ISSN 2508-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 33호, 2024. Vol.9 No.4

헤테로토피아 관점에서 현대미술관의 전시 특성 연구

A Study of the Exhibition Characteristics of Modern Art Museums from the Perspective of Heterotopia

주 저 자 : 요사항 (Yao, Si Hang) 국민대학교 테크노디자인전문대학원 공간·라이프스타일 디자인학과 석사과정

교 신 저 자 : 윤성호 (Yoon, Sungho) 국민대학교 조형대학 공간디자인학과 교수
sy235@kookmin.ac.kr

https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.4.947

접수일 2024. 11. 23. / 심사완료일 2024. 12. 01. / 게재확정일 2024. 12. 09. / 게재일 2024. 12. 30.

Abstract

This study explores the characteristics of planning spaces in contemporary art museums and their application in exhibitions through Foucault's theory of 'Heterotopia.' It examines four case studies: "Electronic Forest" at the National Museum of Modern and Contemporary Art in Seoul, Korea; "INFINITY CHINA AEROSPACE" at Today Art Museum in Beijing, China; "Refik Anadol: Unsupervised" at the Museum of Modern Art in New York, USA; and "Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms" at Tate Modern in London, UK. The study analyzes how these museums utilize space design, interactive experiences, and digital technologies to construct heterotopic exhibition spaces. The findings demonstrate that contemporary art museum planning practices transcend the limits of traditional space and time, creating immersive exhibition experiences through digital art, VR, interactive devices, and more. These experiences prompt viewers to reflect on the relationship between individuals and society, reality and virtuality. This study reveals the crucial role of contemporary art museums as heterotopic spaces in art exhibitions, offering insights into future planning practices.

Keyword

Heterotopia(헤테로토피아), Modern Art Museum(현대미술관), Exhibition(전시)

요약

본 연구는 푸코의 "헤테로토피아" 이론을 통해 현대 미술관의 기획 공간 특성과 그 전시에서의 응용을 탐구하였다. 한국 서울 국립현대미술관의 "전자적 숲", 중국 베이징 오늘미술관의 "INFINITY CHINA AEROSPACE", 미국 뉴욕 현대미술관의 "Refik Anadol: Unsupervised" 전시, 그리고 영국 런던 테이트 모던의 "Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms"를 사례로 선정하여 미술관이 어떻게 공간 디자인, 상호작용 경험 및 디지털 기술을 통해 헤테로토피아적 전시 공간을 구성하는지를 분석하였다. 연구 결과, 현대 미술관의 기획 실천은 전통적인 시공간의 한계를 넘어, 디지털 예술, VR, 상호작용 장치 등을 활용하여 몰입형 전시 경험을 창출하고, 관람객이 개인과 사회, 현실과 가상의 관계를 성찰하도록 이끌고 있음을 발견하였다. 본 연구는 현대 미술관이 예술 전시에서 헤테로토피아적 공간으로서 중요한 역할을 하고 있음을 밝히며, 미래 기획 실천에 대한 시사점을 제공하였다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

1-2. 연구 범위 및 방법

2. 이론적 고찰

2-1. 헤테로토피아

2-2. 미술관의 전시 공간

3. 사례연구

3-1. 사례 선택 개요 및 범위

3-2. 사례 연구 및 분석

4. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

예술 형태와 관람객 수요의 변화에 따라 현대 미술관은 변화하고 있다. 미술작품이 화이트큐브의 전통적인 공간(space)에서 벗어나 관람객과 상호 작용을 통해 새로운 창작을 위해 장소(place)가 함께 공존하는 방향으로 나아가고 있다.[1] 전통적으로 미술 작품은 중립적인 배경인 '화이트 큐브' 형태의 전시 공간을 추구하였지만, 관람객의 참여를 유도하지 못하는 한계를 지녔다. 이에 현대 미술관은 상호작용과 몰입형 전시를 통해 관람객의 경험을 중심으로 하는 전시 기획을 추구하고 있다. 특히 관람객이 작품과 상호 작용할 수 있는 인터랙티브 아트와 설치 미술이 주목받고 있으며, 작품은 관람객의 참여를 통해 의미가 확장하거나 더 나아가 완성된다. 예를 들어 일본의 팀랩(teamLab)은 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 같은 기술과 관람객의 참여로 작가의 아이디어를 구체화하는 전시를 선보인다. 팀랩 보더리스(teamLab Borderless)와 팀랩 플래닛스(teamLab Planets) 같은 전시 공간은 관람과 창작이 동시에 이루어지는 몰입형 예술 경험을 제공하면서, 관람객이 작품 속에서 적극적으로 상호작용하고 작품 창조에 참여할 수 있는 독특한 공간이 되고 있다.

이러한 미술관의 변화는 관람객의 참여를 통해 공간이 맥락화되고, 공간을 맥락화하는 행위를 통해 의미를 획득하는 장소로 발전하고 있음을 보여준다.[2] 미셸 푸코(Michel Foucault, 1926-1984)는 19세기가 시간과 역사에 대한 관심이 지배적이었다면, "현대는 아마도 공간의 시대"[3]라고 비판하면서 공간과 장소가 결합된 '헤테로토피아(Hétérotopie)' 공간 개념을 제시하였다.

그의 '헤테로토피아' 개념은 "장소 자체는 고정된 사물이 아니며, 장소에는 확고 불변한 본질 따위란 없다"[4]라는 자신의 공간 개념을 바탕으로 구축한 개념이다. 현대 미술관은 작품을 통해 관람객이 각자 경험한 감상을 다시 작품 속에 반영하는 방식으로 관람객이 일상에서 벗어나 비일상의 경험을 제공한다.[5]

이에 본 연구는 현대 미술관이 다른 공간과 구별되는 이질적 공간으로 변화하고 있으며, 서로 다른 사회적 · 문화적 의미를 다층적으로 담아냄으로써 관람객이 일상에서 벗어나 사유와 성찰을 통해 새로운 창조를 할 수 있는 공간으로 거듭나고 있음을 주목하고, 이를 헤테로토피아 공간으로 분석하고자 한다.

본 연구는 헤테로토피아적 미술관은 푸코가 제시한 이질성과 시간적 복합성이 전시 공간에서 구현되는 방식으로 관람자에게 다층적이고 인터랙티브한 경험을 제공하는 공간적 특성을 가진다는 관점에서 접근하여 연구를 진행하였다. 본 연구는 이러한 헤테로토피아적 특성이 현대미술관의 전시에서 어떻게 실현되고 있는지를 구체적 사례를 통해 분석함으로써, 이론적 논의에 대한 실증적 확장을 시도한다.

또한 헤테로토피아적 관점에서 현대 미술관의 전시 기획 특징을 탐구하고, 공간 디자인, 전시 내러티브 구축, 상호작용 방식 등을 통해 헤테로토피아적 전시 환경을 창출하여 관람객의 몰입감과 참여도를 어떻게 높이는지 분석하고자 한다.

본 연구는 헤테로토피아는 단순히 비일상의 공간으로 이해되는 것이 아니라, 일상과 비일상이 교차하며 관람객이 새로운 경험을 통해 기존의 사고방식을 재구성하도록 만드는 공간적 역할을 한다고 할 수 있다. 이에 본 연구는 관람객의 몰입과 참여, 경험을 극대화할 수 있는 전시에 대해 헤테로토피아의 이질성, 시간성, 공간적 배치를 통해 관람객 경험을 확장시킨다는 관점에서 접근을 시도한다.

이를 위해 사례 연구를 바탕으로 현대 미술관이 헤테로토피아적 공간 특성을 활용하여, 전통적인 화이트큐브 공간에서 벗어나 관람객과 상호작용을 통해 참여와 창조의 공간으로 상호작용하는지에 대해 분석하는 것을 목적으로 한다.

1-2. 연구 범위 및 방법

본 연구는 현대 미술관의 전시 기획 사례 분석에 초점을 맞추어 몰입형 디자인, 상호작용, 디지털 공간 등을 통해 관람객에게 경험을 제공하는 방식을 분석한다.

이를 위해 중국, 한국, 미국, 영국의 네 가지 대표적인 전시 사례를 선정하였다. 이들 전시는 몰입형 디자

---

1) 이-푸 투안, 『공간과 장소』, 윤영호 & 김미선 옮김, 사이, 2020, p.7

2) 미셸 푸코,. 『헤테로토피아』, 이상길 옮김, 문학과지성사, 2014, p.41

3) Ibid., p.41

4) 에드워드 S. 케이시, 『장소의 운명』, 박성관 외 옮김, 에코리브르, 2016, p.565

5) 강양양 & 박용진, 이수지의 〈이렇게 멋진 날〉 속 비일상적 공간 표현에 관한 연구: 앙리 르페브르의 비일상적 공간 이론을 중심으로, 한국콘텐츠학회논문지, Vol.23, No.6, 2023, p.203

인, 상호작용, 디지털 공간 구축의 중심으로서 현대 미술관의 전시 기획의 새로운 변화를 보여주며, 미래의 방향성을 제시하고 있다.

