

공간디자인 문제해결 과정에 있어서 영화구조의 적용에 관한 연구

A Study on the Application of Cinematic Construction in the Problem Solving Process of Space Design

문선욱* / Moon, Sun-Wook

Abstract

Contemporary space design has based on the framework of academic standards on a number of scientific propositions in order to find out correlation of human and environment and closely examine approaches of a normative design. However, the contents are enormous and introductory, and have limitation of application to practical business affairs, so that we will have to understand them as a thinking to explain the design with. Therefore this study is an experimental research making use of concrete design approaches applicable to the area of space design and cinematic construction as a medium. The purpose and significance of it lies in examining its validity and contributing to the future development of space design.

Accordingly this study conducted the research through a literature survey for the understanding of space perception in the cinema, deduced the language of design concept according to it, examined the basic unit of cinematic construction, then analyzed the cases of practical architectural spaces.

The findings of this study indicate that human's perception to space and the cinema is deduced as a common conceptual language characterized by the ideas of articulation, scenery, and timeness. These concepts are very organic and interdependent and can probably become a means for human to appropriately analyze an behavior attribute type of investigating environment with. Also in composing space, the basic units of cinematic construction can be as instrument to be easily applied to practical affairs as they are correlated with the function of space and a constituent language to be reasonably designed.

키워드 : 영화구조, 공간구성기법, 공간디자인방법론

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

공간디자인은 환경과 인간 행태의 본질에 대하여 전체 시스템 내에서 발생하는 현상들 속에 공유하고 있는 보편적인 진리를 찾아가는 다학문적 접근이 필요하다. 이것은 현재의 공간디자인 이론과는 다른 새로운 디자인 개념으로 발전시킬 수 있는 매우 중요한 원동력이 되기도 하는 것이다.

본 연구는 인간과 환경과의 관계성을 발견하고, 규범적인 공간디자인의 접근방법들을 규명하기 위해 학문적 준거의 틀이 되는 수많은 과학적 명제들이, 그 내용이 방대하고 극히 원론적이므로 실제 디자인의 적용에는 한계가 있으므로 디자인을 설명하기 위한 이념으로 이해되어야 함을 강조한다. 그리고 다학문적인 연구에 의해 전략

적 방법을 찾고자 한다. 즉 공간디자인 분야에 적용할 수 있는 구체적인 디자인 접근방법과 도구들을 모색하여, 향후 디자인 발전에 기여하고자 하는데 그 목적과 의의가 있다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

영화 속에서의 공간지각에 대한 이해와 이를 공간디자인에 적용할 수 있는 함당함을 고찰해 본다. 또한 영화의 시나리오와 영상적인 지각 특성에 의해 공간디자인에 적용할 수 있는 개념언어들을 도출하고, 영화구조의 기본단위들을 살펴본다. 공간디자인에 이러한 시나리오와 영상적 영화구조를 적용하는 문제해결과정을 검토하기 위해서, 도출된 개념언어와 기본단위에 의하여 건축공간 선택들을 문헌조사를 통해 제시하여 분석하고, 접근방법으로서의 타당성을 확고히 한다.

* 정회원, 신구대학 실내건축과 강사

2. 영화와 공간지각

하인리히 드 프리스는 1920년에서 1921년에 걸쳐 '영화에 있어서의 공간조형'이라는 제목의 논문으로 공간미학의 발전에 큰 영향을 끼쳤다.¹⁾ 그는 두 가지 기본적인 공간개념을 분석하였다. 즉 영화에서 2차원이미지가 착시의 방법에 의해 공간적이 되며, 이러한 공간의 표현은 이미지의 대사적인 내용이나 연기와 마찬가지로 중요하다고 하였다. 영화에 있어서 행위와 공간개념은 어떠한 개념이 선택되더라도 전체의 일정한 흐름 속에서 통합되어야 한다.

또한 20세기를 특징짓는 영화는 단순한 감수성을 넘어서 장면과 장면을 분리시키는 기능을 주고 있다. 즉 단순한 구성으로서 공간의 조합이 아니라 각 공간의 의미는 그 자체를 떠나 그 이전과 그 이후에 올 장면과 긴밀한 연관을 맺고 있는 것이다.²⁾ 따라서 공간디자인과 영화의 관계는 단순히 기법상의 차용을 제안하는 수준의 공통점 발견이 아니다. 왜냐하면 영화예술이 현대 공간디자인에 시사하는 점은 영상미에 있는 것이 아니라 '공간과 시간의 조합'이라는 특수구조를 보여주기 때문이다.³⁾

영화의 이러한 특성을 이용하여 건축가 베르나르 추미는 그의 논고 '맨하튼 트란스크립트'와 '라 빌레트 공원'의 디자인을 통해 영화에서의 장면구성과 연결이 갖는 의미를 공간에서의 운동(movement)과 사건(event), 그리고 그것들의 시퀀스로서 적용하였다. 또한 도시계획에 '이야기 전개'와 '문장의 구성' 개념을 도입한 피들리와 켈렌은 텔포트 설계경기 당선안을 비롯한 다수의 디자인에서 영화와 같이 공간에서의 시간적인 체험을 표현한 '연속적 도식'을 보여주고 있다.⁴⁾

