

조선시대 별서정원 옥호정 가상유산 연구

이찬중

서울대학교 환경대학원 환경조경학과

I. 서론

1. 연구 배경

옥호정은 풍고 김조순 가의 제택으로 조선시대를 대표하는 별서정원임에도 불구하고 현존하지 않아 지금은 그 모습을 확인할 수 없다. 오늘날 그림 담채인 옥호정도와 일부 고문헌으로만 실체를 확인할 수 있으며, 터로 추정되는 곳은 현재 사유지 및 군소보호지역으로 출입이 제한된다. 이로 인하여 지속적인 연구가 진행되지 못하고 사람들의 인식 속에서 옥호정의 가치가 잊혀 안타까운 상황이다.

Jung(2005)은 “만일 오늘에 이 유적이 그래도 보존되었다면 한국 제일의 민가조원 유적으로서 사적으로 지정하여 원형대로 보존하였을 것”이라 하여 그 가치를 높게 평가하고 있다. 삼청동은 조선시대 한양의 가장 뛰어난 경관인 팔경(八景)에 꼽힐 정도로 뛰어난 경관을 자랑하는데 바로 이곳에 옥호정이 위치하며, 서울안의 명승지로 귀족별장 중 이름났던 곳이다(Cha, 2005). 옥호정은 주변의 자연지형과 어우러진 독특한 공간구성을 보이고 있는데, 이는 세 개의 단차를 두어 평면에서 뿐만 아니라, 입면에서도 단조롭지 않고 변화 있는 공간구성을 보인다(Kim, 2007). 또한, 여성을 위한 아늑한 후원공간이 존재하여 조선시대 여인들을 위한 민가조원으로 대표가 될 만하다(Jung, 2005). 옥호정에서 처음으로 죽정이라는 대나무 정자를 확인할 수 있는데, 이는 임원경제지(林園經濟志)에서 언급한 ‘대나무로만 만들고 다른 나무는 쓰지 않는다’의 특징을 그대로 반영되었다(Jung, 1993). 이처럼 옥호정은 경관, 공간, 조경물에 이르기까지 이 정원만의 특수성을 가지고 있다.

오늘날 고도의 과학기술의 발전으로 문화유산과 가상현실이 융합된 가상유산이라는 전통문화를 복원하는 기술들이 등장하였다. Stone and Ojika(2000)는 가상유산이 “역사적, 예술적, 종교적, 문화적 의미를 지닌 유물 및 장소를 기록, 보존 및 재생성할 수 있는 컴퓨터 기반의 상호작용 기술”이라 하여 가상유산의 인터랙션(Interaction)을 강조하였다. 이런 장점을 바탕으로 해외에서는 전통문화유산과 가상현실 기술을 접목하는 사례가 늘고 있으며, 이를 활용한 다양한 문화체험을 제시하고 있다. 따라서 물리적인 복원의 한계를 갖는 옥호정을 가상유산으로 활용하여 잊혀 가는 우리의 전통정원의 역사와 문화를 교육하고 알릴

수 있는 중요한 일이다.

2 연구 목적 및 방법

본 연구의 목적은 현존하지 않은 옥호정 원형을 가상현실 기술과 접목하여 복원함으로써 기록 및 보존을 위한 디지털 아카이브하여 후대 복원의 학술자료로 활용한다. 또한, 옥호정의 원형 복원은 우리나라 고유의 전통정원을 후대에 걸쳐 지속적으로 교육하고 공유할 수 있도록 가상 관광(Virtual Tour), 가상 박물관(Virtual Museum)과 같은 디지털 콘텐츠와 연계한 교육적 프로그램에 기여한다.

본 연구는 4가지 단계의 절차로 연구를 진행한다. 첫째, 도상자료, 고문헌을 통하여 실질적으로 원형 복원이 가능하고, 고증된 사항들을 분석하고 목록화 한다. 둘째, 분석한 자료를 토대로 도면작업(Auto CAD) 및 3D 모델링(3D Max와 스케치업)을 진행한다. 셋째, 3D 모델링을 게임엔진(언리얼엔진4 또는 유니티3D)과 호환하여 VR 환경을 구축한다. 넷째, 가상유산으로서의 활용성 평가를 위한 설문조사를 실시한다.

II. 본론

1. 복원을 위한 활용 자료

옛 정원 원형을 복원하기 위해서는 사실적이고 고증된 내용을 기반으로 하는 것이 중요하다. 옥호정 원형에 대한 연구는 옥호정도와 일부 풍고집(楓阜集), 황산유고(黃山遺稿)와 같은 시문을 기반으로 실체를 확인할 수 있다. 옥호정도는 150.3×190.0 cm 정도의 담채로 유일하게 남아있는 시각적 자료다. 특히 사방전도식 도법을 적용하였는데, 이는 독립적인 그림보다는 영건의 궤나 각종 도설 등 삼도로 그려진 건물 그림에 주로 적용된 도법으로서 도면의 성격을 지닌다(Jang, 2008). 다른 시각적 자료로는 Yoo(1989)의 ‘조선조 정원의 원형’에서 옥호정도와 시문을 바탕으로 유일한 평면도가 작성되었고, 추측성이 있지만은 복원하는데 좋은 참고자료라고 사료된다. 특히 도면으로 설명할 수 없는 부분은 풍고집, 황산유고와 같은 시문 형태로 남아있다. 주로 옥호정을 바라보는 자연경관, 작자의 내면에 대한 표현을 서술하였다(Kim, 2015). 이는 시각적 자료에 의존하지 않고 대상

자 경험으로 옥호정을 이해할 수 있기 때문에 그 당시 사건이나 스토리를 가상공간에 구현하는데 활용 가능하다.

