

전시 공간의 이동 체험을 통한 움직임 표현에 관한 연구

A Study on the Characteristic of 'Movement' Expression by the Moving Experience in Display Space

이정미*/Lee, Jeong-Mi

임채진**/Lim, Che-Jin

Abstract

The purpose of this study is searching the characteristic of 'Movement' expression by the Moving experience in display space.

First, the concept of 'Movement' was defined by visitor's moving experiences according to the time pass and to visual perception.

Exhibit cases were analysed to find the relationships the

defined 'Movement' experience with display spaces.

But, 'Movement' is related moving experience from the entrance to importance of display space, and that is picked out key word in movement expression.

Consequently, two category (visual expression, expression method) to regard on the space design in display space was suggested focused on the concept of 'Movement'.

1. 서론

'움직임'이란 인간의 삶에 있어서 중요한 시각적 요소가 될 뿐 아니라 인간을 주체로 하여 공간에 시간을 구체화시키는 표현 요소이기도 하다. Theo Van Doesburg는 그의 공간 체험에 있어 공간내에 사람이 움직인다는 것을 중요한 문제로 생각했으며, 이제 인간은 더이상 어느地點에 못 박힌채 靜的으로 하나의 이미지를 定款하도록 강요되어서는 안된다고 봄으로서 3차원적 공간에 부가된 4차원의 시간개념과 움직임에 따른 공간 체험을 강조했다. 이는 시간과 움직임에 따른 공간 체험에 있어 디자이너가 어떤 특정한 공간에 위치한 주체자에게 그 후의 공간에 대한 호기심을 유발하고 적절한 의미와 특성을 갖는 공간의 구성으로 극적 효과를 제시할 수 있다는 사실이 디자이너와 주체자 모두에게 중요한 가치를 지니고 있다는 의미일 것이다.

이에 본 연구는 실내 공간에 표현되는 시지각적·시간적 개념들을 통한 다양한 연출체계를 움직임 관계로 이해하는데 그 방향을 두고 있다. 따라서, 실내 공간 체험에 있어 주체자의 움직임을 유발시키는 동기과 그에 대한 普遍的이거나 特殊한 반응들의 특성을 把握하고, 이들이 실제의 計劃에 적용되는 原理로서 정리될 수 있는 사항인지를 事例에 반영시켜 檢證해 보는 것을 研究의 目的으로 한다.

우선, 관람객의 움직임을 주요 요소로 하는 展示空間을 대상 공간으로 選定하였고, 이들의 움직임을 시간성과 관련시켜 이론적으로 고찰하였으며 이를 바탕으로 전시 공간의 주어진 순로 형식과 多變化的인 觀覽客의 觀覽類型을 비교하고 그 관계를 理論的 배경으로 제시하였다. 이를 바탕으로 다음 단계에서 기존의 전시 공간을 대상으로 사례 분석을 행하였다.

2. 움직임개념과 시각원리

2-1. 전시 공간의 전시 연출에 대한 문제점 의식

*정회원, 홍익대학교 산미대학원 산업디자인학과 졸업예정

**정회원, 홍익대학교 건축공학과 부교수

美術館의 성격이 그 이미지가 지니고 있는 고요한 사원으로부터 오늘날 많은 변모를 가져오고 있음은 變化하는 사회에 대한 유대로서의 표징인 것이다. 여기서, 기존의 전시 공간에 대한 문제점을 제시할 수 있다. 기존 전시 공간의 경우, 거의 모두 中性的 이미지를 가지고 있다고 보여진다. 근본적으로 전시 공간의 屬性은 자신을 드러냄 보다는 전시될 작품을 가장 훌륭한 視覺的 조건에서 수용해야만 된다는 점에서 可變性이 있는 중성적 이미지가 가장 바람직하다고 할 수 있다. 그러나, 미술관 전시의 대다수가 기존 건축물의 조건을 그대로 수용하여 무미건조하고 단순한 전시 기법을 반복함으로써 관람 의욕의 저하와 피로감을 불러일으키고 있게 되는 경우가 많다.

이를 테면, 靜的공간 혹은 動的 공간이란 전시물의 種類, 性格에 따라 구분되어 적용되어야 할 것이나 대개의 경우 모두 靜的 공간으로 劃一化시켜 버리는 것이 현상이다. 따라서, 可變性에 대한「새로운 이해」가 요구되며 다양한 전시 연출에 의한 觀覽客의 反應과 그에 따른 문제점의 고려가 동시에 이루어져야 할 것이다.

또한, 觀覽客의 이동 體驗에 있어서, 視覺的 要素의 결여도 고려되어야 할 문제점이라고 보여진다. 전시 공간에서 최적의 視覺性을 얻도록 다양한 기법들이 시도 되어 왔으나, 각론적이고 原論的이며, 동선론에 그치고 있는 것이 一般的이다. 전시 공간의 연출이 암시하는 視覺的 통합은 공간적 질서나 분류 대신에 立體的으로 느끼는 공간의 視覺的 요소들의 혼재를 제시하는 것으로 전시 디자인에 있어 여러 요건들을 만족스럽게 해결하며 전시하기 위해서는 각 전시물의 전시 요건에 대한 섬세한 연구와 기획 소재에 대한 전시 시나리오와 전시 공간 계획과의 일치, 연출상의 다양한 표현간의 상호 보완 관계를 통하여 전개되어야 한다.

이러한 맥락에서 계획적으로는 平面的인 연출 계획과 더불어 立體的 이고도 시각적 조직력이 강화된 연출기법에 대한 다양한 연구가 선행되어야 할 것이다.

2-2. 시지각 원리와 시간성에 따른 움직임의 개념 전개

建築 분야에서 인간의 知覺을 論할 때 일반적으로 시지각이라는 용어를 주로 사용하는데 시지각이란 일단 보는 것을 意味하며, 본다는

것의 일반적인 의미는 시각각을 통하여 대상의 두드러진 특성을 把握하는 것을 의미한다. 공간내에서 인간의 시지각 과정을 공간적 이미지로 形象化시키는 것은 공간을 이동하는 觀察者의 움직임에 의해 이루어진다. 이러한 공간에 대한 인간의 詩感覺와 時間性은 과거로부터의 수 많은 공간에 대한 認識과 概念들의 전개에서도 명확히 드러나고 있다. 이러한 시간의 흐름 속에서 연속적으로 공간을 이동하기 때문에 觀察者는 현재 어느 位置에 있고 또 어디를 향해 갈 것인가를 결정할 수 있는 것이다. 따라서, 우리 인간은 '時間과 空間의 연속성을 통해 움직여 나간다.'고 할 수 있겠다.

