

# 이토토요의 도서관 공간에 나타나는 창조적 인터페이스요소에 관한 연구

- 타마미술대학신도서관을 사례로 -

## A Study on the Creative Interface Factors of Library Space on Ito Toyo

- Focus on the Tama Art University New Libraries-

Author 황미영 Hwang, Mee-Young / 정희원, 동양대학교 건축실내디자인학과 부교수, 공학박사

Abstract The importance of communication which is oriented to interaction, fusion and connection is more increased in the post-information society. The information environment is already realized as interface to reach immediately and freely to the databased information and knowledge. The contemporary libraries execute very important roles as an intellectual infra of modern times to deliver the great human achievement and create new culture. In the mean time, the rapid information-oriented society and the development of digital technology bring out big change in the traditional dispatch and receipt method of information. For this reason, libraries as the community space of visitors integrates physical space - electronic space and reconstructs new temporary culture and value to build the new interface that connects human to human, human to space and human to information. On the premise of these awareness, this study analysis the creative interface factor of Tama Art University New Libraries in Ito Toyo in order to research the function and the application method of modern libraries.

And the results are follows. 1)We can make sure the significance of communication and the integration consciousness between digital technology and analogue sensitivity that is the characteristic of the post-information society. 2)We can classify for the creative interface factors by the character as space factor(Arcade, Gallery, Lounge, AV Booth, Cafe), facility/equipment factor(Laboratory, Media, Bar, Info Shelf, Media Seat) and furniture factor(Carrel, Desk, Mag Table, XI Shelf). 3)We can see that these interface factors change the stream of library users and that the library is constructed for library users to create and discovery something easily from books and modern technologies. And we can realize also that these factors are creative installation to lead out naturally the latent liberty sense of users.

Keywords 도서관, 인터페이스, 후기정보사회, 커뮤니케이션, 장치, 행동  
Library, Interface, Post-Information Society, Communication, Installation, Behavior

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

미래학자들은(Jared Research, 2006) 2015년 이후 도래할 사회적 대변화<sup>1)</sup>에 대해 1)국경 없는 사회, 2)현실과 가상현실이 혼재된 사회, 3)똑똑한 공간(Smart Space)에 의한 새로운 커뮤니티, 4)느리고 건강한 삶(LOHAS)의 추구 등과 같이 예측하고 있다. 이는 초기 정보화시대의 디지털 일색의 현상 속에서 기술과 인간, 환경을 동시에 중시하는 후기 정보사회로의 진입을 의미한다. 이어령은

그의 저서에서 이를 '디지로그(Digilog)<sup>2)</sup>'라는 개념으로 설명하고 있으며 그는 점점 디지털 기술이 성숙해질수록 아날로그 기술과 감성이 뒷받침되어야 한다는 의식을 강조하고 있다. 후기 정보시대에는 쌍방향성, 융합, 연결성 등을 지향하는 소통(Communication)의 중요성이 증대된다. 데이터베이스화된 정보와 지식을 누구나 자유롭게 어떤 형태로든 연결하여 즉각적으로 닿을 수 있는 인터페이스로서의 정보환경이 이미 현실화되고 있다.

현대의 도서관은 책을 빌리거나 자료를 조사하기 위한

1) 박영숙 외, 유엔미래보고서, 교보문고, 2008, p.149

2) 디지로그(Digilog)는 아날로그 사회에서 디지털로 이행하는 과도기, 혹은 디지털 기반과 아날로그 정서가 융합하는 첨단기술을 의미하는 신조어이다. 이어령, 디지로그선언, 생각의 나무, 2006, p.162

장소만이 아니라 인류의 위대한 업적을 다양화된 매체를 통해 전달하고 새로운 문화를 창조하는 현대 사회의 지적 인프라로서 중요한 역할을 하고 있다. 또한 21세기의 급속한 정보화와 디지털기술의 발전은 도서관의 전통적인 정보의 발신-수신 방식에 큰 변화를 초래하였고, 이로 인해 도서관은 물리적 공간과 전자적 공간이 유기적으로 연계·통합되며 이용자들 간의 커뮤니티 공간으로서 인간-인간, 인간-공간, 인간-정보를 연결시키는 새로운 인터페이스를 구축하여 시대적 문화와 가치를 재형성하고 있다.

본 연구는 이러한 인식을 전제로 현 시대의 지식과 정보에 대한 접근 및 활용의 네트워크로서 중요한 역할을 하는 도서관공간의 구성 및 이용방법을 분석해 봄으로써 시대적 흐름을 반영하는 창조적 인터페이스로서의 공간적 특성을 파악하여 향후 도서관 계획 시 적용하기 위한 기초자료를 제공하는 것에 의의를 둔다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

모든 인간의 생활과 그 접촉이 전 세계의 네트워크 속에서 이루어지는 정보사회 속에서 인간은 소통을 위해 필연적으로 정보(사물)와 그것을 둘러싼 인터페이스(공간적 장치)를 도구로 환경과 상호작용을 하면서 매우 다양한 방식으로 관계를 맺는다. 도서관은 이러한 인간과 정보의 지적교류가 발생하는 공간으로서, 공간을 초월하는 글로벌하고 디지털한 움직임과 함께 지역적이고 아날로그적인 커뮤니티와 같은 새로운 가치를 형성하며 또한 이러한 커뮤니티 공간을 통해 창조적 행위가 이루어질 수 있다는 인식도 확산되고 있다. 따라서 본 연구는 도서관 공간에 있어 소통을 위한 도구로써 창조적인 인터페이스에 대한 분석을 통해 도서관의 공간구성 및 활용에 있어 현 시대적 문화가치가 어떻게 반영되는지를 탐구하기 위한 기초적 연구에 해당한다.

본 연구는 최근의 시대적 흐름을 반영하는 창조적인 인터페이스로서의 도서관 공간구성을 분석하기 위해 현대건축가 중에서 가장 혁신적이고 창의적인 공간을 구축하면서 현대인의 문명을 반영하고 있는 이토토요(伊東豊雄)의 건축물 가운데 최근 그의 건축적 경향을 잘 보여주고 있는 2007년에 개관한 타마미술대학신도서관을 분석대상으로 하였다. 연구의 방법은 도면자료와 홈페이지, 문헌조사 등을 통해 도서관공간과 인터페이스에 관한 이론적 고찰 및 이토토요의 도서관공간의 특성, 분석사례 도서관 공간 내의 인터페이스 요소의 배치 현황과 특성 및 이용방법 등의 분석을 진행하였다.

