Journal of the Korean Institute of Interior Design
Vol.22 No.4 Serial No.99 _ 2013. 08

체험 공간 스토리텔링의 중첩 구조 및 특성에 관한 연구

- 뮤지엄 공간을 대상으로 -

A Study on the Structure and Characteristic of Overlapping of Storytelling about Experience Space

- Focus on the Museum space -

Author 안현정 Ahn, Hyunjeong / 정회원, 경남대학교 산업디자인학과 조교수, 디자인학 박사

Abstract Lately in many cases, Spaces are designed by stimulating user's sensibility, emotion, psychological software over based on the user behavior and purpose of space. Because space is not only practical using and use purpose but also the place for expressing ourselves by experiences. But space is a physical thing. so we need to arrange a structure of abstract and formless source of design by sophisticated grammaticalization. Especially storytelling of that abstract thing have characteristics of relation, process among users and space. because storytelling is focused on the discourse of stories and relationship record of that discourses. So this is used by expression device for user's emotion things and subjects in numerous cases. And storytelling is the basic, important element for user's experience in a space. By the way, Overlapping is also basic element for being possible to make experiences by concrete thing. that is because, Overlapping is layering phenomenon of some objects. Overlapping is made distance, distance make depth, and this relations take us an experience. Finally storytelling, Overlapping and space of experience are relation of cause and effect. So in this thesis, researcher looks for the relation characteristics between storytelling and overlapping by experience. and makes the abstract source into concrete and sophisticated formular.

Keywords 체험공간, 스토리텔링, 중첩
Experience Space, Storytelling, Overlapping

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

공간은 인간의 행위 체계와 공간의 목적 등에 기반한 물리적인 수단으로써 뿐만 아니라 그곳에서 겪을 수 있는 다양한 해프닝 즉 체험과 그것들의 쌓임에 의해 의미가 형성되고 가치가 상승된다. 특히 최근 공간은 사용자의 체험을 다양하게 하고 가능성을 높이기 위해 사용자의 감성, 감정, 심리적인 소프트웨어를 자극하는 방법으로 디자인 되는 경향이 증가하고 있다.

그러나 공간은 실재하는 유형(有形)적 특성을 지닌 것으로, 따라서 그것을 표현하는 방법적인 구조를 체계화 하여 소프트웨어적 소재와 방법을 실제 물리 환경에 하드웨어적 수단으로 대입하기 위한 도구가 갖추어 진다면 공간의 질은 더욱 향상 될 것이다.

본 연구는 이와 같이 무형의 정보나 사건을 유형의 공간에 대입하여 체험을 상승시키는 방법 중 스토리텔링을 유형의 표현 방법인 중첩을 통해 공간에 대입할 수 있는 도구를 만들어 문법화 하는데 목적이 있다. 그 이유는 다음과 같다.

스토리텔링은 이야기에 순차적인 구성을 실어 상호작용적으로 담론화 하는 것으로 특성상 이용자의 체험을 내재하고 있다. 스토리텔링은 시간에 따른 순차적 전개성과 연결성을 갖고 있는데 이것은 이를 대하는 사용자에게 시간성을 갖게 하여 체험을 가능하게 하는 요인이 되게 한다는 것을 뜻한다. 그런데 공간에서의 체험은 장면의 체계적이고 순차적인 배치를 통해 나타나는 시퀀스에 의해 형성된다. 이것은 즉 어떤 대상 및 환경이 체험을 내재하고 있다는 것은 그것이 시간성을 갖고 있다는 것으로 이용자가 시각적으로 앞으로 나아가야 할 깊이와 거리, 방향을 알려주는 지각적인 지표를 갖고 있음을 뜻한다. 공간의 경우 이용자가 체험을 지각할 수 있게 하는 요인은 형태, 균형, 빛과 색, 운동 등과 같이 셀 수 없을 만큼 매우 많다. 하지만 이와 같은 요소들이 대입되기 이전에 공간

의 각 조직(실, room)들이 깊이와 거리, 방향을 형성할 수 있게 구조화 하는 기본적인 요소가 중첩이다. 오브젝트나 공간에서 시각적으로 깊이와 거리, 방향의 지각이 중첩에 의해 형성되기 때문이다. 그 외의 요소들은 이러한 중첩이 형성 되고 난 이후 결정되는 요인들이다. 중첩은 인지 이전에 지각적으로 공간에 깊이를 형성하게 하여 이용자로 하여금 거리를 지각하게 하고 이후 나아가야 할 방향, 체험의 가능성을 예측하게 함으로써, 이용자에게 물리적으로 공간이 어떤 너비를 가지는지와 무관하게 시각적으로 행동의 여지, 즉 체험의 가능성이 있음을 알려주는 기초적인 요인으로 작용하기 때문이다.

따라서 본 연구는 체험의 방편으로써 스토리텔링이 체계적으로 유형화 되게 하기 위한 도구를 중첩으로 삼았다. 중첩은 공간의 형태 및 구조를 통해 이용자로 하여금 시퀀스를 형성하게 하여 체험을 가능하게 하는 유형(concrete form)의 방법으로 이것을 바탕으로 무형의 정보인 스토리텔링이 유형의 공간에서 표현되는 구조의 특성을 체계적으로 정리하고 그것을 도구화한다.

즉 본 연구는 스토리를 형성(텔링, telling)되게 하는 요인, 즉 공간에서 시간성이 나타나게 되는 요인의 주요 특성과 그것의 구조를 중첩을 통해 알아보는 것에 목적이 있다.

그리고 이를 통해 본 연구는 공간 디자인에 있어 무형의 존재인 콘텐츠가 물리적인 공간을 생산하는 전략으로 활용할 수 있는 방안이 되며, 문법적으로 더욱 체계화 된 공간이 형성 되는 길잡이가 될 수 있음에 의의를 가진다.

1.2. 스토리텔링을 대입한 기존 공간디자인 및 연구의 경향

최근 물리적인 공간에서 감성, 감정, 감동 등 정서를 추구하고 표현하는 경향이 많아지고 관심이 높아지고 있는 것에 비해 그것의 물리적인 표현 방법에는 구체적인 대안이 없다. 스토리텔링은 공간에서 이야기 콘텐츠가 시간성과 개연성을 갖고 전개 됨으로써 동선과 시퀀스를 형성하는 원인이 된다. 그러나 기존의 많은 공간은 이야기를 만들어 놓고 그것을 상징화 하거나, 글로 읽거나 들려주는 방법으로 스토리텔링을 표현한다. 스토리텔링이 그림화 되어 있는 경우가 대부분인 것이다.

스토리텔링이 그림화 되어 있다는 것은 이야기를 순차적으로 배치하고 일시적으로 나열하는 방법으로 장면성을 표현[1]하였기 때문에 공간에 거리가 형성 되어 있지 않아 깊이가 없다는 것으로 공간을 순간적으로 지각하는 단계에서 공간 자체에서 시간성을 감각 할 수 없음을 뜻한다. 그에 따라 이용자는 공간 자체를 지각하는 것으로 장면성을 깨닫는 것이 아니라 그림책을 보듯 정지 상태로 그림화된 장면 자체를 지각하는 것으로 장면성을 깨닫고 그것을 체험으로 삼아 온 것이다.

2001년 프랑스 퐁피두 센터에서 진행되었던 '히치콕과 예술'(Hitchicock et l'art)전은 전시의 목적과 내용에 적절한 소재와 이것들의 체계적인 배치를 통해 훌륭하게 전개하였다는 평을 받았다. 하지만 전시장의 공간 배치에서는 본 전시의 주제를 지각하거나 예측 할 수 있게 하는 요인이 거의 없었다. 주로 히치콕 영화를 주제 별로 나누어 스틸컷과 비디오 상영과 같은 기구를 통해 시간성을 나열하고 내용을 인지 시켰으며, 각 실들 간의 내용과 관계는 이용자의 시각적인 지각 보다 안내서를 통해 인지시키는 방법을 사용하였다.

