

촉지적 공간을 통한 시간성에 관한 연구(2)

- 건축가 조성룡의 선유도공원과 꿈마루를 중심으로 -

A study on the Temporality through Haptic Space(2)

- Focused on Joh Sung-yong's Seonyudo Park and Kkummaru -

Author 박미영 Park Miyoung / 정희원, 홍익대학교 일반대학원 건축학과 석사

Abstract The purpose of this study is to investigate Seonyudo Park and Kkummaru in terms of haptic space. This is also an attempt to explore temporality of appearing in architectural spaces with reference to cinematic expression in which time is visible and perceptible. The film of Chris Marker's *La Jetée* depicts temporal relationship by indeterminate continuum, reading the space on the disjunctive relationships of visual and auditory, and aberrance of time and space. Based on the three categories that is derived from those discussions, this study analyzes the experience of non-chronological time induced by architectural devices: the bifurcation of indeterminate circulation, the readability of space on the disjunction of visual and auditory, and the border-dismantling. Therefore, this study have a relationship with the contemporary discourse on time and events as transformation and becoming, and it means to escape from the deterministic thinking to emphasize invariability and space rather than variation and time.

Keywords 촉지적 공간, 시간, 영화 '환송대', 불확정성, 분기, 가독기호, 이접, 일탈, 경계의 해체
Haptic space, Time, *La Jetée*, Indeterminacy, Bifurcation, Lectosign, Disjunction, Aberrance, Border-dismantling

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

이 연구는 촉지적 공간을 통한 시간성에 관한 앞선 연구의 연장이다. 앞서 발표한 논문에서 베르그송의 '기억'의 개념을 감각의 범주로 이해하여 현재의 대상을 지각하는데 끊임없이 작용하는 과거와 질 들뢰즈의 결정체적 묘사에 의한 비선형적 시간의 관점으로 선유도공원과 꿈마루에서의 방문자의 경험을 분석하였다. 그리고 본 연구에서는 그러한 시간적 관계를 가시적인 것, 지각 가능한 것으로 보여주는 영화적 형식들을 참조하여 두 건축공간에서 드러나는 시간성에 대한 탐색을 시도하고자 한다.

발터 벤야민은 영화이미지들의 연쇄가 만들어내는 시각적 정보들이 다른 감각들을 자극한다는 점에서 건축과의 관계를 지속적으로 탐구하였다. 파리를 중심으로 한 도시공간연구는 그가 도시공간을 연속적으로 장면이 바뀌는 영화처럼 체험했음을 보여준다.¹⁾ 영화적 경험은 주체의 안정된 위치와 대상의 실체성을 뒤흔들어 놓는 데

건축보다 효과적이며, 더 즉각적으로 촉지적 경험을 가능하게 한다. 따라서 영화적 형식들은 세상에 대한 영화적 지각방식이기도 하지만 신체의 움직임을 동반하는 시점의 이동에 의한 건축공간에서 감각적 경험을 설명하는 데에도 적용할 수 있다.

본 연구의 목적은 비위계적인 감각적 경험을 유발하는 촉지적 공간에서의 방문자의 경험을 시간적 사유를 바탕으로 분석하는 것이다. 이와 같은 연구는 시간보다는 공간, 변화보다는 불변성을 강조하는 결정론적 사고에서 벗어나 변화와 생성으로서의 시간과 사건에 대한 현대적 담론과 연관성을 가진다고 할 수 있다.

1.2. 연구방법 및 범위

들뢰즈가 영화는 시간과 운동에 대한 사유를 시정각적으로 표현하는 미학적 실천²⁾이라고 말한 것처럼, 영화는 이미지의 분절, 연결, 배합 등을 통하여 새로운 시간과 운동을 만들어 낸다.³⁾ 따라서 이 연구는 다음과 같이 진

1) 이윤영, 발터 벤야민에 따른 영화와 건축, *SPACE* 통권535, 2012.06, p.111 참조

2) 데이비드 노먼 로도워, 질 들뢰즈의 시간기계, 1판, 김지훈 옮김, 그린비, 서울, 2005, p.35 참조

3) 현재의 시점에서 과거로의 회상, 슬로우 모션, 정지 상태 등의 화

행된다. 2장에서는 크리스 마르케(Chris Marker) 감독의 영화 ‘환송대’(La Jetée, 1964)를 불확정적 연속, 이미지와 음향의 이접, 선형적 시간과 공간의 일탈이라는 특성으로 분석한다. 따라서 영화의 서사구조보다는 현실의 시간과 다른 논리와 질서를 가진 시간의 가시적 표현에 주목하여 영화에 접근하기로 한다. 이 영화가 논의의 대상이 된 이유는 다음과 같다. 영화는 한 남자의 기억과 시간여행을 다루고 있으며, 디졸브(dissolve)와 페이드(fade)⁴⁾에 의한 사진이미지들의 나열과 속삭이는 소리, 나레이션, 심장소리 등의 영화적 표현을 통해 현실적 시간과 다른 논리를 가진 내면의 시간을 가시화하여 보여준다. 그리고 이러한 영화적 형식들은 선행연구에서 논의했던 건축공간에서 비선형적 시간의 체험을 가능하게 하는 건축적 장치들을 새로운 관점에서 분석해낼 수 있는 가능성을 내재하고 있기 때문이다. 3장에서는 앞선 논의에서 도출된 세 개의 범주를 바탕으로 건축적 장치들에 의해 유발되는 비연대기적 시간의 경험을 분석한다. 1) 불확정적 동선의 분기는 방문자에게 역동적인 시점을 제공하며 다양한 층위에서 공간을 체험하도록 한다. 2) 시각과 청각의 이접에 의한 독해의 공간은 이미지와 음향의 관계가 공간을 3차원으로 체험하는 것이 아니라 읽어야 하는 2차원적 대상으로 차원을 변화시키는 것을 의미한다. 3) 경계의 해체는 내부와 외부, 정신적인 것과 물리적인 것 사이의 경계를 모호하게 한다.

선유도공원과 꿈마루를 축지적 공간이라고 규정하는 것과 분기하는 시간에 대한 논의는 본인의 앞선 연구⁵⁾에서 고찰되었으므로 이 논문에서는 제외하기로 한다.

2. 영화 ‘환송대’의 시간의 가시적 표현

2.1. 불확정적 연속

영화 ‘환송대’는 인과성에 기반을 두고 연속적으로 이미지들의 움직임이 보여주는 것이 아니라, 쇼트들을 잘라내고 나머지 부분마저 움직임이 없는 이미지들을 스크린에 투사하고 있다.⁶⁾ 움직임의 재현의 부재(absence of

the reproduction of movement)⁷⁾는 중요한 의미를 생산해 낸다. 관객들은 쇼트들 사이의 움직임이 상상하여야 하며, 마치 시간이 정지된 것처럼 얼어붙은 이미지들 사이에 시간과 공간적인 연속성을 추가하는 것도 관객들의 몫으로 남겨진다. 그리고 각 포토그램⁸⁾들을 선형적인 구조 또는 연속적 집합으로 구성하는 것이 불가능하기 때문에 내러티브의 연속성이 차단된다. 로저 오딘(Roger Odin)은 이러한 상황을 ‘불확정적 연속’(indeterminate continuum)⁹⁾이라고 지적하고 있다.



