

미술관의 해석과 소통의 모색

김은영

홍익대학교 겸임교수

도입

1. 소장품 해석의 확장
2. 오브젝트 해석의 원리
3. 해석적 전시 개발의 원리
논의 및 시사점

도입—미술관의 대화법

국내의 미술관 논의는 지나치게 협소한 관점에서 담론을 생산해온 것으로 보인다.

미술관은 예술가들의 작품을 구입해주는 후원자로서, 미술작품의 권위와 미학적 서열을 정립하는 문화권력의 상징으로서, 철학과 원리와 전문성의 부족으로 불화와 잡음을 만들어내는 문화행정기관으로서 비판받아 왔다. 그러다 보니 서구 모더니즘 중심체로서의 미술관의 역할과 의미가 제대로 인식되지도 못한 채 포스트모더니즘 분야의 측면에서 미술관의 대안이 이야기되고 있다. 또 한편으론 최근 박물관학 분야의 단편적 지식의 소개가 붓물을 이루고 있지만 그것이 통합적으로 현장 미술문화기관에서 정착해나가지도, 대학에서 학문적 근간을 정립하지도 못한 채 괴리된 정보로 떠돌고 있다는 우려를 자아낸다. 이러한 문제 인식에서 본 연구는, 이 시대 미술관의 의미를 탐구하는 데 있어서 해석의 개념과 기능의 변화에 따른 다양하고 새로운 시도들에 대해 고찰하고, 그것을 통해 국내의 미술관과 관련된 논의를 한 단계 끌어올리고자 한다.

1990년대 이후 미술관을 포함하는 국제 뮤지엄 분야는 해석의 기능과 개념을 더욱 강조하고 확장해가는 추세다. 해석의 목적은 곧 관람자와의

소통을 의미하며, 해석의 지평을 넓힐수록 관람자와의 직접적인 소통과 체험에 깊숙이 접근하기 때문이다. 과거의 뮤지엄 해석이 한 방향으로 진행되었다면 오늘날의 해석의 전망은 관람자와 뮤지엄의 상호소통을 지향한다. 이런 맥락에서 서구 근대미술의 중요한 상징으로 여겨져온 뉴욕 현대미술관의 미션(mission statement)은 해석 기능을 미술관의 대화법으로 투영하고 있다.

“이러한 시각적 표현의 형태는 전시회와 설치를 통해 표현될 수 있는 주장과 반론의 열린 형태의 연속이며, 이는 미술관의 다양한 수집에 반영된다. 현대 미술관은 기성과 실험, 과거와 현재를 잇는 대화법을 만들어내고자 하며, 근대와 현대미술의 이슈에 반응하면서도 전문 학자부터 어린이까지 일반 대중 모두에게 다가갈 수 있는 대화법을 만들고자 한다.”¹⁾

이처럼 미술관 해석에 관한 탐구는 미술관이 문명사적 변화의 한 중심에 처한 오늘날 한국의 대중들에게 다가갈 수 있는 통로이며, 미술과 관련된 제각기 다른 학문적 배경을 지닌 미술관련 연구자와 전문가들이 함께 논의를 시작해볼 수 있는 대화법인 셈이다.

전통적으로 미술관에 있어서 해석 기능은 컬렉션과 연구 활동에 대해 대중과 소통하는 방식을 일컫는 말로서, 미술관의 교육 활동 가운데 오리엔테이션, 투어, 강의, 세미나, 출판, 홍보, 판매, 청소년 프로그램 등을 포함해왔다. 1990년대에 와서 뮤지엄 경영 전문가 베리로드는 해석은 오리엔테이션, 레이블과 텍스트, 해설장치(안내데스크, 안내원, 자료실, 도서관, 투어, 강의, 시연)라는 체계로 해석 기능을 정리하고 있다.²⁾ 또한 경영원리적 측면에서 현대적 미술관의 기능은 크게 ‘컬렉션-Input’과 ‘해석-Output’이라는 양축으로 구분된다. 즉 컬렉션은 컬렉션 연구와 개발, 소장품 수집, 관리, 도큐멘테이션이며, 해석은 해석과 관람자 서비스로서 기존의 전시, 교육, 홍보, 멤버십 운영을 포괄하며, 미술관이 대중과 만나는 모든 접점에 있는 기능들을 해석으로 포괄한다.³⁾

1) 뉴욕 현대미술관 Mission Statement.

2) Barry Lord and Gail Lord, *The Manual of Museum Management*, London: The Stationary Office, 1997, p.102.

3) Eilean Hooper-Greenhill, “Education: At the Heart of Museums,” in *The Educational Role of the Museum*, London: Routledge, 1994, pp.328-330.

영국의 대처 정부 하에서 공사립 조직들은 경영가치(Value-for money :VFM) 틀 안에서 운영과 평가가 이루어지고 있다. 기존의 뮤지엄의 기능과 개념은 이 틀 안에서 새로이 조정되고 있다.

① 뮤지엄 기능의 투입/산출 모델

Input: 컬렉션, 데이터, 직원, 건물, 자금, 기타자원

Output: 교육, 학술연구, 엔터테인먼트, 근강래를 위한 보존, 문화

여기서 보통 미술관은 해석이라는 개념에 대한 이해와 기능 범주의 규정이 기관별로 다르며 또한 전통적으로 있어왔던 미술관의 기능들을 새로이 재편하고 인식한다는 점도 분명하다. 그럼에도 불구하고 소장품과 전시를 중심으로 해석적 역할의 확장을 논의하는 것은 이것이 기능적, 개념적으로 현대 미술관의 새로운 활동을 과생시키는 중심축이라는 중요성 때문이다.

1. 소장품 해석의 확장

웹사이트의 소장품 해석의 맥락화(Contextualization)

인터넷이 함의하는 혁명적 특징이라 할 정보의 공유와 전문지식의 민주화라는 측면에서, 과거에는 한정된 미술사학자나 전문가들만이 접근할 수 있었던 심도 있는 학술정보들을 일반인들이 자유롭게 이용할 수 있게 되었다. 소장품 해석의 심층적인 미술사적 정보, 포괄적인 맥락성, 주제분류의 시도로 미술의 이해를 넓힘은 최근의 미술관 소장품 해석에서 또 다른 해석적 기능들의 차원을 높이는 변화의 진원지로 작용하고 있다.

1995년부터 미술관 박물관들은 전세계에 걸친 커뮤니케이션 네트워크를 해석의 새로운 자원으로 적극 활용하게 되었다. 월드와이드웹의 개발이 단지 문자화된 서류뿐만 아니라 이미지나 소리, 비디오까지도 전송할 수 있게 된 최근의 인터넷의 발전은 박물관에 더욱 광범위한 청중을 찾아 끌어들이고 교육할 수 있는 영역을 제공한 것이다. 박물관의 웹사이트라는 매체는 초기에는 소장품 관리 데이터베이스를 토대로 소장품 정보를 구축하는 것이 중심이 되어온 데 비해, 현재는 가상박물관의 다양한 기능과 활동이 펼쳐지는 방대한 국면이어서, 해석 기능에 관해서는 개별 미술관 웹사이트의 소장품과 관련된 부분에 한정하여 논의한다.

