

김종균  
(특허청 행정사무관)

Kim Jongkyun  
(Administrative Officer of the Patent Office)

## 디자인 박물관과 아카이브의 진화 The Design Museum and Evolution of Design Archive

1. 서론
2. 롤모델로서의 해외 디자인 박물관과 디자인 아카이브
3. 한국 디자인 박물관 아카이브 구축의 문제
4. 디자인 박물관과 코로나, 아카이브의 진화
5. 마치며

p-ISSN. 2765-2572  
e-ISSN. 2765-7825

투고일 2022년 7월 8일  
심사일 2022년 7월 11 - 25일  
게재확정일 2022년 8월 1일

Received Date 8 July 2022  
Reviewed Date 11-25 July 2022  
Accepted Date 1 August 2022

### 요약

국립 디자인 박물관이 2026년 개장하기로 계획된 가운데, 박물관 설립의 전제조건인 아카이브에 대한 논의는 부진한 상황이다. 아카이브 설립은 박물관의 설립방향과 운영에 필수적이며, 성패를 가능하는 중요한 부분이다. 우리의 박물관들은 통상 건물을 먼저 짓고 해외 유명 박물관을 벤치마킹하여 운영하는 것이 일반적이는데, 현재 미국의 쿠퍼휴잇 박물관이나 영국의 런던 디자인 박물관은 우리의 롤모델로 도입하기에는 무리가 있다. 아카이브만 따로 살펴보자면 영국의 브라이튼 대학에서 운영하는 아카이브 모델은 매우 좋은 모범사례이다. 통상 아카이브 구축을 위해서는 선행적으로 디자인 역사가 정리되어 있어야 하나, 아직 한국 근대디자인의 기점이 불명확하고, 대부분의 진품들이 유실된 문제점이 있다. 또 디자인 박물관의 아카이브가 통상의 여타 예술박물관과 같은 형태의 수장고와 전시형태를 가져야 할 것인지도 문제다. 최근 팬데믹을 지나며 활성화된 온라인 전시에 비추어 볼 때, 전통적인 진본의 수집보다 디지털 데이터가 더 중요한 역할을 했다. 또 네덜란드에 설립된 전시장 없는 박물관 데팟 보이즈만(Depot Boijmans Van Beuningen) 사례에 비추어 꼭 전통적인 형태의 지하 수장고를 고집할 이유가 없다. 디자인 박물관의 아카이브는 전통적인 형태의 수장고와 기록방식보다는 네트워크화된 디지털 수장고, 또는 IP플랫폼으로서의 아카이브 형태를 갖출 필요가 있다. 물론 진본이 불필요한 것은 아니지만, 미래 박물관의 포맷에는 수장고와 아카이브의 역할도 변화될 필요가 있기 때문이다. 또한 전시도 테마 중심으로 구성하여 범세계적 아젠더를 선점하는 형태의 전시가 이루어지는 것이 바람직할 것이다.

### 핵심어

디자인 박물관, 아카이브, 수장고, IP플랫폼

### Abstract

While the National Design Museum is scheduled to open in 2026, discussions about the archive, a prerequisite for the establishment of the museum, are sluggish. The establishment of an archive is essential for the establishment and operation of a museum, and is an important part of determining the success or failure of a museum. It is common for our museums to build buildings first and then benchmark and operate famous overseas museums. Currently, it is difficult to introduce the Cooper Hewitt Design Museum in the US or the London Design Museum in the UK as our role models. If we look at the archives separately, the archive model operated by the University of Brighton in the UK is a very good example. In order to build an archive, the design history must be organized in advance, but the origin of modern Korean design is still unclear, and most of the originals have been lost. Another issue is whether the archive of the design museum should have the same storage and exhibition form as other art museums. In light of the online exhibitions that have been activated recently through the pandemic, digital data has played a more important role than the traditional collection of originals. Also, given the case of Depot Boijmans Van Beuningen, a museum without exhibitions established in the Netherlands, there is no reason to insist on a traditional underground storage. The archive of the Design Museum needs to have the form of a networked digital storage or an archive as an IP platform rather than the traditional storage and recording method. Of course, the original is not superfluous, but in the future museum format, the roles of storage and archive need to change. In addition, it would be desirable for the exhibition to be organized around a theme and to preoccupy the global agenda.

1. 서론

정부는 2026년까지 세종시에 국립 디자인 박물관을 건립한다는 계획을 내놓았다. 지난 1월 국제공모를 통해 박물관 건축 설계팀을 선정하여 이미 설계안을 공개했고, 2023년에 착공하여 2025년에 준공할 계획이다. 국립 디자인 박물관은 국립 박물관 단지 내에 국가기록 박물관, 어린이 박물관, 디지털 문화유산센터, 도시건축 박물관과 함께 지어지며, 이 다섯 개의 박물관은 지하에 공동의 수장고를 갖게 된다. 디자인 박물관은 지하 2층, 지상 2층 규모로 지어질 예정이라고 하며, 아카이브 구축에 대해서는 아직 알려진 바가 없다.

