



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

전시체험공간 구성에서의
현상학적 표현특성에 관한 연구

-빛을 이용한 전시를 중심으로-



2013년

HANSUNG
UNIVERSITY

한성대학교 대학원

미디어디자인과

인테리어디자인전공

박 은 아

석사학위논문
지도교수 한혜련

전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 연구

-빛을 이용한 전시를 중심으로-

A Study on the phenomenological characteristics of the
expression in composition of the experimental exhibition space

-Focused on exhibition utilizing Illumination-

2013년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인과

인테리어디자인전공

박 은 아

석사학위논문
지도교수 한혜련

전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 연구

-빛을 이용한 전시를 중심으로-

A Study on the phenomenological characteristics of the
expression in composition of the experimental exhibition space

-Focused on exhibition utilizing Illumination-

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2013년 6월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인과

인테리어디자인전공

박 은 아

박은아의 미술학 석사학위논문을 인준함

2013년 6월 일



심사위원장 _____인

심 사 위 원 _____인

심 사 위 원 _____인

국 문 초 록

전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 연구 -빛을 이용한 전시를 중심으로-

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
인테리어디자인전공
박 은 아

전시공간은 점점 변화하고 있다. 관람객 중심으로 관람이나 감상이 아닌 공간에서의 경험 즉 관람객의 체험을 중요시 하고 있다. 오늘날 인간의 삶속에서 경험 공간은 한정 되어 있기 때문에 전시체험공간을 통해 일상공간에서 벗어나 내면의 심, 편안함을 채우며 때로는 일탈적인 공간경험으로 즉, 체험을 한다. 전시체험공간은 점점 정적인 활동에서 벗어나, 체험자(관람객)가 전시물과 함께 움직이고 활동하면서 자유롭게 공간을 느끼는 공간으로 탈바꿈 되었다. 또한 빛과 그림자로만 표현된 정적인 공간은 체험자의 움직임으로 인해 체험자들에게 새로운 공간으로 일상공간과 다른 전시체험 공간을 느낀다. 전시공간에 대한 선행연구 자료를 통해, 체험자 중심의 지각체계를 중시하는 현상학적 표현특성은 전시체험공간 구성에서도 쉽게 찾아 볼 수 있다. 현상학적 표현특성은 공간속에서 체험자의 경험(감각자극)을 통해 공간지각이 이루어진다. 전시체험공간 구성에서 체험자의 공간지각을 보면 감각(stimuli)자극을 하는 공간구성을 통해 체험자의 감성은 변화한다. 감각자극을 통해 나타나는 체험자의 반응(response)으로 현상학적표현특성인 체험자의 공간지각과정(감각-지각-인지)을 전시체험공간에서 분석할 수 있다. 전시체험공간 구성에서 현상학적표현 특성으로는 빛으로 인해 변화하는 공간(현상)을 통해 공간중심인 인간의 체험이 변화하며, 빛의 유무에 따라 공간체험이 다르

게 나타난다. 전시체험공간 구성과 현상학표현 특성의 공통성인 체험자의 감각을 자극하는 요소인 빛을 주목하여 분석하고자 한다. 또한 현상학표현특성 중 감각 요소인 빛만을 주목하는 것이 아니라 빛의 유무에 따라 형성되는 어둠의 공간에도 주목하고자 한다. 현재까지 발표된 현상학표현 연구를 기초로 하여 논의되었던 ‘특성’중 몸의 체험을 중시하는 메를로퐁티 견해와 빛을 공간 생성의 주체로 본 스티븐 홀의 빛에 대한 관점과 견해를 중심으로 빛의 유무에 따른 전시체험공간구조의 현상학적표현 특성을 분석, 고찰하고자 한다. 전시체험공간구조와 현상학표현특성의 공통성인 체험자의 관계를 고찰하여 체험자의 지각체계가 현상학과 전시체험공간과 어떤 상관관계를 가지고 구축되어지는가를 고찰한다.

따라서 본 연구는 전시체험공간구조에서의 현상학적표현특성을 바탕으로 메를로퐁티와 스티븐 홀의 이론적 자료를 기초로 전시체험공간에 적용된 빛의 유무에 따른 사례를 분석하고 이의 결과를 통하여 전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 기초 정립을 하고자 하는 것이 이의 목적이다.

본 연구는 다음과 같이 구성되어 있다.

1장에서는 본 연구의 배경과 목적, 방법과 범위를 규정하였다. 본 연구에서는 전시체험공간의 체험자의 체험과 공간의 상호관계 속에서 철학적 논리의 현상학적 특성을 적용하여 전시체험공간에서의 현상학적표현특성을 분석을 시도한다. 몸의 체험을 중시하는 메를로퐁티 견해와 빛을 공간 생성의 주체로 본 스티븐 홀의 빛에 대한 관점과 견해를 중심으로 빛의 유무에 따른 전시체험공간구조의 현상학적표현 특성을 분석하기 위해 메를로퐁티와 스티븐 홀의 이론적 고찰이 필요하겠다. 본 연구의 범위는 전시체험공간 구성에서의 현상학적표현특성을 분석하였다. 현상학표현특성 중 감각 자극요소인 빛을 이용한 전시를 중심으로 조사하였다. 연구 방법은 기존의 선행연구 현상학 표현특성을 다룬 논문을 중심으로 현상학표현특성 요인을 추출하였다. 다시 현상학적표현특성 요인들을 통폐합하여 재정리하여 현상학 표현특성을 1.빛에 의한 체험공간, 2.시간의 지속과 지각 3.빛과 그림자 4.몸에 의한 체험공간 5.깊이의 지각, 상하, 운동 6.움직임에 의한 현상변화 7.공감각적 경험으로 추출 하였다.

2장에서는 이론적 고찰을 통해 전시체험공간의 변화와 유형을 알아본다. 현상학적표현 개념과 현상학 공간에서 중요시되는 ‘주체’ 현상학공간과 체험자와의 관계에 대해 분석한다. 현상학에서 몸의 체험을 중시하는 메를로퐁티의 현상적 논의를 통하여 고찰 및 현상학적표현 특성을 개념정리 한다. 건축공간에서의 현상적 빛의 표현방법과 특성을 구체적으로 파악하기 위하여 현상학을 건축디자인에 적용하는 건축가로 알려진 스티븐 홀의 현상적 빛의 표현 수법을 고찰한다. 이러한 현상학적 표현특성 기준으로 전시체험공간구조에서 특성을 분석하기 위해, 전시체험공간구조에서의 빛과 공간의 관계와 공간과 체험자의 관계를 인지맵을 통해 표현하였다. 전시체험공간과 현상학적표현 특성을 각각 고찰한 후, 전시체험공간구조와 현상학적 표현특성의 공통점과 차이점을 개념과 표현방법, 특성을 분석한 후 분류한다.

3장에서는 현상학, 건축, 공간 중심어로 선행연구의 연구 분석을 통해 연구가 많이 다뤄진 메를로퐁티와 스티븐 홀의 현상학적표현특성 핵심어를 추출하여 연구모형을 구성하였다. 메를로퐁티와 스티븐 홀의 현상학적 표현 특성으로 연구모형을 추출하였다. 메를로퐁티의 현상학특성 “몸” 체험과 스티븐 홀의 현상학특성 “빛” 등 연구모형을 구성하였다. 사례분석으로 최근 2000년 이후 전시체험공간을 선정하였다. 전시체험 공간 중 빛을 이용한 전시체험공간구성으로 빛의 유무에 따른 전시체험공간을 선정하여 빛의 유무에 따른 현상학적표현 특성에 대한 분석을 소결로 정리하였다.

4장에서 설문조사를 통해 각각 전시체험공간을 체험한 체험자들을 중심으로 설문조사를 실행하여 분석하고 정리하였다. 본 연구의 설문조사는 현장조사와 인터넷조사를 통해 진행되었다. 현재 진행 중인 전시체험공간은 직접 방문하여 전시공간 체험 후에 체험자들을 대상으로 실시하였다. 전시체험공간진행이 끝난 사례공간은 인터넷조사를 통해 E-mail로 직접 체험자들에게 전시체험공간에 대한 설명과 현상학특성에 대한 설명과 설문지를 E-mail에 첨부하여 조사를 실시하였다. 설문조사기간은 2013년 5월 29일부터 6월7일까지 조사를 진행 하였다. 사례분석공간은 총 5곳으로 전시체험공간마다 40부씩 배부하였고, 그중 분석 가능한 30부

씩을 회수하여 총 150부를 분석 자료로 사용 하였다. 설문조사 분석은 통계 프로그램인 SPSS 12.0을 이용하여 빈도분석과 교차분석을 통하여 결과를 추출하였다.

이에 본 연구의 결론에서는 다음과 같은 전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현 특성을 통하여 전시체험공간 구성에 관한 기초정립을 하고자 하는 것이다.

첫째, 현상학적 표현특성은 전시체험공간구성과 공통성이 많다. 공간의 중심이 체계가 체험자에게 있다. 본 연구의 사례분석공간을 통해 현상학적 표현 특성 움직임(체험자의 움직임에 의한 현상변화), 몸 체험 (전시체험공간에서의 감각체험)이 높은 비율로 나타났다. 전시체험공간 구성에서의 현상학적표현 특성을 찾아 볼 수 있다. 체험자 중심으로 탈바꿈 되어진 전시체험공간과 몸 체험을 중요시 하는 현상학적표현 특성은 서로 연관관계가 깊다. 현상학특성을 철학적 이론사상으로만 보는 것이 아닌 전시체험공간에서의 도입을 통해 전시체험공간의 이해와 접근의 방향이 넓어져야 한다.

둘째, 빛을 이용한 전시체험공간에서는 ‘빛’이 실제로 비치는 빛이 아닌 자극요소로써 감각자극을 통해 체험자에게 ‘지각의 현상’이 인지된다. ‘빛’이 어둠을 밝히는 빛의 역할이 아닌 감각을 통해 공간형성이 이뤄지고 체험자에게는 새로운 감각과 공간을 형성시킨다. 빛과 어둠은 정반대인 요소들이다. 빛과 어둠을 통해 체험자는 감각자극을 느낀다. 공간요소의 벽, 바닥, 천장 뿐 아니라 전시체험공간 구성에서는 빛과 어둠을 통해 체험자에게 감각자극과 지각의 현상학을 통해 새로운 체험+공간을 형성시킨다. 본 연구에서 사례분석 빛의 요소들은 빛이 없는 (3)어둠속의 대화 전시체험공간구성을 제외하고 체험자들에게 감각적 경험을 통해 공간구성의 지각매개체 역할이 된다. (1)빛 + 물성, (2)빛+색채, (4)빛의 다양성 지각, (5)빛의 움직임으로 빛이 전시체험으로 공간이 구성 된다. 빛은 단순히 어둠을 밝히는 요소가 아닌 감각을 자극하는 요소로써, 빛을 이용한 전시공간뿐만 아닌 다양한 빛의 연출을 통해 체험자의 감각을 자극하는 요소로써, 새로운 전시체험공간구성이 형성되어야 한다.

셋째, 전시체험공간 구성에서의 현상학적표현 특성을 찾아 볼 수 있다. 체험자 중심으로 탈바꿈 되어진 전시체험공간과 몸 체험을 중요시 하는 현상학적 표현 특성은 서로 연관관계가 깊다. 전시체험공간 사례분석 및 설문지 조사를 통해 실제로 체험자분석 결과, 전시체험공간 에서의 현상학적 표현특성의 정도가 높다는 것을 알 수 있다. 현상학특성을 철학적 이론사상으로만 보는 것이 아닌 전시체험공간에서의 도입을 통해 전시체험공간의 이해와 접근의 방향이 넓어져야 한다.

본 연구는 빛의 유무에 따른 어둠과 빛의 공간을 비교하여 어둠의 공간이 체험자들에게 새로운 감각을 형성시키고, 빛의 공간이 감각을 자극시킨다는 것을 분석하였다. 앞으로 체험자의 감각을 자극하는 다양한 전시체험공간 구성에 대한 연구가 지속되어야 한다. 어둠 속에서 새로운 감각형성을 통해 체험자는 공간 인지력이 높아진다. 어둠 공간에서는 빛이 없어 시·지각이 제외되므로, 다른 감각들을 통해 또는 새로운 감각형성을 통해 공간인지력이 높아진다. 빛과 어둠은 정반대인 요소들이다. 빛과 어둠을 통해 체험자는 감각자극을 느낀다. 공간요소의 벽, 바닥, 천정 뿐만 아니라 전시체험공간구성에서는 빛과 어둠을 통해 체험자에게 감각자극과 지각의 현상학을 통해 새로운 체험+공간을 형성시킨다. 따라서 본 연구가 향후 전시체험공간구성에 빛의 유무에 따른 다양한 현상학적 개념이 도입된 후속연구들의 기초연구로 기여하길 바란다.

【주요어】 전시체험공간, 현상학, 빛, 어둠, 지각과 인지

목 차

제 1 장 서론	1
제 1 절 연구의 목적	1
제 2 절 연구의 범위와 방법	3
제 3 절 연구의 흐름도	4
제 4 절 선행연구의 검토	5
 제 2 장 이론적 배경	9
제 1 절 전시체험공간에 관한 고찰	9
1. 전시체험공간의 배경 및 정의	9
2. 전시체험공간의 유형분류	11
3. 전시체험공간에서의 빛과 체험자의 관계	12
제 2 절 현상학적 표현특성 배경과 개념고찰	14
1. 현상학적 표현특성 정의 및 특징	14
2. 메를로 폰티의 현상학적 표현특성	17
3. 스티븐 홀의 현상학적 표현특성	21
4. 메를로 폰티와 스티븐 홀 현상학적 표현특성 관계	25
제 3 절 전시체험공간과 현상학적 표현특성 관계	26
 제 3 장 현상학적 표현특성 요인분석 및 사례연구	28
제 1 절 현상학적 표현특성의 요인분석	28
1. 현상학적 표현특성의 요인분석 흐름도	28
2. 현상학적 표현특성의 선행연구 범위 및 분석	29

제 2 절	빛의 전시체험공간 사례분석	35
1.	한솔뮤지엄 전시체험공간분석	37
2.	제임스 터렐 전시체험공간분석	39
3.	어둠속의 대화 전시체험공간분석	41
4.	빛-빛나는 미술관 전시체험공간분석	44
5.	크루즈 디에즈 전시체험공간분석	46
제 3 절	빛의 전시체험공간 종합분석	48
제 4 장	설문조사 및 분석	51
제 1 절	설문조사 방법	51
제 2 절	설문조사 및 결과분석	52
1.	응답자 일반적 사항분석	52
2.	빛의 전시체험공간 분석	67
3.	전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성	72
제 3 절	설문조사 종합분석 및 소결	79
제 5 장	결 론	82
【부 록】	88

【 표 목 차 】

[표 1-1] 현상학적 표현특성에 관한 선행연구	5
[표 2-1] 전시체험공간의 유형분류	11
[표 2-2] 메를로 폰티의 감각 및 지각표현	19
[표 2-3] 스티븐 홀의 건축작품 분석	22
[표 2-4] 스티븐 홀의 건축작품 현상학적 표현특성	23
[표 2-5] 메를로 폰티와 스티븐 홀 현상학적 표현특성	25
[표 2-6] 전시체험공간과 현상학적 표현특성의 공통점과 차이점	27
[표 3-1] 현상학적 표현특성에 관한 1차 선행연구 분석	29
[표 3-2] 현상학적 표현특성 선행연구 1차 요인분석	30
[표 3-3] 메를로 폰티 현상학적 표현특성에 관한 2차 선행연구 분석	31
[표 3-4] 스티븐 홀 현상학적 표현특성에 관한 2차 선행연구 분석	32
[표 3-5] 현상학적 표현특성에 관한 2차 요인분석	33
[표 3-6] 현상학적 표현특성 요인추출	34
[표 3-7] 빛을 이용한 전시체험공간 사례분석	35
[표 3-8] 사례조사 분석 모델	36
[표 3-9] 한솔뮤지엄 전시체험공간 사례분석	37
[표 3-10] 제임스 터렐 전시체험공간 사례분석	39
[표 3-11] 어둠속의 대화 전시체험공간 사례분석	41
[표 3-12] 빛-빛나는 미술관 전시체험공간 사례분석	44
[표 3-13] 크루즈 디에즈 전시체험공간 사례분석	46
[표 3-14] 전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성 종합 사례분석 ..	48
[표 4-1] 전시체험공간 일반적 사항 분석	52
[표 4-2] 전시체험공간 체험자 이용빈도	55
[표 4-3] 전시체험공간 체험자 고려사항 빈도분석	56
[표 4-4] 전시체험공간 체험자의 이용목적과 빈도분석	57
[표 4-5] 체험자의 이용도 - 가장 고려하는 것 교차분석	58
[표 4-6] 체험자의 이용도 - 이용목적 교차분석	60

[표 4-7] 전시체험공간 구성에서의 중요한 요소 빈도분석	62
[표 4-8] 전시체험공간 구성에서의 가장 크게 미치는 영향 빈도분석	63
[표 4-9] 체험자의 이용도 - 체험자에게 미치는 영향 교차분석	65
[표 4-10] 빛으로 인해 감각과 감성의 변화 빈도분석	67
[표 4-11] 빛의 자극감각으로 이루어지는 공간형성 빈도분석	68
[표 4-12] 어둠속에서 감각적 경험 빈도분석	69
[표 4-13] 어둠속에서 시간흐름의 감각체험 빈도분석	70
[표 4-14] 과거체험과 현재체험의 중요성	71
[표 4-15] 한솔뮤지엄 현상학적 표현특성	72
[표 4-16] 제임스 터렐 현상학적 표현특성	73
[표 4-17] 어둠속의 대화 현상학적 표현특성	74
[표 4-18] 빛-빛나는 미술관 현상학적 표현특성	76
[표 4-19] 크루즈 디에즈 현상학적 표현특성	77
[표 4-20] 현상학적 표현특성 종합 분석표 I	78
[표 4-21] 현상학적 표현특성 종합 분석표 II	81

【 그림 목 차 】

〈그림 2-1〉 전시체험공간의 지향성	10
〈그림 2-2〉 빛의 전시체험공간 인지맵	12
〈그림 2-3〉 빛의 공간에서 현상학적 지각과 인지	15
〈그림 2-4〉 현상학적 표현특성과 주체와의 관계	16
〈그림 2-5〉 메를로 폰티 현상학적 표현특성 및 공간의 빛	17
〈그림 2-6〉 전시체험공간과 현상학적 표현특성관계	26
〈그림 3-1〉 현상학적 표현특성 요인분석 흐름도	28
〈그림 4-1〉 응답자 일반적 사항 (성별)	53
〈그림 4-2〉 응답자 일반적 사항 (연령)	53
〈그림 4-3〉 응답자 일반적 사항 (학력)	53
〈그림 4-4〉 전시체험공간 체험자 이용빈도	55
〈그림 4-5〉 전시체험공간 체험자 고려사항	56
〈그림 4-6〉 전시체험공간 체험자 이용목적	57
〈그림 4-7〉 전시체험공간 중요한 요소	62
〈그림 4-8〉 전시체험공간 가장 크게 미치는 영향	63
〈그림 4-9〉 빛으로 인해 감각과 감성의 변화	67
〈그림 4-10〉 빛의 자극감각으로 이루어지는 공간형성	68
〈그림 4-11〉 빛이 없을 때 어둠속에서 감각적경험	69
〈그림 4-12〉 어둠속에서 시간흐름의 감각체험	70
〈그림 4-13〉 과거체험과 현재체험의 중요성	71
〈그림 4-14〉 한솔뮤지엄 현상학적 표현특성 정도	72
〈그림 4-15〉 제임스 터렐 현상학적 표현특성 정도	73
〈그림 4-16〉 어둠속의 대화 현상학적 표현특성 정도	74
〈그림 4-17〉 빛-빛나는 미술관 현상학적 표현특성 정도	76
〈그림 4-18〉 크루즈 디에즈 현상학적 표현특성 정도	77
〈그림 4-19〉 현상학적 표현특성 종합평균 그래프	78

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 목적

전시공간은 점점 변화하고 있다. 관람객 중심으로 관람이나 감상이 아닌 공간에서의 경험, 관람객의 체험을 중요시 하고 있다. 오늘날 인간의 삶속에서 경험공간은 한정 되어 있기 때문에 전시체험공간을 통해 일상공간에서 벗어나 내면의 심, 편안함을 채우며 때로는 일탈적인 공간에서 경험하고자 체험공간을 찾는다. 전시체험공간은 점점 정적인 활동에서 벗어나, 체험자(관람객)가 전시물과 함께 움직이고 활동하면서 자유롭게 느끼는 공간으로 탈바꿈 되었다. 또한 빛과 그림자로만 표현된 정적인 공간은 체험자의 움직임으로 인해 체험자들에게 새로운 일상공간과 또 다른 전시체험공간을 느끼게 해준다.

전시공간에 대한 선행연구 자료를 통해, 체험자 중심의 지각체계를 중시하는 현상학적 표현특성은 전시체험공간 구성에서도 쉽게 찾아 볼 수 있다. 현상학적 표현특성은 공간속에서 체험자의 경험(감각자극)을 통해 공간지각이 이루어진다. 전시체험공간 구성에서 체험자의 공간지각을 보면 감각(stimuli)자극을 하는 공간구성을 통해 체험자의 감성은 변화한다. 감각자극을 통해 나타나는 체험자의 반응(response)으로 현상학적표현특성인 체험자의 공간지각과정(감각-지각-인지)을 전시체험공간에서 분석할 수 있다. 전시체험공간 구성에서 현상학적표현 특성으로는 빛으로 인해 변화하는 공간(현상)을 통해 공간중심인 인간의 체험이 변화하며, 빛의 유무에 따라 공간체험이 다르게 나타난다. 전시체험공간 구성과 현상학표현 특성의 공통성인 체험자의 감각을 자극하는 요소인 빛을 주목하여 분석하고자 한다. 또한 현상학표현특성 중 감각요소인 빛만을 주목하는 것이 아니라 빛의 유무에 따라 형성되는 어둠의 공간에도 주목하고자 한다. 현재까지 발표된 현상학표현 연구를 기초로 하여 논의되었던 ‘특성’중 몸의 체험을 중시하는 메를로퐁티 견해와 빛을 공간 생성의 주체로 본 스티븐 홀의 빛에 대한 관점과 견해를 중심으로 빛의 유무에 따른 전시체험공간구조의 현상학적표현 특성을 분석, 고찰하고자 한다. 전시체험공간구조와 현상학표현특성의 공통성인 체험자의 관계를 고찰 하여 체험자의 지각체계가 현상학과 전시체험공간과 어떤 상관관계를 가지고 구축

되어지는가를 고찰한다.

따라서 본 연구는 전시체험공간구조에서의 현상학적표현특성을 바탕으로 메를로 폰티와 스티븐 홀의 이론적 자료를 기초로 전시체험공간에 적용된 빛의 유무에 따른 사례를 분석하고 이의 결과를 통하여 전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 기초 정립을 하고자 하는 것이 이의 목적이다.



제 2 절 연구의 범위와 방법

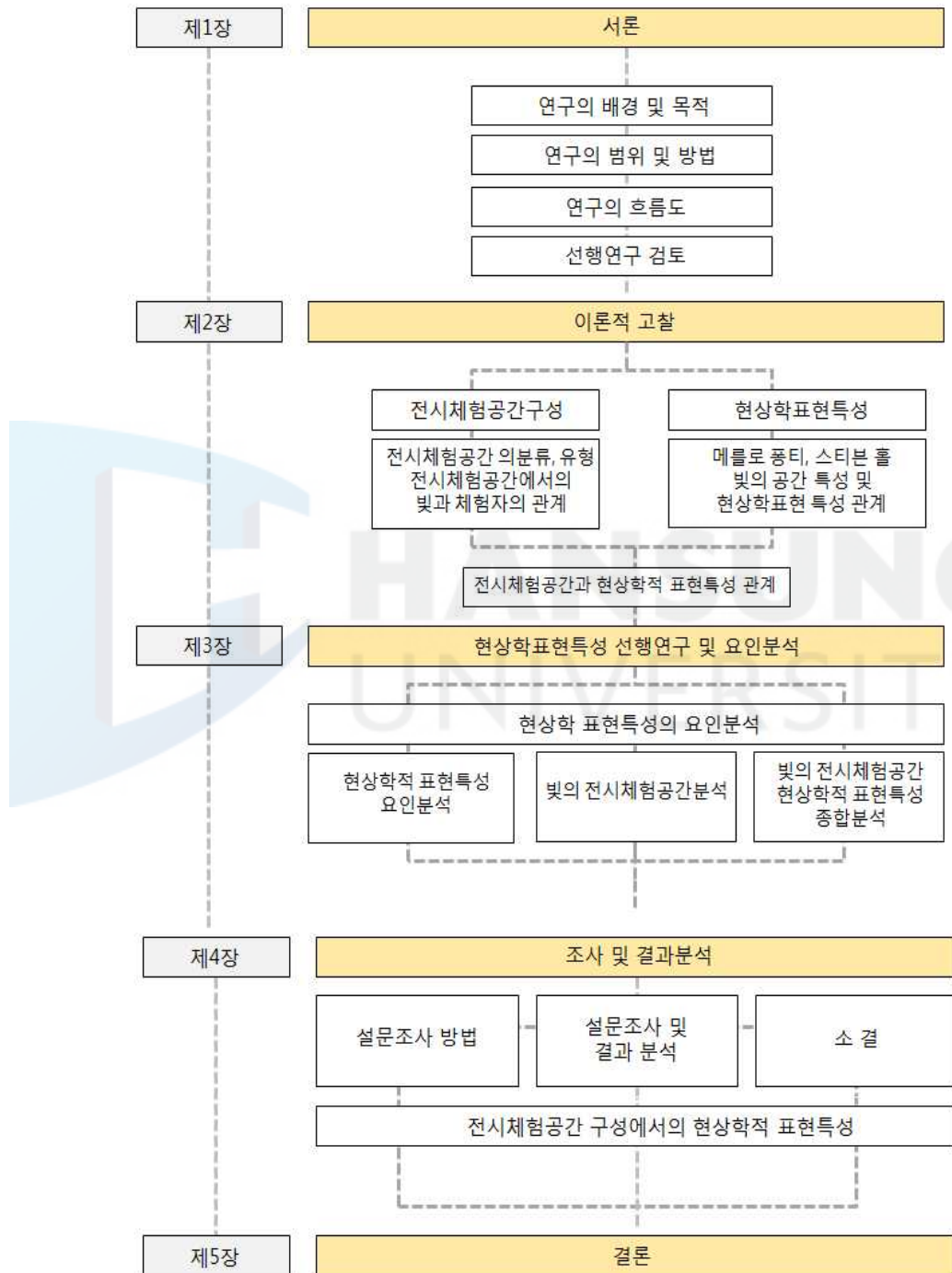
본 연구는 전시체험구조에 따른 현상학 표현특성의 공통성에서 출발하여 빛을 이용한 전시체험공간을 통해 빛의 유무에 따른 체험자와 공간이 상호작용이 어떻게 이루어지는지 현상학적 표현특성으로 분석하고자 한다. 몸의 체험을 중시하는 메를로퐁티 견해와 빛을 공간 생성의 주체로 본 스티븐 홀의 빛에 대한 관점과 견해를 중심으로 빛의 유무에 따른 전시체험공간구조의 현상학적표현 특성을 분석하기 위해 메를로퐁티와 스티븐 홀의 이론적 고찰이 필요하겠다.

본 연구의 범위는 전시체험공간 구성에서의 현상학적표현특성을 분석하였다. 현상학표현특성 중 감각 자극요소인 빛을 이용한 전시를 중심으로 조사하였다.

연구 방법은 기존의 선행연구 현상학 표현특성을 다룬 논문을 중심으로 현상학 표현특성 요인들을 모두 통폐합하여 재정리한 요인을 연구모형으로 삼아 진행하였다. 통폐합 재정리한 현상학적표현특성 요인들은 다음과 같다. 1.빛에 의한 체험공간, 2.시간의 지속과 지각 3.빛과 그림자 4.몸에 의한 체험공간 5.깊이의 지각, 상하, 운동 6.움직임에 의한 현상변화 7.공감각적 경험으로 추출 하였다.

현상학 표현특성의 요인추출을 위해 선행연구 선행연구의 선정 기준은 ‘건축도시 연구정보센터 ‘를 통해 현상학, 건축, 공간 ‘핵심어’ 기준과 최신 순으로 선정하여 결과를 도출하여 정리했다. 선행연구 된 핵심어를 현상학, 건축, 공간으로 분석결과 다음과 같다. 메를로 퐁티 16건, 스티븐 홀 4건 술츠 2건, 기타 2건 으로 나타났다. 총 24건의 선행연구를 추출할 수 있었다. 선행연구를 통해 현상학표현특성 결과 중 선행연구가 많이 진행된 메를로 퐁티 16건, 스티븐 홀 4건의 연구를 선정하고, 2000년 이후의 선행연구를 선정하여 현상학표현특성 요인을 추출하여 정리하였다. 메를로 퐁티와 스티븐 홀의 공통점만 추출하는 것이 아닌 전시체험 공간에서의 ‘몸 ‘에 의한 체험과 빛의 유무에 따른 현상학적 표현특성을 도출하기 위해 각각의 핵심어를 도출하였다. 선행연구를 통해 얻어진 연구모형으로 전시체험공간구조에서의 빛을 중심으로 빛의 유무에 따라 공간과 현상학적 표현특성을 분석하여 결론을 도출하였다.

