



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

장 기 윤 교수지도  
석사학위 청구논문

파스칼 쇼닝의  
영화적 공간디자인 접근 방식을 활용한  
향가 유원지 디자인 연구

2013

성신여자대학교 대학원

산업디자인학과

신 선 아

파스칼 쇼닝의  
영화적 공간디자인 접근 방식을 활용한  
향가 유원지 디자인 연구

장 기 윤 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2013년 5월

성신여자대학교 대학원

산업디자인학과

신 선 아

# 인 준 서

신선아의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

심사위원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문의 목적은 파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식에 대해 연구하여 그의 공간 디자인 접근 방식의 중요성을 인식시키고, 우리가 디자인에 있어 간과해 오던 것들이 무엇이고 새롭게 그것들을 표현하고 적용시킬 수 있는 방법이 무엇인지에 대해 생각할 수 있게 하는 것이다.

또한, 디자인 결과물의 고찰을 넘어 디자인 접근 방식에 대한 고찰의 중요성을 인식시키고, 연구한 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식을 활용하여 사례 공간에 적용하여 디자인 해봄으로써, 그의 영화적 공간 디자인 접근 방식의 가능성에 대해 제시하는 것이다.

디자인은 자본주의 경영에 의해 주로 공업적인 제조업 및 서비스업과 관련하여 물질적인 가시적 디자인이나 외형적이고 표면적인 디자인이 많이 나타났다. 그러나 과학기술의 발전과 정보, 지식사회로의 들어섬으로써 이와 함께 인간의 생활환경뿐만 아니라 추구하는 가치관과 필요로 하는 디자인 또한 변화했다. 물질적, 하드웨어적 영역을 넘어선 비 물질, 비가시적 가치 등이 사회의 주요 가치로 등장하면서 디자인 분야는 더욱 폭넓은 지식과 함께 새롭고 다양한 접근방식과 그 방식에 대한 고찰을 필요로 하고 있다. 빠르게 변화하는 유행과 그에 맞춰 변화하는 소비시장에서 하루에도 수백 개의 디자인 상품들이 쏟아져 나오고, 디자이너들은 사람들의 눈에 띄는 외형을 강조하는 소비지향적인 디자인을 만들기에 바쁘다. 이러한 디자인들은 소비자들에게 혼란과 불필요한 소비를 불러일으킬 뿐이며, 물질적 가치만을 강조하는 디자인의 수명은 짧을 수밖에 없다.

디자이너는 디자인의 본질이 무엇인지 고민해야 하며, 비물질적이고 비가시적인 가치의 중요성을 인식하여 물질적이고 조형적인미만을 추구하는 디자인을 넘어 물질적 가치에 치중되어 있는 문제를 벗어나 물질적인 가치와 비물질적 가치가 공존할 수 있도록 해야 한다.

디자인을 고민하는데 있어 디자인 접근 방식의 고찰은 디자인을 겉으로 보이는 결과물로서만 판단하는 것이 아닌 디자인 과정에서 일어나는 총체적인 견해와 이해를 얻을 수 있고, 새로운 잠재성을 발견할 수 있으며, 다양한 발전적 가치를 모색할 수 있게 해준다.

디자인 접근 방식은 셀 수 없이 다양하다. 이러한 다양한 디자인 접근 방식들을 디자이너로서 수동적이고 무비판적으로 수용하는 태도는 디자인을 이해하는데 있어 한계를 가진다. 디자인 과정에 대한 고찰을 통해 디자인을 결과물로서만 바라보고, 시각적으로나 사회, 경제 조건에 의해서 판단하는 것을 넘어 디자인과정에서 추구하는 다양한 가치와 사고를 읽고, 폭 넓은 사고와 함께 자신의 디자인 작업에 대해 끊임없이 질문하고 고찰 할 수 있도록 해야 한다.

이 논문에서 언급할 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식은 인간의 공간인식에 있어 경험의 영향력과 시간의 변화에 따른 개인의 기억과 감정, 그리고 비물질적인 요소를 중요시 여기고 있다. 파스칼 쇼닝은 이러한 개인의 경험, 기억, 감정 등의 복합성을 표현하는데 있어 기존 공간 디자인에서 중간 매개체로 사용해 오고 있는 드로잉이나 모델, CAD 등의 표현은 한계를 지니고 있으며, 이러한 중간 매개체는 그것들이 표현할 수 있는 선상에서 발전할 수밖에 없었

다는 한계를 지적하며 공간의 복합성을 표현하는 것에 있어 영화의 필요성을 제시하고 있다.

다른 공간 디자인 접근 방식과는 다르게 그의 디자인 접근 방식은 영화와 공간의 연결되는 요소들을 디자인 요소들로 가져오는데, 이는 영화와 건축이 비견될 수 있다는 생각에서 비롯된다. 또한 그는 ‘물질적이지 않을수록 더욱 정신적이고 심미적이다’라고 말하며 물질주의에 대한 회의와 함께 비물질적인 디자인을 추구하고 있다.

본 논문의 흐름은 다음과 같다.

1장은 연구의 배경과 목적, 연구의 방법과 구성에 대해 기술한다.

2장은 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식에 관한 고찰로, 디자인 접근 방식의 배경에 대해 설명하고, 특징은 그의 디자인 접근 방식을 연구하며 추출한 요소들 중, 좀 더 중요하고, 포괄적이라 생각되는 요소들을 상위개념으로 두고 파스칼 쇼닝이 영향을 받은 철학가나, 영화감독, 건축가 등과 함께 설명하였다. 마지막으로 이 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식을 활용한 디자인 프로세스에 대해 설명한다.

3장에서는 위에서 고찰한 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식을 활용한 향가유원지 디자인 연구에 대해 기술한다. 먼저 사이트 선정 이유에 대해 설명하고, 사이트 현황 조사와 필드링을 통해 대상지 분석을 시행한다. 그 다음 디자인 리서치를 통해 디자인 아이디어를 도출하고, 디자인 시나리오와 내러티브, 테크니컬 스테디 등을 통해 디자인을 계속 발전시켜 나간다.

결론적으로 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식의 특징을 다섯 가지로 분류하여 설명하였고, 이를 활용한 디자인 프로세스에 대해 분석한 후, 실제 사이트에 디자인을 적용시켜 보았다.

파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식은 ① 이미지와 영화, ② 상상력과 시, ③ 사건과 비 물질화, ④ 장소성, ⑤ 주관성 이라는 특징으로 나누어 더 세부적으로 분석하였고, 이러한 특징들이 접목될 수 있는 가능성을 가진 디자인 연구 대상으로 향가 유원지를 선정하였으며, 사이트 필드밍을 통해 일제시대에 지어지다 해방이 되면서 홍물로 남겨진, 일제시대의 역사적 속성을 지니면서 다양한 디자인 요소를 지닌 향가 터널과 교각에, 또한, 이 교각 위에 새롭게 지어지는 자전거 도로와 이를 이용할 자전거라는 요소, 마지막으로 섬진강 위에 피어나는 물안개라는 요소에 디자인 초점이 맞추어 졌다.

대상지 분석을 통해 추출한 사이트의 Critical Aspect과 Key Image, Design Resource등을 활용하여 디자인 아이디어를 제시하였고, 모든 요소를 포괄할 수 있는 디자인 시나리오와 내러티브를 구성하였으며, 여러 번의 편집을 걸쳐 영화를 발전시켜 나갔다.

본 논문은 파스칼 쇼닝의 디자인 접근 방식을 연구하기 위해 그의 책이나 에세이, 인터뷰, 토론, 기사, 동영상등 뿐만 아니라 그의 수업에 참여했던 학생들과 그들의 자료집들, 그리고 학생들 발표에 참여하였던 튜터(Tutor)들의 의견들, 토론에 함께 참가한 건축가나 철학자, 디자이너 등의 의견들 또한 참고 하였다. 또한, 파스칼 쇼닝이 직접적으로 언급한 인물들이나 사례, 이론뿐만 아니

라 직접적으로 언급하지 않았어도 연구자가 연관이 된다고 생각되는 내용들과 인물들을 별도로 연구하여 그의 공간 디자인 접근 방식을 설명하였다.

그의 공간 디자인 접근 방식은 공간에 대해 새롭게 사유할 수 있도록 도와주고, 스스로 공부할 수 있는 배경이 되며, 물질적인 가치를 넘어 비물질적인 가치와 정신적이고 심미적인 디자인에 다가갈 수 있도록 도와줄 것이다.

키워드 : 이미지, 영화, 공간, 비 물질, 경험, 기억, 감정

# 목 차

논문개요

목차

I. 서론 .....	1
1. 연구의 배경과 목적 .....	1
2. 연구의 방법과 구성 .....	6
II. 파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식에 관한 고찰 .....	8
1. 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식의 배경 .....	8
2. 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식의 특징 .....	21
1) 이미지와 영화 .....	15
2) 상상력과 시 .....	31
3) 사건과 비 물질화 .....	4
4) 장소성 .....	49
5) 주관성 .....	57
3. 파스칼 쇼닝의 공간디자인 접근 방식을 활용한 디자인 프로세스 .....	85
III. 향가 유원지 디자인 연구 .....	61
1. 연구 대상지 분석 .....	61
1) 사이트 현황 .....	61
2) 사이트 선정 .....	67
3) 사이트 필드밍 .....	71

2. 디자인 리서치 .....	76
1) Critical Aspect .....	76
2) Design Resource .....	79
3. 디자인 아이디어 .....	81
1) 순간적 환영 .....	81
1) 시각적 환영 .....	82
1) 촉각의 확장 .....	84
1) 추상적 청각 .....	86
4. 디자인 발전 .....	87
1) 디자인 목표 .....	87
2) 디자인 시나리오 .....	89
3) 디자인 내러티브 .....	90
4) 테크니컬 스터디 .....	93
5. 디자인 결과 .....	104
VI. 결론 .....	143
참고문헌 .....	148
ABSTRACT .....	149
부    록 .....	152

## 표 목 차

<표-1> 연구의 배경과 목적 .....	5
<표-2> 연구의 흐름도 .....	7
<표-3> 연구의 배경과 목적 .....	5
<표-4> 디자인 프로세스 다이어그램 .....	06
<표-5> Design Resource .....	9
<표-6> 안개발생조건 .....	49
<표-7> 2월, 8월 기온 .....	59
<표-8> 2월, 8월 이슬점 온도 .....	69
<표-9> 2월, 8월 습도 .....	79
<표-10> 2월, 8월 풍속 .....	89
<표-11> 2월, 8월 강수량 .....	99
<표-12> 2월, 8월 안개 발생 횟수 측정 .....	101

## 그림 목 차

<그림-1> <Spcae of Intensities> 영상 작업 .....	3· 1
<그림-2> 제논의 역설 설명 .....	1 2
<그림-3> 안달루시아의 개 .....	5 3
<그림-4> 짐 자무시 감독 .....	7 3
<그림-5> The Limits Of Control, 2009 .....	3
<그림-6> 다양한 물보라 .....	0 4
<그림-7> 다비드의 <나폴레옹 1세의 대관식> 부분 .....	3· 4
<그림-8> 표정변화 .....	4 4
<그림-9> 불타는 장작 .....	6 4
<그림-10> 성당의 빛 .....	6 4
<그림-11> 보스니아 여인들 사진 .....	7 4
<그림-12> 소풍하는 모습 .....	1 5
<그림-13> 그리스 파르테논신전 .....	3 5
<그림-14> <강렬한 공간>의 수로 디자인 .....	6· 5
<그림-15> 순창군 지도 .....	1 6
<그림-16> 향가터널과 교각 .....	2 6
<그림-17> 향가 터널 안 .....	3 6
<그림-18> 2010년 교각 모습 .....	4 6
<그림-19> 2013년 교각 위 자전거 도로 .....	4 6
<그림-20> 향가마을과 오토캠핑장 조성예정지 .....	5· 6
<그림-21> 향가유원지 전경 .....	6 6
<그림-22> 사이트 분석 자료 .....	7 6
<그림-23> 향가리 유원지 물안개 .....	9 6
<그림-24> 사이트 키워드 추출 .....	1 7
<그림-25> Time Lapse 촬영-카메라 위치 .....	2 7
<그림-26> 사이트 촬영과 키워드 추출 .....	3· 7

<그림-27> 사이트 필름링 과정1 .....	47
<그림-28> 사이트 필름링 과정2 .....	57
<그림-29> Key Image .....	67
<그림-30> 교각과 물안개 .....	18
<그림-31> 프리즘과 빛 .....	28
<그림-32> 하늘에 투영된 교각 .....	38
<그림-33> 시각적 환영 다이어그램 .....	48
<그림-34> 향가 유원지의 축각적 요소 .....	58
<그림-35> 디자인 매카니즘 .....	88
<그림-36> 디자인 시나리오 .....	98
<그림-37> 디자인 내러티브 .....	99
<그림-38> 디자인 원리 .....	10
<그림-39> 프리즘 실험 1,2 .....	10
<그림-40> 터널과 프리즘 각도 .....	11
<그림-41> 안개와 프로젝터 실험 .....	11
<그림-42> Final Film .....	101
<그림-43> 터널 디자인 .....	9
<그림-44> 교각 디자인 안개 발생 전 .....	101
<그림-45> 교각 디자인 안개 발생 후 .....	111
<그림-46> 터널, 교각 단면 .....	11

# I. 서론

## 1. 연구의 배경과 목적

디자인은 대량생산 체계와 이윤을 추구하는 것을 주된 목표 삼는 자본주의 경영에 의해 주로 공업적인 제조업 및 서비스업과 관련하여 물질적인 가시적 제품 디자인이나 외형적이고 표면적인 디자인이 많이 나타났다. 그러나 과학기술의 발전과 정보, 지식사회로의 들어섬으로써 이와 함께 인간의 생활환경뿐만 아니라 추구하는 가치관과 필요로 하는 디자인 또한 변화하고 있다. 물질적, 하드웨어적 영역을 넘어선 비 물질, 비가시적 가치 등이 사회의 주요 가치로 등장하면서 디자인 분야는 더욱 폭넓은 지식과 함께 새롭고 다양한 접근방식과 그 방식에 대한 고찰을 필요로 하고 있다.

디자인과 건축을 전공한 디자이너이자 교육자인 빅터 파파넥(Victor Papanek)은 물질주의가 팽배했던 시대에 디자인의 정신적 가치를 부각시키면서 생태적 균형을 전제로 한 디자인의 실현을 강조했다.

“바퀴의 중추에는 30개의 바퀴살이 있다. 그리고 실용성은 그 중추를 통과하는 구멍에 달려 있다. 도공의 진흙은 그릇을 빚지만, 우리에게 유용한 것은 그 그릇 안의 비어 있는 공간이다. 하나의 집은 튼튼한 벽돌로 이루어지지만 결국 우리가 그 집을 사용하는 데는 창문과 문의 무용성(無用性)이 필요한 것이다. 존재하는 것은 변형을 거치기 마련이어서 존재하지 않는 것이야말로 무한한 유용성(有用性)을 그 안에 내포하고 있다.”<sup>1)</sup>

---

1) Vitor Papanek 저, 「인간을 위한 디자인」, 미진사, 2009, P15

그의 저서 <인간을 위한 디자인>에서 그는 디자인의 본질과 사회적 기능에 대한 탐구를 중요시 다루며, 자본주의 사회에서 디자인을 단지 물질적으로만 판단해서는 안 되며 물질적 가치만을 강조하는 디자인의 수명은 짧을 수밖에 없다고 말하고 있다. 빠르게 변화하는 유행과 그에 맞춰 변화하는 소비시장에서 하루에도 수백 개의 디자인 상품들이 쏟아져 나오고, 디자이너들은 사람들의 눈에 띄는 외형을 강조하는 소비지향적인 디자인을 만들기에 바쁘다. 이러한 디자인들은 소비자들에게 혼란과 불필요한 소비를 불러일으킬 뿐이다.

디자이너는 디자인의 본질이 무엇인지 고민할 줄 알아야 하며, 비물질적이고 비가시적인 가치의 중요성을 인식하여 물질적이고 조형적인 미만을 추구하는 디자인을 넘어 정신적이고 감각적이며 심리적인 디자인을 추구해야 한다. 또한, 이러한 디자인을 통해 사람들에게 비물질적 가치의 중요성을 인식시키고, 물질적 가치에 치중되어 있는 문제를 벗어나 물질적인 가치와 비물질적 가치가 공존할 수 있도록 해야 한다.

디자인하기에 앞서 디자인 접근 방식의 고찰은 디자인을 겉으로 보이는 결과물로써만 판단하는 것이 아닌 과정에서 일어나는 디자인에 대한 총체적인 견해와 이해를 얻을 수 있고, 새로운 잠재성을 발견할 수 있으며, 다양한 발전적 가치를 모색할 수 있게 해준다.

다양한 디자인 접근 방식들은 시대의 변화와 함께 다양하게 변화하고 성장하며 새롭게 나타나기도 하며, 사라지기도 한다. 또한, 갈수록 더욱 세분화되어가는 지식체계에도 불구하고 포괄적이고 융합적인 접근을 요구 하며, 더욱더 복잡한 과정을 필요로 하고 있다.

그러므로, 이러한 다양한 디자인 접근 방식들을 수동적이고 무비판적으로 수용하는 태도로는 디자인을 이해하는데 있어 한계를 가진다. 디자인 과정에 대한 고찰을 통해 디자인을 결과물로서만 바라보고, 시각적으로나 사회, 경제 조건에 의해서 판단하는 것을 넘어 디자인에서 추구하는 다양한 가치와 사고들을 생각해 보고, 다양하고 폭 넓은 사고와 함께 디자이너는 자신이 행한 디자인 작업에 대해 뒤돌아보고 앞으로 나아갈 디자인 방향에 대해선 끊임없이 질문하고 고찰 할 수 있도록 해야 한다.

이 논문에서 언급할 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식은 인간의 공간인식에 있어 경험의 영향력과 시간의 변화에 따른 개인의 기억과 감정을 중요시 여기고 있다. 파스칼 쇼닝은 이러한 개인의 경험, 기억, 감정 등의 복합성을 표현하는데 있어 기존 공간 디자인에서 중간 매개체로 사용해 오고 있는 드로잉이나 모델, CAD 등의 표현은 한계를 지니고 있으며, 이러한 중간 매개체는 그것들이 표현할 수 있는 선상에서 발전할 수밖에 없었다는 한계를 지적하며 공간의 복합성을 표현하는 것에 있어 영화의 필요성을 제시하고 있다.

파스칼 쇼닝의 영화에 대한 의견은 공간과 시간에 대해 새롭게 사유해 볼 수 있도록 해주는데, 이는 시간에 대해 새롭게 사유해온 철학자 헤겔, 베르그송, 하이데거, 들뢰즈 등의 이론에 뿐만 아니라 자신의 많은 경험들에 그 배경을 두고 있다. 또한, 다른 공간 디자인 접근 방식과는 달리 그의 디자인 접근 방식은 영화와 공간의 연결되는 요소들을 디자인 요소들로 가져오는데, 이는 영화와 건축이 비견될 수 있다<sup>2)</sup>는 생각에서 비롯된다.

그는“물질적이지 않을수록 더욱 정신적이고 심미적이다”<sup>3)</sup> 라고 말하며 물질주의에 대한 회의와 함께 비물질적인 디자인을 추구하고 있다.

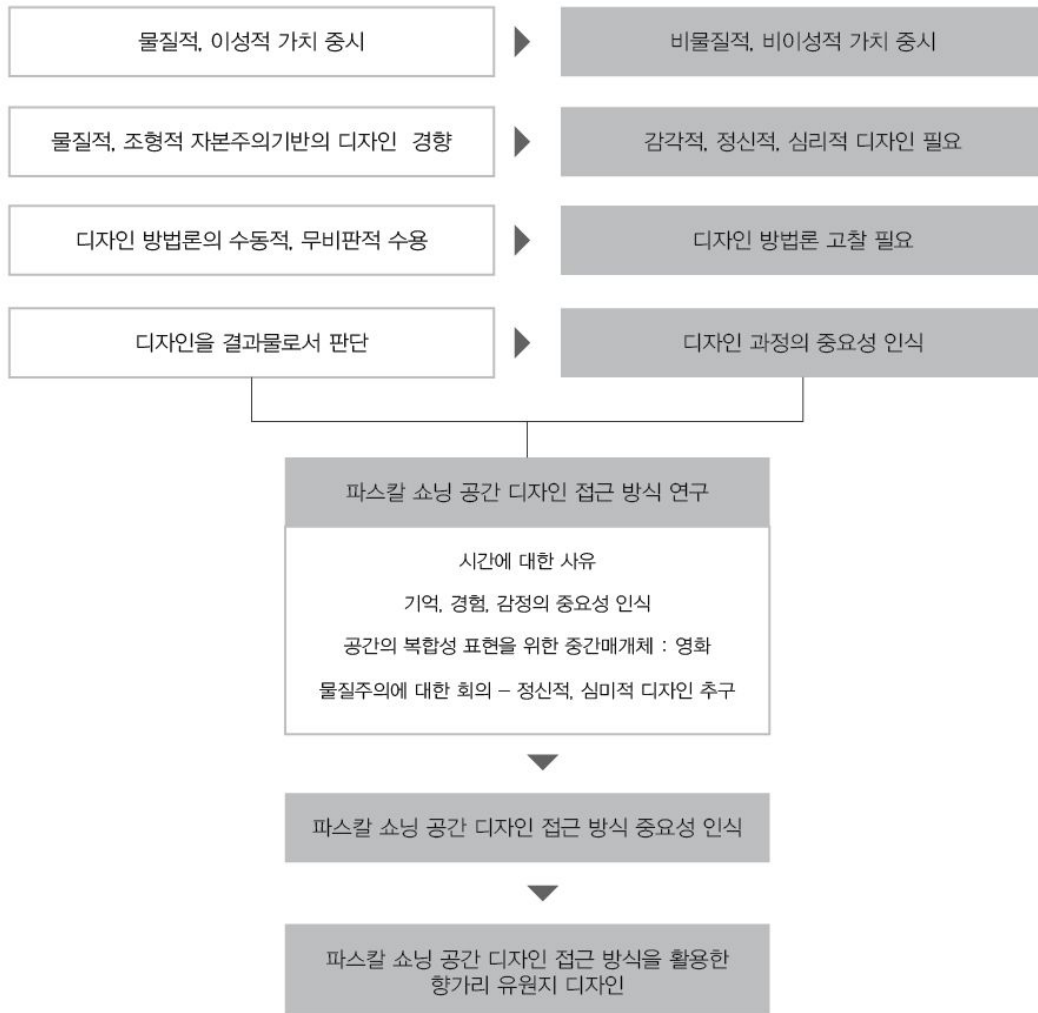
---

2) 박진택외 4명 저, Process AA Diploma 5 Projects, 시공문화사, 2007, P25

3) Pascal Schoning, Manifesto of cinematic architecture, AA Publications, 2006, p66

본 논문은 아직 많이 알려지지 않은 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식에 대해 연구하여 그의 공간 디자인 접근 방식의 중요성을 인식시켜 주고, 우리가 디자인에 있어 간과해 오던 것들이 무엇이고 새롭게 그것들을 표현하고 적용시킬 수 있는 방법이 무엇인지에 대해 생각할 수 있게 하는 것이다.

또한, 디자인의 고찰을 넘어 디자인 접근 방식에 대한 고찰의 중요성과 함께 연구한 디자인 접근 방식을 실제 공간에 적용하여 디자인 해봄으로써, 그의 디자인 접근 방식의 활용 가능성에 대해 제시하는 것이다.



[표1] 연구의 배경과 목적

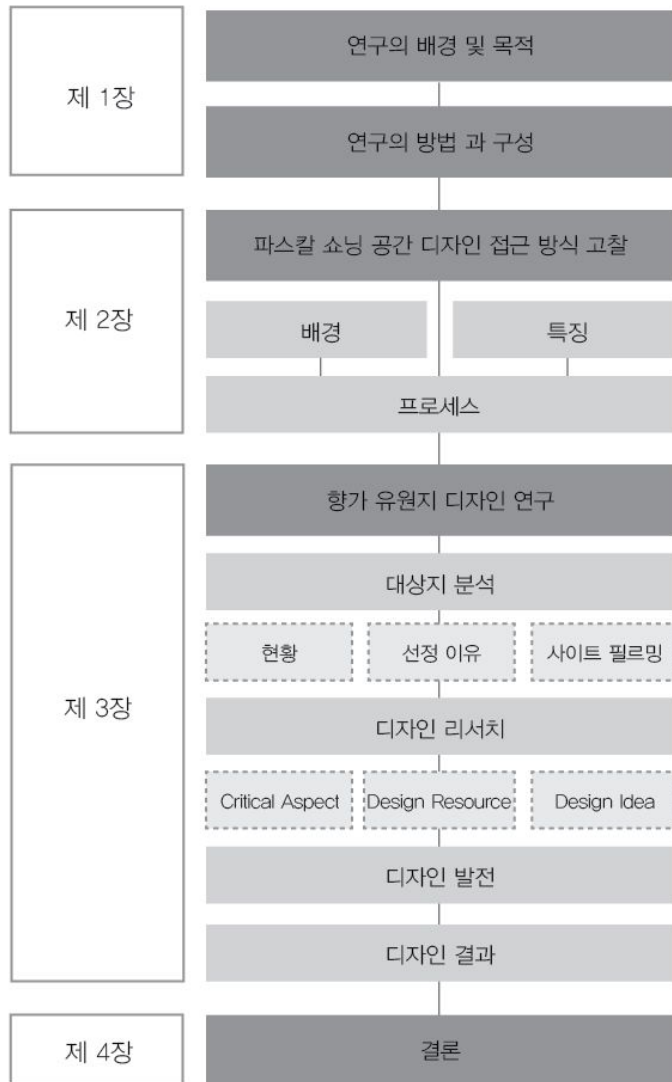
## 2. 연구의 방법과 구성

본 연구에서 언급할 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식은 파스칼 쇼닝이 대학교 시절, 학교보다 방송국에 가 있는 시간이 더 많았고, 영화가 건축에 큰 영향을 끼칠 것이라는 생각을 하면서부터 시작 되었다고 할 수 있다. 그는 영화와 건축이 비견될 수 있다고 생각하면서 영화와 건축에 대해 계속해서 연구했고, 영국 Architecture Association School에서 1993년에서 2008년까지 15년 동안 ‘Cinematic Architecture’라는 주제로 수업을 진행하였으며, 후에도 계속 ‘Cinematic Architecture’ 주제로 토론과 강의를 진행하며 2013년 최근 ‘Fact and Fiction; Everything in life is as much fiction as it is fact’라는 책을 내놓았다.

파스칼 쇼닝의 디자인 접근 방식을 연구하기 위해 그의 책이나 에세이, 인터뷰, 토론, 기사, 동영상 등 뿐만 아니라 그의 수업에 참여했던 학생들과 그들의 자료집들, 그리고 학생들 발표에 참여하였던 튜터(Tutor)들의 의견들, 토론에 함께 참가한 건축가나 철학자, 디자이너 등의 의견들 또한 참고 하였다. 또한, 파스칼 쇼닝이 직접적으로 언급한 인물들이나 사례, 이론뿐만 아니라 직접적으로 언급하지 않았어도 연구자가 연관이 된다고 생각되는 내용들과 인물들은 별도로 공부하여 그의 공간 디자인 접근 방식을 설명하는데 추가하였다.

본 논문에서 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식을 고찰하기 위해  
1장에서는 연구의 배경과 목적, 연구의 방법과 구성에 대해 설명한다.  
2장에서 그의 공간 디자인 접근 방식의 형성에 대해 고찰하기 위해 디자인 접근 방식의 배경과 특징들을 살펴보고,  
3장에서 그의 디자인 접근 방식이 어떻게 활용되어 왔는가에 대해서 알아본다.

4장에서는 그의 공간 디자인 접근 방식을 활용하여 향가리 유원지에 직접 디자인을 해봄으로써 그의 디자인 접근 방식의 실현 가능성을 제시한다. 마지막 결론에서는 그의 공간 디자인 접근 방식의 가능성과 더불어 한계 및 추후 발전 가능성에 대해 이야기 하고자 한다.



[표2] 연구의 흐름도

## II. 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식의 형성 고찰

### 1. 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식의 배경

파스칼 쇼닝 디자인 접근 방식은 이론적 배경뿐만 아니라 경험적 배경에서도 큰 영향을 주고 있다.

100여년전, 어린 아인슈타인은 선로를 바라보며 다리위에 서있었다.

그는 다리 아래의 레일을 바라봤다.

레일은 평행했다.

하지만 그가 고개를 조금 들어 올려다보면 레일은 수평선에서만나고 있었다.

아인슈타인은 다리 밑으로 내려가서 레일 사이를 걷기 시작했다.

그는 해가 질 때까지 계속 걸었다.

레일은 결코 만나지지 않았다.

그러나 여전히 레일은 수평선에서 만나고 있었다.

그의 여행은 그를 상대성 이론으로 이끌었다

그리고 나의 걸음은 나의 디자인 접근 방식으로 이끌었다.

다리 위에서 내려다 볼 때, 우리는 항상 고정된 상황을 가지고 있다.

연속적인 상황을 찾기 위해선 레일 사이를 걸을 시간이 필요하다.

당연히 너의 관점에서 보는 것과는 다른.<sup>4)</sup>

---

4) Pascal Schoning, Fact and Fiction; Everything in life is as much fiction as it is fact, AA Publication, 2013, P54

파스칼 쇼닝은 어렸을 적 아인슈타인의 경험과 똑같은 경험을 한 적이 있다고 한다. 그는 어둠이 오고 더는 아무것도 볼 수 없는 상황이 올 때 까지 오랜 시간 레일사이를 걸으며 공간의 고정된 상황과 제한된 공간의 한계에 대해 고민했고, 공간의 관점이 아닌 공간과 시간의 관점에 대해 고민하기 시작했다.

또다른 그의 경험은 물질과 에너지에 대한 생각과 공간 경험에 있어 주관성의 중요성에 대해 생각하는데 영향을 준다.

독일 2차 세계대전 전에 태어난 그는 Friedrich Schinkel의 후손 이었고, Rügen에서 그가 남겨놓은 빌라중 하나에서 살고 있었다.

2차세계대전이 일어나자 나치가 그가 살고 있던 지역을 군사지역으로 지정했고, 위험지역이 되어버린 그곳을 떠나는 사람들이 속출했다. 그의 어머니 또한 가족들을 데리고 하노버에 있는 조부모집으로 탈출하려고 노력했다. 하지만 탈출하기 전 그의 집과 주변은 폭파됐고, 모든 것들은 파괴되었다.

그가 가까스로 하노버에 있는 조부모님 집에 도착 했을 때, 그 집도 또한 곧 파괴되었다. 파스칼 쇼닝은 또다시 집이 폭파되는 것을 보았다.

결국, 그는 외양간에 농부가 지어준 집에서 지내게 되었다.<sup>5)</sup>

"나의 인생은 쉬는 순간이 거의 없이 주위를 돌아다니는 것에 의해 정의되어졌다. 게다가 아무것도 지속되어지지 않는다는 것을 경험을 했다. 나는 이것이 외부의 요인에 의해 타격을 입으면 물질은 에너지로 바뀐다는 것을 배웠다. 결과적으로 폭파되는 동안의 불과 빛은 장관을 이루었다. 나는 어렸을 적 그것을 보고 비극의 차원으로 받아들이지 않았다, 매우 흥미롭게 그 쇼를 즐겼다."<sup>6)</sup>

- Pascal Schoning

---

5) Cinematic Architecture WINDOW WITH A VIEW, AA Publications, 10-11

6) Cinematic Architecture WINDOW WITH A VIEW, AA Publications, 12

파스칼 쇼닝은 자신이 살던 집이 폭파되는 모습을 목격했는데, 어린아이였던 그는 자신의 집이 폭발되는 모습이 마치 불꽃놀이 같아서 좋았다고 얘기하며, 그 경험이 아직까지도 자신에게 영향을 주고 있다고 이야기한다.

"당신은 어린아이처럼 이해하지 못하겠지만, 나를 둘러싼 모든 것들은 삶의 과정과 이야기(narrative)와 관련있다. 이것들이 유일한 나의 기억들과 영향들이다."<sup>7)</sup>

- Pascal Schoning

전쟁 후 파스칼 쇼닝은 베를린에 혼자 돌아왔고, 집을 짓는 생각에 사로잡혔다. 특히 안정성과 소유물에 대해 고민하게 되었다. 또한, 나치의 강하고 비인간적인 건축에 대한 기억은 그를 건축 디자인에 있어 영구성에 대해 생각하게 만들었다.

마지막 그의 이야기는 그의 디자인 접근 방식에 있어 물질적인 것과 비 물질적인 것에 대해 다시 한 번 생각하게 해 준 이야기 중 하나이다.