현재 국립 디자인 박물관은 건물이 완공되어도 내부를 채울 컬렉션이 전무한 상태이다. 개관과 동시에 상설 전시장을 채우기 위해서는 일정 컬렉션과 아카이빙이 필요한데, 대략 기존의 디자인 역사 연구들로 미루어, 포니 1호, 국산 최초 흑백 TV 금성 VD-191호, 금성 아하/마이마이 카세트, 애니콜, 아이리버 MP3 플레이어, 로봇 태권V, 1960-70년대 영화포스터와 간판들, '샘이 깊은 물'과 몇몇 잡지들, 올림픽 기념품과 호돌이 포스터 등을 수배해야 할 것인데 현재 대부분 원본을 구하기 쉽지 않은 품목들이다. 디자인 역사나 범위를 조금 더 확장해서 생각한다면 일제 강점기에 제작된 낡은 태극기나 박가분 화장품 상자, 양철 간판 같은 물건들이 전시될 수도 있을 것이다. 다만 이것들은 종래 운영되던 박암종의 사설박물관 '근현대 디자인 박물관'의 컬렉션을 빌려오지 않는다면 개관 때까지 제대로 수집할 수 없는 품목들이다.

박물관은 개관까지 4년도 남지 않았지만 아직 준비 인력이 없다. 건물설계와 더불어 박물관 운영에 관한 청사진은 제시되었지만, 아카이브에 관한 언급은 통합적으로 운영한다는 입장 정도에 그치고 있다.<sup>2</sup> 한국 디자인을 기록한 아카이브가 없는 상태에서 한국 디자인 박물관이 가장 먼저 만날 난관은 상설 전시관이며, 이후 매 기획전 때마다 아카이브의 부재로 인한 운영 곤란을 겪게 될 소지가 매우 크다. 이 글에서는 국내외 여러 사례에 비추어

한국 디자인 박물관의 아카이브가 어떠한 형태로 설치되어야 할 것인지에 대하여 고찰해 보기로 한다.

2. 롤모델로서의 해외 디자인 박물관과 디자인 아카이브

아카이브(Archive)는 사전적 의미로 “장소나 기관, 단체, 사람의 정보를 담은 역사적 문서, 기록의 모음”<sup>3</sup> 정도로 정의되며, 통상 박물관은 박물관의 설립목적에 맞게 특정한 주제에 맞춰서 범위를 정하고 기록한다. 이 글에서는 유물 컬렉션과 문서정리를 통틀어 아카이브, 아카이빙으로 지칭하고 있다. 통상 박물관 설립 이전에 아카이브가 있어야 하며, 아카이브는 박물관의 성격을 규정하고 전시방향을 제시하며 박물관의 성패를 좌우하는 역할을 하는 가장 중요한 콘텐츠 묶음이다. 그런데 국내에서는 건물을 먼저 짓고, 이후 미국과 영국 등의 사례를 벤치마킹하여 짧은 기간 내에 박물관을 설립하는 정반대의 접근을 취하는 것으로 보인다. 물론, 박물관 설립을 준비 중인 문화체육관광부는 2020년 디자인 아카이브 포럼을 개최하거나, 일부 연구용역<sup>4</sup>을 통하여 아카이브와 디자인 박물관 설립을 위한 보고서를 작성하기도 했다. 보고서에서는 미국과 영국의 디자인 박물관 사례를 자세히 언급하고 있으며, 유럽의 디자인 테마 박물관도 언급하고 있다.

미국의 국립 디자인 박물관인 '쿠퍼휴잇 박물관(Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 1897-)' 역시 애초 개인 저택(카네기(Andrew Carnegie)의 맨션)을 박물관으로 개조한 탓에 여타 박물관에 비하여 공간이 협소하게 쪼개어져 있어 규모 있는 전시가 어려우며, 홈페이지<sup>5</sup>에서 밝히는 21만 점의 컬렉션 소개와는 달리 상설 전시된 내용이 거의 없어 박물관으로서는 규모가 초라한 편이다. 런던 디자인 박물관의 경우, 박물관 운영수준이 전문적이고 체계적이며, 33년(1989-)간의 운영으로 프로그램도 안정되어 있다. 단시간에 지어질 국립

디자인 박물관은 이 기관의 포맷 자체를 차용해 오는 것은 나쁘지 않으나 좋은 선택이라 말하기도 어렵다.

구체적으로 런던 디자인 박물관은 박물관으로서 갖춰야 할 것들은 갖춰져 있지만, 그 포지션은 다소 애매하여, 공예품이나 그래픽은 부족하여 정확히는 산업디자인을 테마로 하는 박물관에 가깝다. 그런데 영국은 제조업이 거의 도태되어 해외에서 생산된 디자인을 컬렉션으로 쌓고 있으며, 실제 상설 전시장의 많은 부분이 해외디자인을 소개하고 있다. 물론 국수적인 태도를 가질 필요는 없지만, 국립과 같은 포지션이라면 국가 문화의 정체성을 확립하는 것을 주요한 목표로 설정할 필요는 있으며 자국의 강점을 중점적으로 소개하는 것이 합리적일 것이다.

