

리좀 특성이 반영된 하이퍼텍스트스페이스에 관한 연구

A Study on the Hypertext-space based on the Rhizome characteristic

Author 안현정 Ahn, Hyunjeong / 정희원, 건국대학교 대학원 디자인학과 박사과정

Abstract In the middle of that a information form is being formlessly changed to diverse deirections, a design and a space as physical consequence show not only a allegory but mutually relational charicteristic meaning a nonboundary and nonlinear form by development of modern digital culture. Following development of the modern digital culture, a design and space which are physical results, show a point of correlative specificity, allegory, nonlinear and nonboundary. Not only a design and culture but also various circles handle a hypertext as a representative pivot in this change. this has same contexts as rhizome possessing a asignifiante and nomadic characteristic said by Felix Guattari and Gilles Deleuze. An ideal of rhizome space shows historical decisions, unexpected accidents, a concepts, an individual, a group, social compositions above an contrifugal exterior force. This study examines into surroundings designed by a hypertext and rhizome through a case accordingly and infers an ultramodern characteristic in conventional precognition with synthesizing a peculiarity of the digital generation space.

Keywords 리좀, 하이퍼텍스트, 하이퍼텍스트공간, 유목, 비선형, 다중선형
Rhizome, Hypertext, Hypertext-space, Nomadic, Nonlinear, Multilinear

1. 서론

1.1. 연구의 필요성 및 목적

현대 디지털 문화의 발달에 따라 정보의 형태가 무형적이며 다방향적으로 변화하고 있는 가운데 물리적인 결과체인 디자인과 공간은 무경계적(nonboundary)이고 비선형적(nonlinear)인 형태, 수사적(allegory)이며 상호 관계적 특성으로 나타나고 있다. 이러한 방향의 하나로 디자인, 문화 뿐 아니라 각계에서 이 변화의 대표적인 중추로 하이퍼텍스트를 다루고 있다. 하이퍼텍스트는 비순차적인 방법으로 무한한 가능성과 참여적 읽기 경험을 만들어 내는 디지털 문화 현상의 주요한 원인이자 과정이다. 하이퍼텍스트는 철학적으로는 들뢰즈와 가타리(Gilles Deleuze et Félix Guattari)가 이야기하는 비기표적(asignifiante)이고 유목적(nomadic)인 특성을 가진 리좀(rhizome)과 맥락을 같이한다. 리좀적 공간의 이상은 원심적인 외부성 위에 역사적 결정들, 예측할 수 없는 사건들, 개념, 개인, 집단, 사회적 구성체들을 펼쳐 놓는 것이다. 본 연구에서는 하이퍼텍스트와 리좀이 디자인된 주변 공간에서 어떤 특성으로 표현되고 있는지 사례를 통해 살펴보고, 리좀은 철학적 개념으로써 하이퍼텍스트는 가

시적 물리 환경으로써 이 두 개념이 공간에서 어떠한 관계성을 가지는지 알아본다. 그 결과로 디지털 시대 공간의 특성을 종합 해 봄은 물론, 앞으로의 공간 개념을 예견 하는 차원에서 초현대적 특성 또한 유추 해 본다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

연구 전개의 범위는 첫째, 리좀과 하이퍼텍스트에 관하여 전문서적, 선행 연구 등 문헌조사를 바탕으로 특성을 고찰하고 관계성을 유추하고 동시에 전제한다. 그리고 이를 바탕으로 하이퍼텍스트스페이스에 대해 정의한다. 둘째, 두 개념의 특성으로부터 도출한 공간적 특성을 바탕으로 대상을 조사함에 있어서 서적, 인터넷, 동영상 캡처, 직접 촬영한 사진을 바탕으로 사례를 조사한다. 셋째, 사례를 통해 전제를 분석하고 하이퍼텍스트스페이스가 가지는 의의를 도출한다. 넷째, 과정을 평가하고 연구 전반의 의의를 도출 하는 것으로 연구를 마무리한다.

그리고 다음과 같은 사항을 전제하고 연구를 시작한다. 첫째, 하이퍼텍스트는 철학적으로 리좀적 사유에 근거한다. 둘째, 따라서 연구결과, 첫째 전제가 성립한다면, 리좀이 비선형성, 탈영토성, 자기유사성 등 공간 구조를 이루는 개념이 되고, 하이퍼텍스트스페이스는 이런 리좀

적 공간을 경험하게 하는 과정적 역할을 담당한다.

다음은 리좀과 하이퍼텍스트 개념의 근간에 대해 밝힌다.

리좀은 들뢰즈와 가타리가 쓴 「천의 고원(Mille Plateaux)」에서 쓰인 용어로 이 책에서 저자들은 책을 고산의 형상보다, 정상이 없는 고원(高原)의 형상, 즉 지층(화), 배치, 리좀, 일관성의 구도, 기관 없는 신체, 탈영토화, 추상기계 등 개념을 요약하고 있는데, 본 연구에서는 이 중 첫 고원인 리좀에 관하여 분석하고 공간에 대입하여 연구한다. 하이퍼텍스트는 이를 처음 고안한 테드 넬슨의 정의대로 노드와 링크로 구조화되어 있는 비선형적 정보 길라잡이임을 근간으로 연구한다.

리좀은 철학적 사유의 개념이며, 하이퍼텍스트는 소프트웨어 시스템이자 가시적인 물리 환경이다. 따라서 리좀은 특성상 사례의 대상을 영화, 예술 작품, 개념적 설계물, 영상적 설치물, 생태계 내 자연물 등에 이르기까지 거시적 관점에서 찾아본다. 하이퍼텍스트는 탈근대 이후 컴퓨터 과학의 발달과 함께 발생한 개념으로 국내외에 실존하는 건축물과 개념이 구체화된 설계에서 사례를 찾아본다. 반면 사례는 물리적 실물이기 때문에, 이론적 고찰에 의해 분류한 특성에 사례를 대입시킴에 있어서 앞서 전제에 이어 다음 또한 전제한다. 첫째, 이론은 모든 환경에 대해 동등한 관점을 제시하고, 물리적 결과물은 인간과 그를 수반하는 환경의 변화 혹은 기술적인 한계나 불합리함이 존재 할 수 있기 때문에 이론적 개념과 물리적 실제의 관계 사이에 괴리¹⁾가 있을 수밖에 없음을 전제한다. 둘째, 특성을 논함에 있어서 열거의 순서는 편의상 정렬일 뿐이며, 중요도의 순서는 아니다. 셋째, 대상의 물리적인 특성에 초점을 맞추어 분석한다. 또 심리적, 내러티브적 특성에 대한 언급 시 물리적 특성의 결과로써만 다룬다. 넷째, 하이퍼텍스트스페이스 사례의 경우 건축주나 건축사, 디자이너의 제작조기 콘셉트나 의도와는 무관하게 물리적 출력물만으로 대상의 외부 환경과의 관계, 동선, 구조의 결과를 분석한다. 다섯째, 사례가 한 가지 이상의 이론적 특성에 해당하는 경우, 그 중 가장 특징적으로 가까운 특성에 대입한다.

2. 리좀(Rhizome)의 이론적 고찰

2.1. 리좀의 유래와 정의

‘리좀(Rhizome)’은 들뢰즈와 가타리(Gilles Deleuze et Félix Guattari)가 쓴 「천의 고원(Mille Plateaux)」(1980)의 입문적 표제어이다. 이들은 이 말을 ‘관계 맺기²⁾’의

방식으로 ‘수목형’과 대비적인 개념으로, 책을 통해서 설명하고 있는데, 각 장을 독립적으로 읽어도 좋은 독자성, 정점으로 귀착되지 않는 일종의 고원으로 말한다. 리좀은 하나의 ‘배치’이다.

<표 1> 수목형과 리좀형 특징

수목형	리좀형
재영토화	탈영토화
균중	무리
사본	지도
선형적	비선형적, 비연속적
정주적	유목적
홈이 팬 판	매끈한 판
제한적(한정적)	lexia적 구성
초월성	내재성
고정적	가변적
구성적	재조직
고유성	다양성
규모 의존성	규모 중립성
중심적 체계	비중심화 체계, 결절성
결론으로 귀착	개념들의 집합
각 개체들의 유	개별적, 분산적 구성
기적 구성	성, 불연속성
전체성 획득	개별성
요소	요소의 배치, 관계
기표적 절단	비기표적 단절
평행적 진화	비평행적 진화 ³⁾
법칙성	오감 및 본능적 직감

리좀은 시작도 끝도 없으며 항상 중간이다. 리좀적 다양체는 자신의 차원을 바꿀 때 마다 본성이 변하고 변신한다. 리좀은 반계보이다. 변이, 팽창, 정복, 포획, 꺾꽂이(offshoots)를 통해 나아간다. 리좀은 중앙 집중화되어 있지 않고, 위계도 없으며, 기표 작용을 하지도 않고, 조직화하는 기억이나 장치도 없으며, 오로지 생태가 순환하고 있을 뿐인 하나의 체계이다.⁴⁾

본 연구에서는 리좀을 공간을 분석하는 도구의 개념으로 염두에 두고 물리적 대상이 어떤 외부와 만나

무수한 배치를 통해 무한한 다양체를 생산하는 과정적 기계로 정의한다.