웹 이후의 박물관 정보화 양상은 현재 작품 개별 정보를 검색할 수 있는 데이터베이스 형태에서 보다 다양한 소장품 정보를 연결시켜 복합적

② VFM에 입각하여 영국 서중부지역 시티뮤지엄서비스의 지역 박물관 구조조정을 위한 개념도에서 박물관의 기능은 전략경영과 마케팅, 컬렉션 연구와 개발, 해석과 관람객 서비스로 이루어져 있다. 이 중에서 컬렉션과 해석영역에는 다음과 같은 업무가 포함된다. 컬렉션 연구: 수집, 발굴, 조사, 컨서베이션, 다큐멘테이션, 정보 자료실, 학생, 자원봉사자 해석과 관람객 서비스: 해석, 관람객 서비스, 마케팅, 고객보호, 교육, 전시와 행사, 건물 관리와 보안, 판매와 행정

이고 의미 있는 형태의 다층적 내용 구조가 맥락화된 정보(contextual information) 구축 방식이 고려되어야 한다는 전제에서 출발한다. 이는 또한 구미에서 미술관이 교육적이고 사회적인 역할을 확대하는 데 결정적인 도움이 되어온 멀티미디어 테크놀로지를 구축되어 있는 소장품 정보와 어떻게 함께 활용할 수 있을 것인가 하는 문제를 개념적·기술적 측면에서 폭넓게 접근하는 연구로 이어지고 있다.

개별 미술관 웹사이트의 정보 구축은 그 자체로 해석의 새로운 방식이자 시도로, 소장품과 관련된 부분에 한정해서 보면 구체적으로는 웹사이트에서 보이는 미술작품에 대한 심도 있는 문맥 정보(출처, 참고문헌, 연관인물, 미술작품을 컬렉션 그룹 또는 테마나 주제에 의한 큰 맥락 안에서의 해설, 주제 분류에 따른 디렉토리 제공 등)를 해석의 확장된 면모로 들 수 있다.

미국의 내셔널 갤러리(National Gallery of Art, Washington D.C.) 웹사이트⁴⁾는 미술관 웹이 도입된 초기의 작업으로 가장 방대하고 대표적인 소장품의 미술사적 해석의 시도일 것이다. 이 웹사이트의 컬렉션 섹션은 10만 점 이상의 작품을 그룹별, 개별작품별로 접근할 수 있게 해놓았다. 소장품에 접근하기 위해 제공되는 디렉토리는 회화, 조각, 장식미술, 드로잉, 건축 등의 큰 분야 안에서, 각 장르는 여러 개의 컬렉션, 또는 테마그룹 단위에서 최종적으로 개별 작품으로 접근할 수 있다. 미술작품의 미술사적 특성과 주제에 따라 디렉토리의 여러 층으로 전개되어가는 맥락 안에서 심층연구정보 등으로 연결해놓은 방식으로 정보의 다층적 접근성을 구현한다. 개별 작품이 제시될 때마다 작품 정보는 다섯 그룹의 정보 카테고리에 의해 제공되는데, 작품의 기본 명제표와 이미지와 함께 제시되는 첫 화면에는 설명문(Narratives), 참고문헌(Bibliography), 전시이력(Exhibition History), 출처(Provenance), 위치(Location), 복제품 구입(Purchase Reproduction) 정보들을 선택할 수 있는 메뉴가 주어지며, 이들 정보는 각기 다른 화면에서 상세하게 다루어지고 있다. 이 가운데서도 출처 정보는 작품의 상세한 소장·판매 내력 및 주요 소장 관련 이름(Association Name)과 그에 대한 관련 문헌 자료 목록이 제시되어 전문가들과 연구자들이 학술자료로 이용할 수 있게 했다.

크라이슬러 미술관의 소장품 해석 프로젝트인 "Art In Context"는 미술관 웹사이트⁵⁾를 이루는 소장품 정보로서 현대의 기술이 어떻게 교육을 진작시키는지를 탐색하기 위한 시험적 작업으로서 이루어졌다. 미술관 컬

4) National Gallery of Art, Washington D.C., 미술관 웹사이트의 Collection 섹션 (www.nga.gov).

5) 미국 Chrysler Museum of Art의 웹사이트(www.chrysler.org).

렉션의 각각의 작품들은 관람자들의 질문들 한가운데 놓여 있다. 그러므로 이 사이트는 온라인 관람자로 하여금 작품을 보고 생각하고 질문할 수 있게 했으며, 이는 단지 미술뿐만 아니라 역사와 경제, 정치, 후원자, 사회적 이슈와 문화적 맥락을 탐구하는 데 이용될 수 있는 링크들을 제공하는 방대한 인문학적 맥락을 구축하고 있다.

소장품 섹션에서 언급될 수 있는 또 다른 중요한 특징은 작품의 주제 분류의 접근방식이다. 게티 미술관을 비롯해 최근의 많은 미술관들이 소장품의 주제 분류를 해놓았는데, 이 가운데서도 워커아트센터의 주제 분류는 이용자의 상호소통적 해석의 측면을 강조한 새로운 시도로 보인다. '연상단어찾기(Word Association)'라는 게임형식에 이용자가 참여하여 작품을 해석하게 함으로써 정보를 구축해가는 것이다.⁶⁾ 제시된 작품의 이미지를 상징하는 단어를 적어 올리거나 단순히 이미 올려진 단어 중에 이용자가 가장 적합하다고 보이는 단어를 선택하면 단어의 순위가 정해지고, 상위 두세 개의 단어가 이 작품을 표현하는 키워드로서 작품 이미지 위에 표시된다. 작품이 가진 상징성 또는 주제어가 이용자들의 참여에 의해 객관적인 데이터 축적의 결과로 정해지는 것이다. 최근 미술관들의 웹사이트 소장품 섹션에서 점증적으로 시도하고 있는 경향인 주제 분류 디렉토리로 설정된 주제어가 큐레이터에 의한 작품 해석의 차원에서 설정되고 있는 것과 달리 쌍방향성을 적용하여 주어진 소장품에 대한 상징체계를 만들어가는 매우 흥미로운 접근을 시도하고 있다.

영국 테이트 미술관의 해석 정책

미술관들은 소장품과 전시 해석에 관한 명확한 철학과 비전, 원칙을 설정하고 있다. 이는 소장품의 해석과 교육 프로그램을 위한 구성요소이자 정책과 실무, 전시 스타일 그리고 미술관의 건축 양식 등을 정하기 위한 핵심 요소다. 대개의 경우 해석 정책매뉴얼로 쓰이고 있으며, 이는 커뮤니케이션 이론, 교육심리학, 행동심리학 등에 의해 연구된 이론에 기반하고 있다. 영국의 테이트 미술관은 1990년대를 거치면서 소장품의 해석 정책에 일대 혁신적인 작업을 통해 현대적 개념의 미술관으로 변모하는 대표적인 경영전략 사례로 알려졌다. 테이트의 해석 기능과 교육은 미술관 내에서 한 분과인 동시에 전반적인 전체 구조에 협력하는 한 부분으로 자리잡았는데, 관람객에게 전시작품의 정보를 제공하기 위한 해설서 오디오투어, 멀티미디어 컨

6) 미국 Walker Art Center 웹사이트(www.walkerartcenter.org).

