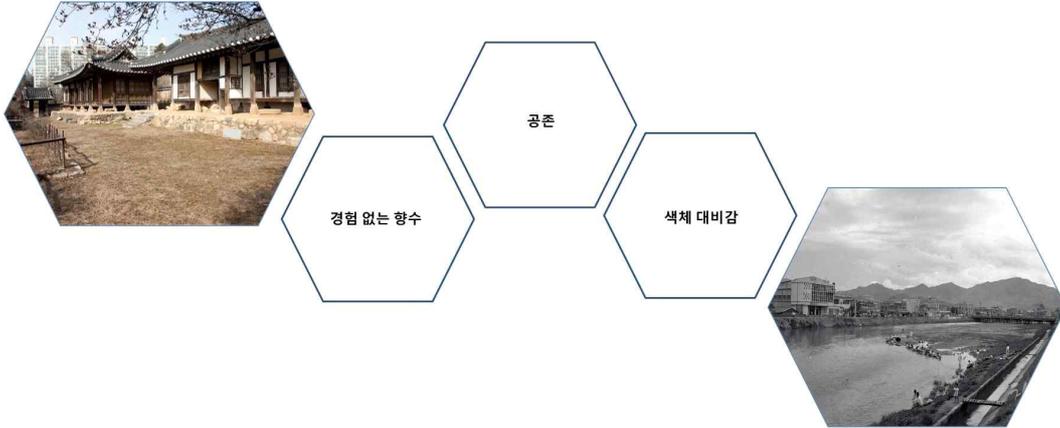


Keyword-광장 / 빈약 / 색명 / 경험 없는 향수 / 그리움 / 재생 / 화합



Introduction to photography

- 9번 / 11번 사진 공통 배경 키워드



Introduction to photography

- 추가된 사진 & keyword



<과도한 재개발>

- 외각 / 정처 없는 / 으스스한
- 업사이클링 / 쌓아 올림 / 레고
- 위험 / 대비

"Issue"



<인종차별>

- 다양함 / 통합
- 크레파스 / 스승
- 반가움 / 추억

Scenario

Ep 1. 할아버지의 마당

예전과 달라진 대가족의 모습을 그리워하는 에피소드



Ep 3. 스승의 사랑은 색이 없다

어린이들 품이 되어준 스승의 온혜를 담은 에피소드



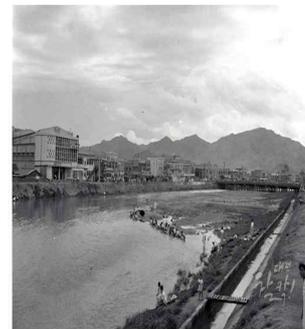
Ep 2. 공목의 추억

어두운 공목에 항상 빛이 되어준 부모님의 사랑을 담은 에피소드



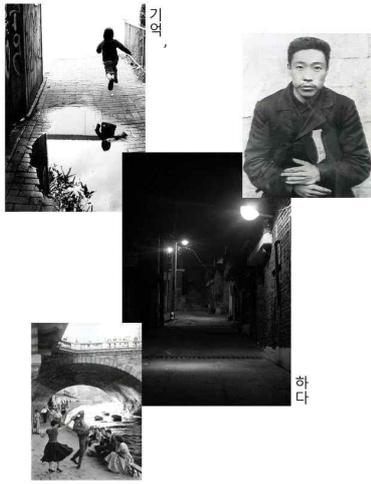
Ep 4. 첫사랑의 여정

나이가 들어도 첫사랑을 간직하고 싶은 에피소드



Scenario

시나리오 & 최종 결과물을 통해 전해주고 싶은 메시지



"모든 기억은 소중한다."

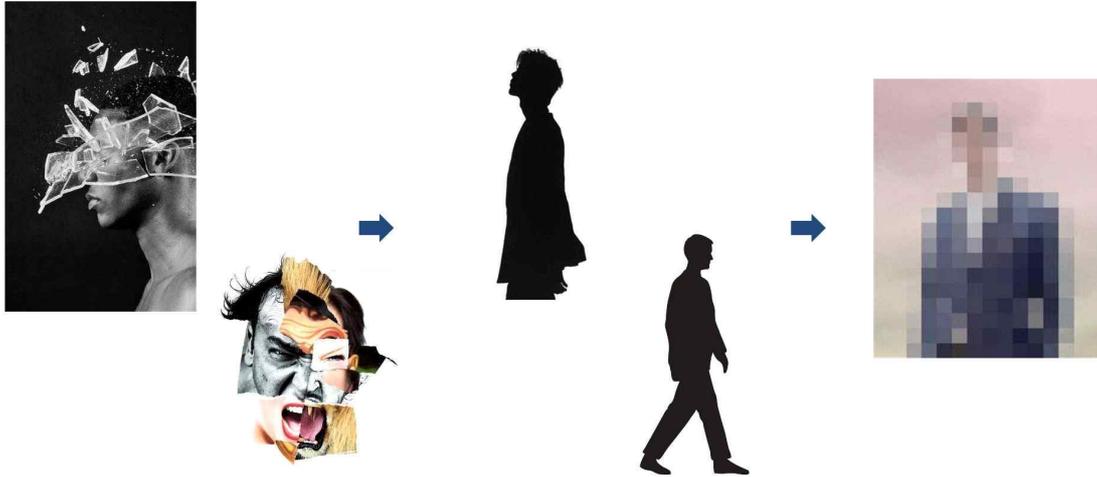
과연 기억이란 무엇일까? 현재 우리는 살아가면서 기억을 생동감 있게 추억하였는가?
바쁜 일상을 지내면서 까먹고 있던 기억을 오늘을 자리를 빌어 다시 꺼내 볼 수 있는
추억 회상 자리가 되었으면 좋겠다.

ARCHITECTURE
Daejeon Collage

Final Design



Final Design Concept



Final Design



“순간”

기억의 조각 기억(추억)으로 만들어진 사람 희미해진 기억 기억 색칠자



STUDIO 04

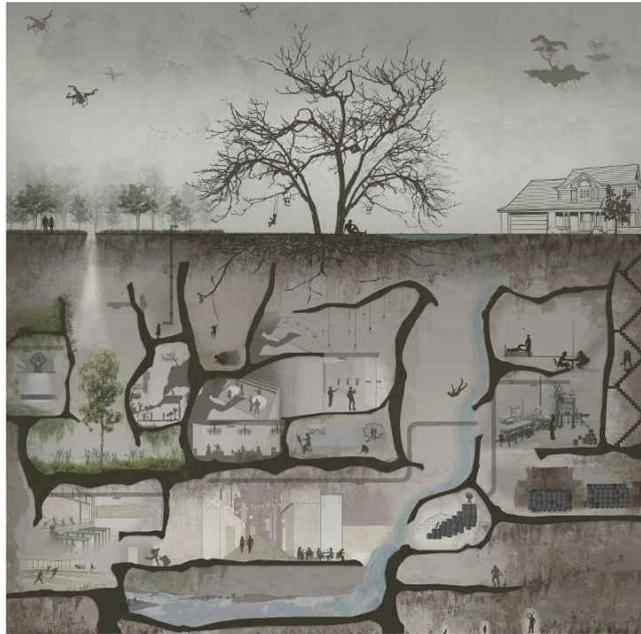
TUTOR 신 현 보 교수(목원대학교)

STUDENT 장유진 건양대학교

김성국 배재대학교

서동호 한남대학교

Project Title 어린아이 소나무 커플



대전 건축 디자인 캠프

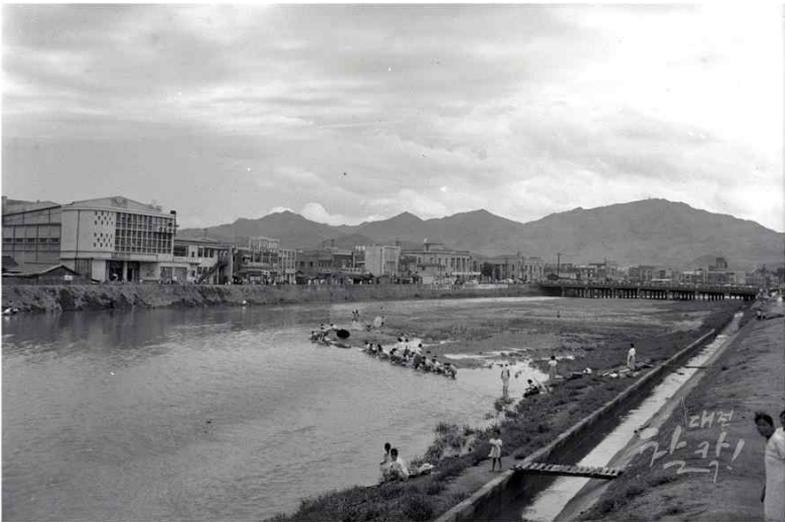
디자인 캠프 4조
최종 결과물 발표
신현보 교수님
김성국, 서동호, 장유진



