

# 트릭아트 체험전시공간의 구성요소별 특성에 따른 만족도조사 분석\*\*

- 서울지역의 트릭아트전시관 3개 사례를 중심으로 -

## Analysis of Satisfaction Surveys in Accordance with the Characteristics of the Components of Trick Art Experience Exhibition Space During

- Around Seoul Trick Art Exhibition of Three Cases-

**Author** 이동희 Lee, Dong-Hee / 정희원, 한성대학교 일반대학원 인테리어디자인전공 석사과정  
한혜련 Han, Hae-Ryon / 부회장, 한성대학교 일반대학원 인테리어디자인전공 교수, 공학박사\*

**Abstract** As life is changing, modern people are interested in culture life more than the past and as a result Art Exhibition increases. Nowadays many methods of exhibit are introduced, especially Direct experience. Trick Art Experience exhibition introduced Direct experience to a work of art for interests and used props, objets, images, and sounds for maximizing experience element. Trick Art Experience exhibition added humor as imitating famous painting and gave a deep impression through the optical illusion technique which make flat structure look three-dimensional structure. Recently, demands for Experience exhibition which are like Trick Art increase. This study figure out pros and cons through a comparison analysis of direction and component about Trick Art Experience exhibition and find a check list about making an audience active about experience. From now on, we have an object about showing design data including customer satisfaction measurement to make various expressions of direction and component about Experience Art through a case analysis. We have firsthand visited case spaces to experience the spaces and prepared a check list for the relevant types of expressions. Referring to the exhibit work classification system, components that correspond to Trick Art Experience exhibition were grouped according to constituting items. Among the types of expressions, the levels of satisfaction with Experience exhibition and Participating exhibit were found to be high and the level of satisfaction with Heart Moving exhibit was found to be low through surveys. Among the components, the levels of satisfaction with stereograms and formative effect elements were found to be high and those of spatial changes and media effects were found to be low through surveys. Therefore, the expressions should be reinforced and the components should be improved.

**Keywords** 트릭아트, 체험전시, 전시연출, 구성요소  
Trick Art, Experience Exhibition, Exhibition Directing, Component

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

매년 현대인들의 삶이 변화하면서 문화생활을 통해 여가생활을 즐기는 사람들의 수가 증가하고 있다. 이에 따라 문화공연 및 전시가 증가하고 있으며, 서울시 통계에 의하면 2008년 6,240회였던 미술전시가 2009년 6,459회로 증가하였다.

해마다 2010년 6,811회, 2012년 7,102회까지 증가하고 있는 추세이다.

최근 전시공간은 관람자가 전시품을 관람함에 있어 흥미로운 접근을 할 수 있도록 다양한 전시방법이 도입되고 있다. 기존의 전시는 관람자가 전시품과의 일정한 거리를 유지하며 바라보거나 감상하고 손을 대어서는 안 되는 지루하고 재미가 없는 관람과정의 전시가 되기 쉬웠다.

이에 관람자의 흥미를 유발하고 전시를 즐길 수 있는 직접적 체험을 통한 전시가 대두되고 있다. 국내에서 미술작품에 직접적 체험요소를 도입하여 흥미를 유발하고 재미있는 미술체험전시로 크게 성공하여 흥행을 이루면

\* 교신저자(Corresponding Author): helen@hansung.ac.kr

\*\* 본 연구는 한성대학교 교내 학술연구비 지원과제임.

서 2010년부터는 서울지역에서 트릭아트 체험전시가 종종 이루어졌으나 본격적으로 체험전시관을 통한 전시는 2011년부터 2013년까지 증가추세에 있다.

트릭아트란 평면의 그림이 입체적으로 느껴지도록 하여 관람객에게 실제와 같은 착각을 일으키고 경험하게 할 수 있는 전시이다.<sup>1)</sup>

인기가 많은 유명작가의 작품을 패러디하여 관람자로 하여금 흥미를 이끌어내었고, 미술작품을 다양한 시선으로 감상하고 체험할 수 있도록 동선, 조닝, 색채, 조명, 그래픽, 재료, 소품 및 오브제, 영상, 음향의 요소들을 활용하여 관람자의 체험 관람과정을 극대화한 것이 미술체험전시이다. 트릭아트 체험전시를 보면 많은 작품이 명화를 패러디하여 유머러스한 재미있는 작품으로 전시되었고, 착시기법과 조형요소의 조합을 통해 평면적인작품을 입체적으로 보이는 효과를 통해 관람자의 참여를 유도하고 체험을 통해 깊은 인상을 심어 주었다. 체험전시관이 인기를 끌기 시작하면서 일반 체험전시관과는 차별화된 트릭아트를 통해 다양한 체험이 가능한 체험전시관이 증가하고 있다. 트릭아트 체험전시관은 내국인 뿐 아니라 관광객에게도 많은 인기를 끌면서 점점 수가 증가하고 있다.