덴츠 도서실 등을 포함하는 일련의 활동을 포함한다.

아래에 발췌된 테이트의 해석정책(부분)⁷⁾은 1990년대 이후 뮤지엄 해석철학의 기초를 개별 미술관의 실천전략으로 연결시키는 좋은 예가 될 것이다.

왜 해석 기능이 필요한가?

- 해석 기능은 작품에 대한 인식, 이해, 그리고 감상을 돕기 위한 테이트 미션의 핵심이다. 미술작품은 그 자체로 자명한 의미를 갖는 것이 아니라서, 관람객에게 소장품과 전시물에 대해 정확하고 접근이 쉽게 해야 하며, 고무적인 정보를 제공할 책무가 있다는 테이트의 믿음과 신념을 반영한다.

- 미술품이란 다양하게 읽힐 수 있으며, 그 해석 기능은 관람자로 하여금 해설이 갖는 주관적 경향을 인식하도록 만들어야 한다고 믿는다.

- 테이트는 해석 기능, 그 자체가 전시회나 전시물의 기획, 그리고 조직을 운영하는 데 핵심적인 역할을 하고 있다고 본다.

해석 기능이란 무엇을 의미하는가

- 해석 기능은 미술품에 관한 매력과 미술관을 방문하게 하는 물리적, 지적, 실질적인 경험의 의미를 내포한다.

- 해석 기능의 목적은 관람객의 광범위하고 다양한 기대를 수용하도록 미술관의 물리적 한계에 국한되지 않는 벽면 설명문, 카탈로그, 시청각 교재 등의 다양한 미디어를 통해 여러 각도로 그 열쇠를 제공하는 것이다.

- 해석 기능은 여러 가지 방법, 멀티미디어 프로젝트, 인터넷, 혁신적 전시와 디스플레이 등으로 일반 대중에게 테이트의 소장품에 대해 관심을 가지도록 새로운 아이디어를 실험하겠다는 의지를 담고 있다.

우리는 누구를 위해 해석하는가

- 테이트는 미술품에 대한 관람객의 다양한 반응을 인지하고 있다.
- 테이트의 해석 기능은 관람객의 관심과 일련의 지각능력을 반영하며, 모든 작품에 접근하게 하려는 테이트의 방침을 강화한다.

테이트는 이러한 해석 기능을 위해 미술관 안팎의 다양한 목소리와

7) 영국 Tate Modern의 해석정책서(내부문서 출처: Jane Burton, Curator of Interpretation, 2003).

의견을 수렴하며, 상호 교차하는 부서간의 합의 과정과 협력으로 해석 기능의 전달방식과 내용, 포맷 등을 관찰하고 이에 대한 관람객의 요구와 반응에 대한 평가와 연구를 계속하고 있다. 이처럼 해석 기능과 철학의 변화는 단지 한 사람에 국한되지 않는다. 이는 미술관 전체의 정책에 반영되고 조직 구성의 변화가 따르는 경영혁신 과정으로 이루어짐을 시사한다. 그것은 미술관이 근본적으로 존립해온 당위성에 대한 의문을 제기하고 미술관의 중심 기능과 서비스 대상에 대한 인식을 전환하며, 향후 미술관의 존재에 대한 비전을 설정하는 데서 이루어진다.

2. 오브젝트 해석의 원리

커뮤니케이션의 원리

미술관의 전시를 포함하여 모든 종류의 전시 행위는 커뮤니케이션을 목적으로 한다. 그런데도 대개의 전시 기획자가 이러한 문화 행위에 대한 커뮤니케이션의 원리를 이해하고 전시 분야에 적용하기 시작한 것은 오래지 않았다. 커뮤니케이션 행위는 다른 사람에게 영향을 미치는 것을 목적으로 한다. 만약 이런 목적이 없다면 단순한 표현의 하나에 불과하다. 커뮤니케이션적인 행위는 절차상의 이해를 통해 개선할 수 있다. 지금까지 미술전시는 시각예술에서 표현의 측면을 강조해왔다. 가장 개인적이고 강렬한 표현 작업은 보는 사람들에게 영향을 주는데, 이는 이를 만들어낸 상황에 대한 이해와 감수성과 경험에 의한 것이기도 하다. 그러나 광범위한 관람객을 목적으로 한다면 커뮤니케이션 프로세스에 대한 심리적이고 메카니즘적인 이해를 하고 있어야만 이를 극대화시킬 수 있다.

광고나 시각디자인 분야, 건축, 무대디자인 등 많은 분야의 전문가들은 시각적인 기술과 비평적 기술에 의지하며, 원하는 목적을 위해 선택된 목적에 따라 순서대로 정보전달을 하는 것에 성공 여부가 달려 있다. 이들 분야에서 다루던 커뮤니케이션 이론은 전시 기획 분야에도 적용되기에 이르렀다.

세넨과 위버의 '황소의 눈' 또는 '주사바늘' 등의 커뮤니케이션 모델과 슈람의 전달자와 수신자 간의 공유하는 경험을 기초로 한 커뮤니케이션 모델을 발전시킨 벨로(Berlo)의 SMCR(Source-Message-Channel-Receiver)커뮤니케이션 기술의 모델은 전시 기획 분야에서 전달자-수신자(Sender-Receiver)모델로 불리는 가장 영향력 있는 커뮤니케이션 이론으

로, 우리가 쉽게 생각하는 미술전시의 소통이라는 것의 메커니즘을 이해하는 데 도움이 된다.

SMCR 모델에서 전달자와 수신자는 기술상의 같은 세트를 공유한다. 이들은 같은 언어와 암호를 사용하고 같은 방법으로 언어 또는 신호를 사용해야 한다. 그 전제로 같은 사회적 시스템과 문화, 규범, 지식, 교육의 경험이 있어야 한다. 게다가 그들은 반드시 적어도 그들의 대화의 주제에 대해 같은 태도를 가져야 한다. 모든 주제의 양상에 대한 불일치가 의미하는 바는 대화가 불가능하다는 것이다. 또한 양측은 반드시 커뮤니케이션 매개체 또는 채널에 의해 링크되어 있어야 한다. 개별적으로 다루어질 수 있는 일련의 요소들로서 메시지가 구성되어 있으나 이들은 함께 작용할 때 효과적이며, 이들의 상호독립성은 내용-요소-구조-처리-코드로 결합된 M프레임워크에 의해 서로 구속받는다.⁸⁾(그림 1)

