

# 저드 파트너십의 대규모 복합상업공간에서 나타나는 공간구성과 표현특성에 관한 연구\*\*

- 공간구문론에 의한 공간구조 분석을 통해서 -

A Study on the Spatial Composition and Expressive Characteristics in Mass-Complex Commercial Space by Jerde Partnership's

- Through Analyzing the Space Structure by Space Syntax -

Author 김윤정 Kim, Yun-Jung / 정희원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 박사과정  
장소은 Jang, So-Eun / 정희원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 석사  
박찬일 Park, Chan-Il / 이사, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 부교수\*

Abstract The Commercial space are changed gradually large scalized and complexed to introduce different culture exchanges and experience. However, the mass-complex commercial space are limited as of their complexed space composition or degree of space depth, which may become factors causing people to get tired easily. Thus, having a design strategy is important to create economical effectiveness in order to overcome these limitations and for the people to stay longer and do their consumption activities through more experiences and social interchanges. Recently, Jerde Partnership's who designed many complex commercial spaces made a commercial success by their unique design strategy to setup a new space and lead the interaction between space and people. The purpose of this study is based on Jerd's design concept to analyze Jerd Partnership's design strategy and space related structure to propose their space construction and design method for mass-complex commercial spaces. The results are as follows. (1)Jerde Partnership's causes the abundant space experience of the user through mass and space constitution to have a theme and a story. (2)They builds an excursion type line of flow system with an organic curve, and a non-daily experience by the change of the space scale and the application of various programs is enabled and guides the stay for the long time. (3)They builds the doorway of various courses and a circulation system through the open space and controls depth of the space. In addition, various events are performed in the center of such a circulation system, and this event makes a unique place.

Keywords 복합상업공간, 저드 파트너십, 테마 디자인, 공간구문론  
Commercial complex space, Jerde partnership, Thematic Design, Space syntax

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

미래학자 롤프 옌센(Rolf Jensen)은 현대 사회를 이미 정보화 사회 이후, 꿈의 사회(Dream Society)라고 피력하고 꿈의 사회(Dream Society)는 꿈과 감성을 파는 사회이며, 따라서 감성의 중요성이 부각될 것을 예견하였다. 감성의 사회가 도래함에 따라 재미와 감동이라는 요소가 중요하게 부각되었으며 현대인의 삶 자체의 한 양

식이 되고 있다. 사회의 감성화에 따라 소비 개념에도 변화가 이루어지고 있으며, 기존의 효용성에 가치를 두던 소비에서 즐거움과 행복에 가치를 두는 소비로, 또한 욕구 충족으로서의 소비에서 자기정체성을 표현하는 욕망 충족으로서의 소비로 변화가 이루어짐으로써 소비 전 영역에 걸쳐 독특한 재미와 즐거움이 추구된다고 볼 수 있다. 이러한 소비문화를 충족시키기 위해 현대 상업공간 역시 점차 대규모화, 복합화를 통하여 이용객들의 다양한 욕구를 충족시키는 새로운 기능적 변화를 모색하고 있으며 그 한편에 문화적 교류와 체험적 마케팅 프로그램을 도입한 새로운 장소성의 모색이 활발히 논의되고

\* 교신저자(Corresponding Author); culture@konkuk.ac.kr

\*\* 이 논문은 2008학년도 건국대학교의 지원에 의하여 연구되었음.

있다. 그러나 이러한 대규모 복합 상업공간의 경우 복잡한 공간구성으로 인한 이용자의 방향성에 대한 혼란을 초래하는 한계를 가지고 있으며, 이는 자칫 이용객으로 하여금 쉽게 피로감을 느낄 수 있게 만드는 요인으로 작용할 수도 있다. 따라서 대규모 복합 상업공간의 계획 시에 이러한 한계를 극복하고 이용객에게 오랜 시간동안 공간에 머물면서 보다 다양한 경험과 사회적 교류를 통한 소비활동이 가능하도록 하여 경제적인 효율성을 창출할 수 있는 디자인 전략과 방법의 모색이 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

근래 다수의 대규모 복합상업공간의 디자인을 진행하여 온 저드 파트너쉽은 그들만의 독특한 디자인 전략으로 복합상업공간의 공간 디자인에 있어서 새로운 형태의 공간을 설정하고 공간과 이용자 사이의 상호작용을 유도함으로써 상업적인 성공뿐만 아니라 도심 활성화까지도 가능케 하고 있다. 이러한 성공적인 전략의 배경에는 존 아담스 저드(Jon Adams Jerde)<sup>1)</sup>의 디자인관과 저드의 디자인 배경의 모태가 되는 미국의 복합 상업공간의 발전과정에서 나타난 문제점들을 해결하려는 노력이 주요하게 작용하였다.<sup>2)</sup>

본 연구에서는 존 아담스 저드의 디자인 관을 바탕으로 저드 파트너쉽의 디자인 전략과 공간 관계구조를 분석하여 그들의 공간구성 방법과 디자인 수법을 도출함으로써 현대 사회의 소비문화를 충족시키기 위한 대규모 복합상업공간의 디자인 전략과 방법의 일단을 모색하는데 그 목적이 있다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구에서는 호튼 플라자(Horton Plaza, 1985)의 성공 이후 복합 프로그램을 적용한 현대 상업공간의 새로운 변화를 선두 하여 왔으며, 이용자의 체험을 중심으로 한 디자인 개념을 전개하며 미국과 일본을 비롯한 전 세계를 무대로 활발한 활동을 하고 있는 저드 파트너쉽의 작품을 연구대상으로 하였다. 그 범위는 현지조사에 유리한 일본으로 한정하였으며, 대상선정은 저드 파트너쉽의 웹사이트(<http://jerde.com>)상의 작품리스트에서 일본의 대표작으로 선정한 작품 중 남바 파크(Namba Parks, 2007), 카레타 시오도메(Caretta Shiodome, 2002), 리버워크 기타큐슈(Riverwalk Kitakyushu, 2003)로 하였다.

연구 방법은 관련 문헌자료와 선행연구, 웹사이트를 통한 이론적 고찰을 통하여 저드 파트너쉽의 복합상업공간에 대한 디자인관과 전략 등을 분석하고, 이론적 자료들의 신뢰성의 한계를 현지조사를 바탕으로 한 공간구문

론(space syntax)<sup>3)</sup>을 이용한 사례분석을 통해 정량적으로 분석하고 객관화하여 저드 파트너쉽의 복합상업공간 디자인 전략이 공간 간의 관계 속에서 어떠한 방법으로 구현되어지고 있는가를 밝히고자 하였다.

