

전시공간에서의 촉지적(Haptic)연출 방법에 대한 연구*

- 체험전시 공간 중심으로 -

A Study on Haptic Presentation Methods in the Experience Exhibition Spaces

- With Experience Exhibition Space -

Author 조민화 Cho, Min-Hwa / 정희원, 국민대학교 디자인대학원, 석사과정

Abstract The 21st century is a multiplication age and social and cultural phenomena have become diverse and peoples' desires and individuality have become important. Accordingly, the sensibility that reflects human taste is also required in the exhibition space. The exhibitions in this age induce the direct cognition of senses or take interactive forms that contact diverse media and react. The purpose of this research is to define the concept of haptic presentation method in which the audience perceive in the exhibition space by themselves and the visual elements spread into other senses and perceive complexly, and to present the directional nature. To conduct this research, first, this researcher recognized that haptic sensory experiential research by analyzing the roles and transition history of exhibition space is needed for the present age. Second, based on philosophical theories, four haptic sensory expression characteristics (medium nature, experiential nature, attractiveness, sensitiveness) were derived by substituting Giles Deleuze's four haptic spatial characteristics (grasping short distance, dispersed gaze, cognition of bodily movement, formation of synesthesia through complex senses) and six formative factors of exhibition space (space, form, size, light, quality of materials, and color). And the effective exhibition presentation methods were analyzed through six cases of experiential exhibition spaces. Accordingly, what matters in the experiential exhibition space is to produce the four characteristics: medium nature, experientiality, attractiveness, and sensitiveness in equilibrium. It is necessary for the designers to reflect it appropriately in producing so that the audience can think and experience by themselves. Accordingly, in this thesis, it could be seen that to produce the haptic production characteristics in the experiential exhibition space in equilibrium is the important factor in the experiential exhibition space. In conclusion, experiences in the exhibition space should be approached with the transcendental haptic presentation method by which even the space of actually unexperienced cognition can be expanded and experienced through the metastasis and tension of various senses. Also, researches on such senses should be developed continuously, and this researcher expects that this will become a stimulant to present a new directivity.

Keywords 촉지적, 감각, 체험전시 공간, 전시연출방법
Haptic, Sense, Experience Exhibition Space, Exhibition Presentation Method

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

21세기의 현대사회는 다원화 시대로 사회 · 문화적 현상이 다양해지고 사람들의 욕구와 개성이 중요시되었고, 인간의 기호를 반영하는 감성이 21세기의 디자인 분야에서 매우 중요한 요소로 대두되고 있다.

이러한 현대인의 감성적 욕구는 전시공간에서도 나타난다.¹⁾ 과거의 시·지각적 정보전달에서 나아가 감각적 체험에 대한 중요성이 인식되고 있고, 현 시대에서 전시공간의 체험 방법은 감각을 직접 인지하도록 유도하거나, 다양한 매체를 접촉하여 반응하는 인터랙티브(Interactive) 형식이 이루어지고 있다.

본 연구에서는 생태학적 관점에서 오감을 자극하고, 접촉하여 반응하는 감각체험 방식이 아닌 관람자가 공간

* 이 논문은 2015년도 국민대학교의 교내연구비 지원에 의하여 연구되었음.

1) 신동진, 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시연출에 관한연구, 건국대디자인대학원 석사논문, 2003

에 들어서서 일차적으로 이성적 판단하기 이전에 ‘순수한 감각’으로 스스로 진율을 느낄 수 있는 ‘촉지적 연출 방법’을 연구하고자 한다.

즉, 인위적인 연출방법이 아닌, 관람자가 전시공간에서 스스로 인지하고 시각적인 요소가 다른 감각으로 전이되어 복합적으로 지각하는 ‘촉지적(Haptic)’²⁾(시각적일 뿐만 아니라 촉각적이고 청각적일 수 있는) 연출방법의 개념을 정의하고 방향성을 제시하는 데 목적이 있다.

1.2. 연구 방법 및 범위

디지털 기술 발달로 현대인들은 다양한 체험과 경험들을 전시공간을 통해 경험하고자 한다. 이러한 관람자의 욕구를 만족하게 하기 위해선 기존의 감각을 직접 유도하여 반응하는 체험이 아닌, 무의식적으로 자연스럽게 공간에 대한 지각을 확장 시키는 촉지적 연출 방법이 필요하다.

따라서 본 연구에서는 첫 번째로 현 전시공간의 역할과 변천사를 분석하여 현시대의 체험전시에 촉지적인 감각체험 연구가 필요하다는 점을 인지했다. 두 번째로는 촉지적 감각에 대한 이론적 정리와 전시 공간과의 상관성을 통해 체험전시공간에서의 촉지적 표현 특성을 도출했다. 세 번째로 현 박물관의 체험전시 공간의 사례를 통해 효과적인 전시연출을 위한 촉지적 연출 특성에 대해 분석을 하였다.

2. 체험전시의 촉지적 공간의 이론적 고찰

2.1. 전시의 개념과 역할 변화

전시(展示)란, 관람객과 전시대상물의 새로운 소통체계를 구축하여 의미의 공유를 유발하는 중재적 행위라 정의할 수 있다.³⁾

일반적으로 전시는 한 국가의 역사 유산 품과 예술작품들을 소장하고 있는 것으로 인식됐는데, 전시의 개념과 역할은 시대의 흐름에 따라 문화 · 사회 · 경제 · 정치적 상황을 반영하여 끊임없이 다시 정의되어왔고, 앞으로도 그러해야 한다고 주장하고 있다.⁴⁾

시대별로 전시의 개념, 역할, 방법의 변화를 ‘표 1’⁵⁾

해 최근 전시공간에 관한 변화와 추세를 파악하고자 한다. 프랑크혁명과 산업혁명 전후로 전시의 개념은 과거의 유물이나 예술작품을 소장하는 목적의 ‘일방적으로’ 전달하는 형식에서 기술의 발전과 더불어 삶의 질 향상에 따른 창조적인 전시 방식에 관심이 높아지게 되었고, 직접 참여를 추구했다.

즉, 현대 전시방법은 관람객의 수요, 요구, 기호를 파악하여 공간에 반영하고, ‘쌍방향 소통’이 이루어지는 형식으로 바뀌었다. 또한, 최근까지 단순한 인지과정을 넘어 공간과 인간의 상호본질에 의한 내적 구조를 이해하는 과정이 수반되는 전시형식으로 바뀌어 왔다.

<표 1> 시대적 전시의 역할 및 방법 변화

시대	전시역할의 의미	주요형태	전시 방법	
고대 - 중세	신전, 유물 소장 전시, 종교적인 역할 비슷한 의미	컬렉션	시각적 자극에 의한 인식 유도	
근대	르네상스	특정한 신분계층의 부의 상징적인 고품품 소장 및 전시	갤러리/컬렉션	시각적 나열식 전시
	프랑스 혁명	계몽주의 시대적인 배경에 따라 사회정치적 공간	갤러리 형식	
	19C	미국 산업혁명 이후 박물관령(museum Act of 1845)에 의한 공공기관, 교육기관 역할, 이해전달식 전시도입	시각미술	자유선택형의 동선
현대	20C 이후	창조적 영역으로 인식, 삶의 질의 향상을 추구하는 한 목적으로 공간의 의미 인식	설치미술, 체험전시도입	시각, 청각, 촉각 체험 형식을 도입

(1) 체험전시의 본질 고찰

“체험(體驗)”은 전시 분야에서 하나의 전시물의 내용으로 한정 짓는 것이 아니라, 모험, 경외, 전율 등 다양한 감성을 동반하여 새로운 것을 보고, 만지고, 배우는 것까지 포함하여 통합적으로 접근해야 한다.⁶⁾ 이러한 의미에서 ‘체험’은 관람자들을 직접 상대하고 그들에게 자극을 주고 전시내용에 집중시키고, 공간에 대한 기억을 오랫동안 지속시킨다.

