

서종 MA주택에 구현된 영화적 시선에 대한 융합적 연구

문근중

계명대학교 공과대학 건축학전공

The Convergence Study of the Cinematic Gaze Represented in Seojong MA-Residence

Guen-Jong Moon

Department of Architecture, College of Engineering, Keimyung University

요약 본 연구의 목적은 다양한 영화적 시선들이 어떻게 서종 MA주택(2016, 경기도 양평군)에 구현되었는지를 살펴보는 것이다. 즉, 초기 기획설계의 단계에서 어떠한 영화적, 건축적 개념들이 고려되었는지, 다음의 계획설계 단계에서는 이러한 개념들이 배치계획 및 평면, 입면계획과 어떻게 상호작용하며 발전되었는지, 또한 이러한 디자인 의도가 준공된 건축작품에 효과적으로 반영되었는지를 고찰하고자 하는 것이다. 주택의 건축디자인 과정을 살펴보기 위해 설계 단계에서의 스케치, 모형, 도면 등을 참조하였다. 결과적으로 다양하고 흥미로운 영화적 시선들은 성공적으로 구현되었지만 야간의 시각적 노출, 파사드 디자인의 불완전 실현 등은 미흡한 부분으로 남게 되었다. 본 연구는 건축학, 영화학의 학제간 융합에 대한 시론으로서 그 의미가 있다고 판단된다.

• 주제어 : 영화적 시선, 융합, 구현, 서종, MA주택

Abstract The purpose of this study is to analyze the various cinematic gaze and its realization through Seojong MA-Residence in Yangpyeong-gun, completed in 2016. This paper will focus on what kinds of cinematic concepts and design ideas were selected and considered in the stage of concept design, then how the site plan, floor plan, elevation and section design were developed in the stage of schematic design, and finally how much of the design intentions were successfully realized to the residential building. Architectural sketches, physical models and drawings at the concept & schematic design stage were reviewed. After the construction, some important issues were successfully realized such as interesting cinematic views to outside, visual openness and inflow of sunlight.

• Key Words : Cinematic Gaze, Convergence, Representation, Seojong, MA-Residence

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

1990년대와 2000년대를 거치면서 웰빙(well-being)에 대한 대중들의 관심이 높아지게 되었고 이어 답답한 도시를 떠나 쾌적한 자연환경에서 주거하고자 하는 수요가

증가하였다. 물론 이러한 도시 탈출 현상은 도시 내 토지 및 주택 가격의 상승이라는 추세와도 무관하지 않다. 교외의 양호한 토지를 구입한 후 전원주택을 짓고 사는 것이 이러한 현상의 적절한 해결책 중 하나로 떠오르게 되었다. 이러한 사회적 맥락과 함께, 평소 전원주택에서의

*Corresponding Author : 문근중(gjmoon@kmu.ac.kr)

Received July 20, 2017

Accepted September 20, 2017

Revised August 31, 2017

Published September 28, 2017

삶을 동경하던 건축주 M씨는 서울 도심으로부터 벗어나기 위해 경기도 양평군 서종면의 한 필지를 구입하였고 2014년 본 연구자에게 주택 설계를 의뢰하였다. 이 ‘서종 MA주택’(이 명칭은 건축주 성명의 머리글자에서 비롯된 것이다.)은 건축디자인 과정을 거쳐 결국 지난 2016년 3월 준공되었다.

한편 영화 제작 관련 사업에 종사하였던 건축주 M씨는 필지 구입 당시 ‘양호한 전망’을 대지의 가장 중요한 조건 중 하나로 고려하여 대지를 선정하였으며, 새롭게 들어설 주택은 아름다운 전망 효과를 극대화할 수 있도록, 또한 영화와 같은 다양한 시선들을 확보할 수 있도록 설계되기를 희망하였다.

이에 본 연구자는 영화적 시점과 시선, 시각적 접근, 쇼트 분석 등 영화이론과 관계된 몇 개념들을 연구하고 이들 중 일부를 응용하여 주택을 디자인하였는데, 본 연구의 목적은 다양한 영화적 시선들이 어떻게 서종 MA주택에 구현되었는지를 살펴보는 것이다. 즉, 초기 기획설계의 단계에서 어떠한 영화적, 건축적 개념들이 선정/숙고되었는지, 다음의 계획설계 단계에서는 이러한 개념들이 배치계획 및 평면/입면계획과 어떻게 상호작용하며 발전되었는지, 또한 이러한 디자인 의도가 준공된 건축 작품에 효과적으로 반영되었는지를 검토하고자 하는 것이다.

