

공간관의 변화에 따른 사건과 장소의 관계 유형에 관한 연구

A Study on Relative Type of Events and Place relevant to Change of Spatial View

황용섭* / Hwang, Yong-Seup
김주연** / Kim, Joo-Yun

Abstract

To the human being, the space as the objective for fundamental thought called 'Being', and the space as the place for actual experience containing 'Life and Experience', have coexisted. Such dual characteristics owned by the space have come to the present creating various spatial viewpoints. As for the space as the objective for various thoughts and interpretations, its emphasis is nowadays being moved to the existence from such being. There is the event in the core of such change. Human's recognition for the space is originated from the observed events, which appears as an immense meaning, as it is accumulated as the experience. Therefore, the importance of the event in another viewpoint thinking the space is becoming bigger. This research has tried to grasp the tendency for the place-orientation by grasping the meaning owned by the event through the course that the viewpoint for such space has been changed. This research put its focus on clarifying the relationship between the place and event that are brought into relief by tracking down the transitional process of the viewpoint of space in the history of Occidental philosophy. Through this process, this research came to have a grip on the relationship in which a sense of place obviously stands out in bold relief as a result of an event, an emblem of an event, condition of an event, and as an event itself. Such four patterns are not mutually individual phenomenon, but form a discourse on modern space by traversing each other crisscross.

키워드 : 존재, 실존, 장소, 사건, 표상
Keywords : Being, Existence, Place, Event, Representation

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

공간이라는 것은 오래전부터 철학이나 과학의 중요한 탐구의 대상이었다. 또한 경험주체인 인간에게 있어 공간을 바탕으로 발생하는 삶의 현상은 피부로 느껴지는 현실적 가치를 가진다. 즉 인간에게는 '존재(being)'라는 근원적 사유 대상으로서의 공간과 동시에, '삶과 경험'을 담는 현실적 체험의 장으로서 공간이 늘 함께 존재해온 것이다. 공간이 가지는 이러한 이중적 성격은 다양한 공간관을 생성하여 현재에 이르게 하였다. 추상성(抽象性)과 실재성(實在性)으로 구분되는 이러한 이중적 성격으로 인해 공간은 그 실체를 인간에게 쉽게 드러내지 않지만,

한편으로 공간을 더욱 폭넓게 사유하게 하는 중요한 바탕이 되기도 한다. 그러나 중요한 것은 공간의 의미가 다의적(多義的)이라 할지라도 시대나 지역에 따라 보편적으로 이해되는 공간의 개념을 통해 그 문화와 시대정신을 파악하는 수단이 될 수 있다는 점이다.

다양한 사유와 해석의 대상으로서의 공간은 근래에 이르러 이러한 존재에서 실존으로 그 강조점을 옮겨왔다. 이러한 변화는 사건(event)에 대한 주목으로부터 기인하며 또한 역설적으로 사건에 대한 개념적 체계화로 발전한다. 인간의 공간 인식은 관측되는 사건들로부터 비롯되며 이는 인간에게 경험으로 축적되어 커다란 의미로 나타나게 된다. 또한 공간이나 장소를 경험한다는 것 역시 인간에게 있어서 하나의 사건이며 이러한 사건들의 집합은 장소의 본질인 것이다.

철학이나 지리학을 바탕으로 하는 기존의 연구와는 달리 인간 실세계로서 공간을 구성하는 디자인 영역에서의 연구는 더

* 정회원, 국립한국재활복지대학 인테리어디자인과 조교수

** 정회원, 홍익대학교 미술대학 산업디자인학과 부교수

욱 중요할 수밖에 없다. 공간디자인이라는 분야가 공간적 수단을 통하여 공간에서 발생하는 다양한 인간 생활양식, 즉 사건과 경험에 다양성과 풍요로움을 부여하는 작업임을 상기할 때 이러한 공간 담론은 디자이너에게 중요한 가치로 부각된다. 따라서 본 연구는 공간관 변화의 흐름을 고찰함으로써 그 의미를 분명히 하고, 이를 바탕으로 공간과 사건이 상호작용하여 장소성을 강화하는 관계체계의 유형을 분석함으로써 다양한 공간 현상에 대한 사건중심의 공간관을 정립하고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

공간과 장소, 사건과 경험이라는 단어의 관계는 각각의 개별적 의미를 가지면서도 매우 복잡적이다. 따라서 본 연구는 공간 사유의 관점 변화가 장소와 사건 중심으로 나아가는 과정에 대한 추적과 장소와 사건이 관계하는 유형을 밝히는 두 가지 중심축을 연구의 대상으로 삼는다. 따라서 본 연구의 범위와 방법은 다음과 같다.

첫째, 서구 사상사에서 전통적 공간관이 근대에 이르기까지 존재(being)¹⁾에서 실존(existence)으로 변화하는 과정을 이해하기 위하여 선구적 사상가들의 공간관을 시대적으로 추적하여 기술한다.

둘째, 실존적 공간관이 곧 장소라는 새로운 명칭으로 파생되고 이러한 현상의 핵심에 사건이라는 개념이 있음을 고찰한다. 특히 공간, 장소, 사건은 공간적 사유로서의 동일성을 가지고 있으나 개별적인 고유개념을 동시에 내포하고 있으므로 이것에 대한 개념적 차이를 밝힌다.

셋째, 사건과 장소가 사유의 연결성과 고유성을 가진다는 점에서 공간적 측면에서 이들이 서로 관계하는 방식을 다각도로 조망하여 유형화하여 분석한다.

2. 전통적 공간관의 변화

2.1. 그리스와 중세의 존재론적 공간관

기원전 5세기 그리스 자연철학자들은 원자, 즉 사물이 존재할 수 있는 장소로서 텅 빈 공간(empty space)을 생각했다. 이와 달리 플라톤은 세계를 현상계와 이데아계로 나누었고, 인간 경험의 현상계는 이데아계에 의해 규정된다고 보았다. 그러나 아리스토텔레스는 “궁극적인 실재는 우리의 주위에서 볼 수 있는 바와 같이 많은 구체적, 개체적인 사물로 되어 있다”²⁾고 생각하여, 지각(perception) 가능한 사물들간의 관계로 공간이 구성된다고 보았다. 이러한 인식은 각각 차이가 있기는 하지만

1)본 연구에서 존재(being)와 실존(existence)은 철학적 의미를 따르며 이와 구별하여 일반적 언어표현으로 실재(reality)도 사용한다.

2)Lamprecht, S. P., 김대길 외 역, 서양 철학사, 을유문화사, 2005, p.89.

기본적으로 공간이라는 존재 자체에 대한 물음으로 요약 된다.

