

국내 어린이 기획전시공간의 전시연출 특성에 관한 연구

A Study on Production of Domestic Special Exhibitions for Children

이 경 화*
Lee, Kyung-Hwa

Abstract

Recently people show interest in cultural exhibition space targeting on children from the birth of children to play and education. Accordingly, lately the necessity of professional special exhibition space, which is composed of changeable program fit to the children trend of a growth period, and shows relatively more freedom and adaptability in directing the theme than permanent exhibition, have increased rapidly. Today the social importance of special exhibition for children is emphasized as an alternative that can provide efficiently the expression of freedom and the environment of experimental space which is not filled in existing academy or school. The necessity of special exhibition space for children is raising to the climax at this moment, this study has the meaning to analyze the direction of domestic special exhibition for children progressed in last 1 year, and then to suggest basic guide and direction for future plan of special exhibitions.

키워드 : 어린이, 기획전시, 공간, 전시연출

keywords : Children, Special Exhibition, Space, Exhibition Production

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

근래 들어 어린이의 출생에서부터 놀이와 교육에 이르기까지 어린이들을 대상으로 한 문화전시공간에 대한 관심이 활발해지고 있다. 이 같이 어린이를 위한 질 좋은 교육 및 문화 환경을 제공하는 것은 미래를 이끌어 갈 차세대에 대한 사회적 투자로서의 가치가 있다.

감성과 정서, 사고와 논리를 중심으로 하는 문화, 교육적 측면에서의 전문적 전시공간은 어린이들에게 무한의 창의력과 체험적 경험을 제공한다. 이러한 어린이 전시공간의 핵심은 '어린이의 심리를 이해하는 것'인데 어린이들의 변하지 않는 감정적 욕구를 충족시키되, 유행의 변화에 적절하게 대응하는 것이 중요하다. 이에 어린이들의 성장기적 시대의 트렌드를 발맞추어 가변화된 프로그래밍으로 구성되어지며, 상설전시에 비해 주제와 연출구성에 있어 상대적으로 더 많은 자유와 융통성을 발휘하는 전문화된 어린이 기획전시공간의 필요성이 최근 들어 급증하고 있다.

오늘날 어린이 기획전시는 기존의 학원이나 획일화된 학교의 인위적인 주입식의 교육방식에서 채워지지 않은 자유표현과 체험적 공간 환경을, 시대적 변화에 대처하며 단기간동안 효용성 있게 제공할 수 있는 대안으로서 그 사회적 중요성이 강조되고 있다.

본 연구는 어린이 기획전시공간의 필요성이 고조되고 있는 이 같은 시대적 흐름에서, 최근 활성화되고 가변화

된 트렌드를 반영하는 국내 어린이 기획전시공간의 연출 특성을 밝히는데 연구의 목적을 두며, 나아가 향후 지속되어질 어린이 기획전시공간 계획의 기초적 지침을 제시하는데 그 의의가 있다.

1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구는 최근 국내 어린이 기획전시공간의 전시연출에서 보여지는 특성을 분석 연구하기 위함으로, 다음과 같은 과정을 거쳐 진행되어진다.

첫째, 문헌 조사를 통해 어린이 기획전시공간의 개념과 의의를 고찰하여 어린이를 위한 기획전시의 시대적 필요성을 제시한다.

둘째, 오늘날 체험 위주로 운영되고 있는 어린이 기획전시공간의 전시연출에 필요한 기본요소 및 특성을 이론적으로 살펴 분석의 틀을 마련한다.

셋째, 문헌과 현장 방문으로 이루어진 사례조사 분석을 통해, 오늘날 어린이 기획전시공간의 전시연출 특성을 도출한다.

분석 범위는 "시대의 트렌드를 반영하는 가변적 전시"라는 기획전시 개념의 단기적 특성을 감안하여, 최근 활성화된 국내 어린이 기획전시공간을 대상으로 한다. 분석 사례 선정에 있어서는 아직 국내 실정상 명확한 어린이2)만을 관람 대상으로 한 전문 기획전시가 미흡한 바, 어린이 기획전시의 기획 목적을 선별 기준으로 보고 연구 대상을 선정한다. 즉, 최근의 어린이를 위한 전시가 능동적 참여 전시를 유도하며 놀이와 즐거움을 통해 자연스럽게

* 정희원, 홍익대학교 건축도시대학원 석사

2) 0세-13세 미만의 아동으로 정의, 대한민국 법률, 도로교통법

학습동기를 유발시키는 전시로 발전해 온 점을 감안하여, 본 연구에서는 일차적으로 어린이들이 쉽게 이해할 수 있는 학습과 오락을 겸비하여 창의적 사고의 기회를 제공하는 기획 목적을 가진 전시공간을 중심으로 분석대상의 사례를 선정한다.

분석 유형에 있어서는 주제 개념, 공간 구성, 연출 매체를 중심으로 분류한 후, 전시연출에서 보여지는 특성을 분석의 범주로 설정한다. 마지막으로, 기 연구 분석된 내용을 정리, 종합하여 어린이를 위한 국내기획전시공간의 전시연출 특성에 대한 결론과 지침을 제시한다.

2. 어린이 기획전시공간의 이론적 배경

2.1. 어린이 기획전시공간의 개념과 의의

(1) 기획전시의 개념과 특성

전시란 문화적, 예술적 가치가 있는 무엇을 전달하기 위한 합목적적인 활동인데, 여기서 기획전시란 일반적인 전시 연구와 해석의 개념이 한층 더 강화된 활동의 핵심이라고 할 수 있다. 전시는 크게 상설전시과 기획전시로 구분되며, 기획전시는 상설전시(Permanent Exhibition)와 반대되는 개념으로 임시전시(Temporary Exhibition) 혹은 특정한 기간에 이루어지는 전시로 특별전시(Special Exhibition)등의 용어로 혼재되어 쓰이는데, 본 논문에서는 편의상 기획전시라는 말로 통칭하여 부르기로 한다.

