
아스트리드 린드그렌(Astrid Lindgren) 작가전시회를 통한 공간 활용성 연구

표 종 현*

본 논문은 스웨덴의 아동문학작가 아스트리드 린드그렌의 작가 전시회를 통해 스웨덴 및 작가의 이미지가 어떻게 공간적으로 활용되었는지를 연구한다. 본 논문의 궁극적인 목표는 지난 3월 23일 스웨덴의 빅토리아 왕세녀의 국민 방문에 맞춰 국립어린이·청소년도서관과 주한스웨덴대사관이 주최하여, 국립어린이·청소년도서관 전시실에서 오픈한 실제 개발사례를 연구함으로써, 어린이도서관의 전시 기획물이 공간 설치되는 과정을 통하여 보다 현실적인 문제점과 대안을 제시하는데 있다.

21세기 현대인에게 있어 이미지적 담론은 단순히 시각적으로 보는 것과 보이는 것만이 아니다. 최근 들어 공간 속에서 느껴지는 감성적 의미가 더욱 더 커지고 있고, 공간의 환경은 인간을 최상의 존재 가치로 드러나게 한다. 이러한 가치는 인간의 삶을 더욱 풍요롭게 할 수 있으며, 시간의 존재를 더욱 의미 있게 한다.

도서관 전시에서는 관람객의 정서적 상호작용이 매우 중요하다. 특히 어린이를 대상으로 하는 전시는 그들에게 미치는 영향이 매우 크다. 사고가 비교적 덜 발달된 그들에게 보여주는 것과 느끼게 하는 것은 분명히 그들의 성장발달에 직·간접적으로 중요한 작용을 한다. 이러한 이

유로 전시디자이너는 단순히 정보를 전달만 하려는 의도에서 벗어나 다양한 해석의 가능성을 찾고자 한다. 본 연구는 전시작가의 삶이 녹아 있는 스웨덴의 이미지가 콘셉트화 되는 과정을 통하여 어떻게 린드그렌의 작품세계가 구현되었으며, 최종적으로 관람객들과 원활한 소통을 이루고자 했는지 분석한다. 또한 2002년 94세의 나이로 세상을 떠난 작가를 추모하고, 전 세계인들의 아동문학에 대한 관심을 높이기 위해 힘썼던 그녀의 노력을 기리기 위해 스웨덴 정부가 2002년 제정한 아스트리드 린드그렌 추모문학상(Astrid Lindgren Memorial Award)을 소개하는 과정도 제시하고자 한다.

주제어: 아스트리드 린드그렌, 말광량이 삐삐, 알마(ALMA)상, 전시디스플레이, 어린이 도서전시

1. 들어가는 글

21세기 현대인에게 있어 이미지적 담론은 단순히 시각적으로 보는 것과 보이는 것만이 아니라 공간 속에서 느껴지는 감성적 의미가 더욱 크다고 생각된다. 왜냐하면 공간의 환경은 인간을 최상의 존재 가치로 드러나게 하기 때문이다. 이러한 가치는 인간의 삶을 더욱 풍요롭게 할 수 있으며, 시간의 존재를 더욱 의미있게 한다.

도서관에서의 전시는 관람객의 정서적 상호 작용과 매우 밀접하다. 특히 어린이를 대상으로 하는 전시는 그들에게 미치는 영향이 매우 크다. 사고가 아직 덜 발달된 그들에게 보여주는 것과 느끼게 하는 것은 분명히 그들의 성장발달에 직·간접적으로 영향을 미치리라 생각된다. 이러한 이유는 공간 디자이너에게 전시 디스플레이가 단순히 정보를 전달만 하려는 목적을 뛰어넘어 공간의 개념을 다양하게 해석하게 한다.

본 논문은 스웨덴의 아동문학작가 아스트리드 린드그렌(Astrid Lindgren,

1907~2002)의 작가 전시회를 통해 스웨덴 및 작가의 이미지가 어떻게 공간적으로 활용되었는지를 연구하고자 한다. 아스트리드 린드그렌은 세계적으로 성공한 아동문학 작가이기도 하지만, 그녀는 삶과 작품을 통해 진정으로 어린이들의 세계를 공유하려고 노력하였다. 어른들의 시각에서 가르치려고만 하지 않았으며, 그들의 세상을 이해하고, 때론 그들의 입장에서 사고하고 말함으로써 어른들의 세상을 비판하였다. 이러한 작가의 삶은 전시회를 통해 단순히 알리는 것이 아니라 그녀의 삶 속에 잠시 동안이라도 머물게 하는 목표를 설정하게 만들었다. 이러한 목표를 가진 전시회의 개최의 실제 과정을 체계적으로 분석하고 연구하는데 그 의의가 있으며, 이를 통해 공공성을 가진 어린이 청소년 도서관의 전시디스플레이에 대해 보다 창의적인 역할을 제시하고자 한다.

2. 전시 배경

지난 3월 23일 ~ 3월 26일까지 4일간 빅토리아(Victoria Ingrid Alice Désirée) 스웨덴 왕세녀와 다니엘(Olof Daniel Westing Bernadotte) 왕자 내외가 우리나라를 공식 방문했다. 빅토리아 왕세녀 내외의 금번 방한은 2012년 5월 26일 ~ 6월 1일까지 칼 구스타프(Kung Carl XVI Gustaf Folke Hubertus av Sverige) 국왕 내외의 국민 방한에 이은 차기 왕위 계승권자의 방한으로, 스웨덴 왕위계승권자로서는 첫 공식 방한이기도하다. 방한기간 중 왕세녀와 왕자 내외는 대통령 예방, 국무총리 환담 등을 통해 양국관계증진 및 보건복지·양성평등 등 상호 관심분야에 대해 의견을 교환했으며, 판문점을 방문하여 중립국 감독위원회 스웨덴 대표를 만났으며 왕세녀 내외의 요청으로 국립재활센터 방문 등이 이루어졌다.¹⁾

또한 공식 일정기간에 맞춰 3월 25일 주한스웨덴대사관과 국립어린이·청소년도서관의 주최 하에 스웨덴의 세계적인 아동문학작가 <아스트리드 린드그렌과 삐삐>展²⁾을 국립어린이·청소년도서관 전시실에서 개최하게 되었

1) 출처: 외교부, 홈페이지: www.mofa.go.kr 참조.

다. 전시회를 통해 왕세녀 내외는 이곳에서 알마상(ALMA)³⁾을 홍보하고 한국 작가들의 관심을 유도하는 행사를 만들고자 하였다.

전시개관의 실질적인 주관 업무를 담당할 국립어린이·청소년도서관은 주한스웨덴대사관측에서 추천한 홍재웅(한국외대 교수, 번역가)을 비롯하여, 김서정(국제아동도서협의회한국위원회(KBBY)회장, 동화작가)과 유은실(아동문학가)을 자문위원으로 구성하고, 표종현(공간디자이너)을 실무책임자로 역할을 담당케 했다.

위의 실무자들은 2월 5일 오전 10시 국립어린이·청소년도서관 회의실에서 첫 회의를 시작으로, 전시회의 성격과 내용에 대해서 논의하고, 스웨덴 및 작가 이미지에 대해서 어떻게 공간화 할 것인가에 대한 토의를 심도 있게 진행하였다. 이후 몇 번의 공식 회의와 비공식 미팅을 통하여 전시회의 방향성을 설정하고 전시내용물들을 구체적으로 결정했다.