<그림 1> '히치콕과 예술'전 중 일부

<그림 2> '세계 동물 대 탐험전' 전시장

<그림 3> 일산, 라 페스타

2013년 한국, 전쟁 기념관에서 진행된 '세계 동물 대 탐험전' 또한 각 대륙별 대표 동물들의 실제 모습과 그들의 환경, 사냥의 방법, 환경의 변화에 따른 동물을 대하는 태도 및 방법과 같은 주요한 몇 가지 스토리들이 있었지만 동물의 실제 박제 모습을 나열 한 것과 키오스크, 설명 안내판 등을 이용한 것 외에는 이것들을 체계적인 구조를 통해 지각적으로 동선을 따르게 하고 체험을 예측 할 수 있게 하는 요인은 전무하였다.

일산에 위치한 쇼핑 거리 라페스타 또한 초기 공간 계획에서는 마법사와 그의 가족들에 관한 이야기를 바탕으로 스토리텔링 기법을 사용하였으나 실제 공간 구성 및 배치에서 스토리가 담론으로 드러나기 보다는 이야기와 관련한 인형 및 동상을 상징적으로 세운다거나 게시판을 통해 설명하는 위주로 그쳤다.[2]

공간에서 진정 스토리텔링이 대입 되어 있음은 그 이야기가 역사적인 사실이건, 인위적인 가공 이건 그것이 상징적으로 작용하기 이전에 공간을 형성하는 유형의 조직들이 어떤 물리적인 체계를 갖고 구조화되고 있는지 판단할 수 있게 하는 것이 우선되어야 한다.[3]

1) 공간의 벽면에 이야기 내용을 그림이나 문자 텍스트로 전개 과정을 붙이거나 움직임이 가능한 키네틱(kinetic)요소를 적절히 대입하여 이용자들이 그것들과 관계 맺기를 하게 하는 것으로 표현한다.

2) 공간이 만들어진 초기만 해도 인터넷 홈페이지 상에 스토리를 게재하고, 이 스토리의 상징을 공간 중간 중간에 부착하거나 세우는 방식으로 표현하였으나 현재에는 홈페이지 및 실제 공간에서 모두 이를 언급하고 있지 않다.

3) 이러한 관점은 사람과 사람 간, 사람과 공간 간에 시간을 두고 엮어가야 할 연속적인 관계성을 유물론적인 관점으로 분석한다는 비판을 받을 수도 있다. 그러나 공간에서 스토리(story)가 텔링(telling)으로 연속적인 관계성을 갖게 되는 것은 공간 이용자의 지각적인 부

따라서 실제 공간에서 무형의 콘텐츠인 스토리텔링이 시각을 통한 지각에 의해 그것이 유형의 방법으로 드러나게 하는 공간의 특성 및 구조를 문법화 할 도구가 대안으로 필수적이다.

1.3. 연구 방법 및 범위

연구의 전개는 다음과 같다. 첫째, 체험과 스토리텔링, 중첩에 관하여 전문서적, 선행 연구 등 문헌조사를 바탕으로 특성을 고찰하고 관계성을 유추하고 동시에 전제한다. 둘째, 이를 바탕으로 스토리텔링과 중첩을 체험 및 지각의 관점에서 정의하고, 선행 연구 및 실제 사례를 바탕으로 주요 특성을 분석한다. 셋째, 무형의 방법인 스토리텔링을 유형화 하는 방편으로써 중첩의 특징을 형태 지각 이론을 바탕으로 분석한다. 이때 특징을 분석하는 기준은 안현정의 건국대학교 박사학위논문 “형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구”에서 도출한 결과를 이용하여 중첩이 표현된 각 사례에 대입하여 특성을 분류한다.[4] 넷째, 두 개념의 분석으로부터 도출한 공간적 특성을 바탕으로 대상을 조사함에 있어서 서적, 인터넷, 동영상 캡처, 직접 촬영한 사진을 바탕으로 사례를 조사한다. 다섯째, 사례를 통해 전제를 분석하고 체험공간에서 스토리텔링이 표현되는 중첩 구조에 대해 정리한다. 여섯째, 과정을 평가하고 연구 전반의 의의를 도출 하는 것으로 연구를 마무리한다.

사례의 범위는 국·내외 구분 없이 뮤지엄 공간을 대상으로 한다. 스토리텔링은 이용자의 체험을 지향하거나 궁극적인 목적으로 하는 많은 공간에서 사용하는 기법이지만 특히 뮤지엄은 공간의 원래 목적 이외에도 전시 의도에 따라 주제가 명확하고, 그 주제를 전달하는 과정과 소통을 중요하게 다루는 분야이기 때문에 연결성과 개연성 있는 전개가 주 핵심이 되는 스토리텔링과 특성이 잘 부합하기 때문이다.

그리고 연구의 범위는 다음과 같다.

본 연구는 사람이 공간을 인지하기 이전 단계이며, 최초로 공간을 감각적으로 알게 되는 순간인 시각적인 지각의 관점에 한정한다. 따라서 결과에서 사례 대상의 중첩 표현 특성 및 상징성에 관한 부분은 인지에 해당하기 때문에 다루지 않는다.

또한 본 논문은 공간에서 지각과 인지. 조직 및 구조, 체험과 경험, 일반적인 스토리텔링과 공간 디자인에서 스토리텔링의 의미 및 정의를 분명히 하고 그 관계를 명확히 밝히는 것으로 연구를 시작한다.

마지막으로 본 연구 과정을 전개 하는데 편의를 위하여 다음의 용어를 정리한다. 첫째, 조직(organization)은 각각의 실(room) 및 개별 공간을 말한다. 둘째, 구조(structure)는 특성과 조직들 간의 관계, 연결 되어 있는 방법을 말한다. 셋째, 특성(characteristic)은 사물이나 환경을 지각 가능하게 하는 구조인 중심축과 특이점의 관계 양상을 일컫는다.

1.4. 연구의 전제

첫째, 체험이 기반이 된 공간은 스토리텔링의 서사 과정과 유사한 구조를 가진다. 즉 체험을 지향하는 공간은 스토리텔링의 과정적 특성을 지니고 있다는 것을 뜻한다. 둘째, 중첩은 체험을 지각하게 하는 기본적인 요소이다. 셋째, 따라서 스토리텔링이 공간에서 물리적인 요소로 표현[5]되어 이용자가 지각하게 되는 기본적인 요인은 중첩이다. 다시 말해 공간에서 스토리텔링은 중첩을 전제한다. 그런데 넷째, 중첩은 구체적으로 각 실의 배치 방법에 따라 여러 가지 구조를 가진다. 따라서 다섯째, 스토리텔링의 각 전개 과정마다 특징적인 중첩의 구조가 있다.

결국 본 연구는 스토리텔링을 통해 체험을 기반한 공간은 전개 과정이 중첩 구조로 표현되는 특성이 있다는 것, 다시 말하면 어떤 중첩이 표현되느냐에 따라 관찰자는 공간에서 도입부 및 전개, 클라이막스, 그리고 마무리와 같은 이야기의 전개 과정을 지각적으로 알게 된다는 것을 설명한다.

2. 체험 공간, 스토리텔링, 중첩의 이론적 고찰

2.1. 체험 공간

(1) 체험과 지각

체험은 대상이나 환경을 몸소 겪어 즉각적으로 일어나는 지각적인 반응을 일컫는다. 이에 반해 경험은 체험에 기반 하여 생긴 기억과 지식, 기능까지 포함한다. 지각은

분이다. 공간을 그러한 공간임을 인식하는 단계 이전에 우리는 시각적으로 공간을 보고 즉각적인 판단을 하는 지각의 순간을 더욱 먼저 체험하게 되고 그것들이 연결성을 갖게 될 때 비로소 스토리가 텔링으로 나타나며 공간이 시퀀스를 갖게 되는 것이다.

4) 본 연구에서는 공간에서의 체험은 시각적 지각에 기반한 인간의 행동 가능성을 뜻하며 이 체험은 중첩 표현에 의하여 지각적으로 드러난다는 것을 전제 하고 있다. 따라서 본 연구에서는 중첩이 어떤 방법으로 지각적으로 특성화 되는지 알아내는 것이 중요한 과정 중 하나이다. 그런데 게슈탈트 형태이론을 비롯하여 형태 지각 이론에 관한 과거 많은 선행연구에서는 사람이 어떤 사물이나 환경을 그러한 형태로 지각 할 때 그것들이 가지고 있는 모든 특징을 시각적으로 받아들이는 것이 아니라 특징적인 몇 가지 요소들을 종합하여 패턴화 하여 ‘그런 것과 같음‘으로 지각 한다고 한다. 그러나 지각의 대상이 되는 것들이 가진 수 많은 특징 중 특히 인간에게 시각적으로 종합화의 요소가 되는 특징은 어떤 것이며, 그 특징이 어떤 방법으로 특히 드러나는 것인지에 대한 연구는 전무하다. 그런데 안현정의 박사학위 논문에서는 형태 지각 이론을 들어 시각적 지각의 특징 및 방법을 도출 하였다. 따라서 본 연구 또한 인간 시각의 지각적 관점에서 무형의 콘텐츠를 유형화 하는 것을 목적으로 하고 있기 때문에 대상의 특성을 지각하게 하는 기준을 다음의 연구에서 차용하였다.