관람자에게 단순히 전시물을 보여주는 것과 참여하는 것은 큰 차이가 있다. 즉, ‘체험’은 전시에 대한 이해를 높이며 심도 있는 경험을 전달하기 위해서 좋은 전시디자인의 목표가 될 수 있다.⁷⁾ 즉, ‘체험’ 요소를 전시연출 방법으로 관람자의 흥미와 호기심을 자극하고, 그에 따른 적극적인 참여를 유도하는 것이다

능동적인 관람자의 체험전시 이론 중 칙첸미하일리는 관람자가 감각과 감성적인 것과 지적으로 전시에 관심을 가질 때 최적의 체험, 즉 관람자가 자연스러운 흐름에 따라 자동적으로 체험에 대한 관심과 동기가 강해진다고 설명하였다.⁸⁾ 다음은 능동적인 체험전시 유형의 종류에 대해 정리하였다.

2) 질 들뢰즈와 펠릭스 가타리의 저서 『천개의 고원』에서 ‘tactile’과 ‘haptic’을 구별하여 기술하고 있는데 ‘haptic’이라는 말은 시각과 촉각이라는 두 감각 기관을 대립시키지 않고 오히려 눈 자체가 시각적 기능 이외의 기능을 가질 수도 있기 때문이다.(천개의 고원: 자본주의와 분열증, 김재인 역, 2003, p.938) 본 논문에서는 손이나 직접적인 피부접촉을 통하여 안다는 의미에서의 ‘촉각적tactile’이라는 개념과 구별해 ‘촉지적haptic’이라는 개념을 사용 한다

3) 이보아, 박물관학 개론, p.187, -재인용-

4) 김형숙, [미술, 전시, 미술관], 애경, 2001

5) 이숙경, 감각체험을 위한 전시공간디자인의 방향성에 관한 연구, 국민대디자인대학원 석사논문, 2005 인용

6) 남경화, 뮤지엄 체험향상을 위한 관람자 연구, 중앙대 예술대학원 석사논문, 2000, p.9

7) 필립휴즈, 전시디자인을 위한 커뮤니케이션, 대가, 2012, p.50

8) 남경화, op. cit., p.12

체험에 대한 이론은 ‘표 2’와 같다.

<표 2> 능동적인 관람자의 체험전시 이론

구분	체험유형	내용
칙첸미하일리 (Csikzentmihalyi, Mihaly)	흐름체험 (Flow Experience)	관람자에게 호기심이 유발된 후에는 전시체험에 대한 관심발생 및 유지가 자동적으로 형성
포크 (Falk, John, h)	상호체험유형 (Interactive Experience)	관람자의 개인적, 사회적, 물리적 배경의 사회 작용을 통해 관람자의 전시 체험이 형성
아니스 (Annis, Shidon)	상징이론	전시물의 상징은 전시에 의해 만들어진 의미와 전시물 그 자체의 의미가 서로 결합되어 전시를 형성

(2) 체험전시 유형

체험전시 유형은 상호 작용식 전시, 체험식 전시, 참여식 전시, 재미있는 전시, 마음을 움직이는 전시 등 관람자가 자발적으로 참여하도록 이끄는 것을 공통적인 내용으로 삼고 있다. ‘표 3’을 통해 관람자에게 스스로 지각능력을 확장하도록 유도하는 것이 공통적인 목적인 것을 알 수 있다.

<표 3> 체험전시의 유형

구분	내용
상호 작용식 전시 (Interactive)	관람자의 능동적인 반응과 행동을 유발하여 전시품에 대한 반응과 결과를 통해 지식과 원리를 탐색하도록 하는 전시
체험식 전시 (Hand-on)	눈으로만 보는 전시가 아니라 오감을 활용하는 직접적인 체험을 유도하는 전시
참여식 전시 (participatory)	재미있는 구성으로 일상생활과의 연결고리를 제공하여 관람객의 자발적인 참여를 유도하는 전시
재미있는 전시 (Entertaining)	놀이를 통해 즐거움을 제공함으로써 자연스럽게 학습동기를 유발하는 전시
마음을 움직이는 전시 (Mind on, Hearts on)	인간의 지각 능력을 확장시키고 감동을 불러일으키는 전시

전시공간 안에서 무의식적 차원에서 판단하고, 평가하는 과정을 거쳐 정서적인 반응의 필요성을 알 수 있다. 반사적 단계에서의 공간의 경험을 통해 사람들은 무의식적으로 욕구를 충족할 수 있게 된다.

(3) 전시공간에서의 촉지적 체험 필요성

앞서 시대별 전시의 개념과 역할의 변화 속에서 체험이 전시공간의 하나의 중요한 요소로 필요성을 알 수 있었다. 또한, 체험전시의 본질 고찰을 통해 관람자의 능동적인 참여를 통해 자연스럽게 지각되는 정서적 반응을 표출시켜야 함을 알게 되었다.

더 이상은 과도한 설명과 의도적인 내용전달과 직접적으로 체험을 강요하는 전시방법이 아닌, 이성적 판단 이전에 스스로 일차적으로 자유롭게 판단하는 초월적 감각 체험이 필요하다.

따라서 인간의 지각능력을 확장하고 감동을 불러일으키는 전시들의 중요성이 주목받았고, 그에 대한 연구 또한 필요하다. 따라서 전시 공간의 조형적인 형태와 다양한 매체와 방법으로 어우러져 촉지적인 체험을 유발하도

9) 이숙경, op. cit., p.15 인용

록 연출하는 초월적인 감각론에 대한 이론적 고찰로 촉지적 체험의 유형과 표현특성을 도출할 필요성이 있다.

2.2. 촉지적 지각론의 이론적 배경

(1) 촉지적 지각론의 등장 배경

본 연구에서 논의하는 촉지적 개념의 감각에 대해서 정의를 내리기 위해서는 철학적인 관점과 예술적인 관점에서 감각에 대한 시대적 흐름을 통해 다른 감각과의 차이점을 명확하게 해야 한다. 그 흐름의 시작은 철학적인 관점에서 시각편향주의 사상은 고대 그리스의 사상가 플라톤은 시력은 미를 전달할 수 있고 진리와 신에 이르는 대표적인 감각¹⁰⁾의 매개로서 기능했다고 여겼다. 근대 철학의 창시자인 데카르트와 같은 합리론자들에게 지각은 이성의 활동이었고, 다양한 감각을 통한 지각을 배제하였다.¹¹⁾

시각을 우리의 가장 중요한 감각으로 인식하는 생리학, 지각적, 심리학적으로 많은 근거들이 있지만, 시각은 다른 감각들과의 자연스러운 상호작용을 고립시키는 문제가 있다.¹²⁾ 시각편향주의의 반대 흐름으로 철학적 관점에서 니체는 시각사고의 권위를 무너뜨리려 하였는데 다른 감각에 대하여 맹목적인 적대감을 가지고 있는 철학자들을 비판하였다.

멜로-폰티는 원근법체제를 거부하였고, 몸을 주체로 하는 시각에 초점이 맞춰져 있으며 몸은 주변의 대상들을 보고 만지는 대상으로 감각들 사이의 상호작용을 강조하였다.¹³⁾ 일반적으로 이러한 철학적인 관점에서의 촉각은 시각보다 원색적이고 지적이지 못한 감각으로 외면 받아왔다. 촉각은 비록 물리적으로 직접접촉을 하는 동물적 감각으로 여겨지긴 하지만, 가장 기초적이고 근원적인 감각으로 그 중요성이 주목받기 시작하였다.¹⁴⁾

임마누엘 칸트는 촉각을 매우 실증적인 감각이라고 생각해왔는데 이는 물리적인 감각으로 직접성 때문에 반사력이 없기 때문이다. 반면 시각은 대상에서 떨어져 있어 본래부터 반사력이 있으며¹⁵⁾ 촉각은 시각보다 오류에 빠질 가능성이 적다고 믿었다.

