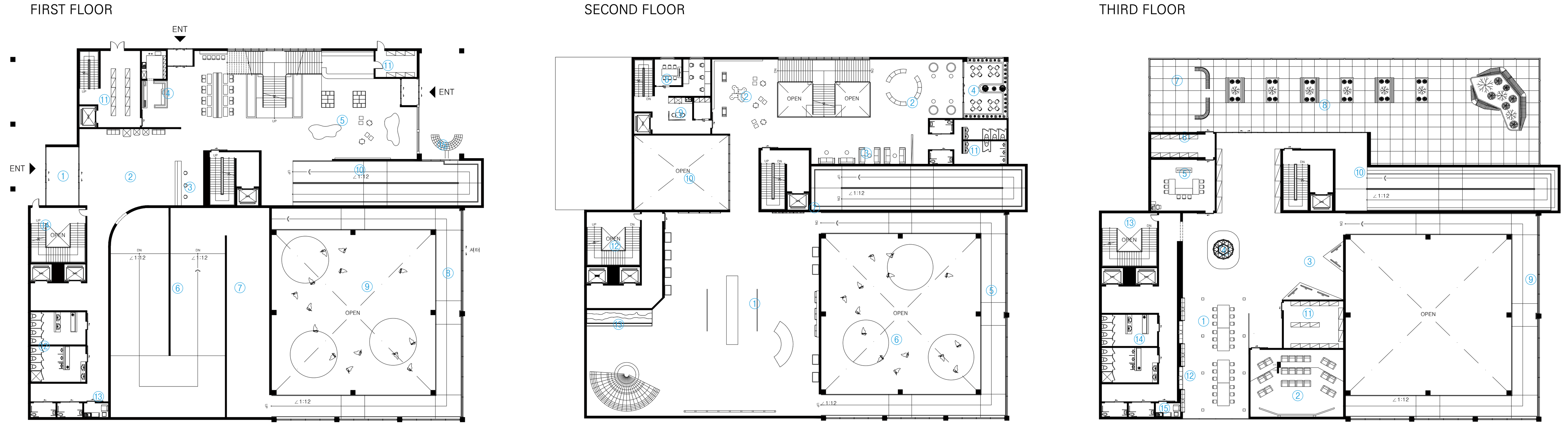
Floor Plan

FIRST FLOOR　SECOND FLOOR　THIRD FLOOR



FIRST FLOOR

① 주출입구 ② 로비 ③ 리셉션 ④ CAFE ⑤ 판매공간 ⑥ 미디어아트 전시 ⑦ 통로 전시 ⑧ 관람 경사로 ⑨ 대형유등전시 ⑩ 출구 경사로 ⑪ 창고 ⑫ 화장실 ⑬ 수유실 ⑭ 비상계단 ⑮ 타임캡슐