이는 영화를 감상하는 관객들의 시선을 건물 사용자의 시선으로 변환하고자 하는 시도이며 또한 영화적 장면과 건축적 풍경을 동일한 의미로 해석하고자 하는 시도이다[1]. 따라서 본 연구는 영화이론을 매개로 한 건축학적 고찰의 성격을 지니면서 동시에 건축학과 영화학의 융합적 연구, 학제간의 실험적 연구이기도 하다[2].

1.2 연구의 범위 및 절차

연구의 직접적인 대상은 양평군 서종면 갈매길 45-16 (문호리)에 위치한 단독주택이며, 이 주택의 건축디자인 과정을 살펴보기 위해 기획 및 계획설계 단계에서의 스케치, 모형, 도면 등을 참조하기로 한다. 서종 MA주택의 건축개요 및 전경은 다음의 <Table 1>, [Fig. 1]과 같다.

먼저 2장에서는 영화적 시점과 전망의 일반적 정의를 알아본 뒤 그와 연계된 대지단면계획 등 기획설계 단계의 주요 건축적 개념들에 대해 살펴보려고 한다. 이어 3장에서는 계획설계 단계에서 배치계획 및 평면/입면계획 등이 영화적 시선이라는 개념과 어떻게 상호작용하며 발

현되었는지를 살펴볼 것이다. 본론의 마지막인 4장에서는 준공된 MA주택의 내·외부를 시각적으로 확인하면서 건축디자인 단계에서 의도했던 영화적, 건축적 개념들이 효과적으로 구현되었는지, 또는 예상외의 결과로 드러났는지 등을 비교·검토하고자 한다.

<Table 1> Project summary: Seojong MA-Residence

Items	Contents
Location	Galmael-gil 45-16, Seojong-myeon
Site area	541.34㎡
Building footprint	118.24㎡
Total floor area	198.35㎡
No. of stories	B1F / 2F
Architectural design	G J Moon
Design period	2014.10. ~ 2015.05.
Completion	2016.03.



[Fig. 1] The view of Seojong MA-Residence, 2016

2. 영화적 시점과 기획설계

2.1 영화적 시점과 전망

앞서 언급한 바와 같이 건축주는 ‘양호한 전망을 갖추고 있는 곳’을 대지로 선정하였다. 여기서 대지는 시선의 출발점, 즉 시점이며 전망은 시점에서 바라보는 대상이다. ‘영화와 같은 다양하고 흥미로운 시선 연출’이라는 주요 개념을 실현시키기 위해 ‘시선’보다 먼저 ‘시점’과 ‘전망’의 일반적 정의부터 살펴보려고 한다.

「르 로베르(Le Robert)」 프랑스어 사전은 ‘시점’을 다음과 같이 정의하고 있다. “시점(point de vue): 1. 어떤 대상을 가능한 한 가장 잘 바라볼 수 있도록 위치하는 장소. 2. 그림 같은 전망을 즐길 수 있는 장소.”[3] 여기서

‘그림 같은 전망’은 미학적 조화의 차원이며 따라서 ‘시점(장소)의 선택’은 단지 양적일 뿐 아니라 질적이고 미학적이라는 것을 의미한다. 시점에 대한 이와 같은 기본적인 개념은 도시, 계곡, 강, 산 등이 가장 잘 보이는 어떤 특별한 전망의 장소와 유사한 개념이다.

또 ‘시점(Le Point de Vue)’의 저자인 조엘 마니(Joël Magny)는 좋은 시점, 흥미로운 시점은 1) ‘양적인 전망’과 2) ‘내려다보는 전망’, 그리고 3) ‘일정 수준의 아름다움’의 느낌을 동시에 갖추고 있는 시점이라 말하고 있는데 여기서 양적인 전망은 거의 무한대에 가까울 만큼 많이 볼 수 있는 전망을 말하며, 내려다보는 전망은 비록 순간적이라 할지라도 눈에 보이는 풍경의 소유주가 되는 느낌을 갖게 해주는 전망을 말하는 것이다[4].

