

감각(sensation)체험을 위한 전시공간디자인의 방향성에 관한 연구

A Study on the direction of Museum Design for Sensible experience

이숙경

국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사과정

Lee, Suk-Kyung

Graduate School of Techno Design, KMU

김개천

국민대학교 조형대학 실내디자인과

Kim, Kai-Chun

Dept. of Interior Design, KMU

• Key words: Museum Design, Sensation, Experience, Perception

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

현 사회는 갈수록 '문화'가 산업의 내용이 되고 '인간'이 설계의 중심이 될 것을 시사하고 있다.¹⁾ 욕구가 다양하고 복잡해지는 인간 지향적인 현대 사회에서, 변화하는 환경에 따라 인간의 기호를 반영하는 감성파악이 21세기의 디자인 분야에서 매우 중요한 요소로써 대두되고 있는 것이다.²⁾ 이러한 배경 속에 최근의 전시공간 분야에서는 관람자와 전시공간 간의 비일상적 체험과 정서적 욕구실현을 구현할 수 있는 공간으로써 과거의 시지각적 정보전달에서 나아가 인간의 내부에서 일어나는 심리적 작용과 지각적 연구분야로서의 체험에 대한 중요성이 인식되고 있다. 여기서 말하는 감각(Sensation)은 주객이원론에 근거한 관념론적 인식론의 전제인 근대미학의 지각(preception)과는 의미가 다른 유물론적 존재를 함축하고 있다. 즉, 어떠한 자극에 대하여 인간이 느끼는 촉지적인(촉각적일 뿐만 아니라 시각적이고 청각적일 수 있는) 감각으로 의미의 전달 및 감성의 소통을 위한 자극을 의미한다.

그러나 감각을 중심으로한 인간중심형 연구는 개인성, 불확실성, 모호성 등의 이유로 학문적 영입으로 편입되기 시작한 것이 그리 오래되지 않았으며, 그 중 감각체험 전시공간에 대한 연구는 감성에 대한 중요도 인식에 비하여 연구가 미흡하였다. 따라서 본 연구는 현시대에 전시공간과 관람자가 정서적 욕구 실현을 위해 감각(sensation)체험중심의 전시공간표현방식의 방향성을 알아보는데 목적이 있다.

1-2. 연구의 대상 및 범위

본 연구는 우리문화에서 뮤지엄에 대한 논의가 초보적인 단계이고 그 실천적 수준 또한 미흡한 것을 감안하여³⁾ 유럽과 미국의 뮤지엄의 역사적 역할을 살펴봄으로써 현 시대 전시공간에 감성도입이 대두된 발생배경을 토대로 인간의 감각체험의 필요성 도출하도록 한다. 이에 인간의 초월적 감각의 이론을 펼친 질 들뢰즈의 감각의 논리에서 말한바와 메를로 퐁티의 지각의 현상학의 문헌연구를 통하여 감각이론을 연구하고, 전시공간에서 인간의 인식적 체험과의 연관성을 도출하여 현 전시공간에 대한 연구방법의 지각적 확장을 위한 분석의 방향성




을 찾도록 한다.

2. 전시의 역할 및 감각(Sensation)의 이론적 고찰

2-1. 전시 역할의 변천 및 감각체험의 필요성

전시는 기본적으로 국가의 문화 유산품들과 예술작품들을 소장하고 있는 아름다운 역사적 건물들을 연상하지만 전시의 정의와 개념은 문화적, 사회적, 정치적 그리고 경제적 맥락 속에서 계속적으로 끊임없이 다시 정의되어왔고, 앞으로도 그러해야 한다고 주장하고 있다.⁴⁾ 최근 뮤지엄들에 관한 변화를 알아보기 위하여 전시공간은 역사적으로 어떻게 역할이 변화하였는지 살펴보면 다음 표1)과 같다.

[표 1] 시대적 전시관의 역할 변화 및 시대별 사례

주요 형태	시대	시대적 의미	주요 역할	관람 대상	주요전시관
고대	고대	고대 그리스 신화에 나오는 문예, 예술, 미술, 철학의 여신, 뮤즈에게 바치는 제사의 장소인 신전을 의미	신전 골동품, 유물소장 전시	소장 가및 특정 대상	
	중세	종교적 건물이나 신전을 지칭, 근대와 비슷한 미술품소장, 교회의 역할과 비슷한 의미	골동품, 유물소장 전시		
근대	르네상스	갤러리(Gallery) :예술작품을 소장하는장소 캐비닛(Cabinet of Curiosities) :골동품, 작품, 책등 다양한 오브제들을 소장, 전시	유물 예술 골동품 소장 및 전시	세력 가 활동 가	
	프랑스혁명	계몽주의적 이상실현 공간, 재산의 소장 및 문화적 전시, 점차적으로 정체성 고취	전시 및 사회정치 적 공간		
현대	19C	미국 산업혁명 이후 박물관령(Museum Act fo 1845)에 의한 공공기관, 교육기관의 역할이 필요, 이해전달식 전시 도입	전시 및 학문연구, 대중에게 기술교육	불특 정다 수, 일반 대중 공개	
	20C 이후	창조적 영역으로의 인식 역사적, 이데올로기적, 경제적, 정치적, 삶의 질의 향상추구 공간의 의미 인식	창조의 공간 전시교육		

