碩士學位論文

공간연출 관점에서 본
가상전시공간에 대한 연구

1998年

漢城大學校 藝術大學院

産 業 디 자 인 學 科

空 間 演 出 專 攻

金 陽 地

碩士學位論文
指導敎授 趙泰柄

공간연출 관점에서 본 가상전시공간에 대한 연구

A STUDY ON VIRTUAL EXHIBITION SPACE IN THE VIEW OF SPACE COMMUNICATION DESIGN

1999년 2月

漢城大學校 藝術大學院

産業디자인學科

空間演出專攻

金陽地

碩 士 學 位 論 文
指導敎授 趙 泰 柄

공간연출 관점에서 본 가상전시공간에 대한 연구

A STUDY ON VIRTUAL EXHIBITION SPACE IN THE VIEW OF SPACE COMMUNICATION DESIGN

위 論文을 美術學 學位論文으로 提出함

1999년 2月

漢城大學校 藝術大學院

産 業 디 자 인 學 科

空 間 演 出 專 攻

金 陽 地

金陽地의 美術學 碩士學位 論文으로 提出함

1999年　2月　　日

審査委員長　　(印)

審 査 委 員　　(印)

審 査 委 員　　(印)

審 査 委 員　　(印)

국 문 초 록

이 논문은 현대를 살아가는 정보화 사회에 요구되는 새로운 전시공간을 위한 공간의 새로운 개념을 다루고 있으며 전시라는 커뮤니케이션을 효과적으로 수행시키기 위한 총체적인 공간연출에 관한 연구이다.

공간연출은 단순히 물질들의 조합이나 질서에 앞서 시대적으로 그 사회적 배경에 따라 조금씩 다른 양상을 보여왔다. 바꾸어 말하면 공간연출은 한 시대의 사회적, 경제적, 정치적 외의 과학, 물리학, 수학 등 많은 학문과 시대적 배경에 영향을 받고 또 영향을 주는 존재로 한 시대를 대변하는 대변자임을 알 수 있다. 현 사회는 미디어의 발달과 메커니즘의 다양한 변용과 더불어 공간연출의 토대를 이루는 사회, 경제, 문화 전반의 모습은 해를 거듭할수록 다각도로 변모하고 인터넷을 비롯한 정보화 물결은 시간과 공간을 초월해 온-라인으로 정보를 공유하고 있다. 공간을 계획하는 디자이너는 우리가 살아가고 있는 현시대의 모습에 비추어 한발 앞선 공간의 조성을 연구해야 한다. 그 공간의 조성을 위해 본 논문에서는 공간에 내재된 요소를 공간, 시간, 운동으로 분석, 이를 실질적 대응방안으로 구체화 시키는 과정에서 이러한 성질들을 통합적으로 서술하기 위한 에너지가 필요하다고 보고 이 에너지를 서로간의 균형적 조화를 가진 상호작용의 운동에너지로 유기적 공간의 자연스러운 조화에 그 가치를 두어야할 것으로 해석한다. 이는 전시공간에서도 특수한 목적이나 상황과 결부되어 유기적으로 결합된다.

전시공간/ 전시내용/ 전시참여의 목적과 상황에 맞추어 서로 다른 내·외부

공간에서 시간성을 통한 커뮤니케이션 작용이 유발되는 비가시적 운동에너지의 장으로 존재하는 물리적 공간, 동적시각으로 인지되는 전시성격과 주제 등에 맞추어 연출된 전시구성과 전시내용과의 커뮤니케이션 공간, 오늘날 사회가 요구하는 새로운 표현수단에 맞추고 관람객의 참여의지를 높이는 적극적 전시연출을 도모하는 가상공간.

이러한 연출을 위한 공간범위는 앞서 제시한 공간, 운동, 시간이 각각의 작용에 의한 것이 아닌 위 예시에서 보듯 서로 유기적으로 결합되어 끊임없이 상호작용하는 운동에너지로 존재한다. 따라서 현대적 의미의 전시공간 연출범위를 물리적 공간, 커뮤니케이션 공간, 가상공간으로 규정함으로 현실에 부합되는 공간연출을 위한 인간 중심적 사고로써 공간확장을 제안했다. 연구과정을 구체적으로 요약하면,

Ⅰ장에서는 연구의 배경과 목적 그리고 범위 및 방법을 설정한다

Ⅱ장에서는 공간이란 무엇이며 어떤 환경으로의 모색이 연구되었는지 역사적으로 공간 인식 단계부터 그 방향을 이론적으로 연구해봄으로서 공간연출의 개념과 성격을 이해한다.

Ⅲ장에서는 이론을 바탕으로 공간의 범위를 실질적인 현대적 관점에서 재정립하고, 전시디자인의 목적이 되는 관람자의 커뮤니케이션 관점에서 환경과 연출방법에 대한 모색을 통해 적극적 전시참여의 방편으로 영상매체 활용의 타당성을 확인한다.

Ⅳ장에서는 앞서 연구 제시된 방향에 맞추어 물리적 요소들의 심리적 접근을 통해 공간의 확장을 도모한 가상전시공간의 연출방법을 제안한다.

지금까지의 연구를 통해 현 시대의 문화언어의 조율자로 공간연출은 사물들의 표현수단을 그 시대에 부합되도록 이끌어 내어 공간에서 인간적으로 보다 더 가까이 접근시키는 작업이 필요하다고 보고, 공간연출이 나아가야할 방향이 유기적 환경임을 이해하며 살아있는 전시공간을 위하여 쌍방향의 미디어 환경으로 계획되어져야 함을 결론 지을 수 있다.

목 차

Ⅰ. 서론

1. 연구배경 및 목적 1

2. 연구범위 및 방법 3

Ⅱ. 공간연출

1. 공간 6

2. 공간연출

1)개념 8

2)지각방법의 변화 11

3)시간성의 도입 23

Ⅲ. 전시공간 31

1. 물리적 공간 32

2. 커뮤니케이션 공간 38

3. 가상공간

1)인간의식의 확장 46

2)인터렉티브 영상 49

4. 전시공간 기본계획사례(초고속정보통신센터 중앙홀) 57

Ⅳ. 가상전시공간

1. 전제조건 61

2. 물리적 대상지

1)위치 및 세력권 62

2)물리적입지(토지이용현황) 63

3. 심리적 위치 64

4. 공간구성 기본방향 67

Ⅴ. 결론 70

참고문헌

Abstract

그 림 목 차

(그림 2-1) 몬드리안Composition No.10 부두와 대양 연작
(pier and ocean series)

(그림 2-2) 엘 리시츠키 〈프로운의 구성도〉

(그림 2-3) 쿠르트 슈비터스 〈메르츠바우〉, 1923-1936

(그림 2-4) 키슬러, 페기 구겐하임(peggy guggenheim)의
'금세기 예술화랑' (art of this century gallery)

(그림 2-5) (좌)시간당 5마일로 지나는 기차에서 본 집의 모습
(우)초당 93,000마일로 지나는 기차에서 본 집의 모습

(그림 2-6) 빛의 속도로 지나가는 기차의 창에서 보이는 압축된 전원풍경의
무한히 얇은 조각

(그림 2-7) 테오 반 되스버그, 「새로운 차원」, 1925-1929, 연필,
32.5×30.3, NoF. 헤이그시립미술관

(그림 2-8) 르 꼬르뷔제, 사보아 주택, 1928-1930

(그림 2-9) 르 꼬르뷔제, 사보아 주택 내부, 1928-1930

(그림 3-1) 2차원적/ 3차원적 정보모델

(그림 3-2) 터치스크린 개념도

(그림 3-3) HMD

(그림 3-4) 2000SU

(그림 3-5) 2000SD

(그림 3-6)　christa sommerer & laurent mignonneau 《A-Volve》(1994)

(그림 3-7)　중앙홀 투시도

(그림 3-8)　중앙홀 디자인 전개과정

(그림 4-1)　건립 위치도

(그림 4-2)　토지이용 현황

(그림 4-3)　대지 위치도

도 표 목 차

〈도표 3-1〉　이동체험에 의한 시간개념

〈도표 3-2〉　움직임의 시각적 표현특성과 표현기법의 유기적관계

〈도표 3-3〉　커뮤니케이션 모델

〈도표 3-4〉　쌍방적 인간 커뮤니케이션 상호작용

Ⅰ. 서론

1. 연구배경 및 목적

사회구조가 변하고 문화의 여건이 달라지는 가운데 우리 의식 자체도 변화하고 있다. 정보화 시대를 살아가는 오늘날의 우리들 삶속에 존재하는 미술관은 너무나 예전모습 그대로를 간직하고 있다. 우리의 모습과 더 가까워질 수 있는 미술관의 모습을 디자인해 보는 과정은 모든 디자이너들이 한번쯤 생각해 보았던 과제일 것이다. 현대의 디자인은 여러 색깔들이 한데 어우러지는 다원주의 경향이 두드러져 '-양식' '-주의'의 춘추전국시대를 방불케한다.

공간을 디자인 한다는 것은 육안으로 볼 수 있는 형태를 공간적으로 표현하는 형식으로 통신과 교통 수단의 진일보된 발달로 문화와 국가간의 경계가 허물어지는 이른바 경계의 이탈과정을 거치는 정보환경 시대를 살아가는 환경디자이너는 공간의 의미를 재해석하고 분석함으로서 당대의 문화적 욕구를 충족시키고 앞으로의 방향을 연구 할 의무가 있다. 공간이란 단순한 3차원 덩어리들의 집합에 지나지 않을까? 공간은 매우 추상적이고 비물질적인 존재이기 때문에 그 의미를 이해하려는 작업은 매우 어려운 과정일것이라 생각되지만 우리의 생활, 문화등 사고하고 행하는 모든 과정들이 실상 바로 그 공간안에서 펼쳐진다. 행위의 또다른 모습에서 공간을 느낄수도 있는 것이다.

현재까지 제시된 객관적 근거자료는 불충분 하지만 지금 우리앞에 놓여진 전시공간의 모습은 획일화된 프로그램으로 전시의 의미를 무미건조한 장에 지나지않는 형태로 구성된 경우가 많다. 본 연구자가 미흡하나마 우리나라 전시장을 체험한 결과 넓은 땅위에 세워진 전시장을 단지 학습이나 피동적인 손에 이끌려 한번 다녀가는 정도로만 활용하기에는 엄청난 낭비와 손실이 아닐 수 없다는 결론에 도달했다. 특히 미술관은 벽면을 따라 액자에 가지런히 걸려있는 그림이나 전시대을 이용하여 공간에 배치되어있는 조각들을 가지고 있는 전시실로 구성되어 있는 경우가 대부분이다. 이러한 문제점을 깨닫고 새로운 공간연출에 대한 연구가 20세기에 들어와 사회변화에 맞추어 본격적이며 구체적인 방법으로 제안되고 있었으며 본 논문 '지각방법의 변화' 에 제시되어 있다. 전시물이 관람자에게 전해지는 수신능력의 약화로 주변환경 역시 주인공인 전시물을 위해 거의 숨을 죽이고 있다. 때문에 전시장을 활용하는 관람자의 피로를 가리켜 이르는 이른바 '박물관 피로' 를 가중시키고 있다. 관람자에게 전시를 보게하는 전시장의 목적에 비추어 고고하게 단순·일방적으로 '와서 이것만 잘 보시오' 하는 구성은 사실상 설득력이 없다.

전시공간은 현대를 살아가는 인간 삶을 풍요롭게 해주는 문화공간이다. 이 위치는 인간을 이해하고 인간을 위한 교류의 장이며 현대를 대변하고 이끌어 가는 역할을 하여야한다. 그렇기 때문에 우리삶속에 내재되어있는 총체적인 모습들을 비추어 같이 호흡할 수 있는 살아있는 공간을 만드는 연구는 전시공간을 계획함에 있어 항시 필요하다.

현대를 살아가는 오늘날의 인간환경에 있어 공간은 어떤 의미를 갖는지 어

떤 공간이 연출적요소로 요구되어지는지 본 논문에서는 정보화·과학화 사회에 요구되어 지는 문화적 기반의 전시공간을 위한 개념화 작업을 통해 그 실체를 이해하고자 한다.

전시공간에서도 시대의 흐름과 전시기술의 발달로 많은 전시매체가 변화하였고 새로운 기계들과 방법들이 개발되어 전시장의 또 다른 변화를 재촉하고 있다. 무엇을 위한 전시인지, 무엇을 위한 매체인지, 그 존재의미를 가늠하는 일도 새로운 환경에 적응할 전시공간연출에 기본이되는 연구라 생각하고 다가올 정보환경에 참여할수 있는 전시방향을 제안하는데 그 목적이 있다.

2. 연구범위 및 방법

공간은 인간행위의 바탕이된다. 그렇다면 전시공간에서 이루어지는 행위 다시말해 관람자가 전시물을 보고있을때 그 공간안에서 두 존재 사이는 어떤 대상으로의 관계가 형성되는 것일까? 이 문제는 가장 기본적이고 보편적이지만 연구범위를 정하는데 중요한 척도가 된다. 이것을 공간안에서 관람자와 예술작품 사이의 커뮤니케이션 과정을 그 송신자와 수신자를 자유로이 확장시켜 인공위성 같은 통신장비나 인터넷 정보환경등 어디로든 대입이 가능하다. 그러므로 현대사회의 전시공간에서 커뮤니케이션이 가지는 역할은 정보를 전달하고 전달받고 하는 구조를 커뮤니케이션 운동으로 보고 그 상호작용적 요소가 전시공간을 형성하는 주된 에너지로 연구범위에 있어서도 공간에 대한 새로운

형태언어가 되어 상호작용적 관계를 중심으로 연구한다. 덧붙여 말하면 인터넷 정보공간과 VR같은 가상공간도 현대 사회의 커뮤니케이션 참여방식에 빼놓을 수 없는 한 요소로 자리매김하였고 그 가상공간 역시 공간연출의 연출범위에서 이해될수 있다. 그러므로 공간의 범위를 정하는데 있어서 물리적 공간, 심리적 공간, 정보공간의 영역에서 이를 건조(建造)공간, 커뮤니케이션 공간, 가상공간으로 구체화시키고 상호작용 속에서 이루어지는 유기적공간을 지향한다. 연구방법으로 문헌과 자료를 이용한 이론적 고찰과 더불어 기존의 전시방법과 연출체계를 분석하여 전시현황을 이해 이론적이고 실질적인 면에서 접근하고자 한다.

먼저, 논문의 Ⅱ장을 통하여 공간이란 무엇이며 어떤 환경으로의 모색이 연구되었는지 역사적으로 공간 인식 단계부터 그 방향을 이론적으로 연구해봄으로서 공간연출의 개념과 성격을 이해해 본다.

Ⅲ장에서는 그 이론을 바탕으로 공간의 범위를 실질적인 현대적 관점에서 재정립하고 참여적 범위에서 전시공간의 목적이 되는 관람자의 커뮤니케이션 관점에서 환경과 연출방법에 대한 모색을 통해 적극적 전시참여의 방편으로 영상매체 활용의 타당성을 점쳐본다.

Ⅳ장에서는 앞서 연구 제시된 방향에 맞추어 물리적 요소들의 심리적 접근을 통해 가상공간의 연출방법으로 가상전시공간을 계획한다. 이 가상전시공간은 기본설계나 실시설계의 성격이 아니다. 아직도 공간연출적 측면에서 공간은 이론적이고 개념적인 부분이 많으므로 그 동안의 연구에서 돌출될 수 있는 개념의 한 방향을 제시하는 것으로 그 연구범위를 한정한다.

Ⅴ장 결론에서는 본 연구를 통해 이해될 수 있는 전시공간의 연출 방향이 유기적 공간으로의 모색임을 밝힌다.

Ⅱ. 공간연출

1. 공간

공간을 만들고 형성하는 일, 우리가 공간연출에 대해 막연하게 생각하는 일반적인 해석이다. 그렇다면 공간은 무엇이고 어떻게 만들고 무엇을 형성하는 것일까? 오랜 시간을 걸쳐 많은 철학자와 사상가들은 서로 다른 개념들을 제시하였다. 그것은 공간이 가지는 성질이 그만큼 다양하고 접근하기 어려운 문제이기 때문일까.

아리스토텔레스(Aristoteles)[1]에 있어 공간은 하나의 장소 또는 빈 그릇이다. 즉 어떤 물체의 테두리를 이루는 외곽선이다.[2] 우주라는 유한한 개념의 공간안에 물질 저마다 담고 있는 공간들이 있다. 이에 반해 라이프니츠(Leibniz, Gottfried Wilhelm)[3]는 인식론의 입장에서 공간은 자연적인 실재가 아니

---

1) 아리스토텔레스(Aristoteles):기원전 384~322까지의 사람으로 논리학을 비롯한 형이상학과 자연철학에 이르기까지 광범위한 영역에서 실재를 지배하는 원리를 발견하기 위해 연구한 사상가. 특히 그는 경험적 차원에서 모든 사물의 양면성을 믿고 추구하였다.

2) 엘리자베스 클레망·갸탈 드몽크·로젠스 한젠-뢰브·피에르 칸/이정우 역, 「철학사전-인물들과 개념들」(서울 : 도서출판 동녘, 1996), p.31.

3) 라이프니츠(Leibniz, Gottfried Wilhelm):1646~1716년. 프랑스인. 철학, 수학, 물리학, 법학 등 다방면에서 원리의 실체규명에 힘썼으며 미적분을 발명하기도 했다. 유럽의 정치적·종교적 통일을 꿈구며 모든 사물은 다양성 안에 통일을 사유하는 것이라는 입장을 모든 원리의 근본토대로 보았다.

라 '공존의 질서' [4]라 규명했다. 공간 자체가 우선되기 보다 사물들 사이의 저마다 가진 성질과 운동의 관계형성으로 만들어진 질서 자체가 공간을 형성하게 되는 것이라는 입장이다. 이것은 그가 사물을 대하는 눈이 다양성을 갖춘 통일된 의지의 조화로운 총체성에 철학적 바탕을 두었기 때문으로 생각된다.

이후로 물질을 절대공간과 절대시간에 놓여 있다는 결정론적 공간해석의 뉴턴(Newton)식 자연과학과 관찰자를 중심으로 상대적 환경을 공간에 재해석 함으로써 절대공간에 대한 인식을 부정한 아인슈타인(Albert Einstein)의 공간해석까지 공간에 대한 그동안의 연구와 내용은 다양하다. 아리스토텔레스의 우주론적 공간론을 생각해 볼 때 아무것도 존재하지 않는 무(無)의 공간. 여백까지도 포함하고 있는 듯 하다. 여백이란 우리가 인지하지 못했을때 존재함으로 공간이란 영역이 인지된 그 순간부터는 이미 우리의 환경으로 존재하는 의미의 바탕이 된다. 인간이 삶을 영유하는 공간은 추상과 구성이 공존하는 형식으로 그 내용을 담는 틀이다. 인간 스스로 물질의 실체를 보고 있지만, 머리는 그 실체의 내용적 의미를 생각하듯이 공간도 그러한 양면성이 내재되어 있다고 생각한다.

기하학의 관점에서 볼 때, 공간은 이 바탕으로부터 추상된 표상이다. 즉 모든 물질을 덜어 낸 빈 틀이다. 이 틀은 등질성, 등방성, 연속성, 무제한성을 가진다. 물리적 공간은 하나의 등질적이고 연속적인 무한한 바탕이며, 그 바탕

---

4) 엘리자베스 클레망 · 갸탈 드몽크 · 로젠스 한젠-뢰브 · 피에르 칸/이정우 역, 「철학사전-인물들과 개념들」(서울 : 도서출판 동녘, 1996), p.32.

안에서 모든 대상의 운동이 일어난다. 현대 물리학의 관점에서 볼 때, 공간은 4차원의 바탕으로서 3차원 공간이 시간과 연합해 형성된다.[5)]

여기서 우리는 3가지 키 워드(key word)를 제공 받을 수 있다. 공간, 운동, 시간 그리고 이러한 변수들을 통합적으로 서술하기 위한 에너지가 필요하다. 이 에너지를 서로간의 균형적 조화를 가진 상호작용의 운동에너지로 보고 유기적 환경의 자연스러운 조화에 그 가치를 두어야할 것으로 해석한다.

2. 공간연출

1)개념

우리가 느끼는 심적 지각능력도 여러모습을 갖추고 있기 때문에 접하는 서로 다른 건조환경마다 또는 같은 공간안에서 조차 다른 반응을 보일 수 있다. 공간이 담는 그 다양한 언어 때문에 공간연출을 총체예술이나 종합예술로 대변할 수 있을 것이다. 거기에 공간연출의 다학문적 접근의 필요성이 있다. 만약 뉴턴식의 절대공간 개념이 아직 지배한다면 공간연출의 개념은 빈약했을지 모른다. 공간연출의 토대를 이루는 사회, 경제, 문화 전반의 모습은 해를 거듭

---

5) 엘리자베스 클레망 · 갸탈 드몽크 · 로젠스 한젠-뢰브 · 피에르 칸/이정우 역, 「철학사전-인물들과 개념들」(서울 : 도서출판 동녘, 1996), p.31.

할수록 다각도로 변모하고 있다. 미디어의 발달과 메카니즘(mechanism)의 다양한 변용을 바탕으로 단순한 대중 커뮤니케이션 구조의 공공환경에서 조차 다양한 복합환경을 요구하는 수요자들이 증대하고 있는 실정이다. 공간을 연출한다는 것은 정적인 의미가 아니라 우리 삶에 수반되는 환경에 생명력을 더하는 작업으로 구성요소들이 가지는 동적에너지에 그 기반을 두고 있다. 이에 그 근거로 키슬러의 공간연출 개념을 고찰해 보기로한다.

키슬러(frederick john kiesler)[6]는 공간연출을 일컬어 코르리얼리즘(correalism)이란 용어로 제시한 바 있다. 이는 공간이 인간에 의해 움직이는 유연성의 환경이란 관점에서 비롯된 것이라 볼 수 있으며 인간과 환경간의 상호관련성에 주목하여 발전시킨 이론이다. 키슬러는 그 이론에 대해 다음과 같이 구체적으로 언급하고 있다.

