

## A Study on the Characteristics of Space Perception Elements of A phenomenological installation work – Focused on Olafur Eliasson, James Turrell, Yoshioka Tokujin –

**SeungHyeun Lee**

First Author. Author. Interior Architecture Design Dept., Hanyang University Graduate School

**JaYoung Moon**

Second Author. Interior Architecture Design Dept., Hanyang University Graduate School

**YeonSook Hwang**

Corresponding Author. Professor, Interior Architecture Design Dept., Hanyang University

**(Background and Purpose)** In recent years, exhibit spaces have focused on spectators who can extend the boundaries of space beyond the physical concept space through interaction between the works and spectators. This type of display especially encourages viewers to directly intervene in the works through the human body, that is, the perception element, centered on the installation and influenced by Merleau-Ponty's theory of phenomenological space. This provides various experiential possibilities. This concept is not limited to the physical space of the existing white cube, but it includes a combination of natural non-material elements and scientific technologies to create an exhibition in which the boundaries of space are blurred. The purpose of this study is to analyze the characteristics of spatial perception in interaction with visitors by selecting exhibition works of representative artists based on Merleau-Ponty's phenomenology. In addition, through this research, we attempt to grasp the spatial perception factor of a phenomenological presentation of the exhibition space. **(Method)** First, theoretical review enables an understanding of Merleau-Ponty's phenomenological space concept and spatial perception factors. Then, we analyze the elements of exhibition presentations and spatial perception that have appeared in the works of installation artists using previous research and constructing the framework of analysis according to the commonly recognized spatial perception elements of space, time, and the physical senses. Using this framework of analysis, the spatial expression method, spatial component, and viewing method according to spatial perception elements were analyzed. Finally, the common points and differences between spatial perception elements in three artists' works were analyzed and conclusions were drawn. **(Results)** As a result of this analysis, we concluded that all the works of the three artists were directly involved in the work of the space, which enhanced the viewers' experience of the space through interaction. In particular, using mainly non-material elements, an environment is created in which the work itself plays a role as space, and the boundaries of space are obscured to maximize the experience of phenomenological space through perception. Such an exhibition space induces new experiences through sensations and the experience of transcendental and amusing spaces that transcend the physical element. However, there were differences among the artists in the criteria and the methods used to achieve this effect. This indicates that the artists' intentions were different from phenomenological perception and the experience of the space. **(Conclusions)** In the future, it will be possible to produce a variety of experiential exhibition forms through interaction between spectators and objects from a phenomenological point of view that transcends the physical limitations of the existing exhibition spaces and artist-oriented works. This suggests that in the future, exhibition spaces can present the space paradigm in a way that adds new value through perception.

**Keywords** Phenomenology, Installation Art, Exhibition Space, Interactivity, Non-material

**Received** May. 09. 2019 **Reviewed** May. 24. 2019 **Accepted** June. 20. 2019

ISSN 1976-4405 www.kisd.or.kr

## 현상학적 연출이 반영된 설치작품에서 나타나는 공간지각 특성에 관한 연구

- 올라퍼 엘리아슨, 제임스 터렐, 도쿠진 요시오카 작품을 중심으로 -

이승현

제1저자. 한양대학교대학원, 실내건축디자인 전공

문자영

공동저자. 한양대학교대학원, 실내건축디자인 전공

황연숙

교신저자. 교수, 한양대학교 실내건축디자인과

**(연구배경 및 목적)** 최근 전시공간은 작품과 관람자 사이의 상호작용을 통해 물리적인 개념의 공간을 넘어 공간경계의 확장성과 다양한 감각경험을 이끌어내는 관람자 중심의 전시가 대두되고 있다. 특히 이러한 전시형태는 메를로-퐁티의 현상학 공간이론에 영향을 받은 설치작가를 중심으로 인간의 신체 즉, 지각요소를 통해 관람객들로 하여금 작품에 직접적인 개입을 유도함으로써 보다 다양한 체험적 경험을 제공한다. 이는 기존 화이트 큐브의 물리적 공간의 제한이 아닌 자연적인 비-물질성 요소들을 결합하거나 과학적 기술을 접목하여 공간의 경계가 모호해지는 전시형태를 보여준다. 이에 본 연구는 메를로-퐁티의 현상학을 기반으로 한 대표 작가들의 전시작품을 선정하여 관람객과의 상호작용에서 나타나는 공간지각 특성에 대해 분석하고자 하며, 이를 통해 향후 전시공간의 현상학적 연출에 대한 공간지각요소를 모색하고자 하는데 연구의 목적을 두었다. **(연구방법)** 먼저 이론적 고찰을 통해 메를로-퐁티의 현상학적 공간개념과 공간지각요소에 대해 이해한다. 그 후 선행연구를 통해 설치작가의 작품에서 나타나는 전시연출 요소 및 공간지각 요소에 대해 분석하고, 공통적으로 도출된 공간지각요소인 장소, 시간, 신체감각에 따라 분석의 틀을 구성하였다. 분석의 틀을 이용하여 공간지각요소에 따른 공간 표현방법, 공간구성요소, 관람방법 등을 분석하였다. 마지막으로 세 작가의 작품에서 나타나는 공간지각요소의 공통점과 차이점을 분석하여 결론을 도출하였다. **(결과)** 사례 분석 결과 세 작가의 작품 모두 관람자를 공간 속 작품에 직접 개입시킴으로써 상호작용을 통해 관람객의 공간경험을 유도하고 있었다. 특히 비물질성 요소를 주로 활용하여 작품 자체가 공간으로서 역할을 하고, 공간의 경계를 모호화 시킴으로써 지각을 통한 현상학적 공간의 체험을 극대화하였다. 이러한 전시공간은 관람자에게 감각을 통한 새로운 경험을 유도하며, 물리적인 공간을 넘어 초월적, 유희적 공간을 체험하도록 한다. 그러나 작가에 따라 활용하는 기준과 나타내는 방법에 차이가 나타났으며, 이는 작가의 의도에 따라 현상학적 지각방식과 공간경험을 다르게 이끌어 내고 있음을 알 수 있었다. **(결론)** 앞으로는 기존 전시공간의 물리적 한계와 작가 중심의 작품 연출에서 나아가 현상학적 관점에서 관람자와 대상과의 상호작용을 통한 보다 다양한 체험형 전시의 형태가 나타날 수 있을 것으로 판단된다. 이는 향후 전시공간에 있어 지각을 통한 새로운 가치의 공간 패러다임을 제시할 수 있다고 판단된다.

**Keywords** 현상학, 설치 작품, 전시공간, 상호작용, 비물질성

**Received** May. 09. 2019 **Reviewed** May. 24. 2019 **Accepted** June. 20. 2019

ISSN 1976-4405 www.kisd.or.kr

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경과 목적

전시공간은 일반적으로 기본적인 화이트 큐브 속에 작품이 구성되어 있는 공간이 대부분이었다. 이는 작가의 작품 세계관을 일반적으로 보여주는 전시 형태라면 최근에는 설치작품을 통해 관람자와 공간 간에 상호작용 할 수 있는 다양한 체험형 전시가 나타나고 있다. 기존 화이트 큐브의 물리적 공간의 제한이 아닌 자연과 결합하거나 과학적 기술을 접목하여 공간의 경계가 모호해지는 현상학적 전시가 대두되고 있는 것이다. 이러한 전시의 목적은 비물질적 요소를 표현하고, 현상을 표현함으로써 관람자로 하여금 공간의 경험을 이끌어내고자 한다. 이를 통해 관람자는 직접 작품에 관여하여 영향을 끼치게 되면서 작품과 상호작용을 통해 공간을 체험하게 된다. 이렇게 연출된 전시 공간은 관람자 즉 인간을 중심으로 사물이나 공간을 보아야 한다고 주장한 프랑스 철학자 ‘메를로-퐁티’의 현상학적 개념과 유사하다고 볼 수 있다. 그는 인간의 지각을 통해 인식된 경험을 토대로 사물을 판단·인지하고, 신체의 변화 속에서 공간과 상호작용을 통해 있는 그대로 받아들여야 한다고 이야기했다. 이에 본 연구에서는 메를로-퐁티의 현상학적 개념에서 제시하는 공간요소를 바탕으로 비물질성 설치 작품에서 나타나는 현상학적 연출기법과 관람자와의 상호작용에서 나타나는 공간지각 특성에 대해 분석하고자 한다.

