

영화의 시각적 구조와 표현기법의 응용을 통한 연속적 경관의 설계방법에 관한 연구

우대준* · 김영대**

*영남대학교 대학원 조경학과 · **영남대학교 조경학과

A Study on Design Method of Sequential Landscape through the Application of Visual Structure and Screening Techniques of Film Art

Woo, Dae-Joon* · Kim, Young-Dae**

*Dept. of Landscape Architecture, Graduate School of Yeungnam University

**Dept. of Landscape Architecture, Yeungnam University

ABSTRACT

This study is about the application of visual structure and presentation of film as one of new methods for design of sequential landscape (DSL). The primary objective of the study is to present the basis of applicable and reasonable DSL.

In applying components of film to DSL, if it is compared with sequential landscape, the film is collection of shots while sequential landscape is accumulation of sceneries. Film and sequential landscape give us a whole meaning different from the meaning itself of a shot or scenery in its experience. The study build a tentative technique of DSL which has the following stages: ① Goal setting and making out a scenario ② Analysis and investigation ③ Selection process of definite form ④ Drawing up conti., sketch and notes.

It is expected that the technique presented in this study could be a basis for further study of DSL.

I. 서론

근대주의의 조형적 사고는 오늘날의 시각경관을 단편으로 분리하였으며, 그 결과 비록 경관의 각 요소들이 개별적인 구성원리를 지니고 있으나 때에 따라서는 전체적으로 조화롭지 못하다고 볼 수 있다. 오늘날 조경의 특성은 2차원적 평면에 치중하여 온 경향과 단일한 공간 내지 시점에서의 완결성을 추구하고자 하는 경향을 보인다. (김영대, 1995) 공간은 평면적으로 지각되는 것 이상으로 움직임 속에서 경험되는 것이며, 따라서 그 구성에는 어느 한 시점의 형태적 조화 못지 않게 시간에 따라 변하게 되는 연속된 시각의 조화와 균형이 중요시된다. Lynch는 이러한 특성을 사진과 비유하여 '좋은 환경이 좋은 사진이 되지 못하는 이유'라고 하였다. (Lynch, 1971)

조경의 궁극적 대상이 일체의 가시적 경관이라고 볼 때, 경관을 구성하는 요소들은 끊임없이 변화하고 인간의 움직임에 따라 유동적으로 지각이 된다. 환경의 물리적 실체로서의 경관은 유동적이며 변화있는 것으로 파악되어야 하며, 이러한 경관을 대상으로 하는 조경설계에 있어서는 인간의 움직임에 따른 연속적인 체험과 관련한 설계방법론이 요구된다고 볼 수 있다. 본 연구에서는 연속적으로 체험되는 성질을 지닌 경관의 조화있는 구성을 위해서 장면의 연속을 통해 이루어지는 영화의 구조와 기법을 응용하고자 한다. 왜냐하면, 영화는 각기의 장면들이 나름의 독특한 시각적 구성을 지니고 있으며, 또한 전체로서 구축될 수 있도록 적절하게 연관되어 있음으로써 시각적 연출을 필요로 하는 연속적 경관의 설계에 있어 차용할 수 있는 부분들이 많은 것으로 보기 때문이다.

따라서 본 연구의 목적은 기존의 조경설계 이론이 경관의 연속적 구성을 이해·설명하는데 있어서 부족함을 인식하면서 연속적 경관의 설계를 위한 새로운 방법론을 모색하기 위해 그 한가지 대안으로서 영화의 구조와 기법을 응용하여 유용하고 합리적인 연속적 경관의 설

계방법론 연구가 될 수 있는 바탕을 마련코자 하는 것이다.

II. 연속적 경관의 구성 체계

1. 경관 체험의 연속성

경관의 체험을 동적인 것, 즉 고정된 실체가 아니라 변화와 시간성 속에서 체험된다는 것으로 이해하려는 움직임은 다소 있어 왔으나 체계화된 바는 아직 없으며, 결국 근대의 환경 예술은 시간성을 고려하여 이동에 의한 전망의 흐름을 원활하게 하는 방식을 사용하는데 실패하였다고 볼 수 있다. (랑, 1991) Noberg-Schulz는 어떠한 환경 구조도 경관의 공간이 일반적으로 연속적인 것임을 전제로 하고 있다고 하였으며, 오늘날에는 건물들이 무작위로 배치되는 것을 정상적으로 여기고 경관은 단편적으로 분단되어짐으로써 시각적인 혼란을 초래하였다고 했다. (술츠, 1984)

따라서 경관의 체험은 고정된 대상물로서의 미술작품과는 달리 경관의 각기 구성요소들의 연관과 맥락 속에서 총체적으로 체험되는 성격을 지닌다. 또한 경관의 체험은 건축과 비교해 보았을 때, 오늘날 개별적인 형태 위주의 다소 정태적인 건축물과는 달리 동태적인 성격이 강하다. 건축이 경험을 겪는 인간의 의식 및 신체, 지각, 기억 등의 요소와 관련한 4차원적인 체험에 대한 논의가 활발하지 못했으며, (블루머, 1988) 그다지 이렇다 할 성과를 이루지 못했지만 경관에서는 그 체험이 시공간의 4차원적인 측면과 분리되어 생각되어 질 수가 없다. 경관이라는 것은 그 자체 속에 시간성에 근거하여 계절별, 시간대 별로 변화하는 대상이라는 개념을 내포하고 있으며 고정적이기보다는 항상 움직이며 체험된다는 사실을 간과해서는 안된다. 형태심리학자인 Rudolf Arnheim은 경관 디자인과 조원에 있어서 움직이는 시점에 따라 차례차례 나타나는 모습은 음악이나 영화의 움직임과 같이 시간 속에서 질서 잡힌 사건

들에 의해 잘 연결되고 조직됨으로써 원대한 전망을 피하고 놀라움에 찬 길을 따라서 나타나는 언제나 변화하는 것으로서의 생명의 개념과도 같은 것이라고 하였다. (아른하임, 1984)

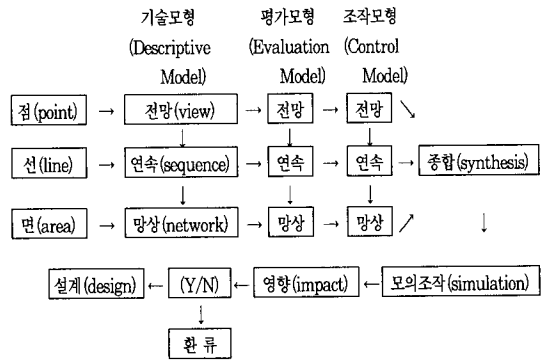
따라서 경관 체험은 시각적 연출과 심리적 작용이 상호 작용을 맺으며 이루어지는 연속적인 것이다. 이에 따라, 경관체험을 조정하는 방식으로서의 경관설계의 구성원리는 앞서 환경설계의 범주에서 통합시켜 이야기한 건축이나 도시설계의 고유한 구성원리와는 달리 이들을 포함하는 새로운 접근방식을 취해야만 될 것이다.

