

층위기법 관점의 농촌경관계획에 관한 연구 -고창 안현마을, 태백 구와우마을, 남해 물건리를 사례로-

박은영
환경조경발전재단

A Study on Planning Rural Landscape Based on the Layer Technique - Focusing on Anhyun Village in Gochang, Guwau Village in Taebaek and Mulgeon-ri in Namhae-

Park, Eun-Yeong

Korea Environment & Landscape Architecture Foundation

ABSTRACT : The layer technique is to produce many memorable scenes by generating layers of new experiences on the existing ones as it is adding the cognitive layers on to the visually seen landscape. Its need is high for places whose landscape itself influences perception, value or expression and which determines the spatial and quality standards. The existing floor plan-based design methods have failed to be useful in generating complex visual experiences. In order to maximize the aesthetical landscape experiences in landscape planning, cognitive layers are needed which complement the input of adequate cognitive elements and the inter-element relationships. Here, layers are utilized to change the arrangement of the landscape elements and coordinate the cognitive flow so that the images could be connected and imagination could occur. A case in point is Anhyun Village in Gochang where physically distinctive layers are additionally set to make a visual experience enriching. The new landscape layers discover the fact that it provides diversity in experiencing the village landscape and forming the sense of beauty and that it is deeply immersed into the daily life of the village. Meanwhile, Guwau Village in Taebaek is an example showing the usefulness of various-layer setting in landscape planning in setting effective circulation planning. That is, the bottom line is the spacing-starting where and making it stay where for a few seconds, and the visual layers. It is also critical to encourage inducing circulation so that layers of the senses stimulating five senses could intervene. Lastly, Mulgeon-ri in Namhae is a case which directly made a parallel of the physical layers of the landscape composition and the cognitive layers of the landscape experience. Artificial landscape planning is mostly about manipulating of visual traits that people feel beautiful, but the layer technique is linked to how to make experiences enriching and renewed.

Key words : cognitive layers, landscape experience, landscape planning, physical layers, visual layers

1. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

경관을 구성하는 제요소들은 각각의 관계 속에서 끊임없이 변화하고 인간의 움직임에 따라 항상 유동적으로 지각되는 것이며, 인간은 원하든, 원하지 않든 이러한 경

관속의 모든 시각적 요소를 지각하면서 생활하게 된다. 공간은 평면적으로 지각되는 것 이상으로 움직임 속에서 경험되는 것이며 따라서 그 구성에는 어느 한 시점의 형태적 조화 못지않게 시간에 따라 변하게 되는 연속적 시각의 조화와 균형이 중요시된다. 보기에 아름다운 경관은 연결성, 지속성이 있어서 계속해서 다음 장면으로 이어진다(Jakle, 1987 : 68). 경관을 이해하고 경관이미지를 형성해가는 과정은 크게 보면 개인이 경관의 특징을 발견해서 해석하는 단계에서 다음으로 의미를 찾는 재구성의 단계로 나아간다. 이 과정 중에 의미가 없고 가치가

Corresponding author : Park, Eun Yeong
Tel : 02-565-2064
E-mail : eypark67@hotmail.com

없다고 판단하는 부분은 기억을 하지 못하거나 언급을 회피하는 등으로 그것 자체가 의미 없이 소멸된다. 또 개인에게 의미가 있는 부분은 강조, 생략, 미화, 왜곡의 과정을 거쳐 가며 재구성된다. 경관이미지가 개인에게 전달되어 개인내부에서 인식되어 다시 재구성되는 과정에서 공통적인 미의식에 반응하며 새로운 커를 만드는 과정이 개입하게 된다. 경관을 인지하는 과정 중에는 시각적 층위를 적절히 조작함으로써 경관인식을 조절할 수 있게 된다. 특히, 경관자체가 의식이나 가치나 표현에 영향을 주며 공간의 질적인 수준을 가늠하는 곳인 농촌계획의 경우, 지금까지 해온 광역적인 접근방법이나 평면도 위주의 계획·설계 방법으로는 실제로 사람들이 복잡한 시각적인 체험을 전개하는데 유용하지 못한 경우가 많다. 경관을 고정된 하나의 시간 안에서 고착시켜드로잉으로 재현하기에는 무리가 따른다. 자연경관은 물, 돌, 흙, 풀과 나무 등이 물질로 구성되어 있기에 직접 촉각적으로 체험하게 된다. 오감을 이용한 체험은 시각적인 이미지만을 강조하는 드로잉에서는 제대로 전달되기 힘든 한계를 지닌다(조경진, 1999 : 142). 농촌의 경관계획 및 설계에서는 사람이 움직이면서 체험하는 공간을 조성하므로 경로상에 시각적 체험이 다양하도록 설정을 해야 한다. 자칫 정지 상태에서나 동선상의 움직임을 고려하지 않으면 계획의 의도와는 동떨어진 체험이 일어나기 쉽다. 시각적 체험을 다양하게 한다는 것은 시각적인 구도를 여러 가지로 만든다는 것이다. 한 시점에서 구도를 다양하게 만들 수가 없고, 계속 움직이면서 근경, 중경, 원경이 전개되는 것이므로 이러한 복잡한 연속적인 설계의 내용을 하나의 평면도로는 설계자가 원하는 대로 작동될 수 있는지 알기가 어렵다. 결국, 연속적인 입면을 겹쳐서 방문자가 시각적 체험을 하는 순서대로 작성하여 이를 검증해 보는 방법이 유용하다. 층위 기법은 시각적으로 보이는 경관에 인식의 커를 추가하는 것으로 이미 존재하고 있는 커에 새로운 경험의 커를 생성하며 기억에 남는 장면을 많이 만드는 것이라 할 수 있다.