5) 벽, 기둥, 보, 개구부와 같은 실내 형성 요소

감각기관을 통해 외부의 사물이나 환경을 즉각적으로 인식하는 능력이다. 이에 반해 인지는 여러 지각의 쌓임으로 형성된다.[6] 어떤 대상이나 환경, 사건에 기억과 지식, 기능을 수반하여 그것에 대한 사실을 아는 인지와 대비하여 볼 수 있다. 따라서 체험은 지각과 관계된 것으로, 경험은 인지와 관계된 결과임을 알 수 있다.

지각은 시각을 통하여 외부 물체의 크기, 형태, 빛, 밝기 등을 비롯하여 공간에 있어서 위치와 운동을 알 수 있게 된다.[7] 따라서 엄밀히 말해 우리는 세계의 '공간'을 보는 것이 아니라 우리의 '시야'를 체험하는 것[8]이라 볼 수 있다. 사람들은 보통 무엇(예컨대 공간이나 색채 등)을 그냥 받아들여 지각한다고 생각하지만, 거기에는 이미 개인의 구조가 또렷이 새겨져 있다.[9] 구조를 구분하지 않고는 지시 할 수 없다. 그 구분의 경계가 형태로 간주되는 것이다.[10]

종합 해 보면 기억이나 감각의 결합이 지각을 만들어 내는 것이 아니라 그것들을 상기하기 이전에 시각에 의한 형의 지각이 먼저 요구되는 것이다.[11] 그리고 그 지각에 의해 체험이 형성되는 것이다.

더불어 경험은 체험의 누적으로 형성되는 결과라는 것도 알 수 있다.

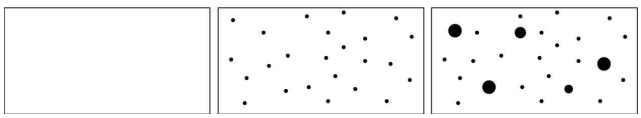
(2) 체험공간의 정의 및 특징

현상학과 지각을 연구하는 메를로 퐁티(Merleau Ponty)에 따르면 인간이 어떤 구획 된 공간에 들어서면 제일 먼저 하는 것이 정박점[12]을 찾는 것이라고 한다. 만약 이 정박점을 찾지 못하면 공간을 공간으로 지각하지 못하여 체험으로 연결되지 못하고 따라서 경험으로 인지되지도 못하는 것이다. 체험의 정의에 따르면 인간이 이용하게끔 형성된 일반적인 공간은 모두 체험을 기반하고 있다고 볼 수 있지만, 본 연구에서 체험 공간이라 함은 공간의 일반적인 분류에 따른 용도 목적을 배제한 후, 제일 우선 순위로 체험이 지향되는 것을 목적으로 하는 공간을 일컫는다.[13] 따라서 이 체험 공간이 형성되기 위해서는 체험을 가능하게 하는 시각적 지각 요인[14]이 반드시 실물로 구성되어 있어야 한다.

(3) 체험 공간 지각의 특징

지각은 뚜렷한 구조적 특징을 파악하는 데서부터 시작한다. 만약 어떤 공간이 둥글게 보일 때 그 '둥금(roundness)'은 자극의 한 부분이 아니다. 공간을 둥글게 형성하는 각기 특수하고 복잡한 윤곽선이 대체로 둥금에 근접하게 한다. 만일 그 둥금이 지적으로 추출되지 않고 실제로 보이기만 한다면 그것은 지각 표상에 다다를 수 없다.[15] 따라서 이 둥금의 지적 표상을 위해서는 그 형태를 그 형태이게끔 하는 특이점의 지각이 필수적이다.

즉 어떤 사물의 형상을 이루게 하는 특이점을 지적으로 추출한 것이 패턴화 되고 그 특수한 패턴이 머릿속에 인지되면 그 공간의 자극 형태가 형성되는 것이다.



<그림 4> 시지각과 체험의 관계를 설명하는 그림

그리고 공간은 시각적으로 지각할 수 있는 요소가 다양하게 표현되어 있을수록 체험의 수치와 다양성이 높아진다. 위의 그림을 보면 같은 너비의 공간이지만 오른쪽으로 갈수록 시각이 지각 할 수 있는 요소가 많이 구축되어 있기 때문에 왼쪽에 비해 오른쪽 공간은 지면임에도 불구하고 체험이 지향된 공간이라 여길 수 있다. 이 그림이 실제 공간이라 가정한다면 공간 이용자가 앞의 큰 점들을 체험한 이후 아직 체험하지 못한 뒤의 작은 점들에 체험의 여지를 두고 있기 때문에 재방문의 가능성이 높아진다. 이 재방문의 횟수가 쌓일수록 공간은 경험이 다양해진다고 설명할 수 있다. 따라서 경험 공간의 구축에는 체험을 즉각적으로 지각하게 하는 시지각 요소의 다양한 배치가 주요한 요소가 아닐 수 없다.[16]

(4) 지각의 구조

우리가 대상을 그러한 형태로 인지하기 까지 지각의 과정인 전경과 배경의 구분은 우리가 시각적으로 특이점(singularity)을 어디에 두는지에 따라 어떤 상황에서는 전경이 어떤 상황에서는 배경이 되기도 한다. 그렇다면 전경과 배경을 구분하기 이전에 우리는 물리적으로 존재하지는 않지만 시각적으로 어떤 특정한 부분을 특이점으로 고정한 후 그 구분의 단계로 이행한다는 것을 알 수 있다.

---

6) 안현정, 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구, 건국대학교 박사, 2013, p.2

7) 시각 [視覺, light sense], 네이버 백과사전, 2013

8) 움베르또 마뚜라나·프란시스코 바렐라, 최효영 역, 앎의 나무, 갈무리, 2007, p.15

9) Ibid., p.29

10) Ibid., p.51

11) 안현정, 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구, 건국대학교 박사, 2013, p.20 변형

12) 정박점은 육면체를 예로 들자면 꼭짓점에 해당하는 것으로 해당 형태를 그러한 형태로 보이게 하는 기본적인 특이점을 일컫는다.

13) 보통 체험공간은 박물관, 미술관, 쇼핑몰 및 호텔, 리조트와 같이 다양하고 많은 사람들이 각기 다른 목적으로 방문하고 이용하는 공공간을 말하는데, 그 중 본 연구에서 다루는 체험공간은 뮤지엄이다. 이 공간의 일반적인 용도 목적은 고고학적 자료, 역사적 유물, 예술품, 그 밖의 학술 자료를 수집·보존·진열하고 일반에게 전시하여 학술 연구와 사회 교육에 기여할 목적으로 만든 시설(출처 : 네이버 사전)이지만 본 연구에서 중점을 두는 체험공간으로써 뮤지엄은 공간의 장르상 특성을 배제 하고서라도 이용자가 뮤지엄의 주제나 콘셉트(concept)가 전개 되는 과정에 따라 설계된 유형의 구조를 지각적으로 인식하게 하여 이후 과정 또한 짐작 할 수 있게 하는 목적을 담은 곳이라는 설명으로 정의를 부연할 수 있다.

14) 정박점, 즉 본 연구에서 사용하는 용어로는 특이점(singularity)이 갖추어진 물리적 구조물

15) 루돌프 아른하임, 미술과 시지각, 김춘일 역, 미진사, 2003, p.51

16) 안현정, 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구, 건국대학교 박사, 2013, p.22, <그림 4> 또한 같은 논문에서 발췌

<그림 5> 게슈탈트를 지각하게 하는 특성, 중심축과 특이점

게슈탈트 형태 이론에 따라 우리 시각이 대상을 패턴화 하는 방식에 그 특이점이 형성되는 양상을 살펴보면 위의 그림과 같다. 우리가 어떤 대상을 패턴화 하고 집단화 하여 지각하는 과정에는 위의 그림에서와 같이 중심축과 리듬을 형성하게 하는 특이점이 형성되며 이것이 대상의 크기 및 구체적인 형상을 시각적으로 결정짓게 하는 역할[17]을 하는 것임을 알 수 있다.

