

# 열린 내러티브 구조를 이용한 환경설계 방법 연구

- 용산 아리랑 문화공원을 설계사례로 -

이상경\* · 조경진\*\*

\*동심원 조경설계사무소 · \*\*서울시립대학교 건축도시조경학부

## A Study on Environmental Design Method based on Open Narrative Structure

- A Case of Designing of Arirang Culture Park -

Lee, Sang Kyung\* · Zoh, Kyung Jin\*\*

\*Dongsimwon Landscape Design Inc.

\*\*School of Architecture, Urban Planning and Landscape Architecture,  
The University of Seoul

### ABSTRACT

The purpose of this study is to look for an environmental design method based on open narrative structure, and to promote various experiences and interpretations of space through user's engagements. That is to say, the designer does not lead specific events through separate zoning but using the continuous open composition, users are provided with margins for their imaginations. Spatial formulation through open narrative structure gives us various thoughts and it plays an important role in making a sequential space. Like an abstract painting, it is a complex story making or arranging a montage of images containing stories that elicit the reader's engagement through diverse interpretations. Like this, open composition exists in an ambiguous state and it is possible to interpret unfinished 'evolving work' within it.

Utilizing open narrative structure, this study attempts to apply the idea of sequencing and open composition in the case of designing Arirang Culture Park. Open composition should induce various engagements by users and could be a medium which organically connects nature, culture and people. The spatial strategies of 'ambiguity' and 'transparency' are like a bundle of complex and heterogeneous factors. Finally, the study focuses on the 'integration' of the main ideas that compose multilayered space.

'Voidness' and 'thickening' are also used for spatial strategies in open narrative structure. As alternative plans for undecided programs of the space, the voidness can be a strategic design program with flexibility about changes of futures. Also, thickening can be a strategic design program for functional reinforcement of the space, for the dramatic effects and for the generation of incidental events. Although both voidness and thickening seem paradoxical, we can see they are similar in the way that both focus on various spatial uses and by how they do not function as one-to-one correspondence, but as multiple correspondences. Therefore, open narrative structure is possible to apply in designing space and it can be an alternative design strategy for inducing multiple interpretations of space.

*Key Words: Open Narrative, Ambiguity, Transparency, Voidness, Thickening*

## I. 서론

### 1. 연구의 배경 및 목적

내러티브(narrative)를 이용한 공간은 이야기가 있는 정원의 표현에서 인간과 문화, 자연의 인과적 관계를 고려하는 설계로의 발전을 도모하고 있다. 그러나 현재 까지 대부분의 공간은 영화와 소설에서의 내러티브를 이용하여 연속적인 시각 구성에 치우치는 경향이 있다. 또한 설계된 공간이 대부분 기능 중심의 구획 방법으로 이루어져 있어 다양한 상상력을 유도하는데에는 한계가 있어 그 흐름이 단절되고 파편화 되고 있다.

영화와 소설에서의 내러티브는 사건과 사건의 근접성에 의거한 인과관계를 통해서 전체 사건들이 어우러진 구조를 보여준다. 즉, 내러티브는 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 실제 혹은 허구적인 사건들의 연결을 의미하고 장소에서의 복합적 경험을 공유할 수 있는 매개체로서 시간, 사건, 장소의 연결고리 역할을 하는 것이다. 따라서 내러티브의 구성은 기존의 시각이나 형태 위주의 디자인 방식이 아닌 이용자들의 이용 행태를 중점적으로 고려하는 것이며 이를 통하여 공간에서의 다층적인 해석의 가능성들을 제공할 수 있다. 영화와 소설에서는 독자들의 참여를 유도하기 위해 주제를 복잡하고 모호하게 하는 경향이 있는데 이러한 구성을 움베르토 에코는 '열린 구성'이라 하였다. 내러티브는 이러한 연속적인 열린 구성을 하고 있기 때문에 언제나 독자로 하여금 가능성의 장(場)을 제공한다고 할 수 있다.

이에 본 연구는 공간에서 이용자들의 참여를 통해서 다양한 해석을 이끌어낼 수 있는 열린 내러티브 구조를 모델로 환경설계방법을 연구하고, 변화하는 현대공간의 요구를 충족시킬 수 있는 대안을 제시하고자 한다.

### 2. 연구사

내러티브 이론이나 영화·소설의 구조를 공간설계에 적용한 선행연구들은 다음과 같다.

경관의 연속적 특징을 재인식했던 우대준(1996)은

연속적인 영화장면의 시각적 구조들과 표현기법을 공간설계의 새로운 대안으로 제시했지만 시각적 구조만으로 공간을 설계하려는 한계가 있었다.

영화의 화면구성기법과 내러티브의 인과적인 배열원리를 사용한 이종규(1999)는 건축공간 구성에 적용되는 영화의 구조를 미장센, 몽타주, 내러티브로 분류하였다. 미장센의 표현방식을 공간과 시간단위로 구분하고, 몽타주는 연결과 충돌의 원리로, 내러티브는 연속적인 인과적 배열 원리로 사용하였다. 세부적인 전략 도출의 한계를 드러냈지만, 내러티브의 구조적인 원리를 사용했다는데 의의가 있다.

서사이론에서 나타나는 시공간의 표현체계를 공간에서 응용한 강혁진(2001)은 서사이론의 구조적인 원리를 공간에 응용하려는 시도를 하였다. 서사이론의 구성요소를 사건, 행위자, 시간, 장소로 구분하고, 서사이론의 시공간 개념 속에서 연속적 움직임에 따라 경험되어지는 공간체험을 다양한 공간구성기법으로 도입할 수 있는 가능성을 제시하였다.

조경공간의 이미지 형성 도구로서 스토리텔링을 사용한 오경환(2002)은 공간이 활동뿐만 아니라 의식, 체험, 심상, 정서, 감정을 담는 형식이 될 수 있다고 보았다. 스토리텔링을 기본적인 방법으로 설정하고 뜯어기와 쪼개기 형식을 통해 공간연출의 시각화와 동시에 이야기의 확장과 변형을 성취하는 방법으로 사용하였다. 이는 육체적인 움직임만이 아닌 의식의 흐름에 따른 인식에도 중점을 둔 공간구성방식으로 직접적 체험과 이미지 연상을 통한 경관 구성이라는 가능성을 제시하였다.

선행 연구들은 움직임을 통한 연속적인 공간 만들기 혹은 영화의 장면화와 같은 시각적인 연속성에 의존하는 공간 해석에 중점을 두고 있다. 하지만 내러티브의 구성원리는 장면화, 움직임을 모두 수용하는 원리로서 환경설계에 적용이 가능한 이론이라는 것을 연구사를 통해 알 수 있다.

본 연구는 내러티브 구조를 구성하는 기본원리가 사건임을 주목하고, 사건의 연계와 이용자의 참여에 중점을 두고 있으며, 내러티브 구조의 연속성과 열린 구조를 이용한 환경설계로의 적용 방안에 대해 연구하고자 한다.

## II. 이론적 고찰

### 1. 내러티브의 구조 분석

#### 1) 내러티브의 정의

모든 것을 오브제화시키면서 단편적인 장면으로만 이해하려는 습성으로 인하여 기존의 연속성에 대한 연구는 시각에 의존하는 양상을 보이고 있다. 그러나 일상적인 삶에서 연속성은 시각적 차원만이 아닌 현상 혹은 심리적인 차원에서도 일어나고 있다.

이러한 연속적인 구조를 보이고 있는 대표적인 것이 이야기 형식을 가진 내러티브이다. 여기서 내러티브의 정의는 시간과 공간에서 발생하는 인과관계로 엮어진 실제 혹은 허구적인 사건들의 연결 즉 사건의 계열화를 의미한다.

내러티브의 이야기 요소는 시간의 특성에 따라 선행적으로 이루어진 언어가 아니라 사건이나 상황, 행위이다. 이것들은 상호 연관적이며 구속되어 있고, 서로를 필요로 한다. 그리고 인과적이며 드러날 수도, 감춰질 수도 있다.

#### 2) 내러티브의 구조적 특성

##### (1) 인과관계를 통한 연속성

연속성은 하나의 일치된 관계성에 의해 묶인 요소들의 논리적 연속이다. 여기서 일치된 관계성이라 함은 인과관계라 할 수 있다(Tschumi, 1996). 기본적인 내러티브의 연속적인 구성은 두 가지 사건으로 이루어진다(그림 1. 참조). 두 가지 사건의 대조를 통하여 앞으로 일어날 일에 대해 추측하고, 두 개의 사건이 병치되는 동안 이야기는 구성된다. 각각의 독립적인 사건은 연속적인 사건의 배열을 통해서 인과관계의 힘이 생긴다.

