

시각화 수단으로서 조경설계 애니메이션 분석

- 대한민국 환경조경대전 수상작을 사례로 -

신택성* · 배정한**

*서울대학교 조경학과 학부과정 · **서울대학교 조경 · 지역시스템공학부 교수

I. 서론

조경가는 조경설계의 성과물을 간접 체험하는 방법을 제공하기 위해 다양한 매체를 활용해 아이디어를 시각화한다. 디지털 그래픽 기술의 비약적 발전 덕분에, 설계 도서의 이미지는 현실과 구분하기 힘들 정도로 강렬한 체험을 제공한다. 하지만 설계 개념보다 그래픽, 특히 “포토-페이크”(이명준, 2015) 이미지의 범람에 대한 비판도 생겨났다.

이미지의 한계에 대한 대안으로 영상 매체가 등장하고 있다. 이명준은 기존의 정지된 이미지에 소리와 움직임을 추가하고 자유로운 연출을 통해 새로운 관점을 보여준다(이명준, 2018)는 점에서 영상에 주목했다. YouTube를 필두로 영상 매체의 소비가 늘어난 지금, 다수의 공모전에서는 조경설계를 시각화한 영상을 필수적으로 요구하고 있기도 하다.

그러나 조경설계 영상에 관한 연구는 드문 편이다. 제작, 연출, 구성의 방법이 체계적으로 정리되지 않았고, 심지어 조경설계 영상의 정의와 개념마저도 확실치 않다. 본 연구는 조경설계의 시각화 수단으로서 영상을 정의하고, 학생들의 영상 성과물을 대상으로 영상의 그 제작 현황을 분석해 영상의 의의를 탐색하고자 한다.

II. 분석 대상과 방법

영상 제작 능력이 유사하고 성과물이 많은 ‘대한민국 환경조경대전’ 14회(2017)부터 17회(2020)까지의 수상작에 포함된 영상을 분석 대상으로 선택했다. 수상작의 영상은 총 55편(14회 16편, 15회 16편, 16회 13편, 17회 10편)이지만, 3D 모델을 사용하지 않거나 다이어그램과 텍스트만을 활용한 영상도 있었다.

환경조경대전의 규정에 명시된 ‘조경설계를 소개하는 영상’은 모든 종류의 연출 기법과 정보의 유형을 허용하는 영상을 포함한다. 반면, 본 연구의 분석 대상은 ‘디지털 3D 모델’을 Lumion 등의 프로그램을 활용해 ‘가상 카메라’로 촬영한 영상이며, 이를 ‘조경설계 애니메이션’으로 지칭한다. 위의 수상작 영상 중 ‘조경설계 애니메이션’에 해당하는 것은 45편이다.

본 연구는 45편의 조경설계 애니메이션의 연출 기법을 분석

하고, 특정 연출 기법의 시각화 기능을 고찰한다. 그리고 다양한 애니메이션에서 공통적으로 발견되는 연출과 기능을 토대로, 시각화 수단으로서 애니메이션의 체계와 의의를 검토한다.

III. 조경설계 애니메이션 분석

1. 시점

조경설계의 3D 모델은 대개 실제 축척을 반영해 제작된다. 따라서 카메라를 실제 축척 기준으로 사람 눈높이에 맞춰 이동하면, 아직 실현되지 않은 조경 공간에 대한 간접 체험을 제공할 수 있다. ‘Blowin’ In The Wind’(15회 수상작)의 영상은 3분 분량 중 대부분을 실제 사람의 눈높이에 맞춰 1인칭으로 촬영했다. 이 외에 ‘해-길-빛’(16회 수상작)은 설계안에 제시된 체험 경로와 승강기를 1인칭으로 이용하는 영상을 제시했으며, ‘모란-장’(14회 수상작)은 시장 설계안에 제시된 강의 공간, 매대 공간, 공연 공간에서 관측 가능한 사람들의 상호작용을 묘사했다.

그러나 다수의 애니메이션은 눈높이를 고려하지 않고 조감 시점을 이용했다. 특히 불연속적이거나 대규모 공간이 대상인 경우 조감 시점이 효과적으로 사용되었는데, ‘레디, 셋, 한강 게이트웨이’(17회 수상작)는 한강의 합류부 4곳을 대상으로 합류부마다 개별적 설계 논리와 이미지를 제시하였다. ‘연’(14회 수상작)은 넓은 습지 모델링을 배경으로 설계된 데크와 교각의 구조와 공간감을 조감 시점으로 제시하였다. ‘화랑 N Park’(16회 수상작)는 630,000m²에 달하는 안산 화랑유원지를 대상으로, 현실의 드론처럼 카메라를 사용해, 공간의 개요를 보여주는 데만 8분을 썼다.

2. 모델링

고품질 모델링/렌더링은 더욱 현실적인 간접 체험을 제공한다. 특히 소규모 공간 설계에서는 현실과 유사한 이미지를 제공하는 것만으로도 설득이 이뤄진다. ‘Route Root SYSTEM’(16회 수상작)은 일상공간에 자리 잡은 뿌리 형상 공간의 적절성을 보여주기 위해 주요 오브젝트는 물론, 주변 건물의 간판, 세부 구조

까지도 묘사했다. 한편, 대규모 공간 설계임에도 현실적인 동식물 모델을 통해 설계의 개념을 제시하는 경우도 있었다. '백로: 도시를 농업하다'(16회 수상작)는 '도시논'을 만들어 도시에 백로를 살게 한다는 개념을 제시했다. 애니메이션의 현실적인 논과 백로의 모습은 도시 속 전원 풍경을 표현하였다.

