

# \*\*전시공간의 디스플레이 구성원리에 관한 연구

## A Study on the Display Composition Theory in Exhibition Space

신흥경\* / Shin, Hong-Kyung

### Abstract

Today, display is rapid changing with the rapid expansion of industrial society, the rapid changing of distribution structure, various world fairs and living environmental improvement. The extreme effect, visibility and emphasis are necessary for the efficient exhibition to show the invention idea and products. Exhibition space's functions is to possess accumulative results and can communicate with visitors. The display in exhibition space connect space, human and objects. This study is to systematize the display composition methods by the characteristics of arrangement and installation in display.

키워드 : 디스플레이, 전시공간, 구성원리

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

현대에 이르러 급속한 산업사회의 확장은 급속한 유통구조의 변화, 다양한 국제 박람회의 유치, 생활환경 개선과 발달하여 디스플레이는 빠른 속도로 변화하고 있으며 형태 또한 다양화되고 조형화 되어감에 따라 복합적인 오브제의 구성양식이 종합적으로 접근되어지고 있다. 이러한 구성과 경쟁으로 디스플레이는 오늘날 더욱 치밀하고 계산적이며, 심리 분석적인 발전과 변화를 거듭하고 있는 것이다.<sup>1)</sup>

전시의 방법은 모든 영역의 매체와 소통의 힘들이 복합적으로 형성된 영역이다. 시각적 소통의 영역으로서 전시는 다음의 복합적인 요인들을 포함한다: 소리, 언어, 상징으로서 회화들, 사진, 조각적 매체, 재료 그리고 색, 빛, 그리고 움직임, 오브제들과 관련되어 전시된 텍스트들 뿐만 아니라 관람자의 작품에 대한 반응들. 이와 같은 조형적이고 심리학적 수단들을 전시에 적용함으로써 전시방법을 통해 새로운 언어를 만들어 내는 것이다. 전시는 다양한 영역의 매체가 복합적으로 작용하는 소통의 힘을 가진 장이다. 이에 본 연구는 배열과 설치성에 의한 디스플레이 구성방법을 체계화하는데 본 연구의 목적이 있다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

디스플레이는 판매를 목적으로 하는 상업적 디스플레이와 대중을 위한 문화적 사고 개발과 교육, 계몽 등 교육적, 사회적 정보전달을 목적으로 하는 비상업적 디스플레이로 구분할 수 있는데 본 연구에서는 전시공간에 적용된 비상업적 디스플레이를 중심으로 문헌을 통해 연구되는 디스플레이 개념 및 20세기의 중요한 전시공간 디스플레이 사례를 분석하여 디스플레이 구성에 있어서의 인지적, 설치적 구성원리를 파악하여 그 상호작용에 대하여 연구하였다.

## 2. 디스플레이의 개념 고찰

던컨은 미술관에서 전시되고 있는 작품들을 중립적 공간인 객관적 세계의 위치한 것이 아니라, 관람자들에게 사회적 사상과 가치관, 그리고 정체성들을 부여해 주는 일종의 '의식적' 역할을 수행하는 곳에 놓여져 있다고 주장한다. 바넷은 전시를 위해 선택된 작품들은 전시공간과 전시방법이라는 맥락에 따라 다르게 읽혀질 수 있음을 지적하면서, 미술관이라는 전시공간을 텍스츄얼한 특성을 지닌 것으로 보고 있다. 전시공간에서 미술작품이란 '보이는 것(전시장에서의 작품)' 과 '보이지 않는 것(예술이라는 의미와 리얼리티)' 사이에 위치해 있는 것이

\* 이사, 경원대학교 실내건축학과 부교수

\*\* 본 연구는 2001년도 경원대학교 학술연구비의 지원을 받아 이루어졌음.

1)성호진, 디스플레이 디자인과 설치미술적 오브제에 관한 연구, 한양대 석사논문, 2001, p.17.

다.<sup>2)</sup>

즉 현대의 디스플레이는 전시대상물을 가장 효과적으로 체계화하여 주고자 하는 정보의 의미를 극대화하는 작업이라 해석할 수 있다.

다시 말해, 비수량적인 질서들, 보편적인 분류학, 일반적인 분류학이 아니라, 각각의 요소들이 전체성을 형성하여 기능하는 내적 관계의 유기적 구조들로 구성되어진 영역이다.

## 2.1. 디스플레이의 개념

사전적으로는 디스플레이는 ‘보여주다’, ‘전개하다’는 뜻을 가지지만 ‘어떤 공간에 어떤 대상을 놓는다.’는 단순한 행위에서 출발하여 광범위하게 해석할 수 있다.

광의의 디스플레이는 어떤 대상물(상품·작품·정보물)을 각각의 목적에 따라 주제를 설정하고 조명·색채·음향·소도구 등 디자인 요소를 적절히 사용하여 어떤 공간(상점, 전시관, 박물관 등)에 효과적으로 전시, 진열하여 대상인 고객, 관람객, 감상자 등에게 의도(판매, 정보전달)를 주지, 전달시키고자 하는 디자인의 한 분야이다. 이 범주에는 문화적, 사회적 사고개발과 정보전달을 목적으로 하는 미술 전시회, 박람회, 박물관, 과학관 등의 전시 디스플레이와 각종 문화행사나 연극, 드라마 등의 세트 연극, 드라마 등의 세트 연출 디스플레이를 포함한다.

