
전시관 리노베이션 관련 유관기관 사례조사 국외출장 보고서

2024. 6. 29. (토) ~ 7. 7. (일)

글로벌지식협력단지운영단

KDI 한국개발연구원

1 출장 배경 및 목적

- (개요) KDI 글로벌지식협력단지운영단은 기획재정부의 위탁으로 글로벌지식협력단지(이하 GKEDC)를 운영 중이며, 국내·외 관계자를 대상으로 전시, 국제협력, 교육을 진행
 - 2024년 5월 신규 사업에 들어가며 기존 전시관 콘텐츠의 업데이트 및 효율적인 공간 활용을 위한 전시 리노베이션 과업을 추진
- (출장 배경/목적) 글로벌지식협력단지 전시 리노베이션 과업을 위해 디지털 전시 및 몰입형 전시를 도입한 유럽 선진 박물관을 방문하고 벤치마킹하고자 ‘전시관 리노베이션 관련 유관기관 사례조사’ 출장을 계획
- (주요 내용) ▲프랑스, 영국, 아일랜드 주요 전시관과 유관기관 전문가 면담 및 사례 조사를 실시하여 다양한 전시 기법을 학습 ▲신규 전시 기획을 위한 학예연구팀 운영 방안을 논의 ▲어린이 전시관 및 맞춤형 프로그램 개발을 위한 체험 ▲효과적인 전시 홍보 방안 모색

2 출장개요

- 출장기간: 2024년 6월 29일(토) ~ 7월 7일(일) [한국 출·입국일 기준]
- 출장지: 프랑스, 영국, 아일랜드
- 주요 활동사항
 - (기관소개) GKEDC 과업 및 주요 활동 전반에 대한 소개를 통해 협력 기관 관계자들의 GKEDC에 대한 이해도 제고
 - (사례조사) 국가의 역사, 경제, 산업 발전 등 내용을 전시 및 교육으로 구현하고 있는 프랑스, 영국, 아일랜드의 박물관 사례 분석을 통해 GKEDC 기획 전시 및 통서관 전시 콘텐츠 고도화 사업 적용 방안 검토
 - 유관 기관 전문가 면담을 진행하여 GKEDC 리노베이션 진행 시 고려사항을 논의 하고, 프로그램 공유 등을 통한 향후 협력 방안을 모색
- 출장자(총 3인)

#	성명	소속	직함	역할
1	강동수	KDI 글로벌지식협력단지운영단	단장	사업책임자
2	김동영	KDI 글로벌지식협력단지운영단 단장실	전문연구원	사업관리자
3	김유나	KDI 글로벌지식협력단지운영단 국제협력1팀	연구원	사업실무자

3

출장일정(안)

□ 출장자별 일정 (*타 업무로 인하여 출장자별 일정 상이)

#	일 정	출장자
1	2024년 6월 29일(토) ~ 7월 7일(일)	강동수, 김유나
2	2024년 6월 29일(토) ~ 7월 5일(금)	김동영

□ 주요 일정

날짜	시간	활동사항	비 고
6/29 (토)	11:10-18:30	[이동] 대한민국 출발 → 프랑스 도착	KE0901
6/30 (일)	10:00-11:00	쇼아 기념관	
	12:00-13:30	케브랑리(Quai Branly) 조사	
	14:00-16:00	경제 박물관(Cité de l'Économie) 면담	
	16:00-18:00	경제 박물관(Cité de l'Économie) 조사	
7/1 (월)	09:00-10:30	[이동] 프랑스 출발 → 영국 도착	유로스타
	13:30-15:00	프레임리스 이머시브 익스피리언스 조사	
	16:30-17:30	Lightroom 조사	
7/2 (화)	10:00-11:00	Illusionaries: Entheon 조사	
	14:30-16:00	테이트 모던 조사	
	16:00-17:00	딜라이트 전시 조사	
7/3 (수)	10:00-13:00	과학박물관 조사	
	13:00-14:30	EBRD 면담	
	14:30-17:30	자연사박물관 조사	

	17:30-19:00	테이트 모던 면담	
7/4 (목)	10:00-11:30	아우터넷 런던 조사	
	16:10-17:35	[이동] 영국 출발 → 아일랜드 도착	BA0830
	19:55-16:15 (+1)	[이동] 영국 출발 → 대한민국 도착	김동영** KE0908
7/5 (금)	11:00-13:00	MoLI-Museum of Literature Ireland 조사	
	15:00-16:30	EPIC The Irish Emigration Museum 조사	
	16:30-17:30	EPIC 박물관 면담	
7/6 (토) - 7/7 (일)	09:00-10:30	더블린 작은 박물관 조사	
	12:00-12:30	아일랜드 기근 전시회 조사	
	15:50-17:10	[이동] 아일랜드 출발 → 영국 도착	BA0837
	19:55-16:15 (+1)	[이동] 영국 출발 → 대한민국 도착	KE0908

4 기타사항

숙박정보

○ 프랑스

호텔명	Citadines Les Halles Paris
주 소	4 Rue Des Innocents, 1구 - 루브르 - 샤킨레, 파리, 프랑스, 75001
연락처	+33 1 40 39 26 50

○ 영국

호텔명	Corus Hotel Hyde Park
주 소	1-7 Lancaster Gate, 하이드 파크, 런던, 영국, W2 3LG
연락처	+44 20 7262 5022

○ 아일랜드

호텔명	Leonardo Hotel Dublin Parnell Street
주 소	Moore Street Plaza, Parnell Street, 더블린 시내, 더블린, 아일랜드, D1
연락처	+353 1 878 4900

항공 및 열차 일정

교통편	출발지	도착지	출발시간	도착시간	비고
KE0901	대한민국 (인천)	프랑스 (샤를드골)	6/29(토) 11:10	6/29(토) 18:30	강동수 단장, 김동영, 김유나
유로스타	프랑스 (파리 북역)	영국 (세인트 팬크라스역)	7/1(월) 09:00	7/1(월) 10:30	강동수 단장, 김동영, 김유나
KE0908	영국 (히스로)	대한민국 (인천)	7/4(목) 19:55	7/5(금) 16:15	김동영
BA0830	영국 (히스로)	아일랜드 (더블린)	7/4(목) 16:10	7/4(목) 17:35	강동수 단장, 김유나
BA0837	아일랜드 (더블린)	영국 (히스로)	7/6(토) 15:50	7/6(토) 17:10	강동수 단장, 김유나
KE0908	영국 (히스로)	대한민국 (인천)	7/6(토) 19:55	7/7(일) 16:15	강동수 단장, 김유나

5

활동 내용

1. 프랑스

1. 쇼아 기념관 조사

□ 일 시 : 2024년 6월 30일(일) 10:00-11:00

□ 주요 내용

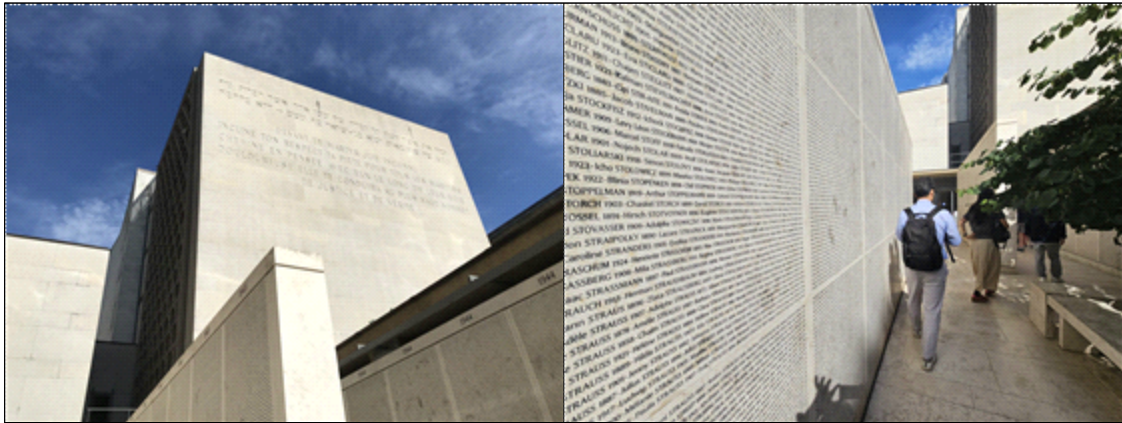
○ 전시내용 및 특징

- 1940년에서 1945년 사이 프랑스에서 체포되어 강제수용소로 보내진 유대인들을 기리기 위한 박물관으로 사진 및 문건, 인터뷰, 영상 등으로 전시를 구성
- 다량의 텍스트와 사진자료들로 구성된 전시 중간중간 영상존을 배치해 전시의 집중도를 높임과 동시에, 유럽 지도 위에 배치된 영상 디스플레이를 활용해 해당 지역의 홀로코스트 관련 사건을 시사
- ‘이름의 벽’, 지하 예배당(Crypte), 나무문과 철조망 등 공간 자체에 관람객이 전시에 몰입할 수 있게 하는 요소들을 배치
- 박물관 내 쇼아의 역사와 학술 및 참고문헌을 전문으로 판매하는 서점 ‘메모리얼 북 숍’ 운영 중

○ 시사점

- 전시 중간중간 영상존을 배치함으로써 피로도를 줄이고, 단순히 영상 상영의 목적이 아닌 다양한 방안으로 활용(휴식 공간, 지도의 핀 등)
- 공간 인테리어와 전시 주제의 통일성으로 인해 공간이 주는 감각 극대화

