

열린 내러티브 구조를 이용한 환경설계 방법연구

- 용산 아리랑 문화공원을 설계사례로 -

이상경* · 조경진**

*서울시립대학교 대학원 조경학과 · **서울시립대학교 건축도시조경학부

I. 서론

현대내러티브 공간은 이야기가 있는 정원의 표현에서 내러티브의 내재된 특성을 이용하여 인간과 문화, 자연의 인과적 관계를 고려하는 설계로의 발전을 시도하고 있다. 그러나 현재까지는 영화와 소설에서의 내러티브를 이용하여 연속적인 시각 구성에 의존하는 경향을 보여주고 있으며 대부분 기능 중심의 구획 방법으로 이루어져 있어 다양한 상상력을 유도하는데 한계가 있으며, 그 흐름이 단절되고 파편화 되어있다.

하지만 내러티브는 사건과 사건의 근접성에 의거한 인과관계를 통해서 단편적인 한 사건만이 아닌 전체 사건들이 어우러진 구조를 보여준다. 즉, 내러티브는 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 실제 혹은 허구적인 사건들의 연결을 의미하고 장소에서의 복합적 경험을 공유할 수 있는 매개체로서 시간, 사건, 장소의 연결고리 역할을 하는 것이다. 이에 본 연구는 공간에서 이용자들의 참여를 통해서 다양한 해석을 이끌어낼 수 있는 열린 내러티브 구조를 모델로 환경설계방법을 연구하고, 빠르게 변화하는 현대공간의 요구를 만족시키는 하나의 대안을 제시하고자 한다.

II. 내러티브의 구조적 특성

1. 연속성과 인과관계

모든 것을 오브제화 시키면서 단편적인 장면으로만 이해하려는 습성으로 인하여 기존 연구의 연속성은 시각적인 것에 의존하는 양상을 보이고 있다. 그러나 모든 일상적인 삶에서 연속성은 시각적인 것뿐만이 아닌 하나의 현상 혹은 심리적인 차원에서도 일어나고 있다.

내러티브의 이야기 요소는 시간의 특성에 따라 선형적으로 이루어진 언어가 아니라 사건이나 상황, 행위이다. 이것들은 상호 연관적이며 구속되어 있고, 서로를 필요로 한다. 그리고 단순히 직선적인 것이 아니라 인과적이며 드러날 수도 있으며 감춰질 수도 있다. 연속성은 하나의 일치된 관계성에 의해 묶인 요소들의 논리적 연속이다. 여기서 일치된 관계성이라 함은 인과관계라 할 수 있는 것이다(Tschumi, 1996).

2. 틈 채워넣기

이야기는 모든 생각할 수 있는 사건들의 연속성이다. 하지만 우리가 독서를 할 때를 생각하면 어떤 사건과 사건의 연결 점점에서 명확하지 않고 모호한 틈을 발견할 수 있다. 독자들은 이러한 틈을 추론하면서 독서를 한다. 영화를 볼 때도 마찬가지이다. 다음 장면과의 연관성을 독자들이 직접 찾아서 추론한다. 이러한 틈은 빈 공간이며 텍스트가 비어있다. 청중들은 선형적이든 경험적이든 각자의 해석으로 틈에 대해 참여가 이루어진다.(Chatman, 1980)

이러한 틈이 생긴 이유는 창작자 혹은 작가들의 선별 작업에 의해 생긴 것이다. 작가는 필연적인 연속성을 이끌어내기에 충분하다고 생각되는 사건들을 선별하고 청중들은 일상적인 삶과 예술의 경험을 통해 얻어진 지식을 가지고 그 틈새를 채우는 것이다. 틈은 불확실성을 유발시키고 '틈 채워넣기'는 '유추' 혹은 작가들의 선별작업에 대한 독자들의 반응이다.

결국 '틈 채워넣기'란 타고난 성질이며 관습적인 것이고, 특정한 상황에서 생기는 것이 아니라 일상적인 것에 발생하며 대표적인 예로 연재만화나 회화를 들 수 있다. "문학작품에서 문제가 되는 것은 독자가 더 이상 텍스트의 소비자가 아니라 생산자라는 사실이다."(Culler,

1983)는 롤랑 바르트의 말은 환경설계상의 공간에서 적용되고 있다.

III. 환경설계와 열린 내러티브

1. 열린 내러티브의 연속성

1) 열린 내러티브의 공간구성

내러티브에서의 연속성은 하나의 장면과 장면의 연속적인 결합 혹은 사건과 사건의 결합을 통한 의미생성으로 이루어진다. 이러한 구성은 환경설계에서도 찾아볼 수 있다.