상업 공간의 전시 부분인 쇼윈도우는 가치 부가와 구매 촉진을 위한 디스플레이 디자인 자체가 형태로 표현되며 설치와 교체의 빈도가 잦아지는 동시에 그 시대의 유행과 미술 사조를 적극 반영하고자 하는 속성을 가지는데 반해 비상업적인 디스플레이 디자인 또한 전시라는 영역 안에서 그 시대의 사회상과 경제변화 등의 다양한 현상들과 밀접한 연계성을 가지며 문화적으로 사회의 한 면을 표출하는 가장 시사적인 전시 수단이고, 예술 작업으로서 대중적인 표현 예술의 한 분야이기도 하다.<sup>3)</sup>

디스플레이는 선택되어진 대상물들의 전시공간과 전시방법이라는 맥락에 따라 관람자들에게 다르게 읽혀질 수 있게 한다는 점에 그 중요성이 있다.<sup>4)</sup>

## 2.2. 디스플레이의 기본요소

디스플레이는 전달장소에서 공간(space), 보이고자 하는 대상물(object), 전달받는 관객(person), 전달 시기의 시간(time)이란 4가지 기본요소에 의해 성립되며 그 기본요소들을 연결하는 수단이 된다. 대상물이 적절한 시간과 공간에 효과적인 방법으로 구성, 연출되어 그 내용이 관객에게 올바르게 전달될 때 디스플레이 효과가 발생한다.<sup>5)</sup>

2) 김현숙 저, 미술·전시·미술관, 예경, 2001, p.45.

3) 김현숙 ibid, pp.1~5.

4) 김현숙 ibid, pp.179~181.

## 2.3. 디스플레이의 목적

### (1) 정보전달 (Giving Information)

19세기 루브르박물관에서는 전시된 각각의 작품들에 대해 설명적인 텍스트패널들과 카탈로그들이 함께 전시되어 작품들의 주제와 그 이외의 정보들을 관람자들에게 제공한다. 루브르 박물관 이전에는 관람자들이란 교육받은 계층으로 간주되었고 작품들에 대해 이미 많은 지식과 정보를 알고 있는 것으로 상정되었으므로 작품에 대한 세부적 지식보다 작품에 대한 감상과 인상을 중요하게 여겼다. 루브르박물관에 이르러 비로소 각각의 예술작품들에 대해 설명적 텍스트 패널과 카탈로그를 제공하게 된 것은 관객들을 새롭게 상징하는 것이다. 예술작품들을 감상하고 보러오는 관람자들이 상류층의 엘리트 계층이었던 것이, 루브르 박물관에 이르러서는 작품들에 대한 사전의 이해와 지식 그리고 교육이 이루어지지 않은 일반적이고도 평범한 대중들이 관람객으로 상징되는 중요한 변화를 겪게 된다.<sup>6)</sup>

판매를 목적으로 하지 않는 디스플레이로 박물관, 과학관, 자료관, 문화행사적인 전시관을 포함한 전시디스플레이(exhibition display), 사인 디스플레이(sign display)는 일반대중을 위한 문화적 사고개발과 교육, 계몽 등 교육적, 사회적 정보전달을 목적으로 한다.

찰스 임즈(Charles Eames)<sup>7)</sup>는 디스플레이를 “일상의 표현들이 의미심장한 경험으로 전환될 수도 있는 원인”으로 보며 현대의 “정보의 과적(information overload)” 및 과잉의 변화가 사람들을 지나치게 우려하게 만든다며 디스플레이를 통해 배치된 질 높은 정보 내용들을 관람자들은 정보 과다에 대한 부담없이 충분히 지적이며 식별성이 있게 그들이 원하는 전시를 받아들여도록 숙련되어 있다고 믿었다.<sup>8)</sup>

### (2) 커뮤니케이션 (Communication)

디스플레이는 다양한 영역의 매체가 복합적으로 작용하는 소통의 힘을 가진 장이며 어떠한 상품이나 물건 등을 테마나 일정한 목적 하에 시각적으로 전달하는 3차원의 공간구성으로 일반적으로는 전시라는 용어로 사용되고 있으며 공간에 전시된 내용의 소구를 주목적으로 하는 커뮤니케이션의 수단으로 시각적으로 나타내 보이는 과시적인 의미를 가지고 있다.

디스플레이의 방법은 모든 영역의 매체와 소통의 힘들이 복합

5) 성호진, ibid, p.26.

6) 김현숙 ibid, p.61.

7) 1907년 미조리 세인트 루이스 출생. 워싱턴에서 건축학을 전공하였다. 1941년에 뉴욕 근대미술관 주최 ‘오거닉 디자인 설계공모전’에 사리넨과 함께 성형합판(成型合板) 의자를 출품하였는데, 복잡한 곡면을 가진 새로운 디자인으로 대상을 받은 후부터 의자 디자인이 그의 주요 업무가 되었다. 그 후 1946년에 뉴욕근대미술관에서 개최한 가구신작전(家具新作展)에서 커다란 성과를 거두고, 의자의 개발 등 항상 새로운 분야를 개척하여 ‘임스 체어’의 이름을 높였다. 1961년에는 레이 부인과 함께 공업 디자인의 국제상 ‘카프란 대상’의 제1회 수상자로 뽑혔다.