2.2 시점, 전망과 대지단면계획

대지는 나지막한 산의 남쪽 비탈면에 위치하고 있어 남쪽으로부터의 채광이 상당히 유리한 환경이며 또한 남쪽으로 인접한 대지보다 6m 이상 높은 곳에 조성되어 있기 때문에 남쪽, 남서쪽, 서쪽으로의 전망이 탁 트인 곳이다. 특히 남서쪽으로는 한강으로 향하고 있는 북한강과 함께 예봉산, 검단산 등이 만들어내는 절경을 감상할 수 있는데 이는 조엘 마니가 제시한 흥미로운 전망 3가지를 대지가 동시에 갖추고 있다는 것을 말해준다. 이러한 전망 효과를 극대화하는 것이 자연스럽게 건축디자인의 가장 중요한 개념 중 하나로 설정되었다. [Fig. 2]에는 계획 대상지의 위성사진(주택 시공 전)과 북한강으로의 시선이 표현되어 있으며 이 시선에 의한 풍경은 [Fig. 3]에서 보는 바와 같다.



[Fig. 2] Satellite picture of the site, 2014

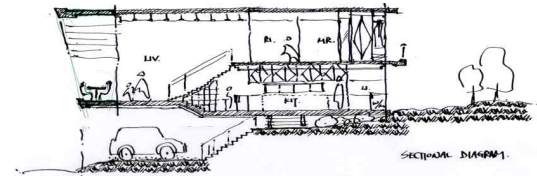
자연경관으로의 이러한 전망을 충분히 확보하기 위해, 특히 조엘 마니의 3가지 전망 중 두 번째인 ‘내려다보는 전망’ 효과를 극대화하기 위해 기획 초기 단계에서부터 대지와 주택의 주요 부분들에 대한 대략적인 단면 검토

가 이루어졌는데, 이는 계획대지의 입구(건물 사용자 및 차량을 위한)인 대지 서측 부분의 지면 높이가 다른 부분에 비해 낮다는 점에서부터 출발한 것이기도 하다.



[Fig. 3] Panoramic view from the site, 2014

이러테면 대지의 서측 출입구 부분(이 부분은 추후 주차장이 된다.)에서 남측 마당으로 이동하려면 약 1.7m를 상승해야하며 이 마당에서 0.9m를 다시 올라가야 주택의 현관 앞에 다다른다. 또 현관을 통해 실내로 들어온 후 거실(주차장 상부에 놓인)로 가기 위해서는 0.7m를 다시 올라가야 한다. 결국 주차장 바닥과 거실 바닥은 약 3.3m의 높이차를 갖도록 계획되었는데, 이러한 단면 개념은 [Fig. 4]에 드러나 있다. 주차장, 마당, 현관 앞, 그리고 거실까지 점차적으로 상승하면서 각 지점에서의 조망이 변화하도록 의도된 것이며 이러한 경관 변화는 캔틸레버(cantilever) 형태로 돌출된 거실 부분에 이르러 극대화될 것이다.



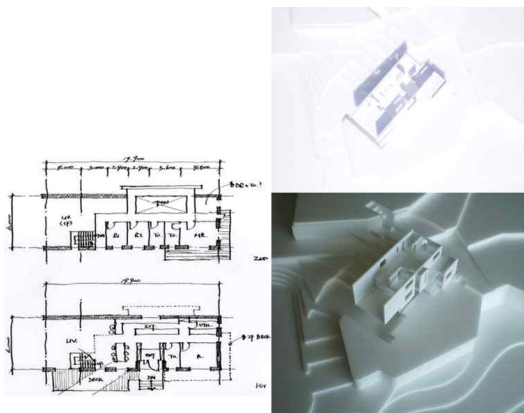
[Fig. 4] Preliminary sectional diagram

2.3 자연광의 유입과 평면계획

건축주 부부는 처음 회의 때부터 부부침실 및 두 아들(고등학생, 초등학생)의 방 등에 대한 남향 배치를 요구하였는데, 이는 앞선 주거의 좋지 않은 경험에 기인한 것이었다. 주택의 2층에 위치하였던 초등학생 아들의 방이 북향이어서 실내가 항상 어두운 상태였기 때문이다[5]. 앞서 언급한 바와 같이 다행히 계획대지는 남쪽 비탈면에 위치하여 아침부터 일몰 시점까지 거의 대부분의 자연광을 받아들일 수 있는 여건이다. 이러한 연장선에서 ‘북한강으로의 조망’에 이은 또 하나의 디자인 개념으로