19세기, 4차원의 시·공 개념의 대두로 등장한 時間개념의 지각은, 한 대상을 한 시점에서 보는 것이 아니라 대상을 回轉시키거나 혹은 주위를 돌면서 지각되는 시점의 변화에 따라 認識되어 진다는 것이다.

(표2-1)이동체함에 의한 시간개념

이돌프 할데브란트	순수 시각 + 관찰자의 접근	시간개념 (4차원)
반 도어스브르크	시각적 자극 요소 + 연속적 움직임	
모호리 나기	이동시각 + 동시적 개념 = 움직임속의 시각	
부르노 제비	움직임에 의한 관찰자의 시점 + 거리 변화	

공간의 실제적 흐름은 觀察者의 움직임에 의해 생겨나지만 시각흐름은 실제적 움직임을 誘導할 수 있고 시각적 遮斷으로 공간의 흐름을 통제할 수 있는 결정적인 역할을 하고 있기 때문에 신체적인 이동 뿐만 아니라 지각적으로 느끼는 시각적 움직임의 확장도 포함하여야 한다.

3. 전시 공간에 나타난 움직임 표현의 인식 요소 분석

3-1. 관람유형과 순로 형식과의 관계

전시 공간의 순로 형식은 觀覽客을 위한 공간 즉, 入口에서부터 전시실을 돌아서 出口에 이르는 움직임의 흐름을 意味하는 것으로서 전시 공간의 기능을 左右하는 매우 주요한 要素라 할 수 있다. 동선의 유도 過程에서 전시 공간의 순로 형식은 觀覽客의 관람 類型과 다소 差異가 있음을 발견할 수 있는데 이는, 觀覽客의 행동 반경이 매우 尠大하여 어떠한 한정 요소에 의하여 限定시키기 어려우며, 觀覽客의 知覺과 認知 判斷에 의거한 움직임 意志에 의하여 결정되기 때문이다."

(표3-1)행동Model이용방법 2)

이동의 내용	Image
• 2지점의 위치 이동이 행동의 목적인 경우	
• 다른 행동 목적을 위하여 위치를 이동하는 경우	
• 이동 프로세스를 행동 목적으로 하는 경우	
• 이동이 정체된 경우	

1) 木村幸一郎, 尹原貞敏, 建築物에 관한 群集流動狀態의 觀察, 日本建築學會大會論文集, 第5號, 307

2) ① 通動이나 通學路에 보여지는 2지점간의 移動을 목적으로 하는 경우로써 유동의 方向이나 經路가 일정하고 最短 經路를 선택하는 경향이 강하다.

② 單一의 목적지를 지속하지 않고 目的에 대응하여 차례 차례로 移動하는 흐름으로 일상 생활에서 잘 관찰되어지는 경우이다.

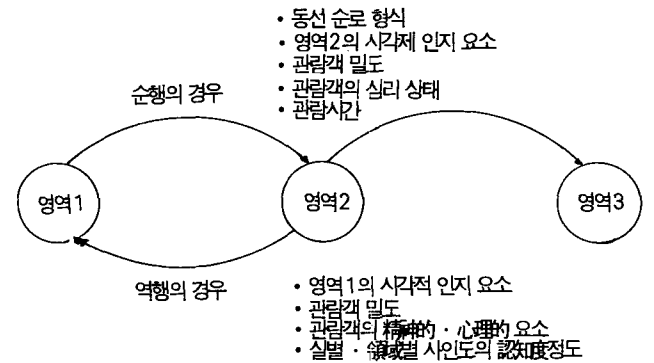
③ 觀光 旅行 등에서 볼 수 있는 흐름으로 過程의 體驗을 중시하는 경우이다.

④ 流動이 停滯해버린 상태로서 유동을 조절하는 역할을 한다. 유동의 정지 상태는 일련의 흐름 가운데에서 반드시 관찰되는 것으로 그 발생 位置나 規模 등이 건축 계획상의 중요한 문제가 되는 경우이다. 이 의미로 流動 시뮬레이션의 큰 목적은 이 정지 상태의 豫測에 있다고도 할 수 있다.

전시 공간내의 觀覽客의 경우 위와 같은 행동 Model은 관람 類型에 있어 기본적인 틀이 될 수 있다. 이를 바탕으로 각각의 行動 모델에 대한 意味를 파악하고 전시 공간에서 知覺되는 視覺的 요소와의 相關性을 통해 전시 연출의 意圖와 非意圖의 兩面性을 발견할 수 있는데, 전시 공간에서 觀覽客의 관람 Cycle과 의도된 전시 순로 형식 사이에 거리(Gap)감을 발생시키는 視覺的 요소는 다음과 같이 정리 되어 질 수 있다.

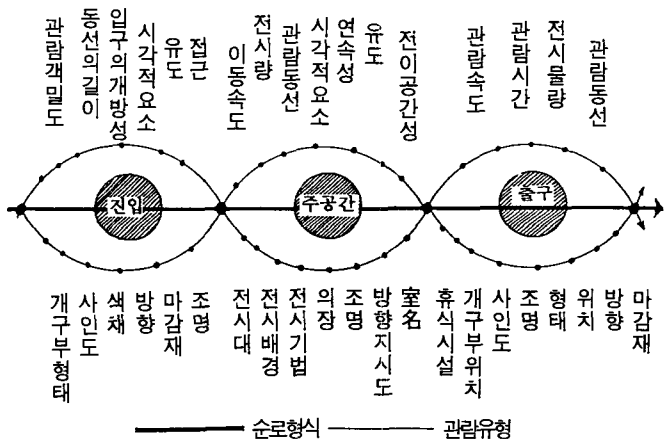
- 공간적 기본요소 - 천정, 벽, 바닥, 개구부(형태, 색채, 높낮이, 위치, 방향, 마감 재료등)
- 중간영역 - 전시대, 전시배경, 전시물의 전시기법, 설비, 의장, 조명등 · 동선도, 사인도(sign), 방향제시도 등으로 細分되어질 수 있다.

