

트라우마(trauma)를 치유하는 공간의 가치와 디자인접근에 관한 연구

- 시대별 특성과 변화에 대한 관찰을 중심으로 -

A Study on the Emotional design approach and the Value of the Space for Healing the Trauma

- Focus on the periodical characteristics and changes -

Author 우지연 Woo, Ji-Yeon / 정희원, 서울대학교 디자인학부 공간디자인전공 박사과정

Abstract The negative memories which come from tragic events such as war, terror or various conflicts in modern cities have been threatening the mental health of city-dwellers. This thesis focuses on 'healing public space' that will help recover the life of city-dwellers who sustain various trauma. For this, the author investigated the significant memorial space through 1980-2010 from site visits, interviews, and related theses and books and then extracted necessary information from each period.

This thesis aims to find the changes of the memorial concepts and visitor's reaction for last 30years. 1)1980-: Healing concept and visitor's positive response 2)1990-: Healing by emotional experience approaches to the memorial museum such as narrative approach, exhibition media using 5senses, interactive display and preserving trace, 3)early 2000- : Healing by architectural experience 4)2002-present: Healing projects by various programs. Steady advances in memorial design for healing trauma are due to the efforts for emotional design approach to deeply move the visitors and the efforts have to be continued. The study emphasize the importance of attracting people by experimental, emotional design contents not just by aesthetic and functional public design ideas.

Keywords 트라우마, 치유, 메모리얼, 감성디자인, 긍정적 메시지, 상호소통
Trauma, Healing, Memorial, Emotional Design, Positive Message, Interaction

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

오늘날 도시는 정치, 경제, 종교 상황에 따른 국제적인 전쟁과 테러 뿐 아니라 노사 간, 이념 간의 분쟁, 반사회적 인격 장애자들의 이유 없는 폭력들까지 포함해 너무도 다양한 정신적 외상, 트라우마(trauma)에 노출되어 있다. 프랑스의 철학자 모리스 메를로퐁티(Maurice Merleau-Ponty)가 '휴머니즘과 폭력'¹⁾에서 폭력을 인간의 불가피한 현상으로 보는 것처럼 모든 현대인은 그 불가피한 폭력의 피해자임에 틀림없다. 개인이 당한 끔찍한 폭력이 그의 삶에 치명적 상처를 남기고 오랜 육체적 정신적 치유 과정이 요구되듯, 특정 지역사회가 당하는 예기치 않은 끔찍한 폭력과 재난들도 그 사회 구성원 전체에게 트라우마를 가져올 뿐 아니라 정상적으로 복원되기까지

다각적인 치유 과정과 노력이 요구된다.

건축, 도시계획분야에서 사회적 재난 이후의 도시재건, 특히 시설적 측면의 복원을 위한 연구들은 많이 진행되어왔지만 크고 작은 트라우마로부터 시민들을 회복하도록 돕고 긍정적 메시지를 전하는 공공공간에 대한 연구는 거의 부재했다. 과거의 비극적 재난을 기억하고 기념하기 위한 메모리얼들이 도시마다 랜드마크적으로 존재했지만 정치적 군사적 리더의 업적을 드러내는 목적을 가졌을 뿐 시민들에게는 어떠한 위안이나 감정적 동화도 일으키지 못했었다. 그러나 1980년대 마야 린(Maya Lin)의 베트남 참전용사 기념비는 위로하는 공간, 산자와 죽은 자의 상호교감이 있는 공간으로 새로운 메모리얼 디자인의 시대를 열었고 그 후, 이러한 치유의 메시지를 담은 다양한 공공공간들이 건축되고 대중의 관심과 호응을 받아왔다. 그 배경에는 전 세계가 재난실황을 실시간으로 함께 공유하게 되어 감정적 교류가 더욱 극대화된 정보사회의 혁명이 있고, 고난한 도시의 삶을 사는 대중

1) 모리스 메를로퐁티, 박현모 역, 휴머니즘과 폭력, 문학과지성사

들이 사회의 비극적 이슈에 대한 감정 이입을 통해 일종의 카타르시스를 열망하며 그 마음을 토로할 수 있는 장소를 바라고 있다는 것을 발견할 수 있다.

본 논문은 역사적 재난이 가져다 준 트라우마를 치유하기 위한 선진도시들의 공간연출 사례 10개를 통해 디자인 콘텐츠의 다양성과 변화, 치유효과를 살펴봄으로써, 미래에 대한 긍정적 메시지를 전하고 사회를 복원시킬 치유공간디자인의 가치와 디자인 접근에 대해 정리해 보고자한다.

1.2. 연구 방법 및 범위

연구의 시기적 범위는 1980-2010년 2월까지 약 30여년간의 기간이었으며 사례 수집을 위해 세계적인 이슈가 되었던 자연적, 사회적 재난을 조사하고 이와 맞물려 디자인된 공공 공간들을 살펴보았다. 그 가운데 특별히 언론과 대중의 관심을 받았던 기념조형물, 기념관, 추모 공간 10개를 선별하였고 개별적인 조사를 진행하였다.

<표 1> 사례분석의 범위 및 선정과정 개요

사례분석의 시간적 범위	사례분석의 공간적 범위	공간선정 과정	치유공간 사례선정
1980-2010년	세계적 이슈의 자연적 사회적 재난 조사	1. 국내외 건축학, 조경 건축학, 도시설계분야 메모리얼 관련 석박사학위 240여개 중 가장 많은 연구가 이루어진 공간분류	1. 베트남 메모리얼 2. 민권운동메모리얼 3. U.S. 홀로코스트 메모리얼 박물관 4. 오클라호마시티 메모리얼 5. 유대인 박물관 6. 나가사키 원폭희생자를 위한 평화 메모리얼 7. 홀로코스트 메모리얼
		2. 대표적 재난직후 뉴스, 신문 사이트의 사회적 반응이 컸던 공간 분류	8. 파워 플라워 9. 스토리 콕스 10. 월드트레이드 센터 메모리얼
		3. 대표적 재난직후 공서, 시민단체의 후속적 모색이 있던 공간 분류	

추출된 10개 공간의 조사는 4가지 분야로 나누어 이루어졌는데 첫째, 디자인 계획 측면의 연구는 국내외 서적과 DVD, 메모리얼 사이트를 통해서 주로 이루어졌으며, 둘째, 디자인과정에 있어 대중과의 커뮤니케이션 측면의 연구는 관련단체 혹은 디자이너에게 직접 메일을 보내어 의견을 수집하는 방식을 취했으며, 셋째, 일반 대중의 반응을 조사하기 위해 공간에 대한 개인적 의견을 피력한 블로그 50여개, 이미지와 비디오를 올리는 웹사이트인 Flickr.com에 방문자가 올려놓은 사진, 멘트를 통해 대중들의 공간을 보는 방식을 살펴보았다. 넷째, 2007년 8월(1차), 2008년 7월(2차), 2009년 8월(3차)에 걸친 현장방문을 통해 공간과 대중간의 소통방식을 민속지적 관점에서 들여다보고 인터뷰하고 기록하는 방식을 취했다.

