박물관 공간에 나타난 현상학적 특성에 관한 연구

A Study on the Spatial Characteristics of Phenomenology in Museum Space

송아람* / Song, Ah-Ram
김문덕** / Kim, Moon-Duck

Abstract

The purpose is to analyze space through phenomenological features of museum space with the background of studying patterns and characteristics appearing in modern museum space based on Perceptional Phenomenology by Merleau Phonty, and then giving meanings to our daily-life space and offering new museum space. This research studies about recognizing phenomenological cognitive experiences not as conception fixed in modern museum, analyzes phenomenological particularities based on Phenomenological conception by Merleau Phonty, and studies on the features appearing in museum space by phenomenological language focusing on museums since 1990's.

키워드 : 현상학, 박물관, 체험, 전시
Keywords : Phenomenology, Museum, Experience, Exhibition

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

현상학적 공간은 공간이 인간에게 일방적으로 영향력을 주는 것을 의미하는 것이 아니라, 인간이 공간을 어떻게 인지하고 있느냐가 선행되어야 함을 말하는 것이다. 이러한 공간의 주체로서의 인간 존재에 대한 이론의 근거는 인간의 신체를 중심으로 사물을 보아야 한다는 프랑스 철학자 메를로 퐁티(M. Merleau-Phonty)의 현상적 접근에서 찾을 수 있다. 퐁티의 이론에 따르면, 건축에서 창조적 의미를 획득하기 위해서는 사고의 중심을 인간의 신체에 두어야 한다는 것이다. 현대 경험주의 철학이 대두 되면서 공간에 대한 인식은 사람이 중요시 되었으며, 경험주의 철학에서 체계화를 이루었던 퐁티는 건축이 가진 물리적, 객관적 한계를 극복하기 위해 '체험의 장'이라는 개념을 사용해야 한다고 주장하였다.

현상학적 접근은 인간의 체험적 사고의 영역을 넓히기 위해 건축의 한계 밖에 있는 언어를 유추해서 발전시켜 나가는 접근 방법으로 현대 건축 및 실내 공간에서 그 의의가 크다고 할 수 있다.

본 논문은 지각적인 측면에 있어서 현대의 실내공간과 건축, 그리고 각종 예술 분야에서 새로운 가능성을 보여주는 현상학적 접근과 이를 통해서 나타나는 박물관 공간의 현상학적 특성을 분석하는데 그 목적이 있다.

* 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 석사과정
** 명예회장, 건국대학교 실내디자인학과 교수, 건축학박사

1.2. 연구의 범위 및 방법

현대 박물관 건축이 변화되고 중요시 되는 시대적, 사회적 변화에 따라, 본 연구에서는 현대 박물관 공간에서 고착 된 개념이 아닌 현상학적 지각 체험으로 인식하고 퐁티의 현상학 개념을 이론적 바탕으로 진행하며 현상학적 특성을 분석하고 1990년대 이후의 현대 박물관을 중심으로 박물관 공간에 현상학적 언어를 통해 표현되어 적용되는 것을 연구하는 범위로 한다.

연구 방법에 있어서는 현상학과 공간과의 관계를 파악하기 위해서 첫째, '현상학과 퐁티의 지각과 실내공간에 대한 이론적 정의를 내릴 것이며, 둘째, 박물관의 특성분석을 바탕으로 박물관에 적용 가능한 현상학적 키워드를 찾고자 한다. 셋째, 국내외 박물관 공간의 사례분석을 통하여 현상학적 특성을 분석하여 결론에 이르고자 한다.