11번 사진

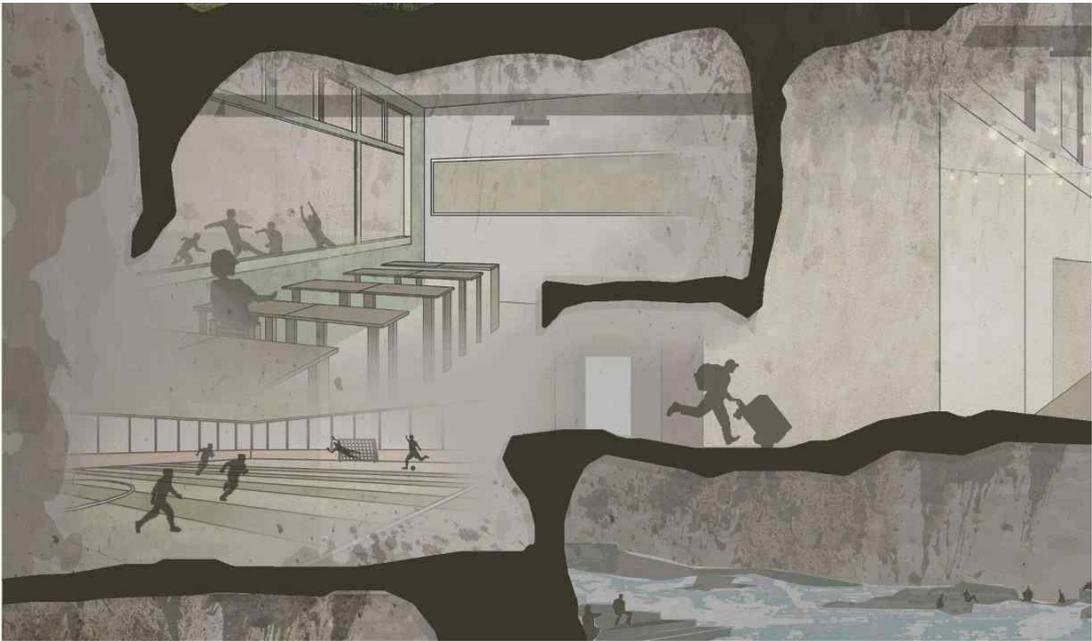


12번 사진



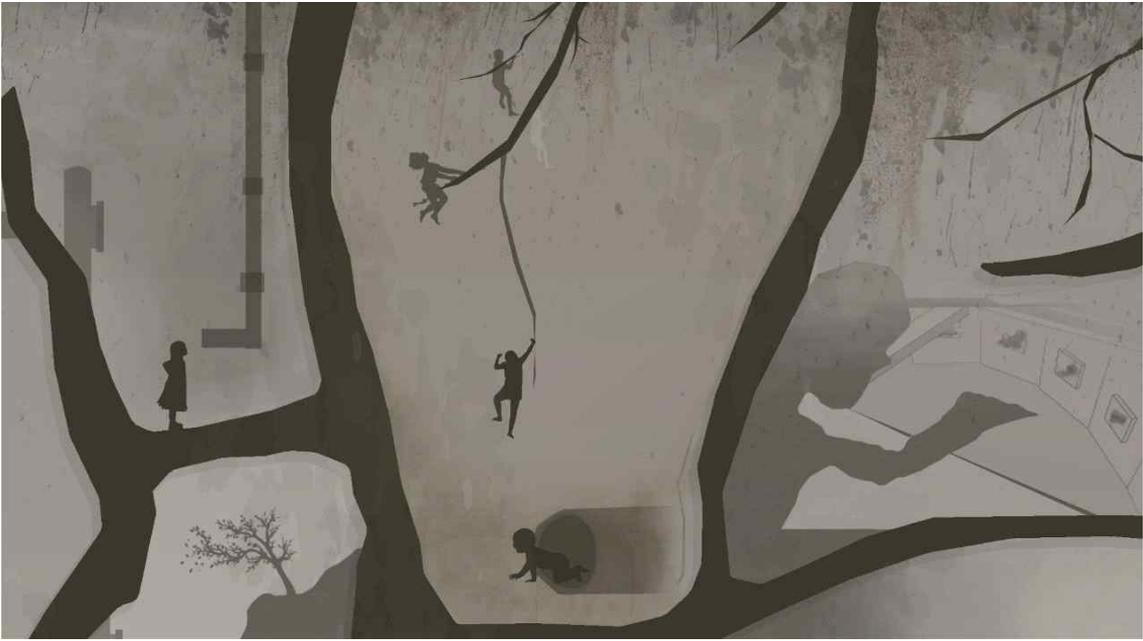
11번 사진





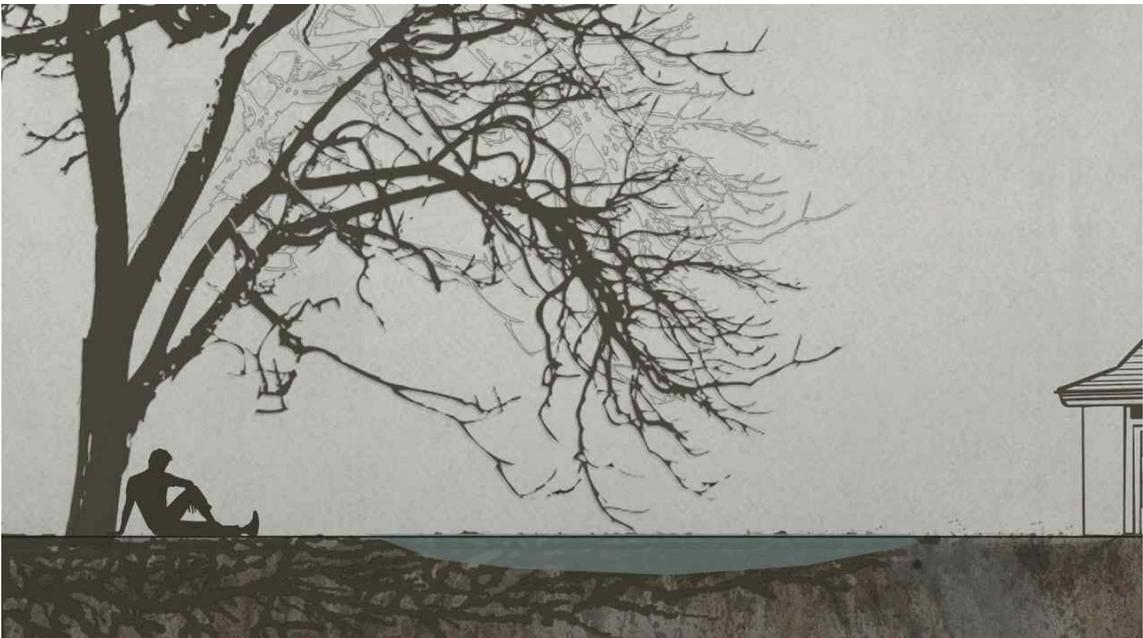






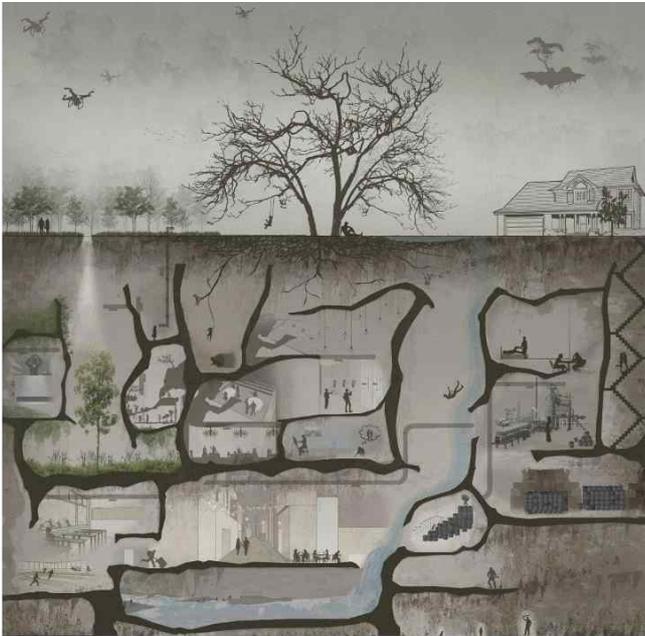














STUDIO 05

TUTOR 이택구 교수(배재대학교)

STUDENT 송성운 건양대학교

한정희 한남대학교

황예슬 배재대학교

Project Title 우리 이쁘게 봐조

디자인캠프

7조

튜터 이택구 교수님

건양대 19 송성운
한남대 21 한정희
배재대 22 황예슬



자유로움, 자연 등 동적 이미지



질서, 통제 등 정적 이미지

주제 해석

5X5 건축적 상상, 그리고 기억의 확산

작자로의 회귀

-작가 자신의 작품을 통해 독자와 함께 공유하고자 하는 메시지와 감정을 전달, 독자들도 작가와 함께 과거의 기억과 경험을 회귀할 수 있는 기회를 제공.

-이러한 회귀적인 요소를 통해 작가가 자신의 이야기를 풀어내고 독자들에게 공감과 감동을 전달하며, 독자들은 작가와 함께 과거로의 회귀와 한국의 변화에 대한 이해를 경험할 수 있다.

스토리 키워드

기억 기억의 확산이라는 주제에 맞춰 주요 키워드로 설정하였다.
우리의 기억을 공유해 관람자들의 공감을 유도한다.

착각 사람의 기억은 불안정하다.
이러한 점이 착각을 일으키기도 한다.

시간 우리의 기억은 하나의 시제로 존재하지 않는다.
과거의 경험을 현재의 사람들에게 전하여 미래에 영향을 준다.

반전 스토리의 풍성함과 재미를 위해 반전 요소를 추가하였다.
EX) 라면스프...?



정해지지 않은 길
다양한 경험과 선택



정해진 길
확실성, 안정감

스토리

피워냄

빛을냄

찾아냄

메시지

“너는 잘 가고 있어.”

스토리 1

몇 남지 않은 뿌리로 겨우 버티고 있는 죽어가는 나무, 울퉁불퉁 모난 돌맹이, 아직 피지 못한 작은 들꽃의 봉오리.
주인공은 볼품없는 것들을 카메라에 담는다.
언젠가 푸르른 나무였을 커다란 산의 조각이었을 광활한 꽃밭이었을 것이다.

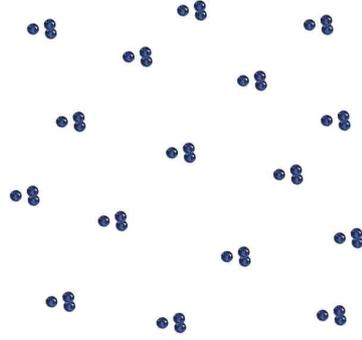
주목받지 못하던 볼품없는 사진작가는 자신을 믿었다. 언젠가 큰 꿈을 펼치리라.

죽은 나무는 마지막 힘을 짜내 작은 싹을 틔웠고, 모난 돌맹이는 반짝이는 것을 품고 있었다. 작은 들꽃은 깊은 뿌리를 내려 빨간 꽃을 피웠다.

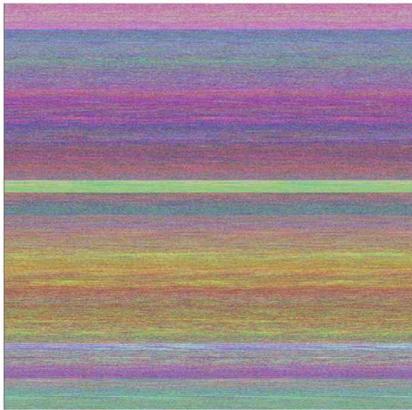


- 썩어빠진 나무 속에서 새싹이 자란다.
- 의미 : 아무리 힘든 고난과 역경이 있다 해도 우리는 잘 헤쳐나간다.





- 돌처럼 생긴 원석을 가공하면 보석이 된다.
- 의미 : 나 자신도 아직 본인의 진가를 모를 뿐 보석처럼 아름답다.



- 찢겨진 이미지가 정원으로 바뀐다
- 의미 : 혼비라침을 지나 비로소 아름다운 형태를 갖춘다.

스토리 2

6시 기상, 9시 출근, 7시 퇴근, 11시 취침
여자는 매일 반복되는 일상이지만 그것에서 오는 안정감이 좋았다.

어느샌가 규칙적인 삶은 재미없는 삶으로 치부됐다. 그녀에게 울타리를 벗어나 자신만의 삶을 개척하라 부추킨다.

나는 내 삶을 잃은 것인가? 자유로운 삶만이 반짝일 수 있는 것인가?

여자가 바라본 등대는 어떤 뱃사람에게나 공평했다. 끝없는 바다의 어떤 여정이든 마침내 등대는 빛을 내려 주었다.
작은 나룻배조차도

여자의 꿈은 곧 빛을 품어 도시의 별이 되어 빛을 낼 것이다. 어떤 삶이든 마침내



- 건물들의 빛이 별처럼 아름답게 빛난다.
- 의미 : 우리도 야경을 한 번쯤은 봤듯이 우리의 고난과 역경이 멀리서 보면(-미래를 생각하면) 아름답게 빛난다.



- 다른 사람과 비교하는 나, 나 스스로와 비교하는 나
- 의미 : 다른 사람과 나 자신을 매번 비교하는 사람은 자존감이 낮다는 것을 증명하는 꼴이지만 나 자신과 비교를 하면 성장한다.



- 꺼진 등대가 작은 배를 비춘다.
- 의미 : 지금은 어둡고 혼자인 것 같지만 언젠가 모두 빛을 받을 것이다.

스토리 3

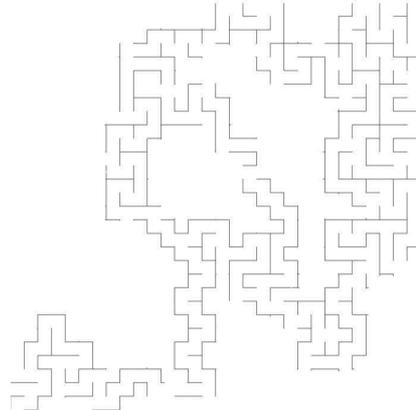
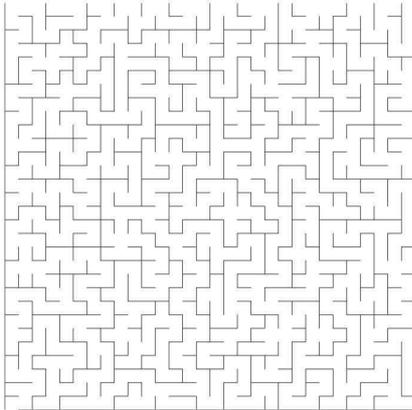
텅 빈 연습실, 외로운 음악 소리가 울린다. 몇 번이고 굳은살이 박였다 떨어진 작은 손은 쉴 틈이 없다.

끝이 없는 미로에 발을 들인 것은 아닐까?

아무리 헤매고 달려도 길은 끝나지 않는다. 벽 너머 들려오는 함성은 아이를 주저앉게 했지만, 다시 뛸 수 있게 했다.

아이의 노력은 길을 비추는 이정표가 되었다. 그곳은 더 이상 미로가 아닌 꿈으로 향하는 여행길이 되었다.

틀린 길은 없다. 조금 쉬어가도, 멀리 돌아가도 목적지만 알고 있다면 언젠간 도착할 것이다.

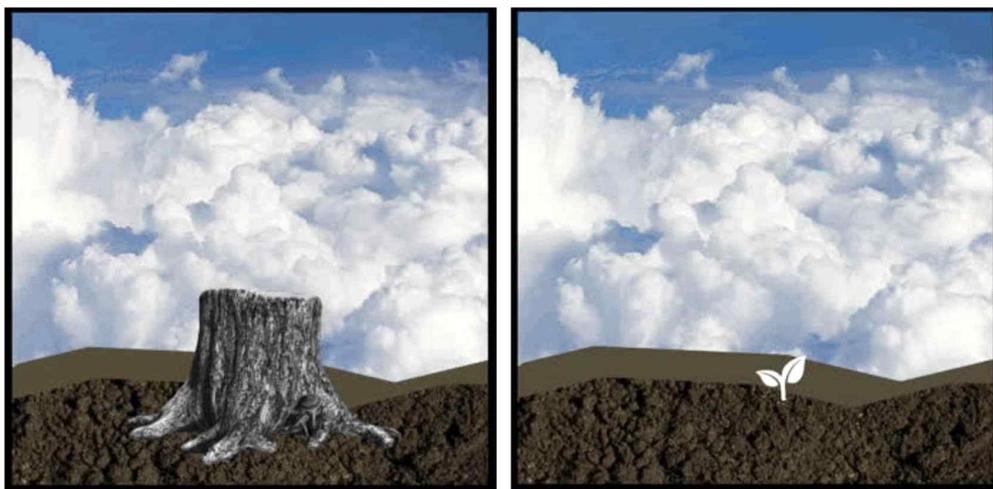


- 미로 찾기
- 의미 : 우리가 미래를 향하기 위해 복잡하고 다양한 고민을 하지만 결국 목적지, 즉 미래를 향해 가는 방법은 다양하다.



- 목적지를 향하는 여러 표지판들
- 의미 : 우리가 해왔던 모든 고민과 역경들은 모두 미래를 단단하게 만드는 과정일 뿐이다.

최종 결과물



STUDIO 06

TUTOR 신 상 업 교수(목원대학교)

STUDENT 성열훈 한남대학교

이주미 목원대학교

이희정 건양대학교

Project Title 변신

2023 대전건축디자인캠프

5조 최종발표

튜터 : 목원대 신상업교수님

성열훈 (한남대)
이주미 (목원대)
이희정 (건양대)

I 이미지



복도 이미지



가로수길 이미지

작품의 방향성

.....
건물 내부공간과 외부 공간을 잇는
현대의 작품을 구상하고자 함. 두
공간을 어떻게 연결할 지에 대해 생
각해보.