제 3 절 연구의 흐름도



제 4 절 선행연구의 검토

본 연구에서는 선행연구 자료를 통해 오늘날의 전시공간에 대한 분석을 살펴보고, 현상학적표현특성을 분석하고자 한다. 전시공간구성에서의 현상학적 표현특성을 분석하기 위해 선행연구 중심으로 현상학적 표현특성을 정리하였다. 현상학에 관한 문헌연구를 고찰하여 현재의 흐름을 살펴보고 전시공간구성에서의 현상학적 표현특성을 분석하고자 한다. 현상학적표현특성에 관한 선행연구를 살펴보면 2000년부터 전시공간에서의 현상학이론을 중심으로 전시공간에 적용한 연구가 활발하게 진행 되었다. 하지만 전시공간이 점점 체험위주로 변화하는 반면 전시체험공간의 현상학적 선행연구가 미비하다는 것을 분석 할 수 있었다.

선행연구의 선정 기준은 “학술연구정보서비스“을 통해 현상학, 전시체험공간 핵심어 기준과 최신 순으로 선정하여 결과를 도출하여 정리했다. 다음 [표1-1]은 전시체험공간에 대한 현상학적표현특성을 분석한 기존 선행연구에 관한 현황이다.

[표 1-1] 현상학적 표현특성에 관한 선행연구

	발행일	저자명	연구제목	발행사항
1	2013	한세미	현상학적 관점으로 본 현대 뮤지엄 전시공간의 관람자와 대상에 관한연구	건국대학교 대학원
2	2013	김시내	안도타다오의 박물관 건축공간에 나타난 현상학적표현에 관한연구	건국대학교 건축전문대학원
3	2010	홍미은	현상학적 공간 지각 특성을 중심으로 한 박물관 커뮤니케이션 향상에 관한연구	홍익대학교 산업미술대학원
4	2010	오세호	박물관 전시공간의 감각론적 특성에 관한 연구	국민대학교 대학원
5	2008	송아람	미술관 공간에서 나타나는 현상학적 지각 체험에 관한 연구	건국대학교 건축전문대학원
6	2007	서수경	뮤지엄의 감성적 공간 특성에 관한 연구	국민대학교 테크노디자인 전문대학원
7	2005	이숙경	감각체험을 위한 전시공간에 관한 연구	국민대학교 테크노디자인 전문대학원

1. 한세미(2013)는 “현상학적 관점으로 본 현대 뮤지엄 전시공간의 관람자와 대상에 관한 연구”에서 뮤지엄 전시공간의 3요소를 관람자, 대상, 공간으로 정하고 현상학적 관점으로 접근하고자 하였다. 즉, 전시공간에서 나타나는 현상학적 표현 특성 5요소를 표출하여 파악하였다. 현상학적 표현특성으로는 장소, 시간, 움직임, 공감각, 기억으로 현상학적 공간론에서 5요소를 표출 하였다.

2. 김시내(2013)는 “안도타다오의 박물관 건축공간에 나타난 현상학적 표현에 관한 연구”에서 안도타다오의 건축적 공간개념을 정리하고 박물관 건축공간구성과 현상학적 표현특성을 분석하여 연구를 진행하였다. 현상학적표현 특성분석으로는 현상학과 신체개념을 정리한 후, 메를로 폰티의 현상학적 표현특성을 분석하였다. 논문에서 분석한 현상학적 표현특성으로는 상·하 : 주체가 과제와 상황에 의해 자신(신체)의 위치를 인식, 깊이 : 주체가 다양성을 종합해 공간을 파악, 운동 : 주체에 의한 대상과 지각의 연속성, 장소 : 주체의 주위에 열려있는 공간, 신체감각 : 주체를 감싸면서 새로운 세계로 인도하는 것 이라고 분석 했다.

3. 홍미은(2010)는 “현상학적 공간 지각 특성을 중심으로 한 박물관 커뮤니케이션 향상에 관한 연구”에서 박물관의 커뮤니케이션 목적은 인류의 산물인 문화를 수용하고 그것을 관람객에게 보임으로써 문화적 경험을 유도하고 소통의 장을 생성함에 있다고 분석했다. 수동적으로 인지되는 공간이 아니라 감각과 지각을 통해 인간의 복합적인 체험과 감성적 경험을 풍부하게 하고 참여를 유도하는 공간을 의미한다고 했다. 감성적 경험을 다루기 위한 이론으로 현상학이론으로 분석하였다. 이 논문에서 연구 되어진 현상학적 지각 요소로써는 신체자체의 지각과 움직임 그리고 장소성과 시간성의 지각으로 구분하여 분석하고 이것에 의해 본질적 상호작용의 공간, 움직임에 의한 확장적 공간, 장소의 상징화 공간 시간성에 의한 현상변화 공간 이라는 공간특성을 도출 하였다.

4. 오세호(2010)는 “박물관 전시공간의 감각론적 특성에 관한 연구”에서 감각론의 이론적 배경을 통해 박물관 전시공간에서의 감각론의 특성에 대해 분석하고 있다. 감각론에 대한 메를로 폰티와 질 들뢰즈에 대해 감각론을 다음과 같이 정

리 하였다. 메를로 폰티의 현상학특성은 몸(감각하는 주체이자 감각 그 자체), 상하(정위)(공간에서 몸의 위치에 따른 감각), 깊이(공간과 몸과의 관계에 따른 감각), 운동(몸의 지향성), 시간(몸의 이동, 전이의 종합, 움직이는 환경), 장소(시간성과 공간성의 울림 의미의 장소, 체험의 장), 상호감각(통일된 공간성의 경험), 교차(살의 교감, 매개성, 기억성, 얽힘)으로 도출하였다.

5. 송아람(2008)는 “미술관 공간에서 나타나는 현상학적 지각 체험에 관한 연구”에서 단순히 전시 관람만이 이루어지는 미술관의 기능이 확대되고 있다고 분석했다. 현상학적 지각체험으로는 신체의 움직임에 의한 지각체험, 감각과 기억에 의한 지각체험, 시간성에 의한 지각체험 으로 도출하였다.

6. 서수경(2007)은 “뮤지엄의 감성적 공간 특성에 관한 연구”에서 뮤지엄의 감성적 공간 특성에 대한 연구를 철학의 흐름 속에 나타난 사고유형과 감성적 언어로써 분석하였다. 메를로 폰티의 현상학적 표현 특성은 건축에서의 현상학은 시각적 자극 및 인체 오감에 의한 자극 뿐 아니라 보이지 않는 대상에 내포된 느낌, 의미, 상상력 등이 어우러져 융합되는 총체적 체험을 의미한다. 라고 했으며 (체험적 감성)이라는 감성적 언어로 도출하였다.

7. 이숙경(2005)은 “감각체험을 위한 전시공간에 관한 연구”로서 현 시대의 전시공간이 현대 사회 속에서 변화하는 환경에 따라 인간의 기호를 반영하는 감성과 약이 21세기의 디자인 분야에서 매우 중요한 요소로써 대두되고 있는 것이다. 전시공간에서 감각체험 언어별 전시공간의 특성과 연출 매체들의 분석을 위해 인간의 초월적 감각의 이론을 펼친, 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)의 감각의 논리와 메를로 폰티의 지각의 현상학을 문헌연구 함으로써 감각이론의 표현 방식을 도출하였다. 메를로 폰티의 감각 및 지각 표현을 형태(형상), 경험, 시간/공간/운동으로 도출하였다.

7개의 선행연구 논문의 분석 결과로 앞으로의 연구 방향에 대하여 분석하여 보면, 현재까지 진행형인 전시공간에 대한 현상학적 연구는 체험공간위주가 아닌

전시공간에 대한 연구가 지속되어 왔다. 전시공간은 점점 변화하고 있다. 체험자가 보는 것만이 아닌 직접 몸으로 움직이며 느끼고 만지며 공간과 전시물을 체험하는 전시로 변화하고 있다. 현재 변화하고 있는 전시체험공간들을 통해 체험자들은 공간속에서 관찰과 움직임으로 형성되는 몸의 감각으로 어떤 공간특성에 의해 자극받는지 분석하고자 한다.

이러한 전시공간에서의 비일상적인 체험을 원하는 체험자들에게 공간의 가치를 향상시키기 위한 체험자의 관찰, 체험, 공간의 관계에 대해 분석하고자 한다. 전시체험공간 구성에서의 중심 체계인 체험자와의 관계를 현상학적 표현특성으로 분석하고 기초 정립을 하고자 하는 것이 이의 목적이다.



제 2 장 이론적 배경

제 1 절 전시체험공간에 관한 고찰

1. 전시체험공간의 배경 및 정의

1) 전시체험공간의 정의

전시체험공간¹⁾을 통해 ‘경험디자인(Experience Design)’을 체험하는 체험자는 일상에서 느끼지 못한 공간을 경험한다. 관람객의 행동양식을 위한 디자인이 바로 경험디자인, 전시체험공간이다.²⁾ 전시체험공간은 점점 변화하고 있으며, 전시공간은 점점 다양화 되고 있다. 단순히 전시공간을 통해서 학습만 이루어지는 것이 아니라, 새로운 감각을 형성시키기도 하며 자아를 알아가기도 한다. 공간을 통해 체험자들은 자신의 내면을 관찰하며 감성을 형성 시킨다. 전시공간이란, 관람객과 전시대상물 사이의 새로운 소통 체계를 구축하여 의미의 공유를 유발시키는 중재적 행위라고 정의될 수 있다. 전시회란 인간 역사의 주변 환경의 물질적인 증거와 연관된 정보·사고·감성을 주로 3차원 시각 매체를 통해 대중에게 전달하는 의사소통 방법을 의미한다.³⁾ 이러한 공간속에서 체험자는 직접 몸을 움직이며 공간을 통해 전시물(감각자극) 요소를 통해 전시공간을 경험한다. 전시공간이 점점 체험의 형태로 변화하면서 감각자극의 요소들은 다양화 되어 있다. 끊임없이 발전하고 있는 전시체험공간 구성의 유형들은 점점 세분화되어지고 있다.

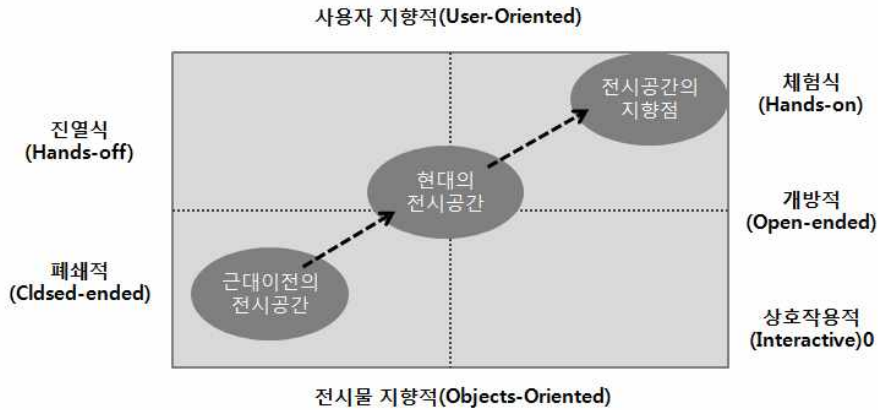
본 연구는 전시공간구성이 어떤 전시체험공간구성으로 변화하였으며, 전시체험공간의 유형에 대해 분석하고 재정리 하였고 전시체험공간 구성의 현상학적표현 특성을 분석하고자 한다.

1) 본 연구에서 전시체험공간이라는 용어는 전시(Exhibition Space)+체험(Experience)+공간(space)으로 전시공간에서의 직접 몸으로 느낀 체험으로 전시를 알아가는 공간이다.

2) 오윤성, 안 로렌스, 리 H. 스킨, 크레이그 버거, 『전시디자인의 모든 것 공간 커뮤니케이션』, 고려출판사, 1991, pp.36-38

3) 이보아, 『박물관학 개론』, 2002, p.187 -재인용-

2) 전시공간의 변화



<그림 2-1> 전시체험공간의 지향성

지금까지 언급된 전시공간에 있어 다양한 소통이론과 체험이론들은 박물관 전시 공간 안에서 관람객이 전시의 목적을 효율적으로 획득할 수 있도록 하는 감각적 장치와 프로그램 혹은 관계성이다.⁴⁾ 이처럼 전시공간구성에서의 지향점이 체험식 (Hands-on)으로 변화하고 지향하고 있는 추세이다. 전시공간구성에서 보는 것만이 아니라 체험자가 직접 공간속에서 주체가 되어 전시체험공간을 만들어가며 전시의 목적을 체험자가 이뤄나가는 공간으로 탈바꿈 되고 있다. 전시체험공간은 체험자와 전시공간이 고정적인 공간이 아닌 정적인 공간으로 직접 ‘몸’의 감각을 이용하여 전시공간을 체험함으로 써 감각으로 습득해 가는 공간이다. <그림 2-1> 전시체험공간의 지향성과 같이 전시가 점점 상호작용적이면서 개방적인 공간을 뛰어넘어 체험적인 공간이다. 전시물과 체험자가 단순히 상호작용역할 뿐만 아니라, 체험자의 ‘몸’ 감각으로 전시공간을 습득해 간다. 체험식의 전시공간은 체험자마다 느끼는 체험은 다양할 것이다. 각자가 갖고 있는 감각과 감성은 다르므로 느끼는 전시공간의 체험 및 공간감각은 다를 것이다.

전시공간은 다양화 되고 있으며, 점점 체험자가 직접 움직이는 전시체험공간으로 변화하고 있다.

4) 오세호, 「박물관 전시공간의 감각론적 특성에 관한 연구」, 국민대학교 석사학위논문, 2010, p.53

2. 전시체험공간의 유형분류

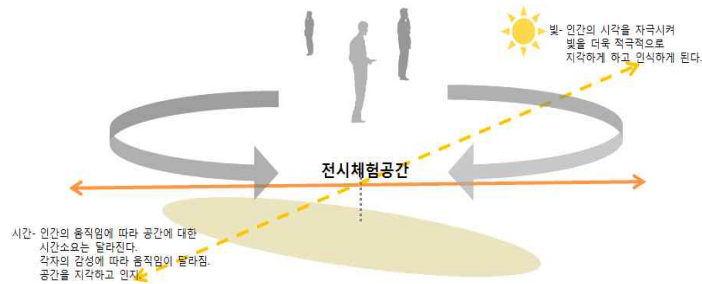
[표 2-1] 전시체험공간의 유형분류

구분	전시의 분류	개념	연출방법
직접적 체험	체험식 전시 (Hands-on)	체험자가 직접 '몸'을 이용하여 전시를 알아가는 전시 움직임을 유도하는 전시	체험자가 직접공간을 만들고, 몸을 움직이는 연 출 방법
	상호 작용식 전시 (Interactive)	체험자의 감각과 공간이 서로 알아가는 전시 자극(전시공간) - 반응(체험자)으로 공간을 알아가는 전시	디지털사이니지, 영상전시방법
	참여식 전시 (Participatory)	체험자의 흥미를 유발하여 전시공간에 참여를 유도하는 전시	체험자에게 궁금증을 유도하는 연출방법
	시연전시 (Actual Experience)	체험자의 신체 일부를 이용하여 전시의 정 보를 전달하는 전시	공예, 공방 등의 체험학습 연출 방법
	놀이전시 (playing)	보는 것만이 아닌 놀이를 통해 직접 움직이며 알아가는 전시	놀이기구나 이해기구등 놀 이방식 연출방법
	마음을 움직이는 전시 (Minds-on, Hearts-on)	특수연출 전시 및 다양한 스토리 공간을 이용한 체험자의 감각과 감성에 감동을 주는 전시	특수연출 및 다양한 스토리 공간연출

전시체험공간의 유형은 직접적 체험, 간접적 체험 크게 2가지로 나뉘볼 수 있다. [표2-2]⁵⁾는 선행연구를 통해 전시체험공간 유형분류 표를 재정리 하였다. 전시체험공간의 유형 중 직접적으로 체험하는 전시유형으로 정리하였다. 전시체험공간의 유형은 체험식 전시, 상호 작용식 전시, 참여식 전시, 시연전시, 놀이전시, 마음을 움직이는 전시 등으로 체험자들에게 다양한 형태로 나타나 있다. 직접적인 체험을 통해 체험자들은 전시공간을 통해 움직이며 자신이 갖고 있는 감각과 감성을 통해 공간을 알아가고 체험자들 각자의 자신만의 전시체험공간을 만들어가며 알아간다. 직접적 체험은 우리에게 익숙한 주입식학습이 아닌 스스로 체험하면서 알아가면서 공간의 학습을 더욱 촉진시킨다. 억지로 공간을 알아가고 지식을 습득하는 것이 아닌 자신의 감각을 이용하여 알아가므로 즐겁게 학습할 수 있다. 전시체험공간의 다양성을 통해 일상적 공간 경험이 아닌 새로운 공간을 통해 체험자들은 자신들만의 감각을 깨워친다.

5) 오세호, 전개논문, p.52

3. 전시체험공간에서의 빛과 체험자의 관계



<그림 2-2> 빛의 전시체험공간 인지맵

전시체험공간에서의 주체는 공간이 아닌 인간중심의 디자인으로써, 인간의 감각과 감성이 공간에서 주체성을 띄고 있다. 빛의 전시체험 공간에서 인지맵을 다음 <그림 2-2>과 같이 도표화 하였다. 공간 속 주체는 체험자(인간)이다. 빛은 체험자의 시각을 자극 시켜 공간을 인식시킨다. 시각의 감각자극을 통해 체험자는 다른 감각을 형성시키며 움직인다. 각각 체험자의 움직임에 따라 공간에 대한 시간소요는 달라진다. 또는 체험자의 감성에 따라 공간의 체험 움직임이 달라진다. 공간을 지각하고 인지하는 것은 체험자의 움직임과, 시간에 따라 달라진다.

전시체험공간디자인은 오늘날 갈수록 세분화 되는 추세이며 그 대상과 영역 또한 갈수록 확대되어 가고 있다. 빛과 소리 맛, 향기까지도 공간디자인의 대상으로 포함되고 있으며 인간의 오감에 호소하고 있다. 기술력, 문화 모든 것이 디자인에서 감각적으로 체험자들이 느끼지 못하는 디자인보다는 직접 체험자가 체험하고 직접적으로 감각하고 인지하는 디자인으로써 체험자중심의 디자인이 활발해 지고 있다. 사람을 생각하는 디자인이 활발해 지면서 체험자를 중시하는 감각중심의 디자인으로써 전시체험공간 또한 체험하고 직접감각으로 인지하며 알아가는 공간으로 탈바꿈되어지고 있다. 전시공간에서 빛은 새로운 공간을 체험자에게 제공한다. 실제로 벽과 벽으로 이루어진 공간은 아니지만 어둠 속에 비친 빛 때문에 그림자가 형성되어 감각으로 이루어진 공간을 형성한다. 전시체험공간에서도 빛에 대해서 찾아볼 수 있다. 전시체험공간과 체험자의 공간을 인지하는 과정에는 위

에서 언급한 감각, 지각 등의 종합한 ‘경험’이 작용하게 된다. 체험공간은 체험자가 빛에 의한 공간경험을 통해 대조되면서 감성을 자극하게 되어 공간의 인식과 체험의 만족도는 다르게 나타난다. 공간 ‘체험’이란 체험자의 감정과 사고가 이입되기 시작하면서 대조된 개념으로서 지각적 차원 교감 공간개념 혼, 스키마, 이미지, 기억 등에 의해 인간의 감성을 자극하여 오감을 통하여 반응하고 이는 곧 12 감각⁶⁾과 함께 공감각적으로 작용하게 되며, 지각의 과정을 거치면서 빛에 의해 형성된 체험을 통해 공간을 인지하게 된다. 이러한 체험을 통한 인지과정에 의해 공간의 가치는 정의되고, 그 공간은 체험자의 감성체험을 느끼게 하고 피드백 작용을 통하여 다른 공간의 인지에도 영향을 미치게 된다. 체험자의 감각, 감성에 의해 또는 움직임에 따라 달라진다.

〈그림 2-2〉와 같이 빛은 체험으로 체험자에게 감각을 자극하여 공간의 인지 과정의 매개체 역할을 한다. 일정한 공간 안에서 이루어지는 전시체험공간구성, 하지만 체험자에 의해 전시는 진행되며 만들어가는 공간이다. 전시 체험공간에서 중심은 체험자이며, 공간의 빛과 시간 면적은 체험자의 감각과 감성에 의해 만들어진다. 전시체험공간은 공간과 체험자는 공간과 대화를 하는 것과 같이 서로 이해하고 알아간다. 공간에서 같이 유입되는 것은 빛과 시간이다. 체험자마다 빛과 시간의 양은 같다고 볼 수 있다. 하지만 체험자의 움직임과 동선, 체험자의 선행적인 경험으로 공간경험은 변화한다고 볼 수 있다. 일정하게 주어지는 것은 전시 체험 공간이지만 체험자의 움직임에 따라 또는 선행적인 경험으로 변화하는 것은 빛과 시간이며 전시체험공간의 주체는 체험자 즉 사람의 ‘몸’이라 볼 수 있는 것이다.

6) 촉각, 생명감각, 운동감각, 균형감각, (의지감각) 후각, 미각, 시각, 열 감각(감정감각) 자아 감각, 사고감각, 청각. 언어감각(인식감각)

제 2 절 현상학적 표현특성 배경과 개념고찰

1. 현상학적 표현특성 정의 및 특징

1) 현상학적표현특성 개념

현상학은 실제적인 지각 경험을 바탕으로 한 현상을 연구하는 철학적 사조를 지칭한다. 현상학에서 중시하는 '현상'은 특정한 마음의 형이상학에 좌우되지 않고 무엇이든지 지향적 의식에서 직접 주어지는 것을 통칭하는 용어이다.⁷⁾ 현상학의 창시자 후설⁸⁾은 '의식'은 무엇을 지향하는 의식'이라고 말하고 그것을 지향성이라고 정리했다. 후설의 지향성을 발전시킨 메를로퐁티는 후설의 '의식'을 무엇을 지각한다는 것이고 그 지각과 지향의 크기가 다를 수 있다고 생각했다.⁹⁾ 현상학적 표현특성의 정의는 인간은 '현상'을 통해 감각으로 지각한다고 생각했다. 경험은 감각을 자극하여 지각하는 과정을 통해 공간을 인지한다. 인간은 많은 경험으로 인해 감각을 느끼고 인지하게 되며 현상학적표현을 느끼며 살아간다. 공간을 지각하는 것은 마음의 형이상학에 좌우되지 않고 경험을 통해 공간을 인식해 가는 것이다. 인간이 인식이 가능한 이유는 그것을 가능하게 하는 능력이 갖춰져 있기 때문이다. 그 대표적인 것으로 감각/지각, 상상력, 기억, 오성/이성, 조작력 등을 들 수 있으나 최고는 감각이라 할 것이다.¹⁰⁾ 인간만 갖고 있는 감각으로 다음〈그림 2-3〉¹¹⁾과 같이 경험요소를 감각기관으로 통해 느끼고 지각하여 인지하고 인식하는 과정으로 경험요소를 체험하는 것이다. 감각기관을 자극하는 요소 중 전 시체험공간뿐만이 아니라 빛에 의한 공간적 인지 방식은 공간과 내외적 형태를

7) 김영민, 『현상과 시간, 도서출판까치』, 1995, p44

8) 현상학의 창시자로 알려진 에드문트 후설(Edmund Husserl)은 후설은 1859년 합스부르크 왕조 오스트리아 제국의 한 지방인 메렌 (Mähren, 현재 체코의 동부 지방)의 작은 도시 프로스니츠 (Proßnitz)에서 유대인 가정에서 태어났다. 1876년에서 1878년까지 독일의 라이프치히 (Leipzig) 대학에서 자연과학을 공부한 후 1878년 베를린으로 가 1881년까지 수학, 물리학, 천문학, 철학을 공부한다. 후설은 인간의 의식에 드러나는 그대로의 '현상'을 기술하는 방법을 찾고자 하였다. 때문에 그의 철학적 방법은 현상학이라 불리게 되었다. 박승억, 후설, 하이데거, 김영사, 2008, pp49-51

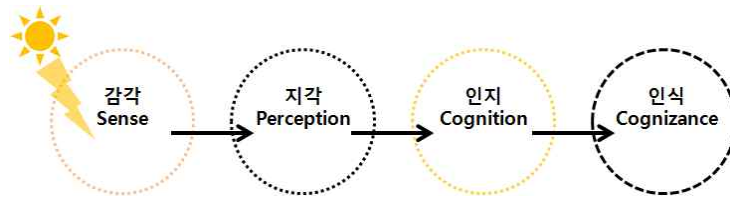
9) 김동규, 피에르 테브나즈, 『현상학이란 무엇인가』, 2011, p35

10) 변대중, 「현상학적 지각체계에 의한 정위와 사건의 형성에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제21권 1호 통권90호, 2012, p70

11) 상계논문, 상계서, 〈그림 2〉참조, p.70

지각하는 바탕이 되며 그것은 공간을 인지하는 것이라고 바꾸어 말할 수 있다. 우선 공간의 인지는 가장 보편적으로 명암의 정도에 따른 윤곽에 의해 현상 된다. 빛과 어둠(그림자)로 이루어져 하나의 현상학표현을 이루는 것이다.

빛은 물체와 공간을 감싸다가 빛나는 표면에 의해 반사되고, 그 자체가 다시 상대적인 명암을 가진 물체 위에 떨어져 새로운 인지체계를 형성한다. 빛으로 형성된 전시체험공간은 감각을 자극하는 요소로써, 인식하는 과정의 매개체가 된다.



<그림 2-3> 빛의 공간에서 현상학적 지각과 인지

체험자의 공간인식은 빛과 그림자에 의한 깊이 감으로 체험자의 이동에 따른 변화로 영향을 받는다. 빛의 공간현상은 체험자로 하여금 경험의 요소로써 반응을 일으키며, 경험과 반응을 통해 체험자는 인식한다. <그림 2-3>과 같이 현상학적 빛의 지각과 인지 과정을 통해 전시체험공간을 인지한다. 즉, 체험자는 감각을 통해 현상학적 표현특성을 지각 하며 인지하는 것이다.

모든 지각적 의식은 감각을 초월해 있기 때문에 가능한 일이다. 감각은 더 이상 의식의 실재적 요소로서 전제되지 않는다. 메를로 폰티는 감각을 생리학적인 것과 심적인 것의 사이에 존재한다고 말한다.¹²⁾ 지각이라는 의식은 감각에 의해 형성되는 것인데, 감각에 의해 지각의 현상이 일어나고 인간은 인지하고 인식한다는 것이다. 즉, 체험자가 공간에서 중심이 되어 보고, 만지고, 움직이면서 감각은 자극을 받고 이 과정속에서 감각으로 인해 지각의 현상이 이뤄진다.

즉, 현상학적 표현특성은 지각의 현상학에서 논의된 ‘선험적 자아’¹³⁾ ‘의식이라 할 수 있다. ‘선험적 자아’가 성립이 되느냐 안 되느냐에 따라 현상학적 표현특성의 주장이 달라진다. 메를로 폰티가 말하는 지각은 감성이 신체적 자극에 따라 제공한 신호에 대한 해석이 되고 정신이 자신의 인상을 스스로에게 설명하기 위

12) Deleuze Gilles, 하태환 역, 『감각의 논리』, 믿음사, 1995, p.60

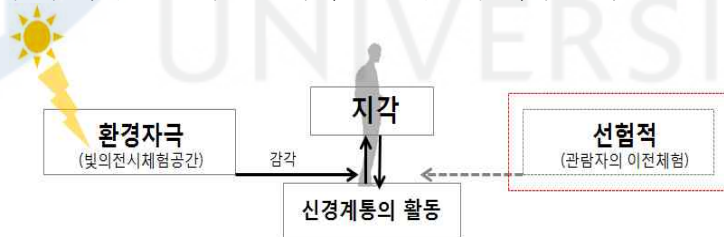
13) 선험적 자아 : 현재의 경험 이전의 경험을 얻은 자아

해 만든 가설¹⁴⁾ 이라고 정의 했다. '선험적 자아'의 의식보다 경험적인 자아¹⁵⁾를 통하여 직접 신체적 감각의 자극에 따라 판단하는 가설을 목표로 한 것이었다. 실제로 느껴지는 감각 속에서 보고 느끼고 만지고 감각은 실제로 확실히 차이가 분명히 나타난다.