## 2. 지식정보환경과 인터페이스

### 2.1. 공간과 인터페이스

인터페이스(Interface)는 사물 간 또는 사물과 인간 간의 의사소통이 가능하도록 일시적 혹은 영속적인 접근을 목적으로 만들어진 물리적, 가상적 매개체를 의미한다.<sup>3)</sup> 인터페이스의 역사는 100년도 채 되지 않는 역사이지만 인터페이스의 개념은 컴퓨터 인터페이스를 시작으로 폭넓게 사용되어왔다. 두 개의 조직이나 학문, 영역 사이의 공통된 접점을 의미하기도 하며 물리적인 의미만이 아니라 추상적, 비물질적, 관념적인 의미를 표현하기도 하며 상호간의 관계에서 발생하는 모든 매개물에 관한 논리로 확대되어왔다. 공간과의 관계에서도 인터페이스의 개념은 유효하며 공간의 활용에 있어 이용자에게 보다 높은 가치와 의미를 부여하고 이해하기 쉽도록 용이성을 강조한 이용자중심의 인터페이스는 공간의 용도와 기능 등의 물리적 요소들의 사용성과 정보의 효율적 전달성 등을 더욱 강조하고 있다.

도서관 공간의 기능은 디지털 기술의 보급으로 인해 다채로운 정보수신의 인터페이스로 변모해왔다. 종래의 문자문화를 상징하는 도서자료에서부터 영상, 음향, 네트워크검색까지를 포함하는 미디어 데이터들은 인간과 정보와의 다양한 지적·감성적 문화와의 만남을 초래하였다. 이러한 만남은 인간의 삶과 지적형성에 적지 않은 영향을 주었으며 인간의 행위를 새롭게 조직하기도 하고 감각적 지각, 언어적 소통, 신체적 행위 등을 포함하는 경험 형식을 변형하거나 복제하기도 한다. 이러한 인터페이스를 통해서 인간은 세상을 지각하고 인지하고 소통하고 반응하는 것이다.

본 연구에서의 인터페이스는 도서관의 공간적 측면에서 인간과 정보를 연결시켜주는 매개체로서 메카니즘적인 부분과 인간의 감성적인 부분을 포함하며 인간의 오감을 통해 인지하게 되는 다양한 장치로서 분석하고자 한다.

### 2.2. 도서관의 공간적 장치와 행동

오래전부터 책과 사람 사이에는 다양한 독서의 스타일과 도서관의 공간·요소적 장치를 이용하는 사람들의 다양한 형식이 있었다. 오늘날과 같은 정보기술의 급속한 발달 속에서도 「책」이라는 역사적인 미디어는 「도서관」이라는 공간과 가구, 설비 등의 장치를 통해 책을 이용하는 많은 사람들에게 다양한 즐거움을 부여하는 행동을 창출해왔다. 도서관은 단지 책과 책장을 집적하는 수장고가 아니라 이와 같이 사람과 책 사이에서 주고받는 퍼포먼스를 가능하게 하는 공간인 것이다.

과거 책은 귀중품이었고 책을 접하는 사람도 한정적이었던 시기인 중세 유럽의 수도승<sup>4)</sup>들은 서고의 선반에

3) <http://ko.wikipedia.org>

쇠사슬로 묶여있던 무거운 책을 꺼내 아치 사이로 빛이 들어오는 열람실에 앉아 대형 페이지를 한 장씩 주의 깊게 넘기며 소리 내어 그림이나 글을 읽었다. 그 시대의 독서의 경험은 현대의 기능적인 도서관에서는 느낄 수 없는 사람과 책 사이의 풍부한 커뮤니케이션 경험이었을 것이다. 인쇄술이 발명되기 이전의 도서관(서고) 공간은 읽기·쓰기·기도를 위한 예배공간의 일부였다. 중세의 수도원에는 채광이 좋은 돌로 쌓은 아치구조의 사본(寫本)실이 설치되어 사자생(寫字生)들이 의자에 앉아 경사진 서사대에서 구슬되는 문장을 필기하거나, 원본을 보면서 필사하는 작업을 하였다. 사본실이 없는 수도원의 경우에는 통로와 중정을 사이에 둔 회랑의 기둥과 기둥 사이에서 빛이 잘 통하는 움푹한 공간에서 독서나 기록, 서사에 집중하기도 하였다. 현대 도서관에서의 개인적인 공간인 캐럴(Carrel)에서의 장치와 행동을 그리고 있는 것이다. 현대 도서관에서는 열람공간의 일각에 캐럴을 확보해 저작이나 연구 활동을 지원<sup>5)</sup>하며 논문을 준비하는 대학생에게 일정기간동안 캐럴을 지정하고 대출하는 시스템을 구축하여 활용하고 있다.



<그림 1> 중세수도원의 사본실(15C)



<그림 2> 쇠사슬의 책과 열람석

현대의 도서관에서 희귀본이나 대형의 귀중도서를 열람하려면 먼저 데이터를 검색하여 카운터에 청구한 후 책을 받아 열람석으로 옮겨와 읽지만, 중세의 도서관에서는 경사진 독서대 위에 쇠사슬로 연결된 책이 올려져 있었고 독서대에 연결된 벤치를 이용해 이용자는 읽고 싶은 책 앞에 앉거나 선 채로 이동하며 열람하였다.

브라우징은 책이나 잡지를 부담 없이 열람하는 도서관의 기본적인 열람방법이며, 권위적인 도서관의 폐가서고의 깊숙한 곳에 가득한 학술서나 희귀한 책으로의 접근과는 반대적인 의미를 갖는다. 자료에의 접근과 자유로운 이용(인터랙션)을 기능으로 하는 자유접가방식(개가식)에 의해 서가와 열람석을 같은 공간에 두는 방을 브라우징 룸이라고 한다. 직접 서가를 찾아 책을 포함한 모든 미디어를 선택하고 자유롭게 지속적으로 독서를 즐

길 수 있다. 열람실을 이동하면서 예기치 못한 자료를 우연히 만나듯 다양한 정보에 넘치는 거리를 걸어 다니는 경험을 의미하기도 한다. 이러한 경험의 방식은 때로는 벽에 기대거나, 열람석 아래에 앉거나, 책상 위에 신체의 일부를 의지해 사용하는 등의 자유로운 자세를 동반하기도 한다. 종래의 도서관에서 느낄 수 없었던 풍부한 경험과 예기치 못한 만남을 가능하게 하는 현대의 도서관에서는 이러한 독서의 경험을 지원하는 공간과 장치가 되는 인터페이스 요소들의 역할은 매우 중요하다고 할 수 있다.

