



저작자표시 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.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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

트릭아트 체험전시기법의 구성 제안

-서울·경기지역의 트릭아트전시관 사례를 중심으로-



2015년

HANSUNG
UNIVERSITY

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이 동 회

석사학위논문
지도교수 한혜련

트릭아트 체험전시기법의 구성 제안

—서울·경기지역의 트릭아트전시관 사례를 중심으로—

A suggestion of experiential exhibition technique of trick art

—Focusing on cases of trick art exhibit halls in Seoul·Gyeonggi—



HANSUNG
UNIVERSITY

2014년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이 동 회

석사학위논문
지도교수 한혜련

트릭아트 체험전시기법의 구성 제안

—서울·경기지역의 트릭아트전시관 사례를 중심으로—

A suggestion of experiential exhibition technique of trick art

—Focusing on cases of trick art exhibit halls in Seoul·Gyeonggi—

위 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2014년 12월 일

한성대학교 대학원

미디어디자인학과

인테리어디자인전공

이 동 회

이동희의 미술학 석사학위논문을 인준함

2014년 12월 일



심사위원장 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

국 문 초 록

트릭아트 체험전시기법의 구성 제안

-서울·경기지역의 트릭아트전시관 사례를 중심으로-

한성대학교 대학원
미디어디자인학과
인테리어디자인전공
이 동 회

매년 현대인들의 삶이 변화하면서 문화생활을 통해 여가생활을 즐기는 사람들이 증가하고 있다. 이에 따라 문화공연 및 전시가 해마다 증가하고 있는 추세이며, 최근 전시공간은 관람자가 전시품을 관람함에 있어 흥미로운 접근을 할 수 있도록 다양한 전시방법이 도입되고 있다. 기존의 전시는 관람자가 전시품과의 일정한 거리를 유지하며 감상하는 지루한 관람과정의 전시가 되기 쉬웠다. 이에 관람자의 흥미를 유발하고 전시를 즐길 수 있는 전시가 대두되어지며, 트릭아트 체험전시는 국내에서 미술작품에 직접적 체험을 도입하여 흥미를 유발하고 미술체험전시로 크게 성공하였다. 트릭아트 전시관은 일반적인 체험전시관과의 차별화된 다양한 체험이 가능하여 많은 인기를 끌며 점점 전시관이 증가하고 있다.

따라서 본 연구는 현재 전시가 진행 중인 트릭아트 체험전시관의 현장조사와 전시공간에 대한 선행연구 자료를 통해, 전시작품에 따른 구성요소별 특성을 알아보고, 관람자의 직접적 체험을 통해 작품을 접하는 체험연출을 비교하여 이에 따른 만족도의 차이점을 알아본다. 또한 전시구성요소와 직접적 체험연출의 변화에 따라 공간체험이 다르게 나타난다. 이에 선행연구의 직접적 체험전시유형을 바탕으로 이론적 고찰을 통해 관람자의 체험을 이끌어 낼 수

있는 전시작품의 구성요소와 연출유형을 구분하고, 이를 사례분석과 관람자의 설문조사를 통해 비교, 분석한다.

따라서 본 연구 목적은 트릭아트 체험전시공간의 전시작품 구성요소별 전시연출을 고려한 트릭아트 활용 방안을 제시하는 것에 있다.

본 연구는 다음과 같이 구성되어 있다.

1장에서는 본 연구의 배경과 목적, 방법과 범위를 규정하였다. 체험전시공간의 관람자의 체험과 전시작품에 따른 구성요소별 특성으로 인한 전시공간 연출의 관람과정을 분석하기 위해 연구의 흐름도를 작성한다.

제2장에서는 트릭아트와 체험전시의 이론적 고찰을 통해 트릭아트의 유래와 정의, 체험전시의 개념과 연출유형 및 전시공간의 구성요소별 특성을 정리한다. 트릭아트의 유래는 트롱프뢰유에서 시작되었으며, 프랑스어로 눈속임이라는 의미로 고대 그리스 로마시대 당시 실내공간을 더 크게 부각시켜 보이기 위해 트롱프뢰유기법으로 창문, 현관, 복도 등을 장식했다. 트릭아트는 미술회화와 소품 및 오브제, 실내조형, 영상미디어를 통한 다양한 표현방식으로 실내공간의 벽, 바닥, 천정에 표현되고 있으며, 이러한 작품들을 미술관에 전시하는 형태로 구축하여 발전하였다. 체험전시란 관람자가 체험을 통해 좀 더 직접적으로 관람과정의 체감을 극대화할 수 있도록 자발적 동기를 유발하고, 자연스러운 능동적 관람태도를 갖도록 한다. 전시공간의 공간계획은 다양한 재료와 기법의 표현과 시설물의 구성요소 자체의 형상과 장소이며, 관람자에게 내용이 효과적으로 전달될 수 있도록 계획, 연출하는 조형 작업이다. 이를 통해 특성을 고찰한 후 트릭아트의 작품분류와 표현방법, 체험전시공간의 개념 및 구성요소별 특성을 분석한 후 분류한다.

3장에서는 본 연구의 사례조사 대상지로 트릭아트 체험전시가 현재 진행 중인 서울·경기도지역의 선정한 5곳의 전시관을 직접 방문하여, 선행연구 자료들을 통해 종합한 직접적 체험연출유형 및 전시의 구성요소를 바탕으로 트릭아트 체험전시관에 해당하는 전시연출인 직접 ‘몸’을 활용하여 전시를 알아

가는 체험전시, 능동적인 반응과 행동을 유발하여 전시품에 대한 반응과 결과를 통해 지식과 원리를 탐색하는 상호작용전시, 재미있는 구성으로 흥미유발을 통해 자발적인 참여를 유도하는 참여전시, 체험전시를 통해 체험자의 지각능력을 확장시키고 감동을 주는 마음을 움직이는 전시연출유형을 추출하였으며, 트릭아트 전시관 작품분류 체계를 참고로 하여 구성항목에 따라 공간구분(바닥, 벽), 입체그림(색채, 조명, 그래픽), 조형효과(재료, 소품 및 오브제), 미디어효과(음향, 영상)으로 그룹지어 사례공간의 전시표현 특성의 유무에 따른 분석을 소결로 구분하여 정리한다.

4장에서는 현재 진행 중인 트릭아트 체험전시공간을 직접 방문하여 전시공간 체험 후에 관람자들을 대상으로 설문지 출력물 및 E-mail을 통한 설문조사를 실시하였다. 사례분석대상지 총 5곳의 트릭아트 체험전시공간마다 각각 설문지 50부씩 배부하였으며, 각각의 전시관 관람자 50명의 설문대상자가 설문을 모두 응해주셨기 때문에 각각의 전시관 50명씩이 유효하였다. 총 250부를 분석 자료로 사용하였다. 각 문항은 5점 척도로 매우 만족 5점, 만족 4점, 보통 3점, 불만족 2점, 매우 불만족 1점으로 하여 평균값을 구하고, 설문조사 분석은 통계프로그램인 SPSS 12.0을 이용하여 기술통계를 통하여 결과를 추출한다.

본 연구에서는 트릭아트 체험전시공간의 구성에 관한 표현 특성을 정리한 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 전시공간내 관람자를 위한 추가 동선확보는 관람효율성과 체험의지를 높인다.

각각의 전시관마다 작품별 크기 및 형태가 불규칙하고, 작품간 거리가 좁아 관람자가 많을 경우 벽면이나 이동하는 바닥에 전시되어 있는 작품은 통로바닥과 전시바닥의 중복동선으로 인해 관람동선이 불편하였다.

전시공간별로 층이 나뉜 전시관은 층별 이동에 따라 구간이 승강기를 타야 하는 곳도 있었고, 외부로 이동하여 다음 전시장으로 이동해야하는 경우도 있

어 관람과정에서 이동방향의 혼선이 있었다.

따라서 좁은 전시공간의 관람과정에서 서로 방해받지 않고 체험할 수 있도록 전시공간의 규모에 맞는 전시작품의 배치로 통로바닥과 전시바닥의 적절한 공간 확보가 필요하며, 중복동선으로 인한 체험과 이동과정에 불편함이 없도록 해야 한다. 또한 외부공간을 통해서 다음 전시장으로 유도할 수 있는 확실한 안내표시와 적절한 휴식공간을 준비해야 한다.

둘째, 다양한 입체그림의 활용은 관람자의 감각·감성을 자극하여 시각적 효율을 높인다. 전시작품 또는 공간의 변화가 전시구성요소를 통해 큰 변화를 주도록 시각적으로 다양하게 표현하지 못하여 관람자의 감각을 충분히 자극하지 못하였다. 트릭아트 전시구성요소들의 합성하여 전시작품 또는 전시공간에 활용하여 체험의 다양한 표현이 더욱 가능하도록 해야 한다.

셋째, 미디어효과요소를 전시공간 및 작품에 적용함으로써 관람자의 흥미 유발과 지각능력 반응을 높일 수 있다.

미디어효과요소가 전시작품 구성에 전혀 적용되어 있지 않거나, 적용되었더라도 일부분에 적용되어 체험하는 관람자에게 흥미유발이 안되었다. 따라서 청각적, 시각적 체험뿐만 아니라 작품도 함께 체험하면서 전시공간 전체적으로 스케일이 표현이 크도록 설치할 수 있어야 한다.

본 연구는 트릭아트 체험전시관의 구성요소별 특성에 따른 전시연출의 표현이 체험하는 관람자들에게 흥미를 유발시켰으며, 이를 통해 전시작품으로의 능동적인 체험참여를 유도하였다. 체험에 대한 시각뿐만 아니라 청각, 촉각 지각능력을 확장시키고, 전시작품별 구성요소의 구성에 따라 체험하는 관람자에게 체험에 대한 감동을 극대화 할 수 있도록 감각·감성을 자극시킨다는 것을 알 수 있다.

【주요어】 트릭아트, 체험전시, 직접적체험, 전시연출, 구성요소

목 차

I. 서 론	1
1.1 연구의 목적	1
1.2 연구의 범위와 방법	2
1.3 연구의 흐름도	4
II. 이론적 배경	5
2.1 선행연구 조사	5
2.2 트릭아트의 이론적 고찰	9
2.2.1 트릭아트의 유래	9
2.2.2 트릭아트의 정의	10
2.2.3 트릭아트 해외사례	13
2.3 착시의 이론적 고찰	16
2.3.1 착시의 개념	16
2.3.2 착시의 유형	17
2.4 체험전시공간의 이론적 고찰	18
2.4.1 체험전시의 개념	18
2.4.2 체험전시의 연출유형	18
2.4.3 전시공간의 개념	20
2.4.4 전시유형 분류	21
2.4.5 전시공간의 구성요소	22
2.5 트릭아트와 체험전시공간의 체험특성 관계	24
III. 연구방법 및 절차	26

3.1 사례조사대상 선정	26
3.2 사례조사대상 분석 방법	26
3.3 사례조사대상 체크리스트 분석	28
 IV. 설문조사 및 분석	 39
4.1 설문조사 방법	39
4.2 설문조사 분석결과	40
4.2.1 응답자 일반적 사항분석	40
4.2.2 트릭아트 체험전시공간 이용현황 및 인식	43
4.2.3 트릭아트 체험전시공간의 만족도 분석	48
4.2.4 종합분석	53
4.3 종합소결	54
4.4 제안계획	57
4.4.1 A전시관	58
4.4.2 체험을 위한 거리 구분	59
4.4.3 체험을 위한 공간 구분	60
4.5 제안소결	61
 V. 결 론	 63
 참고문헌	 67
부 록	70
ABSTRACT	79

표 목 차

<표 1> 트릭아트 및 전시공간 구성요소 관한 선행연구	6
<표 2> 전시공간의 트릭아트 유형	11
<표 3> 트릭아트 회화작품 유형	12
<표 4> 트릭아트 체험전시관 일본사례	13
<표 5> 트릭아트 유럽 및 그 외 해외사례	14
<표 6> 국내 및 해외 트릭아트 비교	15
<표 7> 체험전시 연출유형에 관한 선행연구	19
<표 8> 직접적 체험 연출유형 종합	20
<표 9> 전시 유형별 분류	22
<표 10> 전시공간의 구성요소	24
<표 11> 사례 공간 개요	26
<표 12> 트릭아트 전시의 구성요소	27
<표 13> 체크리스트 분석 표	28
<표 14> A:트릭월드	29
<표 15> A:트릭월드 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석	30
<표 16> B:박물관은 살아있다(본점)	31
<표 17> B:본점 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석	32
<표 18> C:박물관은 살아있다(쌈지점)	33
<표 19> C:쌈지점 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석	34
<표 20> D:트릭아미미술관	35
<표 21> D:트릭아미미술관 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석 ·	36
<표 22> E:트릭아트뮤지엄	37
<표 23> E:트릭아트뮤지엄 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석 ·	38
<표 24> 설문항목 구성	39
<표 25> 트릭아트 체험전시공간 일반적 사항	40
<표 26> 트릭아트 체험전시공간 관람자 이용	43
<표 27> 트릭아트 체험전시공간 관람자 고려사항	44

<표 28> 트릭아트 체험전시공간 관람자 이용목적	45
<표 29> 트릭아트 체험전시공간 구성요소 중 중요한 것	46
<표 30> A:트릭월드 만족도 분석결과	48
<표 31> B:박물관은 살아있다(본점) 만족도 분석결과	49
<표 32> C:박물관은 살아있다(쌈지점) 만족도 분석결과	50
<표 33> D:트릭아미미술관 만족도 분석결과	51
<표 34> E:트릭아트뮤지엄 만족도 분석결과	52
<표 35> 사례 공간 만족도 분석결과 종합	53
<표 36> 공간구분요소 개선 방안	57
<표 37> 트릭아트 체험을 위한 거리 구분 제안	59



그림 목 차

<그림 1> 연구의 흐름도	4
<그림 2> 트릭아트와 체험전시관	25
<그림 3> 일반적 사항 (성별)	41
<그림 4> 일반적 사항 (연령)	42
<그림 5> 일반적 사항 (직업)	42
<그림 6> 관람자 이용현황	43
<그림 7> 관람자 고려사항	44
<그림 8> 관람자 이용목적	45
<그림 9> 구성요소 중 중요한 것	47
<그림 10> A전시관 공간 제안	58
<그림 11> 벽면전시 간격구분 제안	60
<그림 12> 바닥과 벽면전시 공간 구분 제안	60

I. 서 론

1.1 연구의 목적

매년 현대인들의 삶이 변화하면서 문화생활을 통해 여가생활을 즐기는 사람들의 수가 증가하고 있다. 이에 따라 문화공연 및 전시가 증가하고 있으며, 서울시 통계에 의하면 2008년 6,240회였던 미술전시가 2009년 6,459회로 증가하였다. 해마다 2010년 6,811회, 2012년 7,102회까지 증가하고 있는 추세이다.

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

관람자의 흥미를 유발하고 전시를 즐길 수 있는 직접적 체험을 통한 전시가 대두되고 있다. 국내에서 미술작품에 직접적 체험요소를 도입하여 흥미를 유발하고 재미있는 미술전시와 새로운 경험을 통한 트릭아트 전시가 크게 흥행을 이루면서 2010년부터는 서울지역에서 트릭아트 체험전시가 종종 이루어졌으나 본격적으로 체험전시관을 통한 전시는 2011년부터 2013년까지 증가하고 있다.

트릭아트란 평면의 그림이 입체적으로 느껴지도록 하여 관람객에게 실제와 같은 착각을 일으키고 경험하게 할 수 있는 전시이다. 인기가 많은 유명작가의 작품을 패러디하여 관람자로 하여금 흥미를 이끌어내었고, 미술작품을 다양한 시선으로 감상하고 체험할 수 있도록 동선, 조닝, 색채, 조명, 그래픽, 재료, 소품 및 오브제, 영상, 음향의 요소들을 활용하여 관람자의 체험 관람과정을 극대화한 것이 미술체험전시이다.

트릭아트 체험전시를 보면 많은 작품이 명화를 패러디하여 유머러스한 재미있는 작품으로 전시되었고, 착시기법과 조형요소의 조합을 통해 평면적인 작품을 입체적으로 보이는 효과를 통해 관람자의 참여를 유도하고 체험을 통한

깊은 인상을 심어 주었다. 체험전시관이 인기를 끌기 시작하면서 일반 체험전시관과는 차별화된 트릭아트를 통해 다양한 체험이 가능한 체험전시관이 증가하고 있다. 트릭아트 체험전시관은 내국인 뿐 아니라 관광객에게도 많은 인기를 끌면서 점점 수가 증가하고 있다.

트릭아트는 유명 작가의 작품을 패러디하거나 유명하지 않은 작가의 작품도 활용하여 인기를 끈 것은 이례적인 일이다. 특히 젊은 층을 중심으로 인기를 끌기 시작하였는데 문화생활을 즐기기 위해 여가시간을 활용한 관람이 많았다. 친구, 연인, 가족들과의 이색적인 새로운 경험을 하며 사진을 찍고, 작품을 통해 자기 자신의 생각을 몸으로 표현 할 수 있어서 젊은이들 사이에서 트릭아트 체험전시는 빠르게 인기를 끌었다.

연구의 진행은 현재 전시가 진행 중인 트릭아트 체험전시관의 현장조사를 통해 전시작품에 따른 구성요소의 차이를 쉽게 이해 할 수 있도록 알아보고, 선행연구의 직접적 체험전시연출유형의 이론적 고찰을 통해 관람자의 체험을 이끌어 낼 수 있는 전시작품의 구성요소와 연출유형을 체크리스트로 구분하였다. 이를 사례분석과 관람자의 설문을 통해 만족도에 대해 조사하고, 앞으로의 트릭아트 체험전시관 구성요소별 특성과 직접적 연출의 다양한 표현이 가능하도록 관람자가 느끼는 높은 만족도의 장점과 낮은 만족도의 단점의 구성요소 차이점을 통해 비교, 분석한다.

따라서 본 연구 목적은 트릭아트 체험전시공간의 전시작품 구성요소별 전시연출을 고려한 트릭아트 활용 방안을 제시하는 것에 있다.

1.2 연구의 범위와 방법

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

본 연구 범위의 사례조사대상으로 트릭아트 체험전시가 현재 진행 중이고, 수도권을 중심으로 근접한 곳에 위치한 명동 트릭월드, 인사동 박물관은 살아있다(본점, 쌈지점) 총 5곳을 선정하였다.

본 연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 트릭아트와 체험전시관에 관한 자료조사 및 선행연구의 이론적 고찰을 통해 트릭아트와 체험전시의 개념과 정의를 확립한다.

둘째, 사례대상지인 트릭아트 체험전시관을 직접 방문하여 사진촬영과 전시공간의 현황에 대하여 조사하고, 전시작품을 직접 체험한 후 작품에 따른 구성요소와 연출유형의 서로 다른 특색을 자세히 비교, 분석하기 위해 선정한 5곳을 체크리스트를 통해 비교, 분석하였다.

셋째, 체크리스트 분석을 통해 현재 진행 중인 트릭아트 체험전시공간을 직접 방문하여 전시공간을 체험 후에 관람자들을 대상으로 설문지 출력물 및 E-mail을 통한 설문조사를 실시하였다.

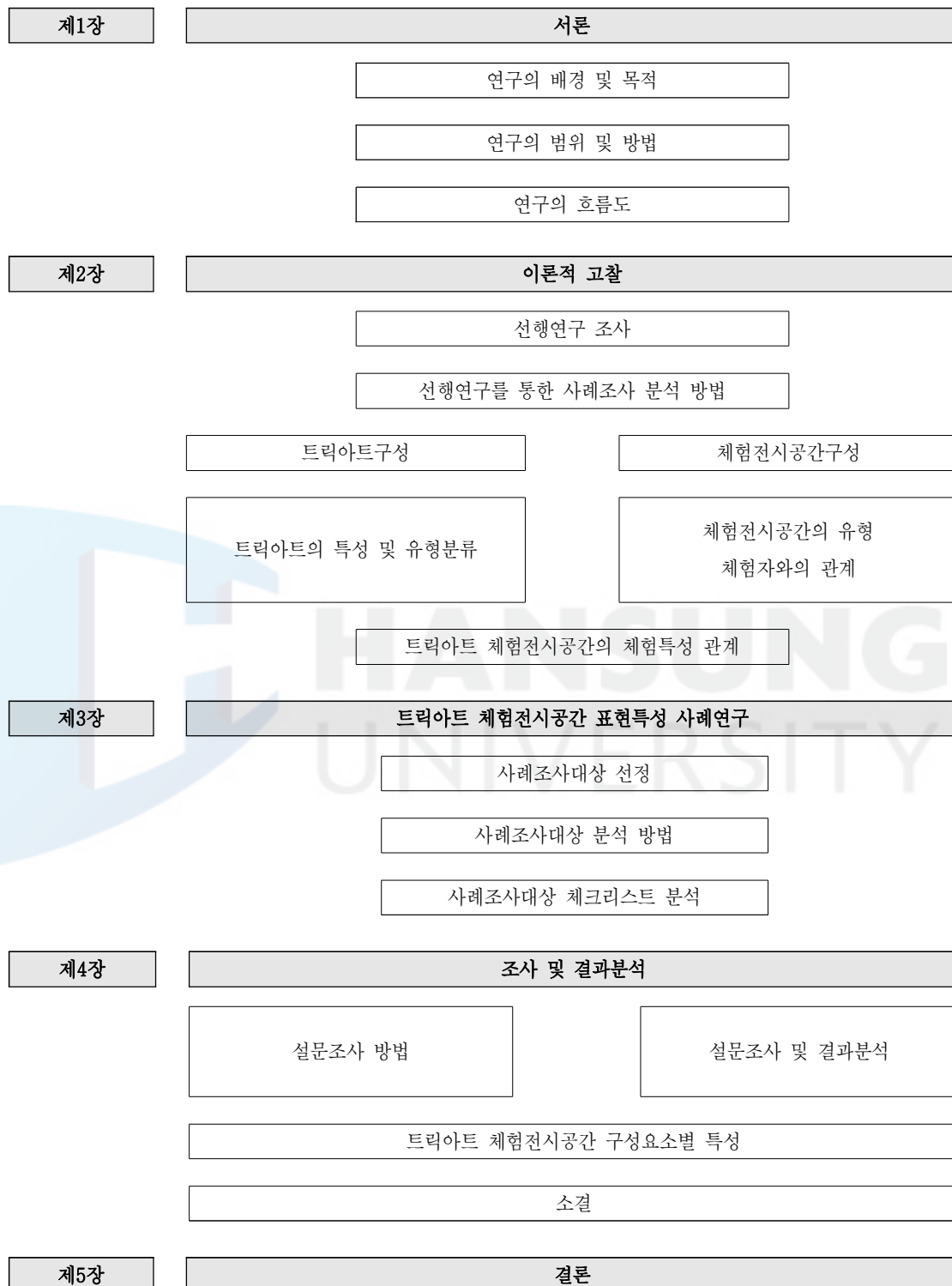
사례분석대상지 총 5곳의 트릭아트 체험전시공간마다 각각 설문지 50부씩 배부하였으며, 각각의 전시관 관람자 50명의 설문대상자가 설문을 모두 응해 주셨기 때문에 각각의 전시관 50명씩이 유효하였다. 총 250부를 분석 자료로 사용하였다.