2) 현상학적 표현특성의 주체

현상학적 표현특성의 주체는 '인간'이다. 즉, '몸'이다. 주체인 인간의 감각을 통해 지각된 현상을 중요시하는 것이 현상학표현 특성이다. 현상학에서는 객관적 사고는 지각의 주체를 무시한다. 그 이유는 객관적 사고가 기성의 세계를 모든 가능한 사건의 환경으로서 자신에게 제공하기 때문이고, 지각을 그 가능한 사건의 취급하기 때문이다. 사람들은 오랫동안 감각에 '운동적 수반'이 있다는 것을, 자극이 감각이나 성질과 연결되어 그 주위에 무리를 형성하는 '태동하는 운동'을 터뜨린다는 것을 행동의 '지각적 측면'과 '운동적 측면'이 상호 교통한다는 것을 알고 있었다. 인간이 움직임에 따라 신경계통 감각이 활동하면서 지각적 측면은 상호 교통하면서 인식한다는 것이다.

인간이 움직임에 따라 신경계통 감각이 활동하면서 지각적 측면은 상호 교통하면



<그림 2-4> 현상학적 표현특성과 주체와의 관계

서 인식한다는 것이다. <그림 2-4>¹⁶⁾과 같이 현상학표현 특성에서는 선험적 표현을 중요시하는 것이 아닌, 공간의 현상을 통해 주체의 인간을 통해 지각하는 인식이 이성을 갖추고 있는 것이다. 현상학의 창시자라고 할 수 있는 후설은 가시적인 현상을 평가절하해온 전통적인 형이상학을 비판하면서 의식 때문에 나타

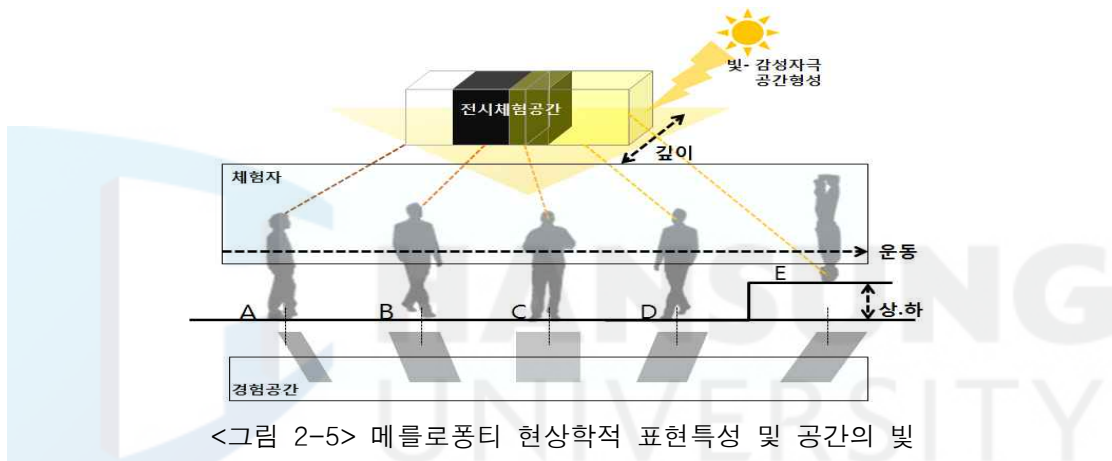
14) 류의근, 메를로-퐁티, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사 서울, 2002, p.80

15) 박진영, 「현상학적 지각에 의한 벽의 현상적 연출에 관한 연구」, 건국대학교 석사, 2003, pp.5-6

16) 변대중, 전개논문, 전개서, p.71

나는 본질을 파악하기 위해 ‘사물 자체로 돌아가는 것’을 현상학이라고 했다. 즉 현상학은 본질을 서술하는 것이고, 일체의 문제는 결국 본질을 정의하는 일에 귀착하는 것이다.¹⁷⁾ 후설의 현상학적 표현특성은 사물 자체를 인식하는 본연의 현상학을 강조한다. 하지만 후설에 이어 메를로 폰티 그리고 폰티의 영향으로 건축 공간까지 현상학표현특성을 표현한 스티븐 홀의 현상학표현특성은 다르다고 볼 수 있다.

2. 메를로 폰티의 현상학적 표현특성



메를로 폰티의 현상학 특성은 ‘지각의 현상학’이라는 것이다. 감각으로 이루어지는 ‘몸’으로 인하여 공간의 현상을 지각하는 과정을 중시한다. <그림2-5>¹⁸⁾는 메를로 폰티의 현상학 특성을 하나의 도식화로 표현하였다. 메를로 폰티가 말하는 공간성

첫 번째, 상·하에 대한 공간은 경험주의에 따라 인식된다는 것이다. 방향성과 공간으로 연출하는 감각적인 내용에 이미 즉각적으로 결정되어 경험하는 의식에 그대로 반영되는 것이라 한다.¹⁹⁾ 즉, 공간에서 체험자가 경험으로 형성되는 공간을 말하는 것이다. <그림2-5>를 통해 볼 수 있듯이 (E)사람이 거꾸로 있어도, 공간은 거꾸로 움직이지 않는다. (E)사람의 사·지각에 의해서만 거꾸로 보이는 경험이

17) 박상규, 『미학과 현상학, 예술출판사』, 1991, p.189

18) <그림 3>에서 공간의 빛 자연광과 인공과 모두를 포함한 그림이다.

19) 조광제, 『몸 의세계, 세계의 몸』, 서울: 이학사, 2004, pp.333-334

이루어진다. 체험자의 경험으로 움직이는 상·하 메트로 폰티의 공간성이다.

두 번째, 깊이의 공간성이다. 메트로 폰티에 따르면, 경험주의자인 버클리²⁰⁾는 거리 내지는 깊이는 주관적이라 했다. 그 이유로 그는 우리가 주어지는 사물의 앞만 볼 뿐 그 뒤를 볼 수 없기 때문이라고 말한다. 즉 앞과 더불어 뒤를 볼 수 있어야 깊이를 본다고 말할 수 있는데, <그림2-5>와 같이 체험자의 시선이 현재 자신이 서 있는 앞면만을 바라보기 때문에 그것은 평면에 불과하다는 것이다. 메트로 폰티 또한 경험자아를 주장하면서 <그림2-5>에서 체험자 (A), (B), (C), (D)의 시·지각의 경험을 통해 경험공간이 보이듯이 깊이에 대한 깊이 진정 체험자에게 주어지는 그대로의 깊이로써 ‘경험’에 의한 깊이의 공간성을 제시한다.

마지막으로 운동에 대한 공간성이다. 관찰자/체험자의 움직임에 따라 시선이 움직이고 그 공간마다 감각을 느끼며 공간성은 주체의 삶의 역동적인 상황이다. <그림2-5>에서 (A), (B), (C), (D)체험자들의 움직임에 따라 위치가 달라지므로 지각되는 공간이 다르게 나타난다. 객관적인 사물 간의 관계에서만 나오는 것이 아닌 주관적인 의식의 구성에 의한 것만도 아니라고 메트로 폰티의 비판적인 입장이다. 이를 통해 메트로 폰티의 마지막 공간성은 즉 체험자의 운동성에 의한 것임을 알 수 있다.

1) 메트로 폰티의 빛의 공간특성

메트로 폰티가 『행동의 구조』에서 밝히고 있는 현상학은 대단히 중요한 부분이다. 메트로 폰티의 빛의 공간특성은 '실재적인 빛(Lumiere)'과 '현상적인 빛(Lumiere phenomenological)'의 구분을 통해 객관적인 과학 세계와 현상세계 간의 대립을 이해시키고 있다. 가령 벽에 둥근 관점이 나타나 여기저기 위치를 바꿔 옮긴다면 그것을 보고 있는 '나'는 관점이 주위를 끄는 대로 그것을 향해 시선의 방향을 돌릴 것이다.²¹⁾ 이때 관점의 움직임은 나의 행동(시선의 움직임)을 유발한다. 이런 설명은 현상 그대로를 설명하는 것이다. 실재적인 빛을 찾는 것이

20) 근대 경험론의 핵심적인 인물인 조지 버클리(George Berkeley, 1685-1753)다. 그는 ‘보이는 것만 있다.’, 혹은 ‘보이지 않는 것은 없다.’고 말했다. 여기서 보이는 것은 표상 혹은 관념이다. 따라서 버클리의 주장은 ‘표상(혹은 관념)만 있다.’, ‘표상(혹은 관념)이 아닌 것은 없다.’는 것이 된다. 위에서 지각은 외부 대상과 표상으로 이루어졌다는 것이 자연스럽다고 했다.

21) 조광제, 전제서, p.337

다. 그러나 관점을 비추고 다시 반사되어 내 눈의 망막과 신경을 통해 뇌에 전달된 대상을 보게 하는 실재적인 빛은 나(체험자)에게 는 보이지 않는다. 과학적 관점에서 보면 자극은 실재적인 빛이고 이 자극이 주어지면 반응(결과로서 행동)을 한다. [자극→반응; 행동(결과)] 하지만 실제로는 반응이 자극되어 다시 우리의 반응을 촉구하는 것이다. [반응→자극(반응)] 메를로 폰티에 의하면 '현상의 장'에서 볼 때 과학적인 실재의 빛이 되는 순수한 자극은 없다. 자극이 이미 반응이다. 과학은 '실제적인 빛'을 연구하는 것이고 '실제'로 우리가 보는 것들은 과학의 실재적 빛이 아니라 '현상적인 빛'을 얘기한다. 우리가 지각하는 빛이란 실재적인 빛이 아니라 현상적인 빛이다. 실제 우리의 행동이 이루어지는 장은 과학에서 말하는 이른바 객관적이고 실재적인 순수한 '물리적 사태(事態)'가 아니라는 것이다. 메를로 폰티의 현상학 빛은 빛을 받아드린 나(체험자)가 느끼는 감각적인 자극을 말하는 것이다. 공간에서 비추어지는 빛은 실재적인 빛이 아닌 공간을 이루는 하나의 요소로써 작용한다. 공간의 하나의 요소로써, 체험자는 감각의 자극을 통해, 체험자와 공간은 움직이는 자극공간이 되고 공간의 다른 이야기를 할 수 있다. 메를로 폰티의 현상학적 표현특성을 통해 감각적인 지각의 표현을 다음[표2-2]²²⁾과 같이 정리하고자 한다.

[표 2-2] 메를로 폰티의 감각 및 지각표현

현상학적표현특성	표현방법		
형태(현상) 상·하 깊이(거리)	*신체의 공간적, 시각적 통일성, 상호 감각적 또는 감각 운동적 특성 *시각의 범위와 고유한 신체 빛과 그림자 - 체험자의 움직임으로 수축하고 팽창하며 마법적인 공간을 만들 공간의 상·하 깊이(거리)는 체험자의 움직임에 의해 만들어 짐		
'몸' 체험중심	감각이 있다면 모든 경험은 감각	인상으로서의 감각	신체적 감각은 없으나 직접적이면서 명백한 감각 대상을 본다. 이해한다.
		성질로서의 감각	감각한다. 등으로 의식해서 느끼는 감각
		자극으로서의 감각	감각 수용기에 의해 포착되는 반응 감각
시간/공간/운동	시간과 공간과 운동은 동시 다발적으로 이루어지는 형태로 관계체로 존재함		

22) 오세호, 전개논문, p.52

2) 형태(현상) 상·하 깊이(거리)

공간의 형태, 빛에 의해 나타나는 현상들이 현상의 장이다. 상·하, 깊은(거리) 신체감각의 자극의 장이다. 빛과 그림자는 공간속에서 팽창을 하면서 형태의 마법적인 형상을 만든다. 형태를 나타내는 긴장과 꼬임, 축소, 팽창 일어나면서 시각의 감각 운동을 자극시키는 현상의 장이다.

3) 경험에 의한 감각

감각하는 주체로서 본다는 것은 색이나 빛을 가지는 것이고 듣는다는 것은 소리를 담는 것이며, 감각한다는 것은 성질을 가지는 것이다. 감각한다는 의미를 무엇인가를 너무 잘 안다고 믿고 있다. 이것은 경험의 오류를 범하고 있는 것이다. 어떤 것들은 반드시 확인 가능한 사물들이 아니기 때문이며 보이는 것이 우리가 감각하는 것이 전부가 아니기 때문이다. 감각 이라는 것은 그 자체로 경험이며 안다는 것으로 인지하는 것은 오류이다. 감각은 있는 성질을 그대로 지각하는 것이다. 즉, 감각하고 지각한다는 것은 현상에 대해 그대로를 감각하는 순수한 상태를 말하는 것이다.

4) 시간/공간/운동

메를로 폰티가 말하는 시간적 의미는 흐르는 시간의 의미가 아니다. 과거의 시간을 통해 현재까지 현재의 경험에서 과거의 경험이 작용한다는 것이 아니다. 현재시점에 의한 시간과 공간, 운동을 이야기한다. 현상의 장에서 직접체험을 통해 경험하는 것, 감각하는 것이다. 직접 ‘몸’으로 움직임을 통해 감각 하는 것을 말한다.

3. 스티븐 홀의 현상학적 표현특성

스티븐 홀이 가장 주목하는 현상이 빛이라는 사실은 놀라운 일이 아니다. 그는 학자나 예술가뿐만 아니라 모든 사람이 그 다리를 건널 수 있기를 바란다. 즉, 현상학적 표현특성의 빛을 알아가길 바란다. 건축은 빛을 형상화하고 그것에 구조와 형태를 주며 그것을 이해할 수 있게 만듦으로써 인지할 수 있는 의미를 부여한다. 하지만 빛은 늘 모호하고 끊임없이 변화한다.²³⁾

스티븐 홀의 건축요소를 살펴보면, 건축+빛이라 할 수 있을 만큼 스티븐 홀 건축에서 쉽게 찾아 볼 수 있다. 빛의 형상화를 통해 ‘체험’하는 공간을 건축공간을 통해 독보적으로 보여준다. 스티븐 홀의 『스티븐 홀, 빛과 공간과 예술을 융합하다』를 통해 알 수 있는 사실은, 스티븐 홀은 메를로 폰티의 영향을 많이 받았다.²⁴⁾ 그는 상상력 자극을 위한 새로운 기폭제로서 사고와 감정은 융합되어야 한다고 했으며 특히 현상학에 관심이 많다. 인식과 육체 물리적 세계의 상호 작용에 관한 철학과 과학은 건축적 사고의 자연스러운 동반자이지만 좀처럼 사용하지 않는다. 스티븐 홀은 그것들을 건축을 통해 물질성과 현상 화의 연관을 통해 스티븐 홀만의 현상학적 특성을 살려 건축을 디자인한다.

스티븐 홀의 작품세계를 통해 기초 현상학적 표현특성과 다른 점을 살펴본다면 빛을 강조했다는 것이다. 현상학에서는 ‘몸’의 경험을 강조한다면, 스티븐 홀은 빛으로 형성된 건축공간 체험을 강조한다. 하지만 앞서 말했듯이 메를로 폰티의 영향을 받은 스티븐 홀의 건축공간은 현상학적 표현 특성이 충분히 잘 나타나 있다. 현상학적 특성을 건축으로 표현하는 스티븐 홀은 인간이 시공간 안에서 직접적으로 느끼는 황홀한 지식 즉, 감동의 순간에 깨닫는 아름다움을 그의 건축을 통해 표현하려 했다.

23) 이원경, 스티븐 홀, 『스티븐 홀, 빛과 공간과 예술을 융합하다』, 파주: 파주출판도시, 2012, p.337

24) 상계서, p.13

[표 2-3] 스티븐 홀의 건축 작품분석

분류	작품명	년도	이미지	컨셉
1	벨레뷰 미술관 ²⁵⁾	1991- 2001		구성개념은 3중성(Triplenss) 변증법적인 성격을 갖지 않는 경험과 사고 그리고 관계의 개방성이 3개 층을 이루어짐. 서로 다른 종류의 빛을 갖는 세 개의 갤러리 동선 체계 등에 각각 독자적인 성격을 부여한다.
2	난징 건축 박물관 ²⁶⁾	2002		평행 원근법적 공간의 필드와 정원의 검은 흙벽으로 이루어져 있다. 반투명한 이중벽으로 이루어진 상층부 갤러리에서는 강철지대의 그림자가 마치 환영처럼 비친다.
3	Nelson- Atkins Museum ²⁷⁾	2005- 2011		넬슨-애킨스 미술관을 확장한 이 건물은 건 축과 풍경을 융합하여 관람객 개개인의 움 직임을 통해 시간과 공간속에서 인지되는 경험적 건축을 구현 한다.

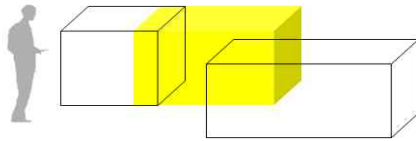
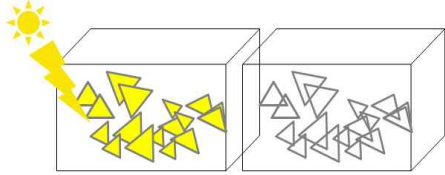
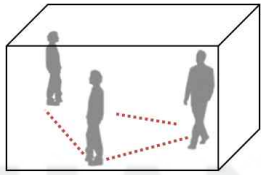
스티븐 홀의 건축 작품을 [표 2-3]과 같이 정리 하였다. 이를 통해 현상학적 표현 특성을 알아보고자 한다. 스티븐 홀은 건축의 공간을 통해 유입되는 빛의 체험을 중요시 하고 있다. 건축물을 보면 알 수 있듯이 빛의 다양성을 공간에서 볼 수 있다. 스티븐 홀의 건축 작품 중에서 뮤지엄, 미술관 중심으로 전시체험공간과 관련된 건축작품을 분석하였다. 다음 [표2-4]와 같이 스티븐 홀의 건축 작품을 통해 현상학적 표현 특성을 표출 하였다.

25) 이원경, 전게서, p.394

26) 상계서, p.394

27) 상계서, pp.318-319

[표 2-4] 스티븐 홀의 건축작품 현상학적 표현특성

분류	작품명	현상학적 표현 특성	
1	벨레뷰 미술관		비례와 스케일 다양한 빛 체험
2	난징 건축 박물관		빛과 그림자 색 빛+물성을 통해 공간의 다양한 빛의 공간
3	Nelson-Atkins Museum		관람객 개개인의 움직임을 통해 시간과 공간속에서 인지되는 경험

스티븐 홀 건축 첫 번째, 벨레뷰 미술관 건축을 통해 알 수 있는 현상학적 표현 특성은 비례와 스케일공간에 대한 체험이다. 다양한 공간의 형태들이 어울려져 하나의 건축을 이루고 있다. 다양한 덩어리의 건축물 공간은 3가지 갤러리 공간을 갖고 있는데, 각 공간별로 빛의 표현이 다르게 공간으로 유입된다. 다양한 비례와 스케일로 얻어지는 빛의 표현공간이다.

두 번째, 난징건축박물관 ‘빛+물성’ 으로 빛의 그림자를 이용하여 건축을 표현하였다. 빛과 함께 만나 이루는 그림자의 표현을 빛+강철, 빛+유리, 빛+검은 흙벽, 재료의 다양성을 이용하여 빛의 그림자를 공간속에 표현하였다. “빛과 그림자와 색“의 현상학적 표현특성을 찾아 볼 수 있다.

세 번째, Nelson-Atkins Museum을 통해 “대지 건물의 상호얹힘“의 현상학 표현특성을 찾아 볼 수 있다. 대지와 건축물이 하나로 어울려져 있다. 서로 얹혀있는 건물은 자연과 함께 융화가 되어 있다. 스티븐 홀 건축 작품을 통해 쉽게 찾아 볼 수 있는 현상학적 표현 특성은 다양한 빛의 체험이다.

스티븐 홀은 다양한 빛의 표현으로 인해 모호하기 만한 빛을 신비로움과 새로운 감각을 형성시키는 공간으로 승화 시켜 표현한다. 빛으로 만들어진 공간은 체험자들에게 경험의 장소가 된다.



4. 메를로 폰티와 스티븐 홀 현상학적 표현특성 관계

메를로 폰티의 현상학적 특성을 비교분석 하면, 메를로 폰티는 현상학에 대한 이론적 배경을 다뤘다면 스티븐 홀은 메를로 폰티의 영향으로 빛을 이용하여 건축과 공간에 현상학의 특성을 표현한 건축가라고 할 수 있다. 스티븐 홀은 메를로 폰티의 현상학적 표현특성을 공간에서 체험자가 감각적으로 느낄 수 있는 공간으로 승화시켰다고 할 수 있다. 메를로 폰티²⁸⁾와 스티븐 홀²⁹⁾의 현상학적 표현특성을 정리하였다. 메를로 폰티의 현상학적 표현특성은 ‘몸’체험 스티븐 홀의 현상학적 표현특성은 ‘빛’이라 할 수 있다. 현상학적인 빛, 공간 속에서 나타나는 빛은 빛의 움직임에 따라 체험자의 감각에 따라 공간의 감각체험은 달라진다고 할 수 있다. 메를로 폰티와 스티븐 홀의 현상학표현 특성을 이론 고찰한 특성을 정리한 내용은 다음[표 2-5]과 같다.

메를로폰티와 스티븐 홀의 현상학적 표현 특성을 통해 빛의 유무에 따른 전시체험공간 구성을 분석하기 위한 기준으로 현상학의 특성을 고찰한 것이다. [표 2-5]와 같이 메를로폰티와 스티븐 홀의 현상학적 표현특성은 서로 연관성이 높다고 할 수 있다. 하지만 특성 중 메를로폰티는 공간에서의 ‘몸(체험)’을 중요시 한다면, 스티븐 홀은 공간에서의 ‘빛(체험)’을 중요시 한다고 할 수 있다.

이를 통해 본 연구는 [표 2-5]와 같이 메를로폰티와 스티븐 홀의 현상학표현 특성을 정리하였다.

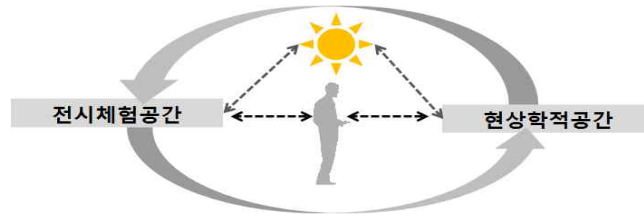
[표 2-5] 메를로 폰티와 스티븐 홀 현상학적 표현특성

분류	메를로-폰티	스티븐 홀
현상학 표현특성	상·하	대지의 주변 환경, 상호윤희
	깊이(거리)	빛과 그림자, 색
	운동	비례와 스케일
	공간에서의 몸(체험)중심	공간에서의 빛(체험) 중심

28) 류익근, 메를로폰티, 『지각의현상학』, 서울: 문학과지성사, 2002, p.337

29) 이원경, 전계서, pp.370-424

제 3 절 전시체험공간과 현상학적표현특성 관계



<그림 2-6> 전시체험공간과 현상학적 표현특성 관계

위에서 현상학적 표현특성과 전시체험공간구성에 대한 이론적 고찰을 통해 전시 체험공간과 현상학적 표현특성의 관계를 분석하고<그림2-6>과 같이 도표화 하여 전시체험 공간과 현상학적 표현특성 공간관계를 도표화 하였다.

<그림2-6>도표화를 통해 전시체험공간과 현상학적 공간 모두 체험자와 빛을 중심으로 이루어지는 공간임을 알 수 있다. 전시체험공간과 현상학적 표현특성은 상호작용 되는 특성이 많다.

첫째, 체험자 감각중심으로 공간이 만들어진다. 감각을 지각하는 빛은 공간과 감각에서도 중요한 요소이다. 앞에서 언급했듯이 현상학적 공간에서도 메를로 폰티와 스티븐 홀 두 사람 또한 공간을 지각하는 경험주의 공간이다. 시·감각을 통해 공간을 지각하는 현상이 나타나기 때문이다. 체험자의 감각을 중시하는 현상학적 표현과 전시체험공간은 빛으로 만들어진 공간 속에서 어떤 것보다 체험자가 담아가는 공간인식을 이야기하고 있다.

둘째, 체험자의 움직임에 따라 변화하는 움직임이다. ‘체험’이란 뜻은 자기가 몸소 겪거나 그런 경험을 뜻한다. 전시체험공간구성 현상학적 표현은 ‘체험’ 즉 체험자의 움직임을 중요시한다.

셋째, 이렇게 전시체험공간 구성을 통해 현상학적 표현특성을 분석하고 빛의 유무에 따라 공간체험을 통해 감각의 변화를 통해 현상학적표현 특성이 어떻게 구성되는지 체험자를 통해 분석 하고자한다. 전시체험공간과 현상학적 공간 개념의 공통점과 차이점을 분류. 분석한 내용은 [표 2-6]과 같다. [표 2-6]는 전시체험 공간과의 현상학적 공간을 비교분석을 통해 서로의 연관관계를 분석한다.

[표 2-6]를 통해 분석결과, 전시체험과 현상학의 공통점과 차이점을 찾아볼 수 있다.

[표 2-6] 전시체험공간과 현상학적 표현특성의 공통점과 차이점

분류	전시체험공간	현상학적 공간
공통점	시·지각 중심	몸-(체험)중심
	빛의 공간표현	빛의 공간감각
	체험자움직임	몸의 움직임(현상)
	장소성(공간의 의미)	선험적 보다 경험과 장소중심
차이점	선험적+경험	경험

전시체험공간과 현상학적 표현특성의 공통점은 다음과 같다. 첫째, 공간에서의 중심이 ‘감각’이라는 것이다. 시·지각 중심의 전시체험공간과 몸-체험중심의 현상학적 공간은 모두 인간의 감각을 중요시 하고 있다. 둘째, 빛의 공간 표현 및 빛으로 인한 공간감각에 중요시 하고 있다. 빛에 의해 형성 되는 공간은 체험자에게 감각자극 요소가 되며, 빛으로 인해 다양한 공간이 연출되며 형성된다. 빛의 자유로운 표현은 체험들에게 새로운 감각형성을 시킨다. 빛은 늘 모호하며 끊임없이 변화하고 발전된다. 공간속에서 빛의 영향력은 감각자극 요소뿐만 아니라 다양하다고 할 수 있다. 빛으로 인한 공간표현과 공간감각을 중요시하는 전시체험공간과 현상학적표현특성의 공통점으로 볼 수 있다. 다양한 공간은 체험자들로 하여금 움직임을 자극시킨다. 전시체험공간과 현상학적 공간 모두 체험자의 감각으로 이루어지는 현상에 대한 지각을 중요시한다. 공간의 주체가 사람의 움직임, 감각 형성이다.

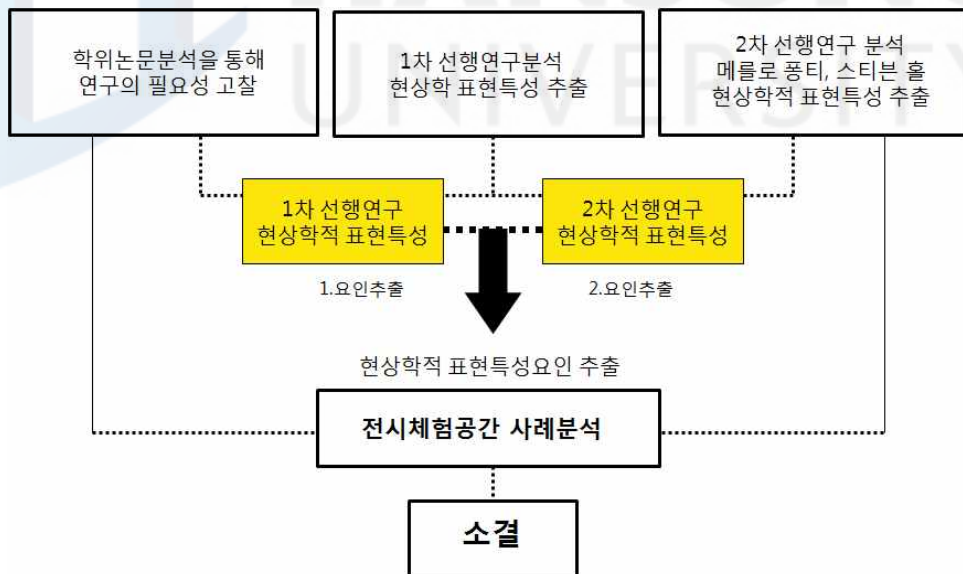
마지막으로 두 공간관계의 차이점으로는 전시체험공간에서는 선험적+경험을 중시한다. 이전의 체험으로 인해 전시체험공간을 이해하고 알아갈 때, 또 다른 학습이 이루어진다. 하지만, 현상학적 공간은 선험적자아 보다는 현재의 공간에서 느껴지는 경험을 통해 공간을 지각하는 것을 강조한다.