연출자의 의도에 따라 감동의 극대화를 가능하게 해주는 영화의 구조원리와 지각개념들의 공간디자인 적용은 인간의 움직임에 의한 시간의 전개와 공간의 연결방식에 따라 공간에 참여하는 인간에게, 다양하고 흥미로운 지각적 체험과 행태지원성을 제공할 수 있을 것이다. 그러나 이러한 방법은 공간체험의 틀을 미리 규정해 버릴 수 있으므로 연구과정 중에서 간과해서는 안될 중요한 사항으로 인식해야 함을 미리 밝혀 두고자 한다. 따라서 영화의 서술적 구조뿐만 아니라 영화의 지각적 특성에 대한 고려가 선행되어야 할 것이다. 그리고 이에 의해 공간구성 방법을 제시하고, 움직임에 따른 인간의 연속적 지각 구성요소들과 그 요소들의 결합방식을 통해 얻어지는 공간미에 대한 해석과 행태지원성의 의미를 고찰해야 할 것이다.

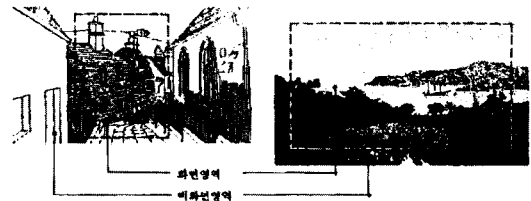
3. 공간디자인의 영화구조특성과 사례연구

3.1. 영화의 지각적 개념언어와 공간디자인 사례연구

우리는 지각을 하나의 모자이크가 아닌 형성체계로 이해해야 한다. 즉 별렬적인 요소보다는 전체가 보다 중요하며, 근본적이기 때문이다. 이러한 전체는 그 구성요소로 환원될 수 없는 전혀 새로운 것이다. 영화란 이미지의 총체가 아니라 시간적 형식이라고도 할 수 있다. 한 화면이 갖는 의미는 그에 선행된 화면에 달려 있으며, 이렇게 연속된 화면은 결코 그 부분들의 총합이 아닌 새로운 현실성을 창조해 내는 것이다. 영화는 단지 몽타주⁵⁾만이 아니라, 커팅⁶⁾으로 이루어지는 것이므로 매순간 수많은 작용과 반작용이 내부에서 일어나는 극히 복잡한 형식을 보인다. 예술이 주는 즐거움이란 그 의미를 어떻게 획득하게 되는가를 보여주는 데 있으며, 그것은 이미 기존의 획득된 관념들에 근거함이 아니라, 제 구성 요소의 시간적·공간적 배열을 직접적으로 지각하는 데 있다. 즉 영화는 소유하는 것이 아니라 지각하는 것이다.⁷⁾

(1) 장면성

영화 스크린은 외형적으로 2차원적인 평면이나 표현과 전달이 이루어지는 특정한 공간이다. 다른 공간과 한계를 이루는 4개의 테두리로 외부와 구분된 장소로서 작가와 관객이 서로 정서적으로 교류를 맺게 되는 곳이기도 하다. 이러한 프레임은 스크린 구성을 통한



<그림 1> 화면 영역과 비화면 영역

극적 효과에 이용 가능하다. 즉 주제선택의 고립과 제한의 자유를 통해 호기심 등을 유발시킬 수 있으며, 무의미한 것에 의미를 형성시킬 수 있다.⁸⁾ 프레임 내부에 속해 있는 가시적 공간을 화면영역이라 하며, 프레임 외부의 비가시적이며, 상상적인 공간을 비화면 영역이라고 한다.⁹⁾ 인물이 프레임을 나가거나 들어올 때 또는 인물의 시선이 프레임 밖으로 향했을 때, 관객은 화면 밖을 의식한다. 즉 동시에 화면 밖과 상상의 공간전체를 의식하는 것이며, 그러한 연결에 의해 한 쇼트와 화면 밖의 다음 쇼트와의 관계가 성립되는 것이

1) Van de Ven 저, 정진원, 고성룡 역, 건축공간론, 기문당, 서울, 1990, pp.220~222

2) 정기용, 베르나르 추미 - 건축의 자율성의 파괴와 모더니티의 확장, 건축과 환경, 1993, 8, p.116

3) 차봉근, 건축공간구성에 있어서 영화적 기법의 이용에 관한 연구, 전남대학교 석사논문, 1995, p.4

4) David Gosling, Barry Mailland 저, 박철수 역, 도시설계론, 태림문화사, 서울, 1990, p.206

5) 연구자주, 화면이나 장면의 선택, 그것의 순서와 길이 등을 말한다.

6) 연구자주, 화면의 선택이나 연속성, 그것의 순서나 길이 등을 말한다.