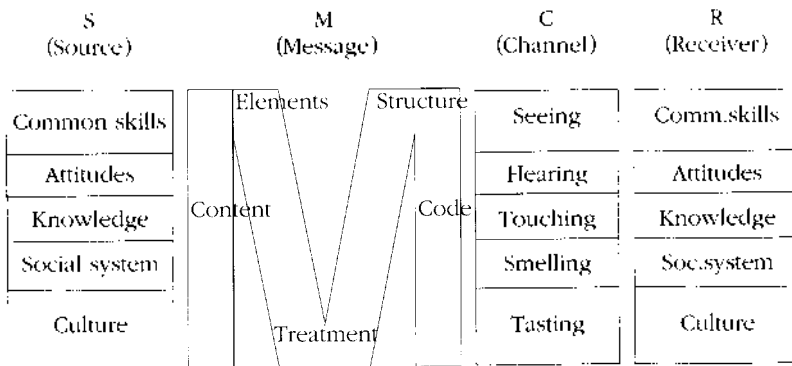


그림 1. Berlo의 SMCR 커뮤니케이션 모델

여기서 M 프레임워크(Message)는 전시 그 자체를 구성하는 요소들로, 해석적 전시 기획의 과정에서는 이 개별 요소들에 대한 고려와 연결 관계를 체계적으로 고려하게 된다. 또한 전달자와 수신자가 놓이는 정신적, 문화적 전제에 비추어볼 때 전시의 소통을 목표로 하는 사람들이 누구인지를 설정함에 있어서 우리는 흔히 미술인이라 불리는 좁은 범위의 대상들을 절대적으로 전제하고 있지 않은지 의문을 제기해볼 수 있을 것이다.

8) J. Morgan and P. Welton, "The Process of Communication," *The Educational Role of the Museum*, ed. Eileen Hooper-Greenhill, London: Routledge, 1994, pp.27-34.

오브젝트 해석의 변화

1980년대 후반 이후 관람객에 대한 접근 방식뿐 아니라 박물관 전시를 중심으로 한 오브젝트의 해석철학 또한 변하고 있다. 오브젝트 해석의 성질이 변하고 전시 기획자의 해석에 대한 가치를 강조하려는 새로운 인식이 확산되는 것이다. 이러한 해석적 맥락에 대해 미국 박물관협회의 박물관교육 비전을 천명한 「탁월함과 공평성」은 박물관 컬렉션의 제시와 해석에 있어서 다양한 문화적 관점을 배양하고, 오브젝트 진열에 적용되는 전략과 해석의 틀을 끊임없이 검토하기를 요구한다. 이는 모든 박물관은 인간 경험의 어떤 부분들과 연관되는 오브젝트나 사상을 가지고 있으며, 이들은 관람객이 개인적 의미를 발견하고 다른 문화를 이해하려는 가능성으로 완성되어가기 때문이다. 이러한 해석적 개념의 변화에는, 오랫동안 박물관 관람객을 대상으로 조사해온 존 포크(John Falk)의 저서 『박물관 체험』에서 잘 드러나 있듯이, ‘박물관에서의 전시체험의 본질은 상호작용체험’이라고 하는 발견이 강력한 기제로 작용해왔다. 박물관이나 관람객의 유형에 관계없이 관람자는 뚜렷한 행동 패턴을 보이는데, 이 패턴은 방문 빈도, 관람객의 기대, 지식, 사전경험 등 여러 변수들에 근거한다. 이러한 요인들이 개인적, 사회적, 물리적 맥락을 구성하며 이들 맥락의 상호교류에 의해 끊임없이 변해가면서 관람자의 체험이 생성되는 것이라고 한다.⁹⁾

이러한 변화의 흐름은 1988년 미국의 아프리카 예술센터에서 기획된 《전체적 조망: 아프리카 예술을 보는 시각》(《예술품과 유물》과 같은 전시들에서 잘 드러난다.¹⁰⁾ 큐레이터 수잔 보겔(Susan Vogel)은 전시에서 관람객에게 예술작품을 비평적으로 볼 수 있는 권한을 주며 동시에 아프리카 예술이 우리(서구인) 자신의 반영이라는 것을 생각할 수 있게 해준다. 《전체적 조망》은 서구인의 필요에 의해 조사하고 관찰하는 방법과 아프리카에 대한 우리들의 환상을 보여준다. 여기에는 아프리카 예술의 전문가들 10명을 참여시켜 아프리카 예술을 선택하고 이를 제시하는 데 있어서의 각기 다른 기준과 시각을 동시에 보여주었다. 오브젝트를 설명하는 레이블은 이들의 협동작업으로 이루어졌는데, 문화유산으로서, 개인의 재산으로서, 컬렉션 중의 한 유물로서, 예술사적·인류학적 지식으로서, 20세기 미술의 한 장르로서, 예술가의 재료적 시도로서, 그리고 그들의 민간신앙과 정책적인 가치

9) John H. Falk and Lynn Dierking, *The Museum Experience*, Whalesback Books, 1992, pp.115-125.

10) Susan Vogel, "Always True to the Object, In Our Fashion," *Exhibiting Cultures*, Washington D.C.: Smithsonian Institution Press, 1991, pp.191-203.

를 표현하는 것으로서 등으로 다양하게 해석되고 연출되었다.

또 다른 시도인 《예술품과 유물》은 다양한 진열 전략으로 아프리카 문화유물에 대한 전혀 다른 해석을 보여주는 전시로 제시되었다. 여러 개의 전시실은 각기 다른 관점과 설명으로 다른 스타일을 반영했으며 관람객들이 그것에 의해 교묘하게 영향을 받게 되어 있었다. 즉 첫 번째 방은 사냥그물을 다른 현대 설치미술 작품처럼 낮은 단 위에 조명을 하여 경이로운 분위기를 연출했다. 두 번째 공간은 1905년의 진기한 방으로, 인공의 혼합물들과 동물 표본, 그리고 특정한 미적 의미조차 없이 구성했다. 세 번째 공간은 자연사박물관 스타일로 어떤 특정 상황을 재현하는 디오라마 형식으로 설치했다. 마지막 방에는 전통적인 서구 미술관 형식으로 좌대와 유리덮개 속에 놓인 오브젝트가 전시되었다.

보겔은 이러한 시도를 통해 진열장 안의 오브젝트를 통해 느끼는 감흥처럼 박물관이 형성한 시각으로 선택된 견해에 있어서 신중하고 좀더 비평적인 시각에서 모든 박물관 활동이 이루어져야 할 것을 강조한다. 박물관의 전후 맥락에서 보여지는 실제 측면들과 오브젝트에 주어진 해석은 동일한 것이며, 전시를 기획하는 전문가들이 그들이 무엇을 하고 왜 그렇게 하는지에 대해 알려주어야 한다는 것이다. 박물관은 대중에게 검열을 통해 규격화된 세계의 문화와 예술이 아닌, 초점이 잘 맞는 렌즈를 통해 특정한 각도에서 보여져야 함을 강조하고 있다.

