

제 35 회 공간국제학생건축상 1 차 주제설명회

The 35th Space Prize for International Students of Architecture Design

건축 vs 기계

Architecture vs. the Machine

안기현(한양대학교 교수, AnLstudio 설립자)

Keehyun Ahn(Professor_Hanyang University, Founder_AnLstudio)

안녕하세요. 2022 년 제 35 회 공간국제학생건축상 공모전 발제 및 심사를 맡은 안기현입니다. 저는 서울에서 교육자로서 학생들을 가르치고, 동시에 건축가로서 다양한 스케일의 건축적 작업을 하고 있습니다.

Hello, this is Keehyun Ahn who is in charge of presenting and judging the 35th space prize for International Student of Architecture Design in 2022. As an educator in Seoul, I teach students, and at the same time as an architect, I am working on various scales of architectural work.

올해 주제는 건축과 기계 (Architecture vs. Machine), 혹은, 건축과 기계, 그 접점에서의 새로운 가능성에 대한 이야기 입니다.

The theme of 2022 competition is Architecture vs. the Machine, in other word with detail, I can say, architecture and machine, new possibilities at the intersection

이번 공모전은 우리의 미래에 대한 이야기에 집중하기를 원했습니다. 변화하는 세상 속에서 발생하는 여러가지 사회적 갈등, 자본주의 시장의 원리와 도시정치체계에서 비롯되는 여러가지 사회 문제들 그런 것들에 대한 건축적 해법을 제안하는 것이 건축가의 아주 중요한 몫이기도 합니다. 하지만 오늘 이 공모전에서는 지금의 이런 문제가 아닌 미래로의 도약을 상상하길 희망합니다.

In the competition 2022, I want to focus on the story of our future. It is also a very important role for the architect to suggest architectural solutions to various social

conflicts occurring in a changing world, various socio-cultural issues arising from the principles of the capitalist market and the urban political system. However, in this competition, I hope to imagine a leap forward to the future rather than solutions for current problems.

미래에 대한 상상, 특히 미래에 대한 건축적 상상을 어디서부터 시작할 수 있을까 고민해 봤을 때, 저는 이번 공모전에서 그 고민의 시작점을 끊임없이 발전하고 혁신되어서 우리의 지금 현실을 계속 바꿔가고 있는 기계로부터 시작해봤으면 합니다.

Regarding this, I was wondering where we can start the imagination, especially the architectural imagination of the future, I would like to start with a machine that constantly develops and innovates to change our present and up-coming future.

건축은 기계와 함께 끊임없이 변화해왔습니다. 우리에게 쉽고 밀접한 예로, 거실에서는 TV 스크린이 바껴서, 폭과 깊이가 바뀌었으며, 거주 공간의 냉장고는 주방의 크기를 바꾸었고, 우리 내부 주거 공간을 계속해서 바꾸고 있습니다. 길거리를 지나다 보이는 고층빌딩은 엘리베이터가 있어서 가능하였고, 지나다니면서 보이는 백화점이나 쇼핑몰은 점점 더 거대해 지고, 많은 사람들을 에스컬레이터와 엘리베이터가 끊임없이 끌어당기고 있습니다.

Architecture has been constantly changing along with machines. As a very simple example, the bigger TV screen changed the width and depth of our living room. The refrigerator changed the size of the kitchen. Likewise, these kinds of device constantly changing the living space. The high-rise buildings you see while passing through the street were made possible by elevators. Department stores and shopping malls are getting bigger and bigger. What made this possible was the presence of escalators and elevators.

장거리 이동을 가능하게 하는 자동차는 대도시가 가능하게 하였고, 그 대都市는 점점 더 커져서 지금 천만이 살고 있는 서울이라는 도시가 가능하게 했습니다. 이 도시의 밑바닥에는 이런 기계들, 자동차들이 가득한 주차장이 엄청나게 차지하고 있고, 이 주차장은 건축의 엄청난 제약이기도 하면서 우리가 항상 안고 가야 할 짐이 되기도 했습니다.

Vehicles made long-distance travel convenient and have made Mega-cities possible, such as Seoul. At the same time, they occupy a large part of the bottom of this city, and this parking lots is a huge constraint on construction and has become a burden we always have to carry.

