

전망창의 시각효과에 대한 심리학적 고찰

- 주거공간을 중심으로 -

A Study on the Visual Effect of the Viewing-Window based on Psychology

-focused on residential environment-

함정도*/Herm, Zeong-Do

Abstract

People live in an environment which affects the human by way of 'Affordance'. And the interaction between human and the surrounding environment arises 'the sense of place' through adoption. Considering the human emotional and psychological needs, besides the functional ones, for the design of environment gives 'the place' the humanized atmosphere. Then the viewing-window, reflecting the dweller's sensibility and aesthetic aspect, becomes an important design element for the human interior atmosphere.

Generally, the view has the character of the Panorama and sometimes of the Picture. And the viewing-window transfigures the visual effects by ways of 'Framing', attaching the 'Screen' and 'Successive development' of the

views through openings on the wall. Hence this study was developed from the aesthetic view-points of architecture, cinema, picture and photography etc., and the conclusions are as follows.

The 'Frame' limits the boundary of the view into a particular area, while the 'Screen' changes the clear view to an obscure one. And the wall-openings located with intervals show the fragments of the outer view in a successive way. And these techniques applied to the viewing-window make the viewer have the associated meanings derived from the 'Guided Projection'. So, the associative psychology of the viewer complements the partiality, obscurity and brokenness of the view into a complete one, and finally the view comes to be an aesthetic one to the viewer.

키워드 : 장소, 분위기, 전망창, 시각적효과, 연상심리, 유도투사

1. 서론

우리가 인간에 의하여 이루어진 수 많은 環境計劃을 통하여 알 수 있는 것은, 주변자연과 적절히 調和되어 축조된 환경이 인간에게 가장 효과적이라는 것이다. 環境計劃의 하나인 建築은 대지에 밀착하여 행하여지는 까닭에 자연의 일부분이 되어, 順應 내지는 對應의 입장과 함께 自然의 諸要素와 불가분의 관계를 갖게 된다. 그 중에서 창 특히 展望窓은 창이 필요로 하는 1차 기능 즉 채광, 환기 외에 인간에게 外部世界와 心理적으로 연결시켜주는 橋梁役割을 하게 된다. 대체로 전망은 그 特質으로써 파노라마이며 동시에 조립된 한 장의 그림이고, 소편으로 혼합된 만화경적 그림으로 해석 할 수 있다. 또한 眺望은 하나의 主題이며, 부단히 변화하는 무드와 같은 것¹⁾으로써, 취급방법에 의하여 보존되고, 중립화되어, 수정·개량 혹은 강조를 통하여 효과

를 높일 수 있다. 이러한 환경은 그 특성으로써 支援性(Affordanc)²⁾을 갖고 있고, 구축된 환경은 인간에게 의미와 미적감상을 正·逆作用的 양 방향으로 지원하게 되며, 適應過程을 통하여 인간은 장소라는 구체적인 개념에서 自己의 存在를 확인한다. 따라서 그 장소의 특징인 霧圍氣는 거주자와 그 환경사이의 상호작용을 통하여 이루어지며, 이런 상호작용에는 거주자의 感性的·心理的 요인들이 개입하여 場所로서의 完成度를 높인다.

본 연구는 실내분위기를 형성하는 주요요소의 하나인 展望窓에 대하여, 적용되었던 여러 전망연출기법에 따라 얻어지는 視覺의效果에 대하여 人間心理學的 측면에서 의미해석을 目的으로하고, 이를 통하여 얻어지는 의미해석이 향후 전망창에 대한 의미부여와 함께 인간중심의 실내디자인을 위한 직접적 적용가능성 모색에 그 意義를 두고자 한다.

研究진행은 우선 문헌을 통하여 展望窓과 場所性의 관계에 대한 이론적 바탕을 정립한 후, 한국·중국·일본의 傳統住居空間에 나타난

1) J. O. Simonds, 박세순 외 3인 역, "Landscape Architecture", 기획출판사, 1976, p.115

2) 심리학자 J. 김슨의 신조어로서, 물체는 관찰자 현재상태에 의하여 지원하게 되며, 이의 인식여부는 관찰자의 성격, 능력, 경험, 필요 등에 좌우됨. 즉 환경은 그 특성 때문에 관찰자에 대하여 기회와 구속조건으로 가득차 있음. J. Lang 저, 조철희·김경준 역, "건축이론의 창조", 도서출판국제, 1991, p.133

여러형태의 전망창을 유형별로 분류한다. 그리고 유형별로 얻어지는 전망효과를 適用技法과 그 기법에 의한 視覺的效果의 解析을 건축과 회화, 사진, 만화, 영화예술 등의 여러시각에서 分析·綜合한다.

2. 전망창과 장소성의 상관성 해석

建築的인 構成은 사람의 사고가 의식적이건 아니건 간에 물리적 기능과 심리적 경험에 있어서 時間的 要素에 基本을 두고 있으며, 시간을 공간구성의 중요요소로 생각할 때, 建築은 時間속에서 人間의 삶 및 經驗을 공간적으로 表現하는 것이라고 定義할 수 있다.