### 1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구는 메를로-퐁티의 현상학적 개념을 바탕으로 전시 공간에 있어 비물질성 요소가 어떠한 방법으로 현상학적 연출의 효과로 나타나는지에 대해 공간지각 요소에 따라 분석 하였다. 분석 대상은 메를로-퐁티의 현상학 개념의 영감을 받아 공간연출로 승화시킨 현 시대 대표 작가 올라퍼 엘리아슨, 제임스 터렐, 도쿠진 요시오카의 작품을 중심으로 연구를 진행하였다. 본 연구자가 세 명의 작가를 선정한 이유는 현 시대에서 작품 활동을 가장 활발하게 하고 있는 작가들이며, 작가마다 각각의 현상학을 표현해 내는 방법이 차별적

으로 나타나고 있기 때문이다. 연구의 방법은 먼저 이론적 고찰을 통해 현상학의 개념과 메를로-퐁티의 현상학적 공간 개념에 대해 정리한다. 둘째, 선행연구를 통해 연구자가 선정한 설치작가의 작품에서 나타나는 전시연출 요소 및 공간지각 요소에 대해 분석하였다. 셋째, 세 작가의 작품에서 공통적으로 나타나는 공간지각 요소를 앞서 연구한 메를로-퐁티의 공간지각 요소와 비교하여 그 빈도수에 따라 분석의 틀을 구성하였다. 넷째, 도출된 공간지각 요소인 장소, 시간, 신체감각에 따라 공간 표현방법, 공간구성요소, 관람방법 등을 분석하였으며, 최종적으로 설치작품이 어떠한 양상으로 이용자와의 상호작용에 따른 공간 경험 표현이 나타나는지를 종합·분석하였다.

## 2. 이론적 고찰

### 2.1 현상학의 이론적 배경

현상학이라는 용어를 처음 사용한 사람은 독일의 철학자 람베르트(Lambert, 1728-1777)이다. 그는 본체의 본질을 연구하는 본체학과 구별하여 본체의 현상자체가 가지고 있는 법칙을 연구하는 학문을 현상학이라고 하였다(Choi, 2008, p22). 즉, 현상학에서 현상이란 객관적 사물이 아닌 어떤 의식에 대한 경험의 대상이 인식 앞에서 나타나는 구체적인 모습을 지적하는 것으로, 의식의 물질적 또는 비-물질적인 대상의 의식과의 관계에 의해서 이루어지는 경험을 가리킨다(Choi, 2008, pp22-23). 이러한 현상학적 이론은 이후 여러 현상학자들을 통해 발전하게 되고, 프랑스의 철학자 메를로-퐁티(Merleau-Ponty, 1908~1961)에 이르러 더욱 계승·확장 되어 인간의 지각에 대한 구체적인 문제를 다루며 현상학을 정립하게 되었다.

### 2.2 메를로퐁티의 현상학적 공간 개념

메를로-퐁티는 그의 저서 「지각의 현상학」에서 기존의 과학적 세계관을 비판하고 현상학적 태도로서 신체를 지각의 주체로 보고자 하였다(Kim, 2017, p10). 퐁티는 지각된 세계의 주체가 <신체·몸(body)>이라고 주장하며, 더불어 공간성이라는 개념을 삽입하여

공간에 대한 감각 작용이 신체를 통하여 지각되는 과정을 설명하였다. 풍티는 신체지각에 의해 인식된 현상은 주체와 대상(공간)의 관계가 발생하는 지점을 강조하고 이렇게 지각된 대상은 기하학에서처럼 객관적인 진리를 제공하는 것이 아닌 내가 존재하고 있는 장소와 취하고 있는 시점에 따라 변형된 그 자체의 현존만을 부여한다고 하였다(Kim, 2017, p13). 신체에 의해 지각된 세계는 모든 합리성과 가치 등 모든 존재가 항상 전제하고 있는 일종의 토대라고 할 수 있다(Jung, & Park, 2012, p.396). 이렇듯 풍티는 공간과 인간과의 상호관계를 보여주며 인간의 움직임에서부터 발생하는 현상과 이를 인식하는 지각에 따라 공간 속에 일어나는 우연적인 사건을 현실 그대로 받아들이고자 하는 철학 즉, 현상학을 전개시켰다. 이는 궁극적으로 공간을 다루는데 있어 현상학적 공간 지각의 방법은 공간과 신체를 나누어 생각할 수 없다는 것을 말하며, 이러한 논의는 공간지각의 주체는 신체이며 신체의 지각을 통한 공간은 체험을 전제로 하게 된다(Choi, 2008, p46). 선행연구를 통해 살펴본 메를로-퐁티가 기준으로 하는 공간지각 요소는 상하방향, 깊이, 운동, 장소, 시간, 신체감각으로 나타났다.

### 2.2.1 장소

장소, 즉 공간은 세계와 신체가 만나는 곳, 인식의 대상이 아닌 직접경험의 장소인 현상학적 장소이다. 이는 공간에 존재하는 신체가 공간과의 일체감을 통해 공간을 지각하고 이를 넘어서 공간에 존재함을 깨닫는다. 인간의 경험과 지각은 절대적이 아니라 상황적이고 동시적이기 때문에 성공적인 장소는 인간의 상호작용에 대한 다양한 상황을 증진시킨다(Choi, 2008, p46). 즉, 현상학적 공간은 신체가 나타나는 현상을 그 자체로 지각하고 개인의 기억과 연상 작용으로 인식된 공간의 개념에 의해 주관적인 장소성을 가지게 된다. 따라서 공간은 다양하고 복합적인 체험을 부여하며 그러한 자극은 새로운 경험을 발생시킨다(Kim, 2017, p49).

### 2.2.2 시간

메를로-퐁티는 시간에 대해 ‘나의 몸은 시간을 소유하고 있으며, 현재에 대한 과거와 미래를 실존시키

고 있다. 몸이란 나를 세계에다 놓아두며, 시간과 공간에다 놓아둔다.’ 라고 언급한다. 즉, 현상학에서 시간이란 세계에 존재함에 있어 몸이 소유하고 있는 실존의 요소이다. 신체의 행동과 경험을 통해 사물을 보고 인식-기억-회상-판단의 과정을 거치는 정신적 상호 교류의 반복은 의식의 생성과정에 영향을 준다(Choi, 2012). 시간은 과거를 존재하게 하는 요소이며 인간이 지각하는 과정 속 인식의 토대가 되는 경험을 만들어 준다. 신체는 변화 속의 순간에서 대상과 공간의 관계맺음을 통합적으로 인식하며 시간에 의해 발생하는 공간의 깊이에 대한 다양한 경험을 하게 된다(Kim, 2017, p50).

