

*** 理工系博物館의 展示디자인에 관한 基礎的 研究

- 정보통신 博物館의 展示體系와 演出方法에 관한 事例研究를 中心으로 -

A Basic Study on the Exhibition Design of a Science Museum

- Focus on the Case Study on Exhibition System & Prestutation Method of a Museum of Telecommunication -

김종훈*/Kim, Jong-Hoon

임채진**/Lim, Che-Jin

Abstract

The core of character and concept in an exhibition space of contemporary museum is that the place for relics and materials changes into the place for spectators, the static exhibition place changes into the dynamic exhibition place, and the place for object-oriented of study itself changes into the place for learning naturally during amusement. In other words, it could convey the conceptual exhibition object which is not the material object called a relic, it could be a place where is to investigate, participate, experience and enjoy with easily method to general public, and ordinary people are supposed to experience with integrative the world of intellectual, cultural and artistic which is inconsciously rising a dimension. In order to response positively the change of these exhibition concept itself, exhibition

system will be established through the analysis of realistic exhibition objects with the visulatization of theme or thought of an exhibition. In process of conveying image, the effective and concrete exhibition method and technique should be measured in order to realize the communication between spectators and exhibition objects The purpose of this study is to find the methodology which is enable to establish the exhibition theme and presentation system through the selection and analysis of exhibition objects in major cases of a museum of science and engineering, to find the process model till the methodology applies to the space scheme, and to find finally the designed indicators which is applicable to the progress of exhibition design.

키워드 : 전시연출, 전시체계

1. 서론

1-1. 연구의 목적

현대 박물관의 전시공간에 있어 성격과 개념의 핵심은 유물과 자료를 위한 장소에서 관람객을 위한 장소로, 정적 전시장소에 서동적 전시장소로, 학습자체의 목적중심의 장소에서 즐기는 동안 자연스럽게 학습되는 장소로의 변화를 들 수 있다."

곧 일반대중에게 유물이라는 물질적 대상이 아닌 개념적 전시대상을 전달할 수 있어야 하며 일반대중이 쉬운 방법으로 탐구하여 참여하고경험하며 즐기는 공간이 되어야 하며 일반인들이 무의식적으로 한차원 높아지는 지적, 문화적, 예술적 세계를 통합적으로 경험하도록 해야 한다는 것이다.

이러한 전시개념 자체의 변화에 능동적으로 대응하기 위해서는 전시의 주제나 사상을 보다 구상화하여 실제적인 전시대상의 분석을 통한 전시체계를 구축해야 한다. 또한 이미지를 전달하는 과정에서 관람자와 전시대상 사이에 전시 커뮤니케이션이 이루어 지도록 효과적이고 구체적인 전시방법과 기법이 강구 되어져야만 한다.

본 연구는 주로 이공계 박물관의 경우에 있어서 전시대상물의 선정과 분석을 통하여 수립되는 전시테마와 연출의 체계를 구축하기 위한 방법론과 이를 공간계획에 적용하기까지의 과정모델을 추출하는 것이며, 궁극적으로 전시디자인의 진행에 적용가능한 계획적 지표들을 시사하고자 하는 것이다.

1-2. 연구의 배경과 방법

1) 모든 박물관에서 이러한 성격과 개념의 변화가 적용되는 것은 아니다. 기념관, 역사계, 민속계의 경우 종래의 종적이고 유물, 실물 중심의 전통적인 전시기법이 여전히 중시되고 있기도 한다.

* 정회원, 한서대학교 실내디자인과 전임강사

** 이사, 홍익대학교 건축공학과 조교수

*** 이 논문은 1995학년도 홍익대학교 교내 연구비에 의하여 연구되었음.

본 연구는 그 대상을 이공계박물관으로 국한하여 분석하기로 한다. 박물관은 크게 역사계, 미술계, 이공계, 자연사계 및 기타 동식물원 등으로 대별할 수 있으나, 사실 이들의 설립목적과 설치의 컨셉과 목적자체가 확연히 다르며, 기능적으로도 내과계와 외과계의 병원기능의 차이 이상으로 판이한 계획지표를 갖고 있다. 따라서 본 연구는 박물관으로 통칭되는 시설전체에 통용되는 실내디자인 지표를 구축하는 것이 아니며 이공계를 중심으로 예측 가능한 전시 진행 프로그램을 케이스 스터디 형식으로 검증하는 방법을 취하고 있다. 또한 사례분석의 대상은 가능한 한 실물자료 또는 정보자료의 소재와 확인 가능한 출처에 근거할 수 있는 데이터 베이스가 확보되어야 실학적 의미에서의 전시체계를 제시하고 논증할 수 있으므로, 편의상 현재 건설 예정이 확정된 정보통신 박물관(가칭)을 조사대상²⁾으로 선정하였다.

2. 전시계획의 구성과 설정

2-1. 전시의 목적

정보통신 박물관의 전시내용은 그 관람을 통해 우정과 전기통신 분야를 총체적으로 이해할 수 있는 전시이어야 한다. 또한 일상적인 생활속의 정보환경을 전시라는 매체를 통해 해석함으로써 정보통신의 영역과 기능을 새롭게 보며 그 의미를 되새겨 보게 하는 장소가 되게 한다. 따라서 관람의 심도에 따라 다층적인 전시소감을 가질 것으로 예상되는 목적들을 그 위계에 따라 설정한 내용은,

1) 인간의 생존과 함께 발생하여 그 흔적을 남긴 정보통신의 역사와 문화에 대한 폭 넓고 깊은 이해를 통해, 정보통신분야에대한 긍정적 사고를 가지며 이 분야의 위상과 발전 가능성에 대한 긍지를 갖게 한다.

2) 정보통신에 관련된 삶과 생활문화, 환경의 풍부한 질과 중요성을 발견함으로써 이에 대한 애착심과 매력을 느끼게 하고 이를 일상생활화 하는 마음을 키우게 한다.

3) 현대의 정보화 사회를구축케 한 정보통신의 환경관을 발견하고 거대한 정보환경을 슬기롭게 창조해 나가기 위한 현대적 사회관에 대한 주체적 철학을 생각해 한다.

4) 21세기 미래정보화 사회로 새롭게 탄생하여 국제적 수준으로의 대한민국의 발전을 이루고자 하는 포부와 의지를 다시한번 새기게 한다.

2-2. 전시의 성격

1) 전시내용의 성격

현대사회에 담겨있는 다양한 정보통신의 일상적 기능과 역할을 발

2) 정보통신부와 한국통신이 공동으로 출연하여 1992년 건립을 위한 준비가 시작되어 이 박물관은 우리나라 최초로 건립되는 정보통신분야의 전문 박물관으로서 전시, 교육, 공공, 연구, 수장, 운영 및 관리기능의 공간영역을 수용하는 4,600여평의 건립규모로 계획하고 있다. 이 박물관의 완공후 정보통신의 과거, 현재, 그리고 미래의 시간성에서 과학, 공학 및 예술의 탐구를 통한 사회문화발전의 기여를 기대하고 있다.

견하고 이들의 구성요소들을 보다 심층적으로 이해할 수 있는 전시내용의 성격은 다음과 같다.

① 정보통신의 대중성

현대도시를 구조화 시키는 전문영역, 즉 정보경영, 통신관리, 정보통신 환경, 정보화 도시 등 제분야들의 전문내용을 쉽고 평이하게 풀어냄으로서 전문부문에 대한 일반시민들의 지식 수준을 높이고 보다 수준 높은 시민의식을 지향할 수 있도록 구성한다.

② 정보통신의 역사성

첨단과학기술의 영역으로 복잡하다고 인식되는 정보통신 분야의 역사를 간단 명료하고 체험적으로 표현함으로써 정보통신에 대한 개념을 선명하게 인식하고 그 풍부한 내용에 대한 지식적인 이해를 높이도록 구성한다.

③ 정보통신의 현재성

급속도로 변모하고 발전해가며 모든 사회구조의 중추적 기능을 더해가는 오늘의 정보환경의 역할과 면모를 풍부하고 친밀하게 인식하면서 흥미로움을 체험하게 구성할 수 있도록 한다.

④ 정보통신의 미래성

대한민국 국민의 삶의 질을 향상시킬 수 있는 미래 지향적 정보환경과 21세기 발전을 위한 국가 경쟁력이라는 두 축을 중심으로 세계 정보환경 체계의 맥락속에서 우리의 포부와 의지를 나타내는 동시에 미래에 대한 비전과 호기심을 유발시킬 수 있도록 구성한다.

