

# \*\*현대 공간 디자인의 매체성에 관한 연구

## A Study on the Media Characteristics of Contemporary Interior Design

신홍경\* / Shin, Hong-Kyung

### Abstract

According to the passage of an age, a method which communicates each other between the city and space, and space and a human has changed. Recently, as the city is developing related with the public, the sphere and a territory of activity of a public has been wider in an environment of the city. Therefore, development of night scenery and the rise of a medium of a vision are accompanied with a new material and the high-technology. Innovation of abundant techniques tends to being surface and mass media, and breaks from the architectural aspect of space as mutual expansion of relations between interior and exterior, and making a boundary obscurely. Space design represents peculiarity of non-territorial which modern art, an advertisement, a media and a reflection are integrated as getting over above tendency. As we find out methods which the public can communicate with the space in wider territory, the public and the space can extend mutual relations and the design of modern space is been varying a part as the space which has a context of city and synthetic sociality for the public by avoiding independent objects.

키워드 : 매체, 탈경계, 공공, 표피

Keywords : Media, Non-boundary, Public, Surface

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

도시는 문화, 정치, 경제, 등의 다양한 아젠다를 소통하고 조정하는 복합체로써 그 역할과 방향의 중요성이 점차 증대되고 있다. 도시와 공간, 공간과 인간이 소통하는 방식은 시대의 흐름에 따라 변해왔으며, 공간은 인간의 삶과 밀접한 관계를 맺는 중요한 요소로서 시대의 변화에 상응하는 역할과 그에 따른 정체성을 확립해야 한다. 최근 도시성(urbanism)의 진전으로 도시가 점차적으로 공공과 친숙한 환경으로 변모해감에 따라 도시 환경 내에서 인간의 활동 영역과 범위가 증대하고 있다. 특히 이에 따른 야간 경관의 진화는 새로운 시각매체의 발전과 그 영향력을 증대시킨 중요한 요인이다. 새로운 시각 매체의 대두는 신 재료와 하이테크놀로지(high-technology)를 수반한다. 이러한 기술의 혁신은 공간 내·외부의 관계를 상호 확장시키며 경계를 모호하게 함으로써 공간의 구축적인 측면으로부터 탈피하여 다양하게 표피화·매체화 하는 경향을 띤다. 공간 영역을

넘어서서 상호 간의 경계가 점차적으로 유연해 지는 현대 예술 분야 또한 종전의 이차원적인 회화적 특성을 넘어서서 토탈 디자인(total design)의 관점에서 다양한 광고, 미디어, 영상을 이용한 설치의 양상을 띠고 전개된다. 즉, 설치 미술에 있어서의 공간적 속성이 현대 공간 디자인에 있어서도 매우 중요한 이슈로 등장하였으며, 더 나아가 다양한 실험적인 시도들이 국내뿐만 아니라 전 세계적으로 일어나고 있는 추세이다.

현대 디자인의 과정에 있어서 예술 영역을 포함한 다양한 분야의 자유로운 조형성과 실험성을 접목시켜 다원화 된 대중과 소통할 수 있는 방법을 찾음으로써, 분화된 영역간의 상호 관계성을 넓힐 수 있다. 이러한 환경 속에서 현대 공간 디자인은 독립적인 개체로부터 탈피하여 도시의 맥락성과 함께 자신을 주 변화하는 상호작용의 매체로 존재하며, 통합적 사회성을 지닌 공공을 위한 장소로써의 역할을 만들어 나가고 있다.

이에 본 연구의 목적은 디자인 영역 및 도시환경과의 상호 작용이 증대되고 있는 현대 공간 디자인의 소통의 문제에 있어서 매체라는 역할과 특성을 연구함으로써 향후 소통과 통합의 주체로서의 공간 디자인의 발전 방향을 연구하는데 있다.

\* 정회원, 경원대학교 실내건축학과 교수

\*\* 본 연구는 2007년도 경원대학교 교내연구비지원에 의한 결과임.

## 12. 연구의 범위 및 방법

상기의 목적을 위해 본 연구는 다음과 같이 진행 되었다.

1장은 서론으로 연구의 배경 및 목적, 범위 및 방법을 정리 하였다.

2장에서는 사회학, 기호학, 미학과 같은 다양한 분야에 있어서 매체에 관한 이론적 고찰과, 시대적인 관점에서 고대·근대·현대 사회의 공간과 매체에 관한 연구가 진행되었다. 이어서 현대 공간 디자인과 기술혁신에 관한 내용으로 유리건축의 발달과 디지털 매체 기술에 관한 연구가 이루어졌으며, 기술의 혁신이 도래한 매체 개념의 확장과 예술 영역에 있어서의 공간화 표현 경향에 관하여 연구하였다. 예술 영역의 공간화 표현 경향은 전통 예술의 개념을 변화 시킨 미디어 영역의 확장과 회화, 건축, 조각들의 상호 연관성이 증대되고 있는 현상을 바탕으로 연구되었다.

3장에서는 예술 뿐 만 아니라 다양한 영역의 공간화 경향에 따른 현대 공간 디자인의 통합적 디자인 사례를 조사 분석 하였으며, 4장에서는 3장의 사례 분석을 토대로 현대 공간디자인의 다양한 매체적 표현 특성을 5가지로 도출하고 5장 결론으로 마무리 하였다.

