

韓國現代建築에 나타난 미디어적 表現 特性에 관한 研究

朴 惠 媛

(慶北大學校 建築工學科 碩士課程)

金 正 在

(慶北大學校 建築工學科 教授)

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

매스 미디어의 발달은 현대사회에 커다란 영향력을 가지게 되었다. 그러나 그 이후 매스 미디어와는 다른 특징을 가진 뉴 미디어의 출현과 확산에 의해 현대사회에는 유무형의 새로운 미디어(media) 요소들이 등장하고 있다.

뉴 미디어의 활용이 증가하기 시작한 1980년대 이후부터 상호교환적 정보의 교류, 정보부하의 과잉, 테크놀로지의 발달 등 후기 산업사회의 특징을 보이면서 이전과는 차별되는 문화로 이동하고 있다. 이러한 변화는 현대사회를 다원화시키고 '대중'이 아닌 '개인'이 정보의 생산, 소비 주체가 되어 탈중심적이고 개성적인 문화의 흐름을 만들어냈다. 이러한 상황 아래 현대 건축은 이전 시대의 어떠한 건축 표현경향보다도 더 많은 사회적 구성요인들과 연관된 특성들을 반영하고 있다.

20세기 미술과 과학, 철학의 담론사에서도 제시되었듯이 환경디자인 패러다임은 더욱 더 다학문성이 강화되고 매체와 방법에 있어서 점점 혼성화(hybridization)가 가속화될 것으로 전망된다.

현대 사회에서 인간은 복잡성이 증가하고, 그 요구조건을 충족하기 위한 정보미디어, 즉 인간

의 기억 속에 강렬한 매체성을 지닌 수많은 기호와 다양성이 혼재된 문화적 상황 속에서 살고 있으므로 종래의 디자인 사고는 변화되어야 한다는 필요성을 가져오고 있다. 이러한 경향은 건축뿐만 아니라 현대미술에서도 최근 다양한 소재와 미디어를 이용한 탈장르, 복합적인 표현방식이 증가하고 있다는 점이다. 특히 실험정신이 내재된 현대 건축의 한 경향으로 다다(dada)이후의 믹스트 미디어(mixed media), 인터미디어(intermedia) 사용 등 시공간적 상황 속에서 비물질성, 정보전달성, 상호작용성 등의 특성이 나타나고 있다. 이런 경향의 기법들은 시대경향의 인식 속에서 통합예술로서 환경을 이루기 위한 몇 가지 개념과 사고방식을 제안하는 것으로 최근의 건축에서도 적지 않게 적용되고 있다. 즉, 이미지, 기본적인 글 등에 의한 다양한 미디어적 방식들은 현대 건축의 외관뿐만 아니라 재료, 색채, 조명 등에 이르기까지 적용되어, 무한한 가능성과 다양한 변형을 통해 매체¹⁾적 특징을 지닌 오

1) Theodor W. Adorno와 Horkheimer가 “소비자사회”에서의 생산은 자신의 주기와 재생산에 전적으로 내재적인 논리에 따라서 발전한다. 이러한 것이 완수되는 주요한 매커니즘은 “문화산업”인데, 이것의 동력은 매스미디어(대중매체)라고 지적했듯이 건축 역시 가장 보수적인 매체라고 볼 수 있다.

브제적 커뮤니케이션의 오브제 형식으로 전달되고 있다. 따라서 본 연구에서는 미디어의 일반적 개념과 건축에서의 미디어적 표현경향과 표현특성을 파악하여, 국내사례에 있어서의 특징을 분석함으로써 이러한 현상의 실질적인 유형을 파악하는데 그 목적이 있다.

1-2. 연구의 방법 및 절차

본 연구의 진행은 첫째, 이론적 배경으로 건축과 밀접한 관계와 영향을 가지는 예술과 건축물 외관의 미디어적 표현 경향을 살펴보았다. 둘째로 이러한 경향이 적용된 현대 건축의 미디어적 표현특성을 분류해 보고, 이를 토대로 한국 현대 건축에서의 실질적인 미디어적 표현 특성을 알아보고자 한다.

80년대의 포스트 모더니즘과 신험리주의 그리고 해체주의로 이어지는 일련의 건축사조의 전개 이후 90년대에는 상대주의적 가치관의 영향으로 다원화 경향을 보이고 있으며 복잡하고 이질적인 경향들이 공존하면서 다양하게 전개되고 있다. 이러한 다원화는 거시적인 관점에서 건축사조 양상의 적용과 동시에 하나의 건축물에서 다양한 형태와 재료에 적용되는 경향을 보이고 있다. 이러한 건축의 개념이 인간의 시지각을 중심으로 하여 전개되고 있는 것에 주목하여 시대성을 담은 이미지로 표현되는 건축을 풀어 나가하고자 한다.

일반적으로 건축에서의 미디어적 표현은 표피의 전자화, 피부화를 통해 정보 문화가 구축환경에 침투한 결과 정보들이 자유롭게 유포할 수 있는 표피를 창조하는 것이다. 그러므로 본 연구에서는 건축물 외관에서 나타나는 미디어적 표현을 알아보는데 중점을 두었다. 특히 본 연구의 작품 사례의 범주는 1990년대 이후의 작품들을 대상으로 조사하였으며, 미디어적 특성을 적절하게 드러내주는 시지각성과 정보전달성이라는 측면을 중요시하는 상업건축물을 중심으로 접근하였다.

2. 미디어의 일반적 고찰

이 장에서는 건축을 연구하는데 앞서, 정보화 시대적, 사회적 현상의 가치와 특성을 추출하기 위해, 타학문 분야에 행해진 미디어 이론을 고찰해 보고자 한다. 아래에 행해진 미디어의 일반적 정의를 바탕으로 현대 사회의 예술과 건축에서의 미디어적 표현경향을 살펴볼 것이다.

2-1. 미디어의 일반적 정의

먼저 미디어(media)²⁾란 미디어, 수단, 매개물을 의미하는 미디어(medium)의 복수형 추상명사이다. 흔히 미디어라하면 인간 커뮤니케이션의 주요수단이라 할 수 있고, 신문이나 방송과 같은 매스 미디어를 연상하기 쉽지만 미디어의 원래 의미는 정보전달을 통해서 인간 커뮤니케이션을 가능케 하는 모든 수단을 의미한다.

따라서 뉴 미디어³⁾란 새로운 커뮤니케이션 매체를 의미한다. 뉴 미디어란 말을 사전적 의미로 단순화시켜 정의해보면 기존의 미디어에 새로운 컴퓨터 통신기술이 결합됨으로써 과거와는 전혀 다른 새로운 형태의 정보수집, 처리와 가공, 분배와 이용을 가능케 하는 미디어라고 말할 수 있다. 뉴 미디어는 20세기 후반 이후 컴퓨터 공학의 급격한 발달과 함께 출현하여 광범위하게 이용되고 있는 '새로운 정보 테크놀로지' 혹은 '커뮤니케이션 테크놀로지'라고 규정할 수 있으며 미디어 자체에 혁명적인 결과를 가져온다.

맥루한⁴⁾은 예술과 기능, 미적 행위와 실용적

2) 미디어(media)[명사] 매체(媒體), 매개체. 수단. 특히, 전달의 수단이 되는 문자나 영상 따위를 이룸.

3) 뉴미디어란 말은 정보화사회라는 말과 같이 일본사람들이 만든 말로 영어권에서는 '뉴 커뮤니케이션 테크놀로지(new communication technology) 또는 '뉴 커뮤니케이션 미디어(new communication media)라고 한다. 뉴미디어의 예로는 인터넷, 광대역종합정보통신망(BISDN), 비디오텍스(videitex), 가상현실, 양방향 온라인(interaction online), 사이버 스페이스(cyberspace), 하이퍼미디어(hypermedia), VOD주문형 비디오, 레이저 그래픽, 홀로그램, 시분할 서비스 또는 인간의 음성, 움직이는 영상, 이미지 등의 입력장치를 하나로 통합한 복합기능의 멀티미디어(multimedia)등 헤아릴 수 없을 정도이다.

4) 르네상스 영문학을 전공한 맥루한은 1953-55년 사이에 문

형식간의 구분을 무너뜨렸다.

“인쇄 매체가 공간에 대한 기본적인 개념을 변화시켰을 뿐 아니라 구두(oral)미디어 시대의 원형적인 가옥형태를 인쇄매체의 선형적인 도시로 대체시켰듯이 인간에게 만족스러운 공간적 배열 패턴이 어떤 것인가에 대한 미적 기준을 변화시켰다.” 그러므로 전자미디어 시대에 적합한 새로운 미학적 기준이 가능성이 열려있어야 한다. 앞으로는 일상적인 대상들은 그것의 효용성보다는 미적 요소에 의해 지배된다. 이러한 의미에서 맥루한은 모든 물건의 이해는 기능과 행위, 목적의 관점에서가 아니라 미적 취향의 관점에서 이해되어야 한다고 주장한다.

