

옛 진주 극장가의 장소적 특성을 반영한 미술관 설계 연구

Designing a Museum of Art Considering Regionality

- Based on Lacan's theory of visual perception -

○김 조 은*

Kim, Jo-Eun

김 동 규**

Kim, Dong-Gyu

Abstract

Jinju's old city center needs an art museum among cultural facilities for revitalization. It aims to propose a museum design that reflects both locality and perceptual experience based on the regional characteristics of the old theater district, the historical center of Jinju. This study starts from the perspective that the large sign displayed in front of the theater expands the cinematic image to the street and transforms passers-by into an audience. Focusing on this visual device, Lacan's gaze and gaze theory are reviewed, and an architectural space that reinterprets the cinematic technique of 'off-screen' is derived. Through this, the art museum is not created as a simple exhibition space, but as a place that mediates both local history and viewers' perception from an external space. This study is expected to be used as a methodical framework for cultural facilities reflecting locality in local small and medium-sized cities by presenting a framework that can actively reflect regional identity in art museum design.

키워드 : 미술관, 지방근대극장, 라캉의 시지각 이론, 시선과 응시, 오프프레임

Keywords : Museum of Art, Gallery, Local modern theater, Lacan's theory of visual perception, Gaze, Off-frame

1. 서론

1.1 연구의 배경 및 목적

진주시는 원도심 활성화를 위해 2019년부터 지속적인 도시재생을 추진해 왔다. 대상지는 이러한 원도심 재생의 중심지이자 진주의 역사·문화적 맥락과 긴밀히 연결된 구 극장가에 위치하며, 도시재생 사업과 연계하여 원도심 활성화에 기여할 수 있는 전략적 위치를 지닌다.

Kim(2025)에 따르면 현대도시에서 문화예술시설은 도시 정체성을 강화하고 지역 공동체를 형성하는 데 핵심적인 역할을 한다고 하였다. 특히 진주의 지역민들은 대부분 원도심에 대한 기억과 정서를 공유하고 있어, 이러한 집단적 기억을 건축적으로 환기하는 문화예술시설은 도시와 주민을 이어주는 매개체가 될 수 있다.

따라서 본 연구에서는 지역적 맥락을 바탕으로, 지역성과 지각적 경험을 적극적으로 반영한 미술관 설계 방안을 제시하고자 한다.

1.2 내용 및 방법

본 연구는 진주 원도심의 옛 극장가가 지닌 특성, 즉 상영되는 영화를 적극적으로 드러내어 홍보하는 대형 간

판이 거리와 관객을 연결하는 시각적 장치라는 점에 주목하였다. 대상지는 옛 극장가 인근에 있으며, 본 연구는 원도심 거리에서 벌어졌던 극장의 모습을 도시 맥락으로 분석하여 설계에 적극 반영하고 새로운 미술관 공간을 모색한다.

본 연구의 방법은 첫째, 라캉의 시지각 이론 중 시선과 응시 개념을 분석하여, 미술품이 대지와 관객을 어떻게 연결시킬 수 있는지를 검토하였다. 둘째, 이론적 분석을 바탕으로 오프스크린 개념을 적용한 배치계획을 도출하였다. 셋째, 배치안에 따라 미술관 운영에 필요한 최소한의 실내 전시 및 지원 공간을 계획하고, 외부 전시와의 관계를 조율함으로써 설계안을 완성하였다. 이를 간단히 정리하면 시지각적 이론 분석 → 개념적 배치안 도출 → 공간 계획 및 설계의 순서로 연구를 진행하였다.

2. 대상지 분석 및 선행연구 고찰

2.1 대상지 분석

대상지는 경남 진주시 중앙동 4번지 일대로, 대지면적은 약 9,800㎡이다. 원도심의 중심부였던 중앙광장 사거리와 평안광장 사거리 사이에 위치하며, 현재는 한방병원과 장례식장 용도로 사용되고 있다. 진주성과는 대지 서쪽에 접한 왕복 2차선 도로를 통해 도보로 5분이면 갈 수 있는 거리이며, 사이의 저층 건물 위로 조망할 수도 있다.

2010년대까지만 하더라도 활발했던 원도심이지만 현재

* 경상국립대학교 건축학과 학사과정

** 경상국립대학교 건축학과 부교수, 건축사(대한민국/독일)

(Corresponding author : School of Architecture, Gyeongsang National University, dgkim@gnu.ac.kr)

경기 침체가 오래 지속되면서 도심 공동화 현상이 발생하고 있다. 이에 진주시는 중앙지구 등 여러 도시재생 사업 등을 통해 원도심 활성화를 위해 노력하고 있다.

