

제 35회 공간국제학생건축상

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. 2022년 제35회 공간국제 학생 건축상

공모전 발제와 주제 설명을 맡은 안기현입니다. 인사 드리겠습니다. 안녕하세요

Hello. This is Keehyun Ahn, and this is the presentation and briefing session for the 35th Space Prize for International Students of Architecture Design.

네 지난 1차 주제설명에 이어서 오늘 2차 주제 설명하는 시간입니다

Following the first topic explanation, it is time to explain the second topic today.

지난 1차 시간에는 주제문을 제가 좀 자세하게 읽으면서 제가 생각했던 내용들을 한번 서술했다면 오늘은 조금 더 이미지들과 함께 여러 가지 단서들을 여러분들한테 전해 드리고자 합니다

In the first session, I explained the contents of my thoughts while reading the topic sentence in detail, but today I would like to deliver a variety of clues to you with a little more images.

지난 1차 주제 때 앞서 설명 드렸던 것처럼 이번 주제는 "건축과 기계" 혹은 "건축과 기계 접점에서의 여러 가지 가능성"에 대해서 우리가 같이 생각해보자 입니다.

As I explained last time in the first briefing session, this time the topic that we should think about is "architecture and machine" or "various possibilities at the interface between

architecture and machine”.

이 주제를 선택한 이유는 사실 건축이라는 게 사회나 혹은 우리가 속한 여러 가지 환경에 다양한 가치에 대해서 여러 가지 문제점들을 발견하고 그거에 적합한 대응을 하는 게 보통 일반적인데, 오늘 혹은 지금 이번 공모전에서 제가 주제로 잡은 내용은 건축, 기계라는 이 주제어는 앞으로의 우리의 삶 혹은 우리 미래에 대해서 좀 더 생각해 볼 수는 없을까 하는 질문에서 시작되었습니다.

The reason I chose that theme is that architecture is usually about discovering various problems with respect to various values in society or in the various environments to which we belong and responding appropriately to them. The subject matter, architecture and machine, started with a question about whether we could think more about our lives or our future.

어떻게 보면 바라볼 수 있는 대상은 우리는 건축을 공부하고 있는 사람들이니까 건축이 어야 할 테고 그 건축을 통해서 무언가를-상상했을 때 하나의 초점 혹은 기준이 될 수 있는 것을 무엇으로 볼 것이냐 라고 했을 때 그것을 기계 또는 뭐 기술이라고 보고 그것을 거점 삼아서 우리가 할 수 있는 생각의 범위는 어디까지가 가능할 것인가에 대해서 중점을 두고 이야기하려고 합니다

The way we see or approach this subject should be architecturally, because we are people who are studying architecture, and when we ask what can be used as a focus or standard when we imagine something through that architecture, it can be anything such as machine and technology. We are going to talk about how far we can think and imagine in architecture, considering machine and technology and using it as a base.

뭐 앞서 말한 것처럼 우리가 상상하고 제한하는 여러 가지의 건축이 가지고 있는 가치 본질들도 있겠지만 거듭 말씀 드리지만 저는 이번 공모전에서는 조금 더 엉뚱하고 혹은 해보지 않았던 것들을 제안해 주시길 기대합니다. 그게 다소 어려울 수도 있고 해보지 않은 것이기에 생소할 수도 있지만 그럼에도 불구하고 새롭게 도전하면 좋겠다 라는 생각으로 이번 공모전 주제를 설정했습니다

As I said before, there are values inherent in the various types of architecture that we imagine and limit, but again, I expect you to suggest things that are a little more erratic or something you have never done before in this competition. It may be a little difficult or unfamiliar because it has not been done before, but nevertheless, I set the theme for this contest with the thought that it would be good to take on a new challenge.

저도 여러분들에게 이런 단서들을 좀 이렇게 더 전달해서 다양한 관점에서 접근했으면 좋겠다 라고 생각을 하고 제가 여러 가지를 준비해 봤는데요

I also thought that it would be good to convey these clues to you in this way so that you can approach them from various perspectives, so I prepared several things.

과연 이 내용은 이미 다 알고 계신 이야기일 수도 있고, 아니면 이런 부분도 있구나 라고 여러분들한테 잠깐이라도 영감을 줄 수 있을 수도 있을 것 같은데...모르겠습니다. 제가 일단 두서없이 여러 가지 생각들을 그냥 차곡차곡 몇 가지를 정리해서 짧게 준비해 봤습니다.

I think this might be a story you already know, or maybe it might inspire you for a moment by saying that there is a part like this... I do not know. However, I put together a short presentation by arranging several thoughts one by one without hesitation.

발제문에서 보시는 것처럼 기계라는 것은 사실 건축, 또는 건축 이전에 우리의 일상에 엄청나게 많은 영향을 미치고 있습니다. 그리고 단순한 영향을 넘어 우리가 살고 있는 공간 환경에 많은 물리적인 영향을 주고 있습니다. 그것들을 조금 더 한번 살펴보겠습니다.

As you can see from the presentation, machines have a huge impact on architecture and our daily lives, even before architecture. And beyond simple influence, it has a lot of physical impact on the spatial environment in which we live. Let's look at them a little more.

첫 번째 슬라이드는 모두 알고 있는 (우리 역사 속에도 많이 배웠지만) 벽난로와 라디에이터 입니다. 벽난로는 예전에 불이 있을 때 우리가 뭐 특별한 다른 기술들이 없을 때, 불이라는 것은 음식과 관계되어 인간 생활을 영위하는데 가장 중요한 부분이었습니다. 그로 인해, 벽난로를 중심으로 사람들이 모였었고, 우리가 거주공간을 설계하고 계획하는데 이 벽난로가 놓인 위치가 어디냐, 불이 어디에 어떻게 놓여져 사용할 수 있느냐, 이것이 사람들이 모이는 장소를 결정하는 가장 중요한 요소였습니다. 이후, 18~19세기부터 플러밍(plumbing)의 기술이 만들어지고 발전하며, 라디에이터가 등장하였고, 벽난로는 점차 없어지고 그냥 형태만 남게 됐죠. 그러면서, 사실 여러분들께서 다 아시는 것처럼, 우리가 알고 있는 거주공간이 획기적으로 변화했습니다.

The first slide we all know (and we've learned a lot in our history) is the fireplace and radiator. In the past, when there was fire and there were no other special technologies, fire was the most important part of human life related to food. Because of that, people

gathered around the fireplace, and when we design and plan our living space, where the fireplace is placed, where and how the fire can be used, these are the most important factors that determine the place where people gather. Then, from the 18th and 19th centuries, the technique of plumbing was created and developed, radiators appeared, and the fireplace gradually disappeared and only the form remained. And, in fact, as you all know, the living space as we know it has been dramatically changed.

지금 우리는 벽난로를 그냥 마치 취미도구 혹은 멋진 장식으로 사용하지만 사실 과거에는 저것이 없으면 생활이 안 되는 상황이었는데, 불을 다루는 새로운 기술이 생김으로써 엄청난 공간의 변화가 만들어졌습니다.

Now we use the fireplace as a hobby or fancy decoration, but in the past we couldn't live without it, but new technology replacing fire has made a huge change in space.

다른 예로, 우리들이 생각해볼 수 있는 (혹은 제 나이 또래라면 좀 더 상상할 수 있는 것일 수도 있는데) 거주 공간에 밀접한 예는 냉장고도 해당됩니다. 불과 사오십 년 전만 해도 제가 태어날 시점에는 냉장고 있는 집이 한두 군데였습니다. 지금 여기 보이는 김치냉장고의 경우에는 불과 한 이십 년 밖에 안 됩니다. 김치냉장고가 외부에 놓였던 장독대를 실내로 들어오면서 우리의 주방은 더 커져야 했고, 이에 따른 공간구성의 변화가 생기게 되었고, 냉장고의 유무자체가 부의 상징이 되기도 했습니다. 주방의 설계가 주택 설계의 중요한 부분의 하나가 되었습니다.

Another example that we can think of (or more imaginable if you're my age) is the refrigerator, which is close to living space. Just forty years ago, when I was born, there were only one or two houses with refrigerators. In the case of the kimchi refrigerator, you see here, it is only about twenty years old. As the kimchi refrigerator is now placed indoors of what used to be the Jangdokdae which was placed outdoors, our kitchen had to get bigger, resulting in a change in the space composition, and the presence or absence of a refrigerator itself became a symbol of wealth. The design of the kitchen has become an important part of home design.

다른 비슷한 예로, 이런 기계들, 우리가 가지고 있는 장치들의 크기에 의해서 공간의 변화가 요구됩니다. 지금 여기서 나오는 이 이미지는 TV가 커지지만 집의 환경을 고려해서 이런 TV를 선택해야 한다고 설명합니다. 반대로 생각하면, 우리가 공간을 디자인할 때 이런 크기를 감안해서 거실의 폭도 늘어나고 있습니다. 지금 이것은 TV이지만 프로젝터로 점점 바뀌어가고 있는 혹은 아예 TV 없이 핸드폰만 보는 그런 상황들이 되면서 거실

을 과연 어떻게 쓸 것이냐.

As another similar example, these machines require a change in space by the size of the devices we have. This image explains that TV's are getting bigger, but you should choose these TV's considering the environment of your home. Conversely, when we design the space, taking this size into account, the width of the living room is also increasing. Now, this is a TV, but how will the living room be used as it is gradually changed to a projector or to a situation where you only watch your cell phone without a TV at all?

과거에는 이런 고민을 하지 않았는데, 기술의 변화하면서 우리는 지속적으로 기술의 변화에 따른 공간환경의 변화에 노출되고 있습니다. 사실 일반인들은 이런 변화에 대해서 깊게 고민하지는 않지만 우리는 공간을 디자인하는 사람으로서 이런 기계의 변화가 어떤 영향을 미치는지, 혹은 우리가 어떻게 관찰하고 그것들을 좀 더 적극적으로 대응하느냐 하는 게 건축가들의 이슈가 되어가고 있습니다.