□ 관련 사진



건물 외관

이름의 벽



예배당



전시공간



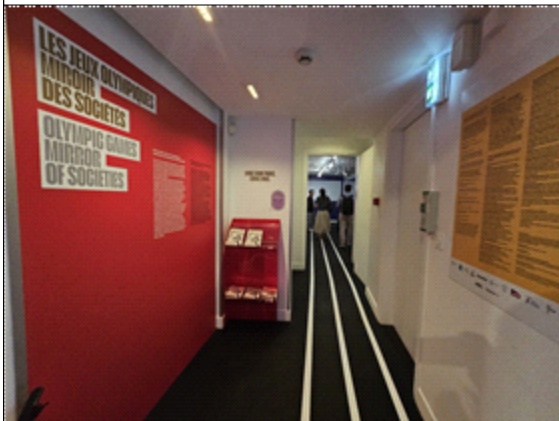
바닥면에 유럽 전역의 지도와 지역별 사진을 보여주는 영상 디스플레이



전시 중간에 배치된 영상



통로 공간 활용 영상



전시 동선을 표현한 트랙



곡선형 가벽

2. 케브랑리 박물관 조사

□ 일 시 : 2024년 6월 30일(일) 12:00-13:30

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 유럽을 제외한 전 지역의 초기 문명 및 유물 전시하고 있으며, 신석기부터 현대에 이르기까지 37만여 점의 다양한 전시품 소장
- 전시관으로 들어가는 도입부에 비주얼 아티스트 Charles Sandison의 작품 ‘The river’ 전시
- 전시품에 대한 설명이나 전시품 모형을 직접 손으로 만져볼 수 있게 하고, 계단 없이 경사진 통로 혹은 엘리베이터를 통해 층별 이동이 가능하게 하여 박물관 전체를 배리어 프리로 구성
- 각 전시품 특성에 맞춰 창틀(유물)은 실제 창밖과 이어지게 전시하는 등 다양한 방법을 통해 전시

[진행 중인 기획전시]

멕시코	멕시코 주요 사원의 메소아메리카 고고학의 역사에 대한 전시
미라암 미힌두	프랑스-기봉 출신 현대 예술가 미리암 힌두가 박물관의 약기 컬렉션과 음향 기록을 통해 자신이 속한 문화권인 기봉의 푸누족의 장례와 애도의 관습을 보여주는 전시
서인도 제도의 타이노스와 칼리나고스	콜럼버스가 서인도에 도착하기 전 카리브해에 거주했던 두 원주민 사회에 대한 전시

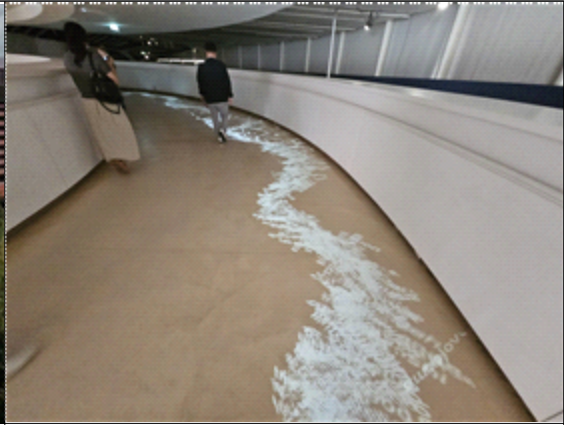
○ 시사점

- 전시품을 다양한 방식으로 전시함으로써 관람객의 집중도를 높임
- 시각장애인이거나 거동이 불편한 사람도 쉽게 이용할 수 있도록 전시공간 설계 및 디자인
- 휴식공간에 감각적인 영상을 틀어놓음으로써 휴식하는 동안에도 박물관이 주는 감각과 감동을 즐길 수 있게 함

□ 관련사진



건물 외관



The River



유리쇼케이스 유물 전시



원통형 보이는 수장고



본 전시 영상



휴식공간 영상



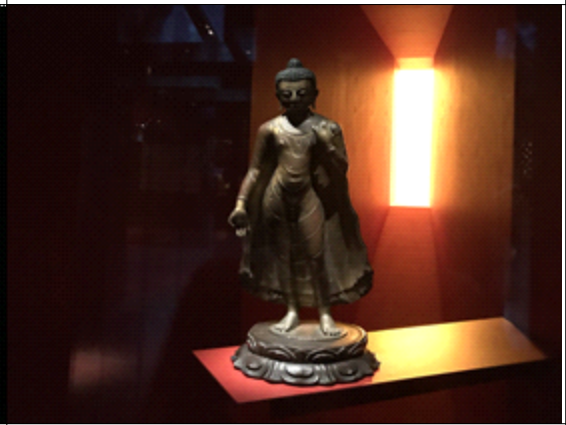
오브제 활용 영상



시각장애인을 위한 전시 설명



창문 활용 전시



창밖 빛을 활용한 전시

3. 경제 박물관 Cité de l'Économie 조사 및 면담

□ 일 시 : 2024년 6월 30일(일) 14:00-18:00

□ 주요 참석자: (KDI) 강동수, 김동영, 김유나; (어컴퍼니) 이주영, 김혜린, (Cité de l'Économie) Aurore Basiuk, Carine Bouthevillain 등

□ 주요 내용

○ 면담 / 전시내용 및 특징

- (설립배경) 프랑스 산업과학박물관이 체험형 전시로 과학의 입지를 높인 것을 벤치마킹하여, 국민들에게 경제를 알리기 위한 목적으로 프랑스중앙은행의 편당을 받아 설립
- (콘텐츠) 전시콘텐츠를 효과적으로 전달할 수 있는 다양한 콘텐츠 기획 및 활용

[주요 콘텐츠]

<p><시간여행> 혼합현실투어(VR)</p>	<p>건물 자체의 역사적 의미(에밀 가이아르와 쇼팽)를 활용한 VR 게임으로, 경제적 내용을 직접적으로 다루지는 않지만 건물 전반을 둘러볼 수 있게 함으로써 전시 콘텐츠에 대한 흥미를 유발</p>
<p><경제토론></p>	<p>최신 화두를 다루는 주제(디지털 경제 규제 등)에 대한 두 경제학자의 의견을 들어볼 수 있게 하는 영상 콘텐츠로 관람객의 시야를 다각적으로 확대할 수 있는 기회를 제공</p>
<p><기타 다양한 게임></p>	<p>한 존에 2-3개 이상의 게임을 두고 있어 활자로 학습한 내용을 흥미롭게 체험하며 직관적으로 이해할 수 있도록 도움. 게임 내용(화폐가치, 물물교환 등)이나 활용 방식(조이스틱 활용, 손이나 몸을 이용, 다수의 인원 동시 접속 등)이 다양하여 전 연령이 즐길 수 있음.</p>

- (학예연구) 경제 및 과학 위원회가 학예연구의 중심이 되고 있으며, 경제학박사·교수·고등학교 교사 등 경제를 전공으로 하는 넓은 스펙트럼의 연구 및 교육계 관계자들로 구성
- (전시와의 연계) 어려운 경제 콘텐츠를 전시 형태로 효과적으로 구현하기 위해 전시 기획 전문가와의 협의를 통한 다양한 전시 기법 적용(디지털, 인터랙티브, 게임 등)

○ 시사점

- 다양한 게임을 통해서 전시함으로써 어려운 경제 이야기를 쉽게 풀어내고 아이부터 어른까지 전 연령을 대상으로 흥미를 자극할 수 있도록 난이도를 구성
- 공간 자체의 역사에 대한 스토리텔링 적극 활용
- 경제와 관련된 정보와 역사를 다각도로 교육

□ 관련사진

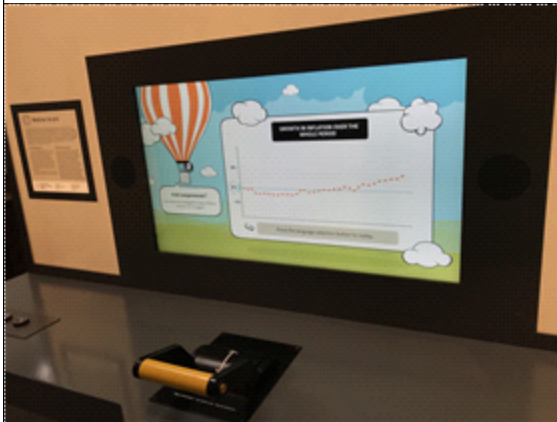




스캐너에 물건들을 넣는 게임



물물교환을 통해 화폐의 개념을 이해하는 게임 (3인 이상)



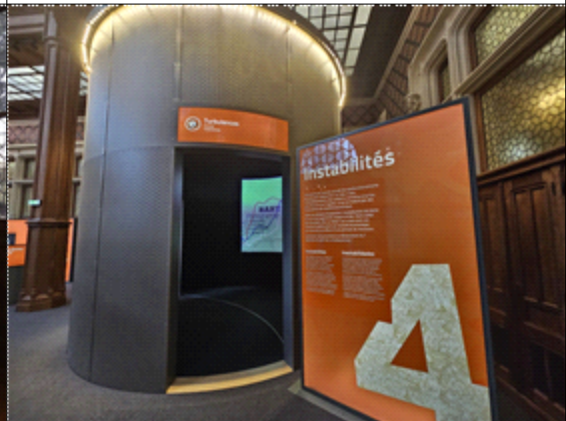
인플레이션에 관한 열기구 게임



경제 교육 영상 상영 (실사)



경기의 순환을 설명하는 영상



경제 불안정에 대한 영상 상영 원통형 영상관

II. 영국

4. 프레임리스 이머시브 익스피리언스 조사

□ 일 시 : 2024년 7월 1일(월) 13:30-15:00

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 유명 작가의 작품 속에 들어간 듯한 경험을 선사하는 몰입형 전시로, 총 4개의 갤러리를 통해 명화 42점을 미디어아트 형태로 전시
- 각 갤러리의 컨셉에 따라 작품의 움직임에 변주를 주며, 그림과 조화로운 음악을 함께 송출함으로써 시청각적으로 다채로운 전시를 제공

