

박물관의 개념적 변화와 건축적 대응(완)

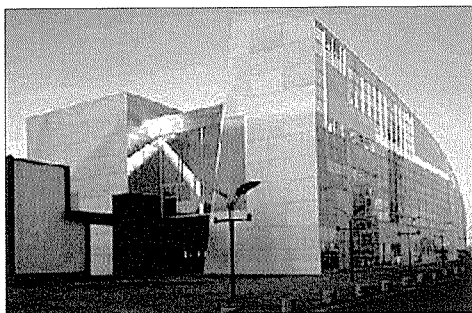
Conceptual Changes in Museums and Architectural Response(E)

김용승 / 한양대학교 건축학부 교수
by Kim Yong-Seung

1. 대공간(Major Space)의 역할변화
2. 박물관 프로그램의 다양화와 공공·서비스공간
3. 전시공간구성
4. 최근의 박물관건축 사례

이번 연재의 앞부분에서 공공박물관(Public Museum)이 되기 위한 건축적, 그리고 프로그램적 고려사항들에 대하여 살펴 보았다. 그러한 고려사항들은 박물관이나 미술관이 실제로 일상생활 속에서 일반대중과 함께 해야 한다는 점을 전제로 진행되어왔다. 이 글에서는 이러한 전제가 실현되고 있는 해외의 성공사례들을 소개하며 국내의 박물관건축이 앞으로 나아가갈 방향을 생각해 보는 기회를 갖기로 한다. (필자 주)

키아즈마 (Kiasma, Museum of Contemporary Art, Helsinki)



키아즈마

건축 개요

건축가 : 스티븐 홀 (Steven Holl)

건립년도 : 1993년 설계경기 입상작. 1996 ~ 1998년 완공

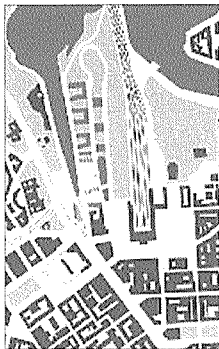
총 면적(연면적) : 6,200m²

구조 : Steel Truss

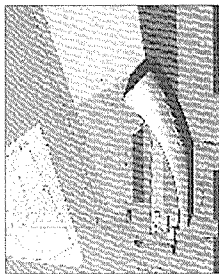
건축주 : 교육부

건축개념

기본 개념은 건물의 매스와 도시 및 랜즈케이프의 기하학이 잘 어우러지도록 하는 것이다. 이러한 요소들은 모두 건물 형태에 반영되고 있다. 함축적인 문화의 곡선은 미술관 건물과 핀란드야 홀을 이어주는 동시에 주변 랜즈케이프 및 툴루만까지 연장되는 자연의 선을 형성하고 있다.



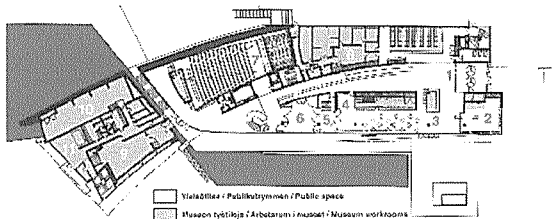
1) 키아즈마는 서쪽에 국회 의사당, 동쪽에 엘리엘 사리넨의 헬싱키 역사, 북쪽에 알바 알토의 핀란드아 홀이 있는 헬싱키의 중심부에 위치하고 있다. 공간구조상으로는 다양한 격자형 도시 평면들이 합류하는 지점에 위치하고 있다.



2) 문화의 축과 (핀란드아 홀을 거쳐 대지가 관통하는 절대적인 문화의 축)과, 자연의 축(톨루만의 조경을 연결하는 자연의 축)의 Intertwining을 표현하기 위한 기본매스로 설정하였고, 태양의 궤도(AM 11:00 ~ PM 11:00)를 계획대지와 핀란드아 홀을 잇는 축을 중심으로 역전시킨 곡면 매스 디자인이다. 다른 한편에서는 도시의 기하학에 부합하는 정형의 사각형 매스로서, 의미상으로는 핀란드아 홀을 비취주는 '반사하는 연못(reflection pond)'으로 설정되어 있다.

