

시물라크르 시대의 디지털 미디어 전시 특성 연구

A study on the characteristics of digital media exhibitions in the era of Simulacre

천한영¹, 김연희^{2*}

Han-young Chon¹, Yeun-Hee Kim^{2*}

요 약

현대 미디어 기술의 발전은 박물관 전시에 큰 영향력을 발휘하고 있다. 오늘날의 미디어 전시는 디지털 기술을 활용해 현실에 없는 가상을 보여주며, 관람자들에게 쌍방향의 상호소통을 유도하고 작품의 메시지를 전달한다. 디지털 미디어 전시는 새로운 매체가 기반이 된 특수한 영상으로 실물이 아닌 기술을 이용한 가상 즉, 복제를 거친 허구성을 보여준다. 본 연구의 목적은 디지털 미디어 전시를 연구하기 위해 보드리야라의 시물라크르 이론을 고찰하고, 이를 기반으로 디지털 미디어 전시사례를 분석하는 것이다. 이에 본 연구는 첫째, 시물라크르와 디지털 미디어의 개념과 연계성을 고찰하고자 한다. 둘째, 디지털 미디어 전시와 시물라크르의 관계를 ‘아우라의 초월’, ‘비실재의 현존성’, ‘환영의 상호작용’, ‘허구의 몰입’의 관점에서 살펴보고자 한다. 셋째, 국내의 국립고궁박물관과 아르떼뮤지엄, 아이뮤지엄의 전시사례를 통해 전시구성의 표현 특성을 이해하고 디지털 미디어 전시에 적용된 시물라크르적 요소를 도출한다.

핵심어 : 디지털 미디어, 시물라크르, 시물라시옹, 전시, 박물관, 대중문화

Abstract

Contemporary development of media technology give effects to museum exhibition. Today's media exhibitions use digital media to show virtualities that do not exist in reality, induce interactive communication to viewers, and deliver messages from the work. The digital media exhibition is a special image based on a new medium and shows virtual, that is, a fiction that has undergone replication using technology, not real. This is a simulated art representing repetitive reproduction and original reproduction. Therefore, this study first attempts to examine the connection between the concepts of simulacre and digital media. Second, we would like to examine the relationship between digital media exhibitions and simulacre from the perspective of 'Aura's Transcendence', 'Existence of Non-realism', 'Interaction of Welcoming', and 'Fictionary Immersion'. Third, through exhibition cases of the National Palace Museum, Arte Museum, and I Museum in Korea, we understand the expressive characteristics of the exhibition composition and derive simulacre elements applied to digital media exhibitions.

Keyword : Digital Media, Simulacre, Simulation, Exhibition, Museum, Popular culture

1 Department of Art & Museum, Kookmin University, Seoul, Korea [Graduate Student]
e-mail: cjs99@naver.com

2 Department of Arts & Museum, Kookmin University, Seoul, Korea [Professor]
e-mail: tofree1@kookmin.ac.kr (Corresponding author)

Received(April 30, 2022), Review Result(1st: May 15, 2022), Accepted(June 10, 2022), Published(June 30, 2022)



© 2022 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

오늘날 디지털 매체의 급격한 발전은 대중매체의 기술발전 뿐만 아니라 박물관 전시 매체의 변화에 많은 영향을 미치고 있다. 이러한 환경의 변화에 부응하여 박물관의 전시에 있어서도 일방적 전달식 체제에서 벗어나 적극적으로 디지털 미디어 매체를 활용하고 있다. 즉 관람객에게 체험 위주의 전시매체를 지향하고 관람객의 이해를 보다 효과적으로 돕는 방법을 모색하는데 노력을 기울이고 있다. 이와 같이 박물관 전시에 활용되고 있는 디지털 미디어 매체는 현재 그 형태가 무한히 확장되고 앞으로도 더 많은 발전과 활용의 가능성이 열려 있다. 이러한 디지털 미디어는 다른 장르에 비해 과학기술의 진보를 가장 빠르게 반영하고, 그 기술력이 곧바로 표현수단으로 직결되는 적극적 전시 매체이자, 현대 박물관 전시의 역사를 갱신해나가는 장르이다.

