

픽처레스크 정원에 나타난 촉지적 지각

- 18세기 영국 픽처레스크 정원을 중심으로 -

김진섭* · 김진선**

*청주대학교 대학원 환경조경학과 · **청주대학교 환경조경학과

Haptic Perception presented in Picturesque Gardens

- With a Focus on Picturesque Garden in Eighteenth-Century England -

Kim, Jin-Seob* · Kim, Jin-Seon**

*Dept. of Environmental Landscape Architecture, Graduate School of Cheongju University

**Dept. of Environmental Landscape Architecture, Cheongju University

ABSTRACT

Modern optical mechanisms slanted toward Ocular-centrism have neglected diverse functions of vision, judged objects in abstract and binary perspectives, and organized spaces accordingly, there by neglecting the function of eyes groping objects. Recently, various experiences have been induced through communication with other senses by the complex perception beyond the binary perception system of vision. Haptic perception is dynamic vision that induces accompanying bodily experiences through interaction among the various senses; it recognizes the characteristics of material properties and various sensitive stimulations of human beings. This study elaborates on the major features of haptic perception by examining the theoretical background of this concept, which stimulates the active experience of the subject and determines how characteristics of haptic perception are displayed in picturesque gardens. In order to identify the major features of haptic perception, this study examines how Adolf Hildebrand's theory of vision is developed, expanded, and reinterpreted by Alois Riegl, Wilhelm Worringer, Walter Benjamin, Maurice Merleau Ponty, and Gilles Deleuze in the histories of philosophy and aesthetics. Based thereon, the core differences in haptic perception models and visual perception models are analyzed, and the features of haptic perception are identified. Then, classical gardens are set for visual perception and picturesque gardens are set for haptic perception so that the features from haptic perception identified previously are projected onto the picturesque gardens. The research results drawn from this study regarding features of haptic perception presented in picturesque gardens are as follows. The core differences of haptic perception in contrast to visual perception can be summarized as ambiguity and obscureness of boundaries, generation of dynamic perspectives, induction of motility by indefinite circulation, and strangeness and sublime beauty by the impossibility of perception. In picturesque gardens, the ambiguity and obscureness of boundaries are presented in the irregularity and asymmetric elements of planes and the rejection of a single view, and the generation of dynamic perspectives results from the adoption of narrative structure and overlapping of spaces through the creation of complete views, medium range views, and distant views, which the existing gardens lack. Thus, the scene

Corresponding author: Jin-Seon Kim, Dept. of Environmental Landscape Architecture, Cheongju University, Cheongju 360-764, Korea, Tel.: +82-43-229-8507, E-mail: jskim@cju.ac.kr

composition technique is reproduced. The induction of motility by indefinite circulation is created by branching circulation, and strangeness and sublime beauty are presented through the use of various elements and the adoption of 'roughness', 'irregularity', and 'ruins' in the gardens.

Key Words: Ambiguity and Obscureness of Boundaries, Dynamic Perspective, Induction of Motility, Defamiliarization

국문초록

시각중심주의에 편향된 근대의 광학적 메커니즘은 시각의 다채로운 기능을 간과하고 추상적이며, 이성적인 눈으로 사물을 판단하고 공간을 조직함으로써 눈이 사물을 더듬는 기능에 대해서는 간과하였다. 최근에는 시각의 이분법적 지각체계를 넘어서 복합지각에 의해 다른 감각과의 소통을 통한 다양한 경험을 유도하고 있다. 촉지적 지각은 시각뿐만 아니라 다양한 감각과의 상호작용을 통해 주체로 하여금 신체를 동반한 체험을 유도하며, 물성이 가지고 있는 특질과 인간의 다양한 감각적 자극을 피하는 역동적인 시각이다. 본 논문은 주체의 능동적 체험을 유도하는 촉지적 지각의 이론적 배경을 고찰하여 촉지적 지각의 주요한 특징을 도출하고 촉지적 지각의 특징이 픽처레스크 정원에서 어떠한 방식으로 나타나는지를 살펴보고자 한다. 촉지적 지각의 주요한 특징을 고찰하기 위해 철학과 미학사에서 아돌프 힐데브란트의 시각론이 알로이스 리글과 빌헬름 보링거, 발터 벤야민, 모르스 메를로 폰티, 질 들뢰즈에 의해 각각 어떻게 발전, 확장, 재해석되는지를 탐구한다. 이로서 촉지적 지각과 시각적 지각 방식의 주요차이점을 분석하고 촉지적 지각이 가지는 특성을 도출한다. 이후, 촉지적 지각의 특성이 픽처레스크 정원에 어떻게 나타나는지 고찰하기 위해 고전적 정원을 시각적 지각으로 픽처레스크 정원을 촉지적 지각으로 각각 설정하여 분석하고 앞서 도출된 촉지적 지각의 특성을 픽처레스크 정원에 투영하여 고찰한다. 본 연구를 통해 도출된 픽처레스크 정원에 나타난 촉지적 지각에 대한 연구결과는 다음과 같다. 시각적 지각과 대별되는 촉지적 지각의 주요차이점은 경계의 모호함과 애매함, 동적시점의 생성, 불확정적 동선에 의한 운동성 유발, 지각 불가능성에 의한 낮설음과 숭고미로 요약할 수 있다. 픽처레스크 정원에서 경계의 모호함과 애매함은 평면의 불규칙함과 비대칭 요소, 단일시점의 거부로 나타나며, 동적시점의 생성은 서사적 구조의 도입과 회화의 장면구성기법을 재현하면서 기존 정원에 없는 전경, 중경, 원경 요소를 만들면서 공간을 중첩시킴으로써 생성된다. 불확정적 동선에 의한 운동성 유발은 분기하는 동선에 의해 형성되며, 지각 불가능성에 의한 낮설음과 숭고미는 정원에서 다양한 요소의 활용과 '거칠음'과 '불규칙함', '폐허'의 도입으로 나타난다.

주제어: 경계의 모호함과 애매함, 동적 시점, 운동성 유발, 낮설게 하기

1. 서론

1. 연구의 배경 및 목적

사람은 압도적으로 시각적인 동물로 우리가 환경을 경험하고 다시 재구성하는 지각체계는 많은 부분을 시각에 의존하고 있다. 공간적으로 특수한 정보들이 청각, 후각, 미각, 촉각의 감각 체계보다 눈을 통해 훨씬 더 많이 입수된다. 시각의 큰 장점은 그것이 고도로 명료한 매체일 뿐만 아니라 세계가 외계의 물체와 사건들에 관해 무제한으로 풍부한 정보를 제공해 주는데 있다. 따라서 시각은 사건의 일차적 매체이다(Arnheim, 1969). 그러나 과도한 시각중심주의 사고는 신체에서 눈을 분리하여 주체를 특권화하는 결과를 초래한다. 특권화된 주체는 비성찰적이며 다른 감각과의 소통을 방해한다. 시각중심주의에 편향

된 근대의 광학적 메커니즘은 시각의 다채로운 기능을 간과하고 추상적이며, 이성적인 눈으로 사물을 판단하고 공간을 조직함으로써 눈이 사물을 더듬는 기능에 대해서는 간과하였다.

최근에는 시각의 이분법적 지각체계를 넘어서 복합지각에 의해 다른 감각과의 소통을 통한 다양한 경험을 유도하고 있다. 즉, 시각중심주의에 편향된 근대의 광학적 메커니즘을 넘어 시각에 내재된 촉각적 기능에 대한 탐구를 통해 탈신체화된 주체를 신체로 복귀하려고 시도한다. 단안적 시선으로 공간을 바라보는 추상화된 공간을 넘어서 다양한 시각적 전개를 통해 공간의 깊이를 체험하도록 함으로써 근대의 획일성에서 벗어나려고 한다. 이러한 맥락에서 현대의 도시 및 조경 공간은 새로운 지각체계를 요구하고 있다. 본 논문에서 제시하는 촉지적 지각은 시각뿐만 아니라 다양한 감각과의 상호작용을 통해 주체로 하여금 신체를 동반한 체험을 유도하며, 물성이 가지고 있는 특질과 인

간의 다양한 감각적 자극을 피하는 역동적인 시각이다. 이러한 시각을 통해 ‘공간’은 ‘장소’로 변화한다(Tuan, 1977: 6)¹⁾.

본 연구의 목적은 주체의 능동적 체험을 유도하는 촉지적 지각의 이론적 배경을 고찰하여 촉지적 지각의 주요한 특징을 도출하고 촉지적 지각의 특징이 픽처레스크 정원에서 어떠한 방식으로 나타나는지를 살펴보고자 한다. 심미주의적 조경양식은 종식되어가고 혼성, 해체, 개방, 상호연계성, 역동 등을 특징으로 하는 조경이 대두되는 시점에서 다층적이며 혼성적인 공간을 체험하도록 유도하는 촉지적 지각에 대해 논의하는 것에 의의가 있다.

촉지적 지각의 주요한 특징을 고찰하기 위해 철학과 미학에서 시각위주의 관점이 촉각으로 변화되는 담론 과정을 귀납적으로 파악한다. 아돌프 힐데브란트의 시각론이 알로이스 리글과 빌헬름 보링거, 발터 벤야민, 메를로 폰티, 질 들뢰즈에 의해 각각 어떻게 발전, 확장, 재해석되는지를 탐구한다. 이로서 촉지적 지각과 시각적 지각 방식의 주요차이점을 분석하고 촉지적 지각이 가지는 특성을 도출한다. 이후, 촉지적 지각의 특성이 픽처레스크 정원에 어떻게 나타나는지 고찰하기 위해 고전적 정원을 시각적 지각으로 픽처레스크 정원을 촉지적 지각으로 각각 설정하여 분석하고 앞서 도출된 촉지적 지각의 특성을 픽처레스크 정원에 투영하여 고찰한다. 픽처레스크 정원 중 고전주의 체계와는 상반되는 18세기 영국 초기 픽처레스크식 정원을 중심으로 고찰하였다.

II. 촉지적 시각론의 전개

1. 촉지적 지각에 관한 논의

1) 아돌프 힐데브란트(Adolf von Hildebrand)의 근시와 원시 시각을 통해 지각하는 방법을 두 종류로 구분한 사람은 아돌프 힐데브란트다. 그는 자신의 저서 『조형미술의 형식』에서 시각을 통해 대상을 지각하는 방법을 근거리 시각(the near view/image)과 원거리 시각(the distant view/image)으로 구분하여 설명하고 있다. 그에 의하면 관찰자가 대상을 멀리에서 볼 경

우 전체 형상을 받아들일 수 있으나 대상과 가까워질수록 대상을 한눈에 파악하지 못하고 눈의 운동을 필요로 한다고 한다. Figure 1에서 보여주는 아돌프 힐데브란트의 시각각 다이어그램은 이러한 동적시각의 원리를 설명하고 있다²⁾. 그는 근거리 시각 원리는 깊이 운동을 일으켜 대상을 3차원으로 파악하게 한다고 지적하고 있다. 즉, 시야의 중앙에 놓여 있는 것은 매우 강하게 지각되고, 시야의 가장자리에 놓여 있는 것은 약하게 지각되며, 이러한 시각적 현상은 깊이감을 지닌 공간 이미지를 형성한다. 그러나 “우리는 삼차원 복합체의 통일된 영상을 원시로부터만 얻을 수 있다. 원시는 지각되고 상상된 형식의 유일한 통일된 이해를 구성한다(Hildebrand, 1918: 25)”라고 언급하면서 ‘명료함’이 예술의 지각에 있어 가장 큰 가치라 생각했다. 그에게 있어 원거리 시각은 근거리 시각보다 우월하였다(Lee, 2009: 222). 이러한 한계에도 불구하고 지각을 근거리/원거리 지각으로 구분한 점과 근거리에서 “바라본다는 것을 실제로 만져보는 것으로, 즉 일종의 운동행위로 변형되었다(Hildebrand, 1918: 22).”라고 지적한 점은 촉지적 지각에 대한 가능성을 열어주는 계기가 된다.

