

현대 거주개념의 의미변화에 관한 연구

- 영화 <매트릭스>와 게임 <엔터 더 매트릭스>의 분석을 중심으로 -
A Study on the meaning-change of the contemporary dwelling
- The Focus on the analysis of 'The Matrix' and 'Enter the Matrix' -

안은희* / An, Eun-Hee
이정욱** / Lee, Jeong-Wook

Abstract

The perceptual change and reproduction process of a space is distinguished from the difference between the Modern Times and the digitalized Post-modern Times. According to this changing aspect, the dwelling concept is also progressed toward the escapeness from the regularly standardized settlement. But, as written above, the escapable dwelling behavior pattern is re-territorized through new restriction and domination system. Among the newly re-territorized dwelling areas, the virtual space that included human being's equal in the contemporary meaning has already been on the surface in our daily life, it has been enlarging into all kinds of activity.

The virtual space has the possibility to extend beyond a already well-used to physical space and time unlimitedly. But, owing to the ambiguous boundary between the real space and the virtual space, it is getting more important to define the spatial substance in the Digital Age. From now on, especially, the academical fields like a Architecture and a Interior Design that dealt with a living space have to give it a great shot. What I really want to say is that various approach about the space itself with the help of many sorts of so-called a Case Study could be a diversity & uniqueness out of a typical point of view about the study handling on space and time.

키워드 : 거주개념, SF영화, 영화 매트릭스, 정주/탈주, 실재/가상

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

거주(居住)란 '어떤 일정한 곳에 자리 잡고 머물러 삶'을 의미하며, 거주 행위는 특정한 시간의 축 위에 공간을 길들이는 행위로, 점령한 공간 내에서 살아가는 삶의 방식을 총칭한다. 고대 그리스인들은 인간이 거주할 수 있는 세계를 '외쿠메네(ökumene)'라 불렀는데, 거주한계선을 의미하기도 하는 외쿠메네는 인류의 역사가 진행됨에 따라 점차 확대되어 왔다. 21세기에 접어들어 과학기술이 실생활의 영역을 지배하게 되면서, 점차 거주의 영역은 물질적 토대를 넘어 확대되기 시작하고, 거주의 의미 자체도 이전과는 다른 변화의 양상을 보이고 있다.

그동안 중력과 물질에 의해 규정되던 거주하는 장소와 공간의 의미는, 컴퓨터와 네트워크의 등장으로 생긴 새로운 차원의 가상공간으로 인해 지각적 차원에서도 변화를 보이고 있다. 현대 거주에 대한 담론은 실재¹⁾영역을 넘어서 가상의 영역까지 확대되고 있다. 또한, 현대사회에서 거주행위는 점차 정주(定住)로서의 의미를 잃고 노마디즘(Nomadism)²⁾적 양상을 보이며 현대인들의 파편화된 삶을 드러내는 구체적인 기제로 작용하고 있다. 그러나 현재진행형으로 변화하고 있는 거주개념을

1)실재(reality)라는 단어는 어떤 물질적 구현, 손으로 만질 수 있는 존재를 가정한다. 실재가 '지금 가지고 있음'의 개념이라면, 가상(virtuality)은 '앞으로 받게 됨' 또는 환상의 개념으로써 잠재성을 내포하고 있다. 피에르 레비, 디지털 시대의 가상현실, 궁리, 2002, p.19

2)노마디즘, 즉 유목(遊牧)주의는 정착생활의 가치와 삶의 방식에서 벗어나 불모지를 이동해 다니며 새로운 것을 창조해내는 것을 의미하며, 현대 철학의 주요 개념으로써 현대 사회의 문화, 심리 현상을 설명하는 키워드로 자리 잡고 있다.

* 정회원, 경원대학교 건축학과 실내건축전공 박사과정

** 이사, 경원대학교 실내건축학과 부교수

현재의 시점에서 객관적으로 짚어내기에는 한계가 있기에, 본 연구에서는 SF영화라는 특수한 사례를 통해 거주자의 담론이 가지고 있는 변화가능성을 추론해보고자 한다. SF영화에서 표현되는 사회상과 시공간의 묘사를 단지 상상의 소산물이며, 학문적 연구대상이 아니라고 가치평하 하기에는 그 대중적 파급효과와 사고 실험적 역할이 크다. 그러므로 SF영화에서 표현된 공간의 의미론적 작동장치의 변화를 통해, 현재 변화되고 있는 거주개념의 의미를 드러내는 일은 나름의 가치를 가질 수 있을 것이다.

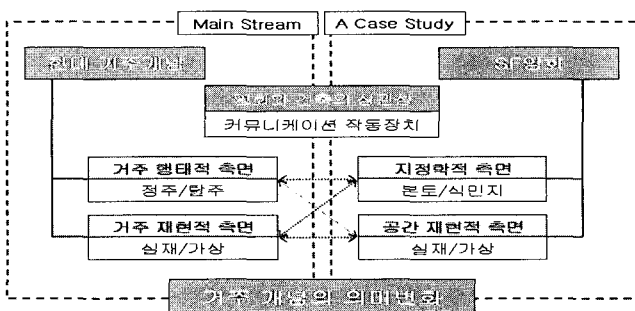
본 연구의 목적은 SF영화의 지정학적(地政學的) 배치³⁾에서 보이는 공간의 재생산과 존재-가치론적 의미변화를 통해 현재 변화하고 있는 거주 담론을 살펴보고, 이와 동시에 살아있는 공간을 다루는 건축과 실내디자인 분야에서 변화되고 있는 거주 개념을 어떻게 접근해야 하는지 모색해보는데 있다.

1.2. 연구 대상 및 방법

현재 변화하고 있는 거주개념의 지형(topography)을 반추해 볼 수 있는 SF영화의 다양한 사례 중 본 연구에서는 특히, 영화 <매트릭스>를 중심으로 살펴보고자 한다. 영화 <매트릭스>는 근대의 영토화 된 배치에서 벗어나 탈영토화 된 지점을 공간적 변화 외에도 공간적 변화를 가져오게 되는 근본적인 개념의 변화를 통해 담고 있다. 이러한 특징으로 인해, 영화 <매트릭스>를 현대의 거주개념이 물질적 토대에서 벗어나 탈물질적 영역으로 확장·변화하고 있는 지점에 대한 사고실험적 사례들 중 하나로 볼 수 있을 것이다.

본 연구의 방법 및 구성은 우선, 2장에서는 현대 거주개념이 변화하고 있는 지점을 거주 담론이 형성되는 두 가지 측면인 거주 행위적 측면과 거주공간의 재현(再現)적 측면으로 나누어 살펴보고자 한다. 거주 행위적 측면은 이전까지의 정주(定住) 개념에서 점차 탈주(脫住)로 변화하고 있는 지점을 중심으로 살펴볼 것이고, 거주공간의 재현적 측면은 실제의 영역과 가상의 영역이 혼재되어 나타나는 양상을 중심으로 살펴볼 것이다.

