

현대 공간디자인에 있어 시간성과 변화

- 지각·인지적 기제 및 행태지원성을 중심으로 -

A Study on Time & Change in Contemporary Space Design

- Their Perceptual·Cognitive Bases and Affordances on Human Behavior -

이정민* / Lee, Jeong-Min

임진이** / Lim, Jean-Ny

Abstract

All art forms are the results of the artist's response to the philosophical, sociological, and cultural tendencies of the period in which the artist lives. Post-modern period differentiates itself from Modern period in many aspects. One of these is the emphasis on phenomena which are ephemeral and changing. This paper looks at the perceptive and cognitive bases of these expressions of change in space design and their affordances on human behavior. The first chapter provides the purpose and the background of the research. It studies the philosophical, sociological and cultural characteristics of the Post-modern era which bring forth expressions of time & change in space design. The second chapter explains two basic approaches which can be applied to the perception and cognition of the environment. The third chapter deals with the perceptual and cognitive bases and the human affordances of the expressions of change in space design. Finally this paper will analyze the types of space design which show this tendency ; change by the technology, change by the participation of viewers, and change by the nature and chance. In each type, there will be analyses of examples. This will lead us to the understanding of how the space design including time & change expresses the spirit of the age and how it can play positive roles in human psychology.

키워드 : 시간성, 변화, 지각·인지적 역할

1. 서론

1.1. 연구목적

포스트모던 시대에 들어와 공간디자인에 있어 모더니즘시대와는 다른 사고체계가 형성되기 시작하였다. 그 중 하나가 공간의 확정성이 강하던 경향에서 벗어나 시간성과 가변성, 불확정성을 수용하고 구조결정력이 약화되는 경향들이다. 이는 상대성을 수용하는 포스트모던 시대의 또 다른 표현이다.

본 연구에서는 시간성에 의한 변화라는 요소가 인간의 행동에 미치는 지각, 인지적 역할에 대해 알아보고자 한다. 그리고 시간성과 변화의 요인이 적용된 공간디자인의 유형분류 및 각 유형별 사례들을 분석해 보고자 한다. 이를 'technology에 의한 변화', '감상자의 참여에 의한 변화', '자연성과 우연성의 개입에 의한 변화'로 나누어 작품사례를 분석한다.

본 연구는 현대 공간디자인 경향에서 나타나고 있는 시간성과 변화라는 요인을 인간의 지각, 인지적 측면에서 연구하고자 하는 것이다. 이를 통해 이런 공간디자인 경향이 인간 심리에 어떠한 긍정적인 역할을 할 수 있는지를 검토해 보고자 한다.

1.2. 연구배경 ; 시대정신의 반영으로서의 시간성·변화

조형의 결과물들은 당시의 시대성과 지역성에 의해 생산된 것들이기 때문에 그들을 통하여 우리는 당시의 문화를 감지할 수 있다. 산업사회가 20세기를 주도한 모더니즘의 배경이 되었듯이, 21세기는 산업사회를 벗어난 새로운 사회적 변화가 조형의 새로운 배경을 이루고 있다. 즉 획일화, 전문화, 표준화 등으로 대변되고 분석적, 보편적, 물질적 가치가 중요한 기준이었던 산업사회에서 벗어나 정보, 지식, 문화, 환경 사회로 전환되고 있다. 이는 산업사회와는 달리 다양화, 다변화의 양상을 띤다. 균형적 사고에 의한 정신성, 양적 가치보다는 질적 가치에, 또 전통과 안정, 의미 등에 새로운 가치를 부여하고 있다.¹⁾

* 정회원, 홍익대학교 디자인공예학과 공간디자인전공 박사과정

** 정회원, 한국재활복지대학 생활환경디자인과 전임강사

다음은 포스트모던 사고체계의 특성들 중, 공간디자인에서 표출되고 있는 시간성 및 변화의 배경이 되는 특성들을 정리한 것이다. 여러 용어들은 그 의미에 있어 서로 중첩되기도 한다.

- 다원주의 (Pluralism)와 다양성의 인정 (diversity)
- 시간중심주의
- 불확정성, 비결정성, 비종결성 (indeterminacy)
- 구조결정력의 약화
- 참여적 (participating)
- 우연성의 수용 (fortuity)
- 애매모호함 (ambiguity)
- 가변적 & 비물질적 공간(variable and immaterial space)
- 유목민적인 (nomadic)
- 유연성 (pliability)과 부정형 (mutability)
- 상황적 (circumstantial)

불확정성은 우리 시대의 다양한 목소리와 원리들이 포용되고 통합되는 문화현상으로 과학 분야에서조차도 불확실성을 논한다. 하이젠베르크의 불확정성의 원리와 아인슈타인의 상대성의 원리 등을 통해 확실성과 지속에 대한 개념이 약화되었으며 현대사회는 불연속을 소중히 여기고 측정할 수 없는 것에 대해 관대한 포스트모더니즘으로 변화된 것이다.²⁾ 건축과 공간디자인에서도 이런 불확정성이 나타나고 있다. 지금까지 이어져온 건축의 기본적인 조건인 구축성과 영원성이 붕괴되고 있다. 즉 구조결정력의 약화라는 현상이 포스트모던 공간의 중요한 특성이 되어가고 있는 것이다.

포스트모던 사고체계의 또 다른 특징은 행위예술(Performance)과 참여(Participation)에 대한 강조이다. 예술은 행위이며 시간, 죽음, 또는 다른 사람들에 의해 변화된다. 엄격한 실증주의적인 통제를 버리고 우연의 작용을 신봉하면서 조형작업에서도 구조(structure)보다는 과정(process)이 더 중요하게 되었고 존재하고 의미하기보다는 작용하게 되었다.³⁾

시간성과 관련된 포스트모던 사고체계의 또 다른 특성은 애매성(ambiguity)이다. 미디어의 발전은 오늘날 실재성(reality)이 약화된 새로운 삶의 방식을 가져왔다. 즉, 전자미디어에 의해 원본과 차이가 없는 복제(複製) 재생산이 가능해진 오늘날, 본질과 비본질, 실재와 비실재의 차이는 소멸되는 경향을 띠게 된 것이다. 또한 이전까지 상반된 것으로 구분되던 모든 현상들의 구분이 애매해지고 있다. 이러한 포스트모던 사회의 변화와 정보통신의 발달은 전통적인 시공간의 개념도 약화시켰다.