이러한 많은 視覺的 認知 요소들은 관람객으로 하여금 의도된 순로 형식을 그대로 따르게도 하고, 또는 순로형식에서 벗어나 새로운 움직임으로 유도하게도 하는 경로 선택의 중요한 端緒가 된다. 즉, 관람객의 움직임의 경로가 연속적인가, 역행적인가, 정지하는가의 양상은 다음에서 보여지는 바와 같이 여러가지 요소에서 관찰할수있다



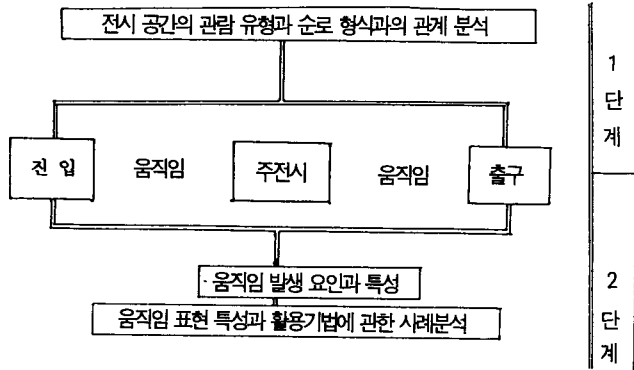
(그림3-1)이동체함을 통한 움직임 양상

이러한 각각의 요소는 전시 공간의 순로 형식과 觀覽客의 다양한 관람 유형사이에는 일치점과 불일치점을 발생시킴으로써 전시 공간의 동선을 결정한다. 일치점과 불일치점이 각각 어느 지점에 위치하는가를 觀察함으로써 이를 誘導하는 시각적 요소의 位置와 特性을 발견할 수 있는 것이다.



(그림3-2)순로 형식과 관람유형의 cycle

즉, 觀覽客이 움직여 나가는 進行 經路는 관람객 자신이 이동 방향을 선택할 경우, 무언에 影響을 받아 決定되는가를 파악하는 것이 주요한 문제이고 영향을 미치는 각각의 요소들은 空間的 측면에서부터 Sign, 實名 등에 이르기까지 細密的으로 나열되는데 이는 모두 視覺的 側面에서 고려되어야 하는 것이다.



(표3-2) 분석과정을 위한 분류체계

3-2. 분석 체계에 대한 개요

上記의 내용을 토대로 하여 **관람객의** 관람 유형과 움직임 양상을 중심으로 기존 전시 공간에서 연출 표현 기법과의 관계에 대하여 분석을 진행하였다.

• 분석 대상의 개요

[유길준과 개화의 꿈]

미국 피바디 에섹스 박물관이 개관 200주년을 맞아 계획한 한국관

건립 사업을 성원한다는 취지로 열린 기획전으로 ‘공물을 통해 한 시대의 역사를 들여다보는 재미를 최대한 살리기 위해 공간의 면적과 동선의 변화를 드라마틱하게 구사한다. ‘라는 concept를 설정하고 전시 공간을 크게 4영역으로 구획하고 각각의 공간은 주목을 끄는 특이한 참여 코너로 구성된 전이 공간으로 연속성을 주고 있다.

• 공간 구성

① 중앙홀 - 유길준의 일생을 엿볼 수 있는 유길준 관


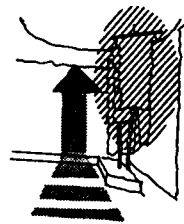
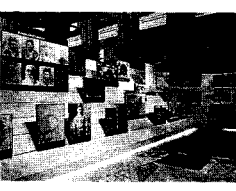
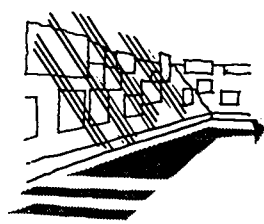

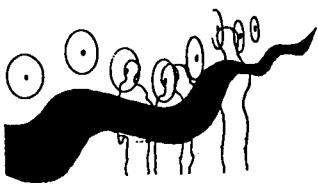
② 임시로 설정한 빌리지 - 개화촌


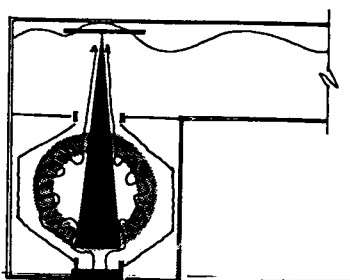

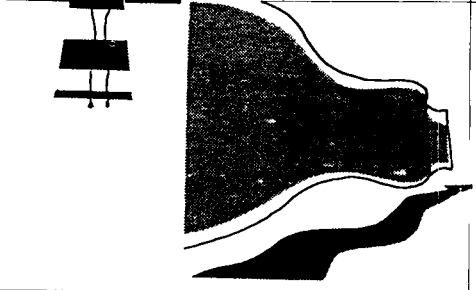

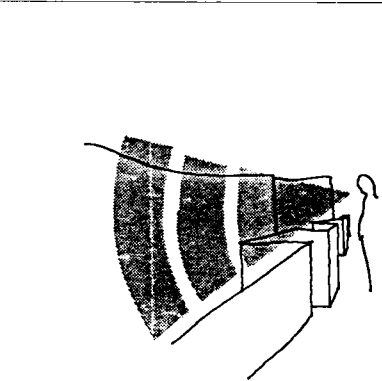
③ 개화기의 한국을 영상에 담은 멀티극장

④ 모스가 수집한 한국 공물과 그밖의 피바디 소장품들을 보여주는 ‘모스관’ 으로 전시대 설치와 파티션의 배치를 입체적으로 연출하고 Half Mirror 등을 이용해 이중장면을 연출하는 등 여러가지 다양한 연출을 제시하였다.

[이승만과 나라세우기]

광복 50주년 특별 기획으로 대한 민국의 건국을 전후로 한국 근 - 현대사의 흐름과 이승만 박사의 생애를 보여준 기획전으로 이승만 관련 사진, 유물, 기사, 서예 등 총 1천 2백 60여점을 수집하여 이승만 조각상, 와이드 칼라 사진을 통한 이미지 연출, 대형 연표, 서예와 휘호, 쇼케이스, 세계지도, 멀티 슬라이드 등 첨단 기기를 사용하여 입체적으로 전시하였다.