<표 1> 연구 흐름도



3) 지리-정치적인 관점에서 공간적 배치는, 19·20세기 제국주의 시대에 식민지 영토 확장을 위해 진행되었던 점령과 분할(지배)의 배치를 상징한다.

다음으로 3장과 4장에서는 SF영화의 공간장치적 특성을 지정학적 배치의 특성으로 고찰해보고, 구체적인 사례인 영화<매트릭스>를 통해 공간의 재생산 과정과 그에 따른 존재-가치론적 의미가 변화하는 지점을 살펴볼 것이다. 마지막으로, 이러한 고찰과 분석을 통해 현대 거주개념의 담론이 가지는 의미변화의 양상을 드러낼 것이다.

2. 현대 거주에 대한 담론 고찰

2.1. 거주행태의 노마디즘적 전개양상

프랑스의 미래학자 자크 아탈리(Jacques Attali)는 미래 문명의 두드러진 특징 중 하나로 '신(新)유목민(New Nomadism)'이란 개념을 설명하였다.⁴⁾ 그는 사람들은 휴대할 수 있는 모든 것을 가지고 방랑을 시작할 것이고, 농경사회의 정착생활은 유목민의 이동생활로 변화될 것이라고 예측하였다. 또한 오스트리아의 건축가 한스 홀라인(Hans Hollein)은, 모든 것이 건축이라는 정의아래 현대 건축의 가장 최소 단위로 공중전화 박스를 꼽았다. 이는 최소한의 피난처 기능과 전 세계로의 커뮤니케이션 장치 기능의 결합을 의미하며, 정주하는 삶의 방식보다는 이동하며 소통할 수 있는 산업사회에서의 삶을 내포하고 있다.

한편, 고대 유목민에 대한 역사적 기술은 그리스의 역사가 헤로도투스(Herodotus)의 저서 『페르시아 전쟁』에서 이미 언급된 바 있는데, '스키타이족(Scythian)'은 기원전 5세기 당시에 고정된 도시나 영토 없이 방랑하는 유목민들로, 삶에서 영토적 경계란 존재하지 않는 민족이었다. 이들은 보이지 않게 제국을 유지하는 방법을 알고 있었으며, 권력이 지정학적으로 집중되는 것을 분산시킨 스키타이족의 약탈 전략은, 오늘날 후기 자본주의사회의 문화에서 거듭되고 있다.⁵⁾

그러나 권력은 대개 지정학적으로 위치지어지려는 특성이 있다. 즉, 권력은 욕망 내지 삶의 흐름이 갖고 있는 고유한 특이성을 어떤 도식에 맞추어 통제가능한 질서로 바꾸며, 그것에 욕망이나 흐름을 고정하려 한다. 결국, 권력은 생산적인 힘이나 욕망을 특정한 형태로 코드화하거나, 특정한 영역으로 영토화한다. 그러나 현대에 들어서 권력은 기존의 코드와 영토에서 벗어나 탈코드화되고 탈영토화되어지는 움직임이 활발해진다.⁶⁾

4) 자크 아탈리는 신유목민을 정보를 창출하는 '하이퍼(Hyper) 유목민', 정보를 향유하되 창출하지는 못하는 '버추얼(Virtual) 유목민', 정보를 향유조차 못하는 '인프라(Infra) 유목민'으로 구분하였다. 자크 아탈리, 21세기 사진, 중앙M&B, 1999

5) 현대사회를 후기산업사회(디지털·사이버 산업사회) 또는 후기자본주의 사회라 부른다. 후기자본주의사회는 디지털·사이버기술 및 정보를 수단으로 삼아 새로운 생산관계를 형성한다. 이는 과거 노동과 자본에 의존한 근대 자본주의의 생산관계와는 질적으로 다르기에 '후기'라는 접두어를 붙여 구분한다.

6) 비가시적 자본을 통해 형성된 권력은 대개 비가시적 지배방식을 통해 유지된다. 김민수, 21세기 디자인 문화 탐사, 숲 출판, 1999, pp.240-242

이처럼 지정학적으로 재배치되어지는 권력은 니체의 '동일한 것의 영원회귀적 반복'⁸⁾의 성격을 띠게 된다. 즉, 각 권력의 공간이 갖는 규칙성이나 절대성과 같은 고유의 강도(intensity)들은 강한 주체를 발휘할 수 있는 전략적 공간개념을 함축하며 끊임없이 변위(displacement)된다. 그러나 여기서의 변위는 본질과 외관, 실제와 현상 등을 구분하기 힘든 모호한 차이의 변위이다. 이러한 전략적 개념이 함축된 공간은 현대에 들어서인지 불가능한 다양한 공간 내에 무작위로 퍼져나감으로써, 권력의 지대를 무소불이로 넘나들어 새로운 영토를 생성해낸다는 점에서 '유목'적 성격을 갖는다.

이와 같이, 신체 없이 떠도는 기계적 사유에서의 유목적 행위는 거주공간에서도 탈주의 모습을 보이는데, 정착생활에서 가지게 되는 거주 불안정감은 유목시대로 접어들며 불안정함으로 바뀌게 되고, 이제 거주는 '정주'의 개념에서 벗어나 '탈주'의 개념으로 확장되고 있다. 그러나 이러한 정주와 탈주의 개념은 서로 상호보완적으로 작용되어야 한다. 프랑스의 철학자 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 불안정하고 순간적인 시공간의 현실에 매몰되거나 와해되지 않기 위해서는 지속적으로 집을 지어야 하고, 동시에 그 집의 견고함 내에 안주하지 않으며 끊임 없이 우주로 나가야 한다고 제시한 바 있다.⁹⁾

2.2. 거주개념의 사회·경제학적 지형

현대의 거주개념은 유목적 양상을 띠며 거주에 대한 담론 자체를 변화시키고 동시에 '거주하는 장소'로서의 사회적 공간 개념 또한 변화시키고 있다. 근대 자본주의 사회에서 사회적 거주는 구체적인 자본에 의해서 결정지어졌다. 그러나 후기 자본주의 사회에서 거주는 기호화된 이미지나 상징 자본에 많은 영향을 받는다. 이를 프랑스의 사회학자 피에르 부르디외(Pierre Bourdieu)는 '문화자본'이라고 부른다. 그에 의하면, 위치로 구조화된 공간 개념인 '장(champ)'에서 각 계급은 '계급적 아비투스(habitus)¹⁰⁾'를 형성하고, 여기서 발생한 취향(아비투스)의 차이는 '구별짓기' 전략을 통해서 각 계급의 문화적 우월성을 유지하고 강화시킨다고 한다.¹¹⁾

이러한 부르디외의 장 개념을 거주의 장 개념으로 적용시켜 현대의 거주행위를 살펴보면, 근대 이전이나 근대 자본주의 사회에서는 정착생활의 장이 형성되며, 여기에서는 구체적 자본

인 경제·사회 자본이 주로 사용되어 거주 취향 또한 구체적이고 물질적인 점유(영토화) 중심으로 반영된다. 거주형태도 정주로 머물러 있음이 대부분이었다. 그러나 후기 자본주의 사회에 들어서면서 유목생활의 장이 강화되고, 자본 또한 비가시적인 형태인 문화·상징 자본이 중요하게 부각되면서 거주 취향은 부유(탈영토화)한 성격이 부가된다.

