

파일명 구분	회 의 록	제 차	
		작 성 자	김형범
		회의일자	2016.01.06
회의 장소 및 주제	<b>■회의장소</b> : 서울시립대 건축공학관 5층  <b>■회의주제</b> 1.책(도록),그래픽 디자인 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
		서울시립대	정다은
		서울시립대	김형범
내 용	<b>■책(도록),그래픽 디자인 관련한 회의</b> 1.김승범 교수님이 카타로그 코디네이터 담당.(KSH) 2.공간측에서 포스터 제작이 시급하다고 함.(KSH) 3.그래픽 디자인은 전체저긴 분위기와 텍스트 결정 때문에 필요함.(SEG) 4.그래픽 디자인 비용은 300~500만원으로 예상.(CIS) 5.편집디자인은 공간에서 역할함.(AGH) 6.그래픽 디자인은 공간이 아닌 우리와 하는게 맞다고 생각.(KSB) 7.그래픽디자인은 업무범위가 명확하지 않은 것이 문제임.(CIS) 8.현장에서 그래픽 디자인은 우리가 하는 것이 좋겠음.(AGH) 9.포스터,로고,웹사이트(이미지),도록 정도가 그래픽 디자이너가 해야 할 일 10.홈페이지 만드는 것은 백서에 나와 있음.(AGH) 11.그래픽 디자인은 대부분 포스터에서 파생 됨. 옷, 가방 포함.(SEG) 12.웹사이트 관련해서는 김승범 교수님이 맡는 것으로 함.(KSH) 13.그래픽 디자이너 리스트 :워크룸/노희영/Studio fnt/김영나/코우너스/BYUL/TBWA/제일기획/스튜디오사월/일상의실천		
	<b>■“FAR GAME”에 관련한 회의</b> 1.전체작품의 주소는 나중에 찾아 보는 것으로 함.(KSH) 2.용적률 게임의 대표적 사례는 부띠끄모나코,어반하이브,질모서리가 있음.(KSH) 3.신승수 소장님의 작품은 전용률 증가에 대한 것임. 마당을 늘려 실사용면적을 늘림.(KSH) 4.질모서리는 재미있으면서 이상한 미학이 있음. 영리한 게임이라 생각 함.(KSH) 5.어반하이브는 과정은 괜찮은데 결과로 보면 평범해 보임.(KSB) 6.질모서리와 어반하이브가 전달 할려는 메시지는 같다고 봄.(KSB) 7.신승수 소장님의 작품은 컨텍스트를 같이 보여줘야 한다고 생각함.(KSB) 8.조민석 소장님의 “Tocky Buildle Matrix” 후보로 결정.(KSH) 9.용적률 게임은 동일 면적안에서 높이, 연면적, 볼륨 찾기로 봐야 하는가?(KSH) 10.용적률을 찾은 사례들은 어떻게 설명해야 하는가?(KSH) 11.면적이 용적률이라고 생각함. 바닥면적 최대치에서 높이, 볼륨을 찾는 것.(KSH) 12.서양건축의 미학적 논리와 우리나라의 논리 차이.(KSH) 13.이면도로에 의해 다락의 볼륨(사선에 의해 나타나는)을 차지하는 상황들도 재밌다고 생각 함.(AGH) 14.땅의 연장 15.프로그램(주거,근생,교회 등) 16.대표사례의 다이어그램과 사진들을 벽에 붙여서 보았으면 함.(KSH) 17.사례들을 가지고 타이폴로지를 만들 수 있다고 생각.(SEG)		