## 2. 저드 파트너쉽의 디자인 배경

### 2.1. 시대적 배경

20세기 초 미국 신흥도시들의 급성장은 상업 형태의 변화에도 영향을 주어 그 크기와 개념에 있어서 빠른 성장을 이루어왔다. 1950년대 전후에는, 도시 근교의 발전 및 인구 성장과 함께 특정 지역의 쇼핑센터 붐이 일어났고 1970년대에는 그 정점에 도달하여 낮에는 붐볐던 도심지가 밤에는 죽음의 도시처럼 변해버리는 현상이 발생하자 1960년대 말과 70년대에 건축가들, 사회, 경제 계획자들을 중심으로 도시를 되살리려는 다양한 시도가 시작되었다.<sup>4)</sup> 1980년대에 이르러서는 보다 넓은 초대형 지역 쇼핑센터가 나타났으며, 이들은 경쟁업체보다 독자적이면서 고객들을 오래 머물게 하여 구매를 촉진하고, 부가 가치를 높이고자 테마화된 환경을 제공하게 되었다.

이 시기의 건축은 전반적으로 모더니즘의 기계적 획일성과 비인간성을 비판하고 전통과 근대가 공존하며 상징과 장식이 부활된 포스트모더니즘의 다양성과 풍부함을 추구하는 변환기적 특성을 보이고 있었다.

### 2.2. 저드 파트너쉽의 디자인관

#### (1) 자연 이미지의 차용

저드는 건축 디자인에 있어 자연의 형태가 주는 의미를 다음과 같이 주장한다.

“우리들은 자연과 일체화되어 있는 존재이다. 별개로 생각해서는 안 된다. 나는 자연이 주는 영향을 오랜 세월을 걸쳐 공부해 왔다. 모래언덕에서 볼 수 있는 바람 무늬, 계곡에서 볼 수 있는 지층모양으로 된 겹쳐진 곡선, 인체에서 볼 수 있는 것 같은 복잡한 곡면. 인간의 움직임도 생각해 보면 딱딱하게 움직이지 않고 곡선을 그리고 있다. 건축의 세계는 직선과 격자 등으로 어디서도 곡선이라는 것은 무시되어 존재했다. 나에게 있어서 곡선이야말로 중요한 디자인 요소인 것이다.”<sup>5)</sup>

이와 같이 저드가 말하고 있는 디자인의 중요한 요소

1) 존 아담스 저드(Jon Adams Jerde)는 저드 파트너쉽(Jerde Partnership)의 창립자로 현재까지 활발한 디자인 활동을 전개하고 있다.

2) Cathie Gandel, Jon Jerde in Japan : Designing the Space Between, Balcony Press, 2000, pp.17~29

3) 본 논문에서는 공간구문론 프로그램 중 서울대학교 건축도시공간 연구실에서 개발한 공간분석 프로그램인 S-cube Convex Analyzer를 사용하였다. 기존의 볼록 공간도로 분석하는 경우 수직적인 공간의 분석이 어려웠지만 본 프로그램에서는 수직 요소인 계단이나 엘리베이터를 볼록 공간도에서 나타낼 수 있어서 보다 다양한 공간분석이 가능하다.

4) Bradbury, YOU ARE HERE :The Jerde Partnership International, Phaidon Press, 1999, p.50

5) 新建築, 新建築社, 2003.06, p.178

로써의 곡선은 자연의 역동적이고 활기찬 움직임을 지닌 것으로서 대표적으로 깊은 협곡의 이미지를 적용한 것을 많이 볼 수 있다.<그림 1>



<그림 1> 협곡 이미지가 적용된 남바 파크(Namba Parks)

사람은 어떤 건물이나 실내의 형태 또는 색을 접했을 때 자신의 과거 경험이나 이미지, 기억, 연상 작용 등을 통해 그 형태나 색에 의미를 부여하게 되고 건축물은 이런 상징적 효과를 가지고 있는 것이다. 디자인에서 이러한 은유와 상징은 포스트모던 디자이너들이 사용자와의 커뮤니케이션을 풍부하게 하기 위한 수단으로 즐겨 사용하는 방법으로 저드가 자연 이미지를 적용하는 수법은 그 당시의 포스트모더니즘 경향이 보여 지는 부분이라고 할 수 있겠다. 또한 저드는 자연의 경계에 대한 물음을 자주 던지곤 했는데 자연에서의 모호한 경계의 개념을 공간에서의 비결정적 프로그램이나 내·외부 경계의 규정 등의 공간구성에 반영하고 있다.

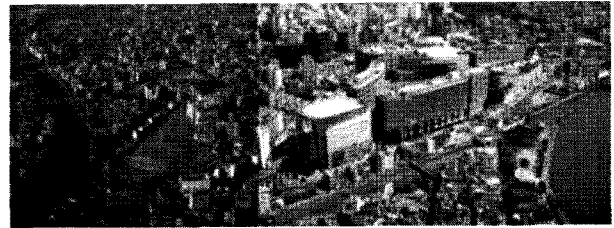
## (2) 도시의 활성화

도시의 가로는 이동만이 아니라 만남이 있고, 축제가 있고, 체험이 있다. 때로는 거기에 고독의 공간을 마련하여 도피를 하기도 한다. 이 다양성 속에서 사람들은 자기의 가치를 선택하고, 목적을 발견하게 된다. 정보가 거기서 만들어지고, 교환이 가능해지며, 그 모든 것들이 정착한다.<sup>6)</sup>

저드는 이러한 도시 가로의 기능과 역할을 자연에서 느꼈던 모호한 경계의 개념을 통해 쇼핑센터로 끌어 들임으로써 공간 내에 풍성한 이야기 거리를 담고자 하였으며, 이러한 쇼핑센터를 계획함으로써 도시의 경험과 도시 주변에서 잊혀져왔던 풍요로운 지역 공동체 생활의 재편성이 일어날 수 있을 거라 믿었다.<sup>7)</sup>

또한 쇼핑센터의 이용객을 구매자에 한정하지 않고 인근 주민까지 포함하여 쇼핑센터가 도심의 공원과 같은 쉼터의 장소가 되게 하였으며,<sup>8)</sup> 사람들의 생활을 어떻게 풍요롭게 할 것인가, 사람들에게 어떻게 기쁨을 줄 것인가를 디자인에 반영하여<sup>9)</sup> 자연스럽게 공간을 활용하도

