

전시공간 맥락화 구성 프로세스 사례 연구
Expo Comm Wireless Korea '99 - 한국통신관을 중심으로

A Study on the Contextual Layout Process of Exhibit Space
With a Focus on the Expo Comm Wireless Korea '99 - KT Pavilion

김 준 호(Kim Joon-Ho)

Design Mania 대표

1. 서론

2. 현황분석

- 2-1. 개요
- 2-2. 전시요소 분석

3. 전시기본계획

- 3-1. 전시아이템 도출
- 3-2. 전시스토리라인

4. 전시연출계획

- 4-1. 연출기본개념
- 4-2. Design Motive
- 4-3. 공간배분구조
- 4-4. Layout Plan
- 4-5. 공간별 전시연출계획

5. 결론

참고문헌

(要約)

본 연구는 전시공간구성 실무진행 사례를 재검성한 것으로서 전시스토리라인상의 관람자-전시요소간 인터페이스의 적절한 조절, 연출을 통해 매혹적 전시공간의 한 전형을 도출하기 위해 다음의 방법에 초점을 맞추었다. 전시구성의 핵심이라 할 수 있는 전시전달성 극대화를 위해 정연하게 함축된 전시언어의 구조화 표현을 통해 양의 공간을 질의 공간으로 전이하며 풍부한 인터랙티브 요소가 내재한 체감형 전시공간이 되도록 하였다. 전시구성 프로세스에서 산발적으로 부여되어 있는 (다듬어지지 않은, 원형그대로의) 가변적 전시구성요소(전시

Item, 전시Text)들은 종합적 전시시나리오의 맥락적 흐름 (Contextual Flow)으로 재집성할 때 주어진 조건하의 최적화 과정에서 더욱 완성도 높은 적정해(適正解,Optimal Solution)를 도출하려고 하였다. 전시개체요소들을 새로운 이야기로 재구성하는, 즉 전시텍스트를 전시컨텍스트화 하여 맥락적 전시시나리오 안에서 전시효과를 극대화하여 전시에 활기를 유도하였다. 프로젝트 수행시 이러한 맥락화는 가능한한 전시설계자의 중심적 역할 수행을 통해 체계화 하였다.

전시환경의 시공간적 다양성에 일관적으로 부응하는 전시구성 방법의 전형이 있을 수 없는 바, 본 논고에서는 매년 개최되는 정보통신전시회인 Expo Comm Wireless Korea의 한국통신관 전시계획 내용을 중심으로 디자인 발의, 조사, 분석에서부터 종합, 개발, 제안, 전달, 관리등의 일련의 프로세스를 실무적 연구결과와 사례로서 제시하였다.

(Abstract)

This study can be expressed by gathered and formed into the exhibition space's structure practical progress/application. For the one model of fascinating exhibition's space thru inter-space's pertinent adjustment, production between spectator and exhibition constituent on an exhibition story-line, I adjusted the focus to follow mentioned methods systematically for the example;

An exhibition space is completed to be very impressive and attractive space by proper adjustment and production of M-M/C interface in exhibition storyline. Quantity space is transfered into quality space through the transmission of an exhibition which can be define as the point of an exhibition structure. And also could de transferd into a bodily sensation space that inherent full of interactive constituent. Changeable exhibition constituents (exhibition item and text) that sporadically expatiated (not trimmed, the original form) in the process of an exhibition structure draw much higer quality of the optimal solution in optimize process which is given when aggregate again to contextual flow of synthetic exhibition scenario. Reconstruction of individual exhibition constituents to the new story, that is, transference of exhibition text to exhibition context is inspirit to an exhibition by maximize the exhibition effect in connection can be systematized through carrying out an outcentripetalpart. However, since pattern of an exhibition structure that consequively meet variety spacetime of an exhibition environmental can't be exist, this study presents centralizing the exhibition plan of Korea communication pavilion of the annual Expo Comm Wireress Korea, sustained process from design proposal, research and analysis to synthesis, development, transmission and management to an example of an applying crystallization.

(Keyword)

M-M/C Interface, Contextual Flow, Optimal Solution.

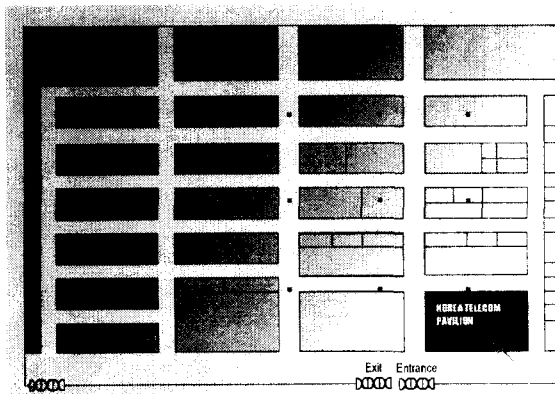
1. 서론

전시디자인은 전시주체와 객체간의 계면(Interface)에서 디자인 해석자, 창조자, 통합자로서 중심적 역할을 수행해야 한다. 또한 전시관의 유형, 목적에 따른 적절한 전시연출과 전시미디어의 선별 구성을 통해 전달하고자 하는 전시의 핵심을 표현하는 것은 대단히 중요하다. 전시 전달성 극대화는 체계적 관람시퀀스와 공간별 주제전개를 위해 잘 짜여진 전시시나리오에 좌우된다. 또한 한정된 시,공간과 관람동선상에서 가장 경제적이며 인상적인 전시연출요소를 도출하기 위하여 주어진 전시아이템을 전시언어로 재해석하고 공간별로 맥락화하는 작업이 필요한 것이다. 본고에서는 다양한 오늘날의 전시 유형 중에서 매년 한국종합전시장에서 개최되는 대표적 비상설 통신전시회의 하나인 Expo Comm Wireless Korea의 한국통신 전시관의 실무 진행사례를 중심으로 전시 맥락화 프로세스의 한 전형을 소개하고자 한다.