### 2.2.3 신체감각

현상학에서 중요한 요소 중 하나인 신체감각은 공간을 인식하는데 있어 인간을 분리된 독자적 존재로 보지 않는다. 지각의 핵심에 인간이 있으며, 대상과 인간의 관계에서 발생하는 경험을 즉 본질로 보고 있으며, 몸은 감각의 주체로서 공간을 경험하는 주체의 감각기관으로서의 중요성을 강조한다(Hong, & Kwon, 2007). 이처럼 풍티는 공간을 지각함에 있어 신체의 각각의 감각은 중요한 요소로서 개별적인 것이 아닌 복합적으로 작용된 통합된 결론으로 이전에는 경험하지 못했던 풍부한 현상적 경험을 만들어 준다고 보았다. 이렇듯 대상이나 공간은 신체의 적극적 개입을 통해 비로소 신체의 공간으로 공간화 되며, 이러한 과정은 공간과 인간의 끊임없이 상호 교류를 주고받게 한다.

## 2.3 설치작가 작품의 전시연출 선행연구

메를로-퐁티의 현상학에 영감을 받은 작가 올라퍼 엘리아슨, 제임스 터렐, 도쿠진 요시오카 세 명의 작가들에 관한 선행연구를 통해 작품에 적용된 전시연출 요소 및 공간지각 요소에 대해 분석한 결과는 <표 1>과 같다. 각각의 작가의 작품 세계를 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

### 2.3.1 올라퍼 엘리아슨

올라퍼 엘리아슨은 어렸을 때 아이슬란드의 대자연 환경을 경험하며 자랐다. 그는 자신이 경험한 자연환경뿐

만 아니라 더 나아가 기후 변화와 자연현상에도 관심을 가지기 시작했고, 이를 작품소재로 승화하였다. 그는 주로 비물질성 요소 중 '자연현상' 을 시각적으로 나타내기 위해 다양한 소재를 활용하여 현상학적으로 공간 속에 연출하였다. 자연현상이라는 비물질성 요소를 관람객들과 소통의 요소로 작용시키기 위해 관람객들을 작품에 직접적으로 개입시킨다. 그의 작품에 주로 나타나는 공통적인 현상학적 공간 지각요소는 깊이, 장소, 신체감각이다.

### 2.3.2 제임스 터렐

제임스 터렐은 학창시절 미술사 수업 중 프로젝트에서 나오는 빛에 관심을 가지기 시작하였고, 16세 이후에 비행기 조종사 일을 하며 하늘에서 시시각각 변화하는 빛과 공간의 현상이 작품의 영감에 끼쳤다. 그는 주로 장치를 사용하여 빛의 현상을 재현해 내며 이를 통해 공간의 무한성과 빛 오브제를 통한 공간의 현상학적 체험을 관람자(user)에게 제시하였다. 그가 활용한 비물질성 요소 '빛' 은 자연현상의 일부 빛과, 인공 '빛' 을 사용하며, 설치작품에 도구로서 사용된다. 대부분의 작품들은 비물질성 요소인 빛을 사용하여 모호한 경계의 공간을 연출하여 현상학적인 빛의 공간을 관람객들에게 반 직접적으로 개입을 시킨다. 그의 작품에 주로 나타나는 현상학적 공간지각 요소는 상하(정위)방향성, 신체감각, 시간 등이다.

### 2.3.3 도쿠진 요시오카

도쿠진 요시오카는 소재의 선택으로부터 디자인 프로세스가 시작되며, 이 소재들을 통해 찰나에 느낄 수 있는 형상이 없는 자연현상을 소재의 특성으로 재현하고자 하였다. 그는 하이테크 소재와 자연현상의 체험을 작품 공간에 연출하였고, 관람자의 체험욕구를 이끌어 다양한 감각을 체험할 수 있도록 하였다. 앞선 올라퍼 엘리아슨은 비물질성 요소를 최대한 자연현상과 유사한 방법으로 공간과 감각을 표현한 작가라면, 도쿠진 요시오카는 비물질성 요소인 자연현상을 최대한 다른 소재를 활용하여 공간에 모티브 적으로 표현함과 동시에 일부 특징을 상징화시킴으로써 자연현상의 찰나의 순간을 시각화하여 표현해내는 작품으로 이루어져 있다. 즉 자연현상과 하이테크 소재의 결합으

로 상징화 시킨 현상학적 설치 공간을 연출하여 관람객이 공간 속에서 상징화된 작품 요소를 통해 공간경험을 지각할 수 있다. 그의 작품에 주로 나타나는 현상학적 공간 지각요소는 장소, 시간, 신체감각이다.

〈표 1〉 설치작가 선행논문 연구

연구자	논문	전시연출 및 공간지각 요소
최익선 (2013)	올라퍼 엘리아슨의 유사자연 표현특성을 반영한 공간의 상호작용성에 관한 연구	-스펙터클한 현상공간 -공동체 소통의 매개 공간 -관람자 중심 공간
이송학 (2014)	올라퍼 엘리아슨의 설치작품에 나타난 공간 경험 및 디자인 방법	-낮설게 하기를 통한 장소성의 재해석 -공간 깊이, 거리감의 모호와 확장 -관람자의 움직임과 시간성에 따른 공간성의 변화
최선민 (2012)	제임스 터렐 작품의 현상학적 지각 공간체험 사례에 대한 이론적 고찰	-시간에 따라 변화하는 현상 체험 (빛의 연출) -이동에 따라 변화하는 시지각적 체험 (공간의 구성에 따른 동선) -기억과 연상에 의한 깨달음 체험 (장소의 상징성)
김소영 (2017)	제임스 터렐의 공간 연출에 나타난 경계의 모호성에 관한 연구	-빛의 연출에 의한 시지각의 공간, -신체 움직임에 의한 체험공간, -감각과 기억에 의한 경계의 공간
김호연 (2014)	도쿠진 요시오카의 작품에 관한 연구	-공간성, -움직임 -형태의 참신성
이선민 (2011)	현대 설치미술의 공간 구현 특성에 관한 연구 (도쿠진 요시오카)	-공간구현 = 장소성 -시간적, 감각적 요소 -구조적 표현 -형태적 표현 -물성적 표현

## 2.4 설치작가의 작품에 나타난 공간지각 요소 도출

〈표 2〉 설치작가의 공간지각 요소 분류

공간지각 요소	올라퍼 엘리아슨	제임스 터렐	도쿠진 요시오카
상하 (정위)방향	○	○	○
깊이	○	○	○
운동		○	
장소	○	○	○
신체감각	○	○	○
시간	○	○	○

앞선 메를로-퐁티의 현상학 관련 이론적 개념을 통해 살펴본 공간지각요소 6가지에 따라 선행논문에서 도출된 설치작가의 전시 연출요소들을 재분류한 결과는 <표 2>와 같다. 세 작가 모두 연출에 있어 지각요소의 차이가 보였으나 공통적으로 신체감각, 깊이, 장소, 시간에 대한 요소를 주로 활용하고 있는 것으로 나타났다. 그 중 본 연구자는 각 요소의 빈도수를 통해 세 작가의 전시연출요소에서 비교적 많이 언급된 장소, 시간, 신체감각 요소를 기준으로 하여 사례분석을 위한 분석의 틀을 구성 하였다.