2.2. 리좀의 특성

(1) 접속의 원리(principle of connection)

줄기들의 모든 점이 열려 있어서 다른 줄기가 접속될 수 있는 것, 혹은 다른 줄기의 어디든 달라붙어 접속할 수 있는 것을 말한다. 하지만 접속한 줄기들이 어느 한 점으로 귀결되지 않으며, 배타적 이항성도 작동시키지 않는다. 그런 만큼 이런 접속에서는 접속되는 항이 달라지거나 접속의 지점이 달라지면 접속의 결과 만들어지는 것 전체가 달라진다.⁵⁾

(2) 이질성의 원리(principle of heterogeneity)

리좀은 체계 내에서 어떤 점이든 다른 점과 연결될 수 있고 연결되어야 하며, 구조상 위계적이지 않다. 이질적인 모든 것에 대해 새로운 가능성을 허용한다. 접속은 어떠한 동질성도 전제하지 않으며, 다양한 종류의 이질성이 결합하여 새로운 이질성을 창출하게 한다.

(3) 다양체의 원리(principle of multilocity)

다양체는 주체도 객체도 갖지 않는다. 다양체는 결정

1) 본 연구는 구체적인 수치와 정량적인 데이터를 바탕으로 결과를 구하는 방식보다 이론적 고찰을 바탕으로 대상의 성질을 심도 있게 밝히는 정성적인 연구 방식을 선택하였다. 따라서 수치로 오차나 괴리를 설명하지는 않는다. 또, 이 부분에 관해서는 ‘4.3. 리좀과 하이퍼텍스트스페이스 관계의 미결점’에서 언급하도록 한다.

2) 임석진, 철학사전편찬위원회지, 철학사전, 중원문화, 2009.01.01

3) 본 연구에서 쓰이는 진화는 진보와 퇴보의 양방향성을 갖고 있는 점진적 변화를 의미한다.

4) 들뢰즈와 가타리, 천개의 고원, 김재인 역, 새물결, 2001, pp.47~48

5) 이진경, 노마디즘1, 휴머니스트, 2002, p.93

들(determinations), 줄기들, 그리고 차원들만 가질 뿐이다. 여기서 차원은 그 단계가 높아지기 위해 다양체의 본성이 변화되어야 한다고 요구한다. 하나의 모임(ensemble)은 정확히 그 연결이 증가함에 따라 필연적으로 본성상 변화를 겪는 다양체 차원들의 성장이다.

(4) 비의미적(asignifiante, 비기표적인) 단절의 원리(principle of asignifying reapture)

저자들은 의미적인 것과 비의미적인 것을 '절단(coupure)'과 '결(rupture)'로 대비한다. 통상 언어적인 '분절'은 '의미적, 기표적인 절단'의 일종이다. 반면 단절은 어떤 주어진 선과 연(緣)을 끊는 것이고, 그 선에서 벗어나는 것이며, 그 선 안에서 만들어지는 의미화 계열에서 벗어나는 것이다. 어떤 근원적인 의미나 기원으로 거슬러 올라가지 않은 채, 떨어져 다른 것으로 만들어진다.

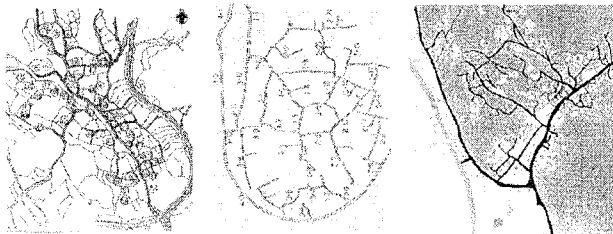
(5) 지도그리기와 전사술(principles of cartography and decalcomanie)

리즘은 모상(tracing, 본뜸)이 아니라 지도(map)이다. 모상은 예전의 것을 재현하는 것이다. 그에 반해 지도는 스스로의 내부에 간혀 있는 무의식을 복제(reproduce)하는 것이 아니라 그것을 구성해 낸다. 모상이 능력의 문제인데 반해 지도는 '수행(performance)'의 문제다.⁶⁾ 모상이 흉내라면 지도는 재생성이다.

2.3. 공간에서 리즘 표현 특성

(1) 접속항

개별 공간들의 모든 점이 열려 있어서 다른 외부와 다른 개별 공간들이 접속될 수 있거나 혹은 다른 공간의 어디든 달라붙어 접속할 수 있는 것이다. 하지만 접속한 공간들이 어느 한 결과로 귀결되지 않는다.



<그림 1> 고성 왕곡마을 <그림 2> 안동 하회마을 <그림 3> 양동 민속마을

우리 전통 마을의 길은 어디서나 통하고 어디로나 통하는 비대칭적 특성을 가지고 있다. 모두가 입구이기도 하고 모두가 출구이기도 하며, 모든 곳에서 접속 가능하다.

전통 마을의 구조 또한 마을의 골목과 담장 안의 마당, 집 내부의 마루가 서로 유기적으로 엮여 입구가 출구이며 출구가 입구가 되며 모든 담장은 어느 집의 담장도 아닌 모든 건물이 등가적 배치를 하고 있다.

6) 이진경, 노마디즘1, 휴머니스트, 2002, pp.105~107 요약



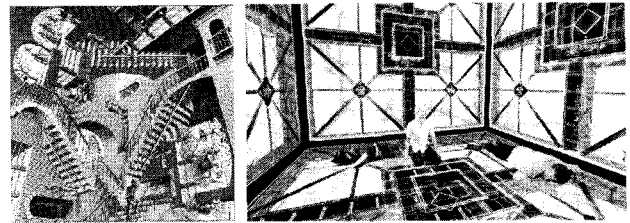
<그림 4> 안동 하회마을 <그림 5> 도산서원 전경 <그림 6> 순정효 황후 윤씨 친가 분합문

또한 환경과 상황에 따라 공간의 형태와 용도를 다양하게 만들어 내는 분합문은 어떤 다른 점과도 접속될 수 있으며 이런 접속에서는 접속되는 항이 달라지거나 접속의 지점이 달라지면 접속의 결과도 달라진다.

(2) 비위계성

이질적인 모든 것에 대한 접속 가능성은 공간에서 어떤 귀결점도 없고, 선별도 없는 흐름으로, 하나의 체계는 다른 체계의 상·하위 체계를 가지지 않는 특성을 가진다.

에셔⁷⁾의 작품들은 인식이 겪는 혼란을 묘사하는 상징적인 도구를 포착하는데 몰두하고 있다. 우리 인식은 대상자체가 기준이 아니라 대상을 보는 관점에 따라 결정되며⁸⁾ 따라서 그림의 공간상에서 보이는 시각적으로 물리적인 위계는 어떤 위치도 가지지 않는다.



<그림 7> 에셔의 작품 <그림 8> 영화 '큐브' 속 공간

실제 존재하는 공간은 아니지만 영화 큐브에서는 모든 공간은 모든 공간과 접속되어 시간과 공간, 존재감마저도 사라지는 공간이 등장한다. 각각의 세계는 개별적인 시간의 흐름과 다른 선택의 다양성이 발생한다.

몽고 유목민들의 전통 가옥 '게르'는 집이면서 집이 아니며 어디든 집을 가능하게 하는 이합집산형 건축이다. 매끄러운 공간을 대표하는 건축양식으로 볼 수 있다.



<그림 9> '게르'집합 <그림 10> '게르'개체 <그림 11> '게르'내부

게르는 구석이나 예각이 없다. 따라서 위계가 없으며, 이 부분은 이 목적, 저 부분은 저 목적 하는 용도의 구

7) 모리츠 코르넬리스 에셔(Maurits Cornelis Escher), 판화가, 1898~1972

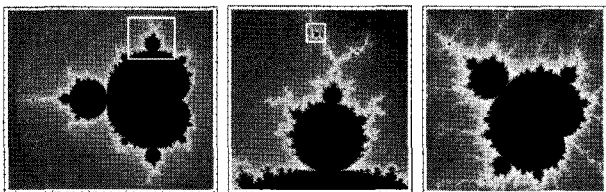
8) 김주미, 카오스, 프랙탈의 창조적 속성과 환경디자인에의 적용 가능성에 관한 연구, 한국디자인학회, 1996

분 또한 없다. 최소한의 규칙과 필요로 그때그때 상황에 따라 공간은 구획되어지고 구성된다.