2. 연속적 경관의 개념 및 방법론

본 연구에서의 연속적 경관의 개념은 연속적 변화과정의 집적으로 보는 이러한 거시적 정태적 관점이 아니라 특정한 장소, 구역, 통로 내에서 움직임을 통해 지각되는 미시적 동태적 관점이다. 즉 연속적 경관은 대상 자체의 변화를 지각할 때가 아니라 체험자가 시점을 이동시키면서 움직일때 점차 나타나는 장면의 변화를 계기적으로 체험해 가는 경우를 가리킨다. 이러한 경우, 본 연구에서의 연속적 경관은 다음의 시간적, 공간적 범위를 갖는다. 즉 시간적으로는 한 장소를 출발해 다음 목적지까지의 시간이며, 공간적으로는 하나의 도시, 혹은 마을 등의 지역적 차원의 범위를 말한다. 인간은 생활 속에서 항상 움직인다고 볼 수 있기 때문에 우리가 체험하는 경관은 거의가 연속적 경관이라 할 수 있지만, 특히 그 변화가 현저한 경우, 또는 시점 이동의 루트가 한정되어 있어 의도적으로 시선을 유도하려는 경우에는 연속적이라는 의미상의 맥락을 갖게 된다. (양운재, 1984)

따라서 연속적 경관이라 함은 '체험자가 움직임을 통해 외부공간의 대상을 지각할 때, 재료나 형태의 동일한 반복으로 이루어지는 것이 아니라 공간의 지각과 체험이 전후 관계에 의한 맥락속에 놓여짐으로써 변화와 다양성 있게

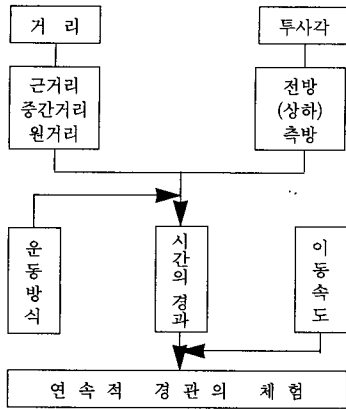
출현하고 지각되는 외부공간의 물리적 형태의 집합'이라고 정의를 내릴 수 있다. 결국 연속적 경관은 경관의 시각적 요소들이 어떻게 조직되는가에 귀착되는 것이다. (그림 1)은 시각경관의 기본적 접근체계를 도해로 구성한 것이다.



(그림 1) 시각적 경관 연구의 접근체계

또한 연속적 경관을 지각의 측면에서 볼 때에는 연속적 경관의 체험이 시점의 이동과 시계의 특정한 영역 속에서 이루어지므로 이동의 여러 측면과 인간의 시계 영역과 분리하여 생각할 수가 없다. 이동의 여러 측면에는 이동속도, 운동방식, 이동지역, 이동경과시간 등이 있으며, 이들은 모두 인간의 시각작용의 영역과 함께 연속적 경관을 구성하는 주요한 요소가 된다. 시계의 영역(Area of visibility)을 구성하는 데에는 거리, 투사각 등의 변수가 존재한다. 이러한 변수들을 바탕으로 하여 인간의 전체적인 시계가 구성된다. (Higuchi, 1983) 이동의 여러 측면과 시각영역의 관계를 근거로 한 연속적 경관의 체험방식을 도해로 나타내면 (그림 2)와 같다.

연속적 경관에 대한 기존문헌을 살펴 보면, 먼저 도시 설계를 주대상으로 하여 연속적인 경험의 중요성을 강조하는 연속성의 기본적인 원리에 관한 연구와 연속적인 공간의 기록이나 도면화 방법 및 설계기법에 관한 연구의 두가지로 나눌 수가 있는데, 이들을 종합하여 도표로 나타내면 <표 1>과 같다.



(그림 2) 연속적 경관체험의 구성인자와 변수

〈표 1〉 연속적 경관을 설명하는 제 이론의 기본개념과 지표 및 대상

발표문헌	기본개념	분석 및 조사의 지표	대상
Gordon Cullen(1961) <i>Townscape</i>	①현존시야와 나타나는 시야의 연속시야 ②여기/저기 : 장소 ③이것/저것 : 내용		도시
Phillip Thiel(1961) <i>A Sequence Experience Notation</i>	모호한 공간 한정된 공간 단혀진 공간	연속적 체험의 기록 - 공간 형태 - 규모 - 변화성	도시
Lawrence Halprin (1961) <i>Motation</i>	환경요소 - 평면적 - 수직적 - 시간적	Motation Symbol - 환경적 요소의 부호화 - 사물의 상대적 위치	
Abernathy & Noe (1966)	- 진행속도의 변화		도시
Gordon Cullen(1966) <i>The Scanner</i>	인간요소/물리적요소의 연쇄	인간요소와 물리적 요소의 목록	
Edmund E. Bacon (1967) <i>Design of Cities</i>	동시적 운동체계		도시
안영배(1980) 「한국건축의 외부공간」	연속성의 위계		한국 사찰건축
Gosling & Maitland (1984) <i>Concepts of Urban Design</i>	장면(thertre)의 서술로서의 도시설계		도시
Roger Trancik(1986) <i>Finding Lost Space</i>	잃어버린 도시공간의 결합		도시

Cullen의 연구를 비롯한 이들 연구의 문제점으로는 구체적 대상에 대한 특수한 해결안의 제시가 부족한 점, 이에 따라 구체적인 설계기법의 예시로까지 발전을 하지 못하였다는 점, 물리적인 범위가 도시경관에 국한되어 이루어졌다는 점, 기본적 원리에 치중한 결과, 분석적 해석적 이론이 결여되어 있다는 점, 각각의 사례적 이론들은 단편으로서만 나타나며 전체적인 통합 이론이 미비하다는 점 등을 문제점으로 들 수 있다. 또한 공간은 형태적으로만 지각되는 것이 아니며 계량화 될 수 있는 성질이 아니라는 사실이 지적된다.

따라서, 이들의 연구들은 연속적 공간의 기록이나 도면화 방법에만 중심을 둔 것으로 연속적 공간의 바람직한 연결의 예시나 응용 가능한 기법의 제시는 부족하다고 할 수 있을 것이다. (임승빈, 1984)

III. 영화의 시각적 구조와 표현 기법

1. 영화의 시각적 구조

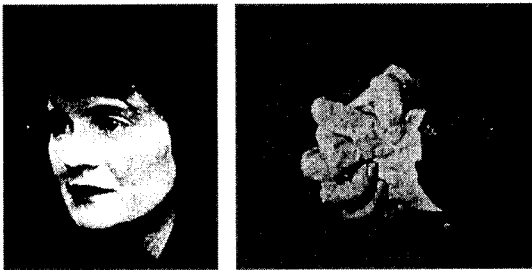
제 7의 예술¹⁾이라 불리우는 영화는 환영을 창조하는 착시적 원리²⁾에 기초하여 쇼트와 씬, 시퀀스의 연결과 프레임의 구성을 통해 시각적으로 읽혀지고 구성되는 방식을 취하고 있다. 이러한 시각매체로서의 영화의 본질은 '장면의 결합'에 있다. 즉 영화는 A와 B라는 요소의 다양한 결합형태가 그 구조적 요체이다.

(그림 3)은 영화『인톨러런스(Intolerance)』(D. W. Griffith감독, 1916년작)에서 어떤 한 남자에게 판결이 언도되는 법정에서의 장면들이다. 그 남자의 아내는 판결을 듣고 감정의 아주 작은 변화만을 얼굴에 나타내고 있다. (장면 1) 그러나 클로즈업된 2의 장면에서는 각

1) 이탈리아 작가인 Ricciotto Canudo는 영화를 세계의 공간예술(회화, 건축, 무용)과 세계의 시간예술(음악, 연극, 문학 또는 시)의 종합이라고 보았으며, 이러한 뜻에서 7번째 예술이라는 점을 뜻하기도 하거나 타 예술 장르의 속성들을 끌고루 지니고 있다는 데에서 연유한 것이다.

2) 영화는 초(second)당 24개씩 돌아가는 정지된 화상의 연속이며, 이러한 화상의 연속이 움직이므로 간주되는 환영을 창조하는 데에는, 인간의 시각이 움직임을 지각할 수 있는 최소의 시간이 20분의 1초라는 데에 근거한다.

