

**영화의 특성 분석에 따른 공간디자인의 표현방법**  
**- 환영성 표현 특성을 중심으로 -**

Space Design Expression Method According to the Analysis of the Characteristics of Movies  
- Focused on the Characteristics Expressive of the Illusionist -

**송준의(Song Cunh-eui)**  
동양 공업전문대학 겸임교수

1. 서 론

- 1.1 연구의 배경 및 목적
- 1.2 연구의 내용 및 방법

2. 공간디자인에서 영화적 특성

- 2.1 영화 예술의 개념과 특성
- 2.2 영화에서의 공간이미지
  - (1) 공간의 인식
  - (2) 동적 공간과 시공간
  - (3) 공간표현에서의 타 예술과의 결합

3. 공간과 영화의 상호관계

- 3.1 건축과 영화의 관계성
  - (1) 생산성 입장에서서의 유사점
  - (2) 소비자 입장에서서의 유사점
- 3.2 시간과 공간예술로서의 영화와 공간
- 3.3 공간디자인에서 영화적 특성표현의 가능성

4. 공간디자인에서 영화적 특성이 나타나는

표현사례분석

- 4.1 사례분석의 과정과 대상
- 4.2 영화의 특성을 표현하는 구성요소의 환영성
  - (1) 환영주의
  - (2) 환영성을 구성하는 요소의 특성과 공간과의 관계
- 4.3 영화적 특성의 적용분류에 따른 공간사례분석
- 4.4 영화와 공간의 공유성을 통한 공간표현의 분류
- 4.5 영화와 공간의 상호연계성에 의한 의미분석

5. 결 론

참고문헌

(要約)

21세기의 공간 디자인은 그 어느 시기보다도 다양한 미디어와의 관계 속에서 전개되고 있다. 대중문화로 대변되는 이미지의 시대에 미디어와 관계한 공간 디자인은 포스트 모더니즘 사회를 이루는 탈 이성적 사고에 기반을 두며 예술과 삶의 동질화를 통해 사회의 변화를 다의적이고 다원적으로 반영하고 있다.

현대사회를 이루는 다양한 환영주의적 미디어 이미지 중 특히 감각적으로 지각되는 이미지이며 가장된 비 실재적인 이미지인 영화라는 매체는 본연의 특별한 속성을 바탕으로 다양한 예술분야와 상호 연계를 맺으며 급속히 성장하였고 그 파급효과도 놀랄 만큼 커지고 있다.

영화는 극명한 현실감의 재현을 통해 실재로 존재하지 않는 것을 만들어 내고 의미 잃은 이미지들의 새로운 실재를 구성하기 위해 대중사회를 조작하고 이는 가상현실의 세계를 구축하는 요소로 작용하며 시뮬라르크 시대를 대변하는 환영성의 이미지를 창조해 나간다. 영화의 이러한 환영적 표현은 의미들에 대한 새로운 해체와 재 조합을 통해 새로운 의미를 생산하고 우리의 일상적인 삶과 가장 근접한 위치에서 대중문화를 총체적으로 표현한다. 이렇게 우리사회의 반영인 영화 환영성의 대한 분석적 태도는 공간 디자인의 관계에서도 새로운 접근방법으로 시도될 수 있다. 본 연구는 이런 영화의 환영성의 특징이 공간에서 영화와 공통적으로 도출되는 디자인적 개념 언어로 활용되어 공간디자인의 한 방법론으로 적용될 수 있는 가능성을 제안하고자 한다.

(Abstract)

Space design in the 21<sup>st</sup> century has been developed in connection with media more various than ever. In the age of image represented by popular culture, space design connected with media is based on post-reason thoughts constituting the post-modern society, and reflects polysemously and pluralistically changes in the society through the identification of art with life.

The movie, which is an image perceived particularly sensibly and the most impractical simulated image among various illusionary media images composing the contemporary society, is growing rapidly in interrelation with various fields of art based on its peculiar nature, and its influence is getting more extensive. The movie manipulates mass society to create what does not exist and restore lost images into new realities through the reproduction of extremely realistic senses, and uses them in establishing virtual realities and creating illusionary images representing the age of simulac. The illusionary expression of the movie produces new meanings through disintegrating existing meanings and recombining them, and expresses popular culture from a position closest to our everyday life. Such an analytical attitude toward the illusionary movie reflecting our society can be a new approach to space design. The present study attempts to suggest the possibility of applying such an illusionary characteristic of the movie as a methodology of space design by utilizing the characteristic as a conceptual language of space design.

(Keywords)

cinematic characteristics, illusiveness, expression of time and space,

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

영화는 단편화된 이미지에 시간의 개념이 도입되면서 생성되어지는 예술인만큼 공간 지각과 같이 연속된 3차원적 이미지를 느끼게 되며, 또한 영화의 매체적 특성인 시각적, 감성적 면의 지각확장과 그 가상적 이미지는 공간디자인에서의 다양한 언어 확장과 디자인방법론의 새로운 시도들로 발전될 것이다. 공간과 움직임, 지각의 시간적 체험과 그것에 의한 연결 관계를 표현하는데 있어서의 그 방법상의 한계를 충분히 극복할 수 있어 무한한 상상력이 가능한 공간적 체험을 할 수 있을 뿐 아니라 예술 전반에 중요한 이슈로 떠오르고 있는 시간과 공간의 문제, 두 차원의 융합에 대한 또 하나의 가능성을 제시하게 될 것이다.

이러한 의미에서 영화는 공간을 고정적으로 바라보는 우리의 시각에 대한 무한한 시야의 재현에서의 의미와 가치들을 다양하게 창출해 줄 것이다. 사회적, 문화적, 환경적, 예술적 맥락에서의 영상미디어 매체와의 상관성, 특히 영화의 환영주의적 이미지의 표현특성과의 상호고찰을 통해 영화 표현매체와 공간디자인의 표현매체가 갖는 유사성과 상호작용에 의한 연계성을 찾아 공간디자인에 어떻게 적용시킬 수 있는가를 이해, 분석해 봄으로써 공간에 있어서 표면적인 기능성과 합리성뿐 아니라 다양한 의미에서의 인간적인 표현의 공간적 어휘로서 표현체계로서의 의미를 찾고자 한다.

### 1.2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 공간에 대한 의미를 전달하는 은유로서의 방법으로 다 장르인 '영화'와의 상호작용을 통하여 공간디자인에 어떻게 적용할 수 있는지에 대한 새로운 접근방식과 방법들을 모색한다.

공간이라는 하나의 형태가 구성되어지기까지 방법상의 적합성과 다양성을 위한 하나의 대안으로서, 전환적인 시각을 제공하기 위하여 영화가 가지는 특별한 속성과 표현방식에 대한 해석을 기준으로 '공간' 표현에 있어 그 의미를 디자인 진행과정상의 축으로 형성되는 새로운 시도를 모색한다. 공간을 의미 짓고 해석하는 방법으로 어떠한 새로운 방식이 사용될 수 있는지에 대한 이론적 고찰과 실제 적용되었던 공간의 사례들을 분석해 봄으로써 차별화된 공간적 해석을 통해 새로운 시각과 발상의 전환으로서의 공간디자인 방법론으로서 많은 가능성을 제시하며 보다 신선하며 창조적이고 구체적인 디자인 접근 방법과 도구들을 이끌어 낼 수 있다.