제 3 장 현상학적 표현특성 요인분석 및 사례연구

제 1 절 현상학적 표현특성의 요인분석

1. 현상학적 표현특성의 요인분석 흐름도

선행연구 및 요인분석은 다음과 같다. 현상학적 표현특성 요인추출은 다음 <그림 3-1>과 같다. 학위논문분석을 통해 연구의 필요성을 고찰 하였고, 1차 선행연구 분석을 통해 현상학표현특성을 분석하여 2차 선행연구 분석을 통해 현상학적 표현특성 요인을 추출하였다. 2차 선행연구 분석을 통해 ‘몸’의 체험을 중시하는 메를로 폰티 견해와 ‘빛’을 공간 생성의 주체로 본 스티븐 홀의 빛에 대한 관점과 견해를 중심으로 현상학적 표현특성을 추출 하였다.



<그림 3-1>현상학적 표현특성 요인분석 흐름도

2. 현상학적 표현특성의 선행연구 범위 및 분석

1차 현상학적 표현특성에 관한 선행연구 선정 기준은 2000년 이후에 현상학 표현특성, 전시체험공간 중심으로 한 연구이다. 1차 선행연구는 앞서 1장 서론의 선행연구검토를 통해 정리된 선행연구와 같다. 선행연구의 현상학 표현특성 중 중복된 의미나 하위개념에 속하는 요인들을 통폐합하여 15개의 요인을 추출하여 재정리 하였다. 7개의 1차 선행연구는 [표 3-1]과 같다.

[표 3-1] 현상학적 표현특성에 관한 1차 선행연구 분석

	발행일	저자명	연구내용	현상학표현특성
1	2013	한세미 ³⁰⁾	현상학적 관점으로 본 현대 뮤지엄 전시공간의 관람자와 대상에 관한연구	장소, 시간, 움직임, 공감각, 기억
2	2013	김시내 ³¹⁾	안도 타다오의 박물관 건축공간에 나타난 현상학적 표현에 관한 연구	상·하, 깊이, 운동, 장소, 신체감각
3	2010	홍미은 ³²⁾	현상학적 공간 지각특성을 중심으로 한 박물관 커뮤니케이션에 관한연구	상호작용의 공간, 움직임에 의한 확장적 공간, 장소의 상징화 공간, 시간성에 의한 현상변화 공간
4	2010	오세호 ³³⁾	박물관 전시공간의 감각론적 특성에 관한 연구	몸, 상하(정위), 깊이, 운동, 시간, 장소, 상호감각, 교차
5	2008	송아람 ³⁴⁾	메를로 폰티와 미술공간의 관계연구	신체의 움직임, 감각과 기억 시간성
6	2007	서수경 ³⁵⁾	뮤지엄의 감성적 공간 특성에 관한 연구	신체의 움직임, 감각과 기억, 시간성
7	2005	이숙경 ³⁶⁾	감각의 이론적철학과 메를로 폰티의 현상학으로 공간연구	형태, 경험 시간, 공간, 운동

- 30) 한세미, 「현상학적 관점으로 본 현대 뮤지엄 전시공간의 관람자와 대상에 관한 연구」, 건국대 석사논문, 2013
- 31) 김시내, 「안도 타다오의 박물관 건축공간에 나타난 현상학적 표현에 관한 연구」, 건국대 석사논문, 2013
- 32) 홍미은, 「현상학적 공간 지각 특성을 중심으로 한 박물관 커뮤니케이션 향상에 관한 연구」, 홍익대 석사논문, 2010
- 33) 오세호, 「박물관 전시공간의 감각론적 특성에 관한 연구」, 국민대 석사논문, 2010
- 34) 송아람, 「메를로 폰티와 미술공간에 특성에 관한 연구」, 건국대 석사논문, 2008
- 35) 서수경, 「뮤지엄 감성적 공간 특성에 관한 연구」, 국민대 박사논문, 2007
- 36) 이숙경, 「감각체험을 위한 전시공간에 관한 연구」, 국민대 석사논문, 2005

[표 3-2] 현상학적 표현특성 선행연구 1차 요인분석

1차 현상학적 표현특성 요인분석															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	장소	비례와 스케일	운동	체험(빛)	움직임	공감각	기억	상호 작용	현상 변화	체험	감각	시간의 지속과 지각	체험(몸)	깊이	상·하
A1			●							●	●		●		●
A2	●			●	●	●	●								
A3	●			●	●			●	●						
A4	●		●	●				●		●	●		●		●
A5				●	●		●			●	●				
A6										●	●				
A7				●						●					
합계	3	0	2	5	3	1	2	2	1	5	4	0	2	0	2

1차 선행연구를 통해 [표 3-2]와 같이 현상학적 표현특성 요인을 추출 하였다. 15개의 현상학적표현특성 중 4-체험(빛), 10-체험, 11-감각이 가장 많은 공통된 특성요인 이었다. 그리고 1-장소, 3-운동, 5-움직임, 7-기억, 8-상호작용, 13-체험(몸), 15-상하, 6-공감각, 9-현상변화, 2-비례와 스케일, 12-시간의 지속과 지각 순으로 나타났다.

현상학 표현특성의 요인추출을 위해 선행연구의 선정 기준은 ‘건축도시연구정보센터’를 통해 현상학, 건축, 공간 ‘핵심어’ 기준과 최신 순으로 선정하여 결과를 도출하여 정리했다. 선행연구 된 핵심어를 현상학, 건축, 공간으로 분석결과, 다음과 같다. 메를로 폰티 16건, 스티븐 홀 4건, 숄츠 2건, 기타 2건

[표 3-3] 메를로 폰티 현상학적 표현특성에 관한 2차 선행연구 분석

분류	순서	년도	연구자	논문주제	현상학표현특성
메를로 폰티	A1	2012.10	김시내 ³⁷⁾ 김문덕	안도타다오의 박물관 건축공간에 나타난 현상학적 표현에 관한연구	현상학, 박물관, 메를로폰티 (상하, 깊이, 운동) 안도타다오
	A2	2011.11	정진원 ³⁸⁾ 소병일	현대 성당 공간구성요소의 현상학적 표현 방법에 관한 연구	상하, 깊이, 거리 시간, 운동, 장소, 신체감각
	A3	2007.11	송아람 ³⁹⁾ 김문덕	박물관공간에 나타난 현상학적 특성에 관한 연구	현상학 (시·지각, 움직임, 빛과 색채, 장소성), 박물관, 체험, 전시
	A4	2006.12	이찬 ⁴⁰⁾ 김태우	메를로-폰티의 현상학을 통해서 본 한 국전통공간의 특성에 관한 연구	메를로폰티 (상하, 깊이, 운동, 장소), 현상학, 신체, 체험, 공간지각, 전통공간, 독락당
	A5	2006.11	김미례 ⁴¹⁾ 김문덕	종교공간에 있어서 현상학적인 빛의 연출에 관한 연구	빛, 종교건축, 현상학(시간의 연속성, 인지성, 탈물질성, 환상성), 메를로 폰티, 공간인지
	A6	2006.04	서정연 ⁴²⁾	현대건축의 공간구성에서 나타나는 현상학적 중심성에 관한 연구	현상학적 중심성, 탈중심, 경계, 축, 체험
	A7	2005.11	곽문정 ⁴³⁾ 조용수	메를로폰티의 현상학적 공간지각 방법을 통한 체험된 건축 공간 연구	메를로폰티 (상하, 깊이, 운동) 현상학, 공간 지각, 체험된 공간, 체험
	A8	2005.10	곽문정 ⁴⁴⁾ 김기수 조용수	메를로폰티의 신체현상학을 통한 체험된 건축공간 연구	메를로폰티 (상하, 깊이, 운동), 현상학, 공간지각, 체험된 공간

37) 김시내, 김문덕, 「안도 타다오의 박물관 건축공간에 나타난 현상학적 표현에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회 학술논문발표대회 논문집』, 통권29호, 2012

38) 정진원, 소병일, 「현대 성당 공간구성요소의 현상학적표현 방법에 관한 연구」, 『대한건축 학회논문집』, 제27권 제11호 통권277호, 2011

39) 송아람, 김문덕, 「박물관공간에 나타난 현상학적 특성에 관한연구」, 『한국실내디자인학회 학술발표대회 논문집』, 제9권 2호, 2007

40) 이찬, 김태우, 「메를로-폰티의 현상학을 통해서 본 한국전통공간의 특성에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제 17권2호 통권67호, 2008

41) 김미례, 김문덕, 「종교공간에 있어서 현상학적인 빛의 연출에 관한 연구」, 『한국실내 디자인학회 학술발표대회논문집』, 제8권 2호, 2006

42) 서정연, 「현대건축의 공간구성에서 나타나는 현상학적 중심성에 관한 연구」, 『한국실내 디자인학회 논문집』, 제15권 2호 통권55호, 2006

43) 곽문정, 조용수, 「메를로폰티의 현상학적 공간지각 방법을 통한 체험된 건축 공간 연

으로 나타났다. 총 24건의 선행연구를 추출할 수 있었다. 선행연구를 통해 현상학표현특성 결과 중 선행연구가 많이 진행된 메를로 폰티 16건, 스티븐 홀 4건의 연구를 선정하고, 2000년 이후의 선행연구를 선정하여 현상학표현특성 요인을 추출하기 위해 다음 [표 3-3]-메를로 폰티, [표 3-4]-스티븐 홀과 같이 선행연구를 년도, 연구자, 논문주제, 핵심어로 정리하였다. 메를로 폰티와 스티븐 홀의 공통점만 추출하는 것이 아닌 전시체험공간에서의 ‘몸’에 의한 체험과 빛의 유무에 따른 현상학적 표현특성을 도출하기 위해 각각의 핵심어를 도출하였다.

[표 3-4] 스티븐 홀 현상학적 표현특성에 관한 2차 선행연구 분석

분류	순서	년도	연구자	논문주제	현상학표현특성
스티븐 홀	B1	2005.12	손광호 ⁴⁵⁾ 김강섭	종교건축수공간의 현상학적 특성과 의미에 관한연구	빛과 그림자, 밤의 공간성, 시간의 지속과 지각, 물, 소리 디테일, 비례와 스케일, 대지의 주변, 환경, 상호엄힘, 색
	B2	2004.04	길성호 ⁴⁶⁾	현대 건축가의 신체 담론에 나타난 공간성 비교연구	대지, 현상, 관념의 상호엄힘, 틈, 공간과 시간에 따라 변화되는 현상
	B3	2003.08	김영희 ⁴⁷⁾	스티븐 홀의 ‘스트레토 하우스’에서의 바르투크의 ‘현파타악기와 체레스타를 위한 음악’의 표현에 관한 연구	스티븐 홀, 현상학, (빛과 신체의 움직임) 빛과 물의 작용
	B4	2001.06	안우진 ⁴⁸⁾ 손광호 고성룡	스티븐 홀 작품에 나타난 현상학적 빛과 물의 공간작용	빛과 그림자, 밤의 공간성, 시간의 지속과 지각, 물, 소리, 디테일, 비례와 스케일, 대지의 주변환경

- 구」, 『대한건축학회 학술발표대회논문집』, 제1권 1호 통권1호
- 44) 박문정, 김기수, 조용수, 「메를로폰티의 신체현상학을 통한 체험된 건축 공간 연구」, 『대한건축학회 창립60주년기념 학술발표대회논문집』, 제25권 제1호, 2005
- 45) 손광호, 김강섭, 「종교건축 수공간의 현상학적 특성과 의미에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제14권 6호 통권53호, 2005
- 46) 길성호, 「현대 건축가의 신체 담론에 나타난 공간성 비교연구」, 『대한건축학회논문집』 제20권 4호, 2008
- 47) 김영희, 「스티븐 홀의 ‘스트레토 하우스’에서의 바르투크의 현파타악기와 체레스타를 위한 음악’의 표현에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 39호, 2003
- 48) 안우진, 손광호, 고성룡, 「스티븐 홀 작품에 나타난 현상학적 빛과 물의 공간작용」, 『한국실내디자인학회논문집』, 27호, 2001

[표 3-5] 현상학적 표현특성에 관한 2차 요인분석

현상학표현특성															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
		장 소	빛과 그림자색	비례와 스케일	운동	체험 -(빛)	움직임	공감 각	기억	상호 작용	현상 변화	감각	시간의 지속과 지각	체험 -(몸)	깊이
메 를 로 폰 티	A1			●	●		●	●						●	●
	A2				●							●		●	●
	A3		●		●	●	●							●	
	A4	●						●					●	●	
	A5					●							●	●	●
	A6			●										●	●
	A7						●							●	●
	A8												●	●	●
스 티 븐 홀	A9		●	●		●							●		
	A10		●			●				●	●		●		
	A11			●		●	●			●			●		
	A12		●			●							●		
	합계	1	4	4	3	6	4	2	0	2	1	1	7	8	6

[표 3-3], [표3-4] 선행연구를 통해 추출한 현상학적 표현특성 15개 요인을 [표 3-5]와 같이 나열 하였다. 그 과정에서 동일한 의미와 단어의 항목은 합쳐 분류 하였다. 추출한 현상학적 표현특성으로 선행연구로 많이 다뤄진 현상학적 표현특성 요인을 추출하여 [표 3-6]과 같이 재정리 하였다. [표 3-6]는 다음과 같다. 메를로 폰티 선행연구에서는 A1-체험공간(몸), A2-움직임에 의한 현상변화, A3-공감각적 체험, A4-상하·깊이·운동 스티븐 홀의 선행연구에서는 B1-체험공간(빛), B2-빛과 그림자 색, B3-시간의 지속과 지각, B4-비례와 스케일 요인을 추출하였다.

[표 3-6] 현상학적 표현특성 요인추출

분류	메를로 폰티		스티븐 홀	
현상학 표현특성	A1	체험공간-(몸)	B1	체험공간-(빛)
	A2	움직임에 의한 현상변화	B2	빛과 그림자 색
	A3	공감각적 체험	B3	시간의 지속과 지각
	A4	상하·깊이·운동	B4	비례와 스케일

제 2 절 빛의 전시체험공간 사례분석

사례분석 대상으로 빛을 이용한 전시체험공간을 선정하였다. 현상학적 표현특성요소 ‘빛’에 대한 분석을 중심으로 빛의 유무에 따른 현상학적 표현특성을 분석하고자 빛을 이용한 전시체험 공간을 선정하였다. 전시체험 공간 구성을 통해 현상학적 표현특성에서 중요시하는 감각자극 요소인 빛 요소를 추출하여 전시체험공간구성 대상을 [표 3-7]과 같이 정리하였다. 빛을 이용한 전시체험공간구성 중심으로 최근 2011-2013년까지의 전시 체험공간 구성으로 최근에 전시된 공간구성으로 선정하였다. 선정된 전시 체험공간을 [표 3-6]의 현상학특성 요소를 통해 현상학적 특성을 분석하였다. 사례분석 공간의 특징은 각 공간별 현장방문을 통해 조사 실시하여 분석했다.

[표 3-7] 빛을 이용한 전시체험공간 사례분석

분류	년도	전시체험공간	주관 및 작가	공간특징
A	2013	한솔뮤지엄	안도 타다오	빛의 유입에 따라 변화하는 공간.
B	2013	한솔뮤지엄	제임스 터렐	빛과 공간의 예술가
C	2013	버티고 타워	어둠속의 대화 (N-VISIONS)	빛이 없는 어둠속의 공간
D	2013	예술의전당	빛-빛나는 미술관 (백남준 외)	빛의 다양성이 표현된 공간
E	2011	상상톡톡 미술관	크루즈 디에즈	빛과 색이 다양하게 표현된 공간







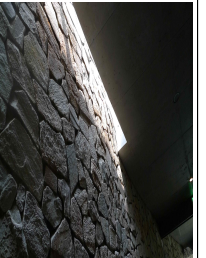

[표 3-8] 사례조사 분석 모델

분류	전시체험공간명칭 (작가 및 건축가)	개요	년도	
			위치	
			형식	
		전시체험 공간컨셉		
전시체험 공간특징				
전시체험 공간 현상학적 이미지	메를로 폰티			
	A1	A2	A3	A4
	체험공간-(몸)	움직임에 의한 현상변화	공감각적 체험	상하·깊이·운동
	스티븐 홀			
	B1	B2	B3	B4
	체험공간-(빛)	빛과 그림자 색	시간의 지속과 지각	비례와 스케일
현 상 학 적 표 현 특 성	메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸)	
		A2	움직임에 의한 현상변화	
		A3	공감각적 체험	
		A4	상하·깊이·운동	
	스 티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	
		B2	빛과 그림자 색	
		B3	시간의 지속과 지각	
		B4	비례와 스케일	

1. 한솔뮤지엄의 전시체험공간분석

안도 타다오의 한솔뮤지엄, 공간을 하나의 전시체험공간으로 분석하였다. 한솔뮤지엄 전시체험공간에 대한 사례분석은 다음 [표 3-9]과 같다. [표 3-9] A1, A2, A4 체험공간속에서 체험자의 움직임에 따라 변화하는 공간이다. 체험자가 움직일 때 마다 다양한 공간이 연출 된다. A4 내부 공간속으로 유입되는 빛과 공간은 밖에 보이는 수 공간과 함께 끊임없이 연장되는 공간이 연출 된다. 안도 타다오의 공간중 하나의 특징이다. 공간속에서 체험의 빛으로 다양한 공간을 형성시킨다.

[표 3-9] 한솔뮤지엄 전시체험공간 사례분석

분류	전시체험공간명칭 (작가 및 건축가)	개요	년도	2013
			위치	한솔뮤지엄
			형식	전시체험공간
A	한솔뮤지엄 (안도 타다오)	전시체험 공간컨셉	빛의 변화의 따라 변화하는 뮤지엄의 다양한 공간체험.	
전시체험 공간특징	뮤지엄의 건축의 형태에 따라 자연의 빛이 자연스럽게 유입된다. 체험자는 공간속에서 다양한 빛의 유입을 체험한다. 빛의 변화에 따라 공간은 변화한다.			
	메를로 폰티			
전시체험 공간 현상학적 이미지	A1	A2	A3	A4
	체험공간-(몸)	움직임에 의한 현상변화	공감각적 체험	상하·깊이·운동
				
	스티븐 홀			
	B1	B2	B3	B4
	체험공간-(빛)	빛과 그림자 색	시간의 지속과 지각	비례와 스케일
				

현 상 학 적 표 현 특 성	메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸)	‘스톤가든’은 9개의 부드러운 곡선의 스톤 마운드로 구성되어 있다. 체험자 보다 높이 쌓아 있는 돌들 옆을 걸으며 바람과 함께 자연을 몸으로 직접 체험 하는 공간이다.
		A2	움직임에 의한 현상변화	빛의 유입의 변화로 공간은 다양하게 뚫려 있기도 하며 선형이기도 하다. 공간의 형태에 따라 체험자들의 움직임은 변화 하며 현상 또한 변화한다.
		A3	공감각적 체험	공간속에서 빛으로 인해 여러 감각이 일깨워 진다.
		A4	상하·깊이·운동	공간의 깊이는 알 수 없다. 끝과 끝이 없는 공간들이다. 체험자의 움직임에 따라 깊이와 상하의 공간은 수시로 변화하며 공간마다 만나는 디테일은 직접 체험을 통해 감각으로 알 수 있다.
	스 티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	어두운 공간속에서 한줄기 자연적인 빛으로 인해 공간은 나눠지기도 하며 하나의 공간이 되기도 한다. 빛은 다양한 공간을 연출시키며 체험자들에게 새로운 공간을 체험하게 한다.
		B2	빛과 그림자 색	빛은 그림자와 함께 공간을 형성 시킨다. 다양하고 재미있는 체험 감각 요소이다.
		B3	시간의 지속과 지각	시간의 변화의 따라 체험자마다 지각하는 현상은 다르다.
		B4	비례와 스케일	가늠할 수 없는 비례와 스케일은 체험자들에게 자극시키는 체험요소가 된다.

[표 3-9](A1) ‘스톤가든’은 9개의 부드러운 곡선의 스톤 마운드로 구성되어 있다. 체험자들에게 자연을 통해 다양한 요소로써 감각을 자극하는 공간이다. [표 3-9](A3) 공감각적 체험은 공간속으로 유입된 빛으로 인해 여러 감각들의 자극을 통해 공간의 공감각적 체험이 이루어진다.






[표 3-9](A4)공간의 깊이는 알 수 없다. 체험자의 움직임에 따라 변화하는 공간들이다. 체험자의 움직임에 따라 깊이와 상하의 공간은 수시로 변화하며 공간마다 만나는 디테일은 직접 체험을 통해 감각으로 알 수 있다.

[표 3-9](A2),(B1),(B2),(B3) 공간은 빛의 유입으로 공간이 형성되며 빛과 시간의 흐름에 따라 공간은 점점 변화한다. 빛의 공간은 빛과 그림자가 함께 공간을 이룬다. 체험자들은 빛의 공간속에서 빛의 감각자극을 통해 움직임이 형성되며, 체험자의 움직임에 따라 공간은 변화한다. 공간은 체험자와 함께 이루는 것이다. [표 3-9](B4)와 같이 비례와 스케일의 변화로 써, 일상공간에서 느끼지 못하는 체험을 통해 체험자들에게 호기심과 재미를 유발 시킨다. 비례와 스케일은 체험자의 움직임에 따라 가늠할 수 있으며, 다양한 비례와 스케일의 변화는 체험자의 움직임에 의해 공간 현상이 변화된다.

2. 제임스 터렐 전시체험공간분석

제임스 터렐 전시체험공간에 대한 사례분석은 다음 [표 3-10]과 같다. 제임스 터렐의 전시체험공간은 공간 전체를 이용하여 빛이 중점으로 공간구성이 이루어져 있지만, 결국 체험자의 내면의 빛을 중시한다. 공간의 깊이와 상·하를 알 수 없다. 제임스 터렐의 작품에서 가장 두드러지는 현상학 표현특성이다. 빛으로 만들어진 공간은 천장, 바닥, 벽의 끝을 알 수 없다. 체험자의 움직임과 바로 보이는 현상학적 공간인 것이다. 제임스 터렐의 전시체험공간은 내면의 빛으로 체험자마다 다른 공간감각을 느낀다. 공간을 통해 체험자는 이전의 경험보다는 현재의 공간 속에서 빛의 현상을 통해 체험한다.

[표 3-10] 제임스 터렐 전시체험공간 사례분석

분류	전시체험공간명칭 (작가 및 건축가)	개요	년도	2013
			위치	한솔뮤지엄
			형식	전시체험공간
B	Skyspace, Horizon, Ganzfeld, Wedgework (제임스 터렐)	전시체험 공간컨셉	빛과 공간예술을 체험하는 공간	
전시체험 공간특징	빛으로 공간을 만들어 색의 다양함을 몸으로 체험하는 공간. 체험자의 움직임에 따라 변화하는 공간과 색.			
전시체험 공간 현상학적 이미지	메를로 폰티			
	A1	A2	A3	A4
	체험공간-(몸)	움직임에 의한 현상변화	공감각적 체험	상하·깊이·운동
				
	스티븐 홀			
	B1	B2	B3	B4
	체험공간-(빛)	빛과 그림자 색	시간의 지속과 지각	비례와 스케일
				
				

현 상 학 적 표 현 특 성	메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸)	직접 몸으로 체험하는 공간 빛은 공간속에서 착각을 일으킨다.
		A2	움직임에 의한 현상변화	체험자의 움직임에 따라 변화하는 빛의 현상변화.
		A3	공감각적 체험	빛으로 공간 전체를 이룬다. 하나의 공간으로 공감각적 체험을 경험한다.
		A4	상하·깊이·운동	상하, 깊이, 운동 등 공간속에서 움직임을 통해 알아간다.
	스 티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	어떤 실제적 재료도 사용하지 않고 빛의 장막만으로 공간을 형성. 빛의 변화로 공간의 체험 속에서 다양한 공간체험형성.
		B2	빛과 그림자 색	빛이 아니라 빛 자체의 정체성 즉 빛의 투명성, 불투명성, 부피, 색등을 지각하게 된다.
		B3	시간의 지속과 지각	공간속에서 시간에 따라 빛은 변화하며 지각하는 현상도 변 화한다.
		B4	비례와 스케일	빛으로 공간속에서 비취 비례와 스케일을 상상할 수 없을 만큼 표현한다.

[표 3-10](A1), 공간의 천정을 통해 자연의 빛이 유입된다. 빛은 시간의 흐름에 따라 빛의 색이 변화하면서 각각의 다른 공간을 형성한다. 공간속에서 체험자의 위치에 따라 체험자의 현상학표현특성은 달라진다. 또한, 호라이즘 공간은 빛의 움직임에 따라 공간은 변화한다. 빛의 일출일몰에 따라 안쪽 공간속에 있는 인공조명으로 만들어진 프레임 빛은 자연광의 빛에 따라 변화한다. 빛의 움직임을 직접 몸으로 체험하는 공간이다.



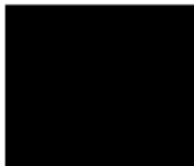





[표 3-10](A2),(B1),(B2),(B3) 빛으로 벽을 가득 채운 공간과 빛으로 표현된 푸른 프레임의 끝은 어디인지 모르지만, 체험자의 움직임에 따라 위치변화 때문에 공간의 깊이를 느낄 수 없다. 체험자의 움직임을 유도시키는 공간이다. 현상학적 표현특성 ‘움직임’을 이용한 전시체험공간 구성이다. [표 3-10](B4), 빛으로 입체감을 형성시킨다. 공간 속에 채워진 빛에 의한 경험을 구성한 공간이다. 제임스터렐이 표현하는 ‘빛’은 명상적인 감정에 빠지게 하는 심리적인 빛, 그리고 영적인 빛으로써 체험자들이 직접 작품과 공간을 통해 ‘내면의 빛’의 체험을 이야기한다. 빛은 평평한 벽면에 빛을 투사해 입체적인 사각형을 만들며 빛은 벽을 움직이게 하는 매개체이다. 사각형이 공간에 떠있는 듯 그 깊이는 알 수 없다. 체험자가 보는 각도에 따라 달라지는 공간은 벽 넘어 또 다른 공간을 형성한다. 제임스터렐의 공간의 빛은 움직임뿐 아니라 체험자의 움직임에 대한 빛의 반응을 담은 것이다. 또한 제임스터렐은 “보이는 것이 전부는 아니다”라고 할 만큼 우리가 직접 공간속에서 보이는 것만을 알아가

는 것이 아닌 공간 속에 비치는 빛으로 우리의 감각을 자극받아 반응하고 공간감각으로 내면의 빛을 알아가는 전시체험 공간이다.

3. 어둠속의 대화 전시체험공간분석

어둠속의 대화 전시체험공간에 대한 사례분석은 다음 [표 3-11]과 같다. 어둠속의 대화는 빛이 없는 공간 어둠의 공간에서 체험자의 감각으로만 공간을 알아가는 공간이다. 어두운 공간을 통해 정해진 틀에 맞춰진 전시체험공간이 아닌 자신들만의 체험을 만들어 갈 수 있으며, 공간속에서 새로운 감성과 감각은 형성된다.

[표 3-11] 어둠속의 대화 전시체험공간 사례분석

분류	전시체험공간명칭 (작가 및 건축가)	개요	년도	2013
			위치	버티고 타워
			형식	전시체험공간
C	어둠속의 대화 (N-VISIONS)	전시체험 공간컨셉	빛이 없는 어둠의 공간.	
전시체험 공간특징	빛이 없는 어둠속의 공간을 통해 ‘몸’의 감각만을 이용해 공간을 인지하고 형성해 간다. 어둠속의 공간에서 새로운 감각을 형성 시킨다.			
	메를로 폰티			
	A1	A2	A3	A4
	체험공간-(몸)	움직임에 의한 현상변화	공감각적 체험	상하·깊이·운동
				
	스티븐 홀			
	B1	B2	B3	B4
	체험공간-(빛)	빛과 그림자 색	시간의 지속과 지각	비례와 스케일
				

현 상 학 적 표 현 특 성	메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸)	직접 '몸'의 감각으로 공간을 체험한다.
		A2	움직임에 의한 현상변화	체험자의 움직임에 따라 감각으로 인지하는 공간은 달라지므로 현상의 변화가 체험으로 느껴지는 공간이다.
		A3	공감각적 체험	어둠속의 대화
		A4	상하·깊이·운동	어둠속에서 체험자의 다양한 움직임으로 인해 공간의 깊이를 알아간다.
	스 티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	빛이 존재하지 않는 어둠속에서 공간을 체험한다.
		B2	빛과 그림자 색	빛이 존재하는 않는 공간속에서 그림자는 존재하지 않는다. 공간은 어둠뿐이다.
		B3	시간의 지속과 지각	시간의 흐름을 지각하지 못하지만, 어둠의 공간속에 감각으로 통해 지각하는 것은 높다.
		B4	비례와 스케일	빛으로 인한 비례와 스케일은 정확히는 알수 없지만, 어둠속에서 더 큰 상상을 통해 비례와 스케일은 큰 공간을 만든다.

[표 3-11](A1) 어둠 속의 대화 전시체험공간으로 입장하는 곳이다. 오른
쪽은 들어가는 곳(IN), 왼쪽은 나오는 곳(OUT)이다. 입장하자마자 어둠
이 시작되는 공간이다. [표 3-11](A2) 어둠의 전시체험공간으로 입장이
면 잠시 눈이 어둠을 인지하도록 로드매니저의 설명이 시작된다. 어둠 속
의 대화 전시체험공간은 어둠만이 존재한다. 빛은 전혀 찾아볼 수 없다.