본 연구는 현재 전시가 진행 중인 트릭아트 체험전시관의 현장조사를 통해 전시작품에 따른 구성요소의 특성을 알아보고, 관람자의 직접적 체험을 통해 전시작품을 접하는 체험연출을 비교하여 이에 따른 만족도의 차이점을 알아보았다. 선행연구의 직접적 체험전시유형을 바탕으로 이론적 고찰을 통해 관람자의 체험을 이끌어 낼 수 있는 전시작품의 구성요소와 연출유형을 체크리스트로 구분하였다.

이를 사례분석과 관람자의 설문조사를 통해 앞으로의 체험전시관 구성요소별 특성과 직접적 연출의 다양한 표현이 가능하도록 디자인자료로 제시하는 것에 목적이 있다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

현재까지 일반체험전시관에 관한 선행연구들이 자주 진행되고 있으나, 트릭아트가 적용된 체험전시관의 전시 구성요소에 따른 연출이 어떻게 표현되어지고 있는지에 관한 연구는 미흡한 실정이다.

이에 본 연구는 트릭아트 체험전시관 활성화를 위한 수단으로 트릭아트 체험전시관을 직접 방문 조사하여 전시작품을 직접 체험하고, 작품에 따른 연출과 구성요소를 체크리스트로 작성한다. 이후 트릭아트와 체험전시관에 관한 자료조사 및 선행연구의 이론적 고찰을 통해 트릭아트와 체험전시의 개념과 정의를 확립하였다. 트릭아트작품의 구성요소가 트릭아트 체험전시관 연출에 미치

는 영향에 따른 만족도를 알아보기 위해 관람자를 대상으로 설문조사를 실시하여 자세히 비교, 분석 하고, 이를 통해 트릭아트 체험전시관 개선방안을 제시할 수 있는 유용한 디자인자료로써 기대할 수 있다.

사례조사대상으로 트릭아트 체험전시가 현재 진행 중이고, 수도권을 중심으로 근접한 곳에 위치한 명동 트릭월드, 인사동 박물관은 살아있다(본점, 짬뽕점) 총 3곳을 선정하였다. 트릭아트 체험전시관의 서로 다른 특색을 자세히 비교, 분석하기 위해 선정된 5곳 중 체크리스트를 통해 트릭아트 전시작품의 구성요소와 연출이 잘되어 있는 두 곳과 미흡한 곳으로 3곳을 대상으로 선정하였다.

## 2. 트릭아트와 체험전시의 이론적 고찰

### 2.1. 트릭아트의 이론적 고찰

#### (1) 트릭아트의 유래

트릭아트의 유래는 트롱프뢰유에서 시작되었다. 기원전 5세기 고대 그리스시대에 포도를 실물처럼 잘 그려 새들이 착각해 쪼아 먹으려 날아들었다는 유명한 화가인 제옥시스가 있었다. 제옥시스는 꽃을 잘 그리는 파라시우스가 제옥시스보다 그림을 더 잘 그린다는 소문을 듣고 자존심에 상처를 받아 파라시우스의 작업실로 곧장 달려갔는데 파라시우스는 보이지 않고, 커튼에 반쯤 가려진 꽃그림이 걸려있었다. 제옥시스는 그림을 전부 보려고 단숨에 커튼을 젖히려하는데 커튼은 진짜가 아니라 그림이었다는 트롱프뢰유와 관련된 미술장르의 이야기들 중 유명한 일화로 전해지고 있다.

이는 프랑스로 눈속임이라는 의미로 고대 그리스 로마시대 당시 실내공간을 더 크게 부각시켜 보이기 위해 트롱프뢰유기법으로 장문, 현관, 복도 등을 장식했다. 14-16세기경 르네상스시기에 원근법의 발견과 광학의 발전으로 공간감을 더 깊이 있게 표현할 수 있었다. 그림을 실제의 대상처럼 사실적이며 재현한다는 점에서 사실주의 미술장르와 맥락이 같다고 할 수 있다.