인간과 관련되는 환경을 인간환경(H), 자연환경(N), 기술환경(T)으로 분류하고, 인간-유전(M)을 중심으로 앞의 3가지 환경이 상호간에 관련된다고 말한다. 인간은 3가지 구성요소 각각이 연속되는 상호작용 속에 위치하고 있다.

「. . . . . 활동적인 힘이 눈에 보이는 형태를 취하게 되면 우리는 그것을 '물질' 이라고 부르는데, 이것은 우리들이 현실이라고 부르는 세계를 구성하는 요소가 된다. 현실이 이와같이 표피적으로 해석되는 이유는 우주에 작용하는 힘과 그 관련에 대해서 생각하기에는 인간의 감각에는 한계가 있기 때

---

6) 프레드릭 존 키슬러(frederick john kiesler):1890~1965년. 극장 건축가, 무대 디자인, 전시디자인, 가구디자인, 조각, 그림 등 다양한 분야에서 그의 예술운동을 전개시켜 평생동안 커다란 테마를 형성하는데 주력하였다.

문일 것이다. 물질이란 현실 그 자체가 아니라 현실의 '표현' 에 지나지 않는다. 만약 물질만이 현실 그 자체라고 한다면 생명은 정적(靜的)일 수 밖에 없을 것이다. 우리가 형식이라고 부르는 것은 —그것이 자연의 것이든, 인공의 것이든— 완만한 속도로 서로의 힘이 통합과 붕괴를 번복하는 가시적인 장(場)에 지나지 않는다. 현실은 가시적 또는 비가시적 형태로 끊임없이 작용하고 있는 힘의 두 가지 카테고리(kategorie)를 지니고 있는 것이다. 여기에서 말하는 상호작용에 의한 힘의 교환을 나는 '코-리얼리티(co-reality)' 라고 부르고, 상호관련성의 법칙에 관한 과학을 '코르리얼리즘(correalism)' 이라고 부르고자 한다. 코르리얼리즘은 인간, 자연환경, 기술환경 사이에 작용하는 연속적인 상호작용의 다이나미즘을 나타내는 용어이다.』[7] 키슬러가 공간에서 물질성과 비물질성에 관한 관계에 대해 의미를 두고 있음을 알 수 있는 대목이다. 인간이 중심 축이 되어 복합적인 요소들에 의한 상호작용이 이루어지는 공간, 그 공간에 대한 유기적 대응 방안이 그가 말하는 공간연출의 개념으로 해석할 수 있다. 따라서 공간, 시간, 운동이라는 공간을 이루는 개념적 요소들에 대해 인간을 중심축으로하는 환경속에서 과거와는 다른 현대의 표현기법을 조명해 구체화시켜 분석할 필요가 있다.

---

7) 야마구치 가쓰히로/김명환 역.「공간연축 디자인의 원류-프레드릭 J. 키슬러」 (강의노트, 1998), pp.164-165.

2)지각방법의 변화

이른바 유럽의 기적이라 일컬어지는 1760년에서 1830년 사이에 일어났던 산업혁명으로 인해 19세기는 사회구조 전반에 커다란 변화를 겪게 된다. 세기말의 갈등과 혼돈속에 새로운 사회에 대한 탐닉과 반대로 과거로의 회귀에 대한 향수가 대조를 이루는 가운데, 역사주의 양식이 만연하기도 한다. 20세기를 전·후해 새로운 양식을 추구하는 건축과 디자인이 강하게 나타나면서 과거에서 탈피하여 새로운 형태의 조형과 표현언어를 찾으려는 성향이 뚜렷이 나타났다. 20세기를 전·후한 20여년 간의 기간은 과거와 미래가 공존하는 과도기적 시기였다고 볼 수 있다. 기계화로 인한 대량생산의 표현기법인 표준화에 대한 사회적 요구는 새로운 형태이론을 자극하며 기계화된 환경을 채용하기 시작했다. 20세기는 기계화, 산업화, 도시화로 시작하여 발전되 매체와 이념 등의 갈등, 전쟁을 겪으면서 예술가들은 새로운 방법과 표현모색에 이른다. 이른바 큐비즘, 신조형주의, 미래파, 구성주의로 대변되는 전위적인 흐름으로 서로 다른 조형언어로 공간에 대한 표현 탐구에 나섰다.

르네상스 시대 이후 근 5백여년동안 기간에 예술가들은 하나의 고정된 시점에서 대상을 바라보는 과학적 원근법에 의해 이미지를 그려왔었다. 20세기를 열면서 큐비즘(Cubism)계열의 대표적 화가인 피카소(Picasso)는 삼차원적 형식에 대해 관심을 가지기 시작했다. 전통적인 원근법의 시점에서 탈피하여 소재의 단면만 보지않고 모든면을 철저히 분석하며 그가 얻은 복합적인 인상들을 구체적인 이미지로 종합하였다. 이것은 하나의 이미지 속에 혼용시킨 각

각의 대상들의 요소들로 인해 회화 공간상에 원근법이라는 구조를 재정비시킨 것이다. 큐비즘 계열의 화가들은 주제가 가지는 다방면에 걸친 정보에 대해 하나하나 해체하고 분해해서 소재와 주제 그것들의 주위환경에 대한 분석된 내용들을 정나라하게 관람객에게 전달하고자 했다. 이는 문화계 속에서도 공간을 인지함으로 기능주의와 기계화에의 물결에서 인간적인 방향이 더해진 참여적 모색이 비롯되었다고 보아도 될 것이다.

같은 큐비즘 계열의 화가 브라크(Braque)는『자연 속에는 촉각으로 감지할 수 있는 공간, 거의 손으로 만든 것처럼 묘사할 수도 있는 공간이 존재한다. 나를 가장 황홀하게 매혹시켰던 것, 그리고 큐비즘의 지배적인 원리가 되었던 것은 내가 감지했던 이 새로운 공간에 대한 물질화였다.』 [8] 브라크가 황홀하게 매혹되었던 새로운 공간이란 르네상스 시대를 지배해 오던 과학적 원근법을 통해서는 인지할 수 없었던 시점들의 영역을 일컬어서 한 말이다. 그 동안 무시되어 왔던 화면의 또다른 이면을 발견하고 그것을 인지할 수 있게 그릴 수 있는 것은 그림을 보는 관찰자의 입장에서도 회화속의 3차원공간을 체험해 보는 기회인 것이다. 피카소가 형체에 대한 분석을 통해 회화공간을 재편성 했다면 브라크는 소재의 주변을 둘러싼 공간에 3차원적 형태들을 이끌어냈다. 소재를 여러 각도에서 「바라 본다」라는 것은 공간 안에서 행해지는 행위적 참여를 뜻하며 이는 곧 경험의 전달로 그 내용이 회화로 구성된 것을 의미한다.

---

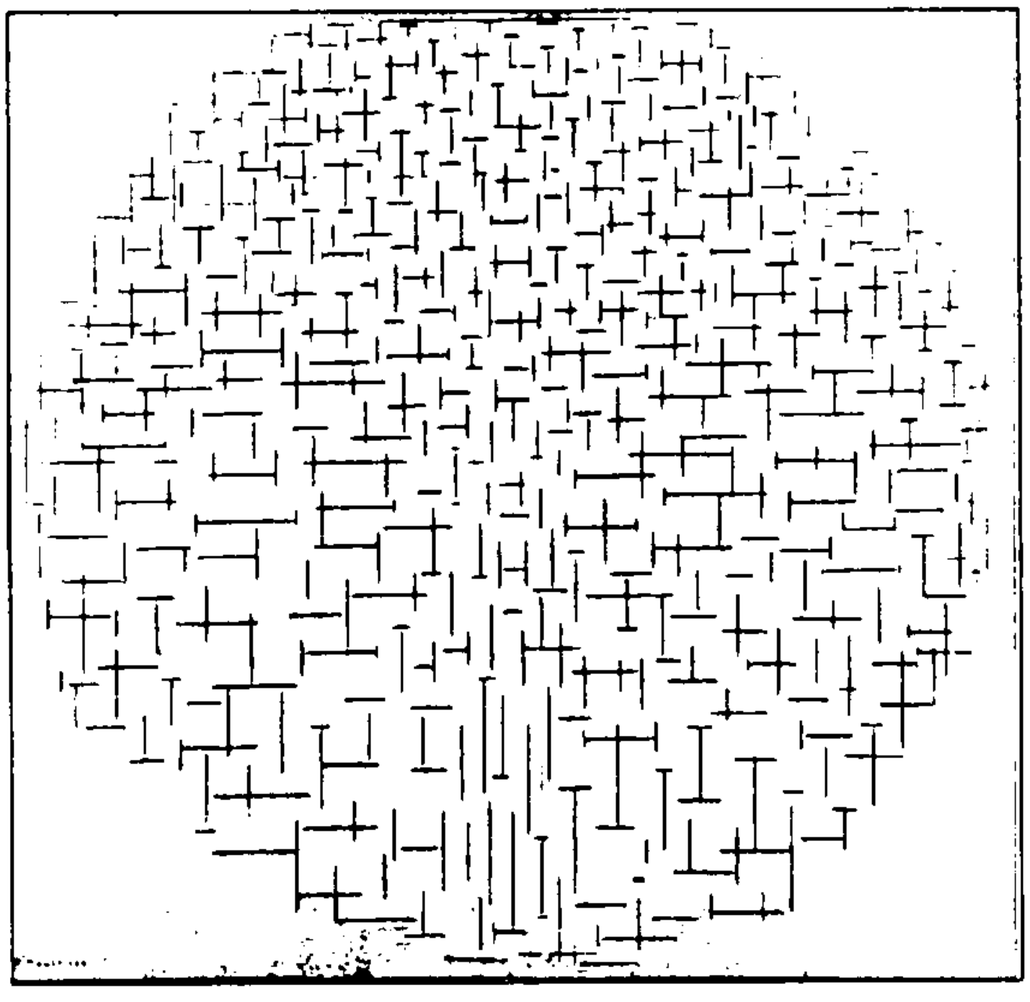
8) 존 골딩/황지우 역,「20세기미술운동총서1.-큐비즘」(서울 : 열화당, 1995), p.16.

이러한 새로운 공간적 질서를 만들어 가는 가운데 네델란드에서는 1917년부터 1931년까지 모더니즘 운동에 큰영향을 주었던 기하학적 추상미술운동인 신조형주의 운동이 일어난다. 산업화, 기계화, 표준화의 물결이 사회 전반을 지배하기 시작하자 자연적, 생리적, 심리적 등 복합적인 환경을 필요로 하는 인간적 심리상태에 대한 새로운 대응이 생겨나게된 것이다. 신조형주의의 양식적인 특성은 몬드리안(Piet Mondrian)과 테오 반 되스버그(Theo Van Desburg)의 작품에서 명백히 드러난다. 일반적으로 널리 알려진 몬드리안은 수직·수평의 대담한 구조에 원색의 단색들을 회화에 도입한 최초의 추상화가로 유명하지만 그는 회화에 '구축' 이라는 개념을 도입하고 음악을 비롯한 소리영역과 건축에 새로운 가치를 부여한 장본인이기도 하다. 이러한 전체적인 표현요소에 대한 연구는 몬드리안이 추구한 총체적 유기성으로 귀결될 수 있는데 이 표현방식을 크게 둘로 나누면 그 하나가 물질 자체의 유기적 해석이고 또 다른 하나가 작품과 공간의 유기적 해석이다.

몬드리안은「부두와 대양(pier and ocean)」이라는 제목으로 1914-1915년까지 일련의 작업을 행했다.

「나무(tree)」에 비해 구성요소들의 단순화는 더욱 증대된다. 짧은 세로와 가로의 검은 선은 둥근 타원의 형태를 이루는데, 그는 후에 "바다와 하늘과 별들을 주의깊게 관찰함으로 나는 다양한 수직·수평의 교차를 통해 그들의 조형적 기능을 발견했다. 거대한 자연을 통해 감명받은 나는 안정감과 통일감으로 확장에 대한 표현을 시도했다." 이런 일련의 작업들은 1915년 제작된 Composition No. 10 「부두와 대양」에서 플러스(+)와 마이너스(-)로 기

호화 된다.(그림2-1)[9]



(그림2-1)몬드리안Composition No.10 부두와 대양 연작
(pier and ocean series)

이는 몬드리안이 3차원적 공간을 형태 그 자체로만 이해하지 않고 자연적 환경으로 해석함으로 단면적으로 물체를 이해하지 않고 그 물체의 전체적인 유기적 관계로 분석했음을 알 수 있다. 또 다른 해석으로 몬드리안의 신조형주의이론은 한정된 미적표현방법을 타파하고 보편적인 객체와 개성적인 주체의

9) Anna Moszynska「ABSTRACT ART」, (LONDON : THAMES AND HUDSON Ltd, 1993), p.50.

이원성을 균형있게 창조 함으로써 미적 균형을 이루려 했다. 「빨강, 노랑, 파랑 구성」을 비롯한 일련의 연작들은 그림이라는 사실의 관람자로부터 객관적 실체로 존재하는 개체를 관람자와 공존하는 환경에서의 유기적 개체로 인식받기 위해 공간이 가지는 기호학적 요소인 벽, 천정, 바닥이 가지는 환경을 의식하고 수직, 수평을 공간 표현의 요소로 환경에의 동참을 시도한 작품이라는 의미를 포함하고 있다. 몬드리안은 전체적인 작업과정 중에 선보이는 분해와 환원, 배경과 형태, 조각과 구축이라는 서로 대칭되는 뜻밖의 요소들의 상호관계에 대해 주목하고 이들의 균형을 가리켜 똑같은 가치와 무게를 두는 의미로 「등가적 관계」에 도달할 것을 종용하고 있다.

몬드리안이 생각한 이 '등가적 관계' 라고 하는 것은 선, 면, 색채 등의 여러가지 조형수단의 상호관계가 다이나믹한 균형상태에 달한 경우를 지칭하는 것으로, 단순히 서로가 힘의 균형을 이루고 있는 상태를 말하는 것이 아니다. 몬드리안이 그린 회화작품의 대부분은 단지 화면이라는 한정된 공간에서 형태의 상호관계를 컨트롤하기 위해 그려진 것이 아니라 그것보다는 화면 밖의 세계와의 관계에 진정한 작화의도가 있다고 할 수 있다. 몬드리안이 의도했던 것은 회화의 표현세계를 2차원의 평면상에 한정하지 않았다. 이와같은 사실은 신조형주의의 조형성에 관해서 뿐만 아니라, 그가 보여 준 문화전반에 대한 태도를 통해서도 유추할 수 있다.[10]

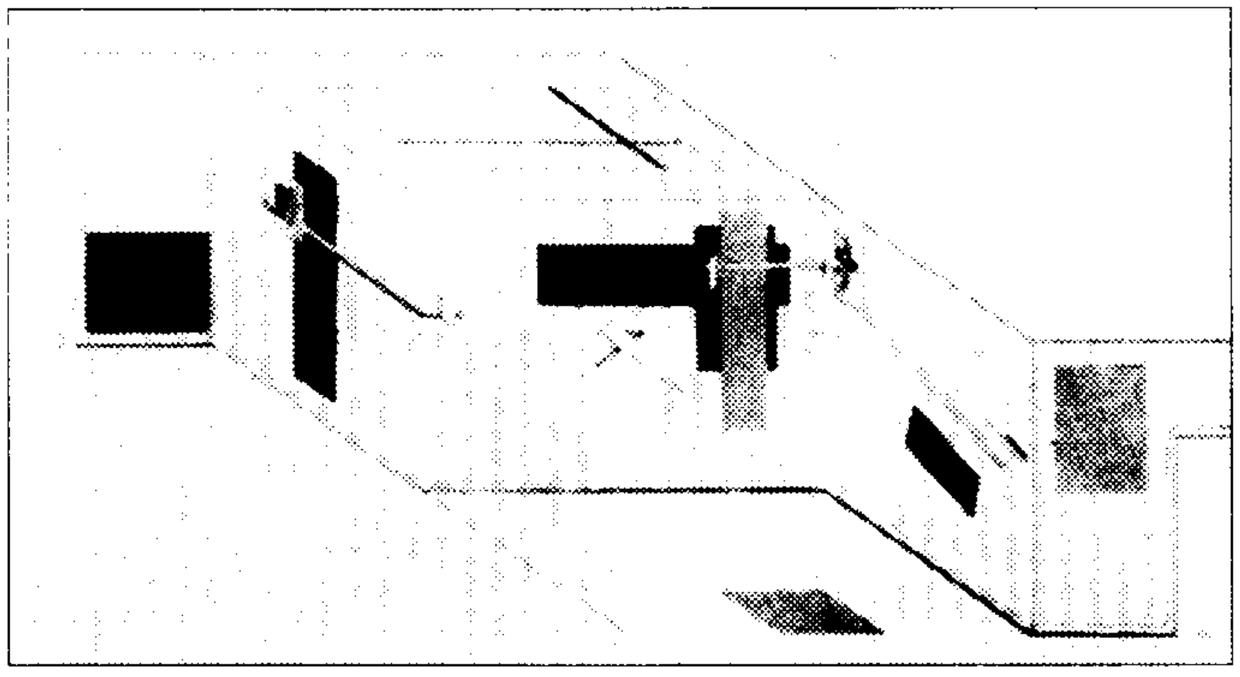
---

10) 야마구치 가쓰히로/김명환 역, 「공간연축 디자인의 원류-프레드릭 J. 키슬러」 (강의노트, 1998), p.8.

정확한 이해와 전달을 위해 2차원적인 평면에서 물체의 상·하·좌·우에서 보이는 단면들뿐만 아니라 공간상에서 관찰자의 운동이 개입된 물체 주위를 도는 행위로 더 자세히 얻을 수 있는 정보들의 조합들을 정확한 공간관계를 형성한다 라는 취지에서 그의 공간론은 투시도적 시점을 배제한 연속적인 평면으로 공간을 구성하고 있다.

환경에 있어서 몬드리안은 빈 공간의 조형요소, 인식과 비인식등의 순수한 상호관계에 대해 끊임없는 커뮤니케이션을 연구하였다. 공간은 인간이 살아가기 위한 삶의 장소이며 현장이다. 여기서 심적지각능력에 따라 잠재된 상상력을 동반하며 스스로 적극적인 사고과정과 생리적 요인들 속에서 물리적 장소로의 구성체를 형성하는 것이다. 그러므로 삶이 있는 공간은 상호 복합적인 요인들의 커뮤니케이션 속에서 절대적, 결정론적 환경보다는 인간행태에 기반을 둔 스스로의 자율성을 회복할 수 있는 가능성에 대한 지원성이 내재된 프로그램으로 계획 되어져야 한다. 20세기 기계문명과 모더니즘 디자인은 도시공간의 건축을 기능적이고, 합리적 방향으로 이끌었다. 이로인해 도시공간의 비인간화 경향은 문화를 구성하는 건축이 인간생활과는 이질적인 공간으로 대체시켰다. 그 가운데 몇몇 실험적인 예술가들에 의해 실험적인 형태과 조형언어로 건조환경의 실질적 변화의 가능성과 계기를 제공하였다. 러시아 구성주의의 대표적 건축가인 엘 리시츠키(El Lissitzky)는 공간실험을 '프로운' 이란 용어를 고안해 냄으로써 시작하였다.(그림2-2) 이는 3차원적인 구상의 건축이나 물리적 공간 계획 등을 2차원적인 평면 구성에서 그 형태를 이끌어내고 있다. 리시츠키는 인간환경에 막연하게 자리잡고 있는 각각의 요소들이 좀 더 구체

적인 방식으로 인간 행위와 상호관련성을 가지고 계획되어진 다름아닌 공간은 환경이란 의미에서 공간실험을 환경에 대한 계획에서 구체적으로 제시 되어져야 한다고 생각했다.



(그림2-2)엘 리시츠키 〈프로운의 구성도〉,1923.

만일 수직과 수평의 축 안에서 회화적 형식으로 그려졌다 해도 그곳에서 실험적으로 구상된 것은 공간 그 자체였다는 것. 더욱이 인간의 몸이 밀려들어가는 것과 같은 구체적인 공간이었다는 것이 확실하다.[11] 이것이 리시츠키가 생각한 프로운이다. 그리고 이를 1923년 베를린에서 열린 '러시아 미술전'에 공간을 구성함으로 디자인화 되었다. 여기서 리시츠키는 공간을 구성하는 바닥, 벽, 천정에 각각 똑같은 무게를 두고 인간의 움직임에 의해 각각의 요소들이 공간을 이루는 연결된 가치로 파악되게 하였다. 인간에 의해 공간을 연속

---

11) 야마구치 가쓰히로/김승희 역,「20세기 예술과 테크놀로지」(서울 : 지성의 샘, 1995), pp.272-273.

적인 구성의 장소로 만들려 했던 것은 공간과 인간 행위와의 상호작용을 입증하려 함이다. 리시츠키처럼 공간 안에서 인간의 행위를 중요한 중심 축으로 보고 적극 도입한 사람으로 쿠르트 슈피터스(Kurt Schwitters)만한 사람도 드물 것이다. 그는「메르츠(merz)」라는 개념 속에서 총체적인 예술환경에 대한 개념을 적용하였다. 그의 「메르츠바우(merzbau)」는 거대한 건축 구조물로써 방의 건축양식, 가구, 예술등 전체적인 배열과 공간구조를 만드는 환경구조주의 개념이다.(그림2-3)

(그림2-3)쿠르트 슈비터스〈메르츠바우〉,1923-1936.

메르츠바우는 폐품이나 다름없는 쓸모없는 물건에서부터 주변 사람들의 물건에 이르기까지 잡다한 내용물의 구축으로 점점 커져서 결국 자신의 집, 여러 층과 여러 방을 다 채웠다. 그러나 그 구조물이 점점 커짐에 따라 그 내부 공간은 각각 독립된 삶의 공간을 갖고 있다는 것이 나타났고 온갖 종류의 잡다한 물건, 폐품들은 슈비터스의 창의적인 손에 의해 조립되고 형태와 크기가 의외로 생각될 만큼 조화롭게 어울려 주목할 만한 모습으로 탈바꿈했다. 메르츠바우는 슈비터스 자신의 일기와도 같은 모습으로 한없는 자기증식을 통해 전혀 뜻밖의 공간연출을 아룬 즉물적이고 환경적 구성물로의 성격을 지닌다. 메르츠바우는 그에게 개인적이고 사적인면으로부터 예술의 형식을 빌린, 하나의 환경 퍼포먼스였다.