“세르비아가 스레브레니카를 침공했고 보스니아 여인들은 강간당하고 그들의 남편들과 아들들은 사살되었다. 그들은 사라예보로 피신했고 보스니아 정부는 그들을 위해 주거 단지를 계획했다. 그러나 그들은 정착하지 못했다. 주거단지의 방은, 창문은, 문은, 벽은 단지 파괴된 그들의 집과 가족을 생각나게 할 뿐이었다. 그들은 사라예보의 폐허에서 살기를 선택했다. 그곳에서 그들은 강간으로 생긴 아이를 낳고 구걸과 몸을 팔아 생활을 했다. 그들은 그들에게 적합한 사회적 도덕과 미학을 포기했다. 합리적이고 단정하게 물질화된 모든 가치들은 견딜 수 없는 것들이었다. 폐허는 그들에게 더 넓은 집과 공간을 제공했다. 그들의 삶은 또 다른 종족의 소유욕에 의해 파괴되었다.”<sup>8)</sup>

- Pascal Schoning

---

7) Disegno Film Night ; Pascal Schoning on Cinematic Architecture

8) Pascal Schoning, Manifesto of cinematic architecture, AA Publications, 2006

그는 이 사건으로 인해 물질주의에 대한 회의를 느꼈으며 건축이 꼭 지어질 필요가 없다는 생각을 하게 되고, 공간을 경험할 때 한 사람의 경험과 기억 그리고 감정들이 얼마나 중요한 것인가에 대해 깨닫게 된다. 대학생 시절 학교보다 방송국에 가 있는 시간이 더 많았다는 그는 영화를 사랑했고, 건축과 영화에 대해 다시 생각하게 된다. 그의 경험적 배경뿐만 아니라 영화와 철학의 이론적 배경은 그를 건축과 영화가 비견될 수 있다고 생각하게 만든다.

## 2. 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식의 특징

파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식의 특징은 본인이 파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 연구하며 그의 디자인 접근 방식을 설명하는데 있어서 중요하다고 생각되는 요소들과 다른 디자인 접근 방식과는 다르게 독특하다고 생각되는 요소들을 추출하고, 요소들 중에서 좀 더 포괄적인 요소를 제목으로 선정 하여 나누어 자연스런 흐름으로 설명되어 질 수 있도록 설명하였다.

또한, 파스칼 쇼닝의 경험과 영향을 받은 철학 이론이나 철학자, 영화감독, 건축가 등과 함께 그에게 지도를 받았던 학생의 작품을 사례로 들며 이해하기 쉽게 설명하려 노력하였다.

뿐만 아니라, 파스칼 쇼닝이 직접적으로 언급한 인물들이나 사례, 이론뿐만 아니라 직접적으로 언급하지 않았어도 본인이 생각하기에 크게 연관성이 있다고 생각되는 내용들과 인물들은 별도로 공부하여 그의 공간 디자인 접근 방식을 설명하는데 추가하였다.

파스칼 쇼닝 디자인 접근방식의 특징을 설명하는데 있어 프로젝트 하나를 선정하여 설명하고자 한다. 여러 특징들을 설명하면서 이해를 돕고자 사용할 사례로 선정한 작품은 'Space of Intensities(강렬한 공간)'이다.

'Space of Intensities(강렬한 공간)'는 파스칼 쇼닝의 디자인 접근 방식의 이론 하에 한국인 유학생인 박진택씨가 진행시킨 프로젝트이다.



[그림1] 'Spcae of Intensities' 영상 작업<sup>9)</sup>

그는 2005/2006 Academic Year에 파스칼 쇼닝의 수업을 들으며 디자인 작업을 발전시켜 졸업 작품의 결과물로 내놓았고, AA School의 최고의 상인 Diploma Honours 2005/2006<sup>10)</sup> 상을 받았다.

그의 작품은 파스칼 쇼닝과 그의 제자들이 출간한 3개의 책 중 2번째 책인 'Cinematic Architecture (1993-2008)' 책 안에 소개된 11개의 사례들 중 하나로 선정된 작품이다. 뿐만 아니라, 최근 그는 '제13회 베니스 비엔날레 건축전'의 한국관 전시 작가로 초청되었고, 'Reignis (존재사건)'이라는 출품작을 내놓았다. 이는 빛, 지속, 감성, (비)물질화의 구현으로 건축을 풀어 나가는 방

9) 이미지 출처 : 박진택외 4명 저, 『Process AA Diploma 5 Projects』, 시공문화사, 2007

10) DIPLOMA HONOURS는 매 여름 학기 학교에서 뛰어난 학생들의 작품을 선정하여 주는 상으로, 상과 동시에 다음 학기 학교 안에 전시되어 많은 사람들에게 소개된다.

식으로서 씨네마틱 아키텍처의 연장선상으로 으로 제작된 영상 작업이다.

박진택씨는 파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 현재까지 계속해서 연구하며 적극 활용하고 있어 그의 'Space of Intensities(강렬한 공간)'을 선정하게 되었다.

작품의 주된 핵심은 르 꼬르뷔제가 익사한 프랑스 남부 지중해 연안의 캡 마탄에서 발견된 과도의 유동성과 물보라의 공간성으로 서쪽에서 동쪽으로, 고요함에서 거침으로의 강화된 물보라 공간성을 탐구한 것이다.

각각의 주제마다 다른 새로운 프로젝트들로 설명하는 것 보다 하나의 프로젝트로 각각의 특징들을 설명하는 것이 각각의 특징들을 연결하여 이해하기 쉽고, 이해의 속도와 깊이에 더 도움이 될 것이라 생각하였다.

## 1) 이미지와 영화

파스칼 쇼닝의 디자인 접근 방식은 시간과 이미지로 새로운 차원의 공간성을 찾는 것이라 말한다.<sup>11)</sup> 이는, 단순히 물리적 공간만을 짓는 것이 아니라, 그 공간 안에서 일어나는 이벤트와 기억, 그것들의 배경을 모두 아우르는 경험되어질 수 있는 공간성. 그리고 그 무대가 되어 질 시공간을 만들어 내는 것이다.

파스칼 쇼닝의 시간과 이미지에 관한 이론은 베르그손의 '물질과 기억'과 들뢰즈 '시네마'에 그 철학적 배경을 두고 있다.

베르그손의 이미지론과 들뢰즈의 시네마 이론은 이미 개별적 연구로써 많이 이루어져 있으므로 본 논문에서는 자세히 논하지 않고 파스칼 쇼닝의 디자인 방법론의 이해에 필요한 내용만 간략히 소개한다.

### ● 이미지

갈릴레오와 뉴턴이 완성시킨 고전 물리학은 수의 영역에 해당하지 않는 것을 과학의 영역에서 배제했다. 이에 기초를 둔 데카르트나, 로크 등의 근대 철학자들이 주장했던 실체론에서의 사물은 물질이다. 이 실체론자들이 보기에 사물은 1차 성질(크기, 개수, 모양)과 2차 성질(맛, 냄새, 색깔)을 가진다고 주장했다. 그리고 정신이란 주관적인 것이고, 신이 관장하는 영역이므로 양적으로 환영될 수 없었다. 그리고 이미지는 정신속에 나타난 표상으로서 물질과 구분되었다, 그리고 운동은 물질에 속하기 때문에 운동과 이미지도 구분되었다. 전통적인 관점에서 이미지는 사물의 외양이며, 회화 같은 정적인 표상이다. 그러나 베르그

---

11) 박진택외 4명 저, Process AA Diploma 5 Projects, 시공문화사, 2007, P24

손은 이미지의 "물질성"과 "역동성"을 주장함으로써 전통적인 이미지 개념을 재정의 한다. 정신과 물질, 의식과 사물 사이의 이원적인 대립을 반복해 온 철학사의 문제를 넘어서기 위해, 베르그손은 이미지는 1차 성질과 2차 성질로 구분지을수 없다고 주장하며, 이미지 개념을 재정의 했다.

베르그손에게 이미지란, 사물의 본질과 현상, 실재와 외관, 실체와 속성 등으로 분리하기 이전의 상태이며, 물질이란 이미지들의 총체라고 말한다. 그리고 이미지는 관념론과 실재론, 표상과 실재, 주관적인 것과 객관적인 것 사이에 존재한다고 말한다.

“우리에게 물질은 ‘이미지들의 총체’이다. 그리고 우리가 이미지라는 말로 의미하는 것은 관념론자가 표상이라고 부른 것 이상의 존재, 그리고 실재론자가 사물이라고 부른 것보다는 덜한 존재, 즉 사물과 표상 사이 중간 길에 위치한 존재이다.”<sup>12)</sup>

- Henri Louis Bergson

베르그손에 따르면 이미지는 물질과 동일한 것이다. 물질은 이미지의 집합이며, 이미지는 물질의 집합이다. 우리가 세계, 우주라 부르는 것들 또한 이미지들의 총체인 것이다. 그런데 우주를 이루고 있는 이 이미지들은 자연적 법칙에 따라 끊임없이 다른 이미지들과 서로 작용하고 반작용한다. 모든 이미지는 그 자체가 서로 작용이며 동시에 반응인 것이다. 모든 이미지들은 작용과 반작용 즉, 주고받는 운동을 통해 서로를, 또는 스스로를 변형시키며, 다른 이미지들을 통과시키고 통과한다. 이것은 표면화된 운동이라 볼 수 있다. 우주를 이루는 모든 이미지들은 그 자신만의 고유한 운동(증식, 변이, 소멸)에 따른 파동을 가지며, 이 파동의 표면위에서 즉, 각각의 고유한 운동법칙 위에서 그 자체로 존재

---

12) 앙리 베르그손, 『물질과 기억』, 박종원 역, 아카넷, 2005, p34

하는 것이다. 따라서 모든 이미지들은 동적인 이미지이며, 따라서 '물질=이미지=운동' 라는 등식이 성립한다. 이미지가 있어서 이 이미지가 작용하고 반작용하는 것이 아니라, 작용과 반작용 자체가 이미지 인 것이다. 이 논의는 물질에 대한 이해를 완전히 새롭게 한다. 물질은 더이상 표상을 기다리는 고정된 물체가 아니라 진동들, 흐름들, 파동들이 된다. '정태적 물질'을 '동적인 이미지'로 재정의한 것이다. 비유적으로 말해, 전통적으로 정신이나 표상이 뜬구름과 같이 공허한 기체적 이미지를 연상케 하고 사물은 형태가 분명하고 독립된 실체로서 완결된 고체적 이미지를 연상케한다면, 물질은 고체도 기체도 아닌, 물질의 흐름을 가장 잘 보여주는 액체적 이미지를 떠올리게 하는 것이다.<sup>13)</sup>

" 모든 이미지들은 내가 자연의 법칙이라고 부르는 항구적인 법칙에 따라, 그것들의 모든 요소적인 부분들에게서 서로에게 작용하고 반작용한다. 그리고 이 법칙들에 대한 완벽한 과학이 이 각각의 이미지들 속에서 일어날 일을 아마도 계산하고 예측하도록 해 줄 것이기 때문에 이미지들의 미래는 그것들의 현재 속에 포함되어 있어야하고, 현재에 다 어떤 새로운 것도 덧붙여서는 안된다. "

- Henri Louis Bergson

---

13) 김형래, 들뢰즈의 '시네마1:운동-이미지'에 나타난 '운동'에 관한 논제. p27

## ● 지각

이미지들은 단순히 원자적 실체성 만으로 정의되는 것이 아니다. 우리의 신체, 즉 두뇌, 기관, 신경, 세포 이 모든 것들 또한 각각의 이미지이며, 우주를 이루고 있는 수많은 이미지들의 일부인 것이다. 그런데 나의 신체는 외부로부터 파악되는 동시에 내부에서도 알 수 있는 특권화 된 이미지이다. 또한, 행동의 중추라는 점에서 신체는 특별하다. 행동의 중심으로서 신체라는 이미지가 어떻게 지각하느냐에 따라 이미지들은 변할 수 있기 때문이다. 예를 들어, 자신의 고유한 운동을 가지며 존재하던 이미지들은 나의 신체가 그것에 접근하거나 멀어지는 정도에 따라, 형태나 색깔, 냄새, 뿐 아니라 심지어 모든 특질들이 변할 수 있다.

"우주 일반을 이루고 있는 이미지들이 있고, 내 육체에 근접한 이미지들이 있으며, 마지막으로 내 육체 자체의 이미지가 있다. 나는 물질을 이미지들의 총체라고 부른다. 그리고, 물질의 지각은 이와 동일한 이미지인데, 이것은 내 육체라고 불리는 특별한 이미지의 실제적인 행위에 속한다" 14)

- Henri Louis Bergson

신체의 가장 기초적인 인식행위인 지각(perception)은, 감각과 달리 형태, 크기, 맛, 냄새, 소리 같은 단지 느낌의 차원에서 머무는 것이 아니라, 지적인 정보를 획득한다는 점에서 감각과 구별된다. 감각적인 동시에 지적인 정보를 획득하는 것이다. 예를 들어, 철로 위에서 점점 커지는 기차소리는 단지 커지는 소리가 들리는 것이 아니라, 위험이 임박했다는 것을 감지하는 것이다. 철로에

---

14) 앙리 베르그손, 물질과 기억, 박종원 역, 아카넷, 2005, p34

서 내려와야만 한다는 정보를 신체에 제공하는 것이다. 베르그송은 이러한 가능성적 행동들에 관련된 이미지들을 지각 이라고 정의 내린다. 표상과 관련된, 표상적 무엇을 생산하는 행위로만 인식되었다. 그러나 이미지는 이미지를 생산할 수 없다. 베르그송에게 지각이란 표상을 위한 행위가 아닌 행동하는 이미지이다. 왜냐하면, 지각은 행동을 위한 정보를 획득하기 위한 이미지이며, 가능성과 선택은 오직 행동을 위해서만 의미가 있기 때문이다.

" 나의 신체를 둘러싸고 있는 대상들은 그것들에 대한 내 신체의 가능성적(possible)행동을 반영한다. "15)

- Henri Louis Bergson

뉴턴은 절대 시간과 동시에 절대 공간을 상정했다. 이것은 물질이 존재하기 이전부터 이미 존재하고 있었던 것이다. 데카르트 역시 물질과 정신, 실체와 정신을 구별할 때 그 기준점으로서 공간을 제시한다. 그러나 베르그송은 전통적 철학들이 고수해온 기하학적 공간을 포기하고, 대신 그 의식을 탐구하며 시간이라는 개념을 통해 세계를 해석하려 하는데, 베르그송의 철학에서 우주의 총체를 이루고 있는 이미지들은 "지속"의 개념에서 이해되어야한다.

---

15) 앙리 베르그송, 물질과 기억, 박종원 역, 아카넷, 2005, p66

## ● 지속

" 주체와 대상 그리고 그것들의 구분과 결합에 관련된 물음들은 공간보다는 시간의 함수로 제기되어야 한다 " 16)

- Henri Louis Bergson

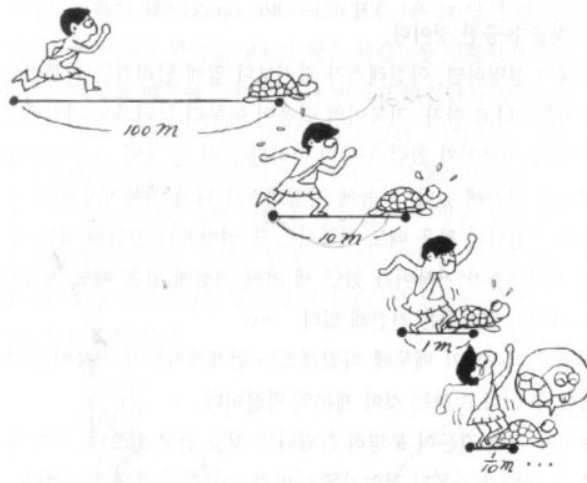
지속은 무엇보다 질적 변화를 의미한다. 우리는 흔히 우리의 의식 상태에 대해 더, 덜, 몇배로 라는 말로 표현한다. 어제 본 영화보다 오늘 본 영화가 몇 배 더 재미있다는 식이다. 19세기 말도 과학주의에 기초한 실증주의가 팽배한 시기였기 때문에, 의식과 정신의 상태를 물리학의 언어로 바꿔 쓰려고 했다. 의식의 상태 또한 수량화 할 수 있다고 생각한 것이다. 그러나 베르그손은 비교대상들 사이에는 동질적인 것(기하학적 공간)이 전제되어야만 양적인 비교가 가능하다고 생각했다. 어제 슬픈 것보다 오늘 더 슬프다고 했을 때, 두 슬픔 사이에는 동질적인 것이 없다. 더 슬프다고 할 때 '더'는 양적인 것이 아니라 질적인 차이를 갖는다. 이것은 외적인 대상에 대한 의식상태의 경우에도 마찬가지다. 예를 들어 벽돌 한 장을 들었을 때와 두개를 들었을 때의 의식에 주어진 무게감은 질적인 차이만 있을 뿐 양적인 차이는 없다. 볼륨을 5에서 10으로 올렸을 때 의식되는 소리나, 형광등을 하나 켜었을 때와 두개 켜었을 때 의식되는 밝기의 차이 또한 포함하고 있는 동질적 관계가 없기 때문에 의식에는 질적인 차이만이 있다.

이것은 시간에 대해서도 마찬가지인데, 종을 여러 번 쳤을 때 첫 번째 종소리가 마지막 종소리에 침투하기 때문에, 첫째 종소리와 마지막 종소리는 질적 차이가 있다. 그리고 종소리들은 동질적 공간을 이루지 않는다. 이렇게 우리가 체

---

16) 앙리 베르그손, 물질과 기억, 박종원 역, 아카넷, 2005, p56

협하는 시간은 상호 침투적이며 나누어져 있지 않다. 끊임없는 질적 창조가 일어나는 지속적인 시간이다. 여기에 베르손의 철학의 지속의 개념이 함축되어 있다. 베르그손은 지속은 무엇보다 질적 변화를 나타내고, 질적 변화는 우주 전체에서 나타나는 이미지들의 존재 방식이라고 보았다. 모든 이미지는 각 파동적 흐름 속에서 각각의 고유한 상태를 가지고 있는 것이다. 이것을 창조적 진화에서 베르그손은 제논의 역설을 언급하며, 고전물리학에서 다루는 양적 사유의 모순을 지적하고, 이미지의 지속성을 설명한다.



[그림2] 제논의 역설 설명<sup>17)</sup>

그리스 신화, 트로이 전쟁의 영웅 아킬레스가 거북과 달리기 시합을 한다고 가정하자. 아킬레스는 거북이보다 1000배 빠른 속도로 달릴 수 있다. 이제 거북이와 아킬레스가 경주를 하는데 거북이가 느리므로 아킬레스보다 1000미터 앞에서 출발한다고 하자. 아킬레스가 거북이가 출발한 위치까지 오면, 그 동안 거북이는 1미터 앞으로 나아가 있을 것이다. 이 1미터를 아킬레스가 따라잡으

17) 이미지 출처 : <http://blog.daum.net/windada11/8762563>

면 그 동안 거북이는 1/1000미터 나아가 있을 것이다. 또한 이 1/1000미터를 아킬레스가 따라잡으면 그 동안 거북이는 1/1000000미터 나아가 있을 것이다. 이처럼 아킬레스가 앞서가는 거북이의 위치를 따라잡는 순간 거북이는 항상 앞서 나가 있다. 따라서 아킬레스는 영원히 거북이를 따라잡을 수 없다.<sup>18)</sup>

베르그손은 제논의 역설을 언급하며 이것을 통해 고전물리학에서의 시간의 본질을 논증 하는 것이라고 보았다. 뉴턴이 절대공간(우주), 절대시간(시간이라는 컨베이어 벨트위에서 물질들이 지나간다.) 을 설정했을 때 이것은 시간을 양적으로 보는 것이었다. 뉴턴이 외부에 시공간을 설정했다면, 칸트는 내부에 시간과 공간의 틀을 두었다. 칸트는 시간을 양의 크기라고 말하는데, 이때의 시간 역시 공간과 다르지 않았다. 그러나 베르그송은 물리학이 운동을 점과 점 사이의 이동 즉, 동 그 자체를 운동체가 지나간 공간으로 환원하였기 때문에 제논의 역설이 발생한다고 주장한다. 이는 당시 과학이 대상이 되는 운동과정의 조건을 완전히 주어진 것으로 가정하였고, 또 그것을 다시 공간적으로 분할함에 의해 '시간까지 유도해 내었다는 점을 베르그손은 지적하는 것이다. 다시 말해, 시간의 모든 과정을 한꺼번에 펼쳐 놓고 부분으로 무한히 분할 가능한 공간으로 대체된 "공간화된 시간"으로 가정했기 때문이라는 것이다. 하지만 공간은 측정할 수 있고, 출발점과 끝점이 있지만, 시간은 끊임없이 흘러간다. 시간의 가장 중요한 본질은 지속성이다. 아킬레스는 거북보다 더 먼 거리를 빨리 달리는 과동을 가진 이미지고 거북은 또 다른 이미지이다. 지속하는 시간의 흐름 속에서 서로 다른 방식으로 달리기 때문에, 공간적으로 본다면 아킬레스는 거북을 따라잡을 필요없이 자연스럽게 추월한다. 베르그손의 철학개념으로 표현하자면, '지속'은 한마디로 과학적 시간과 달리 '불가분한 질적 변화의 연속으로서 예측 불가능한 미래로 열려 있는 창조적이고 발명적인 실재 시간' (베르그손 창조적

---

18) 네이버캐스트, 제논의 역설

진화)인 것이다. 신체의 지각은 이 연속적인 질적 변화를 각 각의 방식대로 "실체의 시간 속의 순간"에서 파악하고, 그 파악된 존재자를 베르그손은 이미지라 부른다. 아킬레스의 예에서 설명하듯, 베르그손에서의 운동은 더이상, 주어진 공간 위에서의 위치 이동이 아니라, 공간들 사이에서 발생하는 것이다. 근대 철학은 아킬레스에서의 운동을 무수한 점들의 통과로 간주함으로써 아킬레스와 거북이 사이에 영원히 좁혀질 수 없는 간격을 만들어 놓았다. 그러나 그 운동은 단순한 점들의 통과가 아니라, 점들의 배열자체, 혹은 이 점들이 포함되어 있는 좌표계 전체의 변화를 의미한다. 운동은 언제나 실제적 지속 안에서만 발생한다. 그리고 이것이 바로 질적 차이의 의미이다.

“사실상 물체는 매순간 변화의 형태 변화를 하고 있다. 아니면 차라리 형태는 없는 것이다. 왜냐하면 형태는 부동적인 것에 속하며 실재는 운동이기 때문이다. 실제적인 것은 연속적인 형태 변화이다. 즉 형태는 변화 위에서 취해진 순간성일 뿐이다.”<sup>19)</sup>

- Henri Louis Bergson

베르그손은 '창조적 진화'에서 지속이 진화이며 창조이고 발명이라 주장한다.(창조적 진화 503) 지속을 변화와 생성의 과정으로 이해한다면 변화와 생성은 시간적으로 과거일 수 없고 그런의미에서 운동은 현재가 된다. 앞서 서술했던 제논의 역설에서 처럼 운동은 공간으로 환원할 수 없다. 운동은 고정된 실체가 아니라 이동과 변화의 과정이고 진행이기 때문이다. 즉 운동은 시간의 중단 없는 불가분의 흐름을 의미한다. 베르그손은 '창조적 진화'에서 화가의 창작과정에 대한 예시를 제시하며 자신의 지속 개념에 대한 설명을 보충한다.

---

19) 앙리 베르그손, 창조적 진화, 황수영 역, 아카넷, 2005, p45

그러나 자신의 영혼의 밑바닥에서 하나의 이미지를 끄집어 내 창조하는 예술가에게 시간은 더 이상 부수적인 것이 아니다. 그것은 내용을 변형시키지 않고 늘이거나 줄일 수 있는 간격이 아니다. 그의 작업의 지속은 그의 작업과 전체를 이루고 있다. 그 지속을 수축시키거나 확장하는 것은 동시에 그것을 채우는 심리적 진화 및 그 최종항인 발명을 변형시키는 일일 것이다. 발명의 시간은 여기서 발명 자체와 하나를 이룬다. 그것은 발명이 구체화됨에 따라 변화하는 사유의 과정이다. 결국 그것은 생명적 과정이며 하나의 관념의 성숙과 유사한 것이다.<sup>20)</sup>

위 예에서 보여주는 지속의 특징은 지속이 관계의 변화, 즉 전체의 변화를 의미한다는 것이다. 시간은 공간 그리고 화가의 정신과도 불가분의 관계에 있다. 그래서 시간은 물질 및 정신의 변화와 발명을 필연적으로 동반하는 것이다. 시간의 수축과 확장은 예술가의 작업의 지속을 수축하고 확장하는 것이며 이것은 예술가의 심리적인 진화와 관념의 성숙에 영향을 주고 최종적으로 예술 작품의 발명에 영향을 준다.

## ● 운동이미지

베르그손의 이미지론을 들뢰즈는 <시네마-운동 이미지>에서 끌어들이며 고대의 운동은 "스스로 영원하고도 고정적인 행태 혹은 관념에 준거"했으며 포즈 혹은 특수한 순간들의 질서를 통해 물질로 재현 되었다고 했다. 하지만 고정되었다고 믿어지는 이 잠재성들은 어떤 운동과 지속과 변화의 단면에 불과하다. 들뢰즈에게 있어 부동적 단면은 환영이고, 동적인 단면으로서의 운동은 현실이자 질적 변화다. 그는 존재한다는 것은 변화와 창조를 지속한다고 주장한다. 들뢰

---

20) 앙리 베르그손, 창조적 진화, 황수영 역, 아카넷, 2005, p499

즈가 베르그손의 이미지론에 주목한 이유 또한 이러한 베르그손이 제기한 이미지의 실재성 때문이다. 나아가 즉각적으로 이미지를 생산해내는 영화를 통해 베르그손의 이미지론을 재발견하고 끊임없이 변화하고 창조되는 이미지의 실재성을 논하고자 하기 때문이다.

1895년 12월 28일 뤼미에르 형제가 파리의 한 카페에서 1프랑씩 받고 30여명에게 최초로 단편영화들을 상영하여 보여주었을 때, 달려오는 기차에 놀라 밖으로 뛰어나간 사람들이 처음으로 경험한 것은 영화의 운동-이미지였다. 그리고 베르그손은 이 사건을 두고 영화는 부동적 단면에 추상적 시간을 부여한 가짜 운동이라며 "영화적 환영(illusion cinematographique)"이라며 비난했다. 영화를 일련의 스냅사진들의 빠른 대치로 이해한 베르그손은 우리의 일상적 인식처럼 영화도 사물의 내적인 생성을 파악하지 못하고 추상적이고 외부적 운동만을 추출한다고 비판한 것이다. 그러나 들뢰즈는 이미 베르그손은 물질과 기억에서 운동-이미지를 발견했다고 주장하며, 초기에는 부동적 단면의 특성을 띄었지만, 그 발전과정에서 동적 단면으로 진화한 영화의 본질이 1907년 베르그손이 창조적 진화를 집필할 당시에는 잘 드러나지 않았기 때문이라며 영화를 폄하했던 베르그손을 옹호하며(들뢰즈 시네마1-2), 오히려 영화가 바로 베르그손이 원했던 형이상학, 곧 "새로운 것, 즉 비범한 것과 독특한 것의 생산을 사유할 수 있는 철학의 총체적 전환"을 가져온다고 주장한다.(들뢰즈 시네마1-7) 다시 말해, 들뢰즈는 "영화는 우리에게 단면을 주는데, 부동의 단면위에 추상적 운동이 아니라, 동적인 단면위의 즉각적 운동을 제공한다고 주장한 것이다.

또한 들뢰즈는 질적변화를 수반하는 생명체의 진화에 관한 베르그손의 이미지론을 영화의 발전과정에 끌어와 영화를 하나의 생명체로 간주한다. 베르그손에서 물질과 생명체는 서로 무관한 독립적 개체가 아니라 정도의 차이가 있는 생

명성의 다른 양태인 것이며, 생명성은 물질에서 생명체로 진화한다. 그러나 우리의 자연적 지각은 물질과 생명체를 서로 분리된 독립적 체계로 파악하는데, 들뢰즈에서 초기의 영화는 사물을 우리의 자연 지각처럼 부동적인 물질로 파악한다. 그러나 베르그손의 주장대로 시간이 발명이고 지속이 창조라면, 부동적 단면들의 집합체였던 초기의 영화는 점차 동적 단면들로 이루어진 운동-이미지를 창조해 나갔음을 알 수 있다.

"영화의 진화, 영화의 본질 또는 새로움의 정복은 편집, 이동 카메라, 그리고 영사에서 분리된 촬영의 해방을 통해 이루어지게 된다. 이로서 빨랑 [쇼트]은 공간적 범주이기를 멈추고 시간적 생성이 되는 것이다. 그리고 단면은 부동의 것이 아닌 동적인 단면이 된다. 영화는 정확히 '물질과 기억'의 첫 장에 나오는 운동-이미지를 되찾는다." 21)

-Gilles Deleuze

현상학에서의 자연 지각은 인간의 지각능력에 따라 객관 세계가 다르게 지각될 수 있는, 말하자면 지각의 한계이다. 인간은 일정 정도 거리 이상에 있는 사물을 눈으로 분별할 수 없고 분자나 원자 같은 미립자를 자연적 시각으로 관찰할 수 없다. 베르그손은 이러한 인간의 한계와 인식의 한계를 다음과 같이 표현한다. "생명의 맥박이 그러하듯이 행동은 불연속적이며, 따라서 인식도 불연속적일 것이다. 인식 기능의 작동 기제는 이러한 구도 위에서 형성되었다." (창조적 진화 453) 나아가 베르그손은 인간의 이러한 인식 기능은 영화의 작동 방식과 같다고 주장한다.

영화의 동적인 이미지는 1초에 24프레임으로 구성되어 있다. 여기서 프레임은 개별 사진을 의미한다. 즉 초당 24컷의 사진들을 영사기에서 구동시킬 때 동적인 이미지가 생성되는 것이다. 그러나 이러한 연속적 이미지가 객관 세계의 실

---

21) 질 들뢰즈, 시네마 1(운동-이미지), 유진상 역, 시각과언어, 2002, p13

재를 온전히 재현한 것은 아니라는 점에서 인간의 지각작용과 동일하고, 불연속적인 특성을 띄고 있다고 베르그손은 지적하는 것이다.

그러나 들뢰즈는 영화는 의식의 본질구조와 상관없이, 혹은 우리의 지각의 조건과 상관없이"즉각적인 운동-이미지를 준다."<sup>22)</sup>고 주장한다.

현상학에서는 지각의 결과인 의식에 대해 '모든 의식은 어떤 것에 대한 의식'이라고 본다. 이 말은 의식과 의식 바깥에 있는 사물과의 차이에 근거할 때 그 의미를 가지며, 나의 지각에 의해 매개된 의식을 의미한다. 그러나 베르그손은 '모든 의식은 어떤 것이다'<sup>23)</sup>라고 본다, 이 말은 현상학에서와는 달리 의식은 의식 바깥의 사물과 구별되지 않는다는 것을 의미한다. 즉 나의 지각에 의해 매개되지 않은 의식인 것이다. 지각과 의식이 곧 이미지이고 운동이기 때문이다. 여기에서 들뢰즈가 주장하는 '즉각적 운동-이미지'가 성립한다.