표 1. 옥호정 복원을 위한 활용 자료

| 구분 | 문헌 | 저자 | 제작연대 |
|-------|-------------------|----------|--------|
| 시각 자료 | 옥호정도(玉壺亭圖) | 미상 | 1815년경 |
| | 朝鮮朝 庭園의 原型에 관한 研究 | 유병림 외 2명 | 1989년 |
| 고문헌 | 풍고집(楓臯集) | 金祖淳 | 1868 |
| | 황산유고(黃山遺稿) | 金滄根 | 19세기 말 |
| | 매천야록(梅泉野錄) | 黃玿 | 20세기 초 |

2. 가상유산으로서의 활용성 평가

모델 제작 및 VR 환경 구축이 완료되면 실험 평가를 통하여 활용성에 대한 설문항목을 설정한다. 설문항목은 두 가지 사항을 고려하여 작성하는데, 첫째, 실제 국내 및 국외 문화재 복원사업에서 복원에 대한 평가 지표를 확인한다. 둘째, VR 활용성 평가를 위하여 유네스코에서 제공하는 Guidelines for the Preservation of Digital Heritage(Webb, 2003), 경험성 평가 방법(Nielsen, 1990), 문화유산에 대한 디지털 라이브러리 활용성 평가(Hu, 2018) 등을 참고한다. 이전 연구에서 사용한 문항을 기반으로 본 연구에 필요한 문항을 수정 및 추가하여 사용하고, 설문항목은 리커드 척도를 이용한다. 평가 항목은 크게 두 가지로 만족감과 상호작용성이 있으며, 그 안에는 세부 항목으로 나뉘어져 보다 면밀한 설문조사를 실시한다. 설문조사 평가 항목은 표 2와 같다.

표 2. 설문조사 평가 항목

| 구분 | 평가항목 | 내용 |
|-------|------------|---------------------------|
| 만족감 | 이용편리성 | 전체적인 인터페이스가 편리한 여부 |
| | 가시성 | 비주얼의 정도 |
| | 실재감 | 공간이 실재처럼 보이는지에 대한 여부 |
| | 물체에 대한 인식성 | 물체 인식이 뚜렷한 정도 |
| 상호작용성 | 능동적 제어 | 사용자 제어가 자유로운 정도 |
| | 정보 제공성 | 정보를 쉽게 접할 수 있는지에 대한 여부 |
| | 동시성 | 사용자가 원하는 정보가 즉각적으로 나오는 여부 |

III. 결론

본 연구는 현존하지 않는 옥호정 원림을 가상현실 기술과 접목하여 복원함으로써 가상유산으로서의 활용성을 제안하고자 한다. 이후 기록 및 보존을 위한 디지털 아카이브하여 후대 복원 및 학술자료로 한다. 또한, 교육적 프로그램으로 활용하여 우리나라 고유의 전통정원의 가치를 알리고 역사인식을 심을 수 있도록 교육 및 공유한다. 비록 현존하지 않는 정원으로 없어진 문화재이지만, 그 또한 우리의 역사와 문화이며, 문화유산 복원정책에 있어 다양한 접근 방식이 필요하다고 사료된다.

참고문헌

- 김미란(2008) 京華勢族의 庭園造營 特性에 關한 研究. 성남, 경원대학교 산업환경대학원.
- 김형석(2015) 김조순의 옥호정사(玉壺精舍) 조영과 시문을 통해 본 경관 해석. 한국전통조경학회 2015년 추계 학술대회 자료집 pp. 23-26.
- 유병림(1989) 朝鮮朝庭園의 原型에 關한 研究 / 俞炳林 黃琪源 朴鍾和 공저. 서울, 서울대학교 環境大學院 附設 環境計劃研究所.
- 장진아(2017) 국립중앙박물관 소장 <玉壺亭圖>에 대하여." 미술자료 (91): 130-151.
- 정상호(1994) 암시 분석 방법에 따른 조선조 원림정자의 원형이론 연구. 용인, 명지대학교 대학원.
- 정재훈(2005) 한국전통조경 = Traditional Landscape Architecture of Korea / 정재훈 지음.
- 차경선(2005) 서울시 별서정원 유적에 관한 연구. 서울, 상명대학교 대학원.
- Hu, X. J. D. and I. Management(2018) Usability Evaluation of E-Dunhuang Cultural Heritage Digital Library.
- Nielsen, J. and R. Molich(1990) Heuristic evaluation of user interfaces, Proc. ACM CHI'90 Conf. (Seattle, WA, 1-5 April), 249-256.
- Stone, R. and T. Ojika(2000) Virtual heritage: What next? [Electronic version]. IEEE Multimedia, 7(2): 73-74. April-June.
- Webb, C. (2003). Guidelines for the preservation of digital heritage. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Information Society Division.