런던 디자인 박물관은 상설 전시(3층)와 기획전시(1층)로 구분되어 있는데, 상설 전시 공간이 좁고 기존의 서구 디자인 역사에서 주로 언급되어 온 모더니즘 디자인 사관을 충실히 반영한 산업디자인으로 주로 채워져 있어 새로움은 부족한 편이다. 통상 일반 박물관의 경우, 작품의 진본성이 제일 중요한 요소이므로 과거의 명작을 오랜 기간

1 — 서울 마포구에 위치한 사설 박물관, 박암종(전 선문대 교수)이 사재로 2008년 설립했다.  
2 — 『국립 디자인 박물관 전시운영계획』, (문화체육관광부, 2020) 4장 참고  
3 — Oxford 사전: archive - a collection of historical documents or records providing information about a place, institution, or group of people, <https://languages.oup.com/google-dictionary-en/>, (2022.6.11)  
4 — 『디자인 아카이브 구축을 위한 기초연구』, (문화체육관광부, 2012), 『디자인 박물관 콘텐츠 선정 기본계획 연구』, (문화체육관광부, 한국공예·디자인문화진흥원, 2012), 『디자인 박물관 운영 기본계획 연구』, (문화체육관광부, 2012), 『디자인 아카이브 구축 및 국립 디자인 박물관 운영 기본계획 연구』, (한국연구재단, 2014) 등이 있다.  
5 — 쿠퍼휴잇 박물관 홈페이지 (<https://www.cooperhewitt.org/>) 고대 로마 유물 등 약 215,000점이 컬렉션되어 있다고 밝히고 있으나, '근대 디자인'이라고 칭할만한 컬렉션은 어느 정도 규모인지 불확실하다.



[그림 1] 런던 디자인 박물관(사진 출처: 김중균, 2019)

상설 전시하는 것에 문제가 없다. 하지만, 디자인은 진본이 없고, 거의 매일 새로운 디자인이 등장하며, 시장에서 먼저 만날 수 있기 때문에 박물관의 역할이 약해진다. 상설 전시가 부족하다면, 기획전을 마련해야 하지만 재정 문제로 계속 새로운 기획전을 준비하기는 어렵다.

박물관과는 별개로 아카이브는 브라이튼(Brighton) 대학이 운영하는 디자인 아카이브<sup>6</sup>가 오랜 기간에 걸쳐 수많은 디자인 자료를 아카이빙하고 있어 충분히 참고할 만한 롤모델이다. 이 기관은 1994년 디자인카운슬(Design Councils)의 아카이브를 위탁하면서 설립되었다. 이후 2002년에 ICOGRADA(국제그래픽디자인협회)의 아카이브를 위탁받으며 국제적인 위상으로 거듭났다. 2007년에 ICSID(International Council of Societies of Industrial Design) 아카이브까지 더해지면서 브라이튼 대학교 디자인 아카이브는 세계적 규모로 자리 잡았다. 2010년, Design Archives는 고등교육에서 국가적 및 국제적 역할을 인정받아 HEFCE(영국 고등교육 기금 위원회)로부터 3년 동안 £180,000의 보조금을 받아 재정적으로도 안정적인 상황이 되었다.<sup>7</sup> 통상 박물관이 아카이브를 운영하는 것과 달리, 전시관이 없는 독립적으로 아카이브를 운영하고 있는 점이 특징이며, 이는 박물관 전시기획 방향에 종속되지 않고, 독자적으로 아카이빙의 방향을 설정할 수 있다는 점이 가장 큰 장점이다.

### 3. 한국 디자인 박물관 아카이브 구축의 문제

아카이브 없는 박물관은 보통의 미술관이자 디자인 전시장과 다를 바 없으나, 현재 국립 디자인 박물관의 아카이브는 논의 단계이다. 디자인 아카이브를 구축하는 데는 여러 가지 난관이 예상된다. 개관까지 일정이 촉박한데 아직 조직이나 인력이 갖추어지지 않은 점이 첫 번째 문제이나, 더 큰 문제는 한국디자인사가 정립되어 있지 못한

데서 비롯된다. 한국디자인사의 기점이 정해지지 않아 조직이 갖추어지더라도 디자인 아카이브의 출발점, 대상과 범위를 규정하기 어렵다. 박암중은 구한말, 정확히는 1876년 개항을 기점으로 역사를 구분한다.<sup>8</sup> 나는 『한국의 디자인』에서 해방 이후, 미군정기를 그 기점으로 잡았다. 비록 디자인 연구자는 아니지만, 안병직 등은 일제강점기를 한국 근대화기로 보는 '식민지 근대화'론을 주장하는데, 그에 따르면 한국디자인의 출발점은 일제강점기, 일본을 통해 이식된 것으로 볼 수 있다. 아직, 조선 후기, 일제강점기, 미군정기 중 어느 순간이 한국디자인사의 기점인지에 대한 디자인계의 합의는 없다. 물론 이는 디자인이 근대에 출발한 새로운 문화라는 점을 인정할 때의 이야기이다. 혹자는 조선, 신라, 고구려시대부터 포함시켜야 한다고 주장할 수도 있고, 실제 많은 디자인 연구에서 박물관의 유물을 소환하기도 하는데 이 경우 '디자인'이란 무엇인지에 대한 정의부터 새롭게 시작해야 할 수도 있다.

