

2025년 추계학술발표대회 : 대학생부문

시나리오에 기반한 공간 구성 및 형태 디자인에 관한 연구

- 소설 『어린 왕자』를 기반으로 -

A Study on the Space Composition and Shape Design Based on Scenario

- Based on the novel The Little Prince -

○정은 서* 김 동 규**
Jeong, Eun-Seo Kim, Dong-Gyu

Abstract

The purpose of this study is to create a spatial scenario based on Saint-Exupery's Little Prince and build it as an architectural space. Prior research was analyzed to review existing interpretations, and major characters and scenes were selected. Based on the evaluation of spatialization possibility, spatial elements were derived, resulting in seven factors: Little Prince, Pilot, Rose, Adults, Desert Fox, Desert, and Rose Garden. An architectural design plan was proposed with vertical and horizontal multi-layered arrangements according to the scenario. This study is meaningful in exploring the possibility of constructing a literary scenario as an architectural space.

키워드 : 공간 시나리오, 시나리오 기반 공간 구성, 시나리오 공간화, 소설 어린왕자, 형태 구성

Keywords : Spatial scenario, Scenario-Based Spatial Composition, Scenario Spatialization, Novel The Little Prince, Form Composition

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

최근 건축 및 공간디자인 분야에서 내러티브와 스토리텔링을 기반으로 한 공간 설계 시도가 꾸준히 이루어지고 있다. 많은 연구에서 문학 작품, 영화, 역사적 사건 등 다양한 이야기 매체를 분석하며 이를 공간 구성 원리로 전환하고자 하였다. 쿠마 켄고의 건축 작품, 안데르센 박물관은 동화 속 이야기를 건축적 공간 및 전시 체험으로 구현하였다.

본 연구는 하나의 소설을 분석하여 시나리오를 재구성하고, 시나리오의 여러 요소를 공간화하여, 공간의 조합을 통해 형태 구성의 가능성을 탐색하고자 한다. 이를 통해 시나리오 기반의 건축 설계 과정을 제시하고 작품의 이야기 구조가 건축적 공간과 어떻게 결합할 수 있는지 탐구하는 것을 목적으로 한다.

1.2 연구 범위 및 방법

본 연구는 모든 세대가 공감하는 주제를 중심으로 상징적인 장면으로 구성된 소설 ‘어린 왕자’를 기반으로 한 공간화 작업을 범위로 한다. 또한 시나리오에 관한 선행 연구가 많아 공간 구성을 위한 시나리오 구성에 여러 측

면의 고찰이 가능하였다. 어린 왕자에서 상징성을 담고 있고 공간화의 가능성이 높은 핵심 장면과 등장인물 중심으로 연구를 진행하였다.

본 연구는 다음과 같은 방법으로 진행하였다. 첫째, 어린 왕자에 관한 선행 연구를 조사하고 분석하여 작품의 해석적 관점과 건축적으로 공간화 가능성이 있는 요소를 도출하였다. 둘째, 도출된 요소들을 바탕으로 공간 시나리오를 구성하고 건축 배치 및 계획으로 구체화하였다. 셋째, 최종적으로 건축 설계안을 제시하여 시나리오 기반 공간 구성이 실행될 수 있음을 도출하였다.

2. 선행 연구 고찰

2.1 어린 왕자 관련 선행 연구 고찰

본 연구에서는 어린 왕자의 작품에 관한 기존 연구의 관점을 검토하고자 관련 논문을 조사하였다. 전체 21편의 관련 연구 논문 중, 본 연구의 목적에 부합하며 공간화 가능성에 대해 검토하기에 적합한 7편을 선정하여 분석하였다. 선정된 논문들은 작품에 관하여 다양한 해석 관점을 제공하고 있다.