2) 알로이스 리글(Alois Riegl)의 촉각성과 공간

알로이스 리글은 그의 저서 『후기 로마의 예술 산업』에서 힐데브란트의 근시-원시개념을 근시-촉각적(tactile)³⁾과 원시-시각적(optical)이라는 개념으로 확장, 재해석한다. 그는 이집트부터 로마에 이르는 고대미술의 발전을 촉각적, 시각적이라는 두 가지 형식에 따라 3단계로 나누어 설명하고 있다. 첫 번째 시기는 고대 이집트 예술에서 볼 수 있는 촉각적-근시적(takisch-nashichtung)인 시기이며, 두 번째 시기는 그리스, 로마 고전 예술에서 볼 수 있는 촉각적-시각적(taktisch-optisch)인 시기이다. 세 번째 시기는 로마후기 예술에서 볼 수 있는 시각적-원격시적(optisch-fernsichtig)인 시기이다⁴⁾(Figure 2 참조).

아돌프 힐데브란트가 중요시한 ‘원시’는 알로이스 리글에게서 시각과 결부됨으로 우리에게 그저 보여질 뿐 물질적 개체들로 지각되지 못하는 지각으로 인식된다. 반면, ‘근시’는 촉각과 결부되어 촉각적 지각이 우리에게 대상의 명료함을 준다고

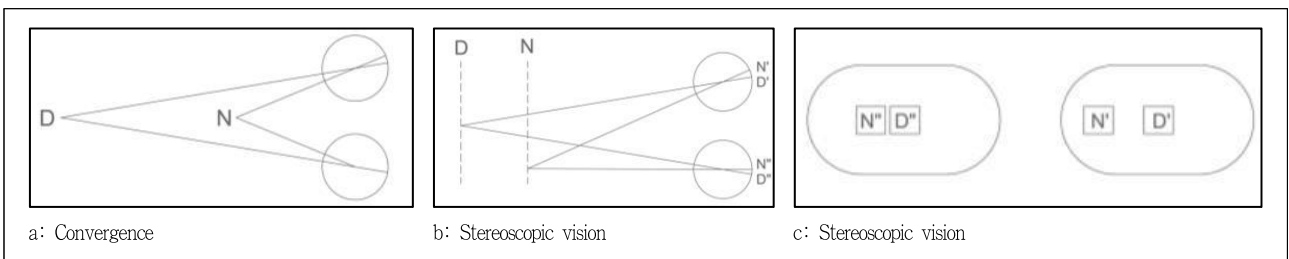


Figure 1. Visual perception diagram of Hildebrand
Source: Cornelis van de ven 1987: 12

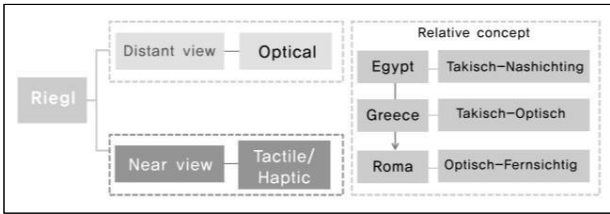


Figure 2. Perception theory of Alois Riegl

재평가된다. 그는 “단위 대상들의 개별적 통일성에 대한 분명한 지식은 오직 촉각으로서만 얻을 수 있다. 즉, 촉각만이 물질적 개체를 감싸는 경계의 불가입성(impenetrability)에 관한 지식을 우리에게 줄 수 있다. 이 경계들이 바로 대상의 촉각적 표면들이다(Riegl, 1901: 22).”라고 언급한다. 나아가 촉각적 지각양식은 모든 시각 예술의 기원 자체와 밀접한 관련을 맺고 있다고 주장한다. 그에게 예술은 “촉각적 물질성(tactile materiality)의 고유하고도 즉각적인 이상을 창조(Riegl, 1901: 73)”하려는 인간의 노력에서 연원한다. 알로이스 리글의 지각방식은 모든 시대에는 그 시대의 고유한 지각 양식에 의해 특징지을 수 있다는 것이다. 즉, 서양 예술사의 발전은 인간의 지각이 점차 ‘근시’에서 ‘원시’로, 촉각에서 시각으로 변화한 과정이라는 것이다(Lee, 2009: 223). 그는 이러한 변화과정을 상대적으로 적용하였다. 리글에 따르면, 예술발전의 각 단계는 해당 시대의 ‘예술의지(Kunstwollen)’의 고유한 현상이므로, 모든 시대의 예술작품은 모든 외적 감각적인 현상들은 강력한 내적 필연성(zwingende innere Notwendigkeit)의 현현이다. 따라서 다른 시대의 예술에 비해 그 자체로 우월하지도 열등하지도 않다고 한다. 시각적 지각이 더욱 발전되어 나타난 후대의 건축물과 로마의 판테온을 비교하면 판테온은 촉각적 특징을 보여주는 예이기도 한 것이다⁵⁾.

3) 빌헬름 보링거(Wilhelm Worringer)의 추상적인 선

빌헬름 보링거는 알로이스 리글이 사용한 ‘예술의지’를 시간을 초월하는 가치로 인식하고 독자적으로 발전시킨다. 그는 인간의 근원적 심리 욕구로서 예술의지(Kunstwollen)가 있다고 보았으며, 그 욕구는 두 가지 심리적 충동인 감정이입 충동(Einfühlungsdrang)과 추상충동(Abstraktionsdrang)으로 나뉜다고 보았다. 감정이입 충동은 미적 체험 과정에서 유기적인 아름다움에서 만족을 발견하는 것이며, 추상충동은 삶에서 조화를 이루지 못하는 비유기적인 것으로부터 오는 것으로 보았다. 예술의지가 ‘감정이입’에 의해 표현될 때는 자연주의 미술양식이 나타나고, 그것은 예술이 자연의 모방이라는 것이며, 추상충동에 의해 표현될 때는 사실적인 재현이 아니라 추상적인 미술양식이 성립하는 것으로 예술은 자연과 대립하는 것으로 보았다(Worringer, 1910: 36). 그는 자연주의 미술양식은 자연

조건이 우호적인 남부 유럽의 미술양식에서 발달하였고 추상적인 미술양식은 자연조건이 상대적으로 불리한 북유럽에서 발달하였다고 본다.

또한, 빌헬름 보링거는 알로이스 리글의 ‘촉각적/근시’를 추상적인 선이라는 주제로 변용시킨다. 그는 추상적인 선이라는 개념에 근본적인 중요성을 부여하는데, 바로 이 선이 예술이 시작되는 점 자체 또는 예술의지(Kunstwollen)의 최초 표현이라는 것이다. 즉, 그에게서 추상적인 선은 무엇보다 기하학적 또는 직선적인 이집트 예술에서 나타나는 선이다. 그 후 추상적인 선은 “고딕적 또는 북방적 선”으로 나타난다고 보았다. 그는 고딕예술 혹은 ‘북구적인 고딕 선’을 기관적이지 않은 강력한 생명이라고 규정한다(Worringer, 1927: 61-115).

4) 도시의 산책자 발터 벤야민(Walter Benjamin)

발터 벤야민의 촉각적 지각론은 그의 논문 「기술복제시대의 예술작품」에서 찾아볼 수 있다. 그는 빈 학파가 민중이동기의 예술로부터 그 시대의 예술을 지배하던 지각의 변화를 추론한 점을 인정하면서도 ‘로마 후기의 지각의 고유한 특징을 형식적인 면에서만 제시한 점’과 ‘지각의 변화 속에서 사회적 변혁의 양상들을 제시하지 않은 점’을 지적한다(Benjamin, 1968: 49). 그는 예술작품의 복제가 자유로워지면서 기존 예술품이 가지고 있던 ‘아우라(Aura)’의 붕괴는 대중들의 ‘사물을 자신에게 더 “가까이 끌어 오려고”하는’ 욕망과 ‘복제를 통한 전유’ 즉, 근접성과 복제에 의해 이루어진다고 보았다. 여기서 그는 ‘가까움-근시’에 긍정적 가치를 부여한다(Benjamin, 1968: 91).

발터 벤야민은 사진이나 영화 등 근대적 매체뿐만 아니라 건축과 도시에서의 촉각적 지각방식에 대해서 언급한다. ‘건축물의 감상은 두 가지 측면, 즉 사용과 지각, 더 정확히 말하면 촉각과 시각을 통하여 이루어진다(Benjamin, 1968: 91).’는 언급에서와 같이 발터 벤야민은 도시 전체에 대한 통합적이고 포괄적인 전망 제시를 의식적으로 거부하면서 신체적 접촉에 의한 촉각성과 함께 시각적 촉각성에 대해서 말하고 있다. 그의 이러한 촉각성 개념은 도시를 해석하는 데 있어 ‘다공성(多孔城)’ 개념으로 나타난다. 다공성은 ‘현상 사이의 명확한 경계 없음, 하나의 사물 안으로 다른 사물이 침투하는 것, 새로운 것과 낡은 것, 공적인 것과 사적인 것, 성스러운 것과 세속적인 것의 융합을 지칭한다(Gilloch, 1996: 56).’ 벤야민에게 나폴리는 특색 있는 공간적 배치도, 명확한 경계도 없는 도시로 계획성이 없는 혼성된 도시로 나타난다. 이러한 나폴리의 공간구조는 미로적 형태로 나타나는데, 미로의 특징은 관람객으로 하여금 도시를 배회하게 하면서 공간과 구조를 독해하도록 요구하는 구조를 가진다. 중심적인 시각이 존재하지 않는 미로는 단일시점을 거부하며 끊임없이 사물을 더듬거리게 만들면서 관람객이 배회하도록 만든다. 미로에서 느껴지는 촉각적 가까움은 촉지

적 지각의 특성과 유사하다. 촉지적 시각으로 인해 도시는 '단순한 거리의 효과가 아니라 시선의 지속적인 움직임과 불안정에 의해 도시는 낯설게 된다(Gilloch, 1996: 127).'

5) 모리스 메를로 폰티(Maurice Merleau Ponty)의 동시적 시각

모리스 메를로 폰티는 추상화된 눈에 의해서 시각적 경험이 만들어지는 것이 아니라 신체의 개입을 통해서 시각적 경험이 만들어지는 것으로 보았다. 그는 개념화된 시각을 몸에 귀속시키고 몸의 움직임에 따라 끊임없이 변화하는 시각을 제시한다. 이러한 신체를 통한 총체적인 시각 체험을 그는 '지각(La perception)'이라고 부른다. 그의 지각 개념은 신체를 통한 '봄'과 신체와 대상 간의 상호 얽힘(Chiasme)⁶⁾으로 특징지어진다. 그는 인간의 몸이 의식과 세계의 교호작용을 담당한다고 보았는데 의식과 세계의 교호작용인 신체는 중간에 탄력 있는 두께와 같아서 이를 '살(chair)'이라 불렀다(Kim, 2010a: 177). 경험론자들이 감각적 원자료가 우리의 바깥에 존재하고 신체가 수동적으로 원자료들을 받아들인다고 본 반면, 폰티는 우리의 지각이 능동적으로 감각대상을 형상화하고 의미화하면서 그 대상들과 교류한다고 본다(Park, 2013: 15). 폰티가 말하는 신체가 개입된 '봄'이란 대상을 더듬어 만지는 행위를 포함하는 움직이는 시선이다. 폰티는 우리의 시선이 '가시적인 사물들을 더듬고 그것들과 결합한다.'고 말하면서 '눈이 더듬는 행위는 촉각적인 쓰다듬음의 독특한 한 변양(Ponty, 1964a: 175-177).'이라고 한다. 이는 고정된 세계를 관조하는 절대적인 시선이라기보다 세계에 적극적으로 참여하는 시각으로 이해될 수 있다.