I 이미지 분석 - 색상과 구도

① 색상 : 그레이톤
② 구도 : 1점 투시

① 색상 : 그린 + 그레이
② 구도 : 1점 투시

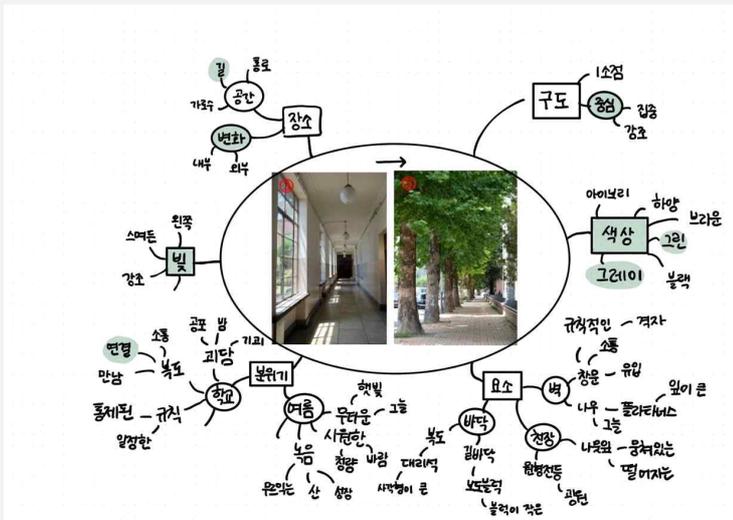
복도 이미지

색상 : 그레이톤
구도 : 1점 투시

가로수길 이미지

색상 : 그린 + 그레이톤
구도 : 1점 투시

I 이미지 분석 - 브레인스토밍



공통된 키워드

연결, 빛, 길, 변화, 그레이, 그린, 중심, 내부, 외부

I 이미지 분석 정리



키워드

두 이미지의 공통된 키워드인 연결, 빛, 변화를 통해 사이에 들어갈 작 품을 만들고자 함



문

연결, 빛, 변화 세 가지의 키워드를 아우를 수 있는 통합적인 개념을 "문"으로 설정함

I 통합적 키워드, 문



연결

건물의 내부와 외부 공간을 잇는 매개체

빛

명암의 대비를 통해 햇빛을 활용한 공간 구분

변화

문 뒤에 펼쳐질 다양한 공간에 대한 변화성

I 문의 너머, 호기심으로



호기심

문 뒤에는 다양한 공간이 펼쳐짐. 가보지 못한 미지의 공간에 대해 우리는 설렘, 기대감, 두려움, 모험심 등 다양한 감정들이 떠오름. 이런 감정들은 공통적으로 "호기심"이 전제로 깔린다고 생각함.

카프카의 변신

카프카의 단편소설, 변신의 표지를 보면 끔찍한 해충으로 변해버린 그레고르의 모습이 시각적으로 보이지 않아, 괴물의 모습에 대한 호기심과 상상력을 자아냄.

I 변신

카프카의 변신 책 표지



공간적 변신

내부에서 외부, 벽과 천장의 사라짐에 대한 변신



시간적 변신

세월의 흐름, 경험의 쌓임 등 시간에 대한 변화



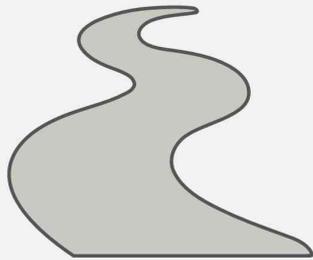
대상의 변신

공간에 다양한 인물들을 등장시켜 대상의 변신을 담음

복합적인 변신

호기심을 자아내는 표지에서 영감을 얻어, 작품에도 다양한 변신을 주어 관람객의 호기심을 자극하고자 하였음.

| 스토리보드



길

.....
길을 의인화 하며, 길의 시점에서 다양한 이야기를 바라보는 스토리.

그 속에 공간적, 시간적, 대상의 변신을 넣어 길 너머, 문 너머의 공간에 대한 호기심을 자극하고자 함

| 길의 변신



화자 "길"



공간적 변신

.....
건물의 내부 공간에서 외부 공간으로 변하는 공간적 변신을 화자에 시점에 맞춰서 서술함.



시간적 변신

공간적 변신을 과거, 대상적 변신을 현실로 드러내며, 두 변신 사이에 세월의 흐름이 있음을 표현함.



대상적 변신

.....
화자인 길이 변화된 공간에서 일어나는 일들을 바라봄. 자신의 위에서 펼쳐지는 행인들의 이야기들을 계절의 변화에 따라 서술함.

| 작품 설명 - 키워드



연결

두 공간을 연결해 스토리를 구성함. 내부와 외부 공간을 분리해서 생각하지 않고 동일한 장소, 동일한 화자라고 가정함.

빛

창문, 가로수의 반복에 따라 생기는 빛의 반복적인 형태를 레이어의 연속으로 표현함

변화

복도가 가로수길이 되는 공간적 변신, 두 이미지 사이의 시간적 변신, 그 속의 화자가 바라보는 다양한 대상의 변신.

| 작품 설명 - 변신



작품 설명

과거의 공간적 변신을 겪은 화자가 시간이 흘러 현재를 맞이했을 때 전해 듣게 되는 일상의 다양한 이야기. 계절의 변화를 표현해 시간의 흐름을 드러내 일상을 보다 자세하게 표현하고자 함.

공간적 변신

내부에서 외부, 벽과 천장의 사라짐에 대한 변신

시간적 변신

과거에서 현재로의 시간적 변신, 계절의 변신

대상의 변신

공간에서 화자가 바라보는 대상의 변신



STUDIO 07

TUTOR 박 상 영 튜터

STUDENT 송예진 건양대학교

김송희 목원대학교

박성환 배재대학교

Project Title 나만의 길

최종 발표

길: '나'

건양대학교 01 박상영

건양대학교 21 송예진

목원대학교 21 김송희

배재대학교 21 박성환

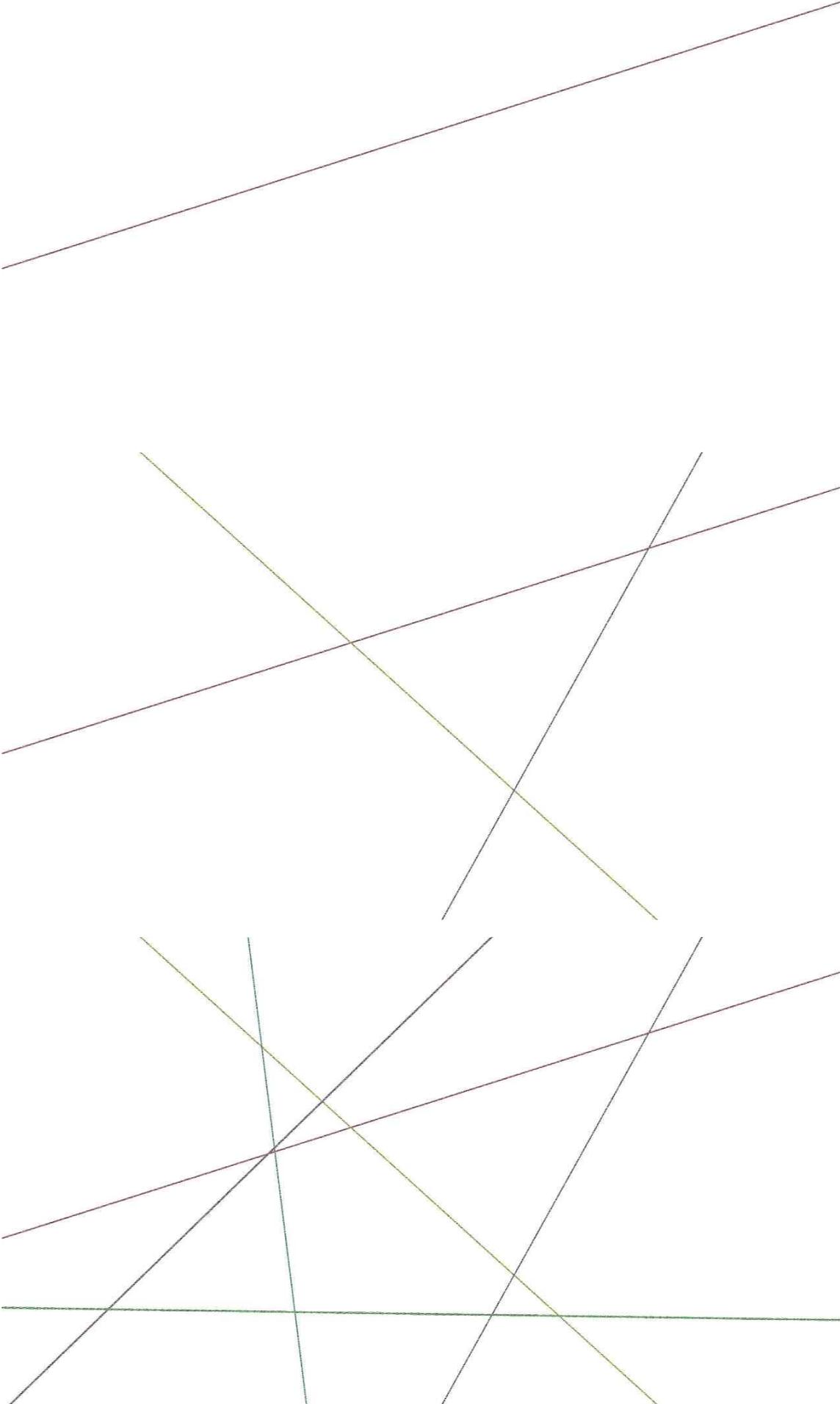


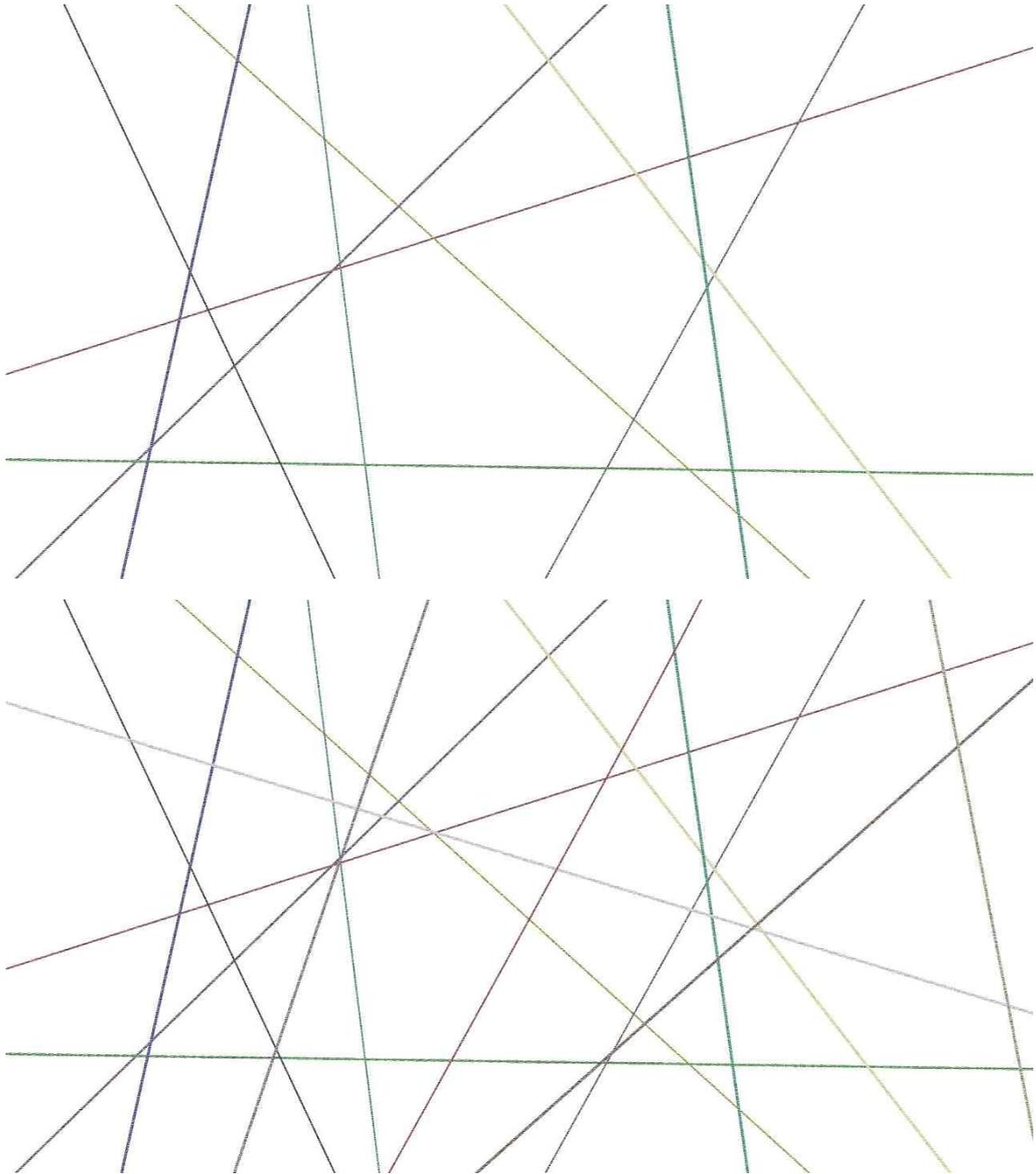
건양대학교 01 박상영

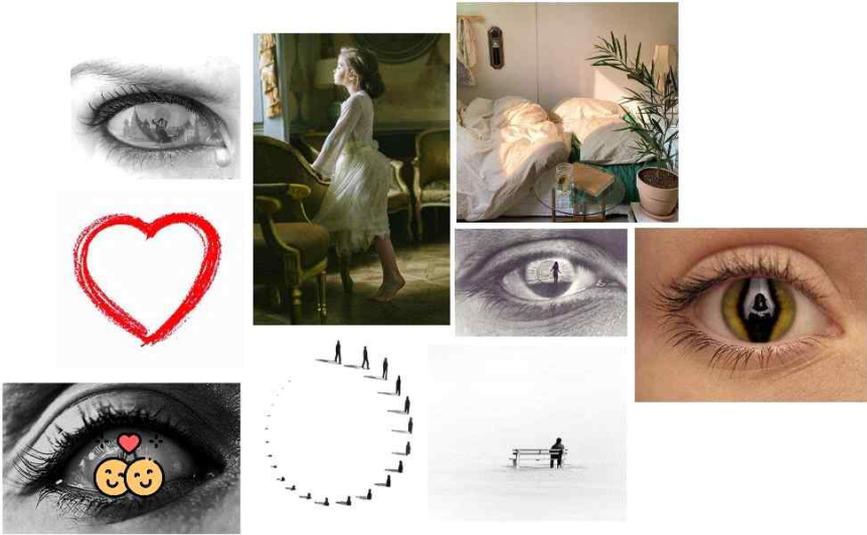
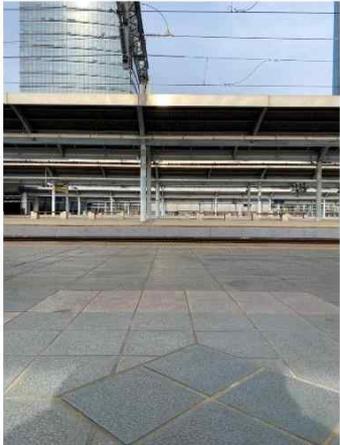
건양대학교 21 송예진

