

## [1] 전시(미술, 박물관)시설

## (1) Function

\*

U. Cohen, Museums and Children, a Design Guide, pp. 95-101, 1984

\*\*

U. Cohen, op. cit., pp. 95-101

\*\*\*

U. Cohen, op. cit., pp. 95-101

\*\*\*\*

U. Cohen, op. cit., pp. 95-101

- **Path / Display / Image\*** : 전시공간의 가장 기본적인 디자인개념은 내부순회, 작품출납, 관람객 출입동선의 공간조직화이고, 전시물과 관람객 사이의 편안, 안전한 관계조성과 전시작품과 배경장치의 이미지 조성이다.
- **Variety of Volume\*\*** : 전시물의 종류, 전시방법의 다양화에 따른 전시실의 면적, 높이의 대응을 위한 가변 융통성을 통해서 자연스러운 공간적응이 될 수 있다.
- **Retreat (Fatigue)\*\*\*** : 전시 ↔ 관람을 위한 의도된 전시공간의 상황적 특성(순회동선, 조명, 전시벽, ...)에 따른 연속된 행위는 관람객들의 심리적, 정신적 그리고 신체적 피로감을 증대시키고 이의 해소, 감소를 위하여 전시, 순회공간 사이에 외기에 면할 수 있는 작은 휴게공간 삽입이 필요하다.
- **Clear Circulation to Overlook\*\*\*\*** : 복잡한 사용자집단과 전시공간의 다양한 구성체계에 의한 관람객들의 정신적, 신체적 피로와 심리적 불쾌감을 해소하기 위해서 전체공간의 구성을 조감 파악할 수 있는 명쾌한 주요 동선체계와 공간구성이 필요하다.
- **조명(인공/자연광)** : 전시방법과 전시작품의 종류에 따른 다양한 조명 방식은 인공광, 자연광의 물리적, 심리적 특성과 경제성 등을 고려해야 하고, 이는 건축내부공간의 공간감과 외부 조형작업의 기초적인 주요개념이 된다.

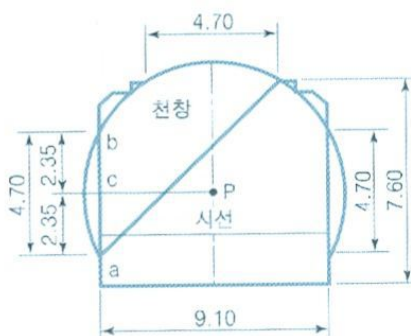
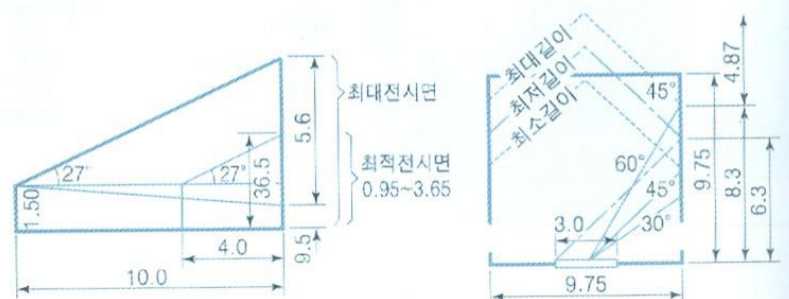


그림 13-8

티드의 실폭과 천장높이



(a) 가시벽면 높이

(b) 옆면에서 조망되는 전시실 그림높이 12.13m, 또는 조각높이 3.04~3.65m를 전시하는 전시실 높이가 6.70m일 때 최적전시 높이는 30~60°이다.