본 연구에서는 농촌경관계획에서 실제 사람들이 느끼는 경험이나 의식의 흐름에 따라 경관의 미적체험을 극대화하기 위해서 의식의 흐름을 조절하기 위한 실제 동선에 따라 사람의 체험이나 의식에 입각해서, 근경, 중경, 원경을 분해하거나 겹쳐서 조작하기에 편리한 층위 기법이 유용하다. 평면구성 위주의 설계방법은 좋은 설계로 이어져서 좋은 환경을 만들 수 있는 경우가 많이 있다. 그러나 평면대로 조성된 것과 사람이 실제 느끼는 감성 측면에서의 공간은 도형적 완전성을 넘어 개인적 차이가 있으며 평면위주의 설계방법으로는 해결되지 않는 한계가 나타난다. 끊임없이 움직여야 하는 농촌의 경

관이라고 하는 맥락에서는 공간인식, 특히 미적 체험을 합리적으로 유도, 연출하기 위해서는 소재와 공간체험 사이에 설계가 의도하는 인식의 커, 시각적 구도상의 레이어, 동선과 행로 상에 삽입되어야 하는 레이어 등 중간 단계의 층위 설정이 필요하다고 보는 것이다. 결과적으로 층위기법을 통해 그러한 층위의 내용과 범위가 좀 더 구체화 될 수 있고, 설계가는 설계를 더 명확하게 구체화 할 수 있고, 또 특정대상과 소재를 뛰어넘어 보편적인 활용으로 일반화를 꾀할 수 있다고 보는 것이다.

2. 연구의 방법 및 범위

연구의 방법은 층위에 관한 개념과 층위기법의 의미와 특징을 파악하기 위해 회화, 건축, 조경의 문헌을 중심으로 연구하였다. 이를 농촌경관계획에 활용하기위해 사례를 통해 연구를 진행하였다. 연구를 위해 사례대상의 문헌조사와 병행하여 평면도와 사진의 기술적인 방법 즉, 컴퓨터의 포토샵 프로그램을 이용한 레이어별(근경, 중경, 원경, 계절별, 재식별)분리와 합성, 모형의 입면의 층별 레이어 조작 작업을 통해 이루어졌으며, 이를 위해 2006-2007년에 걸쳐 3차례의 답사를 통한 현장조사로 보충하였다. 사례대상의 선정기준은 층위의 개념이 뚜렷이 나타나고, 층위의 유형이 다양하여 이를 설명하기 유리한 농촌 경관사례로 전북 고창 안현마을, 강원 태백 구와우마을, 경남 남해 물건리를 대상으로 하였다. 연구는 3가지의 관점으로 진행되었다. 사례연구를 통해 층위기법의 유용성을 확인하고자 층위라는 개념의 실체를 파악하며, 일반적인 층위라는 현상을 인식할 수 있느냐 하는 것, 기존의 층위 유형에 새로운 층위를 부가할 것인지 아니면 제거할 것인지 하는 층위 조작의 필요성을 검토해보는 것이다.

연구의 범위는 농촌경관계획에서 전체 물리적인 구조를 개선하는 관점보다는 사람의 체험과 미의식에 관련된 부분을 중점적으로 다루며, 구체적으로 층위 설정의 예시에서는 주로 컴퓨터와 모형의 레이어의 조작 작업 중 눈에 그 효과가 가시적으로 드러나기 쉽고, 경관을 구성하는 공통적이며 가장 압도적인 요소인 재식(栽植)과 관련된 층위를 일 예로 제시하고자 한다.

3. 연구사

층위나 중첩에 관한 기존연구는 회화와 건축, 조경의 부분에서는 중첩이라는 용어에 대한 해석과 층위와 유사한 개념의 정의가 있다. 회화에서 화면 실제의 깊이감을 유발하기 위해 화면이 겹쳐져서 결합되었을 때 나타나는

독특한 시각적 효과나 구조적 중첩에 관한 회화 표현에 관한 연구가 있다. 여기에서는 화면의 공간은 무수한 층들을 형성하여 중첩적 효과를 나타내며 다층적 평면구조를 이루게 된다고 한다. 그러한 중첩된 구조적인 층들은 화면의 분할과 병치로 재구성되며, 평면으로 환원된 화면 위에 심층으로부터 상징적인 이미지를 도출시킴으로써 새로운 이미지의 형성으로 돌입하게 되는 계기가 된다고 밝히고 있다. 건축에서는 시간의 개념을 표현하기 위해서 중첩이라는 개념을 도입하여 공간의 연속성을 표현하고자 시도하고 있다. 벤츄리(Robert Venturi), 쿨하스(Rem Koolhaas)는 층위와 유사한 개념¹⁾을 애매, 충돌, 모호함의 표현에 사용하고 있다. 건축의 파사드에서 각 요소간의 절충이나 수용을 시도하여 대립적 성격을 포함한 모든 요소를 조정한다. 각 요소가 대비적이고 몇 겹 층위로 중첩되어 접근되므로, 모든 요소가 그대로 병치, 조정되고 있는 대립성은 결과적으로 융통성이 풍부하고 허용도가 크다(Venturi, 2004 : 54). 쿨하스(Rem Koolhaas)는 혼란스러운 현대도시에서 오히려 ‘놀라운 아름다움’을 발견하였다고 말하며, 현대 메트로폴리스에서 새로운 가능성과 도시-건축이 갖는 논리를 찾으려고 하였다. 그가 말하는 아름다움은 일관된 질서에서 오는 것이 아니라 독자성을 띤 개개의 건물들이 서로 상충되고 대립되면서, 아름다움을 이루는 것으로 이해하고 있다(Koolhaas, 1994 : 178). 조경에서 맥하그(Ian McHarg)식의 환경요소 중첩법과 슈왈츠(Martha Schwartz)와 워커(Peter Walker)의 네코정원에서와 같이 두 개의 레이어를 서로 충돌시키는 방식, 그리고 슈미나 램쿨하스의 라빌레뜨 현상안에서 나타나는 3개의 평면층을 중첩시켜, 각자의 독자적인 공간 논리 하에 독립적으로 작동하고, 의미를 전달하는 방법 등이 대표적이다. 각각의 공간중첩에 의한 설계기법은 설계대상별, 공간별 또는 시간별로 다른 층에서 논리를 발전시키고, 나중에 그 층들을 중첩, 결합시키는 기법이다. 다층의 공간중첩에 의한 평면설계는 말 그대로 하나 이상의 평면을 중첩시켜 나가는 설계기법이다(진양교 외, 1999 : 129). 또한, 라쉬(Bernard Lassus)는 경관의 분절, 개입을 위해 층위의 개념을 사용하고 있다. 시각적 대상을 새롭게 분절하고 조각들의 단편으로 대상을 재구성하는 입체파의 기초적인 화법을 응용하여 조경의 예술화를 시도하고 있다. 어떤 장소든지 개입하기 전에 이미 그 장소가 존재한다는 사실은 개입의 성격에 큰 영향을 미칠 수 있다. 어떤 것도 제거하지 않고 그들이 기여한 바를 모두 살리면서 동시에 다른 형태로 재현하는 방식을 택했다. 이런 층들이 각각 그 장소에 있을 만한 이유가 모두 있었기 때문이다(조경진, 2001 : 95).

