



2025

TURTLE ARCHITECTS
(주) 건축사사무소 터틀

ARCHITECTS

Yiseob Choi , 최 이 섭

건축사 , KIRA
중앙대학교 건축학과

前 숨비 건축사사무소
現 건축사사무소 터틀

Hyunsung Choi, 최 현 성

중앙대학교 건축학과
서울대학교 건축대학원

前 옴피아트 건축사사무소
現 건축사사무소 터틀

Changyul Lee, 이 창 열

중앙대학교 건축학과
중앙대학교 건축대학원

前 JHW이로재 건축사사무소
前 건축사사무소 H2L
前 동원대학교 건축과 겸임교수
現 건축사사무소 터틀

서울시 마포구 서교동 476-26, 2F

main@TURTL3.kr

www.TURTL3.kr

TURTLE Architects

2025.07 | Processing | Multi Complex | 목포시 복합문화시설 신축공사

2024.09 | Processing | Cafe | 포천시 카페 신축공사

2024.06 | Processing | Renovation | 합정동 카페 및 오피스 리노베이션

2024.02 | Processing | Private House | 평창군 용산리 단독주택 신축공사

2023.05 | Processing | Golf Resort | 경남 고성군 골프리조트 계획

2023.05 | Processing | Golf Clubhouse | 경남 고성군 클럽하우스 계획

2023.05 | Processing | Cafe & Stay | 욕지도 카페 & 숙박시설 기본계획

2022.05 | Processing | Private House | 양평군 문호리 단독주택 신축공사

2025.07 | Completed | Car Park | 간석자유시장 주차환경개선사업 신축공사

2024.08 | Completed | Holiday House | 욕지도 별장 신축공사

2023.11 | Completed | Landscape | THUG CLUB 경리단길 공원조성사업

2022.03 | Completed | Renovation | 논현동 근린생활시설 리노베이션

2022.01 | Completed | Multi Complex | 해운대 복합문화시설 기본설계

2022.01 | Completed | Private House | 경남 고성군 꼭두머리집 신축공사 (경상남도건축상 우수상 作)

2021.07 | Completed | Interior | 한남동 하이페리온 APT 83평형 인테리어

2019.08 | Completed | Interior | 합정동 포토스튜디오 인테리어

2025.08 | Competition | 2nd Prize | 불당제2공영주차장 주차타워 조성사업 설계공모

2024.12 | Competition | 3rd Prize | 서울대학교 미술대학 디자인연구동 리모델링공사

2023.12 | Competition | 3rd Prize | 러스틱타운 고도화 사업 건립공사

2023.06 | Competition | 5th Prize | 중안지구 공영주차타워 설계용역 설계공모

2022.12 | Competition | 3rd Prize | 도고온천지역 혁신플랫폼 SPACe@DOGO 설계용역

2021.12 | Competition | 2nd Prize | 온양원도심 서로돌봄공동센터 건립사업 건축설계용역

2021.09 | Competition | Winner | 간석자유시장 주차환경개선사업

2021.06 | Competition | 2nd Prize | 보령시 호도항 어촌뉴딜사업 건축설계 제안공모

2020.12 | Foundation | 건축사사무소 터틀 설립

꼭두머리집

경상남도건축상 우수상 作
EBS 건축탐구 집 방영
KBS 생생정보 방영

위치: 경상남도 고성군 유흥리

용도: 단독주택

대지면적: 1,478 m²

건축면적: 60평

연면적: 60평

규모: 지상1층

건폐율: 13.52 %

용적률: 13.31 %

주요구조: 철근콘크리트조

마감재: 적삼목, 노출콘크리트, 스타코





땅에서 시작하는 건축

The Tectonic Architecture

연어가 반드시 태어난 곳으로 돌아가듯, 사람도 때가 되면 태어난 곳으로 돌아가고자 하는 성질이 있다. 연어의 경우, 이를 모천회귀(母川回歸)라 하며, 사람은, 조금 더 간단히 귀향(歸鄉)이라 부른다. 약 90년 일생에 걸친 느긋한 관성이다.