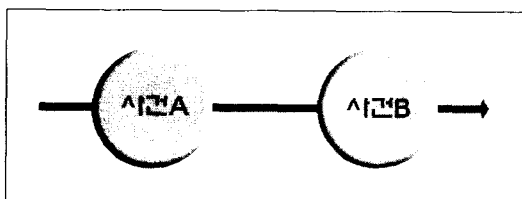


그림 1. 내러티브의 기본적인 구조

#### (2) 틈

이야기는 생각할 수 있는 모든 사건들의 연속적인 구성이다. 하지만 우리가 독서할 때를 생각하면 어떤 사건과 사건의 연결 접점에서 불명확하고 모호한 틈을 발견할 수 있다. 독자들은 이러한 틈을 추론하면서 읽기를 진행한다. 영화를 볼 때도 마찬가지이다. 다음 장면과의 연관성을 관객들이 직접 찾아서 추론한다. 이러한 틈은 텍스트가 비어있는 빈 공간으로 정의할 수 있다. 청중들의 선험적 혹은 경험적인 각자의 해석을 통해 틈으로의 참여가 이루어진다(Chatman, 1980).

이러한 틈이 생긴 이유는 창작자 혹은 작가들의 선별 작업에 의해 생긴 것이다. 작가는 필연적인 연속성을 이끌어내기에 충분하다고 생각되는 사건들을 선별하고 청중들은 일상적인 삶과 예술의 경험을 통해 얻어진 지식을 가지고 그 틈을 채우는 것이다. 틈은 불확실성을 유발시키고 있으며 '틈 채워넣기'는 '유추' 혹은 작가들의 선별작업에 대한 독자들의 반응이다. 공간에서는 '관계맺기'가 되는 것이다.

결국 '틈 채워넣기'란 타고난 성질이며 관습적인 것이고, 특정한 상황에서 생기는 것이 아니라 일상적인 것에 발생하는 것이다. 대표적인 예로 연재만화나 회화를 들 수 있다(그림 2. 참조). 이것으로 독자들이 텍스트의 소비자가 아닌 생산자의 역할을 하고 있다는 사실을 알 수 있으며, 환경설계에도 적용이 가능하다.



그림 2. 연재만화에서의 틈: 컷과 컷 사이에 다른 컷이 들어거나 빠진 컷이 있다면 만화의 전개는 다르게 되어질 것이다.

자료: Chatman, 김경수 역, 1990:41

## 2. 열린 내러티브와 닫힌 내러티브 공간

내러티브의 구조적 특징 가운데 틈의 길고 짧음에 따라 열리고 닫힌 공간 연출이 이루어질 수 있다. 틈이 길면 이야기는 강하지 못하며, 이용자들의 다양한 상상을 이끌어 낼 수 있으며, 틈이 짧으면 이야기는 강한 축선을 형성하여 누구나 쉽게 이해할 수 있다. 이러한 점을 이용하여 에이젠슈타인이 응용하여 영화로 제작하였는데, 서로 상이한 장면과 장면의 결합을 통하여 독자들로 하여금 다양한 이해를 바라는 영화를 시도한 것이다. 이러한 특징은 공간에 적용하여 해석되어 질 수도 있다.

닫힌 내러티브 공간이 일관된 목소리로 공간을 한정 지으며 공간과 삶을 구획하고 경계를 짓는다면, 열린 내러티브 공간은 다수의 목소리로 구성된 다양한 이야기기를 가진 장소를 일컫는다. 열린 내러티브는 의미를 생산하는 독자의 역할을 강조하는 현대 이론들로부터 유도된다. 열린 작품의 생명력이 독자의 능동적이고 복합적인 참여에 의해 창조되기 때문이다. 그러한 점에서 예술 작품은 항상 열린 구조를 갖고 있다. 에코는 “열린 예술 작품”에서 ‘열린’의 의미를 정의하기 위하여 음악의 예를 사용하는데 연주자가 개인의 독특한 미학적 차원에서의 작품을 체험한 후 창조적 해석에 의해 형식적 가능성을 확장시키려는 것으로 ‘열린’ 작품을 제시하고 있다(Eco, 1962). 연주자는 하나의 악보를 통하여 여러 장르로 연주가 가능하기 때문이다.

할프린은 경관에 열림과 닫힘의 정도를 구분하여 적

표 1. 열린 내러티브와 닫힌 내러티브 공간의 특성 비교

닫힌 내러티브 공간	열린 내러티브 공간
· 재현된 경험	· 일상적 경험
· 결정주의적 경향	· 비결정주의적 경향
· 수용적 경향	· 이용자의 참여 유도
· 개인적	· 공공적
· 개별적인 프레임 구성	· 융합적인 프레임 구성
· 선별된 시간대의 층	· 다양한 시간대의 층
· 대본의 구성	· 대본의 구성을 하지 않음
· 의도적인 기호로 의미전달	· 가능성과 기호로써 이용자의 이해를 우선시함
· 작가가 통제하는 입장	· 독자가 이해하는 입장
· 단순한 이야기 재현 공간	· 담론적이며 상호연관적인 텍스트 공간

용하였는데, 모호성과 잠재성의 수준을 통하여 열림과 닫힘을 10단계 등급으로 구분하였다. 할프린이 말하기를 “이러한 틀을 적용한 디자이너들은 적합한 스케일을 적용할 수 있어야만 하고 사람들이 틀을 이용하는 상황에 적합하게 열림과 닫힘의 단계를 적용해야 한다.”고 하였다. 열린 구성은 특정한 목표보다는 사람들의 감정을 자유롭게 할 수 있도록 디자인하는 것이고, 단지 무대를 만들고 수행하는 과정처럼 여겨질 수 있다. 열린 구성이 될수록 탐구적, 실험적인 과정이 일어날 것이고, 다양한 상황 속에서 사람들의 감정 유발이 증가할 것이다. 할프린에게 있어서 열린 구성은 이용자들에게 최소한의 계획을 통한 다양한 공간의 이용을 유도하는 것이고, 닫힌 구성은 모든 행위에 대한 세부적인 결정을 통하여 이용자들을 따라가게 구성하는 것이다(Burns, 1986).

## 3. 열린 내러티브의 구성 원리

### 1) 연속성에 의한 열린 구성

내러티브에서의 연속성은 하나의 장면과 장면의 연속적인 결합 혹은 사건과 사건의 결합을 통한 의미생성으로 이루어진다. 이러한 구성은 환경설계에서도 찾아볼 수 있다.

츄미는 건축과 조경에서 연속성을 인지하게 하는 요인을 공간, 움직임, 사건으로 정의하였다. 이러한 요인들은 리듬과 속도 등의 움직임에 대한 기본원리로 사용되고 있다. 또한 할프린은 댄스 안무법에서 경관을 통한 움직임으로 연속성을 유기적으로 구성하고 이해하는 근원적인 방식을 찾았다. 그는 즉석 안무의 잠재성을 근간으로 한 열려진 틀(open scores)과 닫힌 틀(closed scores)을 구별하였다.<sup>1)</sup> 그리고 사건은 다양한 움직임을 통하여 공간에서 발생하는 행위 혹은 프로그램과 같은 우연히 발생된 사건과 연관되어진다. 공간, 움직임, 사건의 요인들과 함께 연속적인, 즉 내러티브적인 경험을 성취할 수 있는 것이다(Potteiger and Puriton, 1998).

결국 내러티브의 연속성은 공간, 사건, 움직임이 개별적이지 않고 하나의 묶음으로 나타나고 있다. 묶음은 방향이 하나로 나타나지 않는다. 복잡적이고 이질

적인 묶음은 여러 방향으로 쉼인 구조로 언제든지 다른 방향으로 진행이 가능하도록 구성되어 있다. 이러한 특성은 독자로 하여금 다양한 해석을 유도하는 방법으로 이용할 수 있으며, 내러티브의 연속적인 구조가 독자의 참여를 유도하는 열린 구성으로서의 방법으로 사용됨을 알 수 있다. 내러티브 공간의 내용과 과정도 하나의 형태 혹은 하나의 공간적 성격으로 나타나야 한다.

하그리브스(Hargreaves)는 동태적인 부지를 이용자의 움직임과 시간을 통한 부지의 변화로 언급하고 있다. 예를 들면, 캔들스틱 포인트 문화공원에서 조류의 오르내림을 접해져 있는 해변을 따라 정규적으로 표현하였으며(그림 3. 참조), 과달루페강 공원에서 강과 평행하게 달릴 수 있도록 축조된 둑길은 물의 흐름에 의해 현존하는 식생의 종 보전과 강의 범람을 막기 위해형상화되어졌다(그림 4. 참조). 여기서 하그리브스는 사건의 가능성에 대한 개념 확장과 시공간적인 동시성을 고려함으로써 경관을 이야기하는 방법을 새롭게 변화시키고 있다.

