

# 현대 건축 표면의 인터페이스로서의 Urban Screen 화에 관한 연구

김지연<sup>1</sup>, 박승호<sup>2</sup>  
이화여자대학교 디지털미디어학부<sup>1 2</sup>  
{prussianblue\_jy<sup>1</sup>}@hotmail.com  
{park<sup>2</sup>}@gol.com

## A Study about Urban Screenization of Modern Architecture Surface as Interface

Kim Ji Yeon<sup>1</sup>, Park Seung Ho<sup>2</sup>  
Division of Digital Media, Ewha Womans University<sup>1 2</sup>

### 요약

뉴미디어의 특성을 지니며 더욱 다양한 가능성과 관계를 열어나가게 된 오늘날의 현대 건축은 근대 이전의 구축적 양식 중심의 형식으로부터의 탈피, 디자인 분야의 심미적 발달, 자연 친화적인 관점에서의 발달, 그리고 무엇보다 인간 중심의 건축 발달 등으로 인해 구조, 실체와의 관련성 이외에 표면(surface)으로의 관심이 집중되면서 감상적인 공간 구조를 낳고 있다. 이는 표면이 공간적인 효과를 내는 표면을 통해 새로운 소통의 길이 열리게 되고 건축물 그 자체의 자율성을 표현하는 동시에 주변 컨텍스트에 동참하게 되므로 경계 영역으로서의 의미를 전달하는 인터페이스로 발전해 가고 있음을 시사한다. 또한 최근에는 더욱 적극적인 미디어 재료의 사용으로 건축의 표면이라기보다는 오히려 독립된 스크린으로써의 모습을 보여주고 있고, 그에 더해 다양한 미디어 아트 작업의 차용으로 표면의 스크린화는 더욱 진화하며 이전과는 또 다른 효과와 의미를 전달하고 있는데, 이는 공간 사용자의 능동적인 수용 형태를 인지하고 건축을 완성하는데 있어서 중요한 주체가 됨을 시사한다. 본 논문에서는 이러한 건축 표면이 가진 인터페이스로서의 특성과 최근의 적극적인 미디어 재료 사용 및 미디어 아트 차용을 통한 다양하고 새로운 소통의 시도를 분석해 봄으로써 건축 표면이 가지는 더욱 넓은 범위에서의 가능성과 잠재력을 건축 그 자체가 가지는 특성 안에서 뿐만 아니라 수용자와의 상호관계 안에서 또한 연구해 보고자 하였다.

Keyword : Interface, Urban Screen, Architecture surface

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 배경

뉴 미디어의 특성을 지니며 더욱 다양한 가능성

과 관계를 열어나가게 된 오늘날의 현대 건축은 디자인 분야의 심미적 발달, 자연 친화적 관점 으로의 발달, 그리고 무엇보다 인간 중심의 건축으로의 발달 등으로 경계 영역으로서의 의미를 전달

하는 인터페이스로 발전해 가는 표면(surface)으로의 관심이 집중되고 있다. 본 논문에서는 이러한 건축 표면이 가진 인터페이스로서의 특성과 최근의 적극적 미디어 재료 사용 및 미디어 아트 차용을 통한 다양하고 새로운 소통의 시도를 분석해 봄으로써 건축 표면이 가지는 더욱 넓은 범위에서의 가능성과 잠재력을 건축 그 자체가 가지는 특성 안에서 뿐만 아니라 수용자와의 상호작용 안에서 또한 연구해 보고자 하였다.

## 1-2. 연구의 구성

현재의 건축 표면의 경향을 Urban Screen 화로 정의한 후 특정 국가나 건축가 혹은 작가를 구별하지 않은 국내외 Urban Screen 의 특성을 가지는 사례들을 선정하였다. 선정된 사례들을 표면의 이미지화, screening platforms, 표면의 캔버스화 등 3 가지 유형으로 나누어 각 유형별로 각각의 분석 요소를 2 가지씩 도출, 6 가지 분석 요소를 적용하여 사례들의 매트릭스 분석을 실시하였다. 그 결과를 토대로 Urban Screen 화의 전체적인 특성을 알아보고 최근의 경향 및 앞으로의 발전 방향과 가능성을 제시하고자 하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 현대 공간과 장소성

