

# 環境設計에서 景觀드로잉의 意味와 方法論에 關한 研究

邊 宇 一

동경농업대학 논문박사과정

## A Study on the Meaning and Methodology of Landscape Drawings in the Environmental Design

Byeon, Woo-Il

Ph. D. Candidate, Tokyo University of Agriculture

### ABSTRACT

The Landscape Drawing is the main medium for constructing better environment which provides human beings with a place for dwelling well, even though it has some limitations. To provide places for people's daily lives, by what measure do we design?, by what measure do we give dimension?, and how can we appropriately measure the place with drawing? On any given site, of course, much has already happened, i. e, there is history. Any adequate interpretation of such a site should poetically take into account the present effects of its absent past.

The findings to reveal the meaning and methodology of landscape drawings in the environmental design with a case study are as follows:

(1) The value of landscape drawings is the poetic, artistic interpretation which we sense and bodily experience through the simultaneous exposure of the site's temporal, spatial, and tactile conditions.

(2) The landscape drawing should represent the invisible (imaginary) world as well as the visible (physical) world.

(3) There can be classified as two methods in representing the rich experience of a place: expression and notation. Expression is the abstract representation and do not have a direct relationship to construction due to its ambiguous and connotative structure. But notation is constructional due to it's purely objective symbol system which is obviously denotative structure.

(4) Collage is a medium of specific act that can represent the complex layered phenomena and the rich experience of given site.

(5) The landscape drawings represent not only topographical space which can be measured objectively, but also topic which can be cognized culturally.

*Key Words : Environmental Design, Landscape Drawings, Landscape Experience, Sense of Place,*

## I. 序言

현대 도시가 안고 있는 열악한 환경문제를 개선하고 질 높은 외부 환경을 창조하기 위하여 대상 지역의 자연과 풍토를 최대한 반영한 설계 방법론의 개발이 필요하다고 본다. 대상지가 지니고 있는 고유한 특성을 살린 환경 설계는 오늘날의 생태계 문제를 회복하기 위해 초래하는 불필요한 에너지 투입과 관리비용을 없애고 우리 인간에게 의미 있는 삶을 제공할 수 있을 것이다. 이러한 설계 방법론의 기초 작업으로 경관드로잉(landscape drawing)의 가치와 방법론이 새롭게 정립되어야 할 것이다. 따라서 각 장소의 경관현상을 체험적으로 읽고 이를 표현해 줄 수 있는 매체로서의 경관드로잉 연구가 필요하다. 설계가들이 다루는 '실제 경관(actual lived landscape)'은 시간적, 장소적, 재료적 특성을 지니고 있다. 그러므로 경관드로잉은 그림(painting)이나 문학이나 예술이 지닌 지각적(perceptual), 사유적 특성뿐만 아니라 실제 조성 가능한(constructional) 특성을 지녀야 할 것이다.<sup>1)</sup> 따라서 본 논문의 목적은 장소성을 고려한 '경관 드로잉'<sup>2)</sup>의 의미를 밝히고 그 방법론을 제시하는데 있다. 연구의 방법으로는 우선 경관드로잉

과 관련된 환경 설계의 이론과 실무를 일본과 미국의 경향을 통해 간략히 살펴보고 경관드로잉 연구의 필요성을 알아보았다. 또한 경관드로잉의 사례 연구와 이론적 고찰을 위해 필자가 실제 대상지를 경관드로잉한 것을 토대로 경관드로잉이 다루어할 대상, 표현, 매체, 주제로 분류하여 경관드로잉의 방법론과 가치를 검토하였다.

## II. 理論的背景

대중문화, 대량생산, 대량 소비와 함께 심각한 환경문제를 앓고 있는 현대 사회는 공간을 다루는 전문가들이 '환경 설계'<sup>3)</sup>라는 공통 관심사로 탈 장르적, 재 융합적 현상을 보이고 있다.<sup>4)</sup> 일반적으로 '환경'이란 너무 추상적이고 포괄적이라고 판단되며 생태적 관점으로 볼 때 모든 생물을 둘러싸고 있는 의미<sup>5)</sup>로 인식되고 있다. 그런데 '환경'과 유사한 의미를 가지면서 보다 구체적 대상을 나타내는 용어로 '경관'을 생각할 수 있다. 임(1994)은 '경관'을 "눈에 보여지는 자연 및 인공 풍경 모두를 포함하며 토지, 동식물 생태계, 인간의 사회적, 문화적 활동을 내포하고 있는 개념"<sup>6)</sup>이라고 정의하면서 '경관'이

1) Corner, James(1992) Representation and Landscape. Word and Image 8(2):243.

2) 광범위한 의미로 경관드로잉이란 경관을 조성하기 위한 드로잉 전반-설계 초기개념 드로잉에서 시공 설계 도면에 이르기까지-을 의미하는 것으로 볼 수 있을 것이다. 그러나 본 논문에서는 그 의미의 범위를 대상지의 경관현상과 장소성을 고려하고 설계가의 창의력을 높일 수 있는 드로잉으로 국한 함

3) 본 논문에서는 '경관'을 다루는 분야를 '조경 설계(landscape design)' 분야에 국한시키기보다는 오늘날 공간 설계의 제반 분야인 조경, 건축, 도시, 토목, 환경 예술 분야 등으로 확장하여 보는 의미에서 '환경 설계(environmental design)'라고 칭함. 이러한 관점을 통해 현재 여러 공간 설계 분야에서 다소 막연하게 활용되고 있는 '환경 설계'의 중심에 조경 분야가 있음과 그 중요한 역할을 환기시키고자 함.