이러한 개념하에서 空間에 대한 場 개념이 생성되고, 또한 場 의식이 확립되면 공간활용에서도 쉽게 대처해 나가게 되며, 다양한 공간사용법을 갖게 되어 空間行動의 發展을 기대할 수 있다. 또한 행위 장소로서 求心性과 遠心性 사이에 생기는 모든 要素들이 場의 本質을 構成케 한다.

대체로 인간은 자신의 개별적 존재를 자연 및 인간적 차원들의 複合體에 관련시킴으로써 그 존재의 의미를 부여하는 확인행위를 경험한다. 이때 확인은 하나의 선택 혹은 방향설정 행위를 전제로 하는데, 여기서 언급하는 방향설정이란 空間-時間的으로 형성된 포괄적 秩序에 대한 경험을 의미한다.³⁾ 즉 시간이 공간구성의 중요요소로 생각될 때 공간의 장(place) 개념이 생성되며, 우리는 공간이라는 추상적 개념보다는 장소라는 具體的 概念에서 우리의 存在를 확인한다. 따라서 인간이 개입됨으로써 實存的 意味의 공간이 구체적으로 형성되고 형성된 공간을 감각적으로 느끼고 인식하는 과정을 통해 환경적 특성이 부여됨으로써 場所化한다.

이렇게 각 장소는 다른 장소와 구분되는 자신만의 意味要素와 秩序要素를 가짐으로써 정체성이 형성되며, 그 요소들은 視覺化, 象徴化, 補完化의 과정을 통하여 장소성을 이루게 된다.⁴⁾

체험을 통하여 인간의 심상에 기억되는 장소는 그 형성과정에서 얻어지는 여러 논리적 질서 중의 하나가 시간적 질서이며, 이 때 장소성은 시간의 두 가지 의미-경과적 의미의 시간과 '때'의 의미의 시간-와 밀접하게 연관된다.

또한 어느 공간이 장소화되기 위한 중요한 건축공간적 특성으로써, 中心性과 직결된 '중심, 축과 방향성'과, 장소의 심리적 요구조건인 安定感과 편안함과 직결되는 '경계와 에워쌈'을 들 수 있다. 대체로 물리적 건축요소를 이용한 장소의 창출은 심리적 요소를 배려함으로써 完成度가 높아지는데, 아브라함 마슬로우(1943, 1954)는 人間欲求의 位階로서 생리적 욕구·안전성·소속감과 사랑·존중·자기실현·인지적, 미적 욕구 순으로 우선순위를 정하였고, 또한 충족되어야 할 欲求의 程度는 개인의 생활철학, 개성, 주거문화 수준 등과 깊게 관계되어 있음을 밝히고 있다.⁵⁾

이렇게 제반 심리학적 요소들은 居住者의 欲求(needs)로써, 그 욕구가 충족될 때 場所性은 지속적으로 유지, 강화된다.

3) 류효창, "살내공간에서의 장소성 구현요소에 관한 연구", 한국살내디자인학회지 7호, 1996, p.57

4) 이일형, "건축에서의 장소의 이론과 구성체계 요소의 분석연구", 한국살내디자인학회지 3호, 1994, p.82

5) J. Lang, op. cit., pp.138-139

따라서 장소는 자연적, 인위적 시간의 리듬과의 조화와 더불어 거주자의 심리적 요구조건인 安定感과 便安함의 배려, 즉 통제성, 프라이버시, 정체성, 안전성, 위계성, 심미성, 다양성, 사회성 등을 배려함으로써 장소의 특징인 '雰圍氣'를 이루게 된다.

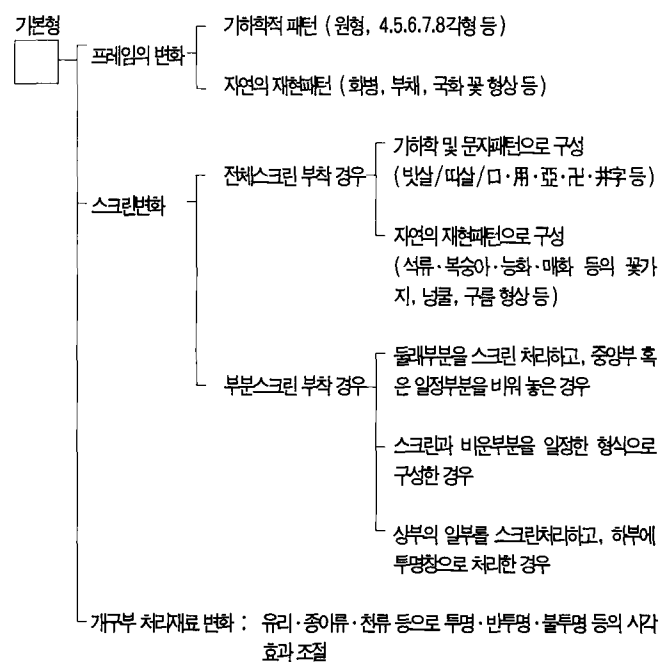
이러한 시각에서 볼 때 전망창은 창을 통한 외부의 빛과 자연전망을 통하여 時間的 秩序인 자연적 리듬과 밀접하게 관계되며, 또한 心理的 要素를 배려한 전망창, 즉 구체적으로는 창의 방위, 크기, 형태, 위치 및 그림자 효과 등을 적극적으로 고려함으로써 場所性에 직접적으로 연관된다 할 수 있다.

