

***전시공간의 하이퍼텍스트적 표현 경향 분석에 관한 연구

A Study on the Trend Analysis on the Hypertext Representation of the Museum Space

김지인* / Kim, Ji-In
윤갑근** / Yoon, Gab-Geun

Abstract

The modern society is rapidly changing through the development of computer network technology. By generation a collapse of boundaries between may important social institutions, computer networking has affected culture, economy and the physical environment. Because of this, people face a switchover from a simple society, to a compound society. It will also increase the diversity if society's demand, though, and experience.

This change is not an exception in the exhibition space. People are more interested in civilized pastimes and also demand diverse thinking. So as a necessary consequence, the function of museum space is extended and that there are various attempt to increase information and demand of that space. The purpose of this study is try to find a solution a countermeasure of modern society's mobile situation.

Researchers analyzed structural qualities of Hyper-text; non-boundary, interaction and nonlinear and deduce nine kinds of methods to apply in space. Also, Researchers looked at the examples in museum space and derived like this expression way; dynamics, mobility, a non-materiality, continuity, complexity from analysis of expression way.

키워드 : 하이퍼텍스트, 전시 공간, 비선형성, 상호작용성, 무경계성
Keywords : Hypertext, Museum space, Nonlinear, Interaction, Non-boundary

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

현대사회는 컴퓨터 네트워크 기술의 발전을 통해서 빠르게 변화하면서 물리적 환경 뿐 아니라 문화, 경제 등의 분야에서 모든 구성요소들 간의 경계가 허물어지고 충돌하면서 계속적으로 이질적인 환경 요소들을 발생시키고 있다. 이에 따라 사람들은 획일적이던 삶에서 점점 다원적인 삶으로의 전환을 요구하고 각자의 다양한 사고와 다양한 요구, 경험을 통해 사회를 점점 복합적으로 다원화 시키고 있다.

한 사회의 역사적, 문화적 삶을 담고 있는 전시공간에서도 이러한 변화는 예외가 아니며, 대중들의 여가 문화생활에 대한 관심의 증대와 다양한 사고의 요구는 전시공간의 기능을 확대

시키는 필연적인 결과를 낳았다. 이를 위해 전시공간은 물리적인 고정성의 한계를 극복하고 수많은 정보와 요구의 수용을 위하여 다양한 시도들이 이루어지고 있는 실정이다.

따라서 본 연구에서는 그 대응 방법으로 컴퓨터상에서 이루어지는 정보공유방식인 하이퍼텍스트의 다원적이며 탈 중심적인 속성을 이용해 전시공간의 한계를 극복하기 위한 새로운 대안을 모색하고자 한다. 전시공간과 하이퍼텍스트라는 타 이론의 상관성에 대해서 연구하고 이를 통해 하이퍼텍스트라는 쌍방향 정보교류 방식의 구조적인 특성이 물리적인 한계를 지니는 전시공간에서 그 한계를 인정하고 어떻게 표현 가능한지 살펴보고, 그 표현특성들을 도출하여 기존의 전시공간의 사례를 통해 그 경향을 분석하고 하이퍼텍스트적인 특성을 적용한 전시공간이 유동적이고 복잡한 현대사회의 건축의 한계를 극복하기 위한 새로운 대안임을 제시하고자 하는데 그 목적이 있다.

1.2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 먼저 전시공간의 개념과 공간이 사회적 흐름에

* 정회원, 조선대학교 일반대학원 실내디자인 석사
** 이사, 조선대학교 디자인학부 교수(교신저자, ggymoon@chosun.ac.kr)
*** 본 연구는 2007년 조선대학교 교내 학술연구비 지원으로 이루어졌음

따라 어떻게 변화되어 왔으며, 왜 하이퍼텍스트적인 특성이 요구되는지 상관성을 찾는다. 그리고 기존의 하이퍼텍스트를 건축적인 관점에서 다루었던 선행 연구의 분석을 바탕으로 하이퍼텍스트의 비선형적, 상호작용적, 무경계적인 구조적 특성을 파악하고, 하이퍼텍스트의 가상개념을 정의하여 물리적 공간과의 연계성을 밝혀 하이퍼텍스트적인 물리적 공간으로의 의미를 정의한다. 앞서 고찰한 하이퍼텍스트의 구조적 특성을 물리적인 공간에서 그 한계를 인정하며 어떻게 표현되어지는지 하이퍼텍스트와 전시공간의 구조관계를 비교, 분석하여 하이퍼텍스트적인 표현방법을 도출한다. 이렇게 도출된 표현 방법을 사례를 통해 공간의 표현특성으로 분석한다. 또한, 기존의 전시공간은 이러한 하이퍼텍스트의 개념을 적용하여 설계한 공간이 아니기 때문에 앞서 도출한 표현 방법과 특성을 기준으로 삼아 1980년대 이후의 전시공간의 사례를 통해 분석, 종합하였다.

2. 전시공간과 하이퍼텍스트의 이론적 고찰

2.1. 전시공간의 개념

전시관 관람객과 전시 대상물 사이의 새로운 소통 체계를 구축하여 의미와 정보의 공유를 유발시키는 중재적 행위를 의미한다.¹⁾ 즉 전시는 전달의 목적을 효율적인 방법으로 성취하기 위하여 취해지는 구체적 표현수단이며 어떤 공간에서 이용자에게 해석되는 정보를 전달하기 위해서 이루어지는 행위를 말하는 것이다. 이러한 행위가 이루어지는 공간을 전시공간이라 하며,²⁾ 전시공간은 특정한 전달매체를 통한 정보전달의 수단이고 인간과 인간, 인간과 사물, 인간과 공간의 새로운 소통 체계를 형성하는 방법이라고 할 수 있다. 또한 공간에 주제와 내용을 포함시키는 커뮤니케이션의 주체라고 할 수 있으며, 단순히 관람자에게 보여주기 위한 것이 아니라 보는 사람의 사고를 자극하고 다양한 각도의 관찰과 논리적 추론을 촉구하는 것이며, 단순히 아름다운 것, 흥미 있는 것을 보는 것뿐만 아니라 진리와 의미에 대해서 감수성을 자극받도록 하는 것³⁾이다.