좀 더 구체적으로 말하자면 각각의 커뮤니케이션 미디어는 정보전달이나 설득, 통치 등의 실질적 목적 달성의 잠재력과 관련해서가 아니라, 새로운 방식으로 미술적인 경험의 욕구를 자극할 수 있는 가능성으로 이해되어야 한다. 결론적으로 기술 안에서 일어나는 변화는 미적인 것을 재정립하기 위한 잠재력을 가지고 있다. 기술은 가장 추상적인 수준에서 시간과 공간을 다시 새롭게 경험할 수 있게 하기 위한 잠재력을 제공함으로써 이런 의무를 수행한다.⁵⁾

2-2. 예술에서의 미디어적 표현 경향

미디어란 앞서 살펴보았듯이 인간과 인간, 인간과 환경 사이의 커뮤니케이션을 위한 매체⁶⁾이다. 일반적으로 미디어의 사전적 정의는 어떤 작용을 한 쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것을 의미하고 있다. 특히 과학적 해석으로는

매질인 물체가 그 대상이 되고, 주로 예술에 있어서의 미디어는 전자공학의 발달 그리고 예술가들의 끊임없는 실험과 발견을 통해서 레이저, 홀로 그래픽, 비디오, 컴퓨터와 텔레커뮤니케이션 등을 이용한 예술형태로 발전하고 있다. 또한 퍼포먼스, 해프닝, 키네틱아트⁷⁾ 인공지능시스템의 디지털기술과 결합시켜 정보예술, 인터랙티브 아트(Interactive Art), 사이버 아트(Cyber Art) 등으로 확장되고 있다.

이러한 미디어적 특징의 미학적 이슈는 과거 공예가연맹회합에서 표명되었던 ‘도구와 기계 사이에 어떠한 제한된 한계가 없었다.’라는 순수예술과 실용예술의 혼합으로 비예술적인 오브제와 현상들에 동시에 적용할 수 있는 미학에 근거를 둔 것에서 출발한다. 즉, 전자매체와 예술의 결합으로 사람과 기계, 가상과 실재, 참여와 인터랙티브티를 포함시켜야 하는 문제이다. 이는 의미를 창조하는 사람과 창조적 과정으로서의 예술과의 관계성 속에서 상호교류의 가능성을 확장하는 것으로 이에 대한 실현성의 문제가 아닌가 한다.

최근 시각적, 다감각적 세계로 인도되는 미디어아트의 공통적 요소는 환영주의(Illusion)에 기초한 이미지와 실재의 역설적인 표현, 물질의 물질화, 빛, 색, 형태의 변형 등 새로운 상황과 조건들을 창조하고 있다. 다시 말해서 매체적 특성인 시각적이고 표현적인 효과를 극대화하기 위해 다양한 기술을 결합하고 변형하는 실험을 시도하고 있다. 이러한 경향은 예술의 한 장르로서 정착되었으며 물리적 공간의 환영 외에 감각의 세계를 초월한 사이버 공간 영역의 환영 즉, 사이버 문명을 창조하는데 까지 확장되고 있다. 1980년대 이후 예술가들은 심리, 물질적인 인간 경험을 강화시키기 위한 의미들의 관계성에 대해서 관심을 기울였고, 소위 현대 매스 미디어(Mass Media)시대의 가장 대표적인 예술형태로서 새로운 기술과 예술이 결합한 상호작용의 과정을 예술작품 속에서 실현시키고 있는 것이다. 사용자와 관찰자는 작품 그 자체 속에서 질문하고 대답함으로써 새로운 커뮤니케이션의 장을 창조하고 있다.

화와 커뮤니케이션에 관한 세미나 ‘커뮤니케이션의 편향’저자 이니스(Herald A. Innis)의 영향을 받아 미디어 대중문화의 선두적인 학자로 자리하게 된다.

5) James W Carey, ‘McLuhan and Mumford: the roots of modern media: analysis’ Journal of communication, vol 31, no 3, summer, 1981, p167

6) 마셜 맥루한(Mashall McLuhan)은 메시지는 매체를 타고 전달되지만, 사실상 더 중요한 메시지는 ‘매체 자체’(‘The Medium is the message’) 라는 주장함, 이러한 매체표현 유형 중 정보와 메시지의 전달이라는 측면에서의 언어, 화폐, 활자, 사진, 영화, 텔레비전, 컴퓨터와 같은 매체 중 앞서 언급되어진 건축 사례에서 보여진 스크린과 텍스트라는 두가지의 매체를 통해 접근함

2-3. 건축에서의 미디어적 표현 경향

건축에서의 미디어적 성향은 최근 고도의 소비사회에서 상업주의의 반영 그리고 대중적 정보와 이미지를 전달하기 위한 매체건축이라 불려지는 실험적 흐름으로 실현되고 있으며, 특히 비물질적, 가상적, 텔레마틱(Telematic)공간이 확산되고 있다. 그러나 이러한 경향은 최근에 이르러서 생겨난 것이라 단정짓기보다는 과거의 발전적 양상에서 찾아볼 수 있다는 점이 흥미롭다. 즉 과거 각 시대마다 매체가 되는 나름대로의 건축적 표현양식들이 있었다는 점이다. 예를 들어 고딕 시대의 스테인드 글래스는 그들의 정적인 이야기를 표현하고 있으며 그 그림들은 창세기 이후에 일어나 전설적인 성직자 또는 성서에 나오는 이야기를 상징하고 있다. 르네상스와 바로크 시대의 벽걸이용 용단과 그림들은 이와 비슷한 역할을 한다. 성당의 스테인드 글래스와 19세기의 파노라마와 디오라마 형식의 그림들 사이에서 단순히 표면상으로만 일치함을 밝힌 것으로 매개로서의 건축표현양식이다. 극장, 오페라 하우스와 같은 건축으로부터 20세기초의 영화 극장이 발전한다. 이러한 극장은 예전 같은 표현 양식을 지닐 뿐만 아니라 예술의 미디어적 양상의 시기처럼 1980년대 말 옴니맥스(Omnimax), 아이맥스(Imax)와 같은 복합적인 극장이 갖는 다용도의 능력을 갖고 있다. 이런 형태의 건축들은 움직이는 이미지에 의존한다. 이처럼 20세기는 움직이는 이미지의 표현을 강조하는 시기로서 필름에서 비디오로, 컴퓨터와 최근의 혼합된 여러 매체, 그리고 다양한 기술이 개발되었다.

인간의 감각기관은 인간과 세계 사이에서 뉴미디어의 형태로 설정되고, 미디어에 대한 미학적 감수성 역시 미디어에 의해 형성됨에 따라 20세기의 조형예술은 근본적인 방향이 바뀌고 있다. 색채에서 빛으로, 색소에서 화소로 캔버스에서 영사막을 거쳐 홀로그램으로 변화하기 때문이다. 또한 대도시에서는 건축과 기호가 충돌하고 있고, 주변 환경들은 텍스트처럼 읽혀진다. 쇼핑가의 쇼윈도우 상품들은 건축적 기능을 지니고 있다. 거기에서 광고는 자체가 되고, 건물의 전면

은 오늘날의 영상화면이 된다.

뉴 미디어에서 중요한 것은 미디어적 공간들의 에너지와 정보를 위한 전자적 결합망이다. 오래 전부터 벽과 바다, 공기의 흐름으로 이루어진 벽 그리고 전자적 빛으로 구성된 공간이 존재해 왔다. 결국 뉴 미디어에 있어서의 건축이란 전자적, 음향적, 시각적 사건들이 미학적 구체화로 프로그래밍된다는 것을 의미한다. 현대의 매체가 미적인 면뿐만 아니라 기술적인 전달기능을 정의하고 있다. 최근 건축은 더욱 진보된 기술에 의해 다양한 표현방식들을 지원받고 구사할 수 있게 되었는데, 즉 시각적, 촉각적, 후각적, 감성적 면뿐만 아니라, 가변적인 지붕과 벽, 스토리적 파사드의 상징적 표현의 가능성이 현실화되고 있다. 이것은 가까운 미래에 미디어적 이미지들이 우리의 일상환경에 지배적 부분이 될 것이라는 예측은 이미 멀티미디어와 다중차원에 의한 표현이나 파사드의 전자적 광고의 일부에 불과한 스크린적 수준을 뛰어 넘는 그 이상의 의미성으로 상호작용하는 동적인 조각이 되려는 경향을 띠고 있다. 특히 벽의 경우에는 몇 개의 레이어로 지각되는 마치 막같은 표피를 포함한 구조체로 점차 변화되고 있다. 이 벽들은 에너지 저장, 심지어 에너지 발전 같은 다양한 기능을 제공하며 정보와 매우 복잡한 설화적(narrative)구조나 상호작용하는 예술적 표현으로부터 발생하는 이미지와 텍스트로 장식되기도 한다. 이런 벽은 그 자체로 건축적 서술을 발전시키고 다양한 가능성을 생성시킬 수 있다는 점이다.