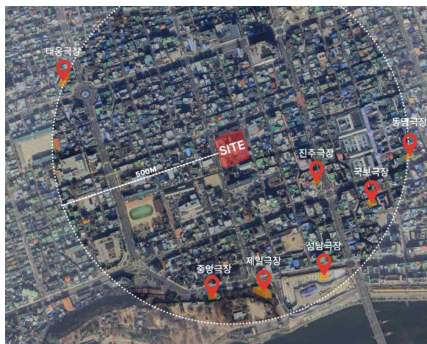


그림1. 사이트 위치와 과거 극장 위치

이 사이트에서 가장 눈에 띄는 점은 주변으로 과거 극장이 밀집되어 있었다는 것이다. 1922년 행정 용도로 지어진 진주좌(진주극장 전신)를 시작으로, 1980~90년대까지 진주극장, 제일극장, 성남극장, 동명극장 등 7곳의 극장을 확인할 수 있고, 진주 지역 근대 극장 대부분이 해당 대상지와 밀접하게 관련이 있었을 것으로 추론할 수 있다.

표 2. 진주에 있었던 옛 극장의 모습

진주극장(1937)		제일극장(1969)	
			
지역 주민들의 집회 및 강연의 목적으로 사용한 진주좌를 1937년 개조한 진주 최초의 극장이며, 진주 형평운동의 발상지임.		전쟁 후 폐허가 된 시청 대신 공관의 목적으로 지은 ‘시공관’에서 극장의 역할만 남아 개조되었으며, 전국 최초의 지방종합예술제인 개천예술제가 시작된 장소임.	
동명극장(1970)	성남극장(1990)	국보극장	
			
진주극장, 제일극장과 어깨를 나란히 했던 대형 극장으로 시외버스터미널과 마이크로 시외버스 주차장에 인접하여 서부 경남 지역민이 많이 이용함.		1973년 국보극장 화재에 관한 기록을 통하여 존재를 확인할 수 있으며, 현재 예술중심현장(Hyunjang)으로 바뀌어 명맥을 이어가고 있음.	
비교적 후에 생긴 극장으로 2층 객석이 있었다고 알려져 있으며, 후에 중앙로터리 부근으로 신축 이전하여 대형 극장(구. 롯데시네마)이 됨.			

당시 극장들은 단관극장의 형태로 별도의 로비 공간 없이 진입 시 곧바로 객석과 스크린을 마주할 수 있는 구조였으며, 관람표는 선착순 판매 형식에 지정 좌석이 아니었기 때문에 관객들은 극장 앞에서 줄지어 표를 사고 입장하는 풍경을 만들었다. 이렇게 극장 인근 거리는 행인과 관객이 섞여 항상 붐비는 공간이었다. 당시 사람들에게 극장은 인식의 공간으로 그 앞에서 만날 약속을 하는 상징적 장소로 활용하였다.

이러한 사실을 종합적으로 고려하였을 때, 근대 극장은 단순히 영화를 관람하는 시설이 아니라 서부 경남 지역민과 진주 시민이 뒤섞이는 ‘만남의 장’이자, 변화가를 의미하는 ‘시내’라는 상징적인 공간이었음을 알 수 있다. 이는 1980년대에 흔히 사용되던 “극장 구경 간다”라는 표현에서도 그 의미를 확인할 수 있다.

2.2 선행연구 고찰

2.2.1 미술관에서 지역성 적용

지역성은 해당 지역에 있었던 사건, 대상, 공간을 통해 생활과 문화가 드러나는 정신을 말한다. 즉, 지역성을 공간에 담는다는 것은 역사와 행태에 기반한 것으로, 공간과 사람 사이에 가지는 정서적 유대감을 포함한 것이라 할 수 있다.

Kim(2025)은 장소성을 물리적 요인과 활동적 요인, 의미적 요인으로 구분하였다. 먼저 물리적 요인은 건축물의 공간과 형태에 기반한 것으로 지형 등 자연환경도 포함하는 개념이다. 활동적 요인은 생활과 상호작용을 통하여 형성되는 개념이며, 의미적 요인은 개인과 집단의 경험 및 가치체계가 포함된 상징적이고 문화적인 개념이다.

따라서 지역성을 고려한 설계는 단순히 건축물의 디자인을 통해 이루어지는 것이 아닌 지역의 기억과 문화를 드러내어 그 시대의 일상생활과 어우러지는 것을 목표로 진행되어야 한다.