세부 연구의 방법은 문헌 연구와 사례 분석을 통해 연구를 진행한다. 우선 문헌 연구를 통해 푸코의 '헤테로토피아' 이론을 정리하고, 이 이론이 미술관의 공간 디자인과 전시 기획에 어떻게 적용되었는지 탐구하였다. 이어 선정된 4개 미술관을 대상으로 사례 분석을 통해 전시 공간 디자인, 전시 기획의 컨셉, 전시 작품, 디지털 기술의 적용 방식 등을 중점적으로 분석하였다. 또한 관람객을 위한 동선 구성과 전시 작품의 공간 배치를 통해 어떻게 전시 기획의 컨셉을 어떻게 구체화하여 예술적 경험을 제공하였는지 논의하였다.

본 연구를 통해 헤테로토피아의 관점에서 현대 미술관 전시의 구성 요소와 공간 특성을 체계적으로 정리하고, 전시 기획자가 구축한 공간 디자인에서 나타나는 방법을 분석하여, 현대 미술관의 전시 기획이 전통적 전시 방식에서 어떻게 변화하였는지 밝혀 연구 목적을 달성하고자 한다.

2. 이론적 고찰

2-1. 헤테로토피아

미셸 푸코는 헤테로토피아를 "신화적인 동시에 현실적으로 이의제기를 하는 상이한 공간"[6]으로 정의하면서 "서양의 경험에서 공간은 그 자체로 역사를 갖는다. 그리고 시간과 공간의 이 숙명적인 교차를 모른 척하기란 불가능하다"[7]고 강조하였다. 푸코의 이러한 강조를 통해 헤테로토피아 역시 기존의 공간과 다른 혁명적인 무엇이 아니라 역사적 과정 속에 있었던 것의 새로운 발견이라는 점을 강조하였다. '공간에 대한 진정한 계보학(genealogy)이 변화하는 과정에서 생겨난 장소의 계보학이 존재한다면, 장소나 공간을 대상이나 사물로 표현할 수 있다'[8]는 주장이 불가능하다는 것을 강조한 것이다.

따라서 푸코의 헤테로토피아는 기존에 존재했던 공간을 새로운 시각으로 다시 바라보는 과정이라고 할 수 있다. "다른 모든 배치들과 관계를 맺지만 동시에 그것들에 어긋나는" 공간이며 "실제의 위치를 한정할 수 있지만 모든 장소의 바깥에 있는 장소"[9]라고 하였다. 그는 헤테로토피아를 설명하기 위해 이질적 위상학의 관점에서 헤테로토폴로지(hétéro topologie)[10]를 제안하였는데, 이는 여섯 가지 원리를 바탕으로 [표1]과 같이 헤테로토피아 공간의 조건을 분류한 것이다.[11]

제시된 헤테로토피아 공간은 일상의 흐름을 절단, 연결, 재배치 등의 과정을 통해 새로운 창조와 생성의 공간이라는 것을 보여준다. 그렇기 때문에 일상의 공간에서 벗어나는 순간 헤테로토피아의 공간은 관람객에게 새로운 의미를 제공한다.

즉 헤테로토피아는 서로 다른 시간과 공간이 하나의 공간에 중첩되면서 현실적 공간과 심리적 공간이 동시에 드러나는 공간이다.

[표 1] 헤테로토폴로지: 헤테로토피아의 여섯 가지 구성 원리

분류	표현의 내용
형식의 다양성	모든 사회와 문화는 다양한 양식의 헤테로토피아가 존재
문화의 기능성	시간의 흐름이나 공간에 따라 변화하고 다른 방식으로 작용
공간의 중첩성	양립 불가능한 복수의 공간을 하나의 장소에 구현
시간의 분할성	전통적인 시간과 단절되는 경험을 동반
조건적 개폐성	열림과 닫힘의 체계를 전제로 하며 특정한 행동을 통해 들어감
보정의 기능성	실제 공간에 이의 제기 기능을 수행하며 현실과 다르게 보임.

이러한 특성 덕분에 헤테로토피아는 다른 공간과 공존을 할 수 있으며, 다양한 시간과 공간이 연속적으로 겹치며 융합되는 모습을 보인다. 따라서 헤테로토피아는 "장소스러운 (placeful) 유토피아인 '무장소'로부터 탈주하여 실제 실천들의 특정한 장소로 파고들 수 있게 했다"[12]는 점에서 그 의의를 찾을 수 있다. 즉 헤테로토피아는 일상의 공간이며, 우리의 삶과 연결되면서 실천적 활동을 위한 개념이라고 할 수 있다.

푸코는 '스스로가 거울 안의 나를 바라보는 순간

6) 미셸 푸코, Op. cit., p.48

7) Ibid., p.42

8) 에드워드 S. 케이시, Op. cit., p.589.

9) 미셸 푸코, Op. cit., p.47

10) Ibid., pp.47~49

11) Ibid., pp.49-57.

12) 데이비드 하비, 『희망의 공간』, 최병두 외 역, 한울, 2001, p.251

내가 차지하고 있는 자리를 절대적으로 현실적인 동시에 비현실적인 것으로 만들기 때문에 비로소 헤테로토피아처럼 작용한다'고 하였다. 이것은 헤테로토피아가 어떤 공간이 있고, '다른' 공간으로 설정되는 것이 아니라 '헤테로토피아'라는 '바깥의' '다른' 공간을 통해 대립되는 공간들이 가시화되고 규정된디는 것을 보여준다.[13] 따라서 현대 미술관의 전시 공간에서 전시된 작품이 관람객과의 상호 작용을 통해 작가의 의도와 상관없이 재해석되면서 새로운 창조의 공간으로 작동할 때 이것을 헤테로토피아적 전시공간으로 규정할 수 있다.

특히 헤테로토피아의 이질성은 몰입형 전시에서 관람객이 현실과 가상을 넘나드는 경험을 제공하는 방식으로 구현된다. 예를 들어, VR 기술을 활용한 전시는 관람객이 물리적 공간에서는 미술관에 머무르지만 심리적·정서적으로는 완전히 다른 시공간에 몰입하게 한다. 시간성은 전시 기획에서 과거와 현재의 작품을 병치하거나, 연속적 시간 대신 단절된 시간의 경험을 제공하는 방식으로 구현될 수 있다. 이러한 접근은 관람객이 새로운 시간적 흐름 속에서 전시를 경험하도록 유도하며, 몰입과 참여를 극대화한다

즉, 헤테포토피아적 전시공간을 찾은 관람객은 작가의 작품 속에 참여하여 자신의 내러티브로 맥락화할 수 있으며, 일상의 감각에서 벗어나 비일상의 낯설음의 감각을 체험할 수 있는 공간이라고 할 수 있다.

2-1-1. 헤테로토피아 공간을 적용한 현대 미술관 기획 전시

헤테로토피아적 미술 공간은 크게 두 가지 방식으로 이루어진다. 하나는 미술 작품 자체가 헤테로토피아적 미술을 지향한다면 다른 하나는 미술 전시가 헤테로토피아적 공간을 지향하는 것이다. 예를 들어 2017년 아트 스페이스 와트에서 열린 금민정 개인전 〈헤테로토피아 : 말없는 벽〉(2017. 4.27 - 6.24)[14], 2019년 피터 할리(Peter Halley)가 뉴욕의 그린 나프탈리 갤러리(Greene Naftali Gallery)에서 개최한 〈Heterotopia II〉(2019. 11.6 - 1.20)[15], 2020년 패션 브랜드 '구찌(Gucci)'에서 기획한 문화예술프로젝트 〈이 공간, 그 장소 : 헤테로토피아〉(대림미술관, 2020. 4. 17 - 7.12)[16] 등은 헤테로토피아를 작품으로 구현한 것이다.

이러한 작품의 특성과 함께 헤테로토피아는 체험적 공간이다. 이전의 전통적인 전시회가 화이트큐브의 공간에서 관람객과 작품을 서로 구분하는 대상화였다면, '다른 공간'으로 헤테로토피아 전시 공간은 관람객이 직접 체험을 하는 공간이라고 할 수 있다. 그렇기 때문에 헤테로토피아를 추구하는 전시 공간은 관람객의 체험이 이루어지는 공간이다.

이에 따라 현대미술관은 관람객에게 기존에 가지고 있던 인식에서 벗어나 새로운 감각을 체험할 수 있는 공간이라고 할 수 있다. 류호열과 공현진(2016)은 과거 한국의 집장촌인 '미아리텍사스촌'을 문화 예술 공간으로 바꾸는 작업인 〈더텍사스프로젝트〉를 분석하였다. 〈더텍사스프로젝트〉는 "집창촌'이라는 공간적 특수성과 '미술전시'라는 예술 현상을 중첩적으로 드러내고 있기에 형식의 다양성과 공간의 중첩성을 보여주고 있다고 평가'하면서 헤테로토피아 공간의 성격을 가지고 있다고 주장한다.[17]

최유리와 공순구(2018)는 위반부 전시 공간에 대한 사례분석을 제시하고 있다. [표 1]에서 제시한 6가지 헤테로토피아 공간을 분석하면서 형식의 다양성(경기도 나눔의집), 문화의 기능성(대만, 아마의 집)으로 나타난다고 하면서 공간의 중첩성과 시간의 분할성은 역사 교육을 통해 조건적 개폐성과 보정의 가능성은 체험 강화의 방식을 통해 이루어져야 한다고 평가하였다.