2. 현황분석

2-1 개요

전시관명: EXPO COMM WIRELESS KOREA'99 한국통신전시관
 전시장소: 한국종합전시장(COEX) 3층 대서양관
 전시규모: 76평(28Booth, 21m(W)X12m(D)X4m(H, 제한최대높이)



SITE 분석

KT전시관은 COEX전시장 3층 대서양관 출입구 정면에 위치하여 관람객들이 최초로 접하게 되는 전시관의 성격이며, 동일업체 전시관과 입구에 나란히 위치하여 전시관 이미지, 관람객확보등에서 상관관계를 이루는 위치이다. 또한 국내,외 통신분야 전문업체가 참여함으로써 다각적 경쟁형성이 예상된다.

SITE 분석 결과 도출

전체전시관 입구 진입전 외부에서 조망되므로 KT전시관의 전체실루엣이 한눈에 들어오며 전시관 인지

->전시관 스카이라인의 상징 Mass화

전시관 첫 진입 관람객들에게 강한 Appeal 요소 필요

->진입초기 관람객 대규모 운집시 정체를 해소할 수 있는 전시관 진입 전면부 오픈스페이스 확보

관람객 포지셔닝

-일반관람객: 전시내용에 전문지식이 없는 일반인들로서 현장에서의 기초 이해가 필요한 계층

-전문인층: 통신관련 회사원, 연구 기술인, 대학생, 비즈니스

관련인등 전문성 보유 계층

-VIP: 전문 지식보다는 통신분야의 중요성, 향후의 Trend등에 관심이 높은 계층

2-2 전시요소 분석

IMT-2000

개요 육상 및 위성환경에서 무선단말로 음성, 고속데이터, 영상등의 멀티미디어 서비스 및 글로벌 로밍을 제공하는 유무선 통합의 차세대통신서비스

시스템 비교

항목	이동전화/PCS	IMT-2000
세대	2/2.5세대	3세대
서비스	음성위주의 서비스	고속멀티미디어서비스
전송속도	9.6kbps/14.4kbps	144kbps-2Mbps
이동성	단말이동성중심 지역이동성	단말/사용자/서비스 이동성 글로벌이동성

목적 21C 유,무선 종합통신사업자로서의 기반조성

IMT-2000핵심요소/응용서비스 기술 개발

특징 국내 최초로 무선/망 요소를 갖춘 동기 및 비동기

full-scale 시스템 개발 성공

자체 개발 W-CDMA모뎀 ASIC 적용

이동 ATM 교환기 및 프로토콜 적용

UIM카드를 이용한 개인이동성 제공

개발 추진 경과

1996. 1. IMT-2000 개발 개시

1996. 12. RF핵심소자 MMIC개발(국내최초)

1997. 6. IMT-2000 시험시스템 개발 착수

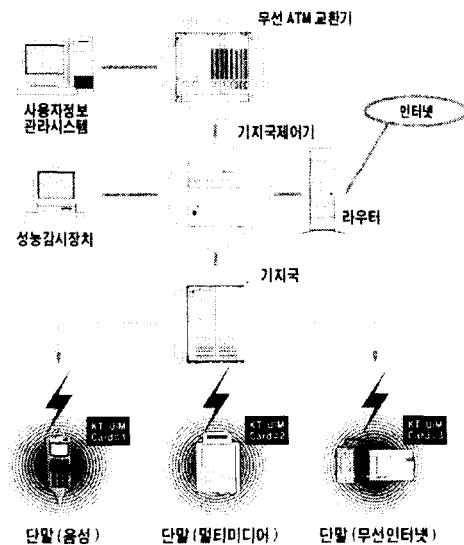
IMT-2000 실험주파수 확보

1998. 5. W-CDMA모뎀 ASIC 개발(국내최초)

1998. 8. IMT-2000 동기식 시험시스템 개발 성공

1998. 12. IMT-2000 비동기식시험시스템 개발 성공 (국내최초)

한국통신 IMT-2000 구성도¹⁾

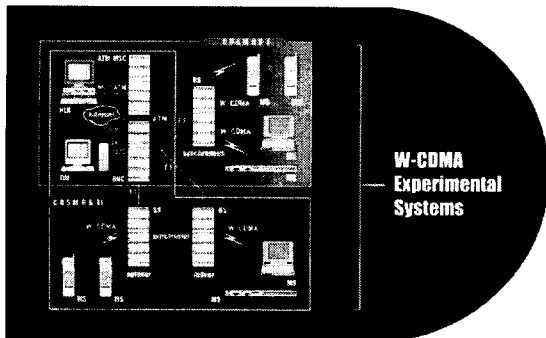


1) 한국통신 가입자망연구소, KT IMT-2000시험시스템 개발, 1999.4. p.6

IMT-2000 서비스 영역

-영상전화 서비스, 고속무선인터넷 서비스, 무선멀티미디어 서비스, 이동컴퓨팅 서비스, 무선인트라넷 서비스, UIM응용 서비스

한국통신 IMT-2000 개념도



광대역 무선가입자망(LMCS) 시스템

개요 무선통신기술의 발달로 경제적이면서도 신속하게 무선을 매체로 한 가입자망 구축을 할 수 있게 되었다. 막대한 투자비가 요구되는 초고속정보통신망의 가입자망을 무선의 광대역성을 이용하여 구축하고자 한국통신은 광대역무선가입자망(LMCS:Local Multipoint Communication System)을 개발하고 있다. LMCS시스템은 기지국장치와 가입자장치로 구분할 수 있다. 또한 초고속정보통신망과 연동을 위하여 ATM기술을 사용하고, QPSK나 QAM과 같은 변복조 기술을 이용하여 데이터를 무선으로 전송하는 시스템이기 때문에 유선을 이용하는 시스템보다 경제적이며 시스템 설치기간에 있어서 가입자망으로 설치하는데 유리하다.