표 1과 같이 정리한 선행 연구 분석을 통해 작품의 주요 해석과 관점을 확인할 수 있었으며, 이를 바탕으로 어린 왕자의 주요 내용과 등장인물에 관한 정리를 진행하였다. 기존 연구들은 ‘어린 왕자’를 아동과 성인의 대비, 상징적 해석, 그리고 내적 성장의 측면에서 다루어왔다. 일부 연구는 이야기 구조와 상징성에 주목하여 인간 내면과 정신적 성장을 강조했으며, 다른 연구는 동화적 세계와

* 경상국립대학교 건축학과 학사과정

** 경상국립대학교 건축학과 부교수, 건축사(대한민국/독일)

(Corresponding author : School of Architecture, Gyeongsang National University, dgkim@gnu.ac.kr)

비유적 표현을 통해 삶의 의미를 탐색하였다. 또한 ‘어린 왕자’를 아동 문학 작품을 넘어 교육적·철학적 가치가 있는 텍스트로 바라보며, 상징적 메시지를 건축 공간과 오브제 개념으로 확장할 가능성도 제시하였다.

표1. 어린 왕자 관련 연구 정리표

연구 제목, 저자명, 년도	연구 내용 요약	작품을 바라보는 관점
아이라는 타자의 예술적 발현, 김화영, 2023	어린 왕자는 장별 이야기 연결성보다 독립적 사건 중심. 어린이는 단순 타자가 아닌 성찰과 통합의 장치가 됨.	어린 왕자는 어린이용도, 어른용도 아닌 작품. 조종사와 어린 왕자는 생텍쥐페리의 현재와 과거 자아를 반영.
어린 왕자 속 생활 세계를 통해 본 아동의 현상학적 이해, 강기수, 이효진, 2014	어린이는 자율적 존재이며, 스스로 선택하고 경험할 수 있는 환경 속에서 내면적·실존적 성장을 이루는 존재임. 모험과 자율성이 아동 성장의 핵심.	어린 왕자는 여섯 별에서 진정한 삶의 의미를 깨닫고 실존적 성장.
어린 왕자에 나타난 상징성 -대립 양상을 중심으로-, 어순아, 2003	어른 세계와 어린이 세계의 대립을 중심으로 작품 분석. 뱀은 영원성을, 추락과 상승 이미지를 통해 정신적 여행과 내면 성장 표현.	상징성을 통해 어린 왕자의 여행과 비행사의 정신적 성장, 대립 양상의 통합적 의미를 보여줌.
어린 왕자의 이야기성에 대하여, 이광진, 2009	화자는 1인칭 성인 중간자적 위치. 시점과 서술 전략을 통해 어린 왕자와 화자의 동일시와 내적 성장 강조.	어린 왕자는 동화도 소설도 아니며 비관적이고 잔인함. 화자가 어린 왕자를 통해 자신의 내면과 대면하며 의미를 탐구하는 작품임.
스토리텔링 기반의 오브제 제작 연구 -동화 어린 왕자를 중심으로-, 육경각, 2024	사하라 사막, 장미 정원, 여우 등 시각적 요소와 사건 분석. 오브제 디자인을 통해 관람자가 어린 왕자의 이야기를 경험하도록 유도.	어린 왕자의 이야기는 텍스트를 넘어 감성을 전달하는 시각적 매체가 됨.
어린 왕자 연구 -영원한 아이-, 고혜영, 2013	영원한 아이 개념, 내면의 아이, 모성적 상징, 삶과 죽음의 양가적 의미를 반영.	어린 왕자는 어른과 어린이 모두를 위한 책. 어린 왕자를 영원한 아이로 보는 심리적, 상징적 관점임.
어린 왕자의 재해석, 김시몽, 2010	어린 왕자의 모습은 피터 팬과 유사한 성향을 보임. 어린 왕자의 여정은 단순한 모험이 아닌 삶의 진정성을 찾기 위한 내면의 탐색임.	어린 왕자는 동화로 분류하기 어려움. 아동 문학 작품이 아님.