전혜정(2024)는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)과 울라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)의 작품을 분석하면서 작품 속에서 나타나는 헤테로토피아 전시를 분석하고 있다. 뒤샹의 작품은 공간 전복을 통해 다른 공간을 제시하고 있다면 엘리아슨의 작품은 조건적 개폐성과 보정의 가능성을 통해 헤테로토피아의 작품을 보여주고 있다고 분석하였다.

선행연구를 통해 알 수 있듯이 작품 자체에 대한

13) 박기순, 푸코의 헤테로토피아 개념: 문학적 기원에 기초한 미학적 해석, 미학, Vol.83, No.1, 2017, pp.117-118

14) 아트넷[웹사이트]. (2024년11월21일). URL: artnet.kr/

15) Greennaftali Gallery[웹사이트]. (2024년11월21일). URL: greenenaftaligallery.com/

16) Gucci[웹사이트]. (2024년11월21일). URL: www.gucci.com/

17) 류호열 & 공현진, 헤테로토피아적 전시공간 연구: 더 텍사스 프로젝트를 중심으로, 기초조형학연구, Vol.17, No.5, 2016, p.219

분석 위주로 진행되었으며 푸코가 제시한 헤테로토피아적 특징이 전시 공간에서 어떻게 적용되어 있는지 분석이 이루어지지 않았다. 이에 본 연구는 현대 미술관의 기획 전시 기획에 대한 분석을 통해 전시 요소를 추출하고 이를 푸코의 헤테로토피아의 6가지 특성에 따라 그 성격을 분석하고자 한다. 아를 통해 과거의 화이트큐브와 다른 전통적 미술 전시와 어떤 차이를 보이는지 파악하고 헤테로토피아 공간의 특성을 반영한 기획 전시가 미래 전시가 추구해야하는 방식이라는 점을 제시한다.

2-1-2. 헤테로토피아 구성원리에 따른 전시 특징

본 연구는 [표 1]에 정리한 헤테로토피아 구성원리에 따른 미술관 전시 방식을 다음과 같이 규정하였다. 푸코는 '헤테로토피아를 구성하지 않는 사회는 없다'는 첫 번째 원리를 통해 '일탈의 헤테로토피아'를 제시하였다. 따라서 미술관의 기획 전시가 관람객에게 일상에서 벗어나 비일상적 경험을 제공하면서 새로운 감각의 체험이 가능한 전시를 의미한다고 이해할 수 있다.

두 번째 원리는 새롭게 변화하는 장소의 개념이다. 따라서 과거의 미술 작품을 새로운 맥락에서 해석을 할 수 있는 기획 전시로 규정하였다. 미술 작품이 과거의 전통적인 해석에서 벗어나 고정되지 않고 변화하는 서사를 구축하며, 다르게 보기가 가능한 전시이다.

세 번째 원리는 복수의 공간, 복수의 배치를 하나의 장소에 겹쳐놓는 것이다. 그는 극장을 예로 들면서 동일한 무대이지만, 무대 위에 올리는 작품에 따라 새로운 무대가 된다는 것이다. 이에 본 연구에서 세 번째 원리를 도입한 전시는 비디오 아트와 디지털 전시처럼 전시 작품이 고정되지 않고 지속적으로 변화하는 전시 형태로 규정하였다.

네 번째 원리는 '영원성의 개념'을 통해 박물관을 예를 든다. 그는 박물관을 '고정된 어떤 장소에 시간을 영원하고 무한하게 집적하려는 기획'[18]이라고 하였다. 이 기획은 과거와 현재 그리고 미래의 모습을 함께 담아내는 전시 기획으로 규정하였다. 예를 들어 과거의 미술 작품이 다음 세대에 어떤 영향을 미쳤으며, 앞으로 미칠 가능성 등의 계보학적 미술 기획 등이다.

다섯째 원리는 열림과 닫힘의 체계를 갖는 장소이다. 그는 이슬람교도의 터키탕은 닫힌 체계로 미국식 모텔은 열린 체계라고 하였다. 이중 열린 체계는 들어간 이후에 어떤 곳에도 들어가지 않은 것과 같이 환상처럼 기능하는 장소이다. 이에 본 연구는 경계가 없는 전시 방식으로 규정하였다. 이는 공간의 구분이 있으면서도 외부에서 개입할 수 있는 열린 상태의 디자인 구조로 평가한다.

여섯째 원리는 환상과 보정의 헤테로토피아이다. 본 연구는 인터렉션 등을 통해 관람객이 직접 참여하면서 새로운 작품을 창조하는 전시로 규정하였다. 이는 관람객이 가지고 있는 자신의 환상을 참여를 통해 구체화하고, 환류를 통해 다시 보정의 과정을 거칠 수 있는 전시 형태로 규정하였다.

[표 2] 헤테로토피아 구성 원리에 따른 전시 특징

분류	표현의 특성
형식의 다양성	새로운 감각과 체험 제공
문화의 기능성	과거와 다른 서사체계 구축
공간의 중첩성	고정되지 않고 변화하는 전시
시간의 분할성	미술사 기반 계보학적 전시
조건적 개폐성	전시 공간이 열리면서도 닫혀있는 체계
보정의 기능성	관람객 참여 기반 인터렉티브 전시

본 연구는 헤테로토피아의 여섯 가지 구성 원리를 바탕으로 전시 방식을 규정하였다. 이를 통해 사례 분석으로 선정된 4개의 전시가 어떤 원리로 현실화 되었는지 알아보고자 한다. 특히 현실 전시공간을 대상으로 앞서서 도출된 헤테로토피아 구성원리를 적용하여, 유형화하면서 구체적으로 분석하는 시도를 통해 기존 연구에서 다루지 않은 새로운 관점을 제시하고자 한다.

2-2. 미술관의 전시 공간

2-2-1. 미술관의 개념

세계 최초의 박물관은 프톨레마이어스 왕조가 알렉산드리아에 만들었던 뮤제이온(museion)으로 알려져 있다. 박물관은 당시부터 복합적 문화 공간이었다.[19] 근대에 들어와 영국이 1850년 「도서관

18) 미셸 푸코, Op. cit., p.54.

19) 나애리, 유럽 박물관의 역사, 유럽문화예술학논집, 11(2), 2020, p.79

및 박물관법(Public Libraries and Museums Act)」를 제정하여 인구 10,000명 이상의 도시에서 박물관을 설립하고 운영하며, 지방 자치 단체가 세금을 통해 박물관을 지원하게 하였다.[20] 이러한 흐름을 통해 박물관이 교육적 개념이 담겨 있다는 것을 알 수 있다.

21세기 이후 국제박물관협회(ICOM)는 '박물관은 사회와 그 발전을 위한 비영리적이고 영구적인 기관으로, 교육, 연구, 향유 등의 목적으로 인류와 그 환경을 취득, 보존, 연구, 소통, 전시'[21]하는 곳으로 정의하고 있다. 따라서 박물관은 예술, 문화, 역사 또는 과학적인 중요성이 있는 유물 및 기타 물품의 수집을 돌보는 기관으로 많은 공공 박물관은 이러한 물품들을 영구적이거나 일시적인 전시물을 통해 대중이 관람할 수 있도록 하는 기관으로 정의할 수 있다.[22]

최근에는 박물관에 오락적 개념을 포함하고 있다. 프랑스의 박물관법 1조는 '지식의 전파와 교육이 목적이다'로 되어 있다가 2000년대 들어와서 '박물관은 공공의 이익에 부합하는 재산으로 구성된 모든 연구 소장품을 공공의 오락과 교육, 지식전달을 위한 보존, 전시하는 곳'으로 정의한다.[23] 따라서 과거의 박물관과 달리 21세기에는 '지적 즐거움(Intelligent Entertainment)'을 체험하는 장소로 역할을 하고 있다. 이는 공공서비스가 확대된 기능으로 이해할 수 있다. 뉴욕의 MOMA(The Museum of Modern Art), 빌바오의 구겐하임(Guggenheim Museum Bilbao)에서 보듯이 미술관은 다른 작품을 전시하는 공간이 아닌 자체로서 하나의 예술품이 되고 있으며, 이를 통해 전시 작품과 함께 다양한 콘텐츠를 제공하면서 지적 즐거움을 총체적으로 구현하고 있다.[24]

20) 김영석, 영국 공공도서관의 운영 및 서비스에 관한 연구, 한국문헌정보학회지, Vol.43, No.2, 2009, pp.235-236

21) ICOM Statutes, 2007

22) Alexander Mary and Edward Porter Alexander, Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of Museums, Rowman & Littlefield, 2008, pp.7-8

23) 법제연구원, 박물관 및 미술관 진흥법: 하위법령 개정 방안 연구, 2015, p.38

24) Kotler, Neil G., Kotler, Philip, and Kotler, Wendy I.Museum Marketing and Strategy: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources. Jossey-Bass, 2008, pp.150-155

2-2-2. 미술관의 전시 기획 발전 및 구성 요소

전시는 목적과 의도를 가지고 있는 전시 기획자, 메시지를 전달하기 위한 방식으로 전시된 전시물 그리고 이를 기다리는 수용자 사이의 교류이며, 이러한 세 가지 요소의 만남이 전시를 만든다.[25] 따라서 전시는 특정한 목적을 가지고 보여주는 행위로 관람객에게 기획자가 의도한 영향을 미치는 것이며, 기술, 물리적 한계와 재정적 지원과 같은 현실적 어려움이 있지만, 전시는 직접적 커뮤니케이션이 일어나는 공간이라고 할 수 있다.[26]