(3) 프랙탈(fractal)구조

우리 눈에는 확률로 기술해야 될 만큼 복잡하고 '무작위(random)'적으로 보이는 시스템이 사실은 몇 개의 간단한 비선형 방정식으로 기술될 수 있는 시스템을 '카오스 시스템(chaos system)'이라고 부르며,⁹⁾ 카오스 시스템이 공간적인 분포를 이룰 때 보이는 가장 중요한 특징이 '프랙탈'이다.¹⁰⁾

공간의 경험적인 측면에서 리즘적 다양성의 특징은 프랙탈 구조로 나타난다. 프랙탈은 유사성이 반복되어 '자기 순환성(self-similarity)'을 가지는 체계로, 접촉되는 항들에 따라 그 성질과 차원수가 달라지는 다양체이다.

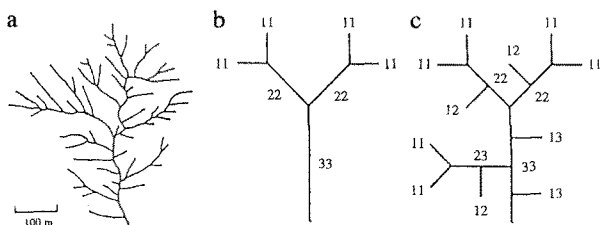


<그림 12> 만델브로 집합 그림

만델브로¹¹⁾는 프랙탈이란 아무리 확대해도 들쭉날쭉한 것이 계속되는 도형이라 정의했다. 프랙탈은 크기를 일정하게 유지하면서 최대한 외부와의 접촉면을 최대화 할 수 있는 가능성을 늘려 간다.

거시적 의미에서 프랙탈 구조는 자연계 내의 양치류, 눈의 결정이나 벌집의 형태, 산호, 브로콜리에서 볼 수 있는데 수평적으로 같은 체계들이 규칙적으로 펼쳐져 있지만 위계가 없는 배치를 하고 있음을 볼 수 있다.

자연계에서 프랙탈 구조가 형성되어 있는 형식은 다음 그림과 같다.



<그림 13> 프랙탈 구조의 형성

(4) 협동적 조직화

리즘은 어느 한 지점에서 끊어지거나 산산이 부서지더라도 예전 선들 중의 하나, 또는 새로운 선들 위에서 다시 시작할 수 있다. 개미떼는 이러한 리즘을 형성하고

9) 정재승, 정재승의 과학 콘서트, 동아아시아, 2003.11.07, p.79
 10) 정재승, 정재승의 과학 콘서트, 동아아시아, 2003.11.07, p.82
 11) 베누아 만델브로(Benoît Mandelbrot), 1924~2010, 프랙탈 이론 창시자

있다. 흰개미집은 입구와 출구가 구분되지 않으며 모든 곳에서 모든 곳으로 통한다. 땅 속에 있으나 땅 위에, 땅 위에 있으나 땅 속에 있는 집이다.

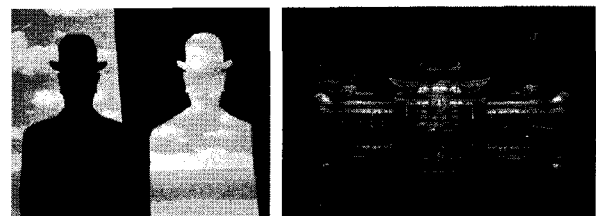


<그림 14> 흰개미 집 <그림 15> 흰개미 집 석고모형 <그림 16> 단층 촬영 후 3D 모형

모든 리즘은 의미 작용을 수행하는 '나누는 선들(lines of segmentary)'을 포함하고 있지만 또한 끊임없이 달아나는 탈영토화의 선들도 포함하고 있다.

(5) 데칼코마니(Decalcomanie)

데칼코마니는 물감을 칠한 그림을 접어서 대칭적인 형상을 만드는 방법으로 접는 순간 원래 형상은 찍는 면에 의해 변형된다. 즉 그것은 모상을 변형시키는 방법이란 의미에서 탈-모상하는 방법이다. 이는 물적 선분성의 선들과 유연한 분자적 선분성의 선들의 배치에 대해 일종의 잠재적 지도를 그려준다.



<그림 17> 르네 마그리트, '데칼코마니' <그림 18> 사토시 우치하라의 LED조명 작품

일본의 빛(조명) 디자이너 사토시 우치하라¹²⁾는 건축물의 지붕 아래를 빛으로 은근히 담아내어 건물을 바로 아래 면하고 있는 수면위로 그 빛이 대칭적 형상을 담게 한다. 그러나 물은 주변 환경에 의해 끊임없이 흐르는 특성을 가진 물질로 같은 대상을 담고 있지만 빛과 사물이 서 있는 바닥면과 수면 위의 시간은 각자 다양체로써 다른 시계 위를 움직여 무한한 탈주선을 그리고 있다.

2.4. 소결

<표 2> 리즘의 특성과 공간적 표현

리즘의 특성	공간에서 리즘의 특성	사례 대상	리즘 공간의 결과
접속의 원리	접속함	전통 마을 길	각 단위와 길이 연결 고리(절단과 결합의 반복), 출구와 입구 구분 없음, 모든 곳에서 접속 가능, 귀결점 없음, 비대칭적
		전통 마을 구조	
이질성의 원리	비위계성	에셔의 작품	이질적 모든 개체에 가능성 허용, 비평행적 진화, 이합집산형 구조, 용도의 구분 모호, 유목성
		몽고 전통 가옥 '게르'	

12) 사토시 우치하라(Satoshi Uchihara), <http://uclid.co.jp/>

다양체의 원리	프랙탈 구조	해안선, 양치류, 눈 결정, 산호, 브로콜리 자연계의 식물	자기순환성, 재조직, 불규칙적이지만 규칙적인 카오스모스, 복잡하지만 일정한 패턴, 조각난 차원
비이미적 단절의 원리	렉시아적	흰 개미집	개별적, 분자적, 비선형적, 비연속적, 가변적, 개념들의 집합, 요소의 배치, 탈영토화, 비평형적 진화
지도 그리기와 전사술	데칼코마니	르네 마그리트 작품 사토시 우치하라 조영 작품	탈주적, 탈-모상, 수행, 재생성

2.5. 리즘적 사유에 따른 공간 인식

탈근대 이후 오늘날 예술은 더 이상 '소통'이 아니다. 소통은 공통의 '코드'를 전제하나, 현대 예술은 오히려 대중들과 공유하는 코드를 거부하고 파괴하려 한다. 예술은 더 이상 공통의 코드에 따른 소통이 아니라, 낯선 것을 접하는 충격을 동반하며 일어나는 일종의 '사건'이다.¹³⁾

낯익은 것에서 편안함을 느끼는 것이 미의 체험이라면, 낯선 것에서 충격을 받는 것은 사건의 체험이다. 따라서 과거의 예술이 아름다운 대상, 구조적 체계, 선형적 경험을 창조하려 했다면, 오늘날의 예술은 낯선 것을 접하는 충격을 매개하는 사건의 효과를 지향한다.

공간에서도 이러한 변화가 수용되고 있는데, 고전적 공간 구성은 하나의 길을 계속 따라가면 예정된 결과를 마주하게 되고, 언젠가 중심에 도달하며, 다시 같은 길을 뒤돌아 걸으면 밖으로 나오게 되었다. 하지만 오늘날 공간은 여러 갈래로 갈라져, 매순간을 선택해야 한다. 따라서 결과도 예정하거나 예측할 수 없다. 오직 시행착오를 통해서만 공간으로 진입하거나 밖으로 나가거나, 또는 결과를 향할 수 있다. 입구도 출구도, 시작도 끝도 없다. 역시 원인과 결과도 없다. 동시적이며 공간적인 분산, 즉 들뢰즈가 말하는 '리즘'의 체험이다.