멀티미디어로 넘쳐나는 복합영상이미지와 디지털 테크놀러지의 도움을 받는 건축공간디자인 프로세스에서의 비물질화 경향은 장 누벨, 토요이토 등에 의해 이끌어지고 있다. 이들에게서 중요한 것은 표피인데, 이것은 완전히 자유로운 상태에서 이미지가 투사되고 중첩되는 스크린이자 동시에 주변 환경에 대한 감응자이며 정보의 소통체계이기도 하다. 이러한 것들은 디지털 테크놀러지가 직접적으로 적용된 것으로, 21세기 건축디자인의 비전을 제시하고 있다.

현대 건축의 미디어적 표현특성에서 테크놀로

지의 발달로 인해 디지털 건축, 가상공간이 21세기 건축으로써 주목받고 있다. 그러나 본 논문에서는 미디어의 이론적 고찰과 미디어적 경향을 살펴본 후, 한국 현대 건축에 나타난 미디어적 표현특성을 다루게 될 것이므로 표현특성 중에서 한국 현대 건축에서 거의 찾아볼 수 없는 ‘비선형성(Liquid architecture, Landform architecture)’⁷⁾과 관련된 부분은 제외시켰다.

건축에서의 이러한 미디어적 시도는 행해져 왔으므로, 표1에서는 건축에서의 미디어적 표현에 대한 시도가 빈번히 일어나고 작품을 통해 언급되어진 내용들을 근, 현대 건축에서의 흐름과 연부시켜 건축에서의 미디어적 표현특성의 시대적인 전개와 흐름을 알아보도록 하겠다.

(1) 근대 건축에서의 전개

① 구성주의 건축(Constructivism)

구성주의의 특징인 기술 지향적인 건설작업의 외부노출과 시각적 연결이었다. 최근 건축에서의 해체주의적 경향은 구성주의의 영향을 또 다른 측면에서 보여주고 있다. 기계생산과 건축공학 및 그래픽, 사진 등과 같은 커뮤니케이션 수단과 미술가들을 조화시킴으로써 사회 전체의 물질적, 지적 요구를 고양시키려는 신념을 가졌다. 리시츠키(El Lissitzky)는 ‘비물질적 유물론’의 성격을 갖고 있다고 정의한 가상적 공간은 실제적으로 인간의 심상이나 기억, 이미지에 바탕을 둔 공간 지각현상이라기보다는 대상의 진동과 움직임에 따라 형성되는 대상에 대한 순각적인 영상 이미지를 바탕으로 한다. 즉, 공간과 시간의 실제 세계는 비물질적 효과인 ‘동작’에 의해 생겨난다는 것을 말하고 있다.

7) 현대건축에서 비선형성이란 하이퍼 텍스트의 특성에서 보이는 것처럼 처음과 끝이 없이 계속적으로 움직이고 변형하는 역동적인 형태를 나타낸다. 그리고 그러한 움직임은 예측 불가능하고 탈중심적인 동선으로, 여러 갈래길로 연결된 상대주의적 미로공간을 탐색하듯이, 감각적 체험을 가능케한다. 건축에서 비선형적 건축의 대표적 유형은 ‘부드러움’이라는 비선형 논리로 확대되어 나타나는 액체공간과 리좀모델에서 찾아 볼 수 있는 표면의 연계성, 그리고 프랙탈 카오스 이론의 자기 유사성에서 공통점을 찾을 수 있는 Landform건축으로 나눌 수 있다.

② 데스틸(De stijl)

일반적으로 데스틸 건축의 형태적 특징은 ‘비대칭성, 개방성, 팽창성, 역동성, 부유성, 비물질성’으로 분류된다. 흔히 몬드리안(Piet Mondrian)의 회화 작품으로 잘 알려진 데스틸은 1917년부터 1931년까지 네덜란드를 중심으로 전개된 디자인 운동으로 흑과 백, 사각형과 직선, 그리고 삼원색으로 세상의 모든 원리를 표현하고자 했다. 1954년 계획된 린반(Lijnbaan) 길은 시내 중심부에 차량의 통행을 막고 시민을 위한 휴식공간을 배려한다는 발상은 매우 획기적인 것이었다. 콜라겐은 시각적 전달성과 시각적 이벤트를 유도하는 미디어적 특성을 지닌다.

데스틸의 원리인 기하학적 면구성과 3원색의 조화가 평면으로 이루어져 건물 정면에 도입됨으로써 각 색채의 비율과 불규칙한 구성이 변화와 동시에 짜여진 질서를 표현해 주고 있다. 몬드리안(P. Mondrian)풍의 고도의 원색으로 채색되어 기하학적이며, 회화 기법을 연상시키는 파사드는 이차원적인 구성이다. 파사드의 ‘DE UNIE’는 사인으로써 기하학적인 면구성과 조화를 이룬다.

(2) 현대 건축에서의 전개

① 포스트모던 건축(Postmodernism)

포스트모던 작가들 중 그레이브스는 ‘건축은 대중들에게도 의사전달되어야 한다’고 하면서, 건축가코드와 대중 코드의 이중코드화를 통해 대중 지향적 태도를 지닌다. 근대건축의 이념인 사회구체의 도구로서의 건축과는 다르게, 의사전달의 건축을 지향하였다. 클로츠는 포스트모더니즘의 설화성을 강조하며, 포스트모더니즘의 제일 중요한 척도는 건물의 형태와 기능뿐만 아니라 의사소통의 설화적 의미에 의해 결정된다고 본다.

② 미니멀리즘(Minimalism)

미니멀 건축은 내부를 감싸는 평활한 표면과 개방적인 효과를 나타냄으로써 재료의 비물질화와 비물성화를 표현하고, 기하학적인 경계를 지닌 공간으로 느끼게 된다.

건축을 단순화하고 추상화한 극단화로서 재료의 비물질성을 의미하는 유리재료 사용에 관해

도미니크 페로의 투명재료 사용을 미니멀한 건축의 명료함을 지원하기 위한 개념적인 재료사용으로 볼 수 있다. 그의 건축에서 사용되는 유리면은 실제적 투명성의 가치와 유리가 갖는 견고하면서도 깔끔한 외장 재료로서의 역할 또한 보여 주게 되는데 미니멀 건축에서의 재료적 즉물관의 극단적 추구를 보여주고 있다.

③ 해체주의 건축(Deconstruction)

포스트모던 건축이 새로운 패러다임을 자신들의 단편적인 변칙상황들에 부분적으로 도입한 것에 반해, 해체주의 건축은 처음부터 과학패러다임을 디자인 방법론으로 삼았으며, 근대건축이 시도한 4차원 공간에 대한 추상적 언급이나 움직이는 건축 등의 시간성을 도입하는 대신, 건축의 구조를 결정하는 기본전제였던 중력이라는 절대적인 진리를 의심⁸⁾하게 되었는데, 따라서 해체주의 건축에서의 비물질화는 무중력, 탈중력과 같이 구축적 특성을 감소시키는 행위로 보여지거나 현대건축에서의 철과 유리의 사용의 보편화를 토대로 구조재료의 발달을 통해 투명하고 가벼운 느낌의 건축형태의 확산을 가져오기도 하였다.

④ 사이버 건축(Cyber Architecture)

사이버 건축에서는 물질의 개념은 일반적인 물질의 개념과는 다르게 인식되는데, 각각의 형질이 하나의 구조에 결박되어 있는 것이 아니라 비트로 전환됨을 의미한다. 비트란 더 이상 나눌 수 없는 최소의 단위, 곧 단형의 형질로 분화된 물질로, 물질이 아닌 비트일 뿐이다. 물질이란 구조로부터 벗어나서는, 비트의 형태로 전환되어서는 존재할 수 없기 때문이다. 그러기에 비트란 물질로부터 벗어난, 탈물질화된 기호로 인식⁹⁾되어지는 것이다.

사이버 건축가인 마르코스 노박(Marcos novak)은 작품인 '전송건축(Trans architecture)'에서 사이버 공간에서의 건축의 비물질성에 대해 언급하고 있다. 그가 작업한 사이버 건축에서는 거주 가능하고 상호작용하는 영화적인 이미지를 통해 존재와 범위 확장의 경계는 엇갈리게 되는 것을

의미한다. 그가 제안하는 Liquid architecture란 물질론적이며, 추상적인 요소들 가운데 변동하는 건축이며, 음악으로 향하는 건축을 의미하는데 이것은 비물질로 향하는 건축을 말하며, 전자적 형태 또한 비물질화 되어 있는 건축을 의미하는 것이다.