또한, 그는 '나의 지각은 시각적, 촉각적, 청각적으로 주어진 것의 합이 아니다. 나는 나의 존재 모두(whole being)를 이용하여 전체적인 방식으로 지각한다. 나는 사물의 독특한 구조, 독특한 존재방식(way of being)을 온전히 이해할 수 있다. 대상이 내 모든 감각에 동시에 말하고 있기 때문이다(Ponty, 1964b: 48).'라고 언급하면서 감각의 동시성을 강조한다. 그에게 있어 신체가 개입된 시각은 다른 감각으로의 전이를 통해서 동시적으로 지각되는 개념이다.

6) 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 촉지적 공간

질 들뢰즈와 펠릭스 가타리는 「친개의 고원」 14장 '매끈한 것과 흠패인 것'에서 알로이스 리글과 빌헬름 보링거의 근시/원시 개념을 수용하면서 근거리 지각을 촉지적 공간(Haptique Espace), 원거리 지각을 광학적 공간(Optical Espace)과 연결시킨다. 촉지적 공간을 매끈한 공간(Smooth Space)으로 광학적 공간을 흠패인 공간(Striated Space)으로 상징한다. 들뢰즈는 원거리에서 지각되는 광학적 공간은 '방향의 일정함, 관성적인 좌표의 교환에 따른 거리의 불변성, 주위환경에서의

침투에 의한 상호결합, 중심화 된 투시법의 구성(Deleuze and Guattari, 1980: 940)'으로 정의한다. 반대로 근거리에서 지각되는 촉지적 공간은 시각적이지 않고 눈 자체가 촉지적인 기능을 가지고 있어서 사물들의 형태와 배경은 분리되지 않으며 수평선도, 배경도, 원근법도, 한계나 중심도 없다고 한다. 이러한 공간은 '접속들과 방향 변화들을 무한대로 연속시키면서 매끈한 공간을 구성'한다고 한다(Deleuze and Guattari, 1980: 941).

질 들뢰즈는 매끈한 것을 추상적인 선(ligne abstraite)-촉지적 공간, 흠패인 것을 구체적인 선(ligne concrète)-광학적 공간으로 설명한다. 추상적인 선은 기하학적인 것과 직선적인 것으로 정의될 수 없는 선으로 '점에서 점으로 이동하는 것이 아니라 점 사이를 지나가는 선, 항상 수평선과 수직선으로부터 비껴 나오며 부단히 방향을 바꾸며 사선에서 벗어나는 선, 즉 바깥도 안도 또 형태도 배경도 또 시작도 끝도 없는 선(Deleuze and Guattari, 1980: 948)'이다. 이러한 연속적으로 변화하는 리좀(rhizome)과 같은 선이야말로 매끈한 공간을 그리는 선이라고 보았다. 추상적인 선을 들뢰즈는 보링거의 "고딕적인 선"과 연관 짓는다. 고딕적인 선은 유기적 재현을 해체하는 선이며, 순수한 광학을 향해 움직이지 않으며 '손에게 접촉을 부여하며, 손에게 눈이 쫓아오기 힘들 속도와 격렬함 그리고 생명을 준다(Deleuze, 1968: 148).' 고딕적인 선에서는 고전적인 재현의 유기적인 선과 대치되고 형과 배경은 전복된다. 이러한 선은 폴록의 선, 모리스 루이의 얼룩, 베이컨의 돌발 흔적과도 같은 선이다(Table 1 참조).

Table 1. Haptic space characteristics of Deleuze

Division	Haptic space	Optical space
Perception system	Near perception	Distant perception
Space	Smooth space	Striated space
Expression method	Ligne abstraite	Ligne concrète
Art	Nomad art, Gothic	Representational art
Figure and ground	Ambiguity	Distinct
Main characteristics	Relative comprehensiveness	Absoluteness
	Rhizomatic circulation	Linear circulation

2. 촉지적 지각 체제의 특성

촉지적 지각에 관한 논의에서 아돌프 힐데브란트로부터 촉발된 원시/근시 개념이 알로이스 리글에서는 아돌프 힐데브란트가 특권화한 원시가 전복되어 근시가 중요한 지각 방식으로 대두되는 과정과 이러한 근시적 시각이 빌헬름 보링거에게 와서는 추상적인 선으로 발전하는 과정을 알아보았다. 알로이스 리글과 빌헬름 보링거의 근거리 지각에 대해 발터 벤야민은 궁

정적 가치를 부여하며, '가까움-근시'는 촉각적 수용하에 무심코 주목함으로써 이루어진다고 보았다. 도시에서의 촉각성을 발터 벤야민은 다공성의 개념으로 해석하며, 다공성의 특성은 미로적 형태로 나타난다. 베를로 폰티는 근시적 지각 방식을 총체적인 상호 얽힘(Chiasme)이라는 적극적인 지각방식으로 해석하였으며, 질 들뢰즈에 와서는 근거리 지각방식이 추상적 선과 촉지적 공간으로 나타나고 원거리 지각은 구체적인 선으로 표현되는 광학적 공간으로 나타난다.

철학 및 미학사의 문헌을 통해서 나타나는 촉지적 지각과 시각적 지각과의 차이점에 대해서 일반적인 특성과 디자인적 측면으로 나누어 보면 촉지적 지각의 일반적인 특성으로는 근거리지각, 다중시점 및 분산시점, 통제된 시점의 거부, 감각 간의 상호작용을 통한 다중감각으로 나타난다. 이러한 특성은 유토피아적 사상과는 반대되며, 푸코가 지적한 대로 이질적이고, 혼란스럽고 어떤 원칙이나 기하학도 없는 헤테로토피아적 사상과 연결된다. 디자인적 요소에 나타나는 두 가지 지각 방식의 차이점을 평면, 경계, 동선, 경관, 공간, 지형, 참여, 장식, 기하학, 빛의 사용으로 구분할 수 있다(Table 2 참조). 두 가지 시각의 차이점을 종합적으로 비교하여 보면 시각적 지각과 대변되는 촉지적 지각의 중요한 차이점이 발견된다. 첫째, 경계의 모호함과 애매함. 둘째, 동적시점의 생성. 셋째, 불확정적 동선에 의한 운동성 유발. 넷째, 지각 불가능성에 의한 낯섦(dépaysement)

과 송고미이다.

1) 경계의 모호함과 애매함

모호한 경계에서는 시지각 운동이 활발하게 일어나며 경계를 명확히 규정할 수 없도록 한다. 이러한 경계에서 대상과 주체와의 상호작용이 활발하게 일어나며 대상을 오브제로 인식하지 않고 장소적 공간으로 인식하도록 한다. 촉지적 지각에 나타나는 경계의 모호함은 평면성의 변화와 뵐플린의 언급한 정면성과 단일시점의 거부로 나타난다. 르네상스에서 시작된 시각 중심적 사고는 절대공간을 상징하고 단일한 시점과 축, 중심을 가진 공간을 생성하였다. 이러한 배경에는 수학적 개념의 도입과 인간 척도의 적용이 작용하였다. 그러나 고딕과 바로크 건축에 들어서는 이러한 수학적 개념과 인간 척도의 개념이 정확하게 적용되지 않는다. 뵐플린(Wölfflin, 1915)은 「미술사의 기초개념」에서 르네상스와 바로크의 차이점을 논하면서 르네상스의 건축은 명료성을 나타내는 양식으로, 바로크 건축 양식은 불명료성을 나타내는 건축으로 파악한다. 르네상스 건축은 정지한 형태를 묘사하고, 바로크 건축은 형태의 변화와 생성을 묘사하면서 불명료성을 나타낸다고 한다. 이러한 바로크의 불명료성은 중첩을 통해 나타나는데 중첩은 '형태를 완전히 파악하는 것보다는 잠재적으로 존재하는 위용을 여러 각도에서 되도록 많이 보는 데 그 목표를 두게 된다(Wölfflin, 1915:

Table 2. The difference between of haptic perception and visual perception

Division		Visual perception	Haptic perception	
General term	Distance	Distant view	Near view	
	Visual	Contemplation, Single viewpoint	Anamorphosis, Multi viewpoint, Diffuse viewpoint	
		Inward-focused	Internal and external cross-intrusive	
		Controlled viewpoint	Refused of controlled viewpoint	
	Sense	Single sense, No transition between sensory	Multi-sensory, Interaction between the sense, Transition of sense	
Ideological links	Utopia, Rationalism, Absolute space	Heterotopia, Theory of relativity, Complex system theory, Field theory		
Design aspects	Plane	Regularly, Symmetry	Irregular, Asymmetric	
	Boundary	Determined boundary	Ambiguity, Overthrow of the figure and ground	
	Circulation	Linear circulation, Specifically trajectory	Abstractive circulation(Rhizomatic circulation)	
	Landscape	Perspectival of landscape	Fragments of landscapes	
		Space	A fixed spatial structure	Variable spatial structure
			Unified space	Fragmented space
		Proportion and harmony seeking, Symmetry	Indeterminacy, Incongruity, Asymmetry	
	Topography	Flat topography	Modification of the landscape	
	Participation	Exclude the participation of the body	Active participation of the body	
	Decor	Proportionally decoration, Repeated by proportion	Colorful decorative, Repeat modified	
	Geometry	Euclidean geometry(Two-dimensional shapes)	Non-Euclidean geometry, Fractal dimension of the shape	
	Light	Uniform light	Shadow technique	
Aesthetics	Harmony	Defamiliarization, Sublime beauty		
Art	Representational art	Abstract art		

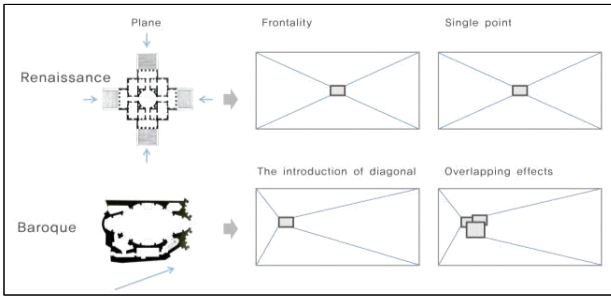


Figure 3. Ambiguous boundaries that appear on haptic perception

310). 이러한 중첩은 바로크 건축에서 정면성을 거부하도록 한다. 반면, 르네상스 건축의 평면은 사각형과 원형으로 이루어지며 정면성을 강조한다. 바로크 건축에서는 기하학적 도식인 원과 사각형을 의식적으로 거부하며 타원형과 굴곡된 외관을 가진다. 르네상스 시대의 시각 중심적 정면성을 거부하고 보이는 시점은 사선방향으로 설정하여 공간의 깊이감을 더 풍부하게 드러내도록 하고 있다. 형태의 굴곡과 장식은 공간에 역동성을 더한다(Figure 3 참조). 평면성의 변화, 사선의 도입, 중첩은 촉지적 지각의 특성인 경계의 모호함과 애매함을 구현하는 개념으로 작동하며, 빛의 사용은 이러한 특성을 더욱 강화하는 도구로 활용된다. 르네상스 시대 빛은 대상을 정확하고 올바르게 보는 조건인 반면, 바로크에서는 밝음과 어둠의 대비로 볼륨감과 깊이감을 만들어내고 있다.

