

도시경관 미디어파사드의 영상디자인 구성요소 연구

유정선¹, 정진헌^{1*}

¹동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과

Study of the Image Design Components of Urban Landscape Media Facade

Jung-Sun Yu¹, Jean-Hun Chung^{1*}

¹Department Multimedia, Graduate School of Dongguk University

요약 미디어파사드는 건물 외벽을 스크린으로 삼아 영상을 투사하는 것이다. 미디어파사드는 도시 공간에서 고도의 시장 경쟁 상황에 지쳐있는 수용자의 문화적 감성을 회복하며, 도시미학으로 발전하였다. 그래서 도시가 주제가 되기도 하고 투사 대상이 되기도 하면서 영상디자인으로 재해석 될 수 있다.

문화적인 면에서의 미디어파사드는 예술적 가능성과 공공성의 강화가 논의되고 있다. 가장 고려해야 할 부분 중의 하나는 건물 또는 투사 대상 주변과 소통되는 미디어가 되어야 한다는 것이다.

2014 광화문 미디어파사드, 2014 세종문화회관 미디어파사드, 2013 남산 미디어파사드 등의 도시경관 미디어파사드를 비교분석 결과 모티브, 컨셉, 스토리, 투사형태 등 네 가지 영상디자인 구성요소를 도출할 수 있었다. 캔버스와 극장 스크린을 박차고 나아가 새로운 기술적 장르로 자리매김 하고 있는 미디어파사드는 앞으로도 한 차원 높은 도시의 상징적 예술행위로서 메시지와 테마 그리고 기술적 진보를 담아내야 한다.

본 논문은 상징적인 도시경관 미디어파사드의 비교분석을 통하여 영상디자인의 구성요소를 도출하고자 하였다.

Abstract Media facades project images on the external walls of a building as a screen. Such facades can recover the cultural emotions of users tired of a high level of market competition in urban spaces and develop into urban aesthetics and be reinterpreted as an image design as the city becomes a topic as well as the target projected. From a cultural perspective, the artistic possibility and strengthening of publicness of media facades are discussed. One of the considerations is that it should be the medium communicating with the building or surrounding of the projected target. Urban landscape media facades, such as 2014 Gwanghwamun media facade, 2014 Sejong Center for the Performing Arts media facade and 2013 Namsan media facade were compared and analyzed. As a result, four types of image design components could be derived such as motifs, concepts, stories and projection types.

Media facade, which is establishing itself as a new technological genre beyond canvas and theater screens, should contain messages, themes and technological advances as a higher level of the urban symbolic art form in the future. This paper derived the components of image design through the comparative analysis of symbolic urban landscape media facade.

Key Words : Media Facade, Urban Landscape, Image Design Components

1. 서론

벽에 영상을 투사하는 것을 말한다.

1982년 리들리스콧 감독의 블레이드 러너(Fig. 1 참조)는 미래사회의 도시모습을 미디어파사드로 표현하고

*Corresponding Author : Jean-Hun Chung(Dongguk Univ.)

Tel: +82-2-2260-8782 email: evengates@gmail.com

Received October 15, 2014

Revised (1st November 3, 2014, 2nd November 5, 2014)

Accepted November 6, 2014

있다. 일본인 여자가 전광판에서 무언가를 말하고 있고 암울한 도시는 파잉 이미지의 미디어파사드 광고로 넘쳐난다.



[Fig. 1] The film 'Blade Runner' media facade ad.

미디어파사드는 도시 공간에서 고도의 시장경쟁 상황에 지쳐있는 이미지 수용자의 인간성을 회복하고, 문화적 감성과 인간적 감수성을 회복하며, 도시미학으로 발전하여 궁극적으로는 도시의 시각적 영상매체적 상징물로 성장 발전할 수 있는 연결고리가 될 수 있다.

본 연구는 선행연구로 문헌연구, 간행물, 인터넷 조사 등을 통하여 이론적 배경을 조사하였다. 그리고 2010년부터 2014까지 제작하여 발표된 미디어파사드 유튜브 영상 등을 참조하였다. 이러한 연구과정을 통하여 도시경관 미디어파사드의 영상디자인 구성요소를 도출하고자 하였다.

