글로벌지식협력단지
Global Knowledge Exchange & Development Center

전시관 리노베이션 관련 유관기관 사례조사

2024. 12. 10. - 12. 15.

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

□ (출장 배경/목적) KDI 글로벌지식협력단지운영단은 해외 선진사례에 대한 분석을 통해 GKEDC의 전시관 리노베이션에 시사점을 도출하고자 '전시관 리노베이션 관련 유관기관 사례조사' 출장을 계획

- ㅇ GKEDC의 미래지향적 비전과 역할 수행을 위해, 기존 전시관 콘텐츠의 업데이트 및 효율적인 공간 활용뿐만 아니라, 글로벌 이슈*를 반영한 전시기획 및 인터렉티브 연출기법 등에 대한 벤치마킹 필요

  * 디지털 전환, 기후위기, 인구구조 변화 등

□ (주요 내용) ▲싱가포르 및 중국 상하이의 주요 전시관과 유관기관 전문가 면담 및 사례조사를 실시하여 다양한 전시 기법을 학습 ▲전시관 리노베이션 관련 학예연구·기획 및 공간 구성에 대한 시사점 도출

2 출장개요

□ (출장기간) 2024년 12월 10일(화) ~ 15일(일) [한국 출·입국일 기준]

□ (출장지) 싱가포르, 중국 상하이

□ (주요 활동사항) ▲기관소개, ▲사례조사 및 유관기관 관계자 면담

- ㅇ GKEDC의 과업 및 주요 활동 전반에 대한 소개를 통해 유관기관 관계자들의 GKEDC에 대한 이해도 제고
- ㅇ 도시의 역사, 경제, 산업발전 내용을 전시로 구현하고 있는 싱가포르, 중국 상하이의 박물관 사례 분석을 통해 GKEDC 기획전시 및 통사관 전시 콘텐츠 고도화 사업 적용 방안 검토
  - 유관기관 관계자 면담을 진행하여 GKEDC 리노베이션 진행 시 고려사항을 논의하고, 학예 연구, 전시 기획 및 공간 구성에 대한 시사점 도출

□ (출장자) 총 3인

#	성 명	소속	직함	역할
1	김동영	KDI GKEDC 리노베이션 TF팀	전문연구원	사업관리자
2	김수빈	KDI GKEDC 리노베이션 TF팀	연구원	사업실무자
3	오지현	KDI GKEDC 전시기획팀	연구원	사업실무자

3 출장일정

□ 주요 일정

날짜	시간	일정	비고
12/10 (화)	08:50	[이동] 대한민국 인천 출발	싱가포르항공 SQ 607
	14:25	[이동] 싱가포르 도착	
	16:00-17:00	[이동] 호텔 이동 및 체크인	
	17:00-19:00	[사례조사] 싱가포르국립박물관	
12/11 (수)	9:00-13:00	[사례조사 및 관계자면담] 싱가포르어린이박물관	
	15:00-18:30	[사례조사 및 관계자면담] 아트사이언스뮤지엄	
12/12 (목)	9:00-13:00	[사례조사] 싱가포르시티갤러리	
	13:30-15:30	[관계자면담] 싱가포르시티갤러리	
	16:00-17:00	[사례조사] 싱가포르시티갤러리	
12/13 (금)	1:15	[이동] 싱가포르 출발	싱가포르항공 SQ 826
	6:30	[이동] 중국 상하이 도착(푸동)	
	9:00-12:00	[사례조사] 상하이박물관	
	15:00-20:00	[사례조사 및 관계자면담] 상하이역사박물관	
12/14 (토)	9:00-11:00	[사례조사] 상하이세계엑스포박물관	
	14:00-17:00	[사례조사] 상하이도시계획전시관	
12/15 (일)	9:00	[이동] 호텔 체크아웃 및 공항 이동	대한항공 KE898
	14:00	[이동] 중국 상하이 출발(푸동)	
	17:05	[이동] 대한민국 인천 도착	

4 주요내용

1. [사례조사] 싱가포르국립박물관

□ (일시) 2024년 12월 10일(화), 17:00-19:00

□ (장소) 싱가포르국립박물관, 싱가포르

□ 주요 전시내용

○ 전시개요 및 특징

- 싱가포르에서 가장 오래된 박물관으로, 1823년 토마스 래플스(Thomas Raffles)*가 최초의 사립학교를 설립하면서 함께 지었던 도서관 건물을 리노베이션 하여 조성

  * 자메이카 출신의 영국 정치인으로, 싱가포르를 국제 항구 도시로 개척해낸 주역이며, 근대 싱가포르 건국의 아버지라 불림.

- 싱가포르가 영국 정부의 직할식민지 시대를 거쳐 일본 점령기간을 지나 지금의 싱가포르가 되기까지의 역사 전시

- 10~14세기 유물로 추정되는 싱가포르의 돌*을 비롯한 11대 국가보물 등의 유물을 전시

  * 싱가포르가 영국령 해협식민지가 되기 전에 만들어졌다고 추정되는, 알려지지 않은 문자 체계로 이루어진 글이 각인된 유물

Zone	주요 콘텐츠
Singapura (1299 - 1818)	- 싱가포르의 초기 역사와 정착민들의 삶을 발견된 유물로 전시 - 14세기 활발한 무역항으로서의 역할과 Temasek에서 Singapura로의 전환 과정을 조명
Crown Colony (1819 - 1941)	- 1867년 영국령 식민지가 된 후 싱가포르의 급성장 과정을 전시
Syonan-To (1942 - 1945)	- 일본군의 침공과 점령을 겪었던 시기의 주요 사건 설명 - 무기, 군복, 일본 전차 복제품 등의 군사 유물과 당시 개인 소지품, 사진, 문서 등을 통해 당시의 삶을 전시
Singapore (1945 - 현재)	- 제2차 세계대전 이후 싱가포르의 독립 과정과 독립 이후 국가의 주요 과제 및 발전사항을 전시

○ 시사점

- (소리 활용) 14세기 공예품 제작 과정의 소리나 아편방에서 들을 수 있는 소리 등, 공간별로 다른 음향 요소를 활용하여 시대적 분위기를 효과적으로 전달하여 관람객의 상상력과 몰입감 강화

- (인물 중심 전개) 추상적 주제 보다는 주요 통치자, 사업가, 의사 등 특정 인물의 이야기를 통해 전시를 전개하여, 역사를 보다 개인적이고 인간적으로 느낄 수 있도록 유도
- (구술사 장치 활용) 수화기 등 개별 전시 장치를 통해 관람객이 특정 주제와 관련된 역사적 구술을 직접 청취할 수 있도록 설계
- (사회적 이슈 조명) 아편방과 같이 당시 사회의 어두운 부분을 다룸으로써 해당 시대의 복잡한 사회적 맥락에 대한 이해 제고
- (영상 및 인포그래픽 활용) 일본의 싱가포르 점령 및 연합군과의 전투를 효과적으로 전달하기 위해 당시 양측의 병력을 비교하는 인포그래픽을 활용하고, 작전 진행 과정과 당시 언론의 보도를 비디오 형식으로 전시
- (인터뷰 및 연설 활용) 독립 이후 싱가포르의 발전과 통합에 지대한 영향을 미친 주요 3인의 인터뷰 및 연설을 활용하여 그들의 비전과 역할을 조명
  - 당시 사용된 연설대 위에 연설 영상자료를 오버랩하여 관람객이 실제로 연설이 이루어진 공간에서 이를 듣는 듯한 몰입감 제공
- (디지털 복원 및 상징 해석) 싱가포르 상징물(The Mace of the City of Singapore)에 새겨진 상징들을 디지털로 확대하여 그 의미를 해석하고 싱가포르가 추구하는 가치를 설명
  - 한국의 국립중앙박물관에서 광개토대왕릉비를 디지털로 복원하여 각 문장을 해석하고 관람객에게 보여준 방식과 유사
- (경제 발전의 현황 및 동력 이해) 컨베이어 벨트 형상의 전시관을 구성하여 실업률, 수출, 생산품 등 경제 지표를 인포그래픽 형태로 벽면에 제시하였으며, 상징적인 주요 생산품들을 전시
  - 교육 기관의 증가 등 산업 발달에 영향을 미친 부수적 요인들 또한 인포그래픽으로 함께 전시하여 경제 발전의 동력에 대한 이해를 제공
- (변화한 시대별 생활상 대조) 두 개의 벽면에 큰 스크린을 설치하여 같은 장소에 대한 과거와 현재의 모습을 비교하여 생활상의 변화를 경제 및 사회적 맥락에서 전달 및 구현