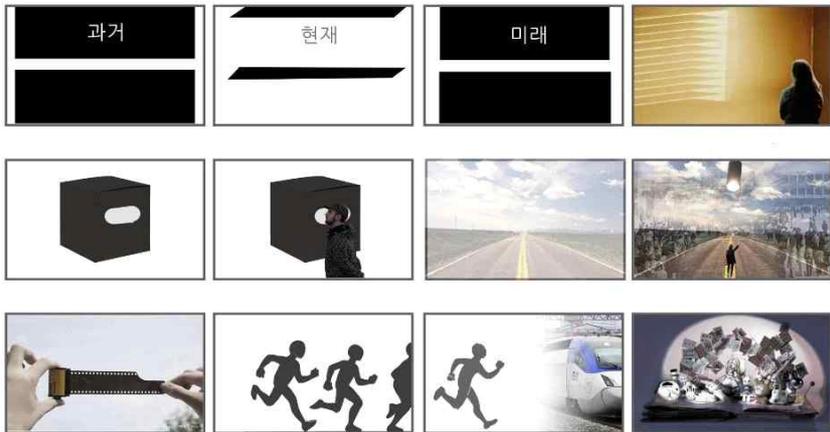
목원대학교 21 김송희

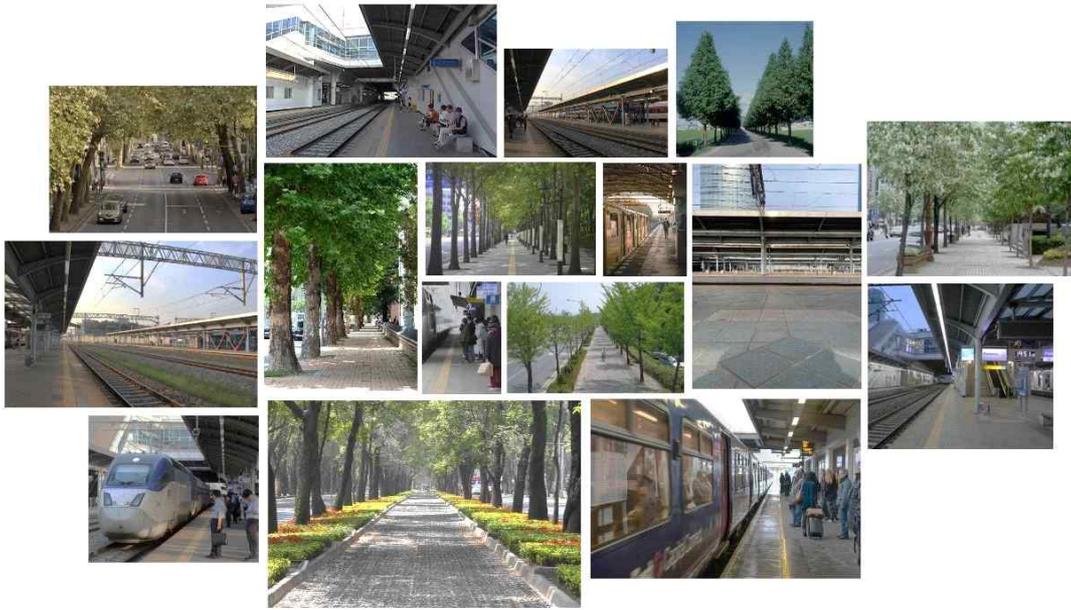
배재대학교 21 박성환







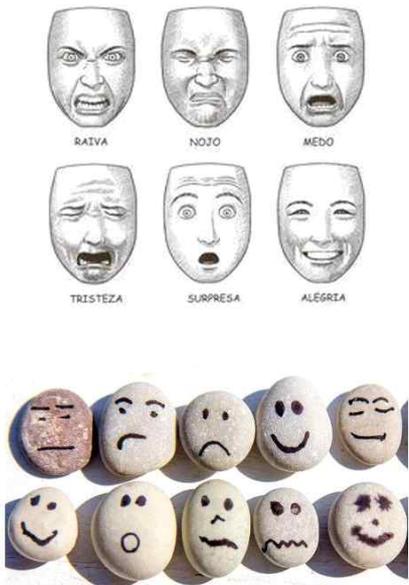


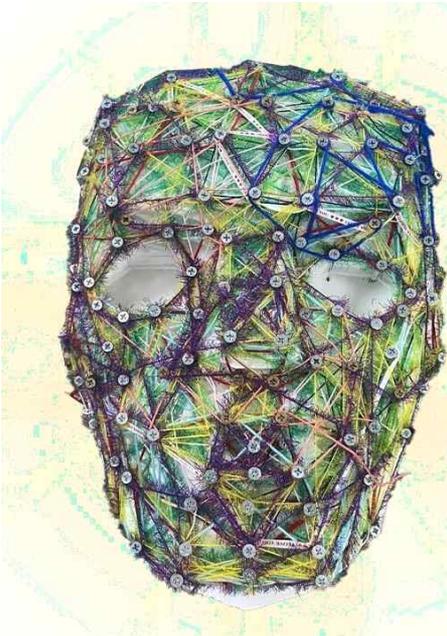
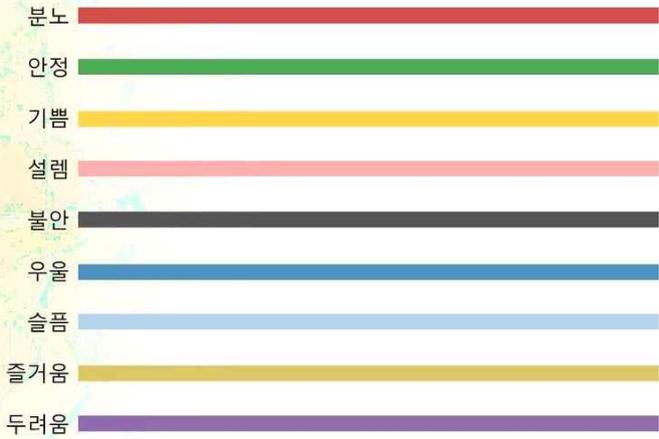
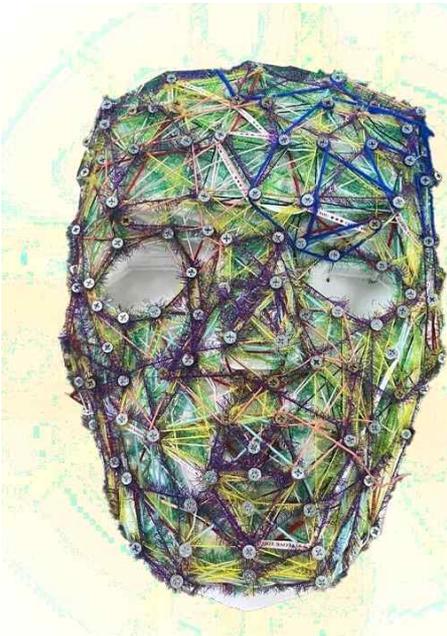


사람들은 길이 다 정해져 있는지
아니면 자기가 자신의 길을 만들어 가는지
알 수 없지만 이렇게 또 걸어가고 있네

아이디어









Q 50 인생의 회의감이 나 있는 것 같지 않아요. 주니 의욕도 나질 않고, 3년전 부터 이 주마등처럼 스쳐 지나가는데 할까요...

≡ 정신건강의학과

비공개 · 2022.09.22 · 조회수 5

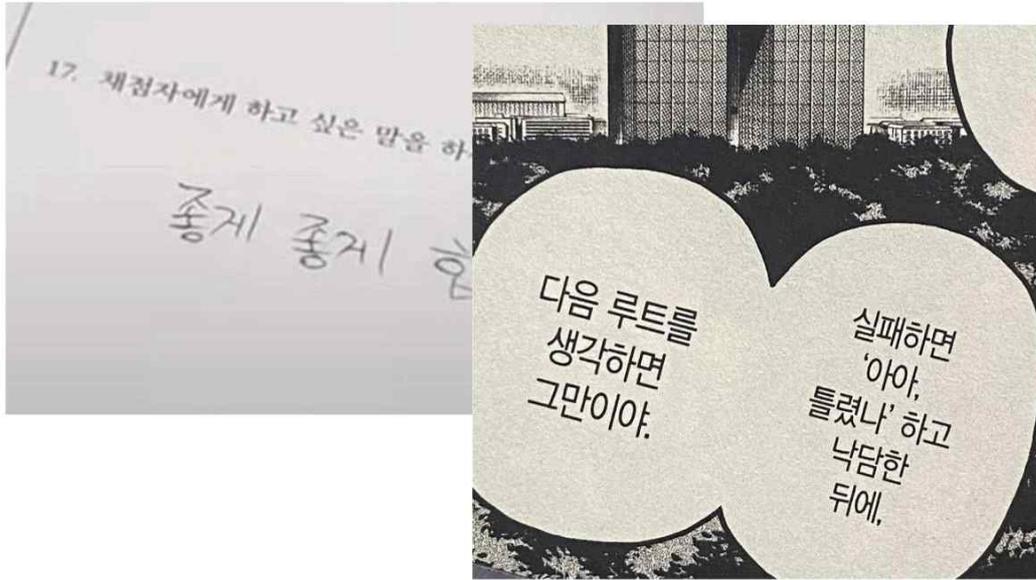
인생은 낱고 지친 휴지같아요



해보고 코로나도 지나고

현
자
학
교
단
단
알
려

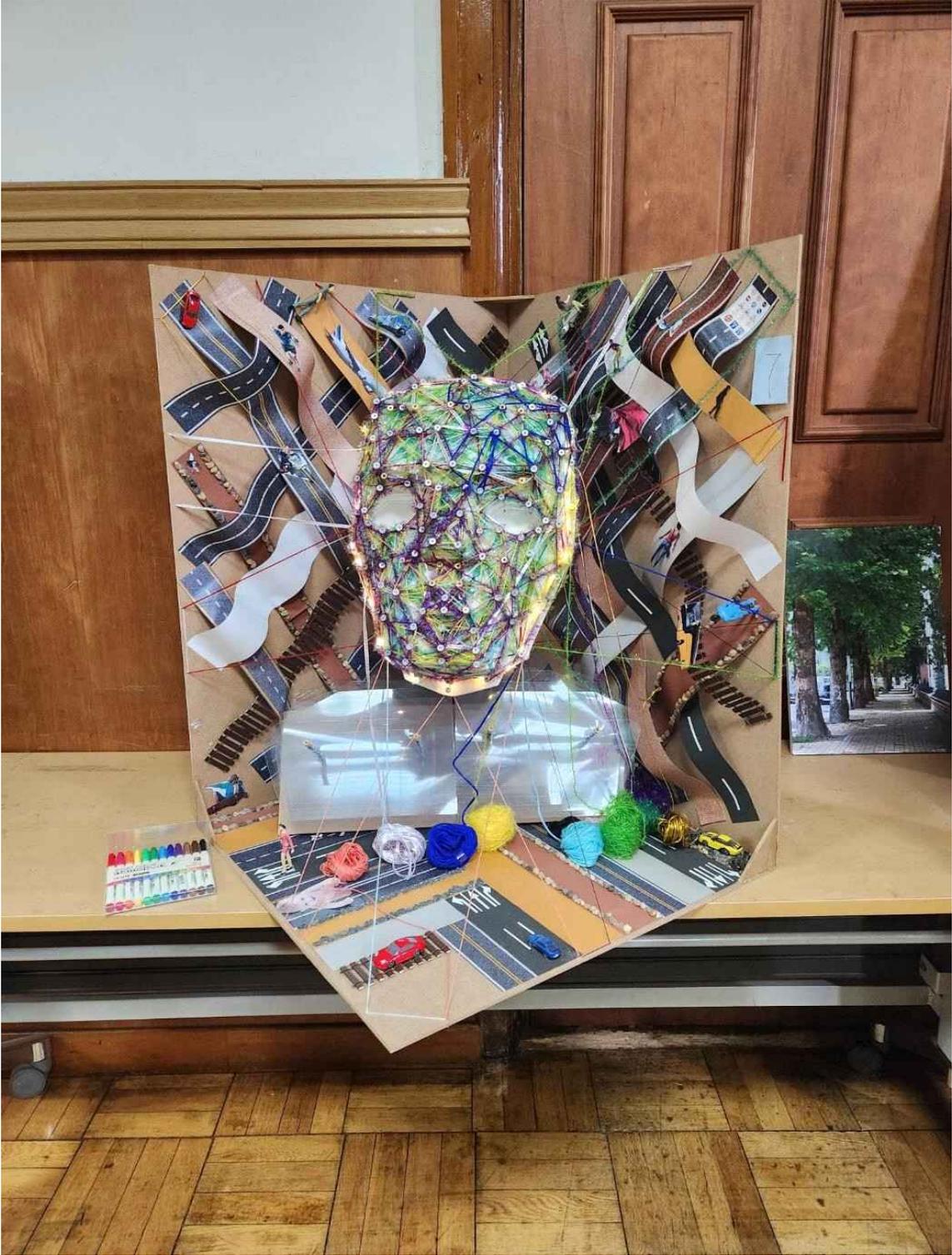




집안에 잉여인력이 생겼다







STUDIO 08

TUTOR 최형욱 튜터

STUDENT 서민지 목원대학교

전은수 배재대학교

정기범 건양대학교

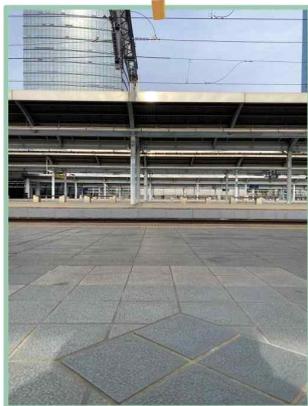
Project Title 시간 여행자



2023 대전 건축 디자인 캠프

1

제시 이미지



시작 이미지

KEYWORD

- 여행
- 기다림
- 시간의 장소
- 추억의 감정



도착 이미지

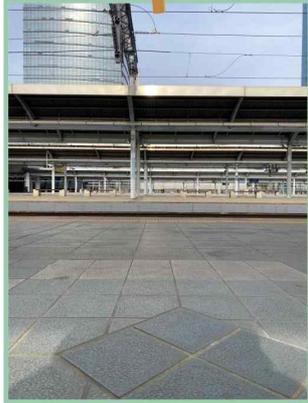
KEYWORD

- 미지의 공간
- 외로움
- 추억의 공간
- 과거의 공간

2023 대전 건축 디자인 캠프

2

작품의 스토리



입면적 플랫폼



이미지, 시점의 전환



단면적 플랫폼

작품의 스토리



작품의 스토리



제3자가 바라보는 '나'