2.2. 전시공간의 변화와 요구

전시공간은 사회적인 변화의 흐름에 따라 <표 1>과 같이 4 시대로 구분 할 수 있다.⁴⁾ 이러한 전시공간의 다양한 변화 및 확대와 노력들은 전시에서의 다양한 시선 확대를 필요로 하였

고, 직접 혹은 다양한 체험의 필요성에 대한 인식이 증가하였다.

대표적으로 프레드릭 키슬러(Frederick Kiesler)는 예술 화랑을 디자인하면서 그림에서 액자를 떼어내는 개념으로부터 ‘픽쳐 스탠드’를 고안하였고, 다목적 기능을 가지는 프리-포룸⁵⁾을 선보임으로써 상호현실주의 효과를 실현하였으며, 관객과 건축과 작품의 구분이 사라지는 상황을 선보였다.⁶⁾

<표 1> 전시공간의 시대적 변화

시대 구분	공간의 역할과 특성	
고대	-인문학의 여신 뮤즈(MUSE)에게 제사를 지내는 신전을 의미하며 제사를 지내기 위한 수집품을 보관하는 장소 -개인의 취미와 권위상징, 학문을 연구하는 토론하는 장소의 의미	
중세	-종교 건물지칭, 종교적 유물소장의 장소 -갤러리와 캐비닛에 의한 예술품의 소장 및 전시의 개념을 내포 -특정 대상에 대한 연구 및 학문연구의 장소	
근대	-프랑스 대혁명 이후 전시장의 공공적 개방으로 인해 대중성 확산 -사회정치적 수단, 문화재는 공공의 재산인식, 대중의 계몽과 사회 교육 기능에 관심	
현대	-대중적인 성향을 띄게 되면서 교육, 새로운 체험, 욕구 충족의 공간으로 인식되어 보다 창조적이고 다원적인 전시 공간의 형태 추구 -공동체에 대한 관심, 전시와 관람자의 상호작용, 체험 전시, 프로그램의 다양화	

이렇게 현대 전시공간은 하나의 창조적인 영역으로서, 교육, 새로운 체험, 욕구 충족의 공간으로 보다 다원적인 형태로써 단순히 관람의 개념이 아닌 전시물과 관람자가 하나 되어 보고 듣고 느끼는 복합문화 공간으로 기능이 확대 되고 있다. 이런 전시 공간 기능의 확대는 사회적 요구에 따른 필연적인 결과로 판단되며, 대중들의 여가, 문화생활에 대한 관심의 증가와 더불어 계속되는 교육에 대한 욕구가 더해져 현대 전시관이 수행해야 하는 역할은 보다 폭넓어지고 있다.⁷⁾ 이러한 전시공간에서의 관람자의 움직임이 지식전달체계를 감안할 때⁸⁾ 수동적인 기존의 전시공간에서 벗어나 각각의 다양한 지식과 교육을 위해 다양한 콘텐츠들을 매체로 이것을 하나의 거대한 망으로 형성하여 관람객과 인터랙티브가 가능한 공간을 만들어 동적인 공간을 이루는 방향으로 발전되고 있다.

1992년 램 쿨하스(Rem Koolhaas)가 디자인한 쿤스트할<그

1)Edson, G&Dean, D, The Handbook for Museums, London:Routledge, p.149

2)권영걸·이지영, 작품-인간-환경관계 설정에 따른 미술관 전시 공간의 유형적 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제13권 4호, p.128

3)Foreign Office Architects, Yokohama Internation Port Terminal, AA files, 1995

4)김성한, 현대 뮤지엄 공간에 나타나는 탈정형적 표현 특성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2007에 근거하여 요약 재구성하였다.

5)프리포룸-기관 없는 신체로서 이해될 수 있는데, 그것은 고정된 기능을 위해 디자인 된 것이 아니었고 오히려 관객과 작품의 관계에 의해 구가 되었다가, 조형작품이 되었다가 벽이 되는 다양한 잠재성을 가진 것이다.

6)김성한, 현대 뮤지엄 공간에서 나타나는 탈정형적 표현 특성에 관한 연구, 국민대 석사논문, p.38 재구성

7)권미주·김용승, 현대 공공미술관의 사회적 역할에 따른 공간 구성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제16권 6호

8)최윤경·김재연, 박물관 전시공간의 지식전달체계에 관한 연구, 대한건축학회논문집 16권 6호, 2000, p.51

림 1>은 전시실, 공연장, 식당으로 구성된 복합문화시설이다. 콘스트랄은 프로그램과 주변 상황에 의해 명확히 구획될 수 밖에 없는 공간이지만 연속 경사도에 의한 디자인을 통해 양분된 프로그램과 공간이 연결되어, 상황에 따라 다르게 인식 될 수 있는 열린 공간이 되며 특정한 중심공간에 의해 통제되는 기존의 공간체계에서 벗어나 분리된 4개의 공간이 대등한 관계로 엮여 탈 중심적이고, 복합적인 공간을 나타내고 있다.⁹⁾



<그림 1> Kunsthall / Rem Koolhaas

이처럼 전시공간은 다원적인 변화에 유동적으로 대응하기 위해 복합적이며, 탈 중심적인 상호작용을 통한 쌍방향 커뮤니케이션을 중시하고 있다. 이러한 상호커뮤니케이션 방식인 하이퍼텍스트라는 현대 컴퓨터상의 정보교류방식을 통해 그 특징을 다양하게 설명할 수 있으며, 가상공간이 아닌 현실공간의 물리적 제한을 인정하고 다양하게 표현하는 노력들로부터 시도되어지고 있다.