이 같은 기획전시는 특정주제로 작품들을 구성하여 일정기간 개최하는 전시를 말하는 것으로, 상설전시가 일반 관람객들에게 미술관 소장 작품을 위주로 연중 관람 기회를 제공함으로써 반복적이고 지속적인 전시효과를 추구한다면, 기획전시는 매 전시마다 특별한 취지와 기획의도에 따라 개최되는 것을 뜻한다.

기획전시를 위한 전시는 그 기획 단계에서부터 작품과 작가에 대한 분석은 물론 관람객 연구, 전시의 효과, 사회문화적 취지 분석 등 다각도의 연구가 이루어져야 하며, 기획전시에 사용되는 전시물은 미술관의 설립 취지 및 사명, 기존 소장품 정책과도 긴밀하게 연계되어야 한다.³⁾

상설전시보다 더 많은 자유와 융통성을 발휘하는 기획전시는 어떠한 원칙도 유보할 수 있다는 특징을 가지고 있는데, 즉 실험이 가능하고 주제에 제한을 받지 않으며 상대적으로 저렴한 비용으로 빠른 시일에 설치될 수 있다. 일반적인 기획전시기간은 단기(1일-1,2개월)에서 중장기(3-6개월)를 목표로 하나, 전시내용에 따라서 때로는 다음 전시 전까지 장기간에 이르기도 한다.⁴⁾

한편 기획전시는 상설전시만큼 진지하거나 의미심장한 주제를 다루지 않아도 되며, 교육적 내용 없이 단순히 즐거움을 주기도 하고, 주제면에서 가볍고 유희적인 우리 주변의 일상에서부터 정치 사회적 이슈에 이르기 까지

크고 다양한 주제를 테마로 삼는다. 그래서 보통 상설전시보다 흥행적인 요소를 더 강화하기도 하는데, 여기서 흥행요소란 미술관의 문맥에서 관람객의 흥미를 자극하고 유희를 제공하여 우호적인 이미지를 창조하기 위한 테크닉을 말하며, 이러한 테크닉에는 색상이나 조명, 미술품, 움직임, 유희적 요소 등이 포함된다.⁵⁾

이 같은 기획전시는 박물관과 같은 상설전시가 큰 위험 없이 모험을 할 수 있는 기회를 제공하며, 프로그램을 통해 관람객 층을 확대하고 기존 관람객의 재방문을 촉진한다. 최신의 사회적인 이슈나 진보적인 시각을 택할 수 있는 기획전시는 박물관을 '과거'에 파묻힌 기관이 아닌 오늘날의 여론을 형성시키는 기관으로 부각시키는데 일조한다.

(2) 어린이 기획전시공간의 의의

오늘날 어린이 전시관이 본격적으로 그 모습을 갖추기 시작한 것은 60년대 부터인데, 그 선두 주자는 보스턴 어린이 박물관이다. 당시 보스턴 어린이 박물관 관장이었던 스폭(Spock)은 먼저보고 겹쳐보고 때로는 올라타면서 전시 대상물을 파악할 수 있도록 허용하는 직접 체험(Hands-on)개념의 전시를 최초로 시도하였다.⁶⁾ 이후 어린이 전시의 개념은 체험식 전시관으로 정립되었으며, 전시의 주제도 일상생활에서 접할 수 있는 경험적 원리를 다루어 궁극적으로 우리 인간 생활과 환경을 이해시키는 데 중점을 두게 되었다.

이 같은 어린이 전시공간의 구성은 시대적, 상황적 요구에 따라 변화된 전시관의 개념과 역할에 대응하여 발전하는데, 여기서 어린이를 위한 전문적인 기획전시의 필요성이 부각되기 시작하였다. 즉, 어린이 기획전시는 시기적 이슈에 발맞춘 주제성을 가지고, 어린이라는 존재의 눈높이에 맞는 환경과 문화, 교육적 프로그램으로 직접적인 경험을 통해 효과적으로 학습한다는 개념을 중심으로 전개되어 진다.

벤자민 길만 (Venjamin Gilman)에 따르면 관람객이 관람하는 전시의 수와 관람시간은 박물관 내에서 시간이 지나감에 따라 감소하는데 이를 "박물관 피로도"라 한다.⁷⁾ 이러한 "박물관 피로도"는 어른에 비해 집중력이 현저하게 떨어지는 어린이의 경우 보다 심하게 나타나며, 길찾기에 어려움을 느끼는 어린이들은 쉽게 피로를 느끼게 된다. 기획전시에 비해 상대적으로 정보의 과부화와 전시물의 포식인 상설전시관의 경우 너무 과도한 정보나 전시물에 노출되어 집중력이 짧은 어린이들은 정신적으로 쉽게 피로를 느끼게 되는데, 이는 전체적인 박물관 피로로 이어진다.

이 같은 전시관 체험에 영향을 미치는 행태학적 개념의 이론적 근거로, 특별한 취지와 의도에 따라 단일하고

3) 한미애, 한국과 일본 국, 공립 미술관의 기획전시 비교 연구, 동덕 여대 큐레이터 학사, 2005, p.41

4) www. happycampus.com, 효과적인 기획전시에 대하여, 2006. 1, p.1

5) 조지엘리스버코, 양지연 역, 큐레이터를 위한 박물관학, 김영사, 2004, p.221-224

6) 교육철학회, 박물관과 교육, 문음사, 2001, p.155

7) 정선영, 어린이 박물관의 공간 디자인 특성에 관한 연구, 연세대학교 대학원 주거환경학과, 2001, p.46

맥락성 있는 주제를 가지는 소규모 기획전시 공간의 명료함과 체험의 재미는, 상설전시에 비해 어린이들에게 상대적으로 즐거움의 효용성을 높여준다.

