

# 현대 실내공간에 나타나는 유목적 사고에 관한 연구

A Study on the Nomadic thoughts in Contemporary Interior Space

이은경\* / Lee, Eun-Kyung  
서정연\*\* / Suh, Jeong-Yeon

## Abstract

The purpose of this study was to analyze the characteristics of 'Nomadic thought' in interior space through the understanding and interpretation of the contemporary nomadic life. The citizens in modern times lead a nomadic life on the move rather than settle down in place, and this pattern of life is going with increasing speed keeping in step with the development of the Internet.

From this point of view, this theoretical investigation on the relationship between the interior architectural analysis and their applications through nomadic thought as a new paradigm is to establish the basis of interior design in the capacity of the main value system in our new generation and to explore the new notion of interior space

키워드 : 유목적 사고, nomad, 둘리즈, 유목적 공간

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

최근 패션, 미술, 문학, 철학, 영화 등 문화예술 분야는 물론 사회전반에서 현재의 우리시대를 해석하는 하나의 문화코드로 '유목(nomad)'을 이야기 하고 있다. 이는 현대사회가 디지털 기술을 기반으로 기존 영역의 경계를 넘나드는 새로운 사회현상인 유목적 가치관과 생활방식을 수용하고 있음을 의미하며 이를 통해 다시 기존 사회의 사고체계와 가치관의 변화를 가져오고 있음을 의미한다.

문화의 속성을 반영하는 건축공간은 그 사회의 사고와 가치를 떠나 존재할 수 없으므로, 건축디자인 분야에 있어 새로운 개념인 유목적 사고를 통해 이 시대가 지향하는 공간의 가치를 고정적인 것에서부터 유동적인 것으로, 시간과 물리적 공간이라는 제약과 한계로부터 벗어나 탈코드화된 건축개념으로 변화하고 있다.

본 논문은 현대 실내공간에서 나타나는 새로운 건축적 사고들을 유목적 사고의 개념으로서 접근하여 분석하고자 한다. 그리하여 새로운 사고와 가치관을 지향하는 현대사회에서 실내공간의 새로운 접근방법과 표현가능성을 제시하는데 그 목적이 있다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구의 범위와 방법으로는 우선 디지털 환경으로 인한 현대사회의 전반적인 유목적 현상들에 주목하여 현대사회에서의 유목의 개념을 알아보고, 둘리즈와 가타리의 이론적 고찰을 바탕으로 실내공간에서 나타나는 유목적 특성들에 대해 알아보기로 한다. 그리고 몇가지 사례들을 분석해봄으로써 결론적으로 실내공간을 디자인 하는데 있어서 유목적 공간의 의미와 가능성을 살펴보기로 한다.

## 2. 유목적 사고의 개념 및 이론적 고찰

### 2.1. 현대 사회에서의 유목의 의미

#### (1) 디지털 환경에 의한 현대사회의 변화와 유목문화

디지털 환경에 의한 우리의 일상은 네트워크를 통해 언제 어디서나 접속하는 유비쿼터스의 삶으로 진행하고 있으며 물리적으로 제한된 경계의 의미가 사라지고 있다. 이것은 현대사회 가가 이미 영역의 경계를 넘나드는 유목적 사회로 들어가고 있음을 의미하며, 현대인들은 어느 한 장소에 정주하기 보다는 끊임없이 영역을 넘나들며 이동하는 다분히 유목적인 생활을 영위하고 있다. 또한 이는 단지 위치의 변화를 의미할 뿐만 아니라 사고와 가치의 영역에서도 유사한 현상이 일어나고 있는 것이다.

이를 반영하듯 최근 패션, 미술, 문학, 철학, 영화 등 문화예술 분야는 물론 사회 전반에서 '노마드(유목민)' 또는 '노마디즘'

\* 정희원, 건국대학교 건축전문대학원 석사과정

\*\* 이사, 건국대학교 실내디자인학과 조교수

(유목주의)’라는 용어가 문화의 코드로서 자주 등장하고 있으며, 21세기 디지털 시대의 신인류로서 ‘디지털 노마드’가 주목을 받고 있다. 자유로움과 창조적인 삶을 추구하는 노마드족이 늘어나고 있으며 이들의 유목적 성향이 새로운 사회의 흐름을 만들어내고 있다. 유목문화의 대표적 현상으로 ‘모바일(mobile)’을 들 수가 있는데, 신용카드 시장의 확대, 테이크 아웃 전문점의 확산, 휴대폰·MP3 등의 소형 디지털 장비의 발달 및 이용 증가, 스탠딩문화의 출현, 인라인 등의 이동기구의 다양화 등이 그러한 현상이라 할 수 있다. 디자인에 있어서도 가벼운 소재를 사용, 휴대가 간편하게끔 하고 있으며, 복합기능의 일반화로 영역·기능간 컨버전스화(convergence)<sup>1)</sup>가 확산되고 있다.