비약적으로 발전하고 있는 세상의 속도는 지금 우리가 겪고 있는 팬데믹이라는 위기를 기회로 삼아서 훨씬 더 가속화하고 있다고 전문가들은 말합니다. 인터넷과 휴대용 장치 혹은 클라우딩 서비스를 이용해서 더 이상 우리는 한 장소에 있을 필요가 없어졌으며, 지금의 제가 말하는 것처럼 여러분들은 저의 목소리를 이렇게 스크린 속에서 전해 듣고 있습니다.

The rapid pace of global development has been accelerating and the pandemic was another opportunity to further propel the progress. With the internet, mobile devices, and cloud servers, it is no longer necessary to work together in one place. Like what I am doing now, you can hear my voice through Youtube.

더불어 핸드폰 속의 칩과 인공지능이 맞물려서 거대한 도시의 유통시스템을 진화시키면서, 저기 지방 어느 도시에 있었던 어떤 창고가 지금은 도시 곳곳에 스며들어 있으면서 제가 인터넷 속에서 주문한 물품이 다음날 바로 아침에 배송되는 세상 속에 살고 있습니다.

In addition, while the mobile device and artificial intelligence are interlocked to evolve the distribution system of a huge city, a warehouse that used to be in a local city is now permeating all over the city in order to deliver package in a day.

핸드폰 속의 칩 혹은 CCTV는 저희의 행위와 행동을 파악하고, 그것들이 데이터로 변환되어서 우리가 다니는 쇼핑몰 속 상점에 진열대, 혹은 골목의 여러 가지 카페거리, 상점들의 정확한 분석을 해내고 사업성을 예측해내고 있습니다. 더 이상 건축가가 생각하는 디자인 만이 유일한 솔루션이 아닙니다. 기계들이 사람들이 행동하는 모든 것들을 데이터화해서 보다 정확하게 우리가 살고 있는 세상을 더 풍요롭게 만들어 가고 있습니다.

Radio-frequency identification (RFID) in mobile phones and Closed-circuit television (CCTV) cameras installed everywhere converts people's consumption behavior and behavior patterns into big data. They are able to predict not only the business feasibility of local alley stores but also, product to be displayed at big mart stalls. Good Design is no longer the only solution architects think of. Machines are helping to make the world richer and better in a precise way with data.

동시에 이런 physical 한 세상뿐만 아니라 가상의 공간도 발전되고 있습니다. 헤드기어를 쓰면, 물리적 제약이 존재하지 않는 가상의 세계에 접속이 가능하고, 이런 세상에서 우리는 또 다른 자아를 만들어서 새로운 이야기들을 만들어가고 있습니다. 더불어 드론도 등장하고 혹은 전기자동차와 자율주행이 주유소와 주차장을 혹은 그 이외에 다른 여러 가지 공간들을, 다른 공간들에 변화를 요구하고 있습니다.

At the same time, not only the physical world but also the virtual space is developing. When we use headgear, we can access a virtual world where there are no physical restrictions, and in this world, we are creating new identity and new stories. In addition, drones and electric vehicles and autonomous driving are demanding changes to gas stations, parking lots, and other various spaces.

운전석이 필요 없어진 자동차는 더 이상 자동차로서가 아니라 새로운 물리적인 공간으로 디자인 되어야 하고 그 안에서 무엇을 할 수 있을까? 에 대한 상상을 요구하고 있습니다. 이런 자동차를 만드는 회사들은 자동차만 생산하는 것이 아니라, 자동차 회사가 만드는 도시를 계획하고 그것이 만드는 비전을 발표하고 있습니다. 작년, 재작년에는 도요타, 심지어는 우리 한국에 있는 현대자동차도 도시 비전을 말하면서 새로운 도시계획 발표를 내 놓았습니다.

Self-driving autonomous vehicles no longer has to be designed as a typical car with driver seats, but as a new physical space. It demands imagination about what we can do in it. Automobile companies not only produce cars, but also plan the new type of cities with their vision. Last year, Toyota in Japan and Hyundai Motor Company in Korea released a new urban planning announcement, stating their city vision.