4) 변우일(1994) 조경 설계론. 경기도: 동별당: 21-42

5) Odum, Eugene, Basic Ecology, Philadelphia: Saunders College Publishing: 1.

6) 임승빈(1994). 경관분석론. 서울대출판부, 서울: 2.

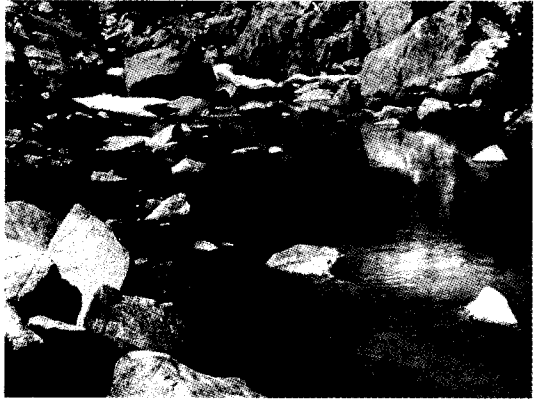
‘환경’과 구별되는 점으로 “인간 앞에 전개되어 인간에게 지각되는”<sup>7)</sup>데 있음을 지적하였다.

환경 설계의 주요 대상인 ‘경관’에 대해 급격히 관심이 고조되고 있는 일본은 비교적 우리 나라와 비슷한 자연 환경과 풍토를 지니고 있으므로 우리에게 많은 시사점을 안겨 주고 있다<sup>8)</sup>. 최근 환경 설계에 관한 일본의 연구 사례를 보면, 체험이나 풍토를 통해 건축이나 도시를 조성하려는 움직임<sup>9)</sup> 뿐만 아니라 환경 설계를 조경 설계(landscape design)의 확대된 의미<sup>10)</sup>로 보면서 타 분야와의 공조적 입장에서 조경 설계 방법론을 연구하는 조경가들이 많아지고 있음을 알 수 있다. 조경 이론가 신지 이소야(進士五十八)는 환경 설계에서 다루어야 할 가장 중요한 대상을 ‘경관(landscape)’으로 보고 조경 분야의 역할을 강조하였다. 그는 특히 자연 환경과 공존하기 위한 환경 설계 방법론으로서 田園景觀設計(rural landscape design)<sup>11)</sup>를 제안하면서 그 지역 특성에 맞는 기술 체계의 개발을 제시하였다. 조경 설계가 사사키 요지(佐木葉二)는 경관(landscape)을 대상으로한 신체 감각의 체험적 접근의 중요성을 강조하며 이를 통해 도시 고유의 잠재력을 살릴 것을 역설하고 있다<sup>12)</sup>.

이와 같이 일본의 경향을 통해 볼 때 경관을 중심 대상으로 다루는 환경설계의 질을 높이기 위해서는 대상지의 장소성을 살린 설계방법이 요청된다. 이러한 맥락으로 이미 오래 전부터 대상지에서 경험한 신체적 체험을 드로잉으로 표현함으로써 설계가의 창의력을 자극하고 질 높은 작품을 창조해낸 미국의 대표적인 사례들을 살펴보자.

헬프린(Lawrence Halprin)은 도시 및 지역계획가, 생태학자, 건축가, 무용가, 사진작가 등과 협동 작업을 통해 환경설계를 수행한 조경가이다. 그는 High Sierra 산(사진1 참조)을 오르내리면서 체험한 자연의 생태계와 경관현상을 드로잉으로 연구하였다.

산에서 흘러내리는 물의 형태를 스케치하는 것뿐만 아니라 분쇄되는 물의 크기, 강약, 방향, 소리 등 경관 현상에 대한 자신의 체험을 나름대로 개발한 부호로 표시하고 있다(그림1 참조). 즉 자연 형성 과정에 대해 사진이나 문자로 기록할 수 없는 장소의 풍부한 체험을 자신이 개발한 드로잉을 통해 기록하고 있다. 이러한 경관 드로잉은 사진이나 영상 매체로 보존,



(사진1) High Sierra Tarn, Yosemite National park



(그림1) Halprin's drawing of natural perception

7) ibid, p.3

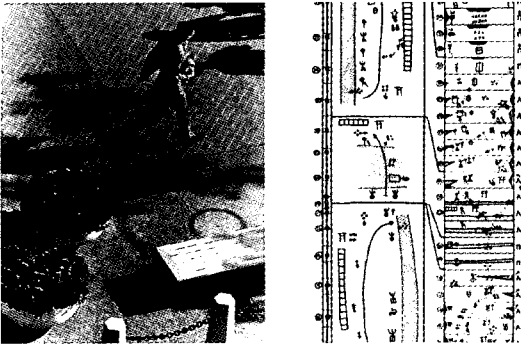
8) 일본의 경우 건축학회를 중심으로 경관에 관해 발표된 논문은 1970년대 2편, 1980년대에 3편이던 것이 1990년대에서 그 중반까지 약 250편으로 급격히 증가되고 있다. 日本建築學會都市計劃委員會(1996), テクストの景觀, 日本建築學會: 2

9) 環境デザイン研究會(1998), 環境デザイン, 京都: 學藝出版社: 3-120.