슈비터스가 해프닝을 강조한 환경조각에서 요소들의 상호작용을 찾으려 했다면 프레드릭 키슬러는 좀 더 절제 되면서 합리적인 방식으로 공간연출을 유도해 냈다. 키슬러처럼 다방면에 전문적인 이해와 식견을 가지고 총체적인 연구를 주도한 인물도 드물 것이다. 그는 회화·조각을 비롯한 인테리어·디스플레이·도시계획과 건축 그리고 영상에 이르기까지 다방면에서 연구 활동하며 기술적 성과를 이룬 인물이다. 그는 이러한 환경적 요소들의 상호관계성을 이른바 코르리얼리즘이라고 명하고, 그 각각의 세계들을 갤럭시(galaxy), 앤드리스(endless), 스페이스(space)의 개념으로 조망했다.

키슬러는 상자형의 건축을 감옥과 같은 것이라고 하면서 거부했다. 상자에는 꼭 가장자리라든가 모퉁이가 있으며, 일반적으로 건물은 천장, 벽, 바닥으로

분류되어 있다. 각각의 경계를 지니고 분할되어 있다는 사실은 인간이 살아가는 공간으로 적절하지 않다는 것이 그의 주장이다. 그는 천장, 벽, 바닥이라는 개념은 '하나의 연속된 상황' 속에서 의미를 잃는다는 데에 주목했다. 이와 같은 사고를 구체화하는 '앤드리스 스페이스' 는 단지 개념으로만 존재하는 것이 아니라, 물리적 성질을 지니는 실질적인 건축물로서 존립 가능하다는 것을 〈앤드리스 하우스〉를 통해 증명했다. 그는 여성의 신체를 하나의 '앤드리스 스페이스' 로 이해했다. 따라서 종종 비유적으로 또는 야유적으로 4각의 상자형 건축을 '수컷의 건축' 이라고 부르고 〈앤드리스 하우스〉를 '암컷의 건축' 이라고 불렀다. 여기에서 키슬러가 사용했던 용어를 나열해 보던. 소묘에 의한 회화 시리즈와 목조에 의한 환경조각에 붙여졌던 '갤럭시' 주로 극장 및 스테이지 설계에 사용했던 '스페이스' 그리고 '앤드리스' .[12] 가 있다.

1920년대의 공간연출 디자인으로 키슬러의 스페이시얼 익시비션(spacial exhibition)기법을 조명해 보기로 한다. 그는 물리적 환경들의 이미지를 형성하는 공간의 설계에서 더욱 다양한 전개를 펼쳐 미술관의 설계 및 그 전시방법에 대한 연구에로 한층 그 심도를 넓힌다. 그 기법에 대한 시도로 페기 구겐하임(peggy guggenheim)의 '금세기 예술화랑(art of this century gallery)' 의 전시 디자인을 들 수 있다. 그는 이 전시관을 기획하면서 고대 원시인의 원초적인 예술행위에 주목하고 있다. 그들이 행했던 행위들은 종교적이거나 생활의 한 형태로서 지금의 네모라는 캔버스 형식과는 다른 환경 속에

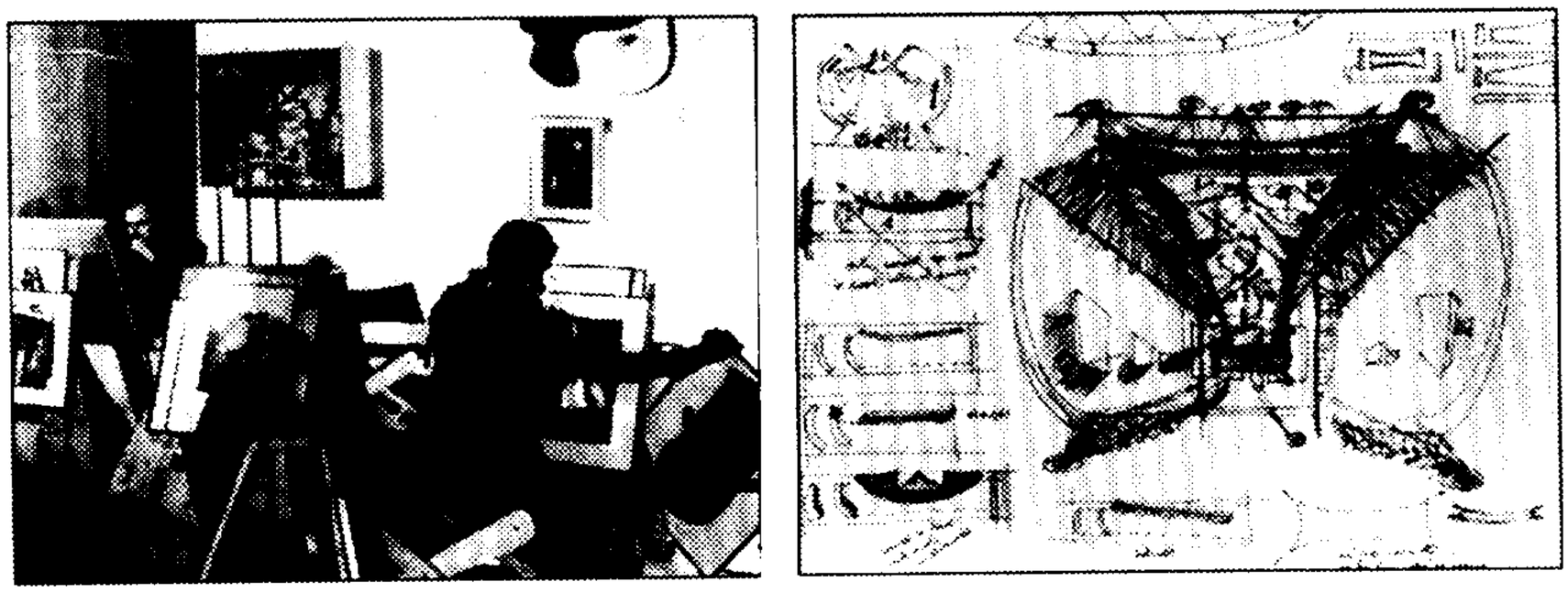
---

12) 야마구치 가쓰히로/김명환 역,「공간연축 디자인의 원류-프레드릭 J. 키슬러」 (강의노트, 1998), pp.37-38.

서 삶의 일부분과 같이 그림을 그리거나 조각을 영유해 하나의 같은 세계에 공존하고 있었던 것이다. 이러한 경험의 연속성의 그의 갤럭시에서도 선보이고 있고 그의 공간개념에서도 느낄 수 있다. 이것은 우리나라의 동요와 민요에서 보여지듯이 무대라는 형식의 바탕위에서 이루어지는 고정된 커뮤니케이션이 아닌 들에서 마당에서 산에서 생활공간 속에서 같이 호흡하는 통일의 원리인 것이다. 그러므로 예술의 역할을 인간을 위한 인간 스스로 자아확립의 능동적 예술행위 참여자로 만듦으로서 유기적 환경을 모색한 것이다. 이것은 기본적으로 예술가가 작품에 담은 혼과 거의 같은 공감대를 관람자도 공유하자는 개념의 바탕이 된다. 회화나 조각 등의 미술작품을 「본다」는 행위의 의미에 초점을 맞추어 미술관이란 그림을 걸기 위한 벽과 파티션을 세우는 등의 단순한 설비가 아닌 미술관에서 그림을 「본다」라는 목적에 맞추어 환경속의 모든 요소들에 관람자들의 적극적인 참여와 형태들의 개연적 지원성으로 유기적인 공간을 꾀하고 있다.(그림2-4)

'금세기 예술화랑(art of this century gallery)' 의 전시계획은 작품과 미술관에 대한 새로운 가치전환의 모색이다. 기존의 미술관들의 모습들은 예술작품의 단순한 진열형태 모습으로 일관하고 있어서 공간에서도 무의미화와 단순화가 연출의 한 방향으로 인정받아 왔었고, 전시 역시 관람객에게 일방적이며, 직선적, 절대적 커뮤니케이션을 강요하였다. 예술·문화의 장으로서 미술관은 불확실한 모호한 개념의 작품들을 대중에게 일방적으로 제시함으로 인해서 실질적인 관심을 충족 시키지 못하고 의례적인 계획으로 끝나버리는 일례

를 들수 있다. 키슬러는 이 미술관을 고안하면서 작품과 관람객에게 똑같은 무게를 두면서 서로의 필요·충분조건을 커뮤니케이션하는 장소로 이루려 했다.



(그림2-4)키슬러, 페기 구겐하임(peggy guggenheim)의
'금세기 예술화랑' (art of this century gallery)

여기서 관람객에게 선택권을 부여하는 각종 아이템으로 인해 도서관과 같은 정보전달의 장으로 표현되어 지고 있는데, 이것은 오히려 초고속정보통신망이 형성된 정보화 사회로 도입하는 지금, 오늘날에 공감할 수 있는 내용이라고 생각한다. 정보를 관람객 각자의 유동적인 행태구조에 맞추어 사실적으로 취할수 있는 관람형식이 바로 그것이다. 키슬러의 스페이시얼 익시비션(spacial exhibition)연구는 미술관이 환경 커뮤니케이션의 장으로서 역할을 하기 위해 물리적·생리적·심리적 환경과 어떻게 유기적으로 대처할 것인가에 대한 상호관련성 연구에 그 성과를 둘 수 있다

3)시간성의 도입

고대로부터 많은 철학자와 지식인들은 공간과 시간에 깊은 관심을 두고 그 실체를 밝히는데 부단한 노력을 기울였다. 고대 그리스의 아리스토텔레스로부터 형성되어 맥을 이어온 고대의 과학은 다분히 인간적이다. 아리스토텔레스는 운동의 개념에 있어서도 인간의 경험에 바탕을 두고 관찰하였다. 물체가 운동을 하기 위해서는 힘이 작용해야 하고 그 작용이 그치면 정지한다고 규명하였다. 이런 고대 관념은 근대에 이르러 뉴턴을 중심으로 하는 절대과학에 의해 붕괴된다. 여기에 결정적인 것은 모든 것을 수학화하려는 근대 과학의 중심적 이념과 방법이다.

시간과 공간이라는 개념은 자연이라는 환경 속에서 유기적으로 살아있는 존

재가 아닌 과학 속에서 각각 다른 절대적 영역을 지닌 대칭적인 형태로 보게 된 것이다.

시간과 공간의 절대적 동형화를 통해 확인할 수 있는 것은 절대공간과 절대시간, 아니 수학적 시간과 공간은 그 자체 순수한 자연이 아니라 근대의 과학을 통해서 형성되고 유지되어온, 그리고 대개는 강화되어온 일종의 분절기계라는 점이다. 어떤 이론적 사유도 결코 벗어나기 힘든 그리고 오히려 사고나 활동의 지형적 배치를 특정한 분절 안에서 이루어지게 하는 분절기계. 근대 과학의 이념으로서 자연의 수학화는 한마디로 말해 모든 자연현상을 계산 가능한 것으로 변환시키는 것을 지향하고 있었다.[13]

여기서 분절기계라는 것은 모든 환경을 인간에 의한 계산 가능한 영역으로 만들고자 시간이라는 의미를 시계로 공간이라는 의미를 건조환경으로 규정했다. 기계화는 문명과 문화의 또다른 표현수단이다. 이것의 분절적 사고는 사물을 환경안에서 커다란 통합체의 부분에서 인식한다기 보다 이어지지않고 사물을 하나하나 가르는 모습으로 어디에도 소속되지 않는 물질 그 마다의 절대적 영역을 고수한다. 여기에 분절적이라는 의미의 문제를 제시할 수 있는 것이다. 이러한 행위는 과학의 합리성이란 미명아래 유지되고 편리란 이름으로 지향되어 왔었고, 인간이 통제하기 힘든 자연환경의 수학화를 통해 계산가능하고 예측과 해결가능한 영역에서 두고자 했다. 기계화의 방향은 뉴턴의 절대적이고 분절적인 시각에서가 아닌 유기적인 상호관계성에서 고려되어야 할 것이다.

---

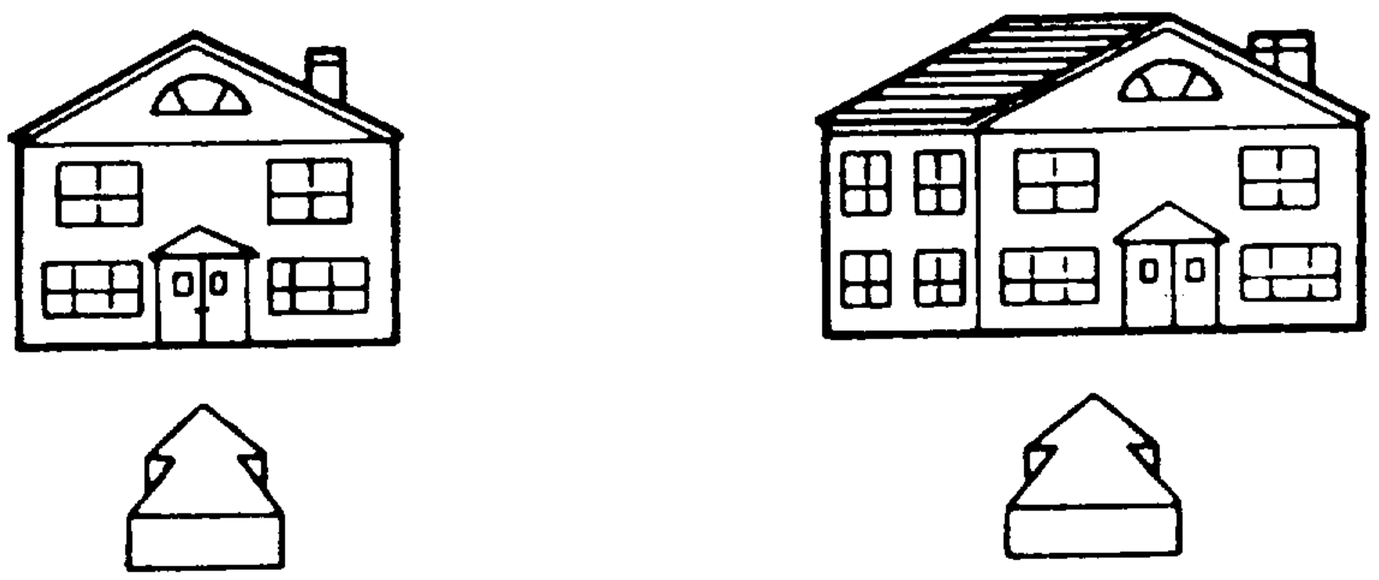
13) 이진경, 「근대적 시·공간의 탄생」, (서울 : 도서출판 푸른숲, 1997), pp.105-106.

이러한 뉴턴의 절대과학은 아인슈타인의 상대적 시·공간의 탄생으로 모든 것이 전도된다.

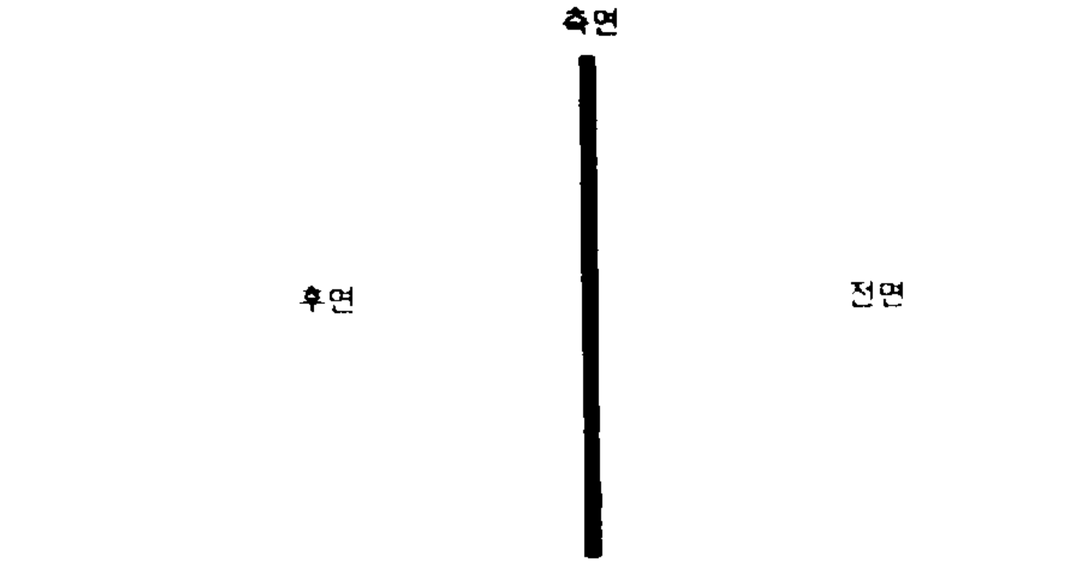
유클리드가 동질적이고 자력으로는 움직이지 못하는(활성력이 없는)것이라고 선언한 공간이, 그리고 뉴턴이 절대적이라고 제안한 공간이 관찰자의 상대적 속도에 의존하는 특성을 가지는 것으로 판명되었다. 공간은 관찰자의 상대적 속도 구역 내에서 있을 수 있는, 대상을 변형하는 능력을 가진다. 공간이 그것 내에 있는 대상의 크기, 모양, 무게와 상호 작용한다는 관념은 아인슈타인의 특수 상대성 이론의 중대한 통찰력 중 하나이다. 상대적 관점의 또 다른 기이한 시각적 효과는 기차의 창문에서 볼 때 대상이 한 면 이상으로 동시적 파악이 이루어진다는 것이다. 우리의 일상 세계에서는 정면에서 그것을 본 후 대상의 옆면을 보기 위해서는 시간이 경과해야만 하고, 우리의 위치도 공간안에서 변화되어야만 한다. 그러나 고속기차에서는 대상의 정면과 측면은 동시에 보여진다(그림2-5) 기차 속도가 빨라져 최종적으로 빛의 속도에 이르게 되면, 공간은 기차의 방향축을 따라 길이는 없이 깊이와 높이를 가치는 무한히 얇은 평면으로 수축된다(그림2-6)[14]

---

14) 레오나드 쉴레인/ 김진엽 역, 「미술과 물리의 만남 I」 (서울 : 도서출판 국제, 1997), p.163.



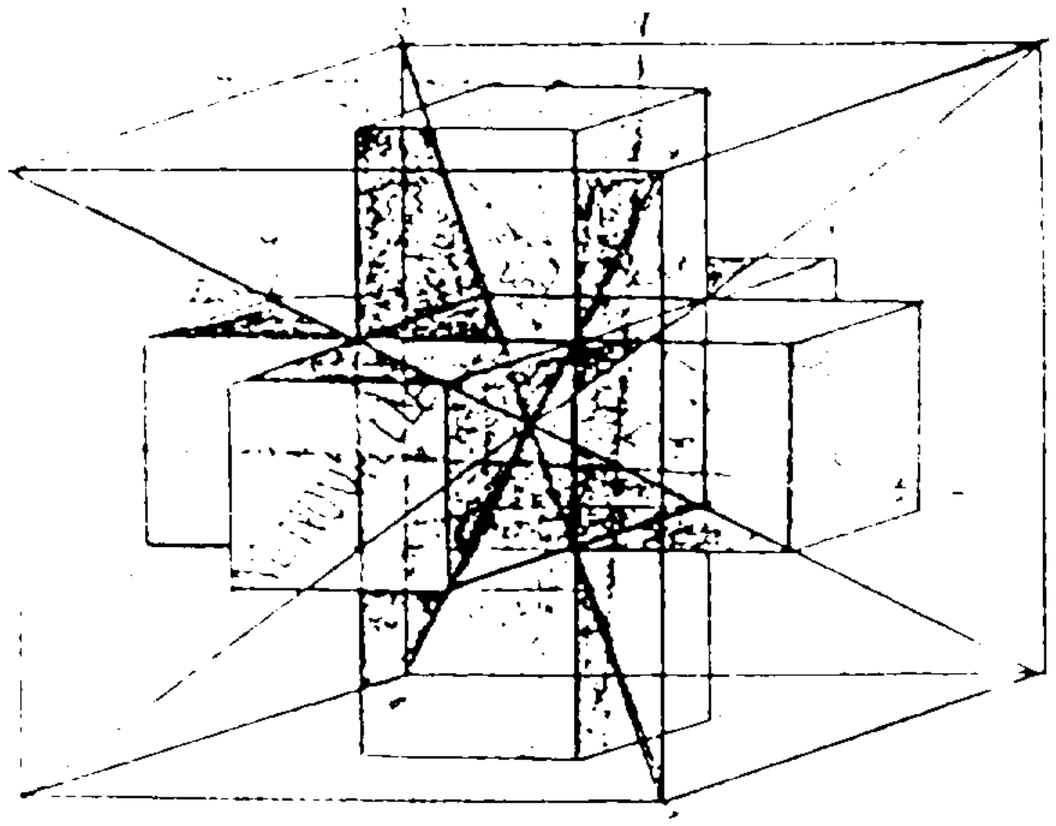
(그림2-5)(좌)시간당 5마일로 지나는 기차에서 본 집의 모습
(우)초당 93,000마일로 지나는 기차에서 본 집의 모습



(그림2-6)빛의 속도로 지나가는 기차의 창에서 보이는
압축된 전원풍경의 무한히 얇은 조각

뉴턴의 절대과학에서 표명한 지나친 과학중심사상은 인간을 지나치게 객관화함으로 해서 시·공간 안에서의 상호관계성을 갖지 못한다. 그러나 아인슈타

인의 시·공간은 인간이 실존하는 장이며, 커뮤니케이션을 통해 인식된다. 철학, 기하학, 물리학을 중심으로 전개되어온 공간-시간의 문제는 다양한 실험으로 연출적 공간개념에 접목된다. 공간-시간의 의미는 근대 건축가들에게 공간에서의 운동으로 인식되었다. 사람이 태어나서 손·발을 허우적거리고 움직이는 행위로 공간을 처음 인식하듯이 움직이는 경험을 통하여 공간과 방향을 학습하게 된다. 그 좌표틀을 중심으로 시지각적으로 3차원의 경험적 공간을 구성하다. 몬드리안이 공간의 개념을 2차원적인 회화에서 표현한데 비해 같은 신조형주의 참여자로 테오 반 되스버그는 3차원상에서 건축의 형태로 공간 구성과 인간 행위에 따른 통합체의 의미를 구축했다.(그림2-7)



(그림2-7)테오 반 되스버그,「새로운 차원」, 1925-1929, 연필, 32.5×30.3㎝, NoF. 헤이그시립미술관

공간에 처음 들어온 사람의 시각은 앞으로만 열려 있는것이 아니라 좌에서 우로 위에서 아래로 앞에서 뒤로 사방으로 열려있어 인지되는 각각 면들의 교차로 끊임없는 시각적 운동이 유발된다. 이 운동은 인간의 행위 속에서 평면들이 순환성을 가지는 것으로 이를 선적인 체계의 전개로 보았다. 면들에 의해 표현되는 선들의 전개과정은 실재하는 공간을 이루는 요소들 -벽, 천정, 바닥이라는 표현양식들- 을 실체하지 않는 시지각적 인지과정에 의한 사방에서 밀려오는 면들의 교차로 생기는 선들로 전개되는 양식인 것이다.