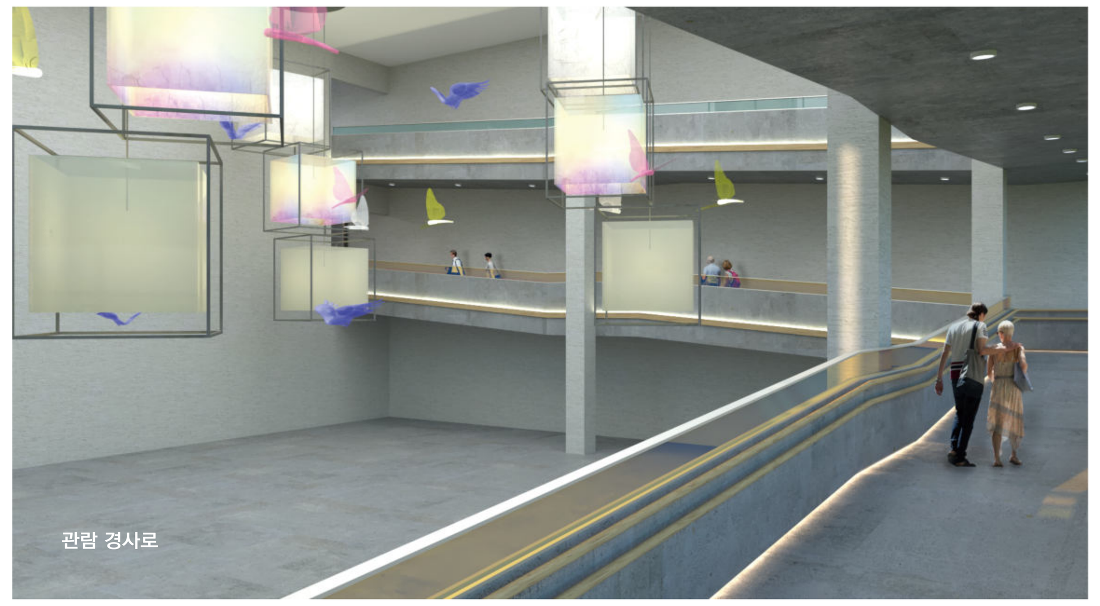
SECOND FLOOR

① 전시공간 ② 판매공간 ③ 휴게공간 ④ 야외 휴게공간 ⑤ 관람 경사로 ⑥ 대형유등전시 ⑦ 출구 경사로 ⑧ 회의실 ⑨ 사무실 ⑩ 탕비실 ⑪ 화장실 ⑫ 비상계단 ⑬ 남강미니어쳐

THIRD FLOOR

① 체험공간 ② 영상체험공간 ③ 미디어체험 ④ 대형유등제작체험 ⑤ 드론 교육실 ⑥ 드론 보관실 ⑦ 드론 체험공간 ⑧ 옥상정원 ⑨ 관람경사로 ⑩ 출구경사로 ⑪ 창고 ⑫ 휴식공간 ⑬ 비상계단 ⑭ 화장실 ⑮ 수유실

0 1 3 6 10 30M　N



Background

최근 경상남도는 관광총량 정체 및 지역별 만족도 중하위권과 같은 문제에 직면하였다. 지역관광활성화를 위해 진주시는 문화예술 도시로서의 명성을 공고히 하고자 진주성, 유등체험관, 진양호 등 연계 관광벨트를 구축을 계획하고 있다. 한편, 진주남강유등축제의 경우 연평균 방문객 100만 명 이상의 대규모 행사이다. 그러나 유등축제기간을 제외하면 기존 유등체험관은 유등을 전시 및 관람할 수 있는 유일한 장소임에도 불구하고 현재의 유등체험관은 단순히 소형 유등만을 만드는 활동에 그치며 전시 또한 단조롭다. 이러한 단조로운 프로그램으로 비축제 기간 기존 유등체험관의 이용률은 저조하며 재방문의사가 낮다. 우리는 축제의 이점을 살려 유등체험관이 더욱 많은 관광객의 방문을 유도하고, 공간을 바탕으로 축제에서 느끼는 경험과는 다른 경험을 선사하고자 한다. 유등의 아름다움을 직접 체험하고 여행지를 유람하는 듯 한 동선과 연령별 선호 전시형태에 맞는 전시유형으로 유등을 체험 및 관람할 수 있는 유등체험전시관을 만들고자 한다.