3. 전망창의 유형

環境計劃의 하나인 建築은 대지에 밀착하여 행하여지고, 이러한 건축물은 자연의 일부분이 되면서 순응 내지는 대응의 입장과 함께, 自然의 諸要素와 불가분의 관계를 갖게 된다. 이리하여 空間디자인 技法은 공간인식 주체인 인간의 自然 諸要素 受容 方法에서 多樣性을 보여 주고 있고, 그 중에서 창 특히 전망창은 창이 필요로 하는 1차 기능 즉 채광, 환기 외에 외부세계와 심리적으로 연결시켜주는 교량역할을 하게 된다.

이러한 전망창은 그 구성요소로써 크게 틀(frame), 유리부분 및 스크린으로 구성되어 있고, 인간의 삶과 깊게 연관을 맺으면서 地域氣候 외에 그 社會·文化的背景과 더불어 다양하게 변모되어 왔다. 대체로 構造의 發展은 창틀의 변화를 가져왔고, 이는 창호의 가변성과 함께 공간의 다양성을 가능케 하였으며, 스크린의 도입은 防禦의 필요성 외에 인간 삶을 좀 더 풍부히 하기 위한 구성요소로 작용하게 되었고, 적용되었던 수 많은 패턴은 다양한 조망변화와 함께 과히 '빛의 綾織'이라 할 수 있을 정도의 산란된 빛을 실내에 유입하였다. 또한 창의 제 구성요소가 이루는 전체형태는 건물외관 및 실내에 樣式化하

〈표 1〉 전망창의 구성요소에 의한 유형별 분류



여 각 시대별로 고유한 象徴性을 갖게 되었다.⁶⁾

본 절에서는 전망창의 유형분류를 위하여 大體, 韓國·中國·日本 지역의 전통건축에 적용된 창 중심으로 유사한 성격의 유형끼리 묶어 정리하였다. 분류·정리작업을 단순처리 진행키 위하여 전망창 構成要素를 프레임, 유리부분 및 스크린으로 구분한 후, 참고문헌에 의거하여 주요 조망창⁷⁾을 分類, 進行하였다.

4. 전망 가공기법에 따른 시각효과 및 해석

4-1. 전망 가공기법에 따른 시각효과

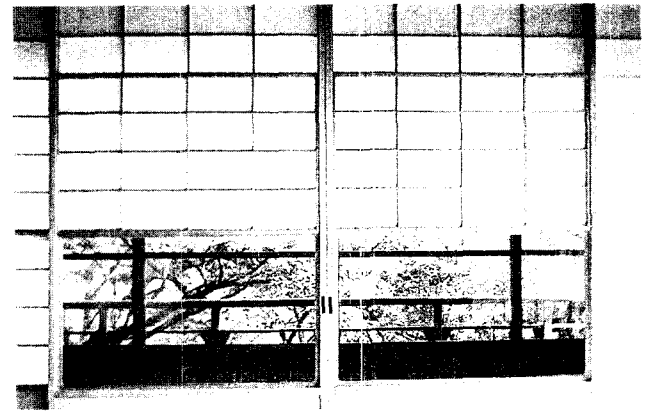
전망은 취급방법에 의하여 보존되고, 증립화되며, 수정·개량 혹은 강조를 통하여 展望效果를 높일 수 있다. 이러한 전망의 美的鑑賞은 전망, 감상자 및 유기화된 조망계획 즉 조망각도나 전경, 구성방법 및 그 장소와 공간의 기능 등에 잘 부합되도록 함으로써 전망효과를 얻을 수 있으며, 다음과 같은 전망처리기법⁸⁾이 혼합되어 다양한 展望演出效果를 얻게된다.

1. 暗示技法: 심리적 효과를 위하여 반투명의 화판, 스크린 등을 통한 추상성 기법

2. 최종 전망의 劇的인 演出: 뛰어난 自然景觀을 중국의 아름다움으로 倍加시키기 위하여, 그 전제조건으로 인간의 기대감, 의외성, 그리



〈사진1〉 중국의 공창 및 화창



〈사진2〉 일본의 쇼지 및 미사기창

고 최종목표까지의 다소 意圖된 지루한 過程을 통한 후 최종 전망을 보여주는 기법.

3. 틀짜임(enframement): 전망은 3개의 평면으로 틀이 형성되며, 이 틀짜임(enframement)과 전망은 항상 양립한다. 픽처 윈도우(picture window)에 의한 경관의 加工技法도 이의 한 예이다.

4. 累進性의 실감: 하나의 조망이 어프로치 과정의 축과 몇몇 조망 점에서 분리된 전망으로 계획되어 변화하는 조망으로 전개시키고, 높이의 변화, 틀짜임의 넓이조정, 조망장소의 공간성질의 변화 등을 통하여 정적·동적의 다양한 조망을 가능케 한다.

