

Korean Society of
Exhibition design
Studies



| w | w | w | k | o | s | e | s | o | r | g |

전시디자인연구

N O V E M B E R | 2 0 0 7 | V O L 6

한 국 전 시 디 자 인 학 회 | 연 구 논 문 집

JOURNAL OF KOREAN SOCIETY OF EXHIBITION DESIGN STUDIES

마정혜 해체주의적 공간특성을 적용한 박물관에 관한 연구
조인경 이동 가능한 전시공간의 적용가능성에 대한 연구
박남진 가상전시디자인의 유형별 분류와 내용분석에 관한 연구
이정화 어린이박물관의 스토리텔링구조에 관한 연구

Ma, Jung-Hye A Study about Museums Applying Deconstructive Space Characteristics
Cho, In-kyung A Study on the Applicable Possibility of Mobile Exposition
Park, Nam-jin Virtual Museum Exhibition Design: How it functions, How it constructs
Lee, Jung-Wha A Study on Exhibition Methods According to the Storytelling Composition in Children's Museum Exhibition

전시디자인연구

N O V E M B E R | 2 0 0 7 | V O L 6

한 국 전 시 디 자 인 학 회 | 연 구 논 문 집

JOURNAL

OF KOREAN SOCIETY OF EXHIBITION DESIGN STUDIES

- 5 김정혜 해체주의적 공간특성을 적용한 박물관에 관한 연구
13 조인경 이동 가능한 전시공간의 적용가능성에 대한 연구
21 박남진 가상전시디자인의 유형별 분류와 내용분석에 관한 연구
29 이정화 어린이박물관의 스토리텔링구조에 관한 연구

- Ma, Jung-Hye A Study about Museums Applying Deconstructive Space Characteristics
Cho, In-kyung A Study on the Applicable Possibility of Mobile Exposition
Park, Nam-jin Virtual Museum Exhibition Design: How it functions, How it constructs
Lee, Jung-Wha A Study on Exhibition Methods According to the Storytelling Composition in Children's Museum Exhibition

해체주의적 공간특성을 적용한 박물관에 관한 연구

A Study about Museums Applying Deconstructive Space Characteristics

* / Ma, Jung-Hye

Abstract

Today's museums are showing a lot of change of programs, diversification of space concept, safekeeping and exhibiting relics and educational functions. Such change contributes to making museums of diverse types of space as museums form independent construction patterns according to periodic change, and the latest exhibition space of museums show prominent trend of deconstructive design of space characteristics. Such exhibition space pursue more effective exhibition together with the change of values, and it is showing change to a direction of combining cultural functions by expressing the exhibition contents more actively from the viewpoint of form. In the study looking from such background, through Jacques Derrida's deconstruction theory, concept is understood, and the method of expressing space characteristics, design elements and space characteristics of museum exhibition environment are researched. By analyzing the museum's exhibition plan and design, exhibition space leaning towards its functional solution is overcome and evidence is provided to raise the quality of expression in the exhibition space.

: 해체주의, 공간특성, 디자인요소 / Deconstruction, Space Characteristics, Design Elements

1. 서론

1.1 배경 및 목적

80년대 이후 새롭게 등장한 해체주의는 현대 건축디자인의 공간표현 요소로 또는 공간 언어로 그 이론적 근거를 제시하고 있으며, 현대 실내 디자인의 주요 경향 또한 해체주의적 표현 방식을 보이고 있다. 이러한 해체주의 공간디자인의 경향은 박물관 외부에서부터 내부의 전시 형태로까지 급속도로 파급되어 박물관의 성격에 관계없이 광범위하게 나타나고 있다.

우리나라의 경우도 90년대 이후 박물관 건립에 대한 관심과 실적이 국내 박물관의 양적 질적 팽창을 가져옴과 동시에 해체주의 공간 디자인적 표현경향이 나타나게 되는 계기가 되었다. 박물관의 공간구성 개념이 과거 유물의 전시, 보존, 수집이라는 전통적 개념에서 벗어나 관람객과 전시공간과의 상호 커뮤니케이션(Communication)에 의해 형성된 창조적 공간이라

는 의식변화에 따라, 공간구성을 담당하는 디자이너는 박물관 종간의 개념변화와, 현대건축 디자인의 흐름에 따른 실내 디자인의 변화에도 민감하게 대처해야 할 필요성이 더욱 강조되고 있다. 본 연구는 해체주의 공간 디자인적 경향의 공간구성 기법과 기본적인 개념을 이해하고, 해체주의공간특성이 전시공간에 어떻게 나타나고 있는지 분석하여 살펴보고자 한다.

1.2 범위 및 방법

본 연구는 해체주의 디자인의 이론적 배경을 통하여 해체주의의 개념에 관하여 고찰한다. 해체주의 디자인의 공간특성 및 공간구성요소를 사례를 통해 살펴보고자 한다. 박물관은 역사, 예술 등 학술적 자료를 수집, 보관, 진열하여 교육적 배려 하에 민중의 관람에 이바지하고 또한 그들의 자료를 전시하는 시설을 말한다. 그러나 현대 박물관의 의미는 과거의 수장고의 개념에서 벗어나 미술관을 비롯하여 일정한 목적을 지닌 지역, 환경까지 포함시켜 그 의미와 역할이 확대 되었다. 본 연구는 관련 문헌이나 논문의 수집과 분석을 통해 이루어졌고, 구체적인 내용은 다음과 같다.

* 정희원, 계원조형예술대학 전시디자인학과 강사

1장에서는 본연구의 배경 및 목적, 범위, 방법을 설명한다.

2장에서는 해체주의의 디자인의 형성배경 및 개념을 이론적으로찰을 통하여 의미를 파악하고, 해체주의의 표현특성요소를 알아본다.

3장에서는 해체주의의 디자인의 공간적 특성을 살펴보고, 해체주의의 디자인 작품을 박물관을 중심으로 사례 분석함으로써 해체주의의 디자인의 공간특성을 살펴본다.

4장에서는 위의 연구를 통해 해체주의의 디자인의 공간적 특성이 공간을 통해 어떻게 나타날 수 있는지 알아본다.

2. 해체주의의 이론적 고찰

2.1 해체주의의 형성배경 및 개념

(1) 해체주의의 형성배경

해체주의는 구조주의의 한계를 극복하고자 하는 탈구조주의의 가장 주목 받는 이론중 하나이다. 구조주의는 '의미'의 언어적 기원을 강조하면서¹⁾ 제2차 세계대전 이후로부터 유럽 사회에 영향을 끼친 현상학과 실존주의에 비교될만한 1960년 이래 생긴 프랑스의 새로운 과학운동이다.

1966년 10월 존스 홉킨스 대학교에서 데리다(Derrida)는 구조나 기호라는 개념의 의미센터가 현존하고 있음을 전제로 한다는 구조주의자들의 주장에 반박, 그것은 하나의 환상이요 자취이며 대체물(substitute)일 뿐이라고 말한다.

1970년대부터 구조주의의 한계를 극복하고자 하는 탈구조주의가 대두될 무렵, 데리다(Derrida)는 해체 이론을 통하여 구조주의를 비판하고 나서며, 또한 탈구조주의조차 '해체'라는 무기로 비판한다. 데리다(Derrida)의²⁾ 해체이론은 좀 더 나아가서 서구 철학의 중심이 되어온 로고스 중심주의(Logocentrism)를 비판하며, 영역의 해체를 주장함으로써, 철학/문학/예술 등의 경계를 허물어뜨리고 있다. 따라서 현재는 해체이론이 문예비평이나 건축 등에서도 수용되고 있다.

(2) 해체주의의 개념

해체주의의 철학적 배경은 근본적인 차원에서 서구적 전통에 대한 비판 방식이다. 즉 전통이라는 광의의 텍스트 포함해서 어떤 특정한 텍스트들에 대한 해체이다. 이것은 건축에 대한 기존의 정의와 개념을 해체하고, 철학이나 문학과와의 경계를 허물어 형상적 언어의 철학적 수용을 피할 수 있어야 한다. 해

체주의는 모더니즘의 순수성이나 완전성을 의심하고 그것의 이데올로기적 무장을 공격한다. 해체주의라는 용어는 철학계에서는 포스트구조주의, 문학 및 미술계에서는 포스트모더니즘, 그리고 건축에서는 해체주의 혹은 네오 모더니즘이라는 용어로 사용되고 있다.

2.2 해체주의의 이론적 배경

(1) 데리다(Derrida)의 해체이론

데리다(Derrida)는 서구문화에 성립발판인 현존의 형이상학을 '차연(Differance)'이라는 개념을 통해 해체하기를 시도한다. '차연'은 '해체주의'와 등가의 개념으로서 데리다(Derrida)의 철학의 바탕을 이룬다. '차연(differance)'이라는 불어 낱말은 '다르다(to defer)'라고 하는 동사와 '지연하다(to defer)'라고 하는 동사를 합친 하나의 전략적인 신조어이다. '다르다(to defer)'라고 하는 낱말은 공간적으로 일치하지 않는다. 또는 구별된다라는 것을 의미하고, '지연하다(to defer)'라고 하는 낱말은 시간적으로 떨어져 있다라는 것을 의미한다. 데리다(Derrida)의 해체주의는, 넓게는 서구문화에 퍼져 있는 대립구조 그리고 좁게는 건축의 논담과 실천의 역사에 만연해 있는 대립구조를 초월하거나 옹해하기보다 그 안에서 서식한다고 할 수 있다. 이런 의미에서 해체주의는 공격하고 있는 바로 그 대상에 기생하고 있다.

데리다(Derrida)의 해체는 서양 철학사에 대한 총체적 비판이라 할 수 있다. 따라서 그는 서양철학 전통을 현존의 형이상학/로고스 중심주의/음성중심주의로 규정하고 이들에 대한 총체적 비판을 수용함으로써 서양철학의 전통하에서의 모든 믿음들이 허구임을 밝혀내려 한다. 데리다(Derrida)의 현존의 형이상학에 대한 비판은 서양 철학사의 뿌리 깊은 전통인 로고스중심주의와 음성중심주의에 대한 비판으로 이어진다. 그리고 어떤 기호가 다른 기호의 근원이라고 한다면 더 나아가 그 근원의 기원을 생각할 것이며 그 과정은 끝없이 이어져 결국 어떤 근원적 기원을 정립하는 것은 사실상 불가능하다는 것이다. 따라서 그것에 의존해서 구성되어진다고 하는 서양 철학 전통은 허구가 되는 것이다.

데리다(Derrida)는 이러한 이분법적 대립을 폭력적인 서열제도로라고 부르며 이러한 서열은 전도되어야 한다고 말한다. 데리다(Derrida)의 이론에 의하면 '자리바꿈'은 끊임없이 계속된다.³⁾고 하며, 모든 이항대립적(移項對立的) 요소들이 배타적이고 상충적이라기보다는, 서로 대체될 수 있고 보충될 수 있는 '상호 보조적'인 존재라는 인식을 토대로 두 요소 사이의 서열과 경계를 무너뜨리고 자유로운 치환을 허용하는 것으로부터 자신의 해체작업을 시작하고 있는 것이다. 또한 데리다

1) Richard Keanley, 현대 유럽 철학의 흐름, 임현규의 옮김. 한울, 1992, p12.

2) 데리다(Jacques Derrida ; 1930-) 프랑스의 철학자이며 해체주의 철학의 창시자. 알제리 근교의 엘르비아르에서 스페인계 유대인으로 태어나 1940년의 알제리 전쟁을 겪으면서 성장했다. 19세에 파리의 고등 사범학교(ENS)에서 철학을 공부했고 해체주의와 건축적 사고 사이의 한계를 정의하려고 노력했으며 differance(차연)이라는 신조어를 만들어냄.

3) 김성곤(1989), 탈모더니즘 시대의 미국문학, 서울대학교 출판부, p.64-88

(Derrida)는 유일한 진리란 있을 수 없고 하나의 진리를 고집하는 것은 독단이라고 주장하고 있다. 이러한 이론은 진리의 현존을 믿어왔던 서양철학 사상의 전통을 그 근원에서부터 해체하는 것이며, 인간의 인식과 지식의 절대적인 기준을 불가능하며 불확실한 것으로 수용하는 것이다.⁴⁾

2.3 해체주의 디자인의 표현특성

(1) 해체주의 디자인개념

데리다(Derrida)의 해체이론은 의미와 기호의 불확실성으로부터 출발한다, 즉 '의미'란 주관에서 가져온 허구적 구조물일 뿐이다. 데리다(Derrida)의 해체이론은 '구조'나 '총체적' 등에 대한 저항이며, 불안정과 무질서를 그대로 표용하며, 다양성과 열림을 추구하는 것으로, 더 이상 중심의 추구가 아닌, 중심의 부재를 선정하자는 것이다 이러한 해체이론의 가치 및 의미는 삼각형이나 원으로 상징되는 안정과 정지의 상태를 추구하던 기존의 형이상학의 토대를 해체하고 열린 다각형의 상태를 지향했다는 태도에 있게 된다.

해체이론의 디자인 개념은 다음과 같이 요약될 수 있다.

1. 흔적 (trace)

'흔적(痕適)'이란 어떤 의미에서는 글쓰기보다 광범위한 개념이다.⁵⁾ 이 개념에 대한 데리다(Derrida)의 견해에 있어 중심을 이루는 것은 시간성의 중요성이다. 따라서 흔적은 이미 형성되고 있는 차이가 아니라 모든 내용이 결정되기 이전에 차이를 낳게 하는 작용으로서 곧 차원과 연결된다. 이 개념은 해체주의 디자인의 구성에 있어 폴라주⁶⁾, 덧쓰기 등의 기법으로 적용된다.

2. 탈중심성, 탈중력성(Decentring)

탈중심적인 사고방식은 해체주의 건축에 또 다른 특성을 부여한다 즉 소외되었던 것, 주변적이거나 사소한 것에 대해 관심을 가진다. 이와 같은 이탈 개념을 바탕으로 다원적인 기하학이 입체적으로 표현되는데, 단순 입체에서 탈피, 하중과 지지의 관계가 왜곡되어 표현상 특정 기하학적 원리를 거부하고 다양한 질서의 기하학적 구성들이 독립적인 의미를 가지고 우연적으로 결합된 것처럼 시각적 구성을 의도한다.

3. 상호텍스트성 (Inter textuality)

4) 이 지윤, 해체주의공간의 구성원리 및 디자인 특성과 조형적 접근 방법에 관한 연구, 이대석사학위 논문, 1994, p.53-54

5) 그것은 문자는 물론이고 그것 이외의 흔적일반을 가리키기 때문이다 그러나 한편으로 데리다에 있어 '글쓰기'라는 개념은 흔적의 변명일 수도 있다. 일반적인 의미에서 글쓰기-문자 문자언어, 쓰는 일, 쓰여 지는 것으로서의 흔적이 있는가 하면 흔적으로서의 글쓰기가 있기 때문이다. 이 광래 (1989), p.381

6) 폴라주는 단편화된 이미지를 조합하는 개념이다. 해체주의 건축은 역사적 이미지, 및 다양한 이미지를 단편화 시키고 이를 재구성하여 혼성의 상태를 만들어 낸다. 이는 디자인 방법에서 많이 나타나며, 분해와 결합 등의 작업으로도 표현된다.

상호 텍스트성은 해체이론 주요 개념의 하나로써 철학과 건축의 상호관계를 밀접하게 해준다. 또, 해체주의 건축에서는 발달된 생체 공학을 도입하여 생명체와 무생물, 건축 구조체

와 생물체의 빠대, 건축과 생화학의 관계를 알레고리로 표현하는데 폴라주에서 보였던 무의미의 기계 건축의 영향이라 할 수 있다. 이는 몽타주 처럼 서로 관련 있는 것 혹은 관련 없는 구성 요소들을 병치시키는 작업을 통해 상호 텍스트성을 통한⁷⁾ 우연성의 효과를 획득하는 것이다.

4. 차원(Difference)

'차원'은 공간적인 차이의 개념에 시간 개념이 전입된 것으로 차이가 지연되는 작용을 가리키는 것이다 다시 말해 이것은 지연작용. 연기한다는 것, 붙잡아두는 것, 하나가 다른 것을 가리키거나 다른 것과 구별되게 할 수 있는 것과 같은 존재 사이의 차이를 나타내는 것이다. 공간적 개념의 차이는 언어와 그것이 재현하고자 하는 것과의 차이이며, 시간적인 개념의 지연은 언어가 재현하려는 현종의 끝없는 유희를 의미한다. 즉, 하나의 텍스트 속에서 어느 한 요소의 의미는 그것의 연관과 맥락에 의해 그 텍스트 내의 다른 요소들과 상호 연결되어 있기 때문에 완전히 현존할 수 없으므로 본질과 영원히 '差異'를 갖게 되며 끝없이 '유희' 되는 것이다.

5. 산중(dissemination)

산중이란 본래 종자가 출생지로부터 다소라도 멀리 떨어져 여기저기에 뿌려지는 것을 의미한다. 또한, 산중은 모든 사항을 적어도 잠재력으로 보충하고, 본질적으로 무난히 치열하게 하는 이론인 동시에 그것의 실천이다.⁸⁾

이렇듯 해체주의 디자인 개념은 <표-1>과 같이 정리할 수 있다.

<표-1> 해체주의의 디자인 개념

디자인개념	요소
흔적(trace)	과정으로서의 디자인 양식의 해체
탈중심성, 탈중력성(Decentring)	내부로부터의 해체, 중력작용의 왜곡
상호텍스트성 (Inter textuality)	인용의 과정, 텍스트성 의미의 산중
차원(Difference)	차이와 지연, 분해, 형태의 유희
산중(dissemination)	의미의 불확정성, 단편화와 혼성

(2) 해체주의 디자인 원리

해체주의 디자인에 있어서 조형개념의 표현요소들은 전술한 해체이론의 맥락에서 이해할 수 있으며 공간구성의 원리는 다음과 같다.⁹⁾

1.탈구성적 표현(Decomposition)

탈구성이라는 용어는 철학적 분해라는 용어와 유사하다.¹⁰⁾

7) 김연영, 현대건축의 표현적 특성으로서 불확정성리 관한 연구, 영남대 백출, 1999, p.54

8) 구상 공간오브제에서 해체주의 유형적 디자인 요소에 관한 연구 한국실내디자인학회 논문집23호 2000.6. p.4

9) 정락원, 해체주의적 구성을 바탕으로 한 공간구성의 원리 및 Design 특성에 관한 연구, 신구전문대 논문집 제14집 1994, p.295

이것은 텍스트를 개념적으로 분해해서 분석하고 어떤 구조적인 범주 안에 이를 위치시키는 것이다.

즉, 질서라고 알려진 개념을 포함하고 있으며, 그 설계과정은 변형을 통해 이루어지나 단순한 변형의 영역을 초월한 무의식적 설계가 변형만을 통해 전개될 수 있는 이미지의 질서, 근원을 탐구하는 것으로 탈중심은 전통적인 디자인의 설계과정의 역할을 취한다.

2. 탈중심성, 탈중력적 표현(Decentring)

디자인의 기본구성요소인 기둥, 벽체, 바닥평면, 상부평면의 방향성과 축성을 왜곡하여 기존의 중력에 순응하는 형태, 공간 경험과 다른 양상으로 나타난다.

3. 불연속적 표현(Decontinuity)

불연속적 표현은 혼합, 중첩, 왜곡, 삽입, 우연의 구성을 통해 연속성을 해체한다는 뜻이다 건축디자인에서의 연속성이란 두 가지의 단계를 나타내는데, 하나는 내적인 관련성으로 이는 실제적인 공간의 병렬을 다루는 유형학적이며, 형태학적인 진행 건축과의 공간적 연속성과 건축디자인에 대해 사회적이며, 실용적인 요구를 집약하고 건축을 그러한 요구에 적합하도록 하는 프로그램이 가지고 있는 건축과 사회 사이의 연속성으로 나누어 생각 할 수 있다.

4. 이접적 표현(Disjunction)

이접(Disjunction)은 분리, 분열의 상태를 말한다. 이 개념은 극한(limit)과 방해의 아이디어로서 건축가가 어떤 부분들을 종합화하고 조화시키는 것은 오히려 외부의 문화적 조건과 잘 맞지 않는 다라는 것을 인정하려는 시도이다.

앞에서도 서술한 바와 같이 해체주의 디자인 원리는 <표-2>와 같이 정리 할 수 있다.

<표-2> 해체주의의 디자인 원리

디자인 원리	요소
탈구성적 표현(Decomposition)	전위, 변형, 분리, 분열
탈중심성, 탈중력적 표현(Decentring)	중력의 반발적 표현, 중력작용의 왜곡
불연속적 표현(Decontinuity)	혼합, 중첩, 왜곡, 삽입, 연속성을 해체
이접적 표현(Disjunction)	분리, 분열의 상태, 체계적이고 이론적인 도구

3. 해체주의 디자인의 공간특성 및 사례분석

3.1 해체주의의 공간특성

해체주의 작가들이 실내공간을 전개하는 개념 속에는 작가 나름대로 다소 차이가 있지만 "통일 대신 해체, 통합대신 분리, 묘사대신 개념화 새로운 안락함을 위한 허구적 공간" 등의 논의가 내재하고 있으며 정형적으로 분할된 전통적인 공간유형에서 벗어나 파괴적인 기하학의 추상화된 공간, 비정형적인 공간, 하이테크적 공간을 바탕으로 전개시켜 개방적 공간을 표현

하고 있다 가장 일반적으로 사용하는 표현방식은 선과 면들의 중첩에 의한 축이 회전이 나 치환으로 강한 시각적 긴장감을 부여한다. 공간을 구성하는 한정요소로서는 바닥, 천장,벽, 개구부, 계단 등을 들을 수 있는데 이는 해체주의적 실내공간에서 표면적 불안정을 통해 기존에 있던 중심개념인 조화, 통일, 안정성에 도전하고 그것을 통해 숨겨져 있던 다른 구조를 드러내어 새로운 공간을 창조하고 있다.¹¹⁾ 해체주의적 공간 구성 재료는 다양하게 처리된 금속, 유리, 골합석, 거친 나무, 철망 등의 예기치 않은 재료의 사용이 시도되며, 이들 재료는 그 사용에 있어서도 중첩, 대조, 조합, 노출 재구성, 파편화 등의 방법을 사용하였다. 그리고 색채에 있어서도 모더니즘에 의해 억제되었던 색채가 다시 도입된다. 추미(Bernard Tschumi)는 러시아 아방가르드를 암시하는 붉은색¹²⁾을 폴리에 적용하였고, Omadml 헤이그 무용 극장에서 빨간색 벽으로 둘러싸인 로비에서 분홍이나 녹색을 따라가면 콘서트홀에 이르게 된다. 검은색 천장, 금속의 무대막과 방음벽에서 보이는 미묘한 색의 대비를 보여주고 있다.

(1) 추상화된 기하학적 공간

1960년 이후 재평가되기 시작한 근대건축운동은 이태리 중심의 신 합리주의 경향 및 미국 중심의 신사실주의 경향 등에 의한 소위 포스트모던의 등장과 함께 비판되기 시작하였다. 램 쿨하스(Rem Koolhaas)및, 베르나르 추미(Bernard Tschumi),자 하 하디드(Zaha Hadid)등의 건축가 들은 이전의 경향과는 상이한 일련의 움직임이 나타나게 된다. 이들은 이데올로기적 측면과는 무관하지만 구성주의의 형태적 측면, 특히 절대주의의 추상 기하학을 사용 하였으며, 이질성과 단절, 부정합 등의 요소를 보여주기 위해 파괴적인 기하학으로서 추상을 선택하고 있다. 1988년 MOMA 전시회의 최초 제목으로 '침해된 완성(Violated Perfection)'이었으며, 부제는 '건축적 파면의 의미(The Meaning of Architectural Fragment)'였다. 이것은 잃어버린 도발되지 못한 등의 뜻과 '완전성이 침해되었다'라는 의미를 전달하고자 하는 것이었다.¹³⁾ 공간구성에 있어서 이들은 사선, 불규칙한 각, 혹은 부등변 사각형의 줄무늬를 사선으로 겹쳐 놓은 것 같은 형태를 사용하고 있다. 게다가 이러한 형태요소들을 중첩시킴으로서, 동시성(Simultaneity), 침투성(Interpenetration), 불안정(Ambivalence), 시공(Space-Time), 투명성(Transparency), 중첩(Super impose, 그리고 다층(Multilayered)등을 의도 하게 된다.

11) 김성광 은민균, 양동양, 해체주의 건축의 이론적 배경에 관한 연구, 대한 건축학회 논문집, 통권 32호, 1990, p 114

12) 러시아 아방가르드의 칸딘스키는 붉은색이 행동을 유발한다고 했다.

13) Aaron Betsky Violated Perfection

10) Perter Eisenman, Conceptlual Architecture, A+U, 이호정역, 집문사, 1988, p.18

(2) 비정형적 공간

공간구성의 비정형성은 고착된 정형적인 형태를 벗어나서 자유곡선과 사선 그리고 정형적인 순수기하학적인 형태 파괴를 나타내는 것으로 볼 수 있을 것이다.¹⁴⁾ 또 이것은 자유형태를 추구하는 것으로서 왜곡된 원 중심을 인지 할 수 없는 원호들 다양한 곡률을 가지고 있는 곡선들 평행하지 않는 선 등이 서로 독립성을 유지하며 중첩되거나 우연적으로 종합되어 나타난다. 이러한 구성적 특징은 평면 뿐 아니라 단면을 통하여 건축물의 외부형태에서 인테리어 공간을 통하여 입체적으로 표현되어지고 있다.

(3) 하이테크 구성적 공간

해체주의적 구성을 취하고 있는 대부분의 공간은 하이테크적 구성력이 절대적으로 밑받침이 되고 있음을 볼 수 있다. 즉 비정형적 유상에 입각한 공간을 전개시키기 위해서는 시공기술에 이르기까지 완벽성을 요구하는 하이테크적 결합력이 요구되며, 구성재는 스틸파이프, 편칭 메탈등에 의한 가설적 이미지, 차갑고 중성적 이미지의 금속패널, 반유리와 거울등을 선형요소 혹은 곡률반경이 완만한 절단된 원호들이 결합으로 표현하고 있다.

