

박물관전시에서의 그래픽패널과 텍스트의 활용 연구

A Study on the Application of Graphic Panel and Text in  
Museum Exhibition

주저자: 권순관 (Kwon Soon Kwan)

용인송담대학 실내건축전공

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구 목적 및 의의
2. 연구 방법과 범위

#### II. 이론적배경

1. 전시커뮤니케이션의 개념
2. 전시전달매체의 종류
3. 전시텍스트 고찰
  - 1) 전시텍스트의 목소리 톤
  - 2) 전시텍스트의 길이와 크기

#### III. 국내전시관의 전시그래픽 현황

1. 자연계-천연기념물센터의 전시그래픽 고찰
2. 역사계-은행사박물관의 전시그래픽 고찰
3. 체험계-어린이박물관의 전시그래픽 고찰
4. 종합분석

#### IV. 결론과 제언

### 참고문헌

#### (Keyword)

exhibition medium, graphic panel, exhibits text

## 논문요약

박물관은 제2의 교육공간으로 인식되면서 교육이라는 틀에 너무 막혀 지루하고 재미없는 공간으로 느껴져 왔다. 오늘날, 박물관이 전시를 통해 관람자를 교육한다면 그 전시는 성공하지 못할 것이며, 주입식 전시방법도 관람자에게 외면당할 것이다. 현대의 관람자들은 레저시간을 소비하기위해 박물관을 찾는다. 그들은 교육보다 즐거움과 함께 다양한 것을 박물관 전시를 통해 발산하기 원한다. 관람자들은 교육받으러 오는 것이 아니라 쉬거나 즐기러 오는 것이다.

본 연구에서는 '교육공간'으로서의 박물관전시보다는 '커뮤니케이션공간'으로서의 박물관전시를 추구하고자한다. 전시물의 의미가 효과적으로 관람자에게 전달되는 것은 좋은 커뮤니케이션의 시작이며, 이는 효과적인 전시매체의 활용이 뒤따르고 있다는 것이다.. 전시매체는 평면매체, 입체매체, 영상매체, 음향매체로 구분할 수 있다. 본 연구에서는 가장 대중화되어있는 평면매체를 중심으로 전시그래픽패널과 텍스트에 대해 이론적 연구와 사례연구를 하고자 한다. 이는 연구 성과가 적은 전시그래픽분야의 이론적 토대가 될 것이다.

### Abstract

Museum had been felt to boring and uninteresting space being blocked so on frame that is education being realized to second education space. Today, the exhibition may not succeed if museum educates visitor through exhibition, method may do outward appearance to visitor cramming method in exhibition. Today, visitor come to museum to spend leisure time. They want to emit various thing with joy through museum exhibits than education. Visitor come to rest or enjoy not that is come to educate.

This study dive into the museum exhibition as communication space than museum exhibition as education space. Being beginning of communication that meaning of exhibit has better be passed to

visitor effectively, this is that practical use of medium is following effective exhibition medium. It can divide by 2D, 3D, media and sound mediums. This Study is research to do theoretical study and case study about graphic panel and text in 2D medium that is popularized most. This may become theoretical foundation of exhibition graphic field that research result is less.

## 1. 서론

### 1. 연구목적 및 의의

박물관의 발달사를 살펴보면 박물관은 고대부터 중세까지 일부 특권층을 위한 공간으로 진귀한 자료를 수집하여 감상의 장소로 여겨졌다. 이 단계에서 자료, 수집, 보존 등의 기능들이 발달하게 된다. 17세기말 박물관이 대중에게 공개되면서 오늘날과 같은 성격의 공공박물관이 탄생하게 된다. 그러므로 박물관은 일반대중에서 연구의 성과를 보여주기 위하여 전시와 진열영역에 집중하게 된다. 자연스럽게 전시는 관람자들에게 호기심을 유발하게 되면서 박물관은 전시와 함께 사회교육의 장소로 역할확대가 이루어지게 된다. 지금도 박물관의 역할은 다양한 모습으로 진화되고 있다. 정리하면 박물관의 모습은 자료, 수집, 보존, 전시, 사회교육의 기능으로 확대되어왔다.<sup>1)</sup> 여기서 전시와 교육은 관람자와 직접만나는 영역으로 '원활한 소통'이 필요하게 된다.

국제박물관협회(ICOM)에서 정의하고 있는 것처럼 박물관은 제2의 교육기관이다. 그러나 수년간 교육적인 공간으로 인식되면서 박물관은 교육<sup>2)</sup>이라는 틀에 너무 막혀 지루하고 재미없는 공간으로 느껴지고 있는 현실이다. 심지어 박물관에서 종사하는 사람들조차 박물관전시의 기초는 교육이라고 보고 있다. 즉 관람자들에게 전시에 대해 교육시킨다면 성공하는 전시이고 그렇지 않다면 실패한 전시라고 믿고 있는 것이다.<sup>3)</sup> 그러나 이런 발상은 전근대적인 생각으로 결국 관람자와의 소통이 일방적인 주입식 커뮤니케이션이 되고 만다. 레저시간을 소비하기위해 박물관을 찾은 관람자들은 교육보다 즐거움과 함께 다양한 것을 발산하기 원한다. 즉, 그들은 교육받으러 오는 것이 아니라 쉬거나 즐기러 오는 것이다. 오늘날의 박물관은 교육기관이라는 권위적인 자세에서 벗어나, 유희적인 공간으로 변해야 한다. 물론 교육개념을 배제하는 것은 아니다. 전시를 일반적인 교육의 개념을 넘어 에듀테인먼트(edutainment)의 개념으로 접근하

1)신탁근, 공.사립박물관의 문제와 발전방안, 중앙대 세미나자료, 2006, p11

2)본 연구에서 접근하는 '교육'은 박물관에서의 교육프로그램을 말하지 않는다. 전시물을 보여주는 방법에서 강제된 교육적 언어보다는 커뮤니케이션적 언어의 의미를 말한다.

