

도시 속 미디어 파사드 표현에 관한 연구*

A study on the media facades in metropolis

최지영, 노승석, 박진완
중앙대학교 첨단영상대학원

Choi, Ji Young, Noh, Seung Seok, Park, Jin Wan
Chung-Ang University, GSAIM

요약

최근 도시의 건축물들은 파사드(Facade) 전면에 디지털 조명을 활용하여 도시의 표정을 빛으로 표현하고 있다. 이러한 표현 방법은 빛을 통한 시각적 만족감 뿐 만 아니라, 파사드를 도시 공간과 소통하는 매개체로써, 사람의 감성과 상호작용을 시도하며 새로운 가능성을 실험 하는 도구로 사용 되고 있다. 하지만 일부 미디어 파사드는 독창적 콘텐츠의 부재와 상업적인 성향만이 강조 되어 이에 따른 부작용이 우려 되고 있다.

이에 본 연구는 공공 미술의 관점으로 미디어 파사드의 특성과 문제점을 고찰하고 분석하여, 공공 미술로서의 미디어 파사드 표현 방법을 제시하고자 한다.

I. 서론

뉴미디어의 등장은 건축의 표현 형태에 많은 변화를 가져왔다. 건축물에서 파사드란 건물 전체의 인상을 단적으로 나타낼 뿐만 아니라, 정보의 전달이나 브랜드의 이미지제고 등 홍보나 마케팅의 수단으로서도 다양하게 활용할 수 있다. 최근에는 디지털 미디어를 이용하여 건축물의 외벽에 시각적으로 변화하는 그래픽이나 영상으로 다양한 메시지를 전달하는 미디어 파사드의 개념으로 진화하고 있다[1].

본 연구는 현재 건축 표피의 가장 강력한 표현 매체가 되고 있는 미디어 파사드의 개념을 고찰 한다. 또한 도시 공간 속 미디어 파사드 표현의 특성을 분석하고, 그 변화 방향을 모색 하고자 한다.

II. 본론

1. 미디어 파사드의 이해

뉴미디어를 이용한 새로운 시도들은, 미디어 아트 분야 뿐 만 아니라 다른 여러 분야에서도 끊이지 않고 있다. 예술가들은 스크린을 넘어서 도시 공간에 눈을 돌리기 시작했고, 건축가들은 예술가적인 실험정신에 관심을 가지게 되었다. 건축물이 가진 고정성의 한계를 디지털 기술을 통한 유동적 속성의 예술로 극복하고 장소와 가치를 상징화 하는 것이다.

미디어 파사드(media facade)는 건축물과 조명이 일체화된 방식으로 LED(발광다이오드)조명, 빔 프로젝트 등을 이용하여 밝기, 색상 등을 조절하고 빛의 움직임을 가능케 하는 조명방식이 적용된 것을 말한다[2]. 디지털 기술과 결합된 파사드는 단조로운 도시환경에 새로운 이미지를 창출하며 디지털 시대의 매개체로서 역할을 함과 동시에, 사람과 외부환경을 연결하고 소통시키는 역할을 한다. 이러한 현상은 건축이 내부의 정보

* 본 연구는 2009년도 교육과학기술부 재원의 중견연구자사업(2009-0083169) 및 20089년도 2단계 두뇌한국 (BK)21 사업에 의하여 지원되었음.

를 외부에 표출하고 대중과 소통할 수 있는 인터페이스 매체로서 새로운 가능성을 제시한다[3].

2. 미디어 파사드의 사례 분석

미디어 파사드의 유형을 분석하기 위한 국내외 사례 조사로 작품명, 소재지, 제작년도를 조사하고 표현 방법의 특성을 분석 하였다.

1) Touch (Dexia 타워)



소재지	Brussels, Belgium
제작년도	2007
광원	LED
재질	유리
상호작용	있음

터치는 벨기에 디자인 아트 연구소 Lab[au]에서 제작된 프로젝트로 브뤼셀(Brussels)의 145미터 높이 빌딩 Dexia Tower의 유리창에 설치되었다. Touch에 쓰인 조명은 프로그램에 따라 여러 색상을 표현할 수 있는 띠 형태의 조명으로 4200개 전체 유리창에 하나씩 설치되었다. 건물 앞에 설치된 <Rogier>라는 부스 앞에서는 사람들이 자신들이 원하는 모습을 터치스크린을 통해 입력하고, 입력된 데이터는 건물의 파사드를 통해 구현된다. 터치는 사람들의 직접적인 입력을 통해 빌딩에 생명을 불어 넣어 주고, 사람과 소통하는 빌딩을 만들어 도시와 사람이 소통하는 장을 만들어 냈다. 이 작품은 도심 속 공공 예술로서 주변 환경과의 조화와 주변 지역에 미칠 빛 공해에 대한 고찰 보다 디자인과 아트적인 측면만을 강조한 점이 아쉽다.