(4) 개방 공간

해체주의는 그 체계적 측면뿐 아니라 설계개념에 있어서도 철저하게 개방성을 중시한다. 개방된 공간은 어떤 특정목적과 존재의 충족을 위해서 시작된 것이 아니라 ‘자기충족적인 구조물’을 의미한다. 이러한 공간을 표현하기 위해서 중력에 의한 벽과 지붕은 반드시 해체되어 재구성되어야 하며 공간 형성의 복잡한 체계는 그들이 추구하는 건축이념이며 스스로의 계보를 해체하여 공간의 위계성을 부정한다. 이들의 표현 방식은 주로 복합적 공간요소와 상호관입 공간의 위계성에 대한 반발 텍스트의 전환 등의 방법으로 공간의 개방성을 표현한다.

3.2 해체주의의 형태적 공간구성 요소

- 중첩성

해체주의 건축가들은 형태의 창작요소로서 중첩의 방법을 사용하는데 사전적인 의미는 여러 층이 겹쳐서 있는 상태를 말하는 것이다 또 건축디자인의 중첩은 동시성, 침투성, 시공, 투명성, 중합, 다층과 같은 의미로 사용된다. 이러한 중첩과정을 통해서 각각의 요소는 원형과 다른 형태, 미로서 창출되거나 의미가 혼합되어 재구성된다. 중첩의 요소에서 가장 기본이 되면서 중요한 것은 선적요소 선의 중첩성의 표현 방법 중에 가장 대표적인 것이라 할 수 있다. 면이나 공간의 중첩도 결국은

선의 중첩, 즉, 축의 중합이나 치환의 결과로 인식된다.

- 형태의 왜곡과 단편화

해체는 수학적 세계관의 출발인 이성의 절대성을 인정하지 않음으로써 종래의 기하학적 어휘의 완전성에 대한 부정으로서 형태의 왜곡과 단편화를 이용한다. 형태의 단편화는 머릿속에 상상되고 감각에 의해 촉발되어지는 형태를 표현하는 것이다. 그러므로 왜곡된 원, 중심을 인지 할 수 없는 원호들, 다양한 곡률을 가진 곡선들, 평행하지 않은 선, 부정형 등이 사용된다.

- 스케일링의 변환

스케일링의 방법은 프랑스의 수학자 만델브로트 박사의 프랙탈(fractal) 기하학개념이 차용된 것으로서 형상의 변화 없이 크기가 변하는 변형과정이다. 이러한 수법에 의해, 기본형에 해당하는 형상이 지니게 되는 단편적 기억이나 의미를 수용하면서 다른 한편으로는 문맥과 절연시킴으로서 의미는 유보되고 형태는 자유로워진다.

- 형태의 유희

기능주의를 비판하면서 소외되었던 ‘형태’의 의미를 부각시키기 위해 해체주의 건축에서 이루어지는 작업은 형태의 유희이다. 해체 정신에 근본이 가장 그럴듯한 형태의 유희는 구축된 상태에서 끌어내어 차연의 운동으로 의미를 변환시키며, 항상 새로운 생명을 불어 넣는 것이다. 또한 형태의 유희는 ‘차연’과 유사한 개념으로 차연은 앞에서도 언급했듯이 차별화되는 동시에 시간적으로 지연된다는 이중적 개념에 의해 어떤 의미나 진리도 그것이 표현하고자 하는 개념과 완전히 부합될 수 없음을 지시하는 데리다(Derrida)적 해체주의의 철학적 어휘이다.

이렇듯 <표-3>과 같이 해체주의의 형태적 공간구성 요소를 정리 할 있다.

<표-3> 해체주의 형태적 공간구성 요소

형태적 특성	요소
중첩성	동시성, 침투성, 시공, 중합, 투명성, 다층, 방향성, 전환성, 지향성, 문맥성, 의미의 중첩, 흔적, 차연, 상호텍스트성의 표현
형태의 왜곡과 단편화	중력의 왜곡, 비정형의 추상 기하학적 표현
스케일링의 변환	크기의 변형과정, 기본형의 축소와 확대
형태의 유희	차연의 유사개념, 개념적 과정과 체계적 가능성

3.3 사례선정 및 분석

본 연구의 목적은 선정된 사례를 내용분석방법(content analysis)을 통해 해체주의의 공간특성과 공간디자인 요소를 파악하며, 전시공간에 어떻게 적용되고 있는지를 살펴보고자 한다.

(1) 조사대상의 선정 및 분석방법

본 연구의 조사대상은 해체주의적 성향이 있는 건축공간을 선정하였다.

1. 조사대상의 선정

14) 김규철, 천동윤, 현대건축 공간구성의 비정형적 형태에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 41호, 2003, p.89

조사대상은 해체주의 경향이 나타난 공간이라고 소개되거나, ‘해체주의적’이라고 평가된 공간디자인 요소를 가지고 있는 공간을 중심으로 선정하였다.

자료선정 기준을 정리하면 다음의 <표-4>와 같다.

<표-4> 자료의 선정 기준

범위	선정기준
시대적 범위	2000년대 이후 해체주의 디자인 요소를 가지고 있는 건축 공간
사례공간의 범위	해체주의 컨셉을 가지고 작업한 박물관
자료의 범위	평면도, 입면도, 단면도, 엑스노메트릭, 전시공간의 내부 투시도, 스케치

2. 분석방법

본 연구는 이론고찰을 통해 나타난 해체주의 공간의 특성과 요소를 축약하여 표를 작성하였고, 이를 기준으로 내용분석에 있어서 설명적이기보다는 요약적으로 다루었으며, 그림으로 대표적 사진 등의 자료를 제시하였다.

또한 해체주의의 공간적 특성으로 추상화된 기하학적 공간, 비정형적 공간, 하이테크 구성적 공간, 개방적 공간 구성과 공간 형태구성요소를 가지고 있는 전시공간의 분석기준을 선정하여 공간특성, 공간요소 분석을 <표-5,6,7>과 같이 작성하였다.

<표-5> 해체주의 공간특성

구분	내용
추상화된 기하학적 공간	동시성, 침투성, 불안정성, 시공, 투명성, 중첩, 다층
비정형적 공간	형태의 파격과 구축, 왜곡 반증력적인 표현, 기존의 질서의 부정, 예각의 모서리, 축의 전환, 기울어진 벽체의 자유로운 사용, 비대칭성 비리듬성, 불확실성, 비기하학적 형태, 기능주의적 전제 무시, 탈 중심성
하이테크 구성적 공간	형태구성의 비예측성, 불확정성, 유기주의의 현대적 계승, 경량성, 비물질성
개방적 공간	복합적 공간요소와 상호관입, 공간의 위계성에 대한 반발, 텍스처의 전환

<표-6>해체주의공간구성요소

구분	내용
중첩성	-동시성, 침투성, 시공, 중첩, 투명성, 다층, 방향성, 전환성, 지향성, 문맥성, 의미의 중첩 -축의 중첩, 면이나 공간의 중첩 -콜라주 기법
형태의 왜곡과 단편화	-중력의 왜곡 -경사진 벽과 기울어진 벽면 등
스케일링의 변환	-크기의 변형과정 -기본형의 축소와 확대
형태의 유희	-형태를 부각시킴 -개념적 과정과 의미의 변환


3. 분석

다음의 작품은 해체주의 공간특성과 구성요소, 디자인의 요소를 기준하여 다음과 같이 분석해 보았다.

- 다니엘 리베스킨트(Daniel Libeskind)

1989년 ‘베를린 유대 박물관’을 계기로 독특한 작품 세계를 선보였던 건축가로서 2003년 2월 ‘세계무역센터 부지 디자인’의 최종 설계자로 선정되면서 관심이 집중되었다. ‘베를린 박물관’은 독일인인이 건축한 유대인 박물관으로 유대인들의 문화와 함께 제 2차 세계대전 당시 나치의 홀로코스트로 희생된 유대인들 기록과 함께 유대인들의 역사성을 재조명하고 있다.


<표-8>작품사례분석1

전시 공간 명		유대인 박물관과 베를린 박물관	
전시 개요	연도	1993. 4~1996. 10	
	위치	Lindens. Berlin, Germany	
	면적	10,000㎡	
	내용	독일인이 건축한 유대인 박물관으로 유대인들의 문화와 함께 제 2차 세계대전 당 시 나치의 홀로코스트(유대인 대학살)로 희생된 유대인들 기록과 함께 유대인들의 역사성을 조명하고 있다.	
작품 사진			
공간 분석	해체주의특성	추상화된 기하학적 공간	사선과 불규칙한 각, 사선으로 형태를 취하고 있으며, 요소들을 중첩시킴으로써 추상공간을 만들고 있다.
		비정형적공간	비대칭성, 비 리듬성
		하이테크 구성적 공간	금속과 유리의 차가운 이미지의 재료를 사용
		개방적 공간	눈에 보이지 않음, 보이드가 명확한 공간
	해체주의요소	중첩성	축의 중첩, 면이나 공간의 중첩
		형태의왜곡과 단편화	방향성, 기하학적 표현의 형태적 특징
		스케일링의 변환	공간의 요소가 축소 확대되는 과정을 반복하게 되고 그 변화과정 속에서 새로운 공간이 생겨난다.
		형태의 유희	형태를 부각, 중첩의 방법을 공간에 도입하여 연출

- 프랭크 게리 (Frenk O. Gehry)

건축에 있어 프랭크 게리의 해체 방법은 문화적, 조소적 구성형태를 가지고 있다. 어떤 물건을 던져 조각난 부분과 모서리에서 나오는 예리한 물체를 다시 한번 해체해 보는 방법을 통해 해체에 대한 자신만의 조형요소를 사용하고 있다.

<표-9>작품사례분석2

전시 공간 명		빌바오 구겐하임 박물관	
전시 개요	연도	1991~1997	
	위치	스페인 바스쿠 주 빌바오	
	면적	16,126㎡	
	내용	쇄락해 가던 빌바오시를 재건하고 구겐하임 재단의 광범위한 컬렉션을 보충하고자 계획된 재건축 프로젝트성 작품.	
작품 사진			
공간 분석	해체주의특성	추상화된 기하학적공간	중첩, 불안정성
		비정형적공간	기울어진 벽체의 자유로운 사용
		하이테크 구성적 공간	금속과 유리의 차가운 이미지의 재료를 사용
		개방적 공간	복합적 공간요소의 상호 관입
	해체주의요소	중첩성	축의 중첩, 면이나 공간의 중첩
		형태의왜곡과 단편화	비정형의 추상 및 기하학적 표현
		스케일링의 변환	공간의 요소가 축소 확대되는 과정을 반복하게 되고 그 변화과정 속에서 새로운 공간이 생겨난다.
		형태의 유희	형태를 중첩 방법을 공간에 도입하여 연출

그의 대표작 ‘빌바오 구겐하임 박물관’은 스페인 바르 정부

와 구겐하임 재단이 공동으로 주최한 국제지명설계공모에서 당선된 작품이다. 이곳에는 유리로 된 리프트와 변화가 심한 연결 통로, 램프와 계단등과 외부 조형은 바람과 물결의 이미지에서 볼 수 있는 형태를 보이고 있다.

-쿵 힘멜브라우(Coop Himmelblau)

독일어로 현봉이라는 Coop과 하늘(Sky)이라는 Himmel 그리고 푸른(blau)이라 Blau의 합성어로 ‘푸른하늘’을 표방하고 ‘푸른 하늘을 만드는 회사’라는 뜻으로 ‘열린공간’을 건축관으로 작품활동을 하는 그룹이다. 이들이 추구하는 해체주의 건축을 통해 열림의 공간, 개방된 사고와 공간, 독창적인 디자인 창작 과정, 반중력성, 비정형성, 비영역성 투명성 끌라쥬, 역동성등을 특징으로 하는 건축물을 만든다.¹⁵⁾ ‘그로닌겐 박물관’은 현대미술품을 전시하는 박물관으로 컬러와 재료에서 다양함을 보이고 있다

<표-10>작품사례분석3

전시 공간 명		그로닌겐 박물관	
전시 개요	연도	1993~1995	
	위치	Ubbo Enniussingel, Museumeland I,Groningen, Nether land	
	면적	900㎡	
	내용	컬러와 재료에서 다양함을 추구하며 우측에 필립스타이 디자인한 황금색 라미네이 트 미술품 창고와 함께 현대미술품을 전시하는 박물관으로서의 특징을 잘 살림	
작품 사진			
공간 분석	해체주의특성	추상화된 기하학적공간	불안정성, 다층적
		비정형적공간	기울어진 벽체의 자유로운 사용
		하이테크 구성적 공간	금속과 유리의 차가운 이미지의 재료를 사용
		개방적 공간	복합적 공간요소의 열린공간
	해체주의요소	중첩성	레이어가 겹쳐보이고, 끌라쥬기법, 다중적 처리
		형태의왜곡과 단편화	비정형의 추상 및 기하학적 표현
		스케일링의 변환	크기의 변형과정
		형태의 유희	형태를 중첩 방법을 공간에 도입하여 연출

-자하 하디드(Zaha Hadid)

1950년 이라크의 바그다드에서 태어난 자하 하디드는 1980년대 초부터 등장한 인물로 묘사되고 있다. 그녀의 작품은 시각적 긴장감과 경외심을 갖게 하는 형태적, 공간적 유인력의 움직임이라 할 수 있으며, 상식적인 방법에서 탈피하는 추상적 경향을 보이고 더불어 ‘사회적 프로그램이 결여된 건축’으로 치부되기도 한다.

<표-11>작품사례분석4

15) 윤은재, 이규홍, <Coop Himmelblau의 ‘열린공간’ 개념에 관한 연구>

전시 공간 명		Lfone	
전시 개요	연도	1997~1999	
	위치	Weil am Rhein, Germany	
	면적		
	내용	1999년 '라인바일 가든 쇼'를 위한 이벤트 및 전시공간으로 설계됨	
작품 사진			
공간 분석	해체주의특성	추상화된 기하학적공간	불안정성, 다층적
		비정형적공간	벽체의 자유로운 사용
		하이테크 구성적 공간	금속과 유리의 차가운 이미지의 재료를 사용
		개방적 공간	상호 관입, 내 외부 방식 재통합
	해체주의요소	중첩성	영역들의 상호 침투
		형태의왜곡과 단편화	비정형의 추상 및 기하학적 표현
		스케일링의 변환	기본구조의 축소와 확대
		형태의 유희	형태를 중첩 방법을 공간에 도입하여 연출

-버나드 츠미(Bernard Tschumi)

1944년생인 츠미는 미국거주 프랑스인이다. 해체주의 건축, 조경의 대표적인 작가이다. 점선, 면의 임의 중첩인 끌라쥬 구성방식을 사용하는 건축가로 무의미, 무기능한 건축물의 도입으로 탈기능의 미학을 제시하였고, 도시와 건축물간의 존재 방식의 경계를 해체하려 하고 있다.그 예로써 ‘New Acropolis Museum’을 들 수 있다.

<표-12> 작품사례 분석5

전시 공간 명		New Acropolis Museum	
전시 개요	연도	1990	
	위치	Athens Greece	
	면적	21,000 square meters	
	내용	그리스 정부의 설계경기에 당선된 작품	
작품 사진			
공간 분석	해체주의특성	추상화된 기하학적공간	불안정성, 다층적
		비정형적공간	벽체의 자유로운 사용
		하이테크 구성적 공간	금속과 유리의 차가운 이미지의 재료를 사용
		개방적 공간	투명성 강조, 오픈된 공간
	해체주의요소	중첩성	침투성, 투명성, 다층
		형태의왜곡과 단편화	비정형의 추상 및 기하학적 표현
		스케일링의 변환	기본구조의 축소와 확대
		형태의 유희	형태를 중첩 방법을 공간에 도입하여 연출

4. 종합 분석

사례에서 나타난 해체주의 공간 구성요소 및 특성과, 공간 디자인요소분석의 공통적 내용은 <표-13>과 같이 나타나고 있

다.

<표-13>작품사례 종합분석

공간 분석	해체주의 특성	추상화된 기하학적공간	사선, 불규칙한 각, 부등변 사각형등을 사선으로 겹쳐 놓은 것 같은 형태를 취하고 있으며, 형태의 요소들을 중첩시킴으로서, 기하학적 공간의 불안정한 종합으로 추상적 공간을 만들고 있다.
		비정형적공간	강력한 사선과 중심을 알 수 없는 원호와 자유곡선, 왜 곡된 원등을 사용하여 비정형적인 공간을 창출하고 있 다.
		하이테크 구성적 공간	해체주의 공간표현을 뒷받침하기 위한 시공기술로서 하이테크적 결합요소가 사용되어지고 있으며, 일부 사 례에서는 금속과 유리등의 차가운 이미지의 재료를 사 용하여 느낌을 더하고 있다.
		개방적 공간	정형화 된 벽과 지붕의 형태와 의미를 부정함으로써 다중적 의미로 해석되어 질 수 있는 공간을 만들고, 이 러한 요소의 상호관입을 통해 개방성을 표현하고 있다.
	해체주의 요소	중첩성	바다, 벽, 천정은 다층구조를 이루며 투명한 공간들의 상징적 의미의 교차과정을 겪으면서 공간은 중첩과정 을 겪는다, 여러 의미 즉 상호 공간의 텍스트를 동시에 공유하게 된다.
		형태의왜곡과 단편화	공간의 정형화된 좌표를 부정, 형태를 왜곡, 추상적인 방법으로 공간 형성, 단편화되고 비정형적 추상적 공간 을 만들어 낸다.
		스케일링의 변환	기존의 구조물 형태를 부정, 공간에서의 스케일은 변화 과정을 겪는다. 기존 공간요소가 축소, 확대되는 과정 을 반복하게 되고 그 변화 과정 속에서 새로운 공간이 생겨난다.
		형태의 유희	‘형태’를 부각시키기 위한 방법으로 형태를 변형, 중첩 의 방법을 공간에 도입, 단순화하면서 그것들을 덧붙이 는 방법 연출

4. 결론

본 연구에서는 이론적 고찰과 사례연구를 통해 해체주의 공간디자인의 기본적인 개념을 이해하고, 이를 바탕으로 실제 공간을 설계 해봄으로써, 해체주의 공간디자인에 표현요소 및 특성이 작품에 어떻게 적용되었는지 살펴보았다.

‘존재’와 ‘의미’의 철학이라고 정의되는 형이상학을 언어라고 하는 기호와 관계 속에서 개편하는 작업을 통해, 언어와 기호의 재현성과 로고스중심주의, 이성중심주의, 음성중심 주의를 해체의 대상으로 삼고 닫힌 체계를 거부하며 시간적, 공간적 경계의 초월을 통해 열린 사고를 추구한다. 따라서 해체주의 공간디자인의 학문적 목표는 명백히 구분되었던 범주와 전통적으로 인정되고 있는 모든 것을 역전시키고 대립성을 가능하게 하였던 개념들까지 해체하고자 한다. 이와 같은 논리가 반영되면서 실내디자인의 공간구성은 해체주의적 사고를 바탕으로 설계개념에서도 개방성을 중시하여 어떤 공간이든 시간의 해석에 따라 다양한 해석이 이루어지며 생명력을 지니게 되고, 기존의 원칙이나 프로세스를 파괴적 기하학의 추상된 공간, 비정형의 공간으로 구성하는 특징을 나타낸다. 또한 이들은 대부분 하이테크적 구성력이 절대적으로 밀반침되고 있음을 볼 수 있다. 이러한 분석을 통해, 본인이 참여한 작품을 분석해 본 결과 해체주의 공간특성과 형태구성요소들을 바탕으로 새로운 가능성에 대한 개념적응과 그에 따른 접근방법이라는 측면에서 하나의 시도로서 재해석 해 본다.

본 연구를 통해 본질의 재사고 결과 만들어지는 해체주의 공간디자인은 형태의 표출에는 제한이 없고, 공간이 형성 방법은 시각적으로 확인되지 않더라도 조형에 대한 개념적 접근이 강조되므로, 해체주의 공간디자인이 발전해 나가는 과정과 한 단계의 결과물으로써 형태는 디자인의 과정을 통해 그 의미부여가 되며 형태만으로 정확한 의미파악이 어렵다는 것을 알 수 있다.

따라서 공간구성을 담당하는 디자이너는 닫힌 체계의 절대 가치나 전통적인 구성과 조화에 의한 객관적 평가 기준의 타당성보다 열린 사고를 통한 기존의 틀을 벗어난 조형디자인의 측면에서 접근하여야한다.

본 연구는 앞으로 더욱 적극적으로 이루어질 전시공간속에 해체주의 공간디자인의 계속적인 필요성에 대해 바람직한 방향을 제시하고자하는 노력이며, 앞으로 더욱 창조적인 후속 연구가 이루어져 해체주의 공간디자인이 박물관 전시공간에의 적용이 다양한 방법으로 시도될 수 있도록 다각적인 연구와 분석이 이루어지길 기대한다.

참고문헌

1. Richard Keanley, 현대 유럽 철학의 흐름, 임현규의 옮김. 한울, 1992, p12
2. 데리다(Jacques Derrida ; 1930-) 프랑스의 철학자이며 해체주의 철학의 주창자. 알제리 근교의 엘르비아르에서 스페인계 유대인으로 태어나 1940년 알제리 전쟁을 겪으면서 성장했다. 19세에 파리의 고등 사범학교(ENS)에서 학을 공부했고 해체주의와 건축적 사고 사이의 한계를 정의하려고 노력했으며 difference(차원)이라는 신조어를 만들어냄.
3. 김성곤(1989), 탈모더니즘 시혜의 미국문학, 서울대학교 출판부, p.64-88
4. 이 지윤, 해체주의공간의 구성원리 및 디자인 특성과 조형적 접근방법에 관한 연구, 이대석사학위 논문, 1994, p.53-54
5. 그것은 문자는 물론이고 그것 이외의 흔적일반을 가리키기 때문이다 그러나 한편으로 데리다에 있어 ‘글쓰기’ 라는 개념은 흔적의 변명일 수도 있다. 일반적인 의미에서 글쓰기-문자 문자언어, 쓰는 일, 쓰여 지는 것으로서의 흔적이 있는가 하면 흔적으로서의 글쓰기가 있기 때문이다. 이 광래 (1989), p.381
6. 폴라쥬는 단편화된 이미지를 조합하는 개념이다. 해체주의 건축은 역사적 이미지, 및 다양한 이미지를 단편화 시키고 이를 재구성하여 혼성의 상태를 만들어 낸다. 이는 디자인 방법에서 많이 나타나며, 분해와 결합 등의 작으로도 표현된다.
7. 김연영, 현대건축의 표현적 특성으로서 불확정성리 관한 연구, 영남대 백출, 1999, p.54
8. 구상 공간오브제에서 해체주의 유형적 디자인 요소에 관한 연구 한국실내디자인학회 논문집23호 2000.6. p.4
9. 정락원, 해체주의적 구성을 바탕으로 한 공간구성의 원리 및 Design 특성에 관한 연구, 신구전문대 논문집 제14집 1994, p295
10. Perter Eisenman, Conceptual Architecture, A+U, 이호정역, 집문사, 1988, p.18
11. 김성광 은민균, 양동양, 해체주의 건축의 이론적 배경에 관한 연구, 대한건축학회 논문집, 통권 32호, 1990, p 114
12. 러시아 아방가르드의 칸딘스키는 붉은색이 행동을 유발한다고 했다.
13. Aaron Betsky Violated Perfection
14. 김규철, 천동윤, 현대건축 공간구성의 비정형적 형태에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 41호, 2003, p.89

이동 가능한 전시공간의 적용가능성에 대한 연구

A Study on the Applicable Possibility of Mobile Exposition

조인경* / Cho, In-kyung

한혜련** / Han, Hae-Ryon

Abstract

In terms of cultural history, museum architecture represents culture of society in an era. exhibition space which represents the society and culture can't be fixed in the same way in a current mobile era. Especially, mobility of exhibition can be able to give audience even opportunities to enjoy. As a result, mobile exhibition space that functions as total space for everybody and the study of this issue is necessary.

As mobile exhibition space is in the middle of development, there are many things to make up for the weak points. In order to make mobile exhibition space more competitive, development of new form and material is needed most. besides, limited development on interior plans which has been overlooked in terms of mobility is needed. Also, there should be more aggressive and powerful marketing and promotion for mobile exhibition space.

To equalize the metropolitan area and local exhibition space and revitalize domestic exhibition space, the utility of mobile exhibition space which is movable and economic is highly expected more than previous fixed exhibition space.

키워드 : 전시 공간, 이동식, 모바일 스페이스

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

건축전시공간의 역사를 보면 하나의 정제된 고정 불변한 것이 아니라 역사적 맥락(text)에 따라 지속적으로 변화되어 왔다. 현재에도 진보를 리드하는 건축 작업은 대개가 박물관 건축이었으며 그것은 문화사적 의미에서 박물관 건축이 한 시대의 사회문화적 면모를 대변하며 한 시대의 요구를 반영하는 것으로 이해 할 수 있다.¹⁾

19세기, 산업혁명은 사회체제의 변혁은 물론 생활환경 변화의 주요 동인으로 작용하고 있었다. 철도 역사나 대규모 교량, 시장건축 등 새로운 건축유형의 등장은 변화된 사회의 새로운 요구에 의하여 그 시대의 물적, 인적자원의 조직력과 기술력이 결합하여 만들어진 결과물로서 이해될 수 있다. 수정공은 새로 발생한 사회적 요구를 충족시키는 건축유형의 탄생이라는 상관

관계를 확인 할 수 있는 훌륭한 사례다.²⁾ 새로운 사회적 요구가 현재와 미래에 새로운 건축형식과 유형을 필요로 한다는 사실에 동의한다면 소위 모바일 시대라고 일컫는 오늘날에도 사회적인 요구를 반영하는 새로운 건축유형이 필요하다.

매년 디자인전마다 이동 가능한 공간이 쏟아져 나오고, 디자이너의 실험적인 시도로 미래형 공간을 향한 연구가 꾸준히 진행되고 있다. 이러한 움직임을 바탕으로 전시공간은 언제까지나 고정적인 공간일 수는 없다. 특히 다른 공간 보다 전시공간에서의 이동 가능성은 관람자에게 동등한 기회부여에 바탕이 된다. 기존의 전시작품이 옮겨져 가는 것을 소극적인 방식으로 본다면 전시장 자체가 옮겨져 가는 것은 적극적인 방식으로 볼 수 있을 것이다. 전시공간이 수도권과 지역사회, 전시자, 이용자를 위한 종합적인 공간으로서 그 기능과 역할을 충실하게 수행하기 위해서 이동 가능한 전시공간은 꼭 필요하며 이에 대한 연구가 이루어져야 한다.