[표 3-11](A3),(B1),(B2),(B3),(B4)그림과 같이 어둠속에서 1시간 30
분 동안 체험하는 공간이다. 체험자들의 감각만으로 공간을 체험하는 공
간이다. [표 3-11](A1) 전시체험자들의 대기실 공간이다. 어둠의 공간
과는 전혀 다른 빛의 공간으로 되어있다. 빛이 없는 어둠을 통해 어둠 속
에서 만나는 공간과 체험자의 상상과 또는 감각자극으로 전시체험공간구
성은 형성된다. 현상학적 표현특성인 '몸' 체험이 나타나 있는 전시체험공
간이다. 어둠속의 대화 전시체험공간은 완전한 어둠을 통해 일상에서는
느끼지 못했던 공간을 체험한다. 우리의 생활은 시·지각이 80% 먼저 인지
한다. 반면, 어둠속의 대화전시체험공간은 빛이 없는 공간이므로 보이지
않는 어둠 속에서 더 많은 것을 보고 느낀다. 체험자의 감각 자극으로 공
간을 지각하고 인지한다. 빛이 전혀 존재하지 않는 완전한 어둠 속 세상을
상상해 본적이 있는가? 아무 소리도 들리지 않을 것 같은 어둠 속이지만









우리가 생각하는 모든 것들이 존재하고 사람과 사람 사이의 물리적인 관계를 단절시키는 ‘어둠’이라는 극단적인 상황 속에서 시각 이외의 다양한 감각들을 활용하여 익숙하지만 낯선 진정한 소통의 발견이라는 발상에서 전시는 더욱더 새로운 체험을 느낀다. 어둠 속에서 체험자는 완전히 감추기도 하고 비추기도 하며 체험을 자유롭게 느낄 수 있는 공간이다. 어둠을 통해 다른 감각들을 더 의지하고 시각을 배제함으로 인해 다른 감각들이 더 살아나 새로운 전시체험을 일으키는 전시체험공간이다.



4. 빛-빛나는 미술관 전시체험공간분석

빛-빛나는 미술관 전시체험공간에 대한 사례분석은 다음 [표 3-12]과 같다. 빛에 대한 끊임없는 탐구를 보여주고 있다. 빛이 체험자와 어떤 연결 고리를 가지고 있는지 체험공간을 통해 경험하게 된다. 빛이 어떠한 사회적, 심리적 요소로 체험자에게 다가오는지 경험해 볼 수 있는 공간의 장이 된다. 빛에 대한 다각적인 해석이 이루어지는 전시체험공간이다. 빛 이라고 하면 우리 일상에서 너무나 당연하고, 쉽게 받아들이지만 공간의 다양한 체험으로 써 어둠을 밝히는 빛으로써만 보는 것이 아닌 체험자들의 감각 자극요소로써 공간체험을 통해 체험하는 공간이다.

[표 3-12] 빛-빛나는 미술관 전시체험공간 사례분석

분류	전시체험공간명칭 (작가 및 건축가)	개요	년도	2013
			위치	예술의 전당
			형식	전시체험공간
D	빛- 빛나는 미술관 (백남준 외 14명)	전시체험 공간컨셉	빛이 어떠한 사회적, 심리적 요소로 우리에게 다가오는지 이야기 해 볼 수 있는 공간.	
전시체험 공간특징	빛이 어떠한 사회적, 심리적 요소로 우리에게 다가오는지 이야기 해 볼 수 있는 공간.			
전시체험 공간 현상학적 이미지	메를로 폰티			
	A1	A2	A3	A4
	체험공간-(몸)	움직임에 의한 현상변화	공감각적 체험	상하·깊이·운동
				
	스티븐 홀			
	B1	B2	B3	B4
	체험공간-(빛)	빛과 그림자 색	시간의 지속과 지각	비례와 스케일
				

현 상 학 적 표 현 특 성	메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸)	직접 빛을 들고 몸으로 공간표현 어둠속에서 나만의 다양한 빛을 연출시킨다.
		A2	움직임에 의한 현상변화	순간의 빛으로 몸의 움직임으로 공간의 벽에 그림자를 표현하는 공간.
		A3	공감각적 체험	어둠속에서 빛으로 인해 체험을 통해 다른 감각 까지 일깨워 준다.
		A4	상하·깊이·운동	나만의 움직임으로 공간의 깊이와 빛의 체험을 한다.
	스티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	15명의 작가들이 어둠 속의 한 줄기 빛 이라는 주제로 다양한 빛의 공간을 표현함.
		B2	빛과 그림자 색	빛과 그림자를 이용하여 일상에서 흔히 보아왔던 빛을 예술 공간으로 경험 할 수 있음.
		B3	시간의 지속과 지각	시간의 움직임에 따라 빛으로 인해 변화하는 공간은 지속적이며 지각하는 감각을 일깨운다.
		B4	비례와 스케일	거대한 물고기와 바다를 빛과 그림자를 이용하여 표현한 공간 비례와 스케일 느낌이 있다.

[표 3-12] (B4)와 같이 빛은 움직이지 않지만, (B4)의 체험공간은 체험자움직임에 따라 물결치듯 움직이고 바닷속 물고기를 표현한다. 공간의 모래와 푸른빛은 물결치는 빛으로 체험자들로 하여금 바다를 연상시킨다. 빛-빛 미술관의 전시체험공간구성은 각각의 공간별로 빛의 표현방식이 다양하게 표현되어 있어 체험자의 ‘움직임’으로 이야기가 전달된다. 체험하는 방식이 기존의 전시체험공간구성과는 차이점이 있어 새롭다. 빛- 빛 미술관의 전시체험공간구성을 통해 빛의 다양성으로 인하여 감각자극을 느낀다.

[표 3-12] (B1) 전시체험공간은 빛으로 그림을 그리는 공간이다. 공간 속에서 또 다른 공간을 만들 수 있는 공간이다. 빛으로 그림을 그려 나만의 다른 공간을 형성 시키고, 어둠속에서 다양한 빛의 공간을 느낄 수 있는 공간이다.

[표 3-12] (A4)-(B3), 실제로 있는 공간은 아니지만, 빛으로 만들어진 공간속에서 체험자는 직접 빛의 공간을 느낀다. 한정된 공간 속에 빛으로 인해 또 다른 벽을 만들어지고 벽들이 움직이고 나를 통과하기도 하며, 체험자로 하여금 새롭게 느껴지는 빛의 공간이다.

[표 3-12] (A2) 어둠 속에서 순간의 빛이 비춰지고, 체험자의 움직임이 그림자로 공간속에 표현 된다. 어둠속 공간은 강한 빛으로 인해 나의 몸짓의 그림자로 인해 공간을 표현하고 남겨진 그림자 공간은 또 다른 체험자에게 재미를 준다. 공간과 체험자가 ‘체험’을 통해 상호작용 되며 다른 체험자와의 관계에서도 소통이 이루어져 재미있는 전시체험공간 구성이다.

5. 크루즈 디에즈 전시체험공간분석

크루즈 디에즈 전시체험공간에 대한 사례분석은 다음 [표 3-13]과 같다. 크루즈디에즈 전시체험공간은 체험자의 시각적 감각을 이용하여 착시를 일으켜 체험자의 움직임에 따라 공간의 변화와 색의 변화를 일으킨다. 체험자와 공간의 움직임을 통해 체험공간의 다양성을 느낀다.

[표 3-13] 크루즈 디에즈 전시체험공간 사례분석

분류	전시체험공간명칭 (작가 및 건축가)	개요	년도	2011
			위치	상상톡톡 미술관
			형식	전시체험공간
E	빛과 색의 공간 (크루즈 디에즈)	전시체험 공간컨셉	빛과 색이 다양하게 표현되는 공간	
전시체험 공간특징	빛으로 공간을 만들어 색의 다양함을 몸으로 체험하는 공간. 체험자의 움직임에 따라 변화하는 공간과 색.			
전시체험 공간 현상학적 이미지	메를로 폰티			
	A1	A2	A3	A4
	체험공간-(몸)	움직임에 의한 현상변화	공감각적 체험	상하·깊이·운동
				
	스티븐 홀			
	B1	B2	B3	B4
	체험공간-(빛)	빛과 그림자 색	시간의 지속과 지각	비례와 스케일
				

현 상 학 적 표 현 특 성	메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸)	인터랙티브 색채 체험으로 직접 색을 만들어보는 공간
		A2	움직임에 의한 현상변화	앞에서 본 색과 움직임에 의해 변화하는 색의 공간
		A3	공감각적 체험	하나의 감각을 통해 빛과 색의 다양함을 느끼는 공간.
		A4	상하·깊이·운동	체험자의 움직임에 따라 함께 움직이는 빛과 색의 공간. 공간의 깊이나 공간을 정확히 알 수 없다.
	스 티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	다양한 각도에서 ,다양한 색의 빛의 띠가 벽과 모든 물체에 비춰지면서 빛의 움직임을 느끼며 자유롭게 체험하는 공간
		B2	빛과 그림자 색	빨강, 초록, 파랑 세 가지 색 조명이 연속적으로 설치된 공 간 각각의 색은 또 다른 색과 만나 제3의 색을 만들고 체험 자는 다양한 색상을 만들며 체험하는 공간
		B3	시간의 지속과 지각	시간의 흐름에 따라 공간속 실제 색상을 있는 그대로 체험한 다.공간 속에서 자신의 온몸과 여러 물체를 통해 빛의 색 과 색의 변화를 체험한다.
		B4	비례와 스케일	큰 원형 공간속에서 빛으로 인해 비춰지는 색상을 통해 다른 공간의 원형 색과 겹쳐져 다양한 색을 만드는 공간.

[표 3-13](A3),(A4)(B1),(B2), 색채의 공간 속에서 빛으로 다른 공간의 색채가 서로 겹쳐지는 체험공간이다.

[표 3-13](B3), 벽, 바닥, 천정 온통 색채의 표현으로 공간을 통해 색채를 감각적으로 느껴보는 공간이다. 체험자의 움직임에 의해 색채의 변화를 느낀다. 크루즈디에즈 전시체험공간은 사람의 시각적 감각을 이용하여 착시를 일으켜 체험자의 움직임에 따라 공간의 변화와 색의 변화를 일으켜 공간의 또한 움직이는 체험공간을 느끼게 한다.

[표 3-13](A3),(A4)(B1),(B2), 색채의 공간 속에서 빛으로 다른 공간의 색채가 서로 겹쳐지는 체험공간이다. 변화하는 공간의 색은 체험자들로 하여금 착시를 일으킨다. [표 3-13](B3), 벽, 바닥, 천정 온통 색채의 표현으로 공간을 통해 색채를 감각적으로 느껴보는 공간이다. 체험자의 움직임에 의해 색채의 변화를 느낀다.

제 3 절 빛의 전시체험공간 종합분석

[표 3-14] 전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성 종합 사례분석

분류	년도	주관 및 작가	이미지	현상학적 표현특성														
				메들로 폰티					스티븐 홀									
				A1	체험공간-(몸)	1	2	3	4	5	B1	체험공간-(빛)	1	2	3	4	5	
1	2013	한솔뮤지엄 (안도 타다오)			A1	체험공간-(몸)		●				B1	체험공간-(빛)				●	
					A2	움직임에 의한 현상변화				●		B2	빛과 그림자 색				●	
			A3	공감각적 체험				●		B3	시간의 지속과 지각			●				
			A4	상하·깊이·운동				●		B4	비례와 스케일			●				
2	2013	제임스 터렐 (한솔뮤지엄)			A1	체험공간-(몸)				●	B1	체험공간-(빛)			●			
					A2	움직임에 의한 현상변화			●		B2	빛과 그림자 색				●		
			A3	공감각적 체험			●		B3	시간의 지속과 지각					●			
			A4	상하·깊이·운동	●				B4	비례와 스케일			●					
3	2013	어둠속의 대화 (N-VISIONS)			A1	체험공간-(몸)	해당없음					B1	체험공간-(빛)					●
					A2	움직임에 의한 현상변화	해당없음					B2	빛과 그림자 색					●
			A3	공감각적 체험	해당없음					B3	시간의 지속과 지각				●			
			A4	상하·깊이·운동	해당없음					B4	비례와 스케일					●		

4	2013	빛-빛나는 미술관 (백남준 외)			A1	체험공간-(몸)				●		B1	체험공간-(빛)		
					A2	움짇임에 의한 현상변화		●				B2	빛과 그림자 색		
					A3	공감각적 체험			●			B3	시간의 지속과 지각		
					A4	상하·깊이·운동				●		B4	비례와 스케일		
5	2011	크루즈 디에즈			A1	체험공간-(몸)				●		B1	체험공간-(빛)		
					A2	움짇임에 의한 현상변화					●	B2	빛과 그림자 색		●
					A3	공감각적 체험			●			B3	시간의 지속과 지각		
					A4	상하·깊이·운동	●					B4	비례와 스케일		

건축도시연구정보센터 선행연구 분석을 통해 요인추출 한 연구모형[표 3-6]을 통해, 전시체험공간별 [표 3-14]과 같이 현상학적 표현특성을 분석하였다.

현상학적 표현특성은 전시체험공간과 공통성 많다. 체험자 중심으로 형성된다. 공간의 흐름과 공간의 초점은 공간특성이 아닌, 체험자에게 있다는 것이 제일 큰 공통성이다. 현상학적 표현특성을 전시체험공간에서 분석한 소결론은 다음과 같다. 다음의 소결론을 통해서 각각 전시체험공간의 현상학 표현특성의 정도를 연구자가 사례분석을 통해 임의로 표시했다. 현상학 표현특성의 정도를 사례분석을 통해 알 수 있었다. [표 3-14]에서는 각각의 전시체험 공간의 현상학적 표현특성에 대해 분석 결과를 한 목록으로 정리하였다.

첫째, 현상학적 표현특성은 전시체험공간구성과 공통성이 많다. 공간의 공간특성이 아닌 체험자에게 있다. [표 3-14]과 같이 (1), (2), (3), (4), (5) 전시체험공간 구성에서는 현상학적 표현특성 (A1)체험공간-(몸), (B1)체험공간-(빛)연관성이 높게 나타났다.

둘째, 빛을 이용한 전시체험공간에서는 ‘빛’이 실제로 비치는 빛이 아닌 자극요소로써 감각자극을 통해 체험자에게 ‘지각의 현상’이 인지된다. ‘빛’이 어둠을 밝히는 빛의 역할이 아닌 감각을 통해 공간형성이 이뤄지고 체험자에게는 새로운 감각과 공간을 형성시킨다. [표 3-14]에서 나타난 빛의 요소들은 빛이 없는 (4)전시체험공간구성을 제외하고 체험자들에게 감각적 경험을 통해 공간구성의 지각매개체 역할이 된다. (1)빛의 다양성 지각, (2)빛+색채, (3)빛+물성, (5)빛의 움직임으로 빛이 전시체험으로 공간구성 되었다. 빛은 단순히 어둠을 밝히는 요소가 아닌 감각을 자극하는 요소로써, 빛을 이용한 전시공간뿐만 아닌 다양한 빛의 연출을 통해 체험자의 감각을 자극하는 요소로써, 새로운 전시체험공간구성이 형성되어야 한다.

셋째, 어둠 속에서 새로운 감각형성을 통해 체험자는 공간 인지력이 높아진다. [표 3-14]에서 (5)전시체험공간 구성은 빛이 없는 ‘어둠’의 공간이다. 하지만 어둠 공간에서는 빛이 없어 시·지각이 제외되므로, 다른 감각들을 통해 또는 새로운 감각형성을 통해 공간인지력이 높아진다. 빛과 어둠은 정반대인 요소들이다. 빛과 어둠을 통해 체험자는 감각자극을 느낀다. 공간요소의 벽, 바닥, 천장 뿐 아니라 전시체험공간구성에서는 빛과 어둠을 통해 체험자에게 감각자극과 지각의 현상학을 통해 새로운 체험+공간을 형성시킨다.

제 4 장 설문조사 및 분석

제 1 절 설문조사 방법

본 연구의 설문조사는 현장조사와 E-mail을 통해 진행되었다. 현재 진행 중인 전시체험공간 1.한솔뮤지엄, 2.제임스 터렐 3.어둠속의 대화는 직접 방문하여 전시공간체험 후에 체험자들을 대상으로 실시하였다. 전시체험공간진행이 끝난 사례공간 4. 빛-빛나는 미술관, 5-크루즈 디에즈는 인터넷 조사로 직접 E-mail을 통해 체험자들에게 전시체험공간에 대한 설명과 현상학표현특성에 대한 설명과 설문지를 E-mail에 첨부하여 조사를 실시하였다. 설문조사기간은 2013년 5월 29일부터 6월 7일까지 조사를 진행 하였다. 각각 전시체험공간마다 40부씩 배부하였고, 그중 분석 가능한 30부씩을 회수하여 분석 자료로 사용하였다.

설문 방법은 이용목적 및 빈도, 관심빈도, 감성어휘, 현상학표현특성, 일반사항에 대한 설문으로 작성하였다. 5곳의 전시체험공간에서의 현상학적 표현특성을 분석하기 위해 어둠을 체험한 체험자들을 중심으로 5점척도 (5점 : 매우 그렇다, 4점 : 그렇다, 3점 : 보통이다, 2점 : 그렇지 않다, 1점 : 매우 그렇지 않다) 감성어휘평가를 진행하였다. 각각의 전시체험공간에서의 현상학표현특성 8가지특성을 5점척도 (5점 : 매우 그렇다, 4점 : 그렇다, 3점 : 보통이다, 2점 : 그렇지 않다, 1점 : 매우 그렇지 않다) 이렇게 현상학표현 특성의 정도를 알아보기 위해 설문지를 작성하여 조사를 진행하였다.

설문조사분석은 SPSS 12.0을 이용하여 빈도분석, 교차분석, 분석하여 각각의 결과를 추출하였다. 결과물을 그래프화로 나타내어 분석결과를 한눈에 볼 수 있도록 하였다.

제 2 절 설문조사 및 결과분석

1. 응답자 일반적 사항분석

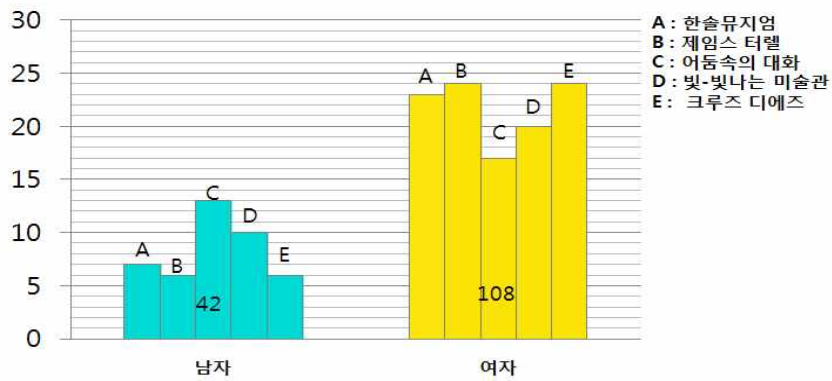
1) 전시체험공간구성에서의 일반적 사항분석

[표 4-1] 전시체험공간 일반적 사항 분석

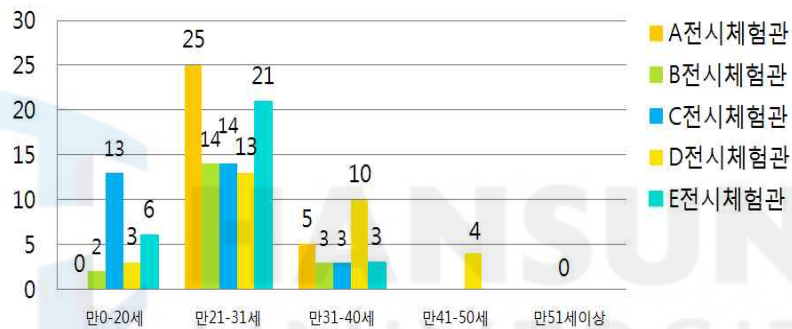
분류		A	B	C	D	E	전체(%)
성별 빈도(%)	남자	7(4.7%)	6(4.0%)	13(8.7%)	10(6.7%)	6(4.0%)	42(28.1%)
	여자	23(15.3%)	24(16.0%)	17(11.3%)	20(13.3%)	24(16.0%)	108(71.9%)
	전체	30(20%)	30(20.0%)	30(20.0%)	30(20.0%)	30(20.0%)	150(100%)
체험자 연령 빈도(%)	만0-20세	0(0%)	2(8.7%)	13(8.7%)	3(2.0%)	6(4.0%)	35(23.4%)
	만21-30세	25(16.7%)	14(9.3%)	14(9.3%)	13(8.7%)	21(14.0%)	87(58%)
	만31-40세	5(3.3%)	3(2.0%)	3(2.0%)	10(6.7%)	3(2.0%)	24(16.0%)
	만41-50세	0(0%)	0(0%)	0(0%)	4(2.7%)	0(0%)	4(2.7%)
	만51세이상	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)
	전체	30(20%)	30(20.0%)	30(20.0%)	30(20.0%)	30(20.0%)	150(100%)
체험자 학력 빈도(%)	고등학교졸업이하 (재학포함)	0(0%)	9(6.0%)	12(8.0%)	2(1.3%)	6(4.0%)	29(19.3%)
	대학 졸업 (재학포함)	29(19.3%)	16(10.7%)	14(9.3%)	14(9.3%)	11(7.3%)	84(55.9%)
	대학원졸업이상 (재학포함)	1(0.7%)	4(2.7%)	3(2.0%)	13(8.7%)	9(6.0%)	30(20.1%)
	기타	0(0%)	1(0.7%)	1(0.7%)	1(0.7%)	4(2.7%)	7(4.8%)
	전체	30(20%)	30(20%)	30(20%)	30(20%)	30(20%)	150(100%)
체험자 직업 빈도(%)	자영업(산업,공업)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	3(2.0%)	3(2.0%)
	생산관련기능직	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)
	판매직, 서비스직	0(0%)	0(0%)	0(0%)	2(1.3%)	3(2.0%)	5(3.3%)
	전문기술직	15(10%)	4(2.7%)	3(2.0%)	9(6.0%)	8(5.3%)	39(26%)
	일반사무직	13(8.7%)	8(5.3%)	5(3.3%)	7(4.7%)	5(3.3%)	38(25.3%)
	행정관리직	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)
	농업, 수산업, 축산업	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)
	전업주부	0(0%)	0(0%)	0(0%)	3(2.0%)	0(0%)	3(2.0%)
	학생	2(1.3%)	16(10.7%)	20(13.3%)	8(5.3%)	10(6.7%)	56(37.3%)
	기타(무직)	0(0%)	2(1.3%)	2(1.3%)	1(0.7%)	1(0.7%)	6(4%)
	전체	30(20%)	30(20%)	30(20%)	30(20%)	30(20%)	150(100%)

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 / C:어둠속의 대화 /D:어둠속의대화 /E:크루즈디에즈

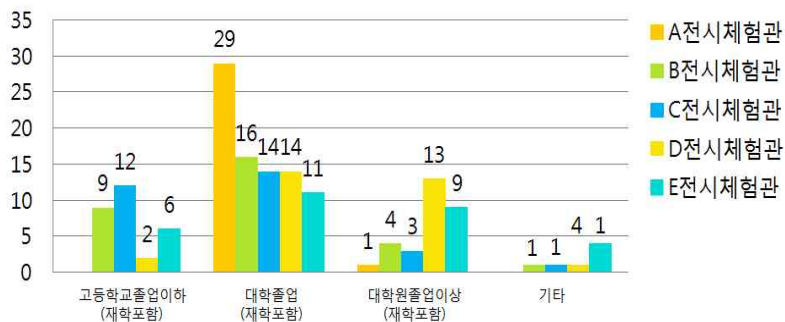
*빈도가 높은 일반적 사항



<그림 4-1> 응답자 일반적 사항 (성별)



<그림 4-2> 응답자 일반적 사항 (연령)



<그림 4-3> 응답자 일반적 사항 (학력)

전시체험공간에서의 현상학적표현특성에 관한 설문조사를 실시한 결과, 총 150명의 조사 대상자가 설문에 참여 하였다. 전시체험공간에서의 설문조사 문항 중 응답자에 대한 일반적인 사항에 대한 통계는 빈도분석을 실시하였다. 성별분류는 응답자 150명 중 남자가 42(28.1%). 여자가 108(71.9%) 여자가 남자보다 전시체험공간을 많이 이용한다는 높은 비율로 나타났다.

연령별로는 만21-30세 87(58%), 만 0-20세 35(23.4%), 만31-40세 24(16.0%), 만41-50세 4(2.7%), 만51세 이상 0(0%) 순으로 나타났다. 만 0-20세 보다는 만21-30세의 비율이 높은 것으로 보아 삶의 안정된 30대가 많이 이용한다는 것을 알 수 있었다.

학력으로는 대학졸업 84(55.9%) 고등학교졸업이하(재학포함) 29(19.3%), 대학원졸업이상(재학포함) 30(20.1%), 기타7(4.8%) 대학졸업(재학포함) 학력이 높은 비율로 조사 되었다.

직업별로는 전문기술직 39(26%), 일반사무직 38(25.3%), 학생 56(37.3%), 기타(무직) 6(4%), 판매·서비스직 5(3.3%), 자영업(산업,공업) 3(2.0%) 순으로 나타났다.

2) 전시체험공간구성의 이용현황 및 인식

전시체험공간의 체험자 이용현황 및 인식에 관한 조사는 빈도분석으로 하였다. 이용도분석은 다음[표 4-2]과 같다. 6개월 1번 이상 45(30%), 2개월~3개월 1번이상 37(24.6%), 최근 1년 1번이상 32(21.4%), 1주일~1개월 1번이상 28(18.6%), 이용안함 8(5.3%) 순으로 6개월 1번 이상의 빈도가 가장 높게 나타났으며 전시체험공간에 대한 이용도가 높아진다는 것을 알 수 있다. 다음으로는 2개월~3개월 1번 이상 이용도가 높은 비율로 나타났으며 전시체험공간에 대한 관심과 공간이용도가 점점 높아지고 있다는 것을 알 수 있다.

[표 4-2] 전시체험공간 체험자 이용 빈도

분류	이용빈도					전체
	1주일~1개월 1번 이상	2개월~3개월 1번 이상	6개월 1번 이상	최근 1년 1번 이상	이용안함	
A	0(0%)	11(7.3%)	15(10.0%)	4(2.7%)	0(0%)	30(20%)
B	13(8.7%)	11(7.3%)	3(2.0%)	3(2.0%)	0(0%)	30(20%)
C	2(1.3%)	4(2.7%)	6(4.0%)	12(8.0%)	6(4.0%)	30(20%)
D	8(5.3%)	0(0%)	11(7.3%)	9(6.0%)	2(1.3%)	30(20%)
E	5(3.3%)	11(7.3%)	10(6.7%)	4(2.7%)	0(0%)	30(20%)
전체	28(18.6%)	37(24.6%)	45(30%)	32(21.4%)	8(5.3%)	150 (100%)

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈

*빈도가 높은 표시



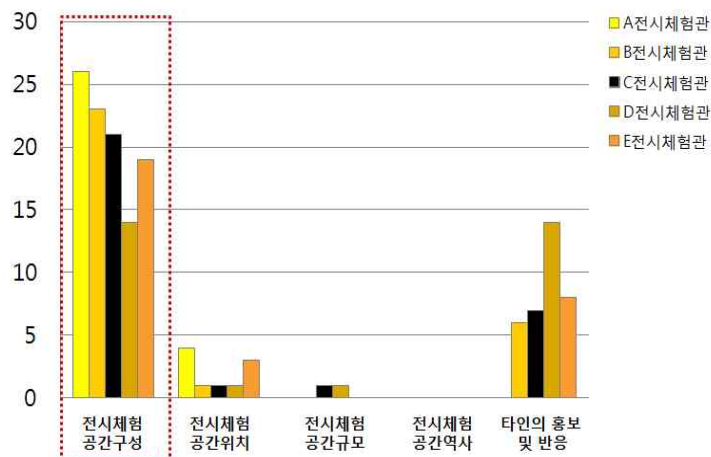
<그림 4-4> 전시체험공간 체험자 이용빈도

전시체험공간의 체험자 고려사항 빈도분석은 다음[표4-3]과 같다. 전시체험공간구성의 체험자가 가장 고려하는 것은 전시체험공간구성 103(68.6%), 타인의 홍보 및 반응 27(23.3%), 전시체험공간위치 10(6.8%), 전시체험 공간규모 2(1.3%), 전시체험공간역사 0(0%) 순으로 나타났다. 체험자들이 가장 고려하는 것 또한 공간구성으로 전시체험공간구성에 따라 전시체험공간이 어느 위치에 있는지 상관이 없다는 것을 알 수 있다. 체험자들이 공간구성에 대한 관심과 기대가 높다는 것을 알 수 있다.

