

concept

Architecture & Concept

2004. 1

국제공모전 하우스트반호프 윈헨

파라미터 램오 Lab[au]

아크리코드 보편적 공간의 가능성

텍토닉 정철오 여백의 집

국내건축공모전 부산 자갈치시장 현대화사업

전남 지방경찰청

코오롱 디지털타워 IV

미학산책 발칸의 고도, 문화의 신도 _ 베오그라드

레터 김희곤의 스페인 건축기행

영화속공간읽기 무간도(無間道)

● 익스페리먼트 비치.미디어.아키텍처



9 771228 426002



ISSN 1228-4262

CApress
현대건축사

컨셉 뉴스	10	CONCEPT NEWS
국제공모전 하우프트반호프 원형	18	INTERNATIONAL COMPETITION <i>Hauptbahnhof München</i>
인스피레이션 향일암	44	INSPIRATION <i>Hyangilam</i>
파라미터 랩오 댄스컴퍼니 히스토리 3+4x3의 시퀀스 RGB 파빌라온	46	PARAMETER <i>Lab[au]</i> <i>hisTHORy</i> <i>En³⁺⁴[jeu]^{*3}</i> <i>RGB-exhibition pavilion</i>
아크리코드 주거 건축으로 보는 근 현대건축사 보편적 공간의 가능성	58	ARCHRECORD <i>History of Modern Architecture</i> <i>General Space of Possibility</i>
텍토닉 정철오 / 餘白 風流 - 여백의 집	66	TECTONIC <i>Jung, Chul oh / Park Residence</i>

표지 | 여백의 집 / 정철오

월간 컨셉

1998년 10월 9일 정기간행물 등록 라 08771
2004년 1월 5일 발행(매월 5일 발행)

발행 및 편집인 | 정지성

편집주간 | 김병윤(백제예술대 교수)

편집위원 | 김태우(9리건축) · 김효민(이로재 김효만건축) · 민선주(위기건축) · 김희곤(홍간건축) · 이공희(국민대)
이윤하(노릇돌 건축) · 임재용(OCA 건축) · 전인호(아 · 데건축) · 제갈 엽(에이마건축) · 천의영(경기대건축대학원)

지역 편집위원 | 한광호(춘천 산건축)

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

정석웅(아도무건축) · 최관영(일건 C&C) · 최영집(탑건축) · 황일민(일건건축)

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

해외통신원 | 구승희(미국) · 유승우(네덜란드) · 장 영(중국) · 최숙인(이탈리아)

디자인 | 실장 김정미 · 홍성준 · 나하나 · 정종희

관리부 | 이사 신익수 · 박성순 · 노지숙

광고마케팅 | 부장 박종갑 · 과장 최은숙 · 과장 엄승권

광고기획 | 이사 박관우 · 부장 봉인원

사진 | 김재윤 · 정철호

출력 | 주 · 테크미디어

인쇄 | 미진인쇄

발행 | CA 현대건축사

서울시 광진구 능동 248-32 CA사옥

우편번호 143-849

대표전화 02-455-8040

관리부 02-455-8043

광고부 02-455-8046-7

팩 스 02-455-8045

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

http://www.capress.co.kr

※ 본지는 한국정기간행물 윤리위원회의 도서잡지 윤리강령 및 실천요강을 준수합니다. 현대건축에 게재된 독창적인 기사나 사진의 무단복사 및 전재를 금합니다.



Lab[au]

laboratory for architecture + urbanism

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



디지털 환경내에서 건축의 한계를 넘어 다른 분야와의 접목을 통해 새로운 내용과 형식으로 다양한 작업들을 시도하고 있는 그룹을 소개하는 본 란에서 Lab[au]와의 만남은 무한한 상상의 세계로 빠져든 느낌이다. 3회에 걸쳐 소개된 그들의 작업은 컴퓨터와 네트워크가 지닌 놀라운 힘과 공간을 구성하는 가능성의 한계가 어디까지인가를 확인할 수 있었다.

Architecture-Networks-Electronic Space(55호), Urbanism-Internet(57호), Media Architecture-Exhibition Scenography-Scenography(58호) 카테고리해 해당하는 Lab[au]의 각각의 작업은 '메타디자인 Meta,Design'이라는 개념을 통해 '구조를 이루는 구조', '공간을 구성하는 공간'을 실험하고 있다. 즉, 컴퓨터 테크놀러지로 인해 새롭게 등장한 커뮤니케이션 기술이 우리가 숨쉬는 시공간, 건축과 도시환경을 변화시키는 톨로 작용하고 있음을 보여주고 있다.

IT테크놀로지, 특히 VRML(Virtual Reality Modeling Language : 인터넷에 3차원 공간을 표현하는 그래픽스 데이터의 기술 언어)과 같은 3D 모델링언어가 공간 구성에 어떠한 영향을 미치는지를 탐구하는 그들은 코드와 언어로 가득찬 정보화된 공간을 향해하는 디지털 유목민의 삶의 조건들을 파헤치고 있다. 또한 그들은 마찬가지로 상징되었던 20세기의 메트로폴리스는 컴퓨터와 네트워크가 지배하는 오늘날에는 코드를 타고 흘러내리는 매트릭스 환경으로 변화되어감에 주목하고 있는 것이다. 지금도 그들은 시공간적 개념을 도입한 구조물 안에서 새로운 커뮤니케이션과 계산 기술 사이의 밀접한 관계를 알기 위해 실험중이며 앞으로도 그들의 행보가 기대된다.

이제 우리는 컴퓨터를 켜고 가상의 공간 속에서 노마드족으로 즐기면 되는 것이다. 디지털적 시공간 내에서 인간의 인식과 감각, 감성은 어떻게 변화해 가는가에 대한 물음을 가지고 말이다.

