

디자인 호텔의 인터랙션디자인 속성 비교 연구*

Comparative Study on the Characteristics of Interaction Design in the Design Hotel

Author 이미경 Lee, Mi-Kyung / 정희원, 동양공업전문대학 실내디자인과 부교수

Abstract The design hotel where new life styles of users were created and the exchange of one's identity and the culture was executed was employed the interaction design which considered the attendance and experience of users as the important motives. This study is to discuss on the relationship between the design hotel and interaction design, and to compare and analyze the differences in the expression methods of them. It was concluded that the design hotel had a close relation with the properties of information supply, amusements, narrative, personalization, and social exchange in the interaction design, and it mainly used the digital media of non-material, the juxtaposition of strangeness, the change of structure, substitution of values, appropriation of hybrid as a means of its expression. In addition, it was revealed that the properties above did not simply apply to an open space but were connected as a dominant-subordinate relationship into one subject. It is expected that the field of interaction design in the design hotel will be expanded due to the spread of digital technology and its role and importance will be increased. Therefore, it is thought that the study to provide the development of a variety of contents of design hotel should be kept through the study of organic relation between different subjects, avoiding the indiscriminate use of the contents.

Keywords 디자인호텔, 감성디자인, 인터랙션디자인, 경험디자인, 나레이티브디자인, 유희디자인, 혼성디자인
Design Hotel, Emotion Design, Interaction Design, Experience Design, Narrative Design, Amusement, Hybrid

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

대중적 가치관과 다양성, 탈 물질, 지적, 문화적 가치 중심 등의 특징들로 대변되는 현대사회의 인식구조는 호텔 사용자의 이용 목적과 소비경향에서도 많은 변화를 가져왔다. 호텔은 과거의 단순한 숙식 기능에서 벗어나 그 사회의 문화적 정체성과 자아의 상징으로 표출되기도 하며 사람과 사람을 연결 짓는 결절점으로서 매우 복잡하고 지능적인 공간으로 변모하고 있다. 따라서 과거의 대형화, 체인화의 획일적인 호텔에서 벗어나 새로운 경험, 참여, 지적 만족의 상징적 개념을 가진 장소로서 디자인호텔을 등장시켰다. 디자인호텔은 디자이너의 이름 자체로 호텔의 기능을 뛰어넘는 지적 만족의 상징적 존재이다. 따라서 디자인호텔의 이용자들은 호텔에서 자신의 공간속에 더욱 깊게 관여되길 바라며 참여한다. 디

자인호텔 또한 이용자의 이러한 감성을 자극하여 능동적 참여를 유도하는 인터랙션디자인을 적극적으로 도입하고 있다. 인터랙션디자인은 첨단미디어를 통해 풍부한 정보를 제공하고 인간과 물질, 사람과 사람사이의 상호작용을 돕는 유기적 시스템을 의미한다. 디자인호텔의 디자이너들은 이러한 비물질적인 모호하고 고정적이지 않으며 가벼움의 속성들로 호텔을 상대적 시공간으로 탄생시킨다. 이렇게 만들어진 디자인호텔은 각기 호텔 고유의 특징과 지역성, 디자이너의 스타일이 복합적으로 융합되면서 이용자와의 감성적 상호관계를 더욱 견고히 한다. 이러한 배경에 따라 본 논문은 디자인호텔의 인터랙션디자인의 특성과 효과를 비교함으로써 디자인호텔에 사용된 다양한 콘텐츠를 분석해보고자 한다. 이는 현대사회의 배경에 따른 호텔디자인의 방향을 제시함에 있어 인터랙션디자인의 효과를 확인하고 이의 다양한 콘텐츠에 대한 사례를 통해 새로운 차원의 다양한 콘텐츠를 기대할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

* 이 논문은 2009년도 동양공업전문대학 학술연구과제 지원에 의하여 연구되었음.

1.2. 연구 방법 및 범위

이용자의 새로운 라이프스타일을 창조하고 자아의 정체성과 문화적 교류의 장소로서의 호텔은 디자인호텔을 탄생시켰고 이는 '교류'의 인터랙션디자인을 연결시켰다. 이는 개인, 문화, 사회, 역사에 대한 참여와 경험을 통해 호텔의 정체성을 극대화한다. 따라서 디자인호텔의 인터랙션디자인의 속성을 비교하고 호텔 콘텐츠의 다양한 가능성을 제시하는 것은 의의가 있다. 이에 본 연구는 문헌연구를 통한 개념을 기반으로 이와 상응하는 사례조사를 통한 비교 분석의 응용연구로 구성하여 다음의 연구 절차와 방법을 사용하고자 한다. 선행 절차로 인터랙션디자인의 토대를 형성시킨 문헌조사를 통해 이론적 배경을 논하고 이의 개념에 대한 정확한 분석을 통해 연구자의 논점과 맞는 인터랙션디자인의 개념을 설정한다. 이후 디자인호텔과 연구자가 설정한 인터랙션디자인 개념의 상관성을 검증하고 디자인호텔에서의 인터랙션디자인의 속성을 논하고자 한다. 논점의 객관성 확보를 위해 디자인호텔의 사례조사를 통한 인터랙션디자인의 속성을 비교함으로써 콘텐츠의 다양성과 효과, 지향점을 논하는 결론에 도달하고자 한다.

2. 인터랙션디자인의 개념과 공간디자인

2.1. 인터랙션과 인터랙션디자인의 개념

상호작용 즉, 인터랙션이란 용어는 언어 그대로 관계 사이에서 발생하는 행위나 사선으로 이해할 수 있으며¹⁾ 인터페이스가 사용자와 시스템 사이의 물적 매개물이라면 인터랙션은 인터페이스를 통해 발생하는 다양한 관계와 경험을 총칭하는 개념이다.²⁾ 여기서의 경험이라 함은 과거의 기억, 이미지, 스키마 등이 포함되며 이는 인간과 매개체 사이의 관계를 조정하는 역할을 하게 된다. 따라서 인터랙션디자인은 인터랙션의 경험창출과 체험을 의도된 감성과 결합시켜 이용자의 참여와 만족을 극대화하는 것이라 할 수 있다. 결과적으로 인터랙션디자인은 사람들이 대상을 어려움 없이 사용할 수 있도록 도구, 정보, 시스템을 디자인하는 것이며 이용자의 자극과 반응에 따라 변화하면서 새로운 경험을 창출하는 것이라 할 수 있다. 또 이러한 요소들이 긍정적인 효과를 일으킬 때 비로소 정보와 사용자 간의 적극적인 상호작용이 이루어진다 하겠다.

2.2. 공간에서의 인터랙션디자인의 특성

공간에서의 인터랙션디자인은 공간의 인터페이스로서

- 1) 이연숙, 실내디자인양식사, 연세대학교 출판부, 1998, p.217
- 2) 강성중, 공간에서의 인터랙션 디자인개념 적용에 대한 연구, 한국 실내디자인학회논문집 제14권 3호 통권50호, 2005.6, p.234

사람들의 상호관계를 증진, 개선할 수 있는 공간 프로그램을 구성하고 공간 속에서 발생할 수 있는 다양한 행위를 디자인 하여 사용자의 자극과 반응에 따라 변화하는 새로운 경험의 환경을 창출하는 것이다. 공간에서의 인터랙션디자인 특징에 대해 강성중³⁾, 정은주⁴⁾, 이수연⁵⁾의 정의를 살펴보면 <표 1>과 같이 나타나는데 이는 서로 공통된 특성을 지니고 있다.

<표 1> 공간에서의 인터랙션디자인에 대한 선행 연구자들의 정의

연구자	인터랙션디자인의 특성
강성중	1. 도구, 시스템, 정보의 디자인 2. 상호관계 증진을 위한 다양한 행위의 디자인 3. 새로운 경험의 창출 4. 경험을 통한 개인의 가치관/우주관 형성
이수연	1. 경험, 정보 등을 통한 유희의 디자인 2. 인간과 대상간의 감성을 교류하는 나레이티브 3. 회상, 기억, 추억 등 개인에 초점을 맞춘 감성 디자인 4. 사회적 교류, 공유, 재발견, 창의 디자인
정은주	1. 오감 만족의 감성 디자인 2. 유희의 디자인 3. 인간과 인간의 사회적 교류로서의 휴먼 디자인 4. 시공을 초월한 감성적 체험 디자인

즉 공간에서의 인터랙션디자인은 이용자가 원하는 정보전달의 가능성을 확보하면서 유희적 요소와 감성매체를 통해 인간과 대상 간에 유기적 나레이티브를 완성하는 것이다. 또한 개인의 경험과 정서적 감성을 환경과 관계하도록 하여 능동적 참여와 사회적 교류를 독려하는 특성을 지닌다. 이를 토대로 정리해 보면 <표 2>와 같이 5개의 속성으로 정리될 수 있다.