3)Barry Lord, The Manual of Museum Exhibition, Altamira,2005

자는 것이다. 그러기위해서 관람자와 전시물간의 원활한 커뮤니케이션이 필요하다. 본 연구에서는 ‘교육 공간’으로서의 박물관전시보다는 ‘커뮤니케이션공간’으로서의 박물관전시를 추구하고자한다. 커뮤니케이션공간은 효과적인 커뮤니케이션매체<sup>4)</sup>의 활용에 달려있다고 볼 수 있다. 전시물이 기획자의 의도에 따라 효과적으로 관람자에게 전달되는 것은 좋은 커뮤니케이션이 이루어지고 있는 것이며, 이는 효과적인 전시매체의 활용이 뒤따르게 된다. 전시공간에서의 커뮤니케이션을 이루는 방법으로는 시각적인 전달방법이 가장 기본적인 전시매체로 사용되고 있다. 그러나 영상 및 체험매체의 등장으로 시각적 매체의 고찰에 대해서는 아직 미흡한 상태이다.

이에 본 연구에서는 시각적 매체의 기본인 전시그래픽패널과 전시텍스트를 중점으로 실제 계획에 적용될 수 있는 시사점을 마련하는데 그 목적과 의의가 있다.

## 2. 연구방법과 범위

전시그래픽패널은 전시물을 설명하는 기능으로서 관람객과 전시물을 연결하는 핵심적인 매체이다. 그러나 그래픽패널이 정적이고 지루하다는 이유로 전시관에서 기피하는 현실이다. 특히 첨단장비의 발달과 체험전시의 선호로 더욱 더 가속화되는 실정이다. 패널의 상황이 이러하니, 패널과 함께 공존하는 텍스트의 상황도 좋은 것은 아니다. 관람객들은 더 이상 텍스트를 읽지 않는다. 대신 영상의 나레이션과 체험 전시들이 관람객들에게 친숙해지고 있다. 이러한 그래픽패널의 상황을 배경으로 연구의 방법을 설정하고자 한다.

첫째, 웹사이트분석과 문헌조사를 통해 전시커뮤니케이션의 개념, 전시전달매체 중 평면매체의 종류 그리고 전시텍스트에 대한 이론적 배경을 이해한다.

둘째, 관람자에게 전시물의 내용을 직접 전달시키는 전시그래픽패널과 전시텍스트의 내용을 집중 파악한 후 국내박물관의 그래픽패널의 현 상황을 현장 조사를 통해 진행하고자 한다. 조사대상관으로는 박물관의 분류에 따라 가장 분포가 많은 역사계, 자연계(과학계) 그리고 전시의 새로운 형태인 체험계로

4)본 연구에서의 커뮤니케이션매체는 전시물과 관람자간의 소통을 의미하므로 소통의 수단인 전시매체를 말한다.

구분하여 분석하고자 한다.

셋째, 점점 첨단화 되어가는 전시공간에서의 전시 그래픽패널과 텍스트의 기능적 역할과 현실을 파악하여 이론적 토대를 삼을 결론을 제시하고자 한다.

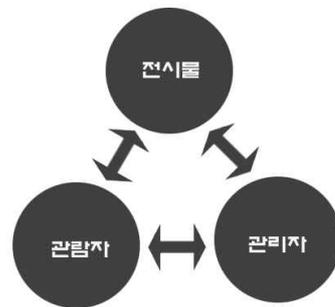
## II. 이론적배경

### 1. 전시커뮤니케이션의 개념

전시<sup>5)</sup>는 커뮤니케이션(communication)이다. 전시에서 우선되어야 할 것이 관람자와의 소통이다. 박물관에서 커뮤니케이션을 구성하는 요소로는 전시물, 관람자 그리고 관리자(큐레이터)이다. 과거에는 관리자



<표1> 일방향 전시커뮤니케이션



<표2> 쌍방향 전시커뮤니케이션

에 의해 계획된 전시물이 관람자에게 일방적으로 전달되는 커뮤니케이션이라면, <표2>처럼 오늘날의 전시커뮤니케이션은 관람자, 전시물, 관리자가 삼각구조를 이루는 쌍방향 소통을 기본으로 하고 있다.

전시커뮤니케이션의 발달로 전시는 보다 시각적으로 변하고 있으며, 전시그래픽은 전시관에서 사용되는 모든 시각적요소를 담당하고 있다. 전시그래픽이란 단순히 전시물을 설명하는 라벨이라고 생각하는 것 보다는 조금 더 넓게 정의해야한다.

미국 필라델피아에 위치한 Uarts(The University

5)본 연구에서 전시(exhibition)는 상설전시기관인 박물관내에서 제공되는 행위로 전시물과 관람객간의 커뮤니케이션적인 광의의 개념으로 사용된다.

of the arts)의 교수인 에드벤노(Ed Bedno)교수<sup>6)</sup>는 전시그래픽의 범위를 안내사인, 영역별 표시, 주제표기, 관람객과의 대화의 도구로서의 역할, 작품 설명, 배너, 로고, 인쇄문구, 홍보용 출판물, 환경 조형용 벽화, 터치스크린, 비디오, 컴퓨터 등을 이용한 쌍방향 프로그램 및 교육 자료라고 한다. 전시그래픽은 관람객들에게 그들이 어디에 있는지, 어떻게 가야 하는지, 그들이 지금 무엇을 보고 있는지, 의미하는 바는 무엇인지, 그들이 무엇을 해야 하는지를 말해준다고 한다. 다시 말하자면 전시그래픽은 작은 종이에서부터 아주 큰 설치물까지 그 범위가 매우 넓으며, 전시에서의 좋은 그래픽은 3차원의 전시 내용물과 2차원적이라고 할 수 있는 그래픽이 서로 어우러져 전시 그 자체를 만들 때 이루어지는 것이다. 그 만큼 전시그래픽은 전시관내에서 관람자들에게 가장 시각적으로 접근하는 매체로서 전시커뮤니케이션의 핵심이라고 할 수 있는 것이다. 이 처럼 중요한 전시그래픽에 대해 국내에서는 연구가 미흡한 상태이다.