2. 이론적 배경

2.1 미디어파사드(Media Facade)의 개념

미디어파사드(Media Facade)는 건물 외벽을 스크린으로 삼아 영상을 투사하는 것이다.

미디어파사드는 LMF, PMF 두 가지 유형이 있다 (Table 1참조).

LMF(LED설치 Media Facade) 방식의 원리는 파사드 자체에 설치하고, 특징은 지속적이고 영구적이며, 비용은 건물에 추가로 설치하거나 건립 시 고려되어야 함으로 시간과 비용이 높다. 반면 유지비용은 저렴한 편에 속한다.

PMF(프로젝터 Media Facade) 방식의 원리는 파사드를 스크린으로 이용하고, 특징은 유연하고 한시적인 이벤트적인 성격이 강하고 비용은 기존 건물 외벽을 활용하는 것이므로 적은 비용으로 구현 가능하다. 유지비용

[Table 1] Two types of media facades [2]

	LMF (LED through the installation Media Facade)	PMF (using the projector Media Facade)
Principles	Installed on the facade itself	Used to screen the facade
Features	Continuous, permanent	Flexibility, the temporary nature of this event, strong
Costs	Additionally installed in the building, or by a higher time and cost must be considered in the construction. On the other hand belongs to the May low at 500,000 won 5-6 hours a day, so maintenance costs are movable piece	Since coming to take advantage of the low cost of existing building facades Can be implemented. Events primarily in terms of maintenance cost and Because most of it is implemented in the event of short-term Difficulties in implementing sustainable media façade

측면에서는 주로 행사나 이벤트 시 단기간 구현되는 것이 대부분이기 때문에 지속적인 미디어파사드 구현이 어려운 면이 있다[1].

2.2 도시경관 미디어파사드의 국내외 현황

도시공간은 보존을 통한 공공성과 개발의 논리가 충돌하는 지점이 많다.

발터벤야민에게 대도시 공간은 여러 계급이 대립하는 사회적 공간인 동시에 새로운 미적 체험이 발생하는 공간으로 새로운 체험의 장이자 새로운 예술적, 문화적 놀이공간을 의미한다[3].

동대문DDP는 세계적인 건축가 자하 하디드의 설계로 옛 동대문운동장 자리에 건립된 비정형의 건축형태의 복합문화공간 이다.

동대문DDP 미디어파사드는 환경부와 서울시가 동대문 패션타운 관광특구를 대상으로 스토리와 테마가 있는 야간경관을 조성해 홍콩 야경과 유사한 형태의 관광상품으로 조성한다는 취지로 진행되었다. 콘크리트 벽면이 파괴되고 유인원들의 음산한 분위기가 사실감 있게 묘사되었다(Fig. 2 참조).

동대문DDP는 막대한 예산소요와 커뮤니케이션의 부족으로 지역상인과 이용자 사이에 우러가 끊이지 않는 도심속의 구조물이다.



[Fig. 2] 2014 Dawn of the Planet of the Apes, 2014, DDP MEDIA FACADE from habitant on Vimeo

이러한 우려를 극복하고 2014년의 헐리우드 블록버스터 '혹성탈출'의 영화마케팅이 미디어파사드로 진행되었으며, 주요 도심 공간에 펼쳐진 영상 마케팅은 새로운 문화적 전달매체로서의 가능성을 시사하고 있다.

2013년 부산 광안대교 미디어파사드는 세계 최초로 교각에 투사한 것이다. 미디어파사드 그룹 habitant는 그들의 블로그에서 아이컨택을 테마로 하여 해수면 위의 두 눈을 통하여 웃음 가득한 부산시민의 초상과 안녕을 표현하였다고 한다. 시원한 바다와 모래사장, 파도소리 등을 구현하는데 광안대교의 구조물도 대형 스크린으로서의 기능과 스크린적 메시지를 전달하는데 손색이 없다는 것을 알 수 있다(Fig. 3 참조).