회의를 토대로 정리된 내용은 세 개 영역으로 나뉘는데, 작가의 삶에 대한 바른 이해를 주기위한 전기(傳記)부분과 작가의 창작물을 소개하는 작품세계(作品世界), 그리고 아스트리드 린드그렌 추모문학상(ALMA상)이 그것이다. 이러한 일련의 논의들은 전시디자이너로 하여금 보다 심도 있는 작가의 삶과 작품세계의 이해를 필요로 하였고, 그것의 공간 이미지화 방법으로 전시공간의 기술적 이해와 실행을 위한 전문적 방법론, 또한 구체적인 이미

2) 공식적인 일반인 전시 관람기간은 3. 26(목) ~ 5. 31(일)까지였으나, 관람객들의 반응이 좋아 7월 8일까지 연장하였다.

3) 아스트리드 린드그렌 추모문학상(Astrid Lindgren Memorial Award). 알마상(ALMA)은 2002년 94세의 나이로 세상을 떠난 린드그렌을 추모하고, 전 세계인들의 아동문학에 대한 관심을 높이기 위해 힘썼던 그녀의 노력을 기리기 위해 스웨덴 정부가 2002년 제정한 세계적으로 권위있는 어린이·청소년 문학상이다. 수상자는 어린이·청소년 문학, 독서 진흥, 아동 권리분야의 전문가들로 구성된 12명의 심사위원단에 의하여 선정된다. 후보자 명단은 전년도 10월 독일 프랑크푸르트 도서전에서 공개되며 최종 선정 회의를 거친 후 매년 3월 '아스트리드 린드그렌상' 수상자를 발표한다. 시상식은 5월 말에서 6월초 스톡홀름에서 개최되며 스웨덴의 빅토리아 왕세녀가 직접 수여하고 있다. 작가뿐만 아니라 일러스트레이터, 스토리텔러, 어린이·청소년의 독서 진흥에 기여한 개인 및 단체를 대상으로 선정하며 일생 동안의 작품 또는 활동을 평가하여 수상자를 선정한다. 수상자에게는 5백만 스웨덴 크로나(한화 약 6억 5900만원)의 상금을 수여한다.

지를 활용한 공간 형상화 전개의 필요성이 매우 중요한 요소로 작용함을 알게 했다. 이를 통해 대상이 되는 관람객(어린이)들과의 원활한 소통의 장이 될 수 있었다.

하지만 이러한 내용들이 기존의 위인전시회처럼 단순히 정보만 전달하는 목적 달성의 성격에서 벗어나 공간학적으로 실질적인 관람객의 시각에 맞춰 재미있는 놀이문화가 포함된 전시회로 ‘소통’이라는 방향성을 추구하고자 하였다. 이와 같은 방향성은 커뮤니케이션 공간으로서 전시공간이 목표를 달성할 수 있는 이유이기도 하다.

3. 전시공간의 디스플레이 구성요소

3.1. 디스플레이의 개념

사전적으로 디스플레이는 ‘보여주다’, ‘전개하다’는 뜻을 가지지만 ‘어떤 공간에 어떤 대상을 놓는다.’는 단순한 행위에서 출발하여 광범위하게 해석할 수 있다. 광의의 디스플레이는 어떤 대상물(상품·작품·정보물)을 각각의 목적에 따라 주제를 설정하고 조명·색채·음향·소도구 등 디자인 요소를 적절히 사용하여 어떤 공간(상점, 전시관, 박물관 등)에 효과적으로 전시, 진열하여 대상인 고객, 관람객, 감상자 등에게 의도(판매, 정보전달)를 주지, 전달시키고자 하는 디자인의 한 분야이다. 이 범주에는 문화적, 사회적 사고개발과 정보 전달을 목적으로 하는 미술전시회, 박람회, 박물관, 과학관 등의 전시 디스플레이와 각종 문화행사나 연극, 드라마 등의 세트 연극, 세트 연출 디스플레이를 포함한다.⁴⁾

상업 공간의 전시 부분인 쇼윈도는 가치 부각과 구매 촉진을 위한 디스플레이 디자인 자체가 형태로 표현되며 설치와 교체의 빈도가 잦아지는 동시에 그 시대의 유행과 미술 사조를 적극 반영하고자 하는 속성을 가지는데

4) 김현숙, 『미술 · 전시 · 미술관』, 서울: 예경, 2001, p.1~5.

반해 비상업적인 디스플레이 디자인 또한 전시라는 영역 안에서 그 시대의 사회상과 경제변화 등의 다양한 현상들과 밀접한 연계성을 가지며 문화적으로 사회의 한 면을 표출하는 가장 시사적인 전시 수단이고, 예술 작업으로서 대중적인 표현 예술의 한 분야이기도 하다.

우리는 어디에서나 예술을 발견한다. 유명 예술가의 조형물도 있고, 공동체의 성격을 드러내어 분위기를 조성하는 기념비나 랜드마크도 있다. 커뮤니케이션 공간으로서의 공공 전시는 예술을 통해 공간의 성격을 규정하는 데서 한 발짝 더 나아가 시대의 한 순간을, 공동체를, 이슈를 담아내는 매개체로 기능한다. 예술가는 풍경, 건축, 공간, 사회를 자신의 예술 도구로 사용한다. 다시 말해 전시디자인은 예술과 전시의 경계를 가로지르는 존재이며 자신의 작품이 주변 환경과의 관계를 통해 외부 세계를 비추는 거울로 기능하게 한다. 또한, 관람객은 자신의 정서 상태를 일부러 억제할 필요도 없이 자연스럽게 작품을 해석하고, 일정 간격을 두고 떨어져서 바라보는 대신 직접 관찰하고 탐색함으로써 공간을 경험하게 된다. 이렇듯 전시디스플레이는 관람객에게 목적 및 주제를 분명하게 드러내어 2차원의 시각적 요소를 3차원으로 구조화 시키는 예술 작업을 말한다.

디스플레이는 전달 장소에서 공간(space),⁵⁾ 보이고자 하는 대상물(object),⁶⁾ 전달받는 관객(person),⁷⁾ 전달 시기의 시간(time)⁸⁾이란 4가지 기본요소에 의해 성립되며, 그 기본요소들을 연결하는 수단이 된다. 대상물이 적절한 시간과 공간에 효과적인 방법으로 구성, 연출되어 그 내용이 관객에게 올바르게 전달될 때 디스플레이 효과가 발생한다.⁹⁾

-
- 5) 대상물과 관객의 커뮤니케이션 장소로 기능적 특성을 가진다. 단, 그 목적을 전달하기 위하여 행해지는 행위의 능률성을 보장하는 구체적 수단으로서 전체적인 계획 체계의 장이된다.
 - 6) 전달하고자 하는 내용의 구성 요소로서 대상물의 형태와 색채 재질의 특성에 의하여 전시 디자인의 기본 방향이 결정되며 가장 중요한 요소이다.
 - 7) 관객은 대상물의 전달 내용을 받아들이는 대상으로 전시의 존재를 결정짓는 요소이며 그 구성과 효과 발생을 동시에 충족시키는 핵심적인 요소로 작용한다.
 - 8) 시간은 전달하고자 하는 대상물에 대한 시점으로 전시 기간과 관계하며 제작물의 내구성, 제작 방법, 계절, 시대감각과 관련된 측면에서 색채 계획과 동선 계획 등에 관계한다.