In the past, we did not have such concerns, but as technology changes, we are continuously exposed to changes in the spatial environment according to changes in technology. In fact, most people do not think very deeply about these changes. On the other hand, us, as people who design various spaces that we live in, how these mechanical changes affect us, or how we observe and respond to them more actively, becomes an issue for us architects.

여러분들이 다 알고 있는 버즈 칼리파(Burj Khalifa). 세계에서 아직까지 가장 높은 건물입니다. 좀 전까지는 넓이에 관해서 공간의 폭에 대한 이야기였다며, 높이에 대한 이야기입니다. 높은 곳으로 올라가는 사람들의 욕망은 세상에서 제일 높은 빌딩을 만들고 싶어했습니다. 우리나라도 롯데타워 그리고 부산의 백 몇 층짜리 건물을 짓겠다고 하고 상암동에도, 강남 코엑스 앞에도 그런 높은 건물을 짓겠다고 하고 있었습니다. 그런 건물이 가능한 이유는 안에 들어가는 엘리베이터라는 기계가 없었으면 불가능한 일입니다. 그냥 쉽게 엘리베이터라고 당연하게 생각하지만 버즈 칼리파, 팔백삼십 미터에 달하는 이 타워 안에는 총 육십여 개에 달하는 엘리베이터가 안에 들어가 있습니다.

As you all know, the Burj Khalifa is still the tallest building in the world. Until now we talked about the width of the space, now this is about the height. People's desire to rise to a higher status led to build the tallest building in the world. Korea also said that they would build Lotte Tower, a hundred-story building in Busan, and that they would build such a tall building in Sangam-dong and also a tall building in front of COEX in Gangnam. The reason

such a building is possible is thanks to the machine called an elevator that goes inside. Although we take it for granted that it is just a simple elevator, the Burj Khalifa, the 83-meter-tall tower in fact contains a total of 60 elevators.

실제로 일반인들은 엘리베이터가 서로 적층되어 있기에 잘 모를 수 있지만, 평면을 들여다보면 개수와 크기에 놀라지 않을 수 없습니다. 더불어 초고층 빌딩의 엘리베이터를 특별하게 설계하는 버티칼 엔지니어라는 전문분야가 생길 정도로, 기술이 발달함에 따라 우리가 누리는 것도 많지만 또 반대로 생각해야 되는 것들 또한 많아지고 있습니다. 과연 우리가 필요한 것들을 효율적으로 사용하고 있느냐에 대한 또 다른 문제가 생기는 거죠

In fact, the general public may not be aware of the elevators stacked on top of each other, but if you look into the floor plan, you can't help but be surprised by the number and size. In addition, to the extent that there are now vertical engineers to specially design elevators for high-rise buildings, as technology advances, there are many things we enjoy, but there are also many things that we have to think about. Another question arises as to whether we are effectively using the things we need.

또 다른 예로, 기술들의 발달에 의해 끊임없이 변화가 요구되었고, 결과적으로 공간이 계속 변하고 있는데, 대면으로 사람과 사람이 만나서 해결되던 부분이 기계와 사람이 만나서 상대하는 것으로 바뀌었습니다. 거기서 진화하여, 커다란 기계조차도 없어지고, 제 손안의 핸드폰을 통해 모든 것들이 해결되는 세상으로 바뀌어 가고 있습니다. 쉬운 예로, 맥도날드에서 햄버거 주문하는 것도 키오스크로 대체되었다가 지금은 핸드폰의 앱으로 해결 가능한 세상이 되었습니다.

As another example, due to the development of technologies, constant change is required, and as a result, the space is constantly changing, and the part that was solved by meeting people face-to-face has been changed to where machines and people meet and deal with each other. From there, the world is changing where even big machines disappear, and everything is solved through a cell phone like the one in the palm of my hand. As an easy example, ordering a hamburger at McDonald's was replaced by a kiosk, but now it's a world that can be solved with an app on your phone.

그렇다면 제가 묻고 싶은 건 아주 단순한 변화일지 모르지만 이것이 어떤 변화를 초래할까입니다. 사람들이 사람을 상대하면서 만날 수 있었던 공간들이 점차 없어질 것이고, 혹은 사람이 무언가 조작하기 위해서 만들었던 저런 키오스크들 또한 사라지고, 핸드폰

안에서 혹은 핸드폰을 통해 테이블 위에 놓여 있는 QR코드를 스캔 하는 것에 따라서 모든 게 다 해결되는 세상, 현금도 필요 없는 세상이 되고 있습니다. 편리해지는 것이 공간적으로 어떤 변화를 초래하는지에 대해 우리들이 신경 써야 되지 않을까요? 건축가로서, 공간을 차지하던 요소들이 계속 없어지고 있는데, 라는 생각이 들면서, 이 부분을 좀 더 흥미롭게 바라볼 수 있지 않을까 하는 생각입니다. 그것이 비록 아주 사소한 것일 수도 있지만 말이죠. 여러분들 다 아시다시피, 아마존 혹은 이마트Self24 등 이런 것들이 저런 것들이 반영이 돼서 앞서 말한 것들이 계속 변화하고 있습니다.

So what I would like to ask is that this may be a very simple change, but what kind of change will this lead to? Spaces where people can meet each other will gradually disappear, and kiosks made for the people will also disappear, and everything will simply be solved by scanning a QR code through your cell phone, leading to a world that doesn't even need cash. Shouldn't we be concerned about what kind of change being convenient causes spatially? As an architect, I thought that the elements that took up space are constantly disappearing, so I wondered if I could look at this part more interestingly. Although it may be very trivial. As you all know, things like Amazon Go or E-Mart Self 24 are being reflected and the aforementioned things are constantly changing.

그 이외에 다른 것들로 소재를 바꿔보겠습니다

Other than that, let's change the topic to something else.

집 안에 가면 예전에는 전화기들이 저렇게 거실에 한가운데 놓여 있었습니다. 벨 울리면, 사람들이 달려가서 전화를 받기 위해서 중간 탁자 옆에 있다 던지, 벨이 울렸을 때 다가갈 수 있는 공간으로, 가구와 함께 배치되었는데, 핸드폰이 생긴 후 더 이상 전화기와 관련된 고민은 필요하지 않게 되었습니다. 한편, 핸드폰은 점점 작아지며 편리해지더니, 요즘에는 마치 컴퓨터와 동등하게 바뀌면서 작아지던 것이 다시 또 커지고 있는 현상. 이걸 공간과는 관계이라고 볼 수는 없을 수도 있지만, 이런 기술의 변화가 우리에게 많은 영향을 주고 있는데, 단순하게 "편리해졌다" "쓰기 좋네" 라고만 생각할 것이 아니라 우리가 사용하는 패턴이 어떻게 바뀌고 있고 그것들이 우리의 행동과 공간 환경에 어떻게 영향을 미치고 있는지도 봐야 될 것 같습니다. 쉽게 들고 다니는 핸드폰이 사실은 이게 핸드폰인지 컴퓨터인지 헷갈릴 정도로 책상 위의 컴퓨터보다 더 어떤 경우에는 더 빠르기도 합니다. 이런 현상에서 드는 의문은 핸드폰은 전화 기능이 포함된 컴퓨터라는 생각을 다들 하실 겁니다. 그리하여 심지어는, 책상에 놓여있던 이런 모니터들도 혹은 데스크톱이라고 불리는 거대한 덩치의 오브제(object)라 할 수 있는 사각 상자도 사라져가며, 작

은 태블릿 모니터 하나에 모든 걸 다 해결할 수 있게 되는 상황이 연출됩니다. 미팅이던 혹은 학교에서 학생들을 가르치는 수업시간에도 학생들이 예전에는 출력물을 들고 왔다면, 요즘에는 태블릿PC를 들고 와 손으로 확대, 축소해가면서 설명하고 슬라이드를 넘겨가며 의사소통하고 있습니다. 저한테는 좀 생소한 풍경이고, 과거와 비교하여 학생의 결과물이 제대로 준비된 것이냐라는 의문을 들게 하기도 합니다. 어쨌든, 이런 기술들은 더욱 진화하며, 여러분들의 행동 패턴을 바꾸고 있습니다. 물리적인 공간에 대해 아주 사소한 변화일지 모르지만 다양한 방식으로 환경과 행동들이 바뀌어 가고 있습니다.

In the past, the phones were placed in the middle of the living room like this. When the bell rings, people run to the middle table to answer the phone, or it is a space that can be reached when the bell rings, and it was placed with furniture. On the other hand, cell phones are getting smaller and more convenient, and these days, it is like a computer, and what used to be small is getting bigger again. You may not be able to see this as a relationship with space, but the change in technology has a lot of influence on us, and we don't just think that it is "convenient" or "It is good to use", but how the patterns we use are changing and how they are changing. We should also look at how this affects our behavior and spatial environment. A mobile phone that you can easily carry around is in some cases even faster than a computer on your desk, to the point that it's confusing whether it's actually a phone or a computer. The question that arises from this phenomenon is that everyone will think that a mobile phone is a computer with a phone function. Thus, even these monitors placed on the desk or the rectangular box that can be called a huge object called the desktop disappears, creating a situation where one small tablet monitor can solve everything. Whether it's at a meeting or teaching class at school, students used to bring printouts, but these days, they bring a tablet PC and explain by zooming in and out by hand, and communicating by flipping slides. It is a rather unfamiliar landscape to me, and compared to the past, it sometimes raises questions about whether the student's results are properly prepared. In any case, these technologies are evolving and changing your behavior patterns. It may be a very minor change to the physical space, but the environment and behavior are changing in many ways.

이렇게 책상 위에 놓여져 있던 오브제들이 사라지는 반면, 반대로 우리가 생각하지 않았던 것들이 생기기도 합니다.

Although objects placed on the desk are now disappearing, on the other hand, things that we did not think about may start to appear.