각 문항은 5점 척도로 매우 만족 5점, 만족 4점, 보통 3점, 불만족 2점, 매우 불만족 1점으로 하여 평균값을 구하고, 설문조사 분석은 통계프로그램인 SPSS 12.0을 이용하여 기술통계를 통하여 결과를 추출한다.

넷째, 조사대상지 사례조사와 설문조사 분석 결과를 통해 트릭아트 체험전시공간의 전시작품 구성요소별 전시연출을 고려한 트릭아트 활용 방안을 제시하고자 한다.

위와 같은 방법으로 트릭아트 체험전시공간을 위한 트릭아트 작품의 구성요소와 트릭아트 체험에 해당하는 직접적 체험연출유형을 조사하고, 도출된 분석을 통해 관람자의 체험중심적인 트릭아트 체험전시공간에 대하여 트릭아트 활용 방안을 제시한다.

1.3 연구의 흐름도



<그림 1> 연구의 흐름도

II. 이론적 배경

2.1 선행연구 조사

본 연구는 선행연구 자료를 통해 현재의 체험전시공간에 대한 분석을 살펴보고, 트릭아트 체험전시공간의 구성요소별 특성을 분석하고자 한다.

트릭아트의 전시구성요소별 특성을 분석하기 위해 체험전시공간 선행연구를 중심으로 전시구성요소 및 직접적 체험의 연출유형을 정리하고, 트릭아트에 관한 문헌연구를 고찰하여 현재의 트릭아트의 흐름을 살펴보고 전시공간에서의 트릭아트 구성요소별 특성과 직접적 체험 연출유형을 종합 분석 한다.

트릭아트에 관한 선행연구를 살펴보면 2013년 “트릭아트 유형이 전시 관람 경험에 미치는 영향”에 대한 연구가 진행 되었다. 하지만 관람자를 대상으로 하였고, 체험전시와 전시공간의 선행연구는 충분하였으나 트릭아트의 구성요소에 따른 연출유형이 체험전시공간에서의 디자인적 선행연구가 미비하다는 것을 분석 할 수 있었다.

기존 선행연구의 선정 기준은 “학술정보서비스”를 통해 트릭아트, 체험전시, 전시공간의 핵심어 기준과 정확도순, 최신 순으로 선정하여 결과를 도출하여 정리하였다.

다음 <표 1>은 트릭아트와 체험전시공간에 대한 특성을 분석한 기존 선행연구에 관한 현황이다.

<표 1> 트릭아트 및 전시공간 구성요소에 관한 선행연구

구분	발행일	저자명	연구주제 및 내용	발행사항
1	2013	신선아	트릭아트 유형이 전시 관람 경험에 미치는 영향	홍익대학교대학원 석사학위논문
			경험적 성격의 전시와 단순 관람형의 전시를 비교, 예술숙지도와 특유성 정도에 따라 관람객의 경험반응 및 방문의도 분석	
2	2012	오승희	체험전시 사례를 통한 전시의 몰입 방법 연구	홍익대학교미술대학원 석사학위논문
			다양한 연출을 통해 체험전시 사례를 중심으로 몰입요소를 분석, 구성연출 방법을 우선적으로 고려하여, 스토리텔링 기법, 절정-종결의 법칙을 적용을 통해 관람객의 참여를 분석	
3	2011	김용기	체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구 인터랙티브 매체를 중심으로	한양대학교대학원 석사학위논문
			체험형 전시공간에서 인터랙티브 매체가 관람자에게 실내 환경적인 요소로 연출되어지고 있는지 분석, 상호작용을 위한 전시물의 내용을 이해시켜주는 매체, 전시목적 전달을 위한 요소로 나누어 조사	
4	2010	김지수	체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구 서울소재 박물관을 중심으로	한성대학교대학원 석사학위논문
			전시매체 유형별, 전시주제별 연출 표현 분석, 체험전시 매체수의 확충과 시·지각적 인식을 위한 기술적인 도입, 인터랙션 디자인의 필요, 매체의 계획적이고 체계적인 운영이 필요하다고 분석	
5	2010	장홍범	체험요소에 의한 체험공간연출방법에 관한 연구 Pine과 Gilmore의 체험경제이론	국민대학교대학원 석사학위논문
			오감의 체험을 통해서 체험공간의 분류 및 체험을 유발시키는 특성을 파악하고, 체험요소들이 공간연출에 표현되는 사례분석을 통해 전시의 주제와 연출방법, 기능요소를 분석	
6	2003	고도재	어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구	홍익대학교대학원 석사학위논문
			동선계획 및 복합 감각적 매체로 평면, 입체, 시·공간, 전시물의 행태, 색채, 조명등의 상호보완적 조화를 이루도록 관람자와 전시물간의 상호 커뮤니케이션의 전시연출의 변화와 다양성을 분석	

1) 신선아(2013)는 “트릭아트 유형이 전시 관람 경험에 미치는 영향”에서 경험적 성격의 전시와 반대되는 형태인 단순 관람형의 전시를 비교하였으며, 예술숙지도와 특유성 정도에 따라 전시를 관람 할 때 관람객의 평가와 반응을 알아보고자 하였다. 전시유형(일반전시, 트릭아트)과 트릭아트 유형(유명트릭아트, 비유명트릭아트)에 따른 연구유형을 분류하여 관람객의 경험반응 및 방문의도를 분석하였다.

2) 오승희(2012)는 “체험전시 사례를 통한 전시의 몰입 방법 연구”에서 관람객의 적극 참여와 몰입을 위해 다양한 연출을 통해 체험전시 사례를 중심으로, 전시의 의도, 매체, 프로그램, 유형, 연출방법을 조사하여 몰입요소를 분석하고, 전시환경과의 관계성을 살펴보았다. 전체적인 내용에 관한 구성연출 방법을 우선적으로 고려하였으며, 기획단계에서 스토리텔링 기법, 절정-종결의 법칙을 적용하여 전시내용의 즉각적인 피드백을 주는 매체와 프로그램을 통해 관람객의 참여를 분석하였다.

3) 김용기(2011)는 “체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구”에서 체험형 전시공간에서 인터랙티브 매체가 관람자에게 실내 환경적인 요소로 연출되어지고 있는지 분석하고, 상호작용을 위한 효과적인 연출방안에 대하여 알아보고자 하였다. 인터랙티브 매체의 활용방안과 감각적인 요인오감의 분류로 전시물의 내용을 이해시켜주는 매체, 전시목적 전달을 위한 요소로 나누어 조사하였다.

4) 김지수(2010)는 “체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구”에서 전시매체 디자인의 개념을 도입하여 관람과정에 나타난 전시매체를 유형별로 살펴보고, 효과적인 전달매체로써 관람자와 커뮤니케이션 할 수 있는 방안을 전시유형별 관점에서 살펴보고자 하였다. 체험식 전시매체의 연출 표현 분석하고, 전시주제별, 전시매체 유형별로 현황을 파악하였다. 이를 통해 체험전시매체수의 확충과 시·지각적 인식을 위한 기술적인 도입이 필요하며, 관람자와 전시매체의 원활한 의사소통과 인터랙션 디자인이 필요하고, 연출되어진 매체

의 계획적이고 체계적인 운영이 필요하다고 분석하였다.

5) 장홍범(2010)는 “체험요소에 의한 체험공간연출방법에 관한 연구”에서 오감의 체험을 통해서 정서작용과 마음의 감동까지 이끌어 내야하며, 다양한 학습 및 심리 이론의 적용과 함께 연구가 필요하였다. 체험전시공간은 다양한 엔터테인먼트 요소의 이해와 응용능력 및 관람객의 공감을 얻을 수 있는 경험을 제공해야하므로 체험공간의 분류 및 체험을 유발시키는 특성을 파악하고, 체험요소들이 공간연출에 표현되어지는 사례분석을 통해 전시의 주제와 연출방법, 기능요소를 분석하였다.

6) 고도재(2003)는 “어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구”에서 어린이의 사물을 인식하는 방법과 행태적 측면을 고려한 전시매체와의 커뮤니케이션인 전시연출 방법 참여·체험 전시의 접근 특성을 통한 즐길 수 있는 문화 공간을 제시하고자 하였다. 전시연출 참여·체험을 통한 디자인 체험을 보다 쉽고 흥미롭게 참여함으로써 디자인을 접하고 디자인교육의 능동적인 습득이 이루어지도록 동선계획 및 입체적이며, 복합 감각적 매체로 평면, 입체, 시·공간, 전시물의 행태, 색채, 조명등의 상호보완적 조화를 이루도록 다양한 공간 연출로 관람자와 전시물간의 상호 커뮤니케이션의 전시연출의 변화와 다양성을 분석하였다.

6개의 선행연구 논문의 분석 결과로 현재까지 체험전시공간에 대한 연구는 관람자가 전시의 접근 특성을 통한 체험을 보다 흥미롭게 참여할 수 있는 체험구성요소의 유형별 활용방안과 감각적인요소로 나누어 전시공간연출의 연구가 지속되어 왔다. 현재 변화하고 있는 트릭아트 전시작품별 유형을 분류하여 관람객의 반응과 체험반응 및 방문의도를 분석하고, 트릭아트 미술작품의 활용으로 변화하고 있는 체험전시공간을 통해 관람자의 전시공간에서 전시작품 관람과정을 통한 직접적 체험의 연출유형을 분석하고자 한다. 이를 통해 트릭아트 체험전시공간의 전시작품 구성요소별 전시연출을 고려한 트릭아트 활용 방안을 제시하는 것에 그 목적이 있다.

2.2 트릭아트와 체험전시의 이론적 고찰

2.2.1 트릭아트의 유래

트릭아트의 유래는 트롱프뢰유에서 시작되었다.

트롱프뢰유는 실물과 혼동을 일으킬 정도로 사실적인 표현으로 실제와 같은 착각을 일으키는 목적으로 그려진 것으로 평면이지만 입체적인 물체로 보인다.

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

프랑스어로 눈속임이라는 의미로 고대 그리스 로마시대 당시 실내공간을 더 크게 부각시켜 보이기 위해 트롱프뢰유기법으로 창문, 현관, 복도 등을 실제 존재하는 것이 아니라 매우 정교하게 실제적으로 그린 그림으로 장식했다.

16세기 바로크시대에 상류층의 예술놀이로 크게 인기를 끌었는데 미술작품을 실물처럼 착각하게 그려놓고 손님을 초대해 골탕을 먹이곤 했다.¹⁾

르네상스시기에 원근법의 발견과 광학의 발전으로 공간감을 더 깊이 있게 표현할 수 있었다. 트롱프뢰유는 유럽과 미국에서 예술적 미술로 널리 퍼지기 시작하였으나 19세기 사진의 등장으로 사람들의 관심이 멀어졌다.

이 후 하이퍼리얼리즘이 대두되기 시작하였는데 트롱프뢰유가 실제처럼 속이는 것이라면 하이퍼리얼리즘은 작품 그 자체가 사진위에 그림을 실제의 대상처럼 사실적이게 재현한다는 점에서 사실주의 미술장르와 맥락이 같다고 할 수 있다.

1) 트릭아미미술관, www.trickeye.com

2.2.2 트릭아트의 정의

트릭아트는 20여 년 전 일본의 (주)SD에서 창시한 것을 시작으로 일본사람들의 트롱프뢰유라는 발음이 어려워 1990년대에 ‘트릭아트’란 일본식 조어로 ‘일본어 사전’에 등록 되었을 만큼 인기 있는 미술장르이다.

사진과 같은 세밀하고 완벽한 작품 위에 투명도가 높은 특수 도료를 덧칠해 얇은 피막을 형성하는 기법을 이용해 빛의 굴절과 반사, 원근과 음영에 따른 변화를 주는 전시이다.²⁾

트릭아트는 관람자가 그림을 접했을 때 그림이 아닌 실체와 착각하도록 매우 흡사하게 입체적으로 만든 미술작품이다. 전시공간에서의 트릭아트 작품들은 미술회화가 주를 이루는데 이를 회화작품과 소품 및 오브제를 통한 조형작품, 영상, 음향의 미디어를 통해 하이퍼리얼리즘으로 표현되는 개별적 작품이 벽, 바닥, 천정, 캔버스 등에 다양한 표현방식으로 실내공간에 표현되어지고 있는데 이러한 작품들을 미술관에 전시하는 형태로 발전하였다.

트릭아트는 기존의 미술장르와 다른 보는 중심의 전시개념이 아닌 경험 중심의 전시라는 큰 특징이 있는데 원근법과 음영법의 원리를 이용하여 평면의 그림에 입체적으로 보이도록 착시효과를 통해 관람자의 보는 시선의 방향에 따라 다르게 보이는 효과가 있다.

트릭아트 유형으로는 회화작품이 주를 이루며 조형작품, 미디어작품이 있으며, 회화작품의 유형으로는 명화 패러디 작품이 많고, 동물 입체, 공간 판타지 유형이 있다. 이러한 트릭아트를 체험하는 관람자는 평면의 이미지가 입체 이미지와 같은 착시 효과를 주어 트릭아트의 눈속임을 통해 착각을 경험하면서 즐거움을 느끼고 흥미를 가지게 된다.

2) 트릭아트코리아, www.tari.or.kr

<표 2> 전시공간의 트릭아트 유형

트릭아트 유형	이미지	특징
회화작품 Painting Art		일반적인 그림의 틀을 벗어나 인물 또는 동물을 그리고 액자 또한 그림으로 그려 입체적으로 느껴지도록 그린 작품
조형작품 Object Art		그림과 재료 또는 소품 및 오브제를 활용하여 입체적인 착시를 보여주는 작품
미디어작품 Digital Art		영상기기 및 음향기기를 활용하여 시각적, 청각적 체험이 가능한 작품

국내 트릭아트 전시공간의 트릭아트 작품 유형을 트릭아트 전시관 작품분류체계에 따라 분류하였다.

<표 3> 트릭아트 회화작품 유형3)

회화작품 유형	이미지	특징
영화 패러디		영화의 특징적인 요소를 패러디하여 관람자에게 유머러스한 재미를 전해 줌
동물 입체		동물과 공룡이 액자 및 벽면 밖으로 나오게 표현하여 입체효과를 나타냄
공간 판타지		3차원의 공간에 있는 것처럼 착시되어 보이는 형태로 벽면과 바닥이 이어지도록 넓은 면을 사용

위 <표 3>은 트릭아트 체험전시공간의 주를 이루고 있는 회화작품의 유형이다. 입체그림의 변형을 통해 관람자는 그림과 하나 되는 체험이 가능하며, 예술과 과학적, 심리학적 교육이 가능하다.

3) 트릭아트코리아, www.tari.or.kr

2.2.3 트릭아트 해외사례

일본도 우리나라와 같이 관람자의 체험을 위해 트릭아트 체험전시관이 있으며, 입체적으로 느껴지도록 그린 회화작품과 조형작품이 주를 이룬다.

<표 4> 트릭아트 체험전시관 일본사례

구분	이미지	트릭아트 유형
일본		회화작품 Painting Art
		조형작품 Object Art
		전시 공간

유럽 및 미국 그 외에 다른 해외국가에서는 트롱프뢰유의 미술장르를 기반으로 예술, 광고, 안전, 체험 목적을 위해 트릭아트가 그려지고 있으며, 실내가 아닌 실외의 건물벽면, 도로 또는 넓은 길 위에 입체적으로 스케일이 크게 그려진 회화작품이 주를 이룬다.

<표 5> 트릭아트 유럽 및 그 외 해외사례

구분	이미지
그 외 국가	

<표 6> 국내 및 해외 트릭아트 비교4)

구분	장소	유형	분류
한국	전시관	회화작품 조형작품 미디어작품	전시작품
	지하철	회화작품	환경미술 기업광고
	건물벽면	회화작품	환경미술 기업광고
	담장	회화작품 조형작품	환경미술
일본 중국 태국 베트남 싱가포르	전시관	회화작품 조형작품 미디어작품	전시작품
	지하철	회화작품	환경미술 기업광고
	건물벽면	회화작품	환경미술 기업광고
	담장	회화작품 조형작품	환경미술
유럽 및 그 외 국가5)	지하철	회화작품	환경미술 기업광고
	광장		예술작품 환경미술 기업광고
	도로		환경미술
	인도		예술작품 환경미술 기업광고
	건물벽면		예술작품 환경미술 기업광고
	담장		예술작품 환경미술

4) 박물관은 살아있다, www.alivemuseum.com

5) 구글, www.google.co.kr

트릭아트는 20여 년 전 일본에서 창시한 미술장르이지만 국내에서 트릭아트를 체험전시관에 도입하여 큰 성공을 하였다. 이를 계기로 전국 여러 곳에 트릭아트 체험전시관이 생겨나기 시작하였고, 국내에서 시작한 트릭아트 체험전시관은 회화작품, 조형작품, 미디어작품으로 구성된 같은 작품들로 일본, 중국, 태국, 베트남에도 국내 전시회사의 트릭아트 체험전시관이 생겨났다.

국내뿐 아니라 해외에서는 기업 및 각종 문화행사와 관련된 기획사들은 트릭아트를 마케팅에 활용하여 고객들의 체험을 통한 경험으로 관심을 끄는 홍보를 시도하고 있다. 또한 환경미술로 일부 공공장소에서도 트릭아트가 사용되어지는 것을 볼 수 있다.

그 외 유럽 및 국가에서는 체험전시관을 통해 트릭아트를 접하는 것이 아니라 트롱프뢰유의 예술적 가치를 통해 트릭아트 회화작품으로 야외의 일상 생활에서도 자연스럽게 접할 수 있도록 표현하고 있다.

2.3 착시의 이론적 고찰

2.3.1 착시의 개념

착시란 시각에 관해 생기는 착각으로, 크기나, 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임등과 같은 둘 이상의 시각적 속성에 대한 바르지 못한 지각이라 정의할 수 있다.⁶⁾

착시는 경험한 대상이 실제 존재하는 것과는 달리 인식되는 것으로 잘못된 경험이라는 뜻을 가지고 있으나 이것은 경험하는 세계와 실제 세계를 분리한 후 실제 세계와 비교해서 잘못된 것이라고 단정 짓는 것으로, 물리적인 측면과 일치하지 않는 시지각을 말한다.⁷⁾

시각은 사물을 인지하는 가장 중요한 작용의 역할이다. 시각을 통해 70% 정도의 정보를 얻으며, 시지각이 사고의 매체가 되는 것은 ‘보는 행위’가 사람의 기억이나 경험과 어우러져 인지하는 시지각 현상이다.

6) 유한태. (1987). 『착시의 조형심리』. 시각디자인 제7호. 월간시각디자인. p91

7) 한국철학사상 연구회. (2002). 『철학대사전』. p432

착시는 시각 효과와는 다르게 뇌에서 정보를 처리하는 기능과 관련되어 뇌가 시각적 자극을 받아들일 때 기존에 얻었던 경험과 배경 등의 요소들로 정보를 해석하는 것이다.

보는 사람의 관점에 따라 여러 가지로 해석될 수 있으며, 일정시간 지각이 잘못된 정보임을 알더라도 지속적으로 잘못된 채 지각한다. 이러한 착시는 시각을 통해 심리적 반응을 지각하고, 실체를 객관적 인식과는 다르게 인식하는 지각현상이다.

