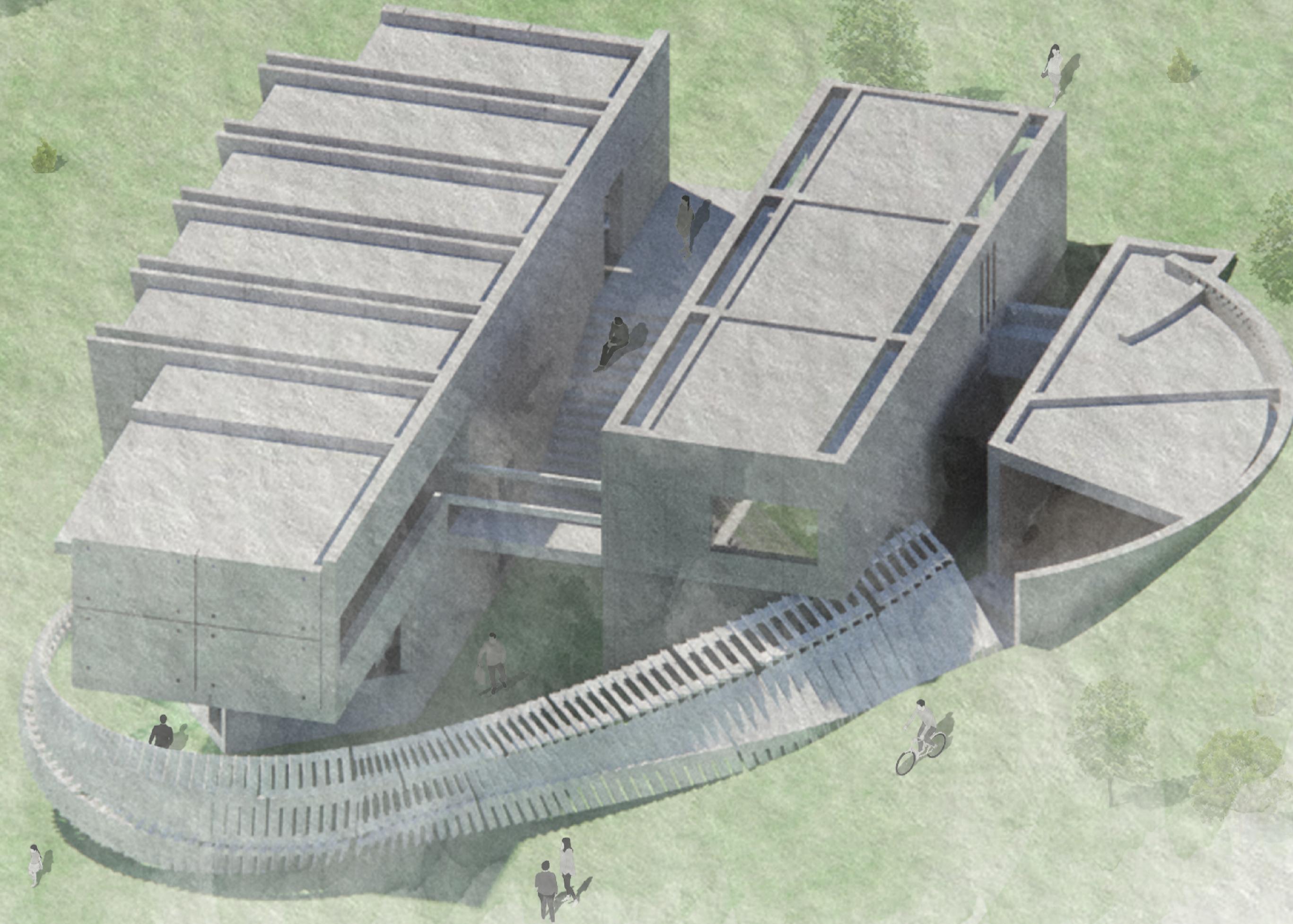
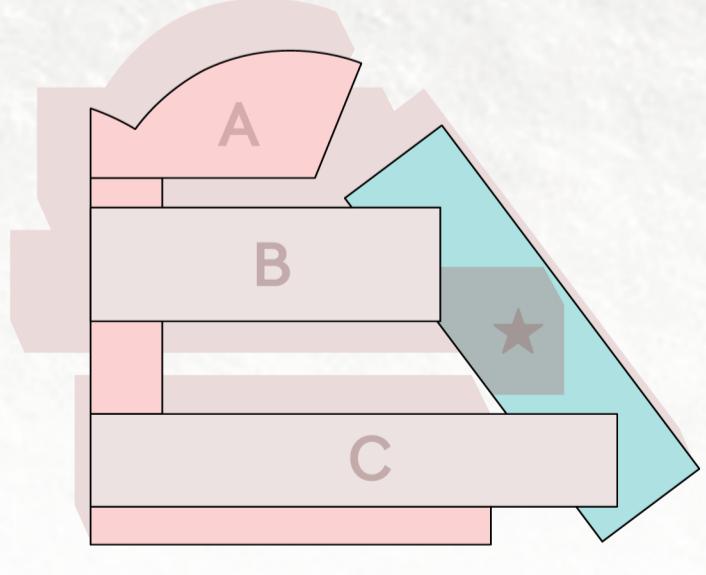


