

중국 대중미디어건축의 상호성에 관한 연구 -완다광장 미디어 파사드를 중심으로-

Study on the interactivity of the Chinese public media building
- Wanda Plaza media facades -

장 철 명, 이 동 훈*

동서대학교 디자인전문대학원,
동서대학교디자인전문대학원*

Zhang zheming, Lee donghun*

Dongseo Univ., Dongseo Univ.*

요약

정보사회에서 대중은 다양한 방식으로 건축과 연관되어 있으며, 정보기술이 건축 디자인 각 방면에 개입하면서 건축학에 큰 영향을 미치고 있다. 건축공간의 디자인은 현대사회 대중의 업무, 생활, 교류와 같은 새로운 추세에 대응해야 한다.

I. 서론

정보화 시대의 도시건축에는 미디어와 정보전파 기능이 더 많이 포함되어 있으며, 건축은 미디어로서 사회생활에 스며들기 시작하였다. 당대 건축은 역사와 다양성을 강조하는 동시에 사람들의 활동과 경험의 중요성에 대해 관심을 보였다. 건축의 상호성에 대한 연구는 우리가 미래도시발전을 탐구함에 있어 적극적이고 이로운 창조적인 역할을 한다. 본 연구는 대중문화, 미디어, 정보, 정보사회, 커뮤니케이션, 건축의 상호성 등 관련 개념을 정의하고 건축공간의 상호성 특징에 대해 분석을 진행하였다. 또한 건축학과 관계되는 미디어 전파이론과 인터랙티브 예술에 초점을 맞춰 건축의 상호성에 대해 연구함으로써 건축의 새로운 기능성에 대해 고찰해보고자 한다.

II. 논리적 고찰

2.1 디지털 미디어건축의 정의

정보화시대의 도시건축물에는 미디어와 정보전파 기능이 더 많이 포함되어 있으며, 건축은 미디어로서 사회생활에 들어서기 시작하였다. 당대 건축은 역사와 다양성을 강조하는 동시에 사람의 활동과 경험의 중요성에 대해 관심을 보였다. 인터랙티브 건축의 존재는 바로 시대 발전에 순응한 동시에 그에 따른 고유한 방식으로 사람과 자연 사이의 조화로운 공간을 구축하는데 있다.

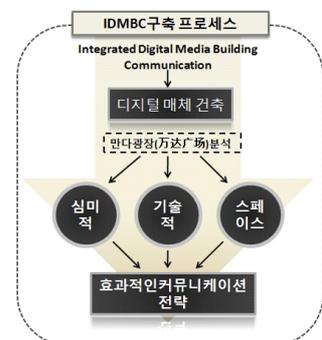
인터랙티브 건축에는 두 가지 함의가 포함되어 있다. 첫째, 정보기술(가상현실, 인터랙티브 건축디자인 소프트웨어 시스템, 인터넷 등)을 이용하여 건축가의 건축디자인 방법을 개선하는 것이고, 두 번째는 멀티미디어와 인터넷기술을 이용하여 건축가와 건축대중 사이의 인터랙티브를 실시간으로 순환되게 하는 것이다. 전자는

디자이너와 정보기술에 초점을 맞췄고 후자는 디자인 과정의 사람과 사람 사이 관계에 핵심을 둔다. 건축 인터랙티브의 개념, 특히 사람과 건축, 사람과 사람의 상호적인 부분을 주목하고자 한다.

2.2 디지털 미디어 건축

정보시대의 건축은 개방성과 허구성을 지니고 있지만 대중은 정보기술의 높은 참여성과 능동성의 힘을 빌려 건축가의 디자인 수준을 늘리고 디자인 사상을 확장하는데 새로운 방향을 개척하였다. 건축은 마땅히 정보시대 대중의 상호성에 대응해야 한다. 즉, 정보사회의 업무생활방식에 적응하는 동시에 촉진시켜야 한다. 정보기술의 상호성은 새로운 기능형 건축을 촉진시켰다. 예를 들면, '실시간형 공공시설' 및 '멀티미디어센터' 혹은 '미디어센터'를 대표로 한다.

미디어건축은 대형건축입면의 조명으로서의 기능 외에 인터랙티브 매체기술과 예술을 도시생활과 더욱 더 깊은 관계성을 가지도록 한다. 또한 과학기술과 예술을 융합시키며, 건축과 사람의 교류, 시각경험과 일상의 생활경험을 공존시킨다. 미디어건축은 미학적 의미가 있으며, 그에 따른 사회적 의미—의식형태와 도시생활을 변화시킨다—를 지니고 있다. 따라서 위 관점에 의거하여 새로운 미디어 건축은 환경과 사람들 사이의 상호교류를 촉진시키며, 건축의 효과적인 통합적 교류를 매개한다.



