

사이버공간의 인식적 구조에 관한 연구

- 라캉의 관점으로 본 노박과 린의 비교연구 -

A Study on Epistemic Structure of the Architecture in Cyberspace.

- A comparative analysis on Novak and Lynn based on Lacan's subject theory -

이경훈* / Lee, Kyung-Hoon

Abstract

Cyberspace is created through the confluence of global electronic communications networks and technology, and also meant to be a three-dimensional space of information. Its application in arts, however, requires broader views and knowledge and often results a confounded definition of it.

The study is to define cyberspace and the architecture in it, with the methodology of the structural criticism, focusing the textuality without any impression or intuition to reach its valid epistemic definition. Two architects in cyberspace; Novak and Lynn, and their works have been discussed and analyzed reflecting Benedikt's theory of cyberspace which has coined its definition in architecture in early 90's.

Lacan's subject theory, including the mirror stage, has played a key role to evaluate the identities and the differences of various views towards cyberspace. It also enables us to construe the on-going status and meaning of cyberspace and the architecture in it.

키워드 : 사이버공간, 디지털건축, 라캉, 주체형성이론, 노박, 린

1. 서론

1.1. 연구의 목표, 의의

인터넷이라는 통신수단과 컴퓨터가 결합한 형태인 사이버공간은 일종의 비언어적, 비문자적인 의사소통체계에 도달함으로써 새로운 의미를 창조하는 문화적 지평을 제시하고 있다. 디지털 기술이 그래픽 중심의 것을 거쳐 공간적 체험으로 발전하는 양상에 주목하여 보면 공간에 주된 관심을 가지고 있는 건축의 대응은 디지털 테크놀로지가 타 분야에 영향을 미치며 비하여 심대하며, 동시에 건축의 새로운 가능성을 함의한다고 할 수 있다.

본고는 인터넷에 의해 새롭게 생성되는 공간, 즉 사이버공간과 그 장소에서의 건축, 특별히 노박(Novak, M)과 린(Lynn, G)의 두 건축가의 사례를 예시하고, 이를 통하여 사이버공간이라는 일종의 새로운 공간환경에서의 인식적 조건과 그것의 수용으로부터 드러나는 형태 생성의 기제를 발견하는 데에 연구의 의의가 있다. 또한 사이버공간에서의 건축을 수행하는 건축

가들의 작업을 통하여 사이버건축이 정초하는 기반으로서 사이버공간에 대한 인식의 구조를 밝히는 것을 목표로 하고 있다.

1.2. 연구의 방법

본 연구는 인류 역사에서 완전히 새로운 장소인 사이버공간의 인식론적인 체계를 연구하기에 앞서 이를 관찰할 수 있는 유추적 이론으로 라캉의 주체의 구조화에 관한 분석을 인용하고자 한다. 현상적으로 인지 불가능한 사이버공간은 철학에서 인식론의 포괄적, 일반론적 접근으로 관찰하기 보다는, 그 실체의 기호적 잔영, 즉 텍스트로서의 작품들을 분석, 관찰하는데 용이한 구조주의적 방법이 더욱 적합할 것이다. 특히, 라캉의 구조주의 연구는 특정 실체의 기호작용이 갖는 상관관계에 대해 명징한 관찰과 분석의 결과를 도출하고 있다.

이렇게 마련된 유형적 지표들을 통해 명시적으로 사이버공간을 다루는 대표적 두 건축가 - 마르코스 노박과 그렉 린 - 를 예시적으로 분석하고자 한다. 이들이 사이버건축가로서 대표성을 갖는 이유는 첫째로 위의 두 건축가가 비교적 초기(1990년대 초반)부터 사이버공간¹⁾에 대한 지속적 연구를 저술

* 정회원, 국민대학교 건축학부 전임강사

과 구체적인 작품을 통하여 발표하고 있으며, 둘째로는 두 건축가의 경우 본고에서의 사이버공간에 대한 인식의 범주를 공유하기 때문이다. 더불어 이들의 사이버공간에 대한 개념과 그 전개는 독특한 차이와 공통점을 내포하고 있는 바, 그 차이의 분석을 통하여 독립적으로 분화가 진행 중인 사이버공간에 대한 인식적 구조의 유형을 비교, 검토해 볼 수 있을 것이다.

2. 분석의 이론적 배경과 틀

2.1. 분석의 필요성 및 이론적 배경

(1) 분석의 필요성

인류 역사에 있어서 새로운 예술형식의 출현은 대체로 새로운 미디어의 등장과 그 궤를 같이 한다. 19세기로부터 20세기 초반에 이르는 과학기술의 비약적 성장기에 과학기술이 이룩해 놓은 기반 위에서 형성된 매체적 형식은 사진, 영화 등과 같은 상대적으로 새로운 예술형식의 초석이 되었으며, 기존의 예술형식의 급격한 변화를 추동하는 엔진의 역할을 하였다. 맥루한(McLuhan, M.)²⁾의 지적처럼 기술은 항상 실재를 정의하며, 매체의 속성은 메시지의 본질에 관여하기 때문이다. 기술이나 그것에 기반한 매체 자체가 세계를 구성하는 내용이나 사물들을 드러내는 보이지 않는 배경으로 작용하는데 있어서 핵심적인 역할을 수행한다는 사실을 말해준다.

다른 예술에 비해 상대적으로 보수적인 장르로 여겨지던 건축에 있어서 가장 급격한 기술적 조건의 변화가 감지된 것은 바로 컴퓨터와 인터넷으로 대변되는 정보환경의 대두였다. 1980년대 후반 이후 등장한 사이버네틱스 기술에 대한 관심과 사이버공간에 대한 담론은 맥루한적 의미에서 건축가로 하여금 건축의 행위가 이루어지는 존재론적 조건의 변화를 맞이하게끔 하였다. 보다 구체적으로 1980년대의 사이버펑크³⁾를 문화적 배경으로 하여 은유적 차원이기는 하나 사이버공간의 개념적 형상이 도출되기 시작하였고, 이후 1990년대 초·중반을 거치면서 사이버공간을 전세계적인 네트워크를 엮는 인터넷이라고 하는 물적 조건 속에서 사이버공간에 대한 담론과 실천적 문제제기가 활발히 전개되었다.

1) 사이버공간에 대한 정의는 상징적인 용법에서 매우 구체적인 조건을 적시하는 예에 이르기까지 다양하나, 본고에서 대상으로 삼는 사이버공간은 컴퓨터와 인터넷에 의해 새롭게 구성되고, 시각적으로 표현과 인식이 가능한 삼차원의 가상공간을 지칭하며 베네딕트의 저술에 근거한다. 또한 그에서의 공간을 구성하고 형태를 생성하는 행위에 대한 표현은 사이버공간에서의 건축(Architecture in cyberspace)이 정확한 것이기는 하나, 편의상 사이버건축으로 현재 이루어지는 건축을 현실건축으로 구분하여 사용하기로 한다. Benedikt, Cyberspace; First Step 참조.

2) McLuhan, M., *The medium is the Massage, HARDWIRED*, 1967.

3) 김슨(Gibson, W.), 소설 *Neuromancer*에서 시작된 포스트모던사회의 표출자 인간에 있어서 테크놀러지의 영향을 다루는 용어로서 실재와 가상의 문제에 대한 질문을 하기 시작한 문화현상으로 정의될 수 있다. Bell, D., *Cyberculture The key concepts*, Routledge. 2004.

