

# 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법에 관한 연구

- 더 시티 7을 중심으로 -

A Study on the way of a montage in the compact shopping space

- Focused on the city 7 -

Author 안현정 Ahn, Hyun-Jeong / 정희원, 강원대학교 산업디자인학과 강사

**Abstract** A point of view has been diversified where it has been put. We are living in the era that requests many standpoints to us to understand relations involved with me and my surrounding and it will speed up as the aspect has been changed so far. This phase is not exceptional to the design. Various spaces engaged in us have an immaterial phenomenon as composed by, so it is conceptualized to try the other way differentiated before. On the other hand, we can often meet examples of a literature scenario through conceptualizing an immaterial phenomenon as organized. Because of the difference between an individual's value and environment, it is criticized because of limitation to probe right and wrong of the objective feasibility. However, it is requested that this method needs to have an organized grammar in the interconnection broken of the standard of right and wrong in the science as well as goodness, evil and beauty in the morality. Nowadays a montage, which means the way to create objective by combining different points, is more multifariously applied in the generation of mixture asking various meanings and signifier and it's been widely extended. This study intends to pursue a new methodical approach focused on a characteristic of the montage and puts the goal on deduction for an expressive way of a montage specificity practically indicated at the shopping space through the space translation of the montage conception as well as plot of a movie. In conclusion, this study is how to be expressed of the montage expression method to understand.

**Keywords** 컴팩트 쇼핑 공간, 더 시티 7, 몽타주, 은유  
Compact shopping space, The city 7, Montage, Metaphor

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 필요성 및 목적

한 대상을 바라보는 관점이 어떤 맥락에 놓이느냐에 따라 다양화 되었다. 우리는 나와 나의 주변과 관계하는 것들을 이해하는데 있어 다양한 관점의 사고를 요구하는 시대에 살고 있으며, 지금까지의 변화 양상으로 유추해보건데 이러한 현상은 더욱 가속화 되어 갈 것이다. 이 같은 현상은 디자인에서도 예외가 아니다. 우리와 관계하고 있는 다양한 공간을 구성함에 있어 비물질적인 현상을 개념화시킴으로써 종래와는 차별되는 방법을 시도하는가 하면 다른 한편으로는 개별적인 공간적 현상을 하나의 사건 개념으로 보고 문학적 시나리오를 디자인에 적용 시키는 예도 심심찮게 접할 수 있다. 개인의 가치관과 환경의 차이로 공간과 디자인에 대한 옹고 그룹의

객관적인 타당성과 검증이 어렵다는 한계로 비판의 대상이 되기도 하지만 이미 과학에서 참과 거짓, 도덕에서 선과 악, 미의 기준에서 미와 추의 경계가 허물어진 맥락 속에서 이러한 방법에 더욱 체계화된 문법을 갖출 필요성이 요구되고 있다.

서로 다른 요소들을 조합해서 하나의 대상을 창조해내는 방식을 의미하는 영화 기법인 몽타주는 다양한 의미와 기표를 요구하는 오늘날과 같은 혼성의 시대에 그 어느 때보다 다양하게 적용되고 중요하게 다루어지고 있으며, 또한 그 범위가 크게 확장되었다.

본 논문은 그러한 몽타주의 특성에 포커스를 맞추어 쇼핑 공간에 대한 새로운 방법적 접근을 추구하고자 하는 의도로, 영화의 플롯, 몽타주 개념의 공간적 재해석과 이를 통해 쇼핑 공간에서 실제로 나타나는 몽타주 특성의 표현방법에 대한 도출을 목표로 한다. 즉, 쇼핑공간에서 몽타주 표현기법이 어떻게 표현되는가를 이해하고자 한다.

## 1.2. 연구의 범위 및 방법

몽타주는 그림, 사진, 소설, 영화, 영상 등 예술 전반에 쓰이고 있는 기술이지만 본 논문에서는 영화에서의 몽타주 기법을 중심으로 설명하고 논문을 진행한다.

방법으로는 몽타주와 쇼핑 공간에 대한 참고 서적과 조사를 통해 의미를 알아보고 영화에서 몽타주의 특성과, 컴팩트 쇼핑 공간의 특성을 이론적으로 고찰한 후 이것을 바탕으로 공간 분석의 틀을 계획하여 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주의 특성이 가지는 물리적인 특성을 알아보고 그 효과를 도출해 냄으로써 앞으로 더욱 컴팩트한 요소로 발전 될 쇼핑 공간이 지향하고 나아가야 할 연출형식을 이론적으로 제시한다.

본 연구는 정립된 이론이나 사상에 의한 연구가 아니라, 공간 구성에 대한 실험적인 분석과 접근이며 분석을 통해 이 접근 방법을 체계적인 이론으로 정리하고자 한다.

표현방법의 분석은 경남 창원시 소재의 복합쇼핑몰인 더 시티 7을 중심으로 몽타주 기법으로 공간을 표현하는 하나의 설득적 아이디어 모델을 도출해 보고자 한다.

## 2. 몽타주의 이론적 고찰

### 2.1. 몽타주의 정의 및 의의

#### (1) 샷(shot)의 정의 및 의의

영화 영상의 가장 최소단위인 샷은 한 사건에 대한 일정한 시점과 지속을 동시에 나타내는 것을 의미한다.<sup>1)</sup> 즉 컷트(cut) 되지 않은 장면의 단위를 의미하는 개념이다. 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 샷을 다음과 같이 정의한다. “데쿠파주(decoupage: 컷팅)가 샷을 규정하는 것이며, 샷은 닫힌 체계 안에서 세트의 요소들 또는 부분들 사이에서 확립되는 결정이다.”<sup>2)</sup>

#### (2) 몽타주의 정의 및 의의

몽타주는 샷을 창조적으로 접합해서 현실과는 다른 영화적 시간과 공간을 만들어 거기에 새로운 현실을 구축하여 시각적 리듬과 심리적 감동을 자아내게 하는데서 영화의 예술성이 성립된다고 보고 그 방법을 명확하게 하는<sup>3)</sup> 예술의 한 방법이다. 샷의 연속으로 이루어지는 몽타주는 작품에 의미를 부여하여 보고, 경험하는 이로 하여금 만든이의 담론을 부여한다.

본 논문에서는 몽타주를 서로 다른 시간과 공간에서 벌어지는 여러 개의 단편적인 사건이나 심상을 병치하거나 뒤섞어 시각적, 청각적, 극적 요소 등을 상호 결합하여 경험자로 하여금 어떤 인상이나 주제에 이르게 하는 기법으로 정의한다.

1) 베르네 외, 강한섭 역, 영화학 어떻게 할 것인가, 열린책들, p.43

2) 질 들뢰즈, 주은우 외 역, 영화1, 셋길 출판사, 1996.06.01, p.54

3) 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com

### (3) 몽타주의 구조

#### 1) 플롯(plot)

주제의 효과적 표현을 위한 사건의 인과적 질서를 말하는 것으로, 영화에서 원래 사건의 순서가 아닌 영화적 구성의 시간상으로 보여 지는 이야기들을 말한다.

#### 2) 내러티브(narrative)

내러티브는 시간과 공간에서 발생하는 인과 관계로 엮어진 실제 혹은 허구적인 사건들의 연결을 의미한다. 단편적 부분(plot)들이 모여 전체(whole)를 포함하는 것을 의미하는 것으로 플롯, 즉 줄거리가 완성되려면 항상 처음과 끝이 있게 마련이다. 소설의 이야기 구조는 일반적으로 기승전결의 패턴으로 진행되는 반면 영화에서는 서론, 본론, 결론으로 구성된다. 영어에서는 이를 ACT I, ACT II, ACT III이라고 하며 이야기의 전개 과정을 구분 짓는 기준점이 된다. 이 ACT들 안에서 모든 이야기들이 발생하며 전개되고 종결된다.<sup>4)</sup>

##### 가. 프롤로그(Prologue)

극을 개막하기에 앞서 작품의 내용이나 작자의 의도 등에 관한 해설을 하는 부분으로 영화에서 활발하게 쓰이고 있다. 본격적인 영화가 시작되기 전에 기본적인 정보를 미리 제공하거나 설명이 필요할 때 쓰이며 본 편의 영화와 연관되는 또 다른 내용을 미리 보여주어 이야기 전개에 색다른 묘미를 주기도 한다.