따라서 전시는 기획자가 가지고 있는 가치관과 예술적 상상력, 작품에 대한 관점에 따라 걸리는 작품은 재창조된다. 기획자의 상상력과 관점은 단순한 아이디어를 의미하는 것이 아니기 때문에 전시는 작품의 나열이 아니라 새로운 맥락을 부여하는 것이다. 현대 미술에서 예술작품이 가지고 있는 아우라는 작품이 아닌 관람객들로 이동했다.[27] 이에 따라 과거보다 관람객이 원하고 소통하면서 관람객에게 자신이 제시하고자 하는 예술에 대한 인식을 제공해야 한다. 그렇기 때문에 전시는 예술 작품을 바탕으로 관람객과 의사소통을 하면서 새로운 창작을 하는 예술이라고 할 수 있다. 한편 전시의 핵심은 주제를 중심으로 새로운 개념을 창조하는 것이며, 전시 기획의 가장 중요한 과제는 개념을 제시하는 것이다. "미술관 전시 기획의 의미는 사람들이 예술 작품으로 구성된 과거, 현재, 미래 또는 상상의 세계로 들어가게 하는 하나의 실마리를 도출하는 데 있다"[28]고 할 수 있다. 이에 따라 각 미술관은 각기 다른 운영 방침과 예술적 목표를 가지게 되며, 자신들의 성격을 규정하는 전시 기획 방향을 구성하게 된다.

현대 미술관의 전시 기획은 예술 형식이 다양화되고, 관람객의 기대가 높아지면서 새로운 전환점을 맞이했다. 전통적인 미술관은 화이트큐브 방식을 통해 작품과 관람객 사이를 분리하면서 작품의 예술적 가치를 강조하였다. 하지만 현대 미술관의 전시

25) Merleau-Ponty, Claire., & Ezrati, Jean - Jacques. L'Exposition: Théorie et pratique. L'Harmattan, 2006, p.32

26) 마이클 벨처, 『박물관 전시의 기획과 디자인』, 예경, 2006. p.67

27) Bourriaud, Nicolas. Relational Aesthetics. Les presses du réel, 1998. p.74

28) Zhang Zikang. Luo Yi, 『Art Museum』, China Youth Publishing House, 2009, p.68

기획은 상호작용과 체험을 지향하는 전시 형태로 전환하고 있다. 기획자는 디지털을 구현할 수 있는 멀티미디어 설치와 VR과 AR 등의 기술을 활용하여 체험과 몰입형 전시를 조성하였다. 이를 통해 관람객을 전시에 능동적인 참여자로 끌어들여 전시 공간을 단순한 전시가 아닌 상호 작용의 플랫폼으로 구성하고 있다. 이러한 변화는 전시 내용에 반영되어, 기획자는 전시의 내러티브와 체험에 주목하면서 관람객에게 공감을 불러일으켜 전시에 참여하고 체험하는 공간을 구성한다. 이에 따라 현재 미술관 전시에서 관람객과의 소통이 가장 중요한 요소가 되었으며, 관람객과 작품이라는 구조에서 벗어나 인터랙티브한 관람객을 통해 감상과 창조가 함께 일어날 수 있게 하고 있다. 이러한 논의를 바탕으로 현대 미술관의 전시 구성 요소를 [표 3]과 같이 정리하였다.

[표 3] 현대미술관의 전시 구성 요소

분류	표현의 특성
공간 디자인	전시 공간의 레이아웃, 조명, 색상 및 재료 사용 등.
전시 기획 컨셉	전시 기획자는 예술 작품의 선택, 구성, 해석을 담당하며, 전시를 통해 특정한 메시지나 관점을 전달
예술 작품	전시의 기초를 이루며, 회화, 조각, 설치미술, 사진, 뉴미디어 아트 등 다양한 매체를 포함
기술 지원	현대 전시에서는 증강 현실(AR), 가상 현실(VR), 멀티미디어 전시 등 디지털 기술의 사용

2-2-3. 미술관의 전시 공간 특성

공간은 넓이, 거리, 위치를 의미하는 추상적인 개념으로 3차원의 비어 있는 상태로 존재한다. 공간은 용도와 의미가 부여하지 않은 상태로 넓이를 포함하고 있으며, 개방되어 있다는 특징을 가지고 있다. 그렇기 때문에 공간은 특정한 상황에서 특정한 목적을 위해 일부가 분리될 수 있다.[29)]

미술관 전시는 전시품을 매개로 하여 이루어지는 예술이며, 공간에 작품을 전시하는 순간 장소가 된다. 장소는 공간에 개인의 경험, 의미, 감정의 흐름이 더해진 공간이 된다. 그렇기 때문에 특정한 사람들에 의해 정서적 문화적 의미가 부여되면 장소가 된다. 즉 전시는 단순히 예술품을 전시하는 공간이 아니라 예술품을 매개로 서사가 구축되는 장소가 중첩된다. 따라서 전시 공간의 설계는 관람객의 감정과 정보 수용에 영향을 미치며, 관람객에게 작품의 의미를 해석하고 깊이 있는 체험을 제공한다.

미술관의 전시 공간은 크게 유형 공간과 무형 공간으로 구분할 수 있다. 유형 공간은 물리적으로 존재하는 실질적 공간이며, 관람객이 직접 경험하고 감각을 통해 체험할 수 있는 요소이다. 전시실의 배치, 동선 구조, 조명, 음향, 온도 등과 같은 환경이 포함되며, 관람객이 물리적으로 체험하는 공간이다. 유형 공간의 구성은 작품과 관람객 사이의 물리적 관계를 형성하면서 자연스럽게 작품에 참여하면서 공감이 일어나게 한다. 반면 무형 공간은 전시를 통해 관람객에게 전달되는 감정, 지식, 문화적 함의 등을 담은 상징적 · 심리적 공간이다. 무형 공간은 작품이 가지고 있는 내재적 의미를 관람객에게 전달하는 과정이며, 이 과정에서 관람객은 폭넓은 지적 · 정서적 경험을 더욱 깊게 체험하는 기회를 제공한다. 예를 들어 작품이 가지고 있는 배경, 맥락을 설명하는 텍스트, 인터랙티브 환경, 디지털 미디어 등을 통해 관람객이 작품의 의미를 이해하는 데 도움을 준다. 이러한 무형 공간은 유형 공간과 상호 작용을 하면서 관람객이 작품 속에서 개인적 내러티브를 구성하게 하면서 자신만의 해석과 감정을 끌어내는 요소가 된다.

따라서 미술관의 전시 공간은 관람객에게 물리적 환경과 상징적 경험을 함께 제공하는 다층적 · 위계적 구조로 구성된다. 두 공간은 유기적으로 결합하면서 관람객에게 예술 경험을 제공하면서 정서적 · 심리적 관계를 강화하면서 장소로 변모하게 된다.

[표 4] 현대미술관의 전시 공간 특성

분류	내용
조형성	미술관 전시 공간은 3차원 공간으로서 전시품의 물리적 전시를 강조하며, 조명, 배치, 동선 구조, 음향 등을 통해 전시 주제에 부합하는 환경을 조성
상호작용성	전시 공간의 설계는 관람 동선, 전시품 배치 방식, 공간의 개방성과 폐쇄성을 고려해야 하며, 관람객의 이동 동선에서 원활한 관람 경험을 제공하는 동시에, 관람객이 전시품과 상호작용할 수 있도록 유도
인지성	전시 디자인을 통해 조성된 공간은 지식과 문화를 전달하는 매개체로서 강력한 표현력과 감동을 지니며, 관람객에게 풍부한 정보를 전달하고 나아가 교육적 목표를 달성

29) Cheng Dajing, 『Architecture: Form, Space, and Order] (3rd edition)』, Tianjin University Press, 2008, p.414.

2-3. 공간분석 프레임워크

본 연구는 헤테로토피아의 구성 원리에 따라 전시 방식을 평가하여 현대 미술관의 전시기획을 탐구한다. 선행 연구를 바탕으로 전시 구성 요소인 공간 디자인, 전시 기획 개념, 예술 작품, 기술 지원을 정리하고 분석하며, 그 공간 특성이 조형성, 상호작용성, 인지성을 지니고 있음을 밝힌다. 이러한 요소와 특성에 기반하여 미술관 전시 공간의 관계 구조를 구성하고, 이를 통해 분석 모델의 틀을 구축하여 선택된 사례를 분석하는 것을 목적으로 한다.

[표 5] 사례분석 프레임워크

구분	전시 테마	
개요	주최	
	기간	
	장소	
	작품수	
전시공간 분석	현대미술관의 전시 구성 요소	
	요소	내용
	공간 디자인	
	전시 기획 개념	
	예술 작품	
	기술 지원	
	미술관의 전시 공간 특성	
	특성	내용
	조형성	
	상호작용성	
	인지성	
종합 분석		
이미지		

3. 사례연구

3-1. 사례 선택 개요 및 범위

본 연구는 2000년 이후 아시아 및 유럽과 미국에서 대표적인 현대 미술관을 연구 대상으로 선정하여, 이들이 전시 기획을 통해 어떻게 전시를 구성하면서 공간 특성을 보이는지 분석한다. 선정한 사례는 전 세계적으로 다양한 디지털 기술을 적용한 전시 공간을 대상으로 하였다. 헤테로토피아 구성 원리에 따른 공간 분석에서 새로운 감각 체험 제공, 공간의 중첩성, 조건의 개폐성 등은 현대의 발전한 기술을 바탕으로 관람객에게 제공할 수 있는 특성이라고 판단하였기 때문이다. 이러한 기준에 따라, 본 연구는 네 개의 전시 공간을 선정하여 분석하였으며, 관련 데이터를 바탕으로 종합적인 분석을 진행하였다.