즉, 시간-공간에 대한 구축적이고 확정적인 태도와 전통적인 공간가치가 붕괴되고 있는 것이다. 이들을 대신하여 새롭게 부각되는 공간가치는 시간적 차원에서의 일시적인 가설성이며, 유동성과 가벼움, 이미지 발생의 동시성과 중첩이다. 이들은 공간 내에서 새로운 의미들이 시간의 흐름과 함께 지각적으로 제기되는 것을 포함한다. 장 누벨(Jean Nouvel)은 '내게 흥미 있는 시간이란 찰나적 순간인데, 내가 물질화하려는 것이 바로 그것이다.'라고 하여 가설적 일시성에의 관심을 표명하였다. 초기의 토요 이토(Toyo Ito) 역시 'Nomad'라는 자신의 건축개념을 통해 현대의 유목민적인 유동생활을 반영하였다. 그것은 순간적이고 변화하며, 또 그러한 현상에 대응해야만 하는 현대건축의 새로운 과제를 설정한 것이다.⁴⁾

이런 새로운 공간디자인 경향들이 나타나는 원인은 그것이 지향하는 새로운 가치체계에 있다. 모든 공간디자인, 모든 문화현상은 시대정신의 반영이다. 전자기술에 의한 정보화의 물결은 인류의 삶에서 시간과 물리적 공간의 제약을 제거하였다. 또한 이 시대가 지향하는 가치를 고정적인 것에서부터 불확정적인 것으로, 물질적인 것에서 탈물질적인 것으로, 합리적인 것에서 역설적인 것으로, 명확한 것에서 모호한 것으로 재편하고 있다. 시간성, 변화를 포함한 최근의 공간경향들은 이러한 시대적 정신을 표출하고 있는 것이다.⁵⁾

2. 환경지각에 대한 심리학의 접근법

이 장에서는 인간이 자신의 환경을 지각하게 되는 과정에 대한 두 가지 대표적인 심리학 접근법에 대해 논의하고자 한다. 이를 통해 시간성·변화의 지각, 인지적 기제와 행태지원성을 이해하는 2가지 수준을 설명하고 이에 대해 3장에서 논의할 이론적 틀을 제공하고자 한다.

2.1. 구성주의적 접근과 지각의 확률적 모델

지각에 대한 구성주의적 접근(Constructive Approach)은 Hermann von Helmholtz에 의해서 대표되며 이를 기반으로 한 지각의 확률적 모델은 Brunswik에 의해 제기되었다. Helmholtz에 의하면 지각자는 감각정보의 의미를 파악하기 위하여 과거의 경험과 관련된 고차적인 사고과정을 거쳐야 한다.

Brunswik의 접근은 렌즈모델, 또는 확률적 기능주의로도 알려져 있다. 모든 자극이 있는 그대로 지각되는 것이 아니라는 것은 이미 알려진 사실이다. 그렇다면 사람들은 환경으로부터 얻는 자극 정보들을 어떤 방식으로 해석하고, 어떤 방식으로 초점을 맞추는지를 어떻게 결정하는가? Brunswik은 사람들이 부

1)이순중, 미래디자인을 위한 디자인 : 디자인 산업과 교육, 그리고 사회(2), 공간디자인 vol. 248, 1999, p.200.

2)Chung & Lee, Postmodernisms-An Introductory Anthology, 1990, pp.11-29.

3)Ibid, p.34.

4)권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001, pp.223-227.

5)권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001, p.235.

분적으로 환경과의 관계에서 있었던 자신의 이전 경험에 의존하여, 있을 수 있는 각각의 해석에 확률을 부여함으로써 이것이 가능해진다고 주장한다. 이런 경험을 통하여 어떤 해석이 다른 해석에 비하여 더 믿을만한 것인지, 또는 생태학적으로 더 타당한 것인지를 안다. 그 다음 가장 타당하게 보이는 해석을 선택하고, 그 해석이 옳은지를 현실에서 검증한다. 만약 그 해석이 현실과 맞지 않으면, 사람들은 또 다른 일련의 확률에 비추어 그 해석을 수정한다.⁶⁾

이 이론은 개인에게 도달되는 환경자극은 단편적 정보일 뿐이며 감지된 자극을 해석하는데 개인이 더 중요한 역할을 한다고 주장한다. 즉 복잡한 자극패턴을 처리하는 지각과정에서 지각적 단서를 줄이거나 무시함으로써 정보가 초점화 된다는 것이다. 이 이론은 후천적 지각경험의 중요성을 강조한다.

2.2. 생태학적 접근과 행태지원성(affordance)

이에 비해 생태학적 접근(Ecological Approach)은 선천적 지각능력을 강조한다. 이 입장은 James J. Gibson에 의해 대표되는데 그에 의하면, 지각에서 중요한 것은 환경자극의 생태학적 속성이다. Gibson은 “인간의 머리 속에 무엇이 있느냐?”라는 질문 대신에 “인간의 머리가 어떤 상황(setting) 속에 있느냐?”라는 질문을 던진다. 유기체가 주어진 환경자극의 의미를 구성한다기보다는 그 자극의 의미는 이미 생태학적으로 구조화되어 환경 속에 존재하는데, 그 환경을 많이 경험한 유기체에게는 이 의미를 파악해내는 것이 용이한 일이라고 주장한다. 한 걸음 더 나아가 Gibson은 지각이란 훨씬 더 총체적이기에 환경의 속성들이 서로 구분되는 것들로 지각되기보다는 의미 있는 실체로 지각되는 것이라고 주장한다.⁷⁾

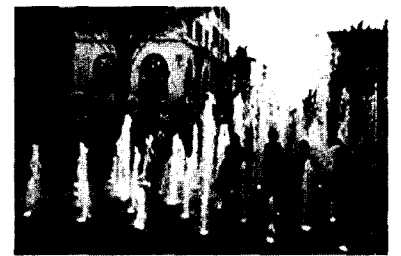
지각에 대한 생태학적 접근방법에서 중요한 개념으로 행태지원성(affordance, 유용성이라고도 함)이 있다. Gibson은 유기체를 자신의 환경을 능동적으로 탐색하고 사물을 다양한 방식과 상이한 조망으로 접하여 경험하는 존재로 본다. 이것으로 인해 유기체는 어떤 사물이 갖는 불변의 기능적 속성을 지각하게 된다.(예; 견고성과 같은 사물의 변하지 않는 속성) 이런 사물의 속성을 그 사물의 행태지원성(유용성, affordance)이라 칭한다. 예컨대 어떤 사물이 고체이고 딱딱하면서, 땅에서 조금 올라왔고, 그 표면이 땅과 꽤 수평을 이루면, 그 사물은 앉을 수 있는 것이라는 정보를 제공해 준다. 이러한 관점에서 살펴보면, 환경의 행태지원성(유용성)을 지각한다는 것은 유기체가 환경과 상호작용 할 수 있는 방식을 지각하는 것이다.⁸⁾ 바꾸어 말하면 지각을 통해 얻는 정보의 핵심은 행태지원성(유용성, affordance), 즉 환경 내에서의 원활한 활동을 위한 수단을 얻

는 것이라 할 수 있다. 따라서 인간은 생태적 환경 내의 다양한 행태지원성(유용성)을 지각하고 이러한 지각을 바탕으로 환경 내에서의 행위를 결정하게 된다.

생태학적 지각이론은 공간디자이너들에게 인간의 삶을 지원하기 위한 공간연출에 있어 고려해야 할 새로운 측면을 인식시켰다. 즉 공간을 구성할 때, 시각적, 물리적 차원의 구성만을 고려하던 이전의 방식에서 벗어나, 행태지원성(affordance)과 같은 생태적 특성이 공간을 구성하는 각 부분에 존재함을 인식시킨 것이다. 그러므로 디자인은 이런 행태지원성의 제공을 통해 공간과 그 공간에서 생활하는 인간간에 적합한 심리적, 생태적 관계 생성을 지원해 주어야 한다는 것이다. 그림 1과 2는 이런 행태지원성을 드러내는 공간디자인의 사례들이다. <그림 1>은 창틀이지만 그 위로 올라가 앉는 행태를 지원하기에 충분한 지각정보를 제공한다. <그림 2>는 거리와 분수대간의 뚜렷한 경계를 없앴으로써 사람들이 분수대 안으로 접근하도록 유도하는 행태지원성을 드러내고 있다.