표 1 시대 사조를 통해 나타난 미디어의 전개

시대	사조	미디어적 표현 특성	작품
근대	구성주의	순수 추상을 위한 형태의 물질감 제거	Vladimir Tatlin, · 제 3 인터내셔널 기념관
		순수성, 관념성	
건축	데스틸	재료 자체의 물성을 떠난 추상적 이미지 추구	Jacobus Johannes Pieter Oud · Cafe De Unie
		부유성, 추상성	
	포스트모던 건축	대중 예술로서의 건축	Hans Hollein · Schullin Jewelry Shop I Robert Venturi · Football Hall of Fame · Guild House
		상징성, 장식성, 다의성	
현대	미니멀리즘	재료적 즉물관에 대한 극단적 추구	Dominique Perrault · SAGEP · Hotel-industrial JB
		투명성, 은유화	
건축	해체주의	물질의 분해를 통한 중심과 중력의 이탈	Coop Himmelblau · Funder Factory Bernard Tschumi · Le Fresnoy · GlassVideo Gallery
		반중력, 경량화	
	사이버 건축	상호작용성 (interactive)	Marcos novak. · H2O Toyo ito · Egg of wind
		내·외부 물질감 제거 초표피, 스크린	

3. 현대 건축에 나타난 미디어적 경향

앞장에서 살펴본 바와 같이 건축의 미디어적 특징에 있어 평범한 현실세계를 소재로 또는 특정 소재를 이들 영역으로 끌어들이고 있는 것을 볼 수 있다. 특히 미디어적 진행은 예술적 차원에서 건축적 확장으로 움직임이나 작업 모두가

8) 건축과 해체, 김원갑, 世進社, 2000

9) 비트의 운명, 네트의 사회. 라도삼, 커뮤니케이션북, 1999

진행되는 영역적 확장이 부각되고 있다는 점이다.

따라서 본 장에서는 현대 건축에서 나타난 미디어적 표현특성을 재료적 측면과 이미지적 측면, 마지막으로 형태적 측면을 확대시키는 개념으로서 미디어적 표현의 유형을 분류¹⁰⁾하여 그 경향을 알아보려고 한다.

현대 사회에서의 미디어의 특성을 몇 가지 추출하여 그것과 현대 건축과의 상관관계를 살펴봄으로써, 미디어가 현대 건축에 미친 영향과 현대 건축의 특성을 추출하고자 노력하여 세 가지의 특성을 유형화하였다. 현대 건축에서의 미디어적 표현유형은 비물질적 표현, 사인적 표현, 상호작용성의 표현으로 구분되었으며, 표현요소로는 투명성, 경량성, 스크린, 텍스트 이미지, 이벤트 건축, 표상적 오브제로 구분되었다.

본 장에서는 이러한 진행이 현대 건축에서 나타난 미디어적 경향을 살펴보도록 하겠다.

3-1. 비물질적 표현

건축에서의 물질과 비물질에 대한 논의는 형태와 구조라는 측면에서 건축에 있어서의 단지 피상적인 처리로 받아 들여졌다. 이처럼 근대 이전에는 건축에서의 재료는 그 자체의 물성을 뛰어넘지 않는 범위에서 사용되었으나 근대 이후 건축에서 논의되는 재료는 물질로서의 기본적인 속성을 가지고 있으며, 자연의 일부로서 그 특성이 존중되어야 한다는 사고로 정립되어진다. 건축의 역사는 물질의 새로운 시도와 함께 하며 물질의 발견과 물질을 다루는 방법, 물질 자체의 존재의 결합하는 방법을 통해 건축의 새로운 가능성과 새로운 형태 창조를 제안하는 것이다.¹¹⁾

1980-1990년대의 시대 상황 아래에서 형태주의는 물질의 특성을 지우고 부정하려는 마이너스

적 혹은 부정적 개념에 의해 정의되고 있다. 자하 하디드(Zaha hadid)나 미셸 자이(Michel Sae)의 이러한 반형태적 개념은 재료의 고유한 물질적 특성을 지워감추려 한다는 뜻에서 비물질화(dematerialization)로 불릴 수 있다.

비물질화¹²⁾의 개념으로 정의되는 이들의 반형태 개념은 현대 건축에서 건축가들을 옥죄는 생산성의 규율적 정형성으로부터 자유로워지고픈 건축가의 자유 조형의지를 상징한다.

건축에서의 비물질화는 재료의 물성, 질감 또는 표면의 의미에 의한 물체사이의 긴장과 이를 통한 표면과 내. 외부의 상호관계성의 중요시하게 되며, 재료의 이미지에 대한 비물질화는 인지의 조작을 통해 물질을 제어하게 되며, 현대 기술에 의해 열려진 가능성을 탐구하게 되는 것이다. 이렇듯 과거의 항구성에 의한 물질성이 아닌 순간적이며 변화하기 쉬운 비물질화를 시도하는 것이다. 재료마다 자연스럽게 파생되는 고유한 형태를 거부함으로써, 재료를 둘러싸고 벌어지는 생산성과 조형성 사이의 상쇄적 관계라는 현대 건축의 부정적 상황에 대한 거부적 고발을 시도하는 것이다.¹³⁾

12) '비물질'은 전자, 양성자, 중성자를 구성요소로 하여 만들어진 물질에 대응하는 말이다. 역사적으로 보았을 때 '물질 대 비물질'에 대한 담론은 매체가 지니는 물리적 세계로부터의 탈피, 즉 물질을 초월하고자 하는 특성에 근거한 것이다. 1986년 파리 폼비드센터에서 열렸던 비물질성을 주제로 한 전시회에서 룬타르는 현대 문화를 비물질의 문화로 규정한다 바 있다. 근대의 지표적인 경향은 현대에 들어와 혼합적인 재료와 비물질성의 강조가 이루어지고 있다. 현대에와 건축은 전반에 걸쳐 비물질성이 거론되어오고 있으며, 근대 이후 정신과 물체의 고민으로부터 그 이론적 정립이 숭가쁘게 만들어 오고 있고, 이것은 물질과 비물질에 관한 내용으로 확산되고 할 수 있다.

건축에서의 비물질화는 일반적으로 건축의 기본적인 구성재료와 관련을 가지며, 크게 투명적 재료와 불투명한 재료로 나누어진다. 투명한 재료에 의한 표현은 내부와 외부의 경계를 지우며 동시에 외부의 환영을 강조한다. 반사, 투명, 불투명 등의 재질을 사용하여 굴절, 유입, 반사등의 효과를 나타내는 유리로 구성된 벽은 내부와 외부를 변형시키며 재료의 색과 빛에 의해 성질을 변화시킨다. 또한 유리는 시점과 시간에 따라 다른 효과를 나타내기도 한다. 불투명한 재료 고유의 특성을 통해 나타나는 질감에 의한 표현과 동시에 인공적인 재료인 페인트나 금속 등을 통해 재료의 성질을 감추거나 또는 이전과는 전혀 다른 벽의 성질을 나타내게 되는 것이다.

10) '건축형태의 원리'의 저자 Paul Frankl이 건물 형태를 시대적 변천에 따른 비평의 체계로 설정한 네 가지의 범주인 공간구성, 메스와 표면의 처리, 빛, 색채 및 그 밖의 시각적 효과에 대한 처리, 디자인과 사회적 기능의 관계에 따라 본 논문에서는 재료, 이미지, 형태적 측면으로 구분하였다.

11) Catherine Slessor, Material Witnesses-architecture and materials Architectural Review May, 2000

건축의 내, 외부를 구성하는 건축의 재료와 마감처리에서 물질감을 제거하는 방법으로 '경량성', '투명성'이란 개념을 등장시킨다. 그는 내(內)와 외(外)라는 개념은 개체의 자립이라는 개념과 깊은 관계가 있지만 새로운 미디어의 등장은 우리들이 의식하지 못하는 곳에서 내외라는 개념을 애매한 상태로 만들고 있는 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 리얼한 신체와 가상의 신체라는 개념은 이율배반적으로 완전히 겹쳐진 상태로 존재하고 있다고 말함으로써 근대성이 극단적으로 추구하는 자아와 개체성은 전자미디어를 통하여 다시 연결되고 확장될 수 있으며 그리하여 물질적인 육체의 영역과 그 전자적인 공간 확장의 가능성을 상기시킨다.

현대 정보전달공간에서 발견되어지는 투명한 외피는 하나의 연속된 공간 내에서 이루어지는 정보와 인간의 커뮤니케이션을 확장한 건물 내외부 간의 정보소통을 상징한다. 즉 현대의 정보전달공간이 정보화 사회의 커뮤니티 내에서의 정보전달의 종착점으로서가 아니라 결절점, 통과점으로서 가능하겠다는 의도가 외형적으로 형상화된 것이다.

장 누벨의 까르띠에 재단 빌딩에서 보여주는 투명성은 무한히 공간 속에서 확장되어 가는 것을 볼 수 있다. 투명유리와 건축물의 외관은 기존에 자연적 기념물들과 더불어 열린 기업의 이미지를 잘 보여주고 있다. 건물의 투명성의 실제성과 현상성이 공존을 시도하고 있어서 마치 외벽의 마무리가 덜 끝난 상태라고 생각되거나 건물의 안에 있는지 밖에 있는지를 구별하기 힘들다. 여기서 투명성은 겹쳐지는 투명 재료의 혼용과 소멸되는 분위기의 조작에 의해 나타난다. 실제와 현상성의 공존은 투명성에서처럼 중량감의 제거의 작업에도 사용된다. 간단히 칠만한 철골, 외부문 등에 사용된 타공판, 나무바닥과 철재 그리드의 사용, 가는 철골의 활용 등으로 현상적인 중량감을 제거하고 있다. 또한 유리면을 가볍게 보이기 위해 여러 개의 얇은 유리를 사용하므로 얇은 면의 중첩을 통한 가벼운 분위기를 만들어

가고 있다.