현황 통신시장 환경의 변화에 의해 국내에서는 시내, 시외, 국제등 다양한 분야에서 기본통신의 경쟁체제에 들어가게 되었다. 특정 지역에 초고속정보통신 사업자의 신규출현이 예상되고 98년에는 국내통신시장이 개방된다. 최근에는 이동통신 사업자의 멀티미디어 통신사업 진출 시도와 제2시대전화사업자의 무선가입자망 구축등이 나타나고 있다. 외국에서는 유.무선을 이용한 통신/방송사업의 상호진입이 허용되고, 해외통신시장 진출이 가속화되고 있다. 정부에서도 신규 무선사업자 선정을 위해 기술개발 우대와 주파수 경매제를 검토하고 있으며 무선멀티미디어 서비스 개발 촉진을 위해 준비중이다.

요건 LMCS시스템은 가입자에게 음성, 데이터, 비디오 등 다양한 멀티미디어 서비스를 제공할 수 있는 기능을 갖추어야 한다. 따라서, 서비스별 트래픽을 고려함은 물론이고, 모든 서비스에 동작하는 최적의 시스템 구조가 되어야 한다. 이러한 트래픽 및 서비스 특성을 만족시키기 위한 시스템 구조로서 ATM기술을 무선구간에도 적용하는 것이 최근의 개발동향이다.

사업성 가입자망은 가입자단말과 교환기 등의 서비스 노드를 연결하는 부분으로, 가입자단말의 다양한 특성(요구 대역폭, 방향성, 이동성 등)에 따른 처리 능력이 필수적이다. 또한 가입자망은 통신망의 하부조직으로 막대한 투자비가 요구되는 부분이다. 고속/광대역 가입자망의 구성방식을 보면 FITH(Fiber To The Home), FITC(Fiber To The Curb), ADSL(Asymmetric DSL), BDSL(Broadband DSL), HFC

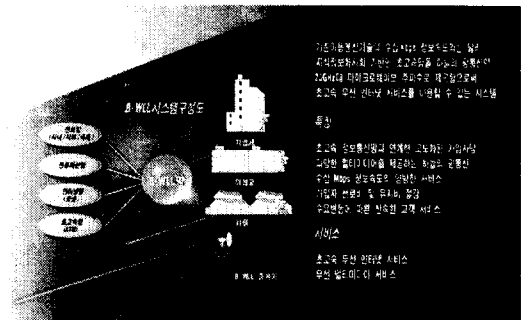
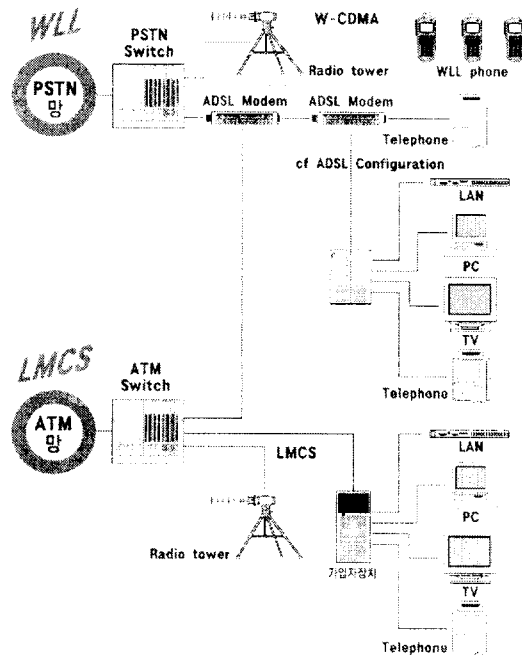
(Hybrid Fider and Coaxial), HFTP(Hybird Fiber and Twisted Pair), HFW(Hybird Fiber and Wireless)등이 있다.

광무선혼성망(HFW)은 국부 분배점과 가입자 장비간에 동선이 깔려 있지 않거나 새로 포설할 때 단가가 비싸거나 물리적 접속이 불가능한 지역에 이용 가능하다. 광무선혼성망 방식의 가입자망으로서 LMCS시스템은 넓은 주파수 대역폭과 디지털 변조방식을 이용하여 대량의 정보 서비스를 제공할 수 있다. 따라서, 유선을 포설해야 하는 비용과 장비의 설치 및 유지보수 면에 있어서 망구성에 큰 장점을 가져다 준다.

광대역무선가입자망(LMCS)시스템 구조

WLL과 LMCS의 가장 큰 차이점은 WLL은 PSTN망과 가입자간에 무선으로 음성서비스를 제공하고 LMCS는 ATM망과 가입자간에 무선으로 고속 데이터통신 위주의 멀티미디어 서비스를 제공하는 것이다.