[4개의 갤러리]

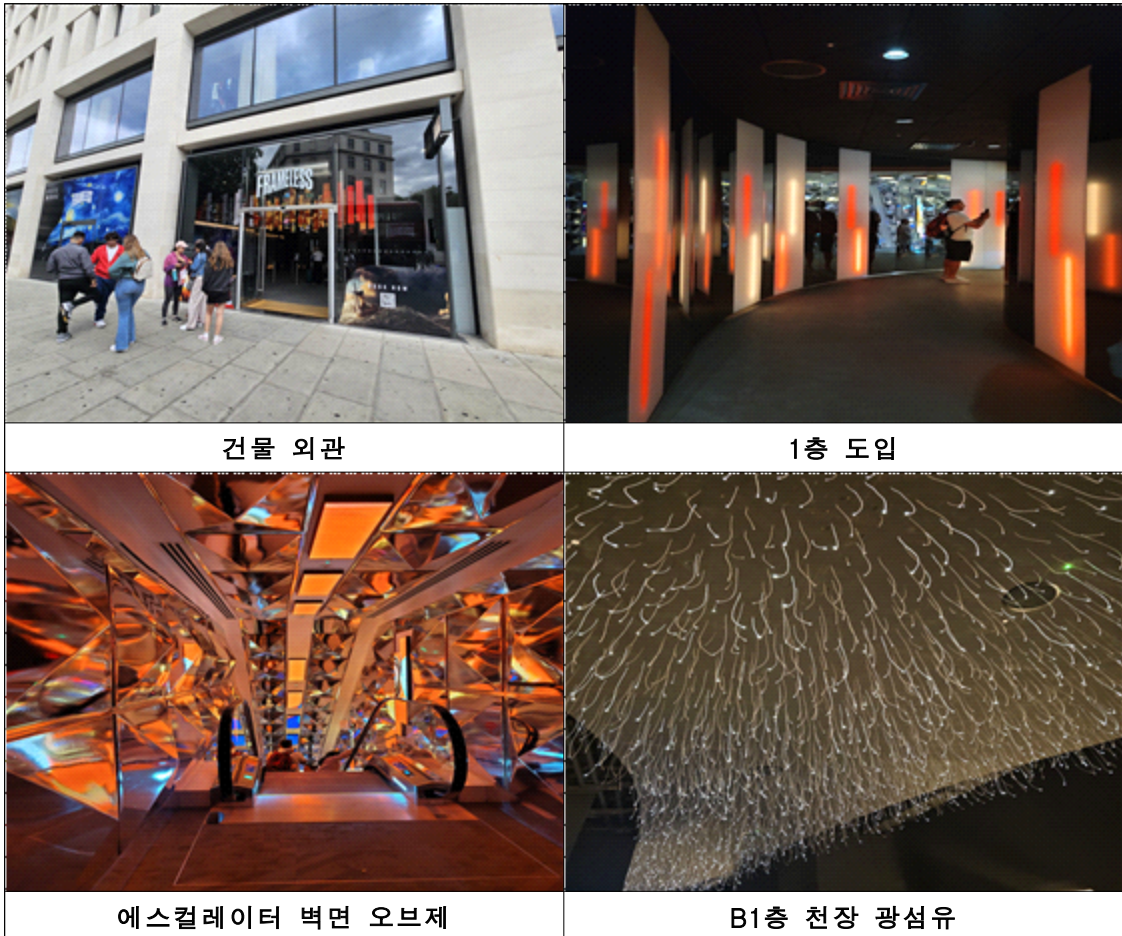
BEYOND REALITY	<ul style="list-style-type: none"> - (작품) 거울을 활용해 현실의 경계 너머 다른 세계, 꿈, 초현실을 탐험하는 컨셉. 각 작품들이 흐르는 듯하게 표현(몽크, 보쉬, 달리, 클림트, 루소, 에른스트의 작품 활용). - (공간) 갤러리 내부 기둥에 거울을 부착해 흐르는듯하게 왜곡되는 형태의 전시 특성을 극대화
COLOUR IN MOTION	<ul style="list-style-type: none"> - (작품) 작품들이 한획 한획 나뉘었다가 모아지며 작품이 완성되는 과정을 보여주는 인터랙티브 전시로 바닥의 그림들을 손이나 발을 통해 흐트러트릴 수 있음(모네, 고흐, 시냐, 쇠라, 들로네, 모리소의 작품 활용). - (공간) 바닥면을 활용한 인터랙티브 요소를 즐길 수 있게 별도의 가구 배치 없이 넓은 공간으로 구현
THE WORLD AROUND US	<ul style="list-style-type: none"> - (작품) 작가의 작품 속 남아있는 순간을 라이브 포토로 보는 듯한 연출(카날레토, 세잔, 모네, 렘브란트, 루이쉬의 작품 활용). - (공간) 갤러리 내부 벤치 의자를 설치해 앉아서 풍경을 감상할 수 있게 함.
THE ART OF ABSTRACTION	<ul style="list-style-type: none"> - (작품) 기하학적인 추상화의 요소들이 곳곳에 설치된 매쉬 가벽 위를 울동감 있게 움직이는 전시(칸딘스키, 클림트, 몬드리안, 말레비치, 클레의 작품 활용). - (공간) 갤러리 내부를 매쉬 가벽으로 채워 미로처럼 구현

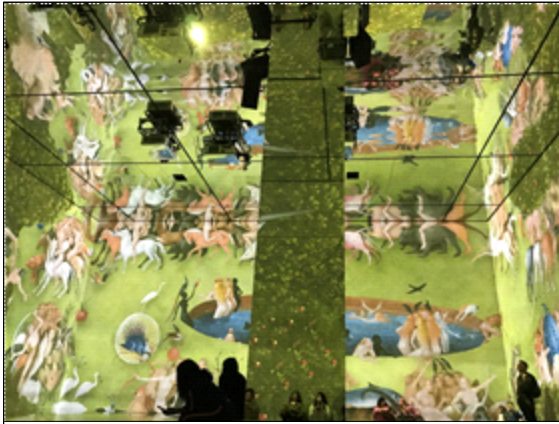
- 에스컬레이터 벽면 오브제, 로비 공간의 TV 디스플레이나 광섬유 등 갤러리 외부 공간에도 전시적 요소를 배치해줌으로써 미디어아트 활용을 극대화

○ 시사점

- 관객에게 익숙한 명화를 생동감 있게 움직이도록 구현해 관객의 몰입도를 높이며, 실감 영상과 함께 송출되는 다양한 플레이시트를 통해 시청각적 자극을 동시에 충족
- 기둥이 있는 공간적 한계를 거울을 통해 특화 요소로 활용한 부분은 GKEDC 내 공간에 적용할 수 있는 부분이 많아 보임.

□ 관련사진





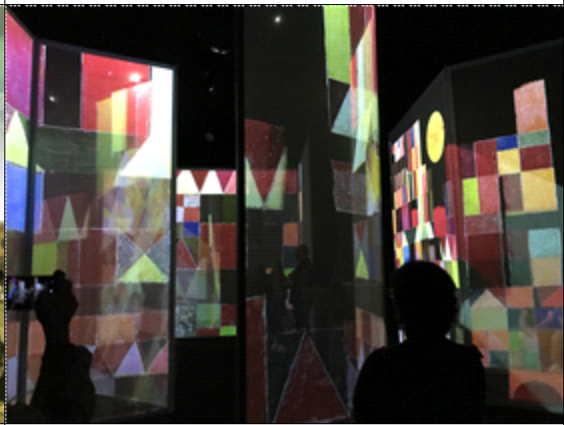
<BEYOND REALITY> 갤러리



<COLOUR IN MOTION> 갤러리



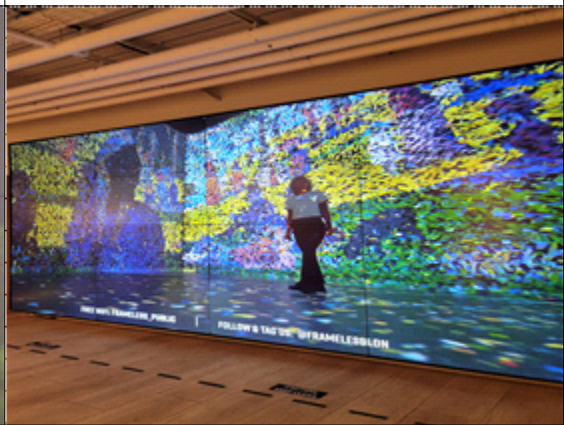
<THE WORLD AROUND US> 갤러리



<THE ART OF ABSTRACTION> 갤러리



B1층 전시공간 외부 활용 미디어아트



B1층 외부 대형 TV 디스플레이

5. Lightroom

□ 일 시 : 2024년 7월 1일(월) 16:30-17:30

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 데이비트 호크니가 주제와 작품, 음악을 선정하고 내레이션에 참여하여 작가의 의도를 온전히 감상할 수 있는 전시
- 완성된 그림뿐만 아니라 그림의 영감을 얻는 단계부터 실제 풍경과 작품의 진행 과정 등을 작가의 영상과 내레이션, 콜라주, 그래픽 등 다양한 방식을 통해 보여줌.
- 동일한 공간에서 50분 간 6개 주제(▲원근법 수업 ▲호크니, 무대를 그리다 ▲도로와 보도 ▲카메라로 그린 드로잉 ▲수영장 ▲가까이서 바라보기)를 감상
- 3층 가량의 층고를 가진 사각형의 대형 미디어아트 공간으로 벽면 4면과 바닥면까지 총 5면을 활용하여 전시에 둘러싸여 있는 느낌을 전달하고, 계단 뿐 아니라 공간 곳곳에 놓인 좌석 등을 활용해 관객이 원하는 자세로 자유롭게 전시를 관람할 수 있음.