나의 지각은 다른 이미지들을 여과하는 필터의 기능을 한다. 이미지 실재의 일부를 감하는 감산의 기능을 통해 이미지를 여과하고 자신에게 필요한 것만 빼서 수용하고 반응한다. 우리는 사물을 분자적 운동이 아니라 고체로 지각하는데, 이것은 우리가 삶을 지탱하는 데 후자가 더욱 유용하기 때문이다. 이것이 앞서 언급한 현상학에서 자연 지각의 한계이다. 그러나 영화적 지각은 자연 지각처럼 행동의 중추가 되는 특권적 이미지가 아니기 때문에, 다른 이미지들을 분절된 상태로 받아들이는 감산의 원리는 동일하지만 자연 지각만큼 감산하지는 않는다. 따라서 영화적 지각은 자연 지각이 지각하지 못하는 것도 지각할 수 있다. 자연 지각은 나의 몸에 묶여 있기 때문에 한계를 갖지만 영화적 지각, 즉 카메라의 지각은 나의 몸으로부터 자유롭기 때문에 자연 지각의 조건을 넘

---

22) 질 들뢰즈, 시네마 1(운동-이미지), 유진상 역, 시각과언어, 2002, p12

23) 질 들뢰즈, 시네마 1(운동-이미지), 유진상 역, 시각과언어, 2002, p120

는 지각 능력을 보유한다. 그러나 들뢰즈에 의하면 영화적 지각은 영화가 발전하면서 자연 지각을 능가하게 된다.<sup>24)</sup>

"영화에서도 마찬가지로 아닐까? 영화도 처음에는 자연적 지각을 모방하도록 강요되지 않는가? 더 나아가 초창기 영화의 상황이란 어떤 것이었던가? 카메라는 고정되어 있었고 결국 단순히 공간적이고 부동적인 빨랑 plan[쇼트] 뿐이었다 다른 한편으로 촬영장비와 영상장비가 동일한 것이었기 때문에 시간은 단조롭고 추상적인 것이 되었다."<sup>25)</sup>

-Gilles Deleuze

들뢰즈는 초기의 영화는 비록 자연 지각을 모방하였으나 나중에 영화의 발전과 더불어 교정의 과정을 거치며 즉각적인 운동-이미지를 보여준다<sup>26)</sup>고 주장하며 영화적 지각의 위상이 자연 지각보다 우위에 있다고 주장한다. 또한 운동-이미지를 영화의 기본 원리로 이해하며, 영화는 단순히 이야기를 움직이는 이미지로 보여주는 것이 아니라고 주장한다. 이야기는 이미지의 결과일뿐 이미지를 선행하거나 구성하지 않는다는 것이다. 들뢰즈는 운동-이미지를 보여주는 영화에, 특히 인간의 주관적 지각으로 파악하지 못하는 초인적 운동-이미지를 보여주는 카메라의 눈에 매료되었고, 그에게 있어 영화의 본질이란 운동-이미지 그 자체, 즉 실재를 보여주는 것이다.

그러나 그것이(초당24개의 부동적 단면으로 이루어진 영화 이미지) 보여주는 것은, 우리가 종종 지적했던 것처럼, 사진소가 아니라 운동이 덧붙거나 추가되지 않은 평균적 이미지이다: 반대로 운동은 즉각적 소여의 형태로 평균적 이미지에 속하게 된다.<sup>27)</sup>

24) 이지영, 들뢰즈의 시네마1에 나타난 영화이미지 존재론 p259

25) 질 들뢰즈, 시네마 1(운동-이미지), 유진상 역, 시각과언어, 2002, 13p

26) 질 들뢰즈, 시네마 1(운동-이미지), 유진상 역, 시각과언어, 2002, 12p

27) 질 들뢰즈, 시네마 1(운동-이미지), 유진상 역, 시각과언어, 2002, 11p

## ● 공간을 경험하는 영화

우리는 그 조각들 사이에서 발생하는 이미지를 보는 것이지 그 조각들 자체를 보지는 않는다. 따라서 단편적 조각들 사이에서 발생하는 운동은 우리의 지각이나 사유를 통해서가 아니라 이미 영화적 장치에 의해 실현되고 있다. 이런 이유에서 영화에서의 이미지는 사유에 의해 운동이 추가된 것이 아니라, 이미 운동이 내재하고 있는 이미지인 것이다.

파스칼 쇼닝의 생각에 디자인은 우리의 지각에 한눈에 포착되는 '물질적인 어떤 형태'를 창출하는 행위에만 한정되지 않는다. 베르그손의 주장대로 물질은 운동과 동일하며, 실재하는 것은 연속적인 형태 변화, 그 위의 순간성일 뿐이기 때문이다. 아무리 견고하고 값비싼 질료로 만든 물질이라 하더라도 (비록 우리의 지각에는 감지되지 않더라도) 끊임없이 변화(증식, 변이, 소멸)하고 있듯이, 물질 또한 운동이고 파동이라 한다면, 그것은 사람들과 마주치는 사건을 발생시키는 매개체일 뿐이다. 그리고 그(파스칼쇼닝)의 생각에 그 매개체가 반드시 물질성이 있는 '어떤 것' 일 필요는 없다. 중요한 것은 그 디자인과 마주침을 통해 사람들에게 경험되어질수 있는 사건을 제공하는 것이다. 베르그손이 정적인 물질을 동적인 이미지로 바꾸어 놓았듯이, 파스칼 쇼닝 또한 정태적 디자인이 아닌 동태적(동사적) 디자인을 지향한다.

들뢰즈는 시네마-운동이미지가 출간할 무렵 가진 인터뷰에서 '운동이미지들로 이루어진 영화는 모든 종류의 낯선 기호<sup>28)</sup>들을 증식시키기 때문에 영화에

---

28) 들뢰즈의 기호: 흔히 소쉬르 적으로 생각하는, 실제의 흔적, 실제의 표지, 말하자면 지시를 내리는 의미의 기호가 아니다. 사유의 규칙들, 기존의 어떤 체계들에 명확히 따르고 있는 것이 아니라 들뢰즈에게 있어 기호란 실재가 이 측면으로 튀어나오는 것이 아니라 실제 자체가 어떤 사람과 마주치게 될 때 그 실제의 표지로서 우리에게 와서 마주치게 되는 것이 바로 기호라고 정의한다. 사유를 강제하는 마주침의 대상의 다른 이름을 기호라고 정의하는 것이다.

재료되었다'29)라고 말했다. 다시말해, 그가 영화를 특별하게 생각한 이유는 영화라는 매체 자체가 생산해내는 감각적인 것이 우리로 하여금 사유를 강제하기 때문이라는 것이다. 앞서 설명했듯, 영화는 다른 예술과는 달리 인간의 방식으로 재구성된 운동이 아닌 직접적이고 있는 그대로의 운동을 즉각적으로 우리에게 제공한다. 운동이미지들로 이루어진 영화에서는 낯선 기호들이 끊임없이 나타나 실재의 새로운 측면들을 우리에게 드러내주고 비로소 관객은 그 기호의 마주침을 통해 사유하게 되는 것이다. 파스칼 쇼닝이 들뢰즈의 시네마 이론에 배경을 두고 자신의 디자인에 영화를 활용하는 이유 중 하나가 바로 이것이다. 영화는 본질적으로 기계적 특성 때문에 다른 예술보다 사유-이미지(내재성의 평면)를 탁월하게 제시한다. 또한 우리의 지각은 한정적이고, 불연속적인 단면만을 포착할 뿐이지만 카메라의 눈을 이용하면 우리는 우리가 가진 자연적 지각의 한계를 극복할 수 있으며 새로운 기호와 마주치고 새로운 사유를 할수 있는 기회가 생긴다는 것이다. 또한 영화에 의한 이미지들의 제작은 건축에 의한 공간의 물리적인 구축과 같다. 어떤 공간 속으로 들어서면서 우리가 인식하는 것은 공간의 기능이나 크기나 재료 그 자체보다는 그들에 투영된 우리의 정신의 심미적 이미지들이기 때문이다. 우리의 인식은 언제나 기억 속에서 다른 무엇과 연관성을 찾으려 하고 그것은 새로운 이미지들을 만들어 낸다. 공간은 인식의 과정에서 내재된 기억과 함께 물질적인 것들의 운동과 그것을 인식하는 자아의 상호작용으로 조화되고 재구축되는 것이다. 이 때 영화가 아닌 다른 방법으로는 이 공간의 복합성을 표현 할 수 없다. 한 사람이 현실 속에서 어떤 공간을 점유하고 있듯이 이미지를 통해 영화적 공간 속에 위치될 수 있다면, 다시 말해서 영화 속의 공간이 재현적인 것이 아니라 경험되어지는 것이라면 영화는 건축이다.30)

29) 오세정, 들뢰즈의 '영화1'에 나타난 운동-이미지와 영화미학의 의미, 프랑스문화예술연구 학논, 2005, 12p

30) 박진택외 4명 저, Process AA Diploma 5 Projects, 시공문화사, 2007.p50~53 재인용

## 2) 상상력과 시

"우리가 건축가로서 공간을 수치로 표현할 때 우리는 방을 4m x 4m x 5m로 표현할 수 있을 것이다. 그러나 이것은 전혀 공간의 질을 설명하지 못한다. 그것은 단지 수학적 크기를 말할 뿐이다. 일반의 건축술의 논리는 공간을 단지 꺾데기로 표현할 뿐이다. 이것은 단지 공간에 대한 물리적인 제한일뿐이다."<sup>31)</sup>

-Pascal Schoning

파스칼 쇼닝은 공간의 복잡성을 표현하기 위해 물리적 수치를 대체할 도구로써 '시'를 제안한다. 공간을 단일한 기능적이거나 수치적인 논리로 말할 때 결코 우리는 그 공간에 대해서 복잡성에 대해서 알 수 없지만 시적 논리는 광기와도 같지만 공간을 구성하고 있는 요소들을 견고하게 연결시킬 수 있으며, 따라서 일반적인 언어보다 때때로 시적언어가 현실을 보다 정확하게 서술할 수 있기 때문이다.

파스칼 쇼닝이 17년 동안 진행했던 수업에서 학생들이 자주 쓰는 공간에 대한 표현중 하나는 '그곳에 존재함으로써 존재하지 않음으로 존재하는' 이다.

이 문장은 읽는 사람마다 다양하게 해석될 수 있으며, 모순된 요소를 표현하고 있다. 이 문장에 대한 하나의 해석을 말해보자면 그곳에 물리적인 건축으로서 존재하지만 물리적인 건축으로 인식되는 것이 아닌 시간과 함께 변하는 이벤트의 모습으로서의 건축이다. 건축은 이벤트를 발생시키고 종국에는 우리의 일상을 감싸는 뒷 배경으로 사라지는 것이다.<sup>32)</sup> 위 문장은 이 하나의 해석뿐만 아니라 다른 다양한 해석을 가능하게 한다.

31) Pascal Schoning, 『Manifesto for Cinematic Architecture』, AA Publication, 2006, p37

32) 박진택외 4명 저, 『Process AA Diploma 5 Projects』, 시공문화사, 2007, p34

파스칼 쇼닝이 '시'를 주장하는 궁극적 이유는 시가 비유, 알레고리, 상징 모두를 포함하며 언어로는 모두 담아낼 수 없는 다차원의 요소들을 담고 있기 때문이다. 그는 시간적 요소들과 사건들, 모든 사물들의 상호작용과 의식의 변화들 등 공간을 이루고 있는 다양하고 끊임없이 변화하는 요소들로 인한 공간의 복합성을 가장 잘 표현 할 수 있는 것이 바로 '시'라고 생각한다. 우리는 공간의 모든 것을 동시에 인식 할 수 없으며, 그것을 표현할 수 있는 언어 역시 축약적이다. 때문에 일반적인 언어보다 시적언어가 공간과 닮아 있으며, 보다 더 정확하게 서술할 수 있다고 파스칼 쇼닝은 말한다.<sup>33)</sup> 또한 시는 따로 존재하는 것이 아니며, 논리적인 관계가 아니다. 따라서 지시적인 관계로 파악되지 않는다. 이러한 시의 논리는 논리적이지만 무작위성과 우연의 연속으로 이루어진 우리의 삶과 더욱 닮아 있다고 할 수 있다.

독일 관념론을 완성시킨 근세의 철학자 헤겔은 시를 건축, 조각, 회화 음악보다 더 높은 위치의 가장 완성된 예술형태라 보았는데, 이는 관념화 작용, 즉 대상을 예술로 승화 할 때 관념을 즉자적으로 표현하는 것이 아니라 어떠한 메타를 이용해 메타화하여 표현하기 때문이다. 헤겔이 예술작품에서 이념의 구현을 본 반면 하이데거는 진리의 구현을 본다. 하이데거에게 있어 진리를 구체적 형태 속에 드러내는 것이 바로 시인 것이다.

"시는 도구적 언어를 가장 배척하는 언어활동이다. 인간이 아닌 어떤 것이 주인이 된다. 시인은 언어의 낚아채기, 향 같은 것을 찾는다. 인간보다 우선 존재하는 것이 언어, 이것이 곧 존재다." <sup>34)</sup>

- Martin Heidegger

33) Pascal Schoning, 『Fact and Fiction; Everything in life is as much fiction as it is fact』, AA Publication, 2013, p23

34) 하이데거 근대성과 시, <http://blog.naver.com/sunmouse486?Redirect=Log&logNo=80067184699>

하이데거는 언어가 단순히 우리의 정보 전달을 위한 도구에 불과하다는 도구 주의적 편견에서 벗어난 철학자이다. 그는 세계와 사물을 불러내는 환기력을 가진 언어인 시의 언어야말로 인간의 본래적인 언어라 생각했다. 또한 그는 '시적으로 사람은 존재한다.'<sup>35)</sup> 고 말한다. 존재를 언어로 고찰함으로써 그는 존재를 실체나 객체처럼 인간과 분리된 존재자처럼 사유하는 사고방식을 근본적으로 극복하게 된다. 존재는 인간에게 항상 이미 말을 건네면서 인간의 눈을 열어젖혀 존재자 전체를 새롭게 드러내게 함으로써 인간과 모든 존재자들이 자신의 고유한 본질에로 진입하는 것을 가능케 하는 것이다. 또한 하이데거에게 그리스어 '짓다, 만들다(poiesis)'는 그 어원이 시와 연관이 있었다. 모든 '만드는 행위'는 어떤 범위에서, 시와 관련이 있다고 보았는데, 이러한 시들이 모든 개 개인의 역사를 통하여 다른 활동에 관련되고, 궁극적으로 세상과 그 신화의 창조를 결합시킨다고 생각했다.

시적 언어는 순수하게 언어의 발언함 그 자체이다. 말함 그 자체는 진리를 눈앞에 보여준다. 왜냐하면 시의 언어는 '낱말'로서 사물을 지칭한다기보다는 그 사물을 '불러들이는 것'으로 이해되기 때문이다. 시 속의 낱말들은 대상을 단순히 명명하는 것이 아니라 어휘들로서는 다 밝혀지지 않은 사물의 비밀을 드러내준다.<sup>36)</sup> 이는 시어로서 우리가 접하는 것은 개개의 사물들을 지칭하고 있는 개념이 아니라 논리적 맥락의 경우보다 더욱 포괄적으로 이해되며 다양하게 해석될 수 있음을 나타내며 그러한 해석은 시의 전체 구조 속에서 결합하여 새로운 세계의 탄생가능성을 이야기 할 수 있는 것이다.

시의 가장 뚜렷한 특징은 문법과 형식에서부터 자유로운 모습을 지니고 있다는 것이며 하이데거는 이러한 시를 '언어를 문법으로부터 해방하여 보다 기본적인 본질구조에 도달하게 하는'<sup>37)</sup>것으로 파악하고 있다. 건축가인 아돌프 로스는

35) Adam Sharr, 건축과 철학 하이데거, 장정제, 송규만 역, spacetime, 2010. p32

36) 손아영, 후기 하이데거의 언어관 연구 ; 언어의 본질 규명을 통한 새로운 인간 존재의 가능성 모색, 이화여자대학교 박논, 2005, p144

이런 시의 특징, 즉, 문법과 형식에서 자유로워지는 것을 기존의 양식에서 탈피하는 것으로 보았고 그러한 탈피가 우리의 주거 본질에 도달하는 것이라 보았다. 이런 시 해석은 주관성에서 탈피하여 좀 더 고차원적인 방향으로 나아가게 하는데 이것은 곧 존재규명의 차원에서의 해석이자 시적 거주로 언급되게 된다.

## ● 영화와 시

영화라는 매체의 특성상 시와 마찬가지로 범주나 체계화 될 수 없는 이미지기 호로 이루어져 있기 때문에 산문적 형태의 영화라 할지라도 궁극적으로는 시적 일수밖에 없다.

다시 말해, 영화는 언어의 도구화에 맞서서 시와 같이 존재와 언어와의 관계를 처음으로 되돌릴 수 있는 힘을 가지고 있다. 또한 시적 논리가 가지고 있는 이질적인 언어성을 시보다 더 시적으로 발현 시킬 수 있다.

만약 공간디자인이 종종 영화와 비교된다면, 그것은 비주얼의 세계와 실제적 세계 모두와 관계를 맺고 있는 특성 때문 일 것이다. 씨네마의 이미지 생산은 공간디자인에 의한 공간의 실제적 건설의 전형이다. 이러한 의미에서 파스칼 쇼닝은 그 구원의 빛을 영화에서 찾고 있다. 시가 운율과 음악성을 전제로 만들어진 것처럼, 영화 또한 일정한 리듬에 따라 이미지가 어우러지며 떠오르고, 사라진다. 도리어 시보다 더 음악성이나 이미지가 질게 표출 된다는 점에서 시보다 더 시적인 특징을 지녔다고 볼 수 있기 때문이다.<sup>37)</sup> 이미지가 노골적으로 노출된 영화로 초현실주의 시인이었던 루이스 브뤼엘(Luis Bunuel)이 연출한

---

37) 이종관, pasolini, 2003, p149

38) 이종관, pasolini, 2003, p149



[그림3] 안달루시아의 개<sup>39)</sup>

[안달루시아의 개, Un chien andalou, 1929]를 들 수 있다. 눈을 가르는 이미지와 달을 가르는 이미지를 병렬시켜 비유를 이미지로 표현한 도입부, 이중노출을 통해 이미지를 겹쳐놓은 실험, 손바닥 위의 개미나 길가에 버려진 잘린 손목 등의 장면들은 정보 전달의 기능을 수행하지 않을 뿐 아니라, 오히려 정보 전달을 저지하고 있다. 구스 반 산트(Gus van Sant)의 [엘리펀트, The Elephant, 2003]는 총기난사 사건을 다루고 있는 영화임에도 불구하고, 사춘기를 겪고 있는 청소년들의 불안한 내면심리를 눈부시게 아름답게 표현한다.<sup>40)</sup>

39) 이미지 출처 : <http://cafe.naver.com/seoulartcinema/919>

40) <http://blog.naver.com/sunmouse486?Redirect=Log&logNo=80067184699> 재인용

"시적 정신(poesie)이란 내게 하나의 세계관이며, 현실과 맺는 관계의 한 특수한 형식이다. 영화에서 나를 매혹시키는 것은 그 정서적인 연결, 그 시적 서정성의 논리이다. 나의 견해로는 바로 이 점이 영화가 모든 예술 중에서 가장 진실 되고 서정적일 수 있는 가능성을 내포하고 있다. 이 시적 논리의 연결이야말로 어떠한 경우에도, 각 장면들을 직선적이며 논리적으로 일관되는 주제 전개를 통해 연결하는 전통적 드라마투르기보다 오히려 진실적, 서정적 예술에 보다 더 접근해 있는 것이다."<sup>41)</sup>

- Andrey Arsenévich Tarkovskiy

하이데거에 따르면 이미지에 상응하는 독일어'Bild'의 본질은 '어떤 것을 보이게 하는 것'(etwas sehen zu lassen)이다. Bild의 근원은 모사물(Abbild)이나 복사물이 아니다. 보이는 것이 드러나지 않은 상황에서, 즉 복사되고 복제될 원상(Urbild)이 드러나 있지 않은 곳에서 복사와 복제는 불가능하다. Bild는 바라봄으로써 보이지 않는 것을 보이게 드러내놓는 것, 즉 존재자를 '그림으로 들여놓음'(Ein-bilden; 상상하다)이다. 이 같은 맥락에서 근원적 의미의 Bild에 상응하는 '이미지'는 상상 혹은 환영이 아니라 그것을 통해 보여지는 것, 숨겨진 것이 드러나는 것이다. 이미지를 본래 존재에서부터 올려오는 것 이라는 의미로 해독했을 때 이미지는 하이데거의 진리 개념과 어우러질 수 있는 존재론적 위상을 갖는다. 영화는 시와 마찬가지로 언어의 도구화에 맞서서 존재와 언어와의 관계를 출발점으로 돌릴 수 있는 힘을 지녔다. 또 시적 언어가 지닌 이질적 언어성을 시보다 도리어 더 시적으로 분출 할 수 있다. 따라서 영화는 하이데거가 시에서 발견한 구원을 향한 빛의 향연이라는 존재론적 잠재력을 시 이상 더 갖고 있다고 볼 수 있다.<sup>42)</sup>

41) 안드레이 타르코프스키, 김창우 역, 봉인된 시간, 분도 출판사, 1991, p2

42) <http://blog.naver.com/sunmouse486?Redirect=Log&logNo=80067184699> 재인용

파스칼 쇼닝은 자신이 추구하는 디자인 이론과 가장 닮아 있는 영화감독으로 <짐자무시>(Jim Jarmusch)를 꼽는다. 미국 인디영화의 대명사이며, 로드무비의 거장으로 불리는 짐 자무시의 연출방식은 논리적인에서 인과관계와는 거리가 먼 경우가 많다.



[그림3] 짐 자무시 감독<sup>43)</sup>

그의 영화의 주인공들은 주인공은 여행자이거나, 유랑자이거나, 아웃사이더이거나, 실제 외국인이다. 짐을 꾸려 여행하는 사람들이고, 정서의 처소를 찾지 못해 이질적으로 떠도는 사람들이고, 중심 문화로 들어서기를 거부하는 사람들이고, 남의 땅에서 남의 언어로 사는 사람들이고, 그래서인지 이제 막 어딘가에 도착했거나 지금 막 어딘가로 떠나는 사람들이다. 그의 생각에 집은 하나일 수가 없다. 그래서 그의 인물들은 정착이 고착이 되기 전에 그 자리를 떠나 사이공간을 맴돈다. 또한, 로드무비 라고는 하지만 그의 영화에서 주인공들의 길은

---

43) 이미지 출처 : <http://blog.naver.com/borijuc?Redirect=Log&logNo=80016552612>

방기의 길이고, 대상만이 있는 길이고, 해답이 없는 길이다. 의미가 끼어들 수도 없고, 그런다고 해봤자 뭔가 바뀔 것도 없는 아무것도 아닌 미정의 길이다. 그래서 관객은 그의 영화적 길 안에서 반복적으로 등장하는 표지판들을 물끄러미 보며 그 무의미성과 미결(未決)을 넉넉하게 즐길 줄 알아야 한다. 그의 길이 해답이 없는 길이라는 것은 기표의 드라마로만 구축되어 있는 길이기 때문이다. 짐 자무시의 기표들은 기의를 향해 있는 것이 아니다. 뭔가 있음을 밝히기 위한 것이 아니라, 아무것도 아닌 것만이 있음을 증명하기 위한 맥거핀<sup>44)</sup>들이다. 자무시는 기표를 모아 뭔가 해보려 하지 않고, 그냥 기표 자체의 너저분한 널림으로 놓아둬버림으로써 만 가지 가능성을 갖게 한다.<sup>45)</sup>

"무작위성, 또는 기회와 우연, 이런 것들이 우리의 삶을 이끈다. 우리는 원하는 만큼 계획을 짤 수도 있지만, 우리 생에서 가장 아름답고 깊숙한 것들은 오히려 이성적이지가 않다."<sup>46)</sup>

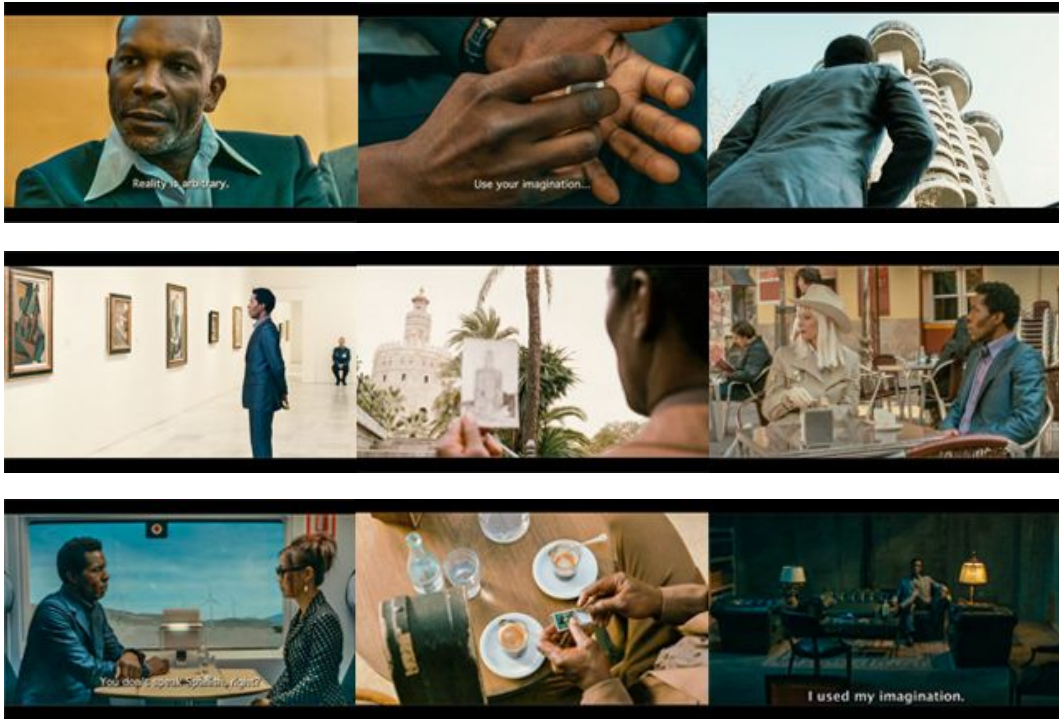
- Jim Jarmusch

---

44) 알프레드 히치콕이 고안한 극적 장치를 말한다. 속임수, 미끼라는 뜻. 관객들의 기대심리를 배반함으로써 노리는 효과는 동일화와 긴장감 유지이다. 맥거핀은 어디론가 사라져서 찾고 있는 사람이나 물건일 수도 있고, 그 외에 어떤 것일 수도 있다. 그것은 중요해 보이지만, 실은 극 전개에 아무런 구실도 하지 않는다.

45) 씨네21, 2005.12.07 스페셜1 기사 재인용

46) 씨네21, 2005.12.07 스페셜1 기사 인용



[그림5] The Limits Of Control, 2009

파스칼 쇼닝은 그 중 한편으로 <리미츠 오브 컨트롤(The Limits Of Control, 2009)>[그림]를 꼽을 수 있다고 말 한바 있다. 이름조차 알수 없는, 손짓 하나까지 절제 되어 보이는 고독한 킬러가 도무지 이유를 알 수 없는 사람들을 만나 기껏 성냥갑이나 교환해가며 알 수 없는 힌트를 얻고 미션을 수행해 나가는 이 영화는 사실성이나 논리적 맥락과는 거리가 멀고, 논리적 연관성을 벗어나 있는 물질들에 대해 이야기하기 보다는 시청각적으로 보여주는 작품이기 때문이다. 단순한 아름다움과 시적인 영감, 그리고 내면의 풍경을 스크린위로 과감하게 물화하는데 성공한 이 영화는 드물게 영화의 영지에 도달했다는 평을 받는다. 또한 파스칼 쇼닝은 이 영화에 대해 자신의 디자인에 대한 접근

방식을 재확인 시켜준다고 말한다. '리미츠 오브 컨트롤(The Limits Of Control)' 를 준비하며 자무시는 그의 이야기에서 사용 할 수 있는 소재를 찾기 위해 마드리드를 걸어 다녔고, 그 모든 것들이 그대로 그에게 스토리 라인을 제공한 것이다. 그(자무시)가 본 마드리드의 모든 것들이 장면들이 되었고, 그것은 쇼닝 자신이 모색하는 바로 그것이라고 말한다<sup>47)</sup>.

<강렬한 공간 (Space of Intensities)>에서 인상 깊게 시를 사용한 부분은 디자인의 원리다. 디자인의 원리를, 즉, 파도와 물보라의 크기, 위치, 속도 등을 시 속에 모두 담아 표현하였다.



파도가 멀리 있다면  
물보라는 가까이에 있고

파도가 가까이에 있다면  
물보라는 멀리 있다

파도가 느리다면  
물보라는 있을 것이고

파도가 빠르다면  
물보라는 없을 것이다.

때로는 물보라는 동시에 생길 것이다.<sup>48)</sup>

[그림6] 다양한 물보라

47) Disegno Film Nights: Pascal Schoning on cinematic architecture

48) 박진택외 4명 저, Process AA Diploma 5 Projects, 시공문화사, 2007, P77

### 3) 사건과 비물질화

"영화적 건축의 참다운 본질은 고체 상태의 물성인 건축을 생기 있고 밝은 사랑이 가득한 사건(event)의 모습들로, 그것들의 에너지화된 지속적인 변화의 과정으로 철저하게 변형시키는 것이다."<sup>49)</sup>

- Pascal Schoning

파스칼 쇼닝은 물리적인 건축으로서 존재하지만 물리적인 건축으로 인식되는 것이 아닌 시간과 함께 변하는 이벤트의 모습으로서의 건축을 이야기 한다. 건축은 이벤트를 발생시키고 종국에는 우리의 일상을 감싸는 뒷 배경으로 사라지는 것이다. 파스칼 쇼닝이 말하는 사건은 들뢰즈의 사건의 철학에 그 배경을 두고 있다.

#### ● 사건

후기 구조주의의 대표적 철학자 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)는 자신의 저서 '의미의 논리(Logique du sens)'에서 '사건-시물라크르'를 논의하며 근세까지 이어져오던 플라톤주의에 반박한다. 플라톤 이래 서구의 철학에서 '사건'은 제대로 된 사유의 대상이 되지 못했으며, 형이상학적 존재론의 역사에서 늘 홀대를 받아왔다는 것이다. 그에게 있어 사건이란, 한마디로 우연과 무작위의 만남이다. 그리하여 우주에서 새롭게 만들어지는 것, 그 무엇으로도 환원할 수 없는 생성이다. 플라톤에서 세계는 철저한 위계의 질서를 가졌는데, 영원불변의 확고부동한 진리를 근본 실체로 놓고, 생성 소멸하는 삶의 세계(현실)를

---

49) Pascal Schoning, 『Manifesto for Cinematic Architecture』, AA Publication, 2006, p22

이데아와 유사성을 가진 모상이라 간주했다. 또한 모상(현실)의 복사물은 재현의 세계에서 이데아가 부여하는 질서를 완전히 비껴가는, 재현의 세계에서 벗어난 비유사성의 개체로써 '시물라크르(Simulacre)' 또는 '환각(phantasma)' 등으로 정의 하고 이데아의 반대 극점, 가장 가치 없는 것으로 치부하였다. 차이를 생성하고 동일하지 않으며, 순간적이기 때문이다. 그러므로 이러한 시물라크르들이 유사성의 모상들(현실)에 끼어들지 못하도록 철저히 배제함으로써, 세계의 위계를 확립하려 했다.

한편, 기원전 3세기 제논에서 시작되어 아리스토텔레스 이후 그리스 로마 철학을 대표한 스토아학파는 '물체적인 것' 과 '물체적인 것들의 표면효과'라는 다른 세계관을 가지고 있었다. 물체적인 것들의 표면 효과란, 물체가 원인이 되어 나타난 것들 중 언어적인 혹은 논리적인 속성이라 할 수 있는데, 물체들의 만남에서 비롯된 이러한 효과들을 들뢰즈는 '사건-시물라크르'이라 표현한다.

전통적 형이상학의 문제처럼 주관과 객관의 일치 즉, 모상물이 이데아에 얼마나 근접했느냐가 가장 중요한 가치의 기준이 되었고, 이러한 유사성이 위계를 결정하는 요소였다면, 스토아철학은 이 시물라크르들의 '차이'를 중요하게 생각하는 것이다. 이어 들뢰즈는 '사건'은 '자연과 문화의 경계면(형이상학적 표면)에서 발생하는 자기 동일성이 없는 복제'라 정의한다.

또한 들뢰즈는 사건이 발생하면서 동시에 '의미(Sense)'가 발생하며 이 '의미(Sense)'를 사건과 동일시했다. 들뢰즈는 의미를 '명제 안에 존재하는 순수 사건' 이라 정의 내린다. 순수사건이란 잠재된 사건, 아직 현실화되지 않은 사건이다. 만약 순수 사건이 현실화되면 그 사건은 비로소 명제라 표현된다. 이때 순수사건은 사라지는 것이 아니라 명제 내에 존속하게 된다. 또한 하나의 사건

이 모두 의미가 되는 것은 아니다. 사건은 그 자체로는 무의미이다. 또한 사건은 의미와 무의미라는 두 얼굴을 가진다. 물리적 변화 그 자체로는 무의미하지만, 문화 세계 내에서 계열화 됨으로써 의미를 가지게 된다.<sup>50)</sup>



[그림7] 다비드의 <나폴레옹 1세의 대관식> 부분<sup>51)</sup>

예를 들어 화려한 궁전에서 사람들이 모여 있고 일정한 의식이 있을 후 누군가의 머리에 왕관이 놓인다. 이때 왕관이 놓이기 전까지는 '순수사건'이고, 왕관이 놓임으로서, 누군가 왕위에 오르는 의미가 발생된다(명제화). 그리고 왕위수여(순수사건)라는 사건은 왕관이 누군가의 머리에 놓이는 순간 나타났다 사라지며(명제화) 왕위수여(순수사건)는 '명제'안에 존속된다. 이 사건은 (인간의 신체나 왕관을 비롯한)다양한 사물들이 모인 가운데 일어난 것이지만 그 사물 전체나 특정 사물들로는 환원되지 않는다. '의미'는 어떤 사물에도 존재하지 않으며 사물에 관련해 언표 되는 명제 바깥에는 실존하지 않는 하나의 부대물인 것이다.

