

박물관 전시에서의 디지털 매체 적용에 관한 고찰

-서울시립대학교 기획전시를 중심으로-

Digital Media Application in Museum

어일선

청주대학교 공연영상학부

Il-Seon Eo(Filmeo@naver.com)

요약

서울시립대학교박물관 2010년 기획전시에 디지털매체가 어떻게 활용되었는지에 대한 것을 살펴보았다. 분석 결과 전시 내용에 적절하게 다양한 형식으로 영상·음향매체가 활용되고 있었으며, 특히 전시공간 연출에 있어서의 디지털매체 활용의 측면은 앞으로 다양한 전시에 적극적으로 활용되어야 할 것이다. 하지만 관람객과의 상호작용성면에 있어서의 효과를 확인할 수 없었다. 디지털매체의 표현방법의 다양화를 통해 전시내용의 효과적인 전달과 엔터테인먼트적인 효과로 관람객이 지루해 하지 않고 재방문을 하도록 유도해야 한다. 전시에 음향매체를 활용한 것은 영상매체 보다 더 강렬한 자극을 이끌어 낼 수 있고, 다른 전시매체와의 복합 연출에 따른 효과는 더욱 컸다고 볼 수 있다. 하지만 관람객에게 일방향성 정보제공으로 잘못 활용되어질 수 있으므로 단독 음향의 지향성 스피커나 헤드폰 등의 기술적 제고가 이루어져야 할 것이다.

■ 중심어 : | 박물관 전시 | 디지털매체 |

Abstract

Modern museum, along with the basic roles of a museum that display to the public through the exhibition of physical evidences that collected, preserved and researched about human environment, it is changing in a way to appropriately fulfill the desire of new culture of the public and to fit the paradigm of the digital era. Diversification of expression method using multimedia played a big role in effective meaning delivery and technology development made possible for interaction-able of digital media build up and application to made possible of interactive communication for visitors. If the main purpose of the past museum exhibition was the delivery of information and knowledge, modern museum's exhibit has been identified as the purpose being diversified through the use of digital media.

Exhibition planner, as for museum exhibition that used many characteristics of the digital media as mentioned above, should plan so that past unfamiliar relic can communicate with us living in the modern society. But obsessive usage of the digital media should not shade the interest of the visitors towards the relic in overall exhibition; and what is most important is that other than the exhibition and exhibit, enforcement of translation through systematic coherent approach and its appropriate digital technology and creative application and harmony are more important.

■ keyword : | Museum | Digital Media |

1. 서론

1. 연구목적

박물관 및 미술관진흥법에서는 ‘박물관이란 문화에
 술학문의 발전과 일반 공중의 문화향유 증진에 이바지
 하기 위하여 역사·고고·인류·민속·예술·동물·
 식물·광물·과학·기술·산업등에 관한 자료를 수
 집·관리·보존·연구·전시·교육하는 시설’이라고
 정의하고 있다.¹⁾ 그리고 박물관의 고유의 기능은 수
 집·정리하여 보존·관리하는 ‘수집·관리’, 가치를 조
 사하여 연구하는 ‘조사·연구’, 공개하여 교육하는 ‘공
 개와 교육’의 세가지로 대별된다.²⁾

최근 우리나라에는 박물관, 미술관의 설립이 꾸준히
 늘고 있으며, 매년 수많은 기획 전시회가 여러 형태로
 개최되고 있다. 여기에 주5일 근무제에 따라 여가시간
 이 증대되고 문화, 예술에 대한 관심이 높아지고 있는
 상황에서 전시회 관람은 일반적인 문화활동의 하나로
 자리 잡고 있다