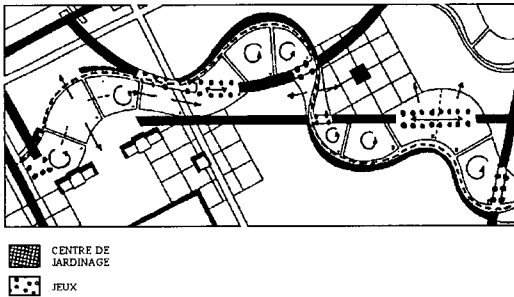
10) 佐木葉二 他(1998), ランドスケープデザイン, 京都: 昭和三堂: 56

11) 進士五十八(1992), ルラルランドスケープデザイン, 京都: 學藝: 1-111. 환경 설계 방법론으로서 농민의 자급 생산 환경과 그 생활 환경, 그리고 그 토지의 자연 조건과 재료, 그들 스스로 만드는 자연스러운 기술 체계를 오늘날 거대화, 인공화, 비인간화되어 가는 현대 도시에 적용하여 인간과 자연의 공존을 도모하는 것이 궁극적 목표이다.

12) ibid, p.6



(그림 2) Halprin's "Motation" drawing for Nicollet mall



(그림 3) Tschumi's superimposition drawing of points, lines, surfaces

기록하는 것과는 또 다른 차원의 의미를 내포한다고 할 수 있다. 왜냐하면 자연현상 체험에 대한 헬프린 자신의 해석이 곧 새로운 것을 만들어 내기 위한 창조력의 원천이 되기 때문이다. 헬프린이 설계한 Lovejoy Plaza, Seattle's Freeway park 등의 작품들은 자연을 대상으로 한 드로잉 연구를 통해 받은 영감에 의해 만들어 졌다<sup>13)</sup>. 한편 헬프린은 Nicollet mall 설계시 도시공간의 복합적인 공간체험을 기록하고 전달하기 위하여 모테이션(Motation)이라는 드로잉 기법을 개발하였다(그림2 참조). 이는 운동(movement)과 표기법(notation)의 합성어로서 무

용가들이 안무를 부호화하여 나타난 표기법에서 힌트를 얻은 독창적인 경관드로잉이다.

츄미(Bernard Tschumi)의 라빌레트 공원 설계에서도 그의 창조적 사고를 촉진시키는 드로잉 연구가 진행되었다. 그는 칸딘스키의 작품에서 원용한 점, 선, 면을 중첩(superimposition)시키면서 공간(spaces), 운동(movements), 사건(events)을 만드는 영화적(cinematic) 경험<sup>14)</sup>을 통해 공원의 의미가 이용자에게 풍부하고 다양하게 체험되도록 시도했다(그림3 참조). 츄미의 드로잉이 비록 일반인들이 이해하기 어려운 것이라 할지라도 복합적인 공간 체험을 자신이 개발한 표기법(notation)으로 기록함으로써 그의 사유의 폭을 넓히고 창의력을 제공하는 원천이 되었음을 알 수 있다.

한편 조경 설계 비평가 코너(James Corner)는 오늘날 설계가들은 드로잉의 의미를 "그래픽 기술"이나 "의사 전달 기법"을 위한 실용적 대상으로만 생각하는 경향이 강하다고 하면서 창조적이고 시적인 작품을 만들기 위한 드로잉의 가치와 방법론 연구의 필요성을 강조하였다<sup>15)</sup>.

### III. 事例드로잉 및 理論的考察

#### 1. 事例研究概要

본문에 예시한 드로잉의 대상지는 미국 펜실베이니아주 필라델피아 시에 위치한 Schuylkill강 주변 지역으로서, 도심을 가로지르는 강과 다리들, 강 옆을 따라 철로가 나있는 평범한 경관을 지닌 곳이다. 드로잉 일시는 1992년 9월부터 12월까지 매주 2회 이상 대상지를 답사하여 경관을 체험하고 드로잉하였다<sup>16)</sup>.

경관의 '재현'<sup>17)</sup>을 통해 경관을 구성하는 일상적

13) Halprin, Lawrence(1986) Changing Places, pp.10-39.

14) Tonka, Hubert(1987) Bernard Tschumi. p.16

15) Corner, James(1993) "Projection and Disclosure in Drawing", *Landscape Architecture*, May 1993: 64-66

16) 본문의 드로잉과 그 이론적 기초는 미국 펜실베이니아 대학원의 1992년 가을학기「Representation & Landscape」수업에서 James Corner교수의 지도(critic)하에 이루어 졌음.

17) 코너(James Corner)의 경우 재현의 개념을 다음과 같은 두가지 개념을 포괄하는 의미로 보았다. 첫 번째로는 보이는 세계를 재현(representation)하는 것이며 두 번째로는 보이지않는 세계를 재현(re-presentation)하는 것-에로써 진부한 것을 새로운 의미로 전환하는 Marcel Duchamp의 콜라쥬이다. 자세한 내용은 Corner(1992): 262참조

사물의 의미나 잠재력을 새로운 시각으로 부각시켜 보고자 하였다. 따라서 다음과 같은 내용이 사례연구의 이론적 배경을 이루고 있다. 첫째 현재 대상지에서 보여지는 물리적 특성, 둘째 이미 대상지에서 없어진 현상과 앞으로 올 것에 대한 보이지 않는 현상 시각, 셋째 보이는 것과 보이지 않는 것 사이, 즉 양자의 전이적인 것이다.