<그림 1> 영화 ‘환송대’의 남자 주인공이 시간여행을 시작할 때 페이드로 배열되는 포토그램들

<그림 1>은 주인공 남자가 첫 번째 시간여행에 성공했을 때의 포토그램들이다. 각각의 이미지는 다음과 같은 나레이션을 동반한다. “평화로운 시간의 아침, 평화로운 시간의 방, 진짜 방, 진짜 아이, 진짜 새들, 진짜 고양이, 진짜 무덤.....” 이 포토그램들은 하나의 포토그램에서 다음으로 이어지는 포토그램에 어떤 동기도 부여하지 않으며 어떤 시공간적 연결도 존재하지 않는다. 각각의 포토그램들은 자율적이며 시퀀스의 흐름은 연속적이거나 하나의 전체로 통합되는 것이 아니라 오히려 분기하면서 계열적으로 발전한다.¹⁰⁾ 불연속이 만들어내는 이미지들의 사이, 간격은 관객으로 하여금 불확실성의 상태로 떠돌게 하며 “확률물리학에서 말하는 분기점(bifurcation),

면의 편집을 통하여 시간의 흐름과 시간의 자유로운 이동을 조절하거나 급격한 공간의 이동을 전개시킬 수 있다.

- 4) 수잔 헤이워드, 영화사전: 이론과 비평, 1판, 이영기 옮김, 도서출판 한나래, 서울, 1997, p.76과 p.386 참조, 디졸브(dissolve)는 한 화면이 사라짐과 동시에 다른 화면이 점차로 나타나는 장면 전환 기법으로 이미지가 점점 희미해지면서 다른 이미지가 그 자리를 대체하게 되는 효과를 말한다. 페이드(fade)는 영상이 천천히 어두워져 암전이 되거나 암전 상태에서 천천히 밝아져 영상이 나타나게 하는 장면 전환 기법으로 이미지가 천천히 암전되는 것을 fade out, 천천히 밝아지는 것을 fade in 이라고 한다.
- 5) 박미영, 축지적 공간을 통한 시간성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제22권6호 통권101호, 2013
- 6) 이운영, 크리스 마커의 ‘환송대’에 나타난 ‘불가능한 기억’의 문제, 문학과 영상 2011 가을, p.812, 일반적으로 영화란 움직이는 이미지들로 만들어지지만, 크리스 마르케는 그러한 근본적인 전제를 파괴

하며 ‘환송대’를 움직임이 없는 이미지로 만들어진 ‘스틸영화’(Cinema of Stills)로 제작했다. 이 영화에서 제시된 모든 사진은 연출된 사진이다. 즉 “영화 촬영과 비슷한 방식으로 사진을 찍고 이 사진을 대상으로 일정한 영화적 작업을 진행한 후 이를 편집해서 사운드(음성, 음악, 음향)를 입힌 것이다.”

- 7) Reda Bensmaia, From the Photogram to the Pictogram: On Chris Marker's La Jetée, Camera Obscura: A Journal of Feminism and Film Theory. vol.24, 1990 September, p.140 참조
- 8) 영화는 1초에 24프레임으로 움직이는 영상을 만들어 내는데, 그 프레임 한 장 한 장을 포토그램이라고 한다. 포토그램은 프레임이 되고 프레임은 쇼트가 되고 쇼트의 연결은 몽타주가 된다.
- 9) Reda Bensmaia, op. cit., pp.139-140 참조
- 10) 데이비드 노먼 로도윅, op. cit., p.49 참조, 계열(series)은 들뢰즈에게 핵심적인 개념으로 불변의 규칙인 ‘구조’를 비판하며 그 대안으로 내세우는 것이다. 그 계열안의 의미들을 결정하는 것은 각 요소들이 차지하고 있는 위치, 순서이다. 즉 각 요소가 무엇과 무엇 사이에 있는냐가 그 요소의 의미를 결정한다. 영화에서 “계열은 이미지들의 시퀀스로서, 어떤 경계를 향한 방향성을 내포하고 있어서 스스로 시퀀스(이전)를 발동시키고 그 방향을 잡는 동시에, 또 다른 경계를 향한 방향성을 내포한 다른 계열로서 조직되는 또 다른 시퀀스(이후)에 자리를 넘긴다.”(질 들뢰즈, 시네마2, p.536) 여기에서 이전과 이후는 시간에 따르는 연속적인 것이 아니라, 변화의 가능성과 새로운 것의 출현 가능성으로 끊임없이 갱신되는 것이다.

즉 어디로 선회할지 모르는 예측할 수 없는 지점이 된다.”¹¹⁾ 간격 또는 분기점은 시간을 향한 열림이 되며 예측 불가능한 사건들이 발생할 수 있는 곳이다. 또한 본질적이며 영원한 것에 종속되지 않으며 비유기적인 우발성과 관련을 갖는다. 이러한 상황을 데이비드 노먼 로도윅은 “관객이 다음 장면을 예측하는 것은 주사위 던지기 와 같다”¹²⁾고 표현하고 있다. ‘환송대’는 내러티브의 인과성으로 설명할 수 없는 운동이 줌인과 줌아웃, 페이드 인과 페이드아웃, 몽타주 등의 기법을 통하여 정지된 이미지가 시간을 가시적인 것, 지각 가능한 것으로 만들어 내고 있다. 즉 영화의 연대기적 시간은 불확실한 생성의 이미지로 파편화하며, 이미지의 파편들은 지나가는 현재가 보존되는 과거와 비결정적 미래로 분기하는 시간을 가시적인 것, 지각 가능한 것으로 보여주는 것이다.

2.2. 이미지와 음향의 이점

무성영화에서 유성영화의 시대로 전환하면서 소리가 자막을 대신하게 된다. 그리고 소리를 소리 그자체로 듣는 것이 아니라 이미지의 구성성분으로서 포착하게 된다. 예를 들어 대사가 나오면 목소리의 주인과 관련지어 그 소리를 파악하는 것이다. 하지만 시각적인 것과 청각적인 것의 와해가 일어나며 다음과 같이 말과 이미지 사이의 특수한 관계가 만들어 진다.



<그림 2> 디졸브 기법으로 처리된 폐허가 된 도시의 장면들

‘환송대’에서 나레이터는 파리가 파괴되고 많은 사람들이 죽었다고 증언하고 있다. 하지만 증언에서 가장 중요한 수많은 시체들, 공포에 질린 사람들은 보여주지 않는다. 파괴된 파리의 건물들을 디졸브로 처리한 이미지는 전쟁으로 인한 피해를 더욱 증폭시켜 전달한다.<그림 2> 즉 나레이션은 이미지를 묘사하지 않으며, 때로는 어떤 단어로도 그 이미지들을 표현할 수 없는 것이다.

그리고 과거로의 시간여행을 암시하는 장면에서 배경음악과 함께 사물이 존재하고 있는 시간과 공간을 짐작할 수 없는 두 개의 이미지(신체의 일부, 때로는 팔과 다리가 절단된 조각상, 풍경, 얼굴 등)들이 디졸브를 통해 알 수 없는 형상으로 등장한다.<그림 3>¹³⁾ 이 형상들이 가진 부동의 움직임은 언어로 재현 불가능한 것을 복수

적이며 전이적인 이미지의 힘과 모양새로 드러내며, 이미지가 말을 하는 것이다. 이렇게 ‘환송대’에서 음향과 이미지는 서로를 지시하지 않으며 각기 자율적¹⁴⁾이다.