7) Maurice Merle-Ponty 저, 권혁민 역, 의미와 무의미, 서광사, 서울, 1985, pp.84~89

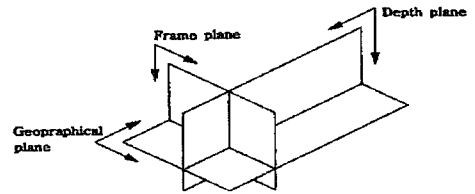
8) R. Arnheim 저, 김방욱 역, 예술로서의 영화, 기린원, 서울, 1990, p.45

9) J. Aumont 외, 강한섭 역, 영화학, 어떻게 할 것인가, 열린책들, 서울, 1992, p.22

다.10) 그러므로 화면영역과 비화면 영역에 동등한 중요성을 부여함으로써 영화장면이 단지 시각적 특징들에 의해서만 정의되지 않는다는 사실을 알 수 있다.



건축환경은 단위공간들의 연결에 의해 이루어지며, 인간의 움직임에 따라서 벽이나 담과 마주치는 불투명하고 막힌 면들에 의해 나누어지고, 문이나 창과 같은 개구부를 통해 연결된다. 공간을 연결하는 개구부는 단위공간의 경계이며, 하나의 시지각적 화면들을 형성한다. 이러한 건축적 틀은 공간의 일부를 가리고 있으나, 인간의 움직임에 의한 시점의 변화를 통해서 즉각적으로 가려진 공간을 지각하게 된다. 건축적 틀에 의해 형성되는 장면은 영화의 화면영역과 같이 언체든지 틀 외부의 장면으로 대치되는 가역적인 성질을 가지며, 시간의 경과에 의해 틀 외부를 형성하는 비가시적 건축 환경, 즉 영화의 비화면 영역과도 같은 공간과 연결된다. 즉 단위공간의 경계를 이루는 시지각적 틀은 이러한 가역적이고 연속적인 성질을 갖는 장면으로 지각되며, 이는 영화 쇼트의 연결에서 볼 수 있는 지각적 성질과도 같다고 할 수 있다.

인데 반해 영화적 공간은 2차원적 평면에 불과하다. 그러므로 가상적인 깊이감을 부여하기 위한 요소들로서 기본적인 효과들 즉, 중첩, 크기의 비교, 피사체가 가지는 평면상의 높이, 명암과 색채의 대비 등을 사용하며, 이는 공간디자인에서도 충분히 활용할 수 있는 방법들이라고 생각된다. 한편 카메라의 이동이나 렌즈의 초점 또는 각도 변화에 의한 효과, 편집에 의한 다양한 시점의 제공 등도 이용된다. 카메라나 피사체의 움직임에 의한 공간감의 형성은 회화나 사진에서는 볼 수 없는 영화의 역동적 특성이라 할 수 있으며, 강한 현실감의 부여와 심리적 효과를 유발시킨다. 이것은 영화구조를 공간디자인에 적용할 수 있는 근거가 되기도 한다.

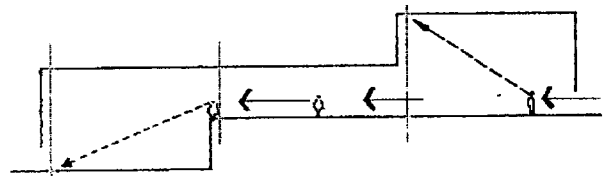


<그림 2> 영화화면 표현의 3가지 구성적 요소

<표 1> 건축공간의 장면성 사례

공간 이미지	분석
	<ul style="list-style-type: none"> 경북 봉화군 닭실마을 안동 권씨 종갓집 : 개구부에 의한 건축적 화면틀로써 인간의 움직임에 따라 화면영역은 연속적으로 변화한다.
	<ul style="list-style-type: none"> 서울의 테헤란로 : 고층 빌딩 군이 만들어 내는 하늘로 향한 화면틀

즉 영화에서 카메라 앵글의 변화는 건축공간에서 장면을 지각하는 인간의 시점변화로 볼 수 있다. 실제 건축공간에서 인간의 시점은 자유로울 수 있으며, 이것은 신체의 움직임을 가능하게 해주는 바닥 레벨의 고저에 따라 장면지각에 영향을 받게 된다.






<그림 3> 바닥레벨에 따른 건축장면의 변화

(2) 공간성

영화의 3차원적인 표현성은 3가지 구성적 요소로 설명할 수 있다. 첫째, 2차원적인 영상이 가지는 가장 근본적이고 중요한 이미지의 면(frame plane), 둘째, 수평으로 존재하는 면적을 사진적으로 구분한 공간(geographical plane), 셋째, 공간적인 깊이감을 지각하게 하는 것으로 앞의 두 면과 수직하는 면(depth plane)으로 이루어진다.11) 영화는 2차원의 평면 스크린으로 표현되나, 관객은 실제 공간과 유사한 3차원적 환영을 느끼게 된다. 그러나 실제 공간에서 인간이 시지각적으로 차원적 공간감을 느끼는 것은 쌍안시차에 의한 것

