

# concept

2003. 12

Architecture & Concept

INTERNATIONAL MAGAZINE OF COMPETITION



국제공모전 성 마르크 콥트 캐나다 빌리지

파라메터 램오 Lab[au]

아크리코드 주거건축으로 보는 근 현대건축사

인터뷰 새건축사협회 최관영 회장

국내건축공모전 법원기록보존소 및 전산정보센터

광주 김치종합센터

지식재산교육센터

장지지구 아파트

미학산책 우리 시대의 거대한 像\_ 신학철

영화속공간읽기 건축 전공의 젊은 영화감독\_ 김성호

레터 김희곤의 스페인 건축기행



12

ISSN 1228-4262

CAPress

현대건축사



에디터 코멘트

11

EDITOR'S COMMENT

컨셉 뉴스

12

CONCEPT NEWS

국제공모전

INTERNATIONAL COMPETITION

성 마르크 콥트 캐나다 빌리지

22

St. Mark's Coptic Christian Canadian Village

2등작

2nd Prize

토론토 대주교 콥트 교회,

Metropolitan Coptic Church, Toronto 2003,

로버트 리빗 스튜디오 + 데이비드 올슨, 캐나다

Robert Levit Studio with David Oleson, Canada

마크햄의 13 성수반, 초이디자인+파트너스, 미국

The 13 Fonts of Markham, CHOIDEIGN+PARTNERS, USA

3등작

36

3rd Prize

송고한 조화의 피라미드, 하리리 앤 하리리 아키텍처, 미국

Pyramids Of Spiritual Harmony, Hariri & Hariri Architecture, USA

환영받는 닫힌 공간, 버크하르트 + 파트너 에이지, 스위스

Welcoming Enclosure, Burckhardt + Partner AG, Switzerland

가작

48

Honorable Mentions

그리고 빛이 있었느니라, 아이반 살레프 아키텍트, 캐나다

And There Was Light 2003, Ivan Saleff Architect, Canada

신의 어머니, 타운 플래닝 디자인 앤 아키텍처, 벨기에

Mother of GOD Theotokos 4777, Town Planning Design & Architecture, Be

모든 것이 하나가 되는 곳, 아이앤에스디 아키텍처 + 디자인, 캐나다/이탈리아

Where Everything is One, i&sd architecture+design, Canada/Italy

파라메터

PARAMETER

랩오

54

Lab[au]

라이트스케이프

Lightscaapes\_displacement maps

게임 빌리지

Game Village

시티스케이프

Cityscapes, imagineering the urban condition

인스피레이션

INSPIRATION

겨울 사람들, 2003 성북동

72

December

아크리코드

ARCHRECORD

주거 건축으로 보는 근 현대건축사

74

History of Modern Architecture

표지 | 시티스케이프 / 랩오

월간 컨셉

1998년 10월 9일 정기간행물 등록 라 08771  
2003년 12월 5일 발행(매월 5일 발행)

발행 및 편집인 | 정지성

편집주간 | 김병윤(역제예술대 교수)

서울시 광진구 능동 248-32 CA사옥

편집위원 | 김태우(우리건축) · 김효만(이로재 김효만건축) · 민선주(위가건축) · 김희곤(홍간건축) · 이공희(국민대)

우편번호 143-849

이윤해(노동들 건축) · 임재웅(OCA 건축) · 전인호(아 · 데건축) · 제갈업(에이아건축) · 전의영(경기대건축대학원)

대표전화 02-455-8040

지역 편집위원 | 한광호(춘천 산건축)

관리부 02-455-8043

편집 자문위원 | 김석철(이키번) · 박승(삼우설계) · 안길원(무영건축) · 원정수(인하대)

광고부 02-455-8046-7

장석웅(아도무건축) · 최관영(일진 C&C) · 최양진(탑건축) · 황일민(일진건축)

팩 스 02-455-8045

취재부 | 부장 김용삼 · 차장 김대석 · 기자 김민혜, 조현진, 김만진, 손미경, 최지영

E-mail: capress@chollan.net · capress@capress.co.kr

해의통신원 | 구승희(미국) · 유승우(네덜란드) · 장 임(중국) · 최숙민(이탈리아)

http://www.capress.co.kr

디자인 | 실장 김정미 · 홍성준 · 나하나

관리부 | 이사 신익수 · 박성준 · 노지숙

\* 본지는 한국정기간행물 윤리위원회의 도서잡지 윤리규정 및 실행요강을 준수합니다. 현대건축에 게재된 독창적인 기사나 사진의 무단복사 및 전제를 금합니다.

광고마케팅 | 부장 박종갑 · 과장 최은숙 · 과장 임승권

광고기획 | 이사 박관우 · 부장 봉인원

사진 | 김재운 · 정철호

출력 | 주 · 테크미디어

인쇄 | 미진인쇄

발행 | CA 현대건축사



PARAMETER  
PARAMETER

# Lab[au]

laboratory for architecture + urbanism



Manuel Abenroth



Jerome Decock



Alexandre Plennevaux

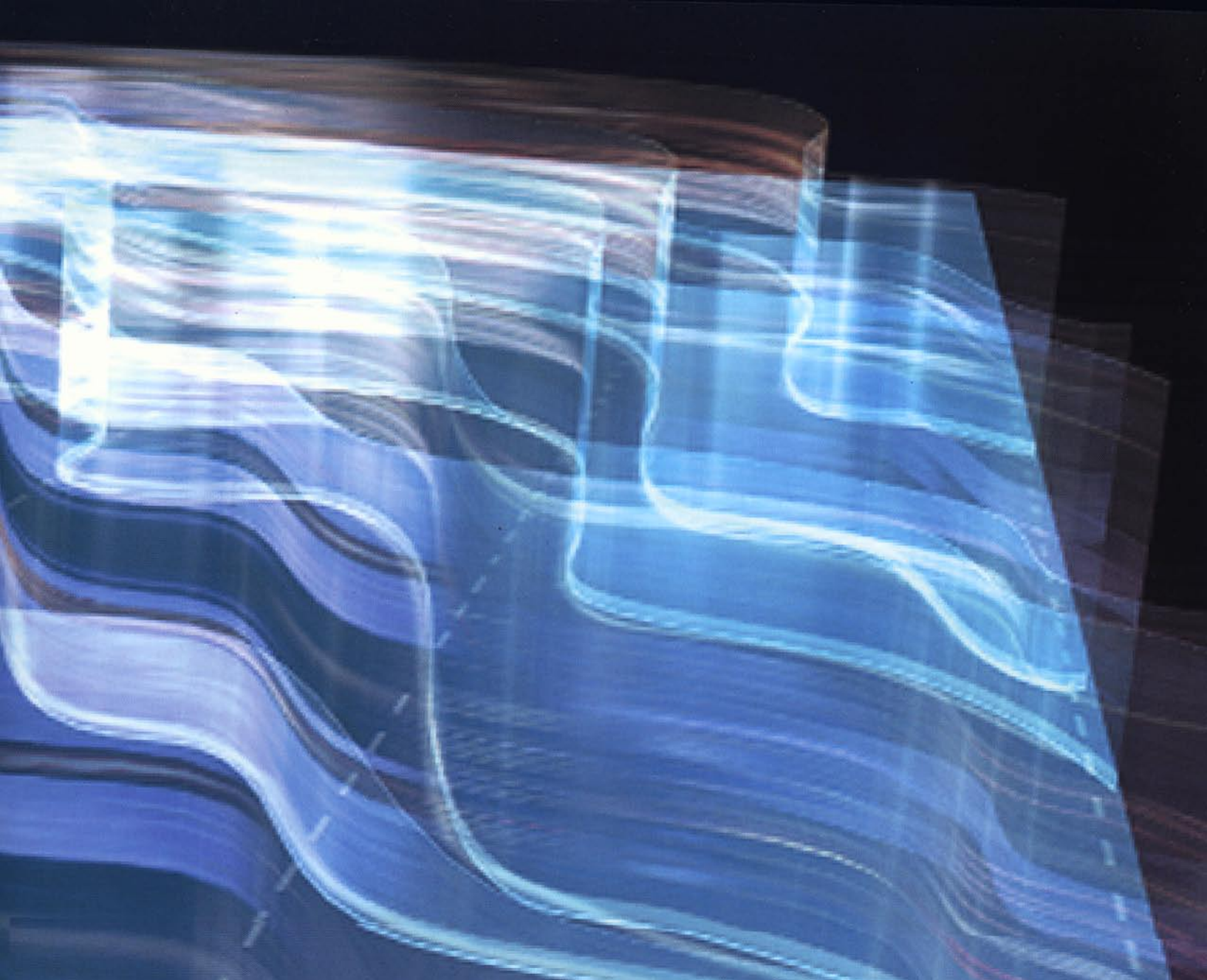


Pieter Heremans



Els Vermang





벨기에를 대표하는 미디어아트 그룹 랩오 Lab[au]는 1995년부터 넷아트와 사이버 건축, 퍼포먼스, 설치미술을 오가는 다양한 실험을 거듭하며 디지털 기술의 발달이 가져온 건축과 도시환경의 변화를 탐구하고 있다. 벨기에 브뤼셀에 기반을 두고 활동중인 랩오는 '메타디자인 Meta.Design' 이라는 개념을 통해 '구조를 이루는 구조', '공간을 구성하는 공간'을 실험한다. 즉 컴퓨터 테크놀로지로 인해 새롭게 등장한 커뮤니케이션 기술이 우리가 숨쉬는 시공간, 그리고 건축과 도시환경을 변화시키는 '메타물'로 작용하고 있음을 그들의 다양한 뉴미디어 프로젝트를 통해 보여주고 있다.

랩오의 이러한 작업 개념을 바탕으로 건축과 음악의 상관성을 구체화한 프로젝트인 <스페이스, 향해할 수 있는 음악>은 런던 ICA의 사이버소니카 페스티벌 Cybersonica (2002), 뉴욕의 뉴뮤지엄 New Museum (2003) 등에 초청되어 큰 호응을 불러일으켰다. 또한 그들의 탈장르적인 뉴미디어 작업들은 세계적인 미디어아트 페스티벌인 오스트리아의 아르스 일렉트로니카 (1999), ISEA (2002), 미국의 시그 그래프 SIGGRAPH (2002), 그리고 트랜스아키텍처 TransArchitecture (1998) 등에 소개된 바 있다.

