

P.A.R.K.

research & design

서울 추상 (抽象) 디지털시대의 도시와 자연

국립중앙대학교 건축학과 교수

도시의 항상 지속적인 재편에 의해 사회적 장소의 기억은 미래로 간직하려는 소망은 일구어 왔다. 도시로서 서울이 가지는 광명도 희극 형체를 통한 자연의 비현을 시작으로, 역사를 현대로 재현하는 전환을 선택함으로써 미래에 대한 새로운 예고하고 있다. 이제 서울은 반세기 동안 효율의 체제에서 소외되었던 일상으로서의 자연을 소용시킴으로써, 한양의 기억을 가리던 오랜 도시의 면지를 찾아내고 있다.

사회적 행위와 관한 전자 미디어의 영향은 주제를 한 미디어로서의 '장소성의 부재'는, 사회적 행사가 참여하는 사회구성원들의 물리적 현존과 직접 경험의 관계에 도래할 변화를 서술하고 있다. 미디어의 진화는 인간과 사회적 장소간의 관계에서 컴퓨터 현존의 중요성을 강조시키는 방향으로 진행되고 있으며, 이제 직접 경험은 더이상 단일 장소에 국한된 경험으로 인식되지 않는다. 결과적으로 우리 사회를 다수의 구분된 공간적 장치들로 세분화된 물리적 구조는 이제 점차 관계의 상해를 약화시키고 있다. 이는 물리적 환경에서 건축의 고전적 요소들이 사회로부터 개인적 행위와 고립시키는 효과적인 경계를 형성하는 데 국한되지 않고, 미디어의 개입과 함께 개별공간들의 재구성에 상호작용하는 인터페이스로서 물리적 현존과 직접적 감각 사이 매개할 것임을 예고하고 있다.

현재 서울에서 진행되는 도시의 기억하기와 자연가꾸기에 관하여 도시적 패턴들의 물리적 근대성, 즉 산업혁명 초기의 바우하우스적 배열된 도시계획과의 유사성은 서울의 새로운 역사적 은비하는 시점에서 현대 도시의 사회적 공공성과 장소성의 정의와 구현에 관해 스스로 의문을 갖게 한다.

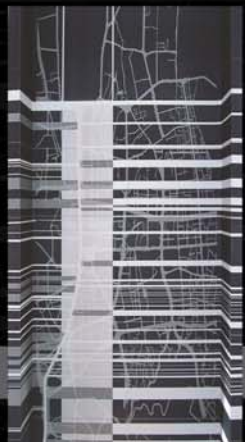
현대문명에서의 역사는 1906년 한성부의 시장개설 허가부 최초의 근대시장으로 개설된 광장시장의 설립과 더불어 근대적 시장의 모습으로 발전된 이래,

남북전쟁 후 실패한들을 대상으로 옷과 군복을 제조·판매하던 노점상의 시기를 거쳐, 1961년 현재의 광화시장에 전축들로 전립원과 더불어 대규모 의무용산지를 배후로 하는 의복도시장으로 전국적인 상권을 형성하게 되었다. 1990년 이브템과자도 흥행장 걸려진 도매상업전환의 준공을 기점으로 한국의 대표적 근대 시장으로 자리매김하였고, 이후 다 재래시장과 차별화된 의무유명지에도 변모된 현재의 현대문명장은 특히 1990년대 후반 고층형 몰락레잡인 프레이, 밀리오레, 무신타레, 누른 등 소매상권의 출현과 함께 일일 24시간 운영되는 의무상권으로 국제적인 경쟁력을 확보하게 되었다. 2003년 이후 현대 진흥이 가속화되고 있는 통계적용 사업과 1988년 올림픽 및 2002월드컵 개최에 따른 현대적 체육시설의 건설로, 그동안 유보되었던 현대문명지의 도시적 변모가 서울의 역사학과의 새로운 역사연구에서 주요한 도시 차원의 주제 가 될 것임 예고하고 있다.

프로젝트의 도시적 맥락은 통계고가가 첨가된 통계로의 남북부선에 대규모로 형성되어 있는 도매의류상권과 스포츠시설로 용도가 복기되거나 되고 있는 현대문명지의 축구장과 야구장 주변 그리고 경기장 남동부선에 위치한 3개의 교육시설 등으로 구성되어, 신속한 구민생활체육문화센터와 환경화시장 건물 남측에 함께 있는 담배인상공사 그리고 결합가동대 시설 등이 포함되어 있다. 현대문명지는 대규모 의무시설이 밀집된 상태에서 지원시설이 미비하여 해의 주정차난이 심각한 반면, 자정후 2호선, 4호선, 5호선, 6호선이 통과하는 현대문명지중과 신당역에 인접해 있어 보행자의 접근은 양호한 상태이다. 현재 이 지역에서 현대문명지의 2개 스타디움이 위치한 구획은 통계현행법과 관련하여 서울시 도시계획에 의해 공원으로 용도가 구분되어 있는 상태이다. P.A.R.K. 프로젝트는 디지털시대의 사회적 장소성과 근대적 공공적 경험에 관한 논의에서

시작되었다. 도시공원의 정의는 편리한 안공문물로서, 도시의 대중에 의해 점유되고 다른 장소성의 권력화된 재현에 의해 성격지어지는 은유로서의 자연으로 가정할 수 있다. 대도시 공원의 새로운 가능성은 단지 관습적인 복원에 있지 않고 도시의 대중을 위한 진정한 장소가 되는 데 있다. 미래공원의 핵심은 미디어의 개입과 인간 경험간의 상호작용을 부여하는 것이며, 또한 근대 공원의 부정적 측면을 자연의 은유로서 현대적 장소성의 본모로 대체하는 것이다. 도심공원에 대한 연구와 설계는 가까운 미래에 실현될 정보기술의 변화와 유비쿼터스 환경의 이례를 필요로 한다. 정보의 사용과 공유에 대한 새로운 사회적 경험은 전자적 미디어의 출현과 디지털 기반시설의 도입과 함께 컴퓨터 장소 총성적 공간으로 진화시키는 작업을 모색하고 있다.

이 작업은 현대대학교 스텔라 플라티나 교수와 상관대학교 김우영·김성아 교수, 건축가 미하일라투스의 '대도시 공적 공간에서 정보의 개입과 사회적 장소성'에 관한 프로젝트 진행내용을 다루고 있다.



new data matrix of digital urban labyrinth environment

seoul abstract city and nature in the digital era

https://www.researchgate.net/publication/349024846

writing memories

All cities have written history, with reorganization of the physical environment of their memories into social places for the future. Metropolitan Seoul has been in the new movement of consolidating its life by revitalizing nature and relics, and most, irrevocably of all, recovering Chunggye stream in 2002. It is important that Seoul give priority to ecology, culture and history rather than function, economy and growth. Now, Seoul brushes away the urban dust covering the memory of the 600-year-old capital, called HanYang.

interfacing experiences

Justus Marenzeller, the author of 'No Sense of Place,' explains the changes of relativity between physical presence and first-hand experience in effects of electronic media on physical space. Media eventually evolves into reducing the importance of the coexistence of humans with social places, and therefore, first-hand experience is no longer limited to this dense place. As a result, the physical structured dividing and sub-dividing our society into segmented spaces are gradually diminishing the character of the boundaries. The classical elements of architecture in the physical environment reorganize limit themselves to juggling an individual behavior from society, but act as an interface, and extend themselves to mediate between physical presences and first-hand experiences. A milestone of Seoul history, escaping from neo-modern approach such as the proposed plan for Berlin by the Bauhaus, needs to redefine the concept of "public" and implement a sense of place.

redefining contexts

The site of Dongdaemun Sijang designated in 1905 by Hanungbo, a ministry of the Lee dynasty, was opened as a marketplace, where Kwanggye Sijang, the first military market, located besides the east

gate of HanYang castle, is now in the middle of downtown of Seoul. Kwanggye Sijang opened as a first modern marketplace and gradually expanded. After the Korean War in 1953, the marketplace began to be filled with street vendors who manufactured casual clothes and military uniforms for refugees. In 1967, the current Pyonghwa Sijang was added, to be only a wholesale market based on nationwide manufacturers and retailers. From the opening of Art Plaza, the first high-rise warehouse in 1990, the Dongdaemun Sijang has become a contemporary conglomerate differentiated from other traditional markets, and armed with such 20- to 50-story, mixed-use buildings as Freya, MyJuno, Dusan Tower, and Nicon. The site has developed its own identity to differentiate it from and compete with other international marketplaces in the Pacific Rim. The reconfiguration of Dongdaemun area was triggered by the reactivation of Chunggye stream, and the redevelopments of downtown Seoul called "New Town Projects" with the purpose of creating balance between the southern and the northern parts of Seoul, and the closing of two obsolete stadiums because of the coming the main stadium of the Olympic Games in 1988 and the World Cup main stadium in 2002. The urban plan of the site is the epitome of reorganization of the capital city. In view of the urban context, Dongdaemun area is divided into three zones: first, the existing wholesale malls on the southern part of Chunggye Street with its demiglobed overpass, second, the sports facilities, including soccer and baseball, and the surrounding, but blank, the educational facilities at the east eastern edge of the stadium. A new community housing center, the lot of Tobacco & Ginseng Corporation adjacent to the southern part of Cheonggyecheon Sijang, and the police station can be acquired for a public place. The parking and sub-structures are needed to support the nationwide marketplace, but access to

the site by a pedestrian is easy and convenient from the subway, including Dongdaemun Stadium Station and Shongang Station, serving lines 2, 4, 5 and 6. Currently, the two stadiums are zoned for a public park, according to the urban plan for the revitalization of Chunggye stream.

