

# 영화 속에 표현된 실내공간 구성요소를 통한 의미 분석

A study on film expressed composition factor in interior space

최근식\* / Choi, Keun-Sik

## Abstract

Architecture and Film have been interested in each other since 1895. This concern manifests various aspects and is continued up to now. If we examine into detail of relationship between film and architecture, those share the integration of time and space as the art of time and space. Film makes inexpressible time into space by showing the change of space in the issue that is the merger of time and space. Then, this is the issue of movement that compiling element was intervened. And the creative space of film which is the timely expression stimulates the person to experience whole form through spatial experience. Consequently, the architecture as an image maker must be developed through a research about film as an image creator. Also a discussion about film and architecture do not apply one to the other but must be focused on the mutual relationship.

키워드 : 영화, 실내 공간, 구성요소

## 1. 서론

사회문화의 다원화된 흐름 속에서 그 공간 성격에 따라 다양한 기능의 수용 및 형태도출을 위한 현대의 흐름은 회화, 조각, 공예 등의 시각적 예술분야와 문학과 환경 영역에 이르기까지 부가적 부분에 불과하거나 또는 개인적인 기호에 좌우되는 영역에 까지도 디자인 폭은 넓어져가고 있다. 실내 디자인도 음악, 영화, 문학, 미술 등 여타의 문화적 코드에 편입되어 대리, 보충되고 해체하는 양상이 보여지면서 새로운 표현 방법들이 대두하고 있다. 현대 문화의 메타 메커니즘을 구성하는 중요한 요소 중의 하나인 영화는 영화예술이 영상미에만 기반하고 있는 것이 아니라 영화가 공간과 시간의 조합이라는 특수한 구조를 가지고 있다는 점에서, 또한 영화가 역사 공간을 중심으로 한 시각적 표현이라는 점에서 건축이나 실내공간과의 상호연관성을 가져 볼 수 있다. 1895년 영화의 탄생과 더불어 건축과 영화는 끊임없이 서로 공존해왔다. 이러한 관심은 다양한 양상을 보이며, 오늘날까지 이어지고 있다.

또한 서로의 예술적인 측면을 흡수하여 자기 자신의 발전을 위한 원동력으로 삼기 위하여 교류의 필요성이 대두되고 있다. 1895년 프랑스의 루미에르(Le Timaille) 형제에 의해 씨토네마

그래피(Cinematography)가 발명됨으로써 인간의 모방 욕구는 영화로 인하여 큰 진전을 보게 되었고, 영화는 대중들의 열렬한 호기심의 대상이 되었다. 이러한 영화는 스크린이라는 2차원적인 공간에 '운동의 재현'을 실현했다는 점과 또한 영화가 가진 공간과 시간의 와해와 재생산의 특징으로 인해, 영화에 대한 건축가들의 관심은 다른 예술가들보다 진지했다. 그것은 영화가 시·공간의 예술이며, 그 당시 실제적 공간예술인 건축 전반에서 논의되고 있던 '시간에 대한 공간의 구축', '공간에 대한 시간의 구축'이 가능한 장르로서 받아들여졌기 때문이다. 영화 또한 자신의 예술적 표현이 평평한 스크린에 이루어진다는 한계로 인하여, 건축으로부터 3차원의 환영을 확실히 보장해 줄 수 있는 장치에 대한 필요성을 느꼈다.

영화는 20년대 중반에 근대운동과 평행선을 이루는 발전에서 표현주의 건축의 전망으로부터 구조와 기능의 새로운 진지함까지, 많은 영화들이 자신의 이론을 구축하는데 있어 그 발전의 선상에서 건축에 대하여 평행으로 대응하고 있다. 따라서 근대주의 예술이라는 범주에 속해 있을 뿐만 아니라 자신들의 약점에 대한 상호보완적 관계가 이루어질 수 있을 것으로 기대되는 두 예술 장르의 상호 교류는 필연적이라 볼 수 있다.

본 연구에서는 타 장르와의 상호작용을 통해 실내공간을 이해하고 접근하려는 모색 가운데 '영화 예술'과의 연계성을 찾아

\* 정희원, 건국대학교 실내건축설계 박사과정

실내 공간 구성 요소에 적용시켜보고 그 의미를 분석해보고자 한다. 진행 방법으로는;

첫째, 실내 공간과 영화의 관계성을 이론적 고찰을 통해 그 특성을 이해하고 영화의 형식과 내용에 있어서 실내건축공간과의 상관성을 찾아 영화적 구성요소의 특성이 실내건축공간 구성요소에 적용될 수 있는 가능성을 살펴본다.