이러한 촉각성에 대한 논의는 아돌프 히테브란트의 시각론에 근거하여 알로이스 리글이 촉각성을 공간의 개념을 확장하고 “촉각을 처음으로 깊이라는 차원이 존재함을 명확히 된다.”¹⁶⁾ 라고 주장했다. 발터 벤야민은 아돌

10) Mark M. Smith, Sensory history, 감각의 역사, 김상훈 역, SUBOOK, 2010, p.60
 11) 박희령, 유기체론과 감각론 적용을 통한 유비쿼터스 공간 디자인 연구, 홍익대 박사논문, 2007, p.37
 12) Juhani Pallasmaa, The Eyes of Skin(Architecture and Senses), 건축과 감각, 김훈 역, 시공문화사, 2013, p.59
 13) Ibid., pp.31-33
 14) Juhanmi Pallasmaa, op. cit., p.54
 15) Mark M. Smith, op. cit., p.191

프 힐데브란트의 시각론과 대조적으로 근시에 가치를 부여하며 그의 공간의 촉각성 개념은 몸이 행하는 운동시각으로써 건축물의 수용은 몸의 움직임을 통해 건물의 안과 밖을 걸어 다닐 때 시시각각 달라지는 단편적인 시각들을 종합하는 형식으로 이루어진다고 주장하였다.¹⁷⁾

알로이스 리글과 발터 벤야민에 의해 촉각에 대한 개념이 촉지로 확장되어, 질 들뢰즈의 촉지적 공간에 대한 논의로 이어졌다. 이렇듯, 철학적인 관점에서 시각에서 촉각으로, 촉각에서 촉지로 확대되어 공간에 대해 초월적으로 인식하는 것이 중요한 감각으로 주목받았음을 알 수 있다.

<표 4> 철학적 관점에서의 감각 흐름 변화

구분	철학자/시대	내용
시각 편향주의	플라톤	시각은 미를 전달할 수 있고 진리와 신에 이르는 대표적 감각
	데카르트	지각은 이성의 활동이라 여기고, 다양한 감각을 통한 지각을 배제하는 급진적 합리주의
시각 편향주의 반대 흐름	니체	시각적 사고의 권위 비판
	멜로-폰티	몸을 주체로 하는 지각에 초점을 맞추고, 원근법 체제를 비판
촉각	칸트	촉각을 매우 실증적인 감각이라고 주장
	알로이스 리글	촉각성을 공간개념으로 확장하고, 촉각을 통한 내부 공간 깊이 지각
	발터 벤야민	촉각과 몸의 움직임을 통한 지각과 공간의 사용과 습관에 의한 지각
촉지	질 들뢰즈	알로이스 리글의 원시와 근시 개념을 광학적 공간과 촉지적 공간으로 정의하여 촉지적 개념으로 확장하여 공간을 이해

(2) 질 들뢰즈의 촉지적 공간의 개념 및 특징

① 촉지적 공간의 개념

질 들뢰즈와 펠릭스 카타리의 「천개의 고원」 14장에서 알로이스 리글의 원시-시각, 근시-촉각의 개념을 인용하여 원거리 지각은 광학적인(Optical)공간으로, 근거리에서의 지각은 촉지적(Haptic)공간으로 분류한다. 그는 “가까이에서 파악하는 공간은 이미 시각적인 것이 아니다. 눈 자체가 광학적이 아니라 촉지적인 기능을 가진 것이다.” 라고 말했다. 근거리 상에서 사물은 형태와 배경으로 분리되지 않으며 소실 선을 벗어나 자유롭게 모든 방향으로 분산되는 것이다.



<그림 1> 촉지적 거리와 광학적 거리의 차이점

16) 이동훈, 근대의 촉각적 시각론으로 본 ‘라움플란’과 ‘자유평면’ 연구, 대한건축학회지 제25권 제12호, 통권 제254호, 2009, p.222
 17) 진중권, 진중권의 현대미학 강의 : 승고와 시물라크르의 이중주, 아트북스, 2003, p.50

즉 근거리에서 바라보는 대상의 표면에서 우리의 시선은 끊임없이 방향을 바꾸면서 길을 잃어버리거나, 쉴 사이 없이 부서지고, 혹은 격렬한 운동을 통해 눈의 손적인 기능을 발휘하게 된다. 즉 “촉각적일 뿐만 아니라 시각적이고 청각적 일 수 있다.”¹⁸⁾라고 정의하듯이 들뢰즈가 말하는 촉지적 개념은 눈, 코, 귀, 입, 손이라는 개별적인 감각기관의 특수성에 구애받지 않고, 이 기관들 모두가 가지고 있는 근거리 파악의 역량을 의미한다고 볼 수 있다.¹⁹⁾

다시 말해, 들뢰즈가 말하는 촉지적인 감각은 눈으로 만지는 근접 시각 안에서 촉지적인 거리를 확보하고, 다른 감각에 전이 되어 촉각적으로 인지하는 초월적 능력을 발휘하는 것으로 정의한다. 또한 ‘촉지’와 ‘촉각’의 개념 또한 엄연히 구분되며 아래 ‘표 5’와 같다.

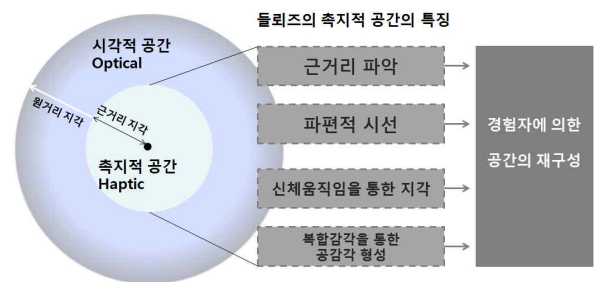
<표 5> 촉각과 촉지의 개념 구분

구분	개념	사례이미지
촉각 (觸覺)	피부가 물체와 접촉할 때 감각수용세포가 자극되어 일어나는 피부감각의 일종	
촉지 (觸知)	시각적 감각이 직접적으로 감각대상과 접촉하여 다른 감각에 전이되어 복합적으로 지각되는 것	

② 촉지적 공간의 특징

촉지적공간은 시각적 감각이 직접으로 감각대상과 접촉하여 인지한 뒤, 다른 감각에 전이되어 생성되는 공간감에 의해 지각되는 공간으로 정의한다.

따라서 근거리에서 시각적으로 인지하여 다른 감각적으로 동반되어 인지하는 것을 촉지적 인지 과정이라 할 수 있다. 이러한 과정에서 시각의 움직임을 동반하는 신체의 움직임을 유발하여 근육감각과의 공명을 불러일으킨다.



