

디자인 박물관의 효율적 운영을 위한 전시공간계획

Exhibition space planning for design museum management

윤선영

계원조형예술대학교 전시디자인과

박은실

추계예술대학교 예술경영대학원 전시기획전공

Yoon, Sunyoung

Dept. of display & exhibition, Kaywon school of art & design

Park, Eunsil

Dept. of Exhibition Design in the Graduate School, CGU

• Key words: Deign Process, Design Methods, Design Value

1. 서론

2001년 바르셀로나 총회에서 개정된 국제박물관협회의 정관 (ICOM Statutes) 을 보면 “박물관은 공중에게 개방되고 사회와 사회의 발전을 위해 이바지하는 비영리의 항구적인 기관으로써, 학습과 교육, 위락을 위해서 인간과 인간의 환경에 대한 물질적인 증거를 수집, 보존, 연구, 교류, 전시한다” 로 정의 되어있다. 박물관은 1793년 프랑스 혁명정부가 루브르 박물관 (Musée du Louvre)을 시민에게 공개하면서 근대적인 개념으로 출발하였다. 이후 19세기 말 미국의 박물관의 사회적 역할에 관한 여러 연구들은 박물관의 전문적 기능과 대중적 기능의 절충적 개념을 형성하면서 현재에 이르고 있다. 앞서 언급한 ICOM의 정의처럼 박물관은 변화와 개혁의 새로운 측면을 맞으며 다양한 형태로 발전하고 있다.

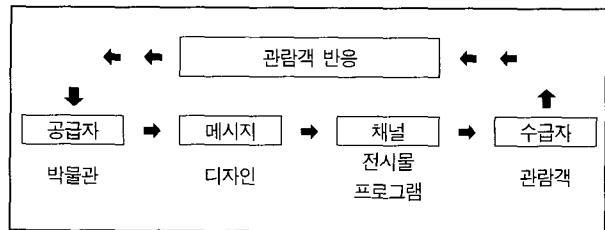
박물관의 유형과 기능이 시대의 요구와 변화에 맞추어 더욱 세분화, 전문화되고 디자인이 국가경쟁력의 기반이되는 지금 세계적으로 20여개에 달하는 디자인박물관과 40여개의 응용 미술 관련 박물관이 운영되고 있음은 우리에게도 시사하는 바가 크다. 이 시점에서 디자인의 역사적, 학문적인 가치를 기리고 디자인의 대중화 노력과 사회교육프로그램의 활성화를 위한 효과적인 운영과 대중적 조형교육의 실질적인 역할을 수행하는 장으로서 디자인 박물관의 건립을 제안하는 바이다. 따라서 효율적이고 지속적인 디자인박물관의 운영을 위한 통합적 기능을 갖춘 전시공간계획의 방향성을 제시함을 본 연구의 목적으로 한다.

2. 디자인박물관의 개념

디자인박물관은 디자인과 박물관이라는 두 가지의 개념을 동시에 가진다. 박물관은 인간과 대상간의 커뮤니케이션으로 정의할 수 있으며 ‘무엇을’ ‘왜’ ‘어떻게’ 전시하는가라는 명제를 지닌다. 디자인박물관은 관람자 (Audience)와 디자인(Objects) , 즉 향유자와 목적물과의 커뮤니케이션의 소통구조로서 디자인의 역사적 이해와 목적으로 만들어지며 디자인이라는 명제를 관람객에게 올바르게 전달하기 위해서는 디자인에 대한 정의부터 되짚어봐야 할 것이다. 디자인박물관이 일반적인 박물관 계획과 다른 것은 디자인이라는 대상의 특성 때문이다. 첫째, 디자인은 ‘계획, 의도, 목적, 모델’ 등을 의미하는 개념으로 결과뿐 아니라 아이디어의 발상부터 그 과정을 모두 포함한다. 그러므로 박물관의 내용도 디자인의 핵심내용인 창의력 (Creativity)과 조형적인 특성을 지닌 디자인과정을 포함하여야