<스페이스, 향해할 수 있는 음악 sPACE, Navigable Music - concept 55호 참조>은 2001년 웹 프로젝트로 출발하였다. 랩오는 IT테크놀로지, 특히 VRML(Virtual Reality Modeling Language: 인터넷에 3차원 공간을 표현하는 그래픽스 데이터의 기술 언어)과 같은 3D 모델링언어가 공간 구성에 어떠한 영향을 미치는지 탐구한다. 온라인상의 파일공유 시스템을 기반으로 유저들이 음악생활을 즐기고, 이렇게 모여진 여러 사운드 소스는 사이버 스페이스상의 3D공간을 생성해 내는데 이용된다. 즉, VRML로 구성된 사이버공간 내에서 사용자들의 위치(x, y, z의 좌표치로 측정되는 마우스커서의 위치)와 시간에 따른 움직임, 소리의 주파수와 음조의 변화에 따라 실시간으로 색과 이미지, 소리가 생성되고, 이는 역동적으로 변화하는 입체적인 영상, 사운드환경을 만들어낸다. 즉, '향해할 수 있는 음악'이 연주되는 것이다. 흔히 인터넷을 '향해한다'라고 표현하듯 사이버공간은 단순히 개념적인 것이 아닌 물리적이고 사회적인 공간으로 우리의 삶 속에 존재하는 것이다. <스페이스, 향해할 수 있는 음악> 역시 네트워크로 연결된 웹상에서 유저들의 존재에 의해 형성되고 변화하는 살아있는 공간이다. 이러한 온라인상의 가상공간인 <스페이스, 향해할 수 있는 음악>이 웹에서 벗어나 오프라인상에서 관객들과 만났다. 지난 11월 19, 20일 이틀동안 아트센터 나비에서는 랩오와 함께 국내 작가 10인이 공동으로 워크샵을 통하여 구축된 온라인상의 3D가상공간을 입체적인 영상과 음향을 통해 '리퀴드 스페이스 liquid space'로 재현하였다. 국내의 젊은 미디어작가, 일렉트로닉 뮤지션 10인과 함께한 이번 전시 퍼포먼스는 탈장르적이고 상호교류적인 '리퀴드 스페이스'라는 공간을 통해 디지털적 시공간 내에서 인간의 인식과 감각, 감성은 어떻게 변화해 가는가에 대한 각 작가들의 독특하고 다양한 시각을 엿볼 수 있었다.

이번 '리퀴드 스페이스'는 랩오의 뉴미디어 프로젝트인 <스페이스, 향해할 수 있는 음악>에 기반하고 있으며 이는 입체적인 3D영상과 사운드환경을 구현하는 소프트웨어 아트로서, 각 작품을 표현하는 엔진의 역할을 하는 동시에 퍼포먼스가 이루어지는 장(場)이다.

'리퀴드 스페이스'는 음악과 같이 부드럽고, 유동적이며, 일시적인 특성을 지닌 공간으로서, 시간(time)과 움직임(mobility)에 따라 끊임없이 변화하고 진화해 나가는 새로운 공간적 패러다임을 제시한다. 관객들은 컴퓨터와 인터랙티브 장치들을 이용하여 영상과 사운드로 가득찬 사이버공간을 향해하며 각자 다른 방식으로 공간을 경험한다. 구체적인 형태를 갖지 않는 음악이 연주자와 관객의 기억 속에서만 간직되듯, 디지털 예술은 관객과 소통하는 만남의 순간에 스스로의 형태를 결정한다는 것을 이번 전시 퍼포먼스를 통해 보여주고 있다.

concept 55호에 이어, 랩오의 또 다른 프로젝트와 함께 그들의 작업 개념인 Meta.Design에 대한 설명과 인터뷰를 덧붙인다. 그리고 랩오와 함께 새로운 사이버공간 속으로 향해를 떠날 준비가 되었다면 온라인에 접속해 보자.

조현진 기자 tranee@capress.co.kr

http://www.lab-au.com



기술은 독립적이거나 이질적인 존재가 아니라 인간의 감각과 인식을 완벽하게 보완하는 시스템이다. 그리고 기술은 하나의 매개체로서 커뮤니케이션 방식 뿐만 아니라 환경을 인식하고 이해하는 방법까지 조절한다.

학문으로써 메타디자인은 언어인 기호와 코드 설정에 기초한다. 그리고 그 언어는 사회적, 문화적, 공간적 네트워크 상에서 문헌과 그래픽, 공간, 다차원 형태로 구성된 정보를 처리(커뮤니케이션, 계산, 수정)하고 전위하기에 적합해야 한다. lab[au]는 새로운 공간적, 의미론적 구조물을 세우기 위해 IC(Information & Communication) 기술을 연구하는 방법론적인 접근법을 시도했는데, 이것은 작업이 건축에서 메타디자인으로 변화하고 있는 것을 의미한다.

## 건축에서 메타.디자인으로

생산과 지식의 진보로 인해 커뮤니케이션과 정보 기술(IT)의 관계는 더욱 밀접해졌으며, 이로 인해 공간의 정의와 조작에 대해 근본적으로 다시 생각하게 되었다. 정보의 전달과 계산에 기초한 기술은 조직 모델(지식과 작업, 생산 모드)에 영향을 끼치면서, 공간적인 측면은 물론, 커뮤니케이션 과정(코드, 상징)과 사회적, 경제적 관계에도 커다란 파장을 일으켰다. 그리고 정보와 시간, 공간을 명확히 구분하던 전통적 방식으로 인해 전자 공간을 이해 가능한 공간으로 만들어야 하는 필요성이 더욱 커졌다.

모든 커뮤니케이션 시스템처럼 신기술이 전송채널(신호 매체), 메시지(정보), 코드를 유도한다면, 이들의 속성은 공간에 이르기까지 모든 종류에 영향을 미쳐, 0/1이나 bps(1초당 전송할 수 있는 비트)와 같은 2진법 언어로 코드화된 초보 단계 정보 순서로 축소되는 현상이 발생할 것이다. 그러나 정보가 실질적인 매개체로 고정되어 버린 아날로그와는 달리, 디지털 미디어는 정보를 입력하기 위해 고정 매체가 필요치 않다. 따라서 이는 고정된 "형태(FORM)"에서 전송과 수정이 가능한 '정보(inFORMation)'로 바뀌는 것을 뜻한다.

전자 매체에서 "가깝다는 것"은 더 이상 공간이 아닌 시간의 개념으로 이해해야 한다. 따라서 정보에 즉각적인 접근은 접근의 개념이 시간적 접근인 순간성의 문제로 바뀐 것을 말한다. 이로써 공간은 환경을 전달 매체로 규정하는 시간 변수로 전송이 가능한 매개변수로 바뀌었다. 매개 변수가 시간에서 공간으로 바뀌면서 '지금 여기서'라는 개념에 따라 모든 형태의 공간 경험은 재정의되고 있다. 정보는 인간 경험과 매우 밀접한 관계를 맺고 있기 때문에 2진 부호를 통한 커뮤니케이션 과정은 디지털 매체에서 우리의 경험과 실제 개념을 투영하고 있다.

우리의 감각과 지각의 범위가 확대되어감에 따라 정보와 커뮤니케이션 신기술은 시간과 공간으로 한정된 물리적 실체로서 우리의 지각(감각)과 개념(인식)을 바꾸어 놓았다. 따라서 공간과 시간은 우리의 정신적, 인지적 이해에 적합한 상징물로 작용한다. 따라서 신기술은 언어(코드, 문체) 수준만큼이나 다양한 수준, 예를 들면 사회적, 공간적, 경제적, 정치적 관계처럼 다양한 수준에서 의미론적, 공간적 구조적(건축)으로 변형을 꾀한다.

정보 공간 건축물에 대한 조사에 따르면 전통적 건축이 메타디자인으로 바뀌고 있다고 한다. 이것은 건축과 도시계획과 같이 종전의 작업 뿐만 아니라 새로운 시간과 공간 개념이 함께 들어간 구조물을 실험하고 있는 것이다.

이런 정보화한 건축물은 단순히 지각과 인식의 양상 뿐만 아니라 행동의 정신적, 심리적 배경, 존재적인 관심을 보여주는 전자화한 최첨단 건물로 구분한다. 또한 전자화한 공간 건축물(e.SPACE CONSTRUCTION) 안에 있는 공간 개념으로 활동적이고 기능적인 공간을 조성한다.

메타디자인은 인지 능력을 향상시켜 심적 상태(자각), 정서적 행동, 사회적 행동에 커다란 영향을 미치는 한편, 언어 요소에도 새로운 의미를 부여하고 있다. 따라서 이런 요인들로 인해 개인 프로젝트 뿐만 아니라 그룹 프로젝트에도 참가할 수 있다. 결과적으로 새로운 미디어에서는 지각(지각의 사용), 인식, 이해와 표현(핵심 의미), 그리고 그로부터(의미의 산물) 야기되는 행위 사이에 일어나는 관계를 이해해야 한다.

메타디자인에서 정보는 해석의 결과물이라기 보다 변형하여 새로운 개념으로 설립하는 것이며 프로그래밍하는 것이다. 한편, 서술적이면서 모의 실험적인 정보에 비해 데이터는 객관적인 현실로 취급된다. 메타디자인은 효율성과 연결성을 확립하기 위해 언어(코드, 구조) 수준만큼이나 다양한 사회적, 의미론적, 공간적 구조(건축)에 맞춰 산정 수치 처리와 커뮤니케이션의 형식화로 정보 처리와 관련된 새로운 공간 구조의 주제를 나타낸다.



# Meta.Design

A technology is not an independent or alien object, it complements integrally our sensorial and cognitive system; as a medium, it conditions not only communication modes but also the way we perceive and conceive our environment.

Metadesign, as a discipline, is based on the setting of sign and codes - language - proper to inFORMation processes, [communication; computation; editing] and their transposition in textual, graphical, spatial and multidimensional forms according to social, cultural, spatial ... networked structures. The methodological approach of labloul in the investigation of IC technology in their setting of new spatial and semantic constructs also stands for the shift of the definition of its practice from architecture to Meta.Design.

## From Architecture to Meta.Design

The increasing implication of communication and information technologies in the process of production and knowledge leads to the fundamental re-thinking of the definition and organization of space. Technology based on the transmission and computation of information influences organization models (modes of production, work and knowledge) and affects the communication process (code, symbol) and the social, economic... relations as well as their spatialization. The affectation of traditional articulations between information, space and time thus leads to the augmenting need to flatten the electronic realm into intelligible space settings.

If, as all communication systems, new technologies induce a transmission channel (signal-medium), a message (information) and a code, their property is to operate on any kind of information, even space, a reduction in a sequence of elementary information coded in a binary language, 0/1 or bit/second. But contrary to its analog counterparts within which information was materially fixed on a medium, the digital media celebrate the loss of inscription; it is the transposition of all stable "FORM" into transmissible and editable 'inFORMation'.

In electronic media, "proximity" is no longer a concept of space but of time. The instant access to information thus reconfigures the concept of proximity to a question of temporal proximity, instantaneity. Space has turned into a transmissible parameter, a variable of time defining our environment as a mediated device. The implosion of space in favor of time redefines all forms of space experiences by 'here and now' (hic and nunc). As information is inseparably related to human experience, communication processes through binary codes project our experience and conception of real in digital media.