2.2.2 라캉의 시지각적 이론

본 연구에서는 라캉의 이론 중 응시와 시선에 집중하여 맥락과 작품을 관람하는 주체로서 관객을 고찰하고자 한다. 응시란 무질서한 태초의 상태에서의 대상이 주체를 바라보는 방향을 의미하며, 이때 무질서를 전제하고 있으므로 비인칭으로 묘사된다. 반면 시선은 질서 체계가 존재하는 상징계에서 주체가 대상을 바라보는 방향을 의미한다. 그림 2과 같이 응시와 시선의 삼각형 사이에 존재하는 스

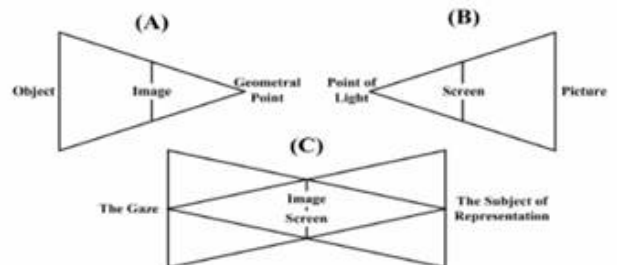


그림 2. 라캉의 시선과 응시 개념

크린(screen)은 라캉이 말하는 예술의 영역이며, 예술은 응시에서 우리를 방어하는 스크린이면서, 시각을 투영하는 이미지로서 역할을 한다.

정리하면 미술관에서 관객은 라캉이 표현하는 상징계에서 실재계로 '시선'하는 주체이며, 미술관 대지 외부에 존재하는 맥락(자연, 도시, 행인)은 실재계에서 주체를 향한 '응시'를 하는 대상 a로 생각할 수 있다. 따라서 미술관의 작품은 응시와 시선의 그래프 사이에 존재하는 스크린으로 작용하며, 이를 사이에 두고 관객과 주변의 도시 맥락은 상호 작용할 수 있다.

2.2.2 오프프레임

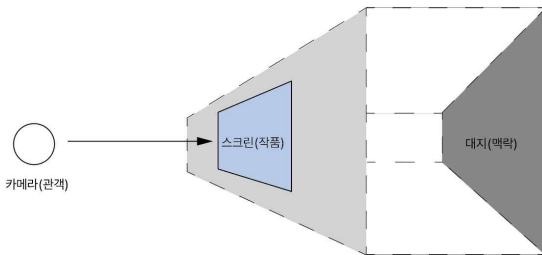


그림 3. 오프 프레임 개념

들뢰즈의 영화 이론에서 말하는 ‘외화면(off-screen)’은 스크린 밖에 존재하는 배우, 상황, 음성 등을 아우르는 개념으로, 관객은 작품 주변의 확장된 영역과 함께 장면을 상상하며 영화에 몰입하게 된다. 건축적으로 이 외화면은 전시 대상을 넘어 작품 외부, 즉 외부 전시의 경우 주변 도시와 작품을 연결하는 장치로 이해할 수 있다.

이는 기존 미술관이 중시해 온 실내 전시보다 야외 전시를 적극적으로 활용하면 대지 내부와 외부를 더욱 강하게 연결하고 관람 경험을 도시로 확장하는 효과를 만들어 낼 수 있다. 같은 작품을 감상하더라도 날씨, 주변 환경, 다른 관람객 등 전시 주변의 시시각각 변화에 따라 각기 다른 경험이 발생하는 것도 이러한 특성에 기인한다. 따라서 지역성을 반영한 전시는 단순한 작품 감상을 넘어, 관람 과정에서 공간적 경험과 주변 대지와 환경을 함께 인식하게 함으로써 관람하는 경험의 질을 높이고, 그 경험을 늘 변화하게 하는 역할을 할 수 있다.