## (2) 유목의 개념 및 의미

<표 1> 유목의 개념 및 의미

| 유목의 개념  |  |
|---|--|
| 시전적 의미  | - 유목(nomadism) : 거주지를 정하지 않고 물과 목초를 따라 가축을 물고 다니며 하는 목축                      |
|   | - 유목민 (nomad) : 유목을 하면서 이동 생활을 하는 민족   |
|   | - 디지털 노마드(digital nomad) : 휴대폰, 노트북, PDA 등 첨단 디지털 장비로 무장한 채 자유롭게 떠도는 유목민     |
| 자크 아탈리 (Jacque Attali)  | - 유목민은 21세기 인간의 전형적인 모습<br>미래는 정주민 체제에서 유목민 체제로 회귀할 것.                       |
|   | - 현대의 유목민: 사라지지 않기 위하여 떠도는 인간<br>- 유목: 불모지에 달라붙어 새로운 생성의 땅으로 바뀌가는 것.         |
| 들뢰즈/가타리 (Gilles Deleuze)  | - 노마돌로지(nomadology): 유목적 사고, 생성의 운동  |
|   | - 노마디즘 : 제자리에 앉아서도 특정한 가치와 삶의 방식에 불박지 않고 끊임없이 탈주선(線)을 그리며 새로운 삶을 찾아가는 사유의 여행 |
| 현대사회에서의 유목의 의미  | - 과거의 유목생활 : 자유롭고 개방적인 유목생활을 통해 각 영역의 경계에서 문화적, 경제적 교류가 이루어짐                 |
|   | - 현대의 유목생활 : IT기술의 발달에 따라 영역과 영역사이를 횡단하고 이동하면서 공간을 넘나드는 사회의 상황               |
| - 현대의 유목민 :<br>특정한 가치와 삶의 방식에 불박지 않고 환경의 변화를 능동적으로 수용하고 끊임없이 탈주선을 그리며 새로운 삶을 찾아가는 삶을 뜻하며 그러한 삶의 새로운 주체가 현대의 유목민 |  |

## 2.2. 들뢰즈의 유목적 사고 개념

### (1) 선의 사유방식

들뢰즈와 가타리는 사회가 선(線)으로 구성된다고 말한다. 선이란 일종의 물질적, 정신적 욕망<sup>2)</sup>의 흐름을 의미하는데, 사

1) 컨버전스(convergence)는 통합의 개념으로서, 영역과 기능간의 명확한 구분보다는 이를 넘나드는 퓨전형, 컨버전스형 생활문화와 더불어 제품에서도 단순 복합에서 벗어나 편리함, 기능의 다목적성, 다양한 가치를 제공함으로써 새로운 삶의 질을 창조하기 위한 끊임없는 타산업과의 복-융합을 의미한다. 컴퓨터와 가전기기의 만남인 홈네트워크나 휴대폰, 디지털 카메라, MP3플레이어의 통합이 그러한 예라 할 수 있다.

회에는 다양한 선들이 존재하며 서로 관계, 작용함으로써 다양한 욕망의 배치를 구성한다. 구조주의<sup>3)</sup>가 사물을 점으로 보며 일정한 체계와 구조 속에서 고정된 상태를 중시한다면, 선은 유동적인 상태, 운동, 흐름 등을 포착할 수 있는 새로운 사유이다. 들뢰즈와 가타리는 선의 질적인 차이와 양상에 따라 선의 유형을 경직된 선, 유연한 선, 탈주의 선<sup>4)</sup>으로 구분을 한다.

### (2) 홈페인 공간과 매끄러운 공간

<표 2> 홈페인 공간과 매끄러운 공간의 개념 비교

|           | 홈 페인 공간          | 매끄러운 공간                     |              |
|-----------|------------------|-----------------------------|--------------|
| 철학적 개념    | 정착민의 공간 (국가적 장치) | 유목민의 공간                     |              |
| 사유 방식     | 점이 우위 (점적사유)     | 선이 점에 종속                    | 선이 우위 (선적사유) |
| 공간 개념     | 데카르트 공간          | 단일하고 동질적인 척도에 따라 계산되는 공간    | 리만 공간        |
| 공간의 성격    | 폐쇄적 공간           |                             | 개방적 공간       |
| 건축적 공간 개념 | 원거리 공간           | 구획하고 계산할 수 있는 충분한 거리를 두는 공간 | 근거리 공간       |
| 감각적 공간 개념 | 광학적 공간 (시각)      |                             | 촉감적 공간 (촉각)  |

### (3) 사건 개념에 따른 생성의 의미

사건은 들뢰즈에게 있어 중요한 개념의 하나로서, 그는 관념론적 철학이 가지는 담론적이며 환원주의적인 담론을 거부함으

2) 들뢰즈/가타리가 말하는 욕망이란 ‘결여’로서의 욕망이 아닌 ‘생산’으로서의 욕망이며, 상실이 아니라 긍정적인 힘이요, 자유롭게 흘러 다니는 흐름으로 파악한다. ‘욕망’은 이들의 철학을 형성하는 가장 기초적인 요소로서 작용하는데, 들뢰즈와 가타리는 이성과 합리성에 의해 홀대 받아온 욕망을 다른 방식으로 사유하면서 그 욕망을 어떤 부정적인 것, 개인적인 것으로 보지 않고 욕망이 가지는 순수한 생성적 힘과 사회성에 주목한다. 바로 이것이 이들의 이론과 기타 현대 이론이 차별성으로 보이는 지점이다. - 류한승, 유목주의-들뢰즈와 가타리를 중심으로, 현대미술관연구 제 14집

