

기호의 의미작용 방식 적용에 따른 전시공간연출에 관한 연구

A Study on Expression of Exhibition Space according to the Application to a Way of Symbols' Meaning

윤현정* / Yoon, Hyun-Jung

윤재은** / Yoon, Jae-Eun

Abstract

The purpose of this study is to express display space according to a way of symbols' meanings, to apply and study the way that systemizes, specifies and objectifies the approaches to designs when the space is expressed. The study will present applicable characteristics in expressing the display space by analyzing visitors' symbolic nature prior to the specification of space expression. The study way is to analyze the definition, structure, system, characteristic and meaning-applied ways of the symbols through symbolic theoretical considerations, to show communication's accessibility applying the symbol-produced ways to the relationship between the conception and the components in expressing the exhibition space and finally to present the way to express the exhibition space through the symbols' meaning-produced ways.

키워드 : 기호, 의미작용, 전시, 전시공간연출

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

인간은 물질적으로 뿐만 아니라 정신적으로도 풍요로운 삶을 살기를 원한다. 이러한 인간의 자연스러운 욕구를 충족시키기 위해 다양한 문화상품들이 등장하고 있다. 그 중 전시는 커뮤니케이션의 한 방법으로서 인간에게 보다 많은 정보를 제공해 주어 정신적 풍요로움을 누리는 기본이 된다. 전시라는 것은 정보를 보내는 쪽과 받는 쪽 사이의 전달수단으로서 보이는 행위자체를 의미한다. 그러므로 전시공간은 그 뜻을 명확히 할 수 있는 공간연출이 이루어져야 하는 것이다. 전시는 전달하고자 하는 의미가 있고 그 의미가 수용자에게 가능한 정확히 전달되어야 한다는 특징을 가지고 있으며, 이 과정에 기호의 의미작용 방식을 적용하여 계획하면 그 기능에 충실한 공간을 연출할 수 있다. 이러한 기호학은 체계적이고, 객관적인 공간계획을 가능하게 하는 전시공간에서의 커뮤니케이션 도구로서, 전달하고자 하는 의미 창출과 해석을 위한 수단이 될 수 있는 것이다.

여기서 본 연구의 목적은 전시공간연출에 있어서 기호의 의미작용 방식을 적용시켜 전시공간을 연출할 때 디자인의 접근 방법을 체계화, 구체화, 객관화하기 위한 방법을 연구하는데 있다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 기호의 의미작용 방식에 따른 전시공간연출에 관한 것이며 연구의 범위는 공간연출의 구체화 단계 이전에 전시 관람자의 기호학적 특성을 분석하여 전시공간을 연출할 때 적용할 수 있는 특성을 제시하는 것으로 한다.

연구의 방법으로는 첫째, 기호학의 이론적 고찰을 통해 기호의 정의, 구조와 체계, 특성과 의미작용 방식에 대해 분석하고, 두 번째로 전시공간연출에 개념과 구성 요소의 관계에 기호의 의미생성 방식을 적용한 커뮤니케이션의 접근 가능성을 보여주어 기호의 의미생성 방식을 통한 전시공간연출의 방법을 제시하는 것이다.

2. 기호학의 이론적 고찰

2.1. 기호학이론의 전개

기호학은 기본적으로 기호에 의해 일어나는 커뮤니케이션

* 정희원, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사과정

** 정희원, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 조교수

(communication)현상을 다루는 학문인데, 결국 인간이 기호를 엮어 의미있는 상징체를 창조하므로 그 상징체의 창조와 의미작용(signification)이 어떻게 이루어지는가를 연구하는 학문이다. 그러므로 상징체의 창조와 의미작용에 관련된 모든 요소들이 기호학의 연구대상이 된다.¹⁾

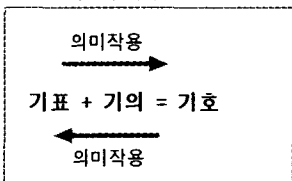
기호학에 대한 학문적인 연구가 시작된지는 불과 20여년 밖에 되지 않았지만, 언어학이나 문학뿐 아니라 예술과 미학의 연구에도 그 원리가 활발히 적용되고 있으며, 인간을 둘러싸고 있는 환경과 생활, 문화의 분석을 통해 사회현상을 연구하는 포괄적 학문으로 발전되었다.