그는 이러한 '공간진동 개념' 으로 1923년 시간-공간의 통합체에 근접하고 있다.[15]

즉, 공간이 시간성을 통해 그 안에서 전개되는 선들의 연속적인 운동 속에서 평면들의 상호작용적 표현으로 구축되어 진다는 개념이다.

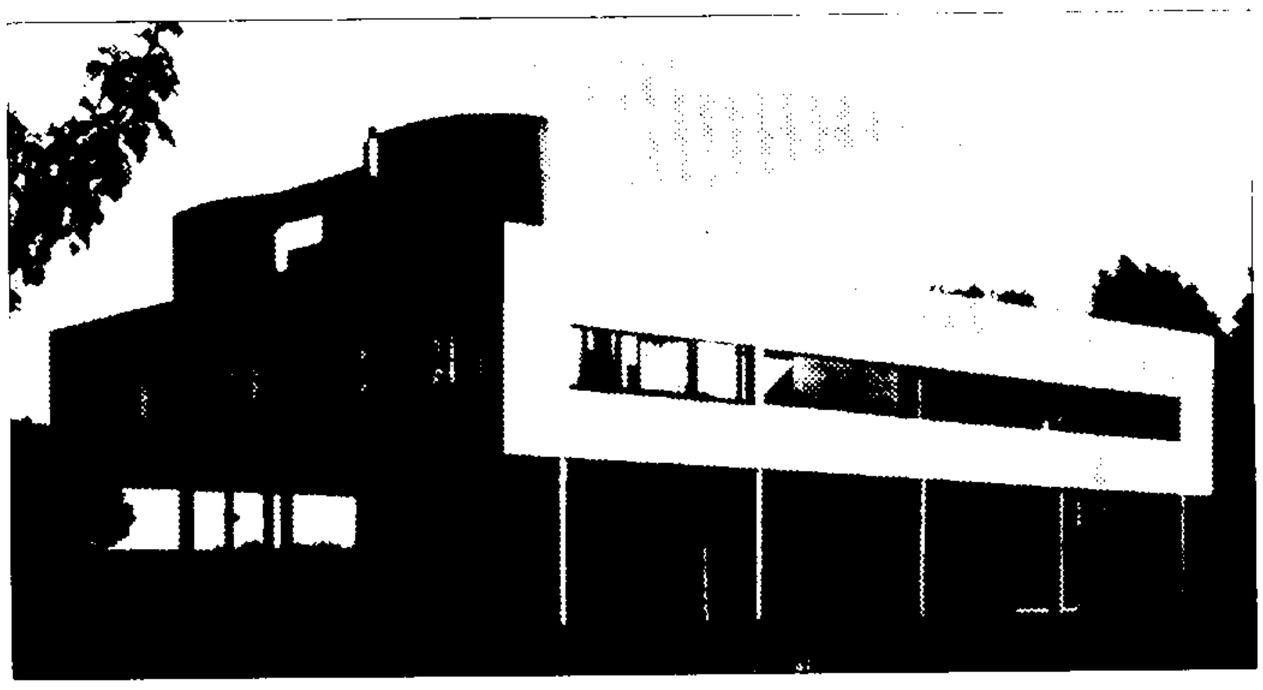
르 꼬르뷔제(Le Corbusier)의 공간도 테오 반 되스버그와 마찬가지로 공간운동의 첫요소로써 방문자들의 이동을 상정한다. 반면, 운동을 불러 일으키는 것은 2차원의 평면이 아니라 건축적 볼륨들이다. 르 꼬르뷔제는 자신의 '사보아 주택' 에서 그것을 "걷고 이동하면서 사람들은 건축의 질서가 전개되는 것을 본다." [16] 라 하였다.

사보아 주택은 르 꼬르뷔제의 초창기 건축물 가운데 걸작으로 1928년에서 1930년에 걸쳐 지은 파리근교 poissy에 위치하고 있다. 그 집은 거의 사각

---

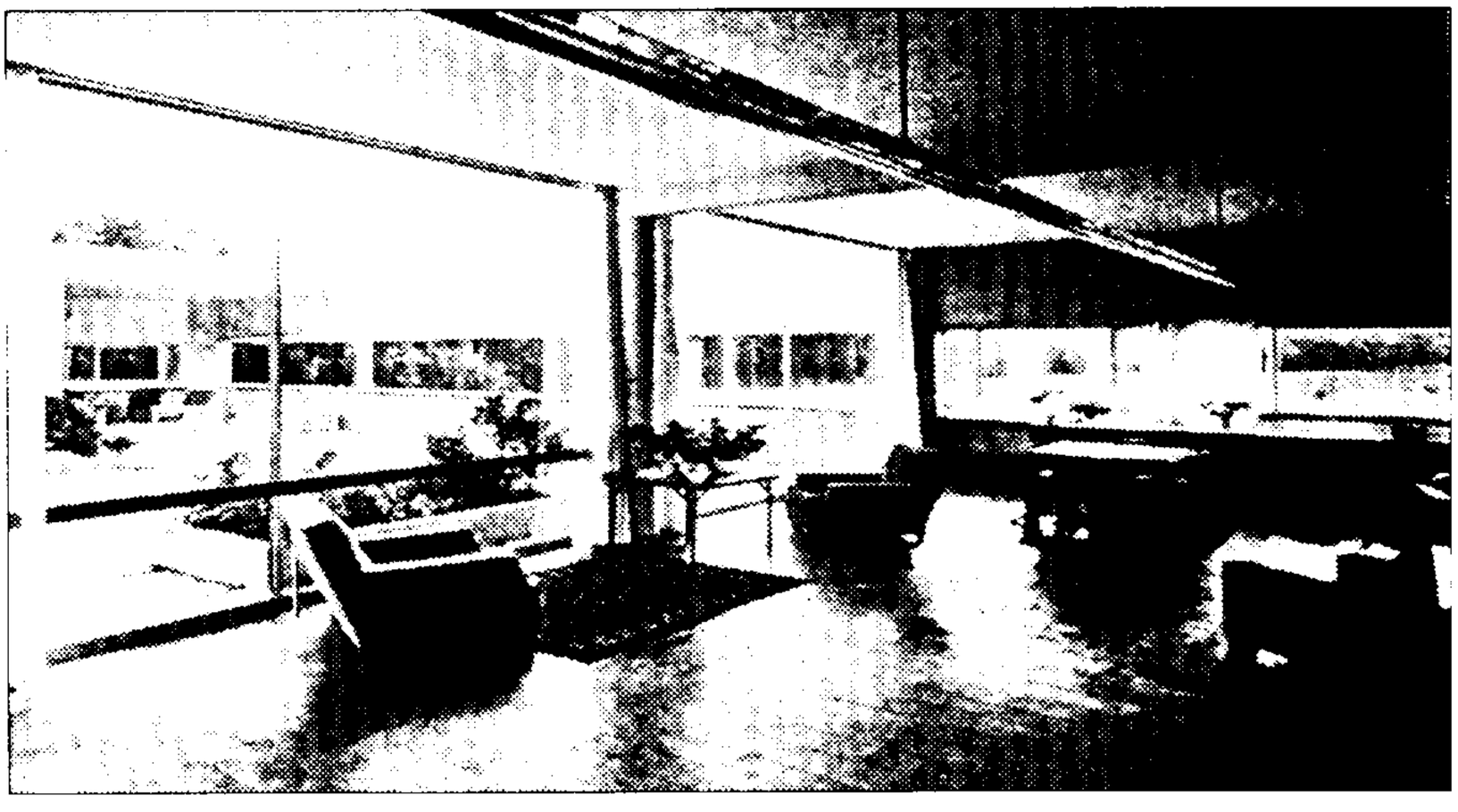
15) 김현철, 「몽드리앙의 조형공간 교육론」(서울 : 도서출판 발언, 1996), p.82.
16) 김현철 · 김용미, 「건축공간 박물관」(서울 : 도서출판 발언, 1994), p.13.

형으로 설계되었으며 위쪽의 주거지역은 정교한 벽들로 받쳐지고 있다. 빙-둘러쳐진 유리벽으로 둘러싸인 정원끝으로 두번째 이야기가 전개되어 차고와 서비스 기능을 포함한다. 2층 거실은 건축가가 안과밖 공간에서 그가 의도하고자 하는 바를 잘 나타내 주고 있다. 테라스 정원을 향해 열려있는 방들은 계속되는 전면 유리의 수평으로 펼쳐진 공간 위에 방풍설비로 보호 되어지고 있다. 원통형 난간 달린 층계탑들로 강조되며 이어진 정사각형 블록들을 가진 그 주택의 외관은 아름다운 배나 미래의 기계모양을 보여준다. 단면적으로 램프를 형성하는 수평적 요소들은 들어가고 나가는 문들로 향한다. 수평·수직 그리고 내부·외부공간의 통합은 너무 완벽하고 복잡해서 한장의 사진이나 심지어 사진들의 연속과 같은 효과를 나타냄을 깨닫게된다.(그림2-8)(그림2-9)[17]



(그림2-8)르 꼬르뷔제, 사보아 주택, 1928-1930.

17) Margaret Lo Kaplan, 「A history of Modern Art」(london : THAMES AND HUDSON Ltd. 1977), pp.315-316.



(그림2-9)르 꼬르뷔제, 사보아 주택 내부, 1928-1930.

이러한 공간구성들에 많은 영향을 끼친 아인슈타인의 상대성 이론으로 공간에서 뿐만 아니라 시간상에서도 관찰자가 빛의 속도로 운동하면 변형된다는 사실을 깨달았다. 그러나 현실적으로 피부로 체감되는 빛의 속도에 가까웠던 적이 있을까. 하는 의문이 들 수 있다. 느끼지 못할지 모르지만 우리는 대부분의 시간을 정보에 노출된 채로 살아가는 정보화사회에 살고 있다. 현대 기계환경의 정보는 인터넷과 광케이블 및 인공위성 등을 이용하여 아인슈타인이 말한 절대적 공간의 끝없는 거리를 압축된 공간으로 체감할 수 있고 역으로 정보는 빛처럼 빨리 다중적으로 확산·분포될 수 있다. 이 상대적 이론을 가장 정나라하게 체감할 수 있는 공간이 바로 정보공간 일 것이다.

Ⅲ. 전시공간

앞 서 공간의 개념을 정의하면서 공간에 내재된 성격을 공간, 운동, 시간으로 분석할 수 있었으며 역사적 연구방법 사례을 통해 공간연출이란 이러한 요소들이 갖는 상호작용적 에너지라는 결론에 도달했다.

공간연출은 항상 그 시대의 여러분야와 긴밀한 관계를 가지는 대상으로 영향을 받기도 하고 주기도 하는 현시대의 모습을 대변해 주는 표현형태이다. 전시공간은 현대를 살아가는 관람객이라는 대상에게 정보를 전달해 주는 공간이다. 오늘날 우리가 공유하는 정보수단은 무엇인가? 공간연출 관점에서 그 표현수단은 상호작용적 전달방법을 위한 중요한 요소로 현 시대에 맞는 공간의 분석작업이 필요하다. 오늘날의 사회는 정보화사회이며 이러한 방향은 아인슈타인의 시·공간에 대한 개념과 부합한다. 아인슈타인이 말한 빛의 성질과 같은 시간과 공간을 초월한 공간에 대한 의지는 오늘날 과학의 힘을 빌어 가상공간 안에서 현실화 되고 있다.

공간에 내재된 요소로 분석된 공간, 운동, 시간은 각각이 독립된 존재가 아니다. 전시를 대상으로 서로 상호 긴밀한 관계 형성으로 전시공간에서도 전시의 특수한 목적과 전시공간 안에서 전시내용에 관련하여 전시참여 유도를 위한 연출이라는 상황에 결부되어 유기적으로 결합된다.

우선, 가시적인 요소로 존재함으로 연출의 바탕이 되고 시각적 인지경험의

가능성을 제공하는 **물리적 공간**은 서로 다른 내·외부 공간에서 시간성을 통해 커뮤니케이션 작용이 유발되는 비가시적 운동에너지의 장이다. 전시의 물리적공간에서 전시 주제에 따라 동선으로 전개되는 전시 스토리 라인(story line)과 공간 전달 프로그램에 의한 각 실(室)마다의 공간구성과 연출 및 전시배치 등은 관람자의 심리적 이미지 형성을 수반한 **커뮤니케이션 공간**을 형성한다. 이러한 총체적인 구성작업은 전시성격과 주제를 포함한 내용을 전달하고 이해하기 용이하게 만든다.

아무리 훌륭한 전시물이 있어도 관람자의 참여의지가 없거나 전시전달력이 떨어지면 전시의 효과를 기대할 수 없다. 앞 서 표방한 현대사회의 표현수단과 적극적인 전시디자인을 고려해 볼 때 인터렉티브 영상미디어인 **가상공간**의 연출에 대한 필요성과 중요성을 논하지 않을 수 없다.

구분된 각 범위에서 느낄 수 있는 전시공간/ 전시내용/ 전시참여의 의도는 연출 비중의 대·소로 획을 정한 것이 아닌 서로 상호작용하는 요소들로 각각의 성격들을 명확히 분석함으로 공간연출 관점에서 전시공간의 성질을 뚜렷하게 정하고 연출의 근거와 토대를 마련하고자 함이다.

1. 물리적 공간

전시공간에 있어 물리적 공간이라 함은 물리적 실제로 구성되는 요소들의 총체라 할 수 있다. 이는 감각을 통해 인지되는 형체로 좀 더 실제적이고

구체적으로 지각된다. 다시말해 전시공간에 있어서는 관람객의 입장에서 직접적으로 직면하게 되는 요소들로 관람코스나 동선, 휴식공간, 조명, 전시배치등을 들 수 있다.

인간의 지각작용은 생리학적 작용에서 연유한다. 「본다」라는 것은 이미 지각하는 것이고 지각은 인간과 주변환경의 실체 사이의 관계를 통해 각각에 작용된 감각들을 수렴하여 일정한 코드화를 통해 객관적 실체들을 관념적으로 반영하는 형식이다.

공간내에서 인간의 시지각 과정을 공간적 이미지로 형상화시키는 것은 공간을 이동하는 관찰자의 움직임에 의해 이루어진다. 이러한 공간에 대한 인간의 시감각과 시간성은 과거로부터의 수 많은 공간에 대한 인식과 개념들의 전개에서도 명확히 드러나고 있다. 이러한 시간의 흐름 속에서 연속적으로 공간을 이동하기 때문에 관찰자는 현재 어느 위치에 있고 또 어디를 향해 갈 것인가를 결정할 수 있는 것이다. 따라서. 우리 인간은 「시간과 공간의 연속성을 통해 움직여 나간다.」고 할 수 있겠다. 19세기,4차원의 시-공 개념의 대두로 등장한 시간개념의 지각을 한대상을 한 시점에서 보는 것이 아니라 회전시키거나 혹은 주위를 돌면서 지각되는 시점의 변화에 따라 인식되어 진다는 것이다.[18] 환경 안에서 시간성에 의해 이루어지는 인간의 행위는 동선과 결부되어 나타난다.

---

18) 홍익대학교 환경개발연구원. "박물관의 전시·환경계획지침에 관한 연구". (서울 : 홍익대학교 환경개발연구원). pp.59-60.

엘 리시츠키	동시적 개념 +이동시각[19]	시간개념 (4차원)
테오 반 되스버그	연속적 움직임 +동적시각	
르 꼬르뷔제	건축적 산책[20]	

〈도표3-1〉 이동체험에 의한 시간개념

전시공간은 작품과 자연스럽게 교감할 수 있도록 동선의 연속성을 유발하면서 호기심과 관심을 집중할 수 있도록 공간을 조화롭게 이끌어야 한다. 전시공간이 심한 굴곡이나 복잡한 형태변환이 있는 동선구조는 관람객이 끊임없이 주변환경을 파악해야 하므로 전시물에 집중하기 힘들어진다. 그러나 자칫 단순한 일방적 동선구조는 관람객의 무관심과 피로감을 유발시킬 수 있으므로 공간에 내재된 동선체계는 전체적으로 통일감을 주면서 전시의 강약을 구성, 휴게코너와 각종 이해도의 효율을 높일 수 있는 동선계획이 필요하다.

관람자의 움직임을 유발시키는 시각적 요소들은 표현기법과도 관련을 맺고 있는데 각각의 특성에 분류되어 부합되 표현기법들을 다른 시지각적 특성요인의 영향을 받아 보다 새롭고 다양한 표현기법으로 재생산될 수 있다는 것을 의미한다.

---

19) 야마구치 가쓰히로/ 김승희 역, 「20세기 예술과 테크놀로지」(서울 : 지성의 샘, 1995), pp.272-273.

20) 김현철 · 김용미, 「건축공간 박물관」 (서울 : 도서출판 발언, 1994), p.13.

다음은 움직임의 시각적 표현 특성과 표현기법들간의 상호관계에 대한 도표이다.〈도표3-2〉

의미	시지각적 특성	표현요소 및 구성원리	표현기법
접근	주목성	figure & ground 대비 집단	상대적 강조 색다른 중절 단순한 외형 강도있는 대비 테두리 효과 패턴 grouping
시각적 영역 분리	영역성	시각적 폐쇄성	시각적 폐쇄 바닥패턴, 조명, 전시기법에 의한 시각적 영역분리
실제 움직임 유도	연속성	전후관계의 맥-context 동일성-identity 반복	story-telling형의 전시연출 동일형태 구조의 연속방법 오브제의 의도적 배치 개구부의 크기와 위치 재료에 의한 반경
시각적 방향 제시	유도성	방향 축	일방향의 미로형 공간 구성 시각적 영역 분리 개구부의 방향 오브제의 방향과 위치 패턴 조명
움직임 속도 조절	속도성	속도 방향	투시도법의 깊이감 공간의 수평.수직적 분절 개방과 폐쇄의 반복 패턴 마감재료

움직임 암시	동시성	중첩 투시	투시도법의 깊이감 투명재료 깊이감 방향감

〈도표3-2)움직임의 시각적 표현특성과 표현기법의 유기적관계[21)]

감각을 통해 인지되는 생리학적 측면을 고려한 연출방법으로 조명계획을 빼놓을 수 없다. 빛과 색깔의 강약 대비는 긴장감과 드라마를 연출하는 반면에 전반적으로 부드러운 파스텔 색깔은 휴식적 분위기를 연출한다. 그 어느쪽이나 극단적인 처리는 피로나 지루함을 더해줄 것이다. 전시장의 관리자들이나 디자이너들은 이같은 기본효과를 늘 인식하고 적절하게 이용해야 한다.

휘도에 있어서 인근 근접공간과의 밝기의 비율은 10:1을 초과해서는 안되며 그 이하인것이 좋다. 이 같은 밝기의 비율은 단지 조도계에 의해 점검된 수치가 아니라 관람자들이 한 공간에서 다음공간으로 이동할 때 분명한 시각적 대비에 영향을 주는 것으로 평가되어야 한다.[22)]

전시장에서 효과적인 조명활용은 효율적인 전시를 위해서 꼭 필요한 요인이지

---

21) 홍익대학교 환경개발연구원. "박물관의 전시·환경계획지침에 관한 연구" (서울 : 홍익대학교 환경개발연구원). pp.59-60.

22) 박종호. "박물관/ 미술관 조명". plus (서울 : (주)플러스. 1989). p.167.

만 조명과 관련된 방사에너지에 의해 자칫 전시물에 유해요소가 되는 경우가 있다. 전시물의 성질을 정확히 파악. 반사율, 흡수율등을 고려한 조도계획으로 전시품 손상의 최소화를 꾀해야 한다. 조명에는 자연광과 인공광으로 나눌 수 있다. 인간적인 자연광은 심리적인 안정감과 우수한 명시성을 통해 질감의 표현력이 뛰어나지만 조도의 변화나 직사광선에 직접적인 노출로 인해 연출상의 제약과 손상의 우려가 크기 때문에 전시장에서 자연광을 인입할 경우 루바나 블라인드로 조절하거나 상부나 천정을 이용해 외부와 연계시키는 건축적인 처리로 간접조명이 되도록 한다. 이외에 유리창면에 자외선 흡수 플라스틱 필름을 붙이거나 배너(banner)를 이용해 자연광을 조절하고 자외선 흡수 물질이 함유된 페인트를 사용하기도 한다. 인공조명은 전시목적과 전시물의 성격에 맞추어 광원의 선정에서부터 위치배열등 연출자가 의도하고자 하는 다양한 연출 표현이 가능하다. 인공조명에는 하이라이트 조명, 월 워싱 조명, 광선 연출 조명, 실루엣 조명, 후광 조명, 구조물 조명, 하향 조명, 그레이징 조명, 스파클 조명, 회화로서의 조명[23] 등 다양하며 매체와 전시형태에 비추어 연출상 표현 하고자 하는 의도와 함께 고려되어 선택되어져야 한다. 영상매체일 경우 자체에서 빛을 발산하여 이미지를 보여준다. 주위에 강한 빛이 있을 경우 모니터에 반사된다든지 계획된 연출 의도를 충분히 발휘하지 못하는 경우가 있으므로 빛의 제약을 받는 영상매체가 많은 전시장 일수록 인공조명을 선택하여

---

23) 박필제, "다목적 전시용 조명기구 디자인에 관한 연구" (서울 : 홍익대학교 산업미술대학원, 1992), p.42.

