

# ‘사건’개념을 적용한 박물관 전시의 스토리텔링에 관한 연구

- 유대인박물관을 중심으로 -

## A Study on an Storytelling of Museum's exhibition by applying concept of 'Event'

- Focusing on Holocaust Museum -

**Author** 이세영 Lee, Sei-Young / 정회원, 국민대학교 디자인대학원 전시디자인전공 석사과정  
윤재은 Yoon, Jae-Eun / 정회원, 국민대학교 조형대학 실내디자인학과 주임교수

**Abstract** In the modern era, perceived as the century of culture, the pure meaning of information in various medium is becoming extinct and the distinction between media and reality being faded away. Such phenomenon is called "simulacre". Gilles Deleuze defines "simulacre" as an event that passes by momentarily. To the modern people, the museum should be sublimated into a space that reflects not only the various surroundings but also education and should be a space that can provide diverse experiences. For museum exhibit communication, storytelling is a method that can meet the need of audience and take one step forward in educational and emotion aspect. Considering such relationship, "event" can be an evidence to build a space by establishing relations with subject and determine the meaning of space.

First, characteristics of event and requisite and the theoretical view of storytelling will be examined, followed by the analysis of event storytelling by selecting Holocaust Museum which attempted a new approach that has dealt with what is important to the Jews: 'holocaust'. The purpose of this study is to identify how "event", not remaining as an abstract term, is being present in Holocaust Museum with a new spatial perspective, and to provide the public with a different set of thinking and experience.

**Keywords** 사건, 스토리텔링, 유대인박물관, 전시  
Event, Storytelling, Holocaust Museum, Exhibition

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

21세기가 문화의 세기로 인식되면서 넘쳐나는 정보-매체 속에서 정보가 가지는 순수한 의미는 점점 소멸되고 매체와 실제의 구분이 사라진다. 이런 현상이 바로 '시뮬라크르'이다. 후기 구조주의의 대표 철학자 질 들뢰즈(G. Deleuze, 1925-1995)는 '시뮬라크르'의 개념을 스쳐 지나가는 순간적인 '사건'이라 표현하고 있다.

현대인들에게 있어 박물관은 다양한 외부 환경을 반영하면서 도시의 상징, 문화의 중심, 교육기관으로 교육은 물론 다양한 체험을 할 수 있는 공간으로 승화시켜야 할 것이다. 박물관 전시 커뮤니케이션을 위해 스토리텔링 기법은 공간에서 정보가 적절히 표현되고, 즐거움과 정보를 동시에 바라는 관람객의 요구를 충족하면서 교육적 측면과 감성에 한 발 더 나아갈 수 있는 방법으로써 더

욱 기대가 된다.

이런 관계성을 고찰하여 '사건'이 주체와 관계를 맺고, 공간의 의미를 확정지으면서 변해가는 삶의 방식을 받아들이고 공간을 구축하는 단서가 될 수 있음을 말하고자 한다. 박물관 중에서도 유대인박물관은 과거의 비극적 사건을 기억하고 기념하는데 목적을 가지고 있고, 관람객들에게 깊은 감성적 자극과 위안을 위해 사건을 토대로 한 스토리텔링이 중요한 전략 중 하나이다. 따라서 그들을 경험적, 감성적 소통으로 이끌어 낼 수 있다는 점에서 가치가 있다.

결국 본 연구는 현대 사유에서 중요하게 다루어지고 있는 '사건'이 하나의 추상 개념에 머무르지 않고 새로운 공간적 관점으로 유대인박물관에 어떻게 나타나고 있는지 확인하고 분석하여 대중들에게 또 다른 사고의 틀과 경험을 제공하는데 목적이 있다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구에서는 스토아학파의 시물라크르 이론을 이어 받아 새로운 사유를 이끌어내는 들뢰즈의 사건개념을 고찰하고, 사건이 박물관 전시로 이어지는 방법을 연구하고자 한다.

첫째, 사건과 요소에 대한 특성, 사건개념과 공간은 어떤 관계성을 갖는지, 전시에서 스토리텔링이 어떤 특징을 갖는지 문헌과 연구논문 등을 토대로 알아본다.

둘째, 유대인에게 있어 가장 중요한 사건(홀로코스트)을 다루면서 종전의 건축 개념에서 탈피하여 새로운 접근을 시도한 유대인박물관들을 선정하여 사례분석을 토대로 박물관 전시에서 나타나는 사건개념의 스토리텔링을 분석한다.

마지막으로, 분석한 사례를 바탕으로 유대인박물관에 나타나는 스토리텔링의 특성을 도출해낸다.

연구 범위는 인간의 폭력성, 잔인성을 극단적으로 보여주었다는 점에서 20세기 치욕적인 사건으로 꼽히는 홀로코스트를 기억하기 위한 대표적 유대인박물관으로 선정하였다.

이러한 연구 의도는 전시에 있어서 철학적 개념이 등장하여 전시공간에서 변화를 줄 수 있는 주요 요소들 외에 새로운 시도들이 계속되고 있다. 그런 점에서 비물질적 개념인 ‘사건’에 주목하여 그에 적용된 박물관 내 전시를 이끌어가는 스토리텔링이 또 다른 의미를 가질 수 있음을 드러내고자 한다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1. 사건의 개념 및 정의

사건이란 일반적으로 ‘뜻밖에 일어난 일’로서 순간적이고 우연적이며, 지속성을 가지지 않은 것, 자기 동일성이 없는 것 등을 의미한다. 즉 사건이란 어떤 고정된 존재나 정지, ‘~임’의 측면이 아니라 생성이나 운동, ‘~됨’의 차원을 말한다.<sup>1)</sup>

플라톤은 현상의 작용을 원본과 복사물이 아니라 복사본들과 시물라크르의 구분이라 하며, 모방하는 ‘복사물’은 원본에 유사성이 인정되는 것이고, 유사성을 발견할 수 없는 것은 환각이라고 부르는 시물라크르는 철저히 버려지는 것이다.<sup>2)</sup> 플라톤의 이데아와 현실 사이의 이분법에서 이데아를 닮지 않은 것이 ‘시물라크르’의 사건이다.

