

후기 구조주의 관점에서 본 현대 공간디자인에 나타나는 인터위빙(interweaving)현상에 관한 연구

A Study on Interweaving phenomena in contemporary space design with post-structuralism

정재원* / Jung, Jae-Won
김문덕** / Kim, Moon-Duck

Abstract

One of frequent phenomena in the contemporary cultural field is the alternative or accompanying interweaving phenomena which happens in the relative connection of A, B, and C. The power of interweaving mixture is one of energies which unify the contemporary cultural phenomena, and it appears as a major phenomena in the recent popular digital architecture. In this study, the mixture, shape, and contents in the contemporary space design is analyzed as a point of view of Post-Structuralism. Namely, the digital part and non-digital part of alternative and circulating existence in the space are classified and the interweaving phenomena in the contemporary space design are proved. It is studied for digital part and physical space to conjunct the hole space and smooth space of Deleuze as part of interweaving phenomena. It is clear that the compatible concept of the hole space and smooth space is crossed complexly or is coexisting in circulating and extending, and is showed as interweaving phenomena in one space.

키워드 : 혼합, 인터위빙, 매끈한 공간, 홈 패인 공간

Keywords : Mixture, Interweaving, Smooth space, Hole space

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

다양한 문화 형식과 새롭게 대두하는 소프트웨어 기술의 연계로 문화현상과 컴퓨터적인 개념이 재 혼합되고 있다. 복잡계(complex system)로 대변되는 현대사회가 다양한 양상으로 전개될 수 있는 가능성을 보여주고 있으며 이는 공간디자인 분야에 시사하는 바가 크다.

이처럼 현대 문화 분야에서 두드러지게 나타나고 있는 현상 중 하나는 A와 B가 단순히 교환되는 것뿐만 아니라 C로 확장되어 의미가 달라지는 것, 다시 말하여 개념이 교환되고, 연쇄성을 가지고 순환하고, 재구조화하며 상호작용하는 인터위빙(interweaving) 현상¹⁾이다. 그리고, 이러한 인터위빙의 혼합(mixture)화하는 힘은 현대 문화 현상을 통합할 수 있는 예너지 중 하나가 되고 있다.

시대적인 문화 환경과 더불어 공간디자인에서의 인터위빙 현상은 특히 최근에 화두가 되고 있는 디지털 건축에서도 주요 현상으로 나타나고 있다. 그러나 현재까지 이루어진 디지털 건축에 대한 연구는 단지 공간의 형태와 의미를 개별적 요소들로 나열하거나 외형적 특성에 관심을 가졌다고 할 수 있다.

그리고 디지털 기술은 현재의 문화 현상들 속에서 디지털이라는 미디어와 함께 데이터베이스의 하이퍼 텍스트적 구조를 갖고 있는 새로운 문화 형태를 만들어냈다. 현 시대가 디지털 시대임은 누구도 부정할 수 없는 사실이다. 아날로그적 사고 하나만으로 현대를 설명하기에는 이미 불가능해졌고, 디지털로만 모든 것들이 적용되기엔 지금까지도 해석되어지지 않는 많은 부분들이 있다.

본 연구에서는 후기구조주의 철학자의 시각으로 현대의 공간구성에 나타나는 혼합화를 살펴보고 공간디자인 프로세스에서의 형태 및 내용을 분석하고자 한다. 즉 공간에서 교차적으로 나타나고 순환하며 존재하는 디지털적 요소와 비 디지털적

* 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계전공 박사과정

** 전임회장, 건국대학교 실내디자인학과 교수, 건축학 박사

1) 인터위브 현상에 대한 설명은 2장에서 구체적으로 이야기 할 것이다.

요소를 구분하고 현대 공간디자인에서 나타나는 인터위빙(interweaving)현상을 규명하여, 혼합의 형식과 방향에 따른 현상에 대해서 권리²⁾상의 구분으로 분석하는 것을 본 논문의 연구방법으로 한다. 권리상의 구분이라 함은 대립되는 2가지의 혼합이 이루어질 때 요소로서의 2가지 중 어느 한쪽이 주도하여 전체의 성격을 대표하는 것을 말한다.³⁾

12. 연구의 방법과 범위

연구방법은 2장에서는 인터위빙의 이론적 배경을 정립한다. 후기 구조주의 관점을 근간으로 하여, 철학자들의 이론을 고찰하고 인터위빙 패러다임의 요소를 도출한다. 순환적 사고로서의 데리다의 차연, 풍티의 몸과 세계의 관계, 들뢰즈의 생성(수목구조와 리즘구조) 그리고, 이중분절 이론을 살펴본다. 3장에서는 인터위빙현상의 요소들과 공간디자인의 관계성을 알아본다. 다원화 사회의 복합적 공간의 모형을 들뢰즈의 홈 패인 공간과 매끈한 공간을 통해서 찾고, 공간디자인 프로세스와 인터위빙 요소와의 관계를 알아본다. 4장에서는 2, 3장의 연구를 토대로 공간디자인을 인터위빙 현상으로 분석한다.

사례 선별의 기준은 작가가 68혁명 당시에 20대이어서 미학적 사고의 급진적 변화의 영향을 받은 세대로 제한하였다. 68년 혁명시기 사람들은 코드화된 질서를 통하지 않고 그것과 분리된 욕망의 새로운 수준을 드러냈는데, 이것은 이제까지의 질서에서는 존재하지 않았으며, 선형적이고 연속적인 진보의 순간도 아닌, '기억에 없던 생성'의 계기였다.⁴⁾ 그 세대가 왕성한 사회활동을 하는 2000년도 이후의 작품, 설치작업, 공모 안까지를 포함하였다. 프로젝트의 초기아이디어, 형태, 디자인 프로세스 등에서 관계성에 주목한 탈 근대적이고 탈중심적인 성향이 보이는 대표작가 4명을 선정하였다.

2. 새로운 패러다임으로의 전환과 인터위빙의 이론적 정립

본 논문은 철학적 이론 중 관계에 대한 사유에 기대어 사고의 시야를 넓힌 후, 현대 공간디자인의 특징적 현상 중, 후기 구조주의적 특징이 어떻게 연계되는지 보고자 한다.

존재론에 있어 관계에 대한 해석이 무엇보다 중요하며, 그 관계의 패러다임의 전환을 철학적 고찰을 통해 재해석하고자 한다. 현대의 공간디자인을 이해하는 것에 다원성을 가진 후기 구조주의의 해석소가 필요하다고 본다. 철학자들의 이론을 하

나의 해석소로 보았고, 그 해석소들 사이의 관계성을 가지는 것이 당연하다, 그로 인해 각각의 이론들을 아우르는 또 다른 패러다임이 필요하다고 보았다. 본 연구에서는 디자인 개념이나, 디자인 기법으로 사용되어졌던 인터위빙⁵⁾의 의미를 존재와 관계를 해석하는 하나의 패러다임으로 확장하여 사용하고자 한다.