## 2. 景觀드로잉의 價値

장소마다 다르게 형성된 자연 생태계를 총체적으로 파악하며 인간에게 의미 있는 거주를 제공하는 것이 환경설계의 목표라면 景觀드로잉의 가치에 대한 본질적인 질문은 거주 의미의 의미를 찾아보는 것이라고 판단된다. 거주 의미에 대한 사유적 기반은 해석학적 현상학<sup>18)</sup>이라고 볼 수 있다. 하이데거는 쾰더린(Hölderlin)의 시를 인용한 그의 글에서 다음과 같이 말했다.

측정(measuring)이 그 의미를 발할 때 인간은 본연의 시성(the poetic)으로부터 시를 짓는다. 시가 의미를 발할 때 인간은 지구상에서 인간답게 거주하게 되며-쾰더린(Hölderlin)이 그의 시에서 말한 것처럼- '인간의 삶은 일종의 거주하는 삶(dwelling life)이 된다'<sup>19)</sup>.

여기서 하이데거가 말하는 '측정(measuring)'의 본 뜻을 조금 더 구체적으로 찾기 위해 막스의 글을 살펴보면, 유한한(mortal) 존재로서의 인간에게 측정의 본질적 기준은 하이데거가 언급한 '시성(the poetic)<sup>20)</sup>에 있음을 밝혔다<sup>21)</sup>. 또한 이 글을 통해서 볼 때, 하이데거의 '시성'이란 신비함(mystery)의

특성을 지니며 우리가 짓는 모든 것(all construction)에 대한 기준(guiding point)이라고 하였다<sup>22)</sup>.

비록 드로잉이 景觀의 본질을 완벽하게 재현할 수는 없다 할 지라도 보다 나은 거주를 위한 환경설계의 주요한 매체임에는 틀림이 없다. 景觀에는 드로잉 작업 이전부터 이미 많은 것-크게 자연적, 인문적 특성-이 이루어져 있고 대상지 역사가 존재하고 있다. 그러므로 景觀드로잉은 각기 장소가 지니고 있는 고유함을 부각시킬 수 있어야 하며 대상지의 보이지 않는 과거에 대한 현재의 영향을 시적, 예술적으로 표현하는 데 높은 가치가 있다고 본다.

## 3. 景觀드로잉의 對象: 보이는(visible) 것과 보이지 않는(invisible) 것

景觀드로잉은 물리적이고 가시적인 대상뿐만 아니라 보이지 않는 세계까지도 표현해야 할 것이다. 이러한 점을 프레스케리의 글과 사례연구 드로잉을 통해 살펴보자. 프레스케리는 그의 글에서 "건축물은 완성된 상태에서 벌거벗은 듯 일반대중에게 보여져서는 안되며 각각의 물리적 특성(angle)은 상징성(angel)으로 감싸져야 한다"고 주장하였다<sup>23)</sup>. 프레스케리는 상징성을 통해서 건축 표현에 대한 지침을 제시하였다. 그는 "상상하는 것이란 만들어져서(construction) 보이는 것보다 더 정확하다. 왜냐하면 후자는 상상한 것을 모방한 것이며 모방에 있어서 빠뜨림이 없이 모방하는 것은 어렵기 때문이다."<sup>24)</sup>라고 주장하며 보이는(visible) 세계 보다 상상력이 풍부한 보이지 않는(invisible)세계를 더욱 강조하였다. 그는 또한 건축에 있어 드로잉이란 이러한 세계

18) 독일의 현대 철학자 마틴 하이데거(Martin Heidegger, 1889-1976)에 의해 구축된 해석학적 현상학을 의미함. 그의 현상학적 존재론이 '현존재(인간)'의 해석을 통해 존재 그 자체의 의미를 밝히려 하기 때문에 명명됨. 자세한 사항은 변우일(1997), 生態的 環境復元設計에 관한 現象學的 考察, 한국조경학회, 25(3)의 3쪽 등을 참조.

19) Heidegger, Martin(1971), "...Poetically Man Dwells...", in Poetry, Language, Thought, trans. by Albert Hofstadter, New York: Harper and Row: 229

20) 본질적으로 '예술성'과도 일맥 상통함. 이에 대한 자세한 내용은 변우일(1997), 위의 책 25(3):167.

21) Werner Marx(1987), Is There a Measure on Earth?, Chicago: The University of Chicago Press: 155-6

22) ibid, 157

23) Frascari, Marco(1990): 11-19에서 프레스케리는 어원학적으로 유사하게 보이거나 의미가 확연히 다른 'angle'과 'angel'을 비교 하면서, 의미있는 건축을 만들기 위해 현대 과학기술의 물질적 세계에 가려진 정신적 의미의 중요성을 역설하였다.

24) ibid, 11

들을 표현할 수 있는 구체적인 행위라고 하면서 다음과 같이 드로잉의 의미를 제시했다.