##### 나. ACT I

ACT I은 영화의 내용을 셋업(setup)시키는 부분이다. 이 부분에서는 첫째, 영화를 이끌어 가는 주인공이 등장하고 캐릭터가 소개된다. 둘째, 갈등의 원칙적 배경이 일어나는 발로를 제공하고 캐릭터의 목표가 구체적으로 설정된다. 셋째, 중추적 발단이 일어나기 전, 암시적 견지에서 주요 발단의 내용을 더욱 견고하게 하는 역할로 전조적 발단(advanced incident)이 설정된다. 넷째, 중추적 발단(plot point I)이 설정된다. 갈등을 야기 시키는 명확한 사건의 발단은 영화의 본론(ACT II)이 만들어지는 계기가 되고 영화에 대한 흥미를 유발시키는 요인이 된다.

관객들은 개연성과 충격적 요소가 가미된 발단을 기대하며 이러한 발단을 통해 전개 과정(ACT II)에 대한 호기심을 계속 가진다.

##### 다. ACT II

ACT II는 영화의 전개 과정인 본론에 해당하며 ‘갈등’의 요소를 부각 시킨다. 첫째, ACT I에서 생성된 발단을 통해 갈등의 요소들을 부각시킨다. 둘째, 갈등의 잠금(locking the conflict)이 쓰인다. 잠금의 가장 중요한 조건인 시간을 이용하여 긴장감을 최상의 상태로 유지시켜 효과를 증폭시킨다. 셋째, 갈등을 전개시키는 도중에 내용을 조금 더 극적으로 끌어올리는 역할을 하거나 진행

4) 박지훈, 현대영화의 몽타주, 책과길, 2005.04.29

되어온 이야기의 방향을 캐릭터나 사건, 상황 등을 통해 전혀 새로운 방향으로 선회시키는 역할을 하는 미드 포인트(mid point)를 창출한다. 넷째, 플롯 포인트II(plot pointII)가 창출된다. 이는 ACTII와 ACTIII를 구분 짓는 구성점으로써 이야기의 결말 부분으로 가기 위하여 생성된 사건이나 상황을 말한다. 결론을 도출하기 위한 사건적 요소가 강하다.

#### 라. ACTIII

ACTIII는 셋업부터 전개되어 온 이야기를 종결시키기 위한 단락으로 플롯 포인트II에서 발생한 사건을 ACTIII 단락으로 연결시켜 마지막 정점으로 오도록 함으로써 이야기의 결말을 맺는다. ACTIII에서는 첫째, 크라이시스 포인트(crisis point)가 생성된다. 크라이시스 포인트를 통해 클라이맥스 상황으로 연결되는데 주인공이 상황을 어떻게 만드느냐에 따라 영화의 결론이 다르다. 둘째, 클라이맥스(climax)를 창출시켜 강력한 갈등상태를 보여줌으로써 극적 카타르시스를 강력하게 표출한다. 셋째, 클라이맥스가 지난 상황에서 최대한 깨끗하게 결말의 종지부를 찍거나 때에 따라서는 여운을 남기기 위해 열려진 형태로 결론이 종결된다.<sup>5)</sup>

#### 마. 에필로그(Epilogue)

에필로그는 연극에서 극 말미에 추가하는 끝 대사 또는 보충한 마지막 장면을 의미한다. 영화에서도 프롤로그와 더불어 이것의 활용이 두드러진다. 본 편의 영화 내용을 보충적으로 설명하거나 본 편의 영화 내용과 연관시켜 내재되어 있는 또 다른 내용을 보여줄 때 효과적으로 사용할 수 있다. 때로는 프롤로그와 에필로그를 연결시키거나 순환시켜 결론을 맺기도 한다.

#### (4) 몽타주의 형식적 범주

1928년 3월 에이젠슈테인은 몽타주의 방법 ‘method of montage’이라는 글을 통해 절편(fragment-shot)의 길이에 의한 몽타주에서 지적 몽타주까지 이르는 단계를 설명했다.<sup>6)</sup>

##### 가. 운율의 몽타주(metric montage)

이 구성의 근본적인 기준은 샷의 절대적 길이이다. 샷들은 음악의 박자에 일치하는 방식에 의해 길이에 따라 함께 접합된다. 샷에 담긴 내용은 고려하지 않고, 샷의 길이를 통해 긴박감이나 여유로움 같은 박자를 만들어낸다. 이는 관객이 꼭 박자를 느끼게 할 필요는 없다. 중요한 것은 영화의 ‘박동(pulsing)’에 따라 관객의 심신이 움직일 정도로 ‘감각적 인상’을 불러일으키는 일이다.

##### 나. 율동의 몽타주(rythmic montage)

샷의 길이를 결정하는데 있어서 프레임 내의 내용은 동등하게 고려되어야 할 권리를 갖고 있는 하나의 요소

이다. 율동의 몽타주는 샷의 내용에 따라 그 길이가 결정된다. 실제 길이는 운율적 공식에 의해 수학적으로 결정된 절편의 길이와 일치하지 않는다. 절편의 특성과 시퀀스의 구조에 따라 계획되어 나온다. 만일 운율적 몽타주가 행군 박자 같은 수학적 계산에 따른 효과라면 율동적 몽타주는 보다 복잡한 율동적 효과를 창조한다. 율동적 몽타주는 계량적 몽타주의 발전된 형태라고 할 수 있다.

##### 다. 음조의 몽타주(tonal montage)

율동의 몽타주를 넘어선 단계를 표현한다. 여기서 몽타주는 샷의 특유한 정서적 사운드(지배적인)를 기초로 한다. 절편의 일반적인 음조이다. 음조적 몽타주는 샷의 내용 중에서도 가장 지배적인 요소에 초점을 두는 것이다.

##### 라. 상음적 몽타주(overtonal montage)

인상을 선율적으로 정서적인 영향을 받는 것에서 직접적인 생리적 지각으로 촉진한다. 역시 선행하는 단계들과 연관된 단계이며 율동과 절편의 음조 원리간의 갈등에서 발전한다. 말 그대로 기본음을 중심으로 다양한 상음이 어우러져 통합된 분위기를 만들어내는 것이라고 볼 수 있다. 주된 자극과 보조 자극으로 단단한 통합체를 형성하고 있는 대위법적 조화로 볼 수 있다.

##### 마. 지적 몽타주

지적 몽타주는 지적인 유형의 사운드와 배음의 몽타주이다. 즉, 지적인 정서를 수반하는 갈등의 병치이다. 이것은 초기 영화 기법과는 달리 직접적이고 즉각적인 감정적 반응을 주된 목적으로 하지 않을 뿐만 아니라 상음 몽타주와 달리 생리학적 반응보다는 지적 반응에 초점을 둔다고 할 수 있다.

장교를 바다에 빠뜨리는 장면에서 구더기와 걸린 안경을 보여주며 구더기 같은 장교를 처단한다는 것을 관객들에게 유추하는 몽타주의 방법이다.