한편, 어린이 상설전시는 장기간의 전시에 있어 고루한 주제로 인지되어 전시의 1차적 흥미유발에서 어린이와 공감할 수 있는 주제성을 잃기 쉬우며, 차별화되고 변화 있는 주제 속에 창의적인 경험과 학습을 원하는 가변적인 어린이의 니드(Need)에 대한 기대부응에 뒤처지고 있다. 즉, 초기 자본으로 만들어진 기존 프로그래밍과 매체의 지속적 사용은 시시각각 변화하고 개발되는 주제와 매체에의 무한한 체험을 원하는 어린이들에게 전문적이고 새로운 경험을 원만하게 제공하는 데 있어 한계성을 가진다. 상대적으로 어린이 기획전시는 크고 작은 상설 전시에 비해 단기간이라는 특징점을 살리고, 전문화된 전시시대와 프로그래밍, 공간구성, 그리고 매체활용을 통해 시대의 트렌드에 맞는 보다 다양한 지식과 경험을 적시적소에 어린이들에게 제공한다.

이렇듯, 오늘날 어린이를 위한 전문적인 기획전시공간은 시대적 흐름에 맞춰 변화하고 성장하는 어린이들에게 창의적인 사고의 발달과 의미에 맞는 동기를 제공하는 가변적 상호소통의 장으로서 그 의의를 가진다.

2.2 전시공간의 연출 요소 및 기본 특성

(1) 주제 개념

어린이에게 전시판이 인기 있는 현장 학습 장소가 되는 이유 중 하나는 바로 전시판이 신기하다는 점이다.

표 1. 유형별 주제 개념 및 특성

유형	특성
과학/수학 영역	수학적 상징과 개념 터득, 과학적인 탐색으로 아동기의 상상력과 모험심을 기르는 학습, 놀이
언어/사회 영역	상대와의 대화와 토론 학습을 통한 협동성, 조직성, 사회성 학습, 놀이
역사/지리 영역	시대적인 진보감각을 익히고 역사를 이해함으로써 시대적 특별한 양식이나 의미를 학습, 놀이
문화/예술 영역	문화, 예술의 경험으로 창조적 사고, 미적 감각의 자발적 발전 과정을 학습, 놀이

이렇듯 기획전시에서의 전시주제 테마는 일차적으로 어린이들의 호기심을 유발할 수 있는 것이어야 하며,⁸⁾ 놀이가 우세한 주제의 접근방법이 바람직하며, 관찰과 체험 놀이를 통한 접근이 용이한 주제가 적합하다. 즉, 어린이가 스스로 탐구하고 연결할 수 있는 형태의 놀이와 실험적인 경험을 바탕으로 프로그램을 제시할 수 있는 주제 선정이 요구되어 진다.

(2) 공간 구성

피아제의 인지 발달 이론에서 어린이들은 그들의 지적

8) 이예원, 어린이 체험전시 기획에 관한 연구, 덕성여대 교육영상, 매체학과, 석사, 2007, p.25

개발에 있어 활동적인 참가자라는 가정에서 시작하여, 오직 어린이가 환경 내에서 자극들을 흡수하고 이에 적응하는 등 어린이의 감각이 환경과 관계를 맺기 위해 사용될 경우에만 인지발달이 일어난다고 기술하였다.⁹⁾

이는 어린이전시에 있어 체험 공간구성의 중요성을 시사하는데, 즉 어린이 전시 프로그램은 주제나 유형에 관계없이 직접적인 참여나 접촉(Human Contact)을 통한 구체적인 경험을 가장 중요한 학습의 방법으로 하며, 전시공간은 근본적으로 직접 체험(Hands-on)개념에 의해 구성되어진다.¹⁰⁾

표 2. 유형별 공간구성

유형			
간접 체험 공간	영상 전시공간	직접 체험 공간	조작 공간
			참여 공간
	모형, 디오라마 전시공간		시연 공간
			실험 공간
	특수연출 전시공간		놀이 공간
			상호작용 공간
현장체험 공간			

(3) 연출 매체

전시매체는 관람객의 의사소통을 위한 도구라고 할 수 있으며 전시 대상물을 가장 효과적으로 설명하기 위한 것이다.

그러므로, 전시물을 둘러싼 적합한 상황을 이해하고 적절한 전시 방법을 선정하며 전시매체를 이용하는 것은, 정보전달이라는 측면에서 대단히 중요한 일이다.¹¹⁾

표 3. 유형별 연출 매체

유형					
평면 매체 2차원	일반사진	입체 매체 3차원	유물	특수 영상 매체 4차원	입체 영상
	Wide Screen		복제 모형		참여 영상
	NECO		마네킹		아이맥스
	Space Photo		축소 모형		옵니맥스
	기록화		디오라마		Showscan
	Panel				시뮬레이션
				레이저영상	
				위터스크린	

3. 국내 어린이 기획전시공간의 사례분석

국내 어린이 기획전시공간의 사례분석은 다음과 같다.

9) 정선영, 앞의 글, p.44

10) 권정란, 전시공간분석을 통한 어린이 박물관의 전시설계 계획에 관한 연구, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 실내디자인 전공, 2003, p.14