<그림 1> Lord, Aeck & Sargent, Trinity Elementary School, Atlanta, 1993



<그림 2> Office of Dan Kiley Team Plan, Inc. Centennial Fountain, Florida, 1994

2.3. 상호보완적 접근

구성주의적 접근은 경험론적이고 생태학적 접근은 선형론적이다. 그러나 이 두 접근방법은 상호배타적 시각보다는 상호보완적 시각에서 적용될 수 있다. 상호보완적 입장에서 인간의 지각과정에서 ‘생태적 환경’과 ‘개인적 경험’의 역할을 모두 강조한다. 즉, 감각수용기의 정보배열을 가져오는 생태적 환경은 지각자에게 환경자극의 기본적인 특성에 대한 지각정보를 제공해 주며 이에 의해 지각된 자극은 개인적 경험에 의해 해석되고 재구성되는 과정을 거치면서 인간에게 특정 의미를 갖는 것으로 인지된다는 것이다.

예컨대, 하나의 작은 도자 그릇에 대하여 어떤 사람(예컨대 가정주부)은 간장종지라고 생각할 수 있고 다른 사람(예컨대 술을 좋아하는 사람)은 술잔이라고 생각할 수 있다. 이것은 구성주의적 입장에서 각 사람이 자신의 과거경험에 비추어 각각의 지각을 해석한 것이다. 그렇지만 두 경우 모두, 그 그릇에 액체를 담을 수 있다는 특성을 지각한 것은 같다. 즉 이 특성은 그 그릇의 근본적이고 변치 않는 특성이며 생태학적 접근에

6)이진환 · 홍기원 · 정영숙 공역, 환경심리학, 학지사, 1997, p.52.

7)Ibid, p.49.

8)Ibid, pp.49-50.

서 주장하는 지각의 특성이다. 그러므로 '무엇'(간장 또는 술)을 담을 것인지에 대한 지각적 판단은 구성주의적 접근으로 이해할 수 있고, 넣을 수 있는가 없는가에 대한 판단은 감각수용기를 통해서 받아들이는 직접적인 정보가 생태적으로 스스로 나타내고 있는 것이다.⁹⁾

3. 시간성 · 변화의 지각 · 인지적 기제와 행태 지원성

시간을 환경지각의 한 변인으로서 고려하게 되면 세 가지의 중요한 현상이 떠오른다. 즉, 운동지각과 변화지각, 그리고 관화 또는 순응이 그것이다. 이 현상들은 2장에서 언급한 구성주의적 접근과 생태학적 접근의 상호보완적 입장에서 이해될 수 있다.

3.1. 운동지각과 변화지각

수용기 수준에서 본다면, 인접된 수용기들의 연속적인 자극에 의해서 운동지각이 촉발된다. 예컨대, 우리가 움직임을 볼 수 있는 것은 움직이는 물체가 우리의 시각장을 가로질러 가는 동안 내내 망막에 있는 여러 다른 수용기들을 자극하기 때문이다. 이와 마찬가지로, 소리가 귀에 도달하는 미세한 시차, 또는 양쪽 귀에 가해지는 소리의 강도 차에 의해서 소리 나는 방향이 탐지된다. 소리를 방출하거나 반향하는 물체가 우리의 청각장을 가로질러 갈 때, 이러한 시차, 또는 강도가 변화하게 되고 그로 인해 우리는 운동을 탐지하게 된다.

운동이건, 감각의 강도 차이건, 다른 어떤 것이건, 변화를 지각하게 되는 기제를 Sommer는 Weber-Fechner의 함수로 설명한다. 이 법칙은 새 자극이 현 자극과 다른 자극이라고 지각되는데 필요한 새 자극의 강도는 현 자극의 강도에 비례한다는 것이다. 매우 낮은 강도의 자극에서는 차이를 탐지하는 데에 소량의 증가만 있어도 되지만, 높은 강도의 자극에서는 훨씬 더 큰 증가가 있어야 한다. 일반적으로 이 함수는 빛, 소리, 압력, 그리고 냄새 등 모든 형태의 자극에 다 적용된다. 예컨대 아무 냄새가 없는 깨끗한 응접실에서 가족 중 한 명이 방귀를 끼면 그 냄새가 진동하지만 냄새가 많이 나는 재래식 화장실에서는 방귀를 끼어도 그 냄새가 추가로 지각되지 않는다. 정리가 잘 된 해변에 원유를 퍼 올리는 채유탑을 하나 설치하면 즉각 눈에 띄지만, 60개의 채유탑이 가설된 지역에 추가로 세워지는 채유탑 1개는 눈에 띄지 않는다.¹⁰⁾

3.2. 관화, 순응

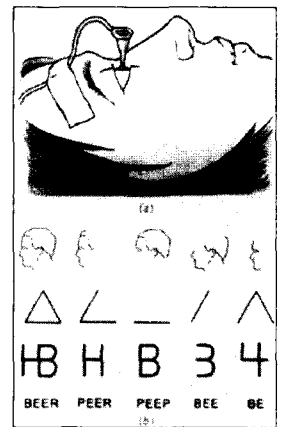
9) 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001, p.71.

10) 이진환 · 홍기원 · 정영숙 공역, 환경심리학, 학지사, 1997, pp.48-52.

시간성, 변화와 관련하여 알아보아야 할 중요한 지각현상으로 관화(habituation)와 순응(adaptation)이 있다.

우리가 지각하는 자극이 시간의 경과에도 불구하고 변화 없이 일정하게 지속된다면 그에 대한 인간의 반응은 시간이 지남에 따라 점점 약화된다. 예컨대 방문한 이웃집에서 불쾌한 냄새가 나면 처음에는 그 냄새가 예민하게 지각되어 불편하지만 그 이웃과 이야기를 나누는 동안 그 냄새를 더 이상 지각하지 못하게 된다. 수영장에서 처음 물에 뛰어들면 춥다고 느끼지만 얼마 후에 친구가 도착하면 물이 차갑지 않으니 들어오라고 하게 된다. 처음 방문한 친구의 공부방에서 같이 책을 읽을 때 푹푹거리는 낮은 벽시계 소리가 처음에는 귀에 거슬릴 수 있지만 잠시 후에는 더 이상 인식되지 않는다. 이것은 소리, 빛, 맛, 압력, 온도 등 어떤 종류의 환경자극에서도 일어나는 현상이다. 이러한 현상을 관화, 또는 순응이라고 한다.