Masion Koshino

Basic Studio 4 Develop the Koshino House



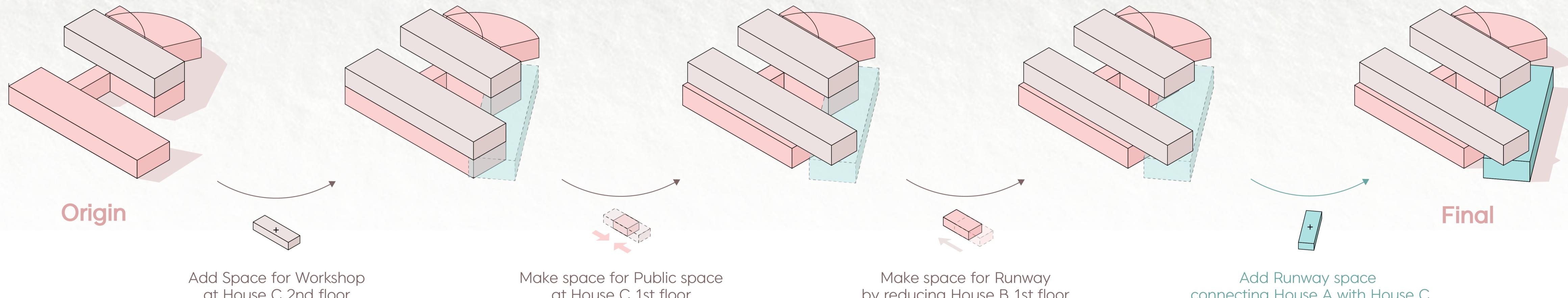
Mass Naming



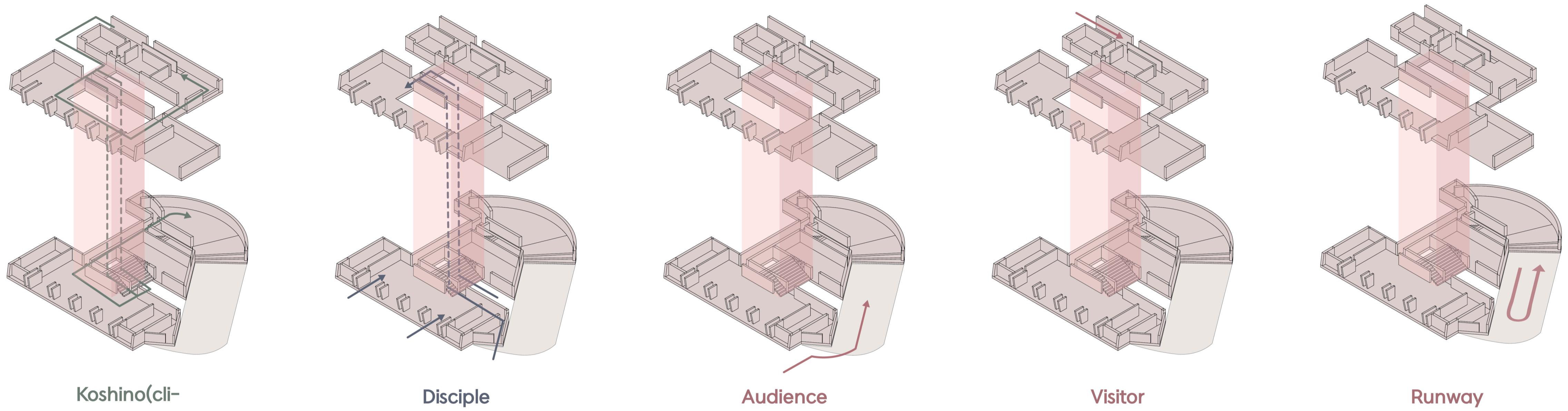
Top View

House A : Atelier
House B : Residence
House C : Workshops & Offices
★ : Runway

Mass Process Diagram



Circulation Diagram



Koshino House는 본래 코시노 개인을 위한 주택이었다.
건물의 용도를 코시노 개인이 아닌 패션 디자이너로서의 코시노에
초점을 맞추었다.
코시노가 두 명의 수제자를 패션디자이너로서 양성한다는 설정
기준에 존재하였던 게스트 룸 제작 & Work shop과 Runway
프로그램 도입

코시노의 동선은 공간 구성의 코어
House b와 c간 1f의 통로와 2f의 다리를 통해 work 공간과
private 공간을 연결하여 부족한 코시노의 공간을 확장시킴과
동시에 코시노가 항상 생활 공간과 가깝게 함.

기존에 코시노 개인 갤러리로 사용되었던 House A는
Fashion Atelier으로 용도를 변경
디자인한 옷을 전시하고 피팅해볼 수 있는 공간
이 공간은 런웨이 행사에는 피팅룸으로 사용되며 런웨이의 시작점