작품의 스토리



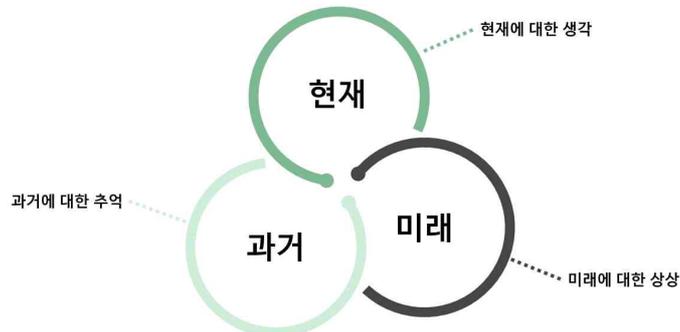
작품의 스토리



시간 여행
||
이미지, 시점의 전환



전하고 싶은 메시지

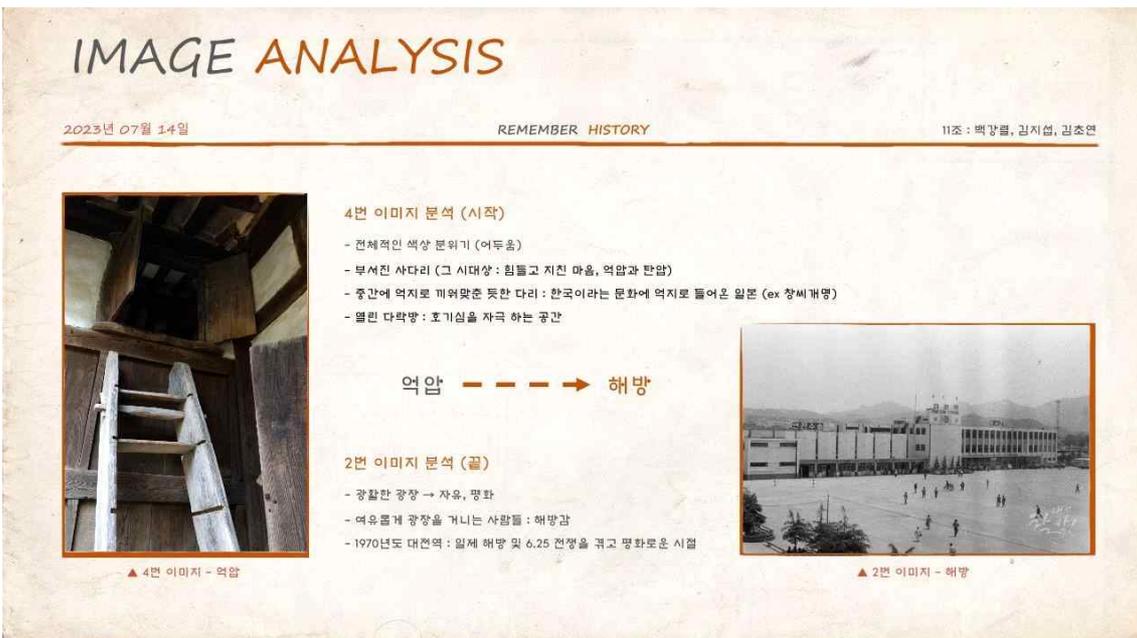
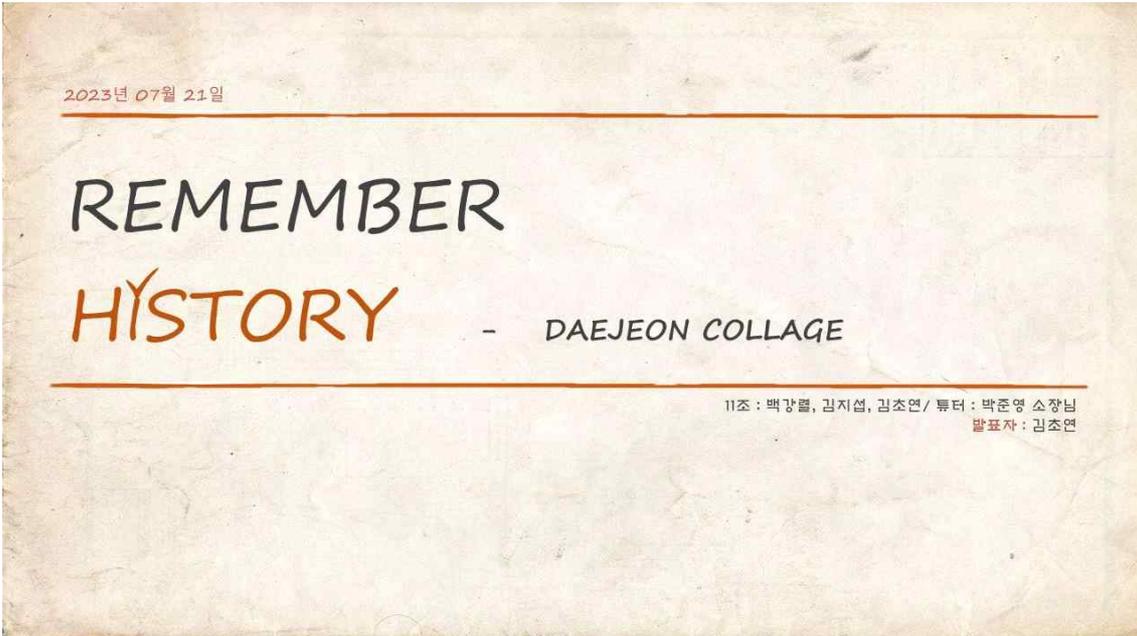


저희가 하고자 하는 이야기는 나에서 남들이 볼 수 없는 나의 내면으로 넘어가는 과정과 나의 과거에 대한 추억, 현재에 대한 생각, 미래에 대한 상상과 같은 행위가 시간여행 이며 우리는 모두 '시간여행자' 라는 메시지



TUTOR	박준영 튜터	
STUDENT	김초연	건양대학교
	김지섭	배재대학교
	백강렬	한밭대학교

Project Title Rember History



SCENARIO#

2023년 07월 14일

REMEMBER HISTORY

11조 : 백강렬, 김지섭, 김조연



▲ 일제 강점기 시대 일본군에게 탄압받는 독립운동가

시대적 배경

- 1910년대 일제 강점기
- 일제 강점기 시대 억압과 탄압을 받는 대한민국

주제

- 나라를 위해 싸우던 독립운동가



SCENE#01

2023년 07월 14일

REMEMBER HISTORY

11조 : 백강렬, 김지섭, 김조연



SCENE#01

- 독립운동을 하던 중 일제의 심한 억압과 탄압에 의해 동료의 죽음을 보게 되고 너무 힘든 나머지 자결을 하려고 한다.
- 목을 매달기 위해 현장을 샅피던 중 다락방에서 비쳐오는 희미한 빛에 눈길이 간다.

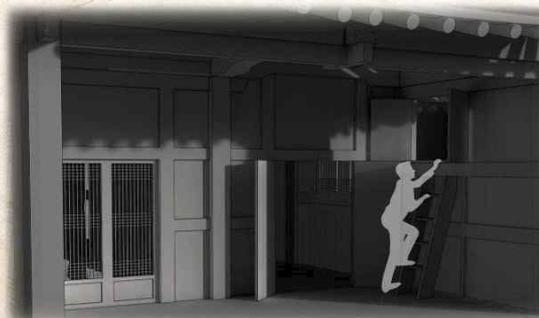


SCENE#02

2023년 07월 14일

REMEMBER HISTORY

11조 : 백강렬, 김지섭, 김조연



SCENE#02

- 포기함에 못이겨 결국 다락방으로 올라가게 되고 다락방 안에 엄청난 난 공간이 있다는 것을 발견하게 된다.
- 다락방 안은 어두운 통로로 이어진 계단이 있었고 계단 때마다 일구가 있었다.



SCENE#03
REMEMBER HISTORY

3.29 가수원리 만세운동
400명이 야간에 가수원리 산장에서 문화 만세 시위
1919.03.29

3.31 유성장터 만세운동
200명이 시위 도중 밀채와 충돌, 사상 발생
1919.03.31

4.1 인동,유성,치마 만세운동
- 인동: 김직현, 박중명 등 400명 시위
- 유성: 80명이 낮과 가래들고 습격, 현명 팔포로 사상 발생
- 치마(갈마동): 30명의 주민들이 만세 시위
1919.04.01

2023년 07월 14일 REMEMBER HISTORY 11조 : 백강률, 김지섭, 김초연

▲ 1919.03.16 유성장터 만세운동 - 대전지역의 첫 만세시위

2023년 07월 14일 REMEMBER HISTORY 11조 : 백강률, 김지섭, 김초연

▲ 1919.03.27 인동장터 만세운동

2023년 07월 14일

REMEMBER HISTORY

11조 : 백강렬, 김지섭, 김조연



▲ 1919.03.28 유전면사무소 만세운동

2023년 07월 14일

REMEMBER HISTORY

11조 : 백강렬, 김지섭, 김조연



▲ 1919.03.29 과수원리 산상 만세운동

2023년 07월 14일

REMEMBER HISTORY

11조 : 백강렬, 김지섭, 김조연



▲ 1919.04.01 인동장터, 유성현명분교소, 치마(갈마동) 만세운동

SCENE#04

2023년 07월 14일

REMEMBER HISTORY

11조 : 백강림, 김지섭, 김조연



SCENE#04

- 계단의 마지막 공간을 들어가니 대전역 광장이 나온다.
- 주인공은 평화로운 대전역 광장을 보고 계단을 올라오면서 광천관에서
에서의 광경을 회상한다... 그리고 자결이 아닌 광복을 위해 힘써야겠
다는 생각을 가지고 다시 아래로 내려간다.



2023년 07월 14일

REMEMBER HISTORY

11조 : 백강림, 김지섭, 김조연



역사를
잊은 민족에게
미래는 없다.

▲ 단재 신채호 선생님의 말씀 "역사를 잊은 민족에게 미래는 없다"

REMEMBER HISTORY - DAEJEON COLLAGE

PROLOGUE

대한민국에 살면서 3.1 만세운동을 잊은 사람은 많지 않다고 말할 수 있다. 그렇다면, 국정에 살고있는 우리는 대한민국에 잊혀진 1919 만세운동을 기억하는가? 만세 신창호 선생님의 말을 "역사를 잊은 민족에게 미래는 없다." 라는 말처럼 우리의 도시에 살아 숨쉬는 역사를 기억하고 그 현장에 서서 상상하기를 바란다.

▲ 만세 신창호 선생님의 글 "역사를 잊은 민족에게 미래는 없다."

1번 이미지 분석 (역사)

- 관공적인 색성 분위기 어우러짐
- 복서원 서사의 비대상 - 전통과 지인 아중, 억압과 항의
- 승인과 작기로 이뤄졌을 통한 자의, 한국 문화에 작기로 들어온 일본
- 열린 다락방 - 초기성을 자극하는 공간

▲ 1번 이미지

2번 이미지 분석 (해방)

- 유일한 승장 - 자유했 평화
- 여유롭게 평정을 거니는 사람들, 해방
- 1979년도 대전역 일제 강점기 및 4.27 운동으로 잊은 젊은 시기가 활다고 행복로운 신예

▲ 2번 이미지

SCENE #01

독립운동을 하면 중일전쟁 심한 격렬의 탄압에 의해 중후의 죽음을 피하게 되고 너무 많은 나라가 자국을 침략하고 한민족을 멸망하기 위해 전쟁을 일으킨 중일전쟁에서 비롯되는 독립의 희망은 무엇이 있다.

SCENE #02

다락방 안에 공간의 공감을 못지 않게 열광하게 되며 불타게 되고 주민공감의 열광을 일으킨 공간이 있다는 것을 알리게 된다. 다락방 같은 아무런 공포도 미연의 계단에 있고 계단 밑마다 각 공간으로 들어올 수 있는 입구가 있었다... 각 공간에는 앞으로 주민공감에 열광할 다락방 열거된다.