<그림 2> 촉지적 공간 개념 및 특성²⁰⁾

18) Gilles Deleuze, Félix Guattari, 천개의 고원: 자본주의와 분열증, 김재인 역, 제4판, 새물결, 서울, 2003, p.939
 19) 박미영, 조한, 촉지적 공간으로서의 영화‘장미의 이름’의 장서각에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 제22권 2호, 2013, p.104
 20) 서보람, 질 들뢰즈의 감각론을 통한 촉지적 공간의 감성적 특성 연구, 호서대 석사논문, 2013, p.55

즉 근거리에서의 파편화된 지각을 통해서 전체적인 상을 관조하는 것은 불가능하지만, 신체의 움직임에 통하여 연속적으로 시선의 자유로운 분산을 통해 공간의 전체 분위기를 구성하게 된다. 따라서 공간에서의 경험자의 동선에 따라 시선이 이동하고 인지하는 감각도 달라진다고 볼 수 있다.²¹⁾

<표 6> 들뢰즈의 촉지적 표현 특성

표현 특성	내용
근거리 파악	근거리에 시각적으로 인지하여 다른 감각들로 전이되어 상호적으로 유발되는 것.
분산적인 시선	분산적인 시선을 통해 시공간에 대한 좌표로부터 이탈해버린다. 공간에 대한 모호성을 유발.
신체 움직임에 따른 지각	시선의 흐름으로 인해 인지하는 지각에 동반되는 것으로 불완전하고 장면적인 지각의 연속성.
복합감각을 통한 공간각 형성	전이된 감각들이 복합적으로 동시적으로 일어나서 형성되는 심리적 경험.

2.3. 소결

철학적인 관점에서의 감각의 흐름을 통해 시각편향주의에서 촉각이 주목되고, 그러한 배경 속에 촉지적인 개념이 등장하였다.

철학자 질 들뢰즈의 촉지적 공간에 대한 이론적 고찰을 통해, 시각적 공간과 촉지적 공간의 구분을 통해 그 특징들을 정의하였다. 시각적 공간에서 원거리에서 대상을 관조적으로 투시법적으로 파악하는 것으로, 주체와 대상, 경험자와 공간의 이분법적인 관계를 형성하며 서로 대립하거나 어느 한쪽에 치우치는 경향이 있다. 반면, 촉지적 공간에서 대상은 근거리에서 촉각적인 것과 청각적으로 신체의 움직임에 의해 파악된다. 이러한 지각에 대한 이해의 변동은 인간과 공간의 상호 생성적 관계를 의미하는 동시에 경험자의 인지하는 감각에 따라 공간의 의미가 달라질 수 있다는 점을 알 수 있다.

촉지적 연출 요소는 비교적 많이 다루어지지 않은 새로운 연구 분야로써, 이는 다시 시각과 촉감에 대한 관계를 통해 다양한 공간적 경험을 제공하는 환경적 요소, 즉 매개환경으로서 적용된다. 따라서 단순히 감각의 문제뿐만 아니라 디자인의 한 요소, 혹은 원리로서 시각적 미와 조화를 꾀하고 시각적으로 현실증감을 높여야 하는 공간디자인영역에서 중요하게 다루어져야 하는 현시대가 변화시킨 신체감각이라 볼 수 있다. 따라서 다음 장에서 체험전시공간과 촉지적 공간의 연관성을 통해 촉지적 연출 방법의 방향성을 제시하고자 한다.

3. 체험전시공간에서의 촉지적 연출특성

3.1. 전시공간에서의 조형적 요인

앞서 들뢰즈의 촉지적 공간의 개념과 특성에 대해 분

석 후, 이 장에서는 전시공간과 촉지적 공간의 상관성에서 촉지적 연출방법을 도출하고자 한다.

위에서 살펴본 들뢰즈의 촉지적공간의 특성을 전시공간과의 상관성을 알아보기 위해서는 공간에서의 조형적 시각적 기본구성에 근거해야 한다. 공간의 표현은 여러 가지 독특한 조형의 매체를 가진다. 공간·형태·크기(규모)·빛(조명)·재질(재료/질감)·색상에 의한 조형성에 의한 요인을 살펴보면 다음 ‘표 7’ 과 같다.²²⁾

<표 7> 전시공간의 조형적 요인

요소	조형성
공간	공간의 형태와 위치, 크기에 따라 관람자에게 각각 다른 이미지를 제공하며 구성방향에 따라 깊이감과 중첩감을 느끼게 함
형태	형태는 가시적인 존재로서 점·선·면으로 형성되고, 장소나 위치는 암시하는 운동감을 전달
크기(규모)	크기의 비례에 따라 관람자의 신체적 활동성뿐만 아니라 심리적 만족과 감흥에 영향을 주는 요소
빛(조명)	전시물과의 공간적 관계에서 필수적인 조건이며 예술성·표현성·상징성을 강조시키고 공간의 분위기를 결정하는 역할
재질(재료/질감)	시각적 질감과 촉각적 질감으로 공간의 시간성, 장소성을 결정
색	색은 시각을 통해 지각하여 복합적인 감성을 일으키는 심리적 현상을 통해 공간의 다양한 경험을 갖게 함.

첫째, 공간은 사물과 사물의 공간, 사물과 배경 또는 사물이 놓여있는 환경 범위 안에 있는 거리·간격·영역이라고 정의한다. 공간에 의한 조형성은 내부 혹은 외부에서의 형태와 위치, 크기에 따라 관람자에게 각각 다른 이미지를 제공하며 구성방향에 따라 깊이감과 중첩감을 느낄 수 있게 한다.

둘째, 형태에 의한 조형성은 주어진 공간에서 상징적 의미의 표현을 위해 사용한다. 상징적 표현은 기하학적·불규칙적·유기적 형(Shape)이나 형태(Form)로 사실적이거나 새롭게 구성·결합해 표현할 수 있다. 형태는 우리 눈에 보일 때 비로소 형성되는 가시적인 존재로서 점·선·면으로 형성되고, 장소나 위치는 암시하는 운동감을 전달한다.

셋째, 크기(규모)에 의한 조형성은 크기의 비례에 따라 관람자의 신체적 활동성뿐만 아니라 심리적 만족과 감흥에 영향을 주는 요소이다.

넷째, 빛(조명)에 의한 조형성은 전시물과의 공간적 관계에서 필수적인 조건이며 예술성·표현성·상징성을 강조시키고 공간의 분위기를 결정하는 역할을 담당한다.

다섯째, 재질(재료/질감)의 선택은 시각적 사실에 의한 촉감과 시간성·장소성·지역성 등을 결정하는 요소이다. 눈으로 보이는 시각적 질감과 직접 손으로 만져서 느낄 수 있는 촉각적이면서 시각적이다.

마지막으로, 색상에 의한 조형성은 역사적·사회적으로 형성되는 다양한 상징성을 지니게 된다. 색은 시각을 통해 지각하여 복합적인 감성을 일으키는 심리적 현상의

21) 박미영, 조한, op. cit., 2013, p.104

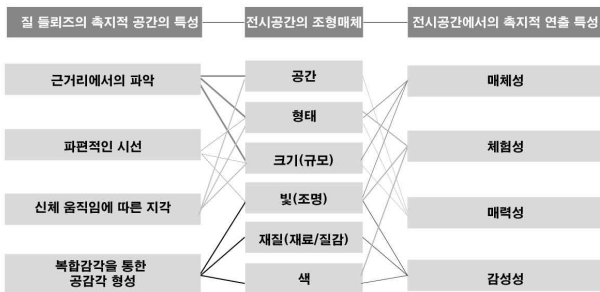
22) 윤민희, 새로운 조형예술의 이해, 예경, 2008. pp.80-89

요인이다. 이러한 점은 개인의 사회적·문화적 환경이나 정서·감성 등에 따라 공간의 다양한 경험을 갖게 된다.²³⁾

위에서 살펴본 조형적인 요인들은 각자 기능적 역할을 담당하면서 전체공간 안에서 상호 복합적으로 구성된다. 즉, 공간에서의 기능적 역할과의 밀접한 관련 속에서 시각적이면서 다른 감각을 복합적으로 전이되어 촉지적인 공간을 구성하게 된다.