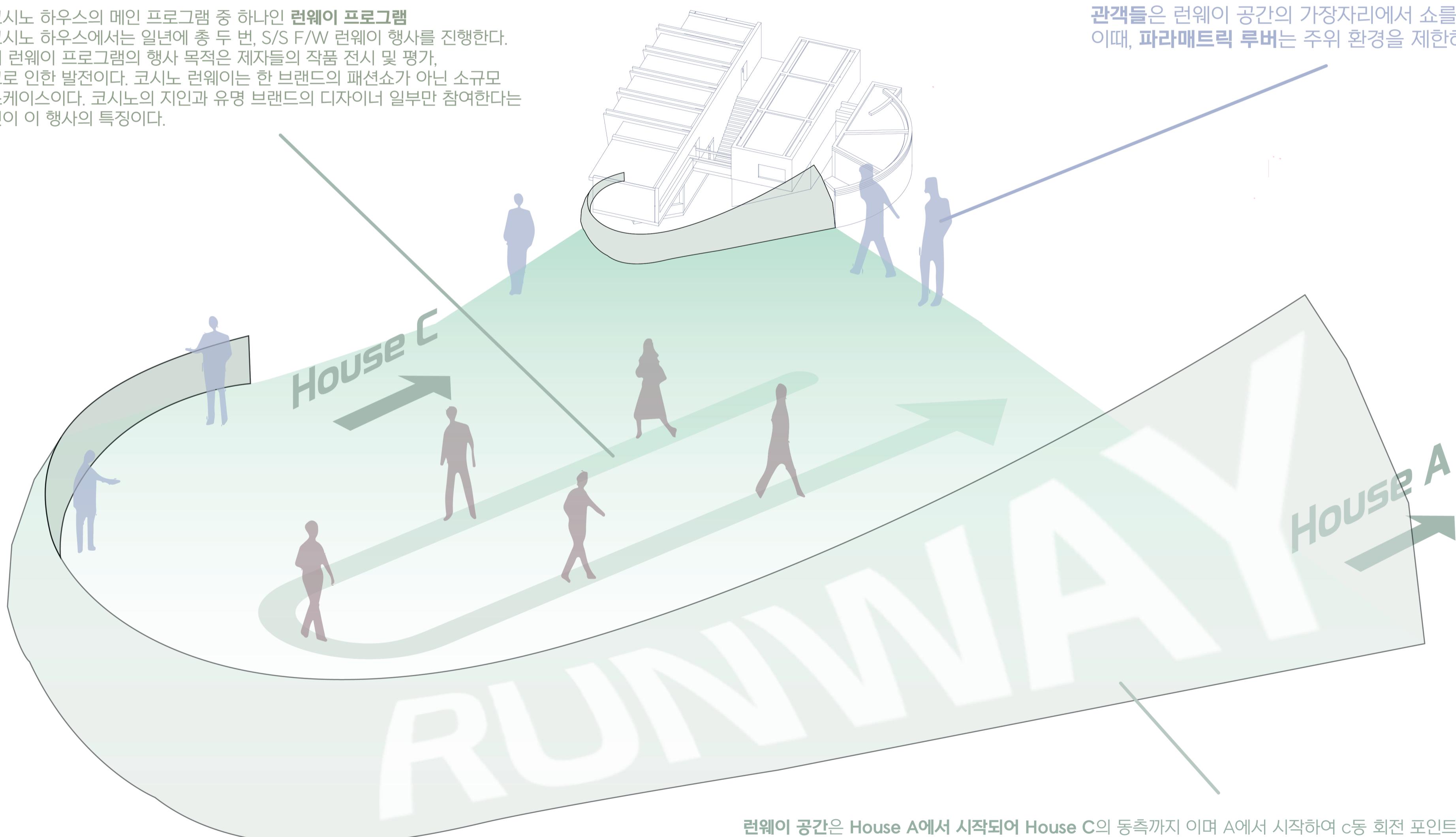
코시노의 개인 주택으로 사용되었던 House B의 2층에
코시노 개인의 공간, 1층에는 공용 회장실을 마련
회장실은 평소에는 제자들이, 행사시엔 관람객분들도 사용

House C는 Work shop의 공간을 형성하는 데 초점
1층에는 Design 작업을 할 수 있는 Work Shop space
재단 및 옷을 보관할 수 있는 Storage
제자들의 생활 활동에 필요한 휴게실
2층에는 디자인 회의 및 감독이 이루어지는 Mezzanine &
코시노 개인 사무실 공간을 배치