□ 관련 사진



건물 외관



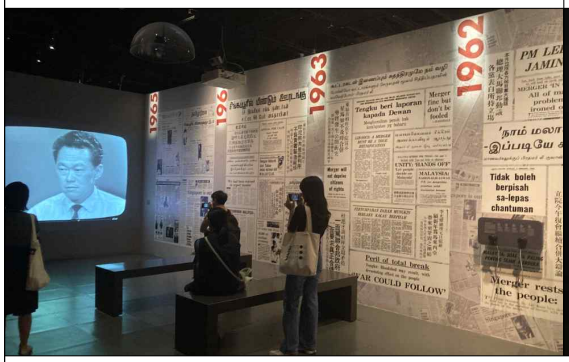
구술사 장치 활용



아편방 재현 및 소리 활용



인물 중심 전개





인터뷰 및 연설 활용



경제발전 전시



시대별 생활상 대조

2. [사례조사 및 관계자면담] 싱가포르어린이박물관

□ (일시) 2024년 12월 11일(수), 9:00-13:00

□ (장소) 싱가포르어린이박물관, 싱가포르

□ (참석자) 총 9명

○ (내부) 김동영 리노베이션TF팀 전문연구원, 김수빈 리노베이션TF팀 연구원, 오지현 전시기획팀 연구원(이상 3명)

○ (외부) Emmaline Then 학예사보, Lois Leo 학예보조원, Kase Zheng 박물관운영팀장, Lionel Leong 박물관운영팀 과장, Hanis Yusri 박물관운영팀 대리, Nadzirah Imran 박물관운영팀 주임(이상 6명)

□ 주요 전시내용

○ 전시개요 및 특징

- 어린이와 가족 관람객을 위한 체험형 박물관으로, 싱가포르의 역사와 문화를 어린이의 시각에서 이해할 수 있도록 설계
- 디지털 기술을 접목한 놀이형 콘텐츠와 안전성을 고려한 디자인으로 전통 놀이, 음식, 복식 등을 직접 체험하며 배울 수 있는 경험을 제공
- 상설전시는 박물관의 마스코트인 캡틴 및 원더봇(Wonder-bot)과 함께 시간 여행을 떠나 싱가포르의 과거를 탐험하는 전시로 구성
- 특별전시는 싱가포르의 호커문화(Hawker Culture)*의 발전상을 학습하고, 미래의 호커센터에 대해 고민해보는 기회 제공

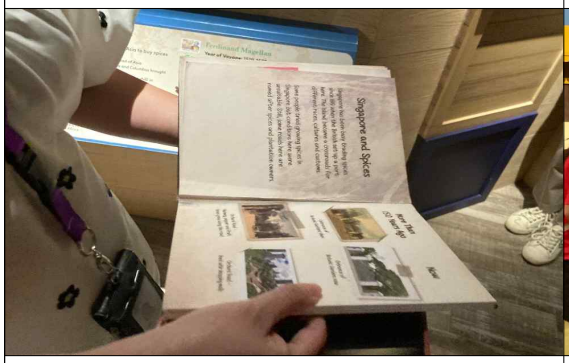
* 싱가포르의 길거리 음식과 노점상 문화를 의미하며, 다민족의 식문화가 융합되어 자리 잡은 독특한 문화로 2020년 유네스코 무형문화유산에 등재

Zone	주요 콘텐츠
The Hidden Chamber	- 매 15분마다 진행되는 몰입형 연극 쇼로, 주요 유물 및 물건들이 애니메이션으로 살아나 과거 이야기를 전달
Ahoy Singapore	- 싱가포르 항구의 모습을 재현하여 어업, 무역, 환경 문제 등 다양한 주제를 체험과 게임을 통해 학습
The Marketplace	- 싱가포르의 번화한 상점들을 재현하여, 거리 이발사, 전통적인 편지 작성 등 싱가포르의 전통 상업 활동을 체험
My Neighbourhood	- 주위에서 흔히 접할 수 있는 현재 싱가포르의 다양한 직업들을 탐구 - 과거 우표박물관이었던 점을 활용하여 우체국에서 자신만의 우표를 디자인하며 지역 사회의 변화를 배울 수 있는 기회 제공

○ 시사점

- (마스코트 및 컨셉 활용) 마스코트를 중심으로 한 시간여행 컨셉을 도입하여, 관람객이 역사와 문화를 탐험하는 경험을 제공
- (궁금증 유발을 통한 학습) 글자를 최소화하고, 설명이 필요한 부분은 서랍을 열거나 당겨서 확인할 수 있게 구성하여 어린이들이 자발적으로 궁금증을 갖고 답을 찾도록 유도
- (심화 학습을 위한 정보 제공) 고학년 어린이의 심화 학습을 위해 숨겨진 책이나 자료를 배치하여, 학습 수준에 맞는 콘텐츠 제공
- (오감 활용) 시각 외에도 후각과 촉각을 활용하여 당시 싱가포르의 무역 품목(향신료, 실크 등)을 학습할 수 있도록 구성
- (디지털과 아날로그의 조화) 디지털 기기보다는 실제 모형이나 물건을 활용하여 학습을 진행하되, 인터랙티브 게임에는 디지털 기기를 활용하여 흥미를 유발
- (보유 유물 활용) 리노베이션 이전 우표박물관 시절의 유물들을 활용하여 사라진 과거의 직업과 물건들을 재조명
- (맞춤형 소재 선정) 아이들이 흥미를 가지는 직업(호커, 무역상, 노점상, 이발사 등)이라는 소재를 활용하여 역사를 전시로 구현
- (그림자 인형극 활용) 일방적인 영상으로 정보를 전달하는 대신, 그림자 인형극이라는 장치를 활용하여 상호작용을 통해 정보를 전달
- (아이들을 위한 진정 공간) 전시관 내 암막을 설치하여 지나치게 흥분한 아이들이 진정할 수 있는 공간을 마련
- (환경 폐기물 체험) 시소와 같은 재미있는 장치를 활용하여 환경 폐기물의 무게를 체험, 환경 문제에 대한 인식과 교훈을 자연스럽게 얻어갈 수 있도록 구성
- (창업 아이디어 브레인스토밍 활동) 호커 창업을 위해 고려해 볼 요소들을 소개하고, 아이들이 미래에 자신만의 호커센터를 그려볼 수 있도록 유도
- (휴식 및 피드백 공간 마련) 전시 관람 후 아이들이 잠시 쉴 수 있는 야외 공간을 마련하여 간식과 물을 제공하고, 전시 관람 후 느낀 감정이나 피드백을 자유롭게 표현할 수 있는 장소로 활용

□ 관련 사진

<table>
<tr><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td>건물 외관</td><td>마스코트 활용</td></tr>
<tr><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td>심화학습 제공</td><td>그림자 인형극 활용</td></tr>
<tr><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">오감 활용</td></tr>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>디지털 및 실제 모형 조화</td><td>환경 교육과 놀이 요소 결합</td></tr>
</table>



휴식 및 피드백 공간

□ 주요 면담내용

○ (기관 개요) ‘놀라움과 학습의 즐거움이 공존하는 공간’ 이라는 비전을 바탕으로 기존의 우표박물관을 리노베이션하여, 5~9세를 주요 대상으로 하는 어린이박물관으로 재개관

○ (수익구조) 정부로부터 70%의 운영자금을 지원받으며, 그 외 외국인 방문객과 자체 프로그램 및 기금 모금활동을 통해 운영자금 마련

○ (전시 기획) 어린이 패널들과의 컨설팅 프로그램을 통해 전시 설계와 콘텐츠 개발에 대한 어린이의 의견을 수렴하며, 이를 통해 이들의 선호와 흥미에 맞는 전시를 기획