<표 2> 건축공간의 공간성 사례

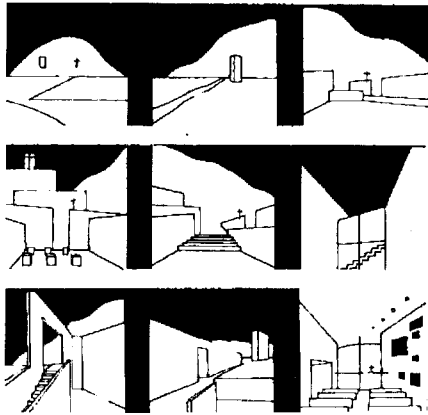
공간 이미지	분석
	<ul style="list-style-type: none"> 포항공대 : 축에 따른 연결복도가 건축적 화면틀을 형성하며, 강의동 사이의 옥외복도가 공간의 깊이를 느끼게 한다.
 	<ul style="list-style-type: none"> Solomon R. Guggenheim Museum : 같은 공간을 위층에서 아래를 내려다본 부감촬영에 의한 장면성과 1층에서 위를 올려다본 양감촬영에 의한 장면성 비교

10) Jean Collet 외, 김정옥 역, 영화학 입문, 영화진흥공사, 1993, p.21
 11) James Monaco, How to Read a Film, Oxford University press, New York, 1977, pp.154~155

(3) 분절성

영화의 2차원적인 장면들은 움직이며, 각 장면의 균형과 안정만 취하면 되는 것이 아니라, 한 장면과 그 다음에 오는 장면의 관계에 있어 최선이 되는 구성을 보장해야만 이상적이라고 할 수 있다.¹²⁾

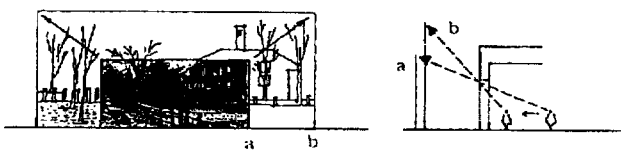
건축공간에서도 인간의 운동에 따른 시지각에 의해 여러 장면들로 분절된다. 즉 장면의 형성과 전환이 이루어지는 지점에서 단위공간들이 분절될 때 적절한 공간구성이 이루어질 수 있는 것이다. 이러한 분절의 연결에 의해 연속된 장면으로 느끼게 된다.



<그림 4> 분절된 장면들의 연속을 보여주는 스케치
원주 만종감리교회, 백문기, 1997

(4) 시간성

장면의 크기에 따라 화면이 담고 있는 정보량은 달라지게 된다. 장면의 크기는 단위공간의 3차원적 크기인 체적과 비례한다고 볼 수 있으며, 개구부를 통해 보이는 장면은 인간의 움직임에 의해 변화되며 가까이 다가갈수록 크게 지각된다. 이렇게 변화하는 시각 정보를 파악하는데는 운동의 지속시간 외에도 장면을 파악하기 위한 시간이 요구된다. 이것은 심리학적인 시간과도 관련지어 생각해 볼 수 있다. 영화에서 접사는 원사에 비해 지속시간이 길어 보인다. 접사의 내용은 즉각적으로 확인되고 이해된다. 반면에 원사는 관객으로 하여금 화면 전체를 둘러보게 하는 세부정보로 충만해 있기 마련이다. 이는 곧 원사로부터 영화적 시간을 빼앗는 것이다.¹³⁾ 따라서 단위공간에서 지각되는 장면의 크기에 대한 척도는 단위공간이 갖는 체적의 크기에 비례하며 면적의 크기에 반비례하여, 장면의 크기는 단면상의 높이에 비례한다고 할 수 있다.



a) 건축장면의 크기 변화

원사



장 르누와르 감독의 '게임의 규칙'(1939)의 한 씬에서 카메라가 등장인물에게 점점 가까이 다가 가고 있다.

중사



접사



같은 시간 내에 원사는 파악해야 할 정보량이 많으므로 접사에 비해 심리적으로 시간이 짧게 느껴진다.

b) 영화장면의 크기 변화

<그림 5> 건축과 영화에서의 장면크기에 의한 시간성 비교



a) III캠퍼스의 전경



b) III캠퍼스 내의 크라운 홀의 정면

전경은 원사이므로 장면의 크기는 크게 지각되고 정보량이 많으므로 심리적 시간은 짧게 느껴진다. 반면 크라운 홀의 정면은 접사로 장면은 작게 지각되고 정보량이 적으므로 심리적 시간이 길게 느껴진다.

<그림 6> 공간의 시간성 비교사례

3.2. 영화구조의 기본단위와 공간구성 사례연구

스크린의 언어는 리얼리티로부터 직접 끌어 올린 무한한 어휘를 지니고 있기 때문에 아무런 어려움 없이 구체성을 떨 수 있다. 언어와 마찬가지로 영화적 문장들도 쇼트의 병치에 따라 점진적으로 정보를 드러낸다. 반면에 구조의 요소들은 그 특징적인 시공간적 가치에 따라 문장의 언어들을 질서화 함으로써 혼합시점을 통해서 본 영화적 환영의 세계를 화면 위에 창조한다. 구성된 영상들의 집합체는 각 쇼트에 담겨 있는 정보의 총계보다 훨씬 더 많은 의미를 지니야 한다.