2) 갤러리아 백화점

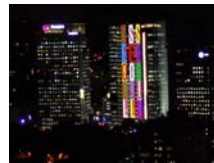


소재지	Seoul, Korea
제작년도	2004
광원	LED
재질	유리디스크
상호작용	없음

특수 LED 조명과 각도에 따라 무지개 빛깔을 띠는 포일이 부착된 4330장 유리 디스크가 연결된 조명시스템으로 기상조건에 따라 반응하며 아름다운 빛깔을 낸

다. 유리디스크를 이용하여 빛을 확산시킴으로써 광원에 의한 눈부심을 일으키지 않고 이미지를 표현할 수 있다. 하지만 다양한 예술적 시도보다는 건축물의 외관 조명 연출에만 집중하고 있다.

3) Moka (금호아시아나 빌딩)



소재지	Seoul, Korea
제작년도	2008
광원	LED
재질	유리
상호작용	없음

넓이 23m, 높이 91.9m, 6만9천여 개의 LED로 만들어진 디지털 캔버스로 빌딩 설계 단계부터 기획해 건물 외벽이 아닌 건물 내부에 설치해 유지 보수가 쉽고 건물의 미관이 깔끔하다. 이 미디어 캔버스는 월별, 계절별 계획에 맞게 연출된 영상 작품 상영하며 도시 공간에 예술적 쉼터를 제공 하고 있지만 예술적 시도 보다는 기업의 이미지 연출에 좀 더 중점을 둔 작품이다.

4) 미디어 캔버스 (서울 스퀘어)



소재지	Seoul, Korea
제작년도	2010
광원	LED
재질	유리
상호작용	없음

서울 스퀘어(구 대우센터 빌딩) 지상 4층부터 23층까지 건물 외벽 전면 4만여 개의 LED로 설치되었다. 건물의 창문 때문에 일부 전구는 97cm까지 떨어져 있어 영상에 세로줄이 생기는 아쉬움이 있다. 미디어 캔버스는 시민들을 위한 미디어 전시 공간을 지향하며 현재 유명작가들이 참여한 미디어 영상을 상영하고 있으나 반복적 상영으로 식상함을 줄 수 있다. 질적, 양적으로 우수한 콘텐츠 개발이 진행되어야 할 것이다.

III. 결론

본 연구는 도시 공간의 미디어 아트로써의 미디어 파사드를 연구하고 분석하였다. 현대 미디어 아트는 갤러

리에 한정 되지 않고 도시 공간으로 나온 후, 미디어 파사드라는 형태로 건축의 외벽까지 그 영역을 확장 해 나가고 있다.

지금까지 도시 공간에 설치된 미디어 파사드 작품들을 살펴보면 대부분의 작품이 LED광원을 사용하여 도시 공간을 아름다운 색으로 물들이며 기존 콘크리트 공간에서 느끼지 못했던 예술적 감성을 도시민들에게 제공하고, 다양한 변화를 통해 감성과 인식의 새로운 변화를 표현 하려 하였다.

하지만 도시의 자본논리나 상업적 성향만이 강조되는 부작용에 대해서는 경계해야 하며 단순한 디스플레이 기능이나 동일한 형태의 반복은 식상함을 줄 수 있기 때문에 신규로 설치되는 미디어 파사드 일수록 선행된 작품들과 다른 독창적이고 혁신적인 디자인이 필요하다. 또한 미디어 파사드의 특징과 설치된 장소의 지역적 특성, 주변 환경적 요소를 고려한 콘텐츠 연구도 진행 되어야 할 것이다.

미디어 파사드는 미디어 아트의 연장선상에서 도시의 확장 공간의 기능을 활용하여 이전에는 불가능 했던 참여와 상호 작용을 가능하게 한다. 도시는 도시의 개방된 공간과 온라인, 모바일 등을 통해서 도시민외의 사람들이 자유롭게 접근하여 새롭게 변화하는 미디어 아트 작품을 참여 하고 만들어 가는 영역이 될 수 있다. 인간과 미디어의 상호 작용을 넘어서 도시 공간 안에서 인간과 인간, 도시공간과 인간의 직접적인 소통을 이끌어 낼 수 있는 대안적 방법을 제시할 수 있다.

현재 디지털 영상이나 텍스트 등 시각에만 편중 된 작품을 넘어서 청각, 촉각 등을 통한 공감각적인 작업을 시도 할 수 있을 것이며 기술의 발전과 함께 도시 관객들의 상호작용을 활용할 수 있는 미디어 아트로써 어두운 도시에 예술적 활력을 불어 넣어 줄 수 있을 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 허윤수 “디지털조명을 이용한 미디어 파사드, 미디어 아트 - GS 타워 뉴미디어와 조명의 융합, 새로운 아트로 거듭나다.” 조명.전기설비학회지, 제22권, 제 5호, pp.8-11, 2008.
- [2] 서울시 경관위원회, 건축물 경관조명(미디어 파사드) 가이드라인, 2010

- [3] 장희위, 디지털 건축 조명에 있어서 미디어 파사드 디자인 경향에 관한 연구, 건국대학교 대학교 대학원, 2009