현대 사회에서 도시의 공공공간은 그 중요성이 커지고 있으며 변화의 흐름은 도시공간에서도 수용되고 그에 맞는 장소성이 포함되어야 한다. 따라서 이런 공간의 장소성은 기존의 전통적 역사 유물로 인한 장소성이 아닌 도시민에 의해 만들어지고 소멸되는 장소성의 개념으로 새롭게 정의될 수 있다. 또한 도시의 공공공간에서 장소개념은 인간 활동과 환경과의 상호작용에서 '안에 있다' 라는 의미와 더불어서 장소는 중심(center) 혹은 초점(point)의 의미를 함축한다. 또한 장소는 좁은 공간적 의미를 함축하여 물리적 성격과 행동적 의미가 함축되어 있고, 행위를

수반함으로써 경험적인 의미를 지닌바, 사람과 특정 공간이 어우러진 경험을 함축하는 경우가 많다.<sup>1</sup>

## 2-2. 현대 건축의 패러다임

### 2-2-1. 뉴 미디어 시대 건축 패러다임

뉴 미디어 시대 건축은 우선 비 물질화 경향을 크게 띄고 있다. 건축에서의 비 물질화는 재료의 물성, 질감, 또는 표면의 의미에 의한 물체 사이의 긴장과 이를 통한 표면과 내, 외부의 상호 관계성을 중요시 하며, 재료의 이미지에 대한 비 물질화는 인지의 조작을 통해 물질을 제어하게 되며, 현대 기술에 의해 열려진 가능성의 탐구를 의미하는 것이다. 장 누벨의 경우, 까르띠에 재단 건물을 통해 유리로 이루어진 외피가 주변의 자연적인 조건에 따라, 그리고 지나가는 행인의 행동에 따라 공간이 변환하는 연속적인 공간을 자연스럽게 이끌어내며 주변 환경과 건물 사이의 경계를 모호하게 만들고 있다.



그림 1) 장 누벨, Cartier Building(1994)

이러한 물리적 공간으로 인식되어 오던 건축물의 경계면이 비물질화 경향으로 blurring space 라는 개념으로 발달되면서 독립된 건축 요소로서의 독자적, 개념적 역할을 수행해 내고 있다. 또한 톰슨(Christian W.Thomson)은 20 세기의 새로운 건축을 이끌어갈 흐름의 하나로 미디어 건축과 가상건축을 들고 있는데, 미디어 건축은 현대 건축의 비 물질화 경향을 더욱 촉진시킨다 할 수 있겠다.

다음으로 뉴 미디어 시대 건축의 특징은 공간에서의 시간성 도입이다. 19 세기말, 유클리드 공간 개념의 부정과 아인슈타인의 상대성 이론으로 인해 근대 이전의 시간과 공간이 별도의 차원으로

간주하던 시공간 개념에서 벗어나 하나의 복합적인 계라는 이론이 생겨나게 되고, 이는 과학적, 물리적 인식의 공간을 지각할 때 인간의 운동과 움직임으로 공간이 지각되고 체험 되어진다는 것이다. 이러한 공간의 시간성 도입은 인간 행태로의 건축을 이끌어 내었고, 과거의 건축을 이루는 부수적인 요소였던 인간의 경험과 신체활동이 건축의 완성에 있어서 중심이 되는 변화를 가져 왔다.

### 2-2-2. 현대 건축의 표면으로의 발달

고대 유럽에서는 건축물을 무엇보다 예술작품으로 제작하려는 경향이 다분했기 때문에 전면의 파사드는 주로 심미적인 목적을 위한 것이었으며 구조와 마감은 건축의 부산물로 취급, 건축물의 구조가 표피로 표현되었다.

19 세기 산업혁명은 세계를 변화시켰다. 건축분야에서는 산업의 발달로 콘크리트와 철재, 유리 등과 같은 다양하고 새로운 건축재료들의 개발과 공법과 함께 산업 기술이 발달했고, 구조와 기능의 형상화, 재료의 즉물성 등을 통한 추상적 외피로 변화했다.