* , 한성대학교 인테리어디자인전공 석사졸업

** 이 사, 한성대학교 인테리어디자인전공 교수

1) 국내박물관 건축의 형태적변천과정에 관한 연구,2006/김용승,이현선

2) 런던 1851년 세계 산업박람회와 파스톤의 건축/이재익/수원대학교 건축학과 교수

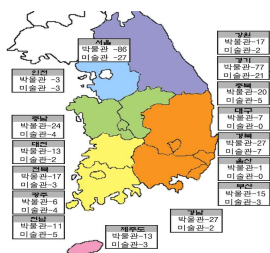
1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 국내의 전시형태의 활성화를 위한 이동 가능한 전시공간의 요구에 관한 기본 연구이다. 연구 범위로 사례조사는 최근 5년간 정기간행물에 소개된 곳 중 자료 수집이 용이하고 널리 알려져 있는 건물들을 대상으로 이동 가능한 전시공간의 사례 12곳을 선정하였다. 1차 설문조사는 전국의 일반인을 대상으로 비확률적 표집, 2차 설문조사는 전시 공간, 인테리어, 건축업계에서 3년 이상 일한 사람들로 대상을 제한하였다. 연구를 위한 구체적인 방법으로는 현재 국내의 고정형전시공간의 문제점을 추출한 다음 이동 가능한 전시공간의 국내의 사례를 조사하고 일반인과 전문가를 대상으로 설문 조사를 실시한다. 마지막으로 이를 종합하여 이동 가능한 전시공간의 기본적인 고찰과 요구방안을 분석하여 향후 이동 가능한 전시 공간의 방향제시 및 기초 자료를 제공하는데 있다.

2. 국내 전시 공간 운영 현황 및 개선 방향

2.1. 국내 전시 공간의 분포

국내의 전시공간의 분포를 살펴보면 박물관은 총 364개중 수도권이 차지하는 비율이 44.78%이고 미술관은 총 93개중 수도권이 차지하는 비율이 51.61%로 전시공간의 약 절반이 수도권에 집중되어 있다. 이에 비해 울산과 대구는 미술관이 하나도 없는 것으로 나타났다.³⁾ 이는 전시공간의 수도권 집중화현상으로 볼 수 있으며 지역사회에서는 상대적으로 전시공간이 부족한 것을 알 수 있다.



<그림1> 국내 전시공간 분포도



<그림2> 미술관의 재정현황

2.2. 국내 전시 공간의 문제점

(1)재정

2004년을 기준으로 미술관의 지출, 수입을 보면 국내 미술관의 총 지출이 388억6,377만원이고, 총 수입이 49억 5,242만원으로서 수지측면에서 볼 때 339억 1,135만원이 지자체의 예산이나 개인의 사비에서 운영비가 충당되는 것으로 나타났다.⁴⁾

(2)인력

미술관 1관 당 평균 직원 수는 공립미술관이 15명, 사립미술관이 6명, 직원이 5인 미만인 미술관도 공립미술관의 경우 6곳, 사립미술관의 24곳이나 되는 것으로 나타났다.

(3)소장품

현재 미술관들이 운영비에서 소장품의 구입이나 관리를 위한 비용을 확보하기는 어려운 상황이다. 또한 소장품을 복원, 보존하기 위한 인력과 시설 또한 절대적으로 부족한 상황이다.

(4)교육 및 전시

교육프로그램이 운영되지 않는 미술관이 32개, 전체의50%로 절반가량은 교육프로그램이 없는 상황이다. 또한 현재 실시되는 것도 1회성으로 보다 체계적인 교육이 필요한 상태이다.

(5)시설 및 관리

시설 확충 못지않게 중요한 시설의 보완이나 수리, 정비, 관리, 유지가 잘 이루어지지 않고 있는 상황이며, 특히 전시실과 수장고의 환경이 열악한 상황이다.

현재 국내 전시공간은 적자운영을 강행하고 있으며 운영상의 흑자를 기록한 몇 개의 미술관을 제외한다면 나머지 국립미술관과 지방 미술관들은 열악한 환경으로 존폐의 위기에 놓여져 있다. 또한 문화시설의 공연시설과 비교할 때 상대적으로 비활성화 된 전시공간을 이용하는 관람객은 점차 줄어들고 있다.

2.3. 국내 전시 공간 개선 방향

전시공간의 문제점을 개선하기 위한 정부정책으로 첫째, 국립미술관 지방 확충이다. 둘째, 미술관 특성화 추진으로 전시공간의 개념을 확장함으로 시너지 효과를 노리는데 있다. 셋째는 관람객 개발이며 이중에서 첫 번째 사안이 가장 시급하다. 문화의 중앙편중화를 해소하고 문화로부터 소외된 지역주민들도 문화적 기본권을 누릴 수 있도록 하는 효과적이고 현실적인 방안을 간구해야 한다. 최근에 이 문제를 화두로 삼아 지역문화를 활성화 시키려는 대안과 움직임이 시작되고 있다.⁵⁾ 그중의 한 예가 이동 가능한 전시관, 움직이는 전시관이며 전시공간이 보다 많은 관람객을 수용할 수 있도록 기존의 고정형전시공간 설립 뿐만 아니라 이동 가능한 전시공간을 병행하여 실시한다면 지역사회 문화발전에 이바지할 것이다.

2.4 이동 가능한 전시공간의 비교

전시디자인의 기술적 요건은 입지적요건, 경제적 요건, 변화의 유연성, 도시 계획적 조건으로 압축된다.⁶⁾ 고정적인 전시공간이 “이동의 제한”으로서 나타난 입지성의 문제, 변화의 유연성의 문제, 경제적 조건에서 이동 가능한 전시공간에 비해 약점을 가진 것으로 나타났으며 위 사항들은 이동 가능한 전시공간이 더 능동적으로 변화 대처한 것을 알 수 있다. 하지만 고정형 전시공간의 강점인 전시작품의 보호와 안정성, 전시연출

3)2006전국문화기반시설총람http://www.mct.go.kr/open_content/administrative/statistics_view.jsp

4)문화선진국을 위한 투자, 미술관 정책/양건열/국립현대미술관 2005

5)지역문화공간의 전시시설 활성화 방안 연구,최정선/2004

6)전시디자인 요건에 관한 연구-2,이한기/한국문화공간건축학회논문집 제 13호 2005

효과, 도시 계획적 요건을 고려한다면 전시공간을 설립할 때 지역성과 특수성, 목적성을 고려하여 이동 가능한 전시공간과 고정형 전시공간을 적용하여야 할 것이다.

<표 1> 고정형 전시공간과 이동 가능한 전시 공간 대조표

종류	입지적 조건	경제적 조건	변화의 유연성	도시계획적요건
기존의 고정형 전시 공간	부지선정이 까다로우며 포화된 공간에 신축하기 어려움	규모에 따라 다르지만 일반적으로 전시공간의 신축은 막대한 자금 필요	철거 및 증축이 가능하지만 공사 과정에서 폐자재 발생	주변의 도시환경을 변화시킬 수 있으며 랜드마크적인 요소가 충분함.
이동 가능한 전시 공간	포화된 도심지역에 입지가 자유롭고 가능함	보통 고정형 전시공간의 1/10의 제작비에 재 활용 가능함	증축과정이 고정형 전시공간보다 유연함	위치가 정해져 있지 않기 때문에 도시계획에 효과를 미치지 어려움

3. 이동 가능한 건물의 배경 및 종류

3.1. 이동 가능한 건물의 형성 배경

현대인들은 여역을 옮겨 다니며 머물지 않는 정신을 지니고 있다. 이것이 현대인들의 정신, 디지털 노마드이며 IT기기와 더불어 편의성과 신속성을 추구하는 유목적인 성향을 지닌다.

(1)캠핑카와 카라반

아웃도어라이프 지향, 가족여행지향 등에 힘입어 오토캠핑 수요가 급속하게 높아지고 있다. RV카, 캠핑카가 보급되면 보다 많은 수요가 발생할 것으로 생각된다.

(2)신개념 주거 공간

턴온은 가구인지 집인지 구별이 모호한 신개념 “가택(가구+주거)으로 내부곡면에는 주방, 침실, 서재, 욕실까지 갖추었다. 소비자가 원하는 모듈을 구입해 연결하는 것이다.

스페이스 박스는 반영구적인 주거공간으로 재료는 고품질 복합소재로 오래 쓸 수 있고 경량이며 방음방열에 효과적이다. 또한 쉽게 조립, 해체할 수 있으며 운송이 용이하다.

오늘날 주거공간은 운송수단의 발달과 건축과 디자인의 실험적인 시도로 주거가 좀 더 유연해지고 디지털 테크놀로지의 발전과 더불어 정착보다는 이동의 개념으로 변화하고 있으며 이제 주거공간에서 전시공간으로 그 범위가 확대 되어지고 있다.

3.2. 이동 가능한 전통 건물의 종류

이동 가능한 건물의 형성배경은 도시가 형성되기 전의 주거 형식에서 그 유래를 찾을 수 있으며 가브리엘 슈바르츠는 주거 유형의 발전단계를 임시주거, 임시주거, 이동주거, 계절 주거, 반영구 주거, 영구주거로 분류하고 있다.⁷⁾ 위 분류 중에서 이동식 주거는 본 논문에서 다루어지고 있는 것이기 때문에 전통적인 이동식 건물에 대해 대표적인 사례를 알아보고자하며 아래 표는 “이동가능한 건물의 공간적 특성과 적용가능성에 관한 연구”에서 발췌하여 수정 보완하였다.

<표 2> 이동가능 건물의 종류와 개념⁸⁾

종류	마차	보트빌딩	티피	게르	텐트
형태					
개념	-17세기 여행을 위한 다기능마차가 발명되면서 여행용, 유람용 기능이 증가됨	-서아메리카 인디언들의 주거로 보트의 외피 디자인에 영향을 줌 -먼거리를 항해할 수 있음	-원형으로 만들어진 초원의 바람에 안정감을 주는 형태 -모피, 천으로 된 인디언의 원추형 천막 집을 말함	-이동주거로서 원뿔과 돔 모양의 두 가지형태 -해체하고 만들기 쉬운 구조	-해체 운반할 수 있는 조립식 이동가옥 -빠대는 강한 지지력, 표피는 인장력을 가지며 구조에 융통성이 있음
이동성	구조체 자체	구조체 자체	동물	동물	동물
경량성	나무 재료	나무 재료	나무, 가죽	나무, 펠트	나무, 가죽
가변성	용도 복합성	한지드 패널사용	벽체의 움직임	벽체의 움직임	벽체의 움직임
모듈성	이동 규모	이동 규모	R5m 원형평면	3-6m 원형평면	없음

3.3. 이동 가능한 건물의 종류 및 유형

이동가능한 건물의 종류와 개념은 표3과 같이, 휴대(携帶)형 건물(Portable building), 이전(移轉)형 건물(Relocatable building),해체(解體)형 건물(Demountable building)로 나눌 수 있다.⁹⁾

<표 3> 이동가능 건물의 종류와 개념

종류	휴대형 건물	이전형 건물	해체형 건물
개념	건물 전체가 이동수단에 의해 운반가능	건물이 부분적으로 운반되어 대지에서조립가능	크거나 레이아웃이 다른 유형보다 유연하며 협소한 공간으로 운반가능
비고	-건물 구조(바퀴, 선체)로 운반되거나 건물전체가 운반되는 경우 건물과 이동수단이 일체화	-때로는 운송시스템 메카니즘이 건물의 구조와 합쳐짐, 빠른 시일 내에 공간 제공	-전개되어지는 모양에 따라 모듈, 단위, 막, 공기구조, 복합적인 시스템으로 구분

3.4. 이동 가능한 건물의 특징

<표 4> 이동가능 건물의 특징¹⁰⁾

구분	특징
운반성	건물을 이동시키기 위해 해체하거나 크기를 줄여 운반
모듈성	건물을 합리적으로 생산, 조립해체를 위해 모듈화
경량성	운반 및 모듈화를 위해 재료, 구조의 경량화
시공성	설치 및 해체가 편리한 시공기술 확보
공기성	공장에서 제작되어 현장에서 조립위주이므로 공기단축
경제성	기존 고정방식에 비해 건축비용 절감
재활용성	소요에 따라 이동 후 재활용이 가능
친환경성	모듈화 및 재활용에 따라 쓰레기발생의 최소화

이동가능한 건물의 특징을 표로 만들면 위와 같다. 운반성, 모듈성, 경량성, 시공성, 공기성, 경제성은 이동가능한 공간이 가져야할 필수적인 요소이고 점차 재활용성과 친환경성을 생각하는 방향으로 변화 되어가고 있다.

7) 로버트 웨나우러/김연홍 옮김,집(6000년 인류주거의 역사),다우출판사,2004년

8) 이동가능 건물의 공간적 특성과 적용가능성에 관한 연구. 대한건축학회논문집 22권 3호 2006

9) Robert Kronenburg, House in Motion,Wiley-Academy,2002

10) 이동가능 건물의 공간적 특성과 적용가능성에 관한 연구. 대한건축학회논문집 22권 3호 2006

4. 이동 가능한 전시공간의 국내외 사례분석

<표 5> 국내외 사례 분석표

(○ : 있음, △: 보통, -: 관계없음)

	형태	평면 계획	실내 계획	모듈	운반	경량	시공	공기	경제	재활용	친환경
휴대형 전시공간	갤러리 버스 •버스좌석 뒷면에 유명 작가의 그림을 전시.(고양, 파주 2006)	 •일반 버스에 좌석의 시트에 작가들의 그림을 전시하여 관람하는 구조	 •버스의 실내구조상 동선이 가운데 복도로만 이루어져 있어 순회하는 전시공간의 구조로서는 적당하지 않음.	○	○	○	-	-	○	○	△
	한얼박물관 •한얼전통문화보존협회가 폐교에 개관한 박물관. (여주 2000)	 •폐전동차 14량을 개조하여 좌석을 쇼케이스로 변형하여 만든 박물관	 과학관, 문화관, 의학,전적, 고문서, 카메라, 산업디자인 유물관으로 사용되는 전동차는 우리나라 최초 운행을 시작한 60량 중 12량.	○	△	○	-	-	○	○	○
	테마열차 •수도권 지역을 중심으로 행사가 있는 기간에 운행.(서울 2000)	 •지하철에 좌석을 그대로 두고 벽면, 천장, 바닥을 주제에 맞춰 전시	 1호선 환경열차, 3호선 영화열차, 2호선 축구열차 등으로 각 간별로 주제에 맞춰 전시.내구연한이 남은 전동차에 동력기관이 없는 T차를 운전하는 제어차로 개조.	○	○	○	-	-	○	○	○
이전형 전시공간	페이퍼테이너 •353개의 페이퍼튜브와 166개의 컨테이너 박스로 지음.(서울 2006)	 •D형태의 평면으로 직선 부분은 컨테이너박스가 교차되어 배열. 곡선 부분은 페이퍼기둥 배열.	 제1전시장과 제2전시장으로 설계되었으며 두 곳은 다른 역할을 하지만 하나로 소통한다. 제1전시장은 메인홀역할, 제2전시장은 이벤트를 병행하는 멀티홀, 중앙은 카페 활용.	○	○	○	○	○	○	○	○
	노매딕뮤지엄 •148개의 운송용 컨테이너를 205미터 길이로 2열로 평행하게 세우고 4층 높이로 쌓음.(뉴욕 2005)	 •2열로 늘어선 컨테이너 사이에 설치된 페이퍼튜브는 정삼각형 지붕 트러스를 떠받침.	 컨테이너를 엇갈려 쌓아올려 컨테이너수를 최소화하고 공간은 최대한으로 늘림. 컨테이너 사이 빈 공간에 설치된 천막은 그림자를 만들어 건축물의 깊이감을 더함.	○	○	○	○	○	○	○	○
	피프파빌리온 •부산 해운대해수욕장에 설치된 부산국제영화제 파빌리온.(부산2006)	 •40피트 컨테이너 박스 32개로 구성,4층 높이로 사인물 부분이 벽체와 직각으로 교차됨	 컨테이너와 우드 데크, 천막 등으로 구성되고 각종 기자회견과 리셉션, 전시회 등이 운영 컨테이너 아래로는 역대 영화제 스틸 컷들이 전시	○	○	○	○	○	○	○	○
해체형 전시공간	중소기업 어울림구조 •여의도 중소기업박람회장, 일종막식 어울림구조로 제1전시장과 제2전시장으로 분리. (1996. 서울)	 •일정한 형태의 막을 제작하여 가장자리를 지면이나 기존 구조물에 고정시켜 그 속에 공기를 주입.	 내부기압이 외부기압보다 높이 유지하므로 그 형태를 유지 및 외부하중에 견딜 수 있는 막 구조의 일종. 공기를 주입하여 기둥 없이 공간을 형성	○	○	○	○	○	○	○	△
	꽃박람회 •막구조 중 현수막구조로서 하나의 유닛이 연속으로 확장. (안면도 2002)	 •하중을 막면이 부담하고 막면을 지주, 아치, 케이블 등이 지지.	 가우스 곡률에 의한 0, +, -의 복합된 곡률을사용하며 지방 법이나 환경형태에 따라 다양한 형상의 구조물을 구축할 수 있는 구조방식이다.	○	○	○	○	○	○	○	△
	국제엑스포 •Area-30mX66mX15m(H),4Hall •PVDFCoated,Polyester(강원1999)	 •하중을 골조가 부담하고 막은 2차 구조재, 마감재로서 사용	 골조막 구조로 강성골조위에 마감재로 막재를 사용한 경우로 형태는 대부분 골조에 의해 결정됨.	○	○	○	○	○	○	○	△

4.1. 사례분석 선정 및 분석 방법

이동 가능한 전시공간은 발전단계에 있어 사례가 부족하다. 사례조사 범위는 최근 2002년부터 5년간 정기간행물에 소개된 곳 중 자료 수집이 용이하고 널리 알려져 있는 건물들을 대상으로 이동 가능한 전시공간의 사례 12곳을 선정하였으며 조사 방법은 Robert Kronenburg의 분류대로 휴대형, 이전형, 해체형으로 나눠 평면계획 및 실내계획에 대해 조사한 후 이동가능한 건물의 특징(모듈성, 운반성, 경량성, 시공성, 공기성, 경제성, 재활용성, 친환경성)이 반영되었는지를 살펴본다.

4.2 사례분석 결과

<표 5>를 바탕으로 사례분석을 종합해 보면 다음과 같다.

휴대형전시공간의 경우 건물과 이동수단이 일체화 되고 평면계획이 기존의 실내계획안과 크게 다르지 않기 때문에 시공이나 공기성에서 관계가 없었고 친환경 측면에선 모두 재활용이 가능하지만 갤러리 버스는 이동상 배기가스가 배출되므로 친환경성이 부족하다. 직접적인 동력원이 상실된 한얼테마박물관의 경우는 동력원이 필요해 운반성에서 조금 미흡하다.

이전형전시공간의 경우 컨테이너 박스나 모듈화 된 종이기둥으로 이루어져 이동 가능한 건물의 특징이 모두 반영되었다. 하지만 컨테이너 박스의 배열만 다르게 하는 디자인과 컨테이너라는 한정된 재료 사용에 관해서는 앞으로 연구가 진행되어야 할 것으로 보인다.

해체형전시공간의 경우 재료사용의 경제성, 재료의 경량화로 운반이 용이하며 시공성과 공기성, 모듈성 측면에서 이점을 가지지만 친환경 측면에서는 재활용은 가능하지만 화학섬유를 기본으로 하며 방수성, 방화성, 내구성확보를 위해 표면에 테프론, 실리콘, PVC 등 코팅제를 사용함으로 친환경성은 좀 부족하다. 시공성에서는 PVC 계열의 막재 생산은 국내에서도 가능하나 Pipe 막재는 생산에 특별한 기술이 필요하고 균질한 품질 확보가 어려워 대부분 국외에서 생산된 제품을 사용하고 있으며 시공 프로세스적인 면에서는 외국의 의존도가 높은 것으로 조사되었다.

5. 설문조사

5.1. 설문조사 선정 및 분석 방법

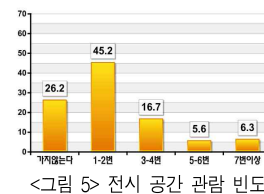
1차 설문조사는 전국에 있는 일반인을 대상으로 비확률적 표집을 하여 총 130부 중 126부를 수거하였다. 2차 설문조사는 전시 공간, 인테리어, 건축업계에서 3년 이상 일한 사람들로 대상을 제한하였으며 총 60부 중 54부를 수거하였다.

5.2. 1차 설문조사

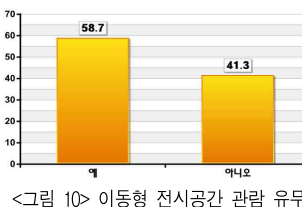
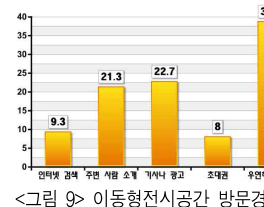
설문에 참여한 성별 분류는 126명 가운데 남성이 51.6%, 여성이 48.4%였으며 연령별로는 20대가 59.5%로 가장 많았고, 30대가 25.4%, 10대가 6.3%, 50대 이상이 4.8%, 40대가 4%였다. 최종학력별로는 대학교 졸업자가 60.3%였고, 고등학교 졸업자가 26.2%, 대학원 이상 졸업자가 9.5%였다.



1년에 전시공간관람 빈도수를 묻는 질문에서는 1-2번이 45.2%로 가장 많았고 3-4번이 16.7%, 5-6번이 5.65%, 7번 이상이 6.3%였다. 전시공간을 가지 않는 사람은 26.2%로 그 이유는 흥미부족이 54.5%, 시간부족은 15.2%, 주위에 갈 시설부족은 12.1%, 금전부족은 9.1%, 홍보부족으로 알지 못하여 못하는 경우는 6.1%였다.



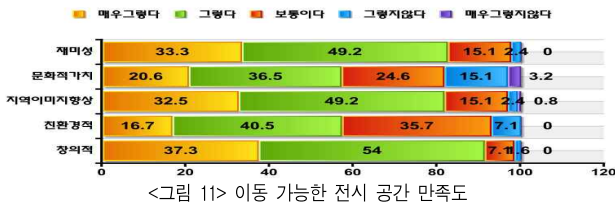
모바일 공간에 대한 경험 유무와 어떠한 모바일 공간을 경험하였는지에 관한 질문에는 48.4%가 경험한 적이 있다고 응답하였다. 경험한 모바일 공간의 종류로는 막 구조물이 31.1%로 가장 많았고 캠핑카 및 카라반과 텐트는 26.2%를 차지하였으며 보트빌딩과 기타는 각각 8.2%로 기타로는 컨테이너박스가 있었다.



이동 가능한 전시공간의 방문 유무를 묻는 질문에서 방문한 적이 있는 응답자는 58.7%로 반이 조금 넘었다. 이동 가능한 전시공간 방문 경로로는 우연히 알게 되서가 38.7%로 가장 많

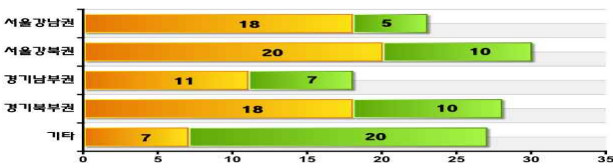
이 차지하였으며 대중 매체의 기사나 광고가 22.7%, 주변인의 소개가 21.3% 인터넷 검색이 9.3%, 초대권이 8%순으로 조사되었다. 이는 이동 가능한 전시공간이 어떠한 홍보에 의해 관람이 되는 것이 아니라 우연히 생활 속에서 방문하는 것이 많다는 것을 의미한다.

<표 5>의 이동가능 전시 공간 사례지를 방문한 경험이 있는 사람들을 대상으로 이동 가능한 전시공간에 대해 흥미유발, 친환경성, 문화적 가치, 지역사회활성화, 창의성에 대해 5점 척도로 조사한 질문에는 관람자 중 대부분이 만족하였으며 창의성을 높이 산 것으로 나타났다. 문화적 가치에 대한 질문에서 부정적인 결과가 각 응답항목에서 가장 높은 비율을 차지하였다. 이는 아직까지 전통적인 관념이 강한 사회에서 가변적이고 우리문화와 이질적인 형태의 건물을 문화적으로 인정하지 않는 것으로 생각된다.



<그림 11> 이동 가능한 전시 공간 만족도

주거지역과 이동 가능한 전시 공간 관람 유무를 교차분석 한 결과에서 수도권에서는 반이 넘는 사람이 이동 가능한 전시공간을 관람한 것으로 조사되었지만 수도권을 제외한 지역(강원도5,전라도6,경상도8,충청도8)은 19%정도만 이동 가능한 전시공간을 관람한 것으로 조사되었다. <표 5>의 이동 가능한 전시공간 사례지 분석에서도 9개의 사례지 중 5개가 수도권지역에 위치한 것으로 이는 이동 가능한 전시공간이 수도권을 중심으로 운영하고 있으며, 수도권과 지방의 전시 공간 비평준화에도 관련이 있는 것으로 생각된다.

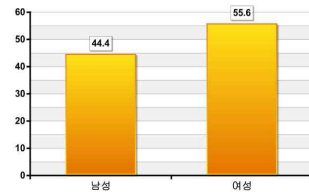


<그림 12> 거주 지역에 따른 이동 가능한 전시 공간 교차분석표

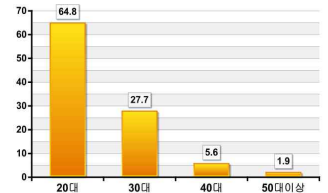
전체 응답자 가운데서 90.7%의 사람들이 이동 가능한 전시관이 국내 전시공간의 활성화에 도움이 될 것이라고 응답하였다. 그리고 이동 가능한 전시공간이 대중화되기 위해 정보 및 홍보가 필요하다는 의견이 45.4%였으며 이동 가능한 전시공간의 다양화가 29.6%, 국민들의 의식향상이 13%, 이동 가능한 전시공간의 양적증가가 12%로 조사되었다.