8) Pat Kirkham, Charles and Ray Eames, The MIT Press, 1995, p.292.

적으로 형성된 영역이다. 시각적 소통의 영역으로서 전시는 다음의 복합적인 요인들을 포함한다: 소리, 언어, 상징으로서 회화들, 사진, 조각적 매체, 재료, 색, 빛, 그리고 움직임, 오브제들과 관련되어 전시된 텍스트들뿐만 아니라 관람자의 작품에 대한 반응들과 같은 조형적이고 심리학적 수단들을 적용함으로써 새로운 언어를 만들어 내는 것이다.<sup>9)</sup>

디스플레이는 단순히 '주어진 공간에 전시물을 배치하는 행위'에서 그치는 것이 아니라 전시물과 주변환경과의 관계 속에서 이해되어야 한다. 이는 시대배경이나 소비성향, 미술사 등과의 관계에서 출발하여 그 행위에 목적 대상을 파악하는 작업으로 확대되었다.<sup>10)</sup>

### 3. 디스플레이 구성의 배열원리

19세기에 전시장에서 회화작품들은 지리학적 그리고 역사적으로 분류되어져 예술가들의 '유과'를 형성하는데 이것은 전시 공간 안에서 미술사를 시각적으로 보여주는 것이다. 회화작품들간의 관계들은 작품들의 시각적이고도 물리적인 관계에 의한 다기보다는 작가들이 활동하였던 지역을 기반으로 배열되었다. 19세기에는 더 이상 전시되는 작품들 간의 시각적 유사성이 뮤지엄에서 전시의 질서를 만드는 데 중요한 요소로 작용하지 않는다. 이제 뮤지엄에서의 작품들은 연대기를 재현하는 장소로 기능하였다. 작품들은 시각적 특성들의 숨겨진 질서들과 유사성에 의해서라기보다는, 연대기에 의해서, 또는 시간적 연속성, 역사에 의해서 전시되어졌다



<그림 1> Herbert Bayer

그룹핑은 디스플레이 요소중 대상물간의 공통적인 상관관계에 의한 특징으로 허버트 바이어(Herbert Bayer)<sup>11)</sup>, 발터 그로피우스(Walter Gropius), 마르셀 브로이어(Marcel Breuer)는 파리의

『Grand palais』에서 열린 <the Salon des Artistes Decorateurs Francais>에서 독일 공작연맹의 1930년대 독일 생산품 전시를 각각 부분적으로 디자인했다. 바이어가 채용한 보기 드문 각 도로 배치된 확대된 사진과 벽에 걸린 의자 등은 임스의 전시를 가능케 했다.

9) Mary anne Staniszewski, The Power of Display, Massachusetts Institute of Technology, 1998, p.3.

10) 성호진, ibid, p.6.

11) 하크 출생. 오스트리아와 독일에서 건축을 배우고 나서, 1921년 바우하우스에 입학하였다. 1925~1928년에는 바우하우스에서 시각전달(視覺傳達) 및 타이포그래피의 지도를 맡았다. 1928년부터는 베를린에서, 1938년부터는 미국에서 다각적으로 활동하였다. 그의 영역은 그래픽디자인으로부터 디스플레이, 건축에 이르기까지 매우 다채롭다. 1946년의 아스펜 개발 때에는 디자인 고문을 맡았으며, 1946년 이래 CCA(미국 포장회사)에서 근무하였다.

전시는 모든 가능한 물체가 - 그것이 물고기이든, 형겅이든 또는 치즈가 되었든지 간에 - 밀도 있는 배열로 함께 그룹화되는 이전부터의 대부분의 상점들처럼 익숙한 것이 되어야 한다. 하나의 화음 안에 개별적인 요소들을 조합시키는 작업은 그리 쉬운 일이 아니다.<sup>12)</sup>

그 생각은 역사의 장벽 앞에서 한 장소에서 다른 장소로 움직이는 방문객이 분명한 대상과 그래픽들, 해설들이 다른 대상이 나타나는 동안 시각에서 사라지는 것을 알게 하는 것이며, 이는 유동적이거나 끊임없이 바뀌는 만화경효과와, 관람객의 움직임과 상호관계를 맺은 실제 지나가는 시간들의 활동성을 제공하게 된다.

이러한 방법으로 전시기술은, 디스플레이가 제시하는 설득력과 창조적인 추진력의 복잡성과 상호작용을 재생시킨다.

불행하게도 그것의 지나친 밀도 때문에, 또한 이유 없이 나타났다가 사라지는 것 같은 물체들과 글씨들, 이미지들 때문에 전시의 흐름이 약간은 곤란해지게 되었다는 문제점들이 생기기도 하였다.<sup>13)</sup>

하노코트와 로버트 골드워터(Robert Gold Water)가 기획한 전시들은 원시대상물들과 작품들을 순수미술의 형태로 미술관 내에서 수용하여 제도화하는 과정에 해당한다. '조망(Vistas)'이라는 전시방법은 골드워터와 그의 동료들이 수용한 '유사성(affinity)'이라는 이론적 개념에 근거한다. 골드워터는 1938년에 출간된 책 「현대회화에 있어서의 원시성」에서 '유사성'이라는 개념을 논의하였다. 그는 자신의 서구의 예술품들과 시각적으로 유사한 것에 대해 직접적인 근거와 영향을 찾아볼 수는 없으나 유사해 보이는 문화적 대상물들끼리의 결합을 시도하고 있다. 또한 하노코트는 <미국원주민 미술>전 카탈로그에서 현대 디자인과 미국원주민의 공예작품 사이의 유사성에 관해 언급하였다.<sup>14)</sup>