11) 이예원, 앞의 글, p.32-34

K1		대한민국 2007 아인슈타인 과학체험전		K2		알록달록 빛깔 체험전	
전시 개요	전시 장소	청주 문화산업단지 컨벤션홀		전시 개요	전시 장소	서울시, 세종 문화 회관 미술관 별관	
	전시 기간	2007. 03. 23. - 2007. 07. 01 (100일)			전시 기간	2007. 05. 15. - 2007. 08. 26. (100일)	
전시 대상	전시 대상	성인, 학생, 유아		전시 대상	전시 대상	24개월 이상 - 초등학교 저학년	
	기획 목적	천재 물리학자 아인슈타인을 알고 배우고 체험함으로써 미래의 과학 꿈나무들에게 창의력과 사고와 무한한 꿈을 실어주는 열린 교육의 기획전시			기획 목적	빛과 색, 소리에 대한 오감을 새롭게 열어주고 생활 속에서 각각의 놀이를 발견 할 수 있도록 어린이 생각과 마음의 빛으로 디자인하는 기획전시	
주제 개념	주제 개념	인간으로서의 아인슈타인을 만나보면 그도 우리와 같은 인간이라는 것과 그의 과학적 이론들이 탐과 노력의 결실이라는 것을 알게 된다.		주제 개념	주제 개념	현실과 꿈의 세상을 빛으로 경험하며, 알록달록 비밀의 방에서 느끼는 다양한 색의 세상을 경험하고, 들리는 소리와 내가 만드는 소리의 신기한 세상경험을 통해 창의적 놀이와 학습을 경험한다.	
	소주제	아인슈타인의 과학이론 이해 / 아인슈타인의 삶을 통한 창의적 사고, 발상의 전환 메시지 전달			소주제	빛의 나라 / 색의 나라 / 소리의 나라	
연출 특성	공간구성	<p>Zoning & Circulation</p>   <p>크게 2가지의 테마로 아인슈타인의 과학이론 이해와 삶을 통한 창의적 사고의 방으로 구성되어진다. 동선에 있어서는 선택적 구성으로 자유로운 체험을 유도하나, 독특한 체험물체의 선택적 집중도를 보여 공간 이동의 흐름을 방해하기도 한다. 조각이 간단한 작동 모형을 주로 활용한 조각적 공간이 다수이고, 과학과 관련된 실험 공간, 시연 공간, 그리고 아인슈타인을 직접 만나볼 수 있는 현장 체험 공간 등의 다양한 공간 구성을 보여준다.</p>		연출 특성	공간구성	<p>Zoning & Circulation</p>   <p>크게 빛의 3원색을 연구하는 실험공간과 기술적 장치와 신체를 직접 이용한 상호작용 공간으로 구성되어졌다. 주로 무색의 벽 위에 조명을 투사하여 창의적인 색을 가변적으로 구사하고 색의 변화를 인지하는 등의 직접적인 참여 공간과, 캐릭터 모형 제작을 디자인하고 모양과 글자를 표현하는 놀이 공간이 전체 제작을 의 과반수를 차지한다. 주로 Space Photo등의 평면 영상매체가 사용되어 졌으며, 축소 아트 모형, 실제 제품기구의 도입과 입체 영상이 부분적으로 활용되었다.</p>	
	연출매체	<ul style="list-style-type: none"> - 평면 매체 : 일반사진, Space Photo, Panel - 입체 매체 : 유물, 복제 모형, 축소 모형 - 특수영상 매체 : 입체 영상, 참여 영상 			연출매체	<ul style="list-style-type: none"> - 평면 매체 : Space Photo - 입체 매체 : 축소 모형, 실제 기구 - 특수영상 매체 : 입체 영상 	
K3		색깔 꿈틀 미술관		K4		색깔 놀이터	
전시 개요	전시 장소	서울시 강남구 양재동, 언남 문화센터 1층		전시 개요	전시 장소	서울시 대학로 스타시티	
	전시 기간	2007. 05. 01 - 2007. 07. 01 (60일)			전시 기간	2007. 6. 1 - 2007. 9. 2 (90일)	
전시 대상	전시 대상	36개월 이상 (이하는 부모동반)		전시 대상	전시 대상	-	
	기획 목적	어린이들의 생각을 통합하는 창의적인 체험 놀이터를 제공하는 프로그램형 기획전시			기획 목적	언어로 자신의 감정을 표현하는데 미숙한 어린이들이 색채를 선택하면서 마음을 그대로 반영하도록 학습, 체험을 유도하는 기획전시	
주제 개념	주제 개념	생각 꿈틀 미술관은 생각을 만들어주는 것이 아니라, 아이들 스스로 생각하는 힘과 창의적인 사고를 키울 수 있도록 도와주며, 새로운 시각을 경험하여 좀 더 폭넓고 풍부한 사고를 갖게 한다.		주제 개념	주제 개념	고정된 틀에 얽매어 있지 않은 유/아동기에 체험하는 다양한 색채의 경험은 풍부한 감성을 자극하여 창의력 발달을 도와 주고, 장차 심미적인 인간으로 자라나게 하는 좋은 밑거름이 된다.	
	소주제	창의 미술 / 창의 논술 / 창의 수학 / 창의 토의클럽			소주제	색놀이 / 색과학 / 색조명 / 색바다	
연출 특성	공간구성	<p>Zoning & Circulation</p>   <p>주로 정지, 동적 영상 공간으로 이루어진 갤러리 존과 이야기 나누기 등의 놀이 공간, 자발적인 창의성을 고조하는 실험 공간, 부모들과 직접 제작한 작품을 서로 토의하며 친구들과 사회성을 기르는 창의 토의 클럽으로 공간 구성되어진다.</p>		연출 특성	공간구성	<p>Zoning & Circulation</p>   <p>색과 관련된 4가지의 주제를 어린이들의 직접적인 참여, 놀이공간을 통해 퍼포먼스적인 공간을 연출하였다. 무지의 벽을 최대한 활용하여 빛과 색종이를 이용한 가변적인 학습 과정을 놀이 공간과 참여공간을 중심으로 보여주고, 생활 속에 친근한 자동차의 실제 입체 매체를 직접적으로 활용한 시연 공간도 마련하였다.</p>	
	연출매체	<ul style="list-style-type: none"> - 평면 매체 : 일반사진, Space Photo, Panel - 입체 매체 : 축소 모형 - 특수영상 매체 : 입체 영상 			연출매체	<ul style="list-style-type: none"> - 평면 매체 : Space Photo - 입체 매체 : 실제 모형 기구 (자동차), 축소 모형 - 특수영상 매체 : 입체 영상 	