WLL과 LMCS의 망구성 비교도2)



2) 이재원, 정한욱 무선통신연구소 광대역무선시스템 연구팀, 광대역 무선가입자망(LMCS)시스템 구현방안 연구, 정보통신연구 11권 3호 1997.9, p.4

3. 전시기본계획

3-1 전시아이템도출

전시Item	개 요
IMT-2000	2000년 범세계 무선멀티미디어 이동전화로 기존의 각종 이동 통신 기술을 하나로 통합한 차세대 통신서비스
LMCS	25GHz대역의 고주파수를 이용하여 무선으로 가입자에게 초고속 서비스를 제공하는 가입자망
ConCEPT	PCS, IMT-2000, WLL등 무선 통신 시스템의 효율적인 무선망 설계를 위한 시스템
ICO	중계도상의 위성과 지상의 위성 접속국, 휴대용 단말기를 이용하는 위성 휴대통신 서비스
위성멀티미디어 서비스	무궁화호 위성을 이용한 멀티미디어 서비스
PCS 서비스	PCS망 설계 시스템을 비롯한 PCS016이 제공하는 서비스 Mobilnet Service



기술개발 측면

전시 Key Point

- 상용기술이 아니므로 개념의 이해를 제공

비즈니스 측면

- 시연 결과보다 Network, 기술서비스 전달
- <한국통신=무선통신의 선두주자> 이미지 형성

기업이미지 측면

전시목적 및 기대효과

IMT-2000을 비롯하여 한국통신의 다양하고 앞선 무선통신기술개발에 대한 소개와 홍보의 장
차세대 통신 서비스인 IMT-2000기술 개발력의 우위를 바탕으로 향후 사업권 획득을 위한 기반 조성에 기여
한국통신의 유선분야 이미지에서 탈피하여 무선 통신 이미지를 본 전시회를 통해 부각시키는 계기가 되도록 함



---한국의 무선통신 분야를 리드해 가는 대표 기업으로서의 한국통신 Image Up

---무선통신 관련 분야에서의 대내외 긍정적 지지를 획득하여 사업의 활성화에 기여

전시 기본 전제

- ▶ 기획전시 특성 고려
 - 전시 비용의 경제성 확보, 설치,해체의 용이성
- ▶ 무선통신 이미지 부각
 - 무선통신 이미지 상징화 Motive 개발, 전시구조물에 대입
- ▶ 전시 Item 특성 고려
 - 비전문관람객에게는 기술개념 이해와 Good Image 전달
 - 전문관람객에게는 기술개발에 대한 신뢰감 제공
- ▶ 홍보효과 극대화
 - 전시와 이벤트의 접목을 통한 전시 활성화 유도

-한국통신의 무선통신 이미지 부각 및 관심도 제고

전시주제 설정

한국통신 기업이미지 : 한국의 대표적 통신 기업이며 유선 전 문화사의 이미지가 강하며 무선통신 분야에서도 최고의 기술력 보유

전시회 성격 : 무선통신 분야의 국제 전시회

전시 Item : Network Service등 대부분 연구, 개발중인 아이템이며 다양한 분야에서 선도적 기술 축적



전시주제 : "Come True Your Dream"

전시 Sequential Flow :

진입 ↓ Intro / Reception Desk

↓ 제3세대 이동통신 체험코너 / IMT-2000

↓ 무선통신망 설계코너 / ConCEPT

↓ 무선가입자망 사업홍보코너 / LMCS

↓ 인공위성 접속코너 / ICO, 위성멀티미디어

↓ 016정보서비스코너 / 핸드넷, Netspider, Mobil Net

진출 ↓ 상담코너 / 고객상담실

3-2 전시 스토리라인

■ INTRO

방문객환영/ 안내데스크, 리플렛등 홍보자료, 전자방명록

■ 제3세대이동통신 IMT-2000체험코너

IMT-2000개념이해와 체험/ IMT-2000의 개념, 한국통신 기술개발 성과, IMT-2000장비 소개, 핵심부품 전시, 홍보영상(TV/VTR), Multi-cube(4X4), IMT-2000시연용 단말기 작동 Mock-up, Event Stage

■ 무선통신망 설계코너

IMT-2000과 LMCS 무선망 설계기술 전시/ ConCEPT 개념, IMT-2000망설계 시연 PC, WLL용 망설계 시연 PC

■ 무선가입자망 사업홍보코너

광대역 무선통신망의 개념이해와 사업성 소개/ LMCS의 개념, 기지국 장비, 가입자 장비, LMCS시연용 PC

■ 인공위성 접속코너

인공위성을 이용한 통신기술 소개/ ICO 휴대용단말기, ICO 공중전화, 홍보영상(TV/VTR/PC), 위성인터넷 시연용 PC, 다지점 A/V 시연용 PC

■ PCS 016 정보서비스 코너

정보전화 016의 정보서비스 소개 및 체험/ 핸드넷, Netspider 시연용 워크스테이션, Mobil Net 시연용 PC 및 메시지 터미널, 홍보영상(TV/VTR)

4. 전시연출계획

4-1 연출기본개념

Concentration Attraction
핵심요소의 집중화 관람객 호기심 유발

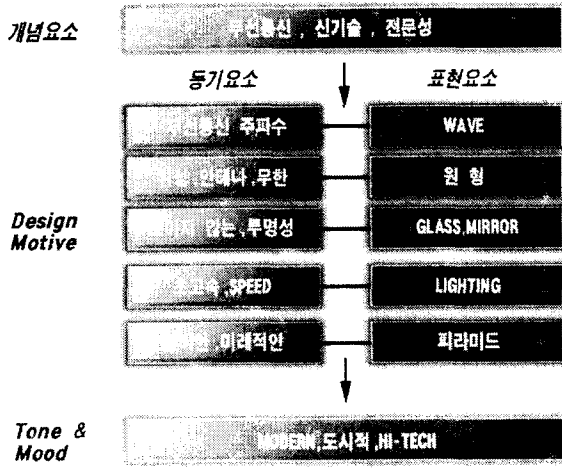
Circumstance Symbolization
원활한 관람 환경 조성 이미지 상징요소의 도입