<그림 3> 디졸브 기법이 만들어내는 알 수 없는 형상들

또한 이미지 사이에 삽입되는 나레이션은 정지된 이미지에 새로운 차원을 부여한다. 실험이 10일째 되는 날 이미지들이 고백처럼 스며 나왔다고 하는 나레이션과 함께 다음과 같은 장면이 이어진다. 평화로운 시간의 방이라는 말과 함께 방의 이미지가 제시되고, 진짜 아이라는 말과 함께 아이의 이미지가 제시된다.<그림 1> 평화로운 방도 아니며, 진짜 아이도 아니다. 그냥 이미지속의 방이며 아이일 뿐이다. 하지만 나레이션은 커지거나 속삭이는 음향적 원근법으로 실제 방과 실제 아이를 만들어내며 정신적으로만 존재할 것 같은 세계를 실제화시켜 준다.¹⁵⁾ 즉 정지된 이미지들에게 움직임과 시간을 부여하는 것은 바로 음향적 요소이다. 음향적인 것이 시각 이미지의 구성요소가 아닌 그 자체로 이미지가 되며, 시각적 이미지와 청각적 이미지가 공약 불가능한 관계를 맺으며 관계의 부재가 아닌 새로운 관계를 지시하게 된다.

말은 새로운 무엇인가를 보게 하고, 가시적 이미지는 독해를 요구하며, 가독기호(lectosign)¹⁶⁾가 되는 것이다. 이미지의 독해는 책을 읽는 것처럼 기억과 상상력의 대단한 노력을 요구하는 행위이다. 즉 독해란 이미지의 역전으로, 이 역전은 텅 빈 것을 채워진 것으로, 뒷면을 앞면으로 끊임없이 전환하는 행위이기도 하다.¹⁷⁾ 따라서 가독기호는 결정체적 묘사를 구축하여 유기적 이미지와 대립시키며, 대상에 대한 공간적 표현에 머무르지 않고 시간적 표현을 구성한다고 할 수 있다.

2.3. 선형적 시간과 공간의 일탈

들뢰즈가 말하는 고전영화는 이전 장면의 공간이 다음 장면의 공간과 연속되고 있음을 보증한다. 그리고 그 공간에서 움직이는 인물을 따라 시간은 과거-현재-미래의 연속체로 측정된다. 하지만 ‘환송대’에서 시간은 더 이상

11) Ibid., p.52

12) Ibid., p.33

13) Reda Bensmaïa, op. cit., p.149 참조, 이러한 이미지들을 엘 그레코, 샤임 수틴, 프란시스 베이컨의 그림들과 유사하다고 말하고 있다. 즉 디졸브와 페이드는 찢어지는 듯한 분리, 찢그러뜨리기, 분열, 용해, 인간신체의 해체 등의 효과를 보여준다.

14) 데이비드 노먼 로도윅, op. cit., p.285, 각기 자율적(héautonomus)이라는 말은 이미지와 음향이 변별적이고 공약 불가능한 동시에 상보적임을 의미한다.

15) 이윤영, 크리스 마커의 ‘환송대’에 나타난 ‘불가능한 기억’의 문제, pp.813-814 참조

16) 데이비드 노먼 로도윅, op. cit., p.156 참조, 가독기호(lectosign)라는 용어는 스토아 학파에서 ‘대상과의 관계에 의존하지 않는 명제로 표현되는 것’을 지칭하는 ‘lekton’이라는 단어에서 파생되었다. 가독 기호는 비지시적 또는 비대상적 이미지라는 의미이다.

17) 질 들뢰즈, 시네마2:시간-이미지, 1판, 이정하 옮김, 시각과 언어, 서울, 2002, p.472 참조

연대기적으로 환원되지 않는다. “이미 발생한 과거의 사실과 언젠가 발생할 가상의 미래는 서로에 대하여 ‘액자 구조화’된 형태를 띠고서 주인공의 의식 속에 혼재하게 된다.”¹⁸⁾ 남자 주인공의 과거로의 시간여행은 의식 속에서만 이루어지는지 의식과 몸이 함께하는지가 분명하지 않다. 또한 과거와 현재뿐만 아니라 과거와 미래 사이의 시간과 공간의 경계도 구분이 모호해지는 지점까지 중첩시키고 있다.

기억속의 여자와 남자주인공은 실제로 시간여행을 통해 만났을 수도 있고, 상상의 작용일 수도 있다. 그들이 실제로 만났다면 어린 시절 오를리 공항에서 그녀를 보았던 기억은 허구가 된다. 소년은 자라서 어른이 되었지만 여자는 시간이 정지해 버린 듯 기억속의 여자와 동일한 모습을 하고 있기 때문이다. 반대로 남자의 어린 시절 기억이 사실이라면 시간여행을 통한 여자와의 만남은 피폐한 현실적 상황을 위로하기 위한 욕망에서 비롯되는 상상에 불과한 것이다. 이러한 불가능한 서사구조는 과거 오를리 공항의 환송대로 돌아가 총을 맞고 쓰러지는 지점에서의 뒤섞인 시간 때문이다. 즉 한 남자가 총에 맞아 쓰러지는 장면을 목격하는 과거 어린 시절의 자아와 성인이 된 자신이 직접 총을 맞는 현재의 자아가 중첩되는 장면은 관객으로 하여금 지금까지 진행 되어온 이미지의 배열에 대하여 공간과 시간을 재구성 할 수 없도록 만든다. 소년의 미래로 향하는 시간과 남자의 현재라는 연속적인 시간개념이 모호해지는 것이다. 이처럼 ‘환송대’의 이미지들은 서로 불가능한 시간과 공간을 뒤섞어 과거와 현재를 원인과 결과라는 순차적인 관계로 규정되는 시간의 연속성으로부터 이탈시켜 놓는다.

2.4. 소결

영화는 주체의 몸을 좌석에 고정시키고 스크린에 영사되는 이미지를 보여주지만, 건축공간에서 주체는 자신의 신체의 움직임을 통해 공간을 체험한다. 이러한 차이점에도 불구하고 영화와 건축의 가장 중요한 공통점은 연속적인 감각정보들에 의해 시간과 공간적 관계를 주체의 의식 안에서 재구성한다는 측면이다. 이 연구에서는 공통점을 전제로 하여 ‘환송대’의 디졸브와 페이드, 그리고 시각과 청각적 요소의 공약 불가능한 관계 등의 영화적 요소가 어떻게 파편적 이미지들을 만들어내는지 살펴보고, 이를 통하여 영화가 시간적 관계를 그려내는 방식들을 논의하였다. 마찬가지로 선유도공원과 꿈마루에서도 오래된 것과 새로운 것의 건축적 자르기와 덧붙이기, 교차를 통해 만들어진 건축적 장치들은 방문자로 하여금 비선형적 시간을 지각할 수 있게 한다. 따라서 영화와

건축사이의 유사성을 바탕으로 다음 3개의 관점을 도출하여 방문객의 경험을 분석하고자 한다.

