

촉지적 공간으로서의 영화 ‘장미의 이름’의 장서각에 관한 연구

A study on the library of ‘The Name of the Rose’ as a Haptic space

Author 박미영 Park, Miyoung / 정회원, 홍익대학교 일반대학원 건축학과 석사과정
조 한 Joh, Hahn / 정회원, 홍익대학교 건축대학 부교수*

Abstract The theories of optical/haptic perception provide us contrasting insights into the perception of space in movie and architecture. Through the lenses of these theories, this study aims to analyse the optical and haptical aspect of the medieval library of the film, The Name of the Rose. The dominance of vision over the other senses has been maintained by many philosophers, such as Plato, Aristotle, and Aquinas, and this trend leads to the development of the hierarchical and perspective space of Renaissance and Modern Architecture. Those conceptions of optical space help us not only identify space as clear and distinct three-dimensional entity but also separate the subject and the object. However, tactile/haptic perception is more useful to explain the experience of film and contemporary architecture than optical perception. This haptic space is developed by Alois Riegl, Walter Benjamin, and Gilles Deleuze. This study intends to search for the difference between two perceptions on the architectural space of the movie, examine the relation between architecture and human, space and user.

Keywords 촉지적 공간, 시각적 공간, 운동성, 시간
Haptic space, Optical space, Movement, Time

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

르꼬르뷔제는 영화적 시퀀스를 도입하여 ‘건축적 산책’을 제안하였고, 세르게이 아이젠슈타인은 아크로폴리스를 가장 오래된 영화라고 하면서 그 곳에서의 건축적 경험을 다양한 이미지들이 충돌하는 몽타주적 시퀀스로 설명하고 있는 등 건축과 영화는 지속적으로 상호 교류하여 왔다.¹⁾ 건축과 영화는 이렇게 많은 공통점을 가지고 있으며, 시각뿐만 아니라 시각에서 다른 감각의 작용을 불러 일으켜 공감각적으로 이미지나 공간을 경험하도록 한다는 측면은, 이 연구의 시작점이다. 영화의 다양한 형식들-클로즈업, 교차편집, 시점의 변화, 프레임ING 등을 통해 영화적 공간은 단순히 물리적이고 객관적인 공간이 아니라 감각적이고 체험적인 공간이 되며, 그러한 공간은 관객에게 시각뿐만 아니라 촉각적이고 신체적인 공간으로 다가오는 것이다. 건축 공간 역시 기둥, 벽, 계단,

슬라브로 만들어진 물리적 구조나, 이성과 관념에 바탕을 둔 추상적인 개념만으로는 설명하기 힘들며, 신체와 감각적 경험에 의한 지각의 문제로 확장하여야 한다.

본 연구의 의도는 영화적 방식을 건축에 적용하기 보다는, 건축에 대한 우리의 감각적, 정서적 경험을 잘 보여주는 영화 속의 공간을 분석하여, 건축공간에서의 촉지적(haptic)²⁾ 접근방식의 가능성을 살펴보는 것이다. 영화의 이미지들은 마치 포탄처럼 연속적으로 우리의 망막을 강타하며 시각적 지각에 의한 관습적 거리를 제거하고 다른 감각과의 공명을 불러일으켜, 실제 건축공간에서의 경험보다 즉각적으로 감각적 자아를 재구축하는데, 이러한 영화적 경험의 매카니즘을 분석하여, 건축과 인

1) 조한, 영화 ‘킬빌 1/2’의 이접적인 시/공간 구성 연구, 한국실내디자인학회논문집 v.21 n.4 통권 93호, 2012, p.57

2) 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리의 저서 『천개의 고원』에서 ‘tactile’과 ‘haptic’을 구별하여 기술하고 있는데 ‘haptic’이라는 말은 시각과 촉각이라는 두 감각 기관을 대립시키지 않고 오히려 눈 자체가 시각적 기능 이외의 기능을 가질 수도 있기 때문이다.(천개의 고원: 자본주의와 분열증, 김재인 역, 2003, p.938) 본 논문에서는 손이나 직접적인 피부접촉을 통하여 안다는 의미에서의 ‘촉각적tactile’이라는 개념과 구별하여 ‘촉지적haptic’이라는 개념을 사용한다.

* 교신저자(Corresponding Author): jluka313@hotmail.net

간, 공간과 경험자의 관계를 논의하고 그 의미가 무엇인지를 탐구하는 것이 이 연구의 목적이다.

이러한 논의에 적합하다고 판단되는 영화 '장미의 이름'³⁾의 장서각(중세 수도원의 도서관)이라는 공간을 사례로 선정하여 분석하기로 한다. 장서각이라는 건축물은 영화 속의 가상적 공간이지만 내부와 외부가 각각 시각적 지각과 촉지적 지각에 의해 등장인물들에게 극명하게 대비되어 인지되기 때문이다. 영화를 보는 관객들도 영화적 형식들을 통해 등장인물들의 장서각에 대해 가지는 관념과 감각적 경험에 동참하게 된다. 즉 외부에서 보면 시각에 의해 전체적으로 명료하게 인지되는 오브제로 존재하며 상징적인 의미를 갖는 시각적/광학적(optical) 공간이지만, 내부는 3차원 미로로 구성되어 있어 시각만으로는 전체를 파악할 수 없으며 시선의 움직임을 동반하는 신체적인 움직임을 유발하면서 등장인물과 관객에게 정서적 동요를 불러일으키는 촉지적(haptic)공간이라 할 수 있다. 이러한 연구는 공간을 완결성으로 파악하는 것이 아니라 인간과 공간을 상호 의존적인 관계로 이해하는데 유용할 것으로 생각된다.

1.2. 연구의 대상과 방법

오랫동안 인간의 감각 중 시각은 철학, 예술, 종교 등에서 주도적인 위치를 점하여 왔다. 하지만 전근대적인 감각으로 규정되어 왔던 촉각(tactile)과 촉지적(haptic) 감각이 현대의 영화와 건축을 이해하고 설명하는데 중요한 역할을 하기 시작했다.⁴⁾ 또한 촉지적 감각과 시각적 감각은 건축공간의 경험에 있어서 상이한 방식으로 작용하기 때문에 촉지적 감각에 대한 보다 명확한 이해를 위해 시각적 지각에 대한 논의가 필요하다. 이러한 차이점을 논의하기 위해 영화 '장미의 이름'에서 가장 중요한 공간적 배경이 되는 장서각 내부/ 촉지적 공간의 특징과 의미뿐만 아니라 이와는 대조적인 장서각 외부/시각적 공간과 비교하여 분석한다. 따라서 본 연구의 대상과 방법은 다음과 같이 구성된다. 첫째, 철학사와 미학에서의 시각과 촉각(tactile)/촉지(haptic)를 어떻게 규정하여왔는

지 이해하고, 상이한 두 개의 지각이 수반하고 있는 내적 의미를 건축 공간과 관련시켜 고찰한다. 둘째, 장서각이라는 중세 베네딕트 수도원 내부에 있는 도서관을 만들어내기 위해 소설가 움베르토 에코와 영화감독 장 자끄 아노가 참조한 역사적 레퍼런스들을 살펴본다. 셋째, 장서각의 외부를 시각적 공간으로, 내부를 촉지적 공간의 관점으로 분석하고, 각각의 공간에 대한 등장인물과 관객의 감각적 경험과 그에 따르는 건축 공간과 인간의 관계를 살펴보고자 한다. 넷째, 영화 속의 단편적인 쇼트들을 분석한 자료를 바탕으로 장서각의 미로적 공간을 재구성한 결과를 제시한다.

2. 시각적 공간과 촉지적 공간

2.1. 시각적 공간

(1) 시각에 대한 고찰

철학과, 종교 관점에서 시각은 진리, 믿음, 지식과 관련된 반면, 다른 감각은 검증이 불가능하거나 주관적 정서와 관련된 것으로 여겨졌기 때문에 오랫동안 시각은 다른 감각에 비해 우위를 점하여왔다. 플라톤에게 있어 시각은 철학의 토대이고 선(善)을 인식할 수 있는 감각으로, 그의 저서 『티마이오스(Timaeus)』에서 “시각이 인간에게 주어진 가장 위대한 선물이며”⁵⁾, “윤리의 세계는 마음의 눈(the mind's eye)으로 도달할 수 있다”⁶⁾고 하며 시각을 가장 중요한 감각이라고 주장했다. 아리스토텔레스 역시 시각의 우월함에 대하여 말하며 감각에 순위를 부여했는데 “시선은 촉각보다 훨씬 순수하며 청각과 후각은 미각보다 순수하다”⁷⁾고 했다. 한스 요나스(Hans Jonas)의 『삶의 현상(The Phenomenon of Life)』에 따르면 그리스 철학의 시각적 우월성은 “고정된 본질을 고양하는 경향을 낳는다. 시각은 동시성의 감각이므로 덜 시간적이고 정적이며 따라서 불변적이고 영원한 현전을 강조한다는 것이다. 그리하여 그리스인들은 기하학을 발달시켰지만 운동과 가속의 문제는 다루지 못한다. 게다가 시각의 외계성은 관찰자가 대상과 직접 관계를 맺는 것을 피하게 해줌으로써 공간적 거리를 설정하여 주체와 객체의 분리를 가져 온다.”⁸⁾고 하였다.