인간은 꽤 오래전부터 오브젝트와 그것을 둘러싼 공간을 도구로 삼아 인간의 본능적인 욕구들을 충족하기 시작했다. 특별한 무언가를 전시하고, 기념하고, 추앙하고, 선전하고, 설명하고자 하는 본능 말이다. 이러한 ‘공간 + 커뮤니케이션’ 작업은 인간 경험을 분류하고 해석하려는 일종의 유형학이다. 더불어 근래에는 ‘커뮤니케이션 공간 = 창조적 행위가 이루어지는 공간’이라는 인식이 확산되고 있으며, 그런 공간 창조적 행위를 전시디자인이라 말할 수 있을 것이다.¹⁰⁾

3.2. 전시디자인의 스토리텔링

전시디자인의 공통된 하나의 중요한 특질은 스토리텔링이다. 스토리텔링은 전시 디자이너가 발휘해야 하는 가장 중요한 기술이며 스토리를 구성하는 요소는 네 가지다. 즉 내러티브(narrative), 내레이터(narrator), 구조화(structuralize), 콘텍스트(context) 등 이다.¹¹⁾

내러티브란 일반적으로 전시 기획의 첫 단계에서는 전시를 통해 관람객에게 전달하고자 하는 메시지를 결정한다. 그러나 메시지가 그 자체로 스토리가 되는 것은 아니다. 전달하고자 하는 메시지를 확실한 기승전결을 갖춘 내러티브 안에 담아내야 한다.

스토리를 전면에 내세우려면 내레이터가 필요하다. 텍스트, 그래픽, 테크놀로지 등 다양한 매체를 하나든 여러 개든 자유롭게 활용하여 내레이터를 만든다. 일반적으로는 여러 매체를 다각적으로 사용하여 내러티브를 담아낸다.

구조화란 스토리에 골격을 부여하는 것, 다시 말해 내러티브를 3차원 공간에 구현하는 것이다. 스토리는 내레이터를 통해 관람객 한 명 한 명에게 생생하게 전달된다. 전시 디자이너는 건축가나 인테리어 디자이너와 마찬가지로

9) 성호진, “디스플레이 디자인과 설치미술적 오브제에 관한연구”, 한양대 석사논문, 2001, p.17.

10) 안 로렌스, 리 H. 스클닉 & 크레이그 버거, 『전시 디자인의 모든 것: 공간의 커뮤니케이션』 (오윤성 역). 서울: 고려닷컴, 2009. p.8.

11) Ibid, p.104.

지로 전시의 스토리와 타깃 관람객 층에 부합하는 인과적인 공간을 구축해야 한다. 연속체적 공간을 구성하는 기준은 시간적 질서일 수도 있고 주제나 분류 체계일 수도 있다. 요컨대 논리적이고 일관된 체계라면 무엇이든 가능하다. 관람객은 공간 하나하나를 경험하는 와중에 스토리 전체에 가닿게 된다. 그러나 관람객이 처음부터 단번에 전체 구조를 파악할 수 있는 구성은 피해야 한다. 관람객을 사로잡을 수 있는 가장 기본적인 방법은 이야기를 하나씩 풀어나가거나, 혹은 일련의 과정 전체를 통해 이야기를 전달하는 것이기 때문이다.

콘택스트는 전시 디자인의 스토리텔링에서 가장 간과하기 쉬운 부분이 바로 콘택스트인데, 이는 전시를 둘러싼 외적 맥락을 말한다. 전시는 허공에서 이루어지지 않는다. 건물 안으로 들어가고, 풍경 속에 자리를 잡는다. 관람객이 전시를 찾아오는 과정은 전시 자체만큼 중요한 요소다. 관람객이 전시 공간에 들어오기까지의 과정은 비록 스토리의 일부는 아니지만 관람객의 관람 태도를 좌우하는 매우 중요한 요소다.

스토리텔링은 전시 디자이너에게 맡겨진 가장 근본적인 임무다. 그중에서도 훌륭한 전시 디자이너란 같은 스토리를 전달하더라도 공간, 테크놀로지, 배치, 소재 등 전시 요소를 가장 효과적으로 사용하는 사람이라 할 수 있을 것이다.

3.3. 어린이를 위한 전시디자인

어린이는 넓은 의미에서 출생부터 청소년기에 이르기 직전까지를 가리키고 좁은 의미에서 유아기가 끝나면서 청소년기에 이르기까지의 학령기로서 6세부터 13~4세 까지를 뜻한다.¹²⁾ 엄격히 말하면 초등학교시기를 말하는 것으로 유아기와 현저하게 다른 생활 형태를 가지며, 일대전환을 이루는 시기라 할 수 있다. 학령기 어린이는 유희 생활에서 벗어나 학습생활로 들어가며, 자유가 무한히 주어지는 생활에서 집단 중심의 생활로, 주관적 사고 생

12) 이해영, “공공도서관의 어린이서비스 사례 비교연구”, 한양대 석사논문, 2010, p9.

활에서 객관적인 사고 생활로 이행하는 시기인 것이다. 어린이 발달은 모든 아이들에게 공통적으로 나타나는 발달특성이다. 연령에 따라 비슷한 발달단계를 거치고 학습, 체험, 놀이 등 여러 요소들이 어린이들의 발달에 영향을 미친다.

어린이 관람객을 위한 전시 디자인의 핵심은 디자인의 모든 요소에 쌍방향성을 가미하는 것이다. 특히 디자이너는 각 연령대 어린이의 관심사를 파악하고 그것을 바탕으로 디자인을 창출해야 한다. 디자이너들은 어떤 전시품이 어떤 연령대의 관람객을 끌어들이고 어떤 화제를 불러일으킬지 알고 있다. 사전에 어린이를 연구하고 관찰하는 것도 전시 효과를 높이는 한 방법이다. 어린이 전시에는 여러 가지 놀이장치를 이용해 관람객을 끌어들일 수 있다. 물리적이고 사회적인, 혹은 혼자서 하는 놀이 등 아이들은 만들어내고 실험하는 놀이 과정을 통해 배움을 얻는다. 이 밖에도 어린이를 타깃 관람객으로 하는 전시에 있어 반드시 고려해야 할 점이 있다. 바로, 어린이 신체에 맞는 전시 규모 및 전시품의 내구성과 안전성이다. 부모들은 아이가 어디에서 무엇을 하고 있는지 어느 위치에서나 한눈에 볼 수 있는 공간을 원할 것이다. 공간 구획물은 안이 들여다보이도록 하거나 가능한 한 작은 크기로 제작하는 것이 좋다. 어린이 전시의 공간 구조는 비교적 자유롭다. 즉 다양한 연령의 관람객을 위한 전시물을 공간 이곳저곳에 배치할 수 있다. 그러므로 역사 전시 공간처럼 굳이 선형적인 흐름을 구축할 필요는 없다.¹³⁾

어린이 전시디자인에서 중요한 또 하나의 요소는 모든 전시물들의 시각적 흐름이 그들의 눈높이(신체적으로도)에 맞춰줘야 한다. 가장 쉽게 볼 수 있고, 만질 수 있는 물리적인 환경이 조성돼야 하기 때문이다. 그러한 환경 설정은 어린이들에게 단순히 대상을 공부하는 것이 아니라, 체험 할 수 있는 기회를 제공한다. 어린이는 세상을 머리로 배우는 것이 아니라 그들의 신체 지각활동을 통해 느껴지기를 원하기 때문이다.