전시의 유형과 오브젝트 진열 방식

수잔 보겔이 시도한 전시의 전략이 역사박물관, 인류학, 자연사박물관, 미술 등의 주제 분야에 따른 박물관 전시의 외형을 분석한 것이라면, 이들 박물관식의 전시 주제의 차이를 가져오는 좀더 기본적인 구성의 구분을 살펴볼 수 있다. 즉 전시의 유형과 성격을 결정하는 오브젝트 진열의 원리다. 미술관에서 이루어지는 전시의 주제 유형은 일반적인 전시 유형을 확장 적용함으로써 더욱 풍부해질 수 있다.

① 오브젝트 기반의 전시

제시된 오브젝트에 대한 가치 부여는 전시가 오브젝트를 어떻게 해석하고 새로운 관점을 보여주는가 하는 점에서 이루어지며, 이는 오브젝트의 물리적 외관만 고려하기보다 그것이 놓여질 때 암시하는 의미나 중요도, 맥락이 고려된다. 그러므로 관람객이 전시된 오브젝트와 교류 소통하는 데에는 다음의 요인들이 작용한다.

- 오브젝트의 성질—어떻게 보여지는가, 냄새, 느낌
- 전시 환경—복잡한가, 더운가, 지저분한가, 어두운가, 조용한가, 활기 있는가

- 오브젝트에 대해 개인이 갖고 있는 중요도
- 오브젝트의 맥락—어떻게 놓여지고 연관되는가

② 현상(Phenomena) 전시

자연적 현상의 원리와 효과를 보여주는 전시로 과학박물관의 전기, 빛, 온도, 소리, 중력, 파장과 같은 현상들을 보여준다. 오브젝트가 추가되거나 이야기 중심의 전시와는 다른 기획 방식과 디자인 과정을 요구한다. 산업디자이너와 유사한 방식으로 작업하며 연구개발 과정에서 모형을 제작한다.

③ 화제성(Topical) 전시

단순히 오브젝트나 현상 전달이 아닌 추상적 주제, 토픽, 이슈 이야기가 전달되며 시나리오, 이야기 줄거리, 원고가 필요하다. 이는 영화나 연극과 비슷하며 아이디어의 흐름을 구성하고 오브젝트와 그 외 요소들을 설정한다. 미술이나 현상의 전시물이 오브젝트 하나로 성립되는 것에 비해 의미가 통하도록 각 요소들의 연결성을 강조하며, 미술, 현상전시에도 이를 이용할 수 있다. 화제성 전시는 개념을 중점적으로 확인해가는 충분한 과정이 필요하며, 디자인 전략이 너무 일찍 오지 않도록 주의해야 한다.¹¹⁾

한편, 전시를 구성하는 개별 또는 그룹 단위인 오브젝트의 디스플레이 방식 안에서도 드러내고자 하는 성격에 따라 다음 여러 사항들이 고려된다.

① 오브젝트의 물리적 성격 강조

미술작품 전시의 주안점은 오브젝트의 외관, 형태 색채, 장식, 질감 등을 시각적 방해 없이 잘 드러내주어야 한다. 공간적으로 오브젝트들간의 관계를 비롯하여 조명으로 표면 세부를 강조할 것인가, 윤곽을 강조할 것인가를 판단하고 적절한 공간에서 관람객들이 편안하게 볼 수 있도록 고려한다.

② 맥락 속의 오브젝트

기능을 강조할 때에는 사물이 어떻게 만들어지고 사용되었는가에 관해 재료, 구성부분, 구조 등의 설명이 필요하다. 그 수단으로 조합, 해체, 모

11) Kathleen McLean, *Planning for People in Museum Exhibitions*, Association of Science-Technology Centers, 1993, pp.21-28.

델 이용, 보충 그래픽 액티비티, 사진, 일러스트레이션, 인터랙티브 요소, 전자매체 등이 이용된다.

역사적 맥락을 강조할 때 한 오브젝트가 시간, 기술, 디자인 측면에서 발전해온 것을 보여주는 연대기적 표현을 사용하며, 상관적인 배치는 상당 부분 디스플레이의 메시지를 결정해준다.

오브젝트를 어느 특정한 시점에서 사회적, 문화적, 자연적, 역사적 맥락을 보여줄 때에는 역사박물관, 자연사박물관의 테크닉으로서 '당신이 거기에 있다'는 의미의 환경적 세팅(period rooms, period settings, 디오라마, 습속그룹 등)의 구성이 사용되는데, 이는 시간과 경비가 많이 들고 공간을 많이 차지하나 재생성된 환경의 효과가 커서 사람들로 하여금 여행하는 듯이 느끼게 하는 감각기관의 체험을 강화한다.¹²⁾

3. 해석적 전시 개발의 원리

해석적 전시 개발로의 발전

1995년 미국 휘트니 미술관이 기획한 전시 《Beat Culture: Beat Generation》은 1955~1964년 사이의 미국의 역동적인 문화사적 주제와 사건들을 다룬 것으로, 해석적 전시 기획의 추세를 보여준다. 전시 기획 단계에서 관람자 조사가 실시되었다. 전시장의 진열 방식은 흡사 역사박물관의 전시를 방불케 하여, 거대한 벽면 연대표와 확대사진 패널을 갖추고 사진 녹음기에서 그 시대의 비밥음악이 흘러나오게 한다. 전시는 그 해의 가장 대중적 관심을 불러일으킨 블록버스터가 되었고, 단순히 대중적 성공만이 아니라 미국 모더니즘 작가와 작업의 맥락을 재조명함으로써 미국의 현대미술사에 큰 기여를 했다. 해석적 전시의 특징은 계속해서 뉴욕 현대미술관의 주제전시인 《The Museum as Muse》《Rembrandt, Not Rembrandt》등에서 나타났듯이, 미술 전시의 해석을 미술관이란 무엇인가 하는 질문과 미술품의 가치를 결정짓는 맥락과 조건의 문제로까지 확장시킴으로써 미술 작품을 단지 작품 자체와 작가의 미술 세계에 국한시켜왔던 전통적 미술품 전시의 해석에서 변화된 양상을 보여준다.

이는 일찍이 워싱턴의 허손(Hirschon) 미술관 관장이었던 스테판 빌이 강조한 것처럼 미술관이 전통적 권위에 속했던 담론의 영역인 미술과

12) Ibid.

미술가들을 넘어서 미술관 자체에 대한 사유까지를 포함시켜야 할 것이며 미술작품은 미학적 대상으로서만이 아니라 '인간의 독특한 능력이 구현되는 행위의 결과물'로서 창의적 프로세스를 부각시켜야 할 것이라는 미술관 전시 해석의 비전을 계승하고 있는 것이다.¹³⁾ 또한 미술 이외의 박물관 분야에서 진행된 좀더 진보적이고 다양하게 구현되고 있었던 해석의 추세로부터 강한 영향을 받은 결과라 할 수 있다. 당시 워싱턴 홀로코스트 박물관에서 유대인들의 은둔생활을 다룬 《다니엘 이야기》 같은 전시는 1인칭 화법으로 스토리를 전개시키고 연극적인 무대효과에 온도와 냄새까지 도입함으로써 전시의 체험을 새로운 경지로 끌어올렸다. 물리학과 미술의 통합적 체험을 지향하는 진보적인 샌프란시스코의 과학체험관인 익스플로러토리오의 《경계(Boundaries)》라는 전시는 차별이라는 사회적 이슈를 심리학, 인지과학, 물리학 같은 다른 여러 분야에서의 개념을 통해 풀어나간 사례인데, 그 밖에도 성공적 전시들이 많이 이루어졌다.