[표 4-3] 전시체험공간 체험자 고려사항 빈도분석

분류	가장 고려하는 것					전체
	전시체험 공간구성	전시체험 공간위치	전시체험 공간규모	전시체험 공간역사	타인의 홍보 및 반응	
A	26(17.3%)	4(2.7%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	30(20%)
B	23(15.3%)	1(0.7%)	0(0%)	0(0%)	6(4.0%)	30(20%)
C	21(14.0%)	1(0.7%)	1(0.7%)	0(0%)	7(4.7%)	30(20%)
D	14(9.3%)	1(0.7%)	1(0.7%)	0(0%)	14(9.3%)	30(20%)
E	19(12.7%)	3(2.0%)	0(0%)	0(0%)	8(5.3%)	30(20%)
전체	103(68.6%)	10(6.8%)	2(1.3%)	0(0%)	27(23.3%)	150 (100%)

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈



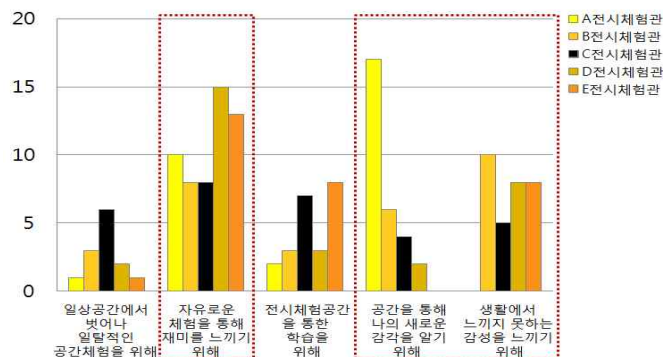
<그림 4-5> 전시체험공간 체험자 고려사항

전시체험공간의 체험자 이용목적 빈도분석은 다음[표 4-4]과 같다. 주 이용 목적은 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위해 54(36%), 생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼기 위해 31(20.6%), 공간을 통해 나의 새로운 감각을 알기 위해 29(19.3%), 전시체험공간을 통한 학습을 위해 23(15.3%), 일상공간에서 벗어나 일탈적인 공간 체험을 위해 12(8.7%) 순으로 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위한 이용목적이 가장 높게 나타났다. 전시공간이 단순히 보는 것만이 아니라 체험을 통해 재미도 느끼고 생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼며 공간을 통해 새로운 감각을 느끼기 위해 이용한다는 것을 알 수 있다.

[표 4-4] 전시체험공간 체험자의 이용목적 빈도분석

분류	주 이용목적					전체
	일상공간에서 벗어나 일탈적인 공간체험을 위해	자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위해	전시체험공간을 통한 학습을 위해	공간을 통해 나의 새로운 감각을 알기 위해	생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼기 위해	
A	1(0.7%)	10(6.7%)	2(1.3%)	17(11.3%)	0(0%)	30(20%)
B	3(2.0%)	8(5.3%)	3(2.0%)	6(4.0%)	10(6.7%)	30(20%)
C	6(4.0%)	8(5.3%)	7(4.7%)	4(2.7%)	5(3.3%)	30(20%)
D	2(1.3%)	15(10.0%)	3(2.0%)	2(1.3%)	8(5.3%)	30(20%)
E	1(0.7%)	13(8.7%)	8(5.3%)	0(0%)	8(5.3%)	30(20%)
전체	12(8.7%)	54(36%)	23(15.3%)	29(19.3%)	31(20.6%)	150 (100%)

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈



<그림 4-6> 전시체험공간 체험자 이용목적

[표 4-5] 체험자의 이용도 - 가장 고려하는 것 교차분석

분류	전시체험공간 구성 이용도에 따른 가장 고려하는 것 교차분석																								
	전시체험공간 구성					전시체험 공간 위치					전시체험공간 규모					전시체험공간 역사					타인의 홍보 및 반응				
전시 체험공간	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
1주일~ 1개월	0	13	2	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1번이상	0	10.0	1.4	0	3.2	0	0.4	0.1	0	0.5	0	0	0.1	0	0	0	0	0	0	0	0	2.6	0.5	0	1.3
2개월~ 3개월	11	8	4	5	6	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	3	3
1번이상	9.5	8.4	2.8	3.7	7.0	1.5	0.4	0.1	0.3	1.1	0	0	0.1	0.3	0	0	0	0	0	0	0	2.2	0.9	3.7	2.9
6개월 1번이상	12	2	5	7	6	3	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	3
	13.0	2.3	4.2	5.1	6.3	2.0	0.1	0	1.4	1.0	0	0	0.2	0.4	0	0	0	0	0	0	0	0.6	1.4	5.1	2.7
최근 1년 1번 이상	3	1	7	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	5	6	2
	3.5	2.3	8.4	4.2	2.5	0.5	0.1	0.4	0.3	0.4	0	0	0.4	0.3	0	0	0	0	0	0	0	0.6	2.8	4.2	1.1
이용안함	0	0	3	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0
	0	0	4.2	0.9	0	0	0	0.2	0.1	0	0	0	0.2	0.1	0	0	0	0	0	0	0	0	1.4	0.9	0
전체	26	23	21	14	19	4	1	1	1	3	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	6	7	14	8
	26.0	23.0	21.0	14.0	19.0	4.0	1.0	1.0	1.0	3.0	0	0	1.0	1.0	0	0	0	0	0	0	0	6.0	7.0	14.0	8.0

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈

[표 4-5]전시체험공간구성의 체험자 이용도- 가장 고려하는 것에 대한 교차 분석을 통해 2개월~3개월 1번 이상 이용하는 이용도가 A-9.5%, B-8.4%, C-2.8%, D-3.7%, E-7.0% 와 6개월 1번 이상 이용하는 이용도가 A-13.0%, B-2.3%, C-4.2%, D-5.1%, E-8.3%로 전시체험공간 구성에 대해 가장 높게 나타났다. 이용도가 높을수록 전시체험공간 구성을 가장 고려하는 것을 알 수 있다. 최근1년 1번 이상 이용도가 A-0%, B-0.8%, C-2.8%, D-4.2%, E-1.1% 낮게 나타났다. 이용도가 낮을수록 타인의 홍보 및 반응이 전시체험공간 구성 중 가장 고려하는 것으로 나타났다. 이용 빈도가 높은 체험자 일수록 전시체험공간 구성에 대한 관심이 높다는 것을 알 수 있다.



[표 4-6] 체험자의 이용도 - 이용목적 교차분석

분류	주 이용목적 교차분석																							
	일상공간에서 벗어나 일탈적인 공간체험을 위해					자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위해					전시체험공간을 통한 학습을 위해					공간을 통해 나의 새로운 감각을 알기 위해					생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼기 위해			
전시 체험공간	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D
1주일~ 1개월	0	0	0	0	0	0	5	0	2	2	0	1	1	1	1	0	4	0	0	0	0	3	1	2
1번이상	0	1.3	0.4	0.2	0.2	0	3.5	0.5	2.2	2.2	0	1.3	0.5	1.3	1.3	0	2.6	0.3	0	0	0	4.3	0.3	1.3
2개월~ 3개월	0	2	2	0	0	8	2	2	1	1	0	1	0	7	2	0	1	0	0	0	3	5	0	3
1번이상	0.4	1.1	0.8	0.4	0.4	3.7	2.9	1.1	4.8	4.8	0.7	1.1	0.9	2.9	2.9	0.7	2.2	0.5	0	0	6.2	3.7	0.7	2.9
6개월	1	0	3	0	0	2	1	0	8	8	2	0	1	0	0	2	1	0	0	0	10	1	2	2
1번이상	0.5	0.3	1.2	0.3	0.3	5.0	0.8	1.6	4.3	4.3	1.0	0.3	1.4	2.7	2.7	1.0	0.6	0.8	0	0	8.5	1.0	1.0	2.7
최근	0	1	0	1	1	0	0	6	2	2	0	1	1	0	0	0	0	3	0	0	4	1	2	1
1년이상	0.1	0.3	2.4	0.1	0.1	1.3	0.8	3.2	1.7	1.7	0.3	0.3	2.8	1.1	1.1	0.3	0.6	1.6	0	0	2.3	1.0	2	1.1
이용안함	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	.0	0
	0	0	1.2	0	0	0	0	1.6	0	0	0	0	1.4	0	0	0	0	0.8	0	0	0	0	1.0	0
전체	1	3	6	1	1	10	8	8	13	13	2	3	7	8	8	2	6	4	0	0	17	10	5	8
	1.0	3.0	6.0	1.0	1.0	10.0	8.0	8.0	13.0	13.0	2.0	3.0	7.0	8.0	8.0	2.0	6.0	4.0	0	0	17.0	10.0	5.0	8.0

A: 한솔뮤지엄 / B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 / D: 빛-빛나는 미술관 / E: 크루즈 디에즈

[표 4-6]전시체험공간구성의 체험자 이용도- 이용목적에 대한 교차분석을 통해 2개월~3개월 1번이상 이용하는 이용도가 A-3.7%, B-2.9%, C-1.1%, D-4.8%, E-4.8% 와 6개월 1번이상 이용하는 이용도가 A-5.0%, B-0.8%, C-1.6%, D-4.3%, E-4.3%로 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위한 응답으로 가장 높게 나타났다. 다음으로는 최근1년 1번 이상 이용도가 A-6.2%, B-3.7%, C-0.7%, D-2.9%, E-2.9% 와 6개월 1번이상 이용하는 이용도가 A-8.5%, B-1.0%, C-1.0%, D-2.7%, E-2.7% 생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼기 위해 응답으로 나타났다.

전시체험공간구성의 체험자 이용도가 높을수록 이용목적이 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위한 응답과 생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼기 위해로 나타났다.

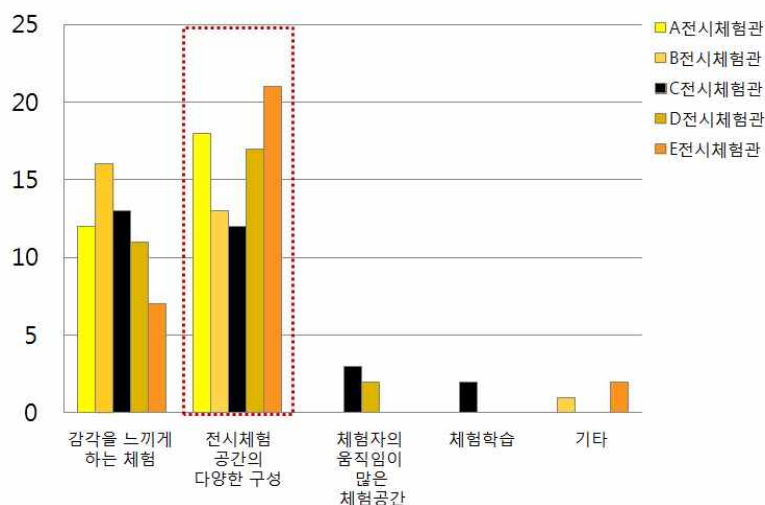


전시체험공간구성의 가장 중요한 요소에 대한 빈도분석은 다음 [표 4-7]과 같다. 전시체험공간의 다양한 구성 81(54%) 감각을 느끼게 하는 체험 59(39.4%), 체험자의 움직임이 많은 체험공간 5(3.3%), 기타 3(2.0%), 체험학습 2(1.3%) 순으로 나타났다. 가장 중요한 요소 또한 전시체험공간의 다양한 구성으로 체험자들의 관심이 공간구성에 있다는 것을 알 수 있다. 움직임이 많은 체험 공간을 통해 체험자들은 다양한 공간구성을 필요로 한다는 것을 알 수 있다.

[표 4-7] 전시체험공간 구성에서의 중요한 요소 빈도분석

분류	전시체험공간구성의 가장 중요한 요소					전체
	감각을 느끼게 하는 체험	전시체험 공간의 다양한 구성	체험자의 움직임이 많은 체험공간	체험학습	기타	
A	12(8.0%)	18(12.0%)	0(0%)	0(0%)	0(0%)	30(20%)
B	16(10.7%)	13(8.7%)	0(0%)	0(0%)	1(0.7%)	30(20%)
C	13(8.7%)	12(8.0%)	3(2.0%)	2(1.3%)	0(0%)	30(20%)
D	11(7.3%)	17(11.3%)	2(1.3%)	0(0%)	0(0%)	30(20%)
E	7(4.7%)	21(14.0%)	0(0%)	0(0%)	2(1.3%)	30(20%)
전체	59(39.4%)	81(54%)	5(3.3%)	2(1.3%)	3(2.0%)	150 (100%)

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈



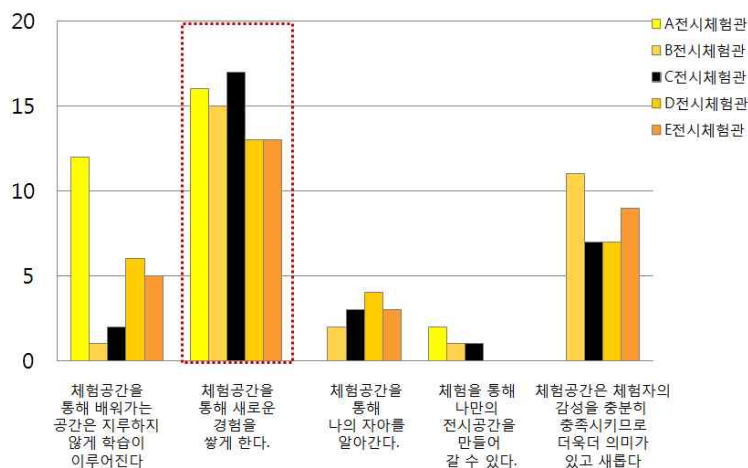
<그림 4-7> 전시체험공간구성 중요한 요소

전시체험공간구성의 체험자에게 가장 크게 미치는 영향에 대한 빈도분석은 다음 [표 4-8]과 같다.

[표 4-8] 전시체험공간 구성에서의 가장 크게 미치는 영향 빈도분석

분류	체험자에게 가장 크게 미치는 영향					전체
	체험공간을 통해 배워가는 공간은 지루하지 않게 학습이 이루어진다.	체험공간을 통해 새로운 경험을 쌓게 한다.	체험공간을 통해 나의 자아를 알아간다.	체험을 통해 나만의 전시공간을 만들어 갈 수 있다.	체험공간은 체험자의 감성을 충분히 충족시키므로, 더욱더 의미가 있고 새롭다.	
A	12(8.0%)	16(10.7%)	0(0%)	2(1.3%)	0(0%)	30(20%)
B	1(0.7%)	15(10.0%)	2(1.3%)	1(0.7%)	11(7.3%)	30(20%)
C	2(1.3%)	17(11.3%)	3(2.0%)	1(0.7%)	7(4.7%)	30(20%)
D	6(4.0%)	13(8.7%)	4(2.7%)	0(0%)	7(4.7%)	30(20%)
E	5(3.3%)	13(8.7%)	3(2.0%)	0(0%)	9(6.0%)	30(20%)
전체	26(17.3%)	74(49.4%)	12(8%)	4(2.7%)	34(22.7%)	150 (100%)

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈



<그림 4-8> 전시체험공간 가장 크게 미치는 영향

체험공간을 통해 새로운 경험을 쌓게 한다. 74(49.4%), 체험공간은 체험자의 감성을 충분히 충족시키므로, 더욱더 의미가 있고 새롭다. 34(22.7%) 체험공간을 통해 배워가는 공간은 지루하지 않게 학습이 이루어진다. 26(17.3%), 체험공간을 통해 나의 자아를 알아간다. 12(8%), 체험을 통해 나만의 전시공간을 만들어 갈 수 있다. 4(2.7%) 순으로 나타났다. 체험공간을 통해 새로운 경험을 쌓게 한다. 가 가장 높게 나타났다. 전시체험공간을 통해 새로운 경험을 쌓는다는 것을 알 수 있으며, 새로운 경험을 중요시 한다는 것을 알 수 있다.



[표 4-9] 체험자의 이용도- 체험자에게 미치는 영향 교차분석

분류	전시체험공간 구성 이용도에 따른 체험자에게 미치는 영향 교차분석																								
	체험공간을 통해 배워가는 공간은 지루하지 않게 학습이 이루어진다.					체험공간을 통해 새로운 경험을 쌓게 한다.					체험공간을 통해 나의 자아를 알아간다.					체험을 통해 나만의 전시공간을 만들어 갈 수 있다.					체험공간은 체험자의 감성을 충분히 충족시키므로, 더욱더 의미가 있고 새롭다.				
전시 체험공간	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
1주일~ 1개월	0	1	0	0	1	0	7	2	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0
1번이상	0	0.4	0.1	0	0.8	0	6.5	1.1	0	2.2	0	0.9	0.2	0	0.5	0	0.4	0.1	0	0	0	4.8	0.5	0	1.5
2개월~ 3개월	0	0	0	2	3	2	5	3	3	2	9	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6	1	2	6
1번이상	0	0.4	0.3	1.6	1.8	4.4	5.5	2.3	3.5	4.8	5.9	0.7	0.4	1.1	1.1	0.7	0.4	0.1	0	0	0	6.0	0.9	1.9	3.3
6개월 1번이상	0	0	1	1	1	6	2	3	4	4	7	0	1	2	2	2	1	1	0	0	0	0	1	4	3
	0	0.1	0.4	2.2	1.7	6.0	1.5	3.4	4.8	4.3	8.0	0.2	0.6	1.5	1.0	1.0	0.1	0.4	0	0	0	1.1	1.4	2.6	3.0
최근 1번이상	0	0	1	2	0	4	1	6	5	3	0	2	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	4	1	0
	0	1.0	0.8	1.8	0.7	1.3	1.5	6.8	3.9	1.7	2.1	0.2	1.2	1.2	0.4	0.3	0.1	0.2	0	0	0	1.1	2.8	2.1	1.2
이용안함	0	0	0	1	0	0	0	3	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
	0	0	0.4	0.4	0	0	0	3.4	0.9	0	0	0	0.6	0.3	0	0	0	0.2	0	0	0	0	1.4	0.5	0
전체	0	1	2	6	5	12	15	17	13	13	16	2	3	4	3	2	1	1	0	0	0	11	7	7	9
	0	1.0	2.0	6.0	5.0	12.0	15.0	17.0	13.0	13.0	16.0	2.0	3.0	4.0	3.0	2.0	1.0	1.0	0	0	0	11.0	7.0	7.0	9.0

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈

[표 4-9]전시체험공간구성의 체험자 이용도- 전시체험공간에서의 체험자에게 미치는 영향에 대한 교차분석을 통해 6개월 1번 이상 이용하는 이용도가 A-6.0%, B-1.5%, C-3.4%, D-4.8%, E-4.3% 와 2개월~ 3개월 1번 이상 이용하는 이용도가 A-4.4%, B-5.5%, C-2.3%, D-3.5%, E-4.8%와 1주일 ~ 1개월 1번 이상 A-0%, B-6.5%, C-1.1%, D-0%, E-2.2% 체험공간을 통해 새로운 경험을 쌓게 한다. 응답으로 나타났다.

전시체험공간구성의 체험자 이용도가 높을수록 체험자에게 미치는 영향에 대한 분석으로는 체험공간을 통해서 새로운 경험을 쌓게 한다 응답이 가장 높다는 것을 알 수 있다. 체험의 중심으로 전시체험공간이 탈 바꿈 되면서 공간속에서 새로운 경험을 쌓는 것이 체험자에게 가장 높게 미치는 영향으로 알 수 있다.



2. 빛의 전시체험공간 분석

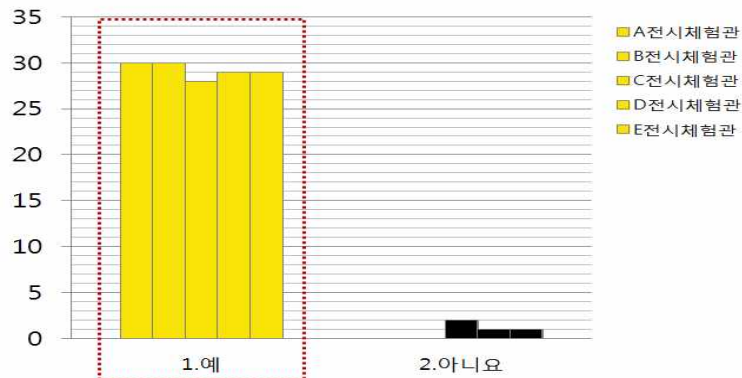
1) 감각요소 빛에 대한 분석

감각요소 빛에 대한 분석은 빈도분석으로 분석 하였다. 빛으로 인해 감각과 감성의 변화에 대한 빈도 분석은 다음 [표 4-10]과 같다. 빛으로 인해 감각과 감성의 변화를 느끼는 체험자가 예 146(97.3%) 대부분 빛으로 감각과 감성의 변화를 느낀다고 볼 수 있다.

[표 4-10] 빛으로 인해 감각과 감성의 변화 빈도분석

분류		빛으로 인해 감각과 감성의 변화		전체
		예	아니요	
A	빈도	30	0	30
	전체 %	20.0%	0%	20%
B	빈도	30	0	30
	전체 %	20.0%	0%	20%
C	빈도	29	1	30
	전체 %	19.3%	0.7%	20%
D	빈도	29	1	30
	전체 %	19.3%	0.7%	20%
E	빈도	28	2	30
	전체 %	18.7%	1.3%	20%
전체	빈도	146	4	150
	전체 %	97.3%	2.7%	100%

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈

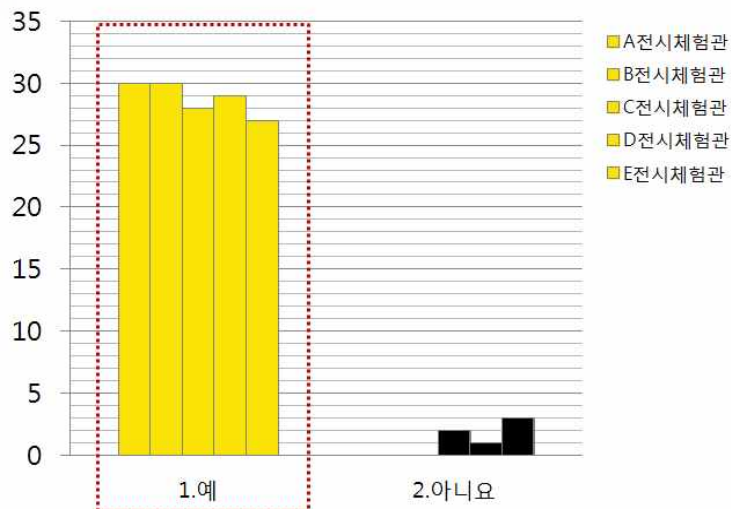


감각으로 이루어지는 공간형성에 관한 빈도분석은 다음 [표 4-11]과 같다.
공간속에서 빛과 그림자로 인해 감각으로 공간이 형성된다고 응답한 체험자가 예 144(96%), 아니요 6(4%)로 공간이 형성된다고 느끼는 체험자가 많음을 알 수 있다.

[표 4-11] 빛의 자극감각으로 이루어지는 공간형성 빈도분석

분류		빛과 그림자로 인해 감각으로 이루어지는 공간형성		전체
		예	아니요	
A	빈도	30	0	30
	전체 %	20.0%	0%	20%
B	빈도	30	0	30
	전체 %	20.0%	0%	20%
C	빈도	27	3	30
	전체 %	18.0%	2.0%	20%
D	빈도	28	2	30
	전체 %	18.7%	1.3%	20%
E	빈도	29	1	30
	전체 %	19.3%	0.7%	20%
전체	빈도	144	6	150
	전체 %	96%	4%	100%

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈

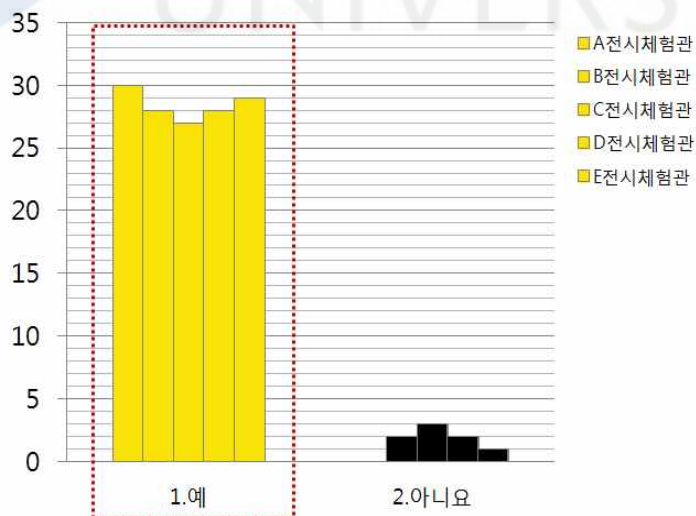


어둠속에서 감각적 경험에 관한 빈도분석은 다음과 [표 4-12] 같다 빛이 없을 때 어둠속에서 감각적 경험은 [표 4-12]와 같이 예 142(94.7%), 아니요 8(5.3%)응답으로 나타났다. 어둠속에서 감각적 경험을 빛의 공간에서 또한 체험자들이 느낀다는 것을 알 수 있다.

[표 4-12] 어둠속에서 감각적 경험 빈도분석

분류		빛이 없을 때 어둠속에서 감각적 경험		전체
		예	아니요	
A	빈도	30	0	30
	전체 %	20.0%	0%	20%
B	빈도	28	2	30
	전체 %	18.7%	1.3%	20%
C	빈도	28	2	30
	전체 %	18.7%	1.3%	20%
D	빈도	29	1	30
	전체 %	19.3%	0.7%	20%
E	빈도	27	3	30
	전체 %	18.0%	2.0%	20%
전체	빈도	142	8	150
	전체 %	94.7%	5.3%	100%

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈



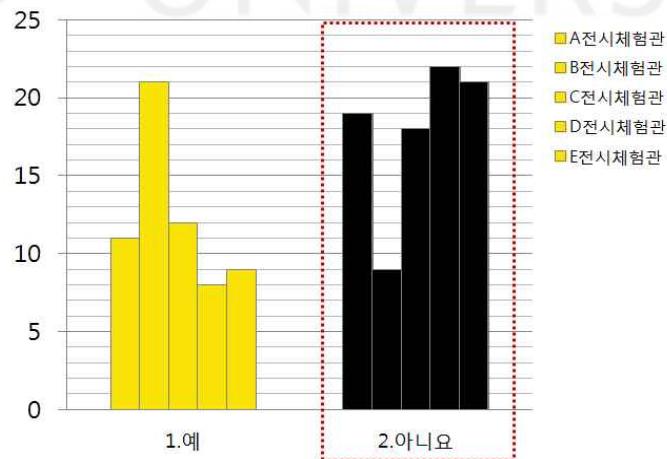
<그림 4-11> 빛이 없을 때 어둠속에서 감각적 경험

어둠속에서 시간의 흐름에 관한 빈도분석은 다음 [표 4-13]과 같다. 어둠속에서 시간의 흐름에 분석으로 예 61(40.6%), 아니요 89(59.4%)응답으로 나타났다. 어둠속에서 체험자들은 빛을 볼 수 없는 공간에서는 시간의 흐름을 느끼지 못한다는 것을 알 수 있다.

[표 4-13] 어둠속에서 시간흐름의 감각체험 빈도분석

분류		빛이 없을 때 어둠속에서 시간흐름의 감각체험		전체
		예	아니요	
A	빈도	11	19	30
	전체 %	7.3%	12.7%	20%
B	빈도	21	9	30
	전체 %	14.0%	6.0%	20%
C	빈도	8	22	30
	전체 %	5.3%	14.7%	20%
D	빈도	9	21	30
	전체 %	6.0%	14.0%	20%
E	빈도	12	18	30
	전체 %	8.0%	12.0%	20%
전체	빈도	61	89	150
	전체 %	40.6%	59.4%	100%

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈



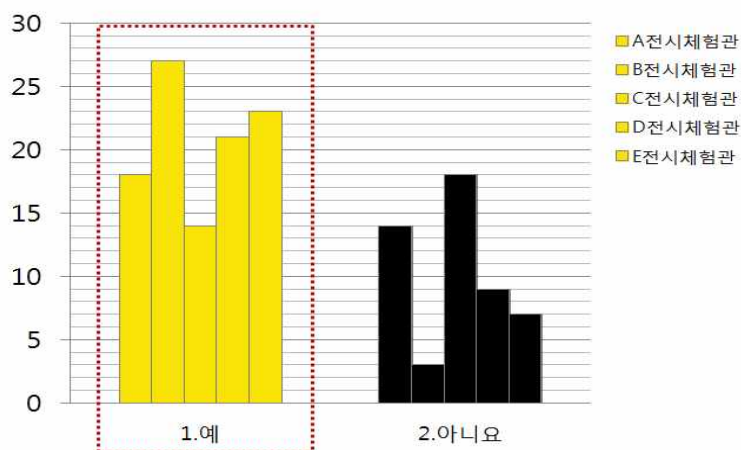
<그림 4-12> 어둠속에서 시간흐름의 감각체험

전시체험공간에서의 과거체험과 현재체험의 중요성에 관한 분석은 다음[표 4-14]과 같다. 과거체험보다는 현재체험의 중요성에 대한 응답은 예 101(67.3%), 아니요 49(32.7%)로 나타났다. 체험자들에게 전시체험공간 체험 시 과거체험감각 보다는 현재체험이 중요한 것을 알 수 있었다.