2.1. 후기 구조주의적 관점

고대, 중세의 신 중심 철학은 근대 인간 중심의 주체철학으로 이어졌고, 그 이후 구조주의 철학은 근원(=신)파괴, 주체(=인간)중심파괴의 단계로 A와 B사이의 관계의 철학으로까지 발전하였다. 개체들이 아닌, 각각에 대한 특별한 관계로 만들어 주는 장(field)의 구조를 다루는 단계에까지 왔다 하더라도, 그 관계가 고착화된 사유였던 구조주의는 관계 자체를 본질로 볼 수 있어 A-B는 하나의 덩어리가 되고 전통적 실체철학을 벗어날 수 없는 한계가 있었다.

후기 구조주의는 그 A 'and' B의 관계에서 'and', '그리고', '관계'를 아주 역동적인 시각으로 바라보고 있다. 추상적이고, 고착화된 사유를 뛰어넘어 생성론적으로, 다이나믹하게 가져 온 것이 후기구조주의의 사유라 할 수 있다. 이항 대립적인 구도는 후기 구조주의 철학자들의 논리와 주장에 의해 혼합되고, 확장되는 구도로 옮겨가게 된다.

후기 구조주의는 하나의 결론으로 향하는 관점이 아니라 파생된 과정 역시 중요하게 생각한다. 근대의 변증법을 비판하고 대체하고자 하는 후기 구조주의의 철학적 주장과 그것을 주제로 한 많은 연구들이 이미 발표되어 있다. 상호적 관계에서 나오는 파생성에 대한 이러한 사고와 현상을 확인할 수 있다.

동시다발적 현상을 담고 있는 현대 공간디자인을 분석하기 위해선 근대의 변증법적 방법으로는 그것을 해석하는 것에 무리가 따르므로 방법 역시 다원성을 띄어야 한다.

2.2. 철학자들의 이론 고찰

(1) 데리다의 차연적 관점 (랑그와 빠롤의 순환)

구조주의 언어학자인 소쉬르의 '기표'와 '기의'의 이항대립적인 구도는 후기구조주의 철학자인 데리다의 해체이론인 '차연'에 의해 하나의 기표에 다양한 기의가 발생하고, 그 기의가 또 다른 기표로 옮겨가는 재혼합의 사유로 옮겨가게 된다. 차연은 공간적 개념인 차이와 시간적 개념인 연기의 두 개의 실을 가지고 짜깁기를 한 천이요 텍스트라고 볼 수 있다. 시간적인 연기의 개념은 기회를 기다리는 대기(待期)로 집약되고, 공간적인 차이의 개념은 간격으로 수렴된다.⁶⁾ 소쉬르의 구조언어학이 구

2)질 들뢰즈·펠릭스 가타리, 천개의 고원, 김재민 역, 새물결, 2001, p.907

3)위의 책 p.207의 내용을 연구자가 재구성하였다

4)들뢰즈/가타리의 욕망론과 신체론에 대한 고찰 : 천개의 고원 제6장 '기관 없는 신체' 만드는 법을 중심으로, 신승철, 동국대 대학원, 200402

5)디자인 개념과 기법으로 사용하고 있는 인터위빙이라는 용어는 본 연구에서는 한정적으로 규정하여, 존재론적 해석을 위한 추상기제로써 소통하기로 한다.

6)김형효, 데리다와 해체철학, 민음사, 1998, p.212

분한 말=빠롤(parole) / 언어=랑그(langue)의 대립도 무너지고 만다. 능동성과 수동성의 대립을 초월하여 <말/ 언어>의 관계는 순환적 관계가 있을 수밖에 없다. 구조주의가 내세우고 있는 분류학적 울타리의 폐쇄성을 철폐시켜 놓았다. 시간이 공간에 접목되고, 공간이 시간에 통화되는 그런 세계가 차연의 영역이다.⁷⁾ 차연은 텍스트의 무한한 연쇄성으로 이어져 나간다.

차연의 철학은 양면성에 대하여 결정불가능성을 내릴 수밖에 없다. 시간과 공간은 서로 다르지만, 또한 분리되지 않는 것이 차연의 생리이다. 시간이 공간에 접목되고, 공간이 시간에 통화되는 그런 세계가 차연의 영역이다.⁸⁾

테리다의 차연에서 분리할 수 없는 두 차원의 동시적 존재를 인터위빙 현상의 요소로 가져올 수 있다.

(2) 메를로 폰티 (몸과 세계의 구조 교환 관계)

몸과 세계는 이중적인 방식으로 존재하는데, 메를로 폰티는 이를 ‘세계에의 존재’라는 개념을 주조해서 설명한다. ‘세계에의 존재’는 몸과 세계 혹은 세계와 몸이 서로 구조를 교환하는 것을 뜻하며, 이 교환관계 즉 ‘세계에의 존재’에서 내가 진정한 실존을 확보한다고 본다. 몸과 세계는 고정된 것이 아니라, 끊임없이 서로 작용을 주고받으면서 발전해 가는 역동적인 과정이다. 세계에 의해 구조화된 몸이 그렇게 구조화된 자신의 형태로써 세계를 다시 구조화하고, 그렇게 구조화된 세계는 몸을 다시 구조화하는 과정이 계속해서 반복된다.

(3) 질 들뢰즈 (수목구조와 리즘구조의 순환)

리즘의 특성은 나무나 나무뿌리와 달리 자신의 어떤 지점에서 다른 지점과 연결 접속한다. 리즘은 변이, 팽창, 정복, 포획, 꺾 꺾이를 통해 나아간다. 위계도 없으며, 중심을 갖지 않으며, 기포작용을 하지도 않고, 오로지 상태들이 순환하고 있을 뿐인 하나의 체계이다. 리즘구조 그 자체가 순환과 네트워크의 구조이며, 이와 반대되는 개념으로 설명되는 것이 수목구조이다. 그러나, 한 단계 더 나아가 이항대립적인 수목구조와 리즘구조 간에도 서로 환원되는 과정을 볼 수 있다는 점에 주목하려 한다. 리즘에는 나무의 마디가 있고 뿌리에는 리즘의 발아가 있다. 게다가 리즘에 고유한 독재적인 구성체들이, 내재성의 구성체들과 수호화의 구성체들이 있다. 중요한 점은 ‘뿌리-나무’와 ‘수로-리즘’이 대립되는 두 모델이 아니라는 점이다. ...중략...중요한 것은 끊임없이 건립되고 파산하는 모델, 끊임없이 확장되고 파괴되고 재건되는 과정이다⁹⁾. 수목구조와 리즘구조는 대립되는 개념임이 분명하나, ‘리즘에는 수목구조가 들어있으며, 수목의 부분에는 리즘의 발아가 들어있다¹⁰⁾는 관점에서 보면 생성과 과정의 측면에서는 떨어뜨려 분석함보다는 연계하

7)위의 책 pp.64~65

8)김형효, 테리다와 해체철학, 민음사, 1998, pp.64~65

9)질 들뢰즈·펠릭스 가타리 천개의 고원, 김재인 역. 새물결, 2001. p.46

10)질 들뢰즈·펠릭스 가타리 천개의 고원, 김재인 역. 새물결, 2001. p.45

며 작동하는 두 모델을 바라봄이 바람직하다고 할 수 있다.