건축주는 경남 고성 바로 이 땅에서 태어나 여기서 유년시절을 보냈다. 성인이 된 후로 서울에서 가정을 꾸리고 평생을 살다가, 이 곳에 사시던 부모가 돌아가신 후 은퇴 이후의 삶을 준비하며 우리에게 설계를 의뢰하였다. 8대손에 걸쳐 내려온 땅이라는 점을 고려하여, 우리는 설계에 앞서 대지 분석에 조금 더 무게를 두었다.

땅에서 시작하는 건축

The Tectonic Architecture

기존의 땅에는 사람이 직접 생활하는 양옥 형식의 주택과, 외양간, 그리고 그 이전 세대의 조상들이 사셨던 전통 목조 형식의 사랑채가 있었다. 건축주와 협의를 통해, 양옥과 외양간은 철거하되, 사랑채는 '해체' 후 목재와 기와, 주춧돌 등의 전통 건축 재료를 새로 지을 집에 활용 하는 것으로 결정하였다.

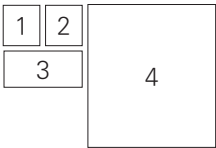
대지 뒤편에는 봉화산 줄기가 낮게 빙 둘러가며 땅을 감싸고 있다. 이 산세와 어울리도록 낮고 길게 뻗은 집을 구상했다. 집은 대지 형상을 따라 꺾어지며 자연스럽게 남쪽 자연을 향해 열린다. 건축주의 조상이 이곳에 터를 잡을 때 심었다는 느티나무를 기준으로 집의 변곡점을 계획하니 집안 어느 창에서 봐도 느티나무가 보였다. 주변의 새로 지어진 주택들은 대부분 2층이다. 아마도 약 500m 떨어진 대가저수지를 고려한 것으로 생각된다. 하지만 2층 높이에서 전망을 확인해보니 멀리 떨어진 저수지가 보이기 전에 인근의 축사 지붕들이 먼저 시야에 들어온다. 따라서 집은 단층으로 계획했다.

