



부산대학교 실내환경디자인학과 류스, 차오한성

COCOONING

ASMR 문화복합예술공간 프로젝트

최근의 ASMR 콘텐츠의 확산과 인기는 비단 국내에만 국한되는 현상은 아니며 대표적인 1인 방송 동영상 플랫폼인 유튜브를 기반으로 나타나는 전 세계적인 현상이다. 미국과 호주 등의 영미권 국가들에서는 이미 2010년부터 ASMR 콘텐츠가 등장하며 점차 인기를 끌었으며, 국내의 경우에는 2015년부터 관련 콘텐츠에 대한 다수의 전문 제작자들이 등장하면서 이에 대한 소비가 빠르게 늘고 있다.

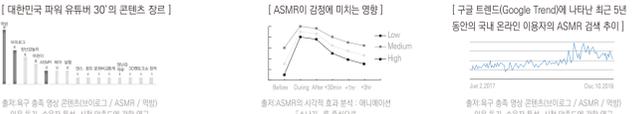
Background

ASMR(Autonomous sensory meridian response)은 시각, 청각, 촉각, 후각과 인지 자극으로 반응하여 나타나는 심리적 안정감이나 쾌감의 감각적 경험을 일컫는다. 이 현상에 대해 과학적 증거나 검증된 자료가 다소 부족하여 성격과 분류에 대해서 논란이 있지만, 감각적 경험의 많은 사례를 중심으로 ASMR에 대하여 연구하는 커뮤니티가 나타나고 있다. ASMR이 우리의 생활과 직결될 때, 우리는 그것을 좋아하게 될 뿐만 아니라, ASMR도 점점 더 필요로 하게 될 것이다. ASMR이 새로운 소리 장르로 떠오르고 있다. 현재 ASMR은 각종 디자인과 광고에서 소비자들에게 새로운 어필과 도움을 주기 시작했다. 빠른 인터넷 시대에 ASMR 지지자들은 생활 중압과 정신 치료의 대안으로 보고 있다. ASMR을 접한 대상은 80% 이상의 긍정적인 감정을 느끼게 되는데, 시간(ASMR 영상을 시청한 직후와 직후 3시간)과 우울 상태(BDI, Beck's depression inventory)의 분석분석을 했을 때, 참가자들은 ASMR 매체에 참여하는 동안 평균적으로 긍정적 기분이 높은 것으로 나타났다. ASMR은 고독감, 불면증, 스트레스, 초조함을 예방하는 자가 약물의 한 형태로 쓰인다. 집단적인 외로움과 초조함을 완화하는 것도 상황에서는 더욱 중요하다. ASMR이 새로운 디지털 친밀감을 구축하고 있다. 이처럼 내용이 온라인 체험뿐만 아니라 오프라인 체험의 공간을 개발이 필요하다.

Design Concept

코쿠닝은 카페나 거리 같은 공적 공간에서 외부 환경과 상호 작용하지 않고 모바일 매체를 이용해 자신만의 안전한 편안한 공간을 확보하는 것을 말한다. 카페에서 이어폰을 끼고 음악을 들으면서 카키오목을 하는 식이다. 이처럼 내면의 세계를 안전하고 편안한 공간을 확보하는 cocooning의 개념으로 자연스럽게 조형한 공간을 만든다. 공간에 들어서는 사람들이 편안함을 느낄 수 있고 긴장을 풀은 공간을 계획하고자 한다.

- 힐링
- 부드러운
- 안전한
- 자연스러운



Design Goals

- ASMR오프라인**: ASMR의 내용을 온라인 체험뿐만 아니라 오프라인체험을 개발한다. ASMR의 신경증, 불면증, 스트레스가 완화된다.
- 다양한 명상 형태**: 정좌명상, 요가명상, 보행명상, 독립형 명상공간, 침투식 명상공간 창조한다.
- 친환경디자인**: 물과 융화하여 개구부로 공간의 투명함을 높여 자연과 깊은 상호작용 및 커뮤니케이션

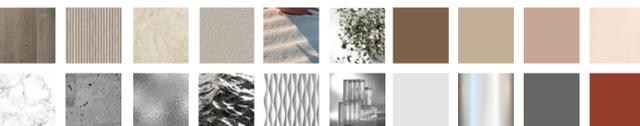
Site Analysis

가제는 젊은 도시이고 평균나이 약 36 세이며 새로운 개념의 공간이 만들어지면 지역 젊은 사람들에게 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

바람의 언덕
남부면 해금강 마을 가기 전 도장포 마을이 있다. "바람의 언덕"이란 지명도 최근에 이 지역을 사랑하는 이들에 의해 생겨났다.