그림 13-9

실폭 길이와 전시벽

출처: 임중엽 외, 건축설계·계획, 문운당, p. 622, 2008

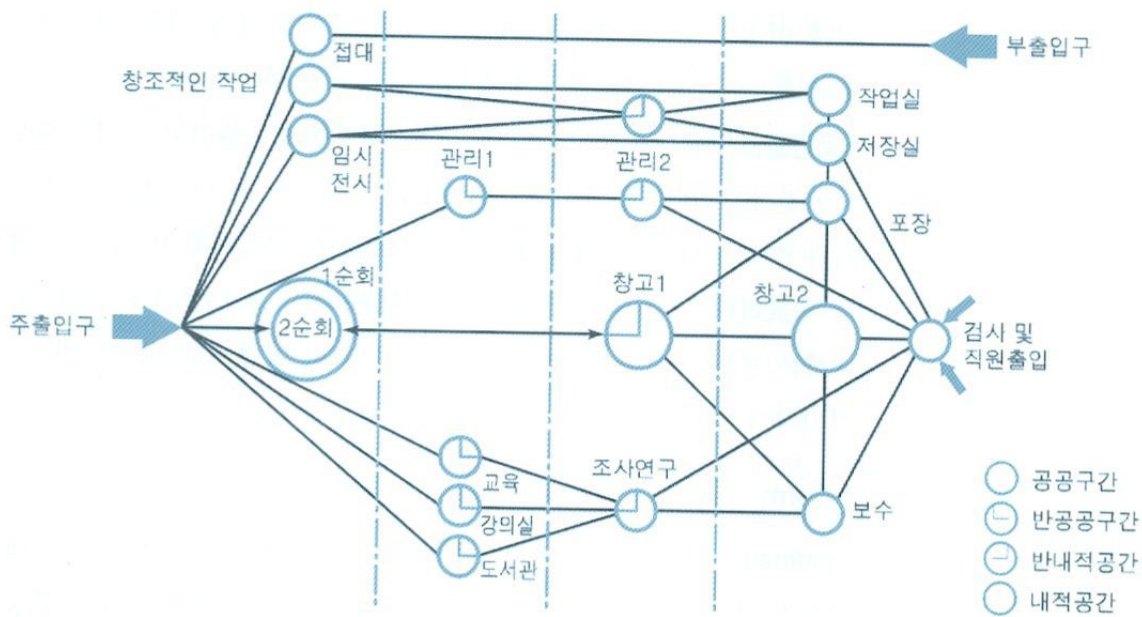


그림 13-10

동선개념도(zoning 작업과 wayfinding)

출처: 임종업 외, 건축설계·계획, 문운당, p. 615, 2008

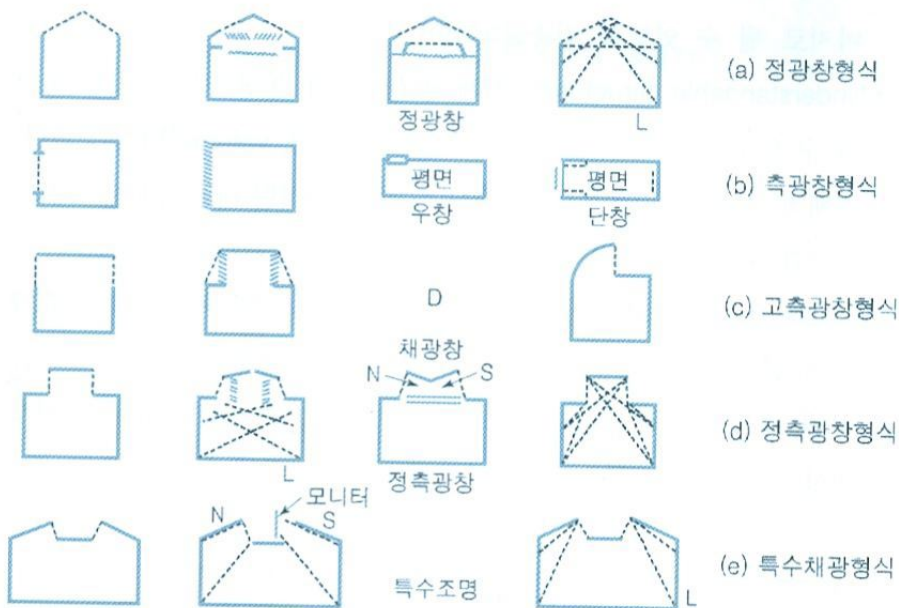


그림 13-11

자연채광형식과 건물형태

출처: 임종업 외, 건축설계·계획, 문운당, p. 615, 2008

- **Wayfinding** : 주지하는 바와 같이 다양한 전시작품, 전시방법에 따른 복합동선, 공간구성은 관람객의 심리적, 정신적, 신체적 피로, 혼미 상황 유발이 되고 있고, 이의 해결을 위한 단순명쾌한 공간구성 (zoning), 동선체계구성이 필요하며, 수평/수직동선의 교차점(node)



이나 이질적 공간접촉시 휴게공간 및 동선파악 등을 위한 전이공간(transition space)의 적극적 삽입구성이 필요하다.

- **작품반출입/수리/운반**: 일반관람객과 관리운영 출입구/동선체계와 상설전시, 특별기획전시동선 및 출입구를 구분, 분리하고, 작품반출입과 수리운반동선체계와 전시공간과의 수평/수직연계 및 분리는 매우 중요하다. 전시공간이 공개되는 주공간이지만 주공간을 지원, 준비하는 종된공간(servant space)도 개방될 수 있게 더욱 중요하게 고려되어야 한다.