## 2. 매체에 관한 고찰

### 2.1. 매체에 관한 이론적 고찰

#### (1) 사회학에서의 매체

의사소통이란 개인이나 집단에서 타인 또는 다른 집단으로 정보를 전달하는 것으로서, 어느 사회에서나 매우 중요한 관건이다. 의사소통 미디어에 대한 영향력 있는 초기 학자 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 미디어의 본질은 사회의 구성 양식에 강력한 영향을 미치는데 있다고 주장하였다. 맥루한은 '매체는 메시지이다.' 라고 말하며, 특정 사회에서 발견된 미디어의 성격이, 내용이나 미디어가 담아내는 메시지보다 훨씬 더 막강하게 사회 구조에 영향을 끼친다고 하였다. 지난30년 동안, 미디어 산업 내부에 엄청난 변화가 일어났는데, 새로운 기술들이 과거 한때 분명히 독립 영역으로 치부되던 미디어 형태를 복합적인 자질로 변형시켰다.<sup>1)</sup>

급속히 이루어지는 세계화의 흐름 속에서 미디어는 그 소통의 방식을 기존의 '수직적' 형식에서 '수평적'인 방법으로 변화시키고 있다. 즉 미디어의 세계화는 의사소통에 있어서, 국가의 변방 안에서 확장되어 세계의 수평적 통합을 추구한다.

니콜라스 니그로폰테(Nicholas Negroponte)는 현대 의사소통 기술에서 차지하는 디지털 자료의 엄청난 중요성을 분석하였다. 디지털화(그리고 속도)는 복합 미디어 발달의 단초가 되었다. 시각이나 청각에 의존하여 각기 다른 형태를 취하던 미디어들

이 이제는 하나의 단일매체로 통합될 수 있다. 디지털화는 또한 쌍방향의 의사소통이 가능한 미디어의 발전을 가져 왔는데, 관련 당사자들끼리 보고 듣는 것에 적극적으로 참여할 수 있거나 그 구체적 내용을 만들 수 있게 되었다.<sup>2)</sup>

#### (2) 기호학에서의 매체

기호는 의미를 감싸고 있는 외양이고 의미는 내용물로서 항구불변의 요소이다. 의미는 절대적인 요소이기 때문에 1차적이고 기호는 그를 전달하는 껍질이기 때문에 2차적인 요소라는 것이 전통적인 관념이었다. 여기서 기호는 의미에 의해 결정되고 단지 의미를 모방만 하고 있다. 기호가 저급의 차원으로 취급받는 이유로는, 의미가 항구적으로 변하지 않는 반면에 기호는 역사와 장소에 따라 유일하지 못하고 항상 유동적이라는 데에 있다. 그러나 기호가 이렇듯 유연하기 때문에 그에 따른 이로운 점이 있다. 기호는 등가 체계, 이원적 대립체계, 오늘의 조직체계에 모두 쉽게 적용한다. 기호의 이상은 기호와 그 지시대상 혹은 의미와의 등가의 관계이다. 그러나 이러한 관계에서는 기호와 의미 혹은 대상 사이에 일대일의 동수 관계를 유지하여야 세상의 모든 사물이나 의미를 나타낼 수가 있다.<sup>3)</sup>

#### (3) 미학에서의 매체

보드리야르는 매체가 생산한 이미지와 현실간의 차이가 없어진다고 말한다. 매체는 기존의 생각처럼 실재의 반영이나 실제 현실을 구성하는 것이 아니라 매체 자체가 그 나름의 실재를 만들어 내는 새로운 실재, 실재보다 더욱 그럴듯한 실재를 생산하게 된다. 그 결과 실재는 기호에 종속되어 궁극적으로 실재를 해체하게 되며, 매체는 이런 시뮬라크라의 세계를 생산하는 주역으로 사회와 일상생활의 전 영역을 시뮬라크라를 전파하고 있다.

매체의 재현문제에 있어서 보드리야르의 시뮬라크라는 모더니즘의 개념과 밀접하게 연결되어 있는 재현과는 차이가 있다. 재현은 상상적이라 할지라도 실제세계를 다시 그려보는 것이기 때문에 지시물과의 차이에 그것의 의미가 종속되어 있는 반면, 시뮬라크라는 재생산으로의 재현과 지시물로서의 원형의 양자를 동시에 포함하며 이미지와 대상물은 단일 개념으로 내파된다. 이러한 구별점은 이미지의 연속적인 단계에 대한 보드리야르의 견해에서 보다 분명해 진다.

시뮬라크라는 현실을 부정하는 것이 아니라 실재와 이미지의 차이를 부정한다. 이러한 시뮬라크라로서의 이미지는 '하이퍼리얼'을 생산한다. 하이퍼리얼은 실재에도 이미지에도 그 기원이 있지 않지만 우리가 살고 있는 현실과 그 현실의 의미, 경험 모두를 단일개념으로 내파하여 포스트모던의 조건을 구성하고 있다.

따라서 시뮬라크라는 기존 현실을 변형시키고 새로운 기호현

1)앤서니 기든스, 현대사회학, 을유문화사, 2003, p.413.

2)앤서니 기든스, 현대사회학, 을유문화사, 2003, p.417.

3)장 보드리야르, 시뮬라시옹, 민음사, 2006, p.18.

경을 만들어 내며, 그 안에서 다른 기호들과 '관계함으로써만' 존재하게 된다. 역으로 더 거시적이고 복합적인 기호환경을 떠나서 존재하는 매체 또한 없다.<sup>4)</sup> 보드리야르의 견해대로 매체가 메시지가 되어 버린 가장 좋은 예로서 광고의 경우를 보더라도 광고는 한 사회의 경제적 조건, 기술적 여건, 문화적 한계를 떠나서는 이해될 수 없다.

## 2.2. 매체에 관한 시대적 고찰

고대 사회에서 오늘날에 이르기까지 공간의 디자인은 사회·문화 등의 시대적 특성을 반영하는 것으로 인간 삶과 서로 영향을 주고받으며 발전·진화해 왔다. 서양 건축에서의 벽의 개념은 외부와 내부를 명확히 구분하는 기능과 함께 외부에서 그 건축을 인지하게 되는 대상 자체였다. 따라서 파사드 디자인이 발전하였으며 역사적으로 다양한 형태를 취하게 되었다.<sup>5)</sup>

### (1) 고대사회의 공간과 매체

고전 건축의 건축물 입면 구성은 기하학적 원리에 의한 비례에 중점을 두었음을 볼 수 있는데 이러한 요소를 표현할 수 있는 요소가 파사드였다. 고전 감각에 있어서 파사드 디자인은 주로 미적인 목적으로 실행되었는데, 창, 문, 기둥, 마감재료, 입면의 장식적인 수단들의 비율, 분할, 비례 등을 중점적인 디자인 요소로 여겼다.