록 동기를 부여하고 재미와 감동을 유발시켜 활발하고 활기찬 쇼핑센터를 만듦으로써 도시 전체의 활기를 회복시키고자 하였다.<그림 2>



<그림 2> 기존 시가지의 활성화를 목적으로 한 Canal City Hakata

## (3) 장소 만들기(placemaking)

장소라는 개념은 환경, 인간, 환경과 인간의 관계에 대한 이해에 가치를 두는 개념이라 할 수 있다. 장소에 대한 다양한 정의들에서 공통되는 점은 '장소는 공간의 특정한 부분으로써 위치적 성격을 지니고 있으며 사건의 발생과 특정한 목적의 활동을 수용하고 있고, 상징적 의미를 지닌다는 것'이다.<sup>10)</sup> 세계대전 이후 모더니즘으로 인한 급격한 물리적 변화가 이러한 장소가 가지는 공간적인 맥락을 파괴하였으며, 장소와 무관한 대도시를 탄생시켰다. 또한 여러 미디어의 발달은 장소에 기반한 공동체의 중요성을 감소시켰으며, 장소의 다양성을 감소시켰다.<sup>11)</sup> 이러한 장소의 부재는 도시민들에게 심리적인 안정감의 상실을 가져왔으며 안정적인 장소의 필요성을 인식하게 되었다. 에드워드 렐프(Edward Relph)는 장소의 개념적 속성을 다양성과 의미에 두고, 장소가 독특한 위치, 풍경, 커뮤니티보다는 특정 환경에 대해 갖는 경험과 의지에 의해 좌우되는 속성을 지닌다고 설명하며, 장소 만들기(placemaking)를 세상을 질적으로 뚜렷한 중심으로 구별 짓고, 경험을 반영하며 이끌어갈 구조를 제공하는 것이라고 하였다.<sup>12)</sup>

저드에게 있어서도 장소 만들기(placemaking)는 그의 디자인에 있어서 중요한 기반이 되는 사상이라 할 수 있다. 저드는 1963년 1년여에 걸쳐 여행 장학금을 받아 찾은 이탈리아 hill town에서 '어떤 사람'이 아닌, '모두에 의해 만들어진 건축'에 큰 감동을 받는다. 건축가가 아닌 일반인들이 그곳에 있는 자연과 조화된 거리의 건축을 만들었다.<sup>13)</sup> 그 후 그는 쇼핑센터 설계 시에 공간 창조가 아닌 이상적인 공공장소를 창조한다면 자연스럽게 사람들이 몰려들 것이라고 단정하였다. 그는 소비하는 장소 이상의 장소를 만들고자 했고 그가 만드는 쇼핑센터를 기폭제로 하여 소비자가 아닌 시민들을 위해 쇼핑 이상의 것이 제공되는 공공장소를 창조하는 것이 그의 주

6) 구로가와기쇼, 중간영역으로서의 길과 건축, 편집부 역, 태림문화사, 1996, p.76

7) Jon Adams Jerde, FAIA, The Jerde Partnership International, L'ARCAEDIZIONI, 1998, p.9

8) Jon Adams Jerde, FAIA, 상계서, p.9

9) 新建築社, 전계서, p.178

10) 장옥연, 장소 장소성 장소마케팅 CI, 도시문제 34권, 363호, 1999, p.119

11) Edward Relph, Place and Placelessness, Pion Limited, 1976, p.199

12) Edward Relph, 상계서, p.298

13) Cathie Gandel, 전계서, p.22

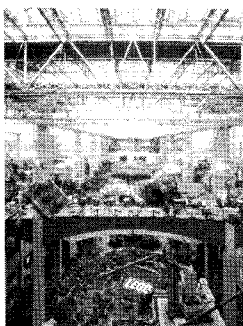
된 디자인 철학이자 비전이라 했으며, 그는 이러한 것을 “experiential placemaking”이라고 명명하고 있다.<sup>14)</sup>

저드가 말하는 장소의 개념은 다양한 행위를 체험할 수 있는 영역이며 의미를 갖는 공간으로써 사람들의 기억 속에 자리 잡는 것을 말한다. 그래서 저드는 쇼핑센터 내에 체험을 할 수 있는 장소를 만들어 다양한 행위와 이벤트를 체험할 수 있는 공공장소로서의 쇼핑센터를 제공함으로써 아이들뿐만 아니라 어른들, 소비자들, 시민들 모두에게 기억될만한 비밀상적인 체험을 제공하고자 한다.

### 3. 저드 파트너십의 디자인 전략 ‘테마 디자인(Thematic Design)’

#### 3.1. 테마 디자인(Thematic Design)의 개념

테마(Theme)는 어원이 그리스어 Theme로써 우리말로 ‘주제’라 표현하며 주로 문학적 용어로 사용되어지는데, 작가가 나타내고자 하는 의도나 방향으로써 한 작품을 만들 때 그 작품이 나아가는 방향을 제시하는 것으로 해석할 수 있다. 이러한 테마의 개념이 발전하여 건축, 공원, 도시 등의 환경에 적용되면서 현실세계로부터의 일탈을 통한 새로운 경험을 제공함으로써 이용자들에게 감동과 즐거움을 전달하는 엔터테인먼트적 요소가 되기도 한다. 디즈니랜드는 이러한 테마 디자인을 잘 활용한 대표적인 예라 할 수 있다. 월트 디즈니는 사람들이 디즈니랜드에 있는 동안 그들이 살고 있는 현실 세계를 보는 것을 원치 않으며, 그들이 다른 세계에 와있는 것처럼 느끼도록 하기 위하여 공간 전체를 이동하면서 하나의 영화를 보는 듯한 착각이 들도록 구성 하였다. 입구를 한군데로 정하고 입구의 바깥쪽은 가능한 한 수수한 색을 사용하여 주변 지역의 분위기를 느끼다가 공원 내부로 들어오면서 마치 별천지에 들어온 듯한 환상을 한층 고조시킬 수 있도록 연출 하였다.<sup>15)</sup>



<그림 3> Mall of America 레고(LEGO) 테마광장

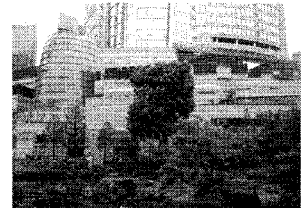
저드는 그의 복합 상업 공간 디자인에서 이러한 ‘테마 디자인(Thematic Design)’을 통해 그의 디자인 관을 표현하는 것을 볼 수 있다. 몰 오브 아메리카(Mall of America)의 경우는 여러 개의 테마광장을 설치하여 독특한 정체성을 갖는 비밀상적인 공간을 형성하고자하였고, <그림 3> 캐널시티 하카타(Canalcity hakata)의 경우 각

공간별 시나리오에 의거하여 7개의 지역으로 분할하여 각각의 지구에서 서로 다른 테마를 전달하고 호소하여 방문자의 호기심을 자극하고 있다. 또한 건축뿐 아니라 주변 지역의 랜드스케이프, 그래픽, 물, 조명, 아트 등을 시나리오에 입각하여 다양한 전문분야와 공동 작업을 통하여 공간속에 다양한 환경적요소로 활용하여 특별한 거리 경관을 연속적 구성을 통해 연출하므로 방문자의 감성을 자극하고 있다.<sup>16)</sup>

롯데기 힐스(Roppngi Hills)<그림 4>에서는 이탈리아 힐 타운<그림 5>이라는 테마를 형상화하여 지역적 특성을 벗어난 탈지역성이라는 비밀상적 공간경험을 제공하고 있다.