2) 동적(Dynamic) 시점의 생성

동적 시점은 시점이 한 곳에 머무르지 않고 끊임없이 이동하며 다중적이며 동시적으로 지각하도록 하는 시점이다. 마이클 설리반이 '이동하는 시점(shift perspective)(Sullivan, 1996)'으로 규정한 동양화의 산점투시(散點透視)에서 보이는 초점의 이동 궤적과 유사하다. 동적시점은 시선의 빠른 이동으로 대상을 파악하며, 빠른 안구 운동을 통해서 주체의 참여를 유도하는 시점이라고 할 수 있다. 이러한 시각은 메를로 폰티가 설명하는 주체와 대상의 상호 얽힘(Chiasme)이 활발하게 일어나며, 세계는 수동적으로 보여지는 것이 아니라 신체의 움직임을 통해 상호 교통함으로써 능동적인 세계로 변화하며 주체는 세계와 관계 속에서 능동적 참여자가 된다.

촉지적 지각은 시각 중심주의의 '단일시점'과 '고정된 눈'을 거부하고 비정형 기하학을 추구하면서 애매함과 모호함을 나타내며 이러한 애매함과 모호함을 표현하기 위해 평면성의 변화, 사선의 도입, 중첩, 빛의 활용 등을 활용해 동적 시점을 유도한다. 동적시점은 시간적 움직임과 공간적 위치관계에 의해서 형성되는데 동적시각은 능동적 시점과 수동적 시점으로 구분할 수 있다. 전자는 관찰자가 자신의 신체를 움직이면서 시점을 적극적으로 이동하며 체험하는 시각체험이며, 후자는 상

Table 3. Two types of dynamic view

Division	Active vision	Passive vision
Space	Externally point	Internally point
	Outdoor space experience	Building interior space, Watching the pieces
Temporality	Relatively long temporality	Relatively short temporality
	Extraordinary experience	Everyday experience
Circulation	Branching circulation	Labyrinthine circulation
Move the point	Long distance	Spitting distance
Feature	Internal and external penetration, Interactive relation	Internal oriented view, Loss of focus

대적으로 신체의 움직임 적은 상태에서 수용되는 시점이다(Table 3 참조). 능동적 시점은 관찰자가 신체를 움직이면서 순차적으로 나타나는 이미지를 연속적으로 지각해 가는 과정으로 도시의 체험, 공원의 관람 등에서 나타나며 외부공간에서 주로 나타난다. 수동적 시점보다 상대적으로 긴 시간성에 기반하며, 비일상적이며, 선형적 동선/분기하는(bifurcation) 동선을 가진다. 이 시점의 특징은 내·외부의 시점을 관통하며 내부와 외부의 상호관계성을 추구한다. 반면, 수동적 시점은 신체의 움직임이 상대적으로 적은 상태에서 수용되는 공간이미지가 관찰자의 시지각에 따라 연속적으로 보여지는 경우에 체험되는 시점이다. 바로크나 고딕 건축 내부에서 체험되는 시점으로 상대적으로 짧은 시간성에 기반하며, 일상적인 체험, 미로적 동선을 가지며 내부 지향적 시점을 가진다. 능동적 시점은 명료한 초점을 가지기보다는 산만하며, 특정 초점이 없이 초점이 상실되는 특징을 가진다. '무의식적이고 촉감적인 형상화(imagery)와 초점을 두지 않는 주변적인(peripheral) 시야는 체험에서 가장 본질적인 부분들을 만들어낸다(Pallasmaa, 2000).' 초점을 두지 않는 시야(unfocused vision)는 눈에 내재된 통제욕과 권력욕을 제거한 시선으로 '초점의 상실은 이미지들의 연속된 흐름에 의해 야기되는데, 이로 인해 눈이 가부장적 권위로부터 해방되고, 참여적이고 동감할 수 있는 시선이 형성(Pallasmaa, 2012: 55)'된다.

3) 불확정적 동선에 의한 운동성 유발

동적시점에 따라서 나타나는 주체의 운동성은 두 가지 유형으로 나타나는데, 하나는 머무는 장소에서 시지각 운동에 따른 운동성이며, 다른 하나는 장소와 장소의 이동 공간에서 시지각 운동에 따른 운동성이다. 머무는 장소는 아트리움, 회랑, 중정, 건축 내부 등에서 나타나며, 주체의 운동성은 약화되며 상대적으로 시각의 활발한 운동을 야기한다. 장소와 장소의 이동공간에서 나타나는 운동성은 시지각과 감각의 상호작용을 통해서 공간을 파악하며, 주체의 운동성은 상대적으로 활발하다(Table

Table 4. Type space to induce motility

Division	Staying space	Moving space of place and place
Space	Atrium, Corridor, Courtyard, Square, Node, Indoor space	Movement route between place and place, Outdoor space
Characteristic	Standing place to keep track of the characteristics overlooking the surrounding space	Identify the space as moving

4 참조)(Kim, 2000). 파울 프랑클은 「Principles of Architectural History」에서 두 가지 운동성을 르네상스와 바로크 건축 공간에 비교하여 설명한다. 그에 의하면 르네상스의 중심형 교회는 관찰자와 무관하게 독립적으로 파악되지만, 바로크의 건축은 축을 따라 움직이면서 경험된다. '고딕의 대성당에서는 ... 관찰자는 되돌아갈 생각조차 못 한다. 앞을 향하여 열릴 통로를 따라 가노라면 관찰자는 도달할 수 없는 목표 속으로 끝없이 끌려 들어가는 것이다. 이와는 반대로 평면이 중심형으로 된 르네상스의 교회에서는 순수한 공간군은 아무도 들어오지 못하게 만든다(Frankl, 1989).'

축지적 지각은 활발한 시지각 운동을 통해 신체의 움직임을 유도하는데 이때 나타나는 움직임의 궤적은 질 들뢰즈가 언급한 리좀(Rhizome)적 동선과 유사하다. 리좀적 동선은 계속해서 움직이는 요소로 이루어진 미로 속에서 경험자가 항상 새로운 창조와 구축의 공간을 경험하며 끊임없이 상황의 구축과 결합하는 불확정적 동선이다(Yu, 2004). 이러한 동선의 특성은 시점과 종점이 명확하지 않으며, 상호 얽혀 있는 특징이 있다. 끊임없이 분기(Bifurcation)하는 동선 구조와 유사하며 미로와 유사한 공간구조를 나타낸다. 분기는 리좀적 동선의 특징이라고 할 수 있는데 들뢰즈는 폴 클레(Paul Klee)의 그림에서 변곡(inflexion)을 리좀적 동선이 나타나게 하는 '이상적인 발생적 요소'로 보고 있다. 리좀적 동선은 운동 상태에 있는 변곡선(Figure 4a 참조)에서 여러 형태의 부속물을 가진 선(Figure 4b 참조)으로 발전한다. 이러한 연속체는 '미로이며, 직선에 의해 표상될 수 없다. 언제나 직선은 곡률들로 뒤섞여 있다(Deleuze, 1988: 36)'.고 한다. 리좀적, 추상적 궤적은 질 들뢰즈가 언급한 암스테르담과 발터 벤야민이 언급한 나폴리와 파리

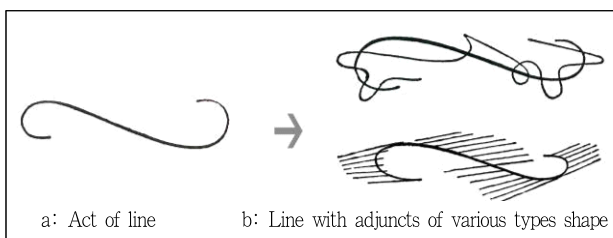


Figure 4. The shape of Paul Klee

Source: Deleuze, 1988: 32

아케이드에서 나타나는 동선적 특성과 유사하다. 발터 벤야민은 '아케이드 프로젝트'에서 샤를 보들레오(Charles Baudelaire)를 재발견하면서 무작위로 배회하는 만보자(flaneur)의 시각적 경험에 긍정적 가치를 부여한다(Buck-Morss, 1991). 만보자의 시각적 체험은 근거리 지각에 기초한 축지적 지각의 특성을 지니며, 만보자는 정해진 특정 경로를 따라 움직이는 대신, 될 수 있는 대로 자유로운 산책을 즐기기 위해 임의적이고 불확정한 경로를 선택한다(Kim 2010b: 67)⁷⁾.

4) 지각 불가능성에 의한 낯핍(dépaysement)과 숭고미

낯핍(dépaysement)⁸⁾은 '일상적 의미의 이탈과 새로움, 혹은 낯선 의미와 느낌의 환기'라는 특성이 있는 개념이다. 근거리에서 지각되는 축지적 지각은 대상을 한 번에 지각하지 못하고 어렵게 만들며, 습관적이고 익숙한 지각 대상으로부터 탈주하는데 이러한 특성은 대상을 낯설게 느껴지도록 하는 특성이 있다. 이처럼 축지적 지각은 사물을 낯설게 바라보는 시각을 제공하는데 이런 낯핍은 지각자에게 숭고미⁹⁾를 느끼도록 한다. 에드먼드 버크(Edmund Burke)에 의하면 숭고미는 경악, 경탄, 숭배를 느끼는 감정이며 이러한 감정의 유발은 사물의 불분명함, 광대함, 무한함, 연속과 균일성, 웅장함, 갑작스러움, 소리와 시끄러움 등에 의해서 체험된다고 한다(Burke, 1757). 그는 「A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful」에서 숭고미를 체험하기 위해서는 시각적 대상들의 연속적인 효과가 있어야 한다고 주장하면서 아무런 장식이 없는 벽은 숭고미를 체험할 수 없는데 이는 눈이 '그 대상의 모양이 계속 똑같기 때문에 그 전체 길이를 순식간에 가로질러 끝에 도달(Burke, 1757: 203)'하기 때문이며 숭고미를 체험하기 위해서는 눈의 진행을 멈추게 할 사물이나 장식이 필요하다고 언급한다. 또한, 시각은 연속적으로 유사한 것을 체험함으로써 숭고미를 체험한다고 한다(Burke, 1757). 버크의 숭고미는 자연에서 느껴지는 원대한 경관에 대한 숭고미를 언급한 반면, 현대의 장 프랑수아 리오타르(Jean Francois Lyotard)는 칸트의 관념론을 비판하면서 숭고를 일시적이고(transient), 확장하며(widening), 전위적인(dislocational) 측면으로 해석한다(Reimer, 2010: 29). 리오타르는 자연에서 느끼는 숭고미를 예술로 옮기면서 인간의 합리적인 인식의 한계를 넘어선 것을 체험하는 불편한 쾌감을 숭고미로 정의한다. 숭고는 단일한 공포심이나 인식적 혼란함을 의미하기보다는 그림에도 불구하고 그것을 즐거움으로 받아들이는 과정(Lee and Pae, 2012: 83)으로 사건의 체험을 통해 존재를 강화하는 미적 체험이라고 할 수 있다. 리오타르는 숭고를 자연에서 예술작품으로 체험하는 미적 체감으로 변환하면서 근거리에서 지각되는 숭고에 대해서 언급한 것으로 해석할 수 있다.

