



일기
공 제작용 오픈팩토리
기록하고, 기록되는 이야기

부산대학교 실내환경디자인학과 신지혜

Background

오픈팩토리
지역을 대표하고 호기심을 자극하는
지역 특산품과 함께하는
각양각색의 체험
제작의 다양한 변화

2016 2017 2018 2019 2020 2021
공 제작업량

Interview Survey

오픈팩토리
"아이들에게 추억을 남겨 줄 수 있을 것 같아서 기쁘고 싶어요"
"새로운 걸 배우고 독특한 경험이 될 것 같아서 기쁘고 싶어요"

체험전시관
"재미는 공간은 아이들의 흥미를 끌 수 있으면 좋겠어요"
"다른 사람들이 참여한 전시물들을 관람하면서 재밌을 것 같아요"
"포토 존이나 휴식 공간이 좋겠으면 좋겠어요"
"빅 트에서 답답한 느낌이 안 들었으면 좋겠어요"

Concept Development

[Concept Process]

Step 1 하루를 순환하다
하루에 해와 달이 도는 이미지에서 순환하는 동선을 추출한다. 이를 시작과 마지막이 같은 공간에서 이루어지도록 계획한다.

Step 2 하루의 시간을 보낸다
추상적인 시간의 흐름을 경험할 수 있는 자연스러운 공간 이동을 위해, 경사로를 통한 층간 이동을 계획한다.

Step 3 되돌아봄을 통해 성장한다
일방적인 시선을 양방향적인 시선으로 확장시켜 다른 층과의 시각적인 공유가 이루어지도록 천정고가 확장을 계획한다.

[Mass Study]
창문여유가 많은 다양한 이야기들이 기록되고, 그 기록이 확장되어 공간을 형성한다.

[Colour Concept]
하루 시간대마다 달라지는 하늘의 컬러를 담아내는 색채 계획

시인의 MASS #c3a476 AM 03:00
하루의 STACK #f4795 AM 06:00
다양함의 ELIMINATE #f6f6d4 PM 12:00
공유를 EXPAND #1a058 AM 12:00

Site Analysis

경상남도 통영시 도남동 227-16

Site Interview
"조선소가 망하기 전에는 사람이 부쩍 많아졌고, 상권이 활발했는데, 망하고 나니 공장수색 사람들도 안 오고 상권도 다 죽어 나갔죠. 상권이 아예 죽어버렸어요."

복합문화시설 계획
복합문화시설의 구축으로 유동인구를 증가시켜 지역의 활력을 되찾고, 지역관광명소로 거듭날 것이라 예상된다.

Literature Review

Open Factory
"조선소가 망하기 전에는 사람이 부쩍 많아졌고, 상권이 활발했는데, 망하고 나니 공장수색 사람들도 안 오고 상권도 다 죽어 나갔죠. 상권이 아예 죽어버렸어요."

체험 전시
시연전시, 참여전시, 놀이전시 등 활용
경험을 충족시키기 위해 타인과 공유할 수 있는 요소 필요
직용과 공간을 이용하여 오감을 자극하고 직접적인 참여를 유발

주요 공간
관람 속도를 조절할 수 있는 공간적 리듬감 필요
자극의 80%를 차지하는 시각을 자극하는 요소 필요
시각, 청각, 촉각을 자극하는 감각적 공간 조성 필요

부수 공간
식물, 패턴 등을 이용한 감동적인 공간 제공
시각적 편안함과 창의적인 긴장 완화 요소 필요
천고, 단차 등을 이용한 부드러운 공간 변화 유도
차가운 느낌과 따뜻한 느낌의 조화를 통한 새로운 분위기 형성

Design Concept

하루

일기는 하루 동안의 다양한 일과 모습을 담은 연인 이야기이다. 하루하루 시간이 흘러감에 따라 차곡차곡 쌓여가는 하루들이 일기장을 다양하고 풍부하게 채워 간다. 일기는 나를 되돌아보게 하여 반성과 깨달음 그리고 발전의 시간을 제공 한다. 그러한 시간을 통해 또 다시 하루를 계획한다. 공 제작의 이야기를 일기처럼 담아내어, 그것의 재현을 과정과 더 나은 제품으로 탄생하는 모습을 시간의 흐름에 따라 채워간다.