K5		엘리스 뮤지엄		K6		미술이 만난 바다	
전시 개요	전시 장소	서울시 서초동, 예술의 전당, 아트센터 나비		전시 개요	전시 장소	경기도 과천시, 국립현대미술관, 제7전시실	
	전시 기간	2007. 06. 02. - 2007. 06. 22. (20일)			전시 기간	2008. 07. 19. - 2008. 09. 15. (57일)	
	전시 대상	성인, 학생 (유,초,중,고)			전시 대상	미취학 아동, 초등학생, 성인	
	기획 목적	국내 최초로 미디어 아트와 디자인을 결합한 체험형 전시 및 국내외 아티스트들과의 보다 효과적인 상호교감을 위한 워크숍 프로그램으로 공감각적 감성 및 창의력 증진을 위한 기획전시			기획 목적	바다를 테마로 한 회화, 조각, 설치, 미디어 아트 36작품과의 교감을 통해 무한의 상상력을 제공하는 놀이 미술 기획 전시	
연출 특성	주제 개념	아트와 디자인 분야의 창작자들이 독창적인 시각으로 만들어 놓은 환상의 세계를 여행하며 어린이들은 엘리스처럼 세상을 이해하고 상상하는 새로운 눈을 발견하게 된다.		연출 특성	주제 개념	주입식 이해보다는 자연스러운 미적 체험을 유도하기 위한 놀이 체험식 전시로, 아이들은 바다 속 깊은 곳, 혹은 하늘과 바다의 경계가 해체된 듯한 초현실적인 공간 체험을 할 수 있다.	
	소주제	놀이터 / 정원 / 카페 / 극장 / 작업실			소주제	바다야, 반가워 / 형형색색 바다 / 빛으로 그린 바닷속 세상 / 바다야 함께 놀자 / 바다에게 말 걸기	
	공간구성	<p>Zoning & Circulation</p>   <p>국내의 미디어 아티스트 및 디자이너들의 다양한 작품을 놀이터, 정원, 카페, 작업실 등 이야기가 있는 공간으로 디자인하여 어린이들이 친근한 분위기 속에서 표현에 대한 자신감을 가지고 이야기의 주인공이 될 수 있는 전개구조를 가진다. 각각의 개별 공간에 예술 분야 아이템을 적극 이용하여, 상호작용 체험이 다양하게 전개되어지는 공간구성의 특성을 가진다.</p>			공간구성	<p>Zoning & Circulation</p>   <p>오감을 활용하여 작품을 보고, 듣고, 만지면서 바다에 대한 동화적 상상력과 감수성을 키울 수 있는 직접 체험형 공간으로 5부로 제작된 소주제 테마 구성으로 이루어지며, 자발적인 창의력을 유도하는 참여 공간이 상호 교감할 수 있는 놀이의 형태로 연출되어지며, 신체의 일부를 이용한 직접 행위 유도의 시연 공간이 다수를 이룬다.</p>	
	연출매체	- 평면 매체 : Space Photo - 입체 매체 : 실제 모형, 디오라마, 축소 모형 - 특수영상 매체 : 입체영상, 참여 영상			연출매체	- 평면 매체 : 일반사진, Space Photo - 입체 매체 : 실제 기구, 디오라마 - 특수영상 매체 : 입체 영상, 참여 영상	
K7		마법에 걸린 미술관		K8		토마스와 친구들의 신나는 놀이세상	
전시 개요	전시 장소	경남 김해시 내동, 김해 문화의 전당,		전시 개요	전시 장소	서울시 용산구 용산동, 전쟁기념관 기획전시실	
	전시 기간	2009. 05. 01 - 2009. 05. 31 (30일)			전시 기간	2009. 4. 24 - 2009. 6. 28 (65일)	
	전시 대상	4세 이상 모든 시민			전시 대상	소인(유아-초등학생), 대인(중학생 이상)	
	기획 목적	미술과 놀이가 함께 하는 국내 유명 현대미술가 29명의 입체, 설치, 영상 50여점의 작품을 통해 어린이들에게 꿈과 환상의 세계를 선사하는 기획전시			기획 목적	60년 가까이 전 세계 어린이들에게 인기를 한 몸에 받고 있는 캐릭터 "토마스와 친구들"을 가족과 함께 즐기는, 재미와 교육이 어우러진 테마 기획전시	
연출 특성	주제 개념	어린이의 눈높이에 맞춘 판타지 세계로의 마법의 미술관에서 즐거움과 놀라움, 행복이 가득한 네베랜드를 만난다.		연출 특성	주제 개념	관람객의 자발적인 체험유도로 아이들에게 친구사랑, 협동심, 책임감, 자신감을 심어줄 수 있는 기회를 선사한다.	
	소주제	시각적 유희 / 마법의 동물원, 식물원 / 물의 나라 / 하늘공간 / 우주 공간			소주제	토마스와 친구들과의 여행 / 토마스 쿠키 만들기 / 찰칵찰칵 사진 찍기 / 라운드 하우스 놀이터	
	공간구성	<p>Zoning & Circulation</p>   <p>이동 속 빛의 공간, 희귀한 식물이 자라나고 익살스러운 동물들이 뛰어노는 숲 속을 지나, 야광물고기 떼가 지나다니는 물속을 헤엄치고, 미지의 우주여행을 하는 무한한 판타지 공간을 직접 체험으로 경험할 수 있는 5개의 이색적인 공간으로 구성되어 진다.</p>			공간구성	<p>Zoning & Circulation</p>   <p>"소도섬"을 그대로 재현하여 10개의 테마존으로 나누어 "토마스와 친구들"을 실제로 만나볼 수 있는 공간구성으로, 놀이와 체험을 접목시킨 직접 체험 공간이 주를 이루며 조각, 실험, 상호작용 공간의 다양한 프로그래밍을 통해 놀이와 함께 학습의 효과를 더한다.</p>	
	연출매체	- 평면 매체 : 일반사진, Space Photo, Panel - 입체 매체 : 축소 모형, 실제 기구 - 특수영상 매체 : 입체 영상, 참여 영상			연출매체	- 평면 매체 : 일반사진, Space Photo - 입체 매체 : 축소 모형, 실제 기구 - 특수영상 매체 : 입체 영상	

4. 어린이 기획전시공간의 전시연출 특성

앞선 사례 조사를 통해, 최근 국내 어린이 기획전시공간에서 보여진 종합적 분석내용을 요약하면 다음과 같다.