공간 존재에 대한 사유는 다양한 철학적 전통을 만들어가기 시작 하였지만 중세에 이르러 하나의 대담으로 귀결되고 말았다. 즉 모든 존재의 의미와 목적은 절대자인 신(神)에게 복속된 것이다. 공간은 천국과 지상, 그리고 지옥으로 이어지는 종교적 믿음에 의해 규정지어졌고, 이는 단순히 현생(現生)과 사후(死後)의 경계로 구분지어지는 개념적 공간이 아니었다. 초기 교부(敎父)들은 “천상-항성들-태양을 포함한 행성들-높은 대기-달-낮은 대기-지상-지옥”³⁾으로 이어지는 구체적인 우주관을 가졌었다. 결국 중세인들의 인식체계에서 공간이란 천사, 인간, 악마의 근거지로서 실재하는 곳이었다. 모든 존재의 근원은 신에게서 비롯되기 때문에 공간 역시 이러한 사유 틀 안에서 존재하게 규정지어진 것이다.

2.2. 절대적 공간과 선험적 공간의 대립

르네상스와 종교개혁을 지나 근대과학의 시대로 접어들게 되면서 공간은 다시 새로운 해석의 대상이 되었다. 데카르트(R. Descartes)는 “물질이나 공간에 대해 기하학적 성질들과 관계만이 명증적으로 이해될 수 있음”⁴⁾을 주장하여 좌표계를 통하여 수학적으로 공간을 인식하고자 하였다. 이것은 수학이라는 새로운 도구, 즉 과학의 눈을 통해 공간을 본 것이다. 이후 뉴턴(I. Newton)은 물질과 공간에 대한 인식을 보다 체계화 하였다. 기하학과 역학을 토대로 “언제나 동등하게 부동의 정지상태에 있으며, 그 속에서 물체가 어떻게 배열되어 움직이든 그 자체는 변화하지 않는 절대적인 것”⁵⁾이라고 하여 절대공간(絶對空間) 개념을 정립 하였다. 이들에게 있어 공간이라는 것은 ‘어떠한 속성이나 배치를 위한 기준’으로 인식되어진 것이다.

다른 한편으로 라이프니츠(G. W. Leibniz)는 단자(monad)만이 절대적인 것이며, 공간이란 단자들 사이에 성립하는 관계로 파악하였다. 그의 생각은 지나치게 관념적이기는 하지만 절대적 공간과 배치되는 상대적이고 관계적인 공간에 대한 사유의 단초를 제공하였다. 그리고 칸트(I. Kant)는 “절대적 공간의 관계적 이론(a relational theory of absolute space)”⁶⁾이라는 새로운 관점을 제시 하였다. 그에게 있어 시간과 공간은 경험을 가능하게 하며, 경험 이전에 이미 있어야 하는 선험적 조건인 것이다. 이는 데카르트나 뉴턴과 같은 근대과학이 주장한 외적 절대성으로서 시간과 공간을 인간 주관 내부의 문제로 돌려놓음을 의미한다. 즉 시간과 공간이 과학적 실재로서 파악되기보

3)Russel, Jeffrey B., 김영범 역, 초기 기독교의 전통 사탄, 르네상스, 2006, p.79.

4)서양근대철학회, 서양근대철학의 열 가지 쟁점, 창비, 2006, p.37.

5)서양근대철학회, ibid., p.39.

6)Carrier, M., Kant's Relational theory of absolute space, Kant-student, 1992, p.399. (김위성, 칸트의 공간론 연구, 부산대 석론, 1993, p.20에서 재인용)

다 개인의 경험과의 관계를 통해 파악되는 새로운 관점을 제시한 것이다. 중세 이후 근대과학의 세계로 접어들며 공간에 대한 사유는 자연이나 신의 영역으로부터 이탈하여 과학이라는 새로운 존재론적 사유의 대상이 되었지만 여기에 인간이라는 새로운 변수를 고려하는 관점 역시 함께 나타나게 된 것이다.

2.3. 상대적 공간으로서 시공간 체계

이러한 공간 사유는 실재론과 관계론으로 크게 나눌 수 있다. 실재론은 공간을 물리적 실체로 보아 하나의 실체로 연구할 수 있다는 입장으로서 데카르트와 뉴턴의 관점이 그러하며, 라이프니츠와 칸트는 공간이란 대상이나 사건들의 관계일 뿐 실체로 보기 어렵다고 주장함으로써 관계론적 입장을 형성한다. 그러나 이 두 가지 시각은 20세기에 이르러 서로 포용하며 발전하게 된다.

이러한 포용적 인식 전환은 아인슈타인(A. Einstein)의 연구가 결정적이었다. 그는 “사물에 독립적이고 객관적으로 존재하는 공간 개념은 과학이 있기 전 사고에 속한다”⁷⁾고 규정함으로써 이전의 절대적 공간을 주장한 근대과학으로부터 벗어나고자 하였다. 그는 공간과 시간이 각각 절대적으로 존재한다는 생각을 버리고 상대적 개념으로서 함께 존재하는 하나의 ‘공간류(space-like)’로 생각하였다. 무엇보다도 그는 공간과 시간을 인간 사고에 대응하여 상대적으로 존재하는 ‘생각의 도구’로 보았다.

화이트헤드(A. N. Whitehead)역시 “공간의 성질은 단순히 공간 속에(in space) 있다고 말하는 사물들 사이의 관계를 표현하는 방법일 뿐”⁸⁾이라고 생각하였다. 더욱이 그는 인간의 자연 인식은 고립된 순간적 사실들의 지각이 아닌, 존재의 연속성에 대한 지각으로서 ‘지속을 통한 지각’⁹⁾으로 보았다. 따라서 공간은 시간을 배제하고 인식할 수 없으며 시간 지각은 지속을 통해서 이루어진다고 할 수 있다. 결국 아인슈타인과 화이트헤드에게 있어 시공간이라는 개념은 ‘인식의 도구’로서 ‘기본 틀(framework)’¹⁰⁾에 해당하며, 이제 더 이상 시간과 공간이 별개로 파악될 수 없게 되었다.¹¹⁾

시공간이 실체가 아닌 인식의 도구나 조건이라면 실제로 인간에게 지각되는 것은 그 위에 또는 사이에 존재하는 현상들일

것이다. 화이트헤드는 이에 대해 “사건들은 우리들의 물리적 경험이 전개되는 매질이며, 혹은 오히려 그들은 물리적 경험의 전개 그 자체”¹²⁾라고 생각 하였다. 이러한 생각들을 종합하자면 인간에게 직접적으로 지각되는 것은 사건이며 시공간 체계는 이것을 이해하고 설명하기 위한 틀에 불과하다. 따라서 공간을 이해하고자 할 때 사건은 실재하는 현상으로서의 가치를 가지게 되며 공간 이해의 단초가 되는 것이다.