<그림 4> 이탈리아 힐타운



<그림 5> 롯데기힐스 힐사이드

#### 3.2. 테마 디자인의 구성요소

##### (1) 공간 조형적 요소

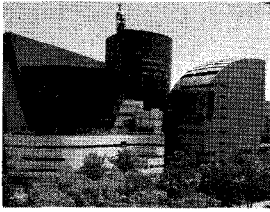
조형이란 작가 자신의 삶의 표현과 집약된 감정을 옮겨놓은 형식으로 관념을 물리적 형태로 이끌어내는 행위로 정의할 수 있다.<sup>17)</sup> 즉, 작가의 사고를 구체화시킨 최종적인 결과물로서 그 형태를 제시하는 것이다. 공간의 형태를 결정짓는 요소들은 바닥, 벽, 기둥, 레벨차 등과 같은 것들로 이것들이 하나의 매스를 이루며, 단순히 형식적인 것들이 아니라 다양한 형태로 변형되어 특별한 공간을 형성한다. 또한 외부로 나타나는 모습뿐만 아니라 내부에도 함축적인 의미를 내포하고 있는 것이다. 즉, 우리가 바라보고 있는 것은 단순히 건물의 매스가 아니라 그 매스가 형성하고 있는 내부와 그에 내포된 의미도 함께 보는 것이라 할 수 있다. 저드 파트너십의 작품에는 이러한 조형성을 중요한 테마 디자인의 요소로 활용한다. 자연이라는 테마에서 얻은 이미지를 조형적인 요소들로 다양하게 변화시키고 형상화시켜 공간을 구성하고, 각각의 공간이 모여 하나의 큰 덩어리를 이루어 매스 자체가 커다란 조형적 요소가 되도록 한다. 이러한 공간은 다양한 볼륨을 이루어 공간의 깊이감과 역동성을 표현하고 있으며 과장된 매스, 레벨차, 벽 등의 요소로 인해 동선의 방향이 결정되기도 한다. 예를 들어 남파크에서는 ‘협곡’이라는 주제로 갈라진 듯한 형태의 매스를 유기적인 곡선의 흐름으로 연결시키고 8개 레벨의 벽면에 자연스러운 굴곡의 형태와 지층의 적층된 단면을

14) Cathie Gandel, 전계서, p.26

15) 성경주, 테마개념을 도입한 상업공간 계획에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2001, p.10

16) Cathie Gandel, 전계서, pp.79~91

17) 박경애, 입체조형연구, 기문당, 2008, p.16



<그림 6> 5개의 마스크로 자연과 전통을 조형적으로 표현한 리버워크 기타큐슈

연상케 하는 색을 배합함으로써 협곡이라는 자연적 테마를 더욱 부각시키고 있다.

리버워크 기타큐슈에서는 일본의 자연과 전통을 테마로 하여 주변의 무라사키강, 소창성과 승산공원과의 조화를 이루고자 하였다.<그림 6> 전체적으로 5개의 마스크가 각

각 다른 색의 과장된 볼륨을 구성하고 있고, 갈색은 땅을, 검정색은 일본의 기와를, 백색은 민가의 회벽을, 적색은 옷칠을, 황색은 수확 전의 벼이삭을 표현하여 일본의 자연과 전통이라는 테마를 조형적으로 표현하고 있다.

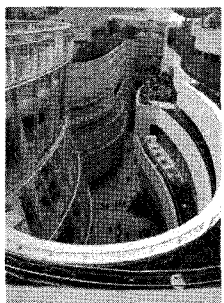
### (2) 시퀀스(sequence)적 요소

인간은 공간 내의 이동에 따라 변위적 지각작용과 심리적 변화를 동시에 겪으며 이동경로에 의해 무한공간으로부터 유한성과 규정성을 가진 구체적 공간을 향해 이동하게 된다. 그 과정에서 일련의 공간적 연속성을 인식하게 되면 구체적으로는 무한히 분절된 장면들에 대한 누적된 공간경험을 하게 되는 것이다.<sup>18)</sup>

공간에서의 시퀀스(sequence)는 문학이나 영화에서의 이야기 전개와 마찬가지로 일정한 시간 속에서 체험하게 된다. 연속적 흐름 속에서 신체의 직접적 이동에 따라 장면과 장면들이 이어져서 기억되는 체험의 결과이다. 신체의 움직임은 주로 동선에 의해 이루어지며 이동에 의한 동선공간과 주변공간의 구성방식에 따라 감각적 체험과 시각적 체험이 서로 연관되어 이루어진다.

저드 파트너쉽의 경우 환경 디자인으로써 시퀀스, 즉 걸어감으로써 정경이 변화하는 매력을 만드는 것을 중요시하고 있다. 자연스러운 레벨차를 두어 경사지를 오르거나 내려오면서 느끼는 감각적 체험을 유도하거나 상징적 형태 등의 시각적 체험으로 장면의 연속성을 구현하고 있다. 또한 회유하는 동선체계를 둠으로써 회유하는 정도에 따라 천천히, 때로는 빠르게 공간의 시퀀스를 경험하도록 한다. 예를 들어 남바 파크에서는 진입로를 다

양하게 함으로써 외부와의 자연스러운 연결을 시도하며 내부와 외부의 모호한 관계 형성에 따른 감각적인 시퀀스를 경험하게 된다. 또한 브리지를 통해 각 시설간의 동선을 긴밀히 연결시킬 뿐만 아니라, 다른 층간의 유기적 연결로 역동적인 장면의 변화를 만들며 시각적인 지루함을 없애고 이용시간을 보다 더 지속시킨다. <그림



<그림 7> 남바파크 내·외부의 연속적 흐름

7> 또한 롯데빌딩 힐스에서는 힐 사이드 테라스와 통로를 중첩시켜 모퉁이 공간을 휴식공간으로 두어 이용자로 하여금 다양한 행위가 일어나도록 하며 시각적인 시퀀스를 만들어 낸다. 동선공간의 벽체를 부분적으로 보이도록 시키거나 굴곡지어진 모퉁이를 만들어 이동하는 중에 다양한 시퀀스를 경험하게 하고, 여러 개의 진입구를 모호하게 배치함으로써 내부와 외부의 경계도 동시에 모호해지는 심리적 시퀀스를 함께 경험하게 된다. 이러한 심리적인 시퀀스는 주로 기능이 중첩되는 공간에서도 나타난다. 평소에는 그냥 통로나 쉬어가는 휴게공간이었다가 이용자의 행위에 따라 무대나 이벤트가 있는 공간으로 변하면서 이용자는 장면의 연속성이 없더라도 심리적 시퀀스를 경험하게 되는 것이다. 이렇게 저드 파트너쉽은 시퀀스를 발생시키는 요소들을 공간에 적용시켜 공간에 대한 기대감과 호기심, 흥미를 유발시키고, 공간 안에서의 다양한 경험과 움직임을 유도한다.