'구조'는 단순히 '형식'이 아니다. 구조는 '내용'을 산출한다. 수많은 영상들의 혼합, 즉 '사물의 표상'에 깊은 의미를 부여해 주는 일종의 총체성을 성취하기 위해서 각 영상들이 결합되는 방식을 화면

12) Ralph Stephenson 외, 송도의 역, 예술로서의 영화, 열화당, 서울 1996, p.98

13) Stefan Sharff 저, 이용관 역, 영화구조의 미학, 영화언어, 경기, 1997, p.37

상에 명백하게 나타내는 개별 영상들의 총계가 아니다. 관객은 자신의 지성과 감성 모두를 통해서 메시지와 의미, 보이는 것과 보이지 않는 것, 그리고 사실과 암시 사이를 끊임없이 왕래해야 한다. 따라서 영화적 경험은 동시적이며 복합적으로 작용하는 여러 과정의 총계이다.

영화의 미학적 요소들은 일련의 쇼트로 구성되어 있으며, 이 쇼트들은 또한 자율적 특성을 지니는 하나의 단위체를 형성한다. 영화작가는 다양한 영화적 배열들 통해서 관객의 기대감을 조성하고 이로써 주어진 정보를 의도한 대로 상술해 나가게 된다. 일반적으로 이 과정에는 일련의 쇼트를 통해서 요점이 되는 이야기의 정보를 선행적으로 제공하는 일이 포함된다. 관객은 이 체계에 의해 조절되는 해독과정에 임한다. 영상의 내용, 리얼리티와 환상의 무의식적인 상호작용 사이에서 작가와 관객의 상호관계가 구축된다. 그 결과가 영화적 감동이다. 이러한 감동의 본질이 되는 영화의 구성요소¹⁴⁾들과 그들의 다양한 배열이 바로 영화구조를 만들어 가는 것이다. 이를 공간디자인에 적용할 때 공간과 공간 이용자간의 상호관계로 이해할 수 있다.

한편 건축환경을 경험하는데 있어서 인간은 기본적으로 시각에 의해 연속적 속성을 띠게 된다. 이러한 연속성은 영화의 구조에 의해 분석된 장면화된 단위공간들의 전개에 의한다고 볼 수 있다. 단위공간에서의 쇼트화된 장면들의 연속체는 하나의 시퀀스를 이룬다. 쇼트화된 단위공간의 배열을 갖고 있는 건축환경을 영화구조¹⁵⁾의 기본단위를 적용하여 시각적 의미의 해석을 시도할 수 있다. 즉 단위공간들의 연결에 의한 건축공간의 영화적 구성은 각각의 시각적 특성을 가진 장면들의 연결과 시간적 전개에 의한 구성방법인 영화의 구문법적 배열에 의해 의미의 재생산을 꾀할 수 있다. 따라서 장면화된 단위공간들이 갖는 시각적 특성과 그 배열방식에 따라 영화구조의 구문법적 배열의 기본단위인 분리병치, 평행구조, 점진노출, 반복영상, 이동화면, 다중변각, 모화면촬영을 취할 수 있으며, 이는 영화에서 연출자의 의도에 따라 극적 전개에 따른 감동의 극대화를 꾀할 수 있는 것과 같이 건축공간디자인에서도 디자이너의 의도에 따라 다양한 시각적 체험을 통한 건축공간의 새로운 의미를 창출할 수 있을 것이다.

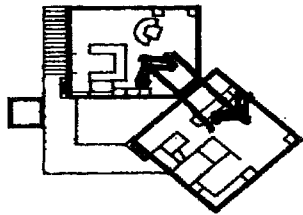
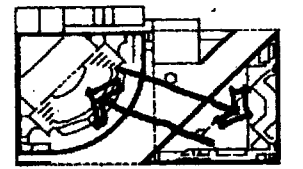
영화구조를 이루는 기본단위¹⁶⁾와 문헌조사에 의한 건축공간들의 선례들을 그에 따라 분석해 보면 다음과 같다.

(1) 분리병치 (分離並置, separation)

부분적으로 '나누어 찍기'라고도 할 수 있다. 하나의 씬(scene)을 개별적인 단일 영상으로 분절하면, A, B, A, B, ... 등의 배열을 이루게 된다. 이와 같은 분리병치는 어느 주어진 주제적 상황에 융통

성과 합리성을 부여하는 데 적격이다.