1) 불확정적 동선의 분기: ‘환송대’의 불연속적 이미지는 시간과 공간을 파편화시키며 시간을 시각화 한다. 건축공간에서 방문자는 동선을 따라 움직이며 영화처럼 연속적인 장면의 변화를 경험할 수 있다. 하지만 예측 불가능한 다양한 동선은 방문자에게 불확정적으로 연속되는 시각적 이미지를 제공하며 동선의 분기점에서 발생하는 순간적인 간격은 시공간적 연속성을 차단함으로써 질적인 시간을 경험하게 한다. 따라서 영화이미지의 불확정적인 연속성은 불확정적 동선의 분기라는 건축공간의 특성으로 연계되어 분석될 수 있다.

2) 시각과 청각의 이점에 의한 독해의 공간: 영화의 음향과 이미지는 서로를 지지하지 않으며 공약 불가능한 관계로 진입하여 가독기호를 생산한다. 따라서 관객은 나레이션과 이미지의 관계를 읽기위해 기억과 상상력을 동원하고 가시적 이미지의 앞과 뒤를 역전시켜 보이지 않는 잠재적 이미지를 스스로 가시화해야 한다. 건축공간에서 체험되는 시각과 청각적 요소의 이점적 관계는 앞선 묘사를 지우거나 그와 모순된 것으로 전환시키며 방문자에게 독해행위를 요구한다. 이 때 청각적 요소는 선유도공원의 경우 외부적인 것이며, 꿈마루에서는 자신이 만들어내는 발자국 소리이다. 그리고 독해행위를 통해 실재와 상상, 지각과 기억, 현재와 과거의 두면에서 서로의 경계를 가로지르는 시간적 관계를 구축한다.

3) 경계의 해체: 관객은 ‘환송대’의 이미지들의 흐름 속에서 어떤 명확한 구분이나 시-공간적 연결을 할 수가 없다. 그리고 연대기적 연속체가 느슨해지면서 주인공은 시간과 공간의 좌표로부터 이탈하여 오를리 지방의 공원, 박물관, 부두, 공항의 환송대라는 시간과 공간의 파편들 사이를 떠돌게 된다. 선유도공원에서는 물이 만들어내는 도시와 공원의 경계가 자아의 중첩으로 모호해지며, 꿈마루에서는 물리적 벽체의 철거로 내부와 외부의 경계가 해체된다. 즉 바깥세계가 내부공간 속으로 편입되거나 혹은 내부공간이 바깥세계로 확장되면서 내부-외부의 경계가 소거되고, 도시와 공원, 외부와 내부를 떠돌며 방문객은 명확한 시공간적 좌표를 상실하게 된다.

3. 촉지적 공간으로서 선유도공원과 꿈마루

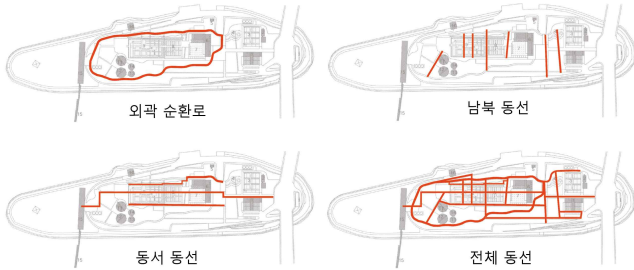
3.1. 불확정적 동선의 분기

(1) 선유도공원

선유도공원은 전통적인 공원처럼 자연을 복제하거나 재현하는 것이 아니라, 선유도가 가진 시간의 흔적을 동선의 미확정성과 결합하는 방법을 제안하고 있다. 선유도공원은 한강위에 떠 있는 동서로 긴 배와 같은 형태를

18) 최영진, 크리스 마르케의 ‘환송대’에 나타난 시간의 시각적 인식, 문화과 영상 2004 가을겨울, p.202

하고 있으며 섬의 외곽을 따라 형성된 동선이 하나의 순환을 이루고 있다. 이 동선을 남북으로 가로질러 연결하는 동선이 순환동선안의 프로그램들을 적절하게 분할하고 있다. 이 남북 방향의 동선은 주로 기존의 구조물을 그대로 사용한 것으로, 대지 전체를 임의적으로 연결할 수 있고, 하부에 조성된 각 주제정원과 수직적으로 연결하기도 한다.<그림 4>



<그림 4> 선유도공원의 전체동선은 교차지점에서 분기하며 불확정적인 연속성을 만들어낸다.

공원의외곽의 산책로를 따라가면 동서남북으로 서울의 풍경을 모두 볼 수 있다. 선유도공원의 북쪽으로는 북한산의 수려한 모습이, 남쪽으로는 노들길과 올림픽대로 그리고 아파트 건물군, 서쪽으로는 양화대교와 그 너머의 여의도를 볼 수 있다. 외곽의 산책로를 따라 이동하면서 보이는 이러한 일상적인 풍경들은 경험자로 하여금 목표 없이 소요하게 하며, 목표점에 도달한 후에도 다음 경로와 목표점을 알 수도 없다. 그러나 처음부터 형태적으로 복잡한 구조와 평면을 의도한 것이 아니므로 실제로 방문자들은 혼란스러워하지 않으며 다음 순간에 맞이하게 될 공간에 대해 기대감을 가지게 된다. 특히 이 순환동선과 남북의 연결동선은 공원을 다양한 층위로 중첩시키고 프로그램들 사이에 불확정적인 경로를 만들어 내며 공원의외부의 시간과 공원내부의 시간의 상호침투를 가능하게 해 준다. 외곽 순환동선에서 보이는 강남의 번잡한 도시의 이미지는 남북동선이 제시하는 선유정수장이라는 과거와 연결되고 다시 외곽순환동선에 도착하면 먼 곳의 북한산과 서울 강북의 현재로 연결된다.<그림 5>



<그림 5> 선유도공원에서 본 올림픽대로, 선유도공원 내의 시간의 정원, 양화대교 건너편과 북한산

선유도공원에서 방문자가 경험하게 되는 독특한 느낌은 바로 공원의 동선의 분기성에 의한 간격에서 발생하는 현재와 과거 연결방식 때문이다. 자신이 살고 있는 현재의 도시와 과거의 흔적이 남아 있는 주제정원들 사이의 이질적 차이를 오고 가면서 경험자는 잠시 불확실

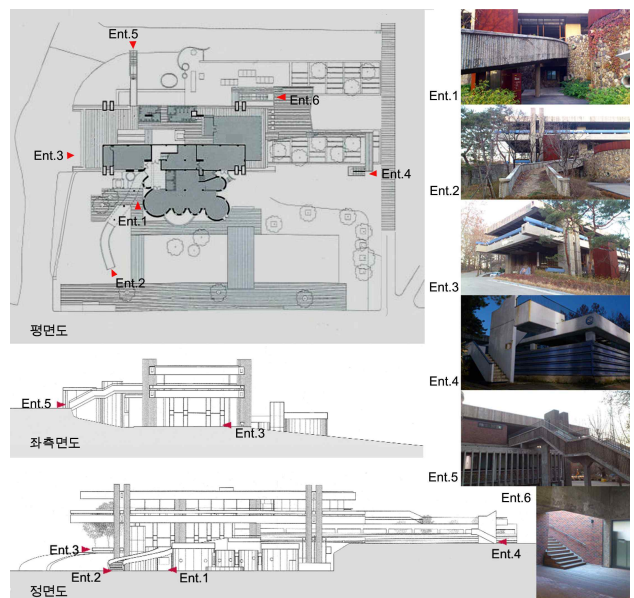
성속에 떠돌게 되며 시간을 향해 감각이 열리는 순간을 경험한다. 이러한 분기의 방법론적 접근은 불확정적 동선을 제공하며, 공원에서 발생하는 다양한 행위들의 가능성을 증폭시킨다.