As extension of our sensible and sensitive capacities new technologies of information and communication transform our perception (sense) and conception (cognition) of ourselves as physical entities defined by space and time. Space and time thus operate as referent proper to our mental and cognitive understanding. New technologies therefore perform a transformation on semantic and spatial structures (architecture) as much on the level of language (code, style) as on other levels such as social / spatial / economical / political relations.

As a consequence, the investigation in information space constructs shows the shift from traditional architecture into a metadesign, exploring new spatio-temporal structures as well as their representation practices such as architecture and urbanism.

In this manner information architecture deals with intelligible electronic constructs not only as modalities of perception and cognition, but also as mental and psychic settings of behavior, ontological concerns, as well as the production of active and functional space settings, spaces of intervention within the constitution of e.SPACE CONSTRUCTION.

MetaDesign deals with the setting of new 'senses' as components of language, while improving, increasing our cognitive capacities and influencing in a major way our psychic state (consciousness), our emotional and social behavior and thus participate as much in the individual project as to the collective. Consequently, in the field of new medias, it is important to understand the relation that is established between perception (the use of senses), recognition, comprehension and the representation (the extraction of sense/meaning), and the action that results from it (production of sense/meaning).

MetaDesign thus deals with information as programming and meta-inscription, rather than as an output of interpretation - and data as objective reality versus information as narrative and simulation. 'MetaDesign' displays the theme of new space constructs relative to information processes, as the formalizations of communication and computation processes according to social, semantic and spatial structures (architecture) as much on the level of language (code, structure) in order to build up connectivity and efficiency.



# Lightscaapes\_displacement maps

**Category** Urbanism

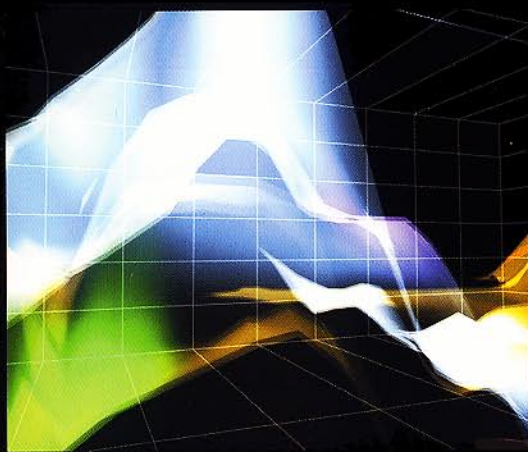
**Authors** Manuel Abendroth, Jerome Decock + Naziha Mestaoui + Kim Pecheur + Pieter Desmedt Jans

**Location** Heizel plateau, Brussels

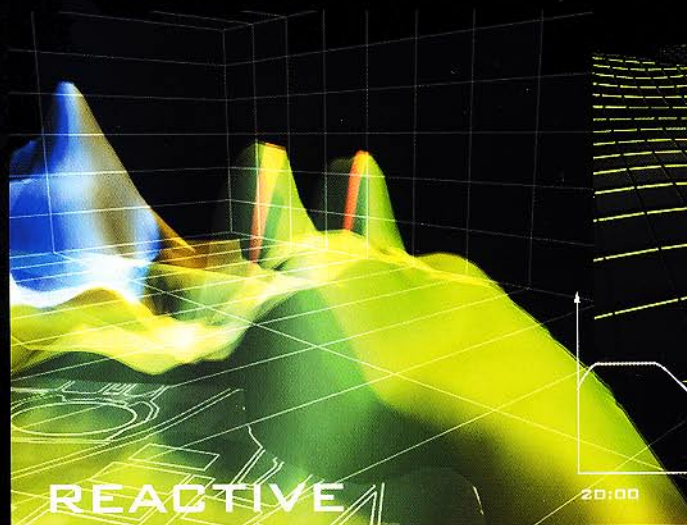
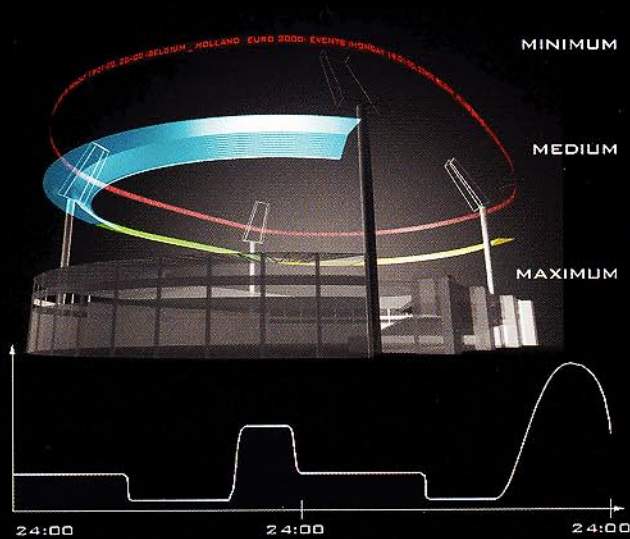
**Prizes** Tech-art prize, Vlaams Ingenieurs Kamer 2000

## Keywords

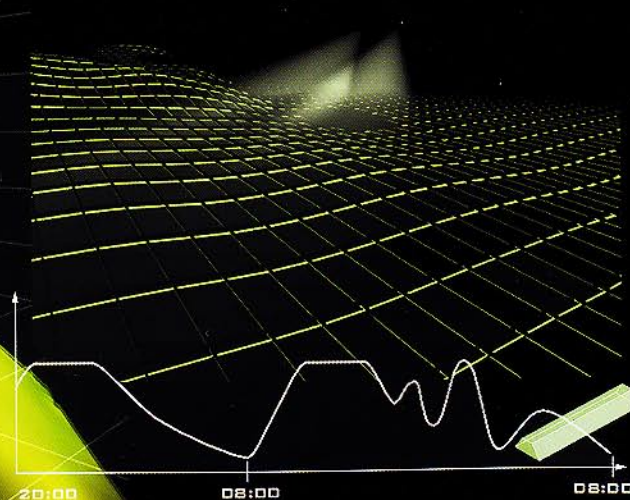
- data.scapes
- programmatic landscapes \_ lightscaapes
- diagram / cross planing
- light as urban vector
- light\_topography
- light\_urbanism
- poeme electronique (> Le Corbusier)
- urban plates (Situationism, Guy Debord + Constant)

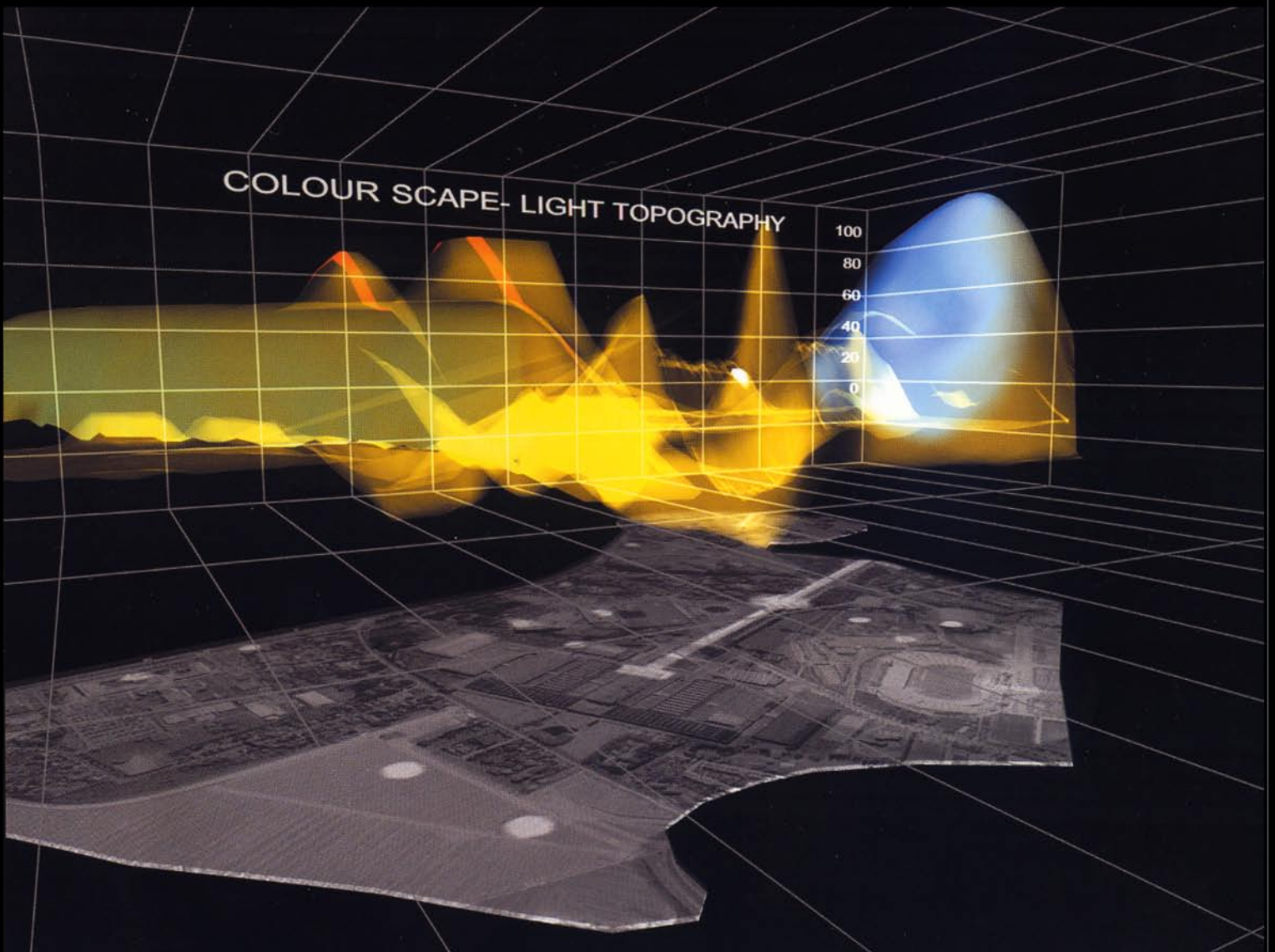
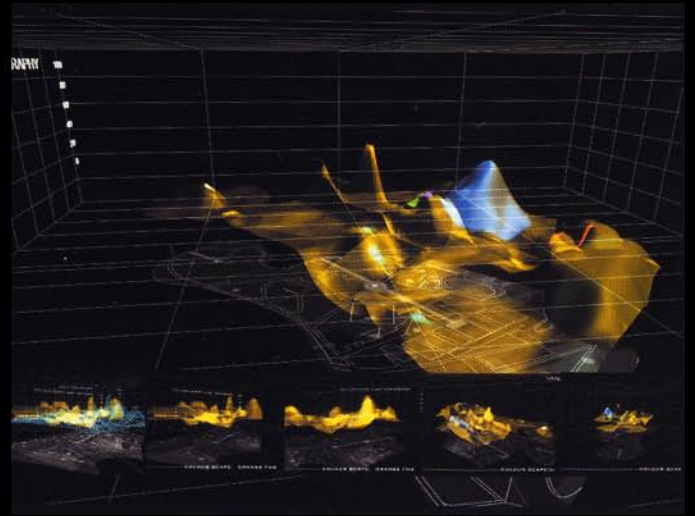