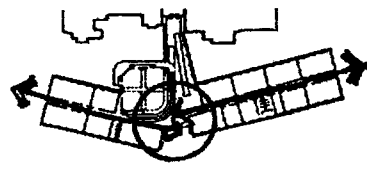
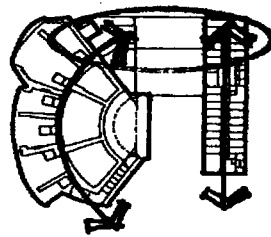
<표 3> 분리병치의 공간구성 사례분석

공간 사례	분석
<ul style="list-style-type: none"> • Norman Fisher House, Louis I. Kahn, 1960 	<p>하나의 공간이 서로 유사한 단위공간들로 분리되어 대칭적으로 배열되는 경우에 해당한다. 이때 각각의 단위공간들은 상호 밀접한 관련을 맺게 되며, 그것이 다시 통합적으로 동시에 지각되는 공간을 이룬다. 분리병치는 주어진 상황에 융통성과 합리성을 부여하는 데 유효하며, 부분들 간의 상호 관계를 유기적으로 할 수 있는 가능성을 갖고 있다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Paul Mellon Arts Center, I. M. Pei, 1970~1973 	

(2) 평행구조 (平行構造, parallel action)

동시적으로 진행되면서 씬의 단위로 교체되는 두 개 이상의 서사구조로 대부분 일정 시간이 지나면 합류하여 해결에 이른다.

<표 4> 평행구조의 공간구성 사례분석

공간 사례	분석
<ul style="list-style-type: none"> • Olivetti Training School, James Stirling, 1969 	<p>건축공간의 경로를 구성하는 데 있어서 서로 다른 두 개 이상의 축이 상호관련을 맺으며 진행될 때의 배열이라고 할 수 있다. 영화에서는 서사구조의 병행으로 해석될 수 있다. 실내공간에서는 홀에 의해 연결된 복도를 축으로 하여 구성된 공간이라고 할 수 있다.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • House of Culture in Helsinki, Alvar Aalto, 1955~1958 	

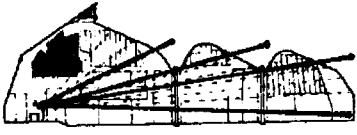
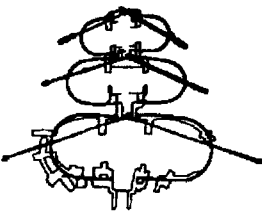
(3) 점진노출 (漸進露出, slow disclosure)

영상의 연속적인 흐름을 '드러냄의 연속체'로 인식할 수 있다. 이는 마치 화면의 수직 경계선 너머에 있는 잠상을 추구하는 것과 같다. 점진노출은 하나의 쇼트 또는 여러 개의 쇼트를 통해서 점진적으로 영상정보를 소개한다. 즉 어느 주어진 하나의 영상에서 출발하여 인접한 다른 영상으로 이어지면서 새로운 사실을 첨가하거나 아니면 선행화면의 의미를 변화시키면서 계속 진행된다. 점진노출의

14) 연구자주, 영화의 구성요소는 쇼트(shot), 씬(scene)과 시퀀스(sequence) 그리고 구두점(punctuation mark)로 볼 수 있다.
 15) 연구자주, 본 연구에서 영화구조는 영화의 영상만을 뜻하는 것이 아니라 영화를 구성하는 총체적인 구조를 말한다. 즉 영상이미지의 시퀀스 뿐 아니라 이야기전개를 위한 영화의 독특한 시나리오구조를 포함한다.
 16) 같은 책, pp.16~18

근저에는 상반되는 두 개의 힘이 있다. 하나는 애초에 제시된 영상의 리얼리티이고 또 하나는 화면 외부에 있으면서 아직은 모습을 나타내지 않고 있는 숨어있는 영상이다. 프레임의 한계가 확장되면 두 힘은 충돌하여 극적 상황을 드러낸다.

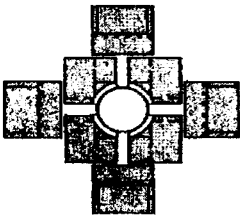

<표 5> 점진노출의 공간구성 사례분석

공간 사례	분석
<p>* Voukenniska Church, Alvar Aalto, 1956~1958</p> 	<p>공간이 진행해 가면서 구성되는 모든 단위공간들의 연결이라고 할 수 있다. 선행된 장면에서의 단서를 토대로 구성되며, 다음에 이어질 단위공간에 대한 정보를 제공해 준다. 선형적 구성을 통한 각 단위공간에서의 시각적 정보들이 누적되어 최종적으로 전체 건축환경의 이미지를 형성할 수 있게 된다. 또한 연속적인 호기심이나 긴장감을 노출하여 강렬한 이미지를 부여해 줄 수 있다.</p>
<p>* Temple in Tarxien, Malta, 2100 B.C.~1900 B.C.</p> 	

(4) 반복영상 (反復映像, familiar image)

변형이 없이 주기적으로 되풀이되는 안정된 중심 영상으로 기억의 효과라든가, 분위기, 유사성, 이념 등의 반복 강조로 기능하는가 하면, 한 씬에서 중심축이 되는 경우에는 그 씬의 일부가 될 수도 있다. 반복영상은 구조의 끝에 이르러 광역화면이나 카메라 움직임을 통해 그 씬의 사건으로 통합되는 것이 보통이고, 이로써 극적 해결이 성취된다. 일반적으로 언제나 다른 구조 요소와 상호 결합되지만, 한 씬이 특별한 구조 형태를 완성하는 데 있어 아주 중요한 역할을 담당한다.