이와 같이, 전시는 프랑스혁명, 산업혁명이후 기술의 교육과 발전에 더불어 삶의 질 향상을 위한 관심이 높아지고 창조적

1) 권영길, 공간디자인 16강, 국제, 2001

2) 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시연출계획에 관한 연구, 건국대학교디자인대학원 석사논문, 2003

3) 김형숙, 『미술, 전시, 미술관』, 예경, 2001.

4) 김형숙, 2001.

전시에 관심이 높아지게 되었고 인간의 감정의 교류와 참여유도를 위한 인간의 촉지적·광학적 감각의 전달의 전시가 필요로 되었다. 과다한 설명과 의도적 내용전달의 매체를 보다도 관람자가 1차적으로 이성적 판단 이전에 '아'하고 전율할 수 있는 감각체험이야말로 효과적 전시를 위한 불특정 다수를 대상으로 하는 전시로서의 필요조건인 것이다.

2-2. Gill Deleuze의 감각의 논리

질 들뢰즈는 감각을 베이컨의 회화를 통해 감각의 논리로 설명하고 있는데 여기서 그는 감각을 '지각과 정서의 복합물'이라고 정의하였다. 즉, 지각은 원초적인 신체와 세계 사이에서 직접적으로 무매개적인 만남으로 이루어지는 감정으로써 "지각은 인간이 부제하는 인간 이전의 풍경"⁵⁾이라고 표현하며, 물질적인 구조, 운곽, 세워진 이미지라는 요소로 구성되어진다고 표현한다. 감각을 위한 표현방식을 변화, 팽창, 리듬, 혼동, 질서 등 존재하지 않는 형상, 즉 상징적 표현 등의 대비를 통하여 감각적 파동을 유도할 수 있다.

들뢰즈는 감각을 인간 이전의 풍경을 파동이라고 표현하였는데 이 파동은 파장의 변화에 따라 신체의 영역이 층위를 새기고 파동과 외적인 힘이 만나면 감각이 발생하는 것이라고 설명한다. 이 감각은 촉지적 이거나 눈으로 만지는 근접 시각 안에서 그리고 근접 시각에 의해 촉각적인 감각을 느낄 수도 있는 초월적 능력을 발휘하는데, 이성적 판단이전에 신체와 신체의 강렬한 사실을 말한다. 이것은 후에 파동과 경험적 지식인 정서와 복합되었을 때 더 초월적인 능력으로 배가(倍加)된다.

2-3. M. Merleau-Ponty의 지각의 현상학

들뢰즈가 말한 감각의 논리들은 메를로 폰티의 지각의 현상학으로 보다 인간의 인식과 이해를 논리적으로 접근하는 것을 가능하게 한다. 메를로 폰티는 감각을 생리학적인 것과 심적인 것의 사이에 존재한다고 함으로써, 감각한다는 것은 운동적 측면만이 아닌 지각적 측면이 서로 교통하는 것으로 선험적 자아⁶⁾가 단지 본다고, 만진다고, 고통을 느낀다고 전달되는 것이 아니라 경험을 통해 인지하고 기억하였다가 비슷한 감각을 경험했을 때 느끼는 감각이라고 하였다. 즉 감각의 법칙을 만든다는 것이며, 감각은 개개의 감각, 최초의 것도 최종적인 것도 둘도 없는 감각, 이 경험적 감각이 감각과 시작하고 감각으로 끝나며, 감성으로 잔존함을 의미한다.

3. 감각체험을 위한 전시공간디자인 표현방향

위와 같은 감각이론으로 접근한 전시공간은 심리적 작용과 지각적 체험의 장으로서 감각과 지각을 통해 정서적 욕구를 실현하는 장소이다. 이는 각각의 전시연출매체와 연출매체간의 반복과 조합을 통해서 관람자 개개인의 새로운 시나리오를 쓸 수 있는 유동적인 공간으로써, 들뢰즈의 감각 파동을 위한 표현양식의 변화, 팽창, 리듬, 혼동, 질서 등 존재하지 않는 형상, 즉 상징적 표현 등의 대비를 통하여 느끼게 하고, 메를로 폰티의 지각의 현상학처럼 생리학적인 감각과 더불어 경험을

통해 교육하고 새로운 감각으로 이끌어 내는 장으로 바라볼 수 있는 것이다.