또한 현대 기호학은 인간을 둘러싸고 있는 환경의 의미와 인간과 환경과의 관계를 분석하기 위한 공간 기호학의 방향으로 연구가 진행되고 있다. 공간 기호학은 공간 내에 위치하는 기호들의 관계를 파악하고 기호들이 공간에서 어떤 방식으로 존재하는가에 대한 연구를 목적으로 하는데 기호들의 구성법칙을 파악하고 의미의 생성을 위한 방법들을 연구하며 공감각을 이해하는데 필요한 방법들을 제시한다.²⁾

2.2. 기호의 체계와 의미작용 방식

기호학의 창시자라 할 수 있는 소쉬르가 제시하고, 바르트(R. Barthes)가 정교화한 기호의 모형을 보면 기호는 기호 그 자체 그리고 기표, 기의로 구성되어 있다. '기표'는 무엇을 표현하기 위한 실제적 요소로 형식을 말하는 것이고, '기의'는 기호가 대변하는 정신적 개념으로 의미되어지는 내용이다. 기표와 기의의 관계는 자연적이거나 필연적인 동기에 의하여 만들어진 것 뿐 아니라 사회·문화적인 관습에 의하여 만들어진 것이고, 기호의 의미는 기표와 기의의 연결관계 즉 '의미작용'에 의해서 만들어진 것이다.³⁾

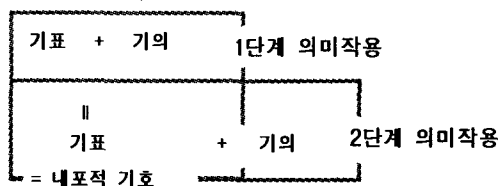
<표 1> 기호의 체계



중요한 것은 '의미작용'과 커뮤니케이션은 서로 관련은 있지만, 서로 다른 현상이라는 사실이다. 커뮤니케이션은 메시지(message)의 전달과정으로서, 같은 의미작용이 송신자와 수신자 사이에서 일어날 것을 미리 기대하고 쌍방이 참여하는 행위이다. 커뮤니케이션을 '의사소통'이라고 번역하는 예가 많은데,

커뮤니케이션이란 '소통'의 개념과 가까운 말이다. 그러나 '의사'를 '기의'나 또는 '의미'라는 뜻으로 여겨 의사소통이란 말을 만들었다면, 그것은 틀린 것이다. 의미작용은 메시지의 수신자 입장에서 보면 의미를 재생산 해내는 작용이기 때문이다. 송신자와 수신자를 연결하는 것은 전달된 기표뿐이고, 전달된 기표는 수신자에게 의미를 재생산할 기회를 제공하는 역할을 수행할 뿐이다.⁴⁾ 다시 말해, 하나의 기호를 만들기 위해 기표와 기의를 결합시키는 작용이다. 이런 뜻에서 '의사 공유' 또는 '의미 공유'라는 말이 더 정확하다. 이것은 결국 의미의 창출과정이다. 이런 의미작용은 2단계로 이루어지는데, 1단계는 기호의 의미파악을 위해 우선적으로 만들어지는 단계로 '외연적 의미(denotation)' 또는 '지시의미'이다. 1단계 의미작용의 체계의 '지시의미'가 객관적 가치를 갖는 것이라면, 2단계 의미작용은 '부가의미'이다. 이것은 '내포의미(connotation)' 또는 '함축적 의미'로 기호사용자의 주관적인(subjective) 정서나 상호 주관적(inter-subjective)인 사회, 문화적 경험이나 가치에 의존하며 기호의 제작, 사용에 있어서 변용을 통해 여러 가지의 부가의미를 일으키게 된다. 그러므로 '지시의미'는 '부가의미'보다 안정적이고 객관적인 의미를 갖는 반면 부가의미는 다의적이고 유동적인 의미 가치를 가진다.