### (3) 체험적 요소

저드는 물체로 이루어진 공간이 사람들의 체험을 통해 활성화되도록 만들고자 하였다. 그리고 그것은 건물의 윤곽을 만들고 건물의 형태를 중심으로 설계가 진행되는 object making과는 다른, 건물과 건물사이에서 일어나는 사람들의 움직임과 거리와의 관계와 사건을 디자인하는 place making의 개념을 통하여 구현되었다. 건물과 건물의 사이에 내재하는 사람과 사람의 활동과 사건 등의 컨텐츠를 프로그램화하고 그것을 인간의 기본적인 행동범위를 기초로 한 체험의 장으로 디자인 하였다.<sup>19)</sup>

저드는 체험을 강조하고 체험을 할 수 있는 장소를 제 공함으로써 공간 안에서 다양한 경험을 하도록 하여 공간과 인간이 상호 소통하도록 하였다. 따라서 장소는 환경에 대한 인간의 체험을 통한 해석에 의해 존재하게 되며, 인간의 의도와 자연 질서가 융합된 것이고 세계에 대한 우리의 직접적 체험에 관련되는 의미 깊은 중심이라고 할 수 있다. 장소에 대한 체험은 인간 의도의 산물이자 의미 있는 인간 활동으로 인식됨으로써 의식적으로 얻어지기도 하고 장소에 의해 동일시됨으로써 무의식적으로 인식되기도 한다. 즉, 장소는 이미 '체험된 대상'을 전제하며 엄격한 의미에서 '체험의 결과로 나타나는 현상'이므로, 인간의 의식이 물질적 존재와 맺는 관계의 총합체라고 주장될 수 있다.<sup>20)</sup> 즉, 인간과 장소를 하나의 동일 현상으로 보고 체험 주체로서의 전체적 인간과 그를 둘러싼 장소와의 관계를 중요시하는 태도를 하나의 방법론으로 제시할 수 있겠다. 이러한 태도를 바탕으로 공간에 있어서도 다양한 체험으로 인한 체험의 장을 형

19) Cathie Gandel, 전계서, p.20

20) 임현성, 건축적 공간체험을 통한 장소성 구현에 관한 연구:1980년대 이후 도시의 맥락을 반영하는 전시시설을 중심으로, 서울대학교 석사학위논문, 2006, p.53

18) 권영걸, 공간지각이론과 경험의 계획, 월간인테리어, 2000, p.36

성할 수 있는 공간 디자인의 가능성을 설명할 수 있을 것이다. 저드는 다양한 체험적 요소들 중에서 특히 물을 매개로 한 공간 체험을 통하여 장소를 형성하는 경우가 적지 않다. 물은 인간의 무의식 속에 자리 잡아 우리의 본성을 움직이는 힘을 가지고 있다.<sup>21)</sup> 따라서 물이 지닌 역사와 상징, 물리적 특성을 효과적으로 배합하여 물이 가진 잠재력을 사용하는 것은 물과의 체험 속에서 장소적인 공간을 강하게 표현할 수 있는 방법이 될 수 있는 것이다. 캐널시티의 여러 광장에는 물을 이용하여 놀이를 통한 체험이 가능하도록 하였으며 소리와 빛과 통합된 여러 가지 연출은 보는 사람과 체험하는 사람이 함께 상호작용하며<sup>22)</sup> 쉽게 경험하지 못하는 색다른 체험을 통해 기억에 남는 장소를 만들어 내고 있다.<그림 8>



<그림 8> 캐널시티 씨코트와 스타코트에서의 물을 매개로한 체험

#### 4. 저드 파트너십의 대규모 복합상업공간의 관계구조 분석과 표현특성

##### 4.1. 공간구문론(space syntax)에 의한 공간분석의 의미

<표 1> 공간구문론의 적용 변수

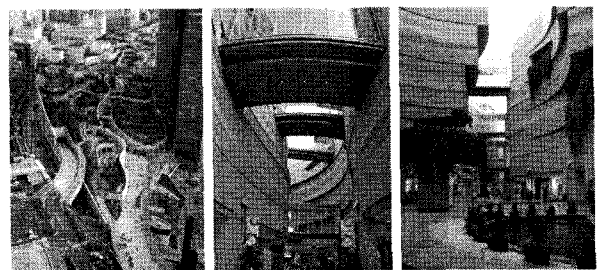
적용변수	연결도	통제도	통합도
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>임의의 공간에 직접적으로 연결된 다른 공간들의 개수로 표시.</li> <li>임의의 공간에서 바로 이웃한 공간으로 갈 수 있는 가능성을 나타냄. 국부적으로 연결된 주변공간과의 관계성만을 표시.</li> <li>높은 연결도의 공간은 주변의 다른 공간들과 빈번한 왕래가 가능하다는 의미.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>임의의 공간에 직접적으로 연결된 주변공간들과 그 주변공간들에 영향을 미치는 공간들까지 포함해서 표현.</li> <li>높은 통제도의 공간은 주변공간에 의해서 보다 많은 통제를 받음과 동시에 주변공간을 보다 많이 통제한다는 것을 의미.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>임의의 공간에서 다른 공간까지 접근하기 위해 상대적인 깊이와 관련된 변수.</li> <li>높은 통합도의 공간은 임의의 공간으로부터 그 공간으로의 이동단계가 적어지게 되고 전체시스템의 중심에 위치하므로 다른 공간으로부터 접근이 용이하다는 것을 의미.</li> </ul>

본 장에서는 공간구문론을 통하여 개체로서의 공간이 가진 특성에 한정되어지지 않고 공간 조직의 구조와 공간간의 관계성에 입각한 특성들을 파악함과 동시에 저드의 공간 디자인 전략인 테마성이 그러한 공간 간의 관계 속에서 어떤 방법으로 구현되어지고 있는가를 밝히고자

한다. 즉, 저드의 공간 프로그램들이 공간구문론의 변수 <표 1>들에 의하여 어떻게 나타나고 있는지에 대한 분석을 통하여 저드의 대규모 복합상업공간 디자인의 전략과 의도, 방법을 재확인하고자 한다.