○ 시사점

- 작가의 내레이션이나 영상과 그림, 그래픽을 적절히 배합해 다큐멘터리에 가까운 내용임에도 지루하지 않게 구성
- 실사 영상을 쓰는 경우에도 영상미 있게 구성
- 넓은 공간을 활용하여 5면에 각 다른 영상을 상영하기도 하고, 바닥면만 다른 영상을 송출하기도 하는 등 다양하게 영상을 배치

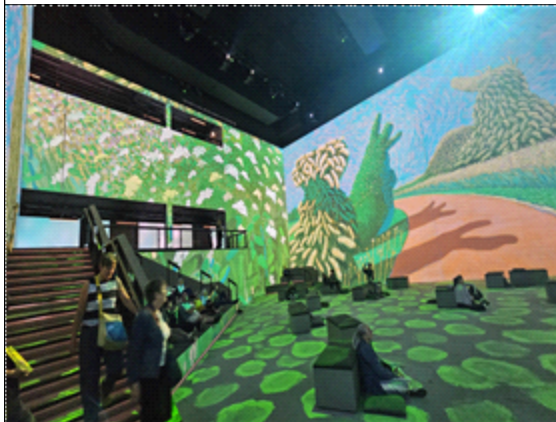
□ 관련사진



건물 외관



난간에서 바라본 전경



각면에 다르게 영상구성



사진을 콜라주 해 만든 드로잉 1



사진을 콜라주해 만든 드로잉 2



그림 활용 영상

6. Illusionaries: Enttheon 조사

□ 일 시 : 2024년 7월 2일(화) 10:00-11:00

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 현재 활동하는 예술작가 주도의 미디어아트 전시로 디테일한 스토리텔링이 특징임. 기획전시만 운영하여 시기별로 각각 다른 예술작가의 작품을 감상할 수 있다는 이점이 있음.
- 여러 개의 방이 이어져 있는 구조 입구 쪽의 로비 공간에서 문을 열고 들어가면 새로운 전시 공간이 보이고, 일부 방은 다른 방으로 연결되어 있음
- 공간의 특성에 따라 다르게 영상이 다르게 구성되며, 상징적인 스토리라인을 중심으로 끊임없이 변형되는 형태

[공간 세부설명]

입구부근 로비 공간	입구 안쪽의 로비 공간에 여러개의 상징 조형물들을 배치. 전시 공간으로 바로 진입하는 효과
전면거울공간1	넓지 않은 공간의 단점을 스크린이 위치한 한 개의 면을 제외한 전면을 거울로 덮어 극복. 주로 시각적으로 리버스 되어도 문제없는 문양이나 그림 등을 상영
전면거울공간2	<전면거울공간1>의 공간과 같은 형태이나 1/2크기. 천장면은 울퉁불퉁한 거울로 구성. 협소한 공간에 맞게 하나의 대상을 그린 작품 위주로 상영
바닥면 거울공간	바닥면만 거울이고 옆면 4면은 스크린으로 활용. 벽면마다 각기 다른 영상을 상영
상징 조형물 배치 공간	앉아서 감상할 수 있게 구성한 공간. 거대한 상징조형물에 영상을 덧입혀 전시

○ 시사점

- 스토리라인이 있는 영상 구성으로 몰입도를 높임
- 각 공간에 적합한 구성의 영상을 제작하고, 상징 오브제를 활용하는 등 공간의 장단점을 적절히 적용

□ 관련사진



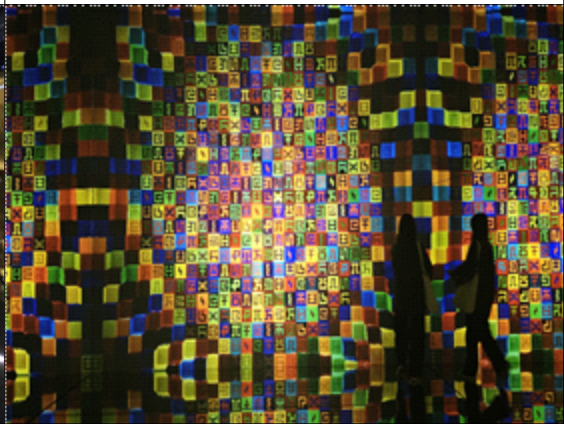
건물 외관



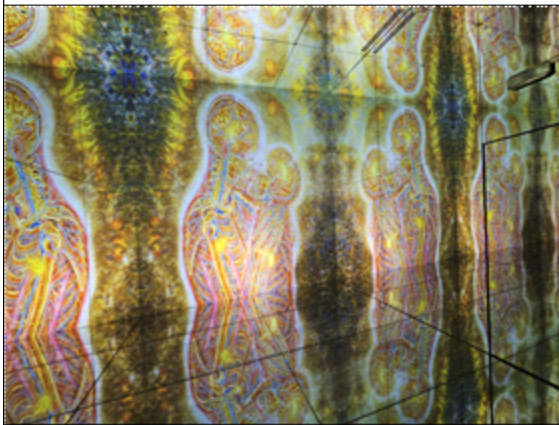
인포메이션



입구 부근 로비공간



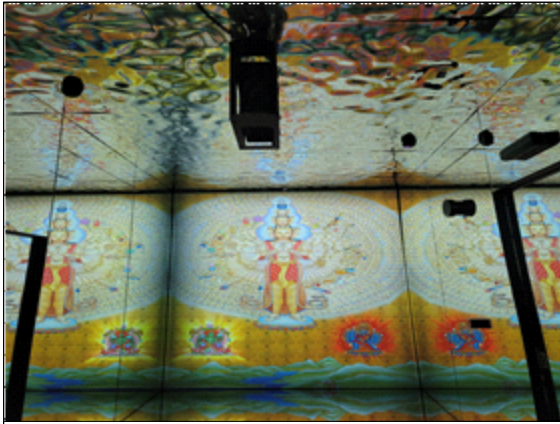
전면 거울 공간1



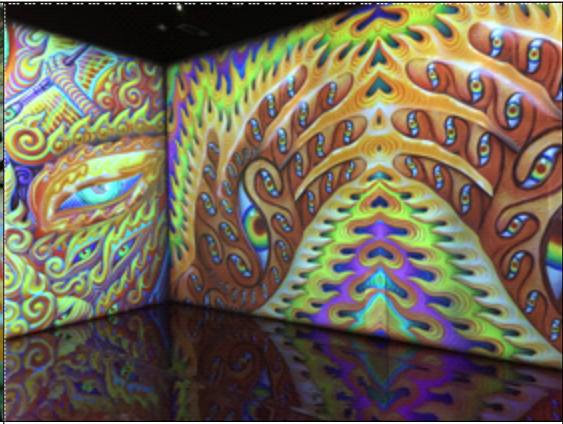
전면거울공간1



전면거울공간2



전면거울공간2



바닥면 거울공간



상징조형물 배치 공간

7. 테이트 모던 조사 및 면담

- 일 시 : 2024년 7월 2일(화) 14:30-16:00 / 7월 3일(수) 17:30-19:00
- 주요 참석자: (KDI) 김동영, 김유나; (어컴퍼니) 이주영, 김혜린; (Tate Modern) Katherine Eves, Jean Tormey 등
- 주요 내용
 - 면담 / 전시내용 및 특징

- (어린이 프로그램) 테이트모던은 유아 및 청소년을 대상으로 한 다양한 박물관 프로그램을 운영하고 있으며, 특히 이들을 대상으로 하는 온라인 플랫폼도 별도로 두고 있어 폭 넓은 활동을 지원

[어린이 프로그램]

테이트 키즈	온라인을 통한 어린이 대상 체험형 예술 교육. 영상을 보면서 다양한 작가들의 화풍을 배우며 따라할 수 있고, 색칠놀이 도안을 다운로드 받아 체험 후 온라인을 통해 공유하거나 게임이나 퀴즈를 맞추는 등의 다양한 온라인 프로그램 운영
테이트 드로우	터치스크린에 그림을 그려 미술관 벽면에 반영할 수 있는 체험 운영 (미술관 곳곳에 테이트 드로우 존 배치)
유니클로 테이트 플레이 메이크 스튜디오 : 키네틱	직접 아이들이 예술작품을 만들고, 협업할 수 있는 프로그램 운영

- 박물관 오프라인 프로그램은 기획과 운영을 별도로 진행하는데, Early years & Families팀의 프로그램 담당자가 기획을 완료한 이후 오퍼레이터들을 교육시켜 직접 운영하도록 함.
- 테이트 키즈 사이트의 경우 별도의 온라인 플랫폼 담당 팀에서 전담하나 박물관 내부 프로그램과도 연계할 수 있도록 지원
- 기업들과의 협업도 활발한데, 현재 진행하고 있는 ‘유니클로 테이트 플레이 스튜디오’ 는 유니클로와 협업하여 주제를 선정하고 관련된 작가들을 섭외하는 비용은 기업에서 자금을 지원. 박물관 1층의 대형 로비를 활용하여 아이들이 자유롭게 예술을 경험하고 체화할 수 있는 것을 목적으로 하고 있음.
- (지역사회와의 연계) 테이트모던은 지역 학교와 연계한 현장학습도 다수 진행하므로 체계적인 시스템이 구축되어 있음. 투입 가