## 2. 전시전달매체의 종류

전시의 내용이 관람객에게 전달되기 위한 중간역할을 하는 것을 전시매체(exhibition midium)라고 한다. 전시관에서 전시매체는 전시관의 성공을 좌우하는 중요한 역할을 담당한다.

전시매체의 유형으로는 전시홍보매체, 전시유도매체, 그리고 전시전달매체로 구분할 수 있다<sup>7)</sup>. 본 연구에서는 세 가지의 유형 중 전시물과 관람객의 직접 커뮤니케이션을 취하고 있는 전시전달매체<sup>8)</sup>에 대해 정리하고자 한다. 전시매체(exhibition medium)는 평면매체, 입체매체, 영상매체, 음향매체로 구분할 수 있다. 평면매체는 그래픽패널, 사인 등의 시각적 매체가 있으며, 입체매체로는 모형, 쇼케이스, 디오라마 등이 있다. 영상매체와 음향매체는 오감적이며 감성적인 전시를 목표로 오늘날 가장 활발하게 활용되는 매체이다.

박물관전시에 있어 가장 중요한 전시매체는 실물자료이다. 그러나 최근 들어 실물자료 없이 전시관을 이루는 형태의 박물관들도 등장하고 있는 상황이다.

6) [www.museumdesign.com](http://www.museumdesign.com)의 전문가인터뷰 내용 중

7) 김경미, 정보디자인의 관점에서 본 박물관 전시매체의 유형분류에 관한 연구, 한국실내디자인학회 논문집, 2005

8) 본 연구에서는 전시전달매체를 전시매체로 통용한다.

과거의 박물관들이 1차적인 실물자료 위주의 전시를 목적으로 하였다면, 오늘날의 박물관들은 다차원적인 전시형태를 활용하고 있다. 유물을 전시하고 소개하는 식의 설명위주보다는 이야기를 들려주는 전시에 초점을 맞추고 있는 것이다. 다음은 전시매체중 기본적인 평면매체에 초점을 맞춰 종류들을 분석하고자 한다.<sup>9)</sup>

### 2.1 그래픽패널(Graphic Panel)

관람객들에게 전시물의 이해를 돕기 위한 시각적인 매체이다. 그래픽패널은 설명문, 사진, 일러스트, 텍스트, 도표 등의 단독 또는 각 요소들의 조합으로 전달



<그림1> 그래픽패널의 예(은행사박물관 / 화폐박물관)

된다. 그래픽패널은 자체적인 내용전달이외에 전시물과 기타 자료와의 관계에서 보조역할을 하기도 한다. 박물관 전시에 있어 가장 사용빈도가 높은 것으로 전시기획자의 해설계획의 대부분이 그래픽패널로 연출된다. 그러나 유의해야 할 것은 관람객들은 전시물 앞에서 평균45초정도 머물게 된다. 그러므로 관람자에게 효과적인 내용 전달을 위해서는 텍스트의 크기와 길이, 시각적요소의 적절한 사용 등이 필수적이다.

### 2.2 사진(Photographic)

사진은 실물전시가 어려운 경우, 전시의 이해도를 높이고자 할 경우, 텍스트보다는 시각적 효과나 감성적인 전시전달이 필요할 경우 등 관람자의 직접적인 이해를 돕고 분위기를 정확히 설정하고 실물과 같은 전시연출을 전달하고자 할 때 사용한다. 사진연출은 전시매체중 객관성이 뛰어난 연출방법 중 하나이다.

9) 이정화, 전달매체로서의 박물관 전시디자인, 한양여대 논문집, 1998



<그림2> 사진패널의 예(독립기념관 / 홀로코스트뮤지엄)

### 2.3 기록화(history painting)

역사적 사실이나 상황이 사진 등 실증적 자료의 부족으로 전시가 어렵거나 상황 등을 종합적으로 보여 주고자 할 때 여러 가지 스타일의 그림으로 표현하는 시각매체이다. 기록화는 사전에 확실한 고증을 통해 당시인물과 상황이 제시되어야 하며, 동시에 정확



<그림3>기록화의 예(독립기념관)

한 묘사를 위해 지리적배경과 시대환경에 관한 현장 답사가 필수적 선행되어야 한다. 기록화는 주로 유화가 사용되나 상황에 따라 한국화로 사용 될 수 있다. 특히 주의해야 할 점은 탈색이나 변색되는 것과 화면틀이 휘어지는 것들을 방지하도록 해야 한다.