[표 6] 사례 대상 선정

구분	전시 테마	미술관	기간
1	전자적 숲; 소진된 인간	국립현대미술관, 서울	2023.05.26 - 2024.02.25
2	INFINITY CHINA AEROSPACE	Today Art Museum, Beijing	2023.12.22 - 2024.05.05
3	Refik Anadol: Unsupervised	Museum of Modern Art (MoMA), New York	2022.11.19 - 2023.10.29
4	Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms	Tate Modern, London	2021.05.18 - 2024.04.28

3-2. 사례 연구 및 분석

3-2-1. 한국: 국립현대미술관 - “전자적 숲”

[표 7] 전자적 숲

구분	전자적 숲	
개요	주최	국립현대미술관
	기간	2023.05.26 - 2024.02.25
	장소	지하1층, MMCA 다원공간
	작품수	21점
전시공간 분석	현대미술관의 전시 구성 요소	
	요소	내용

	공간 디자인	공간 디자인은 시간의 흐름에 따라 4개의 주제로 구분되며, 전자명상, 음악과 쾌락, 노이즈 캔슬링, 웰빙 등 각 테마는 상호작용 경험을 제공. 전시장은 개방성과 분리를 결합하여 가상과 현실을 체험할 수 있도록 구성.
	전시 기획 개념	현대인이 일상의 삶 속에서 평온을 찾을 수 있는 방법 탐구. 큐레이터는 백남준의 예술적 이념을 참고하여, 인간과 기술, 내면 세계와 외부 세계의 관계를 반영하는 작품을 선정. 전시는 "전자 숲"을 통해 디지털 기술이 현대인의 심리에 미치는 영향을 상징적으로 표현하며, 사람들이 정신적 휴식과 건강한 삶을 추구함.
	예술 작품	1부. 백남준과 함께 (전자)명상하기 (2023년 5~7월) 2부. 자율-쾌락으로서 음악 그리고 플레이리스트 (2023년 6~8월) 3부. 노이즈 캔슬링과 앰비언트, 몸과 목소리 (2023년 9~11월) 4부. 탐닉의 시대, 웰빙을 숙고하기 (2023년 11월~2024년 2월)
	기술 지원	디지털 프로젝션, 인터랙티브 장치, 그리고 사운드 설치를 활용하여 다양한 분위기 조성.
	미술관의 전시 공간 특성	
	특성	내용
	조형성	조명을 활용한 개방적 배치로 몰입감을 조성하고자 하지만, 공간이 지나치게 넓어질 경우 주제의 일관성이 저하될 수 있음. 동적인 조명 변화는 시각적으로 피로를 유발할 수 있으며, 공간적 유도 장치의 부족은 관람 동선의 흐름에 부정적인 영향을 미칠 수 있음.
	상호작용성	전시 공간은 개방형 레이아웃을 채택하여 관람객들이 자유롭게 이동하며 몰입형 환경을 체험할 수 있도록 구성함. 내부는 동적 프로젝션 기술을 활용하여 벽과 바닥에 가상 숲을 시뮬레이션함으로써 공간감을 강화. 조명과 투사된 빛은 관람 분위기를 더욱 극대화하고자 하며, 바닥과 벽면에는 흡음 반사 소재를 사용하여 투영의 선명도를 보장하고, 관람객의 감각적 경험을 향상시키는 동시에 공간을 더욱 현실감 있게 만들어 자율적인 참여감과 상호작용 증대를 유도.
	인지성	다감각적 상호작용을 통해 기술과 자연이라는 주제를 전달함으로써 전시의 표현력과 교육성을 강화하고자 함. 지나친 감각적 자극은 정보 과부하를 유발할 수 있어, 일부 관람객의 이해 효과를 저해할 가능성이 있음.
종합 분석	전시는 국립현대미술관 주최로 2023년 5월 26일부터 2024년 2월 25일까지 진행. 전시는 21점의 작품을 통해 디지털 프로젝션, 인터랙티브 장치, 사운드 설치를 결합하여, 현대인이 가상 공간에서 평온을 찾는 과정을 네 가지 주제로 탐구. 공간 디자인과 기획 개념은 기술과 자연의 융합을 강조하고자 했으나, 지나치게 넓은 배치와 빈번한 조명 변화는 주제의 일관성에 다소 부정적인 영향을 미칠 수 있음. 전시는 관람객의 상호작용과 인지성을 강화했으나, 정보 과부하로 인해 일부 관람객의 이해도가 낮아질 우려가 있음.	
이미지	 **[그림 1] 백남준/블루 부처, 1992(1996), 혼합 매체, 259 x 155 x 205cm, 김수경 소장.**[30]	

본 전시는 디지털 매체와 플랫폼을 활용하여 일상 속에서 평온을 찾는 방식을 통해 새로운 감각과 체험을 제공하고 있다는 측면에서 형식의 다양성을 보여준다. 공간의 중첩성은 디지털 매체와 플랫폼을 활용하면서 고정되지 않는 이미지를 재현하고 있다. 이와 함께 관람객이 전시하는 공간에 개입할 수 있으며, 관람자와 인터랙티브를 통해 독창적인 경험을 제공하기 때문에 조건적 개폐성을 가지고 있다. 기존의 미술관의 공간에 디지털 공간을 하나로 융합하면서 가상 공간을 전시장에 구현하고 있다는 점에서도 조건의 개폐성의 특성을 보인다. 한편. 관람객이

30) 국립현대미술관, 전자적 숲; 소진된 인간[웹사이트]. (2024년 4월 21일)
URL: www.mmca.go.kr/exhibitions

전시와 상호작용을 하면서 관람자의 동작에 따라 가상 숲을 시뮬레이션 함으로써 새로운 예술 창조 가능성을 보여준다는 점은 보전의 가능성을 제시한다.

3-2-2. 중국: Today Art Museum - "INFINITY CHINA AEROSPACE"

[표 8] INFINITY CHINA AEROSPACE

구분	INFINITY CHINA AEROSPACE	
개요	주최	Today Works
	기간	2023.12.22 - 2024.05.05
	장소	Today Art Museum 1호관
	작품수	20여 개의 설치물
전시공간 분석	현대미술관의 전시 구성 요소	
	요소	내용
	공간 디자인	전시는 다차원 공간 디자인을 통해 우주 항공 장면을 재현하며, 홀로그램 프로젝션, 동적 조명 효과, 가상 현실(VR) 등의 기술을 활용하여 몰입감 있는 우주 탐험 경험을 창출. 전시장은 구역으로 구별하고 있으며 각 구역마다 서로 다른 항공 주제를 제시하며, 우주 발사에서 우주 탐사에 이르기까지 서사를 조명과 이미지 결합을 통해 관람객이 체험할 수 있게 구성.
	전시 기획 개념	전시는 "항공 탐사"를 주제로 하여 몰입형 관람을 통해 중국 항공 기술의 성과를 선보이고, 기술과 예술의 결합을 통해 관람객이 우주, 미래, 그리고 기술 혁신에 대해 사유할 수 있는 공간을 제공하고 있음. 큐레이터는 관람객이 디지털 형식의 인터랙티브 체험 공간을 통해 기술의 무한한 발전 가능성을 관람객이 체험하게 하고 있음.
	예술 작품	항공 우주 주제의 인터랙티브 설치물로 구성되며, 가상 현실, 디지털 프로젝션, 그리고 사운드 아트를 결합하여 관람객이 직접 우주 탐사 과정에 참여하고 지구에서 우주 여행을 체험 제공. 작품은 주로 홀로그램 프로젝션과 영상 기술을 통해 우주선, 우주 비행선, 위성 등 다양한 구성.
	기술 지원	VR, AR, 홀로그램 프로젝션 및 인터랙티브 설치물과 같은 첨단 기술을 활용하여 관람객과 작품 사이의 상호작용과 몰입감을 강화.
	미술관의 전시 공간 특성	
	특성	내용
	조형성	전시는 3층, 3000평방미터의 공간 레이아웃을 통해 중국식 미학과 현대 항공 우주 기술을 결합하여 고전과 미래 느낌이 동시에 드는 시각적 효과를 제공. 공간의 색상 체계와 구조 디자인은 중앙 미술원 교수 등 예술가들에 의해 세심하게 제작되어 전통과 현대의 융합을 충분히 나타남. 홀로그램 프로젝션, 조명, 영상 등의 수단을 통해 우주 경관을 조성. 다층 공간의 복잡한 레이아웃으로 인해 일부 지역은 다소 분산된 느낌을 줄 수 있으며 전체적인 연속성에 영향을 미치고 있음.
	상호작용성	전시는 여러 개의 디지털 몰입 공간과 VR 체험을 설정하여, 인터랙티브 아트와 설치 미술 등의 수단을 통해 관람객들이 모든 감각을 활용하여 우주 장면에 몰입할 수 있도록 유도. 특히 중국 항공 우주에 대한 독점 영상 자료와의 결합은 관람객의 참여감과 상호작용성을 더욱 강화하여, 우주 탐사의 감동적인 여정을 직접 체험할 수 있게 하며, 전시의 상호작용 깊이를 크게 향상.
	인지성	전시는 디지털 아트와 중국 전통 문화의 결합을 통해 항공 우주 기술과 중국 미학의 융합을 시도하고 있음. 영화 《유랑 지구(流浪地球, 2019)》의 특수 효과 팀과 항공 우주 영상 제작 팀이 참여하여, 시청각 효과 극대화하면서 관람객의 감각 경험과 감정적 공감을 이끌어 냄. 정보 과부하를 유발할 수 있어, 일부 관람객은 짧은 시간 내에 전시 내용을 받아들이기 어려울 수 있음.
종합 분석	첨단 기술과 예술 표현의 결합을 통해 매우 강렬한 시각적 충격과 상호작용을 느낄 수 있는 전시 공간을 구성. 전시는 홀로그램 투사와 VR 기술을 통해 우주와 항공 우주 장면을 재현하며, 기획 컨셉인 항공 우주 기술과 미래 탐사의 주제를 강화.	