Associated Festival

진주남강유등축제

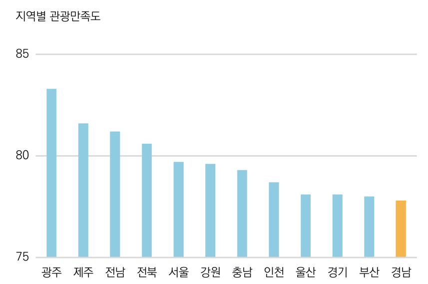
국내 최초의 지방문화예술행사로 1949년부터 개최된 진주의 '개천예술제(전 영남예술제)'에서 특별 행사로 운영되던 유등놀이를 발전시켜, 2000년 10월 '진주남강국제등축제'로 출범하였다. 남강에 유등을 띄우는 풍습은, 1592년 10월 김시민 장군이 2만의 왜군을 맞아 싸울 때 진주성 밖의 지원군과 군사신호로 풍등을 올리며 횃불과 함께 남강에 등불을 띄운 데서 비롯되었다. 또한 남강을 건너려는 왜군을 막는 군사전술과, 진주성의 병사들이 성 밖의 가족에게 안부를 전하는 통신수단으로도 쓰였다. 진주남강유등축제는 2006년부터는 전국 5대 축제로 발전해 2010년까지 5년 연속 문화체육관광부 지정 최우수 축제로 선정되면서, 최단기간에 최우수축제로 성장한 지역 축제가 되었다.

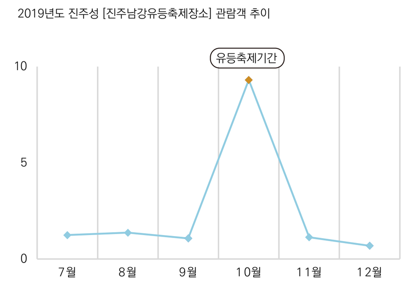
Design Concept : 임파스토 [Impasto]

[유화에서 덧칠을 통해 대상의 입체감을 표현할 때 쓰이는 기법]

'반죽된'이라는 의미의 이탈리아어에서 나온 말로, 유화 물감을 두껍게 칠하는 기법을 일컫는다. 붓이나 팔레트 나이프, 또는 손가락을 사용해 색을 칠하거나, 직접 튜브에서 물감을 짜 바르는 방식으로, 붓자국 등을 그대로 남겨 표면과 질감에 다양한 변화를 주려할 때 이 기법을 사용한다. 피사체의 중요한 부분을 그리면서 붓자국 등으로 질감 및 표면에 다채로운 변화를 주고자 할 때 유용한 기법이다.
유화에서는 임파스토 기법을 통해 캔버스 위에서 사물의 입체감을 나타내어 굴곡 형성에 따른 그림자를 형성한다. 또는 배경 전체에 거칠고 두터운 터치를 사용하여 강한 질감효과를 내기도 한다. 이러한 컨셉의 특징에서 발견할 수 있는 요소를 바탕으로 유등을 이용한 전시체험공간이 입체적인 동선과 공간별 조명 통해 각 공간마다의 특색을 강조할 수 있는 다채로운 공간을 구상하고자 한다.

Statistics





통계 자료 분석

유등축제 기간 진주시의 방문객은 약 100만명에 육박할 정도로 대규모 축제이다. 하지만 방문객의 대다수가 유등축제 기간에만 집중되어 비축제 기간과는 큰 대비를 보이는 경향이다. 상시 방문이 가능한 유등 전시 체험관에서 체험 및 이색 전시를 통해 비축제 기간에도 관광객의 방문을 유도하며 다양한 활동의 장을 마련하여 방문객들의 만족도를 높일 수 있도록 기획하였다.

〈출처: 진주시 관광진흥과 통계자료〉
〈출처: 경남연구원 2019년도 국민여행 만족도 조사〉

Site Analysis

경상남도 진주시 신안동 272

대로변 근처로 도보 5분~10분 거리 이내 다수의 대중교통시설이 위치하고 있으며 강변에 위치하여 트인 공간으로 자연요소 유입에 유리하다. 또한 인근에 시외버스터미널과 고속버스터미널이 있어서 관광객의 유입에 이점이 있다. 근처 공영주차장으로 주차문제를 완화할 수 있으며 진주남강유등축제, 인사동 골동품거리, 진주성 박물관 등 주변 관광지와 인접으로 높은 접근성을 지니고 있다.