능한 도슨트의 수도 많을 뿐만 아니라 교사들을 안내하기 위한 별도 공간도 마련

- 전시해설 이후 학생들이 전시 공간을 돌며 그림을 그리거나 박물관에서 제공하는 프로그램북을 작성하는 등 예술을 스스로의 기호에 맞게 체험할 수 있도록 지원
- 학교와의 연계 이외에도 지역 사회 거주민을 활용한 봉사 프로그램을 활발히 운영하여, 박물관 공간이 방대함에도 곳곳에 안내 스태프가 배치되어 있음.
- (기부금 제도) 상설 전시는 관람료가 무료인 대신 곳곳에 기부금 박스를 두어 관람객의 기부를 유도

○ 시사점

- 어린이들이 현대미술을 어렵게 생각하지 않고 쉽게 즐길 수 있도록 돕는 흥미 위주의 프로그램북 배치
- 영상예술 작품을 바닥에 앉아서 보거나, 서서 보거나, 의자에 앉아서 보는 등 다양한 방식으로 볼 수 있게 전시 구성

□ 관련사진



건물 외관



로비공간



프로그램북



'Bloomberg Philanthropies' 영상



영상예술 작품 1



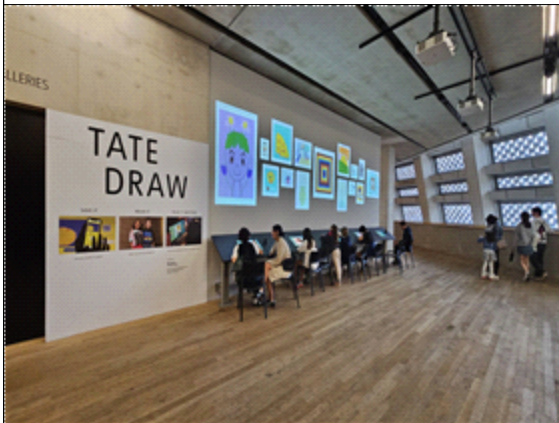
영상예술 작품 2



영상예술 작품 3



영상예술 작품 4



테이트 드로우



Schools Welcome Desk

8. 딜라이트 전시(Pulse: Beyond Delight)

□ 일 시 : 2024년 7월 2일(화) 16:00-17:00

□ 주요 내용

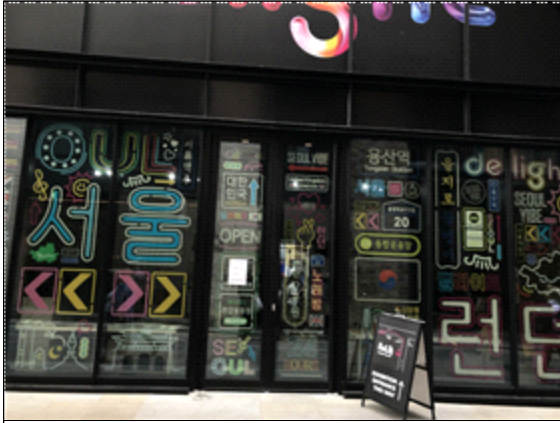
○ 전시내용 및 특징

- 한국 공간미디어연출기업 (주)디자인실버피쉬의 대표 전시인 딜라이트 전시의 두 번째 시리즈로, 역동적인 도시의 트렌드와 리듬에서 영감을 얻은 13개의 미디어아트 전시를 통해 서울의 문화에 대해 탐구하는 전시로 서울이라는 공간을 체험하고, 문화와 정체성, 상징 등을 느낄 수 있음
- 돌산 수목화를 디스플레이를 통해 보여주거나 청사초롱을 현대적으로 해석한 조명을 전시하는 등 다양한 한국적 요소 활용
- 각 전시 공간마다 숨어있는 12간지 그림을 찾아 수집하는 AR게임을 통해 관람객의 참여도 및 흥미도를 증진
- 한글 텍스트, 전통적 요소, 간판의 이미지 등 다양한 한국적 요소를 활용하여 영상을 구성하였으며, 이외에도 네온과 빛을 통해 한국의 현대적인 이미지도 전달

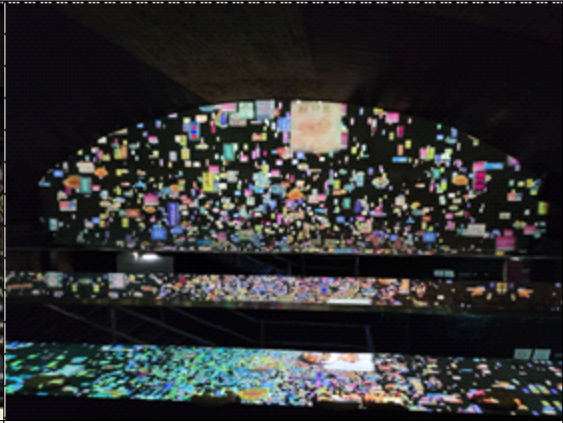
○ 시사점

- 전통적인 한국뿐만 아니라 외국인들이 생각하는 한국의 모습을 영상 및 상징조형물 통해 잘 나타내어 외국인 대상 흥미도를 높임
- 각각 크지 않은 크기의 공간들을 잘 활용하기 위해 타 미디어아트 전시처럼 공간 자체를 향유하는 공간이 아닌 포토존처럼 구성
- 12간지를 찾는 AR게임을 통해 흥미도를 증진 시키며, 완료 시 기념품을 제공하여 관람객의 참여를 유도

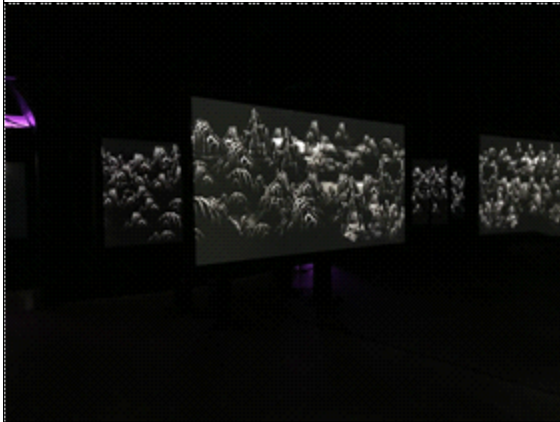
□ 관련사진



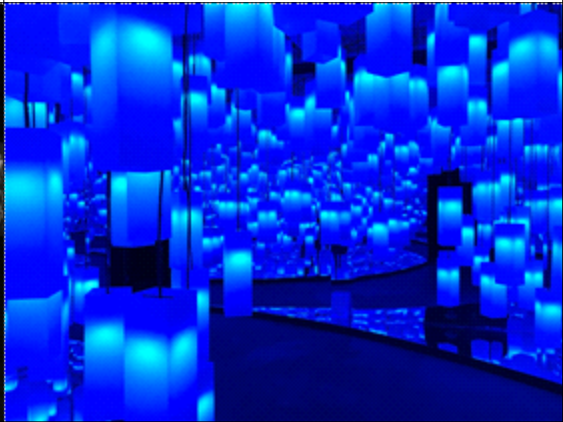
건물 외관



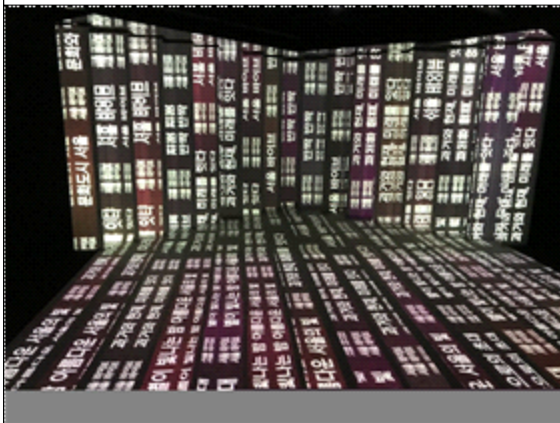
도입 영상



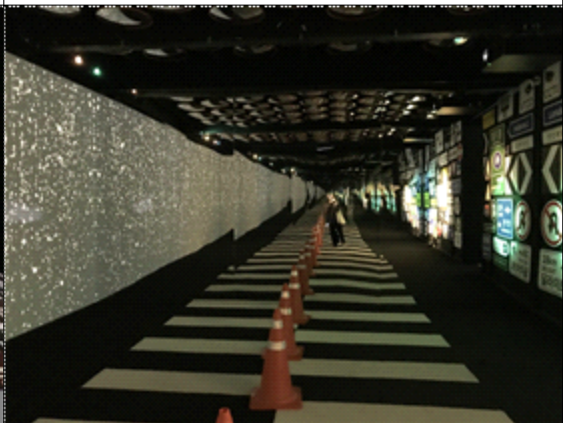
돌산 수목화 디스플레이



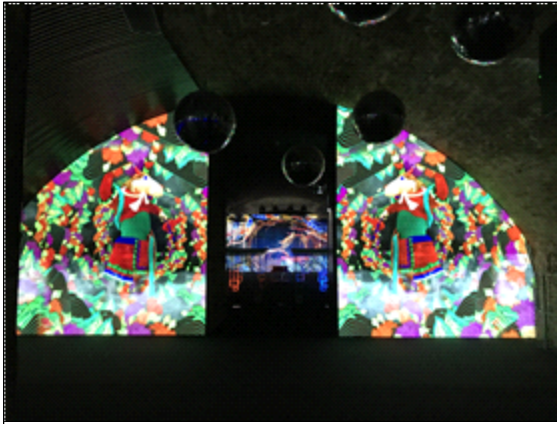
청사초롱 활용 조명



텍스트 활용 영상



횡단보도 활용



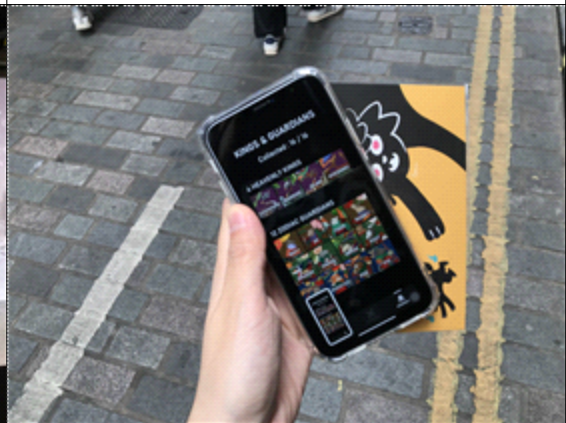
통로 공간 활용 영상



한국 간식 그래픽 영상



전통적 한국 영상



AR게임, 엽서

9. 과학박물관

□ 일 시 : 2024년 7월 3일(수) 10:00-13:00

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 다양한 컬렉션을 보유하고 있고, 화학, 수학, 예술과 과학, 천문학, 컴퓨팅, 통신, 우주 등 방대한 주제들을 다루는 과학박물관
- 30만 점이 넘는 방대한 양의 전시품과 영상, 실물모형, 실물 전시
- 다양한 인터랙티브 체험 갤러리 운영