3. 하이퍼텍스트스페이스의 이론적 고찰

3.1. 하이퍼텍스트의 이해

(1) 하이퍼텍스트의 유래 및 정의

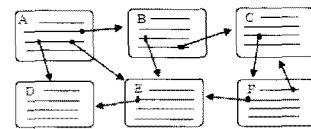
하이퍼텍스트라는 용어는 1964년 테드 넬슨¹⁴⁾이 「literacy machines」에서 처음 사용했다. 책, 필름, 연설 등의 선형 포맷(linear format)과 대조적으로 비선형 구조(nonlinear structure)로 컴퓨터를 통해서 정보를 제공하는 것을 표현하기 위해 만든 것으로 정보 길라잡이 방법 중 하나다. 컴퓨터 과학에서 하이퍼텍스트는 링크 및 링크 아이콘과 연결된 마디들을 가진 데이터이고, 문학이론에서는 독자에게 다른 경로를 제공하는 링크들로 연결된 일군의 텍스트 덩어리¹⁵⁾이다.

하이퍼텍스트는 독자가 클릭을 통해 자유롭게 콘텐츠를 돌아다니고 다양한 방향으로 나아갈 수 있게 하며, 독특한 참여적 읽기 경험을 만들어냄¹⁶⁾으로써 텍스트를 오디오와 비디오로 자유롭게 연결 짓도록 허용한다. 그렇기 때문에 하이퍼텍스트는 비선형적, 좀 더 적절하게는 다중선형적(multilinear), 다중순차적(multisequential)으로 경험되는 텍스트를 만들어내게 된다.

즉, 하이퍼텍스트는 텍스트 사이의 행간에서 의미를 찾아내듯이 경험 속에서 행간을 찾아내는 행위를 가능하게 하는 것으로, 언어적, 비언어적 정보를 링크하는 정보 매체다. 또한 그러한 행위는 하이퍼텍스팅(hypertexting)이라 할 수 있다.

(2) 하이퍼텍스트의 형식 구조

하이퍼텍스트는 마디(node)들의 집합이며, 그 마디들 속에 산발적으로 퍼져있는 이음(link)에 의해 연결된다. 하이퍼텍스트는 한계와 위계가 존재하지 않으며 사용자 모두가 그리고 텍스트 모두가 주체가 된다. 하이퍼텍스트는 이동 경로에 따라 무수히 많은 줄기를 생성한다. 이는 각각의 정보가 독자적 주체로 존재함을 의미한다.



<그림 19> 여섯 개의 노드와 아홉 개의 링크로 이루어진 하이퍼텍스트

(3) 하이퍼텍스트의 특성

1) 상호텍스트성(intertextualities)

상호텍스트성은 텍스트 상호간의 유기적 관련성을 가리키는 용어로 모든 작가는 텍스트를 창작하는 사람이 되기에 앞서 먼저 다른 작가들의 작품을 읽는 독자가 되지 않을 수 없기 때문에 어느 한 텍스트는 그동안 저자가 읽어 온 여러 텍스트들의 영향을 받지 않을 수 없으며, 독자도 어느 한 텍스트를 읽을 때 여태까지 읽은 모든 텍스트들에 대한 기억을 총동원한다는 두 가지 전제 조건에 이론적 근거를 두고 있다.¹⁷⁾

테드 넬슨은 이것을 '제너두 프로젝트'를 통해 세상의 모든 작품과 지식이 하이퍼텍스트로 연결된 '도큐버스(document+universe)'라 칭하고 상호텍스트성이 개방과 공유에 대한 함의를 핵심으로, 문학 작품이나 하나의 거대한 '도큐버스(docuverse)'안으로 결합하게 될 때, 작품들 사이의 경계가 사라지고 카오스가 만들어진다 했다.

2) 원자적 재배열화

렉시아(lexia)라고 부른 것-와 그것을 연결해 주는 전자적 링크로 구성된 텍스트를 의미한다.

13) 진중권, 미학오디세이3, 휴머니스트, 2003, p.172

14) 테드 넬슨(Theodor Holm Nelson), 1937년~

15) 테드 넬슨, 문학기계(Literary Machines), 텍스트 덩어리-바르트가

16) 랜덜 페커-켄 조던, 멀티미디어(바그너에서 가상현실까지), 아트센터 나비 학예연구실 역, 나비프레스, 2004

17) 김옥동, 포스트모더니즘의 이해, 문학과학지성사, 1990, pp.404-416

하이퍼텍스트의 모든 형식들은 원자화되고 분산된 것의 다양한 결합을 이끌어낸다. 인쇄된 텍스트의 공간적 고정성과 달리, 전자적 텍스트는 최종적인 상태가 없다. 즉 그것은 언제나 변화될 수 있다. 전자적 링크들이나 개별적인 블록들 사이의 읽기 경로들이 텍스트를 다르게 경험하는 것을 허용하므로, 하이퍼텍스트는 변주(variation)라는 근본적인 양상을 형성한다.

3) 렉시아(lexia)적

렉시아는 다양한 경로를 허용하는 링크들에 의해 연결된 일련의 텍스트 덩어리이다. 하이퍼텍스트는 텍스트블록으로 구성된 텍스트-바르트에 의해 렉시아(lexia)로 불리는-와 그들을 연결시키는 전자 링크를 지시한다.¹⁸⁾

바르트는 읽기에서 렉시아를 필수적인 단위라기보다 읽기의 자의적인 단위라고 쓰고 있다. 다른 독자들은 또 다른 렉시아를 발견한다.¹⁹⁾ 렉시아는 텍스트를 적극적으로 생산하는 독자들이 의미의 분출과 흠여짐을 발견하는 단위이다. 이는 기표 안에서 일련의 내포들을 재발견하는 읽기 단위이다.²⁰⁾

4) 비선형성

하이퍼텍스트의 비선형성은 인터넷상에서 사용자의 비순차적인 이동이 가능함에 바탕을 두고 있다. 사용자의 선택에 의해 가고 싶은 웹 페이지로 클릭 한번으로 무수한 가능성의 페이지로 이동 할 수 있으며, 물리적인 거리나 시간에 어떤 제약도 받지 않는다. 하이퍼텍스트는 무한한 재증심화 시스템을 제공하며, 재증심화의 초점은 독자의 선택에 의해 좌우된다.²¹⁾

5) 잘라내서 붙이기 오퍼레이션

하이퍼텍스트 콜라주는 피카소와 브라크가 만들어 낸 전통적인 콜라주(collage)와 결정적으로 다른 점이 있다. 콜라주는 한 장면의 무대 효과가 강조되는 반면 하이퍼텍스트에서 잘라내서 붙이기 오퍼레이션은 비선형적이긴 하나 시간적으로 연속성을 지녀 몽타주적 특성을 띤다. 이것은 부호형태이기 때문에 항상 재설정, 재배포, 재작성이 가능하다. 즉 무한확장이 가능하다.

3.2. 하이퍼텍스트스페이스의 정의와 의미

앞서 하이퍼텍스트의 정의와 의미를 바탕으로, 본 연구에서는 물리적 환경에서 건축물 내지 실내 환경에서 3.1. (3)에서 살펴본 하이퍼텍스트의 특성이 반영되어 결과적으로 이 특성이 외부 환경과의 관계, 내 외부 구조, 그리고 동선의 관계를 통해 드러나는 공간을 하이퍼텍스트

스페이스라 정의한다.

이 공간은 공간 내에서 이용자가 하이퍼텍스팅 행위로 제한 없는 체험을 통해 공간이 항상 과정을 가지는 무한 확장할 수 있는 환경으로써 의의가 있다.

3.3. 하이퍼텍스트에서 하이퍼텍스트스페이스로

네트워크란 텍스트가 흐르도록 만든 선이며, 따라서 모든 텍스트는 흘러야만 그 가치를 보전 받을 수 있다.²²⁾ 하이퍼텍스트에서 흐르는 텍스트 그리고 그 흐름을 제어하는 것은 다름 아닌 이용자 자신이다.²³⁾ 하이퍼텍스트스페이스에서는 경계된 공간이 존재하지 않는다. 무수히 많은 선(링크)이 중첩되는 공간이며, 따라서 이 선(링크)은 무수한 가능성을 다룬다.

하이퍼텍스트스페이스 그 자체는 과거, 현재, 미래에서 선택된 실제적이고 상상적인 것으로부터 선택된, 그리고 경험의 내적인 영역과 외적인 영역에서 선택된 이미지들의 지속적인 연결 과정이자 재구조화 작업이다.

하이퍼텍스트스페이스의 사건과 (혹은) 시간을 가로지르는 궤도는 '입체적인' 공간이 되며, 사용자의 개인적 궤도를 지지한다.