1, 3 경우의 예로써,

① 한국 傳統住居 공간의 경우, 간결하고 소박한 형상을 지닌 창호의 살짜임새는 울동적인 그림자를 내부에 투영하고, 또한 창호지에 걸쳐진 외부 나무그림자 또한 평범한 옥외 그림자보다 마음으로 느끼기 季節感覺과 함께 강하게 전하는 효과를 지닌다.

② 중국의 경우, 空窓 花窓 漏窓 등의 스크린 기법은 자연경관을 틀 및 장식살에 의하여 裁斷 濾過 加工 시키고 있으며,

③ 日本 쇼지(障子)문의 경우, 투명유리의 적절한 배치를 통하여 外部 全景을 임의로 裁斷하여, 暗示 錯覺 등의 심리기법을 사용하고 있다. 그외에 과도한 자연광 차단 및 프라이버시 확보 목적으로 사용되는 노랑(寒簾)은 內部를 소극적으로 區劃 遮斷하면서 視覺的 連結을 도모하고 있다. 이와 비슷한 기능의 발의 경우, 높이 조절을 통해서 外部의 全景을 濾過시켜 心理的으로 暗示的 및 強調시키는 동시 효과를 얻고 있다.

2, 4 경우의 예로는 건축의 外部空間에서 主空間에 다다르기까지의 過程이나, 庭園의 소요공간에 적용되었던 옛 동양의 기법에서 그 예를

6) 保城場 一郎, 박정우 외역, "창", 기문당, 1987, pp. 9-17.

7) 참고문헌으로 保城場 一郎 저 "창", 주남철 저 "한국건축의장", Isao Yosi-gawa 저, "Chinese Garden", Koji yagi 저 "A Japanese Touch for Your Home"에서 사용빈도가 높다고 판단되는 전망창을 선별대상으로 하였음.

8) J. O. Simonds, op. cit., pp.118-122

찾아볼 수 있다.

① 韓國 傳統建築의 경우,⁹⁾ 過程的 空間은 외부의 연속된 공간 중에서 주요공간에 이르기까지의 전위적이고 과정적인 역할을 하며, 시점의 이동과 체험적 기억을 축적시켜 공간의 深淵性과 神秘性을 느끼게 한다.

이러한 과정적 공간은 사찰, 궁궐, 서원건축 외에 심지어 上流住宅에서도 그 예를 찾아 볼 수 있는데, 이 때 자연스러운 축선에 따라 형성된 연속적인 공간의 변화는 漸昇·沈攻·樓下進入·隅角進入 등의 진입방법으로 累進性에 의한 최종전망의 극적인 연출을 보이고 있다. 한 예로써, 누하진입의 경우 과정적공간과 주요공간을 이어주는 節點 구실을 하게 되는데, 이러한 누건물은 주요건물을 완전히 막을 만큼 크며, 동시에 누하 진입과정에서 漸昇의 효과와 어두운 곳에서 밝은 곳을 보게 하여 주건물을 強調하는 효과를 얻는다.

② 中國古典園林的 경우,¹⁰⁾ 정원배치방법에서 幽深·曲折에 의한 공간의 深度와 層次효과를 얻고 있다. 園景의 심도를 증가하기 위하여 대다수의 원림입구에 假山·小院·漏窓 등으로 시야를 적당히 막아서, 사람으로 하여금 한 모퉁이의 원경을 어렵듯이 보게 하고 난 뒤에 몇 차례 두루 돌고 난 후 造林안의 山池·亭閣의 전모를 볼 수 있게 하였다. 또한 공간을 서로 겹치고 貫通하게 하는 기법은 원경의 深度와 層次를 증가시키기 위한 것으로써, 서로 이웃한 공간사이가 반은 막히고 반은 트인 상태를 형성시켜 房屋과 山林이 서로 두드러져서 借景이 되면 풍부한 層次가 형성된다.

③ 일본의 경우, 다실에 대한 J.O.Simonds의 기록은 과정의 누진성과 이에 의하여 얻어지는 최종전망의 극적인출현에 대하여 잘 표현하고 있다.¹¹⁾

"일본에서의 이야기인데 어느 저명한 茶의 선생이 Tomo라고 하는 마을 근처에 다실을 세울 계획을 갖고 한동안 생각한 결과 전원적인 內海의 굉장한 경치가 보이는 토지를 샀다. 그 친구들은 그가 그 좋은 경치를 어떻게 표현하는가를 알려고 노력했으나, 그 계획은 친구들이 조사하려고 해도 그들 능력 이상으로 세련된 것이었기에 조사할 수가 없고 초대되는 것을 기다릴 수 밖에 없었다. 최초의 초대객들이 입구에 도착했을 때 그가 얼마나 교묘하게 바다를 끌어 들었나 하는 것을 모두들 열심히 보고 싶어 했다.