고대로부터 르네상스에 이르기까지 사람들은 유클리드 기하학과 자연의 형태들을 보편적이고 유일한 체계로 통합하려 해왔다. 자연은 신체에서 그 완벽함의 절정을 실현시킨다고 여겼다. 기하학 화 될 수 있는 것도 바로 그 몸의 실체였다. 건축가는 미의 합리성을 추구하였으며, 르네상스는 인간 신체에서 수학적, 기하학적 원리들로서 삼을 수 있는 보편적인 크기와 그들간의 관계를 찾았다. 르네상스는 플라톤, 피타고라스, 아리스토텔레스 같은 철학자들을 따랐다. 플라톤은 직선, 원과 같이 단순 기하학으로 표현되는 절대적 미와 상대적인 자연미를 구분하였다. 피타고라스에 있어 숫자들은 우주의 법칙들을 표방하는 것이고, 그러므로 그것은 정의를 통해 아름다운 것이 될 수 있다.<sup>6)</sup>

### (2) 근대사회의 공간과 매체

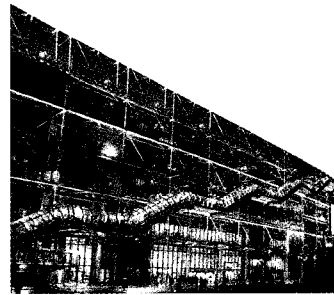
근대 이후 서구사회는 사회적, 사상적, 물리적, 시각적 경계가 점차 해체되어 닫힌 경계에서 열린 경계로 진행되었다. 근대 건축은 내부를 해체하고 무한한 외부로 확장하려 하였다. 근대 건축의 거장들이 실험한 공간개념은 바로 이와 같은 내부를 끊임없이 외부로 바꾸는 것이었고, 그러기 위해 기둥과 벽은 시스템으로 분리되었다. 무한공간은 같은 간격으로 배열된 기둥 격자로 실현되고, 균등한 기둥 사이에는 비 내력벽이 도입되어 내부를 불규칙하게 구획하였다. 벽도 물체성이 소거된 단순한 구성요소로 축소되었다.<sup>7)</sup>

19세기 말 예술계에서는 인상주의(impressionism)의 등장으

로 고전시대의 중력성을 탈피하였고 이로 인해 근대건축에서는 표현의 내용이 볼륨과 중력의 힘에 반대되는 무중력적인 것으로 바뀌게 되었다. 이러한 사실은 근대 건축의 표현주의로까지 불러졌으며 점차 건축가들은 표현의 억압에서 탈피하여 파사드를 보다 다양하게 구성해 나갔다.<sup>8)</sup>

### (3) 현대사회의 공간과 매체

20세기에는 기존의 질서 속에서 이루어지는 미세한 이탈을 높이 평가하기에 이르렀다. 20세기 건축에서 대칭성은 거의 금기시 된 규칙이었다. 물론 리트벨트, 그로피우스, 그리고 르 꼬르뷔제에게 대칭은 그들 초기 작품들에서나 찾아볼 수 있고, 또 반면 미스 반 데로에와 아스푸룬트, 루이스 칸에게는 그것이 구성의 본질적 원칙이었으며, 특히 그들의 후기 작품들에서 대칭성은 잘 나타나기도 한다. 그렇지만 1920년대 바우하우스로부터 1960년대와 1970년대의 건축 학교에서 대칭성은 미적 원리로서 거부되었다. 또 다른 한편으로는 단순한 기하학적 질서보다 장소의 시적인 면과 실용적인 요구들로부터 건축 형태를 만들어 내려 하였다.<sup>9)</sup>



<그림 1> 폼피두 센터, 1977년  
R.피아노, R.로저스, 프랑스 파리

1977년에 만들어진 폼피두 센터는 공간의 파사드 개념에 관해 혁신적인 변화를 일게 한 하나의 중요한 사례라고 할 수 있는데, 이를 시작으로 공간의 내·외부 개념에 관한 다양한 시도들이 일어난다. 이렇게 파사드가 현대 건축물에서 중요한 표현의 대상이 되어 구성 기법의 다양성을 띄

기까지는 수 시대의 흐름 속에 변모의 과정을 거쳐 왔다. 근대 건축에서는 기술의 발달로 인한 구조의 독립과도 관련된 문제로 근대 건축에서의 면은 이전의 벽면과는 다르게 두께감이 적어지고 구조와 분리되는 '막'의 개념으로 면은 이전보다 자유롭고 독립적인 요소로 자리잡게 되었다. 파사드는 얇은 막으로서 공간 표현의 중요한 수단이 되었고, 점차 건축가들은 표현의 억압에서 해방되어 파사드를 보다 다양하게 구사해 나갔으며 이로 인해 파사드는 건축표현의 새로운 지평으로 전개되었던 것이다.<sup>10)</sup>