1980 년대 초반을 계기로 포스트모던 건축이 표피적 변형만을 시도하여 붕괴된 반면 네오모던의 한 경향인 해체주의는 신표현주의, 신 구주의, 기술형태주의로의 극단적 형태주의 유희에 빠져들게 되었다. 더욱 다양한 건축 재료의 사용, 특히 건축을 매혹적이게 하는 비 물질성과 투명성에 있어서 중요해진 유리사용으로 인해 건축표면은 더욱 비 물질화 되어 갔다.

이러한 흐름을 가지며 변화한 건축의 표면은 현대에 와서 비 물질화로의 발달과 디지털 미디어 기술의 만남으로 인하여 현대 건축에서는 표면으로의 관심이 더욱 집중되고 있고 다양한 시도들이 진행되면서 건축 표면의 ‘ 초 표피화’ 의 특성이 두드러진다. 현대 건축은 오늘날 더욱 진보된 기술에 의해 다양한 표현방식들을 지원받고 구사할 수 있게 되었는데, 이는 시각적, 촉각적, 후각적, 감성적 면뿐만 아니라, 가변적인 건축물 외관 디자인의 형성을 의미하며, 이미 멀티미디어와 다중

차원에 의한 표현이나 파사드의 전자적 광고의 일부에 불과한 스크린 적 수준을 뛰어 넘는 그 이상의 의미성으로 상호 작용하는 동적인 조각이 되려는 경향을 띠고 있는 것이다.<sup>2</sup>

### 2-3. 건축과 예술의 만남(Hybrid Zone)

Hybrid 의 기본적인 의미는 서로 다른 2 개의 기술이나 시스템이 결합된 것을 의미하기에 단독으로 쓰이는 경우보다는 다른 용어와 연결 지어 사용되는 경우가 많다. 이러한 관점에서 보았을 때 Hybrid zone 이라는 것은 서로 다른 2 분야가 결합되어 새로운 의미와 가능성을 만들어 내는 것으로서 본 논문에서는 그 두 분야를 건축과 예술로 선택하고 둘 간의 조합을 분석해 보고자 한다.

이제까지의 예술과 건축의 관계는 [예술과 건축], [예술 혹은 건축], [건축에서의 예술], [공공 공간에서의 예술]등의 다양한 표제아래에서 논의 되어왔다. 기존의 예술적 장식을 가지는 건축과 예술의 관계는 Kunst-am-Bau(art on building)이라는 개념으로 변화했고, 최근 Kunst-und-Bau(art and building)이라는 더욱 동등한 관계를 나타내는 개념으로 발전해 왔다. 건축과 예술이 가지는 hierarchy 를 제외한 분야 안에서 교류가 일어나게 되면, 올바른 조합이 이루어지게 되고, 다음 단계로는 수용자들이 중요하게 다루어지게 된다. 수용자들이 가진 예술에 대한 기대감은 점점 높아지고 있는 것이 사실이고 그러한 기대감은 건축과 예술 간의 만남을 더욱 긴밀하게 이끌어 내는 요인으로 작용하고 있다. 이는 수용자와의 관계가 건축과 예술의 조합에 있어서 매우 중요한 요소임을 시사하고 있기 때문에 최근 건축은 예술과의 조합을 더욱 중요하게 다루고 있으며 이미 건축과정의 초반 단계에서부터 예술적인 부분을 고려하는 경향이 많아지고 있다.

### 2-4. 수용미학적 패러다임<sup>3</sup>

야누스에 의해 제기된 수용미학은 1960 년대 말 서독 문예학계에서 시작된 문학연구의 한 방법론으로 문학작품의 이해와 평가를 독자, 즉

<sup>2</sup> 최정렬, 비물질적 특성을 적용한 FLUXUS GALLERY 계획, 홍익대학교석사학위논문, 2003, p.11

<sup>3</sup> 길성호, 수용미학과 현대건축, spacetime, 2003, pp24-

<sup>1</sup> 임승빈, 경관분석론, 서울대학교 출판부,1991, p.179

수용자의 입장에서 접근하고자 한 것이다. 수용이란 문학작품을 읽고 이해하고 받아들이는 행위 즉, 수용자 중심적 문학연구자세를 말하는데, 이러한 방법론의 제시는 건축에서의 공간은 인간에게 어떠한 형태로든 영향을 미치며 인간은 인식과 경험의 테두리 안에서 공간의 체험을 수행하고 있으므로 이러한 건축에 대한 인간의 경험적 속성을 디자인의 개념으로서 작가와 작품으로서의 인식이 아닌 ‘작가-작품-독자’라는 시각에서 해석하는 수용미학적 패러다임에 의한 새로운 사고를 반영한다.