들뢰즈는 시물라크르를 자신의 철학에 중요한 사유로

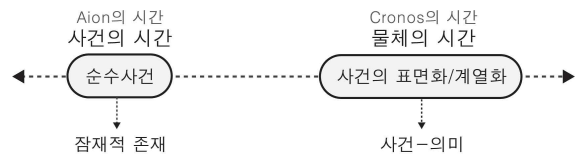
삼고 변화가 생성되는 사건을 새롭게 드러낸다. 들뢰즈의 사건의 철학은 스토아학파로부터 발전된 형태로 전개되는데 플라톤의 사건에 대한 부정적 평가에 비해 스토아학파는 사건을 긍정적으로 평가하였다. 스토아철학은 물체들 세계와 효과들의 세계로 구분하는데 물체들 사이에는 인과관계가 존재하지 않고 전 계열이 우주적 운명이 된다. 효과들은 물체들이 아니라 ‘비물체적인 것들’이다. 이를 들뢰즈는 ‘사건’이라 표현하였다. 스토아학파에게 사건이란 물체의 표면 효과이며 ‘말로 표현되는 것’이다.<sup>3)</sup> 사건은 그것이 발생하는 짧은 시간 동안만 존재하고 곧 존재하지 않게 되기 때문에 자연과 문화의 경계면에서 발생하는 것으로 본다.

<표 1> 비물체적인 것-사건

구분	플라톤	스토아학파	들뢰즈
비물체적인 것	물체적인 것 저편의 본질적인 것 / 실재	물체적인 것 이편의 존재 / 물체적인 것의 표면효과	
사건	순간적인 것 / 비실재적인 것 / 시물라크르 / 이해 불가능한 것 / 형상의 반대편 존재	물체의 표면효과 / 말로 표현되는 것	자연과 문화의 경계면에서 발생하는 것

자연의 움직임들 모두가 사건이다. 사건 중에서 계속해서 동일한 반복을 일으키는 것이 ‘순수사건’이다. 순수사건이란 “세계 속에 잠재되어 있는 사건”을 말하며 잠재적 존재방식이라 할 수 있다.<sup>4)</sup> 순수사건은 곧 순간적인 시간에 일어나고 들뢰즈에게 시간은 두 차원의 시간성이다. 들뢰즈는 사건의 시간을 아이온(Aion)의 시간으로, 물체의 시간을 크로노스(Cronos)의 시간으로 규정한다.<sup>5)</sup>

순간 나타났다가 사라지는 것, 바로 순간으로만 존재하는 것이 중요한 의미의 사건으로 우리의 삶을 의미한다. 들뢰즈는 사건을 물리적 차원의 운동에서 파생되는 것이자 동시에 문화적 차원의 가장 원초적 층위에서 발생하는 것으로, 다시 말해 자연과 문화를 가르는 경계선 상에서 발생하는 것으로 이해하며 동시에 사건을 의미와 동일시한다.<sup>6)</sup>



<그림 1> 사건의 의미화 과정

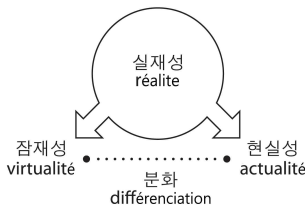
### 2.2. 사건개념의 특성

1) 유환주, 건축적 산책 개념과 들뢰즈의 사건 개념의 상관성에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2005, p.15  
 2) 박치완, 들뢰즈의 플라톤 비판과 시물라크르의 반란 또는 복수: 「플라톤과 시물라크르」를 중심으로, 고려대 철학연구소, 철학연구 제31집, 2006, pp.230-231

3) Gilles Deleuze, 의미의 논리, 이정우 역, 한길사, 1999, p.26  
 4) 이정우, 사건의 철학, 철학아카데미, 2003, p.93  
 5) 최임경, 들뢰즈의 시물라크르개념을 적용한 영화 속 공간연구: 운동 이미지와 시간 이미지를 중심으로, 국민대 석사논문, 2007, p.10  
 6) Gilles Deleuze, op.cit., p.25

들뢰즈가 말한 사건의 요소로 크게 네 가지를 들 수 있다.

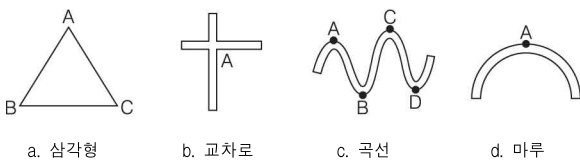
첫 번째가 ‘잠재성’이다. 잠재성이란 현실적인 것은 아니지만 현실로 일어날 가능성이 있고 실제할 수 있는 것이다. 논리적 차원 또는 형이상학적 차원 또는 선험적 차원에서의 잠재성이 물질적인 운동 속에 실제 구현될 때, 우리는 그 잠재성이 ‘분화되었다’, ‘현실화(actualization)되었다’고 할 수 있다.<sup>7)</sup>



<그림 2> 잠재성의 분화

‘특이성(singularity)’이란 곧 ‘무슨 일인가가 벌어지다’라고 할 때의 그 각각의 사건들을 말한다.

어떠한 두 개의 계열이 만나는 사건 가운데, 한 계열은 나머지 계열에 비해 과잉을 내포하고, 반면 다른 계열은 상대적으로 결여되어 있다면 두 계열 사이에서 사건이 일어나는 지점이 곧 특이성이다. 그러므로 사건이란 두 가지 이질적 특이성의 결합체이다.<sup>8)</sup> 특이성에는 운동과 시간이 들어가지 않아 ‘순수 사건’이라 말할 수 있다. 들뢰즈는 이 특이성을 순수사건과 동일시함으로써 존재론의 개념으로서 확립한다.



<그림 3> 개체 성질을 나타내는 특이점들<sup>9)</sup>

들뢰즈는 구조는 역동화시키는 ‘우발점’을 내포한다고 본다. 들뢰즈는 이 우발점의 개념을 가지고 구조주의를 역동화한다. 다시 말해 우발점은 이미 형성된 계열들의 장, 곧 구조 어디에서나 발생하는 사건이다. 구조주의에서의 ‘위치/자리’는 말 그대로 한 구조 내의 정적인, 고정된 위치/자리이다. 하지만 들뢰즈에게 있어서 자리/ 위치란 사건으로써, 자연/존재로부터 솟아오른 하나의 사건으로 파악되어 구조 내에서 이미 일정한 의미를 부여받은 자리가 아니라 순수한 생성, 우발적인 발생을 통해 생겨난 사건인 것이다.<sup>10)</sup>

사건은 ‘계열’을 통해서 정의되는데 들뢰즈는 사건이란 계열화됨으로써 의미로 화한다고 말한다.