연출과 매체를 고려한 이용방법이 모색되어야 한다.

2. 커뮤니케이션 공간

전시공간은 현대에 들어와 수요자의 다양한 욕구와 사회적 다각화로 그 성격과 형식 역시 세분화되고 복합화되고 있다. 전시 형태에 따라 분류해 보면 홍보관, 미술관, 과학관, 박물관, 테마파크, 문화관, 자료관 등으로 구분할 수 있고 원시시대부터 종교적인 물건이나 개인적인 생활품을 인간의 소유본능에 따라 모아 놓은 것이 형태가 변하여 생겨난 것을 그 기원으로 본다. 현대에 들어와 급변하는 사회환경과 인간적 소외감, 경제적·입지적 위기의식 등 증폭되어가는 정신적 위기를 문화적인 방향에서 해결하려는 수요자들이 늘어가고 있다. 이는 정부를 비롯한 공공기관이나 교육기관을 비롯하여 사기업체에서도 미술관 및 문화시설에 눈길을 돌리고 있으며 일반대중에게 있어서도 절대적 지지를 얻고있다. 전시라는 것은 **전달하려는 의미**에 따라 그 내용으로 공간을 구성하여 **충분히 인지**할 수 있도록 아이템(item)을 설치해 전시목적이 달성될 수 있도록 하는 커뮤니케이션의 한 형태이다. 누가, 언제, 무엇을, 어떻게, 왜, 보여줄 것인가 하는 것은 목적을 가지고 다가서는 관람객을 위한 수단이 수반되는 것이며 무엇인가를 「본다」라는 것은 수동적인 단순작용이 아닌 적극적인 참여를 촉구하는 것이다. 이는 전시공간이 사회학적,심리학적 측면에서 연구되어야 함을 의미한다.

오늘날 적용되고 있는 새로운 미술관 개념은 '살아있는 미술관' 으로 정의될 수 있으며 그것은 개방되고 종합적인 공간이란 의미로 해석될 수 있을 것이다. 이러한 변화의 분위기는 1960년을 전후한 구미지역에서 비롯되었으며 일련의 전위적인작가들이 미술관이라는 기존의 인습적이고 폐쇄된 전시실에서 벗어나 도시공간이나 자연환경 속에서 자유로운 조형적 실험을 전개하기 시작한 것과 밀접한 관계가 있다. 궁극적으로 이러한 화단의 번화는 창조의 개념과 영역을 확산시켰을 뿐만 아니라 당대의 미술관들로 하여금 스스로의 기능과 역할에 반성적 시각을 가지게 하였기 때문이다.[24]

이것은 사회적으로 일반대중의 문화에 대한 참여로 확산되어 근대 이후 나타난 문화시설들의 사회교육적 기능에서 더 많은 역할과 업무를 기대하게 되었다. 현대에 들어와 세분화된 문화시설로서의 전시관들은 각각의 전시성격과 목적에 맞추어 일반대중과 연계할 수 있고 참여할 수 있는 운영 프로그램들을 건립계획 당시부터 구체적으로 제안하고 있다.

전시환경의 심리학적 측면은 전시관람에 있어 아이템과 관람자 사이의 커뮤니케이션이라 할 수 있다. 이는 전시연출의 방법론적인 문제로 단순한 연출에서부터 적극적이며 쌍방향적인 연출에 이르기까지 다양한 매체의 이용으로 그 방법은 더욱 세분화되고 있다. 가장 보편적이며 원시적인 전시형태는 벽을 이용하여 나열하는 방법이고 그 형태가 확장되어 물리적인 공간요소 벽·천정·

---

24) 김영호. "한국 현대미술문화 형성" 현대미술학회 논문집 제1호 (서울 : 도서출판 재원. 1998). p.8.

바닥 등 공간 전체를 이용하게 되었다. 관람객의 참여도에서도 단순히 눈으로 보면서 따라 걸어오던 전시에서 온 몸을 이용하는 적극적인 전시방법을 유도해 내기위한 연구가 병행되고 있고 매체선별에 있어서도 과학과 전자적인 형태의 도입이 급속도로 확산되고 있는 추세이다. 이러한 일련의 과정들은 모두 전시물과 관람객사이의 공간적이며 총체적인 환경 커뮤니케이션으로 감상도와 이해도를 높일 수 있는 측면에서 연구되어야 한다.

고대부터 쟁점이 되어온 공간과 시간에 대한 문제는 뉴턴의 객관적·절대적 자연관을 거쳐 아인슈타인의 상대적 공간개념으로, 공간영역에서 환경의 상호작용적 공간구성에 대한 연구를 가능하게 했다. 이는 공간이 아무것도 없이 혼자 존재할 수 있는 절대적 존재가 아니라 관찰자를 중심으로 모든 환경적 요소들의 상호작용 속에서 파악된다는 개념을 정립시켰다. 사회·문화구조 속에 형성되어온 환경은 우리의 경험을 바탕으로 하고 있다. 그 경험을 토대로 개념화된 기호는 서로에게 의사를 전달하고 인지하는 체계로 그 상호작용 속에서 환경은 더이상 단순한 물리적 존재가 아니다.

환경-행태에 관한 연구가이기도 한 Amos Rapoport 는 환경의 개념화과정으로 우선 환경을 사물과 사물, 사물과 사람, 사람과 사람 사이의 관계에서 환경의 설계에 관한 4가지 요소로 공간, 시간, 전달, 의미로 분석하였다.[25]

누가, 언제, 어디서, 무엇을, 왜, 커뮤니게이션 하는가 하는것은 환경 속에서

---

25) Amos Rapoport/ 이영·건축연구회 三間 역, 「건조환경의 의미」 (서울 : 예림문화사, 1995), p.172.

발생되는 중요한 방식이다. 따라서, 체계화된 정보와 의미로 구성된 공간은 정보부담을 줄여 적절한 환경으로의 조직화를 꾀할 수 있다는 것이다. 커뮤니케이션 환경의 기호화 과정과 해독과정은 시지각적 측면에서 인지된 형태적 지각을 융합하여 심리적 해석과 좋고 나쁜 평가의 단계를 거쳐 개념화된다.

이러한 커뮤니케이션 과정을 거친 정보들은 사회적 구조 속에서 상징화 되어 다시 개개인의 커뮤니케이션 참여자들의 해독을 기다린다. 따라서 설계과정에서의 행태연구와 의미연구로 기호화된 건조환경은 이를 받아들이는 이용자들에 의해 해독되어 적절한 행동으로 나타나게 된다. 환경정보는 순환성을 바탕으로 인간에게 다시 피드 백(feed back)됨으로 인간경험과 행동에 푸부한 지원성을 내재하고 있다.

환경에 관한 정보는 '욕구' 로 유발된 '선험적 도식' 에 의해 인도되는 지각과정을 통해 얻어진다. 이러한 선험적 도식은 부분적으로는 천성적인 것이며, 또한 부분적으로 학습에 의한 것이다. 이는 '지각' 과 '인지' 사이의 결합부분을 형성한다. 그리고 지각 과정 뿐만 아니라 정서적 반응(영향)과 행동(공간적 형태)을 이끌어 내며, 다음에 반응과 행동의 결과로 분명히 이해될 때 '선험적 도식' 에 다시 영향을 미친다. '환경적 지각과 인지의 접근 방법' 에는 지각, 인지, 공간 행동의 여러 가지 이론들이 포함되어 있다.[26]

사람의 욕구를 충족시키기 위해 발생되는 동기부여는 결코 수동적이 될 수

---

26) Jon Lang/ 조철희·김경준 역, 「건축이론의 창조」 (서울 : 도서출판 국제, 1996), pp.136-137.

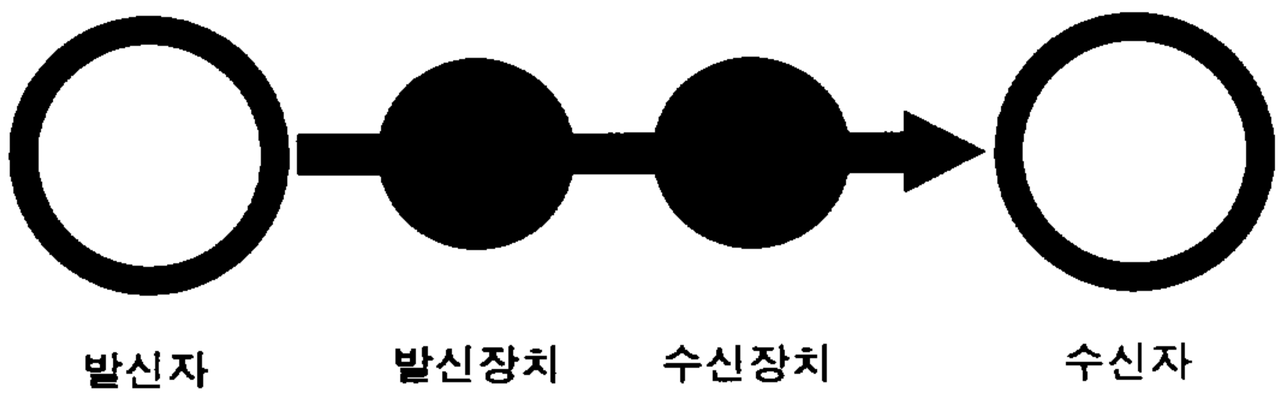
없는 관계로 환경을 구성하는 언어 역시 다분히 적극적 연출방식을 모색해야 한다. 사람이 지각하고 인지하는 단계는 보고, 듣고, 맛과 냄새등 다양하며 몸을 움직임으로 공간을 인지하는 부분 역시 빼놓을 수 없다. 이용자 개개인 마다의 객관적·주관적 성질과 원초적·학습적 경험과정을 염두해 볼 때 설계과정의 매 부분마다 다학문적 접목과 해석이 필요하다. 전시환경은 관람자들에게 쾌적한 환경속에서 충분한 정보와 의미를 전달해야되는 총체적인 사업이기에 커뮤니케이션의 활용방안과 연구는 전체적인 사업의 종합분석에 따라 구상된 다각적 환경모델 속에서 가능하다. 공간은 '인간과 환경' '환경과 인간' 사이의 상호 커뮤니케이션을 하는 장으로 전시 공간에서의 유기적 질서를 전개한다는 것은 매우 중요한 일이다. 전시 주제를 중심으로 전개되는 각 공간들은 그 전시의 맥을 잡아주고 다음 영역을 지원해 주는 각 공간마다 생명력을 지닌 유기적인 질서 체계이다. 공간의 목적에 맞게 설계된 전시환경은 관람자들에게 설득력있는 전시환경으로 정보의 욕구를 충족시켜 줄 것이다.

어떤 메시지의 전달과정, 그것을 우리는 '커뮤니케이션' 이라고 부른다.

커뮤니케이션은 혼자서 창출해 낼 수 없으며 둘 이상의 대인관계나 그것에 부합되는 요소들, 혹은 집단과 집단 사이에 자극과 반응등 상호접촉에 관여하는 관계속에서 일어난다. 커뮤니케이션이 갖는 그 속성을 살펴보면, 우선 커뮤니케이션 발신자가 수신자를 향해 어떤 의미를 전달하고자 하는 목적성을 들 수 있고 그 행위 자체는 전달하고자 하는 의미 자체를 실현시키려는 지향성이 있다. 끝으로 커뮤니케이션은 그 행위의 발신자이든 수신자이든 그 의미를 중

심으로 서로 관여하게 되는데 이때 다른 사람이나 상황 사회적인 무엇인가를 고려하게 되는 사회성을 띄게된다.

일반적으로 널리 알려진 커뮤니케이션 모델들을 살펴보면 다음과 같은 골격을 볼 수 있다.〈도표2-2〉



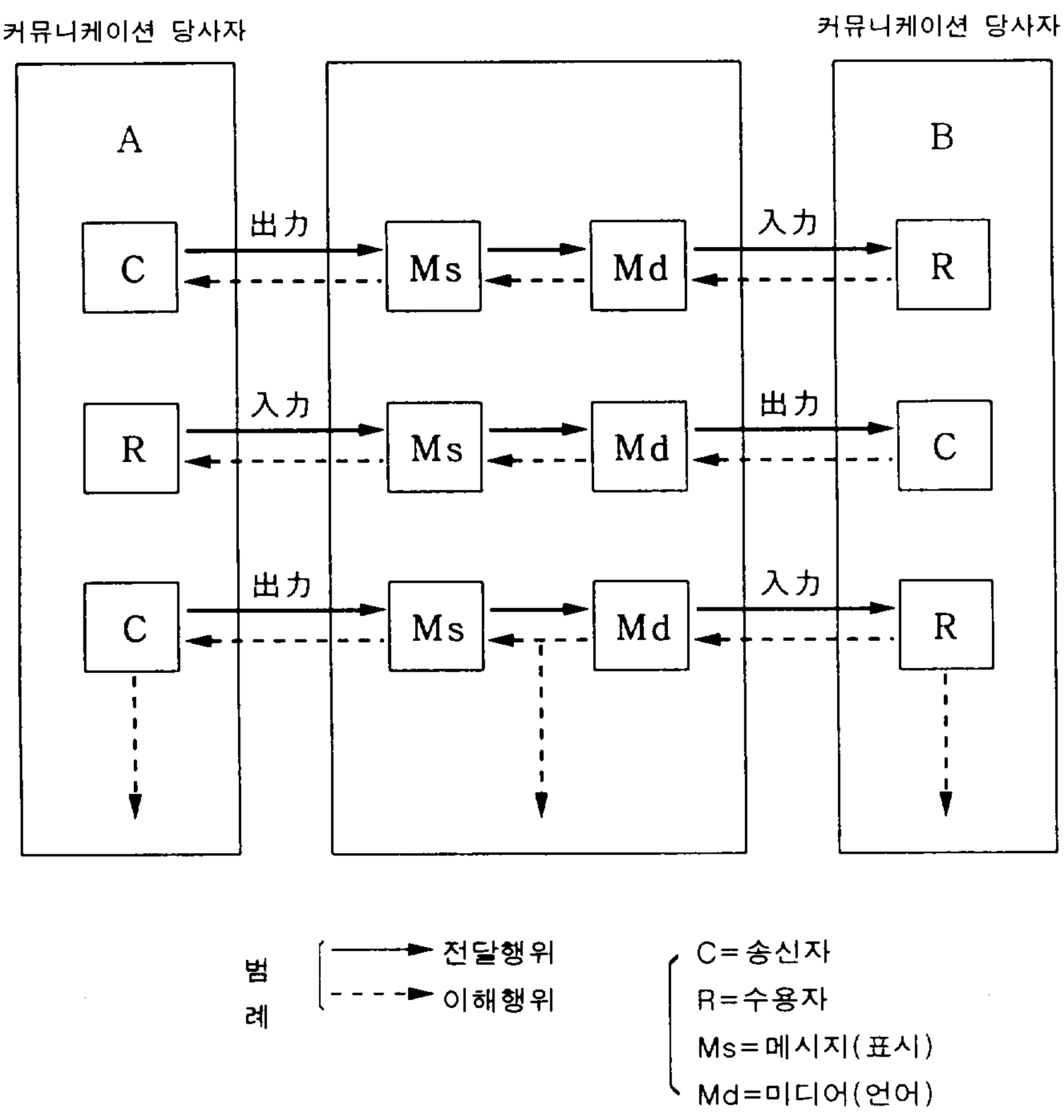
〈도표3-3〉 커뮤니케이션 모델

한 개인일수도 또는 대중일수도 있는 발신자의 영역은 커뮤니케이션의 내용을 기호화시키는 전달체계의 출발점이다. 그 기호의 표현된 의미전달 기능 자체를 발신장치라고 하고 그 기호를 받아들이고 해독하는 기능을 수신장치, 그리고 기호를 해독해 평가하는 개인이나 대중을 일컬어 수신자라 한다. 일반적으로 커뮤니케이션의행위는 상호간의 이해를 목적으로 하고 있다. 커뮤니케이션 행위를 성공적으로 성사시키기 위해선 커뮤니케이션에 관계하는 자들의 성공적인 의사소통 여부에 달려있다. 그리고 그 의사소통을 이루기 위해서 어떤 매개인자를 이용해 메시지를 전달하느냐하는 방법적 측면도 효과적인 커뮤니케이션을 위한 과정 중 빼놓을 수 없는 과제이다. 커뮤니케이션의 표현수단으

로써의 이 매개인자는 전하려는 의미를 포장하는 단계로도 볼 수 있다. 어떤 의미든지 그것은 적절한 전달수단을 빌어서 전해지게 된다. 이것은 송신자와 수신자 사이에 존재하는 채널로 그 형식으로 1차적 채널은 순수 미디어로 인간의 감각 즉, 보고, 듣고, 말하기를 포함해서 움직임 행동등의 비언어적 요소까지 신체로 표현 가능한 요소들이다. 2차적 채널은 정적 미디어들로 눈으로 인지 가능한 문자· 인쇄를 비롯한 도구이용의 표식까지 포함한다. 3차적 채널은 동적 미디어로 전화를 비롯해 무선시설이나 라디오, 영화, CATV 등 대중전자매체와 정보통신에 관여된 장치를 말한다. 커뮤니케이션의 매개인자는 송신자와 수신자의 이 채널을 통해 가능하게 해 줄 뿐만 아니라 그 의미전달의 형태와 윤곽까지 만들어 준다. 이 채널의 발달과정이 바로 커뮤니케이션의 변천사라고 해도 과언이 아니다. 커뮤니케이션은 그 옛날 문자 커뮤니케이션 시대에서부터 인쇄 커뮤니케이션 시대를 거쳐 텔리 커뮤니케이션 시대로 향했다. 정보통신망의 확대와 미디어의 발달은 상호작용 커뮤니케이션 시대의 도래를 예고하고 있다. 모든 커뮤니케이션은 상호간의 채널을 통한 의사소통을 목적으로 하고 있다.

이러한 환경 속에서 인간은 공간을 형성하는 환경들의 여러 요소들에 의해 서로 다른 양면성의 입력과 출력이라는 〈역반응 과정〉을 거친다. 이 역반응 과정은 송신자와 수신자 사이의 행위체계가 환경에 영향을 받고 또 주는 관계 속에서 이루어진다. 이 역반응 과정을 통해 송신자와 수신자의 역할 교환이 일어나는 현상을 일방적인 커뮤니케이션과 구분하여 쌍방향 커뮤니케이션이라 부른다.

다음의 〈도표2-8〉은 전형적인 쌍방적 커뮤니케이션의 상호작용을 설명해 주고 있다.



〈도표3-4〉 쌍방적 인간 커뮤니케이션 상호작용

이 도식은 커뮤니케이션의 당사자들인 A와B가 행위체계로서 출력과 입력에 의해서 상호적 관계를 맺으며 단계적으로 송신자(C)와 수용자(R)의 역할이 바뀌는 것을 보여줄 뿐만이 아니라 이러한 역할교환은 커뮤니케이션적인 행위

의 형태와도 관련되어 있다는 것을 분명하게 제시하고 있다. 우리가 특히 관심을 갖는 〈역반응〉원리와 관련해서 고찰해보면 커뮤니케이션의 상호관련성은 더 이상 수용자측에서의 〈이해행위〉가 수반하는 단순한 현상들에 의해서는 이루어 지질 않는다는 것을 확실히 알 수 있다. 이와같이 계속해서 이루어지는 커뮤니케이션과정의 흐름과 질을 좌우하는 데 영향을 미치게 된다.[27]

다시말해 커뮤니케이션이 갖는 원초적인 목적인 상호 의사교환은 단지 한쪽이 수동적인 자세여서는 그 목적이 충분히 달성될 수 없다. 환경과의 커뮤니케이션을 통해 역반응 기능의 쌍방향 커뮤니케이션은 커뮤니케이션의 질을 높일 뿐만 아니라 적극적인 환경 연출에 꼭 필요한 요소라 할 수 있다.

3. 가상공간

1)인간의식의 확장

어느 공간 어느 시간에서도 정보는 활발히 전달과 수용의 과정을 거친다. 어떤 커뮤니케이션을 하더라도 그 참여인자들은 세가지 문제점을 안고있다.

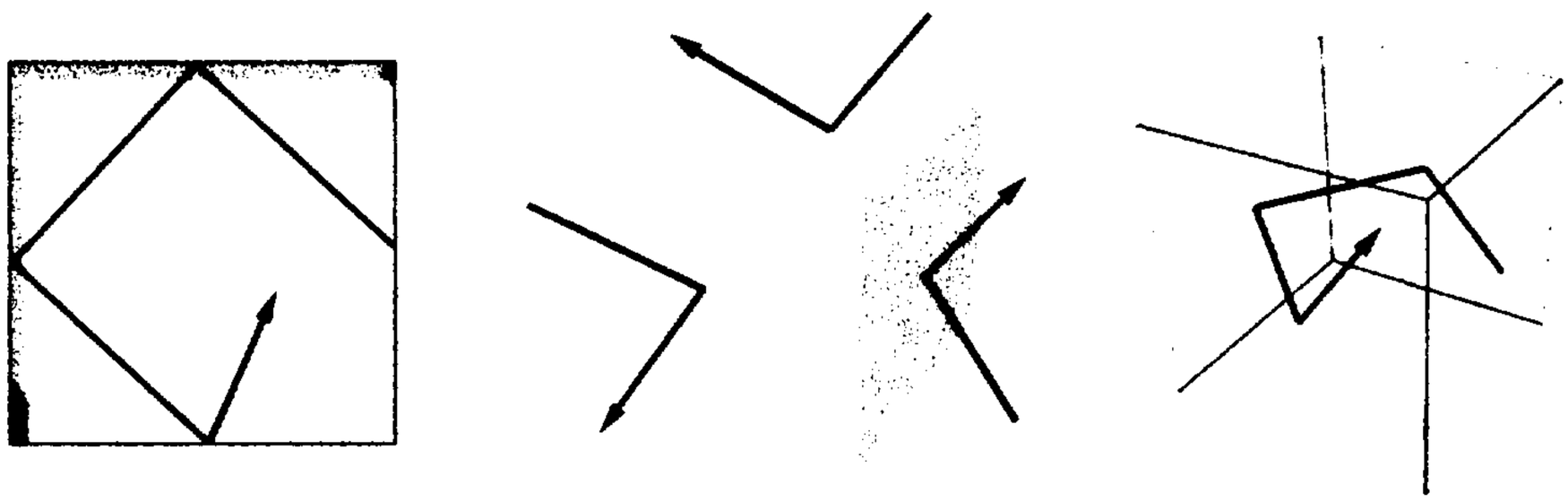
-커뮤니케이션의 의미들을 얼마나 정확하게 전달할 수 있을까?

