

# 박물관 공개영역의 커뮤니케이션 디자인

## A Study on the Design of Communication in Public Spaces of Museum

이규황\* / Lee, Kyoo-Hwang

박무호\*\* / Park, Moo-Ho

임채진\*\*\* / Lim, Che-Zinn

### Abstract

The premise of this study is that an ultimate objective in planning an exhibition space is spectators' experiences shaped by a result of their first-hand experiences and responses within an exhibition space, and this result can be recognized in the spectators' movement. The purpose of this paper is finding out characteristics and differences between amounts and methods of information which gives visitors through sign system as communication design, by this analysis, providing clues necessary for design in museum.

키워드 : 박물관, 공개영역, 커뮤니케이션, 사인시스템

Keywords : Museum, Open area, Communication, Sign system

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

박물관<sup>1)</sup>은 전시공간과 전시물이라는 매체를 통해 관람객에게 일정한 메시지와 경험을 제공하는 장소로서 그 특유의 의미를 가진다. 즉 관람객은 전시공간과 전시물 사이를 시간적·공간적으로 체험하게 되며 이러한 관람객의 회유와 순회의 궤적이 특징적인 관람경험으로 나타나게 된다. 이러한 관람경험은 전시물과 공간에 대한 관람객의 반응뿐만 아니라 타 관람객과의 관계에서 발생하는 심리적인 영향에 의해서도 영향을 받는다고 할 수 있다.<sup>2)</sup>

이러한 이유로 관람객의 관람동선과 전시시나리오, 전시물 및 매체의 배치 등과 관련하여 세심한 배려를 한다. 그러나 이러한 배려에도 불구하고 처음 방문한 관람객들에게 전시실은 마치 미로와 같이 느껴질 수 있다. 이때 관람객은 본능적으로 낮은 시설 안에서도 불필요한 움직임을 가능한 피하고 목적지까지 가고 싶어 하는 의식이 강하기 때문에 무엇인가의 표식을 구하게 된다. 이러한 관람객의 경로선택과 정위판단(定位判斷)을 용이하게 하기 위한 즉 원활한 동선을 유도하기 위한 여러 가지 방법들이 제안되고 있다.<sup>3)</sup>

이중 사인체계(sign system)의 경우, 관람하고자 하는 사람들에게 목적지의 방향을 표시하거나 안내하는 정보를 제공한다. 특히 박물관의 전시공간은 전시내용에 따라 원활하게 관람할 수 있는 관람동선이 구성되어야 하기 때문에 사인의 역할은 매우 중요하다고 할 수 있다.<sup>4)</sup>

그러나 전시공간은 정보전달보다는 전시품의 미적, 역사적 의미를 감상, 해석하는 것이 무엇보다 중요하며, 이에 따라 관람객의 원활한 순환만을 위해 과도한 사인의 배치는 지양해야 한다. 즉 적절한 정보의 전달과 시각적인 방해라는 상반된 목적을 효과적으로 달성하는 것이 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

이에 본 연구에서는 박물관의 공개영역<sup>5)</sup>에서 관람객에게 제공되는 사인체계를 관람객과 박물관 사이의 커뮤니케이션 디자인의 관점에서 분석하고자 한다.

1)본 연구에서 박물관이라는 용어는 유물을 보존하는 박물관(museum), 예술작품을 위주로 하는 미술관(art museum)을 포함한 광의의 개념으로 사용된다.

2)임채진 외, MED. 박물관의 전시·환경계획지침에 관한 연구, 홍익대환경개발연구원, 1997. 12

3)박무호·임채진, 박물관 전시부문의 사인체계와 관람행동의 변화분석, 대한건축학회 논문집 21권7호, 2005. 07, p.65

4)전시공간 내에서 관람객(the users)은 공간계획자(spatial planners)와 그래픽 디자이너(graphic designers)에 의해 구축된 환경(setting)내에서 보다 효과적이며, 확실한 경로선택(wayfinding)을 하게 된다. ; Paul Arthur, Romedi Passini, WAYFINDING people, signs, architecture, McGraw-Hill, Canada, 1992

5)본 연구에서 공개영역의 범위는 관람객의 출입이 가능하고 관람정보를 얻을 수 있는 박물관의 외부공간 및 내부의 전시공간과 홀 등을 포함한다.