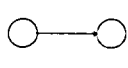
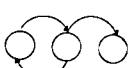
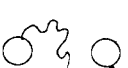
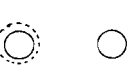
표현 기법	관람자의 이동 체험	분석도	시각적 요소
 <ul style="list-style-type: none"> • 가대 scale의 저포전기 • 진입구 前室의 협소함 	<ul style="list-style-type: none"> • 저포전기의 거대한 scale과 뒷 배경개화기한국전경이 조화를 이루며 높은 천정을 천막으로 조절하여 관람객의 주목을 끌면서 2,3,4전시실의 시각적 연속성을 체험하게 됨 • 공간의 협소함에 비해 저포전기의 크기가 상대적으로 크므로 주목성을 주어 진입이 용이함 • 상대적 크기에 의해 정체현상보다는 이동 속도를 빠르게 하여 전시장 내부로의 흡수를 진행시킴 		<ul style="list-style-type: none"> • 주목성 - 저포전기의 공간에 대한 상대적 scale로 접근 유도 • 유도성 • 흡수성 - 상대적 크기 대비에 의한 움직임 속도의 조절
 <ul style="list-style-type: none"> • 공간의 대비 • 경사진 전사배경 • 전시 pannel의 입체구성 • 바닥조명의 연속적 흐름 	<ul style="list-style-type: none"> • 수직적 개방감을 느끼게 하는 경사진 전사대가 前室의 좁은 통로에 대비되어 강한 움직임을 일으킴 • 경사진 전사배경과 수직으로 우뚝 선 전시판넬은 입체감을 주면서 전시판넬을 figure로 명확히 지각하게 함 • 일렬배치가 아닌 지그재그의 입체배치는 호기심을 자극하며 이동체험을 고조시킴. • 경사진 전사대의 밑으로 연속되는 조명효과를 받지 않은 전체조명속에서 관람객의 연속적 움직임을 유도함 		<ul style="list-style-type: none"> • 유도성 - 좁은 공간과 확대인 개방공간의 수직적 공간 대비에 의한 움직임 유도 • 연속성 - 조명의 흐름에 의한 움직임 연속
 <ul style="list-style-type: none"> • hole을 이용한 전시효과 • 반사재를 이용한 hole미감 • hole의 지그재그배치 	<ul style="list-style-type: none"> • 호기심 유발의 한 전시 형태인 hole 전시는 입면의 회고 넓은 배경면과 상대적으로 작은 크기의 구멍으로 관람객의 호기심을 자극함 • 관람 hole의 자유연속 배치로 움직임을 증가시키면서 참여관람을 유도함 • hole의 주변에 반사재를 사용하여 관람객의 이동과 움직임 모습을 그대로 보여주어 연속적으로 움직임을 유도함 		<ul style="list-style-type: none"> • 암시성 - hole위에 숨은 전시시각경에 대한 강한 호기심을 자극 • 연속성 - 마감재 사용과 hole의 연속배치 • 주목성 - spot light와 전반조명의 강한 대비로 인한 시각적주목과 ‘들여다보는 전시’ sign에 의한 호기심 유도

표현 기법	관람객의 이동체험	분석도	시각적 요소
 <ul style="list-style-type: none"> 작은 개구부 Figure & Ground 효과 	<ul style="list-style-type: none"> 작은 입구를 통해 보이는 전시 내부의 광경은 Figure & Ground의 폐합성 효과와 grouping 효과를 가지고 있어 Figure로 인지됨 작은 개구부는 시각의 사진들과 같은 Picturesque 효과를 내어 내부공간의 전시 판넬이 더 선명하게 부각됨 관람자의 시선을 집중시켜 내부로의 접근이 유도됨 		<ul style="list-style-type: none"> 주목성 - 진입부 전면에 보이는 내부 전시광경의 주목에 의한 접근
 <ul style="list-style-type: none"> 전시판넬 후면의 조명 효과 등근 시면을 경면으로 마감 	<ul style="list-style-type: none"> 관람자는 유도되어 내부로 진입하다가 전실의 공간에서 일시 정체한다 원형의 작고 밝은 전실을 불규칙하게 비추는 경면을 통해 관람자는 방향감을 잃고, 사방이 둘러싸인 전시 공간에서 소용돌이 치는 힘을 체험한다 		<ul style="list-style-type: none"> 유도성 - 진입하는 관람자의 시선과 움직임에 동시에 정지시켜 전시대로유도
 <ul style="list-style-type: none"> 거대 scale의 곡면벽 전시 전시 내용의 연대순 배치 단위panel 형식이 아닌 플리주 형식의 one panel 인물사진의 다양한 스케일의 조화 사진과 설명의 연속배열 	<ul style="list-style-type: none"> 전시실에 들어섰을 때 정면으로 보이는 거대한 scale의 곡면의 전시panel에 강한 시각적 자극을 받고 일시 정지하여, 수직적·수평적 scale의 대비감을 체험함 자연스러운 곡면과으로 구성된 연대순의 전시 내용에 의해 시각적 연속성은 이어지고 플리주 형식으로 구성된 전시 panel의 다양한 크기의 실물사진과 역사적 사진의 설명이 관람객의 움직임의 속도를 조절함 사계의 한계를 벗어난 거대scale은 관람객의 피로와 지루함을 초래할 수 있으나 곡면벽과 다양한 크기를 갖는 전시내용들은 이것의 해결책으로 작용함 		<ul style="list-style-type: none"> 연속성 - 곡면벽을 이용한 시각적 흐름과 움직임의 흐름에 대한 연속성 유도성 - 시대순에 의한 전시내용의 연속배열 배치에 따른 움직임의 유도성

3-3. 관람 유형과 움직임 유도 요소의 추출

두 기획전에서 관찰된 觀覽客의 反應 양상과 관람객을 誘導했던 움직임 표현의 視覺的 要素들을 정리하면 다음과 같다.

〈표3-3〉 분석1: 행동유형에 따른 양상

이동의 내용	공간적 측면	연속적 측면	상부적 측면
	<ul style="list-style-type: none"> 순로형식이 연속적임 순로가 명확히 인지 개방적임 	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 연속성 영역의 명확한 인지 미로 구성 직접적 방향성 제시 동일한 전시수법의 반복 	<ul style="list-style-type: none"> 호기심 유발 관람 의욕 고조 관람객의 밀도 장시간 관람에 의한 피로 동일한 전시수법의 반복에 의한 단조
	<ul style="list-style-type: none"> 순로형식이 불연속적 영역 분리가 명확함 부분적인 폐쇄감 	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 불연속성 동시적 시각의 중첩현상 의도적 방향 제시 내용의 불연속성 특이 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 인지에 의한 호기심 유발 관람 밀도 연구 감상형의 관람 형태
	<ul style="list-style-type: none"> 개방적 자유로운 순로형식 	<ul style="list-style-type: none"> 전시대의 분산배치 전시 오브제의 방향 자유로운 관람유형 제시 시각적 동시성 	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 인지 관람 밀도 선택 관람 관람 시간
	<ul style="list-style-type: none"> 수평적 폐쇄 수직적 개방감 모서리 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 참여 관람 배치 부스(Booth) 설치 조명의 밝기 조절 지극적 대비 	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 상부적 자극 참여 의도 관람 밀도·폐쇄감 호기심 고조

이처럼 관람객들은 각 전시 영역의 성격이나 이동 목적에 따라 다양한 움직임 양상을 보였는데 이들의 반응을 입구와 주전시공간 그리고 각 전이 공간에 따라 분류해서 살펴보면 다음과 같다.