2. 공간디자인에 있어 치유의 개념

2.1. 치유공간의 개념

치유의 개념은 원래 ‘치료하여 병을 낫게 한다.’는 뜻으로, 치료(curing)는 과학적, 기술적, 육체적 접근에 관한 것인 반면, 치유(healing)는 보다 정신적, 경험적, 인간적인 면에 초점을 맞추고 있다.²⁾ 일반적으로 ‘치유 공간(治癒 空間)’이란 용어는 병원, 노인요양시설 등에서 환자의 심신을 안정시킬 수 있는 쾌적한 자연공간의 도입을 의미하거나³⁾ 색채나 빛을 이용한 심리 치료 공간, 혹은 종교적 명상과 상담사역이 이루어지는 공간을 연상케 한다. 최근 고대 치유시스템에 기초한 마사지, 리츄얼 서비스를 통해 현대인의 긴장과 스트레스를 해소시켜주는 럭셔리 스파나 다양한 테라피 기능을 가진 치유 리조트(healing resort)를 치유 공간이라 여기기도 한다.⁴⁾

그러나 본 논문이 제시하고자 하는 치유공간의 수혜자는 단지 육체적, 정신적 질병을 가진 환자들이나 보다 품위 있는 서비스를 받으려는 사회계층을 넘어 훨씬 포괄적인 대상영역을 갖는다. 치유는 개인의 영역을 넘어서 공공의 영역을 포함한다. 이미 경제적 효율과 물질중심의 시대가 지나고 개인의 만족을 넘어 공공의 선을 추구하는 공공디자인의 시대가 열렸다. 그 내용성을 채워나감에 있어서 도시미화와 질서, 기능의 차원을 넘어 도시인의 영혼을 치유하는 메시지를 가지고 소통하는 공간들이 도시 곳곳에 디자인되어야 한다.

2.2. 도시환경에서의 공간 치유

상처의 부위와 상황에 따라 그 치료책이 다르듯이 도시환경에서 발생하는 갖가지 문제에 따른 ‘치유’의 개념도 다양하게 해석되어질 수 있다.

오염되고 유독성있는 도시환경의 치유는 ‘생태적인’, ‘친환경적인’ 의미를 갖는다. 이는 도심에 공원을 적극적으로 만들어 인간의 바이오필리아⁵⁾(biophilia)를 회복시킬 수 있는 자연의 도입을 의미하기도 하고, 맬컴 마일즈(Malcolm Miles)가 ‘미술, 공간 그리고 도시’에서 ‘생태치유’라는 말을 쓰며 예를 들었던 앨런 손피스트(Alan Sonfist)의 ‘시간풍경(Time Landscape)’같은 자연 이미지와 관련된 공공미술 프로젝트를 포함하기도 한다.⁶⁾

또한 도시의 ‘소외’문제에 있어 소외된 세대, 계층, 소수 인종들의 마음을 치유한다고 했을 때 치유개념은 ‘공동체적인’, ‘함께 어울리는’것을 의미한다. 크리스토퍼 알

2) Guzowski, Mary, Daylighting for Sustainable Design, 1st ed., McGraw-Hill, New York, 2000, p.321

3) 송효주·최상현, 노인특성을 고려한 노인요양시설 치유환경평가에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회 논문집 제11권 1호, 2009. 5, p.204

4) 이승현·임미혜, 스파시설에 관한 기초 연구, 한국실내디자인학회 논문집, v.16n.5(통권 64호), 2007.10, p.14

5) Pliska, Shane, Biophilia, selling the love of nature, Interiorscape Magazine, Jan/Feb. 2006

6) 맬컴 마일즈, “미술, 공간, 도시”; 공공미술과 도시의 미래, 박삼철 역, 학교재, 1997, pp.292-297

렉산더(Christopher Alexander)는 패턴 랭귀지(Pattern Language)에서 “사람들이 자주 들르고 싶은 편안한 느낌의 장소를 통해 도시에 벌어지는 여러 희비극적 양상이 시민들 사이에 공유되어야 한다”고 했다.⁷⁾ 소의 문제는, 고립된 개인들을 위해(함께 어울릴 수 있는 프로그램을 가진) 공간을 만들어내는 것이 그 해결책이 된다.

경기 침체로 인한 실직, 경쟁사회로부터의 압박, 미래에 대한 불안 등을 갖고 있는 시민들의 마음을 치유한다고 했을 때 이는 ‘격려하는’, ‘고무시키는’ 것을 의미한다. 이들의 침체된 감정을 끌어올리려면 보다 적극적인 방법, 웃고 즐기게 할 수 있는 재미있는 공간이 요구된다. 밴 알렌 인스티튜트(Van Alen Institute)는 21세기 레크리에이션을 위한 새로운 공공공간 전시(Good life: New Public Spaces for Recreation)에서 ‘재미있는 도시(Fun city)’의 개념을 제시하며 시민들을 즐겁게 고무시킬 공간들을 소개하였고 대중의 많은 호응을 얻었다.⁸⁾

마지막으로 홀로코스트나 9.11테러 같은 끔찍한 비극으로 인한 트라우마를 치유한다고 했을 때 이는 ‘위로하는’, ‘추모하는’, ‘평화로운 도시를 지키기 위한 공감대를 형성하는’ 것을 의미한다.⁹⁾ 여기에는 치유와 화해의 장소로서의 메모리얼 공간과 계속되는 위협하고 강력한 힘들에 대한 개인적 무력감을 극복하고 적극적인 공동체의 결의를 담는 여러 이벤트들이 소통의 요소가 된다.

<표 2> 도시환경의 문제점에 대응한 치유공간의 해석

도시환경의 문제점	치유의 개념	치유 공간
오염되고 유독성 있는 도시 환경	⇒ 생태적인 ecological 자연의 natural 지속가능한 sustainable	자연의 공간 natural space
소외(alienation): 소외된 세대, 계층, 인종, 핵가족 사회의 희생자	⇒ 공동체적인 communal 함께 어울리는 socializing	공동체적 공간 communal space
경기침체로 인한 실직, 미래에 대한 불안, 경쟁적 사회환경	⇒ 격려하는 encouraging 생기를 주는 cheerful 희망을 주는 hopeful	유희의 공간 fun space
전쟁, 테러, 린치와 같은 사회폭력, 자연재해 같은 재난의 비극	⇒ 위로하는 comforting 추모하는 cherishable 기념하는 commemorative	메모리얼 공간 memorial space

2.3. 트라우마(Trauma)에 대한 공간 치유

트라우마(trauma)는 정신적 외상을 뜻하는 정신 의학 용어로 과거의 충격적 경험이 현재까지 영향을 미치는 것을 의미한다. 전쟁, 테러같은 사회정치적 재난이나 태풍, 지진같은 자연적 재난은 언제나 역사의 한 부분으로

7) Alexander, Christopher, Ishikawa, Sara, Silverstein, Murray, "A Pattern Language: town, buildings, construction", Oxford University Press, 1977, pp.310-314
8) Ryan, Zoe, The Good Life. Van Alen Institute, New York, 2006
http://www.vanalen.org/goodlife
9) Linenthal, Edward T., Preserving Memory: The struggle to Create America's Holocaust Museum, Columbia University Press, New York, 1995, pp.ix-xvii

존재해왔고 직접적으로 그 상황에 직면한 사람들 뿐 아니라 그 사건을 바라보는 사회구성원 전체에게도 각기 다른 정도의 정신적 외상을 입힌다. 고대로부터 세계의 도시에는 역사적 획을 긋는 큰 비극적 재난 뒤에 언제나 이를 기억하고 추모하기 위한 크고 작은 기념관, 기념조형물들이 건립되어왔다.

