

***상징과 이미지공간의 환유

- 고딕 성당 건축의 이미지 -

A Study on Metonymy of the Image-Space and the Symbol

- Focused on the image of the Gothic Cathedral in the Middle Age -

김미옥*/ Kim, Mi-Ok

심희정**/ Shim, Hee-Jung

Abstract

This Study is to make research a Image and Symbol in the Gothic Architecture. Firstly, the concept of the symbol and the image effect are essentially based on the meaning that the activity of consciousness take on the constitution of the symbol. Therefore the image represent the deepest content of human nature has been imagination and reality. Secondly, the symbol concept showed in Gothic Architecture was associated with the passion of the order of middle ages. The world, the cosmos and the history had been revealed in Gothic architecture. In Gothic Image, Emile Male maintained the symbol of the Catholic Church as above mentioned. The Catholic Church was mirror of the natural, the institution, the moral and history, then this passion of the order was a christian order. Especially, E. Panofsky said that the scholastic method was shown in Gothic architecture. He assert that it was especially dialectic method used in theology. That is, he explained the transfiguration of Gothic Architecture with the process of thesis, anti-thesis, synthesis. These symbolize light, magnitude, clearness. Finally, symbolic image is important in Post-Modern architecture at present. Post-Modern architecture is associated with the public and the Pluralism. Post-Modern architecture attempt to communicate as symbolic language among the assumption for diverse aspect of culture.

키워드 : 상징, 이미지, 고딕, 알레고리, 유추

1. 서론

1.1. 연구 목적 및 의의

문화의 생산과 수용에 있어 발생한 다양한 콘텐츠들은 언어와 이미지의 구조를 지닌다. 이것은 그 존재와 가치 면에서 실재의 환영, 그 기원에서 인간의 이성과 상상력의 소산으로써 많은 쟁점을 불러 일으켰다.

건축 전반에 걸쳐 기능과 목적, 조형 등 어느 한 부분도 소홀할 수 없을 만큼 중요하지만, 관점을 시각예술로 한정하면, 건축은 그 자체로 다양한 이미지들을 포함하든지, 아니면 정서적으로 어떤 이미지를 환기시키든지, 이미지와 얽힌 복합 구조물이라고 해도 과언은 아니다.

역사 이래로, 이미지들은 우리 정신의 인식 혹은 지각과 얽히면서 규정이나, 논리에서 벗어나 있는 '파토스'(Pathos)적 산물이라고 여겨져 통일된 의미부여와 실제 파악이 불가능에 보이는 것으로 여겨져 왔다. 더욱이 이미지를 바라보고 인식하는 주체가 이미지에 대해 어떤 가치를 부여하느냐에 따라 이미지의 정의는 다양해지며, 그것의 발생과 형성의 관점에서만 바라보더라도 단일하지 않다. 심리적, 정신적 측면에서 이미지를 이해하는 관점에서부터, 우리의 눈앞에 객체로 드러난 대상을 이미지로 어떻게 간주하느냐에 따라, 이것은 각기 다른 방식으로 이해되기 마련이다. 주목할만한 점은 오늘날 이미지를 생산하고 수용하는 신체의 감각은 시각에 국한 된 것이 아니라, 청각, 촉각, 후각 등 전신의 모든 감각으로 확대되며, 그 결과물도 여러 분야에서 다양하게 제시된다.

오늘날, 이미지는 문화의 한 축이고, 커뮤니케이션의 역할을 한다. 이런 상황 속에서 건축 분야 역시 이미지의 범람 앞에

* 정희원, 서일대학교 실내디자인과 부교수

** 정희원, 홍익대학교 대학원 미학전공

*** 본 연구는 서일대학교 연구지원비에 의해 수행되었음.

독립적일 수 없다. 이미지의 새로운 총아인 영상을 비롯한 뉴 미디어를 어떻게 효과적으로 운용할 것인지에 관한 입장을 고려 할 때, 이미지에 대한 부정적 견해든, 긍정적 견해든 간에 이것은 고찰되어야 할 문제임은 틀림없다.

이미지는 오랜 기간 동안 건축으로부터 소외당했다. 근대기 동안 미술의 영역으로부터 분리되어, 메카니즘적 입장에서 연구되어진 건축은 정서적 의미나, 예술적 의미로부터 다소 멀어졌다. 이 속에는 우리가 이미지는 인식의 경박화를 불러온다고 보는 편견과, 건축 자체의 영역을 고집하는 편협성, 그리고 건축이 문화라는 점이 망각되지는 않았는지를 자문하고 싶다.

시각성을 배제 할 수 없는 건축은 단순한 지리적인 장소가 아니며, 인간의 지각이 공감각적으로 투영된 장(場)으로써 이미지를 만들어내고, 인간의 생활과 문화가 얽힌 현실과 가상의 장이라 할 수 있다. 이러한 접근은 건축이 지니고 있는 본연의 기능을 외면하는 것이 아니라, 무엇보다 건축이 우리에게 환기시키는 지각적, 정서적 요인을 보다 중요하게 고려하고자 하기 때문이다.

현대 건축은 복잡성과 다양성이 축으로 이루어진다. 이로 인해, 건축 형태는 통일적인 형태를 취하기보다는 마치 큐비즘 회화 속의 분절되고 파편화된, 조각난 이미지가 3차원으로 나열된 것과 같이 보인다. 그렇다면 이 이미지들은 단순한 조립의 부속물일까. 그것은 결코 아니다. 이미지는 지각, 경험, 인식, 의사전달성을 표면에서보다는 배후에서 전이하고 있는데, 다만 우리가 그것을 얼마간 소외했을 뿐이다.

12. 연구 배경 및 방법

본 논문은 주제를 이미지와 상징의 상관관계에서 건축을 조명하고자 한다. 이미지와 상징은 사실상 혼용되어 이해되고 있는데, 이것은 이미지와 상징의 어원, 의미, 그 파급이 동일하기 때문이다. 본 논고는 마치 동전의 양면과 같이 연관되어 있는 이미지와 상징이 무엇을 토대로 하는지, 그리고 이러한 조형예술과 건축에서 어떻게 작용했는지를 살펴보고, 특히 중세의 성당 건축을 이미지의 기능과 효과 면에서 분석하겠다. 본고의 구성은,

- 첫째, 개괄적으로 이미지와 상징의 어원과 의미를 살펴본다.
- 둘째, 시각예술에서의 이미지와 상징의 관계 및 작용을 기술한다.
- 셋째, 건축조형에서의 이미지의 역할을 살펴본다.
- 넷째, 이미지와 긴밀히 연결된 상징과 함께, 중세 성당 건축이 이미지를 이용해 전달하려고 했던 것이 무엇인지, 또한, 이미지의 어떠한 기능과 효과가 이와 부합되었는지를 고찰하겠다.