5.3. 2차 설문조사

설문에 참여한 성별 분류는 54명 중 여성이 55.6%, 남성이 44.4%였으며 연령별로는 20대가 64.8%로 가장 많았고, 30대가 27.7%, 40대가 5.6% 50대 이상이 1.9%였다. 최종학력별로는 대학교 졸업자가 79.6%로 대다수였고, 대학원 졸업이 14.8%였다.



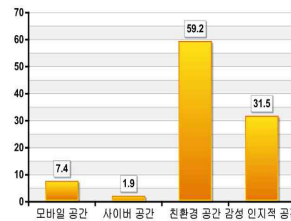
<그림 13> 성별 분류



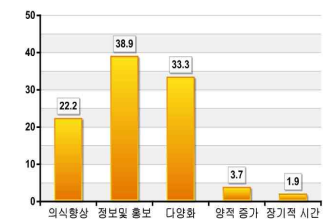
<그림 14> 연령별 분류

미래형 공간에 대한 중요도를 묻는 질문에서 절반이 넘는 59.2%의 전문가 집단이 친환경공간의 개발이 중요하다고 응답하였고 이어 감성, 인지적 공간이 31.5%,모바일 공간이 7.4%,사이버공간이 1.9%로 조사되었다.

모바일 공간이 대중화 되기 위해 갖춰야 할 점으로 모바일 공간의 정보 및 홍보가 38.9%로 가장 필요했으며 이는 일반인 집단에서 나타난 결과와도 비슷하다.

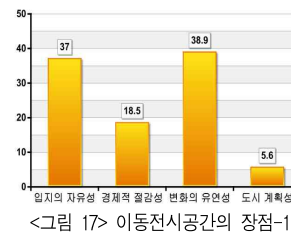


<그림 15> 미래형 공간 연구 중요도



<그림 16> 모바일 공간이 갖춰야할 점

고정형 공간과 비교하여 이동 가능한 전시공간의 장단점을 묻는 질문에서는 장점으로 변화의 유연성이 38.9%로 나타났으며 입지의 자유성이 37%, 경제의 절감성이 18.5%, 도시계획성은 5.6%로 조사되었다. 단점으로는 관리 및 소장품 보호의 취약이 38.9%로 가장 많았으며 건물의 실내 계획상 제한이 31.5%, 재료의 다양성 제한이 18.5%를 차지했다.



<그림 17> 이동전시공간의 장점-1

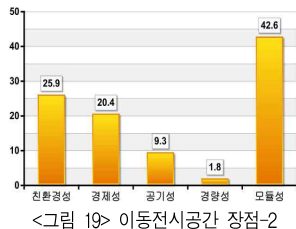


<그림 18> 이동전시공간의 단점

이동 가능한 전시공간의 장점 중 가장 중요하게 생각하는 점은 모듈성이 42.6%로 가장 많았으며 친환경성이 25.9%, 경제성이 20.4%, 공기성이 9.3%, 경량성이 1.9% 순으로 나타났다.

향후 많이 사용될 이동 가능한 전시공간의 유형으로는 <표

5>를 기준으로 이전형이 50%로 절반이 응답하였고 해체형이 27.8%, 휴대형이 22.2%로 조사되었다. 휴대형 전시공간의 문제점으로는 50%가 전시작품에 대한 제한과 공간특성상 산만함을 문제점으로 삼았으며 이전형전시공간의 문제점은 제한된 소재 및 형태가 83.3%로 조사되었다. 또한 해체형전시공간의 문제점으로는 재료 및 기술의 의존도가 61.1%, 건물 외관상의 문제가 27.3%를 차지하였다.



이동 가능한 전시공간의 긍정적인 영향에 대해 92.6%가 긍정적이라고 응답하였다. 이를 위해 보완해야 할 점으로는 외부 및 실내계획상의 다양한 연구가 61.1%로 조사되었고 관리 및 보호에 대한 제도마련이 20.4%로 조사되었다.

5.4.설문조사 소결

첫 번째 걸친 설문지의 내용을 종합해 보면 다음과 같다.

첫째, 1년에 전시공간을 관람하지 않는 사람이 4명중 1명이며 1-2번 관람하는 사람이 절반가량인 것을 감안할 때 전시공간에 대한 관람객의 참여가 요구되며 전시공간을 가기 위해 별다른 시간을 할애하지 않고 일상생활과 가까이 접근할 수 있는 방법이 요구된다.

둘째, 이동 가능한 전시공간에 대해 만족도 조사로 관람객 대부분이 만족하였으며, 각 응답항목에서 부정적인 결과가 가장 높은 문화적 가치에 대해 우리 정서와 문화에 맞는 디자인에 관한 연구가 수반되어야 함을 알 수 있었다.

셋째, 주거 지역에 따른 이동 가능한 전시공간의 관람유무에서 수도권과 비수도권 지역 간의 격차를 알 수 있었으며, 이러한 지역 간의 문화적인 비평준화를 극복하기위해 지역 균형발전개념에 따라 지자체에 지원과 제도적 여건을 마련되어야 함을 알 수 있었다.

넷째, 관람객 대부분은 이동 가능한 전시공간이 물리적 시설이나 환경에 문제점을 가지고 있다고 인식하였으며, 이동 가능한 전시공간의 내외부적 환경 개선과 물리적 환경개선을 필요한 것을 알 수 있었다.

두 번에 걸친 설문지의 내용을 종합해 보면 다음과 같다.

첫째, 해마다 이동 가능한 건물에 대한 필요성이 증대함에도 불구하고 설문조사에서 미래형 공간의 연구중요도 중 모바일 공간은 낮은 비율을 차지한 것으로 보아 아직 건축이나 인테리어에서는 비주류를 형성하고 있었다. 이러한 결과를 극복하기 위해 모바일

공간이 임시적이라는 문제, 초기 정책적 필요성에 관한문제에 대한 제도적 여건이 마련되어야 한다.

둘째, 대부분의 응답자들이 이동 가능한 전시공간의 장점을 인지하였고 단점으로 지적된 관리 및 소장품 보호의 취약과 건물의 실내 계획상 제한, 재료의 다양성 제한 등에 대한 해결방법이 모색되어야 한다.

셋째, 휴대형 전시공간의 경우 문제점으로 지적된 전시작품에 대한 제한과 공간특성상 산만함, 전시의 질적인 부족을 해결할 수 있는 프로그램조성과 전시방법이 요구된다.

넷째, 이전형 전시공간의 경우 제한된 소재 및 형태와 실내계획상의 제한이 문제점으로 지적되었는데 이러한 문제는 물리적 환경의 개선을 필요로 하며 동시에 관람객의 공감대와 사회적 관심과 노력이 수반되어야 함을 알 수 있었다.

다섯째, 해체형 전시공간의 경우 재료 및 기술의 의존도가 가장 큰 문제점으로 지적되었는데 새로운 공법과 프로세스를 위한 국내 기술의 자립도가 요구된다.

6. 종합 고찰 및 결론

국내외적으로 이동 가능한 전시공간은 아직 초기단계여서 보완해야 하는 점들이 들어났다. 공공의 공간으로서 관람객에 대한 서비스의 질적 개선, 다양한 소비자 욕구 충족을 위해서는 문제점을 파악함으로써 후속적 시설의 확장이나 보수 공사 시 개선하는 노력이 필요하다. 이러한 내용을 종합해 보면 다음과 같다.

첫째, 지역에 따른 이동 가능한 전시공간의 관람유무 통해 수도권과 지방간의 문화적 격차를 발견하였다. 전시공간의 수도권 집중현상의 해결책으로 전시공간의 지방관 확충을 빠른 시일 내에 실시해야한다. 이로써 지역 균형발전개념에 따라 지자체에 지원과 제도적 여건을 마련할 수 있을 것이다.

둘째, 휴대형 전시 공간은 1차적으로 작품을 관람하는 전시 형태보다 체험 위주로 구성하는 것이 관람객의 호응을 얻을 것으로 생각한다. 장소적 특성에서 오는 산만함과 동선의 복잡화로 2D형태의 영상이나 그림을 관람하는 것보다는 3D형태의 입체적이며 관람객의 참여가 요구되는 전시 품목이 공간상에서 오는 문제를 해결 할 것이다. 이는 열차의 운행시간을 파악하여 인구밀집시간대를 고려한 후 실시하여야 할 것이다.

이동을 하지 않는 한열타 박물관의 경우에는 안정적이기 때문에 전시 품목에서 제한을 받지 않았으나 지하철 차체를 재 활용 하고, 내부의 간단한 변형은 열차의 긴 형태에서 오는 근본적인 문제를 해결하지 못한다. 소장품 진열공간에 비해 폭이 좁은 복도는 관람객의 동선을 방해하며 칸칸이 一자형으로 배열된 열차는 전시공간의 역할을 하기에 충분하지 못하다. 폐열차를 재활용한다는 취지는 있지만 재활용하되 외관상에서의 좀 더 유연한 변형이 필요하며 내부적인 환경개선이 필요하다.

휴대형 전시공간은 대중을 상대로 무료로 전시를 하기 때문에 전시의 질적인 차이가 나타날 수밖에 없다. 휴대형 전시공간의 경우 지역사회 홍보를 위한 전시 품목들이 많은데 이에 대한 지자체의 지원이 필요하며 시민들의 문화생활 향상이라는 취지아래 정부의 적극적인 지원이 필요하다. 또한 주최 측은 전시 전에 대중들의 기호와 사회 트렌드에 맞는 의식조사를 통해 수준 있는 전시를 진행해야 한다. 관람객 입장에서도 다른 전시공간보다 자율성이 보장되기 때문에 전시품을 대하는 수준 있는 관람태도와 의식향상이 요구된다.

셋째, 이전형전시공간은 컨테이너 위주로 설계된 것이 대부분인데 이전형전시공간이 발전하려면 컨테이너박스 외에 새로운 소재나 형태개발에 힘써야 할 것이다. 시게루 반에 의해 설계된 종이는 목재와 비슷한 강도를 가지고 있으며 손쉬운 제작 및 가공과정 때문에 앞으로 활용이 기대되는 재료이다. 이처럼 경량성을 가지며 내구성이 뛰어난 플라스틱 시트, 알루미늄 패널과 같은 재료에 대한 개발이 필요하다. 최근 베를린에서 열린 제4회 디자인마이 페스티벌에서 소개된 르글루는 생수박스와 빈병으로 이동식 주거를 만들었는데 이렇듯 정크아트적인 면에서 다양한 재료를 구사하는 것 또한 다양한 소재 개발로 이어질 수 있을 것이다.

이동을 하기위해 제약되었던 실내계획상 제한 또한 이전형전시공간이 해결해야 할 과제이다. 이동형 전시장 가운데 페이퍼테이너의 경우 화장실이 전시 공간 내에 없기 때문에 이용하는 데 불편함이 있었고 별다른 설비가 없기 때문에 이동식 난로가 난방역할을 하고 있었다. 이동을 하기위해 제약된 설비나 배관차원에서 구조적인 기술이 요구되며 이를 위해 이동 가능한 공간에 대한 전문가 집단들의 관심도 증가가 필요하다.

넷째, 해체형전시공간의 경우 이전형전시공간 다음으로 호응도를 가졌지만 외국의 기술 의존도가 높은 것으로 조사되었다. 건축물은 대부분 막재와 철골 프레임으로 구성되어 있었으며 PVC 계열의 막재 생산은 국내에서도 가능하나 Pipe 막재는 생산에 특별한 기술이 필요한 것으로 나타났다. 또한 균질한 품질 확보가 필요하여 대부분 국외에서 생산된 제품을 사용하고 있다. 이러한 약점을 극복하기 위하여 시공 프로세스적인 면에서 국내 기술 자립도가 절실히 요구된다.

친환경적인 문제에서는 막재의 재질이 유리섬유, 폴리에스테르섬유 등 화학섬유를 기본으로 하며 방수성, 방화성, 내구성 확보를 위해 표면에 코팅재를 사용하였다. 친환경적인 면을 생각한다면 재료의 개발이 요구되며 기존의 인장강도와 인열강도를 충족하는 대체가능한 소재개발이 필요하다.

건물 외관상의 문제로 많은 사람들이 거리와의 Context적 관계를 고려해 공기막구조 외관에 대해 불만을 가지고 있었다. 국외의 Shanghai Stadium이나 Denver International Airport등 수려한 외관을 구축한 건축물이 많음에도 불구하고 우리나라에

서는 거리 미관을 저해하는 요소로 자리 잡은 것에 대해서는 생각해 볼 필요가 있으며 이에 대한 연구와 전문가들의 창의적인 디자인 개발이 필요하다.

마지막으로 이동 가능한 전시공간이 대중화되기 위해서는 이동 가능한 전시공간에 대한 홍보 및 정보가 적극적으로 도입되어야 한다. 설문조사의 결과를 통해서 알 수 있듯이 이동 가능한 전시공간을 관람한 대다수의 사람들이 “전시공간을 우연히 방문하게 되었다” 라고 응답해 정보 및 홍보가 부족한 것을 알 수 있다. 좀 더 적극적인 관람객 유치 및 홍보를 위해 길거리 퍼레이드와 같은 이벤트성 행사를 통해 관람객의 흥미를 끌어내야 한다.

소장품 관리 및 보호의 취약점을 극복할 수 있는 환경과 시설의 정비가 요구된다. 휴대형 전시공간의 경우 별다른 쇼케이스나 관리 감독자를 둘 여력이 안 되므로 관람객의 수준 높은 전시 관람태도가 요구되며 그 외에 전시만을 1차적인 목적으로 하는 이동형 전시공간은 전시를 관리하고 설명해주는 인력을 충원하고 소장품 관리에 대한 환경정비를 해야 한다. 또한 이동 가능한 전시공간의 만족도에서 가장 낮은 수치로 조사된 문화적 가치를 보완하기위해 우리나라의 정서와 환경에 맞는 디자인이 필요하다. 시게루 반은 국내에 페이퍼테이너를 설계할 때 한국의 지형과 문화와 역사에 맞게 우리의 전통 건축, 즉 종묘, 불국사 등에서 나타나는 단아하면서도 엄숙한 외부의 열주 방식을 적용하였다. 이 와 같이 알루미늄 판넬, 플라스틱 등 재료는 비교적 우리나라 문화와 이질적이지만 건축을 풀어나가는 방식에서 우리나라만의 문화와 역사를 가지고 재해석한다면 그 적용가능성은 크며 우리나라 풍토에 맞는 디자인으로서 발전할 수 있을 것이다.

이동 가능한 전시공간의 사례조사와 설문조사로 이 같은 결론은 도출되었으나 좀 더 나은 대안제시를 위해서는 후속연구들이 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

1. , 집(6,000년 인류주거의 역사),다우출판사,2004
2. 김진숙, 임종엽, 모바일 스페이스의 공간구성 및 용법에 의한 일시적 거주 공간 개념에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집 제 13호, 2004
3. 문정인, 김홍용, 이상호, 이동 가능 건물의 공간적 특성과 적용가능성에 관한 연구, 대한건축학회논문집 22권3호, 2006
4. 문정인, 이상호, 재해, 재난에 따른 임시주거 유형에 관한 사례연구, 대한건축학회논문집 22권9호, 2006
5. 양건열, 문화선진국을 위한 투자, 미술관 정책, 국립현대미술관 2005
6. 이성훈, 현대 박물관건축 전시공간의 환경구성방법에 관한 연구, 한국 실내디자인학회논문집 제14권 2호, 2005
7. 이한기, 전시디자인 요건에 관한 연구-2, 한국문화공간건축학회논문집 제 13호, 2005
8. <http://www.ashesandsnow.org/>
9. <http://tiger.co.kr/>
10. <http://www.makmax.co.kr/etfe/003.html>
11. <http://www.jsml182.net/>

가상전시디자인의 유형별 분류와 내용분석에 관한 연구

Virtual Museum Exhibition Design: How it functions, How it constructs

박남진* / Park, Nam-jin

Abstract

The study identified the virtual museum exhibition as three different formats and explored how it functions and what it contains. The study began with the literature review which is: 1) the past, presence and future of virtual museum exhibit, 2) comparing virtual exhibit with physical exhibit, 3) precedent studies related to this topic. Then, the study employed case study as research methodology. Four virtual museum exhibit were purposively selected for the study. Two were from Korean museum website, while other two from US and Netherlands. Data were firstly described and categorized by three types of formats, then the study analyzed how they functioned. When all data were collected, the study tabulated and categorized by elements of well-constructed virtual museum exhibit. The result of study suggested virtual museum exhibit as effective way of communication medium which will be continuously created in the future.

키워드 : 가상박물관 전시, 전시디자인, 가상공간

1. 서론

1.1. 연구의 배경

첨단과학기술의 박물관 도입은 관람객의 박물관 경험에 한층 흥미를 더하는 역할을 하고 있다. 오디오 헤드셋, 터치스크린, PDA(Personal digital assistant), 각종센서를 이용한 상호작용 매체들은 유익한 교육적 정보를 제공할 뿐만 아니라 흥미로운 전달방법으로 관람객의 참여를 높이고 있다. 이와 같은 학습효과와 전시체험은 관람객에게 박물관의 재방문 동기를 부여하기도 한다. 또한 인터넷을 비롯한 전 지구적 커뮤니케이션 기술의 급진적 발전은 관람객들에게 그들의 박물관 경험에 대한 기대를 변화시키고 있다. 특히, 온라인(On-line)상의 가상박물관 전시체험은 물리적 이동없이 원하는 전시를 시간에 구애없이 관람할 수 있는 장점을 가지고 있다. 가상박물관 전시는 박물관과 관람객을 이어주는 새로운 커뮤니케이션 통로로서 많은 박물관들이 소개하고 있다.

가상박물관 전시는 크게 세 가지 형태로 구분할 수 있다.

박물관에서 현재 열리고 있는 물리적 전시를 재현하는 형태이거나 물리적 전시의 보조매체로서 전시정보를 간략히 소개하여 박물관 방문 전 이해를 돕기 위한 형태, 혹은 온라인상에만 단독으로 존재하는 전시형태로 구분할 수 있다. 위의 세 가지 가상전시의 형태는 다르나, 가상박물관 전시체험은 방문객을 비롯한 학교교사들의 교육자료 혹은 박물관 방문 혹은 견학에 앞서 사전교육을 위한 자원으로서 큰 역할을 하고 있다는 공통점을 가지고 있다. 이러한 반응과 관심에도 불구하고 가상박물관 전시에 대한 연구가 활성화되어 있지 못하다.

1.2. 연구의 목적

독일의 레모가상박물관(Lemo Virtual Museum), 미국의 스미소니언 박물관 가상전시(The Virtual Smithsonian)는 가상박물관전시의 대표로 꼽을 수 있다. 특히 스미소니언 가상전시는 나레이터의 설명과 함께 전시를 관람할 수 있으며, 전시된 소장품의 360도 관찰보기와 확대, 축소기능을 가지고 있어 실제 전시 관람에 비견하는 체험을 할 수 있다. 국내에서도 국립 및 사립박물관들이 홈페이지 상에 사이버박물관을 소개하고 있다. 우리나라 주요국립박물관의 경우 사이버전시상에 아바타(Avatar)화된 관람객이 가상공간에 들어가 다른 관람객과 대화

* 정희원, 서울예술대학 실내디자인과 교수

를 나누기도 하고, 원하는 전시물을 2-D 혹은 3-D로 볼 수 있고 자세한 학술적 정보도 얻을 수 있어 새로운 전시체험을 가능하게 하고 있다.

본 연구는 최근 활성화되고 있는 가상박물관 전시를 유형별로 분석하고 유형별 분류에 따른 역할과 기능을 알아보고자 한다. 그리고 선정한 사례들의 내용적 분석을 하고자 한다. 본 연구는 궁극적으로 효과적 가상박물관전시의 방향을 제시하고자 한다. 연구의 의의는 전시디자인 종사자에게 관람객과 박물관의 새로운 소통방법으로서 가상박물관 전시에 대한 이해를 높이고 그 의미를 재조명하고, 물리적 전시공간디자인의 영역을 가상공간으로 확장하는데 있다.

1.3. 연구의 방법

연구의 방법은 가상박물관 전시를 국내, 외 온라인상에서 목적적 선택방법으로 선정하여 데이터를 수집하고 내용을 기술한다. 수집된 데이터는 제시된 분석도구를 이용하여 도표화하고 도식으로 설명, 분석한다. 연구의 결과는 문헌조사를 토대로 유추 및 해석하여 결론을 얻고자 한다. 연구의 과정은 다음과 같다. 1) 가상박물관 전시의 과거, 현재, 미래와 가상전시와 실제 전시체험의 비교, 그리고 가상전시의 유형별 분류와 효과적 가상박물관 전시를 문헌을 통해 조사하고, 2) 가상박물관전시의 국내, 외 사례를 목적적 선택방법으로 선정하고 간략히 기술한다, 3) 선정된 가상박물관 전시를 유형별로 분류한다. 4) 유형별로 분류한 가상박물관 전시의 역할과 기능 등 그 유용성, 그리고 내용적 측면에서 조사한다.

1.4. 용어의 정의

- 가상박물관전시: 본 연구에서는 컴퓨터상에서 인터넷을 통해서 접근할 수 있는 비영리성격의 박물관전시를 뜻한다.
- 박물관: 비영리기관이며, 반드시 대중에게 개방되어야한다. 박물관은 인간과 그 환경에 대한 것을 교육적 목적과 흥미를 제공하여 전달한다. 수집, 보존, 연구, 전시, 소통 등이 박물관의 주요한 기능이다(International Council of Museums, 1974; 1987).
- 전시: 특정한 주제아래 목적된 예정방식으로 보여주는 행위다.

2. 문헌연구

문헌조사는 세 부분; 1)가상박물관 전시의 과거, 현재, 미래, 2) 가상전시와 실제전시체험의 비교, 3) 가상전시의 유형별 분류, 4) 효과적 가상박물관 전시 순으로 나누어 진행되었다.

2.1. 가상박물관전시의 과거, 현재, 미래

박물관 전시(Museum exhibition)는 박물관의 주요기능 즉, 수집, 연구, 보존, 전시가운데 하나의 요소로서 전시는 박물관

이 연구하고 수집한 성과물을 특정한 주제아래 예정된 방식으로 만들어진 것이며, 대중의 태도를 계몽, 변화시키는 데 그 목적이 있다.

다양한 여가산업의 발달로 존재위기에 있던 박물관들은 관람객과의 적극적 소통을 위해 새로운 매체활용과 다양한 전시전달방법을 제시하고 있다. 오감을 이용한 전시, 상호작용식 전시, 참여식 전시, 마음을 움직이는 전시 등 전시 정보전달방법¹⁾의 다양한 시도가 이루어지고 있다. 또한 전시구성에 있어서도 내러티브적 구성 등으로 일방적 지식전달의 형태에서 관람객의 이해를 돕고자 노력하는 형태로 변모하고 있다.

전시공간에 있어서도 큰 변화가 일어나고 있다. 캐나다, 미국을 중심으로 80년대 비디오디스크(Videodisc)를 통한 유물데이터 베이터 작업을 시작으로 하여 90년대 중반 인터넷의 보급으로 박물관의 과학기술의 도입이 본격화 되었다.²⁾ 또한 디지털 포맷의 예술의 등장과 박물관 소장품들의 디지털데이터베이스 작업은 가상공간 상의 전시를 가능하게 만들었다. 다른 인터페이스 공간처럼 가상박물관 전시는 물리적, 시간적 구애없이 박물관에 접근할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 또한 박물관방문의 동기를 부여하고 사전학습효과가 뛰어나다는 결과가 있다.

가상박물관 전시는 다양한 정보를 포함하는 공간으로서 교육적 자료로서의 역할을 담당하고 있으며 매체 특성상 다양한 멀티미디어의 활용으로 학습효과가 상승할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 전시설치, 작품 이동 등 번거로움이 없으며, 비용의 절감의 효과도 가지고 있다.

이처럼 박물관환경의 급진적 발전은 이에 익숙한 관람객들에게 그들의 박물관 경험에 대한 기대를 변화시키고 있다. 과학기술 매체의 영향력으로 테마가 있는 인터랙티브 멀티미디어 프로그램들, 즉 영상, 멀티미디어 혹은 온라인 형식들을 만들어내고 있는 박물관은 새로운 미디어 출현에 장점을 충분히 활용하고 있다. 페이는 그의 저서 “New technologies for museum communication”에서 미래에는 박물관, 미술관, 대학기관, 그리고 연구기관들 간의 커뮤니케이션 네트워크들은 새로운 지식의 세대 혹은 집단에게 큰 이익을 가져다 줄 것이라고 지적했다. 현 세대가 지식과 경험을 컴퓨터에서 얻는 것에 주목한다면, 박물관을 비롯한 기관들은 앞으로 그들의 정보자원을 디지털화하는데 물질적 투자와 노력을 해야 한다³⁾.

Borysewicz(1998)는 박물관 환경에서의 다양한 과학기술매체의 장점에 관해서 지적하였다. 이러한 것들은 다음과 같은 것을 포함하고 있다. 1) 관람객들끼리 혹은 전시컨텐츠와 관람객간의 계속되고 open-ended 대화를 가능하게 한다, 2) 관람객들은 그들만의 박물관을 공식적으로 만들 수 있다. 그리고 수 만개

1) 윤재은, 권혜선, 체험형 중심의 과학관 커뮤니케이션 연구, 전시디자인학회집, 2006, pp.43

2) Jones-Garmil, Katherine, The wired Museum, AAM, 1997, pp. 268

3) 박남진, 미술관, 박물관 가상전시디자인과 관람객반응연구, 한국디자인학연구, 2006, pp.183-185

개인박물관과 웹상에서 공유할 수 있다. 3)유물을 안전하게 다룰 수 있는 장치, 4) 유물이나 정보를 복사하거나 데이터파일로 담아 유용하게 사용, 5) 반복 관람이 매우 용이하다, 6) 오퍼-박물관활동의 기초적 단계는 대중들의 빈번한 접근이다.⁴⁾ 특히, 최근 소개되고 있는 가상현실(Virtual Reality)은 박물관 환경에서 큰 역할을 할 것으로 예상된다. 이는 컴퓨터 환경에서 관람객은 그들의 다양한 감각을 활용하여 로마 콜로세움, 뮤지엄 샵 등의 경험을 할 수 있기 때문이다.