3. 장소와 사건

3.1. 실존적 공간으로서 장소

하이데거(M. Heidegger)는 “세계-내-존재(世界-內-存在, In-der-Welt-Sein)”¹³⁾로서 현재 존재하는 인간을 ‘현존재(現存在, Dasein)’¹⁴⁾라 칭하고, 현존재가 존재하는 그 자체를 ‘실존(Existenz)’¹⁵⁾이라고 하였다. 여기에 분명한 것은 현존재인 인간은 공간과 시간을 벗어날 수 없다는 점이다. 이러한 생각을 바탕으로 할 때 인식의 틀로 파악된 시공간 개념이 그 인식 주체인 인간과 불가분의 관계임이 드러난다. 따라서 추상적이고 관념적인 공간에 대한 관심이나 가치가 생활 세계로서 인간이 중심이 되는 공간으로 이동하게 된 것이다.

이러한 사유는 메를로-퐁티(M. Merleau-Ponty)에 이르러 지각 주체인 ‘신체’의 강조로 이어지게 된다. 그가 공간을 “사물들이 그 속에서 배치되는(실재적 또는 논리적) 환경이 아니라 사물들의 위치가 가능해지는 수단”¹⁶⁾으로 본 것은 인식의 틀로서 공간을 인정한 것이다. 그렇지만 그가 자신의 사유를 펼치기 위하여 사용한 상하, 깊이, 운동 같은 공간개념은 인식주체인 신체를 중심으로 한다. 객관적 사고는 지각의 주체를 무시한다는 그의 비판은 객관적 대상으로서의 공간보다 경험 주체로서의 인간을 중요시한 것이다. 따라서 공간적이며 시간적인 현존재로서 인간은 실존이라는 개념으로 정의 되었으며, 이러한 실존적 공간관은 슈츠(C. N. Schulz)에 의해 더욱 정교해져서 실존적 공간이 인간과 환경의 상호작용의 결과로 이해되어야 한다는 주장으로 발전 한다.

인간 중심적인 사고로서 실존적 공간관은 결국 장소라는 개념으로 보다 구체화된다. 공간이라는 개념이 지나치게 추상적인데 반해 장소라는 개념은 매우 구체적이라는 투안(Yi-Fu

7)Einstein, A., 장현영 역, 상대성 이론, 지만지, 2008, p.163.

8)Whitehead, A. N., 전병기 역, 자연인식의 원리, 이문, 1998, p.27.

9)어떠한 물질도 순간적으로 존재할 수 없으며 인식할 수도 없다. 지속적으로 존재하는 어떠한 물질이 관측되는 때 순간마다 동일하다는 것은 보증 받을 수 없으며, 단지 시간의 어느 기간 내내 일어나는 현상이다.

10)포퍼는 시간과 공간개념이란 세계 파악을 위한 정신적 장비나 장치 같은 관찰의 도구로서 ‘기본 틀’에 해당한다고 한다.(Popper, Karl. R., 이한구 역, 추측과 논박 1, 민음사, 2001, p.359.)

11)라이헨바히는 이러한 사고를 종합하여 “공간과 시간의 철학은 현대에는 항상 상대성 이론의 철학”으로 규정 하였다.(Reichenbach, Hans, 이경우 역, 시간과 공간의 철학, 서광사, 1986, p.18.)

12)Whitehead, A. N., ibid., p.99.

13)Heidegger, M., 이기상 역, 존재와 시간, 까치, 2007, p.80.

14)일부에서 Dasein을 ‘타-있음’으로 번역하는 경우가 있으며, 이 경우 뒤 이어 논의될 장소의 개념을 이해하는데 보다 유용하다. 그러나 본 연구에서는 보다 앞서 번역되어 이미 광범위하게 사용되는 ‘현존재’라는 용어를 사용한다.

15)후기의 하이데거는 실존 대신 개존(開存; Ek-sistenz)이라는 표현을 사용하였다.

16)Merleau-Ponty, M., 류의근 역, 지각의 현상학, 문학과지성사, 2002, p.371.

Tuan)의 지적은 장소개념이 매우 경험적인 측면임을 분명히 한다. 그에 의하면 “인간은 신체의 긴밀한 경험을 통하여 그리고 타인과의 긴밀한 경험을 통하여 자신의 생물학적 욕구와 사회적 관계에 적합하고, 또 그것을 충족시킬 수 있는 공간을 조직한다.”¹⁷⁾ 따라서 추상적인 공간 보다 구체적인 경험을 통해 느껴지는 장소는 공간의 실존적 차원이다. 즉 “공간이 우리에게 완전하게 익숙해졌다고 느낄 때, 공간은 장소가 된다.”¹⁸⁾ 이러한 장소의 개념은 렐프(Edward Relph)에 의해 보다 분명하게 이해되어지는데, 그에 의하면 “모든 장소는 자연물과 인공물, 활동과 기능, 그리고 의도적으로 부여된 의미가 종합된 총체적인 실체이다.”¹⁹⁾ 결국 공간에 대한 인식은 실존적 가치관을 통해 인간과 환경의 상호작용으로 형성되는 경험적인 개념인 장소로 구체화되었다.

3.2. 장소와 사건

공간은 고대, 중세의 존재론적 인식에서 근대과학의 시대를 거쳐 실존적 인식으로 변화하였으며, 이러한 실존적 공간이 구체화된 새로운 이름이 바로 장소라는 점을 분명히 할 필요가 있다. 이러한 실존적 공간으로서 장소를 분명히 이해하기 위해서는 장소감(sense of place), 장소의 정신(spirit of place), 장소성(placeness)이라는 개념의 관계를 분명히 할 필요가 있다. 장소감은 공간의 실체와 변화를 파악하는 “환경지각을 위한 학습된 기술”²⁰⁾로서 인간이 가진 중요한 능력 중 하나이다. 장소의 정신 역시 “한 인간이나 집단과 동일시하는 정신처럼 어떤 위치에 특별한 분위기나 개성을 제공하는 특성들의 결합”²¹⁾이라는 점에서 인간과 공간의 복합적 관계를 의미한다. 장소성은 이러한 “장소의 정신과 장소감의 변증법적 생산물”²²⁾로서, 장소가 가지는 정체성과 불가분의 관계이다.