한다. 둘째, 디자인은 향유적 대상이 있는 행위이다. 디자인에는 사용자가 있으며 사용자의 평가와 반응이 새로운 디자인의 발단이 된다. 이러한 맥락에서 디자인박물관은 일방적인 전달이 아닌 관람객의 필요와 요구에 반응(Interaction)하여야 한다. 셋째, 디자인은 시대의 문화적 요구와 기술의 발전에 발빠르게 적응하여야 함은 물론이고 혁신적인 디자인개념은 새로운 문화를 선도하고 창출해낸다. 그러므로 디자인박물관의 전시 계획에 있어서도 전시방법이나 프로그램의 지속적인 변화와 새로운 활동(Activity)을 요구하게 된다. 이 외에도 과학, 예술 등 타 학문과의 연계성(Interdisciplinary), 표현의 다양성 (Diversity), 내용의 전문성(Speciality) 등을 고려한 사회학습의 장이 되어야 함을 전제로 한다.

[표 1] 관람객과 대상과의 전시커뮤니케이션의 방법



3. 디자인박물관의 기능 및 구성요소

박물관의 기능과 역할은 크게 전시, 교육, 연구 등으로 크게 분류할 수 있다. 각각은 세부적인 활동들로 이루어지며 일정한 공간과 시간을 필요로 한다. 과거에는 전시가 박물관의 주된 기능이었으나 현대에는 교육이나 연구의 기능이 상당부분을 차지하고 있다.

전시에는 상설전시와 기획전시, 특별전시, 순환전시 등을 포함하는 비상설전시가 있다. 전시를 위해서는 전시가 기획되고 전시물이 수집되며 효과적인 전시를 위한 연출이 마련된다. 전시가 끝난 뒤에도 전시물의 보관이나 이동에 관련된 활동이 필요하다. 디자인의 역사나 원리에 대해서는 상설전시가 효율적이며 신제품 등의 동향은 비상설전시가 효과적이다. 독일의 비트라 디자인박물관의 경우 상설전시는 없고 3개월 또는 6개월 단위의 기획전으로 전시가 이루어지며 이 전시들은 다른 박물관이나 도시로 이동하여 순환전시를 하게된다.

교육은 전시를 통해서도 이루어지나 전시장 바깥의 프로그램도 필요하다. 전시장 내에서는 일반 관람 외에도 보조적인 오

디오서비스나 전문적 교육을 받은 도슨트가 있으며 대상을 세분화할 수도 있고 공간과 시간의 조절도 자유롭다. 각종 세미나, 특강, 워크샵 등이 있는데 디자인 과정이나 디자이너와의 교류를 통한 디자인 강좌 등과 더불어 교육활동을 위한 교육 프로그램도 포함한다.

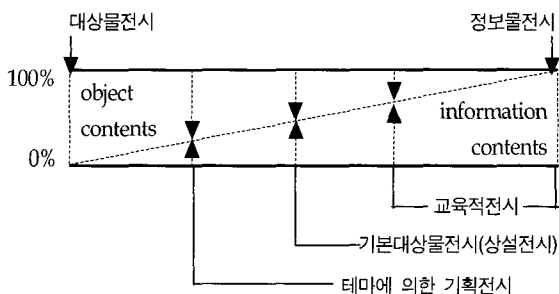
연구는 교육과 전시와 더불어 진행되는 활동으로 조사와 연구를 통해서 내용의 발전이 이루어진다. 연구된 자료의 구축과 활용을 통해서만이 그 의미를 가지는데 이것이 보급활동이다. 정보의 데이터구축(DB), 자료실 등의 아카이브(Archive)와 출판사업이 있다. 관람객뿐 아니라 타기관과의 교류를 통해 정보를 얻거나 교환하는 것은 박물관의 중요한 역할이다.

[표 2. 디자인박물관의 기능별 분류

기능	분류	내용
전시	상설전시	디자인역사, 원리, 분야, 프로세스
	비상설전시	디자인 트렌드, 기업협찬전시, 디자이너전, 테마전시
보관	수집	마스터피스, 단계별 과정자료
	수장	보존 및 관리
교육	대상별	연령별 디자인교육, 디자이너 재교육, 박물관 직원교육, 사회교육
	주제별	디자인 분야체험 (제품, 그래픽, 인테리어, 멀티미디어 등)
	유형별	세미나, 디자인워크샵, 디자인여행
연구	조사	디자인트렌드 분석, 학술연구 및 발표
	자료구축	자료의 DB화
보급	자료열람	on-line, off-line
	출판사업	카탈로그, 포스터, 서적
	디자인상품	마스터피스 모형, 디자인응용제품
관리	전시	전시기획, 운영
	교육	프로그램 제작, 운영
	유지관리	인력관리, 기자재 유지보수,
	총무	회계, 지원, 운영, 관리