그러나 일반적인 설계 도서보다 낮은 품질의 모델링임에도 효과적으로 공간 논리를 설득하는 영상도 있었다. '모이는 곳 광장, 판을 통해 쉬워지다'(14회 수상작)는 사람 외의 유의미한 모델링이 없었으며, 설계 대상이 아닌 건물들은 회색 매스로 표현했다. 하지만 도시에서 적절한 크기의 광장을 배치해 커뮤니티 경험을 제공한다는 의도에 따라, 오히려 단순한 모델링이 각 광장의 크기를 효율적으로 제시하고, 커뮤니티 경험을 하는 사람을 강조했다. 유사하게, '비보풍수'(15회 수상작)도 건물들을 회색 매스로 표현했지만, 자투리 공간의 활용에 중점을 두었기에 건물 사이의 녹지의 색채를 강조했다.

3. 연출과 편집

14회에서 17회까지 회를 거듭할수록 편집하거나 자막을 삽입한 애니메이션의 수가 증가했다. 편집과 자막은 대개 해당 영상의 내러티브를 더 직관적으로 이해하도록 돕는다. 15회의 '노랑진 8018'의 경우, 카메라의 이동 속도, 배경 시간 등 물리적 변수를 편집해 노랑진의 공간 구조와 일상성 그리고 야경을 표현했다. '+oghter'(17회 수상작)의 경우, 세부 공간마다 컷 편집을 해 제시하면서 하단에 공간의 이름과 설명 그리고 전체 대상지에서 해당 공간의 위치를 나타낸 작은 지도를 삽입했다.

그러나 몇몇 사례는 편집과 자막을 활용했지만 애니메이션의 장점을 발휘하지 못했다. '소유에서 공유로'(15회 수상작)와 '녹색갈증 Biophilia'(15회 수상작)는 패널에 사용한 이미지를 단순히 나열했는데, 연속성이 뛰어난 애니메이션은 사실상 사진과 사진 사이의 장면전환 용도로만 사용되었다. 과도하게 빠른 시점 이동과 멈춘 시간 내에 읽기 어려운 텍스트도 문제점으로 드러났다. 편집을 의도적으로 하지 않은 사례도 있었다. 앞의 'Blowin' In The Wind'는 연속적 설계 공간을 표현하기 위해 롱테이크 기법을 채택했다. 체험 경로가 정해진 전시관 개념을 이용한 '이화원, 존재를 위한 증언 기억소'(17회 수상작) 역시 연속적 경관을 효과적으로 드러냈다.

IV. 조경설계 애니메이션의 의의

앞에서 분석한 바와 같이, 조경설계 애니메이션의 성격은 설계 공간에 대한 간접 체험을 어떻게 제시하는지에 따라 결정된

다. 첫째는 리얼리즘을 기반으로 현실의 직접 체험을 애니메이션을 통해 간접 체험으로 재현하는 것이다. 둘째는 인공적인 요를 제시하고 편집과 자막을 사용하며 비현실적인 경관을 제시해 현실을 초월한 간접 체험을 제공하는 것이다. 이러한 영상을 영화연출 이론과 접목해, 조경설계 애니메이션에 '재현'과 '초월' 특성을 살펴볼 수 있다.

조경설계 애니메이션에서 '재현'은 사람이 현실에서 공간을 직접 체험할 때 공간에 내포된 내러티브를 구현하는, 즉 현실에서 체험자의 눈에 보이는 것과 가장 유사한 이미지를 추구하는 것이다. 현실과 유사한 모델링과 렌더링, 눈높이 시점, 경로를 반영한 롱 테이크 기법, 물리적/사회적 상호작용 묘사 등이 여기에 해당한다.

조경설계 애니메이션에서 '초월'은 공간 자체의 구조와 논리에 대한 직관적 이해를 우선시하며, 현실에서 겪는 물리적 한계를 뛰어넘어 개념 중심적이고 직관적인 간접 체험을 추구하는 것이다. 강조를 위한 모델링 품질의 차이, 카메라 속도 조절, 조감 시점, 편집과 자막 활용 등이 여기에 해당한다.

따라서 조경설계 애니메이션은 '재현'과 '초월'을 표현하는 연출 요소들을 제작자가 본인의 설계에 알맞게 선택할 때 비로소 효과적인 시각화 수단으로 탄생한다. 서론에서 언급한 바와 같이, 애니메이션의 연출과 편집이 특히 조명된 이유 역시 간접 체험을 제공할 경로와 방법이 다양하기 때문이었다. 조경설계에 정답은 없으며, 조경설계를 시각화하는 애니메이션에도 정답은 없다. '재현'과 '초월' 특성은 정답 없는 애니메이션을 최적화하도록 도움을 준다.

추후에도 다양한 분석을 통해 조경설계 애니메이션만의 시각화 연출로 얻을 수 있는 간접 체험에 대한 논의가 이어지기를 바란다. 제작자와 체험자의 지속적 소통은 더욱 효율적인 조경설계 애니메이션의 완성을 가능케 할 것이다.

참고문헌

- 김계중(2008) 영화의 환영성: 영화적 재현 방식에 대하여. 기초조경학 연구 9(2): 33-43.
- 우대준, 김영대(1996) 영화의 시각적 구조와 표현기법의 응용을 통한 연속적 경관의 설계방법에 관한 연구. 한국조경학회지 23(4): 97-110.
- 이명준(2013) 포토페이크의 조건. 환경과 조경 2013(7): 82-87.
- 이명준(2018) 조경설계에서 디지털 드로잉의 기능과 역할. 한국조경학회지 46(2): 9.
- 이명준, 배정환(2013) 서부 영화에서 황야의 재현에 대한 미학적 해석. 한국조경학회지 41(2): 1-10.
- 최병근(2011) 영화제작에서의 공간 연출에 관한 연구. 영상기술연구 15: 149-166.
- <http://www.kila.or.kr/>
- <https://nkla.co.kr/>