[인터랙티브 체험]

WONDERLAB: THE EQUINOR GALLERY	다양한 놀이와 체험을 통해 과학의 기본원리를 돕는 전시 빛의 속성과 원리, 소리의 속성과 원리, 물의 속성과 원리 등 기본적인 과학 상식들을 다양한 체험을 통해 전달
Turn It Up: The power of music	음악과 상호작용하는 인터랙티브 전시로 다양한 장르의 악기와 음악을 소개. (캐비닛을 열면 유명스포츠 스타들이 즐겨 듣는 음악이 나오는 전시품, 전시품을 터치해 직접 곡을 연주해 볼 수 있는 체험, 자장가나 드라이브할 때 좋은 음악 등 컨셉이나 무드별 다양한 음악을 들을 수 있는 체험, 블록을 어떻게 쌓느냐에 따라 비트와 사운드를 조절하고 추가할 수 있는 인터랙티브 블록 연주 체험, 전통 음악을 듣고 무엇을 위한 음악인지 알아 맞추는 퀴즈 등)
TECHNICIANS: THE DAVID SAINSBURY GALLERY	1) 마블 스튜디오(Marvel Studios)의 블랙 팬서(Black Panther)에 등장하는 슈리의 연구실에 들어가 영화 세트장 조명 기술자의 역할을 재현해보는 체험 2) NHS 약국 기술자로서 생명을 구하는 약을 만들어 보는 체험 3) 로봇 팔을 조작하고 롤러코스터 트랙을 용접해 보는 체험 (코딩 활용 게임 운영) 4) 재생 에너지의 세계로 들어가 풍력 터빈 기술자가 직면한 문제를 해결하는 체험
POWER UP	지난 50년간의 비디오 게임과 콘솔을 비롯한 다양한 게임과 최신 가상 현실 게임 등 다양한 게임을 즐길 수 있는 인터랙티브 갤러리

- 주로 전시품 설명을 위한 휴대용 태블릿 크리의 영상들을 배치하고 있으나, <정보화시대> 갤러리에는 스크린 혹은 구식 텔레비전 등을 활용해 다양한 연출을 선보임.

○ 시사점

- 기기, 코딩을 활용한 체험, 과거의 공간을 재현한 공간에서의 체험 등 다양한 방식의 인터랙티브 체험 구성
- 전시 주제에 맞는 공간 디자인을 활용하고 있으며 시간대별로 아이들에게 과학의 원리 등을 설명하는 과학쇼를 운영

□ 관련사진

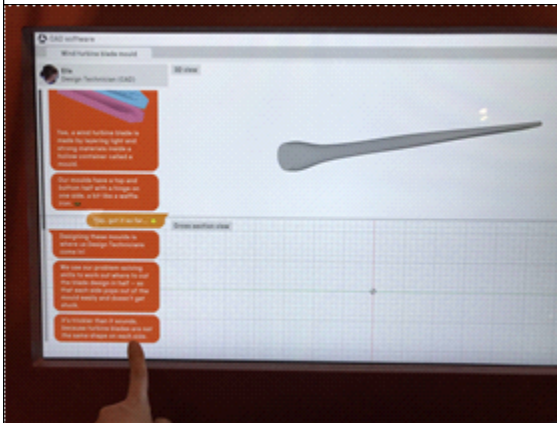




스포츠 스타의 캐비닛 컨셉



버튼을 통해 연주할 수 있는 존



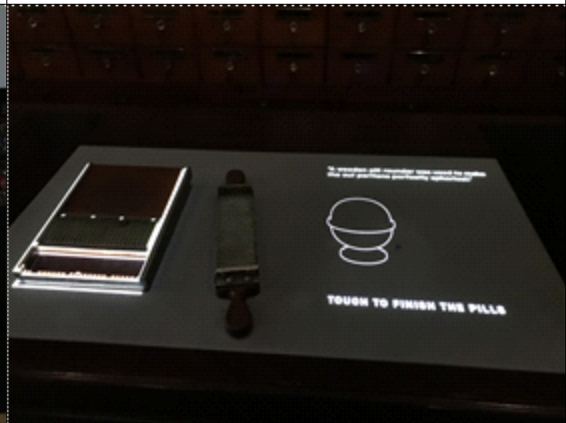
CAD를 통해 풍력 터빈 블레이드를 만드는 게임



신약 실험 방법 시뮬레이션



과거 약국 공간 재현



약 만들기 체험

10. EBRD 면담

□ 일 시 : 2024년 7월 3일(수) 13:00-14:30

□ 주요 참석자: (KDI) 김동영, 김유나; (EBRD) 안나리 등

□ 주요 내용

○ 면담 내용

- (배경) EBRD와 KDI GKEDC는 혼합형 학습(Blended Learning)을 기회가 있으며 양 기관의 이해관계를 파악하고 주제 및 수혜자를 선정하기 위해 본 면담을 추진. GKEDC에서 보유하고 있는 전시 및 교육 콘텐츠를 활용할 수 있는 방안에 대해서도 논의
- (주제) 이전 협의를 통해 GKEDC의 디지털 전환 콘텐츠와 EBRD의 수요가 맞는 ‘스마트팜: AI 및 데이터 분석’을 잠정적인 주제로 선정하였으나, 좀 더 구체적인 내용을 포함하여 EBRD 농업 비즈니스팀과 논의를 진행해야함
 - 혼합형 학습 포맷 자체와 일반적인 혼합형 학습의 콘텐츠 범위에 대한 과거 GKEDC 교육 프로그램과 타 기관 사례를 EBRD 측에 공유
- (타임라인) 다가오는 10월 진행되는 GKEDC의 시그니처 행사 이후 본격적인 업무를 진행해야하는 점을 고려
- (수혜자) EBRD의 기관 특성 상 투자 및 자금 운용과 관련된 프로그램의 비중이 높아 수혜자 선정에 있어 공공보다 민간부문을 선호하는 경향이 있음. 이렇나 부분을 고려하여 본 혼합형 학습 프로그램의 결과물이 EBRD 기관 특성과 연계될 수 있는지에 대한 추가적 논의 필요

11. 자연사 박물관 조사

□ 일 시 : 2024년 7월 3일(수) 14:30-17:30

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 세계 10대 박물관 중 하나로 독자적인 수집과 연구가 활발
- 작은 곤충에서부터 대형 포유류, 공룡에 이르기까지 다양하고 방대한 표본을 전시하고 있으며, 넓은 공간과 다양한 실물모형을 활용한 포토스팟이 인기
- 공간 자체가 너무 넓어 이동 동선이 좁고 복잡하다는 어려움이 있으나, 천장까지 전시품으로 가득 차 있어 볼거리가 다양함
- 영상은 주로 전시품을 설명하기 위한 소개 형태로 국한되어 있다는 한계가 있음.

○ 시사점

- 공간 자체를 포토스팟으로 활용할 수 있도록 조성
- 다양한 전시품들을 활용해 복도 공간까지 전시해 어디를 가든 박물관을 누비는 듯한 경험 선사
- 인기 전시존인 공룡 전시의 경우 유료 포토부스 운영

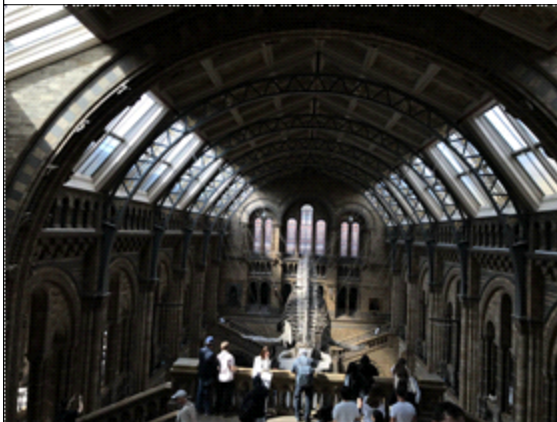
□ 관련사진



건물 외관



건물 내부



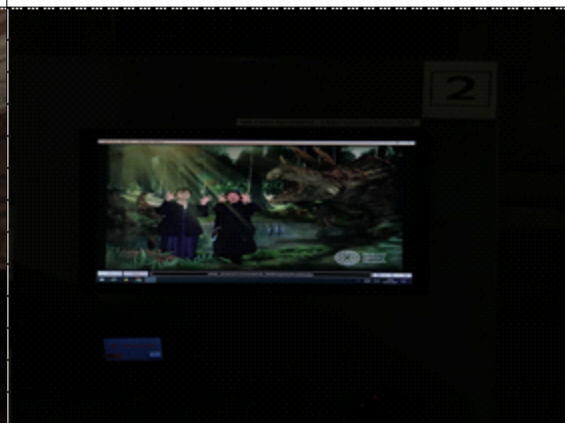
포토스팟1



포토스팟2



공룡 실물모형



유료 포토부스

11. 아우터넷 런던

□ 일 시 : 2024년 7월 4일(목) 10:00-11:30

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 건물 외벽에 세계 최대 LED스크린을 배치한 유럽 최대 전시 공간이자 문화지구로, 예술적인 그래픽 영상부터 풍경 영상, 기업 광고 등 다양한 목적으로 활용
- 아우터넷 앱을 통해 해당 주의 전시 내용과 상영시간 확인 가능
- 가장 큰 영상관의 경우 LED를 통해 5개의 면에 각기 다른 영상을 송출하며, 넓은 공간을 활용해 영상을 입체적으로 보이게끔 연출