III. 픽처레스크 정원에 나타난 축지적 시각

18세기 말에 이르러 픽처레스크는 고유한 의미를 지닌 미적 범주로 성립되는데, 이러한 배경에는 풍경화의 대두와 미학에서 미(美) 개념의 주관화라는 시대적 변화가 있다. 이전 미의 개념은 비례나 조화 등 사물 자체가 가지고 있는 성질에 대해 '아름답다'는 말을 부여하였으나 18세기에 이르러 이러한 개념은 퇴조된다. 18세기 사람들은 기존 형식적인 조화나 비례와는 거리가 먼, 오히려 통제하고 추량하기 힘든 거대한 위용이나 위력으로부터도 역시 어떤 즐거움을 향수할 수 있지 않을까 하는 가능성이 제기된다. 결과적으로 미(美) 이외에 숭고나 픽처레스크와 같은 개념이 등장하게 된다(Kim and Cho, 1996).

Price는 「Essay on the Picturesque」(1974)에서 픽처레스크의 특징을 "거칠음(roughness), 갑작스러운 변화(sudden variation), 불규칙함(irregularity)(Hussey, 1927)"이라고 정의하였다. 길핀은 픽처레스크 정원 주요 요소를 "울퉁불퉁함"과 "불규칙함"으로 보았다(Klonk, 1996: 26). 복잡함과 변칙적인 이탈, 형태, 색채, 빛, 소리 등의 다양함을 픽처레스크한 경관의 특징이라고 서술한다.

1. 픽처레스크식 정원에 나타난 축지적 시각 양상

픽처레스크 정원의 거칠음과 갑작스러운 변화, 불규칙함은 타푸리의 언급처럼 바로크적 영향을 깊게 받았다. Kim(2015)은 픽처레스크 정원을 반-시각중심적 사고를 반영하는 조경 양식으로 파악하고 이들 정원에서 축지적 시각의 특성이 나타난다고 주장한다. 픽처레스크식 정원은 '시각적인 형식에 따라 구성된 가상의 정원(Jang, 2006: 30)'으로 시각 중심적 정원 양식으로 보기도 하나 픽처레스크 정원은 모호한 경계를 만듦으로써 축지적인 조경 양식의 태동으로 보는 것이 합리적이다(Kim, 2015). 고전적 정원과 픽처레스크 정원에 나타나는 디자인적 요소를 비교해 보면, 고전적 정원양식에는 시각 중심적 사고

가 분명하게 나타나, 픽처레스크 정원에는 이러한 시각 중심적 사고가 분명하게 나타나지 않고 상기에서 기술한 축지적 시각의 네 가지 특징인 경계의 모호함과 애매함, 동적시점의 생성, 불확정적 동선에 의한 운동성 유발, 시각 불가능성에 의한 낮섬과 숭고미가 정원에서도 구현된다(Table 5 참조).

1) 경계의 모호함과 애매함

픽처레스크 정원에서 경계의 모호함과 애매함은 외곽부의 처리에서 두드러지게 나타나는데, 전통적인 서양 정원이 정원 둘레에 벽을 둘러 인공적이며 규칙적·기하학적으로 꾸며진 정형식 정원이었다면, 픽처레스크 정원은 불규칙적·비가시적이며, 무엇보다도 주위의 자연을 향해 개방시키는 것을 최대의 특징으로 하고 있다. '개방된 정원'은 브릿지먼(Charles Bridgeman)이 'Ha-Ha' 기법을 도입하면서 시작되었다. 'Ha-Ha' 기법은 땅을 파서 만든 보이지 않는 숨은 담장으로 월풀에 의하면 'Ha-Ha'야말로 영국 풍경식 정원의 탄생을 가져오는 중요한 수단이었다(Anzai, 2000: 26). 월풀은 하하에 의해 개방된 정원을 다음과 같이 묘사한다. '하하로 경계를 허물어버린 결과, 개방된 정원은 개방되어 어느 장소를 가도 연이어지는 몇 장의 그림 속을 지나가는 듯하다. ... 개방된 정원은 풍경을 묘사하기 위한 하나의 커다란 캔버스가 된다(Walpole, 1771).' 'Ha-Ha' 기법에 의해 개방된 정원은 단절된 외부세계를 시각적으로 연결시키는 계기가 된다(Figure 5 참조)¹⁰⁾.

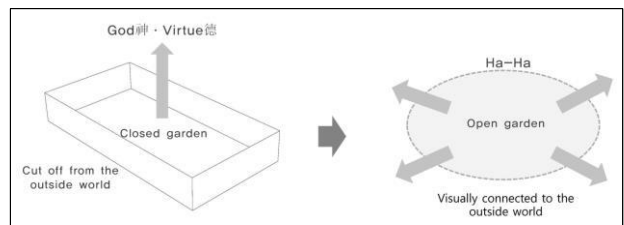


Figure 5. The garden opened by the Ha-Ha techniques
Source: Anzai Shin-ichi (2000: 164)

Table 5. Comparison of classical gardens and picturesque garden

Division	Classical garden	Picturesque garden
Plane	Regularity, Symmetry	Irregular, Asymmetric
Boundary	Living hedge, Clear boundaries	Ha-ha, Ambiguity of the boundary
Circulation	Axis, Vista, Linear circulation, Labyrinth garden	Organic linear, Loitering circulation, Twisty path
Landscape	Rond point, Bosquet	Panoramic scenery, Multifocal, Shadow technique
Introducing elements	Statue, Terrace, Handrail, Fountain	The ruins of the Temple, Grotto, Grass field
Plant	Topiary, Parterre	Natural trees
Water features	Cascade, Fountain, Water theater, Formal pond	Informal pond, Stream, Lake
Relationship with architecture	Building located on the central axis	Separation of the building and landscaping
	Non separation of architecture and landscape architecture	Separation of architecture and landscape architecture

자연풍경화를 배경으로 한 픽처레스크 정원은 원근법을 적용하였으나 투시도에서 보여지는 것과 같은 절대적인 요소들이 사라지면서 명료한 시각적 초점보다는 모호하면서 애매한 연속적 시각경관을 구성한다. 화가들은 있는 그대로의 자연을 재현하기보다는 이상화된 자연을 조합하여 그리면서 풍경화에서는 한 곳으로 사라지는 소실점이 투시도법보다는 약화된다. 고전주의 양식 정원에서는 투시도법에 의한 단일시점으로 '정적시점'을 구현했다면 픽처레스크 정원에서는 복수시점과 곡선적, 동태적 시각을 채택하고 있다(Kim, 1999). 픽처레스크 정원에 영향을 미친 클로드 로랭(Claude Lorrain)의 장면구성기법을 살펴보면 그의 그림에서는 투시도법에서 보여지는 단일시점이 보이지 않는다(Figure 6 참조). 그의 장면 구성기법은 첫째, 전경과 배경 사이에 거대한 매스를 포함하는 좁은 지역들이 설정됨으로써, 중경을 이루는 지역은 오브젝트를 중심으로 여러 층으로 구분된다. 둘째, 전경에는 대각선상으로 디테일이 거의 없는 넓은 지형을 설정시킨다. 셋째, 한쪽 또는 양쪽에 있는 구성의 틀을 형성한다. 넷째, 전경에 있는 오브젝트에 의해 형성된 거대한 실루엣으로부터 배경의 작은 형태들까지 회화의 안쪽에 색조의 변화를 적용시킨다. 다섯째, 전경과 배경의 각각의 영역에서 물체끼리의 대조를 극단적으로 형성시킨다(Jang and Koo, 1998). 픽처레스크 정원은 클로드 로랭의 회화를 재현하는 과정에서 르네상스의 단일시점은 사라지고 자연에서의 모방을 재현하는 형식으로 새로운 정원을 조성했다¹¹⁾. 즉, 풍경화를 재현하는 과정에서 픽처레스크 정원은 투시도적인 인식에서 벗어나고 고정된 시점과 소점, 절대성 등이 사라



Figure 6. The loss of a vanishing point by the reproduction of landscape painting

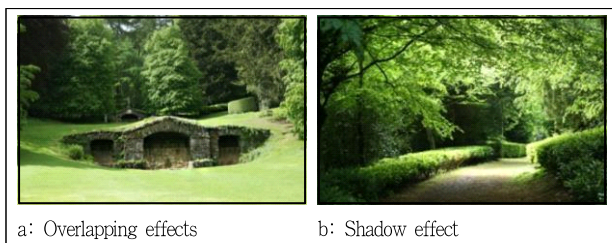


Figure 7. Rousham Garden. Rousham, 1737

진 공간을 경험하고 인식하게 한다(Kim, 2009). 투시도법을 탈피한 픽처레스크 정원에서는 정면성을 부인하고 시점을 사선 방향으로 유도한다. 켄트(William Kent)가 조영한 Rousham Garden의 폭포의 집에서는 이러한 접근이 보인다. 사선 방향에서 폭포의 집은 중첩되어 나타나고 공간의 깊이감을 더한다. 또한, 그는 로스햄 가든에서 빛을 활용한 음영효과를 사용함으로써 공간의 명료함보다는 시간의 흐름에 따라 공간의 모호함과 애매함을 극적으로 연출한다. 교목과 관목이 어우러진 터널에서 빛이 들어올 수 있는 공간을 만듦으로써 빛에 의한 명암 대비는 공간에 신비함을 더한다(Figure 7 참조).

2) 동적(Dynamic) 시점의 생성

모방에 기초한 픽처레스크 정원은 회화적 구도를 재현하는 과정에서 회화에 내재한 서사적인 구도를 정원에서 체험하기 위한 구조로 조성하면서 동적 시점을 유발한다. 픽처레스크 정원은 서사적 구조를 접목하기 위해 고대의 건물, 종탑, 다리, 폐허, 기념비 등과 같은 오브젝트를 정원에 배치함으로써 다양한 시점을 생성한다. 헨리 호어 2세(Henty Hoare II)에 의해 조성된 스타우어헤드(Stourhead) 정원에서는 하나의 통로를 통하여 두 가지 이야기가 중첩되어 나타나는데, 하나는 실제적인 사건을 기초로 한 것으로서 대영제국의 기초를 형성시킨 알프레드 왕에 대한 이야기이고, 다른 하나는 허구적인 사건을 기초로 한 것으로서 로마 시인이었던 버질(Virgil)의 '아에네이드(Aeneid)'에 나오는 인물이며 로마제국의 기초를 형성시킨 '아에네아스(Aeneas)'의 유랑생활에 대한 이야기이다(Jang and Koo, 1998). 호어는 이중적 서사구조를 연결하기 위해 "순환도로(belt)"를 장안하였다. 방문자는 숲이 자연스럽게 우거진 순회도로를 따라가면서 조각품이나 건물이 적절하게 배치된 트인 시야와 외부로의 전망을 발견할 수 있다(Hussey, 1967: 158). 스타우어헤드의 동선은 다리에서 출발하여 프로라 신전과 지하의 서늘한 동굴(grotto)을 지나고, 대지의 영광 판테온에 도달하였다가 마지막으로는 암석의 굴을 지나 아폴로 신전에 닿게 된다(Kim, 2005a). 이동하는 관찰자는 다양한 공간을 거닐면서 여러 가지 장면을 연속적으로 체험한다. 정형식 정원에서 보여지는 단일적 시점은 픽처레스크에서 '구불구불한 길과 자연스러운 지형에 의한 복수의 시점과 점진적 경관(sequential view)'(Kim, 1999)으로 대체된다. 스타우어헤드 정원에서는 풍경화에 나타나는 장면구성기법을 실제 정원에 재현하면서 전경, 중경, 원경이라는 공간의 층위들이 도입된다. Figure 8에서 빨강색 점은 전경, 주황색은 중경, 노랑색은 원경 요소를 나타낸다. 그림에서 보는 바와 같이, 전경, 중경, 원경을 잇는 순환도로를 통해 스타우어헤드 정원은 동적 시점이 형성된다. 픽처레스크 정원에 삽입된 '절대적 대상이던 건축은 풍경 속에서 상대적 가치를 지니며, 배경의 건조물로 극적인 풍경을 묘사하는 도구가 된다(Tafuri,