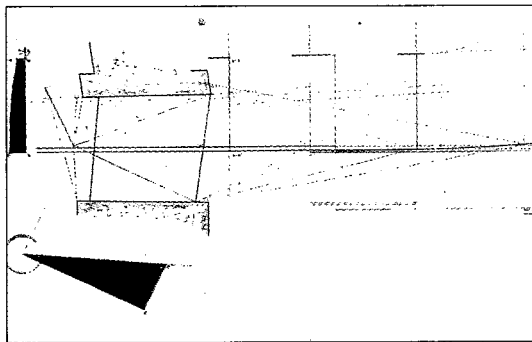
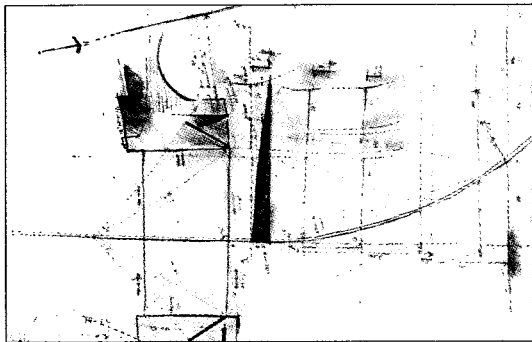
‘드로잉은 신체적인 차원을 통해서 환경을 은유적으로 나타내는 그래픽의 재현이며 사유(construing)와 건축(constructing)을 구체화하는 것이다.’<sup>25)</sup>

건축가 프레스케리가 건축물을 대상으로 논한 건축의 ‘보이지 않는 세계’의 중요성은 경관드로잉의 경우 더욱 강조되어야 한다고 판단된다. 공간적으로 볼 때 건축의 주 대상인 인공 건축물은 물리적인 특성이 강하고 정확한 기술이 요구되는 반면, 환경설계의 주 대상인 경관은 비교적 큰 스케일로서 자연, 인문현상을 총체적으로 담고 있기 때문이다. 위에서 프레스케리가 언급한 두 가지 관점과 관련하여 (그림 4)의 사례연구 드로잉을 살펴보자. 첫 번째 (그림-상단)의 드로잉은 평판측량 도구와 자, 스케치 도구등으로 대상

지의 다리, 철길, 강의 폭, 거리, 방위, 공간감 등을 측정한 것이다. 정확도가 요구되는 위의 도구 외에도 등에 줄을 매서 맞은편 강 건너 언덕으로 던져보는 방법이나 보폭 등의 방법으로 측정하여 스케치북에 기록하였다. 이 과정을 통해 도면상 많은 시행착오까지도 기록되어졌으나 우리의 신체감각-시각, 청각, 촉각 등-에 의한 경험이나 감각이 항상 정확한 수치나 각도-마치 앞에서 언급한 프레스케리의 angle과 같이-를 요구하는 것은 아니기에 도면에 기록 흔적을 남겨놓고 측정을 계속하였다. 그러므로 첫 번째 도면에서는 신체의 열린 감각을 통해 경관을 총체적으로 읽고 이를 수치화 하였다. 두 번째 (그림, 하단) 드로잉은 대상지에서 그린 첫 번째 드로잉을 바탕으로 제도 도구- 스케일자, 컴퍼스, 평행자등-를 이용하여 도면에 기입된 치수대로 정확하게 작도한 결과물이다. 이 과정을 통해 두 번째 드로잉은 첫 번째 드로잉 보다 객관적인 수치로 도면화 되었고 사물의 길이와 크기가 분명하게 그려지게 되었다. 그러나 대상지 경관현상을 체험적으로 풍부하게 재현하고자 했던 첫 번째 드로잉의 지각적(perceptual)경험은 사라지게 되었다. 그러므로 첫 번째 드로잉은 두 번째 드로잉보다 불명료해 보이긴 하지만 현장에서 체험하는 보이지 않는 필자의 경험까지도 담을 수 있는 장점을 지닌다.

4. 景觀 드로잉의 表現: 抽象的 表現(expression)과 表記法(notation)

복합적인 경관현상을 풍부하게 표현할 수 있는 방법을 크게 두 가지로 분류하여 실제 드로잉 사례와 함께 그 의미를 살펴보자. 첫 번째 방법은 경관에서 체험되는 풍부한 경험을 은유적으로 재현하는 것이다. 이와 같은 드로잉은 그 표현이 추상적이고 모호하여 곧바로 도면으로 쓰이긴 어렵지만 대상지의 경관현상을 풍부한 감성으로 재현할 수 있는 장점이 있다. (그림 5)는 대상지를 여러 번 방문하여 다리 아래의 강에 반사되는 빛의 방향이나 강도에 따라 시시각각 변화하는 물체의 질감과 느낌을 다양한 표현 재료-목탄, 파스텔, 흑연, 왁스크레용 등-로 재현한 것



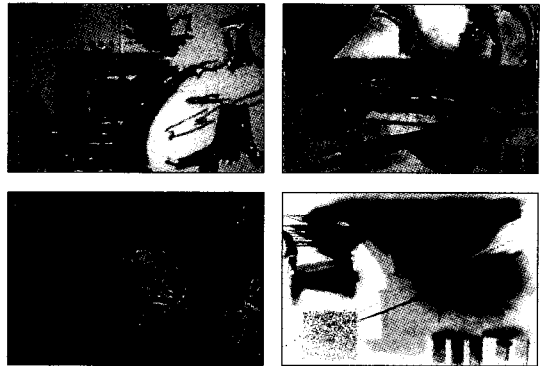
(그림 4) Landscape drawing study1  
'visible' & 'invisible' representation

이다. 본 드로잉을 통해 동일 장소에서 자연적 현상이 변화함에 따라 일어나는 감각적 변화를 재현할 수 있었다.