2. 본론

2.1. 이미지와 상징에 관한 정의(定義)와 범주

‘상징’(symbol)의 어원은 고대 고전의 시기부터 복잡하고 긴 변천을 지녀왔다. 다양한 문헌으로부터 그 기원과 의미의 변이가 이루어졌고, 수학과 문학에서 사용되는 ‘상징적인 논리’와는 다른 맥락이다.

이것의 어원은 그리스어 ‘συμβάλλειν, 접합하다’에서 유래되어, 본래는 증거물을 의미했지만, 일정한 ‘표시’(sign)와 어떤 의미를 나타내는 ‘형상’을 가리켰다. ‘상징’은 관습적인 기호체계와 의미의 협정에서 유래된 어원인 그리스어 ‘symballein’은, “모든 것이 담겨져 있는”(to put together)의 의미로부터 출발하여 플라톤(Plato)의 ‘형상’(Eikon)에 해당하는 라틴어 개념인 ‘imago’와 ‘figura’, ‘대체’(代體)를 뜻하는 ‘재현’(imitation), ‘상징’(Symbol), ‘표시’(sign), ‘엠블렘’(emblem), ‘그림문자’(hieroglyph), ‘우의’(allegory)로 발전되어 ‘메타포’(Metaphor)이론에 기반을 두고 발전되었다.¹⁾

‘상징’(symbol)은 어떤 이미지와 의미사이의 공통적 특성을 매개로 한 연결이며 ‘이미지’를 통해 대상의 형식을 취하며, ‘의미’란 어떤 세계관이나 그로부터 유래한 특정의 개념이다. 상징과 관계된 용어들은 실제로 이미지와 관련된 용어들과 동종의 표출양상을 지닌다.

이미지를 이해하는 핵심적인 단어로써 ‘닮음’(resemblance)의 뜻을 지닌 ‘아이콘’(Eikon)은, 그리스어에서부터 시각적 경험을 표현하기 위해 쓰였으며, 실재(實在)를 닮은꼴로 재생해 내는 것을 의미했다. 이것은 우리가 무의식이라 불리는 꿈속, 환각 등의 정신적 재현을 표현하는데도 사용했고, 초상화, 조각등 물리적 현실의 물질적 표현해도 사용했다. 또한 형태를 의미하는 ‘에이도스’(Eidos)로 부터 파생된 ‘에이돌론’(Eidolon)은 ‘본다’라는 뜻과 연관되어, 비가시적 현상 혹은 비현실과 맺어져 거것과 관련되기도 한다. 의미상 에이돌론과 근접해 있으며 빛나게 해서 보이게 한다는 ‘파이노’(phaino)라는 동사에 뿌리를 둔 ‘판타스마’(Phantasma)는 환영, 꿈, 유령의 뜻으로 쓰인다. 이러한 어원 이외에 라틴어 어원인 ‘이마고’(Imago)는 이미지와 거의 동의어로 쓰인다.

위에서 기술된 바와 같이, 이미지와 상징은 가시적인 형태를 지칭하는 경우와 비현실적이고 가상적인, 존재하지 않는 산물을 지칭하는 경우 등 광범위하다. 또한 어원적으로나 의미상으로, 그 단어에 어떤 속성을 부여하느냐에 따라 정의와 이해의 방식은 달라지는데, 그 범주를 크게 세부분으로 구분하면, 다음과 같다.

1) *Dictionary of the History of Ideas: Studies of Selected Pivotal Ideas*, Vol. IV. Charles Scribner's Sons, New York. 1978. pp.339-345 참조 할 것.

첫째, 이미지와 상징은 시각적 인상을 포괄하는 감각적 표현이며, 있는 그대로의 대상에 주관적, 직관적 인상의 경우를 포괄한다.

둘째, 이미지와 상징이 단순히 감각적 표현에 국한되지 않고, 추상적인 관념의 표현으로 확장되는 경우로, 이미지와 관념이라는 용어가 혼용되어 지적 활동을 포괄하는 것으로까지 확장된다.²⁾

셋째, 이미지와 상징을 지각이나 개념과 대립되는 제한된 경우인데, 이때 이미지는 상상력에 의해 변형된 표현을 말하는 것이 된다. 그러므로, 이미지와 상징은 현존하는 현실과 정서적 접촉인 지각과도 구분되며, 경험적 요소 전체를 추상적으로 집약시킨 개념의 중간에 위치한다.³⁾

2.2. 조형 예술과 이미지

시각예술이 상징과 이미지로서 표현하는 정서적, 관념적 의미는 우리의 눈에 비치는 자연의 가상으로서의 외관이며, 자연의 시각적 이미지다. 이러한 이미지는 우리의 의식이 직관적으로 자연의 외적 대상에 대하여 만들어낸 감정적 의미이다. 또한, 본래적으로 건축이나 장식과 같은 그 자체의 실재이자 외관으로서 이미지를 포함하고 있는 것들 역시, 현실의 실재 대상에서 떨어져 나와 가상의 시각적 형태와 감정을 나타낼 수 있다. 그러므로 조형예술은 비전(vision)으로써 우리의 눈에 대해서 존재하며, 현실의 자연으로부터 추상화된 관념적 허구로서의 가상적 성격을 갖는다.⁴⁾

회화는 이미지로써 존재하는 가상적 공간과 형태를 표현한다. 회화의 논리에 의해 조화롭게 구성된 공간은 자연의 일상적 공간처럼 접촉할 수 없고 작용을 가하여 확인되는 것은 아니지만, 우리의 눈에 대해서만 존재하는 가상적 공간으로서의 허구의 정경을 이룬다. 그에 반해 조각은 시각과 촉각을 매개로 하여 자연 속에 운동하는 양괴(mass)의 이미지를 추상하여 표현한다. 이 양괴를 통해 우리는 현실세계안의 운동, 방향, 거리의 위치를 입체적으로 조직하는 조형적 공간을 가상의 외관으로써 객관화한다.

건축은 현실의 공간속에 인간이 생활하는 장(場)의 이미지를 만들어내고, 인간 생활을 관통하는 특징적 리듬, 예를 들어 행위와 기능, 생의 감정의 비전들을 표현한다. 건축은 단순히 지리조인 장소가 아니라, 인간의 생활과 문화가 얽힌 가상적인

장이다. 그러므로, 건축은 '그려진 건축' 혹은 무대 장치로써 이미지 범주 아래 포섭되어질 수 있다.⁵⁾ 특히, 앞서 기술한 회화와 조각, 건축이 긴밀하게 결합된 개념인 '그려진 건축'은 평면과 공간에서의 형태와 색의 출현에 근간을 이루는 리글(A.Ligle)의 촉각적, 시각적 반립쌍에서 생겨난 범주 안에서 찾을 수 있는데, 그는 건축을 시각적 범주 안에서 묘사적 원리를 적용했다.

