

지역 박물관의 활성화를 위한 디자인에 관한 연구

김진형

청운대학교 인테리어디자인학과
jinkim@chungwoon.ac.kr

A Study on design for promotion of regional museum

Kim, Jin-Hyung

Interior Design Dept. Chungwoon University

요 약

박물관은 과거의 단순한 유물의 수장과 전시라고 하는 전통적 개념에 더하여 일반 대중에게 휴식과 교양을 제공하는 문화시설로서 현대인의 심리를 충족시키는 사회교육기관으로까지 그 기능이 확대되고 있다. 이러한 요구에 비하여 현존하는 지역 박물관은 기능을 충족하기 어려운 현실이고 이를 해결할 방안이 모색되어야 할 시점이다. 따라서 본 연구는 이러한 기존 박물관의 현황을 조사, 분석하여 문제점을 파악하고, 이를 바탕으로 기존 박물관의 건축 디자인적 개선점을 제안하고자 한다.

1. 서론

오늘날 지역 박물관은 ‘지역’이라는 개념의 재인식을 바탕으로 새로운 박물관의 바람직한 위상을 정립해 나가는 시점이라 볼 수 있다. ‘지역에 뿌리를 내리는 박물관’, ‘지역 사회의 활성화를 이끄는 박물관’, ‘지역 사회에 열린 박물관’ 등의 표현은 그 반영이라 할 수 있다. 이러한 새로운 의식의 기본은 박물관에서 새로운 지식을 수동적으로 수용하는 존재로서의 지역 주민을 유치시키는 것이 아니라, 지역 박물관과 지역 주민이 연대하고 지역문화를 내외에 발언하여 지역문화의 중심에 위치하게 하는 것이다.

최근에는 정부의 문화정책에 힘입어 국립 박물관의 경우에는 예산의 증가와 활성화가 이루어지고 있으나, 소수의 국립, 도립 박물관을 제외한 대부분의 지역 박물관은 영세성을 면치 못하여 새로운 요구의 수용은 물론 운영조차 여의치 않은 곳이 많다. 박물관의 과거의 단순한 유물의 수장과 전시라고 하는 전통적 개념에 더하여 일반 대중에게 휴식과 교양을

제공하는 문화시설로서 현대인의 심리를 충족시키는 사회교육기관으로까지 그 기능이 확대되고 있다. 이러한 요구에 비하여 현존하는 지역 박물관은 기능을 충족하기 어려운 현실이고 이를 해결할 방안이 모색되어야 할 시점이다. 따라서 본 연구는 이러한 기존 박물관의 현황을 조사, 분석하여 문제점을 파악하고, 이를 바탕으로 기존 박물관의 건축 디자인적 개선점을 제안하고자 한다.

2. 소규모 박물관의 계획 설계

2.1 기본계획

박물관을 건립하려 하는 관장이나 전시기획자는 박물관 계획 시에 가장 먼저 다음과 같은 질문을 스스로 해보아야 한다.

- 1) 우리가 전달해야 하는 것은 정녕 무엇인가? 우리의 내용은 무엇인가?
- 2) 우리는 누구와 의사소통하기를 원하는가? 어떻게 우리는 이것이 성공했다는 것을 알 수 있는가?
- 3) 우리가 원하는 내용을 우리가 원하는 대중과 소

통하는데 가장 좋은 방법은 무엇인가?

성공적인 박물관의 디자인이 가능하기 전, 이러한 질문들은 특정 박물관과 소장품을 위한 모든 복잡성을 감안해서 해결되어야만 한다.¹⁾

여기서 우리의 전시 디자인 업계의 현실을 한번 살펴볼 필요가 있다. 일반적으로 박물관의 계획과 설계에는 공모의 방식이 이용된다. 80년대 이후 지자체에 의해 추진되어온 국·공립 박물관의 설립 과정을 살펴보면 사업추진 주체가 공무원이다 보니 전문적 지식을 가질 수 없었고 따라서 의사결정을 위한 자문위원회를 만드는데 이는 공무원의 의사결정 책임회피를 위한 하나의 감사 대비 장치로 이용되는 경우가 많았다, 또한 뚜렷한 비전 없이 추진되는 박물관 건설 사업은 내용, 즉 콘텐츠가 빠진 빈껍데기 건축물만 만드는 결과를 낳았다. 이러한 결과는 관람객과 동떨어진 찾는 사람 없는 박물관을 만드는 원인이 된다.