지 긴 손톱이 그녀의 살점 깊숙이 파고 들어가고 있음을 보여 준다. 관객은 이 장면으로부터 그녀의 참기 힘든 고통을 느낄 수 있으며, 그것은 법정 안의 누구도 알 수 없는 사실이다. (Rowland, 1965)



1

2

(그림 3) 영화에서의 기본적인 장면 결합의 예(자료 출처 : Rowland K. (1965), *The Shapes We Need*, Ginn and Company Ltd : 114)

이러한 장면의 결합은 그 방식에 따라 다음의 2가지 화면연관의 기본원형으로 나누어 볼 수 있다.

① $a^1 + a^2 + a^3 + a^4 \cdot \dots \cdot a^n = A$

② $A + B = C$

또한 이 체계아래 영화는 실제상의 목적을 달성하기 위해 보다 직접적인 영화의 구조를 이루는 다음의 8가지 기본 단위를 가진다. (샤프, 1991)

- ① 분리 병치(separation) : 하나의 씬을 개별적인 단일 영상으로 분절하여 A, B, A, B, 등의 배열을 이루게 되는 경우
- ② 평행 구조(parallel) : 동시적으로 진행되면서 씬의 단위로 교체되는 두개 이상의 서사 행위
- ③ 점진 노출(slow disclosure) : 하나의 쇼트 또는 여러 개의 쇼트를 통해서 점진적으로 영상 정보를 소개한다.

- ④ 반복 영상(familiar image) : 변형없이 주기적으로 되풀이 되는 안정된 중심 영상.
- ⑤ 이동 화면(moving camera) : 커트가 없는 긴 화면
- ⑥ 다중 변각(multi-angularity) : 촬영각도나 구도가 서로 다른 일련의 쇼트들
- ⑦ 모화면 촬영(master shot discipline) : 위험한 상황이나 인물과 동시에 촬영하는 것이 어려운 경우에 배경 화면을 스크린 뒤에서 투사하여 촬영하는 방식
- ⑧ 화성 구조(orchestration) : 영화 전체 구조에 쓰이는 그밖의 여러 가지 요소들의 배합

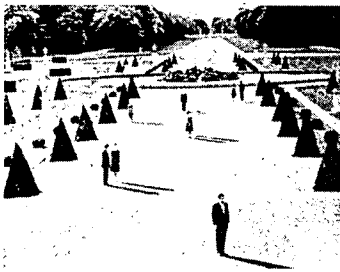
2. 영화의 표현기법

시각언어로서의 영화 표현이 갖는 독창적 기여는 기본적으로 이 전에는 절대로 불가능했던 방법으로 인간 존재와 움직임을 표현할 수 있다는 데 있다. 예컨대, 회화와 조형예술의 시각언어는 움직임을 표현할 수 없다.³⁾ 이에 비해, 영화에서는 움직임을 표현뿐만 아니라, 시각적으로 의미전달을 하는 여느 타 예술과 마찬가지로 특별한 조형성과 색채, 구도를 통한 장면 내에서의 완결된 언어로 이야기 할 수 있다. 따라서, 이러한 영화표현은 장면의 내부와 장면들간의 관계로 나누어서 (스티븐슨외, 1982) 살펴 볼 수가 있다.

(그림 4)의 첫번째 장면은 영화가 특정한 분위기를 창출해 낼 수 있는 방법을 보여주는 예라 할 수 있다. 젖은 포장 바닥과 광원이 가려진 채, 바닥을 더욱 젖어 보이게 하는 신비스러운 측광, 초라한 담벼락과 빗장, 그리고 과거 웅장했던 건물 앞에 고독하게 서 있는 인물. 이러한 모든 것들이 이 영화 『제 3의 사나이(The Third Man)』(Carol Reed감독, 1942년작)가 표현하고자 하는 상황(전쟁 직후 흑독한 첫겨울의 비인)속의 적절한 때와 장소

3) 회화에서도 움직임을 표현하는 경우가 있다. 가령, 프랑스 도르도뉴(Dordogne) 지방의 '라스코(Lascaux) 동굴 벽화'(B.C. 2000년경)에서 소의 움직임을 표현한 것이나 지아코모 발라의 '쇠사슬에 묶인 개의 움직임'(1912) 이라는 그림(유채 90 x 110 cm)이 그것이다. 그러나 여기에서는 표현된 대상이 실제로 움직이는 경우를 말한다.

의 분위기를 창출하는데 기여하고 있다. 두번째 그림은 영화 『지난해 마리엔바드에서(Last Year in Marienbad)』(Alain Resnais 감독, 1962년작)의 한 장면인데, 프랑스의 기하학적인 광대한 정원이 인물들의 배경으로 등장하고 있다. 각각의 인물들은 곳곳이 서 있고, 그들의 긴 그림자는 흰바닥 위에 드리워져 있으나 주변의 키 작은 나무에는 그림자가 없다. 이러한 것은 추상적인 표현의 하나라고 볼 수 있다. (Rowland, 1965)



(그림 4) 영화의 장면 내부 구성의 예
(자료 출처 : Rowland K. (1965), *The Shapes We Need*, Ginn and Company Ltd : 115)

또한 장면들간의 결합관계에서 본 표현기법

으로서는 장면전환 방식, 즉 일반적인 커트의 대안으로 사용되어지는 다음의 기법이 있게 된다.

- ① 페이드(溶明暗 : fade in/fade out)⁴⁾
- ② 디졸브(溶晝 : dissolve)⁵⁾
- ③ 와이프(wipe)⁶⁾

IV. 연속적 경관 구성과 영화 구성의 이론적 전개

1. 경관과 영화의 관련연구

20C 초에 태어난 영화는 산업혁명과 같은 당시의 시대 상황의 영향과 함께 타 예술 분야에 많은 영향을 끼쳐 왔다. (하우저, 1974) 그러나 영화와 환경 예술과의 영향 관계에서 본다면, 영화와 환경 예술과의 관계는 직접적이 보다는 비유적이라는 견해가 지배적이다. 다시 말해 조립된 작품으로서의 영화도 설계에서 조작하는 실제 기술에의 적용이라기 보다는 구조물(constructed)의 은유에 더 가깝다는 것이다. James Monaco는 “영화는 다른 모든 예술들을 기록할 수 있는 것처럼 구조물들을 기록할 수 있다. 그러나 상호간의 변증법적인 관계라고는 할 수 없다. 영화에서의 몽타주 이론⁷⁾도 건축 이론에 거의 영향을 끼치지 못했다.”라고 하였다. (모나코, 1993) 그럼에도 불구하고 영화와 관련한 경관구성의 연구는 미흡하게나마 있어 왔으며, 다음과 같은 접근방법들이 있을 수 있다고 본다.