<표 2> 공간에서의 인터랙션디자인의 속성

속성	특징
정보제공의 속성	공간, 시스템, 정보에 대한 물질과 비물질의 속성을 말한다. 최근 끊임 없는 유동적 교류를 위해 비물질의 속성에 대한 비중이 높아지고 있다. 또 물질의 교류는 고정된 물성이 아닌 물질 자체의 물성을 수용하여 유연적, 유동적 경험을 발생시키기도 한다.
유희의 속성	공간 형태의 새로운 경험과 자아발견, 이벤트 요소 등을 통해 감성을 자극하고 공간 속에서 인간을 능동적이고 가변적이며 유연적 요소로 전환시키며 공간과의 관계를 만들어 내는 속성이다.
나레이티브의 속성	공간이 담고 있는 이야기, 정보, 사건이 사용자에게 의해 변화, 진화, 전개되도록 유도하는 속성으로 물리적 공간이 아닌 인간과 공간사이의 감성교류의 매개체로서 역할을 하는 속성이다. 이는 지극히 상대적이고 유동적이며 끊임없이 진화하는 속성이다.
개인화의 속성	공간에 대한 참여자의 감정이입을 통해 공간의 주체자로서 역할을 담당하도록 하는 속성이다. 공간의 개인화는 참여자의 과거회상, 추억, 기억 등의 감성이나 지역과 역사에 대한 의식, 비현실 세계에 대한 상상 등의 요소들로 지극히 주관적이고 능동적 성격을 지닌다.
사회적 교류의 속성	지속적인 사건의 발생이나 소통의 매개물을 통해 참여를 유발하는 상대적 개념의 속성이다. 이는 고정적 관계가 아닌 서로에게 영향을 주며 유동적으로 변화하는 가변적 속성을 의미한다. 이는 개인화된 속성 과도 깊게 관련하면서 주관적이고 창조적 공간으로 탄생시킨다.

3) 강성중, op. cit., p.240

4) 정은주, 감성인터랙션 공간디자인의 개념적 접근 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제7권 2호 통권9호, 2005.10, p.80

5) 이수연·김역, 감성적 인터랙션 기법을 적용한 디자인호텔에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표대회논문집, 제26권 제1호 통권 제50집, 2006.10, p.182

3. 디자인호텔과 인터랙션디자인

3.1. 디자인호텔의 정의와 특징

근대 모더니즘 사회의 산업화에 맞춰 숙식 이외의 복잡해진 일상들을 해결하는 새로운 기능의 서비스와 부대시설의 융합으로 대형화, 체인화 된 시설로 변모했던 호텔들은 1980년대 이후 다원주의적 가치관과 획일성의 거부, 개성 있는 자아, 지적 만족 등의 사회현상에 맞춰 새로운 경험의 여가생활과 차별화된 라이프스타일을 창조하는 공간으로 변모하고 있다. 이러한 특징이 나타난 호텔을 분류함에 있어 선행 연구자들은 디자인호텔, 부티크호텔, 아트호텔로 분류하였으나 이는 다양한 장르의 결합을 통한 문화적 욕구를 반영하고 개인의 감성을 자극하여 능동적 참여를 유도한다는 측면에서 보면 모두 공통된 특징을 가지므로 이러한 구분은 하지 않았다. 단 디자인호텔에 대해 연구자는 파비오노벤프레7), 카림라시드8)등이 전문지 인터뷰를 통해 정의한 내용을 근거로 현대인의 요구 변화에 따른 다양성과 인적, 물리적 서비스를 포함한 문화적 공간의 제공을 일관된 디자인 언어를 통해 이용자의 자극과 참여, 만족을 다양한 표현방식으로 변화를 지향하고 있는 호텔을 의미하는 것으로 규정하고자 한다.

디자인호텔의 표현적 특징에 대해 김정아9)는 크게 차별성, 동질성, 이질성, 복합성, 시간성으로 구분하였다. 여기서의 차별성은 층별, 객실별 다른 특징을 의미하고 있는데 이는 본 논문과 견해가 다르다. 즉, 본 논문이 정의한 디자인호텔에 따르면 차별성은 타 호텔과는 구분되는 전혀 새로운 경험의 차별성이라는 점에서 상충된다 하겠다. 이에 디자인호텔의 표현적 특징에 대해 논자는 유일성, 조형성, 복합성, 개별성으로 구분하고자 하며 이를 <표 3>과 같이 정리하였다.

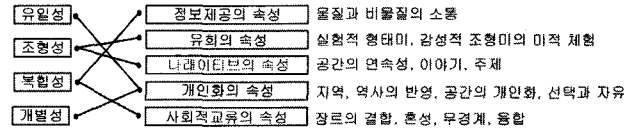
<표 3> 디자인호텔의 표현적 특성

특성	의미
유일성	다른 지역의 호텔에서는 전혀 경험해 볼 수 없는 지역성, 독창성을 반영하고 전혀 새로운 경험의 유일함을 의미함.
조형성	디자이너의 적극적 개입에 따라 공간, 집기, 소품 등에 이르기까지 일관된 개념으로 감성적 조형미를 경험하게 하는 즐거움을 의미함.
복합성	문화, 예술 등 장르간의 결합, 물리적 공간의 경계 탈피, 물질과 비물질 상의 융합 등 복합적이고 다양한 영역간의 혼성과 결합을 의미함.
개별성	보편적이고 일반적이지 않은 주관성과 상대성을 가지며 개인의 경험과 기억, 상상에 의한 다양한 선택과 이에 의해 끊임없이 유동하는 공간의 특징을 의미함.

- 6) 디자인호텔과 관련된 모든 논문에서 이러한 분류가 공통적으로 나타나고 있으나 연구자의 개념정의에 따라 분류하지 않고자 함.
- 7) Frame, 2004 Mar/Apr., p.70, 호텔은 이것이 속한 보여주고자 하는 도시의 모든 것들의 집약판 이어야하며 생활의 극장, 다양한 활동의 장소이어야 한다.
- 8) Maru Annual, 2006, p.136, 21세기 디지털시대에 걸 맞는 감성과 세계에서 유일한 경험의 장소를 만들어야 한다.
- 9) 김정아-김억, 새로운 패러다임에 따른 호텔디자인의 표현양상에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제16권1호, 2007.2

3.2. 디자인호텔의 인터랙션디자인

<표 3>에서 디자인호텔의 표현적 특성에 따르면 문화적 장르와의 혼성, 공간의 개인화, 자극과 참여라는 키워드가 중심을 이루고 있음을 알 수 있다. 이는 상당부분 <표 2>에서 정리한 인터랙션디자인의 속성과 매우 밀접한 관계성을 드러내고 있음을 예측할 수 있다. <그림 1>은 <표 2>의 인터랙션디자인의 속성과 <표 3>의 디자인호텔의 표현적 특성을 비교하여 그 관계성을 나타낸 그림이다.






<그림 1> 디자인호텔의 표현특성과 인터랙션디자인의 관계

타 호텔에서는 경험해 볼 수 없는 독창성을 의미하는 유일성은 개인의 경험, 상상, 지역성과 관계하는 개인화의 속성과 유사한 특징이 있다. 일관된 개념으로 감성적 조형미를 경험하게 하는 조형성은 공간에서 연속성을 가지는 나레이티브의 속성과 실험적 경험을 통해 비일상의 즐거움을 제공하는 유희의 속성과 유사하다. 장르의 혼성, 탈경계, 탈물질 등을 의미하는 복합성은 물리적 요소를 탈피한 비물질적 환경과 교류하는 정보제공의 속성과 시공간 상의 물리적 경계가 무너지고 예술, 문화의 장르적 혼성의 특징을 가지는 사회적 교류의 속성과 유사하다. 주관적이며 상대적인 개인의 경험과 밀접한 개별성은 개인의 경험, 상상, 지역, 역사적의 특성으로 선택과 자유에 의한 주관적 공간을 만들어내는 개인화의 속성과 유사하다. 따라서 이러한 유사성을 디자인호텔의 측면에서 살펴보면 <표 4>와 같이 정리될 수 있다.