<표 3> 트라우마를 입히는 재난의 유형과 기념공간사례

재난의 종류 Type of Disaster	원인 Cause of damage/ death	대표적 기념 공간 사례 Typical Cases
자연재해 Natural Disaster		
기후성재해	태풍, 홍수, 호우, 폭풍, 해일, 폭설, 가뭄, 황사 등	고베 지진기념관, Gobe, Japan 쓰나미 메모리얼 Panna, Thailand
지진성재해	지진, 화산폭발	
인위적 재해 Human Disaster		
사고성재해	교통사고 (자동차, 철도, 항공, 선박)	체르노빌 기념관 Chernobyl, Ukraine 시카고 화재메모리얼 Chicago, USA
	산업사고 (광도, 가스, 화학폭발물)	
	화재	
	생화학 (바이러스, 박테리아, 유독물질)	
계획성재해	방사선	베트남 참전용사기념비, Washington DC, USA 나가사키 원폭희생자를 위한 평화 기념관, Nagasaki, Japan 유태인박물관, Berlin, Germany
	전쟁	
테러, 폭동		오클라호마시티 메모리얼 Oklahomacity, USA 월드트레이드 센터 메모리얼 NYC, USA

3. 트라우마를 치유하는 공간의 시대별 특성과 변화

3.1. 1980년대: 위로의 디자인과 대중의 참여

1982년, 건축가 마야 린(Maya Lin)이 베트남 참전용사 기념비(The Vietnam Veterans Memoria, 1982) 현상설 계공모전에 당선되기 전까지 초기 전쟁기념공간들은 리더들의 승리와 정치적 군사적 업적을 드러내는 상징적 장소였고 나열된 희생자의 이름은 전쟁의 실상을 드러내기 위한 리스트에 지나지 않았다. 당시 마야 린은 전쟁의 참상을 진솔히 들여다보고 희생자를 기억하고 남은 자를 위로하는 것이 메모리얼의 취지가 되어 하며, 국가와 민족을 초월하고 전쟁과의 직접적 관여 여부를 떠나 모든 방문객에게 반응할 수 있는 공간이 만들어져야 한다고 주장했다.¹⁰⁾ 희생자의 이름이 새겨진 V자형의 검은 벽은 이전의 웅장하고 구상적인 기념물들과는 너무도 다른 컨셉을 가지고 있어 당선직후 거센 반대여론이 있었지만 단순한 형태 속에 담긴 망자를 위한 슬픔과 극복의 의미는 공간을 방문한 모든 전물장병가족들과 국민들에게 “치유의 벽(The Wall of Healing)”이라 불리며 가치

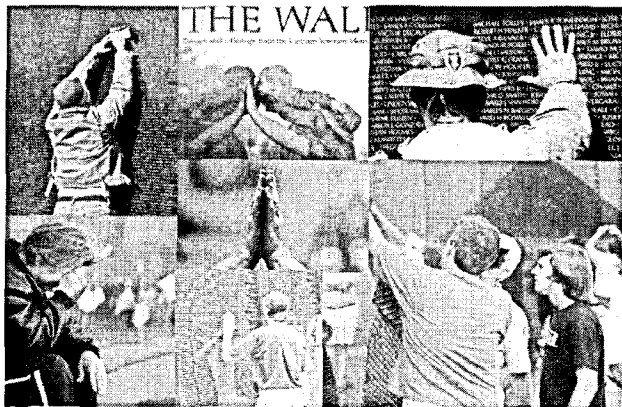
10) Lin, Maya, Boundaries, Simon & Schuster, 2000, p.4:09

를 인정받게 된다.¹¹⁾ 이 위로의 벽은 단지 스쳐지나가는 공간이나 기념사진을 찍는 공간이 아니라 방문자들과의 깊은 상호교감이 이루어지는 “머무는 장소”가 되었다.

<표 4> 초기 전쟁 메모리얼과 베트남 메모리얼의 공간비교

	초기 메모리얼 공간	베트남 메모리얼 Vietnam Veterans Memorial
공간 컨셉	정치적 역사적 군사적 업적을 드러내기 위한 공간	전쟁의 희생자들과 가족, 사회 전체의 구성원들을 위로하고 치유하는 공간. 죽음과 치유에 대한 새로운 접근
공간 표현 및 이미지	구상적 사실주의적 표현+ 추상구조물의 혼용	추상적, 상징적, 미니멀, 내러티브적
	커다란 상징탑 위주의 수직적 구조 (권위주의적)	수직적이기보다 수평적인 표현으로 관람객들의 눈높이에 맞추어짐
	랜드 마크로서 드러남	주변과 어울려 자신을 드러내지 않음
	좌우대칭적 엄숙주의	비대칭적
공간 이용 형태	부수적인 요소로서의 희생자 리스트첨부	죽은 연도순으로 희생자의 이름을 나열함으로써 보다 사적인 의미를 부가함
	관망적, 랜드마크적 형상으로 인해 기념사진 촬영을 유도함	참여적 행위 (만지고 입 맞추고 문질러 탁본을 뜨고 울면서 방문자와의 깊은 감정적 교감이 이루어짐)

방문자의 행동유형을 관찰한 결과, 치유의 벽 앞에서 새겨진 망자의 이름을 찾고, 만지고, 입 맞추고, 탁본을 뜨고, 울며 감정을 토로하고, 서로 안고 격려하는 행태들이 관찰되었다. 방문자들은 전쟁을 해결할 수도 없고 테러나 정치적 이슈와도 거리가 먼 무기력한 존재지만 누군가의 아버지, 남편의 이름을 바라보고 터치해보면서 그 공간에 반응하고 있는 자신을 발견하게 된다. 이 같은 카타르시스적 경험은 이전 기념공간의 랜드마크적 접근성에 비교하면 아주 독특한 변화였다.



<그림 1> 대중과 소통하는 치유의 벽, The Vietnam Veterans Memorial(1982)

마야 린의 두 번째 프로젝트는 마틴 루터 킹(Martin Luther King)목사와 흑인인권운동가들의 희생을 기념하

11) 이진섭, 20세기 건축의 모험, mind media, 2005, pp.33-50

는 민권 운동 기념 조형물(Civil Rights Memorial, 1989)로 이 공간에서도 이와 비슷한 공간행태가 발견되었다. 방문객들은 정의가 강물처럼 흐를 때까지 인권운동이 계속되리라는 상징적 메시지를 담고 있는 검은 물 벽과 인권운동 역사가 기록된 원형 테이블 위를 타고 흐르는 물에 손을 갖다 댄으로써 끊이지 않는 민권운동의 역사와 일체감을 이루며 고요하고 숙연해지는 체험을 하게 된다.¹²⁾ 단순하고 명확한 메시지를 시각적 촉각적 경험으로 연결시킨 연출은 베트남 참전용사 기념비 디자인에 이어 감동적 공간이라는 대중의 호응을 얻음으로써 메모리얼 컨셉의 새로운 시대가 열렸음을 검증받았다.