- 4) 한 화면이 점차 어두워지기 시작하여 완전히 암흑상태로 변한 다음, 점차 밝아지기 시작하여 완전히 선명하게 나타나는 장면 전환으로 전자를 용명이라고 하고 후자를 용암이라 한다.
- 5) 한 화면이 사라짐과 동시에 다른 화면이 점차로 나타나는 장면전환 방식으로서 이것은 다른 장면전환 방식보다 비교적 느린 전환으로서 관객을 하여금 중요한 씬의 변화나 시간의 경과를 알게 하도록 해준다.
- 6) 두 화면간의 장면전환 효과의 하나로 앞의 화면이 스크린의 한쪽으로 사라지면 두번째 화면이 반대쪽으로 나타나는 것으로서 새로운 영상이 수직선, 대각선 등의 형태로 스크린에 나타나 기존의 영상을 화면 밖으로 밀어 내는 전환기법.
- 7) ① 단순한 편집, ② 미학적, 사상적, 이데올로기적 의미가 강렬하게 내포된 필름의 결합. 에이젠슈타인의 이론으로서 A와 B가 결합하여 새로운 의미의 C를 창출해낸다는 이론. 1920년대 소비에트에서 그 논의가 무성하였다. ③ ‘다이나믹 커팅’ 방법. 고도로 양식화된 편집의 일종. 짧은 시간에 많은 정보를 제공하기 위해 편집한 형태

첫째, 영화에서의 '쿨레쇼프 효과' (Kuleshov Effect)⁸⁾라 불리는 실험과 마찬가지로 경관의 연속적 구성에 있어 그 순서의 배치에 따라 어떻게 다른 효과를 주는가를 주로 사진을 이용한 설문조사를 통해 파악해보는 연구이다. 이 분야의 연구 또한 미흡한 실정이어서 앞으로의 많은 시도가 있어야 할 것으로 본다.

둘째, 구체적인 영화, 또는 영화의 요소를 이루는 특정 기법이나 장면을 설계과정에 적용하는 것이다. 이러한 방법은 설계의 조형적 결과보다는 설계 방법에 있어서 영화의 특성을 이용하는데에 보다 중점을 둔것으로서 Tschumi에 의한 일련의 연구를 들 수 있다. 그는 영화 장면의 조형적 구성의 분석과 영화의 몽타주 기법 등을 실제 설계에 응용하였는데, 그 대상은 각각 사이코 공원과 라빌레뜨 공원의 계획안이다. (Tschumi, 1987) 다만 이러한 것들은 미발표 논문 내지는 간단한 소개에 그치고 있어 체계화된 연구라고는 볼 수 없는 실정이다.

이밖에도 영화와 관련한 기존연구들을 살펴보면 다음과 같다. 먼저, Morris는 환경 예술에 있어서의 시간과 공간과의 관계를 '영화적(filimic) 체험'과 '사진적((Photographic) 체험'으로 나누어 설명함으로써 환경과 예술, 영화, 사진과의 관계에 대한 맥락을 찾으려고 시도를 하였다. (Morris, 1978) 그러나 그는 '경험의 실제성 (real-time experience)'이라는 측면에서 환경 예술과 사진 및 영화는 근본적으로 다른 것으로 보았기 때문에 더 이상의 진전은 볼 수 없었다.

다음으로 영화 속에 나타나는 경관에 관한 연구를 들 수 있다. Helphand는 경관 체험은 일종의 사람과 장소의 동적인 만남이며 영화를 통한 경관을 대리 체험할 수 있다고 하였다. 또한 그는 '영화의 독창적이고 특별한 가능성은 공간의 동적화와 시간의 영역화를 제공

해 준다'는 Panofsky의 말을 인용하면서 영화는 우리들의 공간과 시간의 체험을 변화시킨다고 하였다. 그리하여 그는 '경관 영화'(landscape film)의 개념을 규정하기 위한 기초연구로서 영화 속의 경관을 보기 위한 4가지의 접근 방법을 제시하였다. 그것은 주로 전통적인 경관 다큐멘타리로서 설명될 수 있는 '주제로서의 경관(landscape as subject)'과 가장 일반적인 경우로서 경관이 일종의 무대장치로서의 역할을 하는 '배경으로서의 경관(landscape as setting)', 미래 사회의 일들을 소재로 하여 미래경관을 중심으로 한 영화 등에서 발견할 수 있는 '배우로서의 경관(landscape as character)', 그리고 경관이 희망, 공포, 인생 등의 개념을 상징하는 '상징으로서의 경관(landscape as symbol)'이다. (Helphand, 1986)

마지막으로 영상을 이용한 조경의 방법론에 관한 연구로서 '영상 조경'에 관한 연구를 들 수 있다. 황기원은 조경의 본질중의 하나가 '이미지 만들기(image making)'이라는 가정하에 영상을 매체로 하여 투사(projection), 그림자 이용, 반영, 화창(picture window)등의 방법을 통하여 실상이 아닌 허상의 경관을 만드는 행위로서 '영상 조경'의 가능성을 제시하였다. (황기원, 1991) 그러나 이것은 영화의 연속적인 특징을 이용한 경관구성이라는 본 연구의 목적으로 본다면 본 연구와는 다소 거리가 있다고 볼 수 있다.

2. 연속적 경관과 영화의 비교

일반적으로 연속적 경관은 공간적 실용적이던데 반하여, 영화는 시간적 공간적이며, 실용적이면서도 추상적인 그 예술상의 형식을 지닌다. 하나는 공간적 실용적이고, 다른 하

8) 러시아의 영화 이론가인 '쿨레쇼프(Kuleshov)'라는 사람이 행한 실험으로서 '이반 모주킨 실험'(Ivan Mozhukin experiment)라고도 한다. 그는 연극배우인 모주킨의 무표정한 얼굴을 촬영한 다음, 이것을 4등분한 후 각각의 중간에 관앞에서 울고 있는 여인, 소름장난하고 있는 천진스런 애들, 식탁의 스푼 접시를 연결하여 관객에게 보여 주면, 관객에게는 모주킨의 동일한 무표정이 전후의 각 상황에 따라 다른 표정으로 느껴진다는 발견을 하였다.

나는 이들의 개념 구분 전체를 포괄하는 성격을 지니는 것이지만, 시간성으로 요약되는 그 체험 방식과 관련해 볼 때에는 근본적으로 서로가 많은 유사성을 지닌다고 볼 수 있다.

영화에서는 각기의 장면들이 하나하나 연속을 이룸으로써 영화가 하나의 중첩된 체계로서 파악이 된다. 이와 마찬가지로 연속적 경관에서도 시점의 이동을 따라 차츰 변하는 장면이 연속적으로 체험되므로써 특정지역의 경험이 하나의 이미지 혹은 의미있는 체험으로 이루어진다. 또한, 영화에서의 관객은 고정되어 있고 영상들이 움직임으로써 간접이나마 실제의 체험과 거의 유사한 지각적 효과를 발휘하는 체험을 일으키게 된다. 그러나 연속적 경관의 체

험에서는 실제의 물리적 대상들은 고정되어 있으나 체험자가 움직임으로써 하나의 이미지로 형성되는 연속적 경험이 이루어 진다. 즉, 영화에서는 화면(대상)이 움직이는 반면, 연속적인 경관에서는 체험자가 움직인다. 따라서 이러한 대상과 시점의 관계에서 둘 다 한 쪽이 고정되어 있고 다른 한 쪽이 움직임으로써 지각되는 공통적 특성과 연속적 경관 영화 모두가 움직임을 조작하여 이루어 진다는 점은 영화의 응용을 통한 연속적 경관구성에 있어 많은 가능성을 내포한다 하겠다. 이러한 특성들을 근거로 하여 영화와 연속적 경관의 요소적 대조를 통한 종합적인 비교를 해보면 <표 2>와 같다.