도서관 공간에서의 열람환경이외의 장치로서는 도서관 안에서 많은 시간을 보내는 이용자를 위해 카페를 병설해 커뮤니케이션 활동을 지원한다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 「파사주론(Passage Project)<sup>6)</sup>」을 통해 도시에는 다양한 정보가 넘치고 있고 이 정보는 도시의 모든 공공 공간에 흘러들어 커뮤니케이션을 활성화시키며, 외부공간을 내부화한 「파사주(아케이드)」는 새로운 문화적 콘텐츠를 창출하고 있음을 언급하고 있다. 파사주와 같이 도시공간을 내부화한 것은 인간의 생활 가운데로 도시의 정보가 흘러들어가는 것을 말하며, 살아 움직이는 도시를 걷는다는 것은 언제나 새로운 미디어와 정보가 있는 환경에서 커뮤니케이션하는 것이고, 도시를 경험한다는 것은 그 시대를 브라우징하는 것으로도 볼 수 있는 것이다. 도서관 공간에는 도시에 직접 연결되는 1층의 엔트런스 홀이나 갤러리, 강연이나 콘서트를 할 수 있는 카페 공간 등이 있어 이 공간을 지나가는 사람들에게 물리적으로 개방하여 마치 도시의 광장이 건물 안으로 들어온 것과 같은 형상을 취하고 있는 것이다.

### 3. 이토토타의 도서관 공간의 특성

#### 3.1. 통섭<sup>7)</sup>의 공간

##### (1) 자연(外部)과 인공(内部)의 통합

이토토타는 인간은 자연의 일부이며 자연 속에 존재할 때 가장 행복하다고 생각한다. 건축공간은 인간이 생성한 인공물이며 자연과 인공물 이 양자 간의 틈에서 건축

4) 서양도서관의 역사에서 중세는 기독교를 중심으로 수도원 도서관 시대로 일컬어지고 있다. Lionel Casson, 고대도서관의 역사, 르네상스, 2001, p.10

5) 마르크스는 대영박물관에서 「자본론」을, 벤자민은 파리국립박물관에서 「파사주론(passage)론」을, 레닌은 취리히현립도서관에서 「제국주의론」을, 레비 스트로스는 뉴욕시립도서관에서 「친족의 기본구조」를 썼다. 小田光雄, 『図書館消遣』, 編書房, 2001, p.25

6) 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892.7.15~1940.9.26)은 유대계 철학자이자 평론가로, 19세기 파리의 거리모습에서 파사주(아케이드)를 둘러싼 20세기 자본주의의 현재를 조명하는 「파사주론(원제Das Passagen-Werk)」을 제시했다. 「Passage」는 건물과 건물사이에 놓인 통행로를 보통 철골과 유리로 만든 전정으로 서로 연결하여 사치품과 신상품의 진열 및 거래를 목적으로 활용한 대도시 상점 거리를 말하며 천정이 덮인 아치형의 건축형태로 19세기의 개방된 통로 공간인 회랑식 상가를 가리키는 「아케이드」와도 일맥상통한다.

7) 통섭(Consilience)은 학문의 경계를 뛰어넘는 지식의 대통합'을 말하며 과학, 예술, 종교 전반과 인간의 삶이 조화를 이루는 다양한 층위를 포괄하는 서로 다른 지식 간의 경계 허물기를 의미한다. 이 말은 최근 에드워드 윌슨(Edward Willson)에 의해 알려졌고, '사물에 널리 통합'이라는 뜻으로도 해석되고 있다. 본 연구에서는 공간적 차원의 무경계, 통합의 의미로 사용하고자 한다.

을 어떻게 성립할 것인가에 대해 문제의식을 갖고 안과 밖의 관계가 모호하도록 가능한 한 경계를 설정하지 않으며 완만하고 랜덤한 방법의 질서를 구축하는 공간적 표현을 하고 있다. 그는 그의 저서인 「風の變様体」에서 한 장의 옷감이 바람이 부는 대로 형태가 변하는 것처럼 건축공간의 물리적인 형태를 느끼지 못하도록 하는 것이 현대인의 자유로운 삶의 형태를 표현하는 것이라고 언급하고 있다. 또한 자연의 이미지(빛, 파문, 바람, 숲, 소리 등)로부터 건축공간을 유추하고 형상화하였으며 자연 속에 숨어 있는 규칙을 발견해 건축공간에 재구성하는 방법을 취하고 있다. 센다이미디어테크(せんだいメディアテーク)에서 그는 벽을 없애고 13개의 튜브<sup>8)</sup>구조에 의해 인공화된 환경 내에 빛과 공기라는 자연 요소들을 도입하고 있으며 투명한 유리를 이용해 건물내부에서는 외부로 외부에서는 내부 공간을 시선의 막힘이 없이 확장시키고 있다. 마치 실내에 있으면서도 야외에서 책을 읽는 것 같은 기분을 들게 한다. 도서관 안에서도 주변의 풍경이 시시각각으로 바뀌는 모습을 확인하며 이용자들은 항상 변화하는 도서관 환경 내에서 새로운 모습을 만들어 내고 있는 것이다. 그리고 기존의 경직된 도서관과는 달리 누워서 퉁퉁하며 책을 읽는 자유로운 공간을 만들었고 브라우징을 위해 움직이다보면 마치 자연 속에서 걷는 것과 같은 다양한 공간적 경험을 창출하고 있다.

## (2) 공간의 상호관입

이토토타오는 현대사회가 이미 다양하고 복잡하기 때문에 공간이나 용도를 기능보다도 구체적인 행위로 설명할 필요가 있다고 말한다. 인간의 행위를 조합시켜 기능이라는 개념이 마치 해체되고 있는 것처럼 다양한 프로그램이 상호 관입하는 공간을 제안해왔다. 도서관에서 빌린 책을 어느 곳에서도 반납할 수 있고 이러한 사용방법을 통해 공간의 변화가 발생할 수 있도록 시스템을 구축하고 있다. 또한 건축공간의 사용되는 방법에 관하여 흥미를 가지고 있으며 주변의 환경과 호응하는 가운데 사용자가 용도를 선택할 수 있도록 구성하고 있다.