<표 2> 기호의 1, 2단계 의미작용



이러한 1, 2 단계의 의미작용 방식을 정확히 적용하여 전시 공간을 연출하면 전시물과, 전시기획자가 전달하고자 하는 의미, 정보가 관람자와 정확하게 커뮤니케이션 할 수 있는 것이다.

3. 전시공간연출 특성

3.1. 전시 개념과 구성요소

전시란 보는 사람의 사고를 자극하여 다양한 각도의 관찰과 논리적 추론을 촉구하는 것이며, 진리와 미에 대해서 감수성을 자극 받는 것이다. 전시의 기능은 관람자와 보여지는 대상 사이에 커뮤니케이션이 이루어지도록 해주는 것이다. 즉 전시는 단순히 보여주는 것과 보는 것으로 끝나는 것이 아니라, 관람자에게 전달하고자 하는 주제가 정확히 인식되어야 하는 것이다.

4)김경용, 기호학이란 무엇인가, 민음사, 2002(14쇄), p.21.

1)박영원, 디자인 기호학, 청주대학교출판부, 2001, p.13.

2)조종현, 기호학적 의미작용에 의한 실내공간 분석방법에 관한 연구, 한성대학교 석사논문, 1998, p.5.

3)박영원, ibid, p.33.

전시의 구성요소는 전시물(Object), 전시기획자(Planner), 관람자(Visiter), 시간(Time), 전시공간(Space)으로 구성된다. 이들은 그 전시 목적에 맞게 유기적으로 작용한다.

(1) 전시물(Object)

전시물은 전시의 대상이 되는 것으로 전시물에 따라 전시할 위치, 장소의 크기, 조명의 밝기들이 정해진다. 그러므로 각각의 전시물의 특성을 잘 파악하여 전시하여야만 그 전시물이 갖는 의미를 관람자에게 정확히 전달할 수 있는 것이다.

(2) 전시기획자(Planner)

전시기획자는 전시물에 대해 정확히 파악하고 그것이 갖는 의미를 전달할 방법을 프로그래밍하는 사람이다. 전시기획자는 전시물의 분석을 통해 기본 방향을 설정하고 전시의 성격, 디자인의 방향을 결정하게 되므로 매우 중요한 위치를 차지하게 된다.

(3) 관람자(Visiter)

관람자는 자신의 목적에 비추어 전시 대상을 비교하면서 관찰할 것을 선택하고 체험하여 의미를 구성하고 가치를 부여하게 된다.⁵⁾ 즉 관람객은 전시물이 전달하고자 하는 것을 1, 2단계 의미작용에 의해 그 의미를 해석하는 역할을 하는 것이다.

(4) 시간(Time)

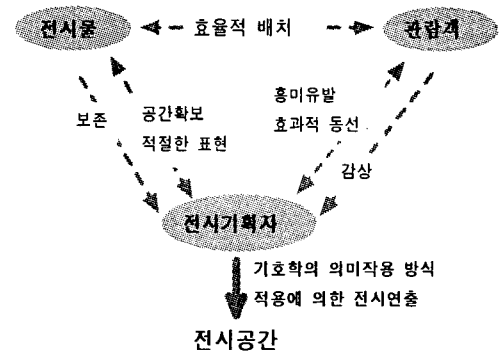
전시물이 관람자에게 전달되는 시점이나 전시시간, 각 전시물을 관람하는데 소요되는 시간, 전시물과 전시물사이의 이동시간 등이 관계된다.