디자인박물관의 내용(Contents)은 박물관의 성격을 규정짓는 중요한 요소이다. 크게 유형과 무형의 자료로 분류할 수 있으며 유형일수록 전시의 성격이 무형일수록 교육적 성격이 강하다. 내용에 따라 일방적인 전달일 수도 있고 관람객의 필요에 의해 개별적인 작용이 이루어질 수도 있다.

[표 3] 전시 콘텐츠 구성단계¹⁾



1 David Dean, Museum Exhibition: Theory and Practice, Routledge, 1994

4. 디자인박물관의 전시공간 모형 계획

박물관의 환경과 관람객 그리고 전시내용을 고려한 계획이다.

• 네트워크(Network)

on-line과 off-line, 하드웨어와 소프트웨어, 박물관과 대중, 박물관과 박물관 등 대비되는 개념들의 네트워크가 원활하게 이루어지도록 한다. 박물관이 모든 자료를 소장할 수는 없으나 정보가 공유됨으로서 커뮤니티가 형성되고 활동이 이루어진다. 미국의 홀로코스트 메모리얼 뮤지엄의 경우 활발한 연구와 세미나, 출판사업 등으로 전시장의 기능뿐 아니라 이 분야에 관한 모든 활동의 근거지로 활용되고 있다.

• 가변성(Flexibility)

공간은 이동하지 않지만 변화할 수 있다. 한 공간에서 세미나와 워크샵, 전시 등 여러 가지 활동이 이루어질 수 있으며 이동할 수 있다. 또한 정기적 부정기적인 업데이트와 리노베이션, 유지보수 등과 관련하여 다른 활동에 영향을 주지 않으면서 이루어질 수 있는 방안이 계획되도록 한다.

• 유기적(Organic)

공간들이 각각의 독립성을 가지면서 전체적으로 사용자와 관리자 그리고 전시물에 편리하고 효율적인 배치가 되도록 한다. 관람객 중에서도 장애자와 노약자, 어린이를 고려하거나 개인과 단체관람 등 동선의 통일과 분리가 적절하게 이루어짐이 필요하다.

• 체험적(Hands-on)

현대의 많은 박물관들은 사진촬영이 가능하고 전시물을 만져볼 수도 있다. 즉 박물관은 관람객 앞에 걸려 있는 그림이 아니라 즐길 수 있는 학습도구인 셈이다. 관람객이 닿을 수 있는 모든 공간에는 관람객이 취할 수 있는 모든 행위에 대하여 고려해야 한다. 전시를 감상하거나 조작하거나 또는 앉아서 쉬거나 대화할 수 있는 가능성을 열어 놓음으로써 박물관의 활성화를 도모한다.

5. 결론

위에서 살펴본바와 같이 디자인박물관의 특성을 지속적으로 활용하고 효율적으로 운영하기 위해서는 박물관의 모든 기능과 활동이 전시공간과의 유기적인 관계속에서 계획되어야 한다. 디자인 박물관의 공간적 모형은 조형의 원리를 경험할 수 있는 창조적이며 활동적인 체험의 장이 되어야하며 전시의 체계적인 전달을 위해 가변적 생성의 전시연출방법을 꾀해야 한다. 박물관의 사회적역할의 증가와 함께 현대의 박물관은 평생교육을 위한 학습의 기능과 정보교류의 기능도 담당해야 한다. 디자인에 대한 역사와 기초원리, 조형교육이 충실히 이루어지는 프로그램 계획이 선행되고 과 이를 수용할 수 있는 공간계획이 실행되어야 함을 알 수 있다.

참고문헌

- David Dean, Museum Exhibition: Theory and Practice, Routledge, 1994
- 서상우, 현대의 박물관 건축론, 기문당, 1994
- 세계박물관협회, 박물관과 미술관의 새로운경영, 궁리, 2001