2.3. 하이퍼텍스트의 개념

텍스트는 '본문'이라는 뜻으로 사람의 의도적인 언어 표현이나 언어로 옮길 수 있는 기호로 혼하게 사용되고 있다. 어원을 살펴보면 라틴어의 'textere(짜다)'에서 파생되어 직물, 조직이라는 뜻으로 하나의 조직체로 연결되어있음을 뜻한다. 텍스트(Text)는 기본적으로 선형적(Linear)이고 순차적인(Sequential) 형태를 취한다. 이렇게 쓰여진 글에서 독자는 저자에 의해 생각된 순서(Order)와 스타일(Style)에 의해 구조화된 정보를 만나게 된다. 이처럼 텍스트는 순차적인 순서에 따라 선형적으로 무의식중에 연결되는 형태를 말하는 것이다. 그러나 본 논문에서 정의할 하이퍼텍스트는 텍스트의 개념을 비판하고 부정해서 들춰낸 개념이 아니라 텍스트의 새로운 장을 열어주는 또 다른 텍스트의 형식이라 할 수 있다.

이러한 하이퍼텍스트는 각각의 소구성인 마디들(Nodes)의 유기체이며 각각의 마디들은 그 크기 역시 다양하며, 이러한 마디들의 이음(Link)이라는 상호작용을 통해 연결된다. 이는 1960년 컴퓨터 개척자 테오도르 넬슨(Theodor Holm Nelson)에 의해 hyper(건너편의, 초월, 과도한)와 text를 합성한 컴퓨터 및 인터넷 관련 용어로 생겨났다. 이는 '비순차적인 읽기와 쓰기 방식'을 설명하기 위해 처음 사용되었다. 언어학적 측면으로 보면 하이퍼텍스트는 구조화된 텍스트라 일컬어지며 이는 계속해서 가지를 치고 독자들에게 선택을 허용하는 텍스트이며, 상호작용적인 화면에서 가장 잘 읽을 수 있는 텍스트, 다시 말해

9)김성환, 현대 뮤지엄 공간에서 나타나는 탈정형적 표현 특성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2007, p.42

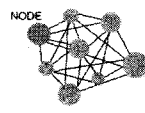
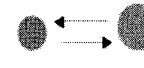

서 끈에 의해 연결된 일련의 텍스트 덩어리¹⁰⁾로서 독자에게 다른 경로를 제공하는 텍스트이다. 이러한 하이퍼텍스트의 형태는 웹(Web)이라는 컴퓨터 가상공간을 매체로 보여 지는데, 인터넷에서 쉽게 볼 수 있는 파란색의 줄이 그어진 텍스트가 웹(Web)에서 나타나는 하이퍼텍스트인 것이다. 그것을 사용자의 개인적인 요구를 통해 '클릭'이라는 사람과 웹의 연결 수단을 이용하여, 하나의 출발점에서 원하는 정보의 위치가 어디에 있던지, 누가 쓴 것이든지, 새롭고 다양한 정보들을 서로 유기적으로 연결, 접근 할 수 있도록 되어있다. 이것은 책과 같이 정해진 순서가 없고, 댓글과 업데이트 등에 따라 시간적으로도 변화가 가능한 유기적인 관계이다.

이처럼 텍스트가 사용자의 요구와 사고의 흐름과는 상관없이 미리 정해진 순서로 정보를 얻게 되는 방식이라면 이와 달리, 하이퍼텍스트를 사용하게 되면 사용자는 자신의 요구와 사고의 흐름 순서에 따라 원하는 정보를 얻을 수 있으며 텍스트보다 사용자의 자유가 확실하게 보장되는 방식이다. 예를 들어 목차를 확인하고 필요한 부분만을 선택하여 자신만의 글의 순서를 정해 다양한 정보를 습득할 수 있는 것이다.¹¹⁾

2.4. 하이퍼텍스트 구조적 특성

하이퍼텍스트는 이음이라는 구조적인 특성을 가지고 있는데, 이는 동일한 마디를 서로 연결할 수도 있고 한마디에서 여러 가지 다양한 마디들을 연결할 수 있다. 이러한 이음이라는 특성을 바탕으로 일반적으로 크게 비선형성, 상호연결성, 무경계성 등의 특성을 보인다. 이것은 부시와 테드넬슨이 생각한 인간의 연산 작용에 근거한 특성들로서 그 특성들을 살펴보면 <표 2>와 같다.¹²⁾

<표 2> 하이퍼텍스트의 구조적 특성

특성	비선형성 	상호 작용성 	무경계성 
표현	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 선택 제공 - 비순차적 예측불가능 - 분자적 노드 상태 - 맥락의 제거 	<ul style="list-style-type: none"> - 참여자 사고 중시 - 공동저자(혼적남는다) - 열린 결말 - 상대적인 공간 	<ul style="list-style-type: none"> - 무한한 확장 - 경계의 모호 - 연속성 - 텍스트의 독립 상실

3. 전시공간에 나타난 하이퍼텍스트적 표현

3.1. 물리적 공간과 가상공간

10)Theodor H, Nelson, Literary Machines, 서문, p.2

11)김용광, Hypertext Space개념의 인테리어 관련 3단계 통합오피스 실내 공간 계획, 홍익대 석사논문, 2004, p.6

12)장재영, 하이퍼텍스트적 사고를 통한 공간 재구성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2003, p.6

오늘날 디지털을 기반으로 한 컴퓨터와 인터넷의 발달은 상호작용의 커뮤니케이션을 극대화시키기에 이르렀고 이러한 상호작용적 쌍방향성은 가상현실(Virtual Reality)기술과의 결합으로 공간 개념을 '가상공간'에 까지 확장시켰다. 이러한 공간 개념의 확장은 허상에 불과했던 가상공간의 관념들을 실제적으로 우리 눈앞에 펼쳐 보여 온몸으로 경험 할 수 있게 해주었다. 이러한 사실들은 가상공간이 더 이상 '가상'의 것이 아닌 '실제'의 것임을 깊이 인식하게 하는 계기가 되며 인간을 둘러싸고 있는 공간에 대한 인식의 새로운 패러다임을 요구하게 되었다.¹³⁾ 또 하이퍼텍스트 공간은 가상공간으로 컴퓨터라는 매개체를 이용하여 사용자가 네트워크라는 조직망을 통하여 중력과 물리적인 제약에서 벗어나 그 안에서 서로 상호교환적인 관계를 통해 다양한 경험과 상대적인 복잡한 활동 등을 수행하는 공간이라고 할 수 있다. 이러한 가상공간에도 물리적인 공간처럼 그 속에서 있는 대상이나 사건들의 특성과 거기에 참여하는 사용자들의 경험을 질서 있게 기술할 수 있는 객관적인 척도를 지니고 있으며 연속성, 밀도 등과 같은 물리적인 특질을 지니고 있다는 점에서 가상공간은 실재한다고 볼 수 있다. 이처럼, 지금까지 가상공간에서만 가능하다고 했던 것이지 물리적인 공간에서 새로운 대안으로 논의됨으로서 그 타당성을 지닌다고 할 수 있다.¹⁴⁾

