

체험형, 주제형 전시공간 조성 기본 계획 수립 연구용역

2019년 12월

제 출 문

대한민국역사박물관장 귀하

본 보고서를 「체험형, 주제형 전시공간 조성 기본 계획 수립 연구용역」의 결과 보고서로 제출합니다.

2019년 12월

- 연구기관명 : 더쉐이크크리에이티브(주)
- 연 구 기 간 : 2019. 8. 16. ~ 2019. 12. 18
- 연구책임자 : 곽수진(더쉐이크크리에이티브 대표이사)
- 연 구 원 : 김소영(더쉐이크크리에이티브 연구기획팀장)
김선혁(레벨나인 대표이사)
최정우(건축사사무소 유니트유에이 대표이사)
박은영(연세대학교대학원 박사과정)
- 보조연구원 : 방수정(더쉐이크크리에이티브 연구기획팀 연구원)
목선혜(더쉐이크크리에이티브 연구기획팀 연구원)
김민경(더쉐이크크리에이티브 연구기획팀 연구원)
김다희(더쉐이크크리에이티브 디자인팀 대리)
이지현(더쉐이크크리에이티브 디자인팀 연구원)

목 차

I. 연구개요

- 1. 연구필요성 및 목표 2
- 2. 연구범위 및 내용 7

II. 대한민국역사박물관 현황 분석

- 1. 관람객현황분석 12
- 2. 공간현황분석 17
- 3. 선행연구 및 전시개편 현황 분석 25
- 4. 시사점 27

III. 전시방향 및 체계설정

- 1. 주변 박물관 사례 분석 30
- 2. 대한민국역사박물관 포지셔닝 46
- 3. 층별 전시공간 콘셉트 48
- 4. 연출매체 개발방향 54
- 5. 역사체험연출 사례 분석 69

IV. 4층 콘텐츠 구성 및 전시연출방법 연구

- 1. 4층 전시연출 기본방향 78
- 2. 전시스토리라인 및 연출총괄표 84
- 3. 전시체험 시나리오 89
- 4. 4층 콘텐츠별 세부 연출계획 93

V. 3층 콘텐츠 구성 및 전시연출방법 연구

- 1. 3층 전시연출 기본방향 116
- 2. 3층 전시주제 및 구성안 116

VI. 3, 4층 전시운영관리 방법 연구

- 1. 3, 4층 전시안내 계획 126
- 2. 디지털 매체 관리 계획 128
- 3. 아카이빙 방안 계획 131

VII. 부록

- 1. 공간명칭 제안 134
- 2. 자문위원 회의록 136
- 3. 전시첨단매체 트렌드 146
- 4. 4층 전시콘텐츠 구성안 아이디어 151
- 5. 대한민국역사박물관 건축 동선 보완방법 제안 160

참고문헌

표목차

표 1	2019년 전시실별 전시콘텐츠 구성
표 2	상설전시 개편을 위한 연구용역 목록
표 3	상설전시실 공간 구성 관련 관람객 인터뷰 주요 내용
표 4	전시콘텐츠 구성에 대한 관람객 인터뷰 주요 내용
표 5	전시콘텐츠 구성에 대한 관람객 인터뷰 주요 내용 1
표 6	전시연출방법 관련 관람객 인터뷰 주요 내용 2
표 7	대한민국역사박물관 건축 개요
표 8	층별 면적과 주요 공간 구성
표 9	공간별 면적
표 10	상설전시 개편을 위한 연구용역 목록
표 11	1전시 한국인의 하루 전시 구성
표 12	2전시 한국인의 일상 전시 구성
표 13	3전시 한국인의 일상 전시 구성
표 14	국립민속박물관 2019~2015년 기획전시 구성
표 15	국립고궁박물관 2019~2015년 기획전시 구성
표 16	서울역사박물관 2019~2015년 기획전시 구성
표 17	대한민국 근현대사 협력망 사업 참여 기관
표 18	4층 전시 주제 예시
표 19	3층 전시 주제 예시
표 20	공간의 기능에 따른 분류
표 21	연출총괄표(안)
표 22	한국전쟁 70주년 기념전시 전시구성안
표 23	4·19혁명 60주년, 5·18민주화운동 40주년 기념전시 전시구성안
표 24	“역사가 던지는 질문” 시리즈 전시
표 25	첫 번째 질문 “당신의 고민은 무엇인가요?”의 세부 연출안
표 26	불평열전 전시구성안
표 27	과학기술사 관련 전시구성안
표 28	매체종류에 따른 운영요원 인원
표 29	매체운영 및 관리 매뉴얼 개요
표 30	디지털 매체별 관리사항
표 31	주요 첨단매체 특징
표 32	동선안 개요

그림목차

그림 1	대한민국역사박물관 전경
그림 2	대한민국역사박물관 연령별 관람객 현황 (2013년~2017년)
그림 3	방문 유형별 비율 (2017~2019년)
그림 4	대한민국역사박물관 방문 동반객
그림 5	개선 사항 응답률 (2018년)
그림 6	대한민국역사박물관 층별 구성
그림 7	현재 3층(제1전시실) 평면도
그림 8	현재 4층(제2전시실) 평면도
그림 9	국립민속박물관 목표
그림 10	대한민국역사박물관과 유사기관 포지션
그림 11	히스토리 큐브
그림 12	히스토리 큐브 평면
그림 13	히스토리 큐브를 통해 본 3, 4, 5층의 관계성
그림 14	히스토리 큐브 관점 1
그림 15	히스토리 큐브 관점 2
그림 16	4층 주제체험공간
그림 17	매개체를 통해 역사를 바라보는 다양한 관점 제시
그림 18	“Experiential Learning”의 과정
그림 19	체험형 전시콘텐츠와 체험자와의 상호작용에 따른 콘텐츠 범위
그림 20	네덜란드 국립해양박물관
그림 21	영국 나이팅게일박물관
그림 22	스위스 고고학 박물관
그림 23	네덜란드 DOMunder
그림 24	미국 클리블랜드미술관
그림 25	네덜란드 CANON OF DUTCH HISTORY
그림 26	독일 해양박물관
그림 27	스위스 국제적십자박물관
그림 28	독일 해양박물관
그림 29	헝가리 Royal Medieval Fortress
그림 30	스위스 Museum of Communication
그림 31	영국 나이팅게일박물관

그림 32	영국 People's History Museum
그림 33	덴마크 Tirpitz museum
그림 34	덴마크 Moesgård Museum
그림 35	네덜란드 레지스탕스박물관
그림 36	미국 링컨박물관
그림 37	미국 The National Constitution Center
그림 38	네덜란드 CANON OF DUTCH HISTORY
그림 39	노르웨이 Norsk Teknisk Museum(The Thing)
그림 40	뉴질랜드 Pataka Art+Museum
그림 41	미국 9/11기념박물관
그림 42	미국 Portland Art Museum - Object Stories project
그림 43	전시체험물 매트릭스
그림 44	4층 전시 스토리라인 구성의 개념도
그림 45	4층 전시 스토리라인 구성안
그림 46	4층 전시공간 구성 1안
그림 47	4층 전시공간 구성 2안
그림 48	영국 자연사박물관 다윈센터
그림 49	호주 민주주의 박물관
그림 50	미국 대학축구 명예의 전당
그림 51	4층 관람자의 전시 체험 시나리오
그림 52	4층 전시체험물 매트릭스
그림 53	[광화문에서 있었던 일] 관람객 체험 시나리오
그림 54	프로젝션 맵핑영상을 통한 차창 밖의 풍경 연출
그림 55	자동차 창문을 디스플레이로 활용
그림 56	[대한민국역사박물관에 남겨진 기억] 관람객 체험 시나리오
그림 57	빔 프로젝터 맵핑영상으로 건축물에 대한 다양한 스토리 맵핑
그림 58	[부산항으로 오는 사람들] 관람객 체험 시나리오
그림 59	시대별 소품을 활용한 자연스러운 디지털 매체 연출과 음향 연출
그림 60	[서울역 귀성길] 관람객 체험 시나리오
그림 61	미니멀한 소품을 활용한 태깅 활동
그림 62	코드 스캐너 활용 태깅
그림 63	체험힌트, 메시지, 콘텐츠 관련 생각해볼 질문 제공
그림 64	[여권 속에서] 관람객 체험 시나리오

그림 65	검색대 콘셉트의 스캐닝 인터랙티브
그림 66	공항의 전광판을 응용한 미디어 디스플레이에서 시대별 공항과 해외여행 관련 소품, 서류, 티켓 등 살펴보기
그림 67	[정유공장 통근버스] 관람객 체험 시나리오
그림 68	정유공장 다양한 연령대의 노동자들의 이야기 듣기
그림 69	[어둠 속에서] 관람객 체험 시나리오
그림 70	조명을 비추면 나타나는 인터랙티브 영상
그림 71	[노동자들의 이야기] 관람객 체험 시나리오
그림 72	1970년대 선술집 재현
그림 73	[교단에 서서] 관람객 체험 시나리오
그림 74	멀티터치 테이블+3면 화면 연계
그림 75	철판, 교단을 인터랙티브 미디어로 활용
그림 76	소품에 대한 인터랙티브 영상/모니터
그림 77	[캠퍼스 낭만의 꿈] 관람객 체험 시나리오
그림 78	인터랙티브 미디어를 통해 인물을 만나고 대화하는 체험
그림 79	[오늘의 메뉴 정하기] 관람객 체험 시나리오
그림 80	시장진열대 바코드 태깅 연출
그림 81	슈퍼마켓 가판대 재현공간 예시
그림 82	[스위트 홈의 꿈] 관람객 체험 시나리오
그림 83	프로젝션 맵핑을 활용한 인물 축소 영상 예시
그림 84	[유행 따라잡기] 관람객 체험 시나리오
그림 85	실물 인식 미디어연출
그림 86	실물 의상/소품 및 디지털 혼합 연출
그림 87	[전쟁 속의 노래] 관람객 체험 시나리오
그림 88	체험자가 음반 녹음을 하는 가수의 입장이 되어보는 녹음 부스 연출
그림 89	[댄스 열풍 속으로] 관람객 체험 시나리오
그림 90	인터랙티브 벽, 바닥 영상 연출
그림 91	댄스 가이드 및 실제 따라하는 사람들
그림 92	[그 시절 그 영화] 관람객 체험 시나리오
그림 93	변사 체험 녹음 부스의 다양한 형태 예시
그림 94	무성영화 및 변사 기록에 대해 다인 관람 및 검색이 가능한 공간 연출
그림 95	[남북이 하나되는 노래] 관람객 체험 시나리오
그림 96	남북무대 속으로 내가 들어가보는 AR 연출

그림 97	남북무대 배경 크로마기 연출
그림 98	[함께 만드는 앨범] 관람객 체험 시나리오
그림 99	관람객 얼굴 사진이 합성되는 인터랙티브 미디어 연출
그림 100	[대한민국 기억의 장소 100] 관람객 체험 시나리오
그림 101	개별 아카이브 부스 연출 예시
그림 102	핵심 장소 선정을 위한 시대별 키워드 및 세부 장소 마인드맵
그림 103	기존 구조활용안(제안1)
그림 104	기존 구조활용안(제안2)
그림 105	구조신설을 통한 개선안(제안3)
그림 106	제안1에서 5층으로 진입하는 동선
그림 107	제안1에서 4층으로 진입하는 동선
그림 108	제안1에서 3층으로 진입하는 동선
그림 109	제안1에서 퇴장동선
그림 110	제안2에서 3층 진입동선
그림 111	제안2에서 4층 진입동선
그림 112	제안2에서 5층 진입동선
그림 113	제안2에서 퇴장동선
그림 114	제안3에서의 1층에서 5층 진입하는 동선
그림 115	제안3에서의 5층에서 후면 계단 이용, 브릿지 이용하여 4층 진입하는 동선
그림 116	제안3에서의 4층에서 3층 진입하는 동선/하향 에스컬레이터 신설시 연동 가능
그림 117	제안3에서의 3층에서 관람종료 후 퇴장 동선
그림 118	박물관에서 차경을 위한 공간제안(좌) 및 차경의 사례(우)
그림 119	박물관에서 전이공간(좌) 및 전이공간 삽입을 통한 분위기 환기 사례(우)

I

연구개요

1. 연구필요성 및 목표
2. 연구범위 및 내용

I. 연구 개요

1. 연구필요성 및 목표

가. 대한민국역사박물관 전시공간 개편 배경

1) 대한민국역사박물관 현황



그림 1 대한민국역사박물관 전경

① 전시주제 및 콘텐츠 체계 구성 현황

- 한국현대사의 주요 변화를 시대 순으로 정리하고 3층 ~ 5층까지 전시실 콘텐츠 순차적 구성

표 1 2019년 전시실별 전시콘텐츠 구성

공 간	대 주 제	중 주 제	키 워 드
3층 제1전시실	대한민국의 태동 (680m ²)	자주적 근대국가의 꿈과 좌절	개항과 근대화의 모색
			독립협회와 대한제국의 선포
			국권 상실

		대한민국 임시정부와 독립운동	일제강점기 억압과 수탈
			3·1 운동과 국내 민족운동
			임시정부의 활동과 해외독립운동
		1945년 8·15광복	광복의 기쁨과 열망
			38선 설정과 민족분단 미군정기 한국사회의 변화
4층 제2전시실	대한민국의 기초 확립 (680m ²)	대한민국 정부 수립	냉전과 좌우대립
			5·10 선거와 헌법제정
			대한민국 정부 수립
		6·25전쟁과 전후 복구	북한의 계획된 남침, 6·25전쟁
			전쟁의 참상과 피해
			전후 복구와 경제 원조
		근대국가 토대 구축	국방과 경제의 기초 확립
			의무교육의 실시와 사회문화의 변천
			4·19 혁명 제2공화국과 5·16 군사정변
5층 제3전시실 제4전시실	대한민국의 성장과 발전 (960m ²)	경제개발과 산업화	경제 개발의 추진
			과학기술의 발달과 보급
			1960년대 문화론
			산업 역군의 해외 진출
			국가안보와 자주국방을 향한 노력
			중화학공업화와 유신체제
		변모하는 도시와 농촌	도시와의 진전
			성장의 그늘
			새마을운동
			문화의 다양화·대중화
		시민사회의 성장과 민주주의	1960~1970년대 민주화운동
			1980년대 민주화운동
	대한민국의 선진화, 세계로의 도약 (680m ²)	민주주의의 진전	절차적 민주주의의 확립
			시민의 정치참여 확대
			정치문화의 변화
		세계 속의 대한민국	외교지평의 확대
			스포츠 대한민국
			경제성장과 IT 대한민국
			신명나는 대한민국
			한국의 세계인들
		통일의 염원	평화로운 통일한반도

② 대한민국역사박물관 상설전시 전면개편 과정

- 3·1운동 및 임시정부 수립 100주년 기념사업의 일환으로 대한민국 100년 상설전시 구성 : 대한민국역사박물관 전시 개편¹⁾ 시작

○ 사업목적

- 개관 이후 역사학계, 시민사회 등으로부터 발전사관과 국가주의적 편향성, 사건 나열식 전시에 대한 개편 요구가 꾸준히 제기
- 역사학계의 통설과 중론에 입각하여 대한민국의 역사적 정체성을 드러내고 민주 공화국의 보편적 가치를 제시하는 방향으로 전시 개편

○ 세부사업내용

- 1919년부터 현재까지의 대한민국 100년을 보여주는 통사관을 박물관 5층에 재개관
- 무거운 주입식 내용 전달이 아닌 소통과 체험 기법 보완
- 청소년들을 비롯한 관람객의 흥미 유발을 위해 기존 통사형 전시 공간을 축소하고, 주제별 전시 및 청소년 역사체험공간 신설
- 초등학교 고학년부터 고등학교 학생들을 대상으로 체험적(AR, VR, 아카이브 등) 역사전시 공간 조성
- 현대사 이해를 심화하기 위하여 1~2년 주기로 주요 주제별 기획전시 공간으로 변경 후 전시 진행 (예: 헌법, 여성, 인권, 노동 등)
- 발전사관과 국가주의적 편향성을 극복하고 민주공화국의 보편적 가치를 제시
- 공적 사건과 사람들의 이야기를 균형 있게 담아서, 근현대사에 대한 관람객의 공감과 이해를 확장하는데 기여
- 상설전시개편 과정은 역사학계와 박물관 전문가, 사건 이해 당사자 및 일반 시민이 개방된 공론장에서 함께 참여 및 소통하는 방식으로 진행

○ 추진경과

- 2017년부터 상설전시 개편을 위한 연구용역 진행

표 2 상설전시 개편을 위한 연구용역 목록

번호	연구제목	연도
1	대한민국역사박물관 디지털 전시 현황과 진단 기초조사	2017
2	대한민국역사박물관 상설전시실 공간 재배치를 위한 전시체계 연구	2017
3	대한민국역사박물관 이미지진단과 중장기 PR방향 설정 연구용역	2017
4	대한민국역사박물관 3층 상설전시실 개편 전시기획 공동연구	2018
5	대한민국역사박물관 공간개편안 연구	2018
6	대한민국역사박물관 4층 상설전시실 전시개편 기획 학술연구용역	2019

1) 3.1운동 및 대한민국임시정부 수립 100주년 기념사업추진위원회 홈페이지
<https://www.together100.go.kr/lay2/program/S1T10C51/100event/ceremonyview2.do?seq=96>

- 개관 5주년 기념 학술회의 개최 (2017. 12.) : 전시공간연출, 디지털전시 등에 대한 평가
- 2018년 박물관 업무계획 직원 워크숍 (2018. 1.)
- 역사교사-대한민국역사박물관 공동 워크숍 (2018. 4.)
: 학생 및 교사 입장에서 상설전시 평가 및 개편 방향 의견 제언
- 시민사회, 전문가와 함께 하는 ‘사회적 논의 기구’ 설치 진행
- 기존 상설전시실 5층을 통사관으로 전면개편 진행 중
: 통사관 전시연출 용역을 진행 중이며 2020년 상반기에 5층 재개관 목표

나. 연구의 필요성

1) 박물관 포지셔닝 재설정을 통한 아이덴티티 확립

- ① 대한민국역사박물관 주변 박물관과 비교했을 때 특화방안 필요
 - 대한민국역사박물관이 위치한 광화문은 고궁과 함께 다양한 박물관 위치
 - 특히 국립민속박물관, 서울역사박물관 등과 전시콘텐츠가 다루는 시기가 비슷해서 대한민국역사박물관만의 특화 방안 필요
- ② 대한민국 근현대사를 다루는 박물관의 증가
 - 민주주의, 대한민국임시정부 등 대한민국 근현대사를 다루는 박물관 신축이 이어짐
 - 서울생활사박물관, 서울기록원 등 서울을 중심으로 근현대사를 다양한 관점에서 다루는 박물관이 많아짐
 - 대한민국역사박물관의 포지셔닝을 점검하고 공간개편 방향성 확립 필요

2) 층별 공간역할에 따른 전시구성과 추후 운영전략 수립

- ① 2019년 5층 전시관 개편을 시작한 후 3, 4층 공간 개편을 앞두고 있는 시점
- ② 5층은 대한민국 근현대사를 한곳에서 집약적으로 정리하는 통사관으로 개편
 - 기존에 3, 4, 5층에 시대별로 나눠서 구성되어 있던 전시콘텐츠를 5층에서 모두 종합적으로 다루게 된 것
 - 이에 5층과 조화롭게 연결되면서도 차별화되는 3, 4층 공간 성격 및 콘셉트 설정 필요

다. 연구 목표

1) 3, 4층 상설 전시개편 방향 설정

- ① 대한민국역사박물관 상설전시 전면개편 작업의 일환으로서, 그동안 대한민국역사박물관에 제기된 다양한 요구 사항을 반영
- ② 상설전시실 5층은 통사관으로, 1890년대 이후 대한민국 100년의 여정을 압축적으로 전시
- ③ 시간의 축에 따라 핵심 사건을 전개해가는 5층 통사관과 다르게 상설전시실 3, 4층은 대한민국 현대사의 핵심 주제들을 다각적인 측면에서 해설
- ④ 발전론적 사관과 사건 나열식 전개에서 벗어나 대한민국 현대사의 다층적 측면을 드러내는 주제별 역사 전시의 전개 방법 탐색
- ⑤ 현재진행형인 역사로서 논쟁적인 현대사를 다루는 전시의 특성을 고려해, 전시 개편의 계획 과정에서부터 국민이 직접 참여하고 만들어가는 전시 지향

2) 3, 4층 상설 전시 콘텐츠 및 체험연출 방안 탐색

- ① 미래 대한민국을 이끌어갈 청소년을 주요 대상으로, 대한민국 현대사에 흥미를 가질 수 있도록 유도하는 체험형 전시 지향
- ② 기존에 유물 전시와 디오라마 및 일방향적 영상 연출에서 상대적으로 부족했던 체험형 전시 방안 탐색
- ③ ‘역사를 체험하는 전시란 무엇인지?’, ‘대한민국 근현대사를 체험한다면 무엇을 체험할지?’ 등 대한민국역사박물관 전시 개편을 위해 근본적으로 제기되는 연구 문제들을 설정하고 탐구

2. 연구범위 및 내용

가. 연구범위

1) 연구방법

- ① 과업명
 - 「대한민국역사박물관 체험형·주제형 전시공간 조성 기본계획 수립」연구용역
- ② 과업범위
 - 대한민국역사박물관 상설전시실3, 4층(각각 665.44m², 666.89m²)에 대한 전시 기획
- ③ 과업기간
 - 계약체결일로부터 180일 이내
- ④ 과업의 주요내용
 - 기존 상설전시실 3, 4층을 개편하여 체험형·주제형으로 개편하기 위한 전시 구축 방향 및 기본개념 설정
 - 전시개편 계획에 따른 전시체계 구성 및 전시 시나리오 작성
 - 전시 자료·콘텐츠 조사 및 목록화, 전시 세부구성안 및 설명 원고 작성

나. 연구방법

1) 연구방향 및 방법

- ① 연구의 방향
 - 상설전시 전면 개편의 큰 방향에 맞춰 체험형·주제형 전시공간 조성을 위한 기본안 제시
 - 학계의 연구 성과와 보편성을 인정받는 역사해석 반영
 - 최근의 전시연출 방법 및 매체의 적극적 활용

문제점 도출	<ul style="list-style-type: none"> · 선행연구에서 지적된 문제점을 분석하고 적극 반영 · 관람객 수요조사에서 발견된 문제점과 요구사항을 분석하고 적극 반영
해결방안 도출 방향	<ul style="list-style-type: none"> · 기존 상설전시 및 역사박물관 전시의 틀에 얽매이지 않는 전시 탐색 · 통사적 역사전시에서 벗어나 주제별 역사전시 콘텐츠 구성 · 역사의 다층적, 다면적 특성이 드러나는 전시 지향 · 계속 축적되고 변화하는 현대사의 특성을 반영한 아카이브 연계 · 기존 학문분류, 국가별 경계에서 벗어나 융합·통합적 전시 콘텐츠 개발
기타 제안 범위	<ul style="list-style-type: none"> · 전시콘텐츠의 효과적 전달을 위한 다양한 전시매체 제안

② 연구 방법

1	개념 설정 (콘텐츠)	<ul style="list-style-type: none"> · 5층 통사관 전시 콘텐츠와 연계한 개념 설정 · 한국현대사의 주요 테마 분석 · 한국현대사의 다층적, 다면적 측면을 드러내는 전시 기획의 방향 설정
2	공간 분석	<ul style="list-style-type: none"> · 기존 상설전시실의 환경 분석과 운영현황 분석 · 기존 상설전시실의 전시 콘텐츠 구성 및 전시연출매체 분석 · 5층 통사관의 전시 콘텐츠 구성 및 연출 매체 분석
3	관람객 분석	<ul style="list-style-type: none"> · 관람객 수요조사를 기반으로 관람객의 불만/수요에 대한 키워드 도출 · 2015년~2019년까지 발간된 관람객 만족도 조사 분석
4	사례 연구	<ul style="list-style-type: none"> · 국내외 박물관의 체험형 전시 사례에 대한 비판적 분석 및 유사사례의 착안점 도출
5	전시매체 연구	<ul style="list-style-type: none"> · 아날로그, 디지털, 융합형 다양한 전시 매체 소개 · 전시 콘텐츠 특성과 전시 의도에 따른 적합한 연출매체 탐색

2) 자료수집 · 분류 · 분석방법

① 대한민국역사박물관 전시에 관한 기존연구 분석

- 학계에서 수행한 대한민국역사박물관 상설전시에 관한 기존연구 수집
- 기존 대한민국역사박물관 전시체계에 관한 서술 및 의견의 주제별 분류·정리
- 참여연구진 내 각 주제별 팀 단위 분석 및 전체 연구진 종합 평가

② 콘텐츠가 중복, 연계되는 역사박물관현장답사 및 분석

- 참여연구진 전체 전시실 현장답사 및 산하 각 팀 단위 추가 답사 수행
- 기초자료와의 대조·분석 작업
- 참여연구진 내 팀 단위 분석 수행 및 전체 연구진 논의·종합평가 병행

③ 대한민국역사박물관의 관람객 수요와 사회적 요구사항 분석

- 대한민국역사박물관의 관람객 만족도 조사 보고서를 통해 관람객의 요구 파악
- 대한민국역사박물관에 대해 제기된 기존의 비평과 요구사항 수집 및 분석

④ 박물관 공간 및 동선 분석

- 3, 4, 5층의 관계 설정과 관련해 박물관 건축물의 전체 동선 분석
- 3, 4층 내부 전시공간 현황에 대한 분석에 따른 전시개편 방향 설정

- ⑤ 현대사 전시주제와 주제형 전시구성방안 관련 국내외 연구자료 수집·분석
 - 국내 학계의 한국현대사의 주요 연구 주제에 대한 자료 수집
 - 국외 발간 주요 학술잡지 및 서적 등의 체험형, 주제형 역사전시 관련 연구자료 수집
 - 국내외 주요 근현대사 박물관·기념관 체험형, 주제형 전시의 구체적 사례 조사 및 분석
- ⑥ 분야별 전문가 자문
 - 공간디자이너, 전시연출기획자 등을 통한 전시기법 검토 및 자문
 - 첨단 전시매체 관련 전문가와 전시콘텐츠에 따른 연출 방법에 대한 검토 및 자문

3) 선행연구와의 차이점

- ① 주제형 전시 구성 방안 제시
 - 시간의 축을 따라가는 것이 아니라, 특정 주제를 통해 각 시대상을 이해하는 역사 전시의 특성을 파악
 - 현재 3, 4, 5층으로 이어지는 대한민국역사박물관의 전시관람 동선이 5층의 통사관 개편 이후 변화함에 따라 각 전시공간 콘텐츠의 유기적 연계 방안 고려
 - 대한민국역사박물관 3, 4층 공간 환경에 대한 분석을 바탕으로 주제형 전시의 공간 내 실현 방안을 구체적으로 제시
- ② 체험형 전시의 다양하고 구체적인 실현방안 제시
 - 역사분야에 한정하지 않고, 다양한 분야에서 시도되는 전시 연출 매체와 체험형 전시 연출방법을 폭넓게 수집 및 분석
 - 전시콘텐츠에 대한 정확한 이해를 바탕으로 콘텐츠 특성에 따라 적용 가능한 전시 연출매체를 다양하게 분석 및 정리

II

대한민국역사박물관 현황분석

1. 관람객현황분석
2. 공간현황분석
3. 선행연구 및 전시개편 현황 분석
4. 시사점

II. 대한민국역사박물관 현황분석

1. 관람객현황분석

가. 관람객만족도 조사 분석

1) 관람객 구성 특성

① 2018년 5년 2개월 만에 누적 관람객 500만 명 돌파

② 연령별 관람객 현황

구분	2013	2014	2015	2016	2017
성인	471,172	960,173	599,921	647,958	857,901
청소년	67,909	125,999	139,105	123,050	151,400
노인(65세이상)	9,317	31,043	43,007	43,960	56,606
외국인	10,393	18,328	28,926	27,847	30,835
기타(영유아)	9,871	16,025	16,025	-	-
총 관람객	568,662	1,151,568	828,999	844,831	1,098,759

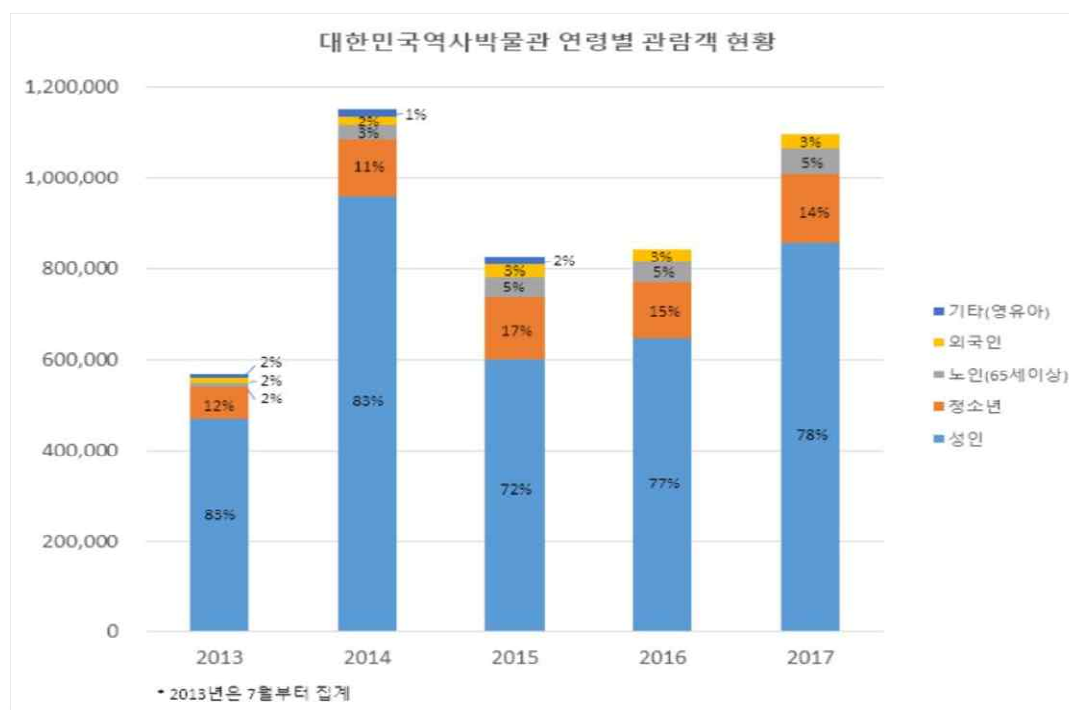


그림 2 대한민국역사박물관 연령별 관람객 현황 (2013년~2017년)

- 다른 연령대에 비해서 성인의 비중이 70~80% 비율로 높게 나타남
- 청소년의 관람비율이 높지 않아 향후 지속적으로 청소년 관람객을 유입 방안에 대한 고민 필요
- 경복궁에 인접한 근현대사 박물관으로 외국인 관람객의 비중이 꾸준히 유지되고 있다는 점에 유의해 외국인 관람객을 위한 전시 관람 서비스 제공도 중요

③ 관람객 방문 형태²⁾

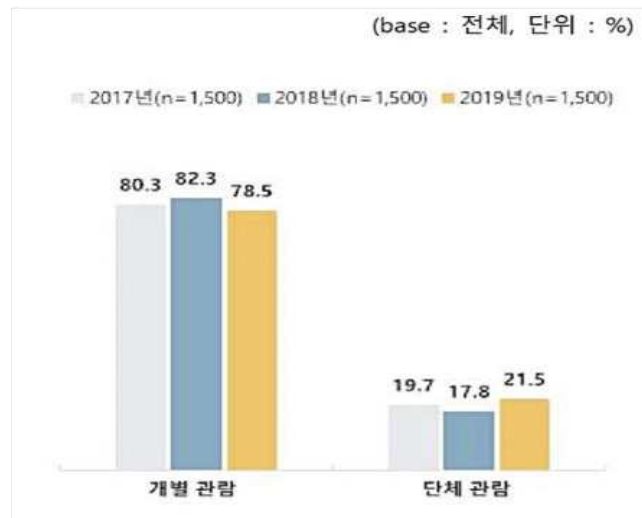


그림 3 방문 유형별 비율 (2017~2019년)

- 학교 및 모임 단체보다 개별 관람 방문객의 비중이 78.5%로 높게 나타남



그림 4 대한민국역사박물관 방문 동반객

2) 『2019년도 대한민국역사박물관 관람객 만족도 조사 보고서』, 2019년

- 방문 동반객으로는 국내외 방문객을 종합했을 때, 가족인 경우가 38.9%로 가장 높게 나타났으며, 친구 혹은 연인과 방문이 26.1%로 두 번째로 높게 나타남
- 가족 단위 방문객이 함께 관람하고 참여할 수 있는 전시콘텐츠 구성 필요

2) 관람객 만족도 조사를 통한 관람객 요구사항 유추

① 새로운 전시물 확충에 대한 지속적 요구



그림 5 개선 사항 응답률 (2018년)

- 2015~2018년 대한민국역사박물관 관람객 만족도 조사에서 개선해야할 점으로 공통적으로 “새로운 전시물 확충”이 가장 높은 비율로 나타났으며, 2019년의 경우 “외국인 대상 설명 강화”가 1순위로 나타난 점이 특징적이었음

② 관람객 인터뷰를 바탕으로 한 수요 키워드 도출

- 상설전시실 공간 구성 : 상설전시실이 너무 어둡다는 의견이 많이 나타남

표 3 상설전시실 공간 구성 관련 관람객 인터뷰 주요 내용

- 어둡고 침침한 분위기로, 개선이 필요하다는 의견임. 암울했던 역사지만 미래지향적으로 봤을 때 긍정적인 부분을 자주 드러내야할 필요가 있음.
- 아이들이 제1전시실에 들어가기 전 어두워서 들어가지 못하거나, 동굴 들어가는 느낌이라고 언급한 경우도 있음.

- 전시콘텐츠 구성 : 박물관 선택 시 전시 콘텐츠를 중요하게 생각하며, 현재 대한민국의사박물관의 상설 전시실은 너무 많은 내용을 전달하려고 한다고 평가

표 4 전시콘텐츠 구성에 대한 관람객 인터뷰 주요 내용

- 박물관을 선택하는 데 전시 및 교육의 질을 중요하게 생각
- 상설전시실은 만족 보다는 아쉬움이 많음. 그 이유로는 첫째, 너무 많은 것을 보여주려고 한다는 의견임. 전시물이 많아 하나하나에 집중하기 어렵고, 처음 방문한 사람은 전시물이 많아 약간 지루하고 지칠 수 있음
- 직장인을 대상으로 한 심층인터뷰에서도, 상설전시실의 만족도는 낮은 수준임. 그 이유로는 첫째, 좁은 전시공간에 비해 전시물이 너무 많아 복잡한 느낌을 받는다는 평가임. 둘째, 전시의 내용이 부족하다고 느꼈다는 의견임. □
- 대한민국의사박물관은 근현대사에 대한 정보 제공은 충분히 이루어지고 있으나, 민(民)에 초점이 맞추어 있지 않아서 아쉽다는 평가임.

- 전시연출방법 : 설명문이 많고 텍스트 크기가 작아서 불편하다는 의견이 다수 존재했으며, 관람 흥미를 높여주고 기억하고 싶은 전시물이 부족하다는 의견 제시

표 5 전시콘텐츠 구성에 대한 관람객 인터뷰 주요 내용 1

- 전시물은 전반적으로 어두우며, 가시적으로 접근성이 떨어진다는 의견임. 동영상보다는 설명문이 많고 글씨가 작아 눈에 확 들어오지 않는 아쉬움이 있음. 테마별로 영상을 넣어서 소극장 같은 공간을 마련하면 좋겠다는 의견이 다수 언급됨.
- 시설 내에 포토존, 사진을 남길 만한 욕구를 불러일으키는 뭔가가 필요함.
- 문화행사·이벤트는 전시와 연계하여 구성할 필요가 있으며, 예를 들어 최근 떠오르는 VR, 3D를 활용한 행사를 구성하여 전쟁을 가상 체험하거나, 3·1운동 만세 장면을 체험하며 직접 만세를 해보는 등 전 연령에서 참여할 수 있게 해야 함.
- 전시 해설문의 오역으로 외국인들에게 잘못된 정보를 제공할 수 있어 해석의 표현이 바뀌어야 하는 필요성이 있음. □
- 대한민국의사박물관 전시실 안내 표지판이 매우 부족하여 관람에 불편하다는 의견이 있었음. 둘째, 전시 설명문의 텍스트 크기가 작고 설명문이 바닥에 있어 불편하다는 의견이 있었음. 바닥에 배치되어 있는 전시 설명문의 기울기를 높일 필요성이 있음.

표 6 전시연출방법 관련 관람객 인터뷰 주요 내용 2

- 1전시실의 경우 개선이 필요하다는 의견이 많았음. 그 이유로, 공간이 너무 좁았으며, 전시 설명문의 글씨가 작아 보기 힘들었고, 전시실 중간에 전시 되어 있는 영상 전시물은 관람 동선 상에 방해가 되어 불편하다는 의견임. 반면, 3·1운동의 인터랙티브 무빙 텍스트 기법으로 연출된 전시는 흥미롭다는 평가임. □□
- 2전시실의 만족도는 상대적으로 높게 나타남. 그 이유로 표현적인 전시 물품들과 분위기 재현이 잘 되어 있었고, 주제 자체가 스토리적인 면이 많았기 때문에 만족도가 높은 것으로 판단됨. □
- 영상 전시의 경우 관람 시간이 많이 할애되기 때문에 사진 전시가 더 많았으면 좋겠으며, 관람객의 흥미를 끌기 위한 연도별 서울의 미니어처 등의 전시나 체험을 할 수 있는 전시를 늘릴 필요성이 있음 □

2. 공간현황분석

가. 입지현황 분석

1) 광화문광장과 세종로

- ① 광화문을 중심으로 하는 주변 공간은 조선시대 이후 한반도의 중심지로서 주요 역사 사건이 일어났던 곳
- 광화문은 경복궁 정문을 가리키는 고유명사인 동시에, 세종로와 광화문광장을 비롯한 그 일대를 통칭하는 대유법적 이름
 - 서울 도시공간의 중심에 자리 잡은 이곳은 한국 현대사에서 중층적 의미를 축적해온 복합적 공간
 - 조선왕조 육백년 도읍지의 중심이었다는 역사성, 정치와 행정과 외교의 중심이라는 정치적 상징성, 시민의 여론이 모이고 폭발하는 장소로서의 공공성이 혼재된 공간³⁾
- ② 광화문의 시대적 변화⁴⁾
- 일제 식민시기

광화문의 변화	사진 자료	세부내용
조선총독부 건설	 <p>옛 광화문 자리에서 기초공사 중인 조선총독부</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 조선총독부가 자리잡았던 식민 통치 중심지 · 1916년 건설을 시작해 1926년 조선총독부 건물 완공 · 조선총독부 건물을 중심으로 광화문앞거리에는 주요 행정통치시설 위치
경복궁 동문으로 광화문 이축	 <p>경복궁 동문으로 옮겨진 광화문</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 일제는 경복궁의 정문인 광화문을 없애기로 하였으나, 식민지 조선과 일본 지식인들의 반대에 부딪쳐 광화문을 이축하기로 결정. 1924년 광화문이 경복궁의 동문인 건춘문 옆으로 옮겨짐

3) 송은영, 「광화문, 현대사의 현재진행형 공간」, 『[동아시아 근현대 도시] 역사 이름 빌린 파괴의 반복』, 레디앙, 2018. 6. 15.

4) 송은영, 위의 글 및 서울역사박물관, 『광화문 年歌-시계를 되돌리다』 전시도록, 2009 참조

○ 1940년대

광화문의 변화	사진 자료	세부내용
대한민국의 해방이 일어난 장소	 <p>조선총독부 앞 국기게양대</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 1945년 조선총독부 건물에서 미·일 대표의 항복문서 서명식이 이뤄짐 · 조선총독부 앞 국기 게양대에서 일장기가 내려가고 신탁통치를 시작한 미군정의 성조기가 걸리게 된다.

○ 1950년대

광화문의 변화	사진 자료	세부내용
전쟁으로 무너진 광화문	 <p>한국전쟁 시 폭격을 맞았던 광화문</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 일제가 이축한 광화문은 한국 전쟁의 폭격으로 석축만 앙상하게 남게 됨 · 광화문이 사람들의 기억에서 잊혀 지게 되는 계기

○ 1960~70년대

광화문의 변화	사진 자료	세부내용
이순신 동상 설립	 <p>1968년 이순신 장군 동상 건립</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 1968년 4월 27일 세종로 한가운데 국가적 상징물로 이순신장군 동상 건립 · "세종로 네거리에 일본이 가장 무서워할 인물의 동상을 세우라"는 박정희 대통령의 지시에 따라 건립
광화문 재건과 개발	 <p>1968년 12월 광화문 준공식</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 1968년 폐허로 남아있던 광화문이 제자리를 찾는 과정이 시작 · 1968년 12월 준공된 광화문은 목조건물이던 누각이 산업화와 경제성장의 상징물이었던 철제 콘크리트로 대체됨⁵⁾

○ 1980년대

광화문의 변화	사진 자료	세부내용
저항의 장소	 <p>1988년 광화문 거리의 이한열 열사 기념 행사</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 1987년 7월 고(故) 이한열 열사 영결식이 열렸고, 시민·학생 1백만 여 명이 서울 시청 앞에서 운집하고 광화문 일대에서 시위 · 시민들은 '독재 타도'와 '호헌 철폐'를 외치며 세종로와 태평로로 나왔다

○ 1990년대

광화문의 변화	사진 자료	세부내용
조선총독부 철거	 <p>1995년 조선총독부 건물 철거</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 해방 직후 미군정청, 정부수립 이후 중앙청, 1986년 이후 국립중앙박물관으로 사용되었던 조선총독부 건물을 1992년 철거 · 문민정부의 역사바로세우기 사업의 하나로 1995년 광복 50주년을 기념해 조선총독부 철거 진행

○ 2000~2010년대

광화문의 변화	사진 자료	세부내용
월드컵 응원의 장소	 <p>2002년 월드컵 거리 응원 모습</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 2002년 월드컵의 기억과 광장으로의 자리매김 · 온 국민이 모여서 "오 필승 코리아!"를 외치며 월드컵을 응원
광화문광장 조성과 촛불집회	 <p>2016년 광화문 촛불집회</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 2009년 광화문에서 세종로 사거리, 청계광장까지 연결된 세종로 중앙에 광화문 광장 조성 · 광화문 광장에서는 2016년 촛불집회가 일어나기도 함

5) 국가기록원, 이달의 기록 (<http://theme.archives.go.kr/next/monthly/viewMain.do?year=2009&month=12>)

③ 착안점

- 대한민국역사박물관의 가장 큰 특징이자 장점으로 광화문의 입지적 특성을 반영한 전시 콘텐츠 필요
- 대한민국의 중심지로서 광화문을 둘러싸고 일어났던 핵심적인 역사적 사건을 소개
- 광화문과 주변 지역이 단편적으로 광장으로서만 기능한 것이 아니라, 사람들의 이동이 교차하는 공간이자 생활의 공간으로 다층적인 의미를 지니고 있음을 함께 해설
- 대한민국역사박물관을 비롯해 광화문에 대해서 새롭게 시도되고 있는 다양한 연구 성과를 추후 지속적으로 반영

2) 대한민국역사박물관 건축물의 역사

- ① 대한민국역사박물관은 2012년 개관 시 새로운 건물을 건축하지 않고 기존 문화체육관광부 건물을 그대로 두고 증축해서 사용
 - 대한민국역사박물관 건축물이 대한민국 근현대 역사에서 중요한 역할을 했던 장소로써 이를 보호하고, 장소적, 공간적, 미적 의미를 재생산하기 위해 노력⁶⁾
 - 대한민국역사박물관 건축물 자체의 역사에 대해서도 상설 전시실 내에서 해설 필요
- ② 대한민국역사박물관 건축물의 역사⁷⁾
 - 1960년 2월 ‘정부 신청사’라는 이름으로 착공
 - 1961년 한국정부와 주한민국경제원조처(USOM)의 합자로 만들어진 건물로, 함께 세워진 미국대사관 건물과 쌍둥이 빌딩으로 설계. 이 쌍둥이 빌딩이 현재까지 남아 있는 세종로의 건축물 중에 가장 오래된 건물⁸⁾
 - 공사 시작 후 1961년 약 20개월 만에 건물 준공
 - 1961년 ~ 1963년까지 국가재건최고회의 건물로 사용
 - 국가재건최고회의는 1961년 5·16 군사정변 이후 국가의 최고통치기관으로 기능
 - 1963년 12월 국가재건최고회의가 해체된 이후, 경제기획원과 재무부에서 사용
 - 1989년부터는 문화공보부, 문화체육부, 문화관광부, 문화체육관광부 청사로 사용

6) 대한민국역사박물관 홈페이지의 「건축물 소개」

<http://www.much.go.kr/museum/cnts/build.do>

7) 대한민국역사박물관 공식블로그 「대한민국역사박물관 건물 소개」

https://blog.naver.com/much_korea/150156097874

8) 송은영, 위의 글 참조

- 2010년 문화체육관광부청사 이전 이후, 2010년 대한민국역사박물관 착공. 리모델링 공사 후 2012년 개관

④ 착안점

- 대한민국역사박물관 건축물이 지니고 있는 의미를 그 안에서 일어났던 핵심적인 행정기관들의 활동 장면을 통해서 소개하는 전시 콘텐츠 필요
- 4층 상설전시실 재구성 과정에서 광화문에 대한 전시콘텐츠와 연결해 대한민국역사박물관 건축물을 소개하는 전시 콘텐츠의 추가 방안 탐색

나. 건축 분석

1) 대한민국역사박물관 건축 현황

① 대한민국역사박물관 건축 현황

표 7 대한민국역사박물관 건축 개요

구 분	내 용	비 고
위 치	서울 종로구 세종대로 198(82-1번지)	
개 관 연 도	2012년	
지 역 지 구	도심지역, 일반상업지역, 방화지구, 중심미관지구 (건축선 지정구역), 지구단위계획구역	
주 용 도	문화 및 집회시설(전시장)	
도 로 현 황	서측면(전면) 100m, 북측면 20m, 동측면 15m	
대 지 면 적	6,444.70m ²	
건 축 면 적	2,857.22m ²	
연 면 적	11,117.39m ²	
주 요 시 설	전시실, 수장고, 교육공간, 사무공간, 부대시설	
건 폐 율	44.33%	법정 45% 이내
용 적 율	173.69%	법정 600% 이내
주 차 대 수	10대(옥외 10대, 장애인 2대 포함)	법정 최대 50대/최소 10대
조 경 면 적	1,856.03m ²	법정 966.71m ² (15%)
규 모	지상 8층	지하 없음
최 고 높 이	32.72m	
구 조	리모델링영역 : 철근콘크리트조 + 철골조 증축영역 : 철골구조(철골보 + SRC 기둥)	내진설계 적용 (규모 6.5/진도 8)
외 부 마 감	U-GLASS(T7), 로이 아르곤복층유리(T24), 삼중유리(T52), 강 화유리(T6), 화강석(T30), 알루미늄 시트(T3)	
공 개 공 지	343.42m ² (5.33%)	법정 대지면적의 5% 이상
승 강 기	승객(17/20인승) 3대 / 화물(2.5톤) 1대, 에스컬레이터 4대	장애자용 옥상 승강기 2대 별도

② 주요시설 및 공간 면적



그림 6 대한민국역사박물관 층별 구성

표 8 층별 면적과 주요 공간 구성

층 별	면 적(m ²)	비 고
1층	2,390.03	중앙홀, 영상실, 우리역사 보물창고, 기계·전기실 등
2층	689.60	전산기기실, 통신실, 당직실 등
3층	2,504.24	제1전시실, 기획전시실 1,2 등
4층	929.43	제2전시실 등
5층	1,830.01	제3전시실, 제4전시실 등
6층	1,396.64	수장고, 강의실 등
7층	1,282.33	관장실, 사무실 등
8층	95.09	승강기홀, 공조실 등
소계	11,117.39	

- 기존 문화체육관광부 건물을 박물관으로 전환, 기초/슬라브/코어 등 기존 구조체 최대한 활용
- 지상 3층, 4층, 5층으로 올라가면서 전시를 보는 동선 구성

③ 세부 시설 면적

표 9 공간별 면적

구 분	실 명	면 적(m ²)	면 적 비	비 고
전시공간	제1전시실	665.44		
	제2전시실	666.89		
	제3전시실(대통령실)	1030.14(86.64)		
	제4전시실	601.70		
	영상실	78.66		
	기획전시실-1	339.98		
	기획전시실-2	156.58		
	소계	3,539.39	31.8%	
교육공간	대한민국역사꿈마을	161.13		
	어린이 체험교실	51.99		
	6층 강의실	293.1		
	소계	496.44	4.5%	
수장공간	일반수장고	250.66		
	자료정리실	122.27		
	수장고전실	60.89		
사무연구	소계	433.82	3.9%	
유지관리 및 공용공간		942.96	8.5%	
		5,704.78	51.3%	
전체연면적		11,117.39	100%	

3) 대한민국역사박물관 3, 4층 공간 구성

① 3층 공간 분석

- 현재 3층은 제1전시실, 기획전시실, 뮤지엄숍, 카페테리아, 화장실 등으로 구성
- 에스컬레이터를 타고 1, 2층을 지나 올라오는 동선, 3층 카페테리아 쪽에서 바로 건물 외부로 나갈 수 있는 출입구 계단 동선, 5층 전시실에서 계단을 통해 내려오는 동선이 위치
- 추후 전시관 진출입 동선 구성 시 3층과 연결된 동선에 대한 고려 필요
- 과거 사무용 건축물을 리모델링해 사용해왔기 때문에 제1전시실은 천정고가 2.7m로 전시공간으로는 부적합한 높이
- 낮은 천정고 공간을 체험 공간으로 활용하기 위한 공간구성 아이디어 필요
- 3층 기획전시실 공간을 1층과 연결해 대한민국역사박물관의 유일한 기획전시공간
- 대한민국역사박물관의 전체 연구 및 교육사업에 비해 기획전시공간이 협소하여 기획전시공간 확대에 대한 요구 제기



그림 7 현재 3층(제1전시실) 평면도

② 4층 공간 분석

- 현재 4층은 제2전시실, 화장실 등으로 구성
- 에스컬레이터, 엘리베이터를 타고 3층에서 올라오는 동선으로 구성
- 추후 3층, 5층과 연결된 동선에 대한 고려 필요
- 제2전시실의 경우도, 천정고가 2.7m로 전시공간으로는 부적합한 높이
- 전시실 중앙의 기둥 열이 공간을 분절하여 회랑형 공간 구성
- 낮은 천정고에 기둥으로 분절된 공간의 효율적 활용을 위한 공간구성 아이디어가 필요
- 전시동선 끝에 위치한 전시준비실을 현재 잘 사용하지 않기 때문에, 리모델링 과정에서 기존 전시준비실을 전시공간으로 사용할 수 있는 방법이 있는지 검토 필요