렐프는 이러한 정체성이 ‘장소의 정체성’과 ‘장소에 대한 정체성’의 복합으로서, 물리적 환경, 인간 활동, 의미(meaning)라는 세 요소의 상호관련 방식에 의해 결정된다고 보았다. 중요한 점은 장소가 “의도적으로 정의된 사물 또는 사물이나 사건들의 집합에 대한 맥락이나 배경”²³⁾이라는 점에서 결코 공간적 속성을 벗어나지 못한다는 점이다. 여기서 분명히 지적되어야 하는 것은 실존적 공간이 인간이라는 인식주체에 대한 지나친 강조로 인해 외부적으로 실재하는 공간에 대한 의미를 약화시

켰다는 점이다. 따라서 환경이라는 말은 존재 측면의 공간 개념과 다름이 아니며, 활동은 인간 행동을 포함하여 공간에서 발생하는 사건에 해당하고, 의미는 이로부터 파생되는 새로운 층위의 것으로 이해될 수 있다. 사건이 공간적인 관점에서 중요하게 다루어져야 한다는 점은 보르노(O. F. Bollnow)에 의해 더욱 분명해진다. “발달된 인간이 갖는 구체적 공간은 그 공간 안에서 체험되는 중요한 사건을 포함하여 전체적인 측면에서 생각되어야 한다. 왜냐하면 이러한 공간의 특질과 배열 그리고 공간의 질서가 거기에서 체험하고 살고 있는 주체를 반영하며 표현하기 때문이다.”²⁴⁾

공간의 개념이 물질적 실체에서 인식의 틀로 변화할 때 ‘실재로서 존재하는 것’이 아닌 ‘상황적으로 파악되는 것’, 즉 사건에 의한 것임을 상기할 필요가 있다. 그러면 공간이 장소라는 개념으로 실체화 될 때 ‘상황적으로 파악되는 것’, 즉 인간 행동을 중심으로 한 여러 사건이 바로 공간 담론의 주요 교차점이 됨을 알 수 있다. 이러한 사건은 사전적으로 “주목을 받을 만한 뜻밖의 일”²⁵⁾을 의미한다. 사건은 어떤 일이 일어남을 뜻하고, 이렇게 사건이 일어나는 것은 아주 순간적이다. 이러한 사건의 개념은 공간이 장소개념으로 변화하던 시기에 개념적으로 정리되기 시작했다. 따라서 장소와 사건은 사유의 역사에서 앞서고 뒷선 관계가 아니다. 공간은 장소라는 개념으로 변화하고, 존재는 사건으로 변화하는 병렬적 관계로 상호작용하게 된 것이다.

3.3. 사건의 구조와 의미의 생산

화이트헤드가 자신의 공간관을 설명하기 위해 사건의 개념을 상당히 체계화 시켰음에도 불구하고, 푸코(M. Foucault)는 사건이라는 개념이 그동안 철학자들에게 거의 고려의 대상이 되지 못했음을 반성하며 이에 새로운 지위가 부여되어야 함을 주장했다. “사건은 실체도 우연적인 존재도, 성질도 과정보도 아니다. 사건은 물체의 질서에 속하지 않는다. 그럼에도 불구하고 그것이 비물질적 존재는 아니다. 그것은 언제나 효과를 발생하며 물질성의 수준에 존재한다. 그것은 결코 행위도 한 물체의 특성도 아니다. 그것은 어떤 물질적 분산의 또는 분산에서의 효과로 생산 된다.”²⁶⁾ 따라서 사건은 매우 순간적인 현상이지만 분명히 어떠한 효과를 발생시킨다.

이러한 사건 개념은 들뢰즈(G. Deleuze)에게서 보다 명확해지는데, 그는 사건을 물체들의 ‘표면 효과’로 설명 하였다. 그는 모든 물체가 자신과 전혀 다른 본성을 가진 어떤 효과의 원인이며 이러한 효과는 ‘비물체적인 것들’이라고 본다. 이들은 물리적 성질이나 속성이 아닌 언어를 통해 실존하는 빈위들(attributes)²⁷⁾로서, 사건은 “존재(물체 또는 사태/성질)가 아니

17)Tuan, Yi-Fu, 구동회 외 역, 공간과 장소, 대운, 1999, p.63.

18)Tuan, Yi-Fu, ibid., p.124.

19)Relph, Edward, 김덕현 외 역, 장소와 장소상실, 논형, 2005, p.288.

20)Hanson, Susan, 구자용 외 역, 세상을 변화시킨 열 가지 지리학 아이디어, 한울, 2001, p.309.

21)Steel, Fritz, The Sense of Place, Boston: CBI Pub, 1981, p.11.(이석환·황기원, 장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구, 국토계획 32권 5호, 1997, p.176에서 재인용.)

22)이석환·황기원, ibid., p.180.

23)Relph, Edward, ibid., p.103.

24)Schulz, C. N., 김광현 역, ‘존재, 공간, 건축’, 태림문화사, 2002, p.27.

25)야후 국어사전(event: something that occurs or happens)

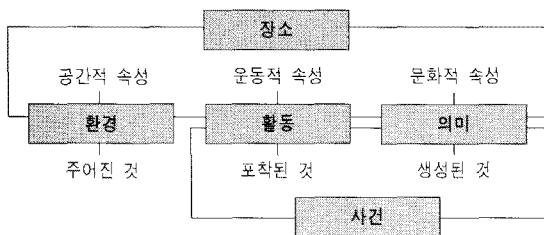
26)Foucault, Michel, 이정우 역, 담론의 질서, 서강대출판부, 1998, p.39.

라 존재 방식(사건/부대물)이다.”²⁸⁾ 푸코와 들뢰즈 모두 사건이 어떠한 효과임을 주장함으로써 존재 자체와는 구분을 지었다.

부수적이고 열외존재였던 사건은 들뢰즈에 이르러 점차 표면으로 올라오게 되었고, 사건과 언어사이의 핵심적 관계를 통해 사유의 중심에 서게 되었다. 들뢰즈는 사건이 언어와 본질적으로 관계 맺고, “의미 자체”²⁹⁾가 된다고 주장하였다. 이는 물체들의 존재, 운동 따위는 그 자체로서 의미를 가지지 않지만 이를 인식하는 주체에게는 중요한 의미를 생성하기 때문이다.³⁰⁾ 즉 “사건은 의미로서 문화적인 차원에 이르는 것”³¹⁾이다. 사건이 경험되고 의미를 생성한다는 점에서 실존적 공간관인 장소와 매우 밀접한 관계를 발견할 수 있다. ‘환경-활동-의미’로 이어지는 체계는 바로 문화적 측면으로 융합하기 때문이다.