3) 구조주의는 19세기 이래 전개되어 온 서구철학의 세 가지 주류(실증주의, 변증법, 주체철학)와 동시에 대립하며 형성된 사조로서, 베르그송이나 실존주의가 강조하는 인간의 주체성, 결단, 자아와 같은 개념들을 허망한 것, 거품 같은 것이라 생각하여 반 반과학적 또는 초과학적 사조와 날카롭게 대립한다. 이러한 구조주의의 한계를 비판하며 등장한 후기구조주의는 전체적인 구조보다는 개체를 중시함으로써 ‘개인’의 가치를 깨닫게 하고 절대적 법칙을 믿는 이분법적 사고방식으로부터 탈피하여 타자를 인정한다. - 최지운, 후기 구조주의 사유체계에 의한 디지털 건축의 표현특성에 관한 연구, 대한건축학회, 2001.10, 인용

4) 구체적으로 경직된 선(rigid line)은 고정되고 표준화된 정체성을 부여하는 분절적이고 초코드화된 선이며, 유연한 선(supple line)은 표준성과 규범을 어지럽히는 분자적 운동의 선으로 복수적인 코드화와 변이의 가능성을 내포하며, 탈주선(line of flight)은 완숙한 탈영토화의 선으로서 균열된 주체들이 복수화하는 생성의 운동을 의미한다. - 손만영, 유목적 사고의 건축적 해석 및 적용에 관한 연구, 영남대 석사논문, 2000, pp. 22-23

로써 차이와 생성에 주목하려 하였다. 사건은 일반적이고 순간적이고 우연적인 것, 지속성을 가지지 않는 것, 자기 동일성이 없는 것 등을 의미한다. 이는 사건의 생성에 대한 사유를 의미하는 것이며 정주의 의미가 아닌 변화의 그 순간, 즉 사건의 순간을 중요하게 여기는 것이다.<sup>5)</sup>

사건의 개념은 정적인 상태가 아니라 동적인 변화, ‘됨’을 이야기함으로써 끊임없이 변화하는 유동적 삶을 야기한다. ‘됨’이라는 것은 사물의 상태가 아니라 어떤 상태에서 다른 상태로의 변화를 의미하는 것인데 이것은 고정된 하나의 실체로서의 상태가 아니라 다른 상태로의 변화의 과정이 중요함이고 이러한 사건들은 계열화를 통해 다양하게 연결되어 질수 있는 것이다.

#### (4) 리즘적 사고

흐름, 생성, 실용적인 성격이 들뢰즈 철학의 특징이며, 리즘은 그것을 설명하는 한가지 방법이다. 들뢰즈는 탈주의 선, 사건개념 등에 의한 다양성과 이질성의 흐름을 리즘(rhizome)<sup>6)</sup>이란 은유적 표현으로 그 구조를 제안한다. 이원론에 기초한 서구 형이상학의 사상인 편집증적 지식 혹은 국가과학은 수목형 모델을 따르는데 나무가 일자의 뿌리로 뻗어 있듯이 지식 역시 하나의 특권적인 지식으로 곧게 뻗어 있다는 논리이다. 이에 반해 분열자적 지식 혹은 노마드 과학은 리즘형의 지식을 추구한다. 그것은 복수성을 특징으로 하는 지식으로 리즘적 복수성에는 중추적인 역할을 하는 통일성은 존재하지 않는다. 진정한 복수성이란 비중심화되고 비위계적이며 비기표적인 복수성이다.<sup>7)</sup> 리즘들은 하나의 통일구조내에 통합되지 않는 비위계적이고 수평적인 복수성을 지니며 무작위의 그물망을 형성하며 다양한 흐름을 유발시킨다.

들뢰즈의 리즘(Rhizome)은 네트워크화된 정보기술을 무기로 사회적 경계를 뛰어넘어 넘나드는 상황, 구조와 개인 사이의 역전된 관계에 대한 분석의 방법론을 제공한다는 점에서 중요하다. 또한 이질적 요소들의 복수화된 혼합체들로 세계가 동태적이고 연속적인 흐름으로 분석하고 있다는 점에서 이들의 이론은 탈코드화된 공간에 대한 폭넓은 이해를 가능케 해준다. 어찌보면 탈코드화된 공간이란 들뢰즈와 가타리가 말한 것처럼, 규율화하지 않은 욕망이 흐름으로 가득찬 분열자(schizo)의 세계이자, 뿌리 없는 식물(rhizome)처럼 떠돌아다니는 자유로운 항해자의 공간으로 유목민의 세계라고 말할 수 있을 것이다.

