



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

스토리텔링을 활용한 박물관 전시에 대한 연구

-제주특별자치도 민속자연사박물관을 중심으로



제주대학교 사회교육대학원

스토리텔링학과

고 순 여

2015년 2월

스토리텔링을 활용한 박물관 전시에 대한 연구

-제주특별자치도 민속자연사박물관을 중심으로

지도교수 박 여 성

고 순 여

이 논문을 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문으로 제출함

2015년 2월



고순여의 사회교육학(스토리텔링) 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 사회교육대학원

2015년 2월

A research on Museum Exhibitions based
on the Storytelling - Methods

- Focus on the Folklore and Natural Museum in Jeju Special
Self-Governing Province

Ko, Sun-Yeo

(Supervised by Prof. Park, Yo-Song)

A thesis submitted in fulfillment of the requirement for the degree of
Master of Social Education (Storytelling).

2015 . 2.



This thesis has been examined and approved.

.....
.....
.....

Date

Department of Storytelling
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

목 차

국문초록	viii
Abstract	x
I. 서론	1
1. 연구의 목적 및 의의	1
2. 연구 대상 및 방법	2
II. 박물관 전시와 스토리텔링	4
1. 박물관 전시의 이론적 배경	4
1) 전시의 개념	4
2) 전시의 구성요소	5
3) 전시의 유형	7
2. 전시와 스토리텔링	10
1) 스토리와 텍스트	11
2) 전시 스토리텔링	13
3) 전시매체의 구상	15
4) 공간구조의 전시 연출	18
5) 체험과 소통의 전시공간	21
III. 제주민속자연사박물관의 전시연출 분석	23
1. 박물관의 개요 및 전시공간 구성	23
1) 박물관 개요	23
2) 박물관의 전시공간 구성	25
2. 공간구성의 전시 주제	27
1) 공간구조와 전시물의 관계	27
2) 공간구성과 해석표지물의 관계	32

3. 전시공간의 이미지	35
1) 전시공간의 이미지	36
2) 전시매체의 공간이미지	39
3) 전시물 체험과 소통의 공간	40
IV. 제주민속자연사박물관의 스토리텔링 활용방안	42
1. 박물관 전시의 기본구상	42
2. 스토리텔링의 방법	48
3. 스토리텔링의 적용	50
4. 전시 스토리텔링	63
V. 결론	64
참고문헌	68



표 목 차

<표 1> 실제 전시와 가상 전시의 구성요소 비교	6
<표 2> 박물관 전시의 유형 분류	8
<표 3> 영화와 박물관의 텍스트 전시 담론 비교	12
<표 4> 스토리, 내러티브, 스토리텔링	14
<표 5> 박물관 개요	24
<표 6> 전시공간과 전시주제	26
<표 7> 주제별 전시내용과 전시물의 관계	32
<표 8> 전시 해석표지물의 이미지	34
<표 9> 전시주제와 영상매체 종류	39
<표 10> 전시의 공간구성	43
<표 11> 공간전시의 전시주제와 전시내용	44
<표 12> ‘사다새 이야기’의 해설 예	53
<표 13> 전시연출 방법과 전시매체	57

그 립 목 차

<그림 1> 정보 전달매체	12
<그림 2> 전시물 스토리텔링	16
<그림 3> 해석매체 패널	17
<그림 4> 세계자연유산센터	18
<그림 5> 체험-소통을 위한 전시공간	22
<그림 6> 박물관 위치	23
<그림 7> 박물관 전시 공간평면도	26
<그림 8> 세계자연유산홍보관	27
<그림 9> 자연사전시실의 전시물	29
<그림 10> 제1·제2 민속전시실의 전시물	30
<그림 11> 해양종합전시관의 전시물	31
<그림 12> 중정과 실외 석물전시장(좌,우)	31
<그림 13> 세계자연유산홍보관 전시실, 성산일출봉(좌, 우)	36
<그림 14> 자연사 전시실의 공간이미지	37
<그림 15> 제1·제2 민속전시실의 공간이미지	38
<그림 16> 해양종합전시관의 공간이미지	38
<그림 17> 실외 테마 공간	39
<그림 18> 전시매체	40
<그림 19> 박물관 전시전달 체계	49
<그림 20> 서귀포층 패류화석 이야기	52
<그림 21> 제주 초가모형	55
<그림 22> 자연사 전시실 평면도	59
<그림 23> 제1·제2 민속전시실 평면도	60
<그림 24> 해양종합전시관 평면도	61

【국문초록】

스토리텔링을 활용한 박물관 전시에 대한 연구

-제주특별자치도 민속자연사박물관을 중심으로-

고 순 여

제주대학교 사회교육대학원 스토리텔링학과

지도교수 박 여 성

자연환경 및 인간의 역사와 삶의 이야기를 품고 있는 곳이 박물관이다. 종래의 박물관 전시물은 문헌 사료에 근거하여 시대에 맞는 용도를 연구하고 박물관 전시를 통해 관람자들에게 보여 주는 역할을 했다. 관람자들은 주로 전시물 옆에 붙여진 간단한 설명으로 정보를 습득할 뿐이었다. 이에 반해 오늘날의 박물관은 지역적인 환경이나 전시물을 통해 문화와 만나게 하고 배우고 즐기면서 관람자들에게 감성적인 동기도 부여한다. 따라서 전시물을 관찰하며 흥미를 가질 수 있는 교육적 요소나 관람자들의 욕구를 반영하는 현대 박물관의 구조와 기능을 재조명할 필요가 있다. 물론 지역의 문화 관광이나 체험 박물관들의 시대에 부응하는 사례도 적지 않다. 박물관 전시물이 지역사회의 문화를 반영하고 박물관의 고유기능을 유지하면서 관광 또는, 교육과 지역 향토 문화를 체험하는 장소가 되어야 한다는 취지에서, 본 논문에서는 제주민속자연사박물관의 전시 스토리텔링을 다루었다.

스토리텔링은 청자와 화자 사이의 이야기, 즉 스토리의 구조를 지닌다. 스토리텔링은 ‘무엇을 + 어떻게’의 구조를 통해 설명하고자 하는 대상과 작품을 직접 창작하는 방법을 규정하는 일종의 입체적 서술형식이라고 볼 수 있다. 박물관의 전시 스토리텔링은 전시공간에 전시물과 전시매체를 통하여 실제 이야기와 상호작용하는 현장성을 통해 제주의 자연환경과 문화를 연출하는 장소로 차별화시킬

수 있다.

제주민속자연사박물관은 제주 섬의 자연환경과 제주인의 생활문화를 소재로 삼아 상설전시 및 기획전시를 해 오고 있다. 종래의 전시와 달리 단순하게 구성된 제주 고유의 문화를 연출하기 위한 전시물 구성에 한층 깊이 있는 고찰이 필요하다. 대체로 표지판에 설명된 내용을 통해 전시물을 이해하거나, 해설자의 설명에 의존하는 단순한 <전시-관람-이해>의 한계를 극복하기 위해 박물관 전시의 이론적 개념을 고찰하고 이를 박물관 전시 스토리텔링에 적용하였다.

전시 콘텐츠는 스토리텔링을 통해 작성된 텍스트에 의미를 부여하고, 전시매체의 구상과 전시의 공간이미지로 분석을 하였다. 분석을 통해 전시물과 해석표지물은 디자인을 고려하는 전시연출로 반영되어야 하며, 전시공간 구성에서는 공간 이미지를 개선하는 체험과 소통을 위한 전시 스토리텔링을 실현해야 한다. 전시 스토리텔링을 실현하기 위해서는 전시물에 담겨있는 이야기가 전시로 표현되어야 한다. 이러한 전시는 관람자가 스스로 전시물을 체험하며 관람하게 하고, 특정한 전시물에도 전시매체를 통해 감성을 자극하는 전시효과를 볼 수 있다. 궁극적으로 전시환경에서 스토리텔링 기법은 관람자와 전시물에 대한 소통관계이다. 이를 위해 지속적인 전시물 해석을 구상하는 연구가 뒷받침되어야 할 것이다. 스토리텔링 기법을 통해 제주지역의 자연과 문화가 아우러진 차별화된 역사적인 장소로 박물관 전시에 활용되어지길 기대해 본다.

【Abstract】

A Research on Museum Exhibitions based on the Storytelling - Methods

-Focus on the Folklore and Natural Museum in Jeju Special
Self-Governing Province

Ko, Sun-Yeo

Department of Storytelling
Graduate School of Social Education
Jeju National University

 **Supervised by Prof. Park, Yo-Song**
제주대학교 중앙도서관
JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

Museums contain the stories about natural environment and humans' history and lives. Traditional museums were aimed to study the usage with the times based on documents and display cultural assets to spectators. Spectators gained the information about exhibits through just brief explanations next to them. On the contrary, today's museums give spectators opportunities to meet, learn and enjoy the culture and be sensibly motivated through the regional environment and exhibits. For the reason, it is necessary to shed new light on the structure and functions of contemporary museums which reflect spectators' desire and educational elements to observe exhibits with interest. Many museums try to meet the demands of this time which require cultural tourism and museums by experience. This paper deals with display storytelling of the Jeju Folklore and Natural Museum to claim that

museum exhibits reflect the culture of the local community and have a place to learn and experience the tourism, the education and the local folk culture while maintaining the traditional function of a museum.

Storytelling consists of the structure of a story, specifically the story between a listener and a speaker. Storytelling is a type of three-dimensional narrative method which defines the object of description and the way to create stories through the structure of “How” and “What.” The exhibition storytelling of the Jeju Folklore and Natural Museum has become differentiated from other museums by showing Jeju’s natural environment and culture to spectators through present sense interacting with real stories via exhibits and medium of exhibition.

The Jeju Folklore and Natural Museum operates permanent exhibition and special exhibition based on the natural environment of Jeju and living culture of Jeju islanders. It is necessary to study more deeply the exhibition composition which is simpler than the museum’s existing exhibition and shows Jeju’s specific culture. This paper studies the theoretical notion of museum display and applies it to display storytelling in order to overcome the limitation of “exhibition — seeing — understanding” depending on written descriptions about exhibits or explanations of museum commentators.

The contents of exhibition give meaning to existing descriptions through storytelling and analyze designing medium of exhibition and spatial image of exhibition. The exhibition presentation for design should be considered through analysis when displaying exhibits and installing description signs. In addition, display storytelling for more improved spatial images for spectators’ experience and communication should be realized when designing an exhibition space. The stories about exhibits should be expressed to realize display storytelling. Through this display method, the spectator sees and experiences exhibits vividly and is even sensibly motivated by certain exhibits. Ultimately, such a storytelling method used for exhibition

environment serves as a communication tool between spectators and exhibits. Therefore, continuous researches for interpreting exhibits are required. This paper expects storytelling to be broadly used for museum display in Jeju, making the museum a distinguished historical place which encompasses the environment and culture of Jeju.



I. 서론

1. 연구 목적 및 의의

오늘날 우리는 삶과 문화를 생각하면서, 과거의 문화시설에서는 세계에 대한 동경이 무엇이었을까 자문하게 된다. 그곳에서는 전혀 생소한 체험을 얻을 것 같은 환상의 날개를 펼쳤을 것이다. 급속도로 발전한 현대의 매체환경에서 우리는 장소에 대한 의미를 부여하고 선인들의 발자취를 돌아보며, 그들이 어디에서 무엇을 하며 어떤 환경에서 어떻게 살아왔는지에 대해 관심을 가지게 된다. 어느 지역의 자연환경이나 문화 및 역사성을 알려면 박물관에 가보라는 말이 있다. 정보 매체를 통하여 지식이 넘쳐나는 요즘 우리는 가장 인상적인 일을 기억하려고 흥미로운 이야기에 더욱 관심을 가진다. 21세기 정보화시대에 들어서 스토리텔링은 영화, 애니메이션, 드라마, 시나리오의 소재 발굴, 캐릭터 구성, 관광 콘텐츠 개발, 체험 전시, 교육 프로그램, 전시물 구성 등 다양한 분야에서 주목받고 있다. 이런 추세 속에서 오늘날 제주도는 불모의 땅으로 불리던 탐라국에서 벗어나 세계적인 관광지로 주목받고 있으며, 길과 오름, 자연경관은 물론 다양한 볼거리를 제공하는 테마파크 및 박물관을 통해 제주 경제에도 기여하고 있다.

본 논문은 제주특별자치도 제주시 삼성로에 1984년 5월 24일에 개장한 ‘제주특별자치도 민속자연사박물관’(이하 민속자연사박물관)의 전시물을 대상으로 제주의 자연환경과 제주의 생활문화를 전시한 공간을 분석하고 스토리텔링에 기반을 둔 연출 방안을 고찰한다. 이에 제주 고유의 문화를 연출하기 위한 전시물 구성에는 다음과 같은 고려가 필요하다. 첫째, 현대와 미래의 대상물을 기억하기 위해 스토리텔링 기법을 적용하여 관람자들과의 상호작용을 연출하고 문화적, 사회적 인지도를 높인다. 둘째, 스토리를 이용한 전시연출을 통해 보다 입체적인 전시공간을 마련한다. 셋째, 제주의 환경과 문화에 대한 교육장소로 활용하는 가운데 박물관의 역사성을 인식시켜서, 제주의 문화유산을 독특한 역사적 장소로서

차별화시킨다.

민속자연사박물관은 제주의 문화, 역사, 자연 등 다양한 주제를 망라한 종합 박물관으로서 국내외의 다양한 학생단체들이 관광 및 교육적인 목적으로 탐방하는 곳이다. 이곳의 전시물은 관람자에게 기억을 환기시키는 소통과 체험 공간을 조성하고 박물관의 전시물에 대한 흥미와 의미를 이야기로 풀어내는 스토리텔링의 개념을 활용해야 한다.

관람객은 대체로 표지판에 설명된 내용을 통해 전시물을 이해하거나, 해설자의 설명에 의존하게 된다. 이런 단순한 <전시-관람-이해>의 한계를 극복하려면 박물관 전시의 이론적 개념을 이해하고 박물관 전시 스토리를 적용할 필요가 있다.

전시 콘텐츠에는 스토리텔링을 통해 작성된 텍스트에 의미를 부여하고, 전시매체의 구상과 전시의 공간구성을 이루기 위한 연출, 체험과 소통의 전시 스토리텔링을 실현해야 한다. 이를 위해서는 민속자연사박물관의 전시공간구성과 각 전시관의 주제, 전시매체에 대한 전시물, 해석 표지물, 공간이미지를 실내·외 공간 활용에 비추어 분석하여 제주도의 역사성을 담은 전시물을 스토리텔링 기법으로 연출하는 방안을 도출하는 것이 본 논문의 목표이다.



2. 연구 대상 및 방법

민속자연사박물관의 전시 공간구조는 세계자연유산 홍보관, 자연사 전시실, 제1·제2 민속 전시실, 해양 종합전시관, 특별 전시실, 실외테마로 구성되어있다. 본 연구는 상설전시의 전시물과 전시매체, 전시공간을 중심으로 민속자연사박물관을 다루었다. 박물관에는 관광이나 교육을 목적으로 방문하는 장소이므로 관람자나 학습자는 전시물을 통해 지역문화를 이해하려 한다. 그래서 지역문화에 대한 교육장소로 자리매김하는 스토리텔링 방법을 활용한다.

본 연구 방법은 각 전시실의 전시 주제와 공간 이미지로 분석하여 전시물 이야기가 공간에서 이루어지는 체험과 소통의 공간을 활용하는 것이다. 이를 위해 다음과 같이 서술하였다.

서론에서는 본 연구의 목적과 의의, 연구 대상 및 방법을 서술하였다. 제2장에서는 박물관 전시의 이론적 고찰을 기초자료로 구성하여 전시의 개념과 구성요소, 전시의 유형을 서술하였다. 전시 스토리텔링은 스토리와 텍스트에 의미를 부여하고, 전시물과 전시매체, 공간구조의 전시이미지, 체험과 소통의 연관성을 전시 스토리텔링 방향으로 서술하였다. 제3장에서는 민속자연사박물관의 상설전시를 중심으로 주제에 따른 전시 공간구성과 전시 공간이미지로 분석하였다. 제4장에서는 민속자연사박물관의 전시 스토리텔링의 활용 방안을 모색하였다. 이야기 구조에 따른 박물관의 공간구성을 이루기 위해 전시의 기본구상과 공간 전시이미지에 대한 스토리텔링 기법을 적용하였다. 이를 통해 박물관 전시 스토리텔링의 효과를 제시하였다. 결론에서는 스토리텔링을 활용한 박물관 전시의 성과를 활용한 방안을 요약하였다.