	인터렉티브에 기반한 디자인은 관람객에게 우주 여행에 적극적으로 참여할 수 있게 하며 몰입감과 교육기능을 증진. 일부 전시는 반복되는 기술 사용으로 인해 관람객의 시각적 경험이 다소 단조롭게 느낄 수 있는 반면에, 방대한 정보량은 일부 관람객에게 과잉된 것으로 받아들여질 수 있음. 전반적으로 전시는 기술과 예술의 결합을 통해 항공 우주 기술의 힘과 미래 탐사의 무한한 가능성을 성공적으로 전달하고 있음.
이미지	 **[그림 2]《천궁의 경지》 관람객이 지구의 경이를 감상하다.[31)]**

본 전시는 AR과 디지털 미디어의 결합을 통해 관람객이 우주 탐험을 직접 체험할 수 있는 기회를 제공하고 있다는 점에서 형식의 다양성을 가진다. 또한 중국의 고대 철학에서 제시하는 우주에 대한 개념과 현대 우주 탐험 기술의 결합을 통해 중국 전통의 철학적 관점을 재해석하면서 관람객에게 새로운 문화적 사유 체계를 제시한다는 측면에서 문화의 가능성을 보여준다.

전시물은 AR, VR 등의 영상 전시물 위주로 배치되어 현실 위에 우주 공간을 보여주고 있어 공간의 중첩성을 띄고 있다. 전시장 내에 'Rocket Forest'와 같은 인터랙티브 설치물은 가상의 우주 공간을 체험할 수 있는 환경을 제시한다. 현실 공간 위에서 가상 공간으로 구현하면서 독특한 관람 방식을 제공하고 있기 때문에 조건적 개폐성을 가진다.

31) Xinhua, '无穹—中国航天沉 浸艺术展' 正式开展力图打造原创航天文化IP, Xinhua News, 2023.12.23. (2024.11.21.)
URL: www.news.cn/2023-12/23/c_1212319169.htm

3-2-3. 미국: The Museum of Modern Art - Refik Anadol: Unsupervised

[표 9] Refik Anadol: Unsupervised

구분	Refik Anadol: Unsupervised	
개요	주최	MoMA
	기간	2022.11.19 - 2023.10.29
	장소	MoMA, Floor 1, Garden Lobby
	작품수	AI 알고리즘을 기반으로 생성된 디지털 아트 작품
전시공간 분석	현대미술관의 전시 구성 요소	
	요소	내용
	공간 디자인	전시는 박물관의 로비 공간을 활용하여 대형 디지털 스크린을 통해 Refik Anadol가 인공지능 알고리즘으로 생성한 추상 디지털 예술을 전시. 전시실 디자인은 미래 느낌을 주며, 동적인 영상과 조명 효과를 결합하여 디지털 세계와 현실 세계 사이의 조응이 이루어진다. 전체 공간이 예술 작품으로 구성되면서 관람객에게 몰입감을 제공.
	전시 기획 개념	전시 컨셉은 AI가 예술 창작과 어떻게 융합되는지 탐구. 큐레이터는 Anadol의 작품을 통해 머신 러닝 기술이 MoMA의 풍부한 예술 컬렉션 데이터를 새로운 예술 형식으로 변환하는 방법을 제공. 전시는 전통적인 예술 창작 개념에 도전하며, 관람객이 예술과 기술, 데이터와 창의성 간의 관계에 대해 사유.
	예술 작품	작품은 AI 알고리즘을 이용해 MoMA의 예술 컬렉션 데이터를 분석하고, 생성 예술을 통해 끊임없이 변화하는 동적 이미지를 창조함으로써 인간과 기계 창작 간의 경계를 모호하게 구성. 각 작품은 MoMA의 소장품에 대한 새로운 해석과 함께 시각과 데이터의 결합을 통해 독특한 예술 표현 방식을 형성.
	기술 지원	전시의 기술 핵심은 AI와 머신러닝 알고리즘으로, 실시간 데이터 처리를 통해 동적 이미지를 생성하며, 최첨단 기술이 예술 창작에 어떻게 활용되는지를 보여줌.
	미술관의 전시 공간 특성	
	특성	내용

	조형성	전시는 초대형 디지털 스크린을 통해 AI가 생성한 동적 이미지를 전시하여 강렬한 시각적 충격을 주는 예술 공간을 형성. 디지털 예술의 흐름과 빛 그리고 그림자의 상호작용 효과를 통해 전시 공간에 생명력을 부여하며, 관람객은 마치 데이터 세계에 있는 듯한 경험. 하지만 이미지 기반의 작품 구성은 관람객에게 기존의 예술 작품의 물리적 질감을 느낄 수 없음.
	상호작용성	비록 전시 자체가 AI에 의해 자동 생성된 작품이지만, 관람객은 변화하는 이미지와 시각적 상호작용을 형성하면서 관람하는 동안 작품이 데이터 흐름에 따라 끊임없이 변화하는 것을 경험. 이에 따라 매번 새로운 관람을 경험하며 관람객의 참여가 이루어짐. 관람객이 작품의 내용에 직접 참여할 수 없지만, 전시 과정에서 끊임없이 변화하는 시각적 경험과 상호작용 유도.
	인지성	전시는 시각과 기술의 결합을 통해 예술과 데이터의 교차 지점을 보여줌. 예술 창작 도구로서 기술이 가진 표현력을 보여준다. AI가 생성한 작품은 예술의 무작위성과 창의성을 드러낼 뿐만 아니라, 관람객에게 현대 예술에서 데이터의 역할을 사유. 하지만 데이터와 기술에 과도하게 의존할 경우 작품의 문화적 배경이나 인문적 감정을 나타내는데 실패할 수 있음.
종합 분석	전시는 AI와 머신러닝 기술을 통해 MoMA의 예술 소장품을 데이터로 변환하여 영상 작품으로 전환하면서 기술과 예술의 교차점을 탐구한다. 전시 공간은 디지털 스크린과 빛, 그리고 그림자 디자인을 활용하여 몰입감 있는 시각 경험을 제공. 데이터와 기술에 대한 의존도가 높아 일부 관람객은 지나치게 추상적이라고 인식할 수 있으며, 작품과 감정적 공감을 이끌어내지 못할 수 있음. 종합적으로 볼 때, 전시는 예술 창작에서 디지털 기술의 무한한 가능성을 보여주며, 미래 지향적인 예술 경험을 제공.	

32) The Museum of Modern Art, Refik Anadol : Unsupervised, (2024년11월21일)
URL: www.moma.org/calendar/exhibitions/5535

이미지	 **[그림 3] Refik Anadol. Unsupervised: Machine Hallucinations MoMA (2022), Museum of Modern Art, New York[32)]**

본 전시는 AI를 통해 MoMA의 방대한 예술 작품 데이터를 실시간으로 재해석하면서 끊임없이 변화하는 디지털 아트를 구현하였다. 이는 새로운 감각과 체험을 제공한다는 점에서 형식의 다양성을 보여준다. 또한 과거의 예술 작품을 새롭게 재해석하면서 서사 체계를 제시하면서 새로운 문화적 가능성을 탐구하고 있다.

본 연구는 헤테로토피아의 이질성을 구현한 대표적인 사례로 볼 수 있다. 관람객은 현실과 가상의 경계를 넘나드는 경험을 통해 일상의 틀을 벗어나 새로운 시공간을 탐험한다. 이 전시는 과거의 예술 작품과 현대적 디지털 기술을 결합하여 시간성을 병치하고, 관람객에게 연속적이지 않은 단절된 시간의 흐름을 체험하게 한다. 이는 푸코가 언급한 헤테로토피아적 공간의 시간적 중첩성을 반영한 전시 기획의 사례로 볼 수 있다.

또한 MoMA의 로비 공간에 디지털 아트를 투사하는 방식으로 현실공간 위에 가상공간을 창출하면서 현실 공간과 가상 공간이 중첩되는 공간의 중첩성을 재현한다. 과거의 작품을 새롭게 재해석하여 계보학적 분석을 제시하면서 시간의 분할성을 보여주며, 관람객의 움직임, 소리, 주변 환경 등에 따라 변화하는 형태를 통해 전시 공간이 열리면서도 닫혀 있는 조건적 개폐성을 가지고 있다.