1

2

- 1 대지 뒤편으로 낮게 둘러가는 산세에 어울리는 낮고 길게 뻗은 집의 형상
- 2 마당의 프라이버시를 확보하는 울타리 및 벽체 계획





1,2 기존 대상지에 존재하는 우물과 고인돌
 3,4 우물과 고인돌을 디자인 요소로 활용한 마당 계획

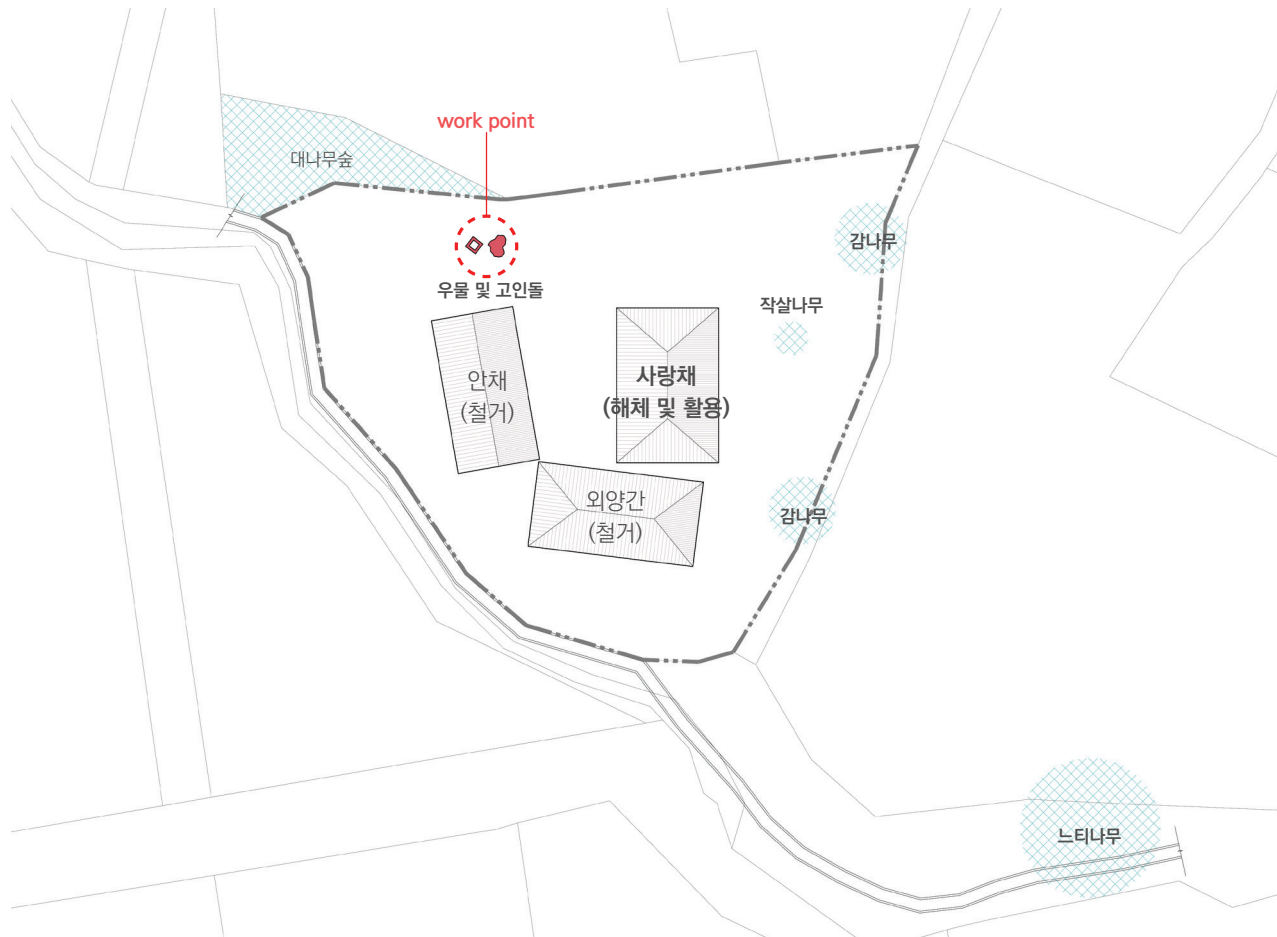


장소성을 잇는 설계개념

Design Logics

건축주와 긴밀한 상의를 통해, 정리할 것과 남겨둘 것을 분류하는 작업을 선행하였다. 기존 땅에는 양옥 형식의 안채와 외양간, 이전 세대 조상들이 살았던 전통 목조 형식의 사랑채가 있었다. 이 중 안채와 외양간은 철거하고 사랑채는 해체 후 목재, 기와, 주춧돌 등 전통 건축 재료를 새로 지을 집에 활용하기로 했다. 우물, 고인돌, 나무, 사랑채 터 등 남겨둘 것들을 제외하고 부지를 정리하고 나니, 이 땅이 본래 가지고 있는 계단식의 형태가 눈에 띈다.

이 중, 우물과 고인돌, 사랑채 터 등을 이용하여 땅이 가진 생김새를 해치지 않고 여러 높이의 입체적인 마당을 조성하기로 했다. 특히 이 집안에서 오랫동안 사용했다는 우물을 이 프로젝트의 핵심 주제로 보았다. 따라서 설계 도면의 축선과, 시공의 기준점 역시 이 우물을 기준으로 작업하였다.



1
2
3
4

- 1 기존 사랑채에서 제사를 올리는 모습 (건축주 제공)
- 2 기존의 한옥을 전통건축 해체 업체를 통해 하나하나 해체하고 보존하는 작업을 거쳤다
- 3,4 해체를 통한 기와, 주춧돌, 목재 등의 전통건축 재료

아랫마당, 우물마당, 위엣마당

기존 땅이 가진 계단식의 형태를 살려 다양한 높이의 마당을 계획하였다. 마당이 가진 특색에 맞게 이름을 짓고, 집과 긴밀하게 연결될 수 있도록 하였다.

옛 사랑채 터에 만들어진 아랫마당의 경우, 여러 사람이 모일 수 있는 공간으로 계획했다. GL보다 60cm 낮은 바닥과, 2m 높이의 벽체를 통해 바깥으로부터 차폐와 소음을 고려하였고, 집안의 제사 기능을 겸할 수 있는 크기로 계획했다.

우물과 고인돌이 있는 우물마당은, 부엌과 위엣마당을 연결하는 중간영역으로, 동선공간 이외에 특별한 기능을 두지 않고 뷰에 집중하였다. 통창을 통해, 우물과 고인돌이 보이고 15m 길이의 노출콘크리트 벽체가 내-외부로 이어지도록 계획하여 갤러리와 같은 주방이 되도록 의도하였다.