\* 정희원, 홍익대학교 건축공학과 박사과정

\*\* 정희원, 홍익대학교 환경개발연구원 선임연구원, 공학박사

\*\*\* 이사, 홍익대학교 건축공학과 교수, 디자인학 박사

즉 박물관에서 관람객에게 제공하는 정보의 양과 방법적인 측면에서 그 특성과 차이를 파악하며, 이를 통해 실제 계획에 적용될 수 있는 시사점을 마련하는 데 그 목적이 있다.

## 12. 연구의 방법 및 범위

연구방법은 현장조사와 문헌조사를 통해 이루어졌으며, 현장 조사의 경우 관람객에게 사인(6)으로 인지 될 수 있는 매체의 해석 및 작동방법을 중심으로 분석하였다.

이를 통해 박물관의 성격에 따라 관람객에게 제공되는 정보의 양과 방법적인 차이를 상호 비교하였다. 이와 함께 문헌조사를 통해 실제 사인을 디자인함에 있어 고려된 사항을 파악하여 이론적 근거를 마련하고자 한다.

## 2. 조사대상박물관의 선정 및 기준

조사대상박물관은 영국의 대영박물관과 주로 독일의 박물관을 대상으로 선정되었으며 그 기준은 다음과 같다.

<표 1> 조사대상관의 명칭 및 위치

No.	박물관명	국가 - 도시
1	독일 역사 박물관 (German History Museum)	Germany - Berlin
2	대영 박물관 (The British Museum)	England - London
3	베를린 박물관 섬 (Museum Island)	Germany - Berlin
4	쉬른 미술관 (Shirn Art Gallery)	Germany - Frankfurt
5	모데르네 피나코텍 (Moderne der Pinakothek)	Germany - Munich
6	독일 기술 박물관 (German Technology Museum)	Germany - Berlin
7	알테스 박물관 (Altes Museum)	Germany - Berlin

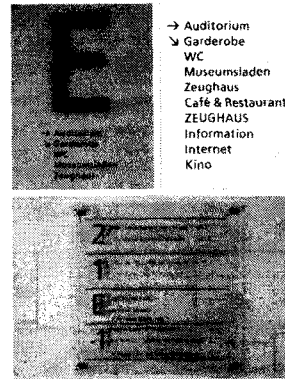
독일 역사박물관, 대영박물관과 쉬른 미술관은 박물관의 증개축에 의한 공간구성의 변화에 따라 각각 다른 사인의 구성적 특성을 보여준다. 둘째, 베를린 박물관 섬의 경우 하나의 영역에 5개의 박물관이 모여서 커뮤니티를 형성하고 있다. 이에 따라 개별적인 박물관을 대상으로 사인체계의 구성이 필요할 뿐만 아니라 광역적으로 인지할 수 있는 커뮤니케이션 디자인이 요구된다고 할 수 있다. 모데르네 피나코텍의 경우 안내 체계가 최소한의 요소로 존재하며, 각 공간간의 연계를 중심으로 관람객을 유도한다. 한편 독일 기술박물관은 과학계 박물관으로서 어린이의 이용과 시각장애인을 위해 특별히 고려된 사인체계를 구성하고 있다.

마지막으로 알테스 박물관의 경우 전시공간내부에 설치된 기둥모양의 열주를 이용하여 전시영역의 구분과 동시에 사인의 역할을 수행하는 사례라 할 수 있다. 이처럼 본 연구에서 조사, 분석된 사례박물관은 박물관의 개별적인 특성과 함께 유사박물관의 커뮤니케이션 디자인에 활용될 수 있는 기초적 자료로 제공될 수 있을 것으로 판단된다.

## 3. 박물관의 공간구성과 커뮤니케이션 디자인

### 3.1. 박물관의 공간구성과 안내체계 분석

#### (1) 독일역사박물관 - 안내체계의 조형성과 기호화



<그림 1> 벽부 사인

아이엠 페이(IM Pei)에 의해 증축된 새 박물관은 기존 박물관의 지하통로 통해 관람이 시작되며, 4개 층으로 구성된 전시실은 모두 기획전시와 특별 전시실로 이용된다.

이에 따라 주기적으로 변화하는 전시내용의 교체와 다양성을 수용할 수 있어야 한다. 이러한 기능을 전제로 안내사인을 살펴보면, 가장 눈에 띄는 것은

각 층별로 위치를 쉽게 판단할 수 있는 이니셜(initial)과 숫자를 기호화하였으며, 벽면과 강한 대조를 이루기 위해 검은색의 크고 심플한 금속문자를 사용하고 있다. 또한 이러한 정보전달의 기능 이외에도 조형적으로도 우수하여 관람객에게 거부감을 주지 않음을 알 수 있다. 한편 전시내용의 정보제공은 비교적 인지도가 낮은 벽부사인을 이용하고 있으며 탈부착이 가능한 유리로 되어 있어 변화하는 전시정보의 제공에 대응하고 있다.