## 2.2. 영화에서 몽타주 쓰임의 예

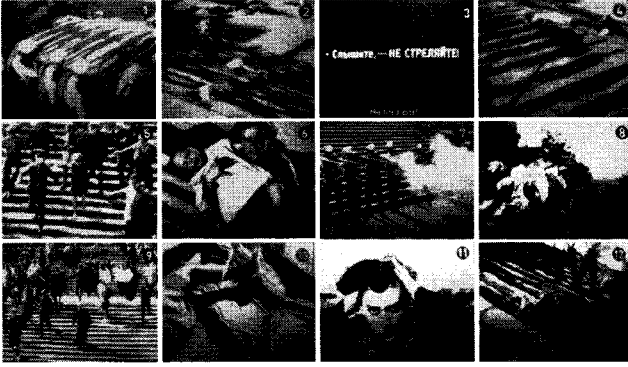
### (1) 에이젠슈테인 ‘전함 포템킨’

세르게이 M. 에이젠슈테인의 ‘전함 포템킨’(1925)에서 오테사의 계단 시퀀스는 최근의 영화에서도 인용되고 있는 몽타주의 훌륭한 예이다. 이 시퀀스는 아주 가까이에 계단을 기계적으로 내려오고 있는 일사불란한 병사들의 대열과, 사방으로 달려 계단을 급히 내려가는 민중의 무질서를 선명하게 대비시킨다. 이 시퀀스는 다양한 크기와 각도를 사용한 여러 종류의 짧은 샷들로 이루어졌다. 장소의 원근법, 병사들의 규칙적이고 냉혹한 하강의 움직임, 군중의 무질서한 도주, 샷들의 연속에 의한 빠르고 지속적인 리듬, 승리한 군대의 질서와 피로 끝나게 되는 민중의 무질서 사이의 강한 대비, 이러한 모든 요소들이 수렴되어 관객들에게 강렬한 감정을 불러일으킨다.<sup>7)</sup>

5) 박지훈, 현대영화의 몽타주, 책과길, 2005.04.29

6) 에이젠슈테인, 전양준 역, 에이젠슈테인, 이미지의 모험, 열린책들, 1990.12.05

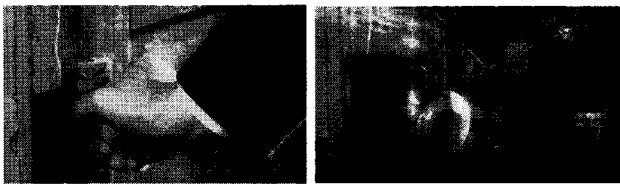
7) 맹상 피넬, 심은진 역, 몽타주-영화의 시간과 공간, 이화여자대학교



<그림 1> S.M. 에이젠슈테인 '전함 포템킨' 오데사의 계단 장면<sup>8)</sup>

## (2) 유현목 감독의 영화 '오발탄'

1961년 소설을 바탕으로 만든 이 영화는 다양한 몽타주 표현을 통해 주제를 더욱 효과적으로 표현해 낸 수작으로 평가받는다.



<그림 2> 유현목 감독 '오발탄'의 문고리를 잡고 놓지 못하는 모습의 장면 전환 방법

<그림 2>에서와 같이 주인공이 아내의 죽음을 확인하고 나오는 장면에서 문고리를 클로즈업하고 차마 그 문고리를 놓지 못하는 주인공의 손을 보여줌으로써 원작 소설에서 보다 훨씬 더 비극적인 상황을 연출하는 효과를 보였다.

## 2.3. 몽타주의 내러티브 구조

### (1) 내용적 구조

이야기는 일련의 사건들의 한 단락으로, 완성된 결과물이 도출되기 위한 작은 조각들, 즉, 몽타주 기법을 통해 작품에 연속성이 갖추어지기 이전의 솜에 해당한다. 몽타주 기법이 투영된 작품들의 대부분은 이야기라는 내용적 구조를 지닌다.

### (2) 표현적 구조

각자의 테마를 가지고 있는 작품들은 하나의 중심적인 테마와 더불어 연속성을 가지는 몇 개의 테마들이 유기적 연결을 통해 구성되고 이는 담론을 형성한다. 헤라클레이토스의 '아무도 같은 강을 두 번 건너지는 못 한다.' 라는 말처럼 매년 다르게 경험하고 읽을 수 있게 해 주는 스토리의 연속성과 이를 매개 해 주는 연결성<sup>9)</sup>은 내용을 연결 해 주는 표현적 구조가 된다.

출판부, 2008.2.28

- 8) 총 205개의 짧은 시간의 솜으로 공간을 세분하여 그 시간을 실제의 6분보다 훨씬 길게 느껴지도록 강력한 힘과 충격을 만들어 냈다.
- 9) 안현정, 쇼팽 공간 디자인의 스토리텔링에 관한 연구, 한국기초조형학회, 2008.12.31

### (3) 내러티브

이야기에 해당하는 내용적 구조와 담론에 해당하는 표현적 구조는 결국 내러티브를 형성한다. 매년 다른 경험을 통해 다른 결과가 도출되긴 하지만 시간과 공간에서 발생하는 인과 관계로 엮어진 실제 혹은 허구적인 사건들이 일련의 연결성을 가진다.

## 2.4. 몽타주의 시간과 공간

지각은 하나의 모자이크로써가 아닌 현상 체계로 생각해야 한다. 우리의 지각에서는 병렬적인 요소보다 유기적 '전체'가 보다 중요하며 근본적이기 때문이다. 이러한 전체는 그 구성요소로 환원될 수 없는 전혀 새로운 것이다. 모든 형태의 요소들은 제자리에 있지 않고 다른 형태들과 유기적으로 결합되어 있다. 영화의 연속적 지각 특성을 통해 공간적 연속성은 보다 명확히 설명된다. 물리적으로 2차원 평면인 영화 스크린은 기술적으로 수많은 장면들의 연속과 중첩으로 4차원적으로 시, 공간화하여 표현과 전달이 이루어지게 하는 특정한 공간이다. 영화는 연속된 개별 화면들의 산술적인 총합이 아니며, 그 이미지들이 인간의 지각장(field of perception) 속에서 새로운 시간과 공간의 현실성을 창조해낸다. 영화에 있어서 시간과 공간은 시간의 변이에 따라 시각적 공간을 창출하며, 시간의 변화는 공간의 움직임과 연속에 따라 이루어진다. 영화는 공간과 시간의 선택을 통하여 새로운 차원의 재생된 공간과 시간을 형성해 나간다. 따라서 이것은 일반적인 공간과 시간의 물리적 세계에 또 하나의 창조된 공간과 시간을 더하여 준다는 것을 의미한다.<sup>10)</sup>

## 2.5. 몽타주의 특성

### (1) 연속성(連續性)

연속성이란 시간적, 개념적, 논리적 측면에서 하나의 현상 다음에 또 다른 현상이 잇따라 나타나는 것을 말한다. 몽타주에서 나타나는 연속성은 상대적 관계에 의한 흐름의 파악과 질서의 추구에 관한 지각적 연속(sequence)으로 그것은 시간적 변화를 수반한 인간의 움직임에 따라서 지각과 경험에 연속적 변화를 부여하는 현상으로, 움직임과 움직임의 연결과 그에 따른 장면(scene)과 장면의 전개라는 양상을 띤다. 인간은 공간 내의 이동에 따라 변위(變位)적 지각작용과 심리적 변화를 동시에 겪으며, 이동경로에 의해 무한공간으로부터 유한성과 규정성을 가진 구체적 공간을 향하여 이동하게 된다. 그 과정에서 일련의 공간적 연속성을 인식하게 되며, 구체적으로는 무한히 분절된 장면들에 대한 누적적인 공간 경험을 하게 되는 것이다.<sup>11)</sup>

10) 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판국제, 2001.03.10, p.78

11) 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판국제, 2001.03.10, p.73

## (2) 운율성

운율성은 음악의 박자에 일치하는 방식으로 쏿의 길이 에 따라 리듬이 형성되고, 리듬이 표출하는 박동으로 관객의 심신은 감각적 인상을 일으킨다.