또 하나의 주요동선은 각 주제정원을 순환하는 물의 흐름이 만들어내는 동선이다. 다양한 식물들을 주제로 한 정원들이 물의 흐름을 따라 전개되고 있는데, 물은 세 개의 물 저장탱크에서 흘러나와 온실과 수질정화원으로 흐른다. 그리고 환경 물놀이터, 수생식물원, 시간의 정원을 돌아 다시 저장탱크로 돌아가 새로운 순환을 준비한다. 주제정원 주위의 동선은 물을 담고 있는 수조들보다 높거나 낮은 위치에 배치되어 있기 때문에 다양한 높이에서 물의 흐름을 접하게 된다. 따라서 방문자는 물의 흐름과 동시적으로 움직이게 되지만, 다양한 레벨의 연결 통로에 의해 각 주제정원을 탐색하는 움직임은 비결정적으로 체험된다.

선유도공원은 하나의 분기점이 전체의 변화를 품고 있기 때문에 한 분기점에서 어느 쪽을 선택하느냐에 따라 다르게 펼쳐지는 상황이 무한하게 증식할 수 있는 공간이라고 할 수 있다. 이러한 불확정적인 움직임을 통해 방문객은 파편적인 풍경의 연속을 경험하게 된다.<그림 4> 따라서 선유도공원은 각 공간은 균질하지 않으며, 질적이며 심리적인 시간을 드러낸다.

(2) 꿈마루

꿈마루의 외관은 모더니즘 양식의 전형적인 특징이라고 할 수 있는 수평과 수직을 강조한 형태이며, 공원 내의 다양한 방향에서 접근할 수 있도록 현재는 6개의 진입구가 계획되어 있다. 또한 대지가 가진 특성상 각각의 출입구는 서로 다른 레벨에서 건물과 연결되며 방문자의 신체를 통한 체험을 풍요롭게 해준다.<그림 6>



<그림 6> 꿈마루, 6개의 진입구의 다양한 위치, 레벨, 형태

건축물 정면의 진입도로가 지하층 레벨과 동일하므로 건물의 왼쪽 경사도로를 따라 올라가면 1층으로 바로 진입이 가능하며(Ent.3) 이 도로를 따라 건물 배면으로 가면 3층으로 직접 연결되는 계단(Ent.5)이 있다. 지하층 레벨에 해당하는 정면의 경사로를 올라가면 1층으로 연결되지만, 현재 이 경사로는 구조상의 문제로 방문객의 출입을 통제하기 위해 화단으로 조성되어있다.(Ent.2) 그리고 컨트리 클럽하우스의 탈의실 측면에 있던 계단은 1층에서 2층의 데크로 연결되어진다.(Ent.4)

다양한 진입 지점을 갖는 다는 것은 방문자로 하여금 도착지점을 예측할 수 없거나 기대하게 만든다. 또한 진입구의 다양한 레벨과 형태는 서로 이질적이며 계열화를 형성함으로써 서로 병치되어 어느 하나가 다른 것보다 우위에 있지 않으며 동등한 위치에서 공간을 활성화하는 장치라고 할 수 있다. 건물 내부로의 진입과 이동을 위한 건축적 요소로 계단, 경사로, 엘리베이터가 사용되고 있는데, 다양한 진입구와의 상호작용을 통해 불확정적 동선을 만들어 내고 있다. 영화 ‘환송대’에서처럼 서로 아무 관련이 없어 보이는 것들의 다수성에 의해 간격과 틈이 불확정성을 만들어내며, 공간의 경험은 이 간격과 틈을 발견하는 과정을 통해 완성되는 것이다.

그리고 엘리베이터 안에서는 3개 층의 보이드 공간이 만들어 내는 예측 불가능한 수직의 파노라마를 경험하게 된다. 엘리베이터 안에서 방문자의 신체는 정지하고 있다. 하지만 엘리베이터의 움직임이 방문자를 실어 나르며 잘라진 슬래브와 보, 그리고 그 뒤의 외부공간의 풍경이 중첩되며 만들어내는 시간의 단면을 그저 바라보면서 방문자는 수동적 주체가 되어 감정적으로 깊이 흔들리게 된다.<그림 7> 기존의 건물 중앙에 삼입된 투명 엘리베이터는 수직이동을 위한 수단이라는 것 외에 꿈마루의 틈, 간격을 만들어 내는 장치라고 할 수 있다.



<그림 7> 꿈마루의 투명 엘리베이터

잘 계획된 프로그램에 근거한 단선적인 동선과 대비되는 불확정적인 동선은 경험자에게 비인과적인 움직임과 분산적인 시선을 유발시킨다. 그리고 이러한 분산적 시선과 불연속적인 움직임은 시간에 대한 전통적인 사유방식을 벗어나 새로운 시간에 대한 가능성을 체험하게 해준다.

3.2. 시각과 청각의 이접에 의한 독해의 공간

(1) 선유도공원

공원의 외곽 순환로를 걸으면 서울의 도시적 풍경이 보이며, 동시에 양화대교와 강변도로를 달리는 자동차 소리가 크게 들린다. 이것은 소리가 이미지를 구성하고

지시하는 고전적 영화의 상황이다. 도시의 풍경이 보이지 않는 주체정원을 걸을 때에도 여전히 자동차의 소음은 공원 내의 소리를 지배한다. 마치 영화에서 화면 밖의 소리가 보이지 않는 존재들을 암시하며 강력한 힘을 가지는 것처럼, 비행기 지나가는 소리, 자동차 소리는 여전히 공원의 한적함을 방해하는 것이다. 공원에서 가장 낮은 곳에 위치한 시간의 정원을 좀 더 걸으면 대나무 잎이 바람에 흔들리는 소리, 물 흐르는 소리, 사람들의 말소리, 비행기 지나가는 소리, 자동차 소리 등이 문득 문득 출현한다. 그리고 마침내 이 모든 소리들이 뒤섞여 알 수 없는 소리로 변형되고 눈앞의 풍경과 각기 자율적인 이미지로 분리된다.

시간의 정원은 물속의 불순물을 가라앉혀 제거하는 역할을 하던 제1 침전지였으며 주체정원들 중 기존구조물을 가장 온전하게 살려 재활용한 공간이다. 오래된 구조물과 물의 흔적들, 그리고 이곳에 식재된 교목, 관목, 초화류 등이 만들어내는 풍경은 말로 설명할 수 없는 형상들의 힘과 모양새로 드러나며 자동차 소리를 지우고 분수에서 쏟아지는 듯한 물소리를 출현시킨다. 눈앞의 풍경은 더 이상 자동차들이 오고가는 도시의 풍경으로 연장되지 않으며, 그 자체가 청각적 요소를 변모시킨다. 즉 이미지가 오히려 말을 하기 시작 하면서, 시각적 이미지와 청각적 이미지가 상호보완적이지만 공약 불가능한 관계를 가지게 되는 것이다. 그리고 시간의 정원은 독해를 요구하는 공간이 된다.