본 연구는 공간을 바라보는 새로운 시각의 접근방법으로 가능성에 관한 연구이다. 공간화의 과정에서 공간을 영화의 장면 구성과 동일시함으로써 공간을 보는 시각 자체를 변화시킨다. 이러한 목적의 연구는 다음과 같이 진행된다.

첫째, 두 영역의 의미가 새롭게 인식되는 과정에서의 상호연관성을 통해 영화적 특성이 공간에 적용되어지는 새로운 재현 체험의 가능성을 살펴본다.

둘째, 영화의 환영주의적 특성을 표현하는 영화의 구성 체계

들이 갖는 방법상의 표현특징과 의미가 공간의 표현방식에서 어떻게 해석되고 적용되는지에 대한 연관성의 사례를 선정하여 적용방법을 분석, 고찰해 봄으로써 공통의 개념 언어를 도출한다.

셋째, 이상의 연구 과정들을 통해 얻어지는 결과에 따른 영화적 특성을 적용한 공간들이 갖는 다양하고 긍정적인 의미들을 통해 새로운 미래에 대한 새로운 공간 창출의 과제를 제시한다.

## 2. 공간디자인에서 영화적 특성

### 2.1. 영화 예술의 개념과 특성

프랑스에서는 영화를 시네마(Cinema) 또는 필름(Film)이라고 부른다. 그리고 독일에서는 키노(Kino), 미국에서는 시네마, 필름, 무비(Movie), 모션 픽처(Motion Picture)등의 이름으로 부르고 있다. 이 중 필름이라는 단어를 제외한 나머지 단어들은 영화의 '움직임'에 주목하고 있다는 것을 알 수 있고 단어가 움직임이라는 뜻을 가진 'Kinetic', 'Movement'라는 말의 변형된 형태인 것으로 보아 영화의 본질은 '움직임'에 주목하고 있다고 할 수 있을 것이다.

순간을 기억하고자 하는 인간의 욕구로 인해 사진이 등장했다면 이런 정지해 있는 사진들을 연결해 움직이는 것 자체를 간직하고 싶은 욕구에 의해 영화는 기술자들과 발명가들에 의해 발전하기 시작했다. 영화는 연속촬영으로 기록한 필름상의 화상(畫像)을 스크린에 투영(投影), 움직임 있는 장치로서 새로운 것을 표현하는 '종합예술'이다.

영화는 예술로서 발전을 거듭하면서 인간을 '시각적'으로 만들어 주었고 영상을 통한 새로운 커뮤니케이션의 도구로서 인간 본연의 모습을 그려내는 '자기 반영성'의 표현매체로서 기능을 다하며 한 단계 발전된 생활상을 열어 주었다. 영화는 카타르시스를 주는 감성적인 매개체로서 우리의 모습을 환영하는 과거, 현재, 미래의 거울과 같은 존재로서 우리의 상상과 이상, 꿈을 실현하며 풍부한 감성의 생활로의 체험을 만끽하게 한다.

영화의 일차적인 특징은 외면적인 그 스케일이 크고 복잡, 다양하다는 특징을 들 수 있다. 이런 성격으로 인해 영화를 중세의 성당건축<sup>1)</sup>과 비교하기도 하는데 이 둘의 공통점이 엄청난 사회적 노력과 경제적 비용 그리고 그 요소들의 복잡성과 다양성에서 비유된 말이다. 영화는 다양한 출처의 역사적 기원과 배경에서 비롯된 갖가지 형상들에 의한 예술적 언어이자 약호(code)이며 인간의 감성에 쾌를 불러일으키는 도구이다. 또한 영화는 소설과는 달리 영상으로 이야기 한다. 흔히들 영화를 운동성의 매체라도 하는데 영화만이 가지고 있는 근본적인 특성인 영상과 움직임으로 사실감 있는 독특한 지각적 특성을 갖게 한다. 극장의 관객들은 물리적으로 볼박이 의자에 고정되어 있지만, 영화를 보는 동안 관객은 실제적으로 끊임없이 움직이는 것이나 마찬가지인 경험을 하게 된다.

1) 최민, 미술속의 영화 영화속의 미술, 월간미술, 1994, p195

이와 같은 영화의 운동성은 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째는, 한 화면에서 자유자재로 파고드는 시선의 유동성이고, 둘째는 공간과 공간, 시간과 공간을 넘나드는 화면과 화면간의 운동성을 들 수 있다. 영화가 종합예술임과 동시에 시각매체의 예술이라고 할 때 사이트(site)나 비주얼(visual)과는 달리 인식되는 이미지는 시각 뿐 아니라 소리, 사교, 주제의식, 내러티브 등의 내용적인 재현수단이나 그 이상을 의미한다. 2) 순수시각 현상으로서의 영화적 특성은 수많은 환영주의적 이미지들의 연계로 구성되어 있으며 각각의 이미지들은 빛의 작용에 의해 스크린 위에 나타났다가 순간적으로 스쳐지나가 사라져 버리고 마는 투명하고 일시적인 환영과 같다. 또 대상이 지닌 공간성과 그 대상이 위치하는 공간을 다룬다는 점에서 가장 현실적인 예술이다. 영화는 공간적 리얼리티를 통해 현실감을 재현하기 때문에 객관적인 현실세계를 표현하는데 있어 가장 적합한 예술장르라 할 수 있다.

## 2.2. 영화에서의 공간이미지

### (1) 공간의 인식

공간을 인식하는 지각방법으로 두 가지를 제시하고 있는데 원거리 상이라 불리는 이미지를 갖게 하는 '순수시각'과 다른 지점에 위치하거나 대상물에 가깝게 근접하면서 관찰자의 눈이 한곳으로 모아지며 조절되며 관찰자의 신체가 움직일 때 지각되어지는 '동적시각' 또는 이동시각으로 규정짓는다. 동적 시각 개념은 전체이미지 형성에서 시간의 요소를 도입하기도 했고 미래파의 회화나 반 도스부르크(van doesburg)의 시. 공간의 원리, 모호리 나기(moholy-nagy)의 이동 시각 개념에서 '동시성 개념'의 모태가 되기도 했다. 입체파 운동의 예술적 결과들과 병행해 당대의 중심사상으로 확립된다. 인간이 자유롭게 운동하는 제한된 공간의 창조로 쾨퍼(gottfried semper)적인 목적을 규명한 슈말소(A. Schmarsow)의 공간개념은 목적을 지닌 의도로 더 넓은 실존적인 예술의 영역으로 유도된다. 3)

브링크만(A.E. Brinkman)과 쾨르겔(Herman Sorgel)의 영향을 받은 프릿츠 슈마커(Fritz Schumacher)는 공간 메스의 시작이 운동적인 상호관입 함으로 시작할 수 있다고 했고 또한 공간과 메스의 거의 반 작용적인 결합을 제안하며 공간의 시각적 인식은 오직 운동 적이고 촉각적인 공간인식의 중요성, 공간 속에서 '진동하는 것'처럼 눈에 보이지 않는 신비적인 자극의 중요성을 강조한다. 슈마커(Fritz Schumacher)에 의하면 공간 경험으로서 전체적인 건축인상을 나타내는 것은 정신과 감각 및 영혼과의 결합을 의미하고 있다. 4)

### (2) 동적 공간과 시공간 5)

2) 광영진, 영화 이미지의 미학, *공연과 리뷰*-겨울호, 1996

3) Van de Van, 건축공간론, 정진원, 고성용 역 *기문당*, 1987. pp119-121

4) Van de Van, 건축공간론, 정진원, 고성용 역 *기문당*, 1987. pp148-153 (홍순연, 동서대학교, 재인용)

5) 시간과 3차원의 공간은 서로 독립적인 것이 아니라 4차원의 시공간으로 생각할 수 있으며 4차원의 시공간으로의 회전을 로렌츠(lorents) 변환이라 하는데 이 변환에서는 시간좌표와 공간좌표가 대등한 변환을 받는다.