한편, 21세기는 디지털 및 컴퓨터의 기술발전과 인터
 넷이라는 도구의 발명으로, 다수의 대중이 서로의 정보
 를 시간과 공간을 초월하여 교류할 수 있는 시대로 들
 어섰다. 여기에 덧붙여 반도체 메모리의 대용량화와 화
 상압축기술의 발전으로 기존의 문자, 음성에 영상까지
 통합하여 제작, 가공하는 복합 멀티미디어의 시대가
 되었다. 이러한 디지털 환경의 변화는 기술 환경, 사회
 문화 환경, 기업환경으로 나누어 진행되었으며 이는 각
 분야에서 여러 가지 변화를 동반하고 있다. 기술환경은
 디지털이정 기술의 발전, 멀티미디어 기술의 확장, 데이
 터베이스 기술의 다양화, 네트워크 기술의 보편화과정
 을 사회문화 환경은 탈중심화와 세계화, 분권화, 정보공
 유의 가속화, 사회문화적 반작용을 기업 환경은 경영개
 념의 변화, 생산방식의 변화 유통구조의 변화를 겪고
 있다. 이처럼 새로운 세기를 맞이하면서 사회전반의 인
 식과 산업의 구조를 지배하는 모든 요소가 전환되면서
 박물관에서 또한 디지털시대의 페러다임을 실감하게

되었다.³⁾ 이러한 디지털 혁명은 전시의 시, 공간의 경
 계를 무너뜨리고 전시연출의 일대 변혁을 이루고 있
 다.⁴⁾

이러한 환경의 변화 속에 박물관은 문화행위로서 사
 회에 대응하는 태도가 보다 적극적이어야만 상황에 놓
 이게 되었으며, 전시에 있어서도 일방적 전달식 체제에
 서 벗어나 변화가 필요한 시점이다. 즉 관람객에게 체
 험 위주의 전시체제를 지향, 관람객의 이해를 보다 효
 과적으로 돕는 방법을 모색하는데 노력을 기울이고 있
 다. 이와 같은 노력 속에서 다양한 전시매체가 활용되
 고 있는데, 이중 디지털매체는 현재 그 형태가 무한히
 확장되고, 앞으로도 더 많은 발전과 활용의 가능성이
 열려 있다.

본 연구는 이러한 환경의 변화 속에서 박물관의 전시
 매체로서 중요한 역할을 담당하고 있는 디지털매체에
 대한 분석을 통해 앞으로 더욱 발전된 형태의 전시매체
 로 활용될 수 있는 방안을 제시해 보고자 한다. 더불어
 디지털매체의 역할이 높아짐에 따른 올바른 활용 방안
 에 대해 고민해보고자 한다.

특히, 디지털매체는 실제로 옮겨올 수 없는 것들에
 대해 현장감을 줄 수 있으며 실물을 확대하거나 여러
 각도에서 자세히 관람할 수 있도록 하는 등 관람객과의
 쌍방향 커뮤니케이션이 가능한 전시매체이다. 따라서
 본 연구는 유물이나 다른 전시매체로 구현해 낼 수 없
 는 역사를 어떻게 관람객에게 효과적으로 보여줄 수 있
 는가 하는 활용 것인가 대한 고민에서 출발한다.

이러한 인식하에 유물과 자료가 풍부하지 않은 현대
 사를 다루는 기획전의 실례를 중심으로 해당 박물관의
 디지털매체 활용 현황 및 장단점을 분석하고자 한다.
 이를 바탕으로 영상, 음향매체의 활용방안과 전시기법
 에 대한 대안을 제시하고자 한다.

2. 연구대상

본 연구의 대상으로는 서울시립대학교박물관에서 개

1) 이난영, 박물관학, 삼화출판사, 2008. p.73.

2) 전명현, 서상우, 「현대의 박물관 개념과 역할」, 『대학건축학회논문
 집』, 4권 3호, 1988, p.36.

3) 우상기, 박물관 전시연출의 디지털화에 의한 가상체험공간 구축에
 관한 연구, 영상논총, 6호, 2000, p.440.

4) 김원길, 전시공간의 감성인터페이스 향상을 위한 모체 연출특성에
 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2003, p.19.