투명성은 빛의 유리 투과를 극대화시키고 건물의 기본적인 구조는 물론 유리의 지지구조를 비물질화(dematerializing)으로써 가능하였다.

그림2의 The Japanese Pavillion은 종이관 격자 외피구조와 목재 아치의 혼성구조로 이루어진 공간이다. 메인 홀의 구조는 종이관 격자 외피구조와 적층목재아치의 혼합인 혼성구조이다. 종이관 격자외피와 적층목재아치의 하중을 지지하는 기초는 강철프레임과 속이 채워진 스킵폴드판으로 만들어졌으며 재활용을 할 수 없는 콘크리트의 사용은 최소화되었다. 더 나아가 사무실 건물로서 컨테이너 유닛이 사용하였다. 이 파빌리온을 위해 특별히 일본에서 개발된 방수, 방화 재활용의 종이 멤브레인이 메인 홀의 지붕 재료로 사용되었고 화재 예방 및 도난 방지를 강화하기 위해 투명한 PVC 멤브레인도 사용했다. 한편 햇빛은 종이를 통해 실내로 들어오게 된다.

The Japanese Pavillion은 종이라는 가벼운 재료를 통해서 사실적 경량성을 표현하고 있다.

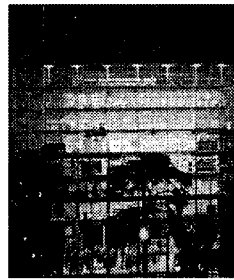


그림 1
Cartier Foundation

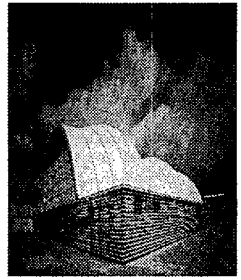


그림 2
The Japanese Pavillion

3-2. 사인적 표현

오늘날 매스 미디어에 의해 지배되어지고 있는 현대 도시에서 제공되는 새로운 감각과 경험은 현대건축의 형태표현과 다른 감수성을 지닌 건축의 표현양상의 출현을 가능케 하는 풍토를 조성했다. 현대건축은 정보화 시대의 또 하나의 기호로서, 단편적인 이미지로 전략하고 있으며, 맥루한이 말한바와 같이 매스 미디어는 진정한 메시지라고 할 수 있다. 이러한 '정보화 시대'의 건축은 정보사회의 제반 현상을 반영하는 것을

13) 형태주의 건축운동-형태와 조형의지. 1999.시공사.임석재

넘어서, 스스로 정보 매체를 닮고 정보가 되고자 한다.

현대 건축의 표현에 있어서 건축 역시 정보매체가 되려는 경향으로써 건물의 표면에 전자매체를 부착하거나 전자 매체적 특성을 반영하려는 표현 경향이 있다. 이러한 표현 경향은 첨단 이미지와 기술력을 과시하려는 박람회 건축이나 하이테크 건축에서 때때로 나타나기도 하고, 친근한 이미지와 메시지를 전달하기 위한 사인(sign) 처럼 외형에서 종종 사용되어지기도 한다.

바람의 달걀(Egg of wind)처럼 알루미늄 패널들을 뚫고 만화경의 조각을 장식한 것으로 극사를 통하여 도시의 이미지를 투사하여 반사하는 동시에 안에 내장된 TV로부터 다른 이미지들이 제시된다. 그러므로 텔레비전과 똑같이 소리가 끼치면 이미지들도 의미를 잃어버리며 이는 순수하게 감각적인 현상들이 되어 가는 것이다. 거대한 곡면의 스크린은 도시의 활력적인 전경 속에 설정된 하나의 상징적인 표식이다

1990년대의 변화경향인 Neutelings Riedijk의 Minnaert빌딩에서 사람의 피부를 표현하는 단계로까지 나아가고 있다. Minnaert건물에서는 메쉬(mesh)를 이용하여 골조에 PVC파이프를 접착시킨 후 그 위에 콘크리트를 부어 양생시키는 공법이 사용되고 있다. 이때 콘크리트를 얇게 쳐서 파이프가 벽체 위로 돌출됨으로써 건물의 표면은 마치 찢줄이 붙끈 드러난 사람의 피부처럼 표현되고 있다. 이 위에 마지막으로 갈색 페인트로 마감칠을 하면서 건물은 완성되고 있다. 이러한 처리들이 합쳐지면서 Minnaert대학교 건물에서는 구리빛으로 그을린 남성의 근육질을 연상시키는 강한 인상이 표현되고 있다. 벽화를 담은 바탕면의 개념으로 시작된 콘크리트의 시지각 효과는 Minnaert건물에서 유기체의 생명력을 표현하는 의인화의 단계까지 발전하고 있다. 건물은 다섯 가지 감각을 이용하여 설계되었다. 즉, 소리, 냄새, 습도, 바람, 명암, 온도 등에 대한 감각이 건축 도구로써 사용된 것이다. 건물은 공장에서 제작한 황토색 조립식 콘크리트요소들로 구성되어 있어 기둥이 없는 큰 공간이 형성되었다. 파

사드는 거칠게 뿌려진 콘크리트로 마감되어 황갈색의 거친 질감을 드러내고 있다. 이러한 마감처리로 인해 건물의 단일성이 더욱 강화되었다. 시각 매체를 사용하여 건축 언어를 설정한 MINNAERT은 간판이 벽의 구조적, 공간적 역할을 담당한다는 측면에서 어떤 유형적인 변형을 대표한다. 이것은 타이포그래피(typographic)를 통해서 텍스트이미지로써 건물의 사인으로써의 기능을 하며 랜드마크적인 역할까지도 하는 것이다.



그림3 Egg of Winds



그림4 Minnaert Utrecht

3-3. 상호작용성의 표현

지난 몇 년 동안 미디어가 일방적 혹은 일대 다수의 흐름에서 벗어나 상호작용적이 되었다는 것은 커뮤니케이션 과정이 기존의 송신자 중심의 미디어에서 수용자 중심의 미디어로 변화해 간다는 것을 의미한다. 즉 정보의 상호작용성이 인간을 정보활동의 주체적인 자리로 되돌려 수용자 복권의 기대로 만들고 있는 것이다.

예술작품에서와 마찬가지로 건축에서도 사용자의 참여와 선택에 의해 다양한 경험을 의도하는 방향으로 나아간다. 건축공간에서 사용자의 참여, 선택을 유도하는 방식으로 실제적이거나 가상적인 공간에 대한 조작을 통해서 사용자가 탐험할 수 있는 구조를 제공하는 것과 열린공간을 제공하여 사용자의 행동에 의해 공간기능을 정의하는 방식이 있다.

건축환경은 실재 시간과 공간 속에서 인간의 행위와 동시에 다차원적인 사회적 변수가 개입되어지는 복합적인 관계구조이다. 건축디자인은 효과적인 다매체적 결합을 통해 미학적, 사회적, 생태적인 문제들을 해결하기 위해서 혼성예술, 인터

미디어 예술로서 위치로서 사용자들의 참여를 유도하고 있다.

일본 고베시에 있는 식당 건물인 Fish Dance는 앙드레 브르통의 '죽는 생선'의 이미지와 같이 물고기의 형상을 표현한다. 건물 외부에 있는 이 조형물은 사람들로 하여금 참여의식을 가지게 하며 공공성을 가진 예술형식이다. 오브제는 외부 공간에 생명력을 주는 것이며 긴장감속의 역동적이고 상승감있는 형태의 창조로 내외부사이의 관계를 왜곡하고자 한 것이다

자하하디드의 비트라 소방서는 고립된 구조체가 아니라 랜드스케이프 존의 확대된 코너로서 그 역할을 담당하고 있다. 개별 디자인은 날렵하고 어찌보면 산만하기까지 하지만, 이 건물은 전체대지와 그 조화를 이루고 있으며, 기울어진 벽과 지붕은 긴장감마저 들게 한다.

비트라소방서의 형태는 찌그러진 사각형 또는 사다리꼴의 형태가 대각선으로 중첩된다. 이러한 뒤틀린 이미지들은 불안하고, 탈구조적이며, 신비하기까지 하다. 다소 기괴한 공간구성으로도 보이며, 어떤 하나의 형태가 다른 것과 충돌하는 것을 방지하는 구성적 규칙이 엿보인다. 이러한 비구조적인 모습들은 오히려 구조적으로 자리잡고 있으며, 단순한 깨짐이나, 쪼개짐, 분쇄 및 관통은 아니다. 건축물은 파괴하는 것처럼 보이거나 새로운 구조로 존재하며, 궁극적으로 불안한 것 같은 건축의 형태가 강력하게 건축물을 존재시키며, 보면 볼수록 오히려 완전한 형태의 완성점을 이루어내며, 어디가 불안정한 형태인지 어디가 완전한 형태인지 인식할 수 없게 얽혀있다.