50) 이정우, 들뢰즈와 사건의 존재론, 한국철학사상 연구회 학술논문, 1998, 21p

51) 이미지 출처 : [http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=75&contents\\_id=273](http://navercast.naver.com/contents.nhn?rid=75&contents_id=273)



[그림8] 표정변화<sup>52)</sup>

다른 예로, 인간의 얼굴에서 부단히 어떤 표정이 나타난다. 순간적으로 나타나는 표정은 살덩이의 운동과 관련되지만 그 운동 자체는 아니며 우리에게 '의미'를 주는 사건이다. 의미는 사물과 관련해서 나타나지만 결코 사물 그 자체는 아니며 이를테면 사물들의 표면에서 발생하는 효과이며 '명제 안에 존재하는 하나의 부대물'이다. 의미는 사건으로서 존재한다. 하지만, 하나의 사건은 그 자체로는 무의미하다. 이것이 하나의 계열에 편입됨으로써 의미를 가진다(계열화). 계열은 한, 두 개로 구성되어 있는 것이 아닌 수많은 것이 모여 구조를 형성한다. 들뢰즈는 이런 사건 하나하나를 특이성이라 불렀다. 그래서 의미라는 것은 이 세계가 운동하면서 배출하는 사건과 더불어 발생하며, 바로 그 발생을 통해 문화의 가능성을 탄생시키는 그런 두 얼굴을 가진 존재이다.<sup>53)</sup> 들뢰즈의 세계관은 이러한 사건과 의미가 무한히 생성되는 질적 차이의 세계관인 것이다.<sup>54)</sup>

52) 이미지 출처 : <http://www.vop.co.kr/A00000317409.html>

53) 이정우, 사건의 철학, 철학아카데미, 2003, p134

54) 이정우, 시뮬라크르의 시대, 거름, 1999, p14

'사건은 결코 사물의 상태가 아니다. 사건은 사물의 상태나 물체 혹은 체험 안에서 현실화되기는 하지만 그러한 사건 자신의 현실화에서 끊임없이 빠져나가거나 보내지는, 그들에 가려진 은밀한 구석을 지닌다'<sup>55)</sup>

- Gilles Deleuze

질 들뢰즈는 시뮬라크르란, 사물이나 실체의 변화 없이 스쳐 지나가는 순간적인 '사건'이라 표현하고 있다. 즉 생성에서의 시뮬라크르란 사건이 끊임없이 생성되는 공간을 창조하기 위해서 시도되는 시간과 움직임, 방향성을 가진 힘의 형태화 표현으로 설명된다. 이 개념을 언급하며, 파스칼 쇼닝은 '사건은 아주 잠깐 존재 했더라도 그 의미는 오래 남아 영향을 미치는 것이다.' 라 말한다. 또한 이러한 사건과 의미(사람의 감정 상태나 변화 또한)는 디자인의 중요한 요소라 주장한다.

---

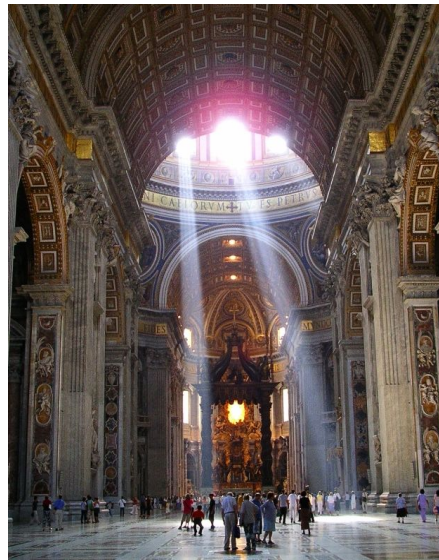
55) 질 들뢰즈, 철학이란 무엇인가), 이정임 역, 현대미학사, 1995. p48

● 비 물질화

비 물질화에는 물질이 에너지가 되는 비 물질화와 물질이 사람의 정신세계에서 물질 그 이상의 의미로 승화되는 비 물질화가 있다. 즉, 물질적인 비 물질화와 정신적인 비 물질화를 이야기 한다.



[그림9] 불타는 장작 56),



[그림10] 성당의 빛57)

물질이 에너지가 되는 것의 예로는 장작이 타서 없어지며 열에너지가 되는 것을 들 수 있다. 다른 하나는 물질이 그것을 관조하는 사람의 정신세계에서 비 물질화 되는 것인데, 이는 고딕성당의 신성한 빛이 더이상 빛 그 자체가 아닌 신의 광명으로 여겨질때, 빛이 신으로 비물질화 되는 것을 예로 들 수 있다. 58)

파스칼 쇼닝이 비 물질화에 대해 고민하고, 비 물질화된 공간을 추구하는 이

56) 이미지 출처 : <http://inamza.egloos.com/3967803>

57) 이미지 출처 : <http://www.hyunee.com/2385>

58) 박진택외 4명 저, 『Process AA Diploma 5 Projects』, 시공문화사, 2007, p65

유중 하나로 2차 세계대전의 경험의 예를 들 수 있다,



[그림11] 보스니아 여인들 사진

'세르비아가 스테브레니카를 침공했고 보스니아 여인들은 강간당하고 그들의 남편들과 아이들은 사살되었다. 그들은 사라예보로 피신했고 보스니아 정부는 그들을 위해 주거 단지를 계획했다. 그러나 그들은 정착하지 못했다. 주거단지의 방은, 창문은, 문은, 벽은 단지 파괴된 그들의 집과 가족을 생각나게 할 뿐이었다. 그들은 사라예보의 폐허에서 살기를 선택했다. 그곳에서 그들은 강간으로 생긴 아이를 낳았고 구걸과 몸을 팔아 생활 했다. 그들은 그들에게 적합한 사회적 도덕과 미학을 포기했다. 합리적이고 단정하게 물질화된 모든 가치들은 건딜 수 없는 것들이었다. 폐허는 그들에게 더 나은 집과 공간을 제공했다. 그들의 삶은 또 다른 종족의 소유욕에 의해 파괴되었다. 유용한 모든 것들은 비 물질화 되었다.'<sup>59)</sup>

파스칼 쇼닝이 자신의 에세이에서 밝힌 이 이야기에서 말하고자 한 것은 물질주의에 대한 회의이다. 물질에 집착할수록 소유욕이 강해지고 자신이 가지고 있는 것을 지키기 위해 안간힘을 쓴다. 그에 따르면 물질적이지 않을수록 그것은

59) Pascal Schoning, 『Manifesto for Cinematic Architecture』, AA Publication, 2006, p32

정신적이고 심미적이다.<sup>60)</sup> 어떤 것이든 물질적이지 않을수록 소유될 수 없다. 비 물질화된 정신적 공간은 상상력을 불러일으키며 보다 유연하고 적응력이 있다. 또한 비 물질화된 공간은 처음부터 소유될 수도 파괴될 수도 없는 공간이다.

## ● 감정

파스칼 쇼닝은 공간디자인의 본질은 형식적이고 기능적인 면에 있는 것이 아니라 사람의 감정적인 반응을 유발하는 능력에 있다고 본다. 또한 이 감정적인 반응은 사건을 발생시키고 종국에는 사라지는 디자인에 의해 발생된다고 말한다.

외부의 물리적인 세계와 개인이 가지고 있는 기억의 세계를 충돌시키고 대립하게 하는 공간속 디자인 요소들을 통해 어떠한 이미지와 맞닥뜨리게 되고, 또 그로 인해 자신의 기억과 주관을 개입시키게 되며, 이런 과정은 어떠한 감정을 불러일으키는 것이다.

파스칼 쇼닝의 디자인 접근 방식이 경험을 통해 사물과 공간에 대한 다차원적인 인식을 추구하는 것이라면 영화의 시간의 선상에서 변화하는 감정은 영화를 구축하는 재료일 것이다. 이미지 속에 그리고 하나의 이미지 그 다음 이미지 사이에 존재하는 사이와 겹침이 불러일으키는 심상들은 내러티브에 의해 우리의 정신능력이 활성화됨으로써 다차원의 공간을 만들어 낸다. 파스칼은 사랑은 공간의 또 다른 모습이라고 말한다.

'강렬한 공간 (Space of Intensities)'프로젝트는 캡 마탄 주변의 다이나믹한 파도의 유동과 그것의 물보라 공간성을 발견한다. 오두막이 위치한 서쪽은 고요하고 반면에 동쪽은 바람이 거세다. 영화는 서쪽에서 동쪽으로, 즉, 고요함에서

---

60) Pascal Schoning, 『Manifesto for Cinematic Architecture』, AA Publication, 2006, p45

거침으로의 강화된 물보라 공간성을 탐구한다. 서로 다른 메카니즘을 가진 파도와 물보라들은 시의 논리처럼 전혀 예상치 못하게 다가온다. 박진택씨는 물보라의 순간이 예상될 수 있다면 긴장감이 풀어질 수 있기 때문에 물보라는 예상치 못해야 한다고 말한다. 예상될 수 없는 물보라는 공간 속 사람의 신경을 매 순간 긴장시키고 지속시킬 것이다. 이 공간에서 사람들은 끊임없이 긴장하며 움직일 것이다. 시간의 모호함 속의 물보라의 강렬함의 변화는 사람들에게 하나의 사건으로서 순간적이지만 물보라가 가지는 이미지와 그 이미지에서 찾아지는 기억들, 그리고 사람들의 감정적 변화는 끊임없이 지속되고, 마침내 파스칼 쇼닝의 말처럼 그 사건은 오래 남아 영향을 미치게 될 것이다.<sup>61)</sup>

"물질 그 자체의 물성을 넘어서 물질에 내재되어 있는 비 물질화된 성질을 찾아내고 강화하려는 욕망은, 밝은 사랑으로 가득한 공간 경험을 만듦으로써 물성에 관한 진부한 인식으로부터 벗어나려는 시도이다"<sup>62)</sup>

- Pascal Schoning

---

61) 박진택외 4명 저, 『Process AA Diploma 5 Projects』, 시공문화사, 2007

62) Pascal Schoning, 『Manifesto for Cinematic Architecture』, AA Publication, 2006

### 3) 장소성

장소성은 건축이나 공간 디자인에 있어 자주 사용되는 용어이지만, 의미가 다양하고 모호하게 사용 되는 경우가 많다. 장소가 지역, 영토, 입지 등의 영어들과 같은 의미로 사용되기도 하며 공간과 장소가 구분 없이 사용되기도 한다.

파스칼 쇼닝은 공간(space)과 장소(place)를 구분한다. 장소는 항상 변하는 것이며, 우리에게 항상 말을 걸고, 그러므로 항상 주의 깊게 들어야 하는 것이다.

"장소는 어떤 것을 이야기한다. 바로 더 이상 여기가 아닌 것(The place triggers that which is no longer 'here')"<sup>63)</sup>

- Pascal Schoning

장소성에 대해 말할 때의 장소는 공간과는 구별되는 개념이다. 공간이 지구 표면의 위치 등의 물리적인 이야기 하는 것이라면, 장소는 문화적, 지역적 특성을 기반으로 물리적 공간과 함께 그곳에서 일어나는 사람들의 활동이나 기억과 감정 등을 포함하는 단어로서 사람들의 의식에 인식되어 창출되는 특정한 의미로서의 공간을 말한다. 장소성은 공간을 사람들이 오랜 시간 이용하고 다양한 행위와 사건들이 일어나면서 사람들의 기억 속에 인지되고 그곳만의 사회문화적 의미와 독특한 기질과 분위기가 형성되는 것이다.

"기억 없는 장소는 없고 장소 없는 기억은 없다 (without places no memory - without memory no places!)"<sup>64)</sup>

- Pascal Schoning

---

63) Pascal Schoning, Fact and Fiction; Everything in life is as much fiction as it is fact, AA Publication, 2013, p32

64) Pascal Schoning, Fact and Fiction; Everything in life is as much fiction as it is fact, AA Publication, 2013, p12

파스칼 쇼닝의 장소 개념은 하이데거의 장소 개념과 유사한 점을 지니는데, 장소라는 개념은 하이데거 사유에 있어서 매우 상징적인 개념인데 하이데거 역시 공간과 장소 사이를 구분하는 것에 집중한다.

“공간은 수학적으로 확인되는 공간으로부터 확실성을 얻을 수 없고 인간의 경험을 통하여 인정받은 장소로부터는 가능하다.”<sup>65)</sup>

- Martin Heidegger

하이데거에게 장소는 사물과 건물처럼, 우선적으로 사용과 경험으로 이해되어야 하는 것이었다. 장소의 최초 인식은 건축하기를 통하여, 다른 사람들에 의해 채택되고, 그들의 이해 속으로 스며든다. 이것이 하이데거에게는 거주하기가 건축하기를 통하여 장소에 깊이 새겨지는 순간을 말하는 것이다.<sup>66)</sup>

공원에서의 소풍은 장소의 확인을 잘 보여주는 예이다



[그림12] 소풍하는 모습<sup>67)</sup>

65) Adam Sharr, 『건축과 철학 하이데거』, 장정제, 송규만 역, spacetime, 2010, 63p

66) Adam Sharr, 『건축과 철학 하이데거』, 장정제, 송규만 역, spacetime, 2010, 65p

67) 이미지 출처 : <http://www.neoearly.net/2465895>

소풍 온 사람들은 앉기 좋은 자리를 찾을 것이다. 날씨가 좋다면, 그들은 별이 잘 드는 곳이나 그늘진 곳에 앉길 원할 것이다. 음식을 놓을 자리를 구상하고 싫어하는 사람을 만나면, 담요의 다른 끝 쪽에 앉을 것을 선택할 것이다. 이렇게 소풍을 체계적으로 구상하는 것은 작은 규모의 장소 확인을 구체화하는 안 무라고 할 수 있다. 공원에서 소풍할 장소, 즉 하이데거식의 단어로 '위치'는 수집되는 것이다. 어느 곳에서 소풍이 이루어졌다. 소풍의 영향으로 많은 장소들이 존재할 수 있게 되었다. 소풍의 장소는 단순한 땅이 아니다. 소풍이라는 일이 일어났던 장소로 기억될 땅이다. 소풍이 마음 속 깊이 새겨진 사람들에게는, 언제까지나 소풍의 장소로 인식 될 것이다.<sup>68)</sup>

하이데거의 견해에 따르면 장소의 확인을 포함하는 행위는 논리적이지도 않고 조직적이지도 않다. 주관적이고 시험적이며, 변하기 쉽고, 우발적이기 쉽다.<sup>69)</sup> 즉, 장소 확인은 주로 경험하는 개인의 마음에 달려있다. 이러한 의미에서 볼 때, 장소들은 개인에 의해 특별하게 정해지는 것이다. 공간은 오직 우리가 장소를 확인 할 수 있기 때문에 그 존재가 가능한 것이다.

장소의 최초 인식은 건축하기를 통하여, 다른 사람들에게 의해 채택되고, 그들의 이해 속으로 스며든다. 하이데거의 입장에서 보면, 건축은 어떤 장소에 세워지고, 장소는 건축을 통해 그곳만의 정체성이 드러난다. 아무에게도 드러나지 않던 장소가 건축이 세워짐으로써 활성화된다.

하이데거의 장소성에 대한 사유를 본격적으로 건축에 도입한 사람은 크리스티안 노베르그-슐츠(Christian Norberg Schulz)이다. 그의 저서 <건축에 관한

---

68) Adam Sharr, 『건축과 철학 하이데거』, 장정제, 송규만 역, spacetime, 2010, p53

69) Adam Sharr, 『건축과 철학 하이데거』, 장정제, 송규만 역, spacetime, 2010, p65~67

하이데거의 사유>에서 하이데거를 거론한 문단을 보면 하이데거가 생각한 장소성에 대해 더 쉽게 이해 할 수 있을 것이다.<sup>70)</sup>



[그림13] 그리스 파르테논신전<sup>71)</sup>

"하이데거는 네 번씩이나 반복하여 신전이 "거기에 서 있다"라는 말을 되풀이 하고 있다. 이 두 단어는 중요하다. 신전은 아무 곳이나 서 있는 것이 아니라, 거기 "갈라진 바위 언덕의 중앙에"에 서 있다. 갈라진 바위 언덕이란 말이 단순히 장식적인 차원에서 소개가 아니다. 오히려 그것은 개별적이면서 특별한 장소에 세워져 있다는 것을 지적한다. 건물이 세워짐으로 인해 장소는 새로운 의미로서 확대되며 한계지어진다. 신전으로 인해 그 곳은 거룩한 경내가 되며, 나아가 인간 현존의 운명을 암시적으로 알려준다. 달리 말해, 주어진 장소는 신전에 의해 드러나는 은폐된 의미를 소유하게 된다."<sup>72)</sup>

신전이 '거기에'있음으로 인해 다른 장소와는 다른 신의 장소가 만들어 진다.

---

70) 이승현, 이동연, 노베르그-슐츠(C. Norberg-Schulz)의 '장소성' 이론에 대한 비판적 고찰 : 하이데거(Martin Heidegger)의 "개방성(Openness)"과 "틈새내기(Rift-design)" 사유를 근거로, 한국건축역사학회 학술논문, 2003 , 151p

71) 이미지 출처 : <http://blog.naver.com/PostThumbnailList.nhn?blogId=mindle3&categoryNo=6>

72) Schulz, "Heidegger's Thinking on Architecture, in Theorizing a New Agenda for Architecture, by edited Kate Mesbitt, Princeton Architecture Press, New Yo가, 1996, p431

종교심을 갖게 하며 그로 인해 주변 환경 또한 새롭게 만든다. 신전으로 인해 장소가 사람들의 인식 속에서 새롭게 인지되어 지고, 시간이 지날수록 사람들에게 있어 장소의 의미가 커져가며 더 이상 하나의 물리적 구축물이 아닌 그 이상의 의미가 형성된다. 이와 같이 장소 내에 은폐되어 있던 여러 이미지들을 드러나게 해주는 것을 하이데거는 '진리의 일어남'<sup>73)</sup> 이라고 정의하였다.

신전은 어떤 한 공간에 세워짐으로써 의식하지 못하던 장소의 특성들이 부각되기 시작하고, 그 전과는 다른 분위기가 창출된다는 의미를 지닌다.

파스칼 쇼닝은 이와 같은 철학적 개념을 바탕으로 공간과 장소를 구분하며 건축은 사이트의 특성과 공명해야 한다고 이야기 한다. 파스칼 쇼닝이 지도한 수많은 프로젝트들의 주제들은 사이트에서 추출되어졌다.

그는 디자인을 할 때 장소는 어떤 것을 끊임없이 이야기하고 있기 때문에 장소에 대해 주의 깊게 들어야 한다고 조언한다. 장소가 이야기 하고 있는 것을 관심 있게 듣고, 그곳에서 만들어 질 수 있는 주제를 추출하여야 한다. 그곳에서만 만들어 질 수 있는 이야기를 해야 하며 이 이야기는 공간에 은폐되어 있던 이미지들을 사람들에게 드러나게 해주고, 이 이야기는 현재 뿐만 아니라 과거와 새로운 미래의 이야기를 내포하고 있어야 한다.

"장소는 어떤 것을 이야기한다. 바로 더 이상 여기가 아닌 것"<sup>74)</sup>

- Pascal Schoning

---

73) 이승현, 이동연 저, 노베르그-슐츠(C. Norberg-Schulz)의 '장소성' 이론에 대한 비판적 고찰 : 하이데거(Martin Heidegger)의 "개방성(Openness)"과 "틈새내기(Rift-design)" 사유를 근거로, 건축역사연구, p3-4

74) 박진택외 4명 저, Process AA Diploma 5 Projects, 시공문화사, 2007, p53

<강렬한 공간>에서 박진택씨가 물보라에 주된 관심을 보이게 된 이유에 대해 이야기 해 보자면, 박진택씨가 작업을 하게 된 사이트는 모나코에 한 작은 마을인 Cap Martin이었다. 이 길은 도보로 약 40분이 걸리는데 오솔길의 한쪽 끝에서 다른 쪽 끝은 전혀 다른 날씨 상황을 가지고 있었다.

서쪽 끝에선 바람이 전혀 불지 않고 고요했던 반면, 동쪽 끝은 돌풍이 불고 물보라가 일고 있었고, 물보라는 길이 동쪽으로 꺾이는 반도의 끝자락에서만 크게 만들어졌다. 이 서로 다른 물리적 환경을 박진택씨가 중요하게 보았고, 그것에서 물보라의 공간성을 주제로 채택했다.<sup>75)</sup> 그리고 디자인에서 이 물보라를 예측 가능하지 못하도록 만들면서 사람들에게 긴장을 유지시키고, 수로와 터널의 네트워크를 이용하여 물보라의 크기와 파도와 물보라의 간격을 조절하여 다양한 물보라 종류를 만들어 냈다.

---

75) 박진택외 4명 저, 『Process AA Diploma 5 Projects』, 시공문화사, 2007, p70-73 재인용



[그림14] <강렬한 공간>의 수로 디자인

### 3) 주관성(Duration)

"살아오면서 우리는 감각을 통해 공간에서 일어나는 이벤트와 건축 재료에 관련된 공간성에 대한 경험을 쌓아간다. 그로 인하여 기억은 사람들이 기억하지 않는 새로운 공간의 차원까지도 측정하게 한다."<sup>76)</sup>

"공간의 측정은 또한 빛의 영향도 받는다. 밝은 곳에서 시각적으로 우리는 공간의 크기를 짐작할 수 있다. 그러나 어두운 곳에서는 한 사람이 쫓을 수 있는 공간성은 그 사람이 손으로 닿을 수 있는 거리와 발로 느껴지는 바닥의 촉감뿐이다. 방의 크기는 그 사람이 가로지르는 영역에 국한된다. 그곳에 장애물이 있다면 그 공간이 밝을 때보다 훨씬 커지고 가로지르는 시간도 훨씬 길어질 것이다. 그러므로 Duration은 수학적 측정보다 상위의 공간 측정 기구를 제공한다."<sup>77)</sup>

- Pascal Schoning

건축에서 duration은 길이라는 단어로 물리적인 양을 말하는 것이 아닌 질적인 양을 의미한다. 즉, duration이란 주관적인 시간의 길이다.

예를 들어 휠체어를 타고 있는 사람과 그렇지 않은 사람이 100m 길 앞에서 서 있을 때, 두 사람에게 느껴지는 100m의 길이는 다를 것이다. 그들이 신체적 차이를 가져서 때문만이 아니라, 위에서 파스칼 쇼닝이 말한 것처럼, 살아오면서 우리는 각자 기억 속에 쌓아온 공간에 대한 경험이 다르기 때문이다.

박진택씨 작업으로 예를 들자면, 박진택씨는 물보라를 마주친 사람들이 떠올릴 기억과 감정들은 모두 다를 것이라고 이야기 하고 있다.

---

76) Pascal Schoning, Manifesto of cinematic architecture, AA Publications, 2006

77) Pascal Schoning, Manifesto of cinematic architecture, AA Publications, 2006

### 3. 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근방식을 활용한 디자인 프로세스

작업을 하기 전, 스스로 영상을 만들기 위한 적절한 소프트웨어를 찾고 카메라에 익숙해지는 시간을 가진다. 파스칼은 많은 영화와 책을 보도록 권장하고, 학생들에게 읽어야 할 책의 목록을 나눠주고 스스로 읽고 토론으로 이끌어 내도록 한다. 본격적인 작업에 들어가서 선정된 사이트에 10일 정도 머물며 사이트 조사를 시작한다. 사이트를 조사, 분석하는 데에는 사진과 영상을 이용하여 사이트에서 관찰되어진 것을 계속해서 짧은 필름으로 만들어 나간다. 필름을 만들어 나가는 동안 중요한 것은 key image를 찾는 것<sup>78)</sup>인데, 이 이미지는 영화와 공간의 주제가 함축되어 있는 것이다. 영상은 매일 조금씩 추가되고 지워지기를 반복한다.

영상뿐만 아니라 사진들을 가지고 본격적으로 영화를 만드는 작업을 하는데, 이미지와 영상들은 어떤 뚜렷한 목적에 의해 찍었다기보다는 눈과 손이 가는데로 찍은 것들인데 의식적이든 무의식적이든 찍은 이미지들은 우리가 무엇을 볼 때 우리의 관심은 항상 무엇을 향하고 있는 것이기에 다시 이미지와 영상들을 관찰하고 분류하고 분석하는 것이다.<sup>79)</sup>

이미지와 영상을 통해 사이트의 key image 추출하고 주제를 선정할 수 있어야 하며 영화를 만드는데 있어 현장에서 찍은 이미지와 영상의 부족한 부분은 다른 동영상이나 영화의 장면들을 가져와 몽타주한다. 이와 함께 이미지와 영상의 연상 단어들이나 떠오르는 요소들을 활용하여 사이트에서 찾아질 수 있는 핵심내용들을 찾고, 이것들의 연관성에서 내러티브를 만들어 나가는 것이다.

---

78) 박진택외 4명 저, Process AA Diploma 5 Projects, 시공문화사, 2007

79) 박진택외 4명 저, Process AA Diploma 5 Projects, 시공문화사, 2007

사이트에서 촬영된 이미지들이 어디에 주된 관심을 보이는지, 그것이 무슨 의미가 있고 그 이미지에서 어떤 단어들과 연상들이 추출되어질 수 있는지, 또 결과적으로 찾아 질 수 있는 주요 쟁점이 무엇인지를 찾아야 한다.

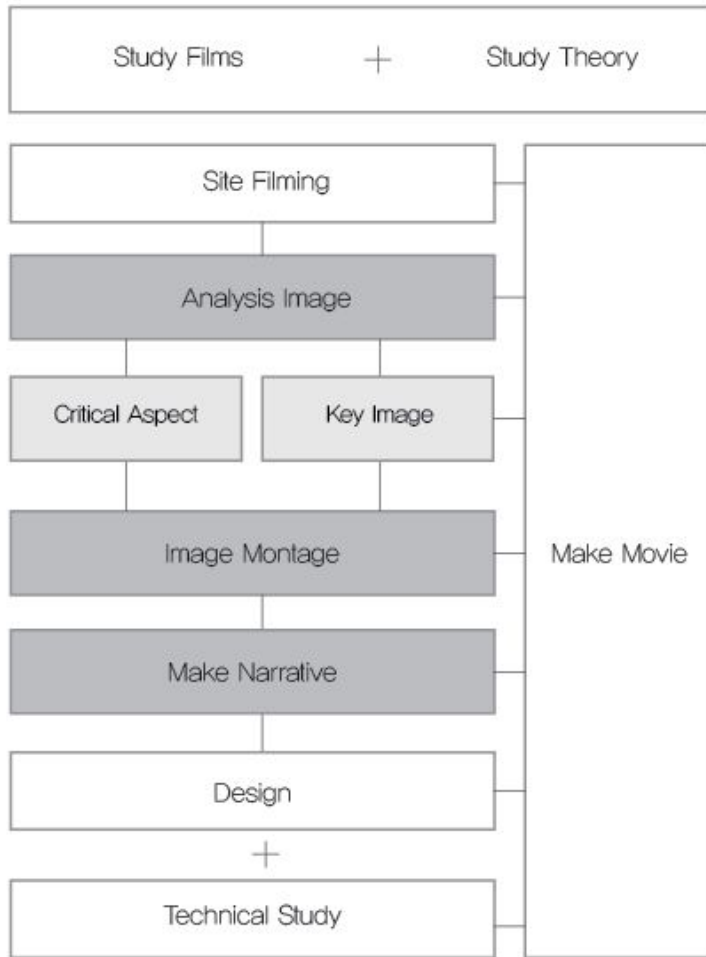
정해진 Key Image와 주제, 내러티브 등을 이용하여 만들어진 영화를 통해 디자인의 가능성을 추출해내고 본격적인 디자인 작업에 들어간다.

다음 단계로 디자인의 실현 가능성을 증명하기 위한 테크니컬 스테디를 개인의 디자인에 맞게 진행시켜나간다.

마지막 단계는 이 모든 것을 영화로 만드는 것이다.  
공간은 설명되어지는 것이 아니라 경험되어질 수 있는 것이 여야 한다.<sup>80)</sup>

---

80) 박진택외 4명 저, Process AA Diploma 5 Projects, 시공문화사, 2007



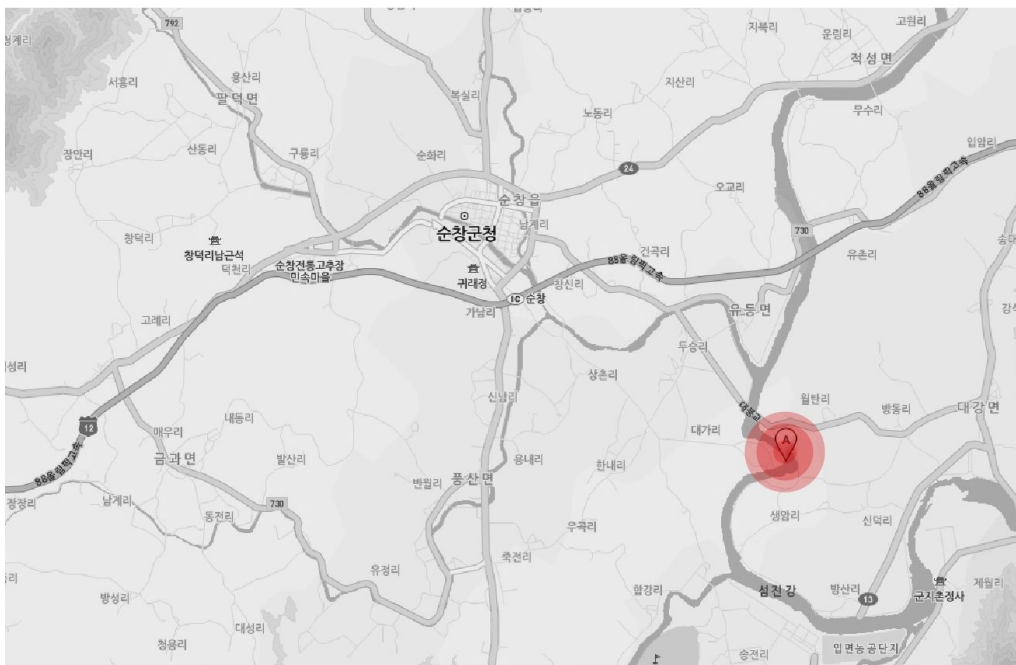
[표4] 디자인 프로세스 다이어그램

### Ⅲ. 향가리 유원지 디자인 연구

#### 1. 연구 대상지 분석

##### 2) 연구 대상지 현황

향가유원지는 전라북도 순창군 풍산면 대가리의 향가마을에 있는 자연발생유원지이다. 섬진강의 중간지점, 강물이 산자락을 휘감고 도는 곳에 있으며, 향가리 유원지라고도 한다.<sup>81)</sup>



[그림15] 순창군 지도

81) <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=200000000&docId=1286347&mobile&categoryId=2000356>

섬진강의 강물을 향기로운 물이라 하고, 옥출산을 가산, 즉 아름다운 산이라 하여 향가라는 이름이 붙었다고 한다. 향가 유원지는 예로부터 아름다운 경치를 자랑하며 시인묵객과 기생을 대동한 한량들이 뱃놀이를 즐겼던 곳이다. 섬진강을 따라 야트막한 산이 연이어지고 강변에는 약 2km의 넓은 백사장이 펼쳐진다. 경관이 수려할 뿐 아니라 낚시터로도 유명한 곳으로, 특히 가을철에는 돌붕어가 많이 잡혀 낚시하는 사람들에게 인기이다. 강의 폭은 약 100m정도이고, 낚시터뿐만 아니라 요즘엔 캠핑을 하는 사람들에게 많이 알려져 있다.

이곳엔 일본이 곡물 수탈을 위해 광주-담양-순창-곡성-여수를 이을 철로를 만들기 위해 약 10여년의 공사를 하던 중, 해방이 되어 공사가 중단되어 완공되지 못한 철교터널과 교각이 남아 있다.