하나의 사건이 그대로 의미가 되는 것은 아니다. 사건은 그 자체로서는 무의미이다. 자동차 사고가 났을 때 자동차의 물리적 변화나 사람의 세포에서의 변화는 자연적 과정이며, 그것 자체만을 추상해 생각했을 때는 무의미이다. 그러나 인간에게 일어나는 모든 사건들은 이미 존재하는 문화-장 내에서 계열화되며, 계열화되는 순간 의미로 화한다. 때문에 들뢰즈는 사건이란 무의미와 의미의 두 얼굴을 가진다고 본다. 물리적 변화 그 자체로서는 무의미하지만, 문화 세계 내에서 계열화됨으로써 의미로 화하는 것이다.<sup>11)</sup>

들뢰즈에 의하면, 하나의 계열을 구성하는 특이성들의 결합 혹은 특이성은 다른 계열과의 차이를 함축하는 한에서 다른 계열들과의 거리를 유지한다. 그러나 각각의 특이성은 또 다른 특이성의 이웃관계로 연장될 수 있다. 이러한 의미에서 보면, 단지 분기하는 계열들만이 존재하는 것이 아니라, 각 계열 자체가 여러 개의 수렴된 ‘하부-계열’들로 구성되는 것이다. 다른 한편으로, 이질적 계열들은 서로 공명, 소통하기도 하며, 이질적인 계열들의 미분적인 항들과 관계들을 적분하여 하나의 계열로 수렴하는 동질적인 계열화가 작동할 수도 있다.<sup>12)</sup>

<표 2> 사건개념의 특성

사건 개념	내용
잠재성	실재들이 내적으로 복수성의 상태로 이루어진 것으로 존재 세계의 실재와 허구를 구별하는 개념
특이성	잠재된 존재의 특성이 드러나는 부분, 공간을 의미하며, 만남, 교차, 꺾어짐이 성립되는 곳
우발성	우발점으로써 사건은 표면효과이지만, 이미 존재하는 구조 안에서 발생할 수 있다. 이것은 역동화의 필수적 요소이다.
계열성	사건들의 표면효과이면서 또 다른 사건들과 연계되면서 하나의 의미가 된다.

### 2.3. 공간과 사건개념의 상관성

공간은 사람이나 사물이 그 안에 자리 잡게 되는 영역을 지칭한다. 공간 안에서 일어나는 사건들에 대해 규칙을 포착하여 그것이 진행될 방향을 예측할 수 있게 해준다. 하나의 장으로써 공간은 사건, 행동 등을 규정하는 힘이 작용하게 되고 모든 경험에 영향을 주고, 그것을 반복하는 양상을 보인다. 들뢰즈가 말하는 사건개념도 결국은 공간 안에서 일어나는 사건인 것이다.

사건이 다양체들의 배치에서 일어나는 표면효과라 한다면 공간은 각 요소들의 배치이며 이러한 계열화속에서 솟아나는 사건이다. 하나는 기계적 배치인데 실제 사물의 배치를 말하고, 다른 하나는 보이지 않는 개념들의 배치인 언표적 배치다.<sup>13)</sup> 공간도 언표적 배치가 중요한

7) 이정우, 시뮬라크르의 시대, 거름, 1999, p.190

8) 최임경, op.cit., 2007, p.13

9) 이정우, op.cit., pp.166-167

10) 이정우, 사건의 철학: 삶, 죽음, 운명, 그린비, 2011, p.150

11) Gilles Deleuze, op.cit., p.29

12) 김선곤, ‘사건’개념을 통한 건축이론 구성에 관한 연구: 들뢰즈(G.Deleuze)의 ‘사건’개념을 중심으로, 홍익대 석사논문, 2000, p.15

데, 공간이 형성되기 위해서 단순히 그 오브제뿐만이 아니라 그 주변 맥락들과 관련법이나 관례들, 즉 기계들과 연표가 동시에 작용해야 하기 때문이다.<sup>14)</sup>

잠재성은 특정한 모습으로 현실화되지 않았어도 현재의 다른 사태들에 영향을 미치고 변환시킬 수 있다는 점에서 현실적이지 않으면서 실제적인 것이자 현재와 공존하는 실재이다.<sup>15)</sup> 건축에서 구축할 건축적 텍스트들이 공간 속에서 어떠한 사건이 일어날 것인가를 예측하여 의도한 사건들을 조직하거나 배치하는 방식으로 잠재시킬 수 있다.<sup>16)</sup>

병산서원의 만대루 하부는 전통 건축에서 나타나는 여백의 모습을 잘 드러내고 있다. 동양화의 여백과도 같은 의미이다. 여백은 공간에서 비어있지만 잠재력을 가지고 있다. 안도의 코시노 주택은 벽의 슬릿을 통해 빛이 유입되면서 그 투영됨으로 인해 공간을 변화시킨다. 자하 하디드의 Bach Pavilion은 공간 안에서 경계가 모호하여 기존 바닥, 벽, 천정의 구분이 애매하게 된다. 이런 투영됨과 모호함이 잠재성의 형태로 나타난다.



<그림 4> 병산서원 만대루 하부  
<그림 5> Koshino House, Ando Tadao  
<그림 6> Concert Pavilion, Zaha Hadid

사건의 특이점은 전환과 변화를 말하며 분화되며 다자화되는 지점이다. 반복은 특이성들의 분출이다. 그 반복은 항상 각자의 다른 쌍에게 반항하거나 공명하며 또는 서로가 서로에 대해 재분배를 실행하도록 한다.<sup>17)</sup>

건축에서 안정성에서 벗어나 시각적 긴장과 조형성을 주어서 불안정함을 나타내거나 여러 재료의 혼합 사용으로 이질적 특성 혹은 변화의 다양성을 주는 것은 특이점을 드러내는 것이다.



<그림 7> UFA Cinema center, Coop Himmelblau  
<그림 8> Dutch Paviloin, MVRDV

13) 이정우, 천하나의 고원, 돌베개, 2008, p.23  
14) ibid., p.54  
15) 권태일, 이동언, 근원적 다양성으로 본 집합의 건축, 대한건축학회 제20권 통권 제192호, 2004, p.199  
16) 김용진, 진정, 들뢰즈의 시뮬라크르개념을 통한 건축에 있어서 사건 디자인에 관한 연구, 대한건축학회 제25권 통권 제49집, 2005, p.106  
17) 이택광, 들뢰즈의 극장에서 그것을 보다, 갈무리, 2002, p.51

사건이 다른 사건들과 계열화가 되면 공간에서 구체화되어 나타나게 된다. 반복되는 사건들에서 새롭게 현실화되어 환경에 적응하여 표현되기도 하고, 다른 것들과 연계성을 가지면서 연속적으로 표현된다. 연속성은 중첩 구조에 의해 점진적, 순차적, 연속적 운동을 드러내며, 펼쳐지려는 힘에 의해 현실적인 차원에서 사물들은 각각의 차이를 갖게 되며 내포되었던 잠재성이 분화된다.<sup>18)</sup>



<그림 9> Libera Dubrovnik golf resort, Zaha Hadid  
<그림 10> Nora Graw, Greg Lynn

우발점은 이미 존재하는 사건들의 장 안에서 자리 잡음으로써 의미를 화하며, 역동화의 과정에 필수적인 요소이다.<sup>19)</sup> 사건에 의해 인위적으로 공간은 조작된다. 비대칭의 균형으로 긴장감이 생긴다. 운동감을 나타내는데 있어 선은 공간 형상을 명확히 한계 지워 고정시키는 동시에 그 자신의 방향성을 가지며 운동감을 준다.<sup>20)</sup> 사건의 우발점은 이러한 방법들로 제시되어 형이한 흐름 속에 끼어들어서 사건의 전개를 비약적으로 이행시키고 극적으로 전환시킨다.<sup>21)</sup> 개방성은 관통, 조망 등의 기능을 가지고 상황에 따라 다양한 의미를 지니 사건에 있어 새로운 계열화로 나가는데 우발점으로 작용한다.