#### (2) 대영박물관 - 대공간의 오리엔테이션



<그림 2> 사인보드 및 바닥 사인

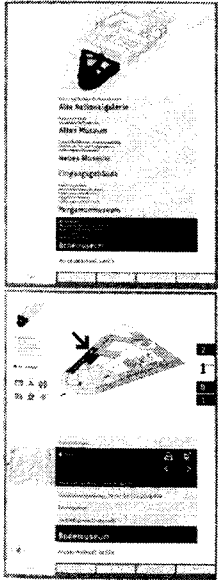
노만 포스터(Norman Foster)에 의해 디자인된 오리엔테이션 홀은 전시관람을 위해 처음으로 접하는 곳인 동시에 관람중에도 자주 방문하게 되는 공간이다. 즉 박물관의 중심적 역할을 수행하며, 동선분배의 중심으로 전시정보의 제공과 휴게 및 편의 시설 공간으로 활용된다.<sup>7)</sup>

대영박물관은 전세계에서 방문하는 관람객을 위하여 범용적인 언어와 공통 사인 및 심벌(symbol) 등이 사용된다. 페널로 구성된 사인은 홀의 동서남북 방향으로 설치되어 있으며, 전시실의 명칭과 정보를 제공하는 것과 공공서비스 시설을 나타내는 형태의 2가지로 구분된다. 이와 함께 홀의 바닥에도 관람정보를 표시하여 전시의 시작을 알려주는 역할을 한다. 즉 대영박물관의 오리엔테이션 홀에서 관람정보의 효과적인 전달여부가 전체관람동선의 형성 및 조절에 있어 중요한 문제로 작용되고 있음을 보여준다.

6) 본 연구에서 사인이란 전시공간 뿐만 아니라 건물전체에 대한 이용정보 및 관련정보를 제공할 수 있는 매체를 의미한다.

7) 박무호·김능현·최윤경·임채진, 박물관 증개축에 따른 연대기적 공간구조와 변화과정, 대한건축학회논문집, 21권5호(통권199호), 2005. 05

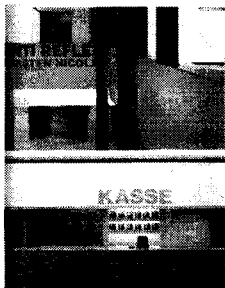
(3) 베를린 박물관 섬 - 광역적 안내체계



<그림 3> 통합 사인시스템

베를린 박물관 섬은 5개 박물관<sup>8)</sup>이 한 장소에 모여 커뮤니티를 형성하고 있다. 이러한 이유로 박물관의 안내체계는 광역적인 특성을 지닌다. 외부에 존재하는 사인은 베를린 박물관 섬 내에서 인접한 박물관의 상대적 위치를 나타내며, 건물의 주출입구에 있는 사인에서는 해당 건물의 내부구조와 전시영역과 주제를 나타내고 있다. 이는 5개 박물관을 하나의 박물관으로 간주하여 전체 관람해야할 전시의 양과 정보를 제공하는 것으로 관람객으로 하여금 관람시간의 배분 및 목적에 따라 유용하게 작용할 것으로 판단된다. 이와 함께 각 박물관에서 제공되는 브러셔에서도 해당박물관의 소개 및 나머지 4개의 박물관의 위치와 전시내용을 파악할 수 있다.

(4) 쉬른 미술관 - 가변성의 극대화



<그림 4> 홀 및 안내부스

쉬른 미술관은 기존의 안내체계보다 좀더 신속하고 용이한 관람안내를 위해 홀을 변형하여 확장시켰다. 이와 함께 주기적으로 변화하는 전시공간의 안내 및 홍보를 위해 라이트박스가 채용되었다. 이 라이트 박스는 소프트웨어로 다양한 색상을 낼 수 있는 RGB 컴퓨터 제어 장치로 작동되어 전시가 열리는 동안 홀에서는 다양한 색채를 사용하여 쉽게 각 전시영역을 구분하여 알려준다.