에이젠슈테인의 충돌과 비약적 몽타주 이론은 쏿들이 단순하게 연결되는데 그쳐서는 안되며, 상호 충돌해야 한다고 보았을 뿐 아니라<sup>12)</sup> 관객 역시 단순히 수동적인 관람객이 아니라 운율적 리듬으로 통하여 공동 창조자가 되어야 한다고 보았다.

## (3) 다성성(多聲性, 혹은 다음성, 多音性, Mehrstimmigkeit)

동시에 2개 이상의 음이 울리는 현상의 총칭으로 에이젠슈테인이 쓴 다음의 글에서 다성성을 이해 할 수 있다. '영화에서 두 부분의 병치는 그것의 합이라기보다 그것의 창조에 가깝다. 그것은 총합이 아니라 새롭게 창조된 것과 같다. 즉, 병치의 결과는 별도의 개별적인 구성 요소들과는 항상 차이가 난다.'<sup>13)</sup>

## (4) 상음성

기본적인 음을 중심으로 다양한 보조적인 음들이 반복과 부가를 통해 어우러져 하나의 주된 인상, 혹은 통일체를 구성하고, 전달하고자 하는 의미를 더 강하게 하는 것을 일컫는다. 이는 "유기성(organicness)"이라는 개념으로 발전하고, 유기성은 "총괄적 이미지(generalized image)"라는 개념으로 그 모습을 달리 한다. 몽타주 조각이 독립적이고 자율적인 단위가 아니라, 하나의 따로 떼어 낼 수 없을 만큼 서로 긴밀히 연관되어있는 통일체의 유기적 부분이라는 뜻이다.

다성성이 쏿들이 병치된 관계라고 본다면 상음성은 그 관계들의 상호 소통이라고 볼 수 있다.

## (5) 차연성(la difference, difference, 差延性)

차연은 차이(변별성)라는 개념뿐 아니라 연기 또는 지연이라는 의미도 나타낸다. 맥락은 있지만, 중심이 없고 결코 의미를 완전히 지배할 수도 없다. 어느 것도 확정적이거나 불편한 가치를 가진 것은 없다. 그러나 완전히 부재하는 것도 아니다. 상호 소통은 맥락 속에서 반복, 인용, 재 삽입을 통해 가능하다.

결국 차연은 어떤 단어나 문장, 이미지가 확정적이고, 고정적인 의미를 담지하지 않고 뜻을 끊임없이 유예시키는 현상을 일으키게 함으로써 텍스트의 의미를 확장시킨다.

# 3. 컴팩트 쇼핑 공간의 이론적 고찰

## 3.1. 컴팩트 쇼핑 공간의 정의와 의의

현재 우리나라 도시 개발의 신조류로 미국의 '뉴 어버니즘'과 영국의 '어번 빌리지'<sup>14)</sup>를 통해 구체화 된 '컴팩트 시티'라는 개념이 잘 알려져 있다. 과거의 도시 발전이 확대 방향으로 지향이었다면 컴팩트 시티는 '압축 도시'라고 불리는 계획기법에 따라 축소, 고밀화 하는 방향을 지향한다. 이에 컴팩트 시티는 보통 쇼핑, 사무, 주거, 직장, 교육 등이 한자리에서 이루어지는 특성을 보인다.

본 연구에서는 이 컴팩트 시티에서 쇼핑 공간만을 따로 분리하여 쇼핑을 하면서 일어날 수 있는 다양한 행위, 즉 쇼핑, 식사, 문화, 레저, 휴식, 오락이 한자리에서 일어날 수 있는 공간을 컴팩트 쇼핑 공간이라 정의한다.<sup>15)</sup>

## 3.2. 컴팩트 쇼핑 공간의 변화와 현황

시대가 변함에 따라 그에 적합한 철학과 가치가 생성되게 되고 그에 따른 힘의 원천이 그 시대상에 반영되어 인간 행동을 만든다. 오늘날은 경제가 발전하고 소비문화가 감성적, 감각적으로 변화함에 따라 국가, 기업, 지역, 집단, 개인, 사회 전반에 있어 경쟁력의 원천이 이미지, 이야기, 감성, 체험 등이 중시되는 시대로 바뀌었다. 따라서 쇼핑 공간도 재래시장에서 단위 소매 매장을 거쳐, 백화점, 대형 마트로 발전하고, 현재에는 한 장소에서 한 번의 방문만으로도 다양한 공간을 체험하고 활동을 가능하게 하는 컴팩트 쇼핑 공간이 부상하고 있다.

쇼핑 환경이 인간의 삶을 위한 공간으로 조성되어 사람들에게 정서적 만족감을 줄 수 있는 곳으로, 쇼핑 공간의 역할이 중요하게 된 것이다.

최근방식도 이용자가 직접 참여하고 협력하는 새로운 거버넌스(governance)체제로 상호 소통적이다.

컴팩트 쇼핑 공간은 이러한 도시 조류의 일환으로 쇼핑 공간뿐만 아니라 주거, 사무, 교육 공간에서도 유사한 특징을 나타내고 있으며, 쇼핑 공간의 이러한 사례로 국내에서는 창원시의 더 시티 7, 국외에서는 도쿄의 롯본기 힐즈, 뉴욕의 배터리 파크 시티, 베를린의 포츠다머 플라츠, 런던의 도크랜드 등을 볼 수 있다.

# 4. 쇼핑 공간에서 몽타주의 표현 특성

## 4.1. 쇼핑 공간에서 몽타주의 기법의 의미와 역할

공간을 설계하는 일과 영화를 제작하는 일의 관계는 상호 보완적이며, 그 과정은 공통점과 유사성을 가지고 있다. 그리고 양자간의 관계성은 서로 기법상의 차이를 제안하는 수준에 그치지 않는다. 왜냐하면 영화예술이

12) 정현두, 소비에트 러시아의 문화정책과 영화, 한국외국어대학교 박사학위 논문, 2002, p.101

13) Sergei Eisenstein, Reflexions d'un cineaste, Editions en langue etrangeres, Moscou, 1958, p.69

14) 마쓰나가 야스미쓰, 진영환 외 역, 도시 계획의 신조류, 한울아카데미, 2006.06.30

15) 안현정, 컴팩트 쇼핑 공간의 매개 역할로써 광장에 관한 연구, 한국기초조형학회, 2009.04.30

현대 건축 공간에 시사하는 점은 영상미에 있는 것이 아니라, '공간과 시간의 조합'이라는 특수한 구조를 보여주기 때문이다. 또한 관객이 영화를 감상함에 있어서 과거의 경험과 기억을 더듬어 연상하며 해석하기 보다는, 영화 속에 몰입되어 자신이 직접 체험하듯 지각한다.

각 샷들의 충돌로 인해 비롯되는 연결성, 비연속적 편집을 통해 드러나는 감성적인 연속성, 탈선형적인 이야기기를 통해 도출되는 관객마다의 비선형적인 내러티브, 다양성에 의해 태어나는 유기적 통일성, 극적 구성에 의해 나타나는 서사적 구성 등 몽타주의 비정형적, 비규칙적, 비물질적 창조의 특성은 끊임없는 이야기기를 통한 담론과 그것을 바탕으로 경험할 수 있는 다양한 체험적 요소를 필수적으로 요구하는 컴팩트 쇼핑 공간과 상호 동질적인 특성을 갖고 있다.