1991년 베네딕트(Benedickt, M)로부터 촉발된 사이버공간에 관한 건축적 접근은 다양한 건축적 방법론과 작품을 양산하였음에도 불구하고, 보다 근본적 단계에서 검토가 필요한 사이버공간의 정의와 규범에 관한 합의에 이르지 못하고 있다. 즉 사이버공간과 사이버건축의 개념적 수준과 의미의 맥락은 개별 건축가의 서로 다른 지적관심의 그물망에 머무르며, 창발적 소통보다는 자신의 건축적 형태의 논리적 배경을 완성하기 위한 고립된 지적 선언 혹은, 수사학(rhetoric)으로서의 역할에 그치고 있는 듯이 보인다. 이 문제의 중요함은 이러한 논의의 부재가 단순히 지적 차원을 넘어서 사이버건축의 계획적 전체, 사이버건축 언어의 규범적 문법, 나아가서는 사이버건축의 의미 같은 보다 본질적이며 실재적인 질문에 대한 답을 할 수 있는 기회를 갖지 못하게 됨을 의미하기 때문이다.

정교하고 정확한 이해에 바탕한 사이버건축의 실천을 위해서는 사이버공간에 대한 치밀한 인식론적 규명 작업이 선행되어야만 한다는 것이며, 이를 위해 본 연구는 사이버공간의 인식적 구조를 유추할 수 있는 분석의 틀로서 라캉의 이론을 인용하고, 이를 통해 전제된 분석의 지표들로서 초기 사이버건축의 명시적 대표자라 할 수 있는 노박과 린의 작품을 비교, 분석할 것이다.

(2) 분석의 이론적 배경 - 인식론과 인식의 구조

보통 인간의 사유는 사유주관, 사유대상, 사유내용의 세 가지 요소로 이루어진다고 본다. '인식론(epistemology)'은 바로 사유내용과 사유대상의 상관관계를 다루는 학문이다. 이때 '인식'은 '자기인식이든 대상인식이든, 아직 모르는 것에 대하여 그것이 무엇이며 어떻게 있는가를, 바꿔 말해서 그것의 본질(essentia, sosein)과 그것의 존재방식(existentia, dasein)을 파악하는 의식의 표상작용이다. 이 의식 내적인 표상작용의 중요 요소는 감각과 사고이고, 그리고 그것은 외적으로 언표(言表)된다.'⁴⁾

이에 비추어 볼 때 본 연구에서 관찰하고자 하는 '인식 구조'란 특정 주체가 동일한 대상의 본질에 대해 가지는 사유내용의 구체적 체계로 정의될 수 있다. 이때 대상(객체)을 사이버공간으로 정의한다면 사유내용은 곧 특정 건축가가 사유하는 사이버공간의 내용적 측면이 되는 바, 본 연구에서 분석, 검증하고자 하는 것은 바로 건축가 개개인이 인식한 비가시적 사유내용이 가시적 언표로 드러나는 사이버건축의 형태와 그 형태를 생성하기 위한 여러 방법론들이다.

사이버공간을 이해하는 건축가 개개인의 인식의 구조는 포괄적인 철학의 주제로부터 이끌어지기 보다는 사이버건축가가 생산한 언표의 실재적 텍스트성으로부터 드러난다. 한번 생산된 이 텍스트는 건축가의 주관으로부터 벗어나 독립적이면서도

4) 백종현, 철학사상 별책 제2권 제1호, 서울대학교 철학사상연구소, 2003, p.57

동시에 건축가의 인식의 구조를 반영하는 기표로서 분석된다. 즉, 본 연구는 사이버건축의 인식적 구조를 철학적, 관념적, 포괄적 수준에서 다루기보다는 건축가들이 생산한 텍스트의 기표적 속성에 주목하는 구조주의적 분석을 통해 미시적으로 비교, 관찰하고자 한다.

(3) 분석의 이론적 배경 -라캉의 철학과 사이버공간

후기 구조주의자인 라캉의 철학은 텍스트의 기표 분석에 다양한 유추적 함의(analogical implication)를 제공한다. 프로이트의 무의식과 정신분석이론을 기호학적 분석방법과 결합하여 구조주의적으로 재구축한 라캉은 인간의 유아기에 대한 관찰을 통해 주체의 형성단계에 대한 풍부한 시사점을 제공하고 있다.

라캉에 의하면, 갓 태어난 아기는 자아(自我)와 타자(他者)의 경계가 불분명한 인식론적(認識論的) 지평 위에 홀로 서 있으며, 이때 외부의 기호의 세계는 그 경계를 무너뜨리는 전제이자 조건이 된다고 본다. 생후 6개월 안에서 18개월까지의 유아는 그 이전까지 자기의 몸이 조각조각 해체되어 있다는 환상을 가진 상태에서 거울 앞에서 자기의 모습을 비추어보는 시각적 상을 통해서 자기의 몸을 '하나의 전체성'으로 통일되고 종합된 자아를 경험하고 되고 일종의 자기 동일화의 경험이 일어나는 단계인 '거울의 단계'를 거친다. 그러나 이때 유아가 자각하는 자아란 실상이 아닌 거울에 비친 상이며 이는 본질에 있어서는 타인의 분신이며, 이 결과로 자신과 유사한 타자의 상(이 경우 어머니의 상)을 자신으로 삼는다는 것이다.

라캉은 이 단계가 신체의 영상을 필연적 중간 매개-기표-로 필요로 한다는 점에서, 이를 '상상적 관계'(a-a', 想像的關係, Imaginary Relation)⁵⁾라 칭하며 타자가 배제된 자기동일성의 형성이므로, 그 본질에 있어서 나르시시적인 동질성을 내용으로 지닌다고 본다. 정신분석학적으로 볼 때 거울 속의 자아와 타인의 분신, 즉 어머니의 형상을 동일시함으로써 생산된 주체의 동일성이 이상적 자아의 원형이 된다고 말하고 있으며 이후에 전개될 자아의 주체성형성의 기본 바탕이 된다고 본다.

라캉은 자기동일성을 획득한 개체가 그 다음 단계인 '상징적 관계'(a-A, 象徵的關係, Symbolic Relation) 속에 자신을 가입시킴으로서 사회적 개체로서 등장하는 것이 가능하다고 본다. 주체(유아)는 누구의 아들이라는 관계, 그리고 그에게 붙여

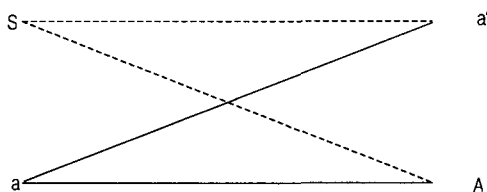
진 이름을 통해 자기의 존재를 삼인칭 고유명사에 정착시킴으로서 순수언어세계인 상징세계에 참여한다. 라캉에 따르면 이 두 번째 단계에서 스스로의 상상적 관계와 타인이 붙여준 상징적 관계 사이에서 균열이 발생하며, 균열은 이 두 주체의 사이에서 발생하는 기표의 모든 간섭에서 생기고, 그런 균열로부터 도덕, 윤리, 규범이 들어설 자리가 만들어진다. 유아의 경우 이 균열을 일으키는 존재로서, 어머니와의 사이에서 아버지의 존재가 그 모습을 드러낸다. 나르시시적 상태에 있는 유아에게 아버지는 약탈자로 등장하고, 상징화된 아버지의 존재인 '아버지의 이름'은 가정의 상징적 법과 질서의 기초가 된다.

이때 도덕은 주체가 타인과의 상징적 관계 때문에 자아를 억압한 대가로 주어지는 바, 욕망이 근원적으로 구조화 된다. 즉, 상징의 질서로 들어선 주체의 욕망은 존재의 부정 및 결핍과 관계하면서 무의식의 밑바탕으로 침잠(沈潛)하고, 특히 상상적 단계에서 동일시의 대상이었던 어머니와의 나르시시적 주체의 분열과정에서 결핍(缺乏)이 생기고, 그리고 결핍에서부터 욕망이 생기게 되는 것이다. 그 욕망은 어떤 만족으로도 제한되지 않는 끝없는 영원한 결핍을 본질적으로 지니고 있다.