〈표3-4〉 분석2: 이동체험과 순서에 따른 양상

입구	외부에서 바리통 개구부 통과	정지 - 이동 이동	주목성 · 선택성 · 유도성
주 전시 공간	전실	<ul style="list-style-type: none"> 정체 빠르게 이동 일시정지 - 이동 	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 연속성 유도성 주목성 부분적 개방감 속도감
	전시 영역1	<ul style="list-style-type: none"> 천천히 이동하면서 관람 오랫동안 정체상태에서 관람 일시 정지관람 - 이동 빠르게 이동하면서 관람 스치듯 지나면서 관람 	<ul style="list-style-type: none"> 부분적 개방감 속도감
	전이 영역	<ul style="list-style-type: none"> 정체 빠르게 이동 · 천천히 이동 천천히 이동하면서 관람 	<ul style="list-style-type: none"> 연속성 영역성 유도성 동시성
	전시 영역2	<ul style="list-style-type: none"> 천천히 이동하면서 관람 오랫동안 정체상태에서 관람 일시 정지관람 - 이동 빠르게 이동하면서 관람 	<ul style="list-style-type: none"> 시각적 연속성 유도성 주목성 부분적 개방감 속도감
출구	내부에서 바리통 출구 통과	<ul style="list-style-type: none"> 천천히 이동하면서 인식 빠르게 이동 	<ul style="list-style-type: none"> 주목성 암시성 선택성 연속성

이는 관람객이 정지해 있을 때와 이동하면서 보는 시점과 시각의 차이에 의한 것으로 이러한 원리는 시간 개념의 개입에 따른 이동 체험에 의거한 반응이라 보여진다. 이에 체험에 따른 시점과 표현기법으로부터 다음과 같은 인식요소를 추출해 낼 수 있다.

〈표3-5〉 분석3: 움직임 표현의 시각적 요소

표현기법	체험에 의한 시점	인식요소
<ul style="list-style-type: none"> · 입구의 강한 식별성 · 작은 개구부와 자극적인 대비 현상 · 오브제 설치 	<ul style="list-style-type: none"> · 동시대비현상 · 작은 입구와 대비되는 시선의대 비로 picturesque 효과를 줌 · 강한 주목성을 체험하고 빠르게 흡수되어 접근 	<ul style="list-style-type: none"> · 주목성 · 식별성 · 유도성
<ul style="list-style-type: none"> · story telling 형식의 연속·단절 전시 · 동일한 전시기법의 반복 · 곡면에 의한 시각적 흐름 · 동선의 일방향배치 · 시간적 개방을 이용한 시각적 연속성 	<ul style="list-style-type: none"> · 시간적으로 개방된 공간이나 흐르는 듯한 곡면 전시를 따라 시간적 연속성을 체험하며 움직임 · 전시연출 기법상 연대순, 시간순의 순서·단절 기법이나 의도된 동선에서 직접적으로 연속성을 느끼면서 움직여나감 	<ul style="list-style-type: none"> · 연속성 · 유도성
<ul style="list-style-type: none"> · vista로 나타나는 투시도법 · 들여다보는 hole 전시 	<ul style="list-style-type: none"> · 의도적으로 감춰져서 직접적으로 보이지 않는 것에 대한 호기심을 자극받음 · 전시영역을 부분적으로 보여줌으로써 시간적인 압사를 체험한다 · 투시도법에 의한 vista에 나타난 공간의 깊이감에 따라 전시영역의 시각적 체험과 존재의 위치를 인식함 	<ul style="list-style-type: none"> · 암시성 · 시각적 연속성 · 공간의 깊이감
<ul style="list-style-type: none"> · 방향표시 · 조명의 밝기 조절 · 미로형 동선구성 · 천정과 조절 	<ul style="list-style-type: none"> · 시각적 체험에 의한 관람의 의욕에 따라, 시각적 주목성 차이에 따라, 직접적인 방향제시에 따라 관람객은 유도되어 움직인다 	<ul style="list-style-type: none"> · 유도성 · 주목성
<ul style="list-style-type: none"> · 공간상의 개폐감 · 전시배경의 마감재 · 전시배경의 각도 	<ul style="list-style-type: none"> · 공간상에서 수직적으로 수평적으로 개폐감이나 폐쇄감이 부분적으로 체험될때 이동 속도의 조절이 발생하며 전시효과와 주목성, 방향제시에 따라서 달라진다 	<ul style="list-style-type: none"> · 움직임의 속도감 · 부분적 개폐감
<ul style="list-style-type: none"> · 방향제시 · 유도 object의 설치 · 조명의 밝기조절 · 공간의 마감과 시각의 식별성 표시 	<ul style="list-style-type: none"> · 관람객은 시각적 영역분리를 통해 현위치에서 동선의 끝단을 인식하고 다른 전시실로 향하는 연속흐름을 체험하면서 다음 전시공간에 대한 호기심을 유도 받는다 	<ul style="list-style-type: none"> · 연속성 · 영역성 · 유도성 · 호기심 유도

4. 움직임 표현 특성과 시각적 유도 요소의 사례 분석

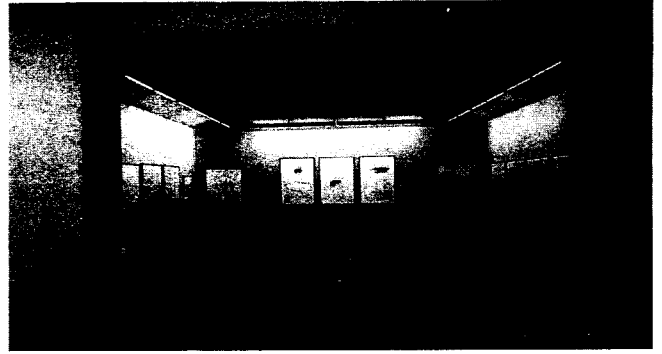
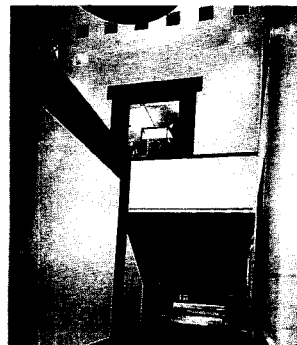
전장에서 파악한 움직임 표현의 인식 요소는 관람자가 공간이동을 하는 과정에서 시점과 시각적 요소에 의해 반응되어지는 움직임 양상의 분류이며, 다음에서 분석할 움직임 표현을 위한 분석의 기초적 관점으로 제시될수있다.