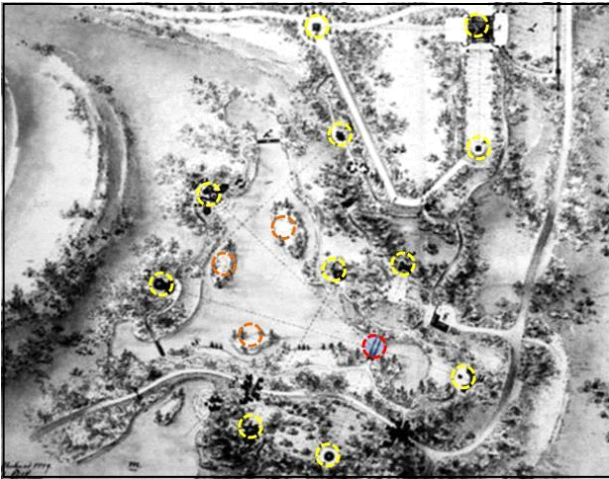


Figure 8. The loss of a vanishing point indicated by the reproduction of paintings

1968: 166). 픽처레스크 정원에 삽입된 건축물은 그 자체가 가진 의미와는 다르게 다른 무엇을 암시하는 모호한 대상이 된다.

스타우어헤드 정원은 증첩의 효과를 도입하였으나 축지적 지각의 특징인 근거리 지각에 대한 확실한 우위를 보이지는 않는다. 각 공간의 구성적 역할을 하는 건축 오브제는 그리스풍의 건축인 아폴로 신전, 로마풍인 판테온, 중세 양식인 브리스톨 십자탑 등으로 나타나며 다양한 양식을 도입하고 있어서 근거리에서 지각되는 오브제에 대한 특권은 형성되지 않고 있다. 그러나 픽처레스크 정원은 기존에 정형화된 점경물을 도입하지 않고 다양한 요소를 적극적인 활용을 통해 시각중심주의에서 탈피한다. 유데빌 프라이스(Uvedale Price)와 리처드 페인 나이트(Richard Payne Knight)는 픽처레스크 정원에서 고딕의 폐허, 중국의 사원, 은둔자의 오두막 등의 요소가 낯설음, 고대의 정취, 이국성 등을 통해 픽처레스크 효과가 낫다고 하였다(Beardsley, 1982). 기이한 바위 동굴, 폭포 등 자연의 힘을 느낄 수 있는 요소를 인공적으로 만들어내거나, 폐허된 신전을 모방하여 재현해냄으로써 픽처레스크 정원은 일반적인 인식적 지각론에 반기를 제기한다. 즉, 픽처레스크 정원이 근거리 지각에 대한 특권을 보여주고 있지 않지만, 다양한 경관요소와 폐허의 도입은 축지적 지각의 특징인 근거리 지각에 대한 시초를 제공하고 있다고 할 수 있다.

3) 불확정적 동선에 의한 운동성 유발

픽처레스크 정원에서 자주 사용되는 구불구불한 선(sprpen-tine line)과 다양한 동선 구성은 체험자로 하여금 획일화된 동선을 유도하지 않고 정원에서 여러 경로의 동선을 통해 축지적 지각체험을 가능하게 한다. 픽처레스크 정원에서 나타나는 동선은 분기(bifurcation)하는 특성이 있는데, 분기는 '뿔', '쌍' 등을 의미하는 bi와 '갈라지다', '나누어지다' 등을 의미하는 furcate

가 합성된 bifurcate의 명사형이다. '분기', '두 갈래로 나누어지다' 등의 뜻으로 번역된다¹²⁾. 분기는 '분리하다', '가르다' 등을 의미하는 'separate' 또는 'divide'와 같은 단어들과는 다르게 하나의 갈래가 어느 시점에서부터 두 갈래로 서서히 부드럽게 갈라지고 나누어지는 상태를 의미한다(Kim, 2005b). 고전주의 조경에서는 기하학적 구성 원리에 입각해서 갈라지는 형태의 동선을 취하고 있으나 픽처레스크 정원에서는 기하학적 형태를 탈피하고 서서히 나누어지는 분기하는 동선을 채용함으로써 관람자로 하여금 신체를 동반한 이동을 보다 적극적으로 유도하면서 다양한 시점을 제공한다. 고전주의 조경에서는 축선을 따라 단일시점을 따라 이동하였다면 픽처레스크 정원에서는 축선이 아닌 구불구불하며 분기하는 동선을 이동하면서 서사적 구조를 다양한 시점으로 체험한다. 이때, 시점은 한곳에 초점을 둔 투시도적 경관이 아니라 다양한 시점을 제공하면서 유동적 경관을 형성한다.

픽처레스크 정원에 나타나는 분기하는 동선은 호르헤 루이스 보르헤스(Jorge Luis Borges)의 소설 「끝없이 두 갈래로 갈라지는 길들이 있는 정원」¹³⁾에 영향을 준다. 이 소설에서 분기의 개념이 소설의 중심 주제인 '미로'를 만들어내는 중요한 요소로 작용하고 있다. '보르헤스가 이런 식으로 기존의 풍경과 회화적인 사례들의 도움을 받아 이야기의 장면들을 바라봤는지는 확실하지 않다. 하지만, 조경 설계 관념과 그 회화적 재현의 역사에서 중요한 순간들로부터 활력을 얻는다(Psarra, 2008: 113).' 보르헤스가 이 소설을 통해 이야기하는 것은 시간적 차원의 분기이다. 즉, 시간의 흐름상에서 사건은 분기하는 끊임없이 일어나는 미로구조를 가지고 있다. 픽처레스크 정원의 동선은 시간의 흐름 속에서 관람자가 다음 장면을 선택할 수 있도록 함으로써 시간적 차원의 분기를 가능하게 한다. 즉, 서사적 구조를 관람자가 임의대로 조작하여 재조정할 수 있고 또는 변형도 가능하다.

4) 지각 불가능성에 의한 낯설과 숭고미

픽처레스크 정원은 다양한 방식으로 기존 정원과는 다른 낯선 정원을 시도한다. 윌리엄 길핀(William Gilpin, 1724-1804)은 픽처레스크를 숭고나 미와는 구별되는 "회화에 어울리는 특정한 종류의 아름다움"이라고 보았고, 그 특징으로 '거칠음(roughness)'을 든다. 프라이스는 픽처레스크를 숭고와 미의 두 가지 특성을 모두 가지고 있는 '거칠음, 갑작스러운 변화, 불규칙함'을 띠는 모든 대상은 픽처레스크로 볼 수 있다고 한다. 그에게 있어 픽처레스크한 풍경은 복잡한 배치와 다양한 형태와 색조, 명암 등으로 보았고, 가장 훌륭한 정원가는 가장 다양한 회화를 남기는 사람이었다. 반면, 나이트는 픽처레스크의 시각적 측면을 강조하면서 울퉁불퉁한 색조나 불규칙한 명암이 조화롭게 섞인 덩어리로 보았으며, 어느 정도 풍경화에 대한 지식이

있는 사람이 풍경을 보고 연상하게 되는 것이라고 한다. 나이트의 픽처레스크는 감각기관을 통해 단순하게 느낄 수 있는 것이 아니라 감각과 지식을 통한 상상에 의한 것이며 지각자의 관심과 반성에 의해 형상화된다. 공통적인 점은 픽처레스크의 원리를 거칠고, 불규칙적인 형태로 파악하고 있다는 점이다. 즉, 기존의 정원과는 다른 불규칙하고 거칠은 자연을 묘사하는 정원을 픽처레스크로 본다. 이러한 불규칙하고 거칠음은 기존의 정원과는 낯선 정원이라고 할 수 있다.

이푸 투안(Yi Fu Tuan)은 '눈을 붙들어놓지 않는다면 아무리 강렬한 풍경도 덧없이 흘러가고 만다'고 지적하면서 경관을 지각하기 위해서는 낯선 지각이 필요함을 간접적으로 언급한다. '놀라움에 사로잡히는 것이야말로 자연에 대한 가장 강렬한 미학적 경험일 것이다. 예전에 알지 못했던 실제의 일면을 갑자기 접할 때 아름다움을 느낀다(Tuan, 1974:148).' 이러한 낯선은 픽처레스크 정원에서 두 가지 양상으로 나타난다. 첫 번째는, 버크의 숭고미에 가까운 숭고미로, 자연을 모방하면서 거칠음, 불규칙함, 갑작스러운 변화를 통해 야생에서 느껴지는 낯설음을 체험하면서 느껴지는 숭고미이다. 두 번째는, 리오타르가 현대적 의미로 변용한 숭고미에서 느껴지는 낯설음으로 픽처레스크 정원에서는 폐허의 재현을 통해 나타난다. 폐허에 대한 최초의 기록은 1702년 옥스퍼드셔에 블렌하임 궁전(Blenheim Palace)을 지을 때 중세에 지어진 건축물 우두스톡을 보존하자는 제안이다. 이후 1743년 샌더슨 밀러(Sanderson Miller)가 벽이 허물어져 내린 폐허의 성을 정원에 건설하면서 나타난다. 이후 1835년에 에드워드 허시(Edward Hussey)가 건설한 스킵트니 성에서는 역사적인 건축물을 고의로 훼손하여 보다 극적인 폐허의 경관을 연출한다(Kang, 2003). 폐허는 상고(尙古)적인 취미에서 비롯되며 풍경 속에서 악센트로서 기능한다. 폐허는 원거리에서 지각되기보다는 근거리에서 체험하는 시지각 작용에 의해서 폐허의 장소성을 체험하도록 한다. 원거리에서 폐허는 단순한 오브제에 불과하지만 근거리에서의 폐허는 새로운 사건을 체험하게 한다. 폐허는 인간의 손으로 만든 작품이 결국에는 자연의 산물인 듯이 느껴지는 점에서 숭고미를 나타낸다. 픽처레스크 정원은 기존의 정형식 정원에서 볼 수 없는 '불규칙'하고 '거칠음', '폐허'의 도입으로 사물을 낯설게 바라보는 시각을 제시하는 점에서 축지적 지각의 특성이 나타난다고 할 수 있다.