[그림16] 향가터널과 교각

유원지로 집입하는 방법은 터널을 통과하거나 우회도로를 이용하는 방법이 있다. 터널의 길이는 380m이고, 폭은 차 두 대가 겨우 지날 수 있을 정도의 폭으로 좁은 편으로, 약 4m정도이고, 높이는 약 6m이다. 조명은 몇 개 설치되어 있지 않아 상당히 어두운 편이다.



[그림17] 향가 터널 안

이 어두운 터널을 지나 옥출산(고도278m)을 가로질러 나가면 섬진강과 함께 푸른 자연이 펼쳐진다.<sup>82)</sup> 같은 선상에서 섬진강 위에는 터널과 함께 일제시대 만들어지다 해방되어 완공되지 못하고 남아있는 8개의 철도 교각이 있다.

---

82) <http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=200000000&docId=1286347&mobile&categoryId=2000003>



[그림18] 2010년 교각 모습<sup>83)</sup>



[그림19] 2013년 교각 위 자전거 도로

---

83) [http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201101172128045&code=990000](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201101172128045&code=990000)

교각은 향가리 계곡의 맑은 물을 사용하여 정제된 모래와 시멘트만으로 기둥을 만들었고, 철근을 넣지 않고도 돌덩어리처럼 단단하다. 교각의 높이는 약 20m로 기초 0.5m를 포함하면 총 20.5m로 측정되고 넓이는 약 가로 4.5m, 세로 1.4m로 9m정도의 간격으로 세워져 있다.

이 교각 위에 길이 233.5m의 데크를 설치하고 터널과 교각을 자전거 도로로 이용할 사업이 진행 중이다. 섬진강 자전거도로를 완성하겠다는 취지하에 진행되는 이 자전거 도로는 2012년 5월 자전거 도로 공사 착공에 들어갔고, 2013년 6월 공사가 마무리될 예정이다. 그대로 두어야 한다는 의견과 공사에 찬성하는 의견들이 나누어졌지만 공사는 시작되었고, 더 이상 옛 모습을 볼 수 없다는 사실에 대한 아쉬움의 의견들이 속출했다.



[그림20] 향가마을과 오토캠핑장 조성예정지

향가유원지 부근에는 360여년전에 처음 터를 잡기 시작해 형성되었다는 향가 마을과 순창군이 섬진강 관광지원 개발사업의 하나로 진행 중인 오토 캠핑장 조성지가 있다. 오토캠핑장은 순창군이 섬진강 주변 부지 6만 1500m제곱 에 총 130억원의 사업비를 들여 2013년까지 오토캠핑장과 옥출산 산책로 등을 조성하겠다는 섬진강 관광지원 개발사업을 펼쳤는데, 캠핑장을 조성하려고 향가유원지 부근에 땅을 파내던 중 원 삼국시대 주거지 26기, 수혈유구 9기등이 발견되었다. 조사 후 조사가 완료되어 공사를 시행해도 무방하는 결론이 나왔지만, 오토캠핑장 조성은 계속 진행 중이다.



[그림21] 향가유원지 전경<sup>84)</sup>

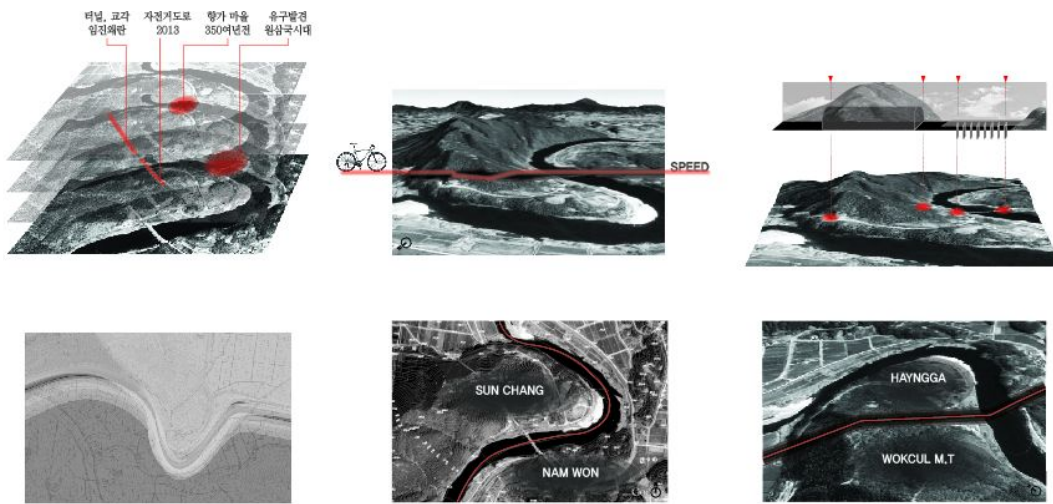
순창군은 자전거 도로와 캠핑장, 옥출산 산책로 등을 향가 유원지와 연계하여 관광 시너지 효과를 높이려 노력하고 있으며, 자동차, 자전거, 도보 여행 등을 순창군 내에서 모두 가능하도록 박차를 가하고 있다고 한다.<sup>85)</sup>

84) 이미지 출처 : <http://www.sjbnews.com/news/articleView.html?idxno=412215>

85) <http://www.sjbnews.com/news/articleView.html?idxno=412215>

## 1) 연구 대상지 선정

연구 대상지는 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식의 요소들을 내포하고 있는 사이트를 선정하려 노력하였다. 특히, 위에서 설명한 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식의 특징들과 직, 간접적으로 연관성을 가지는지와 그의 공간 디자인 접근 방식으로 접근 하였을 때 더 돋보이는 디자인이 나올 수 있는 가능성이 있는지에 대해 고민하였다.



[그림22] 사이트 분석 자료

이곳은 아름다운 경치와 맑은 강물이 흐르는 섬진강을 따라 산이 연이어지고 강변엔 백사장이 펼쳐져있으며, 기암과 노송 등의 수목이 함께 조화를 이루고 있다. 유원지로 진입하는 길에는 일제시대에 암벽을 뚫어 만든 터널이 있고, 터널을 지나면 8개의 교각이 남아있다. 터널은 철도용 터널로 만들어지고 있는 도중 해방을 맞아 레일은 깔리지 않은 채 남아있게 되었다.

이러한 80여년 동안 방치되어진 터널과 교각은 일제시대의 암울했던 우리나라의 역사적 이야기를 담고 있는 가치 있는 것들이라 생각했다.

하지만, 이 자전거 도로는 향가유원지에 고유하게 남아있는 일제시대의 터널과 교각을 단순히 완성되지 않은 다리로서 판단한 아쉬운 점이 남아있다. 교각 위에 자전거 도로를 놓음으로써 인근 농로 및 지방도로를 우회하게 되어 있는 섬진강 자전거길 종주노선을 변경해 순창에서 남원으로 바로 넘어 갈 수 있으므로 시간을 단축할 수 있다는 장점과 섬진강을 가로지르며 섬진강을 더욱 가까이에서 느낄 수 있다는 장점이 있다. 그러나 일제시대의 흔적을 고스란히 지니고 있는 이 장소의 고유한 터널과 교각이 단순히 지나가는 용도로 밖에 쓰이지 않는다는 점과 교각을 단순히 완성되지 않은 다리roman 일차적으로 생각했다는 점은 매우 아쉬운 부분으로서 다시 한 번 고찰해 볼 필요가 있다고 생각했다.

자전거 도로가 놓여진 것이 아쉬운 점으로 받아들여졌긴 하였으나 이것 또한 우리가 교각을 어떻게 생각하고 어떻게 사용하려 했는지 고스란히 보여주는 과정 중 하나이기에 이를 포함하여 디자인해야 한다고 생각했다.

그리고 자전거라는 요소는 사람이 걷는 것 보다는 스피드를 가지며, 자동차를 타고 가는 것 보다는 촉각적이고 청각적인 감각적인 요소를 더 잘 느낄 수 있다는 장점을 지녔고, 자신의 신체를 이용하여 스피드를 조절 하고, 자전거 위에서 주변의 여러 상황들을 직, 간접적으로 온몸으로 느낄 수 있는 특징을 지녀 디자인에 색다른 경험을 선사할 수 있는 요소가 될 수 있다고 생각했다.

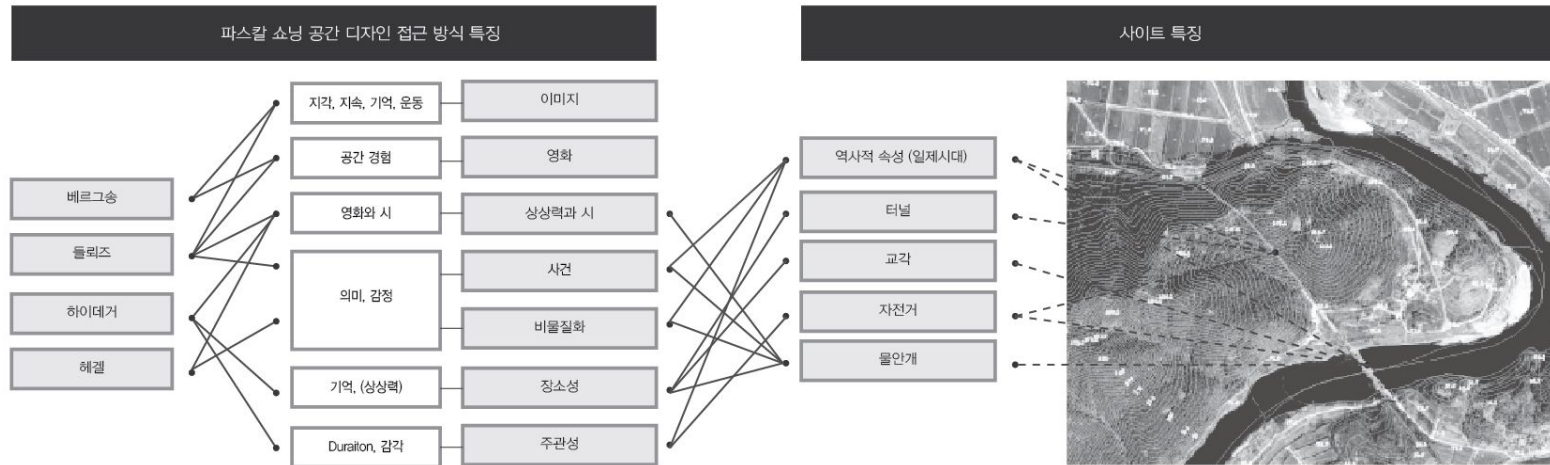
또한, 터널과 교각 외에 물안개라는 요소는 이 사이트의 특징적인 요소였다. 이곳은 섬진강이 산자락을 감고 돌아 나가는 만곡부에 위치해 있는데, 강물과

바로 맞닿아 있는 이 곳은 순창에서도 안개가 자주 발생하는 지역 중 대표적인 지역이다. 섬진강 위에 피어나는 물안개는 인상적인 비물질적인 자연현상 중 하나였고, 이곳의 대표적인 특징 중 하나였다.



[그림23] 향가리 유원지 물안개

향가유원지 부근은 지금까지는 많이 알려진 바가 없었으나, 오토캠핑장을 조성하고 자전거 도로를 설치하는 등 이곳을 하나의 명소로 발전시키려는 노력이 시도되고 있다. 이러한 곳에 위와 같은 이 곳 현 디자인의 아쉬운 점과 발전 가능성을 지닌 요소들 중 파스칼 쇼닝의 공간 디자인 접근 방식의 특징들과 연관성을 가지는 요소들을 가지고 파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 활용해 디자인 해 보고자 한다.



[표4] 향가 유원지 선정 이유

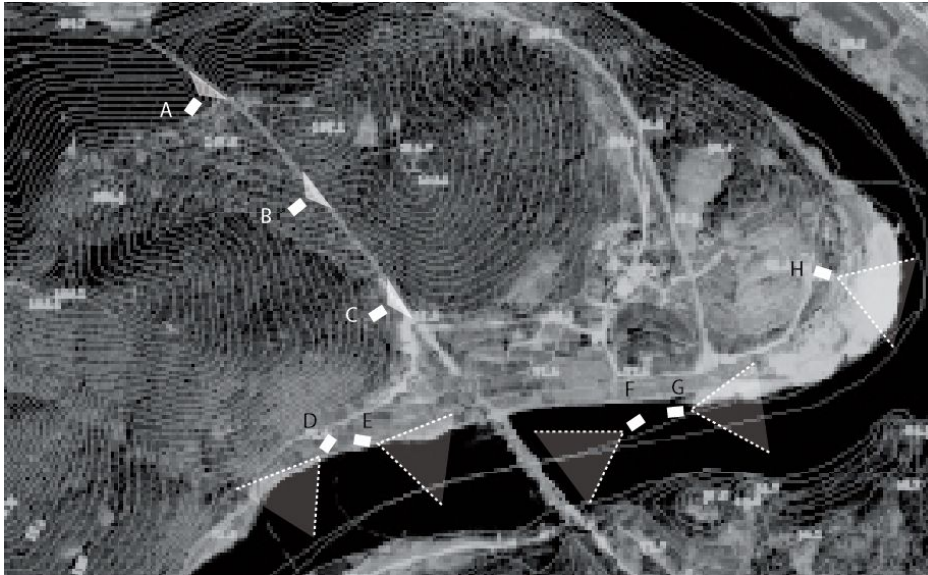
### 3) Site Filming

선정된 사이트에 2회 5일 방문 하면서 직접 사이트를 경험 했다. 사이트에 있는 동안 여러 사진과 동영상을 찍었고, 매일 사진과 영상을 분석, 분류하였다. 매일 짧은 필름을 만들었는데, 이미지와 영상은 계속해서 편집과정을 걸쳤다. 사진과 영상을 분석하며 사이트에서 추출되어 질 수 있는 이야기를 찾으려 노력했다.

5일 동안 찍은 사진과 영상을 한데 모아 이미지들에서 연상되는 단어들을 뽑아내고 추출되어진 단어들을 분류하고 또다시 분석 하였으며, 단어와 이미지를 새롭게 연결해보기도 하였다. 이에 따라 영상 편집은 계속 새롭게 수정되었다.



[그림24] 사이트 키워드 추출



[그림25] Time Lapse 촬영-카메라 위치

영상은 사이트를 직접 이동하며 촬영 하기도하고, 저전거를 타고 자전거 속도로 경험하며 촬영하기도 하였으며, Time Lapse<sup>86)</sup>를 이용하여 장시간 촬영한 내용을 살펴봄으로써 다양하게 연구하려 노력하였다.

분석과 편집이 여러 번 진행되는 동안 사이트의 핵심요소는 터널과 교각, 그리고 물보라로 축약되었다. 위에서 언급했듯이, 일제시대의 흔적을 고스란히 지니고 있는 향가리 유원지의 고유한 터널과 교각은 우리가 기억하고 잊지 말아야 할 역사에 대해 이야기 하고 있다. 하지만, 이 터널과 교각은 자전거 도로로 이용될 계획이다. 단순히 자전거 도로로서 지나가는 용도로 밖에 쓰이지 않는다는 점과 자전거 도로를 놓음으로써 자전거를 타고 가는 사람들에게는 교각이 가려 보이지 않는다는 점, 그리고 교각을 단순히 완성되지 않은 다리로만 일차적으로 생각했다는 점은 매우 아쉬운 부분으로서 다시 한 번 고찰해 볼 필요

86) 일정하게 정해지 간격으로 움직임을 촬영한 후 정상 속도로 영사하는 것.

가 있다고 생각했다. 자전거라는 요소는 사람이 걷는 것 보다는 스피드를 가지며, 자동차를 타고 가는 것 보다는 촉각적이고 청각적인 감각적인 요소를 더 잘 느낄 수 있다는 장점을 지녔으므로, 다양한 디자인의 가능성을 가지고 있고 생각했다. 터널과 교각이 linear하게 놓여 있다는 점과 이 터널과 교각을 자전거를 통해 지나간다는 요소는 이곳에서만 볼 수 있는 독특한 요소였고 디자인에 고려되어야 할 사항 이었다. 또한, 3일 동안 해가 뜨기 전과 해가 지기 전에 발생한 물안개는 물가에 서서 영상을 찍던 본인에게 환상적으로 다가왔고 매우 인상 깊었으며, 이미지와 영상의 큰 비율을 차지하고 있는 요소였다. 또한, 물안개의 이미지에서 많은 단어들이 추출되었다.



[그림26] 사이트 촬영과 키워드 추출



[그림27] 사이트 필름링 과정1

이미지들을 반복하여 다시 관찰하고 선택하였으며, 여러 연관되는 요소들끼리 연관 지어 보았다. 또한, 이미지들과 이미지들에서 추출된 단어들을 연관되는 요소들끼리 묶어 보았다. 이로써 공간에 의미가 부여되기 시작하고, 공간과 물 안개라는 요소가 긴밀한 관계를 가지게 되었다. 이것을 기반으로 영상이 새롭게 편집되었다.

터널과 교각은 일제시대의 역사적 이야기와 감정적인 단어들이, 물안개는 공간의 개념적이고 추상적인 단어들이 주로 등장하였고, 이야기는 터널과 교각, 물 안개의 공통된 요소와 서로 상호 작용되는 요소들이 합해져 만들어졌다.



[그림28] 사이트 필름링 과정2

## 2. 디자인 리서치

### 1) Critical Aspect



[그림29] Key Image

물안개는 실제 교각과 물에 투영된 교각의 모습의 경계위에 피어난다. 경계는 항상 그곳에 있는 것이지만, 물안개라는 요소를 통해 사람들의 눈에 보이지 않게 된다. 물안개가 피면 필수록, 밀도가 높아지면 높아질수록 경계는 점점 더 흐려지고, 실제와 투영된 모습의 경계가 모호해지며 시각적 환영을 불러 일으킨다. 물안개를 바라보고 있는 나는 나의 위치와 방향이 모호해지기 시작한다. 시각의 상실에 대한 불안은 시각뿐만 아니라 다른 감각을 곤두세우게 만든다. 물안개가 피어 경계가 보이지 않게 됨으로써 우리는 그 전엔 인식하지 못했던

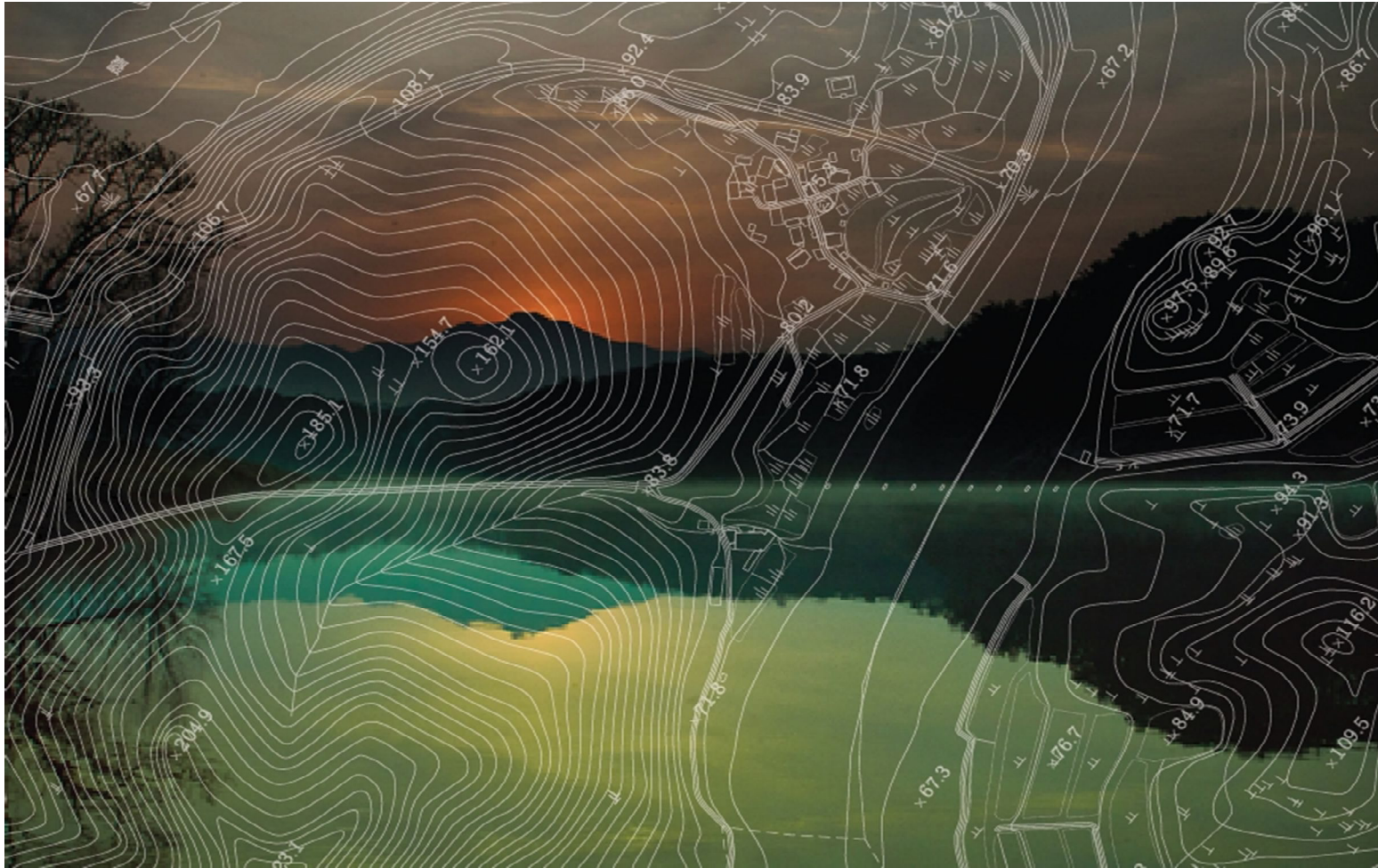
경계를 인식하게 된다. 경계선은 항상 그 자리에 있었지만 우리가 눈여겨보지 않았던 것이다. 물안개라는 요소가 그 경계를 흐리자 오히려 우리는 그 경계에 대해 더 인식하게 된다. 또한, 물안개는 명료한 이미지들을 모호하게 만들고 흐려지고, 모호해진 공간은 우리로 하여금 더욱 더 풍부한 상상력을 불러 일으킬 수 있도록 한다.

‘안개와 황혼이 상상력을 일깨우는 이유는 그것들이 시각적 이미지를 명료하지 않고 모호하게 만들기 때문이다. 안개 낀 산경을 그린 중국화나 료안지 경내의 갈퀴로 무너를 낸 모래정원은 꿈결 같고, 명상할 때와 비슷한 상태를 불러일으키는데, 이 과정에서 초점을 두지 않은 보기의 방식이 발생한다. 멍한, 아무생각이 없는 시선이야말로 물리적 이미지의 표피 속으로 뚫고 들어가 무한성에 초점을 맞출 수 있다.’<sup>87)</sup>

이렇게 물안개라는 요소를 활용하여 일제시대 지어지다 흥물로 방치되었던 터널과 교각에 이 곳의 드러나지 않은 우리 역사에 대한 아픔을 지나가는 이들에게 인식시켜 준다.

---

87) Juhani Pallasmaa, 건축과 감각 The Eyes of the Skin, 김 훈 역, Spacetime, 2013, P69



## 2) Design resource

디자인하기에 앞서, 장소의 특징들과 디자인에 도움이 될 수 있는 요소들을 정리하여 디자인에 참고하고자 했다.

사이트 특징	디자인 리소스
터널	빛과 어둠, 물, 얼룩, 역사적 속성
교각	넓은 뷰, 강, 물안개, 역사적 속성
물안개	순간적임, 밀도, 흐름, 촉각적
자전거	속도, 감각적 (시각, 촉각, 청각), 신체

[표5] Design Resource

먼저, 터널과 교각은 일제 강점기에 일본이 우리나라의 식물을 수탈해 가려고 한 흔적이며, 이는 우리가 잊지 말아야 할 역사이다. 터널은 산을 가로질러 만들었는데, 터널에 들어가면 바깥 공간과는 다르게 어둡고, 습하다. 또한, 온도가 낮으며, 물이 흐르고, 물방울이 떨어지는 소리가 울려 퍼진다.

터널을 지나 나타나는 교각은 그 전엔 막혀있던 시야에서 확 트인 섬진강의 풍경이 나와 시원한 경관을 선사한다. 자전거 도로는 20m 높이에서 섬진강을 건너는 경험을 선사 한다. 또한, 다리를 건너며 향가리 유원지의 아름다운 경치를 볼 수 있다.

교각의 아래에 서서 바라보면 오래된 교각의 멋을 느낄 수 있다. 물안개가 필 때의 교각은 마치 안개 위에 떠 있는 듯 하며, 물에 비친 교각과 실제 교각의 경계가 흐려지면서 신비로운 느낌을 전해 준다.

강 위의 공기는 물로부터 공급되는 수증기 때문에 항상 습도가 높다. 섬진강에 피는 물안개는 주로 새벽과 밤에 생긴다. 물안개는 항상 존재하는 것이 아닌, 변화하고 움직이며, 다양한 밀도와 흐름을 지니고 있다.

### 3. 디자인 아이디어

#### 1) 순간적 환영



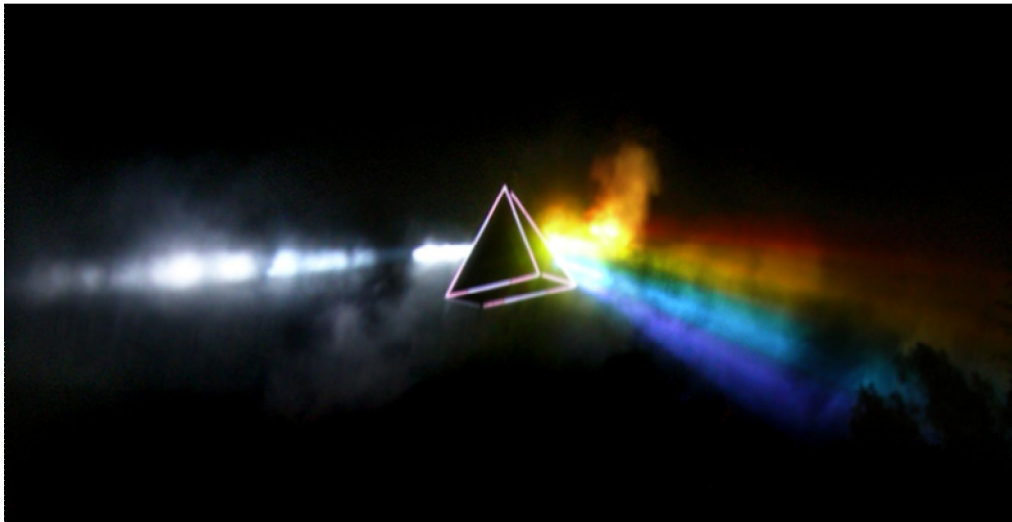
[그림30] 교각과 물안개

환영은 감각의 왜곡으로 인하여 사실이 아닌 것을 사실로 받아들이는 현상을 의미한다. ‘환영’이라는 단어는 감각의 왜곡의 한 종류로서 일컬어진다. 자극이 왜곡 없이 나타나는 현상인 ‘환각’과는 다르게, 환영은 실제로 일어난 감각의 잘못된 해석에서 이해된다. 예를 들어, 환경에 상관없이 소리가 들린다면 환각 현상이지만, 물 흐르는 소리(혹은 다른 청각적 자극)로부터 목소리를 듣는다면 이는 환영 현상이다.<sup>88)</sup>

향기 유원지에서 환영을 만드는 요소로 물안개가 있다. 물안개는 강 위에서 피어났다 사라진다. 물안개가 피면 필수로, 밀도가 높아지면 높아질수록 사람들의 시야는 방해받을 수 있다. 시각적 환영은 속이거나, 오해하게 만드는 시각적으로 인식된 이미지에 의해 확인되는 것인데, 안개가 심해지면 위치와 방향이 모호해지고, 공간이 새롭게 다가온다.

## 2) 시각적 환영

어두운 터널에서는 빛의 의존도가 높아진다. 물과 빛은 터널의 주요 특징이다. 빛은 적외선, 가시광선, 자외선으로 이루어져 있는데 우리의 눈으로 지각되는 파장 범위를 가진 빛을 가시광선이라고 하고, 이 가시광선은 다양한 파장의 색 스펙트럼을 지니고 있다.



[그림31] 프리즘과 빛<sup>89)</sup>

88) 위키 백과 <http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%99%98%EC%98%81>

89) [www.votewe.com/1280x720-popular-mobile-wallpapers-free-download-91-1280-720.html](http://www.votewe.com/1280x720-popular-mobile-wallpapers-free-download-91-1280-720.html)

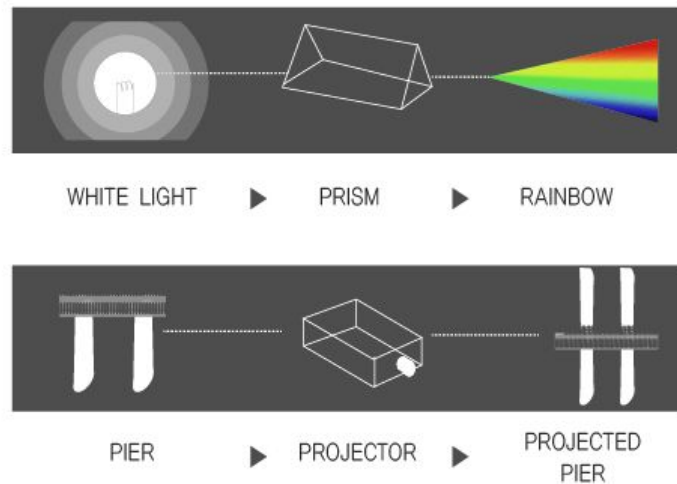
우리가 매일 보는 햇빛을 태양광선이라 하는데 공기 중의 물방울에 의해 태양광선이 반사, 굴절되어 빛이 분산되면 무지개가 나타나게 된다.

빛을 보는 것과 무지개를 보는 것은 사람들에게 다른 감정과 기억을 불러일으킨다. 무지개는 빛이 물방울이나, 프리즘으로 인해 빛이 분산되어 보여 지는 것일 뿐, 우리가 항상 보는 빛과 다르지 않다. 하지만 사람들이 무지개를 보는 것은 빛을 보는 것과는 달리 특별하고 신기한 일이다.



[그림32] 하늘에 투영된 교각

물안개 핀 강가에서 강물 위를 바라보고 있으면, 실재의 것과 물에 비친 것 사이의 물안개가 둘 사이의 경계를 모호하게 만들어 보는 이에게 시각적 환영을 불러일으킨다. 물안개의 밀도가 높아질수록 경계는 더욱 모호해진다. 또한, 물안개는 항상 같은 것으로서 존재하는 것이 아닌, 지속적으로 변화하고 움직이며 하루에 한,두 번 생겨났다 사라지는 순간적 요소이다.



[그림33] 시각적 환영 다이어그램

### 3) 촉각의 확장

“(피부는) 우리의 기관 중에서 가장 오래되고 가장 민감한 것으로, 소통을 위한 최초의 매개체이면서 가장 효과적인 보호장치이다 (...) 심지어 눈 부위의 투명한 각막조차도 피부의 변형된 한 층에 의해 덮이게 된다 (...) 촉각은 시각, 청각, 후각, 미각의 모체이다. 피부로 느끼는 촉각에서 다른 감각들이 분화되어 나타나는데, 실제로 이러한 생각은 촉각을 ‘감각의 어머니’로 보아온, 오래된 생각에도 있었던 것으로 보인다.”<sup>90)</sup>

시각을 포함한 모든 감각들은 촉각이 확장된 것이라고 말할 정도로 감각기관에서의 촉각의 역할은 상당히 크다. 헝가리 유원지로 진입하기 위해 통과하는 터널에 진입하면, 밖과 터널안의 온도는 확연한 차이를 보인다. 낮은 온도와 함께 터널 안은 습하다. 또한, 터널 안에 떨어지는 물방울들의 소리는 좁은 터널

90) Juhani Pallasmaa, 건축과 감각 The Eyes of the Skin, 김 훈 역, Spacetime, 2013,

안에서 더 크고 가깝게 느껴진다. 터널을 지나가며 물에 직접적으로 닿지 않아도 낮은 온도와 습한 공기, 떨어지는 물방울과 흐르는 물소리들로 인해 물과 연관되어 진다.



[그림34] 향가 유원지의 촉각적 요소

터널 안에서 촉각적인 요소로는 물이라는 요소가 있고, 교각에서는 섬진강에 의해 피어나는 물안개라는 요소가 있는데, 터널 안 물의 요소는 터널 초반부에 일제시대의 역사적 아픔으로 표현되다가 터널 후반부에서 빛과 결합하여 무지개라는 요소로 확장된다. 물안개는 손에 잡히지는 않지만 온도와 습도의 차이로 피부에 확연히 느껴진다. 물안개는 시각적 요소와 청각적 요소와 결합해 이곳의 역사적 이야기를 지각 할 수 있도록 도와준다.