기본적인 내러티브의 연속적인 구성은 두 가지 사건으로 이루어진다. 두 가지 사건의 대조를 통하여 앞으로 일어날 일에 대해 추측하고, 두 개의 사건이 병치되는 동안 이야기는 구성된다. 각각의 독립적인 사건은 연속적인 사건의 배열을 통해서 인과관계의 힘이 생긴다. 독자들은 내러티브 속의 주어진 사건들을 구성하거나 연관지으려는 '틈 채워넣기'를 한다. 이러한 '틈 채워넣기'는 내러티브 구조의 연속성에 근거하여 독자들로 하여금 다양한 이해와 열린 구성을 형성하는 기본 원리로서 작용한다. 그리고 경관 속에서도 인과관계에 의한 추론은 연속적인 공간의 근접성에 기반을 두고 있다.

츄미는 건축과 조경에서 연속성을 필수요인으로 인지하게 하는 세 가지 요인인 공간, 움직임, 사건을 정립하였다. 이러한 요인들은 리듬과 속도 등의 움직임에 대한 기본원리로 사용되고 있다. 또한 할프린은 댄스 안무법에서 경관을 통한 움직임을 유기적으로 구성하고 이해하는 근원적인 방식을 찾았다. 그는 즉석 안무의 잠재성을 근간으로 한 열린진 틀과 닫힌 틀을 구별하였다. 그리고 사건은 다양한 움직임을 통하여 공간에서 발생하는 행위 혹은 프로그램과 같은 우연히 발생된 사건과 연관되어진다. 공간, 움직임, 사건의 요인들과 함께 연속적인, 즉 내러티브적인 경험을 성취할 수 있는 것이다(Potteiger and Puriton, 1998).

2) 내러티브 공간의 관계 맺기

공간에서의 이야기는 선형적인 연결로 구성되는 것이 아니라 관계에 의한 사건 중심의 구성으로서 다수의 플롯으로 다채로운 이야기를 비약적으로 전개하면서 다양하게 종합되는 비선형적인 구성을 이룬다(오경환,

2002). 부분사이의 논리적인 빈틈이 전체를 연결하는 고리 역할을 함으로써 공간의 연속성을 부여하게 되는 것이다.

내러티브는 사건과 사건과의 연속적인 결합에 의해 이루어진다. 단편적이고, 직선적이며, 물리적인 것에 의존하는 공간은 결국 한정된 사건들만이 발생하므로 공간 디자이너는 공간의 제한을 넘어서 다양한 사건들이 일어날 수 있는 복합적인 구성을 해야만 한다. 공간 사이의 관계를 맺을 때에 사건의 의미가 발생되고 전개가 일어난다. 사건 사이의 논리적인 비약은 사건의 부각을 목적으로 하는 것이며, 사건의 공간적 근접을 유발한다. 이러한 비선형적인 사건의 연속적인 구성 방식은 공간의 이용자들로 하여금 '틈 채워넣기'를 유도한다. 근접의 원리에 따라 인과적인 관계가 형성되기도 하고 이질적인 요소를 사용함으로써 역설적인 관계를 형성할 수도 있다. 공간간의 관계를 형성해주는 연결고리으로써 틈은 물리적인 공간을 형성할 수도 있으며, 가상의 요소로써 작용하기도 한다.

2. 열린 내러티브의 공간 연출

1) 열린 내러티브와 닫힌 내러티브 공간

닫힌 내러티브 공간이 일관된 목소리로 공간을 한정 지으며, 공간과 삶을 구획하고 경계를 짓고 있다면, 열린 내러티브 공간은 다수의 목소리로 구성된 다양한 이야기를 가진 장소를 일컫는다. 열린 내러티브의 이상은 생산되는 의미 속에서 독자 역할의 중요성을 강조하는 현대 이론들로부터 유도된다. 열린 작품의 생명력이 독자의 능동적이고 복합적인 참여에 의해 창조되어지기 때문에 작가로부터 독자까지 의미의 생산을 변화시킨다. 그러한 점에서 작품은 텍스트로부터 새로운 삶을 야기하는 독자에 의해 항상 열린 구조를 갖고 있어야 한다. 에코는 "열린 예술 작품"에서 '열린' 의미를 정의하기 위하여 음악의 예를 사용하는데 연주자가 개인의 독특한 미학적 차원에서의 작품을 체험한 후의 창조적 해석에 의해 형식적 가능성을 확장시키려는 것으로 '열린' 작품을 제시하고 있다(Eco, 1962).