예전에는 창문만 열면 환기가 가능했습니다. 바람 좀 통하게 하자라고 생각했으면 쉽게 창문을 열었지만, 요즘은 예전처럼 쉽게 창문을 열지 못하고, 거실에 이미지에서 보이듯이 하나의 예쁜 오브제로 박보검과 함께 서로 마주 보며, 미를 뽐내고 있습니다. 예전에 없던 저런 공기청정기가 놓여지게 되었습니다. 그러니까 기계라는 것이 단순히 딱딱한 사물로서 효용성을 제공하며, 동시에 우리에게 미적인 대상이 되어가며, 하나의 오브제로서 우리 환경에 놓여지고 있습니다.

In the past, ventilation was possible by just opening a window. If one thought of letting the air in, they could easily open the window, but these days, we can't open the window as easily as before, and as shown in the image in the living room, we can see a pretty objet showing off its beauty by facing each other with Park Bo-gum. An air purifier like that was not there before. Therefore, a machine simply provides utility as a rigid object, and at the same time becomes an aesthetic object to us, and is placed in our environment as an object.

이런 부분들에 대해 분명히 생각해야 되지 않을까? 우리가 옛날에 오브제라고 하면 조형물 또는 조각품이라고만 생각하고 있었는데, 우리 주변에 놓이게 되는, 혹은 우리의 생활의 편의를 위해 놓여지는 이런 기계들이 점점 더 오브제화 되고 있다 라는 것도 눈여겨볼 만한 것입니다.

Maybe we should think clearly about these parts. In the past, when we thought of objets, we only thought of them as sculptures, but it is also worth noting that these machines, placed around us or for the convenience of our lives, are becoming more and more objets.

이렇게 오브제화 됨에 따라서 예전에는 한쪽 구석에 눈에 띄지 않게 있던 것들이 공간 한가운데 놓여지게 되며, 사람들이 그걸 중심으로, 마치 과거에 벽난로 주위로 사람들이 모여 앉아 있었던 것처럼, 영향 받고 있습니다. 기계에 의해서 우리의 행동 패턴이 바뀌고 있는 것은 한번 주목해볼 만하지 않을까요?

By becoming objets in this way, things that were previously inconspicuous in a corner are placed in the middle of the space, and people are affected by it, just like when people were sitting around the fireplace in the past. Isn't it worth noting that machines are changing our behavior patterns?

다 아시다시피 주행만 하던 자동차 안, 작은 공간 안에서의 행동반경도 바뀌고 있습니다. 마찬가지로 이런 무인 자동차화와 자율주행으로 자동차가 컴퓨터화됩니다. 슈퍼 컴퓨터에 달린 보조 이동수단 그러니까 이동수단겸용이 되는 컴퓨터 아니냐 라는 말이 나오기

시작합니다. 그러다 보니, 애플같은 핸드폰을 만들던 회사들이 이제 이런 자동차를 만들겠다고 뛰어드는 기사들을 여러분들을 종종 보셨을 겁니다.

As you all know, the radius of action in a small space in a car that used to be driven is also changing. Similarly, with this self-driving car and autonomous driving, cars are computerized. The word is starting to come out about whether it is a computer that can be used as an auxiliary means of transportation on a super computer. As a result, you may have often seen articles where companies that made cell phones like Apple are now jumping into making cars like this.

단순히 이런 현상을 기술적으로 발전하고 있구나 라고만 생각할 것이 아니지 않을까요?

Wouldn't it be better to simply think that this phenomenon is technologically advanced?

핸드폰을 만들던 사람들이 자동차를 만든다고 할 때, 이 공간은 기존의 자동차와 다른 것을 만들 수 있지 않을까요? 그럴 경우, 우리 건축가가 개입해 볼 수 있는 어떤 지점은 없을까 하는 생각을 해 볼 수 있지 않을까 합니다. 자동차가 그냥 한가지 목적의 이동수단이 아니라 여러 가지 장치들로 복합적으로 수단으로서 만들어질 수 있지 않을까 합니다.

If the people who made mobile phones make cars, wouldn't this space be different from the existing cars? In that case, it might be possible to think about whether there is any point where our architects can intervene. I wonder if a car could be made as a means of transportation in a complex way with various devices, not just a means of transportation for one purpose.

그리고 이런 자동차, 그리고 좀 전에 보여드렸던 공기청정기, 등등 이런 오브제화되는 것들처럼 건물도 기계화, 오브제화 되고 있습니다. 기계, 기술로 우리의 환경이 변화하더라도, 건물은 항상 사람이 공간을 사용하는 거라고 생각하고 있었는데, 이제 이런 건물이 더 이상 사람이 점유하지 않는 경우가 생기고 있습니다. 데이터 센터 같은 우리가 지금 핸드폰을 사용하고 있는 모든 데이터들이 건물 안으로 들어가서 어느 특정 장소에 저장하고 그것들에 사람들이 접근할 수 없게끔 그래서 건물 자체가 하나의 오브제가 되어가고 있습니다. 그런 오브제가 지금 여기 보이는 이 사진에 보이는 것과 같습니다. 베이징에 지어진 올림픽 경기장 바로 옆에 지어진 데이터 센터입니다. 영화의 한 장면 같은, 전류가 흐르는 모습들을 상징화하며 도시 속에 만들어진 건축물이 생기고 있습니다.

And just like these cars and the air purifier I showed you a while ago, buildings are

becoming mechanized and objectified. Even if our environment changes with machines and technology, buildings have always been thought of as people using space, but now these buildings are no longer occupied by people. Like a data center, all the data we are using now on our cell phones goes into the building and stores it in a specific place so that people cannot access them, so the building itself is becoming an object. Such an object is what it looks like in this picture you see here now. A data center built right next to the Olympic Stadium built in Beijing. Like a scene from a movie, buildings are being built in the city symbolizing the flow of its electric current.

그러니까 저는 이 건물은 건축이라기보다, 기술이 만들어낸 오브제가 아닐까 생각합니다. 마치 공기청정기가 우리의 거실에서 놓여있듯이, 건물이 도시에 놓여있는 하나의 오브제가 된 것이 아닐까 하는 생각을 해봅니다

So, I think that this building is an object created by technology rather than architecture. Just as an air purifier is placed in our living room, I wonder if the building has become an object placed in the city.

그런데 건물이 오브제가 된 것은 사실 과거에도 많이 있었습니다.

However, there have been many instances in the past where buildings have become objects.

저희가 편의를 위해서 만든 이동수단인 자동차들이 도시에서 놓여질 장소가 부족하다 보니 자동차를 위한 건물을 만들기 시작했습니다. 이런 건물을 일반적인 건물로 만들기도 하고, 때로는 첨단화시켜서 마치 카세트의 테이프를 넣듯이, 기계화된 만들어지는 건물들이 생기기 시작했습니다.

We started making buildings for automobiles because there were not enough places in the city for automobiles, a means of transportation we made for convenience. Some of these buildings were made into general buildings, and sometimes they were advanced and mechanized buildings began to appear, just like a cassette tape was inserted.

최근에는 편리함을 추구하는 도시 속에 모여 살다 보니 이런 물류센터 같은 것들도 만들어집니다. 사람이 점유한다기보다 사람들이 주문한 물건들이 다 차지하고 있으며, 이것들이 가장 빠른 시간 안에 분류되고, 배송될 수 있도록 만들어진 기계체계로 만들어지는 건물들이 도시 한가운데는 아니지만 도시 주변으로 곳곳에 만들어지고 있습니다. 건물의 미적인 가치나 아니면 건축의 가치는 모르겠지만, 하나의 건물로서 혹은 하나의 오브제로서 우리 주변에 계속 늘어나고 있습니다.

Recently, as we live together in a city that pursues convenience, such logistics centers are also created. Rather than people occupying the goods, the items ordered by people are all occupied, and buildings made with a mechanical system that can be sorted and shipped in the fastest time are being built around the city, but not in the middle of the city. We do not know the aesthetic value of the building or the value of architecture, but it continues to grow around us as a building or as an object.

그러면 지금까지 말씀 드린 것들은 하드웨어라면, 이런 기계나 기술들에 의해서 만들어지고 있는 소프트웨어가 우리 영향을 미치는 것들을 이야기해볼까 합니다.

Then, if the things I've talked about so far are hardware, I'd like to talk about the things that affect us by the software being created by these machines and technologies.

아주 짧게 몇 가지만 말씀 드리면, 이 슬라이드는 "메이아이"라는 영상기반 분석 솔루션을 제공하는 회사의 홈페이지 모습입니다.

To mention just a few things briefly, this slide shows the homepage of a company that provides an image-based analysis solution called "May-i".

이 회사는 우리 주변에 널려 있는 CCTV를 활용해서 공간에 있는 사람들이 어떻게 하고 있는지를 인식을 한 다음, 그 사람들이 매장에서 무엇을 들고 가고 있는지를 분석해서 솔루션을 제공하는 회사입니다. 예를 들어 대형마트에서 원 플러스 원 상품, 카라멜땅콩칩을 판매한다 라고 했을 때 그 과자를 언제 어느 시점에 놓으면 더 많이 팔리게 되는지, 앞에 매대에 빨간색으로 되어 있는 포장재 상품을 놓는 게 더 많이 사람들이 사게 되는지, 혹은 노란색의 포장재로 놓는 게 더 많이 팔리게 되는지, 그런 것들을 일일이 분석해서 결과를 도출합니다.

This company uses CCTVs that are scattered around us to recognize what people in the space are doing, and then analyzes what they are carrying in the store and provides a solution. For example, if a large mart sells a One Plus One Caramel Peanut Chips, when and at what point will make the snack sell more? Will putting the product in red on the shelf in front make more people buy it? or will putting it in yellow packaging make it sell more, they analyze them one by one and derive the results.