<표 3> 하이퍼텍스트로 인한 하이퍼텍스트스페이스의 특성

현대성	초현대성, 하이퍼텍스트스페이스 특성
내러티브(=위계질서)	데이터베이스, 하이퍼미디어, 네트워크(=위계질서의 평준화)
객체 공간	내비게이션공간(공간을 통한 궤도)
정적인 건축	유체적인 건축(liquid architecture) ²⁴⁾
문화적이고 사회적 분석을 위한 이론적 모델인 기하학과 위상기하학	이론적 범주로서 궤도, 벡터, 흐름
논리적 추론, 사유	상상력, 비약적 사건

3.4. 하이퍼텍스트스페이스의 표현 특성

(1) 노드(node)²⁵⁾

전자적으로 연결된 네트워크 시스템상에 위치하는 문서는 시스템상의 모든 문서들과 협력 관계에 있다.



<그림 20> 승효상, '수백당'

수백당의 방에 연결되어 있으면서 한쪽 면이 완전히 개방된 마루, 건물과 담장으로 둘러싸여 폐쇄되어 있으

18) 최혜실, 디지털 시대의 문화 읽기, 소명출판, 2001.07.20, p.111

19) 그레이엄 앨런, 문제적 텍스트 폴랑 /바르트, 송은영 역, 엘피, 2006.05.03

20) 폴랑 바르트, 텍스트 이론/실천 : 「S/Z」, 김인식 역, 한신문화사, 1997, pp.13~14

21) 랜달 패커-켄 조던, 멀티미디어 (바그너에서 가상현실까지), 아트센터 나비 학예연구실 역, 나비프레스, 2004

22) 라삼도, 비트의 문명, 비트의 사회, 커뮤니케이션북스, 1999, p.203

23) 김세웅, 하이퍼텍스트 서사구조를 적용한 공간구성 방법에 관한 연구, 인하대학교 대학원 석사, 2010

24) 마르코스 노박(Marcos Novak), Liquid Architecture in Cyberspace from "Cyberspace: First Steps" edited by Michael Benedikt

25) 데이터 통신망에서, 데이터를 전송하는 통로에 접속되는 하나 이상의 기능 단위. 주로 통신망의 분기점이나 단말기의 접속점을 이룸

나 하늘로 열려있는 외부공간으로써의 앞마당, 사랑마당, 그리고 집의 외부에서 가장 깊숙한 안마당까지의 진입과정은 인간과 자연과의 유기적 통합의지로 진입과정의 모든 공간들은 협력 관계로 연결되어 있다.



a) 수상 설치시 b) 수상 설치시 하부 c) 육상 설치시

<그림 21> 레미 스튜디오, '방주'

이 호텔²⁶⁾은 대홍수가 나도, 해수면 상승으로 육지가 물에 잠겨도 물 위에서 자율적으로 생활할 수 있도록 디자인 된 건축 구조물이다. 건물 하중이 한 곳에 집중되지 않고 전체적으로 분산되도록 설계되어 있어 육지, 수면, 수면의 깊이에 상관없이 어디든 접속이 가능하다.



<그림 22> 렘 쿨하스, '쥐시에 도서관'

쥐시에 도서관²⁷⁾은 공간의 초입 입구가 찢어지는 램프로 구성되어 목적지의 위와 아래가 한 눈에 동시에 보인다. 건물을 가로지르는 축선²⁸⁾은 1층에서 중간 매개장소를 만들어 준다. 각 공간들은 그들끼리 유기적으로 결합되어 다양한 동선패턴을 만들면서 사이공간을 두고 연결되어 있다. 하나의 실로 접근하는 방법이 여러 가지 대안을 가진다.



a) 전경 b)내부 c)내부

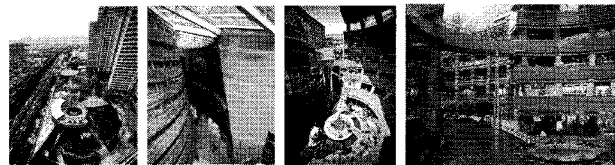
<그림 23> 렘 쿨하스, '보르도 하우스'

보르도하우스²⁹⁾는 기능과 공간의 통합을 새로운 메커니즘으로 환치하는 수법으로 표현했다. 반지하의 서비스 영역과 상부의 침실, 중간의 반외부와 반 내부의 거실 3

개 층 사이를 연결하는 엘리베이터는 그 자체로 또 하나의 새로운 방이 되어 엘리베이터가 이동할 때마다 매번 집의 형태가 바뀌도록 만드는 리즘 생산 도구가 된다.

(2) 과정 : 결과 아닌 과정, 항상 편집 중

과거에는 공간 구조와 동선을 계획할 때 공간 이용자로 하여금 바로 앞에 펼쳐질 경험이나 행동을 예상 가능할 수 있게 했다.



<그림 24> 더 시티 7

<그림 25> 캐널시티

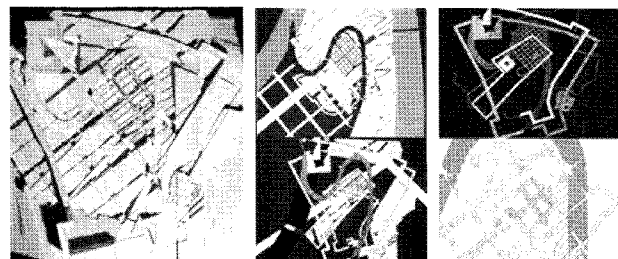
하지만 더 시티 7³⁰⁾은 '워킹 스페이스'라는 콘셉트를 도입하여 일부터 끊임없이 움직이게 하는 동선을 택했다. 이 동선은 이용자로 하여금 공간에서의 이동시간을 길게 하여 공간을 판단하고 해석할 수 있는 여지를 만들어 더 많은 연속적인 경험을 할 수 있게 한다.³¹⁾

캐널시티³²⁾는 거리와 풍경을 디자인하는 '플레이스 메이킹' 수법을 사용하여 도시인이 거리의 연출자가 되고 거리가 하나의 극장을 이루도록 하였다. 이용자들에게 내·외부 공간의 연속적, 장면 전환을 통한 공간 구성으로 다양한 건축적 체험을 제공하고 있다.

경로를 따르지 않고, 뜻하지 않게 이탈하게 하는 이 방법은 이용자의 내면에서 스스로 탈영도와, 재영도화가 이루어지도록 한다.

(3) 중첩 개조

다양한 독자들의 렉시아는 시간이 흐름에 따라 쌓이는 팔립프세스트적 중첩 구조를 띄게 된다. 이는 공간에서 다음과 같은 중첩 개조로 표현된다.



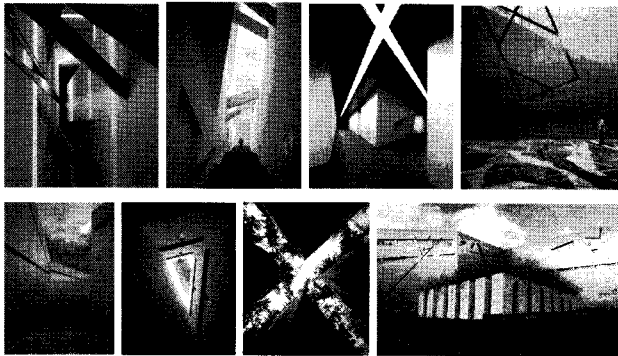
<그림 26> 피터아이젠만, '로미오와 줄리엣 계획안'

로미오와 줄리엣 계획안³³⁾은 스케일링(scailing)기법³⁴⁾

26) 레미스튜디오(Remistudio, Project Hotel "The Ark", Moscow in Russia, 미리 가공된 부품을 현장에서 짜 맞추기만 하면 되는 조립식 건물로 수면이나 육지에 모두 설치 가능하다.
 27) 렘 쿨하스(Rem Koolhaas, Jussieu library, 1996
 28) 물리적 결과물으로써 건축에서 축선과 같은 기준점은 1.2. 연구의 범위 및 방법에서 언급한, 개념과 물리적 결과물 사이의 괴리라고 볼 수 있다. 리즘은 특성상 기준이 되는 축을 가질 수 없으나, 실질적으로 건축물 설계 시, 그리고 시공 시 축은 필수불가결한 요소다.
 29) 렘 쿨하스(Rem Koolhaas), Bordeaux House, France, 1998

30) 더 시티 7, 한국 경상남도 창원시, 2008
 31) 안현정, 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2010.04
 32) 캐널시티 하카타(Canal City Hakata), '도시속의 도시'가 컨셉인 복합시설, 일본 후쿠오카
 33) 피터 아이젠만(Peter D. Eisenman), Romeo&Juliet plan, Verona in Italia, 1985