2) 전시관람객의 성격

관람객의 다양한 욕구의 변화에 효율적으로 대응하기 위해서는 다원 다층적인 전시 메시지를 전달하는 방안이 구체적으로 강구되어야 한다. 즉 ① 다양한 계층의 관람객의 기대에 대한 어필로 우정, 우표, 근대의 통신수단에 대한 향수를 가진 장.노년층에게는 추억을 살리도록, 정보통신 분야를 첨단분야만으로 인식하는 청소년층에게는 이분야의 광범위한 영역과 깊이를 발견할 수 있도록, 다양한 부문별로 정보통신 분야를 세부적으로 이해하는 전문관람객들에게는 이분야의 종합적인 면모를 의미 있게 엿어보는 계기로 활용 하도록, 지방에서 온 관람객들이 세계적 정보도시인 서울의 면모를 다양하게 보면서 정보통신 중추도시인 서울의 면모를 다양하게 보면서 정보통신 중추도시인 서울과 각 지방과의 네트워크를 통해 모든 도시와 연계되어 발전하는 모습을 이해하도록, 한국을 방문하는 외국관광객들에게는 한국의 풍부한 역사,서정성, 포부와 미래를 발견하고 무엇보다 한국에 대한 모든 정보를 이곳에서 이해하고 해석하여 우리의 미래 지향적 역량들을 발견하도록 연출한다. ② 내용의 의외성, 풍부성 계공으로 복잡하게 얽혀있는 도시로 생각하던 시민들에게 정보통신에 의해 정돈되어 가는 한국의 흐름을 발견토록 하고 시민들에게 세계속의 한국의 위상속에서 21세기 정보화 사회에 대한 비전과 구도를 그리는 포부를 발견케 할 수 있도록 연출한다. ③ 각각의 계층이 갖는 정보통신 이미지를 포착하는 표현으로 일상생활 속에서 다양한 계층의 사람들이 통상의 정보통신에 대해 가지는 작은 이미지들을 발견하여 이 분야에 대한 흥미로움의 실마리를 찾아 키워갈 수 있도록 연출한다.

2-3. 전시테마의 설정

정보통신 박물관의 전시는 전시대상품의 분석 결과를 토대로 하여 다음과 같은 테마에 의한 기본 맥락의 설정이 가능하다.

1) 시간적 맥락

정보통신박물관의 전시내용은 기본적으로 발전사의 개념 밑에 다음과 같은 3단계의 시간성으로 맥락화 한다.

(표 1) 단계별 시각의 맥락화

관람의 단계	내	용
1 단계	「정보통신의 이해, 예 역점을 들 (정보화사회의 이해와 역동성, 과거의 특이적인 역사와 진흥, 발전 잠재력과 미래 가능성에 대한 긍지를 느끼는 단계)	
2 단계	「정보통신과 생활환경」에 중점을 들 (정보화 사회의 생활, 정서, 환경에 대한 친근감과 이미 중요성 및 특징에 대한 세심한 매력을 가지는 단계)	
3 단계	「정보통신문화」에 역점을 들 (대한민국의 환경, 거대한 정보화도시에서의 생활의 의미, 역사도시/민간도시/문화도시/세계도시/우주 도시의 의미에 대한 의문과 문제의식을 가지는 단계)	

2) 공간적 맥락

전시공간은 크게 야외전시 공간, 대공간의 중앙홀 전시공간, 옥내 전시공간으로 구성된다. 이러한 공간적 맥락의 구성은 외부공간 → 준외부공간 → 내부공간의 순차적 순응을 위한 지각적 배려가 포함되어 있다. 또한 지각적으로 거시적 단계에서 점차 미시적 단계로 전이시켜가는 개념이다. 이러한 공간성능에 가장 민감하게 작용하는 것은 빛 환경과 공간적 스케일의 요인일 것이다. 따라서 야외전시는 완전한 일광속에서 개방된 시지각의 조건이 된다. 준외부 공간인 중앙 전시홀은 아트리움 형식과 같이 어느정도 빛 환경이 제어된 조건이나 자연 채광을 충분히 도입한다. 또한 대공간으로서 외부공간과 실내공간의 사이에서 전이적인 성격을 갖게 된다. 내부공간은 섬세하게 조절된 빛환경과 전시내용을 주목할 수 있는 공간, 장치, 색채조건이 뒷받침이 되어야 한다. 여기에서는 전시물에 따른 개별적인 조건들이 검토되어야 하며, 전달을 극대화 하기 위해 전시물과 관객의 관계를 밀착 시켜야 한다.

3) 내용적 맥락

다채롭고도 복합적인 전시내용을 보다 쉽게 전달하기 위해 개관, 총괄이해, 통합, 상징과 여유의 4가지 내용적 구도를 만들도록 한다. 즉, 개관에서는 정보통신 박물관의 기본 성격과 메시지가 전달된다. 전시의 형식은 추상적이지만 포괄적이게 하며 상징성이 강조된다. 또한 총괄 이해에서는 역사시대 동안의 정보통신의 전모를 전개한다. 주로 선사시대에서 부터 조선조의 시간대에 걸쳐 선조의 지혜를 이해한다. 통합부문에서는 우정과 통신의 세부 부문별 전시내용이 전개된다. 가능한 전문적 기술이 각론으로 전시된다. 다만 그 전시는 어린이로 부터 노인계층에 이르는, 대중적 이해가 쉽고 흥미로운 매체를 통해 전달의 심도를 기하여야 한다. 상징과 여유부문은 상설전시관람 이후에 전시관람의 여운을 위한 부분이다. 구체적인 전시전달의 내용보다는 상징적인 매체를 활용한다.

2-4. 전시대상물 조사분석

전시 대상을 파악하기 위한 조사는 기존의 우정박물관과 전시통신

사료관 등의 전시 내용을 기본으로 하되, 관련 분야의 정보를 포괄적으로 얻도록 하였다. 다만 한국의 우정 및 통신 관련 유물은 과학사적으로도 충분히 정리되어 있지 않으며, 대부분의 민간 부문자료는 폐쇄 되어 있는 실정이다. 정보화가 가능한 전시대상은 물질별 보존조건과 기능적 내용별로 정리하여 전시계획의 기초 자료로 활용되게 하였다.

1) 보유 유물 현황

① 통신사업자

- 우정박물관(중앙우체국)
- 한국통신 사료전시관 (용산)
- 이동통신, 데이컴 등 기타 사업자
- 전자통신연구소
- 정보통신 주제관 및 첨단통신 전시관의 시설물 중 일부
- 사용년한이 경과되어 폐기되는 시설물
- 외부 기관에 불하되었던 유물 중 전시가능품 파악

② 정보통신 산업분야

- 방송기술 분야
- 정보기술 분야
- 전자기술 분야

③ 공사립 박물관

- 민속박물관
- 전쟁박물관 등 특수분야의 유물확인
- 공 사립 역사박물관

④ 개인소장 유물

- 공모 또는 구입가능한 부문 (세계의 전화기)
- 청향 방송박물관
- 참소리 박물관
- 기증을 유도하고 특별전시 공간 배려
- 복원과 복제

2) 전시 대상의 분류³⁾

전시 대상의 분류는 보존과 전시의 계획을 위한 조건을 이해함에 시대적 구분에서, 표현성향에 따른, 내용형식에 따른, 보존 조건에 따른 체계로 분류한다.

① 연대별 분류

수장품의 연대별 구분은 전시체계에서 시간적 맥락을 구성하는데 유효하다. 본 박물관의 전시체계는 기본적으로 과거-현재-미래의 시간구조에서 형성될 것이다. 이러한 분류의 내용은 각 전시 부문에서도 시대적 표현을 위한 자료가 된다. 전시대상의 연대별 구분은 다음과 같이 크게 4개의 카테고리 나누어 정리한다.

· 원시시대/A

역사시대 이전의 유물로서 인류 문화의 기원으로 부터 생성된 유물

· 역사시대/H

역사시대로 기록되는 시점 이상에서 정보와 통신의 유물

3) 정보통신부, 한국전기통신공사, 정보통신 박물관 건립 기본계획서, 1995, P.234

- 근대/M
한국의 개화로서 근대화 과정
- 현대/T
근대 이후 현대 및 미래

② 표현 성향별 분류

전시 대상은 전시화될 경우, 입체, 평면, 영상 및 실연의 여러 가지 기법으로 표현된다. 이러한 표현기법은 전시계획이 구체화 되면서 보다 다양한 기법으로 구사될 것이지만, 여기에서는 전시 대상의 기본적인 속성에 따라 다음과 같은 5가지의 유형으로 구분한다.