2.2 어린 왕자의 주요 내용과 등장인물

어린 왕자는 총 27장으로 구성된 짧은 소설이지만 사건이 시간 순서대로 배열되지 않으며, 단편적인 구조를 가진 것이 특징이다. 작품의 내용은 사하라 사막에 불시착한 조종사의 어린 시절 이야기부터 시작되며, 그가 어

린 왕자를 만나 왕자가 여러 별을 여행한 이야기를 그에게 들려주는 형식으로 전개된다. 어린 왕자는 자신이 살던 소惑성 B-612에서 장미와 갈등을 겪고 별을 떠나게 된다. 다양한 어른들이 사는 여섯 개의 별을 거치며 권력, 허영, 탐욕, 의무와 같은 어른 사회의 어리석음을 풍자적으로 드러낸다. 이후 지구에 도착한 어린 왕자는 사막여우와 만남을 통해 길들임과 관계의 의미를 깨닫고 자신이 떠난 장미에 대한 책임을 자각하게 된다. 마지막에 어린 왕자는 뱀의 도움을 받아 자신의 별로 돌아가며 이야기는 마무리된다.

주요 인물과 장면은 다음과 같이 정리할 수 있다. 어린 왕자, 조종사, 장미, 바오밥 나무, 어른들의 행성에서 만난 인물들(왕, 자만심이 강한 남자, 알코올 중독자, 비즈니스맨, 점등원, 지리학자), 사막여우, 뱀, 코끼리를 삼킨 보아뱀, 장미 정원, 사막여우, 사막, 우물. 어린 왕자는 단순한 동화적 이야기로 보이면서, 다양한 상징을 내포하고 있으며 보편적인 주제를 다루고 있다. 본 연구에서는 이 주요 인물과 장면을 중심으로 공간화 가능성이 있는 요소를 도출하였다.

2.3 공간화 요소 도출

표 2는 선행 연구에서 다루어진 주요 인물과 장면을 토대로 해당 요소가 건축적 공간으로 전환될 가능성을 제시하였다. 그 기준은 인물과 장면에서 추출되는 상징 키워드의 중요도를 우선하였으며, 키워드를 기반으로 공간화 유형의 공간화 가능성을 도출하였다.

표2. 공간화 가능성 평가표

인물/장면	상징 키워드	공간화 중요도	공간화 유형
어린 왕자	순수, 성장, 여행	◎	공간의 중심, 동선
조종사	어른, 현실, 고독	◎	고립된 공간
장미	사랑, 갈등, 책임, 관계	◎	감정 변화가 보이는 공간
어른들	권력, 허영, 욕망, 반복, 기록, 무의미	○	어둡고 분절된 공간
사막여우	길들임, 관계, 책임	◎	상호작용, 교류 공간
바오밥나무	통제, 성장, 관리, 위협	△	침투하는 구조물
사막	고독, 침묵	○	광활한 빈공간
장미 정원	비교, 깨달음, 다수	○	반복적 패턴
우물	발견, 중요함	△	깊이를 느끼는 수직 공간
보아뱀	이중적 이미지	△	이중 구조 공간
양	자유, 순진함	x	열린 공간
뱀	죽음, 귀환	x	좁고 긴 틈

분석 내용을 간단히 정리하자면, 어린 왕자, 조종사, 장미, 사막여우 등 주요 인물과 장면 요소는 상징성이 뚜렷하고 이야기 전개에서 중요한 역할을 하므로 공간화 가능

성이 높게 평가되었다. 반면 바오밥나무, 우물, 보아뱀과 같은 요소는 상징성은 강하지만 주요 시나리오와의 연계성이 약해 제한적인 공간화 가능성을 지닌다고 보았다. 또한 양과 뱀과 같은 요소는 상징성을 지니고 있지만 구체적인 공간으로 구현하기에는 한계가 있어 공간화 가능성이 낮게 평가되었다. 왕, 자만심이 강한 남자, 알코올 중독자, 비즈니스맨, 점등원, 지리학자는 모두 어린이의 반대 특성을 가진 어른을 묘사하는 등장인물들이기 때문에 ‘어른들’이라는 범주로 통합하였다.

이 과정을 통해 어린 왕자, 조종사, 장미, 어른들, 사막여우, 사막, 장미 정원 총 7개의 중요한 공간화 키워드를 최종적으로 도출하였다. 이를 통하여 단순한 텍스트 해석을 넘어 이야기 요소를 건축적 공간으로 전환하는 가능성을 진행하였으며, 어린 왕자의 주요 시나리오를 공간적으로 체험하는 기초가 된다.