엄청나게 많은 데이터들을 사람들이 인공지능을 통해 분석된 솔루션으로 받을 수 있습니다. 과거에는 디스플레이를 하는 매니저가 사람들을 보고 몇 개나 팔리는지를 일일이 숫자를 세가며 부정확한 데이터를 통해 다음에는 무엇을 하면 좋겠어요 지시했었습니다.

그런데, 지금은 매분 매초 쌓여지는 엄청난 데이터를 통해서 원하는 시간 안에 가장 잘 팔리는 상품을 소비자들 앞에 꺼내놓고 있습니다. 우리도 모르는 사이, 이런 인공지능 분석시스템에 의해서 진열된 상품을 대형마트에 가서 "이거 좋겠네" 라며 구매하고 있는 상황입니다.

A huge amount of data can be received by people as an analyzed solution through artificial intelligence. In the past, the manager of the display looked at people and counted how many were sold and instructed what to do next through inaccurate data. However, now, even after a few months, the best-selling products are brought out in front of consumers through the huge amount of data that is accumulated every minute and every second. Unbeknownst to us, we are in a situation where we go to a large mart displayed by this artificial intelligence analysis system and purchase, saying, "This would be good."

건축을 하는 사람들이 항상 얘기하는 것 중에 경험을 제공하기 위해서 어떤 것이 좋을까에 대해 분석하고 찾아 다니고 합니다. 그런데 요즘 시대에는 이런 빅 데이터를 통해서 분석되어 나오는 솔루션이 우리가 생각하는 것보다 훨씬 더 정확하고 정교하게 도출되고 있습니다. 이런 상황에서 건축가의 제안 속에 포함된 분석의 대상이 과연 얼마나 객관적일까? 정확할 수 있을까? 하는 질문이 대해서도 한번 생각해 보게 됩니다.

Among the things that architects are always talking about, they analyze and search for what would be better to provide an experience. However, these days, solutions analyzed through big data are being derived much more accurately and more precisely than we think. In this situation, how objective is the object of analysis included in the architect's proposal? Could it be accurate? This question is something we have to rethink about.

여기서 좀 전에 보여드렸던 물류센터도 사실 이런 인공지능에 기반하였기에 가능합니다. 물류를 분리해내고, 분리한 것들이 빠른 시간 안에 배송할 수 있게 만들어진 시스템들이 있기 때문입니다. 이를 통해 물류 센터들이 더 최소화될 수 있고, 동일한 규모 안에서도 시간대별로 판매되는 데이터를 통해 물품들을 바로 바로 내보낼 수 있게 하기에, 우리 주변의 도심 곳곳에 더 많은 물류센터가 만들어지고 있는 상황입니다.

Here, the logistics center I showed you a while ago is actually possible because it is based on such artificial intelligence. This is because there are systems designed to separate logistics and deliver the separated items in a short time. Through this, distribution centers can be further minimized, and even within the same scale, goods can be exported directly through time-sold data, so more distribution centers are being created in various parts of

the city center around us.

부동산의 경우도 마찬가지입니다. 예전에는 건축가인 저희들에게 찾아와서 이 장소에 카페가 들어오는 게 맞겠냐? 부동산 중개업자한테 찾아가서 이 장소의 상권이 좋냐? 라고 물어봤었습니다. 하지만 요즘에는 여기 보이는 이미지처럼, 인공지능을 통한 솔루션에 있는 회사들을 찾아가서 거기서 분석한 데이터를 통해서 지가, 유동인구, 등 많은 정보를 제공받고 있는 상황입니다.

The same is true for real estate. In the past, architects came to us and asked if it would be right for a cafe to come to this place, and to a real estate agent, architects would ask if the commercial area of this place was good. But these days, like the image shown here, we are looking for companies in solutions through artificial intelligence and receiving a lot of information such as land price, floating population, etc. through the data analyzed there.

심지어 건축기획도 알고리즘에 의해서 (디자인을 하는 것은 아니지만) 이루어지고 있습니다. 건축가가 많은 시간을 들여 분석을 통해 어떤 것들이 최선일까 라는 대안을 도출해 냈었는데요. 알고리즘을 통해서 더 빠르고, 보기 좋게 짧은 시간에 결과를 만들어냅니다. 건축가에게 많은 시간을 줄일 수 있는 방식으로, 디자인하는 곳에 더 많은 다른 시간과 상상들을 할 수 있게 만들어주는 프로그램(솔루션)들이 만들어지고 있습니다.

Even architectural planning is done by algorithms (though not designing). Architects spent a lot of time analyzing and constructing alternatives of which ones would be best. Algorithms produce results faster and in a nicer amount of time. Programs (solutions) are being created that free up more time and imagination where they design, in ways that save architects a lot of time.

한 예로 여기 보이는 2020년에 나왔던 유명한 머신 러닝 프로그램 중 DALL E 라는 오픈소스 중에 하나인데요. (이미 아실 수도 있는데), 아보카도하고, 암체어라는 키워드를 입력한 다음에 그것에 관련되어 있는 디자인을 만들어 달라고 하면 여기 보이는 것처럼 가능한 모든, 엄청나게 많은 아보카도의 형태를 띤 의자들이 몇 초 만에 자동으로 나오게 됩니다. 도출된 모습의 디자인이 좋고 나쁨을 떠나서, 제가 머릿속으로 상상했던 것들에 대해, 여러 가지 수십 수백 가지의 대안들을 몇 초 만에 확인하고, 그 대안들 중 저희의 의도와 일치하는 대안을 바탕으로 더 발전시켜 나갈 수 있습니다. 혹은 이미지에서 보이는 것처럼, 피카츄가 오토바이를 타고 파자마를 입은 상태로 있는 일러스트레이션을 만들어 달라고 하면, 바로 수백 개, 수만 개 것들이 몇 초 만에 도출됩니다. 역시 좋고 나쁨을 떠나서 그 중에 제가 원하는 방향을 찾아서 접근한다면 훨씬 더 효과적이고, 효율

적으로 일을 진행할 수 있는 세상이 되어가고 있습니다.

As an example, one of the popular machine learning programs released in 2020 shown here is one of open source called DALL E. (As you may already know), type in the keywords avocado, armchair, and then ask them to create a design related to it, and all possible, as many avocado-shaped chairs as you can see here, will automatically appear in seconds. .

Regardless of whether the design of the derived appearance is good or bad, for the things I imagined in my head, we can check dozens of hundreds of alternatives in a few seconds, and amongst those alternatives, we can further develop them based on alternatives that are consistent with our intentions.

Or, as shown in the image, if I ask you to make an illustration in which Pikachu is riding a motorcycle and wearing pajamas, hundreds or tens of thousands of things will come out in a matter of seconds. The world is becoming a much more effective and efficient way to work if you approach it.

단순히 이런 일러스트레이션뿐만 아니고 디자인 영역뿐만 아니라 아트쪽에서도 지금 이런 "GAN"이라고 하는 Generative design를 통해서, 알고리즘을 통해서 활용되고 있습니다. 심지어는, art work 분야에서도 활용되며, 그 결과물이 엄청나게 비싼 가격으로 팔리기도 했습니다.

Just like this illustration, not only in the design field, but also in the art field now, it is being used through an algorithm through a generative design called "GAN". It was even used in the field of art work, and the result was sold at a ridiculously high price.

건축 계획에서도 여러 가지 대안들을 만들어 보는데 이와 같은 솔루션이 이미 상용화될 정도로 활용되고 있습니다. 가구 배치부터 시작해서, 정해놓은 영역 안에서 가장 적합한 기능이 배치될 수 있도록 한다든지, 다양한 방식으로 이와 같은 솔루션들이 연구되고 계속 상용화되고 있습니다

In building plans, we try to create various alternatives, and these solutions are already being used to the extent that they are commercialized. Such solutions are being researched and commercialized in various ways, starting with furniture arrangement, allowing the most suitable function to be placed within a defined area.

한편, 이런 상황은, 제가 학생 때 많이 봤던 유명한 건축가그룹, OMA가 설계하며 만들어 낸 대안들이 연상됩니다. 최종 결과물을 보여줄 때 이미지와 같은 많은 대안 모형들이

많이 쌓여 있는 프로젝트 인데 이런 것들에 대안을 막 보여주는 이미지들을 보면서 감탄 하였었는데, 지금은 이런 틀에 의해서 이와 같이 대안을 도출하는 시간과 노력이 훨씬 더 압축될 수 있는 것 아닌지 생각해보게 됩니다. 이를 통해 확보한 시간을 통해, 우리가 더 발전시키고 고민할 수 있는 지점은 어디에 있을까라는 생각을 해보게 됩니다

On the other hand, this situation reminds me of alternatives designed and created by OMA, a famous group of architects that I saw a lot when I was a student. When showing the final result, it was a project with many alternative models similar to the image shown. I was amazed when I saw images showing so many different alternatives to the project, and it makes you think whether now the time and effort to derive alternatives like this are much more compressed with this tool. Through the time secured through this, we start to think about where we can further develop and ponder.