최된 2010년 상반기 특별기획전을 삼았다. 서울시립대학교박물관은 1999년부터 도시과학 관련 학문의 메카로 발전하는 서울시립대학교의 특성화 방향에 발맞추어 박물관도 근현대사 전문박물관으로 자리매김하고자 관련 자료를 체계적으로 수집하고 있다. 지난 2007년 박물관 전면 개수 공사로 새롭게 마련된 전시실에서 매년 2회 정도의 기획전 개최함으로써, 서울을 대표하는 대학박물관으로 발전을 도모하고 근현대사 전문박물관으로서 발돋움하고 있다. 특히 현대 정치사를 주제로 한 기획전전을 개최, 우리의 정치와 사회가 어떻게 변화, 발전되어 왔는지를 집중 조명하여 근현대 도시사·생활사·문화사 박물관으로서의 특성화를 목적으로 하고 있다.⁵⁾

올해 서울시립대학교박물관은 4·19혁명 50주년을 맞이하여 그 정신을 기념하여 우리나라 민주주의의 성장과정을 살펴보는 의미에서 전시를 기획하였다. 이 기획전의 대상유물은 총 39점으로 전시면적에 비해 전시 대상유물이 크게 부족한 전시회이다. 따라서 이 전시에서는 유물 이외의 전시매체를 적극 활용하여야만 하는 전시이다. 특히 영상 및 음향매체의 활용이 큰 비중을 차지하게 되었다. 따라서 전시에 있어서 디지털매체의 활용의 예로는 적합하기 때문에 이 전시를 본 연구에 대상으로 삼았다. 전시관은 크게 3개실로 구성되어 있으며, 각 실의 면적은 제1실이 116㎡, 제2실이 142㎡, 3실이 143㎡이다. 이번 기획전에서는 3실을 제외한 1, 2실만 사용하였다.

II. 전시개요

1. 전시주제

이번 기획전은 4·19 혁명에 대해서 표1에서와 같이 ‘이승만의 장기집권과 3·15부정선거’, ‘민주주의에 대한 열망과 자유당 정권의 붕괴’, ‘4·19혁명의 의의와 한계’라는 3개의 주제로 나누어 구성하였습니다. 먼저 ‘이승만의 장기집권과 3.15부정선거’에서는 광복이후 이승만의 정권 연장의 과정에 대해 다루었다. 특히 시

민의 저항의 결정적인 계기가 된 1960년 3·15 부정선거로 영구집권을 꿈꿨던 이승만과 자유당 정권에 대해 다루고 있다. 그리고 ‘민주주의에 대한 열망’에서는 독재와 부정, 부패에 맞서 민주화를 이룩하고자 한 시민, 학생들의 투쟁의 과정을 전시하였다. 마지막으로 ‘자유당 정권의 붕괴와 개혁의 의지’에서는 3·15 마산항쟁에서 시작하여 전국으로 확대되어 마침내 이승만과 자유당 정권의 붕괴를 초래한 4월 혁명의 의미를 되새겨 보는 코너로 만들었다. 4월 혁명으로 11년 독재는 막을 내렸지만, 이어 등장한 과도정부와 제2공화국은 4월 혁명의 꿈을 실현시키지 못하는 한계를 드러냈을 뿐만 아니라 5·16혁명으로 13개월만에 4월 혁명의 민주화에 대한 노력은 물거품이 되었다. 즉 이 부분에서는 이러한 4월 혁명의 의미와 함께 한계를 되새겨 보는 부분으로 마련하였다.

1960년 3월 15일로 예정된 정·부통령 선거에서 이승만, 이기붕의 영구집권을 위해, 자유당에서는 각종 부정 투표 방법이 동원되었다. 이에 반대하는 학생들의 함성은 1960년 2월 28일 대구에서부터 시작, 마산 김주열군의 사망사건은 4월 혁명의 도화선이 되어, 전국으로 확산 유희사태로 이어졌다. 이번 전시는 학생운동사 자료를 정리하여 우리 현대사 발전 속에서 학생운동의 역할이 무엇이었는가를 생각해 보는 전시이다.

표 1. 전시주제

전시 주제			
I	4-19 혁명 배경	이승만정부의 장기집권과 3-15부정선거	이승만정부의 장기집권 3-15부정 선거
		4-19 혁명 전개 과정 및 결과	4-19혁명의 전개과정 4-19혁명의 결과 이승만 하야, 3-15부정선거 관련자 처벌
III	4-19 혁명의 한계와 의의	4-19혁명의 한계와 의의	4-19혁명의 의의
			과도정부 출범과 개헌, 제2공화국 수립

2. 평면 및 동선계획

본 전시는 크게 3가지 주제의 준으로 구성된다. 전체적인 스토리 전계를 시간적 흐름에 따라 1, 2실을 우측에서부터 진입하여 2실을 돌아서 다시 전시장 입구로

5) 서울시립대학교박물관, 박물관회보 제17호, 2006, p.10.