동적 시각은 대상물에 접근하는 움직임에 의해 감지되는 연속적인 상(象)을 말한다. 여기에서의 공간은 '시간성'의 개념이 내재되어 있는 움직임에 의한 공간의 경험과 뜻을 같이 한다. 이전의 평면적인 관념으로부터의 탈출이고 시간이라는 요소를 개입시켜 사물을 인지하고자 한 것이다.

### 1) 연속적 지각

연속성이란 시간적 및 여러 측면에서 하나의 현상이 다음에 또 다른 현상과 잇따라 나타나는 것을 의미한다. 연속적 지각은 시간의 경과와 신체의 운동으로 지각되고 공간을 분석하는 데에는 공간적 위치변화, 즉 운동에 의해 유기적인 상호보완관계로 작용한다.

미래파의 작가인 발라(Balla, Giacomo)의 그림에서 잘 나타나는 형인 연속적 지각은 연속사진 촬영에서 볼 수 있는 계속되는 운동을 묘사하는데 움직임을 화면에 끌어들여 시간성의 문제를 해결했고 공간 속에서 동시에 이루어지는 운동을 나타낸다. 운동이라는 시간의 연속성을 통해 공간에서 환경이나, 대상, 관찰자의 변화인자에 따라 연속적으로 관계를 갖는 지각형태를 유도하였다. 건축공간에서는 시각의 이동에 따른 공간의 유동적 표현원리가 된다. 6)

### 2) 다중적 형식

시. 공간들의 형식은 공간에서 시각과 시점을 통해 복합적으로 지각되는 메스에 대한 지각적 결합을 의미한다. 이것은 건축에서 공간주변의 요소들을 결합하는 특성이고 물체와 공간은 동일평면상에서 통합되고 공간은 상대적 개념으로 인식되어 건축공간에 표현원리로 작용한다.

근대건축의 거장인 르 코르뷔제(Le Corbusier)는 그림에서 건축으로 우리의 시선을 이끄는 '주변요소의 결합'에서 메스와 윤곽들이 서로 유동하고 떠다니는 투명한 오브제에는 일상적인 소재가 더 적합하다는 것을 발견한 것이다. 8)

이러한 과정을 거치는 시공간의 체계는 시간개념과 공간개념에 의해 3차원적인 지각효과를 보인다. 인간의 움직임을 통한 느낌들로 나타내지는 변화에 따른 미학적 관점의 변화를 나타내 왔다.

### (3) 공간표현에서의 타 예술과의 결합

큐비즘에 나타나는 회화 속의 동시성에 관한 개념은 건축의 공간개념에 많은 영향을 미쳤는데 관찰자의 운동이라는 개념을 평면 위에 나타내는 원리에서 비롯된다. 또 키네틱 아트는 조형에 있어 시간의 움직임 즉, 리듬을 강조하며 예술작품에 있어서 공간이나 구조, 형상에서의 창조성을 발휘하는데 원동력이 되었다. 이러한 예에서 회화와 조각, 건축 등과 같은 시각예술들 사이에서의 유사성을 이해하고 이들의 상호교류를 통해 한 차원 높은 예술적 효과와 새로운 창조에 대한 가능성을 찾아볼 수 있다. 지난 역사를 통해 그것들을 입증해 왔고 현재도 다양하고 획기적인 시도들이 진행되고 있다. 무용, 음악, 미술 등과 같은 시간예술들 역시 강한 유사성을 가진다.

따라서 엄밀한 의미에서 보편성, 균일성, 객관성을 갖춘 절대적 시간은 존재하지 않는다.

6) 참고 작품 : 바이올리니스트의 손(1912), 아치형의 램프(1910)

7) 이윤재, '건축공간의 미학적 인식과 표현에 관한 연구', *서울대학교, 박사학위논문*, 1987

8) S. Giedion. [공간, 시간, 건축]. 김경준 역. *시공문화사*. 1998, p476

무용이나 음악 또한 공간에 적용되는 원리에 대한 논의는 무한하며 '조화'의 측면에서 유사한 의미를 지니기 때문에 타 장르의 예술개념에 대한 이해와 관심이 요구된다.

### 3. 공간과 영화의 상호관계

#### 3.1. 건축과 영화의 관계성

##### (1) 생산성 입장에서의 유사점

###### • 영화감독

감독은 가상의 이야기인 시나리오를 검토하고 제작자금을 확보한 후 영화를 표현해 줄 배우와 스텝을 선정한다. 그들이 모두 어우러져 상황을 연출하여 촬영을 하게 된다. 그리고 난 후 촬영한 필름을 검토하여 편집을 하게 된다. 이 과정에서 틀은 수정되고 보완되면 필요 없는 부분은 삭제하게 된다. 이렇게 해서 한편의 영화가 제작된다.

###### • 건축가(공간 디자이너)

건축가(공간 디자이너) 역시 건물주로부터 의뢰를 받아 새로운 공간을 창출한다. 이 과정에서 현실적인 기술적 자료들이 동원되고 설계라는 기본 그림이 나오게 된다. 이를 바탕으로 여러 번의 작업 과정을 거쳐 많은 수정과 보완을 거쳐 최종안을 낸다. 이를 시공자에게(매스에서 디테일까지) 자신이 의도하거나 한 방향으로 공간을 제작해 줄 것을 요구 하게 된다. 이렇게 해서 새로운 건축물과 공간이 들어서게 된다.

##### (2) 소비자 입장에서의 유사점

###### • 카메라(관객)

관객들은 극장에서 스크린을 통해 공간과 시간을 체험한다. 촬영 카메라의 동선을 따라가고 공간을 느끼면서 영화 속으로 빠져든다. 관객들은 카메라 기법을 통해 공간을 현실보다 시지각적으로 풍부하게 느낄 수 있고 현실을 뛰어넘는 가상의 공간까지도 체험할 수 있게 한다.

들뢰즈(Gilles Deleuze)는 '영화적 개념'을 이미지의 유형들과 그 유형들에 상응하는 기호들이라 한다. 이러한 이미지의 조합은 우리에게 특정한 유형들로 구성되며 시간과 이미지의 몽타주(montage) 속에 다시 재현되어진다. 이미지를 구성하는 단편들은 운동의 프레임 과정을 통해 만들어지고 운동은 공간 안에서 가능하다. 영화는 한정된 프레임 안에서 이동이기에 공간과의 연계성은 명확하다.

