

# 표상성을 중심으로한 공간 이미지화에 관한 연구

## A Study of imagification of space laying emphasis on representation

황용섭\* / Hwang, Yong-Seup

박찬호\*\* / Park, Chan-Ho

### Abstract

New images percolate through human consciousness by the media such as movies, TV programs, and brilliant advertisements. These images reproduce new "things" throughout the "semantic processes" by those who experience and recognize them. Alvin Toffler describes it as the "information bomb" and "image fragments" in his talk about the new paradigm of information-oriented era. The increasing number of images and their accelerating rate of appearance imply that images become more momentary, and are evidence that they are transforming entire human life and consciousness. Such awareness means a lot to a designer. Especially, the subject that how modern space-dominating images are related to the structure and materials constituting the space and communicate with human mind will be an important factor in establishing the human-space relationship in the future. Furthermore, the present age overspread with various medium is not the only one privileged of the images that exist within space. They are the results of continuous expansion of existing images, and also process of evolution of space powered by the fusion of images and digital media. Imagified space is a boundary layer of Cyberspace, and the space itself becomes an interface by human recognition and participation. Now, the functional classification of spaces such as "office," "cafe," and "school" is meaningless. Whatever it may be, the function of a space is defined by the information it interfaces, and therefore it becomes an interface to information through a large number of images. Based on this idea, we will observe the imagification of space in the form of discussion, and from that, try to understand the phenomenon through the real world examples.

키워드 : 표상, 이미지, 체계, 정보

Keywords : representation, image, system, data, information

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 의의

공간의 인식은 '텅 빈 무엇' 자체에 의함이 아니라, 공간속에 '채워진 무엇'의 시각에 의한 것임은 누구나 인정하는 사실일 것이다. 또한 현대 공간을 구성하는 '채워진 무엇'들은 익숙히 접해왔던 물질로 이루어진 것 이외에도 비물질, 혹은 비물질적인 표현들로 대체되고 있다. 영화, 텔레비전, 현란한 광고물들의 다양한 매체를 통해 새로운 이미지(image)들은 인간의 의식 속으로 침투한다. 이러한 이미지들은 이를 경험하고 인지하는 경험 주체의 '의미작용'을 통해 새로운 '무엇' 들을 재생산하며,

공간은 다시 새로운 '무엇'들로 채워진다.

앨빈 토플러(Alvin Toffler)는 정보화 시대로 대변되는 새로운 패러다임에 대해 이야기 하면서, 정보에 대해 '정보 폭탄'과 소나기처럼 쏟아지는 '이미지의 파편'으로 묘사한다. 이미지의 양이 증가하고 이미지가 나타나는 속도가 빨라진다는 것은 이미지가 더 한층 일시적인 것이 되어 간다는 것이며, 인간의 생활과 의식 구조 자체를 변화 시키고 있다는 증거인 것이다.

이 공간을 디자인하는 사람들에게 있어서 중요한 의미를 가진다. 특히 현대 공간을 지배하는 정보-이미지는 공간을 구성하는 구조-물질들과 어떠한 관계를 맺으며, 인간-정신과 교류하는가 하는 문제는 앞으로의 인간과 공간의 관계 설정에 매우 중요한 변인(變因)으로 작용하게 될 것이다.

공간에 존재하는 이미지들은 다양한 매체들로 뒤덮인 현대의 특권이 아니다. 이미 고대의 공간으로부터 존재했던 이미지

\* 정회원, 국립한국재활복지대학 생활환경디자인과, 전임강사

\*\* 이사, 동덕여자대학교 산업디자인전공, 부교수

들의 지속적인 확장의 결과이며, 이들이 디지털 매체와 연합함으로써 나타나게 된 공간 진화의 한 과정이라고도 할 수 있다.

이미지화된 공간은 가상공간(Cyber space)으로 대변되는 디지털공간(Digital space)과의 경계를 이루며, 인간의 인식과 참여에 의해 공간 자체가 인터페이스(Interface)화 된다. 이제 '사무실', '카페', '학교' 등과 같이 기능에 바탕을 둔 구분은 무의미해지며, 어디서든 접속되는 정보의 형태에 따라 그 기능이 결정된다. 공간은 수많은 이미지들을 통해 정보에 접속하게 되는 인터페이스 공간화 되고 있다. 이러한 인식을 바탕으로 본 연구는 공간이 이미지화 되어가는 현상을 다양한 담론적 체계위에서 고찰하고, 이를 바탕으로 공간적 실체를 통해 현상을 이해하는데 그 목적이 있다.

## 1.2. 연구의 범위 및 방법

이미지라는 단어가 가지는 의미적 모호함은 다양한 해석을 허락하는 그 다의성에서 기인한다. 따라서 본 연구에서 이루어지는 이미지에 대한 접근은 기본적으로 이미지가 가지는 표상(表象, representation)성에서 출발한다. 즉 이미지가 표상하는 대상과의 관계성 또는 위계를 밝히는 것은 현대 공간이 이미지화되고 있는 현상에 대한 근본적인 단서가 된다. 따라서 본 연구의 구성은,

첫째, 이미지의 어원과 표상성에 대해 고찰한다.

둘째, 이미지가 다양한 인식론적 체계의 형태로써 발현되는 사회, 문화적 특성에 대해 분류, 기술한다.

셋째, 이미지의 근본 속성인 표상성이 공간으로 변용되어 표현되는 대표적 실체들을 현상적 유사성을 바탕으로 몇 가지 유형으로 구분하여 고찰함으로써 그 실증적 사례로 삼는다.

## 2. 이미지와 표상

### 2.1. 이미지

이미지라는 말은 일반적으로 상(像)을 의미하며, 조상(彫像), 성상(聖像), 우상(偶像), 영상(影像), 인상(印象), 상징(象徵), 표상(表象), 전형(典型), 묘사(墓祀), 표현(表現) 등의 다양한 의미로 사용 된다. 또한 심리적, 정신적 측면에서 이미지를 이해하느냐, 아니면 눈앞에 객관적 실체로 드러난 대상을 이미지로 간주 하느냐에 따라 각기 다른 방식으로 이해되기도 한다.