<표 4> 디자인호텔에서의 인터랙션디자인

구분	디자인호텔의 인터랙션디자인
정보제공의 속성	디자인호텔에서의 정보제공의 속성은 텍스트에 의한 고정된 정보에서 벗어나 끊임없이 변화하는 비물질의 속성을 이용해 순간적 몰입을 유도하는 특징을 지닌다. 건축에서의 비물질의 정보가 주로 초표피, 스크린화의 특징이라면 디자인호텔에서 비물질의 정보는 주로 공간 내의 우연적 소통, 포섭 등의 교류와 관련하거나 이용자와 호텔 사이에 발생하는 의사전달, 물성의 우연적 현상 등에서 주로 이루어진다. 이는 끊임없이 유동하며 고정된 물성을 해체하고 공간을 지속적으로 변화시키는 특징으로 호텔 이용자와 교감한다.
유희의 속성	디자인호텔에서의 유희의 속성은 개인의 취향, 문화적 경험, 새로운 세계의 탐닉 등의 감성자극으로부터 시작된다. 느닷없음, 비일관성, 비일상적 형태는 낯설음, 탈경계, 탈장르, 탈시간적 감성교류이다. 이는 한계가 해체되고 불규칙하게 뻗어가는 스펙트럼 현상처럼 감각적 체험효과를 유도한다. 디자인호텔에서의 유희는 호텔을 경험하는 동안 문화, 예술, 조형의 경험과 우연성의 움직임들을 유도하는 자극제로서 역할을 통해 즐거움을 만드는 특징을 지닌다. 또한 호텔 이용자의 지적 만족에 대한 중요한 단서로서 작용하기도 한다.

	<p>나래이티브의 속성</p> <p>디자인호텔에서의 나래이티브 속성은 평소 경험할 수 없는 비일상의 사건을 일상화시킴으로서 새로운 세계에 대한 경험과 참여를 만들어낸다. 이는 단편적 요소가 아닌 시점에 따라 장면변화를 유기적으로 연결시킨다. 나래이티브에 있어 테마파크가 외부환경과의 철저한 격리로 이용자를 환경에 깊이 몰입시키는 배타적 성격이라면 디자인호텔은 외부환경으로부터 새로운 세계로의 접근을 유도하나 내 외부 간에 간섭과 포섭을 만들고 이용자에 따라 각기 다른 이야기를 만들어내는 중층구조의 상대성을 가진 것이 다르다 하겠다.</p>
	<p>개인화의 속성</p> <p>고정된 물리적 공간에 사용자의 감정어임을 만들어 내는 개인화 작업은 공간의 참여에 있어 매우 중요한 단서이다. 이러한 감정어임은 공간의 주체자로서 역할을 담당하게 할 뿐 아니라 새로운 공간의 창조자가 된다. 이 개인화의 속성은 호텔이 가진 공공의 장소로서의 역할과 완벽한 프라이버시의 장소라는 두개의 상충하는 개념이 동시에 존재하기 때문에 더욱 다양한 콘텐츠가 가능하다. 공공의 장소에서 이용자는 문화에 대한 개인화를 만들고 프라이버시의 공간(객실)에서는 선택적 상황을 만들어 공간의 주체가 되도록 한다.</p>
	<p>사회적 교류의 속성</p> <p>디자인호텔의 사회적 교류는 현대사회의 복합적 기능을 해결하기 위한 필수조건이다. 특히 호텔 이용자의 문화에 대한 지적 요구는 세계적 디자이너의 이름으로 탄생된 디자인호텔을 이용하는 것만으로도 충족조건에 해당된다. 사회적 교류에는 의도적 참여와 우연적 참여로 진행되는 데 장르의 혼성, 비연관적 사건이나 물질간의 결합, 경계의 모호함 등을 통해 경험을 만드는 의도적 참여와 개인의 경험이나 물성에 의해 의도하지 않은 끊임없이 변화하고 움직이는 창조적 공간을 만들어내는 우연적 참여로 공간에 의미를 부여한다.</p>

이와 같이 디자인호텔에서의 인터랙션디자인의 특징을 정의한 결과 이의 표현유형을 <표 5>의 키워드가 추출된다.

<표 5> 디자인호텔에서의 인터랙션디자인 키워드

정보제공의 속성	디지털 정보, 상징(암시)적 정보, 영상적 정보, 우연적 정보
유희의 속성	조형의 유희, 이질적 낮 설움(탈 경계, 탈 물질, 탈 장르), 이벤트
나래이티브의 속성	서사적(비일상) 공간, 장면/연속성의 공간, 상대적 중층구조
개인화의 속성	참여자의 감정어임, 지역성과 역사성, 유일성, 경험과 상상
사회적 교류의 속성	상대성, 장르의 혼성, 시간의 혼성, 탈 경계 등의 키워드

4. 디자인호텔의 인터랙션디자인 분석

4.1. 디자인호텔의 사례분석대상

문화적 코드로서 디자인호텔은 개인, 문화, 사회, 역사에 대한 고감도 조형언어를 통해 호텔의 정체성을 극대화하였다. 이는 최근 2000년대에 들어 더욱 다양하고 획기적인 콘텐츠로 탄생되고 있다. 특히 노련하고 실험적인 디자이너 특유의 조형언어를 담고 그 이름만으로도 세간의 주의를 받고 탄생된 디자인호텔은 이미 이용자의 지적경험을 충족시키는 문화의 코드가 되었다. 본 연구의 대상은 디자이너의 명성과 함께 탄생한 호텔 중 앞서 조사된 인터랙션디자인의 속성을 적극적으로 이용하여 디자이너 자신의 특유한 조형코드와 결합하여 새로운 콘텐츠를 탄생시키고 있는 작품들을 선정하여 그 특성을 비교, 분석하고자 한다. 공간 영역에 있어서는 인터랙션의 복합성의 특징을 감안하여 건축파사드와 내부공간 및 가구, 소품에 이르기까지 인터랙션 개념이 반영된 모든

공간과 요소를 대상으로 영역에 한정을 두지 않았다. 또한 호텔이 시대적 민감도가 높은 공간이라는 점을 감안하여 2000년 이후의 작품을 선정하였다. 선정된 호텔은 Semiramis Hotel, ST. Martins Lane Hotel, The Hotel, Duomo Hotel, Hi Hotel, Hotel Puerta America Madrid