- 그래픽, 사진/S
사진, 도표, 지도 등의 그래픽 자료
- 미니췌어/M
소형 모형 작업
- 실물/C
실제의 유물
- 복원/D
사라진 유물의 복원, 복제
- 무형/X
정보의 의미, 통신의 원리 등을 표현할 대상 및 형이상학적 대상

③ 내용 형식별 분류

전시 대상품의 내용적 분류는 계획될 전시체계에 의해 전시의 주제와 내용물로서 파악한다. 분류체계는 크게 역사, 미지, 우정, 통신, 미래의 다섯분야로 나뉘고, 다시 우정zone은 우정과 우표로, 통신zone은 전신통신, 전파 방송통신, 정보통신으로, 미래zone은 가상현실의 세계, 멀티미디어의 세계, 인공지능 주택, 미래도시, 우주도시로 세분화되어 구성된다.

④ 보존 성격별 분류

수장품은 대체로 물질별성향에 따라 보존조건을 달리하게 된다. 원칙적으로 수장품의 보존조건에 따라 수장고의 수장체계와 전시환경을 조건화 할 수 있다. 일반적인 유물의 물질별 분류는 금속/석재/목재/섬유 및 지류 등으로 구분된다. 정보통신 박물관의 수장품을 물질별로 분류함에는 수장품의 특성상 다음과 같은 분류 체계에 의한다.

- 금속류/M
금속류는 내식성을 보존조건으로 하며 저습도 조건을 유지 하여야 한다.
- 섬유 목재류/O
유기물로서 방충 살균을 조건으로 한다.
- 종이류/P
유기물로서 방충 살균을 조건으로 하며, 어느 정도 고습의 상태를 유지함으로써 자연파손을 방지한다.
- 기기 장치/T
대부분이 금속류이나 전자, 기계적 장치들로서 실제 구동상태를 유지할 수 있는 보수성과 내식성이 중요하다.
- 영상 음향자료/V
자장에 대한 보존 조건이 중요하다.

- 기타/X
물질별로는 합성수지, 인공재 등의 기타 물질로 구성 되거나, 디오라마, 왁스 모형을 포함한다. 위와같은 4가지의 유형적 원칙을 통해 대상물을 분류한 예는 <표 2>와 같다.

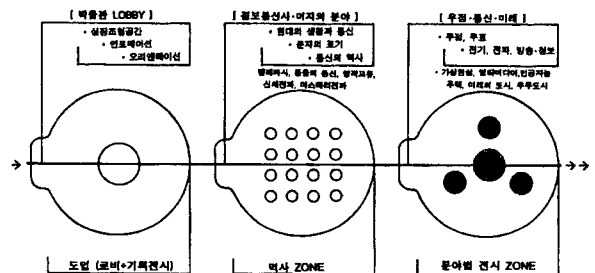
<표 2> 전시대상물 분류표 예

시 대	표 현	내 용	물 질	전시 대상
A	D	H2	X	예술품기 주변
A	D	H2	O	관서기연과 문장
A	D	H2	X	특정영인의 등발 생활 복원
A	D	H2	X	석장리 구석기 숯리신인의 복원
A	D	H2	X	원시대의 심호와 연학 (연기와 불)
A	S	H2	X	동양의 포효
A	S	H2	X	수필어로 기술의 진수
A	S	H2	X	비휘세김
A	S	H2	X	벽화그림
H	C	H1	O	훈필사우
H	C	H2	O	속대
H	C	H1	O	주관과 산릉
H	C	H2	O	인장
H	D	H2	P	서정
H	D	H2	P	어촌
H	D	H1	O	실물출
H	D	H2	O	신기전
H	D	H2	O	신공고
H	D	H2	O	정향
H	D	H2	P	신호연
H	D	H2	X	수원통수대

3. 전시체계

3-1. 전시기본구도

위에서 살핀 전시 전개 시간적 맥락, 내용적 맥락 그리고 공간적 맥락의 구도를 통합하여 전시체계를 구축한다.⁴⁾ 정보통신 박물관의 전시분야는 총 7개소 분야로 구성된다. 즉, 중앙 전시홀을 위시하여 역사, 미지의세계, 우정, 통신, 미래 및 옥외전시이다. 그러나 이러한 분야들은 전시내용상의 특성에 따라 연계적으로 구성된다. 즉 역사와 미지의 세계는 전시의 전개부가 되며, 우정, 통신, 미래의 3개 영역이 각분부이다. 이 3개 부문은 중앙전시홀에서 선택적 관람이 가능하게 한다.



<그림 1> 전시분야와 공간부문의 개념

3-2. 관람자 동선

정보통신박물관에 있어서 전시부문의 관람자동선체계는 강제형과 선택형의 복합적 형식을 취한다. 전체적인 전시 관람의 지적 체계와 개념은 도입부, 역사전시, 상설전시공간의 위계를 갖는다. 도입부는

4) 최의선, 건Museum 축공간의 전이성에 관한 연구, 국한대 석논, 1996, P.37.

관람자의 흥미와 지적 호기심을 유도할 수 있는 장소가 되며, 역사전시 부분은 커뮤니케이션의 역사를 개관할 수 있는 총괄 이해의 순로이다. 상설전시 부문은 관람자의 방문목적이나 특별한 관심사항 등에 의해서 선택 관람되지만 각각의 독립적 Zone간의 연결은 순환의 형식을 취한다. 위와같은 전시개념의 체계에 의해서 정보통신 박물관의 동선 계획시 이 두 곳의 전시공간을 지난 관람자는 중앙홀에서 우정, 통신, 미래 부문에 대한 전시를 선택적으로 관람할 수 있게 된다. 따라서 중앙홀은 관람자 동선의 집점이 되며 커뮤니케이션의 상징적 장소로서의 이미지가 연출된다.

1) 동선계획시 고려할 사항

① 전시물의 많고 적음과 테마의 방향에 따라 전시실의 규모를 달리할 수 있는 방법이 강구되어야 한다. 또 전시실 사이의 구획은 고정부분과 가변부분이 병용 되더라도 각 실의 특색이 손상되지 않도록 해야 한다.

② 단기 관람형의 관객과 지속적으로 반복하여 입관하는 관객이 동시에 사용할 수 있는 다중적 동선 체계를 구축한다. 즉,

- 중요 전시품만을 관람하는 코스
- 자신의 취향에 맞는 전시 블록만을 골라서 관람하는 코스
- 각 전시실의 유물을 빠짐없이 관찰하는 학습형 코스이다. 또한 각각의 코스에서 목적 전시실까지 신속히 접근이 가능해야 하며 언제라도 퇴실하고 싶을 때는 출구까지 빨리 도달할 수 있는 순로 계획상의 방법이 제시 되어야 한다.

③ 동선의 유형³⁾은 다음과 같다.

- 주요 동선
각 전시실의 주요 전시물을 중심으로 순회(by pass)기능을 가지는 동선, 단순 명쾌한 동시에 인지도가 높아야 하며 주요 동선상에는 원칙적으로 바닥면의 기복을 피한다.
- 순회형 동선
각 전시 Zone의 주요 전시와 모든 전시의 세부까지 관람하는 순회형 동선은 선택적이어야 하므로 인지도가 좋은 방향성이 주어져야 한다.
- 목적형 및 관리 동선
관람자의 목적 또는 운영 관리상 목적된 전시실만을 이용하고 타 전시실을 선택적으로 순회 할 수 있는 동선 기능을 갖추어야 한다.

3-3. 전시연출의 위계화

1) 위계적 전시연출

전시공간 내부에서 나타나는 다채로운 공간의 성격은 정보통신의 총괄적 이해와 현상적 이해의 관계설정과 학습형 전시와 흥미 유발형 전시의 균형유지, 그리고 단순관람과 심층관람 사이의 관계설정 에 따른 위계적 전시연출을 요구한다.