### 3. 작가의 작품에 나타난 현상학적 공간지각 사례분석

선정된 세 작가의 작품은 앞장에서 언급한 지각요소를 바탕으로 비물질성 요소를 공간속에 현상학적으로 연출한 작품들이다. 현상학적 공간지각 요소를 중심으로 관람 동선에 따라 설치작품의 공간적 특성 및 작품과 관람자의 상호작용을 분석하였다.

#### 3.1 올라퍼 엘리아슨 작품 분석

##### 3.1.1 작품분석1 : The Weather Project

<표 3> 올라퍼 엘리아슨 작품분석 1

작품	위치	비물질성 요소
The Weather Project, 2003	테이트 모던 갤러리	태양/안개



<그림 1> The Weather Project 전시1)

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 로비 안쪽에 커다란 원형 LED조명으로 태양 상징화</li> <li>- 천정 창문에 거울을 설치</li> <li>- LED조명 외 모든 빛을 차단</li> <li>- 미세한 수증기 분사로 안개요소 연출</li> <li>- 로비 공간을 비워 두고 작품의 개입을 자유로이 함</li> <li>- 자연요소를 극대화시킴으로서 초월적 경험을 제공</li> <li>- 초월적 연출을 통해 전시 공간 경계를 모호화</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공간의 초월적 연출을 통해 관람객들의 호기심을 자극</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연출된 작품의 개인 지각 과정을 통한 공간 경험 도출</li> <li>- 공간경험에 비롯된 행위를 천정 거울을 통해 관람자들을 서로 관찰</li> <li>- 천정에 설치된 거울을 통해 나타난 작품 속에 일부가 된 관람자와 작품의 상호관계의 중요성을 시각화</li> </ul>
신체 감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 텅 빈 로비에 관람자가 들어서기 시작</li> <li>- 연출된 공간 속 관람자의 공간경험을 통한 행동을 취하며 공간을 채워감</li> <li>- 관람자의 머무르는 시간 차이에 따라 공간의 완성도를 시각화</li> </ul>

첫 번째 작품은 주로 공간 속 작품의 비물질성 요소를 소재를 통해 직접적으로 시각화시킴으로서 관람자의 지각 과정에 있어 작품을 직관적으로 관찰하게 한다. 작품과 관람자와의 상호작용을 온전히 체험적으로 경험하게 함으로서 작품에 직접적인 개입을 유도한다. 또한 시간의 흐름에 따라 작품의 밀도 변화를 관람자 주체에 의해 변화도록 하여 작품 속에서 관람자가 가변성에 주요 영향요소로 작용한다.

##### 3.1.2 작품분석2 : Your Blind Movement

<표 4> 올라퍼 엘리아슨 작품분석 2

작품	위치	비물질성 요소
Your Blind Movement, 2010	덴마크 아르켄 근대미술관	빛/안개



<그림 2> Your BlindMovement 전시2)

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 화이트큐브 전시장 내부에 환풍구를 통해 연기 분사로 안개연출</li> <li>- 천정에 다양한 LED 바 설치</li> <li>- 다양한 조명과 안개를 통해 몽환적 공간 연출</li> <li>- 내부 공간의 경계를 시각적으로 모호하게 연출</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 진입 구간부터 공간의 경계를 인식 불가함</li> <li>- 내부에 있는 관람자들끼리 위치와 방향, 소통을 통해 공간의 경계와 방향을 파악해나감</li> <li>- 오감을 극대화 시켜 초월적 공간으로서 공간을 지각하게 함</li> <li>- 다색의 빛을 통해 공간에 대한 공포감이 아닌 신비로움을 느끼게 함</li> </ul>
신체 감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 진입 시점부터 공간에 머무르는 시간동안 타 관람객과 접촉</li> <li>- 내부 관람객이 채워지는 수에 따라 공간의 지각을 위한 의사소통이 증가</li> </ul>

두 번째 작품은 공간 속 작품의 비물질성 요소의 유사한 공간연출을 위해 인공 빛과 수증기를 활용하여 안개를 형상화하여 시각화시킴으로써 관람자의 지각 과정을 통해 작품으로부터 공간경험을 이끌어내도록 하고 있다. 이 작품 역시 내부 공간의 경계를 시각적으로 모호하게 표현하여 오감을 극대화 시켜 관람자와의 상호작용을 체험적으로 경험하게 함으로써 작품에 직접적 개입을 유도한다. 공간 진입 시점부터 공간에 머무는 시간까지 시간의 흐름에 따라 타 관람객과의 접촉을 통해 작품 속 공간에 대한 관람객의 행동변화가 나타나며, 그에 따라 지각요소의 변화가 다양하게 나타나고 있다.

### 3.1.3 작품분석3 : Rainbow Assembly

〈표 5〉 올라퍼 엘리아슨 작품분석 3

작품	위치	비물질성 요소
Rainbow Assembly, 2016	삼성미술관 리움	안개 / 비 / 무지개



〈그림 3〉 Rainbow Assembly 전시3)

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 어두운 마감재로 구성되어있는 전시 공간 속 설치</li> <li>- 원형 레일에 호스를 연결하여 수증기와 조명을 설치</li> <li>- 수증기에 반사된 빛은 무지개를 생성</li> <li>- 가운데 공간에 은은한 조명을 통해 공간의 경계를 모호하게 함</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연출된 공간을 통해 도구의 필요성을 느낌</li> <li>- 한 칸에 구비된 우산을 사용하여 전시에 참여</li> <li>- 일시적인 자연현상을 내부공간에 지속적으로 연출시킴으로써 환상적 이미지를 연출</li> <li>- 관람자들의 각자의 공간 경험에 비로한 다양한 행위 도출</li> <li>- 안개와 무지개 연출을 통해 관람자의 촉각, 시각, 감성까지 자극</li> </ul>
신체감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 작품에 참여하는 관람객 수가 증가함에 따라 반사되는 빛의 형태가 변화</li> <li>- 지속적으로 분사되는 수증기로 인해 전시 공간 바닥에 물웅덩이가 생성</li> <li>- 시간이 흐를수록 자연현상의 공간으로 인식변화</li> </ul>

마지막 작품은 공간 속 작품의 비물질성 요소인 안개와 무지개를 특정 요소를 통해 공간을 연출하고, 이는 관람자로 하여금 준비된 도구를 활용하도록 유도하

여 공간경험을 이끌어 내고 있다. 따라서 작품은 관람자들에게 연출된 공간과 도구를 활용하여 전시에 지속적으로 참여하게 유도하고 다양한 행위를 도출하며 촉각, 시각, 감성까지도 자극한다. 즉, 작품과의 상호작용을 통해 관람자에게 직접적으로 개입하도록 하고 있다. 또한 시간의 흐름에 따라 관람객의 다양한 행동을 이끌어내며, 이에 따라 연출된 빛과 수증기는 관람객들의 움직임에 의해 변화되며, 시간이 흐를수록 자연현상의 공간으로 인식의 변화가 나타난다.