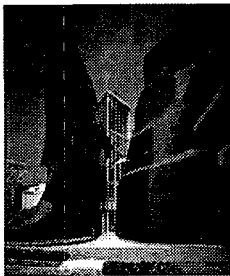


그림6 Fish Dance



그림5 Vitra Fire Station

3-4. 소결

미디어적 표현유형과 그 하위인자인 표현요소를 살펴본 결과 나타난 특징을 열거하며 다음과 같다. 작품에 나타난 비물질적 표현은 물질의 재료적 측면에서 경량성과 투명성을 통해 표현하는 경향이 있으며, 사인적 표현은 정보전달성이라는 특성을 바탕으로 표현 방법에 있어서 정적인 텍스트이미지와 동적인 스크린이미지¹⁴⁾로 나누어 미디어적 표현 경향을 나타냈다.

따라서 오늘날의 건축물은 자체가 시각적 이미지를 전달하는 정보 매체로서 점점 '시각적 불거리'에 대한 중요성을 확장한다. 현대인들이 영상미디어에 익숙해져 있고 다감각에 익숙해져 있기에 건축의 방향도 더욱 '시각적'인 방향으로 흐르게 되는 것이다.¹⁵⁾

마지막으로 상호작용성의 표현은 건축 공간적 개념으로 확장시킨 이벤트 건축¹⁶⁾과 환경조각화와 같은 발상으로 예술과 건축자체를 일상으로 확장하려는 사회적 행위일 뿐만 아니라 시공간을 초월하려는 커뮤니케이션 접근으로 볼 수 있다.

이상의 내용을 정리하면 표2의 내용과 같다.

14) 이미지란 실체가 아닌 인간의 마음 속에 형성된 직관과 감성의 세계를 의미한다. 이는 유동적이며, 다원성을 가지기 마련이어서 추상적 경향이 명백하다. 기존 의미체계에 대한 반발심과 규정되어진 틀에 억눌려 있기를 거부하는 인간들의 자유로운 사고로 인해 새로운 의미체계, 탈문맥적 언어나 의미붕괴 및 해체 현상을 가져오게 되었는데, 이러한 현상들이 모든 기호들의 이미지화를 촉진시킨다.

15) 엄명준, 매스 미디어의 발달에 따른 현대 건축의 표현 경향에 관한 연구, 건국대 석논, 1996

16) 제프리 킵니스(J. Kipnis)는 현대의 최근 작품들이 기호학적 관점에서 기하학, 토폴로지, 공간과 이벤트에 대한 관심으로의 전환에 있다고 강조하면서 포스트 모더니즘의 해체주의에 의해 각광을 받았던 플라주의 가치가 소모된 것을 의미한다. 건축을 새롭게 하고 거주하는 것은 인간이고 이들 구조는 상호연관되어 공동유체로 심미성을 발휘하고, 경험함으로써, 이벤트 공간에서 자율적으로 반응하고 이질적인 공간을 창조한다. 건축을 읽는 것이 안에서 발생하는 이벤트를 포함한다면 프로그램은 활동을 기록하는 양식이며, 인간과 건축의 상호작용을 고려한 비결정성의 차이를 지닌다.

표 2 미디어적 표현 유형에 따른 요소의 특징

경향	요소	표현 요소의 특징	
비물질적 표현	투명성	현대건축에서 투명성은 동시성, 상호관입, 중합, 양면적 가치라는 내, 외부공간의 다양한 방식을 전개하게 되며 이러한 특성은 공간의 확장가능성을 암시	재료적 측면
	경량성	건축에서의 경량화는 형태적인 부피감의 탈피이며, 폐쇄적 구조적 해체를 통해 표현되어짐 가벼움을 통해 구축성이 가지는 한계에 유동감을 부여함	
사인적 표현	텍스트	정보의 상호전달(interactive)를 물질감을 해소하며 이는 일반적인 건축재료가 아닌 미디어적인 재료의 가능성을 암시함 정적인 텍스트를 이용하여 정보를 전달함	이미지적 측면
	스크린	동적인 스크린을 이용하여 정보를 전달함	
상호작용성의 표현	이벤트	건축에서 장소성을 확대시키고 나아가 기술발달로 인한 테크놀로지의 도입으로 장소성을 상실하고 이벤트화함	형태적 측면
	표상적 오브제	표상적오브제 * 의 환경조각화와 같은 발상은 예술과 건축자체를 공공영역과 일상으로 확장시키려는 사회적 행위이며 시공간을 초월하려는 커뮤니케이션적 접근	

* 미술에서는 일반적으로 '주제'와 대조적으로 사용된다. 현대회화, 특히 세잔 이후 큐비즘(입체파) 등에서는 주제성을 배제하고 물체를 중히 여겼다. 그러나 오브제라는 말이 특수한 용어가 된 것은 다다이즘과 초현실주의에 나타난 이후부터이다

4. 한국현대건축에 나타난 미디어적 표현 특성

4-1. 사례분석의 기준

이상의 연구를 바탕으로 다음과 같은 기준을 구성하여 사례분석을 한다. 2장과 3장을 통해 정리된 3가지 표현유형과 이에 따르는 각 2가지의 요소를 사용하여 첫째, 한국현대건축에의 접근가능성을 보여주고, 둘째, 사례를 통한 미디어적 표현의 한국적인 경향과 건축적 의미를 알아보도록 하겠다. 마지막으로 대상사례의 표현유형의 흐름과 변화의 경향을 분석하도록 한다. 앞서 미디어는 현대 건축에 있어서 대중적인 정보전달상과 이미지의 표현이라는 관점에서 언급되어왔다. 따라서 한국 현대 건축에서 건축외관에 있어서 실험적인 시도와 미디어적 표현이 많이 있어왔던 1990년대 이후를 시기적 범주로 하며, 한국건축에 나타난 미디어적 특성을 보다 적절하게 드러내 주는 시각적 전달성을 중요시하는 도시중심지의 상업건축물을 대상의 범주로 접근하였다.

4-2. 사례분석







(1) 한국현대건축의 미디어적 접근

미디어의 발달에 따른 현대 건축의 표현에 있어서 건축은 형태의 기능 종속이라는 모던 건축의 교의에서 탈피하여 '형태 표현의 자율성'을 표방하면서 새로운 방향으로 다원화되고 혼성적으로 표출되고 있다.

한국 현대 건축에서의 미디어적 접근은 건축에서의 다원화 현상과 더불어 새로운 변화를 수용하고, 다양한 요구를 반영하려는 실험적 시도의 일환으로 전개되고 있다. 국내에 있어서 건축외관에 있어서 실험적인 시도와 미디어적 표현이라는 관점에서 시각적 이미지 전달성을 의미하며 이를 통해 한국 현대 건축에서의 가능성을 알아볼 수 있는 것이다.





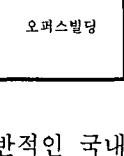
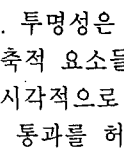
이처럼 앞서 언급되어진 미디어적 특징을 바탕으로 몇몇의 실험적 접근사례를 분류하면 다음과 같다.

표 3 한국현대건축의 미디어적 접근

한국 현대 건축에서의 비물질적 표현	
국내 건축	<p>조슬레이드, 마틴잇봉 매장, 2002</p>  <p>Lexus Plaza, 주한건축, 2001</p> 
미디어적 특징	<p>구조적 노출을 통한 솔직성을 통해 건축적 피막을 벗고 건축의 경량화를 실현 전체의 구조 방식과 구성 체계가 그대로 노출</p> <p>투명한 재료에 의한 내외부 공간의 상호관입의 효과는 외부의 관찰자에게 건축물의 개방감을 느끼게 하고 친밀감을 유발</p> <p>구조물의 시각적 표현을 노출↔경량성</p> <p>내외부 공간의 상호관입↔투명성</p>
한국 현대 건축에서의 사인적 표현	
국내 건축	<p>레오시스, TMC, 1999</p>  <p>유정한, 유험오리Ⅲ, 2001</p> 
미디어적 특징	<p>내부에서 발산되어진 조명은 파사드 전체를 하나의 사인으로 인식하게 하며 이는 스크린과 같은 효과를 줌</p> <p>외부의 유리 벽면 전체에 나열된 한자들은 빛이라는 매개체를 통해 건물의 용도를 암시하여 주는 텍스트적 역할을 함</p> <p>스크린↔상호작용성</p> <p>정적텍스트↔정보의 시각화</p>
한국 현대 건축에서의 상호작용성의 표현	
국내 건축	<p>전시형, 궁(宮), 1998</p>  <p>유정한, 광수생각, 1999</p> 
미디어적 특징	<p>구조체인 기둥에 조각적 오브제를 차용함으로써 전통과 현대의 표상 및 건축의 단순성과 조형적 다양성을 공존시키는 상징적 매체성을 지님</p> <p>건물 양옆에 목재의 가벽을 세우고 소형모니터를 설치해 공간을 제공</p> <p>오브제의 설치↔연상성</p> <p>일상적 소재의 설치↔이벤트화</p>