그의 연구 속에서 건축과 회화, 조각으로 이루어진 공간은 순전히 시각적으로 경험된 회화와 같이 해석되었다. 중세와 바로크 성당에서 순수한 영혼의 실체의 개념인 천사의 이미지들은 건축의 내부와 외부의 표면적인 것의 효과와 표피의 작용 및, 그것을 현란하게 꾸미는 솜씨에 의해서 '외관의 깊이'를 제시하여, 촉각적 깊이를 시각적 경험으로 전이한다.

반대로 공간이 회화의 환영과 혼합된 경우가 있는데, 회화와 건축이 동일한 만찬의 정경을 실제에서, 회화에서 이미지화한 경우가 있다. 산타 마리아 델라 그라치에 수도원에서 식당으로 사용되었던 홀의 벽화로 그려진 레오나르도 다빈치의 <최후의 만찬> 1518은 홀의 내부의 공간 구조, 천장, 벽과 그림에 그려진 공간 구조를 원근법적으로 일치시키므로써 관찰자의 시선 안에 홀의 양쪽 벽이 그림속에서 연장되어, 식당의 홀과 이어진 또 하나의 홀이 존재하는 것과 같다. 이러한 효과는 예수와 12사도의 만찬 장면이 손에 잡힐 듯한 생생한 현실이 되어 실제의 수도원 식당에서의 만찬 정경과 어우러져 종교성을 증가시키도록 장치되었다.

이상을 정리하면, 고전 건축에서의 회화와 조각의 사용은 공간을 이루는 표면에 대한 가공이다. 이것은 모방적 이미지가 그것이 형상화 되어 보여주는 공간과 친족관계로 맺어져 있고, 이미지에 의해 은폐된 본질적 의미와 관련된다. 결국 고전 건축에서의 이미지의 사용은 하나의 우상이거나, 텅빈 존재가 아니라, 그 자체의 응시를 통해 공간의 목적과 기능과 집요하게 맞닿은 상징성으로의 귀환이다.

2.3. '유추'적 사유와 상징 및 이미지

이미지와 상징에 근간이 되는 시각은 대상에 대한 그 어떤 지식이나 명칭과 상관없이, 우리에게 대상을 직접적으로 경험할 수 있게 한다. 언어의 비유나 상징을 통해 환기되는 이미지가 대상과 일정한 거리를 유지하게 만드는 경우에 반해, 시각은 우리의 직관과 긴밀하게 연결되어 있다. 시각은 일정한 학습과 수련을 필요로 하는 언어적 이미지와 달리 우리의 직관과 정서에 직접적으로 작용하는데, 이 세계는 형태와 색을 통한 한꺼번에 일목요연하게 드러난다. 그런 의미에서 이것을 관람

2)상징은 관념상징과 상징작용으로 구분된다. 전자는 감각으로 지각할 수 있는 대상을 본래의 내용과 상관없는 의미로 구현하는 경우로, 개별적 대상이 보편적 의미로 고양되는 경우이다. 후자는 인간 마음의 어떤 구성요소가 다음 구성요소와의 의식, 믿음, 정서등을 이끌어 낸 경우라고 할 수 있다. A.N.Whitehead, 정연홍역, *Symbolism : Its Meaning and Effect*, G. P. 1959. pp.18-19

3)유평근·진형준, 이미지, 살림출판사, 2003. p.30

4)天野洋, 진중권 역, 예술·기호·정보, 새길, 1992, p.48

5)이한순의 역, 도상학과 도상해석학 이론-전개-문제점, 사계절, 1997, p.232

하는 주체와 재현하는 주체는 대상과의 관계에서 원초적이며, 이러한 원초성은, 인간의 욕망을 대변한다.

한편, 이미지와 상징은 관념성의 한계를 넘어 구체적이며, 유추적 사유를 지향한다. '유추'(analogy)란 '비'(比)를 토대로, 언어학에서는 '유추', 수학에서는 '유비', 생물학적으로는 '상사'(相似)를 일컫는 것으로 이것의 근본은 '유사'(類似)이다.

'유비'는 두 개의 대상, 혹은 한 쌍의 대상 사이를 유사성의 연관관계에 관한 인식, 혹은 연상에 의존하는 것으로. '유비'는 $a : b : c : d$ 의 유형의 비율적인 연관들을 포함할 뿐 아니라 '원형'⁶⁾, 혹은 함축적인 '연관'을 포함한다. 여기서 a와 b의 관계는 c와 d의 관계가 같지만, a, b, c, d는 각기 다른 것이다.⁷⁾ 이것은 이미지와 상징이 대상과 대상을 비교하고, 다의성을 획득하는 과정에서 동일성과 차이를 통해 변형을 진행할 때의 사유과정이다.

유추적 사유를 지향하는 시각 이미지는 창각의 분석적이고, 디지털한 사유를 지향하는 경향과 대립되는데, 창각적 이미지를 중시하는 문화는 절대성에 대해, 개관적이고 과학적인 합리주의로 이행하여, 중국에는 이미지와 상징적 세계관의 불확실성을 배제하는 논리적, 분석적, 실증적 합리주의로 세계로 변모한다. 오늘날의 디지털한 세계는 이것의 극단적인 지향이며, 논리와 사유, 객관성의 이름으로 이미지적 표현 전체를 억압한다.

그러므로, 모더니즘 건축 양식은 합리적 기능주의를 우선하여 장식과 비유, 서사성을 외면하여 공간에 야기되는 환영의 이미지를 지양했다. 특히, 건축에서 모더니즘의 중국인 미니멀리즘적 공간은 순수공간을 목표로, 공간이 존재되는 최소의 요소만을 지향하여, '비움'이라는 것을 결정적으로 완성했다. 그러나 가구, 색채, 서사성이 비워진 공간은 어떠한가, 어떠한 이미지도 연상되지 않는 순수공간은 무차별적으로 공간의 모든 요소가 동일하게 평가되어, 재료에서 느껴지는 질료성, 그 자체만이 남았을 뿐이다. 미니멀리즘 건축은 단순할수록 다양한 이야기를 만들어 낼 수 있다는 '반대의 일치'라는 논리에 근거했으나, 이곳에는 공간을 지각하고 경험하는 주체의 놀라움이나, 새로움, 예술적 긴장감을 완전히 소멸하고 말았다. 양단의 반대되는 논리를 피비우스의 띠처럼 일치하려는 모순을 실현하고자 한 실험은 모든 것이 추측가능하고, 기대할것이 뻔한 단순 물리체였을 뿐이다.⁸⁾

감각의 요체라 할 수 있는 이미지는 물질적으로, 혹은 구체

적인 표현만을 가리키지 않는다. 이미지의 영역이란 그러한 구체적 결과물을 낳게 한 의식 및 무의식적인 동인과 이미지를 받아들이는 심리적 원인 모두를 의미한다. 따라서 총체적으로 받아들일 수 있는 이미지는 감각과 인식을 함축하고, 유사성을 근거로 사물과 관념에 대응되어 의미를 발생시키며, 단순한 일대일 대응의 지시적 혹은 기호적 의미가 아닌, 상징적 의미의 세계이다.