#### 4) 추상적 청각 (역사적 속성)

‘밤에 기차나 구급차 소리를 듣고 반쯤 잠이 깨거나, 수많은 거주자들이 여기 저기서 도시를 채우고 있는 상황을 꿈속에서 겪은 적이 있다면, 상상력 전반에 걸친 소리의 힘을 알 수 있을 것이다. 밤에 들리는 소리는 듣는 사람에게 외로움과 누구나 결국 죽음에 이른다는 사실을 일깨워 주고 우리로 하여금 잠에 빠진 도시를 하나의 전체로 의식하도록 만든다. 폐허의 어둠속에서 물방울이 떨어지는 소리를 냈을 잃고 들어본 경험이 있다면, 청각의 특별한 능력, 즉 어두운 빈 공간에서 청각과 상상력만으로 형태의 외곽을 3차원적으로 빚어내는 힘에 대해서 이해할 수 있을 것이다.’<sup>91)</sup>

위에 글에서 알 수 있듯이 청각은 상상력을 불러일으킨다. 터널이나 안개 속 같은 시야가 가려 잘 보이지 않는 상황에서는 나의 모든 감각이 곤두 세워진다. 시각뿐만 아니라 청각에 예민해지는 이 때, 청각을 활용하여 사용자들에게 더 많은 상상력의 자극을 줄 수 있도록 한다.

청각적 환영은 듣는 과정에서의 환영현상이 있다. 청자는 실제 자극 속에 포함되지 않은 소리, 혹은 ‘불가능한’ 소리를 듣게 된다.<sup>92)</sup> 이러한 청각적 요소는 약해진 시각적 요소와 다른 감각적 요소를 연결시킨다. 청각은 연결과 연대의 감각을 창출한다. 또한, 시각은 소외시키는 반면 소리는 포괄하며, 시각은 방향이 있지만, 소리는 내면성의 경험을 창조한다.<sup>93)</sup>

---

91) Juhani Pallasmaa, 건축과 감각 The Eyes of the Skin, 김 훈 역, Spacetime, 2013, P69

92) 위키백과 <http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%99%98%EC%98%81>

93) Juhani Pallasmaa, 건축과 감각 The Eyes of the Skin, 김 훈 역, Spacetime, 2013, P71

## 4. 디자인 발전

### 1) 디자인 목표

디자인의 목표는 아무도 예측할 수 없는 순간(물안개가 피는 순간)에 모든 것이 한순간 나타났다 사라지는 것이다. 마치 꿈을 꾸는 것처럼. 즉, 아무 사건도 일어나지 않을 것 같은 자전거 도로 위에서 예측할 수 없는 사건으로 인해 생각하지 못한 기억과 감정 속으로 빠져들게 한다.<sup>94)</sup>

실재와 가상, 현실과 비현실, 현존과 부재, 현재와 과거의 경계는 물안개에 의해 경계가 모호해지면서 우리에게 환영적으로 다가온다. 이 환영적인 공간 속에서 역사의 아픔을 온 몸으로 느낄 수 있도록 한다.

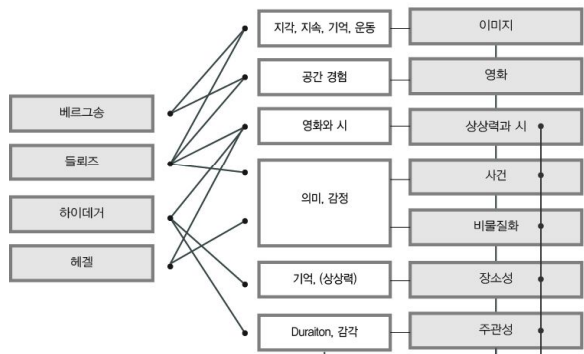
경계가 사라진 모호한 공간속에서 다양한 감각을 통해 디자인을 경험하고, 우리 역사의 공통된 기억뿐만 아니라 개인의 다양한 기억과 감정을 불러일으킨다.

1. 앞서 연구한 파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식의 특징들이 디자인에 반영되도록 한다.
2. 예측할 수 없는 순간 물안개가 피고 지듯, 물안개가 필 수 있는 조건이 형성되는 순간, 모든 것이 한순간 나타났다 사라진다.
3. 터널과 교각의 역사적 속성을 공간의 특징을 활용하여 추상적으로 표현한다.
4. 시각, 촉각, 청각 등 사이트의 이야기들을 다양한 감각을 통해 느낄 수 있도록 디자인 한다.

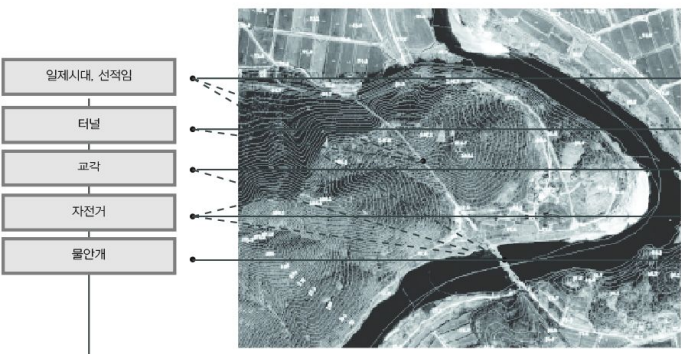
---

94) 마치 프루스트의 <잃어버린 시간 속으로>에서 주인공이 마들렌을 먹고 폰브레리는 과거의 그곳으로, 평소에 내가 생각하고 관심을 갖고 있던 곳이 아닌, 완전히 잊고 있던 곳으로 나를 순식간에 이끌고 가는 순간처럼.

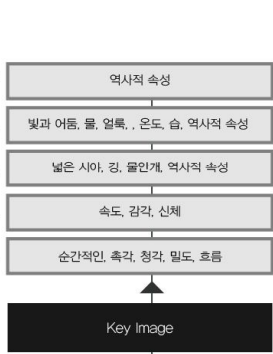
패스칼 소닝 공간 디자인 접근 방식 특징



사이트 특징



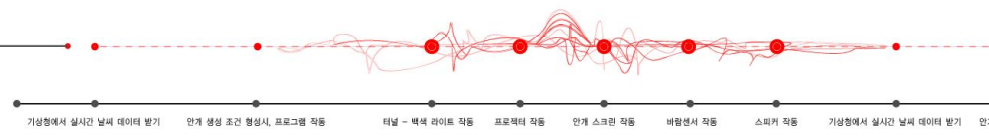
디자인 리소스



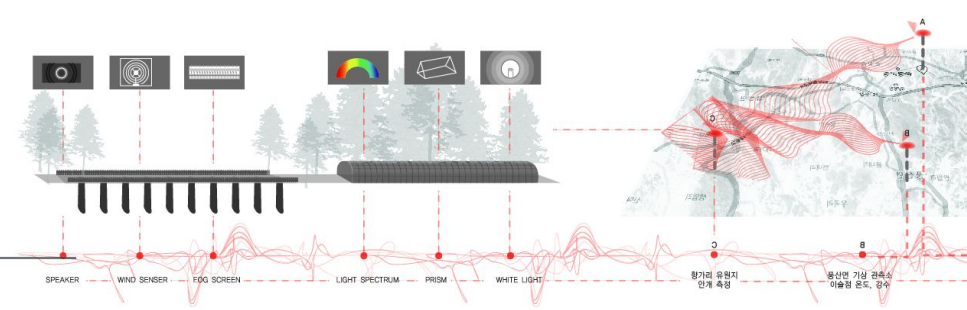
디자인 아이디어



디자인 원리



디자인 결과물



## 2) 디자인 시나리오



Light to dark 호기심과 두려움, 우회도로와 터널의 두갈래길, Dark 떨어지는 이등, 떨어지는 물방울, Dark to dark 이등의 기억. 일제시대 파여진 터널. 일제시대의 어두운 역사, Phantom of light 빛의 향연. 빛이 프리즘에 의해

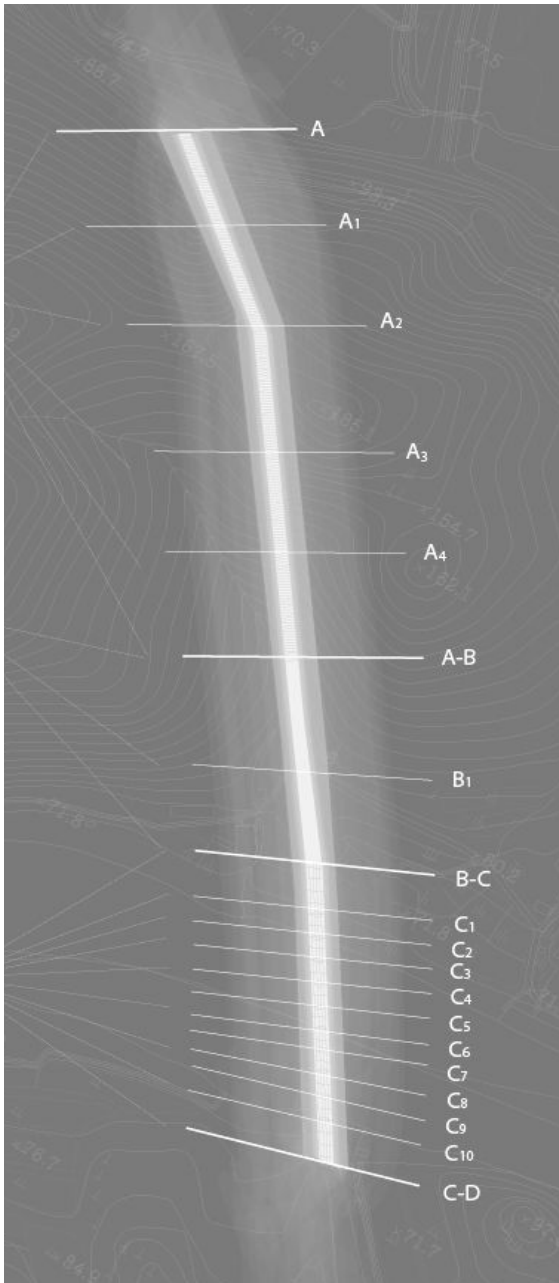


Select 갈림길. 자전거 다리를 건너려면 교각이 투영된 안개 속으로 들어가야 한다, Project 투영. 터널 밖으로 나오자 눈앞에 교각이 하늘에 투영되어 있다. 마치 하늘이 물속인 것 처럼, Explosion 기억, 시간의 발현.



Illusory time&space 환영적 시간과 공간. 안개 속에서 혼자가 되어 안개 속을 흘러 다닌다. Illusory time&space 소리의 환영. 온갖 사상과 기억과 그로인한 감정이 혼란스럽다. Illusory time&space 몸의 환영. Disappear 기억의

### 3) 디자인 내러티브



[그림37] 디자인 내러티브

**A. Light to dark, 호기심과 두려움**  
 자전거를 타고 향가유원지를 지나가는 방법은 터널을 이용하는 방법과 우회도로를 이용하는 방법이 있다. 회색 암벽과 함께 어두운 터널이 보이면 사람들은 들어가고 싶은 호기심 어린 마음이 일지만 한편으론 두려운 마음을 갖게 된다.

**A1. Dark, 떨어지는 어둠**  
 터널에 들어가면 서늘한 어둠이 온몸을 감싼다. 물 떨어지는 소리가 들리고 손등에, 얼굴에, 어깨에 한 두 방울씩 물이 떨어진다. 눈이 어둠에 익숙해질 때 째, 터널의 얼룩이 눈에 들어온다.

**A2. Dark to dark, 어둠속의 기억**  
 일제 시대의 터널, 지워지지 않을 어두운 역사. 시간은 흐르는 듯 흐르지 않고, 기억은 내 것 이기도 하고 내 것이 아니기도 하다.

### **A3. Phantom of light, 더 이상 빛이 아닌**

빛이 프리즘에 의해 분산되어 터널 안에 퍼져나간다.

빛이 점점 무지개로 변해간다.

무지개는 빛이 아닌 그 이상의 무엇이다.

### **A4. Explosion of View, 끌림**

어두운 터널 속에서 빠져 나온다.

어둠에서 빛으로. 안에서 밖으로.

자연스레 속력을 내어 페달을 빠르게 밟는다.

### **A-B. Project, 투영**

눈앞에 교각이 하늘에 투영되어 있다.

안개가 교각인 것처럼, 마치 하늘이 물속인 것처럼.

### **B1. Select, 갈림길**

자전거 다리를 건너려면 교각이 투영된 안개 속으로 들어가야 한다.

자전거 다리로 향하는 길 중간에 마을로 향하는 작은 길이 있다.

두 가지 길 중 하나를 선택해야한다.

### **B-C. Explosion, 기억, 시간의 발현**

산과 나무에 가려졌던 시야가 확 트이는 순간, 강물위로 진입하는 순간, 안개

속으로 스며드는 순간

### **C1. Illusory time&space, 환영적 시간과 공간**

교각의 모습은 가까이 다가갈수록 뚜렷한 형체를 알 수 없다.

앞서간 사람의 모습은 안개의 흔적으로 남아있다 금새 사라진다.

안개 속에서 혼자가 되어 안개 속을 흘러 다닌다.

#### **C2~C5. Illusory time&space, 소리의 환영**

안개 속에서 스치는 듯 들리는 소리. 철도 소리인 것 같기도 하고, 사람의 고통스런 비명인듯 하기도 하며, 철과 철이 닿아 내는 소리인 것 같기도 하다.

온갖 상상과 기억과 그로인한 감정이 혼란스럽다.

#### **C6~C10. Illusory time&space, 몸의 환영**

몸에 힘이 들어가기 시작하고, 점점 페달 밟는 속도가 느려진다.

스쳐가듯 들리던 소리가 점점 또렷해지고, 교각의 모습은 뚜렷해진다.

거대하고 묵직한 느낌의 교각과 안개는 소리와 함께 압박감과 긴장감을 유발시키고, 안개는 익숙해 질 듯 익숙해 지지 않는다.

#### **C-D. Disappear, 기억의 환영**

다리를 지나 뒤를 돌아본다. 안개가 걷히고 평상시 교각의 모습 그대로다.

내가 지나온 다리가 이 다리인 것 같기도 하고, 아닌 것 같기도 하다.

하지만, 안개는 기억 속에서 아직 생생하다.

내 기억이 진짜 기억인지 환상인지 알 수 없다.

## 4) 테크니컬 스테디

### ● 디자인 원리

1. 기상청에서 받은 날씨 데이터를 이용하여 물안개가 일어날 시간 파악  
순창군 기상 관측소에서 기온, 풍속, 습도의 정보를 얻고, 풍산면 기상 관측소에서 이슬점 온도, 강수량의 정보를 얻는다.(기상청의 XML데이터 실시간 반영)  
기온, 풍속, 습도, 이슬점 온도, 강수량의 정보와 물안개가 피는 좋은 조건의 정보를 합하여 물안개의 발생 시간을 측정한다.
2. 물안개가 일어날 기후조건이 형성되거나, 안개 예보가 있을시 프로그램 작동
3. 터널 - 백색 라이트 작동  
백색 라이트가 켜지고, 빛이 프리즘을 통과해 터널 벽에서 빛이 분산되면서 빛의 스펙트럼이 보인다.
4. 교각 -안개 스크린, 프로젝터 작동, 바람 센서, 스피커 작동  
안개 스크린이 켜지면 안개가 형성이 되고 안개 위에 교각의 모습이 프로젝터로 투영된다. 안개에 투영된 교각을 가로질러 지나가면 바람의 속도에 따라 스피커의 소리크기가 조절이 된다. 소리는 철도소리에서 점차 알 수 없는 추상적인 괴음의 소리로 변해간다.
5. 안개 예보가 끝이 나면 자동 작동 중지

● 프로그램 작동 - 기후 조건

디자인 프로그램을 안개가 발생하는 조건에서 실행시키기 위해, 주변 관측소에서 날씨 데이터를 수집해야 한다. 순창군 기상 관측소에서는 온도와 기온, 풍속, 습도를 파악하고, 풍산면 기상 관측소에서는 이슬점 온도와 강수량의 데이터를 수집한다. 이렇게 수집된 데이터와 안개가 발생할 수 있는 조건을 프로그래밍 시켜 자동으로 디자인이 형성되었다가 사라지게 만든다.

	조건
습도(HM)	90% 이상 <sup>95)</sup>
풍속(WS)	3.3 m/s 이하 <sup>96)</sup>
강수(RN)	1이상
기온(TA)	기온과 이슬점의 온도 차이가 2 이상이면 : 1
이슬점온도(TD)	기온과 이슬점의 온도 차이가 2 이하이면 :2
	비가 온 시간 : 3

[표6] 안개 발생 조건

습도, 풍속, 강수, 기온, 이슬점 온도의 정보와 안개 생성 조건의 정보를 이용하여 안개 생성 단계 (1~3단계)와 생성 횟수를 측정해 보았다. 대표적으로 안개가 가장 많이 생기는 달은 8월 이었고, 가장 적게 생기는 달은 2월 이었다. 8월과 2월을 살펴본 결과, 안개는 하루 최저 0번에서 최고4번까지, 한 달에 최저 4번에서 최고 59번까지 형성 가능성이 있었다.

95) 김도경, 안개특보의 실효성 확보를 위한 시행 로드맵 작성 기획 연구, 서울시립대학교 석논, 2010

96) 김정승, 안개다발지역에서의 안개대책시스템 효과 분석, 아주대학교 석논, 2011

2월								8월							
TA_03시	TA_06시	TA_09시	TA_12시	TA_15시	TA_18시	TA_21시	TA_24시	TA_03시	TA_06시	TA_09시	TA_12시	TA_15시	TA_18시	TA_21시	TA_24시
6.6	10.6	11.8	13.1	13.2	11.2	9.4	7.7	25.2	24.1	29.3	33.3	36.8	34.6	31.3	29
4.1	1.4	1.1	5.2	5.3	1.1	-1	-3	27.3	26.4	30.2	31.9	31.8	31.7	28.9	27.1
-5	-5.1	-3.6	-0.5	1.6	2.2	0.5	0.6	24.8	24.2	30.7	32.2	34.6	33.1	28.3	25.1
1.6	2.3	4	3.1	3.8	3.2	0.3	-1.3	23.3	22.7	29.1	32.7	34.8	34.1	28.6	26
-2.1	-2.2	-1.3	1.1	3.5	3.5	2.6	2.3	24.3	23.1	30	35.2	36.7	35.2	29.1	27
1.1	1	0.4	0.9	0.8	0.4	0.4	0	25.4	24.2	30.8	34.7	35.1	33.1	25.2	25
0.3	-1.8	-5.6	-5.9	-6.4	-8.4	-9.4	-10	24.8	24.3	28.7	32	34.3	33	28.2	25.3
-10.3	-10.7	-11.1	-6.3	-1.7	-4.8	-6.7	-8.9	23.5	21.9	26.5	30.3	33.2	31.4	28.5	25.3
-9.5	-9.8	-7.7	-1.8	0.1	-1.6	-3.9	-6.5	24.3	23.9	27.5	30	32.4	31.5	27.7	26.8
-8	-7.7	-5.5	2.2	2.9	1.7	-0.8	-2.7	25.4	24.7	26.9	28.2	24.3	24.5	24	24
-4.1	-5.6	-5	0	3.8	1.1	-1.9	-3	22.8	22.6	26.7	30.1	31.1	30.7	26.3	25.5
-4.3	-4.1	-2.6	-2.4	-0.2	-1.2	-1.2	-1.5	25.1	24.6	26.7	30.1	31.4	28.3	27.5	27.1
-5.5	-7.5	-4.8	1.4	4.7	2.3	-0.3	-1.4	28	27.6	25.4	26.3	26.6	26.4	25.8	25.4
-2.6	-3.7	-2.1	5.1	8.2	5.7	2.7	1.7	25	24.7	27.3	29.5	29.4	27.6	26.7	26.3
1.3	0.9	1.3	4.4	5.1	0.7	-1.8	-3.1	27	27.1	28.7	30.9	30.3	29.1	27.4	27.5
-4	-6.9	-3.4	1.5	4.6	3.7	-0.5	-2.9	24.6	24.9	25	27	28.9	28.4	25	24.3
-3.2	-3.7	-0.6	4.1	5	2.9	2.5	2.4	23.8	23.7	27.8	32.5	29.7	29	26.9	25.8
2.5	3.7	3.2	3.4	4.6	2.8	1.4	0.4	25.6	25.6	28.2	31.4	31.4	29.9	27.9	26.5
-0.6	-1.7	-1.7	0.6	2.9	0.1	-2.4	-3.2	25.4	24.7	29.5	31.5	29.8	29.9	28	27.6
-4.1	-5.5	-4.4	-0.1	2.9	1.3	-1.5	-3.7	27.4	27.2	26.8	28.4	28.7	27.8	26	25.6
-5.8	-4.9	-3.1	4	5.2	2.8	-0.4	-2.9	25.3	24.9	28.5	31.1	29.6	27.2	26.4	24.7
-3.5	-3	-1.6	4.9	7.4	4.7	0.7	-2.3	24.4	24.2	25.6	23.8	25.5	25.4	22.9	22.6
-1.6	-3.3	-2.2	2.9	3.9	1.8	-2.1	-4.6	22.5	22.8	23.8	26	24	23.4	22	21.7
-6	-7.1	-4.1	5.3	8	6.5	3.1	-1.7	21.6	21.9	22.5	23.1	22.8	24.8	23.6	23.7
-3.8	-5.6	-1.6	8.5	12.4	9.7	3.6	1.1	23.1	23.3	27.6	30.4	32.3	30.2	26.6	25.2
1.7	2.2	3.7	8.4	9.8	9.5	7.2	6.6	23.6	22.5	27.4	31.9	33.2	32.1	26.5	24.2
7.4	3.7	6.2	11.1	13.5	11.8	7.4	4.1	22.7	23	26.7	30.4	30.5	28.9	29.2	26
1.1	-1.2	1.9	13.1	18.9	15.1	11.7	12.8	27.3	25.1	27	26.5	26.7	24	24.6	25.6
								24.5	24	25.1	28.1	29.7	26.1	24.6	24
								23.8	23.6	23.7	23.8	22.6	21.5	20.5	20.4
								20.6	19.2	23.5	26.7	27.6	26.5	21.6	19.2

[표7] 2월, 8월 기온

2월							
TD_03시	TD_06시	TD_09시	TD_12시	TD_15시	TD_18시	TD_21시	TD_24시
5.5	8.3	9.3	10.8	11	9.6	7.6	5.4
1.1	-2	-3.5	-7	-9.7	-8.9	-7.1	-7.1
-6.5	-7.3	-7.7	-7.1	-5.7	-5.4	-1.2	-0.2
0.8	1.5	1.8	-0.7	-1.7	-2.5	-2.2	-2.7
-3	-3.1	-2.7	-1.9	0.3	2.1	1.7	1.2
0	-1.7	-1.9	-4.5	-2.4	-2.8	-5.2	-5.2
-4.3	-6.7	-8.9	-13.9	-17.5	-19	-18.6	-16.5
-16.7	-16.9	-16.9	-16.3	-15.1	-14.4	-14.2	-12.3
-11.7	-11.7	-11.2	-11.1	-11	-9.7	-8.9	-8.7
-9.6	-9.2	-8.4	-5.9	-5	-4.6	-6.5	-9.8
-11.5	-11.9	-11.3	-15.1	-14.4	-14.1	-10.4	-8.6
-8.2	-8.7	-7.7	-3.6	-8.6	-7.5	-5.4	-6.4
-7.3	-8.8	-6.9	-7.1	-8.4	-7.3	-6.2	-5
-4.9	-5.5	-5.4	-7.7	-7.1	-5.3	-3.8	-3
-3	-4.9	-3.7	-6.2	-14.3	-17.6	-14.9	-15.1
-15	-11.6	-11.6	-12.6	-15.3	-12.7	-9.6	-7.8
-7.3	-7.1	-7.4	-7.3	-2.1	1.7	1.4	1.5
1.6	2.8	-0.4	-2.1	-2.9	-3.3	-6.4	-8
-11.6	-13.8	-14.5	-16.3	-18.5	-12.9	-14.1	-10.3
-10.1	-11	-12.7	-19.8	-21.2	-16.6	-12.4	-12.8
-10	-9.3	-8.5	-11.6	-16.6	-11.9	-12	-8.5
-8.3	-7.7	-6.7	-6	-1.8	1.3	-5.7	-7.2
-8.5	-12	-10.5	-14.3	-15.4	-14.8	-9.4	-8
-8.2	-8.6	-7.3	-8.9	-15.6	-14.3	-10.2	-7.6
-7.4	-8	-6.1	-11.4	-12.7	-11.6	-8.4	-5.8
-5.4	-5.4	-4.5	0.1	1.6	1.6	1.8	2
2.6	0.9	0.3	-5.8	-7.2	-4.3	-2.6	-1.9
-2.1	-2.7	-1.7	-4.1	-12.2	-1.9	-4	2.8

8월							
TD_03시	TD_06시	TD_09시	TD_12시	TD_15시	TD_18시	TD_21시	TD_24시
23.9	23.2	23.2	20.7	16.8	18.2	18.2	17.8
19.6	20.4	21.8	20.4	20.7	20.9	21.6	21.6
22	22	20.3	21	19.8	19.2	21	22.1
21.9	21.5	21.3	20.5	19.2	20.4	22.5	23.2
22.5	21.8	21.3	17.4	19.1	17.8	22.3	22.6
23.4	22.9	22.4	20.2	20.6	22.2	24.1	24.1
23.9	23.9	21.4	20.5	20.6	19.4	22.8	23.7
22.1	20.1	19.6	19	19.2	21.5	20.5	21.9
22.5	22.5	22.2	21.9	19.2	21.3	23.2	23
23.8	23.8	24.5	23.9	22.7	22.5	23.1	23.1
21.9	21.9	20.9	22	21.8	21.7	24.5	24.2
24	24	25.1	23.2	22.6	24.5	23.7	23.1
22.4	22.3	24.5	23.9	24.2	25.3	25.1	24.7
24.3	23.1	22.6	21.9	22.6	22	22.3	22.9
22.8	22.4	22.4	21.9	22.1	22.5	23.4	22.8
23.9	23.8	24.3	24.8	23.5	23.5	24.3	23.7
23.2	23.1	24	23.7	24.1	26.4	25.4	25.2
25.2	25.2	25.4	23.5	23.5	24.5	25.7	25
24.8	24.1	25	22.7	22.5	23.5	22.6	23.1
22.7	23	24.8	24.3	23.3	23.6	24.9	24.9
24.7	24.3	23.4	22.4	23	23.2	22.8	24
23.8	23.6	24.9	23.2	23.5	24.5	22	22
21.9	22.2	23.2	23.6	22.7	21.4	21.1	21
21	21.3	21.9	22.5	22.2	22.2	23	22.6
22.5	22.7	23.1	22.2	21.4	21.8	24.2	24.3
23	21.9	22.7	20.8	20	21.3	23.5	23.3
21.8	20.7	21.6	20.9	20.4	20	18.9	20.9
20.3	22.9	21.7	21.6	20.7	20.9	20	19.7
20.6	21.8	21.6	21.8	21.6	23.7	23.9	23.3
23.1	22.9	22.8	21.4	18.1	17.8	18.7	16.6
15.5	15.6	16.2	15	14.2	16.4	17.7	18.2

[표8] 2월, 8월 이슬점 온도

2월							
HM_03시	HM_06시	HM_09시	HM_12시	HM_15시	HM_18시	HM_21시	HM_24시
93	86	85	86	87	90	89	86
81	78	71	41	33	47	63	73
89	84	73	61	58	57	88	94
95	95	86	76	67	66	83	90
93	93	90	80	80	91	94	93
93	82	84	67	79	79	66	68
71	69	77	53	41	42	47	59
59	60	62	45	35	47	55	76
84	86	76	49	43	54	68	84
88	89	80	55	56	63	65	58
56	61	61	31	25	31	52	65
74	70	68	91	53	62	73	69
87	90	85	53	38	49	64	76
84	87	78	39	33	45	62	71
73	65	69	46	23	24	36	39
42	69	53	34	22	29	50	69
73	77	60	43	60	92	93	94
94	94	77	67	58	64	56	53
43	39	37	27	19	37	40	58
63	65	52	21	15	25	43	49
72	71	66	31	19	33	41	65
69	70	68	45	52	79	62	69
59	51	53	27	23	28	57	77
84	89	78	35	17	21	37	64
76	83	71	23	16	21	41	60
59	57	55	56	57	58	69	73
72	82	66	30	23	32	49	65
79	89	77	30	11	31	33	51

8월							
HM_03시	HM_06시	HM_09시	HM_12시	HM_15시	HM_18시	HM_21시	HM_24시
93	95	70	48	31	38	46	51
63	70	61	51	52	53	65	72
85	88	54	52	42	44	65	84
92	93	63	49	40	45	70	85
90	93	60	35	36	36	67	77
89	93	61	43	43	53	94	95
95	98	65	51	45	45	73	91
92	90	66	51	44	56	62	82
90	92	73	62	46	55	77	80
91	95	87	78	91	89	95	95
95	96	71	62	58	59	90	93
94	97	91	67	60	80	80	79
72	73	95	87	87	94	96	96
96	91	76	64	67	72	77	82
78	76	69	59	62	68	79	76
96	94	96	88	73	75	96	97
97	97	80	60	72	86	92	97
98	98	85	63	63	73	88	92
97	97	77	60	65	69	73	77
76	78	89	79	73	78	94	96
97	97	74	60	68	79	81	96
97	97	96	97	89	95	95	97
97	97	97	87	93	89	95	96
97	97	97	97	97	86	97	94
97	97	77	62	53	61	87	95
97	97	76	52	46	53	84	95
95	87	74	57	55	59	54	74
66	88	73	75	70	83	76	70
79	88	81	69	62	87	96	96
96	96	95	87	76	80	90	79
73	80	64	49	44	54	79	94

[표9] 2월, 8월 습도

2월								8월							
WS_03시	WS_06시	WS_09시	WS_12시	WS_15시	WS_18시	WS_21시	WS_24시	WS_03시	WS_06시	WS_09시	WS_12시	WS_15시	WS_18시	WS_21시	WS_24시
0.6	2.6	3.5	5.2	7.6	2.3	3.1	2.6	0.4	0	1.6	1.6	2.1	3.1	3	3.5
2.5	1.3	2	2.4	5.1	6.3	2.5	0.6	1.2	1.1	3.6	4.1	3.4	2.5	1.9	1
0.5	1.2	1.3	1.1	1.5	1.4	0.4	0.9	0.7	0.6	2.9	3.5	3.7	3	1.3	1
0.7	0.3	0.3	5.2	4.7	3.5	1	1.2	1.2	0.6	2.2	1.7	2.9	1	0.9	1.4
0	2.1	1.1	1.8	0.5	0	0.8	0.3	0.4	1.1	1.7	2.1	2.1	2.7	0.7	0.3
0.3	3.4	3.2	2.7	3.5	1.6	4.3	1.5	0	1	1.1	1.2	1.7	1.7	0.8	0.4
3.4	6.7	4.8	5.3	4.5	7.1	4.6	3.6	0.5	0	2	3.3	1.8	2.6	0.7	0.7
2.3	3.1	2.4	2.5	1.7	3.1	1.6	0.4	0.4	1.2	1.4	1.9	1.5	1.1	0.9	1.6
0.6	0.5	1	3.1	3.7	2.8	1.4	1.3	0.9	0.4	0.8	1.1	1	1.3	1.8	0.6
0.4	0	0.5	0.6	3.9	2.5	2	2.3	0	0.7	0.8	1.3	1.9	0.3	0.6	2.3
1.2	3.2	2.1	2.5	1.6	1.8	0.5	0.8	0.4	0.2	1.4	1.4	1.4	1.9	0.6	0.1
0	0.3	0.2	1.2	2.9	3.2	1.5	2.8	1	0	0.9	1.9	5.9	2.4	1	2.1
0.2	0.4	0.9	2.2	2	3.8	1	0.8	4.1	4.5	1.3	2.7	2.2	0.7	0.7	0.7
0.4	1.2	1.8	0.6	1.1	1.1	0.7	0.9	1	1.2	1.1	2.6	2.3	3.6	2.8	1.8
1.2	1.7	1.2	6.5	6	5.8	3.6	4.5	2.3	2.6	1.5	2.1	5.5	2.9	1.7	1
1.7	0.4	1	2.8	1.8	0.6	0.6	0.7	0.4	1	0.7	1.5	2.4	1.1	0.7	0.9
1	0.4	1.7	0.5	0.4	0.6	0.5	0.9	0	0	1.7	2.3	1.5	1	1.7	0.5
1.3	0.7	3.3	3.4	3.7	2.6	1.7	3.1	0	0	1.1	3.2	3	2.2	0.7	1.5
1.8	6.7	2.1	4.6	5.4	4.3	3.1	1.9	0	0	1.8	1.8	3	1.8	0.8	2
4	2.6	1.6	3.4	4.1	2.2	1.8	0.9	1.6	1.6	1.9	1.9	3.8	1.3	1.7	0.7
0.7	0.3	0.9	3.9	4.8	4.6	1.4	0.8	1.6	0.9	0.9	0.3	0.2	0.8	0.3	0.3
0.1	0.5	0.1	3.9	5.1	3.7	1.8	1.6	0.4	1.6	1.5	2.1	2.9	2.8	1.6	1.8
3.3	1.5	1.2	3.2	5.6	3.5	1.5	0.3	1.1	1.4	1.6	2.5	0.9	1.2	0.4	0.5
0.6	0.1	0.3	1.8	2.2	2.6	1	1.4	0.4	1.7	1.1	1.4	1.7	0.9	0.5	0.5
0.2	0.7	1	1.5	1.7	0.6	0	0.2	1	0.2	1.5	2.3	3.1	1.5	1.2	0.3
1	0.5	0.9	0.8	1.1	1.4	0.7	1.9	0.7	0.5	1.6	3.2	6.3	3.9	5.2	6.7
2.1	1.7	2.1	4.4	4.2	3.7	0.5	0.8	9.4	9.7	14.2	10.5	6.7	4.8	5.6	5
0.6	0.9	0.7	1.8	6.4	2.6	0.8	1.5	2.2	1.5	1.5	2	2.1	0.6	0.4	1.3
								1.4	1	3.8	3.2	7.6	5.1	3.5	2.8
								2.2	2.8	1.8	3	4.3	3.2	0.5	1.5