**VARIABLE**



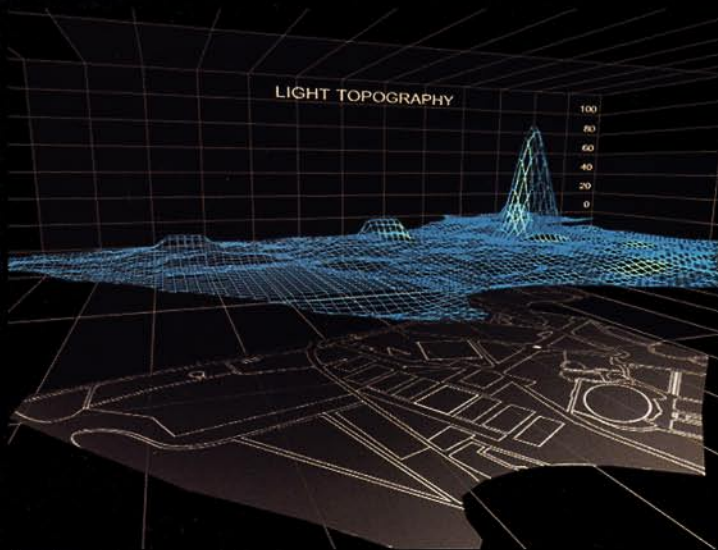
**REACTIVE**



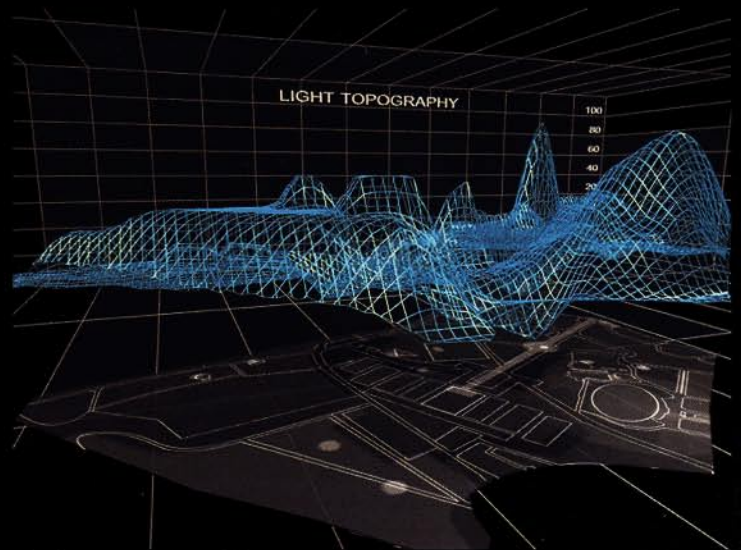




# Lightscaapes\_displacement maps



displacement maps 01



displacement maps 02

'빛, 색깔, 리듬, 이미지, 사운드, 베이스, 새로운 퍼포먼스를 위한 데이터: 우리는 그것을 일렉트로닉 플레이라 부른다.'

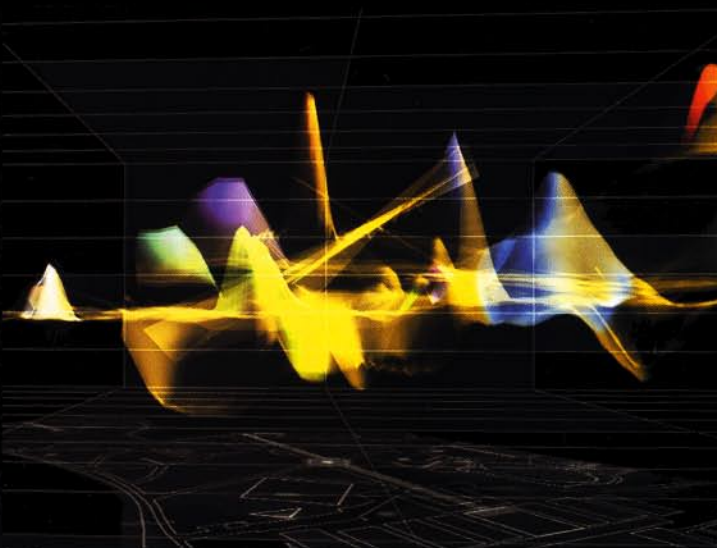
르 꼬르뷔제, 1958

라이트 스케이프, 디스플레이스먼트 맵은 브뤼셀에 위치한 하이젤 언덕지대를 위한 도시 조명 연구이다. 그 내용은 구조적 도시 벡터로의 조명 및 조명의 시각화와 계획(디스플레이스먼트 맵)을 위해 labloul에서 특별 개발한 도구 수단인 임시적, 상호반응적 장치(조명, 도시계획)로서의 조명에 대한 조사 연구이다. 도시 계획(토포그래피, 플렉스, 인프라스트럭처) 측면에 대한 특정 조명 파라미터(강도, 색상)의 관계 및 임시적 측면(프로그램, 활동)에 대한 조명의 관계는 다양하며 스스로 발전해 나가는 조명 구성, 즉 라이트 스케이프에

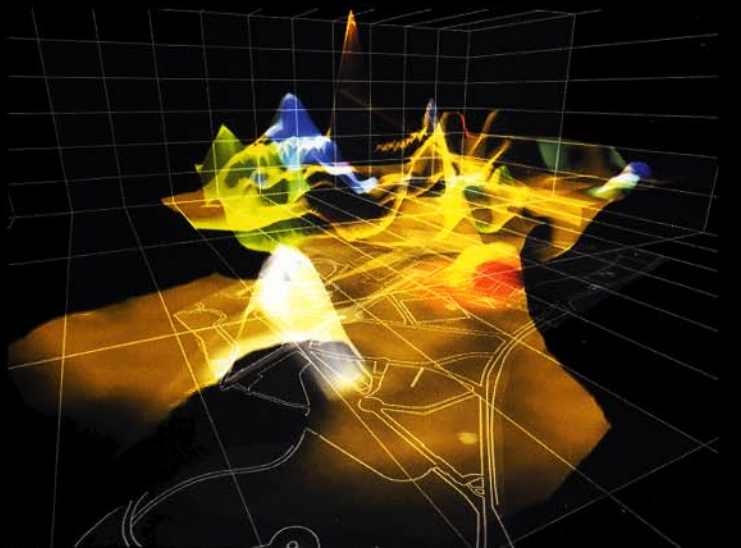
의해 결정지을 수 있게 된다. 이 라이트 스케이프는 데이터를 주축으로 한 구성으로, 공간 및 시간내에서의 조명 프로그래밍에 기반을 두고 있으며 주어진 상태에 구조를 고정시키기를 거부하는 건축가의 새로운 프로그램적 및 운영 위치 방법을 구성하고 있다.

그러나 이러한 운영 도구들 외에도 데이터 중심의 구조물은 그 자체에 의해서 역동적인 건축물이 될 수 있다. 공간 구조물 내의 물질적 및 비물질적 진행절차에 따른 정보의 건축물이 되는 것이다. 이 절차란 메타디자인, 인포메이션의 건축물이다.