II. 박물관 전시와 스토리텔링

1. 박물관 전시의 이론적 배경

1) 전시의 개념

전시(Exhibition)¹⁾는 세상에 보이는 모든 사물의 내용을 다양한 이야기를 통해 사람들에게 전달하는 수단이다. 박물관에서 전시는 수집과 연구를 통해 얻은 전시자료를 통해 관람자에게 전시유물의 이야기를 소개한다. 전시유물에는 유물에 배어 있는 무한한 이야기를 전시패널 혹은 전시매체에 담아 관람자가 이해할 수 있도록 전시기획자의 의도가 반영되며, 이를 통해 전시물의 의미가 박물관 관람자에게 전달된다.

수집과 연구를 통해 얻은 전시물은 전시공간에서 박물관 관람자들과의 교류, 즉 ‘전시’라는 매개에 의해 이루어지므로, 사실(fact) 또는 정보(information)를 전달하는 커뮤니케이션을 수행한다.

1980년 영국 박물관 협회 1차 총회에서 협회장 헨리 히긴스(Henry. Higgins)는 “결론은 분명하다. 공공 박물관의 가장 궁극적인 목적은 새로운 사실과 정보를 관람자에게 주입하는 데 있는 것이 아니라 ‘신지식’을 전달하는 것, 즉 자연과 인간에 대한 경이로움과 애정을 불러일으키는 데 있다”고 언급했고, D. E. 카메론(D. E. Cameron)은 “박물관은 하나의 커뮤니케이션 시스템으로 전시물과 각종 시각 현상의 비언어적인 소통에 의존한다. 근본적으로 시각적인 언어가 때로는 촉각 및 텍스트가 소통 수단으로서 작용한다.”고 언급한 바 있다(마이클 벨처, 2006: 91). 이때 사실과 정보를 주입하는 과거의 전시형태에서 벗어나 최근에는 관람자가 전시물을 바라보는 시각이 한층 중요하기 때문에, 관람자의 심리적인

1) 전시란 보는 것(To show), 진열하는 것(To Display), 눈에 띄게 하는 것(To Make Visible)으로 전시물을 선정하는 의미 표시와 목적지향적인 진열을 의미한다. 전시는 박람회에서 유래한 용어로 전시(Exhibition), 진열, 열람 등의 뜻을 가진다(윤병화, 2012: 44). 벨라르데(G. Velarde)는 전시의 규모와 형태에 따라 산업 박람회, 국제박람회, 과학관, 문화유적지, 에코센터, 박물관과 화랑 등을 분류했다 (벨처, 2006: 61~62).

감성을 자극하는 박물관 전시공간에서 박물관이 어떤 전시기능에 가치를 부여하는지, 그리고 박물관 전시물의 의도를 표현하는 것이 핵심적이다. 그 이유는 교육적 전시이든 환기 전시²⁾이든 관람자의 반응을 통해 전시물의 가치가 평가되기 때문이다.

박물관에서는 전시물, 전시공간, 전시기획자, 관람객이 서로 유기적으로 작용하여 전시 대상물의 내용을 이해시키게 되는데, 이때 전시공간의 기획과 디자인(박물관 학보, 2011: 231)은 공간 서사의 형태를 가진다. 전시라는 매체를 통해 특정한 시간과 장소에서 관람자에게 전시물을 보여주고, 이때 관람자는 전시물과 상호 교류가 이루어지며 공간 속의 매체를 통해 전달받는 정보에 새로운 의미를 발생시키는 것이 전시활동이다. 요컨대 전시란 ‘공간을 매체로 하는 커뮤니케이션 활동 전반’으로 정의할 수 있다.

20세기 후반에 들어서면서 박물관의 전시디자인은 단순한 전시물의 배치를 넘어 전시물을 관찰하는 즐거움과 자유로움을 추구하며 전시물과 관람객, 시간과 공간 사이의 소통이라는 개념이 나타났다(유정미, 2007: 13). 다시 말해 전시물의 배치, 전시물의 특성과 소통하는 해석매체, 공간구성, 공간 연출의 개념을 포함하여 전시라는 문화적 행위의 충족이 박물관 전시의 핵심 요소로 자리 잡고 있다.

2) 전시의 구성요소

박물관 기획자들은 자연환경과 지역 문화의 역사적 사실을 연구하고 분석하여 공간에 전시하고 관람자에게 전시물의 의미와 가치를 전달한다. 전시공간에서 메시지의 소통을 위해서는 전시 대상물과 전시 공간, 관람객, 전시의 주기 및 시간이 전시 목적에 따라 유기적으로 고려되어야 한다. 그러한 전시의 구성요소는 다음처럼 전시물, 전시공간, 관람객, 시간으로 구분된다.

2) 환기 전시는 특수한 분위기를 조성한 연극적 연출 방법을 사용하여 관람자의 감성을 자극하는 전시(벨처, 2006: 91).

(1) 전시물

전시 대상물의 색채, 재질 및 형태에 따라 전시 디자인의 방향이 결정되는데, 이때 전시 기획자는 특정한 지역의 사회와 문화 및 자연을 상징하는 대상물에 이야기의 요소를 담아 전시 구성을 조직하여 전시물의 내용을 표현할 수 있다.

(2) 전시공간

박물관의 전시공간은 전시 목적과 기능을 활용하여 전시물과 관람자와의 소통 관계를 형성하는 장소이자 메시지를 체험하는 공간이다. 전시물(혹은 전시매체)이 설치의도에 따라 공간의 이용자들은 전시물과 상호작용을 하다.

(3) 관람객

전시공간에서 관람객은 전시내용, 전시방법, 전시매체, 공간구성을 자신의 관점에 따라 전시물을 관람하고 해석하므로, 관람자는 전시공간에서 전시물의 가치를 인식하는 주체로서 작용한다.



(4) 시간

전시 대상물의 전시기간, 제작물의 내구성, 제작방법, 계절, 시대, 흐름 등에 비추어 시간적인 요소가 관람 동선에 반영된다(이주향, 2004: 8~9). 전시공간과 관람객, 시간, 전시 대상으로 이루어진 전시구성은 단순한 사실만을 전달하는 기존 박물관의 설명문을 넘어서 텍스트, 도표, 그래픽 등으로 보완되어야 하며, 디지털 시대에는 가상공간의 연출을 통한 전시도 시도되고 있다.

<표 1> 실제 전시와 가상 전시의 구성요소 비교(이주향, 2004: 9, 인용)

전시 구성요소	실제 전시	가상 전시
전시물	동질적 오브제	비물질적 오브제
공간	실제 공간	가상 공간
관람객	방문 관람객	인터넷 접속 관람객
시간	한정적	비한정적

전시물, 전시공간, 관람자, 시간은 박물관의 전시구성에 전시내용을 전달하는 중요한 요소이므로, 전시 기획자는 전시목적에 따라 전시내용의 정보를 관람자에게 효과적으로 제공하도록 공간을 구상해야 한다.

3) 전시 유형

(1) 박물관의 유형

박물관³⁾은 서비스 기관 및 사회적 소통 경험을 제공하는 장소로써 소장품의 수집과 보존, 전시는 물론이고 관람자와 소통하려는 노력을 통해 나름대로의 정체성을 형성해 왔다(김선아, 2012: 29). 이 기능들은 시대적 상황과 연계되어 박물관의 역사에도 영향을 주었다. 고대 그리스 시대 이후 인문, 과학, 예술 활동 등의 장으로 활용되어 온 박물관의 기능은 오늘날에는 교육과 관광 기능으로까지 확장되고 있다.

박물관은 유형·무형의 인류 유산을 소장, 보존, 연구, 소통 및 전시, 교육하는 비영리 항구적인 기구로서 공공적 문화향유에 기여하며, 전문적인 운영체계를 수립하고 전시물을 대중에게 공개하는 시설로써 정의된다. 2001년 국제박물관협회(ICOM)⁴⁾에서는 박물관을 ‘사회 발전에 봉사하는’ 기관이라고 정의했다. 이에 따르면 박물관의 유형은 다음과 같이 분류할 수 있다.

첫째, 국가나 지방자치단체, 공공기관 등 설립주체에 따라 국립박물관, 시립박물관, 공립박물관과 사립박물관으로 분류할 수 있다.

둘째, 박물관 및 미술관 진흥법에서 정의한 박물관과 미술관의 종류에 따라 역사, 고고, 인류, 민속, 예술, 동물, 식물, 광물, 과학, 기술, 산업분야의 박물관이 있으며, 소장 자료에 따라 종합박물관⁵⁾과 전문박물관으로 분류한다. 종합박물관,

3) 박물관은 먼저 건물을 마련하고 그곳에서 문화예술을 진흥시키고자 한데서 시작되어 오늘날 인류문화나 역사를 수집, 조사, 연구, 감상의 ‘대상의 되는 것’들을 담은 건축물을 뜻한다(박지희, 2009: 4).

4) 국제박물관협회(International Council Of Museum)는 전 세계의 자연과 문화, 현재와 미래, 유형과 무형의 유산을 보존, 지속, 소통하는데 헌신하는 박물관과 박물관 종사자들로 구성된 국제기구이다(허봉의, 2008: 4).

5) 종합 박물관이란 서로 다른 2개의 분야 이상 자료를 전시품과 함께 취급하는 곳으로 수집품 종류가 다양하므로 분야별 수집과 전시가 제한될 수밖에 없다(같은 책, 2008: 7).

역사박물관, 과학박물관, 예술박물관, 인류학, 민속박물관 등은 다양한 분야의 언어, 문학, 종교, 환경, 기술, 과학지질, 자연인류, 고고학, 민족학, 지질학적, 생물학을 다룬다.

셋째, 박물관을 이용하는 사람에 따라 공공 박물관, 아동박물관, 특수 박물관 등으로 분류된다.

넷째, 전시 장소에 따라 실내와 실외로 구분된다(허봉의, 2008: 7).

(2) 박물관의 전시 유형

전시는 정보의 특성(전시물과 주제), 전시공간의 물리적 특성(시간성과 공간성), 목적에 의해 분류된다. 정보의 특성에 따라 주제전시와 교육전시(혹은 개념전시), 전시의 공간성에 따라 관내 전시와 관외 전시, 시간성에 따라 상설전시, 기획전시, 특별 전시⁶⁾로 구분되며, 전시, 연구, 교육, 기능 중 어떤 목적에 가중치를 두는가에 따라 세부유형이 결정된다(이보아, 2002: 190). 전시를 전시기간, 전시 주제⁷⁾, 자료 배치의 배열, 전시기법으로 분류하면 전시유형은 <표 2>(박지희, 2009: 12)와 같다.



<표 2> 박물관 전시의 유형 분류(박지희, 2009: 12, 재인용)

분류	전시유형	전시 형태
전시공간	실제전시	전시물을 직접 보고 감상할 수 있는 전시
	가상전시	디지털로 구축된 가상공간에서 이루어지는 전시
전시기간	상설전시	박물관 소장품을 중심으로 진행되는 전시
	단기 기획전시	특별전(기획전시) : 주제를 통한 기획전시
		계절 전시 : 전시 기간을 계절별 단위로 운영하는 전시
		신간 전시 : 신간 소장품을 소개하기 위한 전시

- 6) 특별 전시 혹은 기획전은 독특하거나 특수한 목적을 위한 전시로, 의도성, 목적의식 및 비 일상성의 의미를 분명히 지닌다. 박물관에 지니고 있는 자원을 활용하여 관람객의 제 방문을 시도 및 최신의 사회적 이슈나 진보적인 시각을 선택할 수 있다는 장점이 있다(벨처, 2006: 72~74).
- 7) 주제 전시는 성격상 사물 지향적인 전시에 가까운데, 주제별로 소장품을 전시하고 레이블과 같은 가장 기본적인 정보만을 제공한다. 교육 전시(혹은 개념전시)는 사물 지향적인 전시의 성격을 띠고 정보와 사물을 결합한다. 전시물이라는 오브제가 중심이 되어, 전시기획의도를 전달하기 위해 설명란, 텍스트, 비디오 등 각종 보조매체를 활용한다(같은 책, 2006: 72~74).

		교류 전시 : 타 박물관의 소장품을 소개로 하는 전시
전시주제	종합전시	하나의 유물에 대한 접근을 다양한 각도와 해석을 통해 종합적이고 체계적으로 보여준다.
	구조전시	문화사 박물관의 취지를 가지고 전시물을 역사적 구조전시
	생태전시	동물, 식물, 지리학적 관점에 따라 전시 전시물은 실물 그대로 제작되고, 배경을 조화롭게 배치되어 삼차원의 그림과 같은 느낌을 주는 전시
	역사전시	역사관에 입각한 전시에 중점을 둔다.
	비교전시	비교문화론, 비교인류학, 비교행동학 등의 연구 분야를 전시에 도입. 분류학이나 진화학 연구 기법도 사용
	교육전시	교육 효과에 집중하여 실제 학교 교육과 상관관계를 맺음
자료의 배치법	개체전시	전시할 단위를 하나의 개체로 완성(개별전시)
	분류전시	전시물을 일정한 기준이나 분류 체계에 의거해서 전시
	시간축전시	역사나 문화사 이외의 것들(진화, 지각변동사, 생물발생, 장식공예 발달사)도 시간적인 순으로 나열하여 전시
	공간축전시	3차원 세계에서 발생하는 사상이나, 2차원 면에서 생산되는 사물을 그 위치관계를 중시하여 전시하는 방법(지리적 분포전시)
전시기법	실물전시	전시품의 형태에 중점을 두고 전시물 자체의 명확성과 조형성을 나타내는데 주력함
	모형전시	현장에서 박물관으로 이동할 수 없거나, 실내에 전시하기에 너무 규모가 크거나 미세한 것들은 축소 또는 확대 모형으로 만들어 전시
	복원전시	민속촌과 같이 살림집이나 당대의 현실을 그대로 복원하여 전시
	해설전시	사물의 의미를 그림, 사진, 말과 글로 설명하는 기법으로, 실물전의 보조역할로 출발했으나 근래에는 그 비중이 높아져 해설만으로 이루어지는 전시도 있음

영상전시	영상의 발달로 해설전시에서 영상기술을 활용하는 전시
정지전시	전통적인 전시로 전시물을 고정된 정지 전시
체험전시	관람자를 전시내부로 끌어들여 실제 체험할 수 있는 프로그램을 만들어 전시 효과를 높임

박물관 전시는 전시의 취지, 접근 방법, 스타일, 해당 박물관의 재정적 형편이나 전시 기간을 결정짓는 변수로 작용하지만, 상설전시는 의도된 장기 전시로 단기전시 및 기획전시와는 달리 최고 10년 이상의 전시되는 경우를 말한다(벨처, 2006: 72~74). 전시 내용상 정보의 변경이 필요하지 않거나 단종된 유물의 전시 및 소장품들의 상설전시 자료로 사용된다. 상설전시는 주로 전통적인 나열식 전시 형태를 지니기 때문에 현대사회의 다양한 연출 매체에 비해 재방문을 유도하기 어려운 한계를 가지고 있다. 이에 전시내용에 연관하여 전시물에 변화를 주는 전략이 필요하다. 박물관은 전시유형에 따라 저마다의 특성을 가지기 때문에, 전시의 목적 및 효율적인 정보전달에 필요한 전시유형을 도입하는 것이 중요하다.

2. 전시와 스토리텔링

앞 장에서 살펴보았듯이, 박물관에 전시된 전시물의 이야기 구조는 스토리텔링과 상관성을 가진다. 아래에서는 스토리와 텍스트를 표현하는 전시물과 전시매체를 통해 스토리텔링의 개념과 특징 및 그 유형을 알아보려고 한다.

1) 스토리와 텍스트

이야기는 어떤 사물이나 사실에 대한 일정한 줄거리를 말 또는 글로 표현하거나 자신이 경험한 사건을 남에게 전달하는 행위이며, 나아가 허구적인 사건을 사실처럼 꾸며서 호기심을 유발하는 일화⁸⁾의 재구성이다. 이때 스토리는 확인할 수 없는 먼 장소 또는 현재나 과거에 발생한 사건의 구조로서 ‘듣는 이에게 기억되는’ 효과를 유발한다. 이때 오래도록 기억되려면 체험의 흔적이 소통되어야 한다(류수열 외, 2007: 155). 박물관의 전시물에 대한 이야기 요소를 시각적으로 보여주는 전시매체나 전시공간을 통해 상호작용하는 스토리는 유형의 스토리와 무형의 스토리로 분류된다. 유형의 스토리란 동화, 소설, 시나리오처럼 텍스트 형태로 구체화된 스토리의 뜻인 반면, 무형의 스토리는 작가의 창조적 구상물인 아이디어, 인물, 모티브 같은 잠재적 상태를 포함한다. 이는 전시의 자료들을 하나의 이야기를 엮는 실제적인 전시의 구성이며 표현의 방법이다. 영화에서 이미지, 대사, 문자, 음향, 음악, 특수효과 등으로 이루어지듯이, 박물관에서 전시담론은 설명패널, 그래픽, 삽화, 진열장, 영상 자료, 체험시설, IT기술, 조명, 음향 등 매우 다양한 표현매체가 있다. 작품에 대한 설명문과 함께 현재에는 전시매체들을 활용한 첨단매체의 담론이 주류를 이루고 있다. 그러나 전시 담론에서 중요한 것은 전시 스토리 구성 및 배치, 동선의 흐름 등이다. 이러한 연출 담론은 관람객과 소통하는 커뮤니케이션의 중심이 된다(양유정, 2006: 20~21). 전시 담론을 영화와 박물관의 텍스트로 구분하면 다음과 같다.