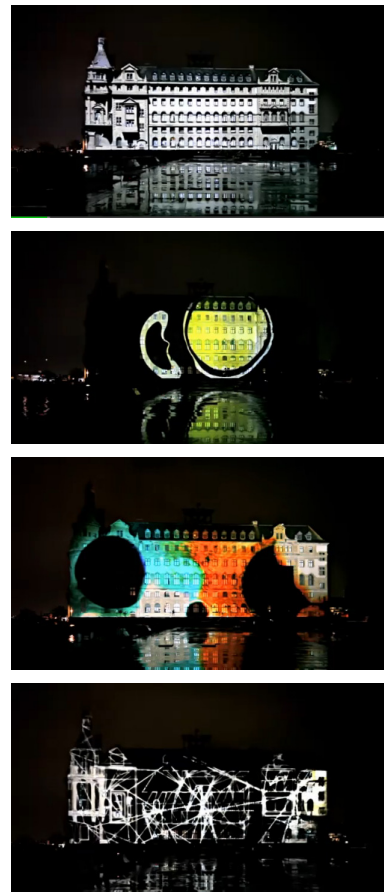


[Fig. 3] 2013 GWANGAN BRIDGE, BUSAN GWANGAN BRIDGE MEDIA FACADE 02. LIVE OF LIGHT from habitant on Vimeo

도시에 대한 시각적 영상의 투사는 또 다른 매체적 가능성을 보여준다. 벽면이나 평면이 아닌 다리모양의 특

수한 구조물에 미디어파사드를 투사하는 매체적 유연성을 보여준다. 도시경관이나 공공디자인으로 표현되는 도시공간에 미학적 메시지를 표현할 수 있는 매체가 시공간적으로 점점 확장된다는 것이다. 도시에 대한 차별적 매체를 적용하여 관조하는 수용자를 점점 적극적인 참여자로 만들 수 있는 가능성도 열려 있다.

이스탄불의 역사를 담은 예크파레 프로젝트 영상은 하이델파사 기차역에 영사되었다(Fig. 4 참조). 하이델파사 기차역은 1906-1908년경 당시 독일의 황제였던 카이저 빌헬름 2세가 오토만의 황제에게 선사할 목적으로 독일 건축가에 의뢰해 물 위에 세운 건물로 이스탄불을 상징하는 역사적, 건축적, 문화적, 사회적 기념물이다. 이스탄불의 '하이델파사 기차역'은 3D Mapping을 통해 역동적인 전시 주체로 8,500년 이스탄불의 유구한 역사를 전하는 스토리텔러의 역할을 하고 있다[4].



[Fig. 4] Landmark 3D map - Istanbul named European Cultural Capital Memorial Yekpare project

2010년 이스탄불에서 역사적인 공공건물에 도시의 과거와 현재와 미래의 이미지를 투사하였다. 역사적 상징성의 도시에 역사의 화려함과 도전과 굴곡 등을 원색적인 칼라와 이국적인 강렬함으로 영상 하였다.

3. 도시경관 미디어파사드 연구

3.1 광화문 미디어파사드

광화문이 빛의 캔버스가 되어 깊어가는 가을 밤하늘을 화려하게 수놓았다. 문화재청이 궁중문화축전 프로그램의 하나로 광화문 주변 담장에서 영상작품을 시연하는 광화문 미디어파사드 작품 '2014 광화문 빛 너울'을 시연했다(Fig. 5 참조).



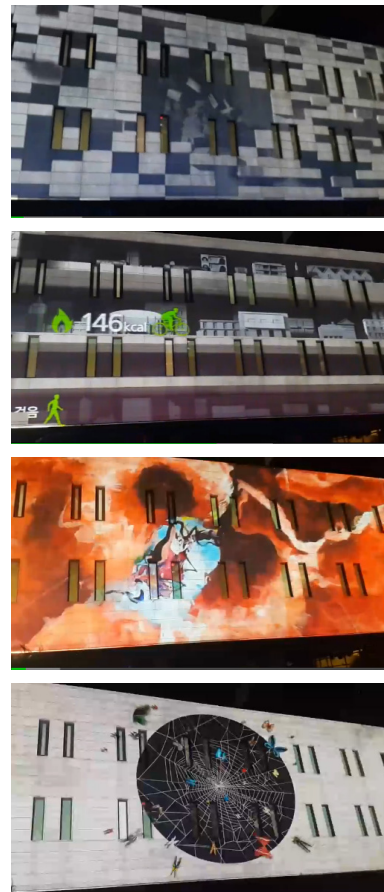
[Fig. 5] Gwanghwamun media facade '2014 Gwanghwamun light veil'

'광화문 빛 너울'은 광화문에 음악과 함께 다채로운 조형적 파노라마를 고성능 빔 프로젝트로 투사해 영상작품을 시연하고 있다[5].