둘째, 진본의 문제가 있다. 6.25 전란과 급속한 산업화를 겪으며 과거의 유산은 대부분 손실되거나 폐기되었고, 이제 불과 3-40년 전의 물품조차 찾기가 어렵다. LG전자는 금성사가 최초로 생산한 라디오의 원형을 구하지 못해 목업(Mock-up)을 전시하고, 서울역사박물관은 현대 '포니(Pony)' 승용차를 해외에서 역수입해 왔다. 용케 원본을 구한다고 해도 남는 문제가 있다. 산업화 시기, 한국에서 생산된 많은 디자인은 서구와 일본을 모방한 제품이 태반이었다. 설령

6 — <https://blogs.brighton.ac.uk/brightondesignarchives/>, (2022.6.11)

7 — Philippa Lyon, Jonathan Woodham (eds.), *Art and Design at Brighton 1859 - 2009: from Arts and Manufactures to the Creative and Cultural Industries*, (Brighton: University of Brighton, 2009), p. 18

8 — 박암중, 「한국 근현대디자인사의 전개와 정리-근현대 디자인 박물관을 중심으로」, 『조형아카이브』, (서울대학교 조형연구소, 2009), p123

진본을 전시하더라도 해외 어딘가에 원형이 있는 모방제품을 전시하는 것은 별다른 의미를 두기 힘들다. 산업화에 초점을 맞춘다면 처음 우리 손으로 만든 제품, 처음 수출한 제품이라는 데에 의미를 부여할 수 있지만, 디자인에 초점을 맞춘다면, 처음 모방한 제품이므로 디자인의 중요한 미덕인 신규성과 창작성에 심각한 하자가 발생한다. 가령, 금성사의 A-501 라디오(1959, 박용귀)는 일본 삼양(三洋) 제품을 모방했고, 금성사의 체신1호 전화기(1963, 민철홍)는 미국 헨리드레이퍼스 전화기와 꼭 닮았으며, 포니 자동차는 이태리 디자이너의 스타일링에 일본의 엔진과 미션을 사용했다. 아카이빙은 단순히 물품의 수집에 그치는 것이 아니라, 작품의 맥락과 계통, 의의, 작가를 정리하는 일이 수반된다. 그렇다면 모방된 디자인의 원형을 함께 보여주어야 할지를 고민해야 한다.

셋째, 디자인이라는 특수성을 반영한 아카이빙이 가능한지 여부이다. 순수미술, 공예 등은 진본을 구하는 것이 중요하며, 작품이 제작되는 과정과 작가의 일생을 살펴보는 일련의 과정을 통해 작품의 맥락을 정하게 된다. 하지만, 디자인은 대량생산이라는 특수성으로 진본이 없으며, 작가가 거의 노출되지 않는다. 일반적인 미술작품의 아카이빙 방법론이 통용되지 않는 셈이다. 가령 디자인사적 의미가 큰 제품, 아이폰 핸드폰 초기 모델이나 초기 테스트 버전을 구할 경우, 이를 여타 미술작품처럼 지하 수장고에 잘 보관하거나, 유리상자에 넣어 진열해야 하는지도 문제이다. 아직 중고시장에서 구할 수 있고, 누구나 과거에 한 번쯤 사용해 보았거나 미디어로 접해 익숙한 제품을 갑작스럽게 유물로 만나게 되는 관람객은 혼란스러울 수 있다. 최신의 아이폰이라면 박물관보다는 애플샵에서 훨씬 더 생생하게 접할 수 있을 것인데, 굳이 박물관을 찾아올 이유가 별로 없다. 아이폰의 의의는 미니멀한 케이스뿐만 아니라 소프트웨어와 화면 구현방식, 즉 아이콘, UI/UX디자인이 중요하기 때문에 이를 어떻게 보여줄 것인지 고민해야 한다. 흡사 백남준의 <다다익선(多多益善)>(1988)의 잘 보관하기 위하여

전기를 뽑고 텔레비전 탑의 외형만 보여준다면, 작품의 문맥 자체가 변질되는 것과 같아서, 비록 수명이 짧아지더라도 계속 켜놓을 수밖에 없다. 따라서 디자인 박물관은 명백히 기존 박물관과는 차별되는 수장고의 운영과 아카이빙이 요구된다. 디자인은 체험의 대상이어야 하기 때문이다.