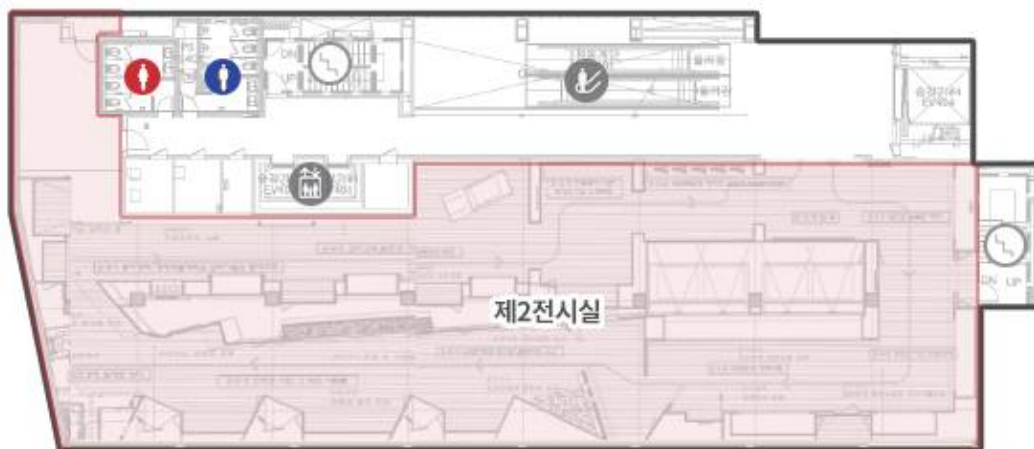


그림 8 현재 4층(제2전시실) 평면도

3. 선행연구 및 전시개편 현황 분석

가. 2017~2019년 연구보고서 분석

1) 2017년부터 상설전시 개편을 위한 연구용역 진행

표 10 상설전시 개편을 위한 연구용역 목록

번호	연구 제 목	연 도
1	대한민국역사박물관 디지털 전시 현황과 진단 기초조사	2017
2	대한민국역사박물관 상설전시실 공간 재배치를 위한 전시체계 연구	2017
3	대한민국역사박물관 이미지진단과 중장기 PR방향 설정 연구용역	2017
4	대한민국역사박물관 3층 상설전시실 개편 전시기획 공동연구	2018
5	대한민국역사박물관 공간개편안 연구	2018
6	대한민국역사박물관 4층 상설전시실 전시개편 기획 학술연구용역	2019

① 대한민국역사박물관에 대한 비판

- 국가 중심적 역사인식
- 성찰이 결여된 역사인식
- 보수대연합의 공간
- 굴절된 시각과 부족한 준비
- 국가사 위주로 구성되어 사람의 역사가 잘 보이지 않음

② 대한민국역사박물관 상설전시실 공간 재배치를 위한 전시체계 연구(2017년, 전남대)

- 대한민국의 미래를 향해 열린 박물관 지향
- 대한민국 국민의 역사 초점
- 대한민국역사박물관의 3, 4, 5층 전체 공간 구성 제안
- 일반적 통사관
- 주제형 1안
- 일반 혼합형 1안

- 중기특별관
- 디지털 아카이브 구축 제안

③ 대한민국역사박물관 3층 상설전시실 개편 전시기획 공동연구

- 1919년 임시정부 수립~1945년 광복
- 근현대사 대표시설로 포지셔닝
- '민주와 평화', 고난 극복 / 보통 사람의 여정에 초점
- 통서관 : 거시적, 보고 배우는 전시
- 이야기관 구성 : 작은 이야기, 참여하고 느끼는 전시

④ 대한민국역사박물관 4층 상설전시실 전시개편 기획 학술연구용역

- 1945년 광복부터 현재까지의 역사 부분 전시 기획
- 국가에서 국민으로, 전쟁에서 평화로, 성장에서 성숙으로, 민주적 다원주의에 입각한 개방적 다양성 지향
- 쉽게 다가갈 수 있는 박물관
- 직관적 이해를 넘어 감성을 추구
- 인권, 실질적 민주주의, 개인들의 이야기, 일상사, 생활사, 구술사 등에 초점
- 다양한 매체 활용 제안
- 체험 극대화 멀티미디어
- 스토리텔링존 제안

4. 시사점

- ① 관람객 만족도 조사를 토대로 볼 때, 대한민국역사박물관 공간이 보다 밝아지기를 요청
 - 대한민국 근현대사에 대한 역사 사실을 지나치게 많이 전달하려고 하기 보다는 관람객에게 인상적인 경험을 제공할 수 있는 방안 탐색 필요
 - 꾸준히 그 비중이 유지되고 있는 외국인 관람객을 위한 전시 설명문의 번역 오류 수정, 외국어 해설의 확대 요청에 대한 대책 필요
- ② 대한민국역사박물관의 입지와 건축물의 역사 자체를 다루는 콘텐츠 추가 필요
- ③ 기존에 사무실 건물로 사용되었던 공간으로, 대한민국역사박물관의 3, 4층 전시실 공간 특성에 대한 꼼꼼한 이해 필요
 - 특히 현재 3, 4, 5층을 순차적으로 올라가면서 관람한 후 5층에서 3층으로 바로 내려오도록 설계된 전체 건물 동선을 고려
 - 3, 4, 5층의 층별 전시콘텐츠를 연계하는 데 있어서 5층 통사관 관람의 순서를 관람객에게 강제하지 않고 자유롭게 3개 층을 관람할 수 있도록 고려해야 함
- ④ 2017년부터 상설전시실 개편을 위해 진행되었던 연구용역들의 축적된 결과물을 충분히 이해하면서, 이를 토대로 4층, 3층의 전시 콘텐츠 구성 및 구체적인 연출 방안 제시가 필요

Ⅲ

전시 방향 및 체계 설정

1. 주변 박물관 사례 분석
2. 대한민국역사박물관 포지셔닝
3. 층별 전시공간 콘셉트
4. 연출매체 개발방향
5. 역사체험연출 사례 분석

Ⅲ. 전시 방향 및 체계 설정

1. 주변 박물관 사례 분석

가. 대한민국역사박물관 주변 기관 분석

- ① 대한민국역사박물관 주변에 국공립 박물관이 위치
 - 대한민국역사박물관 인근 1km 이내에 국립민속박물관, 국립고궁박물관, 서울역사박물관 등 위치
 - 인접 기관의 성격에 따른 전시콘텐츠와 기획전시 주제 분석
 - 관람객이 동시에 방문할 수 있는 거리이자 유사한 성격의 국공립 박물관으로서 대한민국역사박물관의 차별화된 포지셔닝 필요

나. 박물관별 세부 조사 내용

1) 국립민속박물관

구 분	내 용
주소	서울 종로구 삼청로 37
홈페이지	http://www.nfm.go.kr/
설립목적	한국인의 생활문화를 직접 보고 체험할 수 있는 살아 있는 교육의 터전
콘텐츠 역사 시기	고대 ~ 현대
주요 연관 분야	민속학, 인류학, 역사학, 생활문화사

- 한국의 대표 생활문화박물관 지향
 - 우리 민족의 전통 생활문화를 느끼고 체험할 수 있는 문화와 교육의 산 터전
 - 1946년 국립민속박물관으로 개관한 이래, 우리 민족의 전통 생활문화를 조사·연구·수집하고, 이를 다양한 전시와 보고서·강연회로 공개
 - 한국인의 생활문화를 직접 보고 체험할 수 있는 살아 있는 교육의 터전을 목표
 - 우리의 선조들과 오늘날 우리의 일상생활에서부터 일생에 이르기까지 삶의 모습을 조사·연구·수집하고, 이를 전시·보존



그림 9 국립민속박물관 목표

○ 상설전시 구성

- 1층 1전시: 17세기부터 20세기까지 조선 후기 이후 한국인의 하루 일상을 전시. 다양한 계층의 사람들이 ‘하루’라는 시간 속에 각자의 생업에 임하며 살아가는 모습과 풍경을 전달
- 1층 1전시 공간은 계절이 바뀔 때마다 달라지는 순환적 일상을 반영해 계절에 따라 새로 전시를 구성하는 주제형 기획 전시 공간으로 활용
- 전시의 마지막 부분에서는 전통 사회의 일상과 근현대의 하루를 비교. 근현대의 하루와 일상에 대해서는 아웃트로 형식으로 짚막하게 다루고 있으며, 근현대 안에서도 일어났던 세부적인 변화를 자세히 해설하지는 않고 있다.

표 11 1전시 한국인의 하루 전시 구성

중주제	소주제	전시개요
아침, 만물이 깨어나는 시간	의관정제	선비의 의관정제와 관련된 유물 전시
	이상향	군자의 경지에 오르는 선비의 목표와 군자를 상징하는 유물 전시
	손님맞이	선비의 일상생활에서 매우 중요한 조상을 모시는 일과 손님을 대접하는 봉제사접빈객(奉祭祀接賓客) 소개
	관리의 시찰	관리의 주된 일과에 대한 이야기 소개
	마을 공동체와 권농	협동과 공감을 바탕으로 한 마을 공동체 소개
낮, 일과 여유가 함께 하는 시간	마당	마당의 모습과 이와 관련된 유물 전시
	장인(소목장)	나무로 일상 생활도구나 가구를 만드는 장인이 사용한 도구와 영상 전시
	장인(두석장)	가구의 기능을 높이고 멋을 더하는 장식(藏錫) 혹은 두석(豆錫) 전시
	가을 시회(詩會)와 감사	가을걷이가 끝나고 단풍이 지는 늦가을 연출 및 관련 유물 전시
근현대의 하루_ 변함없는 일상의 시간	시간관리	전통 사회와 근현대 사회의 뚜렷한 시간 관리의 차이 소개
	일과 직장	기계로 대량 생산을 시작하며 만들어진 작업장에 관련된 내용 소개
	재봉틀	기계의 발달로 인해 공장에서 직물을 대량생산 할 수 있었던 배경 소개와 관련 유물 전시
	저녁식사	근대 사회로 들어서며 달라진 저녁식사의 모습 소개
	라디오와 여가	텔레비전이 보급되기 이전, 여가와 휴식을 위한 필수품이었던 라디오 소개

- 1층 2전시 : 1년 주기로 반복되는 농경생활과 사계절의 변화에 맞춰 삶을 살아온 조선 시대(1392~1910) 사람들의 생활상을 전시. 봄, 여름, 가을, 겨울의 차례로 생업·의식주·공예 등의 다양한 일상 및 문화와 교역의 장인 시장을 통해 한국인의 일상 전반을 탐색

표 12 2전시 한국인의 일상 전시 구성

중주제	소주제	전시개요
마을의 형성과 조직	절기와 세시	달의 움직임을 바탕으로 한 음력과 해의 움직임에 따른 24절기 소개
	마을의 형성과 조직	마을의 지리, 구성원, 마을 간의 관계 등 소개
봄	농사권장/ 마을제	풍요로운 한 해를 기원하고 모든 것의 근본이 되는 농사를 장려하기 위해 보내는 문서와 마을제사 소개
	두레와 풍물	서로 협력하여 공동 작업을 하는 풍습인 두레 및 농사일에 흥을 돋울 수 있는 풍물 소개
	거름주기/ 봄갈이	농사를 본격적으로 시작하기에 앞서 봄갈이를 하여 농작물을 길러낼 땅의 힘을 돋우는 작업 소개
	갯벌농사	겨울 동안의 추위를 피해 땅속 깊이 들어가 있던 굴·조개·꼬막 따위가 봄을 맞아 갯벌으로 올라옴에 따라 변하는 어촌의 봄 소개
	나물채취/ 구황	봄나물 채취와 곡식이 바닥난 춘궁기, 이를 해결하기 위한 구황책 등 소개
여름	김매기/새참/ 물관리	농사 과정에서 노동력이 가장 많이 들어가는 힘든 일인 김매기와 새참, 벼가 잘 자라기 위한 물관리에 대한 소개
	강과 바다/염전	강과 바다에 물고기나 어패류가 풍부하여 이를 잡거나 채취하는 천렵과 1년 중 맛이 가장 좋은 소금이 만들어지는 시기인 여름에 대한 소개
	낮잠	김매기가 끝나고 가을 수확기까지 농사일이 비교적 쉬워 무더위를 피하며 쉬어가는 시기 소개
	여름옷/ 베짜기	통풍이 잘되고 땀을 빨리 흡수하는 모시와 삼베로 지은 여름옷 전시와 베짜는 영상 전시
	여름장신구	시원한 느낌을 주는 옥과 은 소재의 여름 장신구 전시
시장	부보상과 객주	장에서 물산 유통을 담당하는 상인인 부보상과 객주 소개
	셈기구와 화폐	시장에서 다양한 상품을 거래할 때 사용하는 도량형 도구, 셈기구 등 시장의 거래민속 소개
	포목전/상전/ 세물전/모자 전/판과 끈	사고파는 물건의 종류에 따른 시장의 다양한 점포 소개
가을	감사	1년 중 보름달이 가장 큰 우리나라 최대 명절 중 하나인 추석(한가위) 소개
	집수리	바쁜 농사일이 끝나갈 무렵, 추운 겨울을 대비하는 겨울나기 준비과정 소개
	가을걷이	봄에 파종하여 풍족한 여름 햇볕에 알맞게 여문 곡식을 거두는 가을 걷이 소개
	사랑방	바깥 사회와 연결되는 동시에 남성들의 사회생활이 이루어지는 일상 공간인 사랑방 소개
	누마루	대개 사랑방에 이어서 있으며 일반적으로 마루 주변을 따라 난간이 설치되어 있는 누마루 소개

- 1층 3전시 : 조선시대 양반 사대부 집안의 개인이 태어나 죽을 때까지 겪게 되는 주요한 과정을 전시. 출산 후 백일잔치, 돌잔치, 관례와 계례, 혼례, 과거시험, 상례 등과 관련된 유물 전시

표 13 3전시 한국인의 일상 전시 구성

중주제	소주제	전시개요
출생	태몽	아이가 태어날 조짐을 나타내는 꿈인 태몽과 풀이에 대한 소개
	신방	혼례를 마친 신랑과 신부가 첫날밤을 보내는 신방 소개와 관련 유물 전시
	태실	왕실이나 양반 상류층에서 아이 태를 태항아리[胎缸]에 넣어 보관하는 태실 소개
	금줄	아이의 탄생을 알리고, 나쁜 잡귀나 부정한 사람이 들어오는 것을 막는 역할을 수행하는 금줄에 대한 소개
	삼신상	아이를 점지해주고 출산 후에는 아이와 산모의 건강을 돌봐주는 삼신 및 삼신에 대한 감사의 의미를 나타내는 삼신상 소개
	돌	아이가 태어난 지 1년이 되는 첫 생일인 돌과 돌잡이 소개
교육	윤리교육	사람으로서 지켜야 할 윤리인 삼강오륜(三綱五倫) 소개
	천문지리교육	조선시대 사람들은 이해한 태양과 지구의 관계, 하늘과 땅의 모습 소개하 및 혼천의, 천문도, 해시계 등 전시
	문방구	글을 쓰거나 책을 읽을 때 사용하는 학용품인 문방구 소개 및 전시
	학습서적	한자를 주로 사용하던 조선시대에 서당에서 배우던 『천자문(千字文)』, 『동몽선습(童蒙先習)』, 『소학(小學)』 등 소개
	서당	향촌사회에서 어린아이들을 가르치기 위한 교육시설로, 조선후기에 널리 보급된 서당에 대한 소개
관례	-	조선시대에 중국의 가족 예절서인 『주자가례(朱子家禮)』의 영향으로 치른 성인식에 대한 소개
혼례	친영	친영은 신랑이 신부를 친히 맞이한다는 뜻으로, 신랑이 신부를 자기 집으로 맞이하여 혼례식을 치르는 것을 말한다.
	납폐	혼사(婚事)가 정해지면 신랑 집에서는 약혼의 표시로 혼서지(婚書紙)와 함께 신부 치맛감 등 혼수품과 그 내역을 적은 물목단자(物目單子)를 납폐함(納幣函)에 담아 신부 집에 보냈다.
	혼례 절차	13단계로 이뤄진 혼례의 절차 소개
	초례	신랑과 신부가 처음 만나 절하고[交拜禮] 서로 합환주를 마시는 예식[合卺禮]을 초례라고 하며, 예식을 치르는 곳을 초례청이라 한다.
	신부가마	혼례를 마친 신부가 신랑 집으로 가는 신행(新行) 때 탔던 화려하게 꾸민 사인교(四人轎, 가마)에 대한 소개
가족	가학(家學)의 형성과 전승	유연당 김대현 가문의 가학 형성과 전승에 대한 소개
	가정교육	유연당 김대현 가문의 교훈 등 가정 교육에 대한 소개
	조국독립(祖國獨立)을 목적(目的)하고	풍산김씨 허백당 문중의 학문 전승 및 후손의 업적 소개
출세	등용문	등용문의 유래와 의미 소개
	과거제도	조선시대의 과거제도와 급제 후 관행 소개
	문관	유학 경전에 대한 지식과 논술을 시험하는 문과시험 출신의 관리인 문관에 대한 소개

	무관	병서(兵書)와 활쏘기 등의 무예 기술을 시험하는 무과시험 출신의 관리인 무관에 대한 소개
	초헌	조선시대에 종2품 이상의 관리가 타던 수레인 초헌 소개
	만인산	고을 사람들이 지방관리의 공덕을 기리며 감사의 표시로 바친 일산(日傘)인 만인산 소개
	패옥과 호수	조복(朝服)이나 제복(祭服) 등의 예복을 입을 때 옆과 뒤에 차는 의례적인 장식인 패옥과 호수 소개
풍류	놀이	조선시대 양반 사대부들의 일상생활을 벗어난 자연 속에서의 놀이 소개
	활쏘기	일정한 거리에 과녁을 세워 놓고 활을 쏘아 맞추는 우리 민족의 오랜 전통 놀이인 활쏘기 소개
	서화	자기의 감정을 글과 그림으로 표현하는 사대부가 갖추어야 할 교양으로 여겨진 서화 소개
회갑	회갑상차림	부모님의 회갑을 맞이하여 자식들이 그 은혜에 감사하며 장수를 기원하는 뜻에서 차려드리는 상인 회갑상 소개
치유	침구	한방에서 보는 인체에 대한 소개와 다양한 침구 전시
	한약방	의원이 약물과 침구술(鍼灸術)로 환자를 치료하는 의원(醫院) 겸 약방을 말하는 한약방 소개
	굿청	특별한 치료법이 없던 천연두와 홍역을 예방하거나 다스리기 위해 실시한 굿 소개
	주술과 점복	세시풍속으로 나타나기도 한 주술과 부적, 무당에 대한 소개
상례	상여	상례 때 시신을 모지까지 운반하는 기구인 상여 소개
	수의	장례 절차 가운데 시신을 목욕시키는 습(襲)을 하고 나서 죽은 자에게 입히는 옷인 수의 소개 및 전시
	만장	고인의 죽음을 슬퍼하며 지은 글이나 그 글을 비단이나 종이에 적어 깃발처럼 만든 만장에 대한 소개
	음택풍수	명당에 조상의 산소를 쓰면 조상이 산천의 좋은 지기(地氣)를 받아 자손들도 복(福)을 받게 된다는 음택풍수에 대한 소개
	명기(부장품)	무덤 안에 죽은 사람과 함께 넣어 매장하는 부장품인 명기에 대한 소개
	지석	죽은 사람의 인적 사항이나 무덤의 위치를 돌이나 자기 등에 기록하여 무덤 주변에 묻는 표지인 지석 소개
	삼년상	자식이 부모가 돌아가신 이후 3년 동안 낳아주시고 키워주신 부모에 대한 보은과 효도를 다하고자 하는 마음에서 지냈던 삼년상에 대한 소개
제례	사당	고조부모, 증조부모, 조부모, 부모 등 4대 조상의 신주(神主)를 모시는 사당의 위치와 소개
	사례편람(四禮便覽)의 기제사 절차	14단계의 제사절차 소개
	제사상 차림	제사상차림의 순서와 의미 소개
	제기	제사에 사용되는 각종 그릇과 도구인 제기 전시
	안동 권씨 총재 권벌 종가 제사상	경상북도 봉화군 안동 권씨 총재 권벌(1478~1548) 선생 종가의 불천위 제사상을 재현
	기증자의 벽	자료를 기증해 준 기증자들의 명패를 새겨 기증자에 대한 예우 및 기증 문화의 확산을 통한 전통문화에 대한 이해를 증진하기 위해 설치

○ 최근 5개년 기획전시 구성

- 매년 각 연도의 십이지신 동물 띠에 맞춰서 연관된 유물을 전시하는 시리즈 전시 개최
- 근현대시기에 초점을 맞춘 전시도 최근 5년 동안 6회 진행
- 근현대시기에 대한 전시는 민속기록사업, 생애사 작성사업 등 박물관 자체 수집 및 연구사업의 결과물을 바탕으로 이뤄지는 경우가 대다수
- 박물관 아카이브 구축과 연결해 민속학자의 연구자료를 기증받고 이를 토대로 아카이브 자료를 공유하는 전시를 기획
- 각 지역 박물관, 연구기관과 연계해 지역의 특색을 살린 주제의 기획전시를 매년 지속적으로 개최
- 프랑스유럽지중해문명박물관, 일본 국립역사민속박물관 등 해외 박물관과 공동 기획하는 전시 개최

표 14 국립민속박물관 2019~2015년 기획전시 구성

년도	전시명	시대	지역	키워드	특징
2019	인류학자 오스굿의 시선, 강화 선두포	1947년	강화	지역	외국인 인류학자의 눈에 비친 당시 한국인의 삶
	메이드Made 인인 인천	1960년대 ~ 현재	인천	지역	인천 공단과 노동자의 생활 문화' 학술조사
	미역과 콘부 - 바다가 있는 한일 일상	전 시기	한국 -일본	민속/해외/교류	해산물 소비 문화에서 어업과 신앙, 근대기 일상 변동 등, 바다를 둘러싼 한일 일상
2018	호모 소금 사피엔스	전 시기	전 세계	교류	'소금을 만들고 다루는 지혜로운 인류'를 주제, 유물 및 영상 350여 점이 전시
	소금 빛깔.맛깔.때깔	현대	-	예술 연계	회화, 사진, 영상과 함께 다양한 재료의 품격 있는 현대 공예가 총 24명의 작품 200여 점으로 구성
	세대를 넘어 - 수제화 장인	근현대	서울을지로	지역/연구 생애사	'근현대 직업인 생애사' 사업의 일환으로 2014년 송림 수제화를 연구 전시
	아카이브 만들기	근현대	전체	아카이브/유물	지난 10여 년간의 민속아카이브 자료 수집 결과를 바탕으로 수집자료 240여점 전시
	기억의 공감共感, 2018년도 기증자료전	전 시기	전체	기증/유물	기증유물소개. 2017년 대표 기증자료 100여 점

	행복한 돼지	전 시기	전체	시리즈/ 유물	시리즈전시. 돼지띠의 해를 맞이해 유물, 사진, 동영상 등 약 70여 점 전시
2017	봄놀이 산 꽃 밥	전 시기	강원도	지역/ 예술 연계	2018년 평창동계올림픽 기 념, 현대작가의 작품 및 국 립민속박물관 소장유물 30 여 점이 함께 전시
	나도 울산사람 아잉교-수용과 포용의 도시, 울산	전 시기	울산	지역	2017년 '울산민속문화의 해' 를 맞이해 울산광역시와 함 께 도시의 정체성을 소개하 는 특별전을 개최
	기억의 공감共感, 2017년도 기증자료전	전 시기	전체	기증/ 유물	2016년 한 해 동안 기증받 은 대표작 60여점 소개
	쓰레기X사용설명서	전 시기	전체	해외/ 유물	프랑스 국립유럽지중해 문명 박물관과 쓰레기를 공동주제 로 300여 점 유물 전시
	겨울나기	전 시기	전체	유물	2018 평창 동계올림픽대회 를 기념. 한국인의 겨울 살 림살이, 놀이용품 등 겨울나 기 관련 자료와 사진, 영상 등 300여 점 전시
	공존과 동행, 개	전 시기	전체	시리즈/ 유물	시리즈전시. 개띠 해 특별전 으로 유물, 영상 등 70여 점 자료를 소개
2016	김수남을 말하다	근현대	전체	아카 이브	<한국의 굿> 사진들을 중 심으로 굿과 무속 전시
	신이 된 관우 그리고 삼국지연의도	조선후기	서울	연구/ 유물	총서 유물보존총서 Ⅷ 『삼 국지연의도』를 발간하고, 민 속학과 미술사학 연구가 융 합된 결과를 소개
	하피첩, 부모의 향기로운 은택	조선후기	전체	유물	2015년에 구입한 [정약용 필적 하피첩]에 담긴 의가 족의 의미를 주제로 전시
	공유의 미덕, 2015년도 기증자료전	전 시기	전체	기증/ 유물	기증유물소개. 2015년 대표 기증자료 36점 전시
	여름나기-맛 멋 쉽	조선	전체	유물/ 예술 연계	한국인의 여름나기를 주제 로 한식문화를 재발견하고 조명하는 기획전시
	우리 살던 고향은-세종시 2005 그리고 2015	현대	세종시	연구/ 아카 이브 /유물	2016년 '세종민속문화의 해' 를 맞이해 세종 특별자치시 개발 10년의 생활문화 변화 를 전시

	노인老人-오랜 경험, 깊은 지혜	현대	전체	아카 이브/ 참여형	노인을 주제로, '어른'들이 쓰던 도구, 인터뷰 영상, 노인이 직접 제작한 영화 등 전시
	2016 도란도란 우리 숨씨 이야기 -만지고, 느끼며, 생각하기	현대	전체	아카 이브/ 참여형	박물관 교육프로그램 참여자들의 작품과 결과물 전시
	때時갈色, 우리 삶에 스민 색깔	조선~현대	전체	유물/ 예술 연계	유물에서 현대작품까지 350여점의 전시물로 우리 삶에 스민 색깔의 상징과 의미 등을 소개
	정유년(丁酉年) 새해를 맞다	전 시기	전체	시리즈/ 유물	시리즈전시. 닭띠 해 특별전으로 유물, 영상 등 50여점 자료를 소개
2015	민속학자 김태곤이 본 한국무속	근현대	전체	기증 유물/ 아카 이브	남강 김태곤이 평생 수집한 무속 관련 유물, 기록동영상 등 300여점 전시
	인쇄문화의 꽃, 고판화	조선	원주	지역/ 유물	명주사 고판화박물관과 연계, 고판화박물관 소장품 100여점 전시
	마음을 전하는 시간, 2014년도 기증자료전	전 시기	전체	기증/ 유물	기증유물소개. 2014년 63곳의 개인, 단체로부터 기증 받은 220여점 자료들 중 일부를 소개
	경기엇더하니잇고!	전 시기	경기도	지역/ 연구/ 유물	2015년 '경기민속문화의 해'를 맞이해 경기도 민속문화 전시
	징비록	조선	전체	기관 연계 /유물	한국국학진흥원과 연계한 광복 70주년 기념 전시. 징비록을 중심으로 30여점 전시
	2015 마음 담은 숨씨전	현대	전체	아카 이브/ 참여형	박물관 교육프로그램 참여자들의 작품과 결과물 전시
	밥상지교	근현대	한국-일본	민속/ 해외/ 교류	2015 한·일 국교 정상화 50주년을 기념, 일본 국립민족학박물관과 함께 한·일 두 나라의 음식 교류와 변화상을 조명
	원숭이 엉덩이는 빨개	전 시기	전체	시리즈/ 유물	시리즈전시. 원숭이 해 특별전으로 유물 등 관련 자료 70여 점 소개

○ 착안점

- 국립민속박물관은 고대부터 현재까지 한반도의 생활문화를 다루는 곳으로, 대한민국역사 박물관이 다루는 시기와 범위가 일부 겹침
- 국립민속박물관은 지역 공립/사립 박물관과 연계해 지역의 특성이 드러나는 전시콘텐츠 연구 및 공동 전시기획 작업을 꾸준히 진행
- 상설전시의 경우 조선시대 생활상에 더 초점이 맞춰져 있기 때문에, 대한민국역사박물관에서는 근현대 생활문화를 보다 집중적으로 조명하는 전시 필요

2) 국립고궁박물관

구 분	내 용
주소	서울특별시 종로구 효자로 12
홈페이지	www.gogung.go.kr
설립목적	조선(朝鮮 1392-1897) 왕실 및 대한제국(大韓帝國 1897-1910) 황실과 관련된 유물을 보존, 전시
콘텐츠 역사 시기	조선시대 ~ 대한제국 (1392년 ~ 1910년)
주요 연관 분야	역사학, 생활문화사

○ 상설전시 구성

구분	주제	전시개요
2층	조선의 국왕	조선 왕조의 통치 이념인 성리학에서 '하늘의 명을 받은 초월적 존재'로 정의된 국왕에 대한 소개
	조선의 궁궐	고려 구세력 제거와 나라의 번영을 도모하기 위해 풍수지리 사상에 따라 정한 수도와 궁궐에 대한 소개
	왕실의 생활	격조 높은 왕실의 생활과 문화를 잘 보여주는 궁중생활용품 전시
1층	대한제국	연호를 '광무光武', 국호를 '대한大韓'으로 하며 선포한 대한제국에 대한 소개
	어차	1910년대에 사용되었던 황제와 황후의 어차가 전시로 궁중 생활상 소개
지하 1층	궁중서화	국가 통치에 활용하기 위해 제작되어 특정한 쓰임새와 형식을 가진 궁중 서화 소개
	왕실의례	왕실의 정치적 권위와 정통성을 확립하기 위한 5가지의 왕실의례 소개
	과학문화	통치자의 정당성을 보이고 사회를 안정시키는 수단으로 이용된 조선시대 의 과학 소개

○ 최근 5개년 기획전시 구성

표 15 국립고궁박물관 2019~2015년 기획전시 구성

년도	전시명	시대	지역	키워드	특징
2019	화협옹주의 얼굴 단장	조선 18세기	경기도 남양주	유물	화협옹주(1733~1752년) 무덤 의 발굴 유물 전시
	우리 손에서 되살아난 옛 그림	조선 19세기~ 20세기	해외	유물	문화재청의 국외문화재 보존· 복원 지원 사업에서 복원한 옛그림 12점 전시
	문예 군주를 꿈꾼 왕세자 효명	조선 19세기	서울	유물	효명세자 관련 유물 전시
	기증·기탁 특별전 조선의 공신	조선	-	유물	기증·기탁 유물 가운데 조선 시대 공신功臣과 관련한 문 화재를 소개
	100년 전, 고종 황제의 국장	근대	서울		민중 항쟁의 배경이 되었던 고종 황제의 국장 의미 소개
2018	리히텐슈타인 왕가의 보물	-	해외	교류	유럽의 입헌군주국이자 공국 인 리히텐슈타인의 왕실컬렉 션 전시
	세조世祖	조선 15세기	-	유물	<세조 어진 초본>을 최초로 공개
	조선왕실 아기씨의 탄생	조선	-	유물 / 교류	국립고궁박물관, 한국학중앙 연구원 장서각 공동 개최 전 시
2017	창덕궁 희정당 벽화	조선	강원	유물	희정당 벽화에 대해 2015~2016년 보존처리를 진 행한 후 처음 작품을 공개
	나라 밖 우리 그림, 제 모습을 되찾다	조선	해외	유물	문화재청의 국외문화재 보존· 복원 지원 사업에서 복원한 옛그림 12점 전시
	다시 찾은 조선 왕실의 어보	조선	해외	유물 / 환수	문정왕후어보와 현종어보, 덕 종어보 등 해외에서 환수된 조선 왕실 유물 전시
	조선왕실의 포장 예술	조선	-	유물	조선왕실의 다양한 포장용품 과 그 문화에 대해 소개
	현판으로 보는 대한제국 황궁 경운궁 慶運宮	조선	서울	유물	경운궁의 현판으로 보는 대 한제국 황궁 역사
2016	만복을 바라다	조선	해외	해외 / 유물	국외 소장 <곽분양행락도> 3점 전시
	영건, 조선 궁궐을 짓다	조선	서울	유물 / 연구	궁궐 영건의 과정 및 유물, 기록 소개

	조선왕릉, 왕실의 영혼을 담다	조선	서울	유물 / 문화	조선 왕릉의 건설, 구성 및 제례문화 소개
	어필 현판, 나무에 새긴 임금님의 큰 글씨	조선	-	유물	국왕의 어필 현판 유물 전시
2015	조선 왕실의 어진과 진전	조선	-	유물 / 연구	어진의 역사, 관련 기록, 가치 소개 및 유물 전시
	하와이에서 온 우리 옛 그림	조선	해외	유물	국외소장 회화 <계회도>, <화조화> 전시
	돌아온 덕혜옹주 유품	조선	해외	유물 / 교류	2015 한일 국교정상화 50주년 기념, 덕혜옹주 유품 기증 전시
	조선의 왕비와 후궁	조선	서울	유물 / 연구	국립고궁박물관 개관 10주년 기념, 왕실 여성의 역할, 위상 소개
	황제국의 상징 환구단과 환구제	대한제국	서울	유물	환구단 관련 유물 소개
	창덕궁 대조전 벽화	조선	서울	유물 / 연구	창덕궁 대조전 벽화로 보는 조선시대 회화 변화상, 유물 보존처리 방법 소개
	그림으로 본 조선통신사	조선	-	교류 / 환수	조선통신사를 매개로 한 당시 문화교류 일면, 문화재 환수 노력 소개

○ 착안점

- 국립고궁박물관은 조선시대 왕실 및 대한제국 황실과 관련된 유물을 한정적으로 다룸
- 대한민국역사박물관이 다루는 일제시대 초기 전시와 중복될 수 있으나, 경복궁과 관련된 왕실 문화를 다룬다는 점에서 주요 콘텐츠 범위가 차별화됨

3) 서울역사박물관

구 분	내 용
주소	서울 종로구 새문안로 55
홈페이지	https://museum.seoul.go.kr/
설립목적	서울의 장소와 역사와 기억을 저장
콘텐츠 역사 시기	서울지역의 근대 ~ 현대
주요 연관 분야	역사학, 생활문화사

○ 서울의 도시역사박물관, 서울 시민의 공공박물관 지향

- 비전
 - 수도서울의 도시역사박물관
 - 서울에 대한 지식과 이해와 사랑을 공유하는 시민교육장
 - 서울학연구의 지식정보 중심
 - 다음 세대에 오늘을 전하는 기억의 저장고
 - 서울의 개성과 매력을 알리는 관광 거점
 - 수도서울의 시정에 역사지평을 제공하는 정책인프라
- 추진방향
 - 서울시민과 세계인과 함께 누리는 도시역사박물관
 - 도시역사박물관의 진정성 강화
 - 도시역사박물관의 보존 철학 정립
 - 도시역사박물관의 전문역량 강화
 - 도시와 소통하는 도시역사박물관
 - 시민사회를 기반으로 하는 도시역사박물관

○ 상설전시 구성

구분	주제	전시개요
조선시대의 서울 (상설전시 1존)	수도 한양의 건설	1394년 태조가 새 도읍지를 건설한 지역인 한양에 대한 소개
	넉넉한 마을, 북촌	한양 최고의 권세가들이인 경화사족들이 살았던 북촌에 대한 소개
	국가의 중추, 육조거리	광화문 앞의 대로가 육조거리에 대한 소개
	조선 제일의 변화가, 운종가	한양에서 사람들이 가장 많이 모이는 곳인 운종가 소개
	전문직의 마을, 중촌	개천을 중심으로 지금의 청계천과 종로 일대에 대한 소개
	한양의 기반, 남촌	목멱산의 아래쪽에 자리한 마을인 남촌에 대한 소개
개항, 대한제국기의 서울 (상설전시 2존)	도성 밖 한양, 성저십리	조선 전기까지는 많은 인구가 살지 않았지만 후기가 되면 한양 인구의 약 50%가 살았던 지역인 성저십리에 대한 소개
	세계에 문을 열다	1876년 수호조약 체결 후, 서울 사람들의 생활양식 변화에 대한 소개
	새로운 심장 정동	1897년 고종은 국호를 대한제국으로 바꾸고 '구본신참(舊本新參)'을 강령으로 한 개혁을 추진했고, 이러한 개혁의 중심지인 정동에 대한 소개
	개화의 거리 종로	1896년, 정부는 서울 중심 대로였던 종로와 남대문로 변의 상업용 가건물들을 철거하면서 개화의 거리가 된 종로에 대한 소개

	황성의 꿈	대한제국 시기 서울 곳곳의 나라의 자주 독립과 황권의 존엄성을 표현하는 특징적인 장소와 상징적 건조물에 대한 소개
일제강점기의 서울 (상설전시 3존)	빼앗긴 서울 경성	식민 통치를 정당화하기 위한 일본의 만행 소개
	항일 민족 운동의 중심	항일 민족운동의 중심지에 대한 소개
	경성 도시기행	식민지 권력으로 변화한 경성의 도시공간에 대한 소개
	경성을 덮은 전쟁의 그늘	1937년 중국 본토 침략을 시작으로 1941년 아시아 전역으로 전선이 확대되면서 전쟁의 그늘이 짙어진 경성 소개
고도성장기 서울 (상설전시 4존)	해방과 전쟁기, 서울	1945년 해방, 1948년 단독정부, 6·25전쟁에 대한 소개
	서울은 만원이다	1953년 휴전 이후 전재복구사업 소개
	서울은 공사 중	1960년대 도시개발사업, 청계천 복개사업, 지하철 1호선 개통 등 소개
	한강개발과 여의도	1960년대 중반 서울의 급속한 팽창으로 한강이남 지역의 개발 소개
	강남개발	경부고속도로와 제3한강교 건설을 계기로 대단위의 개발이 이루어졌던 강남 지역 소개
	서호삼호아파트 9동 000호	전형적인 1970년대 강남의 아파트 단지로 중산층의 생활 모습을 엿볼 수 있는 서호삼호아파트 재현
	개발시대를 넘어서	성수대교와 삼풍백화점 붕괴를 겪으며 개발 위주의 도시발전구도에서 벗어나 역사, 문화, 환경에 대한 관심이 높아지기 시작한 1990년대 소개
도시모형영상관	서울도시모형영상관	정교한 모형과 IT 기술을 결합한 멀티미디어 전시관인 '서울도시모형영상관'.

○ 최근 5개년 기획전시 구성

표 16 서울역사박물관 2019~2015년 기획전시 구성

년도	전시명	시대	지역	키워드	특징
2019	서울과 평양의 3.1운동	1919년	서울, 평양	연구/유물	3.1운동 100주년을 맞이해 서울, 평양의 3.1운동 소개
	안데르센, 코펜하겐 1819	19세기	코펜하겐	해외/교류/문화	한국-덴마크 외교 수립 60주년 기념 안데르센 동화 전시
	북촌, 열한 집의 오래된 기억	1860년~1960년	서울 북촌	민속/유물	북촌에 거주했던 열한 가문 주민들을 통한 북촌의 역사
	집합도시장	전 시기	서울	민속/유물	서울 오래된 시장의 기록과 현장 재현
2018	1904 입체사진으로 본 서울 풍경	1904년	서울	3D/지역	1904년 무렵 서울을 대형 3D로 재구성
	서울-에테보리 국제교류전 "아이 캔 두잇! (I Can Do It!)"	전 시기	-	해외/교류/체험형	스웨덴 "Kan själv!" 전시를 옮겨와 아이들이 놀이를 즐길 수 있음

	88 올림픽과 서울	1980년 대	서울	유물	88 서울올림픽을 중심으로 한 80년대 서울의 변화
	청년문화의 개척지, 신촌	1970~ 1990년 대	서울 신촌	지역/ 민속	청년문화의 전성기의 중심지였 던 신촌의 문화
	경강 -광나루에서 양화진까지	조선 후기	서울	유물/ 민속	상업도시 한양의 변화를 주도한 '경강' 모습과 유물
	기증유물특별전 '딜쿠샤와 호박목걸이'	1917년~ 1942년	서울 종로구 행천동	기증/ 유물/ 해외	20세기 초 외국인이 관찰한 서 울 이야기, 기증유물
2017	남대문시장	전 시기	서울 남대문 시장	민속/ 유물	서울의 대표적인 전통시장 남대 문시장의 역사를 통해 서울의 정체성을 확인
	국경을 넘어 경계를 넘어	1960~ 1970년 대	독일	해외/ 유물	독일로 가 교민 1세대를 형성한 한국 간호여성들의 문화적 정치 적 경계를 넘은 삶
	우당 6형제의 독립운동 - 민국의 길, 자유의 길	근대	전체	연구	서울의 독립운동가인 우당 이회 영 6형제의 독립운동
	운현궁, 하늘과의 거리 한자 다섯치' 전	조선 후기	운현궁	유물	박물관 소장 운현궁 유물 8000 여 점, 흥선대원군의 정치와 예 술, 삶과 회한
2016	서울 엘레지: 프랑소와즈 위기에 사진전	근현대	전체	해외/ 교류/ 예술 연계	한불수교 130주년 기념, 프랑소 와즈 위기에의 서울 사진 120여 점, 대표작품 소개
	광통교 서화사書畵肆	조선	광통교	유물/ 연구	19세기 지전, 서화포, 민가 등 연출로 당시 도시문화 변화, 그 림취향 소개
	불도저시장 김현옥	근현대	서울	인물	김현옥 서울시장의 인간적 면모 및 서울 발전
	인현동 인쇄골목	근현대	서울 인현동	지역	국내 최대 인쇄집적지 인현동 인쇄골목의 성장과 변화
	정인국 기증유물특별전 '건축40년 시대를 담다'	1950~ 1970년 대	전체	기증/ 유물	현대건축을 주도한 정인국 교수 의 기증유물 1,800여점
	1784 유만주의 한양	1784년	서울 남대문	유물	남대문에 살던 선비 유만주의 일기에 주석을 달듯 기획, 소소 한 개인의 경험 소개
	아파트 숲이 된 북서울	조선후기 ~현재	북서울	민속/ 유물	서울의 대표적 중산층 밀집 주 거지이자 한양의 관문 북서울의 역사지리와 도시발달사
	한영수 기증유물특별전 '내가 자란 서울'	1950~ 1960년 대	서울	기증/ 유물	1956~1963년 사이 한영수가 촬 영한 서울의 모습
2015	탐골에서 부는 바람	조선	서울	연구	18세기 백탐파의 활동과 당시 한양의 모습
	홍순태 서울사진 아카이브 '세 개의 방'	1960~ 1970년 대	서울	아카 이브	홍순태 작가의 기증사진 700여 장을 바탕으로한 1960~70년대 서울의 변화와 시민 생활상
	가리봉오거리	근현대	구로공 단	지역	가리봉오거리를 중심으로 구로 공단 사람들의 삶의 현장 전시
	22번의 교정' 건축가	1950~	서울	기증/ 유물	故 박학재의 기증유물을 바탕으

박학재 기증유물특별전	1970년대		유물	로 1950~70년대 현대 건축사 조명
광복 70주년 특별기획전 '남산의 힘'	근현대	남산	지역	광복 70주년 기념, 남산에 교차한 권력의 흔적 조명
박물관기획전 '신림동 청춘' - 고시촌의 일상	근현대	서울 신림동	지역/민속	'신림동 고시촌'의 지역사를 통한 한국근대화 과정 속 서울 변화양상
서울-북경 국제교류전 '물길 도시, 서울 : 청계천의 변화'	근현대	서울 청계천	지역/해외/교류	중국 북경수도박물관에서 개막, 청계천을 통해 서울 발전사와 시민생활 변화상을 북경 시민에게 소개
경희궁	조선	경희궁	유물/역사	경희궁의 창건부터 현재까지 훼손과 복원의 과정을 통한 궁의 위상 및 역사성 회복

○ 착안점

- 서울역사박물관은 서울이라는 지역에 한정된 유물 전시 및 전시 기획
- 대한민국의 수도로서 서울의 역사는 대한민국 근현대사의 역사와 밀접하게 연계되어, 서울역사박물관 전시 콘텐츠가 대한민국역사박물관의 주요 콘텐츠와 중복될 수 있음
- 대한민국역사박물관은 근현대사 시기에 집중하면서, 서울과 함께 국내, 해외의 다양한 지역을 조명하는 관점 필요

다. 대한민국역사박물관 유사 시대/주제 전시관 분석

① 대한민국 근현대사 관련 박물관의 시대 및 주제별 분포

- 대한민국역사박물관이 중심이 되어 구축하고 있는 근현대사박물관 협력망 사업에는 전국의 주요 근현대사 관련 박물관이 참여
- 근현대사 박물관의 주제별 분포를 파악함으로써 대한민국 근현대사 전시의 주요 동향을 파악하고, 허브 기관으로서 대한민국역사박물관의 역할과 연계방안 재정립

② 대한민국 근현대사 협력망 사업 참여 기관

표 17 대한민국 근현대사 협력망 사업 참여 기관

카테고리	기관명
경제·금융	우리은행은행사박물관, 조세박물관, 증권박물관, 한국금융사박물관, 한국은행화폐박물관, 화폐박물관
교육	교과서박물관, 덕포진교육박물관, 배재학당역사박물관, 부천교육박물관, 서울교육박물관, 이화박물관, 진주교육대학교 박물관, 한국교원대학교 교육박물관, 한밭교육박물관

군사·전쟁·치안	DMZ박물관, 경찰박물관, 공군박물관, 국립6.25전쟁납북자기념관, 유엔평화기념관, 육군박물관, 임시수도기념관, 전쟁기념관, 칠국호국평화기념관, 포로수용소유적박물관, 해군사하관학교박물관
근현대사·지역사	국립일제강제동원역사관, 국채보상운동기념관, 국회 헌정기념관, 독도박물관, 군산근대역사박물관, 대구근대역사관, 목포근대역사관, 부산근대역사관, 부산박물관, 사상생활사박물관, 서대문형무소역사관, 소래역사관, 수도국산 달동네박물관, 순천대학교 박물관, 안성맞춤박물관, 양구근현대사박물관, 예천박물관, 울산박물관, 인천개항박물관, 인천광역시립박물관, 천안박물관, 충청남도역사박물관, 한국이민사박물관, 해금강테마박물관
농업	농협 농업박물관, 양평친환경농업박물관
만화·애니메이션	둘리뮤지엄, 애니메이션박물관, 피규어뮤지엄W, 한국만화박물관
문학	영인문학관, 한국근대문학관, 한무숙문학관, 황순원문학촌 소나기마을
산업·기술	DTC섬유박물관, 거제조선해양문화관, 여명카메라박물관, 여주시립폰박물관, 한국족보박물관, 해녀박물관
석탄	문경석탄박물관, 보령석탄박물관, 태백석탄박물관
언론	신문박물관, 영월미디어기자박물관, 한국광고박물관, 한국잡지박물관
예술·문화	국립극장 공연예술박물관, 근현대디자인박물관, 목아박물관, 서울올림픽기념관, 조선민화박물관, 한국대중음악박물관, 한국영화박물관
의학·한의학	서울대학교병원의학박물관, 서울약령시 한의약박물관, 연세대학교 의과대학 동은의학박물관, 전남대학교 의학박물관, 춘원당한방박물관, 한독의약박물관, 합천한의학박물관
인물	만해기념관, 몽양여운형 생가기념관, 백범김구기념관, 부친필벽기념관, 손기정기념관, 안중근의사기념관, 이한열기념관, 최용신기념관, 탄허기념박물관
종교	샬트르 성 바오니 수녀회역사박물관, 한국선교역사박물관
지리·지형	강원도산림박물관, 국립산악박물관, 영인산산림박물관, 호야지리박물관

③ 착안점

- 기존 근현대사 박물관의 핵심 주제에서 다뤄지기 어려웠던 문화사, 일상사 측면을 보완하는 전시 필요
- 지역별 역사를 다루는 전국의 지역 박물관과 연계해 대한민국 근현대사를 보다 확장된 지리적 범위에서 다루는 전시 필요

2. 대한민국역사박물관 포지셔닝

가. 대한민국역사박물관 포지셔닝을 고려한 방향성

1) 유사기관과의 차별화

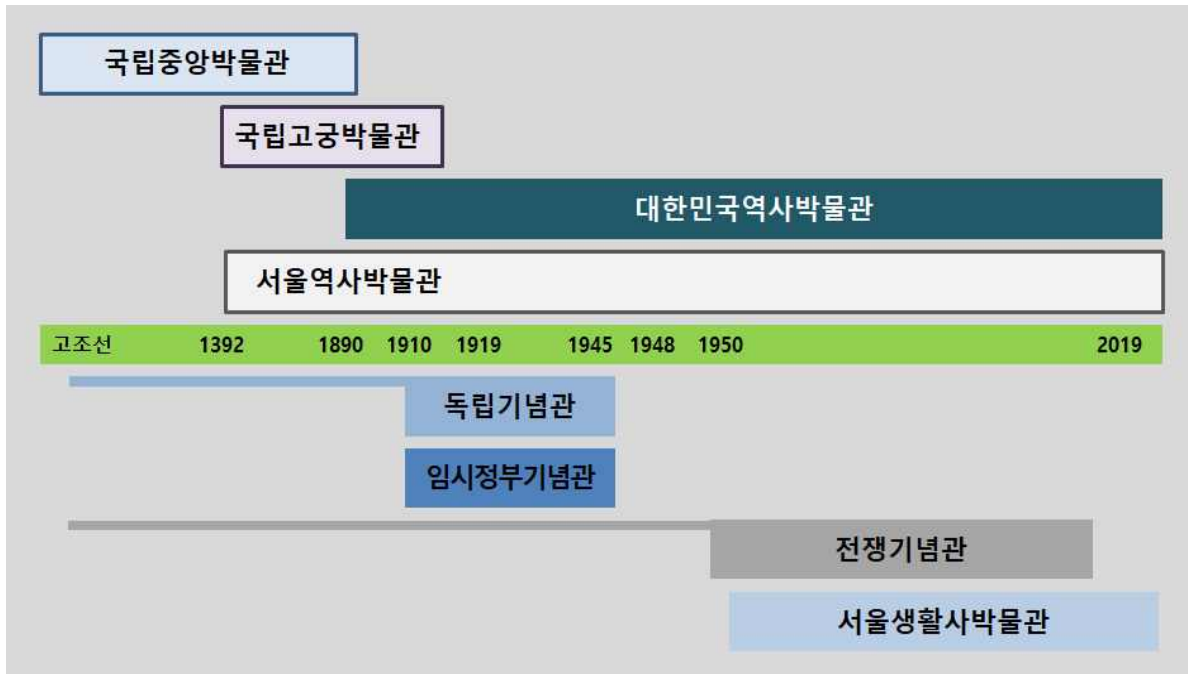


그림 10 대한민국역사박물관과 유사기관 포지션

- ① 시간적 범위에서는 일제강점기와 한국전쟁이라는 특수한 시기에 대하여 독립기념관, 임시정부기념관, 전쟁기념관과 중복됨
- ② 국립민속박물관이 조선후기에서 현재까지, 서울생활사박물관이 1950년대부터 현재까지의 일상 생활상을 다루고 있어, 이 부분도 중복성이 있음
- ③ 서울역사박물관의 경우 조선조부터 현재까지를 다루어 시간적 범위에서 겹침이 있으나, 서울이라는 국한적인 지역만을 다루고 있음
- ④ 대한민국역사박물관은 1890년대부터 현재까지 대한민국 근현대사를 특화해서 다루는 박물관으로 대한민국에 대한 다층적, 다각적, 다양한 소재의 콘텐츠를 다루는 공간으로 하며, 서울과 함께 국내외 주요 장소를 포괄하여 지역적 범위의 경계를 확장함