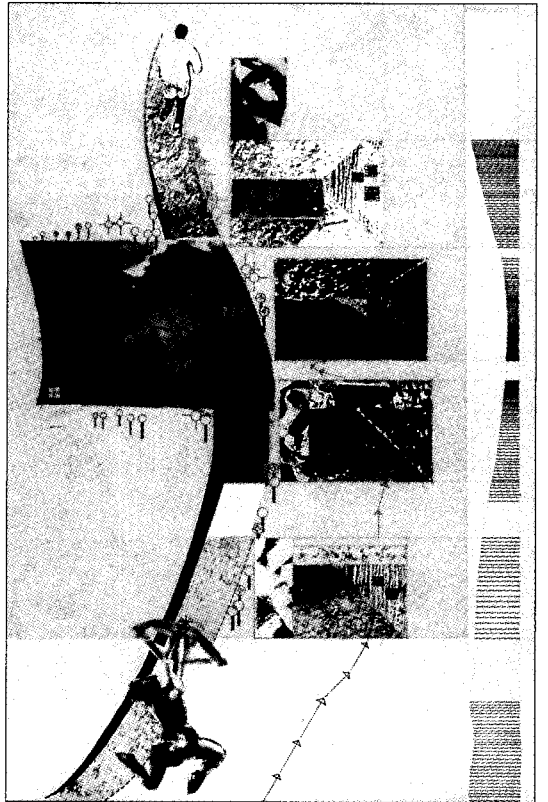
두 번째 표현 방법은 경관의 시적이고 복합적인 특성들을 순수한 상징 체계로 분해하여 명료하게 전달하는 경관 표기법(notation)<sup>26)</sup>이다. 이것은 대상지의 시간적, 공간적, 촉각적 세계에서 체험한 경험을 상징 체계로 분해한 것이다. 그러므로 이는 첫 번째의 표현 방법과는 달리 조성 가능한(constructional) 특성을 지닌다고 볼 수 있다. 이는 마치 Edward Tufte가 그의 글에서 “무용수의 움직임 기록하기 위해서는 중복되지 않는 많은 수의 다양한 시각 표현 기법을 필요로 한다.”<sup>27)</sup>고 주장한 것처럼 무용에서 사용되는 무용의 부호, 영화의 장면을 촬영하기 위해 그리는 영화적 부호와도 같다. 대상지가 지닌 복잡하고 다양한 상황을 경관 표기법(notation)을 통해 간략히 나타낼 수 있으며 또한 모호하고 장황한 표현을 명료하게 줄일 수 있다. 그러므로 경관 표기법(notation)은 표현의 낭비를 줄이고 경험을 정확하게 전달할 수 있는 방법으로서 앞서 예시한 경관의 추상적인 표현에 대한 상호 보완적 성격을 지닌다고 볼 수 있다. (그림 6)은 대상지의 고가도로 아래 100m 정도의 강변 산책로를 반복하여 걸으면서 각 지점의 공간적 특성, 질감, 다리 밑으로 들리는 소음, 리듬감, 물체의 특성 등을 경관 표기한 것이다. 즉 대상지에서의 시각적, 공간적, 감각적, 특히 촉각적 경험을 경관 표기법(notation)으로 기록한 것이다.

5. 景觀 드로잉의 主要 媒體 : 콜라주 드로잉 (collage drawing)

콜라주<sup>28)</sup>가 20세기 예술의 가장 혁명적인 도구임을 인정한 비평가 올머는 모더니스트들의 ‘모방(mimesis)’과 결별한 오늘날 예술의 가장 중요한 이슈는 ‘재현(representation)’의 문제이며, 이러한 재현의 중요한 방법은 콜라주(몽타주)라고 언급<sup>29)</sup>하면서 다음과 같은 구절을 인용하였다.



(그림 5) Landscape drawing study 2  
-abstractional expression



(그림 6) Landscape drawing study 3  
-notation

26) 앞에서 언급한 헬프리의 Motation (movement+notation), 영화적 기법으로 라비레메 공원을 설계한 추미의 도면 참조.

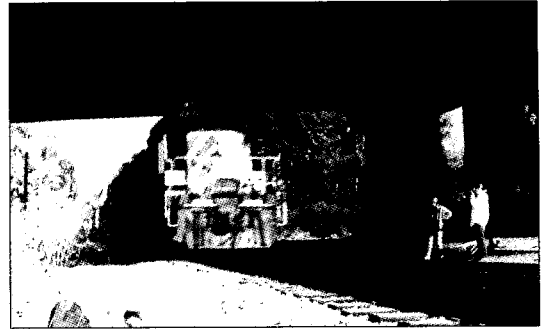
27) Tufte, Edward(1990), 114 에서 인용.

28) 무엇인가를 ‘붙인다’는 뜻인데 큐비즘의 브라크나 피카소가 시도한 파피에 콜레(papier colle)를 발전시킨 기법을 가리킨다. 박재순 (1993) 디자인 용어사전, 서울:디자인 오피스.