2.2. 가상전시와 실제전시의 비교

실제전시는 전시할 대상, 즉 실물을 포함하고 있다는 측면이 가상전시와 가장 큰 차이점이라 말할 수 있다. 가상전시의 가장 큰 장점은 시공간적 제약을 받지 않는다는 점이고 관람자의 능동적 관람이 가능하다는 것이 실제전시의 수동적 관람과 대조된다. 김희경의 연구에서 가상전시와 실제전시의 비교에 대해 "가상전시는 정보의 구조화, 인터랙티브 스토리텔링, 콘텐츠 배치, 네비게이션, 독창성, 사용성 등을 고려하여 구성이 되고 실제전시는 전시 연출, 공간의 스토리텔링, 스토리텔링에 따른 관람동선과 전시물의 배치 등을 고려한 구성이 된다"고 지적하였다⁵⁾. 즉, 가상전시는 가상전시만의 매체적 특성을 살려야 한다는 의미이다.

또 다음과 같은 선행연구가 있다. 가상박물관 관람객 반응연구에서 관람객들은 가상전시와 실제전시에서 선호하는 내용이 상이하였다. 실제전시에서는 실물을 가까이서 볼 수 있다는 점을 가장 선호한 반면 라벨을 읽거나 전시설명을 듣는 것이 가상전시보다 낮았다. 한편, 가상전시의 경우 나레이터의 설명, 전시 정보에 대한 설명 혹은 더 자세한 교육적 정도를 얻을 수 있다는 측면을 가장 선호하였다⁶⁾.

2.3. 가상전시의 유형별 분류

현재 소개되고 있는 가상박물관 전시는 크게 세 가지 형태로 구분할 수 있다. 박물관에서 열리고 있는 물리적 전시를 3-D공간으로 재현하는 형태이거나 물리적 전시의 보조매체로서 전시 정보를 간략히 소개하여 박물관 방문 전 이해를 돕기 위한 형태, 혹은 박물관전시와 연관이 있으나 그 내용이 별도로 온라인 상에만 단독으로 존재하는 전시형태로 구분할 수 있다.

그림1.은 국립부여박물관 사이버관람으로서 현재 열리고 있는 물리적 전시를 재현하는 형태다. 가상의 관람객은 아바타로 설정되어 삼차원 가상공간을 둘러보며 진열장안의 유물을 2D 흑

4) Borysewicz, S.(1998). Networked media: The experience is closer than you think. In S. Thomas & A. Mintz(Eds), The virtual and the real: Media in the museum. Washington, D.C.: American Association of Museums.1998, pp.113

5) 김희경, 가상 전시의 설계와 구현에 관한 연구, 인문콘텐츠 제 7호, 2006, pp.59

6) 박남진, 미술관, 박물관 가상전시디자인과 관람객반응연구, 한국디자인학연구, 2006, pp.181-189

은 3D 사진과 나레이터의 설명을 들을 수 있다. 3개의 프레임으로 구성되어 있으며 각각 현재의 위치를 알려주는 평면도와 작품의 자세한 설명을 해주는 프레임, 3-D공간으로 입체적으로 구성되어 있으나 현실감이 떨어진다는 점과 용량이 큰 관계로 로딩시간이 길어진다는 점 자주 기술적 문제를 일으키기도 한다.



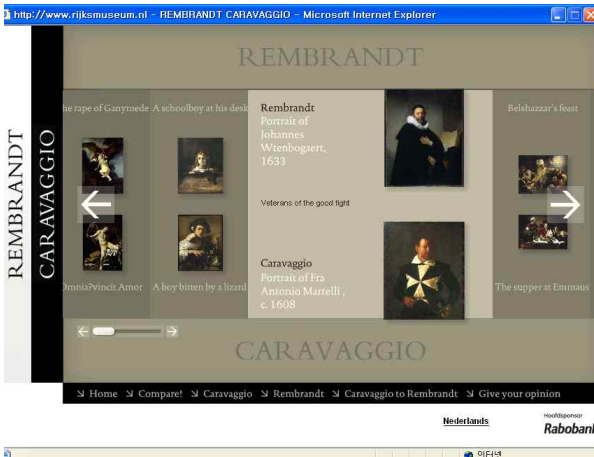
<그림 1>국립 부여박물관 사이버 박물관

그림 2. 국립중앙박물관의 사이버 투어는 실제 전시의 재현한 형식이다. 즉 실제 존재하는 전시관의 가상공간에서의 전시다. 이는 관람 전 사전학습, 방문계획에 매우 유용한 가상전시라 할 수 있다. 전시구성목록과 해당 평면도와 더불어 V.R(Virtual Reality)화면으로 구성되어 있다. 가상관람객은 해당 전시를 클릭하면서 전시에 대한 내용을 미리 습득할 수 있으나 개개의 전시물관람은 어렵다. 이와 같은 예는 포스코 역사관에서도 찾아볼 수 있으며, 이 사이버 관람은 물리적 전시의 보조매체로서 전시정보를 간략히 소개하여 박물관 방문 전 이해를 돕기 위한 형태로 간주 할 수 있다.



<그림 2> 국립중앙박물관 사이버투어

그림 3.은 세 번째 형태로서 박물관전시와 연관은 있으나 온라인상에만 단독으로 존재하는 전시형태로 구분할 수 있다. 렘브란트(Rembrandt)와 카라바지오(Caravaggio), 두 화가의 공통점과 차이점을 흥미롭게 전시하고 있다. 가상전시라는 매체의 특성을 비교적 잘 살린 전시다. 명확한 정보의 구성, 인터랙티브 스토리텔링, 콘텐츠 배치, 네비게이션, 독창성 등이 뛰어난 전시라고 말할 수 있다.



<그림 3> 네덜란드 렘브란트 전시

2.4. 효과적 가상전시디자인

김희경은 그 연구에서 정보과학기술이 발달한 국내박물관에서 소개하고 있는 가상전시 혹은 사이버관람박물관들은 지나친 첨단과학기술 의존 때문에 일반 웹사이트를 만드는 방식과 차별화되지 못했고, 중요한 관람자에 대한 연구가 부족하다고 지적하고 있다. 표 1.은 그의 연구에서 전시관 건축의 공간이야기 구성의 가상전시에 적용한 예이다.

<표 1> 전시관 건축의 공간이야기 구성의 가상전시에 적용)

전시관 건축의 공간이야기 구성의 가상전시에 적용	
서막	가상전시의 인트로 화면, 전시의 주제를 표현
발단	인트로에서 자동으로 이어지는 메인화면. 충격이나 흥미를 유발하는 콘텐츠의 배치
전개	배치된 메뉴와 전시들을 둘러보는 행위를 통하여 관람객은 전시의 이야기를 느끼려는 상태
전환	관람객이 핵심전시를 찾기 위해 메인화면에 주의를 기울이는 행위. 반복되는 행위
가속	핵심전시를 찾아서 들어간 상태. VR 기법의 활용
절정	핵심전시에 몰입하고, 체험하고, 감상하는 상태. VR을 컨트롤하고, 미디어들과 상호작용하는 상태.
결말	가상전시의 부수적 전시를 둘러보고, 가상전시를 빠져나오는 행위

요약해보면 다음과 같다. 서막에서는 전시주제를 표현하는 인트로화면으로 구성하고, 발단단계에서는 흥미를 유발하는 콘텐츠의 배치, 그리고 배치된 메뉴와 전시들을 둘러보는 행위로

7) 김희경, 가상전시의 설계와 구현에 관한 연구, 인문콘텐츠 제7호, 2006, pp.74

전개되며, 관람객이 핵심전시를 찾기 위해 반복되는 행위로 전환을 맞는다. 관람객이 핵심전시를 찾은 후에는 VR(Virtual Reality)를 관람하고 그 핵심전시에 몰입하고, 체험하고 다양한 미디어들과 상호작용하는 상태에서 절정을 이루게 된다. 마지막으로 부수적 전시를 둘러보고 가상전시를 빠져나오게 된다. 미국 민트박물관에서 제작한 ‘메소어메리칸 볼게임’가상전시의 경우 절정단계이후 배운 내용을 재미있는 퀴즈형태의 게임을 통해 풀어볼 수 있도록 제시하여 가상전시의 교육적 학습효과를 높이고 있다.

그 밖에 가상전시의 큰 문제점인 기술적문제, 긴 로딩시간, 뷰어용 소프트웨어설치 등 관람객에게 관람 전부터 번거롭게 만드는 요소들의 해결이 필요하다.

3. 연구의 방법

연구의 방법은 사례조사를 채택하였으며 이 조사방법을 통해 가상전시의 유형별 특성과 그 기능 그리고 가상전시의 내용을 제시한 항목으로 분석하여 결과를 얻고자 한다.

3.1. 사례선정

국내 및 국외 온라인상의 가상박물관 전시를 목적적 선택⁸⁾ 방법으로 선정하였다. 선정된 모든 가상박물관 전시는 1) 박물관의 사명을 가지고 있어야 하며, 2) 온라인상으로 접근이 가능해야 하며, 3) 유물 혹은 전달정보, 그리고 설명문, 오디오-비디오 툴, 게임 등의 다양한 활동프로그램을 담고 있어야 한다. 선정된 가상박물관 전시는 아래와 같다.

국내 가상박물관;

- 국립민속박물관 <한국인의 일생>(www.nfm.go.kr)
- 포스코 역사관 사이버전시(museum.posco.co.kr)

국외 가상박물관;

- 미국 메소 어메리칸 전시(www.ballgame.org)
- 네덜란드 렘브란트 전시(www.rembrandt-caravaggio.nl)

국외 사례의 경우 미국 뮤지엄 앤 더 웹(Museum and the Web) 학회에서 2002년, 2007년 베스트 상을 수여받은 전시다.

3.2. 국내가상박물관 전시

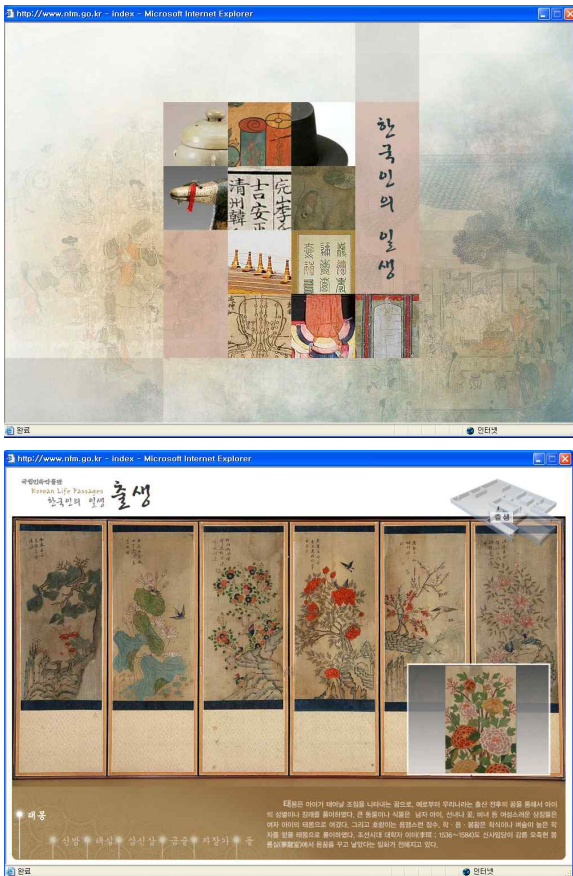
국내의 경우 국립민속박물관의 <한국인의 일생>전시와 포스코 역사관을 선정하였다. 먼저 각각의 전시의 내용을 기술하고자 한다.

3.2.1. 국립민속박물관 <한국인의 일생>

‘한국인의 일생’전시는 국립민속박물관의 상설전시 가운데 제 3

8) Leedy, P.D, Practice Research: seventh edition.; New Jersey, 2001

전시실의 전시를 가상공간에 재현했으나 실제전시장 이미지에 작품의 근접이미지, 오디오 툴 등을 적절히 사용하였다. 가상공간의 동선인 네비게이션(Navigation)이 쉽고 원활히 제공되어있다. 플래시(Flash) 툴을 이용하여 제작되었으며 한국인의 일생을 11가지 주제-출생, 교육, 관례, 혼례, 가족, 출세, 풍류, 회갑, 치유, 상례, 제례 등으로 구성하였다. 나레이터의 설명과 함께 실제 전시장 사진이미지와 관련 유물의 설명이 잘 이루어지고 있다. 하지만 가상 관람객과의 상호작용, 관련 교육프로그램 등이 부재하다. 이 전시실 체험 후 관람객이 가족에게 보낸 의견이나 편지를 볼 수 있으나 온라인상에서 작성을 위한 접근은 어렵다. 그림 4는 이 전시의 메인화면과 전시작품이미지와 설명을 보여주는 화면이다.



<그림 4> 국립민속박물관-한국인의 일생

3.2.2. 포스코 역사관

포스코 역사관(museum.posco.co.kr)은 경상북도 포항시에 있는 포스코 역사관의 내, 외부를 가상공간에 재현한 전시다. 전시장 두 개층의 전시를 평면도상에서 제시하고 노란색인물이 가상관람객이 되어 전시장을 둘러보는 형식이다. 전시의 구성과 전시 세부컨텐츠설명이 잘 되어 있으며 해당 전시 혹은 평면을 클릭할 경우 실제 전시공간을 V. R(Virtual reality)로 재현한다. 영상관에서는 'Sound of POSCO', '이슬이의 모험'을 비디오 클립을 통해 볼 수 있다. 이 처럼 포스코 역사관 가상전시는 오디오, 비디오 툴을 적절히 사용하여 온라인 상에서 영상도 감

상할 수 있다. 결론적으로 이 가상박물관 전시는 직접방문하지 않고 간접으로 마치 실제공간을 방문하는 체험을 할 수 있다는 장점을 가지고 있으며, 전시장 방문 전 사전지식 습득에 효과적이다. 그림 5는 포스코역사관 2층 전시장 평면도와 세부내용 설명, 360도 VR로 현재 전시관을 보여주는 화면 이미지이다.



<그림 5> 포스코 역사관 사이버전시

3.3. 국외 사례

3.3.1. 미국 메소어메리칸 볼 게임

미국 민트미술관(The Mint Museum of Art)에서 주관하는 전시로서 메소어메리칸의 삶과 죽음을 넘나드는 볼 게임을 주제로 한 전시다. 세계의 탐험(Explore world), 게임의 탐험(Explore Game), 게임의 체험(Experience Game), 전시체험(Experience Exhibit) 등 네 개의 주제로 구성되어 있으며, 다양한 상호작용 툴과 비디오, 오디오 툴이 적절히 사용되었으며 전시내용 설명이 계속되는 하이퍼 링크(HyperLink) 툴로 깊이 있는 정보를 얻을 수 있다. 특별히, 게임부분에서는 배운 내용을 퀴즈형식으로 풀어보면서 체험해볼 수 있는 흥미로운 코너가 포함되어 있다. 큐레이터의 설명과 함께 관련된 유물의 360도 관람은 전시내용전달에 효과적인 부분이라 할 수 있다.

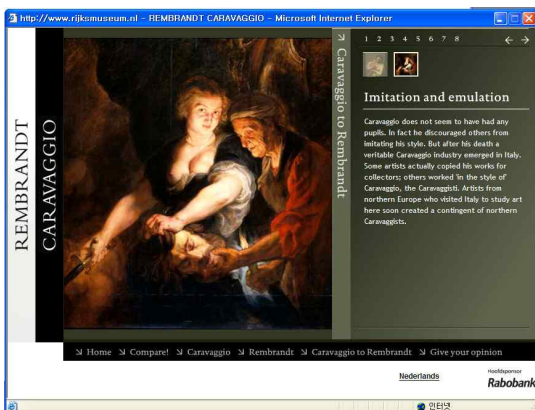




<그림 6> 메소어메리칸 볼게임 가상전시

3.3.2. 네덜란드 렘브란트 전시

‘렘브란트-카라바지오’전시(www.rembrandt-caravaggio.nl)의 가상전시는 네덜란드 RijksMuseum of Art에서 제작하였으며 실제 전시개최시 동시에 만들어 졌으나 실제공간을 재현해놓은 형태는 아니다. 이 전시는 가상공간의 특성을 살려 효과적 인터랙티브 스토리텔링으로 17세기의 두 화가를 흥미롭게 대조시키고 있다. 스크롤 툴을 이용해 원하는 내용을 찾아 집중해서 관람할 수 있도록 장치하였다(그림 7). 가상전시체험 후 선호하는 작품에 의견을 남기거나 후기에 글을 남길 수 있고 다른 가상관람객이 올린 글을 볼 수 있어 관람객의 참여를 유도하며 상호작용가능하다. 참고로 이 전시는 뮤지엄 앤드 웹(Museum and the web)학회에서 2007년 최고 가상전시상을 받은 전시다.



<그림 7> 렘브란트 가상전시의 화면

3.4. 가상전시의 유형 및 기능적 분류

2장 문헌조사에서 제시한 대로 크게 세 가지의 형태로 분류하여 살펴보고자 한다. 즉, 실제전시관의 재현의 형태, 실제 전시의 보완의 역할, 그리고 가상에서만 단독으로 존재하거나 실제 전시는 존재하나 그 구성이 가상공간에 적합하게 디자인된 형태로 구분한다. 표 2.는 선정된 4개의 전시를 제시된 유형별로 나누어 보고 그 기능을 알아보았다.

<표 2> 가상전시의 유형 및 기능별 분류

	설 명	재현	보완	단독
국립민속박물관 '한국인의 일생'	현재 박물관에서 전시하고 있는 전시를 온라인상에 전시하는 형태로 사전관람을 돕는다. 또한 체계적인 전시구성으로 전시내용습득에 도움을 준다. 오디오 툴을 적절히 사용하여 실제전시에서 제공할 수 없는 가능체험 전시가 가능하다.	○	○	○
포스코 역사관 '사이버 전시'	현재전시를 가상공간에 옮겨놓은 형태로서 실제공간이미지를 VR툴을 이용해 360도 관람을 가능하게 한다. 물리적 이동없이 직접방문과 같은 체험을 할 수 있으나 박물관 소개성격이 강하여 사전지식습득에 도움을 준다.	○	○	
미국 메소어메리칸 전시	2002년 개최전시로서 실제전시는 철거되었으나 이 가상전시는 온라인상에서 계속 관람할 수 있다. 다양한 멀티미디어 툴과 흥미로운 전시주제 설정 등 매체의 특성을 잘 살린 전시다.		○	○
네덜란드 렘브란트 전시	메소어메리칸 전시와 같이 실제전시는 폐막되었으나 온라인상에서는 단독으로 존재하며 시간적 구애없이 관람이 가능하다.		○	○

표 2는 4개의 전시의 유형과 기능측면에서 분류하였다 <한국인의 일생>전시는 재현과 보완의 형태의 성격을 띤다. 현재 박물관에서 전시하고 있는 전시를 온라인상에 전시하는 형태로 사전관람을 돕는다. 또한 체계적인 전시구성으로 전시내용습득에 도움을 주고 오디오 툴을 적절히 사용하여 실제전시에서 제공할 수 없는 가상에서의 체험전시가 가능하다. <포스코 역사관>의 사이버 전시도 재현과 보완의 형태이나 재현의 성격이 강하다. 이 전시는 현재전시를 가상공간에 옮겨놓은 형태로서 실제공간이미지를 VR툴을 이용해 360도 관람을 가능하게 한다. 물리적 이동없이 직접방문과 같은 체험을 할 수 있으나 박물관의 소개 성격이 강하여 사전지식습득에 도움을 준다. <메소어메리칸 볼 게임>전시는 실제전시의 보완하고 온라인상에 단독으로 존재하는 형태이다. 2002년 개최전시로서 실제전시는 철거되었으나, 이 가상전시는 온라인상에서 계속 관람할 수 있다. 다양한 멀티미디어 툴과 흥미로운 전시주제 설정 등 매체의 특성을 잘 살린 전시다. <렘브란트>전시는 메소어메리칸 전시의 성격과 유사한 보완의 성격과 단독으로 존재하는 기능을 가지고 있다. 실제전시는 폐막되었으나 온라인상에서는 단독으로 존재하며 시간적 구애없이 관람이 가능하다.

3.5. 가상전시의 내용적 분석

전시의 목적은 특정한 주제아래 목적된 예정 방식으로 디스플레이하는데 있다. 내용별 분석은 두 가지 형태로 나누어 진행하는데, 첫 째로 가상전시의 내용상 요소인 전시작품과 주제의 전달성, 가상관람객과 상호작용, 의미있는 가상체험, 흥미를 끄는 요소로 크게 구분하게 분석하였다. 두 번째는 내용상의 전시전달매체적 요소에 의한 분석을 하였는데, 그 항목은 멀티미디어 포맷-오디오, 비디오, 사운드-와 원활한 네비게이션구성, 접근성, 최소한의 기술적 문제, 작품의 근접감상, 깊이 있는 정보검색, 마지막으로 시각적 요소로서 그래픽의 질과 관련하여 분석하였다. 위의 내용을 정리하면 아래와 같다.

***전시 내용상 주요요소



- 1) 전시작품과 주제의 전달성
- 2) 가상관람객의 상호작용
- 3) 의미있는 가상체험
- 4) 주의나 흥미를 끄는 정도

***전시 내용상 전달매체적(도구적)요소

- 5) 멀티미디어 포맷-오디오, 비디오, 사운드
- 6) 원활한 네비게이션
- 7) 접근성
- 8) 최소한의 기술적 문제
- 9) 작품이나 대상물의 확대, 축소 감상
- 10) 정보력, 깊이 정보검색
- 11) 그래픽의 질-프레임, 포맷, 글씨체, 색상, 레이아웃

표 3.은 가상박물관 전시의 내용상 주요요소를 중심으로 분석한 내용을 보여준다.

<표 3> 가상박물관 전시의 내용상 주요요소에 의한 분석

	전시작품과 주제의 전달성	가상관람객과의 상호작용	의미있는 가상체험	흥미를 끄는 요소
 국립민속박물관 '한국의 일생'	전시작품과 주제의 전달성이 높다.	가상관람객과의 상호작용은 사운드 매체 정도로 한정되어 있다.	나레이터의 전시 설명과 함께 감상할 수 있다. 특히 전시물가운데 음성작품은 전시내용을 시각적인 것에서 청각적인 관람으로 확대하였다.	다른 관람자의 전시체험 후기를 볼 수 있다.
 포스코 역사관 '사이버 전시'	박물관 소개의 성격이 강한 편으로 내용이 너무 방대하다.	가상관람객의 위치를 바꾸어 가며 전시장을 선택적으로 관람할 수 있다.	전시관 내,외부를 자유롭게 관람할 수 있도록 설정하였으며 영상관람의 전시내용을 비디오클립으로 기다림없이 감상할 수 있다.	전시실을 옮겨가며 전시를 관람할 때마다 효과음과 같은 음향효과를 향유할 수 있으나 전시를 방해할 수도 있다.

 메소아메리칸 전시	전시작품과 주제의 전달성이 명확하다.	모든 화면 상호작용할 수 있는 매체를 설정하여 가상관람객의 적극적인 참여를 돕는다.	팝업창을 이용한 전시설명, 다양한 인터랙티브 툴을 사용하여 실제전시에서의 체험과 차별된다.	메인 화면의 영상과 효과음은 전시관람 전 전시내용에 대한 암시와 흥미를 불러일으킨다.
 렘브란트 전시	흥미로운 전시 주제 설정과 그 구성방법이 흥미로와 전달성이 높다.	효과적 스크롤바 설정과 전시내용에 의거한 대조적 화면구성으로 가상의 관람객이 전시를 효과적으로 상호작용할 수 있다.	다양한 멀티미디어 툴을 사용하고 있지 않다.	관람 후 체험 후기를 전 세계가상관람객과 공유할 수 있다.

표 4는 가상박물관 전시의 내용상 전달매체적, 즉 도구적으로 분석한 내용을 포함하고 있다. 이 표에서 제시한 항목과 해당 사항이 많을 경우 ◎, 중간정도를 ○, 적은 경우를 △, 해당사항이 없을 경우 × 표시하여 분석한다.

<표 4> 가상박물관 전시의 내용상 전달매체적요소의 사용에 의한 분석

	멀티미디어 오디오, 비디오, 사운드	원활한 네비게이션	접근성	최소한의 기술적 문제	작품의 근접감상	깊이 있는 정보검색	그래픽의 질-프레임, 포맷, 글씨체, 색상, 레이아웃
국립민속박물관 '한국의 일생'	○	◎	◎	◎	○	○	◎
포스코 역사관 '사이버 전시'	○	◎	◎	◎	△	○	◎
메소아메리칸 전시	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎
렘브란트 전시	○	◎	◎	◎	◎	○	◎

3.6. 결과

먼저 유형별로 보면 <한국의 일생>과 <포스코 역사관 사이버전시>는 실제 전시관의 개현의 성격을 띠며 박물관 방문 전 사전관람에 도움이 되는 것으로 나타났다. 한편, <메소아메리칸>, <렘브란트>전시는 실제전시의 보완의 역할과 온라인 상

에 단독적으로 존재하는 형태를 갖는다. 특히, <메소어메리칸> 전시는 실제전시관의 전시가 폐막되었으나, 현재 온라인상에 언제든지 접근이 가능하다.

내용적 측면에서는 <한국인의 일생>전시는 전시작품과 주제의 전달성이 높으며 원활한 네비게이션, 최소한의 기술적 문제를 보여주나, 가상의 관람객과 상호작용하는 요소가 적어 능동적이기 보다는 수동적 관람을 취하기 쉬운 것으로 나타났다. <포스코 역사관 사이버 전시>는 짜임새있는 포맷과 그래픽의 질이 뛰어나며 가상의 관람객이 자유롭게 가상전시관을 찾아다닐 수 있도록 설계되었다. 그러나 깊이 있는 정보검색이 부족하다. <메소어메리칸>전시의 경우 의미있는 가상체험을 제공하기에 충분한 상호작용 매체사용, 다양한 멀티미디어 툴을 사용하고 있다. 또한 하이퍼 링크를 통한 깊이 있는 정보검색과 전시작품과 주제 전달성이 높아 교육적 효과가 높은 것으로 결과되었다. 마지막으로, <렘브란트>전시의 경우 전시주제설정과 스토리텔링이 흥미로우며 관람 후기를 전 세계 가상관람객과 공유할 수 있어 의미있는 가상체험이 가능하다. 그러나, 깊이있는 정보검색이나 멀티미디어 툴 사용은 제한되어 있다.