전시기본방향
핵심아이템 부각/

주제전시요소로서의 IMT-2000에 대한 연출 집중화
 디자인 Image/
 무선통신의 유추이미지들을 은유적 Motive로 활용
 관람동선/
 관람객 밀집에 대응하는 넓은 동선 확보
 전체적으로 폐쇄되지 않은 Open Style
 전시연출/
 쉬운 이해를 기본으로 전개하되 전문성있는 기술내용 소개

4-2 Design Motive

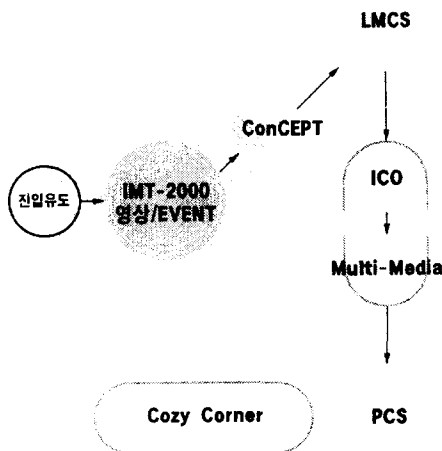
공간배분
 진입공간/ 관람객이 처음 대면하게 되는 공간



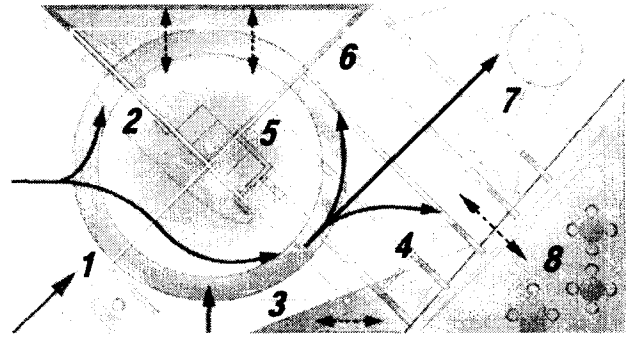
위성안테나 모양의 원형 MASS형태 오브제
 전시공간/ 각 공간은 개별적으로 독립되었으나 서로 WAVE
 LINE으로 연계되어 유기적 관람의 흐름이 느껴지
 도록 계획하며 RIB형식의 반복적 시퀀스로 관람객
 에게 방향성을 제시하며 경제적인 공간배분 유도

4-3 공간배분구조

동선계획
 -Intro동선의 이원화를 통한 원활한 유입 고려

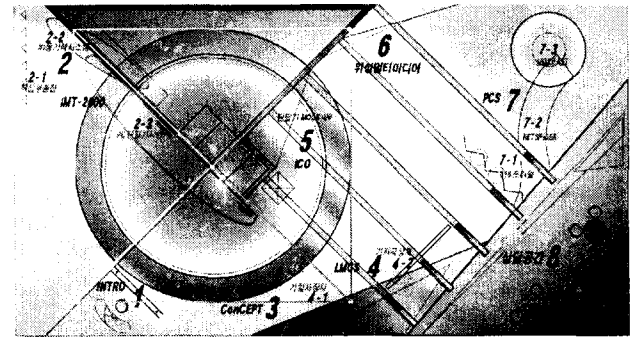


-정체를 최소화하는 통과동선공간 확보(kinetic-static동선 혼용)
 -관리동선은 관람자동선과 분리하여 Maintenance 강화



4-4 Layout Plan

- #1 Intro/ 안내코너, Main Sign
- #2 IMT-2000
- #3 ConCEPT
- #4 LMCS
- #5 ICO
- #6 위성멀티미디어
- #7 PCS 016
- #8 상담,휴게 Cozy Corner



4-5 공간별 세부연출계획

<제3세대 이동통신 체험코너>
 IMT-2000

-Message Point

차세대 미래통신의 IMT-2000에 대한 전반적인 이해 및 한국
 통신의 독보적인 기술적 우위 전달

-연출 Item

IMT-2000비동기 System, 단말기, 기지국, 채널카드, W-CDMA
 모델, ASIS, RF MMIC

-연출개요

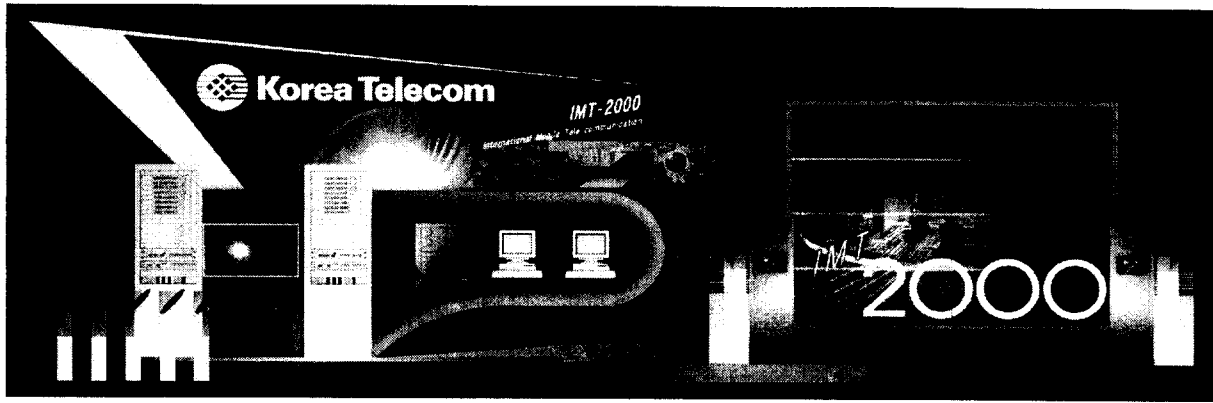
IMT-2000개념 이해를 위한 System Flow그래픽 및 Show-case
 로 핵심부품을 전시하고 시연을 위하여 System설치 및 단말
 기 Imitation과 Multi-cube를 연계하여, 시연하는 관람자의 영
 상이 Multi-cube를 통하여 보이도록 함으로써 연출 극대화