<그림 8> 선유도공원, 시간의 정원에서 발견되는 물의 흔적들

벽천 앞에 서서 물이 흘러내리는 소리를 듣게 될 때에는 청각적 요소가 정수시설의 시각적 흔적들과 모방적 관계를 맺게 된다. 방문자는 벽천을 바라보며 들던 물소리를 시간의 정원에 남아있는 물때, 물이 배출되던 구멍, 침전지를 나누던 벽체 등의 시각적 흔적 속에서 확인한다.<그림 8> 물소리가 보이지 않은 것들을 보이게 하며 눈앞의 흔적들은 독해를 위한 공간이 된다. 이것은 정수장이라는 역사의 재현이 아니며 과거와 현재의 경계, 시각과 청각의 경계는 서로의 자율성을 보존하면서 눈앞의 현재와 기억속의 물소리, 지각과 기억의 이점으로부터 강력한 시간적 관계를 부상시킨다. 청각적 자율성이 만들어내는 상상의 작용을 통해 시각적 흔적들을 독해하여 과거 속에 잠재된 물을 현재화 시키는 것이다. 그 결과 분명하게 알 수 없도록 불투명하게 차단되었던 것들이 가시적인 것으로 변모하고 과거 속에 매장된 것들이 현재로 드러난다.

방문객과 시간의 정원은 한 번도 같은 공간, 같은 시간에 공존한 사실이 없으면서도 소통하고 있듯이 정원의 풍경과 소리는 서로의 경계를 가로지르는 시간적 관계를 구성하는 것이다. 시각적인 것과 청각적인 것, 현재와 과거, 지각과 기억은 미묘하게 진동하며 방문객과 공원의 관계는 '읽는 행위'를 통해서 완성되어진다.

(2) 꿈마루

꿈마루에서의 이미지와 음향의 이질적 상호작용은 1층부터 3층을 연결하는 목재계단이 있는 곳에서 경험할 수 있다. 기존의 시설에서는 경사로였지만 리모델링을 하면서 목재계단으로 만들어졌다. 이 돌음 계단이 내부와 외부의 경계면에 위치해있기 때문에 내부와 외부의 풍경이 교차하면서 자신이 내는 발자국 소리와 각기 자율성을 만들어 낸다.<그림 9, 10> 계단을 이동하면서 경험하는 상부가 개방된 홀의 3개 층의 입면은 이질적인 공간이미지들의 배열과 조합으로 서로 공존할 수 없는 시간과 공간을 형상화시키고 있다. 1층에서는 통신실의 새롭게 마감된 벽돌 벽과 홀과의 경계를 만들고 있는 페인트가 벗겨진 콘크리트 벽체와의 중첩이다. 2층에서는 투명유리 벽면과 천정 슬래브를 잘라낸 단면과 천정을 가로지르는 두꺼운 보, 그 뒤에 희미하게 보이는 벽돌 벽의 배열이다. 3층에서는 바닥 슬래브를 잘라낸 거친 단면과 그 위에 설치된 철제난간 프레임, 그 뒤에 단정하게 마감된 벽돌 벽의 중첩으로 만들어진 입면의 조합이다.<그림 11> 3층으로 올라가는 계단을 통해 보이는 3개 층의 내부벽면의 입면은 각 층마다 영화에서의 디졸브와 페이드 기법과 유사한 중첩효과를 주며, 이질적인 재료들로 마감되어 불연속적으로 배열되어 있다.



<그림 9> 꿈마루의 목재계단, <그림 10> 목재계단 외부의 풍경
<그림 11> 3개 층 홀의 불연속적인 내부입면(출처:SPACE, 2011.09, p.79)

계단을 따라 올라가며 시점의 방향이 변화할 때마다 방문객은 불연속적인 입면 때문에 하나의 유기적 전체로 조화를 구성하지 못한다. 목재 계단을 오르는 발자국 소리는 거대한 홀에 반사되어 보통의 계단소리보다 크게 들린다. 이 청각적 요소는 방문객을 현재라는 시간 속에서 감각되게 하지만 홀의 3개 층 입면이 보이는 쪽으로 진행하면서 보이는 낮선 입면에 대해 설명을 해주는 것은 아무것도 없다. 목재 계단의 발자국 소리가 계속될 때, 입면에는 목재 벽면, 목재 난간, 목재 바닥은 보이지 않고 벽돌 벽, 철제 난간, 콘크리트 슬래브와 보, 투명유

리만 보인다. 입면의 풍경은 발자국소리를 재현하지 않으며, 발자국소리는 입면이 보여주는 것을 결코 묘사하지 않는다. 그리고 3개 층의 이질적인 입면, 계단의 페인트 자국, 거칠게 드러난 콘크리트 면은 꿈마루의 시간을 증언하며, 클럽하우스와 교양관에 대한 역사와 기억의 잠재성을 회복시킨다. 이 시각적인 것과 청각적인 것, 현재와 과거, 지각과 기억은 공약 불가능하지만 상호보완적이다.

이러한 공약 불가능성은 계단의 외부 쪽을 걸을 때 지각되는 풍경들에 의해 더욱 심화된다. 계단의 외부 쪽은 공원과 접하고 있으므로 방문객은 공원의 수목과 공원 방문객들, 아이들의 목소리 등이 만들어내는 한가로운 풍경을 접하게 된다. 자신의 발자국 소리는 이 풍경들로 연장되지 못하며 시각적 요소와 자율성을 획득하게 된다. 꿈마루의 현재를 목격하는 방문자의 기억에는 클럽하우스와 교양관의 시간이 존재하지 않는다. 하지만 자신의 발자국 소리가 만들어 내는 청각적 공간과 시각적 요소가 만들어내는 시각적 공간이 두 개로 존재하며 서로의 경계를 가로지르는 시간적 관계를 꾸며내고, 두 면간의 이점에서 꿈마루의 진정한 의미가 살아나는 것이다. 이렇게 방문객은 시각과 청각의 경계를 왕복하며 클럽하우스, 교양관이라는 과거와 꿈마루라는 현재의 관계를 가지적인 동시에 가독적이 되도록 하는 내적인 관계로 진입하며 눈앞에 보이는 세계를 읽어야 하는 책으로 구성하는 것이다.