Space Purpose

Problem
공 제작 재현용에 대한 부정적인 인식
올라가면 단절로 인한 답답함 조성
일방적 관람으로 인한 관람 효율 저하
단순한 전시 형태로 인한 관람 욕구 불충족

Solution
공 제작 재현을 통한 인식 개선
높은 천정고와 층을 이용한 개방형 확보
공감각적 전시를 통한 관람 효율 증대
다양한 참여 프로그램을 통한 관람 욕구 충족

Purpose
전체적인 공간에서 이루어지는 다양한 전시 체험 프로그램
공간 간의 부부적 개념으로 활동성을 높여 적극적인 참여를 유도하는 공간

Space Program

Slope Gallery
공 제작에 소원이나 그림을 그리는 등 직접 참여가능한 체험전시
공간에서 이루어지는 공 제작 재현 과정을 관람하는 전시실

Pub & Restaurant
동영 촬영을 이용한 신선행유 및 그와 어울리는 술을 경험할 수 있는 식음공간

Lobby & Craft Cafe
공 제작을 이용한 각종 만들기 체험공간 & 카페

Craft Shop
공 제작을 재현용한 최첨단 제작 프로그램이 이루어지는 공방
공 & 공 제작 관련 제품을 판매하는 상점

Factory
공 제작의 재현을 과정이 이루어지는 공장

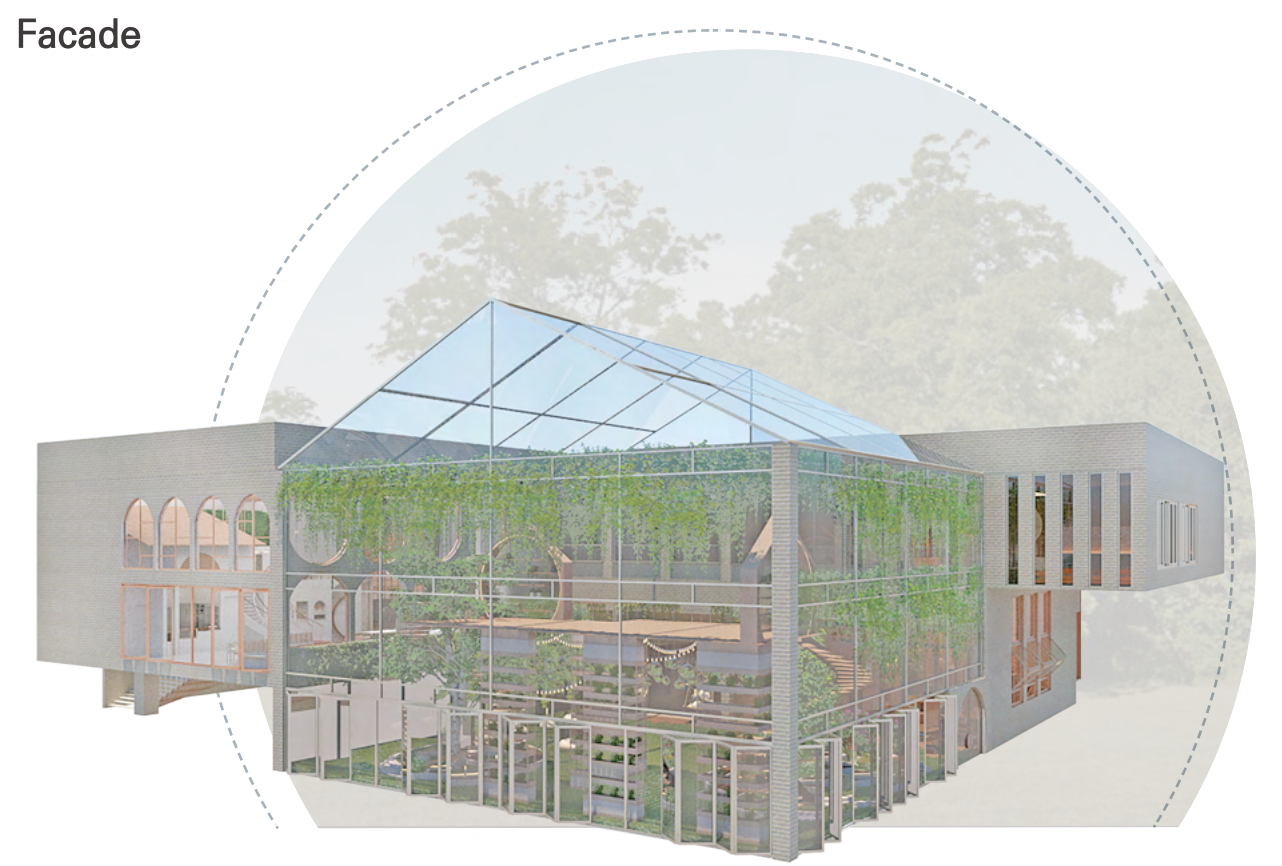
Mini Farm
공 제작을 재현용하여 만든 비료를 이용한 수직농장 & 밭밭 가꾸기 체험

