

2024년 어린이박물관 상설전시2 개편 계획(안)

1. 전시 개요

- (전시목적)
 - 오늘날 처한 전 지구적 기후·환경 문제에 대한 어린이 눈높이 교육 필요
 - 어린이들의 환경 감수성 및 환경 소양을 키우기 위한 전시 콘텐츠 제공
- (전시명) 《별이 빛나는 밤》(가제)
- (전시기간) 2024. 10. 30.(수) ~ 2026. 08. 30.(일) [예정/1년 10개월]
- (전시개막) 2024. 10. 29.(화)
- (전시장소) 어린이박물관 상설전시2 (2층)
- (전시주제)
 - 과도한 빛이 일으키는 생태환경 및 생활환경 문제에 대한 경각심을 높이고, 일상에서 ‘밤’ 과 ‘어둠’ 의 가치를 재조명. 깜깜한 밤하늘을 되찾자!
- (전시주제어) 생태환경 · 생활환경 · 빛공해 · 빛과 어둠 · 밤 · 밤하늘 · 별

2. 전시 내용

1. 어린이박물관 전시개편(안)

- (전시내용 및 방향)

“밤하늘의 빛나는 별을 보고 싶어요!”

- 과도한 빛(인공조명)으로 인한 어둠의 부족이 생태계의 균형을 깨트리고 있음. 이러한 빛공해*가 일으키는 문제를 다양한 지구 생명체(동물, 식물, 인간 등) 관점에서 공감하고 이해하는 계기 마련(생명 다양성)
- 자연에 순응하며 낮과 밤의 균형있는 건강한 생활을 했던 ‘과거’ 사람들의 삶, 낮과 밤의 불균형한 생활방식에 어느새 익숙해진 ‘현재’ 사람들, 그리고 ‘미래’ 의 삶까지 생각해보는 연결고리 제공
- 지금은 보기 힘든 도시 밤하늘의 ‘빛나는 별’ 을 미래세대 어린이들에게 보여주기 위해 불을 끄고 ‘깜깜한 밤’ 을 되찾자는 메시지를 담은

* 빛공해: 지나친 인공조명으로 밤에도 낮처럼 밝은 상태가 유지되는 현상. 눈부신 빛이 일상 생활은 물론이고 생태계 전반에 영향을 미침에 따라 세계적인 환경 이슈로 떠오름

- (타겟대상) 6~10세(유치원생~초등학교 저학년생)
- (공간구성) 다락방과 같은 공간의 물리적 특성을 활용한 전시 공간 구현
- (체험물) 신체·협동 활동과 더불어 개별 및 누구나 가능한 활동 고려
- (디지털) 직접 참여율 높고, 결과물 공유 가능한 디지털 콘텐츠 활용, 프로젝트 맵핑, 인터랙티브 미디어 등 디지털 기술을 활용한 다양한 체험 활동 제공하여 흥미 유발 및 참여 유도
- (캐릭터) 전시실 전체 흐름을 이끌어 가는 핵심 캐릭터 개발 필요
- (디자인) 다양한 감각 활용으로 전시를 경험할 수 있는 체험 방식과 공간 연출, 그래픽 패널 디자인(유니버설디자인 적용)
- (마감재) 나무 등 친환경 천연소재 및 재활용 소재 활용, 플라스틱 최소화 등 안전성 고려한 재료 사용
- (협업) 생태, 환경, 빛, 공간, 색채 등 전시 관련 각 분야 전문가의 자문, 협의 내용을 반영한 공간 연출

2. 어린이박물관 로비공간 개편(안)

