

전시공간의 표현요소 연구

A Study on the Expressive Factors of Exhibition Space

김 준 호

경기대학교 산업디자인학과 겸임교수

Kim Joon-ho

Dept. of Industrial Design, Kyonggi Univ.

● Keywords: Contextual sequence, Sequential context, Optimization

※1. 서론

전시공간에는 공간성과 시간성이 교차한다. 구조화된 공간은 시간적 인식 매커니즘으로 개별 시퀀스의 맥락적 합으로 인식된다. 그것은 마치 한편의 영화를 감상할 때나 전통 중국음식을 음미할 때에 잔상, 잔미의 연속적 롤 플레이의 과정과 유사하다. 전시공간에서 시각요소가 가장 지배적으로 작용할 경우에도 관람동선상에 접근거리, 각도, 전후관계에 따라 파벨리온의 매스는 서로 다른 형태로 다가오며 전달성이 다르다. 정지 상태에서도 공간의 항상성 등의 작용으로 보여지는 공간은 생략된 부분이 보완적으로 유추 이해되기도 한다. 바뀌말해 공간의 물성(物性)은 연속적 관람시퀀스(이동 또는 정지상태에서 지속적으로)의 상호반응에 의해 관람자 개개인의 다양한 행태안에서 서로 다른 지각, 인식의 체험으로 전달된다.

지각(Perception)과 인식(Cognition)이란 인간이 환경속에서 물적 대상을 단순히 보는것(Seeing)만이 아닌 복합적 지각의 총합적 매카니즘의 결과로서의 심상(心像) 즉, 이미지(Image)이다. 또 지각은 외부 자극에 대한 무의식적 반응의 연속이 아니라 활발한 지적 탐구의 속성을 가진 것으로 이해되고 있으며, 이러한 지각이나 인식의 가장 명백하고 중요한 특성의 하나는 '물(物)'이란 '물(物)'만이 아닌 어떤 다른 종류의 '관계성(relation)'속에서 존재한다는 사실이다.

전시공간에서 풍부한 시간적 교차 표현요소(전시적 이해를 돕는 부가 상징, 은유요소 등)는 전시공간의 질을 높인다. 즉 전시전달성 극대화를 위한 정연하게 함축된 시.공요소의 구조화 표현을 통해 인터랙티브 요소가 풍부한 체감형 전시공간이 된다.

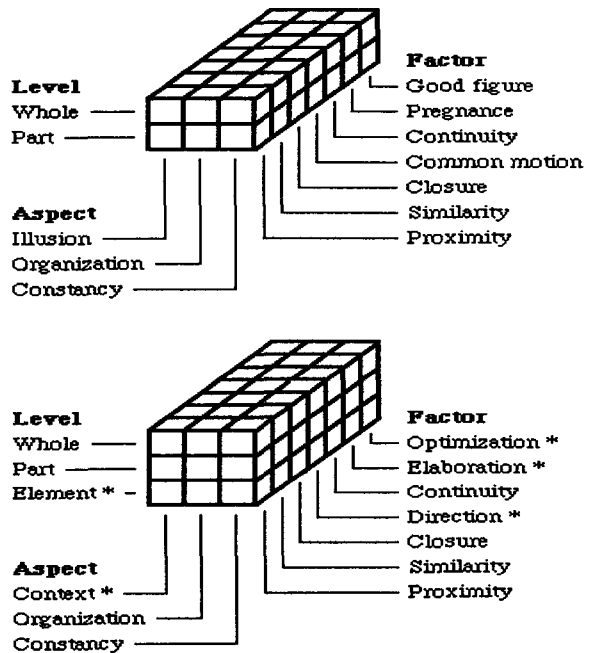
본고에서는 이러한 일련의 자극과 반응의 관계에서 전시전달의 맥락으로 자극원으로서의 공간, 시간의 상호작용적 조절의 몇가지 전형을 제시하고자 한다.

2. 인지의 매카니즘

공간을 인지할 때 다양한 개인차가 있지만 본질적으로 유사한 경향(패턴)을 띄며 이러한 공통적 심리변수를 목적하는 바, 공간-개인간의 상호작용적 결과치(인식의 결과치)를 예상하여 역대입하여 본다는 것은 바람직하며 가장 인간적인(인지의 매커니즘에 호소하는) 공간 구성의 시작이라 할 수 있다.

우선 검증된 것중의 하나는 공간의 항상성이다. 사람의 눈은 같은 대상에서 여러 가지 자극을 받아 망막상에 본질적으로 2차원의 상을 맺는다. 그러나 일반적으로 기억의 심상을 통해 그 공간은 자연스럽게 안정적인 3차원 공간으로 여겨진다. 이러한 추론적(맥락적) 인지과정은 랜덤한 자극원을 받아들일 때도 단순화, 명료화하여 이해하는 경향이 있다. 이러한 인지 원리는 다분히 정성적 측면의 행태와 관련되어 있으며 정량적, 계수적으로 측정 결과치를 예측하기는 힘들다. 그러나 전시공간 구성의 표현요소로써 인간-환경간 계면을 규명하는 실마리가 된다.