4. 결론

본 연구는 최근 증가하고 있는 가상박물관전시 혹은 사이버전시의 의미를 재조명하는 데 그 의의가 있다. 다시말해, 가상박물관전시에 대해 유형별로 분류하고 그 기능을 알아보면, 내용적으로 심도있게 분석했다는 데 의의가 있으며, 향후 가상박물관 전시디자인분야에 학문적으로나, 실무적인 분야에 기여하기를 바란다. 결론적으로, 가상전시는 실제 전시에서 경험할 수 없는 것을 포함해야만 하고, 미래의 가상박물관은 단독으로 존재하며 게임과 가상세계에 익숙한 세대에게 실제전시에서 제공할 수 없는 요소를 제공하여야 한다. 교육적 기능이 점차 강화되고 있는 박물관환경에서 가상박물관 전시는 학습자료로서 효과적 시청각 자료로 역할할 수 있도록 학교학습과 연계할 필요가 있다.

더불어, 본 연구는 수많은 온라인상의 가상박물관 전시가운데 제한된 네 개의 전시를 표본화했다는 데에 한계와 모순이 있으며, 국내가상전시와 국외가상전시를 차등하여 변별하려는 의도는 없다는 점을 밝힌다. 앞서 서술한대로 가상박물관 전시가 각각 다른 역할과 기능으로 존재한다는 점을 피력하며 그 목적과 용도에 맞게 디자인되어야 하며, 향후 가상전시라는 매체 특성을 살린 온라인상의 단독 전시에 연구와 개발이 필요하다는 점을 강조한다. 가상박물관전시를 디자인하기위한 기초자료가 되기를 바라며 앞으로 이 분야의 학문적, 실무적 연구가 활성화되기를 희망한다.

참고문헌

1. 김희경, 가상 전시의 설계와 구현에 관한 연구, 인문콘텐츠 제 7호, 2006
2. 박남진(2005), 미술관, 박물관 가상전시디자인과 관람객반응연구, 한국디자인학연구
3. 윤재은, 권혜선, 체험중심의 과학관 커뮤니케이션 연구, 전시디자인연구, 2006
4. Jones-Garmil, Katherine, The wired Museum, AAM, 1997
5. Borysewicz, S.. Networked media: The experience is closer than you think. In S. Thomas & A. Mintz(Eds), The virtual and the real: Media in the museum. Washington, D.C.; American Association of Museums. 1998
6. Fahy, A. New technologies for museum communication. in E. Hooper-Greenhill (Ed.), Museum, Media, Message. New York: Routledge. 1995
7. Hein, G. E. Learning in the Museum, London: Routledge. 1998
8. Leedy .P. D. Practice Research: seventh edition.; New Jersey: Merrill Pretrice Hall. 2001
9. Marty, P. F. Museum Informatics. In B. Cronin(Ed) Annual Review of Information Science and Technology Vol. 37: New Jersey, Information Today, 2003
10. www.museumandtheweb.com
11. www.nfm.go.kr
12. museum.posco.co.kr
- 13 .www.ballgame.org
14. www.rembrandnt-caravaggio.nl

어린이 박물관의 스토리텔링구조에 관한 연구

A Study on Exhibition Methods According to the Storytelling Composition in Children's Museum Exhibition

이정화* / Lee, Jung-Wha

Abstract

As Human being has been aware of 'Homo Eruditio', which means 'learning human being', museums become to serve as the 'Place of Learning'. Especially, children's museums are recognized as a bridge to lifelong study. They emphasize non-educational forms such as education by participating and enjoying activities. This study was started at the standpoint of regarding museum exhibition as a narrative, which is a sequential story which involves time, and transformation within storytelling structure. In this study the storytelling theory has adopted to analyse and confirm the children's museum exhibition as a narrative structure.

Two children's museums in the downtown of Seoul were selected to be analysed. The each museum is analysed into 4 attributes-the substance and the form in 'story' and the substance and the form in 'telling'. And the form in 'telling' is divided into 3 groups, which are fixed type, observational type, and hand-on type. As a result, the original text as a <story> affects <telling> attributes. This study is purposed to prescribe the storytelling attributes in museum exhibition, and expects dedicating on making a good story-telling on museum exhibition design.

키워드 : 어린이박물관전시, 스토리텔링

Keyword: Children's Museum exhibition, storytelling

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 의의

학습하는 인간, '호모 에루디티오 Homo Eruditio'를 지향하는 현대사회에서 박물관은 새로운 '학습의 장'으로서의 모델이 되고 있다. 특히, 미래의 박물관 고객을 미리 확보하는 차원에서, 혹은 평생학습을 위한 학습경험을 안내하는 역할의 차원에서, 박물관 분야 중에서도 어린이 박물관은 그 의미와 가치가 새롭게 부각되고 있다.

전통적 박물관에서조차 관람객과의 소통의 문제를 중시함에 따라 박물관전시의 중요성이 부각되고, 박물관전시에 있어서 효율적 커뮤니케이션을 위한 스토리텔링기법의 도입은 사실상 박물관의 경쟁력강화 측면에서 아주 중요한 전시기획의 방법론이 되고 있다. 따라서 박물관의 교육적 역할이 가장 강조되고 있

고, 소장품의 해석보다는 아동발달에 특별한 관심을 가지고 설립된 어린이 박물관이 박물관전시에 있어 선도적 역할을 담당함은 당연한 일일 것이다.

관람객과 맥락적이고 상호작용적인 체험적 전시체계를 강조하는 어린이박물관에서 스토리텔링기법의 도입은 필연으로 사료된다. 따라서 본 연구는 전시분야에 있어 전통적 박물관의 선도적 역할을 하고 있는 어린이 박물관의 전시체계를 스토리텔링구조로 분석하고, 사례연구를 통해 스토리텔링 구성에 따른 전시연출 방식을 살핍으로써 어린이박물관의 스토리텔링 특성을 도출해 내고, 분석 결과를 토대로 '열린 학습 사회'를 지향하는 정보화시대 시대의 박물관전시연출 계획의 발전적 제언의 토대를 마련하고자 한다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 우선 스토리텔링과 어린이 박물관의 개념과 구조적 특성을 문헌적으로 고찰한다. 이를 토대로 어린이 박물관전

* 정회원, 한양여자대학 인테리어디자인과 교수

* 본 연구는 2007년도 한양여대 교내연구비 지원에 의한 것임.

시의 분석 가능한 스토리텔링구조 틀을 마련한다. 분석대상으로
는 어린이박물관으로 가장 활성화되어 있는 삼성어린이박물관
과 국립중앙박물관 어린이박물관을 대상으로 하여 각 어린이
박물관의 전시구조 및 전시연출방식을 스토리텔링 구조로 재해
석하여 어린이 박물관전시의 <스토리>측면의 특징과 <텔링>
측면의 특징을 밝히고자 한다.

이러한 연구는 다음과 같이 전개된다.

1. 박물관전시에 대한 인문학적 접근의 한 방안으로 서사물의
구조가 되는 스토리텔링의 개념과 특징, 그리고 그 기능을
문헌적으로 고찰하고,
2. 제시된 스토리텔링의 개념과 그 속성을 토대로 어린이 박
물관전시의 분석을 위한 스토리텔링 구조의 틀을 마련한다.
3. 마련된 분석 틀을 토대로 삼성어린이박물관과 국립중앙박
물관 어린이 박물관을 <스토리>와 <텔링>의 구조로 분석
한다.
4. 스토리텔링의 구조로 분석한 어린이 박물관 전시연출의 특
성을 종합하고 이에 대한 발전적 향방을 제시한다.

2. 어린이박물관의 개념

박물관분야에서 가장 빠르게 성장하고 있는 영역이 어린이박
물관이라 할 수 있다. 어린이박물관은 발달심리학자들과 교육심
리학자들의 견해가 성장발달에 이론적 기초가 되었다. 몬테소리
(Montessori)는 아동은 내적인 에너지에 의해 스스로 학습하는
내면적 존재라고 주장했으며, 드위(Dewey)는 "놀면서 배운
다.(Learning by doing)"라 했다. 비고츠키(Vygotsky)는 아동은
성인이 중재할 때 보다 학습이 촉진된다고 주장했으며, 다중지
능이론자인 가드너(Gardner)는 '어린이박물관'과 같은 환경에서
아동발달이 보다 촉진될 수 있다는 견해를 피력한다. 이러한 이
론과 설명은 어린이 박물관 종사자들에게 아동의 발달에 적합
한 체험식 혹은 상호작용적 전시를 활발하게 전개시키도록 촉
진제 역할을 해왔다.¹⁾

2.1. 어린이박물관의 정의

어린이박물관은 Spock(1988)이 주장하듯 "어떤 것"에 관한
곳이 아니라 "누구"를 위한 곳인지를 그 명칭에서 설명하고 있
다. 아동발달에 특별한 관심을 가지고 설립되기 시작한²⁾ 어린
이 박물관은 전통적 박물관과는 달리 박물관의 교육적 역할을
가장 강조한다. 즉, 어린이박물관이란, 아동이나 아동을 동반한
가족들을 주 대상으로 하여 주제에 상관없이 아동의 발달적 욕

구를 고려하여 상호작용적 전시체계를 강조하는 체험식
(Hands-on) 전시를 연출한 박물관이다.³⁾ AYM의 연구 TF팀
(Association of Youth Museums Self-Study Task Force)은
AAM(Association of American Museums)이 제시한 어린이박
물관에 대한 정의를 다음과 같이 소개하고 있다.⁴⁾

"AAM은 어린이박물관을 아동의 호기심을 자극하고 이들에게
학습동기를 유발하는 전시와 프로그램을 제공함으로써, 아동의
흥미에 부합하는 기관으로 정의하고 있다. 어린이박물관은 그
본질에 있어서 교육을 목적으로 하며 조직적이면서 상설적인
비영리기관이다. 또한 사물을 사용하고, 전문성을 지닌 직원을
고용하며, 정규적인 스케줄에 따라 대중에게 개방되는 기관이
다."

2.2. 어린이박물관의 특성

Cohen (1989)은 어린이박물관의 특성을 "아동중심의 기관", "
가족학습이 이뤄지는 곳"으로 설명한다. 즉, 어린이박물관은 아
동의 욕구와 학습 스타일을 고려하여 공간과 전시를 계획하고
아동들에게 하고 싶은 것을 자유롭게 선택하도록 하며, 자신의
발달수준에서 시작하여 자기-주도적인 학습이 이뤄지도록 하는
곳으로 설명하였다.

한편, 워싱턴소재의 캐피털 어린이박물관을 설립한
Lewin-Benham (1989)은 다음과 같이 어린이박물관의 특성을
네 가지로 설명한다.⁵⁾

- (1)직접적인 체험적 경험: 어린이박물관은 모든 연령의 사람들
에게 3차원적인 만질 수 있는 물체로부터 직접 배울 수 있
는 기회를 제공함으로써 구체적 개념을 제공한다.
- (2)공간체계(Space Frames): 어린이박물관은 시간체계에 의해
서가 아니라 공간에 따라 조직된다는 점에서 학교와 다른 비
형식적 교육환경이다. 관람객들은 주의를 지속시킬 수 있는
한 오랫동안 흥미를 가지고 활동할 수 있다. 공간에 의해 조
직된 학습 환경은 아동에게 주의 집중하는 것을 허락하고 시
간체계보다 주의집중 기술을 발달시키도록 한다. 이러한 공간
체계는 학습 환경을 매력적인 학습이 되도록 만드는 새로운
패러다임으로 볼 수 있다.
- (3)맥락 내의 학습(Learning in context): 어린이박물관에서의
가장 효과적인 제시방법 중 하나는 실제 환경을 그 환경에
속한 물건들과 연결시킴으로써 맥락적으로 연관성을 만들어
경험할 수 있도록 만든다. 이러한 환경은 아동의 스케일로 제
작되며, 생각하며 돌아다니거나 탐색하고 시도하며 심지어는
맛을 볼 수 있는 극화놀이 가능한 작은 세계를 제공한다.
- (4)정서적 반응을 일으키는 전시: 어린이박물관에서 좋은 전시
란 복잡할 수도, 혹은 현실적일 수도 있으면서 아름답거나

1) 이경희, 어린이박물관에서의 미술감상을 위한 체험식 비체험식 전시에 관한
연구, 2003, p.2

2) Holman, Y.K. An investigation into the dynamics of children's museums :
A case study of selected museums. Ed. D for the Northern Illinois
University, 1982, p.34

3) 이경희, 아동발달과 가족화합을 위한 어린이박물관, 어린이 체험학습 문화공
간 활성화를 위한 전문가 포럼, 2005, p.77

4) 이경희, 앞의 글, p.78, (제인용, Maher,M, Collective Vision: Starting and
sustaining a children's museum.WA: AYM, 1997, p2)

5) 이경희, 앞의 글, pp.79-81

무섭기조차 한 환경을 제시하여 아동들에게 여러 가지 정서를 불러일으킴으로써 기억과 상상력을 자극시킬 수 있는 전서를 의미한다.

3. 스토리텔링 (storytelling)

3.1. 스토리텔링의 개념⁶⁾

문학적 서사든 시각적 서사든 모든 서사구조는 일반적으로 내용요소인 ‘이야기 내용’과 표현요소인 ‘서술방식’이라는 두 가지 요소로 구성된다.⁷⁾ 이와 같이 모든 서사물은 <스토리>와 <텔링>의 구조를 지닌다고 볼 수 있다. <표 1>

<표 1> 서사물과 스토리텔링의 구조

서사물	이야기	이야기내용: 내용요소(story)	스토리텔링	무엇을
	서술/ 담론	서술방식: 표현양식(telling)		어떻게

스토리텔링은 ‘스토리’에 해당하는 ‘무엇을-이야기의 내용’과 ‘텔링’에 해당하는 ‘어떻게-이야기의 표현’과의 일체적 구조체⁸⁾라 할 수 있다. 즉, 스토리텔링은 ‘스토리’와 ‘텔링’, 즉 ‘이야기’와 ‘이야기하기’의 구조로 되어 있는 것이다. 이러한 구조를 지닌 스토리텔링은 모든 정보가 구전되어 전해지던 구술문화 시대부터 존재하여 끊임없이 발전하면 존재해 왔는데, 전통적으로는 시간과 사건의 순서에 따라서 진행되는 선형적 서사구조로 확립되어 왔으나 디지털 테크놀로지를 바탕으로 한 정보화 사회에서는 스토리텔링에 있어 ‘텔링’의 방식이 변화하고 있다⁹⁾. 또한 정보가 매우 중요한 요소로 등장하게 된 정보화시대에 스토리텔링은 정보전달을 쉽고 재미있게 해준다. 새로운 정보와 정보 수용자의 개인적 문맥, 사회문화적 문맥, 체험적 문맥¹⁰⁾을 잘 연결하여 만든 스토리는 정보와 지식을 쉽고 흥미롭게 습득할 수 있도록 만들어 주고 있는 것이다.

3.2. 스토리텔링의 특징¹¹⁾

모든 서사물은 스토리텔링의 구조를 갖는다. 공간으로 ‘스토리’를 펼쳐 놓은 박물관 역시 하나의 서사물로서 스토리텔링 구조를 갖게 되는 것이다. 시대의 변화에 따라 고전적 서사물의 스토리텔링과 정보화시대의 스토리텔링은 다양한 매체의 개발이나 그 표현수단의 발달로 인해 ‘텔링’의 측면에서 약간의 차

이도 있겠으나, 일반적으로 스토리텔링의 특징은 다음과 같다.

1. ‘내용’과 ‘표현’, 또는 ‘이야기(story)’와 ‘담화(discourse)’의 이원적 구조를 갖는다. 즉, 서사의 구조는 표현되기 이전의 상태인 원전에 해당하는 ‘이야기(story)’와 이것이 매체를 통해 ‘표현되어진 것’으로의 ‘담론(discourse)’으로 되어 있다는 것이다. 이야기는 서사의 대상과 그 내용이 되는 ‘무엇’이며, ‘담론’은 표현과 내용이 전달되는 수단으로서 서사의 방식, 혹은 과정인 ‘어떻게’에 해당된다.¹²⁾
2. 내용은 매체와 관계없이 독립적이다. 디지털 기술과 멀티미디어기술로 인해 다양한 매체의 도입은 ‘텔링’의 기능을 보다 풍부하고 탄력적으로 만들어가고 있다.
3. 연쇄성 있는 전체이며, 상호 인과관계와 맥락에서 의미를 갖는다. 제랄드 프랭스는 서사물이란, ‘일정 사건, 혹은 상황에 대한 서술적 표현’으로 정의하는데, 이는 최소한 둘 이상의 현실 혹은 허구의 사건과 상황이 일련의 시간적 연쇄(a time sequence)로 표현¹³⁾되는 것을 의미한다. 서사가 성립하기 위한 가장 중요한 요건은 그 표현의 대상이 시간적 순서에 의해 인과관계로 배열되어 있는가라는 점이다. 예컨대, 동·식물의 종류를 열거하는 것과 같은 인과관계가 없는 비연쇄적 나열은 서사물이 아니라 하나의 리스트일 뿐이며, 동·식물의 생장과정과 같은 일련의 이야기를 다루는 것은 서사물이 될 수 있다는 것이다.
4. 수신자(독자)의 적극적 참여에 의한 해석으로 이야기가 구축된다. 이러한 특성으로 서사물은 보는 사람이 그 의미를 해석하고 만들어 가는 것에 적극 참여하게 함으로써, 내용에 대한 지루함과 무관심에서 벗어나게 도와준다.¹⁴⁾ 디지털 기술과 멀티미디어기술의 발달은 청자와 화자의 상호작용성을 더욱 강화시킨다.
5. ‘시간의 연쇄물’이라는 서사물의 스토리텔링도 원전 이야기의 선형적 구조와는 독립적으로 별도의 스토리 구성이 가능하며 멀티미디어의 발달은 화자의 의지나 청자의 개입에 따라 서사물의 비선형적 구조도 가능케 하고 있다.

이상에서 살펴 본 바와 같이 스토리텔링은 정보화시대의 디지털 기술의 발달로 인해 ‘텔링’의 속성이 더욱 강화 된 것을 확인할 수 있다. 이로써, 과거보다 더욱 광대한 양의 정보를 함축적이면서도 효과적으로 전달할 수 있게 된 것이다.

3.3. 어린이 박물관전시의 스토리텔링 구조

전시물의 보존 개념보다는 교육적 목적으로 기획되는 어린이 박물관은 어린이 행동 특성과 신체적 조건에 따라 어린이의 건

⁶⁾ 이정화, 박물관전시의 스토리텔링 구조에 관한 연구, 전시디자인연구, 2006, 11, p.57

⁷⁾ 이민지, 스토리텔링을 적용한 Museum 전시공간분석에 관한 연구, 홍대석론, 2005, p.35

⁸⁾ 이민지, 앞의 글, p.38

⁹⁾ 심재란, 공간디자인에서 디지털 스토리텔링 연구, 연대석론, 2004, p.9

¹⁰⁾ John H. Falk & Lynn D. Dierking, "Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning", Altamira Press, 2000, pp.10-12

¹¹⁾ 이정화, 앞의 글, pp.57-58.

¹²⁾ Seymour Chatman 저, 김정수 역, 영화와 소설의 서사구조-이야기와 담화, 고려원, 서울, 1990, pp.20-27

¹³⁾ Gerald Prince, 최상규역, 서사학-서사물의 형식과 기능, 문학과 지성사, 서울, 1988, p.12

¹⁴⁾ 서지선, 시각정보디자인에서의 내러티브에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, pp.8-15, 1995

강과 안전을 위한 환경과 놀이를 통한 교육이 구비된 시설로 관람자중심의 전시특성에 따른 전시형태가 이뤄지는 특징을 갖는다.¹⁵⁾ 이와 같은 특징의 어린이박물관도 다른 서사물과 같이 스토리텔링 구조를 갖는다. 다만 일반 서사물이 시간의 연속성을 중심으로 한 의미전달의 구조형식을 갖는다면, 어린이박물관의 전시는 전시물의 위상적 공간 구조라는 구조의 형식을 갖는 것이다. 구조주의적 고찰에 해당하는 채트먼의 기호학적 서사구조에 의하면, 박물관전시의 서사구조는 <스토리: story>에 해당하는 '원전 이야기'와 <담론: telling>에 해당하는 '박물관전시'로 나누어 볼 수 있으며, 이를 다시 질료와 형식으로 나누어 보면 <표 2>와 같다.¹⁶⁾

<표 2> 어린이박물관전시의 서사구조

	내용/ 스토리/ Story	표현/ 담론/ (Discourse)
실체/질료	원전 스토리(인물, 사건, 배경)/ 이야기 덩어리 작가가 속한 사회의 코드를 통해 여과되는 것으로써, 서사적 매체 속에서 보강될 수 있는 현실 및 상상세계의 대상들과 행위의 묘사로써 박물관전시에서 수용하는 원전의 이야기 내용을 말한다.	박물관(구성요소) 전달할 수 있는 모든 매체
형식	전시 주제/ 제목/ 컨셉/ 메세지 서사적 이야기 구성요소들: 사건들, 존재하는 것들, 그리고 그들의 연관관계 등이 포함된다. 박물관 전시에서는 '주제'에 의해 간추려진 형식으로 원전 스토리가 차용된다.	박물관전시의 구성방법 (구성법/ 전시표현방법) 어떤 매체든 그 매체를 통한 서사물들에 의해 공유되는 요소들로 구성되는 서사적 담론로서, 서사적 전달구조를 말한다.
디자인행위	주제화 Theming	전시화 Exhibiting

도표에서 보여주듯이 서사물은 크게 <내용: 스토리: story>와 <표현: 담론: telling>으로 구분된다.

<내용>은 '원전 이야기'의 내용에 해당하는 내용의 실체와 원전 이야기가 박물관전시에 수용되는 관념적 방법으로서의 내용의 형식으로 구분 된다. 어린이박물관의 특성상 주로 다루지는 내용은 연령별로 구체화되어 있다. 1세에서 4세까지의 영유 및 아동을 위한 프로그램으로는 언어습득이나 주변 환경에 대한 드라마 세트형 전시의 형태가 많으며, 5세부터 취학 전 7, 8세까지의 아동을 위한 프로그램은 순수과학, 자연과학 등의 원리체험 및 자유로운 디자인 및 예술관련 워크숍, 건축가의 체험, 예술가의 체험, 명화 및 예술가의 작품 교육 등이 해당된다.¹⁷⁾

<표현>은 박물관의 모든 매체를 포함한 전시물¹⁸⁾ 자체가 해

당된다. 이는 표현의 실체와 표현의 형식으로 구분할 수 있는데, 여기서 표현의 형식은 박물관전시의 전시 주제와 그 내용이 어떻게 구현되는가에 대한 방법을 말한다. 표현 형식은 다시 '이야기' 요소들의 구성 및 연결방법을 말하는 '구성법'과 전시 내용을 가시적으로 구현하는 '전시의 표현방법'으로 구분되는데, 어린이박물관전시에서의 표현형식은 주로 놀이를 통한 교육을 강조하는 체험전시 성격이 주류를 이루고 있다.

이러한 스토리텔링의 구조를 갖는 어린이박물관전시의 서사구조는 <표 3>과 같이 전시내용이나 전시표현이나 모두 '이야기'와 '말하기'로 구성되는 스토리텔링의 특성과 구조를 갖는다.¹⁹⁾ <표 4>

<표 3> 어린이박물관전시의 스토리텔링 구조

	박물관전시의 스토리텔링 구조		특성
	이야기 (Story): 무엇을 내용/ 스토리/ 원전	말하기(Telling): 어떻게 표현/ 텔링/ 형식	
스토리텔링			
전시내용의 스토리텔링	원전의 스토리	스토리의 구성	- 이원적 구조 - 다양한 표현
전시공간의 스토리텔링	전시공간	공간 구성/ 배치/ 동선연결	- 연속성 - 상호작용성
전시연출의 스토리텔링	전시물/ 전시매체	전시물/전시매체의 연출방법	- 비선형성

<표 4> 어린이박물관전시연출의 유형

유형	내용
고정형 전시	패널, 모형, 유물, 표본 등 관람자의 조작 없이 주어진 고정된 형태에서 정보를 시각적으로 전달받는 방법으로 전정적인 전시이다.
관찰 학습형 전시	살아있는 동, 식물의 전시인 생태전시, 영상, 미디어, 음향 등이 관람자의 조작 없이 움직여 정보를 시각, 청각적으로 관찰하고 학습되어지는 전시방법이다.
체험형 전시	관람자의 신체를 움직여 전시물을 조작하고 지식과 정보를 얻을 수 있는 전시방법이다. 놀이, 시연, 실험, 현장체험 등의 전시기법이 이에 속한다.

4. 사례연구

4.1. 연구의 대상 및 범위

본 연구는 국내 대표적인 어린이 박물관인 삼성 어린이 박물관과 중앙박물관 부속 어린이박물관을 대상으로 하여 상기에서 논의된 채트먼의 스토리텔링 구조를 분석의 도구로 삼아 어린이박물관의 <스토리>측면과 <텔링>측면의 특색을 도출하고 발전적 제안을 모색하고자 한다. 본 연구는 현장 실사, 홈페이지 접속, 문헌 자료 분석 등의 방법으로 진행되었다.

4.2. 연구대상관의 개요

(1) 삼성 어린이박물관 (1995)

1995년 5월 개관한 삼성 어린이 박물관은 전시면적 410평 규모에 총8개 영역, 60여개의 전시물을 갖추고 흥미 있는 상호 작동식 교육환경을 제공하는 한국 최초의 체험식 박물관으로 시작되었다. 즉, 정보습득이나 지식교육의 목적보다도 체험에 의

¹⁹⁾ 이정화, 앞의 글, p.46

¹⁵⁾ 권정란, 윤재은, 어린이 박물관의 전시설계를 위한 관람특성 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제4회, 2005.5, p.2

¹⁶⁾ 이정화, 박물관전시의 서사구조 고찰, 전시디자인연구, vol.1, 2004, 11, p.45

¹⁷⁾ 고도재, 임채진, 디자인 체험전시관의 전시공간구성 및 연출에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회 논문집 제5회, 2003.5, p.3.