위에 간략히 서술한 라캉 철학에서 주목하여야 할 점은 먼저, 이전의 철학이 제기한 일원적 자아를 부정하고 이원적 자아 개념을 전제한다는 점이다. 즉 라캉은 프로이트의 개념인 무의식 이드(id)가 a는 자아, a'는 거울 속에 비춰진 타인적 분신으로서의 자아로 구분되며, 이 둘은 또한 절대적 타자인 A와의 특정한 기호적 관계를 맺음으로서 사회적 개체로 거듭난다고 보았다. 둘째로 따라서 라캉의 주체는 실체로서 이미 주어진 것이 아니라, 분열된 자아가 기표적 그물망 속에서 구축되는 것이다. 마지막으로 라캉 철학의 중요성은 인간의 삶을 구동시키는 기제로서 욕망이 태생적으로 분열된 자아와 타자의 계열체적 관계 속에서 발생하는 항구적 결핍으로부터 태동한다는 점을 밝힌 것이다.

라캉은 상상계, 상징계 그리고 실재계의 세 단계로 무의식의 범주를 구분하여 설명하고 있으나⁶⁾, 본 연구에 있어서는 앞서 살펴본 바와 같이 사이버공간이 현실공간과의 관계에서만 성립이 가능한 불완전한 주체로 규정하고 라캉의 주체형성이론에 있어서 자기동일성이 형성되는 상상계와 상징계로 적용의 범위를 한정하는 것으로 한다.

5)상상계와 상징계의 관계에 대한 다이어그램은 아래와 같다. (S=이드(id), a=자아, a'=거울에 비친 자아, A=절대적 타자)



더욱 자세한 내용은 Bowie, M. 이중인 역, 라캉, 시공사, 1999, pp.135-179 참조.

2.2. 분석의 지표

본 연구에서 분석하고자 하는 것은 사이버건축들에 나타난 사이버공간에 대한 인식의 차이가 개별 작품들 속에서 어떻게 반영되어 나타나고 있는가 하는 것이다. 개별 작가의 사이버공간의 인식 구조는 위에서 살펴본 바와 같이 사이버공간의 본질

6)김형효, 구조주의의 사유체계와 사상, 인간사랑, 1989, pp.236-243.

적 개념이 사이버공간의 독립적 표상과 관계하거나(상상적 관계, a-a') 현실공간에서의 기표들과 관계하는(상징적 관계, a-A) 두 경우 중 어느 쪽의 태도를 취하고 있는가에 따라 결정될 것이다. 결국 이는 사이버건축을 둘러싼 주체(인간, 건축가)와 두 객체(사이버공간, 현실공간) 사이의 상관관계에 대한 물음에 답하는 것이 될 것이며, 따라서 본 연구에서는 사이버공간에 대한 두 인식적 구조의 차이를 아래 표와 같이 현실공간과의 관계, 사이버공간의 자율성, 주체와의 관계라고 하는 크게 세 영역으로 나누고, 선택된 건축가의 작품들이 각각의 범주 상에서 어떻게 구분되는지 살펴보고자 한다.

<표 1> 사이버공간의 인식구조 비교를 위한 분석지표

분석의 지표	분석 지표의 내용	비고
현실공간과의 관계	물리법칙 등 현실공간에서의 건축의 규범에 영향을 끼치는 요인에 대한 태도	
사이버공간의 자율성	공간형태를 결정짓는 변수 등 사이버건축 방법론의 상대적 독립성의 정도	
주체와의 관계	사이버건축이 다루는 사이버공간의 주체적 인식 조건에 대한 태도	

첫째로, 현실공간과의 관계는 물리법칙 등 현실공간에서의 건축의 규범에 영향을 끼치는 요인을 사이버공간을 다루는데 있어서 어떻게 평가하고 수용하느냐의 태도에 관한 부분을 분석의 지표로 삼는다. 한 예로 베네딕트(Benedikt, M.)는 사이버공간의 무한한 가능성을 인정하면서도 자연공간과의 관계로부터 원칙들을 제시하고 있는 데, 이는 기본적으로 사이버공간이 새롭게 생겨나는 통제할 수 없는 영역이기는 하지만 그것이 인간의 이성과 지력으로부터 창조된 지적인 결과물이라는 점에서 일정한 원칙을 갖게 되며, 그러하기 때문에 사이버공간과 실제공간의 유사성에 관한 최소한의 규준을 가질 필요가 있다고 주장한다.⁷⁾

둘째, 사이버공간의 자율성은 공간형태를 결정짓는 변수 등 사이버건축 방법론의 상대적 독립성의 정도를 나타낸다. 사이버공간은 자연공간과 달리 인공적, 비실제적인 발생구조를 갖으며, 이러한 이유로 전체의 과정이 비환원적이며 전통적 형이상학적 접근과는 다른 방식으로부터 출발한다. 즉 실제적인 문

7) 베네딕트는 사이버공간에서의 자유로운 표현의 가능성이 열려있기는 하지만 그것이 물리의 법칙을 벗어나는 경우로 제한하며 논리체계를 벗어날 수 없다는 점에서 원칙을 제시할 수 있는 논거로 삼고 있다. 그것은 사이버공간의 유일한 물적 기반이라고 할 수 있는 컴퓨터가 인간의 논리체계에 바탕하고 있으며, 마술이나 공상 또한 시공간적 논리를 위반하는 것이 아니며 그러한 위반조차 묘사에 그치고 있다고 논증하고 있다. 따라서 사이버공간이 자연공간에서 불가능한 다양한 현상을 바탕으로 건축적 전개와 실천이 가능하고 통제가 불가능한 공간이기는 하지만 그 자유도 또한 논리의 범위로 제한되어야 한다고 주장한다. 그는 사이버공간이 컴퓨터의 극사실적 재현의 가능성과 인터넷의 범용성, 다양한 사용자들이 동시에 접속하여 상호작용이 가능한 공간 환경이라고 볼 때, 그것이 인과관계를 전제로 기능성과 객관성을 바탕으로 조직화되고 구성되어야 한다고 주장한다. Benedikt, M(ed), Cyberspace: First Steps, MIT Press, 1991

제의 해결과정에서 다양한 양식적 관점을 수용하여 왔던 기존의 건축과 달리 표현의 특성이 우월적으로 나타나는 사이버건축의 다양한 결과물은 사이버공간에서 디자인의 상대적 자율성과 독립성의 정도를 관찰 할 수 있는 좋은 분석 사례가 된다.

셋째, 사이버공간과 주체와의 관계는 사이버건축이 다루는 사이버공간의 주체적 인식 조건에 대한 태도를 일컫는다. 칸트적 주체와 맞닿아 있는 이 문제는 사이버공간의 인지가능성의 여부를 전제로 하며, 이 질문에 대한 각기 다른 태도는 곧 사이버공간에 대한 주체의 개입정도와 방식을 결정하는 지표가 될 수 있을 것이다.