그는 벽으로부터 분절되지 않는 연속된 공간을 항상 목표로 해왔다. 폐가서고의 경우 센다이미디어테크에서는 벽과 문 대신에 투명에 가까운 가벼운 소재의 커튼칸막이를 설치하였고 타마미술대학신도서관에서는 투명한 유리벽 너머로 서고의 책들을 바라볼 수 있도록 하는 시각적 간섭효과를 통해 개방감을 극대화시키고 있다.

투명한 재료로 둘러싸인 공간에 의해서 환경, 건축, 가구, 사람, 정보가 여러 층을 이루면서 융합하고 활성화되고 있다. 이용자들은 윈도우쇼핑을 하듯이 왕래하고 부담 없이 서서 읽거나, 다양한 형태의 서가로 인해 다른

쪽의 흥미로운 책을 찾아낼 수 있도록 하며 다양한 틈새 공간을 많이 만들어 풍부한 공간체함과 주변의 자연환경과의 일체감을 갖도록 의도적으로 계획하고 있다.

## 3.2. 선형적 장치/비선형적 행동

인간의 지식은 시간과 공간의 질서에 따라 경험을 조직화하는 선형적 지식과 무의식-직관적 지성에 의해서 경험을 조직화하고 유추의 원리에 따라서 결합된 비선형적 지식으로 분류할 수 있다.<sup>9)</sup> 선형적 지식은 언어의 심층 구조에 의한 기본 유니트의 반복적 집적체로서 구조되어 외부로부터 영향이 미치지 않는 닫혀진(compact) 내부에 배열되는 반면 비선형적 지식은 외부로 향해 열려진(non-compact) 이질적인(heterogeneous) 힘을 유입하는 모험적인 구조체로서의 특징을 갖는다. 이러한 복(複)이론성은 지식을 공간으로서 현실화한 도서관에서도 재현되고 있다. 도서관의 주요기능인 정보의 검색과 자료의 대출은 선형성의 원리로 조직화되지만 독서 행위 자체는 전형적인 비선형적 프로세스에 의해서 실현되고 있는 것이다. 과거의 도서관 건축공간은 거의 대부분이 선형적인 사고로 구축이 되어왔으며 이에 의해서 비선형적인 인간의 지식구조를 잠재적으로 억압해왔다고 할 수 있다. 이토토타오는 도서관 건축을 통해 공간에 비선형성을 도입하여 인간 지식의 복(複)이론성에 대한 독자적인 공간적 표현을 하고 있다. 예를 들면 장서밀도와 배가밀도에 적합하도록 서가의 종류를 다양하게 배치하고 있으며 서가 사이로 주변의 자연환경이 눈에 펼쳐질 수 있도록 하였고 선 채로도 열람할 수 있도록 구성하고 있다. 또한 창가 사방에 열람 테이블이나 벤치를 마련해, 주위의 환경과 일체화된 편안한 장소를 많이 확보해 책과 사람이 머무는 장소가 구분되지 않고, 동시에 각 위치에서 다양한 독서행위를 수용할 수 있는 배치계획을 하고 있다.



<그림 3> 인간의 다양한 독서행위

8) 그의 초기 스케치에는 튜브를 '해초와 같은 기둥'으로 표기하고 있으며 이 또한 자연과 인공을 하나의 장면(scene)으로 구상한 공간적 이미지의 표현으로 볼 수 있다.

9) 鈴木明・港千尋, つくる図書館つくる, 鹿島光一, 2007, p.64

## 4. 창조적 인터페이스로서의 도서관 공간 분석

### 4.1. 분석사례의 건립배경 및 목적

타마미술대학신도서관이 위치한 타마미술대학 하치오지캠퍼스(多摩美術大學 八王子キャンパス)는 약 15만평의 기복이 많은 부지를 최대한 활용해 다채로운 변화가 있는 건축공간구성을 목표로 계획되었다.<sup>10)</sup> 「자유와 의지」라는 건학이념에 기초를 둔 창조·창작의 장, 연구·배움의 장인 동시에, 아트타운과 같은 캠퍼스구축을 추구하고 있다. 부지의 동쪽지구에 위치한 도서관은 유연하고 자유로운 발상을 요구하는 대학의 교육방침과 일치하도록 지식과 정보를 수집해 열람하는 전통적인 도서관의 기능과 더불어 커뮤니케이션을 도모할 수 있는 공간, 캠퍼스 내의 창조의 장으로 설계되었다. 건축면적은 약 2,000평방미터, 연면적 5,600평방미터의 도서관은 지하 1층, 지상2층의 규모로 폐가서고와 밀집서고, 보존서고를 포함해 30만권이 수장 가능하도록 계획되었다. 영상열람기능, 도서관 자료를 이용한 세미나·편집 작업이 가능한 연구실, 오피스 기능의 넓은 캐럴, 다목적 갤러리 등이 개가식 열람실과 함께 구성되어 있다.

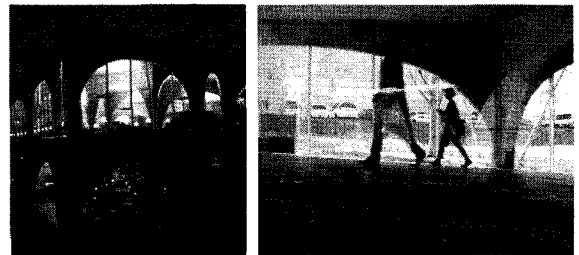
### 4.2. 타마미술대학신도서관의 공간적 특성

대학의 얼굴이 되는 위치에 배치된 것으로도 상징적인 존재감이 부여된 사례의 도서관은 인포메이션센터로서 대학내외의 학생·교원·직원의 커뮤니티를 위한 정보허브로서 공간이 형성되었다. 도서관은 대학 정문에서 가까운 느티나무도로가 있는 캠퍼스의 메인스트리트에 면해 있다. 조각광장의 남측에 주변의 수목 zone 속의 큰 나무아래 있는 것과 같은 이미지의 아치구조의 외벽과 큰 유리 너머로 독자와 사색에 몰입하고 있는 많은 학생들의 모습이 보이고 밤이 되면 건축 공간 전체가 투명하게 떠올라 환상적인 풍경이 되면서 캠퍼스를 상징화시키고 있다.