- 18.지금 사례의 형태가 가능했던 이유 중 하나로 물탱크실의 영향이 있다고 생각.(KSB)
- 19.타이폴로지 100%, 200%, 300%로 분류가 가능할 것으로 생각하고 건축물대장에 내용들이 잘 나와 있기 때문에 가능할 것으로 봄.(KSB)
- 20.50명의 건축가와 50개의 프로젝트들을 어떻게 접근해야 하는가?(KSH)
- 21.다이아그램을 다시 그려야 할 것으로 보임.(KSB)
- 22.오늘 본 사례들을 10개씩 나눠서 5명이 보는 것으로 함.
- 23.건축가들이 자료를 제공해주고 우리가 전시내용들을 생산하는 것으로 함.(KSH)
- 24.건축가들의 작품 20~30개 정도의 수준은 작품전시가 될 수가 있음.(SEG)
- 25.인포멀 섹터의 건축은 모형뿐만 아니라 회화 등 여러 가지로 표현이 가능.(CIS)
- 26.인포멀 섹터에서 블록 단위로 잡고 시작하는 것을 고려 했으면 함.(SEG)
- 27.블록으로 잡게 되면 강남쪽으로 했으면 함. 구획정리사업에 의해 변해온 주거지(KSH)
- 28.인포멀 섹터에서는 스케일에 대한 이야기가 필요하다고 생각. 모형만으로는 부족.(SEG)
- 29.유형들을 추출하려면 다른 지역을 고려하는 것도 필요.(SEG)
- 30.건물은 어떻게, 무엇을 보여줄 것인가?(블록크기, 지역지구에 의한 건물 풍경)
- 31.다가구·다세대 주택들은 변천이 있음. 예를 들면 계단 위치에 따라 시점을 구분 가능하도록 봄.(KSH)
- 32.박선영 석사논문에서 다른 사례들을 살펴볼 필요 있음.(KSH)
- 33.박기범 박사논문. 다가구·다세대 변천과정 논문임
- 34.건축가들의 작품과 인포멀 섹터의 작품들을 한번에 보여주는 것이 중요.(SEG)
- 35.유형변화 관련해서 시나리오 보여주는 것은 좋다고 생각. 시나리오 작성해 보겠음.(KSH)
- 36.73년도에 건축법 시행령 개정 되면서 높이,주차 개념들이 나타남.(KSB)
- 37.70년대에 용적률이 처음 등장. 이 시기에 용적률 2000% 가까운 건물이 있었음.(KSB)
- 38.연도별로 용적률의 변화를 보여 줄 수 있는 방법은 없는가?(KSH)
- 39.70년대까지는 경제적인 이유 때문에 용적률을 다 찾아 먹지 못하였으나 90년대 오면서 용적률을 찾아 먹기 시작. 결국 70년대에는 용적률 게임이 없었고 90년대부터 시작했다고 봄.(KSH)
- 40.건축 수상작들이 시점이 변하면서 규모도 작아짐.(KSH)
- 41.김승범 교수님의 자료들을 가지고 시간의 변화, 건물의 변화, 층수의 변화들을 보여줄 수 있다고 봄. 어느 정도의 오차는 괜찮다고 생각.(KSH)
- 42.이전 전시에서 숫자로 보여주는 것이 많았었음.
- 43.인포멀 섹터에서 어떤 감정선을 가지고 보여주는 것은 좋다고 생각.(절실함,호기심,FUN)
- 44.FAR GAME에 관련한 간단한 메시지가 필요. 예를 들면 “No Architecture, No Future”
- 45.FSI와 FAR 산정방식은 같음.(KSH)
- 46.외국과 국내 용적률을 비교하는 것은 쉽지 않을 것으로 봄.(KSH)
- 47.도시스케일을 보여주는 것은 식상 할 수 있기 때문에 건물스케일, 블록스케일,마이크로 스케일로 보여 주었으면 함.(KSH)
- 48.구획정리사업과 택지개발사업의 규모는 다름.(KSH)

## ■회의정리

### 1.다음회의안건

- 데이터를 이용한 표현
- 50개의 작품 선별
- 운송회사 파악(스케줄,비용)

### 2.자문회의

- 심사위원 대상(이충기,조병수,조민석, 권문성)
- 20일은 너무 빠르기 때문에 27일 또는 28일 하는 것으로 협의

-장소섭외,비용 파악 할 것

3.1월26일부터는 모형과 같은 생산적인 작업들이 이루어져야 함.(KSH)

4.그래픽디자이너 결정 필요.(KSH)

5.50개의 작품들은 어떻게 데이터화 할 것인가 고려.(KSH)

6.다음회의일정

-1월 7일 오후1시~오후10시

-1월 9일 오후2시~오후5시

-1월 12일 오후1시~오후8시

-1월 14일 오후1시~오후8시

-1월 16일 오전10시~오후3시

-1월 18일 오후1시~오후5시

-1월 20일 오후1시~오후5시

-1월 22일 오후1시~오후5시

-1월 25일 오후1시~오후5시