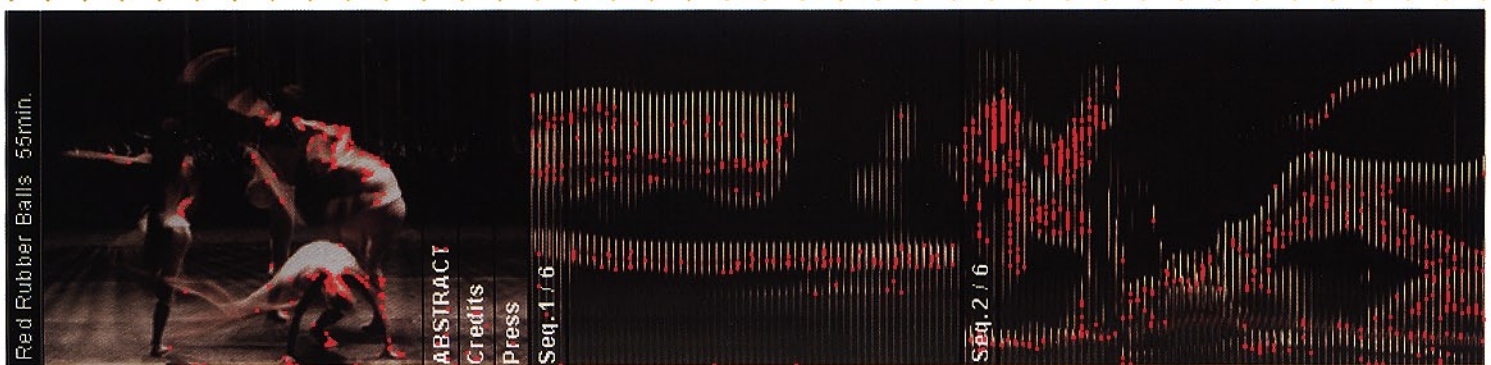
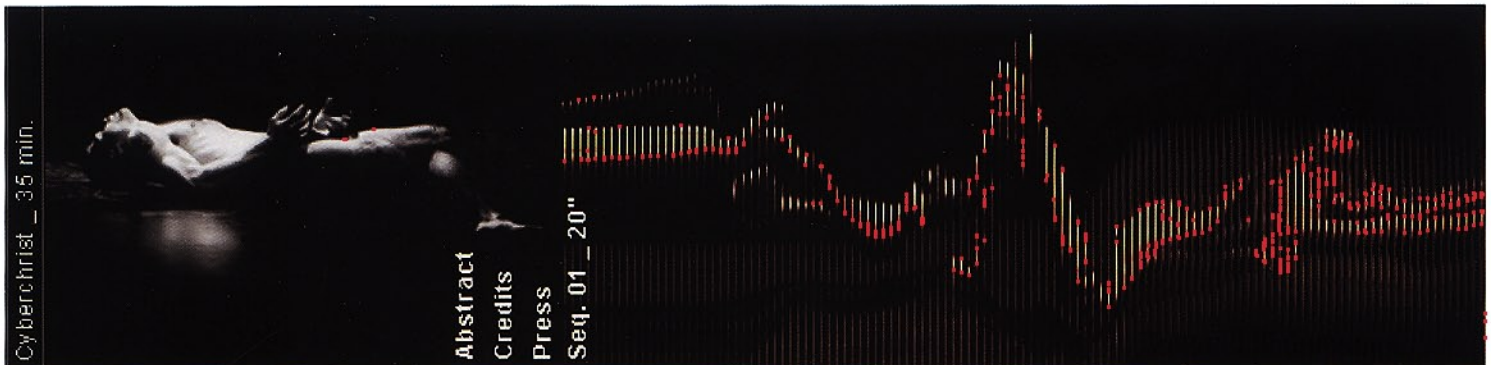
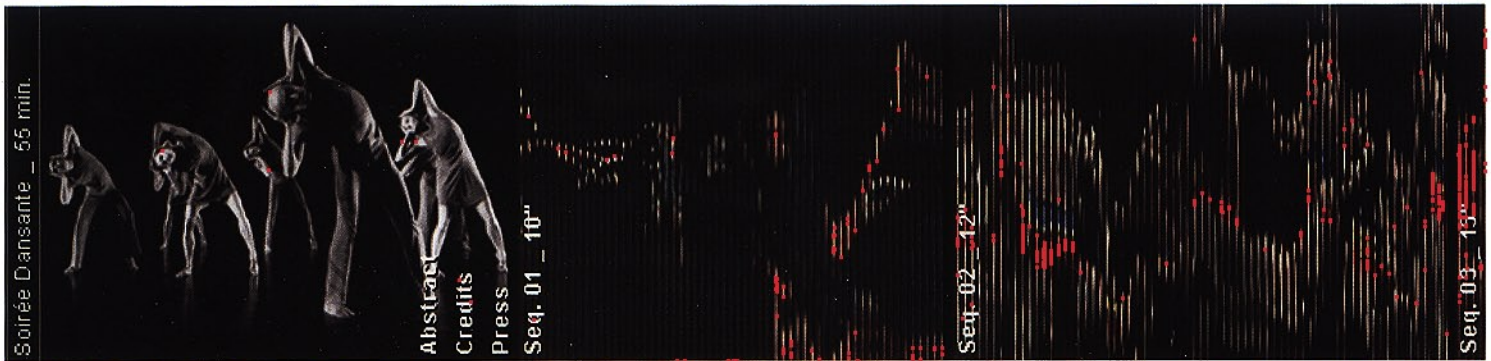
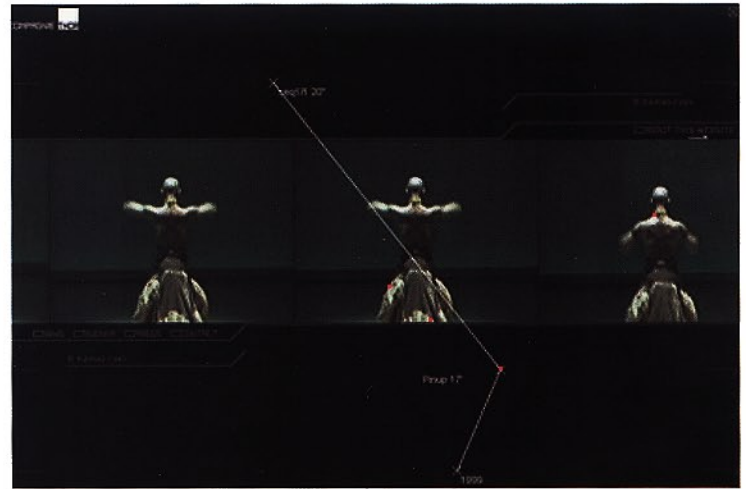
조현진 기자 tranee@capress.co.kr

hisTHORy

Category Net Design / Net Art
Authors Manuel Abendroth, Jérôme Decock, Alexandre Plennevaux
Technologies Flash, HTML, JavaScript, cgi scripts

Keywords

- Screen - representational space
- Line in time
- Intertextuality
- Etienne Jules Maray



이 프로젝트는 무용을 스크린으로 옮기는 형태를 모색한다. 양방향 미디어의 독특한 양식을 바탕으로 스크린 표면(공간)에 드러나는 신체의 움직임을 표현하였다. 그리고 한편으로 댄스컴퍼니 Thor를 위해서 이것을 커뮤니케이션 툴 및 온라인 데이터베이스의 배경과 링크시켰다

댄스는 표현 공간에서 구성되는 움직임이다. 이 움직임은 신체/대상을 시간 및 공간과 연결한다.