### 2-5. 인터페이스로서의 표면

과거의 테크놀로지와 문화를 이분법적으로 보았던 관점에서 벗어나 현대의 인터페이스라는 개념은 기술과 예술의 융합의 관점에서 본 공간이 될 것이다. 인터페이스는 그것 자체로는 뚜렷한 형태를 갖지 않지만 독립된 두 체계 사이를 연결해주고 매개해서 고정된 상태가 아니라, 변화하는 주변의 요인, 정보 등에 따라 변화하고 상태를 활성화시키는 어떤 것으로서, 여러 분야에서 광범위한 의미로 사용되고 있으며, 이는 건축에서도 마찬가지이다.<sup>4</sup>

이처럼 건축의 경계면이 인터페이스로 확장되면서 건축 표면은 이러한 인터페이스로서의 가능성과 잠재력이 가장 큰 건축의 경계면이라 주목받고 있으며 이미 건축가 장 누벨은 건축적 표면을 공간의 문제가 집결되는 곳으로서의 ‘인터페이스’로 보고자 하였다.

## 3. Urban Screen 의 이해

### 3-1. 현대 Urban Screen 으로서의 표면

현대 건축은 오늘날 더욱 진보된 기술에 의해 다양한 표현방식들을 지원받고 구사할 수 있게 되었다. 이는 시각적, 촉각적, 후각적, 감성적 면뿐만 아니라, 가변적인 건축물 외관 디자인의 형성을 의미하며, 이미 멀티미디어와 다중차원에 의한

표현이나 파사드의 전자적 광고의 일부에 불과한 스크린적 수준을 뛰어 넘는 그 이상의 의미를 지니며 상호 작용하는 동적인 조각이 되려는 경향을 띠고 있는 것이다.

### 3-2. 현대 Urban Screen 유형

표면의 이미지화	screening platforms	표면의 캔버스화
현대 건축 표면의 초 표면화와 가장 근접	상업적 정보를 위해 건축 표면에 설치된 LED 전광판을 비상업적 작업의 디스플레이에 사용함으로써 urban screen 으로서의 새로운 가능성 탐구	Blurring Space 로서의 건축 표면과 미디어아트의 교류
건축 표면 자체가 이미지, 스크린으로 변모.	전광판이 캔버스가 되는 경향	수용자의 직접적인 참여로 수용자와의 상호작용이 더욱 중요
디지털 기술과 미디어 재료를 사용한 화려하고 다양한 외형		건축 표면 자체가 캔버스가 되는 경향
		더욱 직접적인 건축과 미디어 아트와의 만남

표 1) 현대 Urban Screen 유형

### 3-3. Urban Screen 과 신체활동

사람들의 예술적인 기대감이 커지는 만큼 건축에서는 예술과의 조합을 더욱 다양한 방법으로 시도하고 있으며 수용자와 건축간의 관계는 더욱 긴밀해 지고 있다고 할 수 있다. 인간의 경험과 신체활동은 건축과 공간의 해석에 있어서 중요한 요소로 간주되는 만큼 건축과 예술의 조합은 그러한 수용자의 참여를 적극적으로 이끌어 낼 수 있다. 따라서 건축-예술-수용자의 관계는 더욱 중요하게 다루어지고 있으며 무한한 발전 가능성을 잠재하고 있다.