인터넷 사이트 : 인터페이스 컨셉은 동시적 디스플레이의 가능성 및 전자미디어가 제공

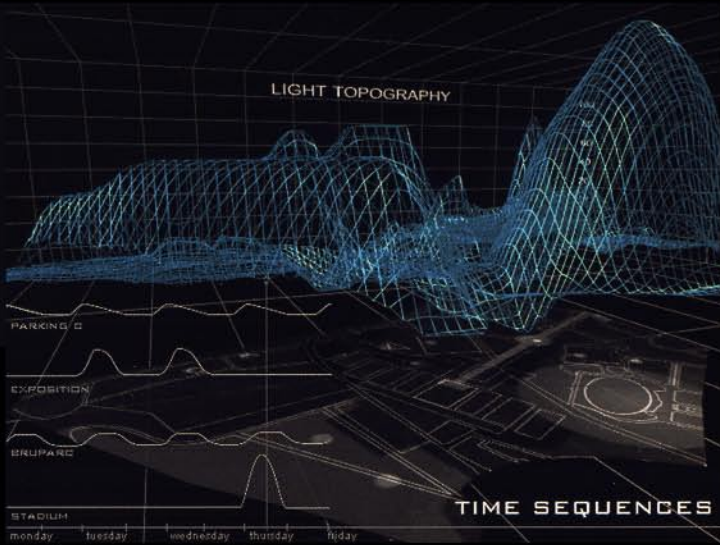


light urbanism 01

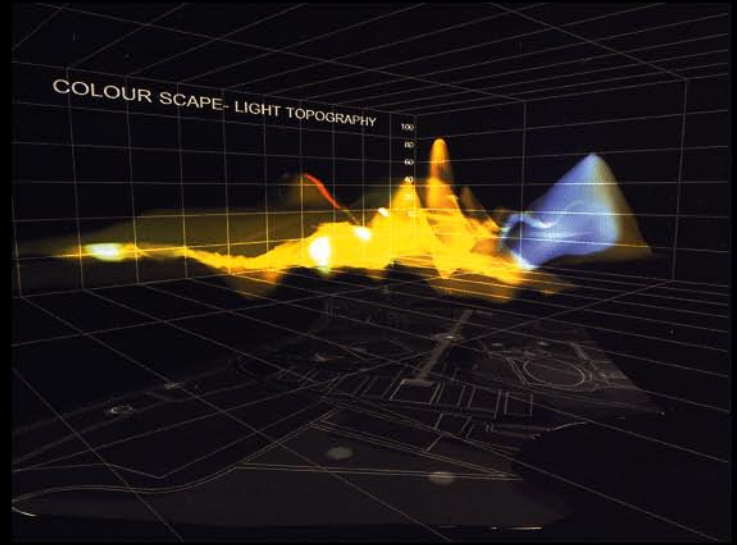


light urbanism 02





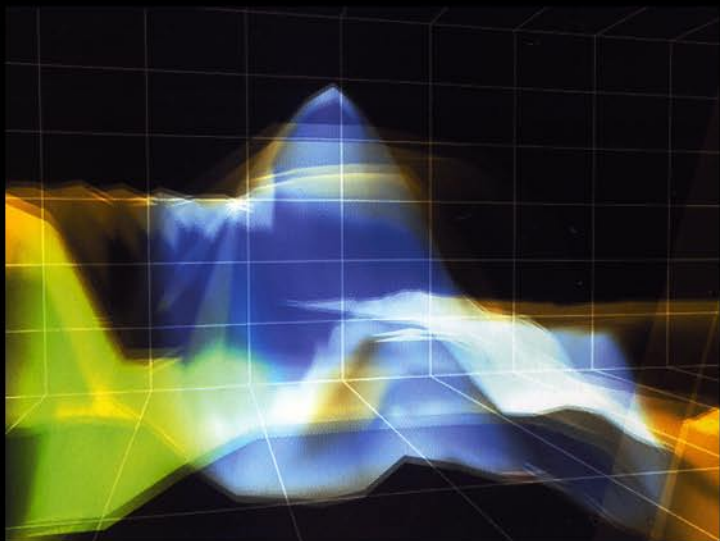
displacement maps 03



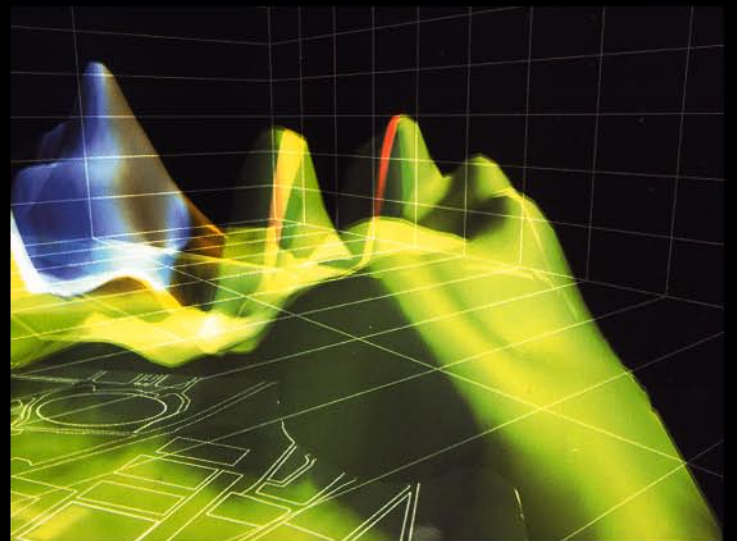
displacement maps 04

하는 정보의 접근성을 염두에 두고 개발하였다. 그리고 인터랙티브 카드에서 착안하여 인터넷 사이트를 만들었다. 즉 하나의 스크린 안에 4개의 네비게이터를 한데 모은 것으로, 각각의 네비게이터는 특정 프로젝트 주제에의 접근을 제시하는 인터페이스이다. 매 참조 순간마다, 방문객은 하나의 브라우저에서 다른 브라우저로 금방 옮겨갈 수 있고, 인터페이스가 이에 상응하는 주제를 향해 중심에 놓인다. 따라서 스크린에 표시된 정보들은 사이트내 읽는 이의 위치와 네비게이션에 직접적으로 영향을 받게 된다. 이들 컨설팅 역할과는 독립적으로, 네비게이터 윈도우는 선택한 주제와 관련된 정보를 표시하는 한편, 이 정보는 읽는 이의 행동에 따라 스스로 변화된다.

사용자는 여러 개의 윈도우를 열어서 카드를 계속 보충할 수 있다. 참고를 요청한 자료와 관련된 이미지, 텍스트, 또는 도형을 확보하고 싶은 경우도 이와 마찬가지로이다. 이러한 과정은 디자인(디스플레이스먼트 맵) 방법, 조명의 구조적 공간적 접근방법(조명\_토포그래피), 그리고 조명 구성(조명\_도시계획)을 통한 역동적 또는 임시적 공간 설계 사이의 상호 관계에 대한 이해로 계속 나아가게 된다. 참조 및 시각화를 겸비한 4가지 네비게이션 시스템 조합을 하나의 디스플레이/인터페이스 속으로 통합시킴으로써 읽는 행위의 역동적, 동시적 형태를 창조할 수 있는 전자 매개체의 가능성을 개발한 것이다. 다시 말해, 프로젝트의 상호텍스트적 이해 및 연구 과정내 새로운 설계 도구의 존재 가능성을 개발시킨 것이다.



light urbanism 03



light urbanism 04



# Lightscaapes\_displacement maps

'light, color, rhythm, image, sound ; the base, the datas  
for a new performance; we can call it electronic play'

Le Corbusier, in *Le poeme electronique*, ed. les Editions de Minuit, 1958.

Light\_Scape(s), displacement maps is an urban lightening study for the Heizeel plateau in Brussels, investigating light as a structural urban vector (light\_topography) but also as a temporal and interactive device (light\_urbanism) by means of a tool specifically developed by labloul for light visualization and planning (displacement maps). The relationship of specific light parameters (intensity, color...) to the relative aspects of urban planning (topography, flux, infrastructure...) and to temporal aspects (programs, activities...) can therefore be determined by the various, evolving light configurations, light-scape(s). These Light\_scaapes are data-driven configurations based on the programming of light in space and in time and constitute a new method of a pragmatic and operational position of the architect who refuses to fix the structure in a given state.

Yet, besides the operational tool these data-driven constructs can even become a dynamic architecture by themselves, an architecture of information according to material and immaterial processes in the construct of space. The architect thus becomes a designer of a generated and initiated architecture - a process, of inFORMation\_a metadesign.

Internet Site : The concept of the interface exploits the possibilities of simultaneous display and access to information offered by the electronic media. The Internet site is conceived like an interactive card, an interface bringing together four navigators in one screen, each one proposing a specific thematic approach of the project. At every moment of the consultation, the visitor can switch from one browser to another, the interface centering itself on the corresponding subject. The information displayed depends thus directly on the position and the navigation of the reader in the site. Independently of their consultation role, the navigator windows display information relating to the chosen subject, while evolving with each action of the reader. The user can permanently supplement the card by opening the various windows, so as to obtain images, texts or diagrams relating to the consulted information. This process leads successively to a comprehension of inter-connection between the method of design (displacement maps), the structural and spatial approach of light (light\_topography) and the dynamic or temporal design of space through luminous configurations (light\_urbanism). The combination of four systems of navigation with the consultation and visualization into only one display/interface exploits the potential of the electronic medium to create dynamic and simultaneous forms of reading, to develop an intertextual comprehension of the project and implication of new tools of in the study process.