1. 이미지는 포착되는 순간이다. 순간적인 구조 속에서 이 이미지의 구성이 움직임을 창조해 낸다. 따라서 이미지의 압축은 시간의 압축이다.
2. 움직임은 유기적으로 연결된 선이다. 그 선은 시간 속에 존재한다. 그리고 그 선의 흔적은 시간을 형상화한다. 이것이 바로 스크린 표면에 드러나 사용자의 상호반응에 의한 대상이 되는 '출'이다.
3. 네비게이션 시스템은 정보의 그래픽적 표현이다. 그것은 공간, '인포스케이프'이다. 사용자 네비게이션은 표현 공간인 스크린에 있는 inFORMation을 통한 움직임이다.
4. 사용자 네비게이션은 그 움직임을 표현과 표출로 나타낸다. 댄스컴퍼니 THOR과 정보 건축 LAB[au] 사이에 이루어진 협력의 결과, 즉 정보를 통한 정보 내부의 댄스인 것이다.

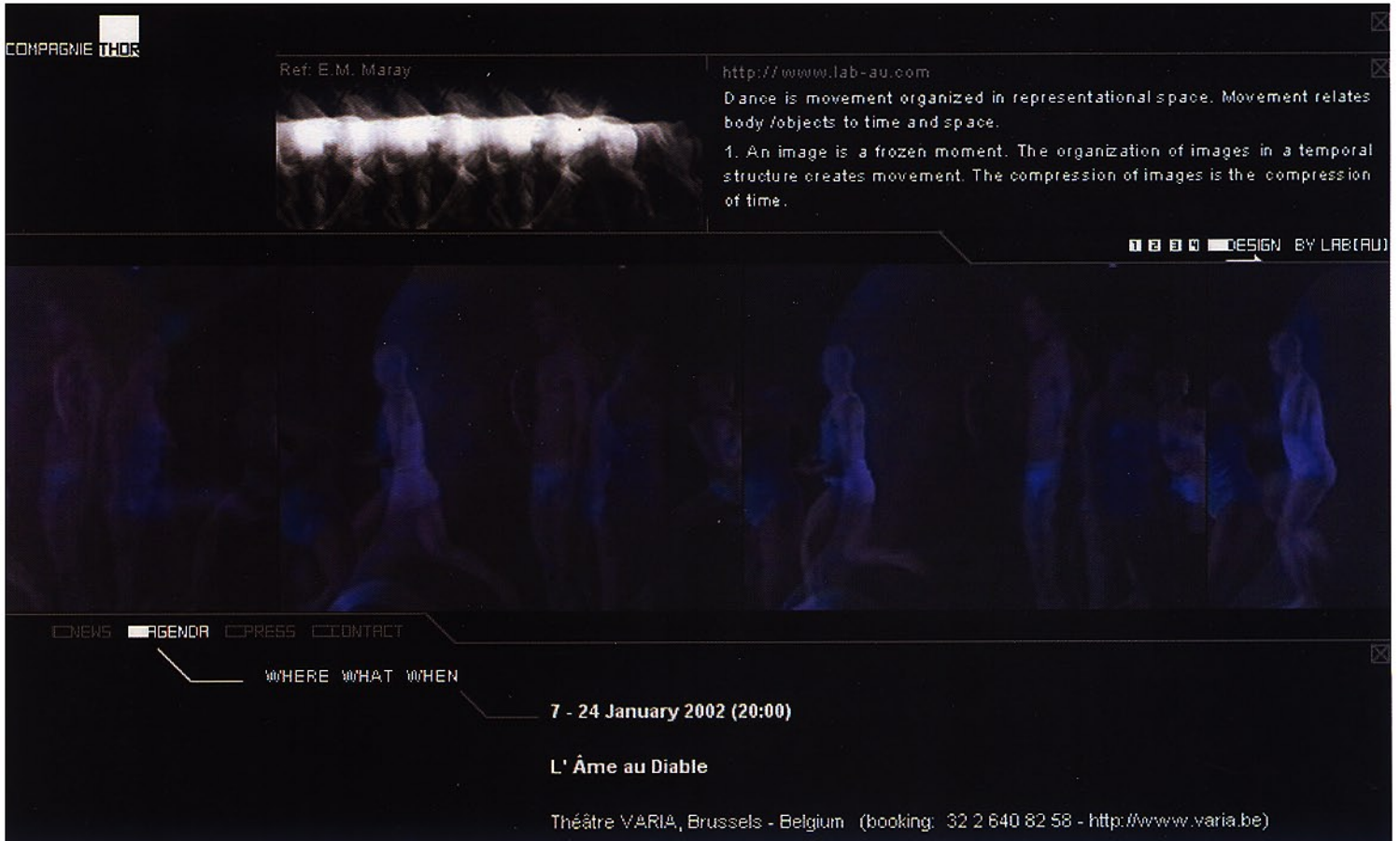
웹사이트는 스트리밍 기술과 다양한 기반 프로그래밍(액션 스크립트)을 모색한다. 이는 정보 공유의 동적 컨셉이다. 그리하여 네비게이션 시스템과 시간기반의 정보 인덱스가 infoscape 내 움직임이라고 할 수 있는 시각적, 공간적 구성과 테크놀러지를 서로 연결시

The project investigates possible forms of transcribing dance - body movements on the representational surface (space) of the screen according to the specific modalities of interactive media while linking it to the setting of a communication tools, online database, for the dance company.

Dance is movement organized in representational space. Movement relates body /objects to time and space.

1. An image is a frozen moment. The organization of images in a temporal structure creates movement. The compression of images is the compression of time.
2. The articulated line is a movement; it is a line in time. The traces of the line visualize time; it is an object 'dancing' according to the users' interactions on the surface of the screen.
3. A navigation system is a graphic representation of information it's a space, an 'infoscape'. The user navigation is movement through inFORMation, on the representational space of the screen.
4. The users' navigation relates its movements to representation and expression; it is the result of the collaboration between the dance company THOR and information architects LAB[au]: a dance through / within information

The web site explores streaming technologies and variable based programming (action scripts); it is a dynamic conception of information sharing. The navigation system and the time-based information indexation thus relate technology to visual and spatial constructs, movements in infoscapes.