기존연구에서는 중첩의 이면에 있는 켜(layer)들의 인

식과 결합을 위한 디자인적인 방법론은 제시하지 못하고 있는 실정이다. 시각적인 층위뿐만 아니라 인식의 층위를 구분해야 함은 동물적 감각에 본능적으로 반응하게 되어 있는 인간은 여기에 만족하지 않고 더 나아가 정신 활동에 근거한 지적 탐구와 만족감에 대해 끊임없는 시도를 한다. 이 부분은 가장 먼저 공간에 대한 대상의 “얹”을 전제로 하는 “인식의 층위”가 별도로 필요함을 시사하는 것이다. 감각 층위와 인식 층위는 어디까지나 재식의 결과를 체험하고 인식함에 있어서 하나의 수단일 뿐 층위 자체는 어떤 가시적인 형태로 감지되지 않는다. 즉 보이지 않는다는 것²⁾이고, 그러나 새로운 체험으로 구조화함에 기여할 수 있다는 것이 특징이다.

II. 이론적 고찰

1. 층위의 본질

사람이 경관을 보고 느끼는 것에는 보여지는 것과 지각되는 것, 즉 시각과 지각으로 나누어 볼 수 있다. 이 두 가지 경관 파악의 작용을 하나의 과정으로 이야기한다면 ‘시지각’의 작용이라 말할 수 있다. ‘시지각(visual perception)’이라는 행동은 사진기가 대상을 있는 그대로 접수, 기록하는 것과 같은 기계적인 작용이 아니라 대상을 구조적으로 파악하는 인간 나름의 독특한 힘(Arnheim, 2000 : 59)이라고 할 수 있다. 경관인식은 기본적으로 시각적인 것과 연관이 있다. 시각적 어휘로 묘사되며 ‘경험하는 것, 행동하는 것’보다는 ‘보는 것’과 관련이 깊다. 시각적 인식은 예술과 미적 경험에 있어서 중요한 기준이었다(Berleant, 2005 : 3). 그러나 경관인식에서 경험 또한 미적 감상의 전제가 된다. 감각을 통해 인식을 하게 되며 우리의 감각적 인식을 만들어내는 요소는 뇌의 생리, 신체기관의 기능, 교육의 영향, 문화 등 많은 것들이 우리의 반응에 영향을 미치고 많은 층위를 갖는 복잡한 인식을 하게 한다. 현대의 계획과 설계에서 전략적 수단으로 자주 사용되는 ‘레이어링(layering)’은 이미지의 층(layer)을 결합하는 것으로 각각의 층위는 공간을 구성하는 요소나 이들의 구조를 나타내며, 이를 나열하거나 겹치는 방식으로 정보를 종합적으로 인식하고 개념을 총체적으로 파악하게 한다.

층위(層位, Layer)³⁾라는 용어는 다의적으로 사용되고 있다. 협의로서 레이어는 ‘층(層), 쌓은, 겹친, 켜, 놓는 사람’, 동사로 ‘겹겹이 쌓는다. 층으로 만든다. 층상으로 쌓아 올린다’의 의미로 사용된다. 넓은 의미로 레이어는 층위를 나열, 병치, 구분, 충돌의 개념으로 사용한다. 사

물이 형성되기 위한 수많은 존재, 이미지, 개념, 즉 모든 종류의 사건들이 개입하는 데는 층위가 있다. 즉, 사물이 인식의 세계에서 서로 연결되기 위한 수단 중 하나로 층위 개념이 나타난다. 시각적으로 구성되는 층위와 미적 체험을 전달하기 위한 수단으로서 인식과 감각의 층위, 그리고 하나의 장면 혹은 여러 장의 장면들 사이의 관계를 설정하는 층위가 포함된다. 층위를 설정한다는 것은 미적 체험 경로상의 층위 자체를 좀 더 명확히 한다는 뜻이 옳을 것이다. 새로운 공간을 창출할 때, 기존의 공간이나 장소라는 맥락하에서 새로운 의미를 부여할 때 모두 층위 설정 과정과 방식이 개입한다. 비교적 넓은 장소에서 나타나는 시각 층위(visual layer)는 틀로 짜는 환경조형물이라든가 전혀 별개의 벽 속의 그림으로 새로운 경관체험을 제공하게 된다. 시각상을 획득하는 데는 무엇보다도 시야의 신축과 시선의 이동이 필요하다. 시야의 변이는 곧 의식의 변이를 나타낸다(강영조, 2003 : 27).⁴⁾ 시각 층위라는 수단으로 경관체험을 좀 더 세부적으로 갈라내고 그 틈에 설계가의 시각 층위를 삽입함으로써 관찰자에게 더 다양하고 역동적인 경관체험의 기회를 주고 있다.

2. 경관계획과 층위기법

층위를 설정한다는 것은 미적 체험 경로상의 층위 자체를 좀 더 명확히 한다는 뜻이 옳을 것이다. 재식을 통해 새로운 공간을 창출할 때나, 기존의 공간이나 장소라는 맥락 하에서 새로운 의미를 부여할 때나 모두 층위 설정 과정과 방식이 개입한다. 층위를 중첩하거나 소거한다는 것은 재식환경에서 물리적 단순성을 극복하고 적절한 시각적 복잡도를 연출하여 체험자로 하여금 경관체험에 풍요로움을 주게 하는 것이다. 이 점이 예술이 묵시적으로 행하고 있는 창작의 묘미라 할 수 있다. 경관을 중첩시킨 시선의 끝으로 상상력을 부풀리게 하는 실마리이다. 상상력을 자극하여 사람을 그 장소에 동화하도록 한다.