우물마당을 지나면, GL보다 1m 높은 위엣마당이 나온다. 배롱나무가 한그루 있고, 대지 경계의 측구로 인해 마당보다 1~2m 높은 경사지로 둘러싸여 있어 주변으로부터 차단된 프라이빗한 마당으로서 기능한다.

1

2

- 1 우물과 고인돌을 디자인 오브제로 활용한 우물마당
- 2 주방과 1m 단차를 통해 프라이버시를 확보한 위엣마당



기존 사랑채 자리에 위치한 아랫마당

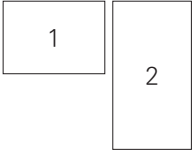
기존 사랑채 자리에 위치한 아랫마당은, 기본적인 마당의 기능과 집안 제사의 기능을 겸하도록 설계하였다. GL보다 60cm 낮은 높이에 계획된 아랫마당은 2m 높이의 콘크리트 벽체를 통해 공간의 프라이버시를 확보하고 다수의 인원이 식사, 제사 등의 다양한 활동을 할 수 있도록 6.3 x 6.3m의 크기로 계획하였다.



주방과 연계되는 우물마당

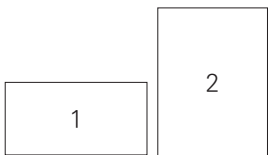
우물과 고인돌이 있는 우물마당은, 부엌과 위엣마당을 연결하는 중간영역이다.
동선 이외에 특별한 기능을 두지 않고 뷰에 집중했다. 통창을 통해, 우물과 고인돌을 전시하고
15m 길이의 노출콘크리트 벽체가 내-외부로 이어지도록 계획하여 갤러리와 같은 주방을 의도하였다.





- 1 거실에서 본 안방 영역의 모습, 동선공간 끝 부분에 채광창을 배치하여 밝은 분위기를 계획하였다
- 2 손님들이 사용하는 영역 복도에는 18개의 편치원도우를 통해 프라이버시를 확보하고 노출콘크리트와 목재 프레임을 통해 유니크한 인테리어 디자인으로 계획하였다





- 1 서쪽 끝부분에 위치한 서재에는 발코니 공간과 루버 도어를 적용해 사용자의 편의를 제공하였다
- 2 발코니 공간에서 루버도어를 닫았을 때의 모습, 루버도어를 통해 외부와 차단되어도 천창을 통해 개방감을 확보





1	2
3	4

1,2 외부에서 본 거실부
루버도어 개폐 모습

3,4 거실 내부에서 본 루버도어
개폐 모습, 사용자의
편의에 따라 다양한 위계의
프라이버시를 제공한다

꼭두머리집

준공 후 ‘꼭두머리집’이라는 이름을 붙였다. 우실 지방에서 시집왔다고 해서 이른바 우실아지매라 불리는 건축주의 친척 할머니가 집을 부르는 이름을 그대로 가져온 것이다. 경상도 방언으로 ‘머리가 꼬부라진 꼭두형 집’을 일컫는다.

조상 대대로 내려온 땅의 해석에서 시작해 집안 어른신께서 지어주신 이름을 붙이는 것으로 설계를 마무리하니 하나의 서사가 완성되었다. 집을 위해 애쓴 설계자의 마음이 집안에 전승되기를 바라본다.



별장 누각

위치: 경상남도 통영시 옥지도

용도: 별장

대지면적: 2,599 m²

건축면적: 59평

연면적: 93평

규모: 지하1층, 지상2층

건폐율: 19.90 %

용적률: 31.53 %

주요구조: 철근콘크리트조, 철골조

마감재: 목재패널, 철평석, 징크지붕

“저녁이면 먼 섬들이 박모 속으로 불러가고,
아침에 떠오르는 해가 먼 섬부터 다시 세상에 돌려보내는 것이어서,
바다에서는 늘 먼 섬이 먼저 소멸하고 먼 섬이 먼저 떠올랐다.”

