

파일명 구분	회의록	제 차	
		작성 자	김형범
		회의일자	2015.12.30
회의 장소 및 주제	<b>■회의장소</b> : 서울시립대 건축공학관 4층 전시실  <b>■회의주제</b> 1.책(도록)에 관련한 회의 2.“FAR GAME”에 관련한 회의	<b>참 석 자</b>	
		서울시립대	교 수 김성홍
		한양대	교 수 안기현
		인천대	교 수 신은기
		단국대	교 수 김승범
		에이코랩	소 장 정이삭
		공간	편집장 박성진
		공간	기자박계현
		서울시립대	정다은
		서울시립대	김형범
내 용	<b>■책(도록)에 관련한 회의</b>		
	1.공간에서 판매까지 함.(KSH) 2.책(도록)의 코디네이션은 누가 할 것인가(PSJ) 3.공간에서도 편집디자인이 있음(PSJ) 4.아트디렉터 선정 문제는 비용과 작업방식과도 관계 있음.(PSJ) 5.부수는 돈과 관련된 내용임.(PSJ) 6.아르코측과 인쇄 관련한 이익 관계 협의 필요(KSH) 7.번역,감수 비용 고려해야 함.(KSH) 8.책(도록)에 한글이 많이 없을 것으로 예상. 비용 절감 가능.(KSH) 9.번역 관련한 작업들은 내용들이 생산되는 대로 진행. 한번에 모아서 하는 것은 안 좋다고 봄.(KSH) 10.공간으로부터 견적서 받음.(KSH) 11.그래픽 디자이너는 선정 관련하여 결정해야함. 비용과도 관계 있음.(PSJ) 12.인쇄 일정과 배송일정도 고려해야 함. 500부라도 적은 부수가 아니고 4월 말까지는 인쇄 들어가야 함. 인쇄하는데 2주정도 소요.(PSJ) 13.인디자인도 공간에서 다름.(PSJ) 14.공간에서도 가급적 회의에 계속 참가 했으면 함.(KSH) 15.작업내용들을 취합해서 공간측으로 넘겨줄 사람이 필요.(PSJ) 16.공간의 인하우스 디자인은 10년차 편집 디자이너가 함.(PSJ) 17.인하우스 편집디자이너는 만나는 것보다는 작업 했던 것을 보는 것이 좋음.(PSJ) 18.책을 가지고 디자인이 많이 들어가는 것은 좋지 않음.(KSH) 19.아트디렉터가 생기면 일이 더 늘어나지 않는가?(KSH) 20.그래픽 디자인 작업과 편집 디자인 작업하는 방식이 사람에 따라서 조금씩 다름.(PSJ) 21.지난 전시(2014년 건축)에서 브로셔,포스터,웹사이트 디자인, 가방에 총 6천 3백만원 들었음 22.공간에서 포스터 디자인을 하긴 하지만 주업은 아님. 창의적인 완성도는 곤란.(PSJ) 23.포스터를 VB팀에서 디자인하면 제작은 공간에 맡길 수 있음.(PSJ) 24.웹사이트 디자인도 해야함. 100만원 비용 듬.(JDE)		
	<b>■추후 VB미팅 관련 회의</b>		
	1.1월 4일 ~ 1월 15일까지 회의를 계속 가졌으면 함.(KSH)		
	2.1월 5일 미팅 : 오후 1시부터		
	3.1월 7일 미팅 : 오후 1시 ~ 오후 10시(안기현 교수님 불참)		
	4.1월 9일 미팅 : 오후 2시 ~ 오후 6시		