이 지각을 가능하게 하는 요소인 중심축과 리듬은 이후 중첩의 특성을 분석하는 도구로 이용된다.

2.2. 스토리텔링

(1) 스토리텔링의 정의 및 특징

스토리(이야기, Story)는 어떤 현상에 대한 줄거리, 텔(말하기, tell)은 구술성, 멀티미디어적 속성을 지닌 담화를 말한다. 잉(~하는 것, ~ing)은 상황의 공유, 그에 따른 상호작용적 의미를 내포한다. 즉, 스토리텔링은 이야기(story) + 나누기(telling)의 과정이다. 스토리 자체가 줄거리의 결과[18]라면 그것의 텔링은 담화를 나누는 사람 혹은 매체들 간의 관계성이다. 관계는 대상과 담화의 술법에 따라 변화 할 수 있고 따라서 시간성을 갖는다. 디자인에서 스토리텔링은 상품 및 환경을 이용자에게 인식시키기 위한 방법으로 이것들이 그들의 직접적인 생활 및 목적에 따른 혹은 감성, 감정에 따른 행동 및 행위와 어떤 연관을 가질 수 있는지, 어떻게 의미 있는 이미지로 남게 할 수 있는지 계기를 제공한다.

본 연구에서는 스토리텔링을 기존에 있던, 결과가 완료되어 시간성이 없는 이야기나 창조된 이야기를 생산자와 수용자의 구분 없이 담화 형식으로 시간성을 갖고 주고받으며 가공하는 과정으로 정의한다.

그리고 스토리텔링을 본 연구에서 체험을 설명하는 지각과 인지의 관점으로 해석 해 보면 스토리는 체험으로, 텔링은 이 스토리가 쌓여서 축적된 형태인 경험으로 존재한다. 즉 각각의 이야기 요소는 이용자가 순간적으로 지각할 수 있는 개체의 요소로, 텔링은 그것들이 연결성을 가지고 상호 작용을 하는 과정으로 볼 수 있다.

(2) 스토리텔링의 구조

시모어 채트먼(Seymour Chatman)은 그의 책에서 서사는 이야기와 담론이라는 요소로 구분되며, 이들을 하나의 고리로 엮어내는 과정이 스토리텔링이 라고 설명한다. 공간에 스토리텔링을 대입한 선행 연구를 살펴보면 안현정의 쇼핑공간 디자인의 스토리텔링에 관한 연구에서는 스토리텔링화 된 공간은 첫째, 이야기를 담아내는 조직인 특수성에 해당하는 공간, 이야기를 담론화 하는 연속성을 가진 공간, 셋째, 이야기와 담론이 종합적으로 나타나는 결(結)[19]에 해당하는 유도된 체험이 담긴 공간으로 나눌 수 있다고 한다. 또한 안현정의 논문 쇼핑 공간에서 몽타주 기법에 관한 연구에서는 공간이 이야기가 전개되는 순서에 따라 내러티브, 프롤로그, 기, 승, 전, 결, 에필로그[20]로 형성되어 있음을 설명한다.

시모어 채트먼의 서사 과정과 선행 연구의 담화 구조[21]를 복합적으로 단계화 시켜 보면 스토리텔링의 구조는 다음과 같이 여섯 단계로 나누어 볼 수 있다.

1) 프롤로그(prologue)

극을 개막하기에 앞서 작품의 내용이나 작자의 의도 등에 관한 해설을 하는 부분으로, 본격적인 이야기가 시작되기 전에 기본적 정보를 미리 제공하는 개요 부분이다.

2) 도입 : 기(起)

전체적인 내용을 셋업(setup)시키는 부분이다. 이 부분에서는 첫째, 영화를 이끌어 가는 주인공이 등장하고 캐릭터가 소개된다. 둘째, 갈등의 원칙적 배경이 일어나는 발로를 제공하고 캐릭터의 목표가 설정된다. 셋째, 중추적 발단이 일어나기 전, 암시적 견지에서 주요 발단의 내용을 더욱 견고하게 설정한다. 넷째, 중추적 발단이 설정된다.

3) 부각 : 승(承)

영화의 전개 과정인 본론에 해당하며 도입에서 생성된 발단을 통해 '갈등'의 요소를 부각 시킨다. 그리고 클라이맥스(climax)의 전조가 창출된다. 결론을 도출하기 위한 사건적 요소가 강하다.

4) 전환 : 전(轉)

장면과 사상을 새롭게 전환시키는 부분이다. 전환부는 지금까지 전개되어 온 이야기를 종결시키기 위한 단락으로 부각부에서 발생한 사건을 전환부 단락으로 연결시켜 마지막 정점으로 오도록 함으로써 이야기의 결말을 맺기 위한 준비를 한다.

5) 해소 : 결(結)

크라이시스 포인트나 클라이맥스가 지난 상황에서 최대한 깨끗하게 결망의 종지부를 찍거나, 때에 따라서는 여운

17) 안현정, 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구, 건국대학교 박사학위논문, 2013, p.33, 이를 설명하는 <그림 2>는 같은 논문에서 발췌, 점선인 직선은 중심축을 동그란 파동 모양은 특이점을 표시한다.

18) 이미 주제에 따라 이야기가 결과를 갖고 맺음이 완료되었기 때문이다.

19) 안현정, 쇼핑 공간 디자인의 스토리텔링에 관한 연구, 한국기초조형학회, 2008.12.30, 이 논문에서는 실제 공간 계획 시 스토리텔링 기법을 바탕으로 구축한 이케아 매장, 창원 THE CITY7, 일산 라페스타 등 사례를 통해 스토리텔링의 연출 및 표현 방법에 대해 연구했다.

20) 안현정, 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2009.10, 창원시에 있는 THE CITY7은 물, 하늘, 땅을 모티브로 워킹 스페이스라는 콘셉트를 도입하였는데 이 논문에서는 이 콘셉트가 순차적 연결성을 가지고 전개되는 과정을 분석하고 연구하였다.

21) 시모어 채트먼, 영화와 소설의 서사구조, 김경수 역, 민음사, 1995

을 남기기 위해 열려진 형태로 결론이 종결된다.[22]

6) 에필로그(epilogue)

프롤로그에 대응하는 부분으로, 연극에서는 극의 종말에 추가한 끝 대사 또는 보충한 마지막 장면을 말한다. 때로는 프롤로그와 에필로그를 연결시키거나 순환시켜 결론을 맺기도 한다.[23]

(3) 체험공간과 스토리텔링의 상관관계

공간에서 체험은 특이점의 연속적인 과정, 스토리텔링은 진행이 완료된 이야기가 단계를 갖고 변화 하는 과정으로 변화, 연속, 관계, 과정이라는 공통점을 가지고 있다.

체험은 지각과 관계된 것으로 공간 이용자가 이행하게 될 행위와 행동의 원인이 된다. 공간이 체험을 담고 있다는 것은 이용자가 시각적으로 지각 할 수 있는 요인이 연결성을 가지고 지속적으로 유지된다는 것으로 다양한 시퀀스가 형성되고 있다는 것으로 이해 할 수 있다. 스토리텔링은 목적된 이야기가 담화의 과정에 따라 체계화된 순서 구조를 가지기 때문에 진행되는 방식에 시간성을 갖는다. 뿐만 아니라 담화의 형태이기 때문에 다양한 방식으로 수시로 부연 및 설명과 같은 다른 시간성을 가진 이야기가 첨부 될 수도 있다. 이와 같이 체험공간과 스토리텔링은 다양한 여러 개의 요소가 개연성을 가지고 관계적으로 전개되어 시간성을 갖게 되는 유사한 구조로 이루어져 있다.