게슈탈트 지각 원리는 차원 (2차원 평면조형에서 뿐 아니라 3차원 공간 조형에서도)을 막론하고 대단히 유용한 공간 조형원리이다. 게슈탈트 원리의 근간은 결국 인간의 지각체계의 불완전성, 비합리성의 규명이라 할 수 있으며 지극히 정성적인 내용을 정량화, 텍스트화 했다는데 그 의미가 크다. 게슈탈트 법칙에서 드러나는 이러한 주관적 변용 인지의 패턴은 역대입했을 때 공간에 활력을 더하는 표현요소다. 그리고 보다 경제적이고 명쾌한 공간구성의 원리로 활용될 수 있다.



Old terms corresponding to the new terms marked *:

| - new | - old |
|--------------|---------------|
| Optimization | Good figure |
| Elaboration | Pregnance |
| Direction | Common motion |
| Context | Illusion |
| Element | --- |

그림.1 Ingar Roggen의 New Terms of GESTALT Level영역에서 전체와 부분외에 Element요소가 추가되며, Aspect영역에서 착각(Illusion)은 맥락(Context)으로, Factor영역에서 Good figure->최적화(Optimization), 함축(Pregnance)->정교함(Elaboration), Common motion->방향성(Direction)으로 보관됨

3. 차원과 암시요소

전시공간에서 관람자는 자기 스스로 인체를 잠재적으로 스케일화하면서(스케일의 기준계, 나아가 지각, 인식의 경험치를 통한 맥락적 기준) 공간 전체를 인지해 나간다. Grant W. Reid는 2개의 관점에서 공간을 규명하여 기본적으로 축->초점(소점)/ 점적요소, 선적요소, 면->분할/ 면적요소, 빛->시간/ 시간적요소 등

이 모여 물리적 절대환경을 이룬다 하였다. 이러한 것은 1차적으로 망막상에 비취지는 명시요소(明示要素, Explicit)이며 어떠한 분명한 목적하에 조성되는 공간은 그 이상의 차원으로 암시요소(暗示要素, Implicit)를 내포한다. 전시공간의 질을 좌우하는 이러한 잠재적 Hidden dimension은 유도(Attraction), 상이(Balance), 대비(Contrast)등의 발현이며 공간구성원리의 표현요소가 된다.

4. 시(時).공(空)적 표현요소

관람자에게 인식면의 어필을 통해 전시 메타포를 성공적으로 전달하기 위해서는 명쾌한 맥락적 함축이 요긴하다. 시간적 맥락의 전후관계 조절, 공간의 상대적 양립성 조절이 그것이다.

- 완성된 전체보다 인상적인 부분의 암시요소 / 사례#A
- 시각의 관성 (Optimization-Direction, 3차원상 벡터) / 사례#B
- 주목성의 극대화, 어트랙티브 오브제 / 사례#C
- Kinetic + Static --지루함의 최소화 / 사례#D
- 공간확대효과, 상대적 축소감 / 사례#E
- 공간의 가역성 (포지티브와 네거티브의 역전) / 사례#F
- Vista, Vpoint / 사례#G
- 모핑, 음향이동 / 사례#H
- 미디어 혼용 중첩구성 (Real & Virtual)/ 사례#I