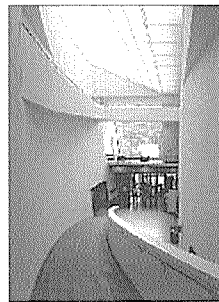
박물관 공간구성

1층



1층 평면도

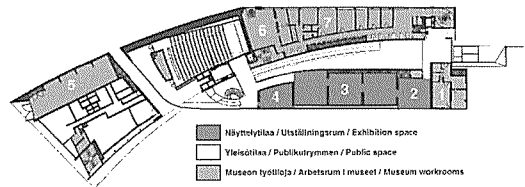
1. 진입 홀
2. 서점
3. 카페 (여름에는 카페의 테라스가 공원 쪽으로 열린다)
4. 열람실(예술관련 잡지, 정기간행물; 카페와 연결되어 사용할 수 있다.)
5. 어린이 방 (카페와 연결되어 관람준비나 도서관)
6. 세미나실 (카페와 연결되어 사용할 수 있다)
7. 키아즈마 홀 (233석)
8. 사무실
9. 큐레이터 작업실
10. 기계실
11. 직원휴게실



내부 아트리움

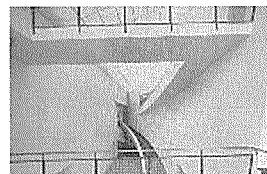
진입 홀에 들어서면 우선 가장 먼저 눈에 띄는 것은 2층으로 연결되는 램프이다. 곡면 형태를 지닌 이 램프는 그 형태상 매우 강한 인상을 제공하고 있어서 관람객으로 하여금 1층의 모든 서비스공간을 경험한 후에 자연스럽게 돌아와 이용할 수 있다는 느낌을 주고 있다. 홀의 왼쪽으로는 카페가 한눈에 보이며 카페와 연결되어 열람실, 어린이 방, 세미나실이 연속되어 위치하고 있다. 이러한 공간구성은 열람실, 어린이방, 세미나실은 언제든지 필요에 따라 카페와 연계하여 이용될 수 있다는 점에서 매우 효율적인 공간구성으로 보여진다. 223석의 키아즈마홀은 뒤에서 연결되는 부출입구에서도 출입이 가능하여 단체입장을 고려하고 있다.

2층



2층 평면도

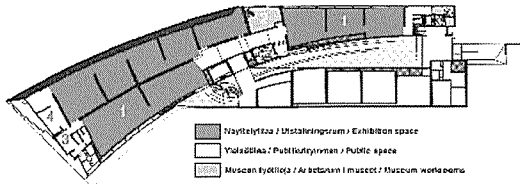
1. 박물관장 사무실
- 2, 3, 4. 전시실
5. 설비실
6. 도서실
7. 사무실



관람객의 이동 동선인 램프를 타고 올라오면 자연스럽게 왼쪽으로 유도되어 전시실로 진입한다. 4번 전시실은 비디오나 미디어예술을 위해 특별히 독립적으로 위치하고 있다. 동선의 흐름상에 위치한 3번의 3개 전시실은 사진과 그래픽예술을 전시하고 있으며, 이 전시실들의 크기는 스티븐 홀이 연구와 실험에 의해 가장 이상적이라고 생각한 9m x 9m x 4.5m의 입방체로 되어있다. 공간구성상 재미있는 점은 3번과 2번 전시실들의 오프닝들이 사선의 축선상에 위치하고 있다는 점이다. 전시실을 나온 관람객은 출입구의 위에 위치한 일종의 다리를 지나 계단을 이용하여 3층의 전시실로 연결된다. 이때 다리를 지나면서 관람객은 1층의 진입홀과 램프

프 그리고 중앙의 아트리움을 전체적으로 경험하게 되면서 전체공간을 파악하는 기회를 얻는다. 이는 약간은 복잡하게 계속 아트리움 주변을 순환하면서 이루어지는 본 박물관의 공간구성상 관람객이 전체적인 공간구조를 파악하여 편안한 마음으로 움직일 수 있게 해주는 장치로도 작용하고 있다.

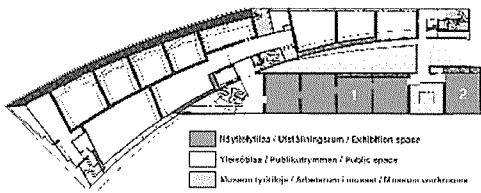
3층



1. 상설 전시실
2. 도서실/작업실
3. 정보자료실
4. 박물관 회원실

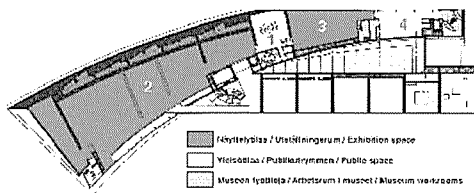
이곳은 주로 박물관 소장품을 전시하는 상설전시실로 구성되어 있다. 모든 방들은 평면상 사각형 모양을 하고 있으나 외부의 곡면형태로 인하여 각기 다른 크기와 분위기를 지니고 있다. 이런 다양한 형태의 전시실은 관람객의 지루함을 덜어주고 있다.