‘자연광의 적극적 유입’을 선정하였는데, 구체적으로 보면 주방이나 화장실 등을 제외한 주요 실내공간들이 남쪽에 배치되도록 평면을 구성하고자 한 것이다. 거실 및 식당, 서재, 아이들의 공부방, 그리고 부부침실 등이 그에 해당한다.

[Fig. 5]의 평면 스케치와 스터디 모형(특히 위의 이미지)을 보면 남서쪽으로 향하는 거실과 남동쪽으로 면한 주요 실들 내부로 자연광이 유입되는 것을 확인할 수 있다. 또한 주택 매스(mass)의 초기 형태가 일직선인 이유는 1, 2층의 요구면적이 그리 크지 않다는 상황이 고려된 것이기도 하지만 그보다는 시선의 방향을 그대로 따르도록 한 것이었다. 즉, 1, 2층 실내에 조성되는 공용 공간(복도) 어느 지점에서든 남서쪽과 북동쪽 외부로의 열린 시선을 동시에 가질 수 있도록 유도한 것이다.



[Fig. 5] Plan sketches and study model

3. 영화적 시선과 계획설계

3.1 영화적 시선

영화와 같은 다양한 시선들을 주택 설계에 적용하기 위해 영화적 시선의 종류와 성격에 대해 간략히 살펴보기로 한다. “물체는 특정한 시각에서, 특정한 크기로, 특정한 시간 동안, 특정한 조명 아래서, 특정한 방향으로, 카메라의 특정한 이동을 통해서 촬영된다.”[6] 라고 말한 에카트 캄머링(Ekkaat Kaemmerling)은 영화의 장면 분석에서 가장 중요시되는 쇼트(shot) 분석의 방법을 체계화하여 9가지 항목으로 정리하였다. 카메라의 각도나 움직임 등 이 항목들은 영화 제작 기술상의 개념들이지만 동시에 관객들의 시선과 직결되는 것들이며[7] 그중 주택

의 건축 디자인에 직접적으로 적용 가능한 4가지를 선택하였다. 4개의 항목들은 쇼트의 크기(distance), 쇼트의 시각(camera angle), 노출 및 조명(exposure & lighting), 카메라 이동(camera movement)이며 그 세부적 구분은 <Table 2>에서 보는 바와 같다[6].

<Table 2> Shot analysis items by E. Kaemmerling

Items	Details
Distance	panorama shot, long shot, medium long shot, full shot, medium shot, close shot, close up, etc.
Camera angle	extreme high angle, high angle, eye-level angle, low angle, extreme low angle, etc.
Exposure & lighting	high-key-lighting, low-key-lighting, high contrast, low contrast, etc.
Camera movement	panning, tilting, parallel tracking shot, forward tracking shot, etc.

<Table 2>의 항목들로 대지가 갖고 있는 여러 전망들을 해석하거나 또는 항목들을 응용하여 다양한 시선들을 연출하고자 주택의 계획설계를 진행하였다. 예를 들어 [Fig. 3]의 전망은 쇼트의 크기 중 파노라마 쇼트(panorama shot)이며 동시에 쇼트의 시각에서는 하향 시각(high angle)에 해당한다. 같은 방식으로 [Fig. 6] 우측의 이미지는 롱 쇼트이며 동시에 상향 시각(low angle)인 것이다.

참고로 나머지 5개의 항목들은 쇼트의 지속시간(duration, 롱 테이크 등), 쇼트의 연결(editing, 페이드 인, 디졸브 등), 카메라 렌즈의 초점(focus, 줌 인/아웃 등), 화면구성(mise-en-scène), 축 관계(axial relation) 등인데 그 시간적, 기술적 속성상 건축 디자인에 적용하기에는 무리가 있다고 판단하였다.