해석적 전시 개발은 1990년대 중반 미국 박물관협회 전시분과협회가 설립된 이후 전시 전문가들 사이에 주류적 이론과 방법론으로 빠르게 확산되어갔다. 전시를 만들어가는 것이 단순히 '기획(planning)'이나 '조직(organizing)'이 아니라, '개발(development)'이라는 용어에서 보듯 아이디어의 전개 과정을 거쳐 구체적 생산물을 가져오는 역동성의 과학이며 창의적 예술이라는 점을 강조했다. 물론 이러한 전시 개발의 방법들이 전혀 새롭게 생겨난 것은 아니다. 박물관 전시에는 관람객의 접근성, 전시에의 참여, 전시장에서 관람객을 대상으로 한 테스트, 엔터테인먼트로서의 전시라는 이슈들이 꾸준히 탐구되어 왔다. 19세기 '박물관 대중'의 개념의 본격적 대두, 1930년대 에드워드 로빈슨(Edward Robinson)에 의한 행동심리학적 접근으로서의 시장과 생산품에 대한 분석 및 그 이후의 국제산업박람회를 통해 보여준 전시디자인적 혁신들은 이러한 문제들에 대응하는 데 커다란 이정표 역할을 해왔다. 그러나 1980년대 이후의 전시 기획의 방향은 이 모든 과거의 지식들을 폭넓게 아울러서 충분히 통합하는(holistic) 노력에 의해 달라져 왔다. 해석적 전시 개발에서 강조되는 핵심적 요소에는 관람자에 대한 접근, 오브젝트 해석의 맥락의 확장, 협업에 의한 팀 작업, 개발과정의 각 단계에서 이루어지는 평가, 창의적 아이디어를 발전시켜나가는 사고과정의 진보된 방법과 세련된 테크닉들이 있다.

13) Stephen Weil, "On a New Foundation: The American Art Museum Reconceived," *A Cabinet of Curiosities*, Washington D.C.: Smithsonian Institution, 1995, pp.107-109.

해석적 전시 개발과 관람자 조사: 사전평가와 형성평가

이 방법은 산업분야의 경영기법과 교육심리학적 이론을 근거로 체계화한 것으로, 전시에서 전달하려는 메시지를 효과적으로 관람자가 인지할 수 있는 한편 관람자의 입장에서 풍요로운 경험과 지식과 감성을 확충하는 기회가 되도록 전시 기획 프로세스의 중점을 개념 개발에 두고 치밀하게 그리고 매우 창의적으로 전시 개념을 발전시켜나가는 방법들이 강조된다. 많은 부분에 있어서 전통적으로 전시 기획에 이용하던 방법을 계승·발전시킨 것이지만, 가장 특징적인 새로운 방법으로 관람자 조사와 평가가 기획 전반에 쓰인다는 점을 들 수 있다. 이는 목표와 주제의 해석에 있어 그 대상인 관람자와의 커뮤니케이션을 최대의 목표로 한다. 그 개념과 방법의 주된 핵심으로 전시는 다루고자 하는 주제를 숙고하여 목적과 목표, 대상 그룹을 분명하게 설정하고 전체적인 큰 메시지의 테마로 발전시키며 그것을 세분화된 일련의 작은 메시지로 구성하여 전체 시나리오를 작성한다. 그 시나리오 안의 각각의 단계에 적합한 실제 오브젝트를 설정하고 개개의 전달되는 사실과 의견이 총체적인 메시지 안에서 통합된다. 전시 기획 전과정에서 여러 단계의 검토 작업을 거친다. 이에 초기에 시행되는 초기평가(front-end evaluation), 전시 내용이 어느 정도 결정되고 전시 디자인이 구상된 뒤 행하는 형성평가(formative evaluation), 전시가 개막된 이후 이루어지는 종합평가(summative evaluation)가 있다.¹¹⁾ 전시의 기획 단계에서 이루어지는 초기평가와 형성평가의 특징은 다음과 같이 설명된다.(부록1. 해석적 전시 개발의 전개과정)

① 초기평가: 전시 개념 설정 단계에서 서베이, 인터뷰, 그룹 토론 등의 방법으로 실시하며, 전시의 목표와 전략이 메시지를 통해 충분히 정확하게 전달되고 관람자와의 커뮤니케이션에 있어 성패의 여부를 결정짓는 데 매우 중요한 관건이다. 구상하는 전시의 아이디어에 대한 관람자의 지식, 생각, 느낌을 발견할 수 있으며, 인구통계적 조사 내용도 포함하여 관람자의 구성이나 그들의 목적과 기대에 대해 파악할 수 있다. 전시의 질을 저하시키거나 전시를 실패하게 하는 문제들, 예를 들어 너무 어려운 용어를 사용한다든지, 전시 소재의 난이도가 너무 낮은 경우, 전시물의 시청각적 보조물이나 학습을 위한 기법 소통의 어려움 등의 요인을 사전에 파악해 피할

11) C.G. Screven, "Uses of Evaluation Before, During and After Exhibit Design," *IUS REVIEW* 1(2), 1990, pp.36-53, Samuel Taylor, *Try It: Improving Exhibits through Formative Evaluation*, New York Hall of Science, 1992.

수 있다.

② 형성평가: 형성평가는 주로 레이블의 내용이나 전시 구성물의 위치를 정하는 디자인 단계에서 가장 효과적으로 실행된다. 그 목표는 전시에 대한 아이디어를 검증하고 부족한 부분과 잘못된 부분을 개선·수정하기 위함이다. 전시의 소통을 위해 시청각 구성물, 레이블, 그래픽 등을 실물 크기로 간단한 모형을 만들고 실제 관람자들의 의견을 들은 뒤 그것을 전시에 적용하는 것이다. 관람자 인터뷰, 관찰 등으로 관람자의 집중 정도, 소요 시간, 메시지나 정보의 이해도를 파악하고 전시의 교육적 효과나 감성적 효과를 최대화하며 의사소통의 단점을 최소화하기 위한 필수적인 정보를 얻을 수 있다.