[표 4-14] 과거체험과 현재체험의 중요성

분류		전시체험공간에서의 과거체험감각 보다는 현재체험		전체
		예	아니요	
A	빈도	16	14	30
	전체 %	10.7%	9.3%	20%
B	빈도	27	3	30
	전체 %	18.0%	2.0%	20%
C	빈도	23	7	30
	전체 %	15.3%	4.7%	20%
D	빈도	14	16	30
	전체 %	9.3%	10.7%	20%
E	빈도	21	9	30
	전체 %	14.0%	6.0%	20%
전체	빈도	101	49	150
	전체 %	67.3%	32.7%	100%

A: 한솔뮤지엄 /B:제임스 터렐 /C:어둠속의 대화 /D:빛-빛나는 미술관 /E:크루즈디에즈



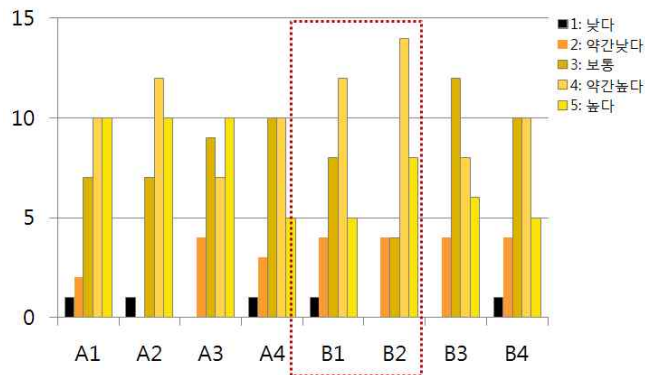
<그림 4-13> 과거체험과 현재체험의 중요성

3. 전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성

5곳의 전시체험공간의 현상학적표현 특성에 대한 전시체험 공간에 대한 현상학적표현특성 요인의 정도를 기술통계-빈도분석 으로 분석하고자 한다. 각각의 전시체험공간을 통해 현상학적표현특성의 정도를 알 수 있다. 한솔뮤지엄 현상학적 표현특성 정도는 [표4-15]와 같이, 빛과 그림자 색14(48.7), 체험공간-(빛)12(40.0%)이 가장 높음을 알 수 있다.

[표 4-15] 한솔뮤지엄 현상학적 표현특성

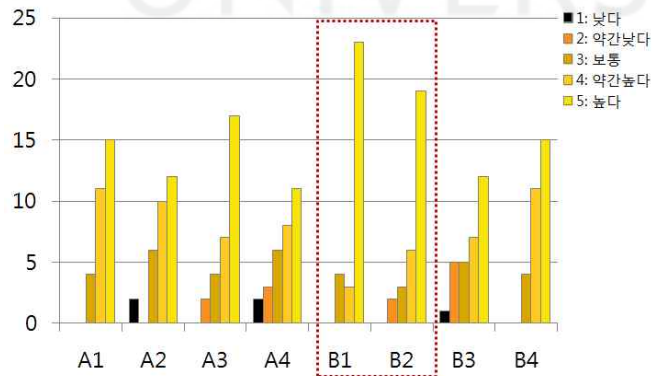
분류			현상학적 표현특성 정도				
			1:낮다	2:약간 낮다	3:보통	4:높다	5:아주 높다
메를로퐁티	A1	체험공간-(몸)	1 (3.3%)	2 (6.7%)	7 (32.3%)	10 (33.3%)	10 (33.3%)
	A2	움직임에 의한 현상변화	1 (3.3%)	0 (0%)	7 (23.3%)	12 (40.0%)	10 (33.3%)
	A3	공감각적 체험	0 (0%)	4 (13.3%)	9 (30.0%)	7 (23.3%)	10 (33.3%)
	A4	상하·깊이·운동	1 (3.3%)	3 (10%)	10 (33.3%)	10 (33.3%)	5 (16.7%)
스티븐 홀	B1	체험공간-(빛)	1 (3.3%)	4 (13.3%)	8 (26.7%)	12 (40.0%)	5 (12%)
	B2	빛과 그림자 색	0 (0%)	4 (13.3%)	4 (13.3%)	14 (46.7%)	8 (26.7%)
	B3	시간의 지속과 지각	0 (0%)	4 (13.3%)	12 (40.0%)	8 (26.7%)	6 (20%)
	B4	비례와 스케일	1 (3.3%)	4 (13.3%)	10 (33.3%)	10 (33.3%)	5 (16.7%)



다음 [표 4-16] 제임스 터렐 현상학적 표현특성 정도를 추출 하였다.

[표 4-16] 제임스 터렐 현상학적 표현특성

분류			현상학적 표현특성 정도					
			1:낮다	2:약간 낮다	3:보통	4:높다	5:아주 높다	전체
메를로폰티	A1	체험공간-(몸)	0 (0%)	0 (0%)	4 (13.3%)	11 (36.7%)	15 (50.0%)	30 (100%)
	A2	움직임에 의한 현상변화	2 (6.7%)	0 (0%)	6 (20.0%)	10 (33.3%)	12 (40.0%)	30 (100%)
	A3	공감각적 체험	0 (0%)	2 (6.7%)	4 (13.3%)	7 (23.3%)	17 (56.7%)	30 (100%)
	A4	상하·깊이·운동	2 (6.7%)	3 (10.0%)	6 (20.0%)	8 (26.8%)	11 (36.7%)	30 (100%)
스티븐 홀	B1	체험공간-(빛)	0 (0%)	0 (0%)	4 (13.3%)	3 (10.0%)	23 (76.7%)	30 (100%)
	B2	빛과 그림자 색	0 (0%)	2 (6.7%)	3 (10.0%)	6 (20.0%)	19 (63.3%)	30 (100%)
	B3	시간의 지속과 지각	1 (3.0%)	5 (16.7%)	5 (16.7%)	7 (23.3%)	12 (40.0%)	30 (100%)
	B4	비례와 스케일	0 (0%)	0 (0%)	4 (13.3%)	11 (36.7%)	15 (50.0%)	30 (100%)



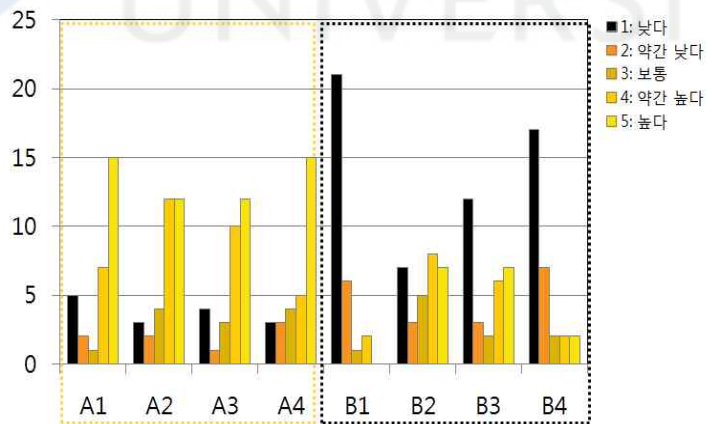
<그림 4-15> 제임스 터렐 현상학적 표현특성 정도

제임스 터렐에서 제일 높은 현상학적 표현은 체험공간-(빛)23(76.7%), 빛과 그림자색 19(63.3%), 공감각적 경험 17(56.7%)로 알 수 있다.

다음 [표 4-17] 어둠속의 대화 현상학적 표현특성 정도를 추출 하였다.

[표 4-17] 어둠속의 대화 현상학적 표현특성

분류			현상학적 표현특성 정도					
			1:낮다	2:약간 낮다	3:보통	4:높다	5:아주 높다	전체
메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸)	5 (15.2%)	2 (6.1%)	1 (3.0%)	7 (21.2%)	15 (45.5)	30 (100%)
	A2	움직임에 의한 현상변화	3 (9.1%)	2 (6.1%)	4 (12.1%)	12 (36.4%)	12 (36.4%)	30 (100%)
	A3	공감각적 체험	4 (12.1%)	1 (3.0%)	3 (9.1%)	10 (30.3%)	12 (36.4%)	30 (100%)
	A4	상하·깊이·운동	3 (9.1%)	3 (9.1%)	4 (12.1%)	5 (15.2%)	15 (45.5%)	30 (100%)
스 티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	21 (63.6%)	6 (18.2%)	1 (3.0%)	2 (6.1%)	0 (0%)	30 (100%)
	B2	빛과 그림자 색	7 (21.2%)	3 (9.1%)	5 (15.2%)	8 (24.2%)	7 (21.2%)	30 (100%)
	B3	시간의 지속과 지각	12 (40%)	3 (10%)	2 (6.7%)	6 (20.0%)	7 (23.3%)	30 (100%)
	B4	비례와 스케일	17 (51.5%)	7 (21.2%)	2 (6.1%)	2 (6.1%)	2 (6.1%)	30 (100%)



<그림 4-16> 어둠속의 대화 현상학적 표현특성 정도

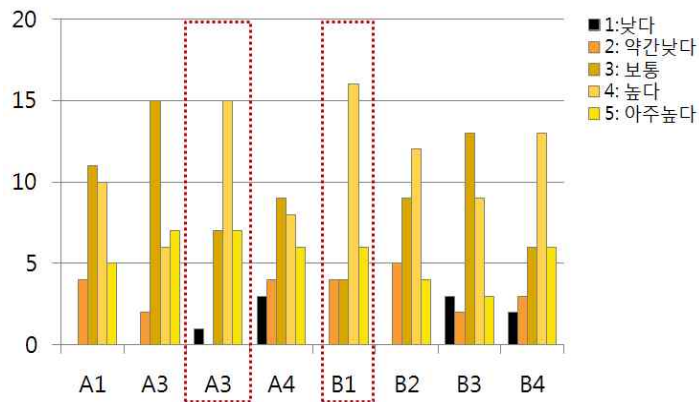
어둠속의 대화 현상학적 표현특성 정도는 체험공간-(빛) 21(63.6%), 비례와 스케일 17(51.5%), 시간의 지속과 지각 12(40%)로 제일 낮음을 알 수 있다. 하지만 체험공간-(몸)15(54.5%), 상하깊이·운동-15(45.5%) 움직임에 의한 현상변화 12(36.4%)이 제일 높음을 알 수 있다. 이렇게 어둠속의 공간에서는 시간의 흐름을 지각할 수는 없고, 공간의 비례와 스케일의 특성 또한 지각하지 못한다. 어둠공간은 ‘몸’ 감각중 하나의 감각을 배제하지만, 어둠공간을 통해 체험자는 더욱더 활발히 움직인다. 이러한 움직임의 현상변화로 인해 새로운 감각이 형성 되며 공간을 ‘몸’의 다른 감각들을 통하여 공간을 지각한다.



다음 [표 4-18] 빛-빛나는 미술관 현상학적 표현특성 정도를 추출 하였다.
 빛-빛나는 미술관 현상학적 표현특성 정도는 [표4-18]와 같이, 체험공간-
 (빛)16(53.3%), 공감각적 체험 15(50%), 이 가장 높다는 것을 알 수 있다.

[표 4-18] 빛-빛나는 미술관 현상학적 표현특성

분류			현상학적 표현특성 정도					
			1:낮다	2:약간 낮다	3:보통	4:높다	5:아주 높다	전체
메 를 로 풍 티	A1	체험공간-(몸)	0 (0%)	4 (13.3%)	11 (36.7%)	10 (33.3%)	5 (16.7%)	30 (100%)
	A2	움직임에 의한 현상변화	0 (0%)	2 (6.7%)	15 (50%)	6 (20.0%)	7 (23.3%)	30 (100%)
	A3	공감각적 체험	1 (3.3%)	0 (0%)	7 (23.3%)	15 (50%)	7 (23.3%)	30 (100%)
	A4	상하·깊이·운동	3 (10%)	4 (13.3%)	9 (30.0%)	8 (26.7%)	6 (20.0%)	30 (100%)
스 티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	0 (0%)	4 (13.3%)	4 (13.3%)	16 (53.3%)	6 (20.0%)	30 (100%)
	B2	빛과 그림자 색	0 (0%)	5 (16.7%)	9 (30.0%)	12 (40%)	4 (13.3%)	30 (100%)
	B3	시간의 지속과 지각	3 (10%)	2 (6.7%)	13 (43.3%)	9 (30.0%)	3 (10%)	30 (100%)
	B4	비례와 스케일	2 (6.7%)	3 (10%)	6 (20.0%)	13 (43.3%)	6 (20.0%)	30 (100%)



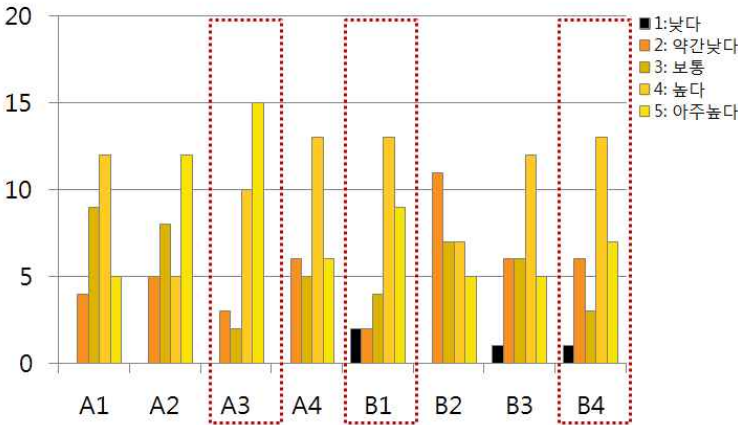
<그림 4-17> 빛-빛나는 미술관 현상학적 표현특성 정도

다음 [표 4-19] 크루즈 디에즈 현상학적 표현특성 정도를 추출 하였다.

크루즈 디에즈 현상학적 표현특성 정도는 공감각적 체험15(50%), 체험공간-(빛) 13(43.3%), 비례와 스케일13(43.3%) 정도가 높다는 것을 알 수 있다.

[표 4-19] 크루즈 디에즈 현상학적 표현특성

분류			현상학적 표현특성 정도					
			1:낮다	2:약간 낮다	3:보통	4:높다	5:아주 높다	전체
메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸)	0 (0%)	4 (13.3%)	9 (30.0%)	12 (40%)	5 (16.7%)	30 (100%)
	A2	움직임에 의한 현상변화	0 (0%)	5 (16.7%)	8 (26.7%)	5 (16.7%)	12 (40%)	30 (100%)
	A3	공감각적 체험	0 (0%)	3 (10%)	2 (6.7%)	10 (33.3%)	15 (50%)	30 (100%)
	A4	상하·깊이·운동	0 (0%)	6 (20.0%)	5 (16.7%)	13 (43.3%)	6 (20.0%)	30 (100%)
스 티 븐 홀	B1	체험공간-(빛)	2 (6.7%)	2 (6.7%)	4 (13.3%)	13 (43.3%)	9 (30.0%)	30 (100%)
	B2	빛과 그림자 색	0 (0%)	11 (36.7%)	7 (23.3%)	7 (23.3%)	5 (16.7%)	30 (100%)
	B3	시간의 지속과 지각	1 (3.3%)	6 (20.0%)	6 (20.0%)	12 (40%)	5 (16.7%)	30 (100%)
	B4	비례와 스케일	1 (3.3%)	6 (20.0%)	3 (10%)	13 (43.3%)	7 (23.3%)	30 (100%)

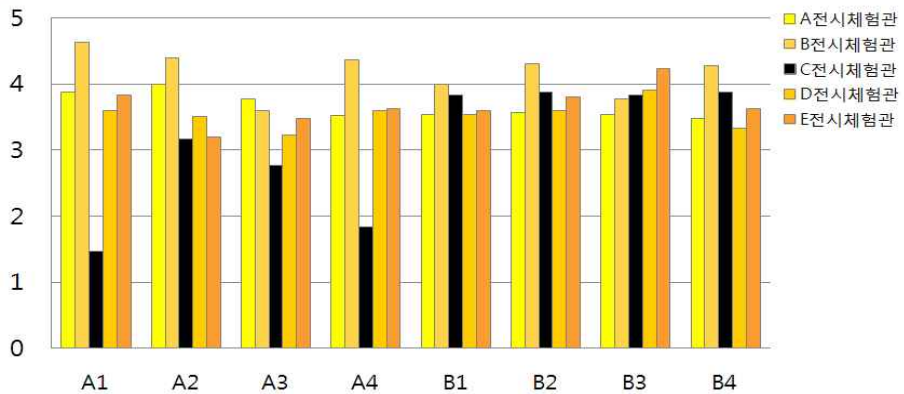


<그림 4-18> 크루즈 디에즈 현상학적 표현특성 정도

빛의 유무에 따른 전시체험공간의 현상학적 표현특성 정도에 따른 결과에 기술통계를 통해서 구한 평균은 다음 [표 4-20]과 같다.

[표 4-20] 현상학적 표현특성 종합 분석표 I

분류			A	B	C	D	E
현상학적 표현특성			한솔뮤지엄	제임스 터렐	어둠속의 대화	빛-빛나는 미술관	크루즈 디에즈
메를로퐁티	A1	체험공간-(몸)	3.87	4.63	3.83	3.80	3.83
	A2	움직임에 의한 현상변화	4.00	4.40	3.87	3.50	3.20
	A3	공감각적 체험	3.77	3.80	3.83	3.23	3.47
	A4	상하·깊이·운동	3.52	4.37	3.87	3.60	3.63
스티븐홀	B1	체험공간-(빛)	3.53	4.00	1.47	3.53	3.60
	B2	빛과 그림자 색	3.87	4.30	3.17	3.60	3.80
	B3	시간의 지속과 지각	3.53	3.77	2.77	3.90	4.23
	B4	비례와 스케일	3.47	4.27	1.83	3.33	3.63
5점 척도 방사형 그래프							



<그림 4-19> 현상학적 표현특성 종합평균 그래프

제 3절 설문조사 종합분석 및 소결

본 연구의 설문조사는 전시체험공간 중 빛을 중심으로 이루어진 공간 중심으로 A: 한솔뮤지엄, B:제임스 터렐, C:빛- 빛나는 미술, D: 크루즈 디에즈, E:어둠속의 대화 공간을 선정하여 조사하였다. 전시체험공간을 체험한 체험자 중심으로 각 전시체험공간마다 40부씩 배부하여 사용 가능한 설문지 30부씩 총 150부의 설문지를 수거 하였다. 다음과 같이 일반사항, 전시체험공간 이용실태, 전시체험공간구성에서의 현상학적 표현특성 8가지 A1-체험공간-(몸), A2- 움직임에 의한 현상변화, A3-공감각적 체험, A4-상하·깊이·운동 B1-체험공간-(빛), B2-빛과 그림자 색, B3-시간의 지속과 지각, B4-비례와 스케일을 추출하여 분석하였다. 체험자의 일반적 사항 분석을 통해 응답자 150명 중 남자가 42(28.1%), 여자가 108(71.9%) 여자가 남자보다 전시체험공간을 많이 이용한다는 높은 비율로 나타났다. 전시체험공간의 체험자 이용현황 및 인식에 관한 조사는 빈도분석으로 6개월 1번 이상 45(30%), 2개월~3개월 1번 이상 37(24.6%), 최근 1년 1번 이상 32(21.4%), 1주일~1개월 1번 이상 28(18.6%), 이용안함 8(5.3%) 순으로 6개월 1번 이상의 빈도가 가장 높게 나타났으며 전시체험공간에 대한 이용도가 높아진다는 것을 알 수 있다. 전시체험공간구성의 체험자가 가장 고려하는 것은 전시체험공간구성 103(68.6%), 타인의 홍보 및 반응 27(23.3%), 전시체험공간위치 10(6.8%), 전시체험 공간규모 2(1.3%), 전시체험공간역사 0(0%) 순으로 나타났다. 전시체험공간의 위치나 규모, 역사의 중요성이 아닌 전시체험공간 구성에 따라 체험자들은 위치가 먼 곳에 있더라도 찾아간다는 것이다. 전시체험의 체험자 주이용목적은 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위해 54(36%) 응답이 가장 높게 나타났으며, 생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼기 위해 31(20.6%) 응답이 다음으로 높게 나타났다. 전시체험공간을 통해 자유롭고 몸의 체험을 통해 재미를 느끼며 생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼기 위해 전시체험공간을 체험자들은 찾아간다. 전시체험공간 속에서 주입식으로 학습과 공간경험을 받아드리는 것이 아닌, 경험공간으로써, 많은 것을 자유롭게 직접 ‘몸’을 움직여 재미있게 느끼길 원한다는 것을 알 수 있다. 공간속에서 빛과 그림자로 인

해 감각으로 공간이 형성된다고 응답한 체험자가 예 144(96%), 아니요 6(4%)로 공간이 형성된다고 느끼는 체험자가 많음을 알 수 있었고, 어둠속에서 감각적 경험은 예 142(94.7%), 아니요 8(5.3%)응답으로 나타났다. 빛의 유무에 따라 감각자극이 이루어지는 것을 설문조사를 통해 알 수 있었다. 빛의 공간과 빛의 유무에 따라 형성되는 어둠의 공간에 대해 감각자극 요소로써 다양하게 표현되어야 한다. 과거체험보다는 현재체험의 중요성에 대한 응답은 예 101(67.3%), 아니요 49(32.7%)로 나타났다. 현상학적 표현특성에서 논의한 ‘선형적 자아’는 성립되어 진다는 것을 알 수 있었다. 체험자는 과거 체험을 통해 얻은 감각이 현재 전시체험공간에 대해 중요하지 않으며 현재 전시체험공간에서 직접 몸으로 느끼는 것 즉, 현재 현상에 대한 반응을 중요시 한다는 것을 알 수 있었다. 전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관련 설문은 다음[표 4-21]과 같이 정리하였다.



[표 4-21] 현상학적 표현특성 종합 분석표 II

표현특성	공간기능요소	내 용	방사형 그래프
메 를 로 폰 티	A1	체험공간-(몸) (A).(B).(C).(D).(E) 전시체험공간 각각 '몸'에 의해 감각으로 알아가는 공간이다. (B)전시체험공간은 4.63 평균값으로 '몸'에 의한 체험이 가장 높다는 것을 알 수 있다.	
	A2	움직임에 의한 현상변화 움직임에 의한 현상변화의 현상학적 표현 특성은 (B)전시체험공간이 4.40 평균값으로 가장 높다는 것을 알 수 있다. (C)전시체험공간은 3.83 으로 가장 낮은 평균값이지만, 어둠속에서 움직임에 의한 현상변화는 적으므로 낮은 평균값이라는 것을 알 수 있다.	
	A3	공감각적 체험 공감각적 특성은 (C)전시체험공간이 3.83 평균값으로 가장 높다는 것을 알 수 있다. 어둠속에서 형성되는 새로운 감각은 공감각적 체험이 높게 나타난다.	
	A4	상하·깊이·운동 상하·깊이·운동 특성은 (B)전시체험공간이 4.37평균값으로 가장 높다는 것을 알 수 있다. 체험자의 움직임에 따라 변화하는 상하·깊이·운동 특성은 공간의 변화는 즉, '몸'에 의한 감각에 있다.	
스 티 븐 홀	B1	체험공간 -(빛) 체험공간 -(빛) 특성은 (C)전시체험공간에서는 1.47 가장 낮은 평균값 이지만 (A).(B).(D).(E) 전시체험공간은 빛의 유입에 따라 변화하는 공간으로써 높은 평균값임을 알 수 있다.	
	B2	빛과 그림자 색 빛과 그림자 색 특성은 (A).(B).(D).(E) 공간 은 비슷한 평균값이 지만, (C)전시체험 공간은 어둠속의 공간이므로 빛과 그림자 색의평균값은 낮다는 것을 알 수 있다.	
	B3	시간의 지속과 지각 시간의 지속과 지각 특성은 어둠속의 공간 인 (C)전시체험공간이 2.77평균값으로써 지각하지 못한다는 것을 알 수 있다. (A).(B).(D).(E) 공간은 빛의 공간으로써 시간의 흐름에 따라 공간은 변화한다.	
	B4	비례와 스케일 비례와 스케일 특성은 빛과 그림자색 특성과 관련이 크다. 빛에 따라 변화하는 비례와 스케일 특성이기 때문이다.	

제 5 장 결 론

본 연구는 빛을 이용한 전시체험공간 중심으로 현상학적 표현특성에 대해 요인을 추출하여 최종적으로 통폐합하여 각 요인의 특징을 정리하였다. 전시체험공간에서 현상학적 표현특성을 통해 빛과 어둠에 대한 감각적 특성이 체험자들에게 자극된다는 것과 어둠의 공간에서 새로운 감각형성이 이루어진다는 점을 알 수가 있었다.

본 연구에서는 전시체험공간 구성의 현상학적 표현특성에 대해 정리한 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 본 연구의 사례분석공간을 통해 현상학적 표현 특성 (A1)-몸 체험(전시체험공간에서의 감각체험), (A2)-움직임(체험자의 움직임에 의한 현상변화), 이 높은 비율로 나타났다. 또한 전시체험공간 구성에서 현상학적 표현특성 중 ‘몸’체험이 높은 평균값으로 나타났다. 빛은 체험공간을 통해 감각을 자극시키며 체험자로 하여금 체험으로 연장시킨다. 현상학적 표현 특성 또한 (A1)체험공간-(몸)은 사례분석 전시체험공간 마다 A전시체험관 : (A1)3.8, B전시체험관 : (A1)4.63, C전시체험관 : (A1)3.83, D전시체험관 : (A1)3.80, E전시체험관 : (A1)3.83으로 빛을 이용한 전시체험공간에서 ‘몸’체험이 높게 나타났다. C전시체험공간은 어둠의 공간이지만 어둠속에서 현상학적 표현특성 (A1)체험공간-(몸) 높게 나타났다. 빛만이 체험자의 감각을 자극하는 것이 아닌 어둠속의 공간 또한 체험자에게 감각을 자극한다. 전시체험공간 구성에서의 현상학적표현 특성을 찾아 볼 수 있다. 체험자 중심으로 탈바꿈 되어진 전시체험공간과 몸 체험을 중요시 하는 현상학적표현 특성은 서로 연관관계가 깊다. 현상학특성을 철학적 이론사상으로만 보는 것이 아닌 전시체험공간에서의 도입을 통해 전시체험공간의 이해와 접근의 방향이 넓어져야 한다.

둘째, 빛을 이용한 전시체험공간에서는 ‘빛’이 실제로 비치는 빛이 아닌 자극요소로써 감각자극을 통해 체험자에게 ‘지각의 현상’이 인지된다. ‘빛’이 어둠을 밝히는 빛의 역할이 아닌 감각을 통해 공간형성이 이뤄지고 체험자에게는 새로운 감각과 공간을 형성시킨다. 전시체험공간 체험자들의 설문응답 또한 어둠속에서 감각적 경험이 이루어진다고 예(94.2%), 아니오(5.3%)로 분석된다. 빛과 어둠은 정반대인 요소들이다. 빛과 어둠을 통해 체험자는 감각자극을 느낀다. 공간요소의 벽, 바닥, 천장 뿐 아니라 전시체험공간구성에서는 빛과 어둠을 통해 체험자에게 감각자극과 지각의 현상학을 통해 새로운 체험+공간을 형성시킨다. 본 연구에서 사례분석 빛의 요소들은 빛이 없는 (3)(어둠속의 대화) 전시체험공간구성을 제외하고 체험자들에게 감각적 경험을 통해 공간구성의 지각매개체 역할이 된다. (1)빛 + 물성, (2)빛+색채, (4)빛의 다양성 지각, (5)빛의 움직임으로 빛이 전시체험으로 공간구성 된다. 빛은 단순히 어둠을 밝히는 요소가 아닌 감각을 자극하는 요소로써, 빛을 이용한 전시공간 뿐만 아닌 다양한 빛의 연출을 통해 체험자의 감각을 자극하는 요소로써, 새로운 전시체험공간구성이 형성되어야 한다.

셋째, 전시체험공간 구성에서의 현상학적표현 특성을 찾아 볼 수 있다. 체험자 중심으로 탈바꿈 되어진 전시체험공간과 몸 체험을 중요시 하는 현상학적표현 특성은 서로 연관관계가 깊다. 전시체험공간 사례분석 및 설문지 조사를 통해 실제로 체험자분석 결과, 전시체험공간 에서의 현상학적 표현특성의 정도가 높다는 것을 알 수 있다. 현상학특성을 철학적 이론사상으로만 보는 것이 아닌 전시체험공간에서의 도입을 통해 전시체험공간의 이해와 접근의 방향이 넓어져야 한다.