5) 이정우, 시뮬라크르의 시대-들뢰즈와 사건의 철학, 거름, 1999, p.18-44

6) 리즘(Rhizome)이란 한자로는 근경(根莖), 우리말로는 뿌리줄기로 번역되는 줄기가 곧 뿌리인 식물을 칭하는 식물학 용어이다. 들뢰즈와 가타리가 천개의 고원(1979)이란 저서에서 본성적인 욕망을 구조로부터 어떻게 탈주시킬 것인가를 밝히면서 수목으로 은유되는 서구철학을 비판하기 위해 책을 설명하면서 새로이 고안한 개념이다.

7) 서울사회과학 연구소 편, 탈주의 공간을 위하여, 도서출판 푸른숲, 1997, p.278

### 2.3. 조형예술에서의 유목성

창작의 도구로서, 창작자 주체로서의 유목적 사고는 현대 미술에서 다양한 방법으로 사용되고 있다. 회화, 조각 및 설치미술 등 조형예술에서의 노마디즘 개념은 어떠한 방식으로 표현되고 있는지 고찰하고자 한다.

#### (1) 탈영토화

미술에 있어 탈영토화는 전통과 관습으로부터 벗어남을 의미한다. 특히 20C후반 탈모더니즘의 흐름 속에서 예술과 일상의 구분이 희미해지고, 미술의 전통적 매체를 부정하는 경향이 보여진다. 이는 모더니즘이라는 하나의 모형화에 반대하는 경향으로 끊임없는 생성과 탈주<sup>8)</sup>에 의해 형성되는 새로운 미학이라 할 수 있다.

#### (2) 이미지화

다양한 매체의 등장으로 표현영역이 확대되고 이미지화되면서 미술사에서는 재현의 봉괴로 기호와 자시 대상들 간의 연계성이 파괴되었으며, 따라서 이미지가 기의 없는 기표인 시뮬라크르(simulacra)<sup>9)</sup>가 되었다는 포스트모더니즘의 논의를 심화시켰다. 들뢰즈의 원본 없는 이미지지만 잠재적으로 실재하는 것이라는 시뮬라크르는 현대미술사에서 시공간을 재구성하고, 이미지를 다중 감각화시키며, 탈물질화 하는 등의 경향을 보인다.

#### (3) 탈장르화

1960년대 초까지 모더니즘의 분위기 속에서 미술품을 회화와 조각이라는 두 개의 커다란 범주로 나누어 생각하는 것이 가능했다. 과거 입체파의 콜라주, 미래파의 퍼포먼스, 다다이즘의 이벤트가 이러한 구분에 이미 도전장을 내밀었지만, 1960년대에 들어서야 비로소 이런 체계의 확실성이 붕괴되었다.<sup>10)</sup> 이 때부터 회화와 조각을 넘어선 표현영역의 확장이 나타나며, 대표적인 움직임들이 바로 개념미술, 퍼포먼스, 신체미술, 대지미술, 설치미술, 비디오 아트 등이다. 이러한 경향은 1970년대 들어서 더욱 활발하게 진행되었는데, 특히 작가들은 모든 관습으로부터 자유를 외치게 되면서 탈장르화가 가속화되었다.

<그림 1>에서 게하르트 리히터<sup>11)</sup>의 ‘Self Portrait x 3’은 혹

8) 유현승, 현대미술에 있어서 소수성의 문제, 홍대 석론, 2001, p.19

9) 시뮬라크르(simulacra)는 순간적인 것, 지속성을 가지지 않는 것, 자기 동일성이 없는 것으로서의 ‘사건’이라 할 수 있다. 예를들면 운동장에 깃발이 서 있는데 사람이 불었다. 사람이 부니까 깃발이 흔들렸고, 이제 사람이 그쳐 깃발이 흔들리지 않았다. 이 경우 깃발과 깃발의 성질, 모양, 색깔, 촉감 등 사물은 그대로이며 변한 것이 없다. 그런데 깃발이 흔들립, 흔들림은 사람이 부는 순간에 나타났다가 사라졌다. 이것이 바로 사건이다. 이는 결국 생성에 대한 사유를 의미한다. - 이정우, 시뮬라크르의 시대-들뢰즈와 사건의 철학, 거름, 1999, p. 18-44 참조

10) 정수영, 현대실내디자인에서 탈장르적 개념과 표현기법에 관한 연구, 홍대석론, 1999, p.32

11) 게하르트 리히터는 중심부와 주변부의 조화 및 균형에 대해 인식하고, 대립적이었던 회화와 사진의 경계를 무너뜨린 독일의 거장이다. 사진과 회화의 만남을 통하여 사진과 미디어가 표현할 수 있는 없는 회화의 고유성을 재확인시켰다.

백 인화에 유채를 칠한 것으로 혼성성, 탈장르성, 탈경계성의 특성을 보이며 회화와 사진의 경계를 허문다.