○ 시사점

- 공간 자체의 형태를 활용해 영상을 입체적으로 표현
- 5개의 면에 각기 다른 영상을 송출해 지루함을 줄임
- 하나의 영상이 끝나면 기업 광고를 배치해 다음 영상을 기다리는 동안 자연스럽게 기업 광고를 시청하도록 유도

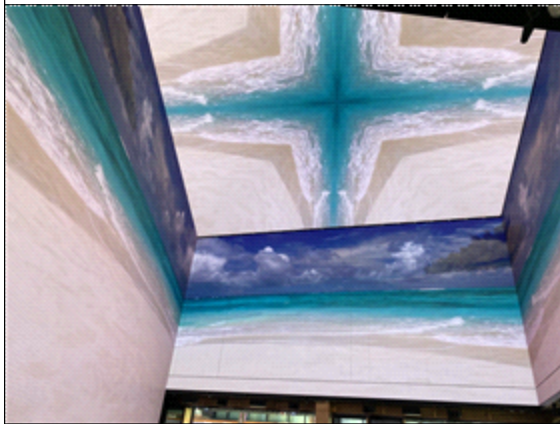
□ 관련사진



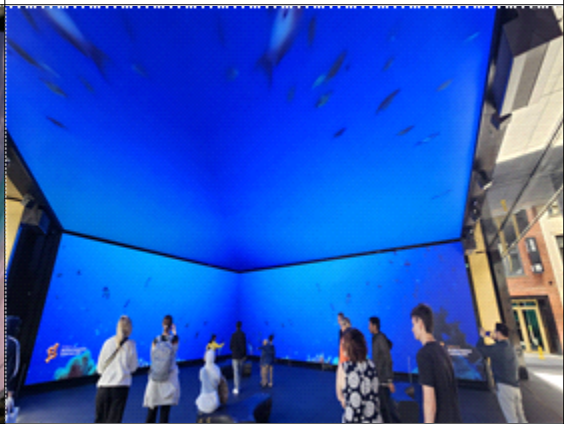
건물 외관



입체적으로 연출



5면 활용 영상관



3면 활용 영상관

III. 아일랜드

12. MoLI-Museum of Literature Ireland 조사

□ 일 시 : 2024년 7월 5일(금) 11:00-13:00

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 아일랜드를 대표하는 문장 거장들의 작품과 아일랜드 문학의 역사를 소개. 작가들의 얼굴 동상과 실제 작가들의 초고와 노트 편지 등과 함께 작품 소개 및 전시
- 작가들의 문장을 타이포그래피를 통해 감각적으로 표현한 인터랙티브 미디어아트 전시 ‘A Riverrun of Language Sruth Cainte’ 운영
- 전시 공간에 작가들의 작품을 프린트한 종이를 배치. 기념품으로 가져갈 수 있게 함
- 종이를 전시 패널로 활용. 전시의 특징을 살림
- 벽면에 작가 인터뷰 영상을 송출하거나, 작품에 관련된 영상 및 낭독 영상을 송출하는 등 다양한 방식으로 활용

○ 시사점

- 관객의 동선에 따라 달라지는 인터랙티브 미디어아트
- 전시품의 일부를 기념품으로 가져갈 수 있게 함
- 필사를 하거나, 작품을 써보는 등의 체험 운영
- 문학이라는 전시 컨셉에 맞게 종이 패널로 이루어진 공간 구현

□ 관련사진



건물 외관



동상+소장품



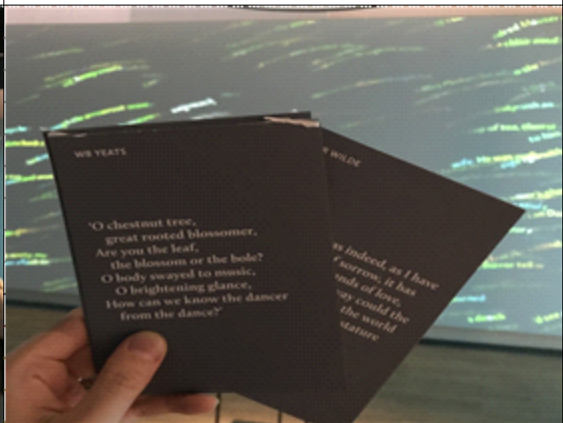
작가 소개 전시



작가 인터뷰 영상



인터랙티브 미디어아트



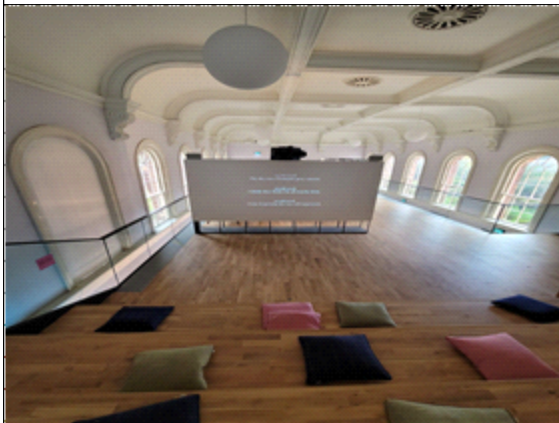
기념품 활용 가능 전시품



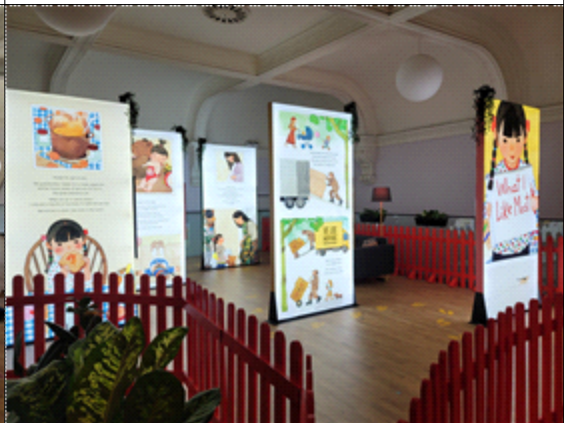
종이 재질 프린트 패널 활용



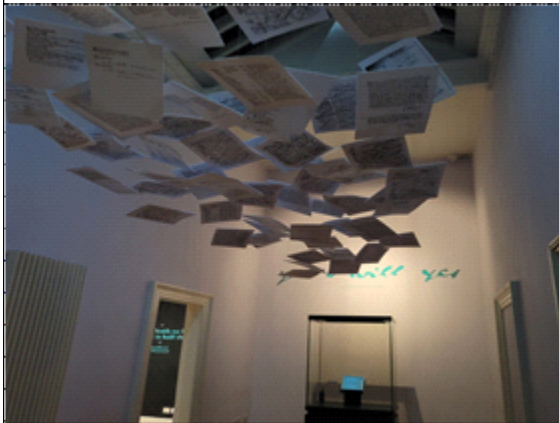
더블린 시내 디오라마



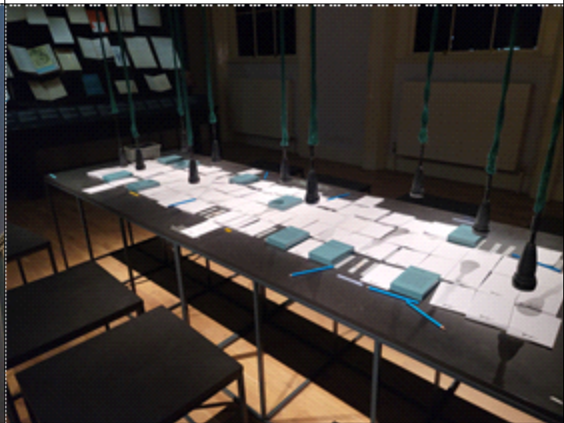
2.5F 영상존 (빔프로젝터 활용)



아동문학 전시(LED 라이팅 매입)