③ 종합평가: 전시의 설치 후 수집된 정보를 연구하는 과정으로, 완성된 전시의 개별적 구성물과 전시의 전체적 효과에 대한 관람자의 체험을 평가하는 것을 목적으로 한다. 가장 공식적인 평가이며, 미래의 전시를 기획하는 데 유용한 방향을 제시한다. 인터뷰와 관람자 이동경로 관찰(tracking), 질문지 조사 등이 이용된다.¹⁵⁾

전시 개발의 팀플레이 모델의 유형

박물관 전시 분야에서는 좋은 전시를 만드는 데 도움을 주는 수많은 조언들이 전수되고 실행된다. 해석적 개발법은 이러한 집합적 경험과 지식의 비옥한 토양 위에서 발전하고 있다. 그러나 무엇보다도 전시 개발의 전체 과정을 결정짓는 작업 구조의 근본적 변화는 전시 개발의 효과적인 팀 구성을 창안하고자 영화나 산업디자인, 비즈니스 등 기존의 다른 분야에서 모든 사람들이 협력하는 모델을 도입한 점이다. 1982년 미국의 필드 자연사박물관에서 주최한 대규모의 워크샵(켈로그 재단의 후원에 의한 켈로그 프로젝트)에서는 미국 77개의 박물관 직원들이 참여하여 전시 기획의 새로운 팀접근 방식을 훈련받음으로써 새로운 작업방식은 전시 체험의 경험과 개발 과정의 질을 향상시키는 데 빠르게 확산되었다.¹⁶⁾ 과거에는 대개 큐레이터의 일방적 전시개념을 토대로 디자이너나 교육 담당자가 후속적으로 작업하는 위계적 접근방식이었으나, 이를 여러 전문가들이 초기단계부터 동시에 전적으로 참여하며 수평적인 관계에서 일하는 다변적이고 통합적인 방식으로 대체하고자 한 것이다. 그룹협력의 가장 중요한 목적은 시너지효과의 창출

15) 남경화, 「박물관 체험을 위한 관람자 조사 연구」, 중앙대 예술대학원 석사학위논문, 1998, 22-29쪽.

16) McLean, op.cit., pp.35-38.

로 훨씬 단단하고 균형잡힌 전시를 만드는 것이다.

전통적인 박물관 조직의 구성요소인 큐레이터는 콘텐츠 전문가로서, 교육담당은 커뮤니케이터이자 관람자의 대변인으로서, 디자이너는 공간담당 전문가로서 재규정된다. 대개 이들 인원은 5~9명이 적당하며, 전시 개발체계의 구성원이 아닌 사람들로 자문그룹을 두는 것도 중요하다. 이들 팀을 이끌어가는 사람은 각자의 전문 영역에 있는 사람들을 아우르고 서로 다른 전문 영역을 연결해주는 소통의 역할을 맡게 되는데, 여기에는 노련한 제너럴리스트의 자질이 요구된다. 또한 진보적인 팀 조직은 프로젝트 매니저, 전시개발자, 교육적인 디자이너와 전시평가자와 같은 새로운 직능으로 구성되며, 종종 컨설팅 전문가들이 외부에서 영입되기도 한다.¹⁷⁾ 이 경우 각 전문 영역의 사람과 지식들을 연결할 수 있으며 열정을 가지고 팀 작업을 이끌어나가는 전시 기획자(exhibition developer)의 역할의 중요성이 부각되는 것은 전통적 전시 기획과 해석적 전시 개발 사이의 변화를 특징적으로 보여준다.

논의 및 시사점

서론의 모두에서 언급했듯이 해석의 다층적이고 광범위한 성격은 일반 관람자들과 만나는 미술관 활동의 거의 모든 영역을 포함하기 때문에 본 발제에서는 소장품의 해석과 전시의 해석적 방법에 한해 고찰했다. 이 역시 전시 기획이라는 전과정을 통해 이해되어야 할 내용에 비하면 단편적인 정보의 전달에 그칠 수밖에 없다. 본격적 논의를 펼치기에는 기초적으로 공유해야 할 지식 범위의 격차와 학문적 토대의 장벽 또한 높다는 것도 인정할 수밖에 없다.

위에서 고찰한 내용들은 단순히 몇몇 선진적 미술관의 사례가 아니다. 1980년대 이후 지금까지 미술관, 박물관, 문화예술기관에서 행해지고 있는 원칙이자 매뉴얼이며, 박물관학의 기본 텍스트다. 현대의 박물관학이 다학문적이고 간학문적 성격을 지니는 바, 하나의 원칙을 설명하기 위해 동원되는 이론들이 교육심리학, 행동심리학, 미디어, 마케팅 등의 인문사회과학에 두루 걸쳐 있기 때문에 학문적 배경이 다른 미술 전문가들에게는 다소 생소하고, 사실상 이런 이유로 미술관에 관한 논의 자체가 활성화되지 못했

17) 미국 Denver Art Museum, Exhibition Development Procedure Manual, 1988(내부문서); Museum of Florida History, Exhibit Development Manual, Division of Historical Resources Florida Department of State, 1987.

다. 그럼에도 불구하고 해석이란 각기 다른 미술계의 전문가들이 함께 논의를 시작하기에 적절한 주제라고 본다. 새로운 지식과 영역에 대한 소개로써 향후 좀더 시의적인 문제를 함께 연구해갈 수 있는 단초가 되기를 바란다.

또한 이런 고찰들은 국내 미술관의 새로운 시도들이 그 개념과 중심을 잡는 데 실제적인 도움이 될 것이다. 웹을 통한 소장품 해석의 방향 같은 것은 미술관의 전반적 활동의 폭을 넓히는 데 근본적 토대를 제공한다. 즉 미술의 연구와 미술관 운영의 비전과 철학에 대한 사회적 합의를 끌어냄을 전제한다. 웹 초창기에는 대중들과의 소통을 주로 사이버 공간의 시뮬레이션, 현재의 커뮤니티 사이트의 민원 처리의 활성화와 같은 형태로 생각하는 접근에 대해 올바른 비판적 관점을 형성해줄 것이다. 또한 전시의 해석적 기법과 원리들은 미술 전시의 주제 유형과 접근 방식에 대한 다양한 가능성과 체계적 숙련의 길을 열어준다. 1990년대 후반부터 국내 미술 전시의 양상이 대중적 소통을 강조하고 전시 주제의 다학문적 특성에 영향을 받는 장후가 뚜렷한데도 제대로 된 전시 해석의 원리에 대한 인식과 숙련이 결여되어 관람객과의 해석과 소통을 원활히 해내지 못한다는 것이 필자가 보는 시각이다.

미술관의 해석은 미술관이 21세기 사회 안에 새로이 자기규정을 해갈 수 있는 중심축이며, 포스트모더니즘적 대안의 미술시스템이 이야기되는 지금의 국내 상황에서도 미술관이 존립하게 하는 근거이다. 큐레이터 셸던 애니스는 “미술관이란 사람들의 상징적 행위가 올려지는 무대이며 관람자가 가져오는 의미 속에서 끊임없이 변화되어간다”¹⁸⁾라고 했거니와, 필자는 여기서 오늘날 우리 사회의 미술관이 어떠한가 하는 것을 생각할 때, 과거의 미술인 중심의 사고가 아니라 미술관 향수자들이 무엇을 원하고 무엇을 생각하는가로의 관점의 변화가 있어야 함을 강조하고자 한다. 미술관을 찾는 사람들에 대한 다가감과 그 방법에 대한 연구가 더욱 확산되어야 할 것이다.

□□주제어

해석(interpretation), 소통(communication), 전시 개발(exhibition development), 평가(evaluation), 관람자(audience)

18) Sheldon Annis, "The Museum as a Staging Ground for Symbolic Action," *Museum Provision and Professionalism*, London: Routledge, 1994.