2. 현상학의 의미와 메를로 퐁티의 지각과 공간

2.1. 현상학의 이론적 배경

현상학은 '실재적인 지각 경험을 바탕으로 한 현상'을 연구하는 철학적 사조를 지칭한다. 현상학에서 중시하는 '현상'은 특정한 마음의 형이상학에 좌우되지 않고 무엇이든지 지향적 의식에 직접적으로 주어지는 것을 통칭하는 용어이다.[1)]

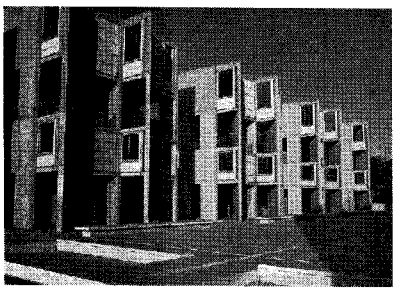
퐁티는 그의 저서인 [지각의 현상학]에서 지각에 대해 언급

1)김영민, 현상학과 시간, 도서출판 까치, 1995, p.44

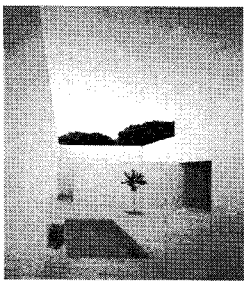
했는데, 지각은 인간의 반성을 위한 근거가 되며 세계 속에 포함되어 그 부분을 이루고, 신체는 바로 지각의 근거가 된다고 하였다. 신체는 공간의 주체이고, 지각의 중심으로 신체에 의한 현상학적 지각과 공간의 관계를 밝힌다. 결국 우리의 공간 지각에 대한 퐁티의 현상학적 기술의 결과들은 객관적 세계로부터 선객관적 경험과 영역으로 진입하기 위한 것이다. 그것은 객관적 사고에 앞서 존재하는 근원적인 현상, 즉 체험 할 때 주어지는 현상을 그대로 기술 할 것을 요구하였다.

2.2. 실내 공간의 현상학적 지각 체험

신체적 지각은 아무래도 감각기관에 의존하게 된다. 건축가 찰스 무어(Charles Moore)는 신체의 기억을 통해서 체험되는 건축공간의 중요성을 제기해 왔다. 그리고 몇몇 건축가 들은 재료의 개념을 시각적인 것을 넘어 촉각적인 영역으로 확장시키고 있다.



<그림 1> 루이스 칸의 솔크 생물학연구소



<그림 2> 알베르토 캄포 바에자의 Gaspar House

루이스 칸(Louis Kahn)은 콘크리트의 물질적 특성을 공간의 존재 상태와 체험적 리얼리티 사이의 간극을 최소화 시켜주는 사실성에 주목하고 있다. 칸은 솔크 생물학연구소를 통해 표현하였다. 알베르토 캄포 바에자(Alberto Campo Baeza)는 Gaspar House에서 수평과 수직의 백색 벽체만으로 건물을 구성하여 특별한 장식이 없는 이러한 벽들이 지각적 활성화를 이루는 공간 분위기를 연출하였다.

3. 박물관 공간과 현상학

3.1. 박물관의 공간적 특성

16세기 르네상스 이후 박물관의 개념은 '수집품을 수납 할 시설' 정도로 의미되어 오다가 현대에 이르러 '일반에게 공개'가 보편화되고 박물관에는 사회적 개념이 강화되기 시작하였다. 즉, 현대에 이르러 박물관은 자료를 수집하고 보존하며, 조사, 연구, 전시라는 방법을 통하여 대중을 제도하는 사회교육기관이라는 데에 그 중요성과 유익성을 두고 있으며, 박물관이라는 건축유형이 가지는 가장 기본적인 기능 중 하나는 문화, 사회, 예술사 등 여러 측면에서 중요하다고 간주되는 예술작품을 보관, 전시하고 이를 사람들에게 관람시키는 역할이라고 할 수 있다.

점차 현대사회로 갈수록 박물관에서 건축이 가지는 중요성이 커지고 있다. 이제는 박물관에 수집품을 보러 가는 것이 아닌 건물 자체도 하나의 예술품으로 보는 경향이 생겨남으로 인해 박물관 공간을 경험하고 보는 것이 중요시되었다. 그로 인해 박물관 공간을 경험함으로써 공간적 체험성이 박물관의 관람에 있어 특별한 요소가 되었다. 박물관 공간을 경험하고 체험하는 것 자체가 하나의 현상학적 특성으로 현상학이 말하는 체험을 할 때 주어지는 현상이 박물관 공간에서 여러 가지 현상학적 특성으로 나타난다.