3-2-4. 영국: Tate Modern - Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms

[표 10] Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms

구분	Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms	
개요	주최	Tate Modern
	기간	2021.05.18 - 2024.04.28
	장소	Level 4 of the Blavatnik Building
	작품수	고야마 미요시가 창작한 두 점의 설치 작품과 일부 사진 및 동영상
전시공간 분석	현대미술관의 전시 구성 요소	
	요소	내용
	공간 디자인	전시 공간 디자인은 거울, 빛과 그림자, 반복되는 시각적 요소를 통해 끝없이 확장되는 느낌을 창출한다. 관람객이 "거울의 방"에 들어설 때, 무한히 반사되는 이미지를 둘러싸이며 무한한 공간을 떠돌고 있는 착각을 일으킴. 전시는 좁은 공간과 정교하게 배치된 조명을 활용하여 경계가 없는 예술 세계를 조성하고, 관람객을 시각적 환상 속에 몰입하게 유도.
	전시 기획 개념	전시의 핵심 개념은 야요이 구사마의 상징적인 거울 방을 통해 "무한"이라는 개념을 탐구하며, 개인의 존재, 우주 및 영원에 대한 그녀의 사유를 반영하는 것. 전시는 관람객이 이러한 거울 방에서 개인과 무한한 공간 사이의 긴장을 경험하도록 유도하며, 몰입형 경험을 통해 내면의 평화와 무한함을 느끼도록 독려.
	예술 작품	주요 전시는 야요이 구사마의 두 가지 유명 작품인 “Infinity Mirrored Room - Filled with the Brilliance of Life”와 “Chandelier of Grief”. 각 설치 작품은 조명과 거울을 통해 무한 공간의 환상을 창조하며, 반복되는 빛과 물체를 결합하여 구사마가 우주와 무한에 대한 사유를 재현.
	기술 지원	전시는 정밀한 거울 설치, 조명 배치 및 시각 효과 디자인에 의존하여 몰입감 있는 무한 공간 경험을 성공적으로 창출하며, 작품의 시각적 확장성과 공간 환상을 강화.
	미술관의 전시 공간 특성	
	특성	내용
	조형성	전시 공간은 거울과 조명의 결합을 통해 강렬한 시각적 충격과 무한히 확장되는 환상 구성. 관람객이 "거울 방"에 들어가면 마치 끝없이 펼쳐진 우주 공간에 있는 듯한 느낌을 주어 작품의 시각적 감동을 극대화. 공간이 좁고 거울 반사가 일부 관람객에게 혼란과 불편함을 줄 수 있다.
	상호작용성	전시는 관람객의 신체가 공간에 들어가고 이동함으로써 상호작용을 창출. 관람객의 이동에 따라 거울에 반사되는 이미지를 변화시켜 다양한 공간을 환상으로 채우면서 인터랙티브한 구성을 나타냄. 관람객이 작품 내용에 영향을 미치지 않지만, 참여를 통해 독특한 시각적 경험을 결정하면서 작품과 공간 상이의 인터렉티브가 일어나게 유도.
	인지성	작품은 시각적 환상과 공간 인식을 통해 존재와 우주의 무한성에 대한 사유를 전달. 거울의 사용과 조명의 배치는 관람객이 몰입형 경험 속에서 무한과 자아의 상호작용을 느낄 수 있도록 하지만, 전시 시간과 관람객 수에 대한 제한이 있기 때문에 일부 관람객에 한해 경험을 제공한다는 한계.
종합 분석	전시는 거울과 조명을 활용하여 무한 공간의 환상을 성공적으로 만들어 내어 강렬한 조형성과 몰입감을 전달. 전시 디자인은 관람객과 공간 사이의 상호작용을 형성하며, 관람객의 모든 움직임이 서로 다른 효과를 생성하며 주체와 무한한 공간 간의 긴장감을 조성. 좁은 거울 방과 시각적 환상은 일부 관람객에게 불편함을 유발할 수 있으며, 전시 체험 시간이 제한되어 있는 등 여러 제약이 있다. 전시는 예술과 공간의 결합을 통해 우주, 영원, 존재에 대한 독특한 성찰을 제공.	
이미지		

[그림 4] Yayoi Kusama, Infinity Mirrored Room - Filled with the Brilliance of Life

	2011/2017 Tate Presented by the artist, Ota Fine Arts and Victoria Miro 2015, accessioned 2019 © YAYOI KUSAMA[33)]

본 전시는 거울과 조명을 활용하여 무한한 공간을 창출하며 다양한 감각과 체험을 통해 관람객에게 새로운 형식과 경험을 제공한다는 점에서 형식의 다양성을 보여준다. 거울 통해 반사 효과가 이루어지며 현실 공간에서 또 다른 가상 공간이 생성되기 때문에 공간의 중첩성을 보여준다. 이는 불가능한 복수의 공간이 서로 겹치면서 하나의 장소 위에 구현되고 있다는 점에서 특징적으로 나타난다.

특히 전시는 제한된 시간 동안 방에 머물면서 외부의 시간과 단절시키면서 관람객에게 분절적 시간 경험을 제공한다는 점에서 시간의 분할성을 가진다. 그리고 현실 공간에 거울과 조명을 통해 새로운 의미를 부여하면서 관람객과 인터랙티브를 통해 무한한 공간을 생성하면서 실제 공간과 다른 방식을 경험하게 한다는 점에서 보정의 가능성을 보인다.

3-3. 소결

푸코의 '헤테로토피아' 개념과 구성원리를 기반으로 한국, 중국, 미국, 영국 4개 미술관의 전시 사례를 분석하였다. 그 결과 4개 미술관 전시는 미술관의 공간 위에 맥락을 부여하면서 이질적 장소가 되었다는 것을 알 수 있었다.

[표 11] 헤테로토피아 구성 원리에 따른 미술관 종합분석

구분	분석 요소					
	형식의 다양성	문화의 가능성	공간의 중첩성	시간의 분할성	조건의 개폐성	보정의 가능성
1	●		●		●	●
2	●	●	●		●	
3	●	●	●	●	●	
4	●		●	●		●

33) Tate Modern, (n.d.).Yayoi Kusama: Infinity mirror rooms, (2024년11월21일)
URL: www.tate.org.uk/

첫째, 한국 서울 국립 현대 미술관의 〈전자적 숲〉 전시는 디지털 기술과 자연 주제를 결합하여 현대인이 어떻게 가상 공간을 통해 내면의 평화를 조절하는지를 보여준다. 관람객은 여기서 기술이 자연을 어떻게 모사하는지를 느낄 수 있을 뿐만 아니라, 자아와 환경 간의 관계를 사고함으로써 이질적 공간의 다층적 상호작용과 일상의 삶에 대해 성찰할 수 있는 공간을 제공한다. 디지털을 통해 구현된 자연은 물리적 자연을 제구성하며, 새로운 경험을 제공한다.

둘째, 중국 베이징의 Today Art Museum의 〈INFINITY CHINA AEROSPACE〉는 중국의 전통 우주관과 현대 우주 기술의 결합을 통해 관람객이 경험할 수 있는 몰입형 공간을 제공하고 있다. 이 전시는 VR과 홀로그램 등 기술적 수단을 통해 관람객에게 전통과 미래 공간을 제공하면서 일상에서 벗어날 수 있는 기회를 제공한다. 이를 통해 이질적 공간이 현실로 확장되면서 초월적 경험을 제공한다.

셋째, 미국 뉴욕 현대 미술관의 〈Refik Anadol: Unsupervised〉 전시는 AI 기술을 이용하여 끊임없이 변화하는 동영상을 통해 디지털 데이터의 예술적 구현 가능성을 보여준다. 이 전시는 머신러닝 기술을 활용하여, MoMA의 예술 컬렉션 데이터를 예술 작품으로 전환하면서 기존의 예술 작품이 다시 생성될 수 있는 실험을 한다. 이를 통해 기존 미술 작품과 다른 이질적 경험을 제공하면서 관람객이 전통 미술과 현대 미술이 연결되는 가능성을 체험하는 공간을 구축한다. 나아가 이를 통해 새로운 예술 가능성을 탐구한다.

마지막으로, 영국 런던 테이트 모던 미술관의 〈Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms〉 전시는 거울과 조명의 반사를 통해 무한하게 확장되는 공간을 창조하고, 관람객이 주체와 공간 사이의 긴장감을 형성하면서 '무한'한 공간에 대한 개념을 사유하게 한다. 이 과정에서 관람객은 시간과 공간을 초월하면서 확장되는 공간 속 존재를 사유하는 기회를 가진다.

본 연구에서 이루어진 4개의 미술관의 전시는 공간 디자인과 디지털 미디어 기술을 활용하여 다양한 형식, 새로운 문화적 체험을 제공하고 있다. 또한 현실 공간 위에 이미지를 중첩시키면서 공간 위에 장소를 구현하고 있었다. 하지만 〈전자적 숲〉에서 이루어진 일부 참여형 인터랙티브 공간을 제외하고는 직접적인 관람객 참여형 인터랙티브 공간 구성이 이루어지지 않고 있다는 점에서 아쉬움이 있다. 〈Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms〉와 같이 시간의 분할성을

활용하여 작품에 영향을 미치는 방식도 가능하지만 직접적인 참여를 통해 관람객이 가지고 있는 아이디어를 구현할 수 있는 전시 기획의 필요성을 보여준다. 그럼에도 불구하고 물리적 미술관에 디지털 기술을 활용하여 맥락을 부여하여 일상에서 벗어난 '헤테로토피아' 공간을 구성하고 있다고 평가할 수 있다.