## 3.2 제임스 터렐 작품 분석

### 3.2.1 작품1 : Horizon Room

〈표 6〉 제임스 터렐 작품분석 1

작품	위치	비물질성 요소
Horizon Room, 2012	뮤지엄 산	빛



〈그림 4〉 Horizon Room 전시4)

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제임스 터렐의 작품을 위한 맞춤 공간 제작</li> <li>- 화이트 큐브 공간 속 작품과 관람을 위한 좌석이 존재</li> <li>- 작품에 직접 진입하여 이어지는 공간에서 외부로 이동 가능</li> <li>- 남·북향 방향에 위치하여 일출과 일몰을 효과적으로 관람 가능하게 함</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시 공간 내부에 위치하여 외부의 하늘을 관람하도록 함으로써 내면의 세계를 들여다 볼 수 있는 명상의 시간을 갖도록 함</li> <li>- 내부공간과 외부 공간의 이질감을 느끼게 하며, 계단 끝에 위치한 외부공간에 대한 환상을 만들게 함</li> <li>- 직접 외부로 이동하며 내부와는 다른 공간을 느끼며 공간의 초월감을 느끼도록 함</li> </ul>
신체감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시간의 흐름에 따라 변화하는 하늘을 작품에 담음</li> <li>- 하늘의 시간에 따른 변화를 시시각각 느끼도록 함</li> <li>- 똑같은 작품을 보여 주는 것이 아닌 사시사철 다른 작품을 보여줄 수 있음</li> </ul>

첫 번째 작품은 비물질성 요소인 빛을 주체적으로 활용하여 자연의 빛을 내부의 작품으로 끌어들이므로써 내부와 외부공간을 빛의 요소로 연결하고 있다. 이 작품은 반 직접적 개입을 통해 작품을 체험하도록 하

고 있는데 먼저 내부에서 간접적으로 공간에 들어와 작품을 감상한 뒤 구성되어 있는 작품 연출에 직접적으로 개입하여 내부에서 외부로 이동하게끔 한다. 또한 작품 속 관람자의 움직임을 통해 변화하는 하늘을 작품에 담아 작품의 의도를 전달하고 있으며, 시간의 변화에 따라 시시각각 다른 작품을 보여 주고 있다. 관람객들은 작품에 직접적인 영향을 끼치지 않으며, 작품 관람 순서에 따른 시시각각 요소를 극대화 하여 표현하고 있다.

### 3.2.2 작품분석2 : Ganzfeld

〈표 7〉 제임스 터렐 작품분석 2

작품	위치	비물질성 요소
Ganzfeld, 2013	뮤지엄 산	빛



〈그림 5〉 Ganzfeld 전시<sup>5)</sup>

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 앞 작품과 마찬가지로 작품을 관람하기 위한 좌석 존재</li> <li>- 작품을 일시 관람 후 작품을 통과하여 내부로 진입 가능</li> <li>- 내부 공간에 또 다른 작품이 존재</li> <li>- 조명과 경계를 없앤 화이트 공간을 통해 경계를 모호화</li> <li>- 시간의 흐름에 따라 조명 색상이 변화</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 양쪽 끝에 앉아 진입 전 작품을 관람</li> <li>- 이후 내부 공간에 진입하여 동일하게 다른 차원의 공간으로 넘어가는 듯 한 이질감을 느끼게 함</li> <li>- 작품 속 작품 공간 내부에 진입하여 공간의 경계의 모호함을 느끼며 공간의 방향성을 헷갈리게 함</li> <li>- 시야의 각도를 좁혀가며 공간 경계의 모호함을 극대화</li> <li>- 내부 조명의 변화로 외부 공간의 색의 이질감을 느낌</li> <li>- 내부 공간을 이동하며 공간의 경계와 변화의 요소를 찾으며 비로소 공간의 내면을 다시 지각하게 함</li> </ul>
신체 감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 변화하는 색에 따라 시각적 인식이 더욱 흐릿해짐</li> <li>- 외부 작품에서 바라본 내부 작품의 색의 변화는 변화적 극대화가 느껴지지 않지만 내부 작품에서 외부 작품으로의 색변화는 극대화를 느낌</li> <li>- 작품 공간 속 시간 흐름에 따라 지각 정도가 더욱 흐려짐으로서 공간에 의식이 녹아들</li> </ul>

두 번째 작품은 두 가지 작품을 결합한 구조로서 이 작품 역시 반직접적 체험형 작품이다. 관람의 방법은 먼저 첫 번째 작품에 진입하여 공간 속에서 간접적으로 작품을 관람한 후 다음 작품으로 진입하여 작품

속 비물질성 요소인 빛의 변화를 시시각각적으로 관람하는 것이다. 관람자는 작품 간 내부와 외부에서의 빛의 변화를 지각하고, 어느 공간에 있는지에 따라 빛의 변화를 다르게 느낀다. 이러한 빛의 변화에 따른 색의 이동은 관람자의 시각적 인식을 흐릿하게 만들며, 이는 빛과 공간의 경계의 모호함을 극대화 시킨다. 따라서 관람객들은 작품 속에서 공간에 대한 경계를 인식하고자 다양한 행동을 취하며, 빛과 공간의 경계에 대한 상관관계를 지각하게 된다.

### 3.2.3 작품분석3 : Wedge work

〈표 8〉 제임스 터렐 작품분석 3

작품	위치	비물질성 요소
Wedge work, 2014	뮤지엄 산	빛



〈그림 6〉 Wedge work 전시<sup>6)</sup>

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온전한 작품 관람을 위해 대기공간을 만들어 탈화 하도록 함</li> <li>- 작품 내부 공간에는 작품 관람을 위한 좌석이 구비</li> <li>- 어두운 공간에 작품을 설치하여 내부 공간경계를 모호하게 함</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 내부 공간을 어렵게 함으로써 작품의 시각적 요소를 극대화하여 관람자의 호기심을 유발</li> <li>- 공간의 경계가 흐려지며 공간의 착시를 느낌</li> <li>- 작품으로 가까이 다가갈수록 작품의 구성을 시각과 행위로 인식하여 빛으로 구성된 공간을 오감으로 체험</li> </ul>
신체 감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 어두운 공간에 오래 있을수록 공간의 모호성이 극대화</li> <li>- 지속적으로 밝혀진 공간 속 빛은 관람자의 호기심을 자극하여 내부공간으로 진입하게끔 이끌음</li> </ul>

세 번째 작품은 비물질성 요소인 빛을 간접적인 동시에 주체적으로 표현하고 있다. 즉, 빛은 관람자가 궁극적으로 지각하는 것이 아닌 빛으로 비롯된 작가의 의도를 지각하고 경험하게 한다. 또한 빛은 체험적인 경험을 유도하는 동시에 시각적 관람을 중심으로 작품과 공존하게 하여 작품과 관람자의 상호작용을 이끌어 내고 있다. 공간에 있어 시간의 흐름을 빛의 변화로 표현하여 관람자에게 시공간적 모호함을 느끼게 하며, 이는 관람과정의 가변성에 영향요소로 작용한다.