최근 활성화된 국내 어린이 기획전시공간의 전시기간은 평균 1개월-3개월이며, 전문 프로그램을 가진 기획전의 경우, 기본 2개월-3개월을 단위로 매년 새로 개발된 주제로 가변적 전시기획을 연출하고 있다. 기획전시공간의 전시장소는 교육과 문화의 선호도가 높은 서울을 중심으로 한 수도권 지역에 집중되어 있으며, 단기간 대여와 공간의 간결한 구성, 조립과 이동, 가변적 연출을 고려한 이벤트 홀을 주로 활용하고 있다. 기획전시공간의 기획목적은 과반수가 흥미위주의 체험을 통한 어린이의 창의적 사고와 무한한 꿈을 실어주는 열린 교육과 오락의 장을 의도하고 있으며, 전시 대상에 있어 어린이(0세-13세)만을 위한 입장 제한 규정은 명확치 않다.

4.1. 주제 개념 특성

국내 어린이 기획전시공간에 있어 문화/예술 영역은 전반적인 전시에서 빠짐없이 다루는 주제 개념으로, 내용적인 면에서 오감의 창의적, 미적 감각을 익히기 위한 소주제를 선정하여 어린이들의 예술적 창의성 개발에 주력하였다. 과학/수학 영역에서의 주제개념도 공간별 상대적 빈도에 있어 예술 영역 못지 않은 높은 비중을 차지하는데, 사실적인 수리적 주제어보다는 어린이들에게 친근한 동화 속 인물, 만화 캐릭터 또는 역사적 인물을 대주제로 내세우고, 그들이 만들어내는 단계별 스토리텔링의 재미난 구조로 소주제를 전개하며 수리적 사고를 학습하였다.

표 18. 공간별 상대적 주제 개념 빈도에 의한 분석

구분	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
과학/수학영역	●	●	○	●	●	●	●	●
언어/사회영역	○	○	●	○	○	○	○	○
역사/지리영역								
문화/예술영역	○	●	●	●	●	●	●	○

● 높음 ○ 중간 ○ 낮음

표 19. 공간별 상대적 주제 개념 빈도수에 따른 백분율 분석

구분	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
과학/수학영역	80	20	15	15	10	10	10	65
언어/사회영역	5	5	30	5	5	5	5	15
역사/지리영역								
문화/예술영역	15	75	55	80	85	85	85	20

단위 : %

반면, 사회성 학습, 토론 등의 상호작용하는 그룹별 놀이와 창의 토의 클럽을 통한 말하기 등의 원만한 사회성을 기르는 언어/사회 영역의 주제개념은, 전문적인 프로그램밍을 가지고 운영되는 기획전시에서 주로 이루어졌으며, 상대적으로 낮은 빈도를 보였다.

한편, 역사/지리 영역에서의 주제선정은 극히 취약한 것으로 분석되었는데, 이는 어린이들의 단계별 성장에 따른 학습의 효과면에서 고려되었던 상대적 우열순위 때문인 것으로 보여진다.

4.2. 공간 구성 특성

(1) 공간별 상대적 구성 빈도

과반수의 전시공간이 수동적인 간접체험보다 일상생활의 연결고리를 제공하여 어린이들의 자발적인 참여를 유도하는 직접체험 공간을 집중적으로 구성하고 있었다.

직접체험 공간에서는 어린이들이 가장 쉽게 접근할 수 있는 놀이와 학습을 통해 즐거움을 제공하는 놀이 공간이 상상놀이나 신기한 예술적 작품의 다양한 연출로 자연스럽게 학습동기를 유발시키기 위한 공간구성으로 가장 높은 빈도를 보였다. 또한, 단순하고 조작성이 간단한 작동 모형을 주로 활용하는 조작체험 공간도 상대적으로 높은 빈도를 보였다.

표 20. 공간별 상대적 구성 빈도에 의한 분석

구분	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
간접 체험	영상공간	●	●	●	●	●	●	○
	모형공간	●	○	○	●	●	●	●
	특수연출공간	○					○	○
직접 체험	조작공간	●		●	○	●	○	○
	참여공간		●	○	○	○	●	●
	시연공간	○			●	●	○	○
	실험공간	●	●	○				○
	놀이공간		●	●	●	●	●	●
상호작용공간		○			○	●	●	
현장체험공간	○							

● 높음 ○ 중간 ○ 낮음

상대적으로 어린이들의 손동작이나 몸전체를 이용한 시연공간과 대화나 만들기, 붙이기 등의 공간으로 구성된 참여 공간, 그리고 조형적 구성과 과학적 논리를 이해하는 실험 공간은 조작과 놀이 공간에 비해 다소 낮은 비율을 보였다. 관람객의 참여에 따라 반응하는 상호작용 공간은 원만한 참여와 체계적인 시간 배분과 적합한 연령대의 즉흥적 호응도의 부족으로 공간효율 대비면에서 높지 않은 빈도를 보였다. 대부분의 상설 전시 박물관에서 현장재현 분위기를 연출하는 현장체험 공간은 상대적 빈도가 아주 낮게 나타났는데, 이는 역사/지리 영역의 주제 선별취약과의 관계에서 파생되었던 공간 구성의 특징이기도 하지만, 본질적으로 기획전시의 가변적 연출의 효용성에 적합치 않은 공간연출 방법이기 때문인 것으로 보인다.

한편, 간접체험에 있어서는 슬라이드 영상이나 모니터 등을 활용한 동적 영상과 인물이나 추상적 형태, 움직임 등을 동반한 예술가들의 모형공간이 주를 이루었으며, 정지 영상이나 특수전시 연출공간은 상대적으로 낮은 빈도를 보였다.