따라서 박물관 입안자는 다음의 사항을 유념해야 할 것이다.

- 1) 충분한 시간을 가지고 박물관 건립의 타당성을 면밀히 검토하여 뚜렷한 박물관 철학을 수립하여야 한다.
- 2) 박물관 건립 시작부터 미리 박물관장이 선임되어 박물관 건립에 총 책임을 맡도록 하고, 자문위원단은 박물관 주제와 관련 분야 전문가를 소수정예로 구성하여 책임 있고 빠른 의사 결정이 이루어지도록 해야 한다.
- 3) 박물관 건립 프로세스에 있어서 ‘무엇을 어떻게 전시할 것인가’에 대한 전시디자인의 수립이 선행되고 이를 건축이 수용하는 수순으로 진행되어야 한다. 아니면 적어도 건축과 전시디자인이 공동작업으로 이루어져야 한다.
- 4) 법제적 측면에서 보면 현재 모든 박물관 프로젝트는 전시 디자인의 속성을 무시한 채 일반 건축의 건설공사 규정을 따르고 있다. 보다 나은 박물관 건립을 위해서는 전시디자인의 속성이 반영된 별도의 박물관 건설 기준이 마련되어야 한다.
- 5) 신축 국립중앙박물관에서 전시디자이너를 학예직으로 임용할 계획을 갖고 있는데, 다른 박물관에서도 빨리 그 필요성을 자각해야 할 것이다.

2.1 건축계획

1) 배리 로드, 문화 산업의 핵 박물관 디자인하기, 월간 디자인 284, p.70, 2002.2

박물관 건축은 매우 기능적이어야 하며 또한 동시에 독특한 아이덴티티를 표현할 수 있는 상징적인 외관을 필요로 한다. 프랭크 게리가 설계한 스페인 빌바오의 구겐하임 뮤지엄은 완성되었을 당시 전 세계의 이목이 집중될 정도로 그 형태와 재료에 따른 조형성이 매우 독특하였으며 마치 현대 조각 작품을 보는 것 같은 예술성을 가지고 있다. 다니엘 리베스킨트가 설계한 ‘베를린 유대인 박물관’은 매우 혁신적이며 그 자체로서 매우 풍부한 표현력을 가지고 있다.

소규모 박물관의 경우 적은 예산을 가지고 위의 예와 같은 조형적이고 개성이 강한 건축물로 건립하기는 매우 어려운 것이다. 따라서 건물의 형태에 집착하기 보다는 비교적 저렴한 재료와 이를 활용한 개성적인 형태 디자인에 신경을 써야 하겠다. 형태 표현에 있어서 직유적인 표현은 박물관의 특성을 알리고 상징하는데 도움이 되는 것도 사실이나 시간의 경과와 함께 유치하고 시대에 뒤쳐지는 문제점을 불러올 수 있으므로 주의가 필요하겠다.

2.2 실내공간

대부분의 경우 강당의 크기가 전체 면적과 비교했을 때 상당히 크며 출입을 별도로 처리하는데 이는 박물관 관람 기능과 교육의 유기적인 연계에 단점으로 작용할 수 있겠다. 외국의 경우 박물관의 부대 기능이라 볼 수 있는 뮤지엄샵, 영상 관람실, 카페테리아 등이 강당 등과 함께 로비에 연결되어 방문자의 보다 쉬운 공간 인식과 대규모 이하 대부분의 박물관의 사례에서 보면 로비와 연결되어야 할 기능들이 중앙 홀이나 기타의 다른 영역에서 연결되어짐을 볼 수 있었다. 특히 최근 설립된 한 중규모 박물관의 경우 진입로비에는 매표와 안내의 기능도 없고 관람동선의 끝 부분에 대부분의 부속시설, 교육영역이 위치하고 있어 구성상의 문제와 더불어 효과적인 운영 관리가 이루어짐을 볼 수 있다. 특히 강당의 경우 박물관의 본래 기능과는 관계없는 지역의 다른 행사나 공연 등에 사용되는 경우가 많은데 외국의 경우는 일반 관람객의 참여전시를 이끄는 인터랙티브(interactive)한 실습 교육 공간으로의 활용이 많이 이루어지고 있다.

