

THIRD FLOOR

1. 전시실 A
2. 전시실 B
3. 전시실 C
4. 전시실 D
5. 사무공간
6. 전망대

SECOND FLOOR

1. 전시 및 이벤트 공간
2. 아트 라이브러리
3. 아트 스튜디오
4. 미디어 테라리움
5. 디지털 열람실

FIRST FLOOR

1. 아트 리움 공간
2. 카페
3. F&B
4. 코어메스
5. 보릿지 산책로

지상 주차장

기존 주민들과 방문객을 위한 주차장으로 차량 진입로를 보행자 동선과 구분하여 도보자들의 감각적 경험을 높이고자 하였다.

전망대

전시공간의 시뮬이자 마지막공간으로 뮤지엄의 메스감과 속의 과감함이 주는 새로움을 체감하게 해주는 공간이다.

자연 공원

메스 뒤편에는 넓은 땅을 확보하여 자연공원을 조성하고 다양한 이벤트가 가능한 공원을 확보하여 이벤트공간의 역할도 가지도록 하였다.

경사로 공원

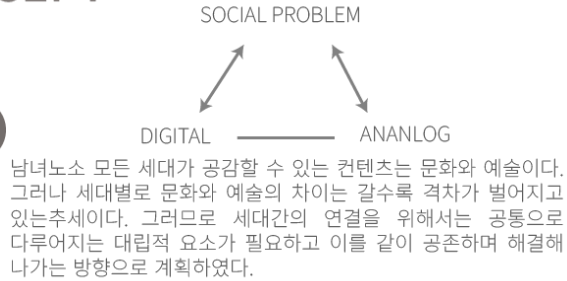
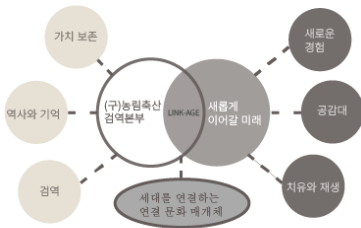
대지를 가로 지르는 경사로 공원으로 지하공간의 공간장으로 연결되며 관통하여 지나가면 자연공원이 넓게 펼쳐져 정원에서 느끼는 감각과는 다른 새로운 공간임을 인지하게 해주는 역할을 해준다. 지하의 공간에서는 뮤지엄의 전층을 관통하는 거동의 메스감과 깊이감을 체험 할 수 있다

안양로

안양로

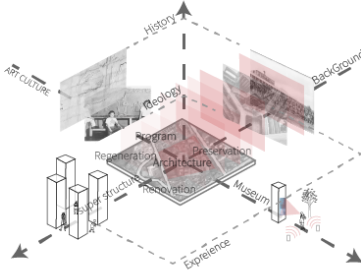
수리산로

PROGRAM CONCEPT



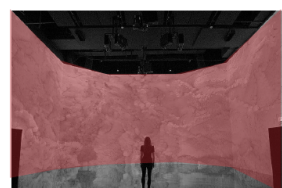
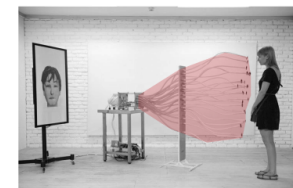
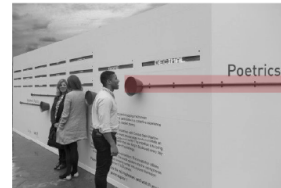
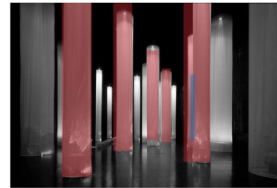
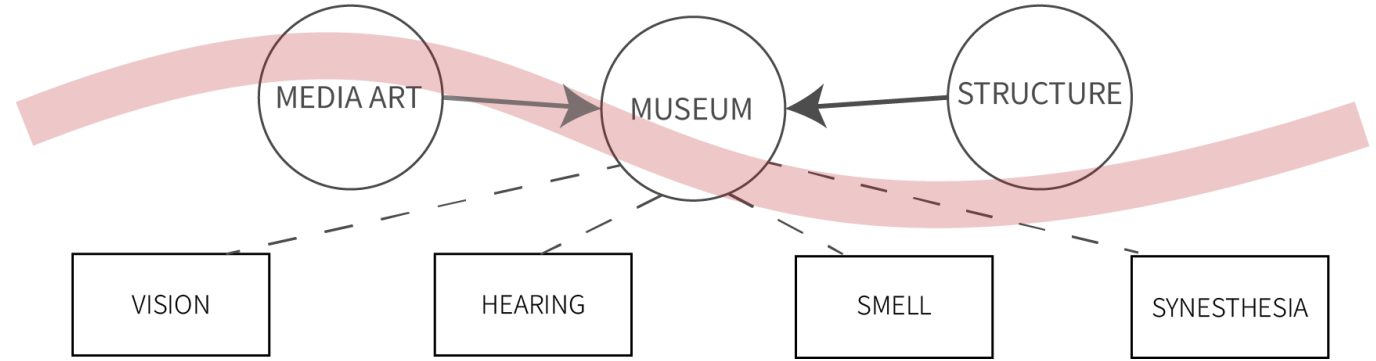
남녀노소 모든 세대가 공감할 수 있는 콘텐츠는 문화와 예술이다. 그러나 세대별로 문화와 예술의 차이는 갈수록 격차가 벌어지고 있는 추세이다. 그러므로 세대간의 연결을 위해서는 공통으로 다루어지는 대립적 요소가 필요하고 이를 같이 공존하며 해결해 나가는 방향으로 계획하였다.