둘째, 실내 공간 구성요소에 영화적 구성요소 특성을 적용하는 방법으로 매개체로서의 성격적 특성과 연관성 있는 사례를 문헌고찰을 통해 선정하여 실내공간과 영화와의 관계를 통하여 나타나는 의미들을 분석해 보고자 한다.

## 2. 실내공간과 영화의 관계성

근대 이후 건축 공간의 의미를 표현하기 위한 다각적인 노력이 있어 왔다. 특히 건축에서의 시각의 문제는 금세기 과학의 근간을 이루는 상대성이론과 심리학의 발달에 힘입어 공간에 대한 의미를 해석하려는 많은 시도들의 출발이 되어 있다.

그러한 시도들의 일환으로 영화 예술이 갖는 특성들을 통해 공간에서의 시각적 체험에 의해 얻어질 수 있는 건축의 새로운 의미를 찾기 위한 몇몇 모색들이 있어왔다.

공간미학의 발전에 관한 중요한 논문들이 1920년에서 1921년에 걸쳐 '영화에 있어서 공간조형'이라는 제목으로 헤인리히 드 프리스(Heinrich de Fries)에 의해 발표되었다.

드 프리스는 영화에서 2차원적인 이미지가 착시의 방법에 의해 공간적이 되며, 이러한 공간의 표현은 이미지의 대사적인 내용이나 연기와 마찬가지로 중요하게 된다.<sup>1)</sup> 드 프리스의 명제는 영화도 역시 공간예술이라는 것이다.

20세기를 특징 지우는 영화는 그 단순한 감수성을 넘어서 장면과 장면을 분리시키는 기능성을 주고 있다. 이 경우 공간은 단순한 구성으로, 공간의 조합이 아니고 각 공간의 의미는 그 자체를 떠나 그 이전과 그 이후에 올 장면과 긴밀한 연관을 맺고 있는 것이다.<sup>2)</sup>

따라서 건축과 영화의 관계는 단순히 상호보완적인 설명을 필요로 하거나, 아니면 서로 기법상의 차이를 제안하는 수준의 단순한 공통점의 발견에 있는 것이 아니다. 영화가 '공간과 시간의 조합'이라는 특수한 구조를 보여주는데 있다.

아놀드 하우스는 영화예술의 그러한 시공간의 특성에 대해 "시간과 공간에 있어서의 상호작용과 결합이라는 것은 영화를 제외한 어떠한 형식의 예술에 있어서도 것처럼 인상 깊게 그리고, 작품의 구조에 대해 것처럼 결정적으로 통용되지 않는다."고 말하고 있다.

그 외에도 건축 공간 구성에 영화의 서술적 특성을 이용하여 공간의 연속적 체험에 의미를 부여하고자 하는 시도들이 나타나고 있다. 이러한 시도들은 대체적으로 영화에 있어서 서술적 특성들을 건축 공간 시퀀스에 도입하려는 것들로서 연극이나 소설의 구조와도 밀접한 연관성을 가진다. 따라서 영화의 서술적 구조뿐만 아니라 영화의 시각적 특성에 대한 고려가 선행되지 않고서는 엄밀한 의미에서 영화만의 시간과 공간의 특수한 조합방식에 의한 실내건축 공간의 새로운 의미의 창출을 기대하기란 쉽지가 않다고 보여 진다.

영화가 비록 초기에는 건축미학에서 많은 미적 경험을 배웠지만 영화의 시각적 특성상(카메라의 시각은 인간의 시각에 비해 원근감, 프레임, 이동속도, 편집 등) 짧은 기간 내에 많은 조형적 탐색을 모색했던 까닭에 이제는 거꾸로 공간에 대한 미적 경험을 더욱 간명하게 축적한 면도 없지 않다.

이를 다시 실내공간과 영화의 관계에서 나타나는 특성을 살펴보면 다음과 같다.