디지털 미디어 전시는 특수성을 가진 반복되는 복제를 선보이며, 지속적으로 변화하고 문화적 배경과 기술이 융합되어 새로운 영역으로 자리매김하고 있다. 관람자들은 독특함과 새로움을 접하고 익숙한 가상 즉 디지털화된 복제된 허구성을 경험할 수 있다. 현실에 존재하지 않는 가상을 보여주는 디지털 미디어 전시는 관람자들의 흥미 및 참여를 유도하고 공간의 변화를 경험하게 한다. 디지털 화면으로 보여지는 디지털 미디어 전시를 통해 관람자들을 작품과 상호작용할 수 있다. 이와같은 특징을 가진 디지털 미디어 전시는 관람자들의 감각을 자극하고, 체험 위주의 전시로 다수 나타나고 있다. 디지털 미디어 전시는 원본보다 더 원본 같은 가상을 보여주는 시뮬라크르화 된 전시 매체라 할 수 있다.

이에 본 연구자는 시뮬라크르 특성이 반영된 디지털 미디어 전시의 매체적 표현 특성을 살펴보고자 한다. 시뮬라크르와 디지털 미디어 전시의 관계를 바탕으로 시뮬라크르를 반영한 디지털 미디어 전시만의 특성을 도출하여 이를 바탕으로 국내 전시에서 디지털 미디어가 매체적 특성을 어떻게 구현하였는지 2021년 3개의 국내 전시, 즉 ‘안녕 모란’(서울, 국립 고궁 박물관), ‘Waterfall’(여수, 아르떼 뮤지엄), ‘The Forest’(여수, 아이 뮤지엄)의 사례 연구를 통해 분석하고자 한다. 시대의 변화 속에서 박물관의 전시 매체로서 중요한 역할을 담당하고 있는 디지털 미디어에 대한 분석을 통해 앞으로 더욱 발전된 형태의 전시 매체로 활용될 수 있는 방안을 제시해 보고자 한다.

2. 이론적 고찰

2.1 시뮬라크르의 개념 및 특성

시뮬라크르(simulacre)는 가상, 거짓 그림 등의 뜻을 의미하는 라틴어 시뮬라크룸(simulacrum)에서

유래한 말로 흉내, 시늉, 모의 등의 뜻을 지닌 말이다 [1]. 이를 통해 사물이 지니고 있는 이미지가 중요한 것이지 사물 자체의 기능이 중요한 것이 아닌 기호와 이미지에 의해 통제되고 조작되고 있는 현대사회의 미디어화 된 현실을 드러낸 것이다. 이는 시뮬라시옹의 시대에 살고 있는 것인데, 시뮬라시옹(simulations)이란 시뮬라크르(simulacre)의 동사적 의미로 원본도 사실성도 없는 실재(實在), 즉 파생실재를 모델들을 가지고 산출하는 작업 [2]이며 본질적 실체로서의 지시대상이 없는 단지 기호체계 속에서 인위적으로 부활됨으로 강화되는 것이다. 이 이론의 핵심개념인 ‘시뮬라크르’는 실재하지 않는 어떤 존재의 대상을 존재하는 것처럼 만든 인공물로 복제에 복제를 통해 원본을 넘어선 복제를 가리킨다 [3]. 시뮬라크르의 개념은 플라톤에서 시작되었으나 현대 철학자들 중 대표적인 장 보드리야르와 질 들뢰즈의 이론을 바탕으로 살펴보고자 한다.

장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929~2007)는 대중문화와 미디어 그리고 소비사회에 관한 이론으로 유명한 철학자로 소비사회와 시각문화에 대해 비판적인 주장을 펼치고 있다. 그는 미디어가 인간의 감각을 확장한다고 주장하며 미디어가 결국은 인간의 환경이라고 결론내리는 마셜 맥루언(Marshall McLuhan, 1911~1980)의 견해 [4]를 따른다. 이어서 대중 매체, 즉 미디어가 사람들의 일상을 지배한다고 여겼다. ‘시뮬라크르 하기’를 ‘시뮬라시옹’이라는 동사로 정의하면서, 이는 시뮬라크르의 과정으로 적극적인 입장을 펼친다. 그는 현대의 시기를 ‘시뮬라크르와 시뮬라시옹의 시대’라고 주장하였다 [5]. 그는 시뮬라시옹 이론을 통해 “실재가 이미지와 기호의 안개 속으로 사라진다”라는 명제로 대중매체 시대에 현실의 세계가 소멸된다는 것을 함축적으로 표현하고 있다.