Design Goal

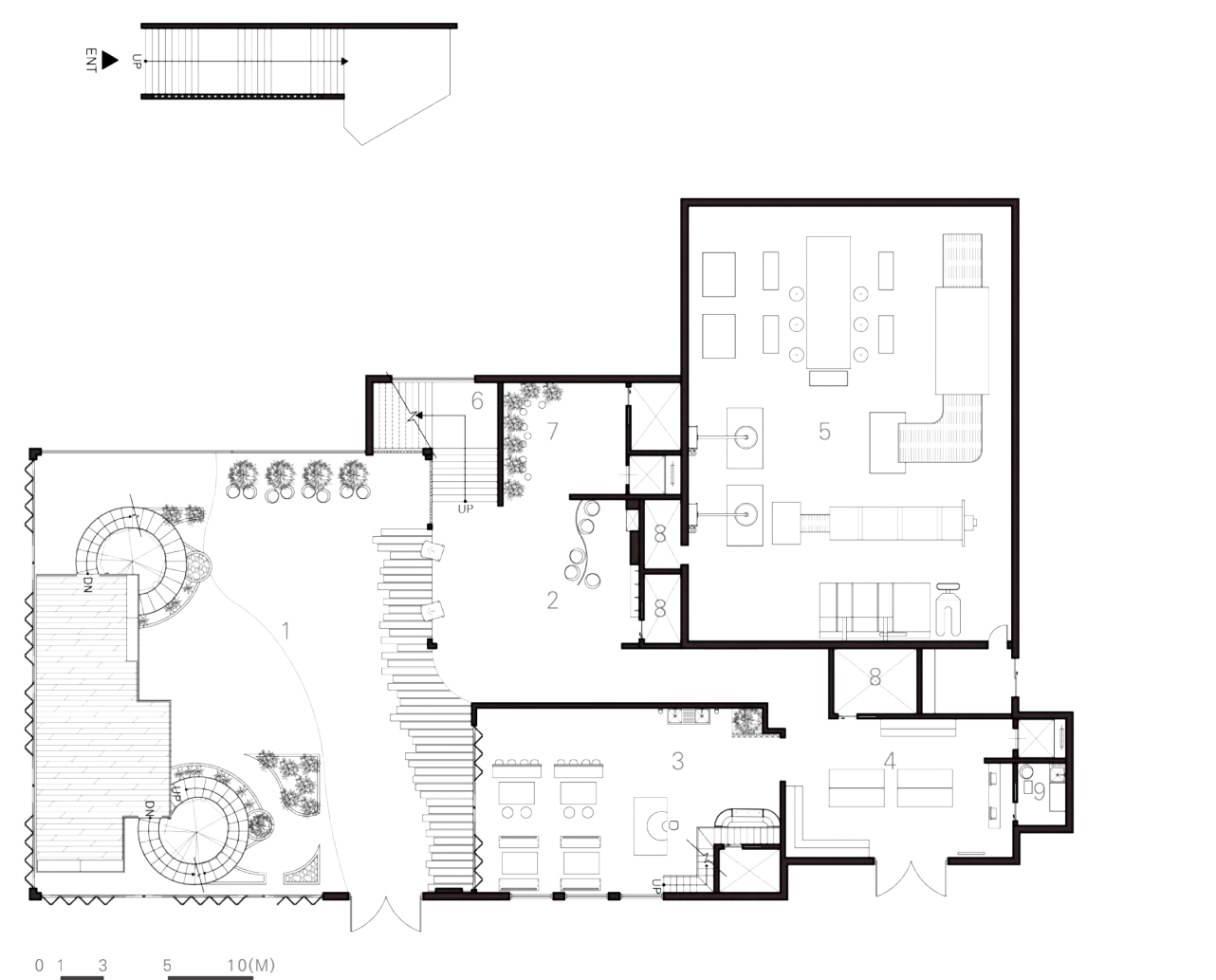
재움
하루하루를 보내며 이야기를 채워가듯이 큰 공간을 순환으로 둘러싸듯 둘러싸며 공간의 이야기를 채워간다.
[Apply] Slope Gallery