13세기의 토마스 아퀴나스도 시각에 대해 금욕적이고 종교적인 권위를 부여 하여 “최고로 완벽한 지적 본질의 기쁨은 신의 시각으로 보는 것”⁹⁾이라고 하였다. 이러한

3) 움베르토 에코의 소설 '장미의 이름'(1980)을 바탕으로 영화감독 장 자끄 아노가 1986년 영화로 제작함

4) 로베르 브레송은 영화 '소매치기'(1959)에 등장하는 롱상과 리옹역 시퀀스를 도둑 미셀의 손과 승객들의 주머니/의복으로 이루어진 파편적인 쇼트로 제시하였다. 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 이에 대하여 『시네마1』(p.206)에서 롱상과 리옹역은 도둑의 정서에 상응하는 리드미컬한 연속 쇼트들에 의해 변형된, 광대하게 파편화된 공간들이며 공간이 자기 자신들의 좌표로부터 이탈함으로써 촉각적인 공간을 만들어 냈다고 말한다. 또한 핀란드의 건축가이자 이론가인 주하니 팔라스마(Juhani Pallasmaa)는 “현대의 건축과 도시의 비인간적 특성은 감각과 몸에 대한 무시, 그리고 우리의 감각 체계에 대한 불균형으로 이해될 수도 있다”(The Eye of the Skin, p.17)고 하였다. 즉 시각 중심적 건축에서 벗어나 시각과 촉각을 포함한 다른 감각들과의 상호작용을 통한 공간의 체험을 강조하는 것이다.

5) Juhani Pallasmaa, The Eye of the Skin: Architecture and the Senses, Jhon Wiley&Sons Ltd, England, 2005, p.15에서 재인용

6) Ibid., p.15에서 재인용

7) Mark M. Smith, Sensory History, 감각의 역사, 김상훈 역, 초판, 성균관대학교출판부, 서울, 2010, p.61

8) 주은우, 현대성의 시각 체계에 대한 연구, 서울대학교 박사학위논문, 1998, p.89

9) Mark M. Smith, op. cit., p.61

경향은 르네상스시대에도 지속되어 감각에 위계가 세워졌으며, 그 중에서 시각이 가장 높은 차원의 감각으로, 촉각은 가장 하위의 감각으로 여겨졌고 원근법적 재현은 시각을 더욱 확고한 감각의 위치에 고정시켰다.

원근법과 연관되는 대표적인 사람이 건축가이자 미술가인 레온 바티스타 알베르티(Leon Battista Alberti)이다. 알베르티는 1435년에 출판한 『회화론』에서 원근법의 작도 원리를 자세히 설명하고 있으며, 실제 공간위에 격자를 만들어 놓고 격자 너머의 대상을 보는 사람의 의도된 시점 하에서 균형 잡히고 합리적 비례로 재현할 수 있는 훈련을 했다고 한다. “알베르티의 격자는 예술가의 환경에서 모든 냄새와 소리, 맛, 그리고 질감을 차단해버린다. 그리고 눈의 선천적인 힘을 촉진시켜 상황을 멀리서 개관하게 한다. 그러나 동시에 다른 감각을 통한 이해와 교류는 비중이 감소된다.”¹⁰⁾ 이러한 원근법은 생리적인 시각이 사물을 경험하는 것과는 다른, 인위적인 질서로 사물을 재배치함으로써 소유하려는 의식과 연결된다.

(2) 시각과 공간

1) 아돌프 히데브란트: 원시에 의한 명료성

시각을 통해 대상과 공간을 지각하는 방법을 두 종류로 구분한 사람은 조각가였던 아돌프 히데브란트였다. 그의 저서 『조형미술의 형식』에서 먼 곳에서 받아들이는 시각적 인상(the distant view/image)과 가까운 곳에서 받아들이는 시각적 인상(the near view/image)은 결코 동일시 될 수 없음을 강조한다. 관찰자의 시점이 대상으로부터 멀리 떨어져 있는 경우에 관찰자는 전체형상을 받아들인다. 그러나 대상에 가까이 갈수록 전체형상을 한눈에 보지 못하고 더욱 많은 두 눈의 운동을 필요로 하며 원거리에서 파악했던 전체 형상은 많은 개별 현상, 즉 따로 떨어진 형상들로 분열된다. “따라서 삼차원적 복합체의 통일된 형상을 우리는 오로지 원상에서만 가지게 되고, 원상은 지각행위와 표상행위라는 의미에서 형식을 통일적으로 파악하는 유일한 수단이다.”¹¹⁾라고 하며 원거리에서 바라보는 순수한 시각적 인상을 근시보다 우월하다고 주장하였다. 하지만 대상을 근거리에서 “바라본다는 것은 실제로 만져보는 것으로, 즉 일종의 운동행위로 변형되었다.”¹²⁾라고 지적한 점은 근시에 대한 가능성을 열어주는 계기가 된다.

2) 미셸 푸코: 시각의 통제성

시각은 18세기에 건축공간을 통해서 권력관계를 만들어 내고 형성시키는 데에도 작용했다. 이를 통찰한 사람은 미셸 푸코이며 그의 저서 『감시와 처벌』의 판옵티

콘이라는 사례에서 잘 설명하고 있다. 판옵티콘은 법학이론가이자 공리주의 철학자인 제레미 벤담이 설계한 원형교도소로 18세기 말 잉글랜드에서 수감자들이 규율을 잘 지키게 하기 위해 만든 시각적으로 정교한 시설이었다. 푸코는 이를 다음과 같이 설명하고 있다. “판옵티콘은 보는 자와 보이는 자의 관계를 분리시키기 위한 기계이다. 주변 원형에 있는 존재는 볼 수 없고 오직 보이기만 한다. 중앙탑에 있는 존재는 보이지는 않고 모든 것을 볼 수 있다.”¹³⁾ 즉 중심에 있는 감시자는 고정된 시점에서 수감자들의 행동을 감시할 수 있었다. 이 판옵티콘은 인간을 통제하고 감시할 수 있는 시각성의 특징을 잘 보여주는 사례이다.

3) 시각과 근대 건축

이러한 시각 중심적 관점은 근대건축이나 도시계획에서도 드러나고 있다. 미스 반데 로에는 철근, 콘크리트, 유리라는 소재를 통해 독립적이며 항상 균등하고 불변적인 공간을 추구했고, 투명성을 확보하면서 비시각적 감각들을 차단해버렸다. 직교의 원칙에 따라 계획된 르꼬르뷔제의 도시 계획도 눈을 위한 도시라고 할 수 있다. 이러한 도시계획은 “위에서 바라본 시선을 통해서 본 고도로 관념화 되고 도식화 된 시선”¹⁴⁾에 동조하기 때문이며, 완벽하게 계획된 기능적이고 체계적인 도시계획과 건축은 우리의 몸으로부터 고립되어 촉각과 후각, 그리고 청각에 의한 친밀감을 배제 시킨다. 즉 건물의 100층에서 내려다보는 시선은 도시의 모든 곳을 다 볼 수 있는 전지전능한 시선이지만 일상의 경험을 추방시켜버리는 것이다. 또한 조형적인 외관과 백색으로 칠해진 건축은 재료가 주는 물성을 약화시켜 “건물은 신체의 언어와 지혜를 상실함으로써 산뜻하지만 거리감이 있는 시각의 영역으로 고립”¹⁵⁾되어버린다.

이 논문에서는 원거리에서 인지되어 대상과의 분리와 거리감을 만들고, 비시각적 감각들을 차단하는 공간을 시각적 공간이라고 정의하도록 한다.