#### 3.1. 시각적 유사성

17세기에는 '시각적 유사성'에 기반하여 대상물들에 질서를 부여하는 전시방법을 적용하였다면, 18세기 전시공간에서의 대상물들은 보다 추상적이고 3차원적인 전시방식을 취함으로써 컬렉션들 사이에서의 내적 관계성을 강조하는 방향으로 나아가게 되었다. 다시 말하면 18세기의 전시방법은 서로 배열되어진 대상물들 간의 긴밀한 관계성을 강조한다.<sup>15)</sup>

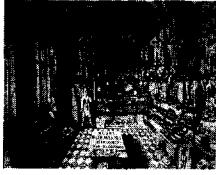
전시되는데 어떤 숨겨진 질서가 존재하고 있음을 발견할 수 있다. 바닥에서부터 천장에 이르는 전시장의 벽들을 회화작품들이 덮고 있는데, 시각적이고도 장식적인 효과를 위해 전시장의

12) Pet Kirkham, ibid, pp.268~270.

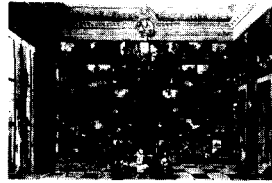
13) Pat Kirkham, ibid, p.302.

14) Pat Kirkham, ibid, p.107.

15) 김현숙 ibid, pp.49~50.

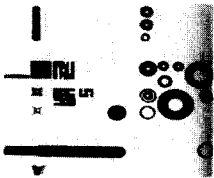


<그림 2> 동판화, 위세이 워미아니 히스토리야, 레이든, 1655.

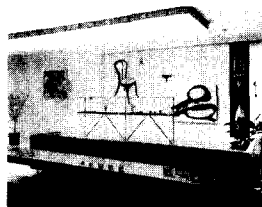


<그림 3> 임페리얼 갤러리, 프라하, 요한 브레치네이더, 1714.

벽에 대칭적으로 배열되어졌다. 작품이 걸리는 상태의 수평선들이 고려되어서 수평선을 중심으로 회화작품들이 일렬로 배열되었다. 커다란 회화작품들은 갤러리 벽공간 중앙에 걸려 있는 반면, 작은 크기의 작품들은 큰 작품들 주위에 걸려져 있다. 이러한 전시방법의 특징은 회화작품들이 '주제별'로 전시되어 있다는 점이다. '형태학상의 특성'이 고려되어 전시되었다.



<그림 4> Josef Müller Brockmann, Cover of a brochure for a new material

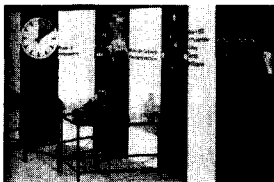


<그림 5> Charles and Ray Eames, Good Design Exhibition

대상물들이 배열된 방식을 '시각적 유사성'이라 규명한다. 엘리언 후버그린힐은 "캐비닛에서 다양한 대상물들을 모아 놓고 보존하고 대상물들을 정제화 작업을 통해 분류하는 일은 대상물들의 존재성이 지니는 각각 '다름(차이)'을 나타내고 있다. 그것의 목적은 보편성에 있다"고 주장한다.

### 3.2. 주제별 유사성

<남해의 미술들>전에 전시된 작품들은 전시공간 간의 디스플레이 구조들은 관람자들이 갤러리 공간에 한 영역과 다른 영역의 부분들로 서로 조화시키거나 비교하도록 칸막이들이 사용되었다.



<그림 6> Josef Müller Brockmann, Addo AG

'유사성'이라는 개념을 시각화하기 위해, 관람자는 구조적으로 단일화되는 풍경시리즈 공간을 구성하게 되었다. 예를 들면 솔로몬 아일렌드 갤러리에서 관람자는 폴리네시아 갤러리와 이스터 섬의 과거를 전시한 부분을 허리높이의 칸막이를 통해 함께 보고 있다. 한지점에서 전시된 풍경을 볼 때, 전시공간이 이와 같이 겹치는 효과는 관람자들이 전시된 대상물들의 세 가지 영역들-즉 유사한 형식과 특징들, 기능들, 그리고 재료들-이 공유되어 결합되는 지점으로 인도한다.

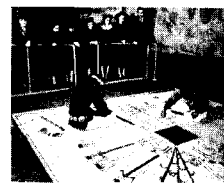
한지점에서 전시된 풍경을 볼 때, 전시공간이 이와 같이 겹치는 효과는 관람자들이 전시된 대상물들의 세 가지 영역들-즉 유사한 형식과 특징들, 기능들, 그리고 재료들-이 공유되어 결합되는 지점으로 인도한다.