## (2) Form

- **Landmark**: 전시시설은 기능적, 형태적 또는 생활감각, 유형 가운데 시각적, 사회문화 활동집합체로서 일상, 보편성과 차별화되는 상징성을 지닌다. 이러한 상징적 이미지는 시각조형물로서 밀접하게 관련되지만, 오히려 장소성과 내외부공간의 전시내용(전시작품 및 행사)이 긴밀하게 연계되어서 전시내용(작품 및 행사)이 더욱 강한 이미지로 될 수 있도록 건축화되어야 한다.
- **Understandable Structure\***: 전체 공간구성과 동선체계가 쉽게 파악될 수 있도록 건축계획, 설계(zoning, 동선구성, volume)되어야 한다. 전체적 파악(공간, 동선)을 위해서 수평, 수직적인 open plan, 가시성 확보를 위한 설계대응이 필요하다(half wall, glass wall, void).
- **Visible Backstage\*\***: 전술한 바와 같이 전시작품 ↔ 관람객 관계가 주된 건축설계고려사항이지만, 이러한 주된 행사(행위) 및 공간을 지원, 준비하는 종된 공간(수리, 보관, 기획연구, backstage)은 전시시설의 총체적 체험을 통한 이해에 오히려 더욱 중요하고, 생명력

\* U. Cohen, op. cit., pp. 95-101

\*\* U. Cohen, op. cit., pp. 95-101

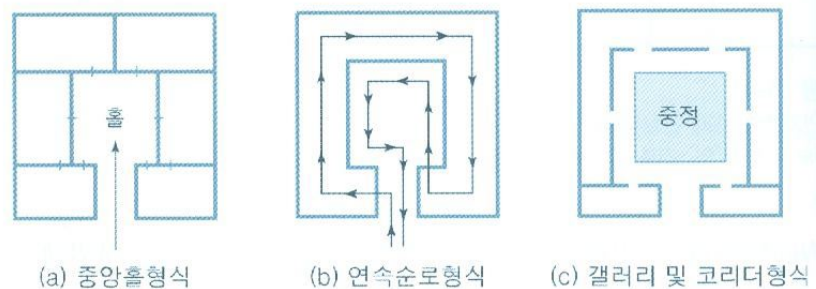


그림 13-12

전시실의 순회동선(순회동선과 공간구성)

출처: 임종업 외, 건축설계·계획, 문운당, 2008, p. 615

있는 건축이 될 수 있다. 이를 위해서 backstage 공간도 가시화(순회 프로그램 연계, visiblewall 처리)하여서 살아 있는 공간 ↔ 행태관계 성(사례: 일식집의 열린주방 ↔ 식당)이 될 수 있도록 계획·설계되어야 한다.

- **조형 ↔ 동선관계, 조형 ↔ 자연채광관계**: 관람자의 순회동선은 여러 유형(중앙홀, 연속순로, 갤러리 및 코리더형)이 있으나 강제순환동선이 되지 않도록 적극 고려되어야 하고, 순회동선의 수직 volume화는 건축물의 조형성과 필연적으로 관계되며, 자연채광방식 ↔ 순회동선 관계성은 건축물의 1차적 mass 형태와 수평, 수직적인 mass 분절 조형작업과 긴밀히 관련지어진다.

\* U. Cohen, op. cit., pp. 95-101

- **Preview\***: 건물(building)이 건축(architecture)이 되기 위해서는 건물의 장소성, 건물 안팎의 연계, 건물내부의 공간화, 건물 내부실들의 연계(시·청각) 등이 주요 사항이다. 인간은 항상 어떠한 주요 행사(event, behavior) 이전에 미리 시청각적으로 연계, 관계되어질 때 자연스러운 생활이 될 수 있다. 내외부공간의 시각적, 청각적, 공간 맞물림(interpenetration)을 위한 건축설계대응이 필요하다.

### (3) Economy

- 경제적인 공법, 구법, 재료와 설비, 조명시스템 선택은 초기단계의 공사비와 관리운영비를 포함한 lifecycle cost에 크게 영향을 준다.
- 주요 모듈단위의 축소, 복합모듈화, 공간활성화와 적극적인 common space, dry construction 활성화 등을 통한 규모최소화, 단위공정횟수 최소화는 건축경제성과 함께 인간 생활양식, 행태 특성과 관계되는 중요 요소이다.

### (4) Time

- 시간에 따른 생활양식, 산업기술의 변화는 건축용도, 기능, 규모, 공간, 조형성 등의 변화 및 성장을 자연스럽게, 필연적으로 유도한다(flexibility).
- 변화/성장에 대응할 수 있는 remodeling(설계, 시공, 관리)이 원활히 되기 위해서는 초기설계단계(프로그래밍)부터 주요 이슈로서 대응되어야 한다.