<표 1> 영화감독과 건축가의 관계특성<sup>3)</sup>

	영화감독	건축가
계 획	시나리오	프로그램
준 비	배우와 스텝들	설계자료 및 협력업체
시 행	연출 및 촬영	기본설계 및 실시설계
수 정	편집	피드백
완 성	영화완성	건축물 시공

<표 2> 카메라(관객)와 건물사용자의 유사성

	카메라(관객)	건물 사용자
주 체	카메라	사람의 시각
대 상	카메라의 이동	건물
사 건	영화 속의 공간 이해	이용자의 동선
이 해	편집	건물 공간의 이해

<표 3> 카메라(관객)와 건물사용자의 차이성

	카메라(관객)	건물 사용자
시 야	4:3의비를 갖는 프레임을 통해서만 바라볼 수 있다.	사람의 시야에 들어오는 모든 광경을 볼 수 있다.
렌 즈	단안렌즈로 심도의 표현이 가능하다.(뒤에 있는 물체를 흐리게 나오게 할 수 있다.)	사람의 눈은 양안으로 심도의 차이없이 물체가 앞에 있든 뒤에 있는 모두 선명하게 보인다.
이 동	이동이 자유롭다. 크레인이나 레일을 이용 자유자재로 이동하면서 공간을 볼 수 있다	사람의 이동은 중력에 의해 제한을 받는다, 카메라에 비해 이동이 부자유스럽다.
편 집	카메라의 시각은 촬영 후 편집을 통해 조작할 수 있다.	사람의 시각은 실 시간적이며 인위적 편집이 상당히 어렵다.

1) Van de Ven: 건축공간론, 정진원·고성룡 역, 기문당, 1994, p.220

2) 정기용: 베르나르 추미-건축의 자율성의 파괴와 모더니티의 확장, 건축과 환경, 1993, p.116

3) 박용성. 영화 기법과 건축 디자인 기법에 관한 비교 연구, 홍익대 석사논문, 2000, p.6

### 3. 실내공간 구성요소와 영화의 구성요소

#### 3.1. 실내공간 구성요소

실내 디자인을 구성하는 요소로는 기본적인 요소인 바닥, 벽, 키자 차크르 케다 드시 이이며 즈며 키그 자시르 거시어 진열이 있다. 영화에서 이 모든 요소들이 등장인물들 못지 않게 많은 역할을 한다.

여기서는 조명, 가구 등을 제외한 하나의 건축적 실내 공간을 구성하는 데에 있어 실내 기본요소 이자 부대시설인 창과 문(개구부), 계단 그리고 바닥, 벽, 천장을 다루어 영화에서 때로 아주 중요한 몫을 차지하는 부분들을 보고자 한다.

첫째로, 창과 문은 물리적인 차원에서, 그리고 시각적 차원에서 벽의 '열려있음'은 곧 희망적인 메시지로 연결된다.<sup>4)</sup> 혹은 때에 따라서는 혼란스러운 시선의 움직임을 만들어 불행한 결말을 암시하는 매개가 되기도 한다.

개구부는 창과 문으로 대표되는 벽의 '열림'이다. 창과 문의 연출이 없는 벽은 상상하기 어렵다.

벽은 공간을 만들고 창과 문은 물리적, 시각적으로 공간을 규정짓는다. 실내공간에 있어서 창과 문의 위치 설정은 기능과 미에 직접 관계한다. 창은 공기와 빛을 유입하고, 시야를 유도하며, 문은 여기에 사람의 출입이라는 기능을 합류시키는 것이다.

영화에서 창과 문이 갖는 역할은 매우 상징적인데 이를테면 창은 기다림과 희망을 표현하고, 문은 사건의 발단을 위한 매개체로, 또 비밀과 인연을 간직한 부분으로 묘사되기도 한다.

둘째로, 수직적인 동선을 만들어 내는 계단은 오르내리는 행위 그 자체만으로도 움직임과 리듬을 만들어 줄뿐만 아니라 그것이 지시하는 '상승'과 '하강'이 영화에서 중요한 메타포로써 기능을 하게 된다.

계단은 건축의 외부공간 또는 내부공간에서 수직적인 동선의 움직임을 가능하게 해 주는 구성 요소이다.