4층



1. 상설전시실
2. 특별전시실

5층



1. 준비실(기획전시실을 위한)
2. 기획전시실
3. 예술가를 위한 작업실
4. 일반인을 위한 작업실

기획전시실은 본 박물관에서 가장 넓은 공간으로 파티션을 사용하여 더 작은 단위로 분리될 수 있는 융통성을 지니고 있다. 이 전시공간에서는 공동 작업한 프로젝트, 개인 프로젝트, 국제 여행전시회 등 해마다 4~5가지의 주요 전시회가 열린다.

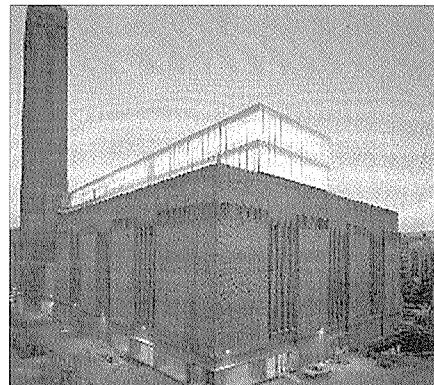
공간구성상의 특징



키아즈마는 박물관의 성격상 무대 이벤트, 공연, 춤, 세미나, 멀티미디어, 비디오 아트 등 다양한 전시와 행사를 위한 열린

'아트 포럼'의 역할을 하고 있다. 스티븐 홀은 이러한 박물관의 성격을 1층에서부터 적절하게 반영하고 있음을 보여주고 있다. 우선 기능적으로 정원과 로비를 향해 열려있는 카페를 진입홀에 전략적으로 배치함으로써 일반대중들이 시낭송회나 '원탁' 토론회와 같은 비공식 행사장으로도 활용할 수 있도록 배려하고 있다. 공간구성상으로는 중앙에 아트리움을 형성하여 진입에서부터 전체공간의 모습을 보여주고 있어 관람객에게 전체공간을 쉽게 인지할 수 있게 하고 있으며 이러한 전략은 각층에 있는 다리를 통하여 더욱 분명하게 하고 있다.

테이트 모던 (Tate Modern, London)



건축개요

건축가 : Herzog & de Meuron (HDM)

연면적 : 34,500㎡

전시면적 : 12,402㎡

(갤러리 면적 : 7827㎡, 터빈홀 (155×35×25)면적 : 3300㎡, 3,4,5층의 전시에 사용될 수 있는 관객을 위한 공간: 1275㎡)

240석 규모의 강연장
7층의 카페 170 seat(+30 bar area)
2층의 카페 240 seat
Shop (1층 : 500㎡, 2층 : 300㎡, 4층 :

150㎡)

교육시설 면적 : 390㎡
회원전용실 : 150㎡
사무실 : 1350㎡
기타 서비스 공간 & 미술품 관리 공간 :

1500㎡

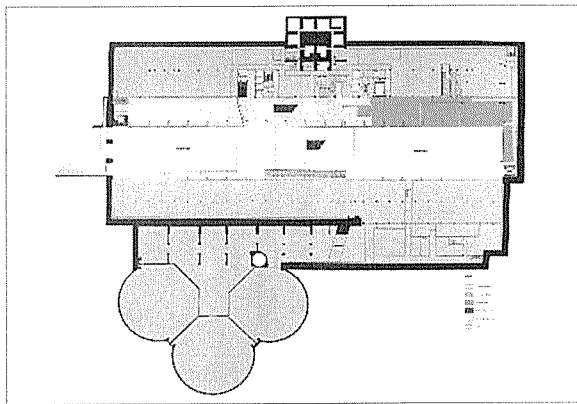
건축개념

테이트 모던은 화력발전소를 미술관으로 개조한 이례적인 사례로서 뉴욕의 모마, 프랑스의 퐁피두 센터와 어깨를 나란히 하는 미술의 메카로서 영국의 위상을 높여준 밀레니엄 프로젝트의 일환이다.

기존의뱅크사이드 화력발전소를 최대한 유지하도록 하는 것이며 이것이 본 작품의 당선이유이기도 하다. 또한 모든 방향에서 진입이 이루어지도록 하는 것과 공간과 전시품이 그 자체로 이야기하도록 하는 것이 주안점이다.