4)김상환 외, 매체의 철학, 나남출판, 1998, p.419

5)Yoshinobu Ashihira, 외부 공간의 미학, 기문당, 1999, p.16

6)피에르 폰 마이스, 형태로부터 장소로, 시공문화사, 2000, p.73

7)박기표, 건축 내·외부공간 경계의 모호성에 관한 연구, 한국실내디자인 학회논문집 제 14권 2호 통권 49호, 2005. 4, p.23

8)민자경, 브랜드 개성 형성에 있어서의 파사드 디자인에 관한 연구, 홍익 대학교 석사, 2005, p.17

9)피에르 폰 마이스, 형태로부터 장소로, 시공문화사, 2000, pp.79-80

10)민자경, 브랜드 개성 형성에 있어서의 파사드 디자인에 관한 연구, 홍익 대학교 석사, 2005, p.8

<표 1> 건물 외관의 시대적 특성

구분	고대 사회와 공간	근대 사회와 공간	현대 사회와 공간
건물 외관 특성	대칭성 구축성 중력성	비정형성 무중력성	비대칭성 다양성

### 2.3. 현대 공간 디자인의 기술혁신

#### (1) 재료의 발달과 하이테크놀로지(high-technology)

모든 재료는 물질로서의 기본 속성을 가지고 있으며 어떤 형식으로든 그 속성을 표현하고 있다. 근대 건축가들에게 재료의 물성 표현은 아주 주요한 인식 대상이었으며 구성주의의 대두로 재료가 갖는 사실적 가치가 건축의 의미의 결정 인자가 된다는 것은 당시로서는 중요한 사실이었다. 근대 이후 건축가들에게 물성은 그 표현에 따라 의도적으로 소거되기도 하고 반대로 적극적 표현언어로 사용되기도 하였다. 모든 사물과 현상이 그것을 구성하는 물질의 속성인 물성을 통하여 구체화 되듯이 건축에서의 재료는 그 물성에 따라 건축적 의미를 나타내게 된다.<sup>11)</sup>

오늘날에는 하이 테크놀로지가 공간 속에 새로운 물성을 부여하는 역할을 하는 경향이 많은데, LED 조명과 같은 Lighting technology의 혁신적인 발전이 이를 가능케 했다. 조명 연출 기술 발달은 점점 더 세밀하고 정교한 표현가치도 재현하고 있는데, 이는 도시 야간 경관의 미학적인 측면 뿐 만 아니라 빛과 색의 심미적인 조화에 의해 인간과의 감성적 커뮤니케이션을 추구한다.

기술 혁신에 따른 다양한 물성의 공간 적용은 단지 물성의 효과적인 표현을 넘어서서 한 사회의 문화와 정책에까지도 영향을 미치는데 한 사례 통해, 최근 건축물에서 재료의 문화와 정책에 관한 내용을 살펴볼 수 있다. 1999년에 독일 국회의사당이 오픈했을 당시, 민주주의의 투명성을 상징하는 건물의 새로운 유리돔에 관해 많은 비평들이 쏟아졌다. 많은 사람들이 개방형의 형태가 정치상의 접근용이나, 정치함의 조건과 동일하게 표현되어질 수 있는지에 대해 의문을 가졌다. 독일국회의사당은 재료 하나만 할지라도 의심할 여지없이 문화적·사회적·경제적인 의미들을 충분히 야기한다는 것을 보여주었다. 현재 독일 국회의사당은 재료의 물성, 즉 반사되는 재질의 사용과 투명성으로 인해 시민들이 자유롭게 자발적으로 공공 공간의 문화를 경험하기 위해 찾아드는 장소가 되었다. 이렇게 재료에 따른 물성 하나만으로 정책, 도시, 공공, 문화를 아우르는 힘을 만들어 낼 수 있다.<sup>12)</sup>

#### 1) 유리건축의 발달

공간을 구성하는 재료적 측면에 있어서 투명성을 갖춘 신 재료의 구현은 공간 디자인의 구조, 형태 등에 혁신적인 변화를 가져다 주었다. 유리와 함께 발달한 철제 재료는 기존의 육중한 벽의 두께를 얇게 하면서 자유로운 조형적 구조가 가능하도록

하였다. 런던의 수정궁에서부터 파리의 그랑팔레 등으로 이어지는 철 구조물과 유리의 결합으로 만들어지는 근대 하이테크 건축의 전통에 의한 유리건축물의 발전이 이어진다. 우리는 공간을 연장하여 벽이 없는 건축을 만들기도 하고 또한 반투명 불투명 처리에 의하여 전혀 예상 못한 공간을 연출하며, 구조적인 가벼움 때문에 그 앞뒤로 또 다른 면을 만들어 2중, 3중의 파사드를 연출할 수 있다.<sup>13)</sup>

#### 2) 디지털 매체 기술

돈 이히데<sup>D. Ihde</sup>가 커뮤니케이션 테크놀로지에 초점을 맞추어 매체를 정의한 바에 따르면 첫째, 매체는 특정한 방식에 의해 경험적으로 사용되는 물질적 인공물이며 둘째, 포괄적으로 “표현적 활동”을 전달하는 수단이다. 모든 커뮤니케이션 과정은 매개적으로 이루어지기 때문에 매체는 커뮤니케이션의 행위를 위한 절대적인 전제조건이자 필수 불가결한 구성요소이다. 소통과정에 필수적으로 개입되는 매체는 의미의 전달을 가능케 하는 기본적 기능 뿐 아니라 소통의 방식과 표현의 형태, 그리고 의미전달의 범위를 규정해 준다.<sup>14)</sup>

이것은 전통적인 건축술과 비교해 볼 때 디자인이나 시공방법에도 많은 변화들을 가져왔다. 현재 일어나는 변화들은 우리 사회가 미디어 중심 사회로 이행하는 과정에서 생성되는 현상으로 정보와 의사소통 기술은 그 무엇보다도 중요한 역할을 하고 있다. 따라서 새로운 전자 매체는 우리 문화에서 점점 더 많은 부분을 차지하고 있다. 그것들은 후기산업화의 사회적 영역뿐 아니라 빠르게 변화하는 산업, 기술의 문화영역도 지배한다.<sup>15)</sup>

### 2.4. 예술과 현대 공간 디자인

#### (1) 미디어 영역의 확장

현대의 다양한 하이테크놀로지와 첨단 매체들은 예술의 표현 과정에 있어서 매우 주요한 역할을 함으로써, 예술과의 소통에 있어서 혁신적인 변화를 초래하였다. 최근까지 물질, 시간, 공간의 개념을 전환시킨 기술공학적 혁신에 의한 신기술의 발명으로 인해 예술의 개념뿐만 아니라 예술의 형식 기술 자체가 변화되고 있다. 이러한 흐름 속에서 종전에 기술공학적으로 정의되던 “매체”는 더 이상 수단으로서의 존재가 아니라 능동적이고 적극적인 의미를 부여받고 있으며, 이러한 능동적인 상호작용과 소통이 곧 그 사회의 문화를 표상하는 방향으로 나아가고 있다.