(4) 체험공간 디자인에서 스토리텔링 표현의 특징과 문제점

기존 디자인에서 스토리텔링이 표현 된 양상을 보면 다음과 같이 크게 네 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 문자 기반 시나리오를 공간을 통해 나타내는 것으로 텍스트로 작성된 시나리오를 사용자가 읽을 수 있게 게시 및 설치하는 방법이다. 둘째, 이미지 기반 시나리오인데, 디자인에서 스토리텔링을 이용하는 가장 일반적인 방법이다. 이 또한 공간에서 표현될 때에는 문자기반 시나리오와 마찬가지로 사진, 그림, 만화 같은 시각적 보조물을 이용자가 인지 할 수 있게 공간에 게시 및 설치하는 방법으로 표현한다. 셋째, 청각적 시나리오이다. 이는 문자, 이미지 기반 시나리오에 더해 동선을 유도 하는 방법으로 이용하거나 각 실의 영역성을 구분하기 위해 각 실마다 차별적인 사운드를 삽입하는 경우에 주로 이용된다. 그리고 넷째, 동영상 기반 시나리오가 있다.[24]

그러나 이 네 가지 모두 설계된 공간에 장치나 도구를 부착 혹은 혼용하여 전시 및 게시의 방법으로 표현 하였을 뿐 실제 공간 자체의 조닝이나 동선 혹은 조직들 간 구조를 변화 시키는 방법과 같이 실제 공간 계획 자체에 스토리텔링이 대입 된 경우는 전무하다.

22) 박지훈, 현대영화의 몽타주, 책과길, 2005. 04. 29

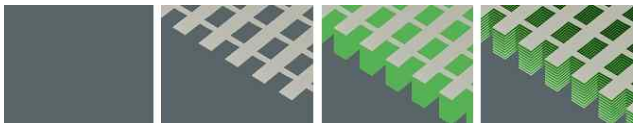
23) 안현정, 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2009

24) 최혜실, 문화 콘텐츠, 스토리텔링을 만나다, 삼성경제연구소, 2006

2.3. 중첩

(1) 중첩의 정의 및 형성 과정

중첩은 어떤 물체나 현상이 거듭해서 겹쳐지거나 겹치는 것[25]으로 계속적인 시각 개념으로부터 벗어나 변화를 창출해내는 방편 중의 하나이다.[26]



<그림 6> 중첩의 형성과정

중첩은 먼저 우리 시각으로, 형태지각이론에서 설명하는 바와 같이 중첩되는 대상 간에 전경과 배경의 구분이 형성된다. 우리는 곧 이 관계를 윤곽과 경계로 분리를 하게 되며, 이후 거리와 방향을 지각 하게 되고 앞, 뒤, 옆, 깊이의 구분을 할 수 있게 된다. 이 요소들 위에 <그림 6>의 네 번째 그림과 같이 개구부와 연결 요소들이 만들어지고, 사람들이 행동을 하면 비로소 체험을 담아 행위를 지향하게 하는 공간이 형성된다.

(2) 공간에서 나타나는 중첩의 구조 및 특성

공간을 특정한 형태를 가진 특징적인 공간으로 결정짓는 시각요소는 기둥, 보와 같은 선형요소, 바닥, 벽, 천정과 같은 평면요소, 선형요소와 평면요소의 맞물리는 부분에 형성되는 점적요소가 있다. 그리고 우리는 이 요소들의 조합을 하나의 입체적인 공간으로 지각한다.

중첩을 다루는 대부분의 선행 연구에서는 이를 바탕으로 중첩을 선적인 중첩, 면적인 중첩, 그리고 이 두 가지의 조합으로 형성되는 볼륨의 중첩으로 분류하고 그것들의 특징과 효과에 대해 다룬다. 그러나 본 과제는 공간 전반에서 체험을 기반으로 한 스토리텔링의 흐름을 읽어내기 위한 연구로 선적인 중첩과 면적인 중첩은 다루지 않고, 그것들을 포함하는 볼륨의 중첩만 다룬다.

본 연구에서는 기본적으로 공간을 구성하는 선형 요소와 평면 요소가 결합하여 보이드(void)가 형성되는 독립된 조직 즉, 실을 볼륨(volume)이라 규정한다. 그리고 이 볼륨이 두 개 이상 결합 한 상태를 볼륨의 중첩, 이 결합의 관계를 중첩의 구조[27]라 한다.[28] 그리고 이것들을 국·내외 사례를 통해 특성을 분석한다.

사례 분석의 도구로, 앞서 알아보았던 지각의 구조인

25) 루돌프 아른하임, 미술과 시지각, 기린원, 2003, p.143

26) 안현정, 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구, 건국대학교 박사, 2013, p.2, <그림 6> 또한 같은 논문에서 발췌

27) 본 연구에서 용어로 사용하는 구조는 어떤 것이 어떤 것이기 위해 있어야만 하는 조직과 대비한 표현으로 특정 개체를 구체적으로 구성하여 그 조직을 실현하는 구성요소들과 그것들 사이의 관계를 말한다.(움베르또 마뚜라나·프란시스코 바렐라, 앎의 나무, 최효영 역, 갈무리, p.58)

28) 결국 본 연구에서 말하는 공간에서의 중첩은 실의 보이드(void)가 결합하여 나타나는 관계 특징인 볼륨의 중첩을 말한다.

중심축과 특이점을 각 볼륨에 대입하고 이들이 나타나는 양상과 관계하는 특징에 대해 정리한다. 그 결과 볼륨의 중첩은 아래와 같이 여섯 가지로 나누어 볼 수 있다.

1) 공간의 장력

공간을 구성하는 볼륨이 각자 떨어져 위치하고 있다. 따라서 중심축과 특이점을 각자 볼륨이 개별적으로 갖고 있다. 하지만 관찰자가 서 있는 시점에서 한 눈에 볼륨 간에 앞과 뒤의 위계를 지각 할 수 있는 위치에 형성되어 있기 때문에 거리와 깊이를 충분히 예감 할 수 있다.

<그림 7> 공간 장력에 의한 중첩의 예. 바르셀로나 현대 시장

그러나 볼륨이 개별적인 동(module)으로 구분되어 있는 경우 관찰자가 먼저 체험하고 있는 볼륨에서 다음 볼륨을 시각적으로 직접 지각하기가 쉽지 않다. 따라서 사례에서 보는 바와 같이 투명한 재료를 사용 하거나 개구부를 적절하게 활용하여 다음 볼륨을 예상할 수 있게 한다.

2) 모서리간 접촉

각 볼륨들의 꼭짓점 및 모서리 부분이 접합하여 중첩 연결을 형성하는 경우이다. 따라서 각 볼륨이 중심축을 개별적으로 갖고 있으나 모서리가 접합 하는 부분에서 겹친다.

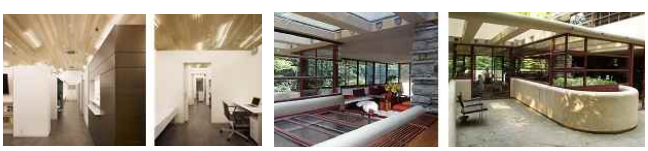
a) 하버드 대학교 학생 숙소 b) 성 마틴 런던 킹스 크로스 빌딩 내부

<그림 8> 모서리간 접촉 중첩의 예

그리고 각 볼륨이 접해 있긴 하지만 공통되는 부분이 없기 때문에 공간 장력에서와 같이 투명한 재료 사용 및 개구부의 활용으로 거리 및 깊이를 형성하게 한다.

3) 면의 접촉

볼륨이 완전하게 맞물린 상태가 아니기 때문에 각 볼륨이 중심축을 개별적으로 지니고 있지만 이들이 상관하고 있는 다른 볼륨의 특이점 방향과 부분으로 겹치게 존재한다. 특이점은 모서리간 접촉 중첩과 같은 양상이다.



a) 오바타 크리닉 내부 b) 낙수장 내부

<그림 9> 면 접촉의 중첩 예

4) 접촉면의 일치

볼륨을 형성하는 각자의 가장자리가 면해 있는 경우로 두 개 이상의 볼륨이 물리적으로는 관입이나 관통과 같은 구조로 공통된 부분을 가지고 있지 않다. 주로 개구부를 통해 연결성을 가지는 것으로 표현된다.

두 개 이상의 볼륨에서 중심축은 완전하게 일치하고, 특이점은 하나의 볼륨에서 나타나는 것으로 보여 진다.

a) 창경궁 통명전 내부 b) 양동마을 향단 내부 c) 뷔르츠부르크 궁전 내부

<그림 10> 접촉면의 일치 중첩의 예

물리적으로는 일부 고정된 공간을 가지고 있지만 시각적으로는 이후 연속적으로 이어지는 확장성을 갖는다.