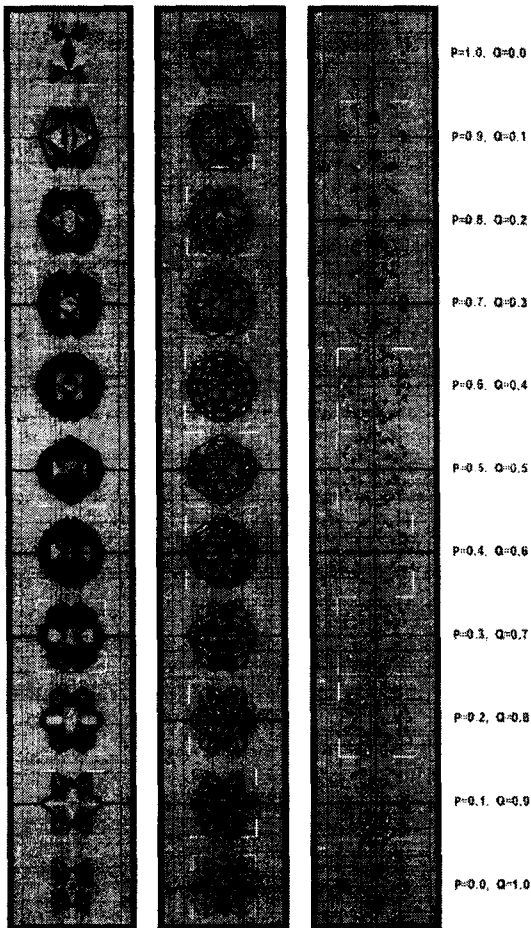


그림.2 단위입체공간의 체적변화 모핑시물레이션
3차원상의 Solid->Void, 2차원상의 면->변, 1차원상의 선->점으로의 변이과정 시물레이션을 통해 공간의 적정해를 추적하는 과정.
모핑 과정중의 한 개 시퀀스가 구조화되었을 때 생략된 부분은 선형적 반응에 상호작용하여 개인의 심상에서 자동 트레이싱, 보완, 완성되며 맥락적으로(Contextual) 운동성을 가지며(Direction-Vectorizing) 다이내믹한 인상을 유도한다. 이러한 구조화 방법은 보다 경제적이고 명쾌한 전시공간 구성의 근간으로 활용할 수 있다.

5. 결론

가장 경제적인 공간구조를 가지면서도 풍부한 상징적 은유를 내포하는 전시공간이 간결하면서도 임팩트하다. 전시공간과 지각-인지체계의 계면에서 완벽한 조절, 표현의 절대가치는 없으며 보다 상호작용적인 맥락안에서 적정해에 가까워지도록 하는 것이다. 이러한 일련의 시도와 노력은 전시현장에서 대입되는 결과치와 실험치가 피드백될 때 더욱 객관화될 수 있을 것이다.

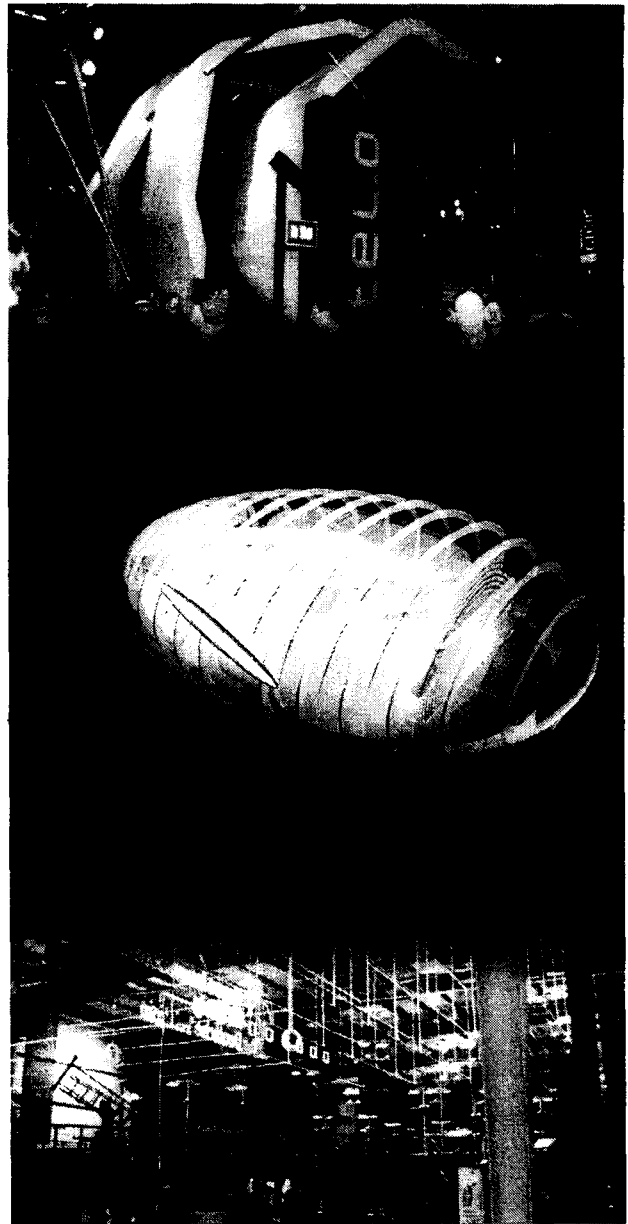


그림.3 전시공간에 함축된 명시요소와 암시요소의 사례

참고문헌

- 1) K.C.Bloomer / C.W.Moore, 이호진.김선수편저: 신체.지각 그리고 건축, 기문당, 1994
- 2) 양호일, 환경디자인의 행태학, 유림문화사, 1990
- 3) Grant W. Reid, 이재화, 임원현, 김동필역: 풍경의 구성과 연출, 대우출판사, 1992
- 4) 유희준: 건축디자인 이야기, 문운당, 1999
- 5) David Canter, 허동국역: 건축심리, 기문당, 1994
- 6) John R. Anderson, 이영애역: 인지심리학, 을유문화사, 1997

참고자료

- 1) <http://www.uio.no/~iroggen>
- 2) Hanover expo 1999, O.tel.o/ Deutsche telecom pavilion