2.2. 촉지적 공간

(1) 촉각에 대한 고찰

일반적으로 촉각성이 외면 받아들인 까닭은 촉각이 원색적이고 덜 지적이라는 생각 때문이다. 플라톤과 아리스토텔레스는 촉각이 시각보다 아주 열등하다는데 동의했다. 그러나 아리스토텔레스는 촉각이 비록 동물에 속하는 것이며 직접적인 물리적 접촉을 하기는 하지만 “가장 기초적이고 근원적인 감각”¹⁶⁾이라고 하였다. 중세에는 종교적인 측면에서 촉각에 대해 관심을 가지게 되고 영

10) Ibid., p.52

11) Adolf Hildebrand, Das Problem der Form in der bildenden Kunst, 조형미술의 형식, 조창섭 역, 초판, 민음사, 서울, 1986, p.25

12) Ibid., p.22

13) Mark M. Smith, op. cit., p.56

14) Juhani Pallasma, op. cit., p.29

15) Ibid., p.31

16) Mark M. Smith, op. cit., p.61

적인 면에서도 중요한 지위를 차지했다. 중세 초기에 순례자들이 조각상을 손으로 만져 신앙을 확인 하고 싶어 했고, 시토 수도회의 수도사인 클레르보의 베르나르(Bernard of Clairvaux)는 “신앙은 손길이 닿지 않는 것에 손을 뺀 것이고, 미지의 것을 이해하는 것이다.”¹⁷⁾ 라고 하여 신의 자비를 이해하는 것은 명백히 촉각을 통해서 가능하다고 주장하였다. 고든 루디는 『중세후반의 감각에 관한 연구(Mystical Language of Sensation in the Later Middle Ages)』에서 현대성과 촉각의 연관성의 결정적 특징을 지적하며 “자아의 감각적 구축은 전근대적으로 추정되던 감각, 특히 미각과 촉각을 전개함으로써 이루어질 수 있다”¹⁸⁾고 평했다. 또한 중세 후기 신학자들은 예수가 겪은 고통과 배고픔, 고난 같은 감각적 육체적 의미를 당시의 금욕적인 유럽문화에서 정교하게 다듬어 “신과의 친밀하고 감각적인 관계라는 인식이 널리 퍼졌다.”¹⁹⁾고 기술하고 있다. 그리고 18세기의 지성인들이 촉각의 미적 속성에 대해 진지하게 생각하기 시작했다. 대표적으로 칸트는 촉각을 매우 실증적인 감각이라고 생각하였다. “왜냐하면 촉각은 물리적 감각이지만 직접성 때문에 반사력이 없고, 검증되지 않은 지식의 관리자이자 안내자가 되었기 때문이다.”²⁰⁾ 반면 시각은 철저하게 대상으로부터 떨어져 있으며, 원거리에 있고 본래부터 반사력이 있다고 생각했다. 따라서 촉각은 18세기 말이 되면 불합리하고, 직접적이며, 물리적으로 근접한 세계를 이해하는 것과 의미가 통하는 감각이 되었다. 이러한 촉각에 대한 관심은 알로이스 리글과 발터 벤야민, 질 들뢰즈에 의해 촉지로 확장되어 현대성을 설명하는데 중요한 감각으로 주목을 받기 시작했다.

(2) 촉각(tactile)/촉지(haptic)와 공간

1) 알로이스 리글: 근시와 촉각적 지각

영화와 건축에서의 시각적, 촉각적 경험을 설명하기 위해서 우선 힐테브란트의 근시의 개념이 어떻게 알로이스 리글의 눈으로 만지는 촉각적 지각으로 전개를 살펴보기로 한다. 알로이스 리글은 예술의 상이한 형식적 질서는 상이한 시대의 표현으로 생겨난다고 주장한 오스트리아 예술사가이며, 근시와 원시개념으로 요약되는 힐테브란트의 시각론을 각각 촉각적(tactile), 시각적(optical)이라는 범주를 도입하여 재해석 하였다는 점에서 의의를 갖는다. 리글은 『후기 로마의 예술 산업』²¹⁾에서 이집트부터 로마에 이르는 고대미술의 발전을 촉각적, 시각적이라는 두 가지의 형식에 따라 3단계로 나누어 설명하고

있다. “이집트의 예술로 부터 고전적 그리스의 예술을 거쳐 후기 로마의 예술에 이르는 역사적 과정은 곧 촉각적 지각으로부터 과도기적인 촉각적-시각적 지각을 거쳐 시각적 지각으로 인간의 지각이 변화한 과정이라는 것이다.”²²⁾ 그리고 인간의 지각이 촉각적 지각으로부터 시각적 지각으로, 근시에서 원시로 변화함과 더불어 관심의 초점이 ‘경계’에서 ‘공간’으로 이동하였다고 기술하고 있다. 이 ‘경계’란 대상의 촉각적 표면을 말하는 것으로 이집트 저부조의 평평한 표면은 눈과 손의 엄밀한 결합을 만들어 내서 눈으로 하여금 촉각처럼 움직이도록 허용한다고 하였다. 즉 근시를 촉각과 결부시킴으로써 “단위 대상들의 개별적 동일성에 대한 분명한 지식은 오직 촉각으로서만 얻을 수 있다. 촉각만이 물질적 개체를 감싸는 경계의 불가입성(impenetrability)에 관한 지식을 우리에게 줄 수 있다.”²³⁾고 하면서 힐테브란트와는 반대로 근시에 의한 촉각적 지각이 우리에게 대상의 명료함을 준다고 재평가했다. 그의 근시/촉각적 관점에는 이미 촉지(haptic)의 개념이 내포되어 있으며 발터 벤야민과 질 들뢰즈에 의해 새로운 가치를 부여 받게 된다.

2) 발터 벤야민: 촉각과 신체의 움직임

발터 벤야민은 『기계복제시대의 예술』에서 알로이스 리글이 고대의 지배적인 지각방식을 재구성한 것에 대해서는 뛰어난 업적이라고 인정을 했지만 시대에 따라 변화된 지각을 형식적으로 기술하기만 했을 뿐, 그러한 변화의 사회적 조건들을 제시하려고 하지 않았다고 평가했다.²⁴⁾ 벤야민은 영화를 기술의 발달에 의한 복제가능성에 바탕을 둔 현대적 삶에 가장 상응하는 예술형식이라고 정의한다. 그리고 영화에서 일어나고 있는 지각의 변화를 파악하고 사회적 변혁의 조건들을 제시하고자 하였다. 즉 카메라 기술의 발달을 설명하면서 영화의 정신분산적 요소를 촉각적인 요소라고 하였다. “클로즈업 된 촬영 속에서 공간은 확대되고 고속촬영 속에서 움직임 또한 연장되었다. 우리는 확대 촬영을 통해 불분명하게 보는 것을 분명하게 볼 수 있게 되었을 뿐만 아니라 오히려 전혀 새로운 물질의 구조를 볼 수 있게 되었다. 마찬가지로 고속 촬영을 통해 이미 알려져 있는 움직임의 모티프들만 드러나는 것이 아니라 (중략) 다시 말해 ‘빠른 움직임을 천천히 진행시켜 보여주는 것이 아니라 미끄러지는 듯한, 공중에 떠 있는 듯한, 그리고 이 세상 밖에 있는 듯한 움직임’을 발견하게 된다.”²⁵⁾ 즉 정신분산적 요소는 스크린 위에 계속적으로 투사되는 장면들이나,

17) Ibid., p.189

18) Ibid., p.187

19) Ibid., p.188

20) Ibid., p.191

21) Alois Riegl, Late Roman Art Industry, trans. Rolf Winkes, Giorgio Bretschneider Editore, Italy, Rome, 1985(originally published as Spätromische Kunstindustrie, Vienna, 1901)

22) 이동훈, 근대의 촉각적 지각론으로 본 ‘라움 플란’과 자유평면’ 연구, 대한건축학회논문집(계획계) 제25권 제12호, 2009, p.223

23) Ibid., p.223에서 재인용

24) Walter Benjamin, 기계복제시대의 예술작품, 최성만 역, 초판, 도서출판 길, 서울, 2007, pp.48-49 참조

25) Ibid., p.83

카메라 각도의 변화를 말하는 것이며, “영상들의 연쇄가 주는 충격 효과를 통해 촉각적 요소를 시각 자체 속으로 가져가고 있다.”²⁶⁾고 했다.

또한 벤야민은 영화라는 근대의 예술형식뿐만 아니라 건축분야에서도 촉각에 의한 지각방식을 지적하고 있다. “건축물의 수용은 두 가지 측면, 즉 사용과 지각, 촉각과 시각을 통하여 이루어진다. 이러한 수용 방식은 관광객들이 어떤 유명한 건물 앞에서 주의력을 집중하여 그 건물을 수용하는 식으로는 전혀 파악이 되지 않는다. 왜냐하면 시각적인 면이 갖는 관조에 해당하는 것이 촉각적인 면에는 없기 때문이다.”²⁷⁾ 건축물은 관광객의 관조가 아니라 사용자로서 오랫동안의 습관에 의해 익숙해지는 촉각적 수용에 의한 것이며, 내부공간의 지각을 통해 파악되는 것이다. 스탠 앨런은 “벤야민의 건축의 촉각적 지각이 에스컬레이터나 핸드레일이 공간 속으로 운동을 이끄는 방식이나 엘리베이터의 갑작스런 하강에서 신체가 겪는 놀람등과 긴밀히 연결되어 있음”²⁸⁾을 지적하였다.

3) 질 들뢰즈: 촉지적 공간

알로이스 리글의 원시/시각, 근시/촉각의 개념을 들뢰즈는 『천개의 고원』에서 인용하고 있다. 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리는 『천개의 고원』 14장에서 광학적(optical) 공간과 촉각적(tactile)공간 또는, 오히려 촉지적(haptic)공간이라는 두 개의 공간모형을 제시하고 있다. 그리고 촉각적인 것과 촉지적인 것을 구별하여 기술하면서 촉각적이라는 말보다 촉지적이라는 말이 더 적절하다고 주장한다. 촉지적이라는 말이 눈과 손이라는 두 감각기관을 대립시키지 않고 오히려 눈 자체가 시각적 기능 이외의 기능을 가질 수 있다고 보기 때문이다.