공간구성

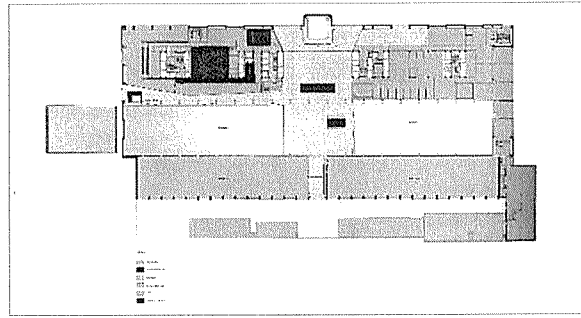
Level 1 : Shop, 강연장, 교육시설, 안내 공간, 회원전용 공간, 매표 및 안내 공간



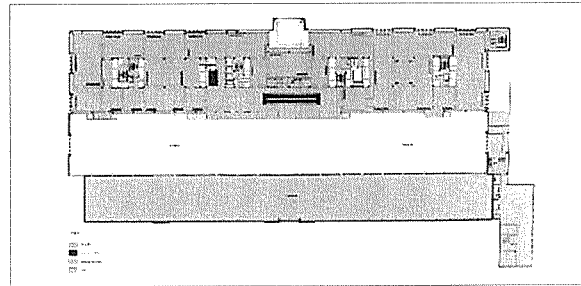
레벨 1 평면도

Level 2 : 카페, 강연장, 기념품판매점, 세미나실, 전시품 관리공간

Level 3 : 28개 전시실 (천정고 5.2m가 대부분), 휴게공간



레벨 2 평면도



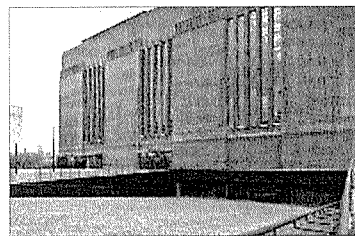
레벨 3 평면도 (전시실)

Level 4 : 26개 전시실 (천정고 4.9m), 커피숍, 상점, 테라스

Level 5 : 30개 전시실 (천정고 4.7m, 4.9m, 9.4m 등 세가지), 휴게공간

Level 6 : 회원전용실

Level 7 : 카페 & 휴게시설



램프로 내려가는 주출입구

우선 건물로의 접근은 대부분 블랙프라이어스 다리를 건너 테임즈강길을 따라 건다가 건물의 북동쪽 모서리를 바라보면서 이루어진다. (사실은 세인트

폴 성당과 테이트모던을 잇는 노만 포스터 디자인의 밀레니엄브리지가 완공되었으나 구조적 결함으로 인하여 사용금지 조치가 내려져있는 상태다. 따라서 이 다리로부터 자연스럽게 연결되는 건물 북측의 주출입구는 매우 적은 수의 사람만이 이용하고 있는 실정이다.)

북동쪽 모서리를 보면 접근하는 사람들에게 모서리에 위치한 큰 규모의 박물관카페가 한눈에 들어온다. 카페안의 사람들을 보면서 오른쪽으로 돌면 실제로 지하층인 레벨1로 내려가는 램프를 따라 진입하게 된다.

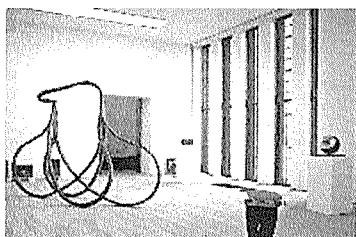
진입함과 동시에 관람객은 우선 중앙홀의



주출입구에서 본 대공간 전경

성격인 대공간의 규모에 놀라게 된다. 예전에 화력발전소의 터빈홀이었던 대공간의 거대규모는 관람객에게 강한 인상을 부여한다. 다음으로 관람객은 중앙홀의 활기찬 분위기에 놀란다. 수많은 사람들이 대공간 주변으로 펼쳐져 있는 공공서비스공간들을 이용하기 위해 바쁜 모습들은 마치 우리나라 장터의 분위기를 보고 있는 듯한 착각을 일으킨다. 이러한 놀라움을 가라앉히고 관람객은 서서히 전체 공간을 파악하기 시작한다. 오른쪽으로는 매표소, 인포메이션 데스크. 멀리서 보이는 기획전시실, 왼쪽으로는 서점, 기념품판매점, 2층으로 이어지는 에스컬레이터, 대공간 중앙에 떠있는 플랫폼 등이 우선 파악이 되고, 눈을 위로 올리면서 왼쪽에 주 전시실들이 위치하고 있음을 인지하게 되고 중간중간 보이는 휴게공간이 눈에 들어온다. 이처럼 중앙의 대공간에서 전체공간에 대한 파악을 끝낸 관람객은 이제 박물관 경험을 어디부터 시작해도 괜찮겠다 하는 생각을 갖게 되면서 서점에 들어가거나 정보를 구하거나 기획전시실로 향하게 된다. 물론 진입하면서 보았던 레벨2에 위치한 카페에 가는 생각도 마음 속에 갖고 있으면서.