어원적으로는 그리스어 어원인 아이콘(eikone: 닮음), 에이돌론(eidolon: 모양, 형태), 판타스마(phantasma: 환영, 꿈, 유령) 외) 라틴어 어원인 이마고(imago: 상(像), 복제)가 있다.<sup>2)</sup> 이를 종합해 보면 가시적인 형태를 지칭하는 경우와 비현실적이고 가상적인 것이며 존재하지 않는 것의 산물을 지칭하는 경우 등

그 의미규정이 매우 광범위 하다. 이러한 의미적 다양성으로 인해서 그 단어에 어떠한 속성을 부여 하느냐에 따라 그 정의와 이해 방식이 달라지게 되는데, 그 범주는 크게 다음의 셋으로 분류할 수 있다.

첫째, 모든 지각적 인상을 포괄하는 감각적 표현으로 간주되는 경우로써, 감각적 직관이 작용한 모든 표현으로 규정할 수 있다. 즉, 있는 그대로의 대상에 주관적, 직관적 인상이 가미되면 그것은 모두 이미지에 해당된다고 하는 입장이다.

둘째, 이미지가 단순히 감각적 표현에 국한되지 않고 보다 추상적인 관념의 표현으로 까지 확장되는 경우를 말하며, 우리의 지적인 내용은 모두 구체적 경험으로부터 온다는 경험주의적 전통에서 취하고 있는 입장이다. 즉 이미지와 관념이라는 개념이 혼용되는 경우 이다.

셋째, 기억이나 상상력에 의해 그것을 변형시키는 표현 등과 같이 지각이나 개념과도 구분 되는 경우로써, 순수한 지각과 지각된 사물에 대한 개념의 중간에 위치해 있는 경우 이다.<sup>3)</sup>

결국 한 가지 공통적인 사실은 이미지는 '그 무엇'의 '표현', '상징' 혹은 '재현' 이라는 사실이며, 그 대상인 '무엇'과는 일정한 거리를 가진다. 또한 어떤 경우에는 대상 자체가 현실 내에 부재해 있을 수도 있다. 특히 인간의 추상적 사고, 추상적 개념을 고려할 때, 역설적이지만 이미지라는 구체성이 결여되어서는 이러한 사유 행위 자체가 불가능 하다고 할 수도 있다. 결국 이미지는 '기호'로서의 성격을 가지며, 이러한 기호적 역할은 각기 상이해 보이는 입장이나 영역들을 연결시켜주는 매개체로서의 역할을 하게 되며, 또한 그러한 입장이나 영역들을 낳는 원천이기도 하다.

### 2.2. 이미지의 표상성

이미지가 무엇을 '표현' 혹은 '재현' 한다는 것은 표상의 문제를 의미한다. 언어는 생각의 표상으로서 현전(presentation)작용이며, 그리스 철학에 있어 언어의 현전은 매우 중요한 의미를 지니고 있었다. 플라톤은 '파이드로스(Phaidros)'에서 문자언어(글)와 음성언어(말)의 관계를 보조 기억 수단과 살아있는 기억의 관계로 비유한다. 이에 따르면 자연발생적 기억을 대리보충하는 기억술의 수단인 문자는 매개에 불과하기 때문에 망각이라고 정의한다. 이는 문자가 로고스(logos) 속에서 의미가 자연적, 근원적, 즉각적으로 영혼에 현전하는 것을 은폐(영혼에 대한 즉각적인 의미 전달을 방해)하기 때문이라고 말한다.<sup>4)</sup> 또한 아리스토텔레스는 문자에 대해 '목소리가 내는 소리들은 영혼의 상태들을 나타내는 상징들이고, 쓰여진 낱말들은 목소리가 내는 낱말들의 상징들이다.'라고 말함으로써 생각(존재)-말-글(문자)의 관계에 위계를 부여 한다. 즉 말(음성 언어)은 생각

1)유평근 외, 이미지, 살림출판사, 2002, pp.22-23.

2)마르틴 줄리, 이선형 역, 이미지와 기호, 동문선, 2004, p.83.

3)유평근, Ibid, pp.23-25.

4)자크 테리다, 김응권 역, 그라마톨로지에 대하여, 동문선, 2004, p.73.

을 직접(문자라는 대리보충적 수단을 통하지 않고) 상징하게 때문에 글보다 훨씬 친밀한 교환 회로에 편입 되고, 반대로 문자는 원천(생각)으로부터 두 번씩이나 떨어진 대리보충물로서 대체적인 부속물로 전락 한다.<sup>5)</sup>

글에 대해서 상대적으로 말 중심인 사상은 고대로부터 근대에 까지 계승되어 왔다. 소쉬르(Ferdinand de Saussure)는 언어와 문자는 전혀 다른 두개의 기호 체계이며, 문자의 유일한 존재 이유는 언어를 대리표상 하는 것이라고 말한다. 즉, 문자는 근원적인 제1기표의 기표이고, 자신(주체)에 현전하는 목소리의 대리표상이고, 의미(기표, 개념, 관념적 대상, 또는 기타 어떤 표현이든)의 즉각적이고 자연적이며 직접적인 의미작용의 대리표상이라고 정의한다.<sup>6)</sup> 이러한 전통적인 관점에 이미지를 편입시켜 보면 일견 생각-말-글-이미지라는 표상의 위계를 생각해 볼 수 있다.

### 2.3. 이미지의 시물라크르

그러나 데리다(Jacques Derrida)는 이러한 전통적인 위계를 거부하기 위하여 대리보충이라는 단어에서 실마리를 찾는데, 이 단어에는 두 가지 뜻이 있다고 할 수 있다. 이 중 한 가지는 앞서 논한 전통적 사상과 일치하는 것이다. 그러나 다른 한 가지는 현재의 사물 구도(말)에 나타나는 결여, 균열을 완성 혹은 보충하는 역할을 하는 것이다. 그리고 이 경우 문자는 더 이상 보조적인 수단이 아니며, 오히려 일반적 언어의 전제 조건으로 취급 되어야 하는 필수적인 것이 된다.<sup>7)</sup> 특히, 소쉬르가 문자를 폄하하면서 주요 논의를 촉진시키기 위해 문자의 도움을 받는 것에 대해 비판한다.

또한 소쉬르가 문자를 상형문자와 표음문자의 두 가지 체계로 구분하면서 그림문자나 자연문자에 대한 논리의 취약을 무시했다고 말한다. 특히 소쉬르가 '문자를 통한 언어의 대리 표상'이라는 주제를 채택하면서, 문자는 '그 자체에 있어서' 언어의 '내적 체계와 무관하다'고 설정한 것에 대해 반박한다. '내적 체계'라는 말의 의미 속에는 '바깥쪽'과 '안쪽', '외양'과 '본질', '이미지'와 '실재' 등의 개념을 내포하고 있으며, 안(말)은 밖(문자)으로부터 자유로울 수 없으며, 밖으로부터 안으로의 '찬탈'을 주장한다. 즉 밖(글, 대리 표상체)에서 안(말, 피대리 표상체)으로 뒤섞이게 되어 주요 역할을 찬탈하게 되는 현상이 분명히 존재 한다는 것이다.<sup>8)</sup> 또한 이러한 논의의 개념 전개 수단으로서 '이미지'라는 단어를 사용 하며, 글(문자)보다도 더욱 대리표상적 표현으로 정의 된다.