3. 노박과 린의 디지털건축

3.1. 노박(Novak, M.)의 건축

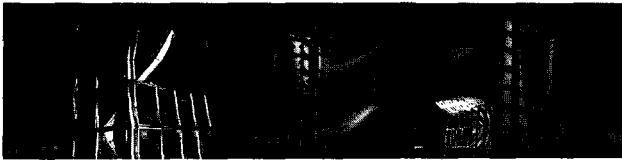
노박은 인터넷의 태동기라고 할 수 있는 1990년대 중반부터 사이버공간의 새로운 가능성에 주목하고 이에 대한 연구와 작업을 병행한 학자이자 건축가이다. 전송가능한 건축(transmittable architecture), 액상의 건축(liquid architecture) 등의 개념으로 현실의 세계에서 만들기 어려운 논리적인 펼침(unfolding), 메타데이터(meta data) 등을 시각화하고 이를 컴퓨터상에서 검색이 가능하게 만들으로써 물리적 공간과 사이버공간의 통합을 이루고자 하는 것이 그의 작업의 주된 목표이다.

(1) 건축의 배경 개념

물리적 공간과 가상의 공간을 탐색하고 그 상호작용의 가능성을 연구하기 위해 노박의 저술과 작업의 주된 개념은 액상건축과 전송가능한 건축에서 출발한다. 전자는 건축이 그 안의 수용체와 마찬가지로 변화된 현실을 반영하여 더 이상 확고한 고정체에서 벗어나 디지털의 영역에서는 마치 액체와 같이 다양한 유동체로 성립할 가능성에 대한 제안이며, 그것이 시간에 따라 양태를 달리하는 가변적인 것으로 설명하고 있다. 후자의 개념은 단순히 전송가능한 건축의 개념을 넘어서서 transarchitecture, transmodernity와 같이 트랜스(trans-)라는 접두어를 통하여 다양한 영역을 통괄하는 새로운 가능성에 집중하고 있다.

이러한 개념들은 인터넷을 통하여 새롭게 규정되는 새로운 시공간적 의미를 바탕으로 건축과 문화가 각자의 영역을 초월하여 만들어낼 대응에 대한 집약적 표현이다. 이러한 양상들은 노박이 언급한 트랜스모더니티라는 거대한 사회현상의 일부이다⁸⁾. 즉, 역사를 통해 양립하는 사회적 개체나 단체들이 소멸되지 않고 종종 합쳐지곤 하는 현실을 보아왔지만 한 시대의 문화적 엔진을 성공적으로 움직일 때 우리는 드물기는 하지만 공간생성물을 만들어내는 분야에서 아말감 같은 생성물을 감수하고 받아들인다.

8) Manovich, L, The Language of New Media, MIT Press, 2001, p.250.



<그림 1> Novak, M. Paracube, 1996-1997

노박의 중요한 개념중의 하나인 외번(eversion)은 삼차원의 공간의 경험을 가능하게 하는 스크린을 일종의 하이퍼서피스라 정의하고 이의 가상성의 단계를 투영, 만화경, 몰입적인 변형, 그리고 마지막의 단계인 외번으로 설명하고 있다. 그가 말하는 외번이란 가상과 현실, 실제와 가능성같이 상반되는 요소들의 다양한 직조 또는 구조를 의미한다. 이러한 노박의 외번의 개념은 서양문명에서의 이원적 사고가 단순한 이항대립을 극복하고 두 개의 요소가-예를 들어 안과 밖의 구분같은 - 연속되는 뒤집기의 개념임을 주장하고 있다.⁹⁾ 이와 같은 외번의 개념은 가상과 현실이 만나면서 그 충돌로 생긴 변종을 일컫는 에일리언 또는 다양한 영역을 횡단하는 '트랜스-'의 개념들과 마찬가지로 단순한 혼성의 것에서 더 나아가 서양의 이원론적 사유를 극복하는 패러다임을 구성하는 개념들이다,

(2) 노박의 형태생성의 방법

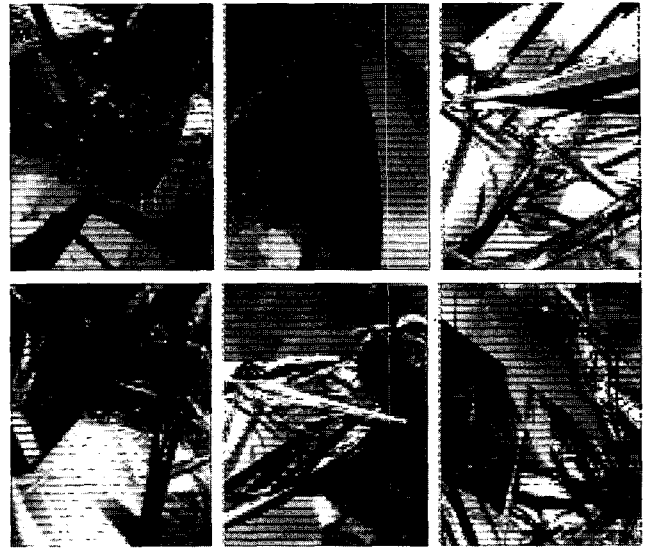
노박의 디지털건축에서의 형태의 생성은 다양한 방식으로 추출된 형태들이 수학적 알고리즘을 통하여 진화해 나아가는 건축의 충동을 보여주는 것으로 시간의 요소를 도입한다. 이는 자연에서 보여지는 유전, 진화과정과의 외번, 또는 융합을 포함하는 형태생성전략이다.

기본적인 유클리드 기하학의 다양한 요소는 하나의 차원들이 더해져서 새로운 요소로 성립한다. 하나의 삼차원의 점에 시간이 개입된 사차원의 좌표를 추가하고 다시 4차원으로 압축 형성되는 과정을 거쳐서 점은 선이 되고, 선은 폴리라인이 되고, 폴리라인은 큐브가 되는 방식이다. 이러한 과정을 거쳐 나타난 형태는 앞서 살펴본 '액상' 또는 '전송가능'한 성질을 갖게 된다고 주장한다.

이와 같은 방식으로 제작된 예로서는 Paracube(1997-1998)가 있는데 직육면체는 모두 6개의 매개변수적인 면들로 정의되며 각각의 면은 자신의 대등한 개별적인 좌표시스템을 갖고, 각면들을 제어하는 매개변수적인 방정식은 모두 인접한 면들에 대한 반응이나 치환을 거쳐 위상적 육면체(paracube)를 생성한다. 다시 이 육면체는 구조와 표피를 생성하기위해 조작되는데, 이 과정에서 컴퓨터 융합합성에 사용된 복잡한 수학적 방정식이 사용된다.

이후의 작업에서는 데이터의 구동에 의한 형태에 대한 탐구가 계속되어지는데 두 개의 링크된 웹 페이지로부터 추출된 데이터들을 삼차원공간의 두 개의 점들의 집합으로 정의한 후,

원형의 박판(spline)을 삽입하여 공간에 굴곡을 형성한다. 이후 두 개의 면은 일종의 상호작용을 통하여 서로에게 변형을 주고 연결을 통하여 다시 변형되는 수학적 알고리즘을 거친다.



<그림 2> Novak, M., Various Data Forms, 1999.

이러한 알고리즘을 통한 형태의 생성은 주체의 개입에 따라 수정을 통해 조작되기보다는 스스로 산출하는 수학적 법칙이 예상치 못한 결과를 만들어내도록 조정되고, 이 과정을 거친 후에도 형태가 고정되지 않고 시간에 따라 항상 변형의 상태에 있는 유동적인 존재의 형식을 갖는다.

위에서 살펴본 바와 같이 노박의 디지털건축은 주체로서의 저자 혹은 인간을 배제하고 다양한 데이터집합을 설정하고 그것을 구동하는 알고리즘에 의해 무한히 생성되고 변형되는 일종의 메타데이터¹⁰⁾로서의 의미와 성격을 갖는다.