탈중력적 건축은 긴장감과 불안감을 유발시키며, 기존의 안정감 있는 직교좌표의 구조체계에 의문을 던지게 하여 시각적으로 움직이는 듯한 인식을 준다.<sup>22)</sup>



<그림 11> Prada Fashion shop, Rem Koolhaas  
<그림 12> Villa Dall'Ava, Rem Koolhaas  
<그림 13> Moonsoon, Zaha Hadid

위에서 살펴본 것처럼 잠재성은 공간에서 여백과 투영성 등을 통해 공간을 확장해주고 가능성을 가진 단계이고, 그 사건이 분화되거나 변화할 때 특이점들이 불안정

18) 임지훈-이명식, 후기구조주의에서 바라본 디지털건축의 연속성 원리에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 21권 12호, 2005, p.68  
19) 이가연, 현대공간에 나타나는 시뮬라크르현상의 표현특성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2006, p.37  
20) 이진영, 현대 실내공간에 있어서 현상학적 역동성에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2004, p.35  
21) 권영길, 공간디자인의 비물질화 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 22호, 2000, p.86  
22) 정성규, Coop Himmelblau의 '열린 건축'의 작품특성에 관한 연구, 건국대 석사논문, 1999, p.110

하거나 이질적 특징을 드러낸다. 또한 공간 안에서 열린 구조로 나아가려면 역동적이거나 개방적인 모습으로 인식되어야 한다. 하나의 사건이 의미화 되기 위해서 공간은 환경과의 적응, 다른 사건들과 연계성을 갖게 된다.

<표 3> 사건의 공간적 특성

사건 개념	의미	공간에서의 특성
잠재성	가능성이 무한함	비어있음 / 투명 / 모호함
특이성	분화 / 다지화	비균질적 / 불안정 / 가변적
우발성	역동화	역동적 / 개방적 / 탈중력
계열성	사건의 의미화	연속적 / 환경적응

## 2.4. 전시공간과 스토리텔링

스토리텔링은 문학 용어로 ‘이야기를 들려주는 것’ 혹은 구전(口傳)을 뜻하며 모든 종류의 이야기를 하는 행위를 일컫는다. 다시 말하면 현대적 스토리텔링은 미디어를 비롯한 다양한 매체를 통해 전달되는 모든 형태의 이야기를 의미한다.<sup>23)</sup>

이야기의 서술에 의해 사건의 시공간은 재구성되고 다양한 시간성과 공간성 즉, 역동적 시공간이 창조된다. 사건과 시간과 서술의 관계로 볼 때 사건의 배열, 예를 들어 순서와 빈도, 또는 감속, 휴지, 생략 등을 통한 지속 등의 요소에 의해 직선적 선형성을 벗어나 역동성을 성취할 수 있게 된다.<sup>24)</sup> 공간에서 다음과 같은 스토리텔링의 특징<sup>25)</sup>이 나타난다.

첫째, 유연성과 탄력성이 있다. 계획가는 과정추론적인 이야기, 방법, 관람자로 하여금 유연성과 상호작용에의 기대감, 그리고 플롯 내에서의 사건뿐만 아니라 그 사건이 발생하는 규칙을 구체화하는 방법 등을 찾아 공간의 다양한 상황을 이용해서 복합적인 플롯을 만들고, 동일한 사건의 다양한 비전을 보여줄 수 있다.

둘째, 보편성과 대중성이 있다. 관람자들은 다양한 공간으로 이야기를 할 수 있는 수단을 갖게 되며, 관람자들을 상대로 개인적이고 예술적인 목적으로 이야기를 할 수 있다.

셋째, 상호작용성 및 교환성을 갖는다. 스토리를 갖은 공간이 형성되면 공간을 구성하는 주체들에 의하여 새로운 시설, 건물, 공공공간이 형성되게 되므로, 이것은 관람자들과 주체에게 새로운 경험을 공유하게 하며, 본래 이야기에 첨가되고, 다른 독특한 이야기로 변형된다.

넷째, 비선형적이다. 스토리텔링에서는 순서에 의하여 스토리가 진행되는 것이 아니라, 계획가의 의지에 따라,

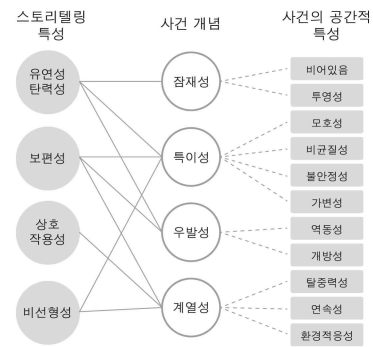
23) 황성운·이경훈·김용성, storytelling에 의한 디지털 공간 구성방법에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집 제22권 제2호, 2002, p.847

24) 이민지, 스토리텔링을 적용한 뮤지엄 전시공간분석에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문, 2005, p.37

25) 우성호·박석수, 스토리텔링 기법을 이용한 공공공간 디자인에 관한 연구: 이태원 거리조성사업을 중심으로, 한국실내디자인학회논문집 제19권 1호 통권78호, 2010, p.247

혹은 보행자의 개입에 의해 전단계의 내용으로 돌아갈 수도 있고, 다음단계의 내용을 건너뛸 수도 있다.

스토리텔링에서 유연성이나 탄력성은 사건의 공간특성에서 비어있거나 가변적인, 또는 역동적인 측면과 연관지어 잠재성을 가지고, 보편성이나 대중성은 다양한 의미를 부여할 여지가 있는 우발점에서의 개방적인 특성이나 사건의 특이성에서 각 계열들이 다자화 되면서 열려 있다는 점과 연계된다. 상호작용성은 계열화에서 보이는 환경과 친밀한 관계를 맺는다는 점, 비선형성은 특이성에서 보이는 비균질적, 불안정성, 가변성과 관련된다.



<그림 14> 사건-스토리텔링 관계성

최근 전시는 단순히 ‘본다’라는 의미를 넘어 작품 내용을 깊이 있게 이해하고 새로운 의미 부여를 가능케 하는 스토리텔링의 개념을 고려한 전시 스토리텔링의 연출을 요구한다.