정부 관광정책
바람의 언덕 경관의 아름다움을 널리 알리기 위한 방안, 앞으로 해안 경관 명소에 예술적 감성이 더해진 공간(건축가, 설치미술가 등 참여)을 조성하고 있다.

Finish Materials



목재, 모래, 장식적용은 실내 분위기를 주도해 편안함을 느끼게 하는 역할을 한다. 실내 컬러 메인 톤을 형성하는 요인주로 실내 색채의 밝기, 색도, 온도, 대비도가 있고 동일과 변화의 관계를 잘 관리해야 한다.

그레이 톤을 이용한 공간 개선 효과는 색상의 물리적 성질과 색상이 사람의 심리에 미치는 영향을 충분히 활용하여 느긋함을 느끼게 한다.

Concept Development

Design Process 1. 힐링

ASMR 정신을 통해 각성부터 평온, 그리고 이러한 부드러운 분위기에 완전히 빠져들면 정신이 편안해지고 즐겁고 편안해진다. 이런 공간적 순서로 구성하여 힐링의 목적을 달성한다.



Design Process 2. 부드러운

웨이브라인의 특이한 스타일링으로 조명을 통해 전체적으로 유동감이 있다



Design Process 3. 안전한

현실에서 압력과 욕망이 없는 자유로운 공간으로 들어서면, 끝에서 사라진 것 같은 매끄러운 방이, 방의 입구 쪽 벽면과 천장의 경계선이 등글게 변화, 따뜻하게 감싸주는 느낌이 형성된다.



Design Process 4. 자연스러운

공간에 자연의 원소인 나무를 도입하여, 평상 공간에 들어서기 전에 녹식이 가득한 과도 공간이 있다



Literature Review

순환형과 같은 동선체계는 한 방향으로 모든 공간을 관할할수 있어서 방향성이 좋고 사용자의 피로감을 감소할 수 있다.

"대형 복합 상업시설 특색구미의 동선체계 연구" 신영대학교 한국현대사건학회, 임의, 남영호, 2020. 12

비교적 연면적이 큰 갤러리는 전이공간으로서의 역할을 충분히 하면서 장방형 또는 선형의 진입공간을 나타낸 것으로 조사되었다

"ASMR의 시간의 효과 분석: 에너지만 '소니'를 중심으로" 중앙대학교 한국콘텐츠학회논문지, 구보름, 김재용, 2018

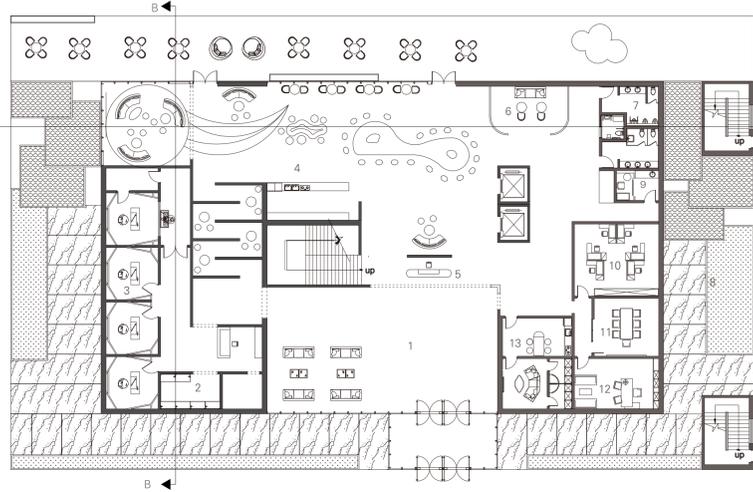
방송자와 수신자의 거리가 다소 가깝는데, 직관적 형태보다 간접적 이미지를 전달하여 관객 스스로 상상할 수 있게 한다. 시각 ASMR의 공감각을 일으키는 중요한 요소로 적용된다.

"ASMR 콘텐츠 제작 시 사용 영향 관련 실태: 산업용차 조형요소를 중심으로" 중앙대학교 한국콘텐츠학회, 이성운, 2019

신경증과 같은 이용자의 성격 특성들도 영향 가능 요인으로 고려할 필요성이 있다.