특히 보드리야르(Jean Baudrillard)는 이미지의 실제적 영향

력에 초점을 맞춘다. 즉 이미지는 선량한 외양(재현)으로서 깊은 사실성을 반영하고, 나쁜 외양(저주)으로써 사실성을 감추고 변질 시키고, 외양임을 연출하여 깊은 사실성의 부재를 감춘다. 이윽고 이미지는 전혀 외양이 아니어서 사실성과는 무관해지며 자기 자신의 순수한 시물라크르(simulacres)로 존재하게 된다.<sup>9)</sup> 시물라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 말한다. 이는 흉내낼 대상이 없는 이미지이며, 이 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체 하고, 현실은 이 이미지에 의해서 지배받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다.<sup>10)</sup> 이는 결국 데리다의 표현대로 밖으로부터의 '찬탈'의 절정이라고 할 수 있을 것이다.

나아가 이미지는 시각적인 것만을 표상하지는 않으며, 기호와 상징 사이의 온갖 인식, 표현, 정보, 사고 형태가 곧 이미지라고 말 할 수 있다. 즉, 이미지는 논리와 개념에 비해 무의미, 비의미의 영역에 속하는 것이 아니라 보다 광범위한 의미 체계를 지니고 있어 논리와 개념이 보여 주지 못하는 의미를 보여줄 수 있다는 중대함을 간과할 수 없다.

## 3. 체계로써 이미지의 특성

루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim) 역시 음악(청각)을 중시하고 미술(시각)을 경시하는 풍조의 근원으로 플라톤을 꼽는다. 그는 미술 분야가 무시되고 있는 이유가 지각(知覺)에 기초를 두고 있기 때문이며, 지각이 멸시를 받는 이유는 그것이 사고(思考)를 포함하고 있지 않다는 가정 때문이라고 말한다.<sup>11)</sup> 이는 결국 언어 행위와 사고가 밀접하게 연결되어 있고, 현실적으로 언어 행위 없이는 사고가 존재할 수 없다는 언어철학적 기본 흐름에 의문을 제기하는 것이다. 그의 주장에 의하면, 어떤 사람이 외부 세상을 직접 '볼' 때 생기는 일과 앉아서 눈을 감고 '생각할'때 일어나는 일간에는 근본적 차이가 없다. '인지적'이라는 말은 정보의 수용, 저장 및 처리에 관한 모든 조작을 뜻하며, 감각, 지각, 기억, 사고, 학습 등이 포함된다. 따라서 '인지'라는 용어는 지각을 포함 하며, '사고'라는 용어를 지각에서 떼어 놓을 수 없다. 따라서 시지각은 시각적 사고(visual thinking)를 말한다.<sup>12)</sup>

이러한 생각, 말, 글, 이미지의 관계와 체계에 대한 입장은

9)장 보드리야르(Jean Baudrillard), 하태환 역, 시물라시옹, 민음사, 2001, pp.27-28.

10)장 보드리야르, ibid, p.9.

11)플라톤은 그의 저서 <공화국, Republic>에서 음악을 영웅의 교육에 권하였다. 그 까닭은 음악이 감각기관들이 미치지 않는 곳에 있는 우주의 조화와 수리적 질서에 인간이 참여하도록 하기 때문이다. 한편, 예술 특히 회화는 사람들로 하여금 환상에 대한 의존심을 강화시키기 때문에 조심스럽게 취급 되어야 했다. (루돌프 아른하임, 김정오 역, 시각적 사고, 이화문고, 1995, p.17)

12)루돌프 아른하임, ibid, pp.31-32.

5)크리스토퍼 노리스, 이종인 역, 데리다, 시공사, 2004, pp.97-99

6)자크 데리다, ibid, p.62.

7)크리스토퍼 노리스, ibid, pp.99-100.

8)자크 데리다, ibid, pp.65-72.

고대로부터 계속 변화하여 왔고, 이러한 변화는 당시의 사회적 패러다임과 가치관에 따라 조금씩 무게를 두는 관점이 달랐을 것이며, 따라서 생각, 말, 글, 이미지의 관계를 위계로서 파악하기 보다는 현대사회를 규정짓는 복합성이라는 관점에 따라 체계로 존재하는 특성에 의미를 두는 것이 중요하다.

### 3.1. 기호 체계로써 상징적 특성

기호의 개념은 '상징' 또는 '지표'와 같은 의미작용의 낱양스를 지니고 있다. 소쉬르는 '음성(말)' 중심의 가치관을 통해 기호를 기의(signifie), 기표(signifiant)의 2원적 구조로 설명했다. 그러나 기호는 어떤 최소한의 구조 속에서 그 표상이 결핍되어 있는 세계의 오브제나 사건이나 행동과 연관될 수도 있다. 이러한 이유로 지시 대상물(référent, 세계에 대해 개념적이거나 물리적인 현실)을 포함한 삼각 구조로 설명된다. 이러한 구조는 퍼스(Charles Sanders Peirce)<sup>13)</sup>의 해석향, 표상, 오브제의 삼각 구조로 설명된다. 특히 '기호는 어떤 관계 혹은 어떤 타이틀 하에서 누군가를 위해 무엇인가를 대신하는 것이다'라고 정의하며, 기호를 도상(icon), 지표(index), 상징(symbol)의 세 형태로 구분한다. 또한 도상을 이미지, 도식, 메타포의 셋으로 세분화한다. 즉 이미지는 기표와 지시 대상물 사이의 질적인 유사성에 의한 도상적 기호이다. 이미지는 한 오브제의 여러 특징(형태, 비율, 색, 질감 등)을 제한하거나 다시 취한다. 결국 오감을 통해 이미지는 전달이 된다고 할 수 있으나, 본질적으로는 대부분 시각적 이미지와 관계있다.