32. 린(Lynn, G.)의 건축

관성과 동일성에 기반을 둔다고 믿어왔던 건축에 생장의 의미를 부여하고, 그것이 수사적인 의미를 넘어서서 직접적이고 가시적인 동적 형태를 지닐 수 있다고 주장하는 것이 린의 가장 커다란 개념이다. 이러한 동적 개념이 건축의 고유의 필수 조건을 저해하지 않는 범위에서 건축발전의 동인이 되어왔고 사이버공간에서의 건축은 비선형적이며 운동역학적 움직임에 근거하고 있다고 주장한다. 린이 주장하는 애니메이션은 단순한 움직임(motion)과 혼돈되면서도 다른 개념으로, animalism, animism, evolution, growth, actuation같은 물활론적(物活論的) 관점이나 vitality, virtuality같은 가상공간의 특성이 혼재된 개념으로 설명된다.¹¹⁾ 구체적으로 이러한 동적 형태는 선박이 다

10) '데이터에 대한 데이터'라는 의미로서 미디어아트의 영역에서 컴퓨터를 통한 정보와 데이터베이스의 시각화의 과정을 통칭한다. Manovich, 앞의 책, p.13. 참조.

11) Lynn, G., Animated Form, Princeton Architectural Press, 1998, pp.10-18.

9) Zellner, P., Hybrid space, Rizzoli, 1999, pp.128-132.

양한 움직임에 대응하기 위하여 자체의 형태를 바꾸기보다는 운동을 통하여 적응하는 것처럼 움직임과 힘이 동시에 현전하는 새로운 형식의 건축이 가능하며, 이를 통하여 건축에서의 개념의 전개가 이전까지의 소극적이며 유비적 관계에서 벗어나 직접적인 전환이 가능하다고 주장한다.

(1) 건축 개념

린의 전반적인 태도는 건축의 관성에 기초한 사이버공간의 작업을 목표로 하고 있으며, 컴퓨터기술의 개입에 대하여서는 그것의 형태생성능력을 인정하기는 하지만 직관이 결핍된 비자연적 기계의 형태로 존재하기 때문에 도구로서 효용을 활용한다는 입장으로 한정하고 있다.¹²⁾ 다만 컴퓨터에 의해 왜곡되고 변형된 형태들이 수학적 표현의 형태로서 가치를 가지고 있고 유클리드 기하학에 머무르고 있었던 건축이 수학에서의 발전의 성과를 반영할 수 있는 새로운 수단이며 계기로서 의미가 있다는 입장이다.

그의 디지털건축에서 중요하게 다루어지는 용어는 지형(Topology)와 시간 그리고 블럽(blob)의 세가지인데 이는 컴퓨터의 적극적인 활용에 따른 건축의 새로운 가능성과 잠재성에 기초하는 개념들이다. 린은 건축적 지형이라는 것이 지질학적 성분들이 다양한 힘의 작용에 따라 용해되고 변형되어 단일의 표면을 만들어내는 것과 마찬가지로 디지털건축에 있어서 지형은 시간과 그에 따른 다양한 운동을 반영하는 형태로서 의미가 성립한다고 주장한다. 또한 생물학적 진화론의 초기조건으로서 블럽을 설정하고 있는데, 이는 일종의 위상학적 형태로서 유동적, 가소적, 가변적인 객체이다. 형태생성의 기초단위로서 블럽은 개별적인 요소들이 각각의 속성을 유지한 상태에서 외피를 형성하는 중층의 구조로 활용되며, 이는 노박의 외변의 방식과 유사점을 공유하기도 한다.

이러한 컴퓨터의 적극적인 사용에도 불구하고 여전히 그는 디지털건축을 건축사에서 비롯된 건축적 개념의 연장으로 파악한다. 가상공간에 대하여서도 건축의 역사가 실제 건물을 축조하는 대신 도면의 형태로 생각을 하는 순간부터 가상의 공간이 생겨나게 되었으며, 이는 지속적으로 건축에 내재된 관념의 일부이었다고 주장한다.¹³⁾

(2) 형태생성의 방법

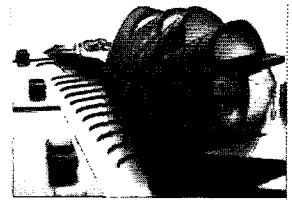
린은 디지털 건축 즉, 사이버공간에서의 건축이 종래의 건축 개념의 연장선에서 파악되어야 하며 건축에 시간의 개념을 도입하여 정적인 예술형태인 건축이 새로운 활력을 갖는 동적 개념으로 발전할 수 있다고 믿는다. 즉, 생물의 진화와 같은 과정을 수학적 알고리즘으로 이용하여 반복, 중첩하는 과정을 통하여 이미지를 생성하고 이러한 생물학적 영감과 컴퓨터 테크놀로지의 개입을 주요한 형태생성의 방법으로 삼는다.

따라서 린의 작품은 현실공간에서 주요하게 여겨지는 요소들로부터 출발하여 다양한 분석의 요인들이 수학적 변수의 형태로 용해되고 컴퓨터에 의하여 새로운 지형을 만들어내고, 그 결과로 생성된 건축의 형태들이 건축사를 통하여 엄존해왔던 다양한 대응들과 마찬가지로 양식화 되어 가치있는 작업임을 주장하고 있다.

구체적으로 그는 종교건축에 사용되어온 계단, 성단, 신랑 그리고 측량 등의 요소를 추출하고 이를 컴퓨터로 조작하고 다른 기준에 의해 선택된 블럽들과의 상호작용을 통하여 최종의 공간형태를 만들어 낸다<그림 3>. 이러한 형태생성의 과정에서 매개변수와 그 초기값의 설정은 고속도로에서 발생하는 움직임이나 소음, 온도같은 보이지 않는 힘들을 시각화하는 의미를 갖으며<그림 4>, 그 적용의 과정은 생물학적 진화, 중력의 기본형태라고 할 수 있는 인력과 척력 등으로부터 유추한 수학적 알고리즘이다.



<그림 3> Lynn, 한인장로교회



<그림 4> Lynn, H2 House

이러한 객관적 프로세스와 수학적 알고리즘은 아이젠만(Eisenman, P.)과 공유하고 있는 부분이기도 하지만 그 과정에서 개입하는 건축가의 의지의 정도에 있어서 차이를 보인다. 즉 아이젠만이 전통적인 건축형태의 구축을 위해 이러한 이미지들을 차용하는 정적인 방식인 것에 반하여 린의 경우는 보이지 않는 다양한 요소들을 힘으로서 시각화 하고 그 힘들 간의 균형점이 새로운 형태가 되며, 그 결과가 그 자체로서 가치를 두며 확정되지 않은 형태를 의도한다.

4. 분석

4.1. 노박과 린의 사이버건축

위에서 살펴본 두 건축가의 작업은 사이버공간이라는 새로운 매체에 대한 기본적인 인식을 공유하면서도 일정한 차이를 바탕으로 하고 있으며, 그 동일성과 차이에 대한 분석을 통하여 사이버공간의 인식론적 정의에 다가갈 수 있다고 판단된다.

(1) 물리법칙에 대한 태도

무한 자유의 공간으로 열려있는 사이버공간에서 중력과 같은 일반적인 물리법칙의 존재와 작용여부는 주요한 태도이다. 사이버공간이 현실공간의 모사로부터 출발하여 완벽한 자율성을 획득하는 과정이기도 하지만 현실공간으로부터 파생된 물리

12)위의 책, pp.40-41

13)위의 책, pp.19-41.

의 법칙의 일정부분 존재하는데 위에서 열거한 베네딕트의 '배제의 원칙'이나 '이동의 원칙'같은 것이 대표적이다. 베네딕트의 논거에 따르면 이러한 원칙들마저 설정되지 않은 상태에서 무한정의 자유로움을 사이버공간이 가지고 있다면 즉, 물체들 간에 관통이 일어나거나, 슬라이드쪼처럼 연속성 없는 공간이 전개되는 혼란이 발생하여서 자연공간에서와 같은 인식이 일어나지 않기 때문에 물리법칙의 일정 부분이 지속되어야 한다.