즉, 착시란 시각에 의해서 생기는 착각으로 실체가 존재하지 않고도 보는 사람의 개성과 경험이 반영되어 다른 상태로 인식하는 현상이다.

2.3.2 착시의 유형

1) 원근법

원근법은 대상의 시각적 혼동을 일으키며, 착시를 통한 깊이와 형태를 왜곡하게 만든다. 또한 공간의 깊이를 통해 시지각의 변화를 가져다주어 삼차원적인 물체를 이차원의 평면상에 재현하는 회화에 적극 도입되어 여러 작품에 응용되었다.

원근법의 종류로는 색채와 명도로 화면의 깊이감을 나타내는 공기 원근법, 선들이 평행을 이루어 하나의 점으로 보이게 하는 선 원근법, 소실점이 한 개에서 두 개로 시각적 중심을 보여주는 일점 이점 원근법, 소실점이 세 개 이상인 다점 원근법, 주체가 부각되어 보이게 하는 파장 원근법, 사람이나 물체를 여러 각도에서 표현하는 다각 원근법이 있다.

2) 옵아트

옵아트는 옵티컬아트를 줄여서 부르는 용어로 ‘시각적인 미술’의 약칭이다. 망막을 자극할 때 일어나는 시각적 착시현상으로 기하학적 구성을 중심으로 한 추상 미술의 하나이다. 아른거리는 잔상효과, 입체적, 공간적 효과로 움직임 만들어내는 기법이다.

2.4 체험전시공간의 이론적 고찰

2.4.1 체험전시의 개념

체험전시란 관람자가 체험을 통해 좀 더 직접적으로 관람하는 과정의 체감을 극대화할 수 있도록 자발적 동기를 유발하며, 관람자는 직접체험방식의 관람과정을 통해 전시품을 체험하고 전시품과 상호작용함으로써 전시효과를 극대화한다.

이를 통해 전시품에 대한 내용연출 및 체험방법을 인지하고 전시품에 대한 설명내용을 한 번 더 보면서 자세히 이해할 수 있는 능동적인 학습태도를 가지게 된다.

강요된 학습이 아닌 자발적 학습, 주입되는 지식이 아닌 즐거운 체험을 통해 자연스럽게 습득되는 체험은 관람객으로 하여금 두고두고 기억에 남을 깊은 감동을 전해준다.⁸⁾

이는 체험전시관 관람과정에서 자연스러운 능동적 관람 태도를 갖도록 체험을 극대화하고, 체험을 통한 다양한 경험은 관람자의 흥미를 유발하여 집중도를 향상시켰다. 전시물의 직접 이용하여 제공되는 의미와 상징을 이해하며, 직접 이동하고 움직이는 참여를 통해 학습적인 지식으로 기억되었다.

2.4.2 체험전시 연출유형

과거 전시는 엄숙하고 정적인 분위기에서 관람이 이루어져 왔다. 이러한 전시방법들은 수동적 전시 형태로 표현된다. 하지만 수동적 전시 방법으로는 시각적, 청각적, 촉각적인 자극이 있는 관람이 아니면 더 이상 관람객들을 전시장으로 끌어들이지 못한다고 볼 수 있다.

본 체험전시의 연출유형으로 오감을 자극하는 방법으로 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각을 이용하고 관람자의 감성을 이끌어내어 감정, 감각의 몰입 등을

8) 고도재. (2003). 『어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구』. 홍익대학교 학위논문(석사). p.8

극대화 할 수 있도록 활용하는 방법이 있다. 이러한 연출이야 말로 관람자의 체험만족도를 향상 시킬 수 있는 체험전시 연출방법이었다.

체험이라는 새로운 전시 연출 방법으로 흥미와 지적인 호기심을 자극하여 관심을 갖게 하며, 적극적인 참여를 유도하는 결과로 이어지고, 관람객의 참여는 오감을 통한 체험으로 인해 관람객들의 감성을 자극하고 정보를 입력하는 전시 본래의 의미를 향상시키고자 하는 것이다.⁹⁾

체험전시에서 주로 시도되고 있는 전시연출방법 유형을 분류하면 직접적 체험과 간접적 체험으로 크게 두 분류로 구분할 수 있다.

직접적 체험은 신체 일부를 이용하여 참여하는 방식을 말하며, 트릭아트 체험전시는 관람자가 직접 신체를 이용하여 전시작품을 체험하는 전시이기 때문에 직접적 체험에 해당한다. 간접적인 체험은 전시매체를 이용하여 이해를 돕는 방식을 말한다.

<표 7> 체험전시 연출유형에 관한 선행연구

발행일	저자명	연구주제	직접적 체험 연출유형							
			1	2	3	4	5	6	7	8
2013	박은아	전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 연구	●	●	●	●	●		●	
2012	오승희	체험전시 사례를 통한 전시력 몰입 방법 연구	●	●	●	●		●		●
2011	김용기	체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구	●	●	●		●		●	
2010	김지수	체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구	●	●	●	●	●	●		●
2010	나수빈	어린이의 행태특성을 고려한 어린이 체험전시공간계획에 관한 연구	●	●	●	●				
2010	장홍범	체험요소에 의한 체험공간연출방법에 관한 연구	●	●	●	●	●	●		●
2009	송두리	어린이 체험전시 유형에 따른 전시연출 특성에 관한 연구	●	●	●	●			●	

1:체험전시, 2:상호작용전시, 3:참여전시, 4:시연전시, 5:놀이전시, 6:실험전시, 7:마음을 움직이는 전시, 8:현장체감형전시

<표 7>은 체험전시 선행연구들을 통해 연출유형을 구분하여 체크리스트로 정리하였다. 선행연구를 통한 직접적 체험 연출유형을 분류한 결과 1:체험전

9) 김원길. (2003). 『전시공간의 감성인터페이스 향상을 위한 매체연출 특성에 관한 연구』. 홍익대학교 학위논문(석사). p.43

시, 2:상호작용전시, 3:참여전시가 체험공간의 기본적인 연출유형으로 모두 해당하는 것을 알 수 있다. 또한 트릭아트 체험전시공간에서도 기본적으로 체험을 위해 적용되었다는 것을 알 수 있었다.

<표 8> 직접적 체험 연출유형 종합

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

<표 8>은 연구자가 <표 7>의 선행연구에서 다뤄진 직접적 체험 연출유형들을 1:체험전시, 2:상호작용전시, 3:참여전시, 4:시연전시, 5:놀이전시, 6:실험전시, 7:마음을 움직이는 전시, 8:현장체감형전시 총 8가지로 종합하여 정리하였다.

2.4.3 전시공간의 개념

전시는 장소에서 작품과 관람자의 커뮤니케이션을 통해 관람자에게 다양한 메시지를 전달하는 수단의 형태라 할 수 있다. 전시를 통해 관람하는 사람의 논리적 사고를 자극하여 다양한 참여를 유도하는 것이며, 단순히 보여주거나 보는 것이 아니라 관람자의 작품에 대한 체험과 참여로 상호교류를 통해 작

품의 전달하고자 하는 목적을 인식하게 된다.

현대의 전시공간은 체험적 참여를 통한 지향적인 목적으로 관람자와 전시작품의 직접적 관람을 통해 전시공간의 의미의 중요성을 인식하게 하고, 다양하고 새로운 매체를 통해 전시작품과 관람자와 상호교류의 관계를 연결시키는 장소의 역할을 한다. 이러한 관람자와 전시작품의 직접적인 관계를 형성하여 관람자로 하여금 경험을 통한 즐거움을 제공하고 있다.

2.4.4 전시 유형 분류

현대의 전시유형은 전시공간과 전시작품의 구성요소들로 인해 변화에 따라 공간을 인지하고 관람하는 형태들이 나타나고 있다.

전시공간의 디자인이라는 것은 전시의 대상이 되는 전시물 설치를 위한 물리적 환경을 조성하는 것인데, 전시공간의 형태는 그 공간이 보유한 전시물에 대하여 일종의 영향을 미치게 된다.¹⁰⁾

전시유형은 전시공간의 의도와 목적에 따라 성격을 구분 짓는 요소로 형태나 구성요소에 따라 같은 전시작품이어도 관람자에게 전혀 다른 관람경험을 줄 수 있다. 전시유형으로는 상설전시, 기획전시, 특별전시 등으로 분류할 수 있다.

1) 상설전시

상설전시는 전시일정에 따라 전시의 의미와 목적을 전시계획에 맞게 기간적, 공간적 차이로 전시작품을 바꾸어 전시하는 반영구적인 전시이다. 전시를 위한 작품 형식에 따라 구성요소들이 필요하며, 정기적으로 전시작품을 바꾸어가며 관람자들에게 정체된 느낌의 변화가 없는 전시가 되지 않도록 전시한다.

2) 기획전시

기획전시는 상설전시의 단기적인 짧은 기간 안에 주제와 컨셉에 맞는 스토

10) 문정목. (2002). 전시공간의 복잡성에 나타난 사회 다원화 현상에 관한 연구. 『한국박물관건축학회논문집』. 통권 제6호. 2002.02. p.10

리를 가지고하는 전시이다. 주제와 내용이 구체적이지만 한정적이며, 전시의 의미와 목적이 명확하기 때문에 특별전시라고도 한다. 전시기획에 맞게 전시에 대한 관심을 유도할 수 있는 주제로 소장하고 있는 작품 및 대여한 작품을 선정하고, 전시규모의 변화를 줄 수 있도록 가변성 있는 간이시설을 사용하여 전시효과를 극대화 시킨다.

3) 특별전시

특별전시는 기획전시의 다른 형태로 일반적인 전시와 다른 특정한 주제와 목적을 가지고 기획하는 전시이다.

<표 9> 전시 유형별 분류¹¹⁾

전시 유형	특 징
상설전시	대표적 소장품을 전시일정에 따라 바꾸어가며 10년 이상의 반영구적으로 전시하는 방법으로 전시작품에 적합한 전시장치 및 전시대상에 대한 연구 필요
기획전시	특정 주제를 선정하여 기획하는 전시 방법으로 기획적시에는 고정 전시케이스를 설치하지 않으며, 이동전시 벽면을 준비
특별전시	특별한 행사에 맞추어 그 주제에 맞는 내용으로 구성되는 전시 방법으로 기획전과 특별전은 구분을 나누기가 모호해 혼용으로 사용함

2.4.5 전시공간의 구성요소

일반적으로 전시공간의 공간계획은 전시품을 돋보이기 위해 동원되는 다양한 재료와 기법의 표현과 전시물의 구성요소 자체의 형상과 장소이다.

즉, 그 공간의 형태가 서로 마주치는 시점이 결합되었을 때 구성이 형성된다. 이는 많은 관객의 눈에 잘 띄어 내용이 효과적으로 전달될 수 있도록 계획, 연출하는 조형 작업을 말한다.¹²⁾

전시공간의 기본요소로는 벽, 바닥, 천장이라 할 수 있는데 그 중 적절한 변화를 통해 입체적인 전시가 가능한 바닥전시와 벽면전시를 혼합하여 사용

11) 이재경. (2009). 『지하철 역사 내의 문화전시공간으로의 활용 방안에 관한 연구』. 한성대학교 학위논문(석사). p.27

12) 신동진. (2003). 『감성디자인에 의한 기업홍보관 전시 연출계획에 관한 연구』. 건국대학교 학위논문(석사). p.80

할 경우 관람자의 동선에 혼선을 주는 경우가 있다.

1) 바닥

바닥은 전시기획의 의도에 따라 전시작품이 있는 바닥과 관람자의 통로로 이용되는 바닥으로 구분되며, 전시공간의 통로용 바닥과 전시용 바닥의 폭은 전시공간의 형태와 전시작품의 규모에 따른 전시방법에 의해 달라진다. 바닥을 이용한 전시는 전시작품의 전체적인 형태를 볼 수 있어 개방감을 주며, 입체적인 작품이나 조형요소가 있는 전시에 활용 한다.

전시용 바닥과 통로용 바닥이 동일한 레벨을 이루거나 전시용 바닥이 통로용 바닥보다 높은 스테이지를 마련하는 경우 그리고 반대로 전시를 조감시키기 위해 바닥을 낮추는 경우가 있다.¹³⁾

2) 벽

벽은 전시공간에서 보편적으로 관람자가 편하게 관람할 수 있는 면으로 벽의 위치와 면적 및 형태에 따라 전시작품의 배치 및 관람자의 동선과 관람과정에 영향을 주며, 벽면과 벽면전시작품을 구성요소는 공간에서 시각적으로 영향을 주는 요인이 되어 공간을 한정짓거나 연결하는 역할도 하게된다. 또한 가변적인 벽면은 전시공간의 연속적인 방향 제시와 배경효과의 기능을 한다.

3) 천장

천장은 전시공간에서 전시작품의 규모를 수용할 수 있는 범위를 결정지으며, 천장에 주로 설치하는 전시를 위한 장치나 전시공간의 환경을 보완하는 조명요소를 관람자의 관람에 방해가 되지 않도록 노출이 되지 않게 설치하거나 노출이 되어야 하는 경우에는 디자인 및 크기와 형태를 고려하여 설치해야 한다. 천장의 조명은 전시작공간의 전반적인 조명과 전시작품의 유형에 따라 영향을 주기 때문에 전시공간과 전시작품에 맞는 환경을 조성서 연출해 주어야 한다.

13) 이영진 외2명. (2000). 『박물관 전시의 이해』 . p.55

‘요소’는 사물의 성립이나 효력 발생 따위에 꼭 필요한 성분, 근본 조건으로 요건, 요인, 조건, 인자 등의 유의어가 있다. 공간요소는 공간디자인요소, 공간평가요소, 공간구성요소 등 다양한 용어를 포괄하는 개념으로 정의한다.¹⁴⁾

이를 바탕으로 선행연구를 통해 연구자가 조사된 전시 공간 및 홍보공간의 구성요소를 <표 10>와 같이 정리하였다.

<표 10> 전시공간의 구성요소

연구자	구성요소
윤재원 (2013)	시각 예술 작품 전시를 위한 건축 공간 구성 방안에 관한 연구
	바닥, 벽, 천장, 재료, 재질, 비례, 조명, 배치, 규모, 형태, 색채
서미란 (2012)	체험경제이론 요소의 표현적 특성을 적용한 기업홍보관 실내계획에 관한 연구
	바닥, 벽, 천장, 색채, 형태, 재료, 크기, 오브제, 영상, 음향, 향기
장홍범 (2010)	체험요소에 의한 체험공간연출방법에 관한 연구
	동선, 영상, 모형, 그래픽, 음향, 냄새, 질감, 온도
김보성 (2009)	마케팅 커뮤니케이션 효과 극대화를 위한 기업홍보관 공간디자인에 관한 연구
	바닥, 벽, 형태, 색채, 조명, 동선, 조닝, 사인, 그래픽, 음향, 영상, 재료, 홍보물, 소품 및 오브제, 디스플레이
윤희숙 (2005)	미술작품 전시공간 디자인요소에 관한 연구
	색채, 질감, 대비, 심볼, 그래픽, 사진, 영상, 조명
고도재 (2003)	어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구
	형태, 색채, 빛, 크기, 방향, 질감, 동선

2.5 트릭아트와 체험전시공간의 체험특성 관계

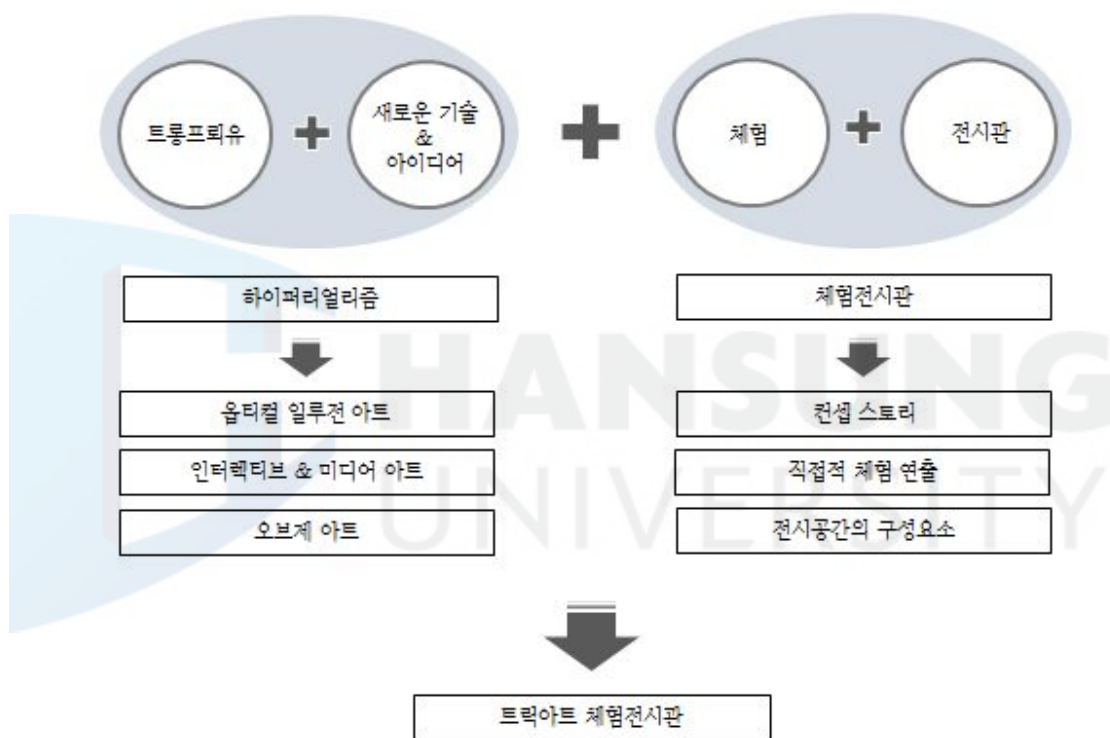
트릭아트 전시관을 방문하면 액자 안의 그림이 마치 현실 세계로 뛰쳐나오는 형상이 주를 이루고 있는데 이는 액자와 액자 밖으로 튀어나온 부분의 그림자 처리를 통해 입체감을 표현 해 준 것이다. 이러한 입체 효과 위에 관람객이 연출 상황을 재현하고 그러한 행위를 통해 ‘보는 전시’에서 ‘체험하는 전시’로 이끌게 된다.¹⁵⁾

14) 구미정 외1명. (2012). 효율적인 전시회 운영을 위한 공간요소에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 학술발표대회논문집』. (14)1 통권27호 5월, p.119

15) 신선아. (2013). 『트릭아트 유형이 전시 관람 경험에 미치는 영향』. 홍익대학교 학위논문 (석사). p.26

기존의 일반 전시들과는 다르게 사실적인 표현의 미술작품을 통해 보는 전시가 아닌 체험을 통해 경험하는 전시로 누구나 즐길 수 있고 재미있도록 관람할 수 있게 되었다.

체험전시공간은 점점 다양한 전시방법과 표현으로 변화되면서 단순히 체험 전시를 통한 관람과 학습만 이루어지는 것이 아니라, 전시품을 체험하면서 일반전시에서 경험하지 못한 새로운 감각과 감성을 형성시키며 알아가기도 하였다.



<그림 2> 트릭아트와 체험전시관

트롱프뢰유의 사실주의적 미술에 새로운 기술과 아이디어를 통해 더욱 사실적인 하이퍼리얼리즘인 트릭아트로 발전하였다. 이러한 트릭아트는 옵티컬 일루전 아트, 인터랙티브와 미디어 아트, 오브제 아트로 다양한 작품으로 표현이 가능하게 되었으며, 이를 컨셉스토리, 직접적 체험연출, 전시공간의 구성요소를 통해 체험전시관에 접목시켜 트릭아트 체험전시관으로 발전하게 되었다.

III. 연구방법 및 절차

3.1 사례조사대상 선정

본 연구의 사례조사대상지는 트릭아트 체험전시가 현재 진행 중인 서울·경기 수도권지역으로 장소를 한정하였다.

현재(2014. 04월 기준) 국내 관람객뿐만 아니라 외국인관람객들도 많이 방문하고 있는 2013년에 개관한 명동 트릭월드, 2013년, 2014년에 개관한 인사동 박물관은 살아있다(본점, 쌈지점), 2011년에 개관한 홍대 트릭아미미술관, 2011년에 개관한 헤이리 트릭아트뮤지엄 총 5곳을 선정하였다.

현재 국내 트릭아트 체험전시관들은 상설전시이며, 서울·경기지역 및 그 외 지역에서 트릭아트 체험전시공간이 기획전시와 특별전시로 자주 전시되어지고 있다.