## 4.2. 공간에서 몽타주의 표현 특성

### (1) 유동성

공간디자인에서 유동성은 경험의 연속성에 의한 결과로 연속성은 일련의 지각의 연결을 뜻한다. 연속성은 경험되어질 때에 의미가 있는 것이며, 역으로 경험이란 모두 연속적이다. 움직임의 기점에서 종점에 이르는 과정이 곧 선형적인 경우도 있고, 때로는 수렴적이고 구심적이며, 때로는 확산적이고 원심적이다. 공간에서 연속성은 움직임을 유도하고, 방향을 제시하며, 리듬을 만들어 내고, 분위기를 자아내거나 하면, 공간 속에 위치한 하나 또는 여러 개의 대상물을 설명해 주고, 철학적 개념을 심어주기도 한다. 연속성을 계획한다는 것은 공간 구성요소들을 방향성을 가진 체계로 이끌어 가는 작업이다. 연속성은 시작이 있고, 끝이 있으며, 끝이 대개 절정을 이루는 부분이 된다.<sup>16)</sup>

### (2) 역동성

“만일 몽타주를 무엇인가에 비유해야만 한다면, 샷 전체의 연속적인 충돌들은 자동차나 트랙터의 내연기관에서의 일련의 폭발에 비유될 수 있을 것이다. 이러한 폭발들이 기계에 동력을 전달하는 것처럼, 몽타주의 역동성은 영화에 동력을 전달하고, 영화를 의미심장한 합목적성으로 이끈다.”<sup>17)</sup>

몽타주의 창조적이고 연속적인 경험성은 공간에서 이용자로 하여금 역동성을 암시하고 이로 인해 이용자들은 기점에서 종점까지 유인되고 이동하게 된다. 형태의 완결적이고 체계적이며 구축적인 형태의 해체는 동선의 중첩, 연속, 매개, 탈 중력적 공간으로 표현될 수 있다. 이러한 공간 구조의 파편화는 공간의 경량성을 강조하여 운율적인 운동성을 띄게 되고 이는 공간 이용자로 하여

금 활발한 역동성을 불러일으킨다. 기존 정석으로 굳어진 디자인 방법에서 이탈을 표현하기도 하며, 더 이상 공간과 공간간의 관계가 개별적 의미를 갖지 않게 한다.

### (3) 은유성

은유성이란 고유한 물성 혹은 비물성에 표현적 조작을 가능하게 하여, 주관적인 감정, 경험 등에 의해 이용자로 하여금 이미지를 다르게 인지하도록 하여 가지각색의 감성을 표출하도록 하는 것이다. 여기에서 표현적 조작이란 형태적 조작 없이 재료의 물리적 특성을 과장하거나 각색하여 고유한 물성 이상의 다른 이미지를 인지하도록 구성하는 것으로써, 공간의 이야기 거리의 다양화를 추구해 내고 공간에 활력을 불어 넣는다. 공간을 표현하는 다양한 요소들의 배열은 은유성을 만들어 내고 이는 창발성을 가능하게 하는 바탕이 된다.

### (4) 창발성

창발성은 하나의 구성요소 또는 하위 단위에는 없던 특성이나 행동들이 전체 구조 또는 상위 단위에서 자발적으로 출현하는 현상으로 하위 수준 구성요소들로 인한 상위 수준에서의 발전과 그로인한 파급 효과를 말한다. 단독으로 나타나는 미세한 힘이 자발적으로 모인 전체 구조로 거대한 힘을 발휘하는 것으로 창발성은 자기조직성을 가지며 상호 관계적인 구조, 그리고 그 과정의 관계망의 총체로 해석할 수 있다. 자기조직성을 가지는 하위단위인 개별의 샷이 다성성으로 상승적 효과를 발휘할 때 이것은 공간에서 창발성으로 발전한다.

### (5) 투명성

맥락 속에서 반복, 인용, 재 삼입을 통해 다양한 해석을 가능하게 하는 차용성은 공간 내의 이질적인 간극을 줄이고자 하는 재료의 특성으로 부각 시킬 수 있다. 물질감이 도드라지지 않게 방법으로 가벼움과 투명성이라는 수법이다. 투명성은 동시성, 상호관입, 중첩, 양면성 등의 상승적 연결성을 가지며 공간적 경계를 허물고 통합하기 위한 방법으로 유리, 금속, 플라스틱, 합성 물질 등 투명하며 반사적 성질을 가진 재료들을 통해 나타난다. 투명성을 가진 재료는 공간간 경계의 투명성을 강조하고 이용자로 하여금 공간과의 관계를 스스로 해석하게 만든다.

그 외에도 공간의 구조적인 이용으로 외부를 내부 공간으로 유입하거나 관입하는 방법, 생태성을 이용하는 방법, 그리고 미디어적인 표현을 도입하는 방법 등이 있다.

결국 투명성은 확정적이고, 고정적인 의미를 담지하지 않고 끊임없이 그 뜻을 유예시켜 공간의 의미를 확장시킨다.

## 4.3. 쇼핑 공간에서 몽타주 기법의 투영된 사례

### -더 시티7-

본 연구에서는 경남 창원시에 위치한 더 시티7을 중심으로 몽타주 기법의 특성이 투영된 방법을 조사하기로 한다.

#### (1) 연속성이 유동성으로 작용

16) 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판국재, 2001.03, p.79

17) Sergei Eisenstein, Film Form, Meridian Books, New York, edition de 1957, p.38

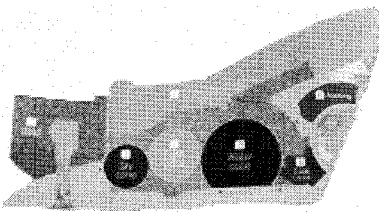
연속적인 경계는 공간과 사물, 행동의 정체성을 확정 짓지 않고 사용자가 그것을 해석하게 만들어 관습적 인식의 한계를 벗어나 여러 가지 차원의 의미와 시점의 해석을 요구한다. 대부분의 쇼핑몰은 누구나 찾기 쉬운 단순한 동선을 취하고 있으나 더 시티 7에서는 '워킹 스페이스'라는 콘셉트를 도입하여 일부러 끊임없이 움직이게 하는 동선을 택했다. 이 동선은 이용자로 하여금 공간에서의 이동시간을 길게 하여 공간을 판단하고 해석할 수 있는 여지를 만들어 더 많은 연속적인 경험할 수 있게 한다.

또한 보통 쇼핑몰은 건물 안에 독립된 숲이 층층이 나열되어 있으며 시간이나 계절에 상관없이 같은 조명, 같은 온도를 유지하는 환경이다. 하지만 더 시티 7은 이러한 고정관념에서 탈피해 역발상을 표현했다. 콘(cone, 원뿔) 형상을 모티브로 각기 다른 형태로 디자인된 세 개의 건물이 유기적으로 연결되고, 자연과의 소통이 가능할 수 있게 그 사이로 바람이 통하고 햇빛이 쏟아지며 때로는 비를 맞을 수도 있게 되어 있다.

각각의 콘은 물과 하늘, 땅을 주제로 각각의 특징을 담은 소재와 색깔로 표현되어 있으며, 분수광장, 옥상정원, 조각공원 등 다양한 테마공원을 넣어 연결성을 구축했다.