<표 6> 사례대상호텔의 개요

호텔명(디자이너)	개요
<p>A</p> <p>Semiramis Hotel</p> 	<p>Athens, Greece, Karim Rashid, 2004 / 그리스 최초의 디자인호텔로 1920년대 기존건물을 리노베이션 하였으며 글로벌 시대의 젊은 감성의 부합을 위해 젊음의 신(Semiramis)의 신화적 내용을 접목하였다. 신세대의 유목민을 위한 디지털과 호텔이란 코드로 장르를 결합함으로써 아테네를 국제 감성도시로 부각시켰다. 절제된 모더니즘, 거대 환상, 디지털과 신화의 공존이라는 개념으로 지중해의 작렬하는 태양처럼 핑크, 라임, 오렌지 등의 채도 높은 색상들을 제안하여 활력과 젊음을 상징하면서 부드러운 곡선과 투명아크릴, 플라스틱 소재의 사용으로 구조 요소를 오버제하 하였다. 건축, 내부, 가구, 소품에 이르기까지 모두 카림라시드의 감각이 부여되면서 디자인호텔의 진가를 보여준다.</p>
<p>B / ST. Martins Lane Hotel</p> 	<p>London, England, Philippe Starck, 1999 / 1960년대의 광고회사 건물을 리노베이션하였다. 거대한 스케일의 화병과 이질적 혼성을 만들어내는 18-20세기 초까지의 다양한 스타일의 기구, 외부환경과의 분명한 경계를 만드는 관문, 주변 맥락과 상이한 비 연관적 사물의 배치 등을 통해 초현실주의적이며 탈장르, 극적 공간을 만들어 내었다. 또한 고객이 자신의 감정에 따라 조절할 수 있는 객실 조명을 통해 환경을 선택할 수 있는 자유를 부여하였으며 이는 곧 외부환경에 영향을 비치면서 다이내믹한 파사드를 탄생시켰다. 필립스타크의 디자인 호텔은 나래이티브를 가진 장르적 혼성, 미디어와의 결합, 개인의 선택적 자유를 강조한 디자이너 호텔의 모범적 사례라고 할 수 있다.</p>
<p>C</p> <p>The Hotel</p> 	<p>Lucerne, Switzerland, Jean Nouvel, 2000 / 1926년 7층의 아르누보양식의 건물을 리노베이션하였다. 소품에 대한 미래적 대안과 공간의 서정적 자아를 경험함을 목적으로 공간과 영화의 장르를 결합하였다. 서정적 공간과의 정신적 공유와 혼성적 교류는 이용자의 공간에 대한 새로운 해석을 가능하게 돕는다. 특히 25개의 에로티시즘 영화장면이 표현된 객실 천장은 이용자의 선택적 상황을 부여하였고 그래픽에 따라 변화되는 컬러를 통해 객실의 메시지가 외부로 투영되는 물리적 경계의 탈피와 소통을 만들어 냈다. 더 호텔은 장르적 결합을 중심으로 절제된 형태를 조합하는 기법을 사용하면서 기능에 충실하고 투명함을 바탕으로 소통을 유도하는 이중주의적 특징을 지녔다.</p>
<p>D</p> <p>Duomo Hotel</p> 	<p>Rimini, Italy, Ron Arad, 2003 / 이탈리아 해안 리조트 지역에 위치한 호텔로 잊어진 해변 리조트를 트랜드한 장소로 탈바꿈시켰다는 평을 받는다. 외부의 표피를 내부 공간까지 연결시킨 흐르는 바의 형상은 경계의 모호함과 외부의 간섭을 통한 내부와의 소통을 유도하였다. 또한 거대한 링모양의 금속조형물을 통해 조형성과 금속 자체의 물성을 통한 우연적 왜곡으로 다양한 행위의 교류를 드러내는 진위적 실험이 표현된 작품이다. 론 아라드의 디자인 호텔은 재료 본질 자체를 디자인에 적극적으로 대입하면서 공간 안에 우연적 소통과 재료의 순수성, 경계의 모호성, 전위적 역동성, 유기적 형태와 투영되는 이미지를 통한 무한성을 드러낸 실험적 호텔의 특징을 지녔다.</p>
<p>E</p> <p>Hi Hotel</p> 	<p>Nice, France, Matali Crasset, 2003 / 1930년대의 건물을 리노베이션 하였으며 휴양도시 니스와 지중해 연안에 위치한 호텔이다. 엄격한 규칙과 확고한 관습을 무시한 혁신적 디자인으로 절제된 모더니즘을 표현하였다. 모뎀화 된 기구 시스템을 통해 고객이 필요한 공간을 직접 재배치할 수 있는 선택과 9가지의 다양한 개념의 객실을 제시하면서 다양한 행위와 삶에 대한 선택을 통해 개인의 자유를 표현하였다. 또한 다양한 원색의 팝아트 적 대비효과를 통해 장르적 결합을 만들었으며 고정된 양식의 건축물과 고감도 조형언어로 디자인된 실내공간을 통해 시적 시간의 초월성을 표현하였다. 이는 절제된 모더니즘을 통해 개인의 선택적 자유와 장르의 결합으로 작입된 특징을 가졌다.</p>

<p>F / Hotel Puerta America Madrid 1F</p> 	<p>Madrid, Spain, Jaha Hadid, 2005 / 세계적 디자이너들이 자기만의 뚜렷한 스타일을 드러내면서 참여한 호텔로 하나의 프로젝트로 15개 이상의 효과를 내었다는 점부터 이미 남다른 호텔이다. 자하하디드의 1층 객실은 하이막스를 이용하여 유연한 곡면과 모서리의 삭제를 통해 무한의 경계와 연속성을 표현하였다. 무경계의 연속성은 미래적 성향의 표출로 시간의 초월성을 상징한다. 또한 LED를 도입하여 비물질의 언어를 통해 타자와의 소통을 창출하고 사람을 감지하는 조명을 통해 공간이 인간에게 반응하는 사회적 소통을 표현하였다. 이는 공간의 탈경계의 무한의 공간과 디지털의 도입으로 미래적 공간을 제안하였다.</p>
<p>G UNA Hotel Vittoria</p> 	<p>Florence, Italy, Pabio Novembre, 2003 / 르네상스시대의 피렌체를 회상하듯 역사적 사실을 조형화하면서 회화, 공간, 조형 예술의 신 르네상스를 꿈꾸는 피렌체를 상징적으로 표현하였다. 경계를 모호하게 하는 비정형의 형태가 공간 전체를 휘감으며 소용돌이치는 모습은 공감각적 충격과 함께 호텔의 유입을 독려하며 감성을 자극한다. 꽃길을 연상시키는 로비, 바, 레스토랑은 감성을 자극하는 모호한 경계의 조형미를 뽐내면서 그 뒷면에는 피렌체의 화려했던 과거를 상징하는 유추적 서사시를 내포하고 있다. 시간적 경계를 벗어나고 장르를 복합화하면서 소통을 강조한 우나 호텔은 지역이 가진 모든 것을 표현한 집약관처럼 피렌체의 과거, 현재, 미래를 담은 상징물과 같다.</p>

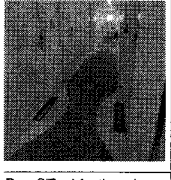
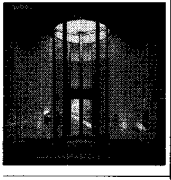

1F, UNA Hotel Vittoria 등 7개 호텔이며 이후 명칭은 알파벳으로 구분하기로 하겠다.



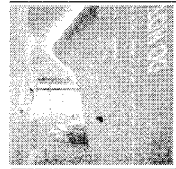

4.2. 디자인 호텔의 인터랙션디자인 속성 분석

앞에서 선정된 7개의 디자인호텔과 인터랙션디자인 속성의 비교를 통해 그 표현적 차이를 분석해보고자 한다. 분석의 방법은 <표 5>에서의 인터랙션디자인의 5가지 속성에 의한 분석틀을 근거로 세분하여 진행하였다.

(1) 정보제공의 속성 : 디지털 정보, 상징(암시)적 정보, 연상적 정보, 우연적 정보 등의 키워드를 중심으로 조사하였다.





<표 7> 정보제공의 속성 조사표

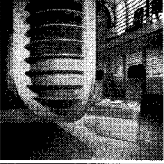
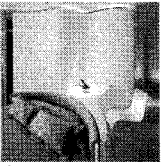

<p>A_ Semiramis Hotel</p> 	<p>적용위치 : 복도(객실문) / 가구(소품)</p> <p>버튼 하나로 객실 내부의 정보를 호텔 관리자에게 전달할 수 있는 디지털 도어의 LED는 비물질의 탈현실적인 소통을 보여준다. 또한 픽토그램의 사인들을 객실 내부 소품 등에 통합적으로 사용함으로써 객실만이 가진 독특한 코드로 소통하도록 하였다. 이는 비물질의 정보교류이다.</p> <p>속성 : 디지털 정보, 상징(암시)적 정보</p>
<p>B_ ST. Martins Lane Hotel</p> 	<p>적용위치 : 현관(출입구)</p> <p>출입구 회전문 위로 설치된 대형 프로젝션의 하늘과 구름 영상은 도시 속 자연으로 동선을 유도하는 암시적 소통을 보인다. 특히 노란색의 조명으로 경계를 형성하면서 또 다른 세계에 대한 관문으로서의 암시이다. 이는 호기심과 경계를 극대화하는 암시적 정보의 교류로 볼 수 있다.</p> <p>속성 : 디지털 정보, 상징(암시)적 정보</p>
<p>C_ The Hotel</p> 	<p>적용위치 : 파사드, 현관</p> <p>다양한 색채와 25개의 영화장면 그래픽을 객실과 호텔에 연결, 중첩함으로써 외부세계로의 간섭을 유도한다. 특히 에로틱한 그래픽 장면들은 외부세계로 향한 강렬한 유혹처럼 내부 환경으로 포섭시킨다. 이는 매혹적 관심을 극대화하기 위한 연상적 정보이며 비물질의 암시적 정보이다.</p> <p>속성 : 상징(암시)적 정보, 연상적 정보</p>