### 2.4 레이블(label)

박물관 전시에 사용되는 레이블을 분류하는 보편적인 기준은 어디서도 찾을 수 없다. 해당 기관에 따라, 전시의 성격에 따라 각각 다른 종류의 레이블이 사용되어왔고, 그때마다 기준은 달라졌다. 예를 들어, 어떤 박물관에서는 해설문, 안내문, 캡션 등으로 기능에 따라 분류하고, 다른 기관에서는 벽에 거는 텍



<그림4>레이블의 예(서울역사박물관)

트, 전시 케이스에 들어가는 레이블, 그리고 스탠딩 레이블 등으로 설치장소로 구분하기도 한다. 레이블

은 가장 크게 전시와 유물의 설명을 위한 레이블과 전시 안내와 유물 소개를 위한 레이블 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 설명용 레이블은 전시의 개요를 알려주기 위한 것으로 주로 사용되는 형태는 제목, 소개, 그룹이나 섹션 레이블, 그리고 캡션 등이다. 이러한 레이블은 관람객에게 전시에 대한 간략한 정보를 제공할 수 있도록 구성되며, 레이블은 본질적으로 조합성, 조직성 그리고 좋은 디자인을 갖추어야 한다는 점이다. 전시 안내를 위한 레이블에는 ID 레이블, 기증자 안내패널, 비상구 안내 및 금지구역 표지, 그리고 유물이나 자료출처와 제작자 등을 알리는 레이블 등이 있다.

### 3. 전시텍스트의 고찰

일반적으로 디자인에서의 텍스트는 단순하게 정보를 주고받는 정도로 생각되지만 전시영역에서의 전시그래픽내의 텍스트는 바로 대화의 전달, 즉 커뮤니케이션(communication)이므로 가장 중요한 역할을 수행하고 있다고 볼 수 있다. 하지만 큐레이터나 전시디자이너 같은 박물관 전문가들도 전시텍스트를 전시그래픽의 한 요소 정도로만 간과하는 경향이 있다. 그러나 전시텍스트는 다른 매체와 더불어 박물관 운영과 환경에 상당한 영향을 미치는 기본적인 정보 전달요소이다. 예를 들어 어떤 전시물에 관한 적절한 설명을 붙인다고 하자. 이러한 경우, 전시물에 관해 설명하는 텍스트를 잘 디자인된 그래픽패널에 집어 넣기 전에 먼저 짚고 넘어가야 할 것이 있다. 전시의 정신적 환경, 즉 분위기를 지배하게 되는 '화자의 시점'인 '목소리(voice)의 톤'이 그것인데 보통 네 가지로 분류한다.

#### 3.1 전시텍스트의 목소리 톤<sup>10)</sup>

(1)전지적 화자로부터의 안내(Voice of God)

전지적인 입장에서 설명하는 톤이다. 아주 중립적인 입장으로 사실만을 말한다. 딱딱하고 설명적인 톤으로 미사여구 없이 기술한다, 연구발표나 수집품에 관한 정보제공 시 사용된다.

10)Barry Lord, The Manual of Museum Exhibitions, Altamira, 2002

시 점	내 용
전자적 시점	-박쥐에 관한 패널 박쥐는 유일하게 날 수 있는 포유류이다. 약 1,000여 종이 존재하며 세 종류는 흡혈박쥐로 분류된다. 박쥐는 포유류의 유선에서 분비되는 모유로 새끼를 키운다. 박쥐는 자연적인 해충박멸자이다.'

(2)작가적 화자로부터의 안내(Voice of Author)

전시물에 대해 전문적인 지식을 가지고 있는 사람이 관람객의 이해를 돕기 위해 쉬운 말로 설명하는 톤이다. 사실을 설명하되 이해가 쉽도록, 강의를 하는 형식으로, 약간의 미사여구도 붙인다.

시 점	내 용
작가적 시점	-기린에 관한 패널 기린은 세계에서 가장 키가 큰 동물이며, 되새김질을 하는 동물 중에서 가장 큼니다. 그들은 사하라 남부 쪽 같은 나무들이 있는 건조한 지역이라면 어디든지 삽니다. 그들은 18인치나 되는 긴 혀로, 우기에는 활엽수 잎을, 다른 시즌에는 상록수의 잎을 주식으로 합니다.

(3)친구로부터의 안내 (Voice of Informed Friend)

전시물에 대해 잘 알고 있는 선생님이나 친구가 다가가 질문을 던지며 대화를 시작하거나 제안을 하는 입장의 톤이다. 전시물에 대해 지식이 있는 친근한 사람이 다가와 대화형식을 통해 설명한다거나 질문을 하는 등 일상 대화 정도의 분위기이다.

시 점	내 용
친구의 시점	-팬드에 관한 패널 얼룩이 있으며 세계 어느 곳에서나 사랑 받는 동물은 무엇일까요? 자이언트 팬더라고 생각했다면... 맞았습니다! 그럼 그들은 어디에 살까요? 중국 내륙지방의 6개의 작은 구역에 살고 있습니다. 그리고 대나무가 그들의 주식이죠. 그들이 과연 동면을 할까요? 아닙니다. 왜냐하면...팬다는 곰이 아니라 너구리이기 때문이죠.

(4)전시물 자체로부터의 안내(Personal Voice)

전시물이 주인공이 되어 자신에 대한 설명을 하는 형식의 목소리 톤이다. 즉, 1인칭 주인공 시점. 전시 자체가 관람객에게 가장 친근하게 느껴질 수 있는

목소리 톤이다.

시 점	내 용
주인공 시점	-돌고래에 관한 패널 일단 저는 물고기가 아니라는 말로 제 소개를 시작해야겠군요. 나는 고도로 진화된 바다의 포유동물입니다. 나는 따뜻한 피가 흐르는 정온동물이며, 산소로 호흡하고, 아이를 낳아 모유로 키웁니다.