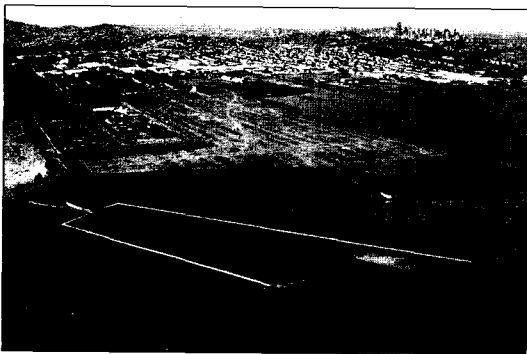


그림 3. 캔들스틱포인트 문화공원  
자료: Process128, 1996: 77



그림 4. 과달루페강공원의 둑길  
자료: Process128, 1996: 101

이것이 풍경식 정원과 구별되는 것은 공간의 내용과 진화 과정의 융합 때문이다. 풍경식 정원은 형태와 배경이 명확히 구분되어 있지만 하그리브스의 정원은 그러한 구분이 명확하지 않으며 반전되는 '도와 지'로 변화되고 있다. 지속되는 사건과 행위 그리고 '도와 지'의 특성을 내러티브의 내용으로 구성함으로써 연속성을 구현하고 있는 것이다. 도(figure)와 지(ground)의 융합은 경관을 이해하고 해석하는 방법으로써 변화를 제한하지만, 이것은 이야기와 구별된 것이 아니다. '지'로서의 경관은 이야기를 통하여 '도'가 되는 것이다(Potteiger and Puriton, 1998). 가역적인 움직임을 통한 공간의 연속성은 고정적인 입지 조건을 형성하는 것이 아니라 열린 공간을 형성해 주는 방법이다.

## 2) '가능성의 장'으로서의 열린 구성

열린 공간은 '가능성의 장'으로 존재하며, 이것은 장소에서의 다양한 이벤트의 생성 가능성을 의미한다. 추미는 라빌레트를 중첩되고 완결되지 않은 상태로 남겨둠으로써 경관의 다양한 이용과 해석이 가능하도록 디자인하였다. 라빌레트는 또한 연속적인 변화의 상태 속에 존재하고 있다. 이것은 결코 완결된 작품이 아니며 항상 수많은 해석을 향해 열려있다. 그리드 속에 명시된 풀리는 새로운 해석을 창조할 수 있도록 여지를 남겨둔 것이다. 그리고 영화적 산책로(cinema promenade)에서 각각의 주제공원들은 다른 디자이너들에게 여지를 남겨두었다.<sup>2)</sup>

이러한 것을 "진행중인 작품"으로도 말할 수 있으며 가변성에 중점을 두고 있다. "진행중인 작품"은 물리적으로 완결되어 있지만 지속적으로 내적인 관계를 새롭게 할 수 있도록 열려있는 작품이 된다. 이러한 과정은 '가능성의 장'을 창조한다(Eco, 1962).

## III. 환경설계 전략 도출

### 1. 내러티브 공간의 열린 구성 연구 사례

#### 1) 복합적인 시나리오를 통한 열린 공간구성

현대 공간에서의 시나리오는 기능적 공간 사이의 경계를 잇는 프로그램의 띠로 정의할 수 있으며, 복합적

인 시나리오에 의하여 연속적인 공간을 구성할 수 있다. 시나리오는 공간에 이야기를 투영시키며 이용자로 하여금 '틈 채워넣기'를 하는 유도장치로 사용되어 진다.

이러한 시나리오에 대한 연구는 여러 디자이너들에 의해 연구되어지고 있는데 특히 추미는 도시 공간에서 일어나는 행위를 시나리오로 구성하고 공간을 표현하려 하였다.<sup>3)</sup> 시나리오를 구성하는 요소를 사건으로 정의하고, 사건과 기존의 공간과의 대립과 충돌을 통하여 새로운 의미가 생성하고, 공간의 역할이 다양하게 변할 수 있다는 것을 주장하였다. 추미는 사례를 살인사건 하나만 들었지만, 결국 기존 공간에서 예기치 못했던 수많은 시나리오를 사용할 수 있다는 것을 보여주고 있다(그림 5. 참조).

복합적인 시나리오의 사용은 할프린의 FDR 기념공원에서도 나타난다. 루즈벨트 대통령의 임기를 네 구간으로 나누어 이야기하고 있으며, 이러한 공간구성은 조각, 언어, 벽에 의해서 복합적인 시나리오를 구성하고 있다. 여기서 시나리오는 여러 구성요소들과 어울려 이용자로 하여금 장소에서 다양한 경험을 느끼게 한다.

2) '도와 지'가 반전되는 열린 공간구성

사건은 시공간으로 무한하게 순환하고 있으며, 이용자들에게 무한한 이해를 향해서 꼬여지고, 교차되어지는 미로와 같은 열린 시퀀스를 위한 잠재적인 구조를 이루고 있다.

이런 구성에 대한 연구는 아라카와(Arakawa)의 '전환가능한 운명(Reverse Destiny)' 공원계획에서 잘 보여지고 있다. 이 공원은 이용자의 이동통로를 연속적인 이런 구성에 대한 연구는 아라카와(Arakawa)의 '전환

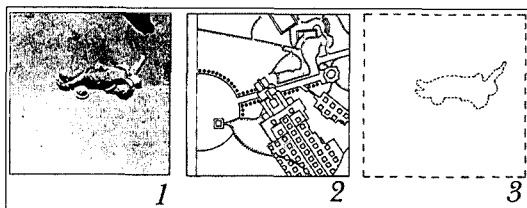


그림 5. 살인사건 발생: 왼쪽부터 사진을 통한 시나리오 설정, 기하학적인 공간 표현, 움직임의 표기(notation)를 의미

자료: Tschumi, 1994: 18

가능한 운명(Reverse Destiny)' 공원계획에서 잘 보여지고 있다. 이 공원은 이용자의 이동통로를 연속적인 미로로 구성함으로써 환경과 이용자가 상호보완적인 관계를 이룸과 동시에 움직임을 통하여 반전되는 '도'와 '지'의 열린 구성을 하고 있다. 이러한 구성은 환경이 고정적이지 않고 이용자의 움직임에 따라 유동적임을 보여준다(그림 6. 참조).<sup>4)</sup>

이름짓기(naming)의 기법을 이용하여 이용자를 유도함과 동시에 감성적인 개입을 유도하고 있으며, 이야기를 발생시키는 요소들을 형태적으로 연계 짓고 있다. 또한 공원에서 다양하고 독특한 이벤트를 개최하여 이용자들로부터 다양한 경험을 유도하고 있다.

2. 열린 내러티브 공간의 특성

1) 모호성

에코는 예술작품 중에서 모호한 작품일수록 독자들의 다양한 해석이 나타남을 말하면서 모호성을 중요하게 언급하고 현대작가들은 모호함을 적극적인 전략방법으로 사용하고 있다.

모호한 구성은 이야기를 위주로 하는 전통적인 내러티브로부터 벗어나 있다. 에이젠슈타인은 이상적인 영화는 이야기나 일화의 기능을 최소화하는 '이야기 약화(de-anecdotalization)'를 통해 주제를 직접 표현해야 한다고 하였다. 에이젠슈타인은 전통적인 의미의 이야기 대신 이미지들만이 나열된 영화를 만들어, 서로 다른 이미지들이 순수한 연상작용을 통해 주제를 부각되도록 시도하였다. 물론 '이야기 약화'가 이야기를 전적으로 배제하는 것은 아니다. 이야기는 연상작용의 통로

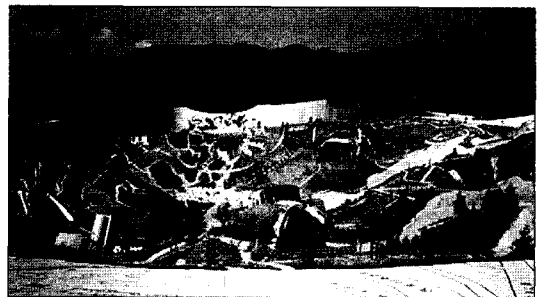


그림 6. 공원 전경

자료: www.nhk-chubu-brains.co.jp/gifu/yoro/tenmei.html

로서 기능하고 이를 통해 관객은 어떤 개념을 얻게 된다. 상이한 단편들의 결합을 통해 새로운 개념이나 태도가 형성되도록 유도하는 것이다(김용수, 1996). 이러한 방식을 따른 영화는 모호한 특성을 가지게 됨과 동시에 열린 구성을 갖게 된다. 벤츄리도 시의 구조를 통하여 건축의 프로그램에 반영된 계산된 모호함은 혼란을 가져다 주며 그것은 의미의 명쾌함보다는 의미의 다양함을 추구하는 것이라 하였다(Venturi, 1977).