(2) 한국현대건축에 나타난 비물질적 표현

표 4 한국현대건축에 나타난 비물질적 표현

표현 특성	전개유형		
	건축물	건축적 의미	표현방식
투명성	 <p>Opentide</p>	<p>건물의 전면과 배면을 관통하는 유리로 이루어진 전시케이스를 설치함에 따라 건물의 투명성을 강조</p>	<p>투명한 재료를 사용함으로써 내외부가 동시에 보이고 공간의 연계성을 높이며 공간의 깊이를 감을 유도</p>
	 <p>On & Off</p>	<p>투명하고 맑은 공간을 표현하기 위해서 산소를 물방울로 시각화시키고 유리 사용</p>	
	 <p>On & Off</p>	<p>투명하고 맑은 공간을 표현하기 위해서 산소를 물방울로 시각화시키고 유리 사용</p>	
경량성	 <p>BMW</p>	<p>매스의 부담을 줄이기 위해서 전체 입면은 서너 종류의 타일과 저층부의 유리를 통해서 경량감 표현</p>	<p>재료가 가지는 물리적 경량성을 이용한 가벼운 이미지</p>
	 <p>오퍼스빌딩</p>	<p>유리, 골합석 등 가벼운 재료들과 건물속이 들여다보이는 구조로 건물의 외피는 가벼운 느낌으로 건물에 상승감 부여</p>	
	 <p>오퍼스빌딩</p>	<p>유리, 골합석 등 가벼운 재료들과 건물속이 들여다보이는 구조로 건물의 외피는 가벼운 느낌으로 건물에 상승감 부여</p>	

즉 전반적인 국내 작품에서의 비물질적 표현의 경향은 경량성과 투명성을 바탕으로 미니멀리즘적 추세와 더불어 극단적 추상화와 함께 보여지고 있다. 투명성은 유리를 통해 벗겨놓은 모든 가능한 건축적 요소들, 사회의 물리적, 문화적 부산물들을 시각적으로 부딪히게 하여 공간의 시각적 사회적 통과를 허용함으로써 유리가 속한 문화의 단편들을 계속 연출하게 한다.

구조물 노출을 통한 솔직성을 통해 건축적 피막을 벗고 건축의 경광화를 실현할 수 있다. 전체의 구조방식과 구성체계가 그대로 노출되어 가벼운 구조물의 시각적 표현을 그대로 노출하게 된다. 이러한 구조 방식의 직설적 표현은 개방적 구조가 갖는 재료와 구조의 솔직성을 통해 건축의 형태적 무거움을 탈피하여 공간을 이미지화하며, 가벼운 이미지는 시지각적 경험에 의해 전달된다. 투명성은 공간에서 더욱 새로운 의미를 가지게 되며, 이것은 공간의 정직성, 확장성, 절제와 다양성으로 표현된다.





비물질적 표현 사례와 건축적 의미, 표현 방식 등을 정리하면 표4의 내용과 같다.

(3) 한국현대건축에 나타난 사인적 표현

오늘날의 도시는 다양한 시각매체와 실내장식품, 쇼윈도우, 빌보드간판, 네온사인, 슈퍼그래픽 등 각종의 광고이미지 등으로 이루어져 있다. 건축물 자체는 거의 간판과 네온사인에 가려져 광고의 의미를 전달하는 정보매체화하고 있다. 왜냐하면 오늘날, 건축의 주된 관심사는 비가시적인 기능이나 공간이 아니라 시각적이고 이미지적인 측면에 집중되어 있기 때문이다. 더 이상 이미지가 없는 건물, 메시지가 없는 건물은 관심의 대상이 되지 못한다.

사인적 표현에서는 스크린이 건축물 외관을 표피화하여 투명, 불투명, 반사 등의 효과를 나타냈으며, 텍스트는 유리의 레이어링을 통한 타이포그래피적인 효과들이 나타났다. 사인의 표현 사례와 건축적 의미를 정리하면 표5의 내용과 같다.

표 5 한국현대건축에 나타난 사인적 표현




표현 특성	전개유형		
	건축물	건축적 의미	표현방식
사인적	 Themselves	출입구 위의 텍스트는 사인의 효과	텍스트에 의한 사인(sign)의 효과
	 The show	유리를 사용한 레이어링을 통한 텍스트 이미지 표현	
	표현	 Zoo2	
 Woffler Ent		부분조명을 통해 스크린화 되어진 사인(sign)의 효과	

(4) 한국현대건축에 나타난 상호작용성의 표현

건축환경은 시공의 흐름 속에서 인간의 생활, 움직임 등의 비물질적 상황과 상태가 개입되어 역동적인 이벤트를 발생시키는 퍼포먼스의 장치로서의 기능이 대두되고 있다. 따라서 유기체적 공간구조와 다양성, 개연적 환경이 요구되어 진다.

한국현대건축에 나타난 상호작용성의 표현방식과 건축적 의미는 표6와 같다.

표 6 한국 현대 건축에 나타난 상호작용성의 표현

표현 특성	전개유형		
	건축물	건축적 의미	표현방식
상 호 작 용 성 의 표 현		옥상층의 등근 형태의 오브제적 요소가 시각적 상징언어로 작용	오브제는 상징적이지만 연상성을 지님
	Asado		
		출입구와 파사드의 색채와 오브제를 통한 매체적 접근	
이 벤 트 표 현		진입로는 앞 건물의 경사진 지붕으로, 이를 계단으로 처리하여 야외 무대, 휴식공간으로 이용	이벤트개념을 건축개념으로 확장시킴
	감(感)CAFE		

4-3. 소결

현대 건축가들은 건축의 혁신적 개념을 역동적인 공간과 투명한 재료, 파격적인 구조와 재료들을 이용하여 탐구한다. 건축의 비물질화 경향은 디지털화된 공간, 전자화되고 가상화된 공간의 성격을 반영하는 것으로 이는 새로운 시대에 공간을 투명하게 하는 것이 구조와 형태의 문제만이 아니라 물질문화의 현상적인 단면이라 할 수 있다.

한국 현대 건축에서의 미디어적 접근은 건축에서의 다원화 현상과 더불어 새로운 변화를 수용하고, 다양한 요구를 반영하려는 실험적 시도의 일환으로 전개되고 있다. 국내에 있어서 건축 재료에 있어서 실험적인 시도와 재료적 표현이라는 관점에서 비물질화에 대한 접근은 재료, 이미지, 형태의 미디어를 통해 인지의 조작, 물질의 제어를 의미하며 이를 통해 한국 현대 건축에서의 가능성을 알아볼 수 있는 것이다.

본 장에서 살펴본 한국 현대 건축에서의 미디어적 표현 특성의 전반적인 내용을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 한국 현대 건축에서의 비물질적 표현은 미니멀리즘의 추세와 경량메탈이나 유리와 같은 가벼운 재료의 사용이 많았으며, 사인적 표현에서는 동적스크린을 유도하는 예보다는 텍스트 이미지를 통한 시각적 전달성의 효과를 유도한 건축물이 많음을 알 수 있었다. 마지막으로 상호작용성의 표현에서는 이벤트 건축보다는 오브제의 설치를 통해 건축의 인지적 다양성을 부여하고 건축물의 전체 이미지를 재규명하는 경우가 많았다.

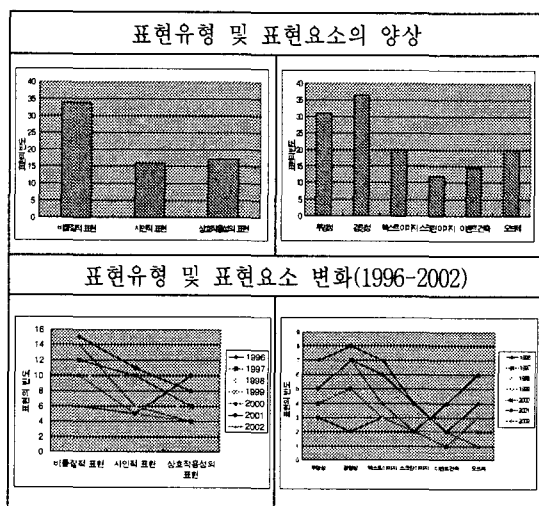
둘째, 한국 현대 건축에서의 미디어적 표현 유형의 빈도는 비물질적 표현, 사인적 표현, 상호작용성의 표현 순으로 나타났으며, 한국 현대 건축에서의 미디어적 표현 요소의 빈도는 경량성, 투명성, 텍스트, 표상적 오브제, 이벤트 건축, 스크린 이미지 순으로 나타났다. 이는 한국현대건축에서의 스크린 이미지와 텍스트 이미지와 같은 미디어적 표현의 가능성을 보여주는 것이고, 초표피에서 일어나는 형태와 이미지의 통합에 특히 주목하고 형태와 이미지가 통합적으로 나타나는 비물질화 경향의 건축은 고정된 물질성과 구축성에 근거하기보다는 정보와 환경에 대한 유기체적 감응과 이미지의 집적과 새로운 소통체계 등을 추구함을 의미한다.