3.2 전시텍스트의 길이와 크기

텍스트는 사람들이 글씨를 식별할 수 있도록 일정한 사이즈를 유지하며, 거리와 위치 선정에 신경을 써야한다. 대부분의 관람객들은 서있는 동안 텍스트를 읽는 편이므로 피로를 느낄 수 있다. <표5>는 전시그래픽패널이 가져야 할 텍스트의 양을 제시하고 있다.

구성 요소	단어의 길이	서체의 크기
메인 타이틀	3-8 단어	전시규모에 따라 다소 차이는 있지만 대체로 5-7.5cm 크기의 서체가 사용된다.
소제목 : 1단계-핵심 내용	10-25 단어	100-120 point, 전시물에 관한 정보전달 내용 중 가장 중요한 것이 소제목이다.
텍스트그룹 : 2단계 - 설명 문구	50-60 단어	30-40 point., 이 텍스트는 상위 단계인 키포인트가 왜 중요한지를 설명하며 전시물에 관하여 묘사, 설명한다.
디테일 텍스트 3단계 - 논의점	60-80 단어	24-32 point., 이 텍스트는 전시물이 의미하는 것에 대한 개요를 설명한다.
전시물 설명 텍스트 : 4단계 - 각각의 아이tem	10-20 단어	18-22 point., 각각의 개별 전시물에 대한 정보를 설명한다. 개별 혹은 그룹으로 라벨이 붙여진다.

<표3> 전시텍스트의 가이드라인

또한 최근의 박물관들은 경쟁력 있는 대중적인 정보 전달매체를 활용하므로 관람객의 주의를 끌기 위한 테크닉들이 날이 갈수록 강력해지고 있다. 이러한 이유로, 전시텍스트는 짧고 간결해야 하며 관람객의 흥미와 동기부여에 적절해야 한다. <표3>를 기초로 하여 서체의 종류와 사이즈를 결정하지만, 가장 중요한 것은 텍스트가 읽을 수 있는 사이즈로 이루어져

야 하며 그래픽패널디자인과 조화를 이루어야 한다.

전시텍스트는 글자를 효과적으로 읽을 수 있도록 가독성(Legibility)이 뛰어나야 한다. 가독성을 유지하기 위한 방법으로는 글자의 모양, 글자들의 조화, 그리고 글자와 글자간의 간격이 중요하게 작용한다. 가독성보다 넓은 개념의 독이성(Readability)은 활자정보를 해독하는 전체적인 과정이다. 서체의 사이즈, 문장의 길이, 행간의 넓이에 의해 많은 영향을 받는다. 예로, 너무 짧은 길이의 문장은 과도한 눈의 움직임을 초래하여 관람자들의 눈을 피로하게 하며, 너무 긴 문장은 다음 줄로 넘어가려 할 때 시작점을 찾는 데 어려움을 준다. 행간의 경우도 마찬가지 이다. 적당한 행간을 이루어야만 관람자들이 쉽게 텍스트를 읽을 수 있는 것이다.

### III. 국내전시관의 전시그래픽현황

현재 우리나라의 등록박물관은 약 450여개 정도이다. 우리나라의 박물관은 대부분 고고학, 고미술 등을 다루는 역사계박물관<sup>11)</sup>이 주를 이루고 있다.<sup>12)</sup> 다음으로 과학이나 자연의 내용을 주제로 한 박물관들이 있다. 또한 최근 몇 년 사이에 집중되는 체험계박물관도 관심대상이 되고 있는 추세이다. 이에 본 연구에서도 국내전시관의 현황을 파악하기 위해 5년 이내에 설립된 자연계, 역사계, 체험계박물관을 선정하여 고찰하고자 한다. 자연계의 천연기념물센터 전시관은 2007년에 개관한 것으로 그래픽패널의 다양성을 가지고 있어 연구대상으로 잡았으며, 역사계의 은행사 박물관은 2004년에 개관한 것으로 기존의 역사박물관과 달리 전시매체의 활용과 연출기법에 있어 독특성을 가지고 있어 선정하게 되었다. 또한 그래픽패널의 적용이 가장 적은 체험계박물관에서의 패널활용도를 파악하기 위하여 가장 관심이 높았던 국립중앙박물관내의 어린이박물관을 조사한다.

#### 1. 자연계-천연기념물센터의 전시그래픽 고찰

대전에 위치한 천연기념물센터 전시관은 문화재청에서 운영하는 국립전시관으로서 전시관 면적은 1300

11)역사계박물관은 민속, 역사, 향토사, 미술사 등을 통칭한다.  
12)신탁근, 공.사립박물관의 문제와 발전방안, 중앙대 세미나자료, 2006, p22

m<sup>2</sup>(약400여평)에 달하는 천연기념물의 전당이다. 총9개의 영역으로 구성된 전시관은 지난해 수명을 다한 뒤 해체 복원한 경북 문경의 존도리 소나무에서부터 습지, 지질, 독도, 제주도, 명승지 등의 아이টে으로 연출되어있다. 살아있는 남생이와 미호종개를 포함한 전시물 250여점, 1억년 전 지층에서 발견된 공룡 발자국 화석, 공룡알 따위도 볼 수 있으며, <표6>를 보

평면매체	입체매체	영상,음향매체		
		정보검색	일반영상	체험영상
패널류	모형류	정보검색	일반영상	체험영상
80여개	대형모형 7여개	7-8여개	6여개	1여개

<표4> 주요전시매체의 수량

면 4가지의 주요매체는 대부분 사용하고 있다. 평면매체의 패널류와 입체매체의 대형 디오라마세트의 사용빈도가 가장 높은 편이며, 그 밖에 영상을 통해 전시물을 보조 설명하고 있다.