(4) 질 들뢰즈 (이중분절 이론)

랑그와 빠롤은 언어기호학에서 일어나지만 이중분절은 지질학, 유전학..등등으로 사변적인 확대를 하는 의미를 가지고 있다. 그것은 기호학에서 건축학으로 확대되고, 현대 공간디자인의 커다란 흐름을 차지하고 있는 디지털과 비(非)디지털을 보는 시각으로 확대할 수 있는 중요한 고리가 될 수 있다고 보아진다. 첫 번째 분절은 내용을 형식과 실체로 분절하고, 두 번째 분절은 표현을 형식과 실체로 분절시킨다.¹¹⁾

첫 번째 분절은 불안정한 입자-흐름들로부터 준-안정적인 분자 단위들 또는 유사 분자 단위들(실체)을 골라내거나 뽑아내며, 여기에 연결과 이어짐 들이라는 통계학적 질서(형식)를 부여한다. 두 번째 분절은 밀집되고 안정된 기능적 구조들(형식)을 세우며, 그와 동시에 이 구조들이 현실화되는 그램 분자적 합성물질 (실체)을 구성한다. 지층에서 첫 분절은 ‘침전작용’이고 두 번째 분절은 ‘습곡작용’이다. 그것은 안정된 기능적 구조를 세우며 침전물이 퇴적암이 되게 해준다.¹²⁾

모든 것의 원료가 되는 고른 판에서 분절을 통해 분자단위의 실체를 뽑아 추출하고 두 번째 분절이 기능적 구조와 형식을 세워서 현실화한다고 볼 수 있다. 형식과 실체간의 순환적 분절을 통해서 새로운 코드가 또다시 발생하는 원리구조라 할 수 있다.

위의 3명의 철학자 이론에서 인터위빙의 요소들을 추출해내었다. <표 1>참조.

<표 1> 인터위빙 패러다임을 위한 요소 추출

철 학 자	테리다	메를로 폰티	들뢰즈
이론	차연 이론 텍스트개념	몸과 세계의 구조교환 관계	수목-리즘 이론 이중분절 이론 패치워크개념
인터위빙의 요소 (본 연구)	재혼합 순환, 연쇄성 차원의 공존	교환 연속적 상호작용 재 구조화	네트워크, 환원 확장·파괴·재건 내용과 표현(이중분절) 생성·소멸·재생성

2.3. 인터위빙 패러다임

앞서 언급했듯이 현대 공간디자인을 이해하는데 있어서 절대적 해석소가 아닌 다원성을 가진 분석패러다임의 필요성 때문에 2.2 에서 살펴본 각각의 이론들을 포함하는 또 다른 패러다임으로의 인터위빙을 사용하기로 한다.

인터위브 ‘interweave’의 사전적 뜻은 「1.<실· 끈 등을> 짜 넣다, 섞어 짜다 2.섞다, 뒤섞다 3.상호조화」이다. 위브‘weave’의 뜻인 「1. 짜다, 뜨다, 엮다. 2.만들어내다, 엮어 만들다」보다

11)질 들뢰즈·펠릭스 가타리, 천개의 고원, 김재인 역. 새물결, 2001. p.88

12)위의 책. p.87

는 요소가 2개이거나 그 이상이라는 의미가 있다.¹³⁾ 여기서 인터위빙은 상호적 관계에서 짜다의 의미이다.

현대의 문화, 도시설계, 그리고 공간디자인을 설명하기 위한 복합적이고 다원적인 시각을 담은 인터위빙의 모델은 데리다와 들뢰즈의 주장과 그 사례에서 연결고리를 찾았다.

(1) 데리다의 텍스트

서구의 현대 철학은 초월성의 극복에 많은 노력을 기울이고 있고, 내재성의 사유를 추구하고 있다. '삶은 정해진 목적에 봉사하는 것이 아니라 실험과 창조의 연속이라는 것'이다. 이것은 유동적이며 과정에 많은 의미를 두는 사고이다. 이런 내재성의 사유를 데리다는 텍스트 개념을 통해 전개하였는데 책(livre)의 사유를 거부하고 텍스트(texte)의 사유를 펼친다. 텍스트라는 용어가 직물을 짜는 행위에서 온 말임을 생각해 볼 때 각각의 텍스트들은 서로 연관을 맺고 있다는 것을 유추해 볼 수 있다. 데리다의 텍스트 개념을 책에 대한 전통적인 인식을 새롭게 한 것으로 간주한다면 그것은 협소한 시각이다. 데리다가 여러 차례 <텍스트 바깥은 없다>라고 지적해 왔듯이, 텍스트는 완결적이고 외부에 대해서 폐쇄적인 의미를 지니는 것이 아니라 시간과 공간의 복합체 속에 존재하는 것이 무엇이든지 텍스트로 간주될 수 있다.¹⁴⁾ 이와 같이 세계는 직물(texture)이 짜여 지듯이 관계 속에서 얽힌다.

(2) 들뢰즈의 펠트와 패치워크

들뢰즈는 펠트에 대한 직조를 언급한다. 펠트는 섬유를 원료로 축융성을 이용하여 수증기, 열, 압력 등의 작용에 의해 섬유가 서로 엉기도록 하여 천과 같이 만든 것이다. 등질적인 성격이 아니다. 들뢰즈는 직물과 펠트의 직조에 대해 2가지가 서로 다르게 구별되는 점들과, 그 요소간의 연결방법의 하나로 패치워크를 설명한다. 직조에 관해 살펴보면, 뜨개질은 한쪽 바늘이 낄실 역할을 하고 다른 한쪽이 씨실 역할을 하며 교차된다. 이에 반해 코바늘 뜨개질은 짜나가는 공간이 중심을 갖고 있기는 하지만 모든 방향으로 열린 공간을, 즉 모든 방향으로 늘어날 수 있는 열린 공간을 그린다. 이보다 한층 더 나아간 것은 중심태마나 모티프를 가지고 있는 자수와 천 조각을 무한히 하나하나 연속적으로 이어가는 패치워크다. 중심이 없으며 기본 모티프는 단일 요소로 구성되고, 크기, 형태, 색상이 서로 다른 천 조각을 이리저리 이어서 하나의 직물의 짜임(texture)을 만들어내는 패치워크를 이야기한다. 가장 통합적이고, 각 요소의 성격을 유지한 혼합의 형태가 된다.

패치워크는 말 그대로 하나의 리만 공간이며, 오히려 리만

공간이 바로 패치워크라고 할 수 있다.¹⁵⁾ 라고 들뢰즈는 짜여짐에 대한 이야기를 언급한 바 있다. 연구자는 이러한 들뢰즈의 패치워크와 데리다의 텍스트의 개념을 모델로 하여 위의 철학자들의 이론이 모델을 이루는 요소로 삼아 인터위빙의 시각으로 보고자 한다.

본 연구에서의 인터위빙의 개념은 각 철학자들의 이론들이 유사하게 보여주는 순환과 의미의 확장의 성격을 원료로 직조물, 패치워크처럼 짜여져 존재하는 하나의 추상기계라 할 수 있다.

3. 인터위빙(interweaving)요소와 공간디자인의 관계성

3.1. 다원화 사회의 복합적 공간에 대한 이론

다원화된 사회를 해석하는데 기존의 사상으로 해석하기에 힘든 부분이 발생하고 거기에 따라 후기구조주의의 많은 이론들이 등장하였는데, 사유에 대한 이야기는 많았으나 공간에 대해 변별되는 이론을 펼친 철학자는 상대적으로 적었다.