implementing representations

The project started with a discussion about the sense of social place in the digital era and the public experience in a metropolitan park. It may be assumed that the definition of a park in the city is to be a metaphor of nature as a completely artificial object, even in an underground structure, occupied by the existing downtown crowd, and televised by the (re)stated of another place. There are new possibilities for a metropolitan park that are not just a revival of the conventional, but a real place for people in the city. The quintessence of a future park can provide interaction between the presence of media and the experience of humans, and also can carefully substitute a dispensable part of the modern park for an essence of the contemporary place as a mediator of nature.

The design and research for an urban park needs to understand the change of information technology and the vision of a ubiquitous environment implemented in our near future. The new trend of using and sharing information involved with the advent of electric media and the installation of digital infrastructure, causes physical place to evolve into hybrid space.

The overview of the project can cover a part of "Public Augmented Reality Know_place" co-directed by professor Dr. Siyeon N. Park of Harvard University, professor Dr. Wooyoung Kim of Sungkyunkwan University, professor Dr. Soogun Kim of Sungkyunkwan University and Professor Michalatos.

public augmented reality know_place

사이버화된 공간으로

30 | **2009년 10월호** | **디자인비평**



interface between city and cyber place

디지털 기술은 건축과 각종 분야를 침투하는 강력한 물체이다. 사이버공간은 새로운 형태의 건축과 디자인 방법론의 가능성을 제공한다. 이러한 종류의 건축은 중력의 지배를 받지 않으며 물리적 공간의 제약을 받지 않는다. 층은 레이어로, 계구부는 하이퍼링크로 치환되며 벽과 창문은 전자적 액세스가 가능하고 무수한 정보의 단면으로 조합 가능한 비물질적 인터페이스로 대체된다. 이러한 건축은 사이버공간에 존재하고 컴퓨터 메모리, 또는 네트워크의 한 부분이 될 것이다. 새천년의 건축을 이야기할 때 두 초점을 고려해야 한다고도 한다. 우리가 항상 보아야 하는 물리층, 형태, 영구성이 중요한 건축의 물리적 공간, 그리고 현재 인터넷이라는 디지털 영역에서 떠오르고 있는 사이버건축의 영역이다. 오버랩트, 공간, 건물 그리고 제도는 이제 병세 체적 네트워크를 통해서 탐색할 수 있고, 이해할 수 있고, 경험 그리고 조작할 수도 있다. 이것은 기술적 진보에 따지기를 탐험하려는 인간의 욕망에 의해 추진된 역상성(Reversibility)과 변태가능성(malleability)으로 된 새로운 건축이다. 인터넷 혁명은 지난 10년간 우리 사회의 모든 부분에 엄청난 변화를 가져왔다. 그러나 변화의 수용력이 속에서 건축 및 도시 분야는 이러한 사이버공간의 개념을 수용할 만한 진정한 건축 경험을 제대로 내놓지 못하고 있다. 대부분 폐인은 무작위성과 유령으로 파악되는 데이터 프랙탈상의 산물이거나 게임공간의 미학으로 나타난다. 이러한 소위 디지털건축은 컴퓨터 스크린 속에서의 화려하고 논리성에도 불구하고 현실에서는 대개 허구적 표현을 건축같은 형태를 지니며, 표피적 낯설음이나 지나친 카타르시스를 전파하고 있다. 진정한 디지털리즘을 구현한 건축물이 존재하지 않는 것은 아니다. 다만 건축이론가들이 고대하는 새로운 프로토타입의 대상은 쉽게 모습을 드러내지 않고 있다. 물리공간이라는 장소는 폭력하면서 일방적이고 낯설게서 존중, 그러한 복합적인 성격의 장소이며, 동일한 과거와 자국의 화려함으로 충만된 장소이다.

따라서 물리공간은 무수히 가능한 다양한 사이트 중 하나가 될 것이다. 우리가 제안하는 P.A.R.K. 프로젝트가 제시하는 건축은 세 개의 레이어로 구성된다. 우선 물리적 레이어는 인간생활용기로서의 건축물의 구체화이며 지난 수천 년을 이어왔고 앞으로도 지속될 건축양식에 대한 노스탤지이며 단서이다. 즉, 물리적 레이어는 중력의 지배를 받으며 현실을 창조하는 부위이다. 이러한 부분은 기존의 건축물과 새롭게 제안되는 건축을 모두를 포함하며, 결국에는 인간의 물리적 제약을 공조하는 장치로서의 건축이다. 두 번째 레이어(Visual Layer)는 물리적 레이어에 대항하는 정보의 피파 즉, 인포스케이프(infoscape)이다. 정보의학(informatics)에 기초한 새로운 디지털 일면요소 개념은 기능과 형태의 상호작용에 의한 일면이 아닌 정보의 흐름, 프로세스 변환에 의해 반응하는 전자적 일면이다. 건축이 시대적 반영하는 거울이라는 명제로서 합리화되는 새로운 건축총형의 주제는 단면 '정보'일 것이다. 이미 산업디자인에서 있어서 정보는 주된 표현주제로 부상하였다. 기능주의 건축이 기능적임을 상징하기 위하여 형태의 소재를 선택 할 때와 마찬가지로 데이터로부터 가져와왔던 정보시대의 건축은 그것의 휘만성과 기능성의 단서를 정보미학에서 가져온다. 인포스케이프 또한 건물과 내부공간을 일치하는 형상이 아니라 건물 자체에는 부재하는 모종의 정보와의 인터페이스이다. P.A.R.K. 프로젝트가 제시하는 인터페이스로 변형하고자 하는 기술적 개념으로 건축물에 시각적으로 감명한 기반 일면을 제공하면서 사람들의 인터랙션을 가능케 하는 인터페이스 역할을 한다. 이러한 비주얼 오버레이(Visual Overlay)는 마르쿠스 오이아 감독의 애니메이션 '인노센스(Innocence)' 나 리틀의 스즈카 감독의 영화 '블레이드러너'의 회색 도시미학에서 이미 낯은 이미지이다. 두 영화에서 미래의 도시건축은

하이테크 엔지니어링 프로젝트가 아니라 다목적의 거리풍경이 결합된 피복한 전체 위에 인포레이션 디스플레이기술이 중요한 건축요소로 작용한다. 인포스케이프 그지 같이 정교한 관공론은 아니다. 현재건축이 도출된 미래공간의 비어있음에 대한 과학적 조형적 장치 대신에 인포스케이프 전자적 무작위성에서 유령을 통해서 정보의 이미지화와 이미지의 정보흐름이란다. 이러한 상상의 전파는 구조적 충격을 해부하는 팔립구조체(palimpsest)가 아니라 브라우리주(broukage)에 가깝다. 최근 급속하게 발전하고 있는 LED기술은 어떠한 종류의 비정형 건물 표면을 커다란 컴퓨터 스크린으로 만들 수 있게 하며 그러한 인포스케이프 TCP/IP 연결된 컨트롤러를 통해서 인터넷으로 연결된 세계 어느 곳에서도 건물의 이미지를 조작할 수 있게 한다. 이러한 LED기술에 덧붙여 고도의 CAD모델링과 디지털 페브리케이션 기술에 의해서 가능해지고 있는 엔지니어링 프로젝트로서의 건축물이 고려될 수 있다. 조만간 벽지 가격 수준으로 떨어질 OLED는 건물의 주요한 정보채널과 조명의 역할을 동시에 할 것이다. Everywhere Display 기술과 스마트 재료기술은 건축의 거의 모든 부분을 인포스케이프와 인터페이스시킬 수 있다. 그 외에도 인포스케이프 기술적 요소는 충분히 넓혀 있는 것이다.