13) 안 로렌스, 리 H. 스킨 & 크레이그 버거, Ibid, p.66.

4. 아스트리드 린드그렌 전시 기획 및 공간 연계 특성

4.1. 작가 특성 추출 및 주제구성

앞에서 밝힌 본 전시의 주요 구성요소인 작가의 전기(傳記)부분과 작품세계, 그리고 추모문학상(ALMA) 소개 부분으로 구분되어졌다. 도서관 실무 담당자 및 자문위원들과 회의 과정 중 많은 의견들이 교차 하였으나, 본 전시의 목표는 전시 공간 콘셉트가 작가의 의식을 반영하고, 특히 어린이들이 즐겁게 참여할 수 있는 테마가 있는 전시공간으로 활용하는 것이었다. 이를 통해 단순히 가르치고, 보여주는 전시가 아니라 즐기고 느끼는 공간으로 방향을 잡아낼 수 있게 하였다. 하지만, 본 전시개관 목적 중 하나인 스웨덴 왕세녀의 공식방문 일정에 맞춰지는 국가행사의 무게감도 무시할 수 없는 요소로 작용하였다.

아스트리드 린드그렌은 스웨덴에서 가장 영향력 있는 아동문학작가 중 한 사람이다. 뛰어난 문학과 대중성까지 겸비했던 흔치않은 작가였기 때문에 받을 수 있는 찬사일 것이다. 린드그렌에게 즉각적인 명성을 안겨주었고 아동 지향적인 글쓰기의 방향을 제시한 작품은 『내 이름은 삐삐 롱스타킹 (Pippi Långstrump)』 (1945)이다. 이 작품은 이후 오랫동안 아동문학의 본보기로 자리 잡았고 영어에서 아프리카언어에 이르기까지 90여 개 언어로 번역되었다.

린드그렌이 내스(Näs)에서 보냈던 유년기를 가장 직접적이고 사실적으로 반영한 것으로 보이는 작품들은 『떠들썩한 마을의 여섯 아이들1 (Alla vi barn i Bullerbyn)』 (1947)과 그 속편인 『떠들썩한 마을의 여섯 아이들2 (Mera om oss barn i Bullerbyn)』 (1949) 및 『떠들썩한 마을에서 놀기 (Bara foligt i Bullerbyn)』 (1952)이다. 한국어로 소개된 『떠들썩한 마을의 아이들』 (1958)은 앞의 세 권의 책을 편집한 작품이다. 『떠들썩한 마을의 아이들』 이야기는 20세기 초 스몰란드(Småland) 지역 농촌 아이들 여섯이 즐겁고 흥겨운 시간을 보내는 모습을 묘사한다. 리사, 칼, 빌, 올라프, 브리타, 그

리고 안나는 집이 세 채뿐인 마을에 산다. 작품의 배경은 빔메르뷔(Vimmerby)에서 멀지 않고 린드그렌의 아버지가 자랐던 작은 마을을 연상시킨다. 당시에는 그랬듯이 리더는 자연스레 소년들의 몫이었다. 린드그렌의 오빠 군나르는 동생들과 친구들의 리더였는데, 떠들썩한 마을의 아이들이 즐기는 갖가지 놀이는 에릭손 집안의 아이들이 실제로 즐기던 종류였다. 아이들은 사탕 먹기 시합을 하고, 심술궂은 제화공의 목초지에 홍수가 나자 난파선 놀이를 즐긴다. 또한 올라프가 제화공의 흥측하고 심술궂은 개 스키프를 착하고 잘생긴 녀석으로 만드는 이야기와 빌이 부엉이들을 속여 병아리를 부화하게 만든 이야기가 등장하는데, 린드그렌의 오빠 군나르가 소년이었을 때 실제로 보여 주었던 재주이기도 하다. 재미와 놀이, 그리고 공포와 모험은 어른들이 보기에 대단히 식상한 종류일 수도 있다. 그러나 린드그렌은 어른들을 위해 작품을 쓰지 않았다. 그녀의 작품이 아이들에게 보내는 호소력은 지금까지도 대단하다. 린드그렌은 숙련된 솜씨로 아이들의 강렬한 경험을 정서적이면서도 쉬운 언어로 묘사한다. 그럼으로써 이야기 세계에서 주인공들이 경험하는 재미와 흥분을 환기시킨다. 그녀는 서너 살 혹은 예닐곱 살일 때의 느낌이 어떤지를 결코 잊지 않았다. 바로 린드그렌 본인이 내부에 존재하는 서너 살, 혹은 예닐곱 살 아이가 되어 작품이 구상되는 것이다.

먼저 전체적인 전시 공간의 이미지는 스웨덴 스몰란드 지역의 삐삐마을(Astrid Lindgren Värld)을 형상화 하여 관람객에게 마치 그곳에 가있는 환상을 주고, 연극의 무대디자인 기능을 활용, 구조적으로 세트화 시켜 제작함으로써 전체적인 공간을 테마마을처럼 구성하였다. 이러한 주제 형상화의 방향은 전시장 부분 공간의 형태를 기능화 하는데 즐거운 역할을 하였다. 또한 그녀의 작품들 중 『내 이름은 삐삐 롱스타킹』을 비롯한 13편의 도서전시¹⁴⁾는 자문위원들에 의해 추천되어 원서와 번역서를 한 선반위에 디스플레이

14) 『내 이름은 삐삐 롱스타킹(Pippi Långstrump)』, 시공주니어, 1945, 『엄지 소년 닐스(Nils Karlsson-Pyssling)』, 창비, 1949, 『미오, 나의 미오(Mio min Mio)』, 우리교육, 1954, 『라스무스와 방랑자(Rasmus på luffen)』, 시공주니어, 1956, 『에밀은 사고몽치(Emil I Lönneberga)』, 논장, 1963, 『밤의 요정 톰텐』, 비룡소, 『사자왕 형제의 모험

이 함으로써 관람객들이 작가를 좀 더 가까이 생각할 수 있게 했으며, 주변에 작품 속 캐릭터 인형을 간간히 배치함으로써 어린이들에게 이해와 흥미를 유발시켰다.