2) 전시콘텐츠 구성 차별화 전략

- ① 시간순으로 역사에 접근하는 것뿐 아니라 공간과 사건, 누군가의 삶을 통하는 등 다양한 방식으로 역사를 입체적으로 설명함
- ② 보통 사람들의 참여를 통해 현 시대의 다양한 삶을 기록하고 시대적 의견을 수집할 수 있도록 아카이브 기능을 기본적으로 장착하여 국민과 함께 만드는 아카이빙 박물관 지향
- ③ 현재 국민의 기억과 활동을 기록하여 미래의 역사를 남기는 활동
- ④ 박물관이 위치한 광화문의 물리적, 지리적 환경이 지닌 이야기를 이용하여 전시 콘텐츠화 함
- ⑤ 시간중심성, 유물중심성을 탈피한 새로운 경험을 제공
- ⑥ 사료적 가치성을 매체와 체험시나리오에 담아 제공

3. 층별 전시공간 콘셉트

나. 층별 전시공간개념 설정

1) 대한민국역사박물관의 관점 설정

① 큐브형식 콘텐츠맵 : 히스토리 큐브

- 역사를 구성하는 다양한 요소의 관계 개념모델

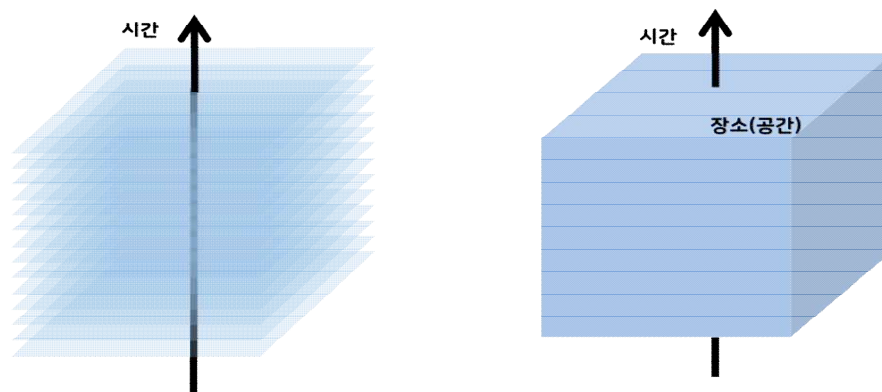


그림 11 히스토리 큐브

- 역사를 시간의 축과 공간(장소)의 축(평면)으로 구성된 개념으로 해석
 - 과거에서 현재 시점으로 오는 수직적 시간의 축
 - 사건이 일어났던 곳을 표현하는 수평적 장소의 평면
 - 평면이 쌓여서 덩어리가 되고 이를 가시화하기 위해 큐브 형태로 표현
- 사건은 팩트큐브 안에 존재하는 또 다른 형태의 큐브로 설명

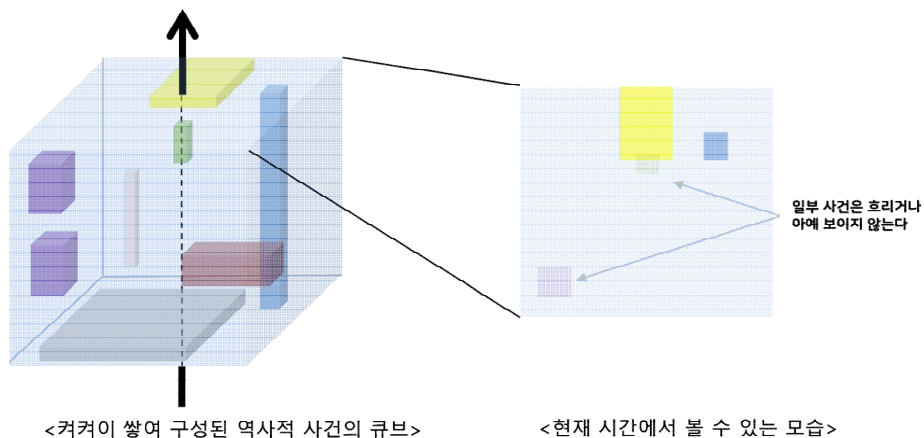


그림 12 히스토리 큐브 평면

- 사건이 발생한 시간, 장소의 교점을 시작점으로 함
- 사건의 시작지점에서 시작된 도형은 지속될 수도, 끝날 수도 있음(사건을 시간 축에서 바라보면 평면 형태)
- 현재의 시간에서 보면 과거의 사건이 관찰되지 않을 수도 있음

② 히스토리 큐브를 통해 본 3, 4, 5층의 관계성

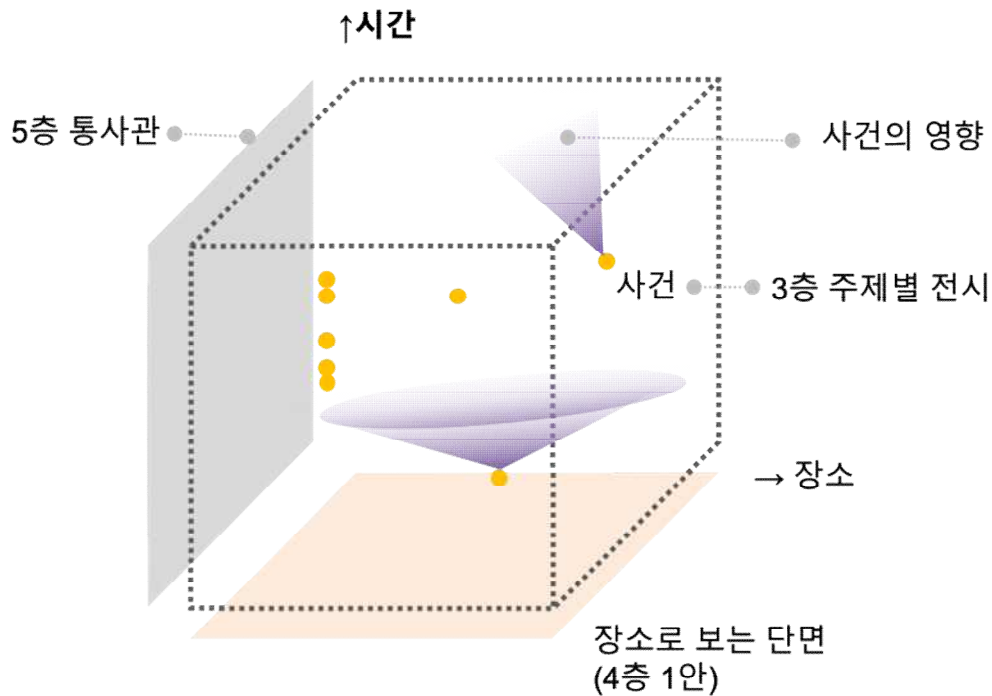


그림 13 히스토리 큐브를 통해 본 3, 4, 5층의 관계성

○ 각 층을 구성하는 방향

- 5층 : 통사관 ▶ 연대기적 사건 중심으로 전개하는 역사 콘텐츠
- 4층 : (가칭)주제체험공간 ▶ 특정 공간에서 역사를 체험하고, 참여해보는 콘텐츠
- 3층 : 기획/특별전 공간 ▶ 특정 사건, 인물, 물건 등을 매개로 하여 바라볼 수 있는 역사콘텐츠

③ 히스토리 큐브로 살펴보는 3, 4, 5층의 특성

○ 5층 통사관

- 시간을 중심으로 사건을 총망라하는 연대기적 구성
- 관점 1 : 시간의 축의 각 지점별 단면으로 분해, 시기별 사건들이 선형으로 다뤄지는 개념

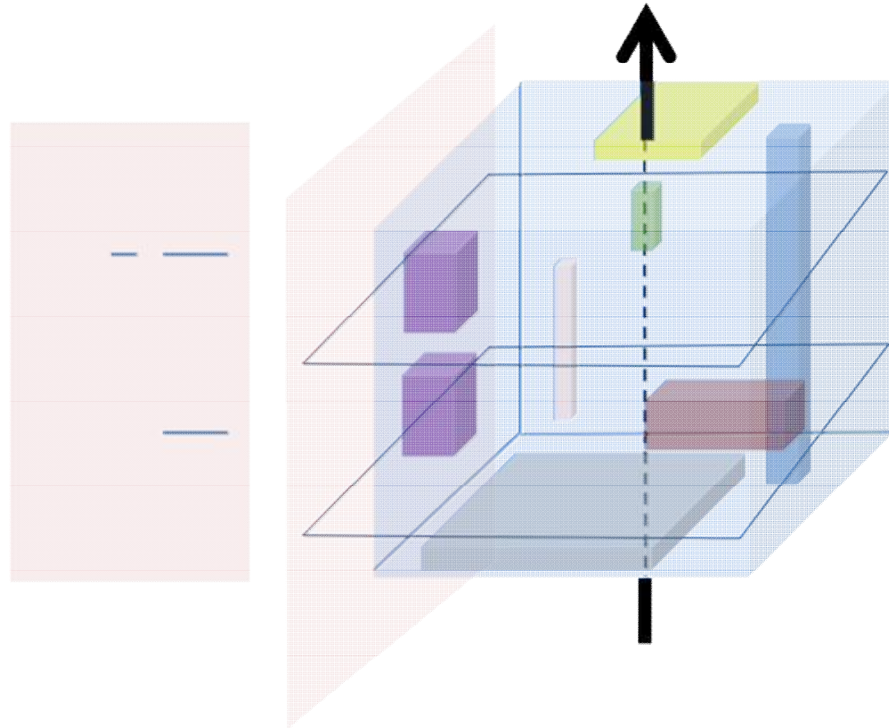


그림 14 히스토리 큐브 관점 1

- 관점 2 : 시간의 축을 중심에 펼치는 개념으로 모든 사건을 하나에 담아내는 개념



그림 15 히스토리 큐브 관점 2

- 5층 통사관의 경우 시간의 축을 중심으로 연대별 사건을 서술하다보니 장소, 인물, 시대 상 등이 충분히 다뤄지기 어려운 한계 발생
- 4층 주제체험공간
 - 특정 공간에서 역사를 체험하고, 참여해보는 콘텐츠

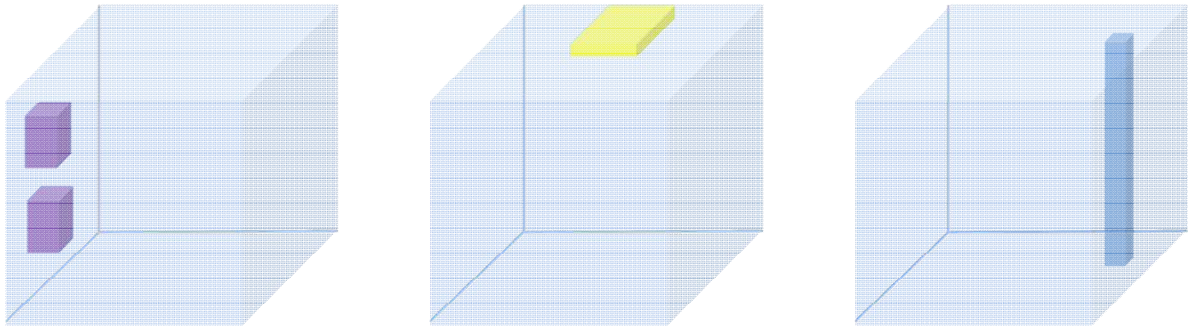


그림 16 4층 주제체험공간

- 장소(공간)을 중심으로 그곳에서 벌어진 사건의 시작/진행/끝 그리고 의미에 대한 콘텐츠
 - 특정 장소에 대한 역사성, 가치 부각
예시) 광화문이 본 대한민국의 변천사
- 3층 기획/특별전시
- 특정 사건, 인물, 물건 등을 매개로 하여 바라볼 수 있는 역사콘텐츠

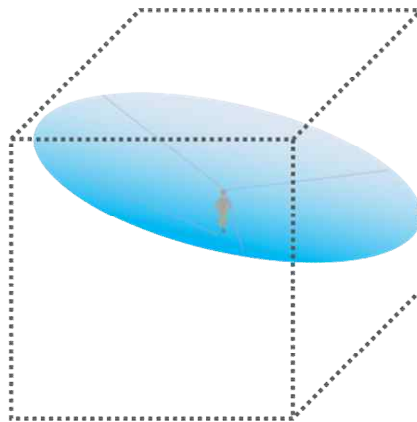


그림 17 매개체를 통해 역사를
바라보는 다양한 관점 제시

다. 3, 4층 전시개편 방향

1) 4층 전시개편 방향

- ① 5층 통사관과 연계해 시간중심적인 통사적 관점에서 보지 못했던 다른 관점으로 역사를 바라볼 수 있는 콘텐츠 구성

- ② 공간을 중심으로 대한민국 근현대사 안에서 살아가던 일반 사람들, 즉 개인의 이야기를 통해 역사를 바라보는 관점을 유도하는 화두 제시
- ③ 공간 구성 요소를 매개로 역사에 대한 스토리텔링을 전개하고 관람객이 그 시대 상황과 배경 속에서 사람들과 공감하는 체험형 전시 구현

표 18 4층 전시 주제 예시

구분	전시주제	기획의도	예시
1. 미시사 관점에서 역사보기	10대들의 한국사	· 각 시대(1920~40년대, 1950년대, 1960~70년대, 1980~90년대, 1990~2000년대)를 살아갔던 10대의 대표적인 모습들을 만나, 그들의 이야기를 하나씩 듣고 체험해보는 전시	경성 모던걸 / 모던 보이, 학도병, 미싱 공과 시다, 몰래 과외받는 학생, 인터넷 쓰는 10대 등
	시대의 목소리	· 일제 식민지 시대부터 21세기까지 시대와 국가의 커다란 움직임 속에서 다양한 목소리를 냈던 사람들을 중심으로 구성 · 그동안 들리지 않았던 목소리(여성, 어린이, 장애인 등), 권력에 대한 저항의 목소리에 주목하면서도, 시대 배경 속에서 그들의 목소리를 사료에 남아있는 그대로 드러내는데 초점 · 지금 이 시대의 목소리를 함께 공유하고, 나의 목소리를 내보는 아카이빙 전시 연계	일제시대 독립운동가/일본제국 공무원, 해방정국기 지식인, 60년대 구두닦이, 80년대 저항문화, 90년대 대중문화 등
2. 시대를 반영하는 사물/ 행위를 통해 역사읽기	놀이를 통해 역사 보기	· "그동안 대한민국 사람들은 어떻게 놀았을까?" 사람들의 애환을 달래주고 재미를 만들었던 놀이를 서로 이야기하고, 체험하는 전시 · 어린이부터 어른까지, 전승놀이에서 부터 노래방, 컴퓨터 게임과 유튜브까지 생활과 사고의 변화가 집약된 그 시대 놀이를 통해 역사 보기	전승놀이(고무줄놀이, 풍물놀이), 단체여행의 시작, 노래방, 컴퓨터의 보급과 게임, 모바일 게임 등
	미디어의 변화가 만든 세상	· 대중매체의 도입과 변화를 통해서 달라졌던 생활상을 체험 · 대중매체의 특성에 대한 이해를 토대로, 대중매체에 비춰졌던 시대상을 비판적으로 전시 및 논의하는 장을 마련	"소리(音), 영상(色) 세상을 바꾸다" 2014년 특별 전시 참조
3. 장소에 담긴 100년의 역사	대한민국 근현대사 기억의 장소	· 대한민국근현대사의 주요 사건이 일어났던 기억의 장소를 중심으로 역사를 정리 · 서울을 비롯해 인천, 군산, 목포, 부산, 광주, 제주도 등 다양한 지역을 다루며, 북한, 해외(미국, 독일, 러시아 등)으로 장소를 확장	목포와 철도, 인천 상륙작전, 부산항, 소록도, 5·18 광주, 제주 4·3사건 등
	광화문이 바라본 역사	· 조선시대부터 같은 자리를 지키고 있는 광화문을 중심으로 이 곳에 담긴 기억의 역사를 전시 및 체험 · 다른 인접 박물관이 갖지 못한 대한민국역사박물관의 지리적 위치와 특성으로서, 광화문과 세종로에서 일어난 주요한 사건과 다양한 사람들의 기억을 통해 대한민국 근현대사를 총망라하는 전시 구성	조선총독부의 건설과 철거, 6·25전쟁과 서울수복, 민주화운동, 2002년 월드컵, 대한민국 역사박물관

2) 3층 전시개편 방향

- ① 기존에 부족했던 비상설 전시 공간을 확대하기 위해서 3층을 기획/특별전시공간으로 재구성
- ② 특별전시 : 계기성 전시
 - 1919년 3·1운동, 1945년 광복, 1950년 6·25전쟁, 1987년 민주화운동 등 대한민국 근현대사의 주요 사건을 기념하는 주기별 전시
- ③ 기획전시 : 특정 주제에 따라 다양한 전시 구성
 - 대한민국 근현대사를 다양한 측면에서 다루는 주제별 비상설 전시
 - 기획전시 주제를 다양한 예시로 제안 후 세부 전시계획을 제안할 특정 주제를 논의 후 선정

표 19 3층 전시 주제 예시

번호	제목	번호	제목
1	인권으로 보는 대한민국근현대사	11	어린이의 역사
2	선거와 민주주의	12	검열부터 통금까지, 금지의 역사
3	냉전의 기억	13	돌사진 100년
4	이주의 역사	14	역사를 품은 산
5	문학으로 보는 대한민국근현대사	15	레트로의 원조를 찾아서
6	영화로 보는 대한민국근현대사	16	머리하러 가는 날, 헤어스타일 변천사
7	시장의 변천사	17	시대의 권력 이야기
8	식탁 위의 대한민국근현대사	18	유행어로 보는 근현대사
9	역사 속 선택의 기로에 있던 사람들	19	외환위기 이후, 무엇이 바뀌었을까?
10	지금, 여기서, 역사를 말하다 (아카이빙 전시)	20	시대와 베스트셀러

4. 연출매체 개발방향

가. 대한민국역사박물관 체험형 전시의 개발방향

- 체험형 전시의 개발방향은 향후 세부적인 체험콘텐츠를 구성하고, 관람객의 경험 시나리오를 설계하는 데에 있어 기본방향을 제시함

1) 역사적 사고(historical thinking)의 체험화

- 대한민국역사박물관 체험전시를 통해 관람객이 역사적 사실과 지식을 습득하는 목표를 넘어 관람객 스스로 ‘역사적 사고’를 함양할 수 있는 기회를 제공
- 체험형 전시의 목표는 관람객이 체험 활동을 통해 역사적 사실과 지식을 습득하는 데에 두지 않고, 역사적 사고의 테두리 안에서 역사에 대한 태도와 자세를 자연스럽게 체화할 수 있도록 해야 함
- 역사적 사고는 기본적으로 역사적 사실 혹은 사료에 대해서 다층적인 탐색과 적극적인 재구성 과정을 필요로 하는 바, 제한적인 교실 환경보다 사료, 유물, 공간의 복합적인 연출이 가능한 박물관 전시환경이 효과적임

2) 해외 역사교육에서의 역사적 사고 사례

- 미국과 캐나다를 중심으로 정규 교육과정에서 이루어지는 역사교육에 대해서도 새로운 관점과 시도들이 이루어지고 있음
- 특히 학생 및 교육참여자를 위한 새로운 목표의 체험활동을 유도하고, 미디어 변화에 맞추어 다양한 미디어 및 온라인 기반의 프로젝트를 진행한다는 점에서 박물관 환경이 정규 교육과정 환경과는 다르나, 체험형 전시의 기본방향을 수립하는 데에 있어 참고할 수 있음
- 미국 국립역사교육정보센터(National History Education Clearinghouse)는 역사교육에서의 역사적 사고에 대하여 다음의 다섯 가지 목표를 지향
 - 다양한 관점의 확보(Multiple Accounts & Perspectives)
 - 1차 사료의 분석(Analysis of Primary Sources)

- 출처에 대한 이해(Sourcing)
 - 둘러싼 맥락에 대한 이해(Context)
 - 주장-증거의 관계성(Claim-evidence Connection)
- 캐나다 역사적 사고 프로젝트(Historical Thinking Project, Department of Canadian Heritage 기금)에서는 역사교육에서의 역사적 사고에 대하여 다음의 여섯가지 목표를 지향
- 역사적 사실의 상대적인 중요성(Establish historical significance)
 - 1차 사료의 중요성과 다각적인 이해(Use primary source evidence)
 - 사건의 연속성과 변화에 대한 이해(Identify continuity and change)
 - 원인과 결과의 분석(Analyze cause and consequence)
 - 다양한 관점(Take historical perspectives)
 - 동시대의 윤리적 관점(Understand the ethical dimension of historical interpretations)
- 미국과 캐나다의 교육 현장에서 논의되고 있는 역사적 사고 사례에서 볼 수 있듯이 역사적 사고가 공통적으로 지향하는 바는 개인 스스로 역사에 대한 다양한 관점을 수립할 수 있는 역량, 1차 사료를 다각적으로 분석하고 이해할 수 있는 능력, 그리고 동시대의 관점에서 역사적 사실 혹은 사건의 새로운 맥락을 찾을 수 있도록 하는데 있음
- 특히 과거의 역사적 사실, 사료에 대해서도 동시대의 관점으로 새롭게 볼 수 있는 역량임. 이는 체험형 전시가 단순히 하나의 체험활동에 그리는 것이 아니라, 계속해서 시대 흐름과 함께 동시대의 관점과 감수성을 담아내야 한다는 점을 시사함

2) 체험형 전시의 목표 및 전략

- 전시의 기본방향과 교육목표의 변화를 고려하여 대한민국역사박물관 체험형 전시 콘텐츠의 목표와 전략을 다음과 같이 수립함
- 첫째, 역사적 사실과 사료에 대한 미래세대의 사고력 함양을 목표로 함. 체험활동이 하나의 정보를 확인하거나 열람하는 데에 그치지 않고, 사료와 사료 간의 맥락

을 스스로 채우고, 구성할 수 있는 사고력을 기를 수 있는 기회를 제공함

- 이를 위해 체험형 전시에서는 고정적인 아카이브 및 리소스보다는 다층적이거나 맥락을 암시할 수 있는 아카이브 및 리소스의 활용과 연출이 요구됨. 아날로그 리소스와 함께 디지털 기술과 디지털 리소스를 함께 연계하여 이러한 목표를 실현할 수 있는 체험콘텐츠 설계의 전략이 필요
- 둘째, 체험자 개개인이 자신만의 역사적 사고와 관점을 갖추는 과정 못지않게 이를 사회구성원과 커뮤니케이션하는 기회 또한 매우 중요함. 이를 통해 하나의 역사적 관점이 계속해서 유연해질 수 있어야 함
- 그러므로 체험형 전시에서 개인형으로 체험할 수 있는 콘텐츠와 더불어 타 관람객과 협업하거나, 타 관람객의 체험결과 및 의견을 함께 나눌 수 있는 콘텐츠의 설계가 필요함. 이를 위해서는 주요 체험 대상을 고려하여 미래세대의 커뮤니케이션 특성을 적극적으로 고려해야 함
- 셋째, 체험활동의 주제, 내용, 형태가 동시대의 사회적, 윤리적, 정치적 관점과 감수성을 고려해야 함. 체험활동의 주제와 내용이 동시대 사회구성원의 눈높이에서 다양성을 확보해야 함
- 이를 위해서 체험 콘텐츠는 동시대 이슈와 지속적인 동기화가 이루어질 수 있도록 콘텐츠의 수정 및 교체에 대한 전략이 필요함. 반드시 디지털 기반의 콘텐츠가 아니더라도, 아날로그 체험물이라고 하더라도 쉽게 콘텐츠를 개선해 나갈 수 있는 구조에 대한 고민이 필요함

목 표	전 략
역사적 사실과 사료에 대한 미래세대의 사고력 함양	다층적인 아카이브 및 리소스의 활용과 디지털 구성
자신만의 역사적 관점과 타인/사회와의 공감 및 커뮤니케이션 능력 향상	미래세대의 커뮤니케이션 특성을 고려한 체험의 아카이빙과 공유
동시대 사회적, 윤리적, 정치적 관점과 감수성의 고려	체험 콘텐츠와 동시대 이슈와의 지속적인 동기화

나. 체험형 전시콘텐츠의 기획과 구성

1) 체험형 콘텐츠의 범위

- 가장 먼저 박물관 경험 안에서 일어나는 체험의 범주와 과정에 대한 이해가 필요함. 체험형 콘텐츠는 관점에 따라 그 의미가 매우 상이할 수 있음. 그러므로 체험형 전시 구성을 위해 공유할 수 있는 논의의 틀이 필요함
- 박물관에서 흔히 체험형 콘텐츠라고 하면 신체, 감각, 감성을 활용한 전시물을 의미함. 하지만 이 범위의 체험은 박물관이 지향하는 체험과정의 일부이자 시작일 뿐임
- 신체, 감각, 감성 자극에 의한 체험을 시작으로 관람객 경험 안에서는 일련의 체험활동이 연쇄적, 복합적인 과정을 거치게 됨
- 가장 먼저, 몰입과 실감은 하나의 매체를 통해 확정되기 보다는 기본적으로 체험자가 흥미를 느끼고 자연스러운 행위를 유도할 때 일어남. 그리고 정서적인 몰입과 실감의 경험 없이는 역사적 체험에 대한 공감을 이끌어내기 어려움
- 체험활동이 가져다주는 역사적 공감은 지속적인 체험과 장기적인 체험 과정을 통해 관람객의 역사적 관점과 태도를 새로이 하고, 궁극적으로 관람객/체험자의 변화와 성장을 목표로 함
- 결국, 박물관 안에서 이루어지는 체험형 전시는 경험에 기반을 둔 변화와 성장의 과정이라고 할 수 있음. 하나의 체험 활동안에서 전시경험과 교육경험, 그리고 관람객의 성장(Experiential Learning)이 맞닿아 있음
- 대한민국역사박물관의 체험형 전시콘텐츠를 미래세대와 동시대의 체험자가 전시콘텐츠 경험을 수용하고 있는지에 대한 연구와 지속적인 탐색이 필요함. 그리고 체험형 전시콘텐츠가 단순히 신체, 감각의 자극에만 머무르는 것이 아닌 공감을 바탕으로 한 관점, 태도의 변화와 개개인의 성장을 목표로 해야 함

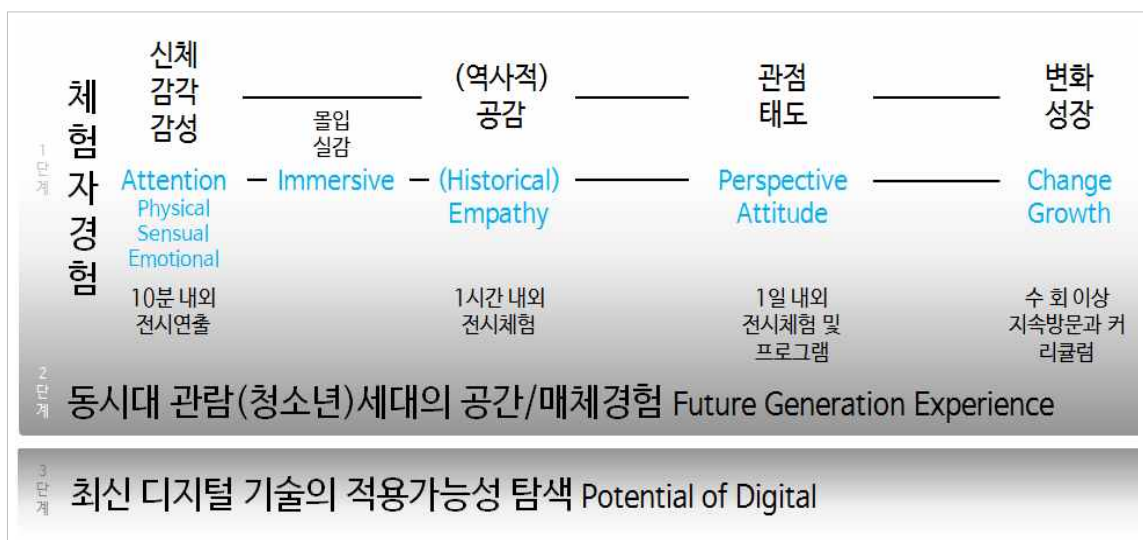


그림 18 "Experiential Learning"의 과정

- 디지털 기술과 매체 중심의 연출 공간 혹은 1회성 체험 공간이 되지 않기 위해서는 위와 같은 체험형 전시콘텐츠의 정의와 일련의 체험 기대효과에 대한 이해가 선행되어야 함
- 이후에 동시대 체험자의 공간과 매체 경험의 특징을 고려하여 시나리오를 설계하고, 이에 적합한 최신 디지털 기술을 선정해야 함. 대한민국역사박물관 체험형 전시콘텐츠는 이러한 기획 설계 과정을 통해 장기적으로 지속가능한 체험형 전시공간을 구축하는 데에 집중함

2) 체험형 전시콘텐츠의 기획 요소

- ① 3R : 역할(Role), 리듬(Rhythm), 리소스(Resource)
- ② 체험형 전시콘텐츠를 기획하는 경우, 하나의 기획 과정을 도출하기는 어려우나 새로운 형태와 콘셉트의 체험콘텐츠 설계를 위하여 고려해야 하는 기획 요소 제시
- ③ 박물관에서 관람객의 경험을 둘러싼 주요 요소를 분석하여 제공되는 요소와 관람객간의 상호 관계를 살펴보는 과정이 필요함
 - 역할(role) : 가장 먼저, 체험형 전시콘텐츠에서는 전통적인 형태의 전시경험 이 주었던 역할이 달라져야 함. 예를 들어 박물관은 콘텐츠를 제공하고, 체험자는 콘텐츠를 체험하는 역할이 아니라 체험형 전시에서는 콘텐츠를 구축하고, 체험하고, 이를 공유 혹은 확산하는 역할의 재구성이 필요함
 - 리듬(rhythm) : 체험형 전시콘텐츠가 각각의 체험부스가 되지 않기 위해서는 관람객이 체험형 전시공간에 들어오는 순간부터 나오기까지 전체의 관람환경 안에서 경험의 리듬을 고려해야 함. 시공간의 변화로 강약을 줄것인지, 1인체험/다인체험으로 밀도의 변화를 줄 것인지, 아날로그와 디지털 매체를 통해 감각의 변화감을 줄 것인지를 설계해야 함. 이를 통해 체험형 전시공간이 체험활동을 이어붙인 결과가 되지 않도록 해야 함
 - 리소스(resource) : 새로운 체험을 위해서는 결국 전시콘텐츠의 재료, 즉 리소스가 바뀌어야 함. 리소스가 바뀌지 않으면 체험형 전시콘텐츠는 매체와 연출방식만 바뀐 결과를 낳게 됨. 그러므로 시나리오 기획에 따른 리소스 확보방안과 사전 점검이 반드시 필요함

3) 체험형 전시콘텐츠의 구성

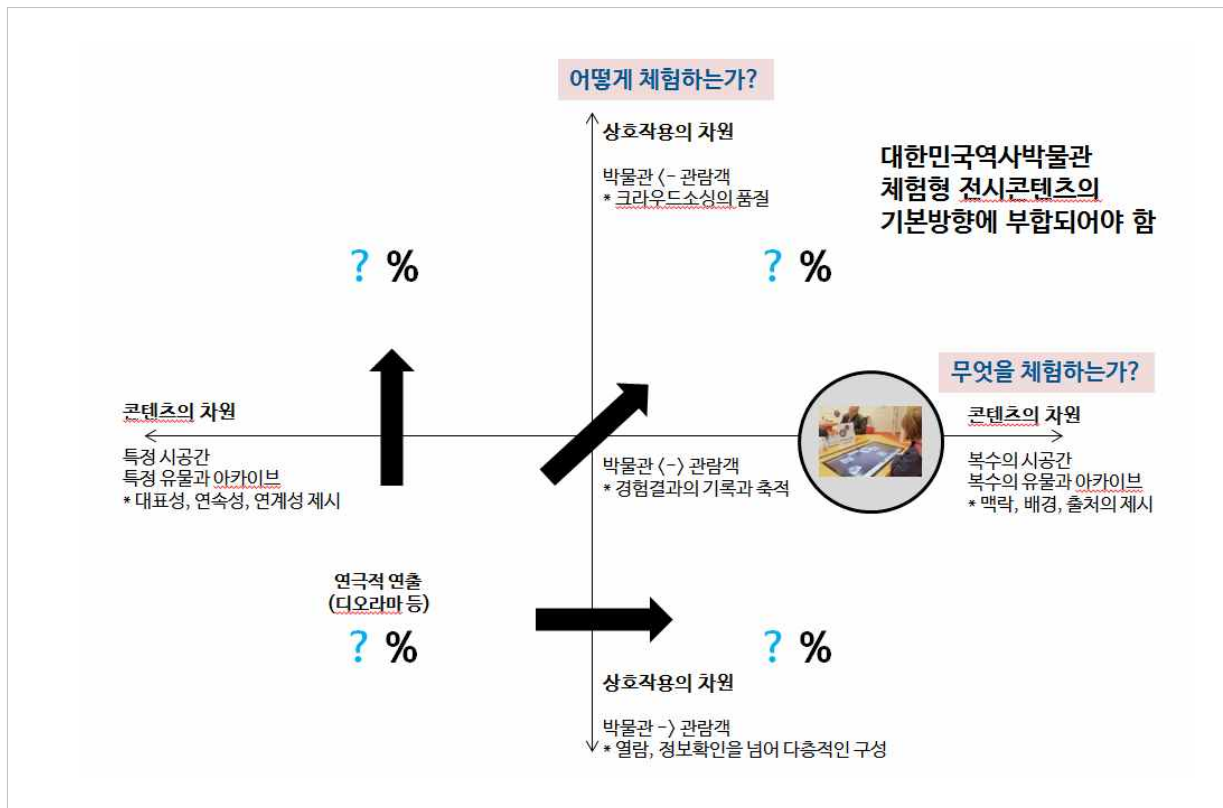


그림 19 체험형 전시콘텐츠와 체험자와의 상호작용에 따른 콘텐츠 범위

- 체험형 전시콘텐츠의 밀도는 전시공간의 배분과 연출의 흐름에 따라 다양해야 함. 체험형 전시콘텐츠가 담고 있는 내용의 차원과 체험자와 상호작용하는 방식에 따라 매우 다양한 층위의 체험형 전시콘텐츠를 기획할 수 있음
- 체험형 전시공간의 전체적인 설계와 관람객 경험의 흐름을 고려하여 다양한 범위의 체험형 전시콘텐츠를 복합적으로 구성해야 함
- 결국 대한민국역사박물관의 체험형 전시콘텐츠 설계를 하는 데에 있어 각각 콘텐츠 유형의 비중은 박물관의 정체성, 전시대상의 특성, 목표 관람객의 특징에 따라 달라질 수 있음

다. 아카이브 브릿지 계획

1) 아카이브 브릿지의 배경과 목표

- 기존 전시환경에서 전시를 구성하는 요소의 일부로만 활용되었던 디지털 아카이브를 전시기획의 메시지 전달과 관람객의 경험 측면에서 보다 적극적으로 활용하고자 하는 목표 안에서 아카이브 브릿지를 설계
- 이제까지 디지털 아카이브는 박물관 전시설계에서 아날로그 사료를 보완하여 추가적인 사료를 보여주거나 아날로그 사료를 설명하는 수단이었음. 혹은 박물관이 축적하고 있는 디지털 자료를 관람객이 열람, 게시, 확인할 수 있는 정보수단이었음. 이러한 환경에서 디지털 아카이브는 형태적으로 디지털 키오스크이거나 사이니지월 형태에서 벗어나기 어려웠음
- 앞서 살펴본 본 전시의 목표는 다양한 체험을 통해 관람객에게 ‘역사적 사고’의 함양 기회를 제공하는 데에 있음. 이를 위해 디지털 아카이브는 단순 열람, 정보의 제공을 넘어 경험의 기반이자 매개 역할을 수행해야 함. 이처럼 새로운 개념의 체험형 전시공간을 설계하는 데에 있어 아카이브, 특히 다매체로 확장가능성이 큰 디지털 아카이브의 설계 과정이 매우 중요함

2) 콘텐츠 플랫폼으로서의 아카이브 브릿지 설계

- 아카이브 브릿지는 관람객이 대한민국역사박물관의 디지털 아카이브와 전시자료를 경험할 수 있는 새로운 방식을 제시하는 동시에, 아카이브 경험이 전시체험의 영역으로 융합될 수 있는 전시콘텐츠 플랫폼의 역할을 수행해야 함
- 단순 형태의 미디어월 혹은 키오스크에 머무르지 않기 위하여 수집과 학예연구의 영역에 있던 아카이브 자료를 관람객의 경험과 기억으로 잇는 연결, 매개의 지속 가능한 전시콘텐츠 플랫폼이 되어야 함
- 전시콘텐츠 플랫폼은 공급에서 수요로 흐르는 일방향이 아니라, 콘텐츠의 공급과 수요 양측을 오가는 상호 순환 과정이 필수적임. 박물관이 아카이브, 사료, 콘텐츠를 사전에 준비하여 공개하는 방식이 아니라, 관람객 체험과 함께 계속해서 진화할 수 있는 아카이브 브릿지의 개념을 설계

- 아카이브 브릿지를 구현하는 데에 있어, 공급의 측면 즉 아카이브 자료 수집과 공개의 준비 과정도 중요하나 전시설계의 일환으로 접근하는 아카이브 브릿지이니 만큼 수요 측면에 대한 고민도 반드시 필요함. 체험형 전시공간을 찾는 관람객이 어떠한 사료를 보고, 어떠한 사료와 사료 사이의 스토리텔링을 경험하기를 원하는지, 그리고 주요 관람객의 매체 경험의 양식이 어떻게 변화하고 있는지를 면밀히 파악해야 함
- 결과적으로 관람객에게 보다 많은 디지털 아카이브 혹은 사료를 전달하기 위한 기능보다는 각각의 아카이브 자료와 관람객의 다양한 관심사 사이의 매개 혹은 연결 지점을 끊임없이 만들어내는 기능의 고안이 필요함
- 대한민국역사박물관의 아카이브 브릿지는 박물관과 관람객 사이의 스토리를 나누는 교환, 대화, 상호작용의 플랫폼 역할을 수행함

3) 전시 내 아카이브 브릿지의 주요 역할

① 역할1. 전시 큐레이터십과 관람객 커뮤니케이션을 위한 매개

- 전시의도와 메시지를 일방향적으로 전달하는 것이 아니라, 전시되는 사료와 유물을 둘러싼 맥락 자료와 관람객과의 상호작용을 통해 전시를 보다 다층적으로 관람객과 커뮤니케이션할 수 있음
- 이를 위하여 아카이브 브릿지가 고정된 콘텐츠를 담고 있는 것이 아니라, 관람객과 끊임없이 대화하고, 관람객의 자라나는 호기심을 수용할 수 있는 전시 커뮤니케이션의 지속 가능한 채널이 되어야 함

② 역할2. 대한민국역사박물관만의 차별화된 체험을 위한 매개

- 매체 중심의 체험에만 집중하다 보면, 디지털 아카이브 기반 전시콘텐츠는 기술적이거나 기능적인 설계에 집중할 수밖에 없음
- 대한민국역사박물관만의 차별화된 체험을 설계하기 위해서는 사료, 아카이브에 기반을 두어야 하는데, 아카이브 브릿지를 통해 아카이브 사료의 체험이 가질 수 있는 경직되거나 제한적인 경험의 범위를 확장시켜 나감
- 즉, 아카이브 브릿지가 각 전시체험물을 위한 사전 체험의 역할을 수행하거나, 복수의 전시체험물을 연결하는 미션을 제시하는 역할을 수행하게 되면 각 전시영역의 매체 중

심의 체험에 전시메시지를 강화할 수 있음

- 아카이브 브릿지가 전시체험 자체가 될 수 있는 동시에, 각 존에서 전시체험의 기점 혹은 전체 공간 안에서 분산되어 있는 전시체험물의 매개 역할을 수행하게 됨

③ 역할3. 박물관의 전시와 교육 영역을 매개

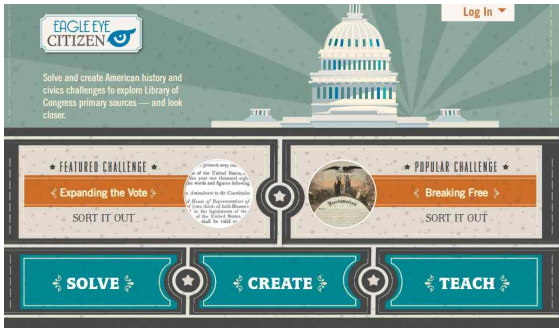

- 아카이브 브릿지에서 볼 수 있는 전시 자료, 콘텐츠가 고정적인 형태가 아니라 박물관의 연구조사와 아카이브가 추진되는 과정에 따라 아카이브 브릿지에서 특정 주제, 특정 자료를 집중하여 소개할 수 있음. 또한 아카이브 브릿지는 전시와 체험교육의 분리된 영역을 관람객이 경험하는 콘텐츠의 입장에서 융합시킬 수 있음
- 예를 들어, 아카이브 브릿지가 평일 개인 관람객을 위해서는 아카이브 자료 검색 수준에서 활용되기도 하겠으나, 체험대상자 혹은 단체관람객을 위해서는 대규모의 교육용 미디어 보드, 게임 보드가 될 수 있음. 이처럼 아카이브 브릿지의 창의적인 활용을 통해 전시공간과 그 안에서 이루어지는 박물관 경험을 역동적으로 바꾸어 나감

4) 아카이브 브릿지의 주요 기능

- 아카이브 브릿지는 체험형 전시공간을 계속해서 살아있는 전시콘텐츠 플랫폼으로 탈바꿈시킴. 그러므로 현재 단계에서 공개 가능한, 서비스 가능한 디지털 아카이브의 현황과 관계없이 아카이브 브릿지의 주요 기능을 설계함. 디지털 아카이브는 박물관 연구조사에 따라 지속적으로 확장되며, 전시운영에 따라서도 관람객이 참여하여 새로운 형태의 아카이브 자료를 확보할 수 있음
- 전시경험과 관람객 경험을 설계하는 측면에서 아카이브 브릿지는 관람객에게 역사적 호기심을 유발하고, 동시대의 질문을 던지고, 새로운 역사적 탐구의 길을 열어주고, 전시를 보다 몰입하고 실감나게 체험할 수 있도록 이끌 수 있어야 함
- 아카이브 브릿지의 세부 기능은 향후 전시설계 및 실현 과정에 따라 변할 수 있으나, 다양한 관람환경에 놓인 관람객 층을 동시에 만족시킬 수 있는 전시콘텐츠 플랫폼을 목표로 기능에 대한 논의가 필요함
- 그러나 다양한 기능으로 인하여 관람객이 체험형 전시공간을 경험하는 데에 있어 오히려 혼란을 겪을 수 있으므로, 목표로 하는 관람객 대상, 전시운영 계획, 콘텐츠 수급과 관리의 측면에서 세부 기능을 지속적으로 수정, 설계해 나감

① 기능 1. 아카이브 탐색과 상상 - “사료를 넘어, 관람객만의 상상과 역사적 사고”

- 디지털 아카이브의 열람과 탐색은 아카이브 브릿지의 가장 기본적인 기능임. 그러나, 단순 검색 형태의 디지털 키오스크가 되지 않도록 실제 전시공간의 주제와 연계하여 호기심을 이끌어내고, 전시 주제와 관련하여 다양한 관점과 의견을 이끌어낼 수 있는 체험 콘텐츠를 탑재해야 함
- 실제 전시공간에서 전시할 수 있는 자료에는 한계가 있으며, 물리적인 공간의 제약으로 인해 관람객과 다양한 관점, 의견을 공유하기가 쉽지 않음. 아카이브 브릿지를 통해서 각 전시영역에서 다루고 있는 주제와 자료에 대한 보다 깊은 자료 혹은 연계 자료, 맥락 정보에 대해서 관람객이 탐색해나갈 수 있는 기능이 필요함

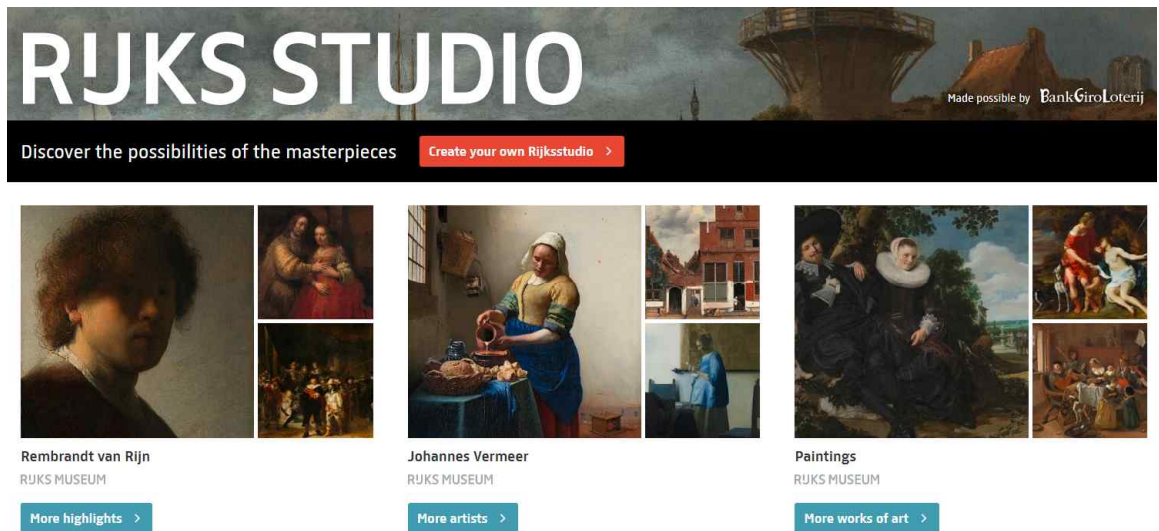
	
<p>미 국회도서관 아카이브를 바탕으로 역사적 사고를 체험할 수 있는 '이글아이시티즌' 프로젝트</p>	<p>미국 국립흑인역사문화박물관 내 아카이브 기반의 역사적 사고 함양을 목표로 하는 관람객 체험콘텐츠</p>
<p>미국 로이 로젠츠바이크 역사와 뉴미디어 센터</p>	<p>미국 국립흑인역사문화박물관</p>

② 기능 2. 참여와 개인화 - “관람객이 직접 참여하는 나만의 버추얼 아카이브”

- 디지털 아카이브의 또 다른 주요 기능은 아카이브 자료 자체에 있지 않음. 대상으로 보는 아카이브라기보다는 아카이브를 함께 고민하고 만들어가는 과정 자체를 체험의 형태로 관람객과 나눌 수 있음
- 전시에서 디지털 아카이브를 바라보는 기본 전제에 대하여 발상의 전환이 필요하며, 아카이브보다는 아카이빙을 관람객과 상호작용한다고 볼 수 있음
- 예를 들어, 관람객이 전시에 등장하는 하나의 유물, 사료에 대해서 호기심이나 궁금한 내용을 남길 수 있고, 이를 가상의 학예사 혹은 온라인을 통해 실제 학예사와 대화나 의견을 나누어볼 수 있음
- 동시에 모든 관람객이 자신만의 아카이브 자료를 수집하여 가상의 아카이브 수장고를 만들어 전시공간과 온라인에 축적할 수 있음. 관람객이 함께 만들어가는 버추얼 아카이

르는 열린 아카이브, 함께 만들어가는 전시의 결과물이자, 향후 아카이브 기반의 콘텐츠를 제작, 확산, 공유하는 새로운 전개의 시작점이 될 수 있음

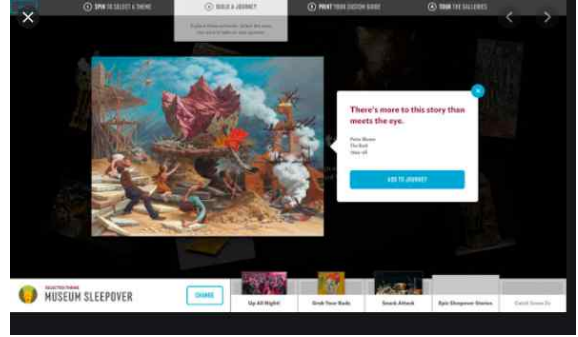
- 지속적인 활성화를 통해 각 관람객의 버추얼 아카이브를 바탕으로 박물관만의 프로그램, 캠페인, 이벤트가 가능하여 체험형 전시공간의 콘텐츠가 계속해서 진화할 수 있는 기회를 마련함



네덜란드 국립미술관이 운영하고 있는 레이크스 스튜디오 : 아카이브 자료를 온라인 상에서 자신만의 스튜디오로 재구성하고, 이를 다양한 콘텐츠로 활용

③ 기능 3. 스토리텔링과 미션형 - “하나의 스토리가 아닌, 무한한 이야기 공간으로”

- 체험형 전시공간은 기본적으로 전시영역별 체험물, 체험 대상, 운영계획에 따라 동선이 순차적이기보다는 비순차, 자유동선일 수밖에 없음. 관람객의 입장에서 산만해질 수 있는 체험형 전시공간의 한계를 해소하고, 관람객에게 자발적인 스토리텔링 참여 기회를 제공하기 위하여 아카이브 브릿지가 관람객 유형별로 스토리 흐름을 제시하고 이를 체험으로 연결시킴
- 우선 전시 구성의 측면에서 아카이브 브릿지가 반드시 연결되어 있거나, 일직선이여야 하는 것은 아님. 아카이브 브릿지의 각 지점을 연결하는 방식은 매체와 기술적 가능성에 따라 달라질 수 있음
- 아카이브 브릿지에서 제시하는 스토리텔링을 따라 가는 것만으로 전시공간의 흐름, 개별 상징 공간의 맥락과 배경을 파악할 수 있도록 설계함. 그리고 아카이브 브릿지의 각 지점에서는 자신만의 동선을 만들거나 미션형 체험을 진행할 수 있는 기회를 제공함