이미지와 상징의 관계는 개념과 추상 등이 집합적으로 어우러진 다대일 대응을 객관화된 구조로 제시한다. 구체적인 내용을 지닌 이미지는 실제세계와 추상의 세계를 조응하여 마련된 보편상징성을 토대로, 해석의 상관관계를 이용하여 의미가 영속적이다. 우리는 이안에서 대상과 형식이 발생되었던 시초의 모습부터 다양한 변화가 개진된 형식의 변모를 통해 역사를 미시적으로 음미 할 수 있으며, 사물의 배후에 있는 의미와 개념의 세계를 의식 있는 자올로써 사고 할 수 있다.

유추적 사고는 공간에서 장르해체, 장르 통합이라는 흐름으로 진행되어 특성화, 개성화, 서사성으로 진행된다. 이것은 차가운 기능에 반대되어, 공간을 정서로 환원하게 한다. 이것이야말로 단순에서 다양으로 진행되는, 혹은 다양에서 단순으로 진행되는 프랙탈 논리⁹⁾의 토대이며, 형태의 가시성을 설명할 수 있는 근거이다.¹⁰⁾

이미지가 담고 있는 이와 같은 사유방법은 건축을 이미지와 상징의 상관 관계로만 보는 입장이 다소 피상적일 수 있고, 편협 할 수 있지만, 건축이 지각에 우선한 감각적 경험과 관련이 있고, 우리의 정신만이 아니라 몸 전체가 기호 및 이미지의 생산에 참여한다고 밝히는 신경 생물학과 경험 심리학 분야의 많은 연구들의 향방과 함께, 이미지가 기억과 지각, 예전에 관계하고, 인간의 모든 표현의 현존이라는 점에서 타당하다고 사료된다.

3. 가상과 현실의 이중적 장치

성서라는 문학을 근거로 상징과 이미지의 담지체를 실현한 중세고딕 성당은 문학, 회화, 건축의 각각의 다른 장르의 통합이 이루어 낸, 인류사적 문화의 보고(寶庫)이며, 정치적, 종교적 이데올로기를 대중에게 증용하고, 한편으로 승배의식을 통해 참여자들이 행위를 실현하는 장소라고 할 수 있는데, 이때 공간은 행위를 보다 구체적으로, 혹은 실감나게 보이게 하는 시간적, 장소적 배경을 지시하는 무대로 변모한다.

6) 플라톤주의 전통에서 사용된 개념으로 감각적 현실을 만들어내는 원천으로서 아직 활성화되지 않은 표현들을 응축한 것이다. 이 개념은 심리학자 융에 이르러서, 행동의 근간이 되는 본능 같은 것으로 잠재적 이미지로 해석되었고, 그 대표적인 원형이 '아니마'와 '아니무스'이다.

7) *Dictionary of The History of Ideas*, P.P. Winerd, ed., vol. I, Charles Scribner's Sons, New York. 1978. pp.60-61

8) 임석재, 미니멀리즘과 상대주의 공간, 시공사, 1999. pp.86-87

9) 프랙탈은 불규칙성 뒤에 존재하는 수학적 패턴은 예측이 가능한 축적과 변환의 패턴이며, 생명과 수의 관계를 입증하는 것으로, 피타고라스, 플라톤의 '유한 속의 무한'이라는 유추적 사고에 근거한다. K. Jhon, 김광국 역, 수와 신비주의, 열린책들, 2001. p.76

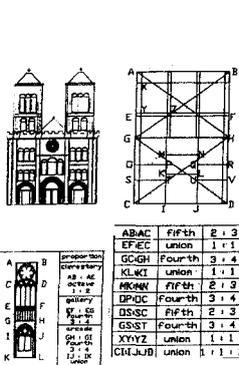
10) 이진민·이지현, 공간에 나타난 유추적 표현의 연구, 한국실내디자인학회논문집 39호, 한국실내디자인학회, 2003. p.33

역사이래로 언어가 이루는 서사성을 이미지도 실현할 수 있다는 의도로 화가들은 “시는 그림처럼”(Ut Pictura Poesis)의 명제를 실현했다. 그러므로 문학성을 획득한 이미지는 당시 문자를 모르는 대중에게 가장 효과적인 전달매체였는데, 중세고딕 성당은 성서에서 제시된 서사적 맥락을 표현한 이미지를 적극적으로 수용함으로써 종교의 초월적이고, 초감각적인 세계에 대한 믿음을 이끌었는데, 이것은 이미지의 기만성과 이미지가 초래하는 주체의 소외, 시각적 쾌락성을 이용해 종교적 이념과 신념에 대한 추종을 불러일으킬 수 있었다.

고딕 성당은 중세의 기독교적 세계를 세 영역으로 이미지화한다. 신성의 영역은 비가시적인 영역이므로, 이것은 현실의 세계의 이미지로는 제시될 수 없다. 그러므로, 이것은 수와 기하의 상징적 의미를 통해 공간을 이루는 비례로 혹은 신성기하의 형태로 이루어진다. 자연의 영역은 불가시적인 신성의 세계가 현실의 물질을 입은 세계이므로, 이것은 보이지 않은 신의 질서와 신의 말씀이 가시화된 물질의 세계이며, 이 세계 안에서 인간은 제도와 도덕을 통해 인간의 직접적인 생활을 이루고 있는 것으로 제시된다. 수와 기하의 이미지, 자연의 이미지, 현실 세계를 있는 그대로 그리는 재현적 이미지는 그 배후에 종교적, 혹은 관념적 상징을 지닌채 건축의 축조과정에서부터, 장식에 이르기까지 계획적으로 만들어졌다.

3.1. 신비와 신성의 이미지- 수와 기하

고딕 성당의 인상은 전체적으로 높이와 빛을 향한 수직의 강조이다. 파놉스키(E.Panofsky)는 『고딕 건축과 스콜라 철학』에서 고딕 성당의 체계는 스콜라 신학의 변증적 체계를 3가지로 요약한 것이며, 그것은 빛, 비례, 상징으로 구분했다. 이것은 공간 구성에 있어서 수의 유비를 토대로 한 상징 기하학을 이용하여 축조되었고, 사각형과 삼각형, 원을 기본으로 평면과 입면이 구성되었다.