## 3. 박물관 전시공간의 사건개념 특성

### 3.1. 공간선정 및 분석틀

유대인들에게 있어서 대표적인 사건은 홀로코스트(holocaust)<sup>26)</sup>이다. 홀로코스트라는 기억을 확산시키고 심화시키는 과정에서 영향력을 행사한 대표적 홀로코스트 기념관들의 특징을 분석하고자 한다. 역사적 재난이 가져다 준 비극을 치유하기 위해 사건 개념의 적용을 통한 스토리가 관람객들에게 공감과 감성을 이끌어내는 것은 중요한 문제이기 때문이다.

<표 4> 사건 개념의 공간 특성표

사건개념	잠재성	특이성	계열성	우발성
사건 개념의 공간 특성	EM 여백	HE 비균질성	CO 연속성	DY 역동성
	Emptiness	Heterogeneity	Continuity	Dynamic
	PR 투명성	VA 가변성	EA 환경적응성	OP 개방성
	Projection	Variability	Environmental Adaptation	Openness
	AM 모호성	IN 불안정성		AG 탈중력성
	Ambiguity	Instability		Anti-Gravity

26) 홀로코스트(Holocaust): 대학살, 유대교에서 짐승을 산체로 제사지내는 것이었으나, 나치의 대학살 이후, 이를 가리키는 대명사로 전환됨.

### 3.2. 사례 분석

<표 5> United States Holocaust Memorial Museum

작품	작품 이미지	사건 개념	잠재성	특이성	계열성	우발성
United States Holocaust Memorial Museum		사건 개념의 공간 특성	EM	HE	CO	DY
			●		●	
			PR	VA	EA	OP
			●	●		●
AM	IN		AG			
1988-1993		사건 개념을 적용한 스토리 텔링	입구를 통해 들어서는 순간 붉은색 벽돌과 철골구조물로 된 벽면과 철골과 거대유리로 구성되어 있는 지붕은 관람객을 압도한다. 2층에 마련된 6각형 형태의 공간은 여백이 가져다주는 장중함과 빛의 투영성을 보인다. 2층 전시장의 골목처럼 생긴 내벽에 수많은 사진들은 연속적으로 배치되어 사건이 의미화됨을 나타낸다. 또한 유리다리(glass bridges)를 통해 거대한 철창에 갇힌 희생자들의 불안정한 모습을 상상하게 하고 공간 속에서 또 다시 투영됨을 나타내고 있다.			
James Ingo Freed, Pei Cobb Freed & Partners						
Washington, D.C., USA						

홀로코스트 박물관의 총감독이었던 웨인버그(Weinberg)는 이 공간이 방문객들을 정신적, 감성적, 도덕적으로 변화시키는 내러티브적인 박물관임을 강력히 주장했다.<sup>27)</sup> 전시장의 마지막 부분은 전쟁 후 난민수용소 생활을 끝낸 유대인들이 트루먼 대통령에 의해서 미국에 들어오는 과정을 보여준다. 다양한 공명의 장치로 전시내용과 별도로 그 자체로서 홀로코스트를 증언하는 살아있는 기념물(a living memorial)로 일컬어지고 있다.<sup>28)</sup>

<표 6> The Jewish Museum Berlin

작품	작품 이미지	사건 개념	잠재성	특이성	계열성	우발성
The Jewish Museum Berlin		사건 개념의 공간 특성	EM	HE	CO	DY
			●	●	●	●
			PR	VA	EA	OP
			●	●	●	●
AM	IN		AG			
1989-2001		사건 개념을 적용한 스토리 텔링	불규칙하게 뚫린 창들을 통해 들어오는 빛은 투영성을 주면서 공간을 통해 잠재성의 특성을 베를린과 유대인의 역사를 나타내기 위해 사용되었다. 또한 체험의 공간에서 바닥에 유대인의 얼굴을 형상화한 쇠덩이가 깔려있다. 이는 공간 내에서 비균질적이고 불안정한 그들의 심리를 반영하여 당시 그들의 고통을 간접적으로 느낄 수 있게 하였다. 박물관 밖으로 나가는 통로에 '망명과 이주의 정원'은 기둥 49개가 서로 떨어져 있고 바닥은 기울어져 있어 탈중력성을 나타내고, 같은 형태를 연속적으로 배치, 여백을 활용하여 고독감을 자아낸다.			
Daniel Libeskind						
Berlin, Germany						

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

28) Elizabeth Ellsworth, The U.S. Holocaust Museum as a Scene of

베를린 유대인 박물관의 개념을 세 가지로 정리할 수 있는데, 먼저 베를린에 사는 유대인들이 기여한 경제나 문화 측면에서 역사를 이해가 가능하다.

또한 대학살의 의미를 물리적, 정신적 의식 속에 결합시키자는 것, 마지막으로 베를린에서 말살된 유대인의 삶을 알리면서 미래를 예측해 보는 것이라 할 수 있다.

유대인 박물관은 희생된 유대인들의 추모를 넘어서서 지나간 시간과 잊혀져가는 기억, 빛과 희미해짐, 생생함의 요소로 과거 기억과의 소통을 나타내려 했다.

<표 7> Danish Jewish Museum

작품	작품 이미지	사건 개념	잠재성	특이성	계열성	우발성
Danish Jewish Museum		사건 개념의 공간 특성	EM	HE	CO	DY
				●	●	●
			PR	VA	EA	OP
				●	●	
AM	IN		AG			
●	●		●			
1996-2003		사건 개념을 적용한 스토리 텔링	외부와 차단된 내부에서의 기하학적 조명의 선을 사용하여 시각적으로 유도하고 규모가 작은 공간에서 내부들을 한정하지 않고 물리적 변화를 가해 역동성과 불안정함, 공간감을 주고 있다. 내부에서 기존 건물의 재질과 새로운 재질이 공존함으로써 환경에 적응하는 과정, 시간의 연속성을 보여준다. 빛과 어둠의 차이를 주어 과거를 투영하고 불안했던 유대인들의 삶을 보여준다. 개구부와 벽, 천장은 비정형적으로 모호성을 줌 동시에 서로 연속적인 관계를 맺고 있다.			
Daniel Libeskind						
Copenhagen, Denmark						

덴마크 유대인박물관은 오랜 역사적 유산이 배어있는 건축물이라는 점에서 특이하다. 1908년 덴마크에 거주하는 유대인들의 예술 작품과 종교 의식에 관한 것을 후손들에게 보여주기 위해 유대인 전시회가 열렸다.

1985년 이후 자신들의 역사를 후손에게 보여주어야 한다는 움직임에 따라 유대인 공동체 소유의 박물관 건립을 추진하였고, 코펜하겐 왕립 도서관 정원(Royal Library garden) 안에 있는 올드 갤리 하우스(Old Galley House)의 내부를 리모델링하여 2004년 유대인 박물관으로 개장하였다.