<그림 2> 대중과 소통하는 테이블, Civil Rights Memorial

구글 및 기타 웹사이트 이미지 검색결과, 베트남 메모리얼의 경우 292만여개, 민권운동메모리얼의 경우 488만여개의 이미지가 검색되었는데, 흥미로운 것은 방문자들이 올린 많은 이미지들이 <그림 1, 2>에서 보는 것 같이(건축물단독중심적인 이미지가 아니라) 그 메모리얼과 소통하고 있는 사람들의 각기 다른 행태와 표정에 관련된 것이라는 사실이다. 이는 연기자가 아닌 대중들이 이 공간을 어떤 방식으로 경험하고 있는 지에 대한 현황보고이며 대중의 시각을 넓게 해주는 중요한 단서가 된다.

3.2. 1990년대: 감성 체험의 치유

1990년대 이후 기념조형물뿐 아니라 기념관 디자인 컨셉에도 상당한 변화가 있게 된다. 가장 대표적 사례인 미국 홀로코스트 박물관(U. S. Holocaust Museum, 1993)과 오클라호마시티 기념관(Oklahoma City National Memorial Museum, 1997)을 보면 방문객에게 감각적 경험을 통해 상상력을 주고 진지한 관계를 형성하며 비전을 제시하는 감성브랜드의 4가지 축¹³⁾이 모두 발견되어진다.

(1) 내러티브적 접근(Narrative approach)

홀로코스트 박물관의 총감독이었던 웨인버그(Weinberg)는 이 공간이 역사와 단순 관련된 보존목적의 수집전시가 아니며 방문객들을 정신적, 감성적, 도덕적으로 변화시키는 내러티브적인 박물관임을 강력히 주장했다. 방문객들은 설정한 스토리 라인의 연속적 흐름에 따라 이동하면서 인식의 과정(processes of identification)을 일으

12) ibid, 2005, p.49

13) 마크 고베, 감성디자인 감성브랜드, 이상민·브랜드앤컴퍼니 윌김, 김앤김북스, 2003, pp.44-45

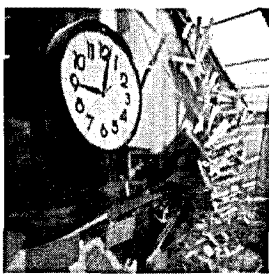
키는데 이는 지적인 경험일 뿐 아니라 대단한 감성적 경험으로, 소설이나 연극, 영화에서의 경험과 같이 몰입효과가 크다.¹⁴⁾ 방문객들은 그들 자신을 플롯 안에 투사함으로써 그 시대 그 정황에 있는 인사이더의 느낌을 경험함과 동시에 현재시점에 있는 객관적 아웃사이더의 관점을 동시에 얻게 된다.

내러티브 박물관은 단순전시형태의 박물관에 비해 훨씬 강한 교육적 효과를 가지고 있는데 가장 중요한 것은 플롯의 마지막 부분이다. 스토리의 결론은 언제나 회복에 대한 간절한 갈망과 다시는 반복되지 말아야 할 일의 증인으로서의 책임과, 모두 힘을 합쳐 평화를 지켜나갈 수 있으리라는 긍정적 마인드를 심어주는 것이다.

이러한 플롯을 더 강화시켜주는 것이 바로 공간세팅이다. 홀로코스트 뮤지엄의 건축가 제임스 프리드(James I. Freed)는 그의 공간이 워싱턴으로부터 벗어나 나찌(Nazi) 건축의 “느낌(Feel)”을 주도록 낚은 느낌의 벽돌과 고문실 전등, 낚은 계단 손잡이에 이르기까지 모두 공간전시를 극대화하기 위해 의도된 무대 디자인 개념을 갖는다고 했다.¹⁵⁾ 공간 방문자는 이런 조작된 장치들로부터도 일반전시관에서의 경험보다 훨씬 큰 감성적 체험을 하게 된다.

(2) 오감을 사용한 전시매체(Exhibition Media using Five Senses)

감성을 터치하는 방법 중 가장 기본적으로 인식되고 있는 것이 오감을 통한 체험이다. 시각적 전시 위주에서 청각, 촉각 등 다른 감각이 더해지면 대중의 사건 이해 수준이 더욱 깊어질 뿐 아니라 감성적 동화도 훨씬 커진다. 오클라호마시티 박물관의 경우, 스토리텔링의 첫 시

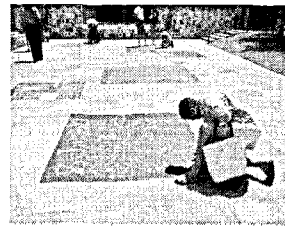


<그림 3> Chaos, exhibition room

작은 ‘듣기(hearing / 혼란(confusion))’이라는 체험공간이다. 당시 상황을 재현하기 위해 방의 불이 꺼지면서 폭발음, 진동과 함께 긴박감을 알리는 육성과 소음이 들려지고 아픈 기억의 순간으로 관람객을 끌어들이는다. 바로 이어지는 카오스(Chaos)공간에서는 경찰차, 엠블런스 사이렌과 함께 손상된 가구, 빌딩파편들, 널려지고 타버린 개인소지품들을 보게 된다. 관람객들은 시각, 청각, 촉각의 총체적 경험을 통해 공포와 슬픔을 체험한다.

(3) 인터랙티브 디스플레이(interactive display)

관람객의 참여적 행위를 통해 전시 내용에 매번 변화가 주어지는 상호활동적, 쌍방향적 디스플레이들이 대중의 인기를 모으고 있는 것이 관찰되었다. 오클라호마시



<그림 4> Children's area의 참여공간

티 뮤지엄 어린이 공간의 바닥에는 여러 개의 칠판과 분필들을 두어 방문객들의 느낌을 자유롭게 표현하도록 했는데 디자이너는 이 부분이 치유 과정(healing process)의 중요한 요소가 된다고 하였다. 홀로코스트 뮤지엄의 경

우도, 다니엘 스토리(Daniel's Story) 라는 체험공간을 통해 어린 유대인 소년의 시각에서 당시 상황을 경험하게 하는데 마지막 부분에 다니엘에게 편지를 써서 부치는 우체통과 편지전시공간이 있다. 관람객에 의해 직접 쓰인 감동적 메시지들이 매번 다른 디스플레이를 만들게 하는데 이 참여적 공간이 어떤 전시부스보다 대중의 공감을 불러일으키고 있는 것을 보게 된다.

(4) 흔적의 보존(preserving traces)

에드워드 라이넨탈(Edward T. Linenthal)교수는 ‘기억의 보존(Preserving Memory)’에서 수많은 무고한 죽음과 슬픔이 의미 없이 대중들의 기억으로부터 잊혀질까하는 두려움에 대해 언급하면서 망각(oblivion), 즉 상흔의 가치를 의식하지 못하는 상태를 강렬한 기억의 상태로 만들 아이디어들에 대해 말하고 있다.¹⁶⁾ 기억을 보존하기 위한 가장 직접적이면서 강렬한 디자인요소는 당시의 진짜 상황을 느끼게 도와줄 ‘흔적의 보존’이다.