3. 연속적 경관에 있어서 영화 구성 응용의 문제점

<표 2> 연속적 경관과 영화 비교의 종합

	구 분	영 화	연속적 경관
기 본 적 성 격	물리적 성질	허상	실상
	대상과 관찰자의 관계	비고정 - 고정	고정 - 비고정
	기본 단위	쇼트 - 씬 - 시퀀스	장소 - 영역 - 통로
	시야한계	필름의 크기에 따라 한정	망막의 시야한계에 따라 한정
시 간 성		심리적 지속시간 (확대/축소 가능)	보편적 실제시간 (변형 불가)
	공간성	한정된 공간내에서 무한한 이동	눈의 조작능력에 따른 한정된 이동
소 요 소	운율적 요소	편집의 운율	공간적인 인장
	다자 인질감	테포르마송(광학적 왜곡) 화면내부의 선 화면내에서의 초점 (focus)의 변화	형태의 변화 경관내부의 선적 요소
	색채	밝고 화려한 색이 강조	질감의 변화 밝고 화려한 색이 시선유도
표 현 요 소		close up flashback cut / fade	시각적 초점 기념물 문(門)/수목으로의 차단
	보는 방향	패닝(panning) :수평이동 틸팅(tilting) :수직이동 부감촬영 앙각촬영	시야의 좌우회전 이동 지표면의 상승/하강
수 거 리 빛	보는 위치	Long - Medium - Short 조명기구(lighting)	높은 곳에서의 전망 높은 사물을 올려다 봄
			원경 - 중경 - 근경 가로등

영화와 연속적 경관의 근본적인 차이는, 용어 그 자체 내에서 포함되어 있듯이 그것이 실제 세계이나, 아니냐 하는 데에 있다. 실상과 허상이라는 영화와 연속적 경관을 뚜렷하게 구별짓는 이러한 근본적이면서도 구조적인 차이로 인하여 영화와 연속적 경관은 비교가 불가능한 측면이 있다. 실제상의 목적에 적합한 것으로서의 연속적 경관과 하나의 예술 작품으로서 텍스트와 상영의 대립적 구조를 지니는 가상의 극이라는 영화는 서로 응용될 수 없다는 견해가 지배적인 것이다. 그것은 무엇보다도 영화와 연속적 경관의 응용을 위한 동일한 개념적 도구가 타당하지 않기 때문이다. 이러한 문제점은 지각작용의 문제로서 나타난다.

연속적 경관의 설계에 있어 영화의 구성을 응용함은 이들이 동일한 지각적 기초로 함을 전제로 하고 있는 것이 사실이다. 그러나, 그것은 영화나 연속적 경관의 체험을 이루는 전제로서의 측면이지 각기의 부분들이 똑같이 동일한 지각을 이룬다는 뜻이 아니다. 그럼에도 불구하고, 연속적 경관의 설계에 있어 영화 구성을 응용하든 안하든 간에 각기 체험들에 대

한 지각 작용의 과정을 밝히는 일은 여전히 중요한 문제가 된다. 그러한 일들이 연속적 경관의 설계에 있어 가치중립적이며 의미있는 전체로서의 경관이 구축될 수 있는 기초로 작용하기 때문이다.

Christian Mets는 「언어와 영화(Langage et cinema)」라는 글에서 영상에 대한 지각 작용의 문제들을 네가지로 분류하고 있다. (위베르스펠드, 1988)

- ① 시청각적 지각
- ② 오브제들(objets)의 동화작용
- ③ 상징적인 것들과 의미들의 총체에 대한 지각
- ④ 고유한 영화 체계들의 총체

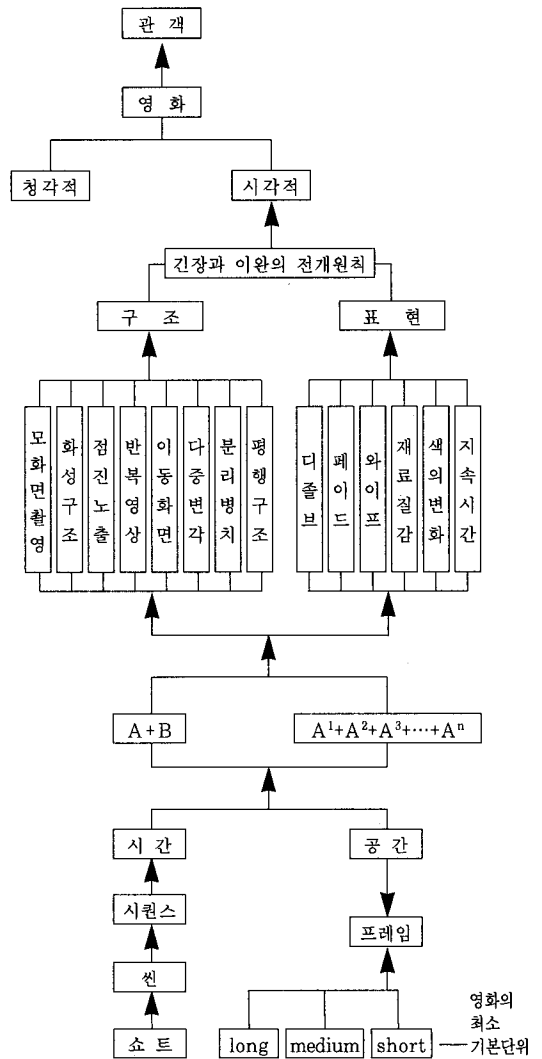
이 고유한 영화 체계들을 연속적 경관의 체계로 변형시킨다 할지라도 영화체험과 연속적 경관의 체험은 동일한 지각 작용을 나타낸다고 볼 수 없다. 그것은 장면 속에 대한 지각을 마치 하나의 화폭에 대한 지각작용과도 같은 경관의 체험과 동일하게 볼 수 없기 때문이다. 영화의 관객은 그 장면속에 몰입하여 사물의 움직임을 통해 수동적으로 반응하지만 연속적 경관에서는 체험자가 능동적으로 고정된 실체를 향해 선택적인 수용을 할 뿐이다. 뿐만 아니라 비교적 보편적인 지각작용을 제공해 줄 수 있는 영화체계에 비해 현실세계의 연속적 경관에서는 체험자의 위치나 각도, 방향 등의 아주 미묘한 변화에 의해 동일한 경관체계일지라도 얼마든지 다른 이미지를 각자가 형성할 수 있는 것이다. 결국 그것은 스크린이라는 평면의 지각과 3차원적인 공간지각의 차이이며, 예술적인 환영을 현실세계에 그대로 옮겨놓을 수 없는 일인 것이다.

그러나 영화와 연속적 경관 모두에 있어 적합한 조형성을 수반하는 강세의 휴지와 교체에 의해 긴장과 이완의 방식으로 기능한다는 보편적 지각특성은 여전히 유효하다. 바로 이러한 점에서 본 연구의 가능성이 있으리라 보인다.

V. 영화의 구성을 통한 연속적 경관의 구성기법

1. 영화 구조 어휘의 형상화 및 표현기법의 전치

영화의 구조 어휘들을 형상화하고 표현기법들을 연속적 경관의 구성기법으로 변형시키는 데 있어 영화 구성에 관한 요소들을 중



(그림 5) 영화 구성의 종합

합하여 살펴보면, (그림 5)와 같은 도해로서 나타난다.

여기에서 화살표의 방향은 이들 간의 구성적 관계를 나타낸다. 여기에서 영화를 구성상 구조와 표현으로 구분짓는 것은 영화 내에서만 의미를 지니는 것이지 연속적 경관에서는 이러한 개념구분이 필요치 않다. 이러한 영화 구성의 요소들을 연속적 경관이 구성되는 방식으로 전환시키면 (그림 6)과 같은 도해로 나타난다. 연속적 경관은 통로와 고형물 사이의 관계 속에서 이루어지는 것으로서 장소, 영역, 통로라는 경관 특성상의 공간 기본 구조로 구성된다.