<그림 1> 파사드 입면도의 신성 비례 및 기하



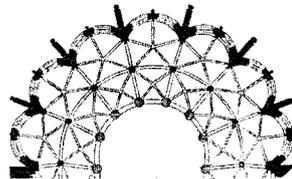
<그림 2> 시에나 성당, 파사드, 284-1382

숫자 4와 사각형, 사면체는 그리스도, 4복음, 천국의 강, 자연의 이미지를 통해 기독교적 세계를 상징하며, 숫자 3과 삼각

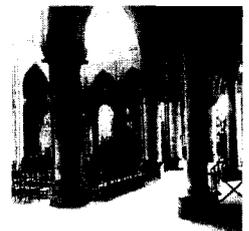
형은 삼위일체의 완전함, 원은 알파와 오메가인 완전한 절대자인을 하나님을 상징한다. 스콜라 철학의 지배적 원리인 ‘명백함’(Manifestatio), ‘분명함’(Elucidation), ‘투명성’(Clarias)은 성당의 외부와 실내 내부를 다시금 세 부분으로 구성한다.

1. 전체성과 동종의 부분들의 체계: 토대, 스텝, 베이스¹¹⁾
2. 부분들의 배열에 따르는 배열: 아실과 네이브 엘리베이션¹²⁾
3. 차이와 연역적 일치의 상호관계: 지붕, 탑, 스피어¹³⁾

1. 명백함(Manifestatio) - 크기
2. 분명함(Elucidation) - 신성비례, 신성기하¹⁴⁾
3. 투명성(Clarias) - 빛¹⁵⁾



<그림 3> 성 데니 성당의 체어 평면, 1140-1281



<그림 4> 성 데니 성당의 체어, 1140-1281

첫 번째의 명백함과 크기는 아리스토텔레스의 ‘크기’(Magnitudo)의 개념을 토마스 아퀴나스는 물질적 미를 언급하면서 ‘integritas’라 불렀다. 물질적 아름다움은 필연적으로 ‘크기’를 갖추어야 하는데, 이것은 지각하는 자의 즐거움이 제일 먼저 크기에 기인하기 때문이며, 둘째 거대한 크기는 지성에 의해 인식되고 존재 자체의 영원한 확장을 상징하기 때문이었다.¹⁶⁾

두 번째의 분명함과 수와 기하의 연관은 그리스 철학의 피타고라스의 전통으로부터 이행된 것으로 수와 기하는 영원한 진실성 그 자체로 받아들여졌기 때문이다. 피타고라스의 가르

11)바실리카와 중앙 평면 사이의 비균형관계, 즉 직사각형의 십자 평면과 파사드 정면의 두개의 탑을 계획함. 11)P.Fingesten, *The Eclips of Symbolism*, Univ., South Carolin Press, 1970. p.92
 12)신학에 있어서의 존재의 위계(Hierarchy)에 대응하는 것으로 네이브와 아실의 구분, 엠스와 엠블라토리, 채플의 구분 E.Panofsky, 위의 책, p.48
 13)본문의 1, 과 2,사이에 발생하는 차이의 상호 투쟁 및 화합의 결정체로 구성함. E.Panofsky, 위의 책, pp.61-63
 14)“지성의 대상인 ‘비율’(Proportio)은 일치와 합자연성을 지닌다. 자연세계의 물체는 전체들의 부분의 조화를 통해 명시되며, 두 사물사이의 관계는 좁은 의미의 수학적 관계가 아니라, 질적인 특성을 반영하는 본성의 관계이다. 그러므로 비례의 관계는 본성의 아름다움이다.” Umberto Eco, *The Aesthetics of Thomas Aquinas*, tr. Hugo Bredin, Yale Univ. press, 1970. p.82
 15)빛은 스콜라철학에서 미의 본질이다. ‘광휘’는 ‘빛Lux’의 어휘로 다양하게 말해진다. Clarias는 밝고 빛나는 물질적인 색을 뜻하며, 이것을 통해 시계안에서 분별이 요청되며 정신 영역의 유비체로서 여겨진다. J.Martain, *Art and Scholasticism*, tr., J.W. Evans, Charles Scribner’s Sons, 1962. p.20
 16)‘Umberto Eco’, 위의 책, p.100

침은 모든 물질은 수로 동화된다는 것으로 그가 사용했던 ‘하르모니아’(harmonia)는 곧 조화를 일컫는 것이며, 비율을 근거로 만들어진다. 이것은 인간에 의해서 만들어지는 것이 아니고, 이미 우주에 존재하는 것을 발견하는 것으로, 인간은 수에 대한 끊임없는 수련을 통해 조화의 세계로 정진된다. 피타고라스의 신비주의적 사변은 수를 신성한 기호로 환원시켰고, 이렇게 만들어진 ‘테트라티스’는 우주 전체를 나타내는 기호로 숭배되었다. 삼각형의 테트라티스를 이루는 10개의 점은 곧 수의 완전을 의미하고, 가장 신성한 수로 여겨지는 3은 과거, 현재, 미래를 의미하고, 삼각형의 기호로 나타난다. 삼각형의 맨위의 꼭지점은 불변, 위치, 그리고 영원함을 나타낸다. 이러한 그리스 전통은 기독교 세계관과 만나면서 신비주의 전통으로 마련되었다.

기독교에서 삼위일체의 개념은 성부, 성자, 그리고 성령이다. 3이라는 숫자는 성서에서 많이 나타난다. 이집트에서 암흑이 드리운 기간이 3일이었고, 요나는 고래의 뱃속에서 3일을 보냈으며, 아기 예수에게 선물을 주러 온 동방박사도 3명이었다. 또한 예술가 십자가에 못박힌 뒤 죽음으로부터 부활한 것도 3일 뒤였다. 숫자 4는 질서와 관련이 있다. 네 방향, 4가지의 바람, 달의 4가지 모습, 4가지의 원소 등은 완전하고 질서정연한 차례를 암시한다. 세계의 성서에는 에제키엘이 신의 왕자 가까이 4가지의 피조물을 보고, 4는 발음할수 없는 신의 이름을 상징하며, 세계의 변방을 다스리는 대천사도 미카엘, 라파엘, 가브리엘, 우리엘의 4명이다. 지옥에서도 역시 악마의 왕자, 사말엘, 아자엘, 아자젤, 마하자엘이 있어 지옥이 네 모퉁이를 다스리고 있다. 천국의 4개의 강은 모세로부터 구약성서의 위대한 네 선지자들로, 그리고 예수로부터 네 복음서로 흐른다

세 번째의 빛과 투명성의 친족관계는 비례의 경우보다 더 밀접하게 관련된다. 수정이나 보석과 같은 빛나는 대상들을 응시할 때 이르는 무아지경의 정서는 물질에 대한 감각적인 경험 혹은 심리적인 경험을 종교적인 경험으로 상승시키기 위한 것으로, 다양한 보석들의 속성과 특징은 신성한 덕의 다양함과 기적의 경험과 같이 물리적 세계로 파생된 영(靈)적 조명을 상징시키기 위한 것이다.