모호함은 공간에서의 다양함을 수용하기 위한 것이다. 하지만 공간에서의 과다한 의미가 필요하다는 것은 아니다. 과다한 의미는 역설적으로 의미를 부족하게 만들기 때문이다. 특정한 주제를 부각하거나 강렬한 이야기를 부여하는 이미지가 아닌 일상적이며 다양한 경험을 요구하는 열린 구성은 모호함을 추구한다.

## 2) 투명성

내러티브에서의 투명성은 어떤 명확한 것을 드러내게 하거나, 숨기는 것에 대한 중간적 입장을 가지게 하는 것으로 내부와 외부, 자연과 문화, 개인적인 것과 공공적인 것 사이의 명확한 구분을 없애는 것이다.

리차드 하그(Richard Haag)는 '가스 공장 공원(Gas Works Park)'에서 낭만주의적인 경관을 초월한 모습을 보여주었다. 이 공원은 바라보는 환경이 아니라 환경과 인간이 상호 참여하는 투명성을 표현하였다. 하그리브스는 인간과 자연, 문화와 자연을 통합한 환경에 관심을 가지고 부지의 고유한 특성인 하부구조, 생성과정 등을 표현하려고 노력하였다. 표현의 관점은 그것이 이루어진 과정과 여러 가지 재료 및 주제들의 융합에 초점을 맞추었다.

결국 현대의 투명성은 환경의 미적인 관조를 추구하는 것이 아니라 장소적 특성과 인간의 만남의 장으로서 수많은 사건의 가능성을 제시하는 적극적인 설계전략으로 사용되어지고 있다.

## 3. 열린 내러티브 공간의 구성 전략

열린 내러티브 공간에서의 모호성과 투명성은 공간의 다양한 이용을 위하여 필요한 것이다. 결국 이러한 특성은 '비워두기'와 '두텁게하기'의 전략으로 이용할

수 있다. 비워두기와 두텁게하기는 형태적으로는 반대되는 것으로 보일 수 있지만, 목적은 공간의 다양한 이용을 위한 것이다. 이러한 전략에 의하여 공간은 다양하게 이해되며, 다양한 이해의 충돌을 통한 새로운 이벤트의 생성을 유도한다. 새로운 이벤트의 생성을 통하여 공원의 이용자들은 자신만의 해석을 계획할 것이고, 이러한 해석은 다시 해석되고, 또 다시 해석되어 결과적으로 하나의 이야기가 될 것이다.

### 1) 비워두기(voidness)

비워두기는 특정한 프로그램을 사용하지 않는 것이다. 알렉스 월은 '프로그램 없는 이용'을 말하면서 "표면이 다양한 프로그램을 사용하는 것은 사용범위를 제한이나 한정이 아닌 다양하고 유연하게 할 수 있다. 구성요소를 단 한 가지 기능이 아닌 다양한 기능을 수용하도록 디자인하는 것이 공공 공간의 사용을 보다 경제적이고 풍부하게 한다. 공간에 특정한 기능을 부여하지 않으므로써 공간의 이용자로 하여금 스스로 창의적이고 요구하는 바대로 공간을 사용하게 해야 한다. 공간 이용자의 창의적인 사용은 결과적으로 공공 공간의 지속적이고 애정 어린 사용을 가능케 한다."고 하였다(Wall, 1999).

결국 비워둠으로써 다양한 행위들이 공간의 이용자들에 의해 창출되어진다는 것이다. 이러한 원리는 웨스트8의 쇼부르그플레인(Schouwburgplein)의 광장에서 잘 나타난다. 구조물을 주변부에 만들고 광장 중심부를 비워둠으로써 다양한 행위들이 창출되어지고 있다.

램콜하스도 복잡하고 다양한 폭주의 시대에서의 새로운 질제에 대해서 중요성을 강조하고 현대 어버니즘에 적합한 장소적 요구에 대한 가능성을 비워두기로 강조했다. 현대 공간의 프로그램에 대한 불안정성을 지적하고 특별한 프로그램이 없는 빈 공간을 폭주된 도시에 유연하고 매끈한 공간의 대안으로 제시했다. 비워두기는 자유로운 공간을 의미하는 것이며, "의미가 과도한 것은 의미가 부족한 것이다"는 역설적인 추미의 말이 여기에 해당될 수 있다.

### 2) 두텁게 하기(thickening)

알렉스 월은 '두텁게 하기(thickening)'를 설계의 전

략적인 프로그램으로 제시하는데 그 예로 쇼부르그플레인(Schouwburgplein)의 광장에서 보여진 두텁고 다층화된 표면이 배수, 구조, 설비 등의 기술적인 문제들을 해결했을 뿐만 아니라 광장의 사용범위를 증가시키는 효과를 언급하고 있다(Wall, 1999).

‘두텁게 하기’와 유사한 의미들이 다른 분야에서 많이 사용되고 있는데 영화에서의 몽타주가 그 중 하나이다. ‘클레쇼프의 효과’는 초기 몽타주를 의미하는데 초기 영화 촬영기법으로 사용되어졌다. 클레쇼프 효과는 관객이 몽타주의 영향으로 의도적으로 창조된 이미지를 지각하는가를 알아보기로 한 것으로 소비에트의 유명한 배우인 모주힌(Mozhukhin)의 무표정한 얼굴을 클로즈업으로 찍은 긴 필름을 사용하여 그것을 다른 다양한 샷(shot)과 결합한 실험이었다. 이 실험을 통하여 관객들은 모주힌의 얼굴에서 주변의 다양한 배경으로 인해 감정적 반응을 느낀 것으로, 이러한 이론은 디자이너들의 형태적 조립이론으로 유용하게 사용되었다.

이것을 중첩의 효과라 할 수도 있지만, 이 의미를 넘어서 또 다른 충돌적인 효과를 일으킬 수 있다. 에이젠슈타인에 의하면 한자를 예를 들어서 개를 의미하는 견(犬)과 입을 나타내는 구(口)가 결합하여 짖을 폐(吠)라는 새로운 뜻을 창조한다면서 개와 입이라는 두 개의 상충되는 요소들이 결합해 우리의 일반적인 논리적 사고방식과는 다른, 일종의 원시적 사고과정인 ‘이미지 연상적 사고(imagist thinking)’에 의해서 ‘짓다’라는 새로운 개념으로 전환되었다는 것으로 충돌의 효과를 말하고 있다.(김용수, 1996) 결국 ‘두텁게 하기’는 인간의 ‘틈채워넣기’의 기술을 극한으로 활용한 것이라 할 수 있다.

두텁게하기는 불확정적인 다양한 이벤트를 유발하고 이러한 이벤트는 육체의 움직임을 통해 예상할 수 없는 다양한 움직임을 생성하는 전략적인 설계 프로그램이다.

표 2. 열린 내러티브의 공간 전략

특성	전략	역 할
모호성 투명성	비위 두기	불확정적인 프로그램의 수용을 통한 다양한 사건 생성 이야기 약화를 통한 다양한 이해 가능
	두텁게 하기	복합적인 구성을 통한 충돌의 효과: 다양한 이야기 생성 인간과 문화의 특성이 새로운 조합을 통하여 표현이 가능

## IV. 환경설계로의 적용

### 1. 대상지 개요

#### 1) 대상지의 환경

대상지는 서울시 용산구 이태원동에 위치하고 있으며 면적은 3,440평이다. 현재는 미군 아리랑 택시 부지이지만 미군에서 첫 번째로 우리나라로 다시 반환 예정 부지로서 이태원의 입구에 자리잡고 있다.

이태원 아리랑 택시 부지는 다양한 문화적인 층이 형성될 수 있다. 기존의 이태원의 성격이 반영되고, 앞으로의 변화에 대한 시험부지로서 다양한 의견이 제시 될 것이다. 대상지의 이용은 반환될 수많은 미군 이전 부지의 한 사례로 남게 될 것이며 용산 이태원에서 전이과정의 중심이 될 것이다. 따라서 변화에 민감하고 부지의 다양한 역사적 맥락과 환경을 부드럽게 연결하는 인과고리가 형성되어야 한다.