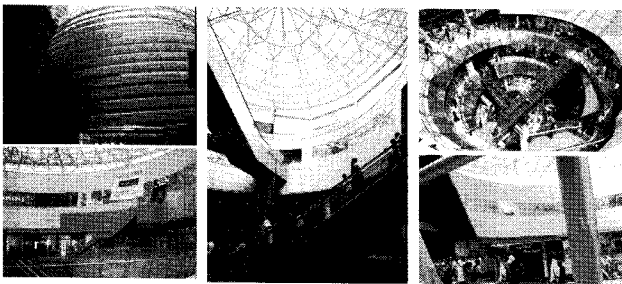


<그림 3> 더 시티 7 전경



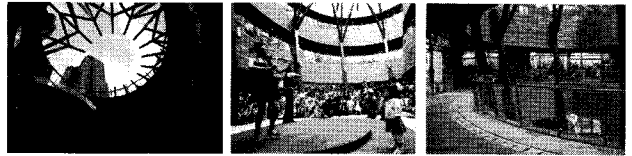
<그림 4> 더 시티 7 조닝

하늘을 주제로 한 '스카이 콘(Sky Cone)'은 원뿔을 뒤집은 형상으로, 가운데가 시원스럽게 뚫려 있어 쇼핑몰 내부에서도 날씨 변화를 그대로 감지할 수 있다.



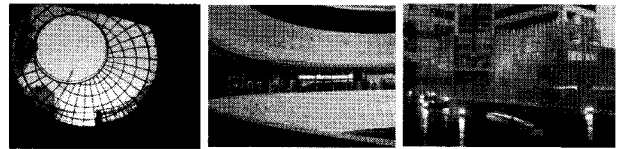
<그림 5> 스카이크론 전경 <그림 6> 스카이크론 전경 <그림 7> 스카이크론 전경

고깔 모양의 외관을 나무 패널로 자연스럽게 마감한 '어스 콘(Earth cone)'은 쇼핑 몰의 최상층에 자리한 야외 조각 공원의 중심이 되면서 자연 친화적인 분위기를 주도하는 구심점이 된다.



<그림 8> 어스콘 전경 <그림 9> 어스콘 전경 <그림 10> 어스콘 전경

마지막으로 물이 흐르고 솟아오르는 듯한 역동적인 모습을 형상화한 '워터 콘(Water Cone)'은 쇼핑몰 주변 곳곳에 물이 흐르는 공간, 분수 등을 마련해 시원하고 편안한 분위기를 조성, 마치 시냇가를 거니는 듯 착각을 불러일으킨다.



<그림 11> 워터콘 전경 <그림 12> 워터콘 전경 <그림 13> 워터콘 전경

각 콘의 전 층에 자유로운 동선을 구축. 층간·매장간 자연스러운 연결 구조를 확보하여 열린 공간으로 매출 극대화 와 시너지를 유도한다.

또 쇼핑공간의 외부 뿐 아니라 각 콘 마다 주요 광장을 설치함으로써 다양한 방향에서 접근을 가능하게 하여 공간에 구심적인 연결성을 더하고 있다. 특히 둥근 형태의 광장은 사람들로 하여금 한 지점에서 사방으로 계속적으로 무한히 개방 되어 있다는 심리적 작용을 일으켜 점점 지로써 사람들을 끌어 들이는 역할을 한다. 또한 이 둥근 패턴은 이미 공간으로 끌어들여진 사람에게는 그 공간 속에 귀속되어 있다는 편안한 안정감을 심어주기도 한다.



<그림 14> 외부 광장 <그림 15> 외부 광장 <그림 16> 워터콘 광장

## (2) 운율성이 역동성으로 작용

더 시티 7은 variety, art, street, festival, garden, water, light의 7가지 테마로 공간이 구성되어 있다.

- ① VARIETY: 다양한 계층의 고객들이 다양한 엔터테인먼트를 즐기며 다양한 시선을 경험 할 수 있다.
- ② ART: 대규모 문화공간과 곳곳에 예술품들이 상설 전시 되어 있어 자유로운 관람이 가능하다.

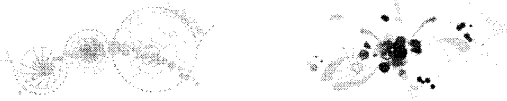


<그림 17> 더 시티 7의 variety 패턴 <그림 18> 더 시티 7의 art 패턴

- ③ STREET: 공원을 산책하듯 보행의 여유를 즐기며 문

화를 누릴 수 있는 공간이다.

④ FESTIVAL: 중앙에 설계된 광장은 극장처럼 사람들을 불러 모으는 축제의 장소로 365일 색다른 이벤트로 고객을 불러 모은다.

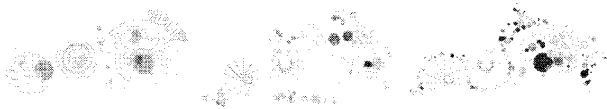


<그림 19> 더 시티 7의 street 패턴 <그림 20> 더 시티 7의 festival 패턴

⑤ GARDEN: 운하라는 메인 설계 테마에 따라 조경에 풍부한 수중식물들이 포함되어 도심 속에서 누릴 수 있는 자연의 폭을 한층 더 넓혀 준다.

⑥ WATER: 경이로운 운하를 따라 5층에서 1층까지 흐르는 워터로드의 여행을 만끽 할 수 있다. 분수와 수변가든 등으로 다양한 수 공간을 형성하는 워터로드를 따라 거닐다보면 100여개의 쇼핑 숍이 하나하나 작은 도시를 형성하고 있다.

⑦ LIGHT: 시시때때로 눈부시게 변화하여 매혹적인 이야기를 수놓는 빛의 공간, 365일 24시간 공간 곳곳에 아름답고 매혹적인 빛들이 수많은 이야기들을 속삭인다.



<그림 21> garden 패턴 <그림 22> water 패턴 <그림 23> light의 패턴

앞서도 설명 하였듯이 더 시티 7은 형이상학적인 조형미 외에 세 개의 건물이 얽히고설킨 복잡 미묘한 구조로 이루어져 있다. 기존 실내 공간에 구축되어 있는 방식과 달리 바깥에서 볼 때에는 목표 장소가 바로 눈앞에 보이지만 미로 같은 구조와 긴 동선 때문에 불편함을 느낄 수도 있다. 하지만 이는 답답한 실내 쇼핑몰을 지양하고 공원을 산책하듯 천천히 쇼핑도 즐기게 한다. 또한 다양한 볼거리를 삽입하여 야외 공원에서, 혹은 빛이 들고 바람이 드는 쇼핑몰 내 벤치에서 쉬어 가는 재미를 느껴 볼 수 있게 배려하고 공간의 구석구석을 활동성 있게 경험 할 수 있게 의도했다. 도심의 쇼핑몰이지만 자연 친화적이고 여유로운 슬로우 라이프(slow life)를 지향한다.

(3) 다성성이 은유성으로 작용

더 시티 7으로 들어서기 전 외부 광장에서부터 공간은 상호 소통의 매개체를 포진시켜 두었다. 쇼핑몰 맨 위층 야외에 자리한 하늘공원 역시 곳곳에 재미있는 조형 작품이 설치되어 있으며 나선형의 계단 산책로에는 숨바꼭질하는 아이들의 모습을 연출한 조형물이 이곳을 찾은 사람들의 흥미를 돋운다. 건축법상 의무적으로 이행해야 하는 미술품 설치 차원이 아닌 공공 미술 개념으로 접근한 전시는 과감한 다성성을 추구한다.



<그림 24> 은유성1 <그림 25> 은유성2 <그림 26> 은유성3 <그림 27> 은유성4



<그림 28> 은유성5 <그림 29> 은유성6 <그림 30> 은유성7

(4) 상음성이 창발성으로 작용

다성성의 독립적이고 자율적인 조각을 더 시티 7에서는 운하라는 물의 흐름을 물리적으로 구성하여 각각을 따로 떼어 낼 수 없을 만큼 서로 긴밀하게 조화시킨다.