미국 시카고미술관의 Journey Maker 미술관 컬렉션을 바탕으로 관람객이 참여하여 자신만의 스토리텔링과 관람동선을 구성하고, 이와 관련된 개인맞춤형의 활동지로 관람을 진행



호주 민주주의박물관의 스토리텔링 트레일 : 관람객은 디지털 아카이브를 중심으로 전시주제와 관련된 체험콘텐츠를 경험하는 동시에 관람객마다 각기 다른 스토리텔링 기반의 동선 체험

④ 기능 4. 전시관람을 위한 가이드 기능 - “나를 위한 특별한 전시관람 가이드”

- 아카이브 브릿지의 마지막 기능은 다양한 관람객을 위한 맞춤형 전시관람 가이드 기능임. 체험형 전시공간은 어린이, 청소년이 독립적으로 관람할 수도 있으나, 전시장 내 운영진 혹은 함께 오는 교사, 보호자의 역할에 따라 체험의 깊이와 만족도가 달라질 수밖에 없음
- 결국 박물관 체험은 체험의 가이드를 어떻게 제시하느냐에 따라 그 만족도와 관람 및 교육효과가 천차만별임
- 아카이브 브릿지를 통해 전시공간을 체험하기 위한 가이드를 제시하며, 청소년 관람객의 자연스러운 참여를 이끌어낼 수 있는 지점을 설계함으로써 아카이브 브릿지가 단순히 어린이, 청소년 관람객만을 위한 미디어가 되지 않도록 함
- 동시에 적지 않은 관람객 비율을 차지하는 대한민국역사박물관의 외국인 관람객이나 특수 관람객을 위한 가이드 기능도 전시운영계획에 따라 고려해볼 수 있음

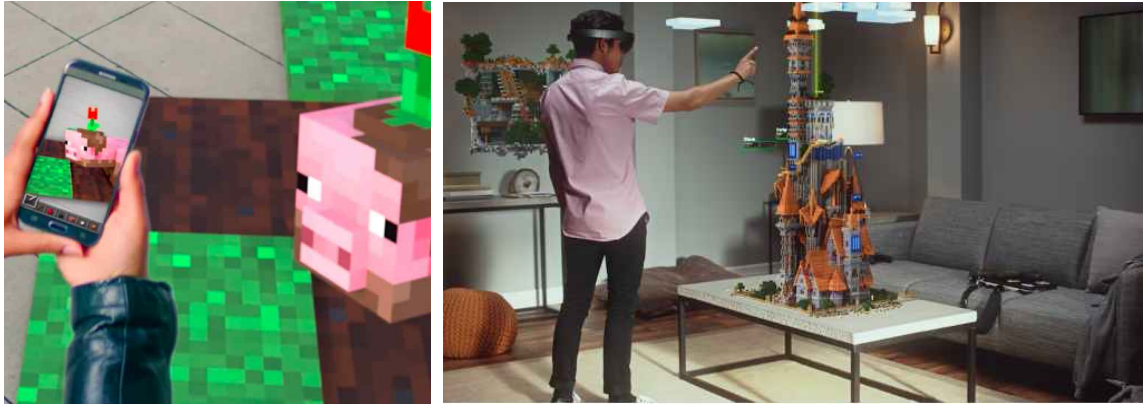
라. 개인형 디바이스 활용 계획

1) 활용 방향

- 체험형 전시공간에서 제시하는 체험은 아날로그와 디지털을 모두 아우르나, 최근 등장하고 있는 디지털 디바이스와의 결합을 통해 관람객이 누릴 수 있는 오프라인의 경험을 새로이 하거나, 오프라인과 온라인을 연결하는 새로운 콘텐츠 경험의 장을 제시할 수 있음. 특히 관람객에게 개별적으로 제공하는 디바이스와 전시콘텐츠는 개인화된 박물관 경험을 제시한다는 측면에서 적극적으로 고려해볼 수 있음
- 전시 내에서 개인형 체험 디바이스의 활용은 적지 않은 예산과 인프라를 요구하고, 다양한 개발 시나리오를 고려해야 하므로 관람객의 개인적인 상황을 고려하여 설계해야 함
- 무엇보다 개인형 체험 디바이스의 제공이 이전과는 다른 콘텐츠 경험을 제시할 수 있어야 함. 단순히 디바이스만 개선된 전통적인 오디오 가이드 수준의 콘텐츠를 제공한다면 관람객의 자연스런 몰입과 참여를 기대하기 어려움
- 개인형 디바이스도 체험형 전시공간만의 차별화된 콘텐츠를 관람객과 나누는 채널이자 플랫폼이 되어야 함. 개인형 체험 디바이스를 통해 관람객은 개인화된 전시 경험과 콘텐츠를 누릴 수 있음은 물론이고, 관람객 참여의 결과 혹은 콘텐츠는 박물관 플랫폼에 축적될 수 있어야 함. 그리고 개인형 디바이스를 넘어, 온라인 혹은 외부공간으로 공유 확산될 수 있는 구조를 함께 고려해야 함

① 첨단기술을 활용한 디바이스 (XR, MR)

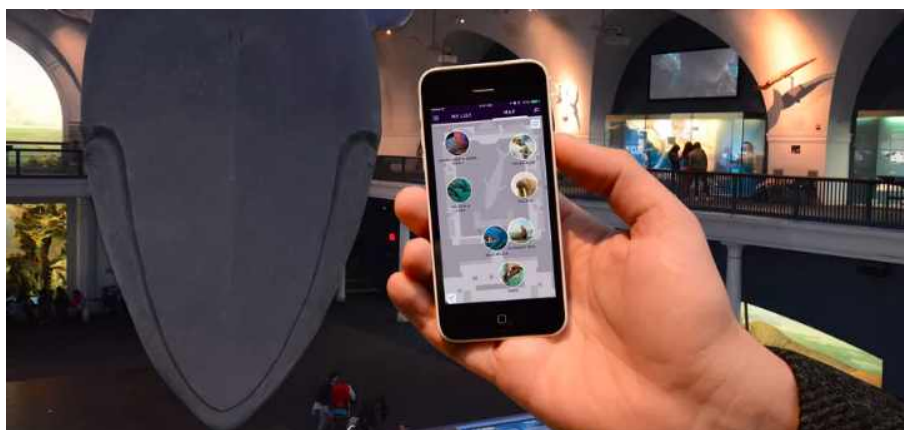
-
- 대상 관람객: 새로운 디바이스에 대한 관심도와 체험 니즈가 있는 관람객
 - 동시 체험의 범위: 기술적인 사양에 따라 10-20명으로 제한될 수 있음
 - 디바이스 유지관리: 전시운영의 일환으로 디바이스를 박물관이 직접 관리
-
- 홀로렌즈와 같은 혼합현실 디바이스 혹은 최신 사양의 태블릿을 통해 초기 증강현실 콘텐츠의 한계를 넘는 콘텐츠 체험이 가능함. 이제 물리적인 전시공간의 연출만큼이나, 증강현실 혹은 가상현실에서 이루어지는 눈에 보이지 않는 전시콘텐츠의 연출도 중요해짐
 - 가상의 전시 동선을 따라 관람객은 자신만의 체험을 전개할 수 있음. 개인형으로 제공되는 디바이스이나 네트워크 활용에 따라 동시에 참여 가능한 형태의 체험도 가능함



증강현실, 혼합현실로 가능해지는 새로운 개념의 박물관 체험 콘텐츠와 관람 경험

② 관람객 소유 모바일 디바이스

- 대상 관람객: 디바이스의 대여보다는 개인 모바일을 통한 접근을 선호하는 관람객
 - 동시 체험의 범위: 어플리케이션 형태를 통해 제공되므로 범위의 한계는 없음
 - 디바이스 유지관리: 디바이스보다는 어플리케이션에 대한 지속적인 관리를 박물관이 직접 담당
-
- 관람객이 소유한 모바일을 활용하는 경우, 디바이스의 유지관리 측면과 관람객 편의성 측면에서 유리하나 모든 관람객의 모바일 디바이스 환경이 상이하므로 제공되는 콘텐츠 기능은 일정 수준에서 하향 조정되어야 함
 - 즉, 모바일 어플리케이션을 통해 참여할 수 있는 콘텐츠 경험의 폭이 제한적일 수밖에 없음. 기본적인 초기 형태의 증강현실이나 코드 형태의 전통적인 참여경험의 제공은 가능함



뉴욕 자연사박물관의 모바일 어플리케이션 익스플로러 : 전시주제와 전시콘텐츠와 연계하여 다양한 체험콘텐츠와 증강현실 콘텐츠를 제공

③ 개인형 센서 및 카드

- 대상 관람객: 모바일 이상의 디바이스보다는 휴대성 높은 체험 도구를 선호하는 관람객
- 동시 체험의 범위: 저가의 카드 형태를 통해 제공되므로 범위의 한계는 없음
- 디바이스 유지관리: 디바이스보다는 센서 및 카드에 대한 지속적인 관리(신규발급, 갱신, 수정)를 박물관이 직접 담당

- RFID 혹은 바코드를 통해서도 체험형 전시공간의 아카이브 브릿지는 물론, 각 영역의 체험물을 연계하여 운영할 수 있음. 비교적 낮은 장벽으로 도입할 수 있으며, 유지관리에 대한 장벽도 높지 않음
- RFID, 바코드 등의 개인형 센서 및 카드 등을 활용하는 경우 각 지점을 연결하는 스토리 상의 설계가 오히려 중요함. 이제까지 많은 전시공간에서 다양한 방식으로 도입하였으나, 기술적 사양이나 기술 형태보다도 전시콘셉트와 스토리텔링의 설계가 주요 성공요인이었음. 단순 카드 형태나 바코드보다도 대한민국역사박물관 체험형 전시공간의 주제와 스토리를 고려하여 차별화된 콘셉트와 디자인이 반드시 필요함



미국 대학미식축구 명예의 전당과 RFID 콘셉트 : 모든 관람객이 입장하는 즉시 가상의 팬이 되어 전시 안에서 각 팀을 응원하며 컬렉션 자료를 체험

5. 역사체험연출 사례 분석

가. 국내외 박물관 역사체험전시 사례 분석

1) 사례 조사 방향

④ 근현대사를 다루는 박물관 우선 조사



독립기념관



서울역사박물관



서울생활사박물관

⑤ 주제형 역사전시 사례 집중 조사



9.11 메모리얼 뮤지엄



처칠 뮤지엄



톨레랑스 뮤지엄

⑥ 콘텐츠를 체험형으로 연출한 사례 선별



쿠퍼 휴잇 디자인뮤지엄



국제적십자박물관



티르피츠 박물관

⑦ 최신 전시 트렌드 파악(디지털 아카이브, 디지로그 융복합 체험형)



클리블랜드 미술관



네덜란드오픈에어뮤지엄



신라아카이브월

2) 역사콘텐츠 체험방식

① 3인칭 시점-관찰자

- 정보관찰 : 일반적 전시 형태, 유물의 특성을 반영하여 전시물 진열 및 배치



그림 20 네덜란드 국립해양박물관

- 매체를 활용한 흥미로운 사실 전달 : 유물에 담긴 스토리를 청각 및 시각 매체로 연결해 전달하는 방식



그림 21 영국 나이팅게일박물관



그림 22 스위스 고고학 박물관

- 연구자의 관점 체험 : 유물을 처음 발견한 연구자의 관점에서 전시물을 조사 및 관찰



그림 23 네덜란드 DOMunder

○ 원자료의 탐색 : 디지털 아카이브의 전시 현장 연계 방식



그림 24 미국 클리블랜드미술관



그림 25 네덜란드 CANON OF DUTCH HISTORY

② 2인칭 시점-대화

○ 인물과의 만남(모형/디오라마/영상) : 인물 모형을 활용한 극적인 구성 형식으로 생생한 현장감을 구현



그림 26 독일 해양박물관



그림 27 스위스 국제적십자박물관

○ +듣기(들어보기 체험) : 인물의 육성 내레이션을 들어보는 체험 방식



그림 28 독일 해양박물관



그림 29 헝가리 Royal Medieval Fortress

- +소통(인터랙티브 디지털 체험) : 디지털 영상을 1:1 형식으로 배치하여 함께 대화하는 듯한 인터랙티브 체험 연출 방식



그림 30 스위스 Museum of Communication

- 극적 재현 : 실제 배우를 통해 역사 속 인물의 이야기를 들려주는 방식



그림 31 영국 나이팅게일박물관



그림 32 영국 People's History Museum

③ 1인칭 시점-주인공

- 현장 속으로

- 실제 역사 현장의 연장 : 실제 역사 유적, 건축물의 형태 및 특징을 살려 과거 현장을 재현해 보여주는 방식



그림 33 덴마크 Tirpitz museum

- 역사 현장의 인공적 재현 : ‘VR’, ‘AR’과 같은 실감형 미디어를 통해 역사 속 상황을 재현하는 방식



그림 34 덴마크 Moesgård Museum

- 스토리텔링 전시 : 역사 속 인물의 시야 및 관점에서 당시 상황을 연출하여 관람객이 시청각적으로 경험하는 방식



그림 35 네덜란드 레지스탕스박물관



그림 36 미국 링컨박물관

- 과거 시간 속 활동 체험 : 과거 역사 속 특징적인 행위를 직접 몸으로 따라하며 체험하는 방식



그림 37
미국 The National Constitution Center



그림 38
네덜란드 CANON OF DUTCH HISTORY

④ 참여자/기록자

- 투표를 통한 참여 : 관람객이 전시 주제에 대해 직접 투표를 하고, 축적된 투표 데이터 자체를 전시 콘텐츠로 활용하는 방식



그림 39 노르웨이 Norsk Teknisk Museum(The Thing)

- 텍스트 남기기 : 포스트잇을 활용한 아날로그 방식, 모니터 등을 이용한 디지털 매체를 통한 메시지 남기기



그림 40 뉴질랜드 Pataka Art+Museum



그림 41 미국 9/11기념박물관

- 목소리 남기기 : 관람객이 자신의 이야기를 녹음하여 데이터를 축적하는 방식



그림 42 미국 Portland Art Museum – Object Stories project

나. 시사점

1) 역사 체험 연출의 핵심 포인트

- ① 시간과 공간의 전이 : 전시물 체험을 통해 현재/여기와 다른 시간/공간으로 이동한다는 점을 효과적으로 전달
- ② 다른 시공간에 대한 이해와 몰입 : 다른 시공간의 특징과 현재/여기와의 공통점 및 차이점을 이해하고, 다른 시공간 속으로 몰입을 도와주는 연출로써 이해를 도모
- ③ 나와 다른 사람에 대한 공감 : 역사 체험의 본질적인 목표로 내가 경험하지 못했던 다른 사람의 경험, 기억, 감정에 대한 공감을 이끌어냄

IV

4층 콘텐츠 구성 및 전시연출방법 연구

1. 4층 전시연출 기본방향
2. 전시 스토리라인 및 연출총괄표
3. 전시체험 시나리오
4. 4층 콘텐츠별 세부 연출계획

IV. 4층 콘텐츠 구성 및 전시연출방법 연구

1. 4층 전시연출 기본방향

가. 4층 콘텐츠 구성 방향

1) 5층 통서관과 차별화된 콘텐츠가 필요함에 따라 장소로 역사 보기 시도

- ① 5층은 시간 순서대로 대한민국 근현대사의 역사 사건을 정리. 그러나 한정된 공간에서 근현대사를 한 번에 종합적으로 정리하려다보니, 통서관에서 보다 심도 있게 다루지 못하는 사건, 지역들이 나타남
- ② 5층이 시간의 축으로 역사를 본다면 4층은 장소를 축으로 전시 콘텐츠를 구성해, 또 다른 시각에서 대한민국 근현대사를 살펴보는 경험 제공. 5층과 4층이 상호보완적으로 관람 경험을 구성
- ③ 집, 시장, 댄스홀 등 일상생활 문화와 관련된 공간은 여러 시간대에 걸쳐 그 특징과 의미를 갖는 경우가 많기 때문에, 연대기로 구분할 경우 그 모습이 단편적으로만 전달되는 한계가 존재. 이런 경우 장소와 공간 자체가 콘텐츠 배열의 중심축이 될 경우, 보다 다각적으로 그 의미를 살펴보고 경험해볼 수 있음
- ④ 4층은 주제체험이 중심이 되는 전시관으로, 전시 콘텐츠를 장소를 중심으로 구성함으로써, 체험의 공간적 배경을 자연스럽게 구성하고 시대적 특성을 전달. 체험에 대한 관람 몰입도를 증대
- ⑤ 5층 관람 후 4층으로 이동하는 관람객을 고려했을 때, 근현대사에 대한 새로운 역사지식을 전달하기보다 가벼운 역사 체험이 가능한 공간으로 구성
- ⑥ 5층에서 다뤄지지 않은 소재나 체험형 콘텐츠들을 위주로 구성해서 5층과 4층의 전시 콘텐츠 중복을 지양

2) 개인의 삶과 사회에서 장소가 수행하는 기능에 따라서 상징 공간을 설정

- ① 장소를 중심 축으로 역사 콘텐츠를 구성하려고 할 때, 특정 지역을 선정하기가 어려움
- ② 지역을 선정하기 이전에, 개인의 삶과 사회에서 중요한 역할과 기능을 중심으로 공간 분류의 카테고리를 설정
- ③ 공간 분류의 카테고리 속에서 특성에 따른 대표적 장소들을 선정. 각각의 장소가 시대별로 어떻게 달라져왔는지를 핵심 콘텐츠로 활용하고, 이를 표현하기 위해 기존 근현대사 연구 성과를 바탕으로 모티브를 가져올 수 있는 실제 장소 선정

표 20 공간의 기능에 따른 분류

카테고리	공간 예시	화두
교차의 공간	항구, 역, 공항, 광장 등	디아스포라, 이주민, 경계, 이동
생산의 공간	공장, 탄광, 농촌, 어촌 등	노동의 현장, 인권
생활의 공간	집(주거), 시장, 대형마트, 가게 등	생활상의 변화와 원인, 생활을 이루는 구조
배움의 공간	초등학교, 중학교, 고등학교, 대학교, 교실, 운동장, 야학 등	이념의 충돌과 저항, 민주화운동
문화의 공간	녹음실, 댄스홀, 극장, 영화관 등	문화와 사회의 상호작용, 문화와 예술의 영향력

- ④ 각 카테고리에 따라서 장소들은 각각 부스 하나씩으로 연출. 추후 부스별로 부분적인 리모델링이 쉽게 이뤄지고, 각 장소에 대해 모티브가 되는 지역들을 계속 변경할 수 있도록 구성

3) 광화문에 위치한 대한민국역사박물관의 입지 특성을 강조

- ① 대한민국역사박물관이 위치하고 있는 광화문은 대한민국 근현대사의 중요한 순간마다 핵심적인 사건이 이뤄졌던 곳
- ② 다른 인접지역 박물관들은 다루기 어려웠던 대한민국 역사박물관의 입지적 특성을 강조

- ③ 대한민국역사박물관은 예전에 사용하던 건물을 리모델링해서 사용하고 있기 때문에, 대한민국역사박물관의 건축물과 입지에도 대한민국 근현대사의 주요 사건들이 축적되어 있음
- ④ 그럼에도 그동안 대한민국역사박물관에서 박물관 건축물 자체의 역사를 설명해주는 전시콘텐츠가 없었다는 점에서 착안. 공간을 중심으로 근현대사를 다루는 4층에서 전시할 수 있도록 구성

4) 대한민국역사박물관의 특징으로서 아카이빙 기능 특화

- ① 역사 체험 콘텐츠를 만드는 작업은 사료에 대한 비판적 분석과 사료를 바탕으로 한 상상력에서 출발. 또한 결국 체험 콘텐츠 완성 이후에는 사료를 통해서 다시 검증 · 검토되는 것
- ② 역사에 대한 체험이라고 할 때, 관람객이 단편적으로 역사적 사실을 전달받는 것에만 머물지 않기 위해서는 관람객이 함께 사료를 읽고 해석하는 활동에 참여할 수 있어야함
- ③ 현대인이 쉽게 현재의 언어로 해독할 수 있는 현대사 유물의 특성 상, 유리 진열장 안에 한쪽 면만 보이는 유물 전시의 한계가 존재. 관람객도 유물에 담긴 내용을 들여다보고, 경험을 공유하고, 상상하는 즐거움을 체험해볼 수 있도록 유도
- ④ 디지털라이징된 유물 자료를 축적하는 아카이브 구축을 지속적으로 해나가고, 아카이브를 박물관 전시 체험 현장에서 적극적으로 활용하는 매체가 필요
- ⑤ 더불어, 앞으로 대한민국의 역사가 될 ‘현재’를 살아가는 수많은 우리의 이야기를 아카이빙하는 공간 기능을 특화

나. 4층 전시 연출 전략

1) 전시연출의 전제

“관람객은 기획의도에 따라 움직이지 않으며, 관람객에게 강요할 수도 없다”

- ① 박물관에서 기본적인 동선을 설정해서 추천하더라도, 실제 관람객이 움직일 때는 이를 강요할 수 없다.
- ② 대한민국역사박물관 전체에서 5층 → 4층 → 3층으로 관람 동선을 설정하더라도 관람객은 여기에 따라 움직이지 않을 수 있으며, 4층만 보고 가는 경우도 발생할 수 있다. 그렇기에 4층 전시체험 자체도 완결성을 지니고 있어야 한다.
- ③ 4층 전시 공간에서도 관람객에게 동선을 강요할 수 없으며, 특히 체험 위주의 공간에서는 개별 체험 시간이 달라지기 때문에 정해진 동선을 따라가기 어려움
- ④ 공간의 동선은 일방향적 동선이 아니라 자유 동선이 가능하도록 구성
- ⑤ 체험 아이টে에 대한 선택권을 가능한 넓게 부여하면서도, 디지털 아카이브를 통해 공간의 중심축을 잡아주고 콘텐츠를 큐레이션해서 제공함으로써 관람객에게 추천 동선을 충분히 안내하도록 설정

2) 아카이브를 중심으로 체험동선 안내

- ① 역사 체험의 출발점으로서 디지털화된 사료를 힌트로 활용
- ② 아카이브 속에서 관람자가 디지털화된 사료의 내용을 들여다보면서, 체험공간으로 이끌어주는 가이드 질문과 힌트를 찾아가도록 유도
- ③ 디지털 아카이브는 각 역사 체험의 시작이자 마무리로서, 동선을 유도하는 매개로 활용
- ④ 디지털 아카이브가 전시 공간 현장에서는 동선을 유도하는 핵심에 위치하되, 전체 동선에서 방해가 되지 않으면서 시대별 공간 구성 연출의 분위기와 어울릴 수 있는 외형의 디지털 매체로 구성
- ⑤ 관람객을 개개인으로 인지해주는 매체(예를 들어 RFID, 모바일 앱, 바코드 인식 등)을 통해 디지털 아카이브와 개별적으로 소통하고 정보 업로드가 가능하도록 시

3) 공간 요소를 활용해 역사 체험 연출을 효과적으로 구성

- ① 한정된 전시면적과 층고의 한계를 고려해, 역사 공간을 있는 그대로 재현하는 연출은 지양
- ② 무대 연출의 미니멀리즘 기법을 도입
- ③ 과거 시간 속 대표적인 장소를 설정하고, 장소의 상징적 요소를 활용해 전시공간 내에 시간과 장소의 이동을 구현
- ④ 공간의 대표 사물을 추출하고, 디지털 매체와 접목을 통해 장소를 전환하고 상징적으로 재현
- ⑤ 현재 관람객이 위치하고 있는 서울 광화문에서 장소와 시간의 물리적 한계를 넘어서 각 장소로 관람객이 이동
- ⑥ 그곳에 있었던 사람들을 만나고, 그 사람들의 입장에서 그곳에서 있었던 일을 체험하는 방식으로 구성

4) 다양한 층위의 균형있는 연출설계를 위한 매트릭스 활용

- ① 소주제, 콘텐츠 소재 별로 다양한 경험 조화 고려
- ② 전시 공간을 방문하는 관람객의 디지털 친숙도, 역사에 대한 사전 지식 등의 다양성을 고려해 콘텐츠 특성에 따른 다양한 매체 활용
- ③ 디지털부터 아날로그까지 전시연출수단과 체험 목표 사이의 조화를 고려

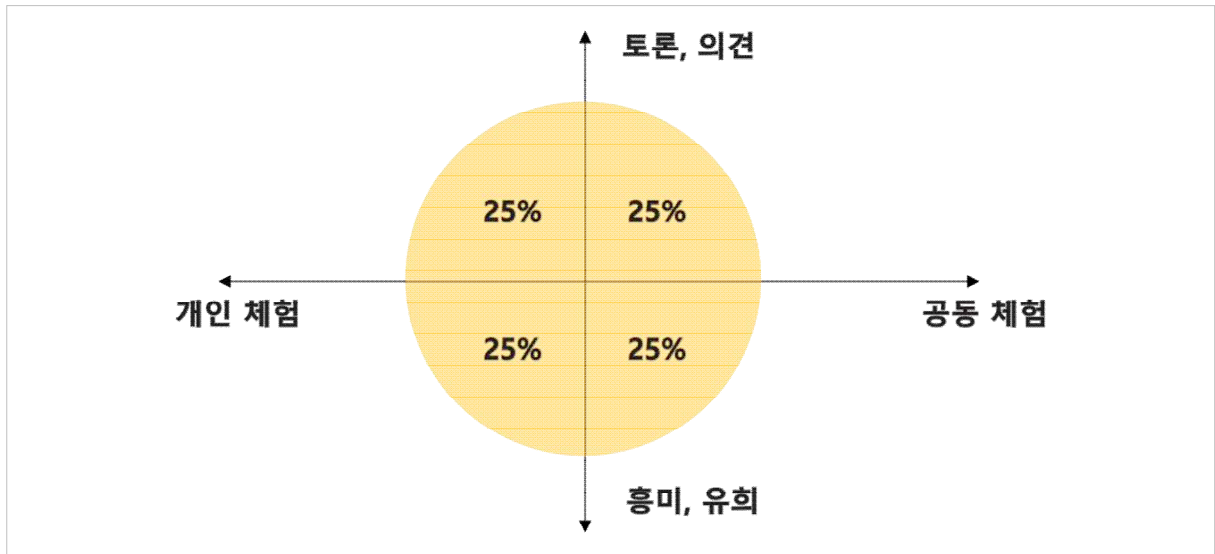


그림 43 전시체험물 매트릭스

2. 전시 스토리라인 및 연출총괄표

가. 전시스토리라인 구성안

- ① 현재 광화문에서 시작해서 시간을 거슬러 내려가서 장소별 역사적 사건을 돌아보고 다시 광화문으로 돌아오는 구성
 - 관람객이 머물고 있는 현재 시점의 광화문에서 전시 체험을 시작함으로써 체험에 대한 흥미 유도
 - 광화문이라는 공간이 갖고 있는 다양한 성격 중에서 광장으로서의 기능에 주목. 마지막 아웃트로 부분에서는 광장을 대표하는 장소로서 광화문의 성격을 모티브로, 다시 광화문에 관람객이 다함께 모여서 관람 체험과 자신의 기억을 공유하고 축적 해가는 공간 구성
- ② 전시스토리라인은 개념적으로 “현재의 광화문”이라는 전망대에서 시간대에 따라서 다양하게 펼쳐진 역사 공간들을 조망하면서, 한 곳씩 가까이 다가가서 살펴보고 체험 하는 형식으로 구성
 - 4층은 체험 위주의 전시 공간으로 자유 동선으로 운영될 예정이기 때문에, 전체 전시 스토리라인을 강제순환동선이 필요한 ‘기-승-전-결의 스토리라인’으로 구성하지 않음

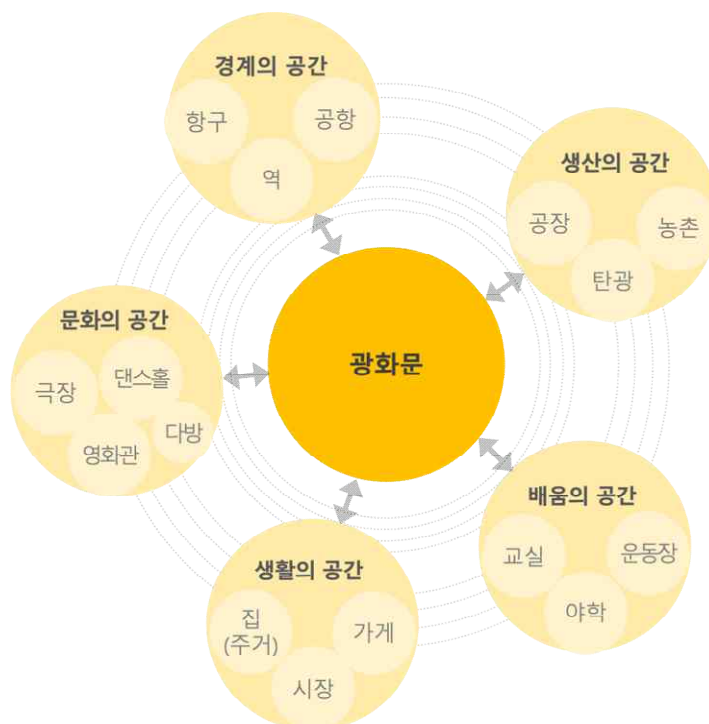


그림 44 4층 전시 스토리라인 구성의 개념도

- ③ 4층의 전시 공간이 좁고 긴 형태로 되어 있고, 기본적으로 설정된 동선이 순환 동선이 이뤄질 수도 있기 때문에, 처음과 끝을 현재의 광화문으로 설정함으로써 전시 스토리라인을 보다 자연스럽게 연결
- ④ 아카이브 브릿지는 디지털 아카이브를 전시 공간에 구현한 것으로, 각각의 장소별 체험 활동과 콘텐츠를 연결해주는 역할

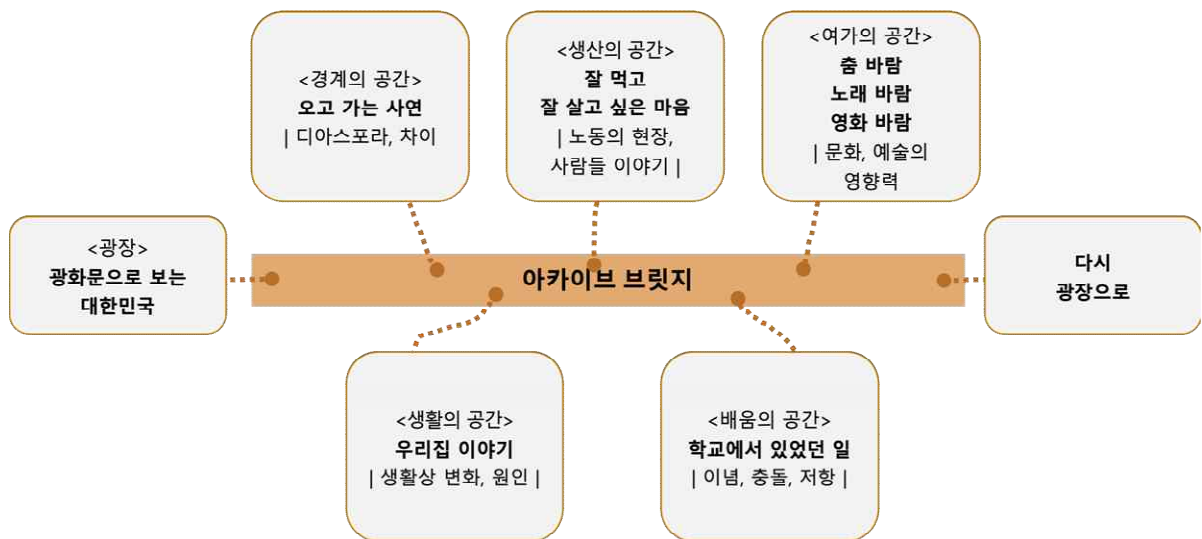


그림 45 4층 전시 스토리라인 구성안

- ⑤ 장소를 축으로 구성된 체험 공간들은 아카이브 브릿지에서 제공되는 사료를 중심으로 체험 콘텐츠의 맥락이 해설되고 연결됨. 관람객 개개인은 개별화된 체험 매체 (RFID, 모바일 디바이스의 어플리케이션, 바코드 등)를 통해 역사 속 콘텐츠, 사람들의 이야기와 연결되고 자신만의 체험 내러티브를 구성

나. 전시연출총괄표

- ① 4층 전시 콘텐츠로 시도할 수 있는 다양한 구성 중 하나의 예시로서 전시연출총괄표를 제안
- ② 공간별 카테고리에 따라서 모티브가 되는 지역은 연출 의도에 맞춰서 다양하게 변경 가능
- 예를 들어 ‘교차의 공간’을 다루는 『오고 가는 사연』 전시존에서 “부산항으로 오는 사람들” 아이টে은 해방 직후, 항구의 모습 이라는 키워드 안에서 부산항을 먼저 선정한 것
 - 부산항이 아닌 인천항, 군산항 등 다른 항구를 모티브로 하는 체험아이টে으로 변경 가능

표 21 연출총괄표(안)

Zone	Item	연출개요	키워드
<p><인트로> A. 광화문으로 보는 대한민국</p>	광화문에서 있었던 일 [3인칭]	현재부터 1919년까지 광화문과 그 주변의 변화상을 통해 시대의 특징을 상징적으로 살펴보기	시대별 대표 교통 수단, 광화문에서 있었던 일
	대한민국역사박물관에 남겨진 기억 [3인칭]	대한민국역사박물관 건축물에서 일어났던 일들을 통해 역사, 의의 소개	축소모형+맵핑 영상으로 일어났던 사건 전달
아카이브 브릿지	그곳에서 어떻게 살았을까?	4층 공간을 관통하는 아카이브 공간구성. 사료에서 출발해 체험이 시작되고, 체험을 이어주며, 마무리하는 매개체	사료의 디지털이징, 사료의 내용을 보는 공간
<p><교차의 공간> B. 오고 가는 사연 디아스포라, 차이 </p>	부산항으로 오는 사람들 [2인칭]	해방 직후 부산항을 배경으로, 해방 후 사람들의 삶, 사람들이 떠나고 돌아올 수 밖에 없었던 이유 살펴보기	1919년~1945년/ 일제 시기의 삶, 해외이주, 귀환동포
	서울역 귀성길 [1인칭]	1960년대 이후 전국 각지에서 서울로 올라왔던 이들의 이야기를 귀성길 서울역을 배경으로 소개	시대별 기차표, 귀성객 모습, 시대별 추석선물, 기차 내부 짐과 선물
	여권 속에서 [1인칭]	공항에서 필요한 여권의 변화에 담긴 시대상의 변화와 여권이 다르지만 한국과 연결된 삶을 살고 있는 다양한 동포들의 이야기 살펴보기	해외여행자유화, 공항가는 길, 재일조선인, 고려인
<p><생산의 공간> C. 잘 먹고 잘 살고 싶은 마음 노동의 현장, 사람들 이야기 </p>	정유공장 통근버스 [2인칭]	1960년대 정유회사 노동자들의 이야기를 통해, 70년대로 이어지는 노동자들의 삶을 조망	1960~80년대, 중공업발전, 울산, 산업단지, 개발, 노동자의 삶
	어둠 속에서 [3인칭]	1960년대 사북지역 탄광을 배경으로, 광부들과 가족들의 다양한 이야기를 터널 안에서 찾아보기	1960년대, 사북지역, 탄광, 광부의 삶
	노동자들의 이야기 [2인칭]	농촌에서 도시로 이주해 온 뒤, 공장에서 일하고 있는 다양한 사람들의 사연을 선술집 테이블에 마주앉은 이들의 이야기를 통해서 소개	산업단지, 노동자의 삶, 이촌향도
<p><배움의 공간> D. 학교에서</p>	교단에 서서 [1인칭]	교사 입장에서 바라본 학교와 학생들의 관계에서 사회변화상을 체험하기	시대별 교사와 학생의 모습, 학교 생활의 변화, 교육과정의 변화

<p>있었던 일</p> <p> 이념, 충돌, 저항 </p>	<p>캠퍼스 낭만의 꿈 [1인칭]</p>	<p>대학 캠퍼스를 배경으로, 시대별 20대의 생활 모습과 그 특징을 각 주제에 대한 그들의 고민을 통해서 살펴보기</p>	<p>민주화운동, 청년문화(통기타 등), 아르바이트</p>
<p><생활의 공간></p> <p>E. 우리집 이야기</p> <p> 생활상 변화 원인 </p>	<p>오늘의 메뉴 정하기 [1인칭]</p>	<p>재래시장에서부터 슈퍼마켓, 마트에 이르기까지 시대별로 달라졌던 시장을 조명. 각 시대별 시장 가판대 형태로 재현된 체험 테이블에서 각 시대별 식료품을 선택해서 메뉴 구성해보기</p>	<p>슈퍼마켓/마트의 등장, 시대별 먹거리 변화, 혼분식 장려, 가계부, 화폐가치 변화</p>
	<p>스위트 홈의 꿈 [3인칭]</p>	<p>해방 이후 대한민국의 주거공간의 급격한 변화를 집의 평면도를 통해서 살펴보고, 주거공간 변화와 상호작용하며 달라졌던 생활 모습 찾아보기</p>	<p>주거의 변화, 집에 담긴 욕구, 시대별/계층별 집의 변화</p>
	<p>유행 따라잡기 [1인칭]</p>	<p>50~90년대까지 집안에 놓여있었던 옷장/장롱을 모티브로, 시대별 유행했던 패션스타일을 입어보고, 사진을 찍어보는 체험</p>	<p>시대별 패션의 변화, 패션과 문화의 상호작용 (예시: 청바지 - 청년문화)</p>
<p><문화의 공간></p> <p>F. 춤 바람 노래 바람 영화 바람</p> <p> 문화 예술의 영향력 </p>	<p>전쟁 속의 노래 [1인칭]</p>	<p>1950년대 초반 피난지 대구에 있었던 오리엔트 레코드사를 모티브로, 1950년대 가수의 입장에서 노래를 불러서 녹음해보고, 노래에 담겨있던 피난민들의 이야기 살펴보기</p>	<p>한국전쟁, 피난민, 노래에 담긴 사람들 이야기, SP음반, 축음기</p>
	<p>댄스열풍 속으로 [1인칭]</p>	<p>1950~60년대 유행했던 댄스 열풍에 관람객이 참여하는 체험. 시대별 유행가에 맞춰 춤을 추다 보면, 음악 소리, 통금 소리, 말소리 등으로 시대의 다양한 이면을 전달</p>	<p>1950년대이후 댄스열풍, 춤이 유행한 시대배경, 통금, 금지곡</p>
	<p>그 시절 그 영화 [1인칭]</p>	<p>영화를 매개로, 영화의 형식부터 종류까지 시대별 변화를 통해 시대상 소개. 무성영화의 번사 녹음 체험을 통해 관람객의 호기심 자극</p>	<p>무성영화, 번사, 영사기, 영화 번천사, 영화포스터</p>
	<p>남북이 하나되는 노래 [1인칭]</p>	<p>1985년 이후 남북교류과정에서 이뤄졌던 남북 예술교류를 평양의 극장을 모티브로 노래 따라부르기를 통해 체험</p>	<p>남북교류과정, 북한의 노래, 남한의 노래 등</p>
<p><아웃트로></p> <p>G. 기억의 광장</p>	<p>함께 만드는 앨범</p>	<p>체험을 마무리하면서, 시대별 장소의 중요한 순간들을 배경으로 역사 현장 속으로 들어간 나의 사진 만들어보기</p>	<p>역사 공간 속으로 들어가는 인터랙티브 체험</p>
	<p>대한민국 기억의 장소 100</p>	<p>4층 전시에서 다뤄졌던 주제 공간(존)과 '나'를 연결해서, 각 개인의 공간에 대한 기억과 이야기를 수집·공유하는 아카이빙 공간</p>	<p>아카이빙 부스, 기억의 공간 디지털 재구성</p>

다. 전시공간 구성안

① 기존 4층의 전시준비실을 전시공간으로 변경할 경우

- 출구와 입구가 분리되는 동선 구성 가능
- 출구 부분의 전시공간 외부 복도가 협소하고 화장실이 바로 나오는 문제점 발생
- 4층 화장실의 사용빈도수 체크를 바탕으로 철거 가능 여부에 대한 검토 필요

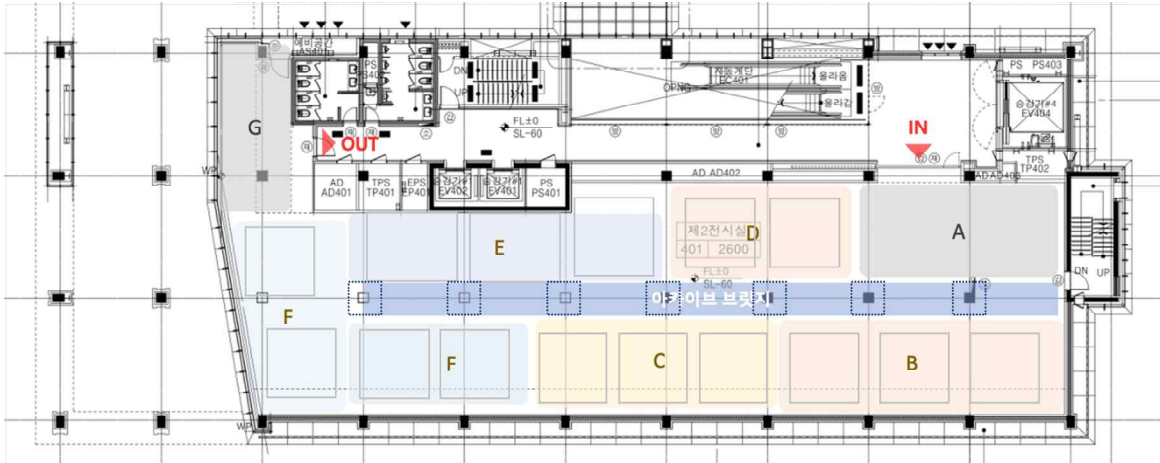


그림 46 4층 전시공간 구성 1안

② 기존 4층의 전시준비실을 그대로 유지할 경우

- 출구와 입구가 동일한 동선으로 구성
- 공간을 돌아 나오는 순환 동선이지만 전시 체험은 각 아이템별로 자유롭게 할 수 있도록 운영

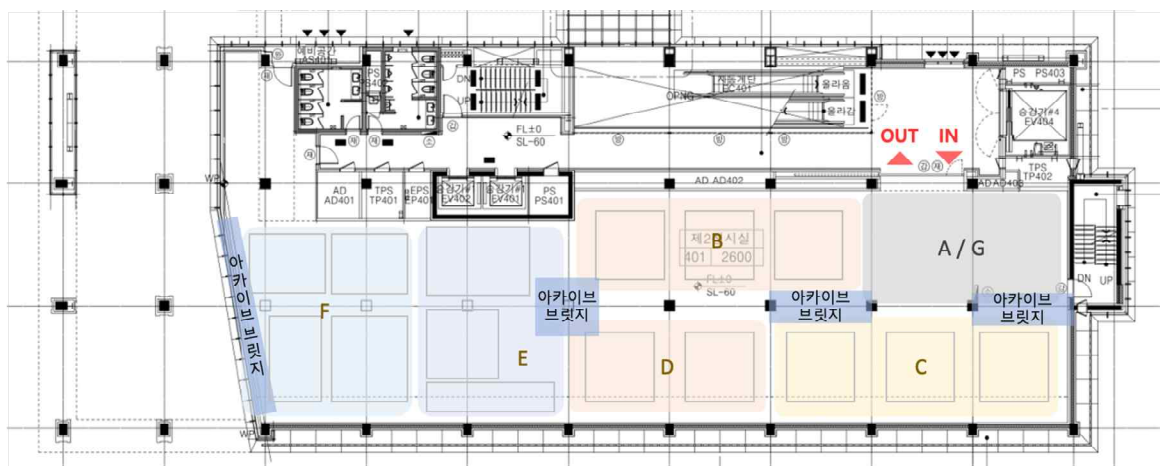


그림 47 4층 전시공간 구성 2안

3. 전시체험 시나리오

가. 전시관람 개인형 RFID

① 도입배경

- (관람객 측면) 상설전시 체험밀도는 개인별 사전지식에 따라 상이하므로, 개인화된 콘텐츠 수집을 통해 관람 이후 온라인콘텐츠, 교육프로그램 등으로 상설전시 경험 확장할 수 있는 채널 제공
- (체험 측면) 단체, 학생, 외국인, 어린이 등 특정 관람객층을 대상으로 체험미션 혹은 별도 스토리텔링 등으로 차별화된 체험 기회 제공
- (박물관 측면) 관람객 체험에 대한 실제적인 경험 데이터 확보 및 콘텐츠 개선의 근거 마련

② 디자인 및 활용

- 개인화된 RFID카드는 목걸이형, 밴드형, 카드형 등 다양한 형태가 가능하며, 개편되는 상설전시의 콘셉트와 디자인 메타포에 맞추어 추후 선정
- 대학축구 명예의전당의 경우 입장하기 전부터 1개의 FAN팀을 선정하여 관람하며 특별 콘텐츠를 제공. 이처럼 RFID설계는 콘텐츠, 경험, 공간설계와 연계하여 진행해야 함



그림 48
영국 자연사박물관 다윈센터

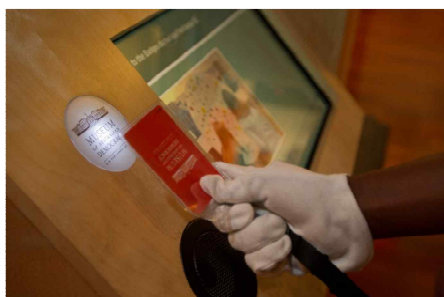


그림 49
호주 민주주의 박물관



그림 50 미국 대학
축구 명예의 전당

③ 체험의 개별화를 위해 사용할 수 있는 다양한 매체 탐색

- RFID 외에도 개인별 모바일 디바이스의 어플리케이션, 바코드 팔찌 등의 다양한 매체로 관람자 개인별로 맞추는 개별 체험 구현 가능

- 키오스크에서 고유번호를 부여하고, 이를 관람객이 인쇄해간 뒤 전시관에서 나와 집이나 학교로 돌아간 뒤 홈페이지에서 고유번호를 입력해 자신의 정보를 가져가는 방법도 가능
- 추후 확정되는 전시콘텐츠에 따라서 적합한 방식을 적용

나. 4층 전체 전시체험 시나리오

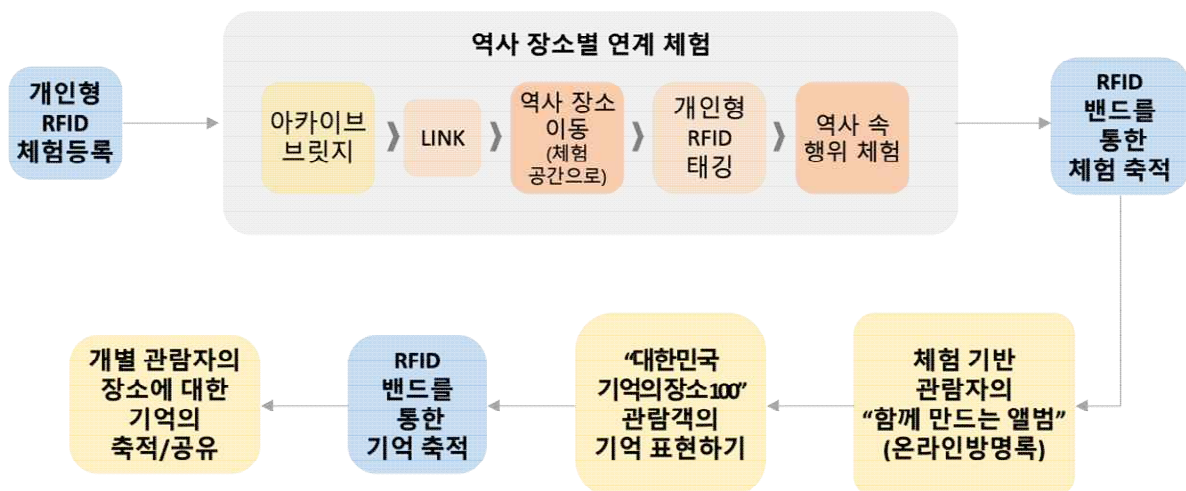


그림 51 4층 관람자의 전시 체험 시나리오

- ① 개인형 RFID밴드/카드를 활용한 체험 연계
 - 인트로 공간에서 개인별 RFID밴드를 등록하고 전시 체험을 시작
 - 체험 아이템별로 개인별 RFID밴드를 태깅하고 체험 결과물을 확인하거나 개별 체험 과정을 기록 후 저장
 - 추후 확정되는 개별화 체험 매체에 따라 구체적인 방식은 달라짐
- ② 아카이브 브릿지를 통한 개별 체험 아이템의 연결
 - 아카이브 브릿지에서 큐레이션 후 제공되는 체험 아이템과 연결되는 사료 원본을 탐색
 - 아카이브 브릿지에서는 관람객의 선택에 따라서 사료 내용을 바탕으로 미션을 제시
 - 아카이브 브릿지에서 제시하는 미션을 해결하기 위해서 각 체험 공간을 안내해주는 아날로그 형식의 인쇄물이나 모형을 관람객에게 제공해서, 각 체험 공간을 연결해주는 링크(Link) 구성

- ③ 관람객이 자신의 기억을 표현하고 저장하면서 4층의 전체 전시 체험을 마무리
- 관람객은 개별 RFID를 활용해서 자신의 기억을 표현하고 개별 계정에 저장
 - 관람객은 자신의 전시 체험 과정을 축적하고, 박물관에서는 개인의 기억을 축적하는 기회