500m이내 버스 정류장 5개	차량 10분 거리	서부경남KTX
BUS 갑을가든정류장, 신안현대아파트정류장 사대림맨션정류장, KBS, 부산교통본사	TERMINAL 진주시외버스터미널, 진주고속버스터미널	KTX 진주시 KTX 개통에 따른 관광객 유입 기대

Literature Review

[다양한 신체 능력을 가진 대중을 수용하기 위해 유니버셜 디자인 개념 적용]
- 박물관 전시디자인에 있어서 유니버셜 디자인 적용방안, 최정아 (2009)
- 한국디자인학회(Archives of Design Reaserach 디자인학 연구 통권 제 85호

- 시각적 인지를 위한 전시물과 배경의 70%이상 색 대비, 100Lux 이상 조도
- 언어에 의존하지 않는 공간 인지 이해 – Symbol, Signage
- 휠체어 사용자의 관람 및 활동 공간을 전시물 근처에 확보

[전시형태에 따른 연령대별 이용률 & 만족도]
- 역사박물관의 전시형태에 따른 관람자 행태 및 만족도 분석, 이소영 & 변대중 (2013)
- 한국 실내디자인학회논문집 제22권 5호 통권 100호

- 연령별 전시형태에 따른 만족도 조사 바탕의 전시 형태
- 청년층 〈패널전시, 모형전시, 현장체감형전시에서 만족도 높음〉
- 중•장년층 〈모형전시, 현장체감형전시, 참여 이벤트 전시에서 만족도 높음〉

[관람객의 육체적, 심리적 피로 해소 / 지속적인 관람을 용이하게 하는 공간의 필요성]
- 국립박물관 휴게공간의 특성에 관한 연구, 김정민 & 안진근 & 김주연 (2018)
- 한국공간디자인학회논문집 제13권 2호 통권 50호

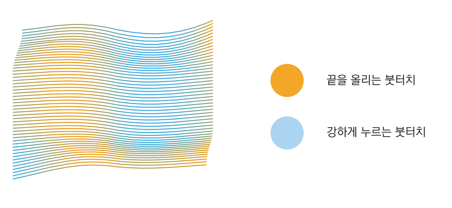
- 휴식공간은 관람객들이 이용자 간의 상호소통을 원활하게 함
- 심리적 쾌적성을 높이기 위한 자연요소 도입
- 다음 공간으로 이동하게 하는 전실로써 사용

[자연스러운 공간인지와 체험을 유도 할 수 있는 시지각적 연속성]
- 공간디자인에서 색채 대비에 의한 시지각적 연속성에 관한 연구, 이영주 &이정교 (2010)
- 한국공간디자인학회 논문집 제5권 2호 통권12호

- 반복, 리듬, 동세(방향), 변화의 4가지 구성 원리에 따라 색채 구성
- 색상대비, 명도대비, 보색대비를 적용시켜 색채를 사용

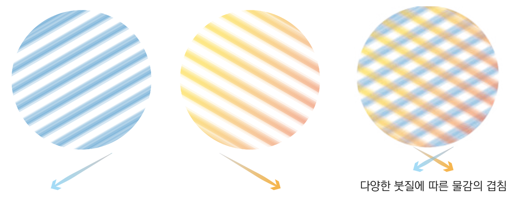
Concept Keyword

입체적인 [Three-dimensional]



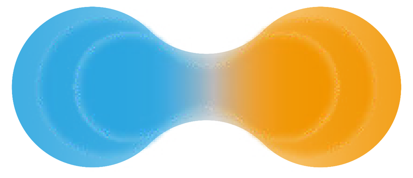
캔버스에 표현된 입체감

겹치는 [Overlap]



다양한 붓질에 따른 물감의 겹침

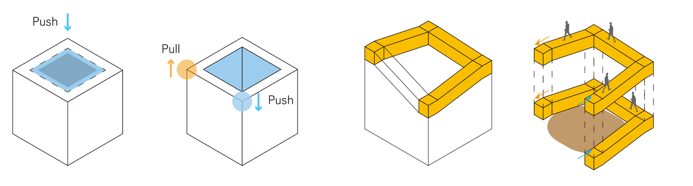
번지는 [Spread]



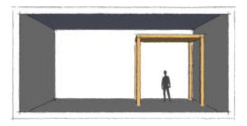
유분기로 인한 물감의 번짐현상

Design Process

단순히 계단을 통해 오르내리는 전시관이 아니라 마치 유람하듯 순환로를 형성하여 흥미와 여운을 전함 순환로 중앙에 대형 전시물을 배치하여 스케일감을 느낄 수 있게 함.