<표 11> 사례 공간 개요

구분	공간	위치	개관년도	전시규모	층수
A	트릭월드	서울시 중구 명동4길 25	2013	270평 = 893m ²	지하1층
B	박물관은 살아있다 (본점)	서울시 종로구 인사동길 12 대일빌딩	2014	1,000평 = 3,306m ²	지하1,2층
C	박물관은 살아있다 (쌈지점)	서울시 종로구 인사동길 44 쌈지길	2013	400평 = 1,322m ²	지하2층 지상2,3층
D	트릭아미 미술관	서울시 마포구 홍익로3길 20	2011	700평 = 2,314m ²	지하1층
E	트릭아트 뮤지엄	경기도 파주시 탄현면 법흥리 1652-114	2011	210평 = 694m ²	지상1,2,3층

3.2 사례조사대상 분석 방법

트릭아트 체험전시관의 직접적 체험 연출유형을 알아보기 위해 연구자가 선행연구들의 직접적 체험연출유형을 종합한 <표 8>의 자료를 바탕으로 트릭

아트 체험전시관을 직접 방문하여 체험하고, 해당하는 연출유형을 구분한 결과 체험자가 직접 ‘몸’을 활용하여 전시를 알아가는 체험전시, 능동적인 반응과 행동을 유발하여 전시품에 대한 반응과 결과를 통해 지식과 원리를 탐색하는 상호작용전시, 재미있는 구성으로 흥미 유발을 통해 자발적인 참여를 유도하는 참여전시, 체험전시를 통해 체험자의 지각능력을 확장시키고 감동을 주는 마음을 움직이는 전시연출유형이 해당되었다.

<표 10>에서 정리한 선행연구의 전시공간 구성요소를 바탕으로 연구자가 트릭아트 체험전시관 작품표현에 적용되어 있는 구성요소를 트릭아트 전시관 작품분류 체계¹⁶⁾를 참고로 하여 구성항목에 따라 공간구분(바닥, 벽), 입체그림(색채, 조명, 그래픽), 조형효과(재료, 소품 및 오브제), 미디어효과(음향, 영상)로 그룹지어 <표 12>에 구분하였다.

<표 12> 트릭아트 전시의 구성요소

구분		구성 요소	내용
공간 구분	1	바닥	관람자의 동선 흐름을 유도
	2	벽	전시관 작품별 효율적 배분
입체 그림	3	색채	관람객의 즉각적인 시선을 유도하는 역할, 형태에 비해 빠른 인지력
	4	조명	전시장 및 전시품의 특성을 살림
	5	그래픽	관람객의 시선을 유도해야 하는 전시관에서의 가장 중요한 요소
조형 효과	6	재료	다양한 소재로 다양한 연출이 가능
	7	소품 및 오브제	전시품과의 조화를 통해 분위기를 향상시킴
미디어 효과	8	음향	관람객의 감성을 어필하는 요소
	9	영상	가장 첨단매체로 효과적인 전시관의 핵심 요소

트릭아트 체험전시관 사례공간에 해당하는 직접적 체험전시 연출유형을 구분한 연출유형과 전시작품표현에 적용되어 있는 구성요소를 구성한 <표 8>을 통해 트릭아트 체험전시관 사례공간에 적용된 전시의 구성요소와 연출유형에 따른 차이점을 구분하고, 이를 자세히 비교, 분석하기 위해 각각 체크리스트로 작성하였다.

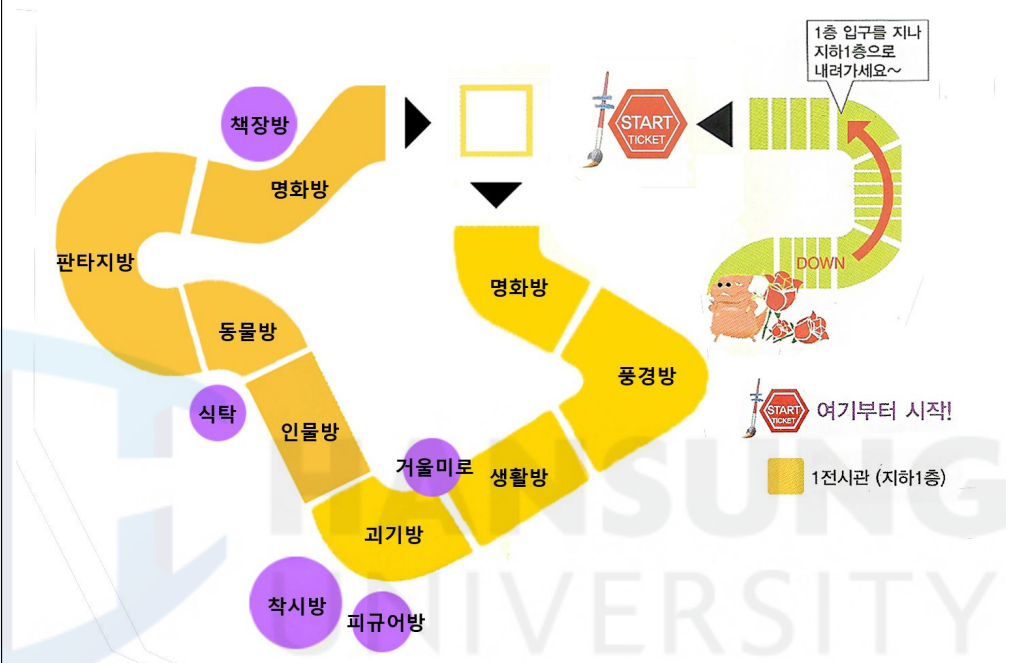
16) www.trickart.co.kr

3.3 사례조사대상 체크리스트 분석

<표 13> 체크리스트 분석 표

구분	구성요소	공간구분		입체그림		
사 례 조 사 대 상	연출 유형	전시공간 이미지		작품 이미지		
	구분	바닥	벽	색채	조명	그래픽
	체험					
	상호					
	참여					
	마음					
	구성요소	조형효과		미디어효과		
	연출 유형	작품 이미지		작품 이미지		
	구분	재료	소품 및 오브제	음향	영상	
	체험					
	상호					
	참여					
	마음					

<표 14> A:트릭월드

구분		위치	서울시 중구 명동4길 25
		개관년도	2013
		전시규모	270평 = 893㎡
		전시층수	지하1층
전시 진행 방향			

A:트릭월드는 서울 명동에 위치하였으며, 2013년에 개관하였다.

전시규모로는 지하1층에 270평 규모의 영화방, 풍경방, 생활방, 거울미로방, 피규어방, 괴기방, 착시방, 인물방, 동물방, 판타지방, 책장방으로 각각의 전시작품별 전시공간이 이루어져 있으며, 영화, 인물, 판타지 그림의 작품들이 주를 이루고 있다.

명동에 위치하여 10~20대의 젊은 층의 관람자가 많으며, 또한 외국 관광객들이 많이 찾는다.

<표 15> A:트릭월드 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석

A 트릭 월드	구분	공간구분		입체그림			
	연출 유형						
							
		구분	바닥	벽	색채	조명	그래픽
		체험	●	●	●		
	상호	●	●	●			
	참여	●	●	●			
	마음			●			
	구성요소	조형효과		미디어효과			
	연출 유형			해당사항 없음			
							
							
							
	구분	재료	소품 및 오브제	음향	영상		
	체험	●	●				
	상호	●	●				
	참여	●	●				
마음		●					

A:트릭월드의 구성요소별 연출유형 체크리스트 분석 결과 공간구분요소인 동선, 조닝이 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었다. 입체그림요소인 색채는 4가지 연출유형에 모두 해당되었으며, 조명, 그래픽요소는 작품에 적용된 것이 없었다. 조형효과요소의 재료는 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었으며, 소품 및 오브제는 4가지 연출유형 모두에 해당되었다. 미디어효과요소의 작품은 전시되어 있지 않았다.

<표 16> B:박물관은 살아있다(본점)

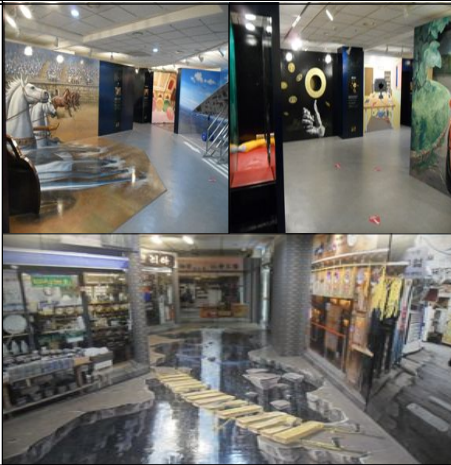
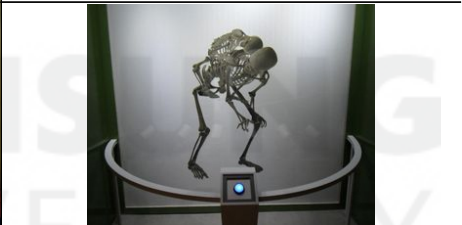
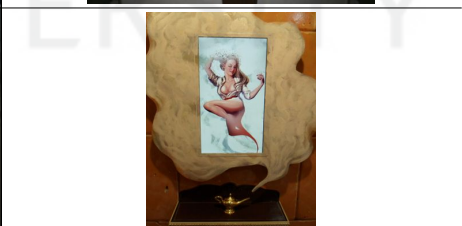
[illegible]

B:박물관은 살아있다(본점)은 서울 인사동에 위치하였으며, 2014년에 개관하였다.

전시규모로는 지하1,2층에 1000평 규모의 각각의 전시작품명으로 전시공간이 이루어져 있으며, 판타지, 어드벤처의 그림 작품들과 조형작품들이 주를 이루고 있다.

인사동에 위치하여 20대부터 40대까지의 연령층의 관람자가 많으며, 자녀와 함께 방문하는 관람자들도 많다.

<표 17> B:박물관은 살아있다(본점) 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석

구분	구성요소	공간구분		입체그림		
B 박물관은 살아있다 본점	연출 유형					
						
	구분	바닥	벽	색채	조명	그래픽
	체험	●	●	●	●	●
	상호	●	●	●	●	●
	참여	●	●	●	●	●
	마음	●	●	●	●	●
	구성요소	조형효과		미디어효과		
	연출 유형					
						
	구분	재료	소품 및 오브제	음향	영상	
	체험	●	●		●	
	상호	●	●		●	
	참여	●	●		●	
	마음	●	●			

B:본점의 구성요소별 연출유형 체크리스트 분석 결과 공간구분요소인 동선, 조닝, 입체그림요소인 색채, 조명, 그래픽, 조형효과의 재료, 소품 및 오브제가 4가지 연출유형에 모두 해당되었다. 미디어효과요인 영상은 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었다.

<표 18> C:박물관은 살아있다(쌈지점)

구분		위치	서울시 종로구 인사동길 44 쌈지길
		개관년도	2013
		전시규모	400평 = 1,322㎡
		전시층수	지하2층, 지상2, 3층

전시 진행 방향



C:박물관은 살아있다(쌈지점)은 서울 인사동에 위치하였으며, 2013년에 개관하였다.

전시규모는 지상2,3층과 지하2층에 400평 규모의 각각의 전시작품명으로 전시공간이 이루어져 있으며, 명화의 입체그림들과 조형작품들이 주를 이루고 있다.

인사동 쌈지길에 위치하여 10~20대의 젊은 학생들이 많이 찾는다.

<표 19> C:박물관은 살아있다(쌈지점) 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석

구분	구성요소	공간구분		입체그림		
C 박물관은 살아있다 쌈지점	연출 유형					
						
	구분	바닥	벽	색채	조명	그래픽
	체험	●	●	●		
	상호	●	●	●		
	참여	●	●	●		
	마음			●		
	구성요소	조형효과		미디어효과		
	연출 유형					
						
구분	재료	소품 및 오브제	음향	영상		
체험	●	●	●	●		
상호	●	●	●	●		
참여	●	●	●	●		
마음		●	●	●		

C:쌈지점의 구성요소별 연출유형 체크리스트 분석 결과 공간구분요소인 동선, 조닝이 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었다. 입체그림요소인 색채는 4가지 연출유형에 모두 해당되었으며, 조명, 그래픽요소는 작품에 적용된 것이 없었다. 조형효과요소의 재료는 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었으며, 소품 및 오브제는 4가지 연출유형 모두에 해당되었다. 미디어효과요소 음향, 영상의 작품은 4가지 연출유형에 모두 해당되었다.

<표 20> D:트릭아이미술관

구분		위치	서울시 마포구 홍익로3길 20
		개관년도	2011
		전시규모	700평 = 2,314m ²
		전시층수	지하1층
전시 진행 방향			

D:트릭아이미술관은 서울 홍대에 위치하였으며, 2011년 서울에서는 첫 번째로 트릭아트 체험전시관으로 개관하였다.

전시규모는 지하1층에 700평 규모의 각각의 명화, 판타지, 어드벤처, 사과리, 댄스, 여행을 떠나요, 거울미로로 전시공간이 이루어져 있으며, 명화, 판타지, 어드벤처의 작품들이 주를 이루고 있다.

홍대에 위치하여 10~20대의 젊은 학생들의 관람자가 많으며, 또한 외국 관광객들이 많이 찾는다.

<표 21> D:트릭아이미술관 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석

구분	구성요소	공간구분		입체그림		
D 트릭 아 이 미 술 관	연출 유형					
						
	구분	바닥	벽	색채	조명	그래픽
	체험	●	●	●		
	상호	●	●	●		
	참여	●	●	●		
	마음			●		
	구성요소	조형효과		미디어효과		
	연출 유형			해당사항 없음		
						
구분	재료	소품 및 오브제	음향	영상		
체험	●	●				
상호	●	●				
참여	●	●				
마음		●				

D:트릭아이미술관의 구성요소별 연출유형 체크리스트 분석 결과 공간구분 요소인 동선, 조닝이 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었다. 입체그림요소인 색채는 4가지 연출유형에 모두 해당되었으며, 조명, 그래픽요소는 작품에 적용된 것이 없었다. 조형효과요소의 재료는 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었으며, 소품 및 오브제는 4가지 연출유형 모두에 해당되었다. 미디어효과요소의 작품은 전시되어 있지 않았다.

<표 22> E:트릭아트뮤지엄

구분		위치	경기도 파주시 탄현면 법흥리 1652-114
		개관년도	2011
		전시규모	210평 = 694㎡
		전시층수	지상1, 2, 3층
전시	 여기부터 시작! 1전시관 (1층) 2전시관 (2층) 3전시관 (3층)  ▶ ▶ 		

E:트릭아트뮤지엄은 경기도 파주시 헤이리마을에 위치하였으며, 2011년 트릭아트 체험전시관으로 개관하였다.

전시규모로는 지상1,2,3층에 210평 규모의 각각의 전시작품명으로 전시공간이 이루어져 있으며, 명화, 동물, 판타지의 작품들이 주를 이루고 있다.

파주 헤이리마을에 위치하여 20대부터 40대까지

<표 23> E:트릭아트뮤지엄 구성요소 및 연출유형 체크리스트 분석

구분	구성요소	공간구분		입체그림		
E 트릭 아 트 뮤 지 엄	연출 유형					
						
	구분	바닥	벽	색채	조명	그래픽
	체험	●	●	●		
	상호	●	●	●		
	참여	●	●	●		
	마음			●		
	구성요소	조형효과		미디어효과		
	연출 유형			해당사항 없음		
						
구분	재료	소품 및 오브제	음향	영상		
체험	●	●				
상호	●	●				
참여	●	●				
마음		●				

E:트릭아트뮤지엄의 구성요소별 연출유형 체크리스트 분석 결과 공간구분 요소인 동선, 조닝이 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었다. 입체그림요소인 색채는 4가지 연출유형에 모두 해당되었으며, 조명, 그래픽요소는 작품에 적용된 것이 없었다. 조형효과요소의 재료는 체험전시, 상호작용전시, 참여전시에 해당되었으며, 소품 및 오브제는 4가지 연출유형 모두에 해당되었다. 미디어효과요소의 작품은 전시되어 있지 않았다.

IV. 설문조사 및 분석

4.1 설문조사 방법

본 연구의 설문조사는 현장조사와 E-mail을 통해 진행되었다. 현재 진행 중인 트릭아트 체험전시공간 A:트릭월드, B:박물관은 살아있다(본점), C:박물관은 살아있다(쌈지점), D:트릭아이미술관, E:트릭아트뮤지엄을 직접 방문하여 각각의 전시공간을 직접체험하고, 체험한 관람자들을 대상으로 현장에서 설문지를 통한 설문조사와 현장응답이 불가능한 관람자는 E-mail을 통해 실시하였다. 설문조사기간은 2013년 4월 20일 부터 8월 3일까지 조사를 진행 하였다.

각각 전시관에 방문한 관람자 만14세 이상, 만20세 이하 청소년부터 만21세 이상, 만51세 이하 성인을 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 트릭아트 체험전시공간마다 50부씩 배부하였고, 설문에 관람자 모두가 응해주셨기 때문에 분석 가능한 유효설문자 수는 각각의 전시관 50명씩이 유효하였으며, 총 250부를 분석 자료로 사용하였다.

설문 방법은 이용목적 및 빈도, 관심빈도, 구성요소 및 연출유형 만족도, 일반사항에 대한 설문으로 작성하였다. 각 문항은 5점 척도로 매우만족5점, 만족4점, 보통3점, 불만족2점, 매우불만족1점으로 평균값을 구하고 만족도 점수가 높을수록 구성요소 및 체험연출의 긍정적인 결과로 비교, 분석 가능하도록 설문지를 작성하여 조사를 진행하였다. 설문조사분석은 SPSS12.0을 이용하여 빈도분석, 기술통계를 분석하여 각각의 결과를 추출하였다. 분석 결과는 그래프화로 나타내어 볼 수 있도록 하였다.

<표 24> 설문항목 구성

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

4.2 설문조사 분석결과

4.2.1 응답자 일반적 사항분석

<표 25> 트릭아트 체험전시공간 일반적 사항

분 류		A 트릭월드	B 박물관은 살아있다 (본점)	C 박물관은 살아있다 (썸지점)	D 트릭아이 미술관	E 트릭아트 뮤지엄	전체
성별	남자	20	16	18	23	22	99
	여자	30	34	32	27	28	151
	전체	50	50	50	50	50	250
연령	만14-20세	10	16	12	15	13	66
	만21-30세	32	25	33	31	31	152
	만31-40세	8	7	5	4	6	30
	만41-50세	0	2	0	0	0	2
	전체	50	50	50	50	50	250
직업	학생	29	24	28	20	27	128
	회사원	10	9	10	12	14	55
	전문직	6	8	9	13	5	41
	서비스업	1	6	2	2	2	13
	기타	4	3	1	3	2	13
	전체	50	50	50	50	50	250

A:트릭월드 / B:박물관은 살아있다(본점) / C:박물관은 살아있다(썸지점) / D:트릭아이미술관 / E:트릭아트뮤지엄

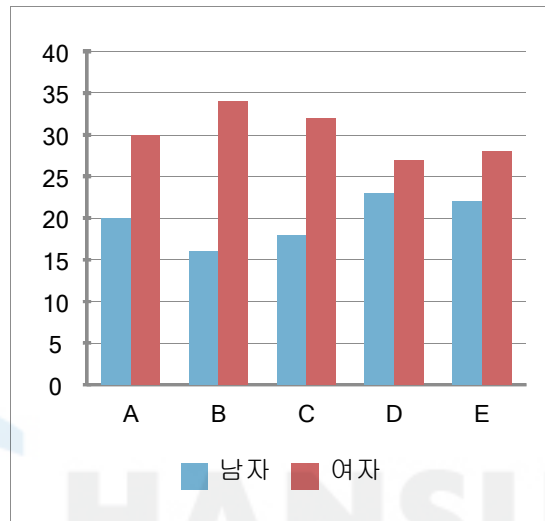
*빈도가 높은 일반적 사항

총 5곳의 트릭아트 체험전시공간의 구성에 관한 특성에 대해 설문조사를 실시한 결과, 총 250명의 대상자가 설문조사에 참여하였다. 트릭아트 체험전시공간에서의 설문조사문항 중 응답자의 일반적인 사항에 대해 분석을 실시하였다.

1) 성별 분포

트릭아트 체험전시공간의 관람자 일반적 사항인 성별 분포에 관한 조사를 실시한 결과 다음과 같다.

응답자 250명 중 남자가 전체99명, 여자가 전체151명으로 여자가 남자보다 트릭아트 체험전시공간을 많이 이용한다는 것을 알 수 있었다.

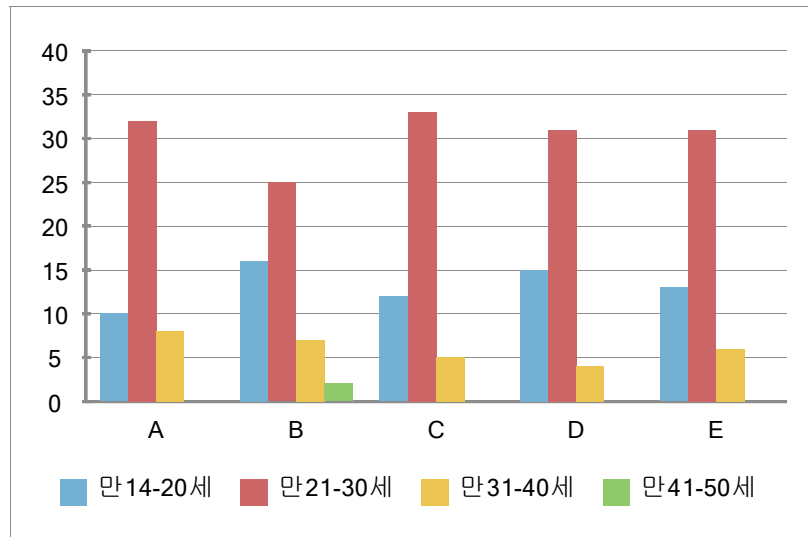


<그림 3> 일반적 사항 (성별)

2) 연령별 분포

트릭아트 체험전시공간의 관람자 일반적 사항인 연령별 분포에 관한 조사를 실시한 결과 다음과 같다.