다양성
각양각색의 하루를 마주하듯 단차와 천정고가 변화하는 것과 같은 다양한 모습의 공간들을 마주할 수 있다.
[Apply] Craft Cafe, Pub & Restaurant

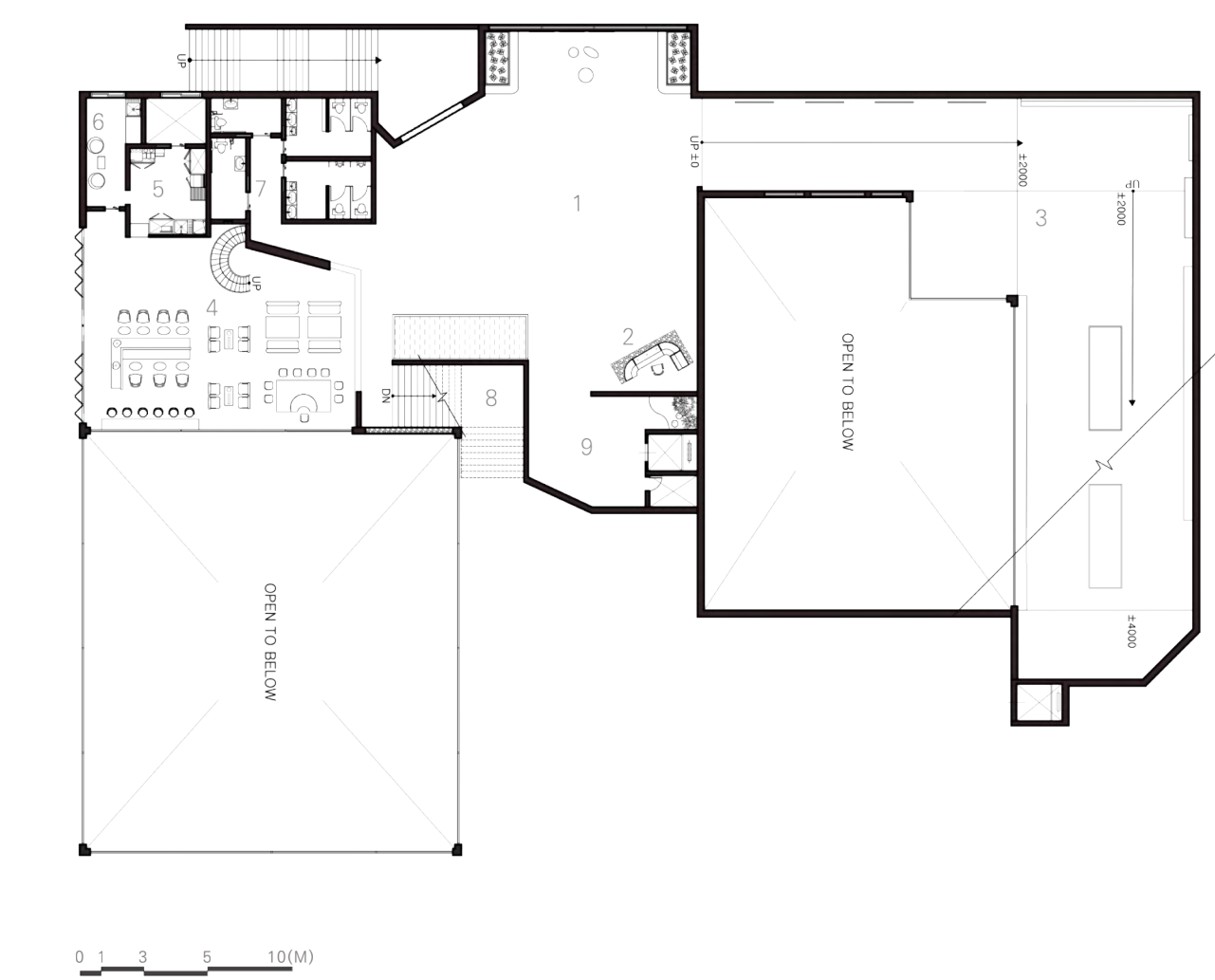
공유
이전의 하루를 되돌아보며 추억하듯 큰 유리 창을 통해 다른 공간과 서로 시각적인 소통이 이루어질 수 있다.
[Apply] Factory, Mini Farm