돌아 나오는 동선으로 계획했다. 아래 [그림 1]은 전시 평면 계획 및 동선을 도표화 한 것이다.

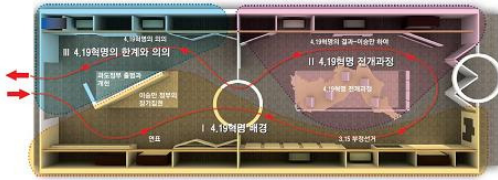


그림 1. 평면 및 동선계획

이 전시 구성에서 가장 중요하게 고려되었던 점은 다음과 같다. 첫째, 주제별로 공간을 분할, 관람객에게 주제별 이야기 전달의 효과를 높이고자 하였다. 둘째, 유물위주의 전시가 아니므로 최대한 정보의 전달에 중점을 두었다. 특히 유물 이외의 패널이나 디지털매체 등의 다양한 매체를 활용하고자 하였다. 셋째, 공간 구성 시에는 디지털 매체와 패널과 같은 아날로그 매체의 복합적 활용하고자 하였다.

III. 전시연출

1. 세부연출

앞서 언급한 것과 같이 이 전시는 크게 세 부분으로 나누어 구성되어 있으며, 각 부분의 전시 연출 현황은 아래 [표 2]와 같으며, 각 부분 세부연출은 다음과 같다.

표 2. 전시 연출 현황

전시주제	전시매체	유물
이승만정부의 장기집권과 3·15부정선거	그래픽 패널	29점
	그래픽 패널	
민주주의에 대한 열망 자유당 정권의 붕괴	모형, 영상매체, 그래픽패널	5점
	음향매체	
4·19혁명의 한계와 의의	그래픽패널	5점
	그래픽패널, 영상매체	

제 1주제인 ‘이승만정부의 장기집권과 3·15부정 선거’ 코너에는 전시되는 총 유물 39점 중 29점이 이 부분에 해당된다. 따라서 이 부분의 주요 전시매체는 유물

이며, 이와 함께 시대적 배경 및 상세한 설명내용의 그래픽 패널로 연출하였다. 그래픽패널은 주로 평면적인 유물이 전시되는 것을 보완하기 위해 패널 형태에 있어서 [그림 2]와 같이 입체적인 형태를 갖추었다. 또한 다른 두 가지 재질 사용하여 패널을 제작하였다. 즉 [그림 2] 왼쪽과 같이 유리패널을 목재월에 부착하여 연출하였다.



그림 2. 1존 그래픽 패널

제 2주제인 ‘민주주의에 대한 열망 자유당 정권의 붕괴’ 부분부터는 전시대상 유물의 수가 크게 줄어들기 때문에 다양한 전시매체를 활용하여 공간을 연출하였다. 특히 이 부분은 이 전시의 중심주제를 다루는 부분으로 공간적으로도 큰 비중을 차지해야 한다. 이러한 여러 가지 점을 고려하여 그래픽 패널뿐만 아니라 모형, 영상 및 음향매체 등 다양한 전시매체를 최대한 활용하여 공간을 구성하였다.

제 3주제인 ‘4·19혁명의 한계와 의의’ 부분은 공간을 구성하는 주제자체가 피상적이기 때문에 직접적으로 이에 해당하는 유물도 5점에 불과하다. 이러한 점을 보완하기 위해 영상매체를 복합적으로 구성하여 연출하였으며 내용에 있어서도 4·19혁명의 내용 전반을 다루고 있는 영상물을 선택하여 구성하였다.