작품들끼리 유사성을 이해하는 문제는 사람들끼리 유사성을 이해하는 것과 비슷한 것이다. 우리 모두는 인상이 강한 사람들을, 또는 그전에 알고 있던 사람들을 경험하는데 익숙하다. 이러한 경험은 인물들이나 몸의 유사성, 또는 사고나 행동의 유사성들에 기초한다. 이러한 육체적 정신적 유사성들은 때때로 우연적이나 유사한 환경들의 결과에서 초래된다.<sup>16)</sup>

전시되는데 어떤 숨겨진 질서가 존재하고 있음을 발견할 수 있다. 바닥에서부터 천장에 이르는 전시장의 벽들을 회화작품들이 덮고 있는데, 시각적이고도 장식적인 효과를 위해 전시장의 벽에 대칭적으로 배열되어졌다. 작품이 걸리는 상태의 수평선들이 고려되어서 수평선을 중심으로 회화작품들이 일렬로 배열되었다. 커다란 회화작품들은 갤러리 벽공간 중앙에 걸려 있는 반면, 작은 크기의 작품들은 큰 작품들 주위에 걸려져 있다. 이러한 전시방법의 특징은 회화작품들이 '주제별'로 전시되어 있다는 점이다

1980년에 들어와 여러 가지 부가가치를 지닌 상품 이외의 「사상=사상」을 과는 모습으로 변화해갔다. 따라서 디스플레이어들은 디스플레이의 사명을 직시하고 부활시켜 그때까지 단순한 비주얼 디스플레이에서 보다 강한 이미지를 넣어갔고 디스플레이어들의 단순 참여에서 벗어나 각 분야별 전문가들이 참여하는 새로운 변화가 나타났다.<sup>17)</sup>

다양한 설치 방식이 도입된 것은 미국 원주민의 문화와 예술적 대상물들을 관람자가 단일화하고 전체화시키는 방식을 부정함으로써, 관람자들이 다양한 전시방법을 통해 대상물들을 경험하도록 하기 위함이다.



<그림 7> <미국원주민 미술>에서 내버호우 모래화가들, 1941

'살아있는 전통들' 분과 전시에서, 회화작품은 미술관 전시를 뛰어 넘어 특정문화와 맥락 속에서 문화적 생산품들과 작품들을 새롭게 배열하는 가능성을 선보이고 있다. 미국 원주민들의 예술 작품들은 이러한 대상물들이 생산된 특수한 조건과 역사적 맥락들을 뛰어넘는

미학적 아름다움을 관객이 경험하도록 설치되어졌다. 그러나 이런 따블로들은 선사적 시물레이션에서와 같이 정확히 그 당시의 시간과 조건을 재창조하거나 가시적 교육적 효과를 위해 전시된 것이 아니다.<sup>18)</sup>

디스플레이는 공간에 작가의 감각을 묘사하려는 의미를 시각적으로 표현하는 것으로써 이미지를 기억심상에 의한 지각적 이미지로, 또는 상상에 의한 관념적 이미지로 나타내려고 한다.<sup>19)</sup>

디스플레이는 공간에 작가의 감각을 묘사하려는 의미를 시각적으로 표현하는 것으로써 이미지를 기억심상에 의한 지각적 이미지로, 또는 상상에 의한 관념적 이미지로 나타내려고 한다.<sup>19)</sup>

16) Mary Anne Staniszewski, *ibid.*, p.129.

17) 하남경, 패션디스플레이에 있어서의 초현실적 표현연구, 이화여대 석사논문, 1996, p.5.

18) 김현숙, *ibid.*, p.103.

19) 나인영, 실내공간의 이미지 표현에 있어서 자연성 적용에 관한 연구, 실내디자인학회논문, 1998, 10.

## 4. 디스플레이 구성의 설치적 원리

디스플레이의 전제는 논리성을 바탕으로 하는 문제의 해결이라는 과제수행이며 이해할 수 없는 복잡성을 이해할 수 있는 개념으로 환원시킴으로써 다양한 사물들을 논리적인 질서체계에 의해 조절, 논리성을 부여하고 이해 가능하게 한다. 디스플레이 구성은 다양한 설치적 방법과 상호관계성을 통해 구현되므로 합리적, 실용적인 성격 뿐 아니라 다양한 사회적 과제들에서 변화되어지는 기능성에 대처하기 위한 확장성과 연속성을 표출하여 변화를 수용하는 가변성의 의미를 내포하게 된다. 시스템의 특성에 의해 디스플레이 구성을 분류한 결과 다음과 같은 디스플레이 특성을 도출하였다.

### 4.1. 설치성

#### (1) 경량적 설치

전시공간에서의 디스플레이 구성의 설치적 특성은 무거운 면적 요소를 제거하고 가벼운 선적 요소를 지향함으로써 다양한 전시품들과 소통할 수 있다. 이러한 디스플레이 방법은 구조체의 부피를 최소화하고 정밀화된 디테일을 통해 매개의 최소성을 암시하며, 전시공간에서의 해체와 조립을 용이하게 하여 전시효과를 높이며, 전시공간의 절약이라는 공간의 환원성을 제시하게 된다.