부록

해석적 전시 개발의 전개 과정

전시 제안

아이디어 수집과 리서치

초기 구상단계

- ▶ 팀 구성과 역할 분담
- ▶ 전시의 해석적 목표와 대상 설정
- ▶ 주제(main theme) 설정: 가장 중요한 핵심을 가능한 간결하게 표현
- ▶ 부주제, 혹은 take-home message 도출: 주주제와 부주제의 조합은 체계적 구조로써 관람객에게 전달하기 원하는 전시 내용의 기초와 틀을 형성하며 다음과 같은 방식으로 이루어진다.
 - Brainstorming—주제를 정하기 위한 잠재적 연상요소를 문구로 표현, 이 단계에서 판단과 삭제, 수정을 하지 않음.
 - Grouping—각 요소들을 주제별로 묶는다.
 - Chart 시각화—주주제, 부주제를 시각화하여 주제 구조를 형성하고, 우선순위에 따라 Bubble Diagram으로 공간할당률을 정한다.
- ▶ 대략적 스케줄과 예산 설정
- ▶ 초기평가(Front-end evaluation): 전시 주제에 대한 특정 대상 그룹, 또는 일반인의 사전 인식과 관심도, 적합성 등을 조사, 평가도구(인터뷰 설문) 설정
- ▶ 물리적 공간의 개념적 디자인: 전시 내용 전개상의 가능한 순서와 동선 등 관람자의 체험을 검토하여 초기 Floor Plan 작성
- ▶ 전시 내용의 개요: Storyline, Walkthrough Outline, Look & Feel

세부 구상단계

- ▶ 세부 내용 구축: 스크립트, 시나리오
- ▶ 전시될 오브젝트와 그래픽 이미지 선택
- ▶ 공간구성: 전시장모형 구축—White Model
- ▶ 부주제 영역 내의 구성요소들의 전달 메시지 설정

- ▶ 전시 내용의 시각화: 세부 요소의 결정, Elevation/Thumbnail Sketches, 전시 공간의 형태, 색채, 재질, 그래픽 이미지 결정
- ▶ 전시의 목소리 설정: 레이블 체계 구성, 여러 가지 유형의 텍스트 작성
- ▶ 형성평가(Formative evaluation): 실제 크기의 mock-up으로 실험하고 디자인 및 내용 수정, 경비 추산

제작단계

- ▶ 최종 제작 스케줄과 예산확정 전시
- ▶ 공사설비 지침서

완성단계

- ▶ 제작 설치와 준비
- ▶ 전시개막식
- ▶ 종합평가(Summative Evaluation)

참고문헌

- 김은영, 「공공미술정보망 구축의 방안」, 미술경영학회 논문집, 2003.
- _____, 「박물관의 정보화와 표준의 문제들」, 한국박물관학보2, 2000.
- 남경화, 「박물관체험을 위한 관람자 조사 연구」, 중앙대예술대학원 석사학위논문, 1999.
- American Association of Museums, "Excellence and Equity: Education and the Public Dimension of Museums," A Report from the AAM, 1992.
- Bury Lord and Gail Lord, *The Manual of Museum Management*, London: The Stationary office, 1997.
- C.G. Screven, "Uses of Evaluation Before, During and After Exhibit Design," *ILVS REVIEW*(2), 1990.
- Edward P. Alexander, *Museums in Motion: The History and Functions of Museums*, Nashville: American Association for State and Local History, 1997.
- John H. Falk and Lynn Dierking, *The Museum Experience*, Whalesback Books, 1992.
- J. Morgan and P. Welton, *The Educational Role of the Museum*, Ed. Eilean Hooper-Greenhill, London: Routledge, 1994.
- Kathleen McLean, *Planning for People in Museum Exhibitions*, Association of Science-Technology Centers, 1993.
- Samuel Taylor, *Try It: Improving Exhibits through Formative Evaluation*, New York Hall of Science, 1992.
- Stephen Weil, *A Cabinet of Curiosities: Inquiries into Museums and Their Prospects*, Washington D.C.: Smithsonian Institution Press, 1995.
- Susan Vogel, "Always True to the Object In Our Fashion," *Exhibiting Cultures*, Washington D.C.: Smithsonian Institution Press, 1991.
- Sheldeon Annis, "The Museum as a Staging Ground for Symbolic Action," *Museum Provision and Professionalism*, London: Routledge, 1991.
- Denver Art Museum Exhibition Development Procedure Manual.
- Tate Museum Inrerpretation Policy.
- Chrysler Museum of Art, <http://www.chrysler.org>
- Getty Center, <http://www.getty.edu>
- National Galley of Art, Washington D.C, <http://www.nga.gov>
- Walker Art Center, Chicago <http://www.walkerartcenter.org>

Exploring Practices of Interpretation and Communication in Art Museums

Eun-yeong Kim

This study examined the role of interpretation with various practices in art museums to seek a new meaning and a concept of art museum today. The exploration of interpretation would be a starting point to discuss about on art museums with professionals in each art-related field. While museums recognize the concept of interpretation and the scope of the functions in different levels, the study focused on the practices of collecting and exhibiting that will entrust the museum new realms of activities toward the audience. In particular, its emphases are set force on the information on the collections via the museum's web sites, interpretation policies, and theories and methodologies in exhibition development.

Art museum websites well reflect how museums utilize the new medium to enhance the understanding of art works by providing in-depth art historical information, comprehensive contexts, and subject/concept based search methods. In recent decades, these have enacted changes to expand dimensions of interpretive functions in most museums, particularly in the United States and others. In an administrative perspective, Tate Gallery Interpretation Policy became an good example how an art museum put its interpretation philosophy as the basis of interpreting collection and public programs. Tate established functions of intepretation and education not only within a task-based team but also as an intrer-divisional cooperation to provide an interpretation scheme of information provisions such as guide brochure, audio tour, multimedia content, and library.

New environment and trends of museum exhibition, and its development processes stem from communication theories, object interpretation philosophy, display strategies, and various evaluation techniques through audiences. With the communication theories of Shannon and Weaver, Berlo's SMCR(Source-Message-Channel-Receiver) models were perceived as to understand the mechanism to communicate museum exhibits to visitors. Suzan vogel's insight into object display strategy helped to conceive the mechanism of object recontextualization. She emphasized that the museum's practice to construe opinions and impressions through object display should be discreet and critical, therefore, the professionals to plan the exhibition should reveal the intention and their practices. For a

prevailing new methodology from the field, the interpretive exhibition development processes are articulated as the front-end, formative, and summative evaluation, furthermore the team process in industrial product management models was adapted. These have turned out to be more interactive with visitors and effective to communicate the exhibition concepts and messages, hence resulting in enriched museum experiences.

Finally the study concluded that understanding the aspects of interpretation should help art museums to set a framework for current practices to expand its public dimension. It can provide curators with a critical view to website planning and its content. And obviously, the interpretive exhibition development methodology will lead museum exhibition developers to be skilled in its current approaches to thematic exhibition concerning diverse subjects and topics.