[표10] 2월, 8월 풍속

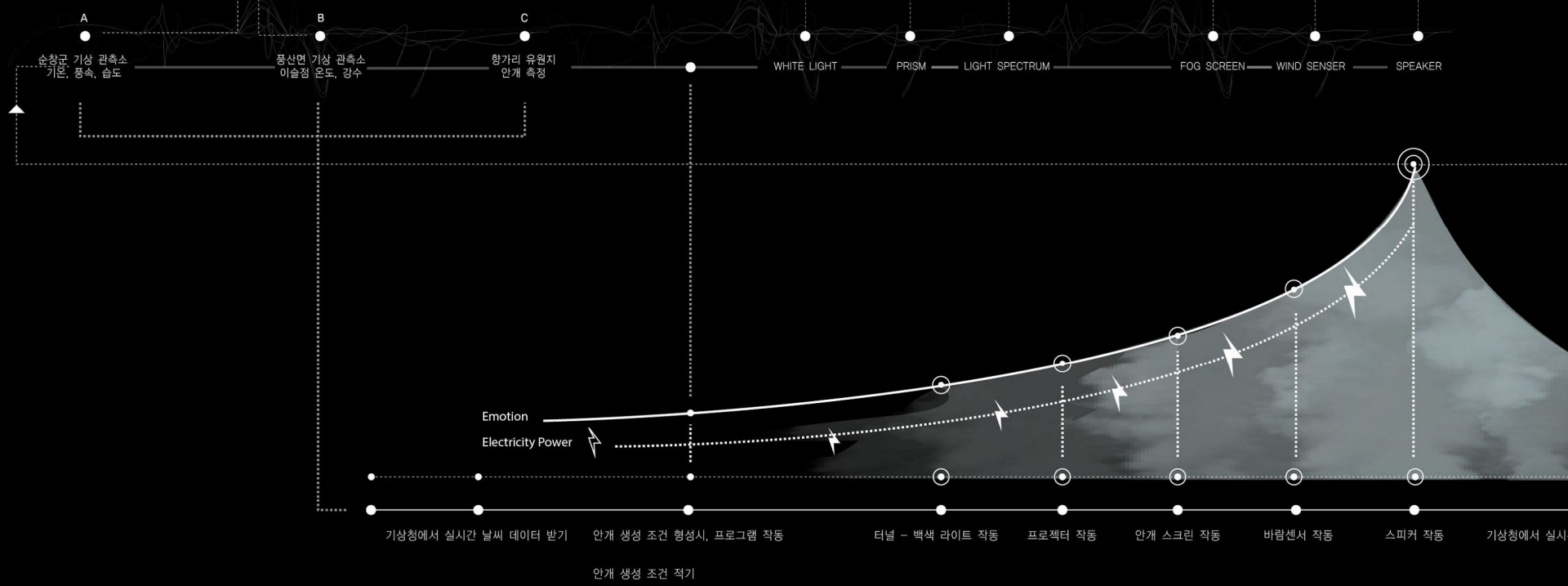
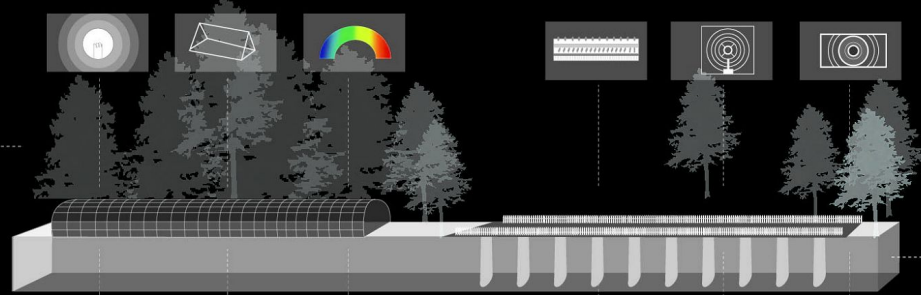
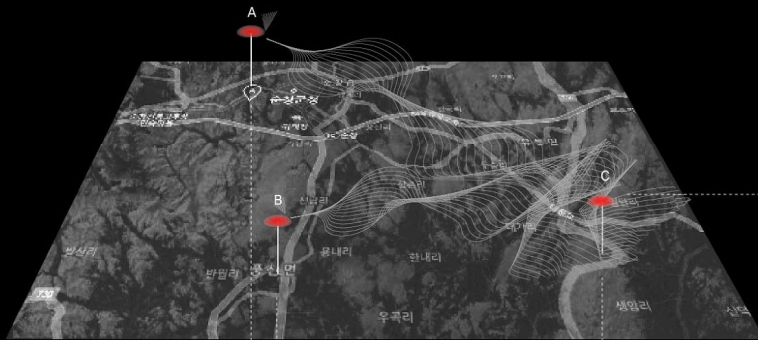
2월							
RN_03시	RN_06시	RN_09시	RN_12시	RN_15시	RN_18시	RN_21시	RN_24시
4.5	1.5	5.5	3.5	8.5	1.5	0	
						1	6
1	4.5	0	0				
				0.5	0.5	3	3
2.5	0	0	0.5				
			0.4	0.1	0.5		
			0.5				
					2	0.5	2
1.5	0.5	0	0				
					0.5	0	
			0				

8월							
RN_03시	RN_06시	RN_09시	RN_12시	RN_15시	RN_18시	RN_21시	RN_24시
							0
	0.1		0	4			
0							0
	10.5				5.5		
	0	9.5	3.5	1	0.5		
				0.1			0
4	2	0.5	0				
				0.4			
		0.5					0.5
				0.4			
0				0			
0.3			4.5	0	0.5	0	
0		1.5	0.5	1	0	0	1.5
2.5	1.5	2.5	3	11			
	0.3						
							0.4
1.5	9.5	3	0	0	0.5	0.5	
					0		
	10.5	3.5	3	0		0	

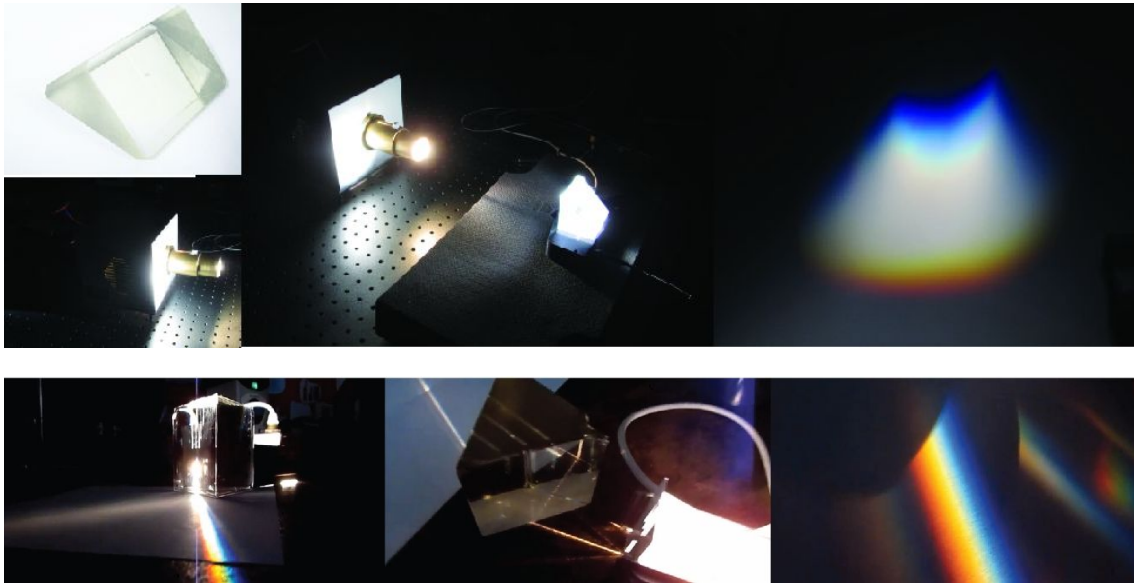
[표11] 2월, 8월 강수량

2월						8월							
12시	15시	18시	21시	24시	안개 발생 횟수	06시	09시	12시	15시	18시	21시	24시	안개 발생 횟수
X	X	X	X	X	0	2	X	X	X	X	X	X	2
X	X	X	X	X	0	X	X	X	X	X	X	X	0
X	X	X	X	3	0	X	X	X	X	X	X	X	0
X	X	X	X	2	1	2	X	X	X	X	X	X	2
X	X	3	3	3	2	2	X	X	X	2	2	2	3
X	X	X	X	X	0	2	X	X	X	X	2	2	3
X	X	X	X	X	0	2	X	X	X	X	X	X	2
X	X	X	X	X	0	2	X	X	X	X	X	X	2
X	X	X	X	X	0	3	X	X	3	X	2	X	2
X	X	X	X	X	0	2	X	X	X	X	2	2	4
X	X	X	X	X	0	3	2	X	X	X	X	X	2
3	X	X	X	X	0	X	3	X	X	3	2	2	2
X	X	X	X	X	1	2	X	X	X	X	X	X	2
X	X	X	X	X	0	X	X	X	X	X	X	X	0
X	X	X	X	X	0	3	3	X	X	X	2	2	2
X	X	X	X	X	0	2	X	X	X	X	2	2	4
X	X	X	X	X	0	2	X	X	X	X	X	2	3
X	X	3	3	3	0	2	X	X	X	X	X	X	2
X	X	X	X	X	0	X	X	X	X	2	2	2	2
X	X	X	X	X	0	2	2	3	X	3	2	2	4
X	X	X	X	X	0	2	3	X	X	X	2	3	3
X	X	X	X	X	0	3	3	X	3	X	2	2	2
X	X	X	X	X	0	3	X	X	X	X	X	2	2
X	X	X	X	X	0	2	X	X	X	X	X	2	3
X	X	X	X	X	0	X	X	X	X	X	X	X	1
X	X	X	X	X	0	X	X	X	X	X	X	X	0
X	X	X	X	X	0	X	X	X	X	X	2	2	2
X	X	X	X	X	0	3	X	X	X	X	X	X	1
X	X	X	X	X	0	X	X	X	X	X	X	2	1