복합체적 공간을 분석하는 데에는 새로운 패러다임이 필요한데, 그 중 하나가 들뢰즈의 매끈한 공간과 홈 패인 공간 이론이다. 현대의 공간은 시간에 따른 유동성이나, 공간과 공간사이에 열려있는 관계성들에 의해 확장 가능성이 잠재하고 있다. 들뢰즈의 매끈한 공간과 홈 패인 공간 이론은 이러한 현대 공간의 복합성을 분석하기 위한 척도로 사용할 수 있다.

들뢰즈의 매끈한 공간과 홈 패인 공간에서 우리는 이 대립항들이 만들어 내는 차이를 확인하는 것이 중요하다. 그리고 이 두 공간은 사실상 서로 혼합된 채로 존재한다는 것을 먼저 상기해야 한다. 매끈한 공간은 앞에서 봤던 펠트로써, 홈 패인 공간은 직조로써 존재한다 할 수 있겠다. 홈 패인 공간은 정주적인공간, 닫힌 공간, 앞뒤의 구별이 있는 공간이다. 매끈한 공간은 고정적인 것과 유동적인 것의 구별이 없는 공간, 모든 방향으로 열려있어 한계를 가지지 않는 공간이다.

정주민의 주거공간은 나무처럼 이동 불가능한 것이므로 고정점이 확실하다. 집을 중심으로 생활하고 목적지는 집이다. 홈 패인 공간이라 말 할 수 있다.

유목민의 파오는 펠트라는 천으로 되어 있으며, 언제나 간단히 이동할 수 있고, 정해지지 않은 어떤 곳, 필요로 하는 어떤 곳이 유목민의 목적지가 된다. 매끈한 공간이라 할 수 있다.

이러한 두 공간의 특징들을 표로 정리해보았다.

13)If two or more things are interwoven or interweave, they are very closely connected or are combined with each other.

ex) Social structures are not discrete objects; they overlap and interweave. 출처 [www.http://endic.naver.com](http://endic.naver.com)

14)데리다와 보르헤스의 글쓰기, 박종형, 한국외대 서반아어과 석론인용

15)질 들뢰즈·펠릭스 가타리, 천개의 고원, 김재인 역, 새물결, 2001, p.910

<표 > 매끈한 간과 홈 패인 공간

인터위빙의 요소	공간의 특징
홈 패인 공간 (직 물)	<ul style="list-style-type: none"> ● 두 종류의 평행 요소로 구성 ● 두 요소의 서로 다른 기능 (한쪽-고정, 한쪽-유동) ● 정주적 공간 ● 닫힌 공간 (공간의 필연적 제한) ● 앞, 뒤의 구별
매끈한 공간 (펠 트)	<ul style="list-style-type: none"> ● 고정적인 것, 유동적인 것의 구별이 없다 ● 평행하지 않고 연속적으로 변주한다 ● 앞, 뒤, 중심도 가지지 않는다. ● 열린 공간(모든 방향으로 열려있다) ● 힘, 방향으로 존재하는 공간

이제는 두 공간 간의 관계를 보여주는 모델들을 보자.

매끈한 공간과 홈 패인 공간이 혼합하면서 존재하는 것이 도시이다. 도시가 발전하면서, 농업을 주로 했던 정주인의 삶 외에도 노동자와 부랑자, 노숙자의 삶을 양산하여 도시 안에 새로운 교차가 이루어짐을 볼 수 있다. 매끈한 것과 홈 패인 것은 단순 대립이 아니며 복합, 교대, 중첩을 통해서 더 복잡한 방향으로 가는 것임을 설명해주고 있다. 바다는 매끈한 공간이다. 좌표도 없고 규정도 없고 구별이 없다. 그런데, 항해술의 발달로 바다에 좌표를 넣게 되었고 좌표 자체가 직조와 같은 형식을 가지며, 그로 인해 매끈한 공간이었던 바다는 홈 패인 공간으로 번역 된다. 그 바다는 또 다시 매끈한 공간을 부여받는 과정을 겪는다. 매끈한 공간은 끊임없이 홈 패인 공간 속으로 번역되고 홈 패인 공간은 부단히 매끈한 공간으로 반전되고 되 보내진다.¹⁶⁾ 우리가 주목할 것은 홈 파기와 매끈하게 하기라는 조작에서의 이행과 조합이며, 공간디자인에서 그것을 접목하는 가능성이라 할 수 있다.

들뢰즈는 혼합의 형식과 혼합의 방향(=의미)에 따른 현상에 대해 권리상의 구분으로 분석하고 있다. 공존하는 요소 중에 어느 요소가 더 주도적인 양상을 띠는가를 말하고 있다.

공간구축에 있어서 각 프로세스마다 디지털이 주도권이 갖는지 아니면, 물리적 공간이 주도권을 갖는지에 따라 공간의 성격도 달라진다.

사례로 분석할 실제적 공간은 2장에서 본 인터위빙 요소로 분석할 것이고, 그 결과는 홈 패인 공간인지, 매끈한 공간인지로 공간의 성격을 구분할 것이다. 주도적인 양상의 문제이기 때문에 절대성을 가진 공간으로 규정하는 것이 아니다. 본 연구의 이러한 관점은 근대적 변증법적 사고가 아닌 후기구조주의적인 방법으로 현대 공간을 분석하는 것이기 때문이다.

32. 디지털과 물리적 공간

현대 공간디자인에서 공간에 대한 요소로 디지털과 물리적 공간으로 나누어 보았다. 디지털 패러다임은 기존의 사회질서

체계를 급격히 변화시킴과 동시에 건축공간과 도시 영역에까지 파고들어 있다.

디지털 현상에 대해 건축분야인 공간보다 앞서 있는 것은 미디어 분야이다. 디지털 미디어에 대한 연구 패러다임을 갖고서 물리적 공간으로 구현될 때의 인터위빙 현상을 파악한다.

(1) 디지털미디어의 요소

① 수적 재현 - 모든 디지털 미디어 객체들은 수적으로 재현(Numerical Representation)된다. 아날로그와 디지털 미디어의 차이를 덧붙이자면 데이터의 원천적인 연속성을 전제로 한다. 연속적인 데이터를 수적 재현으로 전환하는 것을 디지털화(digitization)라고 하고 샘플링과 수량화 두 가지 단계로 구성된다. 샘플링은 연속된 데이터를 분절된 데이터, 분리된 단위로 나타내는 데이터로 바꾼다. 각 샘플은 수량화되어 수치가 매겨진다. 예를 들어 8비트 회색조 이미지의 경우 0~255사이의 수치¹⁷⁾

② 모듈성 - 모듈성 원리는 디지털 미디어의 프랙탈 구조로 불릴 수 있다. 크기는 다르지만 같은 구조를 지니는 것처럼 디지털미디어 객체도 같은 모듈 구조를 지닌다. 월드 와이드 웹 전체는 완벽하게 모듈적이다. 그것은 많은 웹페이지로 이루어져 있고, 각각의 웹페이지는 개별적인 미디어 요소들로 이루어진다. 모든 요소는 따로 접속될 수 있다. 디지털 미디어의 모듈 구조는 부분의 삭제와 대체를 아주 쉽게 만든다. 포토샵의 이미지의 부분들은 개별적 레이어에 위치하여 클릭 한 번으로 삭제, 대체가 가능하다.