#### 2) 대상지의 고유성 도출

용산 아리랑 택시 부지는 과거의 역사적인 사건과 미래의 변화 속에 있는 장소로 다양한 이야기 소재들을 내재한 공간이다. 이태원의 변화란 미군의 이전문제이다. 지금의 이태원은 용산 미군부대의 잔재이다. 미군이 이전하게 된다면 그 잔재도 없어지거나 변화를 맞이 하게 될 것이다. 하지만 이태원이라는 지역적인 특성은 현재와는 다르겠지만 미래에도 유지하게 될 것이다. 주변에는 이미 미군이 아닌 수많은 외국인들이 주거하고

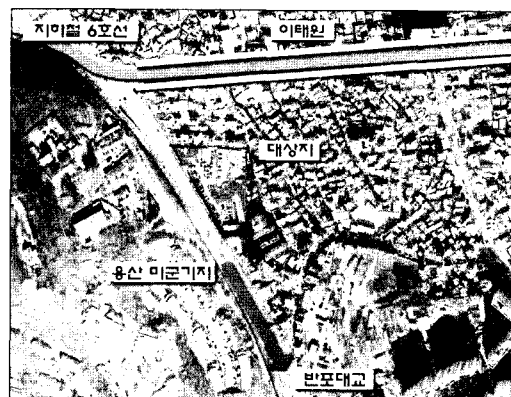


그림 7. 대상지 위치도



표 3. 대상지의 고유성 도출

구분	대상지의 고유성 (Site-Specific)	비고	
지역적 특성	역사적 요소	과거의 아픈 기억을 통한 이태원의 명명 변화	연대기적 구성
	인문적 요소	많은 내·외국인이 주변에 거주하며, 많은 이용이 이루어짐	광장기능
	사회적 요소	첫 번째 미군에서의 반환부지로서 공간의 기능 변화가 이루어짐	변화과정 기념성
	도시적 맥락	이태원 입구에 위치하고 남산과 반포대교를 잇는 반포로에 접해 있음	도시기능 수행
장소적 특성	지형적 특성	경사지에 위치: 5m 지형차	지형이용
	자연적 요소	과거에 배나무가 많았음	흔적 남기기
	물리적 요소	주변이 주거지로 둘러져 있으며, 반포로가 유일한 출입로임.	한정적 요소

있으며, 가까이에는 외국 대사관도 많이 위치하고 있다. 이태원은 앞으로도 외국인에게 선보이는 서울의 첫 번째 얼굴 역할을 할 것이다.

## 2. 아리랑 문화공원의 설계전략

### 1) 설계 전략 도출

#### (1) 내러티브의 성격 부여

먼저 내러티브의 성격을 부여하기 위해서는 공간의 맥락들 즉 대상지에서 도출된 고유성으로 이야기를 구성해야 한다. 하지만 강한 이야기의 축선을 형성한 형

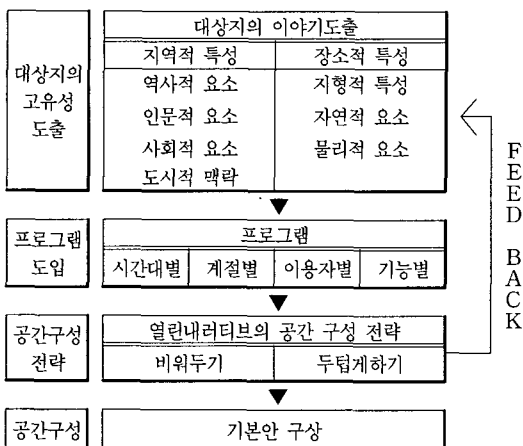


그림 8. 설계 프로세스

태가 아닌 이야기 약화를 통하여 다양한 공간의 성격을 구현하려 한다.

이러한 이야기들은 공간에서의 연속성을 구현하는 소재로 이용될 수 있다. 내러티브에서 연속성은 기본적으로 내재되어 있는 성격이다. 이것을 이용하여 공간에서도 내러티브의 성격을 반영하면, 연속적인 공간의 이루어질 수 있다. 공간에서의 연속성은 사건의 전개와 '틈 채워넣기'를 통하여 이루어지고 공간의 이용자에게 다양함과 흐름을 인식하게 한다.

### 2) 열린 공간 구성

이용자들이 참여가 가능한 공간이 되어야만 열린 공간을 구성할 수 있다. 참여 가능한 물리적인 시설물은 공원의 이용자에게 즐거움을 줄 것이다.

#### ① 비워두기

다양한 이벤트가 생성되기 위해서는 공간이 유동적이어야 한다. 여러 가지 행위가 발생할 수 있는 여지를 남겨둬야 동시에 우연적인 사건이 발생할 수 있다. 대상지는 앞으로의 변화에 민감하게 대처할 수 있도록 공

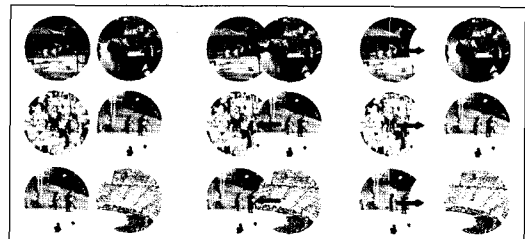


그림 9. 공간에서의 각각의 사건은 서로에게 상호영향력과 탄성을 가진다.

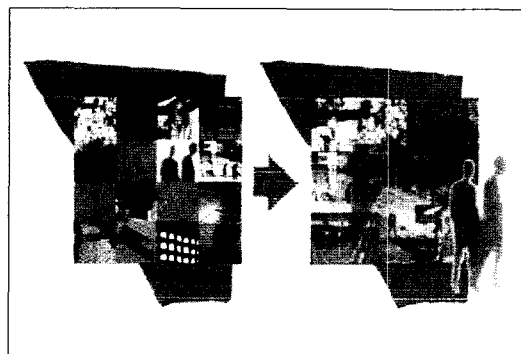


그림 10. 대상지의 공간 중첩 이미지

간을 비워둠으로써 다양한 활동을 유도할 수 있을 것이다.

② 두텁게 하기

높이차에 따른 기능의 변화와 광장에서 바닥 패턴의 다양화를 통하여 예상하지 못했던 이벤트를 생성할 수 있다. 대상지는 수직적인 지형차가 있어 시퀀스 연결뿐만 아니라 공간의 기능을 두텁게 할 수 있다. 대상지는 이태원동에 살고 있는 주민들의 근린공원으로서의 기능과 이태원의 입구로서 관광객을 위한 기능을 같이 수렴해야 한다. 이러한 기능들의 대립은 또 다른 이벤트를 생성하는 요소가 될 것이다.

3. 스터디 모델링을 통한 열린 공간 구성

1) 첫 번째

하나의 사건은 독립적인 공간으로 형성이 가능하다. 예를 들면, 연인들끼리 키스하는 공간, 자전거를 타는 공간 등은 독립적이며 다양한 공간크기를 구성한다. 그리고 이러한 사건들은 인과적인 연계를 통하여 이야기가 발생되어질 수 있다. 그러한 공간구성을 하기 위한 스터디모델링을 구상하였다(그림 11).

이야기의 구성은 사건의 연계를 통하여 구성되는 것

에 고려하여 철사를 이용하였다. 철사에는 다양한 공간 크기를 나타내는 도형들이 연계적으로 이어지고 복합적인 이야기의 구성체계가 여러 개의 철사에 의하여 공간이 이루어지는 형태에 대해 연구하였다. 이 스터디 모델링을 통하여 연계되는 다양한 이야기를 통한 공간 형태 연구는 많은 도움이 되었지만 이야기가 공간에서 직선적으로만 이루어지지 않는다는 사실이 이 모델링의 한계가 되었다.

2) 두 번째

첫 번째 스터디 모델링의 한계를 극복하기 위하여 두 번째 모델링은 공간의 중첩과 사건의 규모를 나타내는 다양한 도형의 사용을 네 개의 레이어를 상징하는 투명한 판을 만들어 사용하였다. 하나의 층에 이야기를 구성하는 요소를 넣어서 네 개 층의 중첩된 모습을 볼 수 있도록 만들었다. 공간 구성은 작업에 의하여 우연적으로 생성되어지며, 이야기도 비선형적인 구성이 가능해졌다. 그리고 우연한 사건의 중첩은 사진으로 기록하였다. 이러한 작업은 연속하는 4개의 레이어 층을 통한 구성뿐만 아니라 컴퓨터를 통한 중첩도 가능하게 하였다.