다. 4층 전시체험물 매트릭스

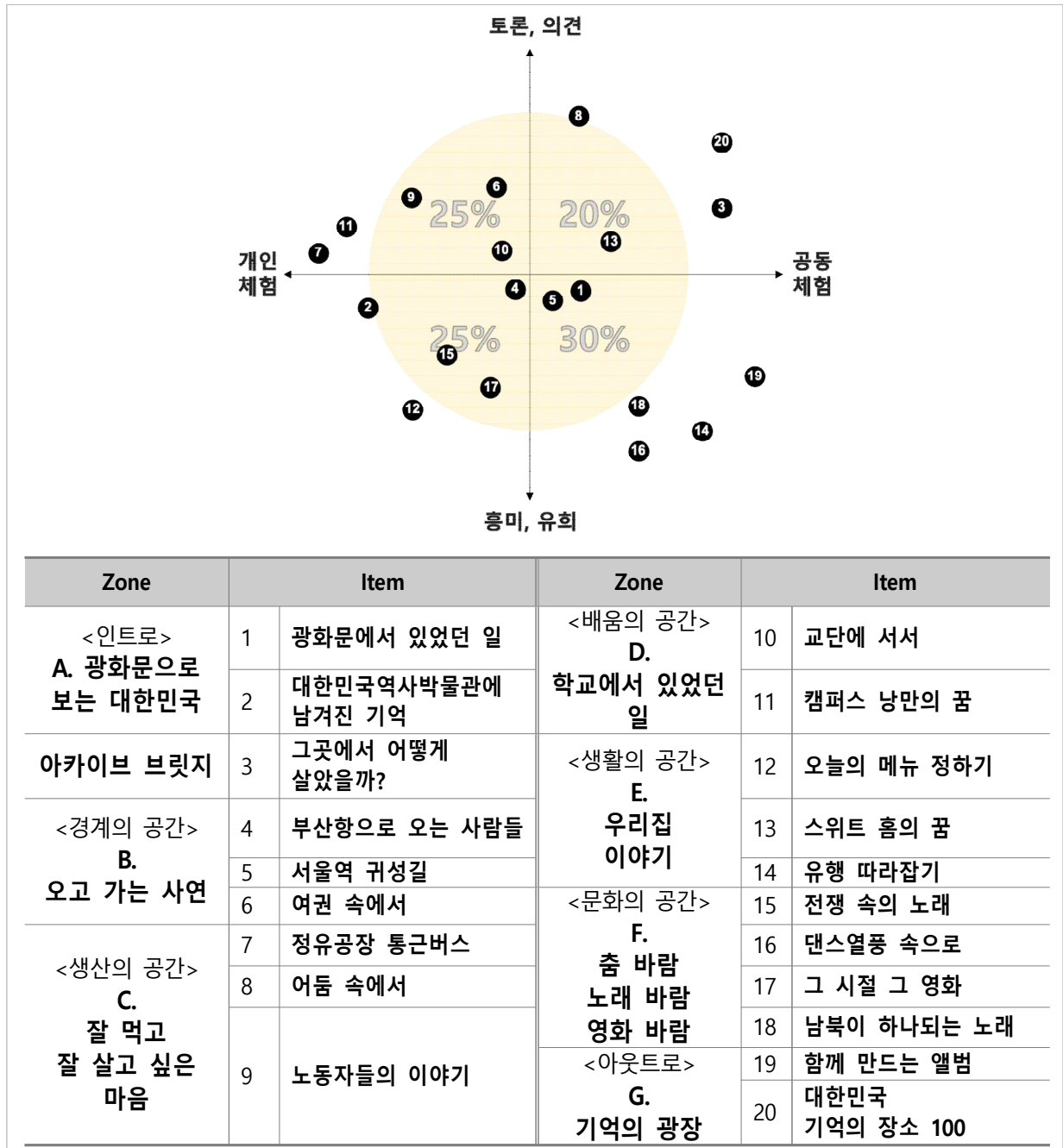


그림 52 4층 전시체험물 매트릭스

① 전시체험물 매트릭스 개요

- 개인체험적 측면과 공동체험적 측면으로 구분
- 전시체험이 토론과 의견생성이 가능한 요소인지 흥미와 유희적 요소인지 구분
- 각각을 가로, 세로축으로 구성하여 전시체험물의 성격을 사분면상에 표기함으로써 체험요소 구성의 균형적 배치 지향

② 전시체험물 매트릭스를 통한 전시구성안 분석

- 전시체험물 매트릭스를 통해서 4층 전시구성안의 20개 아이템을 분석했을 때, 다양한 형태의 체험을 계획
- 단편적인 흥미 위주의 개인 체험에 머물지 않고 다인이 함께 하는 공동체험, 자신의 의견을 생각하고 표현하도록 유도하는 체험물도 배치

4. 4층 콘텐츠별 세부 연출계획

가. <인트로> 광화문으로 보는 대한민국

① [ITEM] 광화문에서 있었던 일

- 연출개요 : 현재부터 1919년까지 광화문과 그 주변의 변화상을 통해 시대의 특징을 상징적으로 살펴보기
- 연출매체 : 맵핑 영상
- 키워드 : 시대별 대표 교통 수단, 광화문에서 있었던 일
- 연출포인트 : 각 공간을 잇기 위한 광화문에서의 시대 풍경과 주요 이벤트 소개
- 체험시나리오

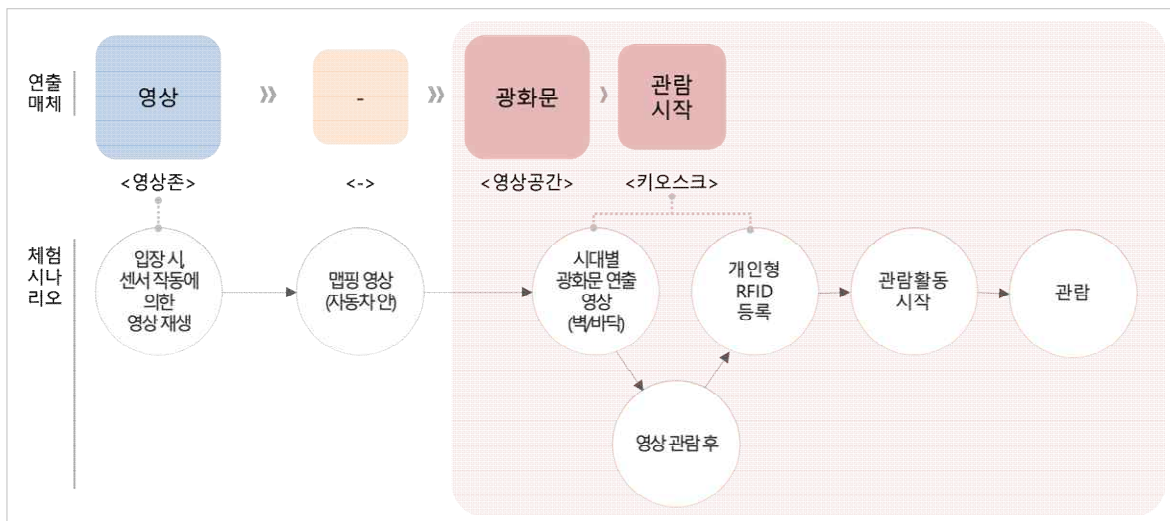


그림 53 [광화문에서 있었던 일] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지⁹⁾



그림 54 프로젝션 맵핑영상을 통한 차창 밖의 풍경 연출

9) "Follow the Green Book" 전시, National Museum of African American History and Culture



그림 55 자동차 창문을 디스플레이로 활용

② [ITEM] 대한민국역사박물관에 남겨진 기억

- 연출개요 : 대한민국역사박물관 건물 자체가 지니고 있는 시대적 가치와 역사성을 현대사 스토리를 바탕으로 연출
- 연출매체 : 빔프로젝터 맵핑
- 키워드 : 1961년 정부 신청사, 미국대사관, 국가재건최고회의, 경제기획원 재무부, 문화공보부, 문화체육부, 문화관광부
- 연출포인트 : 건물 화이트 모형에 맵핑영상을 이용하여 현대사를 거치는 동안 박물관 건물 안에서 있었던 일들, 움직임들을 소개
- 체험시나리오

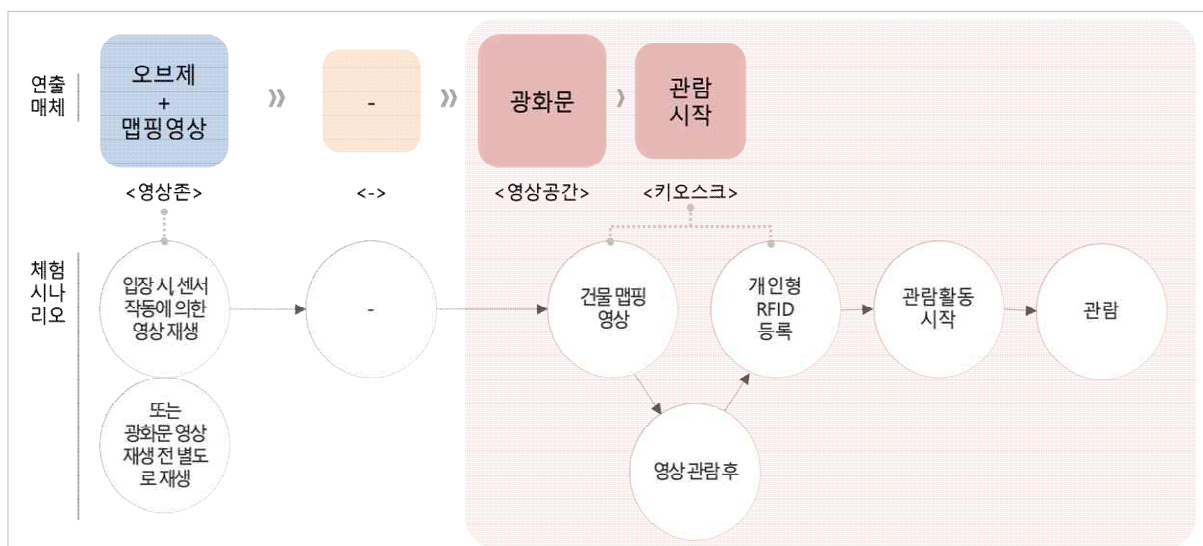


그림 56 [대한민국역사박물관에 남겨진 기억] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 57 빔 프로젝터 맵핑영상으로 건축물에 대한 다양한 스토리 맵핑

나. <교차의 공간> 오고 가는 사연

① [ITEM] 부산항으로 오는 사람들

- 연출개요 : 해방 직후 세계 각지에서 부산항을 통해 한국으로 돌아오는 사람들의 삶의 이야기 살펴보기□
- 연출매체 : 다양한 짐 꾸러미, 스피커, 바람효과 연출, 환전소 테이블 형태의 키오스크
- 키워드 : 1919년~1945년 일제 시기의 삶, 해외이주, 귀환동포
- 연출포인트 :
 - 광복 후 귀환 동포들의 사연을 바탕으로 모티브로 개개인의 이야기를 전달
 - 환전 시 사용하는 화폐 등에서 시기가 정확히 인지되도록 고려
 - 나레이션 소리를 연출할 경우, 음향 간섭이 이뤄지지 않는 설계 필요
 - 수화기형 스피커를 통해서 음향을 전달하고, 쿠션 재질의 헤드폰 사용은 위생 상의 문제로 지양
- 체험시나리오

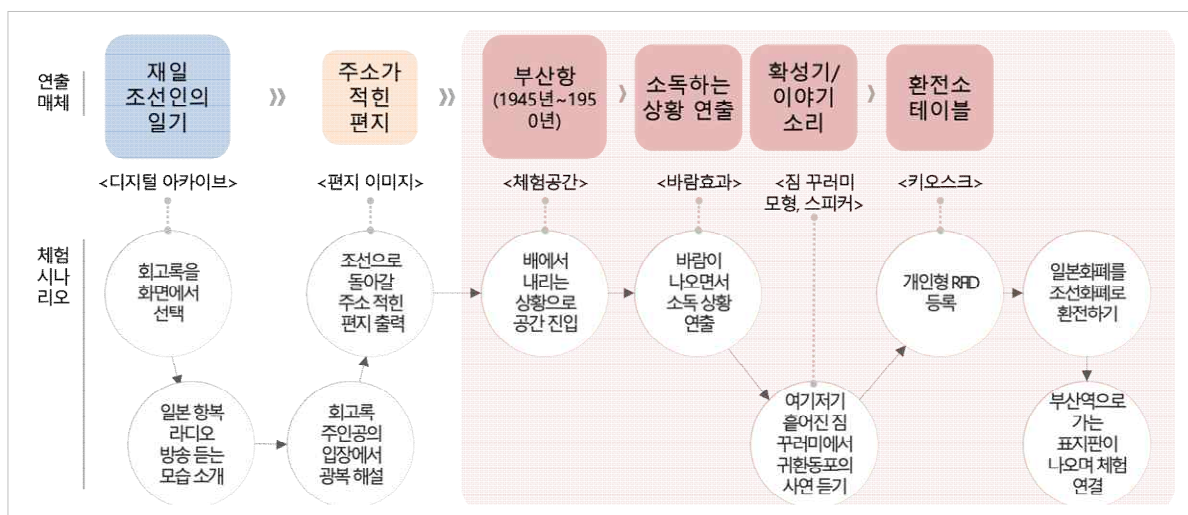


그림 58 [부산항으로 오는 사람들] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 59 시대별 소품을 활용한 자연스러운 디지털 매체 연출과 음향 연출

② [ITEM] 서울역 귀성길

- 연출개요 : 명절이면 고향을 찾아가는 이들로 북적였던 서울역의 모습을 통해서 서울로 무작정 일자리를 찾아서 올라왔던 이들의 사연을 소개
- 연출매체 : RFID를 이용한 기차표, 공간과 소품을 매개로 한 바코드 스캐너, 귀성객들의 짐, 간식, 잡지, 신문(스포츠 신문), 표, 명절선물, 영상
- 키워드 : 이촌향도, 귀성길 풍경, 추석선물의 변화에 담긴 생활상
- 체험시나리오

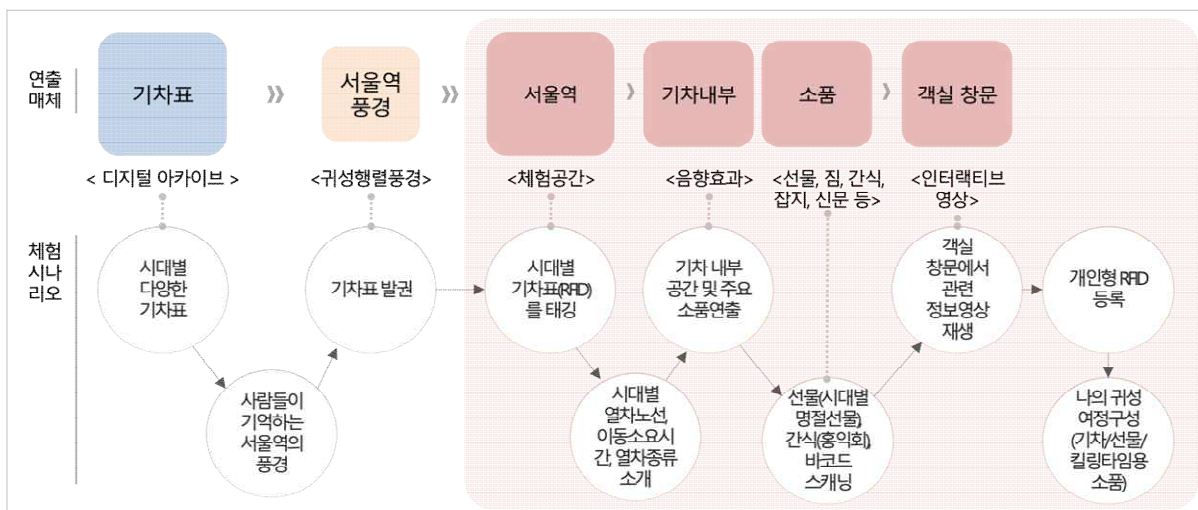


그림 60 [서울역 귀성길] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 61 미니멀한 소품을 활용한 태깅 활동



그림 62 코드 스캐너 활용 태깅

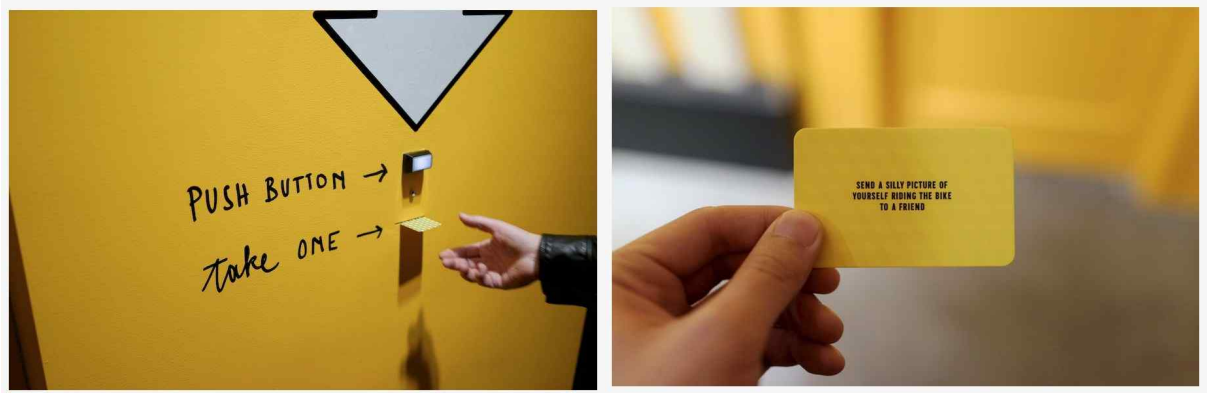


그림 63 체험힌트, 메시지, 콘텐츠 관련 생각해볼 질문 제공

③ [ITEM] 여권 속에서

- 연출개요 : 공항에서 나가고 들어가기 위해서 꼭 필요했던 여권을 테마로, 시대별 여권의 변화에 담긴 시대상의 변화와 여권이 다르지만 한국과 연결된 삶을 살고 있는 다양한 동포들의 이야기 살펴보기
- 연출매체 : 탑승구 콘셉트의 개별 체험 부스, 공항관련 음향효과, 키오스크
- 키워드 : 해외여행자유화, 공항가는 길, 재일조선인, 고려인
- 연출포인트 :
 - 공항의 익숙한 모습 안에서 해외여행에 얹힌 다양한 이야기를 새롭게 소개
- 체험시나리오

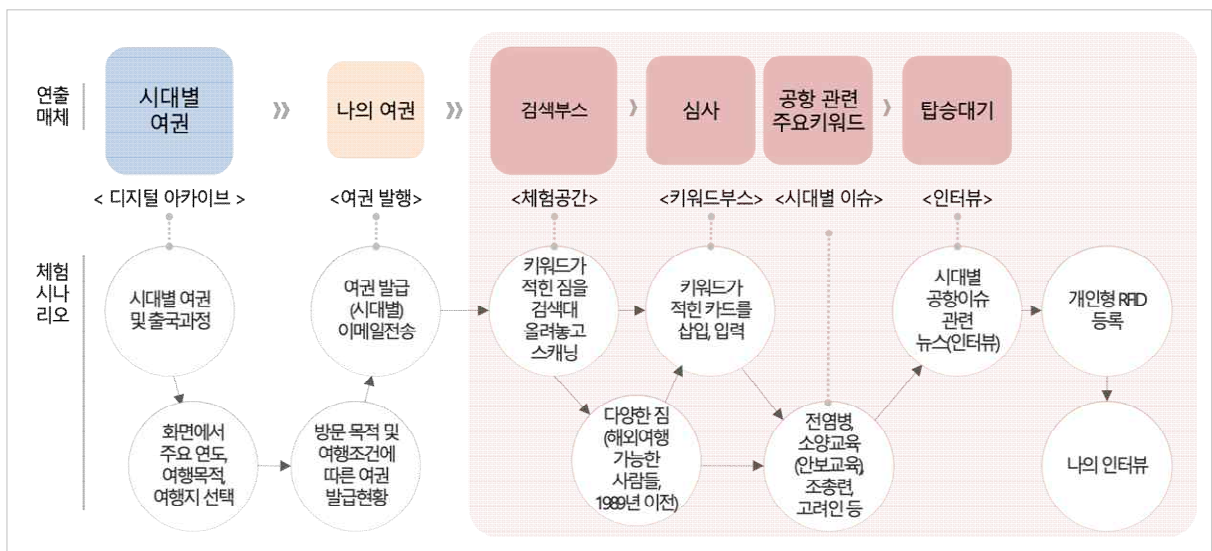


그림 64 [여권 속에서] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 65 검색대 콘셉트의 스캐닝 인터랙티브



그림 66 공항의 전광판을 응용한 미디어 디스플레이에서 시대별 공항과 해외여행 관련 소품, 서류, 티켓 등 살펴보기

다. <생산의 공간> 잘 먹고 잘 살고 싶은 마음

① [ITEM] 정유공장 통근버스

- 연출개요 : 1960년대 정유회사 노동자들의 이야기를 통해, 70년대로 이어지는 노동자들의 삶을 조망
- 연출매체 : 울산정유공장 제복을 입은 노동자 모형, 소리체험물, 이미지 영상, 센서
- 키워드 : 1960년대 석유산업 노동자, 노동자와 근로자, 노동현장, 국영기업
- 연출유의점 :
 - 소리체험물 사이의 음향 간섭에 주의
- 체험시나리오

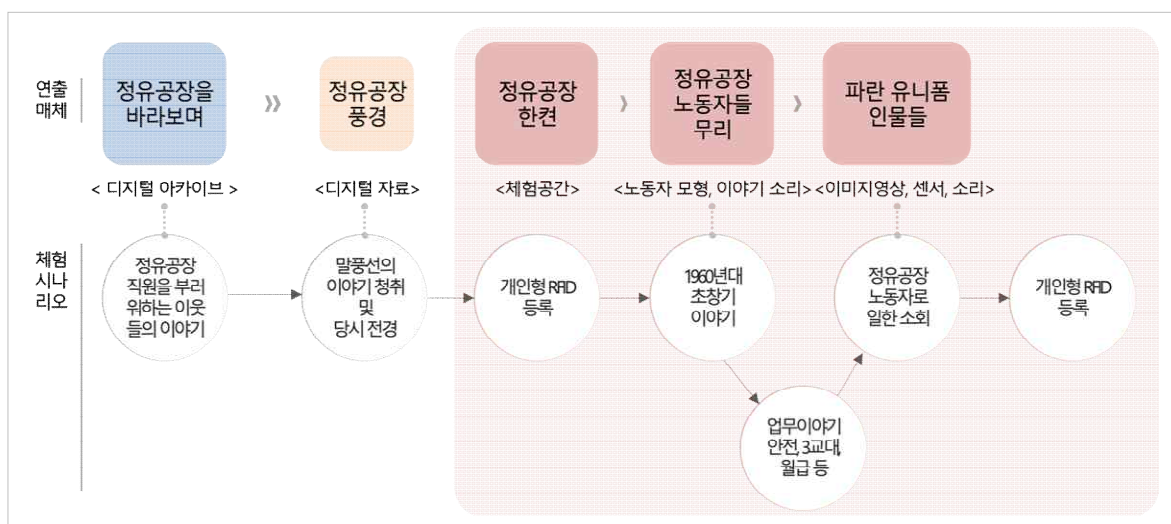


그림 67 [정유공장 통근버스] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 68 정유공장 다양한 연령대의 노동자들의 이야기 듣기

② [ITEM] 어둠 속에서

- 연출개요 : 1960년대 강원도 탄광과 광부들의 이야기를 벽면에 숨겨진 흔적과 이야기를 통해서 소개
- 연출매체 : 탄광을 재현한 짧지만 어두운 터널 공간, 인터랙티브 광부 안전모 랜턴, 편지/도시락 등 관련 물품 및 힌트
- 키워드 : 1960년대, 사북지역, 탄광, 광부의 삶, 산업구조의 변화
- 연출포인트
 - 강원도 탄광과 광부에 얽힌 다양한 노동의 이야기 전달
- 체험시나리오

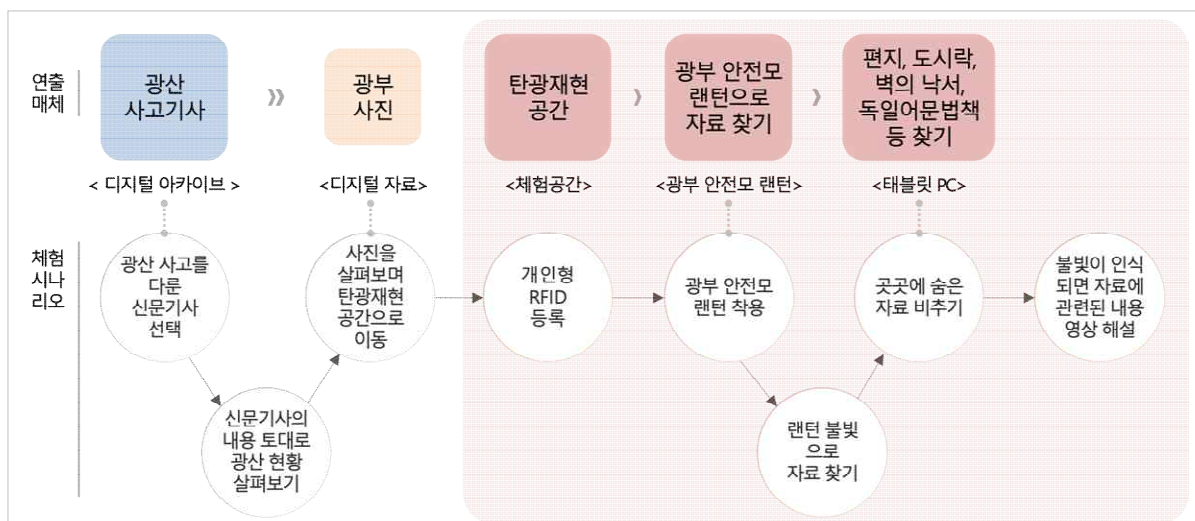


그림 69 [어둠 속에서] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 70 조명을 비추면 나타나는 인터랙티브 영상

③ [ITEM] 노동자들의 이야기

- 연출개요 : 농촌에서 도시로 이주해 온 뒤, 공장에서 일하고 있는 다양한 사람들의 사연을 선술집 테이블에 마주앉은 이들의 이야기를 통해서 소개
- 연출매체 : 선술집 테이블 형태의 인터랙티브 미디어 테이블, 의자, 장갑 등 작업 도구 소품
- 키워드 : 산업단지 개발, 산업의 변화, 주요 생산품, 일자리를 찾아가는 사람들의 이주
- 연출포인트
 - 여성을 비롯해 다양한 노동자들의 모습이 드러날 수 있는 콘텐츠 구성
- 체험시나리오

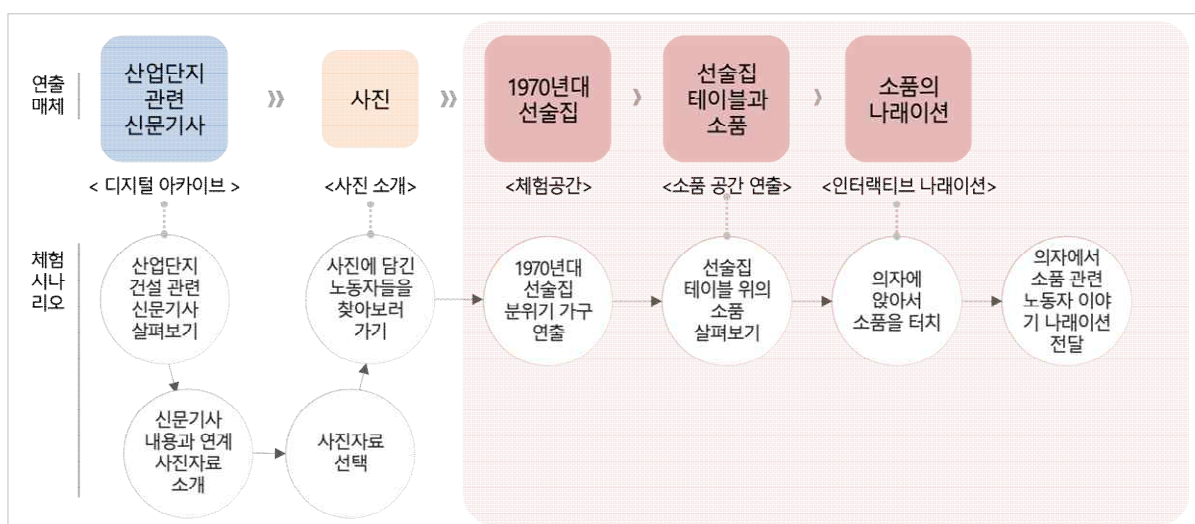


그림 71 [노동자들의 이야기] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 72 1970년대 선술집 재현

라. <배움의 공간> 학교 이야기

① [ITEM] 교단에 서서

- 연출개요 : 학교에서 교사와 학생간의 다양한 관계(수업, 생활지도, 환경미화, 수업외 활동 등)를 중심으로 학교와 시대의 변화를 체험
- 연출매체 : 다양한 방식의 센서, 궤도 등 교구 소품, 인터랙티브 스크린 및 빔프로젝터 영상
- 키워드 : 시대별 교사와 학생, 학교생활의 변화
- 연출유의점 :
 - 교사의 입장에서 학교와 교실을 살펴보는 체험으로 관점을 변화시켜보기
 - 학교에 대한 시대별 다양한 추억을 떠올릴 수 있는 소품을 인터랙티브 매체로 활용
- 체험시나리오

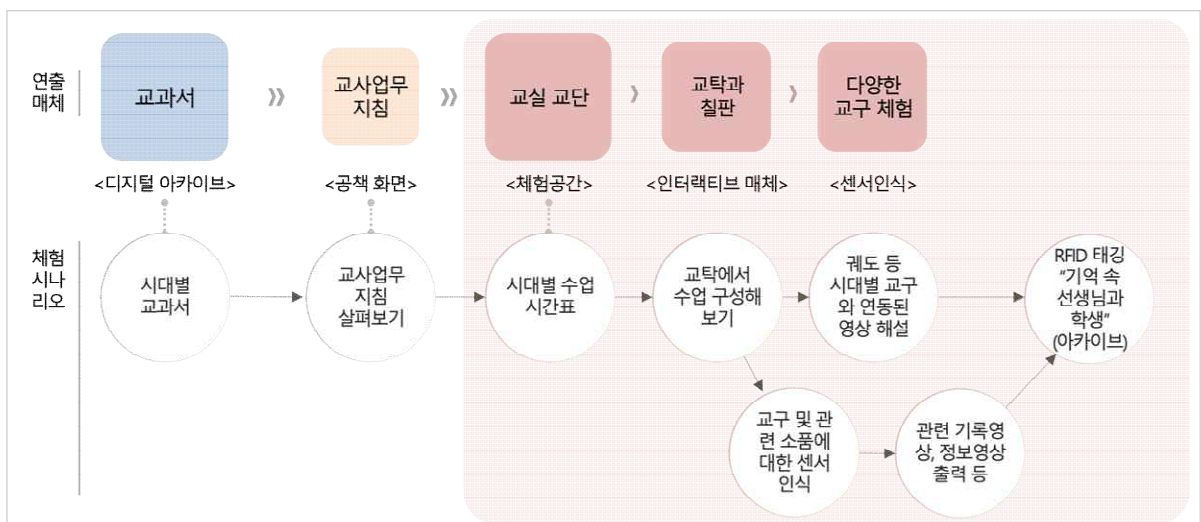


그림 73 [교단에 서서] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 74 멀티터치 테이블+3면 화면 연계

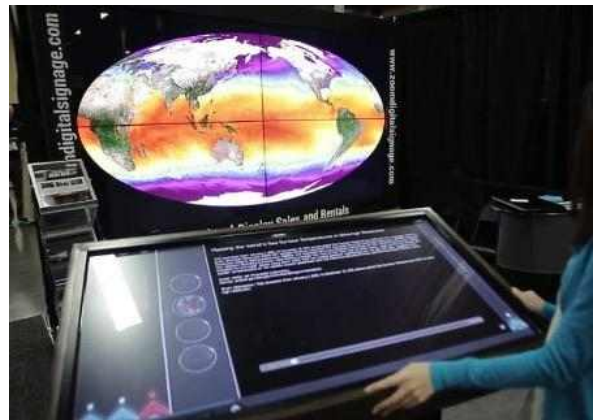


그림 75 칠판, 교단을 인터랙티브 미디어로 활용



그림 76 소품에 대한 인터랙티브 영상/모니터

② [ITEM] 캠퍼스 낭만의 꿈

- 연출개요 : 대학 캠퍼스를 배경으로 1960년대부터 현재까지 대학생 및 20대의 삶의 모습, 문화 등에 대해서 그들의 이야기를 들어보고 고민을 공유해보는 인터랙티브 미디어 체험
- 연출매체 : 인터랙티브 미디어 테이블
- 키워드 : 민주화운동, 청년문화(통기타 등), 아르바이트
- 연출유의점 :
 - 상징적 공간으로서 대학을 배경으로 하지만, 실제 체험 콘텐츠에서는 시대별로 대학생 외에도 다양한 20대의 모습이 나타날 수 있도록 구성
 - 콘텐츠가 너무 넓은 범위를 다룰 수 있기 때문에, 관람객이 관심있는 주제를 선택하면, 그 주제에 대해서 시대별로 다양한 20대와 이야기를 나누는 듯한 연출 구성

○ 체험시나리오

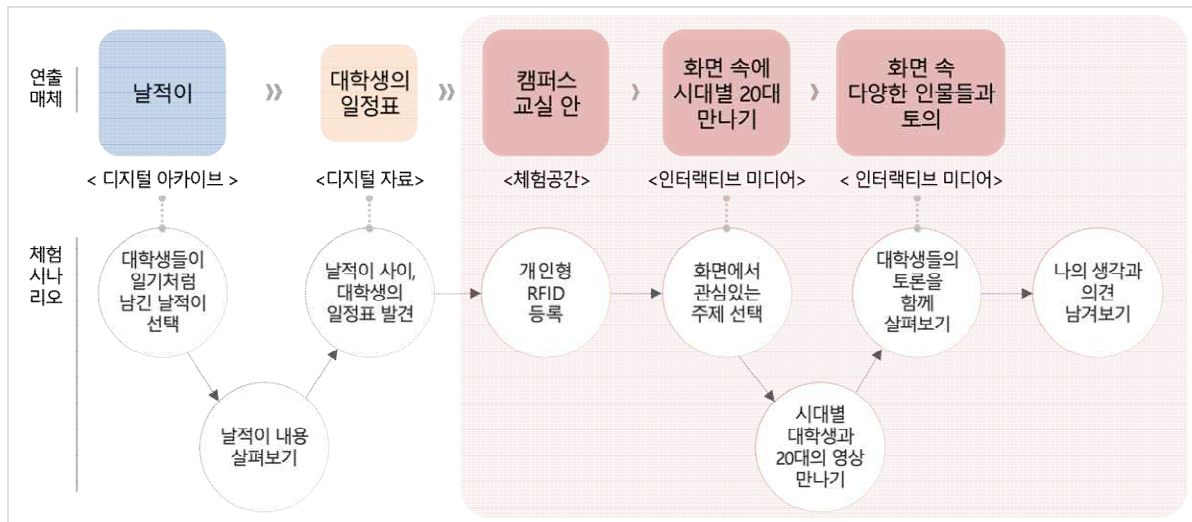


그림 77 [캠퍼스 낭만의 꿈] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 78 인터랙티브 미디어를 통해 인물을 만나고 대화하는 체험

마. <생활의 공간> 우리집 이야기

① [ITEM] 오늘의 메뉴 정하기

- 연출개요 : 재래시장에서부터 슈퍼마켓, 마트에 이르기까지 시대별로 달라졌던 물건 구매의 공간으로서 시장을 조명. 각 시대별 시장 가판대 형태로 재현된 체험테이블에서 각 시대별 식료품을 선택해서 메뉴 구성해보기
- 연출매체 : 시대별 가판대 형태 체험 테이블, 식재료 모형, 키오스크
- 키워드 : 시장의 변화, 식생활의 변화
- 연출유의점 :
 - 가계부 유물에서 시작해서 연결되는 체험으로, 시대별 화폐 가치의 변화에 대한 정보도 체험 속에서 자연스럽게 전달

○ 체험시나리오

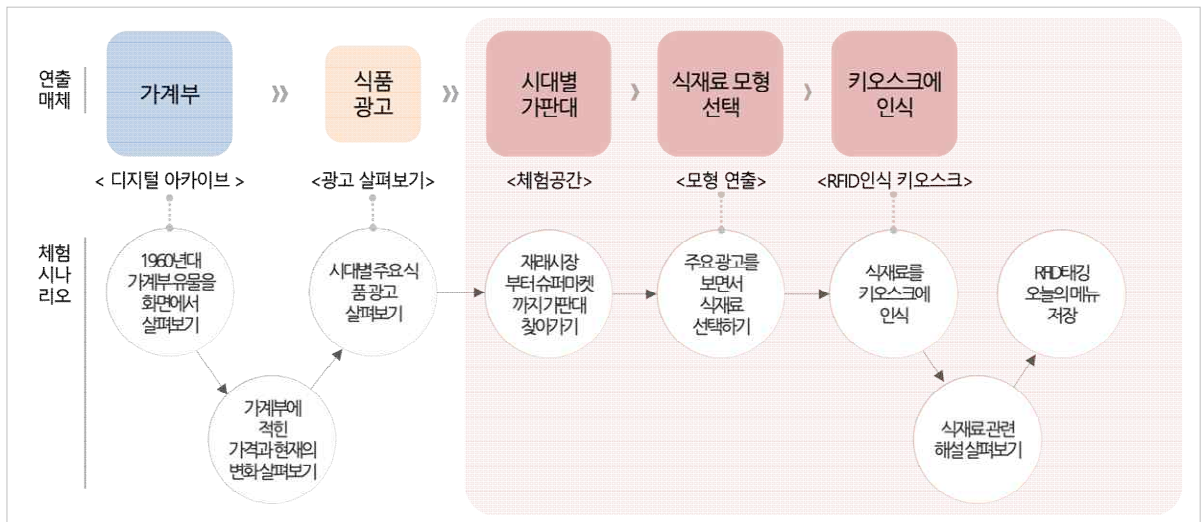


그림 79 [오늘의 메뉴 정하기] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 80 시장진열대 바코드 태깅 연출



그림 81 슈퍼마켓 가판대 재현공간 예시

② [ITEM] 스위트 홈의 꿈

- 연출개요 : 해방 이후 대한민국의 주거공간의 급격한 변화를 집의 평면도를 통해서 살펴보고, 주거공간 변화와 상호작용하며 달라졌던 생활모습 찾아보기
- 연출매체 : 시대별 주거 평면도 2.5D 화이트 모형판, 인터랙티브 프로젝션 맵핑 영상
- 키워드 : 주거의 변화, 집에 담긴 욕구, 시대별/계층별 집의 변화
- 연출유의점 :
 - “스위트 홈”은 시대별 사람들이 꿈꾸던 이상적인 집의 형태를 의미하는 것으로, 체험을 통해서 집에 투영된 사람들의 욕망과 실제 현실의 다양한 주거 형태를 비교하면서 비판적으로 사고할 수 있도록 유도
 - 집은 소득 계층별로 차이가 뚜렷하게 나타났던 장소로 계층별로 다양한 집의 형태와 그

속에서의 삶의 모습을 살펴볼 수 있는 경험 제공

- 기술 개발, 도시 개발 과정에 영향을 주고받으며 집의 구조가 달라졌던 배경을 전달. 집을 배경으로 남성, 여성, 어린이 등 다양한 인물들의 생활 모습이 어떻게 영향을 받아왔는지 현재의 모습과 비교하며 비판적으로 생각해볼 수 있도록 유도

○ 체험시나리오

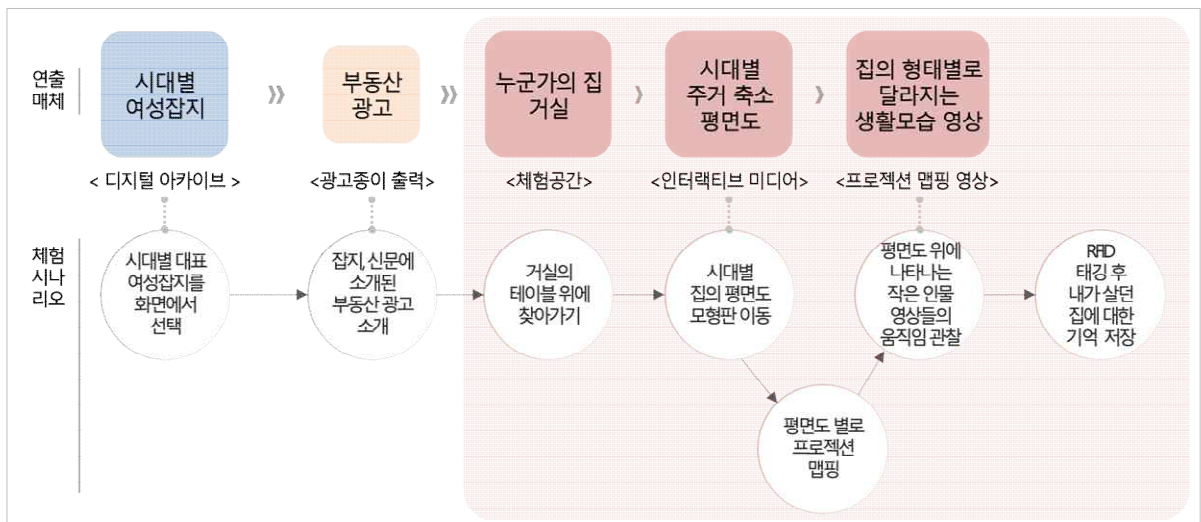


그림 82 [스위트 홈의 꿈] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지

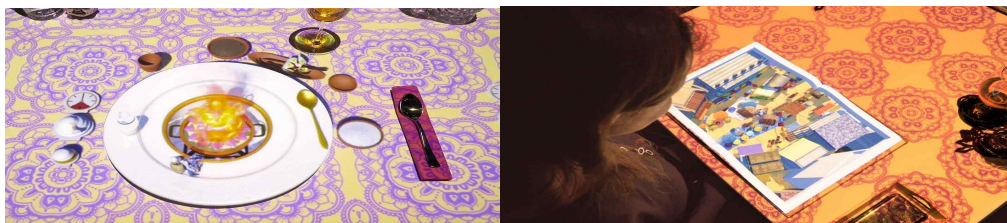


그림 83 프로젝션 맵핑을 활용한 인물 축소 영상 예시

③ [ITEM] 유행 따라잡기

○ 연출개요 :

- 각 시대별 최신 유행 코드를 통해 당시 대중문화 특징을 소개, 체험
- 의복, 음악, 헤어스타일 및 유행소품 등을 재현하거나 자료를 통한 경험 공유

○ 연출매체 : 시대별 유행 관련 소품 또는 디지털 이미지 , 패션스크랩북, 관련 신문 기사, 잡지표지 또는 연예인 포스터, 가십 등

○ 키워드 : 시대별 패션의 변화, 패션과 문화의 상호작용 (예시: 청바지 - 청년문화)

○ 연출유의점 :

- 패션의 변화를 단편적으로 보는 데 그치지 않고, 패션에 함축된 시대별 문화 특징에 대한 질문과 호기심을 제시
- 시대별 옷을 입어보는 방식은 실제 준비된 의상을 입어보는 아날로그형 방식부터 스마트 미러를 활용한 가상 피팅의 디지털 방식까지 다양하게 가능하며 공간 조건에 따라 추후 선택

○ 체험시나리오

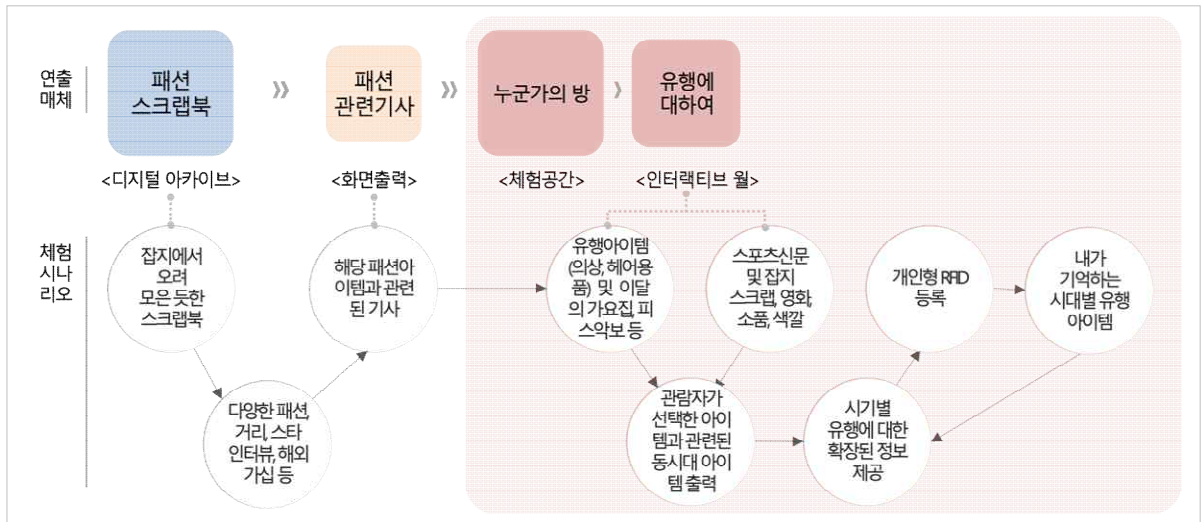


그림 84 [유행 따라잡기] 관람객 체험 시나리오

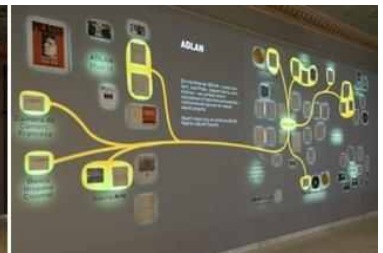
○ 연출 예시 이미지



그림 85 실물 인식 미디어연출



그림 86 실물 의상/소품 및 디지털 혼합 연출



- 소품 자체가 하나의 코드가 되어서 디지털 화면에 인식되고, 소품에 대한 특징, 해당 시대의 패션 연출 방법 등 관련된 콘텐츠 해설
- 옷과 소품이 걸려있는 인터랙티브 월을 구성해서 프로젝션 맵핑 영상과 연동해 시대별 옷과 소품에 대한 특징 해설

바. <문화의 공간> 춤 바람, 노래 바람, 영화 바람

① [ITEM] 전쟁 속의 노래

- 연출개요 : 1950년대 초반 피난지 대구에 있었던 오리엔트 레코드사를 모티브로, 1950년대 노래에 담겨있던 피난민들의 이야기 살펴보기
- 연출매체 : 군용담요로 만들어진 임시 녹음실, 녹음매체, 스피커, 키오스크
- 키워드 : 한국전쟁, 피난민, 노래에 담긴 사람들 이야기, SP음반, 축음기
- 연출유의점 :
 - 관람객이 실제 노래를 따라 불러보는 아이টে으로 음향 간섭을 줄이기 위한 방안 필요

○ 체험시나리오

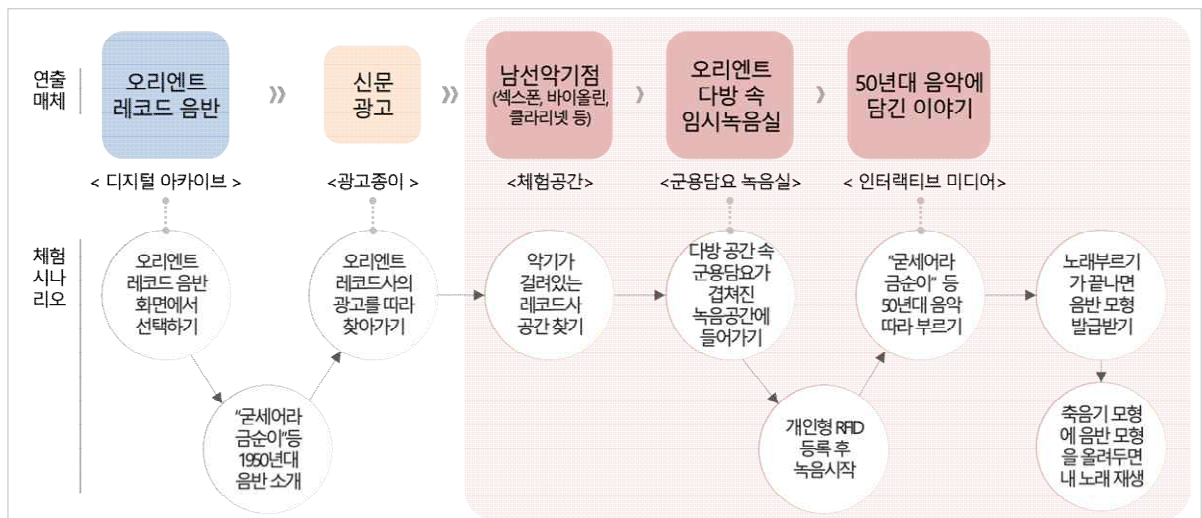


그림 87 [전쟁 속의 노래] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 88 체험자가 음반 녹음을 하는 가수의 입장이 되어보는 녹음 부스 연출

② [ITEM] 댄스 열풍 속으로

- 연출개요 : 시대별 이슈가 되었던 댄스열풍과 관련된 대중문화의 일편을 소개하고, 시대별 유행한 댄스와 관련 의상을 통한 문화 체험
- 연출매체 : 인터랙티브 월 & 플로어
- 키워드 : 1950년대 이후 댄스열풍, 춤이 유행한 시대배경, 통금, 금지곡
- 연출유의점 :
 - 시대별 유행춤의 기본 동작을 배워보고, 가상 댄스홀 연출 안에서 인터랙티브 체험

○ 체험시나리오

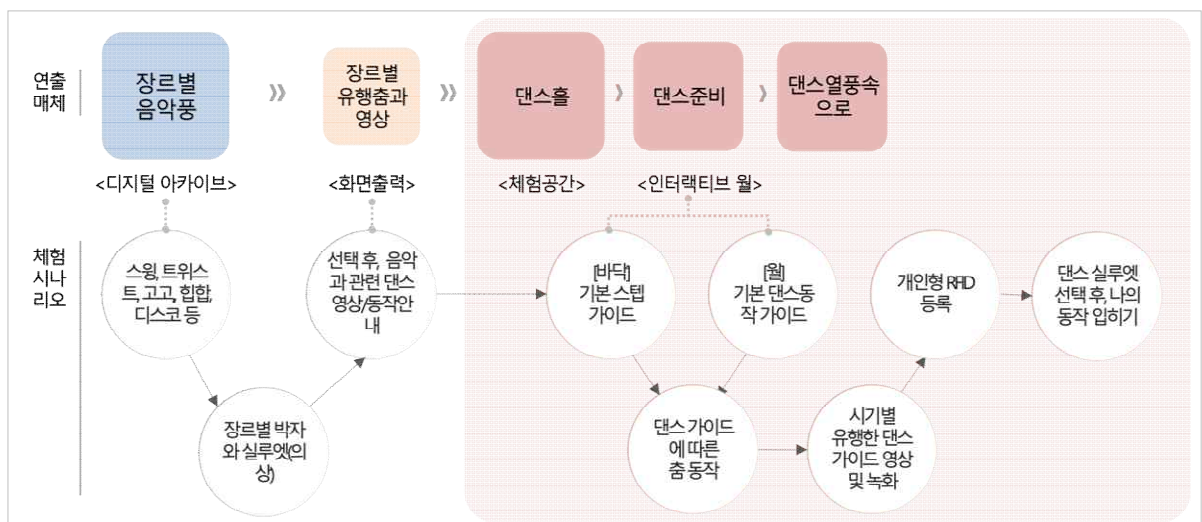


그림 89 [댄스 열풍 속으로] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 90 인터랙티브 벽, 바닥 영상 연출