<그림 5> The survivor tree

오클라호마시티 뮤지엄에는 폭파 당시 무너져 철골이 드러난 벽과 잔해를 그대로 보존해 방문자에게 리얼한 현장감을 전달하고 있다. 그러나 무엇보다 가장 강렬한 감동적 보존요소는 살아남은 나무(The survivor tree)라 불리는 폭파당시 잿더미 같았던 느릅나무로 당시 반쯤 타버렸던 것이 세월이 지나 무성해져서 회복의 살아있는 상징(a living symbol of resilience)¹⁷⁾이 되었고 방문객들은 살아남은 이 나무

그들에 모여 가이드로부터 슬픔과 회복에 대한 치유의 메시지를 듣는다. 이 흔적의 상징적 요소를 로고로 하여 화장실을 비롯한 여러 공공사인과 각종 판매상품들에 활용함으로써 방문자들에게 반복적으로 회복의 메시지를 전한다.

3.3. 2000년대 초: 건축적 체험의 치유

노르만 핀켈슈타인(Norman G. Finkelstein)은 미국과 독일 내 홀로코스트 메모리얼이 우후죽순으로 생겨난 배

14) Weinberg, Jeshajahu, Elieli, Rina, The Holocaust Museum in Washington, Rozzoli, New York, 1995, pp.49-51

15) ibid., p.x

16) Edward T. Linenthal, op. cit., pp.xii-xiii

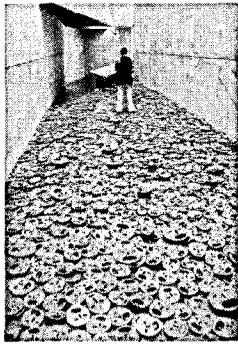
17) www.oklahomacitynationalmemorial.org

경에 민족의 아픔과 희생을 돈벌이와 연결시켜 '홀로코스트'산업을 벌이는 집단이 있음을 고발하지만¹⁸⁾ 그럼에도 불구하고 이에 힘입어 새로운 방식의 실험적 추모공간들이 등장해 건축계의 화제가 된 것은 특기할 일이다.

(1) 건축구조를 통한 공간체험: 유대인기념관

가장 대표적인 것이 베를린에 개관한 다니엘 리베스킨트(Daniel Libeskind)의 유대인기념관(Jewish Museum, 2001)으로 은빛 아연으로 도금된 지그재그식 외관에 유리파편이 박혀 있는 듯 불규칙한 창문만으로도 시선이 집중되기에 충분했다. 2001년 박물관으로 정식 개관하기 전까지 35만 명이 찾아올 정도로 베를린의 새로운 랜드마크이자 최고의 관광 상품이 된 데에는 사진과 자료들을 나열하는 기존 전시방식에서 탈피한 새로운 공간디자인 콘텐츠가 있었음을 알 수 있다.

관람객들은 리베스킨트의 도발적이고 복잡한 상징적 구조를 다 해석하고 이해하진 못하지만 건물외부의 교차된 라인들이 내부곳곳을 관통하며 만들어낸 6개의 부재(void)공간에서 이전에 경험치 못한 예술적 감성 체험을 하게 된다. 특히 부재의 공간에 있는 이스라엘 현대미술가 메나셰 카디쉬마(Menashe Kadishman)의 설치작품



<그림 6> Jewish Museum, Daniel Libeskind, 2001

'떨어진 나뭇잎들'은 녹슨 강철로 만든 만개의 얼굴형상을 바닥 전체에 깔아놓은 것으로 마스크 같은 얼굴들이 입을 벌려 비명을 지르는 형상을 하고 있다. 방문객이 발자국을 땔 때마다 쇠 부딪치는 소리가 마치 희생자들의 비명소리나 혼령들의 속삭임 같다. 이곳에서는 '공감각적 예술체험'의 콘텐츠가 전쟁의 상흔과 공허감을 느끼게 하는 중요한 감성장치로 역할 하는 것을 볼 수 있다.¹⁹⁾

인간이 대상을 인지하게 되는 것은 감각과 지각을 거쳐 상상의 도움을 받는다.²⁰⁾ 관람객들은 공간의 매스와 재료의 느낌, 스케일, 빛의 조도, 소리의 자극을 받아들이고 그것이 홀로코스트와 관련된 무엇이라는 인식의 과정을 거치면 스스로 만들어낸 상상의 단계에서 감상이 이루어진다. 홀로코스트 뮤지엄의 경우도, 엘스워스 켈리(Ellsworth Kelly)나 리차드 세라(Richard Serra)같은 작가들을 통해 슬픔의 감정을 표현하는 예술 작품들을 전시하였지만, 리베스킨트처럼 건축언어 자체로 상흔의 감정을 표현한 실험적 공간은 처음이었다.

18) Finkelstein, Norman G. The Holocaust Industry: Reflections on the Exploitation of Jewish Suffering, 2nd Edition, Verso, 2003, p.1

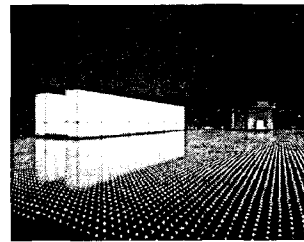
19) 이은화, 21세기 유럽 현대 미술관 기행, 랜덤하우스 중앙, 2006, pp. 286-288

20) 최현석, 인간의 모든 감각: 우리는 무엇을 보고 듣고 느끼고 이해하는가, 서해문집, 2009, pp.12-18

(2) 빛을 통한 공간체험: 나가사키 평화기념관

이러한 공간적 예술체험을 가장 극대화시켜주는 요소는 '빛'이다. 유대인박물관 벽에 그어진 패턴을 선명하게 인식시키는 요소도 빛이요, 어둡고 텅 빈 부재의 공간에서 슬픔과 공포를 배가시키는 요소도 희미하게 들어오는 빛이다. 공간의 중첩과 외부로부터 자연의 빛을 끌어들이 자연광을 이용한 감성표현 외에도 2000년대에는 광섬유와 LED같은 인공광과 디지털미디어 요소들이 메모리얼 공간에 있어 감정을 표현하는 중요한 역할을 하였다.

건축가 아키라 큐류(Akira Kuryu)에 의해 완공된 '나가사키 원자폭탄 희생자들을 위한 평화 기념관(Nagasaki National Peace Memorial Hall for the Atomic bomb victims, 2002)에서 언론과 대중에게 가장 잘 알려진 공간은 12개의 빛의 기둥이



<그림 7> Nagasaki National Peace Memorial Hall, 2002

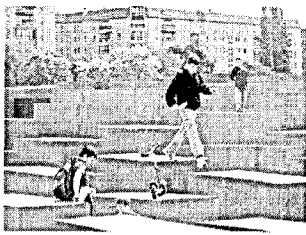
평화에 대한 소망을 상징하는 '기억의 홀'이다.²¹⁾ 지상과 지하를 연결하는 이 기둥은 외부의 거대한 수공간과 이어지는데 희생자들을 상징하는 7만 개의 광섬유가 수면 위를 덮는 광경이 상당히 감동적이다.