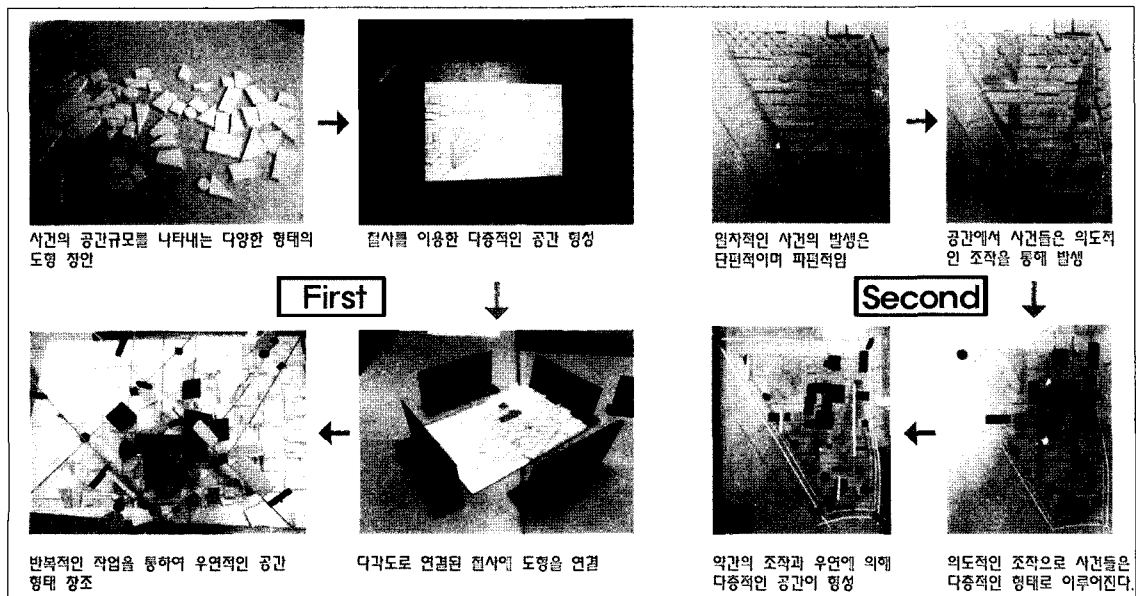


그림 11. 열린 공간의 다양한 형태를 연구할 수 있는 스터디 모델링의 연속적인 변화 모습

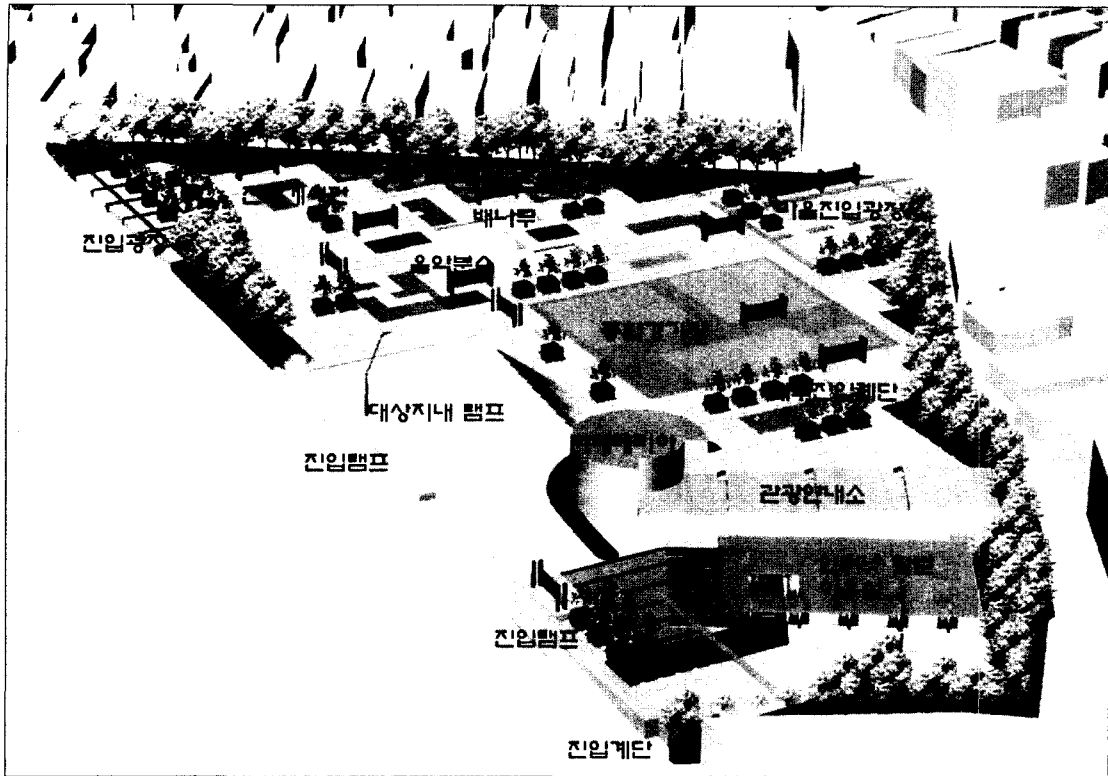


그림 12. 기본구상안

#### 4. 공간 구성하기

##### 1) 복합적인 시나리오 구성

이야기는 공원을 이용하는 사람들에게 방향감과 상상력을 유발하고 공간을 연결하는 유도장치로 이용된다. 공간의 근접함(proximity), 즉 바로 다음 공간과 연계가 됨으로서 의미가 생성되고, 방향에 따라 의미가 다르게 느껴질 수 있다. 하지만 대상지는 공간이 협소하고, 광장의 기능도 수행해야 하므로 복합적인 공간 구성을 통하여 의미의 다양화를 추구하려 한다.

시나리오는 공간에서 특정한 이야기를 유발하기 위해 사용하는 것은 아니며, 단편적인 이미지를 중심으로 이용자로 하여금 상상력을 유발하도록 한다. 시나리오는 디자이너의 도구이자 이용자들에겐 연속적인 이야기를 유도하는 공간의 연계적 장치로 사용된다. 그리고 시나리오는 공간에서 마치 프로그램 때와 같은 역할을 하게 될 것이다.

##### 2) 공간의 관계맺기

대상지에서 시나리오를 적용하기 위하여 미로 구성 방식을 사용하였다. 미로는 연속성의 특징을 모두 재현함과 동시에 다양한 이야기를 구성할 수 있는 장점을 가지며, 협소한 공간에서도 사용이 가능하다.

대상지에서는 미로는 대상지의 지형적인 특성 및 다양한 시설물과 연계가 이루어짐으로서 공간의 관계맺기 도구 장치로 활용되어진다.

표 4. 건물의 프로그램

구분	층	이용 방안	비고
정보 이용실	1층	· 관광객을 위한 인터넷 정보이용실	반투명 재료 사용
		· 지붕으로의 영상투영을 통해 야외 카페테리아에서 관람이 가능	
카페 테리아	2층	· 공원이용객을 위한 편의시설로 제공 · 패스트푸드, 스낵코너 등의 판매	
	1층	· 편의점으로 이용	
관광 안내관	1층	· 서울 및 전국 관광 안내 · 관광 교통편 안내 · 지붕은 야외 카페테리아로 이용	

시퀀스	기능	이야기발생요소
I	도시기능 수행: 통로	- 통로: 공원을 이용하는 다양한 방법 중의 하나 - 주거지 밀집: 진입의 불편함 해소와 동시에 이야기 구성 - 우회적인 진입과 통로의 협소로 인하여 주민들은 불편을 느끼고 있으므로 이러한 통로의 기능이 첫 번째 시퀀스의 주요 역할 중 하나가 될 것으로 예상
II	외부인의 광장 프로그램 이용	- 이태원의 특성 : 외국인의 관광 명소라는 것에 착안 - 대상지의 기능에서 관광안내소는 큰 비중을 차지하며, 다양한 정보를 줄 수 있는 건물의 기능은 또 하나의 새로운 활동유발 - 바닥의 패턴으로 나타나는 영상은 미디어의 역할을 하고, 기존 이야기와는 또 다른 이야기를 선사해준다. 하지만 곧 내외국인의 운동하는 모습과 램프를 통해 나타난 관광안내소는 이 곳이 이태원이라는 것을 새삼 일깨워준다.
III	주민들의 광장/건물 프로그램 이용	- 건물의 기능은 부지의 특성상 이태원의 이용자 및 주민의 편의시설로 이용 - 층계를 이루는 건물의 형태는 높아차로 인하여 공원과 연계되어 카페테리아로 향하는 동선 혹은 야외 카페 역할 수행
IV	인터넷 정보이용실 이용	- 관광 안내의 기능을 수행 - 영상매체를 통한 정보전달 기능수행

A: 진입광장      B: 전자계시판      C: 배나무      D: 음악분수      E: 마을진입광장  
 F: 종합경기장      G: 내부진입계단      H: 내부램프      I: 카페테리아      J: 관광안내소  
 K: 인터넷정보이용실

그림 13. 공간의 연속적 구성과 시퀀스

5. 구상안

1) 공간의 연속적인 구성과 이야기(그림 13)

2) 프로그램을 수용하는 건물군의 디자인

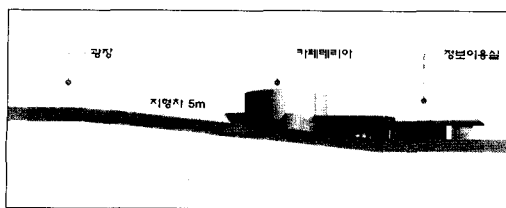


그림 14. 건물의 기능과 경사 분석

3) 이용자들의 참여를 통한 경관 만들기

열린 공간을 구성하기 위해서는 공원 이용자들의 참여를 통한 경관만들기에 대해 설계가들이 구상해야 한



그림 15. 영상장치를 통한 바닥패턴의 다양화

다. 본 연구에서는 스크린을 이용하여 생성되는 그림자를 통하여 이용자들이 경관 구성에 직접 참여할 수 있도록 하였으며, 영상물이 바닥으로 투영되어 정보를 전달하고, 혹은 이용자가 영화 속의 주인공이 되는 환상을 가지도록 유도하였다. 바닥으로의 영상물의 투영은 다양한 경관을 만들어줌과 동시에 공원 이용자에게는 매력적인 끌개로서 작용할 것이다.