카메라의 움직임을 통해 공간의 시지각 크기와 깊이감을 보여 주고 공간의 다양한 성격을 표현한다.

###### • 건물 사용자

건물 안에서 우리의 움직임은 시간과 공간을 동반하면서 시지각된 체험을 한다. 이를 통한 시지각의 조각들이 모여 사건과 연결하여 이야기가 만들어진다. 건물사용자의 동선은 카메라의 움직임과 같다. 이들이 움직일 때 시지각을 즐겁게 하는 요소들이 많아 자루하지 않고 풍요로운 공간을 느낄 수 있다. 이것은 영화에서 촬영이 얼마나 잘 이루어졌느냐와 같은

맥락으로 이해된다. 서편제나, 아름다운 시절 등의 영화에서 보이는 명장면들은 관객으로 하여금 정서적, 심리적 풍요로움을 가져다 준다.

영화와 공간에서의 지각 개념 언어로 상호연관성을 가지고, 장면성, 공간성, 분절성, 그리고 시간성을 정리해보면 다음

[표1. 영화와 공간의 관계]와 같다.

[표 1. 영화와 공간의 관계]

	영 화	공 간
장 면 성	외형적으로 스크린의 2차원적인 평면이나 표현으로 전달. 4개의 테두리는 외부와 구분된 장소로 작가와 관객이 교감을 이루는 곳.	단위공간들의 연결에 의해 이루어지고 인간의 움직임에 따라 벽이나 담과 마주치는 볼투영하고 막힌 면들에 의해 나누어지고 문이나 창과 같은 개구부에 의해 연결되어 진다. 결국 시지각적 틀은 가역적이고 연속적인 성질을 갖는 장면으로 지각된다.
공 간 성	1. 2차원적인 영상이 가지는 가장 근본적이고 중요한 이미지면(frame plane) 2. 수평으로 존재하는 면적을 사진적으로 구분하는 공간(geographical) 3. 공간적인 깊이감을 지각하게 하는 앞 뒤 두 면과 수직인 면(depth plan)으로 이루어진다. 카메라 앵글의 변화는 건축공간에서 장면을 지각하는 인간의 시점 변화로 볼 수 있다.	시간의 경과 속에서 신체의 움직임에 의해 기억이나 영상 작용을 일으키는 '장면'을 구성해 가는 것을 '공간에서의 지각' 인간의 공간지각은 신체의 자연스러운 움직임에 의하여 연속된 3차원의 공간은 단일 이미지만으로 전체를 인지하기 힘들고 인간의 운동에 의해 무한히 분절되는 장면들로서 지각
분 절 성	영화의 2차원적인 장면들은 움직임이며 각 장면의 균형과 안정만을 갖춘다면 되는 것이 아니고 하나의 장면과 그 뒤에 오는 장면의 관계가 있어야 가장 좋은 구성을 이룰 수 있다.	분절의 개념은 공간 자체에 다양성을 주고 지각된 공간들이 의미를 갖는 것은 다양한 이미지를 부여해 줄 수 있는 장소적 성격을 띠게 된다.
시 간 성	접사는 원시에 비해 지속시간이 길어 보여 내용은 즉각적으로 파악되고 이해된다. 반면에 원시인 관객으로 하여금 화면 전체를 둘러보게 하는 세부정보로 가득 차 있다.	관찰자의 이동은 시간의 개념을 불러오는데 시간과 공간은 움직임으로만 파악되며 운동에 의한 연속적 지각이 아닌 시간의 연속과정에서 전 후의 관계들을 결합해 영상 작용을 일으키는 것.

#### 3.2. 시간과 공간예술로서의 영화와 공간

영화와 공간의 지각에서 그들의 관계는 무엇보다도 시공간의 조합이라는 특수한 구조 속에서 이해될 수 있으며 영화와 공간 속에서의 연속적인 현상학적 경험은 '동적 시각 개념'의 문제로 나타난다. 인간에게는 사물과 환경에 대한 지각에 있어 움직임의 연속적 과정에서 단편적인 것들을 연속으로 볼 수 있고 정보를 보존한 단편들은 새롭게 종합적인 '상(象)'이 되어 나타난다. 이렇게 공간을 경험하는데 있어 인간은 시간의 경과 속에서 신체의 움직임을 통한 시 지각에 의해 연속적 체험을 하게 된다. 이러한 시간을 필요로 하는 연속적 지각은 영화에서도 마찬가지로 영화의 지각은 빠른 연속에 의한 단편적 이미지들의 움직임을 심리적, 연속적으로 지각에 의한 것이다.

##### 1) 영화에서의 시공간

영화를 구성하고 있는 영상과 움직임은 시지각적 이미지와 동적 이미지의 결합으로 영화적 영상으로 표현된다. 지속을 함축하는 동시에 전개하는 영상은 시간성을 띤 시상(image-temps)이자 운동성을 띤 동상(image-movement)인 것이다. 우리가 물

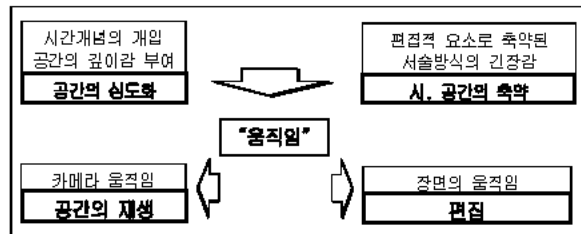
리적으로 인식하는 공간은 움직이지도, 변화하지도 않는 정적 세계이지만 영화에서의 공간은 정적인 성질을 잃게 되고 시간과 결합된 동적인 세계로 바뀌게 된다. 영화필름은 사실상 일련의 분해된 동작들의 사진들을 모아 편집한 것이고 이러한 기술은 2차원의 스크린 위에서 3차원적 공간, 카메라 시점의 계속적인 이동에 따른 시간의 개입으로 시간과 공간이 별개가 아닌 하나로 인식되어 진다. 이런 영화에서의 움직임은 환경이나 화면의 심도를 표현하며 3차원적 환영성을 부여한다. 공간 깊이의 창출은 관객의 시선과 감각에 자유를 부여하고 관객의 시선과 심성 또한 배우의 움직임과 함께 영화의 공간에 시간의 개념이 결합되었다.

영화에서는 잇달아 일어나는 사건들의 속도뿐 아니라 그 속도를 측정하는 기준 자체도 촬영 속도와 필름 편집 요령, 클로즈업의 수효 등에 따라 장면마다 달라질 수 있다.

현실에서의 움직임은 계속적이지만 스크린의 움직임은 단속적이며 정사진을 계속해서 보여줌으로써 얻어진다. 이런 면에서 스크린의 움직임은 인공적이기 때문에 시간과 공간의 차원은 현실세계에서는 불가능한 여러 가지 방법으로 조정되며 새로운 경험도 가능한 것이다.

이것과 같이 영화의 두 가지 기본요소인 시간과 공간은 서로 혼합되며 교환되고 서로 영향을 준다. 시간이 공간화 되고 공간이 시간화 된다. 결국 절대적인 시간이란 존재하지 않고 영화를 공간연속체라고 부르는 것도 이런 이유에서이다. 영화가 우리에게 보여주는 것은 공간이며 이 공간은 필연적으로 시간을 표현하는 것이다.