3. 건축 계획

3.1 시나리오 구성

선행 연구에서 도출된 7개의 공간화 요소를 바탕으로 건축화를 위한 기초 시나리오를 구성하고, 조종사에 관한 이야기부터 시작한다. 비행하다 사막에 추락한 조종사는 직업 때문에 넓은 하늘을 보면서 남에게 속마음을 털어놓지 못하는 성격이다. 조종사는 사막에서 어린 왕자를 만나게 되고 어린 왕자는 자신의 이야기를 들려준다. 어린 왕자의 별에 있는 장미꽃은 차가운 태도를 지니지만 어린 왕자와 지내며 정이 들고 어린 왕자를 아끼게 된다. 그런 마음을 몰랐던 어린 왕자는 별을 떠나기로 한다. 어른들의 행성에 온 어린 왕자는 별을 떠나기로 한다. 어른들의 행성에 온 어린 왕자의 눈에 그들은 가치 없는 것에 노력을 쏟고 자족하는 삶을 살고 있었다. 지구에 도착한 어린 왕자는 장미 정원을 만나는데, 자신이 키우고 있던 장미꽃이 흔한 것임을 알곤 실망하게 된다. 사막여우를 만나 타자와 관계 맺는 법과 키우던 장미꽃의 특별함을 알게 된다. 이렇게 재구성된 시나리오를 바탕으로 시나리오를 공간화하였다.

3.2 시나리오 공간화

도출된 공간화 요소의 상징 키워드와 작성된 시나리오를 바탕으로 일곱 개의 시나리오에 따른 공간을 도출하였다.

첫째, 장미 정원은 작품 속에서 어린 왕자가 장미꽃의 특별함을 깨닫는 장소이며, 따뜻한 햇빛이 들어오는 공간으로 묘사된다. 이를 반영하여 장미 정원의 공간은 장미의 뾰족한 가시를 연상시키는 튀어나오는 벽으로 나타내고, 벽의 틈 사이로 빛이 스며들어오도록 계획하여 관람자가 작품 속 따뜻한 장미 정원의 분위기를 경험할 수 있도록 계획하였다.

둘째, 어른들은 가치 없는 것에 노력을 쏟으며 자족하는 삶을 살고 있다. 어린 왕자와의 만남을 통해 그들이 현실을 깨닫고 희망을 얻는다는 해석을 공간에 반영하였다. 어른들의 삶의 모습을 좁고 어두운 공간으로 나타내고, 작은 틈으로 들어오는 빛은 어린 왕자와의 만남을 통해 앞으로 나아갈 수 있는 희망을 상징하도록 구성하였다.

셋째, 사막은 조종사가 추락한 장소이자 어린 왕자가 지구에 도착한 지점이며 두 인물이 만나 내면의 성장이 이루어지는 공간이다. 이를 반영하여 슬라브를 높게 하고 공간을 넓게 계획하여 사용자가 사막의 광활함과 인물들의 고독함을 경험할 수 있도록 하였다. 또한 바람에 의해 지형이 변하는 사막의 특성을 반영하여, 아래로 내려갈수록 수직적 공간으로 계획하였다.

넷째, 사막여우는 어린 왕자에게 관계 맺는 법과 길들임의 의미를 알려 주는 대상이다. 사막여우의 공간은 작품 속에서 사막여우와 어린 왕자가 소통하는 장면을 반영하였다. 해당 장면인 바람이 부는 사과나무 언덕을 사용자가 떠올릴 수 있도록 앉아서 쉬어갈 수 있는 벤치를 설치하고, 큰 창으로 바람이 통하도록 계획하였다. 벤치에 앉았을 때 시선이 장미꽃과 장미 정원의 공간으로 향할 수 있도록 하여 사막여우가 주는 조언과 어린 왕자의 깨달음을 공간적으로 경험할 수 있게 계획하였다.