11)김소희, 재료의 물성 표현에 영향을 주는 요인 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제 15권 6호 통권 59호, 2006. 12월

12)Bernard Tschumi, Irene Cheng, The State of Architecture at the Beginning, THE MONACELLI PRESS, 2003, p.25

13)김홍일, 유리건축의 신 르네상스 : 그 가능성과 한계, 건축 제 48권 9호, 2004, p.13

14)이경춘, 커뮤니케이션 과학, 나남, 1988, p.52

15)Architecture and Urbanism, 1 NO.280, 1994, p.80

새로운 미디어 아트는 전통적인 예술의 개념을 변화시켰으며, 고정적이고 단일한 미학의 관점을 유동적이고 다원화 된 유동적인 미학의 관점으로 옮겨놓았다. 컴퓨터와 디지털 네트워크는 지난 몇 년 동안 복합매체와 이미지 구조를 통해 상상도 못할 작업을 이룩했는데 사진, 필름 비디오, 컴퓨터 그래픽 등 매우 상이한 기원의 텍스트들이 서로 결합하면서 전혀 새로운 그림의 표면을 창조하고 있다. 이를 통해 미디어 아트의 새로운 다양성이 나타날 뿐 아니라 건축 디자인 실체를 빠르게 변화시키고 있다.<sup>16)</sup>

(2) 예술 영역의 공간화

현대 회화가 제시하고 있는 오브제의 표현에서 나타나는 다양한 재료의 사용은 캔버스라는 이차원적 표현 구조에서 벗어나 회화의 '시각적' 개념을 '촉각적' 개념으로 바꾸어 놓았다. 이러한 회화의 오브제 추구는 현대 조각에 새로운 가능성을 제시해 주었고 조각 분야는 새로운 재료와 건축, 환경과의 결합, 기술과학의 적극적인 도입으로 새로운 조형이념을 개척하였다.<sup>17)</sup> 예술의 공간화



<그림 2> '뷔렌의 원주(Le Colones de Buren)' 1986 혹은 '뒤 플라토(Le deux Plateaux)'

경향을 가장 잘 보여주는 사람 중 하나인 다니엘 뷔렌은 모더니즘 회화 및 조각의 매체 순수성에 대한 비판적 고찰에서 출발하여, 제도적 틀로서의 미술관이라는 장소와 그것의 기능에 대한 비판적 시각으로 작품과 작품이 전시되는 장소와의 관계를 전도시킨 대표적인 제도비판 미술가이다.

뷔렌의 인시투 작업은 20세기 모더니즘 예술에서 일반화되었던 '예술-오브제', '작품을 전시함으로써 예술이 되는 것'에 대한 부정으로, 작품은 장소로부터 비롯되며, 장소가 곧 작품이라는 동시관계를 보여주는 인시투 개념에 바탕을 둔다. 전시공간의 건축적 특성을 다루는 다니엘 뷔렌의 'in situ'<sup>18)</sup> 작업은 '장소에 위치하다'로 해석된다.

이처럼 회화, 건축, 조각들이 서로 영향을 주고 새로운 영향을 끼치는 상호 연관성은 현대 미술에서 흔히 보게 되는 현상이다. <그림 3>은 최근 건축가 피터 아이젠만( Peter Eisenman)이 베를린에 설계한 The Holocaust Memorial이다. 지상에 있는 콘크리트 석주 공원은 가장 큰 석주의 높이가 4.7m, 폭은 0.95m에서 2.28m로 다양한 길이와 크기로 이루어져 있으며, 사람 1명이 지나갈 수 있을 정도의 폭으로 2711개의 추모비가 나란히 배치되어 있다. 이 사각 모듈의 콘크리트 매스는 희생자들의 다양한 고통과 절규를 함의하고 있다. 이 프로젝트는 장소성, 건축, 디자인, 조각, 예술의 개념이 융합된 프로젝트로서 기념비적인 장소 속에 공공의 정서를 아우르는 것으로 오늘날 현대 공간 디자인의 매체적인 경향을 띤다. 회화가 전통적인 평면을 거부하고 조소적 구성을 지향하며 조각은 현실적 참



<그림 3> Peter Eisenman, The Holocaust Memorial Berlin, Germany, 2005

여를 획득하여 확장된 공간의 구조적인 표현을 추구하고, 건축이 회화와 조각적 표현추구의 움직임과 도시 공간으로 확대되고 있는 점, 가능성을 추구하는 디자인의 영역이 새로운 실험적 작품을 추구하고 있는 점 등은 현대 예술

영역뿐만 아니라 디자인 분야에서 현실적 경향으로 나타나고 있다. 근대로 접어들면서 대두되는 예술의 다양한 표현 상황은 시대적인 의식 변화에 따라 각 장르의 개념과 양상을 표출하고 있으며 현대에도 다양한 경향으로 표현되고 있다.<sup>19)</sup> 매체적 진행은 예술적 차원에서 공간적 확장으로 움직임이나 이에 반하는 작업 모두가 진행되는 영역적 확장 (예술·공간)이 부각되고 있는데, 이러한 진행은 현대 미술의 매체적 특징을 보이는 실험적 공간작품 속에서 표현기법과 그 특징을 찾아 볼 수 있다.