(5) 전시공간(Space)

공간은 문화적 메시지 시스템의 구조적 기능을 담당하며 공간적 기호로서 언어의 형태를 취하고 빛, 비어있는 공간, 색채, 비례 등을 통하여 그 자체로서 인간에게 커뮤니케이션하며 인간은 그 공간 안에서 움직일 때 지각세계를 확립하기 위해 신체로부터 받아들여진 의미전달 내용에 의존하게 된다.⁶⁾ 즉 전시공간은 전시물과 관람자의 매개적 역할을 담당한다는 것이다.

전시물과 전시기획자, 관람자, 전시공간의 관계를 살펴보면, 전시공간은 전시성격이나 전시연출에 따라 다양한 형식과 다채로운 가능성을 가지기 때문에 전시하고자 하는 전시물의 질이 가능한 최상의 조건에서 관람자에게 전달될 수 있도록 전시물과 관람자간의 관계를 먼저 고려해야 한다. 그러므로 전시기획자는 전시물, 관람자, 전시공간 등에 대한 정보가 서로 체계인 관계로 연결되도록 하여 전시가 전달하고자 하는 주제를 관람자는 전시물의 배치와 연출을 고려해야 들에게 효과적으로 전달할 수 있다는 것이다.

<표 > 전시구성요소 관계기



3.2. 전시공간연출의 의미

연출이라는 용어는 서구적인 개념의 연극이 동양에 도입된 신극(新劇) 초기에 일본에서 번역·창안된 조어(造語)로서, 중국에서는 이것을 '도연(導演)'이라고 한다. 오늘날, 연출이라는 말은 연극이나 무용뿐만 아니라, 영화와 방송극(텔레비전·라디오 드라마)에서도 프로듀서·디렉터라는 용어와 더불어 사용되고 있으나, 원래는 연극에서 희곡을 그 상연 목적에 따라서 해석하고 구체적인 현상(現象)으로 표현하기 위한 예술적이고도 기술적인 조작(操作)을 의미하였다.⁸⁾

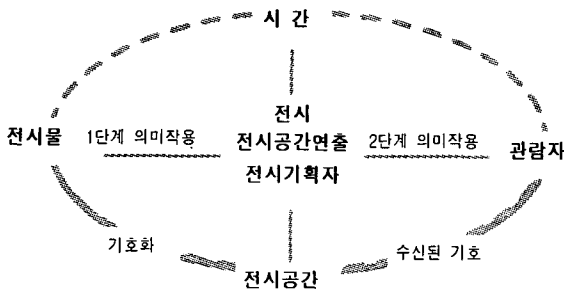
전시공간을 연출한다는 것은 그 공간을 디자인(design)한다는 것이다. 조형언어로서 디자인 결과물은 말과 글이 '문자 언어(visual language)'인데 비해 '비문자적 커뮤니케이션(nonverbal communication)'이라 할 수 있다. 여기서 디자인 결과물은 주로 시각을 통한 지각과정에 의해서 디자인 결과물에 내재하는 여러 가지 정보가 자극(stimuli)의 형태로 해석, 처리되어 적절한 반응을 유도하게 되는 시각 언어적 기능에 의해 파악된다. 그러나 디자인 대상의 기능에 따라 청각이나 촉각등 그 밖의 감각기능도 주된 지각의 수단이 될 수 있음을 간과해서는 안 된다. 그러므로 디자인을 시각언어(visual language)의 관점에서 커뮤니케이션의 매체로 본다면 그것은 의미전달과 작용 또는 기호학의 방법론으로 분석할 수 있다는 관점이 성립되는 것이다.⁹⁾

전시공간연출은 전시물이 갖는 의미를 어떤 방법으로 전시하여 그 의미를 정확히 전달할 것인가에 관한 체계적이고, 객관적인 것에 예술적 의미를 포함, 전체를 계획하는 것으로 전달수단으로서의 효율성을 극대화하기 위한 전반적인 계획이다. 또, 전시공간연출은 전시기획자가 전시물과 관람자와의 커뮤니케이션을 원활하게 하기 위한 일체의 행위이다. 이것은 전시의 정확한 개념을 세우고, 디자인을 통해 보여지는 전시물의 주제와 의미를 형상화시키는 과정인 것이다.