이와 같이 촉지적(tangible)이고 실질적인(non-illusionistic) 오브제는 예술적인 표현(artistic expressions)과 일상세계(everyday world)의 경험을 잇는 참신하고 독창적인 것을 표현한다. 동시적인 경험(simultaneous experience)으로 예술과 생활이 접목되는 전혀 예상할 수 없었던 중대한 발전이 이루어진 것이다<sup>30)</sup>.

콜라주의 재현적 의미는 공간적 특성 그리고 더 나아가 앞의 3장2절에 논의한 경관드로잉의 가치 기준인 하이데거의 시적 측정(poetic measure-taking)과 관련시켜 볼 수 있다. 니콜슨은 “콜라주하는 사람은 전통적인 도구의 표현을 훨씬 초월하고 있다.”라고 하면서 “콜라주를 하는 건축가는 입체와 화가들이 했던 것처럼 공간적인 가능성에 접근하는 것이다.”<sup>31)</sup>라고 하였다. 이러한 맥락에서 슬러스키는 ‘투명성(transparency)’이라는 용어를 소개하고 입체주의 화가들과 건축가들의 작품들을 해석하면서 “투명성이란 시각적 특성보다는 서로 다른 공간적인 위치의 동시적(simultaneous)인 감각을 의미한다.”<sup>32)</sup>라고 하였다. 따라서 콜라주 기법은 경관의 일상적이고 복합적인 체험을 촉감적이고 동시적으로 표현하여 일상과 예술을 접목시킴으로써 경관드로잉의 주요 매체로 볼 수 있을 것이다.

(그림 7)은 Schuylkill강의 다리와 강 옆으로 난 철로 주변(사진2)을 콜라주한 것이다. 필자는 본 드로잉에 앞서 대상지를 여러 차례 답사하여 모든 신체감각을 열고 대상지에서 일어나는 현상을 읽고자 하였다. 대상지에 대한 선입견을 없애고 걷고, 보고, 듣고, 만지고, 느끼면서 대상지의 경관을 이루는 사물의 특성을 이해하고자 하였다. 그 후 대상지가 지니고 있는 일상적인 소재들 침목, 철로, 자갈, 다리, 다리밑 터널 등의 사진을 합성하여 콜라주를 시도하였다. 그리하여 본 대상지에 존재하는, 경관을 구성하는 사물들의 잠재된 의미나 tactility<sup>33)</sup>를 부각 시킬 수 있었다.



(사진 2) The site in Philadelphia



(그림 7) Landscape drawing study 4  
-collage

## 6. 景觀드로잉의 主題: 地形的 特性(topography)과 話題(topic)

어원학적 의미에서 지형(topography)은 그 장소의 관념이나 기억을 포함하는 화제(topic)까지도 포괄한다. (그림 8)은 다리 아래의 대상지에 버려진 물받이를 오브제로 만든 콜라주이다. 대도시 필라델피아에서 씻겨 내려온 오염된 물을 받아내는 물받이의 역할에서 유추하여 수질오염, 공해, 소음 등을 화제(topic)로 하였다. 또한 물받이로 떨어지는 오염된 물이 Schuylkill강-오염된 수질을 재현하기 위해 지도의 음영을 역상 시킨 곳-으로 흘러들고 대상지 위

29) Ulmer, Gregory(1983), "The Object of Post-Criticism", The Anti-Aesthetic, Seattle: Bay:132.

30) Eddie Wolfram(1975), History of Collage, New York: MacMillan:17-18. 을 위의 책에서 재인용

31) Nicholson, Ben (1990), "Collage Making", MIT Press, p.20. 에서 인용

32) Rowe, Colin and Slutzky, Robert (1976), 161

33) 사전적 의미는 '재료의 촉감이나 표현, 마감 등의 느낌'이나, 본문에서는 촉각뿐 아니라 경관을 신체감각으로 체험하고 재현하는 것까지 포괄하는 개념으로 본다.





(그림 8) Landscape drawing study 5  
-topography & topic

고가도로의 빈번한 차량통행으로 발생하는 매연, 소음, 공해등의 오염 대상과 필라델피아시와의 지형적(topographic) 관계를 보이고자 하였다. 여러 시점에서 여러 가지 척도에 의해 콜라주함으로써 앞 절에서 언급된 바 있는 경관드로잉의 대상, 표현, 매체등을 본 주제에 맞게 종합적으로 적용하였다. 그러므로 경관드로잉은 물리적 특성 외에도 화제적 특성을 표현할 수 있다. 이러한 화제는 문화적, 사회적 여건에 따라 다를 수 있으며 오늘날은 환경적 화제가 경관드로잉에 있어서 중요한 것으로 부각되고 있다.

#### IV. 要約 및 結論

지금까지 조경 분야가 중점적으로 다루어 온 '경관'이 오늘날의 환경적 이슈를 가미하여 공간 설계의 제반 분야로 확대된 분야가 환경 설계라고 판단된다.