① 정보 통신의 총괄적 이해와 현상적 이해의 관계 설정

관람객이 자신들의 체험을 통해 이 분야에 대해 일상적으로 갖고 있는 부분적이고 현상적인 이해의 폭을 넓혀서 보다 총괄적이고 광범위한 영역과 기능에 대해 이해할 수 있도록 전시내용에 체계적인 구조를 부여한다. 동시에 너무 학술적인 정보 전달이 되지 않도록 각론적인 내용 구성에서는 관객들이 체험적으로 알고있는 정보통신에 관련된 내용의 단서에서부터 출발한 내용을 풍부하게 포함시켜 관람에서 친숙함을 느끼도록 연출한다.

② 학습형 전시와 흥미 유발형 전시의 균형 유지

학습형 전시는 학습형 전시의 성격을 보다 강화할 수 있도록 학술적인 내용을 보다 쉽고 친밀하고 재미있게 표현하고 흥미로운 전시의 주변에 세부내용을 섬세하게 해석, 설명할 필요가 있으며 자료의 고증과 사실 검증에 의해 확인된 사실에 충실한 전시물을 코너에 배치 전시 하도록 한다. 또, 특정부분에 대해서는 전시물을 상세히 관찰하며 그 내용을 학습하며 배울 수 있는 태도의 관람객을 위한 전시 연출을 하도록 한다. 반면 흥미 유발형 전시는 공간 연출을 전체적으로 개념이 선명하고 극적으로 전시하는 것으로 모형, 영상물, 만화 등의 눈길을 끄는 연출을 각 부문마다 삽입하고 직접 작동 가능한 장치를 설치 하도록 하는 것이 바람직하고, 관람시간이 짧으며 핵심적 분야와 식별성 높은 전시품을 선택적으로 관람하는 성향이 있는 흥미위주 관람객(대다수 일반시민)을 위한 전시 연출을 하도록 한다.

③ 단순관람과 심층관람 사이의 관계 설정

단순한 흥미 유발형 전시와 보다 복합적으로 정보통신의 본질에 대해서 배워가는 심층관람 사이에 여러 단계를 설정하여 전시관람의 심도에 따라 관람객이 스스로 발견과 이해의 심도를 조정할 수 있도록 연출한다.

2) 위계적 전시 연출 공간 구성

① 야외전시영역

상징 조형물의 기능을 겸한 대형 자료를 실물 또는복제를 이용하여 전시하고 옥외휴게공간, 놀이마당을 설치하여 전반적인 정보공원(communication-park)의 분위기를 연출한다.

② 전시도입부

다양한 자체 기획전시 및 민간기획전시, 근현대의 아트 스페이스를 통하여 활력있고 다채로운 프로그램을 접할 수 있는 공간으로 연출한다.

③ 중앙홀

박물관의 내부공간과 전시내용을 총괄적으로 대변할 수 있는 상징 조형물을 설치하고 각각의 분야별 전시로 직접 진입이 가능한 동선의 코어적 성격을 부여하여 실내의 아트리움과 주공간의 기능을 강조한다.

④ 역사전시부

과거에서 현대에 이르기까지의 정보통신분야에 대한 종합전시를 총체적으로 다루면서 아직까지 규명 되지 않은 미개척의 분야, 미지의 분야에 대하여 주제별 공간연출을 의미 있게 연결한다.

⑤ 우정전시

우정분야의 사료 및 우표 자료에 대한 종합전시를 총체적으로 다루면서 전시주제와 공간연출을 다양한 의미와 각도로 재조명하여 연

5)김봉건, 김홍범역 박물관 건축의 환경, 국립중앙박물관 1995, pp.104-107 발췌요약

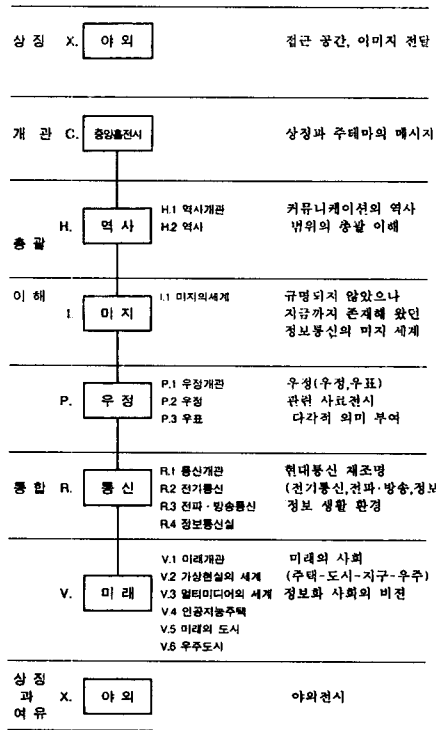
결한다.

⑥ 통신전시

전기, 전파, 정보관계의 발달 통신사료를 중심으로 그 발달과정을 고대, 근대, 현대로 구분하여 전개하고 또한 통신 부문을 테마별, 시대별로 전개하여 비교 전시를 통한 특징을 부각시킨다.

⑦ 미래전시

정보통신분야의 현대 사회에서의 역할과 비중을 소개하고 미래 정보화 사회의 비전을 제시한 흥미전시의 기법으로 연출한다.



<그림 2> 전시주제 연출전개도

3-4. 전시물 제작방향과 배치

1) 독창적인 전시자료의 제작

정보통신 박물관의 경우 전시내용 전체를 실물사료의 중심으로 구성하기는 어려우므로 상당 부분을 제작에 의존하게 된다. 따라서 본 연구의 내용은 전시물 내용에 대한 지침적 성격이며 실제 전시물 제작에 있어서는 본 지침을 토대로 보다 창의적인 해석 및 응용 연출이 필요하며 전체 전시물들의 디자인 시스템은 일관되게 연출하되 특정 전시물(영상, 작동, 실험기기류, 아트워크 등)은 개성적이고 독특한 전시품 제작을 독려할 필요가 있다.

2) 사실성, 비약성 및 예술성의 조화

정보화 사회를 영위하는데 필요한 현실적이고 실제적인 내용을 전달(특히 정보서비스 관련, 정보환경 체계의 구축 등)하여 계몽성을 자연스럽게 높이는 전시내용을 연출하되 제도적인 공공 홍보적 전달은 지양하고, 실제적인 내용을 표현하는 방법으로서 이해를 높이기 위한 비약적인 전시기법이나 예술적 터치를 가미함으로써 정보사회에 대한 감각을 높이는 연출이 필요하다.

3) 구성성과 추상성의 조화

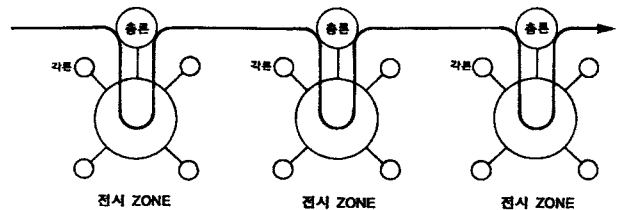
정보통신의 역사, 환경, 문화, 생활, 도시 등에 대한 사실검증의 구체성 위에 전시물을 제작하되 그 디자인에 있어서는 기념적인 추상성을 가미하여 단순한 사실의 나열이 되지 않도록 연출한다.

4. 전시방법

정보통신 박물관은 과학관적 성격이 강한 박물관이므로 가능한 전시방법을 다음의 2가지로 대별할 수 있다. 첫째는 관람객 측면에서의 분류이고, 둘째는 전시모체를 중심으로 한 분류이다. 관람객 입장에 따른 분류는 전시모체가 고정되고 관람객이 순회하는 경우와 관람객이 고정되고 전시매체가 움직이는 경우이다. 전자는 일반전시의 주종을 이루며 후자는 원형극장의 씨클 비전 또는 기계화 전시 등의 체험전시를 말한다. 이중 정보통신 박물관에 적용시킬 전시방법은 관람객이 직접 참여할 수 있는 체험전시, 동태전시 등의 전시가 주를 이루는 추세이며 바람직한 전시 방법이라 여겨진다.

4-1. 시나리오에 의한 전시

시나리오에 따른 전시는 박물관 관람객의 이해를 도와 관람효과를 극대화 할 수 있는 가장 일반적인 전시전개 방식⁶⁾으로 다음(그림 3)과 같이 큰 주제 하에 ZONE 별로 각론적인 내용을 구성하는 전시이다. 이 시나리오에 따른 내용구성과 전시는 전체실을 역사순의스토리로 구성하는 역사박물관에서 주로 이용되어지며, 정보통신박물관과 같은 과학관의 경우는 ZONE 별로 개별 테마에 따른 스토리 구성을 가지고 다양하게 전개된다.