책자 형태 상징조형물



필사 체험

13. EPIC The Irish Emigration Museum 조사 및 면담

□ 일 시 : 2024년 7월 5일(금) 15:00-17:30

□ 주요 참석자: (KDI) 강동수, 김유나; (어컴퍼니) 이주영, 김혜린;
(EPIC) Nathan Mannion 등

□ 주요 내용

○ 면담 / 전시내용 및 특징

- (공간) 존 기준으로는 입구부터 출구까지 직선 루트이기 때문에 박물관에 있는 모든 주제를 거쳐 가야만 하도록 동선이 구성되어 있음. 그럼에도 각각의 존별 주제와 특색이 확실히 구분되어 있기 때문에 흥미를 유지하며 관람할 수 있도록 함.
- 층고가 낮은 편이고 주제 별로 넓은 공간이 할당되어 있는 것도 아니지만, 그 공간에서도 많은 사람들이 동시다발적으로 다양한 활동을 할 수 있도록 전시를 구성
- (콘텐츠) 전시 초반의 주제는 아일랜드의 이민 역사를 다루지만 안쪽으로 진입할수록 스포츠, 음악, 음식, 문학 등 문화 전반으로 확대(무거운 주제→가벼운 주제). 역사보다 조금 더 대중에게 쉽게 다가갈 수 있는 주제일 뿐만 아니라, 디지털 및 인터랙티브 체험, 영상관 등을 다채롭게 구성하여 전시 후반부에도 관람객들의 참여가 적극적임.
- 존 별로 공간 양 끝 벽을 활용하여 주제 별 영상을 상영함으로써, 전반적인 이해를 기반으로 세부 콘텐츠를 즐길 수 있도록 함.
- 전시 콘셉트에 어울리게 여권 형태의 스탬프 투어지에 존 별 출입국 도장 형태 스탬프를 찍는 체험 운영
- 방대한 내용을 다루는 전시로 두 번에 나눠서 볼 수 있도록 한 티켓 당 2회 입장이 가능하게 함

[존 별 안내]

1	AN OPEN ISLAND	(기동형 오브제) 아일랜드의 아름다운 개간지 이미지 전시
2	LEAVING THE ISLAND	(상징 조형물) 1,000만 명의 아일랜드 사람들이 다양한 이유로 이민을 간 이유 (종교적 박해, 경제적 궁핍 등)을 알아보는 전시
3	ARRIVING IN A NEW WORLD	(TV디스플레이, 사람모형 등신대 패널) 실제 아일랜드출신 이민자들의 이야기를 들려주는 전시존
4	BELIEF	(원형 부스, 부스 내부 터치 모니터) 아일랜드의 종교 및 선교를 통한 사회 복지, 교육, 의료, 이민 등을 전시
5	HUNGER, WORK, COMMUNITY	(미디어테이블) 아일랜드의 대기근과 관련된 역사를 전시
6	CONFLICT	(대형 인터랙티브 미디어테이블, 가벽형태 패널) 아일랜드의 전쟁사에 대해 다루는 전시
7	STATE AND SOCIETY	(모니터, 바닥 활용)아일랜드의 역사와 사회적 배경에 대해 벽면영상과 영상디스플레이를 통해 전달
8	INFLUENCE	(벽면 그래픽) 아일랜드 출신 유명인들을 다룬 전시
9	CHANGING THE GAME	(대형 인터랙티브 미디어테이블) 게임의 변화에 대해 보여주는 전시
10	PLAYING THE WORLD	(모니터, 실물 유니폼, 라켓 등 실물 전시품, 스포츠 선수의 사물함 재현 등 실물모형) 아일랜드 선수들이 전 세계 스포츠에 남긴 흔적 전시
11	DISCOVERING AND.INVENTING	(상징 조형물, 터치 모니터) 잠수함과 양털 깎기, 레프리콘 등 의학과 과학계에 남긴 획기적인 혁신의 역사 전시
12	LEADING CHANGE	(실물모형, 터치모니터) 아일랜드 혈통을 지닌 세계의 지도자들 소개
13	ACHIEVING INFAMY	아일랜드의 안 좋았던 역사나, 아일랜드 출신 범죄자에 대한 전시
14	MUSIC AND DANCE	(스피커, 모니터) 아일랜드 음악이 팝에서 록에 이르기까지 모든 것에 어떤 영향을 미쳤는지 알아보고 아일랜드 전통춤 리버댄스 동작을 바닥의 프린팅을 통해 배워보는 전시
15	EATING AND DRIKING	(식당 실물모형, 인터랙티브 터치스크린) 아일랜드의 음식과 음료에 대한 전시
16	CREATING AND DESIGNING	(모니터, 터치 모니터, 디자인 상품 실물전시) 세계적으로 유명한 작가, 예술가, 디자이너와 그들의 작품 및 상품 전시
17	STORY TELLING1(영상)	(사각형 부스, 모니터) 부스 자체 디자인을 통해 영상이 보여지던 공간 (극장, 공연장 등) 연출
18	STORY TELLING2(책)	(책 모형 오브제, 책 실물모형+음향 재생장치) 커다란 책 모형 오브제에 송출되는 인터랙티브 영상과, 책장에서 책을 꺼내면 내용을 낭독해주는 실물모형을 통해 아일랜드 출신 작가들의 작품 소개 및 전시
19	CELEBRATION	(실물 전시품, 스피커) 아일랜드의 기념행사 전시
20	CONNECTION	(영상관, 인터랙티브 디스플레이) 별도의 영상관에 아일랜드 이민자의 역사를 보여주는 영상 'Ireland Never Leaves you' 상영, 아일랜드 혈통이 몇 퍼센트나 섞였는지 알아볼 수 있는 인터랙티브 체험 운영

○ 시사점

- 방대한 전시 내용을 주제에 따라 준별로 나눠 보기 편하게 전시
- 다양한 형태의 영상과 인터랙티브 체험을 운영

□ 관련사진

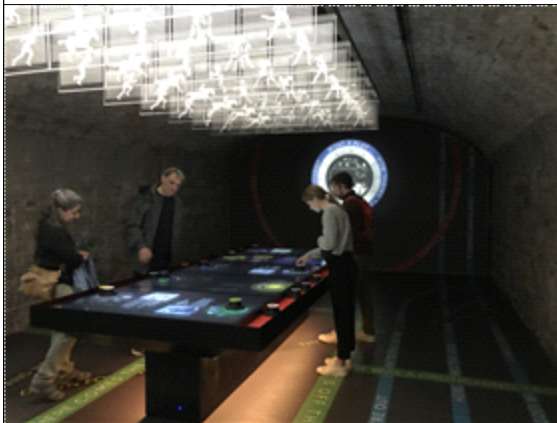




터치 모니터+실물모형



스피커



대형 인터랙티브 미디어테이블



패널



LED스크린+상징조형물



인터랙티브 체험을 할 수 있는 책 모형
+음향 재생장치가 내장된 책 실물모형

14. 더블린 작은 박물관

□ 일 시 : 2024년 7월 6일(토) 09:00-10:30

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 내부 전시품들은 국민들의 자발적인 기부 물품들로 구성하고 있으며, 좁은 공간이긴 하나 벽면을 활용해 전시
- 다소 일상적인 전시품이긴 하나, 소규모 인원을 대상으로 하는 가이드 투어와 퀴즈를 통해 관람객의 참여를 유도하며 설명을 진행
- 본관은 리노베이션을 위해 휴관 중

[다양한 가이드 투어]

페이머스 가이드 투어	관람객들과 소통하며 퀴즈나 질의를 통해 편하고 즐겁게 아일랜드 사람들의 생활과 아일랜드의 유명인 등을 소개하는 가이드 투어
애런 헨더슨 워킹 투어	박물관 투어 후 박물관 외부로 나가 더블린 건축 유산과 3개의 산책로를 소개하는 투어
Official Walk of Shame	그루지아 광장에서 장난과 농담을 통해 편하게 역사를 소개하는 투어
빅 리틀 보물찾기	야외 보물찾기 투어

○ 시사점

- 다양하고 재미있는 가이드 투어 운영

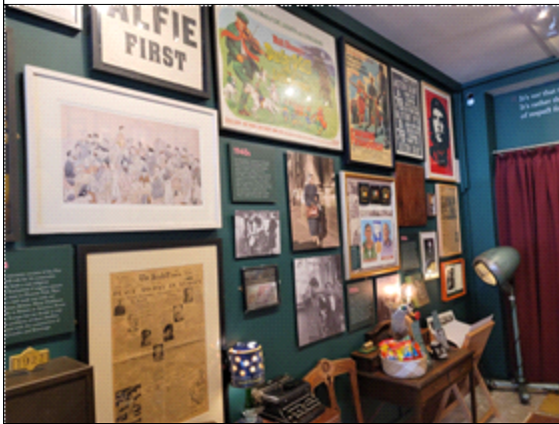
□ 관련사진



건물 외관(별관)



전시품



벽면 활용 전시 1



벽면 활용 전시 2

15. 아일랜드 기근 전시회

□ 일 시 : 2024년 7월 6일(토) 12:00-12:30

□ 주요 내용

○ 전시내용 및 특징

- 아일랜드 기근의 역사에 대해 전달하는 박물관으로 다량의 텍스트와 사진, 10분 가량의 다큐멘터리로 이루어진 전시

○ 시사점

- 아일랜드 기근의 역사에 대해 상세하게 알 수 있음
- 교육 목적의 전시로 전시의 목적에 부합하는 전시

□ 관련사진



6

출장 평가 및 GKEDC 적용 방안

□ 평가 및 GKEDC 적용 방안

- EPIC 박물관의 경우 GKEDC와 공간 및 콘텐츠 자체의 유사성이 높아 적용된 전시기법을 효과적으로 벤치마킹할 수 있을 것으로 보임.
 - 향후 레노베이션 계획에 적용하며 추가적인 자문을 구하고 싶은 부분이 있다면 담당자와의 화상회의를 진행하고자 함.
- 넓은 공간을 활용한 압도적인 실물모형보다는 디지털 및 인터랙티브 체험을 적용하는 것이 효과적일 것이라는 평가가 있었음.
 - 다만, 선진 기술을 도입한다하더라도 콘텐츠 자체가 설명 위주라면 관람객의 흥미를 제고하는 데 어려움이 있을 수도 있음.
- 유소년층이 자연스럽게 경제를 접할 수 있을만한 유의미한 프로그램의 개발이 필요하며, 이를 직접 운영하는 오퍼레이터를 확보 및 교육하는 것이 중요해 보임.
- 전시 관람 시에도 방향성을 제시할 수 있는 무료 프로그램 북을 기획하고 배포하는 방안도 고려