이것은 ‘도와지’의 반전된 구성과 유사하다. 반전되는 ‘도와지’는 주체와 배경이 정해지지 않은 것이며, 이용자가 공원의 경관이 되고, 또 다른 이용자가 또 하나의 공원의 경관이 된다. 이러한 구성은 장소에서의 다양한 이야기를 생성해내며, 연속적인 사건의 전개를 구성한다. 하나의 묶음처럼 다양한 방향이 엮히고 섞여 있으며, 어느 방향으로 전개될지는 예상하기 힘든 복잡한 구조를 통하여 사건은 다양하게 계열화가 일어나게 된다. 공간 구성은 이러한 다양한 이벤트를 수용할 수 있도록 열린 구성을 가져야 한다.

그리고 열린 공간을 구성하기 위한 또 하나의 요소로서 가변적인 시설물을 적극적으로 이용한다. 가변적



그림 16. 스크린을 이용한 이용자들의 참여를 통한 경관 만들기

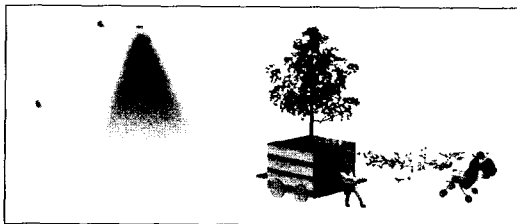
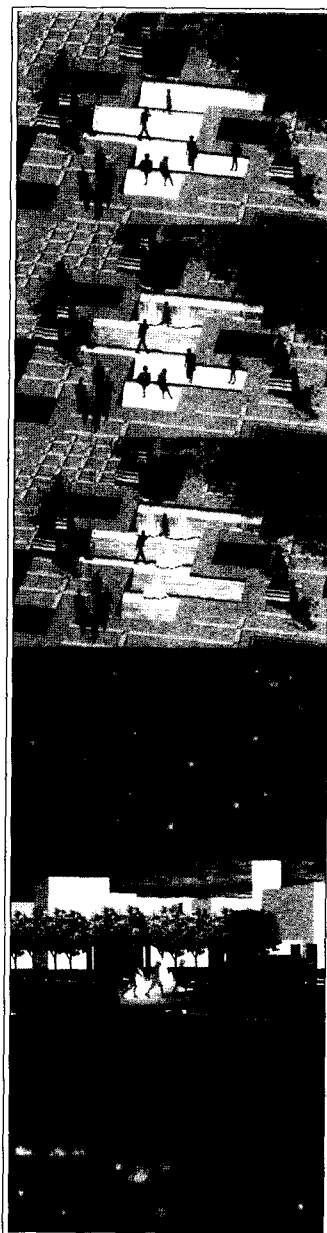


그림 17. 가변적인 시설물 구성

인 요소들은 이용자들에 의해 생성되는 사건의 종류, 사건의 규모에 따라 다양하게 위치되어질 것이며, 새로운 경관을 형성하게 될 것이다.

4) 열린 구성과 다양한 공간의 이용

중심 광장에서는 공간에 내재된 고유성을 통하여 이



한정된 공간의 다양한 이용의 모습Ⅰ : 물이 없을 때

한정된 공간의 다양한 이용의 모습Ⅱ : 부분적으로 물이 흐를 때

한정된 공간의 다양한 이용의 모습Ⅲ : 물이 찼을 때

야경의 모습은 또 하나의 경관을 창출한다.

휴먼뷰로 바라본 분수

야경의 모습

그림 18. 분수광장의 다양한 시퀀스

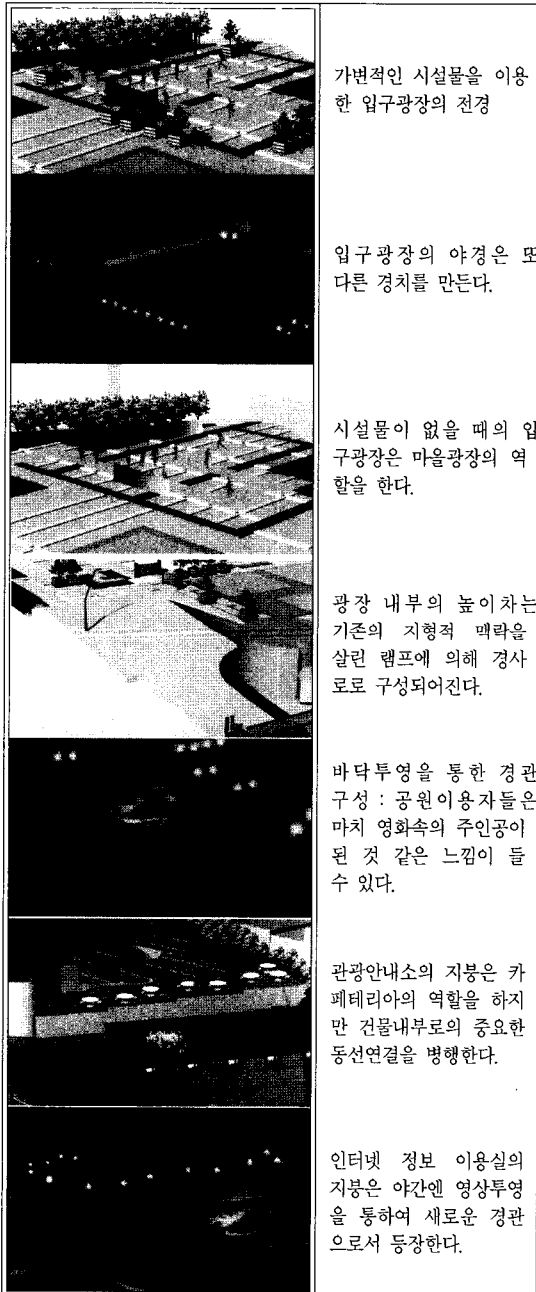


그림 19. 다양한 경관 창출

야기를 형성하고 동시에 다양한 활동을 유도할 수 있어야 한다. 하나의 공간에서 분수와 물을 이용해서 다양한 활동 공간으로 변화되는 것을 표현하였다. 공간의 규모는 정해져 있지만 이러한 가변적인 요소는 공간의

규모 이상의 활동을 수용할 수 있다.

한정된 공간의 영역에서 다양한 활동을 유도하도록 물의 특성을 이용하여 공간을 형성하였다.

광장에서의 모습은 복합적인 기능을 수행해야만 한다. 이러한 모습들은 공원의 변화되는 경관을 통해 이루어질 수 있다. 음악분수는 물의 공간과 사람의 공간을 하나로 융합하는 요소이자 이벤트의 장으로 존재하고 있다.

공간의 다양한 이용 혹은 가변성은 공간을 유연하게 하고 있다. 이러한 구성은 굳이 유동적인 시설물이 아니더라도 별도의 특정한 기능을 구분하여 구성할 수도 있다.

이러한 광장의 변화되는 모습들은 공간에서의 움직임을 더욱 다양하게 해 줄 것이다. 하지만 이러한 다양한 공간의 움직임을 유도하기 위해서는 광장의 시설물들은 가변적이어야 한다. 가변적인 시설물을 통하여 공간에서의 행위를 다양하고 풍요롭게 할 수 있는 것이다. 가변적인 요소를 이용한 공간에서 다양한 프로그램의 이용 관계를 그림 19에서 표현하였다.