<그림 1> Self Portrait x 3

### 3. 실내공간에서의 유목성

#### 3.1. 공간과 유목성

디지털 정보기술에 의한 건축적 사고는 시간과 물리적 공간이라는 제약과 한계로부터 탈코드화된 건축개념으로 변화시켰으며, 이 시대가 지향하는 공간의 가치를 고정적인 것에서부터 불확정적인 것으로, 물질적인 것에서 비물질적인 것으로, 육중한 것에서 가벼운 것으로, 영원한 것에서 일시적인 것으로, 합리적인 인과(因果)법칙에서부터 역설적인 것으로, 명확한 것에서 모호한 것으로 재편하고 있다.<sup>12)</sup>

이러한 새로운 건축적 사고는 끊임없는 변화를 추구하는 현대사회의 유목적 흐름과 무관하지 않다. 따라서 유목적 사고라는 철학적 개념을 건축이라는 구체적이고 물리적인 공간과 형태로 형상화되기 위해서는 공간적 측면에서의 특성으로 해석함이 필요하며, 이는 현대의 유목민들의 생활공간에 새로운 공간개념을 반영할 수 있을 것이다.

따라서 선의 사유에 의한 욕망의 흐름은 유연한 공간(smooth space)으로, 사건개념으로서의 생성은 시간에 따른 공간의 생성으로, 리듬적 사고는 리듬적 프로그램의 공간적 특징으로 전개해 나갈 수 있다. 그러나 이들은 서로 독립성을 가지고 완결되는 것이 아니라 하나의 요소가 다른 요소와의 연관을 가지고 나타난다는 점을 간과해서는 안 될 것이다.

#### 3.2. 유목적 개념으로 본 실내공간의 표현특성

##### (1) 유연한 공간 (smooth space)

유목적 사고는 전통적인 시간과 공간의 개념을 뛰어넘고, 장소를 중심으로 했던 공간적 사고보다 계속적인 흐름을 유발하는 시간적인 사고가 중시되는 결과를 낳게 된다. 흐름의 공간은 연속적인 표면을 가지고 전통적인 수직적 공간 분할 방법을 벗어나 끊임없는 연속성을 실현하려 한다. 또한 벽과 바닥이 위상적인 전환을 이루며 기본적인 수직체계의 구분이 불분명하게 되어 경계의 확장을 유발한다. 이는 공간관계에 있어 유동적이고 연속적인 공간의 흐름에 의해 건축의 내/외부를 구분짓던 경계가 소멸됨을 의미하며, 이러한 경계의 소멸은 절대주

의적 공간관의 붕괴에 의한 유목적 공간관이라 볼 수 있을 것이며 연속적으로 영역과 영역을 획단하는 탈주의 본질이라고 할 수 있다.

FOA(Foreign Office Architects)의 요코하마 터미널은 순환적 동선체계의 중요성과 램프와 통로의 공간화뿐 아니라 형태적 측면에서도 형태 요소들의 관계방식과 대지와 건물의 관계방식에서 서로 이음새 없이 연속적인 표면으로 공간전체를 연결하는 위상기하학적인 건축공간을 구축하고 있다. UN Studio의 뷔비우스 하우스는 내/외부의 공간적 층위의 부재와 연속적인 비위계적 공간 구성으로 공간들의 관계를 전환시킴으로써 형태적으로 위상기하학적<sup>13)</sup>인 공간을 형성시켰다.



<그림 2> 요코하마 터미널



<그림 3> 뷔비우스 하우스

##### (2) 시간에 따른 공간의 생성

유목적 개념으로서의 사건의 생성은 공간적인 측면에서 움직임과 행위의 우연적 연속에 의해 규정지어질 수 있다. 실내공간구축에서 이러한 순간적인 사건의 개입은 일시적인 성향을 지니게 되는데 이는 규정되어진 이동의 흐름이 아니라 불규칙하고 예기치 못한 공간을 연결함으로써 사건들의 연속체, 즉 '됨'의 과정으로 공간이 형성하게 된다.

또한 이러한 생성의 의미는 소유와 장소의 개념을 변화시키며, 이로 인한 형태의 해체와 파괴에 따른 공간경험으로서의 모바일(이동성)을 야기한다. 즉 공간에 머무르는 사용자와 점유할 장소, 사건의 생성, 그로 인한 사용자의 움직임(movement) 등의 상호작용으로 인해 움직임을 유도한다. 따라서 시간적 차원에서의 일시적이고 우연적 공간은 주변의 사건을 수용하는 것을 넘어서 이벤트 자체로 확장되어 더욱더 풍부한 공간 활동을 유발시키고 움직임과 이미지의 중첩 또는 형태변이로 적극적인 활동을 한다.

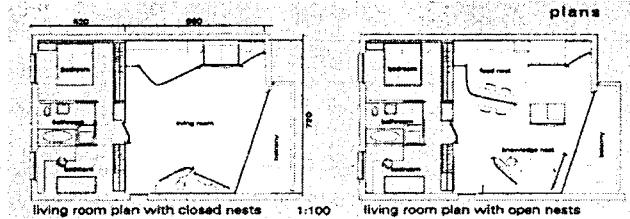
제2회 한샘 DEBW 국제공모전에서 보여준 작품 중 'The Nest House'는 공간을 점유하는 시간의 흐름에 따라서 living room이 되었다가 food area가 되기도 하며, knowledge area가 되기도 하는 개방 가변형 거실을 구성하고 있다.<sup>14)</sup> 이는 주거

13)위상기하학은 위치와 형상에 관한 기하학으로, 건축에서의 위상기하학 공간이란 공간구성요소들 사이의 형태, 크기, 위치가 아닌 '연결 관계에 만 주목'하는 관계론적 사고를 바탕으로 하는 현대건축의 공간적 양상이라 할 수 있다.