응답자 250명 중 만14-20세 66명, 만21-30세 152명, 만31-40세 30명, 만41-50세 2명, 만51세 이상은 0명 순으로 만21-30세의 방문자가 제일 많았고, 다음으로 만14-20세의 청소년이 많이 나타났다. 이로 인해 10대부터 30대의 젊은 연령층에서 트릭아트 체험전시의 인기가 많은 것을 알 수 있었다.

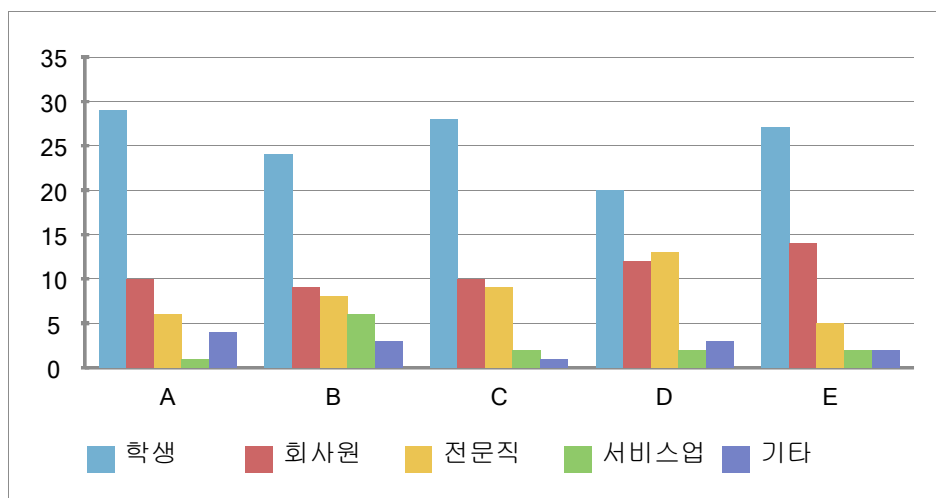


<그림 4> 일반적 사항 (연령)

3) 직업별 분포

트릭아트 체험전시공간의 관람자 일반적 사항인 직업별 분포에 관한 조사를 실시한 결과 다음과 같다.

응답자 250명 중 학생128명, 회사원55명, 전문직41명, 서비스업13명, 기타 13명 순으로 학생들에게 트릭아트 체험전시의 인기가 많은 것을 알 수 있었다. 기타의 직업으로는 무직, 공무원 등이 있었다.



<그림 5> 일반적 사항 (직업)

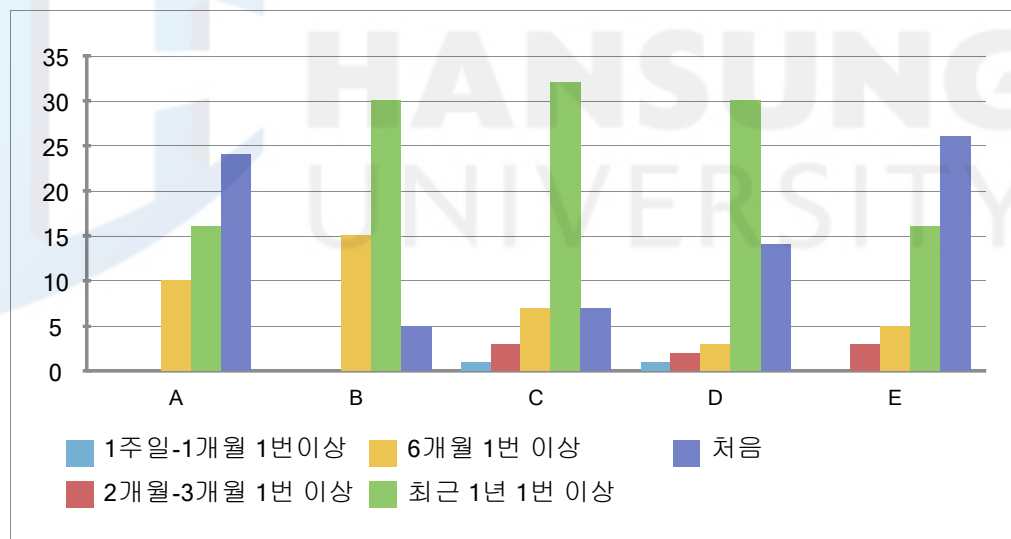
4.2.2 트릭아트 체험전시공간 이용현황 및 인식

<표 26> 트릭아트 체험전시공간 관람자 이용

분류	1주일-1개월 1번 이상	2개월-3개월 1번 이상	6개월 1번 이상	최근 1년 1번 이상	처음	전체
A	0	0	10	16	24	50
B	0	0	15	30	5	50
C	1	3	7	32	7	50
D	1	2	3	30	14	50
E	0	3	5	16	26	50
전체	2	8	40	124	76	250

A:트릭월드 / B:박물관은 살아있다(본점) / C:박물관은 살아있다(쌍지점) / D:트릭아미미술관 / E:트릭아트뮤지엄

트릭아트 체험전시공간의 관람자 이용현황에 관한 조사를 실시한 결과 다음과 같다.



<그림 6> 관람자 이용현황

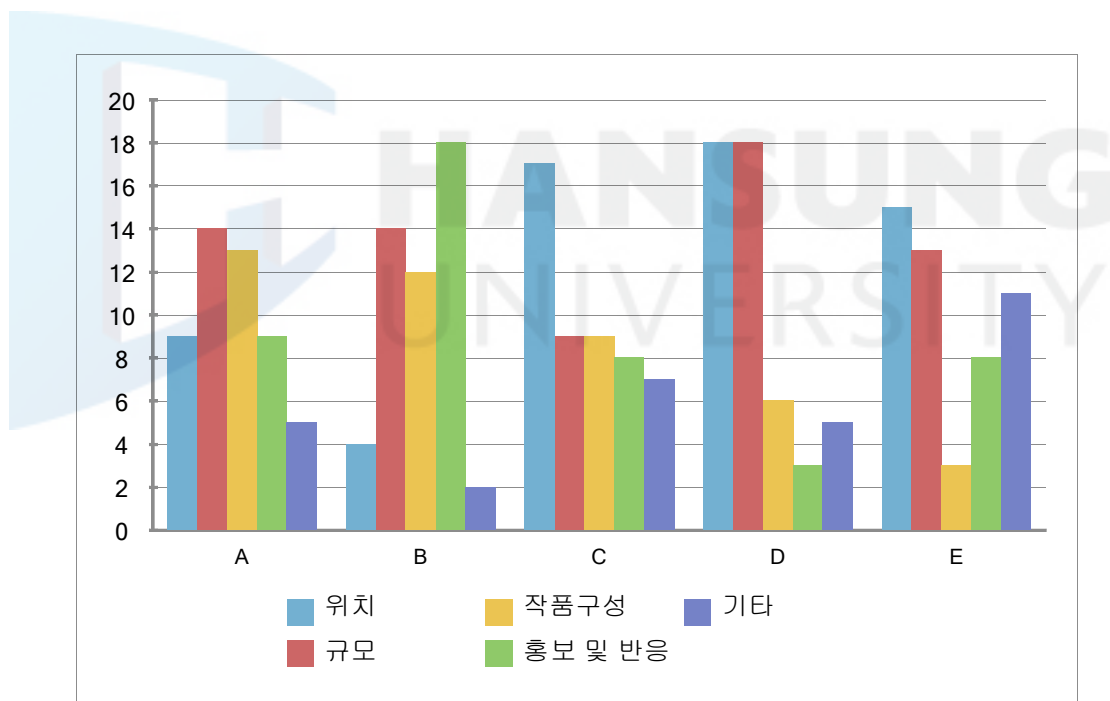
관람자 이용 현황으로는 응답자 250명 중 최근 1년 1번 이상 124명, 처음 76명, 6개월 1번 이상 40명, 2개월-3개월 1번 이상 8명, 1주일-1개월 1번 이상 2명 순으로 최근 1년 1번 이상 트릭아트 체험전시공간을 이용하고, 처음으로 이용하는 사람의 수가 다음으로 높은 것을 알 수 있다.

<표 27> 트릭아트 체험전시공간 관람자 고려사항

분류	가장 고려하는 것					전체
	위치	규모	작품구성	홍보 및 반응	기타	
A	9	14	13	9	5	50
B	4	14	12	18	2	50
C	17	9	9	8	7	50
D	18	18	6	3	5	50
E	15	13	3	8	11	50
전체	63	68	43	46	30	250

A:트릭월드 / B:박물관은 살아있다(본점) / C:박물관은 살아있다(썸지점) / D:트릭아미미술관 / E:트릭아트뮤지엄

트릭아트 체험전시공간의 관람자 고려사항에 관한 조사를 실시한 결과 다음과 같다.



<그림 7> 관람자 고려사항

관람자 고려사항으로는 응답자 250명 중 관람자가 트릭아트 체험전시공간을 방문했을 때 가장 고려하는 것은 규모 68명, 위치 63명, 홍보 및 반응 46명, 작품구성 43명, 기타 30명 순으로 트릭아트 체험전시공간의 규모와 위치

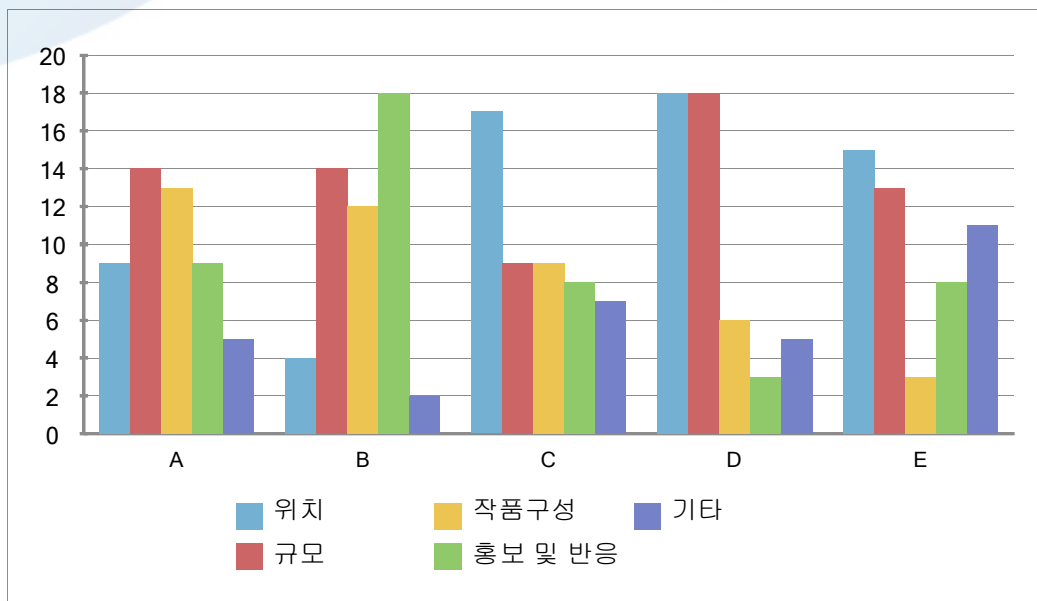
를 중요시하고, 젊은 층의 관람자가 많은 것으로 나타난 것을 보아 트릭아트 체험전시규모와 전시관 주변 환경의 문화생활을 함께 즐기려는 젊은 관람자가 많은 것을 알 수 있었다.

<표 28> 트릭아트 체험전시공간 관람자 이용목적

분류	주 이용목적					전체
	자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위해	일상에서 벗어나 일탈적인 체험을 위해	체험전시를 통한 학습을 위해	공간을 통해 새로운 감각·감성을 느끼기 위해	기타	
A	20	11	6	13	0	50
B	16	13	13	8	0	50
C	25	7	6	12	0	50
D	30	8	4	8	0	50
E	35	10	3	2	0	50
전체	126	49	32	43	0	250

A:트릭월드 / B:박물관은 살아있다(본점) / C:박물관은 살아있다(쌍지점) / D:트릭아미미술관 / E:트릭아트뮤지엄

트릭아트 체험전시공간의 관람자 주 이용목적에 관한 조사를 실시한 결과 다음과 같다.



<그림 8> 관람자 이용목적

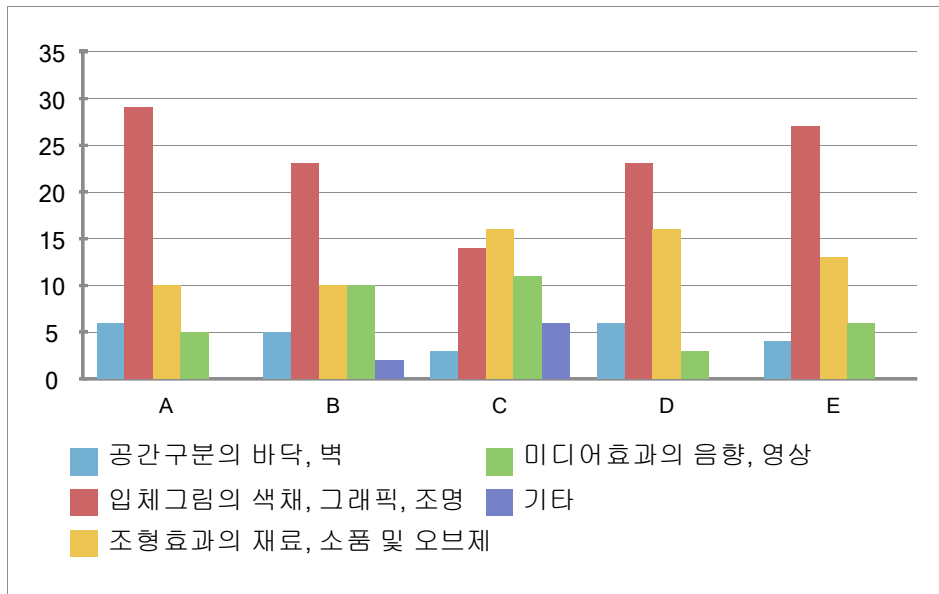
관람자 이용목적으로는 응답자 250명 중 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위해 126명, 일상에서 벗어나 일탈적인 체험을 위해 49명, 공간을 통해 새로운 감각·감성을 느끼기 위해 43명, 체험전시를 통한 학습을 위해 32명, 기타 0명 순으로 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼려는 이용목적이 가장 높게 나타났으며, 전시공간을 통해 단순히 보고 체험하는 것이 아니라 트릭아트의 흥미유발을 통해 자유로운 체험에 대한 재미도 느끼고 일상에서 벗어나 일탈적인 체험을 위해 트릭아트 체험전시공간을 이용한다는 것을 알 수 있었다.

<표 29> 트릭아트 체험전시공간 구성요소 중 중요한 것

분류	가장 중요한 요소					전체
	공간구분의 바닥, 벽	입체그림의 색채, 그래픽, 조명	조형효과의 재료, 소품 및 오브제	미디어효과 의 음향, 영상	기타	
A	6	29	10	5	0	50
B	5	23	10	10	2	50
C	3	14	16	11	6	50
D	6	23	16	5	0	50
E	4	27	13	6	0	50
전체	19	121	65	37	8	250

A:트릭월드 / B:박물관은 살아있다(본점) / C:박물관은 살아있다(쌍지점) / D:트릭아미미술관 / E:트릭아트뮤지엄

트릭아트 체험전시공간의 가장 중요한 요소에 관한 조사를 실시한 결과 다음과 같다.

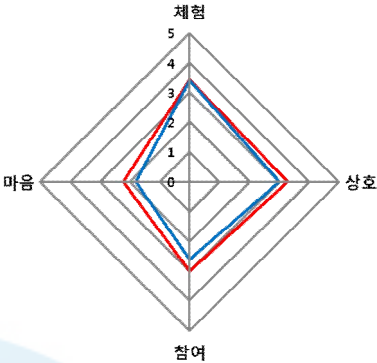
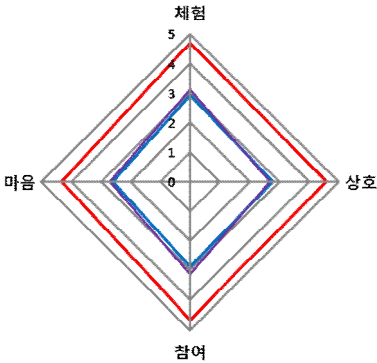
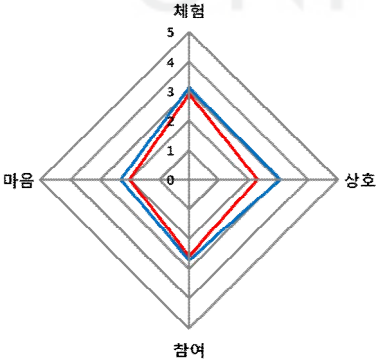


<그림 9> 구성요소 중 중요한 것

구성요소 중 중요한 것으로는 응답자 250명 중 입체그림의 색채, 그래픽, 조명 121명, 조형효과의 재료, 소품 및 오브제 65명, 미디어효과의 음향, 영상 37명, 공간구분의 바닥, 벽 19명, 기타 8명 순으로 나타났으며, 관람자들이 트릭아트 전시작품을 체험하면서 입체그림의 색채, 그래픽, 조명, 조형효과의 재료, 소품 및 오브제 구성요소에 대한 관심과 기대가 높다는 것을 알 수 있다.

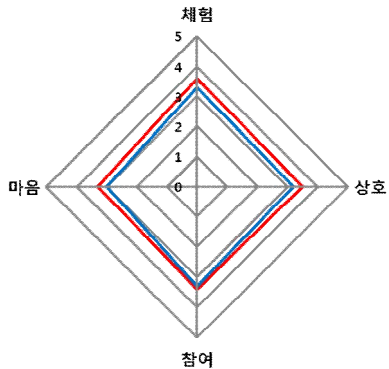
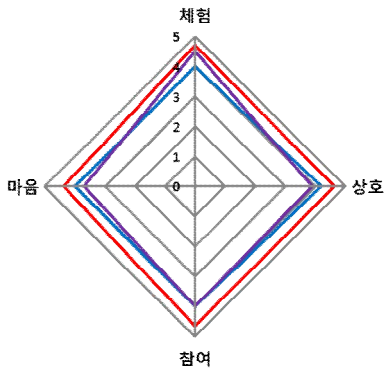
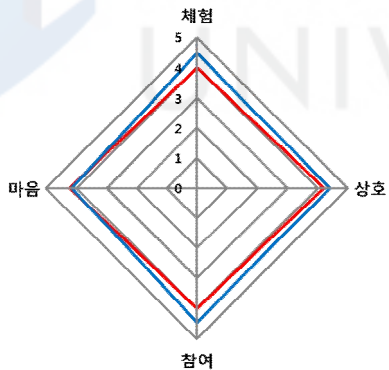
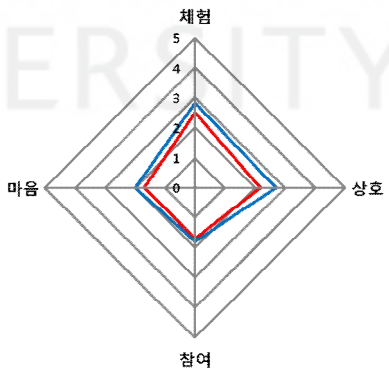
4.2.3 트릭아트 체험전시공간의 만족도 분석

<표 30> A:트릭월드 만족도 분석결과

구성요소		공간구분			입체구립		
		바닥	벽	색채	조명	그래픽	
연출 유형	체험	3.42	3.4	4.7	2.96	3.12	
	상호	3.28	3.14	4.58	2.78	2.68	
	참여	2.92	2.64	4.66	2.88	3.14	
	마음	2.22	1.86	4.32	2.6	2.7	
종합 분석							
구성요소		조형효과		미디어효과			
		재료	소품 및 오브제	음향	영상		
연출 유형	체험	2.92	3.12				
	상호	2.34	3.06				
	참여	2.56	2.68				
	마음	2.18	2.3				
종합 분석							

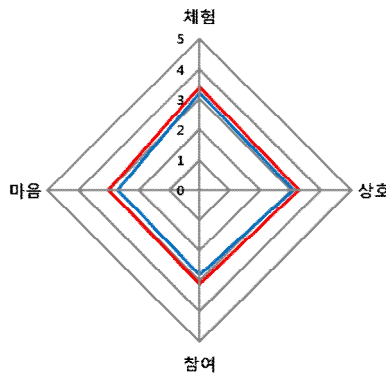
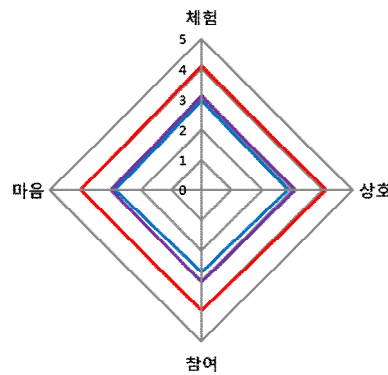
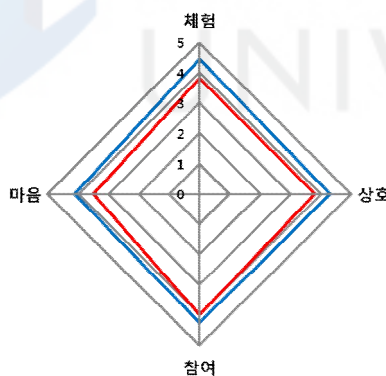
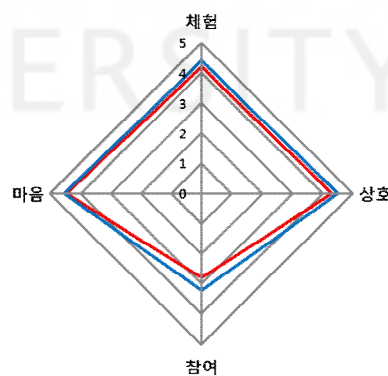
A:트릭월드는 색채요소가 체험전시에서 평균4.7로 높았으며, 벽면요소가 마음을 움직이는 전시 평균1.88로 낮게 나타났다. 종합적으로는 공간구분의 바닥, 벽, 입체그림의 그래픽, 조명, 조형효과의 재료, 소품 및 오브제 요소가 직접적 체험연출유형에서 평균3점 이하로 관람자의 만족도가 낮은 것을 알 수 있었다.