#### (2) 트릭아트의 정의

트릭아트는 20여 년 전 일본의 (주)SD에서 창시한 것을 시작으로 일본사람들의 트롱프뢰유라는 발음이 어려워 1990년대에 ‘트릭아트’란 일본식 조어로 ‘일본어 사전’에 등록 되었을 만큼 인기 있는 미술장르이다. 사진과 같은 세밀하고 완벽한 작품 위에 투명도가 높은 특수 도료를 덧칠해 얇은 피막을 형성하는 기법을 이용해 빛의 굴절과 반사, 원근과 음영에 따른 변화를 주는 전시이다.<sup>2)</sup>

트릭아트는 미술회화와 소품 및 오브제를 통한 실내조형, 영상미디어를 통한 다양한 표현방식으로 실내공간의 벽, 바닥, 천정에 표현되고 있는데 이러한 작품들을

1) 트릭아트코리아 [www.tari.or.kr](http://www.tari.or.kr)

2) 트릭아트코리아 [www.tari.or.kr](http://www.tari.or.kr)

미술관에 전시하는 형태로 구축하여 발전하였다.

트리아트 전시관을 방문하면 액자 안의 그림이 마치 현실 세계로 뛰어나오는 형상이 주를 이루고 있는데 이는 액자와 액자 밖으로 튀어나온 부분의 그림자 처리를 통해 입체감을 표현 해 준 것이다. 이러한 입체 효과 위에 관람객이 연출 상황을 재현하고 그러한 행위를 통해 ‘보는 전시’에서 ‘체험하는 전시’로 이끌게 된다.<sup>3)</sup>

## 2.2. 체험전시의 이론적 고찰

### (1) 체험전시의 개념

체험전시란 관람자가 체험을 통해 좀 더 직접적으로 관람하는 과정의 체감을 극대화할 수 있도록 자발적 동기를 유발하였다. 관람자는 직접체험방식의 관람과정을 통해 전시품을 체험하고 전시품과 상호작용하게 되었다. 이를 통해 전시품에 대한 내용연출 및 체험방법을 인지하고 전시품에 대한 설명내용을 한 번 더 보면서 자세히 이해하였다.

강요된 학습이 아닌 자발적 학습, 주입되는 지식이 아닌 즐거운 체험을 통해 자연스럽게 습득되는 체험은 관람객으로 하여금 두고두고 기억에 남을 깊은 감동을 전해준다.<sup>4)</sup>

이는 체험전시관 관람과정에서 자연스러운 능동적 관람 태도를 갖도록 체험을 극대화하고 체험을 통한 다양한 경험은 학습적인 지식으로 기억되었다. 체험전시공간은 점점 다양한 전시방법과 표현으로 변화되면서 단순히 체험전시를 통한 관람과 학습만 이루어지는 것이 아니라, 전시품을 체험하면서 일반전시에서 경험하지 못한 새로운 감각과 감성을 형성시키며 나아가기도 하였다.

### (2) 체험전시 연출방법의 유형

체험전시의 연출유형으로 오감을 자극하는 방법으로 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각을 이용하고 관람자의 감성을 이끌어내어 감정, 감각의 몰입 등을 극대화 할 수 있도록 활용하는 방법이 있다. 이러한 연출이야 말로 관람자의 체험만족도를 향상 시킬 수 있는 체험전시 연출방법이었다.

체험이라는 새로운 전시 연출 방법으로 흥미와 지적인 호기심을 자극하여 관심을 갖게 하며, 적극적인 참여를 유도하는 결과로 이어지고, 관람객의 참여는 오감을 통한 체험으로 인해 관람객들의 감성을 자극하고 정보를 입력하는 전시 본래의 의미를 향상시키고자 하는 것이다.<sup>5)</sup>

체험전시에서 주로 시도되고 있는 전시연출방법 유형

을 분류하면 직접적 체험과 간접적 체험으로 크게 두 분류로 구분할 수 있다.

직접적인 체험은 신체 일부를 이용하여 참여하는 방식을 말하며 간접적인 체험은 전시매체를 이용하여 이해를 돕는 방식을 말한다.<sup>6)</sup>

트리아트 체험전시관은 관람자가 직접 신체를 이용해 전시작품에 참여하는 전시이다. 체험전시 선행연구들을 통해 연출유형을 구분하여 체크리스트로 정리하였다.

<표 1> 체험전시 선행연구들의 직접적 체험 연출유형을 연구자가 <표 2>에 종합하여 정리하면 아래와 같다.

<표 1> 체험전시 연출유형에 관한 선행연구

연구자	연구주제	직접적 체험 연출유형							
		1	2	3	4	5	6	7	8
박은아 (2013)	전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 연구	•	•	•	•	•		•	
김용기 (2011)	체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구	•	•	•		•		•	
나수빈 (2010)	어린이의 행태특성을 고려한 어린이 체험전시공간계획에 관한 연구	•	•	•	•				
장은경 (2010)	체험형 전시연출 기법 활용에 관한 연구	•	•	•	•	•	•	•	•
송두리 (2009)	어린이 체험전시 유형에 따른 전시연출 특성에 관한 연구	•	•	•	•			•	