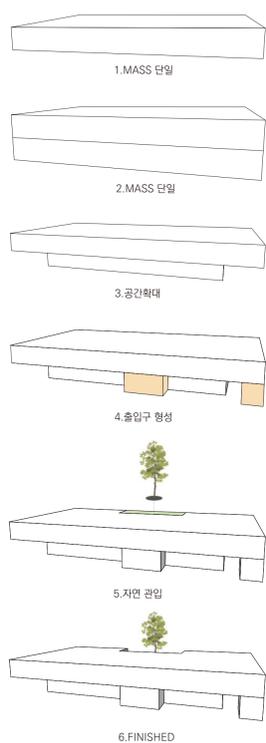
"ASMR 콘텐츠 제작 시 사용 영향 관련 실태: 산업용차 조형요소를 중심으로" 중앙대학교 한국콘텐츠학회, 이성운, 2019

First Floor Plan

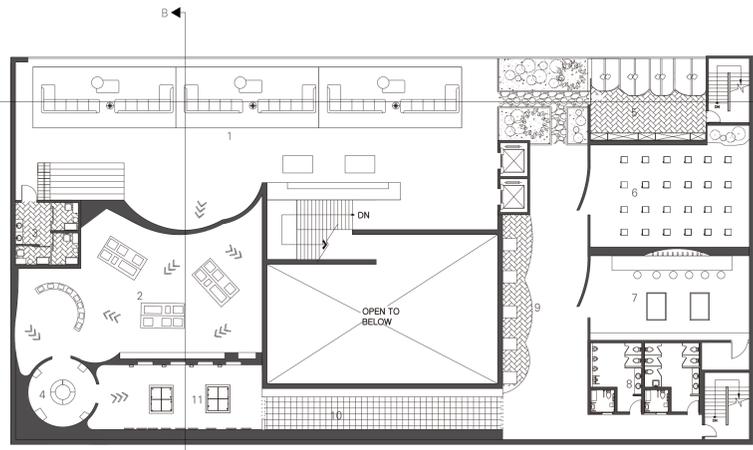


- 1 로비
- 2 화장대
- 3 녹음실
- 4 카페
- 5 안내
- 6 휴식공간
- 7 화장실
- 8 야외공간
- 9 수유실
- 10 사무실
- 11 회의실
- 12 개인사무실
- 13 탕비실
- 14 휴게실

Mass Study

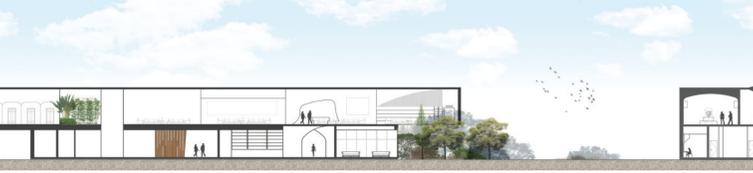


Second Floor Plan



- 1 휴식공간
- 2 ASMR문화콘텐츠전시공간
- 3 수유실
- 4 3D음향관
- 5 명상공간
- 6 소리전시공간
- 7 향기전시공간
- 8 화장실
- 9 전화 부스 소리전시
- 10 전시복도
- 11 음향제작기 전시공간

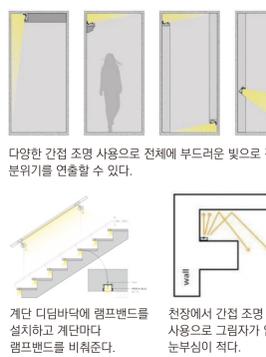
Section A



Section B



Lighting Plan



1층 카페공간



1F 녹음실입구

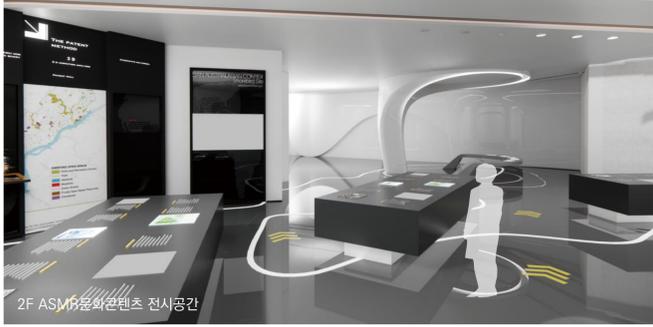
1F 카페공간입구



2F 휴식공간



2F 향기관



2F ASMR문화콘텐츠 전시공간