이런 일련의 기술(지금 방금 설명 드린 것들)들이 편리한 것, 합리적인 것, 효율적인 것 등등으로 추구되며 새로운 것으로 계속 만들어지고 있습니다. 우리는 그것들을 당연하게 사용하고 있습니다. 그에 따른 공간 환경의 변화가 계속 일어나고 있으며, 그것들은 도대체 무엇으로 변화됐는지 잘 의식하지 못하고 있습니다. 건축분야에서 생각해보면 무엇을 만들고 변화를 만들 때는, 건축이 왜 필요하며, 공간에서 무엇을 할지 생각해야 합니다. 과연 이게 적절한지, 적합한 크기인지, 그게 가장 합리적인지, 끊임없이 많은 고민들을 하게 됩니다. 더불어 이 모든 이야기들이 남들한테 설득력 있게 들리는 지까지 고민해야 합니다. 그런데 사실 반대로 우리가 생활할 때 우리의 생활하는 것들을 보면 어떻게 보면 되게 다 쉽게 받아들이면서 자연스럽게 기술이 변하면 그거에 맞춰서, 내가 좀 뒤쳐지면 또 따라가지 하면서 그렇게 하고 있는데 과연 그러면 그런 아무튼 그런 습성에 젖어 있는 저희들에게 이제 방금 설명 드린 이런 변화에 과연 우리가 건축을 하는 사람으로서 좀 어떤 방식으로 좀 더 능동적으로 접근할 수 없을까 라는 생각에서 이 주제에 대해서 접근해보면 어떨까 라는 생각을 했습니다

These types of machines/technology (the ones I just described) are being pursued as convenient, reasonable, efficient, and so on, and are continually being newly created. We use them for granted. As a result, changes in the spatial environment continue to occur, and we are not well aware of what has changed. If you think in the field of architecture, when you make something and make a change, you have to think about why architecture is needed and what you want to do in the space. We constantly have to think about whether this is the right size, whether it is the most reasonable, or not. In addition, we need to think about whether all these stories sound convincing to others. But in fact, when

we look at the things we do in our daily life, in a way, we accept everything very easily, when technology changes naturally, we follow it, and if we are a little behind, we do it again. If so, I thought, how about approaching this topic from the thought of how we, as architects, can't approach the change we just explained to those of us who are immersed in such a habit more actively?

지금까지는 제가 생각하는 이미 알고 있는 여러가지 상황들을 나열해봤습니다. 지금부터는 공모전 주제에 대해 여러분들이 생각할 수 있는 가능한 방향 혹은 질문에 대해 이야기해보겠습니다. 좋은 질문이 나와야 좋은 답이 가능하다는 말이 있습니다. 질문을 만들 때 어떤 형식과 방향이 가능할까를 고민해 보았습니다. 그에 대한 좋은 예가 될 수 있는 것으로 과거의 건축가들, 혹은 주제와 유사한 방향을 상상했던 건축가들의 작품 몇 가지를 모아봤습니다. 이런 상상이면 더 좋지 않을까 라는 생각으로 말이죠.

So far, I've listed a number of situations that I think we are already aware of. Now let's talk about possible directions or questions you can think of on the topic of the contest. There is a saying that only good answers can be answered with good questions. When creating a question, I thought about what form and direction it could be. As a good example, I have collected some works of architects in the past, or architects who imagined a direction similar to the subject in a thought that it would be better if you imagined something like this.

몇 가지를 예를 모으다 보니까, 기계와 기술이 하나의 도구로서, 혹은 건축화시키는 하나의 은유의 방법으로 작동했다고 읽을 수도 있다고 생각하였고, 저희 공모전에서도 이런 방식으로 사용되면 좋지 않을까라고 생각을 했습니다. 말이 쉽지 않네요.

Gathering some examples, I thought that it could be read that machines and technology worked as a tool or as a metaphor for architecture, and I thought that it would be good to use it in this way in our competition. It's quite hard to understand.

몇 가지 예시를 추출하면서, 제 생각에 가능한 범위와 형식에 대해 여섯 가지 정도로 정리해봤지만, 여러분들이 제안할 때는 이 범주 안에 들어갈 필요는 없습니다. 거듭 말하지만, 이 예시들은 여러분에게 조금이라도 단서를 주기 위함입니다.

Extracting a few examples, I've narrowed it down to about six possible ranges and formats in my opinion, but you don't have to fall into this category in your work. Again, these examples are just to give you a little clue.

첫번째는 스페이스 프레임입니다. 한국말로 한다면 공간 틀, 즉 공간에 어떤 경계라고 할 수 있을 것 같습니다. 두번째는 오브제는 아까 설명 드렸던 그런 오브제. 그리고 세 번째, 스페이셜 오브젝트(spatial object)는 앞에 두 가지가 합쳐져 있는 것으로, 공간적 형식과 오브제가 합쳐져 있는 형식. 다음 네번째는, 범위가 더 큰, 스케일이 큰 도시를 계획한다 라고 했을 때의 가정입니다. 건축이 반드시 작은 범위 안에 혹은 오브제의 크기만으로 있을 것이 아니라 더 큰 범위로 상상을 할 수 있지 않을까라는 질문이고요. 그 다음, 다섯 번째로 꼭 물질적이어야 되느냐 비물질적이어도 가능하냐 라는 이야기 구요. 그리고 마지막으로 여러 가지 방향의 생각 중에 구현방식에 대한 이야기입니다. 어떻게 재현할 수 있는가에 대한 질문이기도 합니다. 기계라는 공모전 주제에 대한 거점을 두고 다음과 같은 여섯 가지에 대해 생각한다면 여러분들이 제안할 수 있는 시작점이 될 수 있지 않을까 생각했습니다.

The first is the space frame. In Korean, it can be said that it is a space frame, that is, a certain boundary in space. The second is an objet like the one I described earlier. And third, the spatial object is a combination of the two in front, a form in which the spatial form and the objet are combined. The fourth is an assumption when planning a larger city with a larger scope. The question is whether architecture can be imagined in a larger range, not necessarily within a small range or the size of an object. Next, the fifth is the question of whether it must be material or if it can be immaterial. And lastly, it is about the implementation method among the thoughts of various directions. It's also a question of how it can be reproduced. I thought that it might be a starting point for you to suggest if you think about the following six things based on the theme of the contest of machine and technology.

상세하게 들어가보겠습니다. 첫번째 공간의 틀. 스페이스 프레임이라고 생각하는 것의 첫 번째 예시로, 첫번째는 이런 겁니다.

Let's go into detail. The first space frame. A first example of what we think of as a space frame, the first is something like this.

1889 년에 세워진 갤러리 드 머신(Galerie des machines)이라는 것입니다. Machine이라는 단어가 들어가 있는데요. 이 건물은 기계들을 전시해 놓은 갤러리라고 생각하시면 되는데, 그 크기가 80,000m² 정도의 큰 홀 입니다. 높이는 45미터. 길이는 115미터에 달합니다. 1900년대가 되기 전, 산업혁명을 통해, 철과 유리를 사용할 수 있게 되며. 건축의 범위에 대한 한계의 한계를 더 넓혀가는 거였죠. 갤러리 드 머신(Galerie des machines)이

지어지기 전, 가장 큰 건물은 런던에 지어진 스테이션 건물로 100미터 정도 폭과 30미터 정도 높이의 있는 건물이었는데, 이 건물보다 더 큰 건물을 짓기 위한 목적이었습니다. 당시에 많은 사람들이 공간의 비율(Proportion)도 이상하고 비효율적으로 높아서, 윗 공간을 어떻게 쓸 것이냐 라고 질문과 함께 엄청난 비판을 했습니다. 그럼에도 불구하고, 그 당시 가능한 첨단 기술로 시대에 할 수 있는 최대 범위의 프레임을 만든 것입니다. 이 공간틀(space frame)을 통해 제가 이야기하고자 하는 것은 건축을 위한 모든 것, 전체를 고려하기보다 그 중, 공간의 안과 밖을 경계 짓는 하나의 프레임들. 내부와 외부로 경계 짓는 것에 대해서 만으로 좁혀서 보자는 이야기입니다.

It is called the Galerie des machines, built in 1889. The word Machine is in it. You can think of this building as a gallery where machines are displayed, and it is a large hall with a size of about 80,000m². It is 45 meters high and 115 meters long. Before the 1900's, through the Industrial Revolution, iron and glass became available, pushing the limits of the scope of construction further. Before the Galerie des machines was built, the tallest building was a station building built in London, which was about 100 meters wide and 30 meters high, for the purpose of constructing a larger building than this one. At the time, many people criticized the space as strange and inefficiently high, asking how to use the upper space. Nevertheless, with the most advanced technology available at the time, it was a frame with the greatest range possible for the era. Through this space frame, what I want to talk about is everything for architecture, one frame that demarcates the inside and outside of the space rather than considering the whole. This is a story about narrowing it down to only the boundary between the inside and the outside.

우리가 건축을 한다고 하면, 내부의 프로그램도 생각해야 되고 외피도 디자인 해야 되고, 그 외 많은 것들에 대해 많은 고민들을 해야 합니다. 하지만 공모전에서 제가 요구하는 것은 더 단순하게 생각해도 될 것 같습니다. 기계와 기술을 기반으로 공간프레임을 만드는데 집중하고, 모든 것을 해결하기보다 내부에는 무엇이든 가능한 것으로 생각해도 됩니다. 공간의 경계, 외피 혹은 공간들을 한정 짓는 것들을 무엇을 기준으로 만들어 볼 수 있을까 라는 상상에 집중해보면 좋겠습니다.

When it comes to architecture, we have to think about the program inside, design the exterior, and think a lot about many other things. However, I think what I ask for in the contest can be considered simpler. Concentrate on creating a space frame based on machines and technology, and you can think of anything inside as possible rather than solving everything. It would be good to focus on the imagining of what can be used to

make the boundaries of space, the exterior, or the things that limit the spaces.

외피라는 것에 대한 제 생각을 말씀 드리면, 르 꼬르뷔지에(Le Corbusier)가 말한 “새로운 건축을 향하여”(Toward a new architecture)에서도, 기계나 기술이 발전하면서 만들어지는 여러 가지 효율, 기능성, 경제성, 대량 생산이 가능해지는 것을 언급합니다. 기계들을 기반으로 르 꼬르뷔지에(Le Corbusier)도 “건축이냐 아니면 혁명이냐” (Architecture or revolution)라고 말하면서 건축을 최대한 빠른 시간에 대량생산해서 많은 사람들에게 보급하는 것에 관심을 가졌고, 이런 관점에서 도미노(Domino) 이론도 외피 또는 공간틀(Space frame)에 대한 이야기라고 볼 수 있지 않을까 생각합니다. 결과적으로 도미노이론에 의한 다섯 가지 원칙이 건축에 많은 영향을 미쳤고, 디자인적인 부분도 있지만, 건축의 보급화, 대량 생산하기 위한 단초가 되기도 되었다고 생각합니다. 이 밑에 있는 그림은 이런 이야기에서 더 발전된 모듈러(modular) 주택으로 만든 그런 계획안이기도 하고요

As for my thoughts on the exterior, in Le Corbusier's "Toward a new architecture", various types of efficiency, functionality, economy, and mass production are created as machines and technologies develop. It mentions that this is possible. Le Corbusier also said, "Architecture or revolution," based on machines, and was interested in mass-producing architecture as quickly as possible and distributing it to many people. From this point of view, I think that the domino theory can also be viewed as a story about an envelope or a space frame. As a result, the five principles of the domino theory had a lot of influence on architecture, and although there was a design part, I think that it also served as a starting point for the popularization and mass production of architecture. The picture below this is also a proposal for a more advanced modular house in this story.