4. 사건과 장소의 관계 유형

이제 램프가 주장한 환경, 활동, 의미라는 장소의 구성 요소를 사건적 관점에서 해석할 필요가 있다. 환경이란 실존 이전의 공간, 즉 존재론적이든 관계론적이든 객관적 대상으로서의 공간이라고 파악할 수 있다. 그렇다면 활동이란 운동, 즉 실제로 포착되는 것이다. 따라서 여기에서 파생되는 의미란 지극히 인간적인 차원의 것으로서 물질이나 공간, 사건과는 다른 정신적인 무엇, 즉 문화적인 차원이 된다. 따라서 사건과 장소는 매우 다양한 방식으로 관계 맺는다는 것을 알 수 있다.



<그림 1> 장소와 사건의 개념적 교차

주어지고 포착되고 생성되는 것은 시간적 선후(先後) 관계이므로 인과(因果)적 해석이 필요하다. 또한 다른 한편으로 사건과 장소가 개념적으로 공유하는 부분이 분명히 파악되는 만큼 유사성(類似性)의 문제로도 해석될 필요가 있다. 그러나 무엇보다

27)우리말로 ‘속성’을 뜻하며 스피노자의 철학에서는 이러한 의미로 사용되지만, 들뢰즈는 라이프니츠의 철학을 배경으로 사건의 개념을 설명하고 있으므로 이 단어는 ‘빈위’로 해석된다. (이정우, 사건의 철학, 철학아카데미, 2003, p.132.)

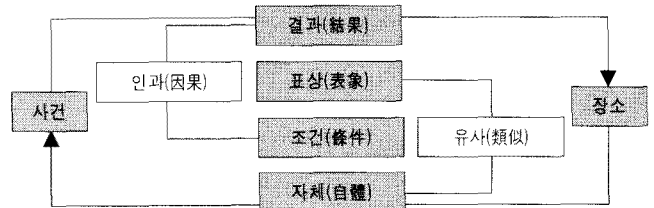
28)Deleuze, Gilles, 이정우 역, 의미의 논리, 한길사, 1999, p.51.

29)Deleuze, Gilles, ibid., p.79.

30)축구에서 ‘골인’은 공이 특정한 영역으로 이동한 물리적 운동이고, ‘환호’하는 관중의 외침은 음파의 진동일 뿐이다. 그러나 ‘골인’을 사건으로 해석할 때 관중에게는 중요한 의미가 되며, ‘환호’라는 또 다른 사건을 파생시킨다.

31)황용섭·김주연, 공간 인식 변화에 따른 공간의 사건화에 관한 연구, 한국공간디자인학회논문집 제3권 1호, 2008, p.32.

다도 인과적 해석을 시간성과 역사성의 측면에서 기억의 문제로 파악하고, 유사성을 동질과 상징의 문제로 볼 때 표상성에 대한 해석은 더욱 중요해진다. 따라서 표상의 정도에 의해 사건의 결과, 표상, 조건, 자체로 나타나는 장소를 상정하고 이를 관계유형으로 해석할 수 있다.



<그림 2> 사건과 장소의 관계 구조

4.1. 사건 결과(結果)로서의 장소

역사의 흔적으로 남은 많은 유적지들은 오랜 시간동안 그 공간에 축적되었던 사건의 흔적이라고 할 수 있다. 무엇보다도 이러한 흔적으로서의 장소는 과거를 추적하고 이해하여 기억을 재구성하는 수단이 된다. 이러한 유적들은 자신의 시대에 있어서 매우 실용적이며 현실적인 공간이었을 것이다. 그러나 시간의 흐름을 관통하여 그 실체를 보존함으로써 또 다른 의미를 생성하였다. 이러한 관점을 유적만이 아닌 실존적 도시공간에 적용시킬 때 알도 로시(A. Rossi)의 연구는 중요하게 부각된다. 그는 도시연구에 있어 ‘역사적 방법론’과 ‘집단기억’의 중요성을 강조하였으며 이는 사건과 기억의 결합을 의미한다. 그는 역사적 연속성이 도시를 통하여 현실화되고 도시 자체의 이념에 결합할 때 도시의 특이한 형성물들, 즉 기념물(Monument)을 만들어 낸다고 말하였다.³²⁾ 중요한 것은 이러한 기념물을 통해 그 이념이 인간 기억 속에 영속(永續)하게 된다는 점이다. 개별적 건축공간과 달리 도시공간은 장소의 집합체이기 때문에 전체로서 도시는 부분인 건축물들의 합 이상의 창발성(創發性)을 가지며 이는 장소성이라는 개념으로 환원될 수 있다.



<그림 3> 베를린 장벽의 해체

그러나 공간이 사건의 결과로서 나타나게 되는 경우는 역사적 흔적으로서 반드시 긴 시간이 필요한 것만은 아니다. 흔히 정보화 사회라 불리는 동시성(同時性)의 시대에는 더욱 시간적 요소의 영향력이 작아지고 있다. 1961년 베를린 장벽이 만들어지면서 이 공간은 냉전과 분단의 상징으로 분명한 장소성을 획득하였다. 이러한 장소성 획득에는 역사적인 긴 시간이 필요하

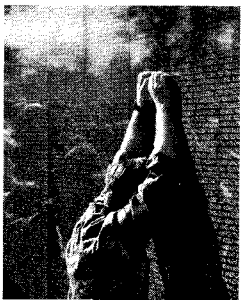
32)Rossi, Aldo, 오경근 역, 도시의 건축, 동녘, 2006, pp.261-262.

었던 것은 아니다. 무엇보다도 1981년 장벽이 철거됨으로써 같은 장소는 자유와 통일이라는 완전히 새로운 장소성을 획득하게 되었다. 소식, 즉 정보의 전달이란 사건의 전달과 같은 의미이므로 베를린의 특정한 공간에서 일어난 사건은 결과적으로 특별한 공간적 의미를 생산하며 장소화된 것이다.

4.2. 사건 표상(表象)으로서의 장소

사건과 공간이 관계하여 장소화되는 또 다른 경우는 공간이 어떠한 사건을 표상(representation)하는 경우이다. 이는 사건의 결과로 파악될 수 있는 장소성과는 달리 의도적으로 공간에 특별한 기념비성(Monumentality)을 부여함으로써 형성되는 경우이다. 공간이 사건을 표상하도록 계획되는 것 역시 그 사건이 사람들에게 매우 중요한 기억의 대상인 경우이며, 주거함(dwelling)이라는 실용적 용도를 필요로 하지 않는다. 또한 역사성이 깊을수록 사건의 결과로서 파악되는 공간을 일부 포괄적으로 포함한다.