버클리대 도시계획가 교수이자 사회학자인 마누엘 카스텔(Manuel Castells)은 새로운 공간의 변화를 실재하는 '장소(place)'에서 네트워크 상의 '흐름(flow)'으로 파악해야 한다고 주장했다.¹²⁾ 이처럼 현대의 공간개념은 더 이상 머물러 있음에 안착하지 않고, 끊임없이 새로운 문화적, 사회적 지형들을 만나 변형을 거쳐 부유하고 탈주하는 성격으로 변화하고 있다.

<표 2> 현대 거주개념의 변화양상

	거주의 거장	거주 행위	
		아비투스	
근대 이전 & 근대 자본주의 사회	정착생활의 장	경제·사회 자본 중심의 점유 취향의 아비투스	정주 (가시적 행위 중심)
후기 자본주의 사회 (디지털·사이버 산업사회)	정착+유목생활의 장	문화·상징 자본 중심의 부유 취향의 아비투스	정주+탈주 (비가시적 행위 등장)

2.3. 거주개념의 공간적 '재현'에 대한 담론

현대 철학, 특히 후기 구조주의¹³⁾ 철학에서 플라톤적 사유가 다시금 부각되는 이유는, '~로서 있다'는 인식론적 판단과 '~로서 가치가 있다'는 가치론적 판단, 즉 실제/현상, 본질/외관과 같은 엄격한 이분법적 사유가 후기 구조주의의 핵심인 사건과 시뮬라크르(simulacre)¹⁴⁾와 같은 순간적인 것에 대한 사유의 틀을 제공하는 동시에 대치되는 지점을 가지고 있기 때문이다. 사물의 형상이 가진 존재-가치론적 위상을 이데아의 많고 적음으로 표현한 플라톤의 재현(representation) 개념¹⁵⁾은 특히, 예술에 있어서 재현행위, 재현대상, 그리고 재현물 사이의 관계에 대한 근원적인 문제를 제기해왔다.

이러한 플라톤의 재현 개념을 거주의 공간적 재현에 비추어 보면, 즉 거주라는 원형적 형상을 많이 가지고 있는 것이 가치

7)이진경, 포스트모더니즘의 사회이론, <http://www.transs.pe.kr>, 2003-06-05

8)니체의 동일한 것의 영원회귀란, 존재자의 본질인 '권력에의 의지'가 힘을 얻음으로써 스스로를 극복하고서 다시 새로운 출발점으로서의 의지 자신으로 돌아오는 과정을 영원히 반복하는 것을 말하며, 여기서 반복은 차원의 반복이다.

9)들뢰즈 & 가타리, 철학이란 무엇인가?, 현대미학사, 1995, pp.284-5

10)아비투스는 어떤 구조(장) 내에서 행위(실천)를 이끌어내는 원리로서 가장 가시적인 표현은 취향이다. 즉, 계급의 취향은 계급의 의식구조를 드러낸다.

11)피에르 부르디외, 구별짓기:문화와 취향의 사회학, 새물결, 1995

12)마누엘은 현대 도시가 과거에 있던 공간적 관계에 의한 제약에서 벗어나 점차 정보적 흐름, 즉 네트워크망으로 구축된다고 보았다. 마누엘 카스텔, 네트워크 사회의 도래, 한울아카데미, 2003

13)후기 구조주의는 구조주의의 입장, 즉 세계를 합리적으로 사고하고자하는 장(場) 개념에 입각해서 공간성을 어느 정도는 중시하면서 구조주의가 한계를 드러낸 시간, 불연속, 카오스, 욕망, 권력, 신체와 같은 개념을 사유한다. 이정우, 시뮬라크르의 시대, 거름, 2002, p.41

14)시뮬라크르는 순간적인 것, 지속성을 가지지 않는 것, 자기동일성이 없는 것으로 마치 실제로는 존재하지 않는 것을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 것으로 '가짜'라는 뉘앙스가 포함된다.

15)플라톤은 세계를 본질 또는 형상의 차원인 가지계와 가상의 세계인 감성계로 나눈 다음, 감성계가 가지계를 모방(mimesis)하고 있다고 본다. 즉, 감성계에서 어떤 사물의 존재-가치론적 위상은 그 사물이 자신의 형상(이데아)을 얼마만큼 더 잘 재현하고 있는냐에 따라 좌우된다. 이정우, Ibid., p.63

있는 거주라는 해석으로 풀이된다. 그렇다면 여기서 거론할 수 있는 거주 유형은 '거주하는 행위'를 가장 잘 '재현'해낸 공간을 의미하는데, 이는 근대건축에서 주장했던 기능주의적 담론과 일치하는 면이 있다. 결국, 실재영역에서 거주라는 원형적 형상은 구체적이고 물질적인 표현으로 형상화된다. 그러나 앞에서 살펴본 탈주 또는 유목의 장에서는 거주행위 자체가 해체되고 있다. 이전 시대에 비해 지나치게 순간적이고 때로는 허상적인 거주를 다시 재현한다는 것은 플라톤이 철저히 비판했던 일종의 '환각(illusion)'이 된다.¹⁶⁾ 여기서 거주 유형은 모방을 모방한 시물라크르가 된다. 그러나 그 시물라크르가 현대인들에게 존재-가치론적 위상을 가지며 의미가 있다면, 이는 모사가 아닌 파생된 또 하나의 리얼리티, 즉 '파생실재(hyper-reality)'가 되는 것이다.

실재와 가상이 혼재되어 부유하는 디지털·사이버 시대에 이러한 사례는 무수히 많다. 예를 들어, 건축의 새로운 가능성으로 대두되고 있는 사이버 건축은 이전에 건축이 가지고 있던 물질적이고 중력적인 토대를 벗어나 비물질적이고 탈중력적인 가상의 영역을 탐구하고 있다. 이러한 새로운 영역의 개척은 시간과 공간에 대한 정의와 의미론적 가치를 새롭게 접근하도록 만든다.¹⁷⁾ 또한, 많은 현대인들은 물질적인 자신의 집 외에도 인터넷상에 '홈페이지' 또는 '커뮤니티'의 형태로 가상의 집을 구축하며 살고 있다. 이렇듯 현대의 거주개념은 비가시적인 가상의 영역으로 끊임없이 확장되고 있다. 공간적인 재현에 있어서도 물질적이고 가시적인 재현에서 비물질적이고 비가시적인 재현으로 변화되고 있다. 이러한 공간의 비가시적인 환영적 재현을 가장 가시적으로 표현하고 있는 분야가 바로 SF영화이고, SF영화 속에 배치된 공간장치를 분석해본다면, 현 지점의 거주개념을 구체적으로 드러낼 수 있을 것이다.

