

박물관내 청각체험의 서사적 연구

정찬*, 김치용**

*동의대학교 스토리텔링학과

**동의대학교 ICT공과대학 게임애니메이션공학전공

e-mail : zcmiley96@gmail.com, kimchee@deu.ac.kr

A Preliminary Study on the Hearing experience in the Field of Museums

Can Zheng*, Chee-Yong Kim**

*Dept. of Storytelling, Graduate School, Dong-Eui University

**Major of Game Animation Engineering, Dong-Eui University

요 약

체험은 대중을 직관적으로 느끼하고 감지 할 수 있게 하는 구성을 가지고 있다. 또한 다른 감각들보다 박물관처럼 심미적인 정신의 가치를 대중에게 보여주는 서사적 공간에서 청각적 체험은 큰 이점을 가지고 있다. 본 논문에서 청각체험을 통해 사고를 하고, 이론적 근거를 바탕으로 지문이 확립된 현실적 근거를 분석하고 탐구해 본다.

1. 연구 필요성 및 문제점

청각체험 중 청각은 음원 진동으로 인한 음파가 외이 · 중이 · 내이를 거쳐 대뇌피질에 전달되는 주관적 감각이다. ‘체험’은 독일어 Erleben에서 유래했다. 이는 감각 경험 등을 뜻한다. Dilthey는 경험은 감정, 인식, 의지, 감수, 기억이지만 체험은 생명의 깨달음, 더욱 예술적 느낌이 들고 기억은 순간적으로 형성된 생명의 진심이라고 했다.

박물관은 우리 공동의 문화 체험에 녹아들 고자 하는 모든 사람을 수용할 수 있는 권한을 부여하는 곳이며, 모든 국민은 박물관에 들어가 그 민족 문화의 결정체를 감상할 수 있다. 조금만 더 시간을 들인다면 그는 몸과 마음을 새롭게 바꿀 수 있었을 것이다. Mark.Lilla는 박물관이 문화체험을 가능하게 하는 대형도 메인 공간이라고 했다. 박물관이 지닌 역사적 가치는 지금까지 이미 심미적인 정신적 가치를 파생시켰다. 문자는 이야기를 서술할 수 있고 그림은 정경을 서술할 수 있으며 잠재적인 가치로서의 정신가치는 참관자와 박물관이 상호 작용하는 가운데서 하나의 필수조건으로 된다. 박물관은 체험과 관련된 전시매체로서 전통적인 시각 전시 외에 어떻게 더 좋은 방식으로 서사를 진행할 것인가?

2. 청각과 오감의 비교

지각은 오감을 포함하고, 오감은 시각, 후각, 촉각, 미각, 청각 다섯 가지를 포함한다. Helen Keller는 후각의 지위가 청각보다 좀 낮으며 촉각은 시각보다 훨씬 높다고 했으며, 후각이 가장 직접적이 고미 각이 가장 친밀하다고 했다. 촉각이 가장 오래되고 청각이 가장 미묘하며 인

류는 노래와 담소를 갈망하고 소리로 주위의 세계를 이해하는데 오감가운데서 정감이 가장 풍부하다는 것이다.

20세기 50년대에 영국학자 J.C. Carothers는 이미 연구에서 서방사람들은 상대적으로 냉담한 시각세계에서 생활하고 있다고 밝혔다. 시각에 비해 청각은 오히려 이야기 속에서 더욱 쉽게 연장된다. 순차적으로, 열은 것으로부터 깊은 것으로의 서사 환경을 제공하며, 대중들에게 인지 · 감정의 통로를 열어 과거와 미래를 함께 보여 주는 것이다.

따라서 청각은 다른 감각들에 비해 더욱 이상화된 서사적 의미를 갖는다.

3. ‘경험’의 서사적 연구

George. E. Hein은 저서 <Learning in the Museum>에서 ‘직접 체험한 교육만이 진정한 교육’이라고 말했다. 이는 박물관 교육은 체험과 유기적으로 결합해 의미 있는 모습을 보여줘야 한다는 것이다. 그래서 체험은 동화 관객의 최적화 방식이 됐다. Tagore는 체험은 즐거운 감정으로 표현되며, 과거와 미래의 서사자로서 블랙홀과 같은 마력을 가지고 있다고 했다. 체험의 심상은 하나의 직접적인 체험이 되는데 인간은 체험한 후에야 동질감을 갖게 된다는 것이다. 박물관의 장벽은 바로 체험과 관련된 전시 매체가 되는 것이다.

지각이 경험을 구성한다. ‘Phenomenology of perception’에서 지각은 모든 지식을 구성하는 기본적으로서 신체가 보이는 세계에서 중요한 역할을 한다고 했다. 이는 몸은 인간이 세계로 들어가는 입구로서 세계에 존재하며 세계를 보는 동시에 자신도 보기 때문에 완전한 세계가

형성된다는 것이다.

이와 같이 체험은 감각을 창조하며 지각 역시 서사적 체험의 가치를 준다. 과거 오감에 대한 관련 연구에서 청각은 다른 4개 감각기관에 비해 직접적인 서사의 의미가 강했다. 그래서 박물관처럼 사람들에게 심미적 정신적 가치를 보여주는 서사적 공간에서는 청각체험이 큰 이점이 되는 것이다.

4. 박물관 내 청각체험의 서사적 가치에 대한 탐구

미하일 바흐 킨은 서사에는 그 자체의 시간과 서술의 시간의 이중성이 있다고 주장한다. 이야기 사건의 위도는 시간이고, 이야기에 존재하는 위도는 공간이라고 해석할 수 있다. 박물관까지 추리하면, 박물관에서 서사의 주체는 전시물 그 자체이고, 그 발생 배경, 역사, 이야기는 객관적인 차원이고, 표현은 구체라고 할 수 있다. 지금까지 다양한 테마박물관의 장벽 내 전시에서 표현하고자 하는 내용, 정신, 사상은 주관적 차원이며 추상을 표현해 왔다. 박물관 도내 서사의 시공간성이다.