퍼스의 구분에 의하면 이미지는 도상의 영역에 속하므로 상징과는 엄밀히 말해 거리가 있다고 할 수 있으나, 이미지가 상징성을 가지는 것은 지시 대상물 사이의 질적인 유사성을 통해서이기도 하며, 이미지가 체험 주체의 인식과 결합 하면서부터 의미 있는 관계를 제공하는 상징체계가 되기 때문이다. 이러한 이미지가 상징하는 의미는 매우 다양하다고 할 수 있다. 즉 이미지는 '다의적(多義的)'이다. 이미지는 다양한 의미작용을 지니며 다각도의 해석이 가능하다는 것이다. 그러나 크리스티앙 메츠(Christian Metz)는 '다의적인 것은 이미지가 아니라 바라보는 자이다'라고 선언한다. 그에 의하면 다의적이라는 것은 이미지의 단정성의 결여로 인한 해석의 망설임이다. 특히 특정 현(광고 같은) 이미지는 대부분 다의성을 '한 방향으로 집중시키기 위해' 다양한 방법들이 이용되고 있으며,<sup>14)</sup> 이러한 특성은

현대로 오면서 공간에 더욱 다양하게 적용되어 나타나고 있다.

### 3.2. 재현 체계로써 매체적 특성

'이미지가 다른 무엇을 표상(재현)한다는 것은 스스로가 매체가 된다는 것이며, 이와 관련하여 말, 글, 이미지의 매체적 특성에 주목할 필요가 있다. 특히 이러한 관점은 상기 매체들에 의해 인간의 인식 혹은 체험 영역의 변화를 의미하며, 이는 주로 인간의 공간 인식 영역이 넓어짐을 의미한다.

인간의 감각 기관에 초점을 맞추어 매체가 어떻게 확장되어 가고 있는가를 주목하였던 맥루한(Marshall McLuhan)은 관여하는 감각의 정도에 따라 핫미디어(hot media)와 쿨미디어(cool media)로 나누고, 매체가 어떻게 인간의 감각기관을 자극하여 인간과 사회를 변화시켜 나가는지에 대하여 논한다. 그에 따르면 모든 매체는 인간의 감각 기관을 확장 시키는데, 핫 미디어는 높은 정밀도를 가지고 인간을 대상에 깊게 끌어당기는 반면, 쿨미디어는 낮은 정밀도를 가짐으로써 수용자의 사고력을 요구 한다.<sup>15)</sup> 그 결과 핫미디어에 가까울수록 대상과 자아 사이의 거리는 축소되고, 자아는 매체에 의해 '재현'된 대상을 받아들이게 된다. 기본적으로 매체의 발달은 인간의 감각을 극대화 시켰으며 그에 따라 대상과 매체, 그리고 인간 사이의 거리는 좁혀지고, 매체에 의해 재현된 대상에 의해 세계를 인식하게 되었다는 것이 맥루한의 사고다.<sup>16)</sup>

이러한 관점에서 매체의 발달이 어떻게 공간을 확장시켰는가를 이미 살펴본 전통적 가치관에 따라 다음과 같이 말(구어 매체)-글(문자매체)-이미지(영상매체)<sup>17)</sup>의 단계로 나누어 볼 수 있다.

말(구어) 단계에 모든 대상은 육체가 거주하는 물리적 공간에 둘러 싸여 있었고, 따라서 즉각적인 지시가 가능한 대상만이 인식의 범주 안에 속해 있었다. 인식의 깊이 또한 대단히 표피적이어서 대상의 이면은 인식의 저편에 머무르게 되며, 그 결과 거리는 크게 발생하지 않는다. 따라서 자아와 대상 간의 거리는 '지각적 공간(perceptual space)'안에 머무르게 된다.

글(문자) 단계에는 인식의 범위가 물리적인 시, 공간을 넘어 확장되게 되며, 문자의 형태로 재현됨으로써 대상에 대한 인식의 깊이 또한 과학적 형태를 띠게 된다. 그에 따라 대상에 대한 개념이 발생하고 그 개념을 통해 인간은 대상을 인식하게 된다. 라캉(J. Lacan)의 말대로 인간이 대상을 인식하는 것이 아니라, 문자라는 기호를 통해 인식 당하게 된 것이다. 이로서 문자의 시대는 기호를 통한 재현의 시대를 열게 되며 거리의 형태는 지각의 공간을 넘어 '개념적공간(conceptual space)'으로

13) 퍼스는 인간의 인식을 기호과정으로 보면서 직관주의를 부정한다. 그에 의하면 사고의 과정은 무언가를 의미하는 기호가 먼저 나타난 뒤 그것을 별도의 다른 무언가를 나타내는 기호로 변환하는 과정이라는 것이다. 즉 어떤 기호를 별개의 어떤 기호로 변환하는 것이 사고이고, 그 사고는 다음 사고를 이끌어내는 기호가 된다. 그리하여 기호의 연쇄가 존재하게 된다. 이 과정은 시작과 끝도 없이 이어지고, 결국 인간은 기호를 사용하지 않고는 사고를 할 수 없다.

14) 마르틴 졸리, op. cit., pp.132-135.

15) 마셜 맥루한, 김성기 역, 미디어의 이해, 민음사, 2002, pp.56-57.

16) 라도삼, 사이버네틱 영상 미디어 발전에 따른 사회적 '거리'변화에 관한 연구, 사이버문화 연구소 학술 논문, p.4.

17) 이미지가 단순히 시각에만 소구하는 것은 아니지만 현대의 영상매체 역시 단순한 시각 정보 외에 다양한 감각적 정보를 제공한다는 점에서 이미지를 영상매체와 연관 지었다.

확장하게 된다.

이미지(영상) 단계는 거리를 '감각적 공간(sense of space)' 혹은 '시각적 공간(visual space)'으로 만들게 된다. 모든 것을 눈에 보이는 것으로 재현함으로써 대상과 자아 사이에 형성된 물리적 공간을 제거하고, 마치 거기에 있는 것과 같은 현장감을 부여 한다는 것이다. 그러나 문제는 그것이 실제 하는 것이냐에 달려 있다. 이에 따라 대상에 대한 판단은 유보되고 매체에 의해 재현된 대상을 실제 대상으로 받아들여지게 된다.<sup>18)</sup>

매체의 발전 즉, 이미지의 영향력 확대는 매체를 통한 자아간의 거리를 가깝게 하였고, 상대적으로 자아가 인식하는 공간의 범위는 확대되기에 이르렀다. 결국 상호작용적 매체의 출현은 자아와 인식대상 사이의 거리를 제거하기에 이르러 매체 자체를 공간화하기에 이른다.