이러한 두 개의 레이어에 대항하는 가상적 레이어는 무선통신기술, 센서기술, 스마트재료, 스마트 텍, 적응적 시스템이 결합된 보이지 않는 레이어이다. 가상적 레이어의 본질은 건축적 본질은 테크놀로지의 나열이 아니라 새로운 질서 창출이다. 따라서 우리는 고도로 개인화된 정보의 형태, 줄잡 수 있는 정보, 사회적 참여라는 카드를 제시한다. 지난 10년간 스크린을 통해서만 가능했던 가상건축의 개념은 물리적 공간에 고스란히 전이되어 전술한 세 개의 레이어가 통합된 건축은 사이버화된 공간으로 구현된다. 이러한 맥락에서 건축물은 시스템 통합과 통합해지는 것이다.

image by Alex Sengul - professor of architecture at washington university

towards a cyber-ed place

Digital technology is a powerful medium capable of integrating architecture and other disciplines. Cyberspace enables us to explore new types of architecture and design methodologies. Such types of architecture will be neither ruled by gravity nor limited by any physical space. Levels and openings are substituted by layers and hyperlinks, respectively, while walls and windows can be accessed electronically, being replaced by immaterial interfaces that could be combined into infinite fragments of information. Such types of architecture existing in cyberspace consist wholly or partly of computer memories or networks. When talking about a new-millennium architecture, two conditions may be taken into consideration, one is the physical space of architecture where enclosure/form/permanence are important, as we have always witnessed, the other is the cyber architecture emerging now in the digital area or on the Internet. New, objects, spaces, buildings and systems can be explored, understood, experienced or even manipulated through the global networks. It is a new-architecture made of liquidity and mutability, charged with the technological advancements and human desire of an expedition into an unknown world. For the last decade, the Internet revolution has extremely changed every sector of our society. Nevertheless, in the vortex of such changes, architects and urban planners have not actually suggested a proper trend of architecture capable of accommodating the concept of such a cyber-net. Most of these suggestions have been either products of data processing, characterized by randomness and pattern, or aesthetic expressions of game space. In general, such so-called digital architecture indeed looks like a cheap fashion mall building, despite its luxury and logic featured on the computer screen, and therefore, its superficial unfamiliarity soon falls into commonplace

kitch: I do not mean that there no buildings exist that are implemented with a genuine digitalism. I mean that we cannot easily find a building to be promoted by architectural critics and theorists as a new style. Donggubun, as a place, is unique, usual, strange and commonplace at the same time. It has a composite nature. The place is filled with degenerated past traces and stimulating luxuries as well. Accordingly, Donggubun will probably be an infinitely potential alternative site. The architecture suggested by P.A.R.K. Project comprises three layers. Above all, the physical layer stands for architecture as "built environment". It is a building embodied as a container of human life. It is a nostalgia and clue for a building form that has existed for thousands of years and will continue to do so. Namely, the physical layer is ruled by gravity, while referring to reality. Such a part of architecture includes conventional buildings and those suggested anew, and after all, it is architecture as mechanism cooperating with the physical control of mankind. The visual layer is a membrane of information added up to the physical layer, namely "infoscape." The new concept of digital elevation based on info-aesthetics is not a facade with functions and forms interacting with each other, but an electronic elevation responding by means of information flows or process changes. The theme of a new architectural form justified by the proposition that "architecture is a mirror reflecting its own time" must be "information." Information has already emerged as a prime theme of expression for industrial design. Just as functionalist architecture borrowed the form of vessels or details of engines for its sources of form in an effort to symbolize itself as functional, so architecture in the age of information borrows info-aesthetics for a clue to its high-tech and intelligence. Infoskin does not hint at the inside space of a building; it is an interface with some information, not existing in the building itself. The Infoskin suggested by P.A.R.K. Project is a technological concept; it plays a role of interface providing for a visually strong and varying elevation, while interacting with people. Such a visual overlay can be found from an image already familiar to us through Mamoru Oshii's animation "Innocence," or Ridley Scott's "Blade

Runner." Both films are characterized by a decadent urban aesthetic, and show a futuristic urban architecture featuring not high-tech engineering, but an important architectural element or information display technology against the background of impoverished ruins overlaid with multinational street landscapes. Infoskin is not an electronic bulletin board that is a little more sophisticated. Instead of the extremely formative mechanism against the void of absolute center intended by deconstructivist architecture, Infoskin converts information into image, or vice-versa by setting patterns from electronic randomness. Such a strategy of symbolism is not a palimpsest dissecting the structural strata, but rather a bridgeage. The LED technology that is developing rapidly lately allows us to transform some kinds of un-stereotyped building surfaces into huge computer screens, and the resultant infoskin controls the image of a building anywhere in the world by using a controller linked via TCP to the Internet. In addition to this LED technology, we can use advanced CAD modeling and digital fabrication technology for our buildings as engineering products. Sooner or later, OLED will be priced at the same level as wallpaper. Then, it will be used both for major information panels and lighting of buildings. Everywhere Display and Smart Material technologies will allow us to make almost every part of building into Infoskins and interfaces. The technological elements of Infoskin will be the norm in other areas. The virtual overlay added to these two layers is an invisible layer combining wireless communication technology, sensor technology, smart materials, smart tags and adaptive systems. Its essence lies not in the profile of technologies but in the creation of new places. In this regard, we would like to suggest the key words "personalized information space," "infotainment" and "digitally mediated social space." The concept of virtual architecture, feasible only through screens for the last decade, is now fully transferred into the physical space, and thus the architecture integrating these layers is being implemented as a "cyber-ed" space. In this context, architectural design is being identified with the system integration of ready-to-use technologies.

research & design

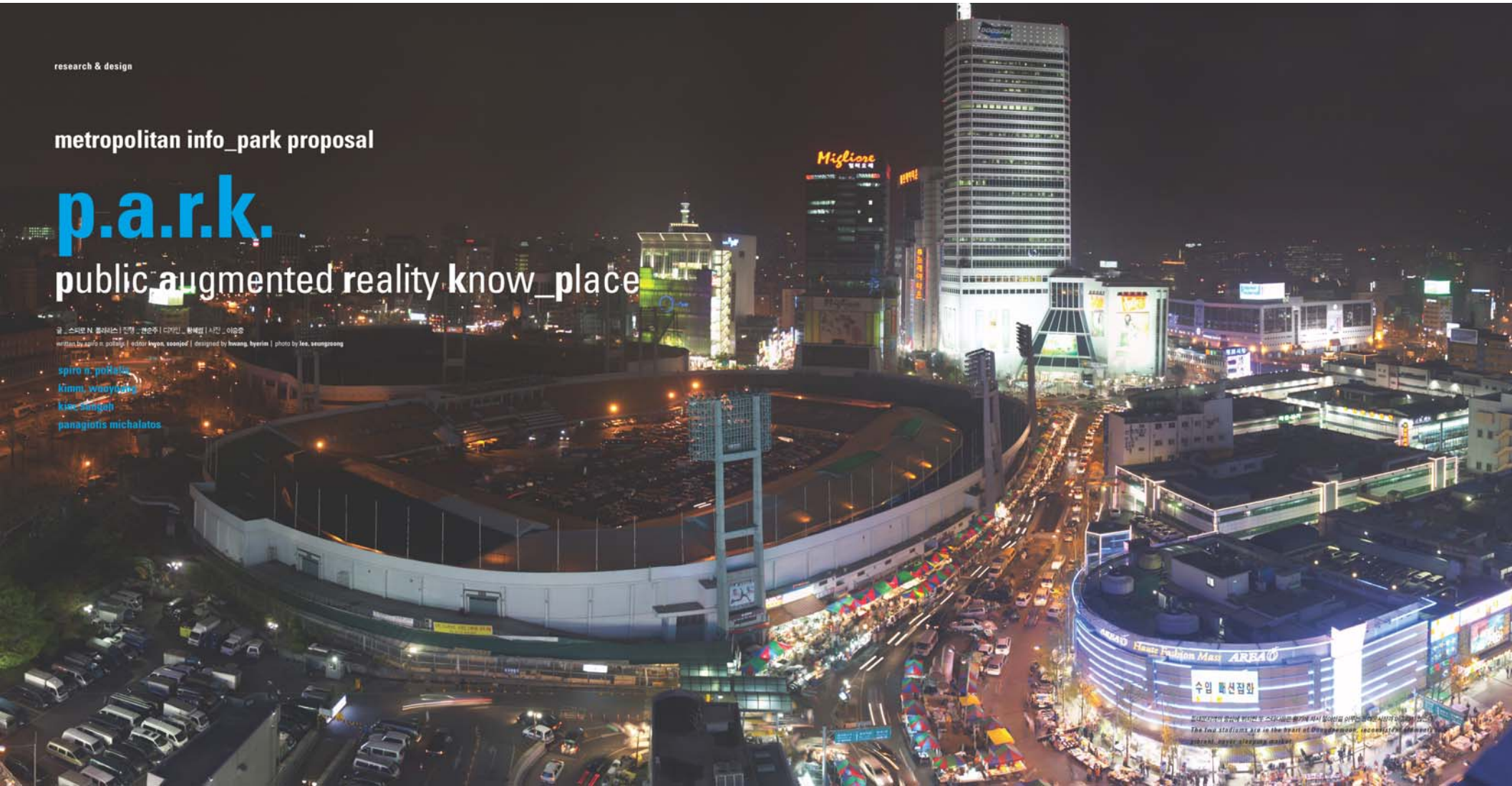
metropolitan info_park proposal

p.a.r.k.