이곳에 전시된 광대한 자료를 통해 400년 동안의 덴마크 내 유대인의 과거와 미래를 보여준다. 공간 내부는 분열된 통로와 기울어진 바닥 등 독특한 설계와 구조로 역동성을 강하게 보여주고 있으며, 인테리어의 상징은 헤브루 단어인 '미즈바(Mitzvah)'인데, 이 뜻은 의무 혹은 선행으로 풀이된다. 미즈바는 덴마크 유대인들의 전반적으로 긍정적인 삶 그리고 위험으로부터 구출된 특별한 경험을 상징한다.

<표 8> Yad Vashem Holocaust History Museum

작품	작품 이미지	사건 개념	잠재성	특이성	계열성	우발성
Yad Vashem Holocaust History Museum		사건 개념의 공간 특성	EM	HE	CO	DY
			●		●	
			PR	VA	EA	OP
			●		●	●
AM	IN		AG			
●	●					
설립연도		사건 개념을 적용한 스토리텔링	산을 관통해서 지은 삼각형 구조의 박물관은 천장의 빛에 의해서 그 당시 유대인 상황을 간접적으로 투영하고 경험하도록 하였다.			
1995-2005			건물자체가 하나의 오브제로 반 이상이 땅 속에 묻힌 건물은 나치의 억압과 유대인들의 공포를 표현하고 있다. 예루살렘을 향해 벌어진 형체는 확실당한 유대인의 자유를 희망을 뜻하여 개방감을 주고 있다. 세모꼴의 긴 통로는 관람객들에게는 불안정한 공간감을 느끼게 한다. 안쪽으로 향해있던 벽면이 곡선형태로 개방되면서 해방감을 주고 있다.			
건축가			원뿔꼴의 '이름의 홀(Hall of Names)' 내부 벽면은 희생자들의 사진들로 가득 차 있어 현재까지 그들의 이야기를 전해주고 있다.			
Moshe Safdie						
위치						
Yerusalem, Israel						

제 2차 세계대전 중에 대학살을 당한 유대인 600만명을 추념하기 위해 세워진 홀로코스트 역사박물관은 원래는 1953년 야드 바셈(Yad Vashem)기념관으로 건립되었다. 야드 바셈이란 말은 희생된 사람들의 '이름을 기억하라' 라는 뜻이다. 유대인의 비극을 이스라엘 후손들이 잊지 않도록 하고 평화를 지향하자는 목표를 갖고 있다. 건물은 크게 전적박물관, 미술박물관, 전시관 등으로 이루어져 있고 건물 외관은 꼭대기가 가파른 산(山)모습에 각 모서리는 긴 선형구조로 되어있다.

<표 9> Contemporary Jewish Museum

작품	작품 이미지	사건 개념	잠재성	특이성	계열성	우발성
Contemporary Jewish Museum		사건 개념의 공간 특성	EM	HE	CO	DY
			●	●	●	●
			PR	VA	EA	OP
			●	●		
AM	IN		AG			
●	●				●	
설립연도		사건 개념을 적용한 스토리텔링	기존의 버려진 변전소를 리노베이션하여 지역의 중요성과 잠재성을 나타내려는 노력으로 이루어진 이 박물관은 건물의 우측, 긴 부분은 전체적으로 연속성을 보여준다. 예각으로 생겨난 공간은 역동성을 보여주고 비정형으로 뚫린 창으로 들어오는 빛은 작품 감상이나 동선에 영향을 주고 있고 기존의 변전소가 있던 구조물과 새로 삽입된 흰 입면은 미래로의 연결성을 보여준다. 바닥과 천정이 연속적으로 연결된 공간으로 인지되며 모서리를 통해 시선의 분리와 차단을 시켜 불안한 그들의 상황을 표현하고 있다.			
1998-2008						
건축가						
Daniel Libeskind						
위치						
San Francisco, California, USA						

샌프란시스코 현대 유대인박물관은 유대인 문화를 표현하는데 주력한 박물관이다. 프로그램은 유대인의 역사

를 체험하고 대중들에게 미국 사회 내 유대인의 정체성을 알게 해주는 것이다. 이 박물관은 샌프란시스코와 그 외 지역에서 유대인들 삶에 생명을 불어넣어주는 상징과 활동을 위한 장소이고 전시를 위한 공간이다.

<표 10> Holocaust Memorial

작품	작품 이미지	사건 개념	잠재성	특이성	계열성	우발성
Holocaust Memorial		사건 개념의 공간 특성	EM	HE	CO	DY
			●		●	
			PR	VA	EA	OP
			●		●	●
AM	IN		AG			
●	●					
설립연도		사건 개념을 적용한 스토리텔링	수많은 직육면체의 콘크리트 덩어리들은 유대인들의 죽음을 애도하려 한다.			
2003-2005			기념비 사이로 외로움, 어둡고 불안한 감정을 느끼게 하여 방문객들에게 당시 상황을 전달하고 있다.			
건축가			부지의 지형과 기둥들은 불안정한 모습을 보여주고 기둥 사이를 걸어 가다보면 외부세계와 단절된 느낌을 받게 한다.			
Peter Eisenman			내재된 불안정성과 차가운 느낌의 회색 콘크리트가 연속적으로 배치되어 확실한 유대인의 모습을 연상 시킨다.기둥 하나하나는 고요히 잠재되어 있지만 그것으로 인해 전달하려는 의미는 다층적이다.			
위치						
Berlin, Germany						

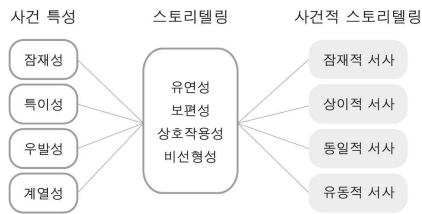
피터 아이젠만(Peter Eisenman)에 의해 세워진 기념비는 다양한 콘크리트 기둥 2,711개로 이루어진 엄격한 격자 구조물에서 출발한다. 기둥 사이는 한 사람이 겨우 통과할 정도이다. 미로의 개념을 통해 과거의 시간 속에 벌어진 사건에서 길을 잃고 헤매는 모습을 재현해내고 있고, 좁은 기둥 사이에서 유대인의 고독함과 고통을 느끼게 해주면서 사람들에게 명상적 효과를 주고 있다.

### 3.3. 소결

사건 개념에서 도출한 특성을 가지고 유대인박물관 6 곳을 선정하여 공간에서 나타나고 있는 사건개념을 중심으로 스토리텔링을 분석하였다.