분 류	내 용	이미지
그래픽 패널	기존의 패널형식으로 다양한 사진과 그림을 혼합하여 전시내용을 소개하는 형식이다.	
유리패널	유리면위에 실크인쇄, 커팅쉬트, 실사출력 등으로 분리 작업하여 깨끗함과 고급스러움을 준다.	
와이드 패널	기존의 패널보다 선명도와 고급스러움을 강조하기 위한 것으로 조명이 내장된 패널 형식이다.	
회전패널	체험형 패널로서 관람자가 직접 돌리면서 내용을 찾아 읽게 된다. 서책식패널 및 드로우패널 등이 있다.	
설명패널	각 전시물을 소개하는 패널로서 그림보다는 텍스트중심으로 이루어진다.	
레이블 (네임택)	각 전시물의 학명 및 설명을 텍스트로 소개하는 작은 설명패널이다.	

<표5> 전시관에 사용된 패널의 종류

80여개의 아이টে을 설명하는 패널의 사용으로 자칫 박물관의 분류체계 중 자연계에 속하는 천연기념물 센터 전시관은 자연전시물이라는 특성 때문에 모형이나 패널을 통해 사실을 있는 그대로 전달하기 위한 설명적 패턴을 가지고 있다. 지루할 수 있기에 <표5>과 같이 다양한 패널을 사용하고 있다.

패널내의 텍스트의 사이즈 조사결과 메인타이틀은 약 7.5cm-8cm(300 point)정도이며, 본 제목은 약 4.5cm-5.2cm(150-200 point)정도로 규격화되었다. 가장 중요한 본문텍스트는 약1.5cm(50-60 point)정도를 유지하고 있는 것을 알 수 있다. 레이블이나 전시물 별로 소개하는 설명패널의 경우는 그래픽패널보다 사이즈가 다소 작은 편이다. 본 전시관에서 사용된 텍스트의 사이즈와 길이는 <표3>에서 제시한 내용을 거의 준수하고 있음을 알 수 있다. 텍스트의 길이도 설명내용에 따라 다양하지만 80단어(250자) 이상은 넘지 않는 것을 알 수 있다. 최근의 패널은 최대한 설명내용을 줄이고 그래픽적요소나 사진 등의 기법들을 적극 활용하여 관람자에게 전시내용을 강제로 읽게 하는 과거의 교육적 강제성을 줄어드는 편이다.

이미지	텍스트	시점
	①중생대의 천연기념물 중생대 지층은 모두육상에서 퇴적된 지층으로... 묘곡층(후기 쥐라기), 경상누층군(백악기)으로 구분된다.	전지적 시점
	①야생조류 관찰10계명 -녹색이나 갈색 옷이 좋아요. -가까이가지 마세요. -우르르 몰러다니면 무서워요 -새둥지는 있는 그대로 두세요	친구적 시점
 	①새소리듣기-숲속천연기념물 -안녕? 나는 올빼미라고 해 ②나는 누구일까요? -나는 두루미과의 새예요! 나는 몸길이가 136센티미터 정도 됩니다. 나는 가족끼리 눈이나 눈에서 살아요! 나는 평야에다 마른 갈대나 짚으로 둥지를 높이 틀고 알을 2개 낳는답니다. 나는 세계적으로도 희귀하답니다.	주인공 시점

<표6> 텍스트 시점의 종류

패널텍스트의 시점은 크게 3가지를 사용하고 있다. 전반적으로는 천연기념물의 사실적 지식을 전달하는 방식의 전지적 시점을 사용하고 있다. 주 관람객인 어린이들을 위해 체험적요소가 가미된 패널에는 친구적 시점과 주인공 시점의 텍스트를 적용하고 있다. 주인공시점을 사용하고 있는 '새소리 듣기'정보검색의 경우는 한 화면에서 주인공시점의 어투를 사용하면서 설명이 나올 때는 다시 전지적시점을 채택하고 있다. 그러나 주인공시점으로 통일화 했다면 좀 더 친근감 있는 배려가 되었을 것으로 생각된다. 이외에 어린이들에게 필요한 지침을 하달하는 경우는 일러스트기법과 더불어 친구적 시점으로 텍스트를 적용하고 있다. <표6>에서 보여 지는 친구적 시점과 주인공시점은 한 두 개의 아이টে에서만 사용되고 있으며, 90%이상이 전지적 시점이 중심이 되어 이야기를 풀어가고 있다. 대부분의 자연계와 과학계의 경우는 사실적 증거를 전달하는 방식이라 명료한 어투의 전지적 시점을 주로 사용하고 있다.

## 2. 역사계-은행박물관의 전시그래픽고찰

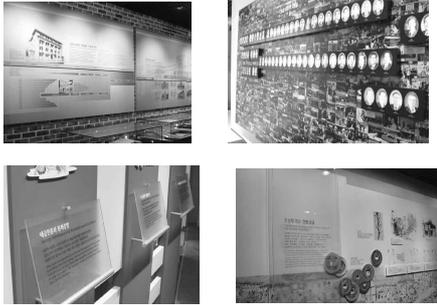
우리는행에서 운영하는 은행사역사관은 2004년 개관한 역사계박물관이다. 약450여평에 역사관, 홍보관, 어린이를 위한 테마전시관, 기획전시관의 4개 전시관으로 구성된 박물관이다. 본 전시관은 계획부터 준공 단계까지 전문가문단이 참여하여 설립되었기에 각 공간별로 스토리텔링이 확실하게 제공하고 있다. 초반 프리쇼(Pre-Show)공간과 역사영역에서 느끼는 시대적 연출은 전시커뮤니케이션의 백미이다. 전시매체의 분포도를 살펴보면 그래픽패널의 비중이 다른 매체보다 높게 나타나고 있지만, 천연기념물센터와는 달리 다양한 매체활용으로 관람에 재미를 주고 있다.