-공간개요

미래도시의 Image연출을 위하여 투명 거울의 명쾌함과 반사
 효과를 이용하여 무한반복의 영상을 연출하며 간접조명 투사
 장비 반매입과 노출의 Random Display기법을 통하여 입체감
 을 부여

-연출매체

Graphic Panel, 단말기Imitation, Show-case, VTR/Monitor



<무선 통신망 설계코너>

ConCEPT

-Message Point

IMT-2000 및 LMCS를 위한 무선통신 시스템의 효율적인 무선 망 설계 System임을 이해

-연출 Item

IMF-2000설계 시스템, LMCS설계 시스템

-연출개요

무선망 설계 System을 이해할 수 있는 Graphic Panel과 Spider Web의 망구조를 Motive로 한 Image Photo등을 활용하여 전반적인 개념을 이해시키며 PC시연을 통하여 실질적으로 어떻게 망설계가 이루어 지는지를 관람자가 직접 체험할 수 있도록 함

-연출매체

Graphic Panel, PC, Display Table

<무선가입자망 사업홍보코너>

LMCS

-Message Point

기지국자치와 가입자장치로 공간 분할, 광대역 무선통신망의 개념 이해와 LMCS의 사업성 소개

-연출 Item

기지국장비, 가입자장비, 송.수신안테나, LMCS시연 장비

-연출개요

무선가입자망 LMCS의 개념 전반을 이해할 수 있도록 Network Diagram을 중심으로 기지국장비 쇼케이스와 연계하여 관람자가 직접 수신데이터를 검색, 시연해 볼 수 있도록 함(기존 유선통신과의 속도비교전시). 수해 가입자 유형 제시.

-공간개요

2개 장비 이원화 디스플레이(술라가드 클래스 룸 구성, 간접 조명 투사)

양측 코너 중앙부 공유공간 이용, 무선가입자망 흐름도(flow diagram configuration) 제시

-연출매체

Graphic Panel, PC, Display Table, Show-case room



<인공위성 접속코너>

ICO

-Message Point

중계도 위성과 지상의 위성 접속국을 통한 위성 휴대 통신 서비스인 ICO서비스의 이해 및 실질적인 상담 유도

-연출 Item

ICO단말기, 홍보영상

-연출개요

ICO서비스를 이해할 수 있는 Graphic Panel과 Photo Image를 활용하여 전반적인 개념이해를 도모하며 Display된 단말기와 홍보영상을 통하여 시각적인 체험을 전달하고 상담을 위한 공간을 확보함으로써 실질적인 수주활동을 유도할 수 있도록 함

-공간개요

랜덤한 삼각구조대를 관람자 눈높이에 다양한 레벨로 자유롭게 배치하고 각각의 단말기를 삼각구조대에 Display하며 입체패널 및 위성Imitation을 통하여 전반적인 Image를 구성

-연출매체

Display Table, 입체Panel, VTR



<PCS 016정보 서비스 코너>

PCS 016

-Message Point

고품격 정보전화 Service업체인 KT의 Image제고 및 다양한 상용 서비스 시연을 통한 관람객의 기대감 충족

-연출 Item

Mobilnet Service, 016단말기(버디), PCS망 설계 시스템

-연출개요

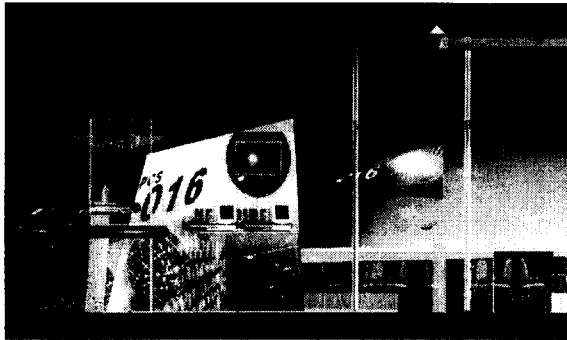
지능형 Network인 Mobilnet을 관람자 중심으로 배치하여 다수의 관람자가 직접 체험할 수 있도록 하며 016단말기 핸드셋의 시연 및 홍보영상물을 통해 Message의 적극적인 전달을 꾀함

-공간개요

무선 전화의 흐름을 의미하는 Wave 모양의 전시대위에 단말

기둥 소형의 Item을 배치하고 상부벽면에 대형Monitor를 매입하여 Mobilnet의 시연을 관람자가 직접 확인할 수 있도록 하며 홍보영상을 위한 Monitor역시 상부에 매입하여 다수의 관람자가 볼 수 있도록 한다.

-연출매체



Wave Display Table, VTR, PC, Graphic panel

색채 사인계획

<색채계획>

한국통신의 주제 부각 및 진취적 이미지(HI-TECH)를 상징하는 일관성 있는 칼라 코디네이션을 근간으로 계획, 적용한다.

-상징색

한국통신 C.I Color / 액센트 칼라로 활용

-주조색

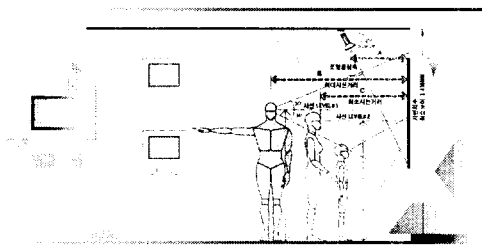
바다, 벽체 / 저채도, 중명도 중간색 계열 펄 실버톤

<사인계획>

전시적도의 생리적 접근을 통한 사인치수의 산정으로 정보가 갖는 내용을 가장 효과적으로 표현, 전달할 수 있도록 제반 사인의 위계를 명확히 한다.