레벨 2에서는 플랫폼과 같은 내부광장 성격의 공간이 존재하는데 이는 터빈홀의 대공간과 갤러리 측의 공간을 연결하도록 되어 있다. 동선상에서도 북측출입구를 이용하여 레벨 2에서 진입한 관람객은 전시실로 진입하기 위해서는 플랫폼을 통하여 레벨 1로 내려와서 에스컬레이터를 이용해 올라가도록 되어 있다. 즉 레벨 1의 공공서비스시설을 경험하고 난 후 자연스럽게 전시공간으로 유도되도록 하고 있다.



전시공간

레벨3, 4, 5의 전시공간은 매우 정형적으로 구성되어 있다. 즉 방과 방으로 이어져 구성되어진 전통적인 전시공간 구성을 보여주고 있다. 각 층에는 중앙에 비교적 큰 규모의 공공공간이 구성되어 이 곳에서 대공간을 내려다보며 쉴 수 있도록 하였다. 이와는 별도로 전시공간의 곳곳에 휴게공간을 만들어 대공간

방향으로는 대공간에서 벌어지는 활발한 행위들을 볼 수 있게 하였으며, 북측의 테임즈강 방향으로 조망실의 성격을 띄고 있는 공간을 제공하고 있다. 이는 비교적 큰 규모의 전시공간들을 경험하는 중간중간에 관람객으로 하여금 휴식도 취하고 동시에 전체공간에서의 자기 위치 파악의 기회를 제공하고 있다고 하겠다. 또한 대공간의 활발한 모습, 주변 강변의 좋은 전경들을 경험할 수 있도록 하여 자칫 지루해지기 쉬운 전시관람을 즐거운 경험으로 만들어주고 있다.



전시영역의 휴게공간



레벨7의 전망 및 카페공간

최상층의 레벨 7에는 카페테리아가 위치하고 있으며 이 카페와 연계되어 있는 긴 복도형태의 공간은 건물의 전체길이를 차지하며 모두 테임즈강으로 열려있어 강의 풍경과 세인트 폴 성당을 조망하면서 휴식을 취하도록 되어있다.

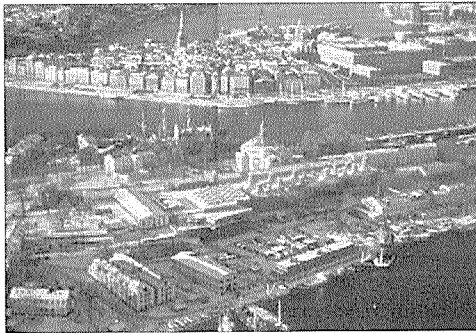
공간구성상 특징

우선 대공간의 역할과 의미가 가장 특징적인 요소로 작용한다고 하겠다. 테이트모던의 대공간의 역할은 앞에서 살펴본 바와 같이 매우 다양하다. 정보제공, 쇼핑, 전시, 휴식 등 기존의 박물관이 지니고 있는 기능을 모두 지니고 있는 공간이 되고 있다. 이는 박물관을 찾는 관람객에게 전시공간에 들어서기 전에 재미있는 공간, 즉 앞에서 언급한 장터같은 공간을 경험하게 함으로써 관람객 각자가 자신이 지금 문화적 이벤트에 참여하고 있다고 느끼게 하는 것이다. 이 점이 바로 공공박물관의 역할에서 중요한 요소라고 판단된다. 이런 재미있는 경험은 전시공간 군데군데에 끼여져 있는 휴식공간들에서 더욱 확장되고 있으며 이는 레벨 7의 전망대성격의 공간에서 절정을 이루고 있다고 하겠다. 한편 대공간에 진입하면서 행해지는 전체공간구조에 대한 파악 또한 관람객에게 편의를 제공하고 있으며 이러한 편의는 에스컬레이터 주변의 공공공간과 대공간의 열려진 관계에 의해서 증폭되고 있음은 이 박물관이 미래의 공공박물관에 주는 매우 중요한 메시지라고 생각된다.

이 건물은 기존 화력발전소의 공간을 최대한 활용하면서 박물관의 공간을 만들어내고 있다는 점에서 이 건물이 제공하고 있는 박물관 공간의 특성이 박물관건축에 있어서 중요하지 않다고 보는 시각도 있을 수 있다. 그러

나 파리에 위치한 오르세이박물관과 함께 이 박물관의 이러한 결과가 수많은 관람객에게 즐거움을 주고 새로운 박물관 기능으로서 성공적인 역할을 수행하고 있음을 볼 때 앞으로의 공공박물관의 방향을 제시해주고 있다 하겠다.