public augmented reality know_place

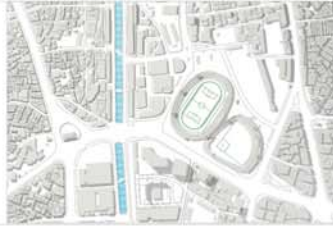
글 : 스페셜 N, 홍재호 | 기획 : 권은주 | 디자인 : 황혜진 | 사진 : 이은중
written by: spf n, hongjaehoh | editor: kweonunju | designed by: hwang, hyejin | photo by: lee, eunjeong

spiro n. prokasko
kimm, wooyul
kwee, simgeol
panagiotis, michalatos



© 2010-2011 by spf n. prokasko, kimm, wooyul, kwee, simgeol, panagiotis, michalatos
The two stadiums are in the heart of Gangnam, the most affluent district in Seoul, near a large market.

대도시 디지털공원 소보 인포 파크



동대문시장, 동대문운동장 두 곳에 위치. 그리고 최근 복구된 잠재면
The Dongdaemun market, the location of the stadiums and the recently uncovered Cheonggyecheon stream.

부지 두 스타디움은 동대문지역의 중심에 위치한다. 가장 활기찬 소방지역과 인접해 있지만 제대로 활용되지 못한 채, 이 사람들은 형체상을 거모라는 별리커 장벽처럼 세워지길 기다리는 상태로 남아 있다. 하지만 분주하고 밀집된 동대문시장은 대이상의 상업적인 개발을 필요로 하진 않는다.

the site The two stadiums are in the heart of Dongdaemun next to the most active retail shopping area, underused, and create a physical barrier to Chungaechun stream. They sit like carcasses, ready to be removed. Nevertheless, the dense and vibrant market does not need more commercial development.

컨셉 이 제안은 두 스타디움 부지를 '영광으로 확장된 현실로 풀려4인 지시의 장소', 즉 정보기술의 가상현실로 증강된 공적 공간의 개발을 다루고 있다. 별리커 공간으로서 이 공원개발모형은 주변 도로와 시장의 분주함에서 벗어나, 휴식을 위한 장소로서 또한 지역개발의 핵으로서 자리매김할 것이다. 가상현실의 증강은 기존 공간을 확장시키고 다목적 기능을 제공하게 된다. 이는 공원을 좀더 적임이있게 활용하고, 사람들의 시선을 끌며, 서울 도심에 전례가 없는 새로운 차원을 부여하게 된다.

the concept It is proposed to develop the area of the stadiums into a model park, a "public augmented reality knowledge," that is, a public space empowered with a virtual overlay of information technology. As a physical space, the model park will be a place for recreation, an escape from the busy life of the surrounding streets and markets. It will serve as a pivotal point in the local development. The virtual overlay will augment the space and provide a multiplicity of functions. It will allow a denser use of the park, attract people, and provide an unprecedented dimension to downtown Seoul.

이 개념은 공적 자금을 충당할 민간부문의 투자를 유치하기 위한 가치 제안에 근거한다. 디지털로 보강된 공원은 기존의 상업지구나 놀이공원 이상의 새로운 개발모형이다. 개념의 개발은 두 단계로 진행된다. 첫째는, 별리커 공간 계획은 건축적 접근으로 공간질의 개념을 다루고 정보기술의 이용을 결정하게 되며, 둘째는, 특정 기능에 대한 정보기술의 사용과 관계된다.

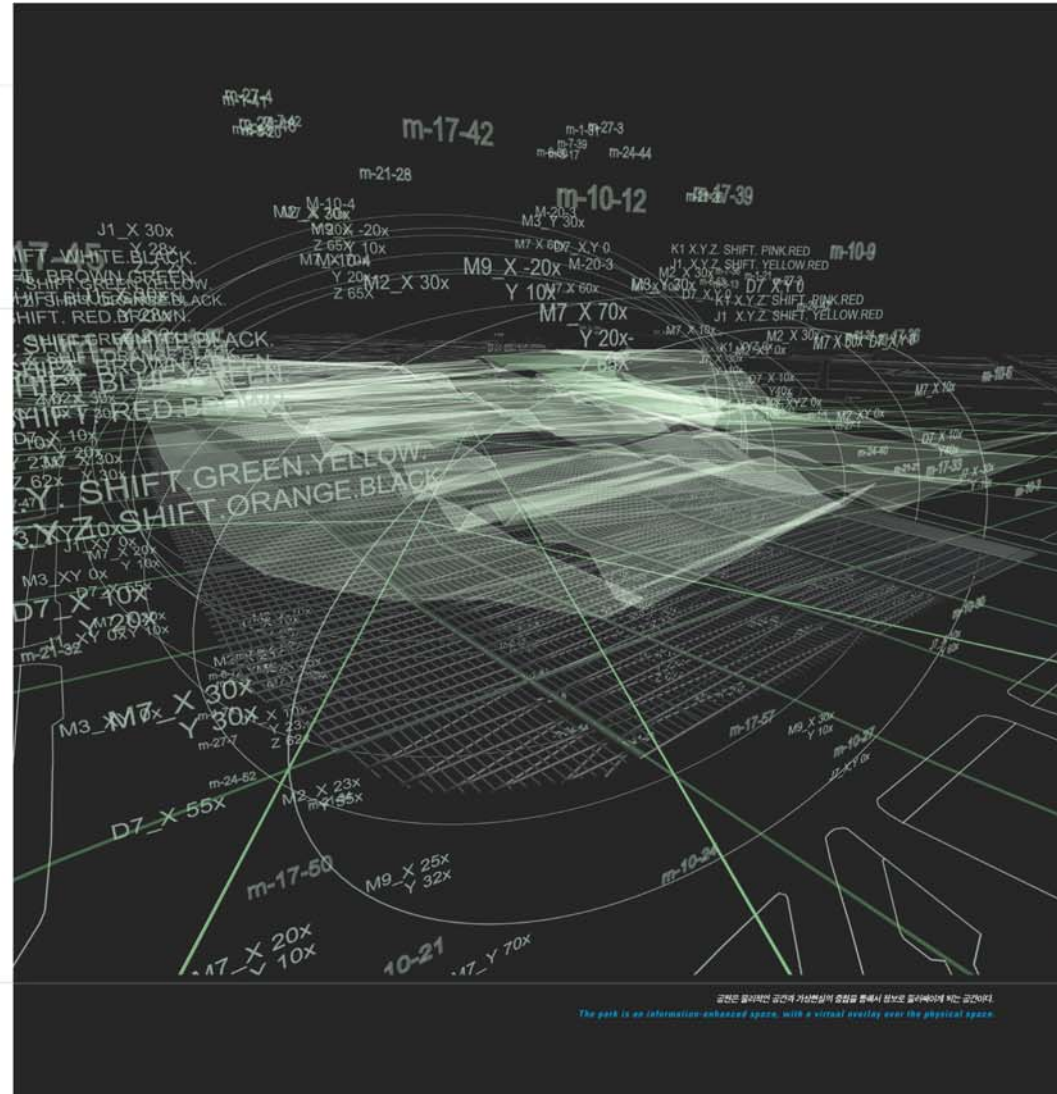
The concept is based on a value proposition that will attract private investment to complement public funds. The digitally empowered park is a new model for development beyond the traditional commercial centers and amusement parks. The development of the concept proceeds on two levels: first, the planning of the physical space, where an architectural approach governs the definition of the spaces and determines the use of information technology, and second, the use of information technology for specific functions.

이용자의 체험 이용자의 공원 참여는 다음 네 가지 방식으로 구분될 수 있다.