“박물관에서 전시실과 전시품은 용기(Container)일 뿐이고 진정한 내용(Contents)은 관람객에 의해서 형성 된다”라는 말은 박물관에서 관람객의 중요성을 강조하는 것으로 이는 박물관이라는 특수한 건축물

의 기능이 누구를 위하여 존재하는 것인지를 잘 설명해 주는 것이다. 즉, 박물관의 전형적인 경험은 다른 건축물과는 달리 관람객들이 전시공간을 통해 움직이는 동안 고정된 전시물과 공간들을 통해 직접적이고 연속적인 시각적 접촉을 통해 이루어진다는 점이다. 이러한 경험의 과정은 순회의 결과로써 「전시동선」으로 나타나게 되며, 공간의 형성이나 전시의 배치 방법 등과 직접적으로 작용하여 특징적인 관람동선을 형성하게 된다.

2.3 웹(Web) 공간의 활용

웹이라는 새로운 공간의 출현은 기존의 물리적 실체가 있는 박물관에 다른 가능성을 제시하면서 박물관에 변화를 불러왔다. 전보다 더 많은 사람들이 박물관에 간다는 것을 의미하며 보다 쉽게 빨리 접근하는 통로가 생긴 셈이다. 먼 길을 찾아 준비하고 차를 타고 가는 게 아니라 방 안에서 또는 학교에서 컴퓨터와 온라인으로 연결된 인터넷을 이용해 손쉽게 세계 여러 나라의 박물관을 손쉽게 방문하는 것이다. 여기서는 매우 개인적인 관람이 가능하며 실제의 박물관의 뮤지엄샵에서 기념품을 사듯이 박물관이 온라인 매장을 이용해 마음에 드는 기념품을 구입할 수도 있다. 이러한 본격적인 박물관 기능 외에 웹은 박물관을 홍보하는데 있어서 가장 효과적인 홍보 수단이 될 수 있다.

2.4 사이버 박물관

인터넷의 출현은 박물관의 역할을 한층 더 심화시켰으며 전시정보와, 연구 및 교육 그리고 자료서비스 등이 사이버 상에서 해결됨으로서 상당한 효과를 보고 있다. 또한 최근의 사이트에서는 물리적인 박물관의 정보를 단순히 보여주는 기능이 아닌 한 단계 위의 서비스를 제공하기 위해 전시물의 사진뿐만 아니라 그것에 관한 일러스트, 3D모델, 동영상, 애니메이션 등 등 표현할 수 있는 모든 것들을 데이터베이스화 해서 제공하는 역할까지 하고 있다.²⁾ 동화상, 조각과 건축물의 삼차원 시뮬레이션은 물리적 대상을 대변한다.³⁾ 가상공간은 단순히 off-line 상의 대상을 재현할 뿐 아니라 그 자체로써 새로운 개념의 공간을 제공한다. 따라서 가상 공간상의 museum은 물리적 공간의 그것과는 다른 특성으로 관람자들을 전시물과 접하게 하는 역할을 한다.

인터페이스란 한 시스템에서 눈에 보이는 부분으로, 사용자가 보고, 듣고, 접촉하는 시지각적 도구를 통칭하며 그것이 어떤 식으로 작동하든, 인터페이스는 모든 시스템에서 여러 형태로 존재한다. 본 연구에 있어서 가상공간의 화면 구조 속에 존재하는 interface와 museum site에서의 구성요소를 대별하면 다음과 같다.