### 3.3 도쿠진 요시오카 작품 분석

#### 3.3.1 작품분석1 : Tornado

〈표 9〉 도쿠진 요시오카 작품분석 1

작품	위치	비물질성 요소
Tornado, 2012	Saga Prefectural Art Museum in Japan	빛, 토네이도



〈그림 7〉 Tornado 전시7)

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시장 내부 공간을 빨대로 가득 채워 자연현상을 전시 공간에 담음</li> <li>- 전시 관람 경로를 형성하여 설치작품 속에서 관람</li> <li>- 이 외의 전시작품을 설치작품 내부에 구성</li> <li>- 빛을 통해 투명한 빨대에 빛이 반사</li> <li>- 기존 화이트 큐브 속에 설치작품으로 공간을 분할</li> <li>- 내부뿐만 아니라 외부의 경계까지 작품을 연출하여 자연현상을 시각적으로 극대화</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시장 내부로 진입 즉시 이중적인 관람을 통해 호기심 증가</li> <li>- 2백만 개의 빨대로 구성되어있는 설치작품을 통해 공간의 경계 인식이 모호해짐</li> <li>- 일상 속 단순하게 쓰인 빨대로 토네이도를 연출하여 전시 공간 이동이 색다르게 접근 가능</li> <li>- 관람자의 공간경험으로부터 자연현상을 지각하여 작가의 의도가 극대화되고, 위압감을 인지하도록 함</li> <li>- 공간에 가득 찬 설치 작품 외 작품을 찾는 즐거움을 느낌</li> </ul>
신체 감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 처음 진입과정 속 지각과정을 통해 자연현상 인식</li> <li>- 공간에 연출된 토네이도를 지각 후, 작품에 구성된 각각의 재료에 시선을 집중하게 됨으로써 인식적 가변성을 보임</li> <li>- 작품 관람 이후 전시장을 벗어남과 동시에 또 다른 출입구에 뚫어져라 나온 작품을 관찰</li> <li>- 자연현 '토네이도' 에 대한 시각적 형상에 대한 공간 부피와 시각적 형상을 지각</li> </ul>

첫 번째 작품은 주로 공간 속 작품의 비물질성 요소를 새로운 소재와 결합하여 상징적 및 은유적으로 표현함으로써 관람자의 지각과정에 시간을 필요로 한다. 또한 주로 시각적 관람을 유도하고 있어 작품과의 상호작용은 비교적 미흡하게 나타난다. 일상 속에 단순히 볼 수 있는 빨대로 자연현상인 토네이도를 연출하여 전시 공간 이동에 색다른 경험을 주고, 관람자의 공간경험과 자연현상의 지각으로 작품에 대한 작가의

의도가 드러난다. 시간의 흐름은 작품의 직접적 가변 요소로 작용하지 않고 관람자의 지각과정에 필요로 하는 요소인 동시에 자연현상의 시간적 흐름에 따른 형상을 모티브 한 역할로 주로 활용된다.

#### 3.3.2 작품분석2 : Rainbow Church

〈표 10〉 도쿠진 요시오카 작품분석 2

작품	위치	비물질성 요소
Rainbow Church, 2013-2014	Museum of Contemporary Art Tokyo	무지개, 빛



〈그림 8〉 Rainbow Church 전시8)

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 높은 천정의 화이트 큐브 전시장 내부 벽 틈에 485개의 투명스테인 글라스를 9m 높이로 쌓아 올림</li> <li>- 뒤편에 조명을 설치하여 설치작품에 빛을 투과</li> <li>- 크리스탈 재질의 프리즘에 반사된 빛이 새하얀 벽면에 다채로운 색 형성</li> <li>- 작품 반대편에 Water Chair 작품 설치, 앉아서 관람 가능</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 처음 프리즘에 의한 다채로운 빛에 의해 시선을 이끌</li> <li>- 관람자는 작품에 가까이 가 투과해서 나오는 빛을 신체에 비춰 작품을 오감으로 소통</li> <li>- 스테인 글라스 프리즘에 의해 나타나는 다채로운 빛을 통해 무지개라는 비물질성 요소의 지각 과정과 자연현상을 가까이 느낌으로 도출되는 감성을 전달</li> <li>- 9m의 설치작품으로 나타나는 빛(비물질성요소)의 압도감을 연출하여 공간 인식을 모호하게 하여 작품에만 집중할 수 있게 함</li> </ul>
신체 감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 철나만 느낄 수 있는 무지개라는 자연현상 요소를 지속적으로 연출함으로써 공간의 시간 흐름을 지각할 수 없음</li> <li>- 시간에 따라 설치작품 공간에 관람객이 늘어나 빛의 양과 반사되는 빛의 형태가 변화</li> <li>- 지속적인 빛의 관람으로 공간 경계의 인식이 더욱 모호, 시각적 빛 반사가 생겨 전시공간의 인식이 흐릿해짐</li> </ul>

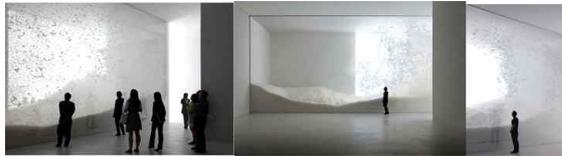
두 번째 작품은 작품의 공간속에 500여개의 크리스탈 프리즘과 비물질성 요소인 빛을 결합하여 표현한 작품이다. 시각적인 연출을 극대화 시킨 작품으로 작품이 위치한 공간속에 진입한 관람객들은 반 직접적으로 작품에 개입한다. 주로 시지각적 요소를 통해 작품을 관람하며, 거리에 따라 작품의 밀도를 다르게 지각하게 된다. 크리스탈 소재를 결합함으로써 자연현상인 무지개를 상징적으로 연출하였다. 무지개의 직접적인

형태를 활용하지 않고 소재에 의해 만들어지는 형태를 활용한 작품으로서 관람객들은 공간에 흐르는 빛의 형태와 지각과정을 통해 작품의 의도를 해석할 수 있다.

### 3.3.3 작품분석3 : Sensing Nature Snow

<표 11> 도쿠진 요시오카 작품분석 3

작품	위치	비물질성 요소
Sensing Nature Snow, 2010	The Mori Art Museum	빛, 눈, 눈보라



<그림 9> Sensing Nature Snow 전시<sup>9)</sup>

구분	연출특징
장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 화이트 큐브 전시장 한 벽면에 15m 폭 유리박스 설치</li> <li>- 안쪽 벽면 반 정도 조명을 설치하여 깃털에 빛이 흘러 신비로운 공간을 형성</li> <li>- 15m 유리박스 공간에 깃털을 1/3 채워 지속적으로 바람을 주입</li> <li>- 유리박스 외부 공간은 비워 관람자들이 작품에 집중할 수 있는 공간 제공</li> </ul>
시간	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 하얀 공간 내부에 위치한 작품을 마주하여 현상을 관찰하고 인식</li> <li>- 유리박스 내부에 바람에 의해 움직이는 작품 감상</li> <li>- 공간경험을 통해 눈임을 지각하여 작품을 재인식</li> <li>- 직접 작품 내부에 진입은 불가하지만 바닥부터 천정까지 설치되어 움직이는 설치작품을 통해 자연현상의 압도감을 경험</li> <li>- 시간에 따라 다양하게 변화하는 작품을 관찰을 통해 다채로운 감성을 전달받음</li> <li>- 각자의 공간경험을 반영하여 작품을 다양하게 관찰하고 관람</li> </ul>
신체 감각	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 처음 진입과정 속 거대하게 움직이는 작품 구성을 통해 호기심 자극</li> <li>- 시간의 흐름에 따라 유리박스 안 구성물이 움직이는 방향과 형상을 관찰, 이를 통해 자연현상에 대한 인식</li> <li>- 설치작품을 관찰하는 시간이 지날수록 작품이 구성되어 있는 재료를 인식 및 관찰</li> <li>- 바람의 부는 방향과 양에 따라 다양하게 변화하는 작품 관찰 가능</li> </ul>

마지막 작품은 작품의 공간과 관람자의 공간을 분리한 구조이다. 자연현상의 눈보라를 시각적으로 표현하고자 새로운 소재와 지속적인 움직임에 부여하여 관람객들로 하여금 시각적으로 작품을 지각하고 인식하도록 간접적 체험 구조를 사용하였다. 작품에 직접적 인영향을 끼치지 않지만 자연현상의 일부를 깃털과 바람의 움직임으로 눈보라를 연출함으로써 관람객들의

공간경험을 이끌어낸다. 따라서 작품에 대한 시지각적 과정을 통해 작품에 대한 의도를 전달한다. 앞서 분석한 작품과 같이 자연현상의 시간적 흐름에 따른 형상을 통해 공간에 현상학적 연출로 표현하고 있다.