들뢰즈는 원거리 지각은 광학적인 공간으로, 근거리에서의 지각은 촉지적 공간과 관련시킨다. 원거리에서 지각되는 광학적 공간은 “방향의 일정함, 관성적인 좌표의 교환에 따른 거리의 불변성, 주위환경에서의 침투에 의한 상호결합, 중심화 된 투시법의 구성”²⁹⁾으로 정의한다. 어떤 사물이 원거리상으로 떨어져 다른 사물들과 풍경을 만들 때 시선은 마치 중력이나 관성이 작용하듯이 사물들을 연결하는 보이지 않는 선들을 그리며 한곳에 모이게 된다. 이는 투시법의 소실점이며, 이 점과 연결되는 소실선들 위에서 각 사물들은 인위적 질서를 확보하게 된다.

반대로 “가까이에서 파악하면 공간은 이미 시각적인 것이 아니다. 눈 자체가 광학적인 것이 아니라 촉지적인 기능을 갖고 있는 것이다. 대지와 하늘은 어떠한 선에 의해서도 나누어지지 않는데, 이 둘이 동일한 실체를 갖

고 있기 때문이다. 수평선도, 배경도, 원근법도, 한계도, 윤곽이나 형태도, 중심도 없다.”³⁰⁾고 한다. 근거리상에서 사물들은 형태와 배경으로 분리되지 않으며 소실선을 벗어나 자유롭게 모든 방향으로 분산하는 것이다.

즉 근거리에서 주어지는 사물의 표면에서 시선은 형태나 윤곽선을 따라가지 않는다. “그 표면에서 형태의 선이나 윤곽선이 만드는 홈이 사라지고 모든 방향으로 동시에 움직일 수 있는 그런 표면, 그런 공간이 만들어지게 된다”³¹⁾ 따라서 이 표면은 “미친 듯한 생성, 무규정적인 생성”³²⁾이 이루어지는 곳이기도 하다. 즉 플라톤의 이데아가 지향하는 높이와 시물라크르들이 밀폐되어 있던 깊은 곳이 아니라 “표면의 이중적 의미, 표리(表裏)의 연속성이 높이와 깊이를 대체했다.”³³⁾고 할 수 있는 것이다. 근거리에서 바라보는 대상의 표면에서 우리의 시선은 쉴 사이 없이 부서지고, 끊임없이 방향을 바꾸면서 길을 잃어버리거나, 혹은 외곽에서 소용돌이치거나 다시 제자리로 돌아오는 격렬한 운동을 통해 눈의 순적인 기능을 발휘하게 된다.

또한 리글의 개념을 확장시켜 근거리 파악에 의한 촉지적 공간이 “촉각적일 뿐만 아니라 시각적이고 청각적일 수 있다.”³⁴⁾고 말한다. 여기서 촉지적이라는 말은 눈, 코, 귀, 입, 손이라는 개별기관의 특수성에 구애받지 않으며, 이 기관들 모두가 가지고 있는 근거리 파악의 역량을 의미한다고 할 수 있다. 특히 근시적인 시선이 모든 방향으로 분산되는 가능성을 가지고 있는 것처럼, 소리는 모든 방향에 편재할 수 있으므로 우리가 귀를 막아버리지 않는 한 항상 우리의 귀에 도달하는 특징을 가지고 있다. 이러한 특징은 개인과 세계를 훨씬 수동적이고 또 덜 이기적으로 이해해서 개인의 자아와 세계를 합체시키는 작용을 하며, 특정한 공간 내에서 소리를 듣는 것은 대상을 직접 보는 것보다 심리적으로 더욱 깊은 인상을 남기게 된다.

촉지적공간은 시각적 감각이 직접적으로 감각대상과 접촉하고, 이를 통해 다른 감각에 영향을 주고받으면서 생성되는 공감각에 의해 지각되는 공간으로 정의한다. 또한 촉지적 공간은 시각의 움직임을 동반하는 신체의 움직임을 유발하여 근육감각과의 공명을 불러일으킨다고 할 수 있다.

2.3. 소결

시각적 공간에서 대상은 원거리에서 관조적으로, 투시법적으로 파악되는 것으로, 이러한 시각 중심적공간은

26) Ibid., p.221

27) Ibid., p.91

28) 이동훈, op. cit., p.225에서 재인용

29) Gilles Deleuze, Félix Guattari, 천개의 고원: 자본주의와 분열증, 김재인 역, 제4판, 새물결, 서울, 2003, p.940

30) Ibid., p.941

31) 이진경, 노마디즘2, 초판, 휴머니스트, 서울, 2002, p.660

32) Gilles Deleuze, The Logic of sense, 의미의 논리, 이정우 역, 초판, 한길사, 서울, 1999, p.55

33) Ibid., p.238

34) Gilles Deleuze, Félix Guattari, op. cit., p.939

주체와 대상, 경험자와 공간의 이분법적 관계를 형성하며 서로 대립하거나 어느 한쪽이 다른 한쪽을 지배하려는 경향을 발생시킨다. 반면에 축지적 공간에서 대상은 근거리에서 축각적으로, 청각적으로, 신체의 움직임에 의해 파악된다고 할 수 있다. 이러한 지각에 대한 이해의 변동은 주체와 객체라는 이분법적으로 고착화된 작동을 폐기하고, 인간과 공간의 상호 생성적 관계를 의미한다. 다음은 시각적 공간과 축지적 공간의 관점에서 장서각을 비교분석하고 축지적 공간의 본질적 의미에 대해 논의하고자 한다.

3. 축지적 공간으로서의 장서각

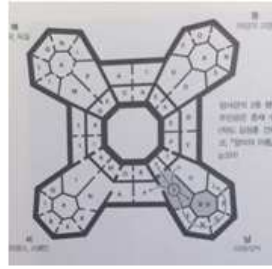
사례연구의 대상은 영화 '장미의 이름'의 중세 베네딕트 수도회의 수도원의 장서각이다. 이곳은 수도원 내에서 도서관 역할을 하는 곳으로 책을 보관하거나 사서들이 필사를 하거나 책을 보는 공간이라고 할 수 있다. 영화의 개략적인 내용은 다음과 같다. 중세 1327년경 북부 이탈리아가 배경으로, 그리스도와 교회의 청빈에 관한 논쟁을 중재할 목적으로 베네딕트 수도회의 한 수도원을 방문하는 윌리엄 수도사와 그의 수도승인 아드조가 수도원에서 일어나는 살인사건을 풀어가면서 생기는 이야기를 다루고 있다. 살인사건은 아리스토텔레스의 시학 제2권 희극에 관한 고문서를 감추기 위하여 책속에 독을 바르고 그것을 읽는 사람마다 죽게 만드는 눈먼 호르헤의 신에 대한 맹목적인 믿음 때문에 일어나고 있었다. 윌리엄은 논리적 분석에 의하여 사건을 추리해나가며 결국 호르헤가 범인임을 밝혀내게 된다.

3.1. 장서각의 공간적 배경

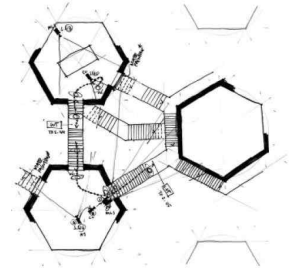
움베르토 에코가 소설에서 그려낸 수도원의 배치도와 장서각의 평면은 <그림 1, 2>와 같다. 일반적으로 중세의 수도원에서 도서관은 다른 건축물에 편입되어 구성되거나 심지어 더 작은 도서관인 경우 대수도원장을 위한 생활공간과 공유되기도 한다.



<그림 1> 움베르토 에코가 소설에서 제시한 수도원 배치도 (출처: 소설 '장미의 이름')



<그림 2> 소설에서 제시된 장서각 평면도(출처: 소설 '장미의 이름')

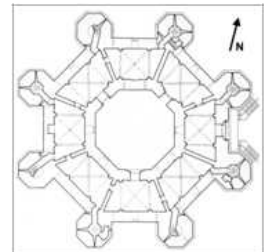


<그림 3> 영화세트 제작을 위한 스케치 (http://www.architecturalpapers.ch/index.php?ID=75)

그러나 소설과 영화 속의 장서각은 수도원의 신성한 교회의 영역에서 벗어나, 전통적인 배치와 크기를 무너뜨리며 두 신념사이의 갈등을 표현하고 있다. 즉 “중세 베네딕트회 수도사의 삶은 두 가지 목표-배움에 대한 사랑과 신에 대한 열망(the love of learning and the desire for God)-를 가지고 있었으며, 이로 인해 발생하는 수도원의 수도사 생활의 독특한 이중성”³⁵⁾은 배치도에서 잘 드러나고 있다. 그리고 수도사의 배움에 대한 호기심이 신에 대한 열망을 넘어서면서 갈등은 살인으로 가시화되기 시작한다. 에코는 장서각의 형태와 평면을 구상하기 위하여 역사적으로 실재했던 건축물인 카스텔 델 몬테를 참조한다.³⁶⁾ 이 성은 신성 로마제국의 황제 프리드리히 2세 [Federick II, 1194-1250]에 의해 1240년경에 축조되었는데, 그는 건축과 수학에 많은 관심을 가진 사람으로 알려져 있다.