3.2. 박물관의 공간에서의 현상학적 특성

건축에서 현상학적 특성을 보이는 건축가는 스티븐 홀 등이다. 현상학적 공간 개념의 특징은 시지각(몸)으로 인한 공간의 상호 얽힘, 움직임에 의한 다양한 상황 연출, 불확정성의 독립된 아이덴티티와 장소성이 갖는 의미의 중심 등이다. 그리고 건축공간과 형태에서 신체적 체험을 중요시한 건축가 스티븐 홀과 안도 다다오, 제임스 와인즈 등 현상학적 지각체험 요소를 다양하게 연출하였다. 스티븐 홀은 수공간과 빛, 색채로 나타냈으며, 안도 다다오는 영역의 분절과 벽과 기둥의 대립으로, 사이트의 제임스 와인즈는 물과 흙과 나무 등을 현상학적 체험 요소로 연출하였다. 여러 현상학적 요소들 중 4가지를 키워드로 하고자 하는데 그 특성은 다음과 같다.

<표 1> 현상학적 체험요소의 특성

체험요소	특성
시지각	시직각에 의한 공간 인식을 통하여 체험을 형성
움직임	다양한 상황과 공간 연출로 관람자의 체험 유도
빛과 색채	시각적 체험요소로서 공감각을 불러일으키고 공간의 의미부여
장소성	공간의 의미 중심으로 [장소의 혼]추구, 상징성 의미

(1) 시지각

일반적으로 감각기관을 통하여 어떠한 것을 경험할 때 그 경험을 지각이라고 하며 시지각은 미학, 심리학적 측면에서 연구되어 미술, 건축 등에서 응용되고 있는 것으로 물체나 환경에 관한 시지각은 사물에서 비치는 빛 에너지가 안구안의 망막의 감광 세포층에 흡수되어 사물의 이미지가 광학반응을 받아서 대뇌에 전달됨으로써 느끼게 되는 것이다. 공간의 시지각이란 공간의 이미지로부터 관찰자에게 유용하고 필요한 정보를 산출해 나가는 과정이라고 할 수 있다. 지각의 사전적 의미는 '감각을 통한 인식' 이다. 따라서 공간의 지각은 '감각을 통한 공간의 인식'이라고 할 수 있으며, 특히 실내공간에 있어서 공간의 지각은 감각기관을 통해 영향을 주는 공간의 인식으로서의 의미와 평가까지도 포함하는 포괄적인 의미를 지닌다.

(2) 움직임

건축은 인간이 살고 움직이는 에워싸인 공간에 의해서 존재한다. 건축은 구체적인 현상을 다루고 여기에서 인간은 건물 내에서 움직이며, 연속적인 시점으로부터 건물을 체험하게 된다. 완전한 공간 체험이 실현 되려면 우리 존재 속에 있는 모든 것을 가지고 그 안에 들어가서 그 공간을 체험해야 한다.

건축가는 공간을 예술 작품으로 디자인한다. 그가 호소하는 바는 움직임에 있다. 우리는 자신을 공간에 적응시키며, 그 속에다 무사하고 우리의 운동으로 공간을 채운다. 즉, 공간은 움직임에 제시하는 것이다. 이처럼 진정한 건축은 인간이 그 공간 안에서 움직이며 체험 할 때 그 공간의 일부가 되어 공간 어디에서나 우리의 몸이 포함 되어지는 그 때 비로소 가능하게 된다. 이러한 공간은 인간과의 상호 관계에서 인간의 실존의 존재론적 의미를 구현해 줄 뿐만 아니라, 건축의 존재론적 의미를 부여해 준다.