## 4. Urban Screen 화의 국내외 사례분석

### 4-1. 사례분석 개요

사례 분석 과정은 1-5 장 안에서 고찰, 분석한 이론적 배경을 기반으로 하여 건축 표면의 Urban Screen 화의 특성이 나타나는 국내외 사례들을 선정하고, 선정된 사례들을 공간이 가지는 내용, 적용 요소, 의미 분석, 관계 분석 등을 실시하여 그 결과를 토대로 종합적인 Urban Screen 화의 분석 결과를 도출하는 것으로 하였다. 첫 번째 사례 분

40 요약인용

<sup>4</sup> 최정석, 건축 표면이 형성하는 장소성에 대한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2004, p.31

석 요소는 앞에서 분석한 Urban Screen 의 유형을 분류한 후 현대 Urban Screen 화의 적용 요소를 대입하여 사례 대상을 분석할 요소를 도출한다. 표면의 이미지화, Screening Platforms, 표면의 캔버스화의 세 가지 유형의 적용요소로 물질화, 다중매체, Hybrid Zone 으로 선정하였고, 가변성/투명성, 표면의 이미지화, 정보교류, 상호작용, 신체의 중심성, 이벤트성의 분석요소를 통해 현대 Urban Screen 화의 사례들을 분석한다.

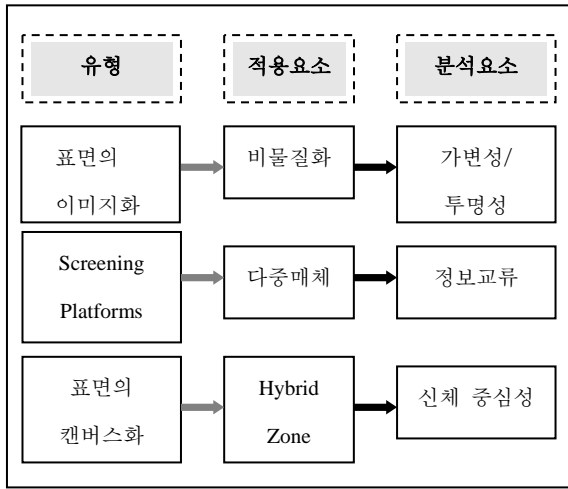


표 2) 사례 분석 적용 및 분석 요소

4-2. 사례분석 대상

현대 건축 표면의 Urban Screen 화를 분석하기 위해 우선 앞서 분석한 Urban Screen 의 유형 - 표면의 이미지화, screening platforms, 표면의 캔버스화 - 에 각각 속하는 최근의 국내외 분석사례들을 선택하였다. 선택된 분석사례들은 특정 건축가, 작가, 프로젝트, 혹은 국가에 한정되지 않고 Urban Screen 유형에 속하며 그 특성을 잘 표현하는 사례들로 선정하였다. 분석에 사용될 사례들은 다음 매트릭스에 나타난 것과 같다.

Element	Code	Name	Project
I 비물질화 (Immateriality)	I1	Peter Cook Colin Fournier	Kunsthau Graz
	I2	Jean Nouvel	Torre Agbar
	I3	Ben Van Berkle	갤러리아 백화점 WEST
	I4	Jacques Herzog Pierre de Meuron	Allianz Arena Stadium
	I5	Norman Foster	Swiss Re Building

M 다중매체 (Multimedia)	I6	Andres Perea Anna Ranova Lundstrom Jung Gon Kim Liang Hou Song hee Choi	서울공연예술센터(가칭) 건립을 위한 국제 아이디어 공모
	I7	Vittorio Radice	Selfridges Department Store
	I8	Bea de Visser Driessens/Verstappen Peter Missotten Martijn Engelbregt Peter Struycken 등	Pleinmuseum
	M1	Tanja Vujinovic Zvonka Simcic	Appendix/Automata Public
	M2	Year01	TRANSMEDIA :29:59
	M3	Strictly Public	Transmediale.04 : Fly Utopia!
	M4	CREATIVE TIME	The 59th Minute
H 조합공간 (Hybrid Zone)	M5	Zornitsa-Sofia [Marco Video]	My Point of View
	M6	Various artist	SK building band LED display
	M7	BBC, Philips Manchester City Council The Cornerhouse Arts Centre	Big Screen in Manchester's Exchange Square
	H1	Rafael Lozano Hemmer	Body Movies
	H2	Fred Fröhlich	PLASMA 13/05
	H3	Steffen Steude Guido Beyer Matthias Lehmann Oliver Ruch	Licht&Liebe
	H4	Jaume Plensa	Crown Fountain
I 비물질화 (Immateriality)	H5	Rafael Lozano-Hemmer Brian Massumi	Humo
	H6	Chaos Computer Club	Blinkenlights
	H7	Michael Bleyenbergh	Eye Fire