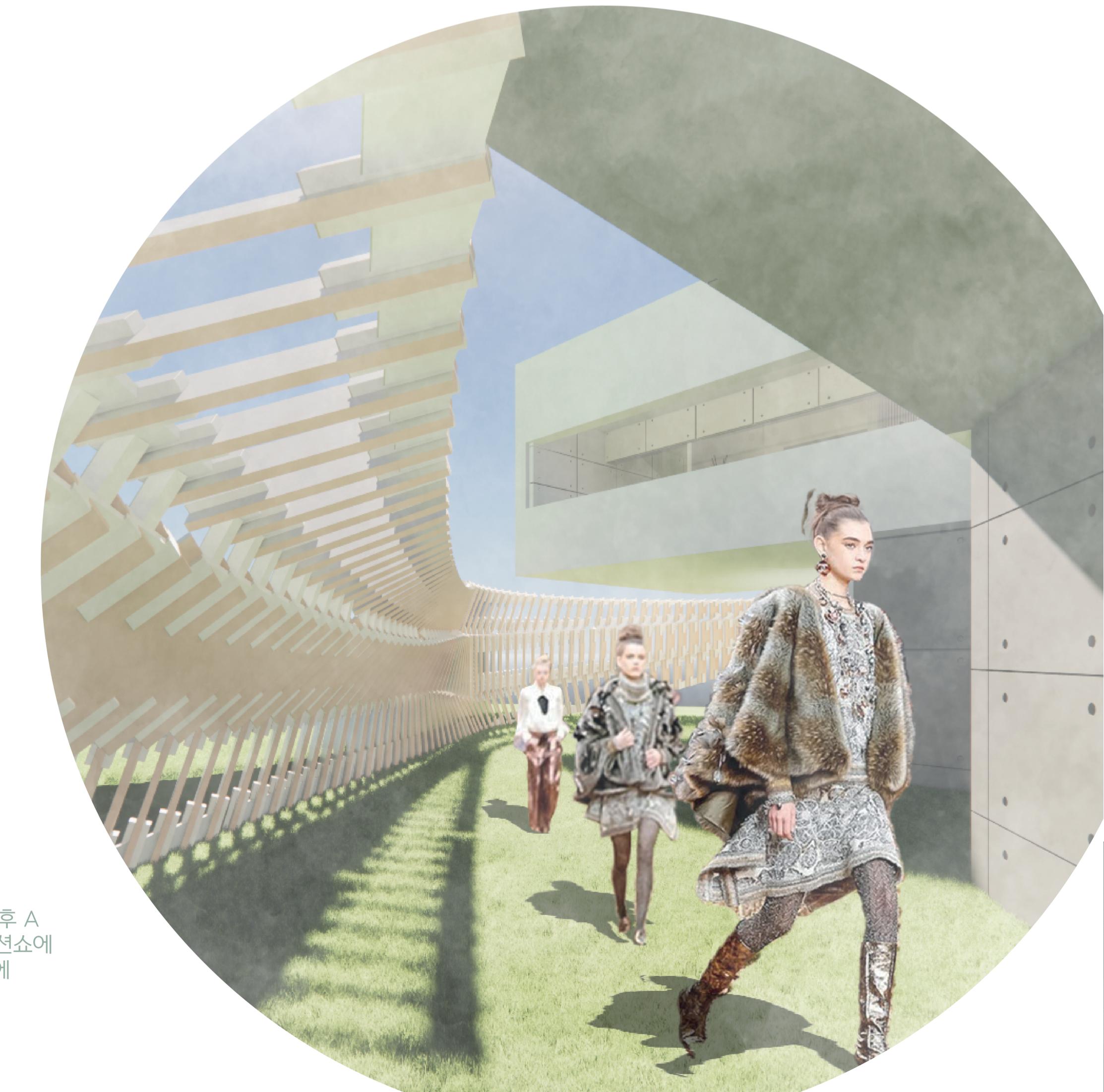
Runway Program Diagram

코시노 하우스의 메인 프로그램 중 하나인 **런웨이 프로그램**
코시노 하우스에서는 일년에 총 두 번, S/S F/W 런웨이 행사를 진행한다.
이 런웨이 프로그램의 행사 목적은 제자들의 작품 전시 및 평가,
그로 인한 발전이다. 코시노 런웨이는 한 브랜드의 패션쇼가 아닌 소규모
쇼케이스이다. 코시노의 지인과 유명 브랜드의 디자이너 일부만 참여하는
것이 이 행사의 특징이다.

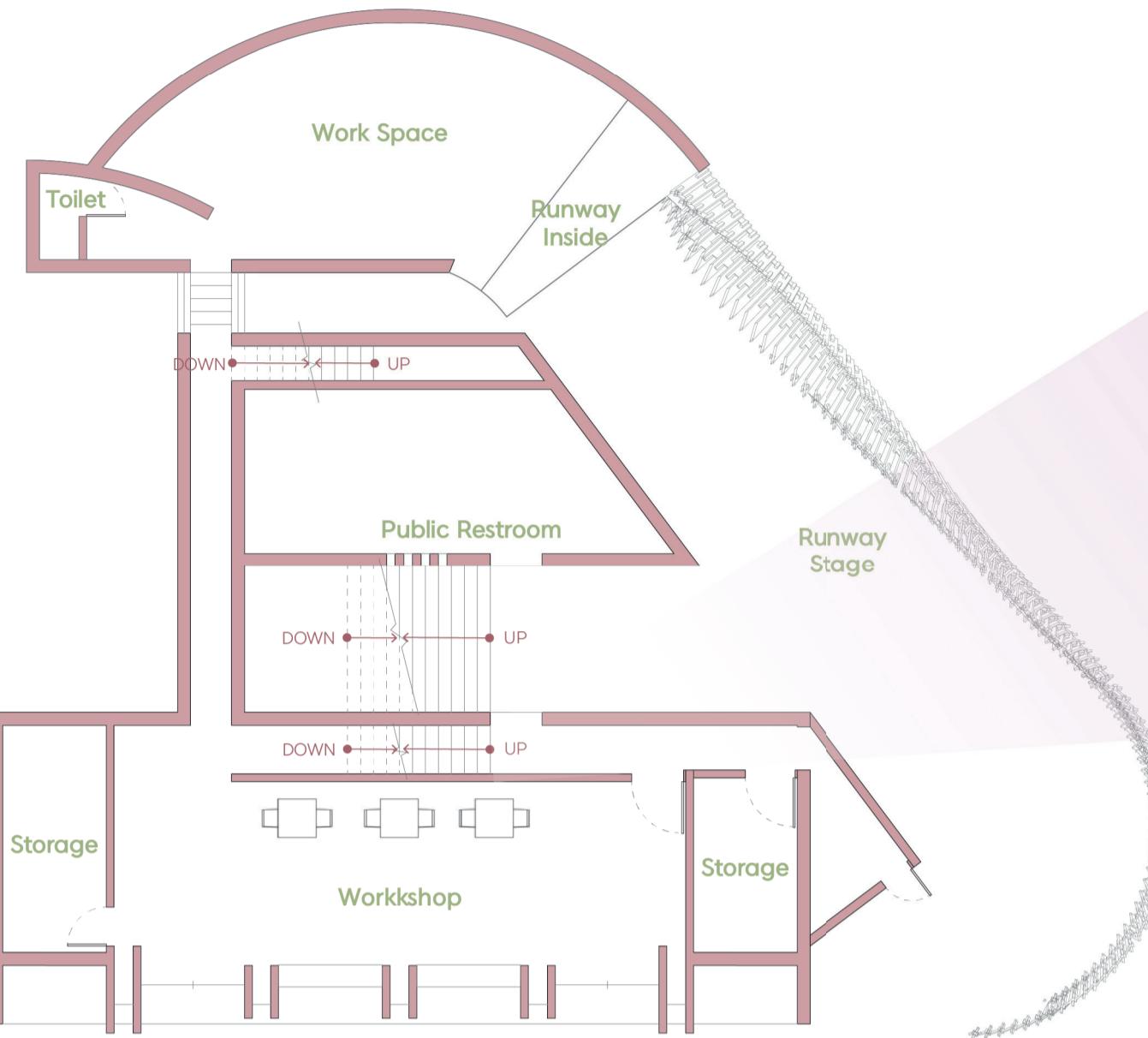
관객들은 런웨이 공간의 가장자리에서 쇼를 감상할 수 있다.
이때, **파라마트릭 루버**는 주위 환경을 제한하여 보다 쇼에 집중할 수 있게 한다.