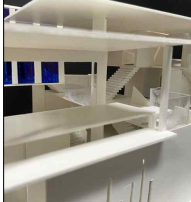
다섯째, 장미꽃은 겉으로는 차갑지만, 속으로는 어린 왕자를 향한 따뜻한 마음을 가지고 있다. 이를 공간으로 나타내기 위해 공간 외부를 파란색 유리로 하여 장미꽃의 차가운 성격을 표현하고, 내부에는 빨간색 유리를 설치하여 장미꽃의 모순되는 마음을 표현하였다. 그리고 어린 왕자를 상징하는 노란색 유리를 빨간색 유리와 겹쳐서 설치하여 주황색처럼 보이도록 하였다. 이를 통해 어린 왕자와의 만남으로 장미꽃의 감정이 변화하는 과정을 관람자가 경험할 수 있도록 계획하였다.

여섯째, 조종사는 직업상으로 넓은 하늘을 자주 보지만 타인에게 속마음을 털어놓지 못하는 성격을 가진 인물이다. 이러한 인물의 성격이 공간에 반영되도록 낮고 긴 가로창을 설치하여 조종사가 하늘을 바라보는 시선과 그의 답답한 내면을 사용자가 경험할 수 있도록 계획하였다.

일곱째, 어린 왕자는 이야기 속 사건을 모두 겪으며 모험하는 주인공이다. 사용자는 모든 공간이 중첩되는 바닥과 지붕 사이를 거닐며 각 공간 요소 간의 상호작용을 경험할 수 있으며, 이를 통해 어린 왕자의 모험을 체험하게 된다.

이렇게 시나리오는 각 공간화 요소의 상징과 작품 속 시나리오를 반영하여 공간 시나리오를 재구성하여 그에 따른 건축 공간을 구축하였다.

표3. 공간별 모형 사진표

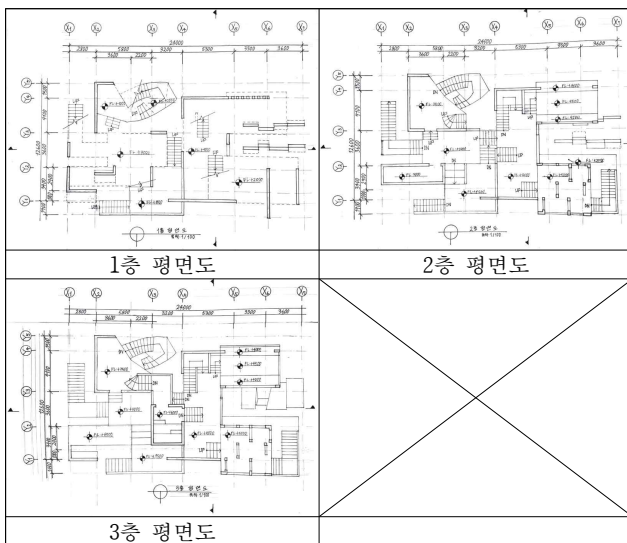
장미 정원의 공간		어른들의 공간	
사막의 공간		사막여우의 공간	



3.3 공간 배치 및 평면 계획

공간을 배치한 대지는 시나리오에 집중하기 위하여 가상의 직육면체 공간(24m×14m×9m)으로 진행하였고, 공간을 서로 중첩하거나 평행하게 배열하였다. 그 사이에서 관람자가 자연스럽게 이동하며 공간을 체험할 수 있도록 계획하였다. 다양한 높이에 따라 수직적으로 배치하였고, 가운데에 배치한 어린 왕자의 공간은 모든 공간으로 연결 되도록 중심 공간으로 배치하였다.