표 21. 공간별 상대적 구성 빈도수에 따른 백분율 분석

구분	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
간접 체험	영상공간	10	15	10	15	15	15	5
	모형공간	15	5	5	10	10	10	15
	특수연출공간	5					5	5
직접 체험	조작공간	40		25	5	35	5	5
	참여공간		40	5	10	5	15	15
	시연공간	5			15	15	5	5
	실험공간	20	20	5				10
	놀이공간		15	50	45	15	35	40
	상호작용공간		5			5	10	10
현장체험공간	5							

단위 : %

상놀이나 창의적인 발상을 위한 놀이공간과 상호작용공간에서의 참여 영상, 입체 영상과 같은 특수영상 매체의 활용은, 특별한 공간디자인의 물질적 마감 없이 비물질적 4차원 공간형성 연출을 가능하게 한다. 이 같은 빛, 소리, 냄새와 같은 오감체험을 위한 창의적이고 공감각적 특수매체의 활용은 문화/예술 영역의 참여 공간에서 다수 연출되어 졌다.

표 23. 공간별 상대적 연출 매체 빈도수에 따른 백분율 분석

구분	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
평면매체	15	15	65	15	10	10	10	15
입체매체	60	35	25	55	55	55	55	60
특수영상매체	25	50	10	30	35	35	35	25

단위 : %

(2) 주제 개념과의 상관 관계

주제 개념과의 상관 관계에 있어 수리적 이해가 비교적 어려운 과학/수학 영역은 조작, 실험 공간을, 예술적 창의성을 높이기 위한 문화/예술 영역은 놀이, 시연, 참여 공간을 이용해 가변적으로 구성되어졌다. 한편, 역사/지리 영역의 이해를 돕고자 간단한 공간 모델링으로 구성된 현장체험 공간이 있긴 했으나 극소수에 불과했다.

(3) 단계별 동선의 흐름

동선 구성에 있어서는 대부분의 전시가 체험을 위주로 전개되어짐으로 인해 순차적인 동선을 갖는 강제동선을 갖으면서도, 때때로 자유로운 선택에 의해 관람할 수 있는 자유 동선이 특징이었다.

4.3. 연출 매체 특성

연출 매체에 있어서는 축소 모형 등의 입체 매체가 가장 많이 활용되었는데, 과거의 복제 모형보다는 실제적인 1:1 제품, 전문 예술가들의 창의적인 모형 작품, 단순하고 조작성이 간단한 작동 모형을 연출에 직접적으로 활용하여, 어린이들에게 생동감 있고 친숙한 현장경험과 학습의 기회를 제공하였다.

표 22. 공간별 상대적 연출 매체 빈도에 의한 분석

구분	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8
평면매체	○	○	●	○	○	○	○	○
입체매체	●	●	●	●	●	●	●	●
특수영상매체	●	●	○	●	●	●	●	●

● 높음 ● 중간 ○ 낮음

체험 위주의 적극적 전시 전개를 위해, 읽기 위주의 일반 사진과 같은 정지평면 매체의 사용은 낮은 빈도를 보인 반면, 빛과 같은 비물질적 물성을 가진 가변적 디지털 매체의 활용은 상대적으로 높은 사용 빈도를 보였는데, 이는 특히 어린이의 예술적 감성과 사고를 학습하고 높이는 문화/예술 영역 공간에 많이 활용되고 있었다. 상

5. 결 론

최근 활성화된 국내 어린이 기획전시공간은 문화/예술과 과학/수학 영역에서 흥미롭고 다양한 주제를 선정하여 전시 관람의 동기를 유발시키며, 간접 체험보다 직접 체험을 위한 공간 구성이 두드러지게 나타나고, 어린이들의 마음을 움직이고 감동을 불러일으킬 수 있는 공감각적 입체영상 매체를 적극 활용하고 있다. 이로써, 격식을 차리지 않는 교육환경으로 전통적인 학교 교육을 보충하기 위해 노력하며, 다국적 문화, 예술, 과학에 대한 경험과 학습으로 연계된 상호작용적 전시 방법을 통해 체험적 경험과 창의적 사고 발상의 장을 제공하고 있다.

본 연구를 통해 국내에서 보여진 어린이 기획전시공간의 전시연출 특성의 분석 결과와 지침을 정리하면, 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 국내 어린이 기획전시공간 전시연출의 주제개념은 문화/예술 영역과 수학/과학 영역에 집중되어진 반면, 언어/ 사회영역은 전문적인 프로그래밍을 가지고 운영되어지는 기획전시에서 주로 보여졌으며, 역사/지리 영역에 대한 내용 전시는 극소수로 분석되었다. 한편, 주제 전개에 있어 규모의 전시에 비해 전시 내용과 체험에 있어 다양한 양의 학습내용을 담으려는 과포화 상태의 소주제 내용으로, 단계별 스토리의 맥락성 있는 학습 전개에 이해도를 도리어 낮추는 사례도 있었다.

기 분석된 결과에서 보여진 바와 같이 주제 영역별로 상대적 빈도에 따른 결과의 차이가 극심한 경향을 띄었는데, 주제선정에 있어 보다 중요한 것은 영역별 전개 구성에 있어서의 참여 학습을 위한 흥미유발이라 보아진다. 즉, 어린이 기획전시공간의 계획시 특정한 영역의 선별도 중요하지만, 즐거움을 유발할 수 있는지, 심미적 접근과 표현 능력을 연출할 수 있는 주제인지를 우선적으로 분석하여 스토리 전개에 있어 맥락성을 가지는 주제개념을 선정해야 할 것이다. 이렇듯 주제 개념의 내용구성에 있어 어린이들이 단기간 소화할 수 있는 적정 수준의 양과

보다 체계화되고 명확한 서술적 내러티브의 전개구조를 가진 어린이 기획전시가 앞으로 적극적으로 모색되어야 할 것이다. 또한, 프로그램 개발 기획시 단기간의 이벤트성 프로그램의 지속성이 낮음을 감안하여 장기적인 안목으로서의 대안과 전문적이고 체계화된 성장 단계별 프로그래밍 개발을 사전에 기획하여 진행해야 할 것이다.