현대박물관 (Modern Museum, Stockholm)



현대박물관 전경

건축개요

건축가 : Rafael Moneo

연면적 : 19,300m²

건립년도 : 1994. 8 - 1997. 12

건축개념

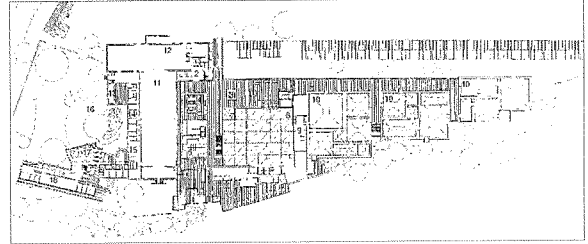
현실적인 컨텍스트의 가치에 대한 판단과 공간적인 역동성에서 출발한 라파엘 모네오는 그의 설계의 중요한 목표를 건물과 주위의 환경을 완전히 동화시키는 것으로 결정했다. 따라서 이 박물관은 눈으로 보여지는 건축이 아니라 기존에 이웃해있는 건축물과 더 먼 거리에 있는 도시의 스카이라인에서 파생되고 있다. 이러한 의미에서 모네오는 건물의 전망을 바다와 운하 뒤의 도시를 향해 열어놓고 있다. 땅의 경사가 바다로 향하여 경사지게 펼쳐지기 때문에 환경조건이 유리했고 건축가가 정의하기를 이 대지는 "틈의 공간"으로서 매우 자연적인 환경과 인공적인 환경이 스스로 자리를 바꾸어 변화의 자세를 취하고 있음을 볼 수 있다.



배치도

공간구성

1층

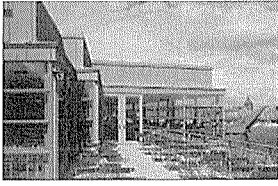


1층 평면도

1. 건축박물관과 현대박물관의 공용 출입구
2. 휴대품보관소
3. 안내소
4. 서점
5. 화장실
6. 레스토랑
7. 보이드
8. 현대박물관의 기획전시실
9. 준비실(기획전시를 위한)
10. 현대박물관의 상설전시실
11. 건축박물관의 상설전시실
12. 건축박물관의 기획전시실
13. 강당
14. 사무실
15. 카페테리아
16. 건축박물관의 들
17. 건축박물관의 도서관
18. 건축박물관의 학예연구실

주출입구를 거쳐 홀에 들어서면 우선 왼쪽으로 전시공간으로 이르는 길고 넓은 복도가 눈에 들어온다. 다음 오른쪽으로는 건축박물관의 입구가 보이고 가까이서 서점이 위치하고 있으며, 앞으로는 멀리 레스토랑이 보여 관람객을 유도하고 있다. 레스토랑으로 향하는 도중에 지하로 연결되는 계단이 인지된다. 이 계단은 지하로 가는 일반적인 계단들과는 달리 규모가 커서 중요한 곳으로 유도된다는 인상을 주고 있어서 관람객으로 하여금 자연스럽게 내려가고 싶은 마음을 들게 하고 있다. 우선 레스토랑의 경우 부지의 특성을 최대한 이용하여 가장 전망이 좋은 곳에 위치하고 있고 야외테라스도 있어서 관람객이 휴식을 취하기에는 매우 적절한 곳이다. 특히 주출입구에서 일직선으로 이어지는 축의 끝에 위치하여 처음부터 관람객의 시선을 끌기 쉬운 배치를 취한 것은 박물관에서 레스토랑의 중요성을 설명해주고 있다 하겠다.

전시공간으로 유도되는 복도를 향하면 우선 매표소가 키오스크처럼 되어 있고, 이를 지나면 가장 먼저

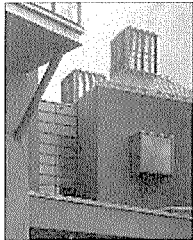


비다로 열린 레스토랑

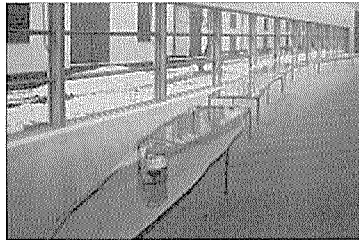


비다로 열린 레스토랑

융통성을 지닌 단순한 사각형 모양의 기획전시실이 보이고, 이 전시실은 가장 큰 규모의 공간으로 되어있다. 이를 지나면 상설전시실들이 세 개의 큰 그룹으로 이루어져 있으며 각 그룹의 내부는 보다 작은 다양한 크기의 전시실들로 구성되어 있다. 즉 한 그룹의 전시공간으로 진입하면 관람객은 복잡한 동선을 따라 각기 크기가 다른 전시실들을 이동하게 되어 있으며, 그 그룹을 빠져나오면 다른 그룹의 전시공간과 만나게 된다. 물론 이때 복도로 쉽게 연결되기도 하여 관람객은 원하면 복도공간으로 나올 수 있게 되어있다. 이 복도공간에는 때에 따라 전시가 행해지고 있어 주동선으로서의 역할 뿐만이 아니라 전시공간의 역할도 수행하고 있음은 최근의 전시영역 복도가 대공간과 마찬가지로 복합적인 기능을 지니고 있다고 하겠다.