8) 이야기 구조는 시간, 공간, 논리 순서에 따라 줄거리를 가지며, 그 내용의 사실성과 허구성을 막론하고 성립된다. 좁은 의미의 이야기는 구체적인 인물의 행위를 그려낸 말을 뜻하고, 넓은 의미는 추상적, 논리적인 내용을 포함한 모든 언어구조물을 가리킨다. 최근 이야기 개념에서는 좁은 의미로 한정해서 이해할 필요가 있다 (류수열 외, 2007: 14~17).

<표 3> 영화와 박물관의 텍스트 전시 담론 비교

구분	문학과 영화	박물관과 텍스트	박물관의 전시
전시담론	이야기 집합체, 관람객과 소통	Inter패널, 설명패널, 라벨	스토리 구성
표현매체	대사, 문자, 음향, 음악, 특수효과 등	그래픽, 삽화, 진열장, 영상자료, 체험시설, IT기술, 조명, 음향 등	배치, 동선

박물관에서 전시물에 대한 정보는 텍스트⁹⁾ 및 패널, 라벨을 이용한다. 이를 통해 박물관의 전체적인 스토리 흐름을 이해하고, 관람동선에도 영향을 주게 되므로 전시정보를 제공하는 텍스트 형태가 중요한 것이다.



국립과천과학관(Inter 패널) 국립과천과학관(설명패널) 계룡산자연사박물관(라벨)

<그림 1> 정보 전달매체

관람자들은 대체로 전시물을 시각적으로 바라보면서 전시물의 내용을 이해하거나 스스로 해석하고, 내용을 설명하는 텍스트를 읽기 보다는 해설사의 설명에 의존한다. 또한 학생단체 관람자들은 무리를 지어 다니기 때문에 복잡한 공간에

9) 텍스트는 본문이라는 뜻으로 사람의 의도적인 언어 표현이나 언어로 옮길 수 있는 기호로 흔히 사용되고 있다. 어원을 보면 라틴어의 'texture(짜다)'에서 파생되어 직물, 조직이라는 뜻으로 언어단위가 길고 짧은 글의 조직체로 연결된 문장을 뜻한다. 텍스트는 일단 사람이 어떤 의도를 가지고 산출하는 언어적 표현이라고 규정할 수 있다. 언어 단위들이 하나의 작품 형태로 연결되는 서사성은 텍스트가 개별적인 기호들이 집합체가 아닌 서로 유기적 관계를 지니거나 특정한 주제의 기호들로 배치된 문장들이 집합적인 연쇄라고 정의한다. 이때 텍스트는 순수 문법적 관점에서 의미를 연결하는 문장으로 복합적인 언어표현을 말한다. 화자 와 청자는 이 언어표현을 이용하여 청자와 독자의 일정한 소통관계를 산출해 내는 것이다(오선애, 2009: 13~14).

서 텍스트를 읽는 필요성을 느끼지 못한다. 그러므로 관람객의 성향을 고려하여 현대적 감각에 따라 텍스트를 짧고 간결하게 혹은 전시물에 대한 이야기를 시각적으로 표현된다면 관람자에게 흥미와 동기를 부여할 수 있다. 이를 위해 전시 기획자는 관람자에게 시각적 효과를 줄 수 있는 전시 디자인을 고민해야만 한다.

2) 전시 스토리텔링

(1) 전시 스토리텔링의 개념

이야기란 어떤 사물이나 사건에 대한 인간의 감정과 욕구를 알려주거나 이해시켜주면서 정보를 효과적으로 전달하는 방법이다. 이야기하는 방식에 따라 재미와 감동이 달라지므로 오늘날에는 갈수록 감성적 이야기를 표현하는 스토리텔링¹⁰⁾에 주목하고 있다. 이야기(story)와 말하기(Telling)의 합성어인 스토리텔링(유정미, 2007: 13)은 전시물에 대한 이야기나 전시매체를 통한 전시물의 이야기를 표현하는 기법이다. 다시 말하자면 스토리텔링은 말하는 사람과 듣는 사람이 공동으로 만들어가는 이야기 형식이며, 객관적 사실이 아닌 사건을 겪은 자의 주관적 경험에 따라 전달한다는 점에서 단순 정보전달과 구별된다.

단적으로 최인호(2007)는 스토리텔링의 개념을 문학 서사의 이야기 구성에 바탕을 두어 해설하는 방식으로 해석하며, 작가와 함께 문학작품에 대한 배경 장소를 방문하고 설명하는 문화 관광해설사의 관광지 해설 및 홍보물이나 표지에 삽입된 이야기 형식의 설명문 등도 스토리텔링으로 간주하고 이야기를 청취자에게 효과적으로 전달하는 역할을 스토리텔링으로 정의 한다

10) 스토리텔링의 기원은 3천년경 고대 수메르인들의 구전 이야기인<길가메시 서사시>로 발전을 거듭해왔다. 기원전 15세기의 중국 한자나, 11세기경 이집트문자는 구전을 통한 구비문학 스토리텔링에서 기록문학으로 발전했다. 15세기 중엽 구텐베르크의 인쇄술 발명으로 서사를 통해 전개하는 소설, 만화, 영화 등 다양한 작품으로 탄생하였고, 19세기 말 전시와 영화가 등장하면서 20세기에는 전화, 라디오, 텔레비전, 컴퓨터 등 미디어가 등장하게 되었으며 21세기 정보화 시대에 이르러 많은 사람과 공감대를 형성하는 재미와 감동을 주는 종합 예술 단계로 발전하게 된다. 스토리텔링의 역사는 구술시대부터 시작되었지만 1995년 미국 콜로라도에서 열린 '디지털 스토리텔링 페스티벌'에서 처음 사용하기 시작하였다. 20세기 이후 컴퓨터네트워크와 멀티미디어 등장으로 예전의 스토리텔링과 다른 형태의 다양한 매체 즉 디지털 영상, 텍스트, 음악, 비디오, 애니메이션 등 서로 공유하고 소통하는 이야기 과정으로 등장하기 시작했다(송정란, 2006: 21~22).

<표 4> 스토리, 내러티브, 스토리텔링(양정임, 2011: 13)

Story	⇔	Narrative	⇔	Storytelling
구어로서 가능하고 할머니의 옛 이야기와 같은 소재에 대한 단순한 이야기 방식		기승전결의 구조를 가지며 전략적이고 끝과 시작이 있음. 화자가 없는 상태에서 내용 전달할 수 있고 관습적 특징적인 이야기 방식		상호작용을 띠며 정보의 복잡성과 감각의 총체성을 나타낼 수 있는 이야기

스토리텔링은 어떤 이야기를 만들거나 관람자에게 표현·전달하는 행위로 시작과 끝이 있으며 현재성에 상호작용하는 이야기의 속성을 반영한 이야기 기법을 말한다. 이는 정보를 쉽게 이해할 수 있도록 감성을 자극하며, 기억에 오랫동안 남게 되는 새로운 생각과 경험을 인지하게 된다.

(2) 전시 스토리텔링의 특성



스토리텔링은 이야기와 이야기하는 행위, 말하는 자와 듣는 자, 음성 이외의 다양한 표현 수단으로 이루어진 구조로서, 상호작용 및 비선형성, 복합성의 특성을 가진다.

① 상호작용

스토리텔링은 말하는 자와 듣는 자가 직접 대화하는 형식(이주향, 2004: 21)으로, 청자의 반응에 따라 이야기 내용과 이야기를 전달하는 다양한 구연 활동으로 변화한다. 최근에 전시공간은 체험에 의한 정보전달을 위하여 상호작용적 전시방법을 활용하고 있다. 전시물에 대한 설명문은 전시물과 관람자 사이에 일방적인 정보전달이 아니라 관람자의 행위에 반응하는 체험을 경험하게 하고 정보전달의 즐거움을 선사하는 상호작용을 추구하고 있다.

② 비선형성

이주향(2006)에 따르면 이야기의 전개는 스토리가 직선적으로 진행되는 것이 아니라 화자의 의지에 따라 불특정한 지점으로 돌아갈 수도 있고 내용을 건너뛰는 형식을 취할 수도 있다. 이런 특성은 하이퍼텍스트 방식의 글쓰기에서 두드러지는 특징을 가진다.

③ 복합성

스토리텔링은 문자라는 단일 미디어에서 벗어나 음성, 목소리의 크기 및 높낮이, 몸짓, 표정, 주변 상황, 노래와 춤 등 다양한 매체를 복합시키는 특징을 가진다. 하이퍼미디어 시대에 정보 전달은 문자를 넘어서 이미지, 음향, 애니메이션, 비디오, 가상공간 등 다양한 매체를 복합하는 특징을 가진다(이주향, 2004: 22).

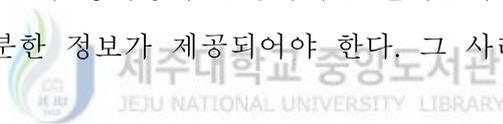
3) 전시매체의 구상

전시연출에 있어 전시구상과 주제는 중요하다. 박물관 관람객은 전시물을 들여다보고 패널이나 영상의 정보를 보면서 일정한 줄거리를 따라 이동하지만, 사전에 기획된 메시지를 받아들이고 있다는 사실을 인식하지 못한다. 전시기획에는 전시물을 배치할 때 전달하려는 메시지나 의도가 내포되어야 한다. 전시물의 메시지는 박물관 전체를 관통하는 의미를 통해 차별화된 개성을 부여하고, 관람객에게 메시지를 전달한다. 기획 단계에서는 그 메시지가 추상적인 키워드로 표현되지만, 설계 단계를 거치면서 주제, 스토리라인, 각각의 콘텐츠가 전시연출을 통해 구체화된다. 이것들을 건축구상과 유기적으로 연결하는 것이 바로 전시 구상이다. 전시 구상을 설정하려면 박물관의 역할과 차별화, 대상, 성격 및 여타의 외부적 요인을 분석해야 한다. 전시유물을 전시공간에 나열시키는 과거의 방식과 달리 현대에는 전시물 하나하나에 이야기를 담는 서사적 전시로 변화하고 있다.

(1) 전시물 스토리텔링

전시물의 메시지는 사회의 문화와 환경을 해석하고 이해하기 위해서 전시물이 지닌 이야기를 표현할 수 있어야 한다. 단순한 전시유물은 이야기를 충분히 전달

하지 못하기 때문에, 전시물 이야기를 관람자들에게 효과적으로 전달하려면 전시물의 스토리텔링 기법을 활용해야 한다. 이야기를 통한 전시물 스토리텔링은 실질적 물체는 물론 이론적 개념인 전시를 할 때도 적용되어야 한다. 오브제를 둘러싼 이야기들은 무미건조한 설명보다는 관람객들에게 깊은 인상을 남기기 때문이다. 배경지식을 알고 있는 관람객은 오브제에 더욱 관심을 기울이므로 박물관 전시연출에는 배경지식이 활용되어야 한다. 전시물은 자연과 인간 세계의 중요한 증거물로서 박물관 전시의 핵심이다. 전시물은 전시물과 관람객의 의사소통에서 중요한 부분으로, 관람객에게 가치가 있는 정보를 제공하고 흥미를 유발하기 때문이다. 전시물의 정보와 다른 보조 해석매체의 도움이 없이 독립적으로 전달할 수 있는 메시지는 대체로 관람객의 지식과 이해력에 좌우된다. 관람객에게 필요한 기본지식이 없더라도, 그들은 이전의 경험과 지식에 기대어 전시물의 색, 모양, 선 및 장식을 감상할 능력이 있다. 예술품을 감상할 때 관람객은 전시물을 보자마자 때에 따라 충격, 분노, 혐오, 동정, 기쁨, 흥분과 같은 감정적인 반응을 느낄 수 있다. 전시물의 정체성이 분명하려면 전시물이 최대한 잘 보여 져야 하고, 전시물에는 충분한 정보가 제공되어야 한다. 그 사례를 아래 사진에서 들어 보자.



< 선녀와 나무꾼 >



< 별빛누리공원 >



< 현대미술관 >

<그림 2 > 전시물 스토리텔링

<그림 2>는 1950 ~1980년 시절의 추억을 소재로 실내 상설전시로 개관한 제주특별자치도 조천읍 선흘리 '선녀와 나무꾼' 테마공원의 전시 사진이다. 잊혀져 가는 옛 모습을 기억할 수 있도록 실제 모습을 재현하여 전시하였다.¹¹⁾

제주 별빛누리 공원에 전시된 전시물은 우주를 주제로 전시공간을 이루고 있다. 우주복을 입은 모형인형이 우주를 탐색하는 모습으로 전시되어 관람자가 전시물을 감상할 때 쉽게 우주인임을 알 수 있고, 현대미술관 공간에 전시된 사과모형은 관람자 스스로 감상하며 메시지를 전달 받도록 전시물을 배치하고 있다.

(2) 해석표지물 스토리텔링

박물관에서 전시설명문은 전시물을 쉽게 이해시켜주는 매체이다. 주로 전시물에 대한 정보를 제공하지만, 그 차원을 넘어서 관람자의 의미 형성을 돕는 다양한 형태의 전시설명문이 개발될 수 있다. 이는 전시물에 대한 정보나 전문가의 해석을 전달하는 대신 관람자에게 질문을 던져 그들 스스로 전시물에 반응하는 방식으로서, 설명문 작성자, 관람자, 전시물과 관람자 사이에 소통이 이루어지게 한다. 전시설명문의 정보가 전시물에 대한 역사적, 전기적, 문화적 정보를 주입식으로 전달하는 반면, 관람자로 하여금 전시물이나 작가, 자신에 관한 의미를 직접 발견하도록 유도하는 소통 공간을 제공한다.

박물관 전시의 해석매체를 보면 전시물이 전달하려는 내용을 자세하게 표현하고 있다. 그 사례는 아래의 <그림 3>과 같다.



세계자연유산센터

국립과천과학관

계룡산자연사박물관

<그림 3> 해석매체 패널

해석매체 패널을 이용하여 전시물을 표현한 세계자연유산 센터의 해석 표지물은 화산학의 교과서인 수월봉 이야기를 설명하며, 국립과천과학관은 생존을 위한

11) 선녀와 나무꾼 테마공원, (<http://www.namugg.com>).

식물의 지혜에 대한 이야기, 계룡산 자연사박물관은 바다의 무척추동물에 대한 이야기를 표현하여 관람자나 학습자가 전시기획자의 전시의도에 따라 전시정보를 제공한다.

4) 공간구조의 전시 연출

박물관에 있어 공간은 건축물의 내부 혹은 외부에서 관람자가 이동하며 전시물을 감상하는 장소이다. 공간구조의 전시연출에는 스토리텔링을 통한 전시공간 동선 스토리텔링과 전시매체 스토리텔링, 체험과 소통의 공간 스토리텔링 방법이 필요하다.

(1) 전시공간 동선 스토리텔링

공간과 공간을 연결하는 전시물은 전시공간 디자인에 중요한 역할을 한다. 전시공간에서 전시물의 배열이 관람자의 동선을 결정하기 때문이다. 전시공간에서는 전시물에 흥미 있는 이야기가 부여된다면 관람객들은 굳이 동선을 벗어나려 하지 않는다. 오늘날에는 관람자들이 이야기 순서로 전시 동선을 따라 감상하며 관람자의 흥미를 유도하는 박물관들이 늘어가고 있다.



한라산의 숨소리



대자연의 전기를 머금은 제주



미래 세계자연유산 제주

<그림 4> 세계자연유산센터

2012년 개장한 ‘세계자연유산센터’는 제주도 탄생의 의미를 재현하는 거대 서사로 구성되었다. 관람객들은 ‘대자연의 전기를 머금은 제주’, ‘화산의 빛은 제주’, ‘한라산의 숨소리’, ‘신비의 땅 거문오름’, ‘자연의 조화로 이루어진 예술

동굴’, ‘제주 해양생태계’, ‘미래 세계자연유산 제주’ 로 이어진 동선에서 세계자연유산 제주의 스토리를 체험한다. 전시 기획자의 의도와 관계없이 관람객이 임의의 동선을 만들어가는 관람객의 성향을 제한한 사례라 볼 수 있다.