### 3.3. 인지 체계로써 물질적 특성

메를로 폰티(Maurice Merleau-Ponty)는 몸을 물리적 구조뿐만 아니라 살아있는 경험의 구조로서 생물학적이면서 현상학적으로 보게 된다. 이 두 가지 측면은 서로 순환하며, 이 순환의 근본 축 즉, 지식, 인지 그리고 경험의 체화(體化, embodiment)에 대한 연구는 이 순환 본성을 이해하는 방법이 된다. 체화는 살아있는 경험의 구조로써 몸과 인지과정이 벌어지는 장소 또는 맥락으로서의 몸 이 두 가지를 포괄한다. 그는 세계는 주관과 분리할 수 없음을 주장하며 지각의 중요성을 강조 한다.<sup>19)</sup> 이러한 지각에 관한 관심은 인지공학이라는 과학적 연구 분야로 대표된다.

인지공학 자체는 지각(마음의 구조)에 대한 이해를 근본적인 연구 대상으로 삼지만, 공간디자인 측면에서 인지의 문제는 지각과 그에 따른 인간 반응의 문제를 포괄한다고 말할 수 있다. 이는 공간디자인이 인간과 공간의 관계를 다각도로 정의하여 새로운 가치를 창출하는 작업이기 때문이다.

사회와 문화, 즉 총체적 인간 환경은 그 인식 주체로써의 자아인 인간으로부터 출발 하며, 현대에 만들어진 놀라운 도구로써 가상현실 혹은 가상공간으로 불리는 새로운 환경과의 관계에 주목할 필요가 있다. 이러한 새로운 환경을 구성하는 대부분의 체계는 하드웨어와 소프트웨어로 구분할 수 있다. 특히 소프트웨어는 정보로 이루어진 독특한 체계이며, 이를 인식하는 주체인 인간은 현실화된 가상, 즉 대부분 이미지를 통해서 인식하게 된다.

공간속에 존재하는 구축 형태들을 하드웨어라고 본다면, 이를 둘러싼 수많은 정보, 기호, 표피들은 이미지이며 넓은 의미의 소프트웨어적 속성을 가진다고 할 수 있다. 윌리엄 미첼

(William J. Mitchel)은 디지털 공간에 몰입 하는 현상은 HMD (Head Mounted Display)나 데이터글러브 등의 하드웨어적 VR system에 의존하는 개념보다는, 체험 공간 자체로의 몰입을 의미하며 이를 통한 체험행위 자체로의 몰입을 의미한다고 말한다.<sup>20)</sup> 즉 몰입은 주어진 공간 속에서 의식의 집중을 의미한다고 할 수 있다. 이는 체험 주체의 의미 수용 의지에 달려 있다고 할 수 있다. 따라서 소프트웨어, 혹은 정보로써의 이미지를 통해서 수용 주체가 사고하게 되고, 이러한 사고의 결과로써 물질적 현상들이 나타나게 되는 것이다.

카스 우스터후이스(Kas Oosterhuis)역시 이러한 관점에서 정보와 수용주체의 관계를 말한다. "우리는 듣고, 보고, 냄새 맡고, 느끼고, 맛을 보며, 우리의 뇌와 기타 기관들에서 그 정보를 처리한 뒤 이미지와 소리를 만들어 내고, 다른 형태의 결과물을 뒤에 남긴다. ....만약 이러한 방식의 관찰을 건물과 건축물에 적용한다면 우리는 전물이 계속적으로 정보를 흡수하고, 그것을 처리한 뒤, 새로운 정보를 생산 한다고 주장할 수 있을 것이다."<sup>21)</sup>

결국 현대의 디지털 이미지는 자체로써 대부분 정보(data)로 이루어 졌으며, 의미로써 특정한 정보(information)를 내포하고 있다. 현대의 인간은 이러한 이미지들을 인지하고, 관련된 도구를 조작하면서 체험 주체의 사고과정을 첨가하여 다른 결과를 만들 수 있다. 결국 이미지는 인지체계의 특성을 가짐으로써 수용주체의 사고와 결합하여 다양한 물질적 결과를 낳게 된다.

## 4. 공간의 이미지화

이미지는 상징 체계로써의 기호적 특성을 가짐으로써 의미를 내포하고, 재현 체계로써의 매체적 특성에 의해 발현되며, 수용 체계의 주체인 인간의 지각과 사고를 거침으로써 물질적 특성을 나타내게 된다. 이러한 특성은 복합적이며 동시적이다. 결국 공간이 이미지화 된다는 것은 복합적인 현상으로써 다음의 네 가지 주된 표현 양상으로 나눌 수 있다.

### 4.1. 상징(象徴)공간

공간이 특정한 대상 혹은 관념을 상징 한다는 것은 감각적 인식과 심리적 원인을 함축 한다. 유사성을 근거로 대상과 관념에 대응되어 의미를 발생 시키고, 단순한 일대일 대응의 지시적 혹은 기호적 의미가 아닌, 상징적 의미의 공간을 의미 한다. 종교적 공간, 특히 고딕성당은 중세의 기독교적 세계를 이미지화 한다. 신성의 영역은 비가시적 영역이므로, 이것은 현실

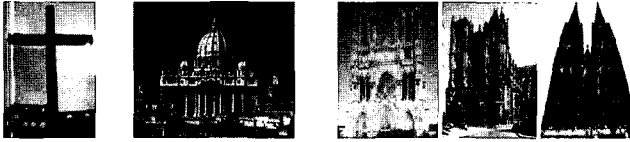
18)라도삼, op. cit., p.6.

19)프란시스코 J. 바렐라 외, 석봉래 역, 인지과학의 철학적 이해, 옥토, 1997, pp.26-38.

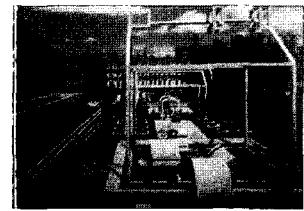
20)윌리엄 J. 미첼, 강현수 역, e-토피아, 한울, 2001, p.72.

21)Peter Cook, Kas Oosterhuis, Architecture goes Wild, Uitgeverij 010 Publishers, 2001, p.40.