3.2. 하이퍼텍스트적 전시공간 개념

하이퍼텍스트적 전시공간이란 하이퍼텍스트의 특징을 적용한 새로운 공간 구성 방식으로 하나의 네트워크를 형성하는 공간이라 할 수 있다. 하이퍼텍스트적 구조에서 중요한 것은 네트워크에서 이루어지는 흐름이다. 이렇게 다양한 연결과 흐름이 중요하며 방향성이 불확정적인 하이퍼텍스트의 특징은 현대 사회의 특징과 매우 유사 하다. 이를 통해 다원화되어가는 현대 전시공간에 대한 새로운 대안을 제안할 수 있고 그것이 바로 하이퍼텍스트적인 성격을 가진 전시공간인 것이다. 이러한 가상개념의 하이퍼텍스트를 적용한 공간은 가상공간과 물리적인 전시공간의 차이점을 파악하고 물리적인 한계점을 인정하면서 인간에게 활발하고 자유로운 움직임을 가능하게 하는 것부터 논의 되어 진다.

<표 3> 하이퍼텍스트와 전시공간의 구조 관계

하이퍼텍스트 공간	전시공간
텍스트(노드)	전시실
사용자	관람자
제공자	건축가
링크	연결 공간 (연결 도구)

13)황용섭, 디지털공간의 구축형태 표현 특성에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2002, p.22
 14)이선미, 하이퍼텍스트의 특성을 적용한 공간 디자인 계획에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2008, p.53

이에 본 연구에서는 하이퍼텍스트의 구조와 전시공간의 구조 관계<표 3>를 통해 살펴보고자 한다.

이러한 하이퍼텍스트적인 전시 공간이란 관람자가 공간에서 비선형적인 요소를 통해 다양한 움직임을 가능하게 하고, 관람자와 공간의 사이에서 상호작용의 요소를 통해 공간을 경험하게 하며 우연적인 움직임으로 관람자는 각각의 공간의 의미를 찾게 되고 이것은 무경계성의 연속적인 움직임을 이용하여 계속해서 공간 안에서 새로운 경험과 의미를 생성해 나가는 공간이라 할 수 있다.

3.3. 전시공간의 하이퍼텍스트적 표현방법

사이버공간상의 하이퍼텍스트는 클릭 하나만으로 공간이 이동 되는 가상의 텍스트이지만 실질적으로 인간이 생활하는 물리적 공간에서는 공간과 공간을 이동할 때의 연결 공간, 즉 매개공간이 없이 이동을 하는 것은 한계가 있다. 그리하여 본 연구에서는 이러한 물리적인 한계를 인정하면서 비선형성과 상호작용성, 무경계성의 특징들이 공간에 어떻게 적용되어 질 수 있는 지 <표 4>와 같이 그 표현 방법에 대해서 살펴보았다.





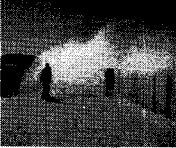
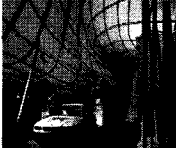












(1) 비선형성

하이퍼텍스트의 비선형성은 인터넷 상에서 사용자의 비순차적인 이동이 가능함에 바탕을 두고 이루어진다. 이러한 하이퍼텍스트의 비선형성은 다양한 크기와 형태로 구성된 개별적인 텍스트의 비구조화된 집합체로 네트워크망을 구성하고 있으며, 이러한 구조 속에서 독자는 비순차적이고 예측이 불가능한 움직임이 가능하고 일정한 흐름이 사라져 맥락이 없는 구조로 설명 되어 질수 있다. 이를 공간에 적용하면 공간에서는 다이어그램을 이용하여 복잡한 공간으로 다양한 선택이 가능한 비구조화된 공간을 구성할 수 있다. 또 유체의 변형을 이용하여 공간에 예측 불가능한 유동적인 움직임을 표현하며, 단일한 중심축의 해체는 공간에 일정한 동선의 흐름과 방향성을 상실시켜 관람자에게 전시공간에서의 다양한 움직임을 가능하게 해주는 것이 비선형적 공간을 표현해주는 방법이라고 할 수 있다.

(2) 상호작용성

상호작용성은 사용자의 선택으로 인해 이질적인 요소들과의 관계를 결합하고 통합하는 상호교류화의 개념이며, 일방향의 수용이 아닌 쌍방향의 상호보완적인 체계를 의미한다. 이는 독자의 새로운 행동을 유발시키며 예상하지 못했던 무언가가 새롭게 등장하게 된다. 또 제공자는 사실상 죽음을 맞이하게 된다. 이것은 공동저자를 통해 보여지며, 의미를 만드는 중심이 저자에서 일부분 사용자로 이전되는 모습을 보이고 새로운 텍스트를 생산한다. 이를 공간에 적용하면 관람자는 공간에 숨어 있는 다양한 이벤트적 요소를 관람자의 선택에 의해 우연적이며 일시적으로 경험하면서 예기치 못한 새로운 행동들을 유발하게 되어 공간을 각자 개개의 다른 의미로 경험할 수 있게 한다. 이렇게 공간은 관람자와 자신을 정의하기 위해 사용자에