- (대기공간)
 - 편안한 전시 관람을 위한 사전 준비 공간으로서 부족한 기능을 개선할 수 있도록 방안 검토(휴게의자 및 물품보관함 등 개선)
 - * 기존 공간의 톤앤매너를 지키면서 부족한 기능을 업그레이드 시킬 수 있도록 고려
- (영상콘텐츠)
 - 대기 공간 영상콘텐츠 상영을 통해 대기 시간의 효율적인 활용
 - 전시 소개, 관람 예절 안내 등 다양한 정보를 모션그래픽을 활용한 영상물로 제공하여 흥미 유발과 관심 유도
 - * 프로젝션 맵핑 또는 모니터 등 적절한 영상기기 필요
- (관람안내 및 사이니지 보강)
 - 어린이박물관 전시 및 교육 안내(홍보) 서비스 강화할 수 있는 DID 필요
 - 사전예약 없이 방문한 관람객이 현장에서 DID를 통해 실시간 미예약 및 취소분을 확인할 수 있도록 하여 관람 인원 증대 기여
 - 안내 사이니지 및 DID 내에 적용할 수 있는 일관된 시각아이덴티티 필요
 - * 아다초 캐릭터를 활용하면서 다양한 어플리케이션에 활용할 수 있도록 변형 필요
- (파사드) 어린이박물관 외부 유리벽 그래픽 개선 등

3. 전시 세부 구성(안)

대주제	소주제	전시 내용	연출 방향 및 참고 이미지
프롤로그	밤이 찾아와요 “별을 보고 싶어요!”	<ul style="list-style-type: none"> ■ 해가 지고 밤(어둠)이 찾아오는 시간 ■ “별을 마지막으로 본 것이 언제인가요?” (어린이 인터뷰 등 영상) 도시에서 크는 요즘 아이들은 밤하늘의 반짝이는 별을 본 경험이 없다! 	<p>[슬로피] 일몰연출(그래픽/텍스트/조명)</p> 
1부 신비로운 밤	밤은 신비로워요 (미스터리한 밤) 어두워야 볼 수 있어요	<ul style="list-style-type: none"> ■ 신비로움으로 가득한 밤 <ul style="list-style-type: none"> - 낮과 밤은 왜 있을까?: 낮과 밤(빛과 어둠) → 밤의 원리 - 해 / 달 / 별: 일출, 일몰, 달의 주기, 별자리(절기), 은하수, 별뿔별 등 ■ 밤(어둠)의 중요성 : 밤(어둠)의 소중함 <ul style="list-style-type: none"> - 길 찾기(관측): 북극성, 별로 방위와 길 찾기 - 과거 밤하늘을 관측했던 사람과 현재 비교(유목민-과거/천문학자-현재) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>낮과 밤</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>별자리</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>유목민</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>천문학자</p> </div> </div>	<p>밤 풍경 연출(슈퍼그래픽/인포그래픽/조명)</p>  <p>낮과 밤 테이블(별자리 스크래치, 디지털 등)</p> 
2부 깜깜했던 밤 (과거)	밤의 어둠을 즐겨요 꿈꾸는 밤	<ul style="list-style-type: none"> ■ 밤의 어둠을 즐겼던 우리들: 사람 <ul style="list-style-type: none"> - 일상 속 어둠을 밝힌 빛: 등기구 관련 자료 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>좌등(사랑방)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>촛대(안방)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>등잔대(부엌)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>초롱(혼례)</p> </div> </div>	<p>낮과 밤의 변화에 순응하며 생활한 옛사람들의 하루(퍼즐 맞추기 체험 등)</p> 

- 야행^{夜行}(실외): 제등, 조족등, <눈 오는 밤>(폴 자콜레) 등



달빛 아래 서울의 동대문
(엘리자베스 키스)



눈 오는 밤
(폴 자콜레)



제등



조족등

- 으스스한 밤: 달빛 아래 즐겼던 놀이

: 낙화놀이, 쥐불놀이, 등불써기놀이, 풍등놀이 등(영상 자료)



낙화놀이



등불써기놀이



단오제 풍등날리기

- 밤 나기: 여름밤(과일서리), 겨울밤(짚신삼기, 바느질)

등을 들고 야행 체험(숨은그림찾기)



유물 및 입체자료(전시)



밤에도 우리는 바빠요

우리는 야간근무 중

■ 밤이 되면 바쁜 우리들: 동·식물

- 밤이 되면 활동하는 동·식물 소개

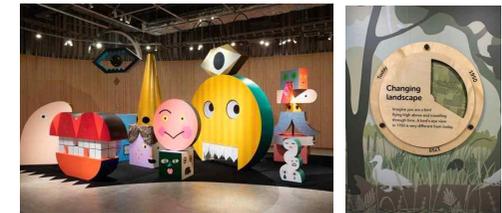
- 야행성 동물: 곤충의 1/2, 양서류와 포유류의 2/3(사냥, 번식, 이동 등)

- 밤에 피는 식물: 분꽃, 박꽃, 달맞이꽃, 옥잠화, 하늘타리(번식 등)



야행성 동물과 식물

밤이 되면 깨어나는 동·식물
(입체구조물과 다양한 핸즈온 체험,
디지털모니터 등)



3부
 눈부신 밤
 (현재)

밤이 사라졌어요
 “별이 보이지 않아요!”