관람자들은 주어진 동선을 따라 이동하면서 전시물에 대한 이야기와 전시공간을 체험한다. 민속자연사박물관은 입구에서부터 관람자가 감상할 수 있는 암석에 대한 전시를 하고 있다. 도입부에서부터 관람자가 스스로 관람 동선을 결정해야 하고, 도입부에서 전시실 내부로 이동하는 관람자 또는 출구에서 전시실 내부로 이동하는 관람자가 같은 전시공간에서 만나게 되어 전시공간의 동선에 혼선을 일으킨다. 이는 전시 흐름을 연결하는 이야기보다는 자유롭게 관람하는 전시에 원인이 있으며, 전시물의 메시지가 어떠한 내용과 연결되어 있는지 이해하기도 어렵다. 이야기 구성이 잘 연결된 동선에서 관람자는 이야기를 따라 동선을 결정하고 다른 관람자들과 마주치지 않고도 전시물의 메시지를 이해하게 된다. 이러한 점에서 전시의 연출은 박물관의 동선을 결정하는 중요한 요인이다.

(2) 전시매체 스토리텔링

관람자에게 전시물을 이해시키고 흥미롭게 전시내용을 전달하기 위한 다양한 방법들은 실질적 전시매체와 설명적 전시매체, 상황적 전시매체, 영상매체, 인터랙티브매체 등으로 표현될 수 있다.

① 실질적 전시매체

실질적 전시 매체는 전시물의 원래 모습을 그대로 전시하는 실물 표본으로, 자연사 박물관에서는 주로 전시 표본이 대부분이며 이미 멸종되었거나 희소성으로 인해 표본제작이 어려울 경우 실물을 바탕으로 원형에 가깝게 정밀하게 만드는 모형 표본 전시매체이다.

② 설명적 전시매체

설명적 전시 매체에는 해석 표지물, 사진 패널, 와이드 칼라, 스카시 패널, 서책식 패널, 드로우 패널 등이 있다. 전시물 설명이 부족할 때 전시물을 쉽게 이해할 수 있도록 시각적 매체로 내용을 전달하는 방법이다. 문자, 각종 그래프, 전개

도, 과정도, 구조도, 연표, 지도 등으로 표현하는 최근의 방식으로는 첫째, 문자로 전달하기보다는 시각언어를 통해 전시 기회의도를 유도하는 그래픽 패널; 둘째, 전시물에 대해 텍스트 형태를 지닌 설명 표지물 패널; 셋째, 실물 전시가 어렵거나 전시 내용이 상호 연관성과 이해를 높이기 위해 관람자가 직접적인 이해를 높이고자 할 때 전시하는 사진 패널; 넷째, 조명할 때 색상과 색감이 화려한 지하철 광고나 음식 사진 등에 주로 사용되는 와이드 칼; 다섯째, 일반 평면 패널과 달리 입체감과 굴곡을 부여하는 시각적 사실감을 높여주는 스카시 패널; 여섯째, 더욱 자세한 내용을 전달하기 위한 책자 형태의 전시물을 전시물과 가까운 곳에 배치하여 구체적인 내용을 알고자 하는 관람자의 욕구 충족을 시킬 수 있는 서책식 패널; 일곱째, 책을 꺼내듯이 패널을 잡아당기면 안의 내용을 자세히 읽을 수 있는 드로우 패널로 좁은 공간에서 많은 내용을 담아서 관람자 스스로 전시물을 감상하는 참여형 전시형태가 있다.

③ 상황적 전시매체

전시하려는 전시물이나 전시주제를 전체적으로 보거나 전시물의 제작 과정을 보여주는 입체적 전시매체인 스케일 모형, 주요 장면의 당시 상황을 정지영상으로 재현한 디오라마는 배경과 주변 환경을 정밀하게 재현하는 특성을 가진다.

④ 영상매체

전시실 내의 일반 영상시스템, 비디오 모니터 시스템, 3D 입체영상, 4D 시물레이션, 멀티큐브, 서클영상, 글러브 영상, 클라 맥스, 돔 영상, 매직비전, 슬라이딩 비전, 터치스크린 등은 전시물의 내용을 효과적으로 전달하기 위해 사용된다. 본 논문에서는 일반 영상시스템, 비디오 모니터 시스템, 3D 입체영상, 4D 시물레이션, 터치스크린 등을 살펴보기로 한다.

일반적인 영상매체는 프로젝터나 PDP를 이용하여 1분에서 60분 이내의 영상제작물을 상영하는 것이다. 주로 극장이나 영상코너에서 이루어지는 애니메이션, 영화, 드라마, 다큐멘터리 등을 통해 지속적인 스토리 전개를 통해 관람자의 흥미와 감성을 자극하여 관람자에게 만족을 높이는 매체이다. 3D 입체영상, 4D 시물레이션은 전시내용을 관람자가 쉽게 이해하도록 비디오 모니터 시스템과 특수

안경을 착용하여 영상물에 입체감과 사실감을 부여하는 매체이다. 터치패널은 사람의 손이나 물체를 이용하여 일반 모니터 화면에서 정보를 알려주는 패널이다. 박물관의 영상매체는 관람자나 학습자들에게 박물관 전시에 대한 이해를 높이는 중요한 매체로 작용하므로 전시기획자는 영상매체를 활용한 전시물 스토리를 구성하여 관람자에게 박물관 전시의 의미를 제공해야한다.

⑤ 인터랙티브

전시물과 관람자의 서로 유기적인 관계를 이어주는 역할 매체로서, 그림자 반응이나 실제의 영상화면에서 관람자의 발에 반응하는 인터랙티브 영상매체이다. 이는 관람자와 영상전시 화면과 상호작용하는 매체로 전시물을 이해하는데 효과적인 영상매체이다.

5) 체험과 소통의 전시공간

유물이나 예술작품을 통해 관람객과 소통하던 과거의 박물관과 달리, 근대 이후 박물관은 전시회를 통해 관람객과 소통하는 방향으로 발전하고 있다. 인터넷에서 수많은 정보를 공유하는 환경이 되면서 사람들은 감성을 자극하는 놀이공간을 갈구하게 된다. 태어나면서부터 감성을 지닌 인간은 어떠한 대상이나 행동 혹은 전시물을 보았을 때 감성을 체험한다(안예진, 2009: 10~13). 스토리는 선명하고 구체적인 사건들을 시간의 순서에 따라 연속적으로 연결한 것이다. ‘실’이 목걸이가 되려면 꿰어지는 구슬들을 잘 선택해야 한다. 이때 선택되는 사건들은 보편적이고 합리적인 과정들을 담아야 한다. 스토리 전개는 역사적 맥락이나 사회적 맥락과 무관하지 않으며 나아가 문화적 맥락을 지닌 스토리 전개 이면에는 공동체 다수가 공유하고 인정하는 맥락이 자리 잡고 있다. 온라인상에서 실행되는 게임이나 만화, 드라마, 애니메이션처럼 오프라인상에서 많은 사람에게 호감을 주어야 하는 문화적 맥락에서는 한 작가의 두드러진 창작성이 이야기 특수성에 위력을 발휘할 수 없다¹²⁾.

12) 문화 콘텐츠 산업 <이야기 원형 찾기>을 위해서는 인류 모두에게 감동과 재미를 줄 수 있는 이야기의 변하지 않은 부분이 더욱 절실하게 요청된다. 이야기가 변하지 않은 부분을 달리 말하면 이야기의 보편성

관람객의 효과적인 관람을 위해서는 관람 동선에 적용된 이야기와 전시공간에 배치된 조형물에 따라 이동하면서 감상하며 느끼고 체험할 수 있다. 예를 들면 제주도 돌문화공원의 전시실은 화산폭발에 의해 만들어진 돌을 소재로 이야기가 구성되어 있다. ‘관람자 소원의 돌’이라는 전시물에 손을 올려놓으면 소원이 이루어진다는 정보를 얻고 관람자들은 호기심을 가지며, 전시물 위에 손을 올려놓고 마음으로 소원을 빌게 된다. 다음에 무슨 일이 일어날 것인가에 대한 궁금증과 호기심을 유발하는 전시물과 관람자 사이의 소통을 유도하는 체험사례라고 할 수 있다.



돌 문화공원

넥슨 컴퓨터박물관

별난 박물관

<그림 5> 체험-소통을 위한 전시 공간

<그림 5>는 관람자가 전시공간에서 전시물을 체험하는 공간구성으로 이루어졌다. 관람자가 전시물을 직접 착용하고 만져보면서 전시물에 대한 호기심 가지고 관찰하는 넥슨 박물관과 별난 박물관의 체험 모습이다.

이라 할 수 있다(류수열 외, 2007: 160~173).

Ⅲ. 제주민속자연사박물관의 전시연출 분석

1. 박물관의 개요 및 전시공간 구성

지리적으로 해양성, 온대성 및 아열대성 기후를 지닌 한반도 최남단에 위치한 제주도는 수려한 자연경관과 독특한 문화유산을 지니고 있다. 제주의 도심지에 자리 잡은 민속자연사박물관은 공항이나, 대중 교통편 및 도보 접근성이 높아 관람자가 즐겨 찾는 명소이다. 관람자는 전시를 관람하기 전에 정신적인 준비를 한다. 이때 준비 과정에는 장소들의 지리적 관계를 알려주는 박물관 지역 지도, 박물관 오는 길, 안내 표지판, 박물관 전시



출처: 민속자연사 박물관 내부자료

<그림 6> 박물관의 위치

내부 표지판 등이 물리적인 환경요인을 제공한다. 또한 아는 것에서 모르는 것까지 배우려는 지적인 마음의 자세로 박물관을 방문한다. 그러므로 박물관에서는 박물관 조직과 전시에 대한 안내문 및 소책자, 교육자료 모음집, 전시주제 강의, 설명 패널, 숫자로 나타낸 순서, 오리엔테이션 장소, 박물관 전시 홍보 자료, 전시 학습지와 교육자료 모음집이 박물관의 전시환경에 중요한 역할을 한다.

본 장에서는 민속자연사박물관의 상설전시를 중심으로 전시 구성물에 대한 전시물과 전시내용, 전시공간구성, 전시연출 매체 등을 분석하여 박물관 전시에 대해 이야기를 구성하는 스토리텔링 적용 가능성을 모색하고자 한다.

1) 박물관 개요

전시물은 지역사회의 문화나 자연환경, 자연과학을 담고 공간에 전시되어 그

지역의 특성을 나타낸다. 지역사회의 구심점에 있는 민속자연사박물관은 문화자료를 수집하고 보관, 조사, 연구, 전시, 교육하는 기능을 통해 학습현장 및 천연자원을 이용한 관광지라는 의미를 부여하였다. 지역사회를 대표하는 종합박물관으로서 제주도의 생태학적, 지질학적, 생활사적 특성을 이해하는 전시공간들로 구성되어 있다. 전시공간에는 제주의 자연과 문화가 어우러져 있으며, 박물관 입구에는 화산활동으로 만들어진 암석전시를 비롯하여 제주도 상징물로 선정된 녹나무, 팽나무, 굴나무, 해송 등이 전시되어 있다. 박물관 건물은 제주의 현무암으로 건축되었고 지붕은 제주 초가와 한라산의 완만한 곡선으로 표현되었다. 박물관 건물 입구에 드리워진 쇠사슬은 빗물이 지붕에서 지하로 스며들게 하는 제주 건축물의 독특한 면을 보여주고 있다.

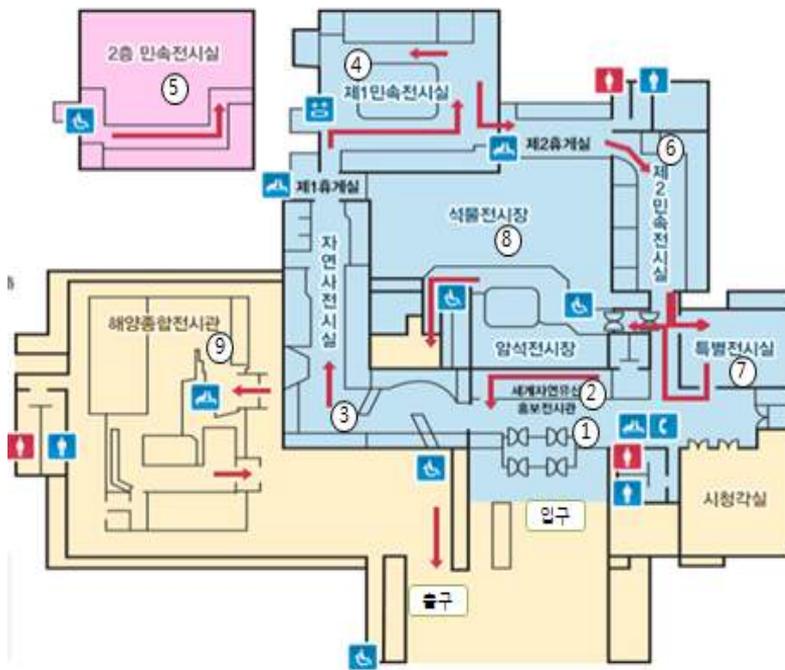
<표 5> 박물관 개요

구 분	내 용	
소재지	제주특별자치도 제주시 삼성로 40	
개관일	1984년 5월 24일	
규모	시설부지: 31,515㎡, 건축연면적: 6,613㎡	
공간구성	지하 1층	해양종합전시관, 수장고, 기계실
	지상 1층	안내, 상설전시, 문화상품, 카페테리아, 특별전시실, 시청각실
성격	조사, 연구, 전시, 교육하는 현장학습장소 제주의 자연환경과 민속문화	
전시구성	세계자연유산홍보실, 자연사전시실, 제1·제2민속전시실, 특별전시실, 해양종합전시관, 야외테마(식물전시장, 암석전시장)	
소장품	38,756점	
관람현황	2011년	1,023,000명
	2012년	898,000명
	2013년	845,965명

박물관의 소장 유물은 2013년 12월을 기준으로 38,766점이 있으며, 이 중 4,000여 점이 성설 전시되어 관람자들의 이해를 돕고 있다. 연중 방문객들이 100만여 명을 넘었던 관람자들은 2013년에는 80만여 명으로 감소하였다. 이유는 박물관을 이용하는 학생과 단체관람자들이 다수였지만 오늘날에는 사설박물관으로 관람자가 분산되고, 개별적 관람자가 많아지면서 감소하는 경향을 보였다. 그러므로 박물관에서는 체험공간을 제공하고 전시물에 대해 특별하고 흥미 있는 이야기로 관람의 즐거움을 제공해야 한다. 이를 위해서는 박물관 전시 이야기를 구상하는 스토리텔링 기법이 적용된 전시연출이 필요하다.

2) 박물관의 전시 공간구성

박물관의 전시 공간구성은 크게 보아 자연사, 민속, 해양종합전시관, 실외 테마로 구성되었다. 자연사 분야에는 제주도의 형성 과정, 지질 암석, 동·식물을 담고 있으며, 민속 분야에는 제주인의 생활문화사, 의식주, 생산 산업 자료로 구성되었다. 해양종합전시관은 아열대와 한대 생물들이 공존할 수 있는 제주 해역의 어류, 해조류, 조개류 등이 전시되었다. 해양종합전시관에 들어서면 세계의 크고 작은 다양한 고래의 머리뼈에서 부터 제주의 큰 돌고래 동영상과 함께 관람객이 다양한 각도에서 돌고래 골격을 볼 수 있도록 단독 전시대를 이용하여 연출되어 있다. 실외 테마는 암석 전시를 비롯하여 곡식을 가공했던 연자매를 중심으로 고래, 방애, 절구, 화로, 도구리, 동자석, 석등, 망주석 등이 신앙생활 용구를 비롯한 100여 점이 전시되었다. 이는 박물관의 전시공간을 통해 제주의 자연환경과 해양 생물, 제주인의 생활 문화사를 아우르는 제주의 작은 섬을 간접적으로 경험하게 된다. 전시공간 구성은 <그림 7>과 같다.



전시실 구성

- ① 로비
- ② 세계자연유산홍보관
- ③ 자연사전시실
- ④ 제1민속전시실(1층)
- ⑤ 제1민속전시실(2층)
- ⑥ 제2민속전시실
- ⑦ 특별전시실
- ⑧ 석물전시장
- ⑨ 해양종합전시관

출처: 민속자연사박물관 내부자료

<그림 7> 박물관 전시공간 평면도

전시공간은 로비, 세계자연유산홍보관, 자연사전시실, 제1·제2 민속전시실, 특별전시실, 해양종합전시관, 실외 테마공간으로 구성되었다. 각 전시실의 주제는 다음과 같다.