많은 건축가들이 계단 디자인에 특별한 노력을 기울여 왔다. 이는 사람의 몸과 시선의 수직적 움직임과 리듬을 만들어 준다. 건축과 실내건축에서 수직적 동선의 매체이자, 가장 흥미로운 구성요소인 계단은 감독과 세트 디자이너들의 무한한 상상력에 의해서 영화 속에서도 다양하게 다루어지고 있다.

'올라간다'는 계단의 본질적 특성을 바탕으로 '상승'이라는 상징성을 성공적으로 확보하고, 수직적으로 상승한다는 것은 일반적으로 희망과 꿈의 실현에 대한 은유로써 기능도 가진다.

셋째로, 바닥은 시각, 촉각적인 요소와 긴밀한 관계를 갖고 있으며, 수평적 요소로 바닥의 높낮이를 조절함으로써 영역구분이 가능하며 스케일의 변화를 줄 수 있다.

또 공간과 이미지의 경계를 용해시키고 하강된 바닥면을 내향적이며 주변의 흐름이나 동선을 차단하지만 주변의 공간과는

4) 박진배, 영화 디자인으로 보기-2, 디자인 하우스, 2001, p.88

다른 중요한 공간으로 인식된다.

넷째로, 벽은 공간의 형태와 크기를 결정하고 동선의 흐름을 제어하는 기능이 있으며 외부로부터 프라이버시 확보를 가능하게 한다. 결과 속이 다르므로 감시와 통제를 반영하고 구속적이며 단점의 의미를 표현된다.

공간과 공간을 구분함으로써 폐쇄성과 개방성을 조절하며 공간감을 형성한다.

다섯째로, 천장은 바닥과 같이 수평적 요소로 공간의 깊이감을 조절한다. 시선을 차단하여 시간에 대한 공간을 배려하여 준다. 영화에서 천장이 갖는 역할은 상징적으로 시간에 대한 공간적 깊이를 부여해 통상적인 현실의 세계를 비추어 주며 어떠한 연상을 시켜주며 또 다른 세상을 만나는 공간을 설정해 준다.

#### 3.2. 영화의 구성요소

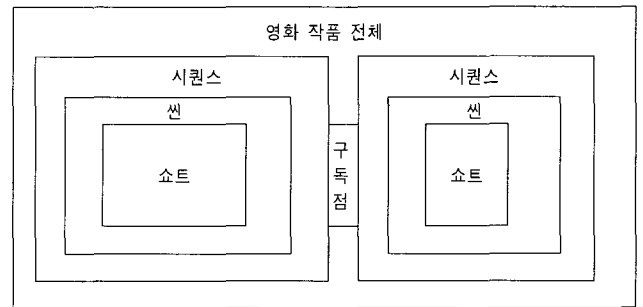
회화면에 펼쳐지는 영상은 연속적으로 영사되는 사진들의 연결사슬로 이어져 있다. 그러한 영상 안에 담긴 시간과 공간 그리고 움직임의 성격에 따라 영화를 구성하는 요소를 쇼트와 씬, 그리고 시퀀스로 나누어 볼 수 있다.<sup>5)</sup>

쇼트 : 쇼트는 영화구성의 최소단위로서 끊지 않고 한번에 촬영한 필름의 단편을 말하며 양면이라고도 부른다. 그러므로 쇼트는 한 사건(화면구성)에 대한 일정한 시점의 지속과 움직임을 동시에 나타낸다.

씬과 시퀀스 : 일정한 시간, 일정한 장소에서 벌어지는 사건을 찍은 장면이 모여 씬이 된다. 씬은 한 장면으로만 구성될 수도 있다. 씬과 시퀀스는 구별하기가 매우 어려운데, 마르셀 마르탱에 의하면 씬은 장소와 시간에 의해 결정되는 단위이며, 시퀀스는 이야기의 단락 의해 결정되는 단위이다.

영화의 최소단위인 쇼트와 영화작품 자체 사이에 이른바 시퀀스가 자리 잡는다고 할 수 있다.

시퀀스의 모든 쇼트가 시간의 비약 없이 하나의 일정한 공간에서 계속되는 경우 우리는 거기에 씬을 보게 된다. 이러한 쇼트와 씬 그리고 시퀀스의 관계는 다음 <그림 1>과 같이 각각의 포함관계로서 나타낼 수 있다.