또한 아치라는 고전적인 형식<sup>11)</sup>을 사용하면서 지의 공간으로서 최첨단의 테크놀러지에 의한 경쾌함과 우아함을 연출하고 있다. 곡선의 아치는 도서관 이용자가 마치 동굴의 안에 있는 것 같은 부드러움과 자연스러움, 고요함을 느끼게 하고 또한 아치의 연속하는 곡선은 보이는 각도에 따라 다양한 표정을 연출한다. 내·외부를 투과하는 유리와 숲을 연상하게 하는 아치구조로 형성된

외피는 내·외부의 구분에 의미를 두지 않아 열린 도서관으로서의 역할도 강조하고 있다. 주변의 경치와 일체화한 개방적인 도서관은 독서를 한다기보다는 커다란 개인의 서재에 와 있는 것 같은 느낌을 갖게 한다. 도서관 내의 공간은 기능별로 구분되지 않고 다양한 용도에 적합하도록 구성되어 있으며 행사나 만남을 유도하고 이에 대응하는 공간을 제공한다. 폐가서고는 대부분의 도서관에서 일반인이 볼 수 없는 공간이지만 이곳에서는 유리를 통해 볼 수 있고 폐가서고 내의 개인열람석(Carrel)에서도 편안하게 정보를 탐색할 수가 있다.

도서관의 부지는 1/20구배의 기울기를 가지고 있으며 자연과의 이질적인 인공요소로서의 바닥을 소멸하기 위해서 1층의 바닥을 수평으로 하지 않고 외부의 슬로프가 그대로 내부까지 이어지고 있어 이용자는 단지 연속된 「바닥을 걷는다」라는 편안한 기분을 느끼게 하고 있다.



<그림 4> 사례도서관 야경

<그림 5> 1/20구배의 바닥면

### 4.3. 창조적 인터페이스 요소 분석

도서관을 에워싸는 환경은 격변하고 있다. 이러한 도서관 환경의 변화와 요구에 대해 사례도서관은 도서관이라는 실제적인 공간 속에서 책과 더불어 다양한 인터페이스를 마주치는 '경험'을 중요시하고 있다. 역사적인 책을 열람할 수 있는 도서관에서의 공간적 체험 이외에도 현대인의 일상적인 행동을 공간 내에 도입하고 있으며 신규(新舊)의 미디어 사이를 자유자재로 왕래하며 자유롭게 잘 다룰 수 있도록 다양한 인포메이션과 커뮤니케이션이 교차하는 개방적인 장소로서 편안한 독서의 경험을 할 수 있도록 구성되어 있다.

본 연구에서는 타마미술대학신도서관 사례를 통해<sup>12)</sup> 이러한 도서관 공간에 있어서의 창조적 인터페이스 요소를 그 의미와 성격에 따라 공간적 요소, 시설/설비적 요소, 가구적 요소 등의 구체적인 요소로 분류하였다.

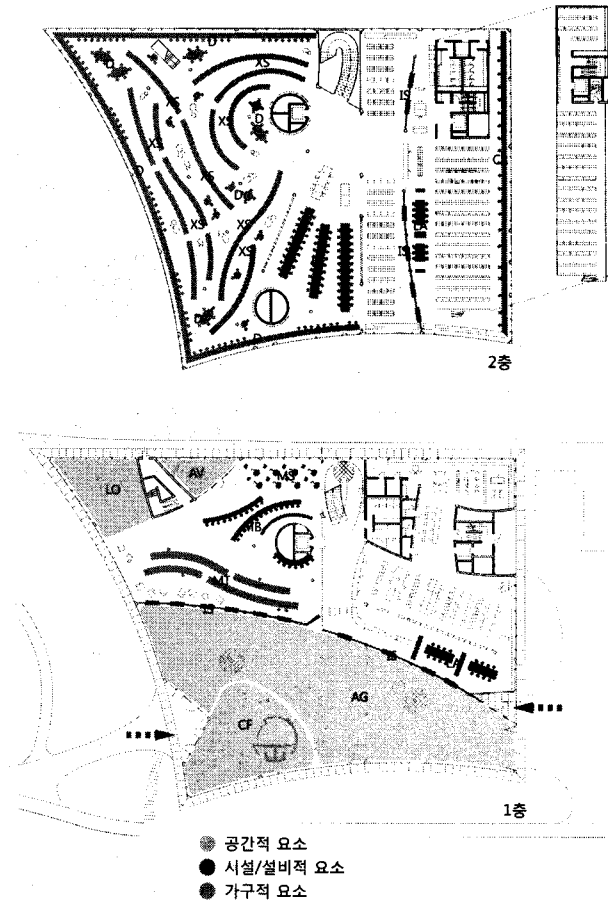
공간적 요소는 사람간의 다양한 커뮤니케이션 활동을 중시하는 장치로서의 의미가 있으며 아케이드갤러리(AG)·라운지(LO)·AV부스(AV)·카페(C)가 포함된다. 시설/설비적 요소는 디지털 자료와 매체를 이용하면서 창조적 활동을 유도하는 장치로서의 의미가 있으며, 연

10) <http://library.tamabi.ac.jp/>

11) 구석기시대의 유적이 발견된 라스코동굴이나 알타미라동굴이 일찍이 성스러운 장소 혹은 매우 소중한 장소였으며 이것이 중세시대의 신성한 돔 구조로 지상에 재탄생된 것에서 착안하여 지하 동굴의 의미와 이미지로부터 교차하는 아치구조를 지상에 건축의 형식으로 발전시킨 것이다.鈴木明·港千景, 앞의 책, p.45

12) 본 연구에서는 도서관의 공간에 있어 이용자와 또는 책과의 교류가 발생하게 되는 공간을 중심으로 분석을 하였다.