노박의 디지털건축은 컴퓨터의 형태생성능력에 주목하고 다양한 변수들을 통하여 새로운 매체로서의 가능성에 초점을 맞추고 있다고 할 수 있다. 따라서 트랜스모더니티같은 일종의 거대담론들이 변수들의 조정을 통하여 개입하고 시각화될 수 있다는 입장이며, 물리적인 거리의 붕괴, 공간의 불연속성을 통하여 기존의 자연공간으로부터 완벽하게 독립된 새로운 양상의 공간으로서 사이버공간을 전제로 하고 있다.¹⁴⁾ 중력이나 그 밖의 통상의 제약으로부터 구속이 없으므로 기술적인 측면에 관심을 기울이거나 이제까지 건축에서 불가능하였던 개념의 직접적 표현이 가능하였다는 입장이다.

린의 경우에 있어서는 건축에서 형식적 순수함과 자율성에 관심이 영원불멸하고자하는 욕망과 긴밀하게 관련되어있고 정적인 문화를 제공하는 것으로 한정되어있기는 하지만, 건축고유의 필수요건을 위협하지 않는 범위내에서 유기적인 모델 즉 물활론적 특성을 반영하는 것은 건축을 더욱 진보시킬 수 있다고 믿고 있다. 수학의 발전에도 불구하고 정역학의 범위에 고정되어 있던 건축이 보다 진보된 동역학적 영역으로 발전될 수 있는 계기라고 주장하면서도 건축의 고유의 필수요건(the essence of the discipline)을 보존하려는 노력은 자연공간에서 적용되는 관성적인 물리의 법칙을 인정하는 태도를 보인다. 대표적인 물리법칙이라 할 수 있는 중력에 대하여서도 그것이 건축의 다양한 층위에서 작용하며 그것을 부정하기 보다는 새로운 해석을 통하여 디지털건축에 다른 형태로 작용하는 기본적인 힘으로 인정하고 있다.

새로운 표현형식으로서 사이버공간의 가능성에 대하여 인정하면서도, 노박의 경우는 기존의 공간으로부터 자유로운 전적으로 새로운 사이버공간을 전제로 하는 반면 린의 경우에는 기존 공간의 연장선상에서 파악하려는 차이를 보인다고 할 수 있다. 가상성(Virtuality)에 대하여서도 린은 건축이 삼차원의 실체를 이차원의 평면에 드로잉이라는 수단을 통하여 디자인하는 순간부터 생겨난 존재론적인 것이며 건축에 고유하게 부착된 특성으로 건축과 가상성의 범위를 확장하는 반면, 노박의 경우에는 사이버공간에서의 건축 즉, 디지털건축이 완벽하게 새로운 미디어를 창출할 수 있는 전제조건으로 이해하는 차이를 갖는다.

(2) 컴퓨터 테크놀로지의 의존도

사이버공간이 컴퓨터의 연산논리를 도구로 하여 표현되는 공간이며, 위에서 정의한 바와 같이 사이버공간의 성립자체가 컴퓨터를 전제로 하고 있지만 사이버공간에서의 건축의 전개에 있어서 컴퓨터의 개입의 정도는 다양하게 나타나고 있다. 이는 건축에 있어서 컴퓨터의 활용이 다양한 것과 마찬가지로 여타의 예술분야에서도 활발하게 나타나고 있는데 이는 첫째로는 그 자체의 영역에 충실하면서 컴퓨터 테크놀러지를 도구로 사용하는 경우와 컴퓨터 자체를 새로운 미디어로 활용하는 경향으로 대별할 수 있다. 사이버스페이스가 컴퓨터를 물적 기반으로 하는 것은 전제에서 살펴본 바와 같으나 형태생성의 과정에서 컴퓨터의 생성능력에 대한 의존은 변별적 차이를 갖는다고 판단된다.

먼저 노박의 경우에는 컴퓨터가 완전한 자율적 형태생성능력을 가지고 있고, 이를 통하여 전혀 새로운 미디어로서 디지털건축이 가능함을 전제로 하고 있다. 따라서 건축가의 직관이나 건축의 집단적 경험 같은 주관적인 요소를 배제하고, 컴퓨터의 알고리즘에 순수하게 창조된 형태들에 대하여 몰두하고 있으며 이러한 결과로 나타난 형태들 또한 영감을 얻기 위한 중간 매개체로서 이기 보다는 그 자체로 사이버공간에서 건축으로 성립하는 의미를 갖는다.

린의 디지털건축에 있어서 컴퓨터는 중요한 부분을 차지하기는 하지만, 주어진 초기값 내지는 매개변수를 변형하고 연결하는 역할로 한정되며 그 응용프로그램 또한 Form Z 같이 널리 알려진 것을 사용한다. 블립의 사용 또한 주목할 만한 것으로, 블립이라는 요소가 각종의 힘에 의해 변형되는 기초적인 요소이기는 하지만 무한한 탄성을 가지고 있는 것으로 정의되어서 항상 공간을 형성할 수 있다는 사실은 컴퓨터의 사용이 절제되고 일종의 도면형식으로 한정되고 있다는 판단을 가능하게 한다.

즉, 두 건축가 모두가 전체작업의 과정에서 컴퓨터의 개입이 상당하지만, 컴퓨터에 대한 노박의 태도가 의존적이며 그 자율적 생성능력을 인정하는데 반하여 린의 태도는 컴퓨터의 형태 변형능력을 인정하고는 있으나, 도구로서 그 용도를 제한하는 차이를 갖는다.

(3) 형태생성의 방법

기존의 건축이 대지와 프로그램의 이원적 조건을 만족시키는 과정을 형태적인 발생의 근거로 삼는다면 사이버공간에서의 형태생성은 새로운 과정에 따른 새로운 기체에 의하여 이루어지며 이에 대한 건축가의 견해는 단순한 건축형태의 추출의 의미를 넘어서 건축과 사이버공간 전반의 인식에 대한 의미있는 단서를 제공한다. 사이버공간이 자연공간과 달리 인공적, 비실체적인 발생구조를 갖으며, 이러한 이유로 전체의 과정이 환원적이며 형이상학적 접근으로부터 출발한다. 즉 실제적인 문제

14)Novak, M., Trans Terra Form:<http://www.t0.or.at/~krcf/nonline-nonMarcosBib.html>

의 해결의 과정에서 다양한 양식적 관점을 수용하여왔던 건축과 달리 표현의 특성이 우월적으로 나타나는 사이버건축에서의 형태생성의 방법은 사이버공간에 대한 이해와 태도를 함축하고 있다고 볼 수 있다.

형태생성의 방법에 있어서 두 건축가는 앞서 살펴본 바와 같이 많은 부분을 공유하고 있으나 일정한 차이를 보이고 있는데 그 대표적인 것이 주체의 개입의 정도라 할 수 있다. 노박이 전적으로 컴퓨터에 의해 생성된 형태를 인정하고 활용하는 것에 비하여 린의 태도는 보다 조정된 조작을 통하여 여전히 건축가의 역할을 강조하는 입장에 있다고 할 수 있다.

위에서 분석한 바를 정리하면 다음과 같은 표를 얻을 수 있다.

