

「2019 함께하는, 학교건축」

**한국교육시설학회 제10회 교육시설 디자인 공모전 심사평 총평**

The Whole Process of the 10th Architecture Competition of Educational Facilities



정 재 희 / 홍익대 부교수

Chung, Jae Hee / Associate Professor, Hongik University  
archijenny@gmail.com

올해 10회를 맞이한 한국교육시설학회 교육시설 디자인 공모전의 주제는 「Future School - Learning environment of the future based on the community education」이다. 이는 4차 산업혁명이 대두되는 시대에 미래사회 변화에 대응할 수 있는 교육환경을 다시 생각해 보고자 하는 취지를 갖고 있다. 단편적인 기능위주의 개선방안이 아닌 지속가능한 커뮤니티 기반의 미래 교육환경은, 지식전달의 교육을 넘어 진정한 창의성 발현을 위한 공간으로서 재구축이 요구되어진다. 이를 기반으로 학교가 미래세대와 지역을 위한 장소로 거듭나야만 한다는 것이다.

이번 공모전은 지역커뮤니티와 연계된 학교공간이란 범위 하에서 학교와 필요시 주변 혹은 지역사회의 필요를 연계할 수 있는 범위를 설계부지로 하되, 가상의 부지가 아닌 실제 학교 부지를 활용하는 것을 기본으로 하였다. 그리고 계획 범위에 배치계획, 건축계획 등의 물리적 제안과 더불어 교육프로그램, 지역사회 연계 시스템 등 사회적 제안을 포함하도록 하였다. 이를 기반으로 주제에 대한 자유롭고, 창의적인 설계안을 제안토록 유도하였다.

이번 공모전 심사위원들이 가장 중요하게 생각한 것은 주어진 주제에 대한 설계자의 건축적 제안(proposition)의 창의성과 완성도, 그리고 전체를 엮어주는 스토리텔링이었다. 이를 기반으로 학생다운 기지와 혁신적인 발상이 돋보이는 작품을 높게 평가하였다. 일단 기본적으로 학교공간 및 역할에 대한 유연한 해석을 통해 단지 교육시설 뿐만 아니라 지역 커뮤니티와의 관계를 어떻게 형성시켜 줄

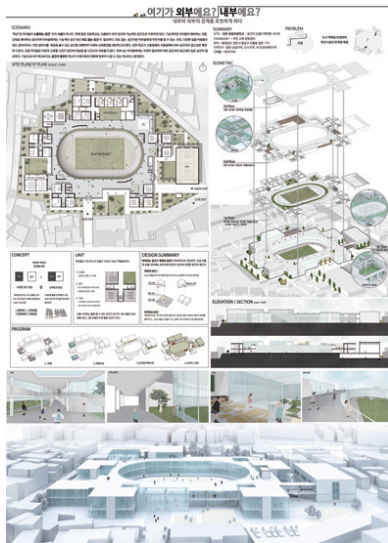
것인가에 대한 설계자의 의도가 명확히 드러난 작품에 주목하였다. 이는 기존 학교공간에 대한 재해석을 통해 지역 중심시설로서의 전환을 모색하는 미래 교육환경을 찾고자 하는 본 공모전의 취지와 부합하기 때문이다. 이러한 개념을 건축적 언어로 전환하여 시스템을 구성하고 프로그램과 물리적 구축을 완성도 높게 계획하며, 설계자의 계획 의도를 효과적으로 전달할 수 있도록 디자인 프로세스 다이어그램과 패널을 구성하는 능력 등이 심사의 중요한 기준으로 작용하였다.

공모전의 심사는 건축설계 실무와 강의를 병행하시는 김성욱교수님(아주대)과 박지영교수님(인하대) 두 분의 건축설계 전공 교수들과 함께 총 세 명이 진행하였다. 128개라는 많은 수의 작품을 하나하나 살펴보면서 심사는 공정하게 이루어졌다. 각 심사위원의 합리적이면서도 예리한 지적들을 공유하였고, 미래 지향적인 교육시설에 대한 열띤 토론을 진행하며 의미있는 시간을 가졌다.



▲ 공모전 심사 전경

대상에 선정된 “여기가 외부예요? 내부예요?”는 작품명에서 디자인의 컨셉과 의도를 명확하게 밝혀주었으며, 그러한 개념이 공간과 형태에 잘 드러난 우수한 작품이었다. “학교란 소통하는 공간이지 시설이 아니다”라는 강한 화두로 시작하여 아이들에게 ‘의도없는 공간’을 제공하여 ‘공간이 풍부’ 미래의 교육환경을 제안한다는 시나리오를 기반으로 창의적인 학교 계획을 하였다. 의도 없는 공간에 대해, 아이들에게 무언가를 할 수 있는 자유, 다양한 일을 허용할 수 있는 실마리이며 이런 실마리를 제공해 줄 수 있는 공간으로 정의하고 계획을 풀어나간 것이 인상적이었다. 이러한 개념을 바탕으로 비어있는 공간인 운동장을 학교 중심에 넣어 외부와 내부의 경계를 풀어주고 채워진 공간인 교실모듈 사이사이에 빈 공간을 배치하였고 주민커뮤니티시설과 교육공간을 적절히 배치하여 계획적 완성도를 보여주고 있다. 그리고 주변 도시 맥락을 반영하여 하나의 매시브한 건물이 아니라 주변과 만나는 경계부(edge) 매스를 작게 분절시키고 층고도 2층으로 낮게 하여 단절감을 해소하고자 한 점도 높이 평가되었다. 무엇보다도 이 작품은 ‘발상의 전환’으로서 기존 학교의 배치계획과는 완전히 다르게 운동장을 내부에 배치하여 ‘이슈를 불러일으키는(issue-arousing)’ 아이디어를 제시했다는 점이 높게 평가되어 대상으로 선정되었다.