5)이주형, 전시 시나리오의 구조와 공간연출 프로그래밍에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문, 2000, p.8.
6)이주형, ibid, p.8.

7)박진숙, 박물관 전시디자인의 프로세스 운영에 관한 연구, 홍익대학 석사논문, 1996, p.16의 도표를 각색.
8)두산세계대백과 Encyber
9)이선영, 기호학적 접근을 통한 디자인 인터페이스(Design Interface)에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문, 1995, p.15.

<표 4> 전시공간연출과 기호, 의미작용 단계

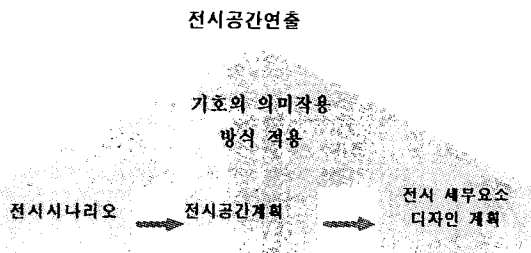


전시기획자는 전시연출을 통해 전시물이 갖고 있는 의미를 관람자가 2단계 의미작용을 일으킬 수 있는 요소를 적용시켜 전시물을 기호화하여 관람자가 그 기호를 수신, 처음 전시물이 갖는 의미를 정확히 전달받도록 하는 역할을 담당한다. 또 관람자는 이렇게 연출된 전시를 시간을 투자하여 관람하고 전시물의 의미를 전달받게 된다. 이것이 의미작용 방식 적용이 이루어진 전시공간연출이 되는 것이다.

4. 기호의 의미작용 방식을 통한 전시공간연출

전시공간연출은 전시시나리오 작성, 전시공간계획, 전시공간의 세부요소 디자인 계획으로 이루어진다. 이 장에서는 전시공간연출의 각 단계에 대한 이해와 기호의 의미작용 방식의 적용 방향을 제시한다.

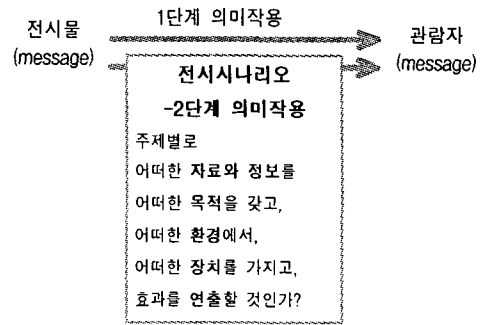
<표 5> 전시공간연출의 단계와 기호의 의미작용 방식



4.1. 전시시나리오 작성과 디자인 방향 설정

전시시나리오 작성은 전시물이 결정되면 전시 구성요소들을 체계적으로 종합하여 디자인의 방향을 설정하는 것이다. 즉 전시시나리오는 '주제별로 어떤 자료와 정보를 어떤 목적을 갖고, 어떤 환경에서, 어떤 장치를 가지고 효과적으로 연출할 것인가' 하는 단계를 밟는 것이다. 이 단계에서 관람자들에게 전시물이 전달하고자 하는 의미를 기호의 의미작용 방식에 의해 정확하게 전달될 수 있는 연출을 해야 한다는 것이다.

<표 6> 전시시나리오의 역할



4.2. 전시공간계획

이 단계는 전시시나리오가 결정된 후 그 방향에 따라 주어진 전시공간을 계획하는 것이다. 이 단계에서는 주제별 공간구획, 공간규모와 밀도 설정, 동선유도 방식, 재질 등을 보다 구체적으로 결정하게 된다. 여기서 기호의 의미작용 방식은 다양하게 시도될 수 있다.