<표 6> 전시공간과 전시주제

전시 공간	전시 주제
세계자연유산홍보관	유네스코 등재된 세계자연유산
자연사전시실	화산섬
제1 민속전시실	제주인의 생활문화사
제2 민속전시실	생업
특별전시실	특별전 주제
해양종합전시관	제주 바다의 해양생물
실외 테마	암석, 돛통시, 할망당, 비석 등 석물전시장

2. 공간구성의 전시 주제

박물관에 전시된 전시물은 화산섬 제주의 자연환경과 생활 문화사에 중점을 두고 관람자와 상호관계를 맺고 있다. 전시는 주제에 따라 전시물을 공간에 배치한 전시물과 해석표지물의 관계로 알아보하고자 한다.

1) 공간구조와 전시물의 관계

(1) 세계자연유산 홍보관

박물관의 초입 부분에는 2007년 7월 29일 유네스코에 등재된 세계자연유산을 알리는 전시실이 있는데, 여기에서는 모형 전시와 동영상 등을 통해 한라산 천연보호지역의 사계절을 보여준다. 입구에는 성산 일출봉의 모형과 형성과정을 동영상과 설명패널로 연출하고 있으며, 거문오름 용암동굴계와 동굴 내부의 종유석들도 패널로 설명하여 관람자의 이해를 돕고 있다. 벽면을 이용한 동영상은 용천동굴의 발굴 작업 과정을 재현하여 보여주고 있다.



거문오름 용암동굴계



종유석 전시패널

<그림 8> 세계자연유산홍보관

(2) 자연사전시실

자연사전시실은 화산섬 제주, 제주의 형성과정과 육상생태계의 소주제로 구성되어 있다. 입구인 ‘전시-이해를 위한 바다 전시’¹³⁾ 사진은 해설자의 도움이 필요하며, 관심 없이 지나가는 관람자는 전시의 의도를 파악하기 어렵다. 화산섬 제주 전시공간은 화산활동에 대해 전시패널 및 유물전시로 백두산, 울릉도, 한라산을 소개하고 있다. 여기에는 용암이 흘러 형성된 만장굴 모형이 있고, 벽기둥에는 인류의 역사와 삼엽충 그림이 전시되어 있지만, 관람자들은 대부분 관심 없이 지나간다.

제주도의 형성과정은 모형으로 표현한 설명매체를 통해 제주의 탄생과정이 소개되어 있고, 바다의 조개류 화석 유물 중심으로 전시되었다. 화산활동이 있던 시대에 인류의 역사를 증명하는 발자국, 새 발자국이 바닥 유리를 통해 전시되어 관람자가 발자국을 따라가면서 시각적으로 볼 수 있도록 전시되었다. 시대 흐름을 증명하는 서귀포층 조개류 화석 유물은 라벨로 설명되어 관람자들이 유물의 중요성을 인식하지 못한다. 전시유물과 설명패널은 한라산 분화구, 오름, 수성화산, 용암 흐름, 주상절리, 바닷가 막숙, 용천수, 우도 해빈 백사가 전시되었다. 축소된 제주지질분포모형도의 지형에는 제주도의 경관, 도로, 산간지대, 오름, 지질공원 등이 현재 위치를 보여주기 위해 버튼을 누르면 관람자들이 원하는 곳이 나타난다.

육상생태계 전시는 해안습지대-상록활엽수림대-초원지대-낙엽활엽수림대-침엽수림대-고산관목대를 디오라마로 연출하여 제주 해안에서부터 한라산 분화구까지의 생태계를 전시하고 있다. 동물의 골격, 버섯, 재래 감귤, 제주의 특산 곤충이 전시되어 있고, 전시물에는 라벨을 붙여 내용을 표현한다. 자연사전시실과 민속전시실을 연결했던 휴식공간에는 제주의 세시풍속의 패널과 동영상이 제공되고 있다.

13) 자연사전시실 입구에는 화산분출 과정을 소개한 사진이 바닥 전시로 연출되어 있다. 이것은 우리나라 화산활동을 이해하기 위해 하와이에서 용암이 흘러나오는 장면과 일본의 미야자키 섬에서 화산분출 장면을 찍은 사진이다.



화산분출 장면



패류화석 전시물



해안 숲지대 조류 전시물



곤충표본 전시물

<그림 9> 자연사전시실의 전시물

(3) 제1·제2 민속전시실

제1 민속전시실의 1층은 제주인의 생활 문화사를 주제로 물 허벅(14)을 비롯한
기자·산신(15)-애기구덕-성장-혼례-환갑-상례-재례-정낭(16)-초가집-영등굿(17)이

- 14) 상수도가 보급되기 이전에 바닷가의 샘물을 길어 나르는 도구로 옹기로 만든 물 허벅이다. 이 물 허벅은 물 구덕에 넣어 등짐으로 운반을 하였다(민속자연사박물관, 2008; 214).
- 15) 치성기자(致誠祈子)를 ‘공들이기’라고 하는데 잉태와 성장을 맡고 있다는 삼신 할망에 대한 기도이다. 기자(祈子)·산신(産神)은 아들을 낳아 가문에 대를 잇는 소원을 기도하는 곳으로 한라산의 영실, 한대의 내왓당, 동광양의 물통 등이 있다. 박물관에는 동광양의 물통 기자석이 전시되어 있다(같은 책, 2008; 216).
- 16) 올레(집에 들어오고 나가는 진입로 집과 주도로의 위치에 따라 폭과 길이 굴곡 등이 일정치 않다.)입구에 끈은 나무 3~4개를 정주목에 걸쳐 우마의 출입을 막고 주인의 외출 등을 표시하는 대문 역할도 하였다. 나무로 만들어진 것을 정주목, 돌로 만들어진 것을 정주석이라 한다(김동섭, 2010: 46).
- 17) 해안마을을 중심으로 오래전부터 전해 내려오는 마을굿이다. 영등하르방 또는 영등할망은 어부와 해녀의 해상안전과 수호는 물론 해산물의 증식 신으로 믿고 있다. 음력 2월 1일에 들어와서 제주 전역을 돌아다니며 오품과 해산물의 씨앗을 뿌려주고 2월 15일에 섬 동쪽의 우도를 지나 떠나간다고 믿고 있다. 이곳에 재현한 ‘칠머리당’은 제주시 사라봉 기슭에 있는 것으로 중요무형문화재 제71호(1980년)로 지정·보호되고 있다(같은 책, 2008: 236).

전시되어 있고, 제주의 문화적 환경을 고려한 중앙 홀에는 테우¹⁸⁾가 전시되어 있다. 제1 민속전시실의 2층에는 직조-감물-장신구-음식-한약-등잔-말안장-갓이 전시되어 의·식생활문화를 소개하고 있다. 제2 민속전시실에는 해녀-목축-농업-불미 전시로 제주인의 생업을 유물과 함께 재현하여 보여주고 있다.



제1 민속전시실(1층), 기자·산신



제1 민속전시실(2층), 직조



제1 민속전시실(2층), 식생활 전시



제2 민속전시실, 농기류

<그림 10> 제1·제2 민속전시실의 전시유물

(4) 해양종합전시관

해양종합전시관에는 제주 바다의 해양생물을 전시하고 있는데 아열대 생물과 한대생물인 어류, 해조류, 패류 등이 전시되었다. 전시물은 세계의 돌고래 머리

18) 제주 바다는 난류와 한류가 교차하는 곳으로 우리나라 어느 곳보다도 풍부한 어장이 형성되어 일찍이 어로 작업을 삶의 수단으로 삼았다. 어로 수단으로는 통나무를 엮어 만든 '테우'와 '풍선'을 이용한 작업이므로 연근해에 한정되었다. '테우'는 뗏목을 엮어 장방형이 되도록 만든 배로 감테, 미역 등 해초를 걷어 올리거나 자리돔 등을 잡는 데 이용하였다. '풍선'은 풍력을 이용할 수 있도록 돛을 단 배를 말한다(같은 책, 2008: 234).

뼈, 브라이드고래 골격, 돌고래 골격, 고래상어, 투우게, 옥돔, 산갈치, 연산호, 돌묵상어 등이 해양생물을 디오라마로 연출하고 있다.



<그림 11> 해양종합전시관의 전시물

(5) 실외 테마

박물관의 실외에는 자연 암석과 민속유물인 석물들이 전시되었다. 돌하르방, 동자석, 맏돌, 화산탄, 올렛길, 비석, 돛통시, 돌절구, 할망당¹⁹⁾ 등이 전시 테마를 구성하고 있다.



<그림 12> 중정과 실외 석물 전시장(좌, 우)

박물관의 전시연출은 전시물에 대한 설명이나 감상, 교육적인 측면을 고려한 전시기법이다. 주제별 전시내용과 전시물의 관계는 다음 <표 7>과 같다.

19) 당(堂)은 당신(堂神)을 모시는 곳으로 인가와 떨어진 곳에 정해진다. 마을 사람들의 제반사(諸般事)를 수호해주는 당신은 보통 여성신으로 '할망당'이라 부른다(같은책, 2008: 281).

<표 7> 주제별 전시내용과 전시물의 관계

전시주제	전시내용	전시물
세계자연유산	세계자연유산으로 등재된 한라산 천연보호구역, 성산일출봉 응회구, 검은오름 용암동굴계 등 전시	한라산천연 보호구역 모형, 한라산의 사계절 사진, 성산일출봉의 축소모형 검은 오름 용암동굴계 패널, 종유석, 동굴 모형
화산섬 제주	제주도의 지질암석, 동식·물 등 자연사 자료를 입체적으로 전시	지질암석 - 제주의 형성과정과 화산분출 장면의 모형, 패류화석, 새발자국 화석, 만장굴의 축소모형, 서귀포층 패류화석, 화산탄, 송이, 제주도 축소모형 조류 - 박제된 새, 원앙, 사다새 등 식물 - 녹나무, 시로미, 참꽃 등 그 외 버섯, 감귤, 동물의 골격, 곤충표본 등
제주인의 생활 문화사	제주인의 생활사와 제주인의 일생 의례 및 제주인의 의식주, 신앙의례인 영등굿 설명	출항, 붓디창옷, 연, 옷, 상예, 테우, 초가집, 영등굿, 직조, 장신구, 빙떡, 상외떡, 말안장, 갓, 의약 등 실물, 유물자료 재현
제주인의 생업	제주 해녀, 농업, 목축 불미에 대해 전시	빗창, 소중이, 태왁, 돌테, 말, 사냥개, 섬피, 멧돌, 불미, 돌담, 지게 등 박제, 유물자료 재현
해양 생태계	제주의 해양생물상인 아열대와 한 대 생물의 공존한 바다 생태계 전시	고래 뼈, 브라이드고래, 갈치, 옥돔, 개복치, 고래상어, 대왕쥐가오리 등 박제, 패널, 모형, 실물 전시

2) 공간구성과 해석표지물의 관계

박물관 전시에 있어 전시물에 대한 2차적 전시매체로는 해석 표지물, 사진, 와이드 칼라, 그래픽패널 등이 있다. 해석 표지물은 전시물에 대한 의미를 전달되

는 매체로 전시물의 내용을 관람자가 쉽게 이해할 수 있도록 설명된 텍스트로 전시의 중요성과 가치들을 부각한다. 그러므로 관람자에게 전시물의 정보를 전달하는 중요한 매체로 작용한다. 이에 전시실에 나열된 해석 표지물의 텍스트 내용과 이미지를 살펴보면 다음과 같다.

(1) 세계자연유산 홍보관

세계자연유산홍보관 전시실에는 한라산 천연보호 지역, 성산일출봉 옹회구, 거문오름 용암동굴계, 용천동굴의 발굴 작업과정이 전시되었다. 세계자연유산홍보관의 전시물에 대한 해석 표지물은 설명패널을 중심으로 관람자의 이해를 돕고 있다. 일출봉에 대한 이야기는 지질학적 가치를 설명한 패널을 통해 연출되어 있으며, 제주의 용암에 의해 형성된 거문오름 용암동굴계와 동굴 내부의鍾유석들도 패널 설명으로 이해를 돕고 있다.

(2) 자연사전시실

자연사전시실은 화산섬 제주의 독특한 자연환경을 소개한다. 화산활동으로 탄생한 섬이라는 점을 강조하기 위해 제주의 지질과 화석, 패널을 통해 용암동굴의 형성, 제주의 축소모형이 전시되어 있다. 관람자들은 제주의 지형에 익숙하지 않아서 관광자원의 사진이나 그림만으로 제주 문화자원을 이해하기 어렵다. 디오라마로 전시공간을 구성한 육상생태계도 관람자나 학습자들의 시각적으로 이해를 돕고 있다. 전시유물의 공간전시는 육상생태자원의 박제된 유물과 모형으로 전시되었고, 간단한 라벨로 전시물의 정보를 제공하여 관람자들의 전시물을 감상하며 이해하게 되었다. 하지만 전시물의 의미를 전달하기 위해서는 단순한 라벨보다 이야기를 담은 전시매체와 설명패널의 전시디자인을 고려할 필요성이 있다.

(3) 제1·제2민속전시실

제1 민속전시실 1층은 제주인의 생활문화를 중심으로 전시되었다. 전시물은 제주인의 일상의례를 사람의 모형으로 표현되어 디오라마로 재현되어 보여주고 있다. 전시물은 주로 라벨로 정보를 제공하고 공간 요소에는 간단한 설명패널로 관람자들에게 이해를 돕고 있다.

(4) 해양종합전시관

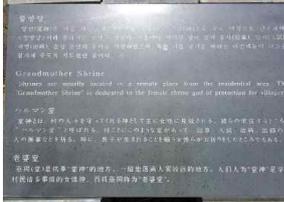
해양 종합전시관에는 제주 바다 생태계의 다양한 생물과 세계의 다양한 고래 뼈 등이 디오라마로 전시되어 있다. 전시물은 주로 라벨이나 혹은 패널로 설명되어 이해를 돕고 있다. 대형 브라이드고래는 설명패널과 함께 동영상을 통해 브라이드고래가 전시되기까지의 작업과정을 재현하여 보여주고 있지만, 대형 어류가 전시된 설명패널은 단순한 라벨로 전시물을 이해시킨다.

(5) 실외 테마

박물관 실외에 전시물은 석물과 화산 암석, 식물 등으로 간단한 설명패널을 이용하여 관람자의 이해를 돕고 있지만, 전시 정보를 알지 못하는 관람자나 학습자들은 전시물의 의미를 전달받기 어려우므로 전시물의 정보전달을 위한 전시 해석 표지물이 필요하며, 전시기획자는 이야기를 구현하는 전시물 이야기에 지속적인 노력과 디자인에 고민해야 할 것이다.

<표 8> 전시 해석표지물의 이미지

전시주제	해석표지물 이미지	이미지 설명 내용
세계자연유산		성산일출봉의 지질학적 가치를 설명하기 위한 응회구에 대한 설명을 영문, 중문, 일문으로 표현한 설명패널이다.
화산섬		화산섬을 이해시키기 위해 백두산, 울릉도, 제주도의 화산활동에 대한 연대별로 비교한 설명패널이다.
		제주의 과거 목장지대로 이용되었던 초원 지대에는 띠, 역세 군락이 넓게 형성이 되어있다. 식물군락의 천이과정을 설명한 패널로 제주의 고도에 따른 육상생태계를 설명하는 표지물이다.

<p>제주인의 생활사</p>		<p>제주 향토음식의 특징은 주식으로 조, 보리, 콩, 등의 잡곡 중심이다. 반찬 및 해산물 요리에 대한 설명패널이며, 주로 민속 전시에 대한 설명패널로 사용되고 있다.</p>
<p>아열대와 한대생물의 공존</p>		<p>고래와의 만남을 주제로 제주 바다에서의 고래이야기를 설명한 패널로 수염고래와 이빨고래를 비교한 해석표지물이다.</p>
<p>실외 테마</p>		<p>인가와 떨어진 곳에 당신의 처소를 정하여 마을사람들의 제반사를 수호해주는 당신, 즉 할망당을 설명하는 패널로 주로 실외 설명패널이다.</p>

박물관에 있어 전시물을 해석하는 해석 표지물은 세계자연유산을 비롯한 화산섬, 제주인의 생활문화사, 아열대와 한대생물의 공존과 암석, 석물로 전시되어 전시물의 의미를 담은 설명패널로 관람자의 이해를 돕고 있다. 전시물의 정보만 전달하는 과거의 설명패널은 오랫동안 기억되지 않기 때문에, 전시 기획자는 관람자의 감성을 이끌어내는 표현매체를 통해 전시물의 의미를 전달하는 다양한 해석표지물을 구상해야 한다.