SCENE #03

1919. 4.1 인동, 유성, 치마 만세 운동

운동 : 4명이 남과 거역하고 승려 천부 만부포
가장 열광
인동, 김지현, 박종현 등 총 40명 서위
치마 (남아동) : 30명의 주민들이 만세 시위
4.1 만세운동 참가 41명으로
시위운동 참가자 - 중후운동 포함

SCENE #04

1919. 3.29 가수원리 봉화 만세 운동

3월 29일 가수원계는 일제와 직접 충돌을 피하기 위해 400명의 군중들이 4시간에 산위에서 불을 피우고 만세를 외치는 연중의 봉화만세운동이 전개되었다.

1919. 3.27 인동장터 만세 운동

대전만세운동의 최대 격전지는 인동 장터였다. 3월 27일 오후 3시 경 인동장은 일제에 의한 수백명의 군중에게 '해적기와 독립선언서, 국민회포를 나누어주며 독립만세를 신장하였다.'

대전 만세운동 지도
(DATA: 2016 - 2018, SALES)

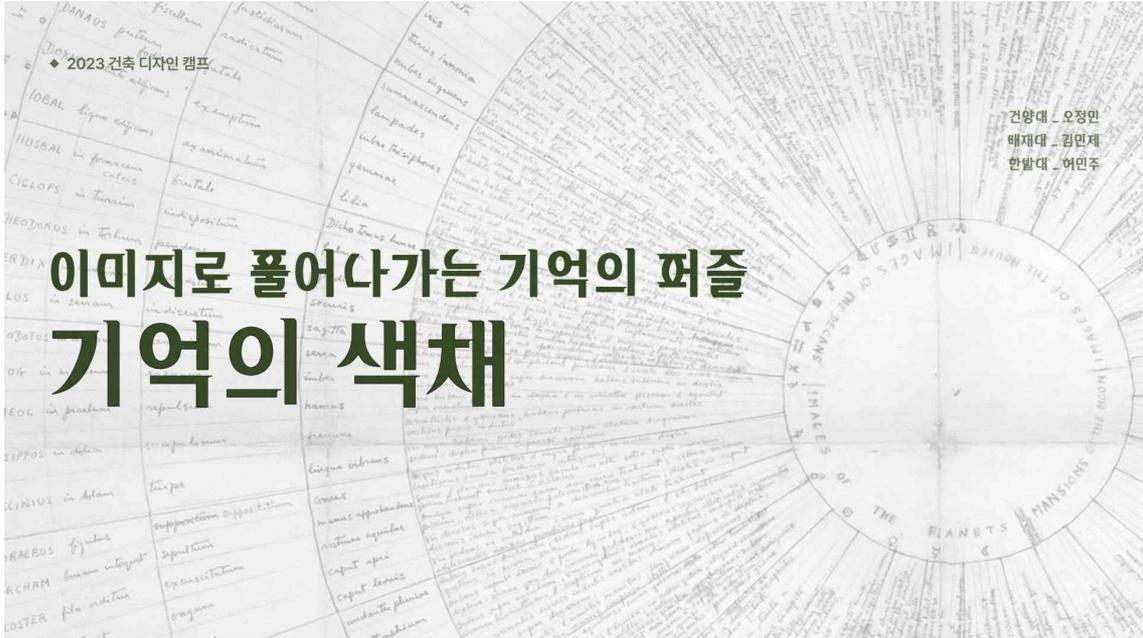
1919. 3.16 유성장터 만세 운동

대전지역의 첫 만세운동으로 유성장터였다. 3월 16일 당시 지역에는 일인 1000명, 이상 수 천명이



TUTOR	성우제 교수(충남대학교)	
STUDENT	오정민	건양대학교
	김민제	배재대학교
	허민주	한밭대학교

Project Title 기억의 색채

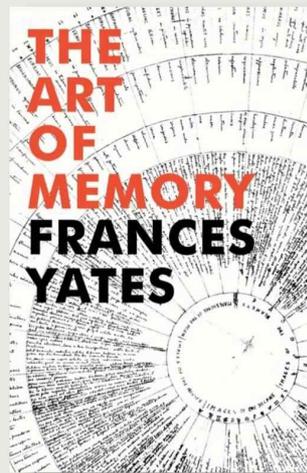


이미지로 풀어나가는 기억의 퍼즐
기억의 색채

프로젝트 이해

기억의 예술
The art of memory
기억에 대한 다양한 탐구 방법

"나만의 기억체계"



키워드



2. 대전역



8. 갑천

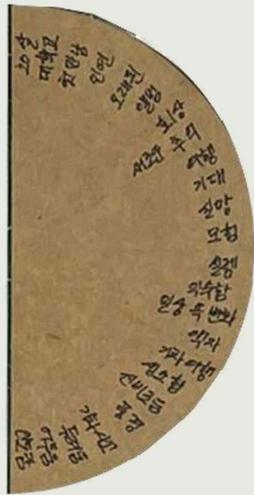
키워드



표현방식



기억체계



두 사진을 보고 떠오른 키워드 작성

기억체계



키워드에서 떠오른 이미지를 추가

기억체계



이미지에서 색채를 뽑고 색의 흐르대로 배치

기억체계



직관적인 표현 / 추상적인 표현

EPISODE 1.

대전에서 새로운 사람과 첫 만남

20살에 처음 온 대전은 대학교를 다니기 위해서였다. 기숙사에 살게 되어 만난 룸메이트와 자신을 소개하며 특징, 취미, 생활방식 등 다른 환경에서 살아온 차이를 이해하고 조율하는 시간을 가졌다. 처음만난 사이였지만 서로 배려할 줄 알고 잘 맞는 사람이었다. 다른 환경에서 처음만난 사람의 기억이 좋아서 대전의 기억도 같이 좋아진 것 같다. 나중에 돌아켜보면 가장 먼저 떠오르는 사람으로 남을 것 같다.



EPISODE 2.

사진 속 장소를 떠올리는 추억

거실 책장에 꽂힌 앨범이 유난히 눈에 띄던 날이었다. 스마트폰이 발달한 요즘 사진을 인화해서 앨범에 담은 빈도가 줄어 어린시절에서 추억이 끊긴 느낌이 들었다. 그 마저도 앨범 속에는 부모님의 시점에서의 우리가 많았고 부모님의 사진은 적었다. 더 많은 사진, 추억, 없어지지 않는 것을 갖고 싶다고 생각했다. 여행가서 찍는 사진, 가족행사가 있어 찍는 사진이 아닌 일상에서의 우리를 담기 시작했고, 스마트폰, 카메라 등 사진을 찍은 뒤 사진을 인화해 앨범에 다시 담기 시작했다.



EPISODE 3.

여행에 대한 의미의 변화

큰 기대를 하고 간 여행이 무척이나 실망스러웠을 때. (기상악화, 예상과 달랐던 숙소)

여행이라는 단어가 주는 기대감, 낯선 공간으로의 이동을 즐거움으로 받아들였지만, 좋지 않았던 반전이 더 이상의 여행을 기대하게 만들지 않았다. 하지만 시간이 지날수록 기대감에서 실망감으로 변화하는 것조차 여행의 일부라는 것을 깨닫고 그것을 여행의 즐거움으로 삼게 된 순간 여행은 다시 기대로 가득 찬 모험이 되었다.



EPISODE 4.

기차를 통한 이동에서 깨달은 것

여행을 갈 때만 이용했던 기차가 일상이 되었을 때. (설렘이 일상이 된 심정)
기차는 늘 여행할 때만 이용했다. 때문에 기차를 타는 상상만 해도 설렘으로 가득했지만 이사를 간 뒤 친구들을 만나러 가기 위한 이동 수단으로만 이용하게 되었다. 기차에서 도착만을 기다리며 매일 보는 뻔한 풍경이 지겨워졌다. 더 이상의 설렘이 사라진 것이다. 하지만 매일매일의 일상을 여행이라고 생각해보았다. 오히려 여행을 멀리 가야만 하는 것이 아닌 매일의 일상 속에서 발견할 수 있는 것이라고 인정한 순간 뻔한 이동 수단이 즐거움으로 승화시킬 수 있었다. 두려움이라 생각했던 여행을 모험이라 깨닫고, 매일의 일상을 모험이라 생각한 순간 일상 하나하나가 소중해졌다. 기차 안에서 바라본 풍경은 똑같다고 생각했지만, 매일 다른 형태의 구름, 매번 다른 날씨가 주는 다양한 색깔 등이 새로운 경험이 되어 다가온 것이었다. 사소한 변화를 알아차리고 그 변화를 인식하는 일상이 새로운 여행으로 바뀌었다.



EPISODE 5.

생소한 기차여행을 통한 여러지역의 다양한 기차역

밖의 풍경이 순식간에 지나가는 ktx와 달리 각기 다른 지역의 철도 주변 풍경이 여유롭게 보이는 기차는 때때로 그 풍경이 보기 좋은 속도를 통해 마치 기다란 필름을 보는 것처럼 나로 하여금 기억의 풍경으로 변해간다. 그 기억은 대부분 기차에서 일어났던 나의 경험에서 비롯된다.

기차에서의 첫 기억은 내가 갓 여섯 살이 되었을 무렵이었다. 어릴 때 남양주에 살았던 나는 가장 친하게 지내던 유치원 친구들, 그들의 부모님과 함께 기차여행을 계획하였다. 우리는 단순히 기차를 타고 목적지를 가는 것만이 아닌 밤새 기차를 타며 기차 밖풍경을 즐기는데 더 큰 의미를 두었던 거 같다.

해가 다 저문 저녁에 출발하여 새벽내내 달려 마지막 종착지인 부산에 도착하는 생소한 여행코스는 당시 어렸던 우리에게 꽤나 힘들었는지 반도 안갔을 때 다들 잠들었다고 부모님이 웃으며 말씀해주신 기억이 난다. 하지만 무의식적으로 마지막 종착지 전의 풍경은 꽤나 보고 싶어했는지 모르겠지만 다들 도착 삼사십분 전에는 다같이 힘을 맞춘 것처럼 일어나 밖의 풍경을 가만히 바라보았다. 동이 트기 전 그곳이 정확히 다 기억난다고 하면 거짓이었지만 그곳은 확실히 아름다웠던 것 같다. 빛도 모르는 어린아이가 멍 때리면서 볼 정도이니 말이다.



EPISODE 6.

기차를 놓쳤기에 피할 수 있었던 사고

학교의 모든 일정이 끝날 무렵, 그날도 나는 한학기의 마무리를 하기 위해 정신없이 바쁜 하루를 보내고 있었다. 전날 나는 잠도 거의 못 잔 상태였으며 그대로 피곤한 아침을 맞이했다. 당장 해야 할 것들이 많았는데 전부 마무리 하는데 내 점심시간을 헌납한 시간이 되어 있었다. 몇시간이나 깨어 있는지 모를 정도의 나의 몸결은 지금 당장에라도 바닥에 누워 잠들어도 전혀 이상하지 않았다. 학교에서 작업했기 때문에 집으로 내려가야 했기에 나는 피곤한 몸을 이끌고 집으로 가던 중이었다. 집 앞에 다 와갈 때쯤 어머니께 전화가 왔었는데 본가에 안온지 오래인데 언제 오냐는 내용의 전화였다. 나는 바쁜 일정만 끝나면 바로 가겠다는 항상 똑같은 대답을 하였고 어머니가 너무 아쉬워하시길래 이번주에 잠깐 올라갈 수 있다고 말씀드렸다. 어머니는 바로 그 다음주 목요일날 끝나는 내 일정을 기다려 시기 힘들었던 거 같다. 나는 바로 알겠다고 하고 바로 다다음날 올라가는 기차표를 끊고 침대에 누워 기절했다. 다음날 나는 기차표를 끊었다는 사실조차 잊어버리고 몸이 두개 여도 부족한 하루를 보냈다. 예매표에 써 있는 날 당일, 나는 한시간 전에 그 사실을 기억해냈다. 나는 기자역으로 최대한 빠르게 달려갔지만 기차는 떠났다. 이미 늦은 상황에 나는 부모님께 말씀드리고 다음주에는 꼭 기차라는 약속을 한 후 또 똑같은 하루를 보내고 있던 중 부모님께서 다급한 목소리로 전화를 걸어오셨다. 나는 내용을 다 전해 듣고 엄청 무서운 공포 영화한편을 손색간에 다 보고 난 뒤와 같은 소름을 느꼈다. 부모님이 당황하셨던 그 내용은 내가 깨먹고 놓친 기차가 서울을 올라가던 도중 사고가 났다는 것이었다. 물론 요즘은 열차가 고속도로에서 차량들이 전복되는 느낌의 큰 사고가 날 일은 거의 없지만 열차사고 치고는 꽤 큰 사고였다. 이 사고는 바로 당일 뉴스에 긴급으로 보도되었고 부모님은 그 뉴스를 보고 놀라서 나에게 전화했던 것이다.



프로젝트 후기

포괄적인 의미의 건축

"공간의 경험"



자유로운 상상





STUDIO 11

TUTOR 황성욱 튜터

STUDENT 박석주 한밭대학교

주혜진 배재대학교

홍장미 건양대학교

Project Title 악순환

2023
건축디자인캠프
대전콜라주
Team 12.

한밭대학교 박석주
배재대학교 주혜진
건양대학교 홍장미

장인건축사사무소 황성욱 소장님

Contents

— 프롤로그

— 시나리오

— 표현방식

— 에필로그

프로로그 선정된 이미지



Opening Image



Ending Image

프로로그 이미지 분석



이미지를 보고 떠올린 심상

- ① 현실적, 암울함, 비극적
- ② 평온함, 희망감, 행복감



두 상반된 감정이 공존하고 있는 이미지

프로로그 소재 선정



Social Issue: 범죄 사건

시나리오 장소



공장

'그'가 감정없이 의미없는 삶을 반복하게 되는 장소
청년이 희망을 품고 하루하루 힘차게 살아가는 장소



달동네

'그'의 어머니가 살해된 후 추억과 행복들이 짙은 어둠으로 덮혀버린 공간
청년의 보금자리이자 '그'에게 살해되는 장소

시나리오 스토리 소개

현재

> 현재

> 과거

> 현재



S# 1.