할프린은 경관에다가 열림과 닫힘의 이상을 적용하였는데 탐구의 선택, 모호성과 잠재성의 수준을 통하여 열림과 닫힘을 10단계의 등급을 나누어 구별하였다. 할프린이 말하기를 "이러한 틀을 적용한 디자이너들은 스케일에 적합하게 적용할 수 있어야만 하고 사람들이 틀

을 이용하는 상황에 적합하게 열림과 닫힘의 단계를 적용해야 한다.”고 하였다. 열린 구성은 특정한 목표보다는 사람들의 감정을 자유롭게 할 수 있도록 디자인 하는 것이고, 단지 무대를 만들고 수행하는 과정처럼 여겨질 수 있다. 더욱 열린 구성이 될수록 탐구하고 실험적인 과정으로 일어날 것이고, 다양한 상황 속에서 사람들의 감정 유발이 증가할 것이다. 할프린에게 있어서 열린 구성은 이용자들에게 최소한의 계획을 통한 다양한 공간의 이용을 유도하는 것이고, 닫힌 구성은 모든 행위에 대한 세부적인 결정을 통하여 이용자들을 따라가게 구성하는 것이다(Halprin, 1986).

2) '가능성의 장'으로서의 열린 구성

열린 공간은 '가능성의 장'으로 존재하고 있으며, 이것은 장소에서의 다양한 이벤트의 생성 가능성을 의미한다. 추미는 라빌레트에서 중첩되고 완결되지 않은 상태로 공원을 남겨둠으로써 경관의 다양한 이용과 해석을 열어둘 수 있도록 디자인하였다. 라빌레트는 또한 연속적인 변화의 상태 속에 존재하고 있다. 이것은 결코 완결된 작품이 아니며 항상 수많은 해석을 향해 열려있다. 그리드 속에 명시된 폴리는 새로운 해석을 창조할 수 있도록 다른 디자이너들에게 여지를 남겨두었다. 이러한 것을 "진행중인 작품"으로도 말할 수 있는데 이것은 가변적인 움직임이 핵심이다. "진행중인 작품"은 물리적으로 완결되어 있지만 지속적으로 내적인 관계를 새롭게 할 수 있도록 열려있는 작품이 된다. 이러한 과정은 '가능성의 장'을 창조한다(Eco, 1962).

3) 열린 내러티브 공간의 특성

(1) 모호성

에코는 예술작품 중에서 모호한 작품일수록 독자들의 다양한 해석이 나타남을 말하면서 모호성을 중요하게 언급하고 있으며 현대작가들은 모호함을 적극적인 전략방법으로 사용하고 있다.

모호한 열린 구성은 이야기를 위주로 하는 내러티브 전통으로부터 벗어나고 있다. 에이젠슈타인은 이상적인 영화는 이야기나 일화의 기능을 최소화하는 '이야기 약화'를 통해 주제를 직접 표현해야 한다고 제안하였다. 에이젠슈타인은 전통적인 의미의 이야기는 없고 대신 이미지들만이 나열된 영화를 만들어 서로 다른 이미지들이 순수한 연상작용을 통해 주제를 부각시키려고 시도하였다. 물론 '이야기 약화'가 일화나 이야기를 전적

으로 배제하는 것은 아니다. 이야기나 일화는 연상작용의 통로로서 기능하고 이를 통해 관객은 어떤 개념을 얻게 된다. 상이한 단편들의 결합을 통해 새로운 개념이나 태도가 형성되도록 유도되는 것이다.(김용수, 1996) 이러한 방식을 따른 영화는 모호한 특성을 가지게 됨과 동시에 열린 구성을 갖게 된다.

벤추리도 시의 구조를 통하여 건축의 프로그램에 반영된 계산된 모호함은 혼란을 가져다주며 그것은 의미의 명쾌함보다는 의미의 다양함을 추구하는 것이라 하였다(Venturi, 1977).

모호함은 공간에서의 다양함을 수용하기 위한 것이며 공간에서의 과도한 의미가 필요하다는 것은 아니다. 과도한 의미는 역설적으로 의미를 부족하게 만들기 때문이다.

(2) 투명성

내러티브에서의 투명성은 어떤 명확한 것을 드러내게 하거나, 숨기는 것에 대한 중간적 입장을 가지게 하는 것으로 내부와 외부, 자연과 문화, 개인적인 것과 공공적인 것 사이의 명확한 구분을 없애는 것이다.

리차드 하그는 '가스 공장 공원'에서 낭만주의적인 경관을 초월한 모습을 보여주었다. 이 공원은 바라보는 환경이 아니라 환경과 인간이 상호 참여하는 중간적인 투명성을 표현하였다. 하그리브스는 인간과 자연, 문화와 자연을 통합한 환경에 관심을 가지고 부지의 고유한 특성인 하부구조, 생성과정 등을 표현하려고 노력하였다. 표현의 관점은 어떤 결론적인 것이 아니라 그것이 이루어진 과정과 여러 가지 재료 및 주제들의 융합에 초점을 맞추었다.