Ⅲ. 디지털미디어와 건축의 상호성 사례

3.1 '완다광장' 미디어 건축

완다 광장은 중국의 유명한 부동산기업 완다그룹(万达集团)이 투자하고 건설한 상업빌딩이며, 보편적으로 쇼핑센터, 레저센터 및 도시아파트를 포함하고 있다. 완다광장은 중국에서 랜드마크 건축물로 잘 알려져 있다.

3.2 건축 미디어의 상호성 분석

1) 심미

표 1. 심미적 연동성

	이미지	연동성 분석
당산 완다 광장		사각형의 점진적 광채 화소 단위, 프로그램 디자인 조명 변환, 디자인 텍스처를 사용하여 독특한 식별력을 형성하였다.
대련 高新 완다 광장		건축체는 '세모송곳' 조형과 갈빛대 외벽으로 유명하며, '세모송곳'은 불빛 아래 입체적인 추체효과를 나타내며, 광학유리예술과 첨단과학기술을 융합한 초현실적인 아름다움을 선사한다
무한 완다 광장		무한 완다광장의 파사드에 '이중 스크린' 디자인 개념을 적용하였다. 해당 조명이념이 바로 건축외벽구조를 통해 디자인하고 광원특징을 결합하여 단원화소로 하여금 이중적인 불빛효과를 형성하였다.

2) 기술

표 2. 기술의 연동성

	이미지	연동성 분석
당산 완다 광장		대상업 파사드 디자인 홈에 LED 월램프를 사용하여 건축의 야경을 풍부하게 하고 불빛의 변환에 즐거운 상업적 분위기를 연출하였다.
대련 高新 완다 광장		입구에 3000개 단원광원을 사용하여 격자를 형성하였고 모든 광원공율은 7.2W이며, 광원사이 거리는 0.6M이다. Pointolite는 부속품과 함께 변화하며 주변에서 점차 입구로 수축한다
무한 완다 광장		본 프로젝트는 국제기준에 부합되는DMX512 협의 불빛역제시스템을 사용하여 현장을 실시간으로 억제하고 렌더링 효과를 일으키며 실시간으로 색조를 조절한다.

3) 공간

표 3. 공간의 연동성

	이미지	연동성 분석
당산 완다 광장		상업체의 백화점 지역과 오락 지역을 표시하여 풍부하고 다채로운 상업형태를 외적으로 연속시켰고, 도시척도에서 완다광장의 랜드마크 특색을 두드러지게 하였다.
대련 高新 완다 광장		주 입구는 파사드 조형에 따라 LED 네모등을 만들어 건축 스크린벽과 연결시켰다.
무한 완다 광장		무한 완다광장은 스크린 구형 구조를 이용한 동시에 직접적 불빛과 간접적 불빛을 형성한 뒤 이를 결합하여 화소 스크린을 만들어 공간 지역을 분할하였다.

미디어건축은 물리공간과 디지털공간이 뒤섞이는 과정에서 생성되어 전통 건축과 미디어 예술(디자인)을 능가하는 대량의 산물 - '미디어 파사드, 모바일어플리케이션, 사회미디어, 이동위치 확정서비스, 도시스크린, 스마트환경' - 을 생성하였다. 해당 요소는 부동하게 융합된 동시에 끊임없이 변화하며 재정의 되고 있다.

IV. 결론

정보기술은 대중과 디자이너의 교류를 참된 의미에서의 쌍방향적 순환과정으로 만든다. 인터랙티브 건축은 현대 도시의 인공생명체이다. 과학기술은 새로운 사회관념과 함께 점차 새로운 시대를 구축하고 있으며, 동 시대 사람들의 생활방식을 변화시키며, 동시에 도시 생활속 다양한 영역에서 혁명적 변화를 일으키고 있다. 현재의 패러다임에 따른 기술적 변화로 대중이 참여하여 반응하는 미디어 파사드가 점차 증가하고 있으며, 미디어적 요소를 가진 도시 건축물의 외피의 변화에 따라 디자인역시 변화하고 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김동찬. 미디어파사드의 관련제도와 설치사례분석[J]. 경희대학교, 2012.
- [2] 김주연. 건축과 미디어 기술이 통합된 미디어 파사드 사례의 색채[J]. 숭실대학교, 2013
- [3] 김선영. 도시 마케팅과 환경심리학적 측면으로 본 미디어 파사드 디자인과 도시 이미지[J]. 인천가톨릭대학교, 2012
- [4] 박정희, 김경훈. 공공디자인에서 미디어파사드의 표현 유형 연구[J]. 상명대학교, 2010.