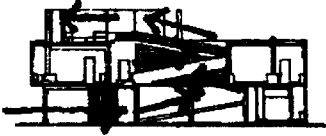
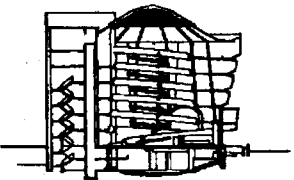
<표 6> 반복영상의 공간구성 사례분석

공간 사례	분석
<p>* La Rotonda, Andrea Palladio, 1566~1571</p> 	<p>각 단위공간들이 복도나 홀 등 매개공간을 통해 연결되는 구조를 취할 때, 또는 동일 형태의 공간이 반복적으로 연결될 때라고 할 수 있다. 형태상 중심이 되는 공간에 반복적인 경로를 주거나 유사한 형태의 조합을 취하고 있는 두 개 이상의 공간을 반복적으로 배열함으로써 주제를 부각시키기 위한 방법이나 안정감을 가진 공간구성이 형성될 수 있다.</p>
<p>* Alfred N. Richards Medical Research Building, Louis I. Kahn, 1957~1961</p> 	

(5) 이동화면 (移動畫面, moving camera)

커트가 없는 긴 화면으로 카메라 또는 연기자의 움직임, 더 혼하게는 이 두 가지의 혼합 움직임이 어우러져 지속시간이 긴 일련의 화면을 구축함으로써 그 자체의 운동적인 강세를 드러낸다. 이동화면은 반복, 순환성, 그리고 무엇보다도 유동성의 개념을 상기시키며, 움직임에 대한 주관적인 세계를 창조하기도 한다.

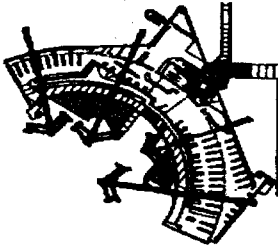
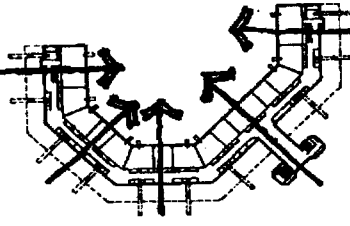
<표 7> 이동화면의 공간구성 사례분석

공간 사례	분석
<p>* Villa Savoye, Le Corbusier, 1928~1931</p> 	<p>시간적 지속과 함께 끊임 없이 장면이 재구성되는 것을 말한다. 즉 건축환경에서는 공간과 공간의 연결과 동선적 의미가 강한 복도, 계단, 경사로, 브리지와 같은 단위공간들에서 찾아볼 수 있다.</p>
<p>* Solomon R. Guggenheim Museum, F. L. Wright, 1956</p> 	

(6) 다중변각 (多衆變角, multi-angularity)

화면의 지속시간이나 촬영각도와 구도의 다양성을 통해 하나의 상황을 묘사하는 것으로 역시 다른 구조 요소와 상호 결합하여 기능하는 것이 보통이다. 다중변각이 사용된 씬의 경우, 시간은 경과하는 반면에 지리적 공간은 혼합시점이 특정 영역을 탐험하듯이 거의 변하지 않는다.

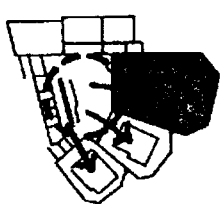
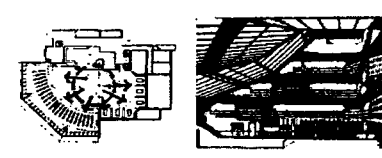
<표 8> 다중변각의 공간구성 사례분석

공간 사례	분석
<p>* Tredyffrin Public Library, Romaldo Giurgola, 1976</p> 	<p>한 공간 안에서 시점의 변화를 통해 또다른 시각적 의미를 가진 장면으로 해석될 수 있는 경우로 경로 상에서 한 단위공간을 다른 방향으로 지나게 될 때 지각되는 방식이다. 하나의 단위공간에서도 다양한 시점에 의한 새로운 시각적 의미의 창출이 가능해 진다.</p>
<p>* Florey Building, James Stirling, 1966</p> 	

(7) 모화면 촬영 (母畫面 撮影, master shot discipline)

전통적인 헐리우드 영화구조로 주어진 상황 전체를 객관적이고도 안정된 넓은 시야로 포착하는 모화면으로 시작하여 점진노출과 정반대라고 할 수 있다. 모화면의 목적은 화면간의 연속성을 부드럽게 하는 것이다.