③ 가변성 - 디지털 미디어 특징 중 중요한 부분을 차지한다. 디지털 미디어 객체는 하나로 고정된 것이 아니라, 잠재적으로 서로 다른 무한한 판본으로 존재할 수 있다. 이것은 미디어의 숫자에 의한 코딩(요소1-수적재현)과 미디어 객체의 모듈 구조(요소2)에 따른 또 다른 결과이다. 가변성은 모듈성 없이는 불가능하다. 고정적인 미디어 안에 저장되지 않고 디지털적으로 저장되었기 때문에, 미디어 요소들은 각각 구별되는 정체성들을 유지하며 프로그램 제어에 따라 여러 개의 다른 시퀀스로 제작될 수 있다. 이 요소들은 불연속적인 샘플 안에 흩어져 있기 때문에 (예를 들어 이미지는 픽셀의 배열로 재현된다) 순식간에 만들어질 수도 있고 맞춤 제작될 수도 있다.

가변성의 특징적 요소는 다음 세 가지로 정리할 수 있다

◎ 데이터베이스 - 컴퓨터 시대에 데이터베이스는 하나의 문화적 형식으로서 기능한다. 그것은 세계와 인간의 경험에 대한 특별하고 구체적인 모델을 제공한다. 또한 그것이 포함하는 데이터를 사용자가 이해하는 방식에도 영향을 미친다

◎ 증축성(scalability) - 같은 미디어 객체의 다른 판본이 다양한 크기와 세밀성의 정도에 따라 만들어질 수 있다. 증축성

17)Issac Victor Kerlov and Judson Rosebush, computer Graphics for Designers and artists(New York:Van Nostrand Reinhold, 1986, 14.

16)질 들뢰즈·펠릭스 가타리, 천개의 고원, 김재인 역, 새물결, 2001, p.907

원리는 지도를 생각해서 이해하면 쉽다. 축척에 따라 지도는 그 지역에 대해 더 많은 혹은 더 적은 세부 내용을 제공한다. 이러한 예로 전체 크기의 이미지와 자동적으로 만들어지는 이미지 아이콘, 워드의 '개요'명령을 사용하여 만들 수 있는 다른 버전을 들 수 있다.

◎ 하이퍼미디어 - 요소들과 구조는 아날로그처럼 고정되어 있는 것이 아니라 서로 독립되어 있다. 사용자가 어떤 객체에 이르면 프로그램은 선택 항목을 보여주고 그 가운데 선택하게 한다. 개별 디지털 요소(이미지, 텍스트 페이지 등)들이 항상 각자의 정체성(모듈성의 원리)을 보유하기 때문에, 그것들은 하나 이상의 객체가 함께 '연결될(wired)'수 있다. 하이퍼링크는 이러한 연결을 만드는 구체적인 방식이다. 가변성의 원리는 디지털 미디어의 특성들을 연결시킨다는 점에서 유용하다. 수적 재현과 정보의 모듈성으로부터 연역해내서 컴퓨터가 데이터를 상수보다는 변수로 재현하는, 그리고 세상 자체를 모델링하는 방식의 결과로 볼 수도 있다. 마르크스 노박이 말한 것처럼, 컴퓨터와 이에 따른 컴퓨터 문화는 변수로써 모든 상수를 대체한다.¹⁸⁾

(2) 디지털미디어 요소와 물리적공간의 관계

수적 재현의 요소는 물리적 공간이 가지고 있는 잠재적인 특이점들이 어떻게 현실화하게 되는가에서 그 현실화를 위한 구체적 표현방법들과 연결할 수 있다. "표현"이란 것은 잠재적 특이점들이 현실세계에 나타나는 것이라 할 수 있다. 논리적으로 존재하게 되는 것이고, 각 사물들이 "형성될 수 있도록 해주는 '탈 물질적인 무엇'¹⁹⁾에 의해 그 자체로는 무의미한 요소들이 계열화되어 의미를 형성한다.

모듈성은 정적인 구조체계를 벗어나 상호작용을 통해 관계를 형성하게 되는 바탕이 된다. 들뢰즈의 리즘적 사고로 바라보면 탈 중심화, 다양체, 탈기표 작용적 도약 등의 공간적 특성을 갖게 해주는 기본이 되는 요소다. 또한 모듈화 된 요소들에 의한 복수성이 구현된다. 자체로는 무의미한 요소들이 계열화되어 의미를 형성한다.

가변성은 노마드적 분포와 접속에 의한 끊임없는 상호작용을 통한 관계성을 갖게 해준다. 체계화된 모듈(정보, 인간 행위, 단위적인 공간요소)을 '변화하는 현실'의 영역으로 끌어와서 복수성을 구현하고 내포되어 있는 잠재성을 분화 시킬 수 있는 디지털 요소에서 생겨난 공간디자인의 커다란 개념이다.

<표 3> 디지털의 원리 및 특징분류와 공간디자인에서의 관계

원리	특징	공간계획 단계	건축공간 특징
수적 재현	객체성, 단위성, 알고리즘, 2의 n승	컴퓨터 상에서 좌표화	인터랙티브 공간 (움직임좌표input)
		요소 아이콘화, 표현 정성적 데이터의 정량화,	데이터스케이프
모듈성	선택용어, 삭제, 대체, 연결접속의 가능성	다이어그램의 요소	다양한 프로그램의 혼합
		유닛의 조합, p2p ²⁰⁾	인간행위 중심의 공간
가변성	상호 변환적, 하이퍼링크, 합성가능, 증축성	유동적인 공간 조닝	동시접근성, 시각적 투명함
		통신의 순환, 교차.	유동적 공간구축 상호 관계적 시스템

3.3. 공간디자인 프로세스와 인터위빙 요소와의 관계

앞에서 살펴 본 후기 구조주의의 이중분절 이론을 통해 공간디자인에서 인터위빙 되는 내용과 표현을 살펴 볼 수 있다. 첫 번째 분절이 의미하는 '실체를 골라내거나 뽑아내는 작업'은 디지털의 어원인 'digit'가 손가락으로 센다는 의미처럼 추상화, 형식화, 코드화와 같이 볼 수 있다. 수적 재현과 상통하는 의미이며 내용보다는 표현의 의미가 될 수 있겠다. 공간에 있어서 다이어그램적인 성격에 가깝다고 보아진다. 두 번째 분절은 그 합성물의 실체를 구성하는 내용에 관계한 분절로써, 습곡작용으로 비유하여 수정과 변이에 관련한 현실화로 설명하였다. 내용이 변화하고 조합되는 것이며, 공간에 있어서 프로그램의 합성, 가변성에 의한 유동적 공간구축으로 표현될 수 있다.

이중분절이론은 앞서 본 바와 같이 이항대립의 사고가 아니다. 마찬가지로 현대의 공간디자인에서의 프로그램과 다이어그램을 이중분절이론에서 도출한 인터위빙의 요소인 내용과 표현에 적용시켜 보았을 때 프로그램과 다이어그램의 관계는 연속적으로 상호작용하며, 순환된다는 추론이 가능하다. 예로, 행위요소-다이어그램을 통한 프로그램 구축방법이 결정론적 프로그램의 한계를 극복하고 현대사회의 계속적인 변화와 흐름과 장을 담아내는 대안으로서의 가능성을 가지고 있다는 선행 연구 결과가 있다.²¹⁾

2.2 에서 추출한 인터위빙의 요소가 공간디자인에서 연관성을 가지며 나타나는 것을 살펴본다.