- 밤은 언제 잠이 들지?: 24시간 사회, 잠들지 않는 도시
- 밝고 희뿌연 밤하늘: 눈부신 빛(인공조명, 빛 공해), 사라진 별



서울의 밤 인공조명

“우리나라는 세계에서
 2번째로 밤이 밝은 나라!”

인포그래픽, 디지털 및 아날로그 체험 등



잠을 잘 수 없어요
 (밤에 사람들은)

- 잠 못 드는 사람들
- 수면 장애, 불면증, 피로, 스트레스, 우울증에 시달리는 사람들
- “몇시에 잠드나요?” (늦게 자는 어린이들 → 수면 부족, 성장 저하)



수면 장애

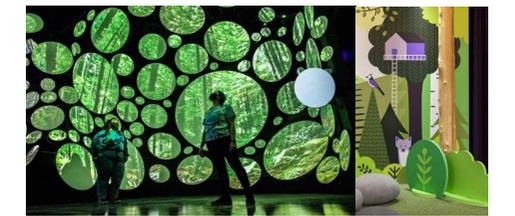


낮과 밤의 균형



나라별 수면시간

균형이 깨진 생태계(사람, 동·식물) 알아보기
 (인터랙티브 영상, NFC 탑재 촉각물 연동,
 입체 구조물, 프로젝션 맵핑 등 복합 연출)



감각을 잃었어요
 (밤에 동·식물들은)

- 방향 감각을 잃은 동물들(사냥, 번식, 이동 등)
- 가로등 불빛 아래에서 죽어가는 곤충과 새들, 경로를 이탈한 철새들, 짝짓기를 하지 못하는 반딧불이, 바다로 돌아가지 못하는 새끼거북 등
- 계절 감각을 잃은 식물들
- 성장 저하, 개화시기의 변화, 번아욱에 빠진 식물들 등