3. SF영화의 지정학적 공간배치

3.1. SF영화 재정의

SF영화의 정식명칭은 'Science Fiction Films'로 SF라는 장르를 그 원류라고 볼 수 있는 공상과학소설(Science Fiction)을 비롯해서 영화, 만화, 애니메이션, 컴퓨터 게임 등의 다양한 문화매체를 통해 발전해왔다. SF는 인류 문명 발달의 전위에서 서서 미래를 예견해보는가 하면, 현대 사회에서 과학기술이 유발한 부조리와 모순을 '미래'라는 가상현실에 대입해 곱씹어봄으

16) 플라톤은 형상을 모방한 '복사물'은 구체해주었지만 복사물을 복사한 '환각'은 철저히 비판한다. 플라톤에 의하면 환각, 즉 시물라크르의 형상을 '덜' 나누어 가진 것이 아니라 아예 거부하는 것이다. 이정우, Ibid., p.67

17) An Eun-Hee & Lee Jeong-wook, The Study on the Metamorphosis of the Space-time Concept in the Digital Age, AIDIA vol. II, 2002, pp.77-85

로써 해당 시대의 '사고실험실(思考實驗室)'적인 역할을 해왔다. 사실, SF는 미래와 현재의 관계를 예술가들이 사고실험 해본 데에 불과하므로 인과관계나 논리적 연결은 약하다. 그러나 미래 사회학과 같은 학술 가치적 측면에서 보기보다는 해당 사회의 트렌드나 변화를 읽을 수 있는 시사적 측면에서 본다면, 그 중요성이 더 크다고 볼 수 있다. SF에 대한 구체적인 정의는 시대상황과 개인적인 견해에 따라 조금씩 차이가 있지만 영국의 SF소설가 겸 평론가인 브라이언 올디스(Brian Aldiss)가 정의한 'SF란 우주에서 인간에 대한 정의와 그 위상을 알고자 혼란스럽지만 진보하고 있는 지식의 테두리 안에서 노력하는 것'이란 개념은 시대와 사회를 막론하고 비교적 보편타당해 보인다.¹⁸⁾

위와 같은 SF장르에 대한 정의는 SF영화에도 적용되지만, SF영화만이 가지는 특수성 측면에서 살펴본다면 조금 더 구체적인 해석이 가능하다. 우선, SF영화가 다른 장르의 영화와 가장 변별되는 특징 중 하나는 미래라는 가상의 시간적 위치에서 특수한 공간적 이미지와 배치를 갖는다는 점이다.¹⁹⁾ 즉, SF영화는 가시적 이미지의 시공간적 위치를 갖는다.

이러한 공간적 특수성을 SF라는 단어의 의미에서 좀더 고찰해보면, SF는 'Science+Fiction'의 합성어로, '과학'과 '공상'이라는 두 가지의 상반된 의미가 결합되어 만들어진 독특한 단어이다. '과학적 허구'인 SF는, 과학이 상징하는 '세계를 합리적으로 설명하며 이해 가능하도록 도와주는 도구'라는 표피 아래 허구의 장치를 배치한 것으로 볼 수 있다. 즉, SF영화는 과학적 토대가 가지는 시공간적 전체 아래 영화가 가지는 시각적 특수성²⁰⁾과 환상성을 더해 새로운 공간적 지형을 창조해내는 장르라고 볼 수 있다. 결국 의미의 확장적 측면에서 본다면, SF영화의 'Science'는 'Space'²¹⁾로 대체할 수도 있을 것이다.

SF영화가 과학이 선점하고 있는 지정학적 배치를 바탕으로 성립된다는 전체하에서 본다면, 결국 SF영화는 의도적인 시간적, 공간적 장치가 담겨있는 허구의 세계이고, 이는 공간에 대한 새로운 탐구의 대상으로 SF영화를 볼 수 있도록 만든다.

3.2. SF영화의 지정학적 배치 특징

영화에서 건축적인 공간은 커뮤니케이션 작동기구로서, 즉 영화의 물리적 의미작용 도구인 시니피앙²²⁾으로 사용된다. 감

18) 고장원, 광고 속의 SF:미래에 대입해 본 현재, <http://www.junksf.net/column>, 2003-06-10

19) SF영화의 공간배치 이미지들을 유사한 유형기리 분류해보면, 미래의 고층도시 이미지, 우주공간을 항해하는 폐쇄된 우주선 이미지, 현실과 가상공간의 병치 이미지, 국가나 초기업의 지배를 받는 감시사회 이미지, 인류의 문명 파괴 후 원시사회 이미지, 근 미래의 이미지 등이 있다.

20) 영화는 시각과 청각에 의존하는 장르로써, 대상물을 인식하는 시지각의 관점에서 관계를 형성한다는 점에서 특히 건축과 많은 상관성을 가진다.

21) Space는 두 가지 사향의 시간적 간격을 의미하며, 이 간격을 통해 공간적 거리가 생기고, 그 공간의 확장 개념이 우주가 된다. 여기서 스페이스는 '과학과 허구'라는 이질적인 항목 사이에 존재하는 시공간적 간극의 의미를 내포한다.

독들은 개인적인 의도와 상황을 전달하기 위해 건축적인 시니피앙을 사용한다. 예를 들어 <메트로폴리스>(1927), <블레이드러너>(1982), 그리고 <허드서커 대리인>(1994) 등의 SF 영화에서 초고층 도시의 상층부와 지표면 또는 지하공간의 레벨 차이는 부자와 가난한 사람들, 성공과 실패 사이의 계급적 격차를 상징적으로 표현한다. 건축은 영화에서 의도하는 의미와 상징을 담아냄으로써 의사소통의 도구 역할을 하고, 영화는 건축적인 아이디어들을 수용하고 비평하며 대중에게 보급하는 역할을 한다.²³⁾

이러한 영화와 건축적 공간의 상호연관성은 SF영화에서 특히 강조되는데, SF영화에서 묘사되는 미래의 공간적 이미지들은 각 영화의 제작의도와 주제 의식을 인지할 수 있는 의사소통 도구가 된다. 이러한 소통의 도구로서 SF영화의 공간적 배치는 특히 지정학적 배치의 성격을 갖는데, 이는 SF영화의 공간적 배치가 갖는 점령과 분할의 특성 때문이다. 즉, 공간의 권력화와 영토화가 가장 극명하게 드러나는 영화 장르가 바로 SF이다.