- 가령, 호커문화에 대한 간단한 질문을 통해 어린이들의 이해 수준을 파악하고, 이를 보완할 수 있는 콘텐츠를 구성
- 어린이들이 그린 ’꿈의 호커 센터’에 자주 등장하는 자동화와 로봇 관련 아이디어를 전시 일부로 활용
- 어린이들이 전시에 포함되기를 원하는 놀이 요소를, 음식물 쓰레기 문제와 같은 환경 교육 요소와 결합하여 체험형 콘텐츠 구현

○ (주제 선정) 전시 주제는 싱가포르 정부의 문화유산 보존 프로젝트와 연계되어있으며, 정부 의제 및 학교 교육과정을 반영

- 학교 교육과정과 연계된 주제를 바탕으로 전시를 구성하고 학교 교사, 학부모, 교육부 관계자들과 상담을 통해 특정 연령대에 적합한 전시 주제와 프로그램을 개발
- 이를 통해 전시의 교육적 가치 및 학습효과를 극대화하며, 교사-큐레이터 교환 프로그램 등을 활용하는 등 학교 방문객을 자연스럽게 유도

○ (중점 고려사항) 민족과 국가가 다양한 싱가포르에서는 역사적 주제를 다룰 때 매우 신중하게 접근하며, 다양한 인종과 문화를 포함하는 콘텐츠를 제작

- 가령, 호커센터의 음식을 전시할 때, 특정 요리를 '싱가포르 음식'으로 단정하지 않고 다양한 국가에서 유래한 음식이 현지화되었다는 점을 강조

○ (콘텐츠 구성 방식) 호커 문화의 핵심은 음식을 준비하는 사람(호커)임에도 불구하고, 어린이들은 이를 인식하지 못하는 경우가 많아 관련 내용을 반영한 상호작용형 콘텐츠를 개발

- 호커들의 노동을 조명하여 그들이 어떻게 일하는지, 어떤 노하우를 가지는지를 보여주고, 호커들의 일상과 도전에 대한 인터뷰를 전시물로 구성

- 호커로서의 삶이 쉽지 않음을 체험적으로 이해할 수 있는 게임형 콘텐츠를 통해 관람객의 참여를 유도

○ (역할놀이 요소 도입) 가상의 음식을 만들어 판매하는 호커 또는 노점상을 단속하는 경찰관이 되어 경제와 문화적 요소를 학습하고, 호커 문화의 다양한 측면을 학습

○ (디지털 기기 활용) 어린이들이 스크린에서 벗어나 실질적인 체험과 놀이를 통해 창의성을 키울 수 있도록 디지털 기기 사용 최소화

- 만질 수 없는 유물 등 물리적 체험이 불가능한 요소를 보완하기 위하여 제한적으로 AR(증강현실)이나 프로젝션 활용

○ (어린이 참여) 어린이들이 전시 안내와 홍보에 직접 참여하도록 유도하고, 다른 어린이 방문객과의 소통을 강화하는 방식 도입

- 어린이 앰버서더를 어린이들이 직접 큐레이터를 인터뷰하거나 박물관을 소개하는 소셜 미디어 영상 제작

- 어린이 자원봉사자들이 다른 어린이 관람객을 대상으로 전시를 안내하도록 하며, 이를 위한 교육 및 훈련 제공 후 인증서 발급

○ (평가 및 설문) 로봇, 스마일 이모티콘, 간단한 질문 등을 통해 어린이들의 반응을 파악하고, 설문 과정 자체에서 흥미를 유발

- 박물관의 로고와 색상 선택 과정에 어린이들의 의견을 반영하여, 디자인 과정에 어린이들의 적극적인 참여 유도

□ 면담 사진



싱가포르어린이박물관 관계자면담

3. [사례조사] 아트사이언스뮤지엄

□ (일시) 2024년 12월 11일(수), 15:00-18:30

□ (장소) 아트사이언스뮤지엄, 싱가포르

□ 주요 전시내용

○ 전시개요 및 특징

- 미디어 아트 스튜디오 teamLab은 싱가포르 도시 환경에서 영감을 받아 ‘City in A Garden’과 ‘Exploring New Frontiers’라는 두 주제를 중심으로 몰입형 인터랙티브 전시를 기획
- LED 조명과 대규모 프로젝션 맵핑 기술을 활용해 꽃나무와 바다 등 자연적 요소를 재구성함으로써 시공간의 경계를 초월하는 몰입형 전시를 구현
- 신체 활동 요소(Fruit Field, Aerial Climbing 등)를 도입하여 관람객이 직접 체험하고 전시 참여의 생동감을 극대화
- 예술과 과학의 융합을 통해 인간과 자연의 조화로운 공존에 대한 메시지를 전달하고, 관람객이 기후 변화와 같은 동시대적 문제를 직관적으로 이해할 수 있도록 기획

○ 시사점

- (관람객의 능동적 참여 유도) 관람객의 터치와 움직임으로 작품이 실시간 변형되며, 이를 통해 관람객이 전시에 능동적으로 참여하도록 설계
- (디지털 기술을 활용) 디지털 인터페이스와 센서 기술을 활용하여 관람객이 전시 콘텐츠와 실시간으로 상호작용할 수 있도록 설계함. 가령, 테블릿 기기로 관람객이 직접 그림을 색칠하고 조종하는 참여형 콘텐츠로 흥미와 참여도를 제고
- (신체 활동 요소) 신체 활동 요소를 전시에 활용하여 관람객이 단순한 관람을 넘어 시각적 만족과 체험적 즐거움을 동시에 느낄 수 있도록 구성
- (몰입형 전시) 프로젝션 맵핑, AR/VR 기술, LED 조명과 같은 기술을 활용하여 몰입의 경험을 선사함. 가령, 시공간의 경계를 왜곡하는 연출을 통해 관람객이 새로운 차원에 진입한 듯한 몰입 환경을 구현
- (예술을 통한 메시지 전달) 기후 변화와 같은 동시대적 메시지를 예술적으로 전달하기 위해 과학적 데이터를 창의적으로 재구성한 미디어 아트를 활용