-커뮤니케이션의 의미들이 얼마나 정확하게 분석될 수 있을까?

---

27) 이정춘, 「커뮤니케이션 과학」 (서울 : 나남, 1994), pp.61-62.

-전달된 커뮤니케이션 의미들이 얼마나 잘 이해되서 효과적으로 행동을 유발할 수 있을까? 하는 전달/ 분석/ 이해·효과의 세가지 측면에 대한 방법론적인 문제에 고심하게 된다. 이것은 다름아닌 어떤 채널을 이용하느냐 하는 기술적인 문제로 직결된다. 이 채널의 변화는 공간에서의 문자를 비롯한 인쇄매체에서 영상매체로 변모하고 있다. 공간이라는 비물질성의 존재와 유기적으로 결합하기 위해 영상이라는 비물질적 개체가 필요하게 된 것이다.(그림3-5)



(그림3-1)2차원적/3차원적 정보 모델[28]

전시공간은 공간과 시간이 공존하는 복합적 성질을 가진 유기적 존재이다. 커뮤니케이션 수단으로서의 채널은 전시환경에서 어떤 매체를 도입해 관람자와 의사소통 하는가의문제로 대두된다. 기존의 2차원적/ 3차원적 표현방식은 우리의 단일감각에 의존하는 수단이 되어왔다. 이것이 현대에 이르러 전시환경에서의 영상 도입은 관람객의 공감각을 일깨우는 표현방식이 되고 있다.

---

28) 김명환, (강의노트, 1998).

커뮤니케이션 이론가이자 비평가인 마샬 맥루헌은(Marsell McLuhan) 바퀴는 발의확장, 책은 눈의 확장, 옷은 피부의 확장, 전자회로는 중추신경계의 확장이라 말하고 미디어는 환경을 변화시킴으로서 우리 내부에 있는 특정부위를 자극하여 지각하게 한다. 그야말로 감각의 확장은 우리의 사고와 행동유형-우리가 세계를 인식하는 방법-을 변화시킨다. 이런 부분이 변화함에 따라 인간도 변화한다.[29] 라고 하였다.

환경은 공간과 시간이 함께하는 비물질성의 불가시적인 존재로 쉽게 지각할 수 있는 형태가 아니다. 공간연출을 위한 전시매체의 선정에 있어서도 이 요소들을 함께 용해할 수 있는 연출매체가 필요하다. 전시공간은 정보공간이다. 물론 우리가 살고있는 이 현실 자체가 정보화 사회를 지향하고 있다. 우리는 폐쇄적인 환경에서 존재할 수 없다. 그것은 지구촌이란 용어를 탄생시켰고 동시성이란 기능을 낳아 새로운 전자 상호의존체계를 만들었다. 정보의 활발한 교류로 거대하게만 느껴졌던 지구가 작은 마을을 형성하는 의식의 변혁을 이루었다. 이것은 반대로 인간의식의 확장에서 비롯된 결과라 볼 수 있다. 바로 새로운 미디어의 힘이다.

단순한 일방적 커뮤니케이션에서 멀티적 쌍방향의 미디어의 개발로 딱딱한 환경이 맛사지적 환경으로 변모하고 있는것이다. 전시공간에서의 멀티적 영상 디스플레이의 연출은 문자를 비롯한 음성, 그래픽, 동영상 등 다양한 형태의 데이터를 실시간 서비스해 그 정보형태가 다양하고 기능적으로 방대한 분량과

---

29) 마샬 맥루헌, 「미디어는 맛사지다」 (서울 : 열화당, 1988), pp.31-41.

다양한 형태의 정보를 분석, 가공, 처리하여 통합적인 내용을 제공하며 디지털화된 종합정보를 쌍방이 이용함은 물론 발달된 체험 영상 기기를 비롯하여 그 이용성은 더욱 높아지고 있다. 이러한 모든 비물질적 정보를 공간적 제약을 배제한 즉각적이고도 동시적인 상호작용으로 정보의 네트워크화를 그특성으로 볼 수 있다. 전시공간 커뮤니케이션 수단으로서 영상정보시스템의 활용은 관람객을 거대한 구성안에 고정적 프로그램의 요소로 정착시키지 않고 정보와 활발히 상호작용 하면서 능동적으로 환경에 대처하는 자율적 존재로의 방향모색에 그 촛점을 두어야 할 것이다.

2)인터렉티브 영상

앞에서 마샬맥루헌이 말했듯이 미디어의 또다른 모습이 되어버린 지구촌이란 말은 네트워크의 상호작용에서 비롯될 수 있다. 이것은 이 지구 전체가 '네트' 라는그물의 뜻에 '네트워크', 그물망처럼 치밀하게 짜여진 정보를 뜻한다. 이것은 어디서 시작해도 어디든지 갈 수 있고 얼마든지 돌아올 수 있는 의식의 교류를 더불어 정보의 공유를 의미한다. 이같은 현상은 그물에 짜여진 어떤 지점에서나 한가지 정보와 사실은 곧 인지자체로 전체망과 연동되는 것이다. 이것이 정보의 상호관련성이고 이 표현 수단이 현대에 들어와 영상이란 언어로 대체되고 있는것이다. 단순한 영상이 아닌 실제와 같이 적극적인 표현을 해주는 인터렉티브(상호작용) 영상으로 나아가고 있다. 인터렉티브 영상은 크게 두가지 방향으로 발달되어 왔다.

그 한편이 공간에서의 설치조형을 표현수단으로 보고 인터렉티브영상을 작품성있는 수준으로 이끈 예술가 집단이 있었다.

이것은 비디오 아트의 범위에서 태어난 비디오 인스톨레이션의 방법이었다. 이 비디오 인스톨레이션은 한 화면내용만을 이용하는 작가 뿐 만아니라 입체적인 조형분야에서 시작한 비디오 아티스트들의 관심 속에도 만들어졌다. 그중 미국에서 활약하는 백남준이 이 분야의 선구자이고 지금은 여러 나라의 작가들이 이 분야에 관심을 가지고 있다. 이러한 현상은 현대미술의 한 동향으로써 평면과 입체의 장르를 떠나서 전시장 전체를 하나의 예술공간으로 구성하려는 인스톨레이션의 방법과 무관하지 않다.[30]

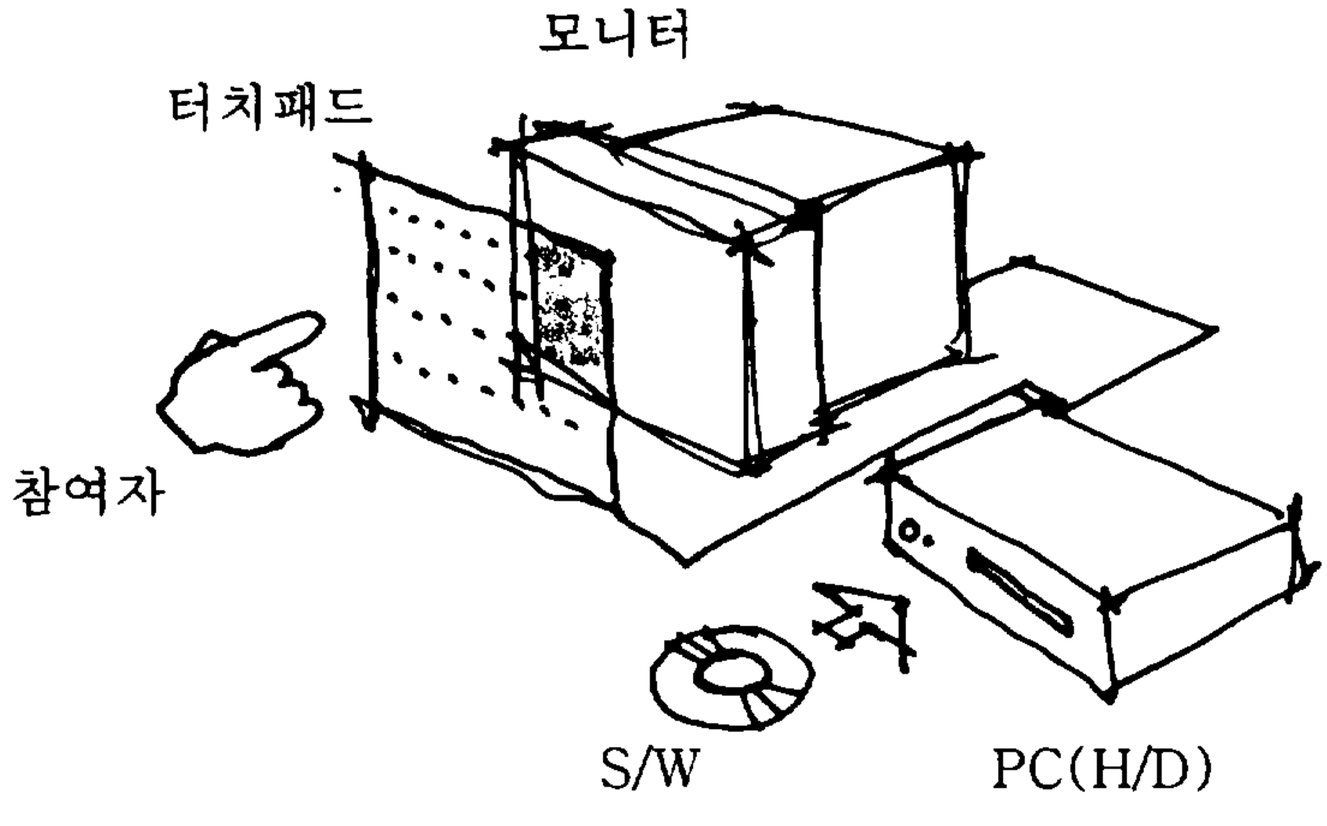
다른 한편은 홍보성과 이윤추구를 목적으로 기술적으로 제작되어 관람자들을 기계장치나 프로그램의 일부분으로 귀속시키는 경향을 가진 류의 방법들이 존재해 있었다. 그러나 근래에 들어와 이러한 경계들 역시 서로 정보와 교감의 상호작용 속에서 그 경계가 모호해 지고 서로에게서 필요한 정보와 방법에 대해서는 오히려 적극적으로 교류하고 있다. 사진예술, 영화, 비디오 아트, 홀로그램, 컴퓨터 등 전문성이란 이름아래 서로의 경계를 지켰던 매체들이 연출의 다변화로 한층 확장된 표현 기법들을 선보이고 있다. 이것은 기존의 일방통행식의 커뮤니케이션에서 탈피하고자 하는 의도의 발로라고 볼 수 있다. 일대일 일방적 커뮤니케이션 수단의 대표적 대중매체라 볼 수 있는 TV라는 기념비적

---

30) 조태병, "도시공간과 영상환경에 대한 연구" (서울 : 한성대학교 사회산업연구소, 1993), p.7.

인 매체의 보급은 그 동안 많은 비판과 대상의 지적을 받아왔다. 현대에 들어와 기술의 발달과 영상기계 및 통신의 눈부신 진보로 말미암아 인간이 가지는 다양한 커뮤니케이션 감각들을 표현할 수 있는 기반을 만들어 가고 있다. 그 중 VOD(video on display)는 기존 TV의 대체수단으로 방송국에서 전달하는 정보들을 필요한 수요자가 자기가 원하는 시간에 언제든지 시간의 제약을 받지않고 취할 수 있는 매체이다. 정부의 정보 통신화 사업에 맞추어 시범지역에서 이미 사용시험을 거치는 중인 이 매체는 지금의 각 가정에 TV가 보급되어 있듯이 얼마후에는 VOD가 보급되어 있을 것이다. 이것은 다량의 정보를 한꺼번에 저장하는 기술적 성과없이 이루지 못했을 것이다.

이러한 류의 정보 선별기로 제일 널리 알려진 것이 정보검색기 이다. 정보검색기는 누구나가 이질감 없이 다가설 수 있고 잘 짜여진 기호들은 정보해독에 도움을 주어 보편적으로 쉽게 정보를 취할 수 있다는 점에서 많이 애용되는 인터렉티브 영상시스템이다.(그림3-2)



(그림3-2)터치스크린 개념도

이 시스템은 원리에 비추어 터치스크린 이라 부르는데 그것은 각각의 위치점을 지니고 있는 터치패드를 모니터에 부착시켜 관람자 손이 직접 마우스 기능을 하게 되는 것으로 모니터의 정보내용을 접촉만 함으로 해서 손쉽게 다량의 정보를 얻을 수 있는 방법이다.

정보 검색기보다 좀 더 적극적인 환경을 만들어 주는 영상매체의 예를든다면 허상을 이용한 영상 디스플레이를 말할수 있겠다. 홀로그램 기술로 대표되는 매체인 매직비젼, 델비젼을 비롯해 허상을 이용한 다양한 3차원적 표현 영상 시스템은 영상이 거울에 반사되어 만들어 지는 허상을 이용하여 연출하는 방법이고 그외에 VR(virtual reality)이라고 하는 상호작용 인터렉티브 영상 시스템이 있다. VR의 특징을 간략하게 정리해 보면,

첫째, 공감각적 표현요소를 제공함으로서 실제에 가까운 현실감을 주어 가상세계에 인간을 완전히 몰입시키는 요소이다. 이것은 인간의 외적 정보와 내적 정보를 불러 일으키는 시스템으로 가상공간에서도 실제세계에 위치하는 것 같은 느낌을 제공한다.

둘째, 공간을 인지하고 정보를 취하는 것은 인간의 경험을 바탕으로 하고있다. 가상현실 시스템 안에서 구축된 정보들을 체험함에 있어서 인간의 참여행위에 지연시간 없이 발신과 이해의 커뮤니케이션이 형성되는 실시간 인터렉티브 시스템을 구성한다. 이것은 정보교환에 바탕을 두는 가상현실 시스템이 갖추어야 할 중요한 요소중의 하나이며 가상환경 내에서 인간의 자연스러운 행동 유발을 이끌어내도록 해야한다.

셋째, 가상현실은 또다른 하나의 세계를 구축하는 일이다. 그러므로 가상공

간에 존재하는 인간이나 그 외의 정보, 환경, 물체 모두는 물리적, 생리적, 심리적 그 속성 역시 **정확한 표현**을 위해 충분한 검증과 분석 결과후 실제를 위한 바탕으로 입력되어야 한다.

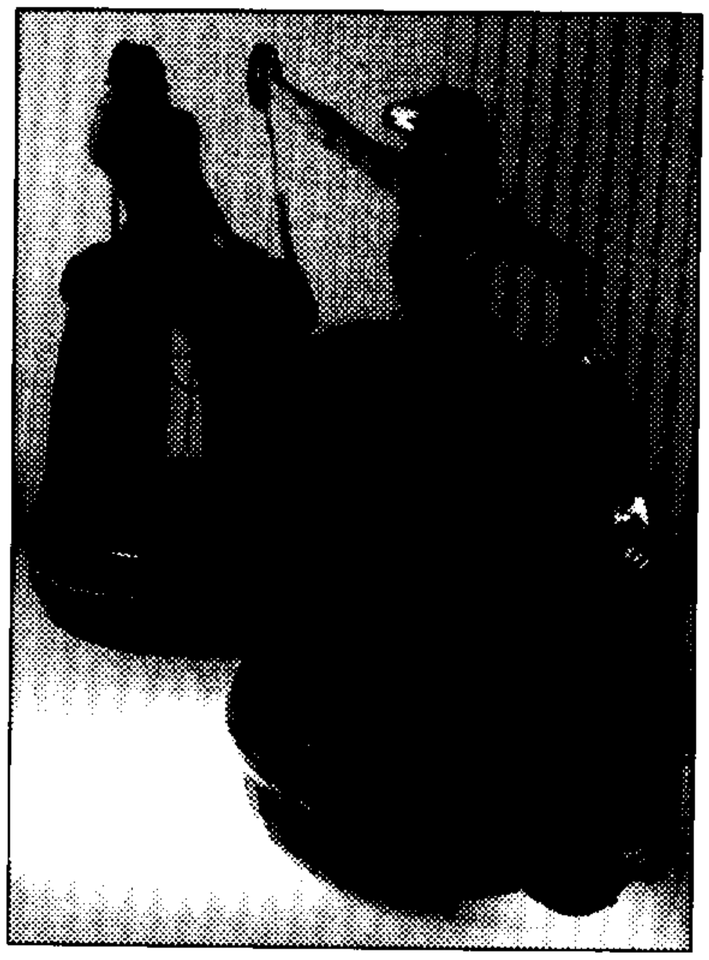
VR를 구성하는 하드웨어의 구성요소들은 시각적, 청각적, 촉각적 등 공감각적 으로 제공 할 수 있는 기반이 마련되어 있어야한다.

대표적 시각장비로는 HMD(head mounted display)를 들 수 있다. HMD는 일종의 고글(goggle) 장비로 눈앞에 NTSC 또는 RGB신호를 출력하는 고화질 액정 모니터가 부착된 헬멧이다. 이것을 쓰면 얼굴의 움직임을 측정하는 센서와 영상이 서로 연동되어 상·하·좌·우 인간의 움직임에 반응하는 영상을 실시간 서비스로 체험할 수 있다.(그림3-3)

(그림3-3)HMD

청각장비는 넓게말해 입체 음향 시스템을 말하며 공간의 거리감 현장감등과 더불어 음성신호의 실시간 처리로 가상체험시 현실감을 증폭시켜 주는 역할을 한다. VR의 촉각장비는 인간의 손동작을 감지하여 그 행동에 상응하는 경험을 제공한다. 손에 센서감지 기능이 붙은 글러브를 끼거나, DHM(dewferoue hand master)처럼 손등에 입력장치를 설치해 두고 손이 움직이는 방향이나 물체를 만지고 집고하는 동작들을 읽고 행위에 따른 경험 정보를 제공해 준다. 그 예로 Virtuality Entertainment사에서 개발한 VR 2000시리즈 모델들은 시각적, 청각적, 촉각적 면에서 여건을 갖추어 활용방식을 게임으로 소화한 예이다.

서서 참여하는 방식인 2000SU는 총 360° 실사를 제공하고 움직임 전체가 자유로워 참여자는 게임을 통해 적극적으로 참여할 수 있다.(그림3-4)



(그림3-4)2000SU

앉아서 참여하는 방식인 2000SD는 운전석에 앉아 조타실이나 가상 경주의 완벽한 경험으로 인도한다. 이 기계들은 참여자와의 완벽한 인터렉티브를 구사함으로 한층 흥미로운 경험을 하게 해준다.(그림3-5)[31]

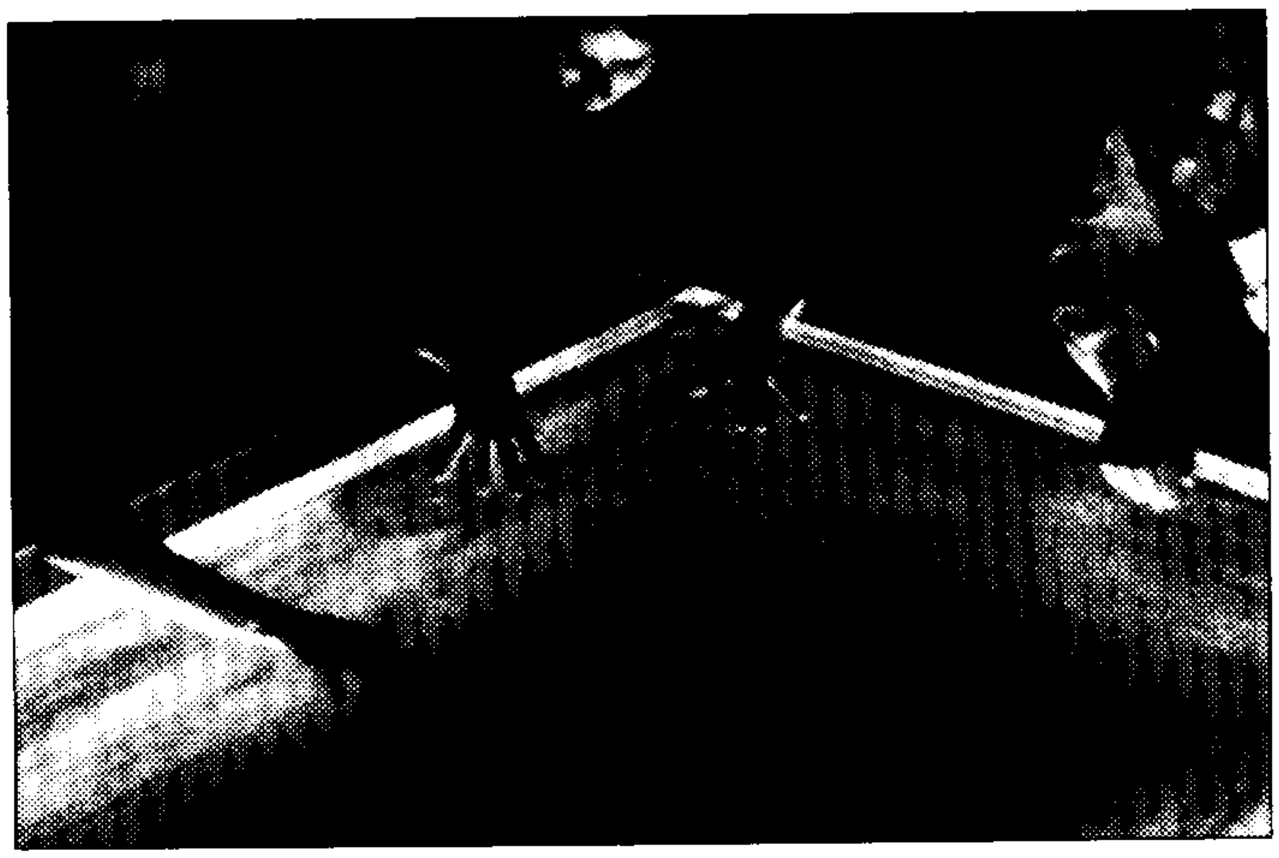
(그림3-5)2000SD

인터렉티브 영상은 매체별로 서로 다른 형태의 시스템 구성은 많고 다양하지만 그마다 가지고있는 성격은 관람자와의 인터렉티브를 통한 적극적인 전시연출에 그 초점을 맞추고 있다.