En³⁺⁴ [jeu]^{×3}

Category Performative Art

Authors Concept - Wolf Ka + LAB[au], Scene Director - Wolf Ka
Interface - LAB[au], Sound Design - Nils Mechin

Keywords

- Interactive scenic device
- Combinatory play
- Hypertext / Meta.text / Narration
- Scenic codes / interactivity
- Scene / Light projector / space / representation



//:PART1 'where', seq. 'here + now'

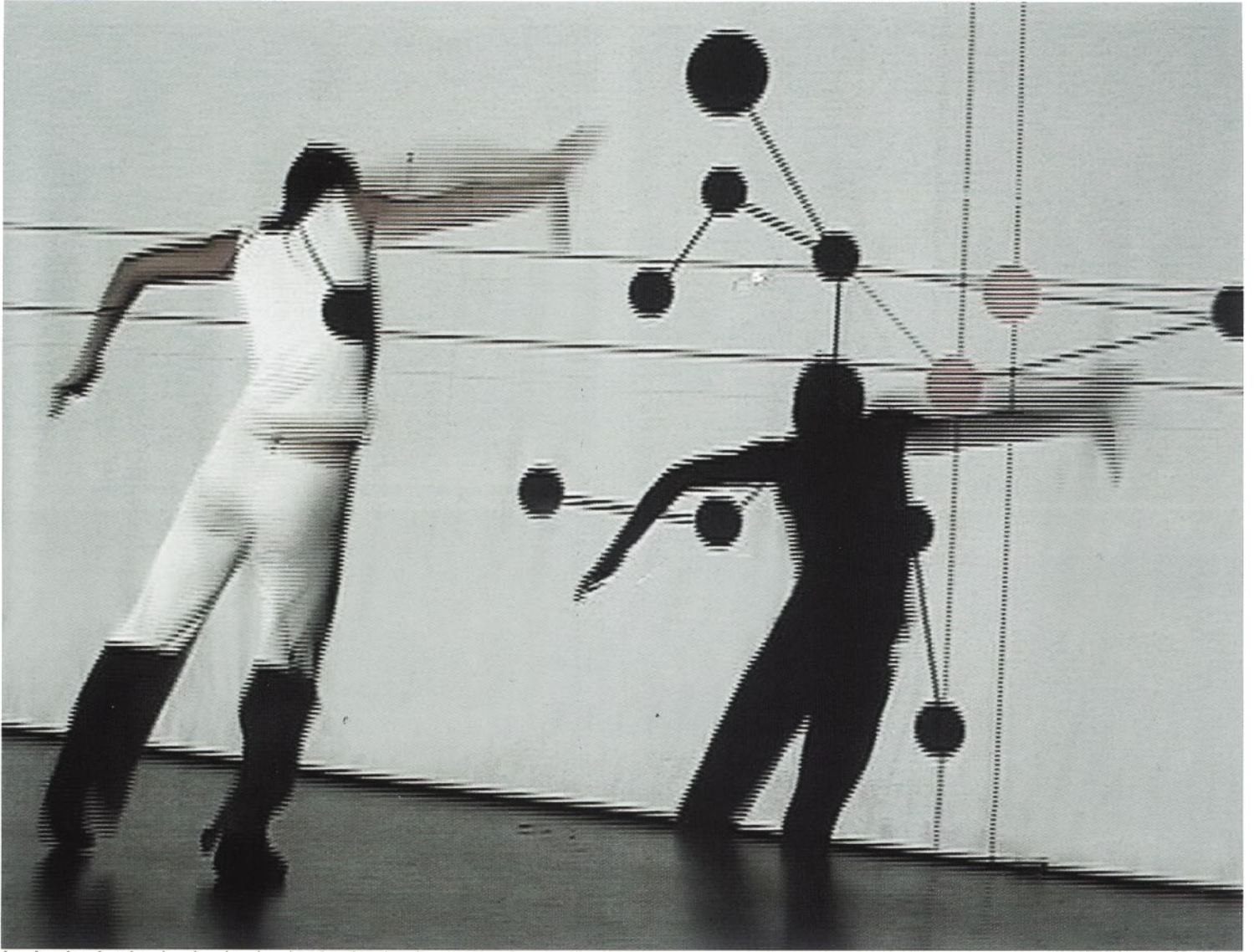


//:PART1 'where', seq. 'here + now'

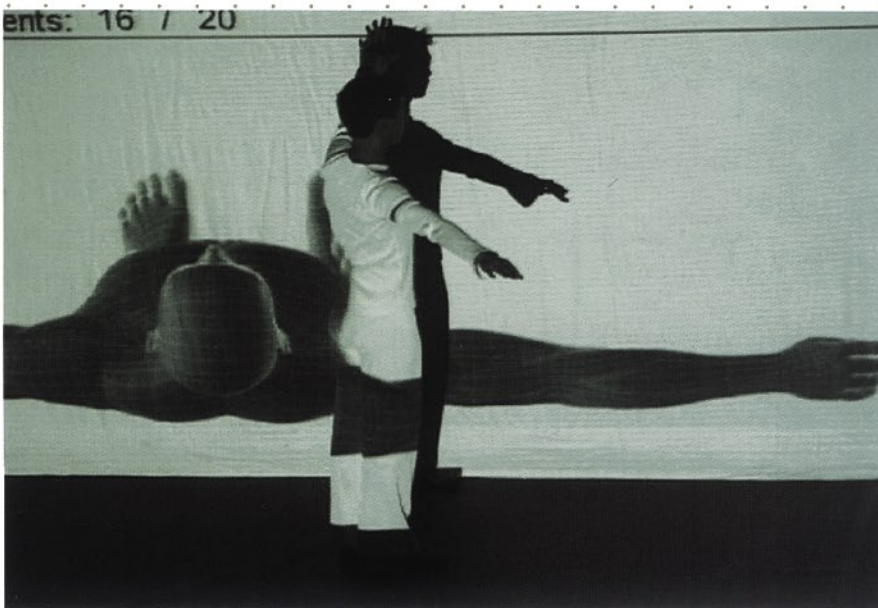


//:PART1 'where', seq. 'intro'