으로 표현됐다. 스케일과 영역의 중첩은 중복과 기록의 일치 속에서 현재의 조건, 기억, 내재성의 신화와 관련되어 있는 요소들이 유기적 형태로 연결되어 있다.³⁵⁾



<그림 27> 다니엘 리벤스키, '베를린 유대인 박물관'

베를린 유대인 박물관³⁶⁾의 형태는 불규칙한 예각과 2개의 선으로 구성되어, 직선은 중간에 조각으로 끊어지며 다른 선은 불규칙한 예각에 의해 연속되고 성격이 다른 2개의 선은 변증법적으로 발전되고 있다.³⁷⁾ <그림 27>의 왼쪽 위에서부터 오른쪽 아래까지 순서대로 공간은 매스의 중첩으로 순차적으로 외부로 향해 끊임없는 확장을 꾀하고 있다. 이는 인지되는 동선과 경험의 동선을 분리시킴으로써 공간 경험의 다양성을 창출한다.³⁸⁾



<그림 28> 쿠프 힘멜브라우, '유에프에이 시네마 센터'

유에프에이 시네마 센터³⁹⁾는 두 개의 대각선 매스(시네마 블록과 로비, 광장 블록)의 중첩 구조로, 기능적 분화와 공간적 시퀀스 창출, 미디어 이벤트 수용에 의해 새로운 도시성이 창출된다.

34) 형태의 변화 없이 크기가 변화하는 과정으로 건축적 비례나 크기에 관련된 개념과 달리 비척도(nonscaling)의 상태를 갖는다. 존재의 형이상학에 대면하는 불연속성, 기원에 맞서는 순환성, 재현과 미학적인 대상에 대응하는 자기유사성의 3가지 측면을 스케일링 기법의 상호의존적 측면으로 생각한 아이젠만은 건축의 세 가지 어법인 대지, 프로그램, 재현으로 존재, 기원, 미학적 대상에 대처하는 방법을 계획안을 통해 표현했다.

35) 마이클 헤이스, 1968년 이후의 건축이론 중 피터 아이젠만, 움직이는 화살, 에로스 그리고 또 다른 오류: 부채의 건축, 봉일범 역, spactime, 2010.03.15, pp.776~779 압축

36) 다니엘 리벤스키(Daniel Libeskind), Jewish Museum, Berlin, 2001

37) 김주미, 카오스, 프랙탈의 창조적 속성과 환경디자인에의 적용가능성에 관한연구, 한국디자인학회, 1996

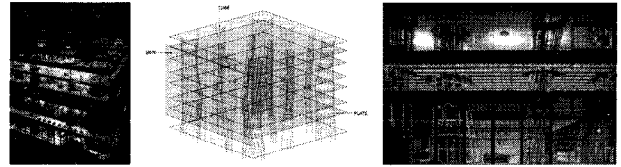
38) 이승연, 현대건축에 나타나는 알레고리적 특성에 관한 연구, 인하대학교대학원 석사, 2009

39) 쿠프 힘멜브라우(Coop Himmelblau), UFA cinema center, Dresden, Germany

(4) 재배치

1) 동시다발적 비선형성

비선형적 구조는 우연성, 복잡성의 프로그램 삽입으로 프로그램 간 관계 형성을 다양하고 자유롭게 이루어지게 하며 창조적 변형들을 용인한다.⁴⁰⁾



<그림 29> 이토 토요, '센다이 미디어테크'

센다이 미디어테크⁴¹⁾는 일정 공간 안에 영역의 명확한 구획 없이 프로그램간의 부분적 특성들이 중첩되어 한 공간에 묶여있다. 이때 내부의 프로그램들은 개방된 프로그램으로 공간이 수시로 변형되는 모습을 취한다.

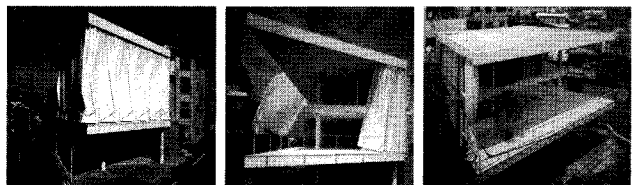
2) 유체적(liquid)⁴²⁾무경계성(transparency)

하이퍼텍스트에서 비선형적 특성의 재중심화 구조는 공간에서 구조적 질서와 중심은 해체되고 이용자 중심의 공간은 이용을 통해 공간이 재조직화 됨으로써 이용자의 순환적인 선택에 의해 다양한 맥락으로 해석될 수 있다.



<그림 30> 만해사 전경 <그림 31> 만해사 내경 <그림 32> 정토사 내경

만해사⁴³⁾와 정토사⁴⁴⁾는 사방의 문을 열면 범당이 사라지고 사각형의 공간만 남아 주변 경관이 공간 안으로 들어온다. 공간의 영역과 한계가 한정되지 않게 설계되어 나타나는 안과 밖의 무경계성은 개방적 연결성을 만들고, 실존하지만 실재하지 않는 유체적 공간을 만든다.



<그림 33> 시게루 반, '커튼 월 하우스'

커튼 월 하우스⁴⁵⁾는 공간의 내부와 외부의 관계성을

40) 이상욱, 한국의 전통 및 근대기 마을에서의 프랙탈 구조 연구, 목원대학교 대학원 석사, 2007, p.32

41) 이토 토요(Ito Toyo), Sendai Mediatheque, 일본 아오바쿠 센다이, 1997~2000

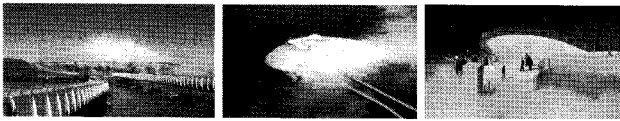
42) 마르코스 노박(Marcos Novak), Liquid Architecture in Cyberspace from "Cyberspace: First Steps" edited by Michael Benedikt

43) 김개천, 충청남도 홍성군 만해사, 2001

44) 김개천, 전라남도 담양군 정토사 무량수전, 2001

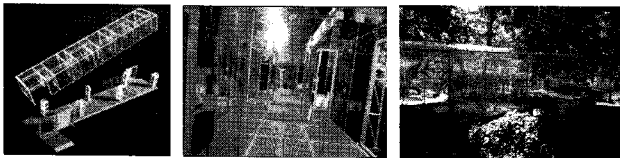
45) 반 시게루(Ban Shigeru), Curtain wall house, Tokyo, 1995

투명성으로 확보하기 위해 건물의 삼각형 지붕을 따라 개폐식 커튼을 걸었다. 커튼을 걷는 정도, 바람이 부는 속도나 양에 따라 공간의 개방성과 투명성이 자유롭게 싸고(wrapping), 접고(folding), 주름잡고(pleating), 직조하는(weaving)는 방법으로 다양한 외관을 만들어낸다.



<그림 34> 딜러와 스코피디오, '블러 빌딩'

블러 빌딩⁴⁶⁾은 건축물의 경계가 어디까지인지, 형태가 어느 모습인지, 물리적인 건물로 보아야 할지, 그저 설치 미술이 빚어낸 안개덩어리로 보아야 할지 모든 것이 모호한 비물질화의 유체적 건축이다. 방문자들을 한치 앞도 보이지 않는 안개 속에 또 하나의 새로운 안개로 변신시키고, 계속적으로 흐르며 변화하는 공간을 느끼게 한다.



<그림 35> 베르나르 추미, '그로넨겐 유리비디오 갤러리'

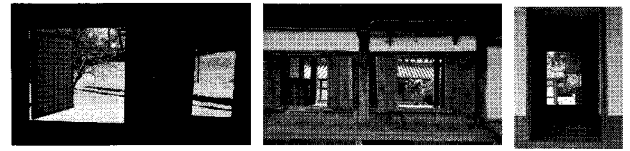
그로넨겐 유리비디오 갤러리⁴⁷⁾의 투명한 유리구조는 내, 외부에서 갤러리와 도시의 상황이 대상과 주제의 동시성을 가진다. 견고한 건물 형태의 해체는 공간 내에서 서로의 행위를 상대방의 오브젝트로 작용하게 하고 활성화하게 하여, 견고성에 대한 전통적인 사고는 추상적 체계의 비물질적이고 유기적인 공간 연출에 의해 상황의 경계가 사라짐으로써 이벤트의 동시성이 발생하고 영역의 무한 확장이 보장된다.