<그림 3> 전시 시나리오 전개방법

4-2. 전시전달의 형태, 수법에 따른 전시

1) 정보통신 전시물의 역할과 기능

정보통신박물관의 전시물은 대부분이 통신과 관련된 전시물이므로 그 기능과 역할에 따른 전시방법에 의해 관람객에게 전달되어지는 체험의 감도 역시 다양하게 표출되어 진다. 따라서 전시물 개개의 역할과 기능에 따라 다양한 전시방법의 도입이 필요하다. 즉 <그림 4>는 정보발신원이 정보의 수신자인 인간에게 전달 되어지기까지의 과정과 그 매개체에 대한 도식화이다. 이처럼 다양한 전달수법을 전시방법에 도입하여 표현하는 것이 정보통신박물관 전시에 있어서 중점적으로 다루어지는 부분이다.

2) 전시전달의 형태와 수법

전시전달은 전시내용 구성을 기초로 하여 계획학적 입장에서 다양

6)우정민, 기업박물관의 전시공간계획에 관한 연구, 홍대 석논, 1986, P.41

하게 이루어져야 한다. 특히 정보통신박물관의 전시대상물인 통신관련 전시물의 경우 전달매체가 전시방법 전체를 구성하는 바탕이 될 수 있다. 따라서 전시를 용이하게 하기 위해서는 다음 세 가지의 전달 형태와 수법을 기본으로 하여 구성되어야 한다.⁷⁾

① 명확한 메시지전달

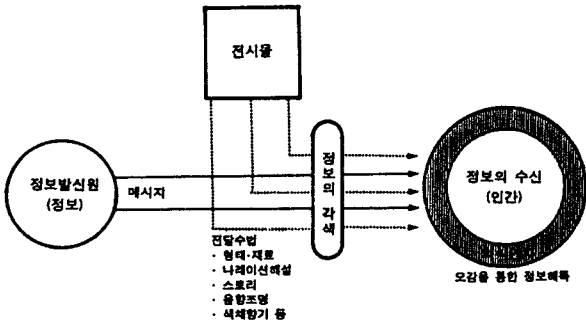
정보를 수집분석하고 전달내용을 압축하여 연출 시놉시스 작성에 의한 전시물을 설계한다.

② 적절한 전시매체의 선택

연출수법의 결정과 설치물의 가동 및 제어방식을 검토하여 전시물의 모델링과 원형제작을 한다. 또 제작시 연출 타임차트를 작성하여 가동시의 동작상태를 검토하여 전시물의 표현소재를 결정한다.

③ 복합연출의 조정

기기, 영상, 조명, 음향의 제어신호 복합수법에 의한 전체적인 연출을 조정한다.



〈그림 4〉 정보통신 전시물의 역할과 기능

4-3. 체험 전시

체험전시는 과학관적 성격을 지닌 박물관의 주된 전시방법으로 구성되어 컴퓨터 및 첨단기술의 발달에 의해 그 영역 또한 무한대로 확장되어지고 있다. 특히 정보통신 박물관은 통신의 역사와 발전을 관람객이 직접 느껴볼 수 있도록 전시하여야 하므로 전시기법에 있어서도 관람객의 참여를 유도하여 직접 체험해 볼 수 있는 전시를 구성할 필요가 있다. 따라서 정보통신박물관의 전시방법은 체험 위주의 동태적 전시가 주를 이루어야 한다.

1) 실연전시 (Demonstration)⁸⁾

주로 과학관에 이용되는 전시수법으로 해당분야의 전문가가 각종 실험장치 및 설명시설을 통해 과학의 기본원리 및 물리, 화학, 기계의 현상, 작동 등을 재현해 보임으로서 보다 상세하고 전문적인 지식을 습득할 수 있다. 일반적으로 전문실연가의 실연소요 시간은 최소 10분에서 최대 30분 정도로 하여 기다리는 관람객의 순환에 원활성을 주며 적정 거리에 30-50명 정도의 관람공간을 설정하여 관람자와 전문 실연가와의 정확한 의사전달이 이루어져야 한다. 정보통신 박물관에서는 통신zone의 전화통신 시설에 대한 전시 부분에서 방송 스튜디오를 이용한 실연전시를 한다. 이 스튜디오는 전시기능과 동시에 실제 방송국에 방송을 송출하는 기능적 역할을 함으로써 관람

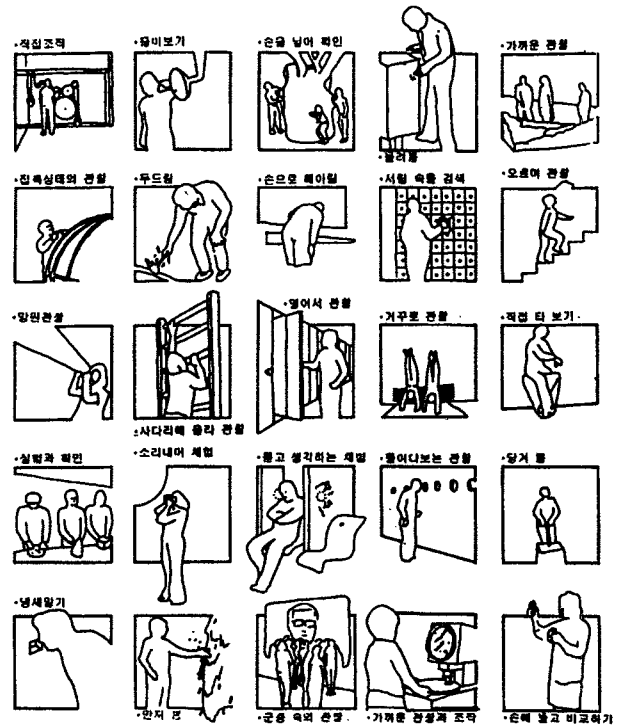
자의 관람 학습 효과를 높인다. 이를 위해 방송스튜디오는 박물관내에 송출하는 CATV의 제작을 위한 스튜디오, 조정실, 편집실로 구성되어, 관람객이 직접 스튜디오를 관람할 수 있도록 스튜디오의 한쪽 벽면은 이중 유리창 구조로 되어야 한다. 관람객의 자유로운 관람이 가능한 지역이므로 완벽한 방음 처리가 필요한 동시에 내부적으로는 프로듀서의 연출감독을 위해 특별한 시각적 구조를 갖는 스튜디오와 조정실의 관계가 이루어져야 한다.

2) 실험전시(Actual Experience)

전시 되어 있는 각종 실험장치를 통해 관람자가 직접 과학의 기본원리 및 물리, 화학 현상 등을 실험함으로써 보고, 듣고, 만지고, 조작하는 즐거움을 느끼며 동시에 전시 참여 의식과 과학적 효과를 극대화 할 수 있다. 전시물의 성격에 따라 1인에서 2인 또는 4인 이상의 그룹으로 실험에 참여할 수 있으며 실험이 작업대의 높이 면적, 관람자의 시각, 조명위치, 해설, 설명시설의 위치에 대한 고려가 필요하다.

3) 체험전시 (Experience)

전시물의 상태를 관람자가 직접 체험해봄으로써 시각에 의해서 얻는 정보뿐만 아니라 모든 시각기관을 통해 전시물의 무게, 질감, 온도, 미각 등을 직접적으로 감지함으로써 훨씬 많은 정보를 얻을 수 있다. 주의해야 할 사항은 관람자가 직접 만지거나 체험을 함으로 인해 전시물의 파손 및 고장이 따르며 일시에 많은 관람자를 수용할 수 없는 단점이 있다.⁹⁾



〈그림 5〉 체험전시 방법

4) 가동전시(Motivity)

주로 과학관에 이용되며 정보통신 박물관의 경우 전화기가 송신자

7) 高橋信裕, Museum & Amusement, Parks, Rikuyo-sha, 1992, P.181
8) 정보통신부, 한국전기통신공사, 정보통신 박물관 건립 기본계획서, 1995, P.327

9) 高橋信裕, Museum & Amusement, Parks, 1992, p.62

에서 수신자에게 연결되기까지의 과정 등을 알기 위한 전시수법 등이 있다. 보통 과학관에 활용되지만 항상 주의하지 않으면 고장이 잦은 관계로 모처럼의 전시기능을 발휘하지 못해 관람자의 불평을 받게 되므로 관람자 자신이참여하는 인력작동에 의한 전시물에는 안정성이 높은 장치를 해 둘 필요가 있다.