반면 매표소, 안내, 휴대폰 보관소 및 휴게실과 같은 시설은 백색의 영역으로 차별화하여 구성하고 있다. 이러한 일정한 방식의 디자인과 각기 고유한 색상의 빛을 이용한 안내 시스템은 관람객에게 메시지를 쉽고 분명하게 전달해주며, 반복적으로 변화하는 전시에 가장 용이하게 대응하는 방법 중의 하나로 판단된다.

(5) 모데르네 피나코텍 - 관람객의 이동과 무언의 메시지

모데르네 피나코텍은 중앙의 로툰다를 중심으로 각 전시실로 출입 가능한 개구부가 다수 존재한다. 그러나 관람객을 유도하는 사인은 전혀 존재하지 않으며, 관람의 중요 정보는 안내데스크에 설치된 프리즈마 스크린(plasma screen)만으로 전달하고 있다. 이러한 이유로 공간구성은 다음과 같은 특성을 나타낸다.

우선, 각 단위전시실에서 로툰다를 쉽게 인지할 수 있도록 관람객의 시지각적 축을 고려하여 개구부의 크기와 위치를 결정

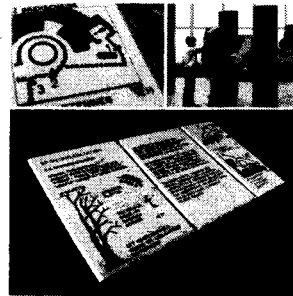


<그림 5> 중앙 로툰다 내부

한 것을 볼 수 있다. 둘째, 10×10m의 고정된 폭을 기준으로 다양한 조합에 따라 단위전시실을 구성하여 관람과 이동시 방향성과 리듬감을 부여하고 있다. 전시품 역시 미적 감상위주의 작품으로 주로 구성되어 박물관이 의도하는 특성의 관람순로는 존재하지 않는다.

단지 예술작품과 공간 이 두 가지 요소를 통한 다양한 경험을 창출하는 것이 모데르네 피나코텍의 주요 의도로 파악된다.<sup>9)</sup>

(6) 베를린 기술 박물관 - 관람계층의 통합 안내체계



<그림 6> 아이템 안내판과 터치스크린

박물관의 통합 안내체계는 일반인 뿐만 아니라 장애인과 어린이 등의 모든 관람계층이 이용할 수 있도록 설치되어져 있다. 외부에 설치된 각 사인은 평균높이 약 90센티미터 이하의 경사판으로 되어있어 아이들과 휠체어를 탄 장애인도 용이하게 정보를 습득할 수 있도록 디자인되어 있다. 또한 사인

의 문자와 그림은 요철(凹凸)화되어 비교적 크게 표현되어 있음으로 인해 시각장애인들도 쉽게 인지할 수 있다.

마지막으로 사인의 내용은 3부분으로 나누어져 있으며 그 차이는 다음과 같다. 첫 번째 영역에는 전시품의 주요내용 및 작동원리를 알기 쉬운 그림과 함께 표현하였으며, 두 번째 영역에서는 첫 번째 영역의 내용에 추가적인 내용 및 상세한 설명이 기술되어져 있다. 마지막 영역에는 관람객의 현재위치와 다른 전시아이템으로 이동시 해당하는 전시품의 위치정보를 숫자와 화살표를 통해 이해를 돕고 있다. 더불어 전시공간 내에는 사용자에 따라 높낮이가 조정되는 터치스크린 단말기를 설치하였다.

이러한 안내체계의 다목적화는 특정한 관람계층이 정해지지 않는 박물관에서 전시공간의 계획시 반드시 고려해야할 항목으로 사료된다.

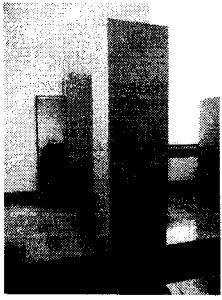
(7) 알테스 박물관 - 세부 관람동선의 고려

알테스 박물관은 아일랜드(island) 전시방식으로 주로 구성되어 있으며, 입출구가 구분되어 유도형의 관람동선이 구성된다. 이에 따라 각 전시영역의 구분과 전시내용의 설명, 박물관 초

8) 보데박물관(Bodemuseum), 페르가몬박물관(Pergamonmuseum), 신박물관(Neue Museum), 구내셔널갤러리(Alte Nationalgalerie), 알테스 박물관(Altes Museum)

9) 박성호·박무호·임채진 외, 모데르네 피나코텍의 공간구성과 디자인방법에 관한 고찰, 실내디자인학회논문집 제13권 4호 통권45호, 2004. 08

기의 원형을 복원하는 의미까지 추가하여 열주에 그 기능과 내용을 대신하고 있다.