3.2 시선과 배치계획

대지 내에서 건축물이 놓이는 위치는 북측 대지경계선에 최대한 인접하도록 의도하였는데, 이는 크게 두 가지의 연유로 설명될 수 있다. 첫째는 대지 내의 남쪽 부분에 최대한 넓은 잔디마당과 텃밭을 확보하고자 하였기 때문이며, 둘째는 대지의 동측에 위치한 이웃 주택에서의 북한강 조망을 최대한 거스르지 않도록 배려하기 위함이었다.



[Fig. 6] Two visual directions to the river & the view of the house next door

[Fig. 6]에서 보듯 계획 대지의 북동쪽에 위치한 기존 주택의 거실(주택의 남쪽 부분)에서 강을 바라보고자할 때 그 시선을 거의 가로막지 않도록 의도한 것이며 이러한 배려는 [Fig. 7]의 왼쪽 위 사진에 잘 표현되어 있다. 아래의 [Fig. 7]은 계획설계 단계에서의 모형 스테디 과정을 보여주고 있다. 기획설계 단계에서 일차형이었던 주택의 기본 형태가 절곡된 모양으로 변화한 것은 주택의 연면적 증가를 반영한 것이기도 하지만 동시에 주택의 동측 매스(mass)를 남동향이 아닌 정남향으로 배치하고자 의도한 것이다.

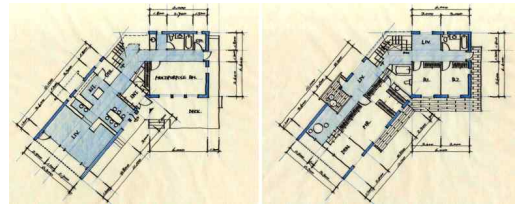


[Fig. 7] Schematic design: model development

3.3 평면 및 입면 계획

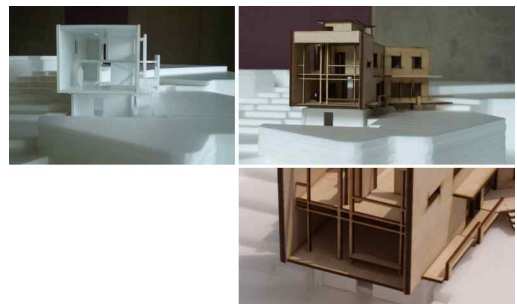
1층, 2층의 평면 계획은 기획설계 단계에서 밝힌 바와 같이 주택의 주요 실들이 파노라마 쇼트를 자연스럽게 내려다볼 수 있도록, 또한 자연광을 최대한 받아들일 수 있도록 진행되었다. [Fig. 8]의 좌측 1층 평면도에서 보듯 거실은 북한강으로의 시선을 위해 남서쪽을 향하면서 동시에 다른 한쪽 벽면은 남동쪽으로 창을 낼 수 있도록 하였다. 거실에 이어 식당(dining room)과 현관(entrance), 다목적실(multipurpose room, 또는 서재)이 남쪽에 면하면서 동쪽으로 배열되어 있다. 2층에서는 1층 거실의 상부에 위치한 부부 영역(master zone)이 있어 역시 거실

처럼 강을 바라보고 있으며 아이들 방 2개(R1, R2)는 정남쪽을 향하여 열린 시선을 갖고 있다.



[Fig. 8] 1st floor plan(left) and 2nd floor plan in progress

한편 입면 계획은 건물의 기본 형태 자체가 약 45도 꺾임에 따라 총 6개의 외벽면을 형성하게 되는데, 여기서는 거실 전면의 입면(남서쪽)에 대해서만 논의하도록 한다. [Fig. 9]에서 보듯 거실 전면의 파사드(facade)는 이 주택으로 다가오는 사람들에게 가장 쉽고 강력하게 전달되는 장소의 표징이면서[8] 동시에 1층 거실과 2층 부부침실에서 감상하는 자연경관으로의 강력한 조망 방향 위에 위치하고 있기 때문이다. 여기서 거실 전면의 파사드는 영화관의 스크린과 같이 ‘세상을 향해 난 창’[9]이면서 동시에 탁 트인 전망을 한정하는 프레임으로서의 역할도 수행한다.