의 세계의 이미지로는 제시될 수 없다. 그러므로 이것은 수와 기하의 상징적 의미를 통해 공간을 이루는 비례로 혹은 신성기하의 형태로 이루어진다. 이는 보이지 않는 신의 질서와 신의 말씀이 가시화된 공간이며, 이러한 이미지는 그 배후에 종교적, 혹은 관념적 상징을 지니게 된다.<sup>22)</sup> 예를 들어, 고딕 건축양식의 전형은 성 베드로 성당이며, 성 베드로 성당의 원형은 십자가의 형상, 혹은 그것의 의미이다.

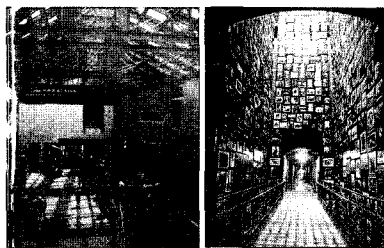


<그림 1> 원형(십자가)-전형(성베드로 성당)-고딕양식(왕스성당, 아이앵성당, 켈른성당)



<그림 2> 벤자민 프랭클린 광장

그러나, 이러한 종교적 관점 외의 상징 공간을 들 수 있는데, 로버트 벤추리(Robert Venturi)가 설계한 필라델피아의 벤자민 프랭클린 광장(Franklin Court in Philadelphia)은 이미지 공간 개념을 도입하여 새로운 공간 체험을 제공 하였다. 박물관의 기능성은 광장 하부에 수용 하고, 광장의 바닥에 그려진 옛 주택의 평면도 위에 박공 지붕과 굴뚝의 형상을 철골조의 뼈대로 만들어 옛 주택의 윤곽을 이미지화 하였다. 또 옛 건물의 일부는 허물지 않고 외관과 형상을 그대로 보존 하면서 여기에 현대적 재료를 병치시켜 내부를 구성 하였다. 이것은 옛 건물의 형상 이미지에 담긴 역사의 시간과 흔적을 상징한다.

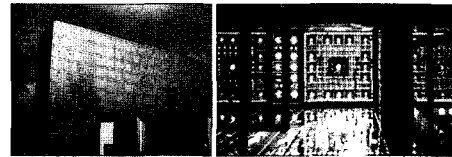


<그림 3> 홀로코스트 뮤지엄 (The United States Holocaust Memorial Museum)

또한 페이(Ieo Ming Pei)와 제임스 잉고 프리드(James Ingo Freed)가 함께 설계한 워싱턴D.C.의 홀로코스트 뮤지엄은, 방문객의 기억속에 담긴 이미지를 끌어낸다. 이 공간은 옛 건물의 형상과 자취를 공간속에 재현해 놓음으로써 그에 대한 이미지의 회상과 의미의 해독을 사용자의 영역에 남겨두고 있다. 이를 위해 공간은 사물의 정확한 단서들, 즉 '기억속의 이미지'가 규명되고 방문자들에게는 '공포와 슬픔'의 감정을 강하게 유발하도록 구성되었다. 공간에 들어서면서 만나게 되는 3층 높이의 아트리움 '증언의 홀(Holl

of Witness)은 다양한 공간구성을 통해 나치 포로수용소의 이미지를 연출 한다. 이러한 서술적 이미지들은 이전에 존재했던 특정 시간과 장소의 죽음과 파괴의 폭력을 상징 한다.<sup>23)</sup> 이러한 상징의 공간들은 주로 이미지의 다의성을 특정한 방향으로 집중시키기 위해 시도되는 경우가 주를 이룬다.

## 4.2. 변전(變轉)공간



<그림 4> 아랍문화원 외부와 내부

전통적으로 공간은 주로 건축물의 형상에 의해 지각되어 왔다. 그러나 이미지의 적극적인 도입은 공간을

구성하는 건축물의 형상 자체를 변화시키기에 이르렀고 그 재료 역시 변화시키기에 이른다. 장 누벨(Jean Nouvel)이 설계한 아랍문화원은 현대적인 재료 속에서 이슬람의 역사와 문화, 그리고 전통을 상징한다. 이 단순한 형태의 건물은 첨단 공학과 미디어에 의해 조절되어 다양한 효과를 자아낸다. 단순한 박스 형태로 보이는 이 건물은 긴 남측 벽면에 적용된, 빛에 민감하게 작용하는 조리개 형태의 기계장치에 의해 다채로운 빛의 효과를 담아낸다. 또한 그 파사드는 외부 그리드와 미디어 스크린으로 이루어져 있어서 이미지로 장식된 움직이는 이미지표피가 된다. 장 누벨은 이러한 장치를 통해 건축물의 변전을 의도했으며, 공간에 유입되는 빛의 양은 외피의 변전뿐만 아니라 내부 공간경험의 변전을 가능하게 하였다.



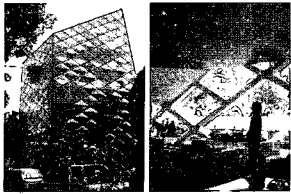
<그림 5> 바이엘러 파운데이션

이와 맥락을 같이 하는 것은 재료의 투명성이다. 공간에 있어서 어떤 물체의 물리적 성질과는 다른 지각적 투명성을 지칭하는

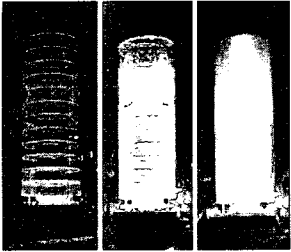
말로써 물체의 다중성을 암시하거나 이를 표현하는 형태, 구조 및 공간의 성층 작용으로서의 투명성을 의미하는 것이다. 특히 콜린 로우(Colin Rowe)는 "투명성은 단순한 시각상의 특성 이상의 것으로, 보다 광범위한 공간적 질서를 의미 한다. 투명성은 공간 적으로 다른 차원에 존재하는 것을 동시에 지각할 수 있는 것을 의미한다."고 말함으로써, 투명성이 건축공간의 연출에 대한 서술로서 20세기 초 만들어지기 시작한 건축 공간 언어에 대한 해석이며, 특히 공간언어를 표현하는 언어로 규정하고 있다. 렌조 피아노(Renzo Piano)가 설계한 바이엘러 파운데이션(Beyeler Foundation)은 새로운 시각적 경험을 창출하기 위해 온실기법을 사용하였다. 이는 투명성을 이용하여 동시적

22) 김미옥 외, 상징과 이미지공간의 환유, 한국실내디자인학회논문집 제13권, 2004, p.47.

23) 김성호, 현대건축 사고론, 미건사, 1997, pp.70-74.