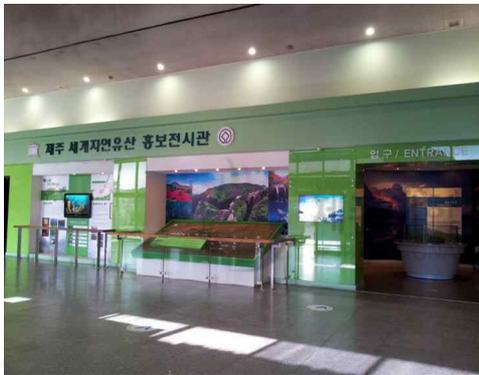
3. 전시공간의 이미지

전시공간은 전시물과 전시물 사이, 전시실과 전시실을 연결하는 공간을 말한다. 박물관의 각 전시실 전시공간은 전시주제에 따라 공간 구성을 이루며 자연과 생활문화사라는 공간 전체의 이미지를 나타내고 있다.

1) 전시공간의 이미지

(1) 세계자연유산홍보관

건물 입구인 로비 중앙에는 한라산 천연보호구역의 전시모형과 유네스코에 등재된 세계자연유산 홍보관이 관람자의 시선을 유도한다. 세계자연유산홍보관 입구에는 타원형으로 만들어진 성산일출봉의 모형을 지나 동굴 내부를 관람하면서 자연사전시실로 이동한다. 관람자가 일시에 많이 모일 경우 로비에서 직접 자연사전시실로 유도하지만, 전시물의 이야기를 위해서는 관람자들을 세계자연유산 홍보관 전시실로 유도하고 호기심을 자극하는 로비공간에 전시물을 배치하여 관람자가 지정된 동선을 따라 이동할 수 있도록 공간이 구성되었다.



<그림 13> 세계자연유산홍보관 전시실, 성산일출봉(좌, 우)

(2) 자연사전시실

자연사전시실은 ‘화산섬 제주’의 내용으로 구성된 전시실이다. 자연사전시실 입구에는 하와이 화산활동에 대해 전시된 밑바닥 사진을 중심으로 좌측에는 ‘우리나라의 화산’에 대해 유물과 설명패널로 공간이 구성되어 있고, 우측에는 용암이 흘렀던 흔적을 표현한 만장굴 모형이 전시공간으로 구성되어 있다. 만장굴의 용암주 옆에는 제주의 형성과정이 전시되어 있고, 바닥에 전시된 사람 발자국, 새 발자국을 중심으로 좌측에 조개류 화석, 화산체로 형성된 제주의 오름, 용암이 흘러서 생긴 동굴 등이 구성되어 있다. 제주도 지형의 축소모형은 관광자원의 위치를 시각적으로 보여 주며, 디오라마로 연출된 육상생태 전시공간에서는 해안선

을 따라 한라산 백록담까지 동·식물의 서식지가 전시되어 있다. 이 공간에서는 우측 전시물과 좌측 전시물을 동시에 관람하면서 이동하게 된다. 전시물에 대한 정보는 라벨과 패널을 중심으로 표현하고 있지만, 전시물에 대한 가치를 시각적으로 보여 주는 전시패널로 관람자들에게 보여주어 전시공간에서 전시물의 메시지를 명료하게 전달할 필요가 있다.



제주의 형성과정



육상생태계

<그림 14> 자연사전시실의 공간이미지
 제주대학교 중앙도서관
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY

(3) 제1·제2 민속전시실

관람자는 전시유물을 감상하면서 제주인의 생활 문화사와 더불어 자연생태도 이해하게 된다. 박물관에 전시된 제주인의 통과례가 가지는 메시지는 화산섬이라는 척박한 지형에서 삶이 가지는 의미를 부각한다. 라벨을 통해 설명된 전시유물과 공간전시 유물에 대한 설명패널이 관람자와 학습자들에게 이해를 돕고 있다.

(4) 해양종합전시관

제주 바다는 쿠로시오류의 영향으로 난류와 하류가 겹치는 곳으로 다양한 해양생물들이 서식하고 있다. 해양종합전시관에는 바다의 자원을 활용한 고래 이야기가 설명패널을 중심으로 전시되었고, 고래의 골격모형 전시와 실물 크기의 브라이드고래를 비롯한 바다 생물에 대한 정보를 라벨이나 설명패널, 터치스크린을 통해 정보를 제공한다. 바다 생물의 움직임과 함께하는 인터랙티브의 전시매체는

관람객들이 체험을 생생하게 만든다. 대형 어류의 경우 라벨로 해양생물의 정보를 설명하고 있지만, 다양한 해양생물에 대해 흥미로운 이야기로 관람자의 감성을 자극하는 스토리텔링기법이 적용되어야 한다.



제1 민속전시실



제2 민속전시실

<그림 15> 제1·제2 민속전시실의 공간이미지



<그림 16> 해양종합전시관의 공간이미지

(5) 실외 테마

제주도는 돌이 많은 고장으로서 나무나 흙에 비해 영구적이며, 재료를 주변에서 손쉽게 구할 수 있어 옛 부터 돌을 가공한 생활 용구와 석구들이 많았다. 중정과 박물관 주변 공간에는 석물과 암석을 주제로 구성되어 제주의 독특한 돌문화를 표현하고 있다.



<그림 17> 실외테마 공간

2) 전시매체의 공간이미지

전시물의 이해를 돕기 위하여 활용되는 평면, 입체, 영상, 음향 등은 관람자에게 전시의도를 전달하고 전시공간으로 유도하는 수단이므로 관람자가 전시 동선을 결정하는 데 중요한 역할을 한다. 전시물의 내용을 전달하기 위한 영상매체 유형을 정리하면 <표 9>와 같다.


제주대학교 중앙도서관
 JEJU NATIONAL UNIVERSITY LIBRARY
 <표 9> 전시주제와 영상매체 종류

전시주제	영상매체 종류
세계자연유산	세계자연유산 동영상, 한라산의 사계절 동영상, 성산일출봉 탄생과정 동영상, 터치스크린, 용천동굴 발굴과정
화산섬	사진전시, 디오라마전시
제주인의 생활 문화사	세시풍속, 영등굿, 제주의 초가 제작 과정, 불미 동영상
아열대와 한대 생물의 공존	동영상, 인터랙티브, 터치스크린

세계자연유산 홍보관은 2007년 유네스코에 등재된 나라와 지역을 동영상으로 소개하고 있다. 한라산 천연보호구역을 비롯한 한라산의 사계절도 동영상으로 관람자에게 제공하고 있다. 성산일출봉 응회구의 형성과정도 동영상과 벽면을 스크린으로 용천동굴의 발굴과정을 재현하여 보여주고 있다.



세시풍속 동영상



터치스크린



인터랙티브

<그림 18> 전시 매체

자연사전시실과 민속전시실을 연결하는 전시공간에서는 제주도 세시풍속을 알려주는 동영상이 공간이미지로 연출되고 있다. 제1 민속전시실 공간에는 영등굿에 대한 의미를 재현하는 동영상과 제주의 초가를 제작하는 영상이 전시물에 대해 이해를 돕고 있다. 제2 민속전시실에서는 불미에 대한 동영상이 관람자에게 제공하고 있으며, 해양종합전시관에서는 해녀의 물질과 브라이드고래의 표본 제작 과정을 동영상으로 재현하고 있다. 정보검색을 위한 터치스크린, 관람자와 상호관계를 이루는 인터랙티브 영상매체도 관람자의 이해를 돕고 있다.

3) 전시물 체험과 소통의 공간

최근의 박물관 전시공간은 관람자가 전시물과 소통하고 체험하는 형태로 바뀌고 있다. 관람자는 전시공간에서 전시 해석표지물을 자주 만나게 된다. 이때 대형 패널이나 표지물에 전시물을 소개하거나 전시물의 내용을 표현하는 매체 자체가 전시를 보는 시각적 경험을 제공하게 된다. 전시물이 제공하는 이야기의 내용을 관람자가 직접 체험하고 재구성하는 기획자의 입장에서 전시물을 전시하면 관람자는 전시물의 내용을 보다 효과적으로 이해하게 되어 전시물의 메시지를 오래 기억하게 된다. 전시물 하나하나에 많은 이야기가 숨어 있듯이 관람자가 전시물을 바라보고 해석표지물의 정보를 바탕으로 다양한 해석이 가능하다. 이때 전시물과 전시매체가 전시공간에서 관람자들에게 즐거운 체험을 경험하게 하는 것이 곧 전시공간을 기획하는 디자이너의 역할이다.

전시공간에서 전시매체를 구성하는 전시물과 전시 해석표지물의 표현 형태를 보면, 자연사전시실은 전시물에 대해 간단한 설명패널로 관람자들의 이해를 돕고 있지만, 전시물의 정보를 입체적으로 체험하기에는 한계가 있다. 전시물에 대한 정보가 없는 관람자 혹은 학습자들은 해설자의 도움이 없이는 이해하기가 쉽지 않기 때문이다. 민속전시실은 라벨이나 간단한 설명매체를 통해 전시물의 정보를 제공하지만, 연령층에 따라 전시물이 주는 가치를 이해하기 어렵다. 그것은 전시물을 감상하는 데 단순하게 표현된 설명문으로 정보를 전달받기 때문이다. 실제로 전시물의 메시지를 전달하는 매체는 다양하며, 전시주제와 내용에 따라 적절한 장소에 전시매체를 활용해야 한다. 해양종합전시관은 제주 바다의 해양생물을 설명패널, 동영상, 터치스크린, 인터랙티브 등으로 관람자에게 이해를 돕고 있다. 하지만 전시공간에서 전시물을 기억하기 위한 표현매체와 체험할 수 있는 공간 조성이 필요하며, 실외 테마 공간에서는 다양한 모양의 암석에 관해 이야기가 구성된 해석표지물이 필요하다.

본 장에서는 박물관 전시연출을 위한 전시매체와 공간이미지에 대해 분석을 하였다. 전시매체를 구성하는 전시물과 전시 해석 표지물의 표현매체를 시대의 흐름에 적용하여 서비스를 높이는 변화가 필요하며, 전시물 체험을 통해 감성을 자극하고 상호작용이 이루어질 수 있는 소통형 스토리텔링을 적용해야 한다. 이를 통해 제4장에서는 민속자연사박물관을 대해 스토리텔링기법의 활용을 제시하고자 한다.

IV. 제주민속자연사박물관의 스토리텔링 활용 방안

자연현상이나 문화적 현상을 어떤 목적 아래 시각적으로 보여주는 전시물은 자연과 인간세계의 중요한 증거물이자, 전시를 통해 관람자와의 소통, 즉 가치 있는 정보의 교환, 관람자의 정서적 반응을 추구한다. 전시물의 전시방법은 다양하므로 전시 테마의 선정이라는 근본적인 문제부터 해결되어야 한다. 이는 전시물을 매개로 하여 스토리를 구상하려는 박물관의 이념과 기본구상이 필요하다. 이 기본구상에 따라 시나리오를 만들고 시나리오에 따라 전시물과 자료를 수집하고 분류, 분석, 고찰, 정리하는 과정이 뒤따른다. 그런 다음 전시물과 관람자 사이에 의사소통이라는 측면에서 전시구조, 활용될 소통매체, 메시지의 성격과 내용, 관람자의 이해와 반응 등이 요인이 될 수 있다. 무엇보다 전시에 대한 박물관의 이념에 따라 소통정책, 전시내용, 해석기능의 취지를 확실히 알 수 있다. 민속자연사박물관의 경우, 관람자에게 대자연의 경이로움과 인간의 삶에 대한 애정과 공감을 불러일으키는 것이 핵심적이다. 특히 자연사나 민속유물에는 해석적 전시가 필수적이어야 하며 이를 위한 전시의 전체 시나리오에 대한 논의와 성찰이 먼저 이루어져야 한다

1. 박물관 전시의 기본구상

민속자연사박물관은 자연, 민속, 문화자료를 수집하고 보관, 조사하여 교육적 학습현장 장소 및 천연자원을 이용한 관광지로 의미를 부여하기 위해 설립되었다. 설립의 목적과 성격 및 기능은 사회변화의 요구에 따라 보존, 연구, 전시, 교육, 국제교류 등으로 넓어지고 있다. 박물관의 전시물은 지역 사회의 문화나 자연환경, 자연과학을 담고 있는 역사적 증거이자 지역문화의 가치를 함양한다. 그래서 박물관에 전시된 모든 유물의 정체성을 분명히 밝히고 특정한 유물에 관심

을 두는 관람자에게 전시물의 정체성을 알려주어 그들의 호기심과 관심에 부응해야 한다. 우리는 흔히 전시물 자체가 전달할 메시지를 담고 있다고 생각하지만, 전시기획자들은 전시물을 더욱 돋보이게 진열하려고 노력한다. 그러나 관람자의 반응은 이전의 경험과 지식에 따라 매우 다양하므로 관람자들은 전시물을 하나의 미적 요소로 만날 때 감성을 자극받게 된다. 이때 전시물은 전시의 시각적 환경과 미적 분위기를 조성하는 스토리텔링이 필요한 것이다. 스토리텔링은 문학예술 작품에 갖는 극적인 분위기를 전시물에 부여하기 때문이다. 민속자연사 박물관은 개관 30년 넘게 변화가 없던 상설전시관의 개선을 위해 『전시환경리뉴얼 및 중·단기 발전계획 기본구상』(2013)을 계획하고 있다. 본 장에서는 현재의 박물관 공간구성과 전시환경 개선을 위해 계획하고 있는 전시 공간구성을 살펴보고자 한다. 전시의 공간구성은 제주탄생관, 해양문화관, 탐라생활관, 한라생태관, 자연유산특별관, 특별전시실로 구성된다. 이를 통해 전시 스토리텔링의 활용 방법들을 모색하고자 한다.

<표 10> 전시의 공간구성²⁰⁾

전시 공간구성(현재 전시공간)	전시 공간 기본구상(안)
세계자연유산홍보관	제주탄생관
자연사전시실	제주탄생관(앞부분)+ 해양문화관(뒷부분)
제1 민속전시실	탐라생활관
제2 민속전시실	한라생태관
특별전시실	민속생활관
해양종합전시실	체험전시관

앞장에서 살펴본 전시공간과 앞으로 전시환경을 개선하는 전시 공간구성은 세계자연유산홍보관, 자연사전시실에는 제주탄생관 및 해양문화관, 제1 민속전시실은 탐라생활관, 제2 민속전시실은 한라생태관, 특별전시실은 자연유산특별전, 해

20) 제주특별자치도 민속자연사박물관, (주)한국산업관계연구원, 『전시환경리뉴얼 및 중·단기 발전계획 기본구상』, 2013: 125~131, 내부자료 참조.

양종합전시실은 특별전시실로 구성된다(민속자연사박물관, 2013: 125~131). 도입부에서는 제주의 탄생을 이해하기 위해 신화와 함께하는 공간을 비롯한 유·무형의 문화제를 다각적으로 볼 수 있도록 전시연출을 구상한다. 공간전시의 주제와 내용을 보면 <표 11>과 같다.

<표 11> 공간전시의 전시주제와 전시내용

전시 공간	전시주제	전시내용
제주탄생관	제주의 지질, 화산활동	화산섬 제주, 제주의 화석, 지질분포도
	제주탄생신화	제주신화와 스토리텔링
해양문화관	제주의 해양생물	브라이드고래, 제주의 어종, 산갈치, 공생의 제주 바다
	제주의 어업문화	제주 연근의 어업, 전통 배(테우, 풍선), 해안마을 생업 등
탐라생활관	제주인의 삶과 문화	제주인의 의식주, 혼인문화, 농경문화, 세시풍속, 건축 등 전통문화
한라생태관	제주의 자연환경	한라산의 자연, 식생, 동물, 특징 등
민속생활관	유무형문화재	무형문화재소개, 고문서 및 문헌자료
	자연유산	제주10경, 오름, 꽃자왈 등
특별전시실	특별전	무빙월을 활용하여 가변적 전시공간연출, 다양한 분야의 기획 공간

공간전시에서는 관람자에게 즐거운 경험을 체험하게 하고, 스토리텔링기법을 적용하는 제주 신화 이야기와 제주 화산섬을 표현한다.

본 장에서는 주제별 전시매체의 스토리텔링과 형태적 공간이미지의 스토리텔링, 체험과 소통의 공간에서 스토리텔링을 살펴보면 다음과 같다.