<표 2> 직접적 체험 연출유형

구분	연출유형	내용
직접적 체험	1	체험전시 (Hands-on) 보는 전시가 아니라 체험자가 직접 '몸'을 활용하여 전시를 알아가도록 유도하는 전시
	2	상호작용전시 (Interactive) 관람객의 능동적인 반응과 행동을 유발하여 전시품에 대한 반응과 결과를 통해 지식과 원리를 탐색하는 전시
	3	참여전시 (Participatory) 재미있는 구성으로 일상생활과의 연결고리를 제공하여 흥미 유발을 통해 자발적인 참여를 유도하는 전시
	4	시연전시 (Actual Experience) 체험자의 신체 일부를 이용하여 전시의 정보를 전달하는 전시
	5	놀이전시 (playing) 보는 것만이 아닌 놀이를 통해 직접 움직이며 알아가는 전시
	6	실험전시 (Actual Experience) 실제 실험을 통해 원리를 체득하는 전시
	7	마음을 움직이는 전시 (Minds-on, Hearts-on) 체험전시를 통해 체험자의 지각능력을 확장시키고 감동을 주는 전시
	8	현장체험형전시 현재는 존재하지 않거나 가기 힘든 곳의 현장을 재현하여 그 곳에 직접 있는 듯한 분위기를 느껴보는 전시방법

### (3) 전시공간의 구성요소

전시공간의 공간계획은 전시품을 돋보이기 위해 동원되는 다양한 재료와 기법의 표현과 시설물의 물체요소 자체의 형상과 장소이다.

즉, 그 공간의 형태가 서로 마주치는 시점이 결합되었을 때 구성이 형성된다. 이는 많은 관객의 눈에 잘 띄어 내용이 효과적으로 전달될 수 있도록 계획, 연출하는 조

3) 신선아, 트리아트 유형이 전시 관람 경험에 미치는 영향, 홍익대 석사논문, 2013, p.26

4) 고도재, 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2003, p.8

5) 김원길, 전시공간의 감성인터페이스 향상을 위한 매체 연출특성에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2003, p.43

6) 오승희, 체험전시 사례를 통한 전시의 몰입 방법 연구, 홍익대 석사논문, 2012, p.42

형 작업을 말한다.<sup>7)</sup>

‘요소’는 사물의 성립이나 효력 발생 따위에 꼭 필요한 성분, 근본 조건으로 요건, 요인, 조건, 인자 등의 유의어가 있다. 공간요소는 공간디자인요소, 공간평가요소, 공간구성요소 등 다양한 용어를 포괄하는 개념으로 정의한다.<sup>8)</sup>

이를 바탕으로 선행연구를 통해 연구자가 조사된 전시 공간 및 홍보공간의 구성요소를 <표 3>과 같이 정리하였다.

<표 3> 전시공간의 구성요소

연구자	구성요소
윤재원 (2013)	시각 예술 작품 전시를 위한 건축 공간 구성 방안에 관한 연구 재료, 재질, 비례, 조명, 배치, 규모, 형태, 색채
서미란 (2012)	체험경제이론 요소의 표현적 특성을 적용한 기업홍보관 실내계획에 관한 연구 색채, 형태, 재료, 크기, 오브제, 영상, 음향, 향기
장홍범 (2010)	체험요소에 의한 체험공간연출방법에 관한 연구 동선, 영상, 모형, 그래픽, 음향, 냄새, 질감, 온도
김보성 (2009)	마케팅 커뮤니케이션 효과 극대화를 위한 기업홍보관 공간디자인에 관한 연구 형태, 색채, 조명, 동선, 조닝, 사인, 그래픽, 음향, 영상, 재료, 홍보물, 소품 및 오브제, 디스플레이
윤희숙 (2005)	미술작품 전시공간 디자인요소에 관한 연구 색채, 질감, 대비, 심볼, 그래픽, 사진, 영상, 조명

### 3. 사례 공간 체크리스트 및 분석

#### 3.1. 사례조사 방법

본 연구의 사례조사대상지는 트릭아트 체험전시가 현재 진행 중인 서울시 수도권 지역으로 장소를 한정하였으며, 국내 관람객뿐만 아니라 외국인관람객들도 많이 방문하고 있는 명동 트릭월드, 인사동 박물관은 살아있다(본점, 짬지점) 총 3곳을 선정하였다.