5. 전시공간 계획

5-1. 전시공간 구성지침

1) 이미지와 톤의 조화

구조물의 건축적 특징을 살려 전체톤을 맞추고 대형 공간조성을 통해 가능한한 가방적이고 통합된 이미지를 구성한다.

2) 테마와 공간성의 연계

전시공간의 전개에 있어 전시테마에 따라 다양한 특성이 공간적으로 연결되어 전시내용이 풍부하고 리듬감 있는 전시관람이 되도록 연출한다.

3) 관람의 템포조절

각 전시영역 사이에 전이공간을 두어 장기관람의 부담을 덜고 관람호흡을 조절할 수 있도록 구성한다.

4) 풍부한 공간체험 연출

공간 속의 흐름과 내림, 전체의 조망과 부분적인 상세관람, 조도, 조명 연출의 변화, 전시방식의 변화를 통해 흥미로운 다양성을 부여한다.

5) 하이테크화

건축물 자체가 정보통신의 이미지에 걸맞는 첨단적인 디자인(이를테면 하이테크 도는 해체주의)이 요구되며, 동시에 전시공간 자체도 하이테크의 기법이 동원된 구조미의 노출반복, 규칙과 불규칙 금속 및 유리 등의 방향성을 갖게 한다.

5-2. 전시 영역별 연출계획

1) 야외전시

① 공간적 특성

외부로 부터의 진입에서 한눈에 건물전체를 조감할 수 있도록 하고 정보통신의 과거 현재를 상징할 수 있는 조형물로 시간의 흐름을 동시에 파악할 수 있도록 연출한다. 야외설치 미술등의 기획이 가능한 아트스페이스 공간을 확보하고 커뮤니케이션 파크(communication-park)의 개념을 살린 새로운 개념의 근린공원을 조성한다.

② 전시방식

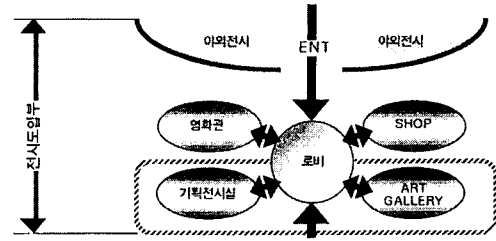
대형 유물 또는 제작자료를 이용한 환경 조형물의 배치개념을 도입하여 우정 통신분야의 기자재중 옥외 설치 가능한 전시물을 선정하여 이 분야의 기개 있고 힘찬 분위기를 조성한다.

③ 분위기 연출

복잡한 조경요소를 배제하고 자연광 속에서 상징적인 대형자료가 돋보이게 할 수 있는 자연식 배경을 연출하고 가로등, 스피커, 벤치, 간이 건축물(kiosk) 등의 조경요소와 공간전체의 구성자체가 지금까지

지와는 다른 미래를 주제로 한다.

④ 전시구성 다이어그램



〈그림 6〉 전시도입부 전시구성 다이어그램

2) 중앙홀

① 공간적 특성

전체적으로 하나의 큰 공간으로 구성하고 다이내믹한 공간을 표현 하되 여러 레벨에서 중앙홀을 조감할 수 있도록 연출한다.

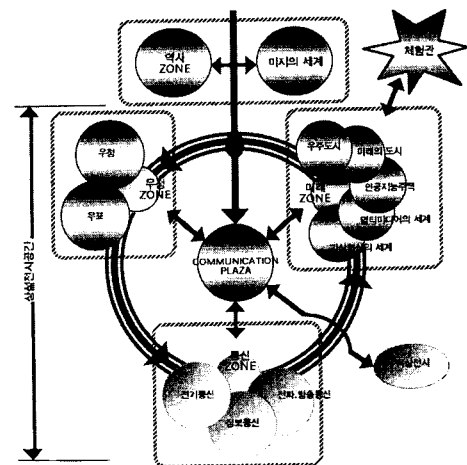
② 전시방식

전시단위를 압축시켜 중앙에 상징 조형물적 성격의 전시를 구성 (인간과 자연의 커뮤니케이션 그리고 미래의 삶의질을 부각)하여 사방 벽 및 천장까지 이어지는 대형이미지를 활용함으로써 스케일이 큰 연출을 시도한다.

③ 분위기 연출

조도는 전체적으로 밝게 하고(미래로 향한 밝은 공간) 부분적인 전시물에는 상세한 연출조명을 한다. 아울러 전체적으로 추상적이고 상징적 성격이 느껴지는 투명, 반투명 재료 및 세련된 색조를 활용한다.

④ 전시구성 다이어그램



〈그림 7〉 중앙홀 전시구성 다이어그램

3) 역사/미지 ZONE

① 공간적 특성

전체적으로 하나의 큰 공간을 역사의 길이를 느낄 수 있는 분절된 공간이 집합된 공간으로 구성하여 오르고 내리는 공간체형의 변화(시간의 변화 암시)를 준다.

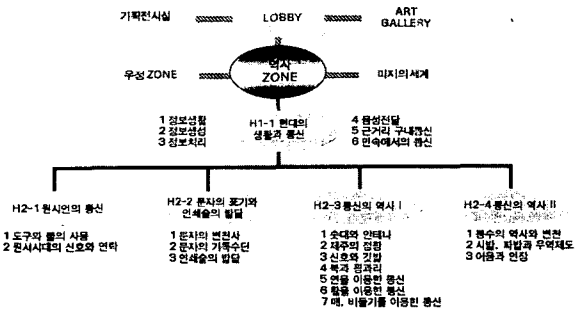
② 전시방식

인류의 커뮤니케이션의 성장에 관한 멀티큐브 영상을 중심으로 설정하여 눈높이 벽전시 및 소품의 조합전시를 기본으로 하되 일부 전시물(우정총국의 복원 등)은 의외성있게 큰 규모로 연한다.

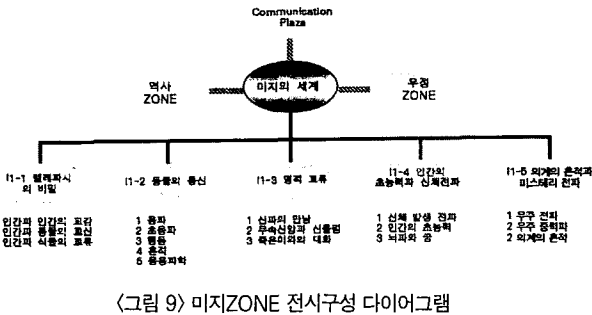
③ 분위기 연출

조도는 전체적으로 다소 낮게 하여 주며 전시물을 강조하는 부분적인 조명을 하고 미지의 세계는 어두운 분위기와 신비스런 분위기를 영상, 음향 위주로 연출한다. 색조는 중간색조 및 원자로에서 나오는 자연색조로 통일, 현대에서는 지나친 원색사용을 억제하고 무채색을 기조로 하여 원색을 강조색으로 사용한다.

④ 전시구성 다이어그램



〈그림 8〉 역사 ZONE 전시구성 다이어그램



〈그림 9〉 미지ZONE 전시구성 다이어그램

4) 우정 ZONE

① 공간적 특성

비교적 작은 공간의 조합으로 근대이후 우정, 우표의 역사적 과정을 느끼며 역사속의 도시를 걸어 다니는 듯한 공간의 이어짐을 연출하여 손에 닿을 듯한 체험감을 느끼는 아기자기하고 친밀한 공간을 구성한다.

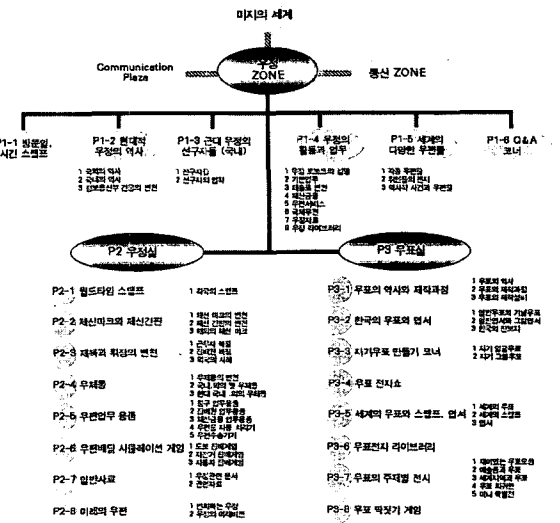
② 전시방식

벽면전시 및 중앙 오브제, 설치 디오라마 등의 전시가 주조를 이루며 주요역사사료의 다양한 시점에 의한 검색이 가능한 부스를 설치하여 눈높이 벽전시 및 소품의 조합전시를 기본으로 하는 휴먼 스케일이 강조된 전시방식으로 연출한다.