<표 4> 하이퍼텍스트적 공간 표현방법

구조	표현 방법	사례 작품 1	사례 작품 2	표현특성
비선형성	구조적 특성 -다양한 선택제곱 -비순차적이며, 예측 불가능구조 -분자적 노드상태 -비구조화 -맥락의 제거 -일정한 흐름제거	<p>Museum of Primitive Arts Quai Branly 계획안 / MVRDV</p>  <p>원시예술미술관은 서구와 비서구의 대립을 다이어그램을 통해 공간을 분화시키고 이것을 각각 다양한 조건의 방으로 실현하여 다양한 연결동로를 형성하여 다양한 지점에서 연속적으로 개별적 동선을 선택 가능하게 함.</p>	<p>Het valkhof Museum / Ben Van Berkel (UN-Studio)</p>  <p>미술관을 복합문화시설로서의 상징성을 가져야한다는 의미에서 프로그램의 혼성적인 공간을 만들기 위해 다이어그램을 통하여 수평적인 동선을 불규칙한 벽을 이용해 선택 가능한 유동적 동선을 만들고 이에 미술관을 분리하고 통합함.</p>	유동성 연속성 복합성
		<p>Royal Ontario Museum / Daniel Libeskind</p>  <p>기존건물과 신건물이 겹치면서 시간적 혼성과 제질적 혼성의 성격이 나타나면서 공간은 서로 중첩하게 되고 하나의 중심축이 사라지면서 직각에서 탈피한 여각과 사선은 복합적인 방향성을 제공하고 시각적 연속성을 보임.</p>	<p>Groninger Museum / Coop Himmelbau</p>  <p>다양한 매스의 결합으로 중심축은 사라지고 공간단위사이에서는 어떠한 규칙성이 존재하지 않는다. 이를 통해 관람자는 공간에서 다중시점을 통해 시각적이고 복합적인 역동성과 움직임의 다양성을 제공 받음.</p>	역동성 연속성 복합성
	공간 목적 -움직임의 다양성	<p>Blur Building / Diller+Scofidio</p>  <p>자연의 변화에 따른 변형공간으로 노출을 통해 분사되는 수증기는 주변조건 의해 일정한 질서가 없이 불규칙한 상황을 연출하고 관람자는 공간을 연속적으로 흐르게 하여 자유곡선과 예측불가능한 공간, 역동적 공간 생성.</p>	<p>The wave</p>  <p>에너지의 역동적인 형태에 대한 상징으로 파동의 변형을 빛을 통해 형상화 하여 파도모양의 형태를 생성하여 관람자가 공간에서 파동을 통한 강한 동적 움직임을 인식하고 연속적인 유동적 공간으로 인식 함.</p>	역동성 유동성 연속성
		<p>Ada, The Intelligent Space, Swiss EXPO, 2002</p>  <p>공간은 인공적 유기체로서 방문자들과 연속적으로 반응하고, 360개의 센서를 통해 관람자를 인식하고 그들의 반응을 실험하고 다양한 비물질적인 미디어를 통해 개입하여 상호작용한다.</p>	<p>Saltwater pavilion / Kas Oosterhuis</p>  <p>일종의 날씨와 같은 공간은 내외부가 소음과 빛에 의해 변화되고 비물질적인 요소들이 미디어를 통해 변화되고 건물이 능동적으로 움직이는 듯 한 공간으로 공간을 유동적으로 이용하고 상호작용 할 수 있음.</p>	유동성 비물질성 연속성
상호작용성	구조적 특성 -참여자의 사고 중시 -공동저자 -열린 결말, -다양한 결말생성 -상대적인 공간	<p>Jewish Museum / Daniel Libeskind</p>  <p>빈공간과 빈공간, 선과 선의 공간은 외부의 상징적인 요소를 내부로 끌어들여 공간을 경험하는 관객으로 역사적 기억 공간에 따라 경험하게 하고 과거와 현재의 상호작용을 통해 공간의 연속성을 주고 있음.</p>	<p>The Holocaust Memorial / Peter Eisenman</p>  <p>희생자들의 희망이라 불리는 곳으로 추모 관은 시각, 촉각 등 비물질적인 요소를 통해 공간을 경험하고 역사적인 사실을 연상시키며 공간과 상호작용하게 되면서 관람자는 각자의 기억에 따라 복합적으로 재현되는 경험을 하게 됨.</p>	비물질성 연속성 복합성
		<p>Audio Grove, Wacoal Art Center, Tokyo / Christian Moeller</p>  <p>빛과 소리 인간이 상호작용하는 움직임을 만드는 오브제로 스틸기둥의 접촉에 의해 소리를 생성하고 빛은 스틸기둥을 통해 바닥에 그림자를 생성하고 관람자는 이를 통해 각자 그때마다 다양한 공간의 경험을 함.</p>	<p>Storefront for Art and Architecture / Steven Hall</p>  <p>퍼즐조각 같은 가변적인 벽은 움직이는 오브제로 공간의 빛을 조절하고 내 외부의 연속성을 주며, 공간은 패널의 움직임과 관람자의 이동에 따라 매번 달라지며 공간의 오브제를 통해 인간과 공간을 상호작용하게 함.</p>	역동성 연속성 복합성
	<p>Real Space in quick times pavilion / UN studio</p>  <p>직각체계를 벗어나 위상학적인 연속면을 이용하여 공간의 위계적 질서를 해체하고 공간의 연속성을 주며, 벽자체를 스크린화하여 정보를 떠다니게 하여 유동적으로 정보를 흡수하고 여러개의 단위공간을 개방함.</p>	<p>Wet Grid / NOX</p>  <p>공간 안에 또 다른 공간형성으로 내외부 공간의 개념을 상실하고 하나의 막으로 이루어진 구조체가 유연한 곡선의 형태로 연속되며 관람자는 공간에서 예측이 불가능한 유동적이며 연속적인 공간을 경험하게 됨.</p>	유동성 비물질성 연속성	
무계성	공간 목적 -움직임의 연속성	<p>Dutch Pavilion, Hannover EXPO, Germany, 2000 / MVRDV</p>  <p>공간에 자연을 결합한 공간으로 뿌리나 땅들의 이미지와 실제 재료를 이용하여 공간자체를 하나의 랜드스케이프로 재창조함. 이에 공간은 내 외부를 복합적으로 형성하고 경계를 해체하여 공간의 연속성을 부여함.</p>	<p>Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa / SANAA</p>  <p>공간 사이 마다의 빈공간은 외부의 환경을 도입하여 공간 안에 새로운 공간의 혼성으로 밖에서 안으로 연결되는 연속적인 공간을 이루고 복합적인 경험을 하게 함.</p>	비물질성 연속성 복합성
		<p>Sendai Mediatheque / Toyo Ito</p>  <p>유리의 투명성을 통해 입면은 시각적으로 사라지고 금속의 반사를 통해 이미지의 중첩과 겹침으로 생겨나는 모호한 이미지들은 실재가 아닌 허상의 다중적인 경계를 만들고 공간을 역동적이며 유동적인 공간으로 표현함.</p>	<p>Glass Video Gallery / Bernard Tschumi</p>  <p>면의 독립이 아닌 면의 소멸이라는 방법의 투명한 유리 외피는 공간을 자연과 오버랩 시키면서 공간이 마치 허공에 떠있는 듯하게 해주고 내 외부를 역전 시켜 공간의 유동적인 움직임을 이끌어 공간의 동시성을 획득함.</p>	역동성 유동성 비물질성