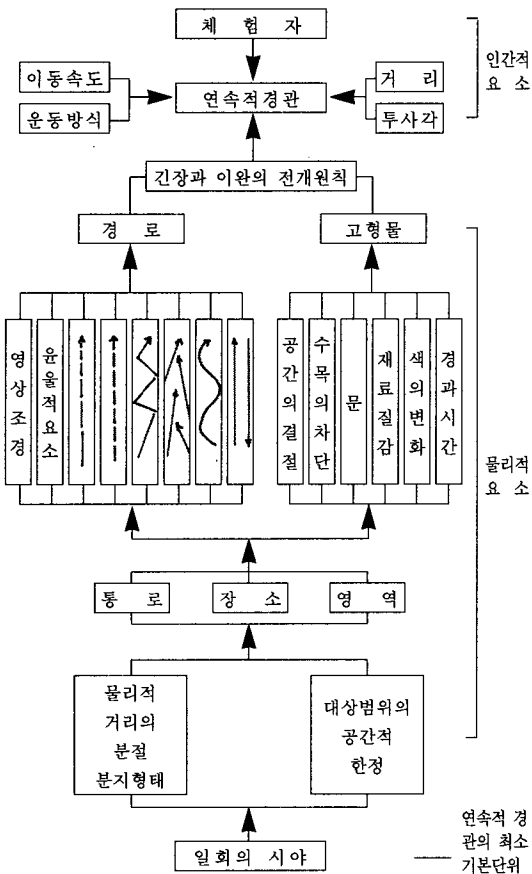
2. 연속적 경관의 구성기법

연속적 경관을 구성함에 있어서 특히 고려해야 할 사항은 체험자의 움직임을 통한 이동의 측면이다. 따라서 연속적 경관의 구성기법은 움직임(motion)과 관찰 위치(observation position) 및 시간(time)의 요소들을 주된 근거로 하여 이루어진다. 연속적 경관의 구성기법은 이러한 요소들을 통하여 이동 경로에 따라 각 장소와 시점에서의 경관 요소들을 기록하고 조합함으로써 수립된다. 이러한 경관요소들을 기록하고 조합하는 방법으로서, 영화 제작 단계에 있어 사용하는 시나리오 와 콘티의 작성법을 활용한다. 따라서 연속적 경관의 구성기법은 기존의 경관설계의 일반적인 과정, 즉 목표, 분석, 종합, 평가의 순환과정에 시나리오 작성과 콘티 작업이 추가됨으로서 이루어진다. 이러한 영화구성을 응용한 연속적 경관의 구성기법을 제시하면 (그림 7)과 같다.

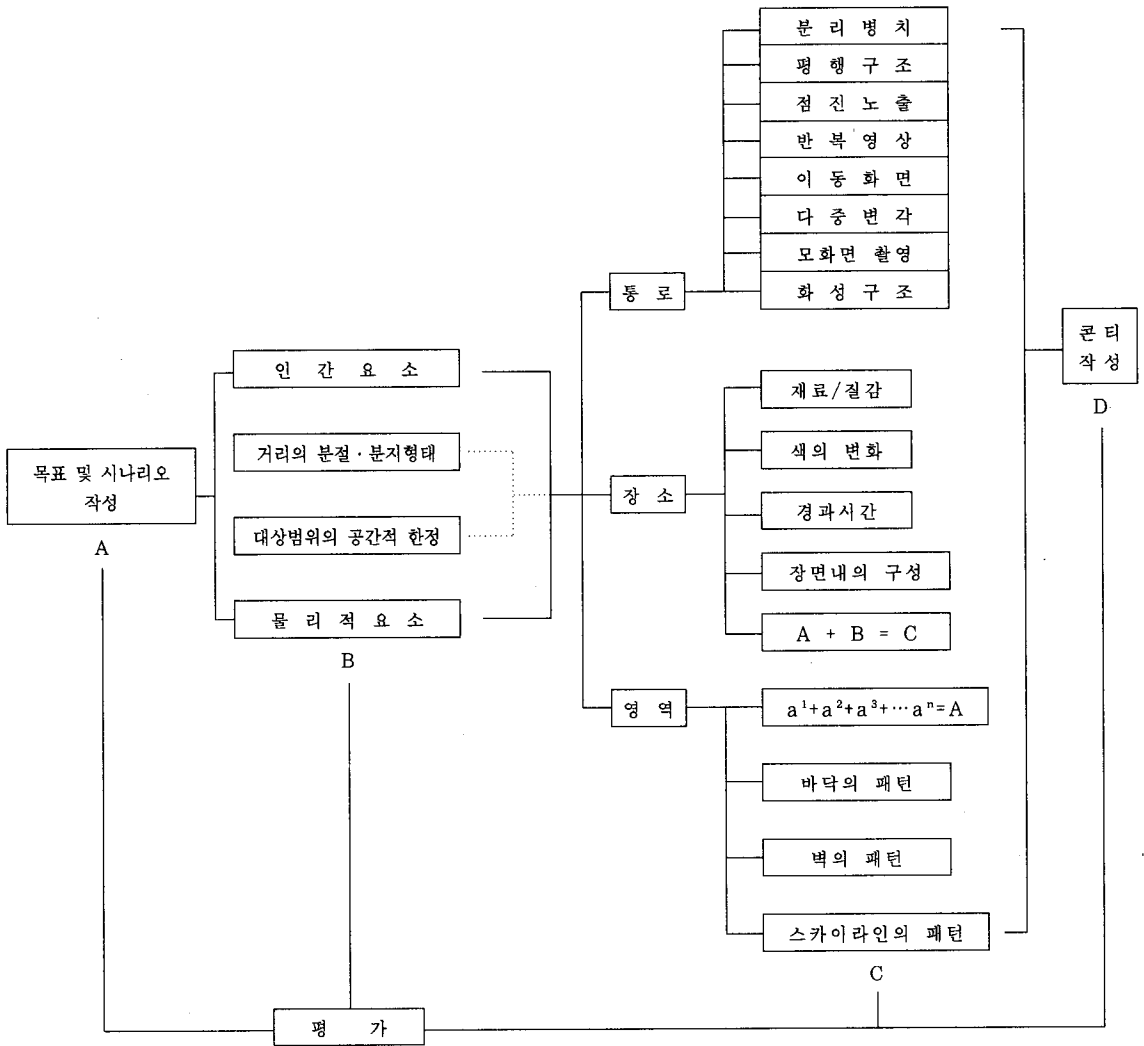
연속적 경관의 구성에서 위의 과정을 운용함에 있어서는 먼저 목표 및 시나리오 설정으로 시작한다. 즉 구체적인 목표의 설정 및 프로그램 작성과 대상지의 성격을 부여하는 일이다.

B의 단계에서는 분석단계로서 인간요소와 물리적 요소의 측면으로 나누어 분석한다. 분석과정은 지형, 경관, 행태 등의 여러 항목 별로 분석하는 것이 일반적이나, 연속적 경관의 구성이라는 측면에서는 이들 모두를 통합하여 인간요소와 물리적 요소로 나누어 분석한다. 이러한 구분은 체험자와 대상의 관계로서, 인간요소가 사회 문화적 인자와 행태의 요소라면 물리적 요소는 형태, 경관의 측면이라는 설명으로 이해가 가능하다.

C의 단계는 분석 결과를 토대로 하여 구상하고 있는 연속적 경관의 공간적 형태를 어떠한 방식으로 구성할 것인가를 창의적으로 선택하는 단계이다. D의 단계는 이러한 형태를 부호화와 스케치를 통해 구체적 방법과 이미지 드로잉으로 나타내는 콘티를 작성하는 단계이다.