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

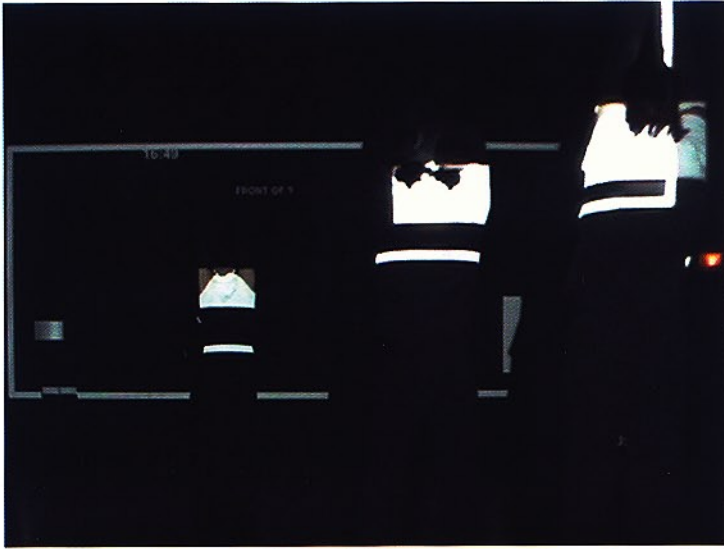


//:PART2 'who', seq. 'n°2 valeria'



//:PART2 'who', seq. 'n°3 valeria'

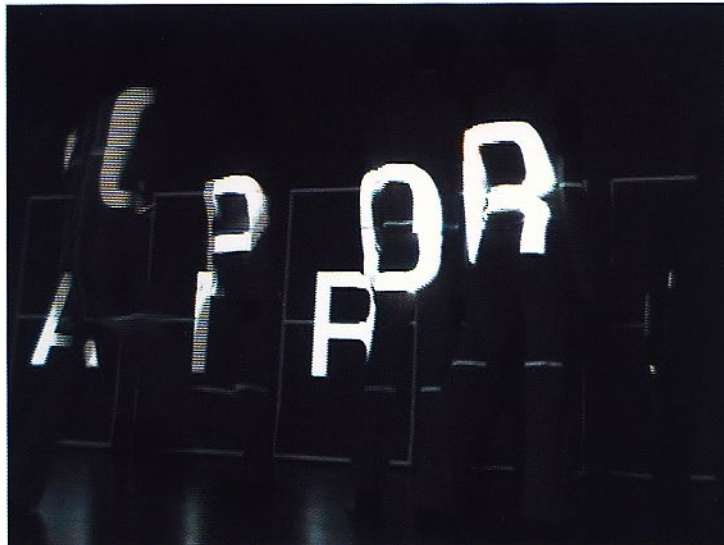
En³⁺⁴ [jeu]^{×3}



//:PART1 'Where', seq. 'in front of'



//:PART1 'Where', seq. 'in transit'



//:PART1 'Where', seq. 'in transit'

엄선된 쇼타임을 향한 카운트다운이 시작되었다. 주어진 시간동안 발생할 일은 관중 중재의 결과로 멀티미디어 인터페이스를 통해 공연 배경에 드러난다. 배경에 영상이 투영되는 것이다. 이렇게 해서 관중이 선택한 옵션이 형태를 취하게 된다.

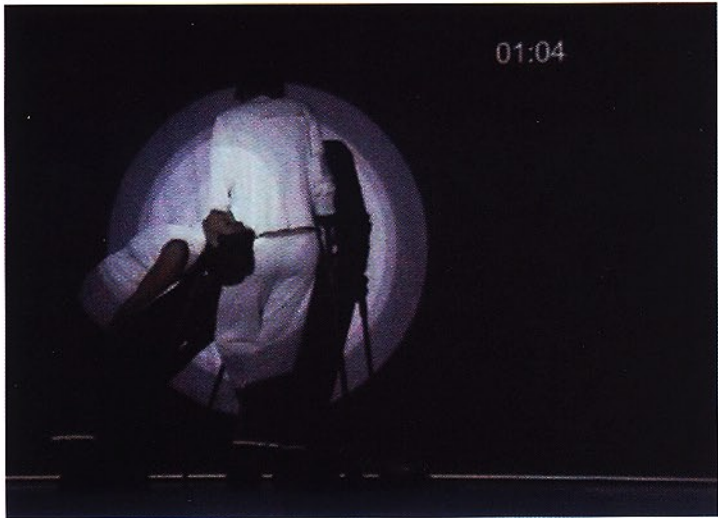
조합 게임 이론처럼, 3+4×3의 시퀀스로 구성된 프로젝션 및 인터랙션 공간에서는 장면/공간 - 장소, 배우/관중 - 누구, 그리고 연기/표현 - 무엇, 이 셋의 관계를 검토한다. 이러한 방식으로, 장면과 배우의 공연, 음악, 인터페이스가 모두 어우러져서 공연을 대중과 협상된 흔적으로 규정할 언어를 구성한다.

실시간 상호작용의 도입에 따른 표현방식을 모색하는데 기반하여 기본적인 장면 언어로의 복귀가 실시된다. 이 상호작용은 대중과 배우 사이에 존재하는 상호관계이다. 이러한 방식으로 각 표현은 구체적인 이벤트를 구성한다. 그리고 이 이벤트에서 하이퍼텍스트 도구를 통해 매개체의 양식에 관해 질문을 던진다.

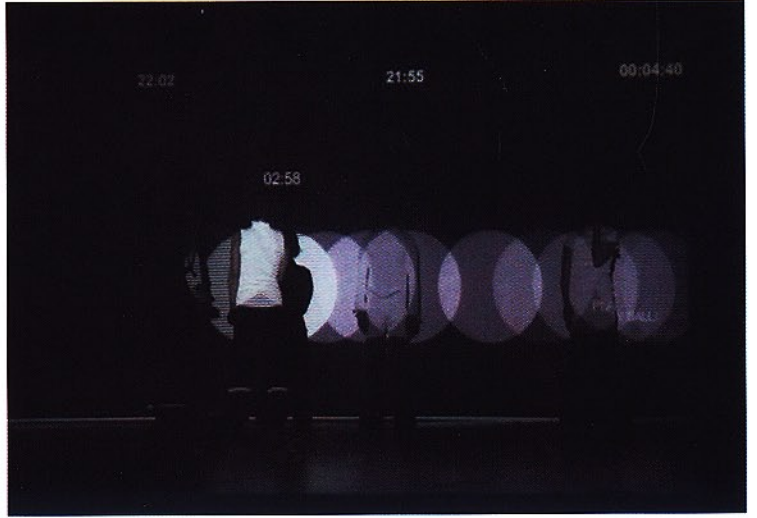
A time, chosen at the start of the show, initializes a countdown. What will happen in the given time span will be the result of the audience intervention on the scenic setting of the performance, via a multimedia interface, projected on the back of the scene and from which the options chosen by the audience will take shape.