질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)는 플라톤의 이상 세계인 이데아를 인정하지 않기 때문에 원본과 시뮬라크르의 대조를 무의미하다고 본다 [6]. 그는 시뮬라크르를 그 자체로 독자적인 가치를 지니고 있고, 그리하여 이는 어떠한 기준에 의해서도 평가될 수 없다고 말한다. 그는 시뮬라크르를 순간적으로 생성되었다가 사라지는 자기동일성이 없는 복제를 가리키는 철학적 개념으로 새롭게 정립하였다. 또한 시뮬라크르는 원본과 같거나 닮아지려는 것이 아니라, 원본을 뛰어넘어 새로운 자신만의 공간을 창조해가는 자기정체성을 가지고 있다. 즉, 실체보다 더 실제적인 고유한 가치를 가지는 개념이다. 원본이 없는 시뮬라크르의 이미지는 그 자체로서 현실을 대변하고 현실은 이 이미지에 의해 지배받게 되므로 오히려 실체보다 더 실제같이 현실적인 것이다.

이에 장 보드리야르와 질 들뢰즈의 이론을 바탕으로 시뮬라크르의 특성을 [표 1]과 같이 ‘복제의 발견’, ‘경계의 소멸’, ‘낮선 가상의 반복’이라는 3가지 요소로 도출하였다.

[표 1] 시뮬라크르의 특징

[Table 1] Characteristics of Simulacre.

장 보드리야르 + 질 들뢰즈	복제의 발견
	경계의 소멸
	낮선 가상의 반복

2.2 디지털 미디어의 개념

‘디지털 미디어’ (digital media)라는 용어는 뉴미디어를 포괄적으로 지칭하는 용어로, 디지털과 기존 미디어가 결합한 형식으로써, 아날로그 정보를 재부호화과정을 거친 소리나 빛을 물리적으로 부호화한 것에 기반한 미디어다 [7]. 그리고 미디어의 발전에 따른 사회, 문화의 발전이 가속화됨에 따라 사회구조 및 사람들 사이의 관계는 더욱 복잡해졌다. 디지털 기술을 매개로 통합되는 새로운 미디어 환경의 또 다른 중요한 점은 그것이 ‘경험적인 소통의 시대’로의 전환을 의미한다는 점이다. 미디어 이론가 맥루언이 “미디어는 메시지다” [8]라고 주장한 바와 같이 미디어는 그 자체로 사회적 변동을 일으키는 영향력이 엄청나다. 이러한 시각적 매체를 통하여 소통함으로써 디지털 미디어는 인간과 쌍방향 커뮤니케이션을 가능하게 한다. 따라서 디지털 미디어는 다양한 정보 매체를 통합해 놓은 복합 멀티미디어임과 동시에 네트워크 기술을 통해 인간의 상호 소통 체계를 구축하여 새로운 미디어 환경을 제공하는 것으로 정의할 수 있다 [9].

디지털 미디어의 등장으로 예술 영역에서 디지털 미디어는 기존 미디어가 보여지는 것과는 다른 양상으로 표현되고 기획된다. 다른 매체와의 큰 차이를 가진 특징으로 ‘상호작용성(interactivity)’이 있는데, 상호작용성은 관람자와 작품이 디지털 기술을 매체로 연결되어 상호 교류하는 것이다. 따라서 관람자들은 새로운 감상법으로 다양한 예술을 경험할 수 있고 직접적으로 체험할 수 있다. 이에 본 연구자는 새로운 예술적 특징을 가지는 디지털 미디어의 특성을 ‘가상의 연장선’, ‘매체의 연결’, ‘감각의 혼합’이라는 3가지의 요소 [표 2]로 정리하였다.

[표 2] 디지털 미디어의 특성

[Table 2] Characteristics of digital media

디지털미디어 특성	가상의 연장선
	매체의 연결
	감각의 혼합

2.3 시뮬라크르 특성으로 본 디지털 미디어

디지털 미디어와 시뮬라크르의 관계성을 근거로 하여 도출한 디지털 미디어의 ‘가상의 연장선’, ‘매체의 연결’, ‘감각의 혼합’ 요소와 시뮬라크르의 ‘복제의 발견’, ‘경계의 소멸’, ‘낮선 가상의 반복’의 대표적인 특징들을 살펴보았다. 이를 통해 시뮬라크르 요소를 반영한 디지털 미디어의 종합 특성은 ‘아우라의 초월’, ‘비실재의 현존성’, ‘환영의 상호작용’, ‘허구의 몰입’으로 도출하였고, 4가지의 특성은 [표 3]과 같이 정리하였다.