이같이 2000년대 초에 나타난 치유공간으로서 메모리얼컨셉의 진화는 공간구조나 빛을 사용한 건축적, 예술적 감성체험을 통한 방문객과의 소통이었다. 위에 언급한 두 박물관 모두 놀이공원같이 즐기며 교육 가능한 최첨단 멀티미디어시스템 체험공간들을 따로 가지고 있음에도 대중의 적극적 관심을 받고 이슈가 되었던 요인은 영혼을 터치하는 감동과 치유를 주는 건축적 공간 체험이었다.

(3) 건축의도와 상이한 공간체험: 홀로코스트 메모리얼

물론 감정을 표현하는 건축의 한계도 지적되고 있다. 디자이너가 의도한 치유의 결과와 이용객의 행태가 전혀 다르게 나타나는 공간으로, 베를린에 있는 피터 아이젠만(Peter Eisenman)의 홀로코스트 메모리얼(Holocaust Memorial, 2005)을 꼽을 수 있다. 이 공간은 다니엘 리베스킨트의 유대인 박물관과 같은 추상적 미학에 기초해 만든 작품으로 마치 관과 같은 2,711개의 거대한 콘크리트 슬라브(높이0.2-4.8m)를 그리드를 따라 늘어놓은 형태를 가지고 있는데 방문자들에게 이중적 평가를 받는 것을 볼 수 있었다. 독일 하원의장 울프강 테르세(Wolfgang Thierse)같이 "이해할 수 없는 범외의 불가해성(不可解性)의 상징"²²⁾으로서 거대한 스케일에 펼쳐진

21) Nagasaki National Peace Memorial Hall for the Atomic Bomb Victims, McGraw Hill Construction. Retrieved March 7, 2008 <http://archrecord.construction.com/projects/lighting/archives/0403nagasaki.asp>.



<그림 8> Holocaust memorial, 2005

메스의 단순성에 감탄하는 이들도 있고, 폴 스피겔(Paul Spiegel)같이 풋볼 경기장 3배 사이즈에 달하는 부지를 콘크리트 블록으로 덮어버린 이 작품에 대해 “왜”라는 질문을 던지면서, 치유는커녕 범죄와 책임에 대한 질문에 직면하게 하는데 실패 했고 완성되지 않은 메시지(incomplete message)라 비난하는 이들도 있었다.²³⁾ 그러나 개인적 공간해석견해를 뒤로하고 치유공간으로서 이 공간이 실패한 증거는 방문자의 행태에서 무엇보다 잘 나타난다. 디자인 의도는 ‘추모’에 있었지만 실제로 이 공간에서는 ‘놀이’의 행태가 나타나는 것을 볼 수 있다. 피터 아이젠만은 미로(maze)의 개념을 통해 과거의 시간 속에 벌어진 사건에서 길을 잃고 헤매는 모습을 재현해내고 어떻게 다시 길을 잃지 않을 수 있을까하는 본질적 물음을 시민들에게 주고 싶었다 한다. 하지만 콘크리트 메스 안에서는 실제로 시민들의 미로 찾기 게임이 벌어지고 블록 위에서 뛰어넘기를 하는 사람들이 속출한다. 이 공간은 건축미학적으로 의미있는 공간일지 모르지만 정작 위로받아야 할 유대인들에게 오히려 상처를 주고, 이 같은 범죄에 대해 책임을 느끼고 새로운 자세를 가져야 하는 시민들에게 제대로 된 메시지를 전달하지 못했다는 측면에서 치유의 공간으로는 제 역할을 못한다는 것을 관찰할 수 있다.

3.4. 2002년-현재: 다양한 프로그램에 의한 치유

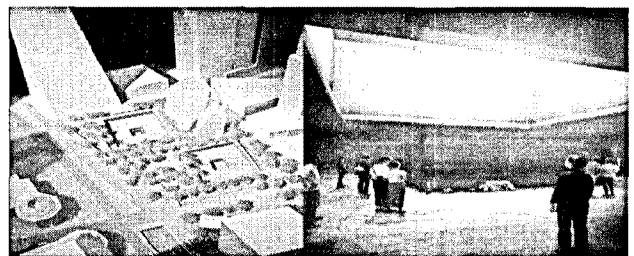
2001년 미국 뉴욕에 있었던 9.11 테러는 이전의 역사적 재난에 대한 대중적 반응이나 후속적 관심과는 아주 다른 현상을 보여주었다. 하버드 대학의 랜디 백크너(Randy Buckner)교수를 비롯, 12명의 교수로 이루어진 컨소시엄은 ‘9.11 테러리스트 공격에 관한 국민적 기억에 관한 조사’²⁴⁾에서 이전에도 재난에 관한 사회적 심리적 영향이 조사된 적이 많았지만, 9.11 사태만큼 ‘감성적 레벨’에 초점이 맞추어진 사건이 없었다고 했다. 미디어매체를 통해 전 세계가 테러 장면을 목격하면서 현장에 있지 않았던 이들의 기억에도 어떤 독특한 플래쉬 전구 메모리(flashbulb memory: 극도로 감정적인 순간과 사건에 관한 기억)를 가지게 했다고 보고했다. 9.11사태이후 뉴욕시가 침체된 시민들을 회복시키기 위한 다양한 치유공간 프로그램들을 계획, 운영한 사례를 살펴보는 일은 상

당히 흥미로운 시사점들을 제공하였다.

(1) 국가차원의 프로젝트: 월드트레이드 센터 메모리얼

무너진 월드 트레이드 센터(World Trade Center)부지의 메모리얼 공모발표가 있던 날, LMDC²⁵⁾ 회장 존 화이트헤드(John Whitehead)는 이 메모리얼 취지가 “희생자들을 회상하고 휴머니티를 드러낼 뿐 아니라 우리 삶과 도시의 긍정적 미래를 재확인하는데 있다”고 했다. 이제 메모리얼은 단순한 기억의 도구가 아니라 치유와 격려의 역할을 수행한다는 것을 확인시켜주는 발언이었다. 마이클 부룸버그(Michael R. Bloomberg) 시장도 “이 메모리얼을 통해 살아남은 자들과 이웃의 슬픔을 추모할 뿐 아니라 뉴욕시민 모두가 가진 회복력을 기념해야 한다”고 했다.²⁶⁾ 뉴욕시민들은 공모전이 시작되고 당선작이 나오기까지 전 과정에 참여해 자신을 회복시킬만한 디자인 파워를 가진 공간에 대해 개인적 의견을 피력했다.