1) 주제별 전시매체 스토리텔링

전시 개념에 따라 박물관에 전시된 전시물은 어떤 이야기 줄거리로 어떻게 표현하는가에 따라 전시의 스토리가 전개된다. 어떤 종류의 박물관이든 전시의 목적인 전시물을 관람자에게 보여주는 것이 관건이다. 지역사회의 다양한 문화를 직접, 간접적으로 표현하는 의미와 가치를 전시물 해석 표현매체를 통해 관람자들에게 기호와 상징을 전달하는 것은, 지역사회의 자연환경이나 문화, 역사를 보여주기 때문이다. 이러한 전시물의 내용을 전달하기 위해서는 스토리텔링기법을 활용한 해석표지물을 이용하여 전시물 이야기를 표현하는 방법이다. 예를 들면, 국립과천과학관에 전시된 전시 표지물은 ‘생존을 위한 식물의 지혜 이야기’를 전개하고 있다. 이 이야기는 다음과 같다.

◎ 생존을 위한 식물의 지혜

- a. 협력과 이용 전략: 혼자 살아갈 수 없는 식물은 다른 식물에 기생하거나 서로 공생관계를 맺기도 한다.
- b. 환경적응 전략: 식물은 환경에 적응하며 열악한 환경에 극복하고 뿌리를 내려 삶의 터전을 넓혀 왔다.
- c. 방어를 위한 전략: 식물은 공격해오는 다른 생물로부터 자신을 방어하기 위한 다양한 방어수단을 가지고 있다.
- d. 생식을 위한 전략: 식물은 동물, 바람, 물, 빛, 온도 등을 생식과정에 이용하면서 자손을 퍼뜨리도록 진화해 왔다.

관람자나 학습자들은 ‘식물의 생존을 위한 지혜 이야기’를 표현한 전시 해석표지물에서 다음 이야기에 대해 흥미와 호기심을 가지게 되며, 이는 기승전결의 구조로 스토리텔링기법을 통해 관람자나 학습자들에게 전시물의 정보를 제공한다. 이러한 박물관의 전시 스토리텔링은 해석표지물을 통해 전시물이 지니고 있는 이야기를 전달받게 된다.

2) 형태적 공간구조의 전시이미지 스토리텔링

박물관에 있어 전시공간은 전시물과 관람자를 연결하는 천장, 벽, 바닥, 전시진열장, 패널 등 도구를 이용하여 다양한 줄거리의 내용을 연출하고, 전시기획자와 관람자를 충족시킬 수 있도록 조성되어야 한다. 이때 공간은 사람들의 경험을 어떻게 구성되었는지 어떻게 특정한 반복 조건에서 이루어졌는지 규정한다. 이러한 문제 설정을 통해 공간의 문제를 다음과 같이 세 가지 주제로 요약할 수 있다(이진경, 2004: 8~9).

첫째, 공간은 임의적 행동이나 임의적 사고에 특정한 제한을 가함으로써 행동과 사고를 특정한 양상으로 반복시키는데, 이때 반복의 조건 및 그 안에서 생산되는 특정한 경험을 어떻게 파악할 것인가가 중요한 문제가 된다. 둘째, 시각적, 촉각적 자각의 임의적 흐름을 제한하고 특정한 방식으로 긴장과 이완을 만들어 낸다. 예를 들어, 여러 선이 하나로 모이는 점은 시선을 끌어당기며 전체적인 집중 선을 형성한다. 셋째, 이러한 시공간적 조건과 연관되어 각각의 경험에 일관성과 통일성을 부여하고, 그것을 새로운 경험과 인식의 토대로 삼는 종합 활동의 조건이 마련된다. 따라서 중요한 것은 형태적인 배열과 배치의 상태가 사람들의 삶과 행동, 사고에 반복 작용을 하면서 그것들을 제약하고 규정한다는 것이 중요하다.

전시공간에서 스토리텔링의 핵심은 관람자에게 체험적, 표현적 공간을 연출하고, 전시 주최자는 전시 공간연출을 위한 스토리텔링의 디자인 과정을 설명해야 한다. 사전에 정보를 가지지 않고 방문하는 관람자는 전시 흐름의 동선을 따르지 못하므로 효과적인 정보를 얻지 못한다. 전시공간에서 주제와 연결하는 동선은 스토리텔링 구조와 연결된다. 동선의 유형은 관람의 경로에 따라 자유관람 동선과 지정관람 동선, 혼합형 관람 동선으로 나눌 수 있다. 스토리가 연결된 지정관람 동선은 스토리 구성 순서에 따라 이동하면서 체험하는 구조를 가진다. 스토리가 독립적일 경우 하나의 큰 공간에 위치한 주제 스토리를 중심으로 다양한 작은 공간 스토리들이 이어지는데, 이때 자유로운 동선 유형은 관람자들의 전시물과의 소통에 별다른 영향을 주지 않는다. 스토리가 복합적일 경우, 연결된 스토리와 독립된 스토리를 혼합한 유형에서는 지정관람 동선과 자유관람 동선을 복

합한다(이주향, 2004: 35). 박물관 공간전시는 이야기의 줄거리에 따라 전시물을 배열하고 배치하여, 관람자나 학습자가 전시 이야기를 이해하면서 이동하게 한다. 즉 관람자는 전시 동선을 따라 이동하면서 전시물을 감상하며, 다양한 해석 매체로부터 전시기획 의도나 혹은 개별적인 전시물에 대한 이야기의 내용에 몰입하면서 이동하게 된다.

분석을 통한 민속자연사박물관의 공간구조에서는 관람자가 자유롭게 관람 동선을 선택하며 이동한다. 그 이유는 박물관의 건물 내부구조에 따라 관람자들이 출구나 입구로 들어와 동선을 스스로 결정하며 이동하기 때문이다. 입구와 출구가 구분되고, 이야기 줄거리가 시간의 순서대로 전개되는 통시적 전시구성에서는 관람자들이 지정된 동선을 따라 전시된 메시지를 전달받는다. 지정된 동선은 전시에서 서사구조를 지니며, 전시물의 이야기가 스토리텔링 구조로 구현되기 때문이다. 전시가 한 공간에서 동선을 유지하고, 다른 공간을 자유롭게 이동하며 관람하는 공시적 전시구성은 공간마다 유기성을 지닌다. 이러한 관점에서 관람자들은 박물관의 전시공간 구성보다는 전시의 목적과 전시물을 이해하고자 하며, 이야기 줄거리가 박물관의 전시물과 소통하게 하는 스토리텔링이 중요한 기능을 하기 때문이다.

3) 체험과 소통의 스토리텔링

박물관에서의 체험이란 관람자가 직접, 간접적인 참여 행위를 통해서 전시의도를 전달받거나 전시물을 이해하고 인식하는 것이라 할 수 있다. 전시공간에서 전시된 전시물을 만나고 전시물과 이야기를 추구하며, 전시매체를 통해 관람자 사이에 체험공간을 형성하게 된다. 이러한 체험공간에서 관람자는 관심 있는 전시물을 먼저 체험하면서 이동을 한다. 이야기가 잘 구성된 전시물은 관람자나 학습자들에게 흥미와 지적인 호기심을 자극하여 적극적인 참여를 유도하게 한다. 이때 관람자는 전시물을 탐색하고 이해하면서 전시물을 만지거나 작동하고, 관찰하는 등 오감을 자극하는 전시경험을 하게 된다. 그래서 흥미와 호기심을 유발하는 관람자의 심리적 요구에 따라 전시물에 대해 메시지를 전달받게 된다. 예를 들어 ‘별난 박물관’이나 ‘넥슨 박물관’의 경우, 도입부에서부터 관람자가 호기심을 갖는

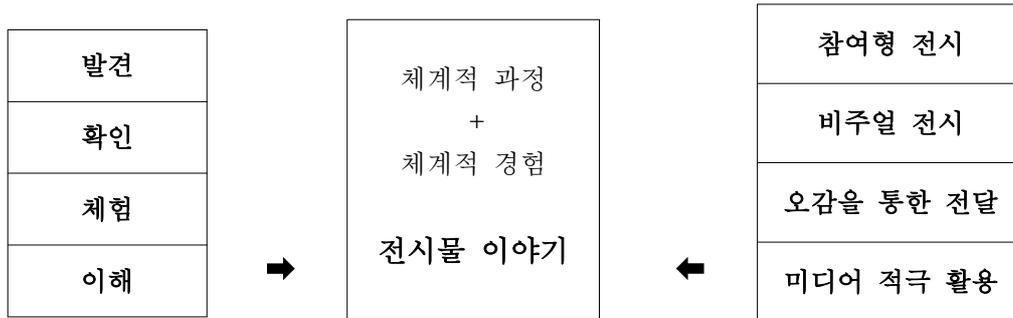
전시물로 구성되어 있다. 소리를 듣거나 전시물을 작동하여 소리의 세계를 감상하는 체험을 경험하게 되고, 이때 전시물과 소통관계를 이루게 된다. 그래서 박물관에서는 다양한 체험을 경험할 수 있는 공간을 제공하고 관람자들의 감성을 자극하는 전시매체가 필요한 것이다. 전시매체를 통해 관람자들은 전시물의 중요성을 인식하게 되며 정보를 받는 즐거움으로 박물관 전시에 대해 오랫동안 기억하게 될 것이다.

2. 스토리텔링의 방법

고전적인 전시연출은 시대나 용도에 따라 박물관의 전시유물을 분류하여 전시하는 방식을 취한다. 시대변화에 따라 전시수용자의 요구가 달라진다면, 오늘날 수용자 요구에 부응하며 전시공간을 기획해야 한다. 박물관 전시의 스토리텔링은 관람자의 욕구변화를 충족시키는 소통과 체험 활동이 되어야 한다. 관람자들은 전시유물을 이해하며 또 다른 문화나 가치를 재창조하는 활동으로 이어진다. 관람자들은 과거의 기억을 통해 자신의 이야기와 연결한다. 그것은 곧 관람자가 이미 알고 있는 것과 생소한 전시물을 연결하거나, 고대와 현대라는 두 시대의 틈을 연결하는 방법이다. 전시공간과 전시물을 연결해 주는 동선도 관람자들로 하여금 전시물에 관심을 두고 관찰하는 연결 방법이라 할 수 있다. 그러므로 전시물을 이해하는 가장 쉬운 방법은 전시설명문이다. 전시설명문은 주로 전시물에 대한 정보를 제공하는 데 활용되지만, 정보제공을 넘어서 관람자의 의미형성을 돕는 다양한 형태의 전시설명문이 모색되어야 한다. 전시물에 대한 일차적 정보나 전문가의 해석을 전달하는 대신 관람자에게 질문하거나 그들 스스로 반응하게 하는 전시설명문은 전시물과 관람자 간의 소통을 형성하며 관람자 스스로 전시물을 탐구하고 해석하도록 돕는 역할을 한다.

에서 관람자의 반응이나 공감대를 형성하여 전시에 적극적으로 적용해야 한다. 셋째, 다양한 전시매체와 체험환경을 형성하여 관람객의 요구에 부응하는 서비스의 가치를 높여야 한다(안예진, 2009: 43). 지속해서 박물관의 전시물과 소통을

위해서는 관람객의 직접 체험할 수 있고, 오감을 자극하여 전달할 수 있는 박물관의 서사적 요소를 적극적으로 활용하는 것이다.



<그림 19> 박물관 전시전달 체계(안예진, 2009: 43).

박물관에 전시된 전시물이 가치를 구체적으로 표현하기 위해 개별 전시물에 대한 이야기를 특별전이나 기획전으로 전시 시나리오를 구상하는 스토리텔링 방법이 있다. 이는 민속자연사박물관의 전시공간을 통해 전시유물에 대해 깊은 내용을 가장 보편적이면서 객관적으로 보여주는 것이다. 전시유물의 가치, 유래, 문화, 생활, 세계사까지의 오감을 자극하는 전시매체를 통해 관람자나 학습자들에게 전시를 경험하게 한다. 이를 통해 관람자들은 새로운 관점에서 전시물의 의미를 전달받게 되고, 관찰을 유도하는 결과를 주게 되어 전시물을 오랫동안 기억하게 된다. 그래서 박물관 전시 스토리텔링은 전시물에 대해 새로운 가치를 표현하는 방법이라 생각한다.

3. 스토리텔링의 적용

박물관에서 전시 스토리텔링은 관람자의 입장을 고려하여 전시물의 정보를 관람자에게 알리고자 하는 바를 흥미 있고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달하는 것이다. 즉, 전시 스토리텔링은 전시물에 대한 이야기를 풀어나가는 전달 방식인 소통정책으로 ‘스토리’를 통해 차별화를 더하는 전시활동이라 볼 수 있다. 박물관의 고유목적은 이루기보다는 전시물에 가치를 두어 지역 문화의 고유한 역할을 전달하는 것이 특징이다. 특히 스토리가 있는 전시물에 대해 목표를 설정하고 어떠한 유형으로 스토리를 전달할 것인가를 연구하고 실제 전시로 보여 주어야 한다. 이러한 스토리는 정보를 바탕으로 전달하므로 사실적인 정보만을 전달하기보다는 진품유물을 이용해 직접 경험하게 한다. 전시유물에 숨겨진 이야기나 유물이 발견한 시대와 그 시대에 역사적 사실과 인물 및 생활사 등이 다양한 소재로 재구성된 문맥적 매체를 통해 이야기 즐거움을 흥미롭게 전달하는 것이다. 그래서 박물관 전시 스토리텔링은 전시에 반영되어야 하며, 소통 활동에도 이상적인 모습을 제시해야 한다. 이는 전시물을 통해 사람들의 삶과 기억에 깊숙이 관여하도록 하며, 지역 문화의 정체성을 확립하는 데도 필요하기 때문이다.

민속자연사박물관에서는 전시물에 가치를 담고 돌을 소재로 하거나 실물표본, 모형, 디오라마 형태로 재현하여 보여준다. 자연과 인간, 자연사와 민속에 관해 가장 친숙한 화산 이야기를 시작하면 이야기 순서는 다음 같다

- a. 섬들은 태평양의 광활한 공간에 흩어져 있다.
- b. 이 섬들은 지구의 격변 과정에서 생성되었다.
- c. 식물과 동물들은 섬에 서식한다.
- d. 나중에 사람들은 섬에 와서 산다.
- e. 눈에 띄게 서로 다른 문화들은 사람들의 섬 환경에 적응하는 방식이다.
- f. 이 문화들은 시간의 지나면서 변화해왔다.
- g. 태평양문화들은 종교적, 예술적 전통이 풍부하다.

이는 박물관의 전시 스토리텔링을 통해 지역 문화를 전달하게 되며, 전시물에 대한 정보를 관람자들이 기억하고, 관람자들은 이야기를 지닌 전시물에 몰입하면서 전시정보를 전달받게 된다. 본 장에서는 전시 스토리텔링을 표현하기 위해 전시물 스토리텔링, 해석표지물 스토리텔링, 전시매체 스토리텔링, 공간 이미지 스토리텔링, 동선 스토리텔링, 체험과 소통의 스토리텔링을 중심으로 자연사나 민속 유물에 대해 개별 전시물을 선정하고 이야기를 구상하는 방향으로 설정하였다.

1) 박물관의 전시매체 스토리텔링

박물관에서는 전시물을 전시주제에 따라 전시공간에 배치되어 관람자들에게 정보를 제공한다. 관람자나 학습자들은 전시물을 감상하고 해석매체를 통해 메시지를 전달받게 된다. 전시물은 라벨, 안내책자 등을 통해 전시품의 기원, 특성, 용도, 및 세세한 정보를 전달하지만, 설명보다 전시물에 대한 텍스트가 교육적, 교훈적 영향을 줄 수 있다. 전시물 자체만으로 전시물에 대한 의미를 충분히 파악할 수 없다고 가정한다면 관람자는 전시물을 이해하기 위해 해석이 필요하게 된다. 이를 통해 전시물을 이해하고 해석하는 과정에 그 사회의 문화나 역사를 이해하게 되고, 전시물의 내면에 담겨있는 유물의 정체성을 전달받게 된다. 하지만 전시물의 정보를 단순하게 전달하는 것보다 스토리텔링기법을 통해 흥미로운 이야기로 정보를 제공한다면 관람자들은 박물관 관람이 유익하고 의미 있는 정보를 전달받게 되었다는 즐거움을 선사할 수 있다. 이야기 구조의 전시물을 활용하는 방법에는 전시물의 특징을 살려서 전시공간에 전시하는 방법과 해설자가 직접 이야기를 전달하거나, 창작하여 전시로 실현하는 것이다. 이에 전시물과 해석표지물 및 전시매체에 대한 스토리텔링을 살펴보고자 한다.