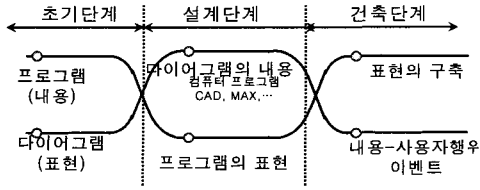
초기 계획단계에서부터 컴퓨터 재현단계를 거쳐 구축물로서 현실화될 때까지의 다이어그램과 프로그램의 관계는 결정론적 관계가 아니며 계속해서 순환되고 확장되고 있다. 다이어그램



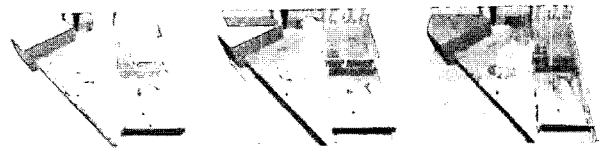
20)p2p (peer to peer) 전 세계의 모든 사람들이 다른 사람의 컴퓨터에 있는 음악 파일에 접근할 수 있는 공유 시스템처럼 resource를 공유하는 아이디어이다. 그를 통해 웹상의 리소스 데이터베이스를 탄생 시켰다. 기존의 전통적 세계는 언제나 공공과 개인의 영역에 명확한 선을 그었다. 하지만 정보기술의 발달은 우리가 '공공영역과 개인적 세계의 중성적 장'을 재발견 하도록 해주었다. 이러한 변화는 공간에도 영향을 주고 있다.

21)이정관·심우갑, 행위요소 다이어그램을 통한 프로그램의 재구축과 공간구현에 관한 연구-벤반버클과 가즈요세지마 건축의 분석을 통하여-, 대한건축학회, 2005

18)상호작용적 픽션(Interactive Fictions), 학술대회에서 마르크스 노박의 강연, University of Southern California, Los Angles
19)공간디자인에선 프로그램에 의해 구현된다.



<그림 1> 순환하고 재해석되는 공간디자인의 프로세스



<그림 3> 시간마다 변모하는 구조물-디지털좌표의 재구현

이 프로그램을 표현해내고 표현된 다이어그램은 다시 형식으로써 디지털 프로그램 틀에 의해 변모하게 되고 그 표현내용들은 건축단계에서 구축되어 나타난다. 프로그램을 데이터로 보면 다이어그램은 그것을 시각화 하는 방법이 된다. 초기단계의 다이어그램은 그 상태로 고착화되어 끝까지 적용되는 것은 아니다. 인터위빙 요소인 재혼합, 순환, 연쇄성, 교환 상호작용, 재구조화가 나타난다고 보여 진다. 생성, 확장되고, 소멸, 재생성되는 공간디자인의 프로세스를 통해서도 인터위빙 현상을 볼 수 있다.

위에서 디지털미디어의 요소와 물리적 공간과의 인터위빙을 연구하면서 매끈한 공간과 디지털적 요소가 서로 닮아 유사한 성격을 가지고 있으며, 흠이 파인 공간은 아날로그적, 물리적 공간의 성격과 닮아 있음을 알 수 있다.

그 요소들은 차연되고, 수목구조가 리즘구조가 되었다가 또 다시 순환하는 것을 알 수 있으며 이중분절 이론처럼 그 공간 안의 형식과 내용 또한 직물과 펠트가 패치워크 되듯이 인터위빙 되는 복잡하나 순환하는 구조를 파악할 수 있었다.

4. 인터위빙(interweaving)현상과 공간디자인

지금까지 살펴 본 인터위빙 현상을 토대로 건축가에 의해 구축된 공간구조를 분석한다.

4.1. 매끈한 공간 과 흠 파인 공간의 순환

(1) 엔아키텍트(nARCHITECTS)

- 캐노피(Canopy): 모마(MoMa) / 피에스원(P.S.1), 2004



<그림 2> 디지털요소와 모듈자재를 통한 유기적 구축과정

p.s.1은 뉴욕 현대 미술관 야외에 설치되어 있는 캐노피로서 대나무 기둥으로 만들어져 있다. 단일 구조 시스템인 이 프로젝트의 건축가가 생각하는 최종목표는 그늘과 패턴(그림자)이다. 대나무 격자의 구조가 급 하강된 곳마다 여러 모드의 공간이 스케일에 따라 형성되면서 전혀 다른 기후환경을 만들어 낸

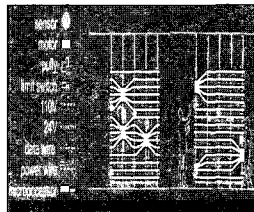
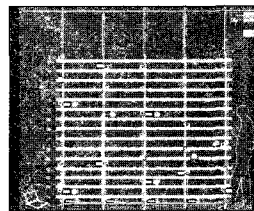
다. 레인레스트(Rainforest)에는 수증 분무기와 사운드 환경이 구축되어 있고, 락패드(rock Pad)에는 건조한 자갈 영상이 있고, 미팅패드(Meeting Pad)에는 어린이 풀장이, 샌드험프(Sand Hump)에는 태양과 그늘 노출이 최대화되고 있다. 디자인 초기 단계의 기하학적인 패턴은 2D상의 좌표를 가지고 있는 디지털적 요소이다. 그 구조를 자연소재를 이용하여 물리적으로 변환시키고 있다. 3차원으로 다시 좌표화하여 모듈적 자재(a1,a2,b1,b2,c1,c2,d1,d2)를 통해 디지털 모델에 비해 좀 더 유기적인 구조로 구축된다. 초기의 매끈한 공간. 야외의 텅 빈 공간은 좌표화에 의해 흠 패인 공간으로 변하면서 '랜드스케이프'를 구축한다. 구축은 직조 구조와 유사하다. 시간마다 만들어 내는



<그림 4> p.s.1

그림자는 상당히 변이 적 성격을 가지고 있으며, 디지털 좌표의 재구현이다. 디지털적 비트맵의 이미지와 상당히 유사하지만 각각의 모드 공간에서 자연과 오픈된 시간의 흐름을 느낄 수 있다. 테크닉하게 구축된 사운드환경, 수증 분무환경은 대나무의 자연적 소재로 완화된 순환되는 상황을 만들어 냈다. 흠 패인공간과 매끈한 공간의 순환을 볼 수 있는 프로젝트이다.