린드그렌의 본명은 아스트리드 에릭손이다. 1907년 11월 14일, 스웨덴 남부 스몰란드 지역의 빔메르뷔라는 작은 마을에서 그녀는 부친 아우구스트 에릭손과 모친 한나의 둘째 아이로 태어났다. 린드그렌의 부친은 내스라는 마을 가장자리에 위치한 성직자 임지의 소작농이었다. 에릭손 부부는 네 명의 자녀를 두었는데, 장남 군나르와 세 딸 아스트리드, 스티나, 잉에예르드였다. 린드그렌은 이따금 농장 일을 돕는 것을 제외하고는 놀이와 모험으로 가득한 행복한 어린 시절을 보냈다고 회고한다. 아울러 항상 자신의 행복했던 어린 시절에서 궁극적으로 작품의 영감을 얻는다고 말했다. 그녀는 부모가 서로에게, 그리고 아이들에게 깊은 애정을 느낄 뿐만 아니라 실제로 표현하는 가정에서 자랐는데, 당시로서는 그리 흔하지 않은 환경이었다. 유일하게 아동 독자를 대상으로 하지 않은 작품인 『사라진 나라』(1973)에서 린드그렌은 부모와의 특별한 관계를 부드러우면서 공감적으로 그렸다.

왜 어린 시절이 행복했는가에 대한 답을 모색하는 과정에서 린드그렌은 자신과 형제자매가 자유로움과 안전함을 동시에 누렸다는 점을 거듭 지적했다. 에릭손 집안의 아이들은 조금이라도 일할 나이가 되면 농장 일을 하면서 의무감과 자부심을 갖게 되었고, 몇 가지 제약은 제외하고는 실컷 놀 수 있었다. 린드그렌은 도덕적 가치의 유연한 틀 안에서 안전하면서도 자유롭게 거리낌 없이 노는 것이야말로 아이의 신체와 정신과 상상력을 최대한 개발하는 방법이라는 것을 알게 되었다. 어린 시절에 대한 린드그렌의 진술은 그

(*Bröderna Lejonhjärta*) , 창비, 1973, 『소년탐정 칼레 1(*Mästerdetektiven Blomkvist*)』, 웅진, 1946, 『소년탐정 칼레 2(*Mästerdetektiven Blomkvist lever farligt*)』, 웅진, 1951, 『소년탐정 칼레3(*Kalle Blomkvist och Rasmus*)』, 논장, 1953, 『지붕 위의 카알손(*Lillebror och Karlsson på taket*)』, 문학과지성사, 1955, 『그리운 순난앵(*Sunnanäng*)』, 열린어린이, 1959, 『산적의 딸 로냐(*Ronja rövardotter*)』, 시공주니어, 1981, 『마디타(*Madicken*)』, 문학과지성사, 1970, 『떠들썩한 마을의 아이들(*Barnen på Bråkmakargatan*)』, 논장, 1958.

녀의 오빠와 동생들을 통해 더욱 확실해지지만, 그녀가 성인으로 생활하면서 겪은 어려움 때문에 상대적으로 어린 시절이 가장 행복했던 시기로 보였음직하다.

린드그렌이 독자들을 데리고 과거로 거슬러 올라가는 어린 시절은 일상 생활이 지금보다 단순하고 자연과 더욱 가까웠던 시대와 장소이다. 후기산업 시대를 사는 대다수의 사람들은 바로 이러한 ‘가까움’을 잃어버린 것이다.

린드그렌은 성장을 일종의 상실로 경험했다. 십대였던 어느 날 그녀는 노는 능력, 다시 말해 놀이에 빠지는 능력을 잃어버렸다는 사실을 깨달았다. 스스로를 의식하게 되면서 예전처럼 환상의 세계에 무조건적으로 빠져들지 못하게 되었다. 린드그렌은 성인의 문턱을 갓 통과한 시기가 인생의 암흑기였다고 회상한다. 겉으로는 과거와 마찬가지로 적극적이고 대담한 말괄량이였다. 농장 일이 없을 때는 소년탐정 칼레 이야기에 등장하는 인물들처럼 스틸을 찾아 빔메르뷔 여기저기를 돌아다니던 모습 그대로였다. 그러나 그녀는 감정의 변화가 심했고 자신이 제자리에 있지 않다고 느꼈다. 이후 그녀는 최신 유행을 따르는 옷을 입고 재즈와 댄스를 사랑했으며 빔메르뷔 아가씨로는 처음으로 머리를 짧게 잘라 당시로서는 상당한 센세이션을 일으켰다. 린드그렌은 어린 시절의 즐거움, 그리고 신선하고 강렬했던 경험이 이후 그 어느 때의 삶보다도 우선한다고 언급했다. 따라서 글쓰기는 다시금 어린 시절로 유쾌하게 빠져들 수 있는 수단이었다.

린드그렌은 소녀 시절에 경험했던 냄새와 장면, 소리와 느낌들을 결코 잊지 않았다. 아울러 그녀의 글쓰기는 어린아이가 세상을 신선하고도 강렬하게 경험하는 방식을 반영한다. 그녀의 재능을 구성하는 요소는 아버지에게서 물려받은 이야기 솜씨, 가정에서 자연스럽게 받아들인 청교도적 직업윤리, 그리고 여러 다양한 장르를 시도하고 자신만의 문체를 개척할 수 있게 한, 끝없는 호기심과 실험정신이다. 탁월한 작가들이 으레 그렇듯 린드그렌은 당시의 유행이나 출판사에서 요구하는 방식으로 글을 쓰지 않았다. 표현해야겠다는 절박감이 들 때 글을 쓴 것이다.¹⁵⁾

15) Cf. Eva-Maria Metcalf, *Astrid Lindgren*, Stockholm: Swedish

작가의 전기 부분은 한 인간의 역사이다. 따라서 많은 양의 히스토리를 물리적으로 정해져 있는 축약된 공간에 압축시키는 작업은 그리 쉬운 일은 아니다. 앞서 말했듯이 린드그렌은 스웨덴 스몰란드 지역의 빔메르뷔라는 작은 마을에서 태어나 부모와 형제자매들과의 행복한 관계 속에서 어린 시절을 보냈다. 그녀의 작품 또한 그곳의 많은 추억과 물리적인 환경이 잘 반영되어 있다고 할 수 있다. 그러한 작가의 본질적인 의식이 반영될 수 있는 린드그렌의 생가(生家)를 배경으로 어린 시절부터 작가로의 삶의 여정들이 보여 지는 사진들을 흑백(黑白)처리하여 디스플레이 하였다.

여러 해 동안 린드그렌은 수많은 국내외 유명 문학상을 수상했다. 작가로서의 초창기에 해당하는 1958년에는 아동문학계의 노벨상이라고 알려진 ‘한스 크리스티아안 안데르센 상’을 수상했다. 아동문학상 외에도 린드그렌은 일반적으로 성인 문학 작가에게 수여하는 문학상도 여러 차례 수상했는데, 덴마크 한림원이 제정한 ‘카렌 블릭센 상’, 러시아의 ‘레프 톨스토이 상’, 칠레의 ‘가브리엘라 미스트랄 상’, 스웨덴의 ‘셀마 라게르뢰프 상’ 등이 대표적이다.

작가로서 린드그렌의 재능은 그녀의 일면에 불과하다. 한 인간으로서 그녀는 인류애와 고결성 그리고 미래에 대한 비전을 통해 남녀노소를 불문한 수많은 독자의 사랑과 존경을 받을 수 있었다. 그녀는 작품과 실제 삶 모두에서 어린이, 어른, 동물을 불문하고 약하고 학대받는 쪽을 꾸준히 응원했다. 1978년 독일 도서박람회에서 제정한 ‘평화상’과 1989년 미국 동물복지협회의 ‘알베르트 슈바이처 상’을 통해 그녀의 인류애적인 업적이 인정받기도 하였다.