이 메모리얼 공모전의 최종결선작품들은 모두 물 벽, 수공간, 빛, 이름이 새겨진 검은 화강암 벽 등 장례식 분위기의 미니멀리스트 미학(minimalist aesthetic)이 공통 주제여서 마야 린의 공간과 너무 비슷하다는 지적과 공공의 기대에 미치지 못했다는 평가를 받았다. 하지만 마야 린의 공간이후 비극적 사건에 대해 마치 제의를 드리는 것 같이 ‘슬픔’이라는 감성을 상징적 공간디자인 코드(검은 돌=죽음, 물=눈물, 빛줄기=희생자의 영혼)로 표현하게 되었다는 것은 특기할 만한 사실이다.²⁷⁾



<그림 9> Reflecting Absence, 2004

최종당선작으로 마이클 애러드(Michael Arad)와 피터 워커(Peter Walker)의 작품이 결정되었는데 무너진 트윈 빌딩의 흔적을 상징하는 납작한 2개의 형태가 부재의 반영(Reflecting Absence)이라는 이름의 의미를 그대로 담고 있다. 디자인계획을 살펴보면 앞서 언급했던 디자인 접근 요소가 총망라되어있는 것을 보게 된다. 이름이 새겨진 물 벽, 검은 돌 같은 특징 뿐 아니라 지하 뮤지엄에 폭발당시 남아있던 슬러리 벽을 그대로 보존, 사용한 것, 9.11 사건에 대해 오감을 자극하는 미디어 갤러리를

22) Holocaust Monument Dedicated in Berlin, Germany, 10.05.2005 <http://www.dw-world.de>

23) Holocaust memorial criticised, News24.com, Oct 5, 2005

24) 9/11: National Memory Survey on the Terrorist Attacks, <http://911memory.nyu.edu>

25) LMDC(Lower Manhattan Development Corporation)

26) World Trade Center Site Memorial Competition invitation to compete, Lower Manhattan Development Corporation

27) Stephens, Suzanne, Imagining Ground Zero: Official and Unofficial Proposals for the World Trade Center Site, Rizzoli International Publications, Inc., 2004, pp.36-37

만든 아이디어들은 과거 트라우마를 치유하는 공간을 통해 학습되어진 결과라 보인다.

(2) 민간 프로젝트의 활성화

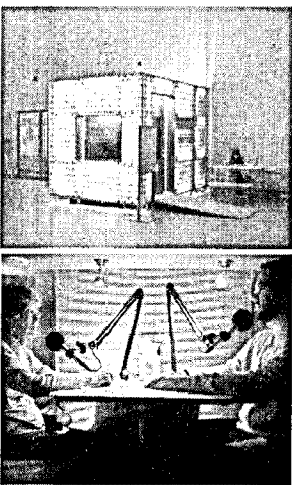
9.11.이후에는 국가 차원의 프로젝트 말고도 민간단체들에 의한 이벤트성 프로젝트가 많이 진행되었다. 하겐다즈사는 9.11 사태이후 침체된 시민들을 격려하고자 브루밍데일 백화점 1층 쇼 윈도우에 파워 플라워(Power



<그림 10> Power Flower, Antenna, 2002

flower, 2002)라는 미디어 설치공간을 제공했다. 안테나(Antenna)그룹이 디자인한 이 공간의 의도는 뉴욕시민들에게 뭔가 긍정적인 메시지를 전달하는 것이었고 테마는 생명과 아름다움을 상징하는 ‘꽃’이었다. 쇼 윈도우안에 만들어진 32개의 네온 꽃들의 모션센서는 지나가는 뉴욕커들의 움직임에 반응해 빛과 소리를 내며 즐거운 공간이벤트를 만들어냈다. 무심코 지나던 시민들은 자신의 걸음에 반응해 깜박이는 기대치 않던 그래픽 형상과 경쾌한 소리에 기분이 상기되었다고 보고되었다. 이 장소를 수 시간 관찰하며 민족지(民族誌)를 위해 찍은 비디오에서 보인 시민들의 반응은 몸을 움직이며 음의 비트를 만들어내는 것이 마치 어린아이가 춤을 추는 것처럼 보였다고 했다.²⁸⁾ 2002년 1월 3주간 설치되었던 이 공간에 대한 열렬한 반응은 심플하고 대중의 감성을 터치하는 인터랙티브 디자인이 새로운 위로의 공간의 디자인 콘텐츠로 역할 할 수 있음을 입증했다.

파워플라워가 유희적 행위를 통해 치유의 효과를 가져 오려했다면 이와 다른 고백적 행위를 통해 엄청난 치유 효과를 일으키고 있는 프로젝트가 있다. 스토리콥스(StoryCorps, 2005)는 미국 구술역사를 위해 2003년 설립된 이후 성공리 진행되고 있는 비영리 단체의 인터뷰 프로젝트다. 9.11이후 맨하탄의 2곳에 스토리콥스 부스가 만들어졌는데, 전문적 녹음시설과 방음벽을 갖춘 작은 공간에 두 사람의 인터뷰자가 들어와 서로 인생 이야기를 나누고 인터뷰가 끝나면 녹



<그림 11> Story Corps project, 2003

28) The International Design Magazine, 2007.9.22
 <Q&A with Sigi Moeslinger and Masamichi Udagawa of Antenna Design>

<표 5> 트라우마를 치유하는 공간의 시대별 특성과 변화

년도	치유공간	디자이너	이미지	치유 효과	내러티브적	오감의 체험	인터랙티브	해적의 본질	네트워킹	건축적 체험
1982	The Vietnam Veterans Memorial, Washington, D.C., USA	Maya Lin		영상적 효과		●	●			
1989	The Civil Rights Memorial, Montgomery, AL, USA	Maya Lin		영상적 효과		●				
1993	United States Holocaust Memorial Museum, Washington, D.C., USA	James Ingo Freed, Finegold Alexander+Associates Inc		참여적 교육적 효과	●	●	●	●	●	
1997	The Oklahoma City National Memorial, Oklahoma City, OK, USA	Butzer Design Partnership		참여적 교육적 영상적 효과	●	●	●	●	●	
2001	The Jewish Museum, Berlin, Germany	Daniel Libeskind		영상적 참여적 유희적 효과		●			●	●
2002	Nagasaki National Peace Memorial Hall for the Atomic Bomb Victims	Akira Kuryu		영상적 교육적 효과					●	●
	Holocaust Memorial	Peter Eisenman		영상적 효과						●
2002	The Power Flower, Bloomingdale's, NY USA	Antenna		유희적 효과		●	●			●
2005	StoryCorps booth, New York, NY, USA	MESH Architecture, ORG Inc		고백적 효과	●		●			●
2009	World Trade Center Site Memorial, New York, NY, USA			영상적 참여적 교육적 효과	●	●	●	●	●	●

음된 CD를 받아 돌아가는 시스템을 가지고 있다. 녹음된 스토리는 외관에 설치된 음향시설이나 웹사이트를 통해 누구나 청취할 수 있고, 시민들은 이를 통해 다른 인생스토리를 들으면서 동병상련의 마음을 느끼게 된다. 이는 시민들 한 사람의 스토리, 인생사가 곧 국가 전체의 역사라는 인류학적 관점에서 출발한 시도였는데, 특별히 9.11 테러의 전 과정을 지켜보고 아픔을 겪어야 했던 뉴욕시민들 개인이 받았던 숨겨진 상처들이 구체적으로 나누어지면서 놀라운 치유효과가 있었다고 했다.²⁹⁾

<표 5>는 3장 전체에서 언급한 트라우마를 치유하는 공간의 중요한 시대별 특성과 변화에 대한 정리이다.