구실(LA)·미디어바(MB)·미디어소파(MS)·인포셀프(IS)가 포함된다. 그리고 가구적 요소는 도서관의 전통적 미디어인 책을 통한 다양한 독서의 경험을 창출하는 장치로서의 의미를 가지며, 열람데스크(D)·캐럴(C)·마그테이블(MT)·대형책서가(XS) 등이 포함되었다. 이들 인터페이스 요소에 의한 사례도서관의 창조적 활용법 및 즐거운 독서의 경험에 대해서는 <표 1>과 같이 분석하였으며, 도서관 공간 내에 각 인터페이스 요소들의 배치 현황은 <그림 6>과 같다.



<그림 6> 인터페이스 장치의 배치현황

(1) 공간적 요소

도서관 입구에 마련된 「아케이드갤러리」는, 커뮤니케이션과 인포메이션의 공간이다. 전시·발표·강연과 같은 정보발신의 장으로서의 이용을 목적으로 하지만, 일상적인 통로의 공간이기도 하다. 학생이나 교직원 왕래하고 카페에서 사람과 사람이 만나며 아케이드의 전시행사나 모니터로부터 흐르는 영상을 보면서 자유로운 정보교환이 행해지는 도시의 광장이나 시장과 같은 공간으로 도서관이용자뿐만 아니라 거리를 통과하는 사람들에게도 개방된 곳이다. 또한 확장된 도서관의 이미지를 포함하기도 한다. 예를 들면 반 실외적 광장과 같은 갤러리 홀에서 이벤트가 행해지고 그 일각에 있는 카페에

서 차를 마시며 유리너머로 보이는 마그테이블 위의 잡지를 보러 도서관으로 향하게 되는 것과 같은 연쇄적인 활동을 발생시키는 의미를 내포하고 있으며 이는 도서관이라는 건축공간이 이용하는 많은 사람들에게 감동 또는 공간적 체험을 전달하며 새로운 발상과 창조의 원천으로 되는 것을 목표로 하고 있는 것이다.

1층의 북동쪽 모서리 부분은 1/20의 경사진 바닥면처럼 건축공간도 예각의 형태를 하고 있어 건축과 사람 그리고 환경과의 관계를 매우 사실적으로 체험할 수 있는 라운지 공간이 있다. 이 장소에서는 이용자가 가능한 한 낮고 자유로운 자세로 이용할 수 있고 시각적으로 개방된 시공(時空)을 실감할 수 있는 장으로 계획되었다. 신체를 지지하고 기댈 수 있도록 만든 가구는 대지와 일체화되듯이 바닥이 조금 떠올라 있는 것처럼 제작되었고 이용자는 신체가 마루나 대지에 직접 닿는 감각을 체험할 수 있다. 끝없는 랜드스케이프에 연결된 바닥과 같은 라운지 소파에 의해 시공간을 부유하는 것처럼 편안하게 독서행위를 할 수 있도록 마련된 공간적 장치이다.

(2) 시설/설비적 요소

시설/설비적 요소로서 미디어 바는 영상정보를 브라우징하는 영역으로 잠깐 들러 정보를 탐색해 가는 이용자들의 이동성을 지원하고, 이에 반해 영상정보를 장시간 동안 이용하는 사람들을 위해서는 혼자만의 작은 공간을 마련한 미디어 소파가 배치되어 있다. 이러한 장치는 언제 어느 곳에서도 자유롭게 다양한 자세로 즉각적인 정보에 접촉할 수 있게 하는 역할을 한다.

1층의 아케이드 갤러리와 도서관의 카운터로 이어지는 아치의 사이를 도서관의 쇼윈도우로 사용하는 인포셀프는 사례도서관의 또 하나의 특징적 장치로 지나치는 사람들에게 유리너머로 도서관의 시시각각 정보를 인터랙티브하게 연결한다. 카페에서 커피를 마시면서 도서관의 기능을 단지 희미하게 바라보게 되지만 자유롭게 움직이는 거리의 노천카페에서와 같은 기분을 느끼게 하는 장치이다.


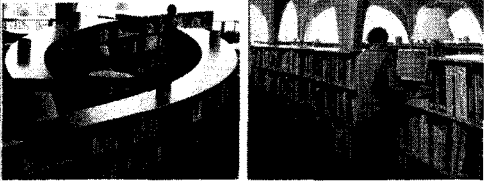
(3) 가구적 요소

2층 개가열람부문의 대형책 서가들은 낮은 서가로 만들어졌으며 이 유연한 곡선의 낮은 서가로 인해 사람의 움직임을 완만하게 제어하고 유도하고 있다. 전체가 유동적으로 항상 변화해 가며 공간이 살아있는 듯한 유기적 형태를 만들어내고 있다. 이는 서가를 사용하는 이용자들의 움직임이 이동하면서 변화하는 가운데 새로운 지식에 대한 발견 가능성을 표현하는 인터페이스 장치로 볼 수 있다. 예를 들면 찾고자 하는 책만이 아니라 그 책을 찾기 위해 지나치게 되는 서가의 책 또한 마주칠 수 있도록 다이내믹하게 연속되고 그 흐름 사이의 여기저기에 테이블이나 의자 혹은 벤치를 배치시키고 있는 것이다.