(2) 엔아키텍트(nARCHITECTS) - 파티월(party Wall), 2005

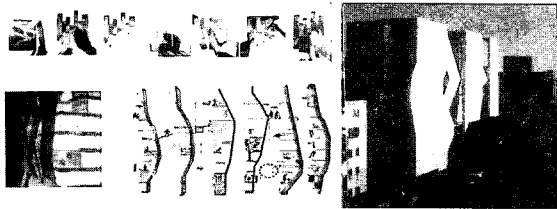


<그림 5> party wall 작동개념도

파티월은 뉴욕시의 아티스트 스페이스(Artists Space) 갤러리 내의 상호 감응적인 설치물이다. 일반적으로 경계선이나 벽에 의해 사람들 흐름의 방향이 나뉘는 것을 파티월이 분할하면서, 교류와 대화를 이끌어내고 있다. 각 사이드에 있는 사람들을 다이내믹하게 조절 한다. 내장된 센서 칩들이 사람의 움직임을 좌표로 인식하여 컴퓨터를 통해서 디지털타이징된다. 그 값을 모터로 내보내져서 이 발포체(foam)가 수축과 팽창을 일으켜 파티월은 수시로 변하는 가변성을 취하게 된다.

하나의 움직임은 더 나아가 다른 센서들을 자극하여 계속적인 움직임에 대한 탐지를 한다. 고정적인 분리와 횡단의 공간성격을 무너뜨리고 변화하는 물체로 전환시킨다. 발포체 라는 소재는 디지털에 의해 생명체로 전환되었고, 갤러리 내의 영역과 고정적 소유라는 관념을 넘어선 프로젝트로 해석될 수 있다.

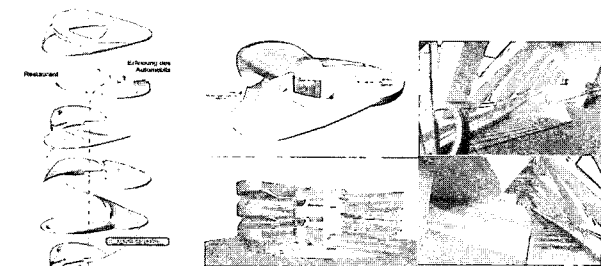
(3) 운생동 아키텍츠 - 갤러리 예, 2006



<그림 6> Gallery Yea

예화랑은 여러 겹의 스킨에 의해 틈새를 가지고 있는 외피를 가지고 있다. 스킨을 실험적으로 구조와 공간, 또 프로그램과 접목, 결합시킨 결과모델이다. 이 외피는 하나한 주름진 판으로 구성되는데 이 주름진 판은 하나의 공간이며, 전체적 스킨은 도시에 놓아진 미디어가 되기도 한다. 전시정보를 제공하는 미디어가 되거나 외부전시의 캔버스가 되는 열린 공간, 매끈한 공간이다. 스킨이라는 물리적인 코드를 연속적으로 엮갈리거나 복합체적으로 구성하면서 내외부가 모호해지듯, 스킨의 물리적 성격도 중성적으로 변모하고 건물은 은유적으로 대치되고 있다.

(4) 유엔 스튜디오 - 뉴 메르세데스 벤츠 뮤지엄, 2001



신화(mythos)와 컬렉션(collection)의 인터위빙

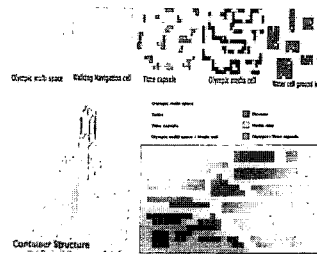
<그림 8> 개념도와 내부사진

독일의 슈트트가르트에 위치한 뉴 메르세데스 벤츠 뮤지엄은 내용과 형식을 나열하는 독특한 구조로 되어있다. 신화와 컬렉션의 두 개의 동선케도는 점과 점을 잇는 홈 패인 공간으로 해석 되는 고정적

공간이지만 관객 스스로가 궤도의 수정을 선택하는 구조로 유동적 공간의 가능성을 열어놓았다. 7개의 전설의 공간은 그 공간 하나하나가 분리된 차원으로 작용하며 5개의 컬렉션공간도 분리된 차원으로 구별된다. 개개의 공간은 홈 패인 공간으로 해석되어 점으로 작동하지만 이 점을 연결하는 곡선은 사용자

에 의해 결정되어 열린 공간 매끈한 공간으로 재해석 되어진다. 관객은 두 개의 궤도를 선택 하는 것이 아니라, 수목적이고 규정적인 동선을 택할 것인가? 아니면 리즘적이고 열린 동선을 택할 것인가를 결정하는 것이다.

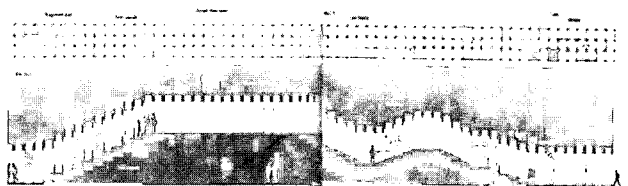
(5) 운생동 아키텍츠 - 2012 파리 올림픽 메모리얼



<그림 9> 개념다이어그램

파리 올림픽 메모리얼 (parisolympic memorial) 은 리즘구조와 수목구조 그리고 디지털의 연계성의 이론이 잘 보이는 프로젝트이다. 파리 올림픽 메모리얼의 기본단위인 타임캡슐의 셀은 리즘형의 작은 모듈들이다. 리즘형의 조합

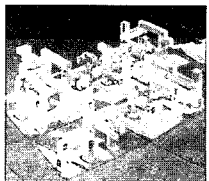
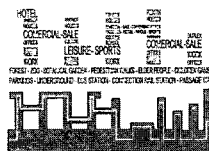
을 통해 전체를 구축하는데 있어 설계자는 지구의 추상화된 맵을 염두에 두고 있다. 픽셀이 모여서 비트맵 이미지를 만들듯이 각각의 셀들을 모아서 배열 시켜 만들어간다. 이 모듈적 셀들을 가변적으로 조합하여 위의 이미지 같은 흐름을 구성하였고, 이 이미지는 일종의 데이터베이스로 이해가 가능하다. 문화형식의 하나로서 데이터베이스는 여러 요소로 구성된 하나의 목록으로 세계를 재현한다. 파리 올림픽 메모리얼의 배열은 비순차적인 구조와 각각의 내용과 차원을 가진 셀들이 이어져 패치워크를 이루어 나간다.



<그림 10> 배열에 의한 구조

(6) 빅토리아 아세보 엔젤 알론소 (Victoria Acebo Y Angel Alonso)

- 하이퍼커넥티드 시티 (Hyperconnected city), 2003


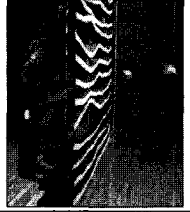
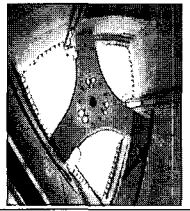

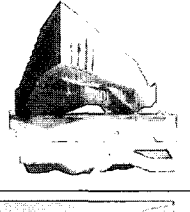



<그림 11> 개념도와 모형

일본 오사카 지역의 도시계획 현상설계안이다. 하이퍼커넥티드 시티는 건축을 프로그램의 집합으로 해석한 경우이다. 프로그램 상호의 연관성 속에서 조형보단 조직이 강조된 것이고, 그 조직 프로그램과 함께, 시간의 속도를 집합과 연관의 나열에 있어서 변수로써 작용하게 하였다. 홈 패인공간을 배열에 의해 매끈한 공간의 성향을 띠게 하였다. 도시는 24시간 열려있으며 리즘 구조이며 이름 그대로 하이퍼링크이기 때문이다. 하나의 해석으로 도시가 존재하지 않는다. 무한히 걸쳐진 관계의 맵에 의해 복합적인 코드로 재편성된다.