이러한 전시공간에서의 표현방식을 살펴보면 다음과 같다.

[표 2] 감각표현별 전시공간표현방식

감각유도 표현구분	내용	전시공간디자인 표현방식	
유(有)형상	직접	보여서, 읽어서 전달이 가능한 감각 전달	<ul style="list-style-type: none"> • 단일 평면매체변화 • 오브제 및 설치 매체의 변화 • 매체의 물성 변화
무(無)형상	이상 / 상상	상상과 이상으로 인한 더 큰 감동 연출	<ul style="list-style-type: none"> • 영상매체 • 디지털매체 • 방향성 유도, 상징매체 • 연상작용 유도의 매체
		보이지 않는 내용전달을 위한 체험 (행동, 청, 미, 후각 등)	
대비 / 리듬	수축/팽창	전혀 다른 성질을 대비시켜 더욱 극적인 효과연출	<ul style="list-style-type: none"> • 시각, 통각적 응축매체 • 공간의 크기변화로 배열
	밝음 / 어두움		<ul style="list-style-type: none"> • 조명 밝기로 조절 • 공간 명암의 교차로 배열 • 평면매체의 색으로 표현 • 공간 내외부 색으로 표현
	정밀/소략		<ul style="list-style-type: none"> • 평면매체의 내외적 변화 • 단순한 형태, 복잡한 형태 변화
	통일/일탈		<ul style="list-style-type: none"> • 개구부의 크기와 위치 • 색과 기호, 상징의 변화 • 평면매체의 내외적 변화 • 비례의 조절 및 위치변화
	혼돈/질서		
시, 공간적 운동	흐름	시나리오 이동 관람자의 유동	<ul style="list-style-type: none"> • 파노라마 형식의 매체 • 수평적 공간표현 • 투시의 깊이감 표현 • 규칙적인 멈춤과 이동 • Network 매체
	추락	수직적 공간이동	<ul style="list-style-type: none"> • 급격한 수직적 공간표현
	돌발	예측 불가능한 이동	<ul style="list-style-type: none"> • 불규칙적인 멈춤과 이동 • 투과와 반사의 연출매체

4. 결론 및 향후 연구방향성

위와 같이, 본 연구는 전시공간을 디자인함에 있어서 전시공간과 관람자간의 내용전달 및 체험공간으로써 갖추어야 할 감각전달 표현방식과 전시연출방식의 방향성을 살펴보았다. 따라서, 기존의 전시공간에 대해 선행되었던 시지각적 연구들과 행태론적 연구들과 아울러 전시를 철학적, 미학적으로 살펴봄으로써 감각의 극대화를 위한 전시연출의 가능성을 볼 수 있다. 본 연구는 선행연구로서 의미가 있으며, 차 후 더 깊이 있는 이론과 전시공간분석연구를 행하고자 한다.

참고문헌

- Gilles Deleuze, 하태환 역, 『감각의 논리』, 민음사, 1995.
- M. Merleau-Ponty, 류의근 역, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2004
- Ken Wilber, 김철수 역, 『아이 투 아이』, 대원출판, 2004.
- 이보아, 『박물관학 개론』, 김영사, 2004
- 김형숙, 『미술, 전시, 미술관』, 예경, 2001
- 전 옥, 들뢰즈의 이론에 근거한 회화의 본질 연구, 홍익교대석론, 2003
- 안소현, 질 들뢰즈의 초월적 감성론에 대한 연구, 서울대석론, 2003
- 윤성규, 박물관 전시공간의 관람자 유동 및 분포특성에 관한 연구, 홍익대 대학원 박사논문, 2004
- 원진숙, 커뮤니케이션 환경으로서의 전시공간 디자인에 관한 연구, 이화여자대학교 디자인대학원 석사논문, 2001
- 정희령, 실내디자인에 있어서 감성공학적 디자인방법론에 관한 연구, 홍익대학교 교육대학원 석사논문, 1999
- 임지혜, 실내공간에 있어서 테크놀로지의 감성적 구현에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사논문, 2001
- 남경화, 뮤지엄 체험 향상을 위한 관람자 연구, 중대석론, 2000
- 조형돈, 이찬, 노매디즘(Nomadism)적 사유에 의한 표현특성에 관한 연구, 한국디자인학회발표논문, 2003.

5) Gilles Deleuze, 하태환 역, 감각의 논리, 민음사, 1995

6) 선험적 자아: 지각의 사건을 기술하고자 암묵적으로 자리잡고 있던 세계 밖의 장소가 이름을 얻고 기술의 역할을 맡는 존재