공간이 사건을 효과적으로 표상하게 될 때 그 장소성은 매우 분명해 지며, 이같이 실용성이 배제된 사건 표상의 공간은 이미 고대로부터 존재해 왔다. 고인돌이나 피라미드와 같은 건축물은 기본적으로 '죽음'이라는 개인적 사건으로부터 구축된 인공물이지만, 이는 죽음이라는 특정 사건으로부터 관계되는 다양한 '기억의 계열들'³³⁾을 상징화하고 영속화함으로써 특별한 신화(神話)를 제공한다. 신화와 같은 집단적 기억으로서의 사건은 구체적인 서사(narrative)를 통하여 보다 직설적으로 표상하도록 만들어지기도 한다. 고구려 광개토태왕비는 오브제로서 존재하지만 거기에 기록된 내용은 사건을 직접적으로 전달하게 되며, 역사서(歷史書)와 달리 장소성을 통한 의미가 부가된다. 또한 타틀린(Vladimir Tatlin)의 '제3인터네셔널 기념탑'은 새로운 기술시대의 도래라는 시대적 사건을 예술적으로 표현하고자 하였으며, 전시 당시 내걸렸던 "기술자들이 새로운 형태를 창조 한다"³⁴⁾는 표어는 이러한 의도를 직설적으로 나타낸다.



<그림 4> 베트남 참전 기념비

베트남전과 죽음이라는 비극적 사건을 표상함으로써 사람들에게

'생각나게 하는 사물'을 뜻하는 라틴어 'monumentum'에서 유래한 기념비라는 말은 오브제를 통하여 구축된 표상적 장소성을 의미한다. 즉 하나의 오브제는 공간적 장치로서 공동의 기억과 결부될 때 기념비성을 드러내며 새로운 장소성을 구축한다. 마야 린(M. Lin)의 '베트남 참전 기념비(Vietnam Veterans Memorial)'는 베

특별한 장소를 제공한다. 수많은 전사자들의 이름이 새겨져 있는 검은 벽은 묵묵히 방문객 스스로의 얼굴을 비출 뿐이며, 이처럼 구체적 서사의 형태로부터 탈피하여 은유와 연상을 통하여 기억에 접근하는 것은 방문객에게 더욱 강렬한 추모의 감정을 이끌어 낸다.

오브제 같은 단순화된 구축물이 아닌 보다 복잡한 공간구성을 통하여 사건을 표상하는 경우는 소위 '기념관'의 형태로 표현된다. 아이 엠 페이(I. M. Pei) 사무소의 제임스 잉고 프리드(J. I. Freed)가 설계한 '학살 추모 박물관(United State Holocaust Memorial Museum)'과 다니엘 리베스킨트(D. Libeskind)의 '유대인 추념관(Berlin Museum Extension; Jewish Museum)'은 2차대전시 유대인 학살이라는 비극적 사건을 기억하고 추모하고자 만들어졌다. 두 공간 역시 은유와 연상을 통하여 방문객의 기억을 이끌어냄으로써 사건을 표상하게 된다. 베트남전이나 홀로코스트는 순간적인 사건이 아닌 계열적이고 파생적인 사건들의 집합을 의미하며, 이러한 사건 계열이 인간에게 던지는 의미는 앞서 고찰한 문화적 차원으로 설명될 수 있다. 사건을 표상하는 공간은 기념비성의 형식화를 의미하며 특별한 장소성을 형성한다.

4.3. 사건 조건(條件)으로서의 장소

츄미(B. Tschumi)는 공간이 정신적 표상의 3차원적 투사가 아니라 들을 수 있고 행동하게 되는 구체적인 것이라는 점을 분명히 하였고, 이는 실존적 공간, 즉 신체와 공간의 물질성에 대한 중요성을 지적한 것이다. 따라서 공간이 장소화되는 여러 경우들 중 '사건 표상으로서의 장소'와는 다르게 해석될 새로운 측면을 발견할 수 있다. 보편적으로 공간에 인간이 개입할 때, 즉 인간의 행위가 이루어지는 모든 장소에서는 사건이 발생하므로 공간과 인간의 관계에서 파생되는 사건을 보편적으로 생각할 수 있다. 츄미에 의하면 "몸은 공간 안에서 움직이는 것만이 아니라 몸의 움직임은 통해서, 몸의 움직임에 의해서 공간이 생성되도록 한다. 춤과 스포츠와 전쟁 같은 움직임은 건축공간에 침입한 이벤트들이다."³⁵⁾ 따라서 공간과 움직임이 사건에 선행한다는 관점 역시 의미 있게 고려될 필요가 있다. 특히 춤, 스포츠, 전쟁 등의 주체인 몸과 그 행위는 매우 현시적(顯示的)이어서 사건의 결과와 표상으로서의 장소가 역사와 기억에 의한 형성물인 것과 큰 차이가 있다.

경기장(stadium)은 주거의 개념과 관계없이 역동적 운동에 의한 사건 발생의 조건이 되며, 이 공간이 제약하거나 지원하는 다양한 조건들은 스포츠라는 사건을 여러 가지 형태로 규정하게 된다. 아이들이 스포츠와 같은 동적인 놀이를 하기 위해서는 정해진 규칙과 더불어 바닥에 선을 긋는 등 공간적 조건

33) 인간의 죽음은 단순히 죽음이라는 사건뿐만 아니라 그의 업적과 생애, 가치관 등 다양한 기억의 계열을 포괄한다.

34) 봉일범, 건축실험실, 스페이스타임, 2001, p.21.

35) Tschumi, Bernard, 류호창·서정연 역, 건축과 해체, 시공, 2003, p.109.



<그림 5> 즐기기 : 놀이의 조건

을 먼저 설정하는 것을 알 수 있다. 따라서 경기장은 건축물로서의 공간구조 뿐만 아니라 규칙과 더불어 조건 지어지는 포괄적 공간의 의미로 볼 수 있다. 극장(theater) 역시 공간적 형식에 따라 춤이나 연극, 영화 등 공연예

술의 조건이 된다는 점에서 마찬가지이다. 무엇보다 중요한 것은 스포츠, 연극, 영화 등이 생활을 위한 일상과는 분명히 구분된다는 점이다. 이들은 모두 주술(呪術)이나 제례(祭禮)라는 공통적 기원을 가지며, 이는 보편적으로 행위와 공간이 교차하며 발생하는 일상적 사건과 달리 구분되어 파악된다.