¹⁸⁾ 전시물은, 전시자료라고도 하는데, 이는 박물관 자료 중에서도 특히 전시에 사용되는 자료를 말하며, 전시되는 모든 '현물(실물)자료'와 '정보' '자료를 말한다. '현물(실물)자료'는 전시의 일차적 자료로서 실물로서의 유물을 말하며, '정보'자료는 전시의 이차적 자료로서 다양한 매체에 의해 전시내용이 구현되어진 상태로 영상, 음성, 사진, 도해 및 해설자료, 출판 인쇄 자료, 기타 등이 이에 해당된다.

한 체험 학습에 목표를 두고 있으며, 새로운 전시의 시도와 전시품의 개발, 교체로 관람객의 재방문이 높게 나타나고 있으며 개관한지 3년 4개월 만에 백만명 돌파라는 업적을 낳았고 매년 30만 명 이상의 관람객이 방문하고 있다.²⁰⁾

(2) 국립중앙박물관내 어린이박물관 (2005)

2005년 개관한 국립중앙박물관 어린이박물관은 국립중앙박물관 내의 1층에 위치하며 1개 층으로 구성되어 있다. 이는 어린이들이 직접 눈으로 보고, 손으로 만지며, 가슴으로 느끼는 고고학 중심으로 구성되어 국립중앙박물관 상설전시관의 유물과 똑같이 만들어진 유물을 직접 만져보고 체험할 수 있도록 기획되었다.

연구 대상관의 개요는 다음과 같다.<표 5>

<표 5> 연구대상관의 개요

박물관명	개관	건물규모	외관
	위치	입지	
삼성어린이 박물관	1995년 개관	지상 4 개 층	
	서울시 송파구 신천동	도심	
국립중앙 박물관내 어린이 박물관	2005년	지상 1 개 층	
	서울시 용산구 용산동	도심	

4.3. 연구대상관의 스토리텔링 특성 분석

(1) 삼성 어린이 박물관 (1995)

삼성어린이박물관이라는 서사물은 '탐구와 표현'이라는 주제로 과학, 예술, 사회문화, 동화 등의 다양한 분야의 내용을 '원전'으로 하여 서로 독립적인 11개의 이야기-박쥐의 세계, 우리 집은 공사 중, 헬로우 뮤직, 옛 미술 갤러리, 때글때글 놀이터, 어린이 방송국, 나는 나는 자라요, 워터 엑스포, 꼬마 세게 시민, 또래끼리, 아트 워크샷을 <스토리>로 구성하고 있다. 이는 0-12세 어린이의 탐구와 표현 능력을 길러 주는 다양한 체험식 전시매체로 구현되는 <텔링>의 구조를 이루고 있다. 퍼즐 맞추기, 모양 만들기, 쌓기, 두들기기 등의 손 조작에 의한 체험전시와 청각, 시각, 촉각을 통해 이뤄지는 탐구학습, 영상과 미디어를 이용한 멀티미디어 탐구, 작동과 놀이를 접목한 과학탐구, 미술품 등을 주제로 문화를 이해하고 학습하는 사회와 문화탐구, 표현능력을 기르는 아트워크숍, 어린이방송국 등 다양한 체험 영역으로 이뤄져 있다.²¹⁾

8개의 소주제에 따른 총53개²²⁾의 전시항목은 기획의도대로 고정형 전시보다는 실제 관람객의 신체에 움직여 전시물 조작으로 지식과 정보를 얻는 체험형 전시는 75%로 그 비중이 매

우 크게 나타나고 있으며, 관찰학습형 전시는 21%, 고정형 전시는 4%로 나타나고 있다. 다음은 삼성 어린이 박물관의 스토리텔링 구조를 분석한 결과표이다. <표 6>

<표 6> 삼성어린이박물관의 스토리텔링 특성

	주제 및 질료 (원전)	스토리 Story		텔링 Telling			
		표현		질료 (전시물, 전시매체)	구성 유형	표현	
		스토리구성	구성 유형			전시연출유형	전시 항목
2층	박쥐의 세계	-박쥐의 초능력 -박쥐 집과 먹이 -박쥐처럼 날아보기 -골격비교 -내생각은요 -전통박쥐문양		신기한 박쥐 발견하기		고정형 관찰학습형 체험형	- 2 6 4
	우리집은 공사중	-복층집구조물 -튼튼담장 -오래내리도르래 -페인트칠하기 -강력파워타워크레인 -안전제일! 자신있대구요		공사장 일꾼이 되어 집짓기		고정형 관찰학습형 체험형	1 - 7 6
	헬로우 뮤직	-리듬요리사 -타치 음악사 -폴전 밴드부 -올려라 핸드폰 -가상 오케스트라 -속삭이는 자연		생활에서 만나는 다양한 음악 듣기		고정형 관찰학습형 체험형	- 1 5 6
	옛미술 갤러리	-청동단검 조립하기 -집모양 토기 -금동여래입상 -손가락그림 -평생공 팔곡병 -청동죽장사병범종		전통미술을 재미있게 경험하기		고정형 관찰학습형 체험형	1 1 6 4
3층	때글때글 놀이터	-공 대포 -공 구조물 -경주공	독립적 스토리 구성	오색의 바람 공 가지고 놀기 매체	비선형적 구성	고정형 관찰학습형 체험형	- - 3 3
	어린이 방송국	-어린이방송국 -"친구가 되고 싶어" (교육인형극).		인형극관람		고정형 관찰학습형 체험형	- 1 2 1
	나는 나는 자라요	-누구의 방일까 -지혜로운 노인 -동물가족 -동생이태어난대요 -씨앗댄스 -나이먹는 사람들 -우리할머니는요? -누가누가 오래살까?		성장과 노화에 대해 이해하고생각해보기		고정형 관찰학습형 체험형	- 3 8 5
	워터 엑스포	-돌고도는 물 -펄프 나라 -물길만들기		신나는 물놀이를 통해 물의 특성 탐색		고정형 관찰학습형 체험형	- - 3 3
4층	꼬마세게시민	-마음발견 -마음순수: 생각연못 -모자이크 얼굴 -상상마을 -어울림의 방 -평화의날개 -별들의 소원		서로 다른 다양한 사람들이 어울려 평화롭게 살아가는 가치와 방법 배우기		고정형 관찰학습형 체험형	- 3 7 4
	또래끼리	-복층놀이집 -다양한 자동차 -순속의 소리		48개월 미만 영유아의 놀이터		고정형 관찰학습형 체험형	- - 3 3
	아트 워크샷	-인터랙티브 아트 -모양구성놀이		다양한 미술작업의 창의적 공간		고정형 관찰학습형 체험형	- - 2 2

²⁰⁾ 윤재은, 최정은, 어린이박물관의 체험전시기법에 관한 연구, 전시 디자인 연구, 2006. 5, p.127

²¹⁾ 윤재은, 최정은, 위의 글, p.129

²²⁾ 실제 전시항목은 80여개로, 본 논문에서는 대표성을 지닌 전시항목만을 선별하여 총 53개로 집계 함.

(2) 국립중앙박물관 어린이박물관 (2005)

국립중앙박물관 어린이박물관이라는 서사물은 '고고학'에서 <우리나라 옛 선조의 생활>을 '원전'으로 하고 있다. 이는 각 기 집, 농사짓기, 음악, 전쟁이라는 비 연쇄적이고, 독립적인 4개의 이야기가 <스토리>를 이루어 재현모형, 복제유물, 디오라마, 영상 등의 매체를 활용하여 체험형 전시를 구성하는 <텔링>구조를 이루고 있다.

'고고학'을 원전으로 한 '재미있는 과거로의 여행'이라는 주제는 다시 4개의 소주제로 분류되며 다시 43개의 소항목으로 세분화된다. 상설전시장에 전시된 전시품과 동일한 형태와 크기로 복제된 전시품을 어린이들이 직접 만져보고 즐길 수 있도록 기획된 이들의 전시연출 유형은 전체 전시항목의 47%가 체험형 전시로, 관찰학습형 전시는 23%, 고정형 전시는 30%로 집계됨으로써 어린이박물관으로서의 특색을 그대로 나타내고는 있는 편이나, 삼성어린이 박물관과 비교해 볼 때 체험형 전시가 현저히 낮은 비중을 차지하고 있는 것으로 판명된다. 삼성어린이 박물관의 경우, 주제의 틀이 자유로워 연출기법 적용에 한계가 없는 반면, 국립 중앙 박물관 어린이박물관의 원전과 주제는 '고고학'이라는 틀 안에서는 자유로운 연출기법의 적용이 제약이 있었을 것으로 사료된다. 다음은 국립 중앙 박물관 어린이박물관의 스토리텔링 특성이다. <표 7>

4.4. 종합 고찰

상기 2개 어린이박물관의 스토리텔링 구조에 따른 특성을 종합적으로 분석해보면, '스토리'측면에 있어서, 스토리구성 유형은 모두 '비연쇄적 스토리구성' 유형으로 나타나고, 이에 따라 동선 유형도 '비선형적 동선구성'으로 나타나고 있다. <표 8> 이는 본 연구의 대상이 어린이박물관이기 때문에 다른 일반적인 박물관과는 다른 성격을 띠기 때문이다. 즉, 어린이박물관은 여타 박물관과 마찬가지로 <스토리>를 <텔링>의 형식으로 의미 전달하는 것은 같으나, 여타 박물관의 경우에는 <텔링>에 특별한 가이드가 없는 반면, 어린이 박물관의 경우는, <텔링>의 형식이나, 구조에 있어 이전에 명시한 어린이박물관으로서의 기준-체험적 경험, 시간보다는 공간체계에 따른 이야기 조직, 맥락 내의 학습, 정서적 반응을 일으키는 전시 지향-에 부합되어야 한다는 전제가 주어진다. 이로써 어린이 박물관의 경우는 일반적인 전통적 박물관에 비해 체험형의 전시 비중이 매우 높게 나타난다고 사료된다. 또한 같은 어린이박물관이라도 삼성어린이박물관의 경우 '표현과 탐구'라는 주제 하에 '원전'에 있어서는 특별한 제한이 없는 반면, 국립중앙박물관 어린이박물관은 '과거로의 재미있는 여행'이라는 주제 하에 '고고학'이라는 특정한 '원전'의 범위가 <텔링>구현에서 제한적 영향을 미친 것으로 드러난다. 즉, 이는 어린이박물관으로서의 지향점인 체험형 전시의 점유율이 삼성어린이박물관은 75%인 반면, 국립중앙

박물관 어린이박물관은 47%에 그치는 정도로 나타나고 있는 바, <스토리>의 근간인 '원전'의 범위가 <텔링>구현에서 영향력 있음을 알 수 있다. <표 9>

<표 7> 국립중앙박물관내 어린이박물관의 스토리텔링 특성

스토리 Story			텔링 Telling				
주제 및 질료 (원전)	표현		질료 (전시물, 전시매체)	구성 유형	표현		
	스토리구성	구성 유형			구성 유형	전시연출유형	전시 항목
따뜻한 집, 삶의 보금자리	-우리 마을에 온 것 환영해요 -옛날사람들은 어떤 집에서 살았을까요? -집 모양 그릇을 관찰해봐요 -옛날 사람들이 꿈꾸던 집 -도전! 기와 엮어보기 -집 만드는 연장들 -온돌이 뭐예요? -고종이네 가족이야기 -가장 오래된 기와 집을 -우리마을에 초대합니다.		송국리집자리 모형과 애니메이션, 집의 발달과정 영상, 유적에서출토된 삼국시대의 집, 회암르사지 온돌의 구조, 기와지붕 잇기, 기와무늬 탁본해보기 등 다양한 매체로 연출.		고정형	4	10
					관찰학습형	2	
					체험형	4	
쌀과 밥, 농사 짓는 도구들	-농사짓는 그림이 새겨진청동기 -옛날처럼 밥상을차려봐요 -땅속의 저장소 -옛날부엌과 현대 부엌 -그릇은 시대마다달라요 -그릇박사가되어봅시다 -그릇은 쓰임새에 따라 모양이 달랐어요 -도전! 그릇모양맞추기 -나는 최고의 농부 -농기구이야기 펄쑈 -바위에생활과꿈을새겼어요 -아름다운 문양체험하기	복합적 스토리 구성	청동기시대 마을을 보여주는 사전이금동 유적모형, 농경무늬청동기에 새겨진 2400여년 전 사람들의 농사 짓기 알아보기, 옛국식 알아보기, 각종 농기구 체험하기 등 다양한 매체로 연출.	선형과 비선형의 혼합적 구성	고정형	3	12
					관찰학습형	3	
					체험형	6	
무기와 무사들	-전쟁은 왜 시작 되었을까요 -가장 멋진 성을 쌓아봐요 -무기이야기 -무기와 무사 퍼즐 맞추기 -갑옷을 입고 고대 무사가 되어봐요 -말갖출 조각 맞추기 -나는 뛰어난 사냥꾼 -국경을 지키는 고구려군사들 -택견 따라 하기		갑옷입고기아무사 되어보기, 성 쌓아보기, 말장식 달아보기, 택견 따라 배우기, 무기퍼즐 등의 다양한 매체로 연출.		고정형	3	10
					관찰학습형	2	
					체험형	5	
마음과 영혼의 소리	-하늘과 땅을 이어주는제사장 -제사를 지내는데 사용한 여러 가지 청동기 -황궁의 나라 신라왕이되어봐 -고구려 사람들은 어떤 악기를 연주했나요 -악기를 연주하는 신라훈인형 -금동대향로에서 피어나는 백제음악 -현의 노래 가야금 -여러나라의 탈과 춤 -탈 그림 뽐내기 -도전! 향가 E라 부르기 -절에서 사용한 악기들		팔주령, 쌍두령 등 여러 가지 청동의 기에 보이는 방울 악기를 모형, 신라 고분에서 출토된 악기 연주하는 홀으로 만든 인형들, 백제금동대향로에 보이는 고대 악기, 고구려 무덤벽화에 보이는 고구려 악기들의 복원 등의 다양한 매체로 연출.		고정형	3	11
					관찰학습형	3	
					체험형	5	

<표 8> 연구대상관의 스토리텔링 구조

박물관명	스토리 전시내용	공간구성유형	텔링 연출방법
		동선 유형	
삼성어린이박물관	탐구와 표현	비선형적 구성	체험형 위주의 전시
		자유 관람 동선	
국립중앙박물관 어린이박물관	재미있는 과거로의 여행	선형과 비선형의 혼합적 구성	체험형 위주의 복합전시
		혼합형 관람 동선	

<표 9> 박물관의 연출유형과 스토리텔링 특성

박물관	전시 항목	연출유형						스토리텔링 특성					
		고정형		관찰 학습형		체험형		스토리			텔링		
		수	%	수	%	수	%	연쇄 성	제한 성	비선 형성	다양 한 매체	상호 작용 성	다양 한 연출
삼성어린이 박물관	53	2	4	11	21	40	75	-	-	◎	◎	◎	◎
국립중앙박물관 어린이박물관	43	13	30	10	23	20	47	-	◎	◎	△	△	△

5. 결론

현대사회에서 '호모 에루디티오 Homo Eruditio-학습하는 인간'이라는 개념이 부상하며 박물관은 새로운 '학습의 장'으로 인식되고 있다. 수장고의 연장선에서 진화를 거듭해 온 전통적 박물관과는 달리 어린이 박물관은 '새로운 학습의 장'으로서 출발하게 된다.

본 연구는 박물관분야에서 선도적 역할을 담당하고 있는 어린이박물관을 연구대상으로 하여 인문학적 고찰로서 스토리텔링 구조를 분석의 틀로 삼고 있다. 사례연구로서 삼성어린이박물관과 국립중앙박물관 어린이박물관을 <스토리>와 <텔링>의 구조로 분석하였다.

상기 2개의 어린이박물관은 <스토리>측면에 있어서, 스토리 구성 유형은 모두 '비연쇄적 스토리구성' 유형으로 나타나고, 이에 따라 동선 유형도 '비선형적 동선구성'으로 나타나 상호 유사성을 보인다. 한편, 삼성어린이박물관은 그 '원전'의 범위가 수용적인 반면, 중앙국립박물관 어린이박물관은 상대적으로 제한적이다. 한편, <텔링>측면에 있어서 삼성어린이박물관은 체험형 전시가 75%인 반면, 국립중앙박물관 어린이박물관은 47%에 달하는 것으로 나타나고 있다. 즉, 체험형 전시의 비중이 매우 높게 나타나는 어린이박물관의 경우도 '원전'의 범위나 주제의 성격에 따라 <텔링>구조에 영향을 미치는 것으로 사료된다.

시대의 요구에 따라 박물관도 '스토리' 자체보다는 '텔링'에 더 많은 비중이 늘어가는 추세라 할 수 있다. 본 연구가 향후 박물관전시의 좋은 스토리텔링을 위한 다양한 연구의 토대가 되어줄 것을 희망하면서, 박물관전시에 대한 이와 같은 인문학적 담론이 앞으로의 박물관전시에 있어서 방법론적 의의를 가질 것으로 기대한다.

참고문헌

1. Chatman, Seymour 저, 김경수 역, 영화와 소설의 서사구조-이야기와 담화, 고려원, 서울, pp.20-27, 1990
2. Holman, Y.K. An investigation into the dynamics of children's museums : A case study of selected museums. Ed. D for the Northern Illinois University, p.34, 1982
3. John H. Falk & Lynn D. Dierking, "Learning from Museums: Visitor

- Experiences and the Making of Meaning", Altamira Press, pp.10-12, 2000
4. Prince, Gerald, 최상규역, 서사학-서사물의 형식과 기능, 문학과 지성사, 서울, p.12, 1988
 5. 고도제, 임채진, 디자인 체험전시관의 전시공간구성 및 연출에 관한 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회 논문집 제5회, p.3, 2003
 6. 권정란, 윤재은, 어린이 박물관의 전시설계를 위한 관람특성 연구, 한국실내디자인학회 학술발표대회논문집 제4회, p.2, 2005
 7. 이경희, 어린이박물관에서의 미술감상을 위한 체험식 비체험식 전시에 관한 연구3, p.2, 2000
 8. 이경희, 아동발달과 가족화합을 위한 어린이박물관, 어린이 체험학습 문화공간 활성화를 위한 전문가 포럼, p.77, 2005
 9. 서지선, 시각정보디자인에서의 내러티브에 관한 연구, 서울대학교 석사학위논문, pp.8-15, 1995
 10. 심재란, 공간디자인에서 디지털 스토리텔링 연구, 연대석론, p.9, 2004
 11. 윤재은, 최경은, 어린이박물관의 체험전시기법에 관한 연구, 전시 디자인 연구, p.127, 2006
 12. 이민지, 스토리텔링을 적용한 Museum 전시공간분석에 관한 연구, 홍대석론, p.35, 2005
 13. 이정화, 박물관전시의 스토리텔링 구조에 관한 연구, 전시디자인연구, pp.57-58, 2006
 14. 이정화, 박물관전시의 서사구조 고찰, 전시디자인연구, vol.1, p.45, 2004

학 회 소 개

우리나라에 외국의 선진 전시개념이 소개된 것이 그리 멀지 않은 일이나 최근에 들어 질적으로나 양적으로 전시에 대한 사회적 관심과 인식이 향상되면서 학문적 측면에서도 전시라는 분야를 총체적으로 재조명해야 할 필요성이 제기되고 있습니다.

사단법인한국전시디자인학회(KOSES : Korean Society of Exhibition design Studies)는 이러한 시대적 요구에 부응하여,

첫째, 전시학의 개념을 체계적으로 정립시키고

둘째, 전시와 관련된 제 분야를 통합하는 실천적 학문으로 발전시키며

셋째, 회원들간의 교류와 협력을 통하여 국내 전시문화의 질적 향상 및 경쟁력 강화에 이바지 하고자 합니다.

주 요 사 업 내 용

1. 학술대회 및 논문집발간 등을 통한 학술연구
2. 전시와 관련된 교육 및 홍보
3. 국제간 학술 및 정보 등의 국제 교류
4. 전시와 관련된 정책건의 및 컨설팅
5. 전시에 관련된 전문적 기술개발
6. 학회지, 전문서적, 연구성과 등의 간행 및 출판
7. 기타 본 회의 목적을 달성하는데 필요한 사업

연 혁

2007's HISTORY	2007 02 28	연구논문집 '전시디자인연구 Vol5'발간
	2007 03 01	홈페이지 리뉴얼 오픈(www.koses.org , www.한국전시디자인학회.kr)
	2007 05 19	제5회 한국전시디자인학회 춘계학술세미나 개최 '과학박물관 전시디자인의 새로운 동향과 비전'
	2007 09	문화관광부 사단법인 등록/사업자 등록
	2007 11 30	제6회 한국전시디자인학회 추계학술세미나 개최 '지역 역사박물관의 전시디자인 및 운영의 동향과 비전'
2006's HISTORY	2006 05 30	제3회 전시디자인학회 학술세미나개최 -전시영상의 현재와 미래
	2006 07 01	제2대 회장 김 태현(명지전문대학 산업정보디자인과 교수) 제4회 한국전시디자인학회 추계학술세미나 개최 '어린이 박물관 디자인의 미래와 전망' 장소:국립중앙박물관
2005's HISTORY	2005 05 27	제2회 전시디자인학회 학술심포지엄개최 (엑스포를 통해 본 전시디자인의 새로운 동향과 전망)
2004's HISTORY	2004 01 03	한국전시디자인학회 명칭 결정, 도메인 등록
	2004 01 31	한국전시디자인학회 발기인대회
	2004 05 17	한국전시디자인학회 정관 확정
	2004 06 12	한국전시디자인학회 창립총회 및 학술세미나
	2004 06 12	'한국전시디자인학회' 홈페이지 오픈 (www.koses.org)
	2004 06 12	제1대 회장 맹 형재(건국대학교 예술문화대학 학장)
	2004 12 03	제1회 전시디자인학회 학술세미나개최
2003's HISTORY	2003 01 31	한국전시디자인학회 창립 준비위원회 결성
	2003 03 14	제1차 학회창립준비 확대모임
	2003 10 11	제2차 학회창립준비 확대모임
	2003 12 11	'전시연구회' 카페 신설
2002's HISTORY	2002 11 24	학회창립준비모임 결성 '전시학회모임' 카페 개설 (http://cafe.daum.net/exhibitionroom)

일본 전시 학회와의 교류(한국 박물관 답사)

사)한국전시디자인학회에서는 아시아 지역 학회 교류의 일환으로, 활발한 교류관계에 있는 일본전시학회(日本展示學會)와 일본메니지먼트협회(日本Management協會)회원의 한국 박물관 답사를 기획하고 안내했습니다.

- 일시 : 2007년 09월 05일(수요일)-07일(금요일)
- 대상 : 일본전시학회 회원, 일본메니지먼트협회 회원
- 장소 : 서울지역 박물관(미술관)

서울지역 박물관(미술관) 답사 프로그램

2007.09.04 화요일

- * 10:00 국립중앙박물관,
국립중앙어린이박물관
- * 12:30 점심식사
- * 14:00 삼성미술관 리움
- * 18:30 저녁식사

2007.09.05 수요일

- * 10:00 삼성어린이박물관
- * 14:00 국립민속박물관
- * 16:00 가회동 한옥마을
(가회민화박물관,
동림매듭박물관,
세계보석박물관)
- * 14:00 시립미술관
- * 18:30 사)한국전시디자인학회
회원과의 만찬

2007.09.06 목요일

- * 11:00 코리아나화장
미술관(SpaceC)
- * 12:30 헤르메스전시관



입 회 안 내

주요사업내용(정관 제 4조)

Korean society of
exhibition design studies

1. 학술대회 및 논문집발간 등을 통한 학술연구 사업
2. 전시와 관련된 교육 및 홍보사업
3. 국제간 학술 및 정보 등의 국제 교류 사업
4. 전시와 관련된 정책건의 및 컨설팅 사업
5. 전시에 관련된 전문적 기술개발 사업
6. 학회지, 전문서적, 연구성과 등의 간행 및 출판사업
7. 기타 본 회의 목적을 달성하는데 필요한 사업

회원자격(정관 제 5조)

Korean society of
exhibition design studies

1. 정회원 : 다음 중 한 가지 이상에 해당하는 자격을 갖춘 자.
 - 1) 4년제 대학 혹은 이에 준하는 국내외의 교육기관을 졸업한 자.
 - 2) 전문대학을 졸업하고 관련 분야에서 2년 이상의 경력이 있는 자.
 - 3) 기타 이사회에서 특별히 인정하는 자.
2. 준회원
 - 1) 현재 대학에 재학 중인 자
 - 2) 전문대학을 졸업하고 관련분야에서 2년 미만의 경력이 있는 자
3. 단체회원 : 본 학회의 목적 및 사업에 동의하는 단체
4. 명예회원 : 정회원으로서 다음 중 하나 이상에 해당하는 자.
 - 1) 본 학회에서 우수한 연구 성과가 있는 자.
 - 2) 본 학회의 사업에 특별히 공헌한 자.
 - 3) 기타 본 학회의 발전에 현저한 공로가 인정되는 자.
5. 법인회원 : 본 학회의 목적 및 사업에 동의하는 법인

회원의 혜택

Korean society of
exhibition design studies

1. 회원증 발급
2. 학회 소식지(논설, 기술보고, 해설, 전망, 강좌, 단편정보 등 게재) 발행. 배포(웹메일 발송)
3. 논문지 및 특집호(학술연구논문, 심사완료 후 게재) 발행
4. 춘추계 학술발표회와 각종 학술행사에 참가 및 논문발표
5. 전문분과연구회의 활동자격
6. 국제 학술회의의 활동 및 외국 학회에 참가 및 추천
7. 전시산업발전에 업적이 있는 회원에게는 각종 학회상 수여
8. 회원간 정보교환 (학회 인터넷 홈페이지)

회비안내

Korean society of
exhibition design studies

1. 정회원, 준회원의 회비는 다음과 같습니다.