소설 ‘칼의 노래’ 中





섬

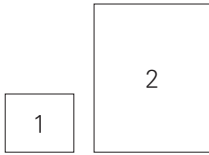
The Island

대상지는 서울에서 자동차로 4시간 반, 다시 배로 1시간을 더 들어가야 닿을 수 있는 외딴 섬이다. 건축주는 우연히 이 곳을 지나던 중 풍경에 반해 곧장 부지를 계약했다고 전한다. 실제로 이 곳은 내가 접한 대상지 중 가장 인상적인 경관을 지닌 곳이다.

해풍을 견디며 구부러진 팽나무 너머로 남해 바다가 펼쳐지고, 그 위로 몇 개의 섬이 무심하게 떠있다. 만(灣)을 이루는 지형 덕분에 바다는 반달 형태로 정리되어 위압적이지 않고 차분한 풍경이다. 대상지 앞뒤로 일주도로 외에는 가파른 산세만이 있을 뿐 민가도 산책로도 없다.

수려한 자연을 마주한 대상지를 접할 때면, 풍경 속에 조용히 스며드는 건축을 떠올리게 된다. 이는 건축을 공부하는 이들의 자연스러운 관성 같은 것이다. 그러나 이 땅은 조금 달랐다.

탁 트인 바다와 급경사의 산지로 둘러싸인 이 곳은, 대지 자체가 외부와 단절된 조건이었다. 외부의 간섭이 거의 없는 땅의 맥락은, 곧 건축이 풍경을 독점할 수 있는 가능성으로 이어진다. 자연과 맞닿아 있으면서 주변과 고립된 이 대상지는, 도시적 맥락에 영향을 받지 않고 조망 조건을 극대화할 수 있는 드문 환경이었으며, 우리는 그 지점을 설계의 출발점으로 설정했다.



- 1 차량 램프를 통해 주차장으로 내려왔을때 처음으로 보는 남해 바다의 전경
팽나무 너머로 바다를 먼저 만나도록 계획하였다
- 2 북측 도로에서 바라본 별장의 모습



풍경을 보는 장치

Camera Obscura

주택이 일상을 담기 위한 공간이라면, 별장은 일상을 벗어나기 위한 공간이다. 별장은 그 자체로 완결된 일상보다는, 일상을 잠시 벗어나기 위한 여백이나 틈에 가깝다. 체류의 밀도가 낮은 대신, 머무르는 동안 특별한 경험을 제공하는 공간이어야 한다. 이 집은 그러한 맥락 위에서 출발했다. 처음부터 우리는 이 집을 ‘풍경을 보는 장치’로 상정했고, 건축물을 배치하는 높이와 방향은 그 기준에 따라 결정되었다. 기준점은 명확했다.

‘거실 소파에 앉았을 때, 수평선이 창 의 중앙에 위치할 것.’

이러한 구성은 공간을 카메라 옵스큐라(camera obscura)로 보는 관점으로 이어진다. 남해바다는 건축적 프레임링을 통해 의도된 시점으로 고정되고, 공간의 구획은 곧 감상의 틀로 작동한다. 이 집에서 거주는 곧 풍경을 경험하는 행위와 같다. 일상을 뒷받침하는 기능적 공간의 비중이 줄어든 대신, 그 여백은 바다가 채운다.

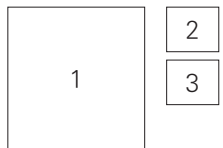
**카메라 옵스큐라: 라틴어로 어두운(obscura) 방(camera)을 뜻하는 카메라의 기원

1

2

- 1 북측 일주도로 레벨에서 본 별장의 모습. 배면의 경우 프라이버시 확보를 위해 최소한으로 개구부를 계획하였다
- 2 별장 전면의 마당과 바다의 전경





1 2층 거실에서 본 남해바다의 전경. 풍경을 극대화하기 위해 거실 소파에 앉았을 때 창 중앙에 수평선이 위치하도록 별장의 레벨을 계획하였다. 3연동 슬라이딩 도어를 통해 최대한의 개방감을 확보하였다





누각

Nugak

건축주는 이 집을 짓고, 손님을 초대해 함께 식사하고, 여가로 예술활동을 하며 시간을 보내고자 했다. 이는 단순히 거주를 넘어, 체류와 교류가 동시에 이루어지는 구성을 뜻한다. 자연스럽게 전통 건축의 누각(樓亭)이 떠올랐다.