[표 3] 시뮬라크르 요소를 반영한 디지털 미디어 종합 특성

[Table 3] Digital media comprehensive characteristics that reflect simulacre

시뮬라크르를 반영한 디지털 미디어 종합 특성	내용
아우라의 초월	<ul style="list-style-type: none"> - 원본이 가상으로 복제되어 공간에 존재한다. - 원본의 고유한 분위기가 사라지면서 새롭게 생겨나는 존재가 현실을 뛰어넘는 가상을 보여준다 [10].
비실재의 현존성	<ul style="list-style-type: none"> - 전시공간 내에 작품의 실물이 형상화되지 않는다. - 실재인지 허상인지 경계가 불분명하고 알 수 없다. - 존재하지 않는 허상의 이미지들은 디지털 매체를 통해 자신만의 존재감을 드러낸다.
환영의 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> - 관람자들의 자유롭고 능동적인 움직임을 통해 작품과 소통한다. - 관람자의 작품, 그리고 공간 사이의 끊임없는 상호작용에 의해 작품이 변한다. - 관람객의 참여나 행위의 반응에 따라 가상으로 보이는 공간 내의 작품이 반응하며 완성된다.
허구의 몰입	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 디지털 기술을 통해 공간 내에서 가상성을 보여준다. - 전시공간 내에서 관람자들은 새로운 자원의 가상을 경험하지만, 그 안에서서도 현실을 접하여 작품에 몰입할 수 있다.

3. 시뮬라크르 특성의 디지털 미디어 전시 사례 분석

3.1 사례분석 대상 및 범위

본 연구의 사례 범위는 국내의 디지털미디어 전시로 선정하였고, 2021년에 기획된 전시로 범위를 한정하였다. 대상 공간은 디지털 미디어 전시에서 시뮬라크르의 특성이 뚜렷하게 반영된 전시 3곳을 선정하였다. 조사방법은 직접방문과 전시와 관련된 국내 참고문헌, 전시도록, 웹 사이트를 바탕으로 각 전시의 연출과 관련된 내용을 서술하였다.

사례분석 대상은 [표 4]과 같다.

[표 4] 사례분석 대상

[Table 4] Subject of case analysis

번호	박물관	위치	전시명	연도
1	국립 고궁 박물관 (National Palace Museum of Korea)	서울	안녕 모란	2021
2	아르떼 뮤지엄(Arte Museum)	여수	WATERFALL	2021
3	아이 뮤지엄(I_Museum)	여수	THE FOREST	2021

3.2 사례분석 방법

본 연구의 사례 분석 방법은 다음과 같다.

첫 번째, 앞의 2장에서 도출한 시뮬라크르 요소가 반영된 디지털미디어 전시의 종합 특성(아우라의 초월, 비실재의 현존성, 환경의 상호작용, 허구의 몰입)이 전시에 적용된 방식을 연구한다. 두 번째, 전시공간 내의 구성요소(조명, 음향, 증강현실, 홀로그램, 3D, 4D, 빔프로젝트, 터치스크린)에서 해당전시에 적용된 기술을 분석한다. 아래 [표 5], [표 6]는 사례분석 기준표와 사례분석 틀이다.

[표 5] 사례분석 기준표

[Table 5] Case analysis standard table

기호	내용
●	시뮬라크르 특성이 적극적으로 나타난 사항(70%~100%)
◐	시뮬라크르 특성이 일반적으로 나타난 사항(30%~70%)
○	시뮬라크르 특성이 미비하게 나타난 사항(0%~30%)

[표 6] 사례분석 틀

[Table 6] Case analysis framework

자료 유형	구분	내용
디지털 미디어	디지털 기기 구성 요소	조명, 음향, 증강현실, 홀로그램, 3D, 4D, 빔프로젝트, 터치스크린
시뮬라크르 특성	아우라의 초월	사용된 소재의 용도 변경
	비실재의 현존	가상과 실재의 혼돈 정도
	환경의 상호작용	관람자의 작품의 상호작용
	허구의 몰입	3D, 4D 설치


3.3 시뮬라크르 특성을 반영한 디지털 미디어 전시 사례분석

시뮬라크르 특성을 반영한 디지털 미디어 전시 사례분석은 국립 고궁 박물관, 아르떼 뮤지엄, 아이 뮤지엄을 대상으로 적용 단계를 기호화하여 (●우수, ◐보통, ○미비)와 같이 나타내어 [표 7], [표 8], [표 9]로 정리하였다.