- 개인과 집단의 둘러보기
- 디지털화된 자연과 보조수단에 의해 정보를 주고받는 공원과 교류하기
- 공원에서 소집단을 형성해 진행하는 사교적인 게임 즐기기
- 공원 이용자가 능동적으로 참가할 수 있는 대규모 이벤트에 원격 참여하기

user experience The user is expected to participate in four distinct ways at the park, through:
a. individual and collective browsing
b. interaction with the site through digital nature and other means, to receive and submit information
c. social gaming, forming small groups at the site
d. remote participation in large-scale events in which the user is an active

공원 방문객들은 공원과 그 주변 지역 및 도시 관련 정보를 제공받는다. 사이트에서 지금 벌어지는 일들에 관한 내용 이상의 정보에 대한 중요성이 이 개발의 주된 원동력이며, 이때 커뮤니케이션은 범국민적, 혹은 세계적인 이벤트에 참여하기 위해 함께 모인 대중 속에서, 집단이 아닌 개인에게 다른 형태로

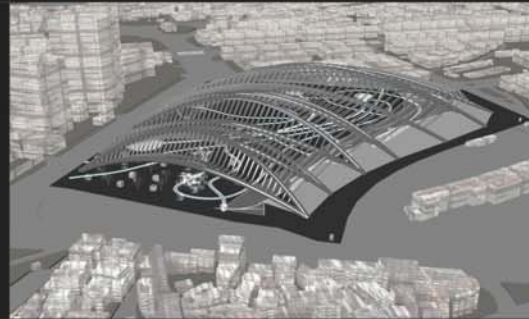


공원은 별리커한 공간적 가상현실이 중첩된 동시에 상호 밀접하게 하는 공간이다.
The park is an information-enhanced space, with a virtual overlay over the physical space.



같은 지역 스토리에는 다양한 지역이 단일 지역을 형성하고, 방문자들은 해당 지역을 간헐적으로 방문하면서 공간의 개인에게 적합한 정보를 누릴 수 있게 한다. 일반적으로 모든 지역은 개인에게 맞춤형 정보에 접근할 수 있다. 모든 사람들이 모든 계층에서 모든 지역을 방문할 수 있도록 하는 것은 중요한 과제이다. 이러한 접근은 방문자들이 참여할 수 있도록 한다.

A network of paths on the ground floor of the park cuts the flat and raised areas and allow visitors to enjoy views, reach private spaces and personalized information, accessible in small groups and participate in large-scale events. Shallow water streams cross the pedestrian paths. Displays on the water stream change the scene and add to the enjoyment of the visitors.



같은 공간은 건물 내부에서부터 보호되는 개인적이고 정보로 가득찬 공간을 형성한다. 도시 전체에 걸친 도시 스토리 공간은 다양성으로 인해 보다 복잡하고 개인적인 경험을 제공한다. 상업적이고 주거적인 사용에 있고, 사적인 느낌이 아니라 모든 계층이 접근할 수 있다.

The covered park provides a protected, relaxing, information-rich space throughout the year. In the middle of a very busy and dense section of the city, the park offers a dense and close natural environment, digitally enhanced. Commercial spaces and parking garages are located below the ground floor, accessed through entries that are disguised like private glass robes.

일어나는 사실에 주목하고 있다.

이 공원은 정보의 수용과 반응을 위해 '개인화된 공간'을 제공하는데, 구체적으로 다음과 같은 목적을 위해서이다.

- 공원 방문객들의 체험의 질을 향상시키기 위해
- 민간부문의 상업활동 촉진에 필요한 방문객과의 접촉 채널 제공을 위해
- 자치단체가 방문객과 접할 수 있는 채널을 마련하기 위해
- 이 공원을 새로운 모델 개발을 위한 리서치 모델로 사용하기 위해

이와 동시에, 이 공원은 시뮬레이션 맥락에서 볼 때 일종의 참여 공간으로 전환될 수 있어 사람들의 참여를 허용할 뿐만 아니라, 개인 이용자들의 즉각적 참여를 통해 개인 혹은 집단의 정체성을 확립할 수 있도록 한다.

공공적 공간 서울의 겨울은 눈이 내리고 추위에 여름은 매우 덥다. 새로운 공원은 연중 이용이 가능하게 계획되었고, 보호막을 형성하는 지붕과 최하층의 외기 조형이 가능한 공간을 제공하도록 제안되었다. 이 덮인 공간 내에서, 우리는 달에서 원천의 외기가 조성되는 공간과 열려 있어 이용자가 정보를 주고받으며

participate

Visitors to the site will receive information related to the site, the surrounding area, and the city. The importance of the information beyond the immediate happenings of the site is a major driving force in this development, as visitors to the park need to know what to expect when they leave the park. Communication takes a different form for the individual as opposed to the crowd, when gathered together to participate in a nationwide or global event.

The park provides an individualized space for information reception and reaction and more specifically to:

- enhance the user experience when visiting the site
- provide channels for the private sector to have access to the visitor to enhance commercial activities
- provide channels for reaching the visitor by the government
- use the park as a research vehicle for new models of development

At the same time, the park can be converted into a collective stage for participation in a social

자연을 가까이서 느낄 수 있는 공간으로 제시하였다. 자연은 가장과 멀리서 사람이 존재할 환경을 가리킨다.

- 열린 구조의 공공 공간(지상층)
- 닫힌 구조의 공공 공간(지상층과 지하층)
- 엔터테인먼트 및 소매 공간(지하층) 및 지상층의 약한 부분
- 대중교통의 집결지(지하층)
- 주차장 및 수하물 집결지(지하층)

충분히 뛰어난 건축시설과 나무들이 공원의 열린 공간에 적합한 기반시설을 제공할 것이다. 공원은 주변 지역으로부터 벗어나서 관해 휴식을 취할 수 있는 공간이 되어야 한다. 그러나 너무 조용한 곳은 아니어야 한다. 정숙한 장소는 사람들이 떠날 것을 느끼게 할 수 있다.

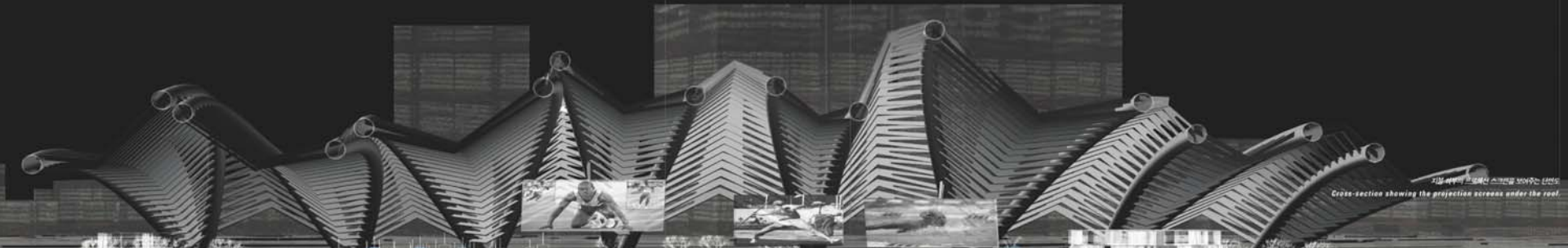
중앙의 열린 공간 아래의 다층구조는 다양한 활동과 주차할 수 있을 예정이다.

coming, allowing people's participation and building personal/group identities through the individual users' spontaneous contributions.

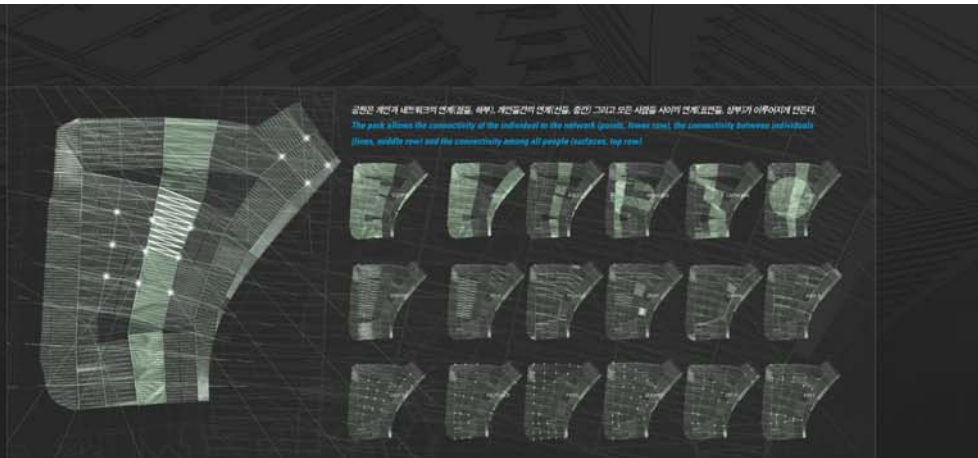
The physical space The winter in Seoul is cold, with snow, and the summer is hot. The new park, envisioned to function year-round, is proposed to be covered by a roof that provides shelter and a minimally conditioned space. Within the covered space, we envision enclosed, fully conditioned spaces, and open spaces that the user receives and transmits information in and feels close to "nature." Nature is defined as an amalgam of virtual and physical plants and settings.