32. 현실과 가상의 조우 - 자연의 이미지

중세의 성당은 이미지를 통해 중세인들이 열망하는 종교적 환상을 현실에 실현시키며, 중세인의 생활과 도덕적 삶의 파노라마를 담은 거울의 역할을 수행했다.¹⁷⁾ 자연의 거울은 샤프트르, 아르세, 부류고뉴, 리용과 같은 프랑스 성당 대부분의 파사드에 새겨져 있다. 사자, 양, 염소, 어린 암소의 이미지들은 동물의 세계를, 무화과나무와 채소들, 포도나무, 야생장미, 오크 나뭇잎들은 식물의 세계를 상징한다. 동물과 식물의 이미지들

17)Emil Mâle, The Gothic Image, Religious Art in France of Thirteenth Century, Harper & Row Publishers, 1972. p.1

은 자연에 대한 중세인의 태도를 직접적으로 드러낸다.

중세인에게 자연의 세계는 신의 세계에 대한 형이상학적 세계관과 현실 세계의 관계를 신과 피조물의 세계로 바라봄으로써 자연과 인간의 연관 관계를 추론할 수 있는 장이다. 그들은 자연의 현전에서 태양, 별 계절의 변화, 낮과 잠을 영원한 우주로 받아들임으로써, 자연을 신이 직접 쓴 책로 규정하였다.¹⁸⁾

『동물우화집』(Bestiaries) 속의 이미지들은 당시의 기독교와 이교도의 융화를 드러낸다. 동물의 우화는 신비적인 주석에 의해서 동물에 성격을 부여했다. 예를 들어 성당에서 4개의 피조물은 4 복음서의 의미를 구체화한다. 인간, 독수리, 사자, 소의 이미지는 초기 기독교 시대부터 에스겔이 게발 강가에서 본 환상으로 4번째 수요일에 4개의 신비적 피조물인 인간은 성마태를, 독수리는 요한을, 사자는 마가를 소는 누가를 상징한다. 마그누스에 의한 에스겔에 주석을 보면, 성마태가 인간으로 상징화된 것은 그의 복음이 예수님의 연대표와 함께 시작하고, 사자가 마가를 지시하는 이유는 복음의 시작에서 광야에서 우는 소리로 시작되기 때문이다. 소는 희생적인 동물이므로, 성 누가를 상징한다. 독수리는 동물집의 자연적 역사의 반영으로 피조물중 유일하게 태양을 직접 응시하는 성 요한을 상징한다. 성 요한은 ‘성육화’된 예수를 인간에게 알렸고, 인간은 그리스도의 상징이¹⁹⁾다. 소는 수난의 대표적인 동물로써 인류를 위한 그리스도의 상징을 의미한다. 사자는 눈을 뜨고 잠자고 있기 때문에 부활을 상징하며 독수리는 승천의 상징이다. 이것들은, 성서 안에 있는 예수의 탄생과 부활의 과정을 상징화 한 것으로 탄생은 인간으로, 죽음은 소로, 부활은 사자로, 승천은 독수리의 형상을 상징한다.¹⁹⁾



<그림 5> 장식, 파리 국립 도서관



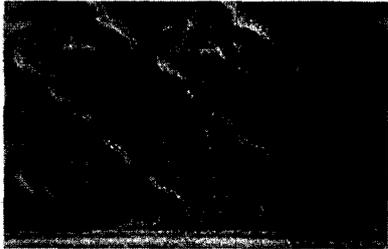
<그림 6> 라임 성당의 스타인드 글라스, 성자와 동물

18)중세의 신비적 사유방식에서 자연이란 신적 존재와 신적 능력의 반영이다. 중세에 있어 자연은 근대 과학의 의미가 아닌, 종교적 의미로 사용되었다. 아시시의 성프란체스코의 사상은 자연과 인간의 연결매듭을 사랑으로 보고, 모든 피조물과 즉 동물과 식물, 해와 달, 원소들과 자연의 힘에 충만된 것으로 여겼다. 인간을 비롯한 자연의 존재들은 고립된 존재들이 아니라, 신비적 사랑의 열로 묶여지고, 형제애라는 범주 안에서 가능하다. 이러한 프란체스코파적인 신비주의로 인해 자연 만물은 자연 본성을 획득했다. E.Cassirer, 박지형역, 위의 책, pp.78-79

19)Emil Mâle, 위의 책, pp.27-35

3.3. 현실의 이미지-제도, 도덕, 역사의 거울

중세의 성당은 지식과 노동 사이의 동등한 관계를 설명하며, 법인들의 일상의 생활을 이미지화한다. 인간의 노동은 성스러운 움과 엄격함으로 표현되면서, 조디악은 수확의 장면과 동반한다. 벽의 내부에 새겨진 4계절과 12달, 태양을 중심으로 이루어졌는데, 4복음과 12명의 4도를 상징한다. 사르트르 성당의 북쪽 포트크의 아치볼트는 태양의 순환과정을 통해 매년 12달의 상징을 통해 과거와 미래, 인문을 상징한다.



<그림 7> 사르트르 대성당, 6, 7, 8월의 노동모습, 파리, 12세기초

1월의 이미지는 젊은 사람과 노인의 모습을 지닌 두 개의 얼굴을 통해 노인의 얼굴은 과거를 돌아보고, 젊은이의 얼굴은 미래를 바라보는 것으로 그려지고, 노인은 지는 해, 젊은이는 떠오르는 해로 표현된다. 2월의 그림은 태양의 상승을 설명하는 것으로, 농부가 포도나무를 장식하는 것을 시작으로 해서, 2월의 쌀쌀한 기후를 화롯불에서 몸을 따뜻하게 하는 것으로 표현한다. 3월은 농부가 포도나무를 손질하고, 6월에 풀을 베며, 카니발의 모습을 제시한다. 7월은 사르트르 지방의 농부가 농기로 밀을 자르는 모습을, 8월은 수확의 과정을, 9월은 포도 열매를 수확을 상징한다. 10월의 경우 사르트르 지방은 씨를 뿌리는 시기로 씨 뿌리는 장면을, 11월은 12월의 축제를 위해 돼지를 죽이고, 소금에 절이는 장면을, 12월은 즐거움과 휴식의 시간, 케익을 굽는 장면이다. 이와 함께, 인간의 인문적 가르침을 기본으로 한 활동들이 제시되었는데, 7개의 기술을 통해 인간 활동의 7개의 길을 제시한다. '3학(Trivium) 4예(Quadrivium)'를 설명하는 이 장면은 인간의 형상을 통해 문법, 수사학, 변증법, 산술, 기하, 천문, 음악의 '알레고리'이다. '문법'은 긴 망토를 걸친 자의 모습이나 두 어린이가 책을 보는 이미지로, '변증'은 악마와 여인이 오버랩 된 이미지로, '수사학'은 창을 지닌 여인의 이미지, '산술'은 손가락의 민첩성을, 기하학은 콤파스와 다이어그램을, '천문학'은 천문도구로 별의 모양을 측정하는 이미지며 '음악'은 종을 망치로 치는 장면이다. 특히 주목할 만한 것은 7개의 기술에는 그 일에 종사한 사람들이 그려져 있는데, 문법은 도나투스, 수사학은 키케로를, 변증법은 아리스토텔레스, 음악은 피타고라스, 천문학은 프톨레미우스, 기하학은 유클리드, 산술은 피타고라스를 나타냈다.²⁰⁾