(5) 콜라주 기법의 몽타주

샷(shot)의 연속으로 이루어지는 몽타주는 작품에 의미를 부여하여 보고, 경험하는 이로 하여금 만든이의 담론을 부여한다.⁴⁸⁾ 다양한 몽타주 가능성은 사용자로 하여금 링크에 집중하게 하고 동시에 모든 링크들은 분리 상태를 이어주고 유지한다. 콜라주적 링크결기의 이런 이중적 효과는 필연적으로 병치, 연쇄, 조립 등을 생성하는 방식으로 나타난다.

<그림 36>맹사성 고택의 대청 뒷면은 창 두 장이 위치는 동일한데 크기와 모양이 다르다. 두 개 이상의 조

각 난 작은 풍경이 합해져 전체 풍경을 만들게 된다.



<그림 36> 맹사성 고택 <그림 37> 정여창 고택 <그림 38> 오죽헌

<그림 37>은 자연요소와 인공요소 사이의 병렬을 통한 종합화 작용이다. 이런 장면을 보면 사람들은 계슈탈트의 본능으로 머릿속에서 조각 난 부분의 나머지 모습을 머릿속에서 상상으로 복원하게 된다.⁴⁹⁾ <그림 38>몽타주는 반드시 창이 여럿으로 조각나야 되는 것은 아니다. 액자가 하나이더라도 그 속에 담기는 풍경요소가 조각 나 있고, 이것이 관찰자의 머릿속에 전체 모습에 대한 상상작용을 유발하면 몽타주가 된다.



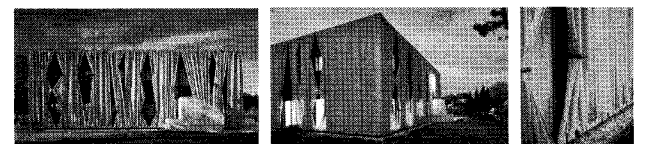
a) 정면 전경 b) 좌측 전경 c) 우측 전경

<그림 39> 안동 닭살마을의 '청암정'

전통 건축에서 몽타주 기법은 <그림 39>에서처럼 건축물의 구조나 형태 자체라기보다 그것이 향하는 방향으로 인해 나타나는 결과에 주목 할 필요가 있다. 우리나라 고건축에서 쉽게 찾아 볼 수 있는 이러한 몽타주 기법은 아래 그림의 '낙수장'에서도 나타난다.



<그림 40> 프랭크 로이드 라이트, '낙수장'⁵⁰⁾



<그림 41> 헤르티엘 아키텍텐, '패브릭 월 하우스'⁵¹⁾

이 공간의 창이 외부 공간과 소통하는 방식은 병치와 전유 같은 특징을 공유한다. 크기에 대한 전통적 차이에

46) Diller & Scofidio, blur building, the Swiss Expo 2002 on Lake Neuchatel Yverdon-les-Bains, Switzerland, 2002

47) 베르나르 추미(Bernard Tschumi), Glass video galley, Groningen, 1981

48) 안현경, 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법에 관한 연구, 한국실내디자인학회 제18권 5호 통권76호, 2009

49) 임석재, 한국 옛집의 단아하고 담백한 멋을 읽는다, 몽타주, 네이버 캐스트, 2010

50) 프랭크 로이드 라이트(Frank Lloyd Wright), Falling Waer, Bear Run in America, 1936~39

51) 헤르티엘 아키텍텐(Hertl Architekten), Fabric wall house, Austria

대해서도 무감각하다. 사용자는 자르고 붙이는 방법으로 이미, 공간의 일부, 시간적 작업의 부분들을 변화시킬 수 있기 때문이다.⁵²⁾

3.5. 소결

<표 4> 하이퍼텍스트의 특성과 하이퍼텍스트스페이스의 표현

하이퍼텍스트 특성	항목 및 행위	표현 특성	사례대상	표현 방법	표현 결과
상호텍스트성	노드	노드	수백당	개발된 마루, 하늘로	모든 공간이 통로이자 협력 관계 형성
			레미스튜디오	하중의 분산 구조, 조립식	육지, 수상, 수면 등 어느 곳이든 접속 가능
			취시에 도서관	통로의 다양성, 계단과 램프의 다양성, 다중 공간 관입 루트	다양한 우회도로 형성, 공간 관입과 동선 중 다중 가능성 제공
			보르도 하우스	수직, 수평적 엘리베이터 설치, 다양한 형식의 우회도로	사용자의 동선에 따라 매번 집의 형태가 바뀜
원자적 재배열화	링크	과정, 편집 중	더 시티세븐	'워킹 스페이스' 도입으로 경로 이탈	이동시간을 길게 하여 공간을 해석할 수 있는 여지를 남김
			캐널시티	플레이스 메이킹 수법	이용자가 공간의 연출자가 되기도, 관객이 되기도함, 경험의 다양성 내재
렉시아	렉시아	중첩 개조	로미오와 줄리엣 계획안	스케일링 기법, 영역의 중첩	영역을 유기적으로 엮음
			베를린 유대인 박물관	불규칙적인 예각 선의 중첩	변종법적 공간감 형성
			유에프에이 시네마 센터	점진적인 매스의 중첩으로 인지되는 동선과 경험되는 동선 분리	외부로 끊임없는 확장 포함, 공간 경험의 다양성 창출
비선형성	재중심화	유체적 무경계성	동시대 발전적 비선형성	우연성, 복잡성 프로그램 삽입, 각 공간들 간 중첩	새로운 환경의 빠른 흡수, 개별적 탈영토화, 탈중심화 생성
			커튼 월 하우스	캐페시 커튼 창	싸고, 접고, 주름잡고, 직조하는 다양한 방식의 개방성
			블러 빌딩	안개를 이용한 비물질화된 모호한 경계	시시때때로 흐르는 유체적 경험
			그로닌겐 유리비디오 갤러리	전면 유리 구조로 상하의 경계가 사라짐	대상과 주제의 동시성을 통한 영역의 무한 확장 보장
잘라내기 오퍼레이션	콜리주	콜라주 기법의 몽타주	전통 고택의 창	자연요소와 인공요소 사이의 병렬을 통한 종합화	관찰자로 하여금 상상작용 유발로 몽타주 작용
			담실마을 '청안정' 낙수장	외부 자연과 일체되는 건축물	시간성이 담긴 몽타주적 경험 제공
			페브리 월 하우스	외부로 향하는 창들의 미세한 조정 가능	공간적 미디어와 시간적 미디어 사이의 전통적 차이를 무의미하게함

4. 리즘과 하이퍼텍스트스페이스 관계와 특성

4.1. 리즘과 하이퍼텍스트스페이스의 관계

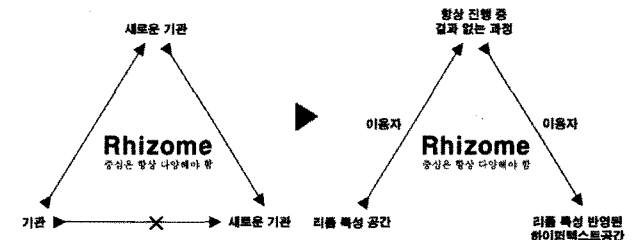
친의 고원에서 유목민적 사고는 인쇄 세계에서보다 유동적인 전자적 환경에서 훨씬 더 잘 이해하고 경험할 수 있는 개념이다. 스토리페이퍼 창시자 중 한명인 마이클 조이스⁵³⁾에 따르면 들뢰즈와 가타리는 '완전하게 로고스만으로 그려진 말과 세계'를 거부했다. 대신 그들은 로고스의 틈새, 즉 유목민적인 공간에 스스로를 기록한다. 또 '공간 내 존재(being-in space)에 대항하는 공간을 위한 존재(being-for space)'라는 개념을 제안한다고 설명했다. "우리는 시간을 위한 존재의 매끄러운 공간(우리가 걸어갈 때 우리가 있는 공간 뿐 아니라 우리에게도 발생하는 것)과 시간 내의 줄고어린 공간(공간 바깥과 우리에게 발생하는 것)간의 진동에 우리를 기록한다."⁵⁴⁾

<표 5> 리즘과 하이퍼텍스트의 공간적 표현 방법으로써의 상관성

리즘	표현	하이퍼텍스트	표현	결과
접속	접속함	상호텍스트	노드	개방과 공유
이질성	비위계성	원자적재배열	링크	변주
다양체	프랙탈구조	렉시아	중첩 개조	자의적
비의미적 단절	협동적 조직	비선형	동시대발	재중심화
			유체적 무경계	
지도그리기	데칼코마니	잘라내서 붙이기	콜리주 기법의 몽타주	재배열, 무한확장

4.2. 리즘과 하이퍼텍스트스페이스의 표현 특성

다중 수행을 가능하게 하는 구조가 다중효과, 다중 경험을 만들어 냄으로써 공간에 물리적인 흔적이 남지 않는다. 리즘적 공간은 항상 진행 중인 과정을 수행하기 때문에 의미적으로 항상 탈주선을 그리며 재탄생 할 수 있음을 뜻한다.