광화문과 주변 담장에 과거 전통에서 현대까지 서사적인 줄거리가 상영되었다. 격동의 한국 근대사와 아리랑의 음악이 어우러져 한국인 특유의 한과 그것을 극복하는 흥을ダイナミック하게 투사하였다.

3.2 세종문화회관 미디어파사드

삼성은 갤럭시 S5를 출시하면서 별도의 신제품 발표회를 하지 않고 글로벌 출시를 기념하여 미디어파사드 형식으로 세종문화회관에 오프닝을 개최하였다(Fig. 6 참조).



[Fig. 6] Sejong Center for Media Facade New sense of S5, become a cultural'

국내 유명 작가들의 작품과 갤럭시의 주요 기능이 어우러져 재해석 된 테마로 투사되었다. 심박수 측정 센서 등의 기능이 예술적으로 표현되었다.

3.3 남산 미디어파사드

남산 미디어파사드는 한국과 남산을 표현하는 대표적인 상징 소재들을 재구성하여 3D를 이용한 영상쇼를 펼쳤다(Fig. 7 참조).



[Fig. 7] Namsan media facade ‘The Horn of Namsan emergency’

남산 미디어파사드는 한강의 물고기, 남산의 자연과 구조물, 비보이, 북연주, 해치 등이 나오는 영상쇼와 아리랑 배경음악으로 구성되어 한국을 상징하며 전통과 현대가 어우러져 외국인에게는 흥미를 주고 국내 방문자에게는 미디어 아트를 접할 수 있는 문화예술적 기회를 제공하였다.

3.4 디자인 구성원리 키워드 도출

미디어 파사드는 투사대상 마다 어떠한 내용성 있는 콘텐츠로 채울 것인가를 결정하는 것이 중요하므로 영상디자인의 컨셉과 이미지를 차별화하는 것이 매우 중요하다. 투사하는 콘텐츠와 투사대상이 조형적으로 디테일하

게 어우러져야 하는 것은 조형적 완성도와 메시지 전달에 있어서 중요한 부분이다.

2014 광화문 미디어파사드, 2014 세종문화회관 미디어파사드, 2013 남산 미디어파사드 등의 도시경관 미디어파사드를 살펴보니 모티브, 컨셉, 스토리, 투사형태 등의 네 가지 영상투사 구성요소를 도출할 수 있었다(Table 2 참조). 2014 광화문 미디어파사드의 모티브는 근현대사이고, 컨셉은 2014 광화문 빛 너울, 스토리는 역사의 조형적 파노라마를, 투사형태는 성곽의 형태이다. 2014 세종문화회관 미디어파사드의 모티브는 신제품 오프닝이고, 컨셉은 S5의 새로운 감각, 문화가 되다이며, 스토리는 국내 유명 작가의 작품과 갤럭시의 주요 기능이고, 투사형태는 창문이 있는 공공건물 벽면형태이다. 2013 남산 미디어파사드의 모티브는 남산 주변소재이고, 컨셉은 남산의 혼 비상하다이며, 스토리는 남산주변 소재의 3D영상쇼이고, 투사형태는 수직형태 이다.

[Table 2] Components of the media facade analysis

	2014 Gwanghwamun media facade	2014 Sejong Center for Media Facade	2013 Namsan media facade
Motif	Modern history	New product opening	Material around Namsan
Concept	2014 Gwanghwamun light veil	New sense of S5, Become a cultural	The Horn of Namsan emergency
Story	Formative panorama of history	Domestic famous artists and key features of the Galaxy	Namsan 3D images show
Projected form	The form of a castle	Wall form	Vertical form

투사기술과 관련하여 미디어파사드 영상디자인 기술의 차이는 그다지 크지 않다. 기술력은 발달하였고 장비도 갖추어지고 있으며 3D기술의 구현에 있어서 장비 동원의 규모의 문제는 있을 수 있지만 혼자만 할 수 있는 특수한 기술력이 필요한 부분은 아니다. 전달자로서 도시 감성을 예술적으로 수용자와 소통할 수 있는지에 대한 표현을 계획하고 현실에서 구현하려는 영상제작의 디테일이 중요한 지점이다.