평면매체	입체매체	영상,음향매체	
		정보검색	일반영상
패널류	모형류	2여개	6여개
300여개	15여개	2여개	6여개

<표7> 주요전시매체의 수량

본 전시관은 우리는행이라는 주제아래 4가지의 다른 영역을 가지고 있다. 그러나 박물관의 분류체계 중 역사계에 속하는 본 전시관은 100년된 역사의 증거를 실물전시위주로 전시하기에 설명과 모형의 도입

이 가장 두드러지는 매체활용이라고 볼 수 있다.



<그림5> 패널의 종류  
(그래픽패널/사진패널/설명패널/유리패널)

30여개의 패널 중 사진, 도표, 일러스트를 삽입한 그래픽패널이 가장 많이 사용되고 있으며, 사실적 묘사를 위해 사진패널을 일부 도입하고 있는 것을 확인할 수 있다. 이외에 유리패널과 기록화 등이 1-2개씩 연출되었다. 패널내의 텍스트의 사이즈는 <표3>에서 제시한 내용과 별 차이가 없음을 알 수 있다.

본 전시관의 패널텍스트의 시점은 전반적으로는 은행사의 내용을 사실위주로 전달하고 있기에 전지적 시점을 전부 채용하고 있다. 물론 어린이를 위한 테마전시관을 두고 있으나, 설립취지가 국내최초의 은행사 박물관이라는 점을 역설하기 위해 명료하고 정확한 어투의 사용을 도입한 것으로 본다.

이미지	텍스트	시점
	①예금인출과 통화증발 일본의 패전은 조선내 일본인의 예금인출사태를 초래하게 되었다.	전지적 시점
	②조선후기의 전통금융 조선후기는 전국 곳곳에 장터 가 들어서는 등 경제활동이 활발했던 시대였으며, ...,금융 제도가 성행하였다.	

<표8> 텍스트의 시점

### 3. 과학/체험계-국립중앙박물관 어린이박물관의 전시그래픽 고찰

2005년도에 개관한 국립중앙박물관의 어린이박물관은 순수전시면적이 약280여평으로 ‘따뜻한 집, 삶의 보금자리’, ‘쌀과 밥, 농사짓는 도구들’, ‘무기와 무사들’ 그리고 ‘마음과 영혼의 소리’ 등 총 4개영역으로

구성되어 있다. 이 박물관은 전시내용이 종합적인 삼성어린이박물관과는 다르게 인문,역사계 만을 다루고 있는 어린이전문체험박물관이다.

본 박물관은 예약제로 운영되며, 일반 역사계박물관에서 귀하게 진열되어있는 것을 이곳에서는 모형으로 제작하여 어린이들이 만지며 체험할 수 있도록 하고 있다. 그러므로 대부분의 그래픽패널들은 체험전시의 보조설명이나 작동방법 등을 알려주는 레이블형식의 설명패널로 되어있다. 체험전시물들이 전체적인 공간들을 차지하고 있으므로 그래픽패널의 역할이 <표9>에서처럼 체험전시물용 위주라 자연계와 역사계 박물관처럼 대표적인 전시매체로서의 자리매김은 어려운 상황이다.

분류	내용	이미지
전시물 설명패널	일반박물관처럼 전시물을 소개하는 코너의 설명패널, 전시물은 체험이 가능한 전시물로 되어있다.	
체험물 영상패널	특수영상을 활용한 코너로서 설명과 함께 활용된 체험패널이다.	
체험물 설명패널	체험물의 대한 순서 나 사용 방법을 소개하는 레이블개념의 패널이다.	
일반패널	일반적인 설명패널로서 본 전시관에서는 도입부에 일부 사용되고 있다.	

<표9> 어린이박물관의 패널종류

이미지	텍스트	시점
	①집모양 그릇을 관찰해 봐요 옛날 사람들이 어떤 집에서 살았는지 어떻게 알 수 있을까요?...그릇을 관찰해보는 거예요	친구적 시점
	②가장 멋진 성을 쌓아봐요! 지역의 특성을 활용해서 적에게 쉽게 정복당하지 않도록 했지요. 보기에 멋진 최고의 성을 쌓아볼까요?	

<표10> 텍스트의 시점

본 전시관의 패널텍스트의 시점은 전반적으로는 친구적 시점이다. 이는 인문역사계 체험박물관이라 사실적 전시내용들을 전달하고 있지만, 대상이 어린이전용이라 쉽고 친근하게 전달하기 위해 친구적 시점을 사용하고 있다. 그러나 전형적인 친구적시점인 대화형식을 취하지 못하고 작가적시점의 틀에서 친구적시점의 어투를 사용하는 형식이다.

#### 4. 종합분석

##### 4.1 텍스트시점의 다각화

<표11>는 자연계,역사계 그리고 체험박물관의 종합분석을 표로 작성 한 것이다. 전시물중심형인 은행사박물관과 천연기념물센터의 경우는 사실적인 전시물 설명을 위해 전지적시점을 주로 사용하고 있다.

사례대상인 역사계의 경우는 체험코너가 없어 보조적 시점을 가진 패널이 없으나, 자연계의 경우는 체험코너가 있어 친구적, 주인공적 시점을 가진 패널 사용이 일부 사용되고 있다. 반면 완전체험계인 어린이박물관은 대부분의 전시물들이 체험형이라 텍스트의 시점은 친구적 표현을 사용하고 있다.