(3) 빛과 색채

자연적인 빛은 도시와 건축의 형태와 공간을 만드는 근본적인 요소이다. 그것은 건물을 눈으로 보거나 감각으로 느낄 수 있도록 빛과 그림자를 구성하여 사물을 지각하게 한다. 빛은 형태와 공간에 영향을 주며, 표현의 심도에 따라서도 결정된다. 공간의 지각은 빛의 방향과 방위에 따라서도 결정된다. 빛은 또한 물성을 표현적 형태로 나타내는 중요한 수단이다. 이것은 빛으로 만들어진 형상과 그림자로서, 항상 우발적이고도 움직임이 있는 빛의 속성 때문이다. 여기서 빛은 물리적인 빛의 성격이 아니라 빛이 사물과 공간에서 중요한 시각적 체험요소가 된다. 마찬가지로 색에 대한 지각도 빛 파장의 계산이나 시각의 물리적 행위만으로는 설명 할 수 없다. 우리는 경험 속에서 느낀 색에 대한 다양한 현상을 기억하고 있기 때문이다.[2] 색 또한 빛의 다양한 변화에 영향을 받아서 지각을 통해 체험된다.

(4) 장소성

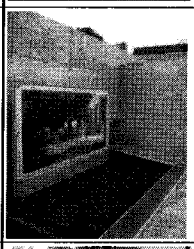
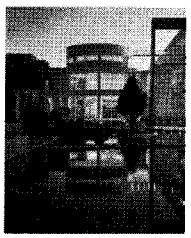
장소의 개념은 공간, 방의 벽과 그것을 둘러싸고 있는 물리적 사물로 정의되는 객관적 차원 이상의 의미를 갖는다. 장소는 사건, 위치, 경험의 요소를 포함하며 장소성이라는 어휘의 개념은 장소가 갖는 정체성의 의미를 포함하고 있다. 이는 결국 장소의 표현에 있어 그 대지와 건축적 장소가 갖는 물리적, 인문적, 자연 환경적 특성들의 반영이며 그것은 곧 장소가 갖는 의미의 본질적인 물음에 대한 탐구와 표현으로 귀결되는 문제이다. 장소는 건축적 체험의 대상으로서 객관적으로 존재하는 것이 아니라 건축적 체험의 의해 최종적으로 형성되는 주관적 산물이라는 것이다. 기존의 건축 이론들이 건축적 체험의 대상을 건물 그 자체가 지니고 있는 물리적 환경으로 설정해 왔다면, 이제는 우리의 건축적 체험의 대상은 바로 이러한 물리적 환경이 우리의 몸과 만남으로써 형성되는 감성적 연속체라는 것이다. 구체성을 지닌 감성적 연속체는 체험 주체가 부과하는 정신적 활동에 의해 표상으로 전이해 간다. 건축적 체험에 있어서 형성되는 최종적 산물로서의 표상이 바로 장소가 되는 것이다.[3]

3.3. 소결

위에 4가지 특성은 건축이 갖는 현상학적 특성이다. 이러한 특성을 박물관 공간에서 어떻게 나타나는지 알아보고자 한다. 박물관은 관람자가 작품, 수집품등을 보고 느끼고 경험을 중요시 하는 공간이다. 시지각, 움직임, 빛과 색채, 장소성에 의한 현상학적 체험요소는 박물관 공간에서 관람자과 관람을 할 때 특별한 체험요소로서 작용한다.

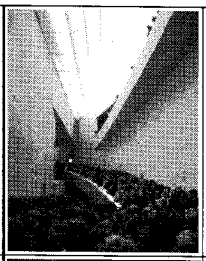
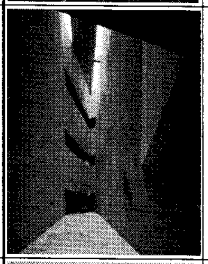
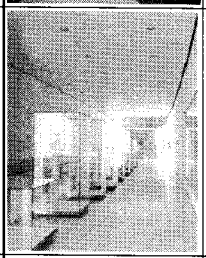
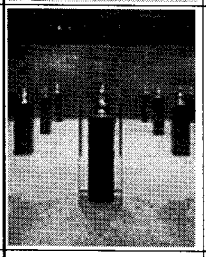
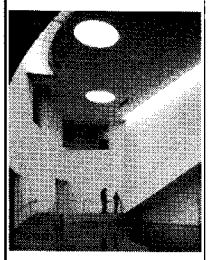
4. 박물관 공간에 나타난 현상학적 특성 분석