표 3) 사례 분석 대상 매트릭스

4-3. 분석 결과

현대 도시 건축 표면의 Urbans Screen 화의 유형별 특성으로 선정된 분석요소인 가변성/투명성, 표면의 이미지화, 정보교류, 상호작용, 신체의 중심성, 이벤트 성이 비물질화, 다중매체, 조합공간에서 그 영역을 넘나 들며 다양하게 나타나고 있는 것을 볼 수 있었다. 전체적으로 보았을 때 표면의 이미지화-> screening platforms -> 표면의 캔버스화로 진행될수록 더욱 균형 잡힌 다양한 Urban Screen 의 특성을 고루 갖추게 됨을 알 수 있었다.

## 5. 결론

현대 건축은 테크놀로지의 발달과 정보사회의 도래로 인한 비물질화, 시간성의 적용, 상호 작용성 등의 뉴 미디어의 특성들을 지니며 과거의 기능과 구조 중심적인 발달에서 탈피하여 인간의 경험과 행위가 중심이 되는 건축 형태로 발달하고 있다. 이에 따라 소통의 가능성이 많은 표면으로의 관심이 집중되고 있고, 다양한 미디어 재료의 사용과 미디어 아트의 차용은 건축 표면의 인터페이스로서의 특성을 부각시키며 스크린화를 촉진시킴에 따라 정보와 공간의 상호작용을 가능하게 하고 있다. 본 논문에서는 이러한 현대의 Urban Screen 화를 이미지와 브랜드 명이 들어간 스크린화를 제외한 후 세가지 유형으로 나누어 최근 경향을 분석하였다.

이제는 표면의 가능성과 잠재력을 깨우기 위한 더욱 새로운, 상상을 넘어서는 시도들이 나타날 것이고 이는 공간 사용자와 건축간의 관계를 중시하지 않고서는 가능하지 않은 시도들이다. 표면은 점점 진화될 것이고 진화의 과정 가운데는 건축과 도시, 건축과 인간 모두의 관계가 더욱 중요하게 다루어 져야 할 것이다, 또한 무분별한 건축과 예술의 접목으로 오히려 건축 표면이 가지는 가능성을 잠식시키고 공간을 "살아있는" 공간이 아닌 "죽어가는" 공간으로 만들 수 있다는 점도 염두에 두어야 할 것이다.

## 참고문헌

- 임승빈, 경관분석론, 서울대학교 출판부,1991
- 김성호, 수용미학과 현대건축, spacetime, 2003
- 아키그램, 임태열, 아키그램과 함께 춤을, space, 2005
- Joke Brouwer Arjen Mulder , Transurbanism, NAI Publishers, 2002
- Sibylle Omlin , Karin Frei Bernasconi, Hybride Zonen, Birjhauser, 2003
- 최승희, 현대 도시의 공공공간으로서 Urban EntertainmentDistrict, 건국대학교 석사학위논문, 2002
- 최정석, 건축 표면이 형성하는 장소성에 대한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2004
- 최정렬, 비물질적 특성을 적용한 FLUXUS GALLRTY 계획, 홍익대학교석사학위논문, 2003
- 권현아, 현대건축에서 나타나는 표면의 특성에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, 2003
- 김유림, 도시공간의 초 표면(Hypersurface)적 표현특성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2005
- 김지연, 인터미디어 아트의 표현특성 적용을 통한 환경디자인모형사례 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, 2003
- 김진범, 뉴미디어 정보화 사회의 도시와 건축의 상호교류 방법에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문, 2002
- 최승희, 현대 도시의 공공공간으로서 Urban Entertainment District , 건국대학교 석사학위논문, 2002