본 연구는 체험자들로 하여금 다양한 전시체험공간 구성을 통해 체험자들의 새로운 감각을 형성 시키고 빛의 유무에 따라 형성되는 어둠의 공간과 감각을 자극시키는 빛의 공간에 대한 지속적인 연구를 통해 전시체험공간 구성에서의 체험자의 감각을 자극 하는 공간이 필요로 하다. 어둠 속에서 새로운 감각형성을 통해 체험자는 공간 인지력이 높아진다. 어둠 공간에서는 빛이 없어서·지각이 제외되므로, 다른 감각들을 통해 또는 새로운 감각형성을 통해 공간인지력이 높아진다. 빛과 어둠은 정반대인 요소들이다. 빛과 어둠을 통해 체험자는 감각자극을 느낀다. 공간요소의 벽, 바닥, 천장 뿐만 아니라 전시체험공간구성에서는 빛과 어둠을 통해 체험자에게 감각자극과 지각의 현상학을 통해 새로운 체험+공간을 형성시킨다. 따라서 본 연구가 향후 전시체험공간 구성에 빛의 유무에 따른 다양한 현상학적 개념이 도입된 후속연구들의 기초 연구로 기여하길 바란다.



【참고문헌】

1. 국내문헌

- 김영민, 『현상과 시간』, 도서출판 까치, 1995
메를로퐁티, 『지각의 현상학』, 문학과지성사, 2002
박상규, 『미학과 현상학』, 예술출판사, 1991
스티븐 홀, 『빛과 공간과 예술을 융합하다』, 미메시스, 2012
안 로렌스 외1명, 『전시디자인의 모든 것』, 고려출판사, 1991
이보아, 『박물관학 개론』, 김영사, 2002
조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸』, 이학사, 2004
질 들뢰즈 외1명, 『감각의 논리』, 민음사, 1995
피에르 테브나즈, 『현상학이란 무엇인가』, 그린비, 2011

2. 학술논문

- 곽문정 외1명, 「메를로퐁티의 현상학적 공간지각 방법을 통한 체험된 건축 공간 연구」, 『대한건축학회지회연합회 학술발표대회 논문집』, 제1권 1호, 대한건축학회, pp.51-56, 2005
곽문정 외2명, 「메를로-퐁티의 신체 형상학을 통한 체험된 건축공간 연구」, 『대한건축학회지회연합회 창립80주년기념 학술발표대회 논문집』, 제25권 1호, 대한건축학회, pp.303-306, 2005
길성호, 「현대 건축가의 신체 담론에 나타난 공간성 비교연구」, 『대한건축학회지』, 제20권 4호, 대한건축학회, pp.175-182, 2005
김미례 외1명, 「종교공간에 있어서 현상학적인 빛의 연출에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회 2006년도 추계학술발표대회논문집』, 제8권 2호, 한국실내디자인학회, pp.135-140, 2006
김시내 외1명, 「안도 타다오의 박물관 건축공간에 나타난 현상학적 표현에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회 학술논문발표대회논문집』, 제14권

- 2호, 한국실내디자인학회, pp146-152, 2012
- 김영희, 「스티븐 홀의 ‘스트레토 하우스’에서의 바르톡의 ‘현과 타악기와 첼레스타를 위한 음악’의 표현에 관한 연구」, 『한국실내디자인 학회논문집』, 제39호, 한국실내디자인학회, pp45-53, 2003
- 변대중, 「현상학적 지각체계에 의한 정위와 사건의 형성에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제21권 1호, 한국실내디자인학회, pp68-77, 2012
- 서정연, 「현대건축의 공간구성에서 나타나는 현상학적 중심성에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제15권 2호, 한국실내디자인학회, pp56-64, 2006
- 손광호 외1명, 「종교건축 수공간의 현상학적 특성과 의미에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제14권 6호, pp193-201, 2005
- 송아람, 외1명, 「박물관 공간에 나타난 현상학적 특성에 관한연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 한국실내디자인학회, 제9권2호, pp22-25, 2007
- 안우진 외2명, 「스티븐 홀 작품에 나타난 현상학적 빛과 물의 공간작용」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제27호, 한국실내디자인학회, pp20-27, 2001
- 이 찬 외1명, 「메를로퐁티의 현상학을 통해서 본 한국전통공간의 특성에 관한 연구」, 『한국실내디자인학회논문집』, 제15권 6호, 한국실내디자인학회, pp11-18, 2006
- 정진원 외1명, 「현대 성당 공간 구성 요소의 현상학적 표현 방법에 관한 연구」, 『대한건축학회논문집』, 제27권 11호, 대한건축학회, pp21-32, 2011

3. 학위논문

- 곽문정, 「메를로퐁티의 현상학적 지각방법을 통한 건축공간의 체험에 관한 연구」 동아대학교 대학원, 석사학위논문, 2006
- 김시내, 「안도 타다오의 박물관 건축공간에 나타난 현상학적 표현에 관한 연

- 구」, 건국대학교 대학원, 석사학위논문, 2013
- 박진영, 「현상학적 지각에 의한 벽의 현상적 연출에 관한 연구」, 건국대학교 대학원, 석사학위논문, 2003
- 서수경, 「뮤지엄 감성적 공간 특성에 관한 연구」, 국민대학교 대학원, 박사학위논문, 2007
- 송아람, 「미술공간에 나타난 현상학적 지각체험 관한 연구」, 건국대학교 대학원, 석사학위논문, 2008
- 오세호, 「박물관 전시공간의 감각론적 특성에 관한 연구」, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, 2010
- 이숙경, 「감각체험을 위한 전시공간에 관한 연구」, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, 2005
- 한세미, 「현상학적 관점으로 본 현대 뮤지엄 전시공간의 관람자와 대상에 관한 연구」, 건국대학교 대학원, 석사학위논문, 2013
- 홍미은, 「현상학적 공간 지각 특성을 중심으로 한 박물관 커뮤니케이션 향상에 관한 연구」, 홍익대학교 대학원, 석사논문, 2010

4. 웹사이트

- 건축도시연구정보센터, <http://www.auric.or.kr>
- 상상톡톡미술관, <http://blog.naver.com/udiko1>
- 어둠속의 대화, <http://dialogueinthedark.co.kr>
- 학술연구서비스, <http://www.riss.kr>
- 한국실내디자인학회, <http://www.kiid.or.kr>
- 한솔뮤지엄, <http://www.hansolmuseum.org>

【부 록】

설문지

〈설문지〉

안녕하십니까? “바쁘신 중에도 설문에 응해주셔서 감사합니다.

본 설문지는 전시체험공간 연구를 위한 것이며, 귀하께서 이용하시는 전시체험공간 구성에 관한 조사입니다.

본 설문지는 필요한 자료 수집을 위하여 작성된 것이며, 특정인에 대한 분석을 하고자 함이 아니라 전시체험공간 구성에서의 체험자 반응을 알아보는데 그 목적이 있습니다.

귀하께서 응답해 주신 자료는 귀중한 연구 자료로 활용되어질 것입니다.

모든 응답은 무기명으로 처리되어 순수한 연구 목적으로만 사용되며 절대 비밀이 보장됩니다.

설문을 위한 시간은 대략 10-15분이 소요될 것입니다.

바쁘시더라도 부디 한 문항도 빠짐없이 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2013년05월

* 지도교수 : 한해련 교수님 (학과 사무실:02)760-4476)

* 연구자 : 한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 인테리어디자인전공 석사과정 박은아

* 연락처 : 010)9040-4356

* 다음 문항들을 읽고 자신의 경우에 해당되는 것을 골라 번호에 V표기 해주시기 바랍니다.

기타인 경우 해당란에 직접 기입하여 주십시오.

▶▶ 전시체험공간 이용현황 및 인식에 관한 질문입니다. (6문항)

전시체험공간이란, 전시를 보는 것만이 아닌, 공간속에서 인간이 중심이 되어 직접 체험을 통해 전시를 감각으로 알아가는 공간이라고 합니다.

1. 전시체험공간을 얼마나 자주 이용 하십니까?

- ① 1주일에 ~ 1개월 1번 이상 ② 2개월 ~ 3개월 1번 이상 ③ 6개월 1번 이상 ④ 최근 1년 1번 이상
⑤ 이용안함

2. 전시체험 선택할 때, 가장 고려하는 것은 무엇입니까?

- ① 전시체험공간 구성 ② 전시체험관의 위치 ③ 전시체험관의 규모
④ 전시체험관의 역사 ⑤ 전시체험관 타인의 홍보 및 반응

3. 전시체험공간을 찾는 주 이용목적이 무엇입니까?

- ① 일상공간에서 벗어나 일탈적인 공간체험을 위해
- ② 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위해
- ③ 전시체험공간을 통한 학습을 위해
- ④ 공간을 통해 나의 새로운 감각을 알기 위해
- ⑤ 생활에서 느끼지 못하는 감성을 느끼기 위해

4. 전시체험공간 요소 중 중요한 것은 무엇이라고 생각 합니까?

- ① 감각을 느끼게 하는 체험 ② 전시체험공간의 다양한 구성 ③ 체험자의 움직임이 많은 체험공간
- ④ 체험학습 ⑤ 기타:()

5. 전시체험공간이 인간에게 가장 크게 미치는 영향은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 체험공간을 통해 배워가는 공간은 지루하지 않게 학습이 이루어진다.
- ② 체험공간을 통해 새로운 경험을 쌓게 한다.
- ③ 체험공간을 통해 나의 자아를 알아간다.
- ④ 체험을 통해 나만의 전시공간을 만들어 갈 수 있다.
- ⑤ 체험공간은 체험자의 감성을 충분히 충족시키므로, 더욱더 의미가 있고 새롭다.

▶▶ 현상학적표현특성에 관한 질문입니다. (6문항)

현상학적 표현특성이란, 체험자의 경험을 증시하는 철학적 학문으로 써,
전시체험공간과 유사한 점이 많은 학문입니다.

현상학적표현특성을 분석하기 위해 체험자들을 분석 하고자 합니다.

또한, 체험자의 경험을 자극시키는 감각요소 중 빛을 중점으로 빛의 유무에 따라,
체험자의 현상학 표현특성이 어떠한지 분석하고자 합니다.

1. 빛은 감각자극 요소라고 한다. 빛으로 인해 감각과 감성이 달라진다고 생각하십니까?

- ① 예 ② 아니요

***감각: 체험을 통해 느낀 것 *감성: 감각을 통해 느낀 것**

2. 빛으로 인해 공간은 변화하며 공간은 다르게 형성되며, 빛과 그림자로 인해 감각으로 이루어지는 공간이 형성된다고 생각하십니까?

- ① 예 ② 아니요

3. 감각자극요소 빛이 없을 때, 어둠속에서 감각적 경험이 이루어진다고 생각하십니까?

- ① 예 ② 아니요

*위3번 질문, “예”라고 답하신 분만 응답 부탁드립니다.

-다음의 감성어휘를 보고 어둡속에서 느꼈던 감성의 정도를 표기하여 주십시오.

- | | | | | | | | |
|-----|--------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|-------|
| 1. | 편하다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 불편하다 |
| 2. | 궁금하다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 관심 없다 |
| 3. | 흥미롭다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 지루하다 |
| 4. | 즐겁다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 재미없다 |
| 5. | 안정되다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 불안하다 |
| 6. | 경이하다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 힘들다 |
| 7. | 가볍다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 무겁다 |
| 8. | 재미있다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 따분하다 |
| 9. | 시원하다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 덥다 |
| 10. | 외롭지 않다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 외롭다 |
| 11. | 개운하다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 피곤하다 |
| 12. | 후련하다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 답답하다 |
| 13. | 좋다 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> | 싫다 |

4.전시체험공간을 체험할 때, 과거체험감각의 기억보다는 현재체험의 감각이 중요시 된다고 생각하십니까?

① 예 ② 아니요

▶▶ 전시체험공간에서 현상학적표현 특성에 관한 질문입니다. (5문항)

현상학적 표현특성이란, 체험자의 경험을 증시하는 철학적 학문이라고 합니다.

전시체험공간과 유사한 점이 많은 학문입니다.




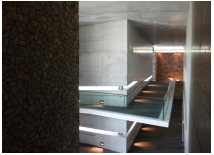
현상학적 표현특성을 통해 전시체험공간 구성을 알아보고자 합니다.

다음의 그림을 통해 5개(A,B,C,D,E)전시체험공간의 현상학적 표현 특성이 어떤 것이 있는지 알아보고자 합니다.

다음 각각의 전시체험 공간을 통해 현상학적 표현 특성들의 정도를 표기하여 주십시오.

1. 한솔뮤지엄 전시체험공간입니다. A-1, A-2, A-3, A-4 그림을 보고

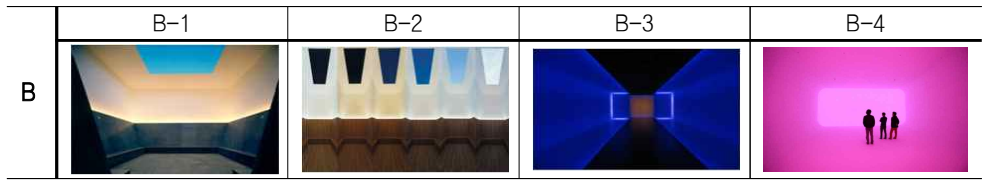
현상학적 표현 특성들의 정도를 표기하여 주십시오.

	A-1	A-2	A-3	A-4
A				

(5:높다 4:약간높다 3:보통 2:약간낮음 1:낮음)

- | | | | | | | | |
|---|------------------|-------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| ① | 체험공간(빛) : | 공간에서의 빛에 의한 체험 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> |
| ② | 비례와 스케일 : | 공간에서의 크기의 차이 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> |
| ③ | 시간의 지속과 지각 : | 시지각에 의한 공간 인식 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> |
| ④ | 빛과 그림자 : | 공간에서의 빛과 그림자 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> |
| ⑤ | 체험공간(몸) : | 공간에서의 몸체에 의한 체험 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> |
| ⑥ | 깊이의 지각, 상하, 운동 : | 공간의 깊이와 상하의 움직임 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> |
| ⑦ | 움직임에 의한 현상변화 : | 체험자의 움직임에 의한 현상변화 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> |
| ⑧ | 공간감각적 경험 : | 한 감각으로 여러감각의 체험 | <input type="text" value="5"/> | <input type="text" value="4"/> | <input type="text" value="3"/> | <input type="text" value="2"/> | <input type="text" value="1"/> |

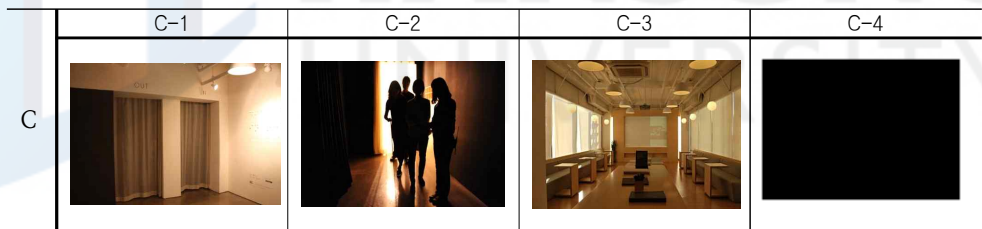
2. 제임스 터렐 전시체험공간입니다. B-1, B-2, B-3, B-4 그림을 보고
현상학적 표현 특성들의 정도를 표기하여 주십시오.



(5:높다 4:약간높다 3:보통 2:약간낮음 1:낮음)

①.	체험공간 (빛) :	공간에서의 빛에 의한 체험	5	4	3	2	1
②.	비례와 스케일 :	공간에서의 크기의 차이	5	4	3	2	1
③.	시간의 지속과 지각 :	시지각에 의한 공간 인식	5	4	3	2	1
④.	빛과 그림자 :	공간에서의 빛과 그림자	5	4	3	2	1
⑤.	체험공간 (몸) :	공간에서의 몸에 의한 체험	5	4	3	2	1
⑥.	깊이의 지각, 상하, 운동 :	공간의 깊이와 상하의 움직임	5	4	3	2	1
⑦.	움직임에 의한 현상변화 :	체험자의 움직임에 의한 현상변화	5	4	3	2	1
⑧.	공감각적 경험 :	한 감각으로 여러감각의 체험	5	4	3	2	1





3. 어둠속의 대화 전시체험공간입니다. C-1, C-2, C-3, C-4 그림을 보고
현상학적 표현 특성들의 정도를 표기하여 주십시오.



(5:높다 4:약간높다 3:보통 2:약간낮음 1:낮음)

①.	체험공간 (빛) :	공간에서의 빛에 의한 체험	5	4	3	2	1
②.	비례와 스케일 :	공간에서의 크기의 차이	5	4	3	2	1
③.	시간의 지속과 지각 :	시지각에 의한 공간 인식	5	4	3	2	1
④.	빛과 그림자 :	공간에서의 빛과 그림자	5	4	3	2	1
⑤.	체험공간 (몸) :	공간에서의 몸에 의한 체험	5	4	3	2	1
⑥.	깊이의 지각, 상하, 운동 :	공간의 깊이와 상하의 움직임	5	4	3	2	1
⑦.	움직임에 의한 현상변화 :	체험자의 움직임에 의한 현상변화	5	4	3	2	1
⑧.	공감각적 경험 :	한 감각으로 여러감각의 체험	5	4	3	2	1



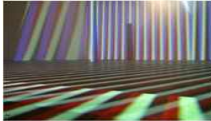

4. 빛-빛나는 미술관 전시체험공간입니다. D-1, D-2, D-3, D-4 그림을 보고
현상학적 표현 특성들의 정도를 표기하여 주십시오.

	D-1	D-2	D-3	D-4
D				

(5:높다 4:약간높다 3:보통 2:약간낮음 1:낮음)

①.	체험공간 (빛) :	공간에서의 빛에 의한 체험	5	4	3	2	1
②.	비례와 스케일 :	공간에서의 크기의 차이	5	4	3	2	1
③.	시간의 지속과 지각 :	시지각에 의한 공간 인식	5	4	3	2	1
④.	빛과 그림자 :	공간에서의 빛과 그림자	5	4	3	2	1
⑤.	체험공간 (몸) :	공간에서의 몸에 의한 체험	5	4	3	2	1
⑥.	깊이의 지각, 상하, 운동 :	공간의 깊이와 상하의 움직임	5	4	3	2	1
⑦.	움직임에 의한 현상변화 :	체험자의 움직임에 의한 현상변화	5	4	3	2	1
⑧.	공감각적 경험 :	한 감각으로 여러감각의 체험	5	4	3	2	1

5. 크루즈 디에즈 전시체험공간입니다. E-1, E-2, E-3, E-4 그림을 보고
현상학적 표현 특성 8가지의 높낮이정도를 표기하여 주십시오.

	E-1	E-2	E-3	E-4
E				

(5:높다 4:약간높다 3:보통 2:약간낮음 1:낮음)

①.	체험공간 (빛) :	공간에서의 빛에 의한 체험	5	4	3	2	1
②.	비례와 스케일 :	공간에서의 크기의 차이	5	4	3	2	1
③.	시간의 지속과 지각 :	시지각에 의한 공간 인식	5	4	3	2	1
④.	빛과 그림자 :	공간에서의 빛과 그림자	5	4	3	2	1
⑤.	체험공간 (몸) :	공간에서의 몸에 의한 체험	5	4	3	2	1
⑥.	깊이의 지각, 상하, 운동 :	공간의 깊이와 상하의 움직임	5	4	3	2	1
⑦.	움직임에 의한 현상변화 :	체험자의 움직임에 의한 현상변화	5	4	3	2	1
⑧.	공감각적 경험 :	한 감각으로 여러감각의 체험	5	4	3	2	1

▶ ▶ 인구통계학적

1.성별

- ① 남자 ② 여자

2.연령

- ① 만0~20세 ② 만21~30세 ③ 만31세~40세 ④ 만41세~50세 ⑤ 만51세이상

3. 학력

- ① 고등학교 졸업이하(재학포함) ② 대학 졸업(재학포함) ③ 대학원 졸업이상(재학포함)
④ 기타:()

3. 직업 분류

- ① 자영업(산업·공업) ② 생산관련기능직(건설, 기계금속, 운전 등)
③ 판매직, 서비스직 ④ 전문기술직 ⑤ 일반사무직(회사원, 은행원, 일반공무원)
⑥ 행정관리직 ⑦ 농업, 수산업, 축산업 ⑧ 전업주부 ⑨ 학생
⑩ 기타(정년퇴직, 무직포함)

◆끝까지 응답해 주셔서 감사합니다.◆

ABSTRACT

A Study on the Phenomenological Characteristics of the Expression in Composition of the Experimental Exhibition Space.

—Focused on Exhibition utilizing Illumination—

park, Eun-a
Major in Interior Design
Dept. of Media Design
The Graduate School
Hansung University

Exhibition space is changing. The focus is shifting from the viewing or appreciation to experience of the audience. Today, because the experience in life is limited, people experience unusual space by escaping everyday space to exhibition space feeling relaxation and comfort. Now, the audience moves and acts with exhibits and freely feels the space instead of following static activities. Also, the static space expressed with only illumination and shadow provides different experience with new space to the audience through movement. From previous research on exhibition space, it is easy to examine phenomenological expressive characteristics that emphasize the cognitive system of the audience. In terms of phenomenological expressive characteristics, the audience perceives space through experience sensory stimulation. In an exhibition space, the audience's emotion changes through space composition that stimulates senses. The audience's process of space

perception (sense-perception-cognition), that is, the phenomenological characteristics, based on responses to sensory stimulation. As a phenomenological characteristic in an exhibition space, space-oriented human experience changes through a space that changes from illumination (phenomenon). And a space is experienced differently depending on the existence of illumination. This analysis will be focused on illumination, which is the common feature in exhibition space composition and phenomenological expressive characteristic as a stimuli to the audience's sense. In addition to illumination, the study will also focus on the space of darkness that is formed depending on the existence of illumination. Among the 'characteristics' discussed in research on phenomenological expressions published so far, the phenomenological expressive characteristics of exhibition space will be analyzed and discussed based on the view of Merleau Ponty emphasizing the experience of body and Steven Holl's view of illumination, which he saw as the source of space creation. Through discussion of the audience relationship, which is common in exhibition space structure and phenomenological expressive characteristics, we will look at how the cognitive system of the audience is established in relation to phenomenology and exhibition space. Therefore, in this study, cases according to presence of illumination in exhibition spaces will be analyzed based on the theoretical data of Merleau Ponty and Steven Holl in terms of phenomenological expressive characteristics in exhibition space, and foundation on the characteristics will be established based on the results. The study is composed as follows:

In Chapter 1, the background, purpose, method, and scope of this study is defined. In this study, phenomenological expressive characteristics in exhibition space will be analyzed by applying phenomenological characteristics of philosophical logic to the relation between experience of the audience and exhibition space. Review of theories developed by Merleau Ponty, who emphasized experience of the body, and Steven Holl, who saw

illumination as a creator of space, will be necessary in order to analyze phenomenological expressive characteristics in exhibition space according to presence of illumination. In terms of the scope, this study analyzed phenomenological expressive characteristics in composition of exhibition space, focusing on exhibitions using illumination, which is a sensory stimulus. In terms of the method, factors of phenomenological expressive characteristics were extracted from other studies discussing phenomenological expressive characteristics, which were combined and reorganized into 1. experience space based on illumination, 2. continuation and perception of time 3. illumination and shadow 4. experience space based on body 5. perception of depth, top and bottom, movement 6. change of phenomenon by movement 7. synesthetic experience).

In Chapter 2, based on theoretical review, we will examine the change and types of exhibition space. The relationship between ‘subject’ phenomenological space and the audience, which is significant in the concept of phenomenological expression and space, will be analyzed. The concepts of phenomenological expressive characteristics will be reviewed based on Merleau Ponty’s phenomenological discussion that emphasizes the experience of body. To specifically understand the expression method and characteristics of illumination in construction space, the expression method using illumination of Steven Holl, an architect known for applying phenomenology to architectural design will be reviewed. Based on these phenomenological expressive characteristics, the relationship between illumination and space, and between space and the audience in exhibition space was expressed by using a cognitive scheme to analyze characteristics in exhibition space. After reviewing exhibition space and phenomenological expressive characteristics, the common and different attributes will be analyzed in terms of the concept and expression methods and classified.

In Chapter 3, a research model is built by extracting keywords relating

to phenomenological expressive characteristics of Merleau Ponty and Steven Holl who have been already dealt with in many previous studies. The research model was composed based on “body” experience of Merleau Ponty’s phenomenology and “illumination” of Steven Holl. As a case study, exhibition spaces since 2000 were selected according to existence of illumination to analyze phenomenological expressive characteristics.

In Chapter 4, a survey was conducted with the audience who experienced an exhibition space, which was then analyzed and organized. Finally, factors were extracted to analyze phenomenological expressive characteristics of exhibition space using illumination, through a survey based on space experiment according to presence of illumination. The survey for this study was conducted on the field and on the internet. For exhibition space that is currently operated, the researcher visited the space and conducted the survey with the audience who finished the space experience. For case spaces where exhibition was finished, the survey was conducted by emailing the audience with attached explanation and a survey of the exhibition space and phenomenological characteristics. The survey was conducted from May 29 to June 7, 2013. Total 5 spaces were used for case study and 45 copies of questionnaire was distributed for each exhibition space, among which 30 copies were collected, and total 150 copies were used for analysis. The survey results were based on the frequency analysis, cross-tabulation by using SPSS 12.0.

In the conclusion of this study, the foundation on the composition of exhibition space will be established based on the following phenomenological expressive characteristics:

First, the phenomenological expression characteristics and the spatial configuration of the exhibition experience a lot of commonality. Space to the

center of this system is the experient. This study analyzes the case moves through space, the phenomenological expression characteristics (due to the movement of experient phenomenon changes), your body experiences (sensory exhibition experience experience in space), a high rate, respectively. Phenomenological experience of exhibition space representation in the configuration properties can be found. Experient doeojin exhibition center experience turned into conscious experience of space and body characteristics associated with each other phenomenological expressions have a close relationship. Phenomenological characteristics of philosophical theories in history, not only to see the exhibition experience experience in space through the introduction of exhibition space, the direction of understanding and approach must be expanded.

Second, the illumination display experience space with the 'illumination' is actually a non-stimulating factor as a shining illumination through sensory stimulation to experient 'perception of the phenomenon is acknowledged. 'illumination' to illuminate the darkness, and not illumination, the role of this section is formed through the senses experient a new sense of space and space is formed. illumination and darkness are opposite elements. Who experience a sense of illumination and darkness through the stimulation feel. Space elements walls, floor, ceiling, as well as exhibition space configuration experience experient through the darkness to the illumination and sensory stimuli, and the phenomenology of perception + space to form a new experience. In this study, case analysis of illumination elements without the illumination (3) (Dialog in the Dark), except for exhibition space configuration experience to experient configuration space through sensory experience is the role of the media perception. (1) illumination + properties, (2) illumination + color, (4) a variety of illumination perception, (5) the movement of illumination in the illumination of the exhibition space consists experience. illumination to illuminate the darkness is simply not an element as an element that stimulates the senses, and exhibit space with

illumination, but not the direction of the illumination through a variety of experient as factors that stimulate the senses, a new exhibition space configuration experience should be formed.

Third, the exhibition experience in the configuration space representation of the phenomenological characteristics can be found. Experient doeoojin exhibition center experience turned into conscious experience of space and body characteristics associated with each other phenomenological expressions have a close relationship. Experience exhibition space through case studies and questionnaire survey results actually experient, exhibit phenomenological experience of space higher degree of expression characteristics can be seen that. Phenomenological characteristics of philosophical theories in history, not only to see the exhibition experience experience in space through the introduction of exhibition space, the direction of understanding and approach must be expanded.

Fourth, phenomenological expressive characteristics were found in exhibition spaces. Exhibition space emphasizing the experience of the audience is profoundly correlated to phenomenological expressive characteristics emphasizing the experience of body. Instead of viewing it as a philosophical theory, phenomenological characteristics must be introduced in exhibition spaces to broaden the understanding of and approach to exhibition space. The case analyses in this study suggested that, among phenomenological expressive characteristics, movement (change of phenomenon according to the movement of the audience) and body experience (sensory experience in exhibition space) were important. This study compared and analyzed spaces of darkness and illumination, demonstrating that the former creates a new sense and the latter stimulates sense of the audience. Research must be continued regarding the composition of various exhibition spaces that stimulate senses of the audience.

Space perception of the audience is enhanced through forming a new sense in the darkness in which the visual perception is excluded and, therefore, the audience must form a new sense. Illumination and darkness are the opposite of each other. The audience experience sensory stimulation through illumination and darkness. In addition to the wall, floor, and ceiling, illumination and darkness of exhibition space provides new experience and space to the audience through sensory stimulation and phenomenology of perception. Therefore, the author hopes that this study can be used as basic research for future studies on various phenomenological concepts according to presence of illumination in exhibition space.

【Keywords】 exhibition space, phenomenology, illumination,
darkness, perception and cognition,