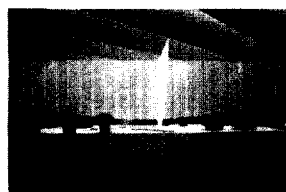


<그림 8> Franco Albini with Eugenio Gentili Tedeschi, view of the display

제한된 시간 안에 기능을 수용할 수 있는 전시공간을 형성해야 하는 경우 그 공간을 구성하는 수평적, 수직적 요소를 각각의 경량화된 선적 요소와 부품에 의해 골조가 형성되고, 분해와 조립이 가능하게 되어 경량화된 가설성을 수용하게 된다. 이러한 가설성에 의해 공간은 필요에 따라 확장되며, 환원성을 내포하게 된다. 기본모듈에 의한 공간 구획을 통하여 사용자의 요구에 따라 공간의 확장과 축소를 가능하게 하는 것이다. 기획전시나 박람회장을 계획 할 경우 이러한 경량적 가설성은 공간에서 주요 역할을 하게 된다. 수평, 수직 구조재는 여러 겹으로 쌓여서 수송되고, 현장에서 조립이 가능하며, 이러한 해체와 조립의 용이성에 의해 공간의 유연성을 가지게 되는 것이다. 이것은 다양한 내외공간에 대응할 수 있는 응용도가 높은 시스템에 의해 가능하게 되며 서로 다른 단위요소와 유니트들간의 조



<그림 9> Aldo van Eyck, Berlage's Stock Exchange

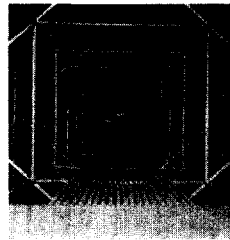


<그림 10> Aldo van Eyck, Carel Visser Exhibition

화를 이루며 일시적 가설성을 충족시킨다.

#### (2) 모듈화 설치

모듈화를 통해 구성되어진 설치 시스템은 부분적인 재조립이 가능하며, 통합된 전체 안에서 구조의 접합부를 간결하게 구성하여 모듈단위를 반복하는 등의 기법을 통하여 생산성의 효율을 가능하게 한다. 이러한 구조적 명확성은 3차원 공간을 표현하는 가장 순수한 틀이라고 할 수 있으며, 시각적으로는 그리드 체계라는 인식을 갖게 한다.



<그림 11> Marco Dezzi Bardeschi with P. Pieralli, catwalk



<그림 12> Franco Albini and Giovanni Romano, Exhibition of Ancient Italian Goldsmith's Art

이러한 수직성과 수평성이 순수하게 표현되는 그리드 구성 안에서 모듈화의 질서 체계에 의한 다양한 접근을 시도 할 수 있게 된다. 반복된 구조를 통해 방향성을 인식하며, 구조적 해체에 의해 폐쇄성에 대한 해방감을 체험하게 될 것이다. 이러한 공간 형식은 모듈화에 의한 질서체계에 의해 구성되며 기능에 따른 공간의 형태를 취하기 위해, 부분과 전체를 조절하는 가벼운 구조와 간결한 형식을 취하게 된다. 공간을 규정하는 한계성은 전체를 총괄하는 시스템 디자인에 의해 모듈화된 가변적 상황에 대응하는 융통성의 형식으로 나타나게 된다. 전시공간에서의 디스플레이 구성의 역할은 공간과 전시품을 하나의 통합된 체계로 보고 전시구조, 조명, 동선 등을 일관된 질서체계로 만드는 것이다. 이러한 디스플레이 구성은 공간에 가변성에 대한 대응이 뛰어나고, 유연한 공간효율과 다목적적 적용이 가능하다. 또한 보편적으로 공간을 집약화하여 사용할 수 있으므로 최소공간에서 최대 기능을 기대할 수 있다. 이를 위하여서는 기본적으로 모듈화된 통합적 전시계획이 전제되어야 한다. 하나의 시스템은 하나의 전체로 존재하며 하나의 전체로 운동한다. 전체 내부의 각 부분 사이, 각 부분과 전체 사이에는 특정한 관계가 존재한다. 이런 관계는 각 부분으로 하여금 그들에 의해 구성된 전체의 부분이 되게 하며, 한 대상물의 한 전체 중의 활동을 다른 전체 중의 활동, 또는 유리 상태의 활동과 다르게 한다.

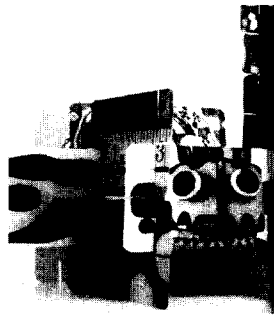
### 4.2. 관람자와 전시품의 상호작용 (INTERACTION)

#### (1) 공간과 설치의 상호작용

바이어와 키슬러는 모두 '보이는(관람자)'와 '보여지는 것들(오브제들)'간의 관계를 염두에 두고 전시의 문제에 접근하다.

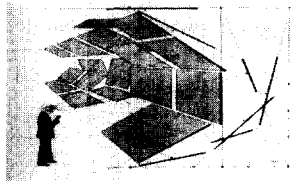


<그림 13> Charles & Ray Eames



<그림 14> Charles & Ray Eames

전시된 작품들은 전시장의 건축적 벽에 질서정연하게 배열되지 않고 관람자들이 전시된 작품들을 역동적으로 경험하도록 재구성한 것이다.



<그림 15> 허버트 바이어, 시각의 도표, 1930.