또한 아스트리드 린드그렌의 이름으로 2개의 상이 제정되었다. 1967년 그녀의 60번째 생일을 맞아 라벤 & 세그렌(Rabén & Sjögren) 출판사에서는 ‘아스트리드 린드그렌 상’을 제정했다. 2002년 그녀가 사망한 후에 스웨덴 정부는 아스트리드 린드그렌과 그녀의 일생에 걸친 작업을 모두의 기억 속에 간직하고 아동문학 작품의 발전을 진흥하고자 ‘아스트리드 린드그렌 추모 문학상(ALMA)’을 제정했다.

ALMA상 소개는 메인 전시공간과 차별화를 두었다. 전시장 입구 로비에 따로 부스를 설치하고, 작가의 브로마이드를 크게 걸어 강조했으며, 메인 전시장에서 나와 자연스럽게 볼 수 있는 동선을 확보했다. 병풍 이미지의 평판을 세위 역대 수상자들¹⁶⁾의 소개와 작품들, 또한 한국 후보작 도서¹⁷⁾도 디스플레이 하였다.

4.2. 실제 전시공간의 이해

서울특별시 강남구 역삼동 635-1에 위치한 국립어린이청소년도서관 전시실(2층)은 서울 지하철 2호선, 신분당선이 정차하는 강남역에서 5분 정도의 도보 거리에 위치해 있다. 도서관 메인 로비를 가로질러 계단이나 엘리베이터를 이용해서 올라가면 크게 도서관 로비부분과 전시 공간으로 나누어진다.

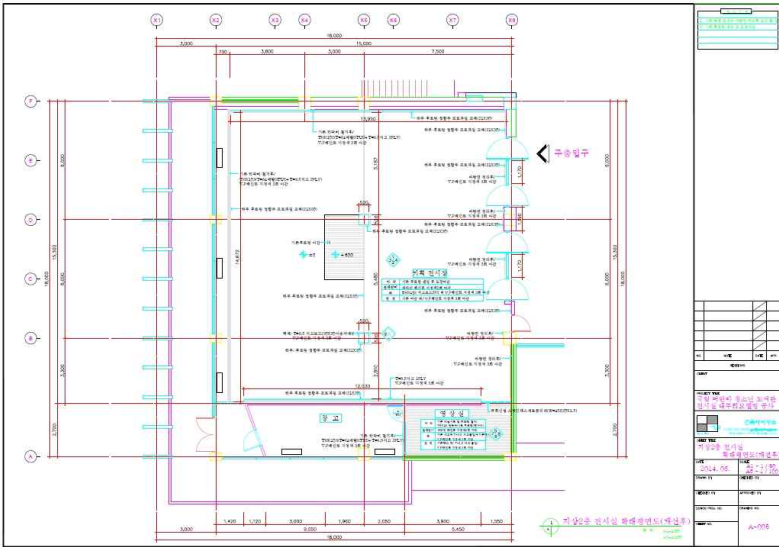
전시 공간은 가로 15m, 세로 14m, 천정 높이 2.6m 정도의 메인 공간과 안쪽으로 가로 5.4m, 세로 2.7m, 높이 2.6m 정도의 영상실이 있고, 메인 공간에는 2개의 건축적 기둥이 중심을 기점으로 5.4m의 간격을 가지고 양쪽으로 서있다. 또한 전시장의 천정 부분은 철골구조의 그리드형식의 마감으로 처리되어있다. <그림 1>의 전시실 평면도에서 보여 지듯이 주출입구 바깥쪽으

16) 2003년_ 모리스 센닥·Maurice Sendak(작가, 일러스트레이터, 미국. 1928~2012.), 크리스티네 너스틀링거·Christine Nostlinger(작가, 오스트리아. 1936~), 2004년_ 리지아 부중가·Lygia Bojunga(작가, 브라질. 1932~), 2005년_ 필립 풀먼·Philip Pullman(작가, 영국. 1946~), 료지 아라이·Rhyōji Arai(일러스트레이터, 일본. 1956~), 2006년_ 캐더린 패터슨·Katherine Paterson(작가, 미국. 1932~), 2007년_ 방코 델 리브로·Banco Del Libro(독서진흥단체, 베네수엘라. 1960.), 2008년_ 소냐 하트넷·Sonya Hartnett(작가, 호주. 1968~), 2009년_ 태머 인스티튜트·Tamer Institute(교육·독서 진흥 단체, 팔레스타인. 1989.), 2010년_ 키티 크라우더·Kitty Crowther(일러스트레이터, 벨기에. 1970~), 2011년_ 숀 탄·Shaun Tan(작가, 일러스트레이터, 호주. 1974~), 2012년_ 휘스 카위어·Guus Kuijer(작가, 네델란드. 1942~), 2014년_ 이솔·Isol(작가, 일러스트레이터, 아르헨티나. 1972~), 2014년_ 바르브로 린드그렌·Barbro Lindgren(작가, 스웨덴. 1937~).

17) 백희나 『장수탕 선녀님』, 권윤덕 『꽃 할머니』.

로 안내데스크 부스와 1층 도서관 메인 로비를 내려다 볼 수 있는 전시장 로비가 따로 있다.

<그림 1> 국립어린이청소년도서관 전시실 평면도



4.3. 콘셉트의 이미지 형상화 작업

본격적인 공간디자인 과정으로 전시 구성요소 및 설치 오브제들을 확정하고, 기초 구상 스케치를 통하여 시각적 흐름을 분석한 다음 전체적인 공간조감도가 완성된다(<그림 2> 참조). 공간 조감도는 실제 공간설치 전(前) 전체적인 완성 단계를 가늠 할 수 있는 중요한 작업 중의 하나이다. 거리감과 공간감을 드러내며, 전체적인 시각적 이미지를 한 눈에 볼 수 있다.

<그림 2> 전시 공간 전체조감도



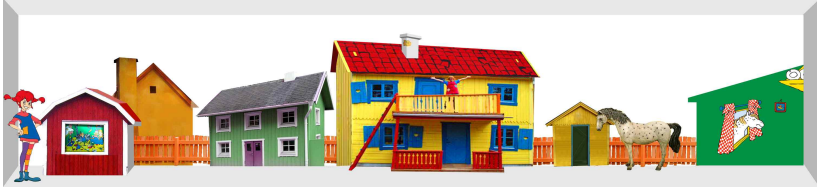
이러한 전체조감도는 부분적인 전시장 장면들의 디자인 완성을 통해 작업 되어 졌는데, 관람객의 동선에 따라 오른쪽 벽면의 린드그렌 전기 부분부터 중앙 벽면을 거쳐 왼쪽의 방향으로 흘러간다(<그림 3>, <그림 4>, <그림 5> 참조).

<그림 3> 오른쪽 벽면 입면도



오른쪽 벽면은 아스트리드 린드그렌의 전기 부분과 작품소개가 함께 있는 공간으로 린드그렌의 생가(生家)를 흑백처리하고, 작가소개와 전시될 동화책의 선반 부분이 필요한 벽면의 공간을 확보하고 있다. 또한 오른쪽 벽면 왼쪽 코너에 설치 될 미니 주방 놀이공간의 부분배경이 보이고 있다.