3.2. 체험전시공간에서의 촉지적 연출 특성

앞에서 들뢰즈의 촉지적공간의 이론적 고찰을 통해 근거리에서 지각, 신체 움직임에 따른 지각, 분산적인 시선, 복합감각을 통한 공간각 형성의 4가지 특징을 전시공간에서의 조형 매체인 공간, 형태, 크기(규모), 빛(조명), 재질(재료/질감), 색 등 6가지 요인들을 대입시켜 매체성 · 체험성 · 매력성 · 감성성 등 4가지의 촉지적 연출 특성을 도출시켰다.



<그림 3> 촉지적 연출 특성 도출

(1) 매체성

우리의 신체감각기관은 각각의 시대에 요구되는 감각기관에 따라 변화되어왔다. 인쇄 매체에서는 시각문화를 발전시켰고 음성 매체인 라디오는 시각을 사용하던 우리의 감각에 청각을 참여시켜 새로운 신체감각을 형성시켰다. 영상 매체로 시각에 촉각적 참여가 필요하게 되었고, 디지털매체에서의 쌍방향적 소통은 우리를 단순한 정보 수용자의 위치에서 벗어나 정보사용자로 변화하게 하였다. 따라서 다양한 매체로 인한 정보참여방식의 변화는 공간예술을 접하는 우리의 감각에도 변화를 주게 되어 이미지와의 소통에서 시각과 함께 손으로 만져서 느끼고 자 하는 촉각이 활성화되는 감각의 변화를 일으키게 된 것이다.²⁴⁾ 이러한 촉지적 매체성은 공간을 재현하는 데 있어 다양한 경험을 느낄 수 있도록 한다.

23) 김영을, 기념관 전시공간에서 나타난 내러티브 특성 연구, 국민대 디자인대학원 석사논문, 2012, pp.18-19

24) 김수경, 시각적 촉감을 활용한 그래픽 표현연구, 이화여대 석사논문, 2004, p.13

<표 8> 매체성의 촉지적 요소

표현 유형	촉지적 요소	사례 이미지
매체성	아날로그	 New York / MOMA ART LAB 시각 매체를 통한 간접체험
	디지털	 다이애나 세이터의 작품 'Oo Fifi, Five Days in Claude Monet's Garden, Part 1'. 디지털 매체를 통한 직접체험

(2) 체험성

촉지적 감각은 수동적이고 무의식적 체험으로 이루어진다. 촉지적 감각을 통해 인지한 모든 체험성은 과거로 기억되며 그것은 사라진 것이 아니라 무의식적으로 인간의 기억공간에 저장되고 각인된다. 현재와의 끊임없는 관계 속에서 존재함으로써 새로운 행동의 기준이나 결정을 내릴 때, 문제를 해결하는 기반이 된다.²⁵⁾

따라서 공간의 물리적 환경에서 시각적 감각이 다른 감각들과의 상호작용을 불러일으킨다. 이러한 감각이 전이되는 과정에서 관람객은 직접적으로 체험을 하거나 스스로 체험하고 몰입하면서 자신만의 경험을 한다.

<표 9> 체험성의 촉지적 요소

표현 유형	촉지적 요소	사례 이미지
체험성	수동	 Lexus RX museum 간접체험
	능동	 New York / MOMA ART LAB 직접체험


(3) 매력성

벤야민(Benjamin, W)은 기술 재생산 시대가 도래함으로써 단순히 시각만을 통한 지각방식으로는 주어진 문제를 해결하기 어렵다고 보았다. 촉지적 전시 연출이야말로 분산적이고 오락적인 지각방식으로, 분산적인 시선은 흘끗 보는 우연적 주의와 충격 효과를 통해 대상을 지각하는 방식이며 이는 시각적인 동시에 촉각적이라고 보았다. 시각의 충

25) 박민영, 시각적 촉감을 활용한 주스 패키지디자인의 차별적 표현요소 가치에 대한 연구, 한양대 석사논문, 2009, p.18

격요법으로 인해 나타나는 축지적 연출의 매력성은 수용자를 예술과 매체를 공간 안으로 끌어들이 서로 상호작용하게 하는 데 효과적이다.²⁶⁾ 그러므로 이러한 특성은 관람자의 몰입 도를 높이면서 비일상적인 체험을 경험하게 한다.

<표 10> 매력성의 축지적 요소

표현 유형	축지적 요소	사례 이미지
매력성	몰입성	 스와로브스키 크리스탈 월드, 안드레 힐러, 오스트리아, 2005
	시간성	
	환상성	

(4) 감성성

마지막으로 축지적 지각은 이전의 경험 및 시각적 자극정보의 종합으로서 직접적인 피부접촉 없이도 시각적 자극으로 느끼게 되는 간접적인 촉각 경험으로 해석된다. 우리는 주변 환경을 파악하기 위해 눈을 통해 대상의 윤곽과 색 및 촉감을 느끼고자 하는 축각적 거리를 확보한 후, 촉감의 요인을 지각하여 대상이 가지고 있는 독특한 촉감을 눈을 통해 간접적으로 경험하고 이것을 감성언어로 변환하는 감성성을 가진다.

따라서 축지적 지각은 일차적으로 '촉각적 거리'와 이차적으로 '촉감의 감각 요인'이 충족됨으로써 발생하는 동시적이고 복합적인 감성 경험²⁷⁾으로 관람자들에게 정서적 감성 표현과 관련된 초월적인 경험을 발생시킨다.

<표 11> 감성성의 축지적 요소

표현 유형	축지적 요소	사례 이미지
감성성	전이성	 유대인을 상징하는 철편 얼굴 (출처: panoramio.com)
	확장성	

3.3. 소결

축지적 표현유형과 그 하위자인 표현 특성을 살펴본 결과 나타난 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 매체성은 아날로그와 디지털로 분류된다. 모든 매체를 의미하며 매체의 변화로 요구되는 현시대의 감각을 요구하는 체험을 의미한다.

둘째, 체험성은 시각적 촉감의 수동적이고 무의식적 특성이 공간에 적용되었을 때 나타날 수 있는 관람자들의 수동적이고 능동적인 반응을 뜻한다.

셋째, 매력성은 형태, 색채, 질감으로 인한 조형적인

26) 재미혜, 시각적 촉감을 적용한 인터페이스 디자인의 사용자 감성 연구, 서울과학기술대 석사논문, 2011, pp.22-23

27) 김수경, op. cit., p.26

매체를 통해 우연적 주의 및 분산성을 통해 공간의 몰입성 · 시간성 · 환상성을 경험하는 것을 의미한다.

넷째, 감성성은 감각의 전이성에 의한 복합적 감각 체험 공간을 통해 공간의 확장성을 심리적으로 해석하는 것을 뜻한다.

소결된 내용을 바탕으로 아래 '표 12'와 같이 정리하였으며 원활한 사례분석 틀을 위한 간략한 9가지 키워드로 규정하였다.

<표 12> 축지적 연출 방법 유형 및 특성

	유형	표현 특성	내용
매체성	시대에 요구되는 매체의 변화에 따라 공간을 인지하는 감각의 변화	아날로그	다양한 표현방법으로 적용된 공간
		디지털	디지털기기의 사용으로 대상표현
체험성	공간의 물리적 환경에서 느끼는 수동적이거나 무의식적인 체험	수동	간접적인 체험 유도
		능동	적극적, 직접적인 체험을 유도함
매력성	공간에서의 관람자의 몰입도와 비일상적인 체험을 유도하는 특징	몰입성	감각에 의한 체험전시공간의 몰입도
		시간성	공간에서의 심리적, 경험적으로 인지하는 시간
		환상성	무의식적인 우연성에서 비일상적인 체험
감성성	감각의 전이성으로 인해 동시적이고 복합적인 감성 경험하도록 유도하는 요인	전이성	동시적으로 느껴지는 감각에 대한 경험
		확장성	인간의 감성과 심리적 기대에 따른 공간에 대한 해석

4. 체험전시공간에서의 축지적 특성 분석

4.1. 사례 분석 범위 및 대상

본 4장에서는 3장에서 축지적 표현특성 분석을 기준으로 하여 체험전시공간에 어떻게 적용되고 실현되고 있는지 다수의 다른 성격을 가진 전시 사례를 통해 연구해보고자 한다. 축지적 전시 사례들이 명확한 감각의 구분이 있는 것이 아니므로 체험이라고 여겨지는 전시공간들을 선정하였다. 전시 공간 중 관람자가 체험함으로써 완성될 수 있는 공간을 토대로 다음과 같은 구분으로 사례 분석대상을 정하였다.