다실을 향하여 디딤돌을 따라서 가는 사이에, 대나무 숲을 지나가고 있는 길에서는 바다가 보이지 않게 설계된 것을 알았다. 다실의 문턱에 서서 그들은 고상한 어떤 뜰 안에서 바다의 조망을 보는 것으로 알고 있었다. 말쑥한 나무 울타리와 이끼로 덮은 돌로 잘 감추어져 있는 것을 알고 놀랐다. 다실에 들어가기 전의 관례로서 그들은 서서 손 닦기 위한 손씻는 그릇에 절하고, 손씻고 나서 눈을 위로 올렸을 때 큰 돌과 노송이 늘어진 가지 사이에서 눈아래로 빛나고 번쩍이는 바다를 보았다. 또 그것을 보는 순간, 그들은 손끝의 냉수와, 어머니인 바다와의 관계를 이해하고 흥분이 고조되었다.

다실 안에서는 미닫이에 둘러 싸여 앉아서 "茶"의 단순한 의식 즉 잠잠하고 또한 주의 깊은 다회를 했다. "茶"가 끝나고 느슨해질 때 집주인이 조용히 일어서서 방 한쪽의 미닫이를 걷어치울 때 그들의 발

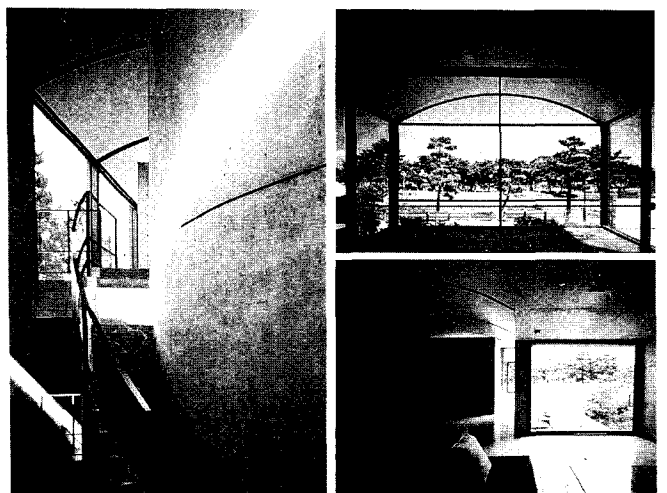
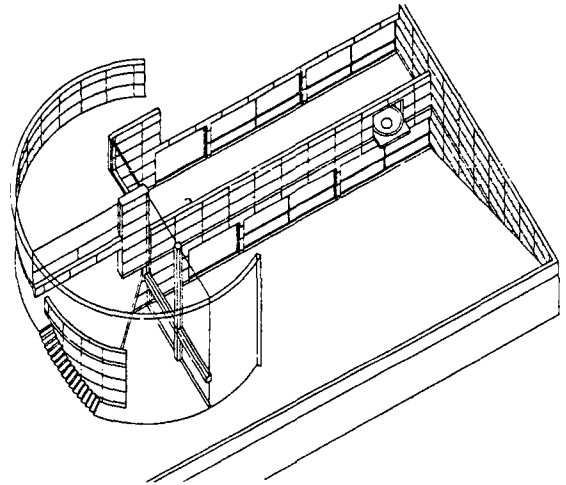
밑 다다미 끝에서 하늘에 수평선 끝까지 넓혀진 아름다운 바다의 경치가 눈에 띄는 것을 보고 객들은 반쯤 놀랐다."

이렇게 동양의 옛건축은 과정적 공간에 시점의 이동과 체험적 기억의 축적을 통하여, 공간에 대한 다양한 체험과 극적효과를 가능하게 하고 있다.

그 외에 안도 다다오의 건축작품¹²⁾에서 찾아 볼 수 있는데, 안도는 항상 건물의 도입부를 최단거리의 동선에서 벗어나 회유시킴으로써 주위의 풍경을 다양한 변화와 함께 감상할 수 있도록 하고 있다. 이렇게 抑制된 導入부와 過程的인 接近은 안도의 건축에서 스토리적 성격에 의하여 공간의 점진적 전개성에 기대감을 갖게 한다.

또한 안도의 건축은 보여주고 싶은 풍경을 기하학의 프레임과 콘크리트의 벽에 의하여 抽象化하며, 공간의 分節化에 의하여 사이사이에 전개되는 풍경의 단편들은 그 집적으로 전체가 파악되며 전체가 갖고 있는 이미지는 체험자의 자유로운 해석에 의하여 多樣性을 띠게 된다.¹³⁾

이렇게 억제된 도입부, 공간분절의 과정적인 접근, 최종적인 풍경의 다이나미즘에 의한 空間體驗은 그 과정이 累進性에 의한 展望演出로 형성된 시각효과를 보여준다.