[표2 영화에서의 시·공간 특징]



2) 공간에서의 시·공간

공간미학에 있어 시간은 공간대상의 미학적 체험의 지속과 관련된 매개변수로 작용하여 이 지속의 결과는 관찰되는 대상의 범위와 내부에서 관련되고 다른 시점의 관찰자들의 몸의 위치와 관련되기도 한다. 이러한 시, 공의 연속체 개념은 예술과 공간디자인에 많은 영향을 주고 있다.

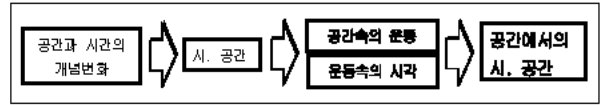
19세기 말 철학과 과학에서는 상대적 시공간으로서의 인식의 변화와 공간 속에서 움직이는 관찰자와 그 대상과의 관계를 다루는 시·지각 이론의 등장으로 공간개념에 변화를 가져왔고 20세기에 들어서면서 인간의 움직임에 대한 이미지형성과정에서 공간에 시간의 요소가 도입되었다.

반되스부그(van doesburg)에 있어서 공간은 그 안에서 사람이 움직인다는 것이 가장 중요한 것이었다. 인간은 더 이상 한 점에 고정된 채로 정적으로 하나의 이미지를 바라보아서는 안 되며 대신 시·공간 개념의 창조적인 회화는 공간적 경험의 총체를 관찰자가 형성할 수 있도록 관찰자를 자극해야 할 것

이라고 했다.<sup>9)</sup> 이러한 움직임은 시간의 흐름 속에서 시점을 계속 변화시키고 관찰자의 운동을 유발한다.

건축과 공간은 변화하는 인간의 삶과 환경 속에서 그들과 함께 끊임없이 변화하여 왔다는 점에서 시간적 요소를 갖고 있다고 할 수 있으며 공간을 관찰함에 있어서도 그 전체를 포착하는 것이 아니라 관조할 수 있는 시간을 필요로 한다는 점에서도 시간성을 갖고 있다고 할 수 있다.

[표3 공간에서의 시공간]



3.3. 공간디자인에서 영화적 특성표현의 가능성

영화예술의 시공간의 상호관계를 통해<sup>10)</sup> 건축가 베르나르 추미(Bernard Tschumi)는 '맨하탄 트라스크립트 (Manhattan Transcripts)'와 '라빌레르 공원(Parc de la Villette)'에서 영화에서의 장면구성과 연결이 갖는 의미를 건축공간에 운동과 사건의 시퀀스로 적용했다. 건축공간에 있어서 영화의 서사적 이야기 구조를 적용하여 공간의 연속적 체험에 의미를 부여했다.

추미와 같이 건축공간 구성에 영화의 시나리오 같은 프로그램을 적용하여 도시계획에 있어서 이야기 전개와 문장구성의 개념을 도입한 피들러(Shepherd Fidler)와 켈렌(Gordon Cullen)은 텔포트 설계경기 당선을 비롯해 디자인에서 영화와 같이 공간에서의 시간적인 체험을 표현한 '연속적 도식' (Sequential illustration)을 보여주고 있다. 공간과 시간에 대한 통합된 건축적 표현은 실존공간으로 표현되었다.



[그림 1. 맨하탄 트라스크립트]



[그림 2. 라빌레르 공원]

현대건축에 있어서의 공간구성은 공간지각의 차원을 다양한 각도로 인식하여 표현방법에 있어서도 움직임을 방관하는 자세로서가 아닌 능동적인 자세의 인간의 지각을 유발시키는 장치를 공간속에 삽입하여 그로 인해 발생하는 건축의 역동성과 시간성의 연출에 중점을 두게 되었다.

영화예술은 건축공간과의 관계에 있어서 다양한 공간적 어휘를 제공하고 새로운 지각적 체험을 가능케 한다. 다원적인 관점에서의 시공간의 개념을 도입할 수 있고 이런 시공간의 개념을 포함하는 창조적인 공간의 경험의 영향은 신선하고 새로운 자극으로서 그것들을 체험하는 인간에게서 승화된다.

영화와 공간에서의 주체는 영화를 보는 관객과 공간의 체험자이다. 영상사업의 전성시대를 맞아 문화적 현상에 맞물리는

9) Van de Ven, 정진원, 고성을 역 역, op.cit, p.259

10) 설계안(案)을 경쟁을 통해서 결정하기 위하여 복수의 제안을 모집하는 경기

공간에 있어서의 새로운 도시화가 이들이 가져다주는 꿈과 이상이 아닌 현실로서 재현되고 단순한 체험이 아닌 능동적이고 적극적인 참여자로서의 주체로서 발전되어 가는 과정은 영화와 건축이 함께 실현할 공동된 목표이다.

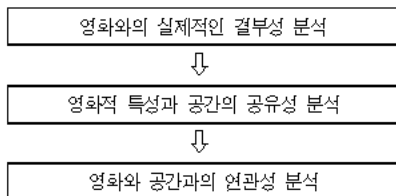
#### 4. 공간디자인에서 영화적 특성이 나타나는

##### 표현사례분석

##### 4.1. 사례분석의 과정과 대상

사례분석의 과정은 1) '실재화'를 이루는 영화의 구성/구조요소로서의 표현특성과 2) '자연화'를 이루는 재현체계 요소(카메라 기법)로서의 표현특성 그리고 3) '극대화'를 이루는 이미지와 방법으로서 표현특성의 3가지 분류체계에 따라 적용하고 분석하여 영화와의 연계성이 공간화 되는 과정에서의 현상학적 의미를 찾아 예술로서 표현되는 진정한 환영성의 역할과 의의를 정의한다.

[표4 사례분석의 과정]



· 선정된 사례는 작가에 의해 의도적으로 영화의 구조를 적용해 디자인된 공간과 영화적 특성으로 해석되어질 수 있는 주거, 상업, 전시, 종교건축의 예를 선별하였다

[표5 사례분석 대상]

작품코드 분류	작품	작가
영화의 구성 구조	C1 디즈니랜드	디즈니 애니메이션센터
	C2 라 빌레뜨 공원	베르나르 추미
	C3 명화의 정원	안도 다다오
	C4 루체	이은석
	C5 헤이그 국립무용극장	렘 쿨하스
영화의 카메라 기법	C6 비트라 소방서	자하 하이드
	C7 아틀란타 하이 뮤지움	리처드 마이어
	C7 유태인 박물관	다니엘 리케스킨드
	T1 스키오시 공동주택	안도 다다오
	T2 비제로	방철린
영화의 SF적 요소	T3 인트루드	김인철
	CT1 빛의 교회	안도 다다오
	CT2 물의 교회	안도 다다오
	IM1 나가킨 캡슐타워	구로가와 기쇼
	IM2 아쿠아린토	알프레도 아리바스
	IM3 아오야마 제도전문학교	와타나베 세이 마코토
	IM4 리아스 미술관	이시야마 오사무
	IM4 포스코 빌딩	POS-AC, 간삼건축
IM5 아셈 메가 웹 스테이션	중앙 디자인	
IM6 네이버 프라자	김중호	
IM6 테마 클럽 하우스	김중호	
IM7 세인트 마틴스 레인호텔	필립스타	
IM8 바람의 탑	이토 토요	

##### 4.2. 영화의 특성을 표현하는 구성요소의 환영성

###### (1) 환영주의

환영성(Illusionism)은 기본적으로 우리의 시각각을 자극하는

빛의 파장을 통해 이루어지며 시야에 들어온 상은 두뇌에서 시각작용을 일으켜 미리 알고 있는 기억의 어떤 부분을 재생 시킴으로써 착각을 불러일으키는 현상이다.