SF영화의 공간적 배경은 크게 두 가지로 분류된다. 하나는 지구 내의 공간이고, 나머지는 지구 밖, 즉 우주 공간이다. <스타워즈> 시리즈로 대표되는 우주 공간 배경의 영화들은, 지정학적 관점에서 보면 더 이상 정복할 영토가 남아 있지 않기에 지구를 떠나서 새로운 영토인 우주를 개척해 나간다.²⁴⁾ 프랑스의 철학자 장 보드리야르(Jean Baudrillard)도 고전적인 공상과학은 팽창세계에 대한 공상과학이었다고 말하며, 19세기와 20세기의 탐험과 식민지화라는 현상이 우주탐험이야기 속에서 반복적으로 되풀이되는 현상을 지적하고 있다.²⁵⁾ 그러나 이러한 제한된 영역에서 무한한 영역으로의 확장과 정복은, 오히려 인간의 공간을 더욱 비현실화하거나 시뮬레이션 된 파생실재로 확장시키는 역할을 하는데, 이는 최근에 SF영화의 지정학적 지형이 우주에서 다시 지구로, 지구에서 인간의 내면화된 공간으로 옮겨가는 현상을 설명해준다.

본 연구의 분석대상인 <매트릭스> 또한 이러한 변화된 지형을 잘 보여준다. 여기서는 공간적 지형의 변화 외에도 정복자(기계)와 피정복자(인간) 사이의 역전, 가상과 현실의 역전 등 인간의 존재 기반 자체에 대한 문제 제기를 하고 있다. 결국, 이러한 경향의 SF영화에서 보이는 지정학적 지형은 점령과 확장으로 일관되어왔던 근대의 영토화 배치에서 벗어나 새롭게


제기되고 있는 사유와 거주와 탈영토화한 지점을 보여준다.

4. <매트릭스>와 <엔터 더 매트릭스>의 공간장치 분석

영화 <매트릭스>는 1999년에 개봉한 제1편 <매트릭스>와 2003년에 개봉한 제2편 <매트릭스 리로디드>로 구성되어 있다.²⁶⁾ 앞으로 3편이 개봉될 예정이라고는 하나 본 연구에서는 이미 개봉된 영화와 제2편의 개봉과 함께 출시된 게임 <엔터 더 매트릭스>를 중심으로 논의를 전개할 것이다.

영화에서 표현된 공간적 구성과 그 특성은 다음의 [표 3]과 같다. <매트릭스>에 등장하는 각각의 공간은 영화에서 의도하고자 하는 공간이미지를 내포하고 있는 공간장치로서, 특히 각 공간의 형태와 색채는 감독의 의도²⁷⁾를 직접적으로 드러내는 커뮤니케이션의 역할을 하고 있다.

<표 3> 영화 <매트릭스> 공간 구성 및 특성

	분류	사진	공간적 특성	
			공간 이미지	공간 장치
합선	합선		다크블루의 색감과 고철 이미지의 기계장치를 통해 엄밀한 현실상 표현	우주가 아닌 지구의 지하를 떠돌아다니므로 더욱 폐쇄되고 고립된 이미지의 공간장치
			다크블루의 색감과 폐허가 된 도시 이미지를 통해 인간문명의 파괴 표현	하늘과 태양이 사라진 폐허도시이미지로 희망이 없는 현실세계에 대한 은유의 공간장치
실재공간	황무지		멜로우의 색감과 원시동물 이미지를 통해 원초적인 인간의 생동감 표현	원시동물과 첨단 기계의 상반된 이미지를 통해 인간해방투쟁의 모순을 표현한 공간장치
			인간이 저장된 거대한 캡슐 장치를 통해 기계의 부품으로 전락한 인간의 운명 표현	매트릭스와 현실세계를 연결하는 기계장치로 인간의 육체를 구속하는 감옥의 공간장치
경계·통로공간	포드		다크블루의 색감과 비트의 이미지를 통해 매트릭스의 출입구 표현	비트화 되어 있는 매트릭스 공간을 인간의 정신이 접속하는 통로의 공간장치
			상하좌우의 구분이 모호한 백색의 공간을 통해 신체로부터 자유로운 가상공간 표현	인간의 지각차원을 넘어서선 가상의 공간을 매트릭스에 대항하기 위한 또 다른 매트릭스
가상공간	매트릭스		1999년의 현실세계를 재현하기 위한 초록색의 따뜻한 일상적인 도시의 공간 표현	현실보다 더 현실같은 공간을 제공함으로써 파생실재의 존재론적 의미를 갖는 공간장치

22) 영화와 건축은 이미지의 지각을 통해 기호로써 소통한다. 즉, 시니피앙(기표)으로써 이미지의 물리적 표현 측면과 시니피에(기)으로써 이미지 속에 구체화되어 드러나는 아이디어, 개념들로 이루어져 있다.

23) Neumann, Dietrich(ed.), Film Architecture: Set designs from Metropolis to Bladerunner, Munich: Prestel-Verlag, 1996, p.8

24) SF영화는 장르의 특성상 거대자본과 집약적 기술이 필요하기에 수작이라 볼 수 있는 대부분의 SF영화는 주로 할리우드에서 제작되었다. 이러한 제작 배경은 SF영화가 가지는 식민지 영토확장이라는 배치 특성과 맞물려 대개 미국식의 개척정신을 내포하고 있다.

25) 장 보드리야르, 하태완 역, 시뮬라시옹, 민음사, 2002, p.201

26) 영화 <매트릭스> 시리즈는 게임 외에도 애니메이션으로 제작된 <엔터 더 매트릭스>가 더 있다. 이후 본 연구에서 영화 <매트릭스>라는 표기는 1·2편을 통칭한다.

27) <매트릭스>의 감독인 와쇼츠키 형제(Wachowski Brothers)의 인터뷰를 보면 실재와 가상 세계를 구분하기 위해 각기 다른 색채(실재-블루, 매트릭스-그린)를 사용하고 공간의 조형적인 형태도 상반되게 배치하였다고 한다. 매트릭스 공식홈페이지, <http://whatissthematrix.warnerbros.com>, 2003-06-10

4.1. 실재/가상의 공간장치

영화 <매트릭스>의 공간은 크게 실재공간과 가상공간으로 나뉜다. 이 두 공간의 구분은 영화에서 배경으로 설정한 2199년의 시대상황에서 나온 것으로 인간의 신체가 기계들에 의해 점령되고 기계들의 에너지원으로 전락하면서, 기계들은 보다 많은 양질의 에너지를 추출하기 위해 인간들에게 ‘매트릭스’라는 가상의 공간을 제공한다.²⁸⁾

영화 <매트릭스>를 이끌어가는 실재세계와 가상세계라는 상반된 두 공간의 설정은 관객으로 하여금 인간의 존재론적 공간이 과연 어디인가 하는 의문을 품게 한다. 그만큼 두 공간의 경계는 모호하고, 인간이 느끼는 실존적 장소의 안정감은 두 세계 모두에서 찾아보기 힘들다. 실재세계인 황무지와 시온, 함선 등의 공간은 배신자가 나올 만큼 피폐화되어 있고 암울한 이미지로 묘사된다. 그에 반해 매트릭스는 실재보다 더 실제 같은 평온한 세계로 묘사된다. 이러한 상반된 설정은 정복과 피정복, 현실과 가상, 본토와 식민지의 관계를 전복시킨다.²⁹⁾