시원한 대형 이미지 Sign과 구체화 메시지 사인의 혼용, 복합적 사인 매체를 통해 지루함을 최소화하여 인상적 Sign를 연출한다.

특히 설명패널의 구성은 C/P, C/T Layer의 입체적 배열과 함께 관련 영상모니터를 구성내용중에 매입하여 완성도를 높인다.



$A = 406-610 \quad B = 1,524-1,981 \quad C = 762-1,067$

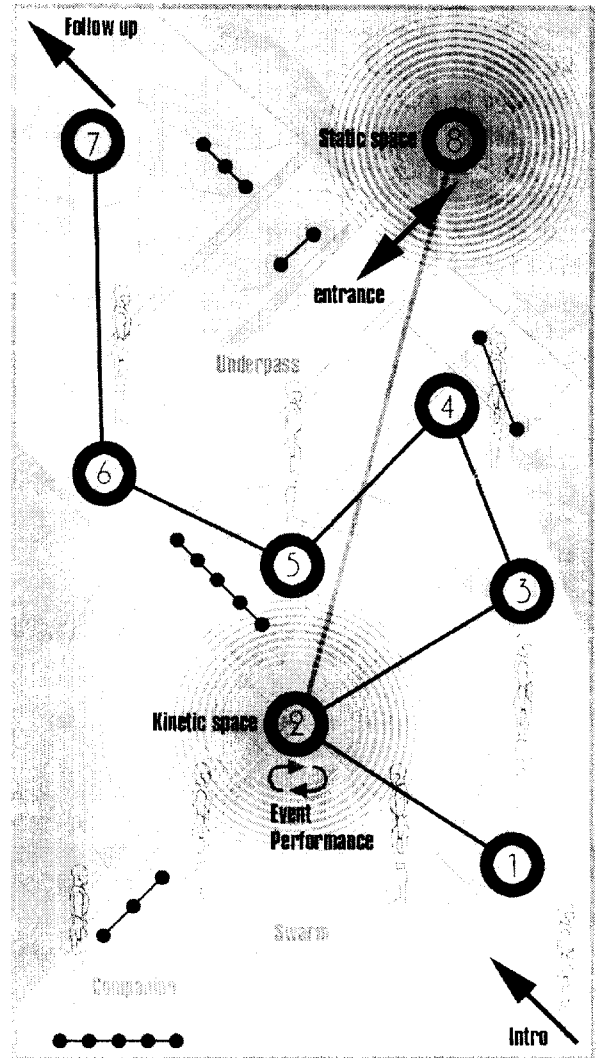
전시사인척도

5. 결론

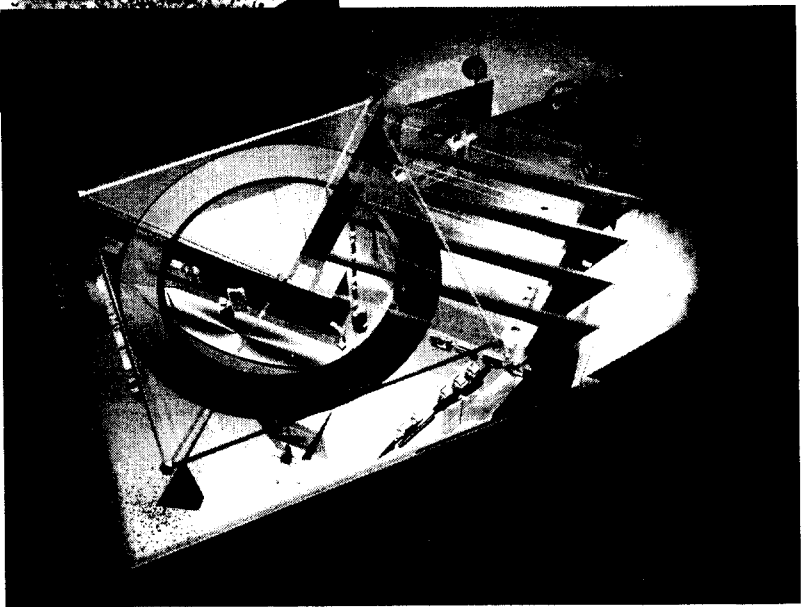
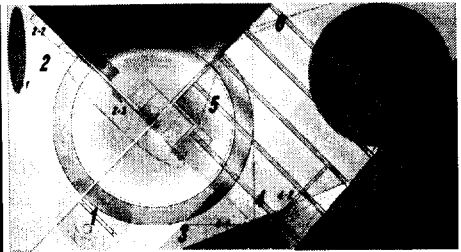
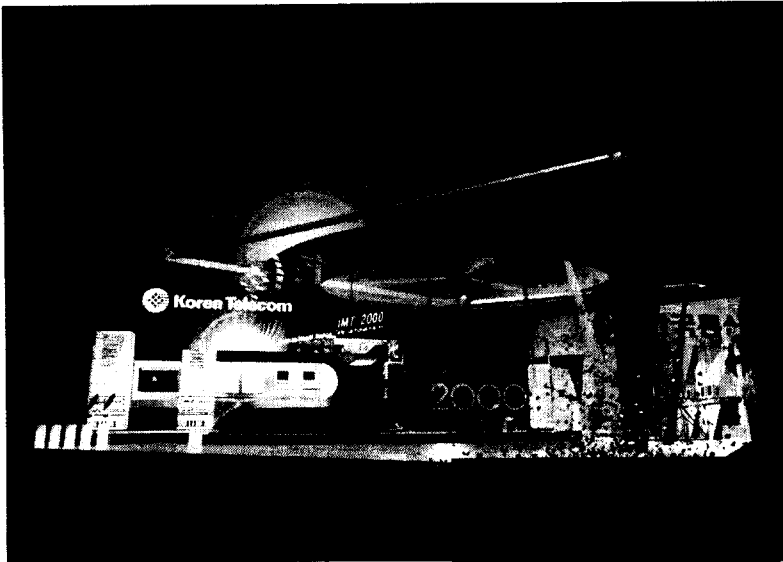
전시공간은 전시 목적에 따라 주어진 교감요소의 공간성, 시간성 조절을 통해 전시 관람자의 다중적 지각, 인식체계속에서 서로 다르게 교감된다. 그러므로 전시관 구성시 디자인 발의 단계에서부터 관람객 포지셔닝에 따른 전시관의 유형 및 구성기준이 설정되고 예상 관람동선Flow의 유추를 통해 맥락화 전시 구성 기준이 작성되어야 한다. 또한 상호반응영역의 내적양립(Internal Compatibility) 요소의 적절한 배분을 통해 보다 인상적인 교감의 장소가 만들어진다. 이는 전체 전시구