3. 현대 공간 디자인의 매체화 경향 사례



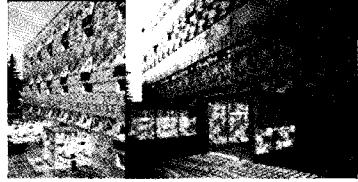
3.1. 현대 공간 디자인의 매체화 사례 분석

앞서 연구되어진 현대의 다양한 디자인 분야의 공간화 경향을 바탕으로 융합적 상호작용이 이루어지고 있는 실험적 공간 디자인 경향을 분석함으로써 실제로 공간의 매체화 경향이 어떠한 표현방법으로 나타나는지에 대해 분석하고자 한다.

	구분	30St. Mary Ave Street, Norman Foster, 2004, London, UK
사례 1	이미지	
	공간디자인 표현특성	위로 갈수록 넓이가 점점 작아지는 원형형태의 건물은 바람의 저항을 감소시키는 입면구조를 취한다. 뒤물어진 그리그 구성의 정서적인 특성은 정적인 특성과 동적인 특성을 동시에 결합한다. 나선형의 각자 구조는 실내 구조와도 연결되는데, 외피의 특성과 내부 공간의 유기적인 연결이 돋보이는 건물이다. 지역의 랜드마크적인 역할을 한다.
	구분	Tower of Winds, Toyo Ito, 1987, Yokohama, Japan
사례 2	이미지	
	공간디자인 표현특성	빛을 빗물질 화 하여 다양한 모습의 형태로 나타나는 바람의 탐은 주안에는 관통된 알루미늄의 비어있는 부피로 감지된다. 1280개의 작은 램프는 주위의 소리 패턴에 즉각적으로 반응하며 인공적인 빛의 효과를 극적으로 배가시킨다.

16)신경수, 현대 실내건축에서의 매체 표현특성에 관한 연구, 경원대학교 석논, 2004, p.85  
 17)이영환, 서양미술사, 박영사, 1985, p.448.  
 18)'본래의 장소에, 원위치에' 라는 뜻을 가진 형용사로 다니엘 뷔렌의 작업에서는 'in situ'가 장소에 위치하다로 해석된다.  
 19)신경수, 현대 실내건축에서의 매체 표현특성에 관한 연구, 경원대학교 석논, 2004, pp.83-84

사례 3	구분	Selfridges Department Store, Future System, 2003, Birminham, UK
	이미지	
	공간디자인 표현특성	무정형의 효과를 창출하기 위하여 구부러진 형태를 이용한 이 백화점은 외부의 타일로 마감되었다. 구부러진 모체의 반사되는 양극 처리된 알루미늄 재료는 백화점의 빈 공간에 시각적인 스케일 감을 보여준다. 총 15000개 이상의 디스크 표현에 있는 연결점을 이용해 마감 재료가 붙여지며 불규칙한 모양에 적용 시킨 일정한 타일 또는 도사적 스케일의 반사되는 재료의 역학적 조합은 무정형의 형태를 만들어낸다.
사례 4	구분	MIT Simmons Hall, Steven Holl, 2002, Cambridge, US
	이미지	
	공간디자인 표현특성	일정한 모듈과 색의 반복과 조화로 건물이 육중한 매스로 보이지 않고 경량한 표피의 느낌으로 다가온다. 프레임의 깊이 안의 움푹 들어간 창은 격자를 돋보이게 한다.
사례 5	구분	Prada Aoyama Store, Herzog & de Meuron, 2003, Tokyo, Japan
	이미지	
	공간디자인 표현특성	평평하고, 불룩하고, 오목한 3가지의 기본 유리재료를 이용하여 누빈 이불같은 효과를 만들어냈다. 윤이 나는 3가지 형태는 격자 구조에 붙여져서 외관을 형성하며 낮에는 내부와 외부를 보석처럼 보이게 한다. 조명이 비칠 때는 낮과는 전혀 다른 새로운 분위기를 만들어낸다.
사례 6	구분	Serpentine Pavilion, Toyo Ito, 2002, London, UK
	이미지	
	공간디자인 표현특성	구조에 의해 가능하게 된 패턴 연구를 통해 불규칙적인 조형적효과를 창조한다. 패턴의 선은 알루미늄과 유리에 고체와 공허 사이 교대를 일으키기 위하여 선택적으로 채워지고 평평한 강철빔으로 건설된다.
사례 7	구분	Dominus Winery, Herzog & de Meuron, 1997, Napa, US
	이미지	
	공간디자인 표현특성	돌과 틈사이의 복잡한 시각적 패턴을 만들어 바다와 꼭대기의 큰 돌에서 작은 돌로 채워진 철 그물로 월을 완성하였다. 다양한 크기의 바위와 돌은 실제 수작업으로 만들어진 전통방식의 벽과 같은 외관을 보여준다. 돌의 크기와 밀도는 인테리어 상태에 따라 달라지곤 한다.
사례 8	구분	Christian Dior Omotesando Store, Kazuyo Sejima, 2003, Tokyo, Japan
	이미지	
	공간디자인 표현특성	표피에 붉은색 유리가 반투명 아크릴로 만들어진 진공 형태의 패널 뒤에 놓임으로 주름이 생겨났고, 하루 동안 빛의 변화에 따라 외관이 다르게 보인다. 바닥들의 불규칙한 구부러짐은 반투명 패널에서 물결 모양으로된 수직주름의 크기를 정한다. 표피에 있는 작은 구멍은 내부를 가리게 되는 반면에 평면 유리의 조합과 주름 잡힌 아크릴 패널은 외관을 어렵게 만드는 효과가 있다. 정기적으로 비취주는 광케이블 빛은 인위적으로 아크릴 패널을 밝게 해줌으로써 밤에 주름진 형태를 부각시킨다.