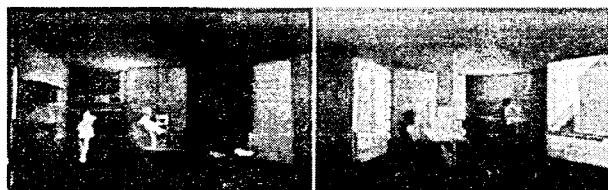
14)월간 concept 44, 2002.11

12)이명식, 디지털 정보에 의한 새로운 패러다임, 대한 건축학회지 v.46n.6, 2002.06

의 기능들이 구획된 영역(zone)으로 고정되어 있는 것이 아니라 유동적 프로그램인 이벤트(사건)로서 존재하고 있으며, 이는 공간에 머무는 주체와의 상호작용을 통해 생성되는 사건이라고 볼 수 있다. 이러한 시간 우위의 공간유동성은 현대사회의 유목적 사고를 잘 반영하고 있다고 볼 수 있다.



<그림 4> The Nest House



<그림 5> knowledge area & food area, nest house

### (3) 리즘적 프로그램

오늘날 인터넷에 의해 그물처럼 연결되는 디지털 시대의 특성을 가장 잘 표현할 수 있는 용어는 리즘 개념이다. 리즘적 사고는 고정된 체계나 구조가 없고 중심이 없을 뿐만 아니라 非위계적이며 어떤 궁극적 근원이나 일자에 환원될 수 없는 다양성이 그 특징이다. 리즘은 구조상 위계가 없음으로 선후(先後), 혹은 필연성의 관계가 없는 이질적인 요소들을 연결하는데, 이런 상호 이질적인 흐름의 연결은 혼돈이 아닌, 이전과는 전혀 다른 새로운 질서로서의 연결을 의미한다. 이러한 견해에서 본다면 건축공간에서의 리즘은 상호 이질적인 특성들의 혼합적 공간의 형태로 나타나고 있다. 리즘적 개념으로서 혼합적 공간의 경향은 각각의 공간이 상호텍스트(intertextuality) 내지는 하이퍼텍스트(hypertext)적 성격을 가지면서 수직적 위계질서에 의해서가 아니라 수평적 다양성에 의해 결합된다고 할 수 있다. 그리고 이러한 혼합적 공간은 상호 연관된 텍스트의 그물망을 통해 전혀 다른 유기체를 형성하게 된다.

이런 관점에서 본다면, 전시형의 <툴펍 Tool Pub>은 실험 정신이 내재된 설치작업으로서 건축 구성요소의 장식적 오브제화와 테크놀로지와 결합된 믹스트 미디어(mixed Media), 인터미디어(intermedia)의 사용 등 시·공간적 상황 속에서 대중(수신자)의 적극적이고 자유로운 참여를 유도하고 있다. 바(bar)에 설치된 상부의 프레임을 흐르는 디지털 문자, 거울과 유리에 반사되는 내부의 또 다른 허상, 벽면에 부딪치는 비디오 아트물, 노출 콘크리트의 파사드는 엇갈리는 수평선들로 이루어지

고, 내부 바닥 하부에 부착된 거울과 스틸 프레임, 유리는 시각적으로 또 다른 바닥을 만든다. 이러한 전체의 분산된 시선들은 바로 가상적 환상을 시각화한 것으로서, 이 공간에서 실내 구성요소(디지털 문자, 조명, 오브제)는 서로 간에 접속점을 공유하고 있으며 각각의 존재를 긍정하고 상호보완적으로 작용하도록 공간 내에 삽입되어 있다. 이처럼 고정된 것이 아무 것도 없고 상호작용에 의해 조작이 가능한 복합적 공간이 디지털 시대를 표방하는 리즘적 공간이라 할 수 있다.



<그림 6> 전시형, TOOL PUB, 2001

위에서 정리한 유목적 특성들은 다음과 같이 정리할 수 있다.