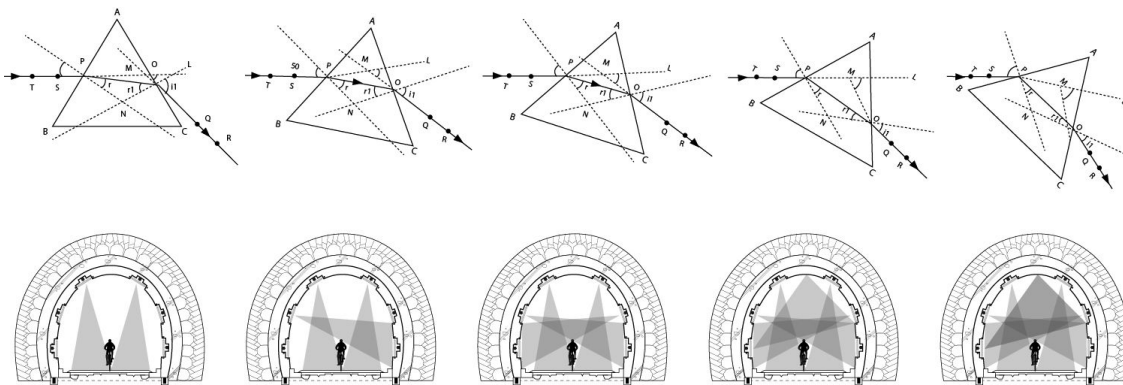
[표12] 2월, 8월 안개 발생 횟수 측정



● 프리즘



[그림39] 프리즘 실험 1,2



[그림40] 터널과 프리즘 각도

● 안개 스크린과 프로젝터



[그림41] 안개와 프로젝터 실험

## 4. 디자인 결과

### ● Film



[그림42] Final Film





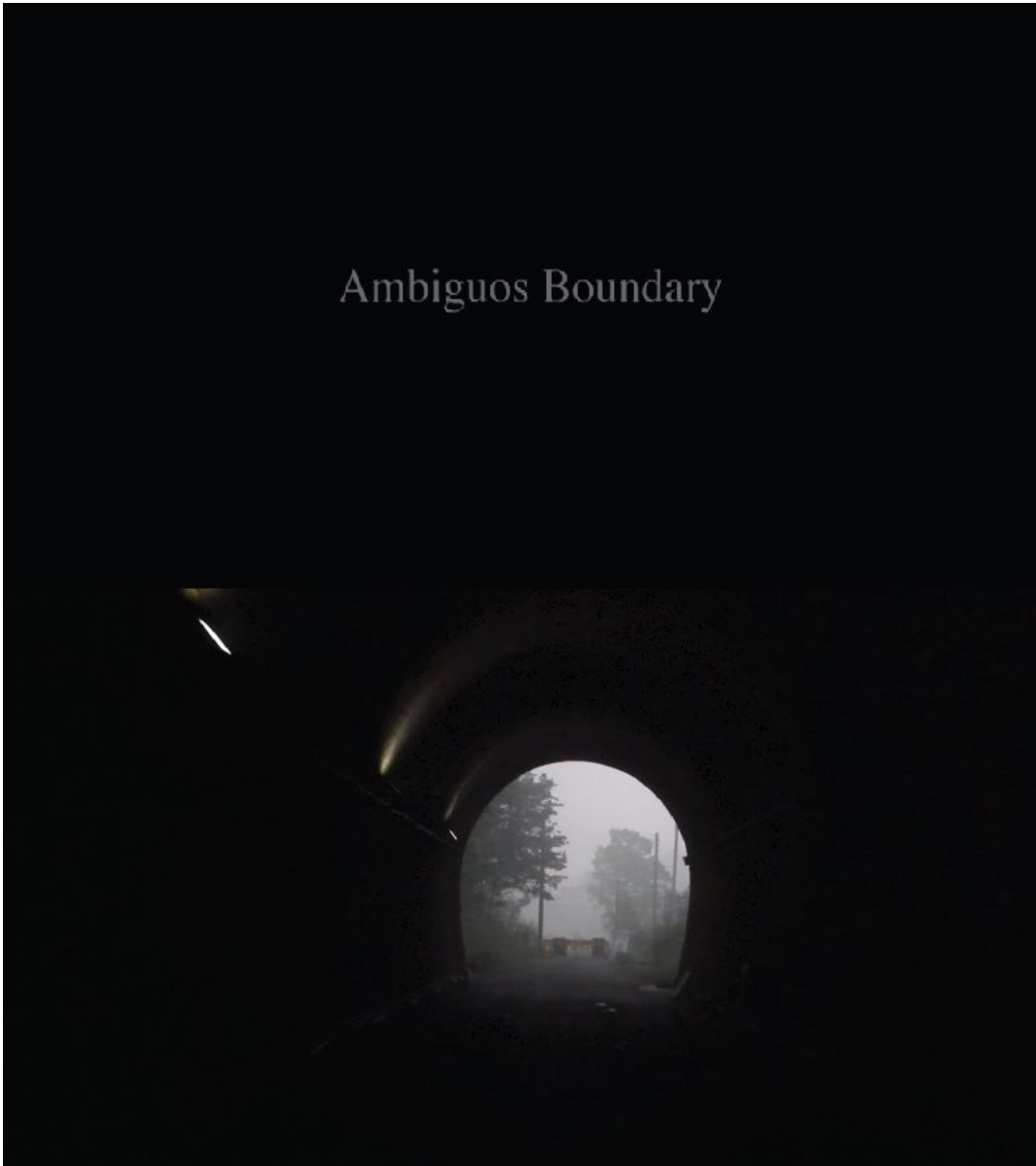








## Ambiguos Boundary

















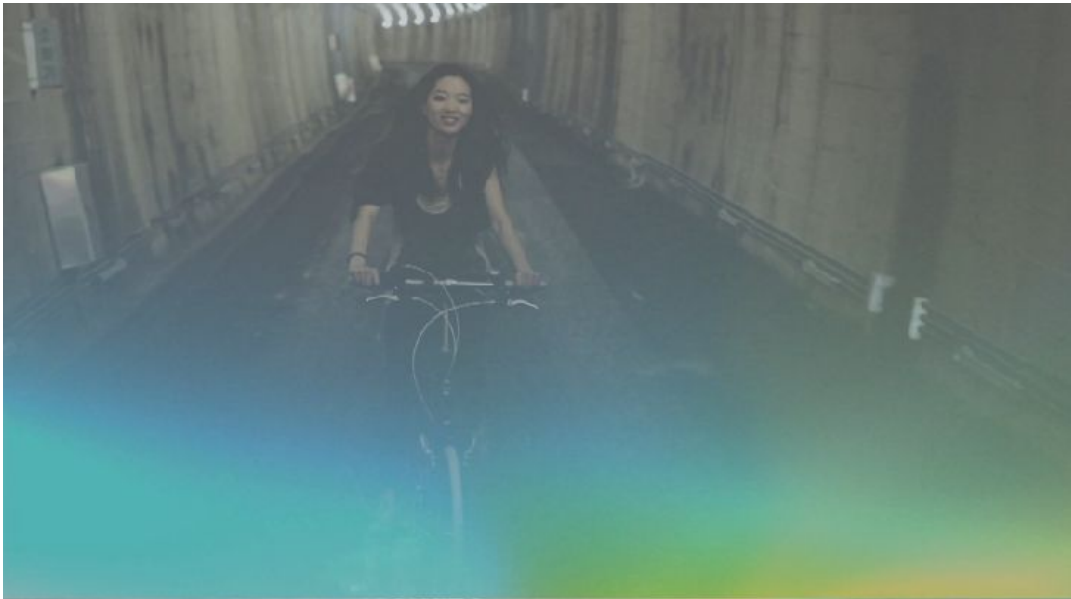








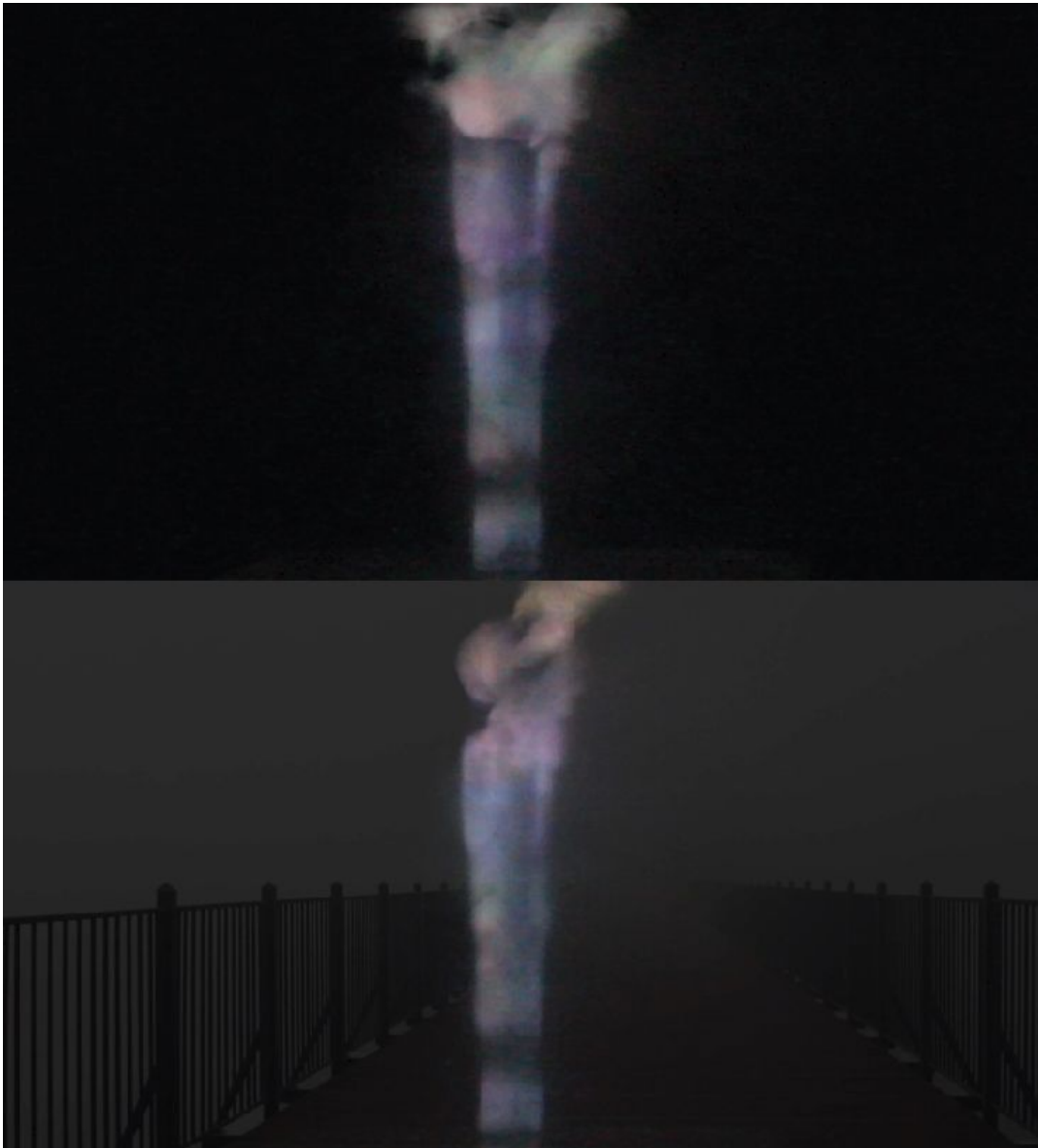


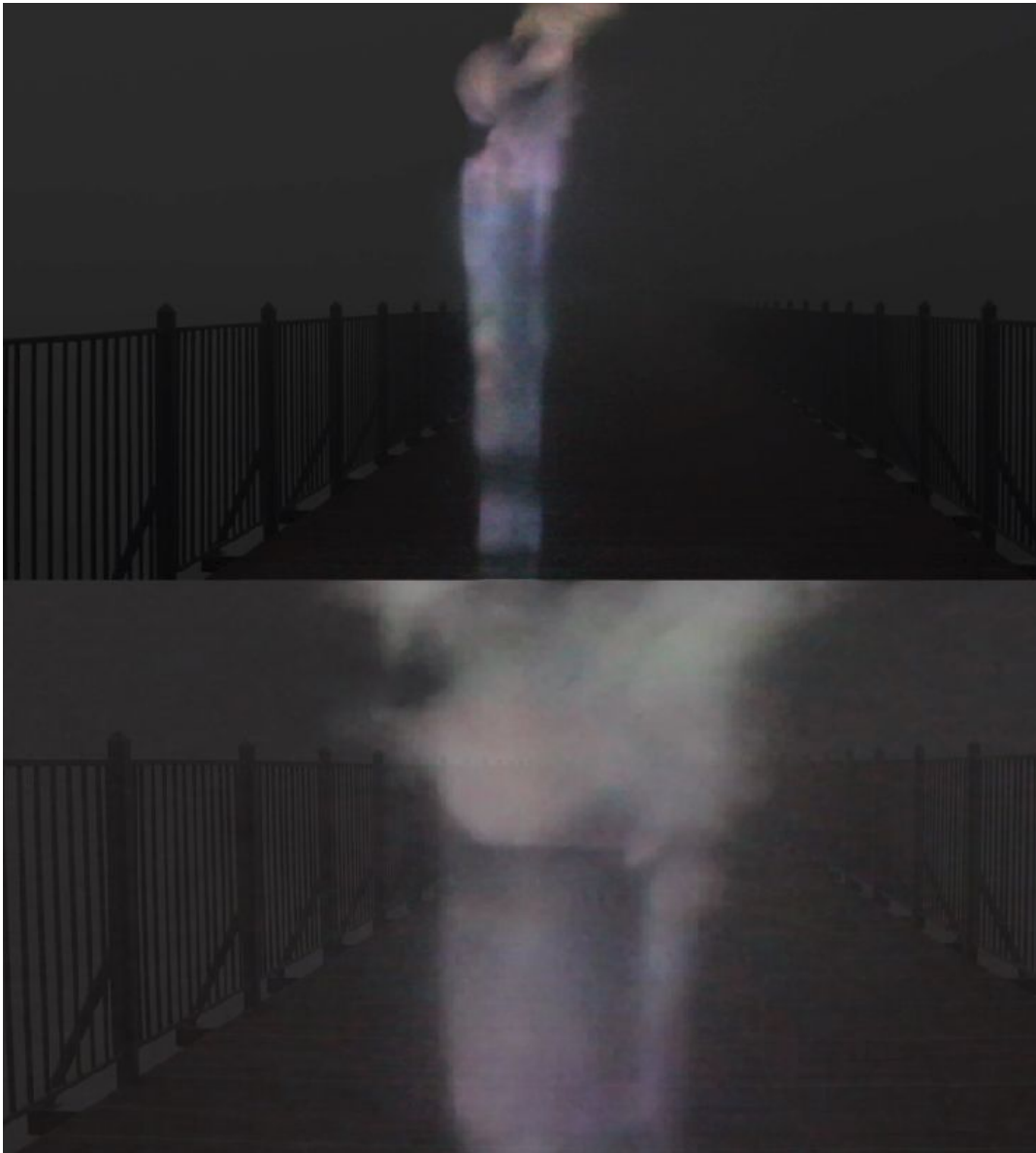




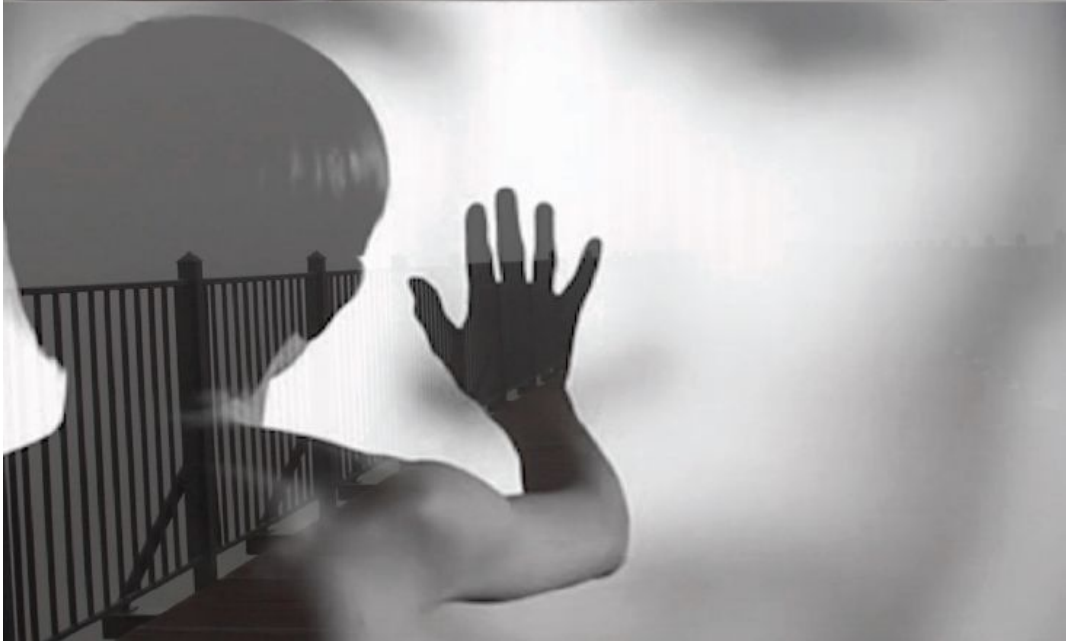


















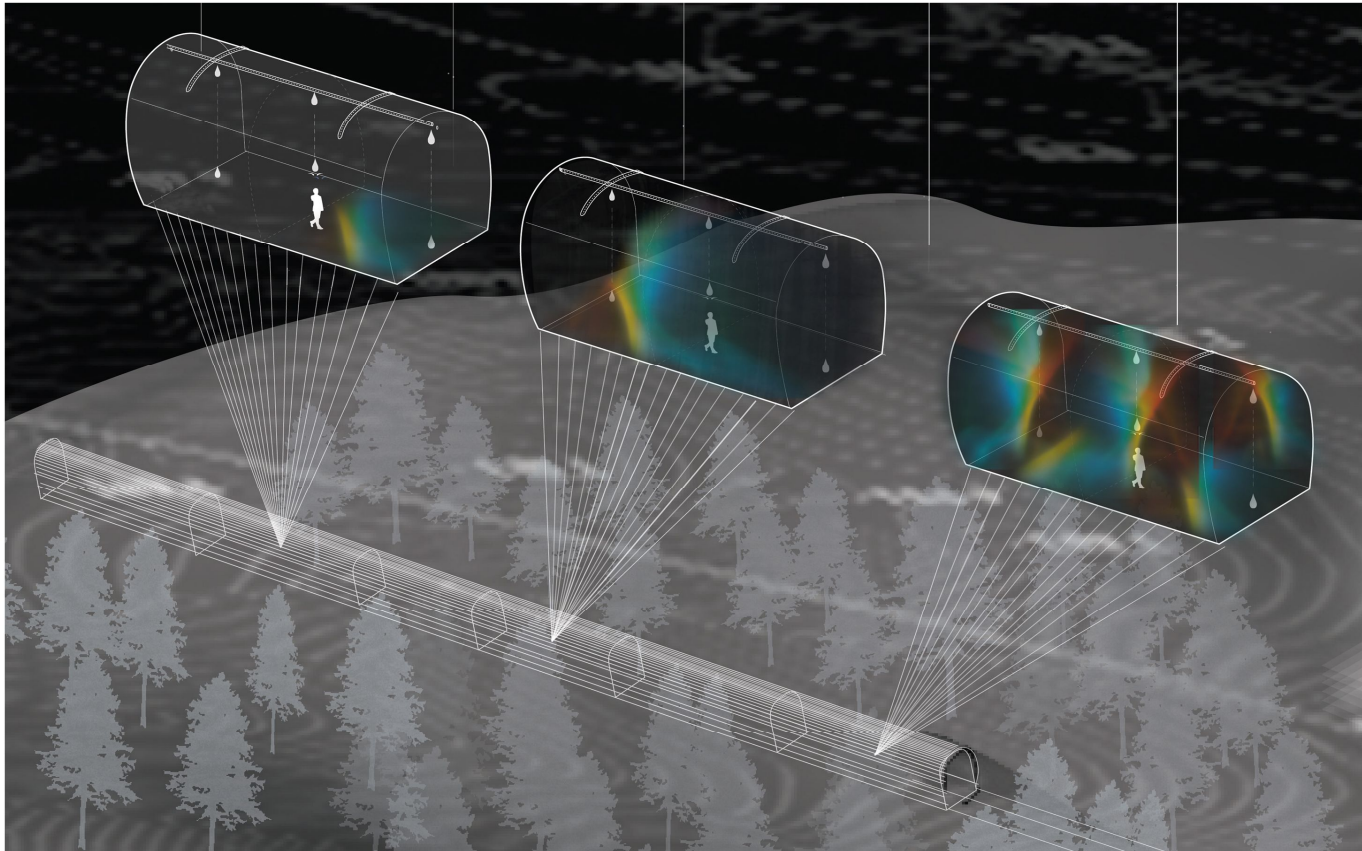




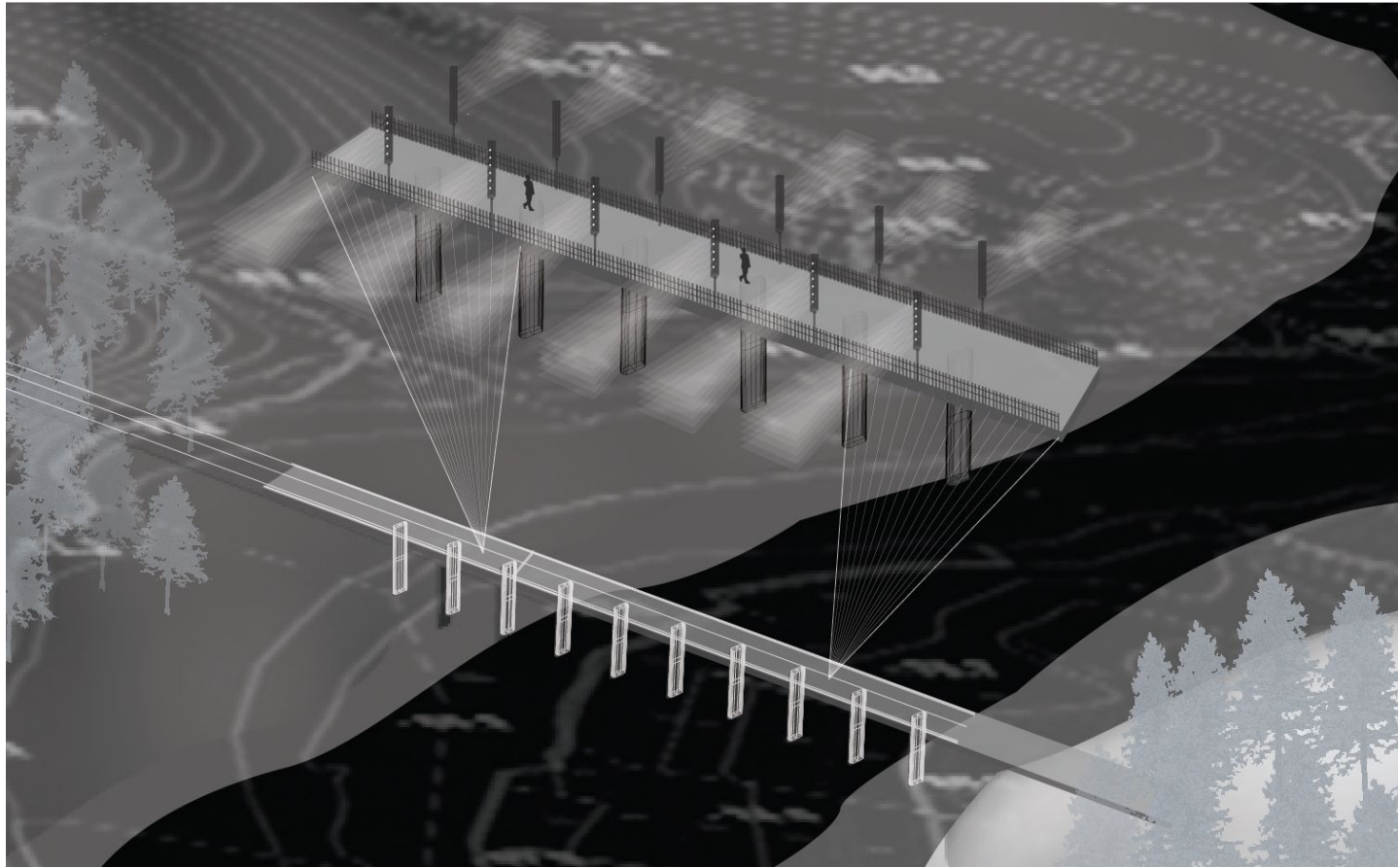




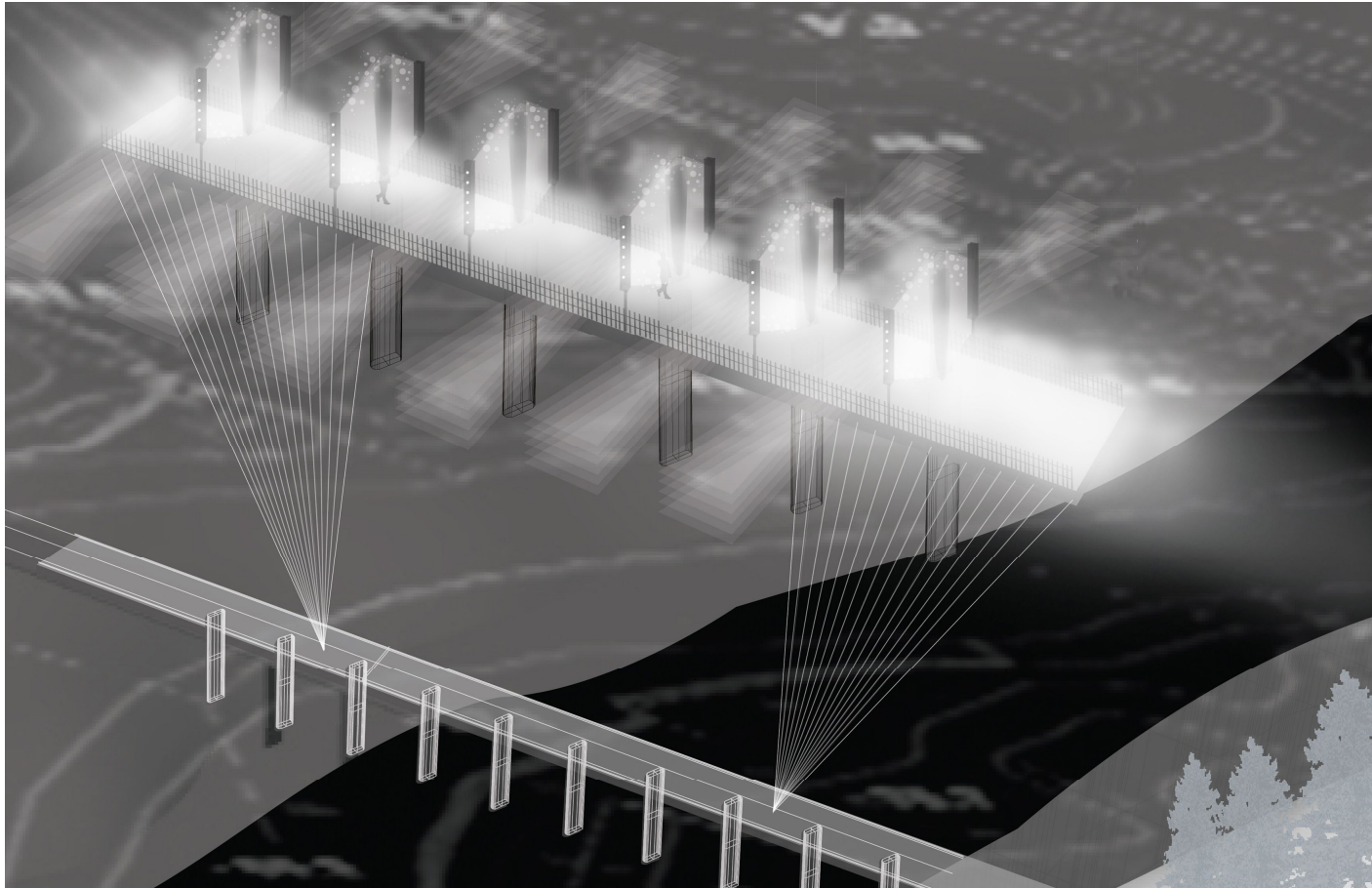
● Graphic



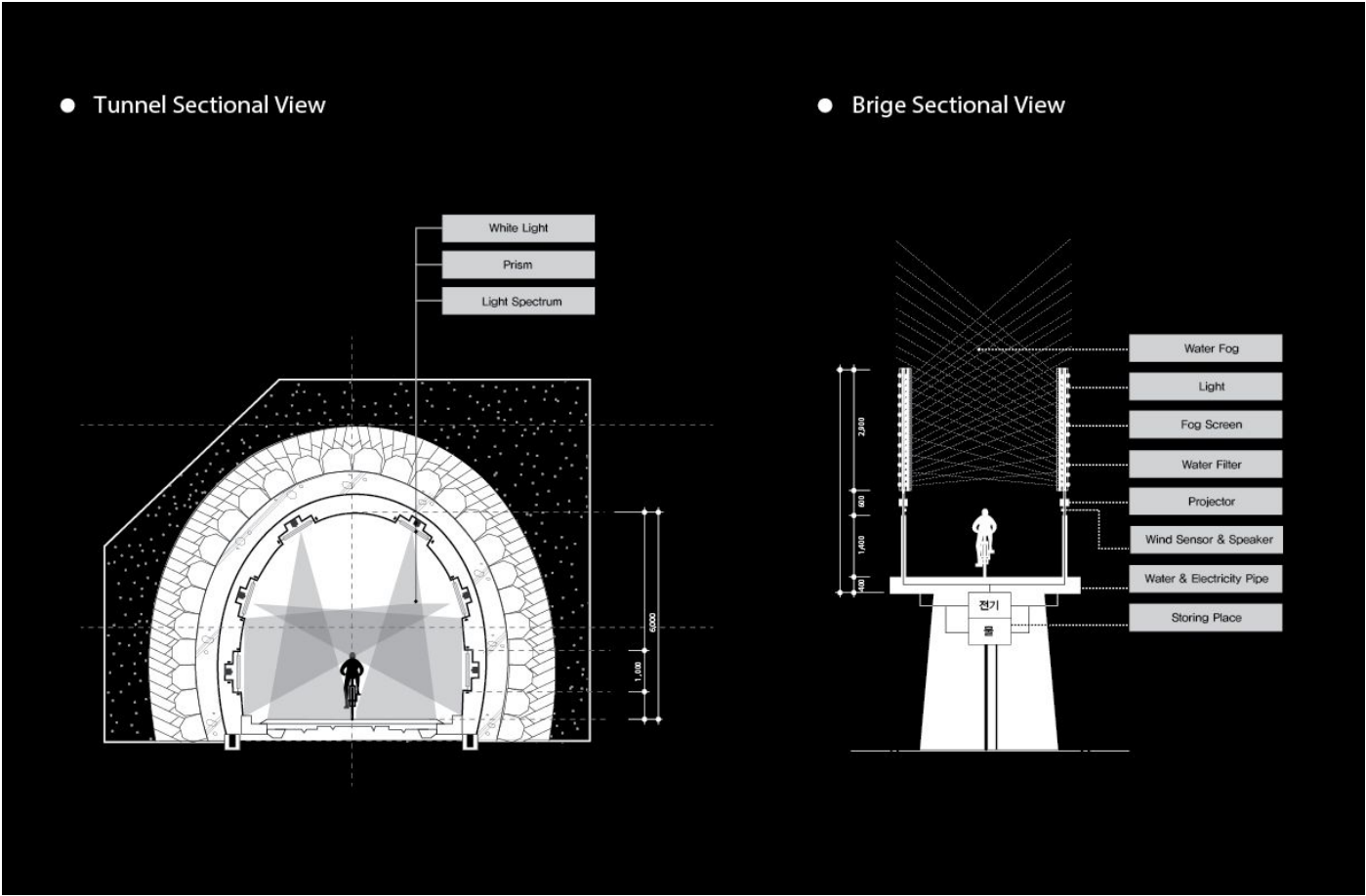
[그림43] 터널 디자인



[그림44] 교각 디자인 안개 발생 전



[그림45] 교각 디자인 안개 발생 후



[그림46] 터널, 교각 단면

## V. 결론

본 논문은 디자인을 결과물로서만 판단하는 것을 넘어 디자인 접근 방식의 고찰을 통해 과정에서 일어나는 디자인에 대한 총체적인 이해와 다양한 발전적 가치를 모색 하고자 함에서 출발하였다.

많은 디자인 접근 방식 중 비 물질적인 것을 추구하며, 인간의 경험과 기억, 감정을 중요시 여기며 이를 표현하고, 극대화시키기 위해 영화를 사용하며, 공간에 한정되는 것이 아닌 공간과 시간에 대해 고민해 볼 수 있는 디자인 접근 방식으로써 파스칼 쇼닝의 디자인 접근 방식을 고찰해 보고자 하였다.

그의 공간 디자인 접근 방식은 그의 개인적인 경험뿐만 아니라 많은 철학가들과 영화감독, 건축가 등의 영향을 받았는데, 이와 함께 그의 공간 디자인 접근 방식을 정리하여 특징별로 정리 하였다. 특징은 그의 디자인 접근 방식을 설명하는데 있어서 중요하다고 생각되는 요소들과 다른 디자인 접근 방식과는 다르게 독특하다고 생각되는 요소들을 추출하고, 요소들 중에서 좀 더 포괄적인 요소를 제목으로 선정하였다.

그의 공간 디자인 접근 방식의 특징은 다음과 같다.

첫째는 이미지와 영화이다. 그는 베르그송의 이미지론과 들뢰즈의 시네마 이론에 큰 영향을 받았다. 한 사람이 현실 속에서 어떤 공간을 점유하고 있듯이, 이미지를 통해 영화 속에 위치할 수 있다면, 영화와 건축이 비견 될 수 있다고 생각하였고, 공간과 시간을 분리하여 보며 지속에 관해 사유 하였다.

둘째는 상상력과 시이다. 파스칼 쇼닝은 시는 비유, 알레고리, 상징 모두 포함하여 언어로 담아 낼 수 없는 다차원의 요소를 담아 낼 수 있으며, 이러한 시는 공간의 복합성을 가장 잘 나타낼 수 있는 것이라고 생각한다.

셋째는 사건과 비 물질화이다. 예측하지 못한 기억과 감정을 불러일으키는 사건

은 파스칼 쇼닝의 디자인 접근 방식에 있어 매우 중요하다. 사건을 발생시키고 중국에는 우리의 뒷배경으로 사라지는 디자인을 추구하며 비 물질화에 대해 이야기 한다. 비 물질화는 물질이 에너지가 되는 것과 우리의 정신세계에서 물질 그 이상의 의미로 승화되는 비 물질화가 있다.

넷째는 장소성이다. 그는 장소가 가지고 있고 기억을 중요시 생각한다. 공간과 장소를 구분하며, 공간의 경험에 대해 이야기 하며, 디자인은 사이트의 특성과 공명해야 한다고 말한다.

마지막으로 주관성이다. 파스칼 쇼닝은 'duration'이라는 건축 용어로 주관적인 시간의 길이에 대해 설명한다. 이는 물리적인 것이 아닌 질적인 것을 의미하는 용어이다. 파스칼 쇼닝은 공간을 경험하고, 측할 때, 개인마다 모두 다르게 느끼고 다른 기억을 떠올리며, 다른 감정을 갖는 것에 대해 다시 한 번 사유한다.

위와 같은 파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 활용한 디자인 프로세스를 활용한 디자인 프로세스는 다른 디자인 프로세스와는 다르게 영화를 중간 매개체로 사용하고, 이미지 분류와 분석 단계가 큰 비중을 차지한다.

파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 활용한 디자인 프로세스는 다음과 같다.

첫째, 영화와 그의 디자인 접근 방식의 배경이 되는 철학자들의 이론에 대한 공부를 진행한다.

둘째, 본인 작업에 들어가서는 사이트를 선정하고, 10일 동안 사이트에 직접 방문하여 조사를 시작한다.

셋째, 사이트에서 찍은 사진과 영상을 분석, 분류하고, 매일 하나씩 짧은 필름을 만들어 수업 학생들과 끊임없이 토론 한다.

넷째, 이미지를 분석하며 Critical Image와 Key Image를 찾는다.

다섯 번째, 사이트에서 찍은 이미지와 영상의 부족한 부분은 다른 영상이나

영화에서 가져와 몽타주 하며 내러티브를 만들어 나간다.

여섯 번째, 디자인과 함께 짧은 영화를 제작하고, 마지막으로, 테크니컬 스터디를 통해 실현 가능성을 제시한다.

파스칼 쇼닝 공간 디자인 접근 방식을 활용한 디자인 프로세스의 마지막 결과물은 영화로 제출되어진다. 영화가 경험되어지는 것이라면 충분히 디자인을 설명할 수 있다.

파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 연구자가 실제 디자인 하는데 활용해 보기 위해 그의 디자인 접근 방식의 특징들과 연관성이 있는 대상지를 선정하려 노력하였고, 이에 순창 풍산면의 향가 유원지가 선정되었다. 대상지 분석에 있어 사이트 필드밍을 통해 향가 유원지에서도 일제시대에 지어지다 해방이 되며 흉물로 남겨진, 일제시대의 역사적 속성을 지니면서 다양한 디자인 요소를 지닌 향가 터널과 교각, 이 교각 위에 새롭게 지어지는 자전거 도로와 이를 이용할 자전거라는 요소, 그리고 섬진강에서 피어났다 사라지는 물안개라는 요소에 디자인 초점이 맞추어 졌다. 물안개라는 요소는 Critical Aspect과 Key Image에서 큰 비중을 차지했는데, 물안개가 실제 교각과 물에 투여된 교각의 모습, 그 경계 위에 피어나 피어나면 피어날수록 경계를 모호하게 하고, 시각과 방향성에 방해를 일으키고, 그럼으로써 불러일으키는 환영적 요소에 초점을 맞추었다. 또한, 물안개가 기존의 의존성이 큰 감각을 마비시킴으로써 그 감각뿐만 아니라 다른 감각까지 예민하게 만드는 요소를 활용하여 다양한 감각과 향가 유원지의 터널과 교각의 역사적 속성을 연결하여 디자인 하였다.

이러한 다양한 감각과 역사적 속성을 발전시켜 디자인 아이디어를 제시하였고, 디자인 아이디어는 첫째, 순간적 환영, 둘째, 시각적 환영, 셋째, 촉각의 확장, 넷째, 추상적 청각으로 다양한 감각을 통해 디자인을 느낄 수 있도록 하였다.

디자인의 목표는 아무도 예측 할 수 없는 순간(물안개가 피어나는 순간)에 모든 디자인이 한순간 나타났다 물안개와 함께 사라지는 것이다. 아무 사건도 일

어나지 않던 터널과 교각 위에서 예측할 수 없는 사건으로 평소에 생각하지 못했던 기억과 감정 속으로 빠져들 수 있게 하는 것이다. 또한, 터널과 교각의 역사적 속성을 물안개라는 요소를 활용해 다양한 감각으로 느낄 수 있도록 하는 것이다.

결론적으로, 파스칼 쇼닝의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 활용하여 디자인해 본 결과, 그의 디자인 접근 방식은 다른 기존의 디자인 접근 방식보다 더 많은 시간과 노력을 필요로 한다는 단점이 있다. 배경이 되는 이론을 연구함은 물론, 카메라라는 도구와 익숙해져야 하고, 동영상을 다루는 틀을 새로 배워야 한다. 하지만, 도구와 틀이 익숙해지고, 점차 실력이 쌓이면 기존의 디자인들이 선보이지 못한 새로운 디자인들이 나올 수 있는 가능성이 크다.

또한, 추후에 많은 학교에서 그의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 도입한다면, 학생들에게 보다 더 발전할 수 있는 가능성의 배경이 될 것이다. 그의 영화적 공간 디자인 접근 방식을 공부하기 위해 철학적 배경이 되는 이론뿐만 아니라 중간 매개체인 영화에 대해 연구해야 하며, 사물을 바라볼 때 물질적 가치를 넘어 비 물질적 가치에 대해 생각해 볼 수 있는 계기가 되고, 심리적이고 심미적인 디자인을 추구할 수 있게 될 것이다. 또한, 스스로 사유할 수 있는 능력과 올바른 질문을 던질 수 있도록 이끌 것이다.

## 참 고 문 헌

### ■ 국내 문헌

- 질 들뢰즈, 『베르그송주의』, 김재인 역, 문학과지성사, 1996
- 질 들뢰즈, 『시네마 1(운동-이미지)』, 유진상 역, 시각과언어, 2002
- 질 들뢰즈, 『시네마 2 (시간-이미지)』, 시각과언어, 2005
- 질 들뢰즈, 『철학이란 무엇인가』, 이정임 역, 현대미학사, 1995
- 황수영, 『물질과 기억 시간의 지층을 탐험하는 이미지와 기억의 미학』, 그린비, 2006
- 앙리 베르그손, 『물질과 기억』, 박종원 역, 아카넷, 2005
- 앙리 베르그손, 『창조적 진화』, 황수영 역, 아카넷, 2005
- 이정우, 『사건의 철학』, 철학아카데미, 2003
- 이정우, 『시뮬라크르의 시대』, 거름, 1999
- 루트비히 헤르츠베리, 『짐 자무시』, 마음산책, 2007
- Vitor Papanek, 『인간을 위한 디자인』, 미진사, 2009
- Juhani Pallasmaa, 『건축과 감각 : The Eyes of the Skin』, 김훈 역, spacetime, 2013
- Adam Sharr, 『건축과 철학 하이데거』, 장정제, 송규만 역, spacetime, 2010
- 박진택외 4명 저, 『Process AA Diploma 5 Projects』, 시공문화사, 2007
- 안드레이 타르코프스키, 『봉인된 시간』, 김창우 역, 분도, 1991

### ■ 국내 학위논문

- 김도경, 『안개특보의 실효성 확보를 위한 시행 로드맵 작성 기획 연구』, 서울시립대학교 석논, 2010
- 김정승, 『안개대발지역에서의 안개대책시스템 효과 분석』, 아주대학교 석논, 2011
- 손아영, 『후기 하이데거의 언어관 연구 ; 언어의 본질 규명을 통한 새로운 인간 존재의 가능성 모색』, 이화여자대학교 박논, 2005
- 오세정, 『들뢰즈의 '영화1'에 나타난 운동-이미지와 영화미학의 의미』, 프랑스문화예술연구 학논, 2005

### ■ 국내 학술논문

- 김형래, 『들뢰즈의 '시네마1:운동-이미지'에 나타난 '운동'에 관한 논제』, 문학과영상학 학논, 2012
- 이정우, 『들뢰즈와 사건의 존재론』, 한국철학사상 연구회 학술논문, 1998
- 이지영, 『들뢰즈의 '시네마'에 나타난 영화 이미지 존재론』, 서울대학교 철학사상연구소 학논, 2006
- 이승현, 이동언, 『노베르그-슐츠(C. Norberg-Schulz)의 '장소성' 이론에 대한 비판적 고찰 : 하이데거(Martin Heidegger)의 "개방성(Openness)"과 "틈새내기(Rift-design)" 사유를 근거로』, 한국건축역사학회 학논, 2003

## ■ 외국 문헌

Pascal Schoning, 『Manifesto for Cinematic Architecture』, AA Publication, 2006

Pascal Schoning, 『Cinematic Architecture』, AA Publication』, 2008

Pascal Schoning, 『Fact and Fiction: Everything in life is as much fiction as it is fact』, AA Publication, 2013

Norberg-Schulz Schulz, 『Heidegger's Thinking on Architecture, in Theorizing a New Agenda for Architecture, by edited Kate Mesbitt, Princeton Architecture Press, New York』, 1996

## ■ 웹 사이트

위키백과 <http://ko.wikipedia.org>

두산백과 [www.doopedia.co.kr](http://www.doopedia.co.kr)

구글어스 [earth.google.com](http://earth.google.com)

<http://blog.daum.net/windada11/8762563>

<http://cafe.naver.com/seoulartcinema/919>

<http://blog.naver.com/sunmouse486?Redirect=Log&logNo=80067184699>

<http://www.neoearly.net/2465895>

<http://blog.naver.com/PostThumbnailList.nhn?blogId=mindlee3&categoryNo=6>

<http://www.sjbnews.com/news/articleView.html?idxno=413136>

<http://www.vop.co.kr/A00000317409.html>

<http://terms.naver.com/entry.nhn?cid=200000000&docId=1286347&mobile&categoryId=2000356>

[www.votewe.com/1280x720-popular-mobile-wallpapers-free-download-91-1280-720.html](http://www.votewe.com/1280x720-popular-mobile-wallpapers-free-download-91-1280-720.html)

<http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%99%98%EC%98%81>

[http://news.khan.co.kr/kh\\_news/khan\\_art\\_view.html?artid=201101172128045&code=990000](http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201101172128045&code=990000)

# ABSTRACT

**Hyangga Amusement Park design study  
utilizing the approach of the cinematic space design of  
Pascal Schoning**

Shin, Sun-A  
Dept. of Industrial Design  
Graduated school of  
Sungshin Women's University

The aim of this thesis is to conduct research into the spatial design approach of Pascal Schoning and create an awareness of the importance of his method, while enabling us to think about what we have traditionally overlooked in terms of design and about how we can newly express and apply such things. A further objective is to create an awareness of the importance of not just contemplating the design outcome, but the actual importance of the design approach. We will also suggest the possibilities of Schoning's cinematic space design approach by utilizing this approach in a design space case study.

While having to contemplate what is the essence of design, designers must enable both material and immaterial value to coexist by breaking free from issues that emphasize material value and pursue mere material and formative beauty, by recognizing the importance of immaterial and invisible value.

In contrast only evaluating the external nature of the design outcome, contemplation of the design approach aids the exploration of various expansionary values, allowing one to gain further understanding and the general opinion occurring during the design process, as well as the discovery of new potential

Shoning's spatial design approach as mentioned in thesis places an importance on immaterial factors, the influence of the experience itself as well as the individual's memory and feeling according to the transition of time in regard to human spatial awareness.

Differing from other approaches to spatial design, Shoning's design approach employs elements related to cinema and space as design elements, originating from the idea that cinema and architecture can be compared to each other. In tow with his skepticism toward materialism, Schoning pursues immaterial forms of design.

While pointing out that the limits in terms of portraying the convergence of the individual's experience, memories and feelings with

using drawings, models, CAD etc. as mediums in existing spatial design were bound to be discovered sooner or later, Schoning emphasizes the importance of film in portraying this convergence of spaces.

In order to conduct research on Shoning's design approach for this thesis, his books, essays, interviews, discussions, articles and videos have been consulted in addition to notes taken by students attending his classes, the opinions of tutors who have attended presentations given by these students as well as the opinions of architects, philosophers and designers involved in discussions with the designer himself. Furthermore, in addition to theories, case studies and individuals referred to by Pascal Shoning himself, his design approach has been explained by conducting separate research has into individuals and content deemed to be related to Shoning despite them not being mentioned explicitly by the designer.

Shoning's approach to spatial design allows us to re-think "space", acts as a backdrop for us to study it ourselves, and gives us greater access to psychological and aesthetic design with immaterial value that transcends materialism.

Keyword : Image, Movie, Space, Dematerialization, Experience, Memory, Emotion

## 부 록

# DESIGN RESEARCH & DEVELOPMENT

## • DESIGN IDEA

Momentary Phantom

Visual Phantom

Extension of Tactile

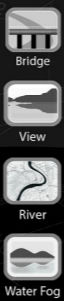
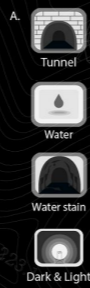
Abstract Sensd of Hearing

## • DESIGN RESOURCE

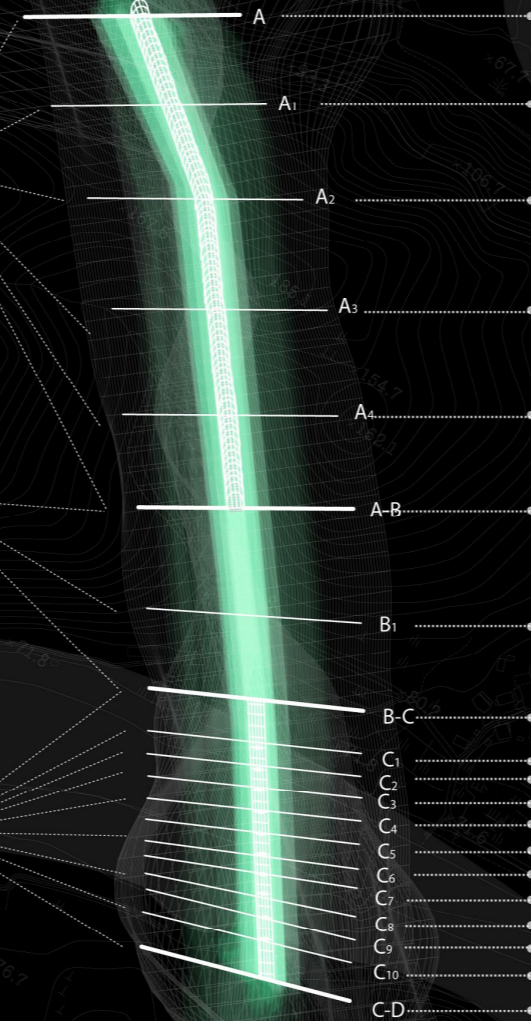
Bicycle  
Speed  
Sensible

Historic  
element

Water Fog  
Momentary  
Density  
Sensible



## • DESIGN POSITION



## • DESIGN NARRATIVE

A.  
< Light to dark / 호기심과 두려움 >  
지나기를 타고 향기의 유언지를 지나는 방법은 터널을 이용하는 방법과 유령도로를 이용하는 방법이 있다. 희색 양백과 함께 어두운 터널이 보이면 사람들은 들어가고 싶은 호기심 어린 마음이 일지만 한편 두려운 마음을 갖게 된다.

A1.  
< Dark / 떨어지는 어둠 >  
터널에 들어가면 사늘한 어둠이 온몸을 감싼다. 울려지는 소리가 울리고 손끝에, 얼굴에, 어깨에 한두 방울씩 물이 떨어진다. 눈이 어둠에 익숙해질 틈 중, 터널의 양벽이 눈에 들어온다.

A2.  
< Dark to dark / 어둠의 기원 >  
일제시대 만들어진 터널, 일제시대의 어두운 역사, 시간은 흐르는 듯 흐르지 않고, 기억은 내 것 이기도 하고 내 것이 아니기도 하여, 지금은 존재하기도 하고 존재가 아니기도 하다.

A3.  
< Phantom of light / 더 이상 빛이 아닌 >  
빛이 프리즘에 의해 분산되어 터널 안에 퍼져나간다. 빛이 점점 무지개로 변해간다. 무지개는 빛이 아닌 그 이상의 무엇이다.

A4.  
< No finish / 끝없 >  
무지개는 점점 터널안을 감싼다. 아득하고 차가운 터널안이 맑고 파스칼느낌의 공간으로 변하고, 터널끝의 터널이 보이기 시작한다.

A-B.  
< Project / 투영 >  
터널 밖으로 나오자 눈앞에 교각이 하늘에 투영되어 있다. 마치 하늘이 들쭉인 것 처럼.

B1.  
< Select / 두가지 길 >  
지나기 다리를 건너려면 교각이 투영된 안개 속으로 들어가야 한다. 지나기 다리로 향하는 길 중간에 마을로 향하는 작은 길이 있다. 두 가지 길 중 하나를 선택해야한다.

B-C.  
< Explosion / 기억, 시간의 발견 >  
신과 나무에 가려졌던 시야가 확 트이는 순간, 광물위로 진입하는 순간, 안개 속으로 스며드는 순간

C1.  
< Illusory time&space / 환영적 시간과 공간 >  
교각의 모습은 가까이 다가갈수록 점점 더 황폐해 할 수 없다. 그 속을 통과하며 안개속을 흘러다닌다.

C2-C5.  
< Illusory time&space / 소리의 환영 >  
안개 속에서 스치는 듯 들리는 소리, 절도 소리인 것 같기도 하고, 사람의 고통스런 비명인 듯 하기도 하며, 절과 절이 달아 내는 소리인 것 같기도 하다.

C6-C10.  
< Illusory time&spaceW / 물의 환영 >  
앞에 가던 친구의 몸이 점점 희미해 가는 속도가 느려진다.

C-D.  
< Illusory time&space / 기억의 환영 >  
앞에 가던 친구의 몸이 점점 희미해 가는 속도가 느려진다.

## • SPACE SCENARIO



# DESIGN RESULT

기상청에서 실시간 날씨 데이터 받기    안개 생성 조건 형성시, 프로그램 작동    터널 - 백색 라이트 작동    프로젝터 작동    안개 스크린 작동    바람센서 작동    스피커 작동    기상청에서 실시간 날씨 데이터 받기    안개 사라질 시, 작동 중지