제가 언급한 '경계'라는 의미를 공간을 규정짓는 하나의 틀이라고 했을 때 그런 것들을 기술을 기반으로 우리가 규정짓고 생각해 본다면 좀 더 쉽게 접근할 수 있지 않을까 생각합니다. 이 말에 대한 가장 대표적인 예가 바로 보여지는 이미지입니다.

When the meaning of 'boundary' I mentioned is a frame that defines a space, I think it would be easier to approach them if we define and think about those things based on technology. The most representative example of this word is the image shown.

도시 대부분은 오래된 유럽의 역사적 건물들이 자리하고 있습니다. 이런 도시 안에 완전히 기계 같은 덩어리가 들어가 있습니다. 굳이 설명하지 않아도 되는 이 센터 폰피두(Center Pompidou)는 기술을 기반으로 한 하이테크 아키텍처입니다. 1980년대 설계경기

(competition)로 당선되었을 당시 이런 논쟁(기술, 경계, 외피 등)들이 있었고요. 그런데, 지금은 더 하이테크 시대인데 반해 이와 비슷한 시도가 없는 것은 왜일까 생각해봅니다. 풍피투 센터 안의 전시관에 장스팬 구조와 공간적 특징과 무관하게 이 건물을 규정짓는 하나의 프레임처럼, 현재의 기계와 기술로 새로운 것을 시도한다고 하면, 그 대상이 될 수 있는 것이 무엇일까? 새로운 상상이 가능하지 않을까 라는 생각을 해봅니다

As seen in the image, most of the city is home to old European historical buildings. There's a whole machine-like mass in a city like this. Needless to say, the Center Pompidou is a high-tech architecture based on technology. When it was selected through a design competition in the 1980s, there were such controversies regarding techniques, boundaries, envelopes, etc. However, I wonder why there is no attempt similar to this in the high-tech era we are living in now. Like the frame that defines this building regardless of the long-span structure and spatial characteristics of the exhibition hall in the Center Pompidou, what could be possible if we try something new with our current machinery and technology? I wonder if new imaginations are possible.

제가 말씀 드리는 단서의 두번째는 오브제(Object)입니다. 말 그대로 오브제입니다. 레이너 번함(Reyner Banham)이라는 건축비평가이자 이론가가 저술한, 1960년대 나온 책 중에 하나로 "제 1 세대 기계시대의 이론과 디자인" (Theory and Design in the First Machine Age) 이런 제목입니다. 레이너 번함(Reyner Banham)은 우리가 알고 있는 집이 이미지에 보이는 기술과 기계들이 집 안으로 들어오면서 더 이상 집이 아니다라고 이야기했습니다. 보여지는 다이어그램들의 제목도 Anatomy of Dwelling 과, A home is not house 라고 하며, 그 안에 있는 기계들(여러 가지 배관이나 티비같은 기계)이 그냥 집을 규정하고 있다며, 상당히 비판적인 시각으로 우리의 일상적 공간에 대해 생각했습니다. 우리가 집이라고 정의하는 것이 어떤 방식으로 생각하느냐의 관점에 따라서 완전히 달라질 수 있다 라는 생각입니다. 집이라는 것도 건축이기보다 오브제가 될 수 있는 형식이 됩니다. 집을 오브제로 간주하고 디자인한다고 할 때, 함께 떠오르는 작업이 버크민스터 풀러(Buckminster Fuller)가 1930년에 설계했던 Dymaxion house를 생각할 수 있습니다. 또 그 내부에 들어가있는 "Bathroom tube"도 마찬가지로요. 모든 것을 미리 제작(Prefabrication)해서 필요한 장소에 집을, 그리고 화장실 위치에 바로 설치합니다. 하나의 오브제이기도 하지만, 미리 제작해서 앉아서 쓸 곳, 물을 뿌리는 곳 등등, 틀에 맞춰서, 공간 공간 하나가 훨씬 더 디테일 하게 제작이 되어 있습니다. 건축이라기보다 오브제 같습니다.

The second clue I'm talking about is the object. It is literally an object. One of the books

published in the 1960s, written by an architectural critic and theorist named Reyner Banham, titled "Theory and Design in the First Machine Age".

Reyner Banham said that the house as we know it is no longer a home as the technology and machines shown in the images enter the house. The titles of the diagrams shown are also called Anatomy of Dwelling and A home is not house, and the machines (various plumbing and TV-like machines) just define a house, and he looks at our daily space from a fairly critical point of view.

The idea is that what we define as a home can be completely different depending on the way we think about it. A house becomes a form that can be an object rather than an architecture. When you think of a house as an object and design it, the work that comes to mind is the Dymaxion house, designed by Buckminster Fuller in 1930. Also, the "Bathroom tube" inside is the same. Everything is pre-fabricated and installed right where you need it, at your home and bathroom locations. It is also an object, but it is made in advance, and one space is made in much more detail according to the frame, such as a place to sit down, a place to spray water, etc. It is more like an object than architecture.

다른 예로 큐시클(Cushicle) 이라고 해서 아키그램(Archigram)이 그렸던 하나의 코쿤(Co-coon) 같은 스케치입니다. 개인 한 명이 들어갈 수 있는 하나의 작은 텐트 그 안에서 여러 가지 행동을 할 수 있는 오브제입니다. 안에 들어가서 할 수 있는 행위는 한정적이지만 그 자체가 오브제가 되면서 그 안에 여러 가지 다른 기능들을 포함되어 있는, 사람이 안에 들어갈 수 있는... 오브제라는 건 무언가의 대상이 혹은 기능이 꼭 차 있는 정해져 있는 그 상태 그런 것들을 생각해 봅니다.

Another example is a co-coon like sketch drawn by Archigram called 'Cushicle'. It is an object where one can perform various actions in one small tent that can fit one individual. The actions that can be performed inside are limited, but as it becomes an object itself, it contains various other functions. When it comes to objects, we think about things like the object of something or a fixed state that is full of functions.

다음 이미지는 Haus Rucker Co 라는 1960년대 시츄에이션니스트(situationist)라고, 특정한 상황들, 도시에서 벌어지는 여러 가지의 사건들을 가지고 새로운 시선으로 건축을 보고 그게 좀 더 커지니까 어떤 우리가 속한 도시환경에 대해서 생각해 보는 사람들이었습니다. 이미지에 착용한 마스크 같은, 상당히 외계인같은 저런 마스크가 사람들이 접하는 모든 환경들에 대해서 그 접점에 대한 이야기입니다. 지금 시대에 마스크는 감염을 방지하는

도구(필터)로서만 생각하는데, 이 당시에는 이런 마스크와 같은 장치를 두고 도시와 만나게 하는 방법에 대해 고민하였습니다. 60년전인데, 이미 앞서 있던 건축가들이 재미난 상상으로 새로운 시각으로 다양한 시도를 하고 있었습니다.

The next image is Haus Rucker Co, a situationist in the 1960s, who looks at architecture from a new perspective with specific situations and various events taking place in the city, and thinks about the urban environment to which we belong because it grows bigger.

The mask worn in the image, such a mask that is quite alien-like, is a story about contact with all the environments people come in contact with. In today's era, masks are only thought of as tools (filters) to prevent infection, but at that time, I was thinking about how to put a device like this mask in contact with the city. It was 60 years ago, and the architects who were already ahead were making various attempts with new perspectives with interesting imaginations.

다음 이미지는 얀 카플리키(Jan Kaplicky)라는 건축가의 Future system에서의 작업입니다. Paper architecture로서, 건축가가 상상하며 그렸던 여러 가지 스케치 중 하나입니다. 움직일 수 있는 모바일 수단을 건축의 대상으로 바라보고 그 공간과 행위들에 대한 스케치들입니다. 한편 지금 우리는 스페이스 X로 우주 여행이 가능한 시대에 살고 있습니다. 우주 밖에 나가서 얼마나 더 오래 살 수 있나를 궁금해하고 있고, 며칠 전, 중국의 단독 우주정거장을 만들기 위해서 지금 세 번째 인가를 보냈다고 합니다. 이런 세상에 살고 있는 지금의 건축가는 왜 상상을 하지 않을까요?

The following image is a work in Future system by architect Jan Kaplicky. As a paper architecture, it is one of many sketches that the architect imagined and drew. These are sketches of the space and actions, looking at movable mobile means as the object of architecture. Meanwhile, we are now living in an era where space travel is possible with Space X. People are wondering how much longer we can live in outer space, and a few days ago, they said that they sent out their third authorization to build China's own space station. Why can't the architects of today, who live in such an advanced world, not imagine?

아주 작은 기계에서부터 뭐 사람이 들어갈 수 있는 것까지도 다 오브제가 될 수 있다라고 가정할 때, 건물의 형식을 따지 않고도 제안해 볼 수 있는 것들이 있을 것입니다. 우리가 배운 지식과 건축을 통해 다른 것들을 디자인해 볼 수 있지 않겠냐 라는 생각을 항상 합니다.