자연, 지식, 덕목에 관계하여 12개의 덕과 12개의 악인 믿음

과 우상, 희망과 실망, 사랑과 탐욕, 순결과 사치, 신중과 어리석음, 겸손과 교만, 용기와 비겁, 인내와 분노, 친절과 무례, 일치와 불화, 순종과 반항, 변덕과 지조는 현실세계의 질서적 원리를 상징하는 것이다.²¹⁾



<그림 8> 노트르담 대성당의 서쪽 창, 파리, 13세기초

사르트르 성당의 서쪽 란센트 창문은 그리스도의 삶을 일대기로 묘사하는데, 그리스도의 인간적인 삶의 역사와 신적인 삶의 역사과정을 증명한다. 이 창문에 제시된 이미지는 예수의 인간적 본성과 신적 본성을 증거한다. 이 창문들은 설교적인 역할을 하는데, 사르트르 성당 내부에서부터 시작되어 예수의 일대기를 담고 있다. 또한 창문은 인간의 형상과 연결되어 있는 나무의 형태와 기독교인의 계보와 12세기 사르트르 학파의 신학적 입장, 탄생과 출현, 예수의 수난, 부활, 마지막 심판이 이미지화되었다. 특히 성모 마리아와 아기 예수가 재현된 창에서 성모 마리아의 모습은 세번 변모한다. 여기서 성모 마리아는 태고지와 성모의 방문, 탄생에 등장하는 하나님의 순종적인 하녀의 모습과, 아기 예수를 안고 있는 모습을 통해 사랑을, 최종적으로 천국의 여왕의 모습을 하고 있다. 창들은 기독교 역사 속에 인류의 역사가 투사되는 거울의 역할을 한다.

4. 파토스(pathos)와 이미지

이상의 것들은 성당 건축 있어서 조형과 장식에 적용되었고 조명의 역할을 한 스테인드글라스에 의해 극적 효과를 형성한다. 성당 내부의 어두운 배경과 대비되어, 색상의 찬란함은 빛과 함께, 이미지들의 생생한 효과를 획득하는데, 구조와 장식을 구성하는 다양한 질료의 물성은 부조적 효과를 극대화 시킨다. 성당은 기독교의 종교적 이념이자 내세관인 지상의 천국을 이미지로 드러낸 것으로, 신비적인 정서가 환기되어 실제 현실은 가리워지고, 관람자는 이성의 능력을 상실한다.

이미지의 표현 형태는 오로지 형상, 윤곽, 도면 등의 선에

20)위의 책, pp.64-75

21)Adolf Katzencillenbogen, 박은영 역, 미덕과 악덕의 알레고리 : 중세미술, 조형교육, 2000, pp.157-160

의해서 나타날 수도 있으며, 테두리 없이 오로지 색으로만 나타날 수도 있고, 그 둘이 함께 혼합되어 3차원적으로 환기될 수도 있다. 또한 이미지는 다양한 생산 과정을 통해 만들어지는데, 그것이 평면의 2차원에서 혹은 조각과 부조, 공간과 같이 3차원적으로 표현될 수 있다. 중요한 것은 이미지의 재생 양태인데, 이것은 '시물라크르'²²⁾의 효과를 만들어 낸다. 환상의 의미와 가까운 이것은 실제로는 존재하지 않는 것을 존재하는 것이 착각하게 하는 것으로, 중세의 성당은 관찰자에게 시물라크르적인 경험을 제공하기 위해 이미지의 재현의 체계를 이용한다. 재현체계에서 이미지는 객관성을 이용해 오히려 환각을 유발하는데, 우리가 지닌 시선은 중세의 성당에서는 원근법적으로 작용해서 사물의 크기는 거리가 멀수록 작아지고, 대상의 크기의 축소는 보는 사람의 위치와 관련한다. 당시 중세인들이 고딕 성당 내부로 들어서서 진행을 한다면, 관람자의 동선과 시선은 중앙을 향해 집중화되어 있으며, 시선이 주파할 거리와 대상 사이의 거리를 뚫으로써 3차원의 공간이 역으로 2차원적으로 지각된다.

가상의 이미지에 조력하는 또 하나의 사실은 이미지의 표현 형태에 의해서이다. 자연주의라 일컬을 수 있는 이러한 표현 형태 속에는 우리가 자연의 법칙이 우리의 현실세계를 지배한다는 것을 인식할때서만 기적, 혹은 초월의 본질을 이해할 수 있는 인식과 지각에 작용하는 선형적 범주가 숨어있다. 자연주의적인 형태와 비자연주의적인 양태와 속성을 지닌 이미지들이 공간에 몽타주적으로 들어서면서, 이미지는 상징성, 재현성을 깨뜨리고 의미가 기호화 된다. 이러한 기호들은 감각 및 지각 관계할 때, 세계를 보는 방식을 변화시킬 수 있다.

상징적 기호체계에서 의미란 각 기호들이 지닌 의미의 총합으로 축적적이다. 그리고 이것은 기독교적 지식, 도덕, 신학, 역사의 주제들을 전달하는 어떤 언어 상징의 역할을 수행했다. 오늘날 우리가 보기에 중세 성당은 이미지가 진실을 은폐하고, 진실이 아닌 것을 진실인 양 믿게 하고, 그 매력으로 우리의 사고가 교란되는 이미지의 단점을 전면으로 부각시켜 오히려 부재하는 현실, 즉 가상을 실현했다.