<그림 7> 이동형 안내 시스템

그러나 이 열주를 자세히 살펴보면 관람객들의 세부관람동선을 감안하여 구성된 것을 파악할 수 있다. 첫째 관람객의 주진입 방향에서는 전시영역의 명칭만이 열주에 표현되어 있으며, 심층적으로 관람하는 관람객에게는 열주의 측면 가운데 아이레벨(eye-level) 부분에 보다 자세한 설명과 쇼케이스 내에 있는 유물의 명칭 등이 서술되어 있다. 즉 관람객의 목적에 따라 전시정보의 양을 조절하는 예로 볼 수 있다.

### 3.2. 박물관의 커뮤니케이션 디자인 방법 고찰

#### (1) 박물관의 증개축과 커뮤니케이션

독일 역사박물관, 대영박물관과 쉬른 미술관은 모두 증개축에 의해 공간구성의 변화가 일어난 사례로써 이들 박물관에서 가장 주목해야 할 점은 홀이 전시공간의 진입부로서 전시공간의 성격을 대변하여 기능적인 공간으로 변화하고 있다는 점이다.

즉 홀의 개방화와 대공간화와 더불어 다양한 정보와 효율적으로 전시실로 이동시키기 위한 간단하면서도 명확한 사인체계가 고안된 점을 알 수 있다. 또 전시의 교체 및 다양한 변화에 능동적으로 대응하기 위하여 교체 가능한 사인과 다양한 색의 변화를 통해 시각적으로도 차별화된 시도를 파악할 수 있었다.

#### (2) 박물관 커뮤니티로서의 안내체계

다수의 박물관들이 모여 커뮤니티(community)를 형성하는 경우, 사인체계의 단계별 위계성과 통일성이 디자인의 주요 관점으로 나타났다. 먼저 박물관 전체에 대한 규모파악으로 현 위치에서 관람하고자 하는 전시의 양과 해당 박물관에서 다른 박물관의 상대적 위치를 파악할 수 있다. 이와 함께 각 박물관의 주출입구에는 박물관의 내부구조와 전시내용을 알려주며 단계별로 보다 상세한 관람정보를 제공한다. 또한 각 박물관에서 제공되는 브러셔와 같은 안내책자에서 주변박물관의 관람정보가 제공되어 네트워크형의 관람정보를 제공하고 있다. 한편 이와 같은 일련의 과정을 관람객에게 용이하게 전달하기 위해 안내체계 및 사인을 통일된 디자인이 나타내어 각 박물관과의 연계성을 강조하는 것 또한 중요한 디자인의 중요한 요소임을 시사한다.

#### (3) 전시공간의 배열과 무언의 메시지

박물관의 규모가 커질수록 전시공간의 배열 및 구성만으로 관람동선을 원활하게 유도한다는 것은 쉬운 일이 아니다. 그러나 추가적인 안내사인을 설치하지 않고 전시물을 감상할 수 있다면 전시물에 대한 이해도를 높일 수 있을 뿐만 아니라 관람

피로<sup>10)</sup>도 낮출 수 있을 것이다. 이를 위해 공간에 대한 명료한 인지성과 위계성이 전제되어야 한다고 할 수 있다. 즉 로툰다와 같은 중심공간의 구성과 이를 시시각각적으로 인지하며 지속적으로 파악할 수 있는 확정성과 공간의 연결성 또한 중요한 요소라 할 수 있다. 즉 공간의 연결성과 시각적 위계를 통해 관람동선을 원활하게 형성시킬 수 있음을 시사한다. 이러한 공간구성에는 인위적인 사인보다는 공간자체의 메시지만이 존재할 것으로 판단된다.

#### (4) 다양한 관람계층의 고려와 다목적성

다양한 관람계층을 위해 고안된 사인이 기본적으로 그 목적에 부합할 수 있도록 높이, 크기, 비교적 큰 활자 및 요철 등 같은 전달방법이 다각도로 고려되어 제작된 점을 볼 수 있다. 하지만 전반적인 안내시스템 체계는 일반인도 쉽게 이해할 수 있는 통합적 형태를 취하고 있다. 이는 모든 관람객이 가능한 동질의 정보를 제공 받을 수 있는 기회를 제공해 준다고 할 수 있다.