<그림 1> 영화의 구성요소와 관계

5) 차봉근, 건축 공간 구성에 있어서 영화적 기법의 이용에 관한 연구, 전북대 석사논문, 1995, p.26

### (1) 쇼트의 분류

앞에서 개괄해 본 바 대로 쇼트는 영화의 최소단위이며 그것들의 연결을 통한 이미지의 창출은 영화예술의 근간이 되는 것이다. 쇼트는 구성하는 방식에 따라 일반적으로 다음과 같이 분류해 볼 수 있다.

① 쇼트의 크기에 따라 : 인물을 어느 정도 크기로 촬영하느냐에 따라서 일반적으로 원사, 중사, 접사 등으로 분류된다.

② 카메라의 움직임과 관련하여 : 고정쇼트와 다양한 형태의 카메라 움직임(파노라마, 트래블링, 줌 등)으로 구성되며 시점의 위치상 양각, 부감, 수평각으로 분류된다. 카메라를 이용한 영화적 기법들 중 초점의 조절은 관객들의 주의를 집중시키는 효과를 주게 되며 양각이나, 부감 등의 앵글의 변화는 심리적인 효과를 가져 올 수 있다.<sup>6)</sup>

③ 지속에 관련하여 : 쇼트들은 그 길이에 의해 지속시간별로 분류되며 영화의 시간적 구조를 이루게 된다. 영화의 극적 구조에 커다란 영향을 미치는 것들 중 하나가 바로 영화적 시간의 개념이 가지는 역할이다. 즉 영화에서의 시간은 공간이라는 개념과 얼마간 동등하게 취급되어 진다고 볼 수 있다. 이처럼 각각의 지속시간을 갖는 쇼트들은 연결에 의해 영화 특유의 리듬을 만들어내게 된다. 이에 대해 메를로 폰티는 “영화의 의미란 그 리듬 속에 형성 되어 있으며 영화 그 자체 외에 어떠한 다른 것도 의미하지 않는다. 하나의 관념이란 한 회화의 부분들의 공존으로부터 파생되듯이, 그 발생적 상태 속에서 제시되며 영화의 시간적 구조로부터 파생된다.” 라고 말하고 있다.

지금까지 살펴 본 여러 유형의 쇼트들의 특성을 효과적으로 활용하여 영화를 구성하게 되는 목적은 서사구조와 미적 필요성 모두를 충족시키는 영화 미학적 복합 진류를 창조하는데 있다.

### (2) 영화적 구문법

영화 속에서 한 화면이 갖는 의미는 그에 선행된 화면에 달려 있는 것이며 이렇게 연속된 화면은 결코 그 부분들의 총합이 아닌 새로운 현실성을 창조해 내는 것이다.

이러한 관점에서 린하르트는 “특정한 화면의 질서와 각각의 화면이나 광경에 대한 특정한 지속성, 이들이 종합된다면 원하는 이미지를 최대의 효과로 얻을 수 있다.” 라는 주장을 통해 화면연결에 의한 지각적 속성과 그 효과를 말해주고 있다.

이처럼 영화가 관객들에게 이해되어지고 연출자의 의도가 전달되어질 수 있는 형식으로 자리잡을 수 있도록 하는 것으로 편집상에 있어서 고유한 문법적 배열을 ‘영화적 구문법’ 이라 한다.

각각의 유형들로 분류되어진 쇼트들의 배열에 의해 이루어지는 구문법으로는 다음과 같은 것들이 있다.<sup>7)</sup>

6)일반적으로 양각 촬영은 위엄이나 억압 우월감을 상징하는 표현으로 사용되어 지고 부감 촬영은 위축감이나 열등감을 내포하게 된다.

7)이용관역, 영화구조의 미학, 예전사, 1993

① 분리병치: 영화의 가장 독특하면서도 뛰어난 표현수단으로 하나의 씬 을 개별적인 단일 영상으로 분절하여 A, B, A, B, 등의 배열을 이루는 것이다. 영화에서 대표적인 분리병치는 두 사람의 대화 씬 에서 한사람씩 번갈아 보여주는 쇼트의 배열에서 볼 수 있다. 분리병치에서 중요한 것은 영상들의 조형적 공간적 구도에 관련한 몇 가지 규칙이 지켜져야 한다는 것이다. 즉 두 사람간의 거리나 대화의 방향을 인지할 수 있도록 피사체의 크기에 대한 조절이나 시선일치의 관계를 갖도록 하는 것이다. 또한 분리병치는 대개 그 장면의 전체 상황을 광각의 소개화면으로 시작되거나 분리화면의 마감을 위한 광각의 해결화면이 와야 한다. 이로써 관객은 분리병치의 체험을 확고하게 정리한다.