게 움직임의 유연성을 제공, 상호지원하면서 교감하고 반응하는 것이 공간에서의 상호작용적 접근이라 할 수 있겠다. 이는 기술의 발전에 의해 사회 전반이 정보화, 미디어화 되는 경향에 따라 건축 공간에서도 이러한 상호작용적인 특성이 나타나게 되어 가장 먼저 표피의 디지털화, 혹은 미디어화가 되는 방법으로 관람자에게 움직임을 지원한다. 전자적 기능을 뛰어넘어, 인간이 상호작용하는 동적인 의미의 장으로서 가능하게 되는 것이다.¹⁵⁾ 또 이러한 매체가 아닌 공간의 가변적 움직임이나 의미화 된 구조물과 공간구성을 통해 전시공간에서는 관람자가 새로운 의미를 생성하고 새로운 움직임이 가능하게 지원해주는 것이 상호작용적인 공간을 표현하는 방법이라 할 수 있다.

(3) 무경계성

하이퍼텍스트는 한 텍스트의 “내부의 것”과 “외부의 것” 사이에서 그 차이를 모호하게 한다. 또한 하이퍼텍스트는 텍스트의 한 블록과 연결된 모든 텍스트를 그 텍스트와 협력하도록 만든다는 특성으로 이동이 자연스럽게 흘러가는 것을 가능하게 해주며 다양한 연결과 형식, 제한이 사라져 무한하게 확장되는 가능성을 열어주는 무경계적인 특성이 있다. 이러한 구조는 공간에서 내, 외부의 공간이 자연스럽게 연속되거나 내부 구조적 요소들의 경계가 해체되어 모두 연속면으로 이루어지게 되어 관람자에게 무중력적인 공간감을 느끼게 한다. 또 텍스트와 텍스트가 서로 협력하여 텍스트의 지평을 확장하는 것은 공간과 공간이 겹치면서 경계의 혼성을 통해 공간을 확장 하여 관람자에게 움직임의 연속성을 가능하게 한다. 또한 재료의 투명성과 반사등의 다양한 물리적인 성질을 통해 공간을 구분하지 않고 시각적인 연속성을 가져와 관람자에게 연속되어진 공간을 경험하게 하는 것이 공간에서의 무경계적인 공간을 표현하는 방법이라 할 수 있다.

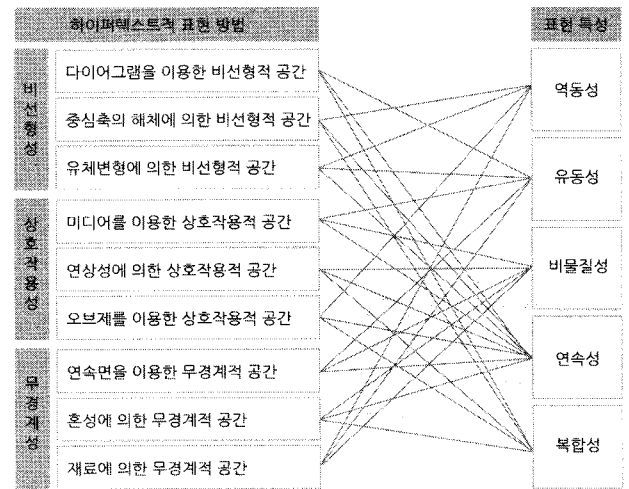
3.4. 전시공간의 하이퍼텍스트적 표현특성

하이퍼텍스트적용 방법을 사례를 통해 분석결과를 요약하면 그 방법마다 각각 공간에 다양한 특성을 표현하고 있었으며 그 표현 특성은 <그림 2>와 같이 5가지의 표현특성으로 종합해 볼 수 있으며 <표 5>와 같은 표현개념으로 정의 되어 질 수 있다.

4. 하이퍼텍스트적 전시공간의 사례 분석

4.1. 분석방법 및 범위

현대 건축가들의 전시공간을 중심으로 하이퍼텍스트적인 표현 유형을 분석하는 것은 새롭게 변화하는 건축의 패러다임을 이해하는 중요한 과정이라고 생각하고, 하이퍼텍스트적 표현은