결국 현대의 투명성은 환경의 미적인 관조를 추구하는 것이 아니라 장소적 특성과 인간의 만남의 장으로서 여러 가지 이벤트의 가능성을 제시하는 적극적인 설계 전략으로 사용되어지고 있다.

3. 열린 내러티브 공간의 구성 전략

열린 내러티브 공간에서의 모호성과 투명성은 공간의 다양한 이용을 위하여 필요한 것이다. 결국 이러한 특성은 '비위두기'와 '중첩'의 전략으로 이용할 수 있다. 비위두기와 중첩은 형태적으로는 반대되는 것으로 보일 수 있지만, 결국 목적은 공간의 다양한 이용을 위한 것이다. 이러한 전략에 의하여 공간은 다양하게 이해되며, 다양한 이해의 충돌을 통한 새로운 이벤트의 생성을 유

도한다. 새로운 이벤트의 생성을 통하여 공원의 이용자들은 자신만의 해석을 계획할 것이고, 이러한 해석은 다시 해석되고, 또 다시 해석되어 결과적으로 하나의 이야기가 될 것이다.

IV. 결론

본 연구에서는 이러한 열린 내러티브 구조의 특성을 이용하여 아리랑 문화 공원을 사례로 연속성과 열린 구성을 조성하였다.

먼저, 대상지의 고유성을 도출함으로써 그 요인들의 연계를 이야기로 구성하였으며, 공간 간의 '관계맺기'를 통하여 연속성을 구현하였다.

열린 구성은 다양한 이용자들의 참여를 유도할 수 있는 것으로 다양한 행위들이 일어날 수 있어야 하며, 자연과 문화, 인간을 유기적으로 연결하는 매체가 되어야 한다. 그러한 공간에서의 이야기는 복합적이고 이질적인 집합으로 구성된 얽히고 섞인 묶음의 형태로 나타나고 있으며, 묶음은 언제든지 다른 방향으로 진행할 수 있는 구조를 하고 있다. 이러한 특성은 모호성과 투명성으로 설명할 수 있는데, 모호성과 투명성은 명시적이지 않은 복잡한 구조로 나타나거나 이질적인 집합에 의한 구성에 의해 표현된다. 이러한 공간적 특성은 환경설계 방법론에서 주제들의 '융합'에 초점을 맞추게 되었다.

따라서 열린 내러티브의 공간 전략으로서 비위두기와 중첩을 사용하였다. 비위두기는 현대 공간의 프로그램에 대한 불안정성의 대안으로서 미래의 변화에 대해 유연함을 가지는 전략적인 설계프로그램이며, 중첩은 공간의 기능 강화와 극적인 효과, 우연적인 이벤트의

생성을 그 목적으로 한다. 둘 다 공간의 다양한 이용에 중점이 맞춰져 있으며 기존의 환경설계에서 다루었던 일대일의 상응 방식이 아닌 일 대 다수의 대응구조로 이루어져 있는 것이다. 이렇듯 열린 내러티브는 공간에서도 적용이 가능하며, 다양한 해석을 위한 '가능성의 장'으로 존재하게 된다.

하지만 열린 내러티브의 요소 추출 방식에 있어서 대상지의 맥락이 주요한 요인으로 적용되고 있다는 측면에서 열린 내러티브의 방식은 맥락주의와 지역주의와의 구별이 아직 모호하고 공간구성방식에 있어서 기본적인 구조단위인 사건의 형상화가 설계가의 주관에 의존할 수밖에 없다는 한계점을 가진다.

인용문헌

1. 김용수(1996) 영화에서의 몽타주 이론. 서울: 열화당.
2. 오경환(2002) 조경공간의 이미지 형성에 관한 연구. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
3. Chatman, Seymour(1980) Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. 김경수(역). 영화와 소설의 서사구조. 서울: 민음사. 1990.
4. Culler, Jonathan(1983) Barthes. 최미숙(역). 롤랑바르트. 서울: 지성의 샘. 1995.
5. Eco, Umberto(1962) The Open Work. 조형준(역). 열린 예술 작품: 카오스모스의 시학. 서울: 새물결. 1995.
6. Halprin, Lawrence ed.(1986) Lawrence Halprin: Changing Places. San Francisco: San Francisco Museum of Modern Art.
7. Potteiger, Matthew and Purinton, James(1998) Landscape Narratives. New York: John Wiley & Sons.
8. Tschumi, Bernard(1996) Architecture and Disjunction. 류호창과 서정역(역). 건축과 해체. 서울: 이집. 2002.
9. Venturi, Robert(1977) Complexity and Contradiction in Architecture. 임창복(역). 건축의 복잡성과 대립성. 서울: 기문당. 2000.