<표 31> B:박물관은 살아있다(본점) 만족도 분석결과

구성요소		공간구분		입체그림		
		바닥	벽	색채	조명	그래픽
연출 유형	체험	3.56	3.28	4.7	4.08	4.5
	상호	3.52	3.24	4.64	4.14	3.92
	참여	3.44	3.28	4.66	4.06	3.98
	마음	3.3	3.04	4.38	4.2	3.76
종합 분석						
구성요소		조형효과		미디어효과		
		재료	소품 및 오브제	음향	영상	
연출 유형	체험	4.12	4.48	2.54	2.82	
	상호	4.2	4.4	2.18	2.7	
	참여	4.12	4.46	1.7	1.8	
	마음	4.22	4.16	1.7	1.92	
종합 분석						

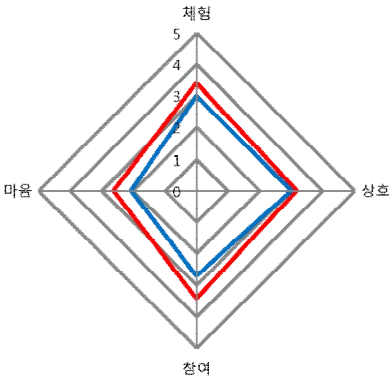
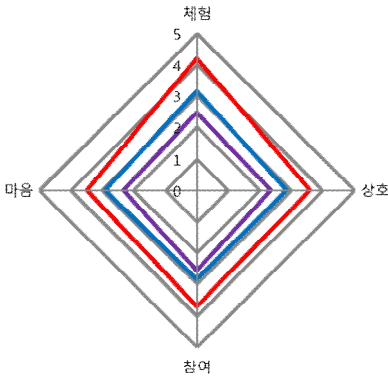
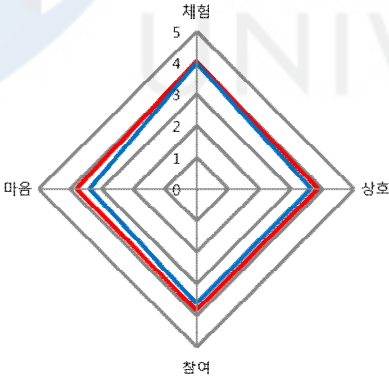
B:박물관은 살아있다(본점)은 색채요소가 체험전시에서 평균4.7로 높았으며, 음향 요소의 참여전시와 마음을 움직이는 전시가 1.7로 낮게 나타났다. 종합적으로는 미디어 효과의 음향, 영상요소가 평균2점 이하로 관람자의 만족도가 매우 낮은 것을 알 수 있다.

<표 32> C:박물관은 살아있다(쌈지점) 만족도 분석결과

구성요소		공간구분			입체그림		
		바닥	벽		색채	조명	그래픽
연출 유형	체험	3.4	3.22		4.1	2.96	3.12
	상호	3.28	3.18		4.12	2.86	3.1
	참여	3.06	2.84		4	2.76	3.04
	마음	2.98	2.76		4	2.86	2.98
종합 분석							
구성요소		조형효과		미디어효과			
		재료	소품 및 오브제	음향	영상		
연출 유형	체험	3.88	4.44	4.26	4.38		
	상호	3.86	4.32	4.3	4.5		
	참여	4.04	4.26	2.88	3.22		
	마음	3.58	4.12	4.46	4.54		
종합 분석							

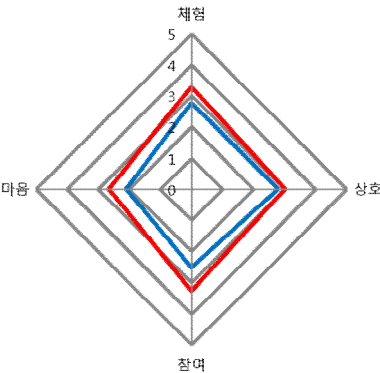
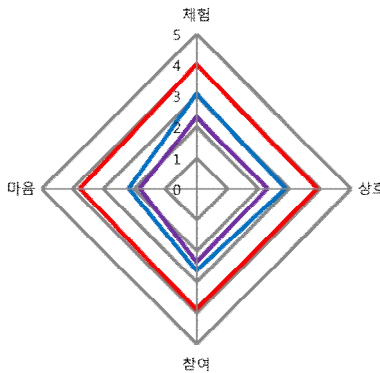
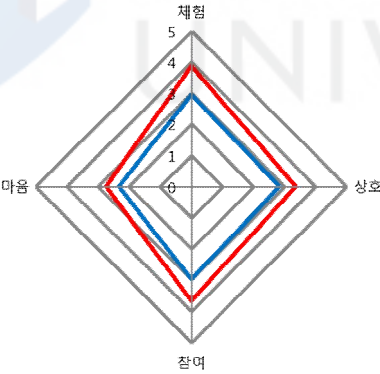
C:박물관은 살아있다(쌈지점)은 영상요소가 마음을 움직이는 전시에서 평균4.54로 높았으며, 벽면요소의 마음을 움직이는 전시와 조명요소의 참여전시가 평균2.76으로 낮게 나타났다. 종합적으로는 입체그림의 조명요소가 평균3점 이하로 관람자의 만족도가 낮은 것을 알 수 있다.

<표 33> D:트릭아미술관 만족도 분석결과

구성요소		공간구분		입체그림		
		바닥	벽	색채	조명	그래픽
연출 유형	체험	3.42	3	4.2	2.46	3.17
	상호	3.16	3	3.56	2.35	2.85
	참여	3.41	2.7	3.7	2.57	2.65
	마음	2.64	2.07	3.46	2.33	2.91
종합 분석						
구성요소		조형효과		미디어효과		
		재료	소품 및 오브제	음향	영상	
연출 유형	체험	4.04	3.98			
	상호	3.84	3.62			
	참여	3.84	3.62			
	마음	3.76	3.37			
종합 분석						

D:트릭아미술관은 색채요소가 체험전시에서 평균4.2로 높게 나타났으며, 벽면요소의 마음을 움직이는 전시가 평균2.07로 낮게 나타났다. 종합적으로는 공간구분요소의 벽, 입체그림요소의 조명, 그래픽 요소가 평균3점 이하로 관람자의 만족도가 낮은 것을 알 수 있다.

<표 34> E:트릭아트뮤지엄 만족도 분석결과

구성요소		공간구분			입체그림		
		바닥	벽	색채	조명	그래픽	
연출 유형	체험	3.29	2.78	4.02	2.33	3.07	
	상호	3.02	2.78	3.9	2.28	2.87	
	참여	3.24	2.5	3.9	2.33	2.61	
	마음	2.66	2.09	3.76	1.83	2.17	
종합 분석							
구성요소		조형효과		미디어효과			
		재료	소품 및 오브제	음향	영상		
연출 유형	체험	3.88	2.98				
	상호	3.34	2.73				
	참여	3.68	2.83				
	마음	2.74	2.33				
종합 분석							

E:트릭아트뮤지엄은 색채요소가 체험전시에서 평균4.02로 높았으며, 벽면요소가 체험전시에서 평균1.83으로 낮게 나타났다. 종합적으로는 공간구분의 벽, 입체그림의 조명, 그래픽, 조형효과의 소품 및 오브제 요소가 평균3점 이하로 관람자의 만족도가 낮은 것을 알 수 있다.

4.2.4 종합분석

<표 35> 사례 공간 만족도 분석결과 종합

구 분	만족도		내 용
	가장 높은 만족도	가장 낮은 만족도	
A 트릭월드	4.7	1.88	색채요소가 체험전시에서 평균4.7로 높았으며, 벽면요소가 마음을 움직이는 전시 평균1.88로 낮게 나타났다
B 박물관은 살아있다 (본점)	4.7	1.7	색채요소가 체험전시에서 평균4.7로 높았으며, 음향요소의 참여전시와 마음을 움직이는 전시가 1.7로 낮게 나타났다
C 박물관은 살아있다 (쌍지점)	4.54	2.76	영상요소가 마음을 움직이는 전시에서 평균4.54로 높았으며, 벽면요소의 마음을 움직이는 전시와 조명요소의 참여전시가 평균2.76으로 낮게 나타났다
D 트릭아미술관	4.2	2.07	색채요소가 체험전시에서 평균4.2로 높게 나타났으며, 벽면요소의 마음을 움직이는 전시가 평균2.07로 낮게 나타났다
E 트릭아트뮤지엄	4.02	1.83	색채요소가 체험전시에서 평균4.02로 높았으며, 벽면요소가 체험전시에서 평균1.83으로 낮게 나타났다

A:트릭월드 / B:박물관은 살아있다(본점) / C:박물관은 살아있다(쌍지점) / D:트릭아미술관 / E:트릭아트뮤지엄

트릭아트 체험전시 사례 공간의 전시연출 및 구성요소의 만족도 조사를 실시한 결과 다음과 같다.

트릭아트 체험전시관의 전시공간구분요소인 바닥, 벽에 따른 만족도가 B:박물관은 살아있다(본점)의 경우 연출유형별로 각각 체험전시 바닥 평균3.56점, 벽 3.28점, 상호작용전시 바닥 평균 3.52점, 벽 평균3.24점, 참여전시 바닥 평균3.44점, 벽 3.28점, 마음을 움직이는 전시 바닥 평균3.3점, 벽 3.04점으로 다른 A:트릭월드, C:박물관은 살아있다(쌍지점), D:트릭아미술관, E:트릭아트뮤지엄 전시관보다 공간구분요소인 바닥, 벽의 연출유형별 평균점수가 모두 3점 이상으로 만족도가 높게 나타났다.

체험전시공간의 공간구분이 다른 전시관들에 비해 관람하는 과정에서 관람자가 전시작품을 체험하는 것이 원활하였음을 알 수 있다.

체험자가 직접 ‘몸’을 활용하여 전시를 알아가도록 유도하는 체험 전시연출에서 입체그림의 색채에 대한 만족도가 각각 A:트릭월드 평균4.7점, B:박물관은 살아있다(본점) 평균4.7점, D:트릭아미술관 평균4.2점, E:트릭아트뮤

지엄은 평균4.02점의 구성요소 중 높은 만족도로 나타났으며, A:트릭월드와 B:박물관은 살아있다(본점)이 평균4.7점의 가장 높은 만족도로 나타났다.

<표 29>의 구성요소 중 가장 중요하게 조사된 입체그림의 기대에 따른 만족도 또한 높게 나타난 것을 알 수 있다.

체험전시를 통해 체험자의 지각능력을 확장시키고 감동을 주는 마음을 움직이는 전시연출에서 미디어효과의 음향, 영상에 대한 C:박물관은 살아있다(쌈지점)의 만족도가 평균4.54점으로 미디어효과요소 음향, 영상의 전시작품이 미흡한 B:박물관은 살아있다(본점) 평균점수 보다 높게 나타났다.

A:트릭월드, D:트릭아이미술관, E:트릭아트뮤지엄의 경우 미디어효과의 구성요소가 해당되지 않아 조사가 불가능 하였지만, C:박물관은 살아있다(쌈지점)은 미디어효과를 통해 관람자에게 새로운 트릭아트 체험을 접하게 함으로써 감각적, 감성적인 감동을 주어 만족도가 높게 나타난 것을 알 수 있다.

4.3 종합소결

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

<표 8>에서 트릭아트 체험전시공간의 전시연출에 해당하는 1:체험 전시, 2:상호작용 전시, 3:참여 전시, 4:마음을 움직이는 전시로 표현되는 전시연출 유형과 <표 12>의 공간변화요소, 입체그림요소, 조형효과요소, 미디어효과요소로 표현되는 전시구성요소를 통해 트릭아트 체험전시관을 비교, 분석하기 위한 도표화시켰으며, 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 공간구분요소로 인한 마음을 움직이는 전시연출의 개선을 해야 한다.

공간구분요소인 바닥, 벽의 만족도가 각각 A:트릭월드는 평균2.22점, 평균1.86점, C:박물관은 살아있다(쌈지점)은 평균2.98점, 평균2.76점, D:트릭아이미술관 평균2.64점, 평균2.07점, E:트릭아트뮤지엄 평균2.66점, 평균2.09점의 낮은 만족도 평가를 받았다.

이는 각각의 전시관마다 작품간 거리가 좁아 관람이 불편하였으며, 동선이

불규칙하게 층별 이동에 따라 구간이 승강기를 타야거나, 외부로 이동하여 다음 전시장으로 이동해야하는 경우도 있었다. 이로 인해 외부로 이동하여 다음 전시장으로 이동해야 할 경우 전시가 끝난 것으로 착가하는 관람과정의 이동에 따른 불편이 있었다.

둘째, 입체그림요소인 조명요소의 시각적 체험의 다양한 표현이 가능하도록 개선을 해야 한다.

A:트릭월드, C:박물관은 살아있다(쌈지점), D:트릭아미술관, E:트릭아트 뮤지엄은 조명요소의 만족도가 낮게 나타났다. 설문조사를 통해 만족도가 각각 체험전시 A:평균2.96점, C:평균2.96점, D:평균2.46점, E:평균2.33점, 상호작용전시 A:평균2.78점, C:평균2.86점, D:평균2.35점, E:평균2.28점, 참여전시 A:평균2.88점, C:평균2.76점, D:평균2.57점, E:평균2.33점, 마음을 움직이는 전시 A:평균2.6점, C:평균2.86점, D:평균2.33점, E:평균1.83점의 낮은 만족도 평가를 받았다.

이는 전시작품 또는 전시공간의 조명을 통해 큰 변화를 주도록 시각적으로 다양하게 표현하지 못하여 체험을 통한 관람자의 다양한 흥미를 유발하여 집중도를 향상시키지 못하였으며, 관람자의 감각적 감성적 자극을 하는데 부족하였다.

셋째, 미디어효과요소인 음향, 영상의 청각적, 시각적 체험을 활용한 전시작품 또는 전시공간의 개선을 해야 한다.

A:트릭월드, D:트릭아미술관, E:트릭아트뮤지엄은 미디어효과가 적용된 요소가 전혀 없으므로 관람자의 만족도를 조사할 수 없었다. 박물관은 살아있다 B:본점은 C:쌈지점에 비해 미흡한 미디어효과 작품으로 인해 연출 4가지 모두에서 만족도가 많이 낮게 나타났으며, B:본점의 미디어효과요소인 음향, 영상은 각각 만족도가 체험전시 평균2.54점, 평균2.82점 상호작용전시 평균2.18점, 평균2.7점 참여전시 평균1.7점, 평균1.8점 마음을 움직이는 전시 평균1.7점, 평균1.92점으로 매우 낮은 만족도 평가를 받았다.

이는 미디어효과요소인 음향, 영상이 트릭아트 체험전시관 3곳에는 전혀 적

용되어 있지 않거나, 적용된 2곳 중 한곳은 적용되었더라도 작은 일부분의 스크린에 음향, 영상이 적용되었고, 다른 한곳은 적용된 작품 또한 1~2개의 소량이기 때문에 체험하는 관람자에게 흥미유발이 부족하였다.

트릭아트 체험전시는 관람자에게 자유로운 관람과정과 분위기로 참여도를 높여 일반 체험전시와의 차별화를 주었다. 미술작품 또한 차별화된 패러디를 통한 흥미 유발과 색채와 조명, 그래픽을 통해 회화그림을 입체적으로 다양하게 표현하였으며, 회화그림과 재료, 소품 및 오브제를 활용한 조형작품이 트릭아트 체험전시관의 작품들 중 주를 이루었다.

공간구분요소를 통해 관람자는 전시작품들의 거리가 매우 좁지만 이동하는 동안 자연스러운 공간의 동선변화로 전시작품에 대한 자연스러운 체험과 참여가 이루어졌으며, 미디어효과요소는 전시작품에 음향효과와 영상기법을 도입해 트릭아트이면서 또 다른 느낌의 감각적 표현을 보여주어 전시작품과 전시공간을 다양하게 표현하면서 청각적, 시각적으로 깊은 인상을 심어주었다.

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

종합분석에 따르면, 조사대상인 박물관은 살아있다 B:본점, C:쌈지점은 전시공간의 구성요소인 입체그림, 조형효과요소가 연출유형 4가지 모두에서 높은 만족도로 나타났으나 B:본점의 경우 C:쌈지점보다 입체그림 구성요소의 만족도가 높았으며, C:쌈지점의 경우 B:본점보다 미디어효과 구성요소의 만족도가 높은 차이를 보였다.

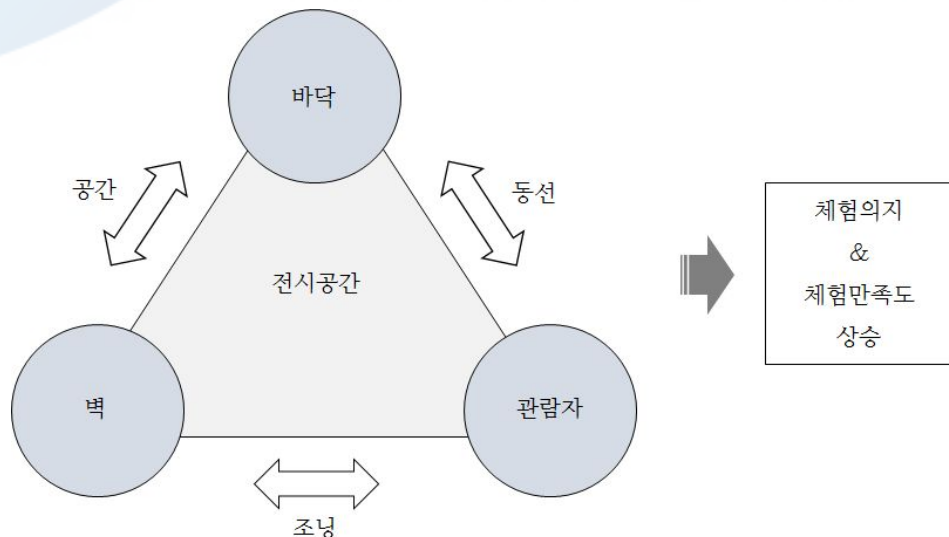
이에 비해 명동 A:트릭월드, D:트릭아미미술관, E:트릭아트뮤지엄의 경우 전체적인 전시작품의 구성요소를 통한 연출표현에 따른 만족도가 박물관은 살아있다 B:본점, C:쌈지점에 비해 다소 낮게 나타났다.