환영과 비교되는 단어로는 이미지(Image)가 있다. 이미지는 재현된 사물이나 대상의 모상 내지는 사물과 대상의 형상 그 자체를 뜻한다. 이미지가 스스로의 지시를 제외하고는 무차별적 용례를 가진다면 환영은 이러한 이미지가 발생하는 현상으로서 그 중에서도 특히 실재는 아니지만 실재와 같은 감각의 착오를 일으키는 '작용'과 관계가 깊다.

이러한 이미지와 관념의 착오가 환영이라면 어떠한 공간 속에서의 의도된 환영을 '환영성' 이라고 구분한다. 회화의 역사에서 시대의 이념이 회화공간 내부의 환영성을 지배하는 경우가 있었다면 미술가 개인의 인식이나 이성이 시대가 변화함에 따라 회화의 형식적 환영성의 탐구와 자연의 모방에 관심을 갖고 나타내는 경우도 있다. 시대의 지배 이데올로기, 인습, 관념에 의해 상상된 이미지의 미술적 재현을 '내용상의 환영성', 시각각의 한계와 시 지각의 일반적인 현상을 이용하여 착시적 환영을 불러일으키도록 의도된 것들은 '형식상의 환영성'이라 정의 할 수 있다.<sup>11)</sup>

지각은 기억을 바탕으로 한 감각이다. 지각이 기억을 바탕으로 하는 한 우리의 지각은 유동적이고 이것은 곧 '착각'이며 '환영'이라고 할 수 있다. 이 같은 의미화를 통한 지각작용은 근본적으로 인간이라는 유기체의 생리적 현상이고 이러한 지각적 특성에 의해 환영은 그 존재가 성립한다. 지각은 감각되는 대상에 대한 구별을 위해 실험하고 확인하는 촉각적인 단계이며 이 과정에서 마음은 기대, 또는 가설을 가진다. 이 기대가 환영(Illusion)을 발생시킨다.

###### (2) 환영성을 구성하는 요소의 특성과 공간과의 관계

영화매체의 환영성이라고 하는 개념을 통해 영화의 의미를 재구성하는 것은 영화가 인간의 삶의 본질적 측면에서 갖는 의미의 중요성을 재인식하는 역할을 한다.

환영성이란 무엇인가? 영화 스크린은 2차원임에도 불구하고 관객인 우리는 3차원의 세계, 실재계를 경험하는바, 이러한 영화매체의 속성, 즉 실재감을 환영성으로 정의한다.

영화가 실재인 것처럼 보이는 장치들과 영화에 환영성을 표현하는 방법들이 조합되어 하나로 표현되어지면서 느끼게 되는 '공감적 동일화'는 영화의 세계를 마치 현실처럼 경험하게 하는 독특한 현실감으로 나타난다. 영화를 그렇게 '사실처럼'보이게 하는 것은 스크린이라는 공간에 날장의 사진뿐인 영화가 어떻게 현실인 것처럼 생생하게 그려지고 그러한 영화의 표현이 가지는 특징은 우리의 삶 속에 유희로서, 가치로서의 의미작용으로 적용되는지이며 이는 영화의 환영성이 가지는 최상의 의의로 각인된다. 이런 영화에서의 환영주의적 속성은 인간이 상상력 속에 잠자고 있던 가상의 것들에 대한 현실화를 이루어 많은 감정적 몰입과 의식들의 전환을 포함으로 우리의 삶의 형태와 그 질에 많은 영향으로써 작용하며 신세계로의 현실을 창조해 나간다. 이것이 영화적 체험으로서만이 아닌 우

11) 안승주. 회화공간의 '환영성'에 관한 연구 :본인의 작품을 중심으로. 서울대 석론. 2000

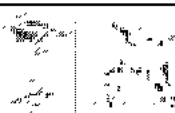






리가 염원하던 상상들이 직접 숨쉬고 살아가는 현실의 공간에서 또 다른 환영성으로 재현되어 그것을 느끼고 공간으로 체험으로서만이 아닌 우리가 염원하던 상상들이 직접 숨쉬고 살아가는 현실의 공간에서 또 다른 환영성으로 재현되어 그것을 느끼고 공간으로 체험을 할 수 있다면 이것을 정말 흥미롭고 신비로운 경험이 될 수 있을 것이다.

영화가 상상이 아닌 현실로써 표현되어지기까지의 과정상의 방법과 특성을 공간디자인에서의 디자인 구성방식으로 적용하는 방법은 영화로 발휘되는 환영성을 실제공간에서도 체험함으로써 영화와 마찬가지로 공간 역시 새로운 환영성을 부여받은 공간으로 재현되며, 새로운 체험을 통한 삶에서의 또다른 의미의 창출을 이룬다. 공감적 동일화(Sympathetic identification)에 의한 새로운 경험은 그것과의 조화에서 자신의 생각 화답한다.

#### 4.3. 영화적 특성의 적용분류에 따른 공간사례분석

영화가 자연스럽게 조각되어 현실과 같은 생생함을 주는 방법으로서의 카메라 기법은 시점을 조절하여 장면을 새롭게 인식하는 이미지를 보여주는 표현방식을 갖으며 영화적 상상력과 상징성을 적극적으로 표현하게 된다. 이것은 공간 안에서 체험자의 시간적인 이동에 따라 공간적인 변위(變位)를 체험하게 되고 동선이라는 선형적 요소에 시간이라는 요소가 첨가되






표 6. 영화의 특성 (영화의 환영성) 표현의 적용 분류에 따른 표현 분석 1)

적용 분류	작품 코드 분류	작품사진	표현특성	연출효과
영화의 환영성 실현 ▼ '실재화'를 이루는 영화의 구성요소	C1		동화적 상상력 환상적 체험	환상성 이야기성, 유회적 공간
	C2		분리, 관계, 연결, 조합, 움직임, 시퀀스, 중첩	혼성적 공간 이야기성,
	C3		연속과 비연속의 공간	공간의 상호유기성, 혼성적 이미지
	C4		시간적으로 연결된 장면화된 공간체험	호기심 유발, 유회적 공간
	C5		대위적 표현의 중첩 혼성모방	혼성적 이미지, 유회성
	C6		축, 중력, 정형과의 충돌, 역동적 조합	혼성적 이미지, 새로운 시각이미지
	C7		복선적 구조의 결합에 따른 질서	흥미유발, 다중적 요소

면서 진행되는 시 지각의 변화를 느끼고 인지되면서 완전한 하나의 공간으로 체험된다는 것과 같은 의미를 가진다. 현실과 동등한 시간과 공간으로 인지되는 영화의 시, 공간은 다양한 기법들이 적용되어져 표현방법상의 다양한 어휘를 제공한다. 이는 영화에서나 공간에서 연출자의 의도에 따라 극적 전개에 따른 감동의 극대화를 꾀할 수 있고 새로운 의미의 재생산을 가능하게 한다. 공간 디자인에서 빠르게 변화하는 공간 표현의 다양성과 심도를 적절히 구사하기 위한 방법으로서 새로운 의도에 의한 다양한 지각적 체험을 이루게 하는 공간의 새로운 표현 방식으로 접근 될 수 있다.