5) 맞물림

두 개 이상의 볼륨이 상호 관입된 형태의 중첩이다. 각 볼륨이 공통된 부분을 두고 부분적으로 겹쳐 있거나 한 볼륨이 다른 볼륨을 관통하여 공유 공간이 형성되게 맞물려 겹쳐 있는 관계이다. 중심축과 특이점은 면 접촉의 중첩과 같은 양상이지만 한 볼륨의 특이점이 다른 볼륨의 내부에 존재 한다는 특징이 있다.

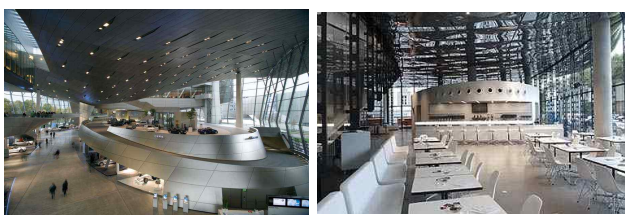
a) 가티카 하우스 b) 비트라 하우스 c) 웨스트사이드 쇼핑몰

<그림 11> 맞물림 중첩의 예

각각의 볼륨은 각기 본래 가지고 있는 특성을 유지하면서 동시에 공통된 특성을 가지는 부분이 생겨난다. 이 공통된 부분을 통해 각각의 볼륨은 자연스러운 전이가 형성되거나 완충 작용이 일어난다.

6) 중합

볼륨 내에 또 하나의 작은 볼륨이 포함되어 있는 관계이다. 볼륨의 개수와 상관없이 중심축은 한 개 혹은 평행으로 이웃한 여러 개로 존재한다. 특이점은 구심적으로 축소 반복되거나 원심적으로 확장 반복된다.



a) 뮌헨 BMW 빌딩 내부 b) 피터 쿡 내부

c) 보그르넬 쇼핑몰

d) 북 마운틴 도서관, 쿼터 스피케니세

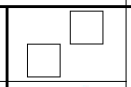
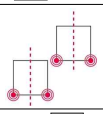
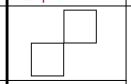
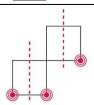
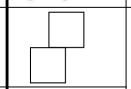
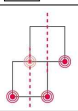
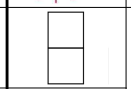
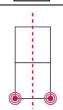
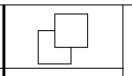
<그림 12> 중합 중첩의 예

중합의 중첩에서는 공간을 둘러싼 경계 내부에 관찰자가 있을 경우, 둘러싸인 경계에 의해 자기 자신의 위치를 중심으로 외부의 공간이 보이는 구심적인 흐름을 경험하게 되고, 경계 외부에 관찰자가 있는 경우, 경계의 형성에 따라 외부로 향하는 공간의 흐름이 발생하거나, 경계의 면을 따라 관찰자의 시선이 분산되는 효과[29]가 나타난다.

(2) 중첩의 구조 및 특성 소결

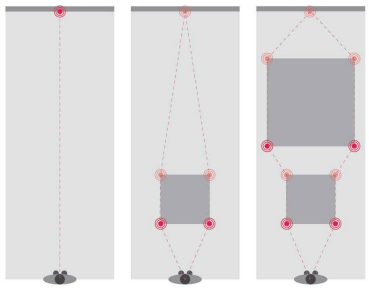
지금까지 살펴본 위의 사례에 중첩이 지각되는 방법인 축과 특이점을 대입하여 분포 특징을 분석해 본 결과, 체험공간에서 중첩의 특성은 아래와 같이 여섯 가지 중첩의 구조로 분류하고, 지각의 특징 또한 아래와 같이 요약 할 수 있다.[30]

<표 1> 지각의 구조를 통해 본 중첩의 구조 및 특성

형태		표현 특징	지각 특징		표기
			중심축	특이점	
중첩 형태		공간 장력	▪공간의 개수만큼 중심축이 생겨난다.	▪각 개체 공간별로 독립적으로 특이점이 생겨난다. ▪각 개체 공간에는 최소 2개의 특이점이 생겨난다.	O-1
축과 특이점 특징					
중첩 형태		모서리간 접촉	▪공간의 개수만큼 중심축이 생겨난다.	▪각 개체 및 공통되는 공간에 최소 1개의 특이점이 생겨난다.	O-2
축과 특이점 특징					
중첩 형태		면의 접촉	▪공통의 중심축 하나와 각 개체 간 중심축이 하나 이상 생긴다.	▪실내 표현 특성에 따라(불투명 마감재인 경우) 공통 특이점은 없는 것으로 보인다.	O-3
축과 특이점 특징					
중첩 형태		접촉 면의 일치	▪각각의 볼륨 중심축이 하나로 겹친다.	▪하나의 단독 개체와 동일한 특이점이다. ▪각 개체를 모두 포함해 최소 2개의 특이점이 생겨난다.	O-4
측과 특이점 특징					
중첩 형태		맞물림	▪공통의 중심축 하나와 각 개체 간 중심축이 하나 이상 생긴다.	▪공통 특이점이 관찰자의 위치에 따라 세 개 이상이 된다. ▪한 볼륨의 특이점이 다른 볼륨의 내부에 나타난다.	O-5
축과 특이점 특징					
중첩 형태		중합	▪하나의 공간에 축이 겹치거나, 평행 하는 두 개 이상의 축이 생겨난다.	▪중심축이 구심적, 혹은 원심적으로 동일하게 작용한다. ▪동일한 특이점이 구심적으로 축소되어 반복되거나 원심적으로 확장되어 반복된다.	O-6
축과 특이점 특징					

2.4. 체험공간과 스토리텔링, 중첩의 관계 특성[31]

아래의 그림은 중첩이 공간에서 시각의 움직임을 높여 실질적인 몸의 움직임 가능성을 높이고 있음을 보여준다.



<그림 13> 중첩에 의한 시간의 형성

물리적 측정상 같은 크기와 거리의 공간속에 있는 사람의 경우, 왼쪽 그림과 같이 아무것도 없는 텅 빈 공간에서 보다 무언가 중첩되어 놓여 있는 공간에서 사람은 더 많은 특이점을 찾고 패턴화 하는 과정을 많이 겪는다. 때문에 더 오랜 시간 공간을 지각적으로 체험하게 된다. 관찰자는 처음 그림의 공간에서 세 번째 그림의 공간으로 갈수록 보다 더 깊은 거리와 깊이, 더 많은 시간을 체험하게 되는 것이다.

스토리텔링은 무형의 방법이지만 각 과정들의 연속적인 관계를 통해 형성되는 특징은 중첩의 <그림 13>과 같은 과정적 특성과 상통한다.

3. 체험 공간 스토리텔링의 중첩 구조 및 특성

3.1. 체험 공간 스토리텔링의 중첩 구조 및 특성

본 연구에서는 사례를 국·내외 구분 없이 뮤지엄 공간을 대상으로 선택하였다.[32] 그 중 공간의 주제를 담고 있

29) 안현정, 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구, 건국대학교 박사, 2013, p.80

30) 세로 점선은 중심축을 나타내고, 동그란 파동 모양은 특이점을 나타낸다. 그 중 짙은 색 파동 모양은 직접 시각에 드러나는 특이점이고, 옅은 색 파동 모양은 관찰자를 중심으로 먼저 있는 볼륨 이후의 특징 이후에 지각되는 특이점을 나타낸다.