<표 13> 사례 분석 대상

구분	작품명	작가	위치	년도
1	xpo Milano 2015, Korea Pavilion	Archiban	Milano	2015
2	The Hyundai Project (LACMA: The Los Angeles County Museum of Art)	아티스트 그룹 랜덤 인터내셔널, 다이애나 세이터	LA	2015
3	MUSEUM SAN of James Turrell	Ando Tadao, James Turrell	Wonju, Korea	2013
4	Jewish Museum	Daniel Libeskind	Berlin, German	2011
5	Genius Loci	Ando Tadao	JeJu, Korea	2008
6	Lexus L-finesse Evolving Fiber Technology	Tokujin Yoshioka	Milan, Italy	2006

4.2. 사례분석

작품분석 방법은 촉지적 체험 위주로 관람자의 감각 체험을 위한 공간의 구성 특성, 매체특성 등을 통합하여 분석하였으며, 관람자의 감각을 어떠한 방식으로 끌어내고 있는지 분석하도록 한다.

여기서 촉지적 체험 유형은 '표 12'에서 구분한 바와 같이 촉지적 연출 특징별로 그 적용성을 3단계로 구분하여 그 하위 개념인 9가지 키워드로 다음 '표 14'와 같이 표기하였다.

현 전시공간에 촉지적 연출 방법이 잘 적용되어있는지의 정도를 평가 기준으로 설정하여 다음과 같이 구분하였다. ● : 적용성 높음, ◎ : 적용성 보통, × : 해당 사항 없음

<표 14> 사례별 촉지적 표현 유형의 적용성 분석표
(●:적용성 높음, ◎ : 적용성 보통, × : 해당사항 없음)

Project	Expo Milano 2015, Korea Pavilion									
1	작가	Archiban								
	위치	Milano								
	년도	2015								
	유형	Pavilion / 비상설								
컨셉	'한식 미래를 향한 제안: 음식이 곧 생명이다'									
공간 및 매체 연출 방식	유기적인 곡선과 타원형의 형태가 돋보이는 백색의 건물로 의도하지 않은 자연스러운 조형미에서 한국적인 아름다움과 정서를 느낄 수 있다. 디지털 매체와 아날로그의 매체를 잘 조화시켜 한식의 가치를 미디어아트로 재현했다.									
감각유도 방식	아날로그적 시각적 매체를 이용한 조형물과 디지털매체의 시각적 매체를 통해 한국 음식의 맛과 '조화, 발효, 저장'의 지혜를 간접적으로 체험유도하고 있다.									
이미지										
촉지적 연출 특징	매체성	체험성		매력성			감성성			
	아날로그	디지털	수동	능동	몰입성	시간성	환상성	전이성	확장성	
	◎	●	●	×	●	×	×	●	×	
분석	지구 식량 공급, 생명의 에너지'라는 밀라노엑스포 대주제에 맞춰, 한국관은 '한식, 미래를 향한 제안 : 음식이 곧 생명이다'를 주제를 아날로그와 디지털 매체를 잘 이용하여 간접적으로 체험을 유도하여 주제에 대한 몰입도를 높인다.									
Project	The Hyundai Project (LACMA: The Los Angeles County Museum of Art)									
2	작가	아티스트 그룹 랜덤 인터내셔널, 다이애나 세이터								
	위치	LA								
	년도	2015								
	유형	뮤지엄 / 상설								

컨셉	'더 현대 프로젝트'는 문화예술과 기술의 융합(아트 테크놀로지, Art Technology)에 주목한 혁신적인 예술 작품을 선보이는 전시 프로젝트로
공간 및 매체 연출 방식	- 빛물을 떨어뜨리면서 센서, 카메라 등을 통해 감지된 관람객 주변으로는 빛물이 떨어지지 않게 한다. 쏟아지는 빛속에서도 전혀 젖지 않는 초현실적 경험을 할 수 있도록 연출했다. - 예술작품과 기술의 접목을 잘 보여주는 예술작품을 통해 새로운 경험을 할 수 있는 전시공간을 구성한다.
감각 유도 방식	영상물과 건축적 요소의 결합을 통해 2차원의 영상을 3차원으로 구현하여 능동적으로 체험하도록 유도하고 공간의 몰입성과 환상성은 경험하게 한다.



촉지적 연출 특징	매체성		체험성		매력성			감성성		
	아날로그	디지털	수동	능동	몰입성	시간성	환상성	전이성	확장성	
	×	●	●	×	●	×	●	●	●	
분석	다양한 매체를 시각적 자극으로 다른 감각의 전이성에 의해 초월적인 경험을 유도한다. 그에 따라 관람자들은 초현실적인 경험을 하게 되고, 2차원적인 매체에서 3차원적인 시공간의 몰입도는 높아지게 된다. 그에 무의식적으로 관람자들은 환상성을 느끼게 연출되었다.									

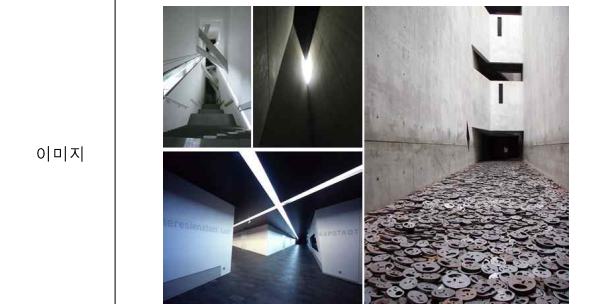
Project	MUSEUM SAN of James Turrell	
3	작가	Ando Tadao, James Turrell
	위치	Wonju, Korea
	년도	2013
	유형	뮤지엄 / 상설
컨셉	자연과 문화의 조화를 추구하는 정원형 뮤지엄.	

공간 및 매체 연출 방식	공간의 구조는 네 개의 Wing(Wing) 구조물이 공간을 연속적으로 인지하며 편안한 감성을 추구한다. 빛(인공/자연)의 움직임과 극대화를 통해 전시 분위기 연출 또는 각 층의 테마를 보여준다.	
감각 유도 방식	영상매체와 인공적인 빛과 자연광을 이용하여 공간의 경계 모호성에서 느껴지는 무한한 시공간적 체험을 유도한다.	



촉지적 연출 특징	매체성		체험성		매력성			감성성	
	아 날 로 그	디 지 털	수 동	능 동	몰 입 성	시 간 성	환 상 성	전 이 성	확 장 성
	x	●	●	x	●	●	◎	●	◎
분석	빛이 만들어낸 모호한 경계와 극대화를 통해 인지되는 무한한 공간감은 4차원으로 시공간으로 유입된 듯한 착각을 일으킨다. 별개의 공간으로의 몰입은 휴식과 이색적인 공간의 체험으로 관람객들에게 기억된다.								