분 류	자연계 (천연기념물센터)	역사계 (은행사박물관)	체험계 (어린이박물관)
전시형태	전시물 중심형	전시물 중심형	체험 중심형
주요매체	전시모형,패널, 영상	전시모형,패널, 영상	체험모형,패널, 체험영상
패널역할	주요매체	주요매체	보조매체
주요시점	전지적	전지적	친구적
보조시점	친구적, 주인공적	-	작가적

<표11>사례대상관 종합분석표

그러나 어린이박물관은 역사계 체험박물관이라 사실적 내용을 전달해야하는 일반적인 역사계박물관의 성격과 비슷하여 패널텍스트가 완벽한 대화형 친구적시점 보다는 다소 정리된 작가적형식의 친구적 시점을 사용하고 있음을 알 수 있다. 이런 점은 향후에 타 체험박물관인 과학관이나 종합계 어린이박물관 등의 보충조사가 필요할 것으로 본다.

#### 4.2 패널형태와 종류의 다양성

전지적시점을 주로 사용한 천연기념물센터와 은행사박물관의 경우는 패널형식이 체험계박물관보다 다양성을 가지고 있다. 그래픽패널을 주요매체로 활용하고 있는 역사계와 자연계의 경우는 전시물이나 입체매체인 모형과 같이 그래픽패널이 전시물 없이도 전시내용을 설명하는 한 축을 담당하고 있는 반면 체험계의 경우는 그래픽패널의 역할이 보조매체의 경우가 대부분임을 알 수 있다. 이는 그래픽패널이 전시내용을 설명하는 것보다는 체험전시의 보조설명 또는 체험전시 사용방법과 같은 성격을 가지고 있다. 본 사례대상관인 어린이박물관의 경우는 인문역사계라 다소 패널이 많은 부분을 차지하고 있으나, 기타 체험계의 종류인 과학박물관(전주 어린이회관내 에너지체험관 또는 과학정보나라 등)이나 종합형 어린이박물관(인천어린이박물관 등)의 경우는 패널의 수량



<그림6>체험계박물관(에너지체험관/인천어린이박물관)

이 극히 일부로 대부분 체험형전시 옆에서 간단하게 보조설명패널로 사용되고 있다. 물론 체험형이라도 체험적 전시물이 적은경우는 패널로 대체하는 전시방법도 있을 것이다. 하지만 바람직한 연출방법은 아닐 것이다.

#### IV. 결론과 제언

이상으로 기본적인 종합분석을 통해 다음과 같은 결론과 제언을 내려 보고자 한다.

첫째, 우리나라의 박물관은 아직까지 정보전달을 목적으로 건립되는 경우들이 많아 텍스트의 시점도 전지적 이거나 작가적 시점을 주로 사용하는 것을 알 수 있다. 기타 시점들은 체험이 적용되는 일부 코너에서나 볼 수 있는데, 주인공시점이나 친구적시점 등이 체험코너에서 사용되어야하는 특별한 이유는 없을 것이다. 향후 전시텍스트의 연구를 통해 관람대

상, 연령 등에 따른 다양한 시점들을 활용하여 전시 전달의 폭을 넓혀야 할 것으로 본다.

둘째, 그래픽텍스트의 길이와 크기에 대해 대부분의 국내박물관들이 기본적인 가이드라인을 지키고 있다. 그러나 읽어야 할 패널이 너무 지배적이라 관람의 피로를 가중하고 있으므로 적절한 배분작업이 이루어져야한다. 미국의 스미소니언자연사박물관은 복잡한 그래픽패널 대신에 간략한 일러스트와 함께 설명패널을 사용하여 집중도를 높이고 있다.

셋째, 국내 사례를 통해 본 그래픽패널의 경우는 대부분 사각형의 형태와 실사사진의 접목 등 반복적인 디자인패턴을 적용하고 있다. 이는 전시디자인의 다양성을 해치는 요소이므로 <표12>에서 제시한 해외박물관의 사례처럼 창의적이고 감성적인 패널유형들을 적용될 필요가 있다.

본 연구에서는 전시그래픽 중 평면작업에 활용되는 패널영역만 다루었지만, 서론에서 언급하였듯이 전시그래픽은 평면매체에서부터 입체매체까지 다양하게 적용되므로 전시그래픽은 특화된 분야로 인식되어야 한다. 그러나 우리나라의 경우 입체매체의 보급률이 급진적으로 퍼지면서, 전시그래픽패널의 고

## 참고문헌

- 1) 이정화, 전달매체로서의 박물관 전시디자인, 한양여대 논문집, 1998
- 2) 김경미, 정보디자인의 관점에서 본 박물관 전시매체의 유형분류에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집, 2005
- 3) 신태근, 공.사립박물관의 문제와 발전방안, 중앙대 세미나자료, 2006
- 4) 권순관, 연출이 있어 더욱 더 감동적인 박물관, 우리은행 은행사박물관 창간도록, 2004
- 5) 전승보 역, 미술관 전시 이론에서 실천까지. 학고재, 1998.
- 6) Rob Carter외2인, Working with type Exhibitions, Carter Demao wheeler, 2000
- 7) Barry Lord, The Manual of Museum Exhibitions, Altamira, 2002
- 8) Michael Belcher, Exhibitions in Museum, Smithsonian, 1991
- 9) www.museumdesign.com

유형	이미지
일러스트표현과 감성적인 패널	
전시물과 결합된 패널	
형태의 다양성을 가진 패널	

<표12> 해외의 패널유형

른 적용이 이루어지지 못하고 있는 현실이다. 향후 본 연구에서는 전시그래픽의 심층적 연구를 통해 구체적 유형분석과 우리나라의 실정에 맞는 전시그래픽에 관한 연구가 필요한 과제로 남을 것이다.