표 4. 평면도

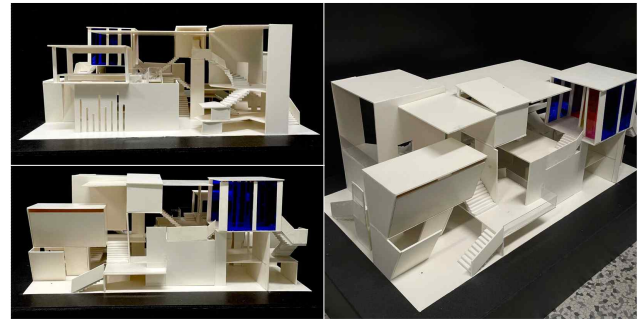


공간의 여러 레벨은 각 공간이 시나리오에서 가지는 중요도에 따라 위계를 두고 결정하였다. 가장 중요도가 낮은 순서부터 장미 정원의 공간, 어른들의 공간, 사막의 공간, 사막여우의 공간, 장미의 공간, 조종사의 공간, 그리고 가장 위에는 어린 왕자의 공간을 두었다. 이렇게 위계를 설정하여 사용자가 공간을 경험하는 과정에서 자연스럽게 시나리오의 흐름을 경험할 수 있도록 하였다.

모든 공간은 서로 여러 방향에서 연결될 수 있도록 배치하였으며, 관람자가 다양한 경로로 자연스럽게 이동하며 각 공간을 체험할 수 있도록 계획하였다. 이는 어린 왕자 소설의 특성과도 연결된다. 작품은 총 27장으로 구성되어 있으나, 이 27장이 특별한 의미를 지니고 나뉜 것은 아니다. 각 장은 시간의 흐름에 구애받지 않고 현재와 과거를 오가며 독립적인 사건들을 전개한다. 이러한 텍스트의 특성을 반영하여, 공간을 순서에 얽매이지 않고 자유롭게 뒤섞인 동선으로 설계하였다. 관람자가 건축물 안에서 어린

왕자처럼 스스로 길을 탐색하여 다양한 에피소드를 체험하며, 작품의 자유로운 이야기 전개 구조를 직접 경험할 수 있도록 구성하였다.

표 5. 모형 외부 사진



4. 결론

본 연구에서는 앙투안 드 생텍쥐페리의 소설 『어린 왕자』의 시나리오를 바탕으로 공간 시나리오를 구성하고 이를 건축적 공간으로 구체화하는 과정을 탐구하였다. 시나리오를 기반으로 공간화하고 공간의 구성이 형태가 되는 고찰에 집중하기 위하여 가상의 대지에 계획하였다. 이에 본 연구는 문학 작품의 시나리오를 건축적 공간으로 구축하는 방법과 그 가능성을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 이를 바탕으로 시나리오의 공간화 가능성에 바탕을 둔 다양한 설계 연구도 지속되기를 기대한다.

참고문헌

1. 강기수, 이효진. 어린 왕자 속 생활세계를 통해 본 아동의 현상학적 이해. 교육철학, Vol.54, 2014
2. 고혜영. 어린 왕자 연구 -영원한 아이(Puer Aeternus)-, 동화와 번역, Vol.25, p.15-35, 2013
3. 김시몽. 어린왕자의 재해석, 한국프랑스학논집, Vol.72, p.241-261, 2010
4. 김화영. ‘아이’라는 타자의 예술적 발현 -뒤뷔페의 회화와 생텍쥐페리의 『어린 왕자』를 중심으로-. 프랑스학회, No.102, p.117-155, 2023
5. 문혜령, 김이홍, 장석훈. 내러티브 디자인을 적용한 복합점포형 은행 공간계획에 관한 연구 -금융교육공간 활성화 중심을-. 한국실내디자인학회 학술논문집, Vol.24 No.3, p.325-330, 2022
6. 어순아. 「어린 왕자」에 나타난 상징성 -대립 양상을 중심으로-, 프랑스학연구, Vol.27, p.133-160, 2003
7. 이광진, 『어린 왕자』의 이야기성에 대하여, 프랑스문화예술연구, Vol.30, p.409-434, 2009
8. 육경각. 스토리텔링 기반의 오브제 제작 연구 : -동화 ‘어린 왕자’를 중심으로-, 석사학위논문, 서울과학기술대학교 대학원, 2024
9. 김정옥. 내러티브적 건축공간구성에 관한 연구 -김기덕 영화를 중심으로-. 석사학위논문, 건국대학교 건축전문대학원, 2012