4. 결론

본 연구는 푸코의 '헤테로토피아' 개념을 미술관 전시에 적용하여, 미술관이 단순히 예술 작품을 감상하는 공간에 그치지 않고, 관람자에게 사회적 담론을 경험하고 비판적 사고를 자극할 수 있는 다층적 공간으로 기능할 수 있다는 것을 제시하고 있다. 이를 통해 미술관이 단순한 전시 기능을 넘어 관람객이 일상에서 벗어나 비일상을 체험하면서 새로운 사유를 통해 창의적 공간으로 기능할 수 있는지를 탐구하는 것을 목적으로 진행되었다. 특히, 시간적 이질성과 공간적 중첩이라는 헤테로토피아적 특성을 활용한 전시는 전시 설계에서 관람자 경험을 다각화하여 공간과 관람자 간의 상호작용을 강화하는 데 기여할 수 있다. 이와 같은 관점은 단순한 미적 감상에 그치지 않고, 관람자가 적극적으로 참여하고 성찰할 수 있는 전시 경험을 제공하고 있다.

한국의 국립현대미술관의 〈전자적 숲〉, 중국 베이징의 Today Art Museum의 〈INFINITY CHINA AEROSPACE〉, 뉴욕 MoMA의 〈Refik Anadol: Unsupervised〉, 런던 Tate Modern의 〈Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms〉 등 4개의 기획 전시를 분석하였다. 디지털 기술 기반의 새로운 체험을 관람객에게 제공하는 전시회를 통해 미술관이 공간에 맥락을 부여하며 장소로 전환되며, 새로운 공간으로 의미를 가지는지 파악하였다. 이를 위해 4개의 전시회를 푸코가 제시한 헤테로토피아 6가지 구성원리를 기반으로 분석하였다.

국립현대미술관의 〈전자적 숲; 소진된 인간〉은 디지털 매체와 플랫폼을 활용하여, 현대인이 일상 속에서 마음의 평온을 찾기 위해 시도하는 다양한 방식들을 탐구하였다. 전시는 시간의 흐름에 따라 네 가지 주제로 구성되었으며, 관람객이 디지털 기술을 통해 몰입형 명상과 상호작용을 경험하도록 설계되었다. 특히, 전시는 형식의 다양성, 공간의 중첩성, 그리고 조건적 개폐성을 통해 관람객과 상호작용하면서 심리적 안정과 웰빙을 탐구하였다고 평가할 수 있다.

베이징의 Today Art Museum의 〈INFINITY CHINA AEROSPACE〉는 중국 전통의 우주관과 현대 과학 발전을 통해 이룩한 중국의 항공 우주 기술을 기반으로 관람객이 가상현실(VR)과 증강현실(AR) 기술을 통해 우주를 체험하도록 설계하였다. 특히 중국 최초의 SF 재난 블록버스터인 《유랑 지구(流浪地球)》 기술진과 공동 작업을 통해 체험의 현실성을 높였다. 이를 통해 전시는 공간의 중첩성과 형식의 다양성을 실현하였으며, 관람객이 과거와 현재를 아우르는 서사 속에서 기술 혁신과 문화적 가치를 성찰할 수 있도록 유도하고 있다고 할 수 있다.

뉴욕 MoMA의 〈Refik Anadol: Unsupervised〉는 AI를 활용하여 MoMA의 예술 작품 데이터를 실시간으로 재해석하고, 이를 끊임없이 변화시키면서 전시하는 디지털 아트이다. 이는 전통적인 전시와 달리 고정되지 않고 변화하는 전시 형식으로, 공간의 중첩성과 시간의 분할성을 구현하며, 관람객에게 새로운 감각적 경험과 기술 미학을 제공하였다.

런던의 Tate Modern의 〈Yayoi Kusama: Infinity Mirror Rooms〉는 거울과 조명을 활용한 반복적 반사 효과를 통해 무한 공간을 시각적으로 구현하였다. 관람객은 공간과 상호작용하며 무한한 공간을 통해 비일상적 경험을 제공한다. 관람객은 비일상적 시공간을 체험하면서 전통적인 시공간과의 단절을 통해 새로운 시각을 가지게 한다. 형식의 다양성, 공간의 중첩성, 그리고 보정의 가능성이 돋보이는 사례라고 평가할 수 있다.

본 연구는 사례 분석을 통해 현대 미술관의 전시 기획은 디지털 기술과 상호작용적 요소를 활용하여 전통적인 '화이트 큐브' 전시 형태를 극복하고 있다는 점을 확인하였다. 이러한 전시는 관람객에게 몰입형 경험을 제공하며, 예술적·교육적 가치를 확장하고, 현실과 가상, 개인과 사회의 관계를 재해석할 기회를 제공한다고 평가할 수 있다. 미술관은 헤테로토피아적 공간으로서 관람객이 자신의 일상을 넘어선 새로운 감각과 내러티브를 구축할 수 있는 환경을 제공하며, 이는 현대 미술관이 단순한 예술의 전시 공간을 넘어 사회적·문화적 변화를 선도하는 플랫폼으로 진화하고 있음을 보여준다.

본 연구는 푸코의 헤테로토피아 개념을 기반으로 현

대 미술관의 전시를 분석하고자 하였으나, 푸코가 제시한 헤테로토피아의 6가지 속성을 바탕으로 현대 전시 공간에 대해 분석한 선행 연구가 거의 없는 상황에서 이루어지다 보니 자의적인 기준을 제시하고 있다는 한계를 가지고 있다. 향후 헤테로토피아의 6가지 속성을 바탕으로 전시 설계 요소를 구체화할 수 있는 이론적 논의와 실증적 사례 연구가 필요하며, 본 연구는 이를 위한 기초적 방향에 대한 제시로 평가할 수 있다.

또한 본 연구는 특정 사례에 한정되어 있으므로, 더 다양한 지역과 문화적 맥락에서의 사례를 포함한 후속 연구가 필요하다. 향후에 헤테로토피아적 전시 기획이 관람객의 참여도와 몰입감을 어떻게 변화시키는지 심층적으로 분석함으로써, 현대 미술관 전시 기획의 미래 방향성을 제시할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 데이비드 하비, 희망의 공간, 최병두, 이상율, 박규택, 이보영 역, 한울, 2001.
2. 마이클 벨처, 박물관 전시의 기획과 디자인, 신지은, 박윤옥 역, 예경, 2006.
3. 미셸 푸코, 헤테로토피아, 이상길 역, 문학과지성사, 2014
4. 에드워드 S. 케이시, 『장소의 운명』, 박성관 역, 에코리브르, 2016
5, 이-푸 투안. 공간과 장소. 윤영호, 김미선 역, 사이, 2020
6. Alexander Mary, and Edward Porter Alexander. Museums in Motion: An Introduction to the History and Functions of Museums. Rowman & Littlefield, 2008.
7. Bourriaud Nicolas. Relational Aesthetics. Les presses du réel, 1998.
8. Foucault Michel. “Of Other Spaces, Heterotopias.” Translated from Architecture, Mouvement, Continuité no.5, 1984.
9. Kotler, Neil G., Kotler, Philip, and Kotler, Wendy I. Museum Marketing and Strategy: Designing Missions, Building Audiences, Generating Revenue and Resources. Jossey-Bass, 2008.
10. Merleau-Ponty, Claire., & Ezrati, Jean - Jacques. L'Exposition: Théorie et pratique. L'Harmattan, 2006.
11. 강양양 & 박용진. 이수지의 〈이렇게 멋진 날〉 속 비일상적 공간 표현에 관한 연구: 앙리 르페브르의 비일상적 공간 이론을 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 제23권 6호, 2023
12. 김영석. 영국 공공도서관의 운영 및 서비스에 관한 연구. 한국문헌정보학회지, 제43권 2호, 2009
13. 나애리. 유럽 박물관의 역사. 유럽문화예술학논집, 제11권 2호, 2020
14. 류호열 & 공현진. 헤테로토피아적 전시공간 연구: 더 텍사스 프로젝트를 중심으로. 기초조형학연구, 제17권 5호, 2016
15. 박기순. 푸코의 헤테로토피아 개념: 문학적 기원에 기초한 미학적 해석. 미학, 제83권 1호, 2017
16. 최유리 & 공순구. 「전시공간에서 나타나는 헤테로토피아(Heterotopia) 특성 및 공간 개념 분석에 관한 연구」. 한국실내디자인학회 학술대회논문집, 제20권 1호, 2018
17. Cheng Dajing, [Architecture: Form, Space, and Order] (3rd edition), Tianjin University Press, 2008
18. Zhang Zikang.Luo Yi, [Art Museum], China Youth Publishing House, 2009
19. 법제연구원. 『「박물관 및 미술관 진흥법」하위법령 개정 방안 연구』. 2015
20. ICOM Statutes, 2007
21. www.mmca.go.kr
22. www.tate.org.uk
23. www.moma.org
24. www.news.cn