<표 2> 박물관 공간에 나타난 현상학적 특성

작품 개요	이미지	현상학적 특성
히메지 문학관, 안도 타다오 (1994)		시지각 - 외부의 물과 같은 자연적 요소와 벽의 기하학적 매스의 조화로 자연과 인공을 동시에 경험 움직임 - 입구의 램프는 산사를 오르는 길과 같이 진입 빛과 색채 - 전시 벽면의 자연의 빛은 전시실의 분위기 고조 장소성 - 전망대를 통한 히메지성과 500m떨어진 숲의 언덕에 대한 장소성의 인식
명화의 정원, 안도 타다오 (1994)		시지각 - 기하학을 통한 자연요소 도입 움직임 - 램프, 브릿지, 데크를 통해 산책하는 듯 한 전시 순환 방식 빛과 색채- 입체적 공간은 빛에 의하여 더 다채롭게 변화 장소성 - 세계 최초 회화 마당으로 옥외에서 미술품 관람보다는 체험에 의한 장소와 공간의 중요성 부각
빌바오 구겐하임 뮤지엄, 프랭크 게리 (1997)		시지각 - 전체의 형태는 어느 방향에서 보든지 새로운 모습으로 신성하고 역동적, 시각적 체험 대상으로 존재 움직임 - 내부는 동심원적으로 돌아올라가면서 여러 방향으로 뻗은 작은 전시공간으로 구성 빛과 색채 - 외관의 티타늄은 날씨, 빛에 반사에 따라 달라짐 장소성 - 도시의 활성화 기여
게티 센터, 리처드 마이어 (1997)		시지각 - 미술관 로비에서 중정으로 통해 연속적인 시퀀스를 이루는 갤러리 구조물 볼 수 있음 움직임 - 무수한 수공간의 배치로 관람자가 걷고, 느끼고, 생각 할 수 있게 함 빛과 색채 - 수공간의 바위와 빛에 의해 신비스런 분위기 연출 장소성 - 수공간의 배치로 독특한 분위기에 의해 장소성을 갖게 함

2)Steven Holl, Phenomenology of Architecture, Questions of Perception, A+U, 1994, p.58

3)조희철, 건축적 체험의 본질과 장소의 성격에 관한 연구, 서울대 박사논문, 1990, 초록 참조

키아스마 박물관, 스티븐홀 (1998)		시지각 - 곡선형태의전시실 벽은 드라마틱하고 조용한 배경 제공 움직임 - 박물관 내부의 경사로는 관람자의 이동으로 경험성 제공 빛과 색채 - 공간마다 다양한 빛 연출, 시선의 유도에 의한 방향성과 암시성 장소성 - 지리적으로 헬싱키 중심부에 위치한 장소의 특성을 디자인에 반영
유태인 박물관, 다니엘 리베스킨트 (1999)		시지각 - 선과 기하학적 형태로 다양한 경험 체험 움직임 - 움직여 가면서 다가오는 순간적이고 우연적인 공간 지각 빛과 색채 - 비어있고 어두운 공간의 천장에서 빛줄기 하나로 엄숙한 공간 연출 장소성 - 바로크 양식의 오래된 건물로 진입, 이 건축물은 베를린이 가지는 역사적 경험과 분단지역의 장소성에 접근
오 뮤지엄, 카즈요세지마& 류에 니시자와 (1999)		시지각 - 경관은 투시도적 깊이감을 갖는 대신 회화처럼 외피에 평면적으로 합성 빛과 색채 - 유리 외피에 투명과 반투명의 모호한 상태를 공유 장소성 - 과거의 문화적 유산이 남아 있는 구릉지에 위치
호류지 보물관, 다니구치 요시오 (1999)		시지각 - 정면 파사드는 모던하면서 수공간에서 만나는 입구는 잔잔한 느낌 체험 움직임 - 자연스런 움직임 유도 빛과 색채 - 빛이 전시품에 집중되어 전시물을 부각 장소성 - 우에노의 박물관 단지에 위치한 장소성의 극대화
벨뷰 미술관 스티븐홀 (2001)		시지각 - 살짝 휘어서 끝 부분의 벽 구조와 맞닿은 갤러리는 개방성 표현 움직임 - 세 개의 주 갤러리는 움직임의 연속을 정의 빛과 색채 - 자연광의 유입과 간접 인공조명의 조합으로 실내 공간의 풍부한 빛 연출 가능 장소성 - 미국식의 도시 팽창이 일어나는 중심부를 재개발하기 위한 상징적 의미로 계획
핀크스 미술관, 이타미 준 (2006)		시지각 - 자연을 은유의 소재로 사용하고 자연에서 취한 재료를 극단적인 질감 대비를 통해 표현 움직임 - 물의 움직임, 바람의 움직임을 은유적으로 표현 빛과 색채 - 섬 미술관의 암흑속의 빛 한 줄기로 연상의 공간 연출 장소성 - 수(水), 풍(風), 석(石)의 각각의 특성에 맞는 장소성의 표현