<표 2> 노박과 린의 건축 개념 비교

구분	노 박	린
주요개념	전송건축 맥상건축 trans- 외번	동적 건축 중층구조
물리법칙	독립적	연속적
컴퓨터 테크놀로지에 대한 태도	컴퓨터의 자율적 형태생성능력에 의존	컴퓨터의 형태 생성, 변형 능력에 따른 도구
형태생성의 방법	데이터와 컴퓨터에 의한 자율적 알고리즘	현실건축의 도상적 기표로부터 출발한 진화론적 알고리즘 적용
디지털건축의 이해	새로운 미디어로서 가치-가치지향적	현실건축의 연장-목표지향적
주요작품	Paracube Data-driven Forms	한인 장로교회 H2 House

4.2. 라캉의 관점에서 본 두 건축가의 분석

라캉의 논의에서 주체의 형성과정은 새롭게 등장한 순수한 선형적 형식인 사이버공간의 인식 구조를 이해하는데 풍부한 유추적 함의를 제공해 준다.<표 3 참조>

<표 3> 라캉의 주체와 사이버공간의 유추적 관계

라캉의 주체 구조의 특성	사이버공간의 인식 구조의 특성
자아/거울에 비친 자아/타자	사이버공간/ 표상된 사이버공간/현실공간
기표에 의한 자아의 구축	텍스트에 의한 사이버공간 인식 구축
상징계의 주체가 부재한 바를 욕망	상징계의 규범적 현실공간이 부재한 바를 욕망

우선 라캉의 자기동일성을 획득하지 못한 유아기의 자아에 서처럼 언표화하지 못한 사이버공간은 본질적으로 인간의 인지가 불가능한 영역에 존재한다. 인간이 인식할 수 있는 사이버공간의 출현은 사이버공간에 관한 건축가의 담론과 작품과 같은 표상화한 텍스트들을 통해 드러나는데, 각각의 텍스트는 본질적으로 사이버공간에 대해 자의적 기호들로 이루어져 있게 된다. 이때 사이버공간에 대한 인식의 차이는 필연적으로 발생하며 본 연구에서 주목하는 부분 역시 이러한 기표들의 그물망

속에서 나타나는 사이버공간에 대한 인식의 차이와 구조를 해석해 내는 것이다.

라캉의 주체의 구조화 과정으로부터 우리는 언표화한 사이버공간의 인식 구조를 크게 두 가지의 유형의 관계로 유추해 볼 수 있다. 표상되지 못한 채 기호의 언저리에 머무르는 사이버공간(a)은 분신인 표상된 사이버공간(a')과의 관계를 통해 자기동일화(identification)의 과정을 거치게 되고 이를 상상적 관계(a-a')라 부른다. 또한 사이버공간(a)은 스스로에 대해 타자인 현실공간(A)의 기표들에 의해 지시(signification)되며, 이를 상징적 관계(a-A)라 명명한다. 사이버공간의 인식은 아래의 다이어그램에서 보여지는 두 관계 즉, 사이버공간의 상상적 관계(a-a')와 상징적 관계(a-A)에 의해 구조화되어 있음을 유추할 수 있다. 표4는 사이버공간의 인식구조를 상상적 관계와 상징적 관계로 제구성하여 각각의 관계성이 드러내는 인식의 유형을 구분한 것이다.

<표 4> 사이버공간 인식 구조의 두 유형

상상적 관계 (a-a')	상징적 관계 (a-A)
표상되지 않은 사이버공간(a) - 표상된 사이버공간(a')	표상되지 않은 사이버공간(a) - 표상된 현실공간(A)
반성적(reflection) 공간 이상적 공간 (ideal space)	재현적(representation) 공간 규범적 공간 (normative space)
자기 동일성 (identification) 표상의 주체 (규칙의 제정)	지시성 (signification) 표상의 대상 (규칙의 제현)
초월적, 선형적 공간	실체적, 경험적 공간
공간적 경험의 전제	공간적 경험의 결과

상상적 관계, 즉 표상되지 않은 사이버공간이 기호적 표상의 가지는 거울의 단계를 거칠 때 비로소 사이버공간은 반성적 실체를 가지게 된다. 이때의 공간은 사이버의 본질적 개념이 반영적으로 드러나는 순수한 이상적 유형의 공간으로 드러나게 되며 그 기표는 타자와의 관계보다는 자기동일성이 강조됨으로서 스스로를 지시하는 기표를 양산한다. 이때의 사이버공간은 그 속에서의 조형적 질서를 부여하기 위해 스스로 표상의 주체가 되어 규칙을 제정하게 되며, 그 규칙이 적용되는 공간은 칸트적 맥락의 공간처럼 우리의 경험 이전 이미 존재하는 초월적이며, 선형적인 공간으로 취급된다.

상징적 관계는 사이버공간이 절대적 타자라 할 수 있는 현실공간의 규범적 질서에 의해 언표됨으로 인해 맺어지는 관계이다. 이때의 사이버공간은 현실공간의 규범에 의해 재현적 도구로 취급되며, 사이버공간 내부의 논리적 결과물은 그 외부인 현실공간의 기표를 지시한다. 자율적 규칙이 적용되기 보다는 현실공간의 질서로부터 만들어진 규칙을 단지 재현할 뿐이다. 이때의 사이버공간은 통각적으로 경험이 가능한 세계이며, 오히려 현실공간의 연장으로 간주된다.

이를 통해 비교해 보면 노박의 사이버건축이 정초하고 있는 바탕에는 사이버공간이 선행적으로 존재할 뿐만 아니라, 이 공간이 현실공간의 반성적 대체물이어야 하며 새로운 건축적 전개에 필요한 미적 논리가 구성되기 위해 현실공간과는 구별되는 논리구조의 실험이 디지털 도구를 통해 마땅히 수행되어야만 하는 이상적이며 가치 지향적 공간이라는 인식이 전제되어 있다. 따라서 사이버공간에 대한 위와 같은 인식의 지평에서 있는 노박과 같은 사이버건축가는 보다 순수한 미적 규칙의 발견에 집중하며, 그렇기 때문에 현실공간에서의 제약과 규범은 오히려 반성의 대상이며 동시에 그것에 부재하는 바를 극복하고자 하는 욕망의 대상이 된다. 그의 주된 관심이 주체의 적극적 개입이 최대한 자체된 채 순수기하학으로부터 자율적 알고리즘에 입각한 형태생성의 논리적 규칙을 발견해 내는 것이라는 점은 오히려 사이버공간에 대한 그의 이러한 인식을 반증한다.

반면에 린의 작업에서 사이버공간은 이미 주어진 선행적 공간이라기보다는, 현실공간과 간접적으로 연결된 대체물로서의 경험적 대상일 뿐이다. 타자로서의 현실공간의 규칙은 사이버공간을 통제하는 동일한 규범으로 재현된다. 사이버건축의 목적 또한 현실공간의 수행 목적에 종속됨으로서 사이버공간은 목적 지향적 공간으로 파악된다. 특히 린과 같은 건축가의 경우 현실건축의 형태적 실험에 사이버공간은 프로세스적으로 종속되는 경향을 보여준다.

4.3. 두 건축가의 사이버공간의 인식구조

제2장의 분석의 필요성에서 밝힌 바처럼 사이버공간의 인식구조를 밝히는 작업은 보다 근본적으로는 사이버건축의 본질과 목적, 건축언어의 유형 등 사이버건축의 발전에 필요한 깊은 차원의 논의를 함축하고 있기 때문이다. 위에서 살펴보았듯 노박과 린으로 대별되는 사이버공간에 대한 인식의 차이가 만들어 내는 사이버건축에 대한 보다 근본적 차원의 구분이 드러난다. 노박의 관점에서 사이버공간은 본질적으로 초월적, 자율적 형식이지만, 린의 입장에서는 실체적, 규범적 공간이며 현실공간의 연장선으로 간주된다. 따라서 그들이 지향하는 사이버건축의 목표 역시 달라지는데, 노박은 자율적 체계의 형태생성 논리를 발견함으로써 독자적 장르로서 사이버건축의 자율성을 강조하는데 반해, 린은 현실건축에 적용 가능한 형태에의 실험을 강조하고 있다.