③ 분위기 연출

조도는 전체적으로 중간으로 하고 전시물 각각을 연출 조명하는 방식으로 하며 색조에 있어 크게 구애받지 않고 원색을 사용하되, 안내를 위한 사인물, 조형물의 색조는 통일하도록 한다.

④ 전시구성 다이어그램



〈그림 10〉 우정ZONE 전시구성 다이어그램

5) 미래 ZONE

① 공간적 특성

전시실로 분할된 공간이나 전체적으로 하나의 큰공간으로 구성하여 미래로 향한 기다란 복도와 부분적으로 분할된 공간의 집합하여 옥상의 우주등대와 수직적으로 연계한다.

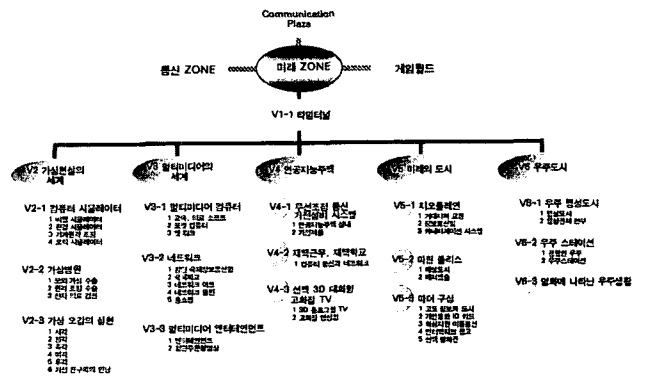
② 전시방식

개인, 가족, 주택, 도시, 국가, 세계, 우주와 같은 정보구성 단위의 위계에 따라 현재의 첨단기술 수준과 가상공간의 설치에 의한 미래영역을 표현하고 영상, 멀티미디어의 주된 활용으로 중앙홀과 연계 연출 하도록 한다.

③ 분위기 연출

중앙홀과 극적인 대비를이룰 수 있도록 하고 진입시 기다란 복도에 속도감을 부여하여(워킹 벨트 등)미래로의 여행을 암시할 수 있는 연출을 한다.

④ 전시구성 다이어그램



〈그림 11〉 미래ZONE 전시구성 다이어그램

6) 통신 ZONE

① 공간적 특성

전체적으로 하나의 큰 공간으로 높이를 느끼게 하는 입체적 공간 구성으로 내려다 보기도하고 올라다 보기도 하는 다각적인 공간 체

협감을 부여한다.

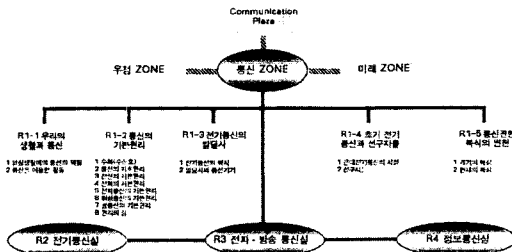
② 전시방식

벽과 천장까지 이어지는 몇 개의 대형 자료에 의한 이미지의 전개로 전반적으로 스케일이 큰 연출을 하고, Interactive한 전시수법 동원한 확대 모형을 아일랜드 수법으로 설치하여 미세한 통신 도구들의 원리설명, 체험 및 가동전시 위주로 연출한다.

③ 분위기 연출

조도는 전체적으로 중간으로 하고 전시물 각각을 연출조명 하는 방식을 채택하고 색조에 있어 크게 구애받지 않고 원색을 활용하되, 안내를 위한 사인물, 조형물의 색조는 통일하도록 한다.

④ 전시구성 다이어그램



〈그림 12〉 통신ZONE 전시구성 다이어그램

5-3. 뮤제오그래피아¹⁰⁾

본 연구에서의 뮤제오그래피아는 영역별 전시계획(표 3)의 체계 중에서 전시설계를 위한 보다 구체적 정보를 제공한다. 일반적인 전시대상들은 본 전시자료에 제외하였으며, 전시계획상 특별한 지침을 필요로 하는 항목만을 기술 하였다. 다만 각영역별 주제는 빠짐없이 기술하여 이어서 각 주제등 주요 전시품을 들어 설명 한다. 뮤제오그래피아 자료 기본구조는 영역별, 주제, 소주제, 전시품의 위계로 정리 되었다. 여기에서 영역, 주제, 소주제의 코드번호는 영역별 전시계획과 일치한다.

1) 영역별 뮤제오그래피아 (영역, 주제, 소주제, 전시품)

① 영역별 뮤제오그래피아는 각 ZONE의 전시 주제별로 전시물의 특성을 설명한다.

② 색인부분: 전시물의 주제를 설명하는 개념체계를 영역-주제-소주제의 위계로 표시하고 그에 따른 주요 전시품을 제시한다.

③ 전시요건: 전시계획 및 디자인에 있어 기초적 자료로 활용될 수

10) Museografia 적 전시는 유물의 역사적 근거와 물리적 특성 등을 자료수집, 분석한 후 전시디자인적 요소를 유추해 관람의 입장에서 쉽고 흥미를 느낄 수 있는 방법으로 제시하는 내용으로 한다. 오선에 Museografia를 이용한 조각전시 연출에 관한 연구, 실내디자인학회지, 제5호, 1995, P.20.

구역	주제	소주제	주요 전시품	전시매체
H 지역 ZONE				
H1	H1-1 현대적 생활사 통신	H1-1.1 정보생활 H1-1.2 정보생활 H1-1.3 정보생활 H1-1.4 운영원리 H1-1.5 운영원리 H1-1.6 연구에서의 통신	원리의 다양한 정보통신 통신사 주변사, 전화, 인터넷 전화 전화 전화	영상 영상 영상 영상 영상 영상
H2	H2-1 역사인의 통신	H2-1.1 도구의 변화 사용	국립한민학박물관 다종의 구석기 수레산천 멀티메디아 키웨이 (Tearing) 가파와 문명 (해물) 수위, 화로기둥의 연구	패널, 디오라마, 영상, 혼합 패널, 모형, 영상 패널, 모형, 영상, 혼합 패널, 모형, 영상, 혼합 패널, 모형, 영상, 혼합
		H2-2 도구의 기원수원	비공식적 생활주거 문화의 생활문화 원래의 다양한 문화 동 역사자료 역사학도 (신인의 배려사항) 문화의 광대 동	패널, 디오라마, 영상 패널, 디오라마, 영상
H2-1	통신의 역사 1	H2-2.1 문화의 변화	소대 영상 영상 영상 (보통에 의한 무호선) 영상 (사실상의 무호선) 영상 (사실상의 무호선) 영상 (사실상의 무호선)	패널, 유동 디오라마, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 모형, 영상, 혼합 영상, 모형, 영상 영상, 모형, 영상
		H2-2.2 통신의 변화	영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상	패널, 유동 디오라마, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 모형, 영상, 혼합 영상, 모형, 영상 영상, 모형, 영상
		H2-2.3 문화의 변화	영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상	패널, 유동 디오라마, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 모형, 영상, 혼합 영상, 모형, 영상 영상, 모형, 영상
H2-1	통신의 역사 2	H2-4.1 통신의 변화	영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 유동, 모형, 영상	패널, 유동 디오라마, 영상 영상, 유동, 모형, 영상 영상, 모형, 영상, 혼합 영상, 모형, 영상 영상, 모형, 영상

〈표 3〉 영역별 전시계획의 예

있도록 전시연출의 이미지 기술과 전달 메시지의 형식, 전시매체의 선정에 관한 기본원칙을 제시한다.

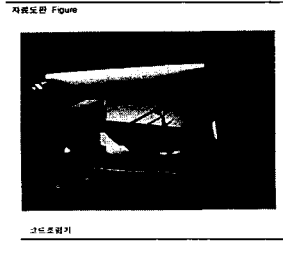
④ 자료도판: 전시될 수 있는 전시품의 예로써 기존 사료 자료의 사진, 그래픽 등의 도판이 제시된다.