이와 같은 관계의 전복을 <매트릭스>에서는 공간을 대조시킴으로써 가시적으로 표현했는데, 여기서 각각의 공간은 고정되지 않고 끊임없이 재생산되는 특징을 가지고 있다.³⁰⁾ 이러한 공간의 재생산화 과정을 데이비드 하비(David Harvey)는 공간으로의 접근성과 거리화, 공간의 전유와 활용, 공간의 지배 및 통제, 공간의 생산 과정으로 구분하여 살펴보고 있다.³¹⁾ 이러한 공간의 생산 과정은 순환구조를 띄며 반복 재생된다. 하비가 제시한 공간의 생산과정을 실제영역과 가상영역으로 구분해서 살펴보면, 우선 실제영역은 구체적인 경험과 실천이 작동되는, 즉 실제하는 시간과 공간의 연속체 속에 존재하는 공간으로서, 공간의 점유, 지배, 생산이 물리적이고 사회적인 구조 아래에서 진행된다. 그러나 사이버 공간으로 대표되는 가상의 공간은 기호, 언어, 이미지로 재현되는 공간으로서 시물레이션을 통해 재생산되어 생산, 소비될 뿐 아니라, 그것을 통해 실제영역을 위조할 수도 있다.

시물레이션의 기본적인 의도와 목적은 ‘현실의 향상’으로서, ‘위조’ 또는 ‘개선’의 방향으로 실재를 끊임없이 재생산한다. 공간은 실재에서 가상으로, 가상에서 실재로, 실재에서 또 다른 실재로, 가상에서 또 다른 가상으로 순환 반복되어 생산된다.

28) 매트릭스는 ‘신경 상호작용 시물레이션 세계’로, 데카르트가 <제1철학에 관한 성찰>에서 모든 것의 ‘회의’를 위해 제시한 바 있는 ‘큰 통 속에 담긴 뇌’의 설정과 유사하다. 여기서 인간은 다른 신체기관 없이 뇌를 통해 꿈만 꾸며 살고 있다.

29) 가장 구체적인 예로 <애니 매트릭스>의 두 번째 에피소드를 들 수 있다. 이 에피소드의 제목은 ‘제2의 르네상스’로, 인간과 신의 관계가 역전된 르네상스를 빗대어 기계와 인간의 관계가 역전되었음을 상징적으로 표현하고 있다.

30) <매트릭스 리로리드>에서 표현된 설정으로 현재 묘사되고 있는 매트릭스와 시온은 6번째 재창조된 공간장치이다.

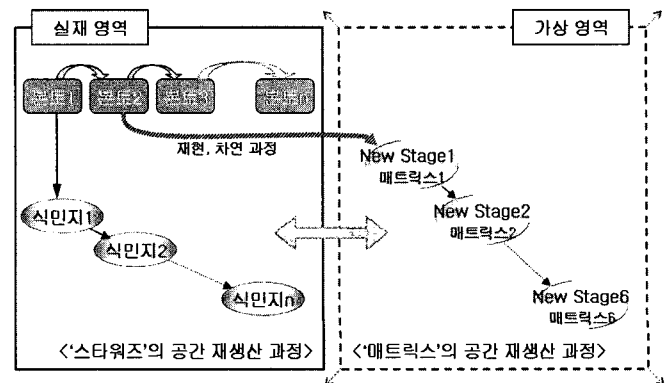
31) 데이비드 하비, 포스트모더니티의 조건, 한울, 2000, pp.251-265

그러나 이러한 반복은 동일한 반복이 아닌 차이의 반복으로, 여기서 모사의 대상인 원본의 위상학적 우월성이나 진정성은 더 이상 중요하지 않다. 오히려, 실재보다 더 실제 같은 모사물이 있다면, 그것은 모사된 실재 그 자체로서 존재-가치론적 의미를 가진 파생실재가 된다.

이러한 ‘원본’과 ‘모사’ 즉, ‘실재’와 ‘가상’ 사이의 역전된 공간적 장치의 위상은 현대 거주개념의 변화하는 지점인 ‘정주’와 ‘탈주’의 위상학적 역전과 부합되는 측면을 가지고 있다. 실제하는 영역인 ‘정주의 장’과 가상의 영역인 ‘탈주의 장’은 공간의 재현과 생산에 있어서 전혀 다른 토대를 기반으로 생성된다. 정주의 영역이 고정적이고 물질적인 한계를 가진 반면에 탈주의 영역은 고정되어 있지 않고, 물질적 한계를 뛰어넘어서 존재하게 된다. 점차 확장되고 있는 탈주의 영역은 실제하는 정주의 영역을 모사하며 그 경계를 분명하게 구분한 듯 보이나, 이러한 실재/가상, 정주/탈주와 같은 이분법적 구분은 차이의 반복에 의해 그 영역의 경계가 점차 모호해지고 혼재되는 경향을 보이고 있다.

이와 같은 실재와 가상 또는 원본과 모사 사이의 차연적 상관관계는 SF영화의 영토(공간영역)확장 과정에서 구체적이고 가시적으로 드러나는데, 실제하는 영역만을 다룬 <스타워즈>에서조차 본토와 식민지의 관계는 차연을 반복하며 원래의 본토로 짐작되는 지구는 영화에서 묘사조차 되지 않고 있다. 이는 즉, 모사의 모사를 거듭하다 보면 원본과 재현물에 대한 구분과 경계가 모호해지거나 사라진다는 점을 시사하고 있다. 이에 반해 <매트릭스>는 실재와 가상의 경계를 분명하게 그어놓은 듯 보이나, 여기에서는 오히려 인간 중심의 주체와 객체의 관계를 전복시켜서 본토와 식민지의 의미를 역전시키고 혼재되도록 만들었다. 즉, 가상의 영역인 ‘매트릭스’는 인간을 위한 식민지이자, 기계들의 본토가 된다. 또한 실제영역은 인간들의 본토이자 기계들의 식민지화하기 위한 대상이 된다. 이처럼 각 영역 간의 경계를 구분하기는 점점 더 힘들어지고 모호해지며, 점차 실재와 가상, 본토와 식민지이라는 공간과 영역의 이분법적 구분은 그 의미를 상실하고 있다.

<표 4> 실재와 가상 영역의 공간 재생산 과정



4.2. 영화/게임의 공간장치

영화 <매트릭스> 2편에서는 수많은 문들이 등장한다. 주인공 네오가 예언자를 찾아갈 때뿐만 아니라 키-플레이어와 함께 매트릭스의 설계자를 찾아갈 때도 많은 선택의 문들이 제시되었다. 문은 건축적으로 서로 다른 이질적인 공간을 연결하는 경계이자 통과 공간이다. 네오가 자신에게 의미 있는 문을 여는 순간 네오는 매트릭스가 제공하는 새로운 공간에 접속하게 된다. 결국, 문을 여는 행위는 그 자체로써 새로운 공간으로 전이하겠다는 의지의 표현이고, 문은 경계지점으로 사람들의 선택을 요구한다. '들어갈 것인가/들어가지 않을 것인가' 이러한 선택의 순간은 일상의 영역에 무수히 많다. '영화를 볼 것인가/보지 않을 것인가', '게임을 할 것인가/하지 않을 것인가' 등등 인간은 기본적인 욕구를 위한 행위뿐 아니라 모든 것을 본인의 기호(아비투스)라는 전제 아래 선택하게 된다.