#### 4. 디자인 박물관과 코로나, 아카이브의 진화

2020년 팬데믹 영향으로 오프라인 전시관은 개점 휴업상태에 들어가고, 대신 가상공간의 전시는 활성화되었다. 이에 발맞춰 아카이빙 방법에 큰 변화가 생기는데, 온라인 전시에 필요한 것은 디지털 데이터이기 때문이다. 기존 작품의 물성을 중시 여기는 보수적인 작가들은 대개 온라인 전시에 회의적일 수밖에 없는데, 물품의 형상은 온라인에서 가상으로 구현될지 모르나 질료, 즉 물성은 완전히 사라지기 때문이다.<sup>9</sup> 대개 공예에서는 물성이 가장 중요한데 VR(가상현실) 기술은 현재까지도 물성을 전달하지 못한다. 하지만, 3D 재현력이 비약적으로 발전하면서 디지털 기술의 발전은 어느 정도 이런 우려를 불식시키기 시작했고, 팬데믹 기간을 지나면서 기존 오프라인 전시가 갖지 못했던 많은 장점이 새삼 주목받기 시작했다. 가령 촬영기술과 AR(증강현실)의 발전은 실물보다 훨씬 더 완전무결한 느낌의 공예품을 재현할 수 있다. 고대 철학자 플라톤의 말에 비유하자면, 이성 속에서만 존재하는 완벽한 이상적 상태, 이데아(Idea)를 온라인상에서 구현하게 된다. 더불어, 온라인을 통한 시간과 장소의 한계가 극복된다. 굳이 전시장을 빌리지 않아도 1년 365일 전시가 가능하며, 이미 판매되어 실물이 없는 전시물이라도 영원히 온라인 공간에 남을 수 있다. 디지털 전시는 곧 데이터 아카이빙이기도 하여서 작가 개인에게는 원본보다 멋진 포트폴리오가 영원히 남게 된다.

9 — 형상과 질료라는 아리스토텔레스의 개념을 차용했다.



[그림 2] <Van Gogh Alive> 영국 런던 하이드파크 야외 임시전시장과 실내 모습(사진 출처: 김종균, 2021)

최근 전 세계를 성황리에 순회 전시 중인 〈Van Gogh Alive〉전은 100% 디지털 아카이브 전시이다. 고흐의 대표작 진본 하나 없이 여러 국가에서 동시다발적으로 전시를 개최하는데, 이 전시는 종래 관람자가 열심히 동선을 돌면서 설명을 읽고 서서 그림을 보는 관람이 아니라, 별다른 동선 없이 전시장 한 켠에 앉거나, 서서, 혹은 가볍게 걸어 다니며 45여 분 동안 시청각을 통해 느끼게 하는 몰입형 전시를 제공한다. 전시장의 바닥과 벽은 비어있고, 사방으로 설치된 고해상도 빔프로젝터가 동시다발적으로 작동하며 흡사 아이맥스 영화처럼 전시장을 채우고, 콘서트홀처럼 음악이 울린다. 근대 추상미술은 통상 그 의미를 이해하기 어려움에도 불구하고, 디지털 고흐 전은 연대기별로 텍스트를 통해 설명하고, 빛과 음악의 강약을 조절하면서 감정의 흐름을 유도한다.

디지털 고흐 전에 사용된 것은 고해상도의 디지털 이미지 파일이다. 큐레이터와 영상편집자, 음향감독이 새롭게 재가공한 몰입형 전시에는 예술작품 원본이 필요치 않으므로, 작품 운반이 필요 없고, 당연히 파손도 없으며, 보험료와 전문 인력 운반비용이 절감되며, 보안요원이나 도슨트도 없다. 오직 작품 라이선스 혹은 2차 저작물 작성권만 필요하며, 까다로운 전시장 조건을 맞추지 못하더라도 넓은 실내공간이라면 어디서나 상영 가능하므로 전시관 공간의 제약이 적다. 현재는 대형 전시관에서 상영되나 디지털 콘텐츠의 특성상 언제든지 온라인과 가정용 콘텐츠로 전환될 수 있다. 이 전시에서 주목할 점은 수장고와 컬렉션이 없으며 디지털 파일로 세계 어느 곳이든 곧바로 스트리밍이 가능하다는 점이다. 국내에는 제주 '빛의 벙커'나 '아르떼 박물관'이 이와 유사하다.

또 하나, 2021년, 네덜란드에서 새롭게 등장한 아카이브도 주목할 만하다. 은제 그릇같이 생긴 수장고 건물은 특이하게도 지상에 있다. 통상의 경우, 아카이브 수장고는 지하에 위치하는데 이는 전쟁이나 재난 등으로부터 작품을 보호하기 위한 선택이었다. 하지만, 지하 수장고는 고질적으로 홍수나 습기, 해충의 위협이 있기 때문에 많은 화학약품과 살충제를 사용하고, 24시간 기계를

이용해 온도와 습도를 유지할 수밖에 없다. 이런 보관방식은 작품 친화적이지 못하며, 환경에도 유해하다. 또한 숨겨놓은 작품은 전쟁의 위협과 도난방지 이외에는 별다른 효과가 없다. 근대 이후의 박물관은 “과거 사유 예술 컬렉션을 대중에 개방함으로써 공화주의 이념과 계몽주의 사상을 기반으로 고유의 공공성을 확립해 나가는 장소였다.”<sup>10</sup> 예술의 공공성과 취향의 민주화를 이끄는 장소로 선택된 곳이 박물관인 만큼 가급적 창고에서 더 많은 작품을 끄집어내어 더 많은 사람이 향유할 수 있도록 하는 것이 시대정신일 것이다. 그런데 근래까지 박물관들은 관습적으로 지하에 수장고를 두었다. 세종시의 디자인 박물관도 마찬가지다.