새끼 거북



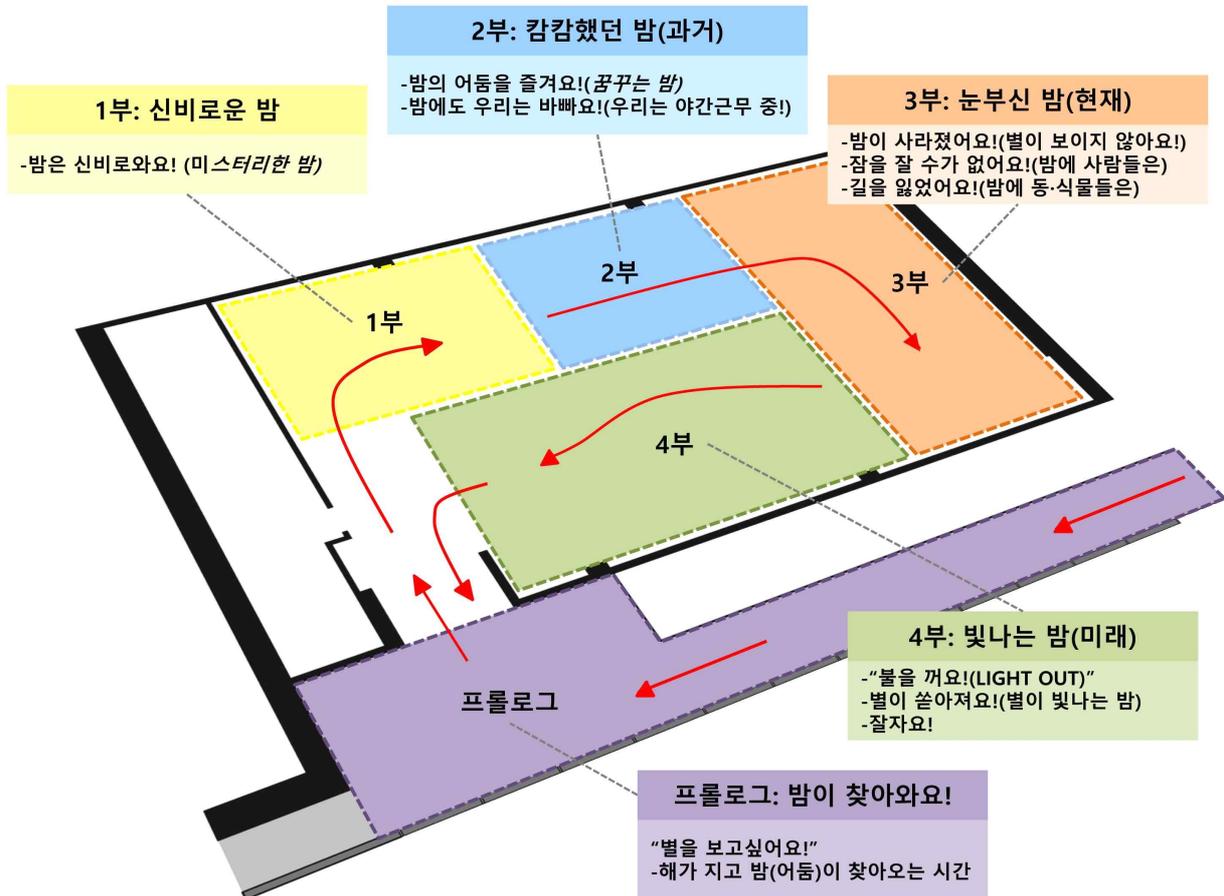
반딧불이



산호

<p>4부</p> <p>빛나는 밤 (미래)</p>	<p>불을 꺼요 LIGHT OUT!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 깜깜한 밤하늘을 되찾기 위한 우리의 실천들 - 불을 끄자 - 올바른 빛의 사용법 등을 게임과 같은 방식으로 풀어보거나, 직관적인 인포그래픽으로 제시(전과 후를 비교)  <p><i>“빛 공해로 인한 문제는 대기오염, 기후변화, 미세 플라스틱 등의 문제와 달리 우리가 해결할 수 있다!”</i></p>	<p>빛 줄이기 실천(틀린그림찾기 게임)</p> 
	<p>“별이 반짝거려요!” 별이 빛나는 밤</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ “별 보러 가자” (다락방 테라스 또는 다락방 천창 연출) - 빛과 어둠의 균형을 되찾고 모두가 조화로운 생태계 - 불을 꺼야 비로소 보이는 것들 등 - 다양한 감각 자극 연출(소리, 촉감 등) - 떨어지는 별뿔별을 보며 소원 빌기(별모양 종이에 소원쓰기 체험) 	<p>누워서 하늘의 별 보기(미디어아트 영상)</p> 
	<p>잘자요</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 모두가 잠드는 시간: 잠자리 들기 - 깜깜한 밤 무섭지 않게 하기 위한 활동, 올바른 수면 교육 <p>#치유 #휴식 #건강한 삶 #웰빙</p>	

4. 전시 공간 구성 계획(안)



○ (공간 연출 방향)

- 낮은 천정과 좁은 면적을 보완할 수 있는 새로운 공간 연출 제안(노출천정 및 조명 개선 등)
- 입구 슬로프 및 도입 공간이 메인 공간과 자연스럽게 유기적으로 연결되는 공간 연출 제안
- 안전한 체험 및 교육 몰입도 제고
- 입구 로비의 쾌적한 환경 및 관람객 편의 위한 환경 조성

○ (체험전시물 연출 방향)

- 유아(미취학) 및 어린이(초등저학년)가 두루 함께 즐길 수 있도록 난이도를 고려한 다양한 체험물 개발
- 아날로그와 디지털 체험방식의 장단점을 접목한 체험방식 개발
- 디지털 영상 콘텐츠 및 인터랙티브가 가능한 최첨단 기기 활용
- 체험 공간 구성 및 연출을 위한 전문 일러스트레이터 스템 구성