또한 광장이라는 물리적 공간 위의 시간, 장소에 따른 다양한 프로그램은 이용자들의 자연로운 수용과, 안정된 응집을 유도하며. 이용자와 공간, 이용자와 이용자, 공간과 공간간의 관계를 상호 소통할 수 있게 한다.



a) 물리적 표현 b) 물리적 표현 c) 물리적 표현

<그림 31> 상음성 물리적 표현-물의 흐름에 따른 동선 구축-



a) 비물리적 표현 b) 비물리적 표현 c) 비물리적 표현

<그림 32> 상음성의 비 물리적 표현-상시적인 프로그램 구축-

(5) 차연성이 투명성으로 작용

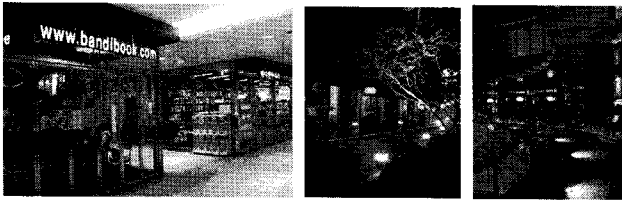
더 시티 7은 재료에 있어서 경량적 표현이 두드러진다. 운하의 흐름이라는 콘셉트에 따라 비물질적 성향을 띄는 물의 요소를 곳곳에 대입하여 상호 소통의 가능성을 극대화 시키고, 공간 내, 외장에서 유리, 아크릴 등 투명성이 강한 소재를 사용하여 시각적, 심리적 상호 관입도를 높이고 있다. 경량제의 사용과 투명성으로 인한 채광 효과는 공간의 현상적 경량성을 극대화시키며, 이용자들에게 부유하는 감성적인 공감 체험을 제공한다.<sup>18)</sup>

공간과 공간 부재의 분리, 삽입, 격자 등과 같은 조형적 조작 기법의 최대 활용과 이러한 결과로 생겨난 영역

18) 강은영, 현대 공간디자인의 비물질화 연구 동향에 관한 분석, 국민대학교 디자인대학원, 2007. 01



들의 중첩, 상호 관입, 층돌 또는 몽타주적 혼성은 시각적인 현상적 경량성이 시사되는 공간을 연출되게 한다.



<그림 33> 내장 재료의 투명성      <그림 34> 외장 재료의 투명성

워터콘 5층의 음악분수는 음악과 함께 몽타주된 분수가 다양한 색상과 리듬의 연출을 달리하며 뿜어져 나와 내부와 외부 공간을 다채롭게 투영한다. 세 개의 콘과 외부 광장에 설치된 분수에서는 더 시티 7 공간 전체를 아우르는 운하의 물줄기도 지속적으로 연결된다.



a) 투명성의 표현      b) 투명성의 표현      c) 투명성의 표현

<그림 35> 물을 이용한 투명성의 표현

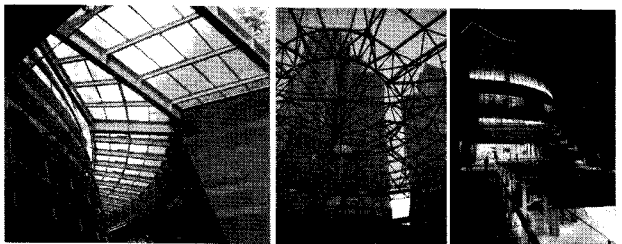
도시의 고유한 특성, 오염되지 않은 외부 환경과 자연의 흐름을 공간 내부로 연계하고 인공운하를 중심으로 다양한 물의 연출을 시도하였다. 시간과 상관없이 끊임없이 흐르는 물은 공간과 이용자 간의 연속적인 소통을 의미하기도 하고 공간을 늘 새로운 의미로 정화하는 의미를 갖기도 한다.



a) 외부 환경의 관입      b) 외부 환경으로 침투      c) 외부 환경의 관입

<그림 36> 외부 환경의 관입과 침투를 이용한 투명성 표현

유기체적 요소가 직접, 간접적으로 도입 되었고, 공간 자체가 라이프사이클에 따라 성장한다. 다시 말해 더 시티 7은 확장과 증축이 자유롭게 가능한 공간이다. 공간은 유연성을 가지고 계속해서 변화하고 새로운 자극을 줄 수 있다.



a) 생태성을 이용      b) 생태성을 이용      c) 생태성을 이용

<그림 37> 생태성을 이용한 투명성 표현

매스의 가벼움과 이를 통한 자연의 관입 등 투명성의 표현은 사용자 하여금 공간을 시각적, 심리적으로 비물질화 시켜 그 한계를 모호하게 만들며 무한히 성장하

는 공간적 확장감을 만든다. 따라서 프롤로그의 연속적인 특성과 에필로그의 투명성은 자연스럽게 상호 연결되어 순환작용을 하여 내러티브가 완성된다. 결국, 공간은 무한히 반복하고, 무한히 성장하며, 무한히 의미를 내포하게 된다.

#### 4.4. 사례의 소결

사례를 분석하여 종합 해 본 결과 더 시티 7의 컴팩트 쇼핑 공간으로써의 특성과 몽타주의 특성은 긴밀한 상관성을 갖고 있다는 사실을 알게 되었다. 이에 수반되는

<표 1> 더 시티 7에서 몽타주의 구조, 특성의 표현과 효과

	구조	특성	표현	효과	작용
플롯		자급 자족성	• 공간의 개별적인 각 단위	• 내러티브의 가장 기본적인 구성 단위	자율성
	프롤로그	연속성	• 세 개의 건물이 물과 하라는 테마를 중심으로 유기적으로 연결 • 선 층에 끊임없이 움직이게 하는 자유로움과 긴 공간 자연스럽게 연결 • 꼬여 있는 동선으로 방향감을 상실 하게함 • 각 콘마다 다양하게 상황 관입이 가능한 광장 설치 • 유연한 동선 유도	• 누적적인 공간을 경험하게 하는 발로 • 스스로 찾게 되는 통로는 정신적이나 신체적인 목표를 부여하여 다양한 방향에서 접근 가능 • 이용자들의 자연스러운 수용과, 안정된 움직임을 지속적으로 유도 • 수렴적 구성력, 확산적 원시력을 동반 • 시각적 연결성 높임	유동성 (운동성)
내러티브 I	캐릭터 소개		• Variety, art, street, festival, garden, water, light의 7가지 테마로 공간을 구성	• 공간의 목표를 구체적으로 설정	역동성 (운동성)
	캐릭터 목표설정		• 끊임없이 움직이게 만드는 동선의 구성	• 공간에서 행동 갈등의 발로를 제공	
	전조적 발달	창조성	• 끊임 없이 움직이는 동선 위에 7가지 테마를 각각 적용 시킴	• 공간의 컨셉과 구성을 깊고하게함	
	중추적 발달		• 광장의 중심으로부터 자연스러운 파급효과로 원시력을 부각시킬 뿐 아니라 위요감을 형성하여 역동성 생성	• 흥미유발의 개연성 확대	
내러티브 II	갈등요소 부각		• 긴장감을 최상의 상태로 유지	• 갈등의 요소 부각	은유성
	갈등의 잠금	다성성	• 공간 곳곳에 상호 소통의 매개체를 포진 • 모종의 경험을 지속적으로 예정시켜 둠	• 긴장감을 최상의 상태로 유지 • 감정의 상승 지원	
	미드 포인트		• 공연, 전시 등 소프트 웨어적인 매개체 구성	• 극적 상태 끌어 올림	
	플롯 포인트		• 공연, 전시 등 소프트 웨어적인 매개체 구성	• 클라이맥스를 매끄럽게 하기위한 전조	
내러티브 III	크라이시스 포인트	상음성	• 운하를 컨셉으로 하는 물의 흐름을 공간 전반에 대입시켜 공간간의 긴밀한 조화를 구축	• 클라이맥스 포인트를 극적으로 상승효과를 일으키게 하는 발로	창발성 (유기성)
	클라이맥스		• 이용자 나름의 규칙과 순서를 발견하여 각자의 동선을 구축하며 공간 경험을 기억	• 공간의 극적 카타르시스를 강력하게 표출	
	에필로그	자연성	• 줄기와 입구를 따로 구분하지 않아 프롤로그와 에필로그가 자연스럽게 상호 연결되어 순환작용을 일으킴 • 재료에서 유리, 아크릴 투명성 이용 • 색채, 빛, 패턴이 담긴 투명성의 표현 • 물의 흐름이라는 콘셉트에 따라 전체 공간을 아우르는 운하와 분수로 투명성 강조 • 외부 환경을 자연스럽게 공간 내로 관입	• 내러티브를 완성, 감성을 포함한 상호 소통으로 생성된 내러티브는 여운을 남김 • 시각적, 심리적 상호관인도를 높임 • 집중력의 강화와 여운 • 투명성의 강조로 프롤로그로부터 에필로그에 이르기까지 상호 소통적 순환 구조를 확립 • 생태적 투명성 형성	투명성