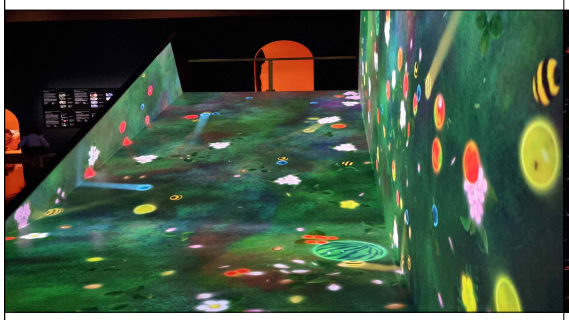
□ 관련 사진



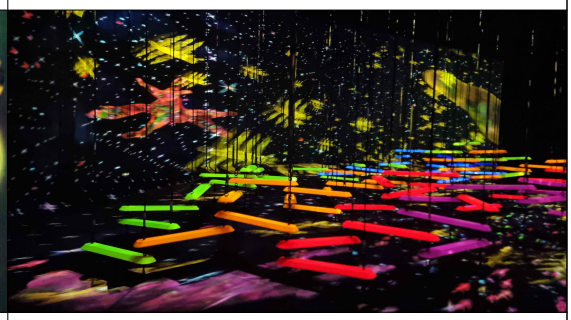
건물 외관



인터랙티브 장치

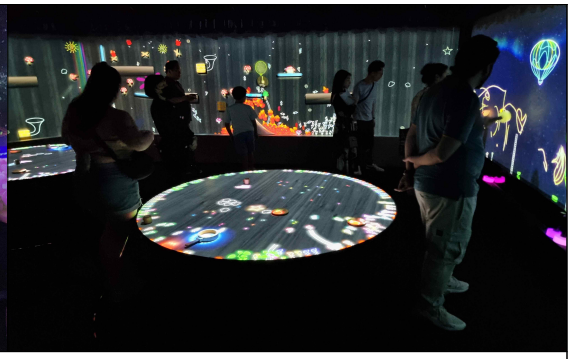


Fruit Field

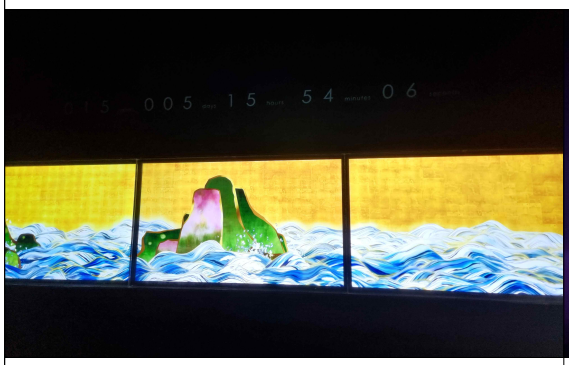


Aerial Climbing

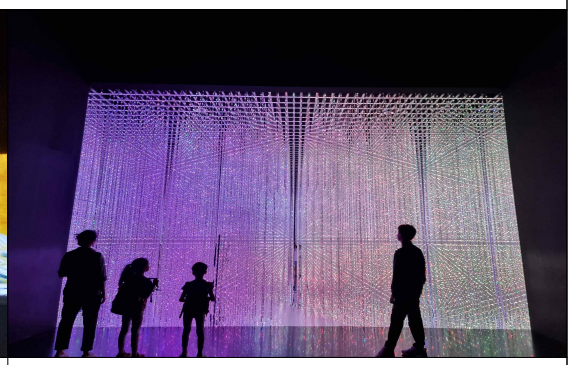




디지털 인터페이스 활용



디지털 인터페이스 활용 2



Crystal Universe

□ 주요 면담내용

○ (운영 및 비전) 전시를 통해 관람객들에게 자연과 인간의 조화로운 공존, 기술의 역할, 그리고 미래에 대한 상상력을 자극하는 것을 목표로 기획

○ (주요 목표) 기후 변화, 지속 가능성, 인간의 상상력과 혁신에 대해 관람객이 깊이 고민하고 새로운 통찰을 얻을 수 있는 기회 제공

○ (관람객 참여 및 체험 요소) 모든 전시 공간은 관람객의 상호작용을 중심으로 설계되어 있으며, 관람객이 그림을 그리거나 조작하면 디지털화되어 전시물의 일부가 되도록 설계

- 가령, “Sketch Aquarium” 관람객이 그린 물고기가 디지털 수족관 속에서 헤엄치도록 구현되어, 관람객이 자신의 창작물이 전시에 반영되는 독특한 경험을 제공

○ (디자인 및 기술적 요소) 기술을 활용하여 관람객이 체험한 전시가 단 한 번뿐인 독창적이고 잊을 수 없는 순간으로 기억되도록 구현

- 가령, “Transcending Boundaries” 전시는 디지털 기술을 활용해 물리적 경계를 초월하는 방법을 탐구하며, 작품 간의 경계를 허물어 하나의 통합적이고 몰입감 있는 경험을 선사

4. [사례조사 및 관계자면담] 싱가포르시티갤러리

□ (일시) 2024년 12월 12일(목), 9:00-17:00

□ (장소) 싱가포르시티갤러리, 싱가포르

□ (참석자) 총 4명

○ (내부) 김동영 리노베이션TF팀 전문연구원, 김수빈 리노베이션TF팀 연구원, 오지현 전시기획팀 연구원(이상 3명)

○ (외부) Goh Kim Chai 싱가포르도시개발청 전략소통협력실 차장(이상 1명)

□ 주요 전시내용

○ 전시개요 및 특징

- 싱가포르 도시계획 역사를 중심으로 도시 발전의 주요 단계를 체계적으로 조명하며, 과거와 현재 도시 풍경을 비교해 도시 개발의 흐름과 정체성을 관람객에게 효과적으로 전달
- 디지털 아트월과 터치 인터페이스를 활용해 관람객이 정보를 능동적으로 탐색하고 체험할 수 있도록 설계하였으며, 몰입형 콘텐츠와 결합해 감각적 경험과 학습적 효과를 동시에 극대화

Zone	주요 콘텐츠
Islandwide Model	- 싱가포르 전역을 조망할 수 있는 대규모 모형과 대형 스크린을 통해 도시국가 싱가포르가 당면한 주요 과제와 이를 해결하기 위한 전략을 시각적으로 전달
What Makes Our City	- 도시를 구성하는 기본 요소와 이를 고려한 정책 및 계획 소개 - 주거, 상업, 공공 공간이 조화롭게 배치되는 방식 탐구 - 영상 자료와 인터랙티브 디스플레이를 활용한 도시 설계 이해
How Our City Works	- 싱가포르의 도시 운영을 뒷받침하는 인프라 시스템 탐구 - 물, 에너지, 폐기물, 녹지, 교통 관리 방식을 보여주는 몰입형 쇼와 인터랙티브 전시 제공
Shaping Singapore	- 미래 싱가포르의 모습을 설계해보는 인터랙티브 활동 - 자연, 문화유산, 기술 등 다양한 관심사를 기반으로 자신에게 적합하고 이상적인 도시를 탐구
Conserving Built Heritage	- 싱가포르의 문화유산 보존 노력과 현대적 개발 간의 균형 전시 - 과거 건축물과 문화유산이 도시 정체성에 기여하는 방식 탐구
Urban Design	- 공공 공간, 녹지, 교통 네트워크 설계를 통합적으로 고려하여 도시의 지속 가능성과 미관을 고려한 도시 설계 접근법을 탐구하고, 관람객의 도시 설계 아이디어를 시각적으로 구현
Central Area Model	- 지속적으로 업데이트되는 싱가포르 중심부의 대형 모델을 통해 도시의 발전과 변화를 한눈에 확인 - 도시의 체계적 설계와 계획의 중요성을 강조

○ 시사점

- (영상과 3D모형의 유기적연결) 서막영상과 싱가포르 축소 3D 모형의 연결을 통해, 자원이 한정된 도시국가로서 당면한 핵심과제(모빌리티, 자원, 폐기물 등) 및 해결전략을 시각적으로 전달
- (도시국가의 특수성) 전시 초입부에서 세계 도시들의 교통, 문화, 축제, 유산 등을 보여주며 도시의 다양성을 탐구하고, 싱가포르의 도시국가로서 특수성으로 자연스럽게 연결
- (싱가포르의 일상적 모습) 원형공간의 곡면 LED를 활용하여 특정 장소-시간의 다양한 싱가포르의 모습을 전시로 구현
- (통로공간 활용) 본 전시로 이동하는 좁은 통로 공간을 활용하여 시대별로 싱가포르가 얼마나 변화했는지를 시각적으로 표현
  - 텍스트는 최소화하고 같은 장소에서 다른 시대에 찍은 사진을 비교하여 디스플레이로 전시
- (도시계획 및 정책 변화) 도시국가의 특수성을 반영한 도시계획의 시대별 변화와 각 시대별 중점 이슈를 전시
  - 텍스트는 최소화하고 관람객들이 궁금하다면 자세한 정보를 영상을 통해 확인할 수 있도록 구성
- (시민・전문가 의견 반영) 도시계획 목표와 가치, 이를 담보하기 위해 의견 청취 과정의 중요성을 인터뷰와 경험을 통해 전달
- (메시지 강조) ‘Small Island, Big Plan’ 과 같은 글귀를 전시와 전시를 잇는 통로에 적절히 배치하여, 전시의 핵심 메시지를 다시 한 번 강조하고 일관성을 유지
- (도시국가 운영 매커니즘 설명) 도시 운영의 엔진과 자원 한정 문제를 기술혁신을 통해 해결해야 함을 강조
  - 물, 폐기물, 에너지, 그린인프라 등 주요 요소들이 어떻게 상호작용하고, 어떤 시스템을 통해 운영되는지 인터랙티브 존을 통해 효과적으로 설명
  - 간척사업, 지하처리시설 설계 등 기술혁신을 통한 도시 문제 해결 사례 소개
- (도시계획・운영 원칙) 도시국가의 한정된 자원이 기술혁신과 가치판단으로 연결되는 과정을 다양한 체험을 통해 이해하도록 구성