<표 4> 사례 공간 개요

구분	공간	위치	개관	전시규모	층수
A	트릭월드	서울시 중구 명동4길 25	2013	270평 = 893㎡	지하1층
B	박물관은 살아있다 (본점)	서울시 종로구 인사동길 12 대일빌딩	2013	1,000평 = 3,306㎡	지하1,2층
C	박물관은 살아있다 (짬지점)	서울시 종로구 인사동길 44 짬지길	2013	400평 = 1,322㎡	지하2층, 2,3층

7) 신동진, 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시 연출계획에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2003, p.80

8) 구미정, 효율적인 전시회 운영을 위한 공간요소에 관한 연구, 연세대, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제14권 1호, 통권27호 2012년 5월, p.119

첫째, 트릭아트 체험전시관의 직접적 체험 연출유형을 알아보기 위해 연구자가 선행연구들의 직접적 체험 연출유형을 종합한 <표 2>의 자료를 바탕으로 트릭아트 체험전시관을 직접 방문하여 체험하고, 해당하는 연출유형을 구분한 결과 체험자가 직접 ‘몸’을 활용하여 전시를 알아가는 체험전시, 능동적인 반응과 행동을 유발하여 전시품에 대한 반응과 결과를 통해 지식과 원리를 탐색하는 상호작용전시, 재미있는 구성으로 흥미 유발을 통해 자발적인 참여를 유도하는 참여전시, 체험전시를 통해 체험자의 지각능력을 확장시키고 감동을 주는 마음을 움직이는 전시 연출 유형이 해당되었다.

둘째, <표 3>에서 정리한 선행연구의 전시공간 구성요소를 바탕으로 연구자가 트릭아트 체험전시관 작품표현에 적용되어 있는 요소를 트릭아트 전시관 작품분류체계를 참고로 하여 구성항목에 따라 공간변화(동선, 조닝), 입체그림(색채, 조명, 그래픽), 조형효과(재료, 소품 및 오브제), 미디어효과(음향, 영상)로 그룹지어 구분하였다.

셋째, 트릭아트 체험전시관 사례공간의 직접적 체험전시 연출유형을 구분한 체험전시, 상호작용전시, 참여전시, 마음을 움직이는 전시 4가지 연출유형과 전시작품표현에 적용되어 있는 구성요소를 전시관 작품분류체계를 참고로 하여 구성한 <표 5>을 통해 트릭아트 체험전시관 사례공간에 적용된 전시작품의 구성요소 및 연출유형에 따른 차이점을 구분하고, 이를 자세히 비교, 분석하기 위해 <표 6>에 체크리스트로 작성하였다.

<표 5> 전시의 구성요소

구분	구성요소	내용	
공간 변화	i	동선	관람객의 흐름을 파악하고 전시물을 배치
	ii	조닝	전시관 용도별 효율적 배분
입체 그림	iii	색채	관람객의 즉각적인 시선을 유도하는 역할, 형태에 비해 빠른 인지력
	iv	조명	전시장 및 전시품의 특성을 살리고 관람객의 흐름을 유도
	v	그래픽	관람객의 시선을 유도해야 하는 전시관에서의 가장 중요한 요소
조형 효과	vi	재료	다양한 소재로 다양한 연출이 가능
	vii	소품 및 오브제	전시품과의 조화를 통해 분위기를 업그레이드 함
미디어 효과	viii	음향	관람객의 감성을 어필하는 요소
	ix	영상	가장 첨단매체로 효과적인 전시관의 핵심 요소

<표 6> 사례 공간 연출유형에 따른 트릭아트 구성요소 분석

구분	구성요소	공간변화	입체그림	조형효과	미디어효과					
A	연출				-					
	구분	i	ii	iii	iv	v	vi	vii	viii	ix
	체험	●	●	●			●	●		
	상호	●	●	●			●	●		
	참여	●	●	●				●		
	마음			●				●		
B	연출									
	체험	●	●	●	●	●	●		●	
	상호	●	●	●	●	●	●		●	
	참여	●	●	●	●	●	●		●	
	마음	●	●	●	●	●	●			
C	연출									
	체험	●	●	●			●	●	●	●
	상호	●	●	●			●	●	●	●
	참여	●	●	●			●	●	●	●
	마음			●			●	●	●	●

<표 5> i:동선, ii:조닝, iii:색채, iv:조명, v:그래픽, vi:재료, vii:소품 및 오브제, viii:음향, ix:영상

이를 통해 <표 6>에서 전시의 구성요소가 4가지의 연출유형에 적용되었다. 그 중 비교적 자세히 표현된 B:본점은 공간변화, 입체그림, 조형효과의 구성요소에 따른 연출표현이 A:트릭월드와 C:쌈지점에 비해 자세히 나타났으며, C:쌈지점은 A:트릭월드와 B:본점에 비해 미디어 효과요소가 각각의 연출유형에 자세히 표현되었고, A:트릭월드는 각각의 구성요소와 연출표현이 B:본점, C:쌈지점에 비해 비교적 미흡하게 표현되었다.