(1) 이야기 구조의 전시물 스토리텔링

박물관의 전시물은 관람자에게 무엇인가를 보여주기 위해 진열되고, 진열된 전시물에 대한 정체성을 확인해주고 정보를 제공하며 해석하는 것이다. 근본적으로 전시물은 그 자체만으로도 의미와 가치를 두고 있지만, 전시물의 정체성을 이해하기 위한 스토리텔링기법 활용은 관람자들에게 들려줄 이야기를 담고 있는 전

시물과 연관하여 표현하게 함으로써 전시물의 가치를 효과적으로 전달할 수 있다. 예를 들면 상설전시예 전시된 서귀포층 패류화석은 우리나라에서 유일한 신생대 4기 초 해양퇴적층 생성물이다. 이 전시물은 천연기념물 195호로 지정되어 있다. 그럼에도 불구하고 박물관에 전시된 것은 화석을 통해 지구의 역사, 제주의 탄생과 물의 문화, 현재와 미래의 물에 대한 의미를 표현할 수 있기 때문이다.



출처: 수돗물 이미지 <http://blog.naver.com/seosan2020/220061773379>

<그림 20> 서귀포층 패류화석 이야기

박물관에 전시된 전시물은 전시내용에 따라 전시공간에서 관람자들에게 보여주지만, 개별 전시물에 대해 해설자가 설명하는 ‘사다새 이야기’를 보자면 다음과 같다.

<표 12> ‘사다새 이야기’의 해설 예

‘사다새 이야기’

새들은 고향이 있을까? 새들은 다양하며, 종류가 많지. 그들은 자연환경에 적응하기 위해 계절마다 다른 곳으로 이동하며 새들만의 보금자리를 찾아 나서지. 그중에 이동하지 않고 한곳에 자리를 잡는 텃새 혹은 이동하다가 풍을 만나 외롭게 혼자 남아 길을 잃은 새가 있지. 박물관에 유일하게 박제되어 전시된 사다새는 일반사람들은 잘 모른다. 사다새보다는 페리칸이라고 부르면 사람들은 기억하게 되지. 왜 그럴까? 우리 문화를 비교해 보자, 제주문화는 삼신할머니가 자식을 점지해 준다고 하고, 서양에서는 페리칸(사다새)이 자식을 데려다 준다고 믿고 있지. 그러면 사다새가 왜 자식을 데려다 줄까? 자! 사다새의 부리와 턱을 보자. 어떻게 생겼을까? 그리고 주변에 있는 새들도 함께 보자. 주변에 있는 새의 부리모양도 다양하지. 밥주걱처럼 되어 있는 새, 부리모양이 짧거나 길게 되어있는 새 등 이들을 먹이활동과 연관해 보자. 사다새의 먹이활동은 어떠했을까? 그는 물고기 사냥을 위해 입을 크게 벌려서 수면 위에 있는 물고기를 잡곤 하지. 그래서 물고기 사냥을 위해 벌렸던 입속에 물이 들어가 고이겠지. 물이 고이면 턱은 풍선처럼 늘어나겠지. 그래서 늘어난 턱에 자식을 담고 데려다 준다고 서양 사람들은 믿고 있지.....



이는 환경이 서로 다른 서양문화와 제주문화를 비교하며 설명하는 데 특히 사다새의 먹이활동으로 늘어난 턱에 자식을 담고 데려다 준다고 믿는 서양문화와 삼신할머니가 자식을 점지해 준다고 믿는 제주의 신화를 흥미롭게 이야기를 구현한 사례이다. 이처럼 특정한 전시물에 대한 시대적 배경에서부터 문화, 전설, 신화까지 스토리텔링기법을 적용할 수 있다. 전시물 스토리텔링은 해석표지물이

나 해설자에 의해서 그 의미를 전달함으로써 이야기 구성이 잘된 해석표지물에도 관람자들은 '왜'라는 질문에 관심을 갖게 된다. 이를 통해 관람자나 학습자들은 박물관 전시가 유익하고 중요하다는 인식을 하게 되며, 관람자는 새로운 시각으로 전시물을 바라보는 전시효과를 나타낼 수 있다.

(2) 이야기 구조의 해석표지물 스토리텔링

해석은 알지 못하는 사람에게 그 의미를 알려주고 설명하는 것으로 전시물의 정체를 해석표지물에 내용을 담아 관람자에게 정보를 제공한다. 해석표지물에는 설명패널, 인터패널, 라벨, 사진, 터치패널, 스카시 패널 등이 전시물의 정보를 제공하는데, 오늘날의 관람자들은 단순한 정보전달이 아니라 상호작용하는 소통단계가 이루어져야 한다. 전시정보는 실제 사람의 이야기를 통해 듣는 것이 가장 오랜 시간 전시정보를 기억하게 한다. 하지만 해석표지물은 전시물의 명칭, 재료, 연대 등 단순하게 설명하고, 스토리텔링 기법은 이야기를 구성해서 전달함으로써 전시물의 가치를 한층 더 높여준다. 처음 전시물을 접하는 관람자는 자연사나 민속유물에 대해 기본적인 질문을 하게 되는 데 질문은 아래와 같다.

- a. 과거에는 어떠한 모습이었을까?
- b. 어떻게 생겼을까?
- c. 어디서 살았을까?
- d. 무엇을 먹었을까?
- e. 어떤 생활을 할까?
- f. 중요한 특이사항은 무엇인가?

질문에 대한 해석해야할 목록도 끝이 없지만 관람자들은 해석표지물에 적힌 내용으로 정보를 제공받는다. 예를 들면 민속자연사박물관의 제1 민속전시실에 전시된 제주의 초가모형을 설명하는 해석표지물의 내용을 보자면 다음과 같다.



제주초가모형

제주의 전통초가는 대부분 안거리를 중심으로 밖거리, 이문간, 등으로 구성되어 있다. 대표적인 예로 성읍민속마을의 중요민속자료 제68호로 지정된 조일훈 가옥을 들 수 있다. 안거리, 밖거리, 이문간, 쇠막 등으로 다양한 구조를 지닌 농가라 할 수 있다. 이곳에 1/10로 축소하여 전시하였다.

< 그림 21> 제주초가모형

제주의 초가 모형에 대한 해석표지물은 단순한 정보만으로 관람자에게 정보를 제공하고 있다. 무엇보다도 제주 초가에 대해 시대나 변천사, 제주환경에 적응해야 하는 이유 등 스토리텔링기법으로 활용되어 질 때 관람자는 제주의 초가를 통해 제주문화를 이해하게 될 것이다.

(3) 이야기 구조의 전시매체 스토리텔링

박물관의 전시연출은 독립된 전시물과 영상전시물, 시연전시로 구분할 수 있다. 독립된 전시물에는 시각, 청각, 대화형, 신체를 이용한 전시로 독립된 전시물에는 시각에 의해 주제내용을 느낄 수 있도록 하거나, 진열장 전시와 기계조작으로 체험하게 한다. 청각을 이용한 전시는 시각과 청각의 복합적 성격을 띠며 음향이 있어야 한다. 대화형 전시는 대화를 통해 기계조작과 전시물의 움직이는 전시, 신체를 이용한 전시는 관람자의 신체를 이용해 원리를 터득하는 독립된 전시물이 표현방법이다. 영상 전시물에는 슬라이드와 단순 스크린조작으로 이루어지는 정지영상과 주제영화와 컴퓨터 및 영상매체를 이용하여 직접 움직임이 이루어지는 전시방법이다. 시연전시는 안내원이 실험이나 관람자의 실험을 토대로 주

제를 이용하는 실험전시와 실험전시를 보완하기 위한 공작실과 공방을 이용한 실습하는 전시방법으로 구성된다. 이러한 전시매체는 관람자에게 체험을 경험하게 하고 감상하는 만족을 높일 수 있다.

2) 박물관의 공간전시 이미지 스토리텔링

박물관에서는 관람과 이동이라는 기본적인 동선 체계를 가진다. 시각적 경험의 주체자인 관람자는 전시물에 대한 지각과 공간에 대한 지각을 동시에 경험하게 된다. 여기에서 공간은 효율적인 관람 환경을 만들고 전시물과 소통을 극대화하는 공간이미지를 반영한다. 이때 전시물은 관람자로부터 감성적인 경험과 지적 이해를 도와주며 관람자에게 문화적 충족을 누릴 수 있는 공간이 조성된다. 공간에서 건축물은 시각적인 미를 창조하는 하나의 예술이라고 본다면, 개별 전시물은 공간의 범위와 깊이에 중점을 둔 창조적 이야기로 관람자에게 감성을 표현하게 한다. 그래서 관람자는 이야기 순서에 따라 스스로 관람 동선을 만들어 이동하게 된다. 이러한 관람 동선은 이야기 구조를 지닌 공간이미지로 다음과 같은 전시 환경개선 방향으로 전시를 연출할 수 있다.

(1) 이야기 구조의 공간이미지 스토리텔링

민속자연사박물관의 공간이미지 스토리텔링은 공간이 가지고 있는 전체의 이미지를 통해 주제를 효과적으로 전달하는 방법이다. 전시공간에는 해석표지물과 영상, 터치스크린으로 전시물의 정보를 제공하고 있다. 전시물은 서로 다른 주제를 담고 있지만, 유기적으로 연결되어 있으므로 전시물을 이해하는 데 효과적이다. 환경개선을 위해 새롭게 구성될 전시공간은 화산활동, 제주의 탄생, 제주의 해양생물, 제주의 어업문화, 제주인의 삶, 제주인의 자연환경, 제주인의 민속으로 구성된다. 전시공간구성은 다음과 같다.

<표 13> 전시연출 방법과 전시매체

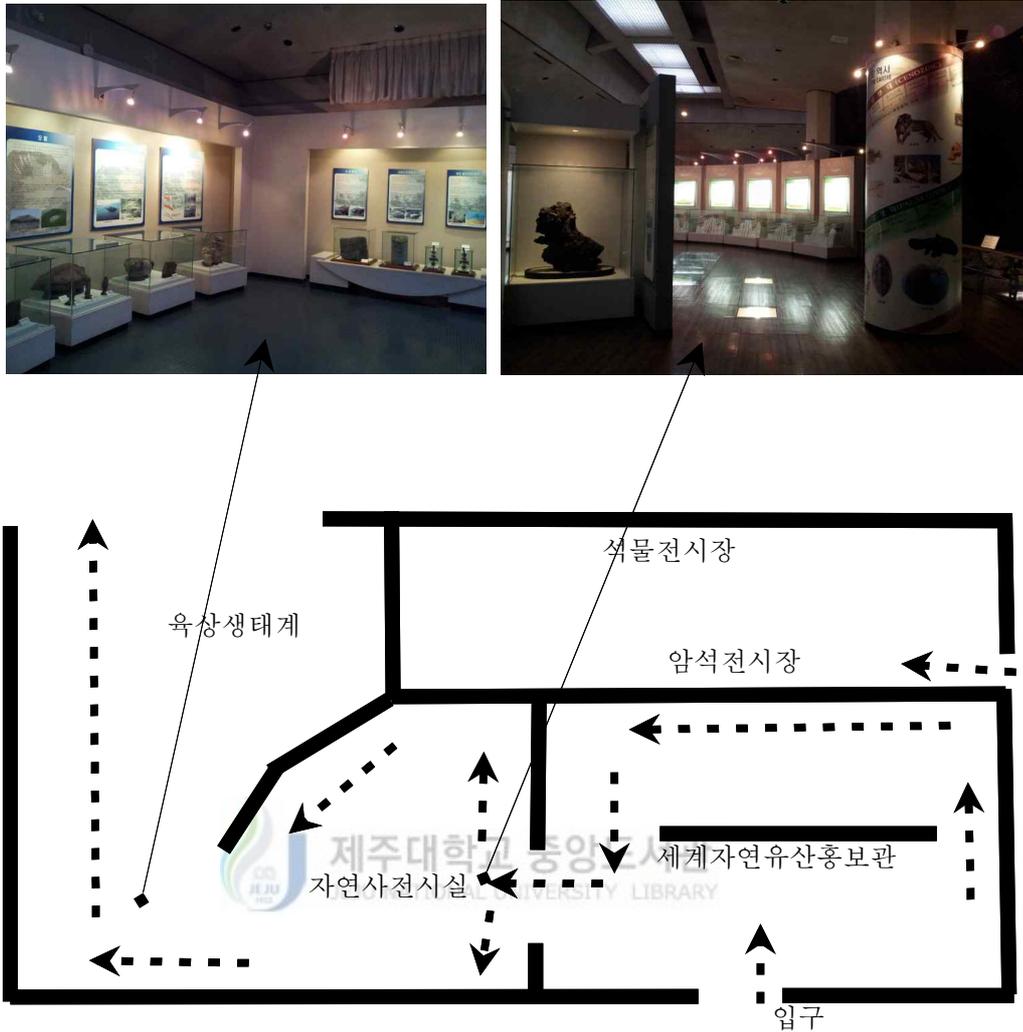
전시공간	전시주제	전시연출 방법	전시매체
제주탄생관	제주의 지질 화산활동	제주도 실물축소모형 (F.R.P모형), 그래픽실사, 실물전시 이용	F·R·P모형, 그래픽실사, 실물전시, PDP영상
	제주탄생신화	조명효과를 이용하여 신비로운 분위기 연출	F·R·P모형, 조명효과, 스포트라이트, KIOSK
해양문화관	제주의 해양생물	기존박제, 뼈, 자연사 자료 활용, 실물전시, 모형과 그래픽실사 이용 연출	동물박제, 뼈, F·R·P모형, 그래픽실사패널,, 디지털액자
	제주의 어업문화	F.R.P모형으로 해안 마을 연출, 어업도구 실물전시	F·R·P모형, 실물전시, 그래픽실사, 터치스크린
탐라생활관	제주인의 삶과 문화	실물전시, 모형을 활용한 전시	F·R·P모형, 실물전시, 그래픽실사,
한라생태관	제주의 자연환경	자연식생 관련 그래픽실사, 실물전시(박제)	그래픽실사, 실물전시, F·R·P모형, 디지털액자
민속생활관	유무형문화재	그래픽실사패널과 영상, 실물전시(문헌자료)을 활용한 전시	그래픽실사패널, 실물전시, F·R·P모형, 디지털액자
	자연유산	그래픽실사패널과 영상을 활용한 전시	그래픽실사패널, 실물전시, F·R·P모형,
특별전시실	특별전	그래픽실사패널, 실물전시, F·R·P모형, 디지털액자, KIOSK, 쇼케이스 실물전시, PDP영상, 무빙월	

전시공간에서는 F·R·P모형, 그래픽실사, 실물전시, PDP영상, 실물전시, 디지털액자, 터치스크린, 진열장 등 전시매체를 활용하여 지역의 문화와 자연환경에 대해 정보를 제공하게 된다.

(2) 이야기 구조의 동선 스토리텔링

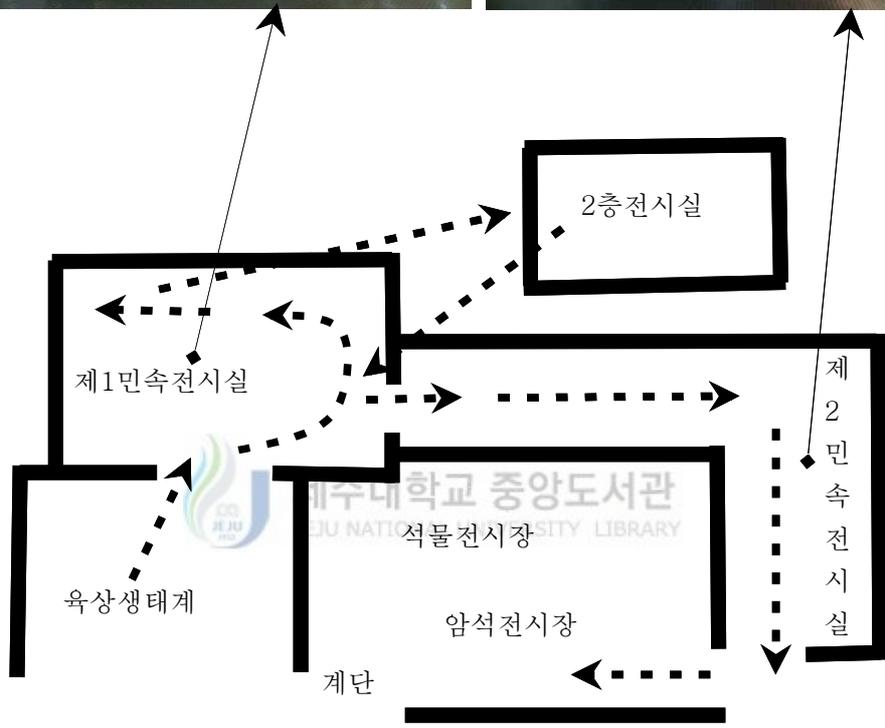
이야기로 구성된 전시공간은 관람자가 스스로 관람 동선을 만들어 관람하게 된다. 이러한 