■“FAR GAME”에 관련한 회의

- 1.제목으로 Creativity보다 더 포괄적인 단어가 있었으면 함.(KSH)
- 2.건축가만이 영화의 주인공은 아니고 욕망의 다른 주체들도 있음.(KSB)
- 4.Grouping - ①지리적지역 ②사회적지역 ③빌딩타 ④용적률
- 5.전제조건으로 대도시일 것.(KSB)
- 6.결정해야 할 사항 - ①규모를 제한하는 규제 ②형태를 제한하는 규제
- 7.발코니 확장에 의해 아파트가 가로로 길어짐.(KSB)
- 8.아파트의 안목치수.(KSB)
- 9.용적률의 현실게임, 용적률의 가상게임.(KSB)
- 10.용적률을 좀 더 추상적으로 봤으면 좋겠음.(SEG)
- 11.우리나라는 무엇이 특이한가?(SEG)
- 12.위성도시 출현.(SEG)
- 13.강남 부도심.(SEG)
- 14.용적률의 차이(국내, 베니스, 미국)(SEG)
- 15.우리나라는 디자인 보다는 토지가 더 중요했었음.(SEG)
- 16.면적에 의한 수직적 적층. 디자인이 없게 되면 표준화가 나타날 수 있음.(SEG)
- 17.제목을 “표준화”와 관계해서 고려 했으면 함.(SEG)
- 18.균질화 되는 도시조건에서 인간적인 스토리를 담았으면 좋겠음.(SEG)
- 19.값비싼 토지적층 얘기는 흥미로움. 데이터 만들면 재밌을 것으로 생각.(KSH)
- 20.우리나라는 건물과 대지를 분리해서 왔다고 생각.(SEG)
- 21.우리나라의 전선은 처음으로 대지 위에 건물을 디자인 한다는 것.(SEG)
- 22.FAR LAND GAME에서 FAR BUILDING GAME으로 옮겨 왔다고 생각.(SEG)
- 23.우리나라는 자기가 살던 집이 소멸되는 경우가 많음. 유럽과 미국에서 허물고 새로 짓는 것은 어려운 행위임.(KSH)
- 24.허물고 새로 짓는 우리 사회는 독특하다고 생각. 그 만큼 경제력이 있기 때문이라고 봄.(SEG)
- 25.용적률의 가치가 교환가치외에 다른 것도 있을 수 있다고 생각.(KSH)
- 26.면적이 불륨은 전화 되었다는 것은 중요하다고 생각.(KSH)
- 27.건축가들이 시장에 들어왔다고 생각. 경제적인 가치에서 개인의 가치로 변함.(JDE)
- 28.그래픽 디자이너가 필요한 이유는 로고,포스터,폰트,메인이미지 등을 관리 해야함.(SEG)
- 29.브레인 스토밍 별개로 작품을 빨리 선정 했으면 함.(KSH)
- 30.엑셀과 파워포인트를 이용해서 자료들을 정리하는 것으로 함.(KSH)
- 31.전시에서 시각적으로 보여줄 수 있는 요소로 다이어그램, 모형 등이 있음.(CIS)
- 32.이론에 대한 논의와 전시내용까지 논의 필요.(KSH)
- 33.법이 해당되지 않는 부분들을 찾는 진짜 게임을 만들어 보는 것도 재밌겠음.(JDE)
- 34.거실, 발코니 확장 부분 등 미시적으로 보는 것도 중요하다고 생각.(KSH)
- 35.영화영상 사용여부는 감독이 아닌 제작자에게 동의 얻으면 됨.(CIS)

■회의 정리

- 1.다음 회의내용
  - 건물의 리스트(엑셀,파워포인트)
  - 시각적인 내용 준비(정이사,정다운)
  - 전시장 브레인 스토밍(안기현)
  - 전시에 어떤 넘버를 보여줄 것인가 고민(김승범)
  - 사례찾기(신은기)
  - 용적률 관련 영상,사진작가,회화 찾기(김형범)

2.다음 미팅일정

·1월 5일 - 장소 : 시립대 건축공학관 5층 스튜디오 / 시간 : 오후 1시

·1월 7일 - 장소 : 시립대 건축공학관 5층 스튜디오/ 시간 : 오후 1시~오후 10시

(안기현 교수님 불참)

·1월 9일 - 장소 : 시립대 건축공학관 5층 스튜디오 / 시간 : 오후 3시 ~ 오후 6시