" 얼마나 지났을까, 같은 동작만 반복하니 팔이 저린다.
옆사람의 숨소리조차 들리지 않는 공장에서
연신 나도 남들과 같이 기계의 한 부품처럼 일하고 있다.
내 감정따윈 필요치 않다.
공장에서의 나는 하루종일 무표정일 뿐이다. "

시나리오 스토리 소개

현재

> 현재

> 과거

> 현재

S# 2.

" (깡 -!) 요란한 소리가 나는 쪽으로 고개를 돌렸다.
내 시선 끝엔 노을 빛을 감싸고 있는 한 청년이 있었다.
그의 밝은 미소는 눈부신 석양과 닮아있었다.
그를 본 순간 왠지모를 미소와 헛구역질이 나왔다.
그의 세상은 나와 다른 세상일 것만 같았다. "



시나리오 스토리 소개

현재 > 현재 > **과거** > 현재



S# 3.

" 달조차 잠드려는 밤, 저멀리 계단을 오르는 익숙한 발소리가 들렸다.
 실례는 마음으로 나는 창을 열고 고개를 내밀었다.
 비명과 함께 알 수 없는 짙은 어둠이 어머니를 집어 삼킨 순간,
 어머니를 밝게 맞이하려던 나의 낮빛은 무채색으로 변했다. "

시나리오 스토리 소개

현재 > 현재 > 과거 > **현재**

S# 4.

" 어둠조차 얼어붙은 밤, 나는 그의 뒤를 따라 계단을 올랐다.
 촛불처럼 위태로운 가로등 불빛은
 한순간에 나의 한숨으로 어둠이 되었다. "



시나리오 전체장면



표현방식 장치



레이어아트 & 팝업 기법



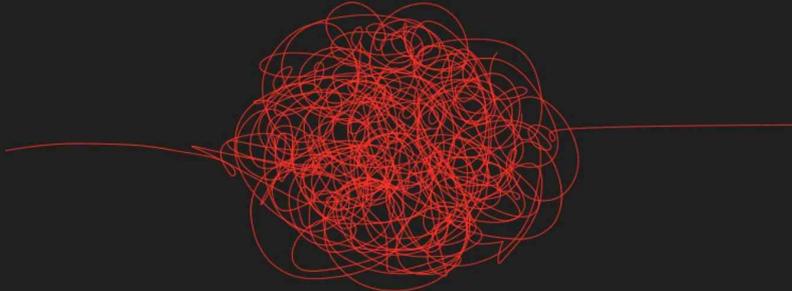
조명



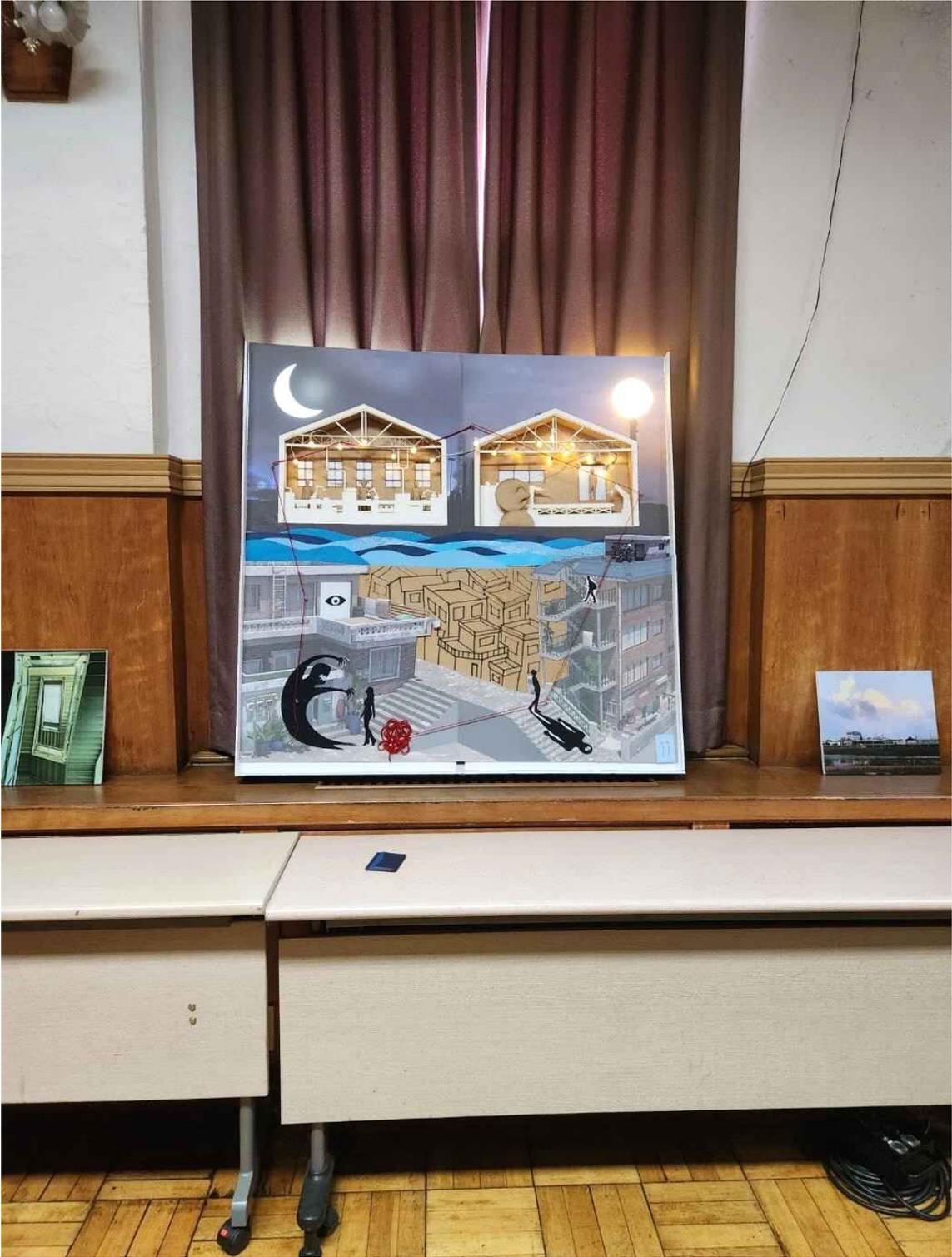
실

에필로그

Message



악순환



STUDIO 12

TUTOR 차재석 튜터

STUDENT 윤유림 건양대학교

장진욱 배재대학교

윤여원 한남대학교

PROJECT TITLE : 삶은 계단



삶은 계단

윤유림 건양대

장진욱 배재대

윤여원 한남대

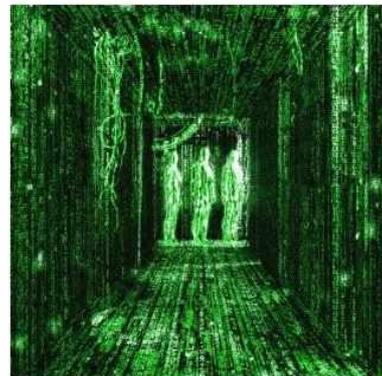
차재석 튜터



올라가기 전 위를 올려다 봄
인생은 계단형이다



성장과정



잠시 쉬어가는 곳
추억과 기억을 담는 공간

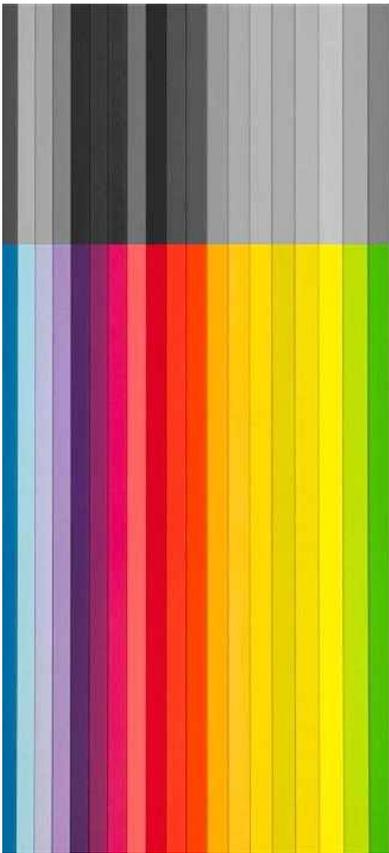


계단
인생과 성장과정

추억과 기억
공간

감정
색깔

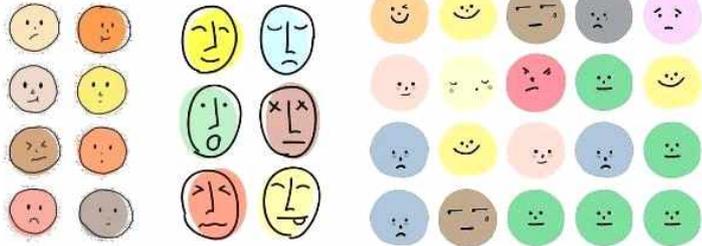




하양	정신, 미학, 신성, 웨딩드레스, 청정
흰색	매력, 소극적, 차분, 쓸쓸함, 안정, 스님, 우울함
검정	밤, 악함, 신비, 정숙, 슬픔, 불안, 심복, 모던, 청연함, 죽음, 공포, 우울함, 감정, 고성함

색상	밝은 색인 경우	순색인 경우	어두운 색의 경우
빨강	행복, 열, 감동함, 젊음, 순정	기쁨, 정열, 감성, 위험, 열열	참, 답답함, 무거움
주황	따뜻함, 기쁨, 열정, 애정, 희망	화려함, 역동, 움직임, 영예	기쁨, 풍요, 척척함, 노후됨, 엄격
노랑	미숙, 활발, 소년	활제, 환희, 발전, 노폐, 경박, 도전	신비, 풍요, 어두움, 음기
연두	초보적인, 신록, 목장, 초원	생명, 사랑, 산뜻, 소극	안정, 차분함, 자연적인
초록	양기, 분기, 명상, 기쁨, 평화	희망, 휴식, 위안, 지성, 고독, 생명	침착, 우수, 심원함
파랑	젊은, 하늘, 신(神), 조용함	희망, 이상, 진리, 냉정, 절음	어두움, 근심, 쓸쓸함, 고독
남색	침엄, 신비, 권국, 환상, 차가움	차가움, 영국왕실, 이해	위엄, 숙연함, 불안, 공포
보라	귀인, 고풍, 고귀, 우아, 부드러운	고귀, 성세함, 퇴폐, 권력, 도발	공포, 불안, 무거움
자주	도회적, 화려함, 시차, 복서	공중, 왕관, 권력, 허영	신비, 중후, 견실, 고풍, 고뇌

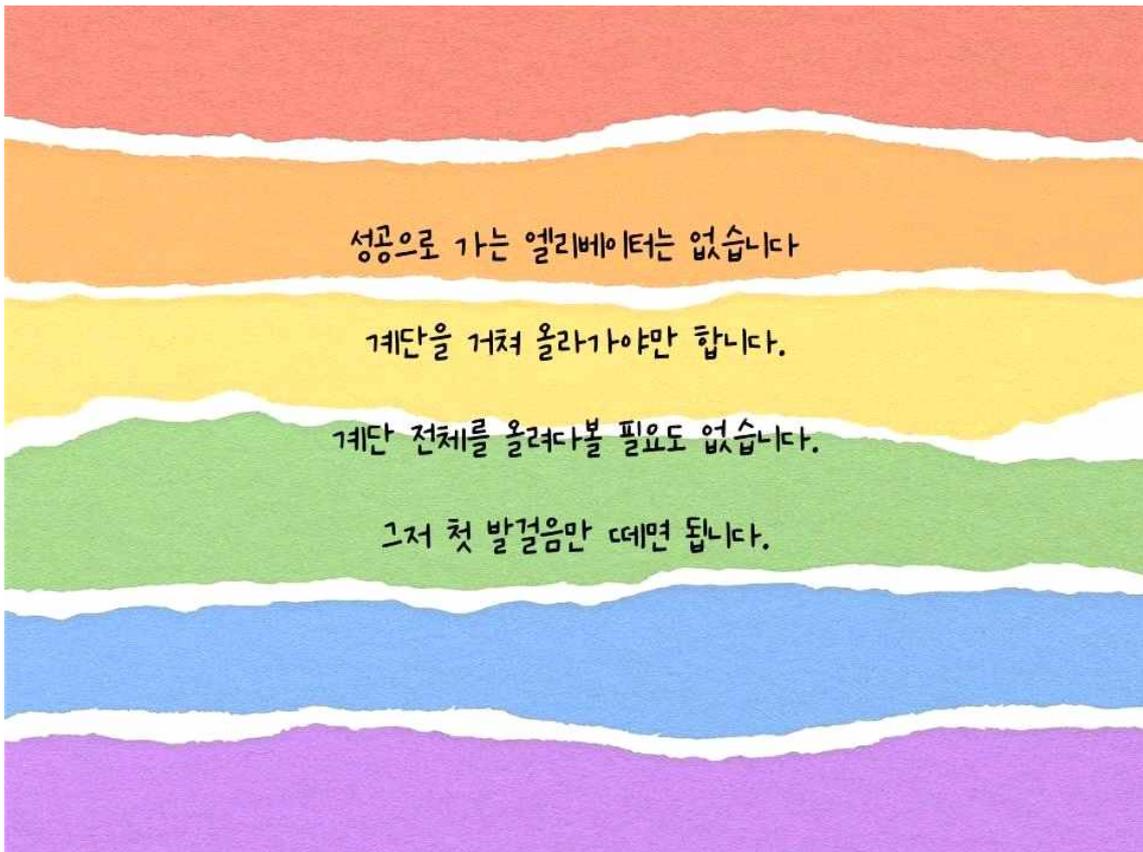
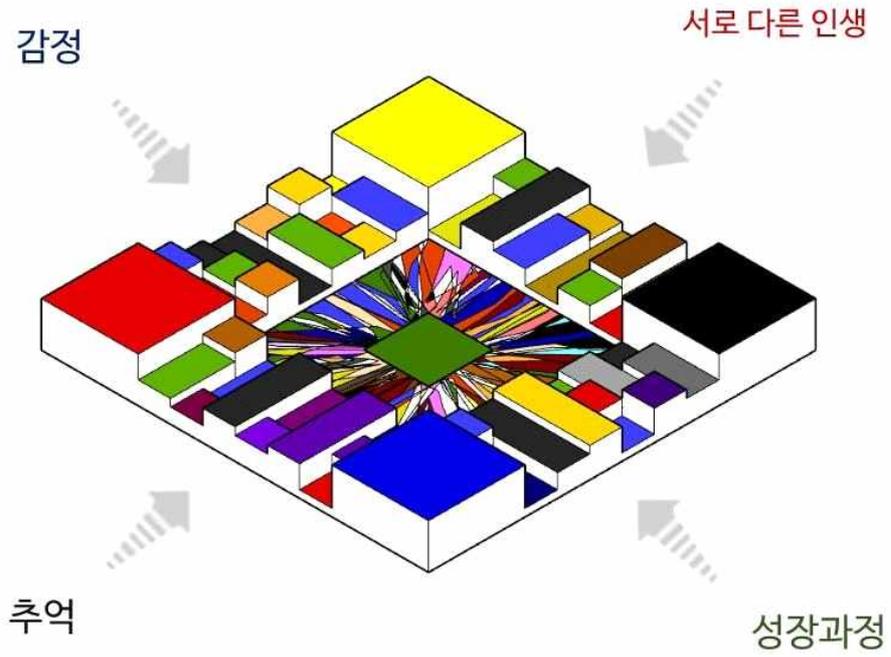
▲ 색의 연상 언어