이와 같이, 하드웨어(hardware)에서부터 소프트웨어(software)까지 우리 생활에 정말 많은 변화를 기계가 혹은 기술들이 변화하고 있는데, 과연 우리가 살고 있는 건축, 우리가 디자인하고 있는, 건축가로서 대응하고 있는 이런 것에 대한 방식은 무엇인지 한번 고민해봐야 하지 않을까라고 생각했습니다.

As described, many changes are unfolding in our lives from hardware to software. Is there anything that architecture can respond to this phenomenon? I thought that we should think about how we should approach the architecture in this situation.

정확히 100 년전 르 코르뷔지에(Le Corbusier)가 [건축을 향하여]라는 책에서 “집은 살기 위한 기계다(A house is a machine for living in.)”라는 발언을 했습니다. 산업혁명 시대의 대량생산과 표준화를 비롯해 자동차/여객선/비행기 등의 기계에 대한 관찰의 결과로 우리가 잘 알고 있는 주거 공간이 변해야 되는 것, 거기서 발견된 여러 가지 재료들을 통해서 기능적이고, 합리적이고, 논리적인 혹은 표준화된 속성을 건축에 반영해서 미학까지 발전시킨 거라고 사람들은 이야기 합니다.

In 1923 almost hundred years ago, Le Corbusier in his publication 'Towards a New Architecture', insisted that 'A house is a machine for living in'. It was the result of mass production and standardization from a new spirit defining the industrial age and observations from machines such as automobiles, airplanes, and passenger ships. From it. Which we all know too well, a new residential space was created. It was said to understand and utilize the meaning and aesthetics of machines. The machines' functionality, standardization, and logical disposition can contribute to architecture.

그로부터 정확히 1 세기가 지난 지금 우리는 무슨 상상을 또 하고 있을까요? 분명히 새로운 기계와 기술들 여러 가지 것들을 느끼고, 내 손에 있는 핸드폰은 다른 세상을 말하고 있는데, 과연 우리가 속한 공간은 그것에 어떻게 반응하고, 대응하고 있는 지 한번 생각해 봤으면 좋겠습니다.

Almost a century later, wouldn't we be in a similar situation? Obviously, We feel newness through machines and technologies, and the cell phone in my hand speaks to

a different world, I would like ask you to think about how the space and architecture responds to it.

그래서 이번 공모전에서 저희의 프로젝트는 혹은 목적은 급속하게 변화하는 기술과 기계기반의 세계에 대해 건축이 어떻게 반응하면 좋을까에 대한 질문입니다. 건축이 기계에 대한 수동적인 수용체로서만이 아니라 적극적으로 대응하고 활용할 수 있는 능동체 이길 희망합니다. 우리의 일상에 개입한 새로운 기계의 능력에 맹목적으로 수용하는 것이 아니라, 건축가로서 어떤 의미가 있을지, 그 공간에 어떤 가치가 더해질 수 있을지 그런 부분을 업데이트해 보고, 그 접점을 극대화 하는 것이 이번 공모전의 목표입니다.

Therefore, our project or aim in this competition is a question about how architecture should respond to the rapidly changing world of technology and machines. It is hoped that architecture will be not only a passive receptor for the machine, but an active entity that can actively respond and utilize it. Rather than blindly accepting the ability of a new machine that intervenes in our daily lives, the goal of this competition is to update such a part as to what it will mean as an architect and what value can be added to the space, and to maximize the goal.

다소 생소하고 어려울 수 있을 것 같습니다. 하지만 저는 그런 상상의 주체에 여러분들이 가장 주도적으로 참여하지 않을까 상상합니다. 그리고 여기서 언급한 기계라는 단어는 단순한 도구나 기계를 포함하는 것뿐만 아니라 동력을 써서 움직이는 장치들뿐만 아니라, 컴퓨터부터 혹은 그 제품들 속에 들어 있는 소프트웨어, 혹은 인공지능까지도 포괄하는 단어가 될 수 있을 것 같습니다. 그에 대한 우리의 건축적인 해법은 정말 다양하고 무궁 무진할 것 같습니다. 아주 작은 것에서부터 큰 것까지 혹은 기계와의 병합일지, 혹은 배척일지, 다양한 방식이 될 수 있을 것 같습니다.