[Fig. 9] South-west facade design development

[Fig. 9]의 왼쪽 이미지에서 보듯 기획설계 단계에서는 거실이 2개 층의 높이를 차지하고 있었다. 하지만 디자인이 전개되면서 거실의 과도한 냉난방 부하 문제, 연면적에 대비한 공사비의 상승 문제, 또 2층 부부침실에서의 직접적 조망이 불가능하다는 문제 등 현실적인 사안 때문에 거실은 1개 층의 높이로 조정되었으며 부부침실은 거실의 바로 위에 놓이게 되었다.

이러한 상황을 감안하여 2층 바닥판(floor slab)이 위치하는 곳에 스펀드럴 유리(spandrel glass)를 계획하였

고 또한 가로 약 6m, 세로 약 6.6m의 넓은 전면 유리창은 [Fig. 9]의 오른쪽 사진에서와 같이 리듬감 있게 분할되었다. 이러한 분할은 거실에서 경관을 감상할 때 그것이 ‘특별한 재현’[10]이 될 수 있도록 의도한 것인데, 각기 다른 크기와 비례의 여러 프레임들을 구성함으로써 다양하고 흥미로운 시선을 취할 수 있도록 유도한 것이며 이때 공간의 사용자는 마치 영화관의 관객처럼 자신을 특권적인 시선의 주체로 느끼게 될 것이다[11].

한편 거실 바닥으로부터 0.4m의 높이에는 파사드의 내·외부를 관통하는 수평 알루미늄 선반을 두어([Fig. 9]의 오른쪽 아래 사진 참조) 장식적, 입체적이면서도 실용적인 장치로 쓰일 수 있도록 디자인하였다.

4. 영화적 시선의 건축적 구현 및 평가

4.1 다양한 시선과 프라이버시

실시설계와 시공 과정을 거쳐 서종 MA주택은 2016년 3월 준공되었으며, 건축디자인 주요 개념 중 하나였던 ‘다양한 시선 연출’은 효과적으로 구현되었다고 판단된다. 먼저 [Fig. 10]의 위쪽 사진은 2016년 3월 6일 오후 3시경 1층의 주방에서 거실을 거쳐 남서쪽을 바라보며 촬영된 것이며 그 아래의 사진은 2층 아이들 방의 남측 발코니에서 역시 북한강을 바라본 것이다. 주차장이나 마당에서 보았던 것과는 확연히 다른 경관이 제공되고 있다.

이러한 시선들이 영화의 파노라마 쇼트, 하향 시각이라면 2층의 북쪽에 마련된 작은 거실에서는 가로로 긴 형태의 고측창을 통해 대지 북쪽 이웃집의 상부를 하늘과 함께 감상할 수 있는, 한정된 프레임의 상향 시각이 존재한다. 이 시각은 [Fig. 11] 왼쪽 사진에 나타나 있는데, 거주자가 움직이면서 이 고측창을 바라볼 경우 패닝(panning, 카메라를 오른쪽 혹은 왼쪽으로 돌리며 촬영하는 방법)에 의한 쇼트, 또는 평행이동 쇼트(parallel tracking shot)[12]가 펼쳐지게 된다. 반대로 [Fig. 11]의 우측 장면은 틸팅(tilting, 카메라를 아래로 혹은 위로 움직이면서 촬영하는 방법)에 의한 쇼트 또는 전진이동 쇼트(forward tracking shot)[13]가 연출된 사례인데, [Fig. 8]의 1층 평면에서 보는 바와 같이 건물 동측의 다목적실(서재)과 화장실 사이에 위치한 복도와 창의 모습이다. 좁게 한정되었지만 개방적 분위기의 이 시선은 현관을 통해 실내로 들어왔을 때의 어두움·갑갑함을 방지하고자

계획된 것이기도 하다.



[Fig. 10] View from the kitchen and the 2nd floor balcony



[Fig. 11] Clerestory(left) and corridor window

하지만 주간의 이러한 양호한 조망은 야간에도 야간까지 이어지지 않는다는 것을 확인하였다. 야간의 주택 내부 프라이버시(privacy)를 위해 거실과 부부침실의 전면 유리에 높은 반사율을 적용하였는데, 의도와는 다른 효과가 나타난 것이다. 즉, [Fig. 12]의 왼쪽 위 거실 장면에서 보는 바와 같이 외부로의 시선은 전면 유리를 통과하는 것이 아니라 거울에 반사되듯 다시 실내로 돌아온다. [Fig. 12]의 오른쪽 및 아래의 사진은 각각 2층의 부부침실과 드레스룸(dress room)에서의 외부 조망인데(우측하단의 2층 평면도에 두 시선이 표현되어 있다.), 역시 거실에서처럼 유리는 바깥 경치를 보여주지 않고 거울과 같이 기능한다.