사례 9	구분	Sendai Mediatheque, Toyo Ito, 2000, Sendai, Japan
	이미지	
	공간디자인 표현특성	기존의 건물 내부공간과 기중에 관한 고정관념을 탈피하여 기동 자체를 공간화 하고 그 기동과 내부 공간을 외부의 투명한 유리 파사드를 통해 개방함으로써 완벽하게 독립되면서도 조화된 신개념의 새로운 매체적인 공간을 형성한다.
사례 10	구분	T-MOBILE HEADQUARTERS, Professor Peter Schmitz, Cologne, 2004
	이미지	
	공간디자인 표현특성	투명한 유리로 이루어진 건물의 상부에 영상 연출이 가능한 미디어 파사드가 시시각각 다양한 이미지를 연출한다. 분수대가 있는 내부 광장과 마주하는 면이기 때문에 공공장소로서의 역할을 한다.
사례 11	구분	Eberswalde Library, Herzog & de Meuron, Thomas Ruff, 1999, Eberswalde, Germany
	이미지	
	공간디자인 표현특성	건물의 사면에 다양한 패턴의 일정한 반복 효과를 통해 표피적인 파사드를 연출한다. 빛의 각도와 재료의 차이에 따라 빛이 투과되는 정도와 외부에서 반사되는 정도가 다양하게 이루어진다.

## 4. 현대 공간 디자인의 매체성

### 4.1. 탈 경계성

건물 내외부의 경계는 재료의 발달과 기술 혁신, 그리고 사회·문화적인 패러다임이 변함에 따라 그 정도를 달리 해 왔다. 현대 공간 디자인에 있어서 공간의 내·외부는 기존의 구축적인 측면에 아니라 다양하게 여러 층으로 표피화 함으로써 다양한 기술적인 혁신을 수용하기도 하고 물성에 의한 표피화를 강조하기도 한다. 공간 내외부의 탈경계화는 단순히 공간의 내부와 외부의 경계가 허물어졌다는 것만을 의미하는 것이 아니라 외부로의 확장을 의미하며 이는 길거리, 즉 모두에게 열려있는 공적 공간인 길거리와의 관계 설정이 매우 중요해 졌다는 것을 동시에 의미한다. 따라서 공간의 파사드는 내부와 외부를 상호 확장시키는 중요한 매체로서 그 기능과 역할을 점차적으로 공공을 위해 만들어가야 할 것이다. 이러한 사회적 환경의 변화는 공간의 소통에 대한 관심을 요구하는데, 공간 내·외부의 경계가 모호해지고 공적 공간인 광장이나 길과의 관계 설정이 중요해 지면서, 점차적으로 사용자에게 의한 여러 가지 가능 연출에 개방되어 질 것이다.

## 4.2. 탈영역(탈장르)성

오늘날의 공간 디자인의 관점은 고정적이고 단일적인 가치관에서 유동적이고 다양한 가치관으로 이동하고 있다. 이는 사회적, 문화적, 기술적인 부분에 있어서 총체적인 영향을 받는 가운데 이루어진다. 현대 공간 디자인은 공간, 영상, 미디어, 예술 등의 다양한 분야를 아우르고 소통하는 광역화 된 특성을 보인다. 즉 전통적인 건축물의 외부만을 말하는 파사드로서가 아닌 다양한 분야의 특성과 장점이 접목된 복합적인 매체로서의 특성을 보이고 있다. 이러한 토탈화 현상은 설치와 퍼포먼스 형태를 빌어 미술적 요소뿐만이 아닌 음악, 무용, 연극, 영화의 요소를 통합시킴으로써 시각적, 촉각적, 청각적, 후각적, 미각적, 근육운동적인 지각의 발생을 야기 시키는 특징을 지칭한다.<sup>20)</sup> 사용자들에게 익숙한 정보 환경과 다양한 예술 영역의 사물들이 융합된 공간적 이미지는 기존에 존재했던 다양한 영역들의 결합으로 새로운 공간 환경을 창조한다. 이렇게 함으로써 사람들이 공간과의 친밀성을 느낄 수 있으며, 공간 환경적인 차원에서 다양한 의사소통의 장이 만들어 지고 있다.

## 4.3. 탈 시간성 - 가변성, 경량성

현대에는 다양한 의사소통 기술이 환경과의 직접적인 접촉을 대체한다. 대중매체는 그 자신의 세계, 즉 초실재hyperreality를 창조해 낸다. 이 세계에서는 이미지와 실제 사이의 간격이 지워진다. 우리는 결코 가공되지 않은 실재에 접근할 기회를 얻지 못한다. 왜냐하면 실제 자체가 전체 정보사회의 정보망속에 있는 이미지, 메시지, 기호, 중개물들로 짜여지기 때문이다.<sup>21)</sup>

이처럼 현대의 매체 기술 혁신은 공간의 외피를 고정적인 형태에서 다양한 형상으로의 연출을 가능하게 한다. 현대 공간 디자인은 고정적인 시간관념에서 탈피되어진다. 다르게 말하면 시간의 흐름을 인위적으로 조정할 수 있다는 의미이다. 기술 혁신에 의해 공간의 입면은 시간과 공간의 전통적인 고정관념에서 벗어나 다양한 시간과 공간을 역으로 연출할 수 있게 되었다. 즉 공간과 시간이 함께 어우러지면서 단순하게 2차원적 혹은 3차원적인 판조의 양태를 벗어나 보다 복합적이고 전감각적인 자극의 범위까지 그 체험의 영역을 확장시켜 나가고 있다.

## 4.4. 탈 구축성

우리는 투명하고 경량한 재료의 발명에서 시작된 유리 건축과, 오늘날의 다양하게 표피화 되어가는 디자인은 시각적인 측면과 경험적 측면에서 기존의 공간이 갖고 있지 못했던 촉각적인 상호 작용이 가능하게 한다.

후기 산업 시대는 여러 가지 이유로 인해 이전의 산업시대와 구분되는데, 가장 대표적인 것은 그 추진의 중심이 산업사회의 전형적인 재료의 생산에서 '비물질적'인 것 특히 정보의 생산으로 옮겨졌다는 것이다. 바꾸어 말하면 사물의 물리성이나 사실의 구체성, 현상의 역동성 등은 이제 더 이상 중요하지 않고, 상징적인 세계 안에서 그들의 투영, 즉 대중매체에 의해 확장되고 전달되는 의미가 중요하게 부상된 것이다.<sup>22)</sup> 이러한 흐름과 함께 점점 더 표피화 되어 가는 현대 공간과의 결합으로 건축은 점차적으로 상징적인 매체로 존재하게 되었다.