3. 건축계획

3.1 컨셉

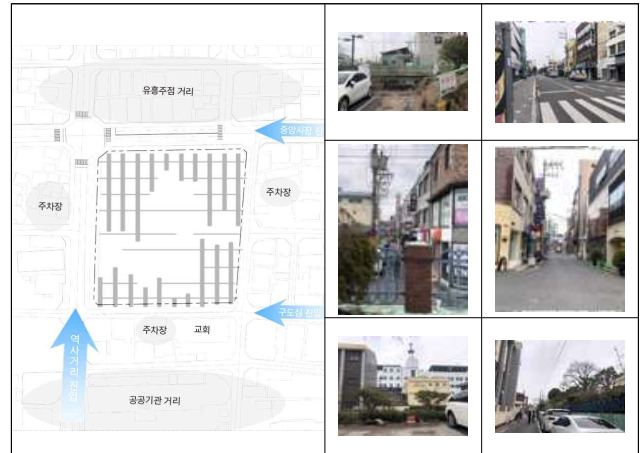
진주시 원도심에 있었던 극장은 진주 시민에게 ‘시내’를 상징하는 곳이었다. 과거 극장 간판의 스크린은 보행자에게 대지 외부와 극장 내부를 연결하는 매개체 역할을 하였다. 이러한 맥락에서 극장의 간판은 내부 공간보다 중요하다. 이렇게 미술관은 과거 시내에 있던 극장가의 기억을 되살리기 위해 극장 간판을 미술관의 전시 방법으로 적극 도입하고자 한다. 이를 위해 전시 방법은 실외 전시를 활용하여 외부 공간을 주 전시 공간으로 계획하여 사람들이 미술관을 배회하는 것만으로 과거의 ‘극장 구

경’ 의미를 기억하며 관람할 수 있도록 하였다.

4. 건축 계획

4.1 배치 계획

표 3. 배치계획 다이어그램 및 사진



대지로 진입하는 성격은 크게 3가지로 구분된다. 첫째, 진주성과 역사 공원이 밀집된 역사 거리에서의 유입, 둘째, 700m 떨어진 보각사와 시각적으로 연결되는 중앙시장으로의 유입, 셋째, 구도심 중심에서 오는 유입으로 보고 배치계획을 하였다. 이에 맞추어 관객의 주 이용 경로 및 대지 내부에서의 이동 동선과 스크린의 노출 정도를 설정하였다. 대지 내외부의 동선과 함께 대지 내부에서 외부로의 시선, 외부에서 내부로의 시선을 설정하고 스크린의 노출 정도를 고찰한 후 외부의 도시 입면을 연계하여 스크린 전시 공간을 설정하였다.

표 4. 스크린 배치 과정

대지 외부와 내부 사이 전시 영역 설정	스크린 영역에 따른 객석-스크린 영역 설정
객석-스크린 모듈 구체화 및 전시 동선 구체화	모듈 사이 공간을 활용한 미술관 실내 영역 설정

배치계획에 따라 설정한 영역성에 맞추어 극장의 기억

을 잇는 스크린을 활용한 미술관 전시 형태를 구성하였다. 그 구성 과정에서는 대지 주변의 맥락을 분석하여 대지 내부와 외부로 노출도에 따라 나누어 판단하였으며, 이는 전시 과정에서 관객이 스크린과 함께 감상할 수 있는 시지각적 요인이 된다.

객석-스크린 모듈을 통하여 관람 형태를 제시하고 그 사이 공간에는 전시 동선을 설정하여 전시 관람자가 직접 전시에 참여할 수 있도록 하였다. 전시 방법은 야외 전시에 집중하고 실내 전시 공간은 최소화하였다. 이를 위해 실내 공간은 관리 영역을 위한 최소한의 면적으로 계획하고 실내 미술관 영역은 객석-스크린 모듈 사이 공간으로 구성하였다.

4.2 평면 계획

표 5. 1F 평면도와 2F 평면도

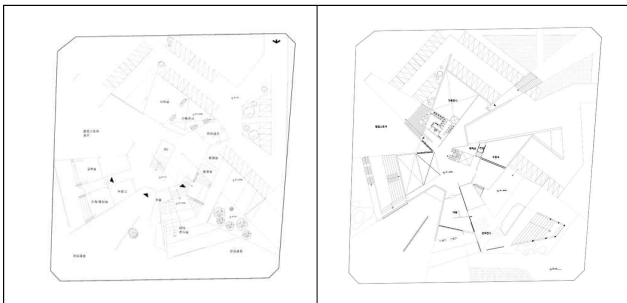
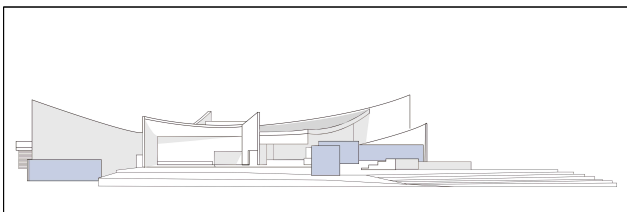


표 5.의 1층 평면도와 객석-스크린 다이어그램을 보면 미술관 프로그램을 위해 대지와 외부를 적극적으로 연결하고 객석에서 대지 외부로 향하는 시선의 방향을 확인할 수 있다. 또한 대지의 낮은 언덕 등고를 활용하여 언덕에 앉거나 비스듬히 누워 전시를 관람할 수 있는 영역과 자동차 극장 등 다양한 방식으로 관람이 이루어지도록 하였다. 관객은 대지 외부 스크린 주변을 돌며 외부 전시를 관람하고 스크린 전시 공간 사이에는 눈의 피로를 풀기 위한 휴게 공간을 조성하였다. 관객은 영상 전시를 경험하듯 대지 외부 스크린 주변을 돌며 대지 외부에서도 동일한 방식으로 행인과 관람객이 섞이게 된다.