② 평행구조: 동시적으로 진행되면서 씬(서로 다른 장소에서 발생하는 사건)의 단위로 교체되는 두개 이상의 서사행위로서 대부분 일정한 시간이 지나면 합류하여 해결에 이른다. 대개 탐색, 추구, 구출, 추적 등의 주제에 많이 쓰인다.

③ 점진노출 : 하나의 쇼트 또는 여러 개의 쇼트를 통해서 점진적으로 영상정보를 소개하는 배열을 말한다. 즉 일련의 ‘협각 화면’들에서 출발하여 ‘광역화면’이 -상황을 끝내는- 극적 해결로서 제시되는 구조를 말한다.

④ 반복영상 : 변형 없이 주기적으로 되풀이되는 안정된 중심 영상으로 기억의 효과라든가 분위기, 유사성, 이념 등의 반복 강조로 가능 하는가 하면, 한 씬 에서 중심축이 되는 경우에는 그 씬 의 일부가 될 수도 있다.

⑤ 이동화면 : 커트가 없는 긴 화면을 말한다. 팬은 관객으로 하여금 자신과 스크린 상의 인물을 동일화하게 하는 생각을 갖도록 하며 커트보다도 주관성이 강한 방법이다.<sup>8)</sup> 즉 카메라가 보여주는 영상을 관객이 자신의 눈으로 보는 것으로 인식하게 하는 것으로서 커트에 의한 연결이 시간과 공간을 생략하는 반면 팬은 생략이 없는 것이다.

⑥ 다중변각 : 촬영각도나 구도, 화면의 지속시간의 다양성을 통하여 하나의 상황을 서로 다른 일련의 쇼트들로 묘사하는 것으로 다른 구조요소와 상호 결합하여 기능 하는 것이 보통이다. 역사나 거울화면 등도 이에 포함된다.

⑦ 모화면 촬영 : 상황 전체를 넓은 시야로 포착하는 모화면으로부터 출발하여 세부상황의 묘사로 이어지는 영화구조로서 이 구조의 법칙에 따르면 쇼트 2, 3, 4 등을 모화면이 되는 쇼트 1의 원사가 분절을 통해서 각 부분이 중사나 접사로 ‘확대’되도록 해야 한다. 그리고 상황의 결말에 가서는 다시 쇼트 1과 같은 원사로 이어지는 것이 보통이다. 이는 점진노출과 반대적 개념이라 볼 수 있다.

⑧ 화성구조 : 영화 전체 구조에 쓰이는 그 밖의 여러 가지 요

8)김학용, 영화 영상과 시각작용, 중앙대, 1986, p.85

소들의 배합 이러한 구조에 따른 쇼트의 결합이 각 쇼트에 담겨진 원료적 정보의 총계보다 훨씬 더 많고 깊은 의미를 지니게 되는 것은 온당하게 쓰여진 영화적 구문법의 본질 덕분이라고 볼 수 있다.

다음은 실내공간과 영화의 구성요소 상관성에 관한 비교표이다.

<표 4> 실내 공간과 영화의 구성요소 상관성 비교

실내 공간	영화 공간	비교
공간, 조형예술	시간예술	재료적 소재
구체적, 가시적	가시적	표현양상
오감, 총체적 감각	시각	지각체제
실재적·현실적, 강제적	관념적	적용범위
현재	실재인식	존재인식

## 4. 실내공간 구성요소와 영화의 관계를 통하여 나타나는 의미 분석

### 4.1. 실내공간 구성요소를 적용한 영화의 공간 사례

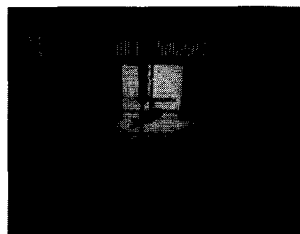
#### (1) 바닥

바닥, 벽, 천장의 구별 없이 이미지 편집 기법에 의해 이미지들이 서로 더 졸부 되면서 공간의 이미지의 경계를 용해시키고 공간은 이미지를 투명한 면으로 역할을 하게 된다.