3.3.1 국립 고궁 박물관(National Palace Museum of Korea)

[표 7] 국립 고궁 박물관 사례분석

[Table 7] Case analysis framework National Palace Museum of Korea

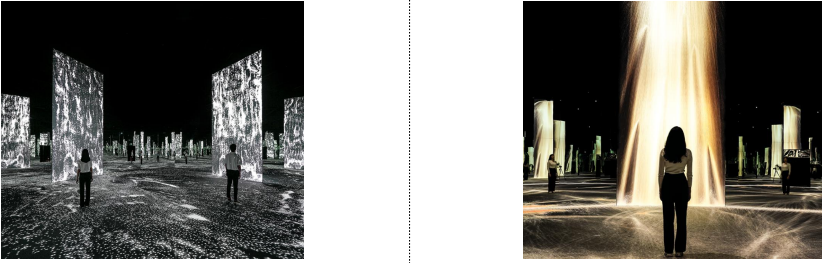
전시명	안녕 모란
위치	서울
연도	2021
개요	
<p>국립 고궁 박물관은 조선 시대 모란이라는 식물의 의미와 그 상징성이 어떻게 향유 되었는지 디지털 미디어 전시로 구성하였다. 조선시대 모란의 작품과 활용, 상징성을 스토리텔링을 통해 기술과 감성을 접목시켜 환상의 공간을 구현시킨 인터랙티브 디지털 미디어 전시이다. 총 3가지 테마의 공간으로, 가족들이 자연스럽게 모란의 가치와 상징성을 배울 수 있도록 구성되어 있다.</p> <p>바닥과 천장이 모란 이미지로 실시간으로 전송되어 전시 공간 속에서 디지털이미지로 재현된 모란을 확인 할 수 있다. 전시 공간의 화면에 나타나는 오브제를 터치하는 순간 신체적 접촉을 감지하여 오브제가 빛에 의해 반응한다. 또한, 행동 인식 센서로 인해 관람자의 터치를 인식하고 반응하여 화면 속 이미지가 변화한다.</p>	
이미지	
	

자료 유형	분류	구분	내용
디지털 미디어	㉠	디지털 기기 구성 요소	조명, 음향, 증강현실, 3D, 빔프로젝트, 터치스크린
시뮬라크르 표현 특성	●	아우라의 초월	모란의 이미지들이 디지털화 되어 일반적으로 우리가 아는 실제 자연의 꽃 이미지가 아니지만 환상의 공간을 만들어 새로운 분위기의 가상성을 보여준다.
	●	비실재의 현존	관람자들이 직접 오브제에 다가가면 디지털에 의한 빛에 의해 반응하는 형식으로 실존하지 않는 이미지가 화면에 전시공간에 나타난다.
	㉠	환영의 상호작용	관람자들이 화면 속에 나타난 이미지들을 터치하면 촉각에 반응하여 이미지들이 새롭게 생기거나 움직인다. 이러한 방식으로 관람자들은 작품을 완성시키면서 공간 내의 작품과 상호작용한다.
	㉠	허구의 몰입	가상의 숲 속 공간에서 관람자들은 현실의 시공간에 구애받지 않고 새로운 차원으로 자유롭게 작품에 몰입할 수 있다.

3.3.2 아르떼 뮤지엄(Arte Museum)

[표 8] 아르떼 뮤지엄 사례분석

[Table 8] Case analysis framework Arte Museum



전시명	WATERFALL
위치	여수
연도	2021
개요	
<p>아르떼 뮤지엄은 여수의 바다와 자연경관을 포함한 다채로운 디지털미디어 전시를 1,400평의 공간에 연출하였다. ‘폭포(WATERFALL)’를 주제로 제작된 작품들은 시각적 강렬함과 더불어 감각적인 사운드 및 품격 있는 향기와 관람객이 몰입할 수 있는 경험을 제공한다.</p> <p>디지털의 최소 단위인 비트(BIT)를 이용한 기술을 통해 전시 공간 전체에 폭포의 이미지가 디지털화되어 생생하게 전달되며, 관람자들에게 작품 속에 들어와 있는 듯한 경험을 선사한다. 디지털 스크린 뿐만 아니라 공간내에 폭포가 떨어지는 과정을 직접 눈으로 감상 할 수 있다.</p>	
이미지	
	

