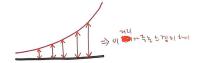
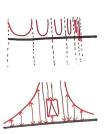
## 공간 컨셉

Studio A 김상윤



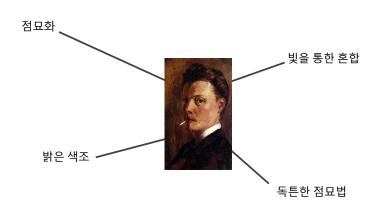


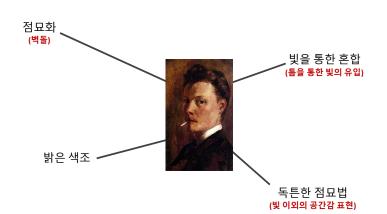


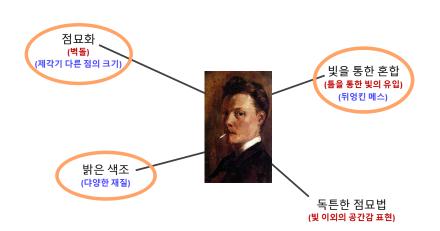
## 기존 방향성

영롱쌓기를 한 벽돌벽과 보조벽 사리의 거리가 주는 감상의 차이를 이용하여 연출 빛의 투과를 이중 벽으로 조절하여 공간감을 컨트롤

지나치게 평면적으로 생각하고만 있고 벽돌을 쌓아서 벽으로 만들다는게 건축적인 요소를 배제하기에 한계가 있다고 판단







(<mark>벽돌)</mark> (제각기 다른 점의 크기)  $\sum$ 

벽돌의 비율만 유지하고 자유로운 크기의 메스를 사용

(틈을 통한 빛의 유입) (뒤엉킨 메스)

 $\sum$ 

벽돌을 덩어리가 처럼 쌓아서 그 틈을 통해 빛을 유입

(댜양한 재질)



단순한 벽돌재질인 점토, 콘크리트 뿐 아니라 금속, 유리 등의 빛이 잘 반사되는 재질 사용