‘예전엔 전시물을 중심으로 했는데, 지금은 관중을 더 들여야 한다.’ 마이클린이 말한 전시가 박물관의 기능이라면 부여는 박물관의 궁극적 목적이라는 것이다.

Kenya hara는 부여 성을 감지된 공급성이라고 정의했다. J. J. Gibson은 환경이 직접 느낄 수 있다는 것은 사물에서의 가치와 의미를 의미한다고 생각했다. 분명한 것은 박물관은 서사적 담체를 갖추고 느낄 수 있는 정신적 영역이 다는 것이다.

박물관 도역은 본질적으로 구상적이다. 도자기에서 가구까지, 아래 표에서 예술장치로 어느 것 하나 빼놓을 수 없는 것이 비 소득이다. 한 발 물러서 보면, 체험과 서사는 추상적이다. 시각과 청각을 대립시켰던 과거 사람들의 개괄을 Strene이 청각은 우리를 세계로 몰입시키는 주관적 감각이고, 시각은 우리의 감각을 제거하기 위한 객관적 조건이라고 요약했다. 이와 비교할 때, 시각은 직관적이고, 청각은 모호하고 애매한 경계선에 놓이게 되며, 이로 인해 육체의 감각능력이 생기게 되는 것이다.

차이	청각 체험	시각 체험
모양	구형	점
주목할 점	내부	표면
외부와의 접촉 방식	직접 접촉한다	거리가 있다
성격	주관성	객관성

표 1. 시각과 청각의 차이점(비교)

시공간성 으로부터 볼 때 시간상에서 순수시간은 시간 이야나라 순간적인 감각 이다. 소리는 시간에 따라 빠르게 지나가고 시간은 음성에 감지의 전달능력을 부여한다. 공간상 Merleau-Ponty는 모든 감각을 공간이라고 했고 Pallasmaa는 소리가 중심이 되고 길며 투명하고 투과력이

어디에나 있으며 이 공간에 흠뻑 빠져들게 한다고 했다. 공여 성으로 볼 때, 소리의 휴대나 장부는 정보제공 가능성, 즉 원시인들이 소리를 통해 위험을 판단하여 오늘에 이르기까지 사람들은 소리를 통해 감정을 전달하고, 소리를 듣고 감정을 느끼는 것이다.

인간의 의식은 항상 얕은 데로부터 깊은 데로 들어간다. 서로 비교하는 시각으로 볼 때 지나치게 직관적인 것을 나타낸다면 관중들이 이해하는데 도움이 되지 않는다. 이와 관련된 청각 체험을 이용해 명상, 감정을 만들어 대중적 체험과 함께 박물관 안에 있는 어떤 물건, 공간의 이야기를 만들어 내는 데 관심을 기울인다. 시공간성과 부여간성을 주는 서사능력, 청각체험이라는 독특한 감지능력을 갖춰 사람과 박물관 도역을 긴밀하게 결합할 수 있다.

5. 결론과 향후 연구

체험을 구성하는 방식에는 여러 가지가 있는데 청각체험을 발단 점으로 박물관처럼 서사체를 제공하는 대형 공공마당 도메인에서 서사중의 시공간성 부여기호 연구로 기초감각기관을 논술했다.

시각과 청각의 비교를 통해 소리가 서사매질로서 어떻게 청각체험을 구성했는지, 청각체험이 박물관 내 서사의 구성요소가 됐는지를 차근차근 논술했다.

청각체험은 청각과 체험의 두 개념으로 나뉜다. 청각은 점진적이고 얕은 것에서 깊은 것으로의 서사 환경을 제공하며, 지각은 체험을 이루고 있다. 소리는 시공간성, 부여성의 서사특징을 갖고 있다. 청각체험은 소리가 지닌 정보, 감정, 추억에서 얻은 감각을 통해 일련의 경험적 형태를 만들어 낸다. 그래서 박물관의 서사적 이유 중 하나가 청각체험이 되는 것이다.

박물관의 전통적인 시각 관람 방식과 비교할 때 청각체험은 박물관 장벽 안에서 좀 더 쉽게 감지 할 수 있는 서사공간을 만들 수 있고, 미래에는 청각체험이 박물관 안에서 전시, 교육하는 새로운 방식이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] Geroge. E. Hein, "Learning in the Museum," Vol. 1, pp.1-13, 1998.
- [2] Maurice Merleau-Ponty, "Phenomenology of perception," 2013.
- [3] Rabindranath Tagore, "My Reminiscences," 1917.
- [4] Mikhail Bakhtin, "Theories of the Novel," Vol. 3, pp174-176, 2009.
- [5] SymourChatman, "Story and discourse, " Vol.1, pp44-47, 2013.
- [6] Kenya Hara, "Designing Design, " Vol.3, pp77-102, 2006.

- [7] Sterne, “The audible past, ” pp15, 2003.
- [8] Katherine Fargo Ahern, “The Sounds of Rhetoric, the Rhetoric of Sound: Listening and Composing the Auditory Realm, ” pp90, 2012.
- [9] Li Chen, “From Spirit Vessel to Open Field: A Research Of The Form And The Identity Of Contemporary Art Museum,” pp140-158, 2017.
- [10] Ying Lu, “The Study On Sound Consciousness And Auditory Aesthetics In Design,” pp20-81, 2017.