둘째, 공간 구성에 있어서는 관람객의 자발적인 참여를 유도하는 직접 체험식 전시가 주류를 이루었는데, 조작 공간과 놀이 공간이 공간별 상대적 구성에서 높은 빈도를 보였으며, 반면 현장체험 공간은 상대적으로 낮은 빈도를 보였다. 간접체험에 있어서는 정적 영상보다는 동적 영상을 위한 공간 할애가 많았으며, 입체적이고 동적인 특수영상 전시공간이 최근 높은 비중을 차지하고 있었다. 한편, 단계별 동선 흐름에 있어서는 체험을 위주로 한 자유동선이 특징인데, 이는 어린이의 행태특성에 적합한 동선이긴 하나 인솔 교사가 동반하는 선택적 체험 관람이라는 한계가 보여 졌다. 또한, 오락과 학습을 중심으로 전개되어지고 있는 근래의 어린이 전시에는 컴퓨터나 미디어와 관련된 체험공간은 많으나, 학습의 중간 단계에서 어린이들이 쉬어갈 수 있는 공간에 대한 배려가 미비한 것으로 분석되었다.

앞으로의 어린이 기획전시에 있어서는, 관람객의 능동적인 반응과 행동을 유발하여 지식과 원리를 탐색하도록 하는 상호작용 공간의 계획이 보다 주도적으로 이루어지고, 각 영역별 체험공간의 구성계획에 있어 일괄적인 공간별 구성 분포와 융통성 있는 동선계획으로 어린이들의 발달 단계에 맞는 보다 효율적인 공간구성계획이 이루어졌으면 한다. 또한, 공간의 전개에 있어 중간단계에서 풍경이나 서사적 연출로 휴식과 자연친화적인 공간을 매개 지점에 구성하여, 체험학습으로서가 아니라 정서적으로 쉬어갈 수 있는 공간구성과 동선계획이 반영되어야 할 것이다.

셋째, 어린이 기획전시공간의 연출 매체에 있어서는, 어린이들에게 생동감 있고 친숙한 현장 경험을 제공하기 위해, 일반 사진보다는 Wide Screen을, 복제 모형보다는 실제 모형을, 서 있는 마네킹보다는 단순하고 조작성이 간단한 작동 모형을 주로 활용하여 체험을 유도하고 있었다. 한편, 빛과 같은 비물질적 영상 입체 매체와 소리와 냄새 등 오감 체험을 시도하기 위한 창의적 특수매체의 활용도가 높은 빈도로 나타났는데, 이는 어린이들의 공감각적 감각과 입체적 사고를 이끌어 가는데 큰 효율적 가치를 지닌다.

이 같은 비물질적 미디어 영상의 활용은 공간 연출에 있어 바닥, 벽, 천정을 중심으로 한 물질적 재료의 비용을 상대적으로 감소시키며, 단기간 내에 유동적이며 흥미로운 전시효과를 목적으로 하고 주제에 따른 다양한 연출의 가능성을 극대화하고자 하는 기획전시의 가변적 효율성을 시사한다.

전시는 궁극적으로 유희의 과정이라 할 수 있는데, 세계에 대한 무수한 정보가 들어 있는 작품들과 함께 가상의 세계를 만들어 보는 행복스런 놀이이다. 이 같은 전시

의 주제와 연출방법에 따라 무한대의 감성과 정보를 전달할 수 있는 어린이 기획전시를 통해, 자라나는 어린이들에게 유용한 교육적 지식과 감성을 전달하고자 하는 공간 창출에의 노력은 창의적 미래인재 양성에 일조하는 측면에서 큰 의의가 있다 하겠다.

최근 일부 어린이 기획전시가 “엔젤마케팅”의 일환으로 사전에 충분한 계획 없이 기업어윤 창출에만 급급하여, 상업적 측면의 일회적 유희와 오락을 내세우며 무분별한 체험학습 과정을 선보이는 사례가 있다.

이에 창의적 미래인재 양성에 일조한다는 어린이 기획전시의 근본 취지 아래 어린이를 소비의 대상으로가 아니라 미래를 이끌어갈 인재로서의 인본주의에 가치를 두고, 사전에 철저한 아이템 분석을 통한 프로그램 개발에서부터 효용성 있는 공간구성에 이르기까지, 보다 전문화된 시스템에서의 어린이 전시공간 기획 작업이 요구되어진다.

참고문헌

1. 고도재, 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대학교 산업대학원 실내건축설계전공 석사, 2003.
2. 권정란, 전시공간분석을 통한 어린이 박물관의 전시설계 계획에 관한 연구, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 실내디자인전공, 2003.
3. 교육철학회, 박물관과 교육, 문음사, 2001.
4. 한미애, 한국과 일본 국, 공립 미술관의 기획전시 비교 연구, 동덕 여대 큐레이터 학사, 2005.
5. 이예원, 어린이 체험전시 기획에 관한 연구, 덕성여대 교육 영상, 매체학과, 석사, 2007.
6. 염규영, 어린이박물관 유형에 따른 차별화 방안, 추계대학교 예술경영대학원, 문화기획전공, 2005
7. 정선영, 어린이 박물관의 공간 디자인 특성에 관한 연구, 연세대학교 대학원 주거환경학과 석사, 2001
8. 조지엘리스버코, 양지연 역, 큐레이터를 위한 박물관학, 김영사.
9. www.coloreq.com
10. www.designdb.com
11. www.movingthink.com
12. www.rollingball.co.kr

논문접수일 (2009. 6. 19)
 심사완료일 (1차 : 2009. 7. 2, 2차 : 해당없음)
 게재확정일 (2009. 7. 6)