● 주목성

‘눈에 띈다’라는 언어를 공간 안에서, 또는 사물에 대해서 사용하는 경우가 있다. 전시 공간을 향해서 움직일 때 가장 먼저 ‘눈에 띄는’ 것은 입구이다. 입구의 주목성에 따라 접근의 움직임이 용이한가 그렇지 못한가에 달려 있기 때문에 입구에 대하여 위의 조건이 적용된다.

〈사진1〉 Museum of American Indian & Western Art

- 테두리 효과는 입구의 의미를 명확하게 知覺시키며 강한 색 대비는 그 효과를 더욱 高調시킨다



〈사진2〉 Muench-Grauert-Bahnhof Art Museum - Hans Hollein -

- 그래픽에 의한 테두리 효과가 아닌 벽체의 두께를 이용한 테두리 표현으로 picturesque 효과를 나타내어 접근성을 誘導하고 있다. 일소점을 향하여 벽체의두께를 分節함으로써 시선과 움직임을 더욱 강하게 흡수하고 있다.

● 영역성

영역성에 의한 形態 구성이나 演出에 대한 방법은 意味나 屬性에서 찾을 수 있는데 이는 觀覽者 자신(자신이 위치한 영역)과 자신을 제외한 他人(다른 영역)과의 위치 사이에서 관계하는 시각적 分離, 接近, 所屬에 관한 관계로 정리 되어진다. 觀覽者 자신의 위치와 다른 공간과의 영역 分離나 연속성은 이 영역성, 즉, 공간의 視覺的 廢合性으로 표현될 수 있고, 크기는 廢合性的 對比, 작게는 바다패턴등의 표현에 의한 視覺적 영역분리에 의하여 공간의 변화와 움직임의 強弱을 줄 수 있는 것이다.



〈사진3〉 Shocha Art & Craft Museum - Miyawaki -

- 階段을 이용하여 무수히 많은 700여개의 佛像들을 전시하였는데 佛像의 配置에 따라 展示 領域이 정해지게된다. 전시물의 集中 配置는 전시 領域을 이루고 상대적으로 전시 영역을 따라 觀覽者의 움직임을 誘導하고 있다.



〈사진4〉 High Museum at Georgia Pacific Center

• 바닥패턴과 기둥을 이용하여 視覺的 개방감과 함께 視覺的인 영역 分離를 동시에 표현하였다.

● 연속성

공간에서의 連續性은 각 공간을 區劃짓는 선의 결정에서부터 시작된다. 즉, 연속적인 공간 實體를 통하여 入口로부터 안으로 들어감에 따라 觀覽者는 전시 공간에서 統一性과 一貫性있는 전체로 조직 또는 구성되는 일련의 과정을 통해 視覺的 형태 연속성을 지각하게 된다. 특히, 전시 공간에서는 이러한 연속성이 觀覽 동선에 큰 영향을 미치기 때문에 觀覽者가 感知하여 반응할 수 있는 상황을 다양하게 豫測하여야 한다. 선, 형태, 패턴, 색상 등의 規則的이거나 調和있는 반복은 동일성(Identity)를 갖으며, 전후 관계의 맥(Context)을 이어주어 전시 공간에서는 관람자의 움직임을 유도하여 동선을 자연스럽게 構成하는 효과를 갖는다.

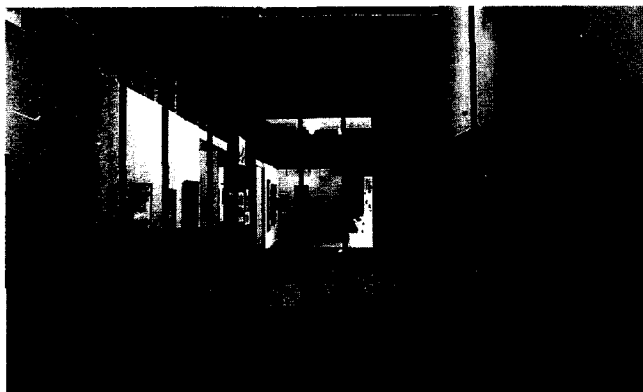
특히, 歷史적인 경우 Story Telling의 전시 기법과 같이 전시 내용을 연속적 인적으로 配列하여 觀覽者의 시각적 연속성은 물론 實際 움직임을 誘導할 수 있다.



〈사진5〉 예술의 전당 한강미술관 (李承晚과 나라 세우기)

• 1875년 - 1965년의 이승만의 生涯와 함께 국내의 政勢와 事件, 人物, 行蹟 등을 대형 연표로 전시함으로써 시각적 연속 흐름과 함께 근 - 현대사의 흐름을 捕捉하게 하는 연속적 움직임을 유도 하고 있다.

또한, 투명성을 갖는 유리나 frame과 같이 보이지 않는 벽의 使用은 예로부터 건축가들이 Out side-In의 技法을 採用하여 限定的 개방감을 갖도록 하는데 주로 利用하였는데 이미 유리가 갖는 採光의 차원을 넘어서 이것이 갖는 수많은 價値를 利用하려는 노력으로 보아야 할 것이다. 유리가 갖는 연속성은 '開放主義'에 있으며 그것은 열린 가슴, 가슴 트이는 시원함을 느끼는 空間이며 다른 세계로의 호기심을 誘發하는 媒介 요소라는 의미일 것이다.



〈사진6〉 Los Angeles County Museum of Art-FrankGehry-

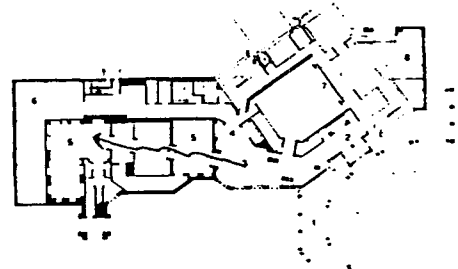
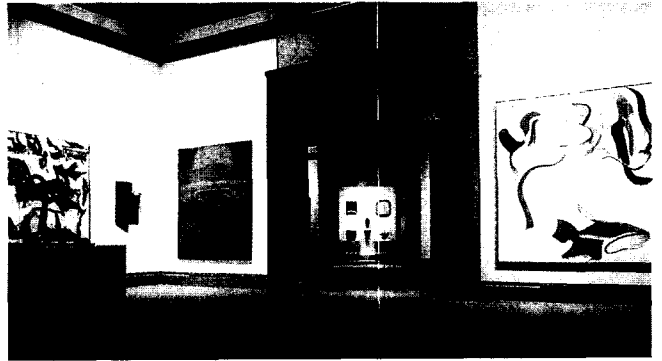
• 觀覽者가 정지한 채 frame을 통해 들여다 본 것이다. 규칙적으로 얇은 細木의 frame은 유리판과 같은 背景(ground)으로 認知되면서, 오버랩(overlap)효과에 의해 동시에 4공간을 知覺하게 한

다. 양 side의 벽체는 연속하여 앞공간과 이어져 있으나 實際적인 觀覽者의 움직임을 遮斷되고 視覺的 공간감을 體驗한다.