영화에 있어서 기호화 된 이미지를 사용하고 교묘한 기법을 이끌어서 연계된 전체 이미지를 만드는 것은 곧 영화의 환영을 현실로 재현하기 위한 방법이다. 이러한 영화가 환영성을 창출하는 구성요소로서 구조와 그것의 완벽한 연결은 영화에 이야기를 주고 흥미를 유발함으로써 그것에 관객을 동조하게 하는 기본요소들로 작용한다. 이것들이 공간 프로세스에 도입됨으로서 공간은 하나의 장면, 장면으로 특징 지워지고 여기에 특별한 조각이 가해지면서 현실성은 실현된다.





표 7. 영화의 특성 (영화의 환영성) 표현의 적용 분류에 따른 표현 분석 2)

적용분류	작품 코드 분류	작품작가	표현특성	연출효과
영화의 환영성 실현 ▼ '자연화'를 이루는 영화의 카메라 기법	T1		단위공간의 장면화, 시지각의 연속적 체험	유기적 공간, 풍부한 이미지성
	T2		공간의 프리임화, 등시다발적인 영상정보제공	공간의 연속성, 심미적공간, 풍부한 이미지성
	T3		시점이 변화된 장면의 연속, 거울을 이용한 공간의 이중성 조화	연속성의 시각 새로운 이미지, 호기심 유발
	CT1		분절, 충돌로 인한 이미지의 혼성, 심도있는 연출	공간의 깊어감, 풍부한 이미지성
	CT2		영화적 특성의 복합적 요소 적용, 공간의 풍부함	다양한 언어의 영화적 공간

영화가 가지는 본연적 속성인 환영성은 다양하게 나타난다. 영화매체 자체가 가지고 있는 환영적인 성격을 비롯하여 영화가 의도적으로 표현하고자 하는 것을 직접 보고, 듣고, 느끼는 과정에서도 환영성의 이미지들은 발생되는데 그 중 SF라는 영화장르에서 보여지는 이미지와 특별한 속성, 고도의 발달을 이룬 기술적 표현은 표현들은 우리가 얻고자 하는 환영성의 경험이 극치 환상적인 미적 감흥을 얻을 수 있는데 이는 현실을 넘어서는 상상을 초월한 세계로 빠져들게 한다. 허구적 의



미를 포함하지만, 그러나 이것은 고도의 상상력과 기술력이 결합되어지면서 영화에서는 가능한 '현실'이 되고 이러한 가상현실은 미래를 예측하고 현재를 발전시키는 촉매제로서 작용한다. 사고와 기술의 발달에 의한 미래지향적인 발전적 영화 표현은 환영성의 절정을 경험하게도 하지만 그러한 체험은 현재 모든 면에서 고도로 발전되고 다양성이 혼재해 있는 지금의 사회상의 문화, 정보, 기술, 가치, 의미에 대해 재조명 할 수 있는 기회와 방법을 제시한다. 절정에 다다랐을 때 느끼는 카타르시스는 또 다른 3차원적 환영을 가져다주고 새로운 의미의 시, 공간적 개념을 지각하게 하는 계기를 마련한다. 영화가 가지는 환영성은 그것이 상상의 선을 뛰어넘는 최대화를 이룰 때 우리가 가지는 이미지는 다양성과 유동성을 가지며 고정관념을 깨는 여러 가지 표정을 담을 수 있다. 공간의 모습이 다양한 양상으로 투영되고 건물이나 공간이 환상성과 더불어 발전성을 선도할 때 건축과 공간의 개념은 한 차원 더 높이 평가된다.

적용분류	작품 코드 분류	작품/작가	표현특성	연출효과
영화의 환영성 실현 ▼ '극적 현실감'의 창출을 이루는 영화적 SF적 요소	IM1		전경판 이미지 표현, 미래도시 이미지	탈차원성,
	IM2		만화영화의 가상현실 표현, 무중력성 실현	탈중력화 일루전의 표현,
	IM3		만화영화의 사이보그, 하이테크 이미지, 기계미학	다시점, 공간의 역동성
	IM4		인텔리전트 빌딩, 초현실화된 공간	초현실성, 역동성
	IM5		SF영화셋트적 요소, 사이버스페이스의 표현	탈시간성, 탈공간성, 다차원성,
	IM6		영화의 특수효과를 이용한 복합이미지	환상성,
	IM7		유리와 빛의 연출로 공간의 모니터화, 스크린화	영상성, 환영성, 유희성
	IM8		유기체적 표현의 다양한 변화	시뮬레이션화, 환영성

[표 8. 영화의 특성(영화의 환영성)표현의 적용 분류에 따른 표현 분석 3]

#### 4.4 영화와 공간의 공유성을 통한 공간표현의 분류

[표 9. 영화와 공간의 공유성을 통한 공간의 분류와 특성]

공유성	작품코드 분류	특성
혼성적 이미지 유희성, 이야기성	C1	영화의 구성요소는 영화를 상상이 아닌 현실로 인식하게 한다. 이러한 독특한 현실감은 환상과 실제의 구분을 흐리는 환영성을 느끼게 되고 공간에 이런 요소들이 도입되면 영화에서와 마찬가지로 공간에서 환영성을 체험한다.
	C2	
	C3	
	C4	
	C5	
	C6	
	C7	
상호유기성, 심도성, 풍부성	T1	영화에 사용되는 다양한 카메라 기법은 영화를 현실처럼 느끼게 하기 위해 시각적, 감정적 단절이 없는 자연스러운 연속성을 부여하고 풍부한 이펙트를 제공해 다양한 지각을 통한 현실감으로 환영성을 실현한다. 공간에서의 이런 의도는 장면의 유기적 결합을 이루고 심도를 주어 풍부한 공간감을 준다. 다양한 기술적 조작, 의도된 공간은 환영적 공간을 연출한다.
	T2	
	T3	
	CT1	
	CT2	
탈차원성, 탈시간성, 탈장소성	IM1	영화의 SF적 요소는 영화의 상상력을 극대화 하여 극적인 현실감을 표현하며 극도의 환영성을 표현한다. 초월적인 시간과 공간, 무한한 표현성의 실현은 모든 요소의 불가능을 엮는다. 공간의 SF적 요소의 도입은 영화 속에서 체험했던 과거, 미래세계, 이상이나 상상을 실제공간에서 경험함으로써 공간을 통한 환영성은 체험을 가능하게 한다.
	IM2	
	IM3	
	IM4	
	IM5	
	IM6	
	IM7	
	IM8	

#### 4.5 영화와 공간의 상호연계성에 의한 의미분석

이와 같은 분석을 통해 영화와 표현특성의 연계성, 즉 환영성을 이루는 표현특성의 공통점을 갖는 공간들은 영화적 표현을 통해 가상과 실제의 경계가 모호해지는 '독특한 현실감'을 주는 '이야기 성'을 경험함으로써 유희를 느끼고 다양한 조작을 통하여 낯설지 않은 자연스러움과 연속성으로 움직임 유발시켜 새롭고 다양하고 풍성한 공간 이미지를 창출한다. 또한 공간에서의 시간과 공간의 개념이 해체된 이미지의 표현은 새로운 공간감을 형성하여 상상적 요소의 극대화된 현실감을 이룸으로써 극적인 시각적, 감정적 체험을 가능하게 한다.