4. 결론

위의 본론 부분에서 살펴본 1980년대-2010년 초반까지 비극적 상흔을 가진 추모 공간의 콘텐츠를 살펴보면 과거 메모리얼공간과는 달리, 시민들을 고무시키고 위로하려는 의도가 다양하게 시도되었던 것을 알 수 있었다. 이런 공간적 시도에 대한 대중들의 열렬한 반응과 관심은 마크 고베가 마케팅 관점이나 감성 브랜딩 측면에서 말했던 것처럼 두려움에 기초한 커뮤니케이션보다 긍정적 감정을 불러넣는 시도가 훨씬 유용하다는 것을 보여주었다.³⁰⁾ 이 연구를 통해 트라우마를 치유하는 공공공간의 시대별 특징과 대중적 반응을 통해 관찰되어진 공간의 가치와 디자인 접근을 요약해보면 다음과 같다.

첫째, 마야 린의 메모리얼이 큰 획이 된 1980년대는 이전 메모리얼의 권위적 컨셉에서 대중 지향적이고 위로의 메시지를 담은 컨셉으로, 또한 대중의 반응도 관망적 입장에서 참여적 입장으로 돌아서는 첫 계기가 되었다. 둘째, 1990년대에는 대중의 인식과정을 드라마틱하게 할 수 있는 플롯과 여러 전시매체의 활용으로 치유효과를 주려는 디자인 시도들이 많이 보여졌다. 내러티브적 접근, 오감을 사용한 전시, 인터랙티브 디스플레이, 흔적을 보존하는 방법 등을 통해 이전시기에 비해 훨씬 참여적이고 교육적인 효과를 제시했다. 셋째, 2000년대에는 공간구조와 빛을 이용한 건축적 표현을 통해 감정을 표현하는 획기적 시도들이 있었고 학계와 디자인계의 주목을 받았다. 그러나 건축을 통해 감정을 표현하고 상징하는 과정에서 디자이너의 의도와 대중의 이용행태가 일치되지 않는 경우 치유나 위로의 경험보다 오히려 추모 공간으로서 제 기능을 잃을 수 있었다. 넷째, 9.11 테러 이후 추모공간에 대한 대중들의 관심은 그 어느 때보다 고조되었고 디자인설계 및 진행과정에서 시민들의 참여도 적

극적이었다. 국가차원의 프로젝트 뿐 아니라 위로하고 격려하기위한 목적을 가진 민간단체의 공간 프로그램이 다양하게 확산되었다. 1990년대 메모리얼들과의 차이점은 훨씬 더 트라우마를 가진 '개개인의 치유'에 집중되어 있다는 점이었다. 개인 고백적 프로그램으로서의 스토리 콕스나 개인에게 개별적으로 반응해 유희적 효과를 주는 파워플라워나 모두 개인의 자존감을 높이고 긍정적인 미래에 대한 참여를 고무하는 콘텐츠라 할 수 있다.

MIT의 로렌스 베일(Lawrence J.Vale)교수가 주도한 세미나 '회복력 있는 도시: 트라우마, 회복, 그리고 기억'³¹⁾에서 회복력 있는 도시를 만들기 위해서는 기능적 인공간에만 치중하던 도시 공간에 보다 인간적인(humane)요소들을 만들어내는 것이 중요하다고 하였다. 공공디자인 초기 단계의 도시들은 질서와 쾌적함, 심미성에 집중하게 되지만 본질적 문제에 있어서 도시의 회복을 계획한다면 외적인 변화 이상의 내용성을 가진 휴머니즘의 디자인, 트라우마 마저도 치유 가능한 다양한 배려의 콘텐츠를 담고 있는 공공공간들이 창조되어야 할 것이다.

참고문헌

1. Alexander, Christopher, Ishikawa, Sara, Silverstein, Murray, A Pattern Language: town, buildings, construction, Oxford University Press, 1977
2. Finkelstein, Norman G. The Holocaust Industry: Reflections on the Exploitation of Jewish Suffering, 2nd Edition, Verso, 2003
3. Guzowski, Mary, Daylighting for Sustainable Design, 1st ed., McGraw-Hill, New York, 2000
4. Henderson, Justin, Museum Architecture, Rockport Publishers, Inc., 1998
5. Lampugnani, Vittorio M., Museums for a New Millennium, Prestel, 1999
6. Lin, Maya, Boundaries, Simon & Schuster, 2000
7. Linenthal, Edward T., Preserving Memory: The struggle to Create America's Holocaust Museum, Columbia University Press, New York, 1995
8. Pliska, Shane Biophilia, selling the love of nature, Interiorscape Magazine, Jan/Feb. 2006
9. Ricoeur, Paul, Memory, History, Forgetting, University of Chicago, 2004
10. Ryan, Zoe, The Good Life. Van Alen Institute, New York, 2006
11. Stephens, Suzanne, Imagining Ground Zero: Official and Unofficial Proposals for the World Trade Center Site, Rizzoli International Publications, Inc., 2004
12. Weinberg, Jeshajahu, Elieli, Rina, The Holocaust Museum in Washington, Rozzoli, New York, 1995
13. Young, James E., The Texture of Memory, Yale University Press, 1993

29) www.storycorps.org

30) 마크 고베, 마크고베의 공익적 브랜딩, 윤경구·손일권·김상률 옮김, 김앤김복스, 2008, p.49

31) Professor Lawrence J. Vale and Lecturer Thomas J. Campanella of urban studies and planning, 11-session colloquium titled "The Resilient City: Trauma, Recovery and Remembrance." sponsored by the Department of Urban Studies and Planning, the School of Architecture and Planning, and MIT World.

14. 마크 고베, 감성디자인 감성브랜딩, 이상민·브랜드엔컴퍼니 옮김, 김앤김북스, 2003
15. 마크 고베, 마크고베의 공익적 브랜딩, 윤경구·손일권·김상률 옮김, 김앤김북스, 2008
16. 멜컴 마일즈, 미술, 공간, 도시; 공공미술과 도시의 미래, 박삼철 역, 학고재, 1997
17. 송효주·최상현, 노인특성을 고려한 노인요양시설 치유환경평가에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회 논문집, 제 11권 1호, 2009. 5
18. 이견섭, 20세기 건축의 모험, mind media, 2005
19. 이승현·임미혜, 스파시설에 관한 기초 연구, 한국실내디자인학회 논문집, v.16n.5 (통권 64호), 2007.10
20. 이은화, 21세기 유럽 현대 미술관 기행, 랜덤하우스 중앙, 2006
21. 최현석, 인간의 모든 감각: 우리는 무엇을 보고 듣고 느끼고 이해하는가, 서해문집, 2009
22. Nagasaki National Peace Memorial Hall for the Atomic Bomb Victims". McGraw Hill Construction. Retrieved March 7, 2008
23. 9/11: National Memory Survey on the Terrorist Attacks, <http://911memory.nyu.edu>
24. www.dw-world.de, "Holocaust Monument Dedicated in Berlin", Germany, 10.05.2005
25. www.news24.com, "Holocaust memorial criticised" Oct 5, 2005
26. www.oklahomacitynationalmemorial.org/
27. www.storycorps.org

[논문접수 : 2010. 02. 25]

[1차 심사 : 2010. 03. 16]

[게재확정 : 2010. 04. 09]