분석된 A:트릭월드와 B:본점, C:쌈지점을 대상으로 각각 50부씩 전시관에 방문한 관람자 만14세 이상, 만20세 이하 청소년부터 만21세 이상, 만51세 이하 성인을 대상으로 설문지를 통한 설문조사를 실시하였으며, 각각의 전시관 관람자 50명의 설문대상자가 설문을 모두 응해주셨기 때문에 유효설문자 수는 50명이 유효 하였다.

각 문항은 5점 척도로 매우 만족 5점, 만족 4점, 보통 3점, 불만족 2점, 매우 불만족 1점으로 하여 평균값을 구하고 점수가 높을수록 만족도가 높은 긍정적인 결과로 자세히 비교, 분석하였다.

<표 7> 설문항목 구성

구분	설문내용	응답형태
인구통계학적 특성	성별, 연령, 직업, 가족구성원	객관식
이용현황 및 인식	방문횟수, 고려사항, 이용목적, 동행인, 전시의 중요 요소	객관식
구성요소 및 연출유형 만족도	트릭아트 체험전시관에 해당하는 직접적 체험전시유형, 전시의 구성요소	5점척도

### 3.2. 사례분석 종합

본 연구는 사례분석 방법을 통해 트릭아트 체험전시관의 연출유형 및 구성요소에 대한 관람자의 관람과정에 따른 체험 만족도를 알 수 있었다.

이는 1:체험 전시, 2:상호작용 전시, 3:참여 전시, 7:마음을 움직이는 전시로 표현되는 전시연출유형과 <표 5>의 공간변화요소, 입체그림요소, 조형효과요소, 미디어효과요소로 표현되는 전시구성요소를 통해 트릭아트 체험전시관을 비교, 분석하기 위한 도표화시켰으며, 구체적인 내용은 다음과 같다.

트릭아트 체험전시는 관람자에게 자유로운 관람과정과 분위기로 참여도를 높여 일반 체험전시와의 차별화를 주었고, 미술작품 또한 차별화된 패러디를 통한 흥미 유발과 색채와 조명, 그래픽을 통해 그림을 다양하게 표현하고, 미술작품과 재료, 소품 및 오브제를 활용한 체험전시가 주를 이루었다. 공간변화요소를 통해 관람자는 이동하는 동안 자연스러운 공간의 변화로 전시작품에 대한 자연스러운 체험과 참여가 이루어졌다. 미디어효과요소는 전시작품에 음향효과와 영상기법을 도입해 트릭아트 이면서 또 다른 느낌의 감각적 표현을 보여주어 전시작품과 전시공간을 다양하게 표현하면서 청각적, 시각적으로 깊은 인상을 심어주었다.

이는 체험전시의 관람방법과 내용을 쉽게 이해하고, 전시작품에 대한 관람자의 능동적인 관람 자세를 갖게 하였다. 트릭아트 체험전시관 전시작품의 다양한 표현은 재미와 감각적 표현으로 효율적인 체험전시가 가능하도록 구성되었다.

<표 8>의 종합분석에 따르면, 조사대상인 B:본점, C:쌈지점은 전시공간의 구성요소인 입체그림, 조형효과요소가 연출유형 4가지 모두에서 높은 만족도로 나타났으나 B:본점의 경우 C:쌈지점보다 입체그림 구성요소의 만족도가 높았으며, C:쌈지점의 경우 B:본점보다 미디어효과 구성요소의 만족도가 높은 차이를 보였다. 이에 비해 명동 A:트릭월드의 경우 전체적인 전시작품의 구성요소를 통한 연출표현에 따른 만족도가 낮게 나타났다.

이를 통해 구성요소의 다양한 연출표현이 트릭아트 전시작품에 따른 관람자의 체험관람 태도에 많은 영향을 주는 것으로 알 수 있다.

<표 8> 사례 공간 연출유형 및 구성요소 만족도 분석

사례 공간	구성 요소	공간변화				입체그림			조형효과		미디어효과	
		i	ii	iii	iv	v	vi	vii	viii	ix		
A	체험	3.42	3.4	4.7	2.96	3.12	2.92	3.12				
	상호	3.28	3.14	4.58	2.78	2.68	2.34	3.06				
	참여	2.92	2.64	4.66	2.88	3.14	2.56	2.68				
	마음	2.22	1.86	4.32	2.6	2.7	2.18	2.3				
종합 분석												
B	체험	3.56	3.28	4.7	4.08	4.5	4.12	4.48	2.54	2.82		
	상호	3.52	3.24	4.64	4.14	3.92	4.2	4.4	2.18	2.7		
	참여	3.44	3.28	4.66	4.06	3.98	4.12	4.46	1.7	1.8		
	마음	3.3	3.04	4.38	4.2	3.76	4.22	4.16	1.7	1.92		
종합 분석												
C	체험	3.4	3.22	4.1	2.96	3.12	3.88	4.44	4.26	4.38		
	상호	3.28	3.18	4.12	2.86	3.1	3.86	4.32	4.3	4.5		
	참여	3.06	2.84	4	2.76	3.04	4.04	4.26	2.88	3.22		
	마음	2.98	2.76	4	2.86	2.98	3.58	4.12	4.46	4.54		
종합 분석												