There are five zones in the park:

- open public spaces (ground level)
- enclosed public spaces (ground level and lower levels)
- entertainment and retail (lower levels and a low on the ground level)
- public transportation nodes (lower levels)
- parking garage/loading docks (lowest levels)



지붕 아래에 위치한 스크린을 보여주는 단면도
Cross-section showing the projection screens under the roof.



넓은 개천과 내셔널파크의 연결성, 내부, 개인공간적 연결성, 중간 그리고 모든 시공간을 아우르는 연결성, 상부의 야외에서 온다.
 The park allows the connectivity of the individual in the network (ground, lower level), the connectivity between individuals (loos, middle level) and the connectivity among all people (surfaces, top level)

권의 시설들이 위치한 지하시설의 상부층은 지하공간으로의 출입이 용이할 수 있도록 위층과 잘 연결되어야 한다. 푸드코트와 함께 도서관, 비디오테크와 같이 전문시설로 구성된 상업공간 전체의 10센트를 넘지 않도록 제한된 역시 공간의 일부로 자리하게 될 것이다. 경사진 지역은 관중이 아래 활동공간을 배치하고 외부와 연결될 수 있도록 열린 공간을 형성하였다.

가상현실 공간 계획안은 가상현실의 적용을 위한 보대를 마련하고, 적용에 대한 개념을 확립하며, 가상현실 공간에 오늘날의 기술을 통해 어떤 식으로 전체 공간구상에 어미지할 것인가에 대한 해답을 제시할 뿐만 아니라 그러한 계획이 적용된 구체적인 실례를 보여주고 있다.

정보기술은 단순한 예술적인 작품을 대체하기보다는 기능적인 측면을 확장시켜줌으로써 부지에 대한 가시성을 증진시킨다. 예술작품의 전시는 부지 전체에 흩어질 공간에서 이루어질 것이다. 기능적인 측면의 접근은 커뮤니케이션 및 데이터 전송 경로를 기반으로 한다. 여기서 당연한 과학은 단순히 개인용 통신기기를 휴대하는 것 이외에 무선네트워크에 연결될 수 있는 어떤 추가적인 기능을 부가하는 데 있다.

추가되어야 할 기능은 다음과 같다.

- 이용자의 통신기기와 함께 특정 커뮤니케이션을 허용하는 공간에 개인용 인공지능

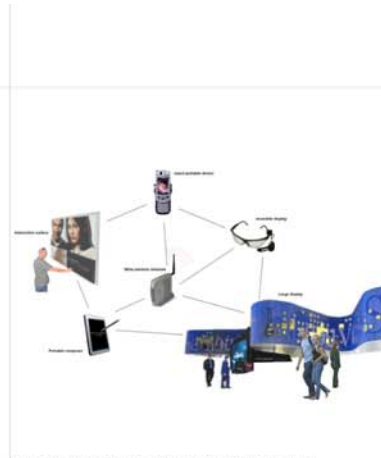
A sufficient amount of greenery and trees will provide the proper infrastructure in the open public spaces in the park. The park should be a relaxing shelter from the surrounding areas, but not very quiet. Quiet places may attract people to sleep there.

A multilevel construction below the central open space will house a variety of activities and parking. The upper levels of the underground facilities should interchange with the top level to allow for easy access in and out of the underground spaces. A limited commercial space (not to exceed 10%) as food courts and specialized spaces such as a multimedia library and videostage, will be part of the park. The sloped areas can accommodate covered space for activities under the seating, reachable from the outside.

The virtual space The proposal provides the framework for the virtual applications, conceptualizes such applications and how they will enhance the space with today's technology, and provides specific examples to embody the vision. It is beyond the proposal's scope to design the individual virtual applications.

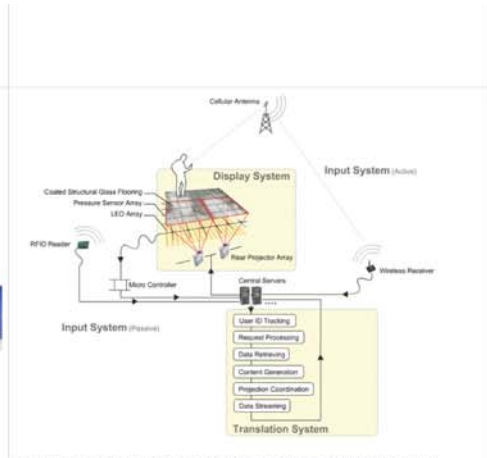
Information technology creates value for the site by adding functionality, as opposed to simply adding an artistic dimension. Art exhibits will be installed in dedicated spaces throughout the site.

A functional approach is based on enhancing communications and transmission of data. The challenge is to add more functionality than simply carrying a personal device connected to a wireless network.



이러한 목적으로 표현된 모든 개념의 핵심은 대중무명성 뿐 아니라, 방문자들은 대규모의 공간 속에서 역사에 대한 개인적인 정보를 얻을 수 있어야 한다. 그렇게 많은 정보는 몇 사람이 몇 개 다를 수도 있고 기록될 수도 있고 기록될 수도 있다. 역사적 장치가 데이터베이스에 의해 유지되는 것은, 사실상의 체계적인 접근이 그 세 가지 단계에 정보를 표시하여 한다. 컴퓨터는 휴대전화가 될 수도 있고 주시자를 볼 수도 있고 혹은 다른 방문자도 표시할 수 있다. 그러나 이는 프라이버시 문제가 제기될 수 있다. 이는 개인에 대한 정보를 주는 다음 조건에서 해결해야 할 것이다. 특정 목적을 위해 필요한 상세정보를 인식할 것이다. 어떤 장치도 개인적인 방문객이 그 어떤 데이터도 노출시키지 않을 것이라는 것을 증명할 수 있게 하는 것이다. 개인 스스로의 정보공개 여부를 선택할 수 있도록 해야 한다. 사실상의 초기로 설정된 접근으로 해결해야 한다. 개인의 무선/유선 기기는 방문자들이 개인에게 적합한 다양한 디스플레이 화면에 연결된다.

The heart of all the concepts presented in this proposal is "mass customization" Visitors need to get their own personalized information amidst large crowds of visitors. Such information may be different from, similar to or the same as that for the next visitor. Thus, sensor technology is fundamental to the concept. The system should identify the individual to respond and to target information. The sensors could be cellular phones, parking tickets, or wearable devices. However, privacy may be an issue. The answer is multilayered security, offering the option for an individual to be identified either in full detail at one end of the spectrum, or simply as generic visitor, a person with absolutely no data attached. The individual should be able to set their own preferences, while default settings should be set by law. The wireless and wired infrastructure of the park allows the seamless connection of multiple devices and links them to a variety of displays. (Fig. by Han-Han Choi)

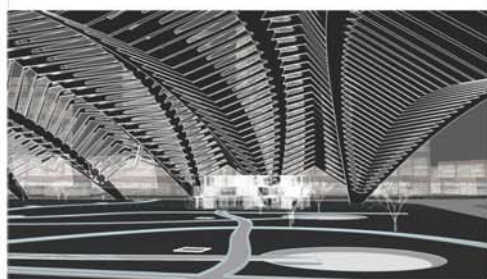


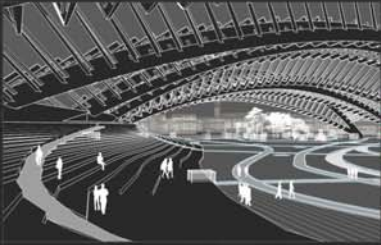
비밀한 무선 대규모의 프로토콜을 통해 방문자들은 그들이 몰랐던 방식에 대해 인식하는 확실한 연결을 제공한다. 필요한 무선 네트워킹의 이를 보충하는 무선 네트워킹이 이 부지에서 요구되는 용량을 다루기 위해 필요하다.

Large-scale rear projection on the floor provides an enhanced experience for visitors, uninterrupted by their physical presence. A sophisticated wired network, complemented by a wireless counterpart with the necessary number of transmitters, will be necessary to handle the required capacity for the site. (Fig. by Han-Han Choi)

내부공간은 덮여 있지만 디지털시대의 공간에 적합하게 야외 분위기를 준다. 부지 한쪽 면에는 관리공간, 출입이 조망되는 박물관, 디지털시대의 접근이 방문객의 접근이 쉽게 주시자를 인식하는 용량 문제로 기능하게 된다.