LINK : CONCEPT



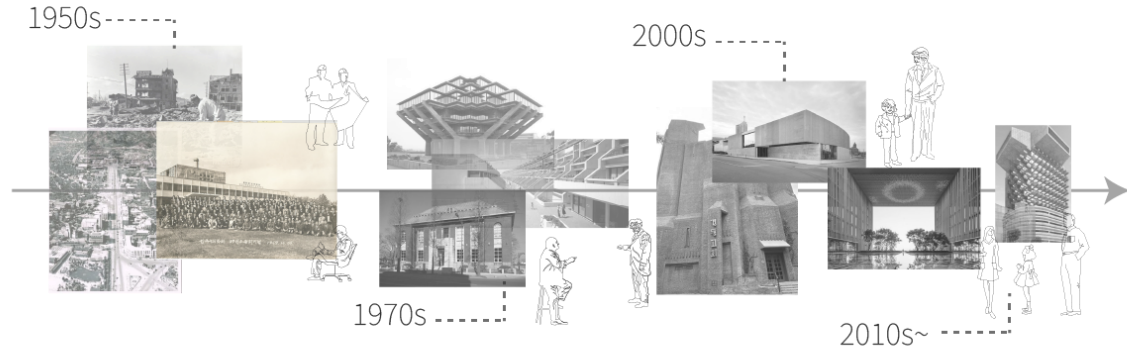
도시재생과 역사적 가치의 보존이란 두 목표점에 도달하기 위해 많은 것을 고민 했다. 그래서 이를 해결하기 위해 시대배경적 이념과 문화라는 키워드를 통해 이들을 연결지어 해결해보고자 한다. 이념을 통해서 공통점을 찾고 그걸 건축적으로 연결보고, 문화라는 키워드로 프로그램을 확립해 여러 세대를 연결해보고자 했다. 그렇게 이 연결은 새로운 방향의 설계를 지시하게 되고 이걸 통해 새로운 공간과 경험을 제공하고자 한다.

PROGRAM DETAIL



디지털 중독이라는 사회적 문제를 해결하고자 디지털과 아날로그를 연결하여 새로운 전시 형태를 제안한다. 디지털 중독 정신적 몰입 상태에 해당하는 감각의 무더짐을 치료하고자 이 뮤지엄의 프로그램은 감각의 치료를 목표로 한다. 과거 기억이라는 기능의 사이트를 현대적으로 재해석하여 재생과 치유를 하는 공간으로써 거대한 구조물속에서 느낄 수 있는 대공간의 경험들에 디지털적인 미디어트라는 방식을 도입하여 보다 폭넓은 공간의 체험을 목표로 한다. 이러한 공간들은 두가지 성격의 조화를 통해 이해도 높게 이를 체험하며 여러가지 감각들을 일깨우는 기회가 될 것이다.

시대배경과 건축이념의 연결



본관은 한국전쟁 직후 재료의 수급도 어려운 시절이라는 시대배경을 두고 지어진 건축물이다. 그럼에도 지금의 표현으로 모더니즘이라는 건축이념을 잘 표현한 하나의 작품이다. 이러한 시대배경은 그 시대의 분위기를 잘 표현하고 그 기억을 지금까지 느낄 수 있게 이어오고 있다. 그 점을 착안하여 재료적으로 단순하고 미니멀한 표현과 건축적으로는 과감함을 통해 새로운 경험으로 연결해봐도 좋겠다고 생각하였다. 이러한 행위들은 비일상적이고 익숙하지 않은 경험일지라도 특이한 형태의 건축물 속에서는 특별한 경험을 만들어 줄 수 있는 잠재력이 있기 때문에 안양시의 도시재생적 관점에서 많은 사람들의 이목을 끌고 이런 이목이 빌걸음으로 이어져 익숙한 일상적 공간이 될 것이다. 그 당시의 문제점들을 해결하고 현재까지 이어져온 과거의 건축 이념은 현재에 더 크게 의미를 지니고 있다. 과거의 건축이념을 현대적으로 재해석하여 새로운 건축이념을 만들어 내는 것이 중요하다.