#### 4. 결론

본 연구는 트릭아트 공간의 구성요소가 체험전시관의 연출에 미치는 차이점을 알아보기 위해 전시관을 방문한 관람자를 대상으로 설문지 출력물 및 E-mail을 통한 설문조사를 실시하고, 관람자의 만족도를 비교, 분석을 통해 트릭아트 체험전시공간의 관람자 만족도가 구성요소별 연출특성에 따른 미흡한 체험요소를 알아보았다.

연구 결과로 트릭아트 체험전시에 대한 관람자들의 만족도가 높았으며, 체험전시로 인해 전시작품에 대한 관람태도는 능동적인 반응을 보였다. 트릭아트 체험전시는 작품에 대한 흥미 유발로 자발적인 참여가 가능했다.

이에 트릭아트 전시작품은 관람자의 체험에 대한 시각뿐만 아니라 청각, 촉각, 감각적 지각능력을 확장시키고, 체험하는 관람자에게 체험에 대한 흥미와 감동을 극

대화 할 수 있도록 유발했다.

본 연구는 트릭아트 체험전시관을 방문한 관람자의 체험만족도를 높이기 위해 각각 전시관의 현장조사 및 설문조사 결과를 통해 앞으로의 체험전시관 구성요소와 연출의 다양한 표현이 가능하도록 디자인자료로 제시하는 것에 목적이 있다. 이를 바탕으로 트릭아트 체험전시관의 디자인 개선방안을 제안 하겠다.

첫째, 공간변화요소로 인한 3:참여전시, 4:마음을 움직이는 전시연출의 동선교차 개선이 필요하였다. 공간변화요소인 동선, 조닝의 만족도가 각각 A:트릭윌드는 3:참여전시 평균2.92점, 평균2.64 4:마음을 움직이는 전시 평균2.22점, 평균1.86점이었고, C:쌘지점은 3:참여전시 평균 3.06점, 평균2.84점 4:마음을 움직이는 전시 평균2.98점, 평균2.76점의 낮은 만족도 평가를 받았다.

이는 각각의 전시관마다 작품을 관람하는 동선이 불

구직했으며, 층이 나뉜 전시관은 층별 이동에 따라 구간이 승강기를 타야하는 곳도 있었고, 외부로 이동하여 다음 전시장으로 이동해야 하는 경우도 있었다. 이로 인해 관람자가 전시작품을 체험하는 관람과정에서 이동방향의 혼선이 있었고, 외부로 이동하여 다음 전시장으로 이동해야 할 때 전시가 끝난 것으로 착각하는 경우도 있었으며, 관람동선이 긴 것에 비해 휴식공간이 없어 힘들어하는 관람자도 있었다. 또한 이동하며 일부공간에 따로 배치된 작품을 체험하는 것은 큰 문제가 없었으나, 벽면이나 이동하는 바닥에 전시되어 있는 작품은 여러 사람의 집단 관람자와 2인 이하의 소수관람자의 체험에 서로 방해로 주었다. 따라서 좁은 전시공간의 관람과정에서 서로 방해받지 않고 체험할 수 있는 여유 있는 일정한 거리유지와 관람자가 서로 겹치지 않는 관람동선 방향의 배치로 체험하는 이동과정에 동선의 방해가 없도록 유도해야 한다.

둘째, 입체그림요소인 조명, 그래픽 요소의 시각적 체험의 다양한 표현이 가능하도록 개선이 필요하였다. A: 트릭월드와 C:쌈지점은 연출 4가지 모두에서 만족도가 낮게 나타났다. 설문조사를 통해 입체그림요소인 조명, 그래픽 만족도가 각각 A:트릭월드는 1:체험전시 평균2.96점, 평균3.12점 2:상호작용전시 평균2.78점, 평균2.68점 3:참여전시 평균2.88점, 평균3.14점 4:마음을 움직이는 전시 평균2.6점, 평균2.7점이었고, C:쌈지점은 1:체험전시 평균2.96점, 평균3.12점 2:상호작용전시 평균2.86점, 평균3.1점 3:참여전시 평균2.76점, 평균3.04점 4:마음을 움직이는 전시 평균2.86점, 평균2.98점의 낮은 만족도 평가를 받았다.