- 한정된 자원들 중 무엇을 어디에 쓸지, 어떤 가치를 보존하고 개발할지 등에 관한 질문 및 컨센서스의 중요성을 직접 체험할 수 있는 다양한 인터랙티브 활동을 설계
- 미래 싱가포르를 상상함에 있어서 각 관람객에게 가장 중요한 요소가 무엇인지 묻거나, 문화유산을 어떤 기준에 의해 선정하여 보존해야하는지를 사례와 함께 전시 및 체험으로 구현
- 모빌리티와 관련해서도 환경 이슈와 연계하여 대중교통 이용의 옵션을 더 생각해보게 하는 게임 요소를 도입

- (상호작용) 패널 외에 게임이나 터치스크린 등을 활용하여 상호작용을 통해 정보를 습득할 수 있도록 전시를 설계
- (전시 시작 및 종료지점) 전시 시작지점에 도슨트 미팅 포인트를 마련하고, 종료지점에는 디지털 평가 패널을 설치하여 관람객이 즉시 피드백을 제공할 수 있는 환경을 조성

□ 관련 사진

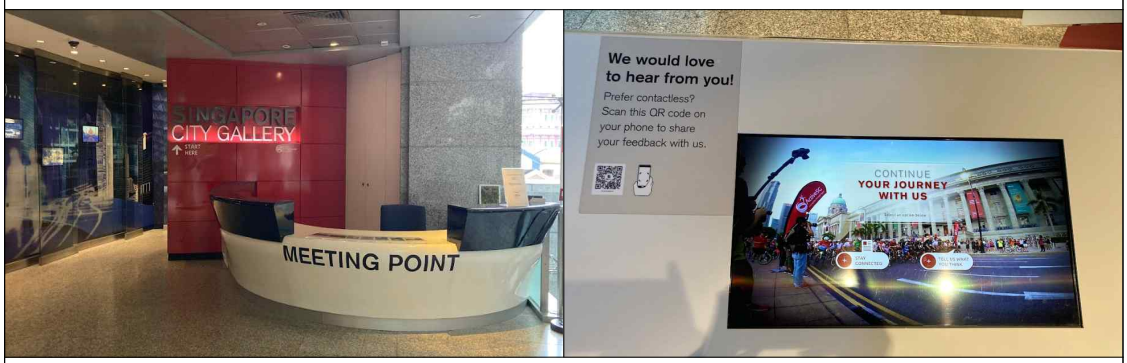
<table>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td>영상과 3D모형 연결</td><td>전시 초입</td></tr>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>싱가포르의 24시간 영상</td><td>통로공간 활용</td></tr>
</table>



디자인 요소를 가미한 메시지 강조



인터렉티브 활동



전시 시작 및 종료지점 활용

□ 주요 면담내용

- (3D모형 유지보수) 부분 교체 시 기존 모형의 색상과 불일치하는 문제가 발생하여 전체 재제작 또는 색상 통일 작업에 따른 비용 발생
- (데이터 활용) 3D 프린트 모형 제작에 싱가포르 도시개발청의 디지털트윈 데이터를 활용하며, 이는 도시 데이터의 약 80%를 포함
- (1층 서막영상) 도시국가로서 싱가포르가 직면한 주요 과제와 이를 해결하기 위한 전략을 종합적으로 소개하며, 전시의 맥락을 설정하는 ‘Context Setter’ 역할을 수행
- (리노베이션) 전시내용은 싱가포르의 도시계획 발표 주기에 맞추어 5년마다 업데이트하며, 발표된 계획을 전시에 반영

- 주기 내에 업데이트가 필요할 경우, 벽면 전시물을 활용하여 임시적으로 부분 업데이트를 진행

○ (교육적 목표) 싱가포르의 도시 계획과 관련된 주요 과제를 학생들에게 교육하는 것을 주요 목표로 하며, 도시계획 시뮬레이션을 통해 관람객들이 이를 직접 체험할 수 있도록 구성

- 도시 계획의 제한 조건을 설명하고, 도시 개발과 관련된 다양한 선택지와 이로 인한 트레이드오프를 이해할 수 있도록 구성

- 가령, 도로 설계 시 보행자, 자전거 이용자, 차량 중심 공간의 비율을 직접 조정하여, 그에 따른 결과를 비교

○ (전시 딜리버리) 전시는 주요 메시지, 부차적 텍스트, 인터랙티브 콘텐츠의 세 가지 층위로 구성되며, 핵심 내용을 전달하기 위해 텍스트는 최소화하고 시각적 요소에 집중

○ (전시의 초점) 역사적 사건들에 대한 통사적 설명보다는 경제 성장 및 도시 발전에 초점을 맞추었으며, 미래의 도시계획에 초점

- 도시개발청의 연혁 및 성과를 조명하기보다는 미래 도시계획에 초점을 맞춘 전시물을 통해 갤러리를 브랜딩하려 노력

○ (목조 모델) 싱가포르 전체 면적의 약 2%를 차지하는 중심부를 목조 모델로 제작하였으며, 이 중 아직 건설되지 않은 미래의 건물을 포함하여 싱가포르의 미래 도시 계획을 시각적으로 설명

- 장기 계획은 싱가포르 도시 개발의 핵심 원칙을 보여주며, 제한된 토지를 효율적으로 사용하는 노력을 강조

- 가령, 현재의 마리나베이는 1970년대에 시작된 토지 매립 작업의 결과로 형성된 지역으로, 50년 전부터 토지 매립이 시작된 결과

- 또한, 장기 계획을 통해 차이나타운과 같은 역사적 지역을 보존하면서도 도시 확장이 가능해진 점을 강조

○ (도시 계획의 원칙과 절차) 장기 계획의 변화를 통해 도시 계획 과정에서 중요시되는 원칙과 절차를 이해하도록 구성

- 장기 계획은 1971년 UN과의 협력으로 수립된 첫 계획에서 시작되었으며, 이후 10년 단위로 갱신됨. 2022년도에 발표된 최신 계획은 기후변화 대응 및 지속가능성 아젠다를 포함

- 과거 및 현재 진행 중인 프로젝트를 통해 장기 계획이 어떻게

실현되고 있는지를 보여주며, 장기적 관점에서 이루어진 결정의 대표적 사례로써 창이 공항의 위치 이동을 사례로 제시

- 기후 관련해서는 매립지와 저수지를 통해 동부의 낮은 해수면 지대를 보완하고 자연재해에 대비할 수 있도록 계획을 수립

○ (비유물 중심 전시) 유물 대신 현재와 과거의 모습을 비교함으로써 역사적 이해를 도우며, 지역 예술가와 협력하여 미래지향적인 영감을 줄 수 있는 벽화 작업 등을 진행

○ (과거 유산과 현대 도시와의 조화) 과거 유산인 Shophouse의 건축 양식이 시대와 경제적 여건에 따라 어떻게 변화했는지를 보여주고, 보존의 필요성과 보존 기준에 대한 논의를 유도

- 현재 싱가포르 전역에는 약 7~800채의 Shophouse가 있으며, 다양한 민족의 역사적·문화적 특성을 균형 있게 반영하여 보존*

  * 차이나타운(중국), 캄퐁 글램(말레이·아랍), 리틀 인디아(인도) 등

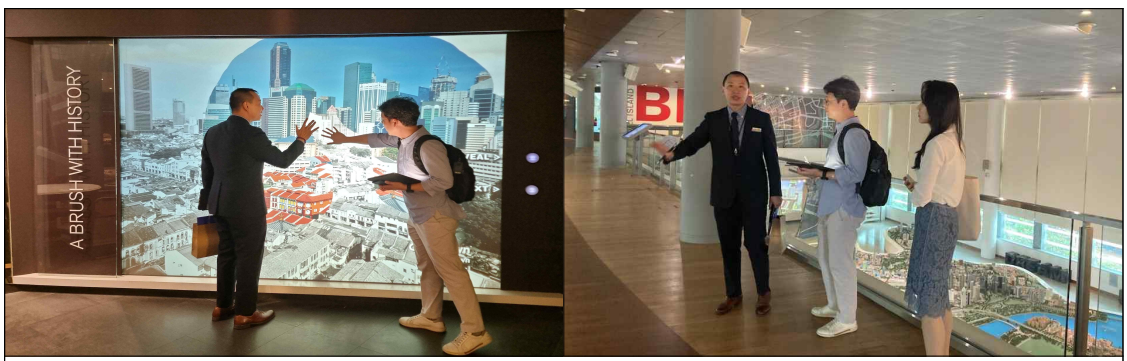
- 전시에서는 이러한 보존된 건물들이 현대 도시 경관에 통합되는 모습을 시각적으로 전달