경관계획은 경관 조작의 주체가 방문자에게 심리적으로 풍부한 경관체험을 할 수 있도록 하기 위해 경관의 모든 구성요소들을 대상으로 경관체험, 오감 연출, 디자인, 조작, 장치의 도입 등의 방법을 통해 총체적이며 유기적으로 설계 의지를 통합시키는 활동을 의미한다. 경관계획에서 경관의 미적체험을 극대화하기 위해서는 적절한 인식 요소의 삽입과 요소간의 관계를 보강하는 인식의 층위가 필요한데, 이미지가 연결되거나 상상력이 일어나도록 경관 요소의 배열을 바꾸고 의식의 흐름을 조절하기 위한 층위를 활용하게 된다. 층위기법은 시각

적인 구성(view)을 위한 도구로 사용되거나, 경관유형과 경관유형을 의미있게 연결할 때 사용될 수 있다. 유형과 유형사이에 체험의 커를 삽입시킨다는 것이다. 이것은 경관의 유형을 보완하게 하고 시각적으로 경관 인식을 풍부하게 하는 동선을 제시하기도 한다. 경관계획에서 대상지의 경관타입을 1, 2, 3...으로 나누고 특정 경관 유형 L1, L2, L3...의 층위와 다시 근경, 중경, 원경의 층위를 새로 설정할 수 있다.

층위기법을 통한 경관계획의 방법은 층위를 중첩하는 방법과 기존의 층위를 소거하는 방법이 있다. 레이어의 중첩(重疊)은 두 개 이상의 레이어가 겹쳐지고 포개져서 수직적 층차를 이루며 의식의 커를 다층적으로 구축해 가는 방식이다. 이러한 방식은 시각적 이미지가 중첩되어 의식에서 여러 단계를 거치면서 압축되고 혹은 확대되어 중첩된다. 레이어 중첩 과정에서 이미지 속의 이미지들이 반복해 들어가면서 깊이 있게 되고 역동성을 갖는다. 실제 공간을 구성할 때는 병치나 중첩 등 단순한 두가지의 방법만을 가지고는 풍부한 효과를 거둘 수 없기 때문에 여러 가지 배열 방식이 종합적으로 사용된다. 레이어의 중첩은 비어있는 공간에 레이어를 추가하는 방식과 레이어의 수정, 보완과 같은 추가 방식, 전경과 배경을 분리하는 방식, 이미 고정된(composit) 레이어를 분해해서 새롭게 층위를 설정하는 방식 등이 있다. 소거의 방식은 다른 층위를 통해서 보기 싫은 대상을 제거하기 위해 볼 수 있는 기회를 갖지 못하게 만드는 것이다. 이것은 시점의 위치를 바꾼다든지, 시선을 다른 곳으로 유도하려는 것이다. 소거를 한다는 것은 없애는 것이 아닌 다른 예를 덧 씌워서 보이지 않게 하는 것이다. 체험하지 못하게 하는 것이다.

3. 층위기법활용의 과정

농촌경관계획에서 층위기법활용의 과정을 정리하면 Table 1과 같이 경관이 개인화된 경관의 단계를 거쳐 미적체험으로 가기위해서 층위와 층위기법이 유용하다. 이를 위해 층위의 개념과 사례연구를 통해 연구를 진행한다.

III. 사례연구

1. 사례지의 경관해석과 층위기법의 활용

가. 고창 안현마을

고창 안현 돈음별 마을의 사례는 물리적으로 확실히

Table 1 층위기법활용의 과정

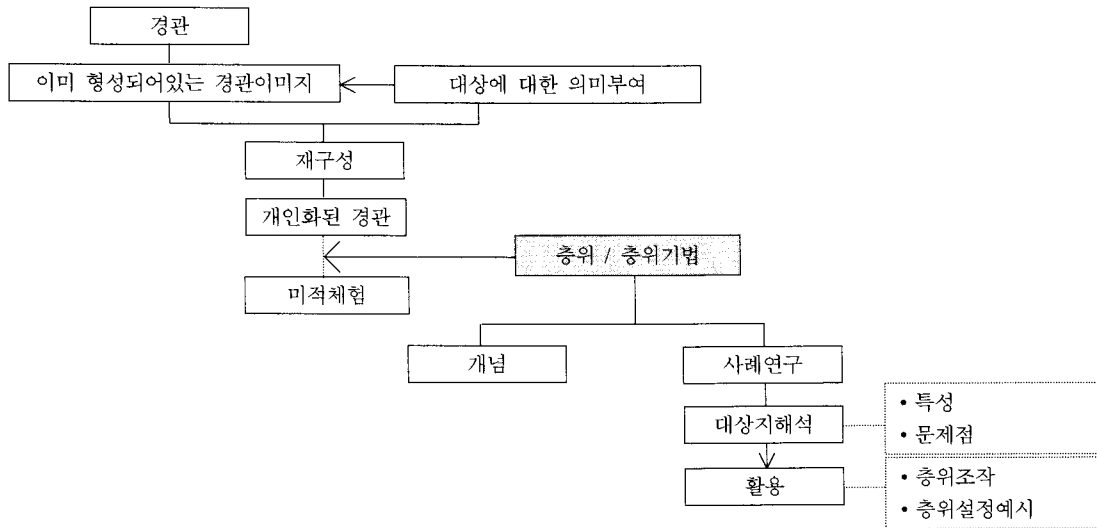






Table 2 고창 안현마을 층위의 구성 내용

기존층위(①)	인위적 층위구성(②)	재식의 실제층위(③)
		국화꽃
		나비
지붕과 담장		인물, 가족
	한송이...	시(언어)
		꽃잎, 철쭉
		대추나무
		회양목
		국화송이

기존의 층위에 인위적으로 중첩된 층위와 재식(栽植)의 실제 층위가 충돌없이 하나의 복합적 이미지 구성을 보완하고 있다. ①+②+③의 층위가 합쳐져서 마을의 경관체험과 미의식을 형성한다.

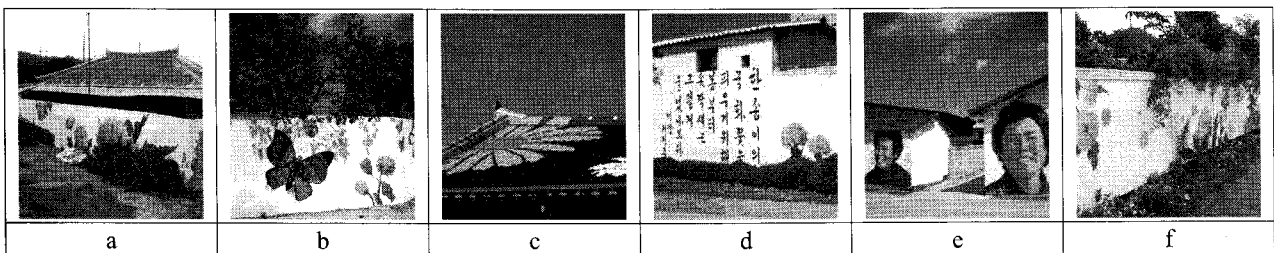


Figure 1 고창 안현마을 경관유형.