##### 4.2. 남바 파크(Namba Parks)

남바 파크는 일본 오사카에 위치하고 있는 건축물로 상점, 레스토랑, 시네마, 오락시설, 문화시설로 구성되어 있는 대규모 상업공간이다. 중앙에 있는 몰(mall)은 자연의 거대한 협곡을 비유한 것이며, 8개 레벨의 매스의 볼륨을 따라 협곡을 가로지르는 메인스트리트(No.1, 16, 17, 18)는 건물전체를 유기적인 동선 네트워크로 연계시켜 주고 있다.<표 2> 이 메인스트리트는 전체 공간 구조상 중심에 위치하여 군집형태로 형성된 상업공간의 사이와 거대한 두 매스를 나눠줌과 동시에 이어주는 매개공간으로서의 역할을 한다. 이러한 점들은 연결도의 결과를 통해 검증된다. 연결도에서 보여 지는 파란색 부분의 상업공간들은 개별적인 공간으로 보았을 때 상호간의 관계성이 미약하지만 자연스럽게 회유하는 메인스트리트를 통해 이용자로 하여금 자연스러운 접근을 유도하며, 굴곡된 매스 사이를 지날 때 보여 지는 드라마틱한 시퀀스를 통해 재미와 감동을 느낄 수 있도록 하였다.<그림 9> 또 각각의 레벨을 잇는 여러 개의 동선이 집결되는 장소에는 광장이 형성되고 이벤트가 나타나는데, 동선과 동선이 만나고 광장이 맞물리는 이 공간들은 각각 수공간이나 녹지공간, 공연을 할 수 있는 하나의 무대로서의 기능을 하면서 이용자들을 모으는 즉, 균중을 형성시키는 촉매제 역할을 한다.



<그림 9> 남바파크의 유기적인 구성

이러한 장소를 통해 이용자들은 비밀상적인 체험을 하게 되고 남바파크 전체를 이동하는데 영향을 받아 공간에 더 오래 체류하고 싶어 하고 다양한 경험을 하고 싶어 만든다. 다시 말해 좀 더 새로운 것을 경험하고 싶은 심리적 욕구를 야기하고 그러한 욕구를 충족시키는 장소들을 위주로 공간을 이용하고자 하는 적극적인 행동을 유도한다. 이러한 이용객들의 행동으로 인해 남바파크 전체의 공간은 보다 역동적인 공간이 된다. 즉, 비밀상적인 경험이 가능한 이러한 장소(No.16, 17, 18)들은 주변 공간에 직접적으로 영향을 미치면서 상호적 관계를 형성

21) 조성원, 체험분석을 통한 물의 상징적 장소성에 관한 연구: 현상학적 접근법으로, 서울시립대학교 석사학위논문, 1988, p.73

22) Cathie Gandel, 전제서, pp.85~86

하고 있다는 것을 통제도의 수치가 높은 것을 통해 확인할 수 있다.<표 2> 또한 여러 곳의 진입구와 개별적인 레벨들은 새로운 공간과의 연결을 시도하면서 내부와 외부의 모호한 경계를 형성하여 이용자로 하여금 단순히 이동통로로서의 기능뿐만 아니라 그 이상을 경험하게 한다. 광장이면서 거쳐 가는 하나의 통로가 되기도 하고 때로는 무대나 휴식공간의 기능을 하는 등 한 공간에 여러 프로그램이 가능하도록 계획되었다. 통합도에서 보이는 이러한 공간(No.16, 17)들은 다른 공간으로의 접근이 용이하지만 파란색 계열의 상업공간들처럼 ‘소비’라는 하나의 기능만을 가지고 있는 공간들은 다른 공간으로의 접근이 중첩된 기능을 가지고 있는 공간보다 접근이 어려운 것을 통합도의 낮은 수치로 알 수 있다.<표 2>

### 4.3. 카레타 시오도메(Caretta Shiodome)

물이 바위를 갈라버리는 듯한 형상을 테마로 디자인된 카레타 시오도메는 동경에 있는 복합상업공간으로 2개 층의 물, 그리고 문화공간, 레스토랑을 중심으로 한 복합상업공간이다. 텐츠 본사와 연계된 다양한 레벨의 진입 동선을 두어 도심 근로자들의 적극적인 접근을 유도하고 있다. 저층엔 원형으로 벽을 구축하여 진입 공간(No.45)을 에워싸으로써 이용자를 공간 안으로 응집시키며 자연스러운 진입을 유도하고 있으며 건물 내부에 있는 또 다른 진입로의 동선들과 유기적으로 연결되도록 하여 유연한 동선체계를 형성한다.<그림 10> 저층 진입로의 동선 체계는 선큰광장(No.1)을 거치는 진입공간(No.45)과 거



<그림 10> 원형의 진입공간



<그림 11> 물을 이용한 선큰광장의 오브제



<그림 12> 선큰광장의 복합프로그램

치지 않는 진입공간(No.10)으로 나뉘었다가 다시 하나로 합쳐진다. 이 두 동선은 카레타 시오도메의 공간 구조상 중심에 위치하여 다른 여러 개의 동선들이 뻗어나갈 수 있도록 하며 이용자를 상업공간 안으로 자연스럽게 연결시켜준다. 이러한 동선과 동선을 통해 형성되는 상업공간과의 관계성은 상업공간을 둘러싸고 있는 동선의 연결도 수치가 높은 것을 통해 확인할 수 있다.<표 2> 또한 이 동선들의 결절점에 선큰광장을 두어 비밀상적인 경험이 가능하게 하고 광장과 진입동선이 맞물리는 곳에 거대한 매스를 배치함으로써 새로운 공간에 대한 긴장감을 경험

하게 한다.<그림 11> 선큰광장을 중심으로 전시와 공연, 바자회 등 다양한 이벤트를 기획하여 이용객으로 하여금 다채로운 체험을 할 수 있는 환경을 제공함으로써 하나의 공간에 오랜 시간 머무르게 만든다.<그림 12>

선큰광장(No.1)은 다른 공간과의 일방적인 관계가 아니라 상호적인 관계를 맺고 있기 때문에 이곳을 통하지 않고 진입하는 공간(No.10)과 광장을 거쳐 진입하는 공간(No.45) 모두에 영향을 미친다. 즉 선큰광장에 이벤트와 같은 비밀상적인 경험이 가능한 프로그램을 두어 광장을 거쳐서 진입하도록 유도함으로써 공간을 좀 더 우회하도록 하고 있다. 이는 광장을 거친 진입공간(No.45)이 광장을 거치지 않는 진입공간(No.10)보다 통제도의 수치가 높은 것을 통하여 알 수 있다.<표 2>