<그림 4> 중앙 벽면 입면도



중앙 벽면은 전시 공간의 메인 부분으로 작품 속 ‘삐삐’ 집의 테마를 그대로 살려 동화나라의 이미지를 좀 더 부각시켰다. 오른쪽 코너 부분은 <그림 3>의 끝 부분과 맞물리게 하여, 주방 놀이 공간의 입체적 공간성을 드러나게 했고, 그 옆의 삐삐의 마구간 앞에는 동화에서 등장하는 말을 배치했다. 또한 왼쪽 끝 부분의 집을 입체적으로 돌출 시켜서 관람객들이 감상할 <말광량이 삐삐> TV방송분을 상영할 모니터 박스로 활용할 수 있도록 하였다.

<그림 5> 왼쪽 벽면 입면도



왼쪽 벽면은 스웨덴 마을을 이미지화한 집을 중심에 안정되게 배치하고 그 집의 오른쪽 아래 부분을 돌출된 공간으로 디자인하여 호기심 많은 어린이들이 늘 그렇듯이 조그만 창문 안을 들여다보게 하였다. 또한 낮은 울타리를 수평적 안정감으로 배치하고 마을의 지붕들이 그 너머로 보이게 함으로써 평면에서 원근감을 찾을 수 있도록 했다. 또한 전시장의 기존 벽면을 시원하게 노출시킴으로써 전시 될 동화책 선반들을 어린이들의 눈높이에 놓여

질 수 있도록 디자인 하였다.

전시장의 중앙 체험놀이 공간부분에 있는 건물의 기둥은 전체적인 이미지와 어울리게 커버디자인 하여, 그곳에서 노는 어린이들이 좀 더 친화적으로 전시공간을 인식하도록 하였다(<그림 6>참조). 이러한 모든 시각적 이미지 형상화는 전시장이 단순히 필요한 것을 보는 것만이 아니라, 같이 놀고 체험할 수 있는 장소임을 드러내게 하였다.

<그림 6> 건물 기둥 커버디자인



4.4. 구조화된 이미지의 공간 활용 사례

디자인된 이미지들은 전문제작업체가 플랫(Plat)작업,¹⁸⁾ 실사프린트작업,¹⁹⁾ 작화작업(Scene Painting)²⁰⁾ 등을 통해 설치하였다.

- ① 작가의 전기 부분은 흑백 생가(生家)의 형태를 살려 배경으로 구조화하고 작가의 어린 시절부터 가족들, 작가의 생애의 순간들의 사진들을 액자에 담아 스토리화 하였다. 이러한 흑백 톤의 분위기는 작가의 역

18) 합판과 목재를 사용하여 벽체모양의 평판을 제작한다.

19) 실제로 디자인한 이미지를 업체의 대형 프린터에서 실사프린트 한다.

20) 무대제작의 한 단계로 제작된 평판위에 페인트나 기타 도색제로 그림을 그린다.

사성을 진지하게 보여준다.

<그림 7>



- ② 벽면과 벽면이 맞닿는 코너를 이용하여 미니 주방을 설치하고 놀이 할 수 있도록 구조화 하였다. 어린이에게 공간의 모퉁이에서 조그만 주방 놀이공간을 제공함으로써 나만의 공간임을 인식시켰다.

<그림 8>



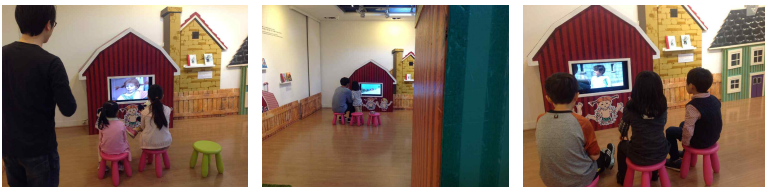
- ③ 작가 작품전시는 어린이들의 눈높이에 맞춰 선반 위에 디스플레이 하였으며, 원본과 번역본을 함께 배치하여 관람객들이 작가를 좀 더 가까이 생각하며 읽을 수도 있도록 운영 하였다. 또한 내용에 나오는 캐릭터를 주변에 배치하여 어린이들의 흥미를 유발시켰다.

<그림 9>



- ④ 중앙 벽면 왼쪽에 실제 TV모니터Box를 집의 형태로 구조화 하여 어린이들이 감상하는데 친근감과 즐거움을 주었다.

<그림 10>



- ⑤ 왼쪽 벽면 중앙 집의 오른쪽 아래에 입체적으로 구조화된 공간을 확보 하여 조그만 창문들을 내어 인형의 집처럼 꾸미고, 뼈빠 영상물을 상영 하도록 하여 호기심 많은 어린이들이 창문을 통해 내다보도록 하였다.

<그림 11>



- ⑥ 전시장 중앙 기둥 사이의 체험 놀이공간은 어린이들이 그림을 그리고, 가족들과 소통하며 놀이를 할 수 있는 즐거운 공간으로 구조화 하였다.

<그림 12>



- ⑦ 전시장 입구에서 로비를 통해 들어 온 관람객들이 동선의 흐름으로 들르게 될 안쪽 영사실에서는 영상물이 상영되고, 다시 바깥쪽 로비로 나오면 ‘아스트리드 린드그렌 추모문학상(ALMA)’이 소개되는 부스를 관람하게 된다. 상이 제정된 이후 수상한 수상자들의 약력과 대표 작품들의 원본과 번역본 등이 함께 전시되어 있다.

<그림 13>



- ⑧ 관람객들은 전시 관람을 마치고 입구로 나와 마지막 포토존에서 기념 촬영을 하며 즐거워한다. 가족들과의 추억을 만들어 행복한 순간으로 기억될 수 있도록 하였다.

<그림 14>



- ⑨ 전시장 내부의 전체적인 모습은 놀이공간을 중심으로 스웨덴의 이미지가 형상화 되었으며, 곳곳에 주 관람객인 어린이들이 친구들과 가족 간 소통의 장소들로 적절하게 배치되어 있다.

<그림 15>



5. 나가는 말

본 논문은 스웨덴의 대표적인 아동문학작가 아스트리드 린드그렌을 주제로 하여, 국립어린이청소년도서관 전시실에서 개최된 <아스트리드 린드그렌과 삐삐>展을 대상으로 작가의 삶과 작품세계가 어떻게 이미지화되어 공간으로 형상화되는지를 연구하였다. 작가의 삶이 녹아있는 스웨덴의 이미지화 콘셉트화 되어 전시시각화 되는 과정을 알아보았으며, 작가의 70여 편의 작품들 중 10여편의 작품들이 공간화 되는 과정이 어떠한 소통의 방법을 위해 작업되었는지를 알아보았다. 또한, 2002년 94세의 나이로 세상을 떠난 작가를 추모하고, 전 세계인들의 아동문학에 대한 관심을 높이기 위해 힘썼던 그녀의 노력을 기리기 위해 스웨덴 정부가 제정한 ‘아스트리드 린드그렌 추모문학상’을 소개하는 과정도 함께 제시하였다.

