

## 국외문화재에 대한 디스플레이 전시와 향후 발전방향에 대한 연구 A Study on Display Exhibition of Overseas Korean Cultural Heritage and Improvement Directions

박 성 환, 최 희 수\*

상명대 문화기술대학원, 상명대학교\*

Park sung-hwan, choi hee-soo\*

GSCT, Sangmyung University., Sangmyung Univ.\*

### 요약

지난 10월 문화재청과 KBS, LG전자가 공동으로 기획한 '다시 만난 우리문화 유산전'은 국외문화재를 울트라HD 영상으로 촬영하여 고화질의 디스플레이를 통해 국민들에게 국외의 문화재를 소개하였다.

국외문화재를 만으로 구성된 전시는 국민들에게 지금까지 볼 수 없었던 유물에 대한 정보와 이미지를 제공하여 국외 문화재에 대한 국민들의 관심을 이끌어 냈다. 하지만 관람 방법과 정보 전달적인 측면에서 한계가 있었다. 따라서 '다시 만난 우리 문화 유산전'의 사례를 살펴보고 관람 방법과 정보전달의 방법에 대한 보완점을 찾아야 한다.

앞선 전시에 대한 보완점을 전시에 적용한다면 국외에 있는 우리 문화재에 대한 지속적인 관심과 접근성을 높여 국외문화재에 대한 꾸준한 전시를 유도할 수 있을 것이다 또한 국외문화재를 학술적으로 폭 넓게 사용되어 활발한 연구가 진행되고 전시뿐만 아니라 다른 분야로의 확장을 이끌 수 있다.

## I. 서론

우리나라의 수많은 문화유산이 국외로 유출된 사실은 누구나 알고 있다. 하지만 유물의 종류와 몇 점의 유물이 해외 각국에서 소장하고 있는지는 모르고 있다.

국외소재문화재재단은 지속적으로 국외문화재에 관심을 갖고 해외 기관에 있는 우리 문화재의 실태조사를 통해 보고서와 도록으로 발간하였다. 하지만 조사를 통해 얻은 정보를 활용한 콘텐츠는 미비하였다. 이러한 상황 속에서 문화재청과 KBS, LG전자가 공동으로 기획한 '다시 만난 우리문화 유산전'은 국외문화재에 대한 전시를 통해 콘텐츠를 마련하였다.

하지만 전시된 유물에 대한 정보와 관람 방법에서 아쉬움을 남겼다. 우선 문화재를 360도 회전할 수 있도록 전시를 하였지만 평면적인 관람 이외에 다른 각도에서는 관람 할 수 없었다. 또한 유물의 기본적인 정보 설명이외에 흥미를 이끌 만한 설명이 부재했다는 점이다. 본 발표에서는 이러한 한계를 극복하기 위한 방안에 대해서 살펴보고자 한다.

## II. '다시 만난 우리문화 유산전'으로 본 국외문화재 전시



▶▶ 그림 1. '다시 만난 우리문화 유산전' 전시

### 1. 전시 의의

지난 2015년 10월 28일부터 12월 27일까지 국립고궁박물관에서 진행되었던 '다시 만난 우리 문화유산전'은 KBS와 LG전자 그리고 문화재청이 기획한 진행한 전시였다. 전시는 해외로 반출된 수많은 문화유산을 중 20점을 선정하여 디스플레이를 통해 재현되었다. 기존에 진행되었던 문화유산 전시와 달리 해외의 문화재만으로 구성되어 해외의 박물관에서 관람하는 것이 아닌 국내에서의 관람을 가능하게 하였다.

이번 전시를 통해 방문객들에게 국외문화재의 아름다움과 감동을 선사하였고 방문객들 또한 좋은 반응 보이며 성공적인 전시를 이끌어 냈다. 또한 일회성으로 그치는 것이 아닌 다음 전시에 대한 약속을 통해 앞으로 국외문화재를 통한 전시의 연속적인 부분을 제시하였다.

## 2. 전시에 도입된 기술 분석

이번 전시의 성패를 가르는 요소 중 가장 중요한 것은 디스플레이의 고화질을 통해 실제 유물을 보는 듯한 느낌을 주는 것이었다. 이를 실현할 수 있게 전시에 도입된 3가지의 기술이 있다.

첫째 울트라HD(800만 화소)와 유기발광다이오드(OLED)기술을 사용하여 실제 유물의 모습에 가까운 해상도와 명암 자연의 색감을 표현하여 관람객들에게 생동감을 전달하였다.

둘째 곡면 디자인과 시네마 3D를 활용한 전시를 통해 관람객들의 몰입도를 높여 생동감을 재현하였다.

셋째 얇은 디스플레이를 통한 넓은 공간 활용으로 관람객의 동시관람을 가능하게 하였고, 전시회 중앙에 3대의 디스플레이를 통해 좌우 각도에서 똑같은 화질을 구현하였다.

## 3. 전시에 대한 평가 분석

‘다시 만난 우리 문화 유산전’은 국외의 문화유산만으로 구성하여 진행하였으며 뛰어난 촬영기법과 디스플레이 화면을 통해 실제 유물을 보는 것과 비슷한 감동을 줄 수 있었다. 하지만 정보의 전달과 전시된 유물을 활용하는 부분에서 아쉬움을 남겼다.