Project	Jewish Museum	
4	작가	Daniel Libeskind
	위치	Berlin, German
	년도	2011
	유형	기념관 / 상설
컨셉	유태인들에 대한 추모의 기념하는 동시에 독일에서 2000여년을 이어온 유태인문화에 대한 경축의 의미를 지닌 기념관.	
공간 및 매체 연출 방식	시대상황을 재현하기 위한 디오라마와 영상, 음향, 특수조명 등을 사용하는 기존의 기념과의 특징과 다르게 선이 강조되는 건물의 외관, 기울어진 구조, 불규칙적인 공간의 구성과 형태를 통해 심리적 동요를 불러일으킨다.	
감각유도 방식	시각적 조형적 요소로 자극하여 다른 감각과 복합적으로 느껴지는 체험을 유도한다.	



촉지적 연출 특징	매체성		체험성		매력성			감성성	
	아 날 로 그	디 지 털	수 동	능 동	몰 입 성	시 간 성	환 상 성	전 이 성	확 장 성
	●	x	●	x	●	◎	x	●	●
분석	파편화된 공간의 형태, 불규칙한 공간구성, 빛의 극대화, 자재 재질 등의 시각적 조형적 요소를 통해 청각, 통각, 촉각 등 다른 감각에 전이되어 역사적 상황을 재현을 넘어서 체험하게 한다. 이 체험 방식으로 인해 관람객들은 스스로 공간을 인지하고 그때 당시의 상황으로 유입된 듯 공간의 몰입감이 높아진다.								

Project	Genius Loci	
5	작가	Ando Tadao
	위치	jeju, Korea
	년도	2008
	유형	체험관 / 상설
컨셉	자연과 예술과 철학적인 명상의 깊은 어울림을 통해 여유의 미학과 휴식의 미학을 추구하는 명상공간이자 전시 공간.	
공간 및 매체 연출 방식	기하학적인 불확정적인 공간의 형태와 재료의 재질, 빛의 움직임, 물의 복합적 감각요소를 통해 .공간과 공간사이의 연결과 진입을 몰입도 있게 호기심을 자극하고 연속적인 동선을 유도한다. 지하구조의 전시공간은 빛의 극대화를 통해 시간성을 모호함을 경험한다.	
감각유도 방식	복합적인 감각요소를 통해 시간성을 느끼게 유도한다.	



촉지적 연출 특징	매체성		체험성		매력성			감성성	
	아 날 로 그	디 지 털	수 동	능 동	몰 입 성	시 간 성	환 상 성	전 이 성	확 장 성
	●	◎	●	x	●	●	x	●	◎
분석	지상에서는 지하의 움직임에 따라 경사의 폭의 변화는 파편화되어 공간속에서 폐쇄감은 증가하게 되고, 지하 전시공간은 미로구조의 형태에서 노출콘크리트의 균질한 마감은 시간이 멈춘 듯한 극한 침묵의 공간을 경험한다. 여기에 미디어아트와 시각적 매체요소는 관람객의 또 다른 감각과 기억을 자극하여 자신만의 명상을 체험한다.								

Project	Lexus L-finesse Evolving Fiber Technology	
6	작가	Tokujiin Yoshioka
	위치	Milan, Italy
	년도	2006
	유형	홍보관 / 비상설

컨셉 Millan Design Week에서 아트전시 겸 기업 브랜드 홍보 전시이다.

공간 및 매체
연출 방식 700km의 투명한 섬유와 재질 특성과 미디어적인 요소로 공간의 경계를 모호하게 연출했다. 공간의 재료적 특성과 빛에 의한 시각적 요소를 통해 관람객의 흥미와 관심을 유도한다.

감각유도
방식 감각의 접촉과 어울림을 유도를 제공하면서 기업의 브랜드 이미지를 간접적으로 전달한다.



촉지적 연출 특징	매체성		체험성		매력성			감성성	
	아 날 로 그	디 지 털	수 동	능 동	몰 입 성	시 간 성	환 상 성	전 이 성	확 장 성
	●	x	●	x	●	x	●	●	●
분석	전시공간에서 재료의 시각적 특성을 단순히 보는 것이 아닌 관람객의 움직임에 의해 다른 감각에 전이되어 복합적으로 인지된다. 이러한 인지과정에서 관람자는 공간의 모호성 속에서 몰입감과 동시에 환상성을 극대화시켜 촉지적 체험을 경험하게 된다.								

4.3. 종합분석

사례 분석의 기준을 토대로 6가지 체험공간사례를 통해 촉지적 체험 유형과 특징에 대해 분석하였다. 촉지적

체험 유형을 중심으로 체험공간의 방식을 분석한 결과는 '표 15'와 같다.

<표 15> 사례 분석 대상별 축지적 연출 특성 분석

구분	매체성		체험성		매력성			감성성	
	아날로그	디지털	수동	능동	몰입성	시간성	환상성	전이성	확장성
1	◎	●	●	x	●	x	x	●	x
2	x	●	●	x	●	x	●	●	●
3	x	●	●	x	●	●	◎	●	◎
4	●	x	●	x	●	◎	x	●	●
5	●	◎	●	x	●	●	x	●	◎
6	●	x	●	x	●	x	●	●	●
종합	◎	◎	●	x	●	x	x	●	●

'표 15'을 통해 종합적으로 분석한 결과, 성격과 유형이 다른 6개의 전시공간에서의 공통으로 감성성 특징이 두드러지게 나타났다. 그 중에서도 전이성의 표현 특성의 비율이 높게 보인다. 두 번째로 두드러진 특성은 매체성이다. 아날로그와 디지털 매체를 조화롭게 고른 비율로 나타났다. 세 번째로는 체험성과 매력성이 두드러지게 나타났다. 체험성에서는 간접적으로 체험을 유도하는 수동적인 특징이 두드러지게 나타났고, 매력성에서는 감각의 전이에 의한 몰입성이 두드러지게 나타났다.

또한 두 가지 사례의 비상설 전시(1번, 6번)와 네 가지 사례의 상설전시(2번, 3번, 4번, 5번) 등 대체적으로 다양한 첨단기술발달로 인한 다양한 매체를 아날로그적 시각적 자극과 조화롭게 융합시켜 연출하여, 일차적인 시각적 감각을 자극하여 다른 감각으로 전이하여 나타나는 관람자의 공간에 대한 심리적 확장성은 전시 컨셉과 의도에 대한 몰입성을 유도하였다.

따라서 전시공간의 시대적인 변화에 따라 더는 직접으로 체험하고 기획자의 의도대로 관람자들이 체험하는 연출이 아닌 간접적으로 스스로 인지할 수 있도록 유도하는 축지적인 연출 방법이 두드러지게 여러 전시공간에 나타나고 있다는 점을 인지할 수 있었다.

위 6가지 사례 중 4가지의 사례는 국외 작가가 기획하고 디자인한 전시공간이고, 사례 3번과 5번은 국내에 위치한 전시공간이지만, 디자인하고 기획한 디자이너는 외국 작가이다. 이러한 실정으로 볼 때 국내체험전시공간을 기획하는 기획자들 또는 디자이너들은 국외 사례를 참고하여 축지적인 연출 특성에 대한 연구가 필요하고 중요성을 인지할 필요가 있다.

5. 결론

전시의 개념과 역할은 시대의 흐름에 따라 문화·사회·

경제·정치적 상황을 반영하여 끊임없이 변화하였다.²⁸⁾ 과거의 시 시각적 정보전달에서 나아가 감각적 체험에 대한 중요성이 인식되고 있고, 현 시대에서 전시공간의 체험 방법은 감각을 직접 인지하도록 유도하거나, 다양한 매체를 접촉하여 반응하는 인터랙티브(Interactive) 형식이 이루어지고 있다. 그에 따라 현시대의 전시공간은 더는 과도한 설명과 의도적인 내용전달과 직접적으로 체험을 강요하는 전시방법이 아닌, 이성적 판단 이전에 스스로 일차적으로 판단하는 초월적 감각체험공간으로 접근해야 한다.