[Fig. 12] Night-time view of the living room, master room, and dress room

하지만 이러한 반사효과보다 더욱 심각하다고 생각되는 것은 야간에 발생하는 외부로부터의 시선, 즉 시각적 노출(visual exposure)이다. [Fig. 13]의 우측에서 보는 바와 같이 1층 거실의 내부와 2층 부부침실의 내부가 고스란히 노출되고 있다. 이는 유리 반사율의 정도 및 반사코팅면의 위치 등의 문제와 관계가 있는데[14], 결국 커튼이나 블라인드 등으로 외부의 시선을 차단해야 할 것으로 판단된다.

4.2 세상을 향한 시선과 파사드

계획 대지의 서측에서 바라본 서중 MA주택의 모습은 [Fig. 13]의 왼쪽 사진이다. 또한 파사드의 모습(야경)은 오른쪽 사진과 같은데, '다양한 크기의 프레임들을 통한 흥미로운 시선 연출'이라는 입면 계획 의도가 잘 실현되었는지는 [Fig. 9]의 오른쪽 모형사진과 비교해보면 쉽게 알 수 있다.



[Fig. 13] Daytime view and Night-time view of the main facade

비전 유리(vision glass)와 스펀들 유리(spandrel glass)의 비례, 전체적인 면 분할 등이 계획설계 단계에서 리듬감 있게 디자인되었으나 시공 시에는 특별한 긴장감 없이 거의 등간격으로 전체 면이 분할된 것을 알 수

있다. 거실 바닥 위 0.4m 높이에 계획되었던 수평 알루미늄 선반은 설치되지 않았다. 본 연구자의 주관적 견해이긴 하지만 디자인 대비 무리한 구현이라 판단되며, 다양하고 흥미로운 시선을 연출하기에는 상당히 부족한 파사드로 마감된 것이다. 이는 시공 상의 한계 및 공사비 절약을 위한 방편 때문이기도 하지만 본 건축가의 지속적인 관찰과 개입이 다소 소홀했던 탓이기도 하다. 나름대로 수행한 건축디자인의 의도를 꼼꼼하게 지속적으로 관찰시켜야 마땅하다는 결론을 도출해낼 수 있는 대목이다.

5. 결론

본 연구는 경기도 양평에 최근 지어진 한 전원주택을 통해 그 영화적 개념과 건축디자인 과정, 시공된 상태를 살펴보고 또 상호 비교하면서 유의미한 경험·교훈을 얻고자 하는 시도에서 출발하였으며 디자인 사례를 분석한 작품논문의 성격을 지닌다. 연구의 방법은 건축학, 영화학의 학제간 융합에 대한 시론으로서 그 의미가 있다고 판단된다[15]. 먼저 본론(2~4장)의 내용을 요약하면 다음과 같다.

계획 대지가 갖고 있는 지리적 요건과 영화적 시점, 전망 등을 고려하여 기획설계 단계에서는 전망 효과의 극대화 and 자연광의 유입을 주요 디자인 개념으로 설정하였다. 이어 계획설계 단계에서는 다양한 영화적 시선들을 응용한 배치계획뿐만 아니라 디자인 개념들을 구체화하는 평면·입면·단면 디자인이 수행되었다. 시공 과정을 거치면서 다양하고 흥미로운 시선 연출, 햇빛의 유입 등은 성공적으로 구현되었지만 거실 전면 유리의 높은 반사율, 저녁 시간대의 시각적 노출, 파사드 디자인의 불완전 실현 등은 다소 미흡한 부분으로 남게 되었다.