○ (도시 디자인) 도시 디자인의 중요성을 강조하며, 거리 설계와 관련된 요소들(보도, 조명, 쉼터 등)의 변화에 따라 도시 경관이 어떻게 달라지는지 인터랙티브 활동을 통해 체험 가능

○ (동선 설계) 동선이 선형적 경로로만 구성될 경우 긴 체험 시간으로 인해 관람객들의 이동 흐름이 원활하지 않다는 점 고려

○ (AR 및 기술적 한계) 증강현실(AR) 기술은 조명 조건에 따라 실행이 제한됨. 일정한 조명 환경을 유지해 콘텐츠를 제공하며 기술 한계를 보완하는 해결책을 적용

□ 면담 사진



싱가포르시티갤러리 관계자면담

5. [사례조사] 상하이박물관

□ (일시) 2024년 12월 13일(금), 9:00-12:00

□ (장소) 상하이박물관, 중국

□ 주요 전시내용

○ 전시개요 및 특징

- 중국 고대 문명의 유산을 보존하고 전시하는 세계적인 박물관으로, 청동기, 도자기, 서예, 회화, 공예품 등 중국 역사를 아우르는 다양한 전시물을 소장
- 각 전시관 입구는 전시 주제를 직관적으로 표현하는 강렬한 색상으로 칠하여 관람객의 시선을 사로잡고, 입구를 통해 해당 전시 주제로 빠르게 몰입할 수 있는 분위기를 형성

○ 시사점

- (미디어스크린 활용) 유물 전시 뒤편에 미디어 스크린을 배치해 관람객에게 유물의 역사적 배경 정보를 시각적으로 제공
  - 디지털 기술과 전통 유물이 조화를 이루며, 관람객의 심층적 이해를 돕고 전시 콘텐츠의 전달 방식을 다각화
- (공간 구성을 통한 몰입감 증대) 천장을 활용한 대형 설치물, 곡선 구조물 등을 활용한 공간은 전시 주제와 유물의 맥락을 강조하며 관람객의 시선을 자연스럽게 유도
  - 구조물은 단순 장식적 요소를 넘어, 유물의 배경 정보를 전달하는 도구로 작용하며, 공간과 유물 간의 조화를 통해 관람객의 몰입감을 극대화
- (유물과 공간의 조화) 전시 공간 중앙에 상징적 유물을 배치해 동선을 자연스럽게 유도하여, 다양한 각도에서 유물을 감상할 수 있도록 설계
- (전통적 디자인 요소의 현대적 해석) 전통적 문양과 형상을 현대적으로 차용한 입구 구조는 관람객이 공간을 통과하며 자연스럽게 시간적·문화적 연결감을 느끼도록 유도
- (주제별 패널 디자인) 각 전시 주제에 맞춘 패널 디자인은 전통적 요소와 현대적 미감을 결합해 유물의 역사적·미적 가치를

부각함. 이는 주제별 정체성을 명확히 전달하고 몰입감을 제고

- (관람 안내표기 동적 연출) 빔프로젝션을 활용한 관람 안내표기는 정보 전달 방식을 동적이고 직관적으로 제공함. 관람객이 필요한 정보에 쉽게 접근할 수 있도록 기여
- (입구 디자인) 강렬한 색감과 상징적 도상을 통해 관람객의 시선을 집중시킴. 아치형 벽면과 백라이트 조명은 유물의 세부 디테일을 부각하며, 전시 주제와의 연계성을 부각

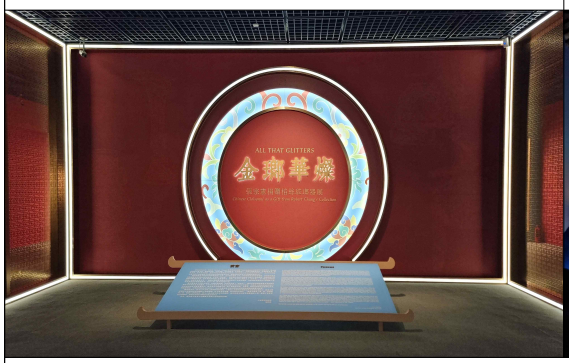
□ 관련 사진



건물 외관



빔프로젝터를 활용한 관람안내 표기





전시 주제별 공간 연출

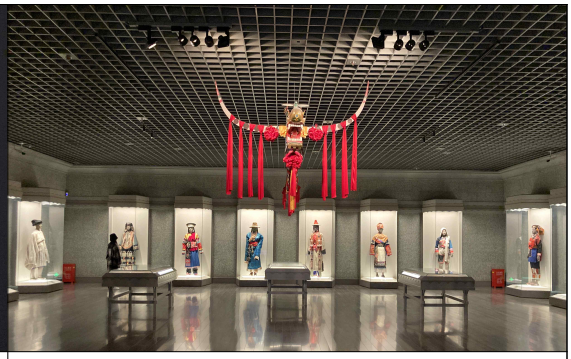




디지털 스크린 활용



주제별 패널 디자인



천장 구조물 설치



유물 중앙 배치



구조물 활용 공간 연출

6. [사례조사 및 관계자면담] 상하이역사박물관

□ (일시) 2024년 12월 13일(금), 15:00-20:00

□ (장소) 상하이역사박물관, 중국

□ (참석자) 총 6명

- ㅇ (내부) 김동영 리노베이션TF팀 전문연구원, 김수빈 리노베이션TF팀 연구원, 오지현 전시기획팀 연구원(이상 3명)
- ㅇ (외부) Cheng shuo LYU 박물관운영실장, Xiao min PENG 전시교육부장, Yi fan YU 박물관운영실 대외협력담당자(이상 3명)

□ 주요 전시내용

- ㅇ 전시개요 및 특징
  - 상하이의 6,000년 역사와 문화적 유산을 기록하고 전시하며, 연구와 교육 활동을 통해 지역 역사를 알리는 역할 수행
  - 상하이의 역사를 “개방과 포용”, “탁월함의 추구”, “계몽과 지혜”, “관용과 겸손”이라는 도시 정신을 바탕으로 구성
  - 기존 상하이경마클럽에서 상하이미술관 및 도서관으로 사용되던 건물을 리모델링해 2018년 역사 및 혁명사박물관을 통합하여 개관

Zone	주요 콘텐츠
Ancient Shanghai	- 마가방 문화, 송저 문화, 량주 문화와 같은 유물 전시 - 해운 무역, 소금 산업, 직물 무역의 발전으로 인해 상하이가 번성했던 모습을 반영
Modern Shanghai	- 1843년 상하이항 개항부터 1949년 공산당 점령까지 역사에 초점 - 상하이가 중국의 경제 및 문화 중심지로 자리 잡고, 현대 중국의 축소판이자 세계적으로 영향력 있는 대도시로 발전한 과정 전시

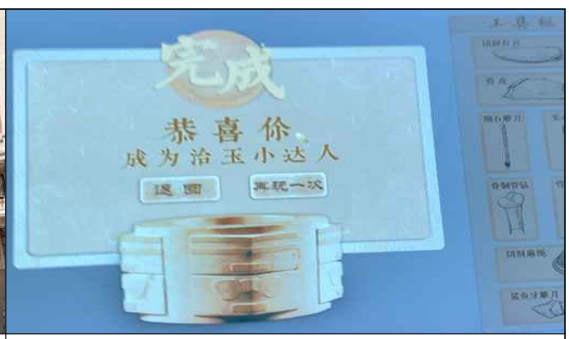
○ 시사점

- (유물 중심) 박물관은 소장 유물들을 중심으로 전시를 구성하고 있으나, 이를 보조하기 위한 다양한 기술 및 기법을 활용
- (애니메이션 활용) 도시 변천사를 수묵화 스타일의 애니메이션으로 흥미롭고 지루하지 않게 설명. 다만, 중국어로만 제공되어 외국인 관람객들이 이해하기 어려움.
- (게임 활용) 관람객들이 고대의 유물을 직접 제작해보는 게임을 통해 과거의 문화를 더욱 친숙하게 경험하도록 유도
- (통계수치 활용) 통계수치 및 표를 활용하여 상하이의 경제적 발전을 객관적이고 효과적으로 전달
- (디지털패널 활용) 같은 장소의 과거와 현재 모습을 디지털 패널로 오버랩하여 도시의 변화를 시각적으로 표현
- (혁명사 전시) 혁명사 전시는 당시의 현장감이 드러나게 공간 분위기를 연출하였으며, 관람객의 감정적 공감을 유도
- (아카이빙 활용) 서랍 형태 또는 디지털 아카이빙 시스템을 활용하여 관람객이 능동적으로 심화 정보를 찾아보도록 유도
- (피드백존) 벽면에 포스트잇을 활용해 관람객들이 전시에 대한 피드백을 작성할 수 있도록 하여 관람객들의 의견을 수렴