미국 홀로코스트 박물관은 방문객에게 감각적 경험을 통해 상상력을 제공하고 동적인 서사의 흔적의 보존과 빛의 활용을 통해 그들의 고통을 투영해주고 참여적, 교육적 효과를 주고 있다. 다니엘 리베스킨트의 박물관은 주로 빛과 어둠, 요소들의 비정형으로 역동성의 공간, 공간의 경계가 모호하고 상호 연결되는 잠재적인 사건들을 내포하고 있다. 모세 사프디에의 홀로코스트 역사박물관은 일반적인 대지가 아닌 산을 관통하여 지은 박물관으로 어둠에 익숙했던 유대인들의 상황을 잘 표현하려고 하여 특이성을 나타내고, 피터 아이젠만의 홀로코스트 메모리얼 역시 콘크리트 육면체를 통해 유대인이 느꼈을 고통함과 슬픔을 구체화하여 잘 표현해내고 있다.

공간에서 사건의 개념을 적용한 스토리텔링의 표현이 유대인박물관의 특징을 살려 좀 더 감성을 자극하고 관람객들에게 역사의 올바른 이해와 소통을 돕고자 함을 알 수 있었다.



<그림 15> 사건적 스토리텔링

## 4. 사건개념을 적용한 박물관 전시의 스토리텔링 특성

### 4.1. 잠재적 서사

사건 개념에서 가능성의 단계로 나가면서 경계의 모호성을 드러내며 잠재적 성격의 스토리를 드러낸다. 잠재성은 모습을 드러내지 않아도 주변 환경에 영향을 미칠 수 있다. 그것은 곧 현실적이지 않으면서도 실제적인 것이다. 건축적 텍스트들이 공간 속에서 어떠한 사건이 일어날 것인가를 예측하여 의도한 사건들을 조직하거나 배치하는 방식으로 잠재시킬 수 있다.



<그림 16> Jewish Museum Berlin

여백은 양적으로는 결여된 경향을 가지게 되고, 무수한 잠재성의 표현으로 공간 속에서 드러난다.

베를린 유대인 박물관의 긴 비어있는 공간은 유대인들의 상실이 시각적으로 표현된 공허한 느낌을 주는 공간이다.

존재를 통한 현실화가 불가능한 비재현적인 것들은 공간에서 투명성, 동시성,

양면적 가치들과 같이 투명성을 보이고 있다. 관통하는 부재에 공간 안에 영향력을 갖게 하면서 시간과 공간의 변화를 느낄 수 있게 한다. 또한 잠재성을 느끼게 되는 것은 과거와 현재 일들이 모호해지는 순간인데 기존의 바닥, 천장, 벽이 비선형적 공간구성으로 모호해지는 것을 감지하게 된다. 그러한 의미에서 공간은 제한적인 문제에서 벗어나 불확정적이고 모호함을 추구하게 된다.



<그림 17> Danish Jewish Museum

### 4.2. 상이적 서사

사건의 특이점은 변화되거나 전환되는 지점으로 특이점은 잠재된 존재의 특성이 드러나는 부분이라고 할 수 있다. 들뢰즈에 따르면 준안정적인 실체는 그 자체의 차

이성이며 개체화란 차이가 스스로를 분화시키는 과정이다. 하나의 준 안정적 실체는 차이를 함축하며 개체화의 과정을 통해서 그 차이를 전개한다.<sup>29)</sup>

이런 차이는 공간에 불안정한 성격으로 나타나는데 야드 바셈 박물관의 200m에 달하는 삼각형 모양의 주회랑 단면이 중심부에 이를 때까지 점차 축소되고, 주(主)회랑의 바닥면도 아래쪽으로 5도 정도 경사져 있다. 이러한 이중의 장치로 관람객들은 마치 동굴을 따라 깊은 산속으로 들어갈 때와 같은 불안한 느낌을 가지면서, 불행한 역사적 사건에 공감할 수 있는 정서적 상황에 처하게 된다.<sup>30)</sup> 공간에서의 특이점들은 만남, 갈라짐, 교차되는 특성을 나타내는데 이런 가변성으로 다양한 변화를 통해 유연한 공간을 만든다. 공간은 고정된 요소가 아니라 관찰자의 감성과 심리적 기대에 따라 다른 해석과 경험이



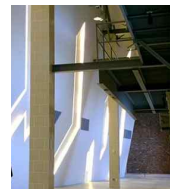
<그림 18> Yad Vashem Holocaust History Museum



<그림 19> Contemporary Jewish Museum

가능하도록 한다. 샌프란시스코 유대인 박물관은 바닥과 벽, 천정이 연속적으로 연결되어 비정형적 형태로 보여 진다.

기존의 변전소가 있었던 구조물과 새롭게 삽입된 흰 입면이 비균질적 특성을 보이고 특정 의도를 가지고 의도적으로 이질적 재료를 보여주면서 사건의 특이점을 제한하는 방법을 활용하는 경우를 볼 수 있다.



<그림 20> Contemporary Jewish Museum

### 4.3. 동일적 서사

사건은 고립적으로는 단순한 표면효과지만 다른 사건들과 계열화되었을 때 하나의 의미로 나타나는 것이다. 이것은 현실화되었음을 말하는데 이런 표면화, 계열화는 공간에서 구체화되며 나타난다. 사건개념이 표면화되고 현실화가 된다는 것은 다른 것과의 연계성을 갖는 다는 것인데 이것은 연속되면서 다른 개념으로 연결되고 발전하는 역할을 한다. 연속성은 중첩되는 구조로 점진적이고 연속적 운동을 드러낸다. 홀로코스트 메모리얼의 각 기둥의 격자 공간의 교차 부분과 베를린의 도시 배경의 그리드 라인에 의해 편차가 발생하여 불안정함, 고독함을 느끼게 한다. 그러한 차이가 기억의 상실과 관조의 장소로서의 역할을 하고 있다.



<그림 21> Holocaust Memorial

29) 이택광, op.cit., p.58

30) 최호근, 홀로코스트의 공간적 재현: 독일, 이스라엘, 미국의 대표적 기념관들을 중심으로, 한국독일사학회, 독일연구 제18호, 2009, p.62



#### 4.4. 유동적 서사

사건개념에서 역동화의 요소로 우발성은 동적이면서 열린 구조로 작용한다. 사람들은 비슷한 상황에서 비슷한 사건을 일으킬 수 있기 때문에 공간 구축은 어느 정도 예측이 가능하다. 우발적 공간의 표현은 역동적, 개방적, 탈중력적 특성으로 나타난다. 역동성은 인간을 둘러싼 환경을 형성하는 복잡한 상호작용에 의해 발생한다. 공간적 측면에서 바닥, 천장, 벽, 기둥 등의 요소들을 통해 역동성을 볼 수 있으며 비대칭의 균형에 의해 긴장감이 생길 수 있고 선은 방향성을 가지며 운동감을 준다. 사건의 우발점은 유기적 흐름에 끼어들어 사건의 전개를 극적으로 전환시킨다. 개방성은 방향성과 시간성을 가지고 전이공간에 영향을 주는 심리적 특성을 가지면서 관통의 기능으로도 존재한다. 실내공간에서 창문을 통한 빛의 유입은 개방성을 잘 나타내주면서 새로운 계열화로 나가는 우발점으로 작용한다. 탈중력적 공간은 중심에서 이탈되는 힘으로 부재가 겹치거나 교차하여 서로 지탱하거나 팽팽한 인장력으로 긴장감과 불안감을 유발시킨다. 이런 구조는 시각적으로 동적인 인식을 주게 된다.