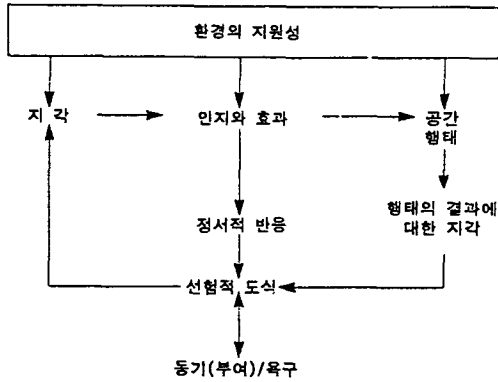
(사진3) I 주택(안도다다오,1988)의 아이소메트리 및 전망의 변이

9) 안영배, 한국건축의 외부공간, 보진재, 1992, pp.16-69
10) 이연섭역, 소주교전원림, 문화재관리국, 1987, pp.25-26
11) J. O. Simonds, op. cit., pp.118~119

12) 여러건축물 중, 주거건축으로는 K주택(1986), I주택(1988)을 들 수 있고, 그 외의 건축으로 는 어린이 박물관(1989), 風の 教會(1986), 水の 教會(1988), TIME'S 1,2(1984, 1991) 등을 들 수 있다.
13) 이영일, "일본 아틀리에 건축가-안도 다다오" 플러스 9209, 플러스문화사, 1992, p.150

4-2. 전망 가공효과의 심리학적 해석

인간은 현실을 인식하는 조각난 단편들을 근거로 믿고 있으며, 이는 니세르(1977)에 의한 생태학적 지각이론 연구과정을 통하여 인간이 인위적이거나 자연적인 환경구조를 지각하는데 중요한 인지구조로서 '예상되는 先驗的 圖式'을 언급하고, 인간의 환경에 대한 탐색과정이 선형적 도식에 의해 진행되며, 그 선형적 도식은 生得的 및 學習에 의하여 구축됨을 설명하고 있다.



(그림1) 인간행태의 기본과정¹⁴⁾

이렇게 볼 때 인간은 주변환경의 부분적 단편들이 갖는 不完全한 세계를 過去의 經驗 등에 근거한 '先驗的 圖式'의 聯想作用에 의하여 완전한 것으로 환원시켜 인지하고 있다 하겠다. 이러한 연상의 형식은 단순한 것, 복잡한 것 등 다양하며, 모양, 윤곽의 변화, 단순화된 선화, 망점으로 이루어진 흑백영상, 영화, 만화 등에서 연상작용을 이용한 創作活動이 부단히 이루어지고 있다.

따라서 전망이 그 特質으로써 '파노라마·조립된 한 장의 그림·소편으로 혼합된 만화경적 그림'의 性格을 가지면서 '하나의 主題·부단히 변화하는 무드'로 해석될 수 있으므로, 전망창을 통해서 보여지는 풍경은 건축 외에 회화, 사진, 만화, 영화예술 등의 시각에서 解釋이 가능해진다.

또한 (표1)에서 전망창의 주요 구성요소를 '프레임', '스크린' 및 '개구부 재료'로 구분해 볼 때, 전망창은 ①'프레임'에 의한 효과와 ②'개구부 재료'인 유리나 종이류가 갖는 투명·반투명·불투명성을 일종의 '스크린'과 같은 역할로 간주할 수 있고, 이를 '스크린'에 의한 효과와 같은 범주에 포함시켜 생각할 수 있다. ③이 외에 여러 전망창이 동선의 흐름과정에서 얻어지는 단편적 풍경들의 집적은 그 漸進的 展開에 의하여 전망의 연출을 얻게된다. 따라서 과정적 공간에서 얻어지는 '累進성에 의한 효과'는 단일 전망창의 효과와 별개로 해석이 요하게 된다.

이상에 의하여, 전망에 적용되는 여러 가공기법효과, 즉 '프레임', '스크린' 및 '累進性'에 의한 효과로 구분하여, 이에 대한 解釋을 건축 외에 회화, 사진, 만화, 영화예술 등의 여러시각에서 分析·綜合하였다.

A. 프레임에 의한 효과 해석

인간이 체험하는 현실은 시간적으로 연속되어 있고, 공간적으로 이

어져 있다. 즉 時空間의 연속체임과 동시에 감각적으로도 종합적인 제 현상을 통칭하여 現實이라 할 수 있다. 그러나 인간이 지각하는 현실은 感覺體系가 허용하는 범주 내의 부분으로써 연상작용에 의하여 全體를 인식하게 된다. 이러한 부분의 요소를 프레임에 의하여 좀 더의 도적으로 制限함으로써 예술적 가치를 추구하는 분야가 寫眞 및 映畵 藝術이라 할 수 있다. 이에 의한 효과해석은 다음과 같다.

사진예술의 경우, 프레임에 의한 고정된 틀은 사진영상에 孤立性을 부여한다. 이러한 고립성은 작가가 현실세계에서 발견한 진실을 선별적으로 구성 가능도록 해주며, 불필요한 요소를 하나씩 제거함으로써 본질에 접근시켜, 그 사물에 느낌과 의미를 부여한다.¹⁵⁾ 또한 영화예술의 경우, 프레임은 전망이 갖는 주제를 選擇·孤立·制限시킬 뿐만 아니라 그 제한을 통하여 자연의 혼돈 속에 숨어 있거나 증화되어 있는 전망의 단편을 추출시켜 그 속에 있는 아름다움과 의미를 부여한다. 즉 공간의 분할·제한을 통하여 展望의 核心을 보여줌으로써 조망자의 주목을 집중시키며, 나아가 '대박'와 '놀람'의 劇的 效果를 얻게 된다. 이와같이 프레임을 통한 제한된 전망은 보통 보여지는 자연과 달리 인간의 새로운 해석으로 이어지기 때문에 藝術性을 내포하고 있으며¹⁶⁾ 따라서 좋은 전망은 프레임과 兩立함으로써 얻을 수 있다 하겠다.