<표 3> 실내공간에서의 유목성과 공간적 특성

| 유목적 사고개념 | 공간적 전개                | 유목성                     | 적용사례 및 공간적 특성   |
|----------|-----------------------|-------------------------|---|
| 선의 사유방식  | 유연한 공간 (smooth space) | 유동성 · 연속성               | 숲속의 집 세지마 가즈요 1994<br> 주택의 프로그램들을 수행하고 있는 오브제들을 연속적으로 환경의 공간 속에 배치함으로써 시간에 따른 변화무쌍한 행위들을 수용 |
|          |                       | 외비우스 하우스 UN Studio 1998 | 시간에 따른 무형의 삶의 순환인 디아이그램에 의한 연속적 벽의 흐름으로 공간의 경계 허물기  |
| 사건개념     | 시간에 따른 공간의 생성         | 이동성 (mobile)            | The Nest House, DEBW 공동전 2002<br> 공간을 점유하는 시간의 흐름에 따라 주체와의 상호작용을 통한 프로그램적 공간의 생성           |
|          |                       | 일시성                     | 치아트/데이 광고회사 세지마 가즈요 1995<br> 불확실하고 예측 불가능한 우연적 사건들을 수용하는 생생의 공간으로서의 업무공간                   |
| 리즘적 사고   | 리즘적 프로그램              | 비위계성                    | 오히라마 터미널, FOA, 1995-2002<br> 비결정적 프로그램을 바탕으로 이질적인 요소(프로그램)들을 연속된 혼합체 내에서 비위계적 공간 구성으로 통합   |
|          |                       | 종합15성                   | Tool Pub 전시형 2001<br> 이질적인 실내구성요소들이 서로 간에 접속점을 공유, 상호보완적으로 작용하도록 공간 내에 삽입되어 새로운 공간을 창출     |

### 3.3. 작품사례분석

#### (1) Chiat/Day advertising agency, New York, Gaetano Pesce, 1995

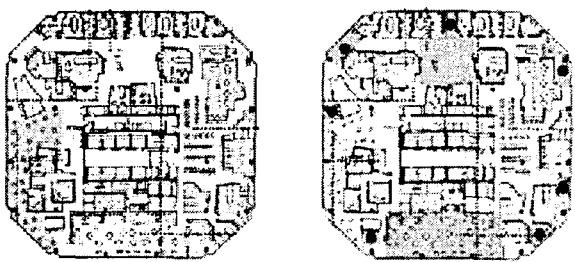
치아트/데이는 미국의 대표적인 광고회사 가운데 하나로서, 실내공간을 디자인하는데 있어서 수평적이고 유동적인 업무구

15) 중합(重合)은 같은 화합물의 분자 두개 이상이 결합하여 분자량이 큰 다른 화합물이 되는 것으로, 여기서의 중합은 서로 다른 이질적 요소들의 결합으로 새로움을 창조해 해는 것을 의미한다.

조와 체계를 공간 요소와 배치에 반영하고 있다.

우선, 필요에 따라 누구나 일시적으로 접유할 수 있는 개인용 모바일 워크스테이션이나 프로젝트에 따라 가변적으로 구성되는 팀이나 소규모 그룹이 특정 업무를 효율적으로 수행할 수 있도록 지원할 수 있는 크고 작은 프로젝트 룸이 만들어진다. 이는 정주 개념의 업무공간이 아니라 필요에 따라 공간을 가로지르면서 일시적으로 접유하는 탈영역적, 탈위계적 공간배치를 보여주고 있다.

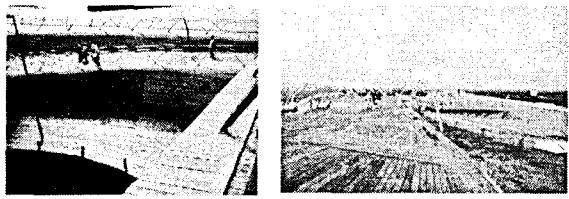
그리고 커뮤니케이션 공간에 대한 고려인데, 회의실이나 미팅룸과 같은 공식적인 커뮤니케이션을 위한 공간 이외에 불특정 다수의 조직 구성원 사이에서 일어나는 다양한 비공식적 커뮤니케이션의 장이 될 수 있는 카페, 내부 광장, 미팅 포인트 등의 공간들이 배치된다. 여기서 중요한 것은 의도적으로 비워진 실내광장이나 내부가로, 카페, 미팅 포인트 등 잠재적인 행위를 수용할 수 있게 하는 공간들의 배치로서<sup>16)</sup>, 치아트/데이의 사무공간은 불확실하고 예측 불가능한 사건들을 생성하는 장소라는 유목적 사고를 반영하고 있다.



<그림 7> 작업공간과 공식적인 커뮤니케이션이 이루어지는 공간(좌)  
비공식적 커뮤니케이션이 일어나는 공간-광장, 카페, 미팅포인트(우)

(2) Yokohama International Port Terminal, Yokohama, 1995-2002  
FOA(Foreign Office Architects - Alejandro Zaera-Polo & Farshid Moussavi)

요코하마 터미널은 건물을 구성하는 연속된 바닥면을 도시지표면과 물리적으로 연속시키는 대표적인 예로서, 지표면을 이용하여 인근공원을 보완해줄 공공 공간을 만들어내어 도시공간을 건물 안으로 침투시키고자 하였다. 이것은 형태적 측면에서 형태요소들의 관계방식과 대지와 건물의 관계방식에서 서로 이음새 없이 연속되어 일체화되는 형식을 보이는 연속적 혼합체로의 건축개념의 변화에 대한 대표적 경향을 보여준다. 이들은 비결정적인 프로그램을 바탕으로 이질적인 요소(프로그램)들은 연속된 혼합체 내에서 밀착시켜 통합시키는 리듬적 사고와 같은 경향을 보여주고 있다.