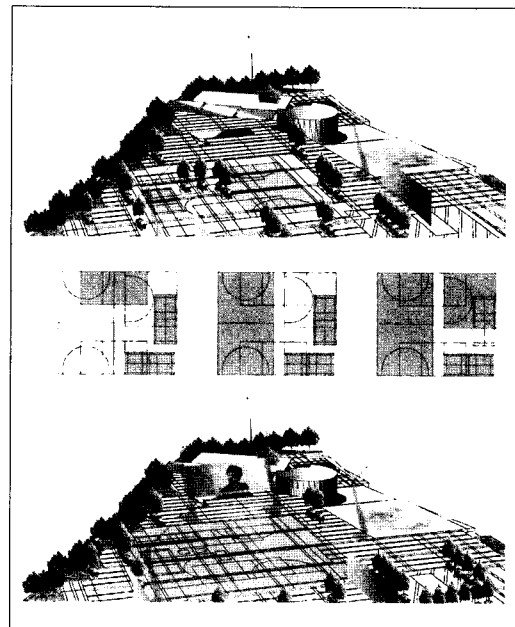


그림 20. 공간의 영역은 인간의 활동에 의해서 변화되어진다. 그림은 다양한 운동경기의 공간적 중첩과 전혀 다른 프로그램인 영화상영으로서 영역의 변화에 대해 표현하였다.

## V. 결론

본 연구에서는 이러한 열린 내러티브 구조의 특성을 이용하여 아리랑 문화 공원을 사례로 연속성과 열린 구성을 조성하였다.

먼저, 대상지의 고유성을 도출함으로써 그 요인들의 연계를 이야기로 구성하였으며, 공간 간의 '관계맺기'를 통하여 연속성을 구현하였다.

열린 구성은 다양한 사용자들의 참여를 유도할 수 있는 것으로 다양한 행위들이 일어날 수 있어야 하며, 자연과 문화, 인간을 유기적으로 연결하는 매체가 되어야 한다. 그러한 공간에서의 이야기는 복합적이고 이질적인 집합으로 구성된 얽히고 섞인 묶음의 형태로 나타나고 있으며, 묶음은 언제든지 다른 방향으로 진행할 수 있는 구조를 하고 있다. 이러한 특성은 모호성과 투명성으로 설명할 수 있는데, 모호성과 투명성은 명시적이지 않은 복잡한 구조로 나타나거나 이질적인 집합에 의한 구성에 의해 표현된다. 이러한 공간적 특성은 환경설계 방법론에서 주제들의 '융합'에 초점을 맞추게 되었다.

따라서 열린 내러티브의 공간 전략으로서 비워두기와 두텁게하기를 사용하였다. 비워두기는 현대 공간의 프로그램에 대한 불안정성의 대안으로서 미래의 변화에 대해 유연함을 가지는 전략적인 설계프로그램이며, 두텁게하기는 공간의 기능 강화와 극적인 효과, 우연적인 이벤트의 생성을 그 목적으로 한다. 둘 다 공간의 다양한 이용에 중점이 맞춰져 있으며 기존의 환경설계에서 다루었던 일대일의 상응 방식이 아닌 일 대 다수의 대응구조로 이루어져 있는 것이다. 이렇듯 열린 내러티브는 공간에서도 적용이 가능하며, 다양한 해석을 위한 '가능성의 장'으로 존재하게 된다.

하지만 열린 내러티브의 요소 추출 방식에 있어서 대상지의 맥락이 주요한 요인으로 적용되고 있다는 측면에서 열린 내러티브의 방식은 맥락주의와 지역주의와의 구별이 아직 모호하고 공간구성방식에 있어서 기본적인 구조단위인 사건의 형상화가 설계가의 주관에 의존할 수밖에 없다는 한계점을 가진다.

틀 즉 창조적인 과정이라고 정의하고 있으며, RSVP Cycle 이론에서 가장 중요한 것으로 말하고 있다. 이는 시간과 공간 속에서 사람들의 행동을 지지하는 틀(예: 부지 계획이나 빌딩 계획, 음악에 있어서 악보 등)로 퍼포먼스가 이루어질 때 다시 새로운 환경과 구조를 만들고 새로운 환경은 사람들이 행위에 영향을 주면서 다시 3차원의 스킵어가 된다. 새로운 환경에 대한 피드백(feedback)이 이루어지는 일련의 과정을 통해서 적절한 환경을 다시 창조한다는 것이다. 여기서 스킵어(scores)는 열림과 닫힘으로 성격을 구분하고 있으며, 열린 스킵어(open scores)는 이용자들에게 최소한의 실마리 혹은 지시를 제공하는 것으로 이용자들로 하여금 공간의 이용을 유도하는 하는 것이다. 말하자면, 존 케이지(John Cage)의 음악악보처럼 다양한 해석을 유도하는 방법으로 사용되어지고, 열림의 특성을 가지고 있다. 그에 반해 닫힌 스킵어(closed scores)는 모든 행위에 대해 결정주의적인 입장을 가지며, 이용자는 디자이너의 세부적인 결정에 의해 따라가도록 되어 있다.

- 주 2. 라벨레트에서 영화적 산책로는 남겨진 공간으로 다른 디자이너들에 의해 조성되어졌다. 그 중에서 특히 알렉산더 체메토프(Chemetoff, Alexander)에 의해 설계된 네 번째 주제공원인 대나무 정원(Bamboo Garden)은 재료의 특성을 최대한으로 살린 공원으로 추미의 공원에서 우연적이고 예측할 수 없는 열린 공간으로 소개되어지고 있다.
- 주 3. 맨하탄 소고(The Manhattan Transcripts)에서 추미는 가상의 시나리오를 기반으로 연속적인 경관 구성을 서술하고 있다. 여기서 신체적인 운동 혹은 하나의 사건이 하나의 장면을 이루고 있으며, 이러한 사건들은 프로그램의 떠올리면서 시나리오를 구성함과 동시에 연속적인 경관 구성을 이루는 것이다. 추미는 여기서 기존의 일상적인 공원이라는 공간에서 살인사건이라는 일탈된 사건(event)으로서 공간을 치환 혹은 변환하고 있다. 공원의 이용자들은 이러한 시나리오를 통하여 일상적이지 않은 경험을 얻게 된다. 여기에서는 기존의 공간을 센트럴파크로 설정하고, 예기치 못한 살인사건이라는 새로운 시나리오를 만들었다. 살인사건은 공간의 급기를 극복하려는 것을 의미하고 있으며, 조르주 바타이유의 에로티즘에 대한 정의를 빌려 사용한 것이다. 결국 시나리오는 일상공간의 일탈로 이어지고 있다.
- 주 4. 아라카와는 환경과 육체의 관계를 유아의 기는 행위를 통하여 감각을 통한 환경의 확장에 대해 논하고 있다. 유아는 성인과 비교하여 이성적인 면이 상당히 적기 때문에 이러한 논의가 가능하다. 여기에서 유아는 육체의 모든 감각이 접목되어 유동적으로 세계를 형성하고 있으며 이와 동일한 원리로 공간을 형성해야 한다는 주장을 하고 있다.

## 인용문헌

1. 강혁진(2001) 서사이론에서 나타나는 시간과 공간의 표현체계와 건축의 시공간개념과의 상관성 연구. 대한건축학회 21(12): 737-740.

주 1. 할프린은 스킵어를 진행과정을 따라 활동을 발생시키는

2. 김용수(1996) 영화에서의 몽타주 이론. 서울: 열화당.
3. 오경환(2002) 조경공간의 이미지 형성에 관한 연구. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
4. 우대준(1996) 영화의 시각적 구조와 표현기법의 응용을 통한 연속적 경관의 설계방법에 관한 연구. 영남대학교 석사학위 논문.
5. 이종규(1999) 영화의 화면구성기법과 내러티브의 건축적 적용을 통한 공간구성에 관한 연구. 대한건축학회 19(2): 475-480.
6. Burns, J.(1986) The How of Creativity: Scores & Scoring In Halprin, Lawrence ed, Lawrence Halprin: Changing Places, San Francisco: San Francisco Museum of Modren Art.
7. Chatman, S.(1980) Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. 김경수(역). 영화와 소설의 서사구조. 서울: 민음사. 1990.
8. Eco, U.(1962) The Open Work. 조형준(역). 열린 예술작품: 카오스모스의 시학. 서울: 새물결. 1995.
9. Potteiger, M. and J. Puriton(1998) Landscape Narratives. New York: John Wiley & Sons.
10. Tschumi, B.(1994) The Manhattan Transcripts. New York: Academy Editions.
11. Tschumi, B.(1996) Architecture and Disjunction, 류호창과 서정역(역). 건축과 해체. 서울: 이집. 2002.
12. Venturi, R.(1977) Complexity and Contradiction in Architecture. 임창복(역). 건축의 복잡성과 대립성. 서울: 기문당. 2000.
13. Wall, A.(1999) Programing The Urban Space In Corner, James ed, Recovering Landscape. New York: Princeton Architectural Press.

---

원 고 접 수 : 2003년 2월 28일

최종수정본 접수 : 2003년 6월 5일

3인익명 심사필