다른 켜를 추가로 설정하여 경관체험을 풍부하게 하는 사례이다. 전북 고창군 부안면 송현리의 안현 돌음별 마을은 농림부의 녹색농촌체험 마을로 지정되면서 새마을 운동 때 엮은 슬라브 지붕이 오래되어 비가 새고, 담도 허물어지자 마을 전체를 서정주 시인의 <국화옆에서>를 소재로 마을 전체를 국화와 시벽화로 단장했다. 서로 다른 두개의 층위로 경관 구조를 설정(a)하고 있으며, 다른 텍스트를 개입(d)시키거나 지붕에 그림을 그림(c)으로 해

서 서로 다른 컨텍스트를 설정하고 있다.

마을에 설정되고 있는 경관 층위는 크게 네 가지 유형이 존재한다. 가장 빈도가 높은 층위는 국화꽃을 담장에 그려 넣는 형태의 층위(a)인데, 이 주제는 다른 층위의 배경으로도 나타나고 있다. 다음은 나비를 주제로 하는 층위(b)이고, 그 다음으로는 집 주인의 얼굴을 그려 넣은 인물 층위(e)이다. 마지막 층위는 서정주의 시를 담에 써놓은 언어 층위(d)이다. 이 마을을 둘러보면 경관체

협에서 이들 네 가지 유형의 층위가 집의 지붕에서 담장으로 다양한 위치에 삽입되고 있다. 여기서 주목할 것은 그림이 아닌 실제 초화를 담장에 부가하여 층위의 내용을 풍부하게 하고 있다는 점(f)이다. 실제로 초화는 나비, 국화, 인물, 시라는 층위에 배경으로 혹은 내용의 일부로 결합되어 있다. 층위의 구성 내용과 중첩 방식에 따라 자연 그대로의 재식 형식이 인위적인 층위와 마찰 없이 공존할 수 있음을 알 수 있다. 새로운 경관 층위는 마을의 경관체험과 미의식의 형성에 다양성을 제공하고 있다는 점과 그것이 마을의 일상생활 속으로 깊이 개입되고 있음을 발견하게 된다.

나. 태백 구와우마을

태백의 해바라기 축제가 열리는 태백 황연동 구와우마을의 고원자생식물원은 소 아홉 마리가 배불리 먹고 누워있는 형상으로 백두대간과 낙동강 정맥이 갈라지는 해발 800-900m의 분수령에 위치한 드넓은 구릉지이다. 약 17만㎡ 정도의 대지에 기존의 배추 밭을 3년 전부터 해바라기로 바꾸어 지금의 형태로 변모하게 되었다. 해바라기를 주요 경관작물로 식재하고 있지만, 구역별로 야생화 및 코스모스가 심겨져 있으며, 계절별 일시성을 고려해서 봄철에는 유채꽃을 식재하는 등 다채로운 볼거리를 제공하며 경관을 아름답게 가꾸고 있다(강영은과 임승빈, 2007 : 78). 태백 구와우 마을의 주 경관요소는 해바라기(g)와 환경조각(h) 정도로서 내용상 단조로운 경관의 유형을 보인다. 물이 많으나 전체적인 경관요소에서 중요한 층위로 설정되지 못하고 다른 체험과 연결되지 못하고 있다. 이 물의 요소가 전체 경관계획이라는 관점으로 볼 때 시각적으로 볼 때 반사되는 물, 흐르는 물 등과 같이 우리가 활용할 수 있는 여러 종류의 층위에 활용되지 못하고 있다.

이 사례는 경관계획에서 다양한 층위설정을 통해 효과적인 동선계획을 세우는데 유용함을 보이는 예이다. 동선은 광대한 자연 속에서 공간체험을 극대화하고 풍부하게 하는 기능을 한다. 효과적인 동선을 설정하기 위한 사고로 우선, 구와우마을에서 나타나는 독특한 경관의

유형을 찾아낸다. 전반적으로 와일드한 경관 타입으로서 완성도가 낮지만 여타의 층위요소로 해바라기 밭, 억새, 그라스종류, 잔디밭, 초지, 관목 숲, 전시관(j) 뒤 교목의 독특한 패턴(k), 전시벽(m), 프레임(n)을 통해 보게 하는 환경조각 등으로 인식층위 요소를 확인한다. 이것을 어디서부터 출발하여 어디에서 몇 초간 머무르게 할 것인가의 공간의 간격화의 문제와 시각층위뿐만 아니라 오감을 자극하는 감각층위들이 개입할 수 있는 곳으로 동선을 유도하게 하는 것이다. Figure 3과 같이 유형과 유형사이의 비어있는 틈에 새로운 층위를 설정하거나 연결되는 상황을 전개하기 위해 경관 작물과 작물사이에 다른 형태의 층위를 삽입하거나 구역과 구역을 넘어 갈 때 중간 야생화로 꽃 자체가 눈에 들어오게 하여, 질감 층위의 설정으로 만족을 줄 수 있다. 다른 유형의 정원을 잠깐 나타나게 할 수도 있다. 계절과 계절 사이는 시간의 간격화를 위한 미디어를 둘 수도 있다. 해바라기라고 하는 시각 층위는 반복되면서 서서히 층위로서 의미를 상실하게 되고 단지 야생화 꽃길이나 환경조각 등이 더 강렬한 시각 층위로 남게 된다. 동선은 이런 유형의 또 다른 층위와 결합되도록 더 다양하게 설정될 필요가 있다. 구와우마을에서 새로운 층위가 계속 추가된다면 결과적으로 해바라기라는 층위는 서서히 소거되어 인식 층위에서 희미해지거나 사라지게 될 것이다. 즉 층위를 부가해서 기존의 층위를 소거하는 방식이다.