#### (5) 관람방향과 세부동선의 고려

유도형 관람동선이 주를 이루는 박물관에서 사인 및 안내체계는 관람동선을 조정하는데 중요한 역할을 한다. 심층관람객과 단시간 관람을 원하는 관람객을 구분하여 전시정보의 양을 구분하여 제공하기 위해 관람방향을 고려하는 방법을 이용할 수 있다. 이는 관람객의 세부동선에 대한 충분한 이해가 있어야 하며 관람목적과 시간을 고려하여 보다 다각적인 방법으로 제안될 수 있을 것으로 판단된다. 이러한 예로 알테스 박물관은 박물관의 초기 원형의 형태를 복원하는 방법을 이용하여 그 기능을 담고 있음을 알 수 있다.

## 4. 결론

이상과 같은 조사 분석의 결과 다음과 같은 사항을 시사한다.

첫째, 박물관에서 전시공간의 배열만으로 관람객을 유도하는 것이 가장 이상적인 형태라 할 수 있다. 이러한 형태에서는 사인이 최소한의 형태로 나타나며 공간의 위계에 따라 관람객에게 전시공간을 인지시켜 자연스러운 동선을 유도한다.

둘째, 박물관의 증개축과 전시매체 및 전시품의 증가 및 교체는 다양한 정보전달 방식과 가변성을 요구한다. 또한 장애인 및 어린이 등과 같은 특수 관람층을 고려하여 쉽게 이용할 수 있는 커뮤니케이션 디자인이 요구된다고 할 수 있다. 이러한 다양한 원인으로 인해 박물관에서 표현되는 사인체계는 간단하고 명료하게 디자인되어지고 있으며 다목적화를 추구하는 경향을 파악하였다.

10) 이를 박물관 피로(museum fatigue)라 지칭하며, 정신적 긴장과 보행거리 혹은 보행수준 및 신적인 포화상태(physical saturation)에 의해 유발될 수 있다.

본 연구는 조사대상박물관의 선정에 있어 각각의 특성에 따라 대표성을 기준으로 선정하였으며, 추후 분석대상관의 추가적인 조사와 분석범위의 명확성 등의 관점에서 보완해야 할 것으로 판단된다.

## 참고문헌

1. 임채진, 美術館における展示部門の建築計劃に關する基礎的研究, 일본국립즈쿠바대 박물, 1991. 01
2. 임채진 외, MED. 박물관의 전시·환경계획지침에 관한 연구, 홍익대환경개발연구원, 1997. 12
3. 박무호, 박물관 전시공간구조와 관람객 움직임의 상관성에 관한 연구, 홍익대 박사학위논문, 2005. 12
4. Paul Arthur, Romedi Passini, WAYFINDING people, sings, architecture, McGraw-Hill, canada, 1992
5. PhilippMeyser, Daniela Pogade, Architecture. Information. Graphics, The Design of Communication, PRGEONE, 2005
6. 박성호·박무호·임채진 외, 모데르네 피나코텍의 공간구성과 디자인방법에 관한 고찰, 한국실내디자인학회논문집 제13권 4호 통권45호, 2004. 08
7. 박무호, 박물관 전시공간구조와 관람객 움직임의 상관성에 관한 연구, 홍익대 박사학위논문, 2005. 12
8. 박무호·임채진, 박물관 전시부문의 사인체계와 관람행동의 변화분석, 대한건축학회논문집, 21권7호(통권201호), 2005. 07
9. 박무호·김능현·최윤경·임채진, 박물관 증개축에 따른 연대기적 공간구조와 변화과정, 대한건축학회논문집, 21권5호(통권199호), 2005. 05
10. 류태현·박무호·황미영·임채진, 박물관 전시부문의 관람동선 유도방법, 대한건축학회 학술발표대회논문집, 25권1호, 2005. 10
11. 임채진·이규황, 다변량해석에 의한 상설전시공간의 속성파악에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 25호, 2000. 12
12. 박무호·조나영·임채진, Convex Space의 구성과 관람행동과의 인과관계에 대한 고찰, 한국실내디자인학회 춘계학술발표대회 논문집 6호, 2004. 05
13. 박무호·조나영·임채진, 박물관 전시공간구조와 관람빈도의 상관성에 관한 고찰, 대한건축학회논문집, 21권1호(통권195호), 2005, 01
14. 최윤경, 박물관 공간구조와 관람객의 움직임에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 17권3호(통권149호), 2001. 03