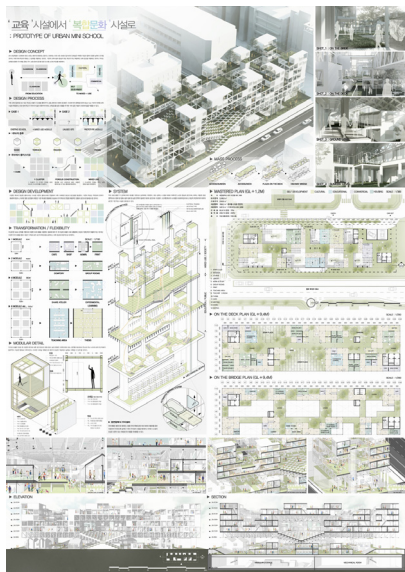


최우수상에 선정된 ‘VILLAGE IN THE VILLAGE’는 일단 건축가들이 항상 중요하게 고려해야 하는 ‘공공성’에 대한 생각이 잘 드러난 작품이라고 할 수 있다. 학교가 ‘마을 속 또 하나의 마을’ 역할을 하도록 현재 마을의 기억을 유지하면서 다가올 미래에 수용 가능한 계획을 중점으로 설계를 진행한 점이 높게 평가되었다. 나누다, 연결하다, 소통하다 세 가지 키워드를 반영하여 마을과 상생하는 후암초등학교 리노베이션 계획안이라는 명확한 디자인 전략을 갖고, 굉장히 충실하게 다이어그램을 제시하면서 탄탄한 디자인 프로세스를 보여주었다. 마을을 연상케 하는 다양한 스케일의 매스 배치도 인상적이었고, 새로운 교

육공간으로서 다양한 문화적 프로그램과 커뮤니티공간을 형성하여 교육과 놀이, 도시와의 만남으로 이루어지는 복합교육공간을 세심하게 제안한 점이 돋보였다. 다만 전체를 이끌어가는 핵심 컨셉의 창의성 측면에서 좀 미흡했다고 생각된다.



우수상 ‘교육에서 복합문화시설로 : Prototype of Urban mini school’은 Mixed-Use 개념을 결합한 소규모 학교라는 참신하고 독창적인 아이디어를 제시한 점이 높게 평가되었다. 이 작품은 처음 봤을 때부터 눈길을 끌 정도로 창의성과 완성도가 높은 작품이었다. 보통의 학생작품 수준을 넘어선 패널표현, 3차원투시도, 설비시스템과 모듈러 구조상세도 등에서 엄청난 열정과 노력을 느낄 수 있었다. 다만 많은 아이디어들을 넣다 보니 가장 중요한 학교 공간에 대한 설명이 충분히 전개되지 못하고 있으며, 너무 모듈러 프로토타입 제시에 집중해서 설비, 주차, 구조상세도 같은 세부 부분에 대한 설명이 상대적으로 많았다고 판단된다. Mixed-Use 클러스터에서 학교, 주거, 상업, 문화시설 등이 어떻게 평면적으로, 그리고 단면적으로 엮여서 복합교육공간을 만드는지에 대한 설명이 좀더 부각되었으면 하는 아쉬움이 남는다.



우수상 ‘교육, 놀이처럼 몰입하다. 놀이, 교육처럼 닦아간다.’는 설계자의 의도가 명확히 드러난 play education scenario 가 가장 인상적으로 다가온 작품이었다. 디지털

네이티브들이 지식을 스스로 습득할 수 있는 협업중점의 교육 체제에 맞춰 기존 학습공간의 형태를 사다리꼴로 변화시키는 개방적인 교실 디자인을 계획하였다. 이러한 다이나믹한 형태와 더불어 놀이터가 되는 학교를 계획하고 그 이미지를 효과적으로 프리젠테이션했



다는 점이 돋보였다. 전체적인 개념은 참신하였으나 평면계획 및 디자인의 완성도가 결여된 점, 그리고 사다리꼴이라는 단순한 형태로만 디자인을 진행한 것이 아쉬운 안이었다.

우수상 ‘후암 마을학교’는 패널의 메인 투시도만 봐도 설계자의 의도가 무엇인지 한눈에 알 수 있는 작품이었다. 후암동의 기억을 담은 소통의 장으로서의 학교 계획을 컨셉으로 하여 후암동이 가지고 있던 기억의 요소 중 박공지붕, 저층 건물과 골목길을 추출하고 학교에 접목시켰다. 그리고 공간을 통한 시간과의 대화-후암동의 낮과 밤-이라는 디자인 개념 하에 초등학교가 한시적으로 활용되는 점을 이용하여 체육관, 운동장, 도서관 등을 교육시간 이외에 개방하여 주민과 연계할 수 있는 커뮤니티 공간으로 만들어서 방과후, 방학 중에도 활용도를 높이는 방안을 제안하였다. 이 작품에서 특이하면서도 인상적인 점은 단지

물리적 제안뿐 아니라 사회적 제안을 같이 함으로써 건축가의 사회적 역할에 대한 세심한 고려까지 했다는 것이다. 또한 독특한 일러스트 스타일의 그래픽과 색감 표현을 통해 따스한 후암 마을 학교의 이미지를 효과적으로 전달한 점이 학생다움으로 돋보였다.