<그림 4> 카스텔 델 몬테, 1240-1250년, 이탈리아남부, 시칠리아주, 아폴리아 (출처: www.meravigliaitaliana.it)



<그림 5> 카스텔 델 몬테, 평면도 (출처: http://en.wikipedia.org)

성의 외관은 8개의 모서리에 8각형 타워를 가진 8각형 프리즘 형태로 2개 층이며, 각 층에는 8개의 방이 있고 성 중앙에는 8각형의 중정을 형성하고 있다. 각각의 방은 볼트 천정구조이며, 3개의 타워는 계단실로 사용되었다. 출

35) Margaret Hallissy, Reading the Plans: The Architectural Drawings in Umberto Eco's The Name of the Rose, Critique: Studies in Contemporary Fiction, vol.32, no.3, London, 2001, p.273

36) 움베르토 에코, 장미의 이름, p.30 아드조는 1327년 말 이탈리아 북부에 있는 베네딕트수도원을 방문했을 때 장서각에 대한 인상을 다음과 같이 표현한다. “크기나 형태로 보아 뒷날 내가 이탈리아 남부에서 보았던 카스텔 우르시노, 카스텔 델 몬테와 흡사했다.”

입구는 두 개인데 하나는 서비스를 위한 입구이고, 다른 하나는 장식이 잘 된 주출입구이다. 에코가 그린 평면과 카스텔 텔 몬테의 평면은 모두 미로구조를 가진 공간이다. 그러나, 장 자끄 야노 감독은 영화적 효과를 위해 소설에서 제시된 도서관과는 다른 구성을 시도하였다.<그림 3> 에코의 소설에서 제시한 미로는 좁은 골목으로 배열되어 있어서 카메라의 투시와 움직임의 범위에 한계가 있다고 생각했기 때문이다. 또한 보는 사람에게 도서관의 복잡함과 우회성을 전달하기 어려우며, 타워 안에 굳이 2차원적인 미로를 만들어 낼 이유가 없었다고 한다. “타워가 미로로 가득 차 있을 때 심리적인 효과가 증폭된다.”³⁷⁾고 감독은 인터뷰에서 말하고 있다. 미로는 분기(bifurcation)³⁸⁾를 특징으로 하는 공간구조로, 확정적인 질서와 위계구조를 가지고 있었던 중세라는 시대 속에 끊임없이 두 갈래로 갈라졌다가 다시 모아지는 3차원 미로라는 역동적으로 움직이는 생성의 세계를 삽입함으로써 영화에서 혼돈과 공포를 효과를 극대화 시키고자 한 것이다.

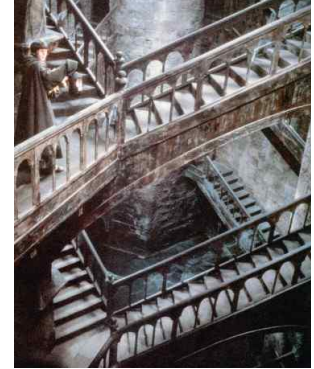
이러한 감독의 의도를 효과적으로 시각화 하기위해 프로덕션 디자이너인 단테 페레티(Dante Ferretti)는 피라네지의 동판화 ‘Invenzioni Capric Di Carceri’ (감옥에 관한 환상적 이미지)³⁹⁾를 참조하는데, “피라네지의 상상처럼, 공중계단의 중첩과 방에서 방으로 이동하는 통로를 만들어 불길하고 끝이 없는 지하 감옥의 이미지”⁴⁰⁾를 거대한 도서관에서 성공적으로 표현하였다. 피라네지의 동판화속의 공간은 “불명확하고 모호하고 음울하며, 빛은 어디에서 유입되는지 정확한 근원을 알지 못할뿐더러 벽체들의 레이어가 중첩되어 독자적인 영역의 구분을 불가능하게 한다. 관찰자에게 심리적인 불안감과 환각적 신비감을 조장한다.”⁴¹⁾

이러한 심리적 효과는 2개 이상의 소실점과 강렬한 빛과 어둠의 대비에 의해 시선이 해체되기 때문이다. 즉 르네상스시대의 선원근법이 하나의 소실점을 중심에 두고 대상을 있는 그대로 표현하는 데 중점을 두었다면, 피라네지는 소실점을 한쪽으로 과감하게 이동시키고 2개 이상의 소실점을 갖는 복잡한 기법을 사용하여 시점변화에 따른 공간의 깊이감과 역동성을 만들어내고 있다. 영

화 속의 장서각 외부는 카스텔 텔 몬테를 참조하여 질서 정연한 기하학적 외관을 보여주며, 내부는 상상의 감옥을 참조하여 탈 원근법적이고, 사선적인 요소에 의한 강한 운동성을 가진 공간으로 영화 속의 등장인물과 관객에게 대조적으로 인지된다.



<그림 6> 피라네지 Caceri 도판 3



<그림 7> 영화, '장미의 이름'의 촬영세트

3.2. 장서각의 공간적 특성

(1) 장서각 외부-원시(the distant view)/시각적공간

원거리에서의 시각은 건축물의 기하학적 비례와 형태를 명료하게 인식할 수 있다. 하지만 플라톤이 ‘마음의 눈’으로 진리와 선을 인식할 수 있다고 한 것처럼, 시각을 ‘신체의 눈’으로부터 분리시켜 대상을 상징과 관념으로 파악하게 한다. 영화에서도 이러한 추상화작용을 위해 특별한 시점들을 활용한다. “시네아스트(영화작가나 제작자)는 카메라를 단지 가장 좋은 시선의 지점에서 위치시킬 뿐만 아니라, 관객에게 자신의 시각과 자신의 시점을 전달할 수 있는 장소에 위치시키는 것이다. 물론 이 경우 시점이란 물리적 의미의 시점을 뜻하지만, 심리적 의미의 시점, 나아가 정신적이고 이데올로기적인 의미의 시점을 가리키기도 한다.”⁴²⁾ 이러한 시점들 속에서 ‘마음의 눈’은 비시각적 감각을 배제한 채로 대상과의 친밀함은 상실하고 고립의 영역으로 들어간다. 그 관념의 세계 속에서 시각적 유희에 빠지거나 주체를 숨긴 채로 특권을 누리게 된다. 그리고 이 시점 덕분에 동일한 대상이 프레임들 속에서 서로 다른 상징적 의미를 만들어 낸다고 할 수 있다. 영화 전반부에서 장서각은 등장인물에게 주로 외부, 원거리에서 시각되는 대상이며 이러한 시각적 공간의 상징적 의미는 다음과 같은 고정된 시점에 의해 전달되고 있다.

1) 원거리 시점- 대상의 추상화

원거리에서 대상을 바라보는 시선은 대상의 전체형상을 한눈에 명료하게 파악 할 수 있다. ‘장미의 이름’에서 오프닝 시퀀스는 이탈리아 북부 산악지방의 풍경을 담은

37) Vanessa Werder, The Name of the Rose - The Monastic, Labyrinthine Library and a Comparison of its Illustration in the Book and the Movie, Literature and Architecture: Letter, Word, Building, Issue7, Zurich, March, 2012, p.3
 38) bifurcation은 ‘두 갈래로 갈라지다’는 뜻으로 하나의 갈래가 어느 시점에서부터 두 갈래로 서서히 나누어지는 상태를 의미한다. 장서각 내부의 미로는 이러한 갈라짐의 분기가 끝없이 반복되고 있다.
 39) Giovanni Battista Piranesi가 1750년 발간한 14장의 동판화로 ‘Invenzioni Capric Di Carceri’를 영문으로 표현하면 Fanciful image of prison이다
 40) Vanessa Werder, op. cit., p.3
 41) 김흥기, 피라네지 동판화 카르체리에 나타난 카프리오적 공간개념의 생성배경에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제71호, 2008.12, p.8

42) Joël Magny, 시점:시네아스트의 시선에서 관객의 시선으로, 김호영 역, 조판, 이화여자대학교출판부, 서울, 2007, p.32

롱 테이크로 시작되며, 산 정상에 위치한 베네딕트 수도원을 응시하고 있는 두 사람의 뒷모습을 보여주는 프레임에서 멈추게 된다. 지평선의 중앙에 우뚝 솟아 있는 장서각은 본래 방어를 위해 축조된 성으로 두 사람에게 ‘불길함’이라는 관념으로 다가온다.<그림 8>



<그림 8> 프레임의 중앙에 위치한 장서각



<그림 9> 두 인물 사이의 장서각

교황청에서 이단으로 규정된 종파에서 활동했던 과거가 탄로 난 두 수도사가 먼 곳에서 바라보는 장서각의 기하학적 형태와 전체상은 보다 분명하게 드러난다. 두 수도사와 수도원 내에서 두 사람만큼이나 이질적인 장서각이 만드는 원근법적 구도<그림 9>는 영화의 마지막에서 운명을 같이 하게 될 세 명의 공모자를 보여주는 듯하다. 두 사람은 화형을 당하게 되고 장서각은 수많은 책과 함께 불타 잿더미만 남게 되는 것이다. 두 쇼트에서 카메라는 감독이 설정한 시점과 관객의 시점을 대응시킨다. 즉 관객은 두 명의 등장인물이 보고 있는 시점과 동일한 시점으로 장서각을 멀리서 바라보기 때문에 접촉이 단절되고, 다른 감각과의 공명을 차단당하며 장서각이 내포하고 있는 의미를 이성적으로 구성하게 된다. 따라서 원거리적인 시점으로 등장인물과 관객에게 제공되는 장서각은 모든 사건들을 발생시키고, 한 사건과 다른 사건 사이의 관계를 규정하는 관념적인 대상으로 상징화되고 추상화된 건축물이라고 할 수 있다.