axe panorama





interface parking



ligne-blue path



surface



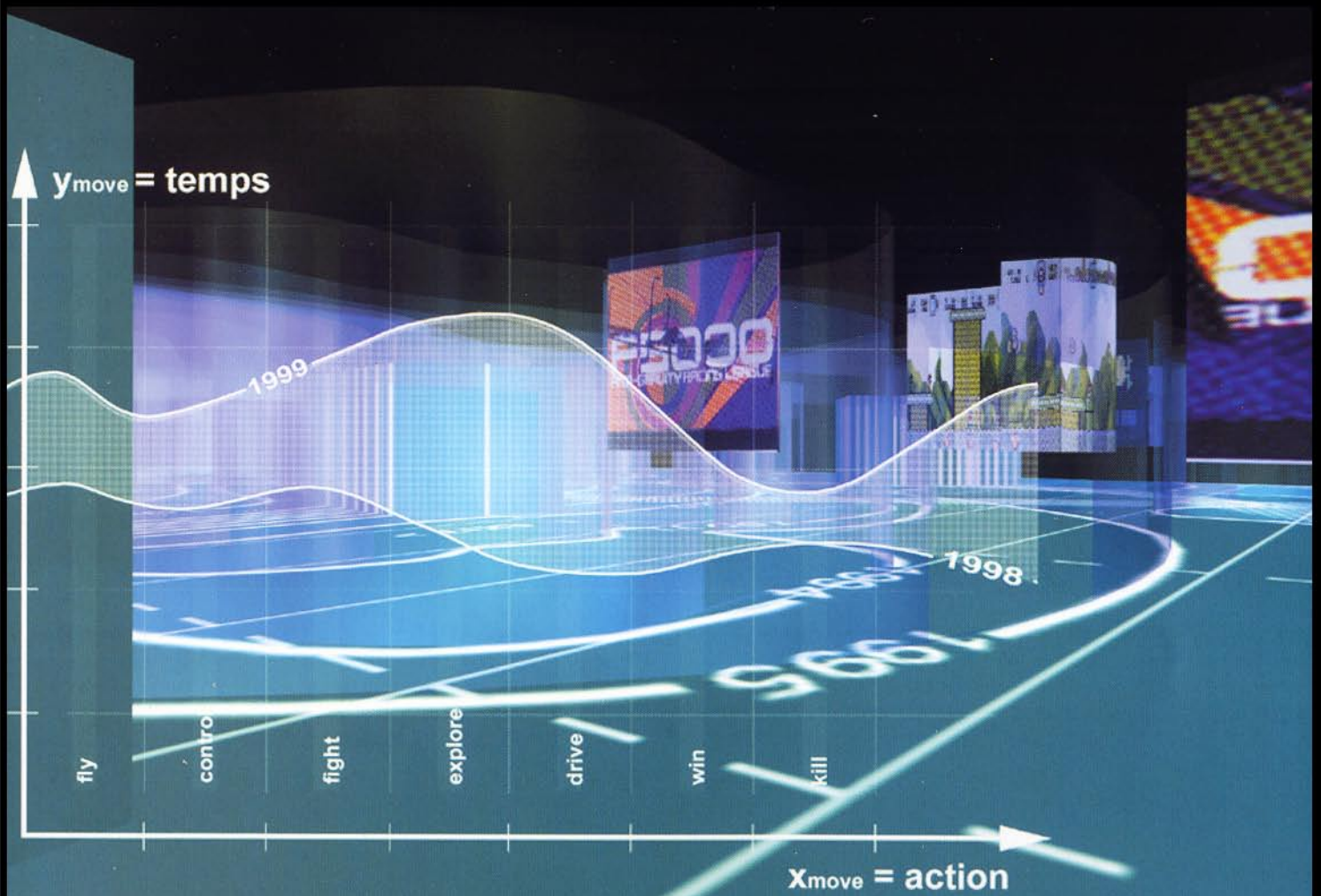
# Game Village

**Category** Exhibition Scenography

**Authors** Manuel Abendroth, Jerome Decock + Naziha Mestaoui

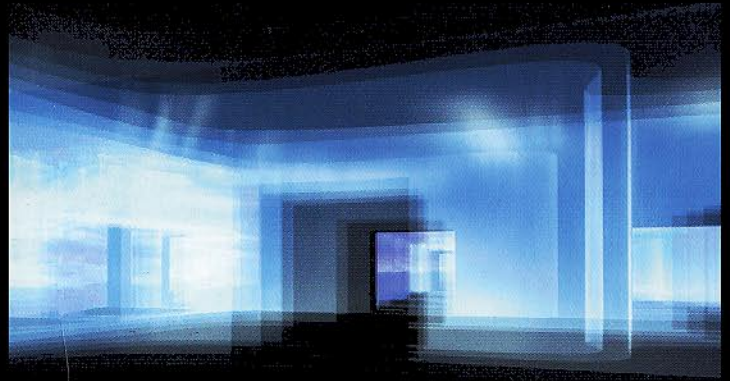
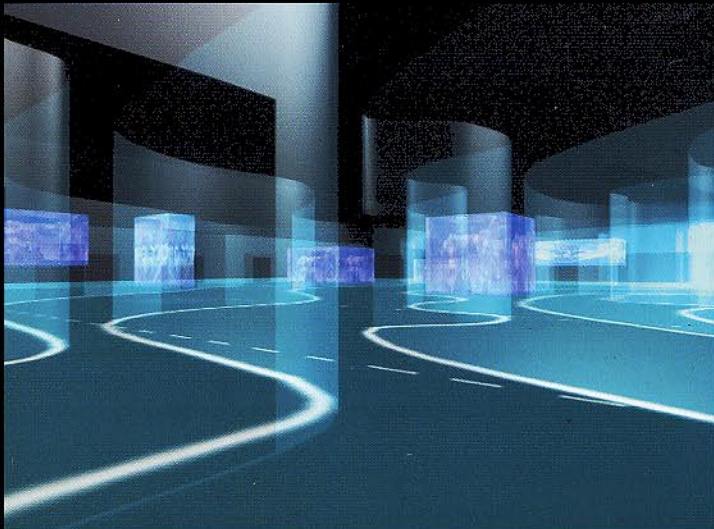
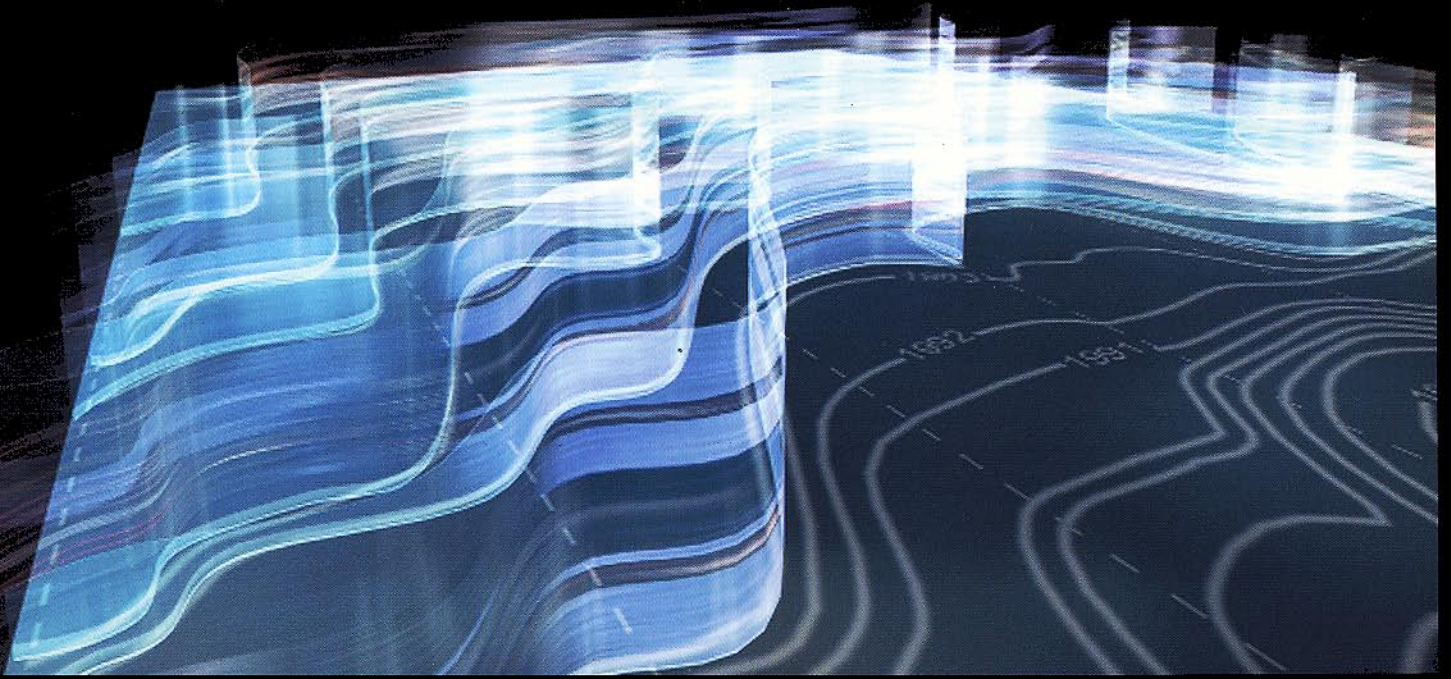
## Keywords / Methodology

- Data.scapes
- Programmatic Mapping + cartographies + Intertextuality
- Hypertextu(r)al environments
- Hypersurfaces
- Mixed reality