그림 91 댄스 가이드 및 실제 따라하는 사람들



③ [ITEM] 그 시절 그 영화

- 연출개요 : 1920년대 이후 만들어진 한국의 주요 영화 장면을 배경으로 관람자가 변사 입장이 되어서 영화 소리를 녹음해보는 체험

- 연출매체 : 영화관 부스, 녹음/재생 장치,대본
- 키워드 : 시대별 대표 영화, 무성영화와 변사
- 연출유의점 :
 - 실제 영화의 변사의 대사를 그대로 따라하기 보다는 관람객이 장면을 보면서 자유롭게 변사의 말을 구성하고 녹음해볼 수 있게 함으로써 정답을 주지 않는 체험도 가능
 - 관람객들이 한 장면씩 녹음한 영상이 녹음 부스 밖에서 하나의 영상으로 만들어져, 체험의 결과물을 바로 확인할 수 있도록 제공

○ 체험시나리오

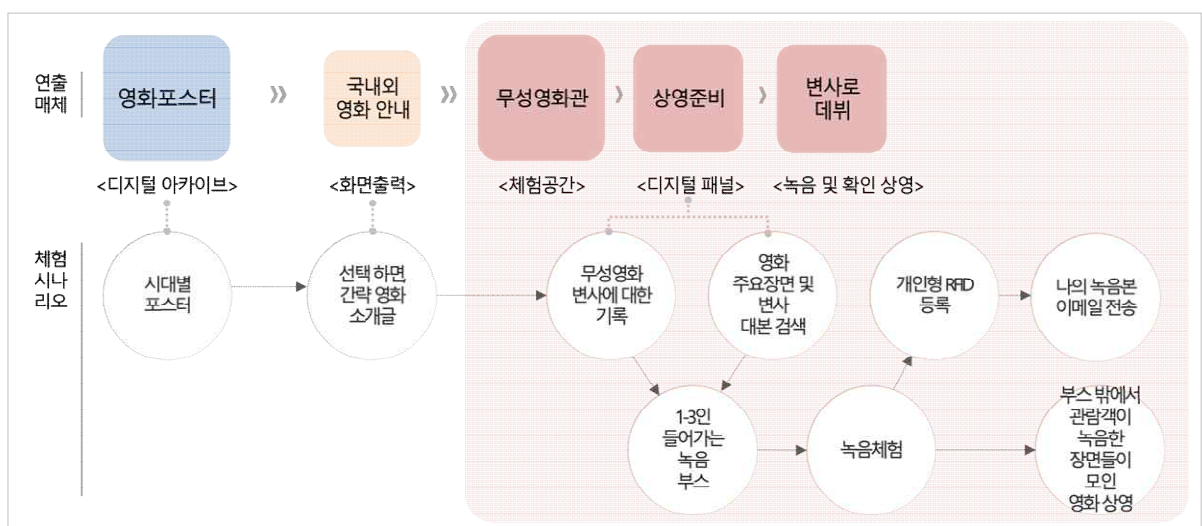


그림 92 [그 시절 그 영화] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 93 변사 체험 녹음 부스의 다양한 형태 예시



그림 94 무성영화 및 변사 기록에 대해 다인 관람 및 검색이 가능한 공간 연출

④ [ITEM] 남북이 하나되는 노래

- 연출개요 : 1985년 이후 남북관계의 주요한 순간마다 이뤄졌던 남북 예술교류를 평양의 극장을 중심으로 소개 및 체험
- 연출매체 : 노래부르기 방음부스, 스피커, 무대조명, AR모니터
- 키워드 : 남북 교류과정, 음악, 미술, 희곡 등 문화교류, 스포츠 교류
- 연출유의점 :
 - 무대 이미지를 영상 속에 구현하는 방식으로 크로마키, AR 등 여러 가지 방법 활용 가능
 - 북한의 주거, 음식, 문화, 댄스, 영화 등은 각 주제별 아이템에서도 콘텐츠 내에 함께 녹여낼 수 있음. 각 내용을 분리하기보다는 하나의 주제 안에 콘텐츠로 같이 활용될 수 있는 방안에 대해서도 추후 고민이 필요
 - 관람자에게 노래 부르기 점수를 제시하고, 서로 누가 점수를 많이 얻었는지 비교해보는 등 체험 유인 요소가 필요
- 체험시나리오

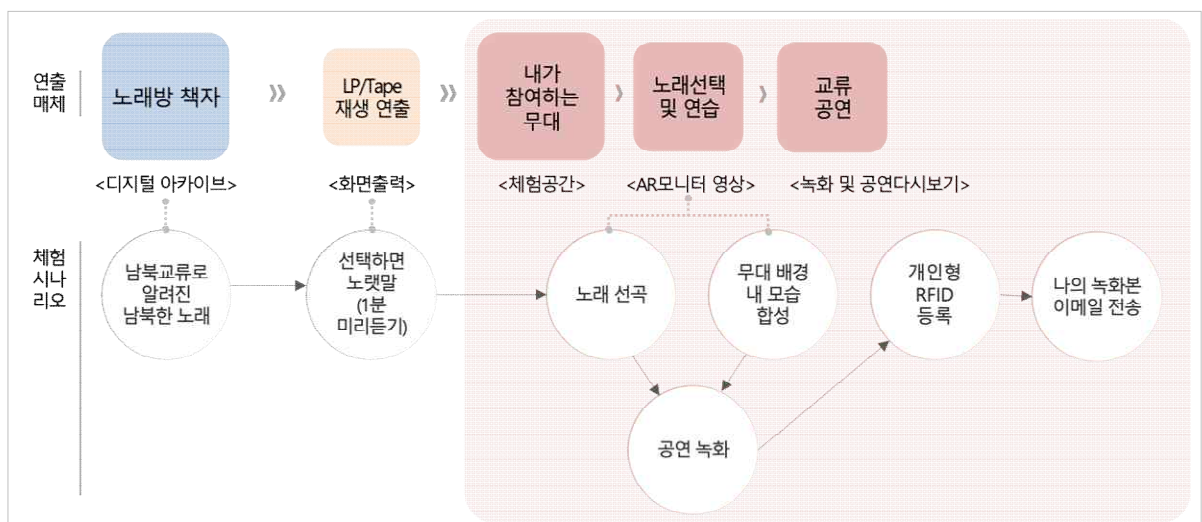


그림 95 [남북이 하나되는 노래] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 96 남북무대 속으로 내가 들어가보는 AR 연출



그림 97 남북무대 배경 크로마키 연출

사. <아웃트로> 기억의 광장

① [ITEM] 함께 만드는 앨범

- 연출개요 : 전시 마무리 체험 코너로, 4층 전시체험공간에서 다뤘던 주요 장소별 주요 사건 사진 속에 관람객이 합성되어 나타나는 기념 촬영 샷 또는 방명록 구성 (전시후 소감 게시)
- 연출매체 : 디지털 키오스크, 촬영용 배경 입력용 코드, 디지털 아카이빙
- 연출유의점 :
 - 역사 공간 속으로 들어가는 인터랙티브 이미지 체험
 - 관람객의 얼굴을 인식해서 옛날 사진 속에 합성해주는 시스템 구축
 - 관람객의 얼굴 사진 촬영 방식은 키오스크 활용, 개인별 스마트폰 활용 등 다양하게 이뤄질 수 있으며, 공간 여건에 따라서 추후 조율

○ 체험시나리오

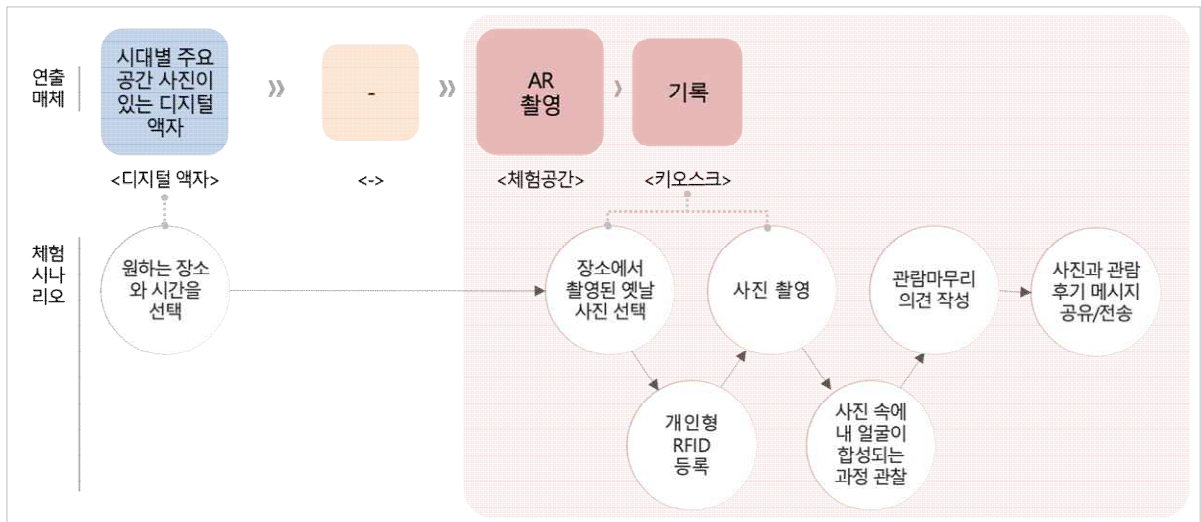


그림 98 [함께 만드는 앨범] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 99 관람객 얼굴 사진이 합성되는 인터랙티브 미디어 연출

② [ITEM] 대한민국 기억의 장소 100

- 연출개요 : 전시에서 다뤄졌던 주제 공간(존)과 '나'를 연결하여 각 개인이 기억하고 있는 공간과 관련된 미시사를 모으는 활동
- 연출매체 : 다양한 형태의 기록매체 부스 (키오스크, 태블릿 PC, 자필기록, 목소리 녹음 등)
- 연출유의점 :
 - 나의 운동회, 나의 다방, 나의 서울역 등 전시주제에 대한 '나의 역사'를 기록하는 과정으로 기록 전 아카이빙 분류를 위한 키워드 선택/입력
 - 개인이 자신의 기억을 편하게 표현할 수 있도록 독립된 부스 공간 제공을 목표
 - 기억의 표현 방식은 글, 그림, 소리, 영상 등으로 다양하게 가능하도록 구성

○ 체험시나리오

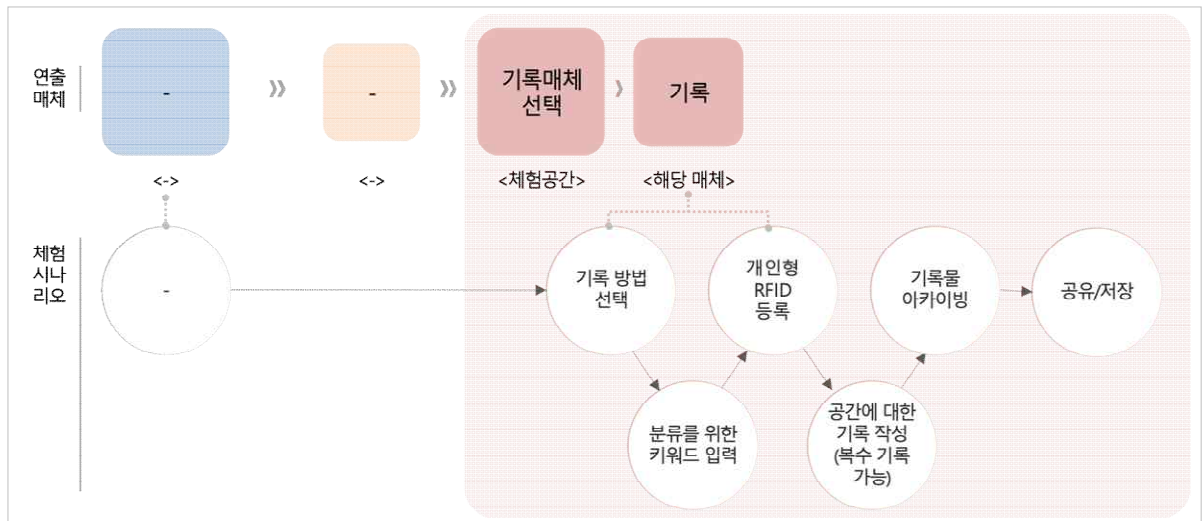


그림 100 [대한민국 기억의 장소 100] 관람객 체험 시나리오

○ 연출 예시 이미지



그림 101 개별 아카이브 부스 연출 예시

V

3층 콘텐츠 구성 및 전시연출방법 연구

1. 3층 전시연출 기본방향
2. 3층 전시주제 및 구성안

V. 3층 콘텐츠 구성 및 전시연출방법 연구

1. 3층 전시연출 기본방향

- 기존에 부족했던 비상설 전시 공간을 확대하기 위해서 3층을 기획/특별전시공간으로 재구성

3층 기획/특별전시공간	
특별전시	기획전시
계기성 전시	주제성 전시

- 5층의 시간 중심 역사 전개, 4층의 공간 중심 역사 전개에 이어 사건, 인물, 물건 등 구체적이면서 상징적인 매개 요소를 이용하여 역사를 보여주는 공간
- 참신하고 실험적인 전시연출 시도가 가능하며, 주어진 공간을 전체적으로 또는 부분적으로 활용할 수 있는 자유도가 있는 연출 공간

2. 3층 전시주제 및 구성안

가. 특별전시

- 1919년 3·1운동, 1945년 광복, 1950년 6·25전쟁, 1987년 민주화운동 등 대한민국 근현대사의 주요 사건을 기념하는 주기별 전시

⑤ 한국전쟁 70주년 기념 전시

“끊어진 다리, 다리에 남겨진 소망”

- 기획의도 : 끊어진 대동강 철교는 한국전쟁을 상징적으로 나타내는 이미지 중 하나이다. 전쟁 과정에서 다리는 이동의 수단이자 공격의 대상이었다. 전쟁 중 끊어진 다리와 길들은 휴전 기간 동안 단절된 길로 남아있을 수밖에 없었다. 다리를

소재로 한국전쟁의 전개 과정과 그 안에서 있었던 민(民)들의 이야기를 살펴보고, 다리와 길에 얹힌 애환과 다시 함께 이어가기를 바라는 소망을 공유한다.

○ 전시구성안

표 22 한국전쟁 70주년 기념전시 전시구성안

대주제	소주제		전시개요
인트로	다리 저편에		저 멀리 다리 건너편에 누군가 서있는 듯 하지만 닿을 수 없는 느낌을 상징적으로 연출해 전시 주제 전달
끊어진 다리	대동강 철교	철교의 폭파	대동강 철교의 건립 연혁과 함께 유엔군의 후퇴 과정에서 폭파된 과정 소개
		끊어진 다리 위 사람들	끊어진 대동강 철교 사진을 중심으로, 다리 파괴로 인해 엇갈렸던 피난민의 이야기 전달
	한강대교	한강다리의 폭파	1950년 한강의 유일한 다리였던 한강철교와 광진교가 모두 폭파되었던 상황 소개
		서울의 비극	서울이 여러 번 남한, 북한에 서로 수복되는 동안 다리가 폭파되면서 피난이 어려워진 사람들의 이야기 등을 전달
	낙동강 왜관철교	낙동강 방어선	한국전쟁 시기 낙동강 방어선을 지키기 위해 왜관철교가 폭파되었던 과정 소개
		호국의 다리로	호국의 다리로 상징성이 부과되어왔던 과정 해설
애환의 다리	부산 영도대교	국내유일 도개교	영도대교의 설립 시기와 배경 속에서, 도개교 이기에 설립 당시 가졌던 의미 전달
		다리 위의 메모	영도다리는 가족과 흩어졌던 피난민들의 약속의 장소였다, 붙여진 메모들을 통해 피난민의 사연 살펴보기
	끊어진 기차길	끊어진 남북연결철도	한국전쟁 및 분단으로 인해 끊어진 남북철도 소개
		철마는 달리고 싶다	오랫동안 통일의 소망을 상징했던 기차 유물과 여기에 얹힌 이산가족 이야기 소개
소망의 다리	함께 잇는 다리		물리적 다리를 넘어 마음의 다리까지 함께 이어가기 위한 시도로, 관람객이 함께 다리를 이어가는 참여형 체험 연출

⑥ 4·19혁명 60주년, 5·18민주화운동 40주년 기념전시

“그날의 일기”

- 기획의도 : 2020년은 대한민국의 민주화 과정에서 핵심적인 사건 2가지인 4·19혁명 60주년, 5·18민주화운동 40주년이 되는 해이다. 대한민국역사박물관은 4·19혁명, 5·18민주화운동의 그날 현장에 있었던 이들의 일기, 기록 유물을 소장하고 있다. 이 유물들이 전해주는 당시 그날의 일기에서 기억되는 말과 모습을 중심으로, 미시사적으로 민주화운동에 접근한다. 개인이 남긴 기록과 동시에 당시 언론이 남겼던 기록, 같은 현장에 서로 다른 입장으로 서있었던 사람들이 남겼던 기록, 그리고 당시 해외 언론에서 기록한 내용 등을 하나씩 비교하면서 전시 콘텐츠는 구성된다. 지금 우리가 4·19혁명, 5·18민주화운동을 어떻게 기억할 것인지를 각 주체들의 서로 다른 기억들 사이에서 다시 한 번 고민하는 기회를 마련한다.
- 전시구성안

표 23 4·19혁명 60주년, 5·18민주화운동 40주년 기념전시 전시구성안

대주제	소주제		전시개요
프롤로그	일기를 쓸 수밖에 없었다		4·19 혁명 당일 경무대 앞 학생시위에 참여했던 이경태, 1980년 5월 18일 고향인 광주로 내려가 5·18민주화운동 현장에 있었던 대학생의 일기를 소개
[4·19혁명] 시위의 기억	그날의 일기	학생의 기억	경무대 앞 학생시위를 중심으로, 일기에 남겨진 내용을 따라 4·19 혁명 재구성
	언론 속의 기억	4·19 혁명에 대한 언론보도	신문, 라디오방송 등 국내외 언론보도를 중심으로 4·19 혁명 재구성
		지식인의 기록	지식인들이 기록하고 논평하였던 4·19 혁명의 내용을 비교
	문학 속의 기억	4·19 혁명의 재현	박경리, 손상순, 김수영 등 4·19 혁명을 다루고 있는 문학 작품 속 묘사와 이미지를 소개하고 비교
[5·18민주화운동] 도시의 기억	그날의 일기	고향으로 내려온 대학생의 기억	고향인 광주로 내려왔던 대학생의 일기를 중심으로, 5·18 민주화 운동 재구성
	누군가의 수첩	광주 경찰관의 일지	5·18 민주화운동 당시의 상황이 기록된 경찰관 일지를 통해 같은 공간, 같은 사건에 대한 서로 다른 기록과 기억을 소개
	기억의 기억	국내 5·18 민주화운동 기록	언론, 문학, 영화 등 다양한 분야에서 기록하고 기억했던 5·18 민주화운동의 이미지 전달
		해외 5·18 민주화운동 평가	5·18 민주화운동에 대한 해외의 평가 및 의의에 대해 소개
에필로그	기억 속에서 찾는 미래		서로 다른 기억들을 비교해보면서, 지금 내가 어떻게 이 사건을 기억할 것인지 고민하면서, 오늘의 일기를 관람객이 써보기

나. 기획전시

① 기획전시 : 특정 주제에 따라 다양한 전시 구성

- 대한민국 근현대사를 다양한 측면에서 다루는 주제별 비상설 전시
- 기획전시 주제를 다양한 예시로 제안 후 세부 전시계획을 제안할 특정 주제를 논의 후 선정
- 기획전시는 1년 정도를 주기로 교체

② 기획전시 구성 방향

- 4층, 5층 전시에서 다루기 어려웠던 관점에서 대한민국 근현대사를 살펴보는 주제별 전시 구성
- 사람, 물건, 장소에 담긴 구체적인 이야기가 보다 있는 그대로 드러나는 전시 지향
- 현재의 관점에서 관람자가 대한민국 근현대사를 돌아보고, 성찰할 수 있는 전시를 목표로 구성

다. 3층 기획전시 구성안 제안

1) 대한민국역사박물관의 특성을 강조하는 시리즈 전시

① 시리즈 전시 제안

“역사가 던지는 질문” 시리즈 전시

- 역사 속에서 자신의 목소리를 갖기 어려웠던 다양한 주체들의 이야기를 담을 수 있는 시리즈형 전시기획 제안
- 국립민속박물관의 연도별 십이지신 동물 띠 전시, 국립중앙박물관의 지역연계 유물 전시처럼 박물관의 특색을 드러내는 시리즈형 전시가 필요
- 역사를 통해 현재의 삶에 질문하고 성찰할 수 있도록, 대한민국 근현대사에서 사람들에게 큰 영향을 끼쳤던 주요 개념의 의미, 현상, 변화를 질문하고 탐구하는 전시구성

표 24 “역사가 던지는 질문” 시리즈 전시

번호	제목	개요
1	당신의 고민은 무엇인가요?	그동안 역사에서 부각되지 않았던 역사 주체들의 이야기를 고민을 키워드로 살펴보는 전시
2	우리는 평등합니까?	대한민국에서 핵심적으로 제기되었던 불평등의 문제점들을 통해 현재의 평등에 대해 생각해보는 전시
3	우리는 자유로웠을까요?	일제 강점기부터 현재까지 국가/권력의 통제와 주체별 저항에 초점을 두고 살펴보는 전시
4	나의 권리는 무엇입니까?	대한민국에서 국민의 권리, 시민의 권리를 돌아보고, 내가 가지는 권리에 대해 함께 성찰해보는 전시
5	취미가 어떻게 되시죠?	근대 이후 자리잡아갔던 취미의 개념과 시대를 드러내는 대표적인 취미를 주제로 전시

○ 첫 번째 질문으로서 “당신의 고민은 무엇인가요?”의 콘텐츠 및 세부 연출안 제안

표 25 첫 번째 질문 “당신의 고민은 무엇인가요?”의 세부 연출안

대주제	중주제	소주제	연출개요
프롤로그	당신의 고민		현재 주요 화두로 떠오른 사람들의 고민의 키워드 중 관련 분야를 선택하면, 관람객의 선택에 따라 고민 카드를 발급. 고민 카드를 각 아이템별로 키오스크에 인식시키면, 고민에 맞는 해설을 제공
누군가의 고민	여성	이름을 찾아라!	일제 시기 여성의 이름이 없었던 시절, 새롭게 이름을 만들어야 했던 여성들이 이야기 소개
		학교 가고 싶은 마음	1960, 70년대 여자 청소년은 학교에 가기 보다 취직을 해야 했던 사회적 상황 속에서, 배움에 대한 열망을 해결하기 위한 다양한 방법 탐색
		어떤 직업을 가질 수 있을까?	시대별로 여성의 직업군이 변화하고 서서히 넓어지기까지, 여성들의 고민과 어려움, 새로운 시도의 사례들을 살펴보기
		연애-결혼-이혼의 문제	1930년대 조선일보 독자문답란 “엇지하릿가? (어찌하리까?)”의 사연부터 시대별로 항상 화두가 되었던 연애, 결혼, 이혼의 고민 사례와 사회적으로 제시되었던 해답들을 비교해보기
	어린이와 청소년	어린이날! 하고 싶은 일, 갖고 싶은 것	1922년 어린이날이 제정된 이후, 각 시대별 어린이들이 어린이날에 하고 싶어 했던 일, 갖고 싶어 했던 선물을 소개
		정말 외워야 하나요?	1970년대 학교에서 국민교육헌장부터 수많은 표어를 외워야 했던 어린이의 관점에서 당시 상황을 체험
		공부 잘하는 방법	의무교육 및 입시제도가 시작된 이후, 언제나

			공통적으로 나타났던 공부 잘하는 방법에 대한 고민과 해결책을 시대별로 비교해보기
	경계 위의 사람들	학교에 가야하나요?	[혼혈인] 한국전쟁 이후 등장한 '혼혈인'의 무교육에 편입되는 과정에서 겪었던 어려움을 소개
		우리의 국적은?	[화교, 재일조선인] 한국에 살면서 대만과 중국 국적 중에 선택해야 했던 화교, 일본에 살면서 남한과 북한 국적 중에 선택해야 했던 재일조선인의 고민 살펴보기
		언어 배우기	[해외 거주 한인, 다문화 가정 자녀] 고려인, 독일의 한인2세 등 해외에 거주하는 한인2세들의 한국어 학습에 대한 고민, 국내 '다문화' 가정 자녀들의 언어 학습에 대한 고민 들어보기
에필로그	나의 고민, 시대의 고민		전시에서 소개되었던 시대별 고민을 연대별로 다시한번 정리하면서, 개인의 고민에 반영된 시대의 특성 이해
	고민이 만드는 변화		그동안 고민을 해결하기 위한 노력 속에서 사회가 변화했던 사례를 소개하고, 현재 우리의 고민을 해결하기 위한 아이디어를 공유하는 참여 공간

② 대한민국의 현재와 적극적으로 소통하는 전시 제안

“불.평.열.전”

- 불평, 불만을 표현했던 수단들을 중심으로 전시 구성
- 불평이 드러날 때는 시끄럽고 껄껄럽더라도, 사회의 변화를 이끌어내는 원동력이 되었다는 점에 초점
- 민주화 운동처럼 그동안 주목받았던 큰 목소리의 불평 외에도, 그동안 많이 드러나지 않았던 작은 불평들에도 주목하고 소개
- 현재를 살아가는 나의 불평을 함께 표현하고, 해결 방법을 찾아가는 시끄럽고 불온한 전시를 지향
- 전시구성안

표 26 불평열전 전시구성안

대주제	소주제	전시개요
불평의 시대	불평등한 시대	대한민국 근현대사에서 사람들의 불만, 답답함, 억울함, 분노 등을 만들었던 시대적 상황들을 곳곳이 막혀있는 짧은 미로를 지나면서 살펴보는 인트로 공간

불평의 수단	말과 글	포스터에 담긴 메시지	학생, 농민, 노동자 등이 민주화운동부터 다양한 안전에 대해서 만들었던 프로파간다 성격의 포스터들을 통해 대표적인 구호와 주제들을 소개
		저항 문학과 금서	말과 글의 대표적인 사례로서, 저항 문학과 그 사회적 영향력을 소개. 시대별로 금서로 지정되었던 책들을 소개
		법에 도전하는 법	호주제 논쟁을 비롯해서 불평등한 법의 '글'을 바꾸기 위해 기울였던 다양한 노력과 시도 해설
	저항의 음악	포크 뮤직	1970, 80년대 포크 뮤직이 청년문화의 한 단면으로서 저항적인 성격을 가졌던 상황과 배경 소개
		북치고 장구치고	사라져가던 풍물이 대학생들을 중심으로 저항의 수단이 되었던 현상 살펴보기
		서태지부터 힙합까지	1990년대 새로운 세대의 등장과 '반항'의 이미지로 나타난 힙합의 변화와 영향력 해설
	미술과 패션	그림 속의 불평	회화, 판화, 조각 등 미술 장르에서 나타났던 시대에 대한 비판과 불평의 작품 및 영향력 소개
		패션의 도발	1970년대 단속에도 불구하고 장발과 미니스커트를 고집했던 사례처럼 패션이 자신을 표현하고 불평을 전달하는 수단이 되었던 상황 해설
불평의 힘	함성의 벽		관람객이 현재 내가 갖고 있는 불평을 남겨보는 인터랙티브 미디어 월을 연출. 전시에서 다뤄졌던 시대의 대표적인 불평의 구호, 문구 등이 그래피티 형식으로 벽에 비춰지고, 관람객이 새롭게 입력도 가능. 소리 부스에서는 관람객들이 불평의 소리를 남기면, 그 소리 특성에 따라 영상의 색상이 변화하는 미디어 쇼 형식의 연출물
	결코 작지 않은 이야기		아동 인권, 학교에서의 학생 인권(두발자유화 등), 장애인 이동권, 난민의 권리 등 현재까지 이어지는 대한민국 사회의 불평등 문제와 그 속에서 꾸준히 제기되고 있는 문제제기 조명

2) 다양한 분야와 연계 및 융합하는 주제어 전시

⑦ 전시 주제어 : 과학기술, 연구기관, 과학자

“연구실에서 바라본 대한민국”

○ 기획의도 : 정부출연연구원을 포함, 정부주도로 국가 연구과제를 수행하는 연구기관들이 있다. 지난 반세기 국가의 중요한 과학기술정책, 과제 등을 수행하며 기술의 자립화를 견인하고, 선진화된 기술을 국산화하는 등 우리나라의 성장동력을 이끌어온 연구기관이라할 수 있다. 한국전쟁 후에는 우리나라 재건을 위하여, 산업화 시대에 접어들면서는 국가 성장기반을 조성하기 위하여, 첨단산업시대에서는 전 세계적인 대전환기에 선도자가 되기 위하여 달려온 과학기술인들의 이야기를 풀어본다. 연구기관에서 만난 과학자들의 연구 에피소드와 지나온 여정들을 통해 오늘의 대한민국을 바라본다.

○ 전시구성안

표 27 과학기술사 관련 전시구성안

대주제	소주제		전시개요
인트로	연구실, 그 속에서 꽃피우다		출연(연) 연구실의 연구 장면을 시대별 기록 사진을 통해 시간을 훑듯 파노라마 영상 또는 이미지월 형식으로 연출하여 대한민국의 연구자의 일상을 소개
다지고, 익히고,	스스로 배워나가다	에너지 자립을 꿈꾼 과학자	원자력(연)의 개원과 함께 에너지 자립을 위한 특명을 받고 유학길에 오른 과학자들의 이야기와 그들이 일궈낸 성과들을 소개
		더 나은 것을 배우기 위하여	해외 과학자들을 유치하여 국내 과학기술 수준을 이끌어 올리기 위한 정부차원의 노력과 그에 부응하기 위해 노력했던 과학자들의 이야기
	우리기술로 일궈내다	기초연구로 발전의 토대를	기초과학분야에서 연구에 매진하여 선진국이 점유했던 기술들을 하나씩 국산화했던 이야기와 연구실 에피소드

		사회를 위한 더 큰 기술을	에너지, 거대 시스템 등 산업의 동력이 되는 기술 분야에서 일궈낸 주요 성과와 이면의 과학자들의 이야기 소개(인터뷰 등)
목표하고, 나아가고,	기술을 확보하다	기술의 근원지가 되다	1990년대에 들어서며, 우리만의 기술들을 확보하며 세계 최초 타이틀을 거머쥐기 시작한 연구분야의 성과들을 소개하고 경쟁국과의 경쟁구도 속의 에피소드 소개
		조금 더, 좀 더 빠르게	원천기술 확보를 향한 과학자들의 연구, 실패, 성공, 보안 등 기술과 관련된 이야기
	미래이슈를 선도하다	글로벌 선두에 합류하다	뒤늦은 출발에도 불구하고 글로벌 기초연구에 참여하여 학문적 성과들을 이뤄나가는 이야기와 과학자의 시점에서 전해주는 연구여정, 남은 과제 등을 공유
		세계로, 우주로 뻗어가다	심해, 극지, 천문, 항공우주분야에서 부단히 노력하고 도전하며 지구 바깥 우주를 향해 나아가며, 대한민국의 영토를 확장하고 있는 분야들을 소개
		우리 것을 세계로	한의학과 김치와 같이 우리고유의 것을 연구하고 과학화하여 세계에 우리나라를 알리는 연구분야를 소개
연구실에서	과학자, 이야기피우다	OB 과학자의 오프더 레코드	YB 코너와 대화하듯 선배 과학자들의 연구자의 삶에 대한 소회 및 이야기 전달
		YB 과학자의 오프더 레코드	OB 코너와 대화하듯 선배 과학자들의 연구자의 삶에 대한 소회 및 이야기 전달
아웃트로	세계와 함께 나란히 걷기		유엔과 국제사회의 공동목표인 지속가능개발목표(Sustainable Development Goals, SDGs)을 공유하고, 미래 과학자들에게 남기는 관람자들의 응원/청원 메시지

VI

3, 4층 전시운영관리 방법 연구

1. 3, 4층 전시안내 계획
2. 디지털 매체 관리 계획
3. 아카이빙 방안 계획

VI. 3, 4층 전시운영관리 방법 연구

1. 3, 4층 전시안내 계획

가. 3,4층 운영개요

1) 4층 운영개요

- ① 아카이브 브릿지를 중심으로 디지털 기술을 기반으로 하는 체험전시코너로 조성되는 공간으로 디지털 기기의 원활한 운영을 위한 운영요원 상주 권장
- ② 관람객 오작동으로 인해 발생하는 기기 멈춤, 버그발생 등 기기 구동에 관련된 사항뿐 아니라 기획의도와 다르게 체험하는 관람객의 행동에 대한 지속적인 모니터링과 기록을 통해 문제가 보완될 수 있도록 하는데 상주 목적이 있음
- ③ 대한민국역사박물관 차별화전략의 일환으로 관람객 개인별 아카이브 기능 강화를 반영하여 다양한 형태의 아카이브 입력 장치 설치 운영이 필요하므로, 아카이브 체험에 대한 가이드를 안내하고, 관람객들의 기록 활동을 지원할 수 있는 체험 도우미로써의 역할 필요

2) 3층 운영개요

- ① 기획전 연출매체의 종류, 체험 형태에 따라 전시체험물 운영 필요 여부 결정
- ② 첨단매체 중, 매체 이용에 대한 도움이 필요하거나, 기기 관리에 특별히 신경써야 하는 매체에 한해서 운영요원이 필요함

나. 연출매체 종류에 따른 운영 형태(안)

- ① PC를 기반으로 하는 터치스크린 형식의 인터랙티브, 빔프로젝션 맵핑 연출, 센서를 이용한 디지로그적 인터랙티브 기술은 보편적인 안정화가 구현되어 무인운행을 가정하고 연출이 가능함
- ② 가상현실(VR) 매체의 경우, 매체특성상 안경처럼 쓰는 형식이기 때문에, 위생관리 및 착용 후, 프로그램 시작 안내를 위해 운영요원이 필요함
- ③ 대한민국역사박물관 정체성을 강화하기 위한 관람객 의견 및 활동을 아카이빙하는 디지털 시스템의 경우, 콘텐츠 복잡도 및 접근성에 따라 무인운영이 가능하기도 하겠지만 1인 이상의 운영요원이 권장됨
- ④ 운영요원의 역할은 크게 관람객의 원활한 매체 이용 안내와 매체관리, 관람객 체험 모니터링으로 나뉘볼 수 있음

표 28 매체종류에 따른 운영요원 인원

종류	개요	운영요원
터치스크린 기반 인터랙티브	보편적 장비안정화가 된 매체로 무인운영 가능	-
증강현실(AR)	장비안정화가 된 매체로 무인운영 가능	-
가상현실(VR) 장비	보는 위주일 경우는 기기 탈착 및 초기 재생 도움/ 핸드온 무선 조작기를 이용한 체험일 때는 기기당 1명 필요	1명 이상 (조작 복잡도에 비례)
아카이브 시스템	필기 등 단순기록은 무인 운영 가능/ 목소리 또는 동영상 촬영을 동반한 기록 시 체험가이드 안내요원으로서 필요	1명 이상

2. 디지털 매체 관리 계획

가. 디지털 매체의 도입계획

1) 디지털 매체 도입과 기준

- 미래세대의 매체 경험과 체험에 대한 기대수준을 고려하면 체험형 전시공간에서 디지털 매체의 활용이 높아질 수밖에 없음
- 그러나 디지털 매체는 아날로그 전시물에 비해 도입에 소요되는 예산이 크며, 그만큼 교체 및 변경도 단기간에 진행하기 어려움
- 체험형 전시공간 설계에서 성공적인 디지털 매체 도입을 위해서는 사전에 검토할 수 있는 기준이 필요함
- 도입 기준의 중심에는 체험형 전시콘텐츠의 목표과 방향, 그리고 미래세대의 경험에 대한 만족도를 두어야 함. 기타 공간 시공 및 연출, 예산 및 매체 트렌드에 의한 도입은 지양해야 함

체험 목표와 시나리오와의 적합성	<ul style="list-style-type: none"> - 계획된 체험시나리오를 전달할 수 있는 유일한 디지털 매체인가? - 체험시나리오가 주고자 하는 메시지를 충분히 표현할 수 있는 디지털 매체인가?
미래세대의 경험에 대한 고려	<ul style="list-style-type: none"> - 도입하고자 하는 매체가 주 체험대상에게 충분히 익숙하여 직관적으로 접근할 수 있는가? - 미래세대에게 흥미 위주로 눈길을 끌기보다는 새로운 경험의 수단으로 활용할 수 있는 디지털 매체인가?
디지털 매체의 기술적 성숙도 및 안정성 확보	<ul style="list-style-type: none"> - 신규 모델, 소프트웨어 변경 등 시장에서 충분히 성숙하여 향후 변수에 대응할 수 있는 디지털 매체인가? - 콘텐츠 시장에서 확산의 시기를 거침으로써 타 매체와의 호환성을 확보할 수 있는 디지털 매체인가?
장기적인 유지관리의 용이	<ul style="list-style-type: none"> - 소모품의 교체, 설치 변경 등 장기적으로 유지관리 비용을 추산할 수 있는 디지털 매체인가? - 유지관리 인력의 전문성을 고려할 때 전시운영에 위험요소를 높이지 않는 디지털 매체인가?

나. 디지털 매체의 관리계획

1) 디지털 매체의 관리

- 체험형 전시공간은 디지털 매체의 활용도가 높으므로, 원활한 전시운동을 위하여 디지털 매체에 대한 전문 관리인력(테크니션)이 상주해야 함
- 또한 디지털 매체의 비상상황, 안전사고 등 다양한 시나리오를 사전에 검토하고 시나리오별 대응방안을 확보해야 함
- 외부 수행업체 - 현장 운영인력 - 상주 전문 관리인력 사이의 책임과 역할을 분명히 하여, 디지털 매체의 관리 상황에 대하여 선제적으로 대응해야 함
- 다양한 시나리오를 고려한 관리매뉴얼은 일종의 관리지침서의 역할을 해야 하며, 이를 통해 관리의 효율성과 지속성을 확보

표 29 매체운영 및 관리 매뉴얼 개요

구분	내용	비고
매체운영 매뉴얼	디지털 매체 운영에 대한 전반적인 상황과 시동방법, 점검방법 및 일반운영 시 주의사항, 비상 대응요령을 수록	현장 운영인력 박물관 운영관계자 상주 테크니션 공유
매체관리 매뉴얼	디지털매체의 오작동시 테크니션과 기타 관계자가 활용할 수 있는 매체 구성도 및 점검요령 등에 대한 보다 전문적이고 상세한 설명 수록. 장비 유지관리시 주의사항, 비상 대응요령 포함	상주 테크니션 외부 개발업체 매체 유지관리업체 공유

2) 디지털 매체별 관리

- 체험형 전시공간의 디지털 매체는 매우 상이할 수 있으나, 주로 활용될 수 있는 디지털 매체별로 관리계획을 수립

표 30 디지털 매체별 관리사항

구분	디지털 매체	관리 사항
영상 장비	프로젝터	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝터 투사면 관리 (설치각도, 투사면 왜곡 등) - 소모품(램프 등) 주기 파악 및 소모품 사전 확보 - 투사영역과 관람객 동선 및 체험영역과의 간섭 여부 (그림자 발생 등)
	디지털 사이니지	<ul style="list-style-type: none"> - 대형 사이니지일 경우, 브라켓 훼손 등 안전을 해칠 수 있는 요소 점검
실감형 장비	HMD VR	<ul style="list-style-type: none"> - 주기적으로 인식센서의 방향과 작동 여부 확인 - 관람객 체험에 의한 이물질 혹은 파손 여부 확인 - 이동이 가능한 체험콘텐츠일 경우 관람객의 안전 영역 확보
인터페이스	터치센서	<ul style="list-style-type: none"> - 관람객 다중 체험시 터치 감도의 저하 여부 - 터치센서 주변 이물질 혹은 파손 여부
개인화	개인형 디바이스	<ul style="list-style-type: none"> - 태블릿 등 디바이스 제공시 OS업데이트 확인 - 탑재 어플리케이션의 최신화, 호환성 여부 확인 - 보안사항 점검
	개인화 인식	<ul style="list-style-type: none"> - RFID리더기의 주기적인 점검 및 오작동 여부 확인 - RFID관리를 위한 소프트웨어 확보 - 관람객 요청사항(재발급, 파손, 보안 등)에 대한 대응책 마련
통합인프라	통합제어	<ul style="list-style-type: none"> - 디지털 매체를 통합관리할 수 있는 방안 마련
	콘텐츠관리	<ul style="list-style-type: none"> - 매체 간 호환 및 연계가 가능한 경우, 콘텐츠에 따라 교체 및 업데이트를 할 수 있는 시스템 마련 - 단, 디지털 매체에 네트워크가 연결되어 있어야 하며, 향후 교체 및 업데이트 여부를 고려하여 콘텐츠 기획을 사전에 진행해야 함

3. 체험형 전시콘텐츠의 아카이브

가. 콘텐츠 및 관람객 체험의 아카이브

- 체험형 전시공간은 박물관의 기존 아카이브와 리소스를 적극적으로 활용하는 동시에 체험형 전시콘텐츠와 관람객의 체험 자체를 전시공간의 신규 아카이브 영역으로 수집할 수 있음
- 디지털 매체의 활발한 사용으로 인하여 디지털 기반의 전시콘텐츠가 급증하게 되고, 전시콘텐츠 자체와 각 콘텐츠에 대한 관람객 체험의 결과도 아카이브의 영역으로 편입될 수 있음
- 체험형 전시공간에서 이루어질 관람객 체험과정과 체험결과의 아카이브는 다양한 목적으로 구분될 수 있음. 목적에 따라 아카이빙의 범위와 과정에 대해서 사전 계획이 필요함
- 체험형 전시공간에서 체험과정과 결과를 아카이빙하는 과정이 기존 전시운영에서는 찾아보기 어려운 바, 실제 진행시 디지털 보안과 관람객 개인정보 침해 등 야기될 수 있는 문제점에 대해 충분히 고려해야 함

목표	세부 내용	비고
콘텐츠 공유 및 확산	개인의 체험 결과를 지속적으로 아카이브하고자 하는 목표는 체험콘텐츠의 공유 및 확산을 도모하기 위함. 전시공간의 경험이 모바일, 가정, 재방문 등 확산되기 위해서는 개인화 디바이스를 통해 경험의 결과를 아카이브해야 함	외부게시 혹은 외부채널 연계에 따른 보안에 대비해야 함
전시공간 개선과 피드백	체험형 전시콘텐츠는 체험자의 피드백에 따라 지속적으로 개선되어야 함. 그러나 선별적인 피드백보다는 디지털 매체에 의한 아카이브 결과를 분석함으로써 관람객의 실제 경험에 기반을 둔 콘텐츠 개선의 방향을 수립할 수 있음	아카이빙으로 확보하는 데이터의 수준과 범위에 대해서 개인정보 침해 여부를 고려해야 함
콘텐츠효과의 장기적인 연구개발	체험형 전시콘텐츠는 공간 기반의 역사 교육과정이며, 각 콘텐츠에 대해서 체험 결과를 축적하는 과정이 중요함. 장기적으로 체험형 전시공간에서 이루어지는 교육효과와 파급효과 연구는 장기적으로 박물관 경험 연구의 새로운 분야가 될 수 있음	연구개발의 장기적인 목표와 적용 영역의 공감대 수립이 선행되어야 함
운영관리의 효율성	체험 빈도, 체험 주기, 체험 시간 등 관람객 동선 유도, 안전 확보 등 체험형 전시공간의 운영 효율성을 확보하기 위함	운영관리, 안전관리 인력이 직접적으로 활용 가능해야 함

나. 아카이브 콘텐츠의 장기적인 관리

- 박물관 전시공간에 계속해서 축적되는 아카이브와 콘텐츠를 장기적인 방향성 없이 축적하는 것은 무의미함. 아카이브의 목표와 활용계획이 불분명한 콘텐츠에 대해서는 지속적으로 보존, 폐기, 이관에 대한 의사결정이 이루어져야 함
- 아카이브 리소스에 대한 장기적인 관리는 체험형 전시콘텐츠에 활용되는 아카이브 자료뿐만 아니라, 관람객이 참여하여 생성되는 신규 아카이브에 대해서도 동시에 적용될 수 있음
- 개관 초기부터 당장의 고려 사항은 아니더라도, 디지털 매체의 적극적인 활용에 따라 아카이브 데이터와 리소스가 급증하므로 중장기적으로 지속적인 관리는 반드시 필요함
- 문화기관 내에서 급증하고 있는 디지털 리소스의 중장기적인 보존과 폐기와 관련하여 유네스코의 지침(The UNESCO/PERSIST Guidelines for the selection of digital heritage for long-term preservation)을 참고하여 전시운영에 활용할 수 있음
- 디지털 리소스의 중장기보존을 위한 지침 (UNESCO/PERSIST Guidelines)
 - 1 단계: 리소스가 지닌 정보의 명시
 - 2 단계: 관련 법과 제도에 대한 검토
 - 3 단계: 보존/폐기 결정을 위한 기준의 마련
 - 3(a) 대상 리소스가 중요한가? Significance
 - 3(b) 대상 리소스의 기록이 지속가능한가? Sustainability
 - 3(c) 대상 리소스의 확보가 타 기관과 중복되지 않는가? Availability
- 4단계: Decision 의사결정

VII

부록

1. 공간명칭 제안
2. 자문위원 회의록
3. 전시첨단매체 트렌드
4. 4층 전시콘텐츠 구성안 아이디어
5. 대한민국역사박물관 건축 동선 보완방법 제안

VII. 부 록

1. 공간명칭 제안

가. 공간명칭 개요

- ① 5층 통사관은 시간중심으로 보는 전시구성이며, 4층은 장소중심으로 보는 전시구성, 3층은 주제중심의 전시구성임
- ② 전시실 명칭을 통해 해당 전시공간의 전시방향, 주제 등을 가늠할 수 있는 구성

나. 공간명칭개발안

- ① 1안 : 미래지향적인 연대기와 장소, 이슈를 강조하는 명칭

5층	100년, 그 다음의 100년 (미래지향적인 연대기) Century, the Next Century
4층	어느, 어디그리고 누구 (특정 사건/장소/인물의 강조) The day and the Place
3층	오늘 여기, 대한민국 (동시대의 이슈를 중심으로 한 주제전) Now, Here

- ② 2안 : 1안과 비슷한 맥락이나, 3층 주제관에서 보다 자유로운 전시실 공간 주제어 표기

5층	함께 만드는 100년 (사람의 참여와 미래지향적인 연대기) A Century intheMaking
4층	장소의 힘, 우리의 힘 (특정 장소/사람의 강조) Power of Place, Power of People
3층	#대한민국 #오늘 (동시대의 이슈를 중심으로 한 주제전) Hashtag Korea, Hashtag Today

③ 3안 : 명칭에 규칙성을 담아 각 전시실 주제 표출(시간, 장소, 매개체)

5층	대한민국의 시간
4층	대한민국의 공간
3층	대한민국의 이야기

④ 4안 : 전시관람의 관점과 상징적 행위에 따라서 명칭 구성

5층	시간 위에서
4층	현장 앞에서
3층	이야기 속으로

⑤ 5안 : 전시관람의 관점과 상징적 행위에 따라서 명칭 구성

5층	시간을 걷다
4층	그곳에 가다
3층	역사를 듣다

⑥ 6안 : 전시실 주요 소재의 핵심 특징 표현

5층	100년, 시간의 길
4층	360°, 대한민국 역사풍경
3층	36.5°, 대한민국 이야기

2. 자문위원 회의록

분 야	첨단매체
일 시	2020년 1월 8일
자문위원	우00교수

■ 역사박물관에서의 지향점, 디지털 트윈

- 역사콘텐츠를 다루는 박물관은 일반 전시관과 구별되어야 하며, 현재는 미디어를 그대로 현장에서 활용하고 있는데, 이것 외의 역사콘텐츠를 잘 보여주기 위한 새로운 방법이 필요함
- Digital Twin 방식을 대한민국 역사박물관에서 최초로 시도하는 것 필요. 역사분야에서 실제 공간과 가상공간에 전문가가 큐레이팅을 하고, 그 연장선상에서 가상공간을 관람객이 경험할 수 있음
 - 현실 공간인 박물관을 그대로 가상 공간으로 옮겨오는 것
 - 현실의 박물관이 그대로 재현된 가상 공간 안에서, 큐레이션을 자유롭게 시도함
 - 이미 기술적으로 가상공간 안에서 원하는 곳에 가벽을 세우고, 전시품을 자유롭게 배치하는 프로그램은 문제없이 구현이 가능함
 - Twin이 되려면, 현실공간에서 일어난 일도 실시간으로 반영되어야 하므로 센서이든, 모션디텍터 이든지 기능이 현실공간에서 추가되어 일어난 일을 가상공간에 반영
 - 가상공간에서 큐레이터가 자신이 생각하는 바를 먼저 실행하고, 그 가상공간을 일반인들도 HMD 등으로 체험할 수 있게 할 수 있게 하는 것
 - 이후 가상공간에 구현된 전시 중에 반응이 좋은 것은 실제 현실 공간에서 전시로 구현
 - 그동안 구글을 비롯해서 현실에서의 전시를 그대로 가상 공간에 옮겨서 볼 수 있게 하는 정도로만 이뤄졌으나 가상공간 안에서도 인터랙티브가 이뤄지고, 인터페이스 스펙을 쉽게 해서 큐레이터가 클릭 몇 번 만으로도 공간을 만들 수 있게 해주는 것이 이 기술을 역사박물관 전시에 반영코자 하는 핵심 포인트
 - 기존에는 정부의 예산으로 수많은 앱을 만들어도, 일반 업체에서 할 때는 호환이 되지 않도록 했는데, 예를 들면 자사 프로그램만 쓰게 했으므로 가상공간 안에서 마음대로 다른 사람이 작업하는데 한계점 발생함. 그렇기 때문에 발전이 없었던 것. 그러나 현재 이미 사용하고 있는 예산 금액이면, 충분히 가상공간 안에서도 인터랙티브가 되고, 현실공간과도 실시간 연동이 되는 프로그램을 만들 수 있는 가능성이 높음