3.3. 경계의 해체

(1) 선유도공원

선유도공원에서 '한강' 이라는 물과 한강에서 취수되어 공원내부를 흐르는 물은 공원의 경계의 해체를 설명하는데 중요한 요소이다. 강 건너의 도로, 양화대교를 빠르게 지나가는 자동차와 공원 내에서 한가롭게 걷거나 앉아서 여유를 즐기는 사람들 사이의 속도의 차이는 서로 공존할 수 없는 이질적인 두 개의 시간의 차원을 드러내며 방문자로 하여금 극복할 수 없는 분리감을 체험하게 한다.<그림 12> 곧이어 방문자는 강 건너의 풍경을 바라보지만, 역으로 도심에서 분주하게 돌아가는 일상속의 자아가 자신을 바라보는 타자적 순간을 맞이한다. 어린 시절의 자아와 성인이 된 자아가 시간과 공간을 초월하여 중첩되는 것처럼 도시의 자아와 공원안의 자아가 서로 중첩되는 것이다. 두 개의 거울 사이에서 끊임없이 각자가 자신을 향해 되돌아오는 것처럼, 강 건너의 도시속의 자아와 선유도공원에 있는 자아가 서로를 삼켜버린다. 이러한 상황 속에서 경험자는 주



<그림 12> 양화대교와 마포구

체와 객체를 식별할 수 없는 지점으로 향하면서 강이 만들어 내는 인식적 경계가 해체되고 타자적 시선의 상호작용으로 주체는 동요한다. 외곽의 산책로를 따라 걷는 동안 이러한 경험은 반복적으로 발생될 수 있다.

그리고 한강의 물과 공원내부를 흐르는 물의 관계는 공원의외부와 내부의 경계를 다시 한 번 모호하게 한다. 한강물로 흐르던 물의 일부가 인공적인 힘에 의해 취수되어 주제정원을 흐르는 물은 본래 하나였지만 서로 공존할 수 없는 다른 시간으로 순환하고 있다. 하나는 한강물이 바다로 갔다가 증발하고, 다시 물이 되어 한강을 흐르는 시간이며, 다른 하나는 공원 내부의 물이 계절에 따라 증발량의 차이가 있지만 1~2일 정도의 간격으로 순환하는 시간이다. 그러나 두 개의 시간 사이에서 공원의 내부에 외부의 물이 편입되거나 내부의 물이 외부로 확장되기도 한다. 따라서 두 개의 물은 하나로 합쳐지거나 둘로 나누어지며 순환을 반복한다. 즉 인간의 눈으로는 확인할 수 없는 미시적인 세계 속에서 끊임없이 변화를 반복하며 서로의 경계를 지우는 것이다. 방문객의 시선이 서로 다른 속도와 다른 모양으로 흐르는 두 개의 물 사이에서 공원의 외부로 확장되거나 공원의 내부를 흐르는 물에 의해 구성되는 테마정원들로 수축되면서 분리감과 일체감을 경험하는 것이다. 선유도공원은 물의 흐름에 의해 공원 내부와 외부사이의 관계가 역전되며, 공원 내부의 모든 영역은 두 개의 물에 의해 질적으로 다른 공간을 끊임없이 재구성하고 있다. 즉 공원 내의 인공적인 물의 흐름과 한강물의 자연적인 흐름이 병치되면서 복수의 속도와 복수의 시간을 만들어 내고, 여기에 사람의 흐름이 더해져 물의 순환에 대응하는 방식이 보다 다양하게 나타나는 것이다.

(2) 꿈마루

꿈마루가 처음 클럽하우스로 사용되었을 때에는 골프 코스와 주변을 조망하기 위해 북쪽을 제외한 거의 모든 외벽이 유리였다고 한다. 그 후에 교양관으로 사용되면서 1, 2층 공간은 모두 단열재와 스테코, 합판 등으로 막아 주로 전시와 이벤트 공간으로 사용되었으나, 현재는 외벽이 모두 제거되고, 8개의 거대한 콘크리트 기둥이 2층과 3층의 슬래브와 12×24m의 지붕을 지지하고 있다.

방문객은 건축물의 외부와 내부를 공간에 공급되는 빛의 밝기에 의해 구분할 수 있다. 균질하고 밝은 외부에 비해 내부는 인공조명에 의해 어둡거나 밝게 조성되어 위계적이기 때문



a) 1층 홀, b) 북 카페 내부
c) 3층 야외전시장
<그림 13> 꿈마루

이다. 꿈마루의 주출입은 건물 왼쪽의 경사도로를 걸어 올라가서 1층 홀로 진입하는 방식이다. 하지만 특별히 벽이나 문으로 구획되어 있지 않으며 캔틸레버 형태의 육중한 슬래브와 보를 바라보며 강판 프레임을 지나면 비로소 내부에 들어 왔다는 생각이 든다. 하지만 오른 쪽에서 퍼져 들어오는 빛에 의해 다시 건물 밖으로 나온 듯하다.<그림 13a> 방문객은 건물의 내부와 외부의 경계가 소거된 1층에서 잠시 배회하다가 3층으로 올라간다. 하지만 3층도 기둥과 일부벽면을 제외하고 모두 개방되어 있어 외부의 풍경이 걸리지 않고 들어왔다가 반대편으로 사라진다. 실내라는 표지를 주는 것은 기둥과 두꺼운 보, 그리고 지붕 슬래브뿐이다. 안과 밖의 위계관계가 제거되어 우리의 신체는 끊임없이 공간을 새롭게 정의한다.

내부와 외부를 경계 짓는 벽체가 소거되었기 때문에 내부와 외부는 다양하게 연결된다. 방문자가 내부를 걸으면서 외부를 바라보는 이미지와 공원의 다양한 방향에서 들려오는 바람소리와 사람들 목소리의 중첩은 자신이 내부에 있는지 외부에 있는지 알 수 없게 하여 공간좌표를 상실하게 만든다.<그림 13c, d> 공간좌표의 상실은 방문자에게 자신의 사회적 역할과 위치를 떠나 그저 숨쉬고 보고 듣고 느끼는 감각적 자아를 회복하게 해준다.

시간적 공간에서 주체는 ‘보는 자’로서 대상과 분리되어 시선은 보는 대상으로만 나아가게 되며, 마치 원근법에서처럼 특정한 한 점에서 대상을 파악하게 된다. 하지만 축지적 공간으로서 꿈마루의 경계의 해체는 ‘집속의 집’¹⁹⁾이라는 개념에 의해 더욱 증폭된다. 즉 복원을 하면서 필요한 실들을 커다란 지붕 밑에 삼입하는 방식을 취했기 때문에 슬래브 밑의 내부 공간이라 해도 다시 내부로 들어가야 하는 이중성에 의해 다른 건물에서 나타나는 내부와 외부의 구분은 무의미해진다. 기둥과 북쪽중앙부의 사무공간을 제외한 거의 모든 부분들이 뚫려 있어 어디로 시선을 돌려도 연속된 개방성은 건물의 모든 면들을 동등한 관계에 위치시킨다. 사방으로 열린 공간에서 드러나는 안과 밖의 경계의 해체는 방문자의 감각적 위계를 소거하고 외부의 환경에 내부가 끊임없이 노출되면서 관계의 다양성으로 이어진다.

특히 유리로 외부마감이 된 3층 카페 공간에서는 독특한 감각적 체험을 할 수 있다. 북쪽 외부의 숲을 배경으로서 있는 견고한 기둥 앞에 위치한 카페공간의 북쪽 유리벽에는 반대편 남쪽의 나무와 외부공간이 반사되어 구분이 불가능한 연속성을 만들어내고 있기 때문에 카페에 앉아있는 방문객은 건물의 앞면과 뒷면을 동시적으로

19) 조성룡, 시간의 공간: 꿈마루와 선유도공원, SPACE 2011.08, p.80에서 조성룡은 “오랜 시간을 두고 ‘생성된 집속의 집’은 따로 분리되는 것이 아니라 통합되고 주변 풍경에 함께 존재한다. 사무실과 화장실의 벽돌담 사이의 공간은 또 다른 내부가 된다. 깨끗이 마감되지 못하고 부서지거나 더러워진 채 남아있는 내부 벽돌은 도시의 골목과 닮아 있다.”고 기술하고 있다.