2) 시점의 높이와 각도- 통제와 지배

사물을 바라보는 시점의 높이와 각도는 대상과의 관계를 설정하는데 중요한 요소로 작용한다. 아래로 내려다보는 시점에서 주체는 자신과 분리된 세계를 통제하고 지배하는 전지적 존재가 된다. 반면에 위로 올려다보는 시선은 주체로 하여금 통제력을 상실하게 하며 자신이 감시당하고 있음을 느끼게 된다. 영화 속에서 윌리엄과 아드조가 수도원에 도착했을 때 처음 마주 대하는 것은 양각 촬영에 의해 보여지는 거대한 장서각이다. 머리를 든 채 위로 향하는 시점에서 장서각은 가까이 갈수록 거대함과 이질성이 부각되고, 아드조는 장서각의 완벽한 기하학적 외관에 감탄하면서도 불길함을 떨치지 못한다. 그리고 그 다음의 부감 촬영되어 보여지는 쇼트에서 장서각은 프레임 밖의 초월적인 시점으로 두 사람을 내려다보며 수도원을 지배하고 있는 자신의 존재감을 과시하고 있는 듯하다.



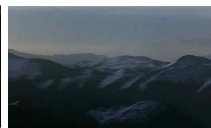
<그림 10> 양각 촬영



<그림 11> 부감 촬영

3) 객관적 시점- 보이지 않는 응시자

영화는 카메라촬영과 편집이라는 영화적 방식을 사용하여 공간적, 시간적 제약을 받지 않으며 관객에게 배우의 대사가 아닌, 이미지로 의도를 전달하는데 효과적이다. 특히 ‘객관적 쇼트’⁴³⁾는 영화에서 많이 사용되고 있지만 관객을 보이지 않는 응시자의 시점으로 초대하며, 등장인물은 결코 보지 못하는 시점에서 영화 속의 공간을 바라보게 한다. 딥 포커스에 의한 원근법적 효과를 주는 쇼트<그림 12>와 수도원 주변의 눈 덮인 산을 파노라마로 보여주는 쇼트<그림 13>, 짙은 안개 속에서 실루엣만으로 드러나는 수도원의 전경을 보여주는 연속 쇼트<그림 14>는 등장인물의 시점이 아니라, 카메라 또는 감독의 의도된 시점이다.



<그림 12> 이른 아침 수도사들이 교회본관에 모여서 성가를 부르고 있는 심도화면, <그림 13> 수도원 주변의 산악지대, <그림 14> 안개 속에 드러나는 장서각

각 쇼트의 시점이 변하면서 어떤 행위가 일어나고 있는 특정한 공간(교회본당)에서 어떤 일이든 일어날 수 있는 공간(수도원 전체)으로 바뀌지만 관객은 여전히 아무것도 할 수 없는 관찰자로 존재하게 된다. 이러한 시점은 숨어있는 주체를 의미하며, 시선은 일방적이며 상호교환을 배제하게 된다. 즉 등장인물과 관객은 공간과 사건에 개입할 수 없으며 눈의 보는 기능만을 촉진시켜 상황을 지켜볼 수 있을 뿐이다.

(2) 장서각의 내부:근시(the near view)/축지적 공간

근거리에서의 파편화된 지각을 통해서 전체상을 관조하는 것은 불가능하지만, 신체의 움직임을 통하여 전체를 재구성하는 경험자의 역할이 중요해진다. 즉 건축물의 내부공간에서 경험자는 한곳에서의 시점으로 전체를 파악할 수 없으며 신체의 이동을 동반하는 연속적인 시선의 자유로운 분산을 통해 건물의 전체상을 구성하게 된다. 이러한 공간을 축지적 공간이라 할 수 있으며, 실제로 영화의 편집을 통해 만들어진 파편화 시킨 쇼트들

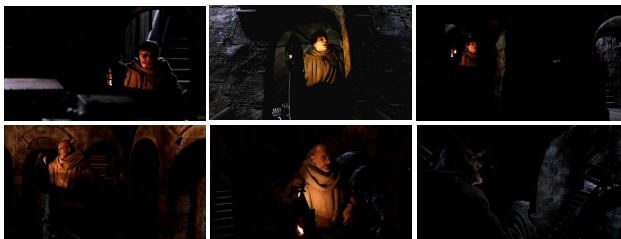
43) Ibid., pp.91-92, 객관적 쇼트 또는 중성적 쇼트, 혹은 보이지 않는 응시자: 가장 평범한 쇼트를 말한다. 이 쇼트의 시선은 어떤 등장인물의 시선과도 관계되지 않는다.

은 고정되고 실체화된 공간구성을 어렵게 만들기도 한다. 또한 축지적 공간에서 관객은 등장인물의 움직임과 같이 느끼며 눈의 움직임도 분주해지고, 심지어는 그들의 정서까지도 함께 느끼게 된다. 발터 벤야민이 말한 것처럼 공간을 관조적으로 바라보는 것이 아니라 직접 망막을 강타하는 이미지들에 의해 시각적 감각이 비시각적 감각들을 자극하는 것이다. 등장인물들은 3차원 미로가 유발시키는 파편적인 시선과 신체의 움직임, 청각적 요소들 때문에 혼돈과 공포를 느끼게 되고 이 혼돈과 공포에 관객도 연루되는 것이다. 즉 동물적이지만 근원적인 감각인 촉각과 청각을 통해 장서각의 내부공간에 대해 감각적 자아를 구축함으로써 공간과 인간과의 상호 교류가 이루어지며 물리적으로 근접한 세계를 이해하는 것이 아니라 느끼는 것이다.

1) 분산적인 시선

장서각 내부공간의 시퀀스를 파편화시킨 쇼트 때문에 관객은 전체적인 공간을 구성하는데 어려움이 있다. 즉 미로 속에서 길을 잃은 등장인물의 공포와 당혹스러움을 표현하기 위해 장서각의 내부는 연속 쇼트들에 의해 변형되고 파편화된 공간, 시공간적 좌표로부터 이탈해버린 공간으로 표현되기 때문이다. 이러한 공간을 들뢰즈는 ‘임의의 공간/불확정적 공간(any-space-whatever)’⁴⁴⁾이라고 하였으며 특정한 사람들에 의해서 지속적이고 고정적으로 구성되는 거주공간과는 다른, 끊임없는 변화의 연속으로 구성되는 공간으로서 특별한 정서를 표현하게 된다. 따라서 장서각 내부는 관객의 눈으로 바라보는 것이 아니라 눈과 공간을 직접적으로 접촉하게 하는 효과를 발생시키는 축지적 공간이라고 할 수 있다.

두 사람이 헤어져 아드조가 먼저 미로 속에서 길을 잃었음을 알게 되었을 때의 혼돈과 공포를 연속적인 짧은 쇼트로 표현한다. 장서각이 같은 모양의 서고들이 반복되는 미로의 구조임을 알지 못한 아드조는 계단을 따라 다른 방으로 가지만 같은 구조의 서고와 마주치게 되고



<그림 15, 16, 17, 18, 19, 20> 장서각에서 길을 잃은 두 사람을 보여주는 파편적인 쇼트

44) “임의의 공간이란 모든 시간과 장소 속에 담긴 추상적 보편성이 아니다. 그것은 완전히 독특한 공간으로, 단지 그것의 균질성, 다시 말해서 물리적 단위를 나타내는 관계율이나 그 부분들 간의 연결만이 사라져 있는 공간이다.” Gilles Deleuze, 시네마 1 운동-이미지, 유진상 역, 초판, 시각과 언어, 서울, 2002, p.207

다시 다른 서고로 갔을 때에도 같은 구조의 서고가 반복되는 것이다. 그리고 쇼트가 약 5초 간격으로 바뀌지만, 방의 구조는 동일하고 아드조와 윌리엄의 위치만 변화하는 쇼트들을 보면서 관객은 마치 윌리엄과 아드조와 같은 것을 보고, 함께 움직이고 있는 듯한 느낌을 받는다.