(그림 6) 영화의 구성에서 본 연속적 경관의 구성



(그림 7) 영화 구성을 응용한 연속적 경관의 구성기법

이상의 단계를 통하여 공간을 형태화하기 위한 기초작업으로서 콘티 기본구성도를 예시해보면 (그림 9)와 같다. 이 표에 포함된 항목들은 기본적으로 고려해야 할 요소로서 그 구성 방식이나 추가·변경은 필요에 따라 임의적인 변용이 가능하다.

연속적 경관의 설계에 있어서는 대상지의 성격에 따라 세가지의 유형이 있을 수 있다. 그것은 설계할 대상지의 물리적 조건 중에서 '경로(path)'와 '고형물(solid)'이 주어지느냐 아니면 주어지지 않느냐에 의한 것이다. 즉, 경로와 고형물이 모두 주어지는 경우, 경로와 고형물이 모두 주어지지 않는 경우, 그리고 경로와 고형물중 어느 한 쪽만이 주어지는 경우로 나뉘어 진다. 이들의 예들로서 각각 기초성된 도시의 골목, 또는 한 구간의 가로등과 특

Ⅶ. 사례 연구 : 도시공원의 연속적 설계안

정 주제의 공원로, 산책로 등, 그리고 국립공원 등의 자연경관을 들 수 있다.

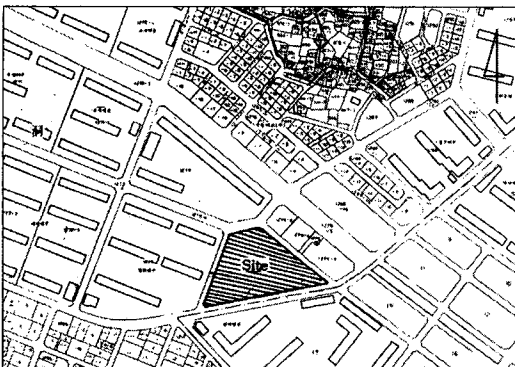
본 사례연구에서는 아파트 단지가 밀집해 있는 도시의 근린공원을 대상으로 하여 연속적 설계안을 작성하여 보았다. 도시공원을 그 대상으로 선택한 이유에는 먼저, 시각적 경험의 다양성이 비교적 저조한 아파트 단지에 시각적 즐거움을 제공한다는 측면을 고려함이고, 또한 연속적 경관의 설계에 있어 다루어야 할 두가지 측면으로서 경로와 고형물을 모두 다룰수 있는 잇점이 있기 때문이다.

- 위치 : 대구광역시 수성구 지산동
- 면적 : 11,446 m² (3,469평)
- 목표 : 고밀도 주거단지와 상업지역의 시각적 연결과 다양한 경험의 제공을 통하여 지역의 활기 증대

○ 시나리오

- forest belt
- facility building(A)
- frame wall(B)
- outdoor room structure(C)
- collision walkways(D)
- sandground(E)
- variable water(F)

○ 위치도



(그림 8) 설계 대상지의 위치도

본 대상지의 설계에 있어 공간적 범위의 한정과 경로의 분절·분지형태를 결정하는 일로서, 먼저 지표면상의 두개 구역(soft-hard)과 지형적 여건에 의한 수직상의 3단계의 위계를 갖는 공간(terraced-flat-sunken)을 중첩시켰으며, 각 향으로 나있는 네 곳의 입구들을 각각 2~3개의 좌우 경로로 나누었다. 이들의 각기 경로에 대해 콘티를 작성하고, 그것들의 중복적 효과를 의도한 것으로서 기본 설계도를 제시하면 (그림10)과 같다.

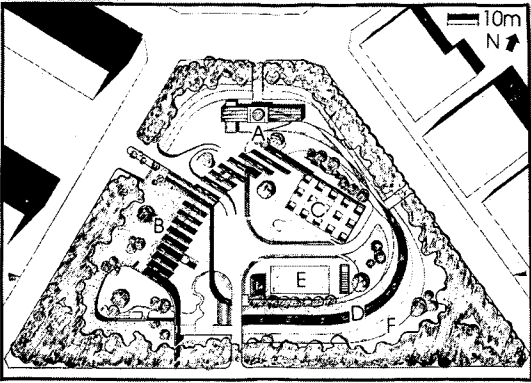
(그림 9)는 본 설계안의 서측입구의 테라스로 향하는 곳에서 시작하여 fram wall 사이를 관통하여 동쪽의 썬큰된 outdoor room structure로 들어서는 구간의 콘티구성도이다.

○ 콘티의 작성 예

No. 2		F: 전망시아 L: 측면시아					
위치 입구(West)		L: 원경 M: 중경 S: 근경					
구간 E-H		PH: 풍로 PL: 장소 T: 영역					
번호	설정조건	공간형태	변화각도	고형물	색 채	초점요소	CONTI.
1	(FS) LS (L) M S (PH) PL T			벽체 계단	빨강	벽체	
연결							
2	(FS) LS (L) M S (PH) PL T	조양	50°	건물	파랑	건물	
연결							
3	(FS) LS (L) M S (PH) PL T	평행		수목 벽체	빨강 초록	수목	
연결							
4	(FS) LS (L) M S (PH) PL T	막힘		외부 방		벽체	
연결							
5	(FS) LS (L) M S (PH) PL T	정방형					
연결							
6	(FS) LS (L) M S (PH) PL T	피리쳐				충구	
연결							

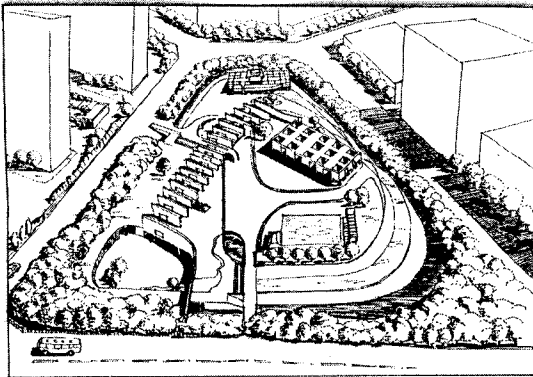
(그림 9) 콘티 기본 구성도

○ 기본 설계도



(그림 10) 기본 설계도

○ 투시도



(그림 11) 투시도

이상의 사례연구의 과정을 통한 설계의 결과로서, 본 설계안은 평면도의 형태로서만 볼 때 기존의 설계와는 달리 명확한 공간위계나 대칭성을 가지지 않는다고 볼 수 있다. 따라서 평면도상의 이차원적 형태의 조화보다는 다소 복잡하고 비정형적이며 불규칙적인 형태로 나타난다. 그것은 평면 상에서의 구성관계에 치중하는 것이 아니라 움직임 통하여 변화하는 시야를 위한 요소들의 출현관계를 고려한 것이기 때문이라 볼 수 있다. 결국 이러한 설계는 복잡성, 불규칙성, 비정형적이라는 형태적 특징을 지닌다. 또한 이러한 설계가 가질 수 있는 오류들로서 인간 행태를 무시하기 쉽다는

것과 시야의 출현관계를 지나치게 의식할 경우에는 그 지역의 사회 문화적 맥락(context) 뿐만 아니라 물리적 맥락마저 잃어버려 전체적으로 이질적이며 조악한 형태로 호를 위험이 있다는 것을 들 수 있다.

Ⅶ. 결론

흔히 조경설계에서 전체적인 경험보다 특별한 조망이나 장소의 형태적 조화가 더 중요한 과제로 되어온 것이 사실이다. 그것은 조경설계에서 경관의 체험은 한 장소나 시점의 조화 못지 않게 그러한 것들이 모여서 이루어 내는 연속적인 경험의 측면 또한 중요하다는 사실을 간과해온 것과 연속적 경관 설계에 대한 가장 초보적인 기법조차 현재 정립되어 있지 못한 것이 가장 큰 원인일 것이다.