B. 스크린에 의한 효과 해석

스크린에 의하여 조망을 불분명하게 하는 기법효과는 레이놀즈의 언급 즉 "이 흐릿한 양식에는 일반적인 효과가 있는 것으로 가정되어 있다. 보는 사람에게 실물을 상기시키기엔 충분하다. 想像力이 그 나머지를 메운다... 그 희미함이 상상력으로 하여금 마음대로 그 성격과 형태를 취하도록 거대한 폭을 허락해 주기 때문이다."¹⁷⁾에서 알 수 있듯이 조망자의 상상력에 의하여 그 조망이 완성됨을 알 수 있다. 이 때 스크린에 의한 조망의 不分明한 再現性은 소위 '誘導 投射 (guided projection)'에 어느 정도 의지하게 된다.

대체로 "유도투사"의 작용을 가능케 하는 두가지의 充足條件은, 첫째 보는 사람이 그 간격을 메우는 방법에 대해 의심할 여지가 없어야 하고, 둘째 그에게 텅빈 공백이나 불확실한 어떤 영역, 즉 그가 기대한 이미지를 그 위에 投射할 수 있는 '스크린'이 주어져야 하는데,¹⁸⁾ 자연의 풍경은 그 자체가 인간의 삶과 함께 항상 체험되어 온 것으로써 의심의 여지가 없으며, 조망창의 스크린은 유도투사를 위한 '스크린'으로써 손색이 없다 하겠다.

따라서 전망창의 스크린은 유도투사를 통하여, 조망자의 想像力을 불러 일으키고, 聯想效果에 의하여 그 전망을 완성케 한다고 할 수 있다.

C. 累進성에 의한 전망효과 해석

한국의 고건축이나 중국의 원림 등과 안도의 건축에서 볼 수 있듯이, 分節된 공간 사이사이에 전개되는 풍경의 斷片들은 풍경의 연속에 대한 조망자의 기대감에 의하여 일종의 일루전(illusion)을 만들게 된다. 이는 사진예술의 한 종류인 엮음 사진 (picture story)의 표현

15) 한정식, "사진예술개론", 설화당, 1992, pp.188~189

16) Sturphenson R., 송도익 역, "예술로서의 영화", 설화당, 1994, pp.91~92

17) E. H. Gombrich, 차미예 역, "예술과 환경", 설화당, 1994, p.229

18) *ibid.*, p.235

14) J. Lang, op. cit., p.138

효과처럼 시공간의 확장을 통하여 메시지 전달에 方向性을 제시하며,¹⁹⁾ 또한 만화예술의 입장에서 볼 때 시간과 공간을 분리시킨 만화 칸칸 사이의 동작들이 독자의 聯想作用 효과에 의한 연속동작으로 작용하여, 지속적이고 통일된 현실을 생각해 합과 같은 작용으로 해석된다.²⁰⁾

그리고 그 전망창들이 적절히 계획·배치되어 있다면, 이 때 또한 "유도 투사" 현상에 의하여 단편적인 眺望의 集積이 전체조망으로 파악되어, 그 이미지는 조망자의 자유로운 해석에 의하여 多樣性을 띠게 된다. 이 경우 전망창 사이를 메우고 있는 벽체는 유도투사를 위한 '스크린'의 역할을 하게된다.

그러한 가장 좋은 예로써, 東洋藝術의 山水畫와 古典音樂을 들 수 있는데, 산수화는 그 특징으로써 작품속에 드러난 요소만이 아니라 생략된 요소들도 엄연히 작품의 일부로 생각하며, 또한 동양 고전음악에서도 계속되는 음의 연속보다 沈默의 역할에 큰 관심을 쏟음으로써 '유도투사'에 의하여 표현코자하는 전체를 완성하고 있다.²¹⁾

따라서 전망창 사이를 메우고 있는 벽체는 유도투사를 통하여, 조망자의 想像力을 불러 일으키고, 연상작용의 효과에 의하여 그 전망을 완성케 한다고 할 수 있다.

이렇게 연상작용에 의한 전망의 완성은 R.아른하임(엔트로피와 예술, 1971)이 형식적 가치 연구에서 "하나의 구조는 어떠한 복잡성의 수준에서도 정돈될 수 있다. 그 정돈된 복잡성의 수준이 바로 질서의 수준이다. 美는 秩序와 複雜性 사이의 관계에서 파생된다."라고 언급하고 "만약 질서감각만 유지된다면, 의미의 多樣性이 커질수록 환경의 즐거움도 커진다"²²⁾고 설명하는 바와 같은 맥락에서 이해될 수 있



〈사진4〉 중국의 산수화(12-13C.)

19)한정식, op. cit., p.239.

20)S. McCloud, 2차 개정 외역, "만화의 이해", 아람드리, 1995, p.75.

21)ibid., p.90.

22)J. Lang, op. cit., p.278.