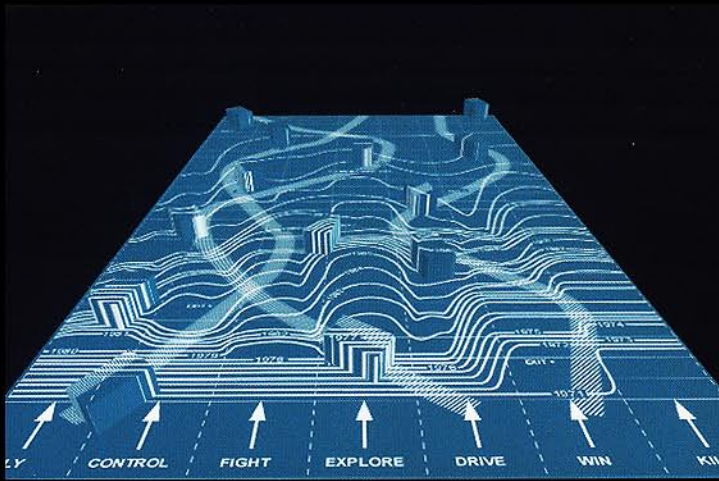


<http://www.lab-au.com/game>

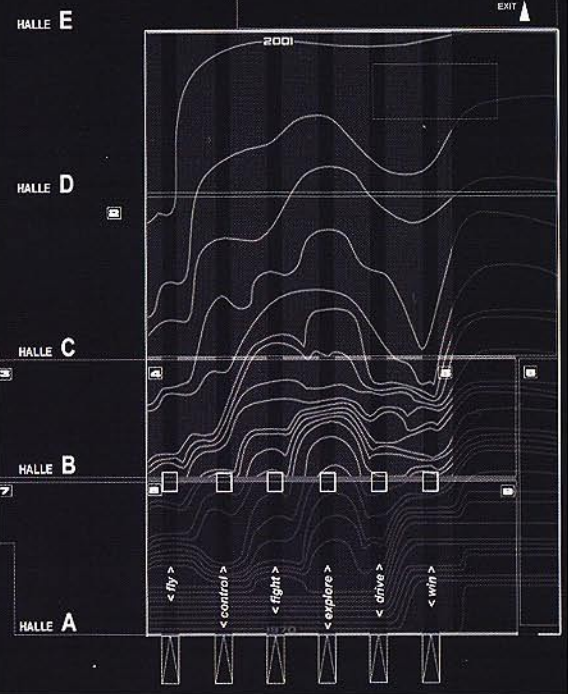




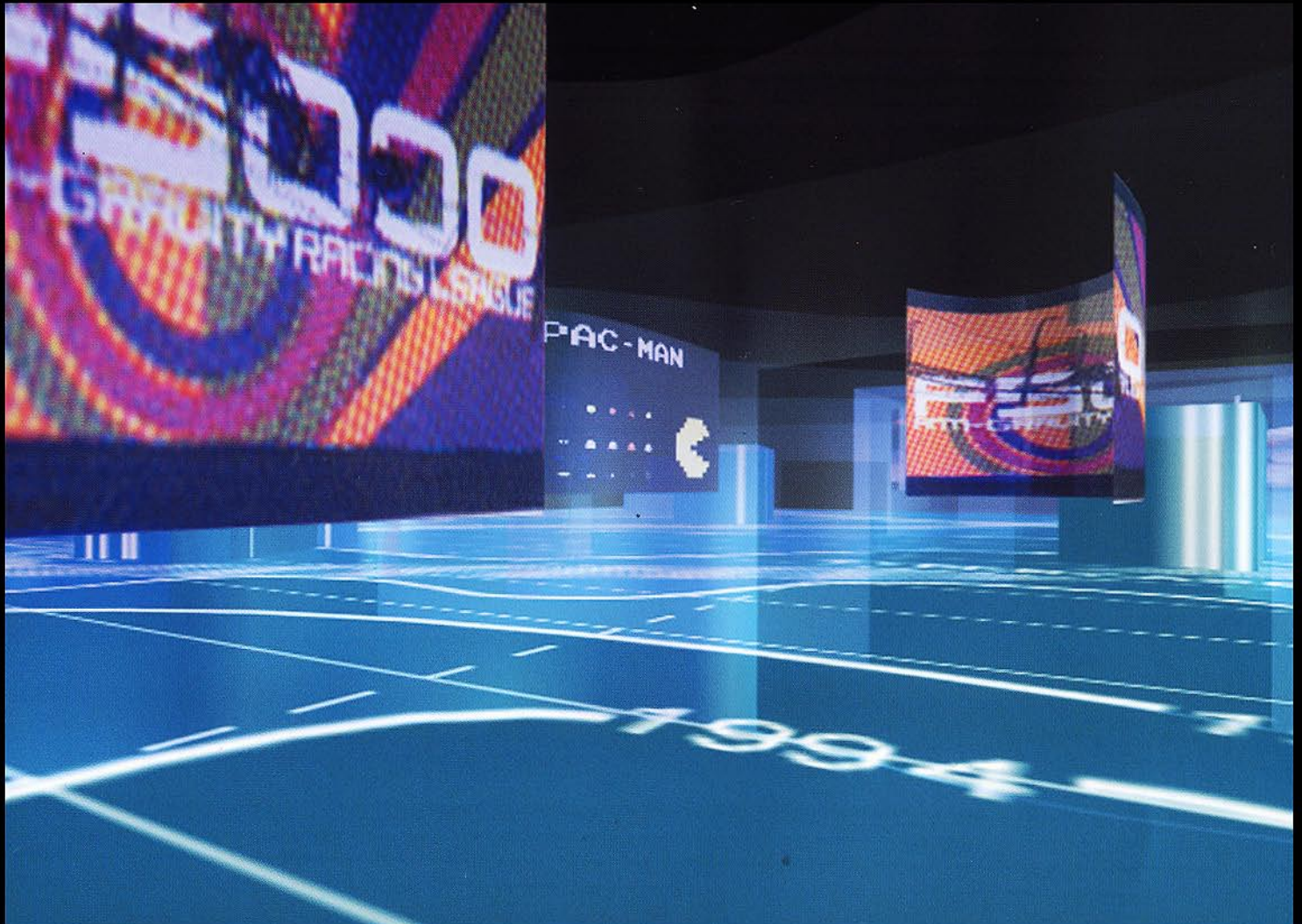
# Game Village



statistic MAP  
2d\_DATASCAPE



plan



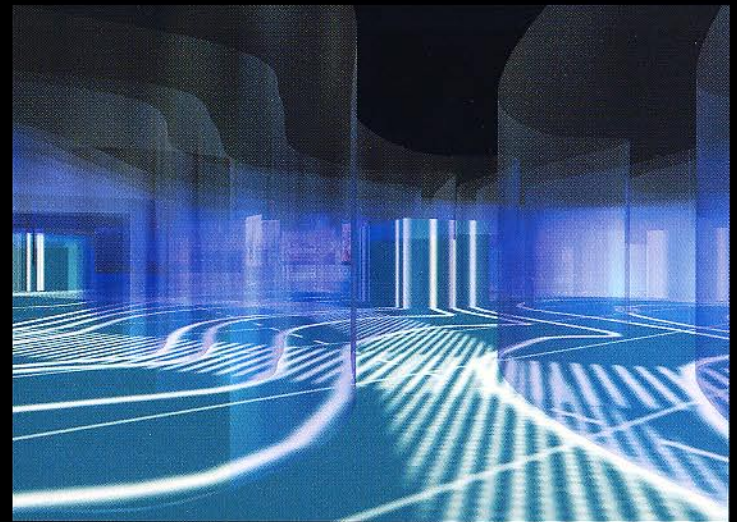
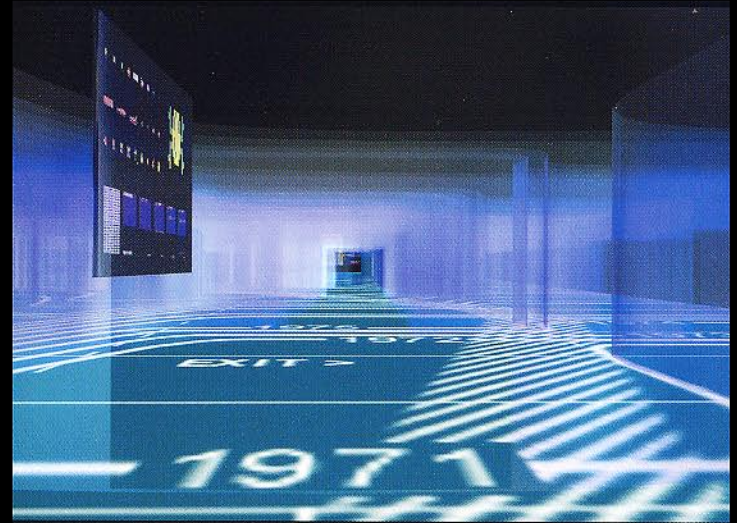
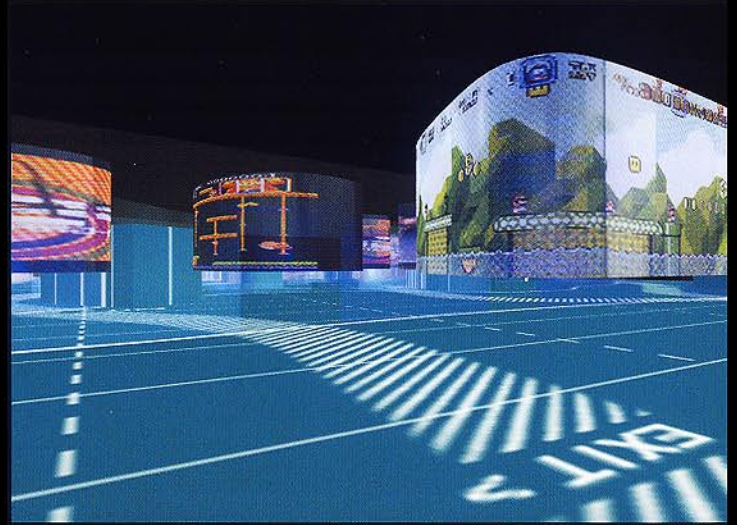


시노그래피(원근/배경도법)는 프랑스의 게임 제작업체 인포그램스에서 후원, 리옹 지방에서 열린 비디오 게임 전시회를 위해 개발하였다. 그리운드를 커버하는 맵 생성에 이번 프로젝트 시노그래피의 기반을 두었다. 우선 비디오 게임들을 연도별(1971년부터 2001년까지)로 구성하고 액션 종류(kill, win, drive, control)에 따라서 나누었다. 그리고 이러한 시간-액션식의 비디오 게임 구분은 압축성형한 투명 패브릭을 통해 연도별 분류를 따라 공간화시켰다. 따라서 이 공간은 그 해에 제작된 비디오 게임들의 수량과 형태에 따라서 넓어지기도 하고 좁아지기도 한다. 이러한 산술적인 형태의 맵 모양이 전시관 바닥 위에 프린트된 정보의 표면을 형성했는데, 바닥에는 총 5개의 선이 가로지르고 있다. 이 5개의 횡단선은 주제별 코스로서, 예술, 과학 작업 등으로 구성되어 있다. 이와 같은 방식으로, 접힌 형태의 플라스틱 패브릭이 전시실 공간 구조를 선형, 연대기적 방식, 액션별 관람 동선 및 시대별 형태로 나누어 구성하는 역할을 한다. 더불어 횡단선의 흐름, 인터텍스트, 즉 주제별 코스까지도 형성하는 것이다.

이번 프로젝트에서 선보인 공간 구조의 짜임새는 기존 전시 공간에서 흔히 볼 수 있었던 전통적인 선형식 구조의 위치를 바꾸어 놓았다. 재미있는 탐색 행위와 인터랙션이 가능한 하이퍼텍스트적 환경으로 전위시킨 것이다. 이용자를 활동적인 방문행위의 일부분으로 통합시킴으로써 건설적, 주관적 또는 정서적 가능성을 전시회 자체 구조내에서 이용한 것이다.

The scenography was elaborated for a video game exhibition in Lyon, commissioned by the Frenchgame's producer Infogrames. The scenography is based on the creation of a map covering the ground, organizing video games in time (from 1971 to 2001) and in action (kill, win, drive, control...). This time-action index of video games is spatialized through extruded transparent fabrics shaped along the timelines, dilated or contracted according to the presence and the amount of video games produced at a given year. This statistical map forms an information surface printed onto the floor, which is crossed by 5 transversal thematic circuits constituted by artistic, scientific... works. In this manner the folded plastic fabrics structure the space in a linear and chronological way, the action corridors and the time shapes, with transversal - intertextual - flows, the thematic circuits.

This spatial organization transposes the traditional linear organization of exhibition spaces into a hypertextu(r)al environment of playful exploration and interaction integrating the user as an active part of the visit, thus using its constructive, subjective or affective potential in the structuring of the exhibition itself.

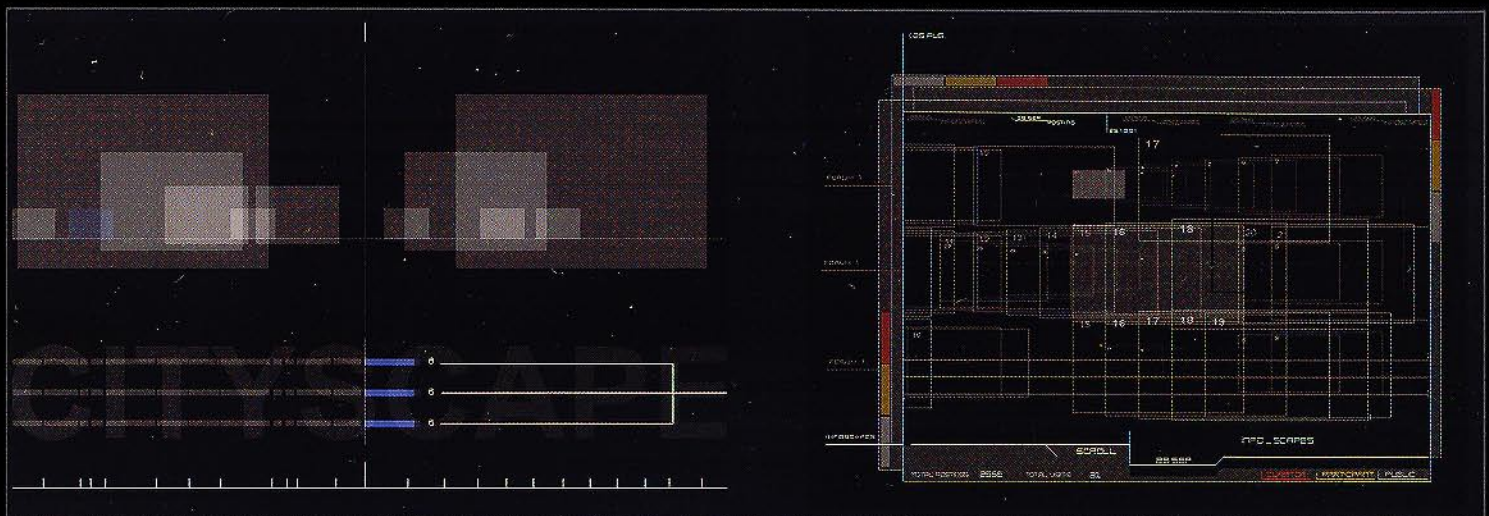




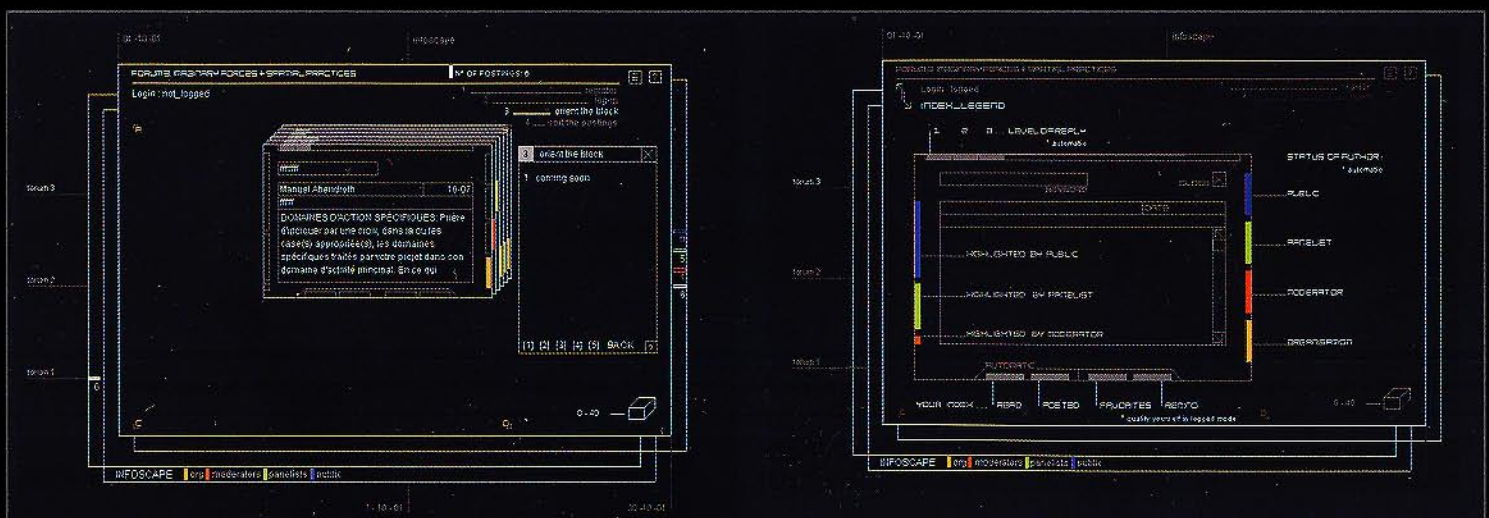
# Cityscapes, imagineering the urban condition