효과는 <표 1>과 같은 결과로 소결할 수 있다.

#### 4.5. 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법의 연출 형식

<표 2> 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법의 연출 형식

	구조	특성	작용	결과	
플롯		자급자족성	자율성	이야기	
내러티브	프롤로그	연속성	유동성	시간	
	ACT I	캐릭터소개	창조성	역동성	사건
		캐릭터목표설정			
		전조적발단			
	중추적발단	다성성	은유성		
	ACT II			갈등요소부각	
				갈등의잠금	
		미드포인트			
	플롯포인트	상음성	창발성		
	ACT III			크라이시스포인트	
클라이맥스		자연성	투명성		
에필로그	경험				

### 5. 결론

축소, 고밀화 방향으로 계획을 지향하는 도시 개발의 신조류인 컴팩트 시티에서 기인하는 컴팩트 쇼핑 공간은 쇼핑, 식사, 문화, 레저, 휴식, 오락 등이 한 자리에서 일어날 수 있는 함축적인 복합 쇼핑 공간이다. 과거에는 단순히 필요한 물건을 사고파는 거래장의 의미가 컸던 쇼핑 공간이 인간의 삶을 위한 공간으로 조성되고 사람들에게 정서적인 만족감을 줄 수 있는 공간으로 발전되었다. 이와 같이 방대한 정보에 노출 되어 있으며 감성적인 소양이 다양해진 공간 이용자들은 관객이 영화를 감상함에 있어서 영화 속에 몰입되어 자신이 직접 체험하듯 지각하는 것처럼 공간을 끊임없는 담론과 그것을 바탕으로 경험할 수 있는 다양한 체험적 요소를 기대한다.

아리스토텔레스는 시학에서 연극을 비롯한 모든 예술적 창작의 근원이 '구성(composition)'에 있다고 주장했다. 즉, 예술은 부분과 부분을 잘 엮어 의도하는 결과를 만들어 낸다는 것으로 영화적 구성에서 몽타주를 말하며, 그 결과는 음악적, 회화적, 극적 구성의 배합을 통해 시각적, 심리적, 인지적 효과를 복합적으로 일으켜 의미를 새롭게 생산해 내는 수단이 된다.

결국 몽타주는 현대 건축 공간에 '공간과 시간의 조합'이라는 특수한 구조를 시사한다는 점에서 컴팩트 쇼핑 공간과 상호 동질적인 특성을 갖고 있다.

이 몽타주는 단편적인 이야기로 플롯과 내러티브로 구성되며 내러티브는 크게 프롤로그와 서론, 본문, 결론 그리고 에필로그로 구조화 되어 있다. 이러한 몽타주의 특성을 이론적 고찰을 통해 알아 본 바 이들은 각각 연속성, 운율성, 다성성, 상음성, 자연성이라는 특수성을 갖고 있다는 것을 알게 되었다.

이를 바탕으로 국내의 주요 컴팩트 쇼핑 공간인 더 시티7에서 이 다섯 가지 특성이 어떠한 방법으로 표현되는지 대입 해 보았다. 그 결과 이들은 공간에서 각각 유동

성, 역동성, 은유성, 창발성, 투명성으로 작용되어 나타난다는 사실을 도출 해 내었으며 그 결과는 컴팩트 쇼핑 공간에서 시간과 사건 그리고 이를 통해 비롯되는 경험으로 최종 발현된다는 것을 도출하게 되었다.

그리고 몽타주 기법의 연출 형식에 대입한 더 시티 7의 사례를 통해 몽타주의 특성을 이용한 기법이 이용자의 메커니즘을 조화시키기 위한 수단이 될 수 있음을 알 수 있었으며 공간과 공간 간에 생략, 축소되거나 과장된 부분들 사이의 충돌과 상호작용으로 공간이 비결정적이고 은유적인 결과를 나타낸다는 사실도 알게 되었다.

또한 몽타주의 구조와 특성이 반영된 공간은 하나의 이미지 연쇄를 통해 세계를 바라보고 해석하는 미학적, 철학적, 인식적 과정이라는 사실이라는 것도 알게 되었다.

아직은 국내에 컴팩트한 요소를 가진 쇼핑 공간이 많지 않은 실정이라 창원시에 소재한 더 시티 7, 한 사례로 연구를 종합하였지만 본 대상은 조사 결과 몽타주 기법의 특성을 잘 구축하고 있는 대상이었기에 대표성을 지닐 수 있다고 판단된다. 또한 본 논문은 더 시티 7을 통해 공간 구성에 대한 실험적인 분석과 접근으로 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법의 연출 형식을 이론적으로 제시하였음에 가치를 둔다.

본 논문에서 정의한바 컴팩트 쇼핑 공간에 합당한 공간이 국내에 구축 되는 즉시 이를 바탕으로 후속 연구를 진행 할 수 있을 것이다.

### 참고문헌

1. 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판국제, 2001.03.10
2. 박지훈, 현대영화의 몽타주, 책과길, 2005.04.29
3. Sergei Eisenstein, Film Form, Meridian Books, New York, edition de, 1957
4. Sergei Eisenstein, Reflexions d'un cineaste, Editions en langue etrangeres, Moscou, 1958
5. 마쓰나가 야스미쓰, 진영환 외 역, 도시 계획의 신조류, 한울아카데미, 2006.06.30
6. 뱁상 피넬, 심은진 역, 몽타주-영화의 시간과 공간, 이화여자대학교출판부, 2008.02.28
7. 베르네 외, 강한섭 역, 영화학 어떻게 할 것인가, 열린책들
8. 알베르토 망구엘, 강미경 역, 나의 그림 읽기, 세종서적, 2004. 03. 10
9. 에이젠슈테인, 전양준 역, 에이젠슈테인, 이미지의 모험, 열린책들, 1990.12.05
10. 질 들뢰즈, 주은우 외 역, 영화1, 셋길 출판사, 1996.06.01
11. 강은영, 현대 공간디자인의 비물질화 연구 동향에 관한 분석, 국민대학교 디자인대학원, 2007.01
12. 안현정, 쇼핑 공간 디자인의 스토리텔링에 관한 연구, 한국기초조형학회, 2008.12.31
13. 안현정, 컴팩트 쇼핑 공간의 매개 역할로써 광장에 관한 연구, 한국기초조형학회, 2009.04.30
14. 정현두, 소비에트 러시아의 문화정책과 영화, 한국외국어대학교, 2002
15. 두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com

[논문접수 : 2009. 08. 31]  
 [1차 심사 : 2009. 09. 19]  
 [게재확정 : 2009. 10. 09]