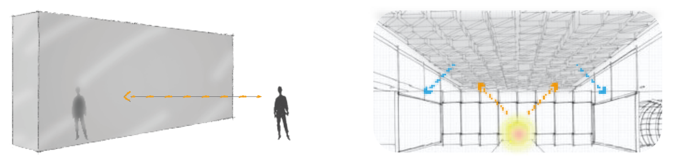


1.누름을 통한 보이드 형성　2.누름과 올림을 통한 형태 변형　3.입체적 형태의 경사로 형성　4.겹침을 통한 순환로 형성

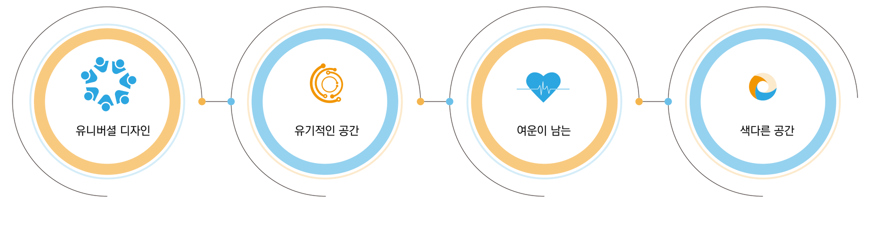


공간속의 공간을 활용하여 전시공간과 체험공간에 몰입할 수 있는 환경을 제공한다. 또한 알코브형 휴게공간을 통하여 공간활용을 높이고 깊이감을 다르게하여 시선적인 프라이버시를 유지할 수 있어 짧지만 편한 휴식을 취할 수 있게 한다.

임파스토 붓질이 여러 방향으로 겹치듯, 각기 다른 삼각형 모양의 거울 오브제를 설치하여 전시물과 관람객의 동선에 따라 다양하게 전시물과 주변의 시각적인 번짐을 경험할 수 있게 한다.



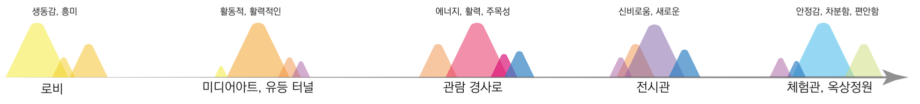
Design Goal



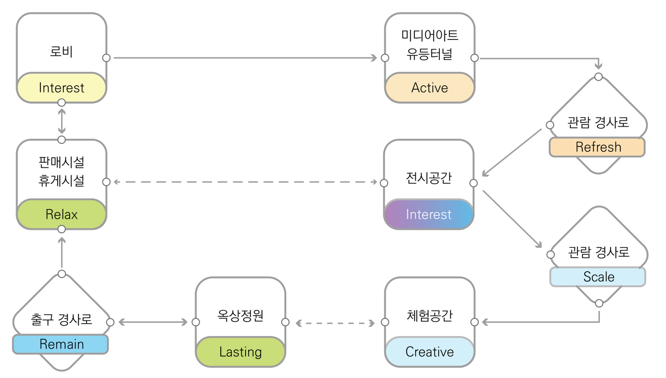
- 신체조건, 성별, 연령, 인종에 관계 없이 누구나 사용하는 공간
- 공간을 구성하는 요소들이 생생하고 유기적인 관계를 이루는 전체
- 색상을 통한 동선 제시로 전시와 체험의 여운을 길게 가질 수 있는 신선한 동선과 공간
- 기능뿐 아니라 사용자 경험에 초점을 맞추어 여운을 느낄 수 있게 함