---

31) 「VR series 2000」(LONDON : Virtuality Entertainment Ltd. 1995)의 홍보용 책자.

관객과 작품, 그리고 복수의 원격지 사이의 쌍방향적 소통, 사이버 스페이스에서의 관객의 퍼포먼스 등의 요소를 복합적으로 추구한 예로써, 솜머러와 미뇨노(christa sommerer & laurent mignonneau)의 작업을 들 수 있다. 《A-Volve》(1994)는 마치 커다란 어항처럼 생긴 통속에 실제로 물이 가득 차 있는 것처럼 보이는데, 실제로 물속은 모니터에 나타난 화면이 마치 수조속과 같은 착각을 일으키게 한다. 관객들을 수조 곁에 놓여있는 컴퓨터를 이용해서, 간단한 조작만으로 즉석에서 생명체를 디자인해서 화면 속으로 놓아줄 수 있는데, 그 가상의 생명체들은 관객의 손짓을 따라 놀거나 반대로 도망가기도 한다. 그리고 다른 생명체들과 만나서 서로 어울리거나 한몸으로 합쳐지기도 한고 환경에 적응하지 못하면 죽어서 사라지는 경우도 있다.(그림3-6)[32]



(그림3-6)christa sommerer & laurent mignonneau 《A-Volve》(1994)

32) 이원곤, 「영상기계와 예술」(서울 : 현대미학사, 1996), pp.276-277.

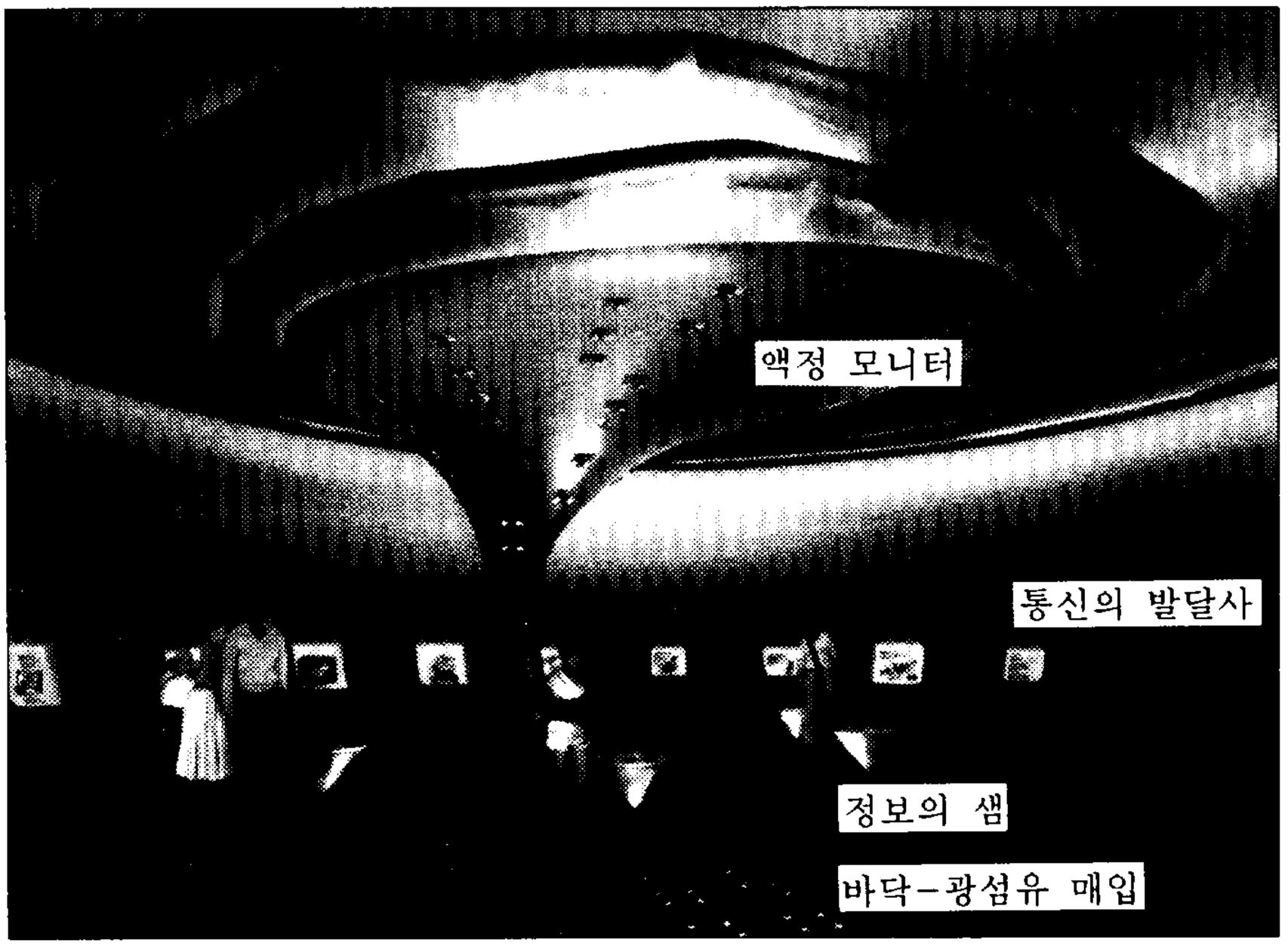
가상현실을 체험하는 인터렉티브 영상은 그 작품이나 프로그램 자체로 완전한 이미지가 되지못한다. 관객의 참여와 행위로 그 이미지에 참여하고 경험함으로써 비로소 완결된 이미지로 결론낼 수 있다.

4. 전시공간 기본계획 사례(초고속정보통신센터 중앙홀)

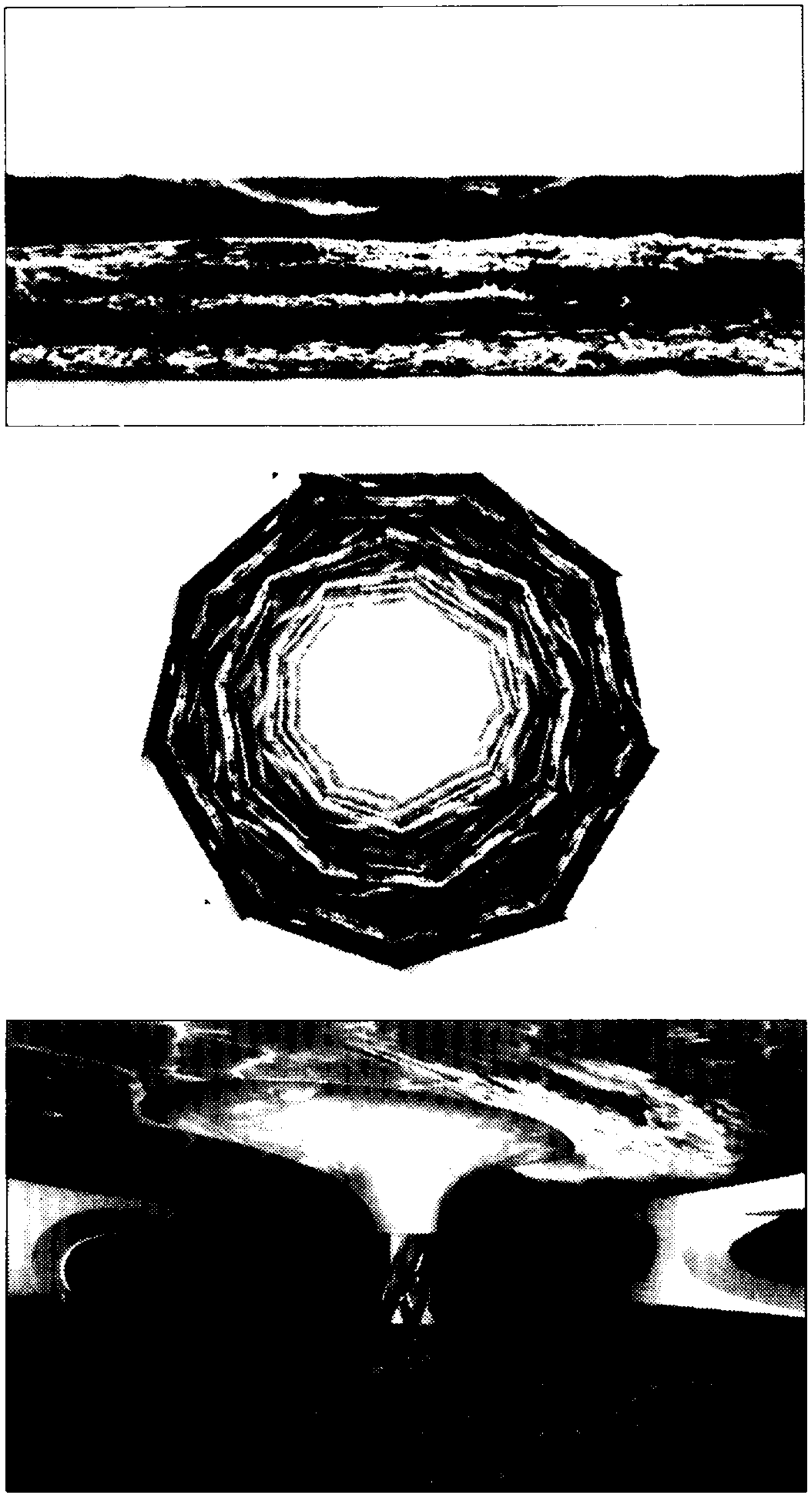
산업화사회에서 정보화 사회로의 전환으로 인해 새로운 환경구축을 위한 사업들이 추진되는 가운데 우리나라도 `94년부터 21세기까지 장기적인 계획을 세우고 각계각층 및 범 국민적인 사업으로 확산될 초고속정보통신 기반 구축 사업을 본격적으로 추진하기 시작하였다. 이 사례는 정보화 사업의 성공적인 확산을 위해 근미래의 정보사회를 가시적으로 체험할 수 있는 전시공간 마련을 위한 기본설계의 일부분이다. 국가사회의 정보화를 위한 초고속정보통신 기반 구축 사업의 중요성을 홍보하고 이에대한 국민적 공감대 형성 및 인식 제고를 위해 계획된 초고속정보통신센터는 첨단 정보통신 기술 소개 및 정보통신의 민간참여를 촉구하는 기회의 장으로 제공 되어진다.

첨단정보통신 기능을 수행하는 전시홍보 공간의 중앙홀은 전시관 전체공간 중 도입부에 위치하여 본전시를 위한 환영의 장으로 마련되어지며 자연공간과 건조공간 사이의 중간 매개인자 역할로 외부에서 유입되는 관람자에게 본격적인 전시관람의 완성된 이해를 위한 정보통신의 공감대 형성의 장으로 마련되어진다. 중앙홀의 디자인 컨셉은 「정보의 바다」다.

정보의 바다는 인터넷 통신의 발달로 형성된 용어로 그 넓고 방대한 정보의 힘을 느낄 수 있을 뿐더러 자연현상에서 물이 갖는 순환성을 돌아보게 한다. 한방울의 물방울이 바다를 형성하고 증발의 과정과 형태변이를 거쳐 다시 한 방울의 물방울로 돌아오는 이 순환성은 항상 한자리에 머물지 않고 진화되는 정보의 모습으로 이를 이해하기 쉽고 친근한 자연소재에서 디자인 형태를 유추해 낼 수 있다. 다음은 초고속정보통신센터 중앙홀의 완성된 모습을 시뮬레이션한 투시도와 디자인 전개과정이다.(그림3-7)(그림3-8)



(그림3-7) 중앙홀 투시도



(그림3-8) 중앙홀 디자인 전개과정

이공간은 중앙의 기둥을 중심으로 천정·벽·바닥에 뚜렷한 경계를 두지않고 둥글게 하나로 순환되는 형태로 바닥에 광섬유를 매입하여 전자적인 분위기를 연출한다. 정보의 샘은 끊임없이 샘솟는 정보의 근원지로 커뮤니케이션 참여자가 샘을 들여다 보는 행위로 샘속에 설치된 카메라로 포착 그 정보를 기둥의 액정 모니터로 방출하여 참여자 전체가 공유할 수 있는 정보로 탈바꿈하며 관람자의 적극적인 전시참여 의지를 높이는 데 기여한다. 벽면에는 과거에서 현대까지 이어지는 통신의 발달사를 보여주어 정보의 현위치를 이해하기 용이도록 계획했다.

Ⅳ. 가상전시공간

1. 전제조건

다음부터 제시할 기본개념화과정은 앞서 연구 제시된 정보환경과 커뮤니케이션의 요건에 따라 진행될 것이며 효과적인 전시에 대한 공간연출을 설명하기 위해 가상 프로젝트를 선정한다. 이는 실질적인 기본설계가 아니며 지금까지 연구된 내용을 중심으로 돌출될 수 있는 하나의 가능성을 제안하는 것이기 때문에 미술관을 제반설비인 수장고와 학예실, 매표소 및 사무실 등 기능적인 설비에 대해서 본 논문 속에서 제외한다. 따라서, 공간을 구체화시키는 요소를 중심으로 대지선정에서 전시공간구성의 기본방향까지를 계획하는 것에 중점을 둔다.

이 가상미술관 Gallery Look을 계획하는데 있어 중심되는 전제조건은

첫째, 물리적인 요소들의 심리학적 접근으로 인한 공간의 확장이며 이는 대지선정을 중심으로 언급될 것이다.

둘째, 구체적인 아이템을 전달하는 방법에 있어 기존의 물질개념에서 심리적 커뮤니케이션의 전달방식과 접목시켜 가상공간에서 그 아이템의 내용적 의미를 전달한다. 이는 공간이 담고있는 이중성과 동일하다. 다만 공간은 비가시적인 존재로 우리 관념속에 존재할 따름이며 우리가 공간을 느끼는 것은 경험 즉, 감각을 통해 인지되어 관념화된 공간과 그 공간이 담고 있는 내용인 것이다. 그리하여 영역으로의 공간은 그 역할방식과 성격에 따라 다시 우리에게 대상으로 존재한다.

이것은 커뮤니케이션이며 가상공간을 포함하는 환경정보 안에서 이루어진다.

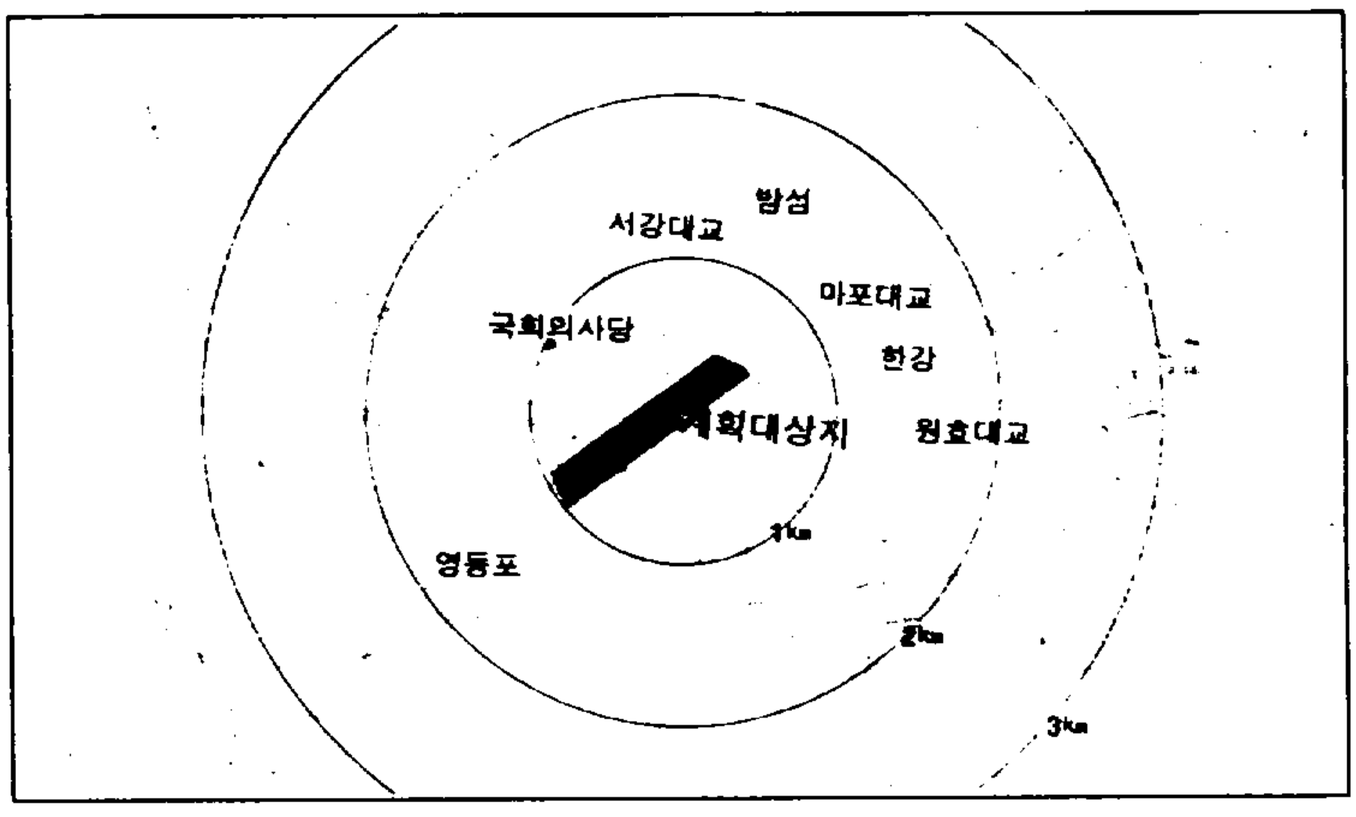
셋째, 각각의 공간요소들은 독립된 존재가 아니며 동양환경 철학에서 보이는 음·양의 원리와 같이 서로 작용을 주고 받는 균형된 운동 에너지로 존재하며 이 운동에너지를 상호작용적 관계로 보고 진행한다.

2. 물리적 대상지

1)위치 및 세력권

서울 도심에서 4.5㎞정도 떨어진 영등포구 여의도동 여의도광장내에 입지 Gallery Look미술관이 입지하는 여의도광장은 서울시의 공원화 계획의 일환으로 개발 진행중인 지역으로 시민의 근린시설로서 잠재력을 내포하고 있다.

광장 북쪽으로 한강과 시민공원이 자리잡고 있으며 남쪽으로 샛강에 조성된 자연생태학습장이 있어 교육 및 체육시설 뿐만이 아닌 여의도관장이 공원으로 조성되었을시 근린시설로서의 커다란 자연적 조건이 구비하고 있다.