구분	입회비	연회비
정회원	50,000원	30,000원
준회원	30,000원	20,000원
법인회원	1구좌 : 500,000원(구좌제한 없음)	

2. 신규입회 : ① 홈페이지 www.koses.org에서 회원가입을 합니다.
 ② 입회비 및 연회비를 하나은행 통장으로 입금합니다.
 ③ 홈페이지 '입금확인 및 증명서 발행' 게시판에 입금 날짜와 금액을 남깁니다.
 ④ 학회에서 확인/심사 후 가입 확인서를 발행해드립니다.
3. 법인회원의 경우 1 구좌당 회사 소속 2인이 개인회원으로 등록됩니다.
 - ① 법인소속 개인회원 입회원서 (첨부3)를 작성해서 법인회원 입회원서(첨부2)와 함께 사무국으로 보내주시기 바랍니다.
 - ② 홈페이지 www.koses.org에서 법인회원 가입을 합니다.
 - ③ 입회비 및 연회비를 하나은행 통장으로 입금합니다.
 - ④ 학회에서 확인/심사 후 가입 확인서를 발행해드립니다.

계좌번호 : 하나은행 375-910010-15304, 예 금 주 : 사단법인한국전시디자인학회

입 회 원 서 (법 인 용)

회사명	국문	사업분야
	영문	
창립일	년 월 일	법인등록번호
주 소	□□□-□□□	
연락번호	전화번호 FAX번호	홈페이지
대표자	성명	
	전화번호 FAX번호 휴대폰번호 E-mail	
담당자	성명	
	전화번호 FAX번호 휴대폰번호 E-mail	
구 좌	()구좌(1개 구좌 당 500,000원) <input type="checkbox"/> 입금완료(금액: 입금일 :)	
주 요 실 적 (면허포상기록 포함)		
. . ~ . .		
. . ~ . .		
. . ~ . .		
. . ~ . .		
. . ~ . .		
. . ~ . .		
. . ~ . .		
<p>귀 학회 정관과 규칙의 준수 및 회원으로서의 책임이수를 서약하며, 법인회원으로 입회하고자 하오니 승인하여 주시기 바랍니다.</p> <p style="text-align: right;">년 월 일 대 표 자 (인)</p>		
학 회 기 재 란	년도 제 회 정기이사회 승인(년 월 일)	

- 회원자격심의위원회 심의를 위해 모든 내용은 정확하고 상세하게 기록하여 주시기 바랍니다.
- 회비 : 한 구좌당 500,000원 (하나은행 375-910010-15304 예금주:사단법인한국전시디자인학회)

입 회 원 서 (법인소속 개인)

회 사 명					법인회원번호		
성 명	국 문				전공분야 (구체적으로)		사 진 1. 반명함판 1매 (원서부착용) 2. 학회 보관용 : JPG파일로 제작하여 메일로 발송해주세요.
	영 문						
	한 문						
생년월일		년		월		일	
회원구분	<input type="checkbox"/> 법인소속 개인회원						
자 택	□□□-□□□				전화번호		
					휴대전화		
근 무 처	직장명		직위		E-mail		
	□□□-□□□				일반전화		
					팩 스		

학 력 및 경 력 (학위·면허·포상기록 포함)

. . ~ . .	
. . ~ . .	
. . ~ . .	
. . ~ . .	
. . ~ . .	
. . ~ . .	

분 과 신 청 (3개까지 선택해주세요)

- | | | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 전시디자인 분과 | <input type="checkbox"/> 미술디자인 분과 | <input type="checkbox"/> 전시영상 분과 | <input type="checkbox"/> 엑스포 분과 |
| <input type="checkbox"/> 전시설비 분과 | <input type="checkbox"/> 전시디자인사 분과 | <input type="checkbox"/> 전시감리 분과 | <input type="checkbox"/> 박물관디자인 분과 |
| <input type="checkbox"/> 테마파크디자인 분과 | <input type="checkbox"/> 전시그래픽 분과 | <input type="checkbox"/> 전시모형 분과 | <input type="checkbox"/> 전시론 및 박물관학 분과 |
| <input type="checkbox"/> 전시비평 분과 | <input type="checkbox"/> 전시법규 분과 | <input type="checkbox"/> 보존분과 | |

귀 학회 정관과 규칙의 준수 및 회원으로서의 책임이수를 서약하며, 회원으로 입회하고자 하오니
승인하여 주시기 바랍니다.

년 월 일 본인성명 (인)

학 회 기 재 란

년도 제 회 정기이사회 승인(년 월 일)

- 법인회원 소속 개인의 회원자격 부여를 위한 신청서입니다.
- 위 신청인의 퇴사 시에 개인회원 자격이 상실되며, 회사 소속의 다른 개인에게 자격을 양도해야 합니다.
- 위 신청인의 퇴사 시에는 반드시 본 학회에 연락을 주시기 바랍니다.

입 회 원 서 (개 인)

성 명	국 문					전공분야 (구체적으로)	사 진
	영 문						
	한 문						
생년월일		년		월		일	1. 반명함판 1매 (원서부착용) 2. 학회 보관용 : JPG파일로 제작하여 메일로 발송해주세요.
회원구분	<input type="checkbox"/> 정회원 <input type="checkbox"/> 준회원 <input type="checkbox"/> 단체회원 <input type="checkbox"/> 명예회원						
자 택	□□□-□□□					전화번호	
						휴대전화	
근 무 처	직장명 직위					E-mail	
	□□□-□□□					일반전화	
						팩 스	

학 력 및 경 력 (학위·면허·포상기록 포함)

. . ~ . .	
. . ~ . .	
. . ~ . .	
. . ~ . .	
. . ~ . .	
. . ~ . .	

분 과 신 청 (3개까지 선택해주세요)

- | | | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 전시디자인 분과 | <input type="checkbox"/> 미술디자인 분과 | <input type="checkbox"/> 전시영상 분과 | <input type="checkbox"/> 엑스포 분과 |
| <input type="checkbox"/> 전시설비 분과 | <input type="checkbox"/> 전시디자인사 분과 | <input type="checkbox"/> 전시감리 분과 | <input type="checkbox"/> 박물관디자인 분과 |
| <input type="checkbox"/> 테마파크디자인 분과 | <input type="checkbox"/> 전시그래픽 분과 | <input type="checkbox"/> 전시모형 분과 | <input type="checkbox"/> 전시론 및 박물관학 분과 |
| <input type="checkbox"/> 전시비평 분과 | <input type="checkbox"/> 전시법규 분과 | <input type="checkbox"/> 보존분과 | |

귀 학회 정관과 규칙의 준수 및 회원으로서의 책임이수를 서약하며, 회원으로 입회하고자 하오니
승인하여 주시기 바랍니다.

년 월 일 성 명 (인)

학 회 기 재 란

년도 제 회 정기이사회 승인(년 월 일)

- 회원자격심의위원회 심의를 위해 모든 내용은 정확하고 상세하게 기록하여 주시기 바랍니다.
- 첨부서류/ 정회원(졸업증명서 1통, 경력증명서 1통), 준회원 (재학증명서 1통)
- 회비:정회원(입회비50,000 연회비30,000)/준회원(입회비30,000 연회비20,000)
(하나은행 375-910010-15304 예금주:사단법인한국전시디자인학회)

137-906 서울시 서초구 잠원동 42-5 대원빌딩 202호

Tel 02.541.6651 Fax 02.512.0481 Mobile 010.4200.3786

E-mail koses@koses.org Homepage http://www.koses.org

사단법인 한국전시디자인학회 정관

제1장 총칙

제1조(명칭)

이 법인은 “사단법인 한국전시디자인학회”(이하 “본회”라 한다)라 한다.

제2조(소재지)

본회의 사무소는 서울특별시내에 두며 필요한 곳에 분사무소를 설치 할 수 있다.

제3조(목적)

본회는 전시학의 개념 정립 및 전시디자인, 공간디자인 등과 같은 전시와 관련된 다양한 분야를 통합하는 실천적 학문으로의 발전과 회원들의 교류, 협력을 통하여 국내 전시문화의 질적 향상 및 경쟁력 강화를 목적으로 한다.

제4조(사업)

본회는 제3조의 목적을 달성하기 위하여 다음의 사업을 한다.

1. 학술대회 및 논문집 발간 등을 통한 학술연구
2. 전시와 관련된 교육 및 홍보
3. 국제간 학술 및 정보 등의 국제 교류
4. 전시와 관련된 정책건의 및 컨설팅
5. 전시에 관련된 전문적 기술개발
6. 학회지, 전문서적, 연구성과 등의 간행 및 출판
7. 기타 본회의 목적을 달성하는데 필요한 사업

제5조(수익사업)

①본회는 제4조에 규정한 목적사업의 경비를 충당하기 위하여 필요한 때에는 그 본질에 반하지 아니하는 범위 안에서 수익사업을 할 수 있다.

②본회가 제1항의 규정에 의한 수익사업을 하고자 할 때에는 미리 문화관광부 장관의 승인을 얻어야 한다.

제6조(이익의 제공)

①본회는 제4조에 규정한 목적사업을 수행함에 있어 수혜자

에게 제공하는 이익은 이를 무상으로 하며, 수혜자에게 그 대가의 일부를 부담시킬 때에는 미리 문화관광부장관의 승인을 얻어야 한다.

②본회의 목적사업으로 제공하는 이익은 특별히 그 목적을 한정한 경우를 제외하고는 수혜자의 출생지, 출신학교, 직업, 성별, 기타 사회적 지위 등에 의하여 부당하게 차별되어서는 아니된다.

제2장 회원

제7조(회원의 자격)

본회의 회원은 본회의 설립취지에 찬동하고 소정의 임회

신청서를 제출하여 이사회의 승인을 얻은 개인 또는 단체로 한다.

1. 정회원 : 본 학회의 정회원은 다음 중 한 가지 이상에 해당하는 자격을 갖춘 자로 한다.

- 1) 대학(4, 3, 2년제 정규대학)의 정규과정을 졸업하거나 이수한 자
- 2) 준교육기관(고등학교, 전문학원 등)을 졸업하고 관련분야에서 2년 이상의 경력이 있는 자
- 3) 기타 이사회에서 특별히 인정하는 자

2. 준회원

- 1) 현재 대학에 재학 중인 자
- 2) 준교육기관(고등학교, 전문학원 등)을 졸업하고 관련분야에서 2년 미만의 경력이 있는 자

3. 법인 및 단체회원 : 본 학회의 목적 및 사업에 동의하는 법인 및 단체

4. 명예회원 : 정회원으로서 다음 중 하나 이상에 해당하는 자

- 1) 본 학회에서 우수한 연구 성과가 있는 자
- 2) 본 학회의 사업에 특별히 공헌한 자
- 3) 기타 본 학회의 발전에 현저한 공로가 인정되는 자

제8조(회원의 권리)

회원은 총회를 통하여 본회의 운영에 참여할 권리를 가진다. 다만, 단체회원은 대표자 1인을 선출하여 그 대표자를 통하여 권리를 행사한다.

제9조(회원의 의무)

회원은 다음의 의무를 진다.

1. 본회의 정관 및 제규약의 준수
2. 총회 및 이사회의 결의사항 이행
3. 회비 및 제부담금의 납부

제10조(회원의 탈퇴)

회원은 회장에게 탈퇴서를 제출함으로써 자유롭게 탈퇴할 수 있다.

제11조(회원의 상벌)

①본회의 회원으로서 본회의 발전에 기여한 자에 대하여는

이사회의 의결을 거쳐 포상할 수 있다.

②본회의 회원으로서 본회의 목적에 위배되는 행위 또는 명예와 위신에 손상을 가져오는 행위를 하거나 제9조의 의무를 이행하지 아니한 자에 대하여는 이사회의 의결을 거쳐 회장이 제명/견책 등의 징계를 할 수 있다.

제3장 임원

제12조(임원의 종류와 정수)

본회는 다음의 임원을 둔다.

1. 회 장 1인
2. 부 회 장 1인
3. 이 사 20인 이내 (회장, 부회장을 포함한다)
4. 감 사 2인

제13조(임원의선임)

- ①임원은 총회에서 선출하고, 그 취임에 관하여 지체없이 문화관광부장관에게 보고하여야 한다.
- ②임원의 보선은 결원이 발생한 날로부터 2개월 이내에 하여야 한다.
- ③새로운 임원의 선출은 임기만료 2개월 전까지 하여야 한다.

제14조(임원의 해임)

임원이 다음 각 호의 1에 해당하는 행위를 한 때에는 총회의 의결을 거쳐 해임할 수 있다.

1. 본회의 목적에 위배되는 행위
2. 임원간의 분쟁/회계부정 또는 현저한 부당행위
3. 본회의 업무를 방해하는 행위

제15조(임원의 선임 제한)

- ①임원의 선임에 있어서 이사는 이사 상호간에 민법 제777조에 규정된 친족관계에 있는 자가 이사정수의 반을 초과할 수 없다.
- ②감사는 감사 상호간 또는 이사와 민법 제777조에 규정된 친족관계가 없어야 한다.

제16조(상임이사)

- ①본회의 목적사업을 전담하게 하기 위하여 상임이사를 둘 수 있다.
- ②상임이사는 이사회회의 의결을 거쳐 회장이 이사 중에서 선임한다.

제17조(임원의 임기)

- ①임원의 임기는 2년으로 하며, 1회에 한하여 연임할 수 있다. 다만, 최초 임원의 반수의 임기는 그 반에 해당하는 기간으로 한다.
- ②보선에 의하여 취임한 임원의 임기는 전임자의 잔여기간으로 한다.

제18조(임원의 직무)

- ①회장은 본회를 대표하고 본회의 업무를 통할하며, 총회 및 이사회의 의장이 된다.
- ②부회장은 회장을 보좌하고 회장의 결의 시 회장의 직무를 대행한다.
- ③이사는 이사회에 출석하여 본회의 업무에 관한 사항을 의결하며 이사회 또는 회장으로 부터 위임받은 사항을 처리한다.
- ④감사는 다음의 직무를 행한다.
 1. 본회의 재산상황을 감사하는 일
 2. 총회 및 이사회의 운영과 그 업무에 관한 사항을 감사하는 일
 3. 제1호 및 제2호의 감사결과 부정 또는 부당한 점이 있음을 발견한 때에는 이사회 또는 총회에 그 시정을 요구하고 문화관광부장관에게 보고하는 일
 4. 제3호의 보고를 하기 위하여 필요한 때는 총회 또는 이사회의 소집을 요구하는 일
 5. 총회나 이사회에 출석하여 의견을 진술하는 일

제4장 총회

제19조(총회의 구성)

총회는 본회의 최고의결기관이며 정회원으로 구성한다.

제20조(구분 및 소집)

- ①총회는 정기총회와 임시총회로 구분하며, 회장이 이를 소집한다.
- ②정기총회는 매 회계연도 개시 1개월 전까지 소집하며, 임시총회는 회장이 필요하다고 인정할 때에 소집한다.
- ③총회의 소집은 회장이 회의의 안건?일시?장소 등을 명기하여 회의 개시 7일 전까지 문서로 각 회원에게 통지하여야 한다.

제21조(총회소집의 특례)

- ①회장은 다음 각 호의 1에 해당하는 소집요구가 있을 때에는 그 소집요구일로부터 20일 이내에 총회를 소집하여야 한다.
 1. 재적이사 과반수가 회의의 목적을 제시하여 소집을 요구한 때
 2. 제18조제3항 제4호의 규정에 의하여 감사가 소집을 요구한 때
 3. 재적회원 3분의 1이상이 회의의 목적을 제시하여 소집을 요구한 때
- ②총회 소집권자가 결위되거나 이를 기피함으로써 7일 이상 총회소집이 불가능 한 때에는 재적이사 과반수 또는 재적회원 3분의 1이상의 찬성으로 문화관광부 장관의 승인을 얻어 총회를 소집할 수 있다.
- ③제2항의 규정에 의한 총회는 출석 이사 중 최연장자의 사회하에 그 의장을 선출한다.

제22조(의결정족수)

- ①총회는 재적 정회원 과반수의 출석으로 개의하고 출석 정회원 과반수의 찬성으로 의결한다.
- ②총회의 의결권은 총회에 참석하는 다른 회원에게 서면으로 위임할 수 있다. 이 경우 위임장은 총회 개시 전까지 의장에게 제출하여야 한다.

제23조(총회의 기능)

총회는 다음의 사항을 의결한다.

1. 임원의 선출 및 해임에 관한 사항
2. 본회의 해산 및 정관변경에 관한 사항
3. 기본재산의 처분 및 취득과 자금의 차입에 관한 사항
4. 예산 및 결산의 승인
5. 사업계획의 승인
6. 기타 본회의 운영상 중요하다고 회장이 부의하는 사항

제24조(총회의결 제척사유)

회원이 다음 각 호의 1에 해당하는 때에는 그 의결에 참여하지 못한다.

1. 임원의 선출 및 해임에 있어 자신에 관한 사항을 의결할 때
2. 금전 및 재산의 수수 또는 소송에 관련되는 사항으로서 자신과 본회의 이해가 상반될 때

제5장 이사회

제25조(이사의 구성)

이사회는 회장과 이사로 구성한다.

제26조(구분 및 소집)

①이사회는 회장이 필요하다고 인정할 때에 회장이 소집 한다.

②이사회 소집은 회장이 회의의 안건·일시·장소 등을 명기하여 회의개시 7 일전까지 문서로 각 이사 및 감사에게 통지하여야 한다.

③이사회는 제3항의 통지사항에 한해서만 의결할 수 있다. 다만, 재적이사 전원이 출석하고 출석이사 전원이 찬성할 때에는 통지하지 아니한 사항이라도 이를 부의하고 의결할 수 있다.

제27조(이사회 소집의 특례)

①회장은 다음 각 호의 1에 해당하는 소집요구가 있는 때에는 그 소집요구일로부터 20일 이내에 이사회를 소집하여야 한다.

1. 재적이사 과반수가 회의의 목적을 제시하여 소집을 요구한 때

2. 제18조제3항제4호의 규정에 의하여 감사가 소집을 요구한 때

②이사회 소집권자가 궐위되거나 이를 기피함으로써 7일 이상 이사회 소집이 불가능할 때에는 재적이사 과반수의 찬성으로 문화관광부장관의 승인을 얻어 이사회를 소집할 수 있다.

③제2항의 규정에 의한 이사회는 출석 이사 중 최연장자의 사회 아래 그 의장을 선출한다.

제28조(서면결의)

①회장은 이사회에 부의할 사항중 경미한 사항 또는 긴급을 요하는 사항에 관하여는 이를 서면으로 의결할 수 있다. 이 경우에 회장은 그 결과를 차기 이사회에 보고하여야 한다.

②제1항의 서면결의 사항에 대하여 재적이사 과반수가 이사회에 부의할 것을 요구하는 때에는 회장은 이에 따라야 한다.

제29조(의결정족수)

①이사회는 재적이사 과반수의 출석으로 개의하고 출석이사 과반수의 찬성으로 의결한다. 다만, 가부동수인 경우에는 의장이 결정한다.

②이사회 의결권은 위임할 수 없다.

제30조(이사회 의결사항)

이사회는 다음의 사항을 심의/의결한다.

1. 업무집행에 관한 사항

2. 사업계획의 운영에 관한 사항

3. 예산/결산서의 작성에 관한 사항

4. 정관변경에 관한 사항

5. 재산관리에 관한 사항

6. 총회에 부의할 안건의 작성

7. 총회에서 위임받은 사항

8. 정관의 규정에 의하여 그 권한에 속하는 사항

9. 기타 본회의 운영상 중요하다고 회장이 부의하는 사항

제6장 재산 및 회계

제31조(재산의 구분)

①본회의 재산은 다음과 같이 기본재산과 보통재산으로 구분한다.

1. 기본재산은 본회 설립 시 그 설립자가 출연한 재산과 이사회에서 기본재산으로 정한 재산으로 하며, 그 목록은 별지1과 같다.

2. 보통재산은 기본재산 이외의 재산으로 한다.

②본회의 기본재산은 연 1회 그 목록을 작성하여 문화관광부장관에게 보고하여야 한다.

제32조(기본재산의 처분)

①본회의 기본재산을 매도/증여/임대/교환 또는 담보로 제공하고자 할 때에는 총회의 의결을 거쳐 제43조의 정관변경 절차를 거쳐야 한다.

②본회가 의무의 부담, 권리의 포기 및 기채를 하고자 할 때에는 총회의 의결을 거쳐야 한다.

제33조(수입금)

본회의 수입금은 회원의 회비 및 기타의 수입으로 충당한다.

제34조(차입금)

본회가 목적사업을 위하여 장기차입을 하고자 할 때에는 이사회 의결을 거쳐 총회의 승인을 얻어야 한다.

제35조(회계연도)

본회의 회계연도는 정부의 회계연도에 따른다.

제36조(예산편성)

본회의 세입/세출 예산은 매 회계연도 개시 1개월 전까지 편성하여 이사회 의결을 거쳐 총회의 승인을 얻어 정한다.

제37조(결산)

본회는 매 회계연도 종료 후 2개월 이내에 결산서를 작성하여 이사회 의결을 거쳐 총회의 승인을 얻어야 한다.

제38조(회계감사)

감사는 회계감사를 연 2회 이상 실시하여야 한다.

제39조(임원의 보수)

사업의 운영을 전담하는 상임이사를 제외한 임원에 대하여는 보수를 지급하지 아니한다. 다만, 업무수행에 필요한 실비는 지급할 수 있다.

제7장 사무국

제40조(사무국)

①회장의 지시를 받아 본회의 사무를 처리하기 위하여 사무국을 둔다.

②사무국에 사무국장 1인과 필요한 직원을 둘 수 있다.

- ③사무국장은 이사회의 의결을 거쳐 회장이 임명한다.
- ④사무국의 조직 및 운영에 관한 사항은 이사회의 의결을 거쳐 별도로 정한다.

제8장 보칙

제41조(법인해산)

- ①본회가 해산하고자 할 때에는 총회에서 재적회원 3분의 2 이상의 찬성으로 의결하여 해산하고, 그 해산에 관하여 문화관광부장관에게 신고하여야 한다.
- ②본회가 해산한 때의 잔여재산은 총회의 의결을 거쳐 국가, 지방자치단체 또는 본회와 유사한 단체에 기증한다.

제42조(정관변경)

이 정관을 변경하고자 할 때에는 총회에서 재적회원 3분의 2 이상의 찬성으로 의결하여 문화관광부장관의 허가를 받아야 한다.

제43조(규칙제정)

이 정관에 정한 것 외에 본회의 운영에 관하여 필요한 사항은 이사회의 의결을 거쳐 규칙으로 정한다.

제9장 부칙

제1조(시행일)

이 정관은 문화관광부장관의 허가를 받아 법원에 등기를 한 날로부터 시행한다.

제2조(경과조치)

이 정관 시행당시 법인설립을 위하여 발기인들이 행한 행위는 이 정관에 의하여 행한 것으로 본다.

제3조(설립당초의 임원 및 임기)

이 정관 제13조의 규정에 불구하고 본회 설립 당초의 임원 및 그 임기는 별지2와 같다.

제4조(설립자의 기명날인)

본회를 설립하기 위하여 이 정관을 작성하고 별지3과 같이 설립자 전원이 기명날인한다.

2007.08.20

2007년도 한국전시디자인학회 운영위원회

구 분	이 름	소 속	직 위
회 장	김태현	명지전문대학 산업정보디자인과	교수
이 사 회 고 문	맹형재	건국대학교 실내디자인학과	교수
부 회 장	채민규	명지대학교 공간디자인과	교수
감 사	정효경	동서울대학 실내디자인과	교수
이 사	곽병두	(주)지엘어소시에이츠	대표이사
	김경숙	한양대학교 디자인학부	교수
	김정범	경동대학교 디지털디자인학과	교수
	김홍섭	세명대학교 실내디자인과	교수
	박은실	추계예술대학교 문화예술경영대학원	교수
	박준성	프리즘	상무
	박찬호	동덕여자대학교 산업디자인학과	교수
	안상혁	성균관대학교 영상학과	교수
	윤재은	국민대학교 디자인대학원	교수
	이미령	DBL	대표이사
	장경애	동아사이언스	편집장
	차승화	한양사이버대학교 공간디자인학과	교수
	최익서	홍익대학교 산업디자인학과	교수
	한상돈	상명대학교 산업디자인학과	교수
	허림	(주)씨어스디자인	대표이사
총무위원회	이정화	한양여자대학 인테리어디자인과	교수
	김유석	국립중앙박물관 전시디자인담당	담당
	송재혁	용인송담대학 산업디자인과	교수
	양유정	(주)MBC미술센터	담당
	유수연	대림대학 인테리어디자인과	교수
사업운영위원회	채민규	명지대학교 공간디자인과	교수
	김승태	(주)시공테크	상무
	김진호	(주)인서울	부사장
	우성호	숙명여자대학교 디자인학부 건축디자인	교수
	유동림	(주)미래세움	이사
	윤선영	서울대학교	연구원
	이병식	(주)더원 C&C	대표이사
	이홍구	성신여자대학교 산업디자인과	교수
대외협력위원회	최종원	한국전시공업협동조합	부장
	권순관	㈜캄파디자인그룹	소장
	박석훈	건국대학교 디자인학부	교수
	지훈상	용인송담대 실내건축학과	외래교수
	박현욱	경동대학교 디지털디자인학과	교수
	정용해	세명대학교 실내건축학과	교수
	정종태	(주)시공테크 전시기획부	부장
학술위원회	조강익	(주)우인영상	대표이사
	박찬일	건국대학교 건축전문대학원	교수
	김정신	건양대학교 인테리어학과	교수
	이규홍	국민대학교 디자인대학원	연구원
	이철재	호서대학교 실내디자인과	교수
	임호균	연세대학교 주건환경학과	교수
	조현미	부천대학 실내건축과	교수
	조현철	서울예술대학 실내디자인과	교수
	천세근	서울예술대학 실내디자인과	교수
논문편집위원회	한소영	이태리 도무스	강사
	한혜련	한성대학교 인테리어디자인과	교수
	김기범	극동대학교 실내디자인학과	교수
	김남효	송실대학교 건축학부	교수
	김병주	경동대학교 디지털디자인학과	교수
	김진우	건국대학교 실내디자인학과	교수
	박남진	서울예술대학 실내디자인과	교수
	오선애	(주)시공테크	담당
	우상기	영산대학교 디자인학부	교수
	정용재	한양여대 인테리어디자인과	교수
연구위원회	정은주	좋은글방	실장
	정효경	동서울대학 실내디자인과	교수
	김명환	계원조형예술대학	교수
사무국	김주희	한국전시디자인학회	간사