장소가 사건의 조건이 된다는 것은 공간 구성에 의해 유발되는 행위가 다름을 의미한다. 그러나 사건 자체로 놓고 보면 스포츠가 우연적이면서 실재적인 사건으로 구성되는 것과 달리 춤, 연극, 오페라 등은 계획적이고 표상적인 사건으로 구성된다는 점에서 미묘한 차이가 있다. 춤이나 연극이 스포츠와 달리 표상적 사건으로 구성된다는 것은 그것이 보여주고 전달하고자 하는 구체적인 것을 가지고 있기 때문이다. 이때의 표상은 공간이 사건을 직접적으로 표상한다는 점에서 앞서 분류한 '사건 표상으로서의 장소'와는 분명히 다르다. 공간속에서 벌어지는 행위, 즉 사건이 다른 사건을 표상하고 있기 때문이다.

사건의 표상으로 논의가 확대되면 영화가 상영(上映)되는 극장 역시 충분히 고려될 필요가 있다. 춤이나 연극을 상연하든 영화를 상영하든 극장은 어느 경우이던 공간이 사건 발생의 조건으로 이해될 수 있다. 그러나 춤이나 연극은 무대라는 공간적 경계를 통해 조건 지어지지만, 영화는 스크린(screen)이라는 영역(zone)을 통해 조건 지어진다. 또한 연극이나 영화 모두 특정한 사건을 표상한다는 점에서 공통적이지만 연극과 춤이 인간 신체라는 물리적 수단으로 표현되는 것에 반해 영화는 빛에 의해 투사되는 이미지로 표현된다는 점에서 다르다. 다시 말해 공간적인 면에서 경기장과 극장의 역할은 사건 발생의 조건이라는 점에서 같지만, 그곳에서 발생하는 사건의 성격은 공간의 물질성과 비물질성이라는 논의로 이어진다.

4.4. 사건 자체(自體)로서의 장소

비릴리오(Paul Virilio)는 공간과 영화의 관계가 매우 특별한 점을 파악하였다. 그에 의하면 어둡고 칸칸이 나뉜 '영화관'³⁶⁾이라는 공간은 운송수단의 내부구조를 연상시키며, 속도의 빛, 즉 시청각적이고 자동 운동하는 빛에 의하여 관람자는 여행자가같이 새로운 세상을 경험한다고 한다. 따라서 "영화의 목표는 관객-

36)이 절부터는 춤이나 연극이 상연되는 극장과 구분하여 영화관이라는 단어를 사용한다.

여행자에게 자신의 이미지 속에 투사되었다는 느낌을 주는 것"³⁷⁾이 되었고, 심지어 "오늘날에는 영화가 상영 장소 없이 존재할 수 있는지가 아니라 장소들이 과연 영화 없이 존재할 수 있는지를 알아내는 게 중요하다"³⁸⁾고 말했다. 현대 사회에서 영화는 시청각매체 전반을 뜻하는 기호로 파악될 수 있다. 현대의 영화 제작에서 중요한 기법인 특수효과가 "존재하지 않는 일을 필름에 담는 일"³⁹⁾이라는 점을 떠올리면 사건과 장소의 문제는 이미 언급한 이미지의 표상성과 더불어 가상성(simulacre)의 문제로까지 이어진다.

영화로 대표되는 시청각 매체(media)는 가상의 장소를 현실처럼 느끼게 해 준다. 이러한 장소의 가상성은 랭프에게 있어서 '무장소성(placelessness)'⁴⁰⁾의 근본 요인이었다. 그는 '디즈니화', '박물관화', '미래화'라는 규정을 통하여 진정성이 결여된 장소를 비판하고, 그 중심에 매체가 있어서 "무장소성을 직, 간접적으로 조장한다"⁴¹⁾고 주장했다. 디즈니 월드는 세계 곳곳에서 모아온 역사와 모험을 상상력과 조형을 통해 환상적인 가짜 장소로 만들고, 복원된 성과 재건된 요새 등과 같이 진짜 유물이 아닌 모조품이나 깎대기가 박물관화를 가속화 하며, 만국박람회와 같은 미래기술에 대한 동경과 유토피아의 추구는 시간과 전통이 장소에 부여한 진정성을 부인한다. 그러나 이러한 '장소의 진정성'의 문제는 본 논의의 초점이 아니다. 오히려 가상에 의해 만들어지는 사건이 인간의 눈앞에 현실처럼 나타나고, 그러한 현상 자체가 이 시대의 새로운 장소성을 형성하고 있다는 점을 분명하게 반증할 뿐이다.

가상적 사건의 연속이 장소 자체가 되는 가장 극단적인 경우는 바로 디지털 매체를 통해서 이다. 경기장과 같은 공간적 조건에서 발생하는 사건으로서 스포츠는 매체, 특히 컴퓨터와 인터넷이 결합한 디지털 매체를 통하여 생활세계에 지속적으로 등장한다.⁴²⁾ 특히 "정보화 사회는 다양한 기술에 힘입어 공간



<그림 6> 사건 자체로서 가상공간

에서의 거리를 축소하여 그 장소성을 확장한다."⁴³⁾ 바로 가상공간(cyberspace)을 통하여 접하게 되는 새로운 장소성이 바로 그것이다. '다 사용자 온라인게임(MMPOG: Massive Multi Player Online

37)Virilio, Paul, 김경은 역, 소멸의 미학, 연세대학교출판부, 2004, p.112.
38)Virilio, Paul, ibid., p.123.
39)Virilio, Paul, ibid., p.37.
40)'placelessness'는 장소상실(喪失), 비(非)장소 또는 비장소성, 물(沒)장소성 등 다양하게 번역 되지만 본 연구에서는 무(無)장소 또는 무(無)장소성이라고 번역하여 문맥에 맞게 사용한다.
41)Relph, Edward, op. cit., p.197.
42)경기장과 극장이라는 장소에서 시공간적으로 눈앞에 존재하던 스포츠나 연극이 TV방송에 의해 공간적 제약을 벗어나고, 녹화방송이나 인터넷에 의해 시간의 제약마저 벗어난 것은 이를 충분히 설명해준다.
43)황용섭, 문화콘텐츠로서 이종격투기의 내재적 공간 구조에 관한 연구, 한국콘텐츠학회논문지 6권 12호, 2006, p.294.

Game)으로 일컬어지는 '시각적 공간형 가상환경'은 사용자 아바타(avatar)의 주거 장소로, 블로그(Blog)를 중심으로 하는 '개념적 공간형 가상환경'은 일상의 많은 시간을 몰두하게 하는 정신적 주거 장소로까지 일컬어진다. 이러한 가상공간에 '정신적 주거'라는 개념이 성립하려면, 사이버공간으로의 몰입(immerse)이 가능해야 하는데, 몰입이란 감정적으로 내면에서부터 이를 경험하고 있다고 느낄 때 가능한 것이다. 그러나 정신이나 감각의 몰입 이면에 존재하는 육체적 실체가 더욱 중요한 것은 분명하다. "재현에 필요한 매체가 필요하긴 하지만, 물질 없는 정보(data)만으로 이루어진 이미지가 문화의 중심으로 부각되고 있다."⁴⁴⁾ 따라서 이제 우리는 실체 없이 사건으로만 구성된 가상공간 역시 분명히 그 자체로서 장소임을 인정해야만 한다.