전시는 관람자에 의해 감상되어지는 것을 전제로 하기 때문에, 기능상의 필요에 건축으로서의 가치를 부여하는 현대 전시공간의 중요한 구성법 중 하나로 전시공간에서 관찰자를 계획된 동선에 따라 움직이도록 하여 치밀하게 조율된 전체 공간구성을 경험하게 하는 '건축적 산책¹⁰⁾'이라는 개념이 도입¹¹⁾하는 경우를 보인다. 이것은 단순히 전시물을 보기 위해 걷는 동선이 아닌 관람자로 하여금 의식하지 못하는 순간까지 전시물이 갖는 의미를 파악할 수 있는 동선을 확보한다는 예시가 될 수 있다.

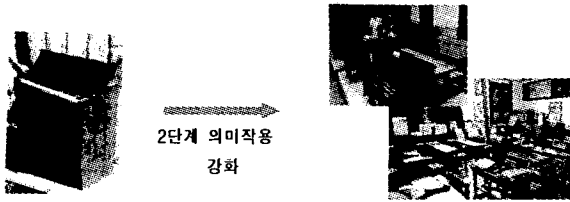
4.3. 전시공간의 세부요소 디자인 계획

전시공간에는 전시물과 공간을 구획하는 벽체 외에 전시물이 전달하고자 하는 의미를 보다 효과적으로 전달하기 위한 세부요소들이 많이 있다. 각 전시관 안내 사인, 전시물을 설명하는 문구, 멀티미디어 사용, 전시물의 주변상황 예시 등이 이에 해당된다. 이러한 세부요소들을 디자인하는 과정에 기호의 의미작용 방식을 적용시키면 커뮤니케이션의 최대 효과를 기대할 수 있다. 예를 들어 '옛 풍금'을 1단계 의미작용의 측면에서 보면 '건반 악기의 하나로 폐달을 밟아서 바람을 넣어 소리를 내는 것'이라는 의미를 나타내지만 2단계 의미작용으로는 개인의 습관, 사회·문화적 배경 등에 많은 영향을 받아, 어떤 시절의 추억, 초등학교 교실에서의 생활 등으로 미래의 초등학생들에

10) 건축적 산책 : 건축가 로 코르뷔지에에 의해 본격적으로 사용된 용어. 로 코르뷔지에에 도미노 이론에 입각한 기둥-보 시스템을 자신의 전시공간에 도입, 가변적인 칸막이의 자유로운 평면에 닿는 과정은 공간의 변화에 의해 산책을 유발시킨다.

11) 김유경, 환경지각이론의 기능주의적 접근에 의한 전시환경 디자인 모형 사례연구, 이화여대 석사논문, 2000, p.42.

게는 쉽게 이해하기 어려운 부가의미를 가진다. 이러한 '옛 풍금'의 전시를 계획한다면 풍금 주위의 TEXT나 소품, 배경 등으로 풍금이 주로 사용되던 시절인 60~70년대의 교실풍경을 재현시켜 2단계의 의미작용의 강화를 꾀할 수 있다.



<그림 1> 의미작용 강화 - 옛 풍금 & 교실 풍경

5. 결론

기호로 이루어진 환경과 인간의 생활이 불가분의 관계임을 나타내는 것을 '인간은 체험적 시간과 공간¹²⁾'이라고 할 수 있다. 디자인에 있어서의 창조는 결과물로 전개될 디자인 아이디어의 발상에서 시작되는데, 기호학적 접근은 창조적인 내용과 표현의 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 근거를 제공한다.¹³⁾ 이것은 전달하고자 하는 의미를 정확히 갖고 실행되는 전시를 창조의 결과물로 본다면 그 중요성은 더욱 부각된다.