‘한 채의 단독주택’이라는 제한적인 디자인 사례를 분석 대상으로 삼은 점, 또한 그 주택이 사회적 공공성을 띠지 않는다는 점은 본 연구의 한계라 판단되나, 전원주택의 수요가 지속적으로 증가되고 있는 사회적 추세 및 학제간의 융합적, 실험적 연구가 활발해지고 있는 학계의 경향을 감안할 때 몇 가지 측면에서 연구의 성과, 의의는 있다고 판단된다.

첫째, 시점, 시선, 쇼트 분석 등 영화적 개념들을 건축 디자인 과정에 융합시키고자 시도하였고 또 그 실질적 결과물(주택)이 존재한다는 점이다. 둘째, 유사한 환경의 전원주택을 계획하고 있는 건축주, 건축가들에게 주택

디자인의 고려 요소 선정 및 디자인의 전개 측면에서, 또 융합적/방법적인 측면에서 본 연구는 효과적인 참고자료로 활용될 가능성이 있다는 점이다. 셋째, 양호한 전망, 채광뿐만 아니라 이웃의 시선에 대한 배려, 조망 방향에 위치한 전면 유리 디자인, 유리 재료와 시각적 노출 등 현실적이고 구체적인 사항들을 다루고 있다는 점이다. 끝으로 본 연구에서 수행한 건축디자인 및 그에 대한 분석을 통해 건축 계획 및 설계 분야에 있어 융합적 디자인이 어떻게 전개되고 구현되는가에 대한 폭넓은 이해를 꾀하는데 본 논문이 기여할 수 있기를 희망한다.

REFERENCES

- [1] G. Turner, Film as Social Practice(2nd ed.), Hannarae Publishing Co., pp.65-67, 1994.
- [2] G. J. Moon, "The Scenery of the Modern City Represented in Korean Films of 1930-40s", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 8, No. 4, pp.159-165, 2017.
- [3] L. Robert, Le Robert Langage et Culture, Dictionnaires LE ROBERT, p.386, 1990.
- [4] J. Magny, Le Point de Vue, Ehwa Womans University Press, pp.16-20, 2007.
- [5] E. T. Jeong, K. H. Jung, H. J. Song, "A study of Convergence Relationship between Post-Modern aspects and storytelling from Imaging Content Production", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 7, No. 6, pp.177-184, 2016.
- [6] W. Faulstich, Einführung in die Filmanalyse, Mijinsa Co., pp.71-87, 2003.
- [7] S. M. An, "Study on the Convergence between Spatial Design Education and On-Offline Communication Methods", Journal of Digital Convergence, Vol. 13, No. 5, pp.317-327, 2015.
- [8] W. J. Lim, "A Analysis on the Relations among Characters shown in SBS Wednesday and Thursday Dramas", Journal of Digital Convergence, Vol. 13, No. 1, pp.481-486, 2015.
- [9] J. Magny, Le Point de Vue, Ehwa Womans University Press, pp.52-53, 2007.
- [10] K. N. Kim, "A 'Study on 'Convergent Media Art Information Visualization' from the Creative Approach toward and Usability Perspective on Social Issues(Focusing on Case Analysis)", Journal of the Korea Convergence Society, Vol. 7, No. 4, pp.155-162, 2016.
- [11] J. Magny, Le Point de Vue, Ehwa Womans University Press, pp.102-122, 2007.
- [12] V. LoBrutto, The Filmmaker's Guide to Production Design, CommunicationBooks, Inc., pp.151-168, 2008.
- [13] W. Preston, What an Art Director Does, Korean Film Council, pp.81-108, 2009.
- [14] G. J. Moon, "An Architectural Study on Visual Effect & Interaction in Michelangelo Antonioni's Film", InfoDESIGN ISSUE 26, Vol. 10, No. 1, pp.3-13, 2011.
- [15] G. J. Moon, A Study on the Images of Apartments Represented in Korean Films, Seoul National University, Ph.D. Dissertation, pp.2-6, 2013.

저자소개

문 근 중(Guen-Jong Moon)

[정회원]



- 2002년 11월 : 런던대학교 Master of Architecture 과정 (건축설계전공 석사)
- 2013년 08월 : 서울대학교 일반대학원 건축학과 (건축학박사)
- 2014년 09월 ~ 현재 : 계명대학교 공과대학 건축학전공 조교수

<관심분야> : 건축계획 및 설계, 영화, 도시, 경관