성 시나리오상에서는 긴장-이완, 근자극-원자극의 조절, 정치화적(명시요소.Explicit) 구도-동화적(암시요소.Implicit) 구도의 혼용등의 공간배분요소를 통해, 개별 단위공간에서는 적합한 전시전달 미디어의 선별구성을 통해 최적화 될 수 있다. 또한 다중엘리먼트가 혼재되는 맥락적 함축을 통해 시.공간적으로 더욱 경제적인, 임팩트한 메시지 전달이 가능하다. 이러한 일련의 작업이 수치화, 계량화되기는 어렵지만 맥락화 프로세스의 교차 검증을 통해 어느정도 성공적 전시전달의 적정해에 가까워질 수 있을 것이다.

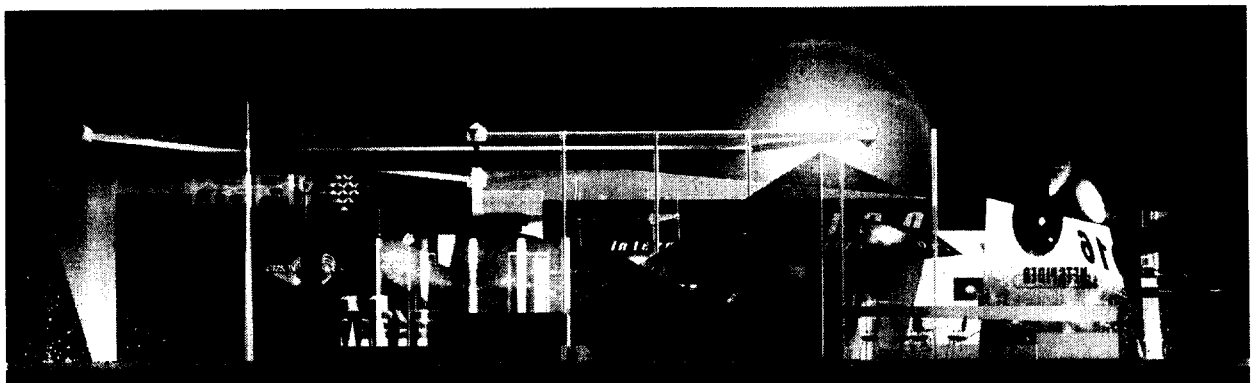
전시컨텍스트 Flow Diagram(공간배분 네트워크)



- #1 Intro/ 안내코너, Main Sign
- #2 IMT-2000
- #3 ConCEPT
- #4 LMCS
- #5 ICO
- #6 위성멀티미디어
- #7 PCS 016
- #8 상담,휴게 Cozy Corner



- ① EYE LEVEL VIEW PERSPECTIVE
- ② LAYOUT PLAN
- ③ BIRD EYE VIEW PERSPECTIVE
- ④ FRONT ELEVATION
- ⑤ RIGHT SIDE ELEVATION



참고문헌

- 한국통신 가입자망연구소, KT IMT-2000 시험시스템 개발 연구 보고서, 1999.4
- 이재원, 정한욱, 무선통신연구소 광대역무선시스템 연구팀, 광대역 무선가입자망(LMCS)시스템 구현방안 연구, 정보통신연구 11권 3호, 1997. 9
- 이호진.김선수역, 신체.지각 그리고 건축, 기문당, 1984
- 김상락역, 형태의 퍼포먼스, 태학원, 1995
- 김광문의 1인역, The hidden dimension, 형제사, 1979
- 이광노의 4인역, 건축디자인방법론, 기문당, 1982
- Canter,D., Psychology for Architects(건축심리), 허동국역, 기문당, 1983
- Wolfgang Meisenheimer, 최경실역, 공간구조, 도서출판국제
- 이재익, 시스템 어프로우치에 의한 디자인 프로세스, 산업디자인 95호, 1987
- 인간과 환경-환경심리적 접근, 건축사, 1985.3
- Rechard Muther, Systematic Layout Planning/ Second Edition-revised and enlarged, Cahners Books, 1974
- Nigel Cross, Developments in Design Methodology, John Wiley & Sons, 1984
- Julius Panero & Martin Zelnik, Human Dimension & Interior Space, A Source Book of Design Reference Standards, The Architectural Press Ltd./London, 1979