다. 남해 물건리

경남 남해군 삼동면 물건리에 위치한 물건 방조 어부림은 해안을 따라 길이 1500m, 너비 30m의 반달형(p)으로 수고 10-15m인 팽나무, 상수리나무, 느티나무, 이팝나무, 푸조나무인 낙엽수와 상록수인 후박나무 등 300년 된 40여 종의 수목이 숲(o)을 이루고 있어 천연기념물 제150호로 지정되어 있다. ‘물건(勿巾)’은 마을 뒷산 모양이 ‘勿’자처럼 닮았고 ‘巾’처럼 볼록한 뒷산에서 가운데로 시냇물이 흐른다고 해서 붙여진 지명이다. 약 1만여 그루의 나무가 빽빽하게 들어차 있는 어부림은 강한 바닷바람과 해일 등을 막아 농작물과 마을을 보호하기

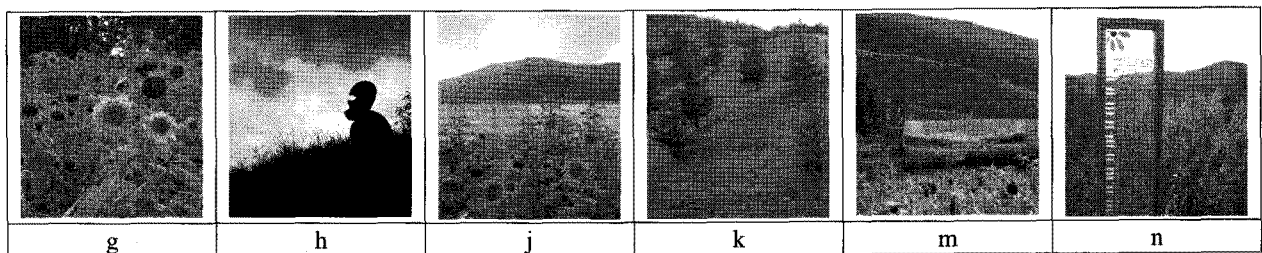
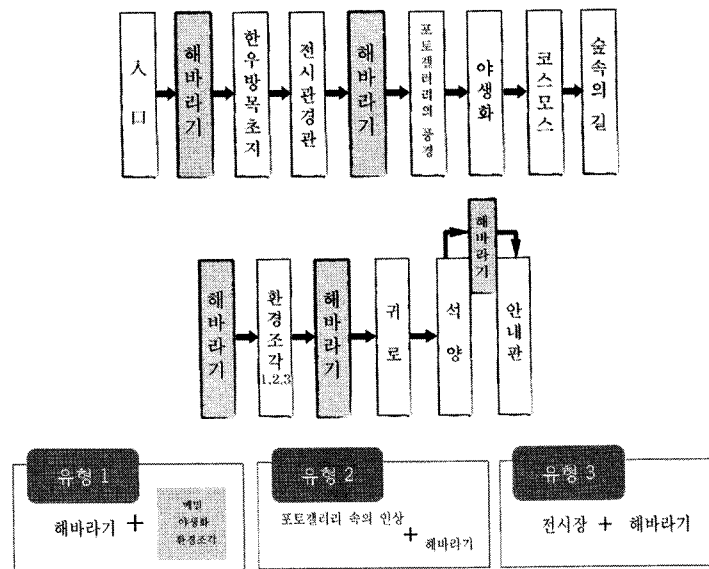


Figure 2 태백 구와우마을 경관유형.

위해 인공적으로 만든 숲이며, 물고기가 살기에 알맞은 환경을 만들어 물고기 때를 유인하는 구실도 하고 있다. 마을 뒤편에는 50년대 광부와 간호사로 머나먼 이국땅 독일로 건너가 우리나라의 위상을 높이고 조국근대화의 가장 큰 주역이었던 우리 동포들에게 고국에서 노년을 보내고 정착할 수 있는 터전을 마련해 주고 있는 ‘독일마을(German village)’이 위치해 있는데 건축양식에서부터 생활여건이 독일식으로 꾸며져 있어 이국적인 풍경을 연출하고 있다.

현재 이곳은 충위 기법의 활용이라는 관점에서 보면, 추가되어야 할 다양한 충위를 설정할 수 있는 여지가 매우 많다. 즉, 독일마을(q)에서 중간의 액젓공장(r)까지 그 사이에 미의식에 작용될 수 있는 대상이 희미하다. 충위를 설정할 수 있는 방법으로는 경관농업이라고 하는 수단을 통해서 관목의 레이어를 설정할 수 있다. 액젓공장은 주변에 포트가든(Pot Garden)을 조성한다. 액젓을 담은 항아리를 연상할 수 있는 포트(pot)가 정원의 요소로

사용할 수 있으며, 포트에 허브를 심어 액젓의 냄새를 보완할 수 있다. 이용자의 의식과 체험을 상징하고, 거기에 설계자의 상상력을 결합하는 방식이다. 액젓가든에서 어부림 사이도 역시 비어 있다(s). 4계절 체험을 위해 마늘, 청보리, 메밀 등의 시각적 충위를 추가할 수 있다. 어부림에 진입하기 전(t)에 또 다른 체험을 위해 수로를 만들고 워터가든(Water Garden)을 조성할 수 있다. 의식의 커를 분절시켜 다른 공간으로 진입하기 위해 수로의 다리를 넘어가면 그 순간 새로운 체험의 충위가 생성, 개입하게 되는 것이다. 어부림에 대해서는 이미 사전지식이 많아 새로운 충위를 부가해서 경험을 다양하게 할 수 있다. 어부림과 같은 수림대가 서너개 들어가면 공간이 물리적으로도 풍성해지고 체험의 구조에도 커가 더 생긴다. 그 중 침엽수, 동백림, 편백의 띠(strip)가 반복되면 충위로 인해 경관이 풍부하게 되고 체험이 풍부하게 되는 것이다. 인식충위는 시각적인 충위의 합보다 더 과생되거나 새롭게 생겨날 수 있는 가능성을 가지며 현재



경관 유형과 유형(1,2,3)을 의미있게 연결하기 하기 위한 충위 설정으로 유형과 유형사이에 체험의 커를 삽입한다. 경관의 유형을 보완하고 시각적으로 경관 인식을 풍부하게 하는 동선을 제시할 수 있다.