자연공원과 도시재생의 연결



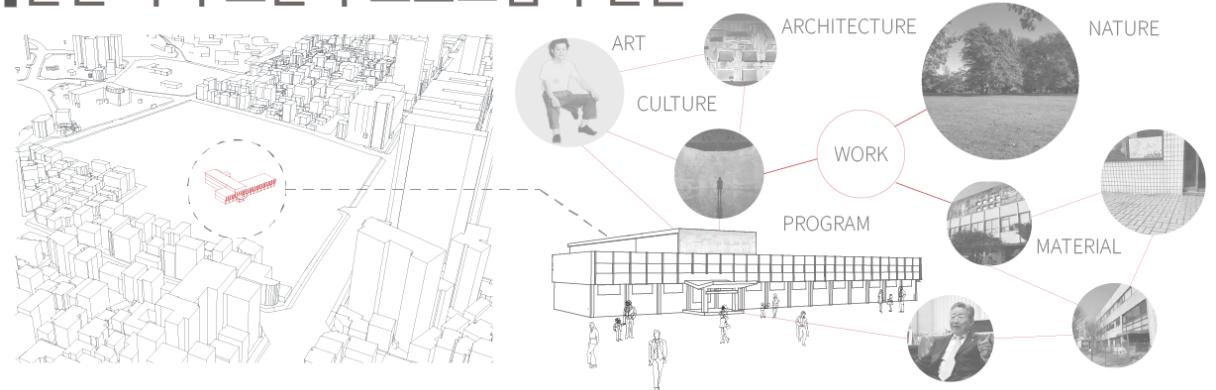
[왕개미 서식지]

[자연 공원의 확장과 메스의 집중]

[주민들의 기억과 추억의 공간]

사이트의 자연공원은 보존의 가치가 높은 생태적 특성을 가지고 있다. 부지 내에는 일본왕개미(Camponotus japonicus)와 곰개미(Formica japonica)라는 개미 초군체가 함께 서식하고 있는데 이는 해외에서도 보기 힘든 보존 가치성을 가지고 있다. 그리고 대지 내의 이 자연공원은 지역 주민들에게도 산책로, 휴식처 등의 추억과 의미가 있는 장소이기도 하다. 그렇기 때문에 이 사이트의 자연공원은 조금 더 보존되고 확장 되는 방향을 가지는 것이 좋고, 도시재생 관점에서 이 넓은 공간에 큰 자연공원이 생긴다면, 이와 연계하여 더 다양한 프로그램과 활동들이 발생할 수 있는 기회의 차을 넓혀 갈 수 있을 것이다 이 방향성이라면 자연공원을 더욱더 확장하기

본관 가치 보존과 프로그램의 연결



이 대지에서 이루어지는 행위는 프로그램 컨셉을 살펴보면 디지털과 아날로그라는 키워드를 연결지어내는 예술적 감각의 공간이다. 이런 뮤지엄에서 본관은 어떤 역할을 가져야 할까. 본관의 가치를 생각해 보면 이광노 건축가의 건축관이 담겨있는 건축적 가치, 시대적배경의 풍파와 행위들이 엮보이는 역사적 가치등을 느낄 수 있다. 건물의 재료나 마감방법, 남아있는 흔적등이 건물의 외벽에 남아있고 건물의 정면에는 최근에 밝혀진 김세중 작가의 부조라는 예술적 가치와 흔적도 담겨져있다. 그래서 프로그램의 맥락과 본관의 가치를 많은 사람들에게 느끼게 해주고 알리기 위해서 이를 "작품화" 하는 방법을 생각해 보았다. 뮤지엄에 있는 하나의 전시 작품으로 구성하여, 아를 메스적으로 감싸서 본관을 입체적으로 관찰하고 둘러보는 경험은 과격하지만, 새롭고 특별한 경험으로 기억될 수 있다. 이러한 특별한 경험은 비일상적이고 익숙하지 않지만 사람들에게는