광화문 미디어파사드는 대상의 형태 엷지를 따서 작업하는 부분이 까다로울 수 있다. 세종문화회관 미디어파사드는 윤곽선 외에도 각각 창문처럼 있는 곳을 처리해야 하고 다른 콘텐츠로 채워야 하므로 어려운 부분으로 추정된다. 남산 미디어파사드는 세로형태의 직사각

형태라서 까다로운 부분은 없지만 수직의 장점을 살려서 콘텐츠 채우는 것이 어려운 문제 해결 부분이었으므로 보여진다.

4. 결론

2009년에 법이 지정되어 서울시는 경관 조명에 관한 법률을 적용하고 있는데 미디어파사드 또한 제한 대상으로 규정하고 있다. 내용과 시간에 관하여 심의를 받아야 하며, 미풍양속을 해치는 내용은 심의대상이며 일몰이후 30분부터 23시까지로 규제하고 있다. 눈부심이 발생하지 않도록 하며 밝기도 제한하였다. 역사적 구역에는 야간 경관 보호를 위해 미디어파사드 설치를 규제하였다. 무분별한 경관 조명 설치를 우려하여 품격있는 야간 경관 조명을 위한 규제로 보여진다.

전통적인 의미의 스크린에서 벗어나 도시를 스크린으로 한다는 것이 가지는 몇 가지 의미가 있다. 첫째, 전통적인 스크린이 입장한 관객에 대한 일방적인 투사라면 미디어파사드는 보는 관객의 대상이 양적으로 많아졌다는 것이다. 둘째, 공간적인 의미에서 도시라는 의미로 확장되었다는 것이다. 반대로 집중해서 보는 관객 대신에 지나가던 사람도 수용자가 되어 메시지 전달의 집중력이 약화되는 약점도 있다.

미디어파사드는 대형 캔버스라고 볼 수 있다. 예술가와 영상 기술자들이 결합되어 새로운 장르의 예술과 기술이 넘나들고 있다. 미디어파사드의 수요는 점점 늘어나는 추세이다. 건물에 메시지를 주고자 하는 광고와 엔터테인먼트 수요가 앞으로도 증가할 것으로 추정된다.

상업적인 수요가 증가하면서 도시경관은 영상투사로 인한 공해에 시달릴 수 있다. 그러므로, 공공성을 확보한 영상투사가 우선적으로 고려되어야 하며 주변과 소통이 가능한 도시의 미디어 매체가 되어야 한다.

본 연구의 한계점은 사례로 제시한 미디어파사드의 선정 근거, 영상구성요소 구분의 객관성, 각 구성요소의 주요 내용 탐색방법 등의 입증이며 이 부분에 대하여 지속적인 연구와 보완이 필요하다.

결론적으로 도시경관 미디어파사드의 영상구성요소로서 가장 먼저 고려해야 할 것은 모티브, 컨셉, 스토리, 투사형태 등이다.

캔버스와 극장 스크린을 박차고 나아가 새로운 기술적 장르로 자리매김 하고 있는 미디어파사드는 한 차원

높은 도시의 예술행위로서 메시지와 테마 그리고 기술적 진보를 담아내야 한다.

References

- [1] Stephen Graham, Beyond the dazzling light : from dreams of transcendence to the 'remediation' of urban life, new media & society, vol.6(1), 2003, p.17
- [2] Park Jin-hee, 『Media for the study in terms of the interaction facade-The Case of the media facade with LED』, Society of Design Science 90, 2010.
- [3] Gwakyounghun, Metropolitan area in the center of a new aesthetic experience, and Walter Benjamin, Hongik University, 2003, p.1
- [4] <http://bodacreative.co.kr>
- [5] Jeonhanseong, Tax financial newspaper, 2014-9-26, Press Release

유 정 선(Jung-Sun Yu)

[정회원]



- 2013년 9월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 석사 과정

<관심분야>

3D Computer Graphic, Contents Design, Media-Facade, Projection Mapping

정 진 헌(Jean-Hun Chung)

[정회원]



- 1992년 2월 : 홍익대학교 시각디자인과 (학사)
- 1999년 11월 : 미국 Academy of Art University Computer Arts (MFA)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수

<관심분야>

3D Computer Graphic, Contents Design, Visual Effects, Computer Animation