여기서 공간을 지배하는 법칙은 파편화(fragmentation)라고 할 수 있다. 각 서고의 입구와 서가, 천정, 바닥 등은 전체화면으로 보여지지 않고, 공간들은 각각 폐쇄된, 그러나 무한히 연속적인 것으로 이해된다. 장서각의 내부공간이 고정되고 실체화된 공간으로 구성되는 것이 아니라 무규정의 공간이 되는 것이다. 그리고 피라네시가 동판화에서 여러 개의 소실점으로 역동적인 공간을 만들어 낸 것처럼 영화는 파편적인 쇼트로 관객의 시선을 계속적으로 부서지고 끊임없이 방향을 바꾸도록 만들어 눈은 손적인 기능을 작동시키게 된다. 즉 장서각의 공간구조는 축지적인 개입을 요구하며, 관객은 연속적으로 변화하는 시점에 의해 신체적 감각을 자극받으며 등장인물들과의 감각적 관계를 형성하는 것이다.

2) 이미지와 음향의 분리

앞에서 기술한 것처럼 축지적 공간에서의 청각적 경험은 마음을 동요시키며 깊은 인상을 남길 수 있다. 따라서 장서각의 내부 공간에서 또 하나 주목해야 할 것은 장서각의 미로적인 구조가 유발하는 혼돈을 관객에게 전달하는 청각적 요소이다. 아드조가 등장하는 쇼트에서는 윌리엄의 목소리는 프레임 밖에서 들려오고, 윌리엄이 등장하는 쇼트에서 아드조의 목소리도 프레임 밖에서 들려온다. <그림 21>은 아드조의 얼굴이 클로즈업 된 상태에서 윌리엄의 목소리가 화면 밖에서 들리는 쇼트이다. 이것은 들뢰즈가 말하는 순수 시지각적, 음향적 상황의 출현이라고 할 수 있다. “순수하게 시지각적이고 음향적인 상황은 객관적/주관적, 실재적인 것/상상적인 것, 혹은 물리적/정신적이라는 두 극점을 가질 수 있다”⁴⁵⁾고 한다. 아드조는 발자국소리가 들려올 때 천정에서 떨어지는 먼지를 보며<그림 22> 윌리엄이 자신의 윗 층에 있다고 확신하지만, 윌리엄은 자신이 아드조의 아래에 있다고 말한다. 즉 장서각 내부공간은 식별 불가능한 지점으로 향하면서 순수 시각적, 음향적 요소들 속에서 해체되는 것이다.



<그림 21> 윌리엄의 목소리의 위치를 찾고 있는 아드조



<그림 22> 발자국소리가 들려올 때 천정에서 떨어지는 먼지

45) Gilles Deleuze, 시네마 2 시간-이미지, 유진상 역, 초판, 시각과 언어, 서울, 2002, p.26

이러한 화면 밖의 소리는 프레임의 경계를 넘어 영상을 확장시키기도 하는데, 관객은 프레임 밖의 공간과 소리를 궁금해 하며 상상하려는 습관이 있기 때문이다. 또한 “외화면의 음향은 영상의 배후에 숨어서 공포감을 조성할 수 있다.”⁴⁶⁾ 카메라가 시각적 영역으로부터 인물의 목소리나 청각적 요소를 분리시켜 미로 속에서 길을 잃고 헤매는 등장인물의 공포감을 증폭시키고 관객도 이에 동조할 수 있기 때문이다. 즉 영화적 공간에서의 이미지와 음향의 분리는 등장인물과 관객의 경계를 가로지르며 축지적 공간을 만들어내고 있다.

3) 표면적 공간

윌리엄과 아드조 두 사람은 장서각 내부라는 하나의 영화적 공간 안에 있으면서도 서로 볼 수도 보이지도 않으며, 자신의 위치를 공간적 좌표 속에서 식별할 수 없으며, 상대방의 목소리는 사방으로 울려 퍼져 어디에서 오는지 방향성을 알 수 없다. 즉 위와 아래, 깊이와 높이, 방향을 알 수 없는 여러 방향으로 분산되는 경계적, 표면적 공간이 된다. 이러한 축지적 공간으로서 장서각은 두 개의 본질적 의미를 갖는다.

첫 번째는 육각형의 단위공간과 중앙의 나선형 계단, 그리고 이들을 연결하는 공중계단이 만들어 내는 3차원 미로는 도서관을 베네딕트적이 아니라 보르헤스적이라는 것이다. 즉 장서각은 과도하게 크며, 일반적인 베네딕트 수도원에서 이상적으로 생각되는 단순한 분명함과 직선적인 경로와는 반대되는 것이다. 이러한 장서각의 공간 구조는 루이스 보르헤스의 『바벨의 도서관』과 관련된다. 보르헤스의 도서관은 수수께끼 같은 우주-도서관을 구축하고 있는데, 이 도서관은 무한히 많은 육각형 방들의 배열로 구성되어 무한수의 책을 소장하고 있는 미로 도서관이다. 보르헤스는 『바벨의 도서관』에서 “도서관은 무한하며 주기적이다, 라는 말로 그 해묵은 문제에 감히 해답을 시사하고자 한다. 만약 어느 영원한 여행자가 어느 방향으로건 도서관을 가로질러 간다면, 수 세기 짝 지나 같은 책들이 동일한 무질서 속에서 (무질서도 되풀이 되면 질서가 될 것이다. 절대적 질서가) 되풀이되고 있음을 확인하게 되리라.”⁴⁷⁾라고 말한다.

즉 바벨의 도서관에서처럼 장서각에서의 반복은 질서의 유일한 형식이 된다. 하나의 공간단위가 전체의 변화를 품고 있기 때문에 미로의 한 분기점에서 어느 쪽을 선택하느냐에 따라 다르게 펼쳐지는 상황이 무한하게 증식할 수 있는 공간이라고 할 수 있다. 그것은 동일한 경로가 반복되는 상황이 아니라 차이나는 반복의 질서는 은유하는 것으로 이러한 보르헤스적 공간에서 베르그송

과 들뢰즈가 말하는 시간의 실재적 본성이 작동하게 된다. 즉 현재의 상황은 “절대적이고 필연적인 결과물이 아니라 잠재적으로 공존하던 시간 계열들 중의 하나에서 현실화 되는 우연의 산물이며 얼마든지 복수적인 시간이 가능”⁴⁸⁾하며 시간은 차이를 생성하는 반복인 것이다.

두 번째는 윌리엄과 아드조가 장서각에서 경험한 혼돈은 공간적 시스템을 넘어서 진리 그 자체로 확장된다는 점이다. 장서각은 고대 그리스의 다신교도들의 책과 기독교의 절대적 신앙을 담은 책 등 알려진 모든 것을 포함하고 있지만 신앙과 지식에 대한 균형이 깨지면서 그것들을 평가할 수 있는 방법을 잃어버렸다. “한 때 진실과 거짓을 구분했던 기독교적 신념의 기준은 사라지고 그것을 대체할 수 있는 것이 없어진 것이다.”⁴⁹⁾ 현대인이 정보의 홍수 속에서 어떤 것이 정확한지 확인할 수 없는 것처럼 장서각의 각각의 방은 문도 창문도 가지고 있지 않으며 모두 같은 크기와 같은 구조의 미로는 윌리엄과 아드조를 목표 없이 원형으로 견게 만든다. 따라서 장서각 내부는 외부의 인과적인 질서로부터 자율적이면서 혼돈 속에서 ‘차이나는 반복’의 질서를 가진 불확정적인 공간이다.⁵⁰⁾

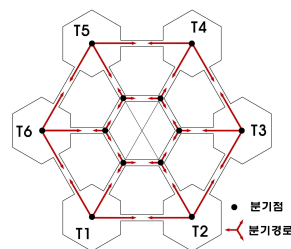
48) 김재희, 보르헤스 작품에 나타난 시간의 철학적 의미, 철학연구 제 74집, p.48

49) Margaret Hallissy, op. cit., p.281

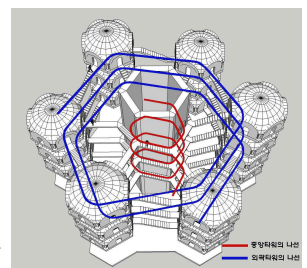
50) 영화의 단편적인 쇼트들을 통하여 장서각의 전체를 재구성하면 다음과 같은 공간이 된다. 장서각의 외관과 평면은 아주 명료한 기하학적인 형태이지만, 육각형의 단위공간과 중앙의 나선형 계단, 그리고 이들을 연결하는 공중계단에 의해 차이와 반복으로 혼돈을 만들어 내고 있다.

(1) 장서각의 분기성과 두 개의 나선

장서각 내부의 우연적이고 예측 불가능한 공간은 미로공간이 가지는 분기성과 두 개의 나선구조 때문이다. 하나는 중심타워를 둘러싸고 있는 나선형 계단이며, 다른 하나는 외곽의 여섯 개의 타워들을 서로 연결하는 나선이다. 이 두 개의 나선을 공중다리가 서로 다른 레벨에서 연결하면서 영화감독이 말한 3차원 미로로 딱 찬 타워를 만들어내고 있다. 6각형의 단위공간의 조합에 의해 이루어진 좌우 대칭의 기하학적 평면과 입면으로 이루어져 있다. 각 단위공간의 3면에는 출구를 가지고 있으며, 나머지 3면은 책을 보관하기 위한 책장으로 구성된 모두 같은 공간들이다.