네덜란드에 2021년 설립된 창고형 전시관, 데팻 보이즈만은 예술작품 수장고이면서도 지상에 위치하며, 공식적으로는 전시 공간이 없다. 관람객이 입장하면 그의 관심사에 맞춰 직원이 수장고 내부를 맞춤형으로 코스를 정하고 관람하는 방식으로 운영된다. 일반인이 자유롭게 드나들며 15만여 컬렉션을 감상할 수 있고, 더불어 학예사가 유물을 복원하고 보존하는 과정을 어깨너머로 지켜볼 수도 있다. 기존의 아카이브가 박물관의 부속시설로 존재했다면, 이제는 아카이브 그 자체가 새로운 관람 체험을 제공하는 플랫폼이 되었다. 비유하자면 기존 박물관이 공중파 TV처럼 일방향 정보를 제공했다면, 이 시설은 넷플릭스(Netflix)처럼 VOD를 제공한다. 보관과 판매가 한 장소에서 이루어지는 코스트코(Costco)형 전시 공간이다. 디자인은 진본이 일반 예술작품만큼 중요하지 않으므로 수장고의 중요도가 낮을 수 있다. 체험형 전시가 가능하다는 점에 주목할 필요가 있다. 최근 백화점조차 상품 진열 판매보다는 체험형 공간을 제공하는 데 집중하며 판매는 온라인상에서

10 — 김한결, 「혁명기 프랑스 박물관의 공공성 원칙 확립의 역사적 배경에 대한 고찰 미술이론과 현장」, 『미술이론과 현장』, No.27(한국미술이론학회, 2019), p.21



[그림 3] 데팻 보이즈만 건물 전경(사진 출처: www.mvrdv.nl/, Ossip van Duivenbode)

진행한다. 디자인 박물관은 작품을 감상하는 곳이라기 보다는 체험하는 곳이어야 한다. 언박싱한 신품 디자인을 수장고에 보관하는 것도 중요한 컬렉팅 활동이지만, 수집하고 보존하는 것에 집중해서는 결국 수많은 지역 박물관 중 하나로 전략할 가능성이 크다. 석탄박물관, 종박물관, 화폐박물관 등과 같이 국가나 지자체가 설립하여 운영하는 공공설립 박물관 중에서 입장료를 제대로 받는 곳이 드물며, 기획전이 주목받는 경우도 별로 없다. 지역에 위치한 박물관도 대동소이한 처지이며 관람객이 휴가철에나 간간히 드는 수많은 향토박물관으로 대개 유물의 보존이 주 목적이며 전시는 부차적이다.

신설될 디자인 박물관은 특단의 차별화를 시도하지 않는 한 이런 흐름을 극복하는 것은 쉽지 않다. 미래 박물관은 굳이 전시관과 수장고를 구분할 필요가 없으며, 수집 대상이 디자인이라면 보관에 큰 어려움도 없다. 또 미래 박물관은 진본 자료보다 디지털 자료의 확보에 더 집중할 필요가 있다. 디자인의 특성상 물품 그 자체보다 역사·문화적 의미를 해석하는 데 도움이 되는 디자인 주변부의 자료를 많이 확보할 필요가 있는데, 이들 대부분이 시청각자료로 디지털 형태의 저장이 가능하다. 가령, ‘금성사 A-501’ 라디오를 컬렉팅할 경우, 시대적 상황과 당시 금성사의 디자인팀 업무환경, 수많은 시행착오를 겪은 생산과정의 일화와 증언, 럭키금성사가 치약회사에서 라디오회사로 변신하는 과정이나 라디오를 통해서 종합라디오사로 발돋움한 일 등이 기록될 수 있으며, 이와 별개로 박정희 대통령의 ‘농촌라디오 보내기 운동’과 ‘밀수품 근절운동’에 대한 설명이 뒤따라야 한다. 단순히 하나의 라디오로만 따질 경우, 그저 일반 제품의 모조품에 지나지 않지만, 시대와 결부할 때 이 라디오가 갖는 역사적 가치는 매우 크다. 때문에 디자인 박물관은 이를 어떻게 잘 전달할 수 있을지에 대해서 고민해야 한다. 전통적인 박물관처럼 잘 보관된 라디오를 유리 상자에 넣고 제작 연도를 쓴 이름표를 붙이는 것은 디자인사적으로 별다른 의미가 없는 전시이며, 비록 목업을 전시했다고 하더라도

조직화된 아카이빙을 통해 그 의미를 잘 전달하는 것이 더 중요할 것이다.