선큰광장에 있는 거북이 등 모양의 조형물의 경우, 김을 뿜을 때에는 그 곳이 시각적인 감흥을 일으키는 이벤트 요소로서의 기능을 하지만 김을 뿜지 않을 때에는 광장에서 연출되는 공연을 관람하기 위한 관람석으로서의 이중적 기능을 가진다. 뿐만 아니라 전시가 행해질 때는 전시공간으로 사용되는 등, 여러 기능의 중첩을 통해서 공간 안에 또 다른 공간을 만들어내는 다양한 공간성을 창출한다.<그림 11> 또한 여러 곳에 위치한 진입동선들은 이용객으로 하여금 공간에 대한 명확한 인지를 어렵게 하여 내·외부의 모호한 경계를 형성하고 한 공간에 있지만 다양한 공간을 체험하는 듯한 경험을 제공하며 전체 공간의 깊이를 조절하여 이용객의 적극적인 공간 경험을 유도한다. 파란색 계열의 상업공간보다 연두색 계열로 나타나는 선큰광장 주변의 상업 공간들은 소비의 기능 외에 각각의 상업공간에서 이루어지는 소비를 통해 다른 공간으로의 접근과 이동을 용이하게 하는 이중적 기능을 가지고 있고 이것은 통합도 수치를 통해 확인된다.<표 2>

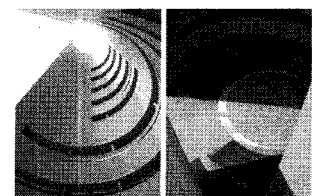
### 4.4. 리버워크 기타큐슈(Riverwalk Kitakyushu)

일본의 자연과 전통을 테마로 한 리버워크 기타큐슈는 예술 극장 및 미술관과 문화시설, 판매점, 음식점과 같은 상업시설로 구성되어 있는 복합상업공간이다. 저층부는 다목적으로 사람이 모일 수 있도록 상업시설, 중간층은 많은 사람이 모이는 레스토랑, 상층부는 볼륨이 있는 문화시설이나 업무시설로 구성되어 있다.

정형화 되지 않은 채로 대지에 놓여진 탈 스케일의



<그림 13> 회유하는 동선



<그림 14> 탈 스케일의 광장

<표 2> S-cube Convex Analyzer에 의한 분석결과

	연결도		통제도		통합도	
	수치	다이어그램	수치	다이어그램	수치	다이어그램
남바 파크	<p>No. Con</p>	<p>연결도에서 높은 수치를 나타내는 메인 스트리트(No.16, 17, 18)는 거대한 두 매스의 매개공간으로 상호간의 관계성이 약한 상업공간 주위로 유기적인 동선 네트워크를 구성하여 이용객을 전체 공간의 자연스러운 흐름 속으로 유도한다.</p>	<p>No. Cnt</p>	<p>합곡의 형태를 가로지르는 메인스트리트(No.16, 17, 18)는 여러 개의 동선이 집결되는 장소로 각각 수공간, 녹지공간, 광장을 형성하며 이용객들의 비일상적인 체험을 통해 적극적인 공간 경험이 가능하도록 한다.</p>	<p>No. Int</p>	<p>다양한 진입구로 자유로운 동선체계를 형성하여 공간의 깊이가 알아지면서 여러 공간으로의 접근을 용이하게 한다. 메인스트리트(No.16, 17, 18)를 통해 전체 공간이 시스템적으로 구성되어 이용객들의 적극적인 공간 활용을 유도한다.</p>
카레 타 시모 도메	<p>No. Con</p>	<p>상업공간을 둘러싸고 있는 형태의 동선 공간(No.19, 17, 26, 28, 2, 47)은 진입공간인 No.10, 45에서 시작하여 하나로 합쳐지며 연결도의 수치가 낮은 상업공간들을 연결시켜 전체 공간의 자연스러운 흐름을 유도한다.</p>	<p>No. Cnt</p>	<p>선큰광장(No.11)을 거쳐 진입하는 공간(No.45)이 거치지 않고 진입하는 공간(No.10)보다 통제도 수치가 높은 것으로 보아 비일상적인 체험이 가능한 선큰광장으로 이용객들은 공간을 더욱 다양하고 적극적으로 활용하게 된다.</p>	<p>No. Int</p>	<p>공간으로 진입하는 동선을 여러 곳에 둬으로써 공간에 대한 명확한 인지를 어렵게 하여 모호하고 다양한 공간감을 형성하며, 전체공간의 깊이가 알아진 것을 연두색계열로 분포된 통합도를 통해 확인할 수 있다.</p>
리버 워크 기타 큐사	<p>No. Con</p>	<p>캐년워크(No.5, 9, 11, 12, 13)와 수공간인 에너지코트(No.18), 미스틱코트(No.19)는 거대한 5개의 매스 사이를 연결하며 각각의 매스에서 전해질 수 있는 이질감을 해소시키고 각각의 상업공간간의 원활한 흐름을 유도한다.</p>	<p>No. Cnt</p>	<p>건물 전체를 회유하는 동선의 결절점에 위치한 에너지코트(No.18)와 미스틱코트(No.19)는 동선의 흐름에서 느낄 수 있는 지루함을 해소하며 예상치 못한 마주침으로 인한 환기를 통해 전체공간을 더욱 적극적으로 경험하도록 유도한다.</p>	<p>No. Int</p>	<p>캐년워크(No.5, 9, 11, 12, 13)에는 이동, 이벤트, 휴식 등의 다양한 프로그램을 적용하여 다른 공간으로의 접근을 용이하게 하고 있으며, 각각의 수공간들(No.18, 19, 21)은 외부와의 긴밀한 관계로 전체 공간 깊이가 알아지도록 한다.</p>

건축매스는 이용객을 압도하며 그 불륨을 따라 유기적인 형태의 동선체계가 형성되어 개별적인 매스의 사이사이를 연계시켜 줌으로써 공간적 호기심을 유발시키고 공간에 순응하며 건축 매스를 경험하도록 만들고 있다.<그림 13>, <그림 14>

건물의 매스사이로 형성된 유기적 형태의 중심동선공간인 캐년워크(No.5, 9, 11, 12, 13)는 전체공간을 아우르며 이를 중심으로 상업공간과 수공간들이 형성되어 다섯 개의 다양한 매스에서 전해질 수 있는 이질감을 드러내지 않고 이용객들의 호기심을 자극시켜 이웃한 공간으로