Like a combinatory game, this space of projection and interaction, of 3+4X3 sequences, examines the relations between scene/space - Where, actor/audience - Who, and play/representation - What. In this manner the scene, the actors' performance, the music and the interface constitute successively a language defining the performance as a trace to be negotiated with the public.

The reduction to an elementary scenic language based on its very codes explores representation according to the introduction of real time interactivity, an inter-relation between the public and the actors. In this manner each representation constitutes a specific event questioning the modalities of a medium through a hyper-textual device.



//:PART3 'What', seq. 'play ball'



//:PART3 'what', seq. 'play ball'



//:PART3 'What', seq. 'fly high'

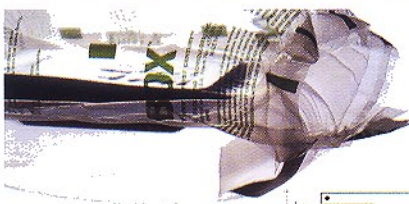
RGB_exhibition pavilion

Category Architecture / Media Architecture

Authors Manuel Abendroth, Jerome Decock

Keywords

- Fictional space
- Hypersurface
- Mixed reality
- Degrees of virtualities

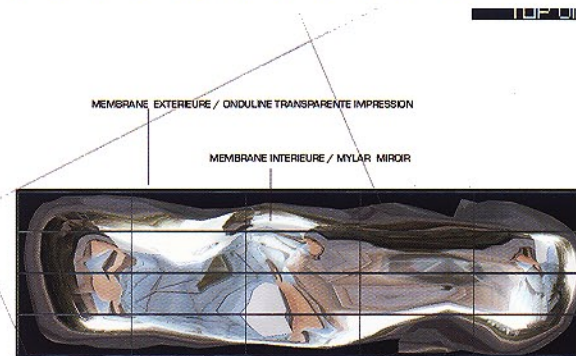
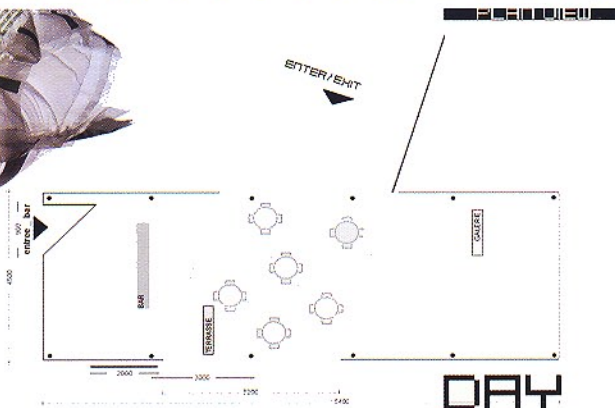


SURFACE //

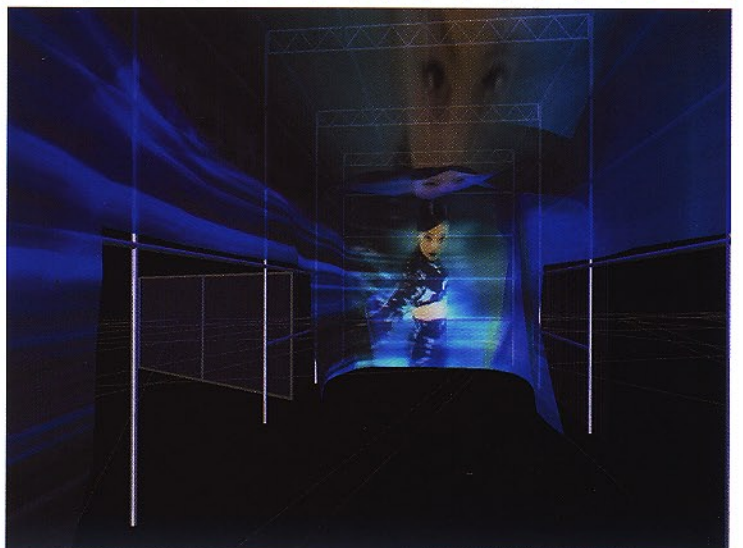
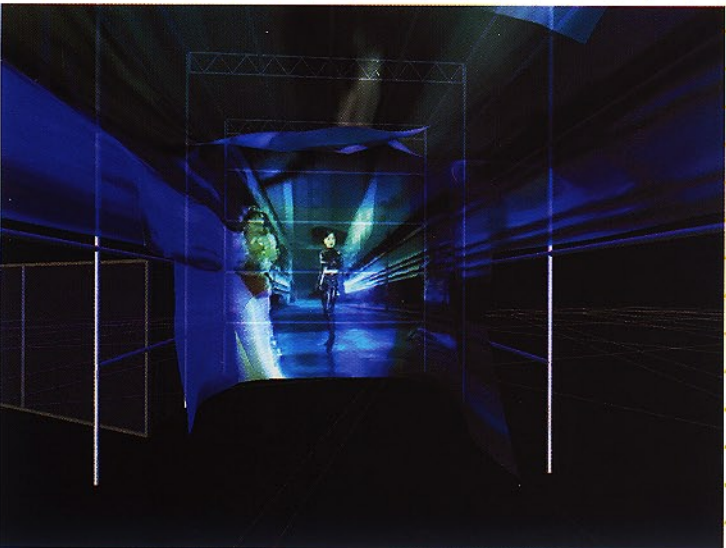
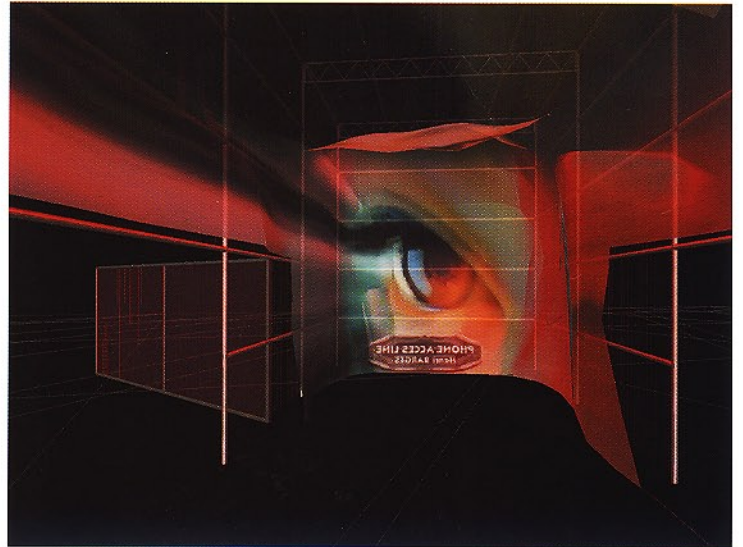
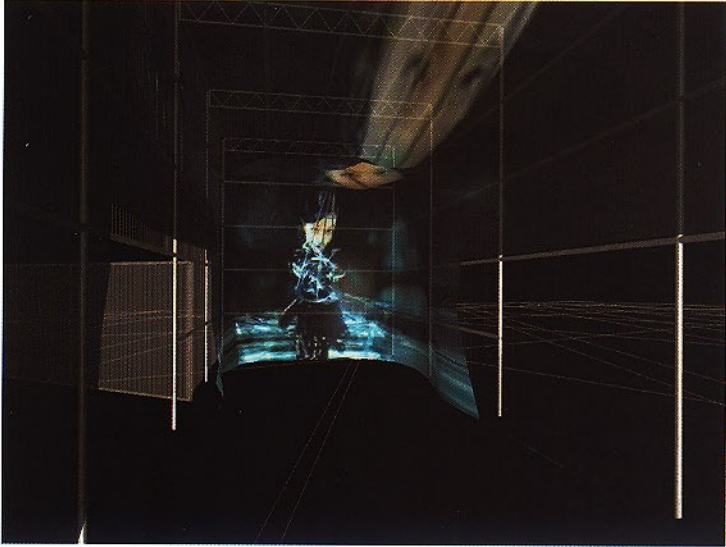
- _totale intérieure 67 m²
- _bar / 17 m²
- _terrasse int. / 24 m²
- _galerie / 26m²