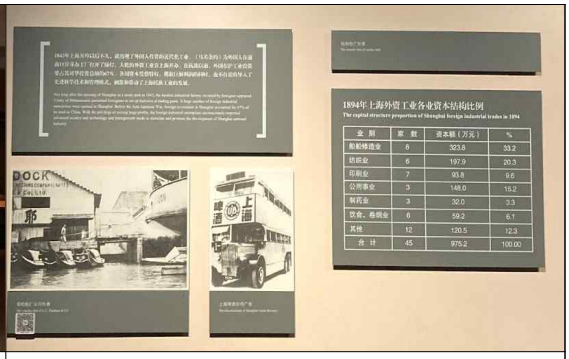
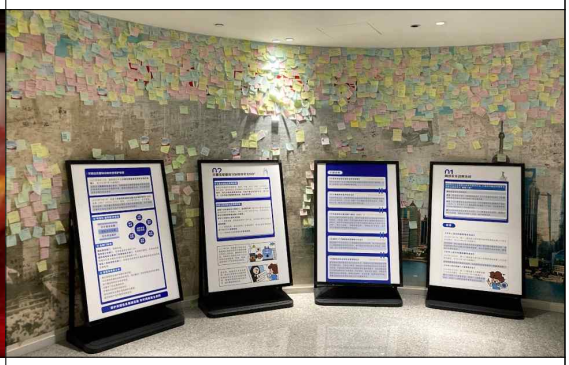
□ 관련 사진



건물 외관



게임 활용

<table>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>애니메이션 활용</td><td>통계 수치 활용</td></tr>
<tr><td></td><td>
</td></tr>
<tr><td>디지털패널 활용</td><td>아카이빙 활용</td></tr>
<tr><td>
</td><td></td></tr>
<tr><td>혁명사 공간 연출</td><td>피드백 존</td></tr>
</table>

□ 주요 면담내용

- (운영) 박물관의 주요업무는 보관, 연구, 전시, 교육 네 가지로 나뉘며, 내부 직원과 외부 전문가의 협력을 통해 운영
- (중심 메시지) 전시를 통해 상하이의 도시 형성과 글로벌 경제에서의 역할을 강조하고자 하며, 관람객들로 하여금 역사를 바탕으로 미래에 대한 통찰을 갖도록 하는 것이 핵심 목표
- (스토리텔링 기법) 시간 흐름을 중심으로 전시하되, 중점 이슈에 대한 강조를 함께 진행함. 이는 시간 순서와 이슈 중심이 모순되지 않는다는 점을 보여주며, 주요 사건과 주제에 대해 깊이 있는 전달을 시도

○ (상설전시와 기획전시) 상설전시는 1949년까지의 역사적 흐름을 중심으로 구성되며, 기획전시는 시대 변화와 이슈를 반영하며 전시 내용을 구성

○ (리노베이션 주기) 상하이 역사박물관은 대규모 리노베이션을 약 5년에서 7년 주기로 진행하여 전시 내용을 지속적으로 갱신

○ (관람객 참여 및 체험 요소) 박물관이 무겁고 딱딱한 공간이 되지 않도록 구성함. 특히 어린이와 가족 단위 방문객이 즐겁게 관람할 수 있도록 다양한 체험형 활동과 교육 프로그램을 운영

- 교육 프로그램은 유치원생부터 성인까지 단계별로 나누어 진행됨. 박물관 인력이 학교를 방문해 박물관 운영, 물품 수집, 연구 과정 등을 설명하며, 학생들의 박물관에 대한 이해와 호기심을 높이는 활동을 제공

○ (외국인 대상 고려사항) 박물관은 전 세계인들을 대상으로 개방되어있지만, 특별히 외국인을 위해 초기 기획 단계에서 고려된 사항은 없음.

○ (외부 협력과 연구 조직) 박물관 전시물의 연구와 구성은 내부 인력뿐만 아니라 외부 학자와 교수 등 다양한 전문가들이 참여해 진행됨. 상하이 역사박물관의 네트워크에는 약 100명 이상의 연구진이 참여하며, 전시 기획의 깊이를 더함.

○ (국제 협력) 상하이역사박물관은 한국을 포함한 여러 국제 박물관과 협력을 진행하고 있음. 특히 대한민국역사박물관과 2023년에 공동 전시를 개최했으며, 2026년에도 진행 예정

□ 면담 사진



상하이역사박물관 관계자면담

7. [사례조사] 상하이세계엑스포박물관

□ (일시) 2024년 12월 14일(토), 9:00-11:00

□ (장소) 상하이세계엑스포박물관, 중국

□ 주요 전시내용

○ 전시개요 및 특징

- 세계 엑스포의 역사와 상징적 순간을 다루는 박물관으로, 과거와 현재의 엑스포를 통해 인류의 발전과 문화 교류의 역사를 전시
- 세계 엑스포의 기원 및 발전에서 시작해, 2010 상하이 엑스포에 이르기까지 각 시대의 엑스포 주제와 특징을 소개
- 주요 전시 코너에는 엑스포의 상징적 건축물, 기술 혁신, 예술 작품, 국가관 등이 포함

Zone	주요 콘텐츠
The World Comes Together	- 세계엑스포 역사와 엑스포의 시간대 및 범주를 소개 - 1851년 런던에서 개최되었던 만국박람회와 프랑스가 주최했던 초기 박람회들을 소개
Moving with Progress	- 19세기 후반에서 20세기 초까지 혁신을 촉진하고 산업과 예술을 홍보하는 세계적 플랫폼으로서 엑스포의 모습을 전시 - 증기 기관차, 전기 조명, 재봉틀, 전화기 등 발명품을 소개하며, 도시 계획, 건축 및 디자인에서의 개발과 실험을 촉진
The Optimism of Modernity	- 두 차례의 세계 대전으로 인해, 1929-1965년까지의 세계엑스포는 갈등을 극복하고 균형과 평화를 추구하는 데에 초점을 둠.
World of Challenges	- 20세기 후반-21세기 초반의 과학 및 기술 발전, 특히 ICT의 발달을 반영하여, 엑스포는 지속 가능한 발전과 삶의 질 향상에 초점 - 1967년 몬트리올 엑스포, 1970년 오사카 엑스포, 1992년 세비야 엑스포, 2000년 하노버 엑스포 등을 중점적으로 조명
Century's Event	- 2010 상하이 세계엑스포를 조명하며, 엑스포의 개요, 유치 성공, 준비 작업, 계획, 개최 과정과 인상 등 다양한 측면을 전시 - 2002년 세계엑스포 유치 성공에서부터 2010년 10월 31일 폐막까지의 과정 전시
World Civilization	- 상하이 세계엑스포에 참가했던 246개 참가국과 국제기구 공동관, 기업관, 도시 우수 사례 지역을 재현하여 각각의 컬렉션을 전시 - 각국의 문화적 배경 및 도시 주제를 이해할 수 있도록 전시 구성
Chinese Wisdom	- 대형 멀티미디어를 활용해 중국관, 홍콩관, 마카오관, 대만관 등 엑스포 주요 건물들을 실제 전시물과 일러스트를 결합하여 전시
Vision of Future	- 상하이 엑스포 이후의 2012 여수 엑스포, 2015 밀라노 등을 조명하며 미래 엑스포의 비전을 전시