Color Planning

[Color Effect Map] – 공간 순서에 따라 보이는 색채와 감정



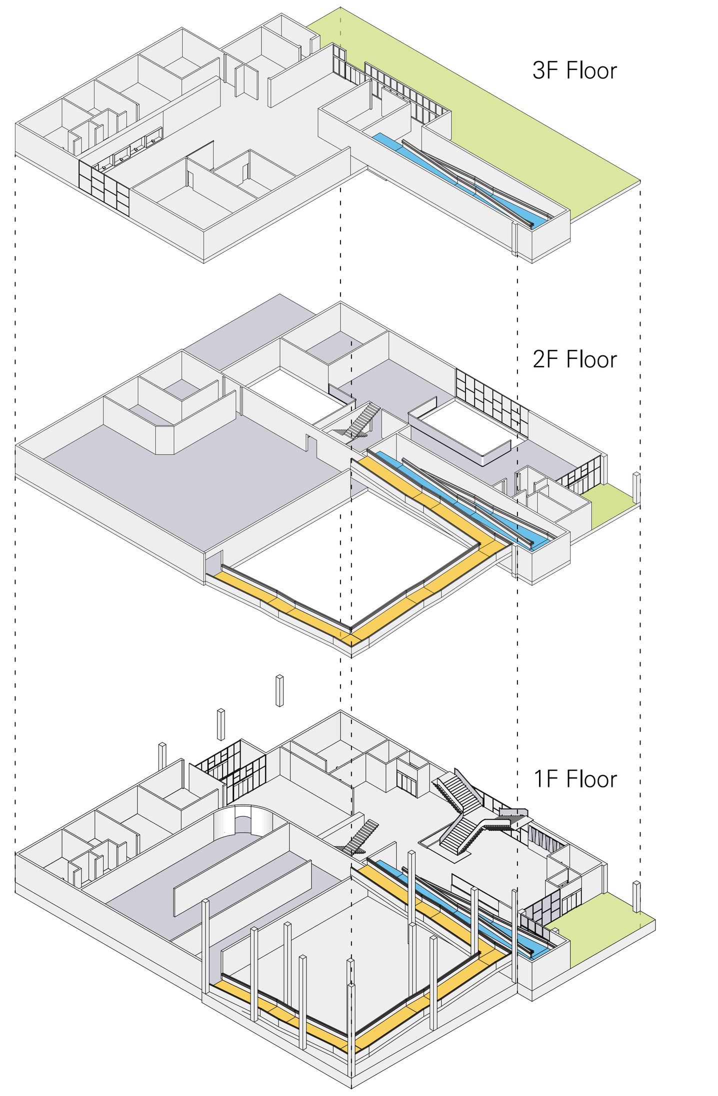
로비에서 전시관까지를 중점적으로 NCS 표준 색상 바탕의 보색대비를 통해 진입부와 퇴장부 공간에 시선의 자극을 통해 공간을 쉽게 구분하고 생기있는 공간을 연출한다. 또한 미디어아트 공간에서 나아갈 수록 Y10R 색상에서 R90B 색상으로 단계별로 변해가는 공간을 구분할 수 있도록 한다. 공간마다 존재하는 휴게시설의 경우 녹색을 통해 안정감을 줄 수 있게 한다.



Program Plan

기능에 감성을 더한 공간		호기심을 유발하는 공간	
다양한 휴게시설	유람하는 동선	이색 전시&체험	내부 판매시설
옥상정원	관람 경사로	드론 활용	음료 판매시설
내부 휴게시설	출구 경사로	대형 유등 전시	기념품 판매시설
정원		미디어 아트	
		대형 유등 제작 체험	

Space Zonning



- 관람 경사로
- 출구 경사로
- 전시 공간
- 정원 및 휴게시설