2. 픽처레스크 정원에서 축지적 지각의 상실

윌리엄 켄트(William Kent)는 정원은 "자연은 직선을 혐오한다"는 말로 요약될 만큼 형식주의 정원의 원칙인 대칭성과 기하학적 요소를 제거하고, 그 자리에 수풀과 굽이치는 길, 구불구불한 강과 호수 등을 만들었다. 또한, 그는 역사화가와 무

대 디자이너로서의 경험을 살려 고전적이거나 고딕적인 형태가 주는 풍성한 의미를 정원에 조화롭게 배치함으로써 다양한 의미를 가진 정원을 창조하였다. 그러나 픽처레스크 정원의 후기에 해당하는 랜슬롯 브라운(Lancelot Brown)에 이르면서 픽처레스크는 이전과 달리 회화의 주제를 표현하는 것이 아니라 제작 기법을 모방하기에 이른다. 브라운의 정원에서는 '특정 화가의 양식이나 알레고리적 자연이 아니라 회화적 특성이 중시(Hwang, 2006)'된다. 프라이스는 브라운의 정원을 비판하면서 특히 수풀(clump)과 녹지(belt)에 대해서 언급하면서 수풀이나 녹지처럼 부드러움으로는 다양함에 대한 요구를 충족시킬 수 없고, 오히려 정원은 무미건조하고 단조로워진다는 것이다(Kim and Cho, 1996). 또한 나이트는 1974년 「The Landscape, a Didactic Poem in Three Books, Addressed to Uvedale Price, Esq.」에서 브라운의 설계가 지루하고 활기 없다고 비평한다. 브라운의 정원에서는 풍경 속에서 얽힘과 신비함을 표현할 기회를 잃어 왔고, 그들은 부드러운 잔디, 기계적으로 구불구불하게 굽은 길에 둘러싸인 말쑥한 수풀, 토지 주변에 나무로 둘러싸인 순환도로와 같은 진부한 표현에 의존한다는 것이다(Hussey, 1967: 152-153). 캐롤 스트릭랜드(Carol Strickland) 또한 '브라운은 틀에 박힌 화단, 테라스, 난간과 같은 중요한 요소들을 없애고 집과 대지를 융합시키는 기법(Strickland, 2001: 144)'을 사용하는 그의 정원 조성 방법에 대해 비판한다.

브라운의 설계적 규칙과 방법은 19세기 미국으로 건너가면서 하나의 양식으로 고착화된다. 픽처레스크 정원이 초기에 가지고 있던 "거칠음, 갑작스러운 변화, 불규칙함"은 점차 사라지고 목가적인 풍경만을 생산해낸다. 엘리자베스 마이어(Elizabeth Meyer)는 이러한 20세기 조경이 "타자로서의 경관"을 낳았다고 진단한다(Meyer, 1997). 프레드릭 로 올스테드(Frederick Law Olmsted)의 센트럴 파크(Central Park)는 거친 바위 등을 이용하여 픽처레스크를 적용했지만, 이용객들은 센트럴 파크의 피상적인 면, 즉 목가적인 공원의 이미지만 좋아한다. 이러한 경향은 현대의 픽처레스크 공원에 막대한 영향을 주었을 가능성이 매우 크다. 올스테드에 의해 픽처레스크 정원양식은 국제적인 양식으로 자리매김한다. 그러나 국제적인 조경양식으로 자리매김하는 과정에서 풍경식 정원이 가지고 있는 축지적 지각양식은 많은 부분 사라지고 정원의 요소로서 구불거리는 산책길, 넓은 잔디마당, 대규모로 조성된 호수, 자연 경관의 조망점으로 보편화되면서 반축지적 조경이 되었다. 그러나 현대에 들어 픽처레스크 정원이 초기에 구현했던 다양한 축지적 지각의 가능성을 구현하려는 시도를 다각적으로 실험하고 있다¹⁴⁾.

IV. 결론 및 시사점

축지적 지각은 눈의 시각적인 기능뿐만 아니라 시각적이고

청각적인 기능까지 함축하며 감각간의 전이를 통해서 공감각적인 체험을 유도하며 정신적 작용과도 연결되는 지각이다. 이러한 지각 체제는 시각 중심주의에 편향되어가는 현대에 필요한 시각이라고 할 수 있다. 촉지적 지각은 아돌프 히틀러의 근거리 시각/원거리 시각에서 촉발되었으며 알로이스 리글에서는 근시각이 중요한 지각 방식으로 대두되었고, 이러한 근거리 시각은 빌헬름 보링거, 발터 벤야민, 메를로 폰티, 질 들뢰즈에 의해서 언급되고 발전되었다. 근거리 시각은 바로크와 연관되며 촉지적 지각의 특성이 나타나며 원거리 시각은 고전주의, 르네상스와 연관되며 시각적 지각의 특성이 나타난다. 시각적 지각과 대별되는 촉지적 지각의 주요차이점은 경계의 모호함과 애매함, 동적시점의 생성, 불확정적 동선에 의한 운동성 유발, 지각 불가능성에 의한 낮섬과 송고미로 요약할 수 있다. 경계의 애매함과 모호함은 정면성과 단일시점의 거부로 나타난다. 바로크 건축에서는 평면성, 사선의 도입, 중첩 등의 수법을 통해 중심적 정면성을 거부하고, 공간의 깊이감을 드러낸다. 단일시점의 거부로 나타나는 애매함과 모호함은 동적시점을 유도함으로써 대상을 단안적으로 파악하지 않고 다시점에 의해 대상을 파악하도록 한다. 동적 시점은 주체의 운동성을 유발하는데 이러한 운동성은 리즘적 동선과도 유사하다. 리즘적 동선은 경험자가 지속적으로 이동하며 새로운 공간을 체험하는 불확정적 동선으로 시점과 종점이 명확하지 않으며, 분기(Bifurcation)하는 동선 또는 미로적 동선과 유사하다. 지각 불가능성에 의한 낮섬은 대상을 한 번에 지각하지 못하고 어렵게 만들며, 이러한 낮섬에서 경험자는 송고미를 느낀다.

촉지적 지각 체제의 특성에서 도출한 네 가지 중요한 특성은 픽처레스크 정원에서 다음과 같이 구현되었다고 할 수 있다. 첫째, 경계의 모호함과 애매함은 픽처레스크 정원에서 평면의 불규칙함과 비대칭 요소로 나타나며 이러한 평면성에 의해 단일시점은 거부된다. 'Ha-Ha' 기법으로 정원의 경계는 더욱 모호해지나 시각적인 통과만을 전제하는 모호함이다. 픽처레스크 정원을 정면성을 부인하고 시점을 사선방향으로 유도한다. 둘째, 동적 시점의 생성에서는 픽처레스크는 서사적 구조의 도입과 회화의 장면구성기법을 재현하면서 기존에 없는 전경, 중경, 원경 요소를 만들면서 공간을 중첩시킴으로써 동적 시점이 생성된다. 그러나 근거리 지각에 대한 특정적 지위를 부여하지 않는다. 장식적 요소에서 촉지적 지각은 고딕과 바로크를 이상으로 하나, 픽처레스크 정원에서는 고전건축과 바로크 건축이 혼용되어 나타남을 알 수 있다. 셋째, 불확정적 동선에 의한 운동성의 유발에서 촉지적 지각은 리즘적 동선 구조를 보이고 있으나 픽처레스크 정원에서는 리즘과 같은 불확정적 동선 구조보다는 단순한 '분기' 동선에 의한 미로와 같은 동선과 각 공간을 연결하기 위한 순환동선을 형성된다. 여기서 촉지적 지각이 픽처레스크 정원에 반영되었다기보다는 픽처레스크 정원에서

도입된 '분기'하는 미로는 보르헤스를 통해 촉지적 지각의 특성이 도출되었음을 알 수 있다. 넷째, 지각 불가능성에 의한 낮섬과 송고미는 픽처레스크 정원에서 다양한 요소의 활용과 '거칠음', '불규칙함'을 추구하여 기존 정원과 대별되는 독특성을 나타내고 있다. 또한 '폐허'의 도입으로 송고미를 추구하였다는 점에서 촉지적 지각 요소가 강하게 반영되었음을 알 수 있다. 픽처레스크는 고전적 규범을 전복시켰고 디자이너가 자신의 아이디어를 보편적이기보다는 개성적으로 표현할 수 있게 하였다(E. Meyer, 1990). 즉, 픽처레스크는 회화의 재현을 통해 새로운 경관을 만듦으로써 새로운 조경양식의 진보를 이루었다고 할 수 있다.

- 주 1. 이푸 투안은 인간의 육체가 공간감과 장소감을 형성하는 토대로 파악한다. 그의 주장에 의하면 공간은 움직이며, 개방이고, 자유이며, 위협이다. 이에 비해 장소는 정지이며, 개인들이 부여하는 가치의 인식처이다. 공간은 인간의 직간접적인 체험에 의해 친밀한 장소로 전환된다. 신체를 이용한 체험으로 낮섬 추상적 공간은 의미로 가득찬 구체적 장소가 된다.
- 주 2. Figure 1의 (a)는 외부점 D의 빛을 가장 완전한 망막의 중심와(fovea)에서 받아들이기 위해서는 시선의 축이 일정한 각도를 유지하여야 한다는 것을 보여주고 있다. 관찰자에게 보다 더 근접된 지점 N은 보다 큰 각도를 이루게 된다. 이러한 시선의 조절은 눈의 외부근육에 의해서 이루어지며 수렴감을 느끼게 해준다. 그 (b)는 원점(遠點) D와 근점(近點) N에서의 빛이 망막에 어떻게 투영되는가를 보여준다. D'와 N' 간격이 D"와 N"의 간격보다 커지는데, 이러한 상대적 위치관계가 시지각 상으로는 어떻게 나타나는가를 (c)에서 보여준다(Cornelis van de ven, 1987: 86).
- 주 3. 촉각적(tactile)이라는 용어는 후기에 촉지적(haptic)이라는 용어로 변경되었다.
- 주 4. 촉각적-근시적 시기에 나타나는 저부조는 눈과 손의 가장 엄밀한 결합을 만들어 내며 평평한 표면은 눈에 촉각적인 혹은 눈으로 만지는 기능을 부여하고 명령(Deleuze, 1968: 141)한다고 한다. 두 번째 시기는 정상시적(normalsichtig) 시각으로 사물의 촉각적 관통 불가능성의 표현이 중심에 있지만, 깊이감의 변화에 대한 지각을 찾아 볼 수 있다. 시각의 역할이 증대되어 촉각은 약화되는 시기이다. 세 번째 시기에는 3차원성이 나타나는데 이것은 외부에서 침입할 수 없는 완결한 공간혼(空間魂, Raummasse)으로 시각적 예술이다(Riegl, 1901).
- 주 5. 리글은 판테온을 둘러싼 이런 해석상의 난점을 극복하기 위해, '공간의 촉각성'이라는 독특한 개념을 도입한다(Lee, 2009: 224).
- 주 6. 본래 Chiasm은 신경의 교차를 나타내는 말이다. 폰티는 이 용어를 '전환 가능성', '뒤엎힘', '상호대속'과 병행하여 사용한다. 후기 존재론의 중심개념인 살(la Chair)은 'Chiasme' 속에 내재되어 있는 구조이다. 폰티는 키아즘을 통해 개별적인 몸에서 일어나는 감각들의 교환을 설명하고, 나와 타자와의 관계를 해명하고, 나아가 세계와의 관계를 설명하기 위해 사용한다.
- 주 7. 배회하는 동선은 클로드 파랑(Claude Parent)이 폴 비릴리오(Paul Virilido), 미셸 카라드(Michel Carrade), 모리스 립시(Moric Lipsi)와 함께 <건축 원리(Architecture Principe)>라는 잡지에서 기술어진 인공 대지의 기능성을 강조하면서 건축에 수용되었다고 보여진다(Kim, 2010b: 68). 건축가 램 콜라스는 보들레르의 무목적 배회동선을 차용하여 기본적인 동선을 설정한다. 대표적으로 쿤스트할과 쥐시에 도서관을 들 수 있다.
- 주 8. 데페이즈망(Dépaysement)은 '고향 또는 고국으로부터 추방하다, 낮설게 하다, 어리둥절하게 하다'라는 프랑스의 동사 'dépayser'의 명사형으로서 '낮섬, 낯선 느낌, 낮섬을 느끼게 하다, 환경의 변화, 고국으로부터의 추방 등'과 같은 의미를 뜻한다.
- 주 9. 서양에서 송고미는 위(僞)-롱기루스(Pseudo-Longinus), 보알로(Nicolas