<그림 8> 요코하마 터미널

<표 4> 유목적 사고를 반영한 작품 사례 분석

| 작품사례   | 유목적 사고의 공간적 특성   | 비고                     |
|--|--|------------------------|
| Chia/Day advertising agency, New York, Gaetano Pesce, 1995     | 이동성<br>주체에 따라 그룹 지어지는 다양한 작업공간과 커뮤니케이션 공간이 순환적인 동선을 따라 배치. 정주개념으로서의 업무공간이 아니라 일시적으로 접유(구성)되는 모바일 개념의 업무공간          | 공간 사용 및 구성에 있어서의 유목성   |
|  | 일시성<br>의도적으로 비워진 실내광장이나 내부가로, 카페, 미팅 포인트 등 잠재적인 행위를 유발하는 비공식적 커뮤니케이션 공간에 대한 배려. 불확실하고 예측 불가능한 우연적 사건들을 수용하는 생성의 공간 |                        |
|  | 비위계성<br>공간상 수직적 위계가 없이 누구나 필요에 따라 일시적으로 접유할 수 있는 개방된 공간 배치로, 수평적이고 유동적인 업무공간 형성                                    |                        |
| Yokohama International Port Terminal, Yokohama, FOA, 1995-2002 | 연속성<br>건물을 구성하는 연속된 바닥면을 도시 지표면과 물리적으로 연속시켜 그 지표면을 이용하여 공공공간을 만들어내서 도시공간을 건물 안으로 침투시킴                              | 형태와 공간을 조직하는데 있어서의 유목성 |
|  | 일시성<br>비결정적 프로그램을 제안하여 접유되어지는 형태를 미리 한정하지 않고 공간에 대한 기반적 공간을 설정   |                        |
|  | 비위계성<br>비결정적 프로그램을 바탕으로 이질적인 요소(프로그램)들을 연속된 혼합체 내에서 밀착시켜 통합  |                        |

#### 4. 결론

지금까지 현대사회에서의 유목적 경향과 이론적 고찰을 통해 실내공간에서 나타나는 유목적 사고의 특성들을 분석해 보았다.

욕망의 흐름으로서의 탈주의 선은 홈페인 공간이 아닌 매끄러운 공간으로, 시간의 사고에 따른 유동적이며 연속적인 공간의 흐름에 의해 유연한 공간(smooth space)을 형성한다. 사건의 계열화에 따른 차이와 생성은 시간에 따른 공간의 생성을 의미하며, 일시적이고 모바일적 특성을 보이며 공간을 형성한다. 리듬적 사고는 상호 이질적인 요소(프로그램)들의 새로운 질서체계로서의 연결을 의미하며, 이것은 비위계적이며 중합적인 특성으로 공간화 되어진다. 이러한 특성들은 실내공간에서 서로 독립성을 가지고 나타나는 것이 아니라 요소간의 상호 연관성을 가지고 나타남을 알 수 있다.

이러한 연구 결과를 통해 실내공간 디자인에 있어서, 새로운 사고와 가치관으로서 유목적 사고의 의미와 가능성을 알아볼 수 있었다.

끝으로 노마딕이란 공간에 형성되는 형태적, 공간적 효과에 대한 묘사가 아니라 현대적 상황을 어떻게 이해하고 이를 다루

16)박소라, 가에타노 폐쇄 사무공간의 특성과 디자인 방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 34호, 2002.10

는가 하는 디자인 과정에 대한 가치관이라고 할 수 있다.

## 참고문헌

1. 이진경, 노마디즘1/2, 휴머니스트, 2002
2. 이정우, 시뮬라크르의 시대-들뢰즈와 사건의 철학, 거름, 2002
3. 이진경·신현준 외, 철학의 탈주, 새길, 1995
4. 디지털 문화예술아카데미 [www.artnstudy.com](http://www.artnstudy.com) / [이정우] 현대조형공간의 혁명
5. 연구 공간'수유+너머' <http://www.transs.pe.kr/>
6. 미술세계, 유목을 넘어 유목으로 1/2/3/4, 2001.02
7. 손만영, 유목적 사고의 건축적 해석 및 적용에 관한 연구, 영남대 석사논문, 2000
8. 최지운, 후기 구조주의 사유체계에 의한 디지털 건축의 표현특성에 관한 연구, 대한건축학회, 2001.10
9. 박소라, 가에타노 패웨 사무공간의 특성과 디자인 방법에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 34호, 2002.10
10. 류한승, 유목주의 연구- 들뢰즈와 가타리를 중심으로, 현대미술관 연구 제14집
11. 이화순, 유목적 사고개념을 적용한 디지털 센터 계획안, 홍대석사논문, 2004
12. 이명식, 디지털 정보에 의한 새로운 패러다임, 대한 건축학회지 v.46n.6, 2002.06
13. 월간 concept 44, 2002.11
14. 월간 space 409, 2001.12