- 대한민국역사박물관에서 최초로 시도한다는 점에서 많은 의미가 있을 것으로 사료됨
 - 가상의 전시를 현실 공간으로 옮겨올 때, 가상공간의 데이터는 AR용으로 활용할 수 있으며 웹페이지와 VR영상과의 연동도 기술적으로 가능함
 - 구글 아트 이상의 인터랙티브가 가능한 가상공간을 구현하고, 이를 만드는 저작 도구까지 갖추도록 만드는 것을 통해 시기, 지역을 초월하여 많은 이들이 콘텐츠를 공유하고 경험할 수 있음
- 실제 구현했을 때의 기대효과
- 미술관에서 작가들이 전시 공간이 부족하다고 하고, 박물관에서도 전시공간의 부족으로 수장고에 갖고 있는 유물이 많은데, 이러한 수장고의 유물을 자유롭게 끌어내서 전시할 수 있다는 장점 존재
 - 가상공간 안에서 전시를 무한대로 돌려서 만들어볼 수 있고, 전시의 반응에 따라 실제 전시를 구현할 수 있음
 - 거꾸로 실제 전시가 반응이 좋았다면 가상공간으로 옮겨와 아카이빙함으로써, 잊혀지는 기획전시가 되지 않도록 전시내용을 보관할 수 있음
 - 가상공간의 전시는 해외에서도 자유롭게 볼 수 있기 때문에, 한국 역사를 널리 알려줄 수 있으며 특히 해외에 살고 있는 한국인 2세 등에게도 좋은 교육적 효과가 있을 것.
 - 영국박물관 등 해외 박물관의 한국관은 콘텐츠가 빈약하거나 업데이트가 잘 되지 않는 경우가 많은데, 보다 적극적으로 대한민국의 역사를 알릴 수 있으며 서로 다른 지역의 박물관에 있는 콘텐츠들을 쉽게 서로 가져와서 전시할 수 있어 더욱 풍성한 콘텐츠 구성이 가능함
 - 대한민국역사박물관이 현재 리모델링 공사를 순차적으로 진행 중인데, 실제 전시공간이 닫혀 있는 동안 앞으로 이뤄질 전시를 가상공간에서 먼저 공개하고 계속 반응을 테스트해볼 수 있음

분 야	디지털 아카이브 및 인터랙티브 체험물
일 시	2020년 1월 13일
자문위원	안00교수

■ 전시 스토리라인

- 공간을 상징적으로 설정한 것은 보다 다양한 이야기를 담아내는 방법인 듯 함
- 광장으로 전시의 시작과 끝이 구성되어 있는데, 시간축으로 가는 게 아니기 때문에 관람자 입장에서는 전체 전시 구성이 혼란스러울 수 있음. 관람자에게 전체 테마가 이해되어야 그들이 움직일 수 있다. 예를 들어, “플랫폼”에서 “학교”로 연결되는 과정이 어색하게 느껴질 수 있다. 앞서서부터 전체를 이해시킬 수 있는 방법이 필요
 - 플랫폼의 경우, 각각의 상징적 공간과 위계에 맞춰서 명칭을 변경하길 바람
- 아웃트로에 배치된 광장의 경우, 사람들이 자신의 경험, 개인의 역사를 남기는 것은 좋는데 이것을 전체 전시와 어떻게 연결할지? 레이어도 다르고 주제의 결도 다르게 느껴짐
- 처음 ~ 끝 사이의 연결고리, 전환이 자연스럽게 이뤄지도록 하는 방법이 필요
- 광화문의 AR영상에 특정지점의 정보를 입력할 수 있게 할 수도 있어도 좋을 것 같다. 꼭 3d가 아니더라도, 2d맵에 특정지점에서의 개인들의 경험이 공간과 연결해 맵핑하고 시기별로 축적해가는 것. 이벤트 등을 통한 보상이 가능하다면, 개인들이 촬영했던 옛날 사진을 올리도록 유도할 수 있어도 좋음

■ Digital-Twin 방식의 적용 방법

- 인트로, 아웃트로에 디지털 트윈 개념을 적용해볼 수 있음. 디지털로 구현한 3차원 공간에 사람들의 기억을 맵핑할 수 있으면 제일 좋겠지만, 비용이 문제
- 문화재청에서 “디지털 한양도성”사업을 진행 중으로, 시간대에 따라 3d 모델링한 한양의 모습이 쌓이도록 구성

■ 아카이브 브릿지

- 아카이브 브릿지가 전체를 관통하는 것은 좋지만, 아카이브 브릿지에서의 사용자 체험이 실제 체험 공간으로 들어가서 하는 체험과 연결고리가 없으면 하지 않을 것. 실제 체험으로 연결되는 더 적극적인 방법이 필요
- 그럼에도 아카이브 브릿지를 안 하는 사람도 있을 수 있기 때문에, 각 아이템별 체험은 아카이브 브릿지를 거치지 않아도 할 수 있는 체험으로 배려

- 전시 관람 중간 중간에 아카이브 브릿지를 자연스럽게 직관적으로 연결할 수 있는 방법이 필요. 관람자가 “하고 가야지”, “해보고 가야지” 느낄 수 있도록 어떻게 유도할지? 이는 콘텐츠의 내용에서도 그렇고, 형태적, 직관적 방법이 필요
- 호주 전시 사례처럼, 각각은 개별적인 디지털 매체인데 하나의 흐름을 가질 수 있게 배치할 수 있음. 높낮이 차이를 줄 수도 있음
- 자유 동선인 만큼 꼭 직선 형태가 아니더라도 따라서 움직이는 유선형 구조도 가능

■ RFID 활용에 대한 고민

- RFID를 활용한다면, RFID 체험 이후에 무엇이 이뤄지는지가 중요. 모바일 활용과 RFID활용은 성격이 서로 다른 것
- 영국 자연사박물관 사례처럼 RFID가 아니더라도 바코드를 활용하거나 관람객에게 고유번호를 부여하는 방식도 가능. 이 경우 서로 대체되는 것이 아니라 바코드와 모바일 앱을 모두 사용할 수도 있음

■ 아이템별 세부 연출 방법 검토

◦ 광화문으로 보는 대한민국 - 맵핑 영상

- 차창에서 바깥 풍경이 프로젝션 맵핑 되고, 교통 수단 안에 있는 듯한 느낌만 연출할 수도 있음
- 오브제가 아날로그적으로 같이 있어야 할 것
- 사례) 스미소니언 흑인인권박물관의 “Green Book” 전시
- ‘의도하는 것이 무엇인지?’, ‘연출의 목적이 무엇인지?’가 정확하게 제시되어야 함

◦ 부산항으로 오는 사람들 - 짐꾸러미 음향 연출

- 음향이 나올 경우, 다른 아이템과 소리 간섭이 일어날 수 있기 때문에 주의 필요
- 헤드폰 등 쿠션 재질로 된 경우 위생 상의 문제가 발생할 수 있어서, 금속으로 된 음향 재생기기 사용

◦ 여권 속에서 - 검색대 형식의 연출

- 연출 매체의 형태가 다른 체험들에 비해서 더 현대적이라서, 시대와 공간 분위기가 서로 어울리지 않을 수 있어서 주의 필요
- 한국의 여권으로 갈 수 있는 국가의 개수가 세계 3위 안에 있을 만큼 많다는 점도 해설해줄 수 있음

◦ 교단에 서서 - 교탁을 중심으로 한 교실 연출

- 교탁에서의 체험이 일방적으로 디지털 매체로 정보를 전달하는 방식을 지양할 수 있도록 구상 필요
- 교탁에서 선생님의 입장에서 시대별 수업을 준비해보는 체험도 가능
- 과거 교실에서 사용했던 궤도를 활용할 경우, 궤도를 넘기는 행동을 하면 인터랙티브 영상이 나오는 미디어 연출도 추천
- 교실 마룻바닥 왁스칠을 했던 추억을 왁스통을 가지고 이야기해보는 등 관람자가 직접 추억을 이야기해볼 수 있는 요소들도 활용 가능
- 과거 경험을 내가 말하면 재밌지만, 가만히 바라보면 재미없는 일이 된다는 점을 인지

◦ 캠퍼스 낭만의 꿈 - 시대별 대학생과 대화하는 인터랙티브 미디어 테이블

- 대학생살이라고 하면 너무 많은 내용을 포괄하는 주제일 수 있어서, 관람객이 주어진 질문이나 주제 중에서 듣고 싶은 것을 하나를 선택하면, 여기에 대해 시대별 대학생이 대답해주는 형식도 추천
주제예시) 민주화운동, 미팅, MT, 동아리 등
- 대학생이었던 사람의 비율이 시대별로 높지는 않기 때문에, 대학의 이야기는 사회 전체적으로 봤을 때 협소한 이야기가 될 수 있음. 대학을 배경으로 하더라도, 안에서 풀어지는 이야기는 시대별 청년의 이야기로 확대되길 바람. 영상에 나타나는 인물들은 시대별 청년의 페르소나로 기능
- 시대별 청년의 스케줄러를 매개로, 관람객이 스케줄러를 보고 주제를 선택하며 이야기를 풀어갈 수도 있음

◦ 정유공장 통근버스 - 노동자 모형과 소리체험물

- 정유공장을 특징하게 선택했던 이유에 대한 설명 필요
- 소리체험물의 경우 음향 간섭에 주의

◦ 어둠 속에서 - 손전등 인터랙티브 체험

- DOMunder의 사례에서 손전등의 인터랙티브 기술이 단순히 재생 기능인지, 불빛의 위치까지 인식해서 영상이 나타나는지에 대한 확인 필요. 실제 체험 연출에 있어서도 인터랙티브 방식과 심도에 대해서 고려 필요

◦ 우리집 이야기_스위트 홈의 꿈 - 집 축소모형 맵핑 영상 연출

- 현재 결과보고 자료에서 “여성의 지위”라는 서술 때문에 가전도구의 개발로 여성의 지위가 향상된 듯이 오해가 발생함
- 현재의 아파트까지 다뤄줄 수 있으면 좋을 듯
- 주거공간은 시대의 문화, 환경 등과 밀접하게 연결되어 있어서 기능적으로만 해설하기는 어려움. 집을 조명할 때도 부역에 한정하지 않고 다른 공간도 포함해야 핵가족

화, 1인 가족의 확산 등 현재까지의 가족의 변화를 다룰 수 있음

- 집의 평면의 변화를 통해서 그 안에서 일어났던 삶의 변화를 보여줄 수 있음
- 부동산 광고를 아카이브 브릿지에서 보여주면 광고 문구를 통해서 집에 대한 사람들의 생각의 변화와 욕망의 흐름을 살펴볼 수 있음
- 2.5D로 제작된 평면도를 올리면, 맵핑 영상으로 작은 사람들이 평면도 위에 나타나서 각 집의 형태에서 어떤 삶을 살았는지를 보여주는 연출 가능
 - 평면도에는 집의 구조와 사용되었던 가전도구, 가구 등이 화이트 모형으로 배치되어있음
 - 음성, 텍스트가 나올수도 있고, 화이트 모형에 색상도 표현 가능
 - 아파트의 경우, 조금 더 높게 올려진 상태로 평면도를 만들고, 영상을 통해 같은 구조의 공간에 층층이 사람들이 살고 있는 모습을 표현
 - 시대환경, 문화와 연결되는 내용이 해설되어야 하며, 계층에 따라 달라지는 다양한 집의 형태도 모두 반영할 수 있는 연출 방식

◦ 우리집 이야기_유행 따라잡기 - 시대별 옷 입어보기 체험

- 가상 피팅의 경우, 비용이 많이 드는 기술은 움직임에 따라 영상 속의 옷이 반응해서 따라 움직이는 것. 그러나 싱크가 맞지 않으면 오히려 더 부자연스러울 수 있음
- 박물관 체험이기 때문에 고도의 기술을 사용하기 보다, 70, 80년대 잡지처럼 포즈를 맞게 취하면 시대별 옷이 연출되는 방식도 가능

◦ 전쟁 속의 노래 - 노래부르기 체험

- 단순히 노래를 따라 부르는 체험은 관람자에게 체험을 하고 싶다는 동기를 주기 어려움
- 관람자가 노래를 부르면 실제로 녹음이 되고, 그 결과가 음반 모형으로 바로 나올 수 있도록 구성하고, 옆에 플레이어에 음반 모형을 놓으면 관람자의 노래가 옛 음악의 지지직 소리와 함께 재생되도록 연출. 비록 실제 음악은 디지털로 재생되고 음반 모형은 수거하더라도 훨씬 더 재미있게 체험의 동기를 줄 수 있음

◦ 댄스열풍 속으로 - 춤 따라하기 인터랙티브 미디어 체험

- 한국의 문화에서 춤을 잘 안 출 수도 있고, 춤 추는 모습이 실시간으로 같이 바깥 모니터에서 보여줄 것인지 등에 대한 고민 필요
- 해외 박물관 사례(Hall of Fame)처럼 고유번호를 발급하고 집에 가서 홈페이지에서 다운로드 받을 수 있게 하거나, 바코드 인식 후 개별 계정에 저장해갈 수 있게 할 수 있음

◦ 그 시절 그 영화 - 변사처럼 나레이션 넣기 체험

- 체험의 결과물이 바로 그 자리에서 확인할 수 있어야 체험을 하고 싶은 동기가 커짐
- 한 장면을 보여주고 자유롭게 변사의 대사를 만들어서 즉흥적으로 해보고, 장면이 연결되어서 한 편의 영화가 완성되어 바로 그 자리에서 상영되도록 하는 방법도 가능

- 옛날 영화가 아니라 현대 영상을 흑백 영상으로 바꾸고 음향을 없애서, 관람자가 변사의 입장에서 나레이션을 넣어보는 체험도 가능

◦ 남북이 하나되는 노래 - 남북 노래 따라부르기 크로마키 체험

- 남한의 관람객이 북한 노래를 잘 알지 못하고, 크로마키에 연출되는 가수들도 굳이 옆이 가서 같이 노래부르고 싶은 사람이 아닐 수도 있어서 체험의 동기가 매우 낮을 수 있음
- 북한 가요 100점 맞기 점수 게임을 하거나 모두 공유할 수 있는 노래(북한 무대에서 불려졌던 남한 노래) 등 체험에 참여하고 싶게 만드는 유인 요소가 필요
- 북한 내용을 따로 빼기 보다는, 주거, 문화 부분에서 북한을 콘텐츠로 다 같이 녹여 들어가도 좋을 듯하며, 이 아이템에서는 교류에 대한 내용만 살짝 해주어도 충분하다고 보임
- 남북희곡교류 등 교류의 다양한 모습을 소개하고, 교류 속에서 드러나는 남한과 북한의 차이도 살펴볼 수 있는 콘텐츠를 추천

◦ 함께 만드는 체험 - 광화문 AR체험

- 광화문의 역사적 사진을 AR보다는 이미지로 합성되는 게 나을 수도 있음. AR은 3d로 구축된 가상 공간 속으로 들어가는 것인데, 이를 맞추기가 더 어려움
- 사진기의 각도에 맞게 내가 들어가야 하기 때문에, 현장에서 관람객을 촬영하는 카메라의 각도를 맞추거나, 카메라가 여러 대가 필요
- 포레스트 검프처럼 내가 그 공간에 있었던 것처럼 하는 방법도 가능
- 2d 옛날 사진 속에 내 얼굴이 인식되어서 합성되어 보이는 연출 방식. 모바일 앱을 활용해서 관람객별 얼굴 사진을 촬영하고 스캔하는 방식도 가능할 것
- 광화문이 아닌 다른 공간의 옛날 사진으로도 할 수 있어서, 4층 전시에서 다뤘던 공간별로도 할 수 있음

◦ 대한민국 기억의 장소 100 - 아카이빙 부스

- 나의 기억을 기록할 때, 디지털 트윈 개념을 접목
- 장소가 특정된다면, 내가 여기서 언제 무엇을 했었다를 기록할 수 있음
- 아카이빙 만큼이나 아카이빙의 결과를 시각화해주는 것이 필요. 아카이브만 해놓으면 참여를 끌어내는 동기부여가 어려움
- 실제 운영에서는 내부 승인 후 선별한 내용을 시각화해야 함

■ 3층 기획전시

- 불평이라는 말이 갖는 부정적인 어감 때문에, 민주화운동과 연결할 수 있을지 우려되는 부분이 있음

분 야	공간 및 평면
일 시	2020년 1월 14일
자문위원	박00교수

■ 전시공간 구성 및 동선 문제

- 관람자 입장에서 봤을 때 공간의 동선과 배치가 혼란스러울 수 있음
- 대한민국역사박물관은 전시를 목적으로 할 때는 어려운 공간 환경. 출구도 좁고 동선이 잘 나오지 않음. 기존에도 그렇기 때문에 기둥을 두고 돌아 나오는 동선으로 구성
- 현재 전시준비실로 사용되는 공간을 없애고 전시 동선에 포함시킬 경우, 관람객들의 아웃트로 동선이 화장실 앞을 지나가게 된다는 문제점 발생. 건축 쪽에서는 화장실이 있는 경우 이렇게 동선을 잘 구성하지 않으며, 기존에 건축 계획 상에 설정되어 있던 기능적인 공간을 없애는 것이어서 조심스러운 부분이 있음
- 만약 이렇게 동선을 재구성할 경우, 화장실을 아예 다 없애는 것을 추천
- 화장실은 격층으로 있어도 특별히 문제되는 부분은 없지만, 박물관 내부에서 자체적인 층별 화장실의 사용빈도수 체크 등 내부 검토 후 화장실을 없앨지 여부를 결정하기를 추천
- 아카이브 브릿지를 통해서 중간 공간에서 연결하려는 시도는 좋지만, 물리적 제약 조건들이 많음. 중앙에 기둥이 있고, 그 사이에 통로를 만들기 어려움. 아카이브 브릿지가 더 자연스럽게 매개가 될 수 있는 방법에 대한 고민이 필요
- 공간구성에서 이동영역과 전시영역은 구분됨. 폭 14m 공간에서 매체 로드(아카이브 브릿지)가 들어갈 경우 통로 공간을 구성하는 방법 중에서, 기둥을 사이에 두고 한쪽을 다 통로로 사용할 수도 있음. 그러나 이 경우 공용공간이 너무 많이 생기게 됨
- 관람객을 코너에 몰입하게 할 때, 어디까지 끌어들이고 느낄 수 있게 할지가 고민해야하는 부분

■ 전시의 모듈화 및 부분 리모델링에 대한 공간 구성 문제

- 모듈화된 전시연출은 계획할 때 매우 많은 것들을 고려해야하기 때문에 어려움. 건축적 모듈은 기둥과 기둥 사이로 설정. 그러나 전시의 모듈은 시거리, 프로젝터 거리 등에 따라 달라지기 때문에 변수가 많음
 - 모듈화된 공간을 구상할 때는 하나의 모듈 크기를 어떻게 설정할지가 핵심 문제
 - 서울에서 빌딩을 지을 때 기둥 간격의 척도는 주차장의 크기. 기둥 사이 주차 대수에 따라서 간격이 달라짐
 - 전시에서는 수용인원, 한 코너당 관람 시간, 동시 관람 인원, 전시물이 영상인지 텍스트인지 여부 등에 따라서 대략의 모듈 사이즈를 설정해야 함

- 그렇기 때문에 모듈보다는 부스 형태의 테마 전시, 코너 전시를 제안. 공간 안에 또 다른 공간을 설정하고 닫히고 열리는 공간적 시스템을 제안하는 것
- 전시 공간을 부분적으로 리모델링하더라도, “공사중” 자체가 전시의 연속이 될 수 있다. 연출적으로 앞으로 만들어질 전시 내용을 흥미롭게 전달하는 가림막을 설치하거나, 새로운 전시를 만드는 과정 자체를 전시의 일부로 녹아낼 수 있다. 이를 통해 새로운 전시에 대한 기대감을 더 높여주는 효과 의도
- 동선을 고려할 때도, 현재 4층의 전시 계획 상에서는 코엑스 부스 형식의 전시 스타일이 더 적합할 수 있음. “공간 안의 공간”이라는 틀 안에서 가변적으로 공간을 구성하고, 조명, 배선도 모두 독립적으로 활용. 이런 전시 구조에 맞는 시스템 프레임 제안을 하는 것이 필요. 공간 구성 시스템의 모듈을 만드는 게 더 유리함
- 인필시스템(Infill system)을 추천
 - 일본의 우찌다요코에서 개발한 시스템. 오피스의 이동이 많은 시대에 기본적인 오피스 시스템을 만들어서 제공하는 것으로서, 효과적인 공간 구성 가능함
- 주어진 환경의 건축 모듈 안에서 인필 시스템을 배치하는 방법에 따라서 자유자재로 구성하는 맞춤형 시스템을 제안
- 전시공간을 만들 때마다 버려지고 새로 사용되는 건축 쓰레기를 최소화하고 가변적으로 시스템화하는 방법
- 인필 시스템은 공간 안에서 시스템 구조가 눈에 많이 보일 수 있는 문제점이 있는데, 이는 핵심이 되는 물체와 배경의 관계 설정과 연출 방식으로 해결할 수 있음. 노출 천장이 잘 정리되어 있으면 눈에 보이지 않게 되는 것처럼, 주목할 수 있는 걸 확실히 놓고 주변을 정리하면 배경처럼 느끼게 할 수 있음

■ 전시 연출 매체 활용방법에 대한 고민

- VR, AR 등 최첨단 매체를 활용하여 공간적 한계성을 보완할 수 있음
- 연구용역의 과정에서 1인칭, 2인칭, 3인칭 등 체험의 층위를 다양하게 한 부분은 새롭게 다가옴. 그러나 이것이 이론적인 내용에서 실제 전시 연출에 적용되는 과정에서는 현실화에 어려움이 느껴짐
- 실제로 전시가 구현된다고 했을 때, 공간적 변화에 비해서 콘텐츠, 시나리오의 변화, 관람자 참가의 형태 변화, 참가자 생각의 변화 등이 이어져야 하는데, 실제 구현 단계에서 이를 만들기 어려울 듯함
- 공간 안의 영상을 통해 시간의 변화를 만드는 방법을 잘 보여준 사례로, 모리미술관의 기획전시였던 “일본의 건축”에서의 3면 맵핑 영상 추천
 - 복잡한 맵핑 영상 없이도, 바닥과 2면 영상만으로 콘텐츠를 더 멋지게 표현
 - 일본 사람이 느끼는 공간감을 도면이 입체화되는 듯한 영상을 통해서 전달
- 대한민국역사박물관은 여전히 단체관람객이 많고, 외국인 관람객도 많이 찾아온다는

점에 대해서도 고려 필요

- 근현대사를 다루는 박물관으로서 매체활용에 더 자유로워질 수 있도 있음
- 디지털 매체를 사용할 때는, 매체를 사용하는 순간 정보가 되어버려 전달된다는 점을 주의해야함. 그러나 콘텐츠를 공간화해서 보여주려고 하면 기존 전시에서 벗어나기 어려운 문제점이 발생
- 4층에서 핵심적이었던 연출이 “매러디스 빅토리 호”의 모형 연출이었는데, 이는 아날로그 모형과 조명이 어우러져서 감정선을 형성했기 때문에 그런 효과가 발생. 관람자의 체험 관점(인칭)을 손쉽게 전환하면서도, 현장성을 살리고 전시와 관람자가 일치화될 수 있게 하는 방법이 어려움
- 처칠 박물관의 디지털 미디어는 파일 폴더가 가득 들어있는 옛날 서류철의 느낌을 만들어내기 때문에 관람자에게 흥미와 감동을 전달. 예를 들어 화면에서 편지를 선택하면, 그 내용과 연계된 사건을 보여주면서 연결고리를 찾게 하는 것. 찾는 물리적 행위가 주는 즐거움을 관람객이 느낄 수 있도록 함
 - 계층화 시켜서 만든 내용은 아날로그인데 매체는 디지털로 사용되면서 인상적인 연출물을 구성. 관람자가 다 보고 나면 화면 가득 전투기가 지나가면서 처음 대기 화면으로 돌아감
- 모리미술관에서의 맵핑영상에서 구현했던 1:1스케일의 영상도 관람자의 눈높이를 맞춘 영상으로서 연출의 효과가 높아지는 방법. 우리가 보는 영상은 보통 실제보다 축소되거나 확대되어 있는데, 실제 나의 스케일 감각으로 영상을 다시 바라본다는 것은 독특한 경험임

■ RFID 활용 방법에 대한 고민

- RFID는 이미 많이 사용되는 방식으로 식상한 느낌이 드는 매체. 개인 디바이스 사용도 고려해볼 수 있으며, 유럽에서는 개인 디바이스에서 제공하는 개인 정보의 활용을 더 적극적으로 시도하기도 함
 - 덴마크의 Media Space의 사례
 - 어디에 사람들이 몰리는지, 어떤 책을 많이 보는지 등의 정보를 개인 디바이스를 통해 축적하며, 이용자들이 적극적으로 정보 활용에 협조
- 아마존 무인상점이 가능할 만큼 현재 상용화되어 있는 다양한 기술을 활용할 수 있음
 - 비콘, NFC 등도 활용이 가능함
- 대한민국역사박물관의 특징을 현재를 살아가는 사람들의 역사를 아카이빙하고 미시사를 모으는 공간으로 본다면, 고유번호 부여나 종이 및 단순한 카드 형식의 바코드도 활용 가능

3. 전시첨단매체 트렌드

표 31 주요 첨단매체 특징

번호	이미지	내용		비고	
1		연출 형태	인터랙티브 월	장점	<ul style="list-style-type: none"> • 몸의 실루엣 뿐만 아니라 핸드폰과 손을 이용할 수 있어 다양한 관람객의 참여를 이끌어낼 수 있음
		위치	Auckland Ferry Building (New Zealand)		
		개요	무대 위에서 사람들이 반응(핸드폰, 몸, 손)을 하면 전면에 반응하는 영상이 나타난다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> • 인식률의 문제로 인원제한이 있음
		구성 장비	라이트박스(테이블, 스크린), 카메라, 빔프로젝터, openframeworks 프로그램		
2		연출 형태	키네틱 폴	장점	<ul style="list-style-type: none"> • 반응모드와 쇼모드 중 선택적으로 운영이 가능함 • 반응모드시 관람객의 움직임을 반영할 수 있음
		위치	현대 모터스튜디오 고양		
		개요	1,411개의 원통들이 위아래로 움직이며 이미지를 구현한다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 기술력으로 폴의 움직임이 부자연스러울 수 있음
		구성 장비	키네틱 폴, 스크린		

번호	이미지	내용		비고	
3		연출 형태	증강현실	장점	<ul style="list-style-type: none"> 증강현실을 이용하여 관람객의 참여도를 높임 공룡에 대한 정보를 소리와 함께 영상으로 제공하여 몰입감을 줌
		위치	museum of Natural History Berlin (Germany)		
		개요	jurascope를 돌려 공룡을 선택하면 내부 장기와 피부가 나타나고 움직이는 영상이 재생된다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> 영상의 길이에 따라 소수의 관람객만 이용가능 함 활동에 참여하지 않으면 정보를 알 수 없음
		구성 장비	PC, 스크린, 고정밀 회전형 encoder, 공룡 3D 애니메이션		
4		연출 형태	인터랙티브 월	장점	<ul style="list-style-type: none"> 관람객들이 인터랙션 할때마다 다른 이미지로 변형되어 지루하지 않음
		위치	Ars Electronica, Linz (Austria)		
		개요	관람객의 시선을 분석해 그림이 왜곡된다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> 정확한 정보전달이 어려움
		구성 장비	동공센서감지시스템, 적외선 카메라, 프로젝션 컴퓨터		

번호	이미지	내용		비고	
5		연출 형태	모션 인식	장점	<ul style="list-style-type: none"> 관람객의 움직임을 통해 스크린을 선택하는 활동으로 오랫동안 머무를 수 있게 함
		위치	Shell Corporation in Aberdeen Scotland's Offshore Europe show		
		개요	스크린 앞에서 마우스 역할을 하는 네모 이미지를 움직여 원하는 곳에 위치시키면 숨겨진 이야기가 나타난다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> 여러 명이 동시에 선택한 경우 처음 인식된 사람의 정보가 화면에 띄워짐
		구성 장비	적외선카메라, 프로젝터, 스크린, 모션감지시스템		
6		연출 형태	프로젝션 맵핑	장점	<ul style="list-style-type: none"> 동시에 여러 명이 참여할 수 있는 다인형 체험물
		위치	Connecticut Science Center (United States)		
		개요	멀티터치 테이블 주변으로 관람객이 서서 게임을 진행한다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> 다른 이용객이 없을 시 참여가 어려움
		구성 장비	멀티터치 테이블, 반사거울, 스피커, PC, 적외선 카메라, 프로젝터		

번호	이미지	내용		비고	
7		연출 형태	증강현실	장점	<ul style="list-style-type: none"> AR앱이 실시간 데이터를 통합해 최신 개발 내용까지 관람객에게 전달 가능
		위치	Futurium (Germany)		
		개요	프로토타입 모형을 카메라로 비추면 애니메이션 장면이 재생된다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> 태블릿 기반 AR앱을 사용해야만 정보를 습득할 수 있음
		구성 장비	태블릿, 화이트모형, AR앱		
8		연출 형태	프로젝션 맵핑	장점	<ul style="list-style-type: none"> 건축모델에 영상이 투영되어 몰입감을 줌
		위치	Jewish Museum Berlin (Germany)		
		개요	프로젝션 맵핑을 이용해 사원의 구역 소개, 사람들의 이동 경로를 모형에 투영해서 보여준다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> 상시 재생 경우 영상의 처음부터 관람하기 어려움
		구성 장비	모형, 프로젝터		

번호	이미지	내용		비고	
9		연출 형태	혼합현실	장점	<ul style="list-style-type: none"> • 3D이미지와 상호작용하는 혼합현실을 이용하여 관람객과 상호작용이 가능함 • 특수장비가 필요하지 않음
		위치	-		
		개요	포그스크린을 3D영상으로 맺히게 한다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> • 포그스크린에 맺히게 하기 위해서 일정한 시간이 소요됨 • 익숙하지 않은 매체로 사용법에 혼동이 있을 수 있음
		구성 장비	포그스크린, 프로젝터		
10		연출 형태	3면영상	장점	<ul style="list-style-type: none"> • 270° 고해상도 영상이 8분간 진행되어 콘텐츠 몰입이 가능함
		위치	Titanic Belfast (Northern Ireland)		
		개요	3점 투시도 장면으로 이루어진 영상을 관람한다.	한계점	<ul style="list-style-type: none"> • 영상의 초점에 따라 어지러움을 느낄 수 있음
		구성 장비	3면 스크린, 프로젝터, 3점 투시 영상		

4. 전시콘텐츠 구성안 아이디어

1) 광화문을 둘러싸고 일어났던 사건을 중심으로 시대별 특징 도출

① 광화문을 중심으로 일어났던 주요 사건 정리

광화문의 사건	시대 구분	
3·1운동 / 조선총독부 건설 / 광화문 이전	일제 식민통치	일제 식민지기
미군의 국기교체식 / 항복문서 서명식	해방, 신탁통치	해방 정국기 (1945년~1950년)
무너진 광화문	전쟁의 격전지	6·25전쟁 (한국전쟁)
광화문 재건	재건과 복구	1960년대
이순신 동상	유신시대	1970년대
저항의 장소	민주화 운동	1980년대
조선총독부 철거	문민정부, 역사청산	1990년대
월드컵 응원, 촛불집회	광장의 확장	2000년대

2) 시대 특징에 맞춰서 시대별 키워드 및 대표 장소 선정

① 대한민국 근현대사 주요 역사 장소에 대한 연구 성과 조사

② “역사학자가 뽑은 근현대 한국을 만든 40곳” 조사 결과를 기초로 장소 선정

- 2012년 교수신문이 중심이 되어 진행했던 “역사학자가 뽑은 근현대 한국을 만든 40곳” 기획시리즈와 이를 묶어서 발간한 단행본(교수신문, 부산대학교 한국민족문화연구소 로컬리티의인문학연구단, 『한국 근현대사 역사의 현장 40』, 휴머니스트, 2016) 참조
- 오늘날 대한민국을 만든 역사적 장소를 살펴보기 위한 기획으로, 한국 근현대사 연구자를 중심으로 한 역사학자 등을 대상으로 역사적 의미가 있는 공간·장소를 추천 받음

- 추천된 공간은 총 150여 곳 이상이었으며, 이중 중복 추천된 곳을 최종 선정

시대	장소	주요 내용
근대의 심장을 찾아서 - 개항부터 한국병합까지	경복궁	권력성의 토폴로지로 점철된 공간
	덕수궁	'제국의 운명'이 엮ial린 곳
	장충단 공원	오욕의 역사가 아로새겨진 공간
	남산	아픈 권력의 공간에서 즐거운 일상의 공간으로
	옛 부민관· 서울시의회 청사	한국 정치의 '중심의 주변'
	명동·충무로	금융·경제·소비문화의 중심, '경성의 긴자'

시대	장소	주요 내용
머나먼 여정, 식민에서 독립으로 - 일제강점기부터 해방까지	옛 서대문형무소	민족 해방을 위한 번제의 제단
	탑골공원	황제의 권위를 상징하는 장소에서 저항의 못자리로
	천도교 중앙대교당	항일 투쟁과 민중 집회의 거점
	인천항	굴곡진 이미지를 벗고 새로운 정체성 찾기
	목포항	동백꽃처럼 타오르다 슬프게 시든 도시
	군산항	일제강점기 쌀 수탈의 본거지
	옛 광주고등보통학교	청년 학생 운동의 시발점
	부산항	근대 국가의 성장 동력으로 불린 공간
	옛 부산동척빌딩· 미문화원	시대의 질곡이 주름처럼 새겨진 곳
	상하이	대한민국 임시정부청사
	만주	항일 무장 투쟁의 무대

시대	장소	주요 내용
새로운 출발, 그러나 아픈 - 해방 후부터 1960년대까지	청와대	권력의 장소에서 열린 소통의 공간으로
	경교장	거듭된 반전의 역사, 박제된 장소성
	이화장	서로 다른 기억이 충돌하는 공간
	서울대학교	지워진 시간의 흔적과 공간의 정치학
	제주도	치유되기 힘든 푸른 평화의 섬
	지리산	산화한 녀들의 이야기를 품다
	거창	산 자와 죽은 자의 공명이라는 숙제
	소록도	회고적 다크투어의 대상이 된 추방의 땅
	부산국제시장	삶의 애환과 생존 경쟁이 끓어오르던 용광로
	판문점	장벽이자 통로라는 이중성을 내포한 장소
	용산	100여 년간 이어진 외국군 주둔의 현장
	매향리	죽음 같은 폭음이 맺은 땅

시대	장소	주요 내용
영광의 길목 - 1970년대부터 오늘날까지	마산	3·15의거와 김주열 열사
	국립4·19민주묘지	살아남은 자의 비루함, 혹은 역사의 아이러니
	울산공업지구	근대화를 견인한 중화학 단지의 두 얼굴
	포항제철	모래 벌판에서 일군 '성공 신화'의 명암
	여의도광장	생태공원으로 덮어버린 광장의 기억
	경부고속도로	근대화를 향해 질주한 '마음의 고속도로'
	서울역	탈향·민주화·시간을 가속화한 수도의 관문
	구로공단	산업화가 만들어낸 고난과 희망의 교차로
	청계천, 평화시장	평화시장 개발과 복원, 청계천의 역사
	금남로와 옛 전남도청	오월의 기억, 민주화 운동
	명동성당	'아고라'에서 '구원과 선교의 성당'으로

③ 최근 한국근현대사, 지역사 연구 경향을 반영한 장소 선정

• 지역사 연구 예시

김소남, 「1970년대 원주그룹의 전담복구사업과 협업농장 사례 연구」,

『한국근현대사연구』 72, 2015

김소남, 「1970년대 원주그룹의 부락개발운동 연구 - 새마을운동과의 비교를

중심으로」, 『역사문제연구』 33, 2015

김선미, 「4월혁명 시기 부산지역 고등학생의 현실인식과 실천 - 시위 참가자를

중심으로」, 『한국민족문화』 55, 2015

조경희, 「불안정한 영토, ‘밀항’하는 일상 - 해방 이후 70년대까지 제주인들의

일본 밀항 -」, 『사회와 역사』 106, 2015

이종수, 「부산항의 음식문화 변동분석 - 1960~1970년대 자갈치시장과

초량지역을 중심으로 -」, 『인문학연구』 23, 2015

박인옥, 「해방 후 인천의 항만중심 생산구조와 도시공간 연구 : 1945~1969」,

『인천학연구』 23, 2015

최인영, 「6·25전쟁 전후 서울지역 교통환경의 변화와 電車의 한계」,

『도시연구: 역사·사회·문화』 14, 2015

• 생활사 연구 예시

국가기록원, 『기록에 담긴 시대와 생활풍경』, 휴먼컬쳐아리랑, 2015

④ 시대별 키워드 및 대표 장소 조사

• 시대별 키워드에 따른 장소 예시 조사

광화문으로 보는 대한민국	시간축	주제		주요 장소
육조거리	조선시대	중심지의 변화	시장	시전
조선총독부	일제 식민지기		거리	명동, 종로
3·1운동 발생			광장	덕수궁, 탑골공원, 천안 아우내 장터
광화문 이전			교통	인천, 군산, 목포, 부산, 서울역
무너진 광화문	6·25전쟁 (한국전쟁)	분단과 평화	전쟁	용산, 거제도, DMZ
			피난민	부산, 속초
			통일	판문점, 평양, 금강산, 개성공단,
광화문 재건 이순신 동상	1960~70년대	개발의 현장	산업단지	울산, 포항, 대전, 구미, 화성·시흥, 목포, 창원, 여수, 온산, 아산, 광주, 서울 구로

			도시개발	청계천, 신도시
			국토개발	경부고속도로, 장흥(간척)
저항의 장소	1980년대	폭력과 저항	국가폭력	소록도, 제주도, 서울 남영동
			민주화 운동	여수·순천, 서울 광화문, 부산·마산, 광주
			시민운동	서울 명동성당, 혜화 마로니에 공원, 원주 협동조합 운동
조선총독부 철거	1990년대	대중의 시대 보통의 공간	생활공간	서울 강남, 아파트
			온라인	천리안, 하이텔, 프리텔, 싸이월드
월드컵과 광장	2000년대	경계를 넘어서	이주	인천 차이나타운, 세계의 한인타운
			국제행사	서울 잠실운동장, 대전 엑스포, 월드컵 경기장
			역/공항	김포공항, 인천공항

- 관람객이 지금, 여기 광화문의 시간 흐름에 따른 변화를 따라가면서, 주제에 따른 주요 장소를 살펴보는 방식으로 내용을 구조화

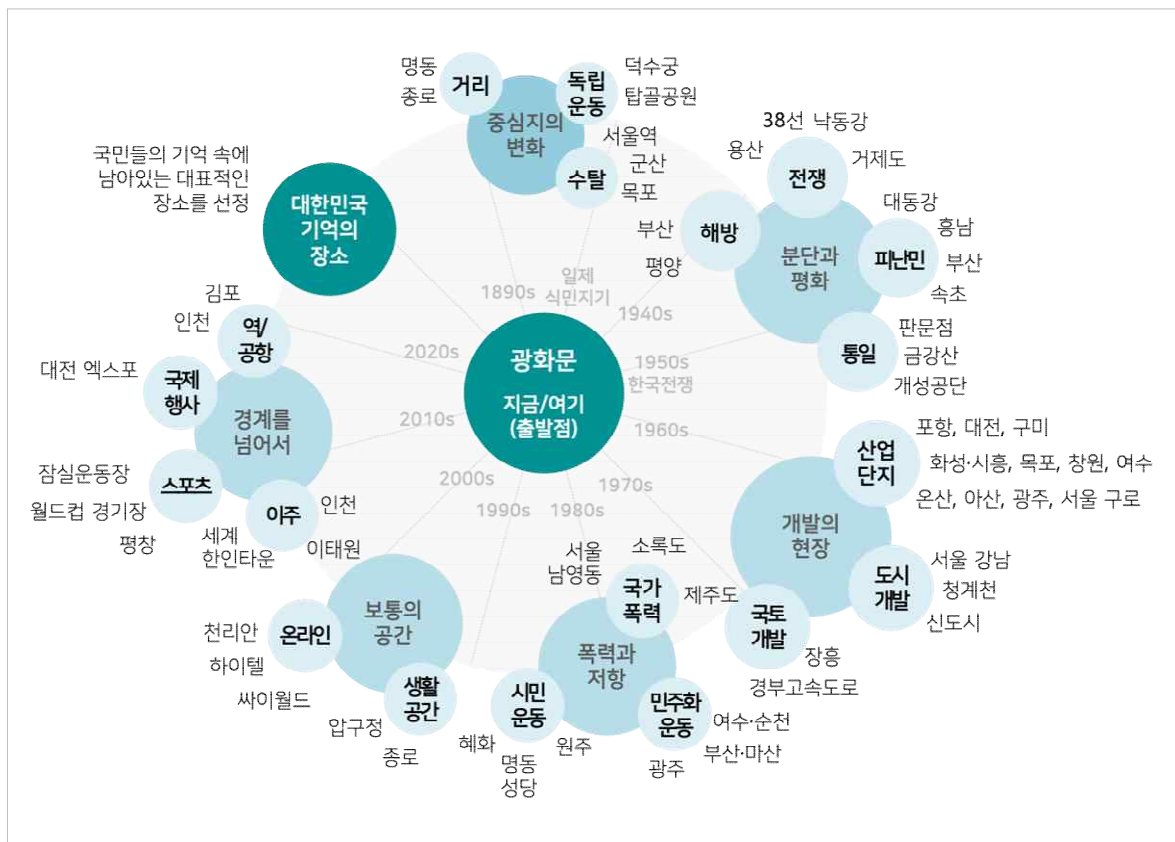


그림 102 핵심 장소 선정을 위한 시대별 키워드 및 세부 장소 마인드맵

⑤ 주제에 따른 대표 장소 선정

주제		주요 장소
시대 키워드	장소 키워드	
불안의 풍경	수탈의 장소	군산, 목포
	독립운동의 장소	종로 탑골공원
해방의 공간, 꿈의 충돌	해방의 장소	부산항
	화합의 시도와 실패	38선
전쟁의 장면 속으로	전쟁의 격전지	낙동강 방어선
	전쟁 속 사람들을 찾아서	대동강 철교, 부산
재건과 근대화의 출발점	근대화의 노력	마산
	국토개발	경부고속도로
개발의 현장	산업단지	울산, 포항, 여수, 구로 등
	도시개발	경기도 광주
폭력과 저항의 교차점	민주화 운동	서울역 광장, 광주
	대중문화	압구정
경계를 넘어서	스포츠	서울 시청앞
	이주	인천

⑥ 지역과 일반적인 시대 구분의 경계를 넘나드는 일상 생활 공간을 시대별 대표 장소를 이어주는 브릿지로 활용

- 일정한 지역에 속하지 않고, 여러 지역에 흩어져 있지만, 그 당시를 살았던 사람들에게는 일상적이고 당연한 장소를 선정
- 일상 생활 공간을 통해 문화, 생활양식 변화를 체험하는 공간 구성

공간명	주요 내용
a. 댄스홀	1950년대 댄스 열풍
b. 영화관	1900년대 초부터 영화관 등장. 1960년대까지 핵심적인 대중문화
c. 학교 운동장	근대적 학교 체계의 일부로서, 운동회부터 1970년대 교련수업모습, 역사위인 동상 건설
d. DJ 조의 음악다방	예술인들의 장소이자 만남의 공간으로서 다방, 1980년대 대학가 문화의 중심

3) 4층 전시콘텐츠 구성안 예시 (지역 중심 구성/시간축에 따른 배치)

주제		체험아이템	연출개요	주요 장소	시간축	
시대 키워드	장소 키워드				광화문의 시간	시기구분
1. 광화문으로 보는 대한민국	광화문	광화문, 시간의 창 [3인칭]	광화문을 비춰보면 현재부터 1919년까지 광화문에서 일어났던 시대별 대표 사건들이 나타나는 스코프비전 연출(실제 광화문을 볼 수 있다면 AR영상 연출)	광화문	지금, 여기	2020년~ 1919년으로
	대한민국 역사박물관	대한민국역사 박물관에 남겨진 기억 [3인칭]	대한민국역사박물관 모형을 스코프비전으로 비춰보면, 건축물과 관련된 역사가 나타나는 연출	대한민국 역사박물관		
2. 불안의 풍경	수탈의 장소	쌀가마니에 쌓인 애환 [2인칭]	관람객이 쌀가마니 더미 위에, 가마니(모형)을 들어서 위에 얹으면, 쌀가마니에 얹힌 이야기를 음향으로 해설	군산, 목포	3·1운동 광화문 이전	일제 식민지기
	독립운동의 장소	탑이 기억하는 목소리 [1인칭]	3·1 만세운동에 관람객이 직접 참여하는 체험코너. 부스에 들어가서 독립선언문 한 구절을 읽고 만세를 부르면, 그 소리가 녹음되어 탑을 상징하는 시설물 안에서 울려 퍼지도록 연출	종로 탑골공원		
3. 해방의 공간, 꿈의 충돌	해방의 장소	부산항으로 오는 사람들 [2인칭]	해방 직후 세계 각지에서 한국으로 돌아오는 사람들을 부산항에서 만나 이야기를 들어보는 체험 연출	부산항	미군의 국기교체식 / 항복문서 서명식	해방 정국기 (1945년~ 1950년)
	화합의 시도와 실패	남북협상과 결렬 [1인칭]	남북협상이 열렸던 평양의 연단 앞에 관람객이 서면, 남북협상 결과에 대한 김구의 발표문을 살펴보는 체험	평양		
4. 전쟁의 장면 속으로	전쟁의 격전지	낙동강 지도 위에서 [1인칭]	낙동강 방어선 작전지도가 펼쳐진 테이블의 정해진 위치에 작은 무기 모형을 올려놓으면 당시 작전에 참여했던 사람들의 나레이션으로 전쟁 상황을 영상으로 연출	낙동강 방어선	무너진 광화문	6·25 전쟁 (한국전쟁)

	전쟁 속 사람들을 찾아서	대동강 철교 앞에서 [1인칭]	폭격 소리와 함께 끊어진 대동강 철교 앞에 서서 피난을 가기 위한 방법을 찾아보는 체험	대동강 철교		
		피난지 다방의 이야기 [2인칭]	부산 피난지 다방의 의자에 앉아서, 테이블에 마주하고 있는 문학인들의 이야기와 소설을 통해서 피난민들의 이야기 살펴보기	부산		
[브릿지] a. 댄스홀		댄스열풍 속으로 [1인칭]	1950년대 중반 유행했던 댄스 열풍에 관람객이 참여하는 체험. 1950년대 노래를 배경으로 춤을 추다 보면, 통금 소리가 나면서 60년대로의 전환을 암시	-		
5. 재건과 근대화의 출발점	국토개발	경부고속도로 측량하기 [1인칭]	1960년대 국토 개발이 주로 이뤄졌던 장소가 표시된 지도를 측량기로 살펴보면, 개발 장소에 대한 이야기가 나타나는 체험. 국토개발의 긍정적 측면과 부정적 측면을 비교	-	광화문 재건	1960 년대
	근대화의 노력	4·19혁명의 밤 [3인칭]	갑자기 어두워진 공간 속으로 들어가면, 사람들의 여러 가지 외침 소리가 어지럽게 들리는 가운데, 손전등을 비추면 4·19 시위에 참여했던 도시빈민과 다양한 계층의 모습과 이야기가 영상으로 상영	마산		
[브릿지] b. 영화관		그시절 명화를 찾아서	영화가 대중문화로 크게 유행했던 1960년대의 배경을 이동식 영화관에 함께 둘러앉아 당시 영화를 살펴보면서 체험	-		
6. 개발의 현장	산업단지	노동자들의 이야기 [2인칭]	선술집 테이블에 둘러앉은 4명의 노동자들 사이에 관람자가 앉아서, 전국의 산업단지에서 일하고 있었던 그들의 이야기 들어보기	울산, 포항, 여수, 구로 // 독일	이순신 동상	1970 년대
	도시개발	광주대단지사 건 [2인칭]	쓰러져 가는 듯한 천막 속으로 들어가서, 그들의 생활집기를 살펴보고, 광주대단지로 왔던 빈민들의 사연에 대한 영상 관람	경기도 광주		
[브릿지] c. 학교 운동장		운동회와 교련시간	초등학교 운동회에 함께 참여해서 공주머니를 던져보고, 운동회 구호를 살펴보는 체험	-		

7. 폭력과 저항의 교차점	민주화 운동	서울역 고가에서 [1인칭]	서울의 봄이 시작되던 1980년 5월, 서울역 고가에서 사람들에 둘러싸여 멈춰섰던 버스를 일부 모형으로 재현. 버스 내부에 탑승하면, 창문을 통해 고가와 그 아래 모여있는 시위하는 사람들과 플랫카드를 영상으로 연출	서울역 광장	저항의 장소	1980 년대
		광주 현장 취재 [3인칭]	3개의 필름 카메라를 들여다보면, 실제 광주 현장의 사진, 국내 언론의 보도, 해외 언론의 보도가 비교되어 나타나, 당시의 실상에 대해 관람객이 기자의 관점으로 다가가도록 유도	광주		
[브릿지] d. DJ 조의 음악다방		당신의 사연을 들려주세요	80년대 대학가를 중심으로 많았던 음악다방을 모티브로, 관람객이 자신의 사연을 선택하면 80년대 추천 음악을 골라주는 음악감상실 재현	-		
8. 경계를 넘어서	대중문화	그시절 패션 따라잡기 [1인칭]	90년대 압구정을 중심으로, 가상미팅 시스템을 통해 시대별 유행했던 패션스타일을 입어보고, 유행의 중심지를 배경으로 사진 찍어보기	압구정	조선총독부 철거	1990 년대
	스포츠	꿈은 이루어진다 [1인칭]	2002년 시청앞 응원장소 속으로 들어가, 월드컵 응원을 함께 해보고, 그 의미를 살펴보기	시청앞	월드컵과 광장	2000 년대
	이주	티켓의 사연 [1인칭]	기차표, 선박 통행권, 경인고속도로 통행권, 지하철표, 월드컵경기 입장권, 비행기 항공권 등 인천에서 꿈꿀 수 있었던 다양한 표들을 실제로 발급받으며 다채로운 교류의 모습 체험	인천		
9. 광장으로		대한민국 기억의 장소 100	관람객이 참여하는 투표를 통해 대한민국의 기억의 장소를 선정하고, 추후 전시 콘텐츠로 선정	-	다시, 여기	2020년 현재
		광장의 목소리	밀레니얼 세대를 중심으로, 100년의 시간 속에 달라져왔던 대한민국 곳곳의 국민들의 이야기를 직접 목소리로 남기고 공유하는 디지털 광장	-		