<그림 2> 하이퍼텍스트 표현방법을 통한 표현특성 도출

<표 5> 하이퍼텍스트적 공간 표현 특성

표현 특성	표현 작품	특성 개념	특성 표현 요소
역동성		심리적인 힘, 긴장감 또는 운동감을 의미하며 공간을 정제된 이미지로 인지하는 것이 아니라, 다양하게 변화되어 보이는 개념으로서의 공간을 형성한다.	-사선 -중첩 -부정형 형태 -불규칙한 조합
유동성		액체처럼 흘러 움직이는 성질, 환경에 따라 이리저리 옮겨 다니는 성질로 부드러운 공간을 만들어 예측 불가능한 공간을 형성한다.	-접기 -비틀기 -자유곡선 -유선형의 형태
비물질성		균질화된 물질성에서 벗어나 모호한 형태와 효과를 나타내는 성질로 오감을 자극하고 감성을 중시하며 계속해서 변화되는 공간 ¹⁶⁾ 을 형성한다.	-비형태적 요소 -미디어 활용
연속성		끊이지 않고 계속 이어져가는 방향성을 갖는 일련의 흐름으로 상대공간으로 변형되어 삽입되고 무한한 공간으로 개념을 확장하고 방향성을 갖는 공간이 된다.	-무한한 중첩 -유기적 곡선 -확장
복합성		다양한 프로그램의 결합을 통한 다원화 되는 성질로 공간을 분할하고 이것을 하나로 통합하여 다양한 성격의 공간을 형성한다.	-분할 -중첩 -비위계적 형태

단순히 한 가지 특성만 가지고 표현되는 것이 아니라 다원적인 의미를 내포하고 있기 때문에 어떤 특성에 따라 분류하여 작품을 분석하기보다 한 작품에서 앞에서 도출한 비선형, 상호작용, 무경계의 표현방법과 특성들이 어떠한 방법으로 다양하게 표현되었는지를 분석하고자 한다.

이를 위해 전문가 30명을 통한 설문 조사를 실시하여 1980년대 이후의 작품을 중심으로 하여 다양한 현대 전시공간의 하이퍼텍스트적인 표현 유형의 흐름을 알아보는데 기준을 두었다. 이는 건축디자인의 다양한 표현이 1980년대 이후의 해체주의, 신표현주의, 디지털 테크놀로지 등을 이용하여 새로운 경향

15)김태수, 비선형 공간에 나타난 유동적 특성에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2005, p.47

16)권영걸, 공간디자인16강, 국제, 2001, p.235

의 건축을 추구하는 건축가들을 중심으로 강하게 나타나는 양상을 보이고 있기 때문이다.

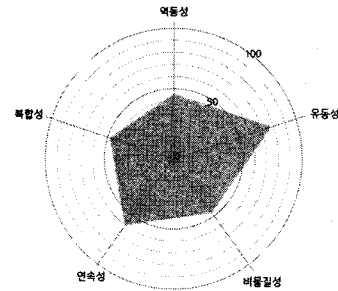
4.2. 사례 분석

<표 6> 전시공간 사례분석

작품명 / 작가	작품사진	표현방법	표현특성	스케일					
				20	40	60	80	100	
Fresh Water Pavilion / NOX / 1997		유체 변형 -미디어 -오브제 -연속면 -재료	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
Guggenheim Museum, Bilbao / Frank Gehry / 1998		중심축 해체 유체 변형 -혼성	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
Rosenthal Centre for Contemporary Art / Zaha Hadid / 1999		중심축 해체 -연속면 -재료	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
Experience Music Project / Frank Gehry / 2000		중심축 해체 유체 변형 -미디어 -오브제 -혼성 -재료	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
BMW Group Pavilion / ABB Architekten / 2001		유체 변형 -연상성 -오브제 -연속면	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
Trans-port 2001 / Kas Oosterhuis / 2001		유체 변형 -미디어 -연속면	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
Imperial War Museum North / Daniel Libeskind / 2002		중심축 해체 유체 변형 -연상성 -혼성 -재료	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa / SANAA / 2004		다이어그램 -중심축 해체 -재료	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
New Mercedes Benz Museum / UN studio / 2006		다이어그램 -연속면 -재료	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						
Zaragoza Bridge Pavilion / Zaha Hadid / 2008		중심축 해체 -미디어 -재료	역동성						
			유동성						
			비물질성						
			연속성						
			복합성						

4.3. 사례 종합분석

<표 7>과 같이 전시공간의 사례분석결과 공간에서의 비선형성은 유체변형을 통해, 상호작용성은 미디어를 통해, 무경계성은 재료에 의해 두드러지게 표현되어 지고 있다. 상호작용성은 기존의 전시공간에서 아직까지는 미약하게 나타나고 있음을 알 수 있었다. 또 <그림 3>과 같이 공간에서 하이퍼텍스트는 유동성(78%)을 통해 가장 잘 표현되고 있는 것을 확인할 수 있으며, 시대의 변화에 따라 비물질적인 특성이 두드러짐을 볼 수 있다. 이는 최근 작품일수록 그 표현이 확대되고 적극적으로 공간에 5가지의 특성이 복합적으로 나타나고 있음을 알 수 있다.



<그림 3> 표현특성 분석 스케일

<표 7> 전시공간 사례 종합분석

하이퍼텍스트	공간표현방법							공간표현특성						
	비선형		상호작용		무경계			역동성	유동성	비물질성	연속성	복합성		
	다이어그램	중심축 해체	유체 변형	미디어	연상성	오브제	연속면						혼성	재료
M-1			■	■		■	■	○	●	○	○	○		
M-2	■	■					■	○	●	○	○	○		
M-3	■					■	■	○	●	○	○	○		
M-4	■	■	■		■		■	○	●	○	○	○		
M-5		■		■	■	■		○	●	○	○	○		
M-6		■	■			■		○	●	○	○	○		
M-7	■	■	■	■			■	○	●	○	○	○		
M-8	■		■					○	●	○	○	○		
M-9	■					■		○	●	○	○	○		
M-10		■		■				○	●	○	○	○		
종합	2	5	7	4	2	3	5	3	7	46%	78%	48%	60%	48%

(○ - 0~20% ● - 21~40% ○ - 41~60% ● - 61~80% ● - 81~100%)

5. 결론

현대사회는 빠른 발전과 디지털혁명으로 인해 다원화 되고 탈 획일성을 추구하는 사회변화 속에서 전시공간 역시 이러한 사회적 욕구를 충족 하고자 하는 노력이 활발히 진행되고 있다. 이에 본 논문에서는 하이퍼텍스트라는 컴퓨터상에 나타나는 쌍방향 정보 교환 방식을 이용하여 그 대응방법을 모색하고자 하였다. 이를 위하여 하이퍼텍스트의 구조적인 특성을 통해 기존의 전시관에서 보여 지는 표현방법과 특성을 분석해 하이

퍼텍스트의 공간 적용가능성과 공간 구성방식의 새로운 대안임을 찾아보았다.