현대 도시가 안고 있는 열악한 환경문제를 개선하기 위하여 각 지역의 풍토를 최대한 반영하고 경관을 대상으로 의미 있는 거주 공간을 창조하는 것이야말로 환경 설계 분야의 중대한 과제라고 본다. 경관드로잉은 바로 이러한 환경을 만들기 위한 주요한 매체이다. 장소마다의 일상생활(daily lives)을 고려하여 질 높은 환경을 제공할 수 있는 설계의 기준은 무엇인가? 또한 그 기준에 대한 측정 근거(measure)는 무엇인가? 이러한 목표들을 실현하기 위한 드로잉의 방법론은 무엇인가? 경관 드로잉의 대상지는 드로잉 작업 이전부터 이미 경관현상이 이루어져 있고 대상지 역사가 존재하고 있다. 그러므로 경관드로잉은 각 장소에 존재하는 고유한 특성을 살릴 수 있는 매체로서의 가치가 인정되어야하며 개발될 여지가 많다. 이러한 사유적 배경을 바탕으로 환경 설계에서 경관드로잉이 갖는 가치와 방법론을 실제 사례 연구를 통해 살펴본 결과는 다음과 같다.

(1)경관드로잉의 가치는 보다 나은 거주를 위해 자연과 인문 현상을 지닌 실제 경관을 체험하여 경험한 내용을 시적, 예술적으로 전달하는 매체로서 의미를 지닌다고 볼 수 있다. (2)환경 설계의 주 대상인 경관은 시간의 흐름에 따라 변화하는 자연, 인문 현상을 담고 있으므로 경관드로잉에서 다루는 실제 경관은 가시적인-물리적인- 대상 외에도 보이지 않는 경관의 여러 현상을 담을 수 있어야 한다. (3)장소의 풍부한 경험을 담은 경관드로잉의 표현 방법은 두 가지로 나눌 수 있다. 첫째는 추상적이고 은유적으로 표현(expression)하는 방법으로서 예술적 감성을 개발할 수는 있으나 실제 시공을 위한 도면으로 쓰이는 어려운 한계를 지니고 있다. 두 번째는 경관 표기법(notation)으로서 장소의 풍부한 경험을 순수한 상징 체계로 분해하여 읽는 사람에게도-상징 부호의 의미만 이해한다면-명료하게 전달할 수 있다. (4)콜라주는 일상과 예술, 과학과 예술을 동시에 접목할 수 있고 경관의 복합적인 현상과 체험을 풍부하게 담을 수 있음으로써 일정 시점에 정지된 전통적 드로잉을 보완할 수 있는 경관드로잉의 주요매체이다. (5)경관드로잉은 객관적으로 측정되어질 수 있는 대상지의 지형적(topographic), 공간적 특성의 재현뿐만 아니라 문화적, 사회적 이슈를 담은 화제적(topic) 특성까지도 재현될 수 있다. 이러한 경관드로잉의 주제는

시공간적, 사회적 여건에 따라 다를 수 있으나 오늘날 환경 설계에서 보편적으로 다루고 있는 주제는 환경임을 알 수 있다.

### 引用文獻

- 변우일(1994) 조경 설계론. 경기도: 동별당.  
 \_\_\_\_\_(1997) 생태적 환경복원 설계에 관한 현상학적 고찰, 한국조경학회지 25(3): 155-176.  
 임승빈(1994) 경관분석론. 서울: 서울대학교 출판부  
 環境デザイン研究会(1998) 環境デザイン, 京都: 學藝出版社  
 佐木葉二 他(1998) ランドスケープデザイン, 京都: 昭和堂  
 進士五十八(1992), ルラルランドスケープデザイン, 京都: 學藝  
 日本建築學會都市計劃委員會(1996) テクストの景觀, 東京: 日本建築學會.  
 Corner, J. (1992) Representation and Landscape: Drawing and Making in the Landscape Medium. Word and Image 8(2)243-275.  
 \_\_\_\_\_(1993) Projection and Disclosure in Drawing. Landscape Architecture, May 1993: 64-66.  
 Frascari, M. (1990) A New Angel/Angle in Architectural Research: the Ideas of Demonstration. Journal of Architectural Education 44(1): 11-19.  
 Halprin, L. (1986) Changing Places. San Francisco: San Francisco MOMA.  
 Heidegger, M. (1971) "The Origin of the Work of Art", Poetry, Language, Thought, trans. by Albert Hofstadter, New York: Harper and Row: 17-81.  
 \_\_\_\_\_(1971) "...Poetically Man Dwells...", Poetry, Language, Thought, trans. by Albert Hofstadter. New York: Harper and Row.  
 \_\_\_\_\_(1977) "The Question Concerning Technology," Basic Writings, edited by J. Glenn Gray. New York: Harper Collins Publishers.  
 Marx, W. (1987) Is There a Measure on Earth?, Chicago: The University of Chicago Press: pp. 13-17.  
 Nicholson, B. (1990) Collage Making, MA: MIT Press.  
 Odum, E. Basic Ecology, Philadelphia: Saunders College Publishing.  
 Relph, E. (1976) Place and Placelessness, London: Pion Ltd.  
 Rowe, C. and R. Slutzky (1976) Transparency : Literal and Phenomenal. The Mathematics of the Ideal Villa and other Essays. Cambridge : MIT Press: 159-183.  
 Tonka, H. (1987) Bernard Tschumi. France: Champ Vallon.  
 Tufte, E. (1990) Envisioning Information, Cheshire. CN: Graphics Press.  
 Ulmer, G. (1983) The Object of Post-Criticism. The Anti-Aesthetic. Seattle: Bay  
 Wolfram, E. (1975) History of Collage. New York: MacMillan.  
 Zoh, K.J. (1994) Reinventing Garden. Ph.D. Dissertation. University of Pennsylvania.