<그림 22>  
Danish Jewish Museum

실내공간에서 창문을 통한 빛의 유입은 개방성을 잘 나타내주면서 새로운 계열화로 나가는 우발점으로 작용한다. 탈중력적 공간은 중심에서 이탈되는 힘으로 부재가 겹치거나 교차하여 서로 지탱하거나 팽팽한 인장력으로 긴장감과 불안감을 유발시킨다. 이런 구조는 시각적으로 동적인 인식을 주게 된다.



<그림 23>  
United States Holocaust Memorial Museum

#### 5. 결론

인간은 일방적 소통보다는 서로 공유하고 감성을 자극할 수 있는 커뮤니케이션을 추구한다. 인간과 공간의 상호작용을 통한 스토리텔링이 중요하다.

첫째, 잠재적 서사는 스토리를 구성할 때 유연하고 탄력적이어서 무한한 가능성을 내포하며, 공간에서 순수한 기억들이 잠재적으로 관람객들의 상상력을 자극하여 현재와 이어진다. 둘째, 상이적 서사는 이야기가 즉흥적 혹은 예측하기 어려운 형태로 진행되며, 잠재된 성격이 드러나는 것이기도 하다. 그러므로 공간에서 이러한 특징들은 불안정한 구조나 이질적인 경험으로 나타나게 된다. 셋째, 동일적 서사는 순수한 사건의 공간 내에서 일정한 형태로 구체화된다. 공간은 유기적, 연속적으로 연결되어 관람객과의 사고의 흐름을 부여한다. 넷째, 유동적 서사는 이미 적용된 공간이나 이야기에서 역동적 측면에 필요한 특성이다. 인위적 조작으로 공간과 그 안의 이야기는 새로운 소통을 이끌어 낼 수 있다. 이것은 현대 철학의 하나인 시뮬라크르 개념이 유대인 박물관 스토리텔링을 보여주는데 잘 드러나고 있다는 것을 의미한다. 본 연구에서 스토리텔링에 사건 개념의 요소를 적용시키고, 그 요소들이 적용되면서 공간에서 어떻게 표현

되는지 알아보았다. 유대인박물관은 비극적인 사건을 기념하는데 있어 관람객들에게 체험적, 감성적으로 다가갈 수 있도록 의미 있는 공간으로 인식되게 하였다. 이런 사례연구를 통해 사건이 잠재되고 계열화되면서 의미와 무의미가 반복되고, 무한한 공간 속에 그 모습을 나타내고 있다. 시뮬라크르가 현대에 빛을 내는 것처럼 유대인 박물관이 담고 있는 이야기도 미래의 또 다른 사건을 향해 열린 공간이 될 것이다.

#### 참고문헌

1. 이정우, 사건의 철학: 삶, 죽음, 운명, 그린비, 2011
2. 이정우, 사건의 철학, 철학아카데미, 2003
3. 이정우, 시뮬라크르의 시대, 거름, 1999
4. 이정우, 천하나의 고원, 돌베개, 2008
5. 이택광, 들뢰즈의 극장에서 그것을 보다, 갈무리, 2002
6. Elizabeth Ellsworth, The U.S. Holocaust Museum as a Scene of Pedagogical Address, *Symploke*, Vol.10. 1-2, 2002
7. Gilles Deleuze, 의미의 논리, 이정우 역, 한길사, 1999
8. Weinberg, JeshaJahu, Elieli, Rina, *The Holocaust Museum in Washington*, Rozzoli, New York, 1995
9. 김선곤, '사건'개념을 통한 건축이론 구성에 관한 연구: 들뢰즈(G.Deleuze)의 '사건'개념을 중심으로, 홍익대 석사논문, 2000
10. 김태환, Storytelling에 의한 공간 구성 방식에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2009
11. 유환주, 건축적 산책 개념과 들뢰즈의 사건 개념의 상관성에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2005
12. 이가연, 현대공간에 나타나는 시뮬라크르현상의 표현특성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2006
13. 이민지, 스토리텔링을 적용한 뮤지엄 전시공간분석에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문, 2005
14. 이진영, 현대 실내공간에 있어서 현상학적 역동성에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2004
15. 정성규, Coop Himmelblau의 '열린 건축'의 작품특성에 관한 연구, 단국대 석사논문, 1999
16. 최영경, 들뢰즈의 시뮬라크르(simulacre)개념을 적용한 영화 속 공간 연구: 운동이미지와 시간이미지를 중심으로, 국민대 석사논문, 2007
17. 권영길, 공간디자인의 비물질화 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 22호, 2000
18. 권태일·이동연, 근원적 다양성으로 본 접합의 건축, 대한건축학회 제20권 통권 제192호, 2004
19. 김용진·진정, 들뢰즈의 시뮬라크르개념을 통한 건축에 있어서 사건디자인에 관한 연구, 대한건축학회 제25권 통권 제49집, 2005
20. 박치완, 들뢰즈의 플라톤 비판과 시뮬라크르의 반란 또는 복수: 「플라톤과 시뮬라크르」를 중심으로, 고려대 철학연구소, 철학연구 제31집, 2006
21. 우성호·박석수, 스토리텔링 기법을 이용한 공공공간 디자인에 관한 연구: 이태원 거리조성사업을 중심으로, 한국실내디자인학회논문집 제19권 1호 통권78호, 2010
22. 임지훈·이명식, 후기구조주의에서 바라본 디지털건축의 연속성 원리에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 21권 12호, 2005
23. 최호근, 홀로코스트의 공간적 재현: 독일, 이스라엘, 미국의 대표적 기념관들을 중심으로, 한국독일학회, 독일연구 제18호, 2009
24. 황성윤·이경훈·김용성, Storytelling에 의한 디지털 공간 구성방법에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표논문집 제22권 제2호, 2002

[논문접수 : 2012. 04. 25]  
[1차 심사 : 2012. 05. 16]  
[2차 심사 : 2012. 05. 29]  
[게재확정 : 2012. 06. 08]