<p>D_ Duomo Hotel</p> 	<p>적용위치 : 파사드-바, 레스토랑</p> <p>외부에서 내부 벽면까지 물질이 살아 움직이는 듯 한 형이 상학적 유기곡선은 외부세계에 대한 강렬한 유혹을 암시하고 금속자체의 본질을 그대로 드러내는 폐허성은 유기적 형태가 가진 미학적 본질의 순수성을 암시한다. 이는 인간의 끊임없는 미학적 본질 추구의 경험을 만들어낸다.</p> <p>속성 : 상징(암시)적 정보</p>
<p>E_ Hi Hotel</p> 	<p>적용위치 : 로비, 레스토랑</p> <p>로비와 레스토랑의 다양한 색채와 화려한 조명효과는 일상과 구분되는 시각적 충격을 준다. 또 고건축의 외관과 대비된 강렬한 색채는 외부로의 유혹을 드러내는 암시적 정보이다. 넓은 벽 위에 연출된 디지털 화면은 다양한 콘텐츠를 전달하면서 다양한 즐거움과 정보를 제공한다.</p> <p>속성 : 디지털 정보, 상징(암시)적 정보</p>
<p>F_ Hotel Puerta</p> 	<p>적용위치 : 복도(객실문)</p> <p>순백의 깨끗한 유선형의 복도 사이사이에 투명한 빛의 언어들이 객실마다 서로의 의사를 반사하며 변화하는 복도의 모습을 만들어 낸다. LED조명으로 설치된 객실의 문은 투숙객이 식사, 청소, 그 밖의 서비스를 제공받고자 하는 메시지를 전달하는 탈물질의 디지털 정보교류이다.</p> <p>속성 : 디지털 정보</p>
<p>G_ UNA Hotel Vittoria</p> 	<p>적용위치 : 객실</p> <p>1층 로비의 바닥, 벽, 천장의 경계를 없앤 구조적 요소의 오브제화 처럼 객실에서 또한 가구나 그 밖의 구조적 요소를 회화적 기법의 그래픽을 통해 기능을 암시하고 있다. 이는 장르를 넘나들며 기능적 목적을 초월한 표식이며 도상적 코드로서의 소통으로 정보를 암시적으로 전달한다.</p> <p>속성 : 암시적 정보</p>

(2) 유희의 속성 : 조형의 유희, 이질적 낮 설음(탈 경계, 탈 물질, 탈 장르), 이벤트 등의 키워드를 중심으로 조사하였다.



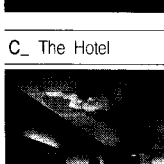
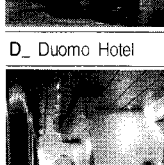

<표 8> 유희의 속성 조사표

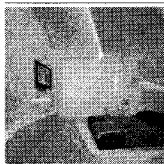

<p>A_ Semiramis Hotel</p> 	<p>적용위치 : 내 외부 공간 전체</p> <p>핑크, 라인, 오렌지, 화이트 등의 색상과 대비되는 색채의 반복적 사용은 컬러 테라피의 효과를 주면서 젊음을 표현한다. 또한 강렬한 색채는 이용자의 시각적 자극과 미적 호기심, 정서적 만족도를 높여 유희를 부여하고 있다.</p> <p>속성 : 조형(색채)의 유희</p>
<p>B_ ST. Martins Lane Hotel</p> 	<p>적용위치 : 로비, 바</p> <p>비일상적 스케일의 거대한 화병, 시대를 초월한 혼성적 가구들의 병치, 벽상부에 설치된 Jean Baptiste Mondini의 익살스런 표정 등은 오브제의 물성을 해체, 왜곡, 결합시킴으로써 공간 속의 요소를 낯설게 하는 초현실적 수법이다. 이는 극적 열망과 무의식적 기억의 감각적 환영을 보인다.</p> <p>속성 : 이질적 낮 설음(탈 경계, 탈 장르)</p>
<p>C_ The Hotel</p> 	<p>적용위치 : 객실</p> <p>각 객실 천장에 사용된 에로티시즘 영화 장면의 그래픽은 천장의 일차적 기능에서 벗어나 신선한 충격을 유희성을 제공하고 있다. 이는 영화와 공간의 장르적 결합을 통해 정신적 공유를 유도하고 혼성을 통한 경계를 무너뜨리고 소멸시키는 부정성의 다다이즘적 유희를 표현하고 있다.</p> <p>속성 : 이질적 낮 설음(탈 장르)</p>
<p>D_ Duomo Hotel</p> 	<p>적용위치 : 로비</p> <p>로비 정면에 설치된 거대한 링 모양의 포인터 카운터는 기능적 구조물에서 벗어나 조형적 충격을 주는 유희성을 보인다. 또한 메탈 표면에 맺히는 상의 왜곡과 원동레로 끊임없이 이어지는 빛과 그림자의 움직임은 한정된 장소의 무한한 공간을 나타내고 우연성의 유희를 제공한다.</p> <p>속성 : 조형의 유희</p>

E_ Hi Hotel	적용위치 : 로비
	주변 환경과 어울리는 고건축의 외관과는 극적으로 대비되는 다양한 원색컬러의 조합은 팝 아트적 충격을 주면서 대중적, 현대적 세련미를 제공하고 있다. 로비에 설치된 거대한 우주선과 같은 모양의 가구는 공간 전체의 중심을 이루면서 건축적 요소의 조형미의 유희를 제공하고 있다. 속성 : 조형(색채)의 유희
F_ Hotel Puerta	적용위치 : 객실
	마치 하나의 큰 얼음 메스를 깎아 만든 것처럼 어음새 없이 연결된 침대, 책상 및 기타 가구는 마치 미래의 공간 속에 와 있는 듯 한 착각을 일으킬 만큼 시대의 초월성을 드러낸다. 곡선으로 끊임없이 이어지는 모든 건축물들의 결합은 탈 경계의 초월적 유희를 극적으로 표현하고 있다. 속성 : 이질적 낮 설음(탈 경계)
G_ UNA Hotel Vittoria	적용위치 : 로비
	로비와 함께 연결되면서 다른 공간과의 경계를 모호하게 하는 비정형의 형태는 꽃무늬 패턴의 다채로운 표현과 더불어 살아있는 유기체의 모습처럼 공감각적 충격을 준다. 또한 소용돌이 형태의 소파는 강렬한 색채와 오버스케일의 사용으로 초현실적 낮설음의 환영을 불러일으킨다. 속성 : 이질적 낮 설음(탈 경계)

(3) 나레이티브의 속성 : 서사적(비일상) 공간, 장면과 연속성의 공간, 상대적 중층구조 등의 키워드로 조사하였다.