It may seem a bit unfamiliar and difficult. However, I guess that you, as student, will be the most proactive in participating in such an imaginary subject. The word "machine" denoted here is reference not only with regards to it being a tool or equipment, but also means a device that uses power to move or do work. It encompasses computers and current array of digital products as well as artificial intelligence (AI). The solution

will be diverse; proposals free and unrestricted. It could be bold; delicate and sensitive. It may be the co-existence, exclusion or fusion of architecture and machine.

그와 관련해서 몇 가지 질문들을 공모전 brief 에 적어놨습니다. 아주 짧게 설명 드리면, 기계(기술)가 건축에 새로운 변화를 요구하는가? 혹은 건축가로서 우리가 기계에 대응해서 제안 가능한 범위는 어디까지일지, 우리가 잘 알지 못하는 기계와 그 기계 내부 속까지 침범할 수 없겠지만, 그것이 영향을 주는 범위에 대해 고민하고 그것을 공간으로 구현한다면 우리가 알고 있는 지금 속한 이 공간과 좀 다른 무언가가 될 수 있지 않을까라고 생각하며, 기계가 어떻게 건축에 개입하는지, 건축이 기계에 영향을 줄 수 없는지, 그런 상상까지 해봅니다. 그러면서 이런 상상이 분명히 가치 있는 시작점이 될 거라고 생각합니다.

In this regard, I have written some questions in the brief. To put it very briefly, Does the machine (technology) require a new change in architecture? Or, as an architect, how far we can propose in response to the machine, even though we don't know much the machine and the inside of the machine ? I wonder if it could be something different from where we used to be. Even I think how architecture can influence machines, as the machine can influence architecture. This kind of thinking will definitely be a valuable starting point.

구체적인 예를 들기보다 첫 번째 설명에서는 여러분들의 상상력을 더 키우기 위해서 이 정도만 말씀 드리고, 모든 건축가가 그러하듯 건축의 본질과 사회적 가치에 대한 질문을 계속 하셔야 될 것 같습니다. 하지만 이번 공모전에서 만큼은 기계에 반응하는 건축의 새로운 모습. 그렇기 때문에 사회적 인식보다는 우리의 상상력. 마치 게임 속 세상을 디자인한다는 생각을 가지고 혹은 판타지를 우리가 만들어 본다는 상상을 가지고 접근해 보길 기대합니다. 변화하는 세상에 혹은 빠르게 변화하고 여러 가지 이슈가 나오는 이 세상에 해법이 된다고 생각하지는 않지만, 우리에게 새로운 시각과 방식을 열어줄 수 있는 않을까 생각합니다.

As a first explanation of the competition brief, rather than giving a specific example, I will only say this to increase your imagination. In this competition, we will focus on A new look of architecture that responds to machines. our imagination rather than social perception.

I expect you to approach it with the idea of designing the world in a game or imagining that we create a fantasy.

We are not looking for the solution to change world or to resolve many issues. But I think this imagination might open up a new perspective and new way of thinking for us.

마지막으로 맨 처음에 언급한 것처럼 공모전의 목적은 미래에 대한 혹은 미래사회의 변화에 대한 혹은 비전에 대한 상상이 되길 희망합니다. 여러분이 제안하는 태도, 형식은 실험적이고, 지금까지 없었던 새로운 전형이 되길 바랍니다. 우리가 살고 있는 공간, 건축, 도시에 관한 새로운 이야기를 만들어 보고 싶습니다. 제가 아닌 여러분들이 더 많은 상상과 꿈을 키울 수 있을 거라고 생각합니다.

Finally, as mentioned at the beginning, I hope that the aim of the competition is to imagine the future or the change or vision of the future society. The attitudes and forms you propose are experimental and provocative, and become a new archetype that has never been seen before. It could be the creation of a new story about the space, architecture, and city in which we will live. As young architect, you have more potential of new imagination.

많은 참여 바라고 새로운 혹은 더 나아가서는 건축적인 담론이 되길 기대하며, 많은 참여 부탁드립니다. 감사합니다.

I look forward to your participation and I hope that it will become a new or further architectural discourse. Thank you.