Figure 3 기존동선에 따른 시각충위유형.

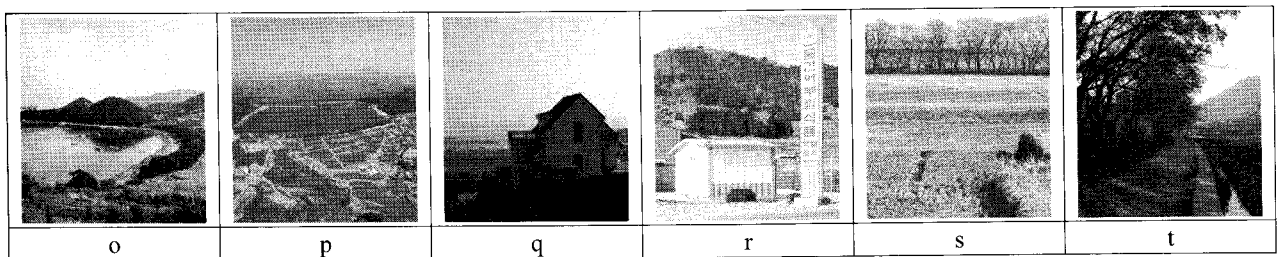


Figure 4 남해 물건리 경관유형.

의 경관구조를 분석할 뿐만 아니라 미래의 경관 변화구조까지도 포함 할 수 있게 된다. 어부림의 경우는 경관 구성의 물리적 층위와 경관 체험의 인식상의 층위를 직접적으로 대응시켜 설정한 예라고 할 수 있다. 층위기법은 재식을 통해 경관계획이나 공간을 의미 있는 장소로 관찰자의 경관체험이 의미 있고 다양하게 만들기 위한 유력한 수단이다.

해당 사례지의 경관을 해석하고 층위기법의 유용성을 확인할 수 방법을 정리해보면 Table 3과 같다.

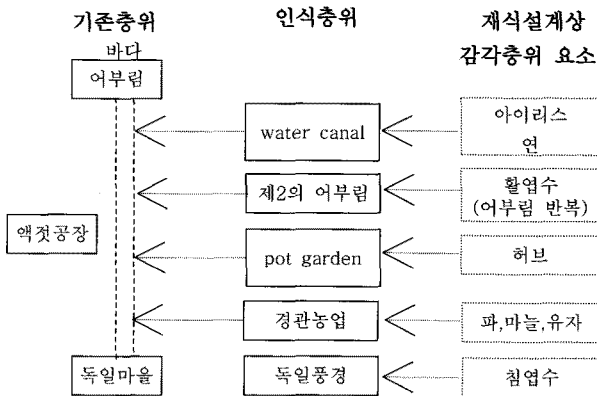


Figure 5 남해 물전방조어부림 경관층위 설정의 예.

2. 농촌경관계획에서의 층위기법의 논의

농촌계획에서 층위기법에 대한 논의를 정리해보면, 합목적성은 설계 과정에서 평면도를 그리고 입면 상황을 상상한다는 것이 그렇게 쉬운 일이 아니다. 또 동선에 따라 시각적 체험의 변화를 예상하기가 힘들다. 옥상에서 내려다보면 수목이 아무렇게나 심겨져 있어도 별로 추하게 보이지 않는다. 이것을 볼 때는 미적 대상으로 보기보다는 동물로서 본능으로 어떤 대상을 찾으려는 성

향 때문에 아래를 내려다본다는 것은 설계가가 평면도를 그리는 것보다는 훨씬 관용적이다. 그런데 실제 조성된 공간 속에서의 체험은 오히려 이보다 훨씬 예민하고 미묘하며, 레이어 기법을 활용하면 평면도상에서 나타나지 않은 문제들, 특히 입면별로 예상하고 이를 보정하는 과정에서 문제를 수월하게 해결할 수 있다는 사고에서 출발한다.

타당성은 층위기법의 전제는 층층 하나하나가 우리의 시각적 체험에 중요한 요소라는 것에 주목을 하는 것이다. 고전적인 디자인에서의 '시각적 체험'이라는 애매하고 포괄적인 단어를 세분해서 근경에서의 오감 체험요소, 중경에서의 시각적 체험요소, 원경에서의 차경요소 등을 평면상의 공정별로 중첩시키듯이, 중요 지점에서 조망점을 구성하고 시시각각으로 동선과 시선이 바뀌는 지점에서 체험의 변화 상황을 유도하고자 하는 것이다. 시선은 근경, 중경, 원경이 같이 중첩되어 인식되기 때문에 어떤 것을 먼저 조작해야 할지 불분명할 때가 많다. 체험의 커를 가급적 디자인의 의도대로 만들어 내기 위해서는 레이어별로 분해해서 각각 재조립한다. 층위기법은 시각적으로 보이는 경관에 인식의 커를 부가하는 것으로 이미 존재하고 있는 커에 새로운 경험의 커를 생성하며 기억에 남는 장면을 많이 만드는 것이라 할 수 있다. 관찰자마다 각자 다른 시각과 체험의 경로를 모두 정의할 수 있는 층위설정은 불가능 한 것이며, 따라서 설계 과정에서는 “중요하고 공통적”인 대목을 설정할 수 있다는 범위 내에서 층위의 효능을 기대한다는 의미이다. 층위는 각 개인이 가지고 있던 경험이나 체험의 단어에 작용하여 감정을 이끌어 내어 연동시킬 수 있고 더 섬세하고 풍부하며 여러 사람이 가지고 있는

Table 3 층위기법에 기초한 사례지의 경관해석과 층위기법의 활용

사례지 경관해석			층위기법활용					
			층위조작방법		재식층위설정예시		층위설정 주요수법	효과
사례지명	특성	문제점	중첩	소거	중첩	소거		
고창안현 마을	볼 것 없는 마을 경관	낮은 담과 지붕	추가	•국화 •나비 •인물 •시	-	•국화담 + 농소화/해바라기 -계절이 다른 꽃과 재식으로 중첩된 층위	•인식요소의 삽입 •다른 커를 추가설정	•자연과 인위적인 층위의 결합 •복합적 이미지
태백 구와우 마을	광대한 자연 경관	단조로운 경관	삽입 수정 보완	•환경 조각 •독특 여타의 층위	소거 •해바라기	•한우방목지→전시장→야생화→코스모스→환경 조각 -요소간의 관계보강 -이미지연결 -경관요소배열을 바꿈	•오감만족을 위한 감각층위 개입 •층위반복:기존층위의 소거	•동선계획 •공간의 간격화 •문제 해결 •감각층위
남해물전리	방조어 부림의 강력한 경관	미의식 속에서는 비어있는 대상	추가	•포트 가든 •워터 가든	-	•경관농업:관목의 레이어 -구조적인 커 설정	•비어있는 의식의 틈에 새로운 층위 삽입 •새로운 체험의 층위	•물리적인 층위와 체험의 인식상의 층위를 직접대응