이러한 아비투스는 자본주의 사회에서 자신의 계급적 성향을 드러내는 기제로서, 특히 공간(장)과 연결되어 작동될 때는 지극히 사적인 동시에 공적인 영역으로 확장되어 작동된다.³²⁾ 자신의 선택이라는 개인적 차원이 공적인 영역으로 확대될 때, 각각의 공간은 그에 합당한 작동을 하게 되고, 그럼으로써 공간은 장치로써의 존재-가치론적 의미를 갖게 된다. 그러나 공간이 실제의 영역에만 머물렀을 때는 이러한 공간장치의 작동이 그다지 복잡하지 않았고, 각 공간은 어느 정도 정형화된 행태를 수용하기만 하면 되었다. 예를 들어, 영화관이라는 장소는 영화를 보는 행위만을 수용하고, 주체가 영화관을 벗어나면 더 이상 영화보기 행위를 강제할 수가 없다. 그러나 실제의 영역과 더불어 가상의 영역이 급속도로 일상의 영역을 침투하고 있는 디지털·사이버 산업사회에서 장소와 공간은 이전과 같은 정형화된 강제력을 가질 수 없게 된다. 핸드폰이나 컴퓨터와 마주 대하고 있는 공간이 이동하는 지하철 안에서 건, 사적인 방 안에서 건 상관없이 사람들은 화면이 제공하는 사이버 공간으로 자신의 정신을 접속하며 인터넷의 바다나 게임 속 설정 공간으로 이리저리 떠돌아다닌다. 표면적으로 볼 때, 이러한 가상의 영역이 제시하는 공간은 무한정 자유롭고, 개인의 선택의 폭이 실제 영역에 비해 큰 것처럼 보인다. 그러나 사이버 공간의 어느 지점에 본인의 존재-가치론적 의미를 강하게 부여할 때, 그 공간의 영향력은 오히려 실제의 영역보다 더 큰 강제력을 가지고 작동하기도 한다.

예를 들어, 게임에 중독된 사람에게 게임 속 공간은 실제의 어떤 공간보다 더 의미 있는 공간이 되고, 게임이라는 가상의 영역은 그 자체만이 가지고 있는 규칙과 제한적으로 제공된 공



32) 예를 들어, 영화를 보려는 의지와 그에 수반된 행위는 사적인 선택의 영역이지만, 영화관이라는 한정된 장소에 들어가게 되면 그 개인의 사적행위는 같은 기호를 가진 집단과 함께 수용되며, 공적 영역의 제한과 감시를 받게 된다.

간을 통해 게임의 접속자가 쉽게 그 공간에서 벗어나지 못하게 만든다. 영화 <매트릭스>가 아무리 많은 철학적 문제제기와 오락성을 제공한다고 하더라도 대부분의 사람들은 영화에 대한 감흥이 사라지면 쉽게 잊고 일상적인 삶을 살아간다. 그러나 영화에서 받은 재미를 게임으로 연결해서 즐기는 사람에게 '매트릭스'는 게임을 하지 않는 사람들에 비해 더 큰 영향력을 가지는 공간이 된다. 이러한 공간장치는 이전보다 더욱 교묘하고 구체적이며 강제적으로 작동된다.

영화 <매트릭스>와 게임 <엔터 더 매트릭스>³³⁾를 공간장치의 점유·지배·생산 방식을 통해 구체적으로 분석해보면 다음의 <표 5>와 같다. 공간의 점유방식에 있어서, 영화에서는 실재와 가상이라는 이분법적 공간 구성을 통해 새로운 영토를 창조해냈다. 그러나 게임에서는 실재영역이 배제되고 물리적 형태나 구조는 더욱 실제와 같이 묘사된 가상의 영역만이 강화되었는데, 이는 육체적 제약을 벗어날 수 있는 가상의 영역을 통해 인간의 사유를 점유하려는 의도가 내포되어 있다. 이는 인간의 육체를 지배하기 위해 사유를 자유롭게 해주었던 영화와는 상반된 설정이다. 영화와 게임은 또한 서로 다른 지향성을 가지고 있는데, 영화에서는 네오와 그의 동료들이 끊임없이 가상에서 벗어나기 위한 투쟁을 전개한다. 가상에서 실재로의 회귀를 통한 인간의 자유의지 획득이 영화의 주된 주제였다. 그러나 게임에서는 그와는 반대로 실재를 배제함으로써, 게임의 제작자가 제공한 가상의 세계라는 한정된 공간적 장치의 강제성에 지배받으며, 그곳에 정주하려는 지향성을 가지게 된다.

이러한 사례는 현대 거주개념이 정주에서 탈주로 점차 변화하고 있지만, 탈주는 새로운 형태의 정주를 태생적으로 가지고 진행됨을 가지적으로 보여주고 있다. 이러한 정주와 탈주의 혼재된 양상은 실재와 가상, 원본과 모사의 경계가 사라지고 새로운 존재-가치론적 의미들이 생성·반복되는 노마디즘적 문화현상과 맞물리며 새로운 시각으로 인간의 거주를 사유하게 만든다.

<표 5> 영화/게임의 공간장치 비교분석

	영화 <매트릭스>	게임 <엔터 더 매트릭스>
공간 이미지		
공간의 점유방식	· 실재/가상의 이분법적 공간 구성 · 탈영토화 된 식민지 '매트릭스' 구축	· 실재 영역 배제 · 가상영역 강화
공간의 지배방식	· 인간의 신체를 지배하기 위해 제한된 가상공간 제공	· 인간의 정신과 사유를 지배하기 위해 육체적 제약을 벗어날 수 있는 가상의 공간 제공
공간의 생산방식	· 실재의 변형된 모사로서의 존재론적 공간의 차연적 반복 재생산 · 가상에서 실재로 회귀하려는 지향성	· 모사의 모사로서 제한된 존재-가치론적 공간으로서의 의미획득 · 실재에서 가상으로 정주하려는 지향성

33) 게임 <엔터 더 매트릭스>는 게임 제목 '매트릭스로 들어가기'에서 암시하듯 '매트릭스' 공간만이 제공된다. 주인공이 총알을 피하고 하늘을 날아다니는 등의 액션은 실제공간이 아닌 매트릭스 안에서만 가능하다.

4.3. 소결

SF영화의 지정학적 배치 특징인 점령과 분할(지배방식)을 통해서 공간이 재생산되고, 그 존재-가치론적 의미가 변화하는 지점을 <매트릭스>를 통해서 살펴본 결과는 다음과 같다.