셋째, 한국 현대 상업건축에서의 미디어적 표현 특성의 변화의 경향은 1990-2002년을 토대로 다음과 같은 변화 추이가 있음을 알 수 있다. 가장 두드러지는 특징은 1995년과 1996년에 걸쳐서 강하게 나타나던 상호작용성의 표현에서의 표상적 오브제와 이벤트 건축은 2000년에 접어들면서 상대적인 적은 빈도를 보였으며, 이와 반대로 사인적 표현에서의 스크린과 텍스트 이미지는 1997년과 1998년의 적은 빈도와 달리 2000년에는 상대적으로 증가함을 알 수 있다. 그리고 비물질적 표현에서 투명성과 경량성의 표현빈도는 1990년대 후반으로 갈수록 증가함을 알 수 있었다.

가장 두드러지는 특징은 1995년과 1996년에 걸쳐서 강하게 나타나던 상호작용성의 표현에서의 표상적 오브제와 이벤트 건축은 2000년에 접어들면서 상대적인 적은 빈도를 보였으며, 이와 반대로 사인적 표현에서의 스크린과 텍스트 이미지는 1997년과 1998년의 적은 빈도와 달리 2000년에는 상대적으로 증가함을 알 수 있다. 그리고 비물질적 표현에서 투명성과 경량성의 표현빈도는 1990년대 후반으로 갈수록 증가함을 알 수 있었다.

가장 두드러지는 특징은 1995년과 1996년에 걸쳐서 강하게 나타나던 상호작용성의 표현에서의 표상적 오브제와 이벤트 건축은 2000년에 접어들면서 상대적인 적은 빈도를 보였으며, 이와 반대로 사인적 표현에서의 스크린과 텍스트 이미지는 1997년과 1998년의 적은 빈도와 달리 2000년에는 상대적으로 증가함을 알 수 있다. 그리고 비물질적 표현에서 투명성과 경량성의 표현빈도는 1990년대 후반으로 갈수록 증가함을 알 수 있었다.

표 8 한국 현대 건축에서의 미디어적 표현 양상



5. 결론

새로운 패러다임으로의 전환을 맞이하고 있는 세기 말의 상황에서 건축분야 역시 많은 패러다임 속에서 혼란스러운 시기에 놓여 있으며, 한 두 마디로 정의내리기 어려운 복잡적이고 다양한 사조로 여러 가지 양식이 공존하는 다양한 경향을 띄고 있다. 그러나 점차로 공통적으로 지배적인 하나의 패러다임이 등장할 조짐을 엿볼 수 있는데 그것은 뉴미디어-디지털 패러다임이다.

디지털에 대한 허구의 가능성을 물성의 탈피가 아닌 미디어로서 재료의 사용과 더불어 건축 형태를 구성하는 재료로서의 비물질의 개념과 이미지화된 건축을 새롭게 대두시키고 있는 것이다

본 논문에서는 현대 건축에서의 미디어적 표현경향과 특성을 파악하였으며, 국내 건축과의 접근을 토대로 이러한 현상의 실질적인 유형을 파악하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 현대 건축에서의 미디어적 표현 유형은 비물질적 표현, 사인적 표현, 상호작용성의 표현으로 구분되었으며, 표현 요소로는 투명성, 경량성, 스크린, 텍스트 이미지, 이벤트건축, 표상적 오브제로 구분되었다.

둘째, 한국 현대 건축에서의 비물질적 표현은

우리나 금속재와 같은 반사면의 사용으로 인해 얻게 되는 사실적 경량성을 토대로 한 시지각적 경험의 전달과 모호한 경계를 통한 확장적 투명성의 표현이 나타났다.

셋째, 한국 현대 건축에서 사인적 표현은 표피의 개념으로 정보의 상호작용을 통한 움직임과 감응성을 보여주었던 외국사례¹⁷⁾와는 달리, 스크린 이미지는 건축물 외관을 표피화하여 투명, 불투명, 반사등의 효과를 나타냈으며, 텍스트는 우리의 레이어링을 통한 타이포그래피적인 효과들이 나타났다. 또한 조명의 효과로 나타나는 변화감이나 텍스트의 사용과 같이 부분적으로 보여졌다. 앞으로의 건축이 현대의 과학성을 접목시킨 전자적 매개환경으로서의 역할에 관심이 모여지고 있으며, 이를 통해 한국 현대 건축에서의 가능성을 알아볼 수 있는 것이다.

넷째, 국내에 있어서 상호작용성의 표현은 건축물 외부공간의 적극적인 활용과 건물의 내부와 외부에 설치된 오브제를 통한 상호작용성이 인간을 정보활동의 주체적인 자리로 되돌려 사용자 복권의 기대로 만들고 있는 것이다.

마지막으로 본 연구는 현 시대 관심의 대상인 미디어적 표현 특성에 대해 다루었다. 앞으로는 인간과 건축간의 독특한 커뮤니케이션 미디어 (Communication Media)로서 다양하고 풍부한 감성의 교감이 이루어지는 건축을 모색하고, 디지털 테크놀로지 분야의 연구와 사이버스페이스에서의 미디어적 표현에 관련된 연구는 계속 이루어져야 할 것이다. 또한 현대 사회에서 미디어적 특성인 비물질적 감각성, 정보전달성(Sign), 상호작용성이 건축디자인에 있어서 하나의 방법론이 될 수 있을 것이다.

17) 장 누벨의 미니멀한 구성형태는 육면체의 미디어에 의해 조절되며, 최첨단 공학의 도움으로 공간이미지를 드라마틱하게 된 미디어 건축이다. 그의 박스형태는 다기능복합체로 다채로운 빛의 효과를 담아내며, 그 파사드는 외부 그리드와 미디어 스크린으로 이루어졌다. 벽체는 보다 얇게 하고, 수많은 센서를 장착한 박막이 되어 여러 가지 조절기능을 수행하며, 더욱이 미디어로 작동되는 이미지-텍스트 표피가 되었다.(아랍문화원, 갤러리 라파예트), 스크린 표피와 유동적인 전자외피, 자기감응적인 공간은 토요이토의 '바람의 탑', 미스의 '바르셀로나 파빌리온' 등이 있다.

참고문헌

1. 김성남, 비물질적 표현을 고려한 미디어센터 계획안, 홍대석논, 2001
2. 김주미, 설치미술의 조형적 사고와 표현특성, 한국실내디자인학회논문집, 26호, 2001
3. 나도삼, 가상공간에서의 주체의 형태변화에 대한 연구, 중대박사논문, 1997
4. 이관희, 홍익대 석논, 현대건축에 표현된 벽의 의미 변화에 관한 연구, 1995
5. 엄명준, 매스 미디어의 발달에 따른 현대 건축의 표현 경향에 관한 연구, 건국대 석논, 1996
6. 김정재, 건축의장론, 기문당, 2000
7. 권영걸, 공간 디자인 16講. 국제, 2001
8. 임석재, 생산성과 시지각, 시공사, 2000
9. Luigi Prestinenza Puglish, Hyper architecture
10. AD, Folding in architecture.1993
- 11.Taschen, Architecture in the Twentieth Century, 1991
- 12.Taschen, Contemporary European Architects Vol I, 1994
- 13.Taschen, Contemporary European Architects Vol II, 1994
- 14.Richard Horden, Light Tech, Birkhäuser, 1995
- 15.Neil Leach, The MIT press, Anaesthetics of architecture, 1998
- 16.JohnBeckmann,Princeton architectural press The virtual demension, 1998
- 17.KatjaSteiner, Burkhalter+Sumi, Birkhauser, 1999
- 18.Carlos Ferrater, Claus en Kaan, GG, 1997

A Study on the Characteristics of Media Expression in the Contemporary Architecture of Korea

Park, Hye Won

(Graduate Student, Department of Architectural Kyungpook National Univ.)

Kim, Jung Jae

(Professor, Kyungpook National University)

Abstract

In contemporary architecture, there are developing aspects of variety design in material, image and form. These various architectural trends even change classical media and this concept is based on the background of current idea - digital, information-media, imagination with paradigm. So this study aims to show the present status of the expressions in the contemporary architecture of Korea under its media situation. Namely usual thoughts for design have to be changed because our life is surrounded by many kinds of powerful media signs and various mixed cultural circumstances. And like this, we know for study about the relation between media and current architecture, still more Korean present condition.

In chapter one, the background, purpose and method of study are explained.

In chapter two, the general concept of media is inquired in this study. In the process of searching for the forming basic background, the characteristic of this study is understood.

In chapter three, this study inquires the aspect of media expression in modern architecture.

In chapter four, according to chapter three, this study shows the present status of media expressions in the contemporary architecture of Korea.

In chapter five, a synthetic conclusion is presented.