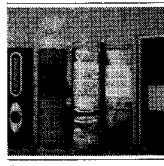
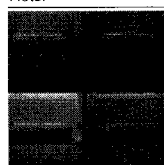

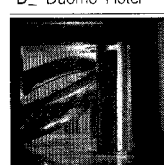


<표 9> 나레이티브의 속성 조사표


A_ Semiramis Hotel	적용위치 : 내 외부 공간 전체
	젊음의 신이라는 실화적 모티브를 사용하면서 정보와 미학적 개념을 동시에 부여한 나레이션을 가지고 있다. 고대 바벨탑의 서사처럼 언어와 문화의 소통적 유토피아를 꿈꾸는 인류의 새로운 시작을 공간 속에 대입하여 글로벌 시대의 젊은 감성을 표현하고 있다. 속성 : 서사적(비일상) 공간
B_ ST. Martins Lane Hotel	적용위치 : 내 외부 공간 전체
	비정상적인 높이의 출입문과 노란색 조명, 반쯤 시야를 가린 커튼은 현실과 비현실 세계를 경계로 하는 극적인 연출이다. 공간마다 연극무대의 장면과 같이 초현실적 연출을 보여주고 있는 호텔의 내부는 일상에서 경험하지 못한 새로운 세계로의 여행이라는 이야기를 중심으로 현실의 탈피를 통한 휴식을 제공한다는 나레이티브를 표현하고 있다. 속성 : 장면성과 연속성의 공간
C_ The Hotel	적용위치 : 파사드 및 객실
	고건축, 상당 등의 천장화에서 모티브를 얻어 연출된 객실 천장은 영화 속 장면의 장르적 하이브리드 그래픽을 기능적 가치관에서 벗어나 환상의 세계에 대한 나레이티브적 표현으로 제시하였다. 이는 환상을 이끌고 있는 호텔의 극적 연출을 통해 외부세계로 유혹하는 진화된 소통이다. 속성 : 서사적(비일상) 공간, 상대적 중층 구조
D_ Duomo Hotel	적용위치 : 파사드 및 바, 레스토랑
	파사드의 외피를 그대로 건물 안으로 굽이쳐 들어오도록 하여 커다란 섬의 형태로 이루는 바는 외부에서 내부로의 유입을 전위적으로 이끌면서 연속성의 나레이티브를 만들고 있다. 이러한 연속성은 외부의 표피를 새로운 피부로 형성하는 유기적 무경계의 연속적 교류를 제공한다. 속성 : 장면성과 연속성의 공간
E_ Hi Hotel	적용위치 : 객실
	자연환경과의 교류를 유도하는 다양한 삶을 표현하기 위해 38개의 객실에 사용된 9가지의 테마는 일상적이고 체계화된 습관적인 공간을 또 다른 방식으로 경험하도록 하는 나레이티브를 가지고 있다. 각 객실의 열려진 구조체들은 개인 삶에 대한 자유 표현이며 자신의 상징을 나타낸다. 속성 : 서사적(비일상) 공간

F_ Hotel Puerta	적용위치 : 복도 및 객실
	윤곽을 나타내는 모서리를 과감히 삭제함으로써 만들어진 비정형의 연속된 곡면은 시각적 파장과 영역의 중첩을 통해 무한의 경계와 연속성을 주는 나레이티브이다. 이는 현실세계에 대한 탈 시대적 표현이며 말 수 없는 미래세계에 대한 상상을 상징화하는 탈 공간적 나레이티브이다. 속성 : 장면성과 연속성의 공간
G_ UNA Hotel Vittoria	적용위치 : 내 외부 공간 전체
	르네상스시대의 이태리를 유추적 나레이션으로 사용함으로써 과거의 찬란했던 역사에 대한 회고를 극적으로 표현하고 있다. 로비의 곡선형 게이트로 시작되는 꽃모양의 모자이크와 객실입구에 설치된 역사적 인물들의 회화작품은 르네상스 시대로 유입을 상징하는 시대적 혼성과 탈 장르적 성격의 나레이티브를 보이고 있다. 속성 : 서사적(비일상) 공간

(4) 개인화의 속성 : 참여자의 감정이입, 지역성과 역사성, 유일성, 경험과 상상 등의 키워드를 중심으로 조사하였다.


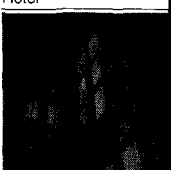
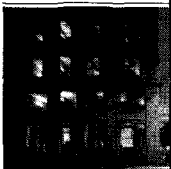




<표 10> 개인화의 속성 조사표

A_ Semiramis Hotel	적용위치 : 공간, 가구, 조명 소품
	라시드가 세계에서 유일한 경험을 만든다는 것에 대해 연출했듯 공간, 가구, 조명, 소품, 소모품에 이르기까지 본인이 직접 디자인함으로써 개인의 특별한 경험을 강조하고 있다. 이러한 유일한 경험은 공간 속에 문화, 디자인, 예술의 장르적 혼성으로 지적 만족도를 높이고 개인화이다. 속성 : 유일성
B_ T. Martins Lane Hotel	적용위치 : 객실
	이용자의 감정에 따라 색을 조절 할 수 있는 객실 조명은 개인에게 선택적 자유를 부여하였으며 이는 공간 안에서 극도의 개인화를 만들어 내고 있다. 이는 공간 안에서 개인의 감정에 대한 민감한 배려로 감성 자극과 참여적 경험을 통해 공간과 소통하는 지극히 개인화된 공간이 된다. 속성 : 참여자의 감정이입
C_ The Hotel	적용위치 : 객실
	25개의 객실 천장마다 다르게 표현된 에로티시즘 영화의 장면들은 개인의 선택적 상황을 유도한다. 이는 개인의 경험과 연상, 기억과 관련하여 자신을 공간에 포함시킴으로써 소통을 극대화 한다. 잘 알려진 영화 장면의 선택은 개인의 상상을 자극하고 공간은 연상적 경험의 장소가 된다. 속성 : 참여자의 감정이입
D_ Duomo Hotel	적용위치 : 로비
	외부로 부터 이어오는 원형의 벽면들과 거대한 링 모양의 카운터는 사람이 지나갈 때 마다 각기 다른 행위를 담아내는 일시적 공간을 연출하면서 공간과 사용자 사이의 의도적이지 않은 상호작용을 통해 공간을 개인화 한다. 이는 개인과 공간이 서로 포섭과 간섭을 반복하며 진행된다. 속성 : 경험과 상상
E_ Hi Hotel	적용위치 : 로비
	로비의 "INTERFACE" 모듈 의자는 개인의 필요에 따라 마주보거나, 길게 하거나, 셋이 앉거나 공간을 다양하게 재배치할 수 있는 선택적 경험으로 개인화한다. 공공공간 안에서 개인의 감정과 필요에 따라 공간을 재배치하고 구획을 정하는 개인화는 공간을 다양하고 역동적으로 이끈다. 속성 : 참여자의 감정이입
F_ Hotel Puerta	적용위치 : 객실
	바닥, 벽, 천장, 가구에 이르기까지 경계없이 흐르는 곡선으로 처리된 객실은 마치 우주 공간이나 미래의 공간으로 개인적 상상을 유도한다. 이는 개인의 경험에 포섭되면서 새로운 공간으로 재탄생되고 새로운 경험을 만든다. 미지에 대한 환상은 개인의 상상에 의해 새롭게 재탄생한다. 속성 : 경험과 상상

G_ UNA Hotel Vittoria	적용위치 : 내부 공간 전체
	역사적 장소인 피렌체, 이태리의 과거, 현재, 미래를 층별, 공간별로 다양하게 표현함으로써 사용자 개인에게 신 르네상스의 개화를 체험하도록 하였다. 이는 지역의 가치와 본질, 문화적 자긍심, 예술의 영원성에 대한 상징적 경험과 자존감의 개인화된 공간으로 새롭게 탄생된다. 속성 : 지역성과 역사성

(5) 사회적 교류의 속성 : 상대성, 장르의 혼성, 시간의 혼성, 탈 경계 등의 키워드를 중심으로 조사하였다.