지각할 수 있다.<그림 13b> 즉 이 유리면에 투영되는 카페내부와 반대편의 풍경이 중첩되면서 깊이감이 사라지고 안과 밖, 북쪽과 남쪽의 경계가 소거되는 것이다. 실제로 카페 내부에 앉아 기둥 앞의 유리면에 반사된 풍경을 바라보는 내부에 있는 방문자는 외부에 있는 듯한 느낌을 받게 된다. 방문객들은 카페라는 동일한 공간 안에 있으면서 각자의 위치에 따라 모두 다른 풍경을 보게 된다. 꿈마루의 내부와 외부공원은 객관적으로 존재하는 실체임에도 불구하고 명확한 좌표적 관계를 상실하는 것이다.

5. 결론

‘환송대’에서의 영화적 형식들이 보여주는 비연대기적 시간의 가시적 표현을 참조하여 축지적 공간으로서 선유도공원과 꿈마루에 대해 분석한 결과를 종합하면 다음과 같다.

1) 불확정적 동선의 분기: 건축의 불확정적 동선에서는 방문자가 어느 지점에서 어느 쪽을 선택하느냐에 따라 다양한 건축적 시퀀스가 만들어지며 계열적으로 분기한다. 선유도공원은 외부에서의 동선들이 분기하며 불확정적 연속성을 만들어낸다. 반면에 꿈마루에서의 복수적이고 다양한 레벨의 진입구는 내부와 외부를 다양한 방식으로 조합하여 계열을 만들어내고, 비위계적으로 공간을 활성화시킨다. 하지만 두 공간에서의 불확정성에 의한 유연적 신체의 움직임은 완결된 공간이 아니라 끊임없이 질적으로 다른 시간과 공간적 상황을 만들며 현실적 시간이 아니라 내적인 시간을 체험하게 한다.

2) 시각과 청각의 이접에 의한 독해의 공간: 시각과 청각의 이접적 상황은 선유도공원과 꿈마루라는 3차원 공간을 2차원의 텍스트로 지각하여 독해의 방식으로 작동하게 한다. 선유도공원에서의 청각적 요소는 외부적인 것으로 시간의 정원에서 자동차 소리는 계속 들리지만 눈앞의 풍경은 도시의 풍경들로 연장되지 않는다. 하지만 물의 흔적이 만들어내는 시각적 요소들이 자동차의 소리를 지우고 물소리를 출현시키며 과거와 현재를 가로지르는 관계를 구성한다. 한편, 꿈마루의 목재계단에서 자신이 만들어내는 발자국 소리는 내부 홀의 3개 층 입면과 서로를 묘사하지 않으며, 외부에서 들려오는 소리들과 변별적이며, 과거의 시각적 흔적과도 공약 불가능하다. 따라서 방문객은 끊임없이 기억과 상상력을 발휘하여 공간을 읽어야 하며 시각적인 것과 청각적인 것, 현재와 과거, 지각과 기억, 실재와 상상의 경계를 가로지르는 시간적 관계를 구성한다.

3) 경계의 해체: 선유도공원에서의 경계의 해체는 한강과 공원내부의 물에 의해 인식적인 측면에서 발생하며, 복수적인 자아의 중첩에 의해 공원 건너편의 도시와 공원 내에 서로 공존할 수 없는 방문자의 시간과 공간을

뒤섞어 과거와 현재를 순차적인 관계로 규정하는 시간의 연속성으로부터 일탈시켜 놓는다. 꿈마루의 열린 벽체는 외부와의 접촉을 통해서만 의미의 생성이 가능하다. 공원의 울창한 나무들과 그 뒤로 보이는 도시의 풍경들이 깊이감을 상실하며 내부로 들어오고 다시 반대편의 외부로 흘러나간다. 따라서 꿈마루의 내부와 외부는 경계가 모호해지고, 내부이면서 동시에 외부가 되면서 방문자는 실제적인 시-공간적 좌표로부터 이탈을 경험하게 된다.

축지적 공간의 관점에서 우리는 영화 또는 건축이 가진 비연대기적 시간을 경험할 수 있다. 시간이란 눈으로 볼 수도 없고 만질 수도 없는 것이지만 영화 ‘환송대’는 시간적 관계를 가시적인 것, 지각 가능한 것으로 표현하고 있다. 마찬가지로 건축공간에서도 방문자는 시계바늘이 가리키는 양적, 물리적 시간이 아니라 질적, 심리적 시간을 경험할 수 있다. 선유도공원과 꿈마루에서의 오래된 것과 새로운 것의 교차는 비선형적 시간을 지각 가능하게 한다. 그리고 두 건물에서의 ‘시간성’은 오래된 건물을 재사용하였다는 사회적 가치에도 의미가 있지만 더 중요한 것은 방문자에게 과거와 현재의 관계를 회복할 수 있는 기회를 준다는 것이다.

한편으로 건축 작품의 본질과 가치를 이해하고 해석하는 관점이 주로 디자인 기법이나 개념 등 건축가의 입장에서 이루어져왔기 때문에 경험자의 감각적인 수용에 대해서는 논의에서 제외되어 왔다. 하지만 최근의 건축담론은 이성의 개념에서 벗어나 주체의 감각적 경험이 유발하는 질적인 다의성에 관한 논의로 흐르고 있다. 따라서 본 논문은 그러한 담론을 비선형적 시간에 관한 논의로 확장하여 연구가 이루어졌다는데 의의가 있다고 할 수 있다.

참고문헌

1. 수잔 헤이워드, 영화사전: 이론과 비평, 1판, 이영기 옮김, 도서출판 한나래, 서울, 1997
2. 데이비드 노먼 로도윅, 질 들뢰즈의 시간기계, 1판, 김지훈 옮김, 그린비, 서울, 2005
3. 질 들뢰즈, 시네마2:시간-이미지, 1판, 이정하 옮김, 시각과 언어, 서울, 2002
4. 이윤영, 크리스 마커의 ‘환송대’에 나타난 ‘불가능한 기억’의 문제, 문학과 영상, 2011 가을
5. 최영진, 크리스 마르케의 ‘환송대’에 나타난 시간의 시각적 인식, 문학과 영상, 2004 가을겨울
6. 박미영, 축지적 공간을 통한 시간성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제22권 6호 통권101호, 2013
7. 이윤영, 발터 벤야민에 따른 영화와 건축, SPACE 2012.06, 통권 535
8. 조성룡, 시간의 공간: 꿈마루와 선유도공원, SPACE 통권526, 2011.09
9. Reda Bensmaia, From the Photogram to the Pictogram: On Chris Marker's La Jetée, Camera Obscura: A Journal of Feminism and Film Theory. vol.24, 1990 September

[논문접수 : 2013. 12. 31]

[1차 심사 : 2014. 01. 22]

[게재확정 : 2014. 02. 12]