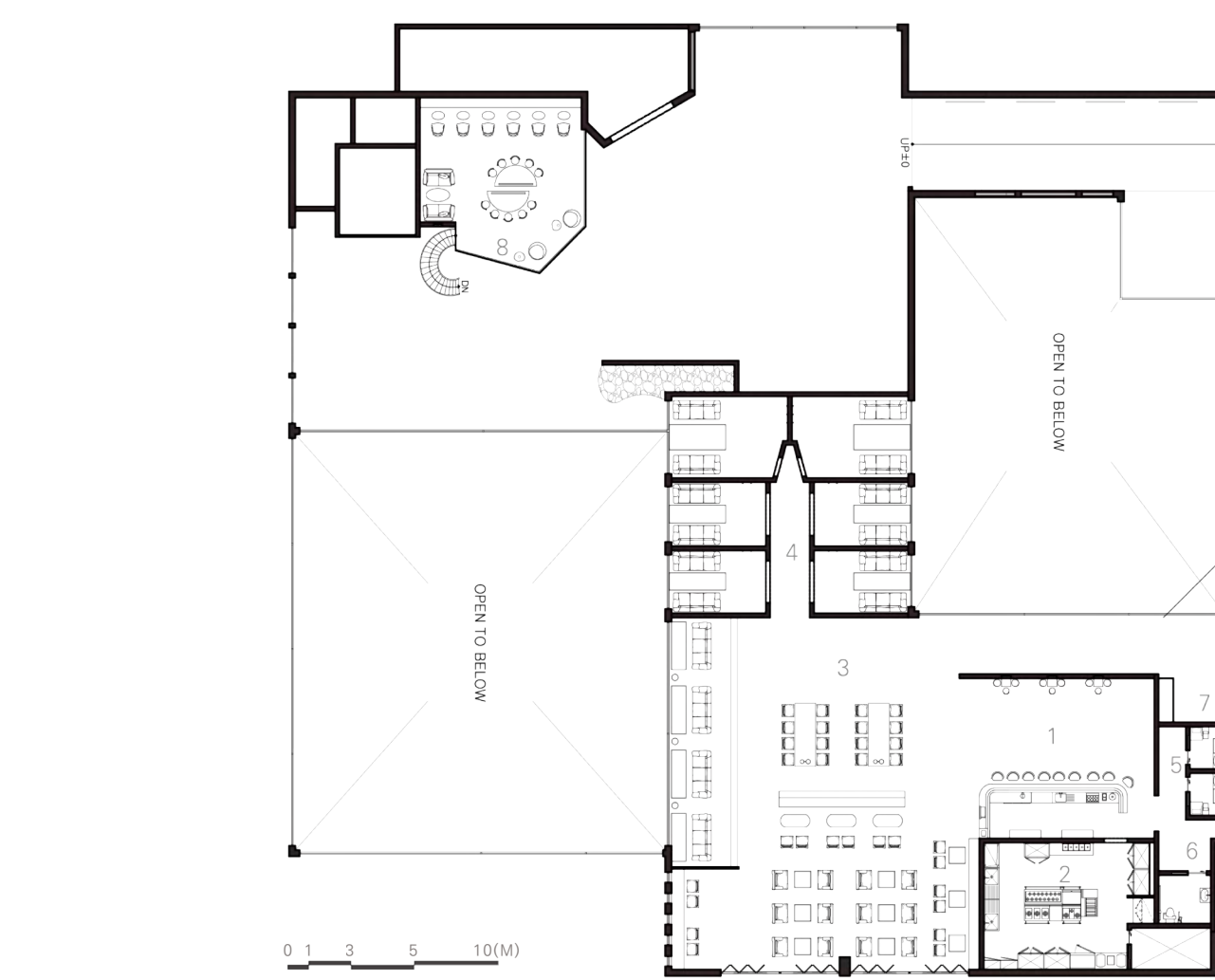
1st Floor Plan



2nd Floor Plan



3rd Floor Plan



Section