<표 11> 사회적 교류의 속성 조사표

A_ Semiramis Hotel	적용위치 : 내 외부 공간 전체
	공간 전체에 사용된 흐르는 유기적 형상의 덩어리들은 고정된 물성에서 벗어나 끊임없이 진화하는 무경계의 환상을 보여며 공간과 교류한다. 또한 공간, 가구, 조명, 소품에 이르기까지 디자이너의 감각을 부여함으로써 문화, 디자인, 예술의 장르적 혼성으로 체험적 소통을 강조하였다. 속성 : 탈 경계, 장르의 혼성
B_ ST. Martins Lane Hotel	적용위치 : 내 외부 공간 전체
	개인 취향에 따라 선택하도록 한 객실조명의 상향연출은 개인과 외부세계에 대한 사회적 교류이며 이로 인해 다이나믹하게 변화하는 파사드는 외부 세계에 대한 유혹을 만들고 외부인에게 환상적 호기심을 만들어 내는 상대성의 사회적 소통을 유도한다. 속성 : 상대성
C_ The Hotel	적용위치 : 파사드와 객실
	25개의 호텔 객실에 설치된 에로티시즘 영화의 그래픽 천장은 장르 간 교류를 형성하면서 외부의 시선을 유도하여 경계를 허문다. 또 쉽게 드러나지 않은 내부의 강렬한 유혹은 외부의 시선에 다시 포섭당하고 간섭하여 서로 아우르는 상대성의 교류를 만든다. 속성 : 장르의 혼성, 상대성
D_ Duomo Hotel	적용위치 : 바
	스텐레스 밀러로 마감된 바의 천정은 이곳에서 일어나는 활동적 행위들을 왜곡된 모습으로 반사하면서 공간 사이에 상호 영향을 주는 다이나믹한 역동적 공간으로 만들어 내고 굽어지며 흐르는 바와 벽면의 유기적인 면들은 경계를 무시하고 서로 간섭하며 공간 안에서 교류한다. 속성 : 상대성, 탈경계
E_ Hi Hotel	적용위치 : 객실
	현대의 삶과 문화를 상징하는 절제된 모더니즘과 색조, 세련된 감각도 조형미를 고전적 건축양식에 담아 스타일을 병치하는 혼성적 교류를 보이고 있다. 또한 38개의 객실을 9개의 다양한 테마로 제시한 것은 하나의 건축양식에서 다양한 스타일을 병치하는 혼성적 교류이다. 속성 : 장르의 혼성
F_ Hotel Puerta	적용위치 : 복도
	굽이친 곡선의 복도 공간 안에 설치된 볼텍스(Vortex)는 사람이 지나가는지를 감지함으로써 불이 켜지거나 꺼지도록 하여 공간이 살아있는 것 같은 경험을 제공한다. 이러한 인지적 교류는 사용자 자신이 공간을 지배하는 것처럼 인식하게 되며 이는 개인을 더욱 공간 안으로 밀착시킨다. 속성 : 상대성, 탈경계
G_ UNA Hotel Vittoria	적용위치 : 복도
	객실 문에 표현된 인물의 초상화는 역사적 사건을 통해 과거와 현재를 시간적 공존으로 묶어 내면서 공간 사용자를 포함시키는 포섭적 소통을 이끌고 있다. 또한 역사적 인물을 회화적으로 등장시킴으로써 회화, 조명, 공간 사이의 장르를 복합화 하는 사회적 교류를 만들어내고 있다. 속성 : 장르의 혼성, 시간의 혼성

선정된 디자인호텔의 인터랙션디자인 속성을 비교한 결과 조사대상 7개의 호텔은 디자이너의 의도에 따라 인터랙션디자인 요소가 적극성의 정도차를 가지며 반영되고 있음을 알 수 있었으며 적용된 공간 또한 다양하게 시도되고 있는 것으로 판단되었다. 인터랙션디자인의 속성 별로 공간에 적용된 비교를 분석하면 <표 12>와 같다.

<표 12> 대상호텔의 인터랙션디자인의 공간적용

구분	정보제공의 속성	유희의 속성	나레이티브의 속성	개인화의 속성	사회적 교류의 속성
A	복도·객실	공간전체	공간전체	공간전체	공간전체
B	현관	로비·바	공간전체	객실	공간전체
C	파사드·현관	객실	파사드·객실	객실	파사드·객실
D	파사드·바·식당	로비	파사드·바·식당	로비	파사드·바·식당
E	로비·식당	로비	객실	로비	객실
F	복도·객실	객실	복도·객실	객실	복도·객실
G	객실	로비	공간전체	공간전체	복도

<표 12>의 분석에 의하면 정보제공의 속성에서는 파사드와 공적공간, 객실과 복도 사이의 접점에서 주로 나타나는 특징을 가진다. 유희의 속성에서는 로비에서 그 특징이 두드러지고 있는데 이는 공적공간에서 유희의 속성이 많이 이용되고 있음을 의미한다. 나레이티브의 속성에서는 공간전체에서 속성을 드러내고 있는데 이는 나레이티브 속성이 연속성과 관계가 있기 때문으로 분석된다. 개인화의 속성에서는 객실과 로비에서 주로 나타나는데 객실은 사적공간이라는 점에서 개인의 감정을 반영하고 로비는 공적공간에서의 참여를 유도하기 위한 반영으로 판단된다. 사회적 교류의 속성에서는 객실과 외부공간, 복도와 객실 등 공간과 공간사이의 접점에서 주로 특징이 나타나는 것으로 분석된다.

인터랙션디자인에 대한 호텔의 공간 반영의 적극성에 따라 적극적 반영은 ●, 보통 반영은 ▲, 소극적 반영은 △로 구분하여 분석하였으며 이는 <표 13>과 같다.

<표 13> 사례대상호텔의 인터랙션디자인의 반영 정도

교류의 속성	A	B	C	D	E	F	G
정보제공의 속성	●	▲	△	△	▲	●	△
유희의 속성	▲	●	●	●	▲	▲	●
나레이티브의 속성	●	●	●	●	●	▲	●
개인화의 속성	▲	●	●	▲	●	△	●
사회적 교류의 속성	●	●	●	●	△	●	●

<표 13>의 분석에 따르면 사례대상 호텔들 중 B호텔에서 인터랙션디자인의 체험반응이 가장 뚜렷하게 나타났으며 C호텔과 G호텔이 그 다음 순으로 두드러지는 것으로 분석되었다. 다음으로 A호텔, D호텔, E호텔, F호텔의 순으로 적극성을 보이고 있다.

5개로 분류된 교류의 속성을 <표 5>의 분석틀로 대입하면 각기 독특한 방식으로 다양한 표현이 적용되었는데 이들의 차이들을 분석한 결과는 <표 14>와 같다. 분석과정에서 공간에 대한 표현방식이 2개 이상의 속성으로 동시에 표현되는 경우가 있으나 이는 반영도의 차이

따라 위계를 가지고 있었으며 이에 분석결과는 상위개념으로 반영된 특성을 제시하였다.

<표 14> 사례대상호텔의 인터랙션디자인 속성의 표현방식과 반영정도

교류의 속성	A	B	C	D	E	F	G
정보 제공의 속성	디지털 정보 ●	디지털 정보 ▲	암시적 정보 △	암시적 정보 △	암시적 정보 ▲	디지털 정보 ●	암시적 정보 △
유희의 속성	조형의 유희 ▲	이질적 낯설음 ●	이질적 낯설음 ●	조형의 유희 ●	조형의 유희 ▲	이질적 낯설음 ▲	이질적 낯설음 ●
나레이티브의 속성	서사적 공간 ●	장면성과 연속성 ●	서사적 공간 ●	장면성과 연속성 ●	서사적 공간 ●	장면성과 연속성 ▲	서사적 공간 ●
개인화의 속성	유일성 ▲	참여자 감정이입 ●	참여자 감정이입 ●	경험과 상상 ▲	참여자 감정이입 ●	경험과 상상 △	지역성과 역사성 ●
사회적 교류의 속성	탈경계 장르혼성 ●	상대성 ●	장르혼성 상대성 ●	상대성 탈경계 ●	장르 혼성 △	상대성 탈경계 ●	장르혼성 시간혼성 ●

분석결과를 살펴보면 정보제공의 속성에서 A, B, F호텔은 디지털언어로, C, D, E, G호텔은 이미지를 통한 암시적 언어를 통해 정보를 교류하고 있다. 정보 전달에 있어서는 디지털코드와 암시적 코드가 주로 사용되고 있는 것으로 분석된다. 유희의 속성에서는 A, D, E호텔이 색채나 조형을 이용한 유희를 표현하고 있으며, B, C, F, G호텔은 이질적 낯설음을 통해 즐거움을 제공하고 있다. 주로 낯설음의 조형언어를 통해 초현실적 경험의 콘텐츠를 적극적으로 도입하는 것으로 분석된다. 나레이티브의 속성에서는 A, C, E, G호텔이 서사적 성격을 가진 주제를 이용하고 있으며 B, D, F호텔은 공간과 형태의 장면화와 연속성으로 표현되었다. 개인화의 속성에서는 A호텔이 유일한 경험을 제공하는 유일성의 표현으로 제시되고 있으며 B, C, E호텔은 개인의 선택적 상황을 통한 참여자 감정이입의 특성을 보이고 있다. D, F호텔은 개인의 기억이나 상상 등의 가치관과 우연성의 개인화를 통해 참여를 유도하고 있고, G호텔은 지역과 역사에 대한 자긍심을 자극하는 개인화를 도입하고 있다. 사회적 교류의 속성에서는 7개의 호텔 전반적으로 탈경계, 탈장르, 탈시간, 상대성을 중심으로 인터랙션디자인을 시도하고 있는 것으로 분석되었다.