즉, 觀覽者는 현재 위치해 있는 場所에서 정지한 채 frame을 통한 또 다른 視覺的 體驗을 하게 되고 視覺的 연속감과 함께 마음속에 움직임의 方向을 설정할 수 있는 것이다.

● 유도성

공간의 移動 體驗에 따른 움직임 이란 觀覽者가 현재의 공간에서 다른 공간을 향하여 바라보거나 實際로 다른 공간으로 移動해 가는 過程 속에, 변해 가는 공간의 상황 혹은 형상을 나타내는 패턴이라고 할 수 있다. 觀覽者의 움직임을 誘導하는 데 있어서 그 行爲를 구분해서 생각해 보면, "정지상태에서 다른 공간을 향하여 바라보는 행위"와 "유도되어 實際로 다음 공간으로 移動해 가며 體驗하는 행위"로 나눌 수 있는데 전자는 視覺的인 유도이고 후자는 直捷的인 움직임 유도라고 할 수 있다.



〈사진7〉 The Palmer Museum of Art-CharlsMoore-

• 스틸 프레임의 開口部가 方向性을 가지고 움직임을 誘導한다. 左右의 選擇的 동선이 아닌 '左'의 決定된 動線의 표현으로 觀覽者의 관람 순서를 暗示하고 있다.

視覺的 誘導를 시각적으로 開放된 공간에서의 움직임의 유도라고 보았을 때 여러가지 표현기법 즉, 패턴, 오브제의 방향 위치, 조명의 밝기 차이, 보이는 대상물의 Figure & Ground 효과에 의한 Figure의 강한 對比 등에 의해 視覺的인 注目과 實際的인 움직임을 유도할 수 있다. 開放된 공간에서의 分散 배치는 특히, 動線을 길게 하여 움직임을 더 적극적으로 誘導하는데, 오브제의 方向을 달리하여 意圖的으로 觀覽者의 움직임을 더 延長시키는 경우도있다.

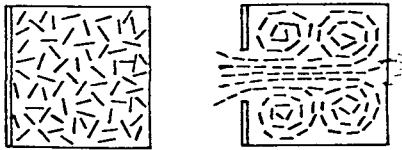


〈사진8〉 Vitra Museum-FrankGehry-

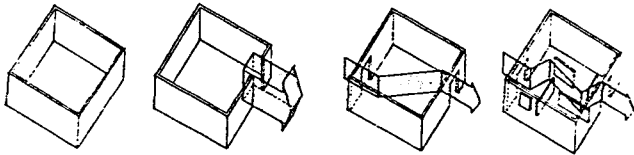
• 平面的인 分散배치는 觀覽客의 동선을 延長시키지만 사진과 같이 展示된 오브제의 方向의 다양성은 立面에서 知覺할 수 있는 視覺의 흐름을 延長시킨다. 전시 오브제의 前後, 左右의 方向이 각각 다르게 配置되어 觀覽客은 빙빙 돌거나 정지하거나 조금씩 移動하면서 連續적으로 움직인다.

● 속도성

유도에 의한 움직임에 빠르기를 조절하는 것이 속도성이다. 공간 요소의 리드미컬한 구성이 움직임이라는 개념으로 확장되고 방향의 흐름을 암시할 때 어떤 '힘'이 발생한다. 이러한 '힘'은 움직임의 속도를 조절하여 정제 현상을 발생시키기도 하고 이것의 영향으로 더 강한 움직임으로 誘導할 수도 있다. 平面的인 位階에 의해서도 表現될 수 있지만 이는 立體的으로 보다 그 解析이 풍부하다. 공간의 양감(量感) 즉, Volume에 관한 要素에서 속도성은 더 다양하게 表現될 수 있다.



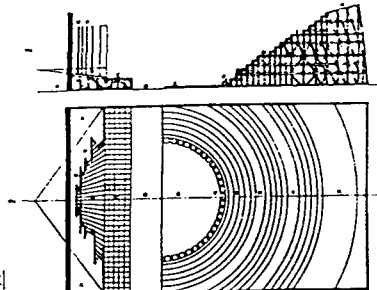
또, 벽에다 開口部를 낼 경우, 벽체로 인해 斷切되었던 두 공간 사이의 힘의 흐름이 발생한다. 이 開口部는 실제의 '물리적 移動'을 허용하는 門과 같은 開口部일 수도 있고 또한 視覺적으로 느끼는 시각적 運動의 擴張을 의미하는 窓과 같은 開口部일 수도 있다. 사실 開口部는 그 자체만으로도 움직임을 이끌어내는 데 充分하다.



위와 같이 4方이 벽으로 둘러싸인 閉鎖된 공간에 開口部가 있다면 정제되어 있던 기운이 強力한 힘을 發散하며 흐르게 되고 觀覽客은 실제 이러한 흐름을 視覺적으로, 또는 실제 움직임으로 體驗하게 된다.

● 동시성

視覺的 효과를 극대화시키고 全體를 동시에 보여줌으로써 관람자로 하여금 未來의 상황에 대한 豫測과 움직임의 順序를 결정하게 한다. 인간의 눈에 비친 모든 立體的인 사물은 光學的 원리에 의해 透視圖적으로 보이게 된다. 이러한 투시도 효과로 인하여 효과적인 시각성을 주어 공간의 시각적 개방감을 주거나 공간의 현장감을 주기 위해 주로 사용되는데 전시 공간의 입구 부분이나 轉移공간에 이러한 투시도법을 이용하여 picturesque 효과를 표현하여, 두 場面을 동시에 認識하며 두 공간의 영역을 이해하고 움직임의 經路를 결정짓게 되기도 한다. 主 전시 공간에 있어서는 각각의 전시 Booth에 투명 材質의 마감재료를 사용하여 여러 공간을 重疊된 것처럼 보이게 한다거나 동시에 여러 전시 영역을 觀望하고 전체적인 움직임의 흐름을 認識할 수 있도록 연출할 수 있다. 이렇듯이 투시도법이나 투명재료, 또는 重疊된 전시기법 등에 의한 공간의 觀望은 실제 눈에 보이는 깊이의 영역성 뿐만 아니라 눈에 보이지 않는 영역의 存在와 움직임의 內在의 暗示가 갖는 표현 효과라 할 수 있겠다.