함축적 차원의 전시공간연출에서 기호들의 의미작용방식은 기표와 기의 사이에 전달하고자 하는 의미가 관람자에게 정확히 전달되어 적절한 반응을 유도하게 하는 순기능을 하게 된다. 이것은 전시물의 기호화 작업(기표 생성)과 관람자의 관람 행위 즉 기호해석 행위(기의 파악) 사이의 오차를 줄여 전달하고자 하는 의미에 보다 정확하게 의미작용이 일어나게 할 수 있다는 것이다. 이러한 시각에서 전시공간연출 전 과정에 기호의 의미생성 방식을 적용시켜 보다 객관적이고 체계적인 전시가 되도록 하는 것에 그 의미가 있다.

이상의 연구를 통해서 기호의 의미생성 방식으로 계획된 전시공간연출의 방향을 다음과 같이 몇 가지로 정의할 수 있다.

첫째, 전시를 시행함에 있어 디자인의 전체 방향을 설정하는 단계로 전시시나리오 작성을 들 수 있는데, 이 단계에서는 기호의 의미작용 방식의 직접 적용과 함께 다음 단계로의 디자인 방향에 적용시킬 수 있는 지침이 될 수 있도록 해야 한다.

둘째, 전시는 관람자가 시간을 갖고 움직여 관찰해야 한다. 그러므로 관람자에게 전시 자체가 주는 1단계 의미작용 방식의 '지시적 의미' 뿐만 아니라 '시간'과의 효율적 결합이 될 수 있는 공간계획으로 '함축적 의미'를 유도해야 한다. 이것은 이 공간계획이 관람자에게 자연스러움을 유도해야 한다.

셋째, 전시물 외에 관람자에게 강한 자극을 주는 요소는 대

부분이 전시공간의 세부요소이다. 이 세부요소들이야말로 관람자에게 2단계 의미작용을 일으키게 하는 주 요인이 될 수 있다. 그러므로 이 단계의 디자인 방향은 문화, 습관, 관습 등을 충분히 고려되어야 한다.

기호의 의미작용 방식을 적용한 전시공간연출은 전시라는 것에서 인간이 얻고자 하는 바를 정확하게 달성하게 해 준다. 이러한 적용은 인간의 정신적 풍요로움을 풍부하게 누리게 해 주는 순기능을 하게 된다.

참고문헌

1. 김경용, 기호학이란 무엇인가, 민음사, 2000(14쇄).
2. 박영원, 디자인 기호학, 청주대학교출판부, 2001.
3. 김병윤·진경돈, 현대건축과 기호학의 대화, 시공문화사, 2000.
4. Jean Marie Floch, 조형기호학, 한길사, 1994.
5. 김형숙, 미술, 전시, 미술관, 예경, 2001
6. 김유정, 환경지각이론의 기능주의적 접근에 의한 전시환경 디자인 모형사례연구, 이화여자대학교 석사논문, 2000.
6. 안해경, 뮤지엄 전시의 해석방법에 관한 연구, 중앙대학교 석사논문, 2000.
8. 원진숙, 커뮤니케이션 환경으로서의 전시공간 디자인에 관한 연구, 이화여대 석사논문, 2001.
9. 이주형, 전시 시나리오의 구조와 공간연출 프로그래밍에 관한 연구, 홍익대학교 석사논문, 2000.
10. 박진숙, 박물관 전시디자인의 프로세스 운용에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 1996.
11. 조종현, 기호학적 의미작용에 의한 실내공간 분석방법에 관한 연구, 한성대 석사논문, 1998.
12. 박진배·이수영·조종현, 실내공간의 기호학적 공간분석에 관한 연구, 실내디자인학회지 7호, 1996.
13. 김주미, 환경의미분석을 위한 기호학적 접근방법연구, 실내디자인학회지 7호, 1996.
14. 임채진·황미영, 전시디자인의 공간분화와 전시체계에 관한 연구, 실내디자인학회지 20호, 1999.

12)김경용, ibid, p.11.

13)박영원, ibid, p.98.