(1) SF영화는 본토와 식민지 개척이라는 지정학적 배치를 가지며 여기서 구체적인 영토에 대한 확장의 개념에서 점차 벗어나 탈영토화 된 지점, 즉 가상의 영역을 개척하며 공간의 영역에 대한 확장을 제공한다.

(2) 공간의 영역에서 실제/가상이라는 이분법적 구분은 점차 모호해지며, 실재를 모사한 가상이 더 큰 존재-가치론적 의미를 갖기도 하면서 더 이상 실재가 모사보다 우위에 있다는 위상을 전제하기는 어렵다.

(3) 가상의 영역이 확대되면서 개인의 선택의 폭이 확장되기도 하나, 때로는 더 큰 강제력으로 작동하여 제한하기도 한다. 즉, 공간의 탈영토화를 통한 탈주는 그 자체로써 새롭게 생성된 규제를 통해 다시 정주로서 재영토화되며 이러한 과정은 차연적 반복을 통해 끊임없이 재생산되는 특징을 가지고 있다.

이처럼 SF영화의 공간장치를 통해서 볼 때, 현재라는 시점에서 공간의 존재-가치론적 위상과 의미는 이전과는 전혀 다른 형태로 전복되고 재생산되며 반복을 통해 변화하고 있다.

5. 결론

공간에 대한 인식의 변화와 공간의 재생산 과정은 근대 이전과 근대 이후 시기가 뚜렷이 구분된다. 이러한 변화양상은 거주개념에 있어서도 마찬가지로 진행되고 있다.

우선, 거주 행태적 측면에서는 정주에서 점차 탈주로의 경향을 보이고 있다. 그러나 SF영화의 사례에서 볼 수 있듯이 본토를 떠난 식민지로의 탈주는 또 다른 본토를 낳게 되고, 그 안에서 공간은 시물레이션과 모사 작용을 통해 새롭게 파생된 본토를 형성한다. 즉, 거주에 있어서도 정착생활의 장이 유목의 장으로 변화하며 그 영역을 확대하고 있지만, 탈주의 거주행태라고 해서 무한정의 이탈과 탈영토화만이 이루어지는 것은 아니다. 이전과는 다른 새로운 형태의 규제와 지배 속에서 재영토화가 이루어지고, 그 안에서 거주는 새로운 공간의 장을 형성하며 정주하게 된다.

이렇게 새롭게 재영토화 된 거주 영역 중에서 현대인들에게 존재-가치론적 의미를 가지며 급격하게 부상하고 있는 가상의 영역은 실재의 영역과 혼재되어 일상의 삶 속으로 침투되고 있다. 거주 공간의 재현적 측면에서 실재의 공간을 모사한 가상의 영역은 비물질적인 토대로 인해 거주행위와 거주공간의 한계를 넘어서 무한정으로 확장될 수 있는 가능성을 가지게 되었다. 또한, 때로는 실재보다 더 큰 존재-가치론적 의미를 가지며 이전의 서양철학이 가지고 있던 원형에 대한 형이상학적인

우위의 논의를 전복시키기도 한다. 즉, 가상 영역의 등장으로 인해 거주 공간은 물리적인 거주한계선의 경계를 넘어서 새로운 존재-가치론적 의미를 형성할 수 있는 거주 장으로 확장되고 있다. 그러나 여기서 실재와 가상이라는 이분법적인 구분은 점차 모호해지는 경향을 보이고 있다. 자신의 존재 가치를 확인하고 의미를 부여할 수 있는 공간이 현실에 기반을 둔 실재공간보다 가상공간에 더 치우친다면, 그 사람의 거주공간은 가상의 영역이 될 수도 있는 것이다.

이와 같은 공간 개념의 혼재는 공간을 근본적으로 구분하는 경계이자 공간성의 본질이라고 볼 수 있는 내부와 외부에 대한 구분마저 모호하게 만든다. 실제 공간에서 세계와 나를 구분짓는 주체와 타자에 대한 정의가 점차 아바타나 사이보그, 유전자 복제 등을 통해 모호해지며, '나'라는 존재에 대한 정체성 자체가 흔들릴 수 있는 가능성 속에서, 공간적 실체에 대한 확인작업은 실존에 대한 확인작업과 동일선상에 위치하고 있다.

결국, 이러한 거주공간의 위상과 존재-가치론적 의미에 대한 끊임없는 확인작업은, 살아있는 삶의 공간을 디자인해야 하는 건축과 실내디자인 분야에서 진지하게 함께 모색해야 할 대상이 된다. 즉, 실제적인 공간의 영역을 다루는 건축가나 인테리어 디자이너는 새롭게 제기되고 있는 거주개념의 변화하는 지점을 정확하게 파악해야 함은 물론이고, 사람들의 삶에 공간이 미치는 영향력에 대해 깊이 자각해야 한다. 더불어, 공간적 재현에 있어서도 다양한 사례 연구를 통해서, 때로는 공간의 환상화 전략으로, 때로는 현실의 안정감을 구축하는 전략 등으로 시공간에 대한 정형화된 관점을 벗어나 공간의 영역을 확장하거나 또는 그 의미를 견고히 구축함으로써, 보다 공간에 대한 다양하고 독특한 접근을 모색해야 할 것이다.

참고문헌

1. 김민수, 21세기 디자인 문화탐사, 솔출판, 1999
2. 김원갑, 메트로폴리스, 열린책들, 2002
3. 이정우, 시물라크르의 시대, 거름, 2002
4. 이정우, 기술과 운명:사이버펄크에서 철학으로, 한길사, 2001
5. 데이비드 하비, 포스트모더니티의 조건, 한울, 2000
6. 들뢰즈 & 가타리, 철학이란 무엇인가?, 현대미학사, 1995
7. 마누엘 카스텔, 네트워크 사회의 도래, 한울아카데미, 2003
8. 슬라보예 지젝 외, 매트릭스로 철학하기, 한문화, 2003
9. 자크 아탈리, 21세기 사진, 중앙 M&B, 1999
10. 장 보드리야르, 시물라시옹, 민음사, 2002
11. 피에르 부르디외, 구별짓기:문화와 취향의 사회학, 새물결, 1995
12. 피에르 레비, 디지털 시대의 가상현실, 궁리, 2002
13. Neumann, Dietrich(ed.), Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Bladerunner, Munich:Prestel-Verlag, 1996
14. An Eun-Hee & Lee Jeong-wook, The Study on the Metamorphosis of the Space-time Concept in the Digital Age, AIDIA vol.II, 2002
15. 고장원, 광고 속의 SF:미래에 대입해 본 현재, <http://www.junksf.net/column>, 2003-06-10
16. 이진경, 포스트모더니즘의 사회이론, <http://www.transs.pe.kr>, 2003-06-05
17. <http://whatisthematrix.warnerbros.com>, 2003-06-10

<접수 : 2003. 8. 29>