○ 시사점

- (넓은 공간 활용) 총 8개의 비교적 많은 전시홀로 구성되어 있으나, 넓은 공간을 효과적으로 활용하여 관람 피로감을 최소화
- (시각적 요소 중심) 텍스트 중심이 아닌 상징물, 영상, 모형 등 시각적·영상적 요소를 적극 활용하여 몰입감을 제공
- (체계적 정보 제공) 시대별 엑스포의 주요 기능, 범주, 주제를 체계적으로 분류하고, 디지털 아카이브를 통해 참가국, 마스코트, 세부 내용 등을 확인할 수 있도록 구성
- (엑스포의 기능) 신기술 발표의 장이었던 엑스포의 기능에 집중하여, 엑스포에서 선보여졌던 발명품들의 모형을 시대별로 나열하고, 당시 센세이셔널한 반응 등을 애니메이션으로 표현
  - 도시 개발, 건축 실험, 소비 증진, 해외 문화 교류 등 엑스포의 부수적 기능도 조명하여, 주최 도시별 시대상과 분위기를 영상으로 전달
- (주제별 분류) 기술, 평화, 지속가능성 등 주요 주제에 따라 엑스포를 분류하고, 대표적인 엑스포의 모뉴먼트와 핵심 가치를 전시
- (상하이 엑스포 전시홀) 엑스포 유치, 준비 및 계획, 운영, 건축물 건설, 참가국 파빌리온 기념품 등 다각적인 콘텐츠를 제공
  - 엑스포 건설에 투입된 노동력, 시간, 비용 등을 전시하고, 국민들의 경험과 기여를 생생하게 전달함. 또한, 전시홀 간 벽면을 활용하여 상하이 엑스포 당시 어린이들이 그린 그림을 전시해 감성적 연결을 유도
- (개막식 재현 영상) 긴 LED를 활용해 엑스포 개막식을 영상으로 재현하여 관람객이 당시 현장감을 느낄 수 있도록 구현

□ 관련 사진

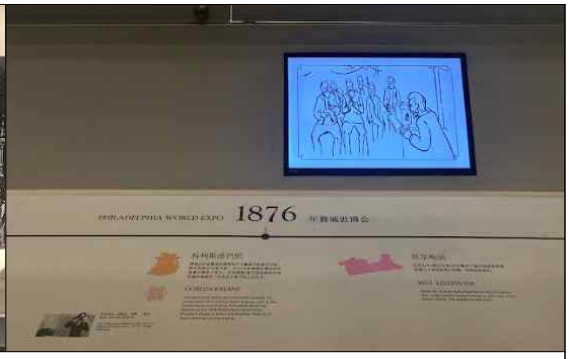


건물 외관



주제별 엑스포 분류





엑스포별 발명품과 당시 반응





디지털 아카이빙 활용





상하이 엑스포 전시관



상하이 엑스포 개막식 재현



복도를 활용한 어린이 그림 전시

8. [사례조사] 상하이도시계획전시관

□ (일시) 2024년 12월 14일(토), 14:00-17:00

□ (장소) 상하이도시계획전시관, 중국

□ 주요 전시내용

○ 전시개요 및 특징

- 중국 최초의 도시기획 및 건설성과를 전시하는 전문 테마 전시관으로, '탁월함을 추구하는 글로벌 도시'를 주제로 상하이의 과거, 현재, 미래를 조망
- 로비에 설치된 360° 멀티미디어 스크린은 상하이 도시 계획의 핵심 요소와 미래 비전을 몰입도 높게 전달
- 시간과 공간의 흐름에 따라 변화하는 도시 특성을 디오라마로 재현함. 지하, 지상, 공중을 포함한 3차원적 도시 구조를 정밀히 구현하여 복합적 공간 구성을 체감할 수 있는 관람 경험 제공
- 도시 계획의 철학과 의도를 생생히 전달하는 체험형 콘텐츠와 연출 기법을 통해 관람객에게 혁신적이고 직관적인 메시지 전달

Zone	주요 콘텐츠
서막홀	- 상하이의 인상, 역대 상하이 전체도시기획 개요, 도시 예술 장치 등의 주제로 전시 구성 - 홀 중앙에 설치된 곡면 키네틱 LED를 활용하여 시대별 상하이 모습의 변화를 보여주는 영상 재생
인문의 도시	- 사람중심의 도시발전 이념을 강조 - 상하이의 공간 특징, 역사문화 보호체계, 대중 공간 구축, 생활권을 단위로 한 지역사회 관리, 공공서비스의 보장 등을 보여줌.
혁신의 도시	- 자유무역 시범구 증설, 첨단산업 개발 허브 역할 수행, 장강 삼각주(Yangtze River Delta) 지역 발전 추진 등 국제적 디지털 도시 구축을 위한 상하이시의 노력을 전시
생태의 도시	- 사람과 자연 간의 공생을 추구하는 발전 이념을 강조하며, 저탄소 순환 및 생태공간 기획 등을 위한 상하이시의 노력을 전시

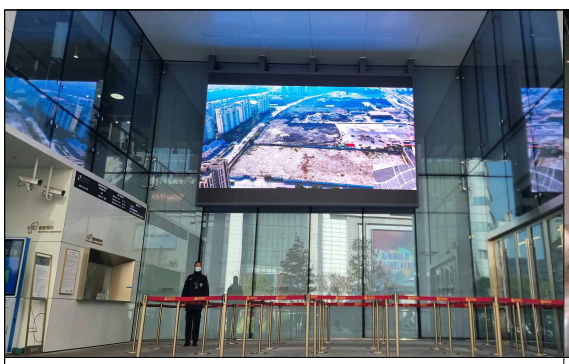
○ 시사점

- (건물 외벽 미디어 패널) 건물 외벽에 설치된 대형 미디어 패널은 상하이 도시계획의 변천사를 간략히 소개함. 이는 관람객의 흥미를 유발하고, 도시 브랜드와 전시관의 홍보 효과를 극대화
- (스토리텔링 기반 전시 구성) 각 층마다 명확한 주제를 바탕으로

과거, 현재, 미래를 유기적으로 연결하는 스토리텔링 방식을 통해 도시계획의 비전 및 도시발전의 방향성을 효과적으로 전달

- (체험형 콘텐츠 설계) 미세먼지 농도 체험 등 전시 주제를 가장 잘 느낄 수 있는 체험형 전시를 통해 관람객이 주제를 능동적으로 학습하고, 도시와 환경의 관계를 공감할 수 있도록 기획
- (미니어처 및 디오라마 연출) 전시 공간의 절반 이상을 미니어처와 디오라마로 구성하여, 도시의 복합적 구조와 계획 의도를 직관적으로 전달하며 차별화된 시각적 연출을 선보임.
- (참여형 학습 환경 조성) 관람객이 VR 기술을 통해 계절의 변화와 시간의 흐름을 실감나게 체험하며, 인터렉티브 디지털 콘텐츠를 통해 도시 계획 과정을 직접 학습할 수 있는 기회 제공
- (창의적 정보 탐색 경험) 서랍 형태의 아카이브 방식을 통해 관람객이 탐구하고 싶은 정보를 주도적으로 선택할 수 있도록 구성
- (항공 뷰 바닥 연출) 전시관 바닥에 상하이의 항공 뷰 이미지를 배치하여, 관람객이 공중에서 도시를 조망하는 새로운 시야를 체험하며 도시의 공간적 특성을 이해하도록 설계
- (3D 프린터 체험 공간) 관람객이 직접 3D 프린터를 활용해 도시 모형을 제작하며 도시계획의 개념과 의도를 심도 있게 이해할 수 있는 창의적 체험 공간 제공
- (미디어 패널 양면 활용) 미디어 패널 후면에 홀로그램 인물을 연출하여 전시 볼거리를 추가로 제공함. 관람객의 흥미를 지속시키고 미디어 패널의 기능성을 확장한 사례로 여겨짐.

□ 관련 사진



건물 외벽 대형 미디어 패널



360° 몰입형 미디어 스크린



체험형 디지털 기둥



디지털 테이블



바닥 프로젝션 디스플레이



미디어 패널 양면 활용



나무 디오라마와 항공샷 바닥 연출



디지털 디오라마와 인터랙티브 테이블