마음속의 커와 쉽게 결합한다. 특히, 농촌경관계획에서 토지 이용면을 볼 때 과밀한 이용, 과도한 건물위주의 설계, 지역의 맥락과 상관없는 물리적인 구조를 개선하는 것뿐만 아니라 주민이나 방문자의 시각적인 것과 함께 체험을 풍부하게 하여 기존의 지역경관이 가지고 있는 장점을 유지하면서 계획할 수 있다는 의미에서 우수한 방법으로 제안해볼 수 있다.

IV. 결 론

세 가지의 사례를 종합해보면, 고창 안현마을의 사례에서 새로운 경관층위는 마을의 경관 체험과 미의식의 형성에 다양성을 제공하고 있다는 점과 그것이 마을의 일상생활 속으로 깊이 개입되고 있음을 발견하게 된다. 즉, 새로운 층위의 효용성을 볼 수 있는 구체적인 사례이다. 태백 구와우마을은 경관계획에서 다양한 층위설정을 통해 효과적인 동선계획을 세우는데 유용함을 보이는 예이다. 광대한 자연 속에서 공간체험을 극대화하고 풍부하게 하는 효과적인 동선을 설정하는 방법으로 사용될 수 있다. 남해 물건리는 추가되어야 하는 다양한 층위로 경관계획이나 공간을 의미 있는 장소로 만들 수 있다. 즉, 관찰자의 경관체험이 의미 있게 다양하게 만들기 위한 유력한 수단이다.

우리가 농촌경관을 계획 한다는 것은 광역적인 계획 속에서 물리적인 구조를 개선하거나, 혹은 아름다움을 느끼는 시각적인 특질을 조작한다는 것이 대부분이지만 층위수법은 체험을 어떻게 풍부하게 하고 새롭게 할 것이냐의 문제에 특히 관계한다. 대부분의 경우, 층위가 많이 설정되고 다양하게 되면 인식의 층위로 전환되기가 쉽다. 층위기법은 층위설정만으로 계획이나 설계가 완성되는 것이 아니라 층위설정의 내용과 범위에 따라 설계가의 창의력과 소재를 바탕으로 공간설계를 세분하여 진행해야 한다는 한계가 있다. 이 연구는 층위를 어떻게 하면 시각적 체험의 의도대로 잘 설정하느냐에 관심을 두었으나 사실, 층위 요소가 생략됨에 따라 또 다른 시각적 체험이라는 현상도 나타난다. 이에 대한 새로운 방법을 연구하여 그 의미를 밝혀내야 하며, 연구의 범위와 대상을 확대하여 연속된 시각 경험이 일어나는 도로, 고속도로, 철도변의 경관을 개선한다든지, 경관농업을 실시하는 농촌경관을 개선사례로 연구해 볼 필요가 있을 것이다. 또한, 층위의 분석과 해석이 연구자 본인에 의한 해석임을 감안할 때 다른 연구자나 주민, 탐방객의 층위에 대한 인식과의 부합성 여부에 대한 근거를 위해 차후

에 정량적인 연구로 진행코자 한다.

- 주1) 벤츄리나 쿨하스는 직접 층위라는 개념을 표현하지는 않고 있다. 그러나 층위와 관련한 유사한 여러 논의가 있으며 이러한 것들을 층위의 개념으로 포괄적으로 포함하였다.
- 주2) 가시적인 명료한 현실의 이면에는 비가시적인 현실이 존재한다. 비가시적인 것은 가시적인 현실을 통해 드러나기도 하고 감춰지기도 한다. 비가시적인 존재가 가시적으로 되기 위해서는 예술작품에 투영되어야 한다.
- 주3) 단순히 포개는 의미보다는 그것이 어떻게 어떤 커로서 오버랩되는지가 중요한 의미를 갖는다. 또한 위계와 순서, 그 사이의 간격까지도 중요하게 다루어지고 있다. 쌓는 의미가 강한 ‘층’이나 단면의 성격이 강한 ‘커’보다 인식의 부분까지 내포할 수 있는 ‘층위’라는 용어를 사용한다.
- 주4) “김인후는 소쇄원의 천변만화하는 시각상을 얻기 위해 머리를 돌리는 등의 시선의 이동과 기대다, 오르다, 눕다, 앉다, 거닐다, 쫓다 등 신체의 다양한 이동과 자세를 이용하여 연속적인 풍경의 변이를 체험하고 있다.”에서 보듯 시각적 층위를 스스로 만들어 가면서 경관체험을 하였다.

참고문헌

1. 강영조, 2003, 풍경에 다가서기, 효형출판사, 27.
2. 강영은, 임승빈, 2007, 경관농업지구의 계획요소 도출에 관한연구, 한국조경학회 추계학술 논문집, 78.
3. 조경진, 1999, 조경드로잉의 변천과 의미에 관한 연구, 한국조경학회, 27(2), 142.
4. 조경진, 2001, 현대조경작가연구Ⅲ, 누리에, 95.
5. 진양교 외, 1999, 조경설계론, 서울, 기문당, 129.
6. Arnheim, Rudolf, 김춘일 譯, 2000, 미술과 시지각, 서울, 미진사, 59.
7. Berleant, Anol, 2005, Aesthetics and Environment, Ashgate, 3.
8. Jackle, John A., 1987, The Visual Elements of Landscape, Amherst, The University of Massachusetts Press, 68.
9. Koolhaas, Rem, 1994, Small, medium, large, extra-large, New York, Monacelli Press, 178.
10. Venturi, Robert, 임창복 譯, 2004, 건축의 복합성과 대립성, 동녘, 54.

* 접수일 : 2008년 8월 8일

■ 3인 익명 심사필