이는 전시작품 또는 공간의 변화가 조명, 그래픽을 통해 큰 변화를 주도록 시각적으로 다양하게 표현하지 못하여 관람자의 감각을 자극하지 못했다. 따라서 색채를 통한 입체그림이 다루어진 전시작품에 조명, 그래픽을 합성하여 표현하거나 조명, 그래픽만을 표현한 전시작품 또는 전시공간에 많이 활용하여 체험의 다양한 표현이 가능하도록 해야 한다.

셋째, 미디어효과요소인 음향, 영상의 청각적, 시각적 체험을 활용한 전시작품 또는 전시공간의 개선이 필요하였다. A:트릭월드는 미디어효과가 적용된 요소가 전혀 없으므로 관람자의 만족도를 조사할 수 없었고, B:본점은 연출 4가지 모두에서 만족도가 많이 낮게 나타났다. 각각 만족도가 1:체험전시 평균2.54점, 평균2.82점 2:상호작용전시 평균2.18점, 평균2.7점 3:참여전시 평균1.7점, 평균1.8점 4:마음을 움직이는 전시 평균1.7점, 평균1.92점으로 매우 낮은 만족도 평가를 받았다.

이는 미디어효과요소인 음향, 영상이 전시작품 구성에 전혀 적용되어 있지 않거나, 전시작품에 적용되었더라도 작은 일부분의 스크린에 음향, 영상이 적용되었고, 적용된 작품 또한 1~2개의 소량이기 때문에 체험하는 관람자

에게 흥미유발이 안되었다. 따라서 청각적, 시각적 체험뿐만 아니라 전시작품도 함께 체험하면서 촉각적으로도 경험할 수 있도록 전시작품의 작은 일부분에 활용된 음향이나 영상이 아닌 전체적으로 스케일이 큰 스크린을 통한 영상과 전시작품과 전시공간에 영상을 합성하여 그에 맞는 분위기를 표현할 수 있는 음향요소를 설치하여야 한다.

향후 후속연구에서는 트릭아트 구성요소를 통해 더욱 효율적이고 다양한 체험전시 연출표현이 필요하며, 이를 표현하기 위한 트릭아트 전시작품과 체험공간의 구성요소의 활용전략이 계획적이고 치밀하게 이루어질 필요가 있다고 사료되었다. 사례공간의 구체적인 현장조사와 설문조사를 통해 트릭아트 구성요소로 인한 체험전시관 연출표현에 따른 차이를 더욱 자세히 알아보고, 이에 따른 만족도를 종합 비교, 분석하여 트릭아트 체험전시관의 디자인 개선방안을 제안하는 후속연구가 필요하다고 하겠다.

### 참고문헌

- 고도재, 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2003
- 김보성, 마케팅 커뮤니케이션 효과 극대화를 위한 기업홍보관 공간 디자인에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2009
- 김용기, 체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구, 한양대 석사논문, 2011
- 김원걸, 전시공간의 감성인터페이스 향상을 위한 매체연출 특성에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2003
- 나수빈, 어린이의 행태특성을 고려한 어린이 체험전시공간계획에 관한 연구, 한양대 석사논문, 2010
- 박은아, 전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 연구, 한성대 석사논문, 2013
- 서미란, 체험경제이론 요소의 표현적 특성을 적용한 기업홍보관 실내계획에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2012
- 송두리, 어린이 체험전시 유형에 따른 전시 연출 특성에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2009
- 신동진, 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시 연출계획에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2003
- 신선아, 트릭아트 유형이 전시 관람 경험에 미치는 영향, 홍익대 석사논문, 2013
- 오승희, 체험전시 사례를 통한 전시의 몰입 방법 연구, 홍익대 석사논문, 2012
- 윤희숙, 미술작품 전시공간 디자인요소에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 2005
- 윤재원, 시각 예술 작품 전시를 위한 건축 공간 구성 방안에 관한 연구, 고려대 석사논문, 2013
- 장홍범, 체험요소에 의한 체험공간연출방법에 관한 연구, 국민대 석사논문, 2010
- 구미정, 효율적인 전시회 운영을 위한 공간요소에 관한 연구, 연세대학교, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집, 제14권 1호, 통권27호, 2012년 5월
- 서울통계 [www.stat.seoul.go.kr](http://www.stat.seoul.go.kr)
- 트릭아이미술관 [www.trickeye.com](http://www.trickeye.com)
- 트릭아트코리아 [www.tari.or.kr](http://www.tari.or.kr)

[논문접수 : 2014. 07. 29]  
 [1차 심사 : 2014. 08. 19]  
 [2차 심사 : 2014. 08. 26]  
 [게재확정 : 2014. 09. 05]