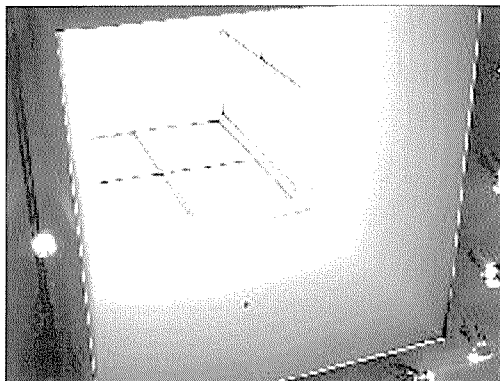


전시공간의 외부모습



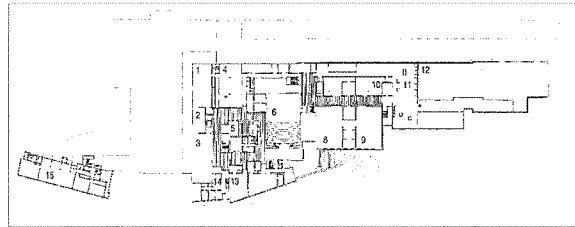
전시가 행해지고 있는 복도공간

전시공간내부를 살펴보면 각 전시실에는 천창으로 자연광을 받아들이고 있으며, 천창의 형태는 인근의 교회건물의 형태에서 기인하고 있음을 알 수 있다. 또한 전시실에 외부로 열려있는 창문이 불규칙적으로 배치되어 있어 관람객에게 좋은 전망을 제공하고 있으며, 이는 지루할 수 있는 전시관람에 신선함을 제공해주는 장치가 되고 있다.



전시실의 천창

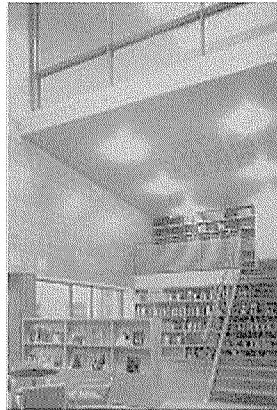
지하 1층



지하1층 평면도

1. 사진전시실
2. 갤러리
3. 그래픽 전시실
4. 사진 도서실
5. 영상실
6. 강당
7. 문서복원실
8. 그림복원실
9. 조각복원실
10. 아카이브
11. 기술실
12. 수장고
13. 작업실
14. 사무실
15. 건축박물관의 아카이브

지하 1층은 남서방향인 바다 쪽에서 보면 지상층으로 되어있어 부출입구가 있다. 이를 통하여 직접 강당과 작업실, 사무실로의 진입도 가능하도록 되어있다. 주동선상으로 살펴보면 주출입구에서 레스토랑으로 향하는 길에 위치한 계단을 통하여 내려가면 사진전시실, 특별전시실, 사진도서실, 영상실, 강당, 각종 아카이브(archives), 작업실, 사무실 등이 있다. 이는 대부분 교육영역으로서 지상층과 대별되고 있다. 특히 작업실의 경우 아동을 위한 예술교육을 할 수 있는 공간이 있는 점이 흥미롭다. 유럽의 많은 최근의 예들에서 아동을 위한 작업실이 마련되어 있음을 볼 수 있으며, 이는 박물관이 어릴 때부터 문화, 예술



도서실



작업실

에 대한 흥미를 제공하는 차원에서 공공박물관의 역할에서 빼놓을 수 없는 프로그램이라 하겠다.

공간구성의 특징

스웨덴을 대표하는 현대박물관으로서 우선 그 규모가 아담한 것에 놀라게 된다. 규모보다도 내실을 기하는 태도가 돋보이는 박물관이다. 지하1층에 구성되어있는 교육공간들은 일반대중이 쉽게 접근할 수 있도록 모든 시설이 갖추어져있으며, 작은 규모의 공간들을 최대한 사용하고 있음을 볼 수 있다. 공간구성상으로는 지상층의 전시 및 휴식공간과 분리하여 지하층에 교육공간을 배치하고 독립된 출입구로 직접 출입 가능하도록 한 계획은 일반대중을 위한 교육에 많은 관심을 갖는 박물관의 배려로 보여진다. 물론 대지의 특성상 레벨차를 이용한 결과로 볼 수도 있으나, 같은 레벨의 대지라도 이러한 배치계획은 대중을 위한 문화적 교육을 담당해야 할 현대 공공박물관이 나아 가야 할 방향이기도 하다.