용이하게 이동할 수 있는 가능성을 높여준다. 이러한 메인동선의 특징은 연결도 수치가 높은 것을 통해서 확인할 수 있다.<표 2>

기하학적인 매스를 따라 건물 전체를 회유하는 동선의 결절점에는 수공간인 에너지코트(No.18)와 미스틱코트(No.19)를 두어 이동의 흐름을 조절하고 바닥에서 분출하는 분수의 연출로 비일상적인 장소를 구현하고 있으며 다양한 이벤트를 통해 이용객들에게 새로운 경험을 제공한다. 이러한 이벤트 장소의 제공은 이용객들로 하여금 더욱 오래 머무르고 그 공간을 다시 찾게 만드는 역할을



한다. 또한 동선의 방향에도 지대한 영향을 미친다고 볼 수 있는데, 이벤트가 없을 경우 사람들은 빠르고 소극적인 공간 경험을 통해 소비라는 목적만을 달성하려고 한다면 특별한 이벤트가 연출될 때에는 여유 있고 적극적인 공간 경험을 하려하고 소비 이상의 행위를 공간 안에서 표출하고자 한다. 그만큼 비일상적인 이벤트 장소의 출현은 다양한 이용객의 행위를 유발시키고 촉진시키는 역할을 한다고 할 수 있겠다. <그림 15> 이것은 각 코트(No.18, 19)의 통제도 수치를 통해서도 재확인 할 수 있다. <표 2> 또한 수공간인 에너지코트(NO.18), 미스틱코트(No.19), 엔트리코트(NO.21)는 외부와의 긴밀한 관계를 형성하여 공간의 깊이를 조절하고 다중적 공간 경험을 제공하며 다른 공간으로의 접근을 유도하는 반면, 상업공간의 경우 소비라는 확실적인 기능만 내포하고 있어 다른 공간으로의 접근이 불리하다는 것을 통합도 수치로 확인할 수 있다.



<그림 15> 동선의 결절점에 색다른 물의 체험을 통한 장소 형성

## 5. 결론

본 연구에서는 저드 파트너십의 디자인관을 표현하는 전략으로써 테마 디자인의 개념과 방법을 분석하고 공간의 관계구조 속에서 그 특성이 어떻게 나타나는지를 공간구문론을 통하여 확인하였다. 이상의 연구를 통하여 얻어진 저드 파트너십의 대규모 복합상업공간 디자인의 표현특성은 다음과 같다.

첫째, 건축 매스를 테마와 결부시켜 그 테마가 갖는 특성들을 직접적으로 형상화함으로써 건축 매스 자체에 조형성이 강조되어 진다. 내부 공간 역시 하나의 통일된 테마로써 전체적인 스토리를 구성하며, 형태와 재료, 색채 등의 디자인 요소들은 주변공간과 관계성이 높은 메인 동선공간을 중심으로 표현하여 이동시에 색다른 공간감과 즐거움을 줌으로써 이용객이 더욱 적극적으로 공간을 즐기고 풍부한 공간경험을 하도록 유도하고 있다.

둘째, 유기적인 곡선의 형태를 갖는 중층을 중심으로 회유하는 동선체계를 구축하여 공간간의 상호적 관계를 형성하고 연속적인 흐름 속에서 주변공간과의 감각적 시퀀스를 유도한다. 또한 이러한 동선에 결절점을 두고 스케일의 변화나 다양한 프로그램의 적용으로 비일상적인 체험이 가능하도록 함으로써 이용객으로 하여금 대규모 공간을 이동하면서 느끼는 피로감을 해소하고 더욱 오래 공간에 체류할 수 있도록 유도하고 있다.

셋째, 여러 경로의 진입구와 광장 등을 통한 순환체계를 통해 공간의 깊이를 조절하고 이용객이 이동경로를 선택할 수 있는 폭을 넓혔으며, 내·외부의 모호한 경험과 이동 중에 보여 지는 재미있고 다양한 시퀀스로 심리적인 공간의 깊이도 알아지도록 하고 있다. 이러한 순환체계의 중심에는 다양한 이벤트가 가능한 체험의 장을 형성시키고 특히 상징적인 오브제의 연출이나 물을 매개로하는 체험 요소를 삽입함으로써 독특한 장소성을 부각시키고 있다. 이러한 장소성의 구축은 이용객들의 기억 속에 특정 장소에 대한 인상을 각인시켜 다시 찾고 싶은 장소로 만들고 있다.

현대의 복합상업공간은 그 규모가 점점 커지고 있으며 다양한 콘텐츠와 프로그램들을 필요로 하고 있다. 이는 소비의 기본 목적이 경제적 효용에서 다양한 문화적 교류와 체험을 통한 향유와 행복으로 변화됨에 따라 요구되는 현상이라고 볼 수 있다. 따라서 즉흥적이고 일회성으로 끝나는 프로그램이나 획일적인 공간구성에서 벗어나 지속가능한 체험의 장소로 설정, 계획하는 것이 연속적인 경험에도 항상 새롭고, 다양한 공간적 경험과 메시지를 전달 할 수 있다고 본다. 본 연구에 의해 도출되어진 저드 파트너십의 대규모 복합상업공간의 특성과 디자인 방법은 감성 사회의 소비문화를 충족시키기 위한 대규모 복합상업공간의 디자인에 있어 기초적 자료로 활용될 수 있다고 생각되어 진다.

## 참고문헌

1. Bradbury, YOU ARE HERE:The Jerde Partnership International, Phaidon Press Limited, 1999
2. Cathie Gandel, Jon Jerde in Japan : Designing the Space Between, Balcony Press, 2000
3. Edward Relph, Place and Placelessness, Pion Limited, 1976
4. Jon Adams Jerde, FAIA, The Jerde Partnership International, L'ARCAEDIZIONI, 1998
5. 구로가와기쇼, 중간영역으로서의 길과 건축, 편집부 역, 태림문화사, 1996
6. 박경애, 입체조형연구, 기문당, 2008
7. 조선일보 위클리비즈 팀, 위클리비즈, 21세기북스, 2010
8. 성경주, 테마개념을 도입한 상업공간 계획에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2001
9. 임현성, 건축적 공간체험을 통한 장소성 구현에 관한 연구, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2006
10. 조성원, 체험분석을 통한 물의 상징적 장소성에 관한 연구, 서울시립대학교 대학원 석사학위논문, 1988
11. 황미영·임채진, space syntax model에 의한 공간해석방법에 관한 고찰, 한국박물관건축학회논문집 통권 제2호, 1999
12. 권영걸, 공간지각이론과 경험의 계획, 월간인테리어, 2000
13. 장옥연, 장소 장소성 장소마케팅 CI, 도시문제 34권 363호, 1999
14. 新建築, 新建築社, 2003. 6

[논문접수 : 2010. 09. 30]

[1차 심사 : 2010. 10. 19]

[게재확정 : 2010. 11. 05]