자료 유형	분류	구분	내용
디지털 미디어	㉠	디지털 기기 구성 요소	조명, 음향, 3D, 빔프로젝트, 터치스크린
시물라크르 표현 특성	●	아우라의 초월	웅장한 폭포의 원본성 대신에 디지털 화면 속에 복제된 가상으로 보여지면서 현실보다 더 현실적인 가상을 보여 주고, 새로운 차원을 경험하게 한다.
	●	비실재의 현존	폭포의 실물이 보이는 것이 아닌 영상 속에는 현실과 가상의 경계가 불분명하다. 이를 통해 관람자들은 디지털 공간 속에서 새로운 가상공간을 체험한다.
	㉠	환영의 상호작용	디지털이미지로 채워진 전시공간에서 관람자는 복제된 환영의 이미지들과 하나가 되지만, 화면 속 이미지는 관람자와의 직접적인 반응이 제한적이다.
	●	허구의 몰입	관람자로 하여금 전시공간의 작품 속에 들어와 있는 듯한 생동감을 느끼게 하지만 폭포 이미지의 복제된 허구와 같은 착각으로 몰입하게 한다.

3.3.3 아이 뮤지엄(I _ Museum)

[표 9] 아이 뮤지엄 사례분석

[Table 9] Case analysis framework I _ Museum

전시명	THE FOREST		
위치	여수		
연도	2021		
개요			
<p>아이 뮤지엄에서 기획한 ‘THE FOREST’ 전시는 1000평 규모의 전시공간에 몰입형 미디어 아트로 연출되었다. 전시는 모든 벽면에 초현실적인 광경을 보여주는 숲의 이미지를 통해 관람자의 참여를 유도하고, 총 3개의 테마로 나뉘어진다. 전시는 공간의 바닥과 관람자들의 참여를 통해 몰입감을 선사한다. 또한 꽃과 숲, 우주의 공간을 재해석하며, 각 관마다 내용을 달리하여 관람자들에게 새로운 경험을 제공한다.</p>			
이미지			
			

자료 유형	분류	구분	내용
디지털 미디어	㉠	디지털 기기 구성 요소	조명, 음향, 3D, 빔프로젝트
시물라크르 표현 특성	●	아우라의 초월	숲의 이미지를 일러스트화 하여 재해석한 프로젝트로 숲 속의 꽃과 식물을 넘는 아우라는 없지만 현실을 뛰어넘는 가상성을 보여준다.
	㉠	비실재의 현존성	전시의 벽과 바닥에 디지털 영상이 투사됨으로써 흔히 볼 수 없는 숲속의 거리를 새로운 공간의 느낌으로 연출했다.
	㉠	환영의 상호작용	허상으로 복제된 디지털 이미지가 가득한 숲속의 풍경을 보여주지만, 관람자의 행위와 움직임에 따라 작품이 변하지 않는다.
	●	허구의 몰입	현실의 풍경을 디지털 기술로 가상화 하여 새로운 시각으로 재현한 공간에서 관람객의 몰입을 유도하여, 가상의 체험을 경험할 수 있다.

4. 결론

시뮬라크르의 특성이 반영된 디지털 미디어 전시를 연구하기 위해 2021년에 전시된 국내 박물관 사례분석을 진행하였다. 분석의 기준으로는 시뮬라크르를 반영한 디지털 미디어 전시의 종합 특성 ‘아우라의 초월’, ‘비실재의 현존성’, ‘환영의 상호작용’, ‘허구의 몰입’과 디지털 미디어 기기 구성 요소 ‘조명, 음향, 증강현실, 홀로그램, 3D, 4D, 빔 프로젝트, 터치스크린’을 이용하여 디지털 미디어 전시의 특성이 두드러지게 나타난 3가지의 사례를 분석하였다.