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

4.4 제안계획

<표 36> 공간구분요소 개선 방안

구분	내용			
개요	위치	개관년도	전시규모	전시층수
	서울시 중구 명동4길 25	2013	270평 = 893㎡	지하1층
공간 구성	명화방, 풍경방, 생활방, 거울미로방, 피규어방, 피기방, 착시방, 인물방, 동물방, 판타지방, 책장방			
문제점	공간구분요소인 바닥, 벽의 전시작품 체험에 따른 전시공간의 관람과정에서 중복동선으로 인해 체험과 이동과정에 불편함			
	벽면 전시작품들 간격이 좁아 집단 관람자와 2인 이하의 소수관람자의 체험에 방해로 주어 불편함			
	바닥과 벽면 전시공간이 10㎡내외로 불규칙하여 좁은 전시공간의 경우 주변 관람자의 착시효과의 촬영 및 체험에 방해로 주어 불편함			
개선 방안	중복동선으로 인해 체험과 이동과정에 불편함이 없도록 전시작품의 규모를 고려한다			
	적절한 착시효과 촬영 및 체험을 위한 2m내외의 거리와 보행동선을 위한 1m이상으로 거리를 구분하여 계획한다			
	벽면 전시작품의 거리는 3m내외의 거리를 구분하여 계획한다			
	바닥과 벽면으로 이루어진 전시작품이 있는 공간은 30㎡내외의 공간을 확보한다			
	주변의 다른 전시작품을 체험하는 관람자에게 방해가 없도록 별도의 공간을 만든다			

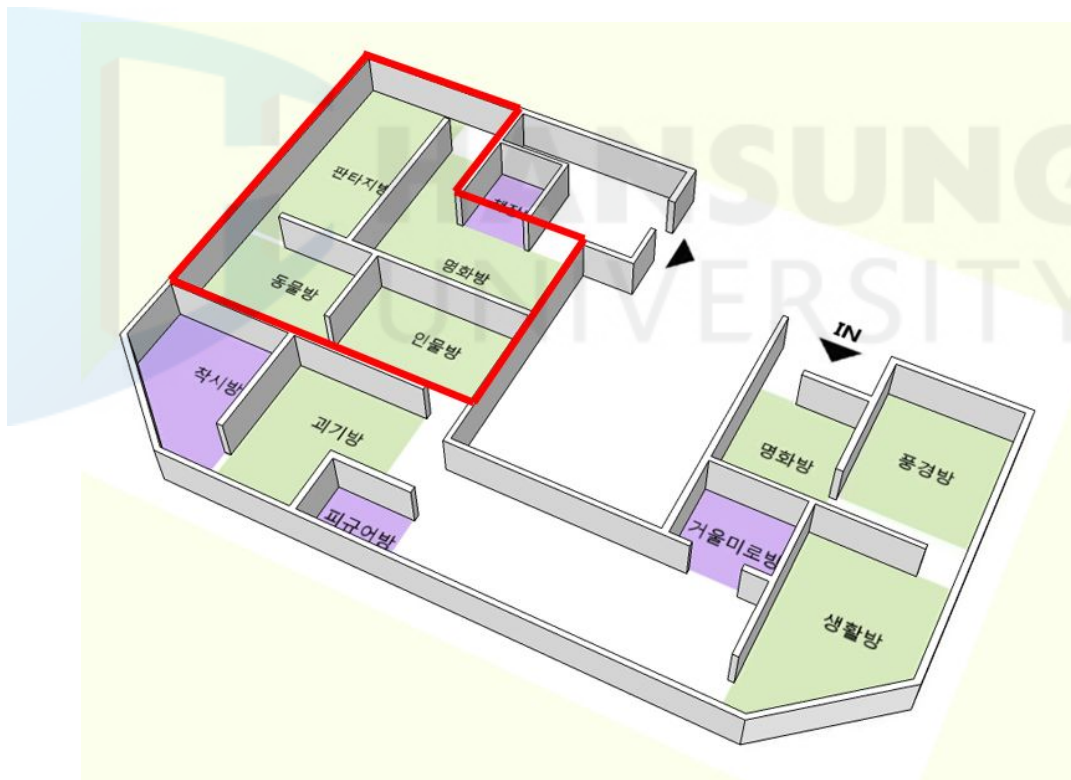


5곳의 트릭아트 체험전시관 중에서 공통적인 공간구분요소의 문제점을 살펴보고, 전시관 중 체험을 위한 벽면전시작품의 간격이 제일 좁은 공간이 있었던 A전시관으로 정하였다.

4.4.1 A전시관

A전시관은 지하1층으로 이루어진 전시관이며, 전시관에서 제안할 공간은 벽면전시작품들 간격이 좁았던 인물, 동물, 판타지, 영화작품이 있는 체험공간이다.

다음 <그림 10>에 표시한 체험공간의 개선점을 마련하여 트릭아트 체험의 지를 높이고, 흥미를 촉진시키기 위해 계획하였다.



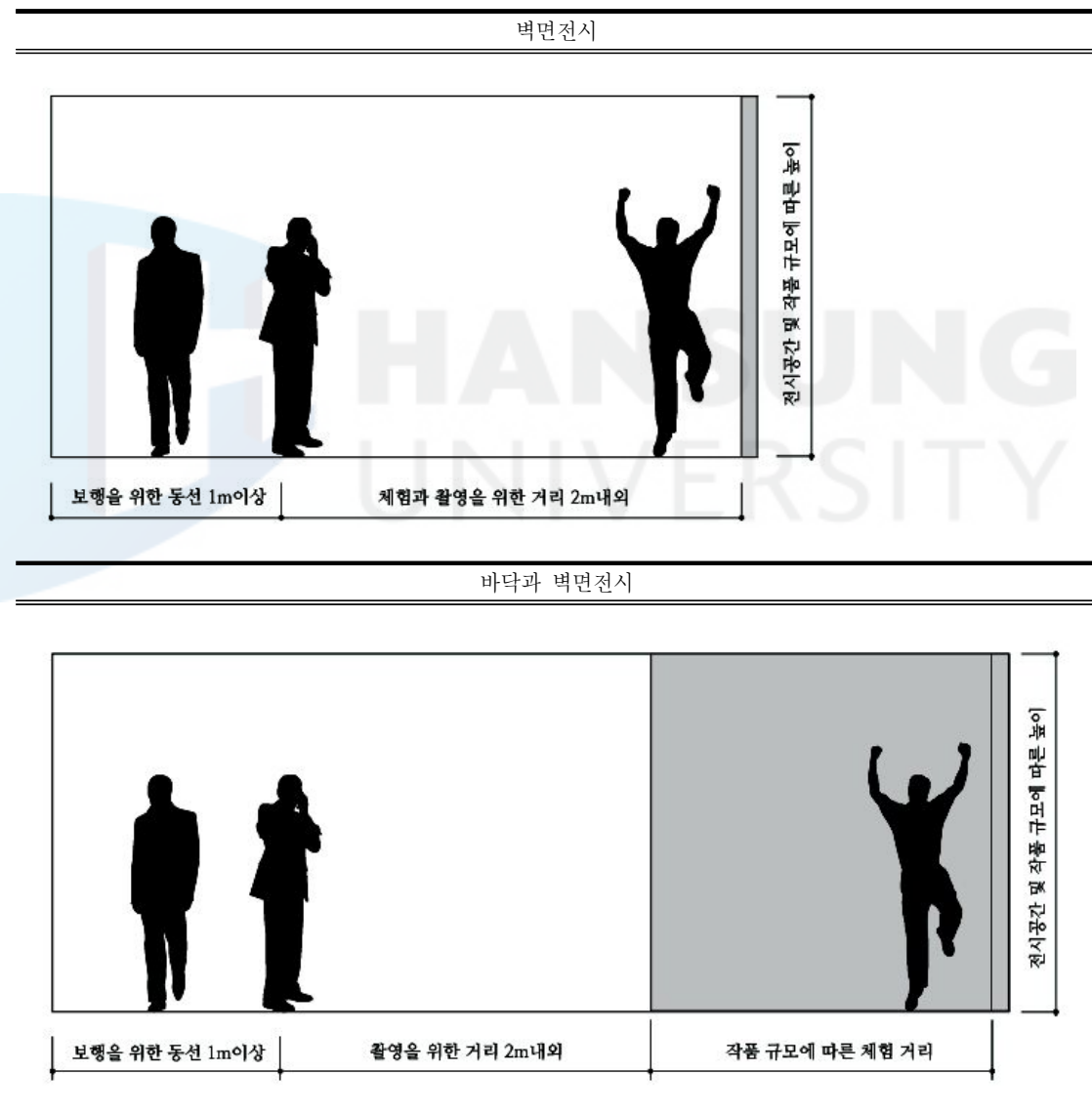
<그림 10> A전시관 공간 제안

A전시관은 입체그림의 전시작품이 주를 이루며, 명동에 위치하여 10~20대의 젊은 층의 관람이 많고, 외국 관광객들도 많이 찾는 곳이다.

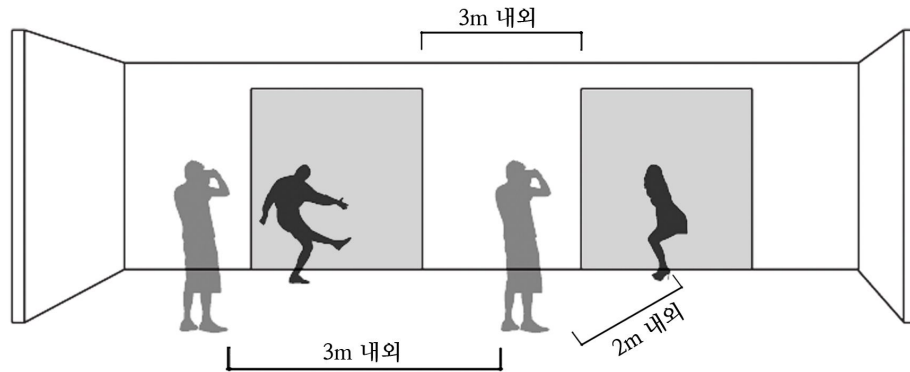
4.4.2 체험을 위한 거리 구분

트릭아트 체험전시공간에서 공통적인 공간구분요소인 바닥, 벽의 전시작품 체험에 따른 중복동선 문제점의 개선 방안으로 전시공간의 관람과정에서 중복동선으로 인해 체험과 이동과정에 불편함이 없도록 전시작품의 규모를 고려해야하며, 적절한 착시효과의 촬영 및 체험 위한 2m내외의 거리와 보행동선을 위한 1m이상으로 거리를 구분하여 계획한다.

<표 37> 트릭아트 체험을 위한 거리 구분 제안



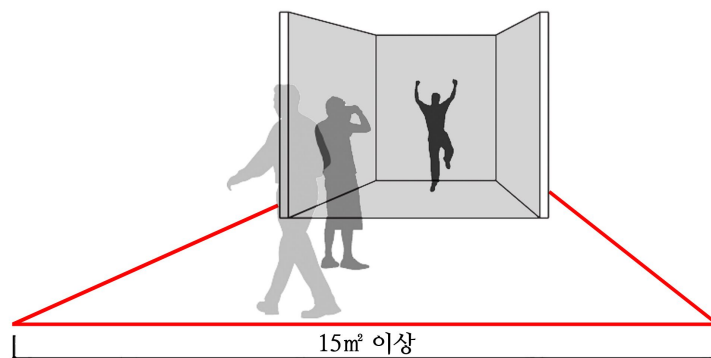
A전시관은 입체그림 인물, 동물, 판타지, 명화작품이 전시되어 있는 공간의 경우 여러 사람의 집단 관람자와 2인 이하의 소수관람자의 체험에 방해가 주어 불편함이 없도록 벽면 전시작품의 거리는 3m내외의 거리를 구분하여 계획한다.



<그림 11> 벽면전시 간격구분 제안

4.4.3 체험을 위한 공간 구분

A전시관의 경우 바닥과 벽면으로 이루어진 작품이 있는 전시공간이 30m² 정도로 여유롭고 체험 및 촬영에 불편함이 없었지만, 다른 4곳의 트릭아트 체험전시관의 경우 전시공간이 10m²내외로 불규칙한 곳이 많았다.



<그림 12> 바닥과 벽면전시 공간구분 제안

이를 보완하기 위해서는 바닥과 벽면으로 이루어진 전시작품이 있는 공간은 30m²내외의 공간을 확보하고, 주변의 다른 전시작품을 체험하는 관람자에게 방해가 없도록 별도의 공간을 만들어 계획한다.

연구자가 제안한 트릭아트 체험전시관의 공간구분요소를 통해 관람자는 트릭아트 체험에 대한 체험의지와 만족도를 높이는 긍정적인 영향을 받을 것이라고 판단된다.

4.5 제안소결

트릭아트 체험전시관에서 공간구분요소 바닥의 동선과 벽면의 조닝을 통해 관람자의 체험의지와 만족도를 높일 수 있도록 제안하였다.

본 연구자가 제안한 트릭아트 체험전시관의 목표는 관람자가 작품에 대한 체험과정이 능동적으로 불편함 없이 자연스럽게 연결될 수 있는 것이다. 또한 체험의지와 만족감은 관람자와 트릭아트 전시작품 및 전시공간의 요소에서 체험에 대한 편안함을 충족시킴으로 상승하게 된다.

즉, 트릭아트 체험전시관에서 전시공간은 관람자의 체험과정에 맞는 중심의 설계가 필수적이어야 하며, 전시작품과의 새롭고 다양한 경험으로 관람자에게 감각적, 감성적 의미를 부여할 수 있는 체험전시공간 설계되어야 한다.

본 연구자가 트릭아트 체험전시공간의 공간구분요소 제안을 통해 다음과 같은 결론을 제시하고자 한다.

첫째, 중복동선으로 인한 체험과 이동과정에 불편함이 없어야 한다. 작품 설치시 공간에서 관람자가 중복동선으로 인해 체험과 이동과정에 불편함이 없도록 전시작품의 규모를 고려한다. 또한 적절한 착시효과의 촬영 및 체험을 위한 2m내외의 거리와 보행동선을 위한 1m이상으로 거리를 구분하여 계획한다.

둘째, 벽면 전시작품의 간격이 좁아 주변 체험에 방해를 주는 불편함이 없어야 한다. 벽면 전시작품 배치 간격은 3m내외의 거리를 구분하여 집단 관람

자와 2인 이하의 소수관람자의 체험 및 촬영에 방해가 되지 않도록 계획한다.

셋째, 바닥과 벽면 전시공간이 좁아 주변 체험에 방해를 주는 불편함이 없어야 한다. 바닥과 벽면으로 이루어진 전시작품이 있는 공간은 전시작품의 규모를 고려하여 30m²내외의 공간을 확보해야하며, 주변의 다른 전시작품을 체험하는 관람자에게 방해가 없도록 별도의 공간을 만들어준다.

이상과 같이 관람자가 체험을 위해 행해지는 행위와 그에 상응하는 공간구분요소를 제공할 때 관람자들은 체험을 즐기고, 트릭아트 체험에 대한 긍정적인 체험의지의 영향과 높은 만족감을 얻을 수 있다고 판단된다.



V. 결 론

본 연구는 트릭아트 체험전시공간에 대한 관람자들의 전시작품 구성요소 및 집접적 체험 연출유형에 대한 체험방식의 관람과정에 대한 만족도가 높았으며, 체험전시로 인해 전시작품에 대한 관람태도는 능동적인 반응을 보였다. 트릭아트 체험전시는 작품에 대한 체감을 극대화할 수 있는 흥미 유발로 자발적인 참여가 가능했다.

이에 트릭아트 전시작품은 관람자의 체험에 대한 시각뿐만 아니라 청각, 촉각, 감각적 지각능력을 확장시키고, 전시작품별 구성요소의 구성 및 연출에 따라 체험하는 관람자에게 전시품과 상호작용함으로써 체험에 대한 전시효과를 극대화 할 수 있도록 유발했다.

본 연구에서는 트릭아트 체험전시공간의 구성에 관한 표현 특성을 정리한 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 전시공간내 관람자를 위한 추가 동선확보는 관람효율성과 체험의지를 높인다.

트릭아트 체험전시관의 전시공간구분요소인 바닥, 벽에 따른 만족도가 B:박물관은 살아있다(본점)의 경우 연출유형별로 모두 평균3점 이상의 점수를 받았지만 A:트릭월드, C:박물관은 살아있다(썸지점), D:트릭아미미술관, E:트릭아트뮤지엄 전시관의 경우 평균3점 이하의 만족도를 보인 경우가 많았다.

각각의 전시관마다 작품별 크기 및 형태가 불규칙하고, 작품간 거리가 좁아 관람자가 많을 경우 이동하며 일부공간에 따로 배치된 작품을 체험하는 것은 큰 문제가 없었으나, 벽면이나 이동하는 바닥에 전시되어 있는 작품은 통로바닥과 전시바닥의 중복동선으로 인해 관람동선이 불편하였으며, 전시공간이 30㎡로 동선이 여유롭고 자연스러운 곳도 있었지만 10㎡내외로 불규칙한 곳이 많아 여러 사람의 집단 관람자와 2인 이하의 소수관람자의 체험에 서로 방해가 주었다.

전시공간별로 층이 나뉜 전시관은 층별 이동에 따라 구간이 승강기를 타야

하는 곳도 있었고, 외부로 이동하여 다음 전시장으로 이동해야하는 경우도 있었다. 이로 인해 관람자가 전시작품을 체험하는 관람과정에서 이동방향의 혼선이 있었다. 외부로 이동하여 다음 전시장으로 이동해야 할 때 전시가 끝난 것으로 착가하는 경우도 있었으며, 관람동선이 긴 것에 비해 휴식공간이 없어 힘들어 하는 관람자도 있었다.

따라서 좁은 전시공간의 관람과정에서 서로 방해받지 않고 체험할 수 있도록 전시작품의 규모를 고려해야하며, 적절한 착시효과의 촬영 및 체험을 위한 2m내외의 거리와 보행동선을 위한 1m이상의 여유 있는 거리를 확보해야 한다. 또한 양쪽 벽면의 전시인 경우 전시공간의 규모에 맞는 전시작품의 배치로 통로바닥과 전시바닥의 적절한 공간 확보가 필요하며, 중복동선으로 인한 체험과 이동과정에 불편함이 없도록 해야 한다.

벽면 전시작품의 경우 작품의 간격은 체험과 촬영이 다른 관람자의 체험과 중복되지 않도록 3m내외의 간격을 유지하는 것이 좋으며, 바닥과 벽면을 통한 전시작품의 경우는 15m²이상의 공간을 확보하고, 별도의 공간을 만들어 계획해야 한다. 또한 외부공간을 통해서 다음 전시장으로 유도할 수 있는 확실한 안내표시와 적절한 휴식공간을 준비해야 한다.

둘째, 다양한 입체그림의 활용은 관람자의 감각·감성을 자극하여 시각적 효율을 높인다.

트릭아트 체험전시관의 입체그림요소인 조명에 따른 만족도가 B:박물관은 살아있다(본점)의 경우 연출유형별로 모두 평균4점 이상의 높은 점수를 받았지만 A:트릭월드, C:박물관은 살아있다(쌈지점), D:트릭아이스미술관, E:트릭아트뮤지엄 전시관의 경우 평균2점 의 낮은 만족도를 나타냈다.

각각의 전시관은 전시작품 또는 공간의 변화가 조명을 통해 큰 변화를 주도록 시각적으로 다양하게 표현하지 못하여 관람자의 작품에 따른 집중도를 향상시키지 못하여 입체그림유형의 일반적인 작품들로 인해 색다른 흥미유발을 극대화하지는 못하였으며, 조명요소의 감각적 감성적 자극을 하는데 부족하였다.

따라서 색채를 통한 입체그림이 다루어진 전시작품에 조명, 그래픽을 합성

하여 표현하거나 조명, 그래픽을 돋보이게 표현한 전시작품 또는 전시공간에 많이 활용 및 미디어효과와의 합성을 통해 체험의 다양한 표현이 가능하도록 해야 한다.

셋째, 미디어효과요소를 전시공간 및 작품에 적용함으로써 관람자의 흥미 유발과 지각능력 반응을 높일 수 있다.

미디어효과요소인 음향, 영상이 사례대상 전시관중 A:트릭월드, D:트릭아 미술관, E:트릭아트뮤지엄 3곳에 전시작품 구성에 전혀 적용되어 있지 않았다. 미디어효과요소의 전시작품이 적용된 다른 사례대상 전시관 2곳 박물관은 살아있다 B:본점의 경우 평균4점의 높은 만족도와, C:쌈지점의 경우 평균 2점의 낮은 만족도의 차이를 나타냈으나 적용되었더라도 작은 일부분의 스크린에 음향, 영상이 적용되었고, 적용된 작품 또한 1~2개의 소량이기 때문에 체험하는 관람자에게 흥미유발을 극대화하기에는 부족하였다.

따라서 청각적, 시각적 체험뿐만 아니라 전시작품도 함께 체험하면서 촉각적으로도 경험할 수 있도록 전시작품의 작은 일부분에 활용된 음향이나 영상이 아닌 전체적으로 스케일이 큰 스크린을 통한 홀로그램 영상을 활용하고, 전시공간과 전시작품에 합성하여 그에 맞는 분위기를 감각적, 감성적으로 독창성 있게 표현할 수 있도록 해야 한다.

본 연구는 관람자의 체험으로 하여금 트릭아트의 구성요소를 통해 기존의 전시와 차별된 미술체험전시에 대한 새로운 재미와 감각을 형성시키고, 트릭아트 체험공간에 대한 지속적인 연구로 능동적인 관람이 가능하도록 지각능력을 확장시키고자 기여하는데 그 일환이 있다.

앞으로의 트릭아트 체험전시관은 전시관 주변 환경의 문화생활을 함께 즐기려는 관람자들이 많기 때문에 전시관의 규모와 위치를 중요시해야한다. 또한 관람자에게 해화작품의 미술체험보다 작품과 조명, 그래픽, 영상, 음향의 구성요소들이 합쳐진 시각적, 촉각적, 청각적 자극을 극대화할 수 있도록 새로운 작품들의 구성을 통해 지각능력을 확장시키고, 감각적 감성을 자극시켜 관람자의 마음을 움직일 수 있어야한다.

따라서 특색 있는 트릭아트의 전시작품으로 관람자가 체험하는 관람과정에서 다양한 전시작품 구성요소를 통해 트릭아트 체험전시관의 끊임없는 변화와 발전 가능도록 새로운 경험이 구축되어야 하겠다.