이미지는 자아의 성찰적 기능을 마비시키고, 중지시켜 주체 자신이 스스로에게도 낯선 존재로 만든다. 자아에 대한 이러한 교란이 의식내에서 일어나면, 주체는 세상과 올바른 관계를 정립할 수 없다. 이미지의 이러한 작용에 함몰해서 상상력의 세

22)'시물라크르'(simulacre)는 실제로 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물이다. 우리말로는 가장(假裝)이란 말로 번역되며, 불어 'Dissimulation'의 반대말에 해당된다. 시물라크르 '모방'(imitation)으로 번역되기도 하는데, 이 개념을 발생시킨 보드리야르에 의하면, 모방에 근거하는 원본을 상징하지 않고, 원본 없는 이미지가 그 자체로 받아들여지는 것이며, 가상의 이미지가 곧 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지에 의해 지배받으므로, 현실보다 더 현실적인 것을 가르키는 말이다. J.Baudrillard, 하태완 역, 『시물라시옹』 Simulacres et Simulation, 민음사, 2001. p.9

계를 헤맬 때, 이미지는 의식과 이성의 활동을 교란해서 객관적인 현실의 질서와는 무관하게 쾌와 불쾌, 기쁨과 슬픔 등의 정서적 상태로만 받아들여지게 된다. 그러므로, 객관적 인식이 교란되면, 존재하지 않는 현실을 실재하는 것처럼 보게 되는 것이다. 주체의 자기 성찰 기능을 마비시키는 이러한 이미지의 힘은 욕망과, 정서적 반응과 완전히 동일화되어 주체가 객관에 대한 인식이 불명료한, 부정적 기능도 지니고 있다.

5. 결론

오늘날 이미지와 상징은 우리에게 시적 의미를 지니고 물리적 실체를 덧입는 단순한 가상의 이미지일 뿐이라고 생각되는 견해가 적지 않다. 그러나, 수많은 재현방식에 의해 생성되는 이미지들은 언어와 같이 단언적 의미에 의해 만들어지는 것이 아니라, 우리의 살아있는 의식과 공명하는 상징작용의 결과이다.

조형예술은 사물과 개념을 형식적으로 모방할 뿐 아니라, 형식의 변형, 텍스처, 색 등의 다양한 요소를 통해 이미지를 형성하며, 나아가 대중에게 호소하고, 감동을 주는 실천적 기능이 있다.

시각적으로 구체화된 이미지들은 수용자의 마음속에 가치에 대한 반응을 불러일으키며, 감정의 전달자로서의 역할을 수행한다. 유사성을 가진 친족들 사이에 커뮤니케이션이 가능하듯이 어떤 이미지가 유사한 이미지를 유발시키고, 유발되는 관계가 성립할 때, 이것의 상관관계는 커뮤니케이션이다. 이와 아울러 상징 역시 "물질성의 그림자"에 가려져 있는 개념과 의미가 아니라, 종합적인 의식의 체계이자, 세계를 이해하고 세계가 존재하는 방법이다. 여기서 상징 작용은 보편과 특수, 모순적 체계가 화합된 의사소통의 체계이자, 상호작용의 정확함을 형성한다.

찰스 젤크스는 자신의 건축이 역사로부터 유리되지 않기를 바라는 입장에서 "건축의 아름다움은 그 완성에 이르기까지 일관된 개념에서 생겨나는 것이고, 지성과 덕을 함양한 것이라고 밝히며, 기능 이상의 정신적, 이론적, 의사소통의 역할이 건축에 전제한다"고 밝혔다. 그는 포스트모던 건축이 지향해야 하는 대표적인 특성으로 상징을 제안했고, 현대 건축에 있어서, 지각적, 심리적 요인이 등장하는 것도 이와 같은 맥락이다.

중세의 성당 건축은 상징을 통해 자신의 시대가 제시하는 비전을 독특한 조형언어로 성립했다. 이속에서 종교를 삶에 근거한 신뢰할 만한 안내자로서 여기게 된 것은 이미지와 상징덕분이다. 이점에서 "건축현상이 초래하는 것이 '지평'(地坪)"이라고 말한 하이데거의 의미를 되새기면, 그것은 공간은 수많은 존재들이 의미를 발생시키는 곳이다.

산업사회와 달리 정보사회는 장르들이 상호의존적으로 연관된다. 앞으로의 건축은 영상매체를 외면 할 수 없다. 영상매체는 공간에 공감각적으로 개입되어, 갈등과 욕망들로 이루어진 인간 세상을 완벽하게 비현실화 해버릴지도 모른다. 이미지를 적극적인 수단으로 사용했던 중세 건축을 반추하는 것은 이미지의 범람현상을 앞두고, 공간적 입장에서 이미지에 관한 인식 전환 및 이미지의 수용에 대한 긍정적 부정적 기능을 모색하고자한 의도이다.

참고문헌

1. S.B.Matheson, D.D.Churchill, *Modern Gothic : The Revival of Medieval Art*, Publisher : Harvard Univ., Art Museums, 2002.
2. C.Brooks, *The Gothic Revival(Art and Ideas)*, Publisher : Phaidon Press Inc, 1999.
3. Megan Aldrich, *Gothic Revival*, Phaidon Press, 1997.
4. *Dictionary of The History of Ideas*, P.P.Winerd, ed., vol.I, Charles ribner's Sons, New york. 1978.
5. E.Cassirer, *An Essay on Man : An Introduction to a Philosophy of Human Culture*, Yale Univ. Press, 1944.
6. F. Silvia, *Cassirer, Panofsky, and Warburg: Symbol, Art and History*, Richard, Yale Univ., Press, 1989.
7. Christian Norberg-Schulz, *Toward a Phenomenology of Architecture*, tr.,Genius Loci, New York, 1980.
8. A.N.Whitehead, 정연홍 역, *Symbolism: Its Meaning and Effect*, G. P. 1959.
9. F.Th.Vischer, "Das Symbol": Ästhetick oder Wissenschaft des Schönen, München, 1920.
10. E. Cassirer, *Philosophie der symbolischen Formen*, vol. III, Oxford. 1954.
11. *The Dictionary of Art*, Jane Turner ed., Vol. 28, Grove, 1996.
12. Rensselaer W. Lee, *Ut Pictura Poesis The Humanistic Theory of Painting*, The Norton & Company, New York
13. Emil Mâle, *The Gothic Image, Religious Art in France of Thirteenth Century*, Harper & Row Publishers, 1972.
14. Peter Fingesten, *The Eclipse of Symbolism*, Univ.of South Carolin Press, 1970.
15. C. Jencks, *The New Modern: From Late to Neo-Modernism*, London, Academy Ed., 1990.
16. Adolf Katzenellenbogen, 박은영 역, *미덕과 악덕의 알레고리 : 중세미술, 조형교육*, 2000.
17. 天野洋, 진중권 역, *예술·기호·정보*, 새길, 1992.
18. 임석재, *장식과 구조미학 : 불어권 아르누보 건축 I*, 발언, 1997.
19. 유평근·진형준, *이미지*, 살림출판사, 2003.
20. 주은우, *시각과 현대성*, 한나래, 2003.

<접수 : 2004. 4. 29>