5. 결론

본 연구에서는 현상학적 분석의 틀을 설정하여 현대 박물관 공간에서 나타나는 현상학적 표현 특성과 의미를 분석하여 해석하였다. 박물관 공간에서 현상학적 표현 특성으로서 4가지 요소를 설정하였다. 첫째, 시지각은 관람자가 보고 느끼고 지각하는 것을 통해 체험을 하는 현상학적 개념이 박물관 공간에서 관람 요소로 작용한다. 시지각은 공간의 형태적 요소로 작용하여 관람자에게 시각적 체험을 준다. 둘째, 움직임은 관람자의 움직임도 될 수 있고, 공간에서의 동선, 전시 요소의 움직임도 될 수 있는데 이는 움직임을 통해 공간을 경험하는 요소로 작용한다. 셋째, 박물관 공간에서 빠질 수 없는 것 중 하나가 빛과 색채이다. 빛에 의해 공간의 성격이 바뀌고 공간의 느낌이 바뀐다고 할 수 있다. 위에서 살펴 본 공간에서 보듯이 공간에서 빛의 작용은 공간의 성격을 결정짓고 관람자의 공간지각을 일깨운다. 마지막으로 장소성은 건축이 위치하는 장소에 의해 의미가 부여되고, 관람자는 장소의 의미를 통해 공간을 이해할 수 있는 상징적 의미를 가진다. 즉, 장소는 공간의 구획만으로는 진정 인간을 중시한다고 할 수 없으며 그런 중심공간을 토대로 우리의 감성을 자극하고 공간이 줄 수 있는 안온함과 아름다움을 체험 할 수 있는 관계의 가능성이 생성 될 때 비로소 현상학적 장소성이 구성되었다고 할 수 있는 것이다.

본 연구를 통해 박물관 공간에서 프로그램만이 아닌 이러한 요소가 공간에서 적절히 조화를 이뤄 관람자에게 감성적 작용을 일으켜 체험적 요소로서 많은 경험과 공간에 대한 기억으로 인식시키는데 요소로서 작용한다.

참고문헌

1. 김영민, 현상학과 시간, 도서출판 까치, 1995
2. 이강업, 박물관 건축, 황토 출판사, 2003
3. Merleau-Ponty, 지각의 현상학, 류의근역, 문학과 지성사, 2002
4. Monika Langer, 메를로 퐁티의 지각의 현상학, 서우석 · 임양혁 역, 청하, 1992
5. Vittorio Magnago Lampugnani 외 1인, 세계의 미술관, 양효빈 · 최도빈 역, 한길사, 2005
6. 조희철, 건축적 체험의 본질과 장소의 성격에 관한 연구, 서울대 박사논문, 1990
7. Space, 제41권 1호, 통권 제 458호, 2006.1
8. Steven Holl, Phenomenology of Architecture, Questions of Perception, A+U, 1994