분석한 사례를 종합하면 디지털 미디어 전시에는 시뮬라크르의 특성이 디지털 미디어 전시에 다양하게 반영되었음을 확인할 수 있었다. 디지털 미디어 전시는 과거의 일반적인 전시 연출 방식에서 발전된 형태로 기존에 관람자들이 수동적으로 작품을 즐기는 방식이 아닌 새로운 몰입의 경험과 체험이 가능한 공간이다. 이렇듯 시뮬라크르의 특성이 반영된 디지털 미디어 전시는 관람자, 공간 그리고 작품이 하나로 연결되는 공간이라고 결론지을 수 있다.

위와 같은 분석으로 도출된 결과는 다음과 같다. 첫째, 아우라의 초월은 원본의 느낌은 사라지고 이를 대체할 만큼의 가상이 복제되어 디지털 기술을 통해 복제된 가상성으로 나타난다. 둘째, 비실재의 현존성은 실존하지 않는 이미지들이 우리 앞에 있는 것처럼 디지털 이미지를 통해 그 존재를 나타낸다. 이를 통해 관람자들은 현실과 가상의 경계를 사라지는 결과를 체험할 수 있다. 셋째, 환영의 상호작용은 관람자들의 직접적인 행동으로 작품 및 공간의 변화를 보여주고 허구의 복제물들이 반응하는 모습을 보인다. 디지털 미디어의 쌍방향성의 특징을 강조하며 오감을 넘어 그 이상의 감각이 복합적으로 사용된다. 넷째, 허구의 몰입은 관람자들이 전시 공간 내에서 작품에 압도되어 몰입을 경험하게 한다. 전시에서 디지털 미디어 기술을 활용하여 현실성과 가상이 경계 없이 공존하고 관람자들은 작품의 가상을 경험하며 허상의 공간에 몰입하게 된다.

본 연구의 분석 결과를 통해 디지털 미디어 전시가 단순히 인간의 오감만을 자극하는 것이 아니라 상호 소통을 이끌어 낼 수 있음을 확인하였다. 디지털 미디어 전시 공간 내에서 인간이 경험할 수 있는 모든 감각을 끌어내며 공간을 연출 할 수 있다. 이를 통해 인간은 전시 관람을 통해 더욱 긴밀하게 상호작용하며 체험할 수 있다. 디지털 미디어 전시는 과거의 화이트 큐브를 벗어나 전시 공간 속에서 이루어질 수 있는 소통의 장이라는 결론을 내릴 수 있다. 앞으로 디지털 미디어 전시의 특성을 토대로 전시 기획 및 연출에 기반이 되고, 향후 박물관 및 미술관에서 기획하는 전시에 기초자료 및 참고 자료로의 활용을 기대해 본다.

References

- [1] H. B. Kim, "An Illusory Character of the Contemporary Society and J. Baudrillard's Concept of Simulacre", *Phenomenology and contemporary philosophy*, vol. 60, March 2014. pp. 5-33.
- [2] J. Baudillard, *Simulations et simulation*, Galilée, 1981.
- [3] Y. D. Bae, *Baudrillard and Simulation* (Korean edition), Salim, 2005.
- [4] S. Park, "A Study on McLuhan's Medium Theory : Media as Environments", Doctoral thesis, Dept. of Philosophy, Graduate School, Kyung Hee University, Republic of Korea, 2021.
- [5] T. K. Kim, "A Study on the Information Society of Baudrillard's Theory and Designer's Thinking", *Journal of Korean Society of Design Science*, vol. 13, no. 14, November 2000, pp. 11-21.
- [6] Y. J. Noh, "Deleuze and the Semantics of Simulacra", *Journal of Korean Philosophical Society*, vol. 110, May 2009, pp. 23-42.
- [7] D. Chandler, R. Munday, *Oxford Dictionary of Media and Communication*, Oxford University Press, 2011.
- [8] M. McLuhan, *Understanding Media: extensions of man*, MIT Press, 1994.
- [9] J. S. Kang, "A Case Study on Application of Realistic Content to Space Design", *Journal of Digital Convergence*, vol. 15, no. 6, June 2017, pp. 369-376, doi: 10.14400/JDC.2017.15.6.369.
- [10] J. K. Choi, E. Yang, K. C. Kim, "A Study on the Expression Characteristics of New Media Art Exhibition Space Reflecting Simulacre", *Journal of Basic Design & Art*, vol. 20, no. 6, December 2019, pp. 533-545, doi: 10.47294/KSBDA.20.6.39.