4.3 입면 계획

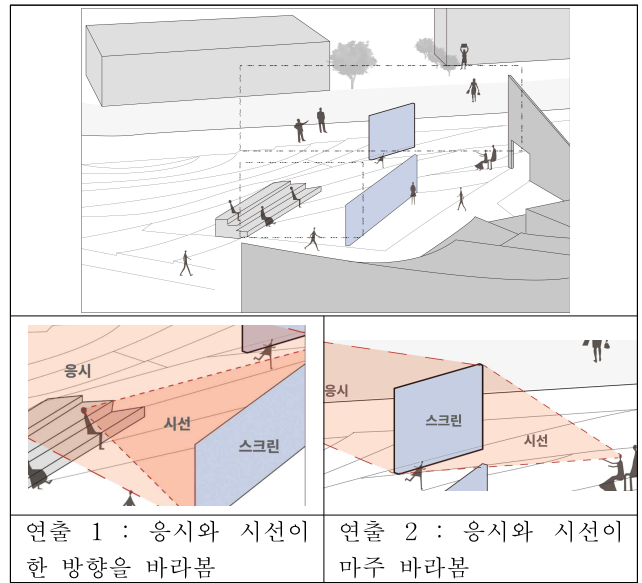
표 6. 입면 다이어그램



입면 계획은 스크린-객석의 관계와 실내 공간의 관계를 드러낸다. 극장의 간판 역할을 하는 스크린을 대지 전면면에 배치해 근대 극장의 이미지를 투영한다. 관객은 앞뒤로 배치된 스크린을 통해 대지 내부와 외부를 함께 경험할 수 있으며, 곡선 지붕은 이러한 시선의 흐름을 유연하게 도시와 이어준다. 반투명 스크린을 활용하여 전시의 방향이 정

해지지 않고 시선을 다양하게 구성하였다.

표 7. 투시 다이어그램과 시선과 응시 연출 다이어그램



5. 결론

과거 극장가의 중심이었다는 대지의 역사를 미술관의 전시 공간으로 드러내고자 하였다. 과거 진주 시민들에게 구도심은 여러 극장 사이를 돌아다니며 ‘시내구경’을 하는 상징적 공간이었고, 이는 거리의 전시였다.

본 연구에서는 근대 극장의 간판을 주요한 전시 매개체로 보고 라캉의 시지각적 이론 중 ‘시선과 응시’ 개념을 사용하여 ‘오프스크린’ 영화 기법을 건축적으로 표현하였다. 이는 계획적으로 대지의 스크린의 응시와 외부의 보행자가 스쳐 지나가는 풍경이 중첩되며 전시와 도시의 현재가 시시각각 변화하는 모습이 포착될 수 있음을 시사한다. 이렇게 교차하는 시선은 단순한 시각적 경험을 넘어 지역적 맥락을 형성하는 중요한 요소로 작용한다. 미술관에서 작품은 관객과 장소를 연결하는 매개체로 작용하며, 이를 통해 작품 자체가 지역성과 결합할 수 있는 가능성을 가진다. 나아가 대지 주변을 걷는 보행자와 대지 너머의 도시적 맥락 또한 스크린을 통해 서로 응시하게 되고, 그 결과 미술관 공간은 대지 내부를 넘어 외부로 확장되는 효과를 갖는다. 본 연구를 통해 미술관이 지역적 맥락을 수용하고 다시 지역으로 확장되는 가능성을 제시하였다. 지역성을 다양하게 해석하는 지방 미술관이 계속 시도되기를 기대한다.

참고문헌

1. 김건희. 장소성 개념에서 바라본 지역미술관에 관한 연구. 석사학위논문, 한남대학교 문화예술대학원, 2025
2. 민세현. 자크라캉의 ‘응시’ 개념을 통해 본 현대 주택의 건축적 공간 분석에 관한 연구. 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 2023