<표 1> 사례도서관의 부문별 창조적 인터페이스 요소

분류	Code	인터페이스장치	이용 및 행동특성	이미지
공간적 요소	AG	아케이드 갤러리 (Arcade Gallery)	누구라도 자유롭게 접근할 수 있고, 이곳에서 정보를 모으고 교환할 수 있는 인포메이션과 커뮤니케이션을 위한 장치이다. 「갤러리」로서 전람회를, 「홀」로서 강연회나 심포지엄을 또는 영화를 상연하기도 하는 등 다양한 이벤트를 행할 수 있는 공공의 공간적 장치이다.	
	LO	라운지 (Lounge)	자유로운 자세로 브라우징할 수 있는 장치이다. 라운지는 도서관에 있지만 문자 그대로 여유 있게 잡지 등을 읽으면서 보내는 집안(domestic)과 같은 공간적 요소이기도 하다. 라운지 중앙에 배치된 큰 라운지소파는 굴곡이 있는 바닥면 같기도 하지만 이용법은 이용자의 선택에 따라 신체를 자유롭게 취하도록 디자인되어 있다.	
	AV	AV부스	AV자료를 사용한 소규모의 그룹이 시청, 영상 프레젠테이션을 할 수 있는 세미나 공간이다. 경사진 바닥면, 볼 형태의 스톨은 마치 옥외에서 편안한 자세로 영화를 보는 듯한 편안한 분위기를 만들고 있으며 자유로운 토론을 유도한다.	
	C	카페 (Cafe)	아케이드 갤러리의 일각에 마련된 휴식 공간으로 이용자들이 셀프서비스로 차를 마시며 자유로운 시간을 보낼 수 있는 공간이다. 아케이드갤러리에서 행해지는 이벤트를 관람하거나 유리너머로 외부의 스티나무도로를 걷는 자인들을 볼 수도 있는 최적의 만남의 장소이다. 도서관자료를 빌려 열람할 수도 있고 잠시 쉬면서 커피브레이크를 하는 공간으로 이용할 수 있다.	
시설/설비적 요소	LA	연구실 (Laboratory)	연구실은 1층과 2층의 인포 셀프 바로 안쪽에 마련된, 도서관 자료를 이용해 편집 작업이나 세미나를 위한 예약제의 공간이다. 최신의 컴퓨터 장치가 갖추어진 이 공간에서의 활동은 「창조하는 도서관」을 어필하는 쇼케이스라고도 할 수 있다. 도서관 자료를 활용해 연구 활동을 지원하는 이 공간은 인포 셀프 너머로도 볼 수 있다. 1층의 연구실은 각종 미디어 기기가 완비된 공간으로 10명 정도까지의 세미나 공간으로도 활용 가능하다. 2층의 연구실은 폐가 서고내에 위치하며 큰 테이블 위에 자료를 펼쳐놓고 스캔, 편집, 출력을 효율적으로 할 수 있다. 레포트나 논문작성, 수업을 위한 자료 제작까지 학생과 교원을 위한 창조활동의 거점이 되는 장치이다.	
	MB	미디어바 (Media bar)	AV/CD자료를 카운터 좌석에서 바로 브라우징하는 장치이다. 커피스탠드, 숏바(Shot bar), 회전 시시점과 같이 기능적이면서 신속하게 자료를 접할 수 있도록 작은 스톨을 많이 갖추고 있다. 스톨은 바닥의 경사진 환경에 적합하도록 앉거나 서서 브라우징할 수 있도록 여러 가지 높이로 제작되어 자연스러운 브라우징 환경을 만들고 있다. 특정한 자료를 검색하거나 빨리 감기로 영화를 열람하거나 하는 현대적인 브라우징 방법인 재핑(Zapping) <sup>13)</sup> 에 필요한 장치이다.	
	IS	인포 셀프 (Info-shelf)	도시 속의 점포의 쇼윈도우처럼 거리를 걷는 불특정 다수의 관객을 대상으로 프레젠테이션을 하며 유리너머로 안과 밖을 연결하는 인터페이스 장치이다. 1층은 아케이드갤러리와 도서관을, 2층은 개가영역과 폐가영역을 구분하는 쇼윈도우 역할을 한다. 목재의 선반과 유리로 구성된 「정보의 선반」에는 사진이나 포스터로 된 도서관의 기획과 소식의 정보와 내부모니터로 영상전달 혹은 작품전이 개최되기도 한다. 도서관 안쪽에서 보면 신착서 소개나 추천서 정보 등을 볼 수도 있다.	
	MS	미디어소파 (Media seat)	독립적인 쾌적함과 기능적인 AV환경을 확보할 수 있는 장치로서 마치 두꺼운 코트가 신체를 감싸는 듯하며 좌석에 신체를 기대어 영상물을 차분하게 감상할 수 있고 좌석 등 부분의 지퍼를 조절하여 편안한 자세를 취할 수 있도록 계획되었다. 여객기의 비즈니스클래스석처럼 미니멀하면서도 완벽한 개인적인 열람환경을 조성한다.	

13) 재핑(zapping)은 텔레비전을 시청할 때, 채널을 아리저리 자주 바꾸는 행위, 또는 비디오 재생때 고속회전으로 화면을 자주 바꾸는 행동을 말한다.

분류	Code	인터페이스장치	이용 및 행동특성	위치/이미지
가구적 요소	C	캐럴 (Carrel)	개인열람석, 캐럴은 폐가서고 안에 배치되어 있다. 일정기간을 정해 도서관에서 특정 사항의 연구용, 또는 논문을 쓰기 위해 사전에 예약해서 이용하는 개인석이다. 자료를 축적하거나 서가와 좌석사이를 빈번하게 왕래하는 것이 가능하도록 한 장치이다. 데스크는 비교적 넓고 데스크라이팅, 캐스터가 장착된 의자가 있어 간단하지만 기능적인 오피스의 역할도 한다. 또한 가까운 위치에 복사서비스, 연구실이 있다.	
	D	열람데스크 (Desk)	열람데스크는 대형의 24인용에서부터 2인용의 작은 테이블까지 다양하게 갖추어져 있다. 또한 창가에 연속되어 배열된 데스크와 좌석도 있다. 이용자는 각각의 열람스타일, 학습의 스타일에 적합한 좌석을 선택해 이용할 수 있고 데스크라이팅 또한 이러한 독서환경을 지원하는 장치이다.	
	MT	마그테이블 (Mag table)	잡지나 신문을 브라우징할 수 있는 장치이다. 디자인 잡지, 예술잡지 등을 열람하기 위해 평평한 테이블 위에 잡지의 겉표지가 보이도록 올려놓은 배가법이다. 각 잡지 표지의 레이아웃이나 디자인을 보며, 스톨을 당겨, 테이블 위에서 바로 브라우징하도록 구성되어 있다. 또한 바닥의 경사로 인한 무대효과로 최대한의 많은 타이틀의 신간잡지가 한눈에 보이도록 한 장치이다.	
	XS	대형책서가 (XL shelf)	서가로부터 이동하지 않고 서가와 일체화된 테이블 위에서 서서 읽을 수 있는 장치이다. 이 서가는 유럽 중세의 양피지 사본시대의 「쇠사슬 부착 책장」을 상기시킨다.(도서관 여명기시대에는 크고 무거웠던 책을 도난방지를 위해 책장에 연결시켜 선 자세로 열람하였다.) 현대의 미술대학도서관에 수장하는 미술서, 디자인서 등은 대형판이 많아 특정한 그림이나 사진을 보기 위해서는 복수의 책을 책장으로 부터 꺼내 브라우징할 필요가 있다. 따라서 대형서가의 윗부분은 선 자세로 책을 펼쳐 열람할 수 있게 알맞은 높이로 설정되었고 부착된 테이블스탠드는 서가로 열람을 유도하는 장치이기도 하다.	