첫째 디스플레이를 통한 전시의 장점을 살리지 못했다는 점이다. 이번 전시는 실제 유물을 전시하지 않았기 때문에 화면 속의 유물을 직접 만질 수 있는 기회였다. 평면적인 관람을 넘어 다양한 각도에서의 유물에 관람은 또 다른 감동을 줄 수 있기 때문이다.

둘째 국내에서 볼 수 없었던 유물이었던 만큼 정보 전달적인 측면에서 세세한 정보의 전달이 필요했다. 단순한 유물의 명칭과 연대, 기본정보는 어느 전시에서나 볼 수 있는 내용이기 때문이다.

셋째 전시된 유물의 정보와 이미지에 대한 정보의 공유가 적었다. 이는 단순한 관람 이외에 개인이 유물에 대한 정보를 공유할 수 없었기 때문이다.

## Ⅲ. 국외문화재 전시에 대한 보완방안

앞서 언급한 ‘다시 만난 우리 문화 유산전’에 대한 평가에서의 한계점을 바탕으로 전시에 대한 보완방법을 생각해보았다.

첫째 ‘다시 만난 우리 문화 유산전’에서 디스플레이를 통한 전시에서 단순한 평면의 모습을 보여주는 전시가 아닌 다양한 각도에서 관람할 수 있도록 하는 터치스크린 기법이 필요하다. 터치스크린은 화면을 직간접적으로 건드려서 사용자가 터치한 위치를 찾아내는 화면으로 정의될 수 있다.

터치스크린 기법을 통해 관람객은 본인이 원하는 각도와 위치의 유물의 모습을 관람하여 정면에서 주는 유물

의 감동 이외에 다각도에서 주는 유물의 감동과 유물에 대한 이해에 도움을 줄 수 있다.

둘째 단조로운 설명 이외에 스토리텔링 기법을 통하여 유물에 대한 많은 정보를 서술할 필요가 있다. 유물의 반출과정과 조사과정, 방법 등에 대한 추가적인 정보를 제공하여 유물에 대한 이해도를 높여주는 것이다.

이를 구현하기 위해서 키오스크 시스템(자료검색)과 결합시켜야 한다. 키오스크 시스템은 많은 양의 정보를 체계적으로 정리하여 원하는 정보를 실시간으로 검색할 수 있는 프로그램이다. 따라서 관람객이 원하는 부분에 대한 추가적인 정보 검색을 통해 유물에 대한 이해를 높일 수 있다.

마지막으로 대부분의 유물 전시는 관람으로 역할을 다한다. 전시된 유물에 대한 정보는 간략하게 소개된 전시 리플릿, 도록, 직접적인 정보 검색 이외에는 전시물에 대한 정보를 얻기 어렵다. 때문에 관람 후 전시물에 대한 정보의 활용과 유물의 이미지 사용에 제한된다.

이를 해결하기 위해 유물에 대한 정보를 공유해야 한다. 앞서 언급한 유물의 정보와 이미지들이 담긴 파일을 QR코드를 활용하여 개인 디바이스를 통해 다운 받을 수 있도록 해야 한다. 유물에 대한 정보와 이미지를 얻을 수 있다면 관람 후 공유된 정보와 이미지를 통해 꾸준한 학습 효과와 전시 이해에 큰 도움을 줄 수 있다.

## IV. 결론

‘다시 만난 우리문화 유산전’을 통해 국외 문화재를 해외 박물관이 아닌 국내에서 만날 수 있었다. 기존에 조사와 보고서 작성 도록을 만드는 것을 넘어 하나의 콘텐츠로 생성하였다. 이를 통해 관람객들에게 국외문화재에 대한 관심도를 증가시키고 국외 문화재를 관람객들에게 알릴 수 있었다.

이번 전시를 통해 국외문화유산을 활용한 디스플레이 전시의 가능성과 기능을 알아 볼 수 있었고, 전시에 대한 한계점과 보완방안을 알아 볼 수 있었다.

향후 전시는 한계점의 보완을 통해 관람객과 유물의 상호작용을 이끌어 낸다면 관람객의 이해와 관심의 정도가 꾸준히 높아질 것이다. 또한 전시 이외에 다른 분야로의 확장이 가능해 지고 학술적으로 크게 기여할 것이다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 미국 와이즈만미술관 소장 한국문화재 “Korean Art Collection WeisMan Art Museum”, 국외소재문화재재단
- [2] 박재영, 디지털박물관 전시콘텐츠 스토리텔링 연구 - 전통문화콘텐츠박물관 전시콘텐츠 분석 사례를 중심으로, 인문콘텐츠, (33), pp149-183, 2014.06
- [3] 박정희, 전시디자인의 영상 매체활용 연구, 디지털디자인학회연구 7(2), pp184-197, 2007
- [4] 이보아, 모바일 기술과의 융합을 통한 박물관 커뮤니케이션의 활성화 연구, 인문콘텐츠, pp23-50, 2006