_membrane extérieure :

- _onduline transparente 270 m²



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



VIEW01

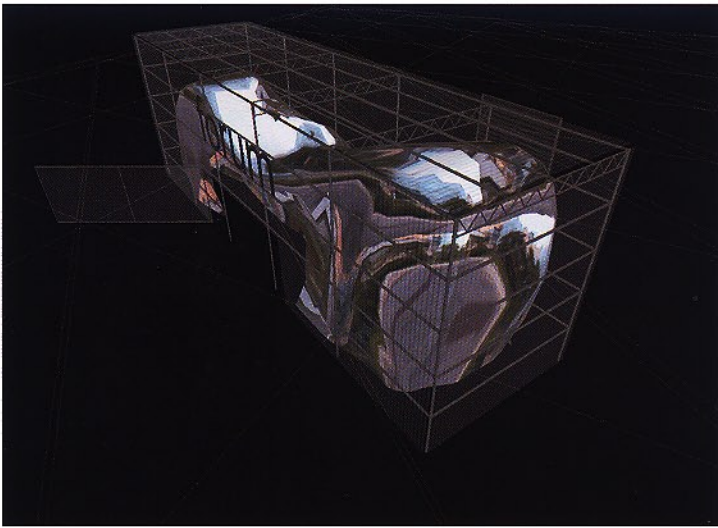
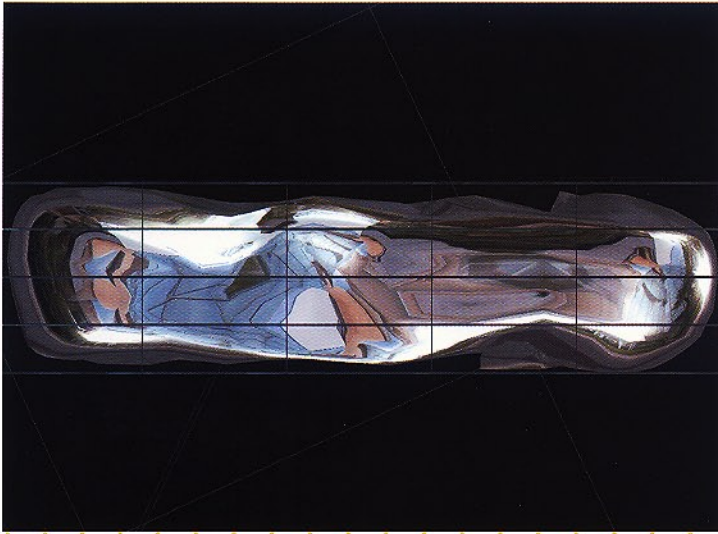
VIEW02/03



LIGHT



RGB_exhibition pavilion



RGB 파빌리온은 전시 및 리셉션을 위한 공간 컨셉을 실현한다. 전체 건물을 생기있는 이미지 공간으로 확대하고 이를 통해서 영화관, 혹은 블랙박스 원칙으로 알려진 건축, 공간, 이미지의 기존 관계를 변환시킨다.

경량 구조를 바탕으로 한 파빌리온은 투명한 인쇄 CMYK 코드, 플라스틱 시트로 된 외부 막과 반동적이고 활기찬 내부막으로 구성되어 있다. 내부막은 비디오와 조명 프로젝션, RGB 코드를 받아들인다. 이 내부막은 또한 '호릿한 얼룩 공간'이기도 하다. 이 공간은 비디오 프로젝터 앵글에서 비롯되어, 비디오 프로젝션으로 활기를 띄는 반투명 "무채색" 플라스틱 거울에서 구체화된다.