이 페이지는 도시 속 오브제입니다. 맨하튼 가운데, 브루클린 브리지 바로 옆에 위치한

데이터 센터입니다. 도심 속에 있음에도 불구하고 사람들이 사용하는 기능적 건물이 아닌 하나의 오브제로 남겨져 있습니다. 요즘 졸업 설계할 때 많이들 나오는 설계 주제이기도 합니다. 제가 데이터센터로 언급하고 싶은 것은 사람을 위한 일반적인 건축으로 작동하기 위한 데이터 센터로 생각하는 게 아닙니다. 이 데이터를 위한 오브제(기계)로 번역한다, 라고 했을 때 다른 해법이 가능하지 않을까 입니다.

Assuming that anything from a very small machine to something that a person can fit into can be an object, there are things that can be suggested without taking the form of a building. We always wonder if we can design other things through the knowledge and architecture we have learned.

This page is an object in the city. A data center located in the middle of Manhattan, right next to the Brooklyn Bridge. Despite being in the city center, it remains as an object rather than a functional building used by people. It is also a design topic that comes up a lot these days in graduation studio work. What I want to refer to as a data center is not to think of it as a data center intended to function as a general architecture for people. When I say that I translate this data into an object (machine), and wonder if another solution is possible.

세번째는 앞서 언급한 두 가지의 하이브리드화입니다. 얀 카플리키(Jan Kaplicky)가 설계한 헬리콥터, 혹은 우주선입니다. 움직일 수 있는 도구 안에 사람들이 살 수 있는 여러가지 것들을 함께 계획하고 이 헬리콥터가 이질적으로 자연 속에 놓음으로 더 강조합니다. 45-degree house인데, 경사면에 놓여질 수 있는 기계장치로, 경사면에 맞춰 사람들이 움직일 수 있는 장치가 방같은 구성을 가지고 있습니다.

The third is a hybridization of the two previously mentioned. A helicopter or spacecraft designed by Jan Kaplicky. It is further emphasized by planning together the various things that people can live in in a movable tool and placing this helicopter heterogeneously in nature. It is a 45-degree house, a mechanical device that can be placed on a slope, and a device that allows people to move according to the slope has a room-like configuration.

좀 전에 언급했던 하우스 러커 코(Haus Rucker Co)가 제안했던, 공기압을 통해서 만든 버블 설치작업입니다. 내부에서 놀거나 아니면 휴식을 취하게 하기 위한 공간으로 이질적으로 저 안에 야자수 같은 것을 넣어 놓고 도시의 지나가는 사람들에게 의도적으로 보여 주면서 도시 안에서 이질적인 행위들이 가지고 있는 여러 가지 접점들을 실험하는 작업들입니다. 오브제이기도 하면서 공간틀(space frame)이 되어 있다고 생각합니다.

This is a bubble installation work made by pneumatic pressure, proposed by Haus Rucker Co, who was mentioned a while ago. These are works that experiment with the various points of contact of heterogeneous actions in the city by putting a palm tree in it and intentionally showing it to passers-by in the city as a space to play or relax inside. I think of it as an object as well as a space frame.

Buckminster Fuller가 제안한 Dymaxion House. 미리 제작되어 있는 집으로 원하는 장소에서 설치만 하면 되는 오브제이자, 공간틀입니다. 조금 더 큰 스케일로 간다면 이것은 Cedric Price라는 건축가가 설계했던 Fun Palace입니다. 조립 해체가 가능한 것들을 통해서 사람들이 와서 놀 수 있는 그런 궁전입니다. 기계적인 장치들이 다 이 안에 있고 요즘의 테마파크같은 공간으로 사람들이 놀고 즐길 수 있는 것들을 어느 한 자산가의 요청에 의해서 제안을 한 것으로 거의 실현에 옮기려다 완성되지 못한 프로젝트 이긴 합니다. 프로젝트의 제목도 Fun Palace이고, 해체와 조립이 가능하게 만들지는 것을 목적으로 하였습니다. 디자인 된 모든 것이 기계적인 장치와 같고, 그 기계 안에서 사람들이 들어가서 즐기는 모습들 상상했다고 보시면 됩니다.

The Dymaxion House proposed by Buckminster Fuller is a pre-fabricated house, and it is an object and space frame that can be installed anywhere you want. On a larger scale, this is the Fun Palace, designed by architect Cedric Price. It's a palace where people can come and play with things that can be disassembled. It was proposed at the request from a wealthy person, and it is a project that was almost never completed while trying to realize it. All the mechanical devices are in here, and people can play and enjoy in a space like a theme park these days. The title of the project is also Fun Palace, and the purpose was to make it possible to disassemble and assemble. Everything designed is like a mechanical device, and you can think of people entering the machine and having fun.

위의 사례를 보여드리는 의도는 이번 공모전에서는 좀 더 유연하게 생각하길 위해서 입니다. 우리는 건축을 너무 딱딱하게 생각합니다. 기능을 고려해야 하고, 구조적으로 안정한지, 어떻게 만들지, 공간을 어떻게 사용하게 할지, 등등 많은 형식을 규정하려고 합니다. 이런 일반적인 것과 다르게 이번 공모전에서는 조금 더 쉽고 유연하게 접근할 수 있지 않을까라는 생각이 들었어요.

The purpose of showing the cases above is because I want you to think more flexibly in this competition. We think of architecture too rigidly. Functionality has to be taken into account, the structural stability, how to construct it, how to use the space, etc. We try to

prescribe a lot of form. Unlike these general things, I thought that this competition could be approached more easily and flexibly.

네 번째로, 스케일을 키워서 도시 단위입니다. 가장 대표적인 예가 아마도 Archigram 이 제안했던 Plug-in city일수 있습니다. 도시 자체가 플러그인 할 수 있는 하나의 대상이 되어, 얼마든지 모듈화되고 조립되며, 이동 가능한 모습을 상상했습니다.

Fourth, we scaled up to city units. The most representative example is probably the Plug-in city proposed by Archigram. The city itself became a pluggable object, and we envisioned it being modular, assembled, and mobile.

또는 이질적인 방식으로, Hans hollein이 몽타주(Montage)로 제안했던 제안인데요. 이질적이고 생경한 풍경을 보여주려고 하는 것으로 항공모함이 넓은 landscape에 놓여 있어서 대조를 보여주면서 만들어지는 풍경, 그리고 그 속의 도시적 오브제입니다. Aircraft Carrier City 라고 불렀습니다. 이것이 도시 단위라고 단정할 수는 없지만 우리가 가진 기계들을 활용하여 반세기전에 많은 사람들이 다양한 상상과 비전을 시도해보고 했는데, 현재 우리는 언제부터인지 모르지만, 항상 현실적인 프로젝트에 대해서만 고민하는 것 같습니다. 현업에서 일하는 건축가들과 학생들이 더 밀접하게 관련이 되어 있기에 그런 것 같기도 합니다.

Or, in a heterogeneous way, a proposal that Hans hollein proposed as a Montage. It is intended to show a heterogeneous and unfamiliar landscape, and it is a landscape created by showing the contrast of an aircraft carrier placed in a wide landscape, and an urban object in it. It was called Aircraft Carrier City. Although it cannot be concluded that this is a city unit, many people tried various imaginations and visions half a century ago using the machines we have. Currently, we do not know since when, but it seems that we are always thinking only about realistic projects. This may be because architects and students working in the field are more closely related.

또 다른 예시로 제가 예전에 했던 기획서에 한 부분입니다. 미디어 회사에 작은 도시를 계획하는 작업이었는데, 도시를 계획하기 위해 기초이자 중심이 되는 아이디어를 카메라에서 시작했습니다.

Another example is a part of a plan I made a while ago. It was a project to plan a small city for a media company, and I started with the camera as the basic and central idea for planning the city.

미디어와 영상을 다루는 세트장같은 도시를 계획하다 보니 카메라의 화각이 가장 중요한 부분이라고 생각했습니다. 마치 트루먼 쇼라는 영화처럼 도시 전체가 세트가 되기 위해서, 카메라 앵글에 걸리지 않는 도시풍경이 만들어져야 했습니다. 단순하게 요약하면, 우리가 일반적으로 알고 있는 (위에 다이어그램처럼) 도시 중심으로 향할수록 고밀, 고층화 되는 방식이 아닌, 오히려 카메라라는 기계장치로 인해 아예 반대로 중심으로 갈수록 저층 저 밀에, 주변이 더 높은 방식입니다. 단순한 논리이자, 말장난 같을 수도 있지만, 생각의 전환이었다고 생각했고, 회사의 결정권자들도 좋아하며 동의했었습니다. 보여지는 다이어그램의 반을 접으면 위나 아내라 똑같은 그림인데 어느 관점에서 바라보느냐에 따라서 완전히 달라지는 것인데, 그 관점의 전환이 카메라라는 기계에서 시작되었다는 부분을 강조하고 싶습니다..

I thought that the angle of view of the camera was the most important part as I was planning a city like a set that deals with media and video. Just like in the movie The Truman Show, in order for the entire city to be a set, an urban landscape that does not get caught in camera angles had to be created.

In a nutshell, it is not the way we generally know that the higher you go toward the center of the city (as shown in the diagram above), the higher the density and higher rise, but rather, the higher you go towards the center, the higher the perimeter of the lower floors is due to the mechanism of the camera.

It may sound like simple logic and a pun, but I thought it was a change of mind, and the decision makers of the company liked it and agreed with it. If you fold the diagram in half, it is the same picture from the top or the bottom, but it changes completely depending on which point of view you look at.

이것을 통해 말씀 드리고 싶은 부분 기계, 기술 이라고 얘기하는 걸 너무 어렵고 뭔가 새로운 기술이라고만 생각하지 않아도 된다는 부분입니다. 내 바로 옆에 있는 십 년 전에 쓰던 기계를 가지고도 분명히 공모전의 주제에 부합하는 생각을 상상을 해볼 수 있지 않을까요?

The part I want to tell you through this is that it is too difficult to talk about machinery and technology, and it is not necessary to think of it as something new. Wouldn't it be possible to imagine an idea that clearly fits the theme of the competition even with a machine that was used ten years ago?