Category imagineering the urban condition

Authors Manuel Abendroth, Jerome Decock, Alexandre Plennevaux

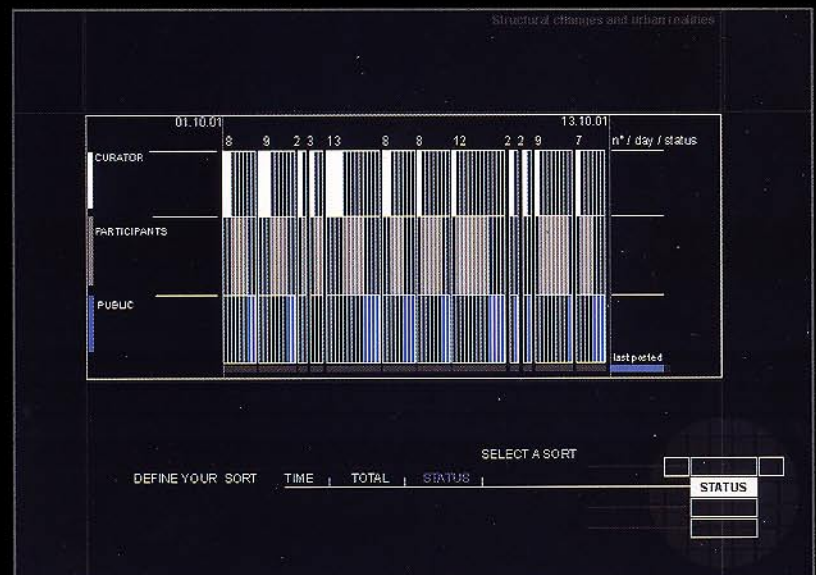
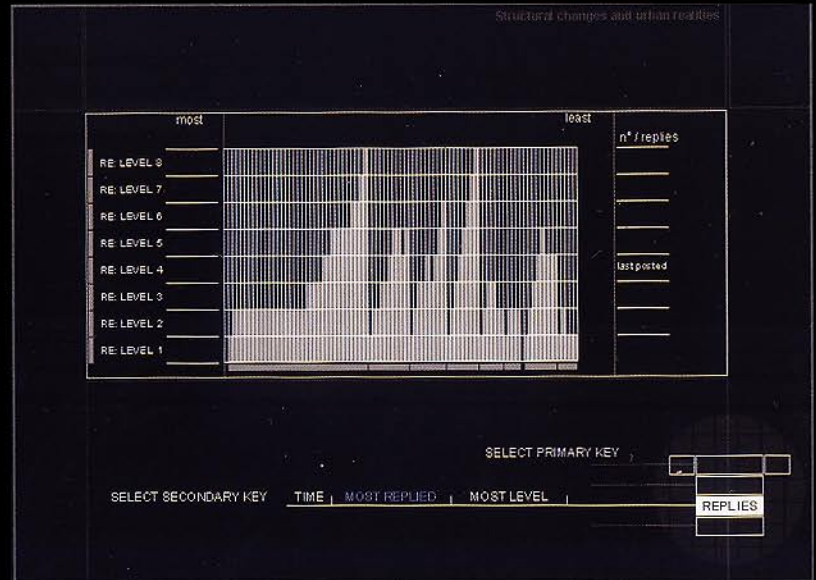
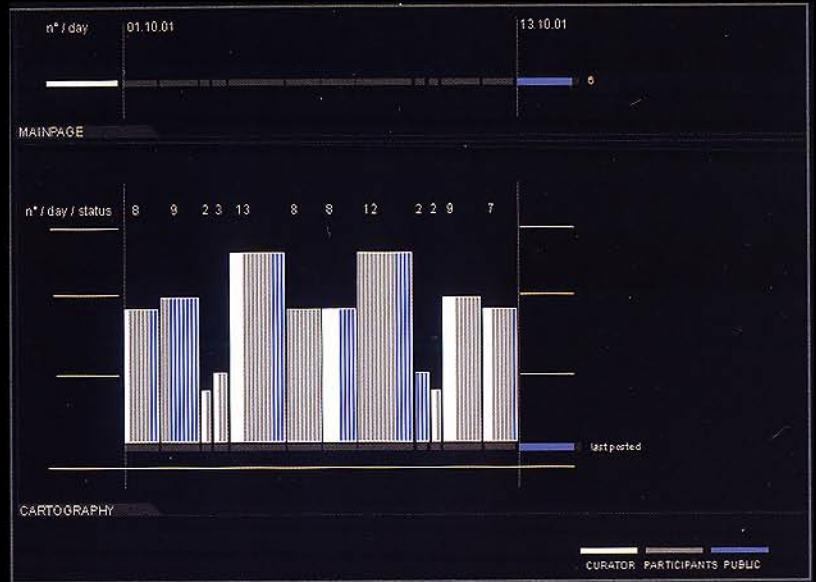


dynamic 2nd status infoscapes



user manual





2nd status



# Cityscapes, imagineering the urban condition

기술은 독립적이거나 이질적인 대상물이 아니다, 기술은 인간의 감각 및 인식 시스템을 통합적으로 보충하는 역할을 한다. 즉 기술은 매개체로서 커뮤니케이션의 방식 뿐만 아니라 인간이 주변 환경을 인식하고 상상하는 방식까지도 조절하는 것이다.

시티스케이프 인터페이스는 정보 카르토그래피(지도 작성법)에 기초한다. 이것은 전자적 환경으로 디스플레이되는데 제1단계에서 매핑된다. 이같은 '인포스케이프'는 전반적인 프로젝트의 활동과 진행 과정이다. 또한 두 번째로는 '세가지 포럼 블록 단위' 로써 포럼, 커뮤니케이션 및 게시된 논쟁들로 이루어지는 지속적인 활동을 의미한다. 이러한 2개의 인덱싱 시스템은 하나의 동일한 원리에 기반하고 있다. 그 하나는 커뮤니케이션 교환의 수량화와 질적화를 통해 생성된 역동적 카르토그래피이며 나머지 하나는 그에 따라 진행되는 그래픽 디스플레이(리빙 인터페이스)로 가는 관련 정보의 흐름이다. 카르토그래피와 그래픽적으로 공간화된 네트워크 전위 구조를 한데 엮음으로써, 이 인터페이스는 3개월간 이어지는 컨퍼런스 진행 절차의 형식화된 캔버스가 되는 것이다. 이러한 코드 조합은 인식 구조를 구성한다. 즉 보조적으로 서브텍스트적 정보 읽음 행위에 대한 참조/참고 분야를 여는 인식구조를 형성한 것이다. 이러한 방식으로 이번 프로젝트는 새로운 참조 방식의 발전을 기대하는 한편, 자원을 공유하고 또한 그렇게 함으로써 조직, 생산 및 정보 접근에 대한 일반적인 질문에 대답할 수 있게 되었다. 그리고 이와 동시에 공간 세팅 - 정보 공간과 관련된 전자 미디어에 대한 조사에도 착수한 것이다. 따라서 이 전체 프로젝트는 다중층의 공간을 생산한다고 할 수 있다. 3차원의 인터페이스, 정보스케이프 - 절차적 아키텍처 - 의미적, 기능적 인터페이스, 연결성을 구성하는 것이다.

A technology is not an independent or alien object, it complements integrally our sensorial and cognitive system ; as a medium, it conditions not only communication modes but also the way we perceive and conceive our environment.

The cityscape interface is based on information cartographies displayed as electronic environments, mapping on the first level, 'the infoscape', the activities and evolution of the general project and on the second, the 'three forum blocks', the ongoing activities of the forums, the communication and debate postings. The two indexing systems are based on the same principle : dynamic cartographies generated through the quantification and qualification of the communication exchanges and thus relating information flows to processual graphical displays (living interface). By structuring cartography and a graphically spatialized transposition of the network, the interface becomes a formalized canvas of the three-month lasting conference process. This set of codes builds up a cognitive structure opening the field of consultation to an auxiliary subtextual reading of information. In this manner, the project anticipates the development of new methods of consultation and shared resources, and in doing so answers to general questions about the organization, production and access to information, undertaking an investigation of electronic media in relation to space settings - information space. The entire project thus produces a multilayered space, a three-dimensional interface, an information scape - a processual architecture - a semantic, functional interface, building connectivity.



#### 4. FORUM BLOCK \_ the block orientation



3 STAGES IN REPRESENTATION

FORUMS

POSTINGS

1. LINE(s)
2. SIDE(s)
3. CARDBOX

ONLY LAST POST

CURSOR ATTACHED

CARD

CURATOR

PARTICIPANTS

PUBLIC

13.10.01

level1 level2 level3 level4 level5 level6 level7 level8

The GRAZ BIENNIAL ON MEDIA + ARCHITECTURE places contemporary architecture into a dynamic observational realm of sociocultural production. From a diverse array of perspectives and by means of visual and communication media, the Biennial will reflect on questions relevant to social policy, on the reciprocal effects of artistic and architectural strategies within urban spaces, and the communication of architecture in an overall social context.

01.10.01

- SORT BY: TIME | TOTAL | STATUS

3D OBJECT-MAP

DRUM1: SPATIAL PRACTICE: URBAN DESIGN

REGISTER

LOS IN

ORIENT THE BLOCK

SORT THE POSTINGS

BLOCK POSITION C

TOP: LEVEL OF REPLY

RIGHT: STATUS

121-100

61-100

61-100

1-40

Hello everybody, just a short message to signal that most effectively a reference that should have been great to mention is Nietzsche in "So spoke Zarathustra" in the description of cities madness and the individual role not to mention images of fear and desire. Especially with WTC loosing some shape, images of fear become images of desire, it depends on your

CURATOR

PARTICIPANTS

PUBLIC

SELECT A SORT

DEFINE YOUR SORT

TIME | TOTAL | STATUS

STATUS

Structural changes and urban realities

the future of the city no longer depends on the question of borders as a question of physical parameters. The territoriality and spatial identity will more and more be the result of density, a density of flows including circulation, communication, economies. The city thus turns into a connector, a territory without any spatial, physical border it will be there where

3rd status forumblock