<그림 42> 리즘 과정(왼쪽)과 하이퍼텍스트스페이스의 과정(오른쪽)

4.3. 리즘과 하이퍼텍스트스페이스 관계의 미결점

리즘은 본질적으로 반 패러다임적이다. 따라서 이것들은 하이퍼텍스트를 위한 하나의 이상으로 봉사할 수 있는 것이다. 하지만 적어도 넬슨적인 이상적 하이퍼텍스트는 다른 어떤 인간 창조물보다 더 리즘에 접근한다.⁵⁵⁾ 하지만 연구의 범위 및 방법에서 전제하는 과정에서

52) 레브 마노비치, 뉴미디어의 이해, 생각의 나무, 2005, p.113

53) 마이클 조이스(Michael Joyce), 1987년 최초의 상업화된 하이퍼 픽션으로 꼽히는 <오후, 어떤 이야기>의 작가

54) 마이클 조이스(Michael Joyce), Of Two Mind, 2007, p.207

55) 조지 P. 란도, 하이퍼텍스트3.0, 김익현 역, 커뮤니케이션북스, 2009.02.20, pp.95~96

언급했듯이 유사점을 너무 멀리 밀고 나가서 리즘, 고원, 그리고 유목민적 사고 등에 대한 묘사가 하이퍼텍스트와 일 대 일로 대응되는 그림을 그린다고 간주하지 않도록 조심해야 한다. 왜냐하면 리즘과 리즘적 사고에 대한 들뢰즈와 가타리의 묘사 중 많은 부분은 단어나 이미지를 사용하고 있으며 어떤 종류를 제한하는 정보 테크놀로지에서는, 그리고 물리적 실체로 존재 할 수 밖에 없는 공간에서는 실행 불가능하기 때문이다.

공간에서도 마찬가지로 사례분석을 통해 알아본 수행적 과정은 리즘의 부정적인 네트워크와 일맥상통하지만, 건축의 물리적 실행을 위해 필수불가결한 축선의 생성과 같은 부분에 있어서는 정확하게 같은 맥락을 고수한다고 볼 수 없다.

5. 결론

디지털 문화의 발달에 따라 정보의 형태가 무경계적(nonboundary)이고 비선형적(nonlinear)으로 변화하고 있는 가운데 물리적인 결과체인 디자인과 공간 또한 그러한 특징을 가지고 상호 관계적 특성으로 나타나고 있다. 본 연구에서는 그 변화의 중추 중 컴퓨터 소프트웨어에서 가시적인 물리 개념인 '하이퍼텍스트'를 원류로 유추하고, 그 철학적 근원으로는 들뢰즈와 가타리가 쓴 '천의 고원'에서 인용한 '리즘'을 꼽고 실제 공간 디자인에서 그 관계성을 추적 해 보았다.

연구를 통해 그 결과, 첫째, 리즘적 공간의 이상은 원심적인 외부성 위에 역사적 결정들, 예측할 수 없는 사건들, 개념, 개인, 집단, 사회적 구성체들을 펼쳐 놓는 것으로, 하이퍼텍스트는 철학적으로는 들뢰즈와 가타리가 이야기하는 비기표적(asignifiante)이고 유목적(nomadic)인 특성을 가진 리즘과 맥락을 같이함을 도출 했다. 둘째, 첫 번째 전체가 성립함에 따라서 리즘은 비선형성, 탈영토성, 자기유사성 등 공간 구조를 이루는 개념이 되고, 하이퍼텍스트는 이런 리즘적 공간을 경험하게 하는 과정적 역할을 담당함을 알 수 있었다. 따라서 본 연구의 궁극적인 결과로 하이퍼텍스트스페이스는 철학적으로 리즘적 사유를 근간으로 하는 하이퍼텍스팅이 가능한 무한확장, 원심력을 지니는 공간으로, 리즘이 철학적 근간이라면 하이퍼텍스트는 그것의 물리적 실재임을 알게 되었다. 따라서 본 연구는 공간을 연출 하는데 있어 현대성을 넘어서 초현대성으로써 하이퍼텍스트스페이스가 공간적으로 지니는 가치와 의미를 도출 해 낸 것에 의의를 지닌다.

그리고 이들은 기계적 발생의 근본은 다르지만, 사례에서 살 펴 본 대로 시대적으로 패러다임의 시류가 같은 때에 고안된 개념으로 개념과 그에 따른 특징이 디자인

곳곳에서 나타나고 있다. 하지만 이 두 가지에 더해 하이퍼텍스트스페이스는 실재하는 물리적 공간으로 이들의 맥락이 정확히 일치하지는 않는 부분이 있다는 점은 본 연구의 미결점으로 남는다. 이 부분은 앞서도 언급했듯이 이 세 가지 개념의 존재 근본 자체가 다르다는 차이로 해석 할 수도 있지만, 근본 원류를 따져 볼 때, 하이퍼텍스트와 하이퍼텍스트스페이스의 철학적 근거가 리즘에만 한정된다고 볼 수 없으며, 리즘은 그 근거가 될 수 있는 다양한 개념 중 하나라고 이해 할 수도 있다. 따라서 본 연구의 후속으로 리즘 이전의 철학적, 시대적 사유를 연구 해 볼 수 있는 여지를 짐작 해 볼 수 있다. 이는 후속 연구로 남기도록 하며 본 연구를 마무리한다.

참고문헌

1. Michael Joyce, Of Two Mind, 2007
2. 김육동, 포스트모더니즘의 이해, 문학과지성사, 1990
3. 권영걸, 공간디자인 16강, 국제, 2001.03.10
4. 라삼도, 비트의 문명, 비트의 사회, 커뮤니케이션북스, 1999
5. 이진경, 노마디즘1, 휴머니스트, 2002
6. 임석진, 철학사전편찬위원회지, 철학사전, 중원문화, 2009.01.01
7. 정재승, 정재승의 과학 콘서트, 동아시아, 2003.11.07
8. 조운경, 새로운 문화 새로운 상상력, 이화여자대학교출판부, 2006
9. 진중권, 미학오디세이3, 휴머니스트, 2003
10. 최혜실, 디지털 시대의 문화 읽기, 소명출판, 2001.07.20
11. 들뢰즈와 가타리, 천개의 고원, 김재인 역, 새물결, 2001
12. 롤랑 바르트, 텍스트 이론/철학: 「S/Z」, 김인식 역, 한신문화사, 1997
13. 마이클 헤이스, 1968년 이후의 건축 이론 중 퍼터 아이젠만, 움직이는 화살, 에로스 그리고 또 다른 오류 : 부재의 건축, 봉일범 역, spacetime, 2010.03.15
14. 레브 마노비치, 뉴미디어의 이해, 생각의 나무, 2005
15. 랜달 패커, 켄 조던, 멀티미디어 (바그너에서 가상현실까지), 아트센터 나비 학예연구실 역, 나비프레스, 2004
16. 미셸 푸코, 지식의 고고학, 이정우 역, 민음사, 2000.3.27
17. 조지 P. 란도, 하이퍼텍스트3.0, 김익현 역, 커뮤니케이션북스, 2009
18. 김세웅, 하이퍼텍스트 서사구조를 적용한 공간구성 방법에 관한 연구, 인하대학교 대학원 석사, 2010
19. 김주미, 카오스, 프랙탈의 창조적 속성과 환경디자인에의 적용 가능성에 관한 연구, 한국디자인학회 통권 제13호, 1996
20. 안현정, 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법에 관한 연구, 한국 실내디자인학회논문집 제18권 5호 통권76호, 2009
21. 이상욱 · 이규명 · 이승용, 전통마을 구성과 프랙탈 구조의 상관성에 관한 연구, 대한건축학회지연합회 학술발표대회논문집, 2006
22. 이승연, 현대건축에 나타나는 알레고리적 특성에 관한 연구, 인하대학교 대학원 석사, 2009
23. 임석재, 한국 옛집의 단아하고 담백한 멋을 읽는다, 몽타주, 네이버 캐스트, 2010

[논문접수 : 2011. 06. 30]

[1차 심사 : 2011. 07. 13]

[게재확정 : 2011. 08. 05]