바이어의 전시는 시간을 초월하는 이상화된 공간 속에 위치하는 것이 아니라 특수한 시간과 공간 속에서 관람자가 작품을 경험하는 것의 재현으로 보는 점에서, '텍스트 안에서의 독자'라는 비평적 이론으로 설명될

수 있다. 여기서 작품의 의미란 관람자와 설치된 오브제들간의 역동적인 상호작용에 의해 생성되는 것으로 보여지고 있다. 바이어, 키슬러가 사용한 전시의 방법들은 전시란 이상화된 문화의 독자성이라 보는 인식을 거부하고, 관람자에 의해 역사적으로 형성되는 경험임을 강조하고 있다.<sup>20)</sup>

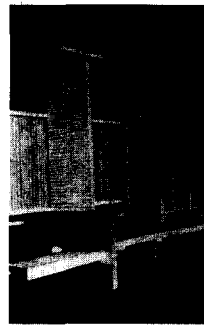
전시되어진 작품들은 미학적이고, 자율적이고, 시간을 초월한 관람자(수용자)들을 위한 설치물이다. 바아는 이상적인 관람자를 설정하여 그에 맞게 자율적 공간을 만든다. 전시된 작품들은 관람자와 작품 간에 일대일의 관계를 만든다.<sup>21)</sup>

전시방법에 있어서 바이어는 건축과 가구의 갤러리 안에서 디자인과 산업적 생산물들이 서로 유기적으로 결합되는 것을 보여주고자 의도하였다. 그는 건축의 이미지를 담은 사진 패널들을 전시장 바닥에서부터 천장에 이르기까지 관람자의 보는 시점을 고려하여 기울여지도록 걸었다. 도판에서 보여지듯이 사진 이미지들뿐만 아니라, 대량 생산된 의자들, 그리고 건축의 모델들이 벽에 질서정연하게 걸려있다.

20세기 초에 이르러 전시의 방법들은 다양한 방향으로 전개되었다. 유럽과 국제적 아방가르드에서 보여지는 키슬러와 바이어의 전시방법은 보여지는 작품과 관람자와의 관계에 중점을 둬으로써 전시공간을 상황의 문제로 다루었다. 관람자는 이상화되고 시간을 초월한 전시공간 속에 위치하는 것이 아니라,

특수한 시간과 공간이라는 맥락 속에서 작품들을 경험하고 있다. 전시에 대한 바이어의 기본적 아이디어를 보다 잘 이해하기 위해서는 공작연맹 카탈로그에 인쇄된 '시각의 도표'가 도움이 된다. 이 스케치는 바이어가 전시를 구상할 때 전시공간 내에서 관람자들을 염두에 두고 있다는 것을 보여 주고 있다. 바이어는 관람자의 '시야'를 고려하여 작품들과 패널들을 배열하였다. 패널들을 평평한 벽에 그대로 거는 살롱스타일 사용하기보다는 관람자의 시야를 고려하여 관람자의 시계를 벗어난 위쪽이나 아래쪽에 있는 패널들은 기울여서 설치하였다.

## (2) 설치와 전시품의 상호작용



<그림 16> Kiesler, "L Type" display, 1924

키슬러는 <새로운 연극기법의 구체적 전시>를 큐레이팅하게 되면서 'L과 T방법'이라는 새로운 용어를 창안 해냈다. 'L과 T방법'은 전통적인 전시방법이 지니는 유통성 없는 제한성을 인식하여 이것을 극복하는 방안으로 만들어진 새로운 전시방법이었다. 키슬러는 작품들을 걸 수 있는 전시장의 벽을 움직일 수 있는 구조로 만들었다. 즉, 그는 이 전시에서 전시장의 고정된 벽면에서 일탈하여 자유롭게 설 수 있는 구조, 즉 쉽게 벽으로부터 분리할 수 있는 세로 가로의 사각형 패널들을 기본으로 하는 움직일 수 있는 구조를 만들었다. 이 전시에는 대략 600여 개의 프레임이 되지 않은 작품들, 드로잉, 포스터, 사진들, 디자인들이 L과 T의 형태를 지닌 움직이는 벽의 구조들 속에 설치되었다. 작품들이 미술관이 벽으로부터 고정되지 않고 자유롭게 설치된 구조들 속에서 독립적으로 혹은 다른 개체들과 그룹지어서 콜라주와 같은 전시 효과들을 만들어 낸다.



<그림 17> Kiesler, "T Type" display, 1924

예술작품들을 관람자의 시간과 공간에 위치하게 함으로서, 작품의 의미가 관람자와의 상호작용을 통해 만들어지고 있음을 보여준다.<sup>22)</sup> 키슬러는 1930년대부터 자신의 'L과 T'의 전시방법을 '코리얼리즘'이라는 개념으로 이론화하기 시작하였으며, 이 개념을 "각각의 개체들간의 관계들의 과학, 각각의 개체들이 상호작용하는 힘들의 교환"으로 설명한다. 키슬러는 예술과 삶이란 유동적이고 계속 변화하고 발전하는 특정 문화와 역사의 상호작용이라 말한바 있다.<sup>23)</sup>

키슬러가 강조한 전시방법은 '열려진' 체계, 프로젝트, 그리

20) 김현숙, ibid, pp.71~73.

21) 김현숙, ibid, p.84.

22) 김현숙, ibid, pp.62~64.

23) 김현숙, ibid, p.68.