더불어 아카이브에 쌓아야 할 것은 미래 디지털 환경에 대응하고 여러 형태로 확장가능한 최대한 많은 정보라 할 것이다. 과거 영화사가 영화 촬영을 하면서 필름을 포기하고 디지털카메라를 사용하면서 영화의 진본성이 문제 된 적이 없다. 물론 역사적 의의가 큰 물품의 진본을 수집하고 보관하는 일은 박물관 본연의 임무 중 하나이지만, 종래의 박물관처럼 진본에 집착할 것이 아니라, 대신 데이터의 수집에 집중하고, 보관보다는 활용에 중점을 둘 필요가 있다. 데이터가 무형의 문화유산으로 인식되고 보관해야 할 역사자료로 인식을 전환하여야 하며, 디지털 수장고를 마련하여 보관하고 관리할 필요가 있다. 데이터가 남아있다면 새로 복제품을 만들어도 디자인 박물관의 목적을 달성하는 데에는 큰 무리가 없다.

미래 박물관은 IP(Intellectual Property) 플랫폼으로 거듭나야 한다. 유물보관소여서는 곤란하다. 잠시, 관심을 돌려 콘텐츠 분야의 이야기를 살펴보자면, 최근 세계적으로 플랫폼화가 주요한 관심사이다. 과거 킬러 콘텐츠를 제작하는 제작자와 저작권이 중요했다면, 어느 때부터인가 그 콘텐츠를 통해 하나의 세계관을 만들어내고, 원소스 멀티유즈(One Source Multi Use)을 통해 슈퍼 IP화 하는 작업이 진행되었다. 슈퍼마리오나 어벤져스같이 하나의 성공 콘텐츠를 이질적인 다양한 사업 분야에 확장해서 사용하는 기법이다. 근래에는 플랫폼이 모든 것을 집어삼키고 있다. IP 그 자체가 아니라, IP의 생산과 유통, 소비를 하나의 플랫폼에 묶어 미디어제국화되는 경향을 보인다. 가령, 최근 성공한 ‘오징어 게임’은 비록 한국에서 제작했으나, 결과적으로 미국의 플랫폼을 타고 세계에 공급되었으며 넷플릭스만 부자로 만들었다. 또 최근 유명해진 파친코는 한국의 역사와 문화, 정서를 애플TV 플랫폼에 실어 세계에 전파되고 있다. 과거와 같지 않게 감독은 우월적인 지위가 없으며, 플랫폼의 생산공장에 머무른다. 대신, 플랫폼이 모든 것을 지배한다. 창작보다 IP, 그리고 플랫폼이 더 중요한

시대다.<sup>11</sup> 수장고에 숨어 있는 IP(내지 작품)은 결국 유통가능한 형태로 가공되고, 실제 유통될 수 있는 플랫폼을 필요로 하게 될 것이다. 박물관도 이러한 흐름에서 예외일 수 없다. 고흐 박물관의 원작을 보러 찾아가는 시대에서, 이제는 고흐라는 콘텐츠를 유통시키는 박물관 상품이 성공하고 있다. 세계적 흐름은 스마트한 디지털 수장고일 것이며, 이러한 작업을 이미 구글이 웬만큼 진행해 두고 있다.<sup>12</sup>

## 5. 마치며

한국 디자인 박물관의 아카이브 논의를 위해서는 처음으로 돌아가 “우리에게 왜 디자인 박물관이 필요한가?”라는 질문을 다시 던져야 하며, 더불어 세계적으로 흥행에 성공한 디자인 박물관이 거의 없다는 사실도 상기해야 한다. 유명한 비트라(Vitra) 박물관조차 그 속에 무엇이 전시되어 있는지 모른 채, 오직 건축가 게리(Frank Owen Gehry)의 걸작을 보러 온 건축학도들의 순례지가 되었다. 여타 디자인 박물관은 대개 독립적으로 운영이 되지 않고, 관람객이 특정 계층에 제한적인 비인기 박물관인 경우가 많다.

현재 건립 계획 중인 국립 디자인 박물관은 건축의 상징성도 부족하고, 콘텐츠도 없는 상태이며, 박물관 개관일까지 컬렉팅만으로도 촉박하다. 아카이브에 대한 계획은 구체적이지 않으며, 일부 연구용역을 통하여 컬렉션 목록을 정리하고 있으나, 개관일까지 구비하는 것은 무리일 것으로 예상된다. 또 국립 타이틀의 무게와 박물관이라는 형식주의에 갇히면, 인적 드문 세종시 박물관 단지까지 찾아오는 사람은 드물 것이다. 국립 박물관이니 한글전시 같은 것을 개최할 수도 있지만, 전자오락, 한류, 현대 무기, 식민지 디자인, 동아시아 또는 3세계 디자인, 디자인과 젠더 같은 시의적이고 서구에서 잘 보여지지 않는 주제의 전시와 아카이빙이 더 효율적일 수 있다. 식민주의나 개발도상국의 디자인, 독재, 이념, 전쟁, 디자인의 모방, 젠더(Gender)와 같이 서구 디자인사 형식에 휘둘리지 않는 테마를

전면에 끄집어낼 수 있다면, 국내뿐 아니라 세계적으로 주목받는 디자인 박물관이 될 가능성도 있다.