1) 총체적 가상 공간상의 Interface 구성요소

Interface의 구성요소는 특성상 크게 세 가지로 분류할 수 있다. 문서(text), 정지화상, 동화상이 그것이다.

2) Museum site의 interface 구성요소

Title(제목): Text로 되어 있고 대부분 화면 상단에 위치함.

Main menu: site 전체의 초기 menu이며, 일반적으로 화면상단, 하단 혹은 좌측에 위치하는 세 가지 방식으로 나뉜다.

Sub menu: Main menu 이외에 menu로 하부구조에서 주로 나타나며, 자세한 page 검색에 도우며 된다.

Text(내용): 문자를 이용한 정보전달의 형태이다.

Picture image(link): Button의 한 종류로 사진을 작게 button화 시켜 자세한 사진 정보의 선택적 관람을 가능하게 하고, 사진 정보를 사진설명에 link될 수 있게 한다.

Icon button: Graphic을 이용한 모든 종류의 button이 여기에 속한다. home page로 돌아갈 수 있게 하는 icon과 이미지나 영역을 button화 시켜 자세한 정보를 link 할 수 있게 만들어 놓은 것이 여기에 포함된다.

Picture image(no link): 정지화상 정보의 한 형태로 실물 사진 자료를 의미한다. 박물관 site에서는 건물 내 외관이나 전시물 사진이 주를 이룬다.

Graphic image: 사진이 아닌 graphic정보로 건물의 구조과악에 도움을 주는 입면 또는 평면이나 page의 배경을 장식하는 단순 graphic작업등이 이에 속한다.

VR image: Quick Time VR(Virtual Reality)등을 이용한 3차원 동영상, 또는 Flash Program등을 이용한 애니메이션 등.

2) www.timespacen.com

3) Alison J. Head, 웹시대의 인터페이스 디자인, 길벗, p31

<표 1> On line상과 Off line상의 Museum 비교

Off-Line	On-Line
건축물상에 존재	건축물 이전 혹은 이후
공간적 순서의 관람로	시간적 순서의 관람로
방대한 공간	공간의 압축
수장고의 용량	Server의 용량
벽돌과 콘크리트	Softwear
건축가 선택적 관람로	관람자 선택적 관람로

3. 결론

이상과 같이 지역의 소규모 박물관의 계획을 위한 전시구성의 방법에 대해 살펴봤는데, 기존의 소규모 박물관의 경우 대다수가 단순 보관과 전시라는 가장 단순한 전시의 형태를 벗어나지 못한 것을 볼 수 있었다. 앞에서도 밝힌 바 있지만 박물관은 현재 커뮤니케이션 산업의 핵심으로 자리 잡고 있으며, 뉴욕, 파리, 런던과 같은 외국의 유명한 대도시들의 경우 도시를 대표할 만한 박물관을 가지고 있어서 관광객을 끄는 큰 요소로 작용하고 있다. 우리나라에서 지금까지 박물관은 조용하고 사람들의 삶과는 다소 떨어져 있었으며, 학생들이나 일부 특정한 사람들이 가는 곳으로 인식되었는지 모른다. 본 연구에서는 이러한 박물관의 정립을 위한 방안으로서 기본계획의 수립, 건축물의 아이덴티티 확보, 실내 공간 개선, 전시 기술의 향상, 웹 공간의 이용과 사이버 박물관의 활용 방법 등을 제시하고 있다.

참고문헌

1. 서상우, 기문당, 박물관·미술관 총서, 1995
2. 국립중앙박물관, 박물관 건축과 환경, 1995
3. 이색 박물관 여행, 두산동아, 2001
4. 최성욱, Museum Web 공간의 사용성 평가와 구조분석에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문, 제4권 4호, 2002
5. Alison J. Head, 웹시대의 인터페이스 디자인, 길벗, p31, 2000
6. 임채진, 이정미, 전시공간의 이동체험을 통한 움직임 표현에 관한 연구, 한국실내디자인학회, 5호, 1995. 5
7. www.timespacen.com