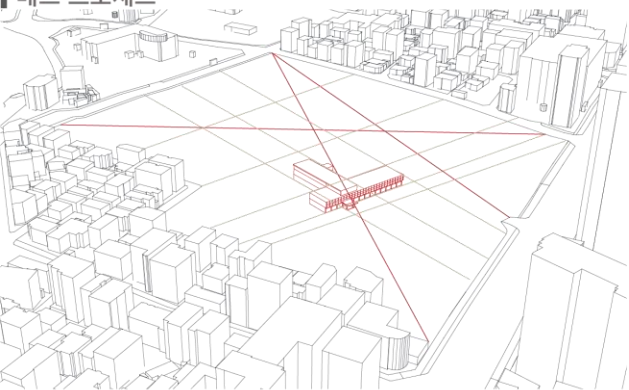
본관과 축의 연결



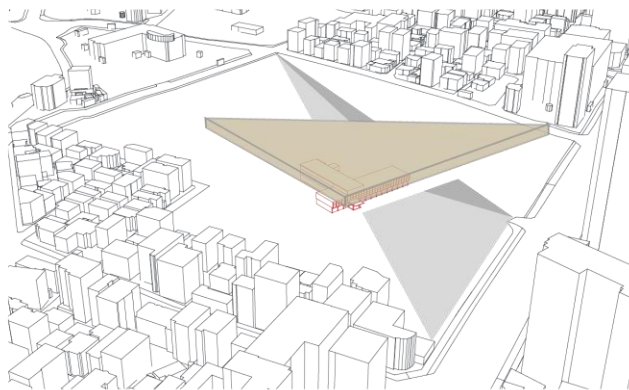
(구)농림축산검역본부의 본관을 기준으로 건물간의 관계와 도로 축과 대지 간의 관계등의 축들이 기하학적으로 정돈되어있는 대지이다. 이런 축들은 이광노의 건축가의 건축적인 제스처가 돋보이는 축이라고 할 수 있다. 그러므로 이런 축들을 보존하는 것도 본관의 역사적 가치를 보존하는 방법 중 하나가 될 수도 있다. 그러므로 새로운 공간과 경험을 만들기 위해 과감한 제스처를 더 해볼까한다. 본관을 기준으로 발생하는 기존의 축과 사이트의 주변 연계성등을 고려하여 대지를 가로지르는 대각선의 장축과 단축을 연결지어 조화를 이루는다면



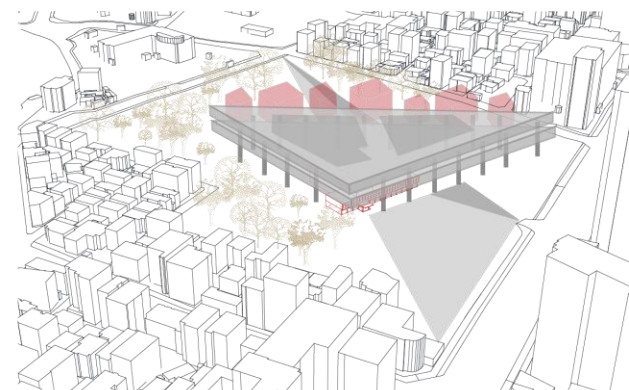
메스 프로세스



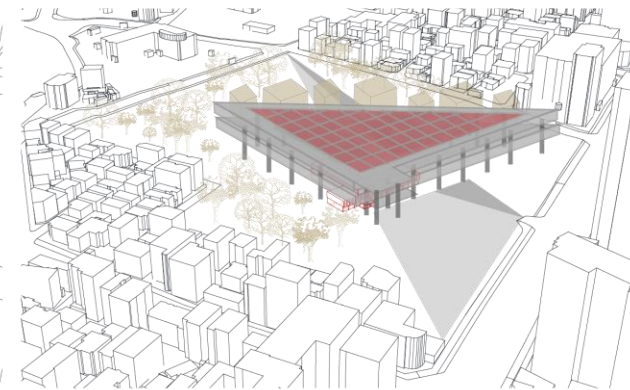
본관을 제외한 건물들 정리 후 기존의 축(과거)들과 새로운 축(미래)을 연결한다
대각선 축들로 대지를 둘러싼 영역들의 흐름을 과감하게 이어준다



연결된 선들로 만들어진 영역으로 본관을 중심으로 한 메스와 본관의 관통하는
지하공간을 형성하여 생기는 두 영역을 자유롭게 보행하도록 한다.



본관 중심으로 자연공원을 확장하여 공원을 넓게 이용하고 거대한 메스의 무게를
구조적으로 해결하기 위해 내부를 비우며 드러내고 실내공간을 밖으로 돌려준다



작품화된 본관을 관람하기 위해 본관을 감싸고 이 주위를 자유롭게 산책한다
메스의 내부에 빛이 흘러들어오도록 천장의 그리드로 빛을 조절한다



브리짓지 산책로



지하광장