<그림 23> 미로의 분기점과 분기 경로



<그림 24> 두 개의 나선구조를 가진 장서각

(2) 장서각의 단면

불확정적 미로공간은 단면에서 더욱 명확하게 드러나고 있다. 외곽의 단위공간들을 서로 연결하는 단면 6개와 외곽의 단위공간과 중앙의 나선형계단을 연결하는 단면 6개, 합계 12개의 단면을 조합하여 <그림 26>의 다이어그램을 추출하였다.(중앙 나선계단의 up,

46) Louis Giannetti, Understanding Movies, 영화의 이해, 박만준·진기행 역, 전면수정판, 도서출판 K-books, 서울, 2010, p.229

47) Jorge Luis Borges, The Library of Babel, 바벨의 도서관, 김진춘 역, 초판, 도서출판 글, 서울, 1992, p.110

4. 결론

영화와 건축이 가지는 감각적 연관성을 바탕으로 하여 영화 '장미의 이름'의 장서각의 외부를 원시에 의한 시각적 공간으로, 내부를 근시에 의한 촉지적 공간으로 분석하고 그 차이점에 대하여 논의했다. 시각적 공간에서는 주체와 대상을 분리시키고, 대상을 지배하거나 통제하려는 경향이 발생하며, 다른 감각과의 상호성을 배제시킨다. 반면에 촉지적 공간에서는 시각적 감각이 다른 감각들과의 상호 작용을 불러일으키며, 신체의 움직임을 통해 지각한 단편적인 이미지들을 재구성하며 공간을 체험하게 된다. 인간이 가지는 감각은 시대와 정치 경제적 상황에 따라 시각이 우위를 점하거나 청각, 촉각이 우위를 점하거나 하였다. 하지만 현대적 건축에서 감각적 경험은 중요해지고 있으며 한 감각에 초점을 맞추었을 경우 한계에 부딪히게 되며, 공간 속에서 감각들은 서로 자극을 공유하거나 긴장을 유지하면서 공동으로 작용한다고 할 수 있다.

따라서 이러한 시각적 공간과 촉지적 공간에 대한 탐구의 중요성은 감각을 분리하는 게 아니라, 감각의 교차에 있다고 할 수 있다. 이를 통하여 시각적 공간의 한계를 벗어나 외부 대상에 대한 데이터를 구성하는 주체가 아니라 감각으로 느끼는 주체로서 건축공간에 대한 인식을 전환하고자 하는 것이다. 즉 건축 내부에서 주체에 해당하는 경험자는 공간에 대처하는 것이 아니라 공간과 상호적으로 작용하며, 주체와 객체의 관계변화는 건축공간과 인간의 관계에 대한 변화를 의미한다. 이러한 전환이 건축 디자인 방법론으로 확장될 수 있기를 기대한다.

촉지적 공간에서 우리는 영화 또는 건축의 또 다른 가능성을 체험할 수 있다. 바로 시간성(temporality)의 체험이다. 즉 시간이란 눈으로 볼 수 없고 만질 수도 없지만

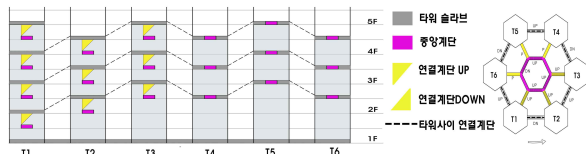
영화에서 특별하게 시각화 되어 보여 지는 순간이 있다. 마찬가지로 건축에서도 우리는 시계바늘이 정해주는 시간이 아니라 보다 본질적인 시간을 경험할 수 있게 된다. 장서각 외부에서 수도사들은 종교적 질서에 따라 잘 짜여진 규범적인 시간, 선형적인 시간 속에서 생활하고 있다. 이러한 시간을 영화는 양적 물리적 과학적 시간이라고 한다면 장서각 내부에서의 시간은 질적, 심리적, 경험적 시간으로 대조되고 있다. 즉 내부에서는 외부에서의 시간과 다른 시간이 작동하는 것이다. 영화는 분기하고 반복되는 미로적 공간을 비인과적이고 불연속적인 쇼트들로 시간을 시각화한다. 이제 "시간은 구체적인 삶과 무관하게 계기적 연속성에 따라 획일적으로 흘러가는 것이 아니라, 다양한 삶의 변화와 생성원리로서 작동하는 것이다."⁵¹⁾ 결론적으로 시간의 실재적 본성은 시각적 공간이 아니라 촉지적 공간에서 드러나는 것이라 할 수 있으며, 본 연구에서는 영화 속의 공간을 사례로 하여 시각적 공간과 촉지적 공간의 측면에서 비교하여 살펴보았다.

건축과 영화에 있어서 감각적 지각과, 촉지적 공간속에서 드러나는 시간의 본성에 관한 보다 깊이 있는 논의는 실존하는 건축물을 사례로 하는 다음의 연구 과제임을 밝히면서 본고를 마친다.

참고문헌

1. 이진경, 노마디즘2, 초판, 휴머니스트, 서울, 2002
2. Gilles Deleuze, Félix Guattari, 천개의 고원:자본주의와 분열증, 김재인 역, 제4판, 새물결, 서울, 2003
3. Gilles Deleuze, 시네마 1, 2, 유진상 역, 초판, 시각과 언어, 서울, 2002
4. Mark M. Smith, Sensory History, 감각의 역사, 김상훈 역, 초판, 성균관대학교출판부, 서울, 2010
5. Louis Giannetti, Understanding Movies, 영화의 이해, 박만준·진기행 역, 전면수정판, 도서출판 K-books, 서울, 2010
6. Jonh Berger, Image, 이미지, 동문선 편집부 역, 초판, 동문선, 서울, 1990
7. Adolf Hildebrand, Das Problem der Form in der bildenden Kunst, 조형미술의 형식, 조창섭 역, 초판, 민음사, 서울, 1986
8. Umberto Eco, 장미의 이름, 이윤기 역, 초판, 열린책들, 서울, 1991
9. Jorge Luis Borges, The Library of Babel, 바벨의 도서관, 김진춘 역, 초판, 도서출판 글, 서울, 1992
10. Gilles Deleuze, The Logic of sense, 의미의 논리, 이정우 역, 초판, 한길사, 서울, 1999
11. Joël Magny, 시점: 시네아스트의 시선에서 관객의 시선으로, 김호영 역, 초판, 이화여자대학교출판부, 서울, 2007, p.32
12. Walter Benjamin, 기계복제시대의 예술작품, 최성만 역, 초판, 도서출판 길, 서울, 2007
13. Juhani Pallasma, The Eye of the Skin: Architecture and the Senses, Jhon Wiley&Sons Ltd, England, 2005
14. 김재희, 보르헤스 작품에 나타난 시간의 철학적 의미, 철학연구 제74집
15. 김홍기, 피라네지 동판화 카르체리에 나타난 카프리오적 공간 개념의 생성배경에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제71호, 2008

down, parallel의 위치와 각각의 단위공간들을 연결하는 공중다리의 형태가 up, down, parallel이냐에 따라 각각 다른 레벨에서 연결되므로 56,862개의 공간의 조합과 그에 해당하는 단면 다이어그램이 가능하다.)



<그림 25> 미로구조의 이해를 위한 단면의 다이어그램

장서각 내부공간은 현대건축에서 많이 사용되지 않고 있는 기하학이라는 고전적 건축어휘를 이용하여 만들어진 공간이 현대건축만큼이나 복잡하고 우연적인 공간을 만들어 낼 수 있음을 보여주고 있다. 즉 한정되어 보이는 기하학적 공간이지만 아주 많은 수의 공간배열의 가능성을 내장하고 있는 일종의 공간 암호장치라고 할 수 있다.

51) 김재희, op. cit., p.61

16. 이동훈, 근대의 촉각적 시각론으로 본 '라운드 플랜'과 자유평면 연구, 대한건축학회논문집(계획계) 제25권 제12호, 2009
17. 박영욱, 시각중심적 건축의 한계와 불투명성으로서의 공간, 시대와 철학 제18권 4호, 2007
18. 조한, 영화 '킬빌 1/2'의 이접적인 시/공간 구성 연구, 한국실내디자인학회논문집 v.21 n.4 통권 93호, 2012
19. 주은우, 현대성의 시각체계에 대한 연구, 서울대학교 박사학위논문, 1998
20. Margaret Hallissy, Reading the Plans: The Architectural Drawings in Umberto Eco's The Name of the Rose, Critique: Studies in Contemporary Fiction, 42:3, London, 2001
21. Vanessa Werder, The Name of the Rose - The Monastic, Labyrinthine Library and a Comparison of its Illustration in the Book and the Movie, Literature and Architecture: Letter, Word, Building, Issue7- On Canetti, Zurich, March 2012

[논문접수 : 2013. 01. 31]

[1차 심사 : 2013. 02. 19]

[게재확정 : 2013. 03. 08]