5. 대한민국역사박물관 건축 동선 보완방법 제안

가. 공간개편 및 동선개선 개요

1) 공간현황

- ① 현재 역사박물관의 전시동선은 내부 전시의 성격과 무관하게 1층의 로비를 거쳐 3층-4층-5층의 순으로 전시를 관람 후 퇴장하는 것으로 되어 있음
- ② 로비층에서 3층의 전시 초입부까지 에스컬레이터 등의 수직이동 장치가 있으나 선택적 관람이 가능한 구조가 아님
- ③ 역사박물관의 공간구조는 리노베이션의 특성상 전체 볼륨이 기존골조의 영향으로 한계와 층고의 한계에 따른 전시의 제약이 있으나 외부의 대형계단과 5층에서 3층으로 이어진 보이드 공간 등을 이용하여 새로운 관람동선 재편 가능성이 있음
- ④ 5층 통사관 리모델링 후, 실제적인 5층 통사관 아웃트로는 3층으로 내려오게 되어, 별도의 건축적 구조보완이 이뤄지기 전까지는 다양한 동선이 혼재된 형태로 운영될 것으로 사료됨

2) 동선제안 개요

- ① 기존 동선체계를 활용하는 안으로써 기존 엘리베이터의 적극적인 사용 등으로 5-4-3 층의 동선을 유도하는 방향으로 제안
- ② 기존 동선체계를 활용해야할 시, 3-4-5의 진행방향안도 전시성격이 바뀌거나 연출의 방향에 따라 대안으로 관람객에게 제시할 수 있음
- ③ 향후 5층 통사관을 전시의 시작으로 5-4-3층의 수직진행방향을 지향하는 동선으로써 엘리베이터나 에스컬레이터 또는 브릿지 등 추가 구조를 신설하는 방향도 적극적으로 고려해볼 필요가 있음

표 32 동선안 개요

구분		개요
제안 1	기존 구조활용안	기존 엘리베이터와 계단을 이용한 5-4-3 동선
제안 2	기존 구조활용안	에스컬레이터를 이용하여 3-4-5로 진행되는 동선
제안 3	구조신설을 통한 개선안	브릿지 신설을 통해 5-4-3 동선

나. 동선구성(안)

1) 층별 동선 구성

① 제안1 : 기존구조활용안(5-4-3 동선)

- 1F - 기존 ELEV. - 5F - 전시 - 기존 ELEV. - 4F - 전시 - 기존 ELEV. - 3F - 전시 - 외부계단 - OUT

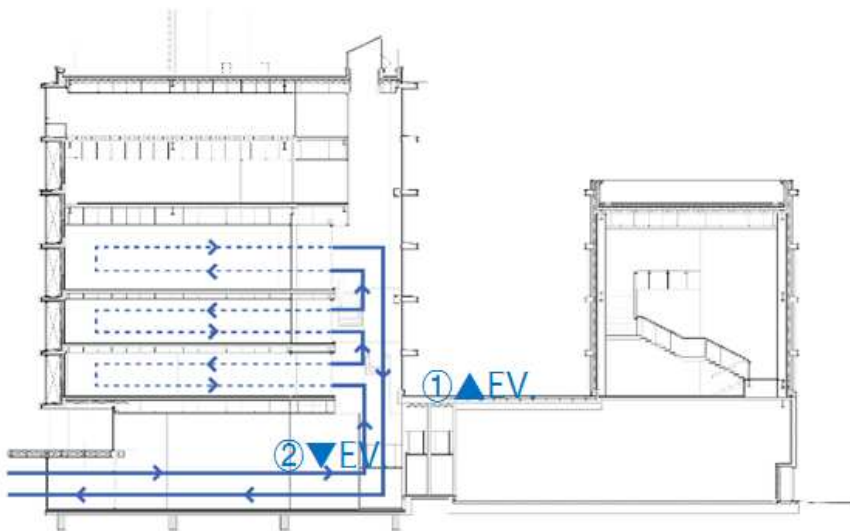


그림 103 기존 구조활용안(제안1)

- 건축적 장치의 신설이 불가할 시, 제시하는 안으로 엘리베이터를 이용하여 5층으로 이동, 엘리베이터와 계단을 이용하여 5-4-3층으로 이동하는 동선

② 제안2 : 기존구조활용안(3-4-5 동선)

- 1F - 기존 ES. - 3F - 전시 - 기존 ES. - 4F - 전시 - 기존 ES. - 5F - 전시 - 기존 ELEV. - OUT

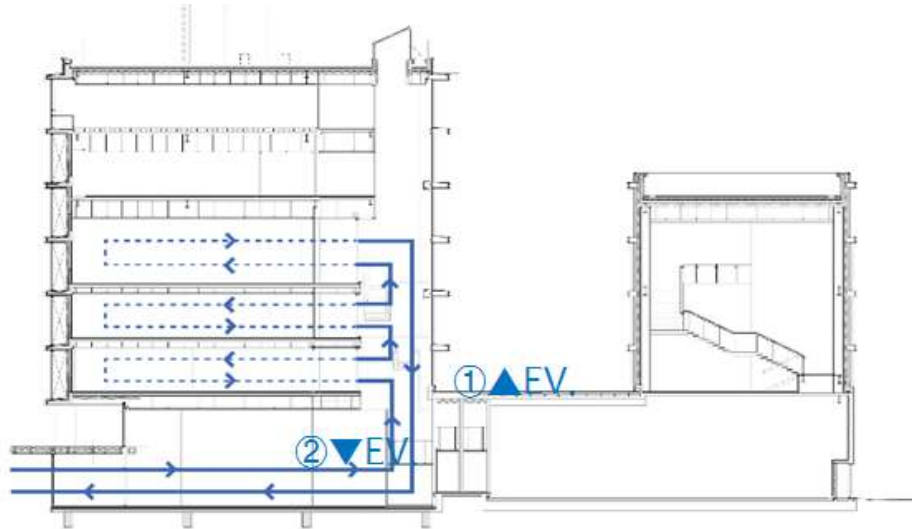


그림 104 기존 구조활용안(제안2)

- 내부의 에스컬레이터를 통해 3-4-5층을 연속적으로 관람하고 퇴장하는 동선 구조

③ 제안3 : 구조신설을 통한 개선안

- 1F - 기존 ELEV. - 5F - 전시 - 후면계단 - 4F - 신설 브릿지 - 전시 - 기존 ELEV. - 3F - 전시 - 기존 ELEV. - OUT

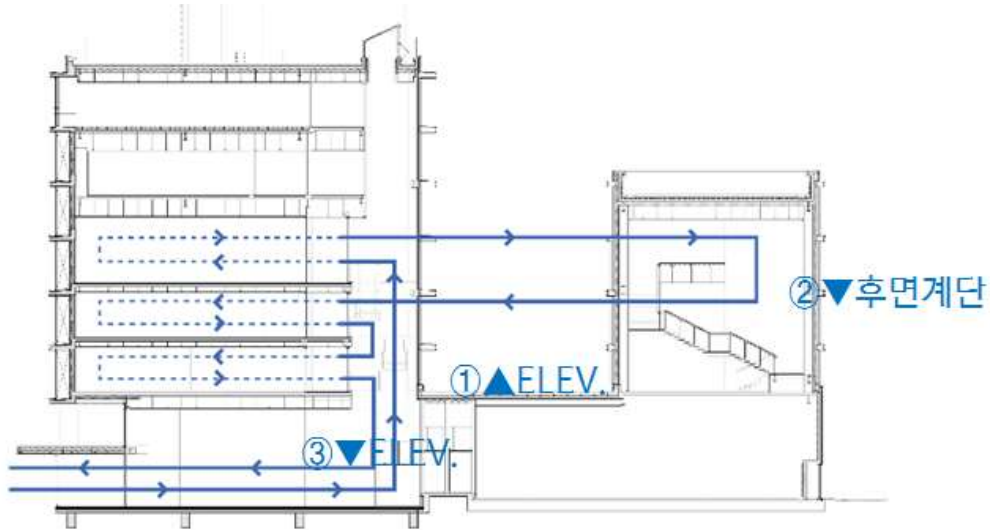


그림 105 구조신설을 통한 개선안(제안3)

- 기획되고 있는 5층의 통사관을 시작으로 전시동선을 유도하는 것이 가장 바람직해 보이며 이를 위해 기존의 엘리베이터를 통해 5층으로 이동 후 통사관 관람을 시작으로 4-3층으로 이어져 내려오는 동선을 구상함
- 추가 장치: 신설 브릿지 및 신설 에스컬레이터 등이 필요
- 브릿지 신설 시, 증축동에 있는 기존 특별전시실과의 공간 간섭 문제 해결 필요

2) 층별 세부 동선

① 제안 1

○ 1층

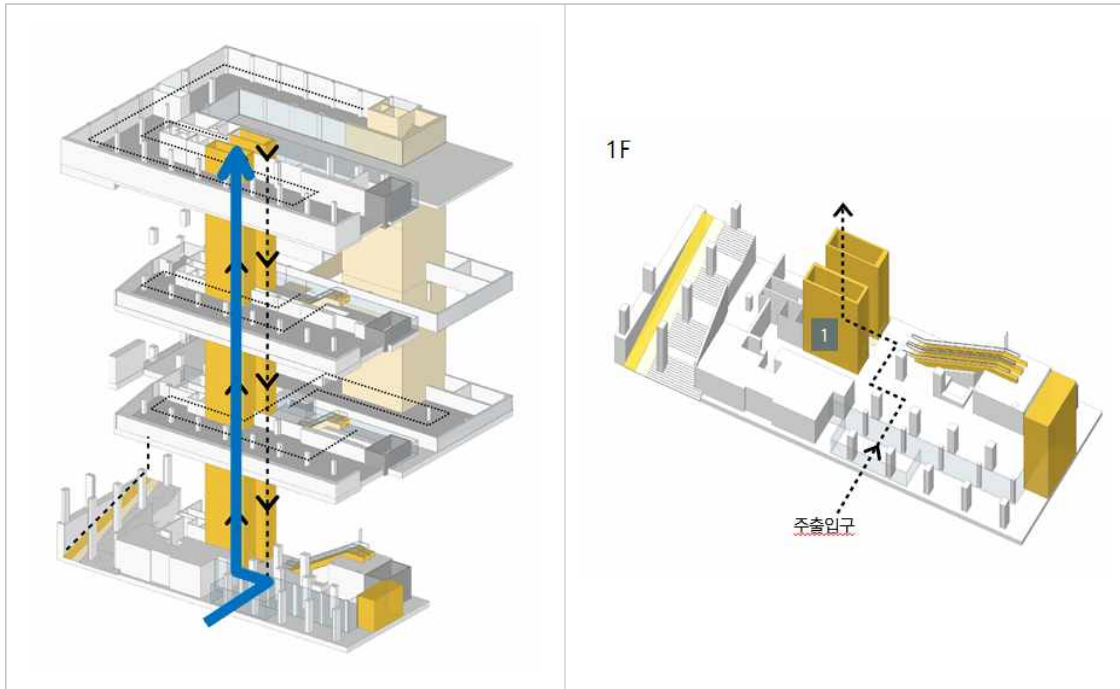


그림 106 제안1에서 5층으로 진입하는 동선

○ 5층

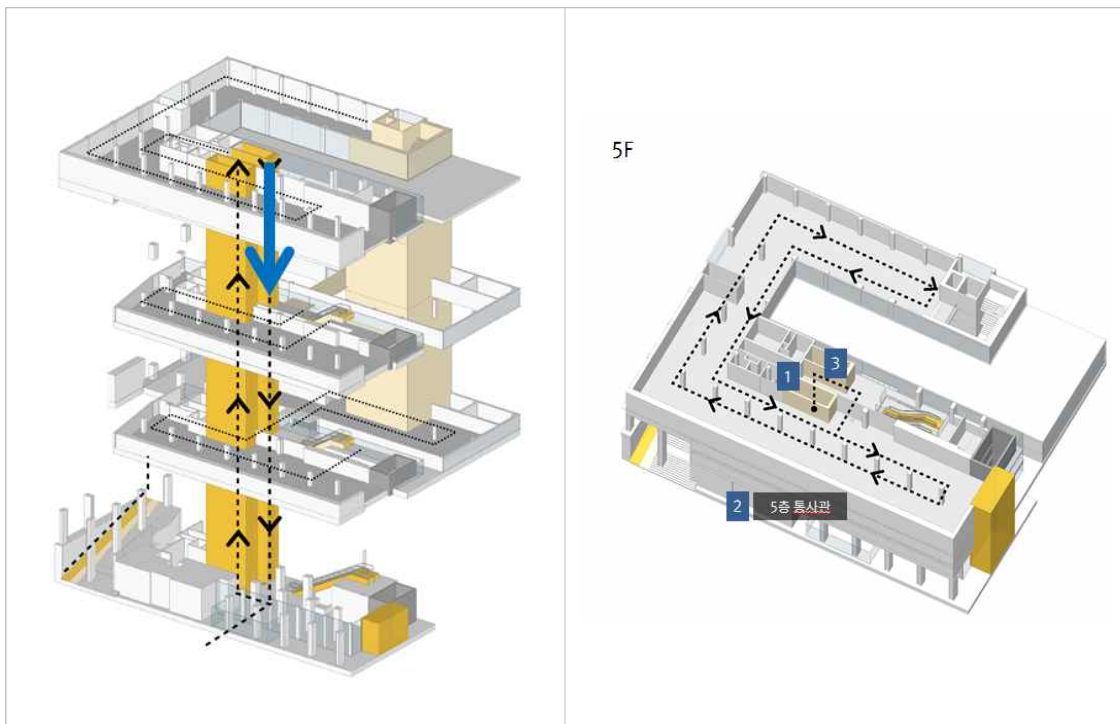


그림 107 제안1에서 4층으로 진입하는 동선

○ 4층

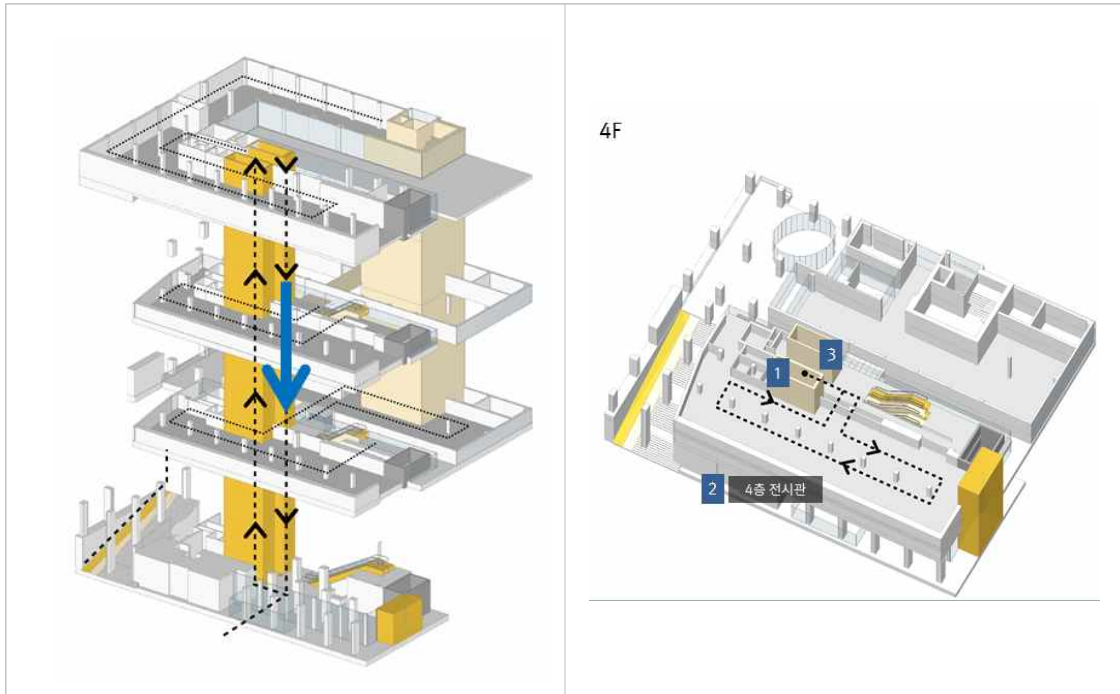


그림 108 제안1에서 3층으로 진입하는 동선

○ 3층

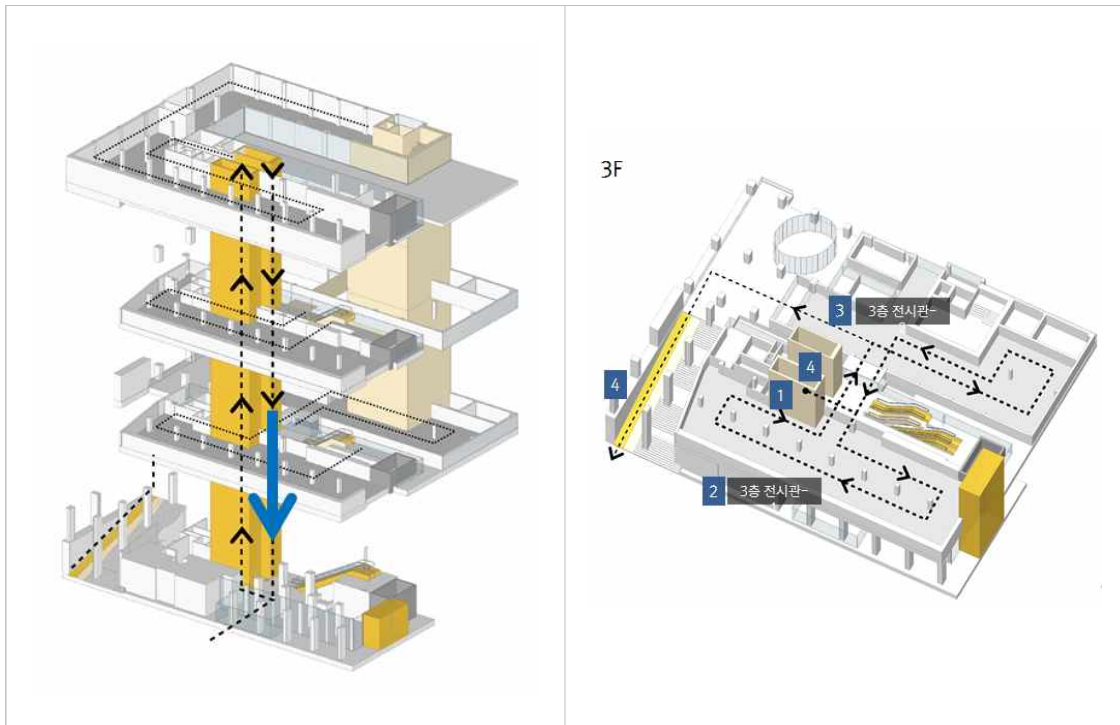


그림 109 제안1에서 퇴장동선

② 제안 2

○ 1층

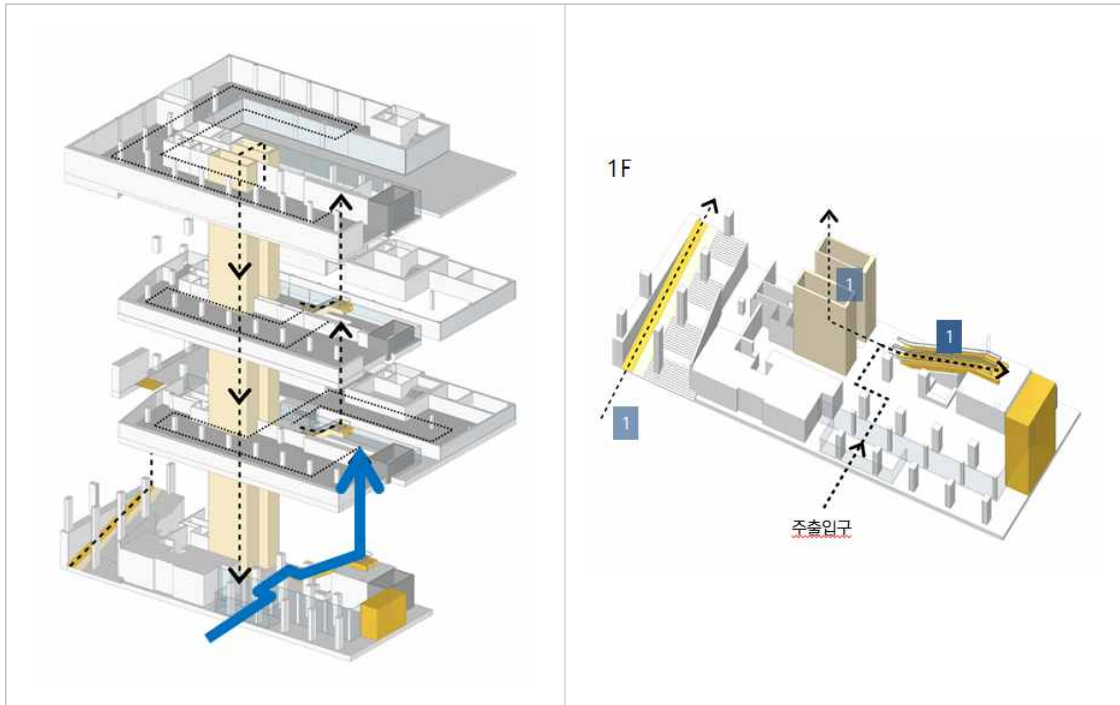


그림 110 제안2에서 3층 진입동선

○ 5층

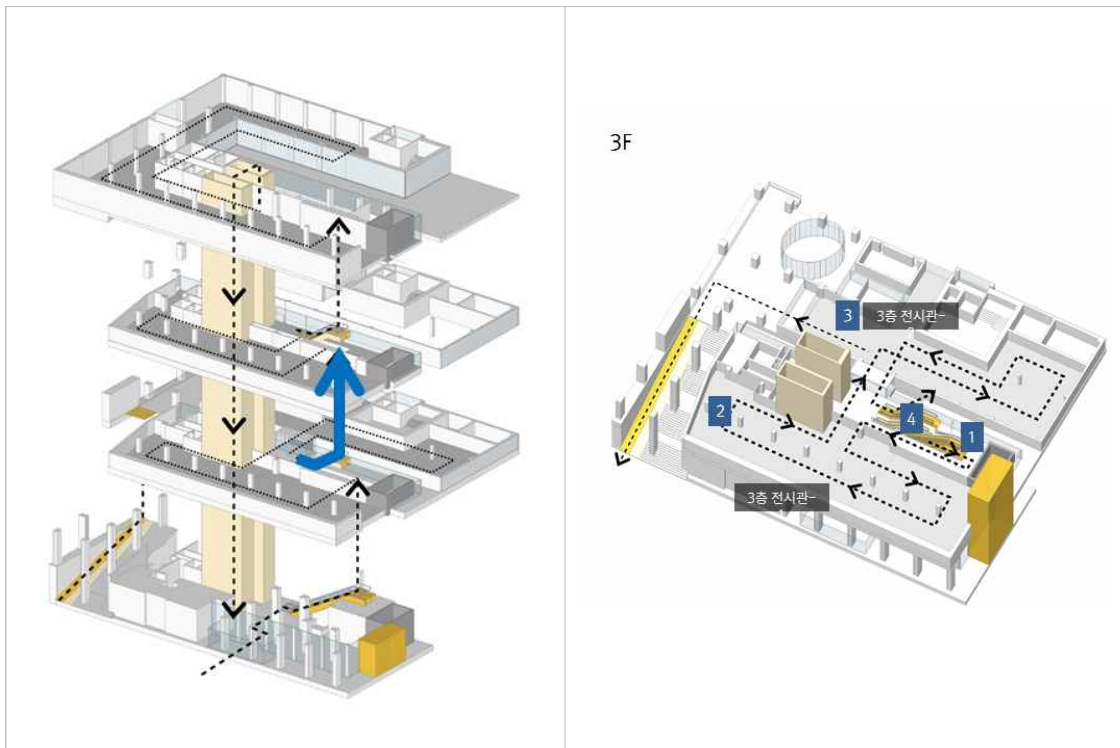


그림 111 제안2에서 4층 진입동선

○ 4층

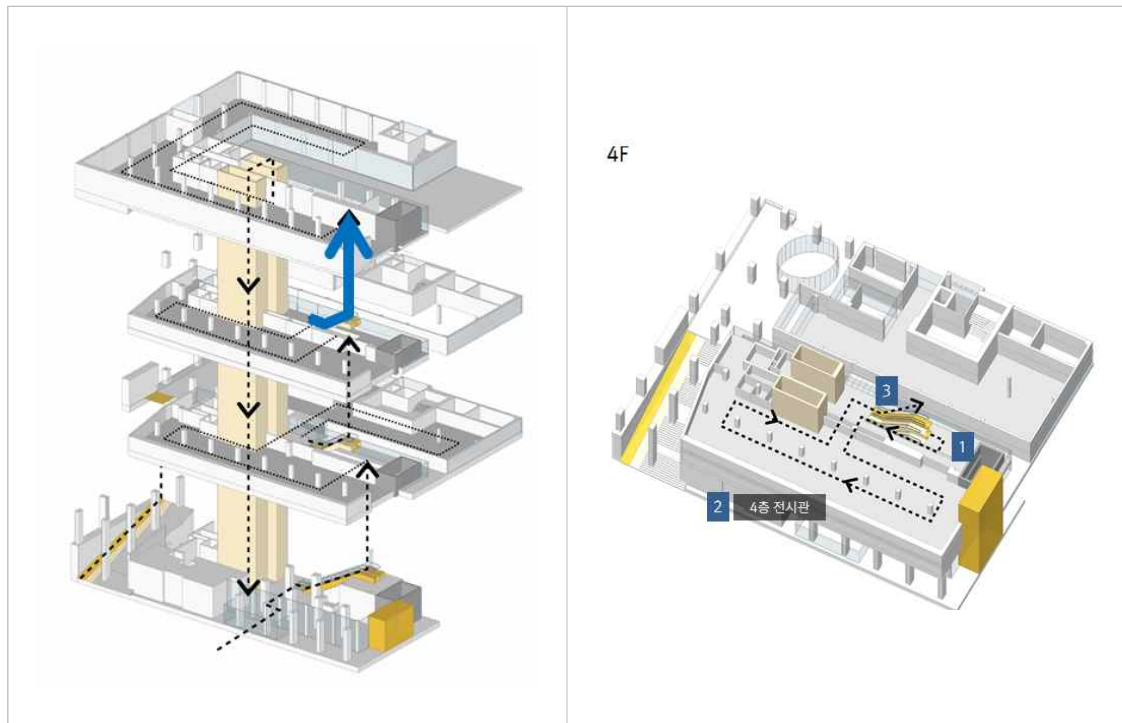


그림 112 제안2에서 5층 진입동선

○ 3층

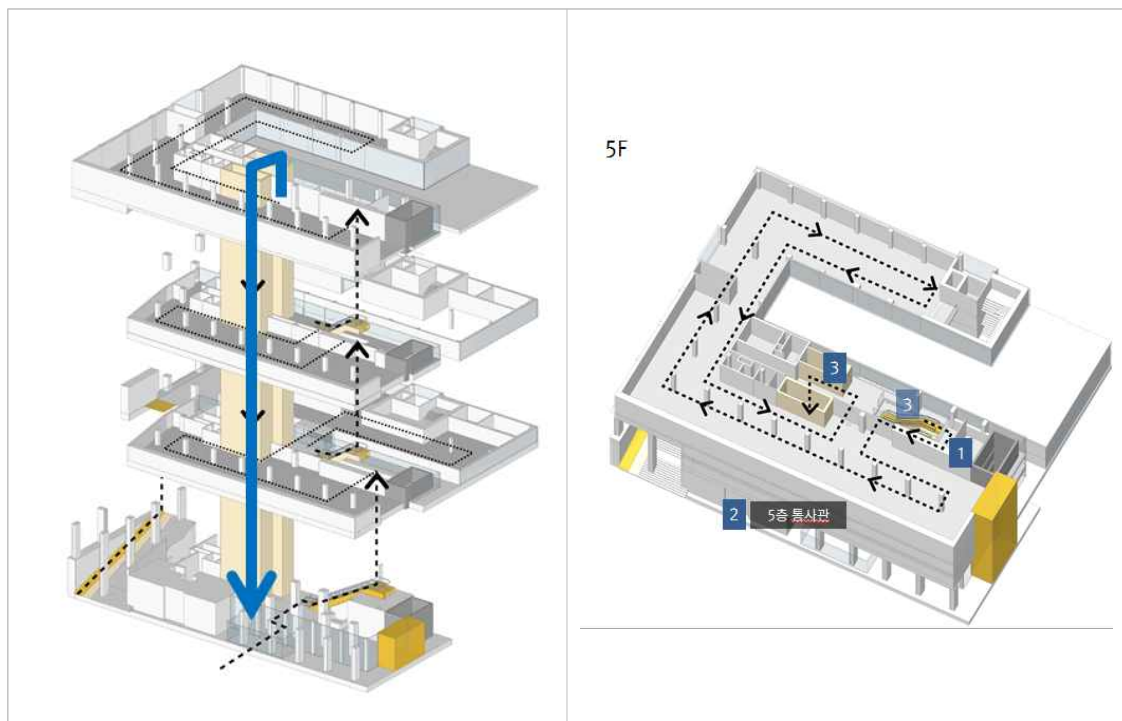


그림 113 제안2에서 퇴장동선

③ 제안 3

○ 1층

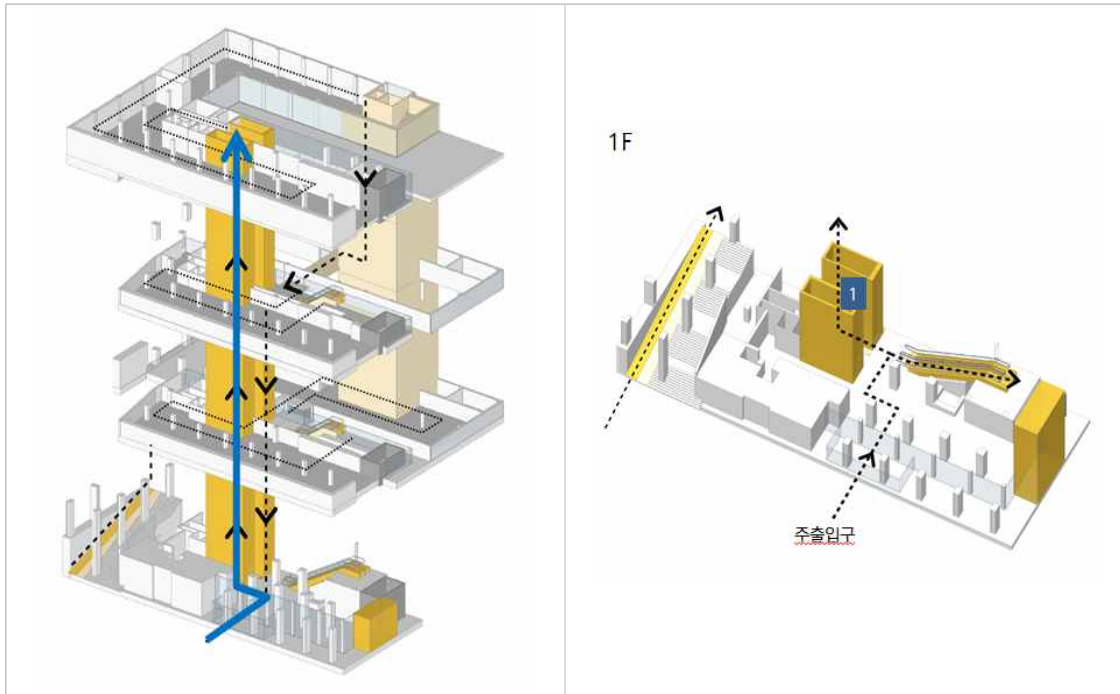


그림 114 제안3에서의 1층에서 5층 진입하는 동선

○ 5층

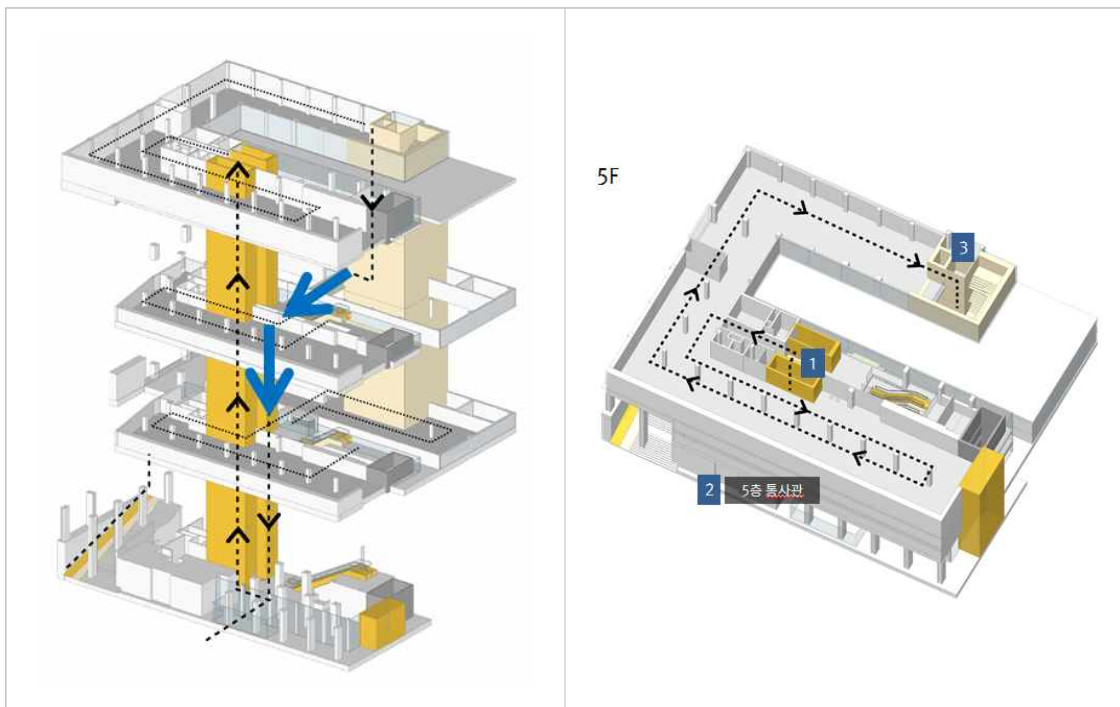
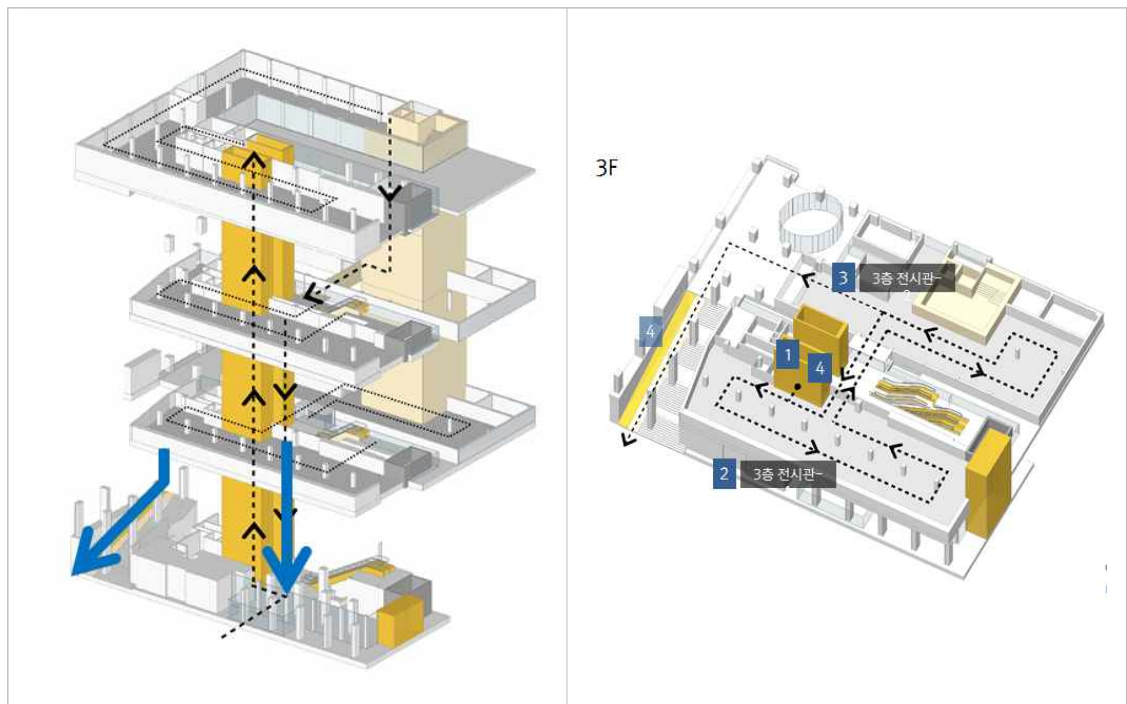


그림 115 제안3에서의 5층에서 후면 계단 이용, 브릿지 이용하여 4층 진입하는 동선

○ 3층



- 169 -

3) 공간개편

① 차경

- 역사적인 의미가 담긴 두 축(경복궁, 세종대로 축)을 내부로 끌어들임
- 전시공간외 다양한 역사적 장소의 풍경을 조망할 수 있는 차경을 역사박물관 안으로 끌어들이 역사와 현재를 교차하여 보여줄 수 있는 장치 마련



그림 118 박물관에서 차경을 위한 공간제안(좌) 및 차경의 사례(우)

② 전이공간

- ㄷ자 내부공간의 중간 지점에 전이공간을 삽입해 분위기를 환기함
- 전시와 공용공간사이의 휴게, 전시콘텐츠가 크게 바뀔 때 심리적 안정, 리프렛쉬 등을 위한 매개공간, 전이공간등이 필요하며 이를 전시공간 사이사이에 작게 구성할 수 있음

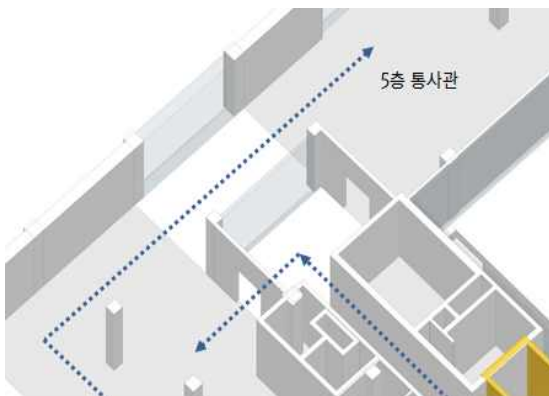


그림 119 박물관에서 전이공간(좌) 및 전이공간 삽입을 통한 분위기 환기 사례(우)

참고문헌

단행본

- 강명숙, 『대학과 대학생의 시대』, 서해문집, 2018.
- 경남대학교 북한대학원, 『북한 문화, 돌이면서 하나인 문화』, 한울, 2006.
- 국사편찬위원회, 『장시에서 마트까지 근현대 시장 경제의 변천』, 두산동아, 2007.
- 김동완, 『북한에서의 한류 현상 : 그 의미와 영향』, 통일부 통일교육원, 2015.
- 김상숙 외, 『한국 현대사와 국가폭력』, 푸른역사, 2019.
- 김소영 외, 『한국 영화의 역사와 미래』, 콘텐츠하우스, 2018.
- 김영미, 『그들의 새마을운동』, 푸른역사, 2009.
- 김원, 『여공 1970, 그녀들의 反역사』, 이매진, 2006.
- 김은경, 『학생문화사 - 해방에서 4월혁명까지』, 서해문집, 2018.
- 김정한 외, 『한국현대 생활문화사 - 1980년대, 스포츠공화국과 양념통닭』, 창비, 2016.
- 김학재 외, 『한국현대 생활문화사 - 1950년대, 뼈라 줍고 댄스홀 가고』, 창비, 2016.
- 김한종, 『역사교육으로 읽는 한국현대사 : 국민학교에서 역사교과서 파동까지』, 책과함께, 2013.
- 교수신문, 『한국 근현대사 역사의 현장 40』, 휴머니스트, 2016.
- 권보드래 외, 『1970 박정희 모더니즘』, 천년의상상, 2015.
- 배연형, 『유성기 시대, 변사의 화예』, 한국문화사, 2018.
- 사북청년회의소, 『탄광촌의 삶과 애환, 선인』, 2001.
- 서울대학교, 『서울대학교 60년사』, 2006.
- 송경자, 『스물두 살 박기순』, 심미안, 2018.
- 송찬섭 외, 『근대적 일상과 여가의 탄생』, 지식의날개, 2018.
- 신혜순, 『한국패션 100년』, 미술문화, 2008.
- 역사교육연구소, 『어린이들의 한국사』, 휴먼어린이, 2015.
- 오성철 외, 『대한민국 교육 70년』, 대한민국역사박물관, 2015.
- 오제연 외, 『한국현대 생활문화사 - 1960년대, 근대화와 군대화』, 창비, 2016.

오제연 외, 『한국현대 생활문화사 - 1970년대, 새마을운동과 미니스커트』, 창비, 2016.

유선영, 『미디어와 한국현대사』, 대한민국역사박물관, 2016.

이기훈, 『무한경쟁의 수레바퀴 - 1960~1970년대 학교와 학생』, 서해문집, 2018.

이영미, 『동백아가씨는 어디로 갔을까』, 인물과사상사, 2017.

이임하, 『10대와 통하는 문화로 읽는 한국 현대사』, 철수와영희, 2014.

이임하, 『계집은 어떻게 여성이 되었나』, 서해문집, 2004.

이임하, 『이임하의 여성사 특강』, 철수와영희, 2018.

이희봉, 『한국인, 어떤 집에서 살았나 - 한국 현대 주생활사』, 한국학중앙연구원출판부, 2017.

임송자, 『배운과 좌절의 갈림길, 야학』, 서해문집, 2017.

임창복, 『한국의 주택, 그 유형과 변천사』, 돌베개, 2011.

장애여성공감, 『어쩌면 이상한 몸』, 오월의봄, 2018.

전남일 외, 『한국 주거의 미시사』, 돌베개, 2009.

전종한, 『인문 지리학의 시선』, 사회평론아카데미, 2017.

정병호 외, 『극장국가 북한』, 창비, 2013.

정선군청, 『정선군석탄산업사』, 2005.

정연수, 『탄광촌 풍속 이야기』, 북코리아, 2010.

정용욱 외, 『해방의 공간, 점령의 시간』, 푸른역사, 2018.

정해구, 『전두환과 80년대 민주화운동』, 역사비평사, 2011.

조희진 외, 『한국인, 어떤 옷을 입고 살았나』, 한국학중앙연구원출판부, 2017.

주영하 외, 『한국인, 무엇을 먹고 살았나』, 한국학중앙연구원출판부, 2017.

주진오 외, 『한국 여성사 깊이 읽기』, 푸른역사, 2013.

함한희, 『부역의 문화사』, 살림, 2005.

한국역사연구회, 『한국사 한 걸음 더』, 푸른역사, 2018.

한국학중앙연구원, 부산시청, 『부산역사문화대전』

전시도록 및 참고자료

국립민속박물관, 『청바지』, 2014.

대한민국역사박물관, 『70년의 세월, 70가지 이야기 - 대한민국역사박물관 광복70년 기념 특별전』, 2015.

서울역사박물관, 『광화문 年歌-시계를 되돌리다』 전시도록, 2009.

서울역사박물관, 『2016 서울생활문화 자료조사 - 청파·서계』, 2017.

서울역사박물관 교육홍보과 [편], 『종로의 영화와 공연예술, 그 공간 ; 서대문부터 동대문까지』, 2010.

학위논문

김상숙, 『지역과 젠더통제, 여성노동자들의 저항 : 80년대 대구지역 섬유산업을 중심으로』, 경북대학교 사회학 박사학위논문, 2007.

김세림, 『1960년대 국영기업 노동자의 성격 : 대한석유공사 울산정유공장을 중심으로』, 연세대학교 사학과 석사학위논문, 2014.

김순현, 『1960년대 이후의 초등학교 운동회에 관한 연구』, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2015.

이홍석, 『1960년대 전반 탄광촌의 현실과 탄광노동자의 대응』, 연세대학교 사학과 석사학위논문, 2008.

정운수, 『광화문광장, 일그러진 근대의 욕망』, 성공회대학교 문화대학원 석사학위논문, 2012.

정희선, 『해방 이후 조선총독부청사의 변천과 그 의미』, 숙명여자대학교 역사문화학과 한국사전공 석사학위논문, 2017.

학술논문

김동완, 김민호, 「울산공업단지의 서막, 정유공장 건설의 정치지리」, 『대한지리학회지』, 제49권 제2호, 2014.

김미란, 「80년대 대학의 학생문화 : 비판적 학습과 문화적 실천의 장」, 『한국교육사학』, Vol. 37, No.1, 2015.

김백영, 「4·19와 5·16의 공간사회학 - 1950~60년대 서울의 도시공간과 광장정치」, 『서강인문논총』, No. 38, 2013.

김은경, 「1950년대 신생활운동 연구 -가정개량론과 소비통제를 중심으로-」, 『여성과 역사』, 제11집, 2009.

김정화, 「1960년대 여성노동 : 식모와 버스안내양을 중심으로」, 『역사 연구』, No. 11, 2002.

고은주, 『여성잡지와 함께한 한국의 패션광고』, 아모레퍼시픽재단 학술연구비 지원사업, 2008.

- 박정희, 「피난수도 부산의 잡지 창간과 미술가의 활동」, 『항도부산』, 제38호, 2019. 8.
- 박진희, 박상준, 「한국전쟁기 부산에서의 미술계 재편과 전시공간」, 『항도부산』, 제35호, 2018. 2.
- 배석만, 「한국전쟁 전후 부산항 연구의 성과와 과제」, 『항도부산』, Vol. 30, 2014.
- 오성철, 「운동회의 기억 - 해방이후 초등학교 운동회를 중심으로」, 『아시아교육연구』, Vol. 12, No. 1, 2011.
- 윤택림, 「해방 이후 한국 부역이 변화와 여성의 일 : 서울 지역을 중심으로」, 『가족과 문화』, Vol. 16, No.3, 2004.
- 위경혜, 「한국전쟁 이후 극장 문화 로컬리티(Locality) -강원도 도시를 중심으로」, 『大東文化研究』, 2012.
- 이동순, 「1950년대 한국대중음악사의 형성과 전쟁테마의 수용(Ⅰ) - 대구 오리엔트레코드사 제작 음반을 중심으로-」, 『민족문화논총』, 제35호, 2007.
- 이동순, 「1950년대 한국대중음악사의 형성과 전쟁테마의 수용(Ⅱ) - 대구 오리엔트레코드사 제작 음반을 중심으로-」, 『민족문화논총』, 제36호, 2007.
- 이상원, 「소설에 나타난 피난지 부산의 다방 - 장소성 고찰을 중심으로 -」, 『동남어논문집』, Vol.1, No.31, 2011
- 이영미, 「기획1 : '운동'과 노래 노래로 본 학생운동의 역사」, 『역사비평』, No. 39, 1997.
- 이정숙, 「1960년대 개발주의 이데올로기와 근대적 시혜주체의 연민」, 『동악어문학』, Vol. 64, 2015.
- 이주사학회, 『호모 미그란스 - 이주, 식민주의, 인종주의』, 19호, 2018. 11.
- 장유정, 「한국 대중가요의 전개 양상 고찰」, 『韓國文學論集』, Vol.51, 2009.
- 조숙경, 「시대적 흐름에 따른 옷걸이 변화에 관한 연구-1850년경부터 2003년까지-」, 『한국가구학회지』, 제14권, 제2호, 2003.
- 조혜영, 조현신, 「페미니즘 시각에서 본 1970년대 이전 한국 부역의 공간 변화」, 『기초조형학연구』, 제13권, 제1호, 2012. 2.
- 차철욱 외, 「한국전쟁 피난민들의 부산 이주와 생활공간」, 『민족문화논총』, Vol.45, 2010.
- 천정환, 「유신의 교육과 대중지성」, 『경향신문』, 2013. 12. 27.
- 최애순, 「1950년대 전쟁기 부산·대구의 피난지 문화 - 지역 동네의 재현과 복원을 중심으로」, 『국제어문』, 제78호, 2018.
- 최영호, 「한인 귀환자의 눈에 비친 해방직후 부산의 이미지」, 『한일민족문제연구』, Vol. 20, 2011.
- 최영호, 「해방직후 부산경남지역의 귀환지 원호체계와 원호활동」, 『한국민족운동사연구 36』, 2003.
- 하상복, 「광장과 정치 : 광화문광장의 비판적 성찰」, 『기억과 전망』, No. 21, 2009.
- 허은, 「1980년대 상반기 학생운동체계의 변화와 학생운동 문화의 확산」, 『사총』, Vol. 80, 2013.

신문기사 및 온라인 자료

기획재정부, 「배달음식 1위 ‘치킨’으로 보는 경제 이야기」, 2019.

박규택, 「산업화 열차가 만든 고난과 희망의 교차로」, 『교수신문』, 2014. 3. 11.

송은영, 「광화문, 현대사의 현재진행형 공간」, 『[동아시아 근현대 도시] 역사 이름 빌린 파괴의 반복』, 레디앙, 2018. 6. 15.

이정은, 「서울의 관문, 서울역의 117년을 돌아보다」, 『서울사랑』, 2017. 6.

전성호, 「[그림·사진으로 읽는 역사] 28. 해방과 함께 귀환하는 조선인들」, 『부산일보』, 2015. 7. 14.

「대학 축제에 가면 그 시대 청춘의 고민이 보인다」, 『서울대총동창신문』, 2015. 6. 19

「시대상 담긴 추석선물 70년대 설탕·조미료 올해는 ‘힐링’이 대세」, 『중앙일보』, 2016. 9. 10.

「시전(市廛)에서 대형마트까지 '시장의 역사」, 『이코노믹 리뷰』, 2015. 3. 23.

「우리시대 대학생들은 이렇게 - 80년대」, 『중앙일보』, 2001. 12. 06.

「의복(義服)으로 본 70년 - 40년대 일본식 몸빼, 50년대는 미군(美軍) 구제품 …」, 『조선일보』, 2015. 8. 12.

「일본식 단팥빵, 실향민의 냉면, 그리고 라면의 추억」, 『조선일보』, 2015. 8. 12.

「자유화 25년 … 해외여행 어제와 오늘」, 『중앙일보』, 2014. 12. 30.

「주거(住居)로 본 70년 - 초가집, 판잣집, 불란서 주택, 아파트 …」, 『조선일보』, 2015. 8. 12.

「必死(필사)의 歸心(귀심)」, 『동아일보』, 1969, 9. 25.

「한국인의 삶을 바꾼 것들 11 - 밥상」, 『공감』, 2005.

「해외여행 자유화 20년 흥미로운 이슈 20」, 『연합뉴스』, 2019. 6.

EBS, “100인의 증언 - 7, 80년대 문화를 말하다”, EBS, 2005.

국가기록원, “사진 대한민국”

국가기록원, “기록으로 만나는 대한민국”

(<http://theme.archives.go.kr/next/koreaOfRecord/globalTravel.do>)

국가기록원, “기록으로 살펴보는 의식주 문화”

(<http://theme.archives.go.kr/next/education2010/food01.do>)

민주화운동기념사업회, “오픈아카이브”

서울사진아카이브