자연을 조망하며 머무는 구조로, 바다를 통해 공간이 구성되는 이 별장의 건축적 태도는 누각의 원리와 통한다. 모든 공간에서 바다를 조망할 수 있도록 건축은 길게 펼쳐진 장방형 배치로 계획하였다.

수직적으로는 두 개의 영역으로 구성되며, 2층은 건축주의 거주공간, 1층은 손님을 위한 게스트하우스와 야외 바비큐데크로 구성하였다.

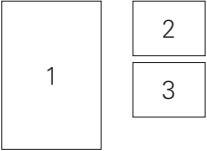
각 층은 공간의 성격에 따라 독립적으로 외부 풍경과 관계하고, 바비큐 데크를 통해 교류한다.



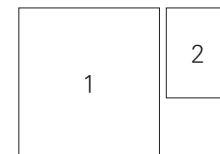
1

2

- 1 바다와 마주한 2층 전면 전체에 발코니와 유리 난간을 통해 개방감을 확보하였다
- 2 장방형의 건축물의 모든 공간에서 남해 바다를 볼 수 있도록 계획하였다



- 1 경사지에 위치한 별장의 남서측 전경. 기단부의 기둥을 통해 별장 내부에서 최적의 오션뷰가 확보되도록 계획하였다
- 2,3 필로티 형식으로 구성된 바베큐 데크의 모습. 게스트 영역과 마스터 영역의 버퍼존이자 만남의 장소로 기능한다



- 1 만 지형에 위치해 있어 측면으로는 항상 숲을 볼 수 있다
- 2 건축물 하부에서 본 별장의 전경. 처마와 지붕의 물매를 통해 누각이라는 건축 개념을 표현하였다





작품명

인천광역시

작가

대상지 위치

인천광역시

로 72번길 31

대상지 면적

대지면적 : 2,263.33㎡

면적 : 2,902.77㎡

공모기관

발주처

설계자

이성, 최현성, 이창열 / (주)건축사사무소

류기태 / 세

건축(주)



간석자유시장 공영주차장

골목 틈새에 들어선 붉은 벽돌 주차장

만월산 자락의 골목은 오래된 주택들로 빼곡하다. 주차장이 없는 빌라들이 밀집하다 보니, 좁고 가파른 골목 전체가 차들로 점령되어 있었다. 그 사이 블록 한가운데 작은 공터 주차장이 있던 자리, 이제는 동네를 품는 공영주차장으로 바뀌었다. 불규칙한 대지와 남겨진 코너 건물은 설계의 출발점이자 제약사항이었다.

테트리스를 맞추듯 2.5 x 5m 주차 블록을 이어붙이며 불규칙한 땅과 가장 크게 내접하는 형태를 찾았다. 차량은 넓은 8m 도로로, 보행자는 어린이집과 경로당이 있는 4m도로로 분리하여 동네의 일상과 부드럽게 접점을 만들었다.

벽돌과 구조의 대비

기존 건축물 사이사이로 짧게 드러나는 것은 붉은 벽돌과 철골이다. 오래된 주택들 사이에서도 이질적이지 않고, 동시에 건물의 얼굴이 된다. 주차 영역은 철골조, 램프와 계단은 철근콘크리트조로 계획되어 구조의 물성의 차이가 영역을 자연스럽게 나눈다. 철근콘크리트로 구성된 주차램프는 소음과 진동을 흡수하여 인근 거주환경을 보호한다. 동시에 계단을 이용하는 보행자에게는 안정감 있는 보행감을 제공한다.

골목을 담은 공간들

보행 출입구가 있는 골목은 차량 층보다 2.5m 낮다. 그 단차 속에서 지하 1층이 생겼고, 주민들을 위한 쉼터와 자전거 주차장이 자리 잡았다. 가장 높은 곳에는 전망대를 두어, 간석자유시장과 골목길 풍경이 한눈에 들어온다. 이 주차장은 단순히 차만을 위한 시설이 아니라, 동네 사람들의 작은 거점이 된다.

램프 곡선 안쪽의 비워낸 공간은 위로 열려 있다. 햇빛이 떨어지는 보이드가 어두운 주차장 안으로 한 줄기 빛을 끌어들인다.