다. 이렇게 볼 때 전망창의 프레임은 자연의 전망을 그 제한성에 의하여 인간의 해석을 이끌어 내어 예술성으로 유도하고 있으며, 또한 전망창에 의도적으로 대입되는 스크린이나 전망의 단편들을 형성시키는 벽체와 전망창의 관계는, 인간의 연상심리가 '誘導投射'를 통하여 불완전한 듯한 전망 속의 정돈된 복잡성 가운데 찾아지는 질서이며, 그 秩序水準의 인식을 통하여 얻어지는 즐거움으로 해석할 수 있다.

5. 결론

인간이 살고 있는 환경은 그 특성으로써 支援性(Affordance)을 갖고 있으며, 구축된 환경은 인간에게 의미와 미적감상을 정·역작용의 양 방향으로 지원하게 된다. 이러한 적응과정을 통하여 인간은 장소라는 구체적인 개념에서 자기의 존재를 확인하고, 거주자와 그 환경 사이의 상호작용을 통하여 이루어지는 그 장소만의 분위기는 거주자의 감성적·심리적 요인들이 개입하여 장소로서의 완성도를 높인다. 따라서 場所는 자연적·인공적 시간의 리듬과의 조화와 더불어 거주자의 심리적 요구조건인 안정감·편안함 등을 배려함으로써 장소의 특징인 '雰圍氣'를 이루게 된다.

이러한 시각에서 볼 때, 展望窓은 창을 통한 외부의 빛과 자연전망을 통하여 시간적 질서인 자연적 리듬과 밀접하게 관계되고, 또한 거주자의 심리적 요소를 배려한 전망창은 그 공간 고유의 분위기를 형성함으로써, 場所性과 직접적으로 관련된 주요한 구성요소가 된다 할 수 있다.

전망은 '파노라마·조립된 한 장의 그림·소편으로 혼합된 만화경적 그림' 등의 성격을 갖고 있으며, 그러한 전망은 크게 프레임, 스크린 및 累進性에 의한 視覺的效果로 구분할 수 있다. 이에 대한 해석을 건축 외에 회화, 사진, 만화, 영화예술 등의 여러 시각에서 분석·종합한 결과는 다음과 같다.

전망창의 프레임은 자연의 展望을 制限함으로써 인간의 해석을 이끌어 내고, 이를 통하여 예술성으로 유도하고 있다. 또한 전망창에 의도적으로 대입되는 스크린이나, 벽체와 전망창의 관계에서 형성되는 전망의 累進性은, 인간의 연상심리가 '誘導投射'를 통하여 불완전한 듯한 전망 속에서 찾아내는 '複雜性 속의 秩序'이며, 이 때 얻어지는 즐거움은 그 질서수준의 인식을 통하여 가능하다고 설명할 수 있다. 따라서 전망창의 여러 시각적 효과는 '先驗的 圖式' 위에 형성되어 있는 인간의 聯想心理에서 비롯되는 것으로 해석되며, 이 연상심리에 의하여 부분적·불완전한 전망은 完全한 것으로 還元되어 인간에게 인지되고 즐거움을 주게 된다.

참고문헌

1. Berger, J. 편집부 역, "이미지", 동문선, 1995
2. Gombrich, E. H., 차미예 역, "예술과 환경", 설화당, 1994
3. Lang, Jon, 조철희 김경준 역, "건축이론의 창조", 도서출판국제, 1991
4. McCloud, Scott, 고재경 이무열 역, "만화의 이해", 아람드리, 1995
5. Scruton, Roger, 김경수 역, "建築美學", 서광사, 1989
6. Schulz, C. N., 김광현 역, "실존·공간·건축", 기문당, 1994
7. Simonds, J. O., 박세순 외 3인 역, "造景學 原論", 기획출판사, 1976

8. Stephenson, R., 송도의 역, "예술로서의 영화", 설화당, 1994
9. Ven, de van, 정진원·고성룡 역, "건축공간론", 기문당, 1994
10. Walker, J. A., 정진국 역, "대중매체시대의 예술", 열화당, 1987
11. 保城場 一郎, 박정우 현택수 譯, "窓", 技文堂, 1987
12. 竹內 敏雄, 안영길 외 6인 譯, "美學, 藝術學辭典", 미진사, 1990
13. 吉田正昭, 임만택 역, "환경심리론", 태림문화사, 1993
14. Yoshikawa, Isao, "Chinese Gardens", Graphic-sha, 1990
15. Harada, Jiro, "The Lesson of Japanese Architecture", Publ. Inc., 1985
16. Yagi, Koji, "A Japanese Touch for Your Home", Kodansa Ltd., 1982
17. 안영배, "한국건축의 외부공간", 보진재, 1992
18. 이연섭, "蘇州古典園林", 文化財管理局, 1987
19. 한정식, "사진예술개론", 설화당, 1992
20. 吉成鎬, "패러다임에 의한 建築的 思考類型 및 디자인特性에 關한 研究", 서울 大 博論, 1991. 8
21. 류효창, "실내공간에서의 場所性 구현요소에 관한 연구", 한국실내디자인학회 지 7호, 1996
22. 이일형, "건축에서 場所의 이론과 構成體系要素의 분석연구", 한국실내디자인 학회지 3호, 1994

(접수 : 1996. 7. 6)