먼저, 하이퍼텍스트를 건축적인 관점에서 다루었던 선행 연구의 분석을 바탕으로 하이퍼텍스트의 구조적인 특성을 비선형성, 상호작용성, 무경계성으로 그 키워드를 도출하였다. 이를 이용하여 물리적인 공간의 한계를 인정하고 하이퍼텍스트와 전시공간의 구성요소와 구조의 관계성을 통해 공간에 적용이 가능한 방법으로 도출하였다.

그 결과, 하이퍼텍스트는 공간에서 인간의 움직임에 활발하고 다양하게 해주는 것부터 논의되어지고 있으며 첫 번째, 비선형적인 구조적 특성은 다이어그램을 이용, 중심축의 해체를 이용, 유체변형을 이용하여 공간에서 관람자들의 움직임을 다양하게 해주는 표현방법을 도출하였다. 두 번째, 상호작용적인 구조적 특성은 미디어를 이용, 연상성을 이용, 오브제를 이용하여 공간에서 관람자와 관람자, 공간과 관람자의 움직임을 지원해주는 표현방법을 도출하였다. 세 번째, 무경계적인 특성은 연속면을 이용, 혼성을 이용, 재료를 이용하여 공간에서 관람자의 움직임의 연속성을 부여해주는 표현방법을 도출하였다.

이렇게 도출한 하이퍼텍스트적 공간 표현 방법 9가지를 사례 분석한 결과 하이퍼텍스트적 전시공간에서는 역동성, 유동성, 비 물질성, 연속성, 복합성이라는 공간 표현특성을 도출할 수 있었다.

이를 통해 기존의 전시공간에서 하이퍼텍스트가 어떻게 표현되고 있는지 분석하였다. 단, 기존의 전시공간은 하이퍼텍스트적 요소를 통해서 만들어진 공간이 아니기 때문에 그 해석과 분석은 다를 수 있을 것이다.

그 결과, 표현방법에서는 비선형성은 유체변형에 의한 방법을, 상호작용성은 미디어를 이용한 방법을, 무경계성은 재료에 의한 방법을 통해 가장 잘 표현되어짐을 확인 할 수 있었다. 전시공간에서 아직은 체험 프로그램을 통한 상호작용이외의 공간과 관람자의 직접적인 상호작용을 적극적으로 도입하지 못하고 있음을 파악할 수 있었다. 또, 표현특성은 기존의 전시공간에서 하이퍼텍스트는 유동성이라는 하나의 특징이 두드러지게 표현되고 있음을 알 수 있었다. 이는 시각적인 움직임에서 실재움직임을 유발하는 공간으로 변화를 암시한다. 또 공간에서 점점 비물질적인 특성이 확대됨에 따라 공간이 물리적으로 한정된 공간에서 점점 무한한 변화를 가지는 공간으로 변화 되고 있음을 확인 할 수 있었다.

이상 본 연구는 디지털 패러다임에 걸맞은 하이퍼텍스트라는 가상적인 개념을 공간화 시켜 실현 가능한 표현방법과 표현특성을 도출하고 현실적 적용가능성에 대한 기초적 자료를 제시하는데 의미를 지닌다. 이러한 시도들을 바탕으로 하이퍼텍스트적 공간개념의 특성을 보다 적극적으로 도입하면서, 기존의 공간 구성 원리와는 차별화된 새로운 공간 구성 원리를 이

끌어 낼 수 있을 것이라 기대한다. 또 이러한 새로운 것에 대한 도전은 인간의 삶과 질을 지속적으로 높여줄 것이며 하이퍼텍스트적인 공간은 앞으로 다가올 다원적인 사회의 대응방법이 될 것이라고 사료된다.

이러한 하이퍼텍스트의 개념을 조금 더 적극적으로 공간에 도입하게 위해서는 본 연구에서 먼저 설정한 물리적인 한계점을 뛰어넘는 과학적인 공간이동방법과 공간의 구조적 측면이 더욱 연구 되어야 할 것이며, 관람자와 공간의 직접적인 상호작용에 관한 연구가 계속적으로 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

1. 조지P. 랜도우, 여국현 역, 하이퍼텍스트 2.0, 문화과학, 2001
2. 권영걸, 공간디자인16강, 국제, 2001
3. 라도삼, 비트의 문명 네트워크의 사회, 커뮤니케이션 북스, 1999
4. 유현주, 하이퍼텍스트 디지털미학의 키워드, 연세대학교 출판부, 2003
5. 김민중, 리즘과 하이퍼텍스트의 관점에서 본 도서관 공간 구조 변화의 이해, 중앙대 석사논문, 2005
6. 김성환, 현대 뮤지엄 공간에서 나타나는 탈정형적 표현 특성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2007
7. 김용광, Hypertext Space개념의 인테리어 관련 3단계 통합오피스 실내 공간 계획, 홍익대 석사논문, 2004
8. 김태수, 비선형 공간에 나타난 유동적 특성에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2005
9. 이선미, 하이퍼텍스트의 특성을 적용한 공간 디자인 계획에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2008
10. 장재영, 하이퍼텍스트적 사고를 통한 공간 재구성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2003
11. 황용섭, 디지털공간의 구축형태 표현 특성에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2002
12. 권미주·김용승 현대 공공미술관의 사회적 역할에 따른 공간 구성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제16권 6호(2007. 12)
13. 권영걸·이지영, 작품-인간-환경관계 설정에 따른 미술관 전시 공간의 유형적 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제13권 4호(2004. 8)
14. 최윤경·김재연, 박물관 전시공간의 지식전달체계에 관한 연구, 대한건축학회논문집 16권 6호

<접수 : 2008. 12. 31>