다섯 번째는 비물질적인 것에 대한 이야기입니다. 뭐 다 아시겠죠

The fifth is talking about the immaterial.

모든 유명한 회사들이 지금 메타버스에서 무엇을 한다 얘기하고 있습니다. 설계 시간에도 저런 오쿨러스 헤드기어를 장착하고 무언가를 보고 있습니다. 이런 것들이 가장 가까운 대중적인 예는 포켓몬고라고 생각합니다. 현실에서 핸드폰 화면에 담긴 현실에 가상의 무엇이 있는 상황. 그 상황을 통해 뭔가를 하고, 만들어 가는 게임세상. 이와 관련해서, 또는 이런 가상과 현실을 넘나드는 공간적인 부분들에서, 건축가들이 시도해볼 수 있는 지점이 없을까 라는 생각을 해봅니다.

All the famous companies are talking about what they are doing on the metaverse right now. Even at design time, I'm wearing that Oculus headgear and looking at something. I think the closest popular example of these things is Pokemon Go. A situation in which there is something imaginary in reality, which is displayed on the screen of a cell phone in reality. The game world is created by doing something through that situation. In this regard, or in these spatial parts that cross over virtual world and real world, I wonder if there is any point where architects can try something new.

한편, 이런 비물질적인 것들, 사실은 불과 얼마 전, 혹은 지금도 학교에서 수업을 다 이런 식으로 진행했습니다. 온라인 게임 세상뿐만 아니라 비대면 온라인 수업(zoom) 환경도 다 비물질적인 세상인데요. 메타버스 공간 안에서 무언가를 디자인 하는 것도 중요하지만, 좀더 현실에 가까이 있는 이런 환경들이 생기면서 아까 말씀 드렸던 새로운 기술을 통해 우리가 사용하던 오브제가 사라지거나 기술들이 없어지는 것을 관련 지어 생각해보고 싶습니다. 메타버스나 아니면 VR기능을 포함한 (어려운)디자인이 아니더라도, 당장의 현실에서 지속적으로 일어나고 있는 비물질적인 변화들에 대해 더 고민해보고 싶다는 생각도 해봅니다

On the other hand, these immaterial things, in fact, were taught in this way at school not too long ago or even now. Not only the world of online games, but also the environment of non-face-to-face online classes (zoom) is an immaterial world. It is important to design something in the metaverse space, but as these environments that are closer to reality arise, I want to think about the disappearance of objects or technologies that we used to use through the new technology I mentioned earlier. Even if it is not a metaverse or a (difficult) design that includes VR functions, I also want to think more about the immaterial changes that are continuously taking place in the present reality.

그게 무엇인지는 저도 찾아보는 중인데, 이런 것은 여러분들이 이런 환경에 훨씬 더 열

려있고 바로 다가갈 수 있지 않을까 하는 생각합니다.

I'm also looking for what it is, and I think this might make you much more open to and directly approaching this kind of environment.

마지막 여섯 번째 기술을 생각한다고 했을 때, 만드는 방식, 만드는 도구입니다. 만들고 제작하고, 그리는 도구에 대한 생각입니다. 건축이라는 게 너무 딱딱하고 고정적인 것 같아요

When you think of the last and sixth technology, it is the way of making it and the tool that makes it. Thinking about tools for making, crafting, and drawing. I think architecture is too rigid and fixed.

첫번째 이미지에서 보이는 1970년대 자동차 만드는 공장과 공사현장과 지금, 바로 현재 2020년을 비교해봅니다. 지금 자동차공장에서는 로봇이 다 만들고, 정말 빠르게 최소한의 비용으로 최대 효과를 보면서 제작하고 있는데, 아직도 공사 현장은 50년이 지났음에도 동일하게 모든 사람들이 다 같은 방식으로 작업을 하고 있습니다. 왜 이럴 수 밖에 없을까요? 물론, 아주 가끔 드론(Drone)이 벽돌을 나르는 작업도 보이기도 하며, 3D 프린터를 공중에 설치해서 만드는 공사현장 등 여러 가지 많은 실험들을 하고 있지만요, 아주 미비하구요. 그럼에도 불구하고 건축가로서 상상 속에서 뭔가 더 해볼 수 없을까요? 지금 이렇게 급변하는 환경을 통해, 시도해 볼 수 있는 것들은 없을까입니다.

Let's compare the automobile manufacturing plants and construction sites of the 1970s shown in the first image with 2020 right now. Now, in automobile factories, robots are making everything, and they are producing it really quickly with the minimum cost and the maximum effect, but even though 50 years have passed at the construction site, everyone is still working in the same way. Why is that so? Of course, very occasionally, a drone can be seen carrying bricks, and many experiments are being conducted, such as a construction site where a 3D printer is installed in the air, but it is very insignificant. Nevertheless, as architects, why can't we try to do something more with our imagination? In this rapidly changing environment, is there anything new we can try?

이런 관점은, 일하는 방식에도 있겠지만 만들어지는 과정에서도 생각해볼 만 합니다. 건축은 대상지라는 특정한 상황이 있으며, 규모도 엄청나게 크니까 우리가 보는 모습 그대로일 거야 라고 이야기합니다. 그렇지만, 아이러니 하게도, 동일한 관점에서 비교한다면, 비행기 또는 조선소에서 배를 제작하는 과정을 보면, 그 크기도 거의 에펠 탑과 맞먹을 정도의 크기를 만들고 있습니다. 이것들을 제작할 때 위, 아래, 측면 상관없이 동시다발

적으로 작업합니다. 사람들은 assembly이라는 표현을 사용하거나, 조립한다라는 표현을 사용합니다. 반면 건축을 하는 사람들은 하나씩 하나씩 쌓아가며, 제 위치에 가져다 붙이고, 그 다음 작을, 또 그 다음 작업을 계속 순차대로 이어가야 합니다. 모든 게 순차적으로 진행됩니다. 기계를 만들 때처럼 동시에 작업하며 엮는 형식. 그런 부분들도 건축에 적용할 수 있지 않을까요? 이런 부분이 공간을 만들 때 생각해 볼 수 있는 지점(기계로부터 유발되는)들이 아닐까 라는 생각을 해봅니다.

This point of view is not only in the way of working, but also in the process of being created. Architecture has a specific situation as a target site, and the scale is huge, so it will be exactly as we see it, he says. However, ironically, if you compare them from the same point of view, if you look at the process of manufacturing an airplane or a ship in a shipyard, the size is also making it almost the same size as the Eiffel Tower. When making these, the work is conducted simultaneously, regardless of top, bottom, or side. People use the expression assembly or use the expression to assemble. On the other hand, builders have to build one by one, put it in place, put it in place, and then do the next one, and then the next one in sequence. Everything happens sequentially. A form of weaving while working at the same time as when making a machine. Couldn't those parts be applied to architecture as well? I wonder if these are points that can be considered when creating a space (induced by the machine).

이야기가 길었습니다. 이런 예시, 또는 이런 형식이 이번 공모전의 하나의 단서가 될 수 있지 않을까 생각합니다. 그렇다고 해서 꼭 이래야 할 필요는 없습니다. 저는 조금이라도 쉽게 접근할 수 있지 않을까라는 생각에서 몇몇 예시의 지점과 여섯 가지 키워드를 통해 단서들을 제공한 것입니다.

The story was long. I think this example, or this form, could be a clue for this contest. That doesn't mean it has to be like this. I provided clues through some example points and six keywords in the hope that it might be of some help to give an insight for this competition.

마지막 당부의 말은, 항상 건축을 생각하면 효율적이어야 하고, 경제적이어야 되고, 혹은 이유가 있어야 되고, 그러다 보니 기능을, 프로그램을 생각해야 하며, 그 다음에 건축의 요소, 구조가 됐든 설비가 됐던 그런 것들을 생각해야 합니다. 그 모든 것들이 갖춰졌을 때, 또 묻게 되는 "과연 이게 사람들이 같이 공감할 수 있는 매개체가 됐느냐?" 라며 형이상학적인 가치들을 이야기합니다. 이것도 좋지만 이런 방식 말고, 저는 이 공모전에서는 좀 더 원초적이고 그냥 감각적인 것을 희망합니다. 심지어, 입어도 되는 옷, 또는 마

스크 하나를 디자인한다고 해도, 건축과 관련이 있다라고 생각한다면 제안해 볼 수 있는 있다고 생각합니다. 이번 공모전은 비 건축적인 사물이어도 무방합니다. 본질이나 깊은 가치가 아니더라도, 껍데기만 있는 허영심이 가득 찬 것이라도 상관없습니다. 모두가 동의하지 않고 필요하지 않다고 생각해도 상관없습니다. 좀 더 새롭고 엉뚱한 방식으로 무언가를 제안해 보면 우리들끼리 더 배우고 즐길 수 있는 것이 되지 않을까 생각합니다. 결과적으로 경쟁한다기보다 이런 상상의 장이 되었으면 좋겠다 하는 바램입니다

The last word of advice is to always think about architecture, it has to be efficient, it has to be economical, or there has to be a reason, so we have to think about function and program, and then, whether it be the elements, structure or equipment of architecture, you have to think about those things.

When all those things are in place, another question regarding metaphysical values is, "Did this really become a medium that people can sympathize with?" This is good too, but rather I hope for something more primitive and just sensual in this competition. Even if you design clothes or a mask that you can wear, if you think it has to do with architecture, I think you can suggest it.

This competition can be any non-architectural object. It doesn't matter if it's not in essence or deep values, or if it's full of vanity that only has a shell. It doesn't matter if everyone disagrees and thinks it's not necessary. If you propose something in a new and quirky way, I think it will be something that we can learn and enjoy more with each other.

As a result, I hope that it will be a place of endless imagination rather than a competition.

이상으로 제가 준비한 내용입니다

And this is the end of what I have prepared.