통상적으로 작가에 대한 이해는 책을 통해서 알 수 있으나, 이렇듯 전시 공간을 통해 경험할 수 있는 또 다른 소통의 방법으로 활용되고 있음을 우리는 잘 알고 있다. 하지만 그러한 방법이 특정한 공간 속에서 단순히 정보를 취득하는 목적으로만 사용된다면 책을 통해서 알아가는 무한한 상상의 세계를 더욱 협소하게 만드는 결과만 초래하게 될 것이다. 특히 어린이를 대상으로 하는 아동문학작가의 삶과 작품세계를 만나게 될 때는, 작가의 순수한 예술철학이 작품을 통해 어린이들과 상상적 교감을 이루어야 한다. 이러한 진정한 소통의 공간이 그들의 시간 속 기억으로 존재되리라 생각되기 때문이다.

또한, 한국도서관협회가 ‘2004. 『도서관정보관리편람』’에서 “어린이 도서관은 교육적인 목표 외에 오락적인 목적도 달성해야하며, 책을 읽는 즐거움을 제공할 뿐 아니라 다양한 특별 서비스를 통해 건전한 여가 선용의 기회를 제공함으로써 도서관은 즐겁고 재미있는 장소라는 개념을 심어주어야 한다.”라고 했듯이, 본 논문에서 다룬 <아스트리드 린드그렌과 삐삐>展은 그러한 목적을 달성하는데 충분히 필요한 기획요소라고 생각된다. 특히, 국립어린이·청소년도서관은 우리나라의 대표적인 공공도서관으로서 보다 더 적극적이고 창의적으로 더 많은 관련된 프로그램을 개발해야 할 것이라 생각

된다. 하지만 본 전시를 준비하면서, 목적을 가진 공간디스플레이 창작과정을 단순히 업체의 실적으로만 인식한다든지, 콘셉트의 목표를 완성하기에는 넉넉하지 못한 예산을 만회하기 위해 받은 스웨덴 기업 ‘이케아’의 소품 등의 협조를 단순한 기업 활동의 의구심으로 불안해하고, 책임소재의 안정권에서 벗어나려고만 하는 태도는 아쉬움으로 남는다. 더불어 전시디자인 측면에서도 어린이들이 실험하고 체험하는 아이템들이 좀 더 창의적이고 아이디어적인 소재와 부스가 부족한 점이 아쉽다. 그럼에도 불구하고 테마가 있는 공간 활용성을 적극 반영한 본 전시는 분야의 전문가들을 적절히 활용해 소정의 목적을 이루었다고 할 수 있다.

《참고문헌》

- 김인권. 2004. 『전시디자인: Display Design』. 서울: 태학원.
- 김현숙. 2001. 『미술 · 전시 · 미술관』. 서울: 예경.
- 이영석. 1996. 『커뮤니케이션학 개론』. 서울: 형제사.
- 얀 로렌스, 리 H. 스킨 & 크레이그 버거. 2009. 『전시 디자인의 모든 것: 공간의 커뮤니케이션』 (오윤성 역). 서울: 고려닷컴.
- 김나희. 2007. “어린이를 위한 스토리텔링 전시기법에 관한 연구”. 명지대학교, 학위논문.
- 김용기. 2011. “체험형 전시공간의 실내환경 연출에 관한 연구”. 한양대학교, 학위논문.
- 신홍경. 2001. “전시공간의 디스플레이 구성원리에 관한 연구”. 『한국실내디자인학회논문집』 29호. 한국 실내디자인학회.
- 손병욱. 2009. “스토리텔링 표현기법을 활용한 어린이 체험공간 계획”. 홍익대학교, 학위논문.
- 성호진. 2001. “디스플레이 디자인과 설치미술적 오브제에 관한 연구”. 한양대학교, 학위논문.
- 최유미. 1988. “오브제 미술을 통한 디스플레이 디자인의 표현에 관한 연구”. 이화여자대학교, 학위논문.
- 이주향. 2004. “전시공간 디자인의 스토리텔링에 관한 연구”. 경기대학교, 학위논문.
- 이한기. 2001. “전시디자인의 기초시스템에 관한 연구”. 『한국박물관 건축학회논문집』 4호. 한국박물관건축학회.
- 이혜영. 2010. “공공도서관의 어린이서비스 사례 비교: 미국과 한국”. 한양대학교, 학위논문.
- 임진이. 2001. “디스플레이에 있어서 자연과 현상”. 『한국실내디자인학회논문집』 27호. 한국실내디자인학회.

- Bertron, Aurelia, Schwarz, Ulrich, & Frey Claudia. 2006. *Designing Exhibitions: Ausstellungen Entwerfen*. Birkhauser.
- Harvery, W. Parker. 1985. *Scene Design and Stage Lighting*. CBS College.
- Metcalf, Eva-Maria. 2007. *Astrid Lindgren*. Stockholm : Swedish Institute.
- Nelson, George. 2003. *How to See: A Guide to Reading Our Man-Made Environment*. Design Within Reach.
- Pecktal, Lynn. 1975. *Designing and Painting for the Theatre*. N. Y.: Holt, Rinehart and Winton.
- Pegler, Martin. 2002. *Contemporary Exhibit Design*. Harper Collins Design.

<Abstract>

A Study of Space Utilization through Astrid Lindgren Exhibition

Pyo, Jong-Hyun*

This paper is to study how the image of Sweden and that of the author was explored through the exhibition of one of the world's most famous Swedish children book author, Astrid Lindgren. The aim of this study is to find out the realistic issues and to suggest the solutions of the exhibitions for the children by studying the actual exhibition and its course of development that was opened on March 23, 2015 at the National Library of the Children and the Youth on the visit of Crown Princess of Sweden, Victoria, hosted by National Library of the Children and the Youth and the Swedish Embassy in Seoul, Korea.

When it comes to discourse of image is more than just visual experience for the human-beings living in the 21st century. The meaning of emotional experience acquired in a space has more substantial translation of the selves and the special environment is essential in the recognition of the best value for the existence of a human being. In this sense, the special values can lead to a more meaningful life and add more value on the meaning of time.

The emotional interactions are pivotal in the library exhibitions. Especially the exhibitions for children might have a big influence to the audience, the children. It is quite obvious that what they see and feel has direct and indirect influence their development. For this reason, the exhibition designer seeks to explore the opportunities for diverse translations beyond the intention to deliver and diffuse

* Department of Film / Acting, Sejong University.

information. This study analyses how Lindgren's world has been realized through the course of conceptualization of Sweden where the author came from and finally how a facilitated communication was sought with the audiences. Moreover, the introduction of Astrid Lindgren Memorial Award, established by the Swedish government to commemorate and to celebrate the author's contributions to raise interests on the children literature, who passed away in 2003, then 94 years old is also dealt in the paper.

Key Words: Astrid Lindgren, Pippi Long Stocking, ALMA(Astrid Lindgren Memorial Award), exhibition display, children book exhibition

성명 표종현

소속: 세종대 영화예술학과

E-mail: jaypyo@naver.com

논문접수일: 2015.7.27.

수정원고접수일: 2015.8.20.

논문심사완료일: 2015.8.13.

게재확정일: 2015.8.20.