<그림 2>, <그림 3>에서 빛과 조명은 공간을 유동적이고 가동적으로 인식하게 하며 4차원 공간감을 유동하고 수많은 행위가 일어날 수 있음을 암시한다.



<그림 2> 필립 스타크의 피라미드 호텔의 로비



<그림 3> 일본 전통 가옥 내부의 바닥

#### (2) 벽



<그림 4> 울 댛 제즈

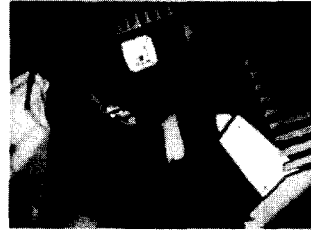


<그림 5> 건축가의 베

결과 속이 다른 주교의 감시와 통제를 반영하는 벽을 조금은 역양적이고 구속을 구성하는 장면으로 영화에 대두된다. <그림 4>은 여러 장치가 널려 있는 벽면의 사다리들과 기구들은

무용수의 정상을 향해 연습하는 무용가의 의지를 드러내고 있고 <그림 5>에서는 주인공의 뒤편의 벽은 중요한 무엇이 뒤로 빠져 나가는 것을 암시한다. 이런 장면들은 잘 풀리지 않는 상황을 희망의 단점을 의미한다.

#### (3) 천장



<그림 6> 피셔 킹



<그림 7> 책 읽어 주는 여자

영화에서 천장이 갖는 역할을 매우 상징적인데 사건의 발달을 위한 매개체를 시간에 공간적 깊이를 부여해 통상적인 현실의 세계를 비추어 주는 공간이다.

<그림 6>는 기하학적인 형태의 계단 위에서 비추어지는 천장의 빛 유입은 관객의 눈길을 순간적으로 멈추게 하고 있다.

<그림 7>은 주인공의 다락방 침대 위 천장으로 유입되는 빛이 희망적인 분위기를 만들고 있다.

#### (4) 개구부



<그림 8> 카롤로 스키르파의 카노바 뮤지엄



<그림 9> 오스트리아 인스 부르크/와인 하우스/레스토랑

희망의 메시지로 연결되면서 벽의 열림이다. 이는 곧 시각적으로 공간을 규정 짓는다.

<그림 8>에서는 실내공간의 개구부 설정은 기능과 이에 직접 관계하는 의미를 부여하고 있다.

<그림 9>은 열면 창을 통하여 그곳으로 보이는 희망적인 메시지를 전하고 있다.

#### (5) 계단



<그림 10> 서브웨이



<그림 11> 알파빌

실내건축 공간에서 수직적은 동선의 움직임 가능하게 해 주는 요소로 꿈의 실현에 대한 은유로 영화에서는 표현한다. <그림 10>에서 표현된 회전 계단은 가늘게 매달린 형광등 불빛과 함께 지하세계의 독특한 이미지를 보여주고 있다. <그림 11>에서는 신도시 건물 속의 계단이 다른 곳으로의 탈출로 이어지면서 하나의 상징을 부여하고 있다.

#### 4.2. 실내공간 구성요소를 적용한 영화의 관계성을 통한 의미 분석

이 상의 분석을 통해, 실내공간 구성 요소 중 바닥에서는 하나의 공간이 서로 유사한 단위공간들로 분리되어 각각이 단위 공간들은 상호 밀접한 관련을 맺게 된다. 이것은 영화의 구성 요소 중 분리병치에 속하는데 분리병치는 주어진 상황에 융통성과 합리성을 부여하는 데 유효하며, 부분들 간의 상호 관계를 유기적으로 할 수 있는 기능성을 갖고 있다.

벽은 서로 다른 두 개 이상의 축이 상호관련을 맺으며 진행될 때의 배열이라고 할 수 있다. 영화에서는 평행구조로 해석되며 이는 복도를 축으로 하여 구성된 공간이라고도 할 수 있다.