The interior space is covered but gives a feeling of the outdoors, appropriate for a park in the digital age. A building on the site serves for administration, a controlled-entry museum, a digital library, and is the main gateway for the lower floors to the commercial space and the parking garage.





공간에서 건물 높은 자리는 특별한 행사에 대규모 군중 동원을 가능하게 해주는 한편, 원래 이 자리에 있었던 스타디움을 대신하게 될 것이다. 한 곳에 모든 대중이 집중되는 시대의 위기에 새로운 지평을 연다. 내부적이거나 자외선, 침식적이거나 경색적인 혹은 시시때때로 변화하는 대중의 요구에 유연하게 대응할 수 있다. 또, 예를 들어 개인이 커뮤니케이션 시도를 하는 시간과 동영상을 보거나, 컴퓨터를 활용하는 후 넓은 공간에 참여하여 그곳에 자신의 개인 디스플레이에 참여하는 행위를 통해 누구나 동시에 뉴스 메시지를 볼 수 있다. 이렇듯 공간적인 시공으로부터 이루어지는 상황에서 정보 흐름이 새로 변화할 수 있다.

A usability of the park allows the gathering of large crowds for special occasions and events or reminder of the stadium structure impacts on other areas. The integration of the public as a whole opens a different mode of meeting. Shared paths or shared use of public infrastructure facilities can be an example. By introducing a large display or screen for users to share their personal data or data from various places, they can experience their emotions, which make everyone a member of other communities. This kind of bottom-up practice is the spirit of information technology.

- 대형 고정 화면
- 사회적 상호 교류
- 지속적으로 유지되는 초고속 커뮤니케이션

개인에게 일수되고, 개인으로부터 유출되는 정보는 개인의 사생활과 비밀을 침해하지 않는 범위에서 다른 사람에게 공개될 수 있다. 그러나 사회적 정보는 개인의 통치권 하에 있어야 하는 형태로 노출되어서는 안 된다. 군중에게 있어 사회적 정보는 총체적인 형태를 취하므로 엄격한 비밀유지는 그 의미가 상실된다. 가상 현실 공간에서 지원되는 구체적 기능은 다음과 같다.

- 공공 공간에서 개인에게 전달되는 메시지
- 공공 공간에서 대중에게 전달되는 메시지
- 위치와 관계없이 개인으로부터의 커뮤니케이션 / 피드백
- 위치와 관계없이 개인으로부터의 기기에 대한 통제
- 교통에 대한 모니터링, 집단 행동
- 위치 제공, 사람들의 위치, 대중 교통, 주차
- 엔터테인먼트 지원
- 소셜 상용 지원

The functionality to be added includes:
 a. intelligence in the space in addition to the user's device, allowing place-specific communications
 b. large stationary displays
 c. mobile interaction
 d. sustained high-speed communications

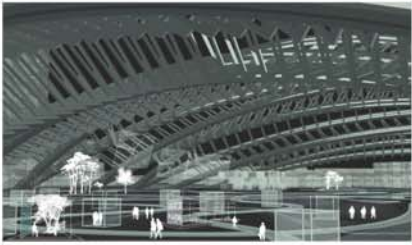
Information to and from the individual can be viewed by others in public spaces when it does not breach privacy and confidentiality. Private information should not be seen on any display without the explicit permission of the individual. For a crowd, private information takes an aggregate form and loses the notion of strict confidentiality. Specific functions to be supported are:

- messages to the individual in public spaces
- messages to the public in public spaces
- communications/feedback from the individual (anywhere)
- control of devices by the individual (anywhere)
- monitoring traffic, aggregate behavior
- providing directions: people orientation, public transportation, parking
- support entertainment
- support retail

Supporting large crowds has a higher computing complexity, as the information needs to be customized in a fuzzy way and processed in real time. However, the real challenge is in the complexity of supporting the individual, both for public and private information. Mobile phones can fulfil the requirements but are short of the aspirations of this project. Large displays and other embedded output devices, integrated to the architectural elements, are necessary while being able to address the needs of the individual, both by attracting higher attention and keeping privacy.

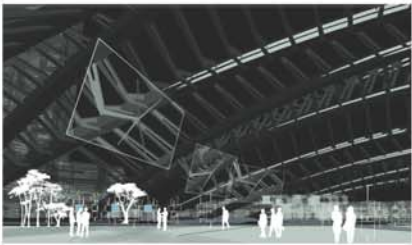
일부는 개인적 구조로, 일부는 집단적 집단 구조로, 또 일부는 편지적 집단 구조로 된 채로 다양한 형태를 가진 공간에서는 다양한 활동이 이루어질 수 있다. 유리창은 칸막이를 만들고 사람들이 앉아서 책을 읽을 수 있는 공간을 제공한다. 생태학적으로 조성된 자외선 차단기 전자기기는 사적인 공간을 만드는 데 사용되며, 잠시 앉아서 공개 행위를 하는 개인들(여행, 집단행동) 그리고 여러 특정 목적의 이벤트를 연다.

A series of spaces, some open, some partly covered and some totally covered for various activities, are in the form of small, transparent cubes in the park. Glass cubes have vegetation inside and benches where people can sit, relax, read a book, and so on. With an ecological, controlled microclimate, they are used for privacy, to connect to remote spaces, for thematic virtual experiences (travel, immersive environments) and other special-purpose events. The cubes form a small network in the landscape and their facets, made of simple liquid crystal panels, turn from opaque to transparent. These transparent private spaces are movable and are scattered in the park.



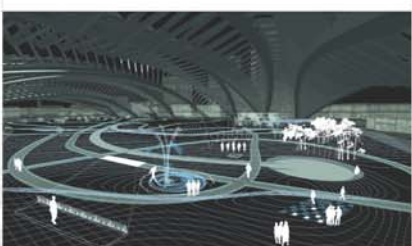
대형 레전드 스크린은 이 지역을 거대한 공연장으로 변형시킨다. 지평을 덮은 열린 공간은 일시적인 실세계 또는 예술의 비물질적인 공간에 이상적인 공간을 제공한다. 전신적인 커뮤니케이션 공간을 비물질적인 공간을 위한 이상적인 공간으로 만든다. 예술가들이 자신들의 작품을 전신적인 커뮤니케이션 공간에 전시할 것이다. 이러한 공간은 대중에게 사회적 표현의 자유를 제공한다. 이 위치가 커뮤니케이션과 정보 커뮤니케이션을 자극하는 공간으로 대중적으로 접근할 수 있다.

The large pull-down screens convert the area into a huge auditorium. The covered open space provides a sheltered area ideal for both physical and virtual art. The computing infrastructure makes the park an ideal place for virtual art and for connecting to remote places. Dedicated spaces, secured or completely open, will be given to artists to exhibit their work. These spaces will expose the public to the next generation of digital expression and serve as a leader that continuously updates the communication/information infrastructure of the site.



여기 집단의 사람들이 모여 함께 의사 결정을 내리기 위해 지평을 덮은 넓은 공간을 활용할 수 있다. 잠시 앉아서 공부나 다른 활동을 하기 위해 공간 안에서 사람들이 함께 휴식을 취한다. 공간 계획은 디지털 공간으로 조성된 공간은 정보 흐름을 증가시킨다. 디지털 공간으로 조성된 공간은 커뮤니케이션을 증가시키고, 그 주요 목적은 개인에게 특정한 개인적 경험을 제공하는 것이다. 그리고 상호작용을 위한 공간이 제공된다. 디지털 공간으로 조성된 공간은 개인을 독립적으로 정보의 흐름을 보거나 자신의 정보에 대한 통제를 할 수 있다. 날씨나 주시성, 휴식 등에 대한 정보가 실시간으로 대중에게 전달되고 공유되고 개인적인 상황에 의해 제공된다. 생태학적으로 조성된 공간에서 볼 수 있는 다양한 디스플레이를 활용하는 공간을 여러 층이 제공된다. 디스플레이 화면은 인간 이해에 보충을 통해 참여하며, 인간이 낮은 위치에서 관찰한다. 건물 기둥 사이는 디지털 커뮤니케이션 수단으로 연결되는 것이 중요한 방식으로, 정보 흐름은 개인들에게 여러 디스플레이를 제공한다. 모든 사적인 요소는 참여자에게 볼 수 있다.

Groups of people get together and play a combination of physical and virtual games in the park. Socialization is enhanced within the park and with other people in remote locations. The proposed park will have a complementary element of digital nature. Although digital nature has an artistic dimension, its main objective is to provide a seamless extension to nature and provide actual information and a space for interaction. By introducing the concept of digital nature, we make the flow of information more natural and enjoyable. Ambient devices provide value-added and other symbolic information on weather, stock market, measurements, and so on. Information is available along the ceiling with integrated displays that can be viewed in relative privacy. The displays are installed below the handrail, at an angle toward the pedestrian, integrated in the lower part of the ceiling. Visitors can personalize the information and look at the displays in a participative manner, in the same way that one would look at the water through a railing while crossing a bridge over a river.