<표 9> 모화면 촬영의 공간구성 사례분석

공간 사례	분석
<p>• Wolfsburg Parish Center Hall, Aalvar Aalto, 1960~1962</p> 	
<p>• History Faculty Building Cambridge Univ., James Stirling, 1964</p>  <p>오른쪽 그림은 모화면이 되는 도서관 열람실 내부전경</p>	<p>주어진 건축환경 전체의 이미지가 지각된 상태에서 각 단위공간의 세부적 정보들이 차례로 제공되는 구조라 할 수 있다.</p>

이들은 서로 중복되거나 혹은 결합 형태로 쓰이기도 하지만, 각 요소의 고유성은 여전히 유지된다. 모든 영화의 미학적 요소는 필수적으로 정확한 조형성을 수반하는 강세와 휴지의 교체에 의해 긴장과 이완의 방식으로 기능하게 된다. 훌륭하게 구조화된 영상들은 고차원의 시각적 의미를 지니게 된다. 물론 어떠한 영화 미학적 요소도 그것의 전후맥락을 고려하지 않고는 그 본질을 예상하거나 논할 수 없다. 왜냐하면 가장 독특한 영화적 특질은 동작의 연속성, 즉 단없는 영상의 흐름에 있기 때문이다. 영화에서와 같이 건축공간에서도 여러 가지 배열구조들이 함께 사용되어 다양한 구성체계를 갖는다. 각 구조들은 서로 의존하고 상호 영향을 미치게 되어 다양한 의미들을 갖게 되는 것이다. 여러 방법들을 결합하는 데 있어 적절히 배치시키는 개념으로 지배적인 패턴이나 리듬을 결정하게 된다.

4. 결론

본 연구과정은 시대적 이슈가 되고 있는 과학적 명제들을 디자인에 적용하기 위한 실용적 접근방법을 찾아, 새로운 정의 안에서 해석하려 함에 나름대로 의의와 가치를 갖는다고 하겠다. 공간디자인의 방법론으로써 원론적 이론의 실무적 한계성을 보완하고 가능성을 제시하기 위해 영화구조를 채택하는 과정에서 다음과 같은 사실들을 발견할 수 있다.

첫째, '영화는 사유하는 것이 아니라 지각하는 것이다'라고 한 것 같이 영화는 그 속에 내재되어 있는 이야기와 감동 등 총체적인 직접적 지각 체험을 뜻하며, 이것은 공간의 생태학적 지각과 상통한다고 할 수 있다.

둘째, 인간이 공간을 지각함과, 영화를 지각함에 있어서 분절성, 장면성, 시간성의 특징적인 공통 개념언어가 도출될 수 있다. 이러한 개념들은 매우 유기적이고 상호 보완적이며, 인간이 환경을 탐구하는 행태의 속성을 적절하게 분석할 수 있는 수단이 될 수 있다. 즉 다양한 장면의 지각체험으로 공간디자인은 궁극적으로 미를 추구하고, 이러한 다양성은 결국 공간환경 내에서 미적 경험에 따른 다양한 행태를 유발한다. 또한 인간은 통시적인 지각이 불가능하므로 적절한 분절이야말로 공간의 올바른 이해를 돕고, 전체 공간의 전일적인 아름다움에 기여할 수 있다.

셋째, 공간을 구성함에 있어서 영화구조의 기본단위들은 공간의 기능과 연계하여, 합리적으로 디자인할 수 있는 구성언어로서 실무에서도 쉽게 적용할 수 있는 도구가 될 수 있다.

이상의 연구에서 본 연구자는 올바른 가치관과 규범적 인식 속에서 인류가 현재 처한 위기에 대처할 수 있는 디자인의 구체적인 방안들이 적극적이며 계속적으로 연구되어 실용화되기를 소망한다. 그리고 미흡하나마 심도 있는 연구의 발판이 되기를 기대한다.

참고문헌

1. James Monaco, How to Read a Film, Oxford University press, New York, 1977
2. David Gosling, Barry Mailand 저, 박철수 역, 도시설계론, 태림문화사, 서울, 1990,
3. J. Aumont 외, 강한섭 역, 영화학, 어떻게 할 것인가, 열린책들, 서울, 1992
4. Jean Collet 외, 김정옥 역, 영화학 입문, 영화진흥공사, 1993
5. Maurice Merlo-Ponty 저, 권혁민 역, 의미와 무의미, 서광사, 서울, 1985,
6. Ralph Stephenson 외, 송도의 역, 예술로서의 영화, 열화당, 서울 1996
7. R. Arnheim 저, 김방옥 역, 예술로서의 영화, 기린원, 서울, 1990
8. Stefan Sharff 저, 이용관 역, 영화구조의 미학, 영화언어, 경기, 1997
9. Van de Ven 저, 정진원, 고성룡 역, 건축공간론, 기문당, 서울, 1990
10. 문선옥, 생태학적 지각이론에 의한 건축환경디자인 모형사례연구, 이화여대 석사논문, 1998
11. 차봉근, 건축공간구성에 있어서 영화적 기법의 이용에 관한 연구, 전북대 석사논문, 1995
12. 정기용, 베르나르 츠미 - 건축의 자율성의 파괴와 모더니티의 확장, 건축과 환경, 1993. 8

<접수 : 1998. 7. 28>