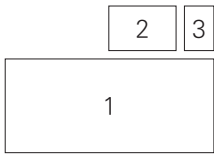
1

2

- 1 건물에 둘러싸여 입면이 등성등성 드러나는 주차장의 인상을 붉은 벽돌을 통해 주변 주택들 사이에 자연스럽게 녹아 들 수 있도록 하였다
- 2 순환동선으로 구성된 주차영역과 수직동선(계단실, 차량경사로)의 명확한 구분을 단순히 영역적으로만 나누기보다는 철골조와 철근콘크리트조로 구조와 물성 자체를 구분하였다

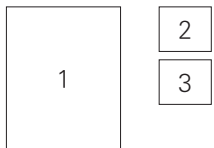


- 1 대지가 만나는 2개의 골목 중 더 넓은 도로인 8m 도로에서 차량 진출입이 이루어진다.
- 2 4m 도로변에는 건물 옆으로 경로당과 어린이집이 있어 보행출입구만 배치하였고, 큰 도로를 따라 50m 정도 언덕을 내려가면 간석자유시장과 마주한다.

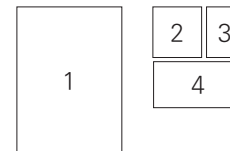


- 1 230여 미터의 대지 둘레 중 정면의 도로와 접하는 길이는 15미터 정도이다. 유난히 짧은 입면에서 보이는 철골과 벽돌의 모습은 건물의 전체를 대표하고 있다.
- 2,3 철근콘크리트조로 구성된 주차램프는 시인성 뿐만 아니라 차량이 램프에서 가속함에 따라 발생하는 소음, 진동을 저감시켜주고 계단에서 보행자들의 보행감을 향상시킨다.

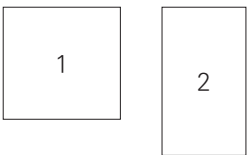




1,2,3 보행출입이 이루어지는 4m 도로는 1층 주차장에 비해 약 2.5m 가량 낮다. 자연스럽게 생긴 지하 1층의 공간에는 주민들을 위한 작은 쉼터와 자전거 주차장이 들어섰으며 제일 높은 곳에는 간석자유시장 방향의 전망대를 두어 골목들을 둘러 볼 수 있게 하였다.

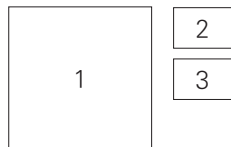


- 1 코너부에 위치한 코어의 모습. 동선공간은 노출콘크리트를 적용하여 직관적으로 동선을 인지할 수 있도록 계획하였다.
- 2,3 주차장 곳곳에 위치한 보이드 공간, 전망대 공간 등을 통해, 주차 후 외부로 이동하는 동안 건축적인 미를 느낄 수 있는 공간으로 계획하였다.



- 1 노출콘크리트와 벽돌의 대비, 원형의 디자인 적용을 통해 동네에 활력을 불어넣는 입면으로 계획하였다
- 2 보행출입구 3층의 전망대의 모습. 엘리베이터를 기다리며 잠시 동네를 둘러 볼 수 있다.





- 1 눈, 비, 소음 및 매연 방지를 위해 경사로에 지붕을 씌웠고 고측창을 통해 자연광을 최대한 유입시켰다. 램프에서 이동 시 곡선 벽면의 시인성을 위한 붉은색 도장을 하부에만 적용하였다
- 2,3 컬러 및 사이니지를 통한 유니버설 디자인을 통해 누구나 직관적으로 동선을 파악하도록 계획하였다

빛과 표정

입면은 치장벽돌의 내어쌓기와 노출콘크리트의 질감이 대비를 이룬다. 햇빛의 각도에 따라 벽돌의 표정은 달라지고, 단순하지만 단조롭지 않은 리듬을 만든다. 차량과 보행자의 사인은 각자의 성격을 살려 눈에 잘 띄도록 배치했다. 3층 전망대에서는 잠시 엘리베이터를 기다리며 동네를 바라볼 수 있다. 주차장이라는 일상의 장소가, 잠깐의 풍경을 감상하는 장치로 변모한다.

간석자유시장 공영주차장은 '차고'라기보다 '골목의 건축'이다. 붉은 벽돌과 빛, 작은 쉼터와 전망대가 더해져, 동네에 자연스럽게 스며드는 새로운 일상을 만들어낸다.