4.2. 소결

<표 4> 디지털의 원리 및 특징분류와 공간디자인에서의 관계

건축가	작 품	작품
인터위빙 요소	인터위빙 현상	
엔 아키텍츠	피에스 9원 (p.s.1)	
재구조화 연속적 상호작용 생성·소멸·재생성	매끈한 공간인 텅 빈 옥외를 2d 좌표화하고 모듈적 자연소재로 홈 패인 공간으로 구현. 구축물의 그림자는 시간에 따라 연속적으로 상호작용하며 재생성한다.	
엔 아키텍츠	파티 월 (party wall)	
연속적 상호작용 생성·소멸·재생성 차원의 공존	foam 이라는 자연적 소재는 디지털에 의해 생명체로 생성되어 인간과 상호작용한다. 아날로그적 움직임을 디지털이징 하여서, 갤러리 내의 고정적 소유의 영역에 대한 관념을 넘어서 재생성되었고 파티월의 시간차적 반응의 단면은 차원의 공존을 가능케한다.	
유엔 스튜디오	뉴 메르세데츠 벤츠 뮤지엄	
차원의 공존 이중분절 네트워크	mythos와 logos의 두 개의 동선계도는 내용과 형식의 이중분절이다. 개개의 홈 패인 공간은 사용자의 선택에 의해 매끈한 공간으로 재해석된다. 수목적 동선이나, 아니면 리즘적인 열린 동선을 택할 것인지 선택이 가능한 네트워크 공간이다.	
운상동아키텍츠	갤러리 예	
연속적 상호작용 네트워크 확장, 재구조화	여러 겹의 스킨을 구조와, 공간과, 프로그램과 접목하여 스킨의 기능을 확장시켰다. 스킨이라는 물리적 코드에 항공노선도의 리즘적 연결을 담은 프로그램에서는 재구조화되고 전시정보 제공의 미디어 역할을 하며 확장된다. 스킨에 의해 건물은 은유적으로 대치되고 있다.	
운상동아키텍츠	2012 파리 올림픽 메모리얼	
재조합 환원 생성·소멸·재생성 차원의 공존	리즘 형의 작은 모듈들인 타임캡슐의 셀들은 작가가 의도한 추상화된 지구의 맵을 재조합하여 재현하는 도구이다. 내용과 시간차원을 담은 셀들이 가변적으로 조합하여 흐름을 구성하고 비순차적인 구조와 내용을 갖은 셀들이 이중분절 되고있다.	
빅토리아 아세보 와이 엔젤 알론소	하이퍼커넥티드 시티(hyperconnected city)	
재조합 네트워크 연속적 상호작용	특정적 프로그램의 도시 모듈을 몰타처럼 배치하면서 재조합하고 상호연관성을 부여하였고 시간의 속도를 그 나열에 있어 변수로서 작용하도록 배치하였다. 도시는 24시간 열려있으며 하이퍼 링크로 구성되는 네트워크 구조이다.	

리적 공간을 들뢰즈의 홈 패인 공간과 매끈한 공간의 이론을 접목시켜서 살펴보았다. 탈 근대적 성향을 보이는 6개의 사례를 디자인 초기단계부터 프로세스를 거쳐 건축물로 구축되는 과정까지 인터위빙요소와 그 현상을 분석하였다. 이상의 연구를 통하여 얻어진 현대 공간 디자인에 나타난 인터위빙 현상의 특성을 정리하면 다음과 같다.

1. 최근의 공간디자인은 디지털 요소의 특징과 닮아있으며, 상호작용의 경향과 하이퍼링크의 특징을 많이 담고 있다.

2. 홈 패인 공간과 매끈한 공간의 개념은 다원화되고, 확장가능성을 가진 현대의 공간을 분석하기 위한 새로운 모델을 제시해주었다.

3. 홈 패인 공간과 매끈한 공간의 양립되는 개념은 서로 복합적으로 교차되거나 순환, 확장되면서 하나의 공간에 공존하고 있다.

4. 디지털 시대의 특징을 도출하기위해 알아본 디지털미디어 요소들은 매끈한 공간의 특징과 유사하다는 점도 알아낼 수 있었다. 그동안 '디지털건축'이 가지는 아날로그적인 특성, 다시 말해서 건물로 구축되면서 컴퓨터 공간에서 가졌던 디지털적 에너지가 단절되는 현상에 대해 가졌던 의구심은 홈 패인 공간과 매끈한 공간이 공존하는 인터위빙현상을 바라보면서 새로운 시각으로 바라보게 되었다.

5. 현대의 공간은 지속적 순환과, 재혼합을 통하여 생성·소멸·재생성을 반복하고 새로운 의미를 파생해 나간다.

디지털 미디어의 요소를 공간디자인 접목해서 연구한 방법과 후기구조주의 이론을 순환의 구조로 연구한 방법은 다소 광범위하게 흐르기 쉬운 단점을 안고 있었고, 인터위빙현상 자체의 특성으로 예리한 초점이 무뎠다는 분석도 없지 않아 있었다고 본다. 그러나, 사용자와 환경의 소통과 상호작용에 대한 새로운 사고를 가진 작가들과 작품을 볼 수 있었고, 이러한 분야의 깊이 있는 연구가 향후의 과제라 할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 질 들뢰즈, 주름·라이프니츠와 바로크, 이찬웅 옮김, 문학과 지성사, 2004
2. 질 들뢰즈·펠릭스 가타리, 천개의 고원, 김재인 옮김. 새물결, 2001
3. 이정우, 접힘과 펼쳐짐, 거름, 2000
4. 장 보드리야르, 시뮬라시옹, 하태환, 민음사, 2001
5. 김형효, 데리다와 해체철학, 민음사, 1998
6. 레프 마노비치, 뉴미디어의 언어, 서정신 옮김, 생각의 나무, 2004
7. R.L.레스키, 하이테크네, 김상민 역, 시공사, 2004
8. 제프레스킨, human interface, 이진표 역, 안그라픽스, 2003
9. MVRDV 건축읽기, Veronique Patteuw 편집, 최학중 옮김
10. MANUEL GAUSA, the metapolis dictionary of advanced architecture, ACTAR, 2003.
11. ACTIVITY DIAGRAMS, 강윤경·김민정 번역, DAMDI, 2006
12. Elcroquis - N.119 -Work system
13. 디지털 문화예술 강좌 - 이정우, 리즘이란 무엇인가
14. 데리다와 보르헤스의 글쓰기, 박종혁, 한국외대 서반아어과 석론, 2000

<접수 : 2006. 6. 30>

5. 결론

후기 구조주의의 관점으로 보는 인터위빙 현상의 이론적 배경을 정립하고 철학자의 이론을 고찰하여 인터위빙 패러다임의 요소를 도출하였다. 인터위빙현상의 요소로써 재혼합, 순환, 연쇄성, 차원의 공존, 교환, 연속적 상호작용, 재구조화, 이중분절, 네트워크, 생성·소멸·재생성의 특징을 알 수 있었다. 그 요소들과 공간 디자인의 관계성을 알아보았고, 디지털적 요소와 물