31) <그림 10>은 안현정, 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구, 건국대학교 박사, 2013, p.75 표에서 인용

32) 본 연구에서 스토리텔링은 이야기가 프롤로그, 도입, 부각, 전환, 해소, 에필로그의 단계로 담론화 되는 것으로 정의되었다. 이것은 공간에서 이야기가 각자 개별적이고 조직적인 소재로, 단편적으로 배치되어 있는 것이 아니라 각각의 이야기가 연계성을 갖고 전개적으로 진행된다는 것을 뜻한다. 특히 중첩의 관점에서 이 전개성을 이해해 보자면 어떤 단계를 체험하고 있는 이용자가 그 어떤 설명을 배제하고서라도 지각적으로 다음 단계, 다음 이야기를 짐작하고 예측할 수 있게 하는 각 실들 간의 관계성이 부각 되어야 한다는 것을 뜻한다. 따라서 본 연구에서 선정한 사례는 앞서 정의한 스토리텔링의 단계가 실제 사례에서 동선을 통해 연속적으로 전개 되고 있는 것 들 중, 사례의 인터넷 홈페이지와 작가 및 디자인에 관여한 담당자의 인터뷰를 통해, 본 작품들에 직접적으로 스토리텔링을 대입하

는 스토리텔링이 전개 되는 공공 공간만 대상으로 한다. 뮤지엄에서 공공 공간이란 진입부, 로비, 광장, 전시 및 미술관, 복도, 통로 등 공공의 이용자가 제한 없이 모두 사용할 수 있는 공간을 뜻한다. 다수가 사용하는 곳이긴 하지만 오피스, 탕비실, 준비실, 화장실 등 직원 및 개인 공간에 해당하는 부분은 모두 제외 한다.

그리고 본 연구는 공간을 인지하기 전 단계인 지각을 하게 하는 요인을 분석하는 연구로 스토리텔링의 전개에 따른 공간의 구조를 분석하기는 하지만, 실제 각 사례의 스토리와 주제에 대한 것은 인지에 해당하는 것으로 다루지 않는다. 또한 중첩의 표현 특성을 분석 한 후 그것의 상징 및 의미, 표상에 대해서도 언급하지 않는다.

(1) 베를린 유대인 박물관

스토리를 주목시키기 위해 도입부부터 지그재그 동선을 사용하였다. 유대인의 역사 자료들을 전시 하여 스토리텔링이 부각되는 중심부는 연속적으로 변화하는 면의 접촉, 맞물림, 중합의 중첩으로, 특별 전시회가 개최되는 공간으로 주제와 관련해 정기적으로 교체가 일어나는 전환부는 지속적인 면 접촉의 중첩으로 끊임없이 시퀀스가 지속된다.

<표 2> 베를린 유대인 박물관의 중첩 구조 및 특성

베를린 유대인 박물관, 다니엘 리벤스킨트(Jewish Museum, Berlin, Daniel Libeskind)

서사 과정	현상공간	사례	효과	중첩 방법
프롤로그	주 진입부		대비	O-1 O-2
도입	통로, 계단, 전시관 진입부		비교, 나열	O-2 O-3
부각	체험관 및 상설 전시관, 영상관		전환	O-3 O-5 O-6
전환	체험관 및 기획관		부연	O-4
해소	정보 나눔 공간, 쉼터, 휴게공간		전이	O-4 O-5
에필로그	출구		파급, 소급	O-1 O-2

였다는 언급은 없다 할지라도 각 소재(이야기)의 연결성을 용이하게 하기 위한다거나, 뮤지엄의 주제 및 각 소재, 그리고 이용자 간의 상호 관계성을 부각시키기 위해 전이, 매개 등의 방법으로 공간의 조직들을 전개적으로 표현하였다는 것이 언급되어 있는 것을 중심으로 하였다. 따라서 스토리텔링의 방법을 직접적으로 공간에 대입하였다는 디자이너의 증언이 없음에도 불구하고 사례를 선정하였다는 비판을 받을 수도 있으나 본 연구가 정의한 스토리텔링의 전개 방법 및 과정에는 충분히 부합하는 면이 있다.

(2) 쿤스트할

다른 사례들과는 다르게 사면이 적극적으로 이용되어 공간에서 수직적으로 중첩이 일어난다. 예술품을 소장, 전시 하는 일반적인 프로그램에서 벗어나 기획전시 위주로 운영되고 있는데, 이 작은 변화의 주제들을 각기 다른 작은 볼륨들간 중첩을 통해 표현했다.

<표 3> 쿤스트할의 중첩 구조 및 특성

쿤스트할, 렘 콜하스(kunsthal, rem koolhaas)

서사 과정	현상공간	사례	효과	중첩 방법
프롤로그	주진입로		대비	O-1 O-2
도입	전시장 입구, 통로		비교, 나열	O-1 O-2 O-3
부각	주 상설전시관, 체험관		전환	O-4 O-5 O-6
전환	기획관 및 세미나실, 강당		부연	O-5 O-6
해소	카페테리아, 기념품점, 서점		전이	O-4 O-5
에필로그	주 출구, 진입부와 연결되지 않는 외부 출구		파급, 소급	O-1 O-5

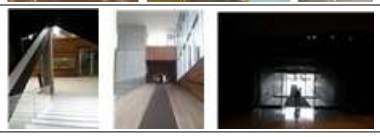
(3) 리움

공간의 초입 입구가 찢어지는 램프로 구성되어 목적지의 위와 아래가 한 눈에 동시에 보이는 이중 중첩으로 구성되어있다. 부각과 전환부에서 수직, 수평을 벗어난 중합 중첩을 이용하여 체험 수치를 높인다.

<표 4> 리움의 중첩 구조 및 특성

리움, 렘 콜하스(Leeum, rem koolhaas,)

서사 과정	현상공간	사례	효과	중첩 방법
프롤로그	주진입로		대비	O-1 O-2
도입	전시장 전 통로 및 계단		비교, 나열	O-2 O-3

부각	주 상설 전시관		전환	O-5 O-6
전환	체험관 및 기획관, 제2 전시관		부연	O-4 O-5
해소	카페테리아, 기념품샵		전이	O-4 O-5
에필로그	전시장 출구		파급, 소급	O-1

(4) 키아스마 뮤지엄

보는 것 외에 듣고, 만지면서 느끼는 현상을 대입한 스토리텔링으로 공간에 진입하기 전 이후 공간이 개별적 강조[33]로 연속적인 중첩을 형성하고 있다. 중심축이 다양한 각도로 형성되고, 특이점이 세밀한 중첩이 형성이 특징이다.

<표 5> 키아스마 뮤지엄의 중첩 구조 및 특성

키아스마 뮤지엄, 스티븐 홀
("KIASMA" museum of contemporary art - Steven Holl, 1992-1998)

서사 과정	현상공간	사례	효과	중첩 방법
프롤로그	출입구 및 로비		대비	O-1 O-2
도입	전시장 전 통로 및 계단		비교, 나열	O-2 O-3
부각	주 상설 전시장		전환	O-5 O-6
전환	체험관 및 기획관, 제2 전시장		부연	O-4
해소	쉼터, 광장부		전이	O-4 O-5
에필로그	판매 전시장, 출구		파급, 소급	O-1

(5) 덴버 현대 미술관

즉각적 커뮤니케이션[34]을 모토로 스토리텔링을 구축한 공간이다. 따라서 작은 볼륨들 간 잦고 다양한 중첩이 수시로 일어난다.

33) 강경원·윤갑근, 스티븐 홀 작품에 나타난 공간형태 분석, 조선대 조형미술연구소지, 2003

34) 월간 CONCEPT, 덴버 미술관-다니엘 리베스킨트, Vol.-No.91, 2006

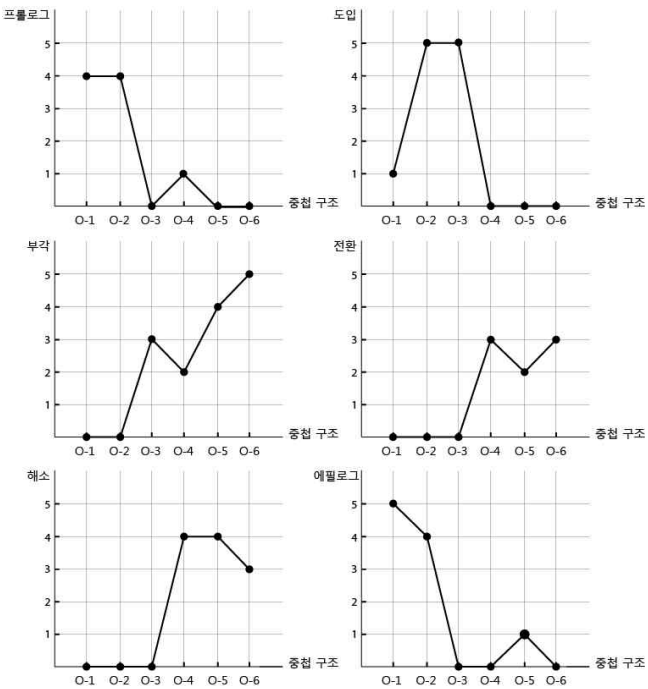
<표 6> 덴버 현대 미술관의 중첩 구조 및 특성

덴버 현대 미술관, 데이비드 아디아예
(museum of contemporary art denver-MCA Denver-, David Adjaye, 1996)

서사 과정	현상공간	사례	효과	중첩 방법
프롤로그	주 출입구 및 로비, 광장		대비	O-1 O-2
도입	전시장 전 통로 및 계단		비교, 나열	O-2 O-3
부각	주 상설 전시관		전환	O-5 O-6
전환	기획전시관, 제 2 이후 전시관		부연	O-4
해소	카페테리아, 기념품샵		전이	O-4 O-5
에필로그	휴게, 판매 전시장, 출구		파급, 소급	O-1

3.2. 체험 공간 스토리텔링의 중첩 구조 및 특성의 분포

다섯 개 사례의 스토리텔링이 일어나는 공용공간에 나



<그림 14> 체험 공간 스토리텔링의 중첩 구조 및 특성 사례분석 결과

타나는 각 중첩 구조의 분포는 <그림 14>와 같다.