(사진9) Serlio 무대장치

• 舞臺디자인에서 舞臺의 背景을 입체감있게 構成짓는 기법으로 주로 사용하였는데 그림과 같이 舞臺뒤에 5개의 門을 설치하고 門을 통해 도시와 연결되는 것 같이 보이도록 하였다. 街路建築物의 평행선이 앞으로 끌어당긴 虛투시소점으로 모이도록 하여 立體的으로 보이는 여러 개의 街路景觀을 觀望할 어디에서나 동시에 바라 볼 수 있게 하여 現實感이 나는 舞臺 장치가 되었다.

4-2. 움직임 표현 특성과 유도 요소의 디자인 메카니즘

공간내 이동 體驗은 관람자의 시각과 관련된 것으로서 視覺的 요소의 刺激과 그 시각의 時間, 시각 視點에 따라 움직임 양상은 결정된다고 할 수 있다. 관람자의 움직임을 유발시키는 視覺的 요소들은 표현 기법과도 관련을 맺고 있는데 각각의 특성에 분류되어 부합된 표현 기법들은 다른 시지각적 특성 요인의 영향을 받아 보다 새롭고 다양한 표현기법으로 재생산될 수 있다는 것을 의미한다. 움직임 視覺的 표현 특성과 表現 기법들과의 상호관계는 다음과 같다.

(표4-1) 움직임 시각적 표현 특성과 표현기법의 유기적 관계

의미	시각적 특성	표현 요소 및 구성원리	표현 기법
접근	· 주목성	· figure & ground · 대비 · 집단	· 상대적강조 · 색다른 분절 · 단순한 외형 · 강도 있는 대비 · 테두리 호 · 패턴 · grouping
시각적 영역 분리	· 영역성	· 시각적 폐쇄성 · 장소성 · ground의 우위	· 시각적 폐쇄 · 바다, 패턴, 조명, 전시기법에 의한 시각적영역 분리
실체 움직임 유도	· 연속성	· 전후관계의 맥 - context · 동일성 - identity · 반복	· story-telling형의 전시 연출 · 동일 형태구조의 연속 반복 · 오브제의 의도적 배치 · 개구부의 크기 및 위치 · 재료에 의한 반경
시각적 방향 제시	· 유도성	· 방향 · 축	· 일방향의 미로형공간구성 · 시각적 영역 분리 · 개구부의 방향 · 오브제의 방향과 위치 · 패턴 · 조명
움직임 속도 조절	· 속도성	· 속도 · 방향	· 투시도법의 깊이감 · 공간의 수평, 수직적 분절 · 기법과 폐쇄의 반복 · 패턴 · 미감재료
움직임 암시	· 동시성	· 중첩 · 투시	· 투시도법의 깊이감 · 투명 재료 · 깊이감 · 방향감

5. 결론

3次元으로 표현되는 展示 内部 空間을 시각의 대상으로 보았을 때 그 知覺의 범위안에서 認識되는 시각적 특성을 '움직임'이라고 假定하고, 움직임의 현상에 時間이 介入되었을 때 視野에 捕捉되는 시각적 요소를, 現代社會의 의미적 특수성과 同一한 표현 의미로 把握하려고 할 때 다음과 같은 結論을 도출해 낼 수 있다. 첫째, 한정된 전시 공간의 知覺場內에서 인식할 수 있는 시각적 요소는 觀覽客의 認知 과정을 행동으로 이어지게 한다. 그 중 觀覽客의 시야에 포착된 刺激의 요소

는 다양한 움직임으로 誘導할 수 있다. 둘째, 전시 공간의 시지각 과정에 時間이 介入되면 그 순간부터 시야에 포착되는 시각적 요소는 이동적 체험의 연속으로 시-공 4차원의 관점에서 이해되어진다. 셋째, 전시 공간내의 移動에 따른 視點의 변화 즉, 전시 공간의 주요한 관람 동선 體系를 의식하고 이에 반응하는 다양한 관람 유형을 고려하여 이들 관계에서 발생하는 一致, 不一致점으로부터 움직임 발생의 시각적 요소를 추출할 수 있다. 넷째, 추출된 시각적 요소는 複雜하고 有機的인 관련성을 가지면서 표현기법으로 생산되고 이는 실제 전시 공간에서 意圖的인 움직임 誘導 요소로 제시될 수 있으며 이의 조절을 통해 展示 觀覽의 주요한 흐름을 設定할 수 있다. 움직임 要素로 제시될 수 있는 유도 요소들(접근의 의미를 갖는 주부성/시각적 영역 분리의 의미를 갖는 영역성/실제 움직임을 유도하는 연속성/시각적인 방향을 제시하는 유도성/움직임의 속도를 조절하는 속도성/암시적 움직임을 의미하는 동시성)은 다양한 視知覺的 특성과 유기적으로 接木되어 표현될 수 있다고 보여진다. 視空間은 끊임없이 변하는 動的인 세계이고 그러한 동적 환경 속에서 人間이 생활하며 살아간다고 할 때 그 공간은 기능적 충족 뿐만 아니라 시각적 감성적 요구도 풍성히 제공되어 보다 安樂한 삶으로의 방향을 提示하여야 한다고 보여진다.

특히 현대 사회에서의 展示 공간은 바쁜 日課 속에서 여유와 지적 만족을 영위할 수 있는 文化 空間으로 그 한정된 공간속에서 만큼은 삶의 活力素가 될만한 커뮤니케이션이 이루어져야 한다. 기존의 획일화되고 靜的인 전시 공간에서, 刺戟的인 視覺的 요소나 강한 환기 요

소들은 이동하는 觀覽客의 움직임에 액센트 효과를 줄 수 있고 이는 현대 사회의 동적 이미지에 대한 同 一한 의미가 있다고 보여진다.

참고문헌

1. 서상우, 현대박물관 건축에 관한 계획, 홍익대 박사논문:1988
2. 차상우, 현대건축에 나타나는 움직임의 표현성에 관한 연구, 홍익대 석론, 1993
3. 김광현, 건축지각형태의 분석방법, 건축의 지각형태이론과 면의 종합에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 3권 5호,1987.10
4. 森 彦, 経路探索モデル, 日本建築学会大会論文集, 1995.2
5. 木村幸 郎, 川原貞敏, 建築物에 關係된 群衆의 移動狀態의 觀察, 日本建築学会大会論文集, 1995.2
6. Margaret Hall, On Display, London, 1987
7. Francis D. K. Ching, Architecture, Form Space & Order, VNR, 1979
8. Van de Ven, 건축공간론(Space in Architecture, 1980), 고성봉역, 기문당, 1991

(접수 : 1995. 5. 23)