런웨이 공간은 House A에서 시작되어 House C의 동측까지 이며 A에서 시작하여 C동 회전 포인트를 찍은 후 A
동으로 다시 돌아오는 동선을 지닌다. 동측 열린 공간에 **파라마트릭 루버**를 설치하여 빛의 량을 조절한 이 패션쇼에
더 집중 할 수 있도록 하였다. A동 벽면라인을 따라 시작되어 C동 동 전면부까지 연결된 루버는 C동 전면에
제자들과 관객들이 이용 가능한 입구를 형성한다. 전면부 루버를 열어주어 입장 동선의 제스처를 주었다



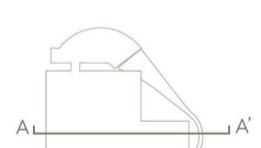
Plan & Section



1st Floor Plan



Section A-A'



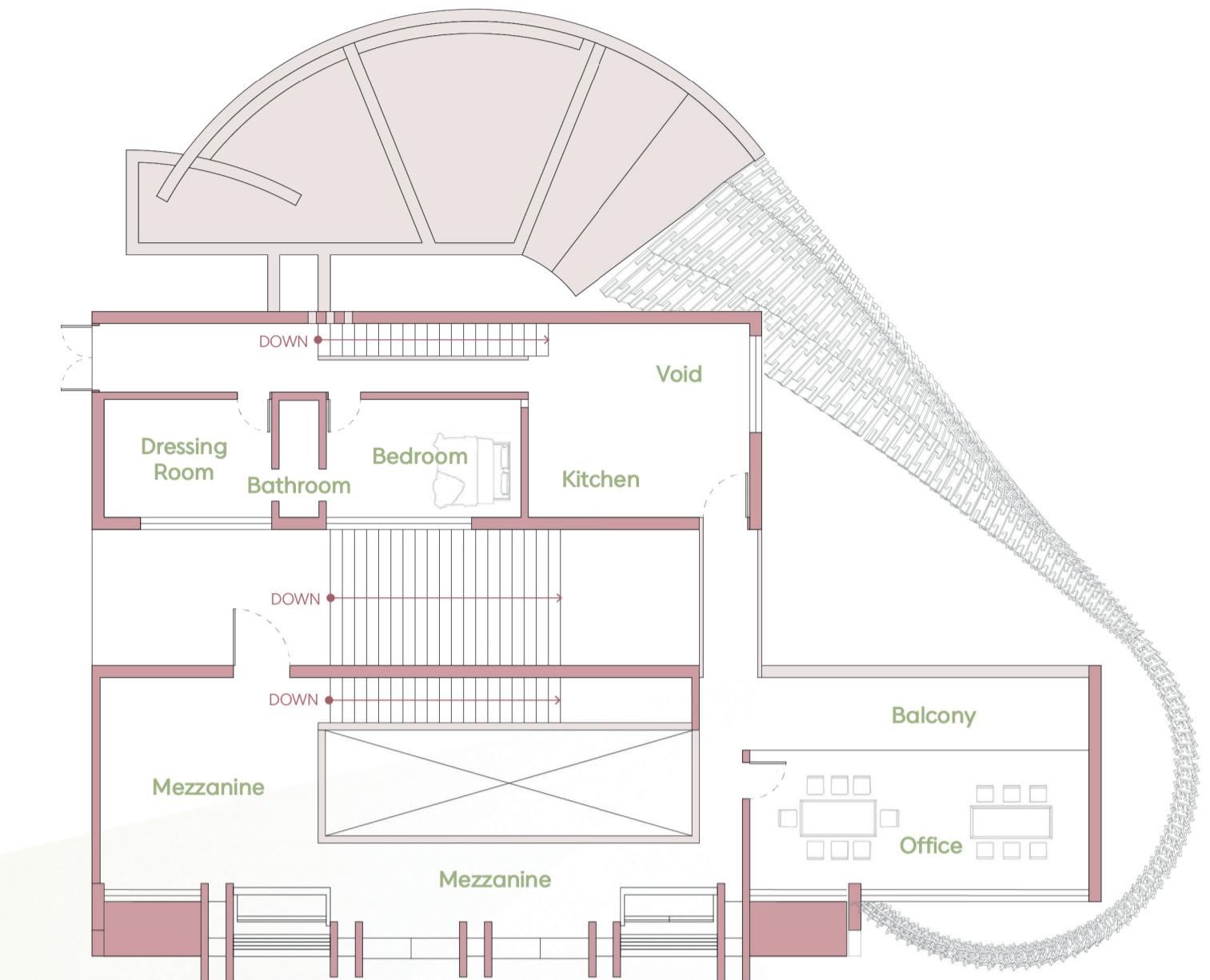
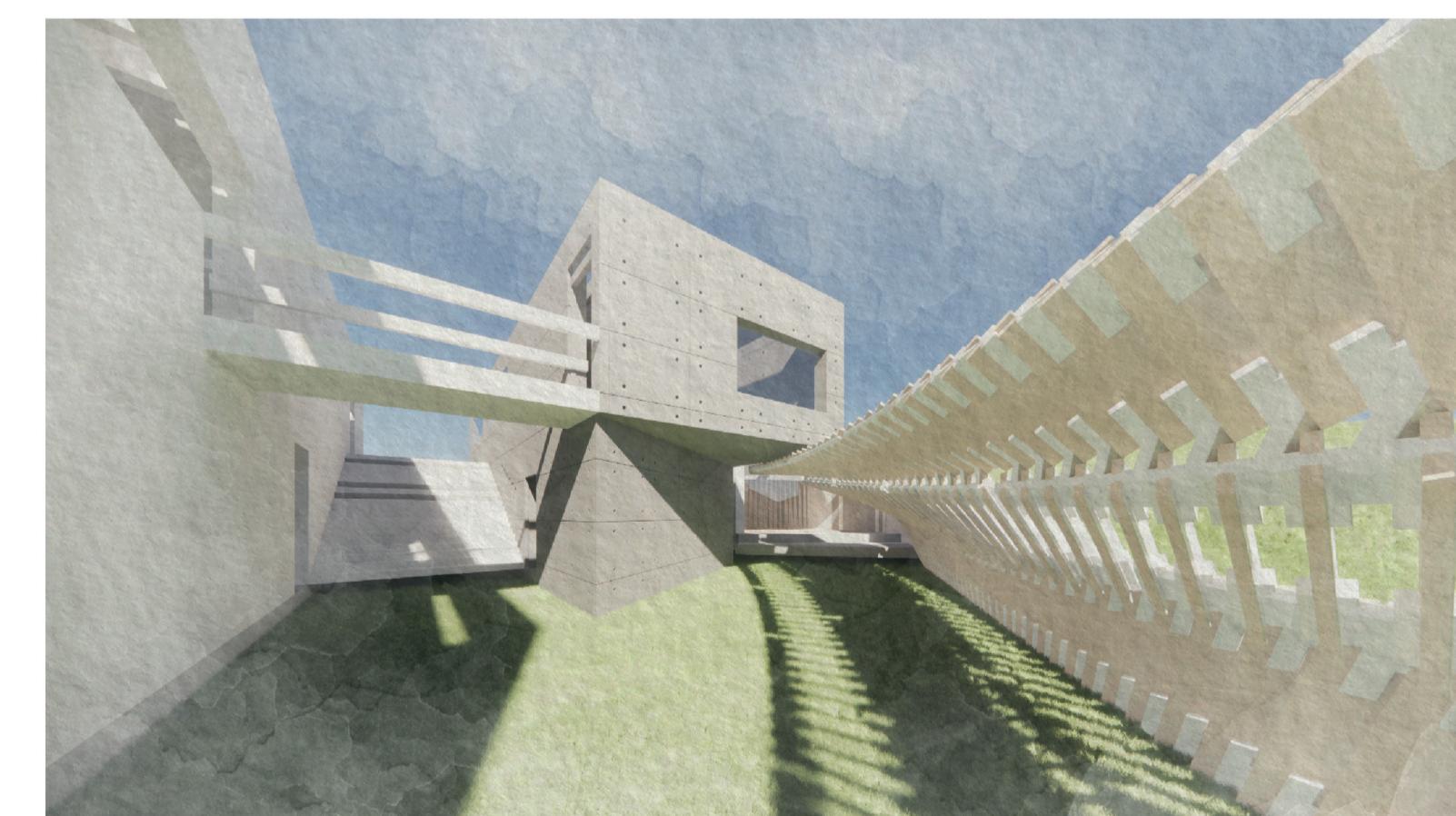
2층 서쪽에는 코시노의 개인 서재를 만들어
코시노의 개인 업무 공간과 손님을 맞이하는 공간으로 활용