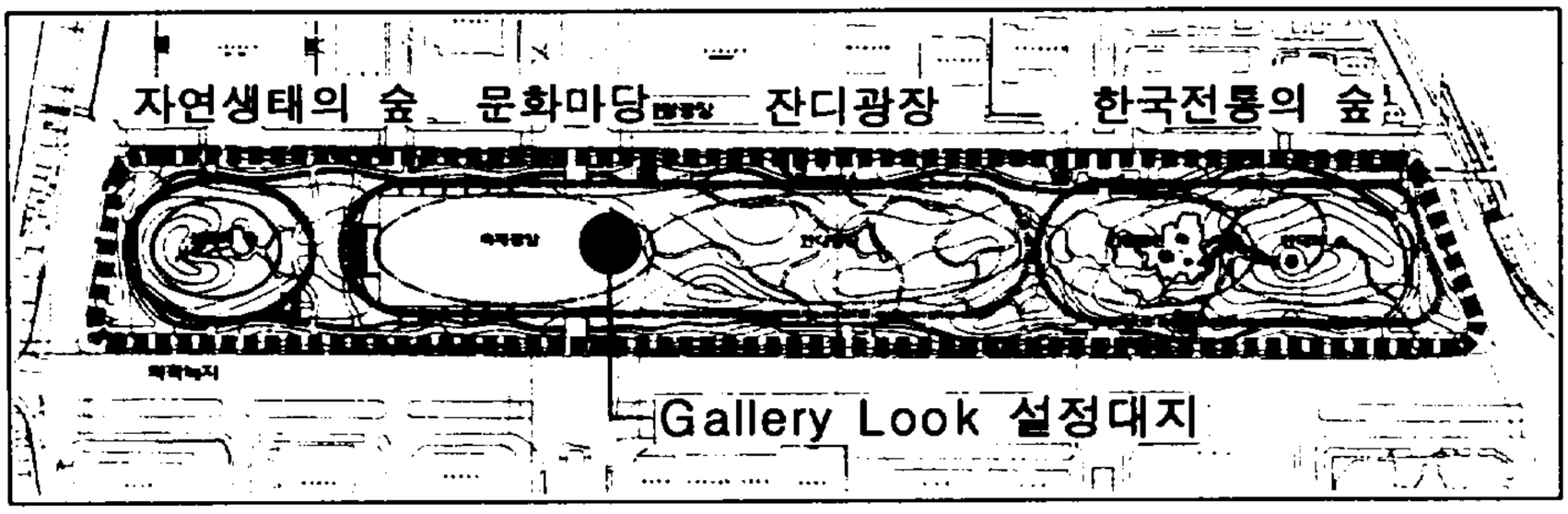


〈그림4-1〉 건립 위치도[33]

2)물리적 입지(토지이용현황)

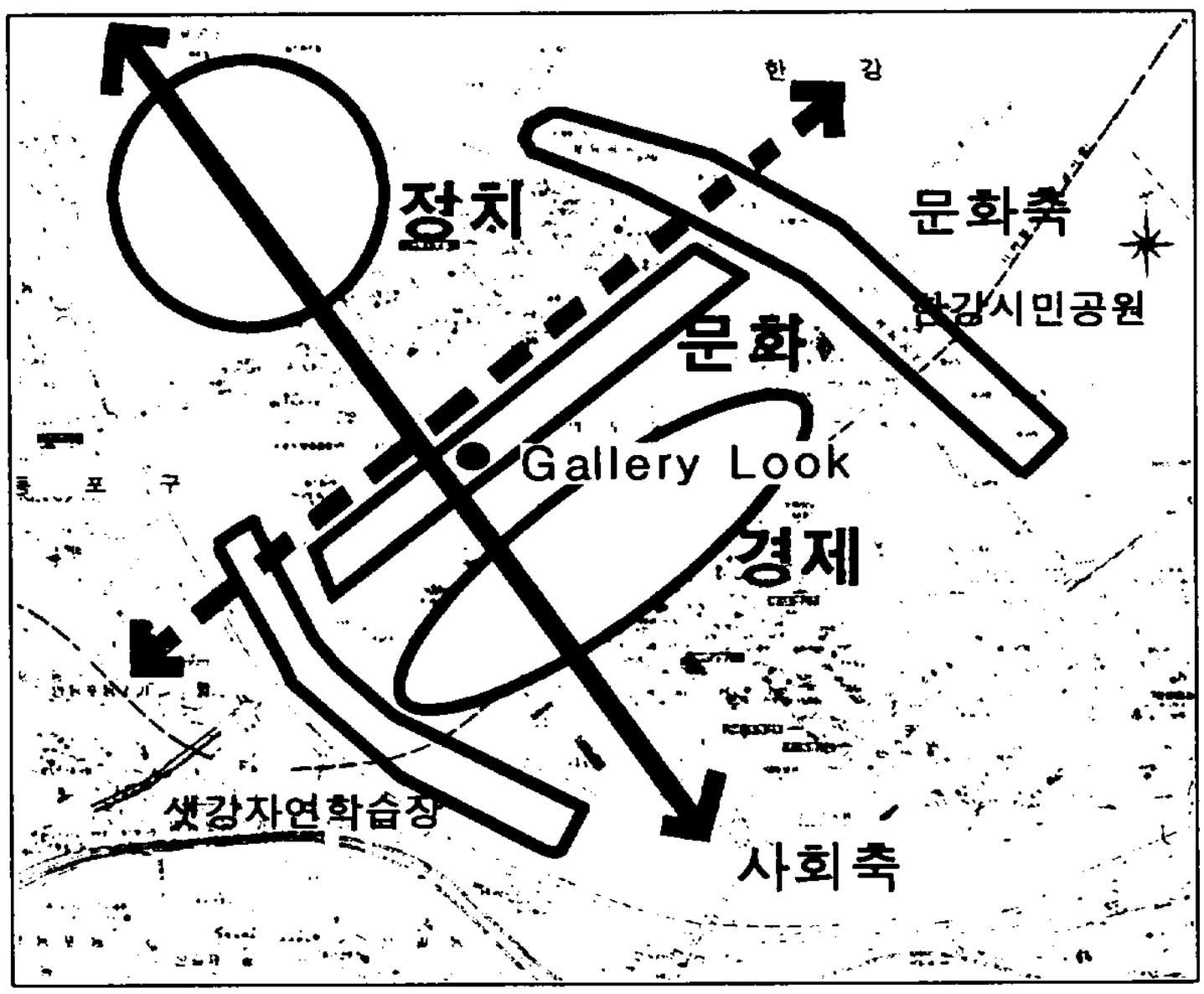
현재 개발 진행중인 여의도공원화계획을 분석해 보았을때 공원 전체가 광장과 숲으로만 조성되어 있어 그 자체로는 일반 시민들이 휴일날 찾을 수 있는 다른 여가수단들과 비교해 볼 때 경쟁력에서 뒤떨어지며 실질적으론 자연생태의 숲, 문화마당, 잔디광장, 한국전통의 숲으로 구성되어 있지만 문화적 수단으로의 성격은 구체적이지 않다.

33) 서울시청의 '여의도 광장 공원화 계획 제안서' (1996)에서 발취



〈그림4-2〉 토지이용 현황[34]

3. 심리적 위치



〈그림4-3〉 대지 위치도

---

34) 서울시청의 '여의도 광장 공원화 계획 제안서' (1996)를 참조하여 제작하였음.

첫째, 북서쪽으로 한국 정치를 대표하는 국회가 자리잡고 있고 남동쪽으로 한국의 경제계가 몰려있는 입지조건으로 위치상 정치·경제의 사회축을 설정하고 그 사이에 Gallery Look을 위치시켜 문화의 축을 설정 상징적 대지로 문화적 역할 수행을 기대할 수 있다. 정치와 경제는 바로 우리곁에서 숨쉬고 있는 없어서는 않되는 존재이면서 정신적인측면에서 비인간적인 성향을 많이 보유하고있다. 이 축을 이룬다는 것은 우리 삶이 진행되는 "생활의 터" 라는 의미에서 매우 중요한 입지적 요인이 된다. 환경계획은 단지 한가지 측면에서 편파적으로 진행될 수 있는 소지가 아니기 때문에 환경정보에서 다루었던 순환성에 연류하여 심리적 환경에 기반을 둔 물리적 입지요건 역시 중요한 계획의 전제가 된다. 여기 그 중심에 문화공간을 조성함으로 정치적 파급과 경제적 파급이 우리 삶에 직접적으로 미칠 영향을 고려해 볼 때 그 역할을 기대해 볼만하다.

둘째, 서울시 여의도광장 근린시설내 한강시민공원을 중심으로 1㎞떨어진 곳에 가상미술관 Gallery Look의 위치를 정함으로 공원내 자연녹지시설 및 한강과 어우러진 자연 친화적 환경 이용 및 개발에 용이하다.

셋째, 설정대지 주변환경은 여의도내 정치의 중심 국회와 방송사 및 증권거래소가 위치한 경제의 중심지로 시민 여가지로의 한강시민공원 샛강 습지공원등 사회적 기능적 내용을 모두 갖추고 있는 상징적 공간이다. 이를 바탕으로 국회헌정기념관, 방송사 견학, 증권거래소 홍보관, 안보전시관등 주변의 시설과 자연스러운 연계 및 교류를 통해 1일 관광코스로도 충분한 역할 수행이 가능하고 이를 운영 프로그램과 연계시켜 전시의 기능을 확대 시킬 수 있을 뿐만 아니라 공원내 자연생태의 숲·문화마당·잔디광장·한국전통의 숲 등에 위치하는 시설물들과 프로

그램을 연계시켜 전시공간을 자연스럽게 확장시킬 수 있다.

인간의 커뮤니케이션 전개과정을 「인간은/ 경험화/ 개념화/ 상징화의 과정을 거친다」라는 설정에서 공간에서의 동선에 의한 전개과정을 기/ 승/ 전/ 결로 놓아 공간에서 상호작용의 반복으로 무언가 만들어 가고 형성되어 가는 story line을 가진다. 이렇게 구분 되어진 각 공간이 가지는 성질과 커뮤니케이션적 의미를 살펴보면,

첫째. 전시관에 대한 호기심을 자극하고 마당과 같은 성격의 외부

둘째. 외부에서 내부 건조환경으로의 첫유입지로 로비나 거실과 같은 성격이다.

전시공간에서는 본전시를 향한 준비과정이자 외부에서 본전시관으로 들어오는 환영의 장소와도 같은 복합적인 성격을 지닌 공간으로 본전시를 위한 충분한 공감대를 형성할 수 있도록 유도하는 환경으로 사용 되어져야 할 것이다.

셋째. 전시의 주제와 목적이 충분히 살아있는 공간이다.

전시자체의 내용전달과 이해가 활발히 이루어지는 장소로 그 내용에 몰입할 수 있는 환경이 요구되어진다.

넷째. 지금까지 거쳐온 story line에 의해 전시의 내용을 공감하고 전체를 조망할 수 있는 장소이며 승화의 장이다.

이것은 전시구성 전개상 야외전시/ pre-show/ main-show/ post-show 라고 하며 공간의 목적에 맞게 설계된 전시환경은 관람자들에게 설득력있는 전시환경으로 정보의 욕구를 충족시켜 줄 것이다.

4. 공간구성 기본방향

첫째, 자연과의 조화로 기존 수림 및 자연경관과 연계한 건물을 계획함에 있어 공원의 주요축과 연유한 배치를 함으로서 공원 전체시설과 전시관이 일치되도록 배치하여 외부환경을 유기적으로 인입시킴으로서 자연과 미술관을 연계시킬 수 있도록 한다

둘째, 공간 이미지는 전시의 가변성을 고려한 구조로 내/외부 공간을 연계시키는 효과를 목적으로 외벽을 투명체로 계획하고 숲을 연상시키는 지붕의 형태를 리듬감 있게 처리함과 동시에 철, 유리, 금속제를 결합한 최첨단 건축 공법을 사용, 첨단 미술관으로 이미지를 부각시킨다.

셋째, 확장성과 가변성의 요소로 전시장 안에서의 완결된 이미지가 아니라 운영상 외부와 연계된 전시참여를 통해 기획전시나 학교공공기관과 연계된 참여전시 등 그 활성화 방안에 있어서 내부/외부 환경과의 교류가 자유롭도록한다.

넷째, 공원전체 시설과 본 전시관과의 네트워크화를 위해 공원의 주요축과 연유한 시설 배치 구성을 계획하고 전시관과 광장 플라자와의 투어(tour)전시 및 상호연계된 프로그램을 개발 다양한 체험이 가능하도록 운영계획을 수립한다.

다섯째, 공간연출 기본방향 -영상을 제외한 평면, 입체 전시물들은 빛을 받아들이는 매체로 관람객에게 인지되고 영상매체는 반대로 빛을 발산하는 매체이다.

이것을 환경속에 대입해 보면 동양의 음양적 조화로 간주할 수 있다. 영향을 주고 영향을 받는 음양의 상호작용적 운동에너지는 관람자와 예술품 사이의 상호 커뮤니케이션 작용으로 해석, 살아있는 전시관을 위한 동적환경 구성에

빛의 이중적 성격에서 연출의 방향을 계획한다.

위 공간연출 기본방향의 한 예시로 실내 전시환경에서 만남과 환영의 공간이라고 할 수 있는 전시 도입부, 로비에 빛을 이용한 공간을 가상해 보자.

이 공간은 다른 본전시 공간을 전체적으로 인지할 수 있어 기능적인면 뿐만 아니라 전체관람 후 관람의 내용을 조망해 볼 수 있는 심리적위치에 놓게한다. 빛을 이용한 공간은 건물 외부에서 인지되는 형태는 하나의 커다란 슈퍼그래픽이고 건물내부에서는 빛을 통해 발산하는 대형 이미지로 표현하여 연출의 효과를 극대화한다. 이것은 내부로 유입되는 빛의 양과 아침부터 저녁까지 불규칙하게 변하는 조도로 인하여 시간적 흐름에 따른 환경의 한 요소로 동적 커뮤니케이션을 기대해볼 수 있다.

전시관의 가상공간은 적극적 참여연출의도와 공감각적 인지가능성, 그리고 전시의 정보전달을 극대화시키기 위한 등의 이유로 가상공간을 연출한다. 특히 미술관의 전시연출을 계획할 경우 모든 관람객이 일정한 전시로 인해 예술품들을 완벽하게 이해하기 어렵고 작가 역시 항시 전시관에 상주해 작품에 대한 설명을 전달하기 어렵다. 이것은 역사적으로 오래된 예술품 일수록 불가능에 가깝다. 가상현실을 통해 작품의 역사적 배경과 특성을 비롯해 작가가 직접 설명하고 작업하는 모습 등. 관람객과 직접 커뮤니케이션 함으로써 예술품·작가·관람객이 상호 연관되는 커뮤니케이션을 형성할 수 있다.

우리가 행하고 작업하는 일련의 모든일들은 어느 순간 하루 아침에 탄생한다기 보다 전·후배경과 사회적 여건 속에 위치하게 된다. 가상공간은 일종의 가상정보관으로 전자도서관과 가상전시관이 결합된 형태이다. 실제 전자도서관의 가상공간과 전시장의 가상공간이 다른 이유는 전시공간이 일상과 단절된 문화의 장으로 커뮤니케이션을 이

루는 행위의 근본이 다르다. 이는 영화나 예술의 형식에서 비치는 일루젼(illusion)과 같은 모습으로 문화공간에서 가상공간을 연출하는 배경의 토대를 이룬다. 가상공간이 집에서 행해지는 서비스로 그치지 않고 전시장에서의 직접참여로 인해 우리는 풍부한 커뮤니케이션 인지능력과 자칫 기능적으로 토착화 될 수 있는 공간을 인간적이며 공간에 내재된 각 요소들이 충분히 상호관계를 가질수 있는 잠재력있는 공간으로 또한 커뮤니케이션의 사회순환성에 따라 다음에 우리에게 되돌아 올 쌍방향적 공간으로 분절되지 않는 공간으로 이해될 수 있다. 이와같은 맥락에서 전시장의 가상공간은 문화 전반에 걸쳐 폭넓은 상식과 정보가 유입되고 전시장에서 행해지는 모든 행위들에 대해 다시 가상공간을 통해 정보를 방출한다.

V. 결론

아인슈타인은 과거 유클리트적 시·공간의 개념을 인간 중심적 환경으로 바꾸어 놓는데 성공하였으며 과학과 기술의 혁신적인 발달을 이룩한 현대사회는 이를 전자적인 힘을 바탕으로 그 방향을 모색하는데 주력하고 있다. 사회는 그 힘을 빌어 인공위성과 인터넷 환경 속에서 물리적 공간이 아닌 가상의 환경속에서 지난날 우리가 인지하던 방식이 아닌 시·공간을 초월하는 정보공간을 만들어 육체에서 해방되려 하고 있다.

발터벤야민이 복제기술시대의 예술에서 언급해듯이 인쇄와 판화기술에 이어 영화와 영상매체로 이어지는 문화적 매개수단으로 일회성의 개인이 아닌 다수의 정보공유로 변모하고 있는것이다. 이런 측면에서 가상미술관 Gallery Look 은 공간이라는 매개체를 3차원의 물질적조합의 공간에서 정보공간으로 확장시켜 비물질의 환경에로 그 영역을 넓혔다. 시대가 변함에 따라 커뮤니케이션의 본질은 같지만 그 형태언어는 급속도로 변모하고 있다. 여기에 부합하려는 움직임으로 정보공간을 통한 인간의식의 확장으로 다양한 문화요소 체험을 위해 각각의 서로 다른 문화를 다만 물리적인 공간에만 밀집시켜 놓는 것으로 이해 실질적인 확장의 의미를 축소하는 사례가 빈번하다. 또한 물리적인 요소를 배제한 사이버 미술관을 통해 실제 커뮤니케이션 상에서 우리가 형성할 수 있는 숱한 경험들을 실상보다 작게 축소해 버릴수도 있다.

현 시대의 문화언어의 조율자로 공간연출은 사물들의 표현수단을 현시대에 부합되도록 이끌어 내어 공간에서 인간적으로 보다 더 가까이 접근시키는 작업이 필요하다.

가상전시공간은 실제 정보만 접하는 도서관적 형태가 아니라 단순히 전시를 보여주

는 교육적 차원만 지향하는 것이 아니라 실물과 정보가 함께 공존하는 문화정보관으로 관람자의 참여의지를 높이는 적극적인 전시환경을 만들기 위한 개념설정 안 이다. 따라서 유기적 전시디자인을 위해 공간에 내재된 공간, 시간, 운동이라는 개념을 물리적 공간, 커뮤니케이션 공간, 가상공간의 요소로 구체화시켜 적극적 도입을 표방하고 있는 것이다. 전시장은 적극적인 형태에서 인간삶의 문화화에 동참해야 함으로 이 개념을 대지선정에서부터 도입하여 물리적 공간에 심리적 커뮤니케이션을 고려하여 대지선정을 하였고 전시 방법에선 영상정보를 이용함으로 문화가 가상공간을 통하여 사방으로 방출,유입되는 형태를 지님으로써 관람객의 참여 가능성을 한층 높여주고 있다. 지금까지의 고찰을 통하여 공간연출이 나아가야할 방향이 유기적 환경임을 이해하고 살아있는 전시장을 위한 쌍방향적 미디어 환경으로 한발 더 다가가야함을 보여준다.

참 고 문 헌

〈국내문헌〉

· 김영호, “한국 현대미술문화 형성” 현대미술학회 논문집 제1호, 도서출판 재원, 1998.

· 김현철, 「몽드리앙의 조형공간 교육론」 도서출판 발언, 1996.

· 김현철 · 김용미, 「건축공간 박물관」 도서출판 발언, 1994.

· 이원곤, 「영상기계와 예술」 현대미학사, 1996.

· 이정춘, 「커뮤니케이션 과학」 나남, 1994.

· 이진경, 「근대적 시 · 공간의 탄생」 도서출판 푸른숲, 1997.

· 서울시청의 ‘여의도 광장 공원화 계획 제안서’ 1996.

· 조태병, “도시공간과 영상환경에 대한 연구” 한성대학교 사회산업연구소, 1993.

· 홍익대학교 환경개발연구원, “박물관의 전시 · 환경계획지침에 관한 연구” 홍익대학교 환경개발연구원.

〈외서 및 번역서〉

· 엘리자베스 클레망 · 갸탈 드몽크 · 로젠스 한젠-뢰브 · 피에르 칸/ 이정우 역, 「철학사전-인물들과 개념들」 도서출판 동녘, 1996.

· 야마구치 가쓰히로/ 김명환 역, 「공간연축 디자인의 원류-프레드릭 J. 키슬러」 강의노트, 1998.

· 존 골딩/ 황지우 역, 「20세기미술운동총서1.-큐비즘」 열화당, 1995.

· Anna Moszynska, 「ABSTRACT ART」 THAMES AND HUDSON Ltd, 1993.

· 야마구치 가쓰히로/ 김승희 역, 「20세기 예술과 테크놀로지」 지성의 샘, 1995.

· 레오나드 쉴레인/ 김진엽 역,「미술과 물리의 만남 I」 도서출판 국제, 1997

· Margaret Lo Kaplan, 「A history of Modern Art」 THAMES AND HUDSON Ltd, 1977.

· Amos Rapoport,/ 이영 · 건축연구회 三間 역, 「건조환경의 의미」 예림문화사, 1995.

· Jon Lang/ 조철희 · 김경준 역, 「건축이론의 창조」 도서출판 국제, 1996.

· 마샬 맥루헌, 「미디어는 맛사지다」 열화당, 1988.

· 「VR series 2000」 Virtuality Entertainment Ltd, 1995

〈학위논문 및 간행물〉

· 박종호, “박물관/ 미술관 조명” plus, (주)플러스, 1989.

· 박필제, “다목적 전시용 조명기구 디자인에 관한 연구” 홍익대학교 산업미술대학원, 1992.

ABSTRACT

A STUDY ON VIRTUAL EXHIBITION SPACE IN THE VIEW OF SPACE COMMUNICATION DESIGN

Yang Ji Kim
Major in Space Communication Design
Dept. of Industrial Design
Graduate School of Arts
Hangsung University

This thesis is a research of total space design for efficient communication through exhibitions. Also, it is dealing with a new concept for exhibition space needed in a modern, information society.

Space communication design has not been just a combination or rule of materials, but has shown a different trend of each society. In other words, pace design represents an age by influencing and getting influenced by the situation and studies such as society, economics, politics and science, physics, mathematics of the present age. In the present society, media and mechanism has developed in many ways. Also social, economic, cultural shape forming the basis of pace design has been changing every year.

Information is floating around in internets for an on-line common use of information.

Space communication designers have to consider the present society we are living in for a prior design of space. In this thesis, space is analysed into inner elements of space, time and movement. To define these elements into realistic countermeasures, energy is needed to combine the characters.

This energy must be cooperative kinetic energy which is expounded as a natural systematic combination of space.

This systematically combines with special purpose or situation in the exhibition space.

Physical space for invisible kinetic energy causing communication through time of different inner/outer space, suitable for purpose and situation of exhibition space/ exhibition content/ exhibition participation.

Communication space of exhibition compose and exhibition contents producted considering exhibition character and concept recognized in a kinetic view.

Virtual space for positive exhibition production increasing participation of viewers and suiting for new expression method demanded by the modern society.

For these pace design, the extent of space is not considered separately as space, movement and time but as a systematic combination of these

elements of kinetic energy. So we present enlargement of space as a human-oriented idea by defining the extent of modern exhibition space production as physical space, communication space and virtual space.

The definite summary of research method will be like this.

In chapter 1, set up the background and purpose, extent and method of research.

In chapter 2, understand the character and concept of spatial production by theoretical research of the circumstance of space and the history of recognition of space.

In chapter 3. re-establish the extent of space in a modern view with a theoretical basis, and confirm massmedia as a positive exhibition participation method by groping situation and production method in a view of viewer's communication which is the purpose of exhibition.

In chapter 4, present production method of virtual exhibition space for enlargement of space through psychological approach of physical elements suiting with the formal research.

This will lead to a conclusion of the whole research that space production of the present age needs expression of materials leaded out to suit for the present age with a close and humanly approach in space, and that there must be an understanding of space production being in a systematic circumstance, with plans for media circumstances in both direction for a

lively exhibition space.