출처 : 핀터레스트









STUDIO 13

TUTOR 이 병 기 튜터

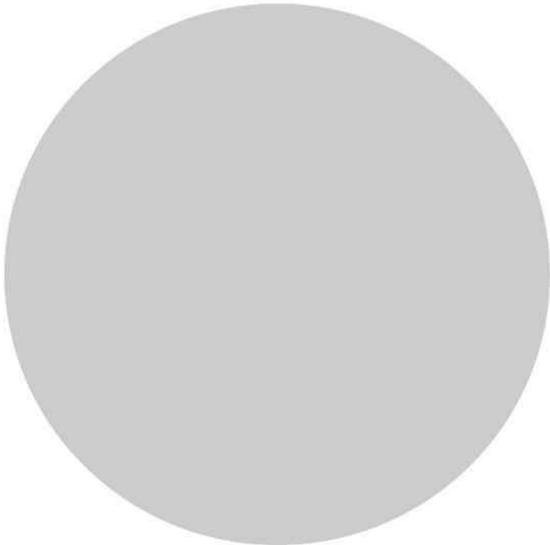
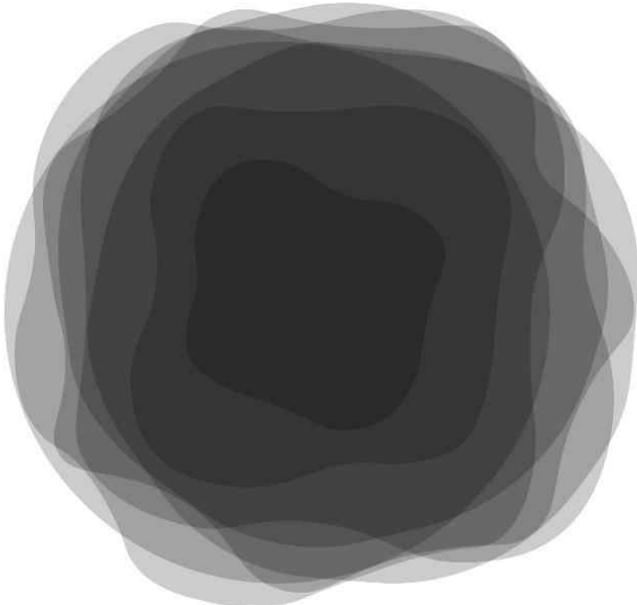
STUDENT	김연수	건양대학교
	노유진	목원대학교
	최건하	충남대학교

PROJECT TITLE : 환원주의

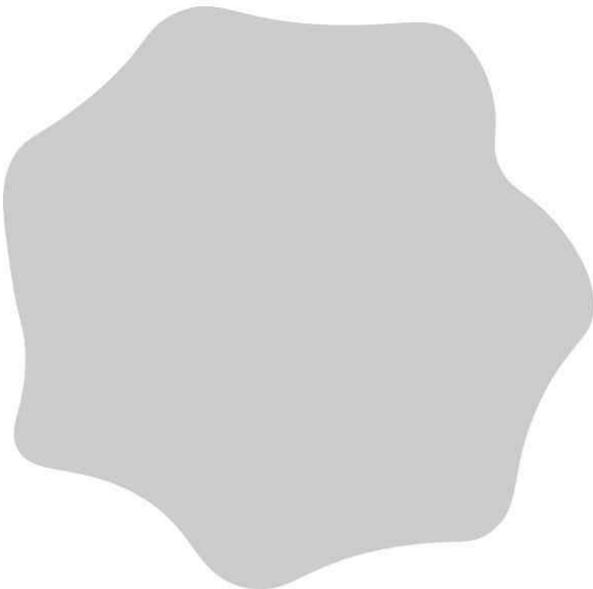


우리는 왜 세상에 '0' 과 '1' 이 존재하다는 것을 알았을 때 허무함을 느꼈을까? 이 세상의 '0과 1' 즉, 본질이 '변화' 이기 때문이다. 시간은 누구에게나 똑같이 흘러가지 않는다. 아인슈타인의 상대성이론에서는 물론, 같은 지평선 내의 시간도 상대적으로 흘러간다. 제각기 다르게 흐르지만, 결국 흐른다. 우리의 이 결론에 누군가는 시간이 멈춰 버린 경우가 있다고 할지도 모른다. 하지만 시간이 멈춰버린 세상에도 그 세상에서 살아가는 것들은 변화를 한다. 빛의 속도로 달려 시간이 완전히 멈춰 버린 사람도, 거대한 중력에 눌러 시간이 멈춰버린 존재도, 수많은 변화 속 육중하게 자리를 지킨 대전 육교도 정도의 차이만 있을 뿐 결국 '변화' 를 한다. '변화' 는 시간, 장소, 사람 등 그 어떠한 것에도 구애받지 않고 존재한다. 우리 세상의 '0과 1' 은 '모든 것은 변화한다는 사실' 이다. 모든 것은 변화를 한다. 끊임없이 변화를 거듭하고 거듭한다는 근본. 근본은 고정적이고 영원하지 않다. 우리가 근본을 마주했을 때, 근본은 끊임없이 변화하는, 세상의 그 어떠한 것에도 구애받지 않는 모습 즉, '정해진 형태가 없는 존재' 일 것이다. 우리를 둘러싼 복잡한 세상이 형태가 없는 것에서 왔다는 것을 깨달았을 때, 우리는 허무함을 느낄 것이다. 하지만 다시 한 번 근본을 보이라. 당신이 느낀 허무함이 정말 할 것 없는 허무함인가? 아니면 무언가로 채워질 가능성이 있는 허무함인가?

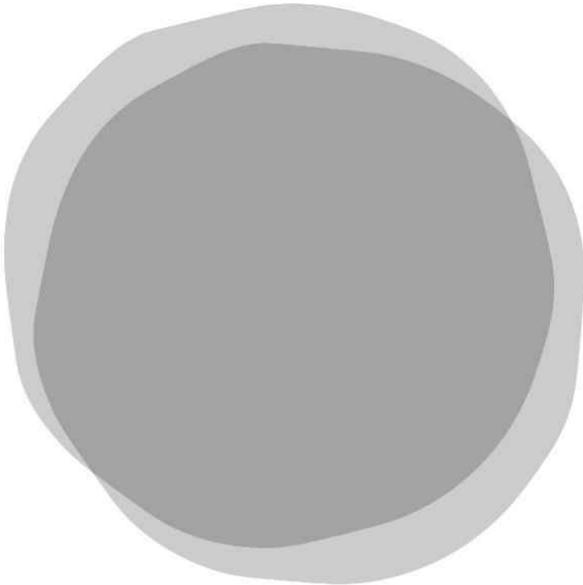
우리의 세상은 '0과 1' 에서 시작한 허무한 세상이다. 허무함이라는 감정은 우리를 절망스럽게 만들지도 모르지만, 우리의 '0과 1' 이 '모든 것은 변화한다는 사실' 이기에 허무함은 무언가로 채워질 수 있는 가능성이 있는 허무함일 것이다.



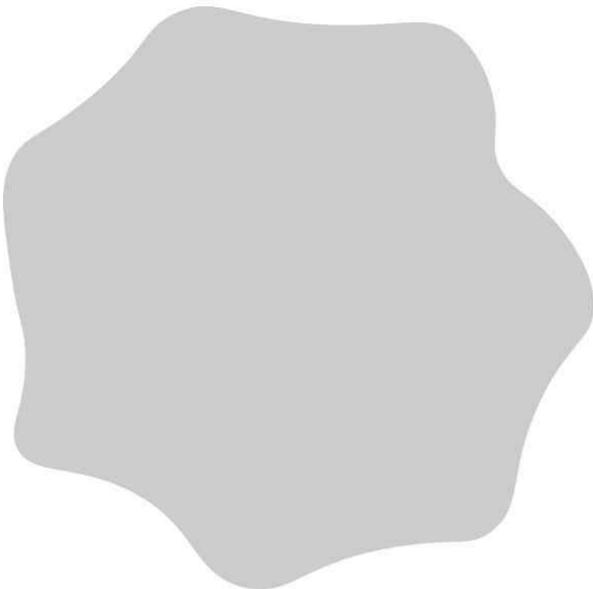
시각



청각



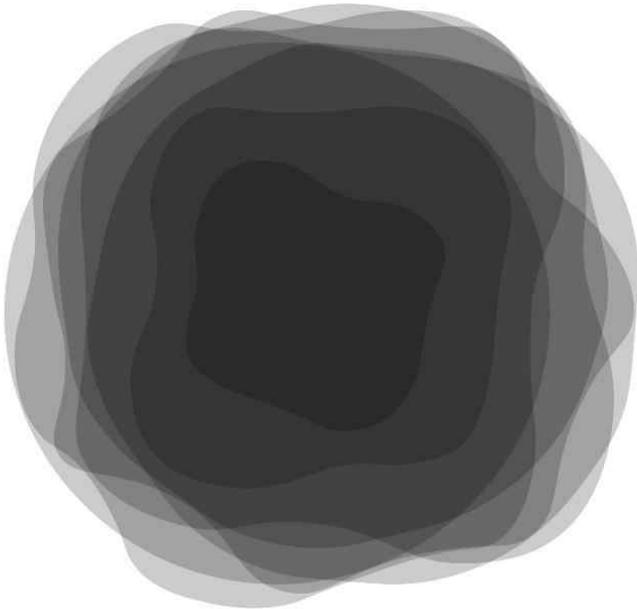
후각



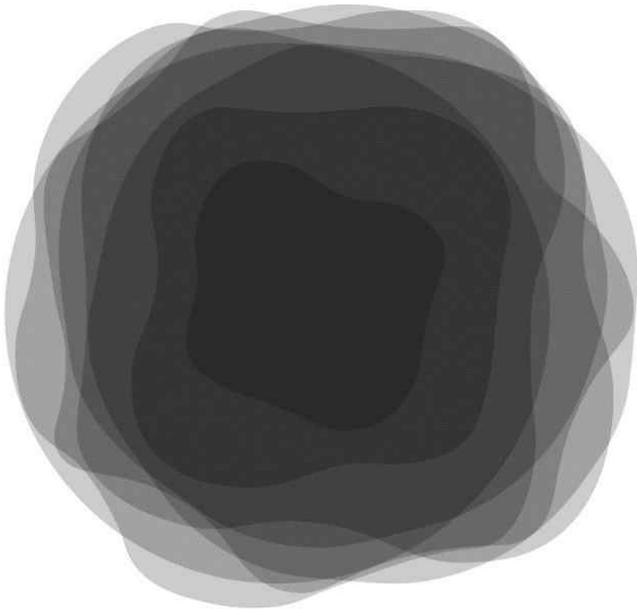
촉각

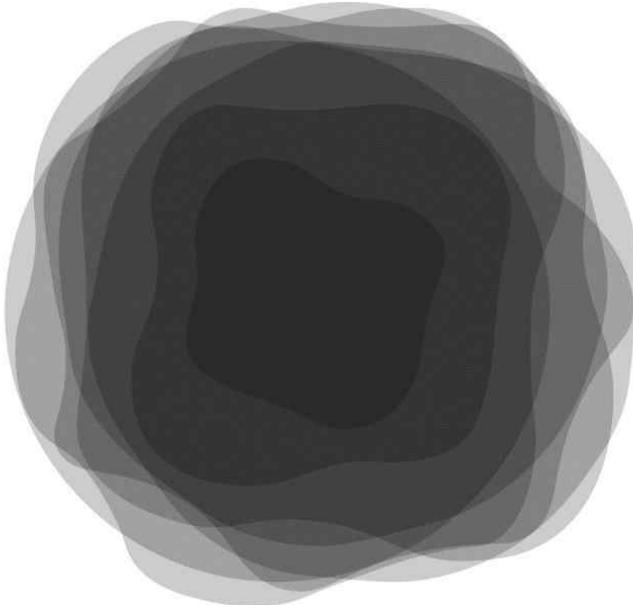


미각



오감





26th
건축디자인캠프



(사)대전도시건축연구원