### 3.4 소결

사례분석을 통해 비물질성 요소를 활용한 대표적 공간 설치작가인 올라퍼 엘리아슨, 제임스 터렐, 도쿠진 요시오카의 작품세계와 작품에서 나타나는 현상학적 연출요소와 지각요소의 특징을 파악할 수 있었다. 각 작품들은 같은 현상학 개념이 도입 되었지만 작가마다 활용하는 기준과 나타내는 방법은 작품의 성향에 따라 각각 다르게 나타났으며, 같은 비물질성 요소여도 작가의 연출방법에 의해 전달하고자 하는 방법도 다양하게 나타났다. 위의 분석 내용을 토대로 작가들의 작품의 공간지각요소 특성을 분석·종합하여 정리한 결과는 <표 12>과 같다. 또한 분석내용을 토대로 작가들 간의 작품에 나타나는 공통점과 차이점을 분석틀로서 재정리 한 결과는 <표 13>와 같다.

<표 12> 사례 종합 분석

작가	분류	공간지각 요소 특성
올라퍼 엘리아슨	장소	자연현상이라는 비물질성 요소를 다양한 소재를 활용하여 공간전체에 연출 모호한 공간 경계 연출 형태가 없는 유사자연을 최대한 그대로 재현 관람객들이 직접적 영향을 끼칠 수 있는 구조 및 재료를 공간에 연출
	시간	공간의 경계를 모호하게 하여 오감을 최대한 자극 설치작품 공간 속 초월적 공간감을 느껴 감성 자극 작품을 직접적으로 체험, 개입 유도 작품 의도에 따른 행위 도출
	신체 감각	작품에 직접적 영향을 끼치는 구조로서 작품의 밀도 변화, 연출된 공간 의도에 비롯한 다양한 관람객들의 행동 변화. 인식 과정에서 작품이 아닌 자연현상의 공간으로 인식 변화
제임스 터렐	장소	빛이라는 비물질성 요소를 사용해 초월적 공간을 연출 빛이 공간의 주체가 되어 관람과 체험의 과정을 유도 두 가지의 공간을 연결하여 공간 너머의 공간에 의미 부여, 자연 빛을 작품에 끌어오거나 인공 빛을 다양하게 연출하여 하나의 공간에 다양성을 부여
	시간	설치작품에 대한 시각적 다양성을 통해 공간의 다양성을 온몸으로 느낌 공간감 지각과 시각을 주로 활용, 때에 따라서는 촉

도 쿠 진 요 시 오 카	신 체 감 각	각 활용, 빛의 세기에 의해 신체감각을 극대화 시켜 호기심 자극, 작품에 직접적으로 개입시켜 착시적 공간변화를 전신으로 느끼도록 함 색의 변화를 통해 감정변화 유도
	장 소	자연현상이라는 비물질성 요소를 새로운 소재로 은유적으로 표현 자연현상 중 찰나로 포착할 수 있는 요소를 작품에 주로 활용 일부 설치작품은 관람객이 직접 진입할 수 없는 별도의 공간으로 구분 자연현상의 일부 특징을 극대화 및 시각화하여 위압감 조성
	시 간	관람객의 직접적 체험 요소는 미흡함 시각적 요소를 주로 활용하여 관람 새로운 소재의 결합으로 작품의 상징적 부분을 관찰하여 자신의 공간경험을 이 끌어냄
	신 체 감 각	작품관람 중 시각적 요소를 지각하기 보다는 작품을 표현하기 위한 주제요소로 활용 과거 찰나의 현상을 현재의 지속가능한 작품으로 연출함, 지각 과정 중 거시적으로 현상의 의도를 파악하고 이후 소재인식까지 도달하는 지각요소로 작용

올라퍼 엘리아슨은 자연현상인 비물질성 요소를 있는 그대로 표현하고자 최대한 유사한 소재를 이용하여 재현 하였으며, 그 자체의 공간을 체험할 수 있도록 공간을 연출하였다. 따라서 관람객으로 하여금 공간경험을 최대한 이끌어내 관람객 자신을 마주할 수 있는 구조를 형성하였으며, 최종적으로는 작품과 관람객이 설치작품 공간에 공존하여 작가의 의도를 완성시킨다.

제임스 터렐은 빛의 시각적 다양화를 통해 착시적 공간 특징을 나타내고, 설치공간에 관람객을 직접적으로 개입시키지만 작품 자체의 영향은 끼치지 않는다. 다만 공간 속에서 온몸으로 빛을 이해하고 지각할 수 있는 구조를 활용하였으며, 빛이라는 요소를 형상화시키기 보다는 공간 자체에 스며들게 하였다. 시간의 흐름에 따라 빛을 다양하게 공간에 담으며, 활용된 빛은 인공적으로 연출된 빛뿐만 아니라 외부 자연의 빛까지 내부 작품에 연결시켜 궁극적인 빛이 주는 변화와 빛의 존재를 통해 관람객의 상호작용을 이끌어내 작품의 의도를 전달한다.

도쿠진 요시오카는 새로운 소재인 하이테크를 결합하여 자연현상의 특성을 공간에 극대화 시켰다. 즉, 관

람객들에게 연출된 공간의 특성을 파악하게 함으로써 공간경험을 투영시켜 관람하도록 하는 간접적 체험 전시 구조를 나타냈다. 자연현상이라는 과거의 찰나에 일어난 순간을 현재의 고정적 소재를 활용하여 공간화 하였으며, 일부 운동적 요소를 결합하여 소재의 특성을 최대로 활용하였다. 이러한 현상학적인 연출은 상징화를 통해 관람객들의 호기심을 자극하여 비로소 작품의 의도까지 도달할 수 있게 한다.

<표 13> 종합 분석에 따른 작가의 작품들 간에 공통점과 차이점

분 류	공 통 점	차 이 점
장 소	표현하고자 한 비물질성 요소를 공간 전체에 극대화하여 연출 자연적 요소를 작품에 개입 시킴으로써 작품과 자연과의 상관관계를 부각 설치작품 공간에 직접적으로 진입하도록 구조화, 연출된 공간의 경계를 모호화	비물질성 요소를 표현하는 활용 소재의 차이 상징적 또는 은유적, 비형상적 등 다양한 방법을 활용, 자연요소를 직접적 또는 반간접적 방법으로 다양하게 활용, 관람객을 위한 별도공간의 구조 또는 설치물 의도 차이
시 간	관람객들의 감각에 따른 지각 변화 작품에서부터 공간으로 지각전이 시간적 요소가 내포되어 있는 현상을 작품 주제로써 끌어와 공간경험을 바탕으로 한 장소적 성격 부여	직접적인 시간의 흐름을 작품에 내포하거나 주제 활용 요소의 차이 관람객의 행위에 따라 작용되는 요소 작품 속 변화적 요소로 작용되는 차이
신 체 감 각	각각 요소에 따른 관람객의 공간경험을 유도 설치작품의 시각적 다양성을 2개 이상 부여 소재의 다양성으로 관람객의 감각을 자극 비형상적 요소를 형상화 또는 시각화시킴으로써 공간 착시화를 일으킴	직접적 개입과 간접적 개입의 차이 직접 개입 속 작품의 영향을 끼치는 유무 차이 공간경험을 유도하는 방법 차이 신체감각 중 지각요소의 활용 다양성

#### 4. 결론

본 연구를 통해 전시 공간 속 현상학적 연출을 반영시킨 세 작가의 설치작품을 메를로-퐁티의 현상학을 기반으로 한 3가지 공간지각요소를 중심으로 살펴 보았다. 같은 철학적 이론을 근거하여 작품세계를 펼친 세 작가이지만 작품에서는 분명한 공통점과 차이점

이 나타났다. 이를 분석 항목에 따라 정리한 결과는 다음과 같다.