이러한 사항을 충족시키기 위한 기술의 성격은 다음과 같다.

- 이용자에게 보이지 않도록 미리 선택된 물리적 공간에 중첩되게 나타내어 한다(가시·무선 네트워크).
- 이동 가능해야 한다(이동지의 휴대용 기기들, 착용 가능한 센서들).
- 물리적 공간을 구성하는 디자인의 일부가 되어야 한다(크고 작은 설치 화면들).

컨셉터 이번 프로젝트에서는 정보기술(IT)의 실현을 위해 상호연결된 일련의 하드웨어 장치가 필요하다. 차별화된 구성요소들은 다음과 같다.

- 통합된 유·무선 네트워크
- 착용 가능한 센서/송신기기/GPS
- GPS가 장착된 휴대용 기기/전화기
- GPS가 장착된 랩탑 컴퓨터(노트북)
- 착용 가능한 컴퓨터/렌즈가 장착된 화면
- 대형광 모니터
- 대형모니터
- 대형 3D 디스플레이(holograph 등)

이들 중에서 마지막 세 장치가 이 공간을 일반적인 휴대전화의 가상공간, 즉 사람들이 자신들의 휴대전화(PDA)를 사용하여 상호작용하는 공간과 다른 차별성을 지니도록 할 것이다. 대형 내장형 화면들은 개인의 입출력 장치와 입출력 장치화된 건축공간을 넘어서까지 공간의 상호작용을 향상시키도록 계획되었다.

상호연결성 가상현실 중첩의 구현은 점진적으로 일어날 것이다. 이는 근본적으로 디자인이 공간의 외도면 기능성을 제공하며, 물리적 공간이 기반시설과 다수의 입출력 도구들을 통합하는 것에 기초한다. 각 요소는 전체 개념의 부분이나, 단지 더해지는 부분 이상이다. 가변적 권역의 신포들이 공원의 일반적인 운영을

In achieving the above, the technology should be:

- a. invisible to the user and superimposed on the physical space in preselected location(wired/wireless network)
- b. mobile/user devices, wearable sensors)
- c. part of the design of the physical space (large and small displays)

hardware

A series of interconnected hardware devices will be needed for the implementation of IT in this project. The different components are:

- a. integrated wired/wireless network
- b. wearable sensors/transmitters/GPS
- c. GPS-equipped handheld devices/telephones
- d. GPS-equipped laptop
- e. wearable computers/weyglass mounted displays
- f. interactive monitors
- g. large monitors
- h. large 3D displays (holographs, etc.)

Among those, the last three distinguish this place from the generic cell phone virtual space, where people interact with their cell phone/PDA/laptop. The large embedded displays move this site beyond the individual VO into an VO-equipped architectural space designed to enhance interactivity.

implementation process The implementation of the virtual overlay will occur gradually. It is fundamental to have a design that has provisions for the proposed functionality of the space, with the physical space needed to host the infrastructure and integrate the numerous input and output devices. Each element should be part of the overall concept, not just an add-on component. Flexible

저렴하지 않으면서 기술에 의해 요소의 변화의 상충을 유지할 수 있도록 디자인 되어야 한다.

이러한 개념들은 다음과 같은 단계별 통합 기술의 체계적인 배치를 요구한다.

- 위치의 물체 등에 적합한 디자인으로, 기반시설의 네트워크를 설치한다.
- 가변 용도를 위해 디자인의 부분으로, 공공인 화면들을 설치한다.
- 상호교류 지정을 설치한다(반개인지).
- 사람들을 위한 센서를 고안한다(정보의 다양한 단계별).
- 구조물에 부착하는 센서를 고안한다(기능에 따른 특별).
- 표준화된 출력화면에 표시되기 위한 정보를 지정한다(군중과 개인 대상).
- 사용자 요구에 맞춰 표시되는 정보를 지정한다.

모든 기기들이 동시에 설치될 필요는 없다. 마찬가지로 모든 정보가 한번에 코딩되어야 할 필요도 없다. 단지 프로젝트의 시작단계에는 작은 시상이 필요할 따름이다.

친자연의 이용 천연자원과 관련된 극도로 신중을 기해 개발하는 것은 이번 프로젝트의 근본 사안이다. 원래 정보기술은 천지명 물음세계를 대체하는 것이며 따라서 천연자원을 보존할 수 있게 한다. 또한 정보기술은 끊임없는 모니터링과 조정을 통하여 에너지소비를 줄이고 숲의 관리를 증가시키는 효율적인 시스템을 제공할 것이다.

conduits and pathways should be designed to allow the maintenance and change of elements of such technology without disrupting the normal operations of the site.

The concept calls for a systematic deployment of the technology, in the following steps:

- a. install the infrastructure network, design for appropriate location/power, etc.
- b. install public displays, part of design, for flexible use
- c. install interactive stations(semiprivate)
- d. customize sensors on people(different levels of information)
- e. customize sensory on artifacts(specialized for function)
- f. assign information to be displayed for standardized output(both for the crowd and for individuals)
- g. assign information to be displayed for customized user requests

Not all devices need be installed at the same time, and neither should all information be coded at the same time. A critical mass is only needed at the beginning of the project.

use of natural resources

Sensitive development regarding natural resources is a fundamental preposition of this development. By its nature, information technology substitutes electrons for the material world, thus allowing the saving of natural resources. By constantly monitoring and adjusting, information technology will also provide efficient systems for reducing energy consumption and increasing comfort.

스타디움의 유사한 기능성을 보여주는 공원의 측면도
A cross-section of the park, showing its stadium-like functionality.

상호작용의 시나리오

시나리오 1(개인) 이용자는 집을 나서기 전에 웹사이트를 방문한다. 휴대문자역을 방문하려는 목적을 말하고 자신의 정보가 얼마나 공개될 수 있는지 입력하며 개별정보 표시/개별정보 표시 대신 라디오 주파수 장치를 이용하거나 휴대문에 가서 지가의 일회용 센서를 구입할 수도 있다.가 장치된 휴대폰을 들고 휴대문자역으로 나간다. 총체적인 개인 정보가 방문하는 곳에 설치된 화면에 실시간으로 나타난다.

시나리오 2(개인) 이용자는 휴대문자역을 방문하기 전에 어떤 조치도 취하지 않는다. 개인 정보가 시스템에 나타나거나 신상을 알 수 없는 이용자로 나온다. 알 수 없는 이용자의 경우, 이용자는 일반적인 정보만을 제공받게 된다.

시나리오 3(개인) 공간을 방문하기 전의 행동과는 관계없이 이용자는 규정된 브라우징을 혹은 디지털화된 자연과 실시간으로 상호작용을 한다.

시나리오 4(소규모 집단) 이용자들은 소규모 집단들을 형성한 뒤 유틸리티에 있는 시스템을 이용하여 상호교류하고 논의하며, 놀이를 즐긴다. 소규모 그룹은 공공의 노출을 위해 무작위로 선택되기도 하며 정보기술은 사회적 상호교류 활동에 있어 질적에 깊은 역할을 한다.

시나리오 5(대중) 이용자는 공간으로 들어가 군중 속의 한 명으로서 중심적인 이벤트에 참가한다. 이용자는 휴대전화와 같은 개인용 기기를 통해 피드백을 전달할 수 있는 기회를 제공받는다. 혹은 이용자의 제스처나 목소리의 강도 혹은 움직임 등을 통해 피드백이 감지될 수도 있다.

scenarios of interaction

scenario I(individual) The user enters a Web site before leaving home, states the purpose of his/her visit to the Dongdaemun area, enters how much of his/her personal information is to be revealed, takes his/her cell phone, which includes an ID sensor (or alternatively uses a radio frequency tag or picks up a low-cost, single-use sensor from the site), and enters the site. Aggregate personalized information is displayed on the places visited in real time.

scenario II(individual) The user takes no action before going to the space. Personalized information is either available on the system, or he/she is an unknown user. If unknown, the user receives generic information.

scenario III(individual) The user interacts with either more-conventional browsers or with digital nature, in real time on site, regardless of prior action before going to the space.

Scenario IV(small groups). The users form small groups and interact, debate and play through the embedded systems. Small groups could be selected randomly for public exposure, with information technology becoming the glue for social interaction.

scenario V(public) The user enters the space and becomes a member of the audience, participating in a central event. The user is given the option to provide feedback through a personal device, such as a cell phone. Alternatively, feedback could be detected from gestures, voice intensity or movement.