미래에는 전자이미지가 우리 일상 환경의 필수적인 부분이 될 것이 명백하다. 디지털화 된 이미지와 소리, 빛, 색은 미래 도시에서 훨씬 더 중요한 역할을 할 것이며 합성의 효과가 공통적으로 사용될 것이다. 미래의 미디어 건축은 복합매체를 사용하여 다원화될 것이며, 비물질적이고 다양한 빛을 이용한 색채의 조화도 볼 수 있게 될 것이다. 그래서 미디어 아트가 미디어 건축에서 너무도 중요한 자리를 차지할 것은 분명하다. 미디어 건축은 과거 예술 형태의 기능을 양도받아 잡종 예술을 생산하는 오래된 전통은 디지털화되어진 미학 속에서 존속할 것이다. 행위예술 뿐 아니라 시각적 예술 역시 점점 더 매체화될 것이다.<sup>23)</sup>

미래에는 전자이미지가 우리 일상 환경의 필수적인 부분이 될 것이 명백하다. 디지털화 된 이미지와 소리, 빛, 색은 미래 도시에서 훨씬 더 중요한 역할을 할 것이며 합성의 효과가 공통적으로 사용될 것이다. 미래의 미디어 건축은 복합매체를 사용하여 다원화될 것이며, 비물질적이고 다양한 빛을 이용한 색채의 조화도 볼 수 있게 될 것이다. 그래서 미디어 아트가 미디어 건축에서 너무도 중요한 자리를 차지할 것은 분명하다. 미디어 건축은 과거 예술 형태의 기능을 양도받아 잡종 예술을 생산하는 오래된 전통은 디지털화되어진 미학 속에서 존속할 것이다. 행위예술 뿐 아니라 시각적 예술 역시 점점 더 매체화될 것이다.<sup>23)</sup>

## 5. 결론

현대 공간 디자인은 더 이상 공간을 구성하는 문, 창문, 재료 등과 같은 별개의 요소로 이루어지는 것이 아니라 이미지나 매체에 의해 통합적으로 인식될 때에 새로운 장이 열릴 수 있다.

도시의 전역에서 볼 수 있는 전광판과 같은 대중 매체의 개념에서 한 차원 진화된 미디어 공간은 전자 광고를 보여주는 단순한 파사드 이상의 것이 되었다. 지역적 정체성과 세계화를 동시에 추구하며, 인간과의 감성적인 커뮤니케이션 또한 추구한다. 이제 공간에서 벽이라는 개념은 점점 희미해 지고, 기술의 혁신적인 발전을 수반하는 여러 겹의 얇은 표피 개념의 외피가 현재까지 존재해 왔던 다양한 공간의 외피에서 보다 진화된 형태의 파사드 공간으로 발전할 것이다. 공간은 실용적 기능과 심미적 기능을 동시에 수반하는데 공간의 다양한 매체화 경향은 공간 내외부의 투명성과 확장성을 넘어서서 길과 광장으로 이어지는 공공공간으로 대중 앞에 선보일 것이며, 다양한 영역의 특성을 수용하는 통합적 매체로서 기능하고 있다.

공간에 대한 인식은 개인적으로 이루어지는 것이 아니라 시대성과 문화가 부여하는 환경에 의해 주어지므로 사회적으로 통용되는 흐름 속에 이루어지게 된다. 따라서 현대의 공간의 매체화에 대한 의미가 오늘날을 살아가는 대중들에 의해 공통적으로

20)신경수, 현대 실내건축에서의 매체 표현특성에 관한 연구, 경원대학교 석사, 2004, p.75

21)클라우스 에메케, 기계속의 생명, EJB, 2004, p.199

22)프랑코 푸리니 지음, 건축 구성하기, 공간사, 2005, p.42

23)Architecture and Urbanism, 1 NO.280, 1994, p.83

받아들여지지 않으면 사회적 소통을 불가능하게 한다. 현대에는 보다 적극적인 방법으로 공간의 매체화 경향이 일어나고 있는데, 이는 다양한 디자인 영역의 특성과 표현 경향을 흡수함으로써 공공과 친숙한 환경으로 변모하고 있다. 즉, 공간 입면의 시각적인 표상화가 아니라 다양한 사회적, 문화적, 기술적 환경을 동시에 다층적인 방식으로 결합하여 새로운 공간 환경을 만들어 내고 있는 것이다. 이러한 다층적인 결합으로 인해 문화의 복합적인 새로운 차원이 만들어 질 수 있음을 기대할 수 있다.

#### 참고문헌

1. Yoshinobu Ashihira, 외부 공간의 미학, 기문당, 1999
2. 이경춘, 커뮤니케이션 과학, 나남, 1988,
3. 민자경, 브랜드 개성 형성에 있어서의 파사드 디자인에 관한 연구, 홍익대학교 석논, 2005
4. 피에르 폰 마이스, 형태로부터 장소로, 시공문화사, 2000
5. 신경수, 현대 실내건축에서의 매체 표현특성에 관한 연구, 경원대학교 석논, 2004
6. 이영환, 서양미술사, 박영사
7. 광기표, 건축 내·외부공간 경계의 모호성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제 14권 2호 통권 49호, 2005. 4
8. 김소희, 재료의 물성 표현에 영향을 주는 요인 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제 15권 6호 통권 59호, 2006. 12
9. ag4, MEDIS FACADES, daab, 2006
10. Bernard Tschumi, Irene Cheng, The State of Architecture at the Beginning, THE MONACELLI PRESS, 2003
11. Farshid, The function of ornament, ACTAR, 2006

<접수 : 2007. 8. 29>