본 연구에서는 경관의 연속적 특질을 재인식하고, 연속적 경관이라는 개념하에 그것의 시각 연출과 설계에 있어 장면의 연속체라는 측면에서 본 영화의 특성을 응용하기 위해 영화를 시각적 구조와 표현기법의 측면에서 고찰하고, 영화와 연속적 경관의 비교, 분석을 통하여 연속적 경관 설계를 위한 기초적인 기법을 도출하였다. 이와 같은 설계기법은 앞으로 더 연구되고 실무에서 검증됨으로서 보다 실용적인 기법으로 발전시켜야 할 것으로 본다. 다만, 본 연구는 일차적으로 조경설계에 있어서 연속적 경관에 대한 관심을 제고시킴과 동시에 조경설계는 건축이나 다른 조형예술과는 달리 전체적인 경험이나 연속적인 시각의 기초위에서 출발하여야 한다는 사실을 재인식시키는 것이다.

또한 연속적 경관설계를 위한 기법을 마련하는데 있어, 영화의 개념도구를 빌어씀이 부분적으로 타당하지 않은 점들이 있음에도 불구하고, 본 연구에서는 기초적 연구로서 응용가능한 부분들로 변용을 하여 앞으로의 연구의 토대를 마련하였으며, 나아가서 연속적 경관의 구성요소를 도출하고 그 가능성과 유형들을 고

찰하였다. 영화를 응용함은 하나의 대안적 시도일 뿐이며, 연속적 경관의 설계방법에 관한 연구에는 앞으로 많은 응용 연구가 있어야 할 것이다.

인용 · 참고 문헌

1. 宮川英二(1992) 김형만, 김태국 역, 「건축의 공간」, 명보문화사
2. 김영대(1983), "경관구성을 통한 지역이미지의 형성화에 관하여", 「새마을 지역개발연구」4, 영남대학교 새마을 지역개발 연구소 :233-243
3. _____(1995), "모더니즘 조경의 설계특성에 관한 연구", 「한국조경학회지」22(4) : 43-62
4. 다케우찌 도시오(1989) 안영길 외 역, 「미학 예술학 사전」, 미진사
5. 랑 J. (1991) 조철희 김기준 역, 「건축이론의 창조」, 도서출판 국제 : 299
6. 레이드 G. (1992) 이재화 외 2인 역, 「풍경의 구성과 연출」, 대우출판사
7. 샤프 S. (1991) 이용관 역, 「영화구조의 미학」, 예전사 : 16
8. 슐츠 C.N. (1977) 김광현 역, 「실존, 공간, 건축」, 산업도시출판공사 : 139
9. 안드류 D. (1987) 조희문 역, 「현대영화이론」, 한길사
10. 에크보 G. (1975) 이종필 역, 「조경학(경관론)」, 문교부11. 고슬링 D. 메이트랜드 B. (1991) 박철수 역, 「도시설계론」, 태림문화사
12. 모나코 J. (1993) 양운모 역, 「영화 어떻게 읽을 것인가」, 혜서원 : 55
13. 박학재 (1979), 「건축철학으로서의 의장론」, 한양대학교 출판부
14. 베이컨 E. (1989) 조대성 · 조용준 역, 「도시디자인+도시언어」, 정우문화사
15. 벤츄리 R. (1991) 임창복 역, 「건축의 복잡성과 대립성」, 기문당
16. 보그스 J. (1991) 이용관 역, 「영화보기와 영화읽기」, 제3문학사
17. 보드웰 D. · 톨슨 C. (1993) 청동카메라 그룹 역, 「영화예술」, 현장문학
18. 블루머 · 무어(1988) 이호진 · 김선주 역, 「신체 지각 그리고 건축」, 기문당 : 7-9
19. 스크러튼 R. (1985) 김경수 역, 「건축미학」, 서광사
20. 스티븐슨 R. · 테브릭스 J.R. (1982) 송도익 역, 「예술로서의 영화」, 열화당 : 135
21. 스포티우스 R. (1981) 김소동역, 「영화의 문법」, 영화진흥공사
22. 아르하임 R. (1983) 김춘일 역, 「미술과 시지각」, 기린원
23. _____(1984) 김재은 역, 「예술심리학」, 이화여자대학교 출판부 : 177-195
24. _____(1990) 김방욱 역, 「예술로서의 영화」, 기린원
25. 안영배(1980), 「한국건축의 외부공간」, 보진재출판사
26. 양윤재(1984), "시각구성론에 의한 도시경관의 해석이론 및 기법", 「환경논총」(15), 서울대학교 : 115
27. 우대준(1993), 「영화의 시각적 구조와 표현기법의 응용을 통한 연속적 경관의 구성에 관한 기초연구」, 영남대학교 대학원 석사학위논문
28. 위베르스펠드 A. (1988) 신현숙 역, 「연극기호학」, 문학과 지성사 : 170
29. 유병립(1982), "환경양식을 응용한 설계방법론 연구", 「한국조경학회지」10(2) : 1-14
30. 이승구 · 이용관 편(1990), 「영화용어 해설집」, 영화진흥공사
31. 임승빈(1984), 「조경계획 설계론」, 보성문화사 : 179-180
32. _____(1991), 「경관 분석론」, 서울대학교 출판부
33. 조해정(1993), "영화속의 건축, 그 조형성의 의미", 「건축문화」145(93/06) : 162-166
34. 채트먼 C. (1990) 김경수 역, 「영화와 소설의 서사구조」, 민음사
35. 트랜실 R. (1992) 진경돈 · 박경남 역, 「도시 공간 디자인의 이론, 역사, 방법론」, 집문사
36. 하우저 A. (1974) 백낙청 · 염무웅 역, 「문학과 예술의 사회사(현대편)」, 창작과 비평사 : 241-261
37. 황기원(1983), "시각언어 구성에 의한 환경설계 이론", 「환경논총」(13), 서울대학교 : 44-61
38. _____(1991), "영상조경의 가능성", 한국조경학회 설계분과위원회 학술세미나 발표문
39. 紙野桂人(1980), 「見のデザイン(歴史的集落と街路景觀)」, 京都, 學藝出版社
40. Broadbent, G. (1990), *Emerging Concept in Urban Space Design*, London, Van Nostrand Reinhold
41. Cullen, G. (1971), *The Concise Townscape*, London, The Architectural Press
42. Davis, T. (1989), "Photography and Landscape Studies", *Landscape Journal*, Spring : 1-12
43. Dondis, D.A. (1973), *A Primer of Visual Literacy*, The MIT Press
44. Halprin, L. (1965), "Motation", Lawrwnce Halprin : *Process Architecture No.4*, Tyoko ; Process Architecture Publishing Co. : 51-62
45. Helphand, K. I. (1986), "Landscape Film", *Landscape Journal*, Spring : 1-8
46. Higuchi, T. (1983), *The Visual and Spatial Structure of Landscape*, The MIT Press : 88
47. Lynch, K. (1971), *Site Planning, 2nd ed.*, The MIT Press : 202
48. Morris R. (1978), "The Present Tense of Space", *Art in America*, Jan/Feb : 70-80
49. Rowland, K. (1965), *The Shapes We Need*, Ginn and Company Ltd. : 114-115
50. _____(1966), *The Shapes of Towns*, Ginn and Company Ltd.
51. Thile, P. (1961), "A Sequence Experience Notation", *Town Planning Review*, 32(April) : 32-35
52. Tschumi, B. (1987), *Cinegramme Folie, Le Parc De La Villette*, Paris, Princeton Architectural Press : 12-17
53. _____(1990), *Question of Space*, London, Architectural Association