5. 결론

개인과 사회의 가치관 변화에 영향 받은 호텔들은 획일성을 탈피하고 개인정서에 깊게 관여하여 감성을 자극할 수 있는 콘텐츠의 다양성을 중요한 화두로 삼고 있다. 이를 위한 하나의 방법으로 인간과 물질사이의 유기적 관계를 만들어내는 인터랙션디자인을 적극적으로 반영하고 있다. 본 논문은 이러한 인터랙션디자인을 적극 수용하고 있는 디자인호텔들을 중심으로 그 속성을 비

교, 분석함으로써 그 차이점을 통하여 새로운 다양한 콘텐츠의 개발을 돕는 데 연구의 목적을 가진다. 이에 디자인호텔의 인터랙션디자인을 조사, 비교, 분석한 결과 <표 15>의 3가지의 카테고리로 결론을 내릴 수 있었다.

<표 15> 결론 구분을 위한 카테고리

구분	분석 주제
1	디자인호텔과 인터랙티브디자인의 관계성과 적용의 적극성
2	디자인호텔의 인터랙티브디자인 속성의 활용도 분석 및 적용공간
3	디자인호텔의 인터랙티브디자인 속성의 차이분석과 효과

<표 15>의 3가지 논점에 따라 첫째, 디자인호텔과 인터랙션디자인의 관계성과 적극성에 대한 분석결과는 다음과 같다.

(1) 디자인호텔은 현대인의 요구에 따른 지역과 문화의 반영, 참여와 소통, 개인적 가치의 공간을 제공한다는 정의를 토대로 다양한 표현방식을 수용하여 변화를 지향하고 있으며 이를 위해 인터랙션디자인을 적극적으로 반영하고 있다.

(2) 조사대상 호텔 중 필립스탁의 세인트 마틴스 랜 호텔이 인터랙션디자인의 특징이 가장 많이 나타났으며 장누벨의 더 호텔과 파비오노베프레의 우나호텔이 다음 순으로 인터랙션디자인을 적극적으로 반영한 것으로 나타났다.

둘째, 디자인호텔의 인터랙션디자인 속성의 활용도와 적용공간에 대한 분석으로 다음과 같은 결론을 얻었다.

(1) 디자인호텔의 인터랙션디자인 속성의 활용도를 분석한 결과 디자인호텔은 공간과 참여자의 교류를 위해 나레이티브의 속성과 사회적교류의 속성을 가장 두드러지게 사용하고 있는 것으로 분석되며 다음으로 유희의 속성, 개인화의 속성, 정보제공의 속성 순으로 사용되고 있는 것으로 분석되었다.

(2) 적용된 공간을 분석한 결과 정보제공 및 사회적 교류의 속성에서는 공간과 공간사이의 인터페이스에서 적극적 반영이 나타나며 유희의 속성에서는 로비와 같은 공적공간에서 반영 빈도가 높다. 나레이티브 속성에서는 장면과 연속성의 특성상 공간 전체에 반영되고 있다. 개인화의 속성에서는 사적 공간 뿐 아니라 로비와 같은 대표적인 공적 공간에서도 나타났다. 이는 호텔의 개인만족도를 높이기 위한 전략으로 분석된다.

셋째, 디자인호텔의 인터랙션디자인 속성의 차이를 분석한 결과 정보제공의 속성은 디지털정보와 암시적정보가 주로 사용되고 있으며, 유희의 속성은 이질적 낯설음과 조형의 유희가 주로 사용되고 있다. 나레이티브의 속성은 서사적 공간과 연속성과 장면성이 주로 사용되고 있다. 개인화의 속성은 이용자의 선택에 의한 감정이입이 주로 사용되고 있고 사회적 교류의 속성은 탈장르, 탈시간, 탈경계의 혼성을 통한 교류가 주로 사용되고 있다.

이상의 연구결과 디자인호텔은 현대인의 요구 변화에 맞춰 기본적 기능 외에 문화를 반영하고 다양한 표현방식을 수용하여 공간 안에 참여와 소통을 이끌어 내기 위해 인터랙션디자인의 5가지 속성을 적극 반영하고 있으며 이의 표현 방법으로 디지털미디어, 낯설음의 병치, 서사성, 장면성과 연속성, 선택적 가치관의 대입, 혼성의 차용 등을 주로 이용한다는 결론을 얻어내었다. 이는 호텔의 풍부한 환경경험을 위해 표현방식에 있어 다양한 콘텐츠들이 시도되고 있는 것으로 판단된다. 또한 공간 대입에 있어 파사드, 로비, 레스토랑 및 바, 객실 공간에서 인터랙션디자인의 적극성의 두드러졌는데 이는 외부 세계와 호텔, 호텔과 이용자, 이용자와 이용자, 이용자 개인이라는 관계성에 있어 인터랙션을 이용하고 있는 것으로 분석되었다. 연구 진행과정 중 인터랙션디자인 속성의 반영 정도가 부분적이거나 그 속성의 종류가 편중됨을 발견할 수 있었는데 이는 공간 전체가 하나의 주제 안에 네트워크로 관계하면서 보완, 삭제, 지배, 피지배의 조정과 위계를 가지고 있는 것으로 판단되며 이는 디자이너의 의도로 파악된다. 즉 디자인호텔의 인터랙션디자인은 디자이너의 철저한 계산 하에 하나의 주제를 핵심 코드로 지배시키면서 공간과 소통하는 다양한 표현의 속성들을 피지배의 관계로 묶어 절제되어 사용하고 있다는 것을 알 수 있었다. 디지털기술의 확산으로 인터랙션디자인의 영역은 더욱 확장 될 것이며 이에 따라 호텔디자인 또한 그 역할과 중요성이 증대될 것으로 예측된다. 앞서 연구된 사례가 각기 독특한 개념을 기초로 다양한 콘텐츠를 제시함으로써 이용자의 만족을 돕는 것처럼 무분별한 콘텐츠의 차용을 지양하고 국내 디자인호텔에서 지역성과 문화를 반영한 독창적인 콘텐츠 개발 연구가 지속되어야 할 것으로 보인다.

12. Frame 37, The UNA Hotel, 2004.3/4
13. Frame 47, Sleeping with Celebs, 2005.11 /12
14. <http://www.karimrashid.com>
15. <http://www.starck.com>
16. <http://www.jeannouvel.com>
17. <http://www.ronarad.com>

[논문접수 : 2009. 12. 31]
 [1차 심사 : 2010. 01. 17]
 [게재확정 : 2010. 02. 05]

참고문헌

1. 권영걸, 공간디자인16강, 도서출판국제, 2001
2. 이연숙, 실내디자인양식사, 연세대학교 출판부, 1998
3. H. C, Jung, International Interior Design Hotel, A & C, Publishing Group
4. 강성중·권영걸, 공간에서의 인터랙션디자인 개념적응에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제14권3호, 2005.6
5. 정은주·이연숙, 감성인터랙션 공간디자인의 개념적 접근 연구, 한국실내디자인학회논문집 제7권2호, 2005.10
6. 김정아·김억, 새로운 패러다임에 따른 호텔디자인의 표현양상에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제16권1호, 2007.2
7. 이수연·김억, 감성적 인터랙션 기법을 이용한 디자인호텔에 관한 연구, 대한건축학회 학술발표대회논문집 제26권1호, 2006.10
8. 이찬·윤현숙, 장누벨 작품공간에 나타나는 맥락적 특성에 관한 연구, 디자인학연구 통권 제69호
9. 조윤희·김문덕, 필립스타의 실내공간에 있어서 초현실주의 경향에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제8권2호, 2006.11
10. 한혜신·김문덕, 카림라시드의 작품에 나타난 유기적디자인에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제13권2호, 2004.4
11. Maru Annual Idea 1, Semiramis Hotel, 2007