<그림 6> 동경 프라다 매장



<그림 7> 토요 이토 - 바람의 탑



<그림 8> Dwelling for Tokyo Nomad Woman

인 효과를 표현하는 것인데, 공간 사이의 차단 요소를 극소화함으로써 투영된 이미지의 전달을 극대화한 것이라 할 수 있다.

이러한 공간의 투명성은 '빛'이라는 요소와 불가분의 관계를 이루는데, 렘 쿨하스(Rem Koolhaas)가 컨셉을 담당한 동경 프라다(Prada) 매장에서 극대화된다. 또한 토요 이토(Toyo Ito)가 설계한 바람의 탑은 극적인 조명 효과를 이용하여 정보가 유동하는 피막인 동시에 외부 환경에 자기 감응적으로 반응하는 유기적인 이미지를 만들었다. 또한 노마드(nomad)라는 작품의 공간 개념을 통해 현대의 찰나를 스쳐가는 이미지처럼 시공간속의 순간적인 변화에 대응하는 다른 형태의 변전으로써, 현대건축의 새로운 과제를 제시 했다. 이러한 변전 공간은 이미지가 적극적으로 투영되는 현대 공간의 한 단면으로써 공간 자체가 변전함으로써 스스로 이미지화 되어 감을 의미한다. 즉, 확정적인 것은 아무것도 없으며 단지 체험 주체의 지각과 사유 능력에 따라 다른 의미를 가지게 되는 것이다.

### 4.3. 매체(媒體)공간

스테판 페렐라(Stephen Perrella)의 분석에 의하면 최근에 나타나는 초표건축은 픽셀(pixel) 혹은 미디어 건축과 아방가르드 건축의 두 가지 부류로 나눌 수 있다고 한다. 전자의 관심은 표피의 전자화, 피부화에 모아져 있으며, 이것은 정보 문화가 건축에 침투한 결과, 정보들이 자유롭게 유행할 수 있는 표피를 창조한 것이다. 후자의 경우 그것은 건축의 포스트 구조주의로 부터 동기가 유발된 것으로 위상기하학적 방법론에 관심을 기울인다.<sup>24)</sup> 공간속에 표현되는 정보가 늘어남은 필연적으로 공간자체가 매체화 되어감을 의미 한다. 즉 공간은 복잡한 이미지들로 사람들의 감각을 지배 한다. 이는 지하철 광고 디스플레이나 거리에 있는 대형 스크린들과 같이 특정한 정보를 지속적으로 흘려 내보내는 매체적 특성들과 대면하게 되는 다양한 공간들을 통해 쉽게 알 수 있다.



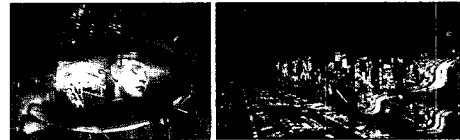
<그림 9> subway

24)이종진, 해체주의 건축의 해체, 발인, 1999, p.162.



<그림 10> Studio Asymptote -writing space/ Habitats, Tectonicas, Paisajes / TZ art gallery

에심토티(Asymptote)의 작품들은 공간에 정보가 침투하여 물질과 정보가 혼재하는 양상을 시각적으로 표현하고 있는데, 이 공간은 매체를 통해 정보를 전달받거나 이에 몰입하는 기능성 보다는, 매체적 장식에 의해 환영적(幻影的) 공간을 체험하는 상황 자체를 강조 한다.<sup>25)</sup>



<그림 11> Egg of Winds / Vision of Japan

토요 이토의 바람의 알(Egg of Winds)은 일종의 영상 오브제라고 부를 수 있는데,

알루미늄 패널로 된 가볍고 투명한 표피로 구성되어 있다. 야간에는 내장된 액정 프로젝터에서 다각도로 영상이미지를 표현함으로써, 허공 속에 떠 있는 이미지를 통해 무한히 스쳐지나가는 정보를 발생 시킨다. 또한 1991년 런던에서 선보였던 그의 Vision of Japan 이라는 공간 역시 적극적인 이미지의 도입을 통해 새로운 공간을 창조하려 시도 한다.

특히 현대공간은 기술적 진보에 힘입어 전달하고자 하는 정보가 무엇이든, 공간을 상징화함으로써 시도되었던 전통적인 단일화 채널에서 벗어나, 공간 자체를 매체화 함으로써 다중 채널화 하는 경향이 강하다. 즉, 공간이 움직이는 영상 등의 다양한 감각을 자극하는 이미지와 결합되는 경우가 주도적이다.

### 4.4. 정보(情報)공간

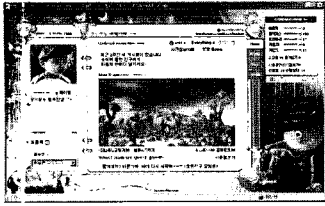
이러한 공간의 이미지화가 극대화 되는 것은 디지털공간을 통해서 이다. PC방과 같은 HCI(Human Computer Interaction) 공간은 정보공간의 인터페이스이다. 즉, 매체화된 공간을 통해 표현되는 이미지에 몰입하게 되면서부터 정보공간이 존재하게 된다. 전자가 매체공간으로써 물질공간을 대표한다면, 후자는 정보공간의 전형적인 모델로써 비물질공간이며 사이버공간 자체라고 할 수 있다. 즉 인간의 의식이 디지털공간속으로 몰입하게 됨으로써, 디지털공간은 일종의 '몰입적공간(immersive space)'화 된다. 결국 인간의 정신적 삶의 일부가 디지털 세계속으로 진입하게 됨을 의미한다.<sup>26)</sup>

매체공간에 표현되는 이미지가 information적 기호와 장식이 아니라면, 정보공간은 data로 이루어진 가상현실공간 자체이며 이

25)황용섭, 유형학적 접근에 의한 디지털 주도 공간디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2004, p.195.

26)황용섭·김주연, 디지털 게임의 공간 표현 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2002, p.5.

곳에 표현되는 이미지는 표상의 극한이다. 재현에 필요한 매체<sup>27)</sup>가 필요하긴 하지만, 물질 없는 data만으로 이루어진 이미지가 문화의 중심으로 부각되고 있다.



<그림 12> 싸이월드

이 푸 투안(Yi-Fu Tuan)은 인간이 신체의 경험과 관계의 경험을 통하여 공간을 조직한다고 말한다.<sup>28)</sup> 블로그와 미니홈피로 대변되는 가상공간속의 커뮤니티<sup>29)</sup>는 이러한 신체적, 관계적 경험을 통하여 이미지로 형성된 가상공간을 장소(place)화 한다. 이는 MUD (Multi User Dungeon), MUG(Multi User Graphic)등의 MMPOG(Massive Multi Player Online Game)류의 게임에 더욱 시각적인 공간 형태로 조직되고 있다.