첫째, 설치작품의 공간적 특성은 세 작가 모두 비물질성 요소를 표현함으로써 현상 자체가 공간 속에서 연출되어 작품 자체가 공간으로서 역할을 하며, 공간의 경계를 모호화 시킨다는 것이다. 주로 자연적 요소를 작품에 활용함으로써 관람객들과의 상호작용을 이끌어내며, 작품과 자연과의 상관관계를 부각시키며, 작품의 현상을 극대화 시키고 있다.

둘째, 공간을 관람함에 있어 시간이 흐름에 따라 관람객들의 감각에 따른 지각변화가 일어나고, 이는 다시 작품에서부터 공간으로 지각 전이가 일어난다. 또한 시간적 요소가 내포되어 있는 현상을 작품 주제로 끌어들이어 공간에서 공간경험을 유도한다.

셋째, 세 작가 모두 관람자를 공간 속 작품에 적극적으로 개입시킴으로서 지각을 활용한 상호작용을 통해 관람객의 공간경험을 이끌어 내고 있다. 즉, 다양한 소재를 통해 관람객의 감각을 자극하고, 비형상적 요소를 형상화하거나 시각화시킴으로써 지각 요소에 따른 관람객의 공간 체험을 유도한다.

넷째, 작가들의 작품에서는 작가의 의도와 형성된 세계관에 따라 차이점도 나타났다. 메를로-퐁티의 철학을 기반으로 추출한 세 가지 공간지각요소 특성과 비물질성 요소를 나타내는 방법 등이 다양하게 표현되고 있었다. 설치작품 공간에 있어 표현요소 활용 소재의 차이, 관람자와의 상호작용에 있어 개입 정도의 차이, 시간의 흐름에 따라 변하는 가변성에 차이 등이 나타났다. 즉, 각각 작품에서 작가들의 의도를 내포하여 작품에 작가 의도에 따른 공간 경험을 이끌어내도록 하였다. 이상으로 작가별 대표 작품의 사례분석을 통해 비물질성 요소의 현상학적 연출에 따른 공간지각요소의 특성 및 작품과 관람자의 상호작용에 대해 알 수 있었다. 본 연구를 통해 알 수 있듯이 앞으로는 기존 화이트 큐브 전시공간의 물리적 한계와 작가 중심의 작품 연출에서 나아가 현상학적 관점으로서 관람자와 대상과의 상호작용을 통한 보다 다양한 체험형 전시의 형태가 나타날 수 있을 것으로 판단된다.

## References

- Choi, Ikseon, & Wookhyun, Hwang, (2013). A Study on the Spatial Interactivity reflect on Artificial Nature`s Specific expression of Olafur Eliasson. *Journal of the Korea Intitute of the Spatial Design*, 24(0), 31-38.
- Choi, Sunmin, (2012). A Theoretical Consideration on the Example of Phenomenological Perception Spatial Experience in James Turrell's Work. *Journal of Korea Design Knowledge*, 22(0), 234-243.
- Choi, Youngjae, (2008). A Study on the Sense Space by Merleau-Ponty's Phenomenological Perception. *Techno Design Kookmin University Graduate School*, Master Dissertation. / 최영재, (2008). 메를로퐁티의 현상학적 지각을 통한 감성공간 연구. *국민대학교 테크노디자인전문 대학원*, 석사논문.
- Jung, sola, & Ilho Park, (2000). The Visual Materialization of M. Merleau-Ponty's Philosophy -Centering on Minimalism-. *Korean Society of Basic Design & Art*, 13(6), 391-403.
- Kim, Hoyeon, & Soyoung Kim, (2014). Study of Tokujin Yoshioka's Design and Art work. *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, 17(2), 9-28.
- Kim, Mikyoung, (2016). A Study on Objective Light through Merleau-Ponty's Phenomenological Concept of Space. *Kookmin University Graduate School of Design*, Master Dissertation. / 김미경, (2016). 메를로-퐁티의 현상학적 공간개념을 통한 오브제적 빛에 관한 연구. *국민대학교 디자인 대학원*, 석사논문.
- Kim, Mikyung, & Sungho Yoon, (2017). A Study on Objective Characteristics of Light through Phenomenological Concept of Space. *Journal of the Korea Intitute of the Spatial Design*, 43(0), 195-211.
- Kim, Soyoung, & Jaeun Yoon, (2017). A Study on the spatial ambiguity of James Turrell's light and colors. *Journal of the Korea Intitute of the Spatial Design*, 43(0), 25-34.
- Lee, Sunmin, (2011). A Study on the characteristic of Space Embodying in Contemporary Installation Art. *Kyungwon University Graduate School*, Master Dissertation. / 이선민, (2011). 현대 설치미술의 공간 구현 특성에 관한 연구. *경원대학교 대학원*, 석사논문.
- Lee, songhak, (2015). Design of Nature Museum based on the Spatial Characteristics found in the Projects of Olafur Eliasson. *Konkuk University Graduate School*, Master Dissertation. / 이송학, (2015). 올라퍼 엘리아슨의 작품에 나타난 공간 특성을 적용한 자연 미술관 디자인. *건국대학교 대학원*, 석사논문.
- Hong, Yuran, & Younggull Kwon, (2007). A Study on

Perception of Light and Space Experience in  
Contemporary Space Design. *Journal of Korean  
institute of interior design*, 16(2), 339-346.

## Endnotes

- 1) 그림출처 : <https://olafureliasson.net/archive/exhibition/EXH101069/the-weather-project#slideshow>, (downloaded 2018, April 13)
- 2) 그림출처 : <https://seanacurran.wordpress.com/2015/09/17/olafur-eliasson/>, (downloaded 2018, April 13)
- 3) 그림출처 : <https://olafureliasson.net/archive/exhibition/EXH101069/the-weather-project#slideshow>, (downloaded 2018, April 15)
- 4) 그림출처 : <http://www.museumsan.org/newweb/james/product.jsp?m=3&s=2>, (downloaded 2018, May 08)
- 5) 그림출처 : <http://www.museumsan.org/newweb/james/product.jsp?m=3&s=2#Ganzfeld>, (downloaded 2018, May 08)
- 6) 그림출처 : <http://www.museumsan.org/newweb/james/product.jsp?m=3&s=2>, (downloaded 2018, May 08)
- 7) 그림출처 : <https://www.tokujin.com/works/2015-tokujin-yoshioka-tornado/?l=en>, (downloaded 2018, April 23)
- 8) 그림출처 : <https://www.tokujin.com/works/2010-rainbow-church/?l=en>, (downloaded 2018, April 23)
- 9) 그림출처 : <https://www.tokujin.com/works/2010-sensing-nature-snow/?l=en>, (downloaded 2018, April 23)