B와 C사이의 계단을 C동 건물 내부로 가져와 1,2층을 연결하는 계단으로
사용하였으며, 작업공간 방면으로 높고 큰 가벽을 설치
계단의 존재를 숨김으로서 업무공간과 동선의 간섭 최소화



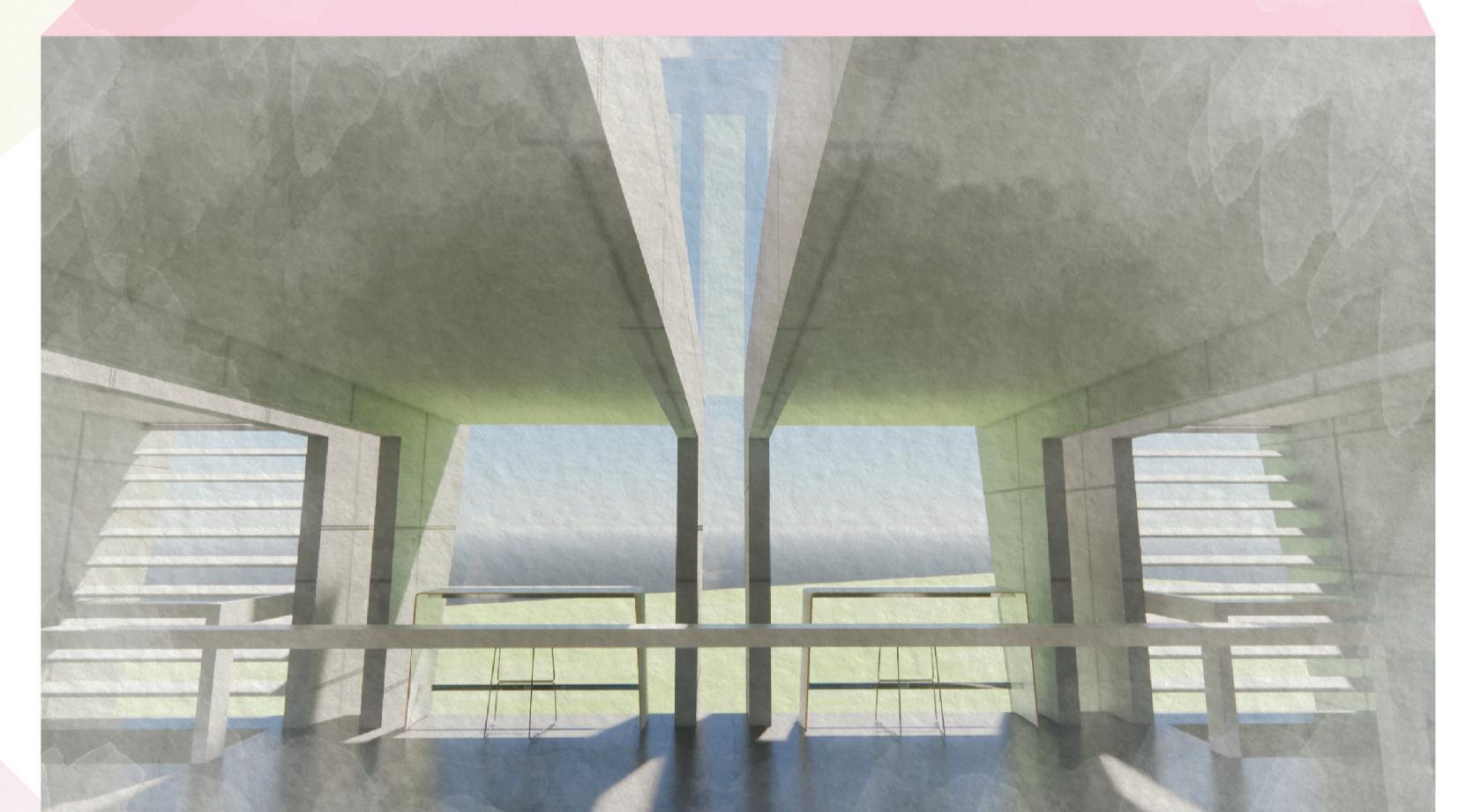
2층 서쪽에 메자닌을 두어 코시노가 제자들의 전반적인 업무를
확인하고 제자들과 디자인 회의를 할 수 있는 다목적 작업 공간을 형성



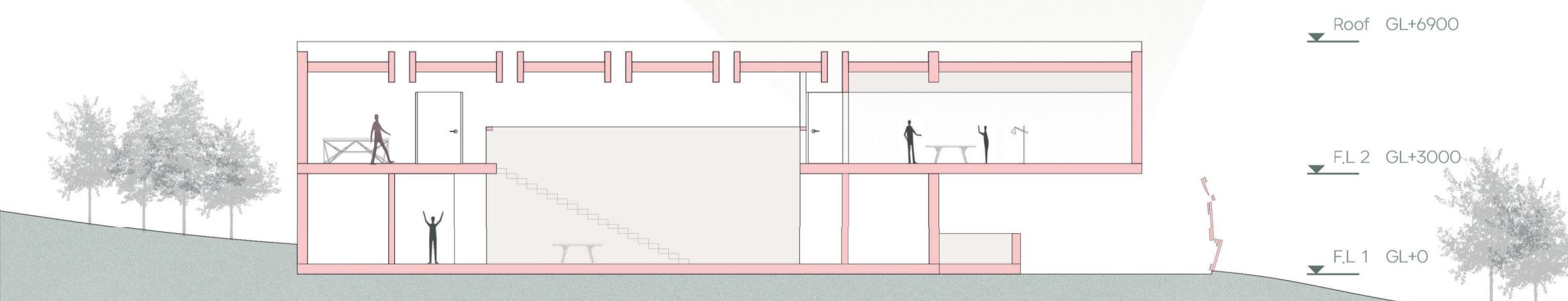
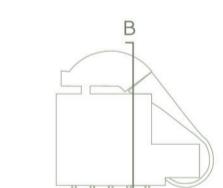
2nd Floor Plan



C동 2층 남쪽 메자닌에는 휴식공간을 만들었다.
코시노와 제자들이 휴식을 취할 수 있는 공간
2층 남쪽 창에 루버를 설치하여 시간대 별로
빛이 고르게 들어올 수 있게 의도
적절한 양의 빛을 공간이 사용 가능

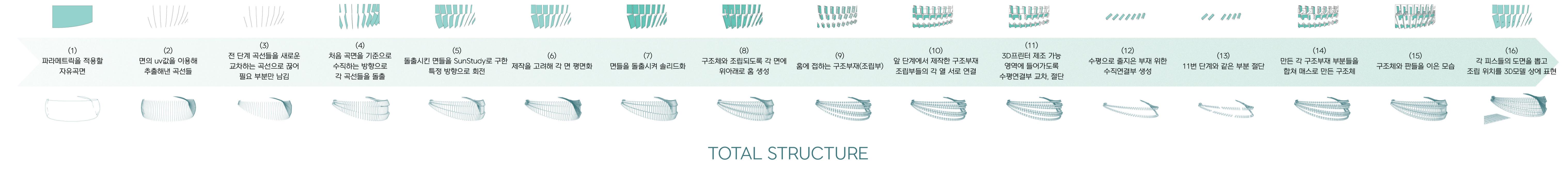


Section B-B'