천장은 주어진 건축 환경 전체의 이미지가 지각된 상태를 말하며 세부적 정보들이 차례로 제공되는 구조라 할 수 있다. 영화에서는 모화면 촬영법이 이에 속하는데 이는 주어진 상황 전체를 객관적이고도 안정된 넓은 시야로 표착하는 것으로 화면간의 연속성을 부드럽게 하는 것이다.

개구부는 단위공간에서의 지각적 정보들이 누적되어 최종적으로 전체 건축 환경의 이미지를 형성할 수 있게 된다. 영화에서는 점진노출 이라 하는데 이는 연속적인 호기심이나 긴장감을 노출하여 경렬한 이미지를 부여해 줄 수 있다.

계단은 건축 환경에서는 공간과 공간의 연결과 동시적 의미가 강한 단위공간들에서 찾아볼 수 있다. 영화에서는 이동화면 요소로 시간적 지속과 함께 끊임없이 장면이 재구성되는 것을 말한다.

실내공간과 영화와의 관계성을 통해 그에 따른 분석표는 다음과 같다.

<표 5> 실내공간과 영화와의 관계성을 통한 의미 분석

실내공간 구성 요소		영화의 구성 요소	
구성요소	실내 공간	구성요소	영화 공간
바닥	수평적 요소 동선유도	분리병치	상황의 융통성과 합리성 부여 4차원 공간감유도 행위유발
벽	차단 프라이버시 확인	평행구조	감시와 통제 억압적 반영
천장	공간적 깊이	모화면	상징적 매개체 현실세계유도
개구부	기능성, 상징성 희망	점진노출	미래적 암시 희망적 메시지 부여
계단	수직적 동선	이동화면	꿈의 실현에 대한 은유

## 5. 결론

이상과 같이 영화와 실내 공간 구성요소의 의미 분석 고찰을 통해 얻어진 공유성들을 바탕으로 언어와 형식면에서 많은 유사성이 보여지고 있는 '영화예술'의 특성을 실내공간에 적용하여 이를 통해 다음과 같은 내용을 요약 할 수 있다.

첫째, 실내공간의 영화적 특성의 적용 방법 논의에 따른 두 영역간의 상관성을 살펴보았는데 공간을 중심으로 한 시각적 표현이라는 점에서 지각개념에 의한 상관성을 찾아 볼 수 있다.

영화는 간접체험으로서, 각기 다른 장면들이 하나 하나 연속을 이룸으로써 영화가 하나의 분절된 체계로 파악되는 것과 같이 실내공간에서도 시점의 이동을 따라 변하는 장면이 연속적으로 체험됨으로써 의미를 가지게 되는데, 영화와 실내공간의 각 장면은 인간의 의식과 상호 작용하는 것으로 이들의 연속과 중첩으로서 인간의 삶을 유의미한 자체로 만든다.

둘째, 실내공간에 영화적 특성을 적용하는 문제해결과정에 있어 영화와의 실제적 결부성(구성요소)과 관련하여 영화를 공간에 적용한 양상에 따라 사례를 분석한 결과는 실내공간에서 영화와의 실질적 결부성, 영화공간에서 실내공간과 영화적 특성의 공유성의 의미 분석을 할 수 있다.

따라서 앞으로의 영화와 건축공간에 대한 논의는 현재 보이고 있는 이미지 발생위주의 활동이, 영화의 이미지 창조자로서의 역할에 관심을 기울이는 건축공간과 영화 사이의 교류방식이나 영화기법의 일방적인 차용 형식이기보다 각각의 예술들의 본질에 기인하는 교류를 통한 서로의 발전이 이루어져야한다고 본다.

### 참고문헌

1. 문선옥, 공간디자인 문제해결 과정에 있어서 영화구조의 적용에 관한 연구, 실내디자인 학회지, 1998
2. 박은진, 영화이미지를 포함하는 환경주의적 재현에 관한 연구, 홍대석론, 1998.
3. 양정운, 실내공간과 영화예술의 상관성에 관한 연구, 홍대석론, 1999
4. 차봉근, 건축공간구성에 있어서 영화적 기법에 이용에 관한 연구, 전북대석론, 1995
5. 이일범, 영상예술의 이해, 신아사, 1999.
6. 홍성용, 영화속의 건축이야기, 1999.
7. 박진배, 디자인으로 영화보기, 디자인하우스, 2001

<접수 : 2002. 6. 28>