구역 Zone	R2 전기통신	소주제 Sub-theme	주요 전시품 Main Object
R 통신	R2-1 통신의 발달	R2-1.1 통신의 발달 R2-1.2 통신의 발달 R2-1.3 통신의 발달	기타전시품 기타전시품 기타전시품
주제 Theme	R2-2 통신의 발달	R2-2.1 통신의 발달 R2-2.2 통신의 발달	기타전시품 기타전시품 기타전시품
전시요건 Exhibit Condition - 전시요건은 시설은 설치하기 위한 다양한 의견과 협의가 필요하다 - 전시요건은 시설은 설치하기 위한 다양한 의견과 협의가 필요하다 - 전시요건은 시설은 설치하기 위한 다양한 의견과 협의가 필요하다			

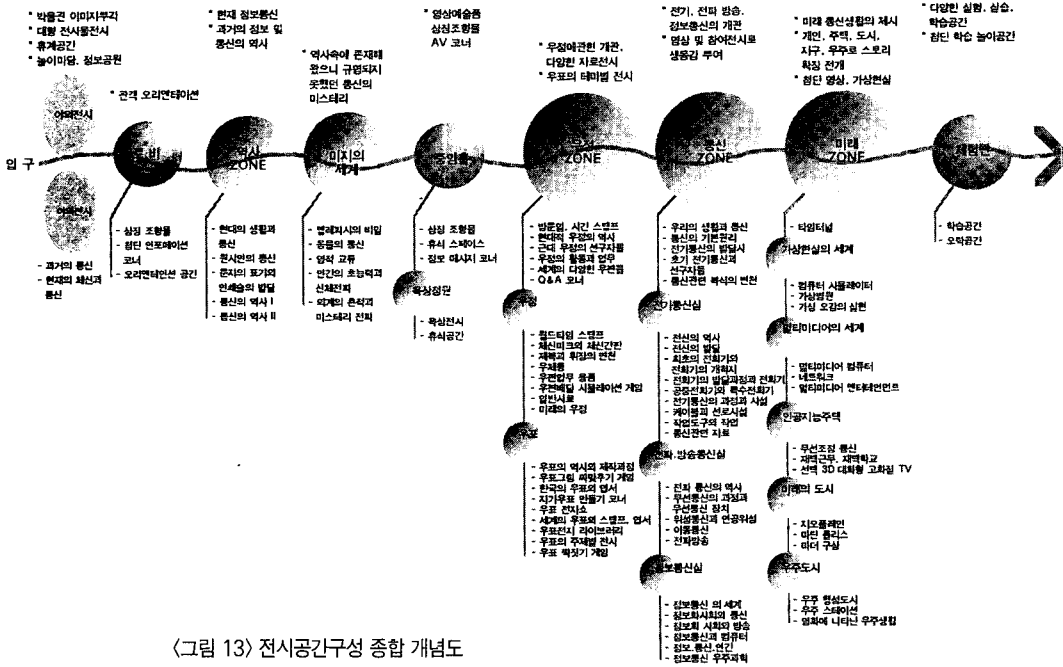


〈표 4〉 영역별 뮤제오그래피아의 예

소주제 Sub-theme	전시품 Object
R2-2.1 통신의 발달 R2-2.1.1 통신의 발달 R2-2.1.2 통신의 발달 R2-2.1.3 통신의 발달	기타 전시품 기타 전시품 기타 전시품 기타 전시품
R2-2.2 통신의 발달 R2-2.2.1 통신의 발달 R2-2.2.2 통신의 발달	기타 전시품 기타 전시품 기타 전시품 기타 전시품



〈표 5〉 소주제별 뮤제오그래피아의 예



〈그림 13〉 전시공간구성 종합 개념도

에서 미래를 전시하는 방향성으로의 전환이 여타의 여느 박물관과는 다른 본질적인 컨셉의 특징이 된다. 즉, 이공계 박물관의 전시체계의 지향점은 궁극적으로 미래의 전시에 초점이 맞추어져야 할 것이며, 이를 충분히 인식시키기 위한 전시 인터페이스의 기법 개발이 중요하다고 할 수 있다.

본 연구에서 제시한 사례의 연구과정을 통하여 다음과 같은 사실을 확인할 수 있었다.

- ① 소주제별 주제오그라피는 각 영역내의 소주제에 대한 전시품, 전시요건과 특징등이 설명 된다.
- ② 전시요건: 좀더 구체적인 개개의 전시물에 대한 연출, 매체의 특성, 보존조건, 전시장치의 형태, 설비등의 세부사항이 기술 된다.
- ③ 특징: 전시계획시 실제 전기 해설문이나 해설의 기초가 되며, 전시품의 역사적 배경과 의미를 알 수 있다.

5-4. 전시계획의 종합

본 박물관의 전시공간구성은 건축적 특성을 살린 통합된 이미지를 전시의 테마에 따라 리듬감 있게 연계적으로 연출 하였으며, 전시공간의 위계화에 따라 전시도입공간, 역사적 전시공간, 상설전시공간의 수순으로 구분 하였다. 이러한 연계적 위계적으로 대분된 공간은 전시체계에 의한 전시주제와 전시방법분석에 따라 야외전시, 로비, 역사 ZONE, 미지의 세계, 중앙홀, 우정 ZONE, 통신 ZONE, 미래 ZONE, 체험관, 곧 구체화된 영역별 전시연출공간으로 재구성 된다.

6. 결론

이공계 박물관의 전시자료는 여타계열의 박물관 보다 자료의 실물의 존도가 현저히 낮다. 역사계가 해설 위주인 반면 미술계 미술관은 명품위주로, 또 자연사계의 경우 실물의 표본과 배경디오라마가 주요한 방법이므로 자연히 어느정도 실물의 확보율이 그 박물관 존립의 관건이 된다. 반면, 이공계의 경우 실물자체의 사적가치나 역사적 배경, 진품의 여부 그 자체보다 전시대상이 되는 물건의 원리와 응용방법과 발전과정, 그리고 가능성에 대한예측모델의 제시가 전시의 커다란 맥락을 이룬다. 본 연구에서 사례로 든 정보통신 박물관(가칭)의 경우 이러한 차이가 더욱 두드러져 정보와 통신에 관한 발상과 원리의 발견, 체험, 그리고 미래의 분야에 대한 예견을 다루게되는 분야가 특징적 스토리로 구축된다. 즉, 과거의 사적전개 방식의 전시

- 1. 전시의 영역과 성격은 대중적, 다중적 전시메시지의 전달기법 이 보다 관객에 어필 가능할 것이다.
- 2. 전시테마는 발전사 개념의 시간성과, 공간적 맥락, 그리고 개관, 총괄, 통합, 상징과 여유라는 내용적 맥락의 접근이 유효하다.
- 3. 보유 유물의 체계화는 연대별, 표현성향별, 내용형식별, 보존성 격별 분류에 의하여 구분하고 통합화 되어야 한다.
- 4. 동선 연출상의 체계는 단순관람과 심층관람, 학습형과 흥미유 발형으로 유형화 되어져야 한다.
- 5. 전시주제의 전개는 정보통신의 경우 역사, 미지,우정, 통신, 미래의 분야로 설정함이 타당하고 이는 선적구성으로 조합됨이 효과적이다.
- 6. 전시매체는 사실성,비약성, 예술성, 구체성과 추상성이 메시지, Media, 연출의 assembly에 의해 적절히 조화 되어져야 한다.

참고문헌

1. 서상우, 박물관 건축총서, 현대의 박물관 건축론, 기문당, 1995
2. 이정미, 전시공간의 이동체험을 통한 움직임 표현에 관한 연구, 실내디자인 학회지, 1995
3. 정보통신부 한국전기통신공사, 정보통신박물관 건립 기본계획서, 1995
4. 최의선, Museum 건축공간의 전이성에 관한 연구, 국민대 석론, 1996
5. 김봉건, 김홍범 역, 박물관 건축과 환경, 국립중앙박물관, 1995
6. 우정민, 기업박물관의 전시공간 계획에 관한 연구, 홍대 석론, 1986
7. 高橋信裕, Museum & Amusement Parks, 육광사, 1992
8. 오신애, Museogrofia를 이용한 조각전시 연출에 관한 연구, 실내디자인 학회지, 1995
9. 임채진, 미술관 전시부분의 건축계획에 관한 연구, 일본국립츠크바대, 박론, 1992
10. 국립중앙박물관, 국립춘천박물관 전시 기본 계획서, 1996

〈접수 : 1997. 2. 3〉