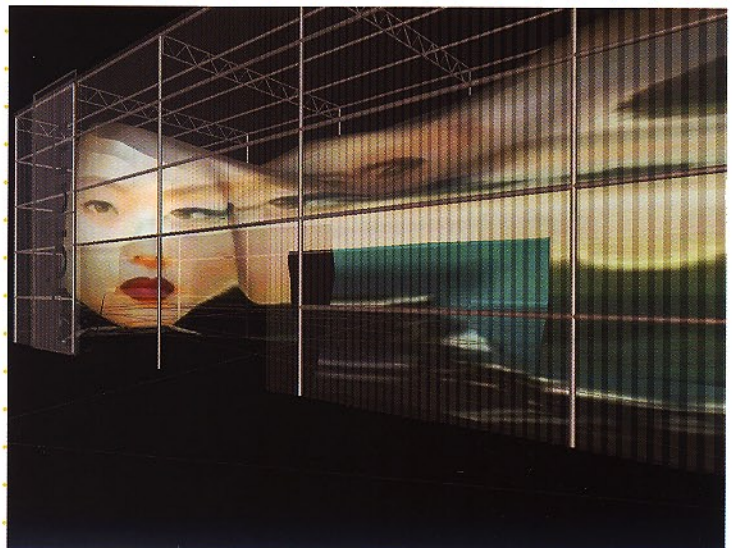
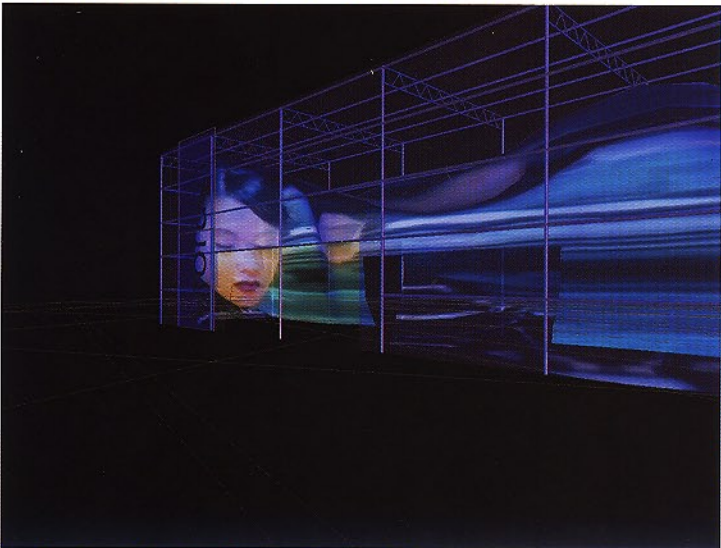
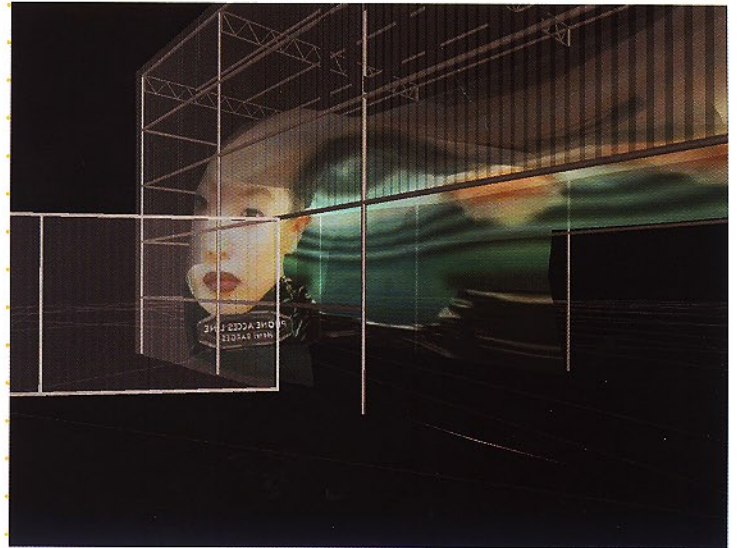
낮시간에는 내부막이 태양보호 필터로 작용한다. 파빌리온의 외부 맥락은 정형성이 전혀 없는 왜곡된 거울놀이 속으로 이동시키고 반영시킨다. 그리고 한편으로는 파빌리온 내부 공간 속으로 비디오 자료를 투영시키는 가능성을 제공하기도 한다. 그러나 무채색 거울은, 커버없는 내부막의 표면 위에서 가장 놀라운 효과를 만들어낸다. 이곳을 방문한 사람은, 내부막 표면 위로 투영된 이미지를 플라스틱 시트를 통해서도 동시에 감상할 수 있다. 내부막이 거대한 '글라스트론(가상 스크린)'의 역할을 하면서 시뮬레이션된 리얼리티를 파빌리온 외부의 리얼리티와 통합시킨다.

따라서 각 방문객은 완전히 투영된 이미지로 이루어진 공간 '속'에 있게 된다. 이 공간에는 가벼운 음영과 반사된 음영부터 가상의 공간까지 서로 다른 수준의 표현(가상현실)들이 존재한다.

저녁이 되면, 파빌리온 내부를 밝히는 프로젝터 조명이 외부의 빛보다 훨씬 강력함을 발산하면서 외부에서도 막을 볼 수 있는 생동감있는 스크린으로 변한다.

더욱이 두개의 막 사이에 있는 RGB 프로젝터가 비디오 프로젝션으로 다채로운 색상의 빛을 채취해 영화적 픽션 구성 및 공간을 조명 장치로서 개발하는 것이다. 따라서 전체 장치는 대조 및 조명원 강화의 원리에 따라 작용하며 공간과 픽션을 투사한다.

이러한 방식의 디자인 전략에서는 관객과 스크린 사이의 기존 관계, 소위 '블랙박스' 효과를 제거하는 방법을 제안하였다. 픽션을 실제 공간 속으로 주입시키기 위해서이다.



The pavilion project works out a concept for an exhibition and reception space while extending the entire building into an animated images space, thus transforming the traditional relation from architecture, space, and image, known as cinema or black box principle.

Based on a light structure the pavilion is composed of an outer membrane in a transparent and printed, / CMYK code, plastic sheet, and a reactive and animated inner one, receiving video and light projection, / RGB code. This inner membrane is a 'blob space', drawn out of the video projectors angles, realized in a semi-transparent "un-tinted" plastic mirror getting animated by video projections.

During daytime the inner membrane operates as a sun protection filter, transposing and reflecting the outer context of the pavilion into a distorting mirror play, anamorphous, while offering the possibility to project video materials in the inner space of the pavilion. But the un-tinted mirror produce its most astonishing effect on non covered surfaces of the inner membrane where the visitor can see through the sheet while seeing simultaneously projected images on the surface of it. Working as an enormous 'Glasstron' (virtual screen) the inner membrane

merges simulated realities with the one on the outside of the pavilion. Each visitor is thus entirely 'in' the space of projected images dealing with different degrees of representation (virtualities) : from light-shadow and reflected ones to fictional space.

In the evening, when the projectors light inside the pavilion gets stronger than the outside light, the membrane turns into an animated screen, even visible from the outside.

Furthermore, between the two membranes, RGB projectors sample colorful lights with the video projections, thus exploiting the cinematic construction of fiction and space as a light device. The entire device thus is working on the principle of contrast and intensity of light sources in order to project space and fiction.

In this manner the design strategy proposes to erase the traditional relation between the viewer and the screen, the so-called 'black box' effect, in order to fuse fiction into real space.