[표 10. 영화와의 연계성을 통한 의미분석]



이러한 표현 특성상의 공통점은 체험자의 직, 간접적 체험을 통한 '감정의 동화현상'으로 인해 '환영성의 실현'을 이루고 이러한 효과는 인간의 예술적 체험의 공통언어를 도출해 새로운 이미지의 창출을 이룰 수 있다는 것이다. 이러한 상호작용은 영화적 공간으로서의 특징을 갖는다.

## 6. 결론

본 연구를 통해서 다음과 같은 결과로 요약할 수 있다.

첫째, 영화적 특성을 공간과 접목시켜보는 방법을 논의함에 있어 두 분야의 상호관련성을 찾기 위해 선행되어야 할 영화예술의 특성을 고찰해 보면 영화는 순수시각현상으로서 '이미지의 연계와 조합'에 의해 탄생한 환영적이고, 유동적이며 다중적인 속성을 지니며 영화의 특별한 표현방법사의 조작에 의해 기존의 시간과 공간에서의 질서와 연속성이 파괴된다. 영상으로 보여지는 움직임은 시간과 공간을 자유롭게 표현되고 이처럼 영화만이 가지는 특별한 시공간의 동시적 예술의 무한한 가능성을 표현한다.

둘째, 영화와 공간과의 관계성은 두 예술이 인간의 시지각적 특성에 연유하는 지각개념에 의한 공통점을 도출해 낼 수 있는데 영화가 하나하나의 분절된 체계로서 각기 다른 장면들이 모여 하나의 연속을 이루는 속성과 마찬가지로 공간 또한 관찰자가 이동함에 따라 시점이 변화하여 인지되는 장면들이 연속적으로 체험됨으로서 하나로 구성되어진다.

영화와 공간에서 나타나는 한 장면, 한 시점은 인간의 사고, 정서, 생활과 밀접한 작용을 하며 연계되어지고 이것들의 연속과 융화로 인한 결과들은 우리의 삶을 의미 짓는다. 영화에서의 시간적 흐름과 이동은 공간의 자유롭고 유동성 있는 이동에 의하여 도래된다. 이는 인간의 정신세계에서의 무한함을 의미한다. 또한 영화와 공간이 하나가 고정되어 있는 상태에서 다른 하나가 움직임으로써 지각된다는 지각개념에서의 공통점은 결국 '움직임'을 통한 조작으로 영화와 공간이 인지되고 체험된다는 표현상에서의 가능성을 제시한다.

셋째, 시간과 공간의 예술로서 '시공간의 융합'이라는 공통성을 발견할 수 있는데 영화에서 공간의 장면을 변화시킴으로 인한 표현 될 수 없는 시간을 공간화하고 자연스러운 연결적 편집으로 움직임을 유발시켜 자유로운 시공간적 체험을 이룬다. 이는 창조적 공간으로 전체를 이해하는 체험자의 체험을 유도한다.

넷째, 이렇게 도출된 영화와 공간의 상관관계에서 통합적으로 도출된 영화적 특성의 총체적 개념 언어는 '환영성'이며 이는 영화를 보는 근본 목적이기도 하다. 실내공간에 영화적 특성이 나타나는 표현특성의 실제적 결부성과 관련하여 사례를 분석해 보는데 이는 영화가 환영성을 나타내기 위한 구성체계로서의 요소들로 적용 분류하게 된다. 1. 영화가 실재처럼 느껴지게 하는 영화구성요소의 적용이고 2. 영화가 현실과 같은 자연화를 형성하는 카메라 기법의 적용, 3. 영화적 상상력을 이용한 환영이미지의 적용, 이러한 적용분류에 따른 영화와 공간에서 환영성을 실현하고 체험하는 공통개념을 끌어내기 위한 사례분석의 결과는 영화적 체험에 의한 가상과 실제의 경계가 모호해지는 '독특한 현실감'과 그것에 의해 만들어지는 '이야기 상'을 경험함으로써 유희성을 창출한다. 카메라 기법에 의한 상호 유기성을 갖는 현실화된 다양한, 풍부한 이미지가 새로운 형태의 공간 이미지로 발전되어 지각되고 또한 공간에서의 시간과 공간 초월한 영화 환영성과 기술적 배합은 영화적 실제 공간에 공간으로 창조되면서 영화에서와 같은 환

영성을 체험한다. 이는 특별한 이미지에 감정적 동화의 과정을 거치며 영화적 체험을 유도한다.

이상의 연구결과를 바탕으로 결과를 종합해 보면, 영화와 공간은 서로 표현적 동일성 이외에 감정적 동일성을 갖음으로서 예술적 경험의 공간대를 형성한다. 공간이 체험과 감상의 대상으로서 존재하고 영화에서처럼 환영성을 내포하게 됨으로서 체험자의 흥미를 유도하고 체험을 지극히 극도의 예술적 감흥을 경험하게 한다. 가상이지만 현실처럼 느껴지고 역동적이고 환성적인 특별한 경험은 기존의 공간체험에서는 발견하지 못했던 비 일상적 경험을 가져옴과 동시에 새로운 공간개념의 언어를 이끌어내 새로운 시각을 형성한다.

이와같이 영상매체의 발달과 다양한 문화적 변화는 인간의 경험을 다양하게 특별한 속성으로 만들고 문화적 교류를 통한 현대 예술은 예술행위에 있어서 타 장르와의 상호교류를 통해 새로운 영역으로의 확대를 꾀한다.

공간에서 표현되는 영화적 특성의 이해와 이를 이용한 실내공간 디자인은 새로운 시각의 디자인 방법론으로 대두되며 새롭고 다양한 표현의 예술작업을 돕는다.

영화의 특성, 이 중 환영성은 단순한 '재현'이 아닌 특별하고 새로운 '창조'로 여겨지며 이미지 창조자로서의 역할을 충실히 수행하고 예술의 본질적 표현으로 발전된다. 이러한 노력으로 인해 영화와 실내공간 디자인은 대중사회에서 가장 친밀한 관계를 유지하며 발전적 관계로 문화, 예술의 중심에서 서서 성장해 나간다.

## 참고문헌

- 이용재, '건축공간의 미학적 인식과 표현에 관한 연구', 서울대 학론, 1987
- 안승주, 회화공간의 '환영성'에 관한 연구 :본인의 작품을 중심으로. 서울대 석론, 2000
- 최 민, 미술속의 영화 영화속의 미술, 월간미술
- 팍영진, 영화 이미지의 미학, 공연과 리뷰-겨울호, 1996
- Van de Van. 건축공간론, 정진원, 고성용 역, 기문당, 1994
- S. Giedion, 공간, 시간, 건축, 김경준 역, 시공문화사, 1998