<그림 18> Eames Office,  
IBM Corporate Exhibit  
Center

고 환경에 대한 관심을 반영하는 것으로, 작품들에 있어서 의미라는 것은 각각의 특수한 시간, 장소, 그리고 그서의 기능에 따라 결정된다는 것이다. 알파벳의 글자들이 서로 결합되어 문자를 형성하는 것과 같이, 키슬러가 강조한 L과T의 방법은 전

시장의 여러 요소들과 결합하여 작품의 의미를 생산해 낸다고 볼 수 있다.<sup>24)</sup>

### (3) 관람자와 전시품의 상호작용

찰스 윌슨 피일은 일반 대중들을 위한 뮤지엄 공간을 생각하게 되었고, 뮤지엄은 '교육뿐만 아니라 즐거움'을 위한 공간이 되어야 한다고 주장하였다. 이는 디스플레이의 요소에서 관람자와 대상물간의 관계성을 강조한 것으로 디스플레이를 통해 관람자가 전시품에 직접적인 참여를 통해 소통이 이루어지게 하는 기획이다.

1970년 뉴욕의 MoMA에서 열린 <정보 Information>전은 개념미술 작가들이 참여한 전시이다. 이 전시는 관람자들이 자신들이 지닌 예술에 대한 선입견으로부터 벗어나 문화적으로 조건화된 반응들에 재접근하여, 예술에 대한 그들의 사고를 재평가하게 하고 주의를 환기시키는데 목적이 있다고 밝혔다. <정보>전에서는 전시장에 놓여진 공기의자를 사용하는 관람자에 의해 의자의 형태가 서로 다르게 만들어지는 것과 같이 작품의 의미란 갤러리 공간에서 작품을 경험하는 관람자들에 의해 다양하게 형성된다는 점이다.<sup>25)</sup>



<그림 19> Aldo van  
Eyck, Orphanage



<그림 20> Aldo van  
Eyck, Orphanage



<그림 21> Charles & Ray  
Eames, Peepshows,  
Mathematica

## 5. 결론

전시 공간의 디스플레이 구성은 물품 지향적인 것과 개념 지향적인 것으로 분류되며 물품지향적 디스플레이는 순전히 물품 자체를 목적으로 하는 물품들의 전시로 해석적인 정보는 포함되지 않는다. 이것은 마치 집안의 선반 위에 꽃병이나 도자기류의 수집품을 올려놓는 것과 같다. 의도는 단순히 물품이

그 자체로 자신을 대변하도록 아름답게 배치하는 것이다. 개념지향적인 디스플레이는 다른 한쪽 끝은 물품이 제시되지 않거나 최소한의 중요성도 갖지 못하는 정보 진열이다. 이러한 종류의 발표는 책의 경우와 마찬가지로 메시지를 납득시키기 위해 텍스트나 그래픽에 의존한다. 그 의도는 전시 기획자가 선택한 아이디어를 전달하는데 있으며 그 아이디어는 관람객이 가장 알고 싶어하는 관심사중에서 선택된다.

전시공간의 디스플레이는 대상물들 간의 유사성을 그룹핑하여 관람자와 대상물간의 상호교류와 관계성을 나타냈다.

본 연구를 통해 전시공간에서의 디스플레이 구성의 특성은 아래와 같이 정리할 수 있다.

첫째 배열의 원리에 의해 시각적 유사성과 주제적 유사성으로 디스플레이 방법적 분류가 가능하다.

둘째 물리적 설치에 의한 구조적 관계성과 상호작용이 이루어진다.

셋째 대상물로부터 관람자에 이르는 전달방법을 그래픽이나 텍스트 등을 이용한 시각적 이미지를 그 수단으로 한다.

전시 공간은 인간과 전시물, 전시 프로그램과 디스플레이 구성에 의해 상호작용하는 공간이다. 다양한 전시를 통해 항상 변하지 않는 프로세스가 있다. 전시 공간의 디스플레이 구성은 전시의 내용이나 기간, 전시물의 성격에 따라 전시의 다양성이나 항상성을 충족시켜야한다.

체계화된 디스플레이로 인해 전시물은 왜곡됨 없이 관람자에게 보여지고 관람자는 전시물에 대한 이해를 높이며 전시주제를 효과적으로 전달한 디스플레이 공간은 그 자체로도 높은 가치를 갖는다 하겠다.

## 참고문헌

1. Carla Garbato, Mario Mastropietro 共著, Exhibit Design, Lybra, 1992.
2. Mary anne Staniszewski, The Power of Display, Massachusetts Institute of Technology, 1998.
3. Pat Kirkham, Charles and Ray Eames, The MIT Press, 1995.
4. Sergio Polano, Mostrare, Lybra, 1988.
5. Webster's third new International Dictionary, G. & C. Merriam Co., 1966.
6. 김현숙 著, 미술·전시·미술관, 예경, 2001.
7. 루드비히 폰 베르탈란피, 현승일 譯, General System Theory, 민음사, 1990.
8. 성호진, 디스플레이 디자인과 설치미술적 오브제에 관한 연구, 한양대 석사논문, 2001.
9. 야마구치 가쓰히로 著, 김명환 譯, 공간연출 디자인의 원류-프레데릭 J. 키슬러, 미술문화, 1995.
10. 임진이, 디스플레이에 있어서 자연과 현상, 한국실내디자인학회논문집 27호, 2001.
11. 하남경, 패션디스플레이에 있어서의 초현실적 표현 연구, 이화여대 석사논문, 1996, p.5.
12. 나인영, 실내공간의 이미지 표현에 있어서 자연성 적용에 관한 연구, 실내디자인학회논문 1998.10.

24) 김현숙, ibid, p.65.

25) 김현숙, ibid, pp.165~167.