잡지서가로 사용되는 마그테이블도 마찬가지로 경사진 바닥면에 평행하게 설치되어 멀리서도 진열된 잡지의 제목을 확인할 수 있으며 이 도서관의 바닥면 경사를 가장 의식할 수 있는 장소이기도 하다. 이러한 장치는 이용자들이 정지하지 않고 스스로 움직이게 하는 역할을 하기도 한다.

## 5. 결론

본 연구는 도서관공간에 있어 도서관 기능의 접근과 활용방법을 분석하기 위해 이토토타의 타마미술대학신 도서관을 사례로 창조적인 인터페이스 요소들을 분석하였고 그 결과는 다음과 같다.

1) 후기 정보시대의 특징인 쌍방향성, 융합, 연결성 등을 지향하는 소통의 중요성과 이를 위한 디지털 기술과 야날로그 감각의 통합의식은 최근에 개관한 사례도서관 공간에서도 확인할 수 있었다. 사례도서관에서 콘크리트와 유리라는 현대의 문명을 반영하는 구성 재료로 된 건축공간과는 달리 사람의 피부에 가장 가까운 구성요소인 가구적 요소들은 나무, 펠트(felt), 알루미늄 등 모든 소재의 특징을 살리면서 재료의 물성에서 얻을 수 있는 장점을 촉각적으로 느낄 수 있도록 계획되었다.

꼭면서거나 아치서가, 바 카운터와 같은 고정된 것은

컴퓨터에 의해 고정밀도의 제작시공기술로 제작되었으나 대조적으로 의자나 소파 등 신체를 지원하는 것은 소재의 성질을 살린 수공의 부드러운 표현을 하고 있다. 이는 인터페이스 요소들을 수치화하는 디지털 감각과 소재를 접하는 형태의 야날로그 감각이 항상 이용자와 조우하면서 양극을 체험하게 하는 계획으로 판단된다. 또한 이러한 장치들은 도서관을 찾는 많은 이용자들의 오감과 창조력을 자극해 한층 더 창조적 힘을 배양하는 인터페이스로서의 역할을 하고 있는 것으로 판단되었다.

2) 창조적인 인터페이스 요소로서 그 의미와 성격에 따라 공간적 요소, 시설/설비적 요소, 가구적 요소로 분류할 수 있었다. 사람간의 다양한 커뮤니케이션 활동을 중심으로 하는 공간적 요소는 1층의 진입부와 외부와 근접한 장소에 위치하고 있고, 창조적 활동을 유도하는 시설/설비적 요소는 1층과 2층의 중심부에 위치하며 일부 요소(인포셀프)는 사례도서관 공간에서 유일하게 영역을 투명한 유리에 의해 물리적으로 구분(개가와 폐가, 아케이드갤러리와 도서관기능)하는 역할을 하고 있다. 또한 다양한 독서경험을 창출하는 가구적 요소는 대부분이 2층의 대규모 공간에 배치되었고 개방된 공간의 열려진 지식 속에서 자유롭게 움직이며 풍부한 독서경험을 지원하는 역할을 하고 있는 것으로 분석되었다.

3) 도시의 새로운 건축물이 종종 인간의 흐름을 바꾸



듯이 이러한 사례도서관의 인터페이스 요소들은 도서관 이용자의 흐름을 변화시키고 있으며, 도서관 이용자들이 책으로부터 그리고 현대의 테크놀러지로부터 무엇인가를 쉽게 발견하고 창출할 수 있도록 구성되어 있었다. 도서관을 둘러싸고 있는 자연환경과 이용자들의 일상적인 행동과 생활모습 등이 융합되어 이용자들의 잠재된 자유로운 감각을 자연스럽게 끌어내기 위한 창조적인 장치인 것으로 판단되었다.

또한 이러한 분석의 결과는 현대의 도서관 계획 시 중요한 단서가 될 수 있으며 향후 다수 사례의 다각적인 분석을 통해 심도 있는 단계적인 연구가 필요할 것으로 사료된다.

### 참고문헌

1. 김용성 외, smart space, 국민대학교 출판부, 2005
2. 박영숙 외, 유엔미래보고서, 교보문고, 2008
3. 박해진, 인터페이스 연대기, 디자인 플릭스, 2009
4. 이어령, 디지로그선언, 생각의 나무, 2006
5. 조윤경, 새로운문화 새로운상상력, 이화여자대학교출판부, 2006
6. 최윤경, 사회와 건축공간, 시공문화사, 2003
7. 瀧口範子, にほんの建築家 伊東豊雄・観察記, TOTO出版, 2006
8. 伊東豊雄, 風の変様体, 青土社, 2000
9. 鈴木明・港千尋, つくる図書館つくる, 鹿島光一, 2007
10. 라이오넬 카슨, 고대도서관의 역사, 르네상스, 2003
11. 스가야 아카코, 미래를 만드는 도서관, 지식여행, 2004
12. 수잔락 보스, 발터벤야민과 아케이드프로젝트, 문학동네, 2004
13. 윌리엄 미첼, 비트의 도시, 김영사, 1999
14. 김기수·조용수, 뉴 미디어 건축의 설계방법에 관한 고찰, 한국실내디자인학회논문집 36호, 2003
15. 김우영, 정보양식의 변화에 따른 사회정보시설의 공간체계에 관한 연구, 서울대 박사논문, 2002
16. 임강륜·김광현, 철도역사공간에서 나타나는 '인터페이스'적 건축의 특성, 대한건축학회논문집 제28권 제1호, 2008
17. 최윤경·김민중, 리즘과 하이퍼텍스트관점에서 본 도서관 공간 구조의 이해, 한국실내디자인학회논문집 59호, 2006
18. 伊東豊雄, 変わりゆく社会に应える新しい建築の秩序, 新建築, 2009.5
19. 伊東豊雄 外, 建築は誰のためにするのか, 新建築, 2010.1
20. <http://library.tamabi.ac.jp/>

[논문접수 : 2010. 04. 27]

[1차 심사 : 2010. 05. 24]

[게재확정 : 2010. 06. 11]