2. 영상, 음향매체 활용사례


본 연구에서 다루고자 한 디지털 매체의 활용이 각 부분 연출 현황은 다음과 같다. 먼저 2주제에 해당하는 ‘민주주의에 대한 열망 자유당 정권의 붕괴’ 코너에서의 활용 사례를 살펴해보도록 하겠다. 이 부분은 앞서도 밝힌 바와 같이 다양한 전시매체를 활용하여 공간을 연출하였다. 특히 영상매체와 모형, 그래픽패널과 음향매체를 복합적으로 이용하여 연출하였다. 영상매체의 경우 반투명스크린을 사용, 영상이 스크린 앞뒷면에 모두 투사되는 연출 기법을 사용하여 공간 활용도를 높이고자 하였다. 즉 이 부분에서는 영상의 콘텐츠 전달보다는 평면적인 전시에서 벗어나 관람객의 호기심을 자극할 수 있는 전시로 구성하기 위한 연출 기법으로 디지털 매체를 활용하였다. 즉, [표 3]의 영상매체 활용은 디지털적인 요소가 강한 매체를 활용하여 전시 공간을 연출한 사례이다.

표 3. 영상매체 활용 사례1

전시매체	영상매체	관련사진
주제	4·19혁명의 전개과정	
연출 기법	프로젝트시스템, 스크린	
목적	공간 연출	
내용	4·19혁명의 전개과정	
복합 연출	모형	


3·15 부정 선거로 영구집권을 꿈꿔왔던 이승만이 1950년 4월 26일 하야 성명을 발표하게 된다. 현재 국가 기록원에 보관 중인 이승만대통령 육성녹음 원본을 음향매체를 이용하여 당시의 상황을 생생하게 전할 수 있도록 연출하였다. 음향상태가 좋지 않기 때문에 녹음내용은 그래픽패널에 정리하여 보여주는 복합적인 전시 연출로 구성하였다.

표 4. 음향매체 활용 사례1

전시매체	음향매체	관련사진
영역별 주제	자유당 정권의 붕괴	
연출기법	PC용 유선스피커	
목적	정보제공	
내용	이승만 하야 성명 육성	
복합연출	그래픽 패널	

이 전시의 마지막 부분인 ‘4·19혁명의 한계와 의의’ 공간은 4·19혁명의 전개과정과 그 의의를 다룬 다큐멘터리 영상물을 보여주는 코너를 마련하였다. 이 공간도 유물과 그래픽 패널을 함께 이용한 복합적 연출로 구성하였다. 특히 영상을 중심매체로 정보 전달의 목적으로 한 소규모 영상실과 같은 공간으로 연출하였다. 또한 동일한 19인치 LCD모니터 2대를 함께 배치하여, 관람객이 좀 더 집중할 수 있으며, 공간적으로도 새로운 효과를 창출해 내도록 구성하였다. 즉 이 공간은 유물, 그래픽 패널, 영상매체가 상호작용을 하도록 구성되어 있는 좋은 사례로 관람객에게 효율적으로 전시에 대한 정보를 전달하고 있다.

표 5. 영상매체 활용 사례

전시매체	영상매체	관련사진
영역별주제	4·19혁명의 한계와 의의	
연출 기법	LCD모니터	
목적	정보제공	
내용	4·19혁명의 의의	
복합 연출	그래픽 패널	

IV. 디지털매체 적용의 활성화

박물관 전시에 있어서의 디지털매체의 적용은 전시물과 관람객간의 상호작용 확대만을 의미하는 것이다.

현대 박물관에서 '상호작용성(interactivity)'이 전시 전달 방식의 중요한 쟁점으로 부각되면서 전시 전달 방식에 대해 여러 방법을 모색하고 있다. 특히 현재 전시에 디지털매체 적용을 활성화하는 것이 '상호작용성(interactivity)'을 높이는 한 가지 방법임에는 틀림이 없다. 따라서 이 장에서는 관람객에게 보다 효과적으로 전시주제를 전달할 수 있는 디지털매체의 활성화 방법에 대해 다루어 보고자 한다.

새로운 전시환경 조성은 박물관을 찾는 많은 관람객들에게 흥미와 관심을 끌어내는 데 무엇보다도 필요조건이라고 할 수 있다. 특히 평면적인 전시는 관람객의 호기심을 반감시킬 뿐만 아니라 한번 온 관람객이 다시 찾아오지 않을 것이다. 이 중에서도 상설전에서 반복적으로 투사되고 있는 영상매체는 다시 볼 필요도 없을 뿐만 아니라 오히려 박물관을 찾아가고 싶지 않게 만드는 장애요인으로 작용할 것이다. 영상매체를 포함한 디지털매체는 그래픽 패널과 모형 등 다른 전시매체와 결합하여 매체별 장단점을 보완할 수 있도록 연출되어야 관람객에게서 전시 호응도를 최상으로 이끌어 낼 수 있는 가장 합리적인 전시시스템으로 발전될 수 있을 것이다.