- Boileau), 에드먼드 버크(Edmund Burke), 칸트(Kant)에 의해서 발전되어 왔으며, 현대에는 리오타르(Jean Francois Lyotard), 루이 마랭(Louis Marin)에 의해서 논의된 바 있다.
- 주 10. Anzai(2000)는 서구의 전통적인 정원인 마리아의 정원과 스토아 정원의 '폐쇄된 정원'은 역설적으로 '개방된 정원'의 의미를 내포하고 있다고 보기도 한다.
- 주 11. 퀴시(Quatremere de Quincy)는 정원의 이론에서 예술적 모방과 그리스의 미메시스(Mimesis)의 이론을 발전시키면서 "그리스 사람들은 종(espèce)으로서의 인간의 형상을 탐구했다. 그들은 자연을 모방했다. 현재 사람들은 전혀 자연으로까지 나가지 않고 인간 개인에 대해서만 탐구한다. 자연의 모방, 그것은 자연의 일반적인 법칙과 그것의 최초의 이성, 본원의 의지를 구성하는 것이다(Quincy, 1823)"라고 하면서 모방의 개념에 기초한 창조적인 가치를 부여한다.
- 주 12. DONG-A's PRIME English-Korean Dictionary, Third Edition, Doosan Dong-A Co. LTD, 1992, p.247, 이 사건을 비롯한 거의 모든 사전들에서 동일한 번역들을 사용하고 있다.
- 주 13. 보르헤스가 스페인어로 저술한 이 소설의 제목은 「El jardín de senderos que se bifurcan」이고, 프랑스어판의 이름은 「Le jardin aux sentiers qui bifurquent」이다. 반면, 영문판 이름은 「The Garden of Forking Paths」로 bifurcan, bifurquent가 비슷한 의미의 forking으로 번역되어진다.
- 주 14. 선유도 공원은 남겨진 산업유산을 통해 다양한 동선을 구성하고 있어 미로적 동선과 유사하며, 기존의 산업폐기물을 활용하여 폐허의 미학을 활용하여 관람자로 하여금 장소의 기억과 상호작용하도록 유도한다. 또한, 랜드스케이프 어바니즘은 픽처레스크 정원 이후에 단절된 건축과의 관계를 재해석하고 건축과의 협업을 통해 도시의 불확정적 변화와 흐름을 수용한다. FOA(Foreign Office Architects)는 오사카 항만 터미널을 계획하면서 축지적 지각의 특성이라고 할 수 있는 분기(bifurcation)하는 동선을 도입함으로써 체험자로 하여금 다양한 배회동선을 유도한다. 이러한 실험적 작품은 초기 픽처레스크 정원이 가지고 있던 축지적 지각의 유산이라고 할 수 있다.
12. Gilloch, G.(1996) Myth and Metropolis: Walter Benjamin and the City. Polity Press, 노명우(역), 발터 벤야민과 메트로 폴리스, 파주: 효형출판사, 2005.
13. Hildebrand, A.(1918), Das Problem der Form in der Bildenden Kunst. Strassburg: Heitz, 조창섭(역), 조형미술의 형식, 서울: 믿음사, 1989.
14. Hussey, C.(1927) The Picturesque. London: Chiswick Press, pp. 66.
15. Hussey, C.(1967) English Gardens and Landscape. 1700-1750. NY: Funk & Wagnalls, pp. 158.
16. Hwang, J. Y.(2006) A study on the aspects of landscape painting in the landscape gardens by William Kent. Art History Forum 25: 225-251.
17. Jang, I. Y.(2006) A Study on the Hybrid Tendency in the Contemporary Landscape Design. Ph.D. Dissertation, Cheongju University, Korea.
18. Jang, Y. T. and Y. M. Koo(1998) A study on the design strategy of english landscape garden emerged in 18th century: Focused on relationships between 'The Picturesque' and 'Narrative'. Journal of Architectural Institute of Korea Planning & Design 18(2): 443-448.
19. Kang, Y. J.(2003) 풍경에 다가서기. 파주: 효형출판, pp. 52-63.
20. Kim, H. B.(1999) Styles and Vocabularies in Landscape design. In KILA, Landscape Design Theory(pp. 85-112). Seoul: Munundang.
21. Kim, H. B.(2005a) Landscape Architecture History of Western: Landscape Architecture of Modern · Contemporary, Chapter 1 Landscape Garden of the British. Seoul, Korea: Munundang, pp. 266-274.
22. Kim, H. H.(2010a) 철학 나그네, 고양시: 소나무, pp. 177.
23. Kim, H. J.(2009) The modern spatial cognition of the landscape garden. Journal of Korea Academia-Industrial Cooperation Society 10(4): 846-851.
24. Kim, J. S.(2010b) Realization of Relation-Oriented Architecture through Infrastructure Renewal. MS Dissertation, Kyonggi University, Korea.
25. Kim, J. H. and J. S. Cho(1996) An essay on the picturesque and the landscape garden, Journal of the Korean Institute of Landscape Architecture 24(2): 117-113.
26. Kim, J. J.(2005b) A study on the concept and spatial organization of bifurcation. Journal of the Korean Institute of Interior Design 14(1): 20-27.
27. Kim, J. S.(2015) The haptic perception aspect show in landscape architecture before modernism, Journal of the Korean Institute of Landscape Architecture 43(4): 1-14.
28. Kim, K. H.(2000, Sep) Architecture and Movement, ideal Architecture, pp. 156.
29. Klonk, C.(1996) Science and the Perception of Nature: British Landscape Art in the Late Eighteenth and Early Nineteenth Centuries. New Haven and London: Yale University Press.
30. Lee, M. J. and J. H. Pae(2012) An aesthetic interpretation of post-industrial parks with a perspective of the sublime. Journal of the Korean Institute of Landscape Architecture 40(4): 78-89.
31. Lee, T. H.(2009) A study of 'Raumplan' and 'Plan Libre' through the modern theories of tactile/haptic perception. Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design 25(12): 221-230.
32. Meyer, C. K.(1997) The Expanded Field of Landscape Architecture. Ecological Design and Planning.
33. Meyer, E.(1990) A convergence of 'Isms'. Landscape Architecture 80(9): 56.
34. Pallasmaa, J.(2000) Hapticity and time: Note on fragile architecture. Architectural Review (1239): 79.
35. Pallasmaa, J.(2012) The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses, the third edition, England: John Wiley & Sons Ltd, 김훈(역), 건축과 감각, 서울: Spacetime, 2013.
36. Park, S. R.(2013) A Study on the Haptic-Visual Phenomena in Peter Zumthor's Architecture. MS Dissertation, Seoul National University, Korea.

References

1. Anzai Shin-ichi(2000) イギリス風景式庭園の美学—「開かれた庭」のバロックス, 東京大學出版會, 김용기·최종희(역) 신의 정원 에텐의 정치학, 성균관대학교 출판부, 2005.
2. Arnheim, R.(1969) Visual Thinking. University of California Press.
3. Beardsley, J.(1982) Traditional aspects of new land art. Art Journal 42(3): 229.
4. Benjamin, W.(1968) The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, in Hannah Arendt ed., Illuminations, Schocken Books, NY. (Originally written in 1936-1939) 최성만(역), 기술복제시대의 예술작품, 서울: 도서출판 길, 2007.
5. Buck-Morss, S.(1991) The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project. MIT Press, 김정아(역), 발터 벤야민과 아케이드 프로젝트, 파주: 문학동네, 2004.
6. Burke, E.(1757) A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful, 김동훈(역), 숭고와 아름다움의 이념의 기원에 대한 철학적 탐구, 서울: 마티, 2006, pp. 197-204.
7. Cornelis van de ven(1987) Space in Architecture, Van Gorcum, pp. 86.
8. Deleuze, G.(1968) Francis Bacon: Logique de la sensation. Paris: Les Éditions de Seuil, 하태환(역), 감각의 논리, 서울: 믿음사, 2008.
9. Deleuze, G. and F. Guattari(1980) Mille Plateaux: Capitalisme et schizophrénie, Paris: Les Éditions de Minuit, 김재인(역), 천개의 고원, 서울: 새물결, 2003, pp. 907-953.
10. Deleuze, G.(1988) Le Plin, Leibniz et le Baroque, 이찬웅(역) 주름, 라인 프니츠와 바로크, 서울: 문학과 지성사, 2004.
11. Frankl, P.(1989) Principles of Architectural History, 김광현(역) 건축 형태의 원리, 서울: 기문당, pp. 246-248.

37. Ponty, M. M.(1964a) *Le Visible et L' Invisible*, texte établi par Claude LEFORT, Paris, Gallimard.
38. Ponty, M. M.(1964b) "The Film and the New Psychology" in *Sene and Non-Sense*, tran. by Hubert L. Dreyfus & Patricia Allen Dreyfus, Evanston: Northwestern University Press, pp. 48.
39. Psarra, S.(2008) *Architecture and Narrative: The Structure of Space and Cultural Meaning in Buildings*. 조순익(역) 건축과 내러티브, 서울: 시공문화사, 2010, pp. 25-56.
40. Quincy, Q.(1823) *L'Essai sur lq nature, le but et les moyens de l'imitation dans les beaux arts 1823*, Jean-Claude Lebensztein, *De l'imiation dens les beaux arts*, pp. 23, Re-quotes.
41. Reimer, M. H.(2010) *Unsettlingeco-scapes: Aesthetic performances for sustainable futures*. *Journal of Landscape Architecture* 2010(Spring): 24-37.
42. Riegl, A.(1901) *Late Roman Art Industry*, trans. Rolf Winkes, Giorgio Bretschneider Editore, Italy, Rome, 1985(Originally published as *Spätromische Kunstindustrie*, Vienna, 1901).
43. Strickland, C.(2001) *The Annotated: A Crash Course in the History of Architecture*. 양상현 등(역) 클릭, 서양건축사. 예경, 2001, pp. 144.
44. Sullivan, M.(1996) *The Arts of China*. 김기주, 김정자(역), 중국미술사. 서울: 지식산업사, 1996, pp. 155.
45. Tafuri, M.(1968) *Teorie e storia dell' architettura*. 김일현(역), 건축의 이론과 역사. 파주: 동녘, 2009, pp. 165-168.
46. Tuan, Y. F.(1974) *Topophilia*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
47. Tuan, Y. F.(1977) *Space and Place*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, pp. 6.
48. Wölfflin, H.(1915) *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe. Das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*. Basel/Stuttgart: Schwabe & Co. 1979. 박지형(역) 미술사의 기초개념. 서울: 시공아트, 2009, pp. 308-315.
49. Worringer, W.(1910) *Abstraktion und Einfölung*. 권원순(역), 추상과 감정이입. 대구: 계명대학교 출판부.
50. Worringer, W.(1927) *L'art gothique*. Gallimard, pp. 61-115.
51. Walpole, H.(1771) *The History of the Modern Taste in Gardening*, in *Anecdotes of Painting in England*. New York: Garland, 1982.
52. Yu, M. H.(2004) *A study on the embodiment of 'Active User' concept based on the 'Principles of Self-Organization'*. *Journal of the Architectural Institute of Korea Planning & Design* 20(11): 59-68.

Received : 28 January, 2016

Revised : 15 March, 2016 (1st)

10 April, 2016 (2nd)

Accepted : 10 April, 2016

3인익명 심사필