이 둘의 관계를 은유적으로 표현하자면, 인간이 경험하고 인식하는 현실공간과 유사한 실체가 현실 이외의 다른 장소에도 존재한다고 믿는다는 점에서 노박의 사이버공간은 애니미즘적(animistic)이다. 버트하임¹⁵⁾이 노박과 같은 사이버공간 해석을

첨단기술에 의한 만들어진 탈근대적, 중세의 영적 공간(soul space)에 비유한 것은 어느 면에서 타당한 관찰이다. 노박의 그것에 비해 실체적이며, 규범적인 것으로 해석되는 린의 사이버공간은 현실공간의 연장선에서 현실공간이 가지는 도구적 한계를 극복하기 위한 증강된 현실(문자 그대로의 augmented reality)의 개념으로도 파악되며, 실재적 기술적 필요와 요구로부터 비롯된 사변적이며, 신비한 도구 및 과정의 차용으로 인상 지워지는 연금술적(alchemic) 공간으로 비유될 만하다.

<표 5>는 라캉으로부터 유추된 사이버공간을 인식하기 위한 두가지 관계, 즉 상상적 관계와 상징적 관계의 비교항목과, 노박과 린의 작품들이 기반하고 있는 인식구조의 내용을 종합한 것이다.

<표 5> 노박과 린의 사이버공간 인식구조의 비교

구분	노박의 사이버공간	린의 사이버공간
라캉적 관점	상상적 관계(a-a')	상징적 관계(a-A)
욕망/통제 구조	상징적 관계(현실공간의 표상)가 부재한 바를 욕망	상상적 관계(사이버공간의 표상)의 기표를 통제
사이버공간의 인식	초월적, 자율적 공간	실체적, 규범적 공간
사이버건축의 목적	형태생성 논리규칙의 발견	규범적 형태의 발견
은유적 대상	애니미즘적 공간(animistic space)	연금술적 공간(alchemic space)
현실건축과의 관계	반성적 공간-현실공간에 대해 반성적 장	재현적 공간 - 현실공간의 재현
사이버공간의 성격	표상의 주체	표상의 대상
사이버공간의 자율성	자기동일성 가치지향적 미적 논리의 구성 중시	지시성 목표지향적 과업수행의 프로세스 중시
주체와의 관계	사이버공간의 선행성 인정 - 주체개입의 배제	사이버공간은 현실공간의 간접적 경험의 대상-주체의 인지적 개입

5. 결론

지금까지 노박과 린이라는 대표적 두 건축가를 예시적으로 분석해 봄으로서 사이버공간에 대한 인식구조의 차이를 서술하였다. 특히 라캉의 구조주의적 분석의 방법을 통해 사이버건축의 개념과 기법들을 현실공간과의 관계, 사이버공간의 상대적 자율성, 주체와의 관계 등의 지표로 분석하고 이를 종합하였다.

분석의 결과 노박의 사이버공간에 대한 인식과 이해는 현실공간과 본질적으로 상이한 자율적, 이상적 형식으로서의 새로운 공간의 제안으로 볼 수 있으며, 따라서 현실공간과 상이한 형태생성의 논리적 규칙을 발견하는 것을 사이버건축의 목표로 삼고 있다. 본고에서는 이를 라캉적 관점에서 상상적 관계로 파악하고, 은유적 차원에서 이를 '애니미즘적 공간'으로 정의하였다.

15) Wertheim, M, The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet, W.W.Norton & company, 1999, pp.253-282

린은 반면 사이버공간은 현실공간에 대해 연속적이며 종속적 단위로 파악한다. 따라서 이러한 인식 하에서의 사이버공간은 현실공간의 실체적 규칙이 여전히 반영되며, 사이버건축의 최종적 목표 역시 현실공간에 적용될 규범적 형태의 발견에 두고 있다. 본고는 라캉의 관점에서 이를 상징적 관계라 칭하고, 은유적 관점에서 '연금술적'공간으로 정의하였다.

중요한 것은 사이버공간을 둘러싼 이 두 가지의 인식의 차이가 고정적이며 단절적인 것만은 아니라는 사실이다. 노박의 사이버공간은 상징적 관계에 의해 영향을 받는다. 즉, 상징적 관계의 부재한 바를 욕망으로 기표로 생산한다고 한다면, 린의 사이버공간은 상상적 관계, 즉 자율적 체계로서의 사이버공간의 일탈적 기호의 발산을 통제하며, 현실공간과의 끊임없는 소통을 모색한다. 이 둘 간의 끊임없는 갈등과 소통이 사이버공간과 건축의 담론적, 실천적 창발성을 유지해줄 수 있을 것이다.

1990년대 이후 사이버건축의 이름 아래 풍부한 담론이 생산되어 왔으며 다양한 실천적 작품들이 전 세계적으로 쏟아져 나왔다. 사이버건축에 대한 이러한 양적 팽창은 새로운 존재양식으로서 사이버공간에 대한 큰 관심도 그 배경이 되고 있기는 하나, 반면에 미처 일치된 견해로 합의되지 못한 사이버공간에 대한 인식의 차이가 지적인 고립을 면치 못하기에 발생하는 불가피한 일이기도 한 현상이었다고 본다. 본 연구에서 살펴본 사이버공간의 인식구조에 대한 연구는 바로 사이버건축의 정의와 목적, 사이버건축 언어의 규범적 유형 등 보다 본질적인 관심이 논의될 수 있는 지적 기반이 될 수 있는 바라 할 것이다.

사이버공간과 그 건축이 자기동일성을 갖는 완벽한 주체로서 형성되기 보다는 타자의 기표에 의존하는 단계에 있다는 본 연구의 관찰은 이후 라캉의 무의식의 다른 단계인 실재계와 관계에 대한 관심과 연구를 요구한다 할 수 있으며, 노박과 린 이후 계속되는 수많은 사이버건축의 실천적 결과물을 바탕으로 이를 향후 연구의 과제로 삼고자 한다.

참고문헌

1. Bendikt, M., Cyberspace: First Steps, MIT Press, 1991
2. Bowie, M., 이종인 역, 라캉, 시공사, 1999.
3. Lynn, G., Animated Form, Princeton Architectural Press, 1998.
4. Lynn, G., Architectural Laboratories, NAI Publishes. 2002.
5. Manovich, L., 'Metadating the image', Making Art of Databases, NAI Publishers, 2003.
6. Manovich, L., The Language of New Media, MIT Press. 2001.
7. Miller J., The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis : The Seminar of Jacques Lacan Book XI, Norton & Company, 1981.
8. McLuhan, M., The Medium is the Massage, HARDWIRED, 1967.
9. Pearce, Spiller (Ed.), Architects in Cyberspace, Academy Press, 1996.
10. Wertheim, M., The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet, W.W.Norton & company, 1999.
11. Zellner, P., Hybrid space, Rizzoli, 1999.
12. 김형효, 구조주의의 사유체계와 사상, 인간사랑, 1989.

13. 정재곤, 라캉과 구조주의(구조주의 혁명), 서울대학교 출판부, 2000.
14. 홍준기, 라캉과 현대 철학, 문학과 지성사, 1999.
15. Novak, M., Trans Terra Form : <http://www.t0.or.at/~krcef/nlonline.nonMarcosBib.html>
16. Novak, M., Trans TerraFirma : <http://flux.carleton.ca/SITE/PROJECTS /LIQUID/NOVAK1.html>.

<접수 : 2005. 4. 29>