그림 6. 청계천문화관 '2007청계천, 相과 想' 展

[그림 6]의 사례는 그래픽 패널과 영상매체를 결합하여 하나의 조형물을 형상화하여 공간을 연출한 것이다. 이렇게 디지털 전시매체의 다양한 전시연출의 개발은 관람객의 흥미를 유발하는 동시에 교육적 기능이 부가된 전시환경을 조성하는 데 중요한 역할을 한다. 이러

한 멀티미디어성 구현은 모노 미디어가 특정한 단일 감각을 강조해 온 것과 달리 다양한 인간의 감각을 활성화시키는 것으로 평가된다. 특히 디지털 매체의 특징은 공감각적인 디지털 세대에게는 더욱 큰 영향력을 행사할 것임을 예측할 수 있다.⁶⁾ 사회학, 경영학, 정보학 등의 학문분야에서도 디지털은 기술적 접근을 넘어서 시스템을 변화시키고 주요한 동력으로 규정하고 있다.⁷⁾ 다만 이러한 여러 가지 장점에도 불구하고 전시에 있어서 디지털 매체 활용 시에는 고려해야 할 사항 있다. 어디까지나 디지털 전시매체는 박물관 전시에 있어서의 핵심인 유물에 대한 보조수단으로만 이용되어야 한다. 최신기술의 적용에 따른 디지털 매체의 남용은 관람객에게 유물에 대한 관심을 오히려 반감시킬 수 있으며 박물관 전시의 원래 목적을 상실시킬 수 있다. 따라서 박물관 전시에 대한 디지털매체의 적용은 보다 체계적인 해석을 거친 후에 응용되어 활용되는 것이 바람직할 것이다. 이러한 점을 고려하여 디지털 매체가 활용되어질 때 비로소 관람객과 활발한 상호작용성을 지닌 새로운 시대의 페러다임을 대표하는 박물관으로 거듭날 수 있을 것이다.

V. 결론

지금까지 서울시립대학교박물관에서 전시된 2010년 기획전시에 디지털매체가 어떻게 활용되었는지에 대한 것을 살펴보았다. 앞서 밝혔듯이 본 연구는 전시할 수 있는 유물이 풍부하지 않은 현대사 관련 전시를 분석하는 데 목적을 두고 분석이 이루어졌다.

분석 결과 전시 내용에 적절하게 다양한 형식으로 영상·음향매체가 활용되고 있었으며, 특히 전시공간 연출에 있어서의 디지털매체 활용의 측면은 앞으로 자료가 부족한 현대사 전시에 적극적으로 활용되어야 할 것이다. 하지만 관람객과의 상호작용성면에 있어서의 효과를 확인할 수 없었다. 따라서 디지털매체 활용에 있

6) 이진희, 디지털미디어에 나타난 웨 페션 스타샷에 관한 연구, 성신여자대학교대학원 석사학위논문, 2008, pp.16~17.

7) 지희승, 디지털미디어를 활용한 박물관 전시방법 연구, 홍익대학교 영상대학원 석사학위논문, 2009, p.40.

어 제고되어야 할 구체적 내용을 몇 가지 언급해 보기로 하겠다.

첫째, 대부분의 박물관은 일방적인 지식전달의 차원에 머문다는 것이다. 물론 서울시립대학교박물관과 같은 소규모의 박물관 같은 경우에 있어서는 공간과 예산 등 여러 가지 문제가 있을 수 있다. 그럼에도 불구하고 박물관의 기본적인 역할과 함께 대중의 새로운 문화적 욕구를 충족하기 위해 디지털매체 적용을 외면할 수는 없다. 따라서 디지털매체의 표현방법의 다양화를 통해 전시내용의 효과적인 전달과 엔터테인먼트적인 효과로 관람객이 지루해 하지 않고 재방문을 하도록 유도해야 한다. 또한 네트워크를 기반으로 한 온라인 연계프로그램의 이용과 같이 소프트웨어 제작비를 절감하면서도 관람객과 쌍방향 커뮤니케이션을 가능하게 하는 방법이 모색되어야 할 것이다.