<그림 13> 마르코스 노박의 디지털건축

특히 디지털건축<sup>30)</sup>과 같은 조형 시도는 물리적인 구축을 전제로 하는 프로세스의 일부인 경우와, 가상공간속에서의 창작행위만을 목적으로 하는 실험적 활동인 경우로 나눌 수 있다. 그러나 어떠한 경우를 막론하고 정보공간속에 존재하는 이미지는 수용자의 인지체계를 자극하여 새로운 창조물로 발현될 수밖에 없다. 즉 비물질적 정보공간은 인간의 정신과 육체를 만남으로써 물질적 결과를 만들어낼 필연성을 내포하고 있음으로써 더욱 공간적이다.

## 5. 결론

공간이 이미지화 되어가는 현상은 기술적 기반과 경험 주체의 몰입도를 기준으로 상징공간, 변전공간, 매체공간, 정보공간의 네 가지로 구분할 수 있었다. 기술적 기반이라는 측면에서 토자면 상징공간에 비해 변전, 매체, 정보공간으로 이룰수록 기술 기반적이다. 이는 체험자에게 전달되는 정보량의 증가를 의미하기도 한다. 또한 상징공간에 비해 변전, 매체, 정보공간으로 이룰수록 더욱 상호작용적이며, 체험자의 적극적 의식 개입을 가능케 한다. 나아가 공간은 점차로 정보화 되면서 매체로써 인터페이스화 되어가고 있다. 이를 공간 구성 규칙의 변화 및 흐름이라는 관점으로 파악하여 보면, 경험 주체의 물질 공간 경험이라는 전통적 측면으로부터 이미지로 형성된 정보

공간으로의 몰입이라는 전환기적 흐름을 읽을 수 있다.

공간은 점차적으로 물질적 형태를 통해 의미를 생산하고 기호화 되는 것에서 벗어나, 적극적으로 매체화 됨으로써 표상하고 있는 의미와는 무관하게 수용자의 자의적 해석과 조작을 유도함으로써 새로운 형태의 공간을 재생산 하고 있다. 이는 물리적 기능성에 따라 구분 지어졌던 공간 본래의 의미에서 벗어나, 제공되는 정보에 따라서 그 의미가 결정되는 다의적 공간, 즉 이미지화 되어가고 있는 것을 의미한다. 즉 공간이 이미지화 된다는 것은 결국, 공간이 상징하고 재현하는 것들이 인간의 인식체계 속으로 인지되면서부터, 본래의 의도와는 별개로 새로운 형태로 재생산되는 과정을 거치게 된다는 것을 말한다.

디자인에게 있어 의도와 계획은 매우 중요한 부분이다. 따라서 공간이 이미지화 된다는 것이 일견 운명론적이며, 의도와 상관없이 재생산된다는 것이 허무하게 느껴질 수 있다. 그러나 공간의 진정한 의미라는 것이 인간과의 관계 속에서 정의되어지며, 공간디자인이 인간과 공간의 관계를 다각도로 정의하여 새로운 가치를 창출하는 작업임을 상기 한다면, 이러한 패러다임은 새로운 시발점을 의미한다고 할 수 있을 것이다.

본 연구는 공간의 이미지화를 표상의 의미를 밝히는 것에서부터 출발 하였다. 그러나 표상의 의미에 대한 접근이 대부분 철학적 담론 위주로 이루어짐으로써, 이미지에 대한 심리학이나 인지공학과 같은 과학적 접근이 부족함은 새로운 과제로 남는다. 모호성, 혹은 모순적인 가치들의 공존 현상은 현대사회의 한 가지 특징인 것처럼 공간에 대한 접근은 다양할 수밖에 없으며, 따라서 본 연구 역시 다양한 공간연구 방법의 한 가지 사례로서 가치를 지닐 것으로 기대한다.

## 참고문헌

1. 김성호, 현대건축 사고론, 미건사, 1997.
2. 루돌프 아른하임, 김정오 역, 시각적 사고, 이화문고, 1995.
3. 마르틴 줄리, 이선형 역, 이미지와 기호, 동문선, 2004.
4. 마셜 맥루한, 김성기 역, 미디어의 이해, 민음사, 2002.
5. 윌리엄 J. 미첼, 강현수 역, e-토피아, 한울, 2001.
6. 유평근·진형준, 이미지, 살림출판사, 2002.
7. 이종건, 해체주의 건축의 해체, 발언, 1999.
8. 이 푸 투안, 구동희·심승희 역, 공간과 장소, 대운, 1999.
9. 자크 데리다, 김응권 역, 그라마톨로지에 대하여, 동문선, 2004.
10. 장 보드리야르, 하태환 역, 시뮬라시옹, 민음사, 2001.
11. 크리스토퍼 노리스, 이종인 역, 데리다, 시공사, 2004.
12. 프란시스코 J. 바렐라 외, 석봉래 역, 인지과학의 철학적 이해, 옥토, 1997.
13. Peter Cook, Kas Oosterhuis, Architecture goes Wild, Uitgeverij 010 Publishers, 2001.
14. 김미옥·심희정, 상징과 이미지공간의 환유, 한국실내디자인학회, 2004
15. 라도삼, 사이버네틱 영상 미디어 발전에 따른 사회적 '거리'변화에 관한 연구, 사이버문화 연구소 학술 논문.
16. 황용섭·유형학적 접근에 의한 디지털 주도 공간디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2004.
17. 황용섭·김주연, 디지털 게임의 공간 표현 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2002.

<접수 : 2005. 8. 31>

27) 컴퓨터 단말기류가 주를 이루었지만, 수 년전 부터는 노트북, 핸드폰, PDA등 이동성이 강조되어 공간 전체의 매체화를 가속화 하고 있다.

28) 이 푸 투안, 구동희·심승희 역, 공간과 장소, 대운, 1999, p.63.

29) 싸이월드, Daum의 플래넷, 프리챌의 섬, 아후의 피플링, 이글루스 가든, 리멤버, 아우닷컴 등 다양한 콘텐츠로 존재한다.

30) 개념정의가 완전히 이루어지지 않고 있는 실험적 분야이지만, 본 논문에서는 디지털도구를 기반으로 건축에서 시간과 공간을 논하려는 일련의 진보적이고 실험적인 공간 조형 활동을 모두 일컫는다.