5. 결론

현대 사회에서 공간에 대한 사유는 주체인 인간 중심으로 변화했으며, 인간 경험과 의미의 중요성이 부각되고 있다. 따라서 공간을 디자인한다는 것은 결국 사건을 프로그램 한다는 말과 같아지고 있으며, 콘텐츠 디자인이라는 새로운 접근 방법 역시 이와 다르지 않다. 결론적으로 이러한 시대적 흐름에서 변화해온 공간관과 그 의미를 요약하자면 다음과 같다.

첫째, 헬레니즘 전통의 형이상학적 공간관은 뉴턴에 이르러 과학화되어 절대적 공간관으로 확립되었지만, 라이프니츠와 칸트에 의해 부정되어 각각 관계적이고 선형적인 공간관으로 바뀌었다. 이후 절대적 공간에 대한 부정은 아인슈타인에 증명되어 공간과 시간은 상대적인 불가분의 총체로 정의되었다. 따라서 인식의 틀로서 시공간 개념은 그 속에서 관측되는 사건에 대한 중요성을 일깨우는 계기가 되었다.

둘째, 사건에 대한 관심은 존재에서 실존으로, 즉 공간이나 인간이라는 존재는 그 관계에서 살아있음을 파악할 수 있기 때문에 실존으로 파악될 때 진정한 의미가 있다는 사유를 촉발하였다. 따라서 공간보다는 장소라는 개념이 실존적 차원에서 더욱 부각되고, 사건은 의미의 차원에서 문화에 이르는 것으로 파악되었다.

셋째, 이렇게 공간이 사건 발생의 장소로서 인간적 차원에서 이해되게 될 때, 사건과 장소의 관계유형은 네 가지로 나뉠 수 있다. 즉 공간은 사건의 결과로서, 사건의 표상으로서, 사건의 조건으로서, 사건 자체로서 해석될 수 있으며 이들은 모두 장소성을 강화하는 중요한 축을 담당한다.

인간의 삶은 그 자체로서 사건이며, 이러한 사건의 연속이

실존의 증거이다. 더욱이 컴퓨터에 의해 개척된 가상공간은 물질 없이 실재하여 장소가 되었다. 가상공간에는 오직 사건만 존재한다. 사건은 물질도 본질도 아닌 부대물인 빈위에 불가하다. 그러나 사건은 세계 내로의 생성과 나타남 그 자체이기 때문에 중요하게 파악될 수밖에 없다. 이제 공간디자인이라는 행위는 사건의 구성과 다름이 아니며, 인간에게 새로운 체험과 의미를 생성하고 나타내는 작업이 될 것이다.

본 연구는 공간이라는 주제에 맞추어 그에 대한 관점의 변화와 흐름에 초점을 맞추었다. 예로 들었던 기념물, 기념관, 경기장, 극장, 가상공간 등은 네 가지 유형을 대표하는 절대적인 예가 아니며, 이러한 유형들은 개념적으로 서로 교차하고 가로지른다. 더구나 이러한 장소 말고도 종교건축, 박물관, 전시장 등 다양한 예가 존재하며 또 다른 유형을 파생시킬 수 있을 것이다. 정량적이고 실증적인 자료가 뒷받침 되지 못했다는 점에서 사변적(思辨的)이라는 비판이 있을 수 있다는 점을 인정한다. 그러나 이러한 연구가 공간에 대한 사유의 변화와 생성의 흐름을 포착함으로써 현재의 좌표를 확인하는데 다소나마 도움이 될 것이며, 후속되는 연구를 통하여 이러한 다양한 사례를 포함할 때 보다 분명한 가치를 인정받을 수 있으리라 생각한다.

참고문헌

1. 봉일범, 구축실험실, 스페이스타임, 2001
2. 서양근대철학회, 서양근대철학의 열 가지 쟁점, 창비, 2006
3. 이정우, 사건의 철학, 철학아카데미, 2003
4. Deleuze, Gilles, 이정우 역, 의미의 논리, 한길사, 1999
5. Einstein, A., 장현영 역, 상대성 이론, 지만지, 2008
6. Foucault, Michel, 이정우 역, 담론의 질서, 서강대출판부, 1998
7. Hanson, Susan, 구자용 외 역, 세상을 변화시킨 열 가지 지리학 아이디어, 한울, 2001
8. Heidegger, M., 이기상 역, 존재와 시간, 까치, 2007
9. Lamprecht, S. P., 김태길 외 역, 서양 철학사, 을유문화사, 2005
10. Merleau-Ponty, M., 류의근 역, 지각의 현상학, 문학파지성사, 2002
11. Popper, Karl R., 이한구 역, 추측과 논박 1, 민음사, 2001
12. Reichenbach, Hans, 이정우 역, 시간과 공간의 철학, 서광사, 1986
13. Relph, Edward, 김덕현 외 역, 장소와 장소상실, 논형, 2005
14. Rossi, Aldo, 오경근 역, 도시의 건축, 동녘, 2006
15. Russel, Jeffrey B., 김영범 역, 초기 기독교의 전통 사탄, 르네상스, 2006
16. Schulz, C. N., 김광현 역, '존재, 공간, 건축', 태림문화사, 2002
17. Tschumi, Bernard, 류호창·서정연 역, 건축과 해체, 시공, 2003
18. Tuan, Yi-Fu, 구동희 외 역, 공간과 장소, 대운, 1999
19. Virilio, Paul, 김경은 역, 소멸의 미학, 연세대학교출판부, 2004
20. Whitehead, A. N., 전병기 역, 자연인식의 원리, 이문, 1998
21. 이석환·황기원, 장소와 장소성의 다의적 개념에 관한 연구, 국토계획 32권 5호, 1997
22. 황용섭, 문화콘텐츠로서 이중경투기의 내재적 공간 구조에 관한 연구, 한국콘텐츠학회논문지 6권 12호, 2006
23. 황용섭·김주연, 공간 인식 변화에 따른 공간의 사건화에 관한 연구, 한국공간디자인학회논문집 제3권 1호, 2008
24. 황용섭·박찬호, 표상성을 중심으로한 공간의 이미지화에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 14권 5호, 2005

<접수 : 2009. 2. 26>

44) 황용섭·박찬호, 표상성을 중심으로한 공간의 이미지화에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 14권 5호, 2005, p.113.