둘째, 본 연구에서 음향매체는 단독 음향매체, 그래픽 패널과 음향매체의 복합연출로 전시하고 있다. 음향매체를 활용한 전시는 영상매체 보다 더 강렬한 자극을 이끌어 낼 수 있다. 또한 다른 전시매체와의 복합 연출에 따른 효과는 더욱 크다고 볼 수 있다. 그러나 음향은 그 자체가 다른 시각, 미각, 촉각 등과는 달리 지각할 대상을 선택할 권한을 가지지 못하기 때문에 독립적이고 고립된 감각의 요소이기 때문에 자칫 관람객에게 일방향성적 정보제공으로 잘못 활용되어질 수 있다. 따라서 단독 음향의 지향성 스피커나 헤드폰의 활용이 고려되어야 할 것이다.

끝으로 박물관 전시는 전시 의도를 최대한 효과적으로 전달하기 위해 다양한 매체를 활용하고 있다. 특히 이중에서도 디지털매체는 디지털 시대에 맞게 다양하고 진화된 모습으로 국내외 박물관 전시에 활용되고 있다. 다만 여러 가지 장점을 지닌 디지털매체이더라도 박물관 전시에 활용되어질 때에는 반드시 고려되어야 할 사항이 있다. 최신기술의 디지털매체를 전시에 남용하여 관람객의 유물에 대한 관심을 가려서는 안되며 적절한 수준에서의 활용과 조화로 과거의 유물과 관람객이 소통하는 데 도움이 되도록 기획되어야 할 것이다.

본 연구가 박물관 전시에서의 디지털매체의 활용에 연구에 기초자료로 활용되어지길 바라며, 앞으로 보다

나은 디지털 매체의 박물관 전시 활용을 위한 다양한 연출방법에 대한 연구가 진행되어지길 바란다.

참 고 문 헌

- [1] 마이클 벨처, *박물관 전시의 기획과 디자인*, 예경, 2006.
- [2] 백련, *멀티미디어 시대의 박물관 교육*, 예경, 2005.
- [3] 이난영, *박물관학*, 삼화출판사, 2008.
- [4] 서울시립대학교박물관, *박물관회보 제17호*, 2006.
- [5] 우상기, “박물관 전시연출의 디지털화에 의한 가상체험공간 구축에 관한 연구”, *영산논총*, 6호, 2000.
- [6] 이종숙, 김경미, 유동림, “자연사박물관의 전시매체유형 및 연출기법에 관한 고찰 - 국내자연사 박물관사례를 중심으로”, *한국실내디자인학회 논문집*, 제15권, 제1호, 통권 54호, 2006.
- [7] 전명현, 서상우, “현대의 박물관 개념과 역할, 대학건축학회논문집”, 4권 3호, 1988.
- [8] 김원길, *전시공간의 감성인테리어스 향상을 위한 모체 연출특성에 관한 연구*, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2003.
- [9] 이진희, *디지털미디어에 나타난 웨 패션 스타샵에 관한 연구*, 성신여자대학교대학원 석사학위논문, 2008.
- [10] 이윤희, *무형문화재 전시 활용방안 연구: 민속놀이*를 중심으로, 중앙대학교 석사학위논문 2009.
- [11] 윤희정, *우리나라 박물관 발달에 따른 전시 연출 변천 연구*, 추계예술대학교 석사학위논문, 2007.
- [12] 조형식, *지역사회 박물관의 사회적 역할의 확대 방안에 관한 연구*, 한양대학교 석사학위논문, 2001.
- [13] 지희승, *디지털 미디어를 활용한 박물관 전시방법 연구*, 홍익대학교 석사학위논문, 2009.

저 자 소 개

어 일 선(II-Soon Eo)

정회원



- 2001년 2월 : 세종대학교 신문
방송학과(문학석사)
- 2010년 2월 : 세종대학교 신문
방송학과(문학박사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 청주대학
교 교수(공연영상학부장)

<관심분야> : 영화, 영상매체, 공연예술