현 전시공간의 역할과 변천사를 분석하여 현 시대의 체험전시에 축지적인 감각체험 연구가 필요하다는 점을 인지했다. 철학적인 관점에서 감각에 대한 이론을 살펴 보았을 때, 감각의 흐름은 시각에서 촉각으로, 촉각에서 촉지로 확대되어 공간에 대해 초월적으로 인식하는 것이 중요성을 주목 받았다.

질 들뢰즈와 펠릭스 카타리의 「천개의 고원」 14장에서 축지적 공간에 대한 이론을 통해 근거리에서 파악하면서 과편적인 시선으로 분산적인 공간을 인식하고, 신체의 움직임에 따라 파악하는 지각과 시각적 감각이 전이되어 복합적으로 일어나는 공감각 등 4가지 특성을 도출했다.

전시공간에서의 축지적 연출 방식을 도출하기에 앞서 공간·형태·크기(규모)·빛(조명)·재질(재료/질감)·색상²⁹⁾ 등 전시 공간의 조형적 요인과 축지적 공간의 상관성을 분석하였다. 이에 따라, 질 들뢰즈의 축지적 공간의 4가지 특성과 전시 공간 조형적 요인의 상관성을 분석하여, 매체성 · 체험성 · 매력성 · 감성성 4가지 특성을 도출하였다.

첫째, 매체성은 시대에 요구되는 매체의 변화에 따라 공간을 인지하는 감각의 변화이다. 둘째, 체험성은 공간의 물리적 환경에서 느끼는 수동적이거나 무의식적인 체험을 말한다. 셋째, 매력성은 공간에서의 관람자의 몰입도와 비일상적인 체험을 유도하는 특징이다. 넷째, 감성성은 감각의 전이성으로 인해 동시적이고 복합적인 감성 경험하도록 유도하는 요인이다.

이 4가지 축지적 표현 특성을 세분화하여 매체성에 대한 아날로그와 디지털, 체험성에 대한 수동체험과 능동체험, 매력성에 대한 공간의 몰입성, 시간성, 환상성, 감성성에 대한 감각의 전이성, 그로 인한 공간의 확장성으로 분류했다. 이 9가지 축지적 표현 특성들이 적절히 공간의 요소로 구성될수록 실제 경험하지 않은 비일상적인 공간까지 경험이 가능한 초월적인 축지적공간이 된다.

이에 따라 국내 2개와 국외 4개의 성격이 다른 유형의

28) 이보아, op, dit., p.187 재인용

29) 윤민희, op, dit, pp.80-89

체험전시공간에 4가지 촉지적 표현 특성과 9가지 키워드를 적용하여 분석한 결과는 다음과 같다.

성격과 유형이 다른 6개의 전시공간에서의 공통으로 감성성 특징이 두드러지게 나타났다. 그 중에서도 전이성의 표현 특성의 비율이 높게 보인다. 두 번째로 두드러진 특성은 매체성이다. 아날로그와 디지털 매체를 조화롭게 고른 비율로 나타났다. 세 번째로는 체험성과 매력성이 두드러지게 나타났다. 체험성에서는 간접적으로 체험을 유도하는 수동적인 특징이 두드러지게 나타났고, 매력성에서는 감각의 전이에 의한 몰입성이 두드러지게 나타났다. 따라서 본 논문에서는 매체성, 체험성, 매력성, 감성성의 4가지 촉지적 감각 표현 특성들을 체험전시공간의 연출에 균형 있게 반영하는 것이 중요한 요인이 됨을 알 수 있었다. 디자이너들이 관람자가 스스로 생각하고 경험할 수 있도록 구성하는 것을 디자인하는 데에 적절하게 반영하는 것이 필요하다.

본 연구를 진행하면서 촉지적(Haptic)개념의 정의와 이론을 체계화하여 체험전시공간의 조형 매체와 적용 가능한 특성을 도출하는데 어려움이 있었다. 그리고 촉지적 감각에 대한 철학적인 관점에서의 연구와 건축공간을 분석한 연구는 선행연구가 있었지만, 체험전시공간에 접목해 연출방법에 대한 연구는 미흡하다는 점을 발견할 수 있었다. 따라서 본 논문은 체험전시공간의 촉지적 연출 특성 특징들을 균형 있게 연출하는 것이 체험전시공간에서 중요한 요인이 됨을 알 수 있었다.

결론적으로, 전시공간에서의 체험은 여러 감각의 전이와 긴장을 통해 영화의 장면성과 시간성에 대해 경험할 수 있는 초월적인 촉지적(Haptic)인 연출 방법으로 접근해야 한다. 또한 이러한 감각에 대한 연구는 꾸준히 발전되어야 하고 새로운 방향성을 제시하는 자극제가 되기를 기대한다.

참고문헌

1. 김형숙, [미술, 전시, 미술관], 애경, 2001
2. 이보아, 박물관학 개론, 김영사
3. 윤민희, 새로운 조형예술의 이해, 예경, 2008
4. 진중권, 진중권의 현대미술 강의 : 숭고와 시뮬라크르의 이중주, 아트북스, 2003
5. 필립 휴즈, 전시디자인을 위한 커뮤니케이션, 권순관 역, 대가, 2012
6. Gilles Deleuze, Félix Guattari, 천개의 고원: 자본주의와 분열, 김재인 역, 제4판, 새물결, 서울, 2003
7. Juhani Pallasmaa, The Eyes of Skin(Architecture and Senses), 건축과 감각, 김훈 역, 시공문화사, 2013
8. Mark M. Smith, Sensory history, 감각의 역사, 김상훈 역, SUBOOK, 2010
9. 김수경, 시각적 촉감을 활용한 그래픽 표현연구, 이화여대 석사논문, 2004
10. 김영을, 기념관 전시공간에서 나타난 내러티브 특성 연구, 국민대디자인대학원 석사논문, 2012
11. 남경화, 뮤지엄 체험향상을 위한 관람자 연구, 중앙대 예술대학

- 원 석사논문, 2000
12. 박희령, 유기체론과 감각론 적용을 통한 유비쿼터스 공간 디자인 연구, 홍익대 박사논문, 2007
13. 박미영, 조한, 촉지적 공간으로서의 영화'장미의 이름'의 장서각에 관한 연구, 한국 실내디자인학회 논문집 제22권 2호, 2013
14. 박민영, 시각적 촉감을 활용한 주스 패키지디자인의 차별적 표현요소 가치에 대한 연구, 한양대 석사논문, 2009
15. 신동진, 감성디자인에 의한 기업홍보관 전시연출에 관한연구, 건국대 디자인대학원 석사논문, 2003
16. 서보람, 질 들뢰즈의 감각론을 통한 촉지적 공간의 감성적 특성 연구, 호서대 석사논문, 2013
17. 제미혜, 시각적 촉감을 적용한 인터페이스 디자인의 사용자 감성 연구, 서울과학기술대 석사논문, 2011
18. 이동훈, 근대의 촉각적 지각론으로 본 '라울플란'과 '자유평면' 연구, 대한건축학회지, 제25권 제12호, 통권 제254호, 2009
19. <http://www.dialogueinthedark.co.kr/index.nhn>
20. <http://www.phoenixisland.co.kr/pi/index>
21. <http://thejewishmuseum.org/>
22. <http://luxmen.mk.co.kr/view.php?sc=51100009&cm=Business%20Strategy&year=2011&no=338781&relatedcode>
23. <http://www.museumsan.org/>
24. <http://expo.visitkorea.or.kr/kor/>
25. <http://brand.hyundai.com/ko/art/with-lacma/the-hyundai-project-at-lacma.do>

[논문접수 : 2015. 11. 24]
 [1차 심사 : 2015. 12. 11]
 [2차 심사 : 2015. 12. 20]
 [게재확정 : 2015. 12. 23]