가령 서구 국가가 식민주의에 대해 논의할 때는 그 진정성에 대해 의심받기 쉽지만, 우리는 우리의 역사를 말하는 것이므로 쉽게 동의를 구할 수 있으며, 제3세계의 롤모델이 되기도 쉽다. 테마가 곧 한국 디자인 박물관 아카이브의 단초이자 박물관의 승패를 좌우하리라 예상하는 이유이다.

혹은 차라리 한국 디자인의 발전은 기업의 발전사이므로, 각 기업에 부스를 제공하고 자유롭게 전시하는 것을 제안해 볼 수 있다. 상시 기증 접수코너를 만들어 원로 디자이너들의 근심을 줄이고, 성대하게 회고전을 연다면 수장고도 채우고 기획전도 해결할 것이다. 기존에 마련되어 있는 여타 정부기관의 아카이브를 활용하여 병렬적으로 연결된 전자수장고를 만드는 것도 한 방법이다. 한편엔 특허청 디자인 DB, 한국디자인진흥원 DB, 국가기록원 DB, 각 옛날 신문·방송 DB를 연동하여, 디자인 박물관에 필요한 카테고리로 새롭게 정렬하는 시스템을 마련한다면 아예 무에서 새롭게 시작하는 아카이빙보다는 손쉬운 방법이 될 수 있다. 특허청에는 천만 건이 넘는 디자인 자료가 있고, 디자인진흥원에는 국내 최대의 디자인 관련 자료가 있다. 국가기록원에는 근대 우리나라 활동 대부분이 가장 잘 정리되어 있는데, 가령 올림픽과 관련된 자료들은 모두 컬러로 스캔되어 검색된다.

수장고 중심으로 움직이는 상설 전시나 기획전 대신, 테마와 콘텐츠 중심으로 전시가 기획될 수 있는 디지털 형태의 수장고와 아카이빙 방법론을 도입하면, 확장하는 미래의 다양한 전시형태에

11 — 김종균, 「콘텐츠 지식재산권(IP), 정의·보호·활용」, 『한류-테크놀로지-문화』, (한국국제문화교류진흥원, 2022), pp.72-91

12 — 2011년 설립된 ‘구글 아트 앤 컬처(Google Arts & Culture)’는 전 세계의 문화유산을 고해상도의 이미지로 컬렉팅하여 무상으로 서비스하고 있다. 현재 한국디자인역사와 관련된 자료도 일부 제공된다.

빠르게 대응할 수 있고, 당장 개관하는 박물관의 초기 전시를 해결할 수 있는 방법이 될 것이다. 부족한 수장은 오랜 시간에 걸쳐 천천히 채워나갈 수밖에 없기 때문이다. 📌

## 참고문헌

- 김상규, (2020), 「디자인 아카이브에 대한 열망」, 디자인 아카이브 포럼 2020 행사 발표자료, 한국공예·디자인문화진흥원
- 김상규, (2018), 「동시대적 디자인 아카이빙의 개념 연구」, 『디자인학 연구』, vol31, no4, 한국디자인학회
- 김종균, (2022), 「콘텐츠 지식재산권, 정의·보호·활용」, 『한류-테크놀러지-문화』, 한국국제문화교류진흥원
- 김한결, (2019), 「혁명기 프랑스 박물관의 공공성 원칙 확립의 역사적 배경에 대한 고찰 미술이론과 현장」, 『미술이론과 현장』, 한국미술이론학회
- 박암중, (2009), 「한국 근현대 디자인사의 전개와 정리-근현대 디자인 박물관을 중심으로」, 『조형아카이브』, 서울대학교 조형연구소
- 안병직, (1993), 「한국경제발전에 관한 연구의 방법과 과제: 무엇을 연구할 것인가」, 『경제사학』, 경제사학회
- 안상수 외, (2012), 「디자인 아카이브 구축을 위한 기초연구」, 문화체육관광부
- 이현경, (2014), 「디자인 아카이브 구축 및 국립디자인 박물관 운영 기본계획 연구」, 문화체육관광부
- Philippa Lyon, Jonathan Woodham (eds.), (2009), *Art and Design at Brighton 1859-2009: from Arts and Manufactures to the Creative and Cultural Industries*, Brighton: University of Brighton
- 「새 국립중앙박물관 '부실 표본' 될라」, 《동아일보》

## 그림 차례

- [그림 1] 런던 디자인 박물관
- [그림 2] 〈Van Gogh Alive〉, 영국 런던 하이드파크 야외 임시전시장과 실내 모습
- [그림 3] 데팻 보이즈만 건물 전경