참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 김성희. (2012). 『작각을 부르는 미술관』
김호경. (2014). 『예술을 뒤바꾼 아이디어 100』
권순관. (2012). 『전시 디자인을 위한 커뮤니케이션』
신자은. (2006). 『박물관 전시의 기획과 디자인』
유한태. (1987). 『작사의 조형심리』
이연식. (2012). 『트루프뢰유, 현실과 다르면서도 같은 세계』
이영진 외2명. (2000). 『박물관 전시의 이해』
최석영. (2012). 『핸즈 온 전시』
한국철학사상 연구회. (2002). 『철학대사전』

2. 학술논문

- 김성진 외2명. (2010). 체험형 전시공간에서 프레즌스의 경험 증대를 위한 인터랙티브 디자인 연구. 『한국HCI학회 학술대회논문집』. 제10권 1호
구미정 외1명. (2012). 효율적인 전시회 운영을 위한 공간요소에 관한 연구. 『한국실내디자인학회 학술발표대회논문집』. 제14권 1호
나수빈 외1명. (2011). 어린이 체험전시공간의 관람행태에 따른 관람동선에 관한 연구. 『한국공간디자인학회 한국공간디자인학회논문집』. 제6권 4호
두경일 외1명. (2012). 체험형 미디어 공간에서의 인터랙티브 전시영상 활성화 방안 연구. 『한국디자인지식학회 디자인지식저널』. 제24권

- 문정목. (2002). 전시공간의 복잡성에 나타난 사회 다원화 현상에 관한 연구. 『한국박물관건축학회논문집』. 통권 제6호. 2002.02. p.10
- 장은경. (2010). 체험형 전시연출 기법 활용에 관한 연구. 『한국디자인문화학회 한국디자인문화학회지』. 제16권 4호
- 최지혜 외2명. (2011) Hands-on 체험의 전시연출방법에 관한 연구. 『한국공간디자인학회 한국공간디자인학회논문집』. 제6권 2호

3. 학위논문

- 고도재. (2003). 『어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구』. 홍익대학교 학위논문(석사).
- 김보성. (2009). 『마케팅 커뮤니케이션 효과 극대화를 위한 기업홍보관 공간 디자인에 관한 연구』. 홍익대학교 학위논문(석사).
- 김용기. (2011). 『체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구』. 한양대학교 학위논문(석사).
- 김원길. (2003). 『전시공간의 감성인터페이스 향상을 위한 매체연출 특성에 관한 연구』. 홍익대학교 학위논문(석사).
- 김지수. (2010). 『체험전시를 적용한 박물관 전시유형에 관한 연구』. 한성대학교 학위논문(석사).
- 나수빈. (2010). 『어린이의 행태특성을 고려한 어린이 체험전시공간계획에 관한 연구』. 한양대학교 학위논문(석사).
- 박은아. (2013). 『전시체험공간 구성에서의 현상학적 표현특성에 관한 연구』. 한성대학교 학위논문(석사).
- 서미란. (2012). 『체험경제이론 요소의 표현적 특성을 적용한 기업홍보관 실내계획에 관한 연구』. 홍익대학교 학위논문(석사).
- 송두리. (2009). 『어린이 체험전시 유형에 따른 전시 연출 특성에 관한 연구』. 국민대학교 학위논문(석사).
- 신동진. (2003). 『감성디자인에 의한 기업홍보관 전시 연출계획에 관한 연구』. 건국대학교 학위논문(석사).

- 신선아. (2013). 『트릭아트 유형이 전시 관람 경험에 미치는 영향』 . 홍익대학교 학위논문(석사).
- 오승희. (2012). 『체험전시 사례를 통한 전시의 몰입 방법 연구』 . 홍익대학교 학위논문(석사).
- 윤희숙. (2005). 『미술작품 전시공간 디자인요소에 관한 연구』 . 홍익대학교 학위논문(석사).
- 윤재원. (2013). 『시각 예술 작품 전시를 위한 건축 공간 구성 방안에 관한 연구』 . 고려대학교 학위논문(석사).
- 이런경. (2009). 『착시현상을 적용한 공간디자인 연구』 . 홍익대학교 학위논문(석사).
- 이재경. (2009). 『지하철 역사 내의 문화전시공간으로의 활용 방안에 관한 연구』 . 한성대학교 학위논문(석사).
- 장홍범. (2010). 『체험요소에 의한 체험공간연출방법에 관한 연구』 . 국민대학교 학위논문(석사).

4. 웹사이트

구글, www.google.co.kr

박물관은 살아있다, www.trickart.co.kr, www.alivemuseum.com

서울통계, www.stat.seoul.go.kr

트릭아미미술관, www.trickeye.com

트릭아트코리아, www.tari.or.kr

부 록

설문지

안녕하십니까? 바쁘신 와중에도 설문에 응해주셔서 감사합니다.

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

본 설문지는 필요한 자료 수집을 위하여 작성된 것이며, 특정인에 대한 분석을 하고자 함이 아니라 체험전시공간 구성요소에 따른 체험자 반응을 알아보는 데 그 목적이 있습니다.

귀하께서 응답해 주신 자료는 귀중한 연구 자료로 활용되어질 것입니다.

모든 응답은 무기명으로 처리되어 순수한 연구 목적으로만 사용되며 절대 비밀이 보장됩니다. 바쁘시더라도 부디 한 문항도 빠짐없이 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2014년 4월

* 지도교수 : 한혜련 교수님 (학과 사무실:02)760-4476)

* 연구자 : 한성대학교 일반대학원 미디어디자인학과 인테리어디자인전공 석사과정 이동희

* 연락처 : 010-8441-8854

* 다음 설문을 읽고 자신의 의견에 가장 적합한 것을 골라 V 표기 해주시기 바랍니다.

▶▶ 트릭아트 체험전시관 이용현황 및 인식에 관한 질문입니다.

1. 트릭아트 체험전시관을 얼마나 자주 이용 하십니까?

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

2. 트릭아트 체험전시를 선택할 때, 가장 고려하는 것은 무엇입니까?

- ① 체험전시관의 위치 ② 체험전시관의 규모 ③ 체험전시관의 작품구성
④ 체험전시관의 홍보 및 반응 ⑤ 기타()

3. 누구와 함께 트릭아트 체험전시관을 방문해 보셨습니까?

- ① 가족 ② 친구 ③ 연인 ④ 직장동료 및 선후배 ⑤ 기타()

4. 트릭아트 체험전시관을 찾는 주 이용목적이 무엇입니까?

- ① 자유로운 체험을 통해 재미를 느끼기 위해
- ② 일상에서 벗어나 일탈적인 체험을 위해
- ③ 체험전시공간을 통한 학습을 위해
- ④ 공간을 통해 새로운 감각·감성을 느끼기 위해
- ⑤ 기타()

5. 트릭아트 체험전시 작품 구성요소 중 흥미를 주는 중요한 것은 무엇이라고 생각 합니까?

- ① 공간구분의 바닥, 벽
- ② 입체그림의 색채, 그래픽, 조명
- ③ 조형효과의 재료, 소품 및 오브제
- ④ 미디어효과의 음향, 영상
- ⑤ 기타()

* 다음 설문을 읽고 자신의 의견에 가장 적합한 것을 골라 V 표기 해주시기 바랍니다.

▶▶ 트릭아트 체험전시관 전시연출에 따른 구성요소 만족도에 관한 질문입니다.

전시연출에 따른 구성요소 만족도란 트릭아트 체험전시관을 이용한 관람객의 전시물에 관한 '개인별 체험 만족도'입니다.

<직접적 체험 연출 종류>

* 체험 전시(Hands-on)

: 눈으로 보는 전시가 아니라 체험자가 직접 '몸'을 활용하여 전시를 알아가도록 유도하는 전시

* 상호작용 전시(Interactive)

: 관람객의 능동적인 반응과 행동을 유발하여 전시품에 대한 반응과 결과를 통해 지식과 원리를 탐색하는 전시

* 참여 전시(Participatory)

: 재미있는 구성으로 흥미 유발을 통해 자발적인 참여를 유도하는 전시

* 마음을 움직이는 전시(Minds-on, Hearts-on)

: 전시를 통해 체험자의 감각적 지각능력을 확장시키고 감동을 주는 전시

1. 체험 전시의 경우 체험전시공간의 구성요소가 관람하는데 도움이 되었습니까?

바닥	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
벽	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
색채	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
조명	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
그래픽	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
재료	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
소품 및 오브제	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
영상	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
음향	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족

2. 상호작용 전시의 경우 체험전시공간의 구성요소가 관람하는데 도움이 되었습니까?

바닥	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
벽	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
색채	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
조명	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
그래픽	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
재료	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
소품 및 오브제	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
영상	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
음향	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족

3. 참여 전시의 경우 체험전시공간의 구성요소가 관람하는데 도움이 되었습니까?

바닥	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
벽	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
색채	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
조명	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
그래픽	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
재료	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
소품 및 오브제	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
영상	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
음향	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족

4. 마음을 움직이는 전시의 경우 체험전시공간의 구성요소가 관람하는데 도움이 되었습니까?

바닥	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
벽	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
색채	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
조명	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
그래픽	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
재료	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
소품 및 오브제	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
영상	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족
음향	☐ 매우불만족	☐ 불만족	☐ 보통	☐ 만족	☐ 매우만족

* 다음 설문을 읽고 자신의 의견에 가장 적합한 것을 골라 V 표기 해주시기 바랍니다.

▶▶ 인구통계학적

1. 성별

- ① 남자 ② 여자

2. 연령

- ① 만20세 이하 ② 만21~30세 ③ 만31세~40세 ④ 만41세~50세 ⑤ 만51세 이상

3. 직업

- ① 학생 ② 회사원 ③ 전문직 ④ 서비스업 ⑤ 기타()

4. 가족구성원

- ① 미혼 ② 기혼(자녀 없음) ③ 기혼(자녀 있음)

5. 자녀가 있다면 자녀와 함께 트릭아트 체험전시관을 관람하였습니까? (위 문항 ③번 선택해당)

- ① 예 ② 아니오

6. 자녀와 함께 트릭아트 체험전시관을 방문하였다면 자녀들의 만족도는 어떠하였습니까? (위 문항 ①번 선택해당)

- ☐ 매우불만족 ☐ 불만족 ☐ 보통 ☐ 만족 ☐ 매우만족

7. 6번 문항의 구체적 질문입니다. 그 이유는 무엇입니까?

- ① 체험전시관의 위치 및 규모 ② 체험전시관의 작품구성 ③ 자유로운 체험을 통한 재미와 학습효과
④ 체험전시관의 연출유형에 따른 구성요소 ⑤ 기타()

◆ 설문에 응해주셔서 감사합니다 ◆

A:트릭월드

공간구분



입체효과

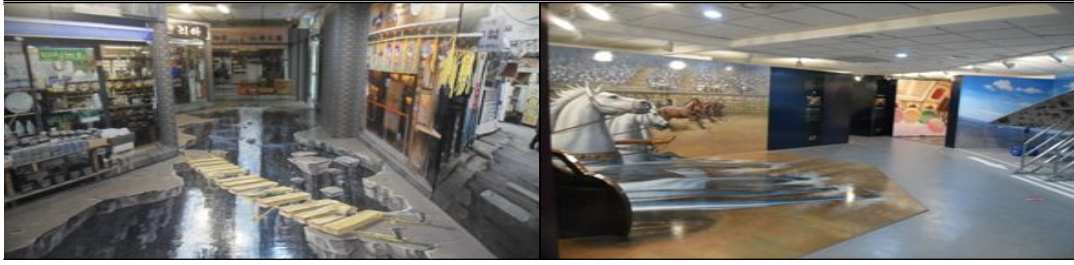


조형효과



B:박물관은 살아있다(본점)

공간구분



입체효과



조형효과

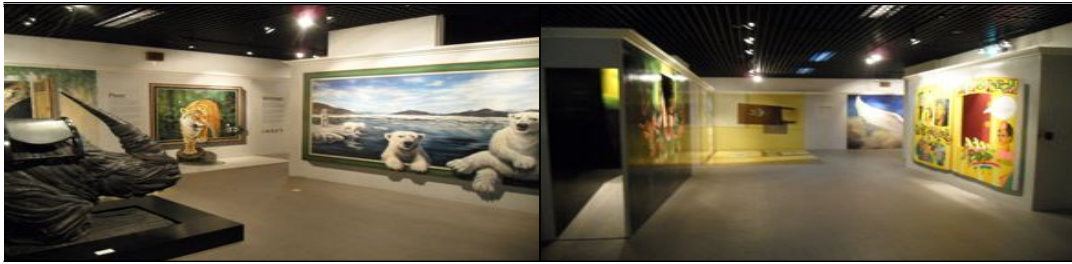


미디어효과



C:박물관은 살아있다(쌈지점)

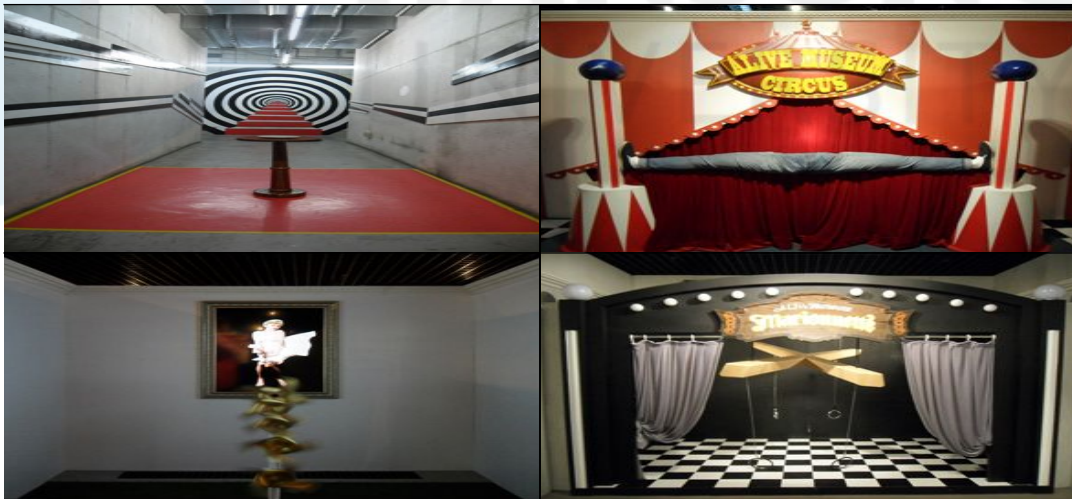
공간구분



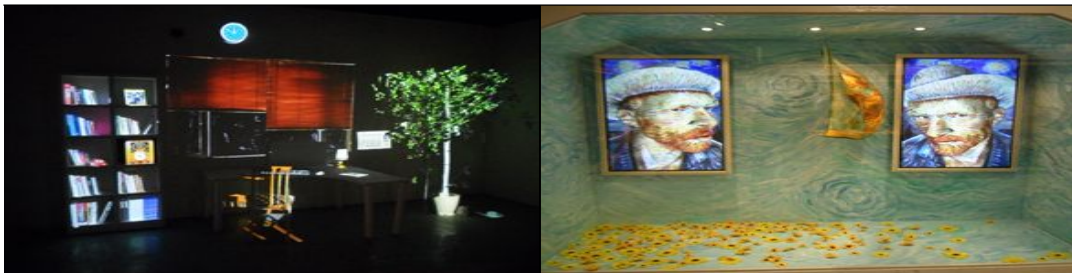
입체효과



조형효과



미디어효과



D:트릭아이미술관

공간구분



입체효과



조형효과



E:트릭아트뮤지엄

공간구분



입체효과



조형효과



ABSTRACT

A suggestion of experiential exhibition technique of trick art :
Focusing on cases of trick art exhibit halls in Seoul·Gyeonggi

Lee, Dong-Hee
Major in Interior Design
Dept. of Media Design
The Graduate School
Hansung University

As lives of modern people are changed every year, people who enjoy leisures by cultural life are increased. Therefore, cultural performances and exhibitions are yearly increased and various exhibition methods are recently introduced to exhibition space so that spectators can approach exhibits interestingly. Existing exhibition can be easily in boring process that spectators appreciate exhibits by maintaining a certain distance. So, exhibitions inducing interests of spectators and letting them enjoy were appeared and experiential exhibition of trick art introduced direct experiences to art works, induced interests and was greatly successful as an art experiential exhibition in Korea. Exhibition halls of trick art are gradually increased by drawing lots of popularities as spectators can obtain various experiences which are differentiated from general experiential exhibition halls.

Therefore, this thesis examines characteristics by component of exhibits through the data of field survey of trick art experiential exhibition halls

in progress and precedent studies on exhibition space and examines the satisfactions and differences by comparing experiential directions of works through the direct experiences of spectators. Also, spatial experience is changed by components of exhibition and changes of direct experiential direction. Therefore, components and direction forms of exhibits which can draw spectators' experiences are divided through the theoretical consideration based on the direct experiential exhibition forms of precedent studies and they are compared and analyzed by case analysis and survey of spectators.

Therefore, the purpose of this research is to suggest applications of trick art considering exhibition direction by components of exhibits in trick art experiential exhibition space.

This research is organized as follows.

Chapter 1 regulated background, purposes, method and range of this research. The flow chart of this research is written so as to analyze the process to watch exhibition spatial direction by spectators' experiences of experiential exhibition space and components of exhibits.

Chapter 2 arranges the characteristics by origin and definition of trick art, concept and direction form of experiential exhibition and component of exhibition space through the theoretical consideration of trick art and experiential exhibition. The origin of trick art started from trompe-l'oeil and it means trickery in French. Window, entrance, corridor, etc. were decorated by trompe-l'oeil so as to emphasize interior space more in the ancient Greco-Roman period. Trick art is expressed on the wall, floor and ceiling of interior space with various expressions by art painting, props and objets, interior sculptures and image media. And it was established and developed by the form exhibiting those works in gallery.

Experiential exhibition induces voluntary motives and let spectators have active attitude to watch exhibits so that spectators can maximize their sense of watching process more directly through the experiences. Spatial design of exhibition space is expression of various materials and methods and form an place of facility's components. And, it is also formative work to design and direct so as to deliver contents to spectators effectively. After considering the characteristics, trick art works' classification and expression, concept of experiential exhibition space and characteristics by component are analyzed and classified.

In Chapter 3, this researcher directly visited 5 trick art experiential exhibition halls selected in Seoul and Gyeonggi as objective places of case study, drew forms of exhibition direction, such as experiential exhibition to realize exhibition by utilizing directly 'body', an exhibition direction for trick art experiential exhibition hall, interaction exhibition to explore knowledge and theories by responses and results of exhibits, participatory exhibition to induce voluntary exhibition by inducing interests with interesting organization and experiential exhibition to expand cognitive ability of spectators and give impression based on the forms direct experiential direction generalized by data of precedent studies and components of exhibition and classified and arranged the analysis by characteristics of exhibition expression of case spaces as a sub-conclusion by grouping spatial division(floor, wall), solid picture(color, lighting, graphic), formative effect(material, props and objects) and media effect(sound, video) by organizing item through the reference of trick art exhibition hall's work division system.

In Chapter 4, this researcher directly visited trick art experiential exhibition hall in progress and conducted survey by printed paper and

e-mail for spectators after the experience of exhibition space. Among the objects of case analysis, 50 questionnaires were distributed respectively to total 5 trick art experiential exhibition spaces and 50 spectators of each exhibition hall responded the survey respectively, so 50 spectators were respectively effective in each exhibition hall. Total 250 questionnaires were used as a data of analysis. The average value of each question was found by 5-score criterion; 5 score for very satisfy, 4 score for satisfy, 3 score for ordinary, 2 score for unsatisfy and 1 score for very unsatisfy and results of survey analysis were drawn by statistical program, SPSS 12.0, and descriptive statistics.

Results of this research which arranges expressive characteristics for the organization of trick art experiential exhibition space are as follows.

First, securement of additional circulation for spectators of exhibition space improves watching efficiency and experiencing will.

In each exhibition hall, size and form of each exhibit were irregular and distance among the exhibits was narrow, so watching circulation was inconvenient because of the duplicated circulation between corridor floor and exhibition floor in works exhibited on the wall or moving floor if there are lots of spectators.

In exhibition hall dividing the floors by exhibition space, there were some places that spectators must ride elevator by floor movement and some places that spectators must move the outside so as to go to the next exhibition hall, so there was a confusion during the process of watching.

Therefore, exhibits for scale of exhibition space should be arranged so that spectators can experience without mutual disturbance during the watching process of narrow exhibition space so as to secure proper space

between corridor floor and exhibition floor and not to cause inconvenience to the experience by duplicated circulation and moving process. In addition, it's necessary to certain guiding marks and proper resting space which can induce the next exhibition hall through the external space.

Second, utilization of various solid pictures stimulates sense and sensation of spectators and improves visual efficiencies. Changes of exhibits or space didn't show various expressions visually for big changes through the components of exhibition and couldn't simulate the sense of spectators sufficiently. By synthesizing components of trick art exhibition and utilizing them to exhibits or exhibition space, experiences can be variously expressed.

Third, interests of spectators can be induced and responses of cognitive ability can be improved by applying factors of media effect to exhibition space and exhibits.

Interests were not induced to spectators as no factor of media effect was applied to organization of exhibits or in case of application, was applied to a part. Therefore, the whole scale of exhibition space can be expressed during the not only auditory and visual experience but also work experience.

The expression of exhibition direction by components of trick art experiential exhibition induced interests of spectators and induced their active experiential participation in exhibition works. They extended not only visual but also auditory, tactile and cognitive abilities for experience and stimulated sense and sensation so that spectators' impression for experiences can be maximized by component organization of each exhibit.

【Key Words】trick art, experiential exhibition, direct experience, exhibition direction, components