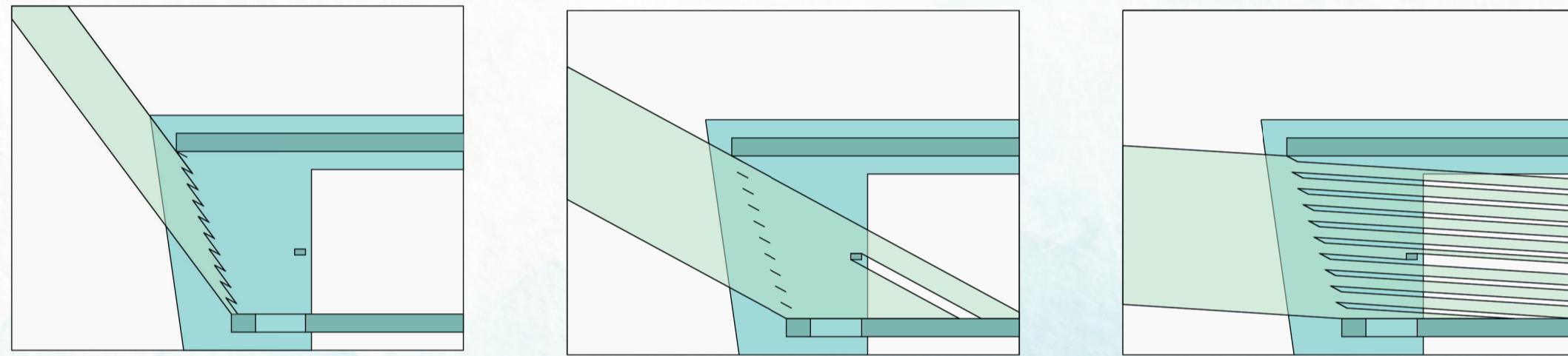


Parametric Diagram

DETAIL of STRUCTURE

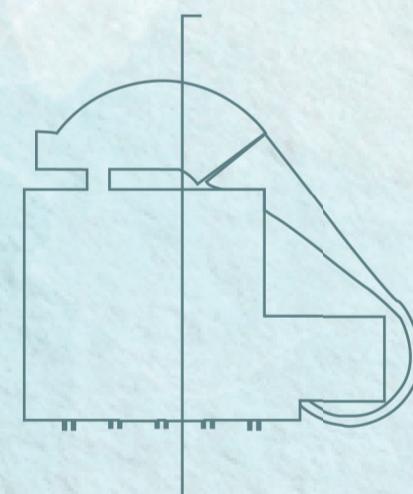
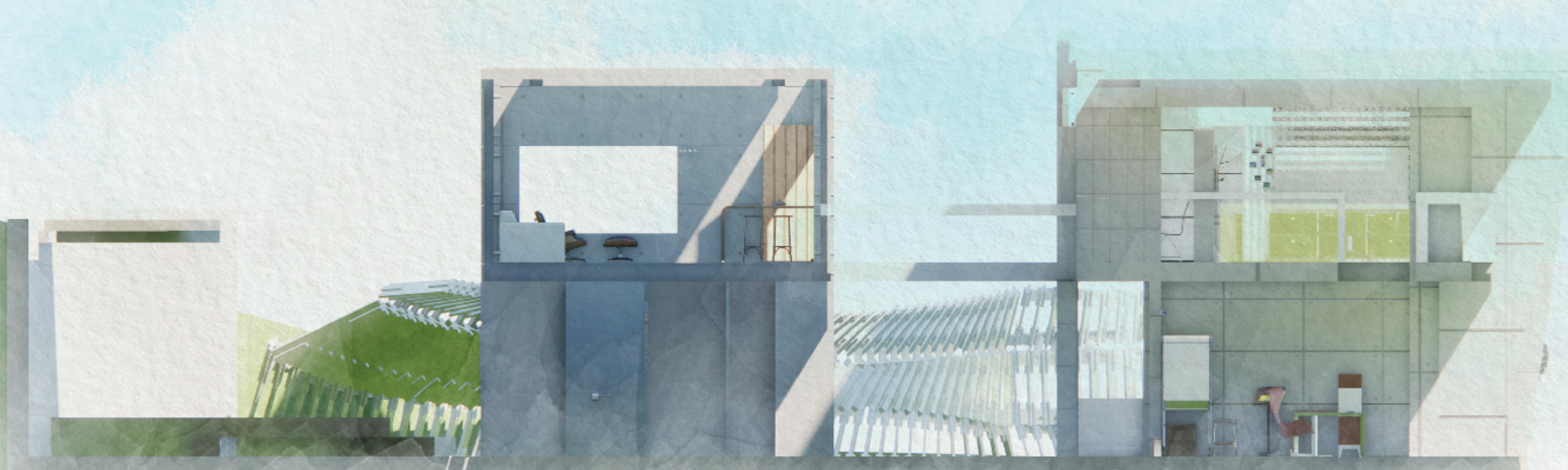


Sun Study Diagram



루버각도가 동지의 코시노하우스 위도, 경도를 기준으로 만들어졌다.
사이트의 특징을 반영하여 시간에 따라 달라지는 채광 경로를 표현한 디어그램.
서로 다른 세 시간대에 빛의 경로가 초록색으로 강조되어 표현된다.

정면부(좌측)와 측면부(우측)에서 바라봤을 때 각각의 그림자지는 부분을 잘 드러내는 장면이다.
정면부는 수직한 벽들이 주는 그림자 효과를 보여주게 표현하였고, 측면부는 ClippingPlane을 통해 사이사이 틈들로 빛이 들어오는 것을 그림자가 생기는 위치를 표현하여 보여주었다.



황승환교수님

고승모 김수빈 김정빈 김정훈 김찬 김효진 도정민 성주호 안성준 이예진 이준협 이진현