첫 번째 전제 했던 것과 같이 스토리텔링의 서사 과정에 각 사례의 실을 대입 시켜 본 결과 서사 과정과 현상 공간이 유사한 구조로 흐름을 알 수 있다. 또한 각 과정마다 본 연구에서 분류한 중첩의 구조가 특징적으로 나타난 것으로 보아 중첩은 체험을 지각하게 하는 기본적인 요소라는 두 번째 전제 또한 만족시키는 결과를 볼 수 있다.

그리고 본 연구는 각 볼륨에 각 사례의 실제 스토리 및 주제는 배제한 스토리텔링의 과정을 대입 하였는데 첫 번째와 두 번째 전제가 만족되는 것으로 보아 자연스럽게 스토리텔링의 과정을 지각하는 기본적인 요인이 중첩이라는 세 번째 전제 또한 그러하다는 것을 알 수 있다.

또한 이어서 스토리텔링 중 프롤로그와 에필로그에 해당하는 부분은 보통 뮤지엄이 입구와 출구를 같이 사용하는 경우가 대다수이기 때문에 중첩의 구조가 거의 동일한 결과를 나타내고 있음을 알 수 있다. 그 외 도입부 부터 해소의 과정으로 갈수록 O-2 중첩에서부터 O-6중첩으로의 표현 방법이 증가하는 것을 볼 수 있다.

뿐만 아니라 각 실마다 도드라지게 나타나는 중첩의 구조가 각기 나타나고 있음을 알 수 있다. 결국 본 연구의 네 번째 전제인 “중첩은 구체적으로 각 실의 배치 방법에 따라 여러 가지 구조를 가진다.”와 다섯 번째 전제인 “스토리텔링의 각 전개 과정마다 특징적인 중첩의 구조가 있다.”가 그러함을 알 수 있다.

3.3. 소결

스토리텔링의 형성 과정에 따라 지각의 구조를 구성하는 중심축과 특이점을 사례의 볼륨에 대입시켜 본 결과 각 과정에 특히 부합하는 중첩 구조가 있으며, 성격이 비슷한 각 볼륨간 공통되는 특징이 있다는 것을 결과로 알 수 있다.

<표 7> 체험 공간 스토리텔링의 중첩 구조 및 특성

서사 과정	현상 공간	효과	응용 가능한 중첩의 방법
프롤로그	진입	대비	O-1, O-2
도입	연결부(진입 후 분화)	비교 및 나열	O-2, O-3
부각	중심부(목적부)	전환	O-5, O-6
전환	위계의 전개, 강조	부연	O-4
해결	휴식, 해소	전이	O-4, O-6
에필로그	개괄, 정리	파급 및 소급	O-1, O-2

또한 스토리텔링의 각 과정에 대입되는 중첩이 중심축과 특이점의 구성 분포 및 방향에 따라 특히 어떤 현상 공간에서 어떤 효과가 나타나는지도 아래와 같이 자연스럽게 도출되었다.

4. 결과

먼저 본 연구는 지각과 현상학에 관한 이론을 통해 첫째, 체험은 인지, 경험과 대비하여 인간의 지각과 관련한 것을 알 수 있었다. 둘째, 체험을 지각한다는 것은 시각이 대상 사물이나 환경을 그것만의 특성으로 고정할 수 있는 중심축과 특이점이 조합하여 구조화 된 것이라는 것을 알 수 있었다.

그리고 스토리텔링에 관한 이론을 통해, 첫째, 스토리텔링은 시간성을 가진, 연결, 순환적인 과정이라는 것을 알 수 있었다. 둘째, 스토리텔링은 프롤로그, 도입, 부각, 전환, 해소, 에필로그의 세부 구조로 분류 할 수 있었다. 그리하여 셋째, 체험과 스토리텔링은 관계, 과정이라는 연속된 시간적 공통성을 가진다는 것을 알 수 있었다.

또한 중첩에 관하여 첫째, 선행 연구와 이론을 통해서 중첩은 인간 지각이 공간에서 거리와 깊이를 형성하게 하여 체험을 가능하게 하는 기본적인 요소 중 하나라는 것을 알 수 있었다. 둘째, 사례를 통하여 중첩은 공간에서 지각을 가능하게 하는 요소인 중심축과 특이점을 기준으로 공간장력, 모서리간 접촉, 면의 접촉, 접촉면의 일치, 맞물림, 중합으로 분류 하였다.

그리하여 결국 스토리텔링은 무형의 특징으로, 중첩은 유형의 특징으로 공간에서 체험을 가능하게 하는 요인이 된다는 것을 도출하였다.

마지막으로 본 연구의 최종 단계로 스토리텔링의 과정에 따라 실제 사례 공간을 추적 해 본 결과 각 사례들은 뮤지엄이라는 공통성 외에 각기 다른 사례임에도 불구하고 첫째, 스토리텔링의 과정에 따라 유사한 목적 공간이 배치되어 있음을 알 수 있었고, 둘째, 각 목적 공간들은 스토리텔링의 각 과정마다 특정하게 대입되는 특징적인 중첩이 있다는 것도 도출할 수 있었다. 또한 셋째, 각 공간들의 목적에 따른 효과 또한 스토리텔링의 과정과 일맥상통한다는 것을 알 수 있었다.

따라서 1.4. 부분에서 기술하였던 본 연구에 관한 다섯 가지 전제는 모두 그러하다 라는 것을 도출하였다.

결국 본 연구는 스토리를 형성(텔링, telling)되게 하는 요인, 즉 공간에서 시간성이 나타나게 되는-체험을 가능하게 하는-요인의 주요 특성과 그것의 구조를 중첩을 통해 알아보고 그것을 문법화 하는 목적을 이루었으며, 따라서 공간 디자인에 있어 무형의 존재인 콘텐츠가 물리적인 공간을 생산하는 전략으로 활용할 수 있는 방안을 문법화 하였다는데 의의를 둔다.

참고문헌

1. 박지훈, 현대영화의 몽타주, 책과길, 2005.04.29
2. 루돌프 아른하임, 미술과 시지각, 김춘일 역, 미진사, 2003
3. 시모어 채트먼, 영화와 소설의 서사구조, 김경수 역, 민음사, 1995
4. 움베르또 마뚜라나·프란시스코 바렐라, 최효영 역, 앎의 나무, 5갈무리, 2007
5. 안현정, 형태 지각 이론에 기초한 중첩의 관입 유형에 관한 연구, 건국대학교 박사, 2013
6. 강경원·윤갑근, 스티븐 홀 작품에 나타난 공간형태 분석, 조선대 조형미술연구소지, 2003
7. 안현정, 쇼핑 공간 디자인의 스토리텔링에 관한 연구, 한국기초조형학회, 2008.12.30
8. 안현정, 컴팩트 쇼핑 공간에서 몽타주 기법에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 2009
9. 최혜실, 문화 콘텐츠, 스토리텔링을 만나다, 삼성경제연구소, 2006
10. 월간 CONCEPT, 덴버 미술관-다니엘 리베스킨트, Vol.-No.91, 2006

[논문접수 : 2013. 06. 30]
[1차 심사 : 2013. 07. 18]
[게재확정 : 2013. 08. 09]