전시공간구성은 일종의 대공간의 역할을 수행하고 있는 복도를 중심으로 관람객이 선택적으로 전시실을 방문할 수 있게 하고 있으며, 이는 복도형 대공간의 특징을 그대로 보여주고 있다 하겠다.

맺음말

이 글에서는 가장 최근에 개관한 세 개의 박물관을 사례로 살펴보고 있다. 지면관계상 세 개만을 택하여 매우 간단하게 소개하였으나 이 박물관들이 다른 박물관보다 매우 뛰어나다는 의미는 아니며 많은 새로운 박물관들이 공공박물관으로서의 역할을 성공적으로 수행하고 있음을 우선 밝히고 싶다. 앞으로 또 기회가 있으면 새로운 박물관들에 대한 심도 있는 소개를 하기로 하고, 이 글은 이 세 박물관을 통하여 우리가 얻을 수 있는 몇 가지 사항을 정리하면서 끝내고자 한다.

1. 전시공간의 구성은 매우 정형적으로 나타나고 있다는 점이다. 정형적이라 함은 초기의 박물관들에서 보여지는 방과 방으로 이어지는 구성이다. 이처럼 예술품들을 보여주는 방법에 있어서 학파순이나 연대순 등 어떤 순서를 정하여 보여주는 개념에 적절한 구성이 사각형의 방들이 연속되어 연결되어 있는 모습인 것이다. 20세기 초기에 제안된 유통성 공간의 전시공간은 순서를 무시한 전시개

념을 전제로 하고 있어서 일반대중에게는 매우 어려운 전시 관람을 경험하게 하였던 것이다. 이러한 이유로 유통성 전시공간은 앞의 예에서도 보았듯이 특별 또는 기획전시실에 이용되고 상설전시실을 위한 공간은 초기의 구성으로 돌아가고 있는 것이다.

2. 정형적인 전시공간과는 달리 공공서비스 공간을 위한 영역은 매우 활발한 모습을 지니고 있다. 즉 정형적인 전시공간에 진입하기 전에 관람객들은 일종의 문화적 이벤트를 즐길 수 있는 기회를 갖게 된다. 이에 적절하게 대응하고 있는 건축적 요소가 바로 대공간인 것이다. 그 대공간이 복도형이건 로툰다형이건 이를 중심으로 주변에 다양한 기능의 공간들이 배치되어 있으며, 관람객은 마치 장터에 온 것처럼 쇼핑, 전시관람, 정보수집, 교육 등의 기능을 즐기면서 활기찬 박물관 방문을 시작하게 되는 것이다. 이는 진부하게 생각되는 박물관 방문을 전혀 다른 차원의 문화이벤트로 만들게 된다. 이후에 교육프로그램을 통한 교육, 전시를 통한 교육은 이러한 문화이벤트를 즐기는 가운데 자연스럽게 스며드는 것이 바로 공공박물관이 지녀야 할 자세라고 하겠다.

3. 교육공간의 내실화 : 국내 박물관의 경우 우리는 흔히 400-500석 규모의 강당들을 볼 수 있다. 그 강당들 앞에 붙어있는 프로그램들을 보면 박물관에서 주관하는 프로그램은 거의 없고 도나 시에서 하는 행사들이 대부분인 것을 알 수 있다. 박물관과는 전혀 관련이 없는 공간으로 독립되어 운영되고 있는 듯하게 보인다. 박물관에 있는 강당이라면 박물관과 관련된 주제를 중심으로 하는 교육과 세미나를 위해 존재해야 한다는 점을 강조하고 싶다. 그러기 위해서는 박물관의 강당은 대규모가 필요 없다. 실제로 일반대중을 위한 교육공간, 아동들이 마음대로 구경하고 교육을 받을 수 있는 공간, 소장품과 전시품에 관련된 모든 자료수집 및 제공, 관련 연구 등이 박물관이 해야 할 과제인 것이다. 이를 위해서는 물론 2번째 연재에서도 밝혔듯이 건축뿐만 아니라 대중을 위한 박물관 프로그램의 개발이 절실히 요구된다. 우리는 쉽게 다가갈 수 있는 박물관을 필요로 한다. ㉮