그렇지만 한 사물을 계속해서 응시해도 그것은 시야에서 사라지지 않는다. 시지각에서는 순응이 일어나지 않는가? 시지각에서도 순응은 일어난다. 그러나 시지각 대상이 시야에서 사라지지 않는 이유는 눈이 계속해서 움직임으로써 망막에 맺혀진 상이 계속해서 변화되기 때문이다. 눈을 움직이지 못하게 하면 시지각에서도 역시 순응현상이 일어난다. 이를 증명하기 위해서 심리학자들은 망막에 상이 유지되도록 하는 기구를 고안하였다. 피험자에게 콘택트에 부착된 작은 영상장치를 착용시켰는데 그가 눈을 움직이면 영상장치에서 나오는 영상도 같이 따라 움직이게 된다.(<그림 3> 윗부분) 그러한 장치를 통하여 시각자극을 보여 주면 피험자는 처음에는 완전한 영상을 본다. 그러나 몇 초가 지나면 감각 수용기가 피로해지기 때문에 보이는 장면이 변화된다. 조금씩 영상이 사라지고 조금 후에는 인식 가능한 부분만 보이거나 전체적인 영상이 보였다가 다시 사라진다. 이 때 영상이 사라지고 다시 나타나는 것은 의미 있는 단위로 발생한다. 즉, 단어를 보여 주면 그 단어는 사라지지만 그 단어의 부분들로 구성된 새로운 단어가 나타나고는 또 사라진다. 예컨대 BEER를 보여주면 나중에 나타났다가 사라지는 단어는 PEER, PEEP, BEE, BE 등이다.(<그림 3> 아랫부분) 이러한 현상은 지각의 의미에 의하여 조직화된다는 것을 나타낸다.¹¹⁾



<그림 3> 시지각의 관화, 순응

이러한 순응, 관화에는 환경자극에 대한 생리적 수준의 처리 과정과 인지적 수준의 재평가 과정이 조합되어 작용한다. 그러

11) 한국심리학회 편, 현대 심리학의 이해, 학문사, 1997, pp.111-112.

므로 이에 대한 설명도 생리적, 또는 인지적 설명이 모두 가능하다. 때로는 관화(habituation)는 생리적인 과정으로, 순응(adaptation)은 인지적인 과정으로 구분하기도 하지만 이 두 용어는 상호 교환적으로 사용된다. 이 관화, 순응현상은 많은 경우 인간의 의지나 의식과는 상관없이 생리적이고 자동적으로 일어나는 경우가 많기 때문에 지각의 생태학적인 접근법에 가까운 지각현상으로 생각되기 쉽다. 그러나 실제 지각의 현상이 생태학적인 접근법과 경험적인 구성주의적 접근법의 상호보완으로만이 충분히 이해될 수 있는 것처럼 관화, 순응현상과 변화와의 관계도 이 두 접근법을 상황에 따라 보완적으로 해석함으로써 더 잘 이해할 수 있다.

관화에 대한 생리학적 설명은 우리의 감각기관이 일정한 자극에 지속적으로 노출되면 신경세포의 발사 빈도와 발화 속도가 늦어지면서 자극에 대한 민감도가 약해지는 것을 강조한다.(지각의 생태학적 입장) 이 현상에 대한 인지적 설명은 자극이 반복적으로 제시되고 나면 그 자극이 주의를 끌만한 가치가 떨어진다고 하는 자극에 대한 인지적 재평가를 강조한다.(지각의 구성주의적 입장) 큰 소리의 소음을 처음 들었을 때, 우리는 그것이 무엇인지 알아내고 위협의 잠재적인 원천인지 아닌지를 단정하려고 상당한 주의를 집중시킨다. 그렇지만 일단 그것이 기차, 청소차, 아니면 이웃집 자동차라고 알고 나면 우리는 그 소리가 우리의 안녕을 위협하는 것이 아니라고 평가하고서, 그 다음 몇 번 더 들리는 소리에 대해서는 주의를 덜 기울이게 된다. 이와 마찬가지로 과정을 통해 소 사육장 근처에 사는 사람들에게 시간이 지난 후, 냄새로 겪는 괴로움이 적어진다는 사실을 설명할 수 있다. 그러나 인지적 시각에서 보면, 사육장의 실례가 지각의 생리적 변화를 반영한다기보다는 반응의 편향을 반영한다고 할 수 있다. 즉 인근 거주자들이 생리적으로 그 냄새를 덜 지독한 것이라고 지각한다기보다는 그 냄새에 대해서 덜 강렬하게, 또는 덜 빈번하게 반응하도록 단순히 학습한 것일 수 있다.¹²⁾

이러한 예는 공간연출의 지각과 인지에서도 찾아볼 수 있다. 우리의 생활주변에 늘 변함없이 존재하는 공간연출의 한 요소, 예컨대 응접실에 늘 걸려있는 그림을 생각해 보자. 처음에 이 그림을 바라보며 느끼던 감동과 감정순화의 기능은 시간이 지남과 더불어 그 강도가 점차 감소하게 되며 일정시간이 지난 후에는 더 이상 그 그림을 의식적으로 바라보며 즐기지 않는 자신을 발견하게 된다. 그 그림은 이제 응접실이라는 공간의 연출요소로서 장식적, 물리적 기능은 가질지 모르나 그 그림이 가지는 또 다른 기능으로서의 감정적, 심리적 기능은 더 이상 발휘되지 않는다. 우리의 생활공간에서 변화하지 않는 모든 요소들이 전부 이런 경험상의 반복과정을 거쳐 인지과정에서의

심리적 역할의 강도, 즉 민감도가 줄어들게 된다. 청각적 자극도 마찬가지이다. 도시생활을 처음 하는 사람은 창 밖의 기계적 소음에 익숙하지 않아 고통을 받는다. 즉 그 소음에 선택적 주의를 집중되면서 스트레스를 받는 것이다. 그러나 시간이 지남에 따라 그런 소리에 대한 경험이 반복되면서 소음에 관화되어 민감도가 떨어진다. 그렇게 변화 없이 계속되는 소음에 선택적 주의를 기울이지 않고 더 중요한 다른 일에 지각적 에너지를 투입시키는 것을 경험적으로 학습하게 되는 것이다.

이러한 관화, 순응 현상은 인간의 지각, 인지에 중요한 역할을 수행한다. 즉 이는 인간으로 하여금 정보가 없는 일정한 환경정보에 주의를 분산되지 않게 함으로써, 환경의 유용한 정보라고 할 수 있는 '변화'에 주의를 집중할 수 있게 하는 지각기체인 것이다. 인간의 지각과 인지과정은 항상 '새로운 것', '변화하는 것'을 더 주시하는 경향이 있어서 반복에 의해서 지루해지면 더 흥미로운 것으로 주의를 옮겨간다.

순응에 있어서 중요한 요인은 자극의 예측가능성, 규칙성이다. 배경으로 일정하게 들려오는 콧소리나 인근의 대기 속으로 일정하게 퍼져나가는 냄새에 순응하기는 쉽다. 그러나 착암기의 불규칙한 소음이나 이따금씩 몰아치는 강풍 때문에 풍겨지는 냄새에 순응하기는 훨씬 더 어렵다. 규칙적이거나 예측 가능한 간격으로 나오는 자극은 예측 불가능한 자극에 비해서 순응하기가 더 쉽다. 그러나 우리가 어느 자극에 순응이 되었더라도, 자극이 다시 멈추면 자극에 대한 우리의 순응 또한 어느 정도 소멸된다. 그래서 자극이 쉬었다 다시 나타나면, 우리는 또 다시 순응해야 한다. 더욱이 예측 불가능한 자극은 그 자극의 위험성 여부 평가 때문에 더 많은 주의를 요한다. 그러므로 예측 가능성이 순응과정에서 중요한 변인이 되는 것이다.¹³⁾

3.3. 선택적 지각

이러한 관화, 순응 현상이 일어나는 것은 인간의 지각적 능력이 제한되어 있다는 사실에 기인한다. 인간은 감각기관으로 들어오는 모든 정보를 동시에 다 처리할 수 없으며 그 중요도에 따라 '선택적 주의(Selective attention)'를 한다. 선택적 주의를 우리는 경험할 수 있는 모든 것들 중에서 한 순간에 의식할 수 있는 것은 매우 제한되어 있다는 것을 의미한다. 이 문장을 읽는 동안에 우리는 신발이 발을 누르고 있다는 것을 의식하지 못하고 코가 우리의 시야에 있다는 것을 의식하지 못한다. 한 단어에 집중하고 있는 동안에 주변에서 오는 여러 정보들을 차단하는 것이다. 다른 감각에 있어서도 마찬가지이다. 많은 양의 지각 자극들이 주어져도 우리는 처리하기 위한 자극으로써 단지 조금만을 선택할 수 있다.

Ulric Neisser, Becklen과 Cervone는 실험을 통해 선택적 주

12)이진환·홍기원·정영숙 공역, 환경심리학, 학지사, 1997, pp.50-51.

13)Ibid, p.51.

의에 대한 증거를 제시하였다. 피험자들에게 검은 옷을 입은 3명의 사람들이 농구를 하는 것과 흰옷을 입은 3명의 사람들이 농구를 하는 두 가지 장면이 겹쳐진 1분짜리 비디오테이프를 보여주었다. 피험자들에게는 검은 옷을 입은 사람이 공을 패스하면 키를 누르라고 지시함으로써 피험자들이 검은 옷의 사람들과 이들의 공에 선택적 주의를 집중하도록 유도하였다. 테이프가 돌아가는 중간에 우산을 쓴 젊은 여인이 스크린을 가로질러 걸어갔다.<그림 4> 대부분의 피험자들이 검은 옷을 입은 경기자들에게 주의를 완전히 집중하고 있었기 때문에 여인이 지나가는 것을 보지 못했다. 연구자가 피험자들에게 테이프를 다시 보여 주었을 때 피험자들은 그녀를 보고 놀랐다.¹⁴⁾



<그림 4> 선택적 주의 ; Neisser, Becklen, Cervone의 실험

3.4. 소결 ; 시간성 · 변화의 행태지원성

관화, 순응현상도 지각과 인지에서 이러한 선택적 주의가 일어나는 과정 중의 하나이다. 관화, 순응현상은 인간의 지각과 인지가 환경 자극의 중요도를 '변화'라는 변수로 판단하여, 일정시간 변화하지 않는 자극은 인간의 생존과 행태지원성에서 그 중요도가 떨어지는 것으로 판단하여 지각, 인지 과정에서 제거하는 과정인 것이다.

이러한 현상은 인간의 환경에서 '변화'라는 요인이 그만큼 중요하다는 사실을 나타낸다. 인간은 지각과 인지에서, 또 삶의 모든 면에서 항상성과 안정을 추구할 뿐만 아니라 변화와 새로운 자극도 추구한다. 즉 인간의 심리는 모든 면에서 안정과 변화 간의 equilibrium(균형)을 추구하는 것이다. 지각에서도 실제 감각수용기에서 일어나는 얼마간의 변화에도 불구하고 형태, 크기, 색채 등을 안정되게 인식하는 지각현상이 있는데 이를 지각항등성(Perceptual Constancy)¹⁵⁾이라 한다.

14)한국심리학회 편, 현대 심리학의 이해, 학문사, 1997, pp.140-141.

15)지각항등성은 대상자극, 즉 대상의 크기, 형태, 밝기 등이 변화해도 대상을 일관성 있게 지각하는 것이다. 따라서 우리는 보는 각도, 거리, 조명과는 상관없이 대상을 확인할 수 있다. 모양항등성(shape constancy) 덕분에 우리는 망막영상이 변화되어도 친숙한 대상이 일정한 형태를 가진 것으로 지각한다. 예컨대 문이 열릴 때 문이 열려진 각도에 따라서 망막에 맺혀진 영상의 형태는 변화되지만 우리는 문이 일정한 형태를 가지고 있는 것으로 지각한다. 크기항등성(size constancy) 덕분에 대상까지의 거리가 변화되어도 우리는 그 대상이 일정한 크기를 가지고 있는 것으로 지각한다. 예컨대 크기항등성에 의해서 20미터 떨어진

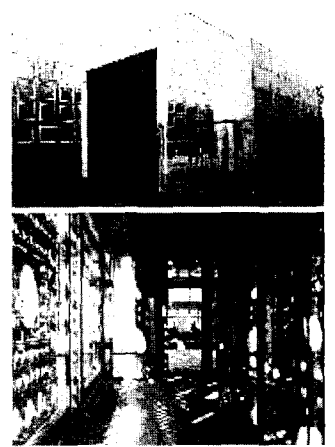
한편에서는 지각항등성이 일어나면서 또 다른 한편에서는 변화하지 않는 자극은 중요하지 않은 자극으로 간주하여 제거시켜버리는, 즉 변화를 중요시 여기는 지각 기제가 동시에 인간의 지각심리에서 일어나면서 안정과 변화간의 equilibrium(균형)을 찾아가는 것이다.

4. 시간성 · 변화의 공간디자인 유형 및 현대 적용사례

4.1. 테크놀로지에 의한 변화

시간성을 드러내는 공간디자인의 한 유형으로 테크놀로지(technology)에 의한 변화의 도입이 있다.

그림 5, 6, 7은 전자매체와 기술적 이미지에 의해 건축이 오브제와 같이 변화하는 모습을 보여주는 사례들이다. <그림 5>는 장누벨(Jean Nouvel)의 아랍문화원(L'Institut Du Monde Arabe)으로 미디어 건축의 한 예이다. 건물의 박스 형태는 다채로운 빛의 효과를 담아내며, 파사드는 외부 그리드와 미디어 스크린으로 이루어져 있다. 즉, 전통적 파사드와는 달리 이 건물의 파사드는 상호 교환적인 이미지 파사드인 것이다. 벽체에는 수많은 센서가 장착되어 여러 조절기능을 수행하며, 동시에 미디어로 장식되어 작동되는 이미지 - 텍스트 표피이다.



<그림 5> Jean Nouvel, L'Institut Du Monde Arabe, Paris, 1987-1988

<그림 6>은 Toyo Ito의 바람의 탑인데 이 건물도 미디어 파사드의 개념을 도입하고 있다. 여기서 미디어 파사드는 정보가 유동하는 매체인 동시에 외부환경에 자기감응적(自己感應的)으로 반응하는 유기적인 매체



<그림 6> Toyo Ito, Tower of Winds, Yokohama, 1986

주차장의 차를 타기에 충분한 크기로 지각한다. 이것은 지각된 거리가 대상의 크기에 대한 단서를 제공하기 때문이다. 또한 밝기항등성(brightness constancy)은 조명의 변화에도 불구하고 대상의 밝기를 일정하게 지각하는 것을 말한다. 지각된 밝기는 대상에서 반사되는 빛과 주변에서 반사되는 빛의 상대적 강도에 의해서 영향을 받기 때문이다. 우리의 뇌는 주변에 비해서 상대적으로 얼마만큼의 빛이 반사되는지를 계산한다.

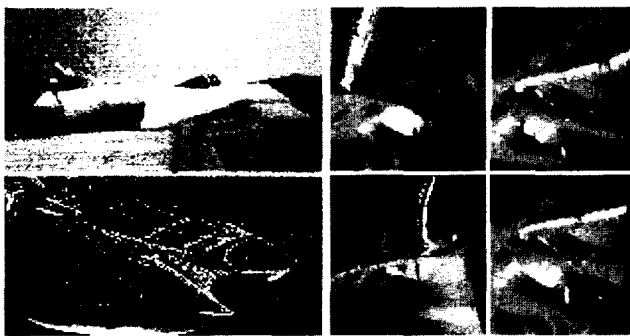
로 나타나고 있다. 이토에 의하면, 오브제와 같이 변화하는 전자매체적 이미지건물의 효과는 도시공간을 빛, 소리, 그리고 이미지의 현상적 도시로 만든다.

<그림 7>은 츠미(Bernard Tschumi)의 글래스 비디오 갤러리(Glass Video Gallery)이다. 표면의 투명성, 명멸하는 비디오 스크린, 그리고 불안정한 볼륨의 공간은 고전적 건축의 구조적 그리드(Grid)를 뒤엎는 표현이다. 전자미디어를 통하여 우리들은 닫혀져 있는 내적 개체에서 외계와의 접촉을 시도한다.¹⁶⁾



<그림 7> Bernard Tschumi, Glass Video Gallery, Netherlands.

위의 예들에서 보면 이런 시간성, 변화가 건축의 표피에서 많이 이루어진다. 이렇게 현대 건축에 있어서 표피가 구조보다도 더 중요한 실존적 의미를 가지고 건물의 전면에서 부상하게 된 것을 스티븐 페렐라(Stephen Perrella)는 '초표피(Hypersurface)'라 하였다. 즉 건물의 표피는 이전처럼 더 이상 장식적 의미를 지니는 것이 아닌 시간-정보-공간의 경험체가 된 것이다.¹⁷⁾ 그리고 이렇게 변화하는 경험체는 3장에서 언급한 바와 같이 경험자의 심리에 지속적인 민감성을 불러일으킨다. 따라서 이런 공간의 연출에 있어 주의해야 할 것은 변화의 수준 조절이다. 인간의 심리에는 변화를 즐기는 심리와 더불어 안정을 추구하는 심리가 공존하기 때문이다. 그러므로 테크놀로지에 의해 변화와 경험의 다양성을 추구함과 동시에 이를 경험하는 인간의 입장에서 그 변화의 수준을 상황에 따라 조절할 수 있는 시스템도 갖추어야 한다.



<그림 8> Lars Spuybroek, Fresh Water Pavilion, Zeeland, Netherlands, 1997.

<그림 8>은 라스 슈퓌브뢰크(Lars Spuybroek)의 청정수 파빌리온(Fresh Water Pavilion)인데 유체변형을 통한 액체의 유동성이 공간에 적용되고 있다. 실제의 물과 가상의 물이 흐르며 여기에 다양한 센서에 의해 조명과 음향이 적용된다.

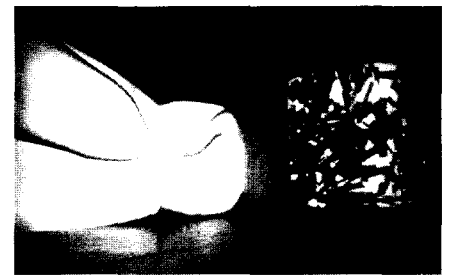
<그림 9>의 공간디자인은 에칭유리의 수직벽면에 자작나무와 흰 조약돌, LED(Liquid Electronic Display) 조명시스템을 이용하고 있다. 무지개 빛으로 변화되는 LED를 이용한 시간의 개입이 엿보인다. LED는 빛과 색에 대한 인식을 새로이 하여 이런 시간의 현상을 보다 생생하게 느끼게 해주는데 색색의 빛이 자작나무와



<그림 9> 이진민, 광앤지성형외과, 2001

공간에 표정을 부여하고 있다.¹⁸⁾ 이런 공간의 요소는 병원에서 대기하는 사람이 느끼는 기다림의 시간에서 지루함을 제거해 주며 이에 의해 시간이 단축되어 인지되도록 해준다.

<그림 10>은 프로젝터를 이용하여 흐르는 물과 네거티브 필름조각의 끊임 없이 움직이는 모습을 벽에 투사한 환경설치 작품이다. 김영진의 작업들은 영



<그림 10> 김영진, Poetics of Time, 1998.

상의 회화적 효과가 돋보이도록 물방울 투사를 자주 사용하고 있다. 이 작업은 테크놀로지의 한 범주에 속하면서도 테크놀로지 아트가 놓치기 쉬운 섬세한 심리적 측면과 자연성을 포착하고 있다. 그의 작업은 멍치고 흐르고 흩어지는 액체들이 만들어내는 시간들의 변주로 이루어져 있는데 이 액체들은 시간의 변화와 함께 출현과 소멸의 과정을 반복한다.¹⁹⁾ 이 작품 역시 <그림 9>와 마찬가지로 감상자가 느끼는 시간의 인지에 영향을 미친다. 계속하여 변화하는 이미지가 하나의 작품단위로 느껴지기까지 5~10분 가량 소요되며 고정된 작품감상 시간에 비해 긴 시간임에도 짧은 시간으로 인지되는 경험을 갖게 된다.

4.2. 감상자의 참여에 의한 변화

시간성을 드러내는 공간디자인의 두 번째 유형으로 감상자의 참여에 의한 변화의 도입이 있다.

<그림 11>의 경우 DIY 가구의 일종이지만 종래의 DIY 가구가 고정된 디자인을 소비자가 조립만 하는 것이었던 반면,

16)Ibid, pp.229-232.

17)Stephen Perrella(eds.), Hypersurface, AD, Vol. 68 No. 5/6, 1998.

18)월간 Interiors, 2001년 7월호, p.72.

19)호암갤러리, Poetics of Time, 1998.



<그림 11> 김제록, Banding + Free System, 2003.

이 경우는 주어진 조립품으로 소비자가 원하는 디자인을 연출할 수 있다. 그리고 사용하다가 변화를 원하면 다른 형태로 재조립시키는 것도 가능하다. 사용자에게 디자인 창작의 즐거움에 참여하는 기회가 주어지는 것이며 사용 환경의 변화에 따른 적응력도 높여준다.

<그림 12>는 벽체에 설치된 조명과 가구의 복합연출 사례이다. 사용자의 취향에 따라 그날그날 사용할 조명을 변화시켜 연출할 수 있다. 그림 11, 12



<그림 12> Naoko Takahashi, Light in the Wall, 2000.

모두 디자인에 사용자가 맞춰지는 것이 아니라 사용자의 요구에 디자인이 적응하는 시스템으로 작용한다.

<그림 13>은 '밝히는 남과 여'라는 제목의 조명디자인 시리즈 중에서 Aphrodite라는 제목으로 여자의 가슴을 나타내는 부분이다. 조명박스의 옆 부분에 센서가 장착되어 있어 사용자가 그 센서를 문질러야 점점 더 밝아지도록 설계되었다. 시각과 더불어 사용자가 촉감에 의한 유희를 누릴 수 있도록 디자인되었다.



<그림 13> 김태준, 밝히는 남과 여 중에서 Aphrodite, 2003

<그림 14>는 리 밉웨이의 '편지쓰기' 프로젝트를 위한 환경설치 작품이다. 그는 관람자에게 나무 구조물과 반투명 유리로 만들어진 간이 방에 들어가서 그곳에 마련된 편지에 조용히 편지를 쓰게 한다. 주소가 적혀 봉해진 편지는 관리자가 보내주며, 다른 관람자들이 읽어 볼 수 있도록 봉하지 않은 편지나 주소 없이 봉해진 편지 등은 전시가 끝나면 불태워진다. 이 프로젝트는 마음을 비워내는 편지 쓰는 행위를 통해 다양한 감정

을 경험하는 동시에 치유를 유도하고자 하는 것이다.²⁰⁾ 이는 실제 상담심리 프로그램들에 적용되고 있는 방법으로 참여자들은 글을 쓴다는 행위 자체만으로도 상당한 감정 분출의 효과를 경험한다. 다양한 사람들의 다양한 사연들이 모여 이 공간의 의미를 형성해 나간다.



<그림 14> Lee Mingwei, The Letter Writing Project, 1998.

4.3. 자연성과 우연성의 개입에 의한 변화

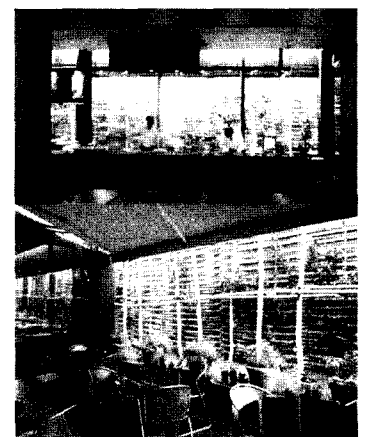
시간성을 드러내는 공간디자인의 세 번째 유형으로 자연성과 우연성의 개입에 의한 변화의 도입이 있다.

그림 15, 16, 17은 자연적인 변화과정을 환경연출에 사용한 공간디자인 사례들이다. <그림 15>는 호텔 웰스클럽에 실내 가든을 연출해 놓았다. 계절에 따라 식물이 자연적으로 연출해 내는 변화를 경험할 수 있다. 비슷한 사례로 <그림 16>은 실내가 아닌 외부에 연출된 조경 경관을 유리벽면을 이용하여 실내로 유입시킨 사례이다. 이곳 역시 계절에 따른 자연의 변화를 감상할 수 있다. 이를 통해 고객들은 외부와 단절된 내부공간이 주는 폐쇄감에서 벗어나므로써 외부공간의 자유로움과 함께 내부공간이 주는 안정감을 동시에 누리게 된다.



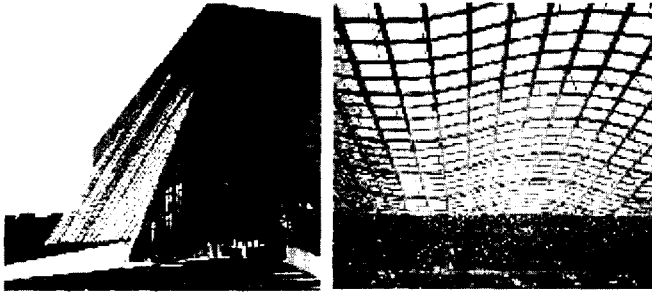
<그림 15> Katuhiro Ohsima Hotel 웰스클럽의 가든 테라스

<그림 17>은 건물의 파사드에 이러한 조경 경관을 이용한 사례이다. 유리로 된 파사드 바로 안쪽에 계단식 단을 만들고 화분으로 장식해 놓았다. 식물의 관리는 자동관수시스템에 의해 운영된다. 계절에 따라 식물이 자연적으로 연출해 내는 변화가 유리 파사드를 통해 시각적으로 외부와 연결되어 진다.



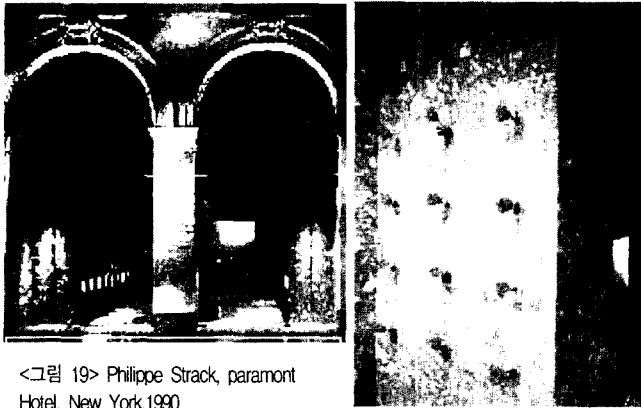
<그림 16> 이종환, 페퍼스 앤 갤러, 서울, 2002

20)호암갤러리, mind space, 2003, pp.98-99.



<그림 17> Emilio Ambasz, Mycal Cultural and Athletic Center, Shin-Sanda Hyogo Prefecture, Japan, 1993

<그림 18>은 필립 스타크의 뉴욕 파라마운트 호텔 로비 연출이다. 벽에 영구적인 화병을 만들어 놓아 꽃을 꽃지 않을 수 없게 되어 있다. 꽃이 시들면 새 꽃으로 교체하여야 하며 계절에 따라 꽃의 종류를 달리하여 연출함으로써 변화를 줄 수 있다.



<그림 19> Philippe Starck, paramont Hotel, New York, 1990.

이 공간은 이런 타자에 의한 변화 뿐 아니라 고객 자신이 만들어 내는 변화도 경험하는 공간이다. 계단을 오르는 사람의 그림자가 벽에 뚜렷이 형성되도록 조명을 연출해 놓았는데 이를 통해 혼자 계단을 오르면서도 동행자가 바로 옆에 있는 동반의 느낌을 경험하게 된다.

그림 19와 20은 위의 파라마운트 호텔의 아이디어와 비슷한 디자인이 쇼윈도 디스플레이에 적용된 사례이다. 이 세 디자인의 경우, 저렴한 비용으로 공간연출에 있어 다양한 변화를 도모할 수 있다는 장점이 있다.



<그림 19> 가야자끼 쇼고, 시부야 세이부백화점 윈도우 디스플레이, 1990

<그림 21>의 제임스 터렐(James Turrell)은 시각의 본질을 탐구하고자 하는 작가이다. 이 작품에서 그는 인간이 감지할 수 있는 최소한의 조도로 조명을 연출하여 환경설치를 하였다. 이 작품을 감상하기 위해서는 설치환경 안으로 진입하여 4-5분

가량의 시간을 보내면서 우리의 눈이 어두운 환경에 암순응하기를 기다려야 한다. 이 과정을 통해 감상자는 처음에는 아무것도 보이지 않던 것부터 시작하여 점차로 환경 연출한 것들이 보이기 시작하는 변화를 경험한다. 그리고 이런 최소조도의 조명연출로 인해 빛을 시각적이 아닌 촉각적으로도 경험하게 된다. 이 공간 속에서 관람자들은 자신들의 시각의 한계를 재평가하면서 이제껏 눈이 말해준 것에만 의존했던 순진한 경험 그 너머의 세상을 경험하는 기회를 갖게 된다.²¹⁾

<그림 22>는 시간의 생산 활동의 결과로 탄생된 미생물의 세계를 현미경으로 포착한 뒤, 그 경이로운 움직임의 세계를 음미하게 하는 작업이다. 작가인 최재은은 1986년 이후 세계 11개 처에 땅을 파고 종이를 묻는 Underground Project를 실시하였는데 이는 자연의 생명현상과 시간의 관계를 추적하기 위한 것이었다. 그 결과로 흙이 마르면서 생기는 균열을 보여 주기도 하며, 그 종이를 숙주삼아 새로이 탄생한 생명체들의 미시세계를 조명하기도 한다. 작가는 이러한 작업을 통해 인간과 자연의 이상적인 공존을 시간을 매개로 하여 추구함으로써 인간이 자연의 일부임을 인식하게 하고 이것이야말로 생명성의 본질임을 주장한다.²²⁾



<그림 22> 최재은, Micro-Macro-World, Underground Project의 일환, 1996, 46회 베니스 비엔날레 일본관

5. 결론

지금까지 현대 공간디자인에 있어 시간성의 역할과 이의 사

21)Ibid, pp.51-52.

22)호암갤러리, Poetics of Time, 1998.

회적, 문화적, 심리적 배경, 그리고 시간성에 의한 변화의 요인이 도입된 현대 공간디자인 사례들에 대해 분석하였다. 먼저 연구배경으로 시간성과 관련된 포스트모던 사고체계의 특성을 분석함으로써 최근 공간디자인에서 나타나고 있는 시간성의 표현, 시간성에 의한 변화의 도입이 단순한 유행이나 스타일의 변형이 아닌 시대정신의 표현임을 논증하였다. 다음으로 공간 디자인에 있어 이런 시간성, 변화가 인간의 행태지원성의 측면에서 어떤 지각적, 인지적 역할을 수행하는지를 심리학 이론을 통해 분석해 보았다. 인간이 가지고 있는 지각적 한계는 선택적 지각이라는 현상을 가져오고 이의 한 현상이 관화, 순응을 통해 이루어지고 있다. 이런 현상이 인간의 지각과 인지에서 일어난다는 것은 인간의 지각과 인지가 '변화'와 '안정'간의 equilibrium(균형)을 이루려는 성향을 가지고 있기 때문이라는 것을 논의하였다. 마지막으로 시간성에 의한 변화의 요인이 도입된 적용 사례들을 제시함으로써 현대 공간디자인에서 시간성이 어떤 모습들로 표현되고 있는지를 점검해 보았다.

현대 공간디자인에서 상대성의 수용이라는 시대적 대세는 다양한 방식으로 표현되고 있다. 본 연구는 그 중 한 방식으로 나타나고 있는 시간성에 의한 변화의 도입이 인간의 행태지원성 측면에서 어떤 지각, 인지적 역할을 하는지를 중심으로 하여 살펴봄으로써 앞으로 전개될 공간디자인의 중요한 패러다임으로서의 시간성과 변화의 표현에 대해 논증해 보고자 하였다.

그러나 본문에서도 언급했듯이 인간의 심리는 변화와 안정간의 equilibrium(균형)을 추구한다. 본고는 최근 조형 활동에서 일어나고 있는 '변화'의 요인에 주목하여 연구를 진행하였고 이의 사례들을 중점적으로 분석하였다. 본고가 미래의 연구과제로 남기고자 하는 것은 인간의 심리가 추구하는 이 변화와 안정간의 equilibrium(균형)이 공간디자인에서 어떻게 진행될 것인가이다. 궁극적으로 포스트모던 시대의 다소 혼란스럽고 다양한 지적 가치들의 범람은 인간의 심성에서 안정을 추구하는 측면에 상반되는 경향이라고 본고의 저자는 파악하고 있다. 모더니즘의 반동적 경향으로 발생한 이런 포스트모던의 성향들은 새로운 정보, 문화의 세기로서의 21세기가 성숙해 감에 따라 정반향을 거쳐 안정을 추구하는 경향과 만나 완성된 21세기 문화의 시대정신을 도출해 낼 것으로 예상하고 있다.

또 다른 미래연구과제는 현대공간디자인에 있어 시간성과 변화라는 주제를 공간기호학적 자원을 매개로 접근하는 연구를 수행하는 것이다. 공간기호학에서는 공간의 실체성이나 절대성보다 신체성을 중요시한다. 인간언어의 신체성에 주목하여 개념 기호학에 맞선다. 언어의미는 관념, 논리, 계시 등의 현상이나 질서에 의하여 규정되는 것이 아니라 인간의 몸이 접촉할 수 있는 공간적 질서에 의하여 제시될 수 있고 배워질 수 있는 것이다. 이러한 공간의 신체성은 관찰자의 공간을 요구하기 때문에 시간을 도입하고 공동체성과 다원성을 허용한다.²³⁾ 공

간에 대한 이러한 기호학적 접근은 역사가 오래되었고 Helmholtz나 Brunswik, Gibson의 연구도 그 연장선상에서 이해될 수 있는 면들을 가지고 있다. 그러므로 본 연구의 주제로 다룰 수 있는 또 다른 접근방식으로 공간기호학의 방법론을 채택하여 후속연구를 진행하고자 한다.

참고문헌

1. 권영걸, 공간디자인 16강, 도서출판 국제, 2001.
2. 민경우·이순중·이건표, 미래 지식정보시대의 새로운 디자인 패러다임 구조파악과 교육프로그램 전략 및 커리큘럼 개발에 관한 연구, 한국디자인학회, 디자인학 연구, vol. 15, 2002(200202).
3. 월간인테리어, 2001년 7월호, 2002년 6월호.
4. 이순중, 미래디자인을 위한 디자인 : 디자인 산업과 교육, 그리고 사회 (2), 월간디자인 vol.248, 1999.
5. 이어령, 공간기호학 : 실체적인가 신체적인가, www.kpec.or.kr/search/vies.asp?idx=330&check=c
6. 이진환·홍기원·정영숙 공역, 환경심리학, 학지사, 1997
7. 한국심리학회 편, 현대심리학의 이해, 학문사, 1997.
8. 호암갤러리, mind space, 2003.
9. 호암갤러리, Poetics of Time, 1998.
10. Charles Jencks, Architecture Today, Henry N. Abrams Inc., 1990.
11. Daniel Ost, Invitations, Iannoo/Terra, 2002.
12. Goldstein, E. Bruce, Sensation & Perception, Brooks/Cole Publishing Company, 1996.
13. Interior Design, Feb. 2002.
14. John Pile, 홍승기 역, A History of Interior Design(실내디자인사), 도서출판 서우, 2002.
15. 假室崎省吾, 花夢中, 六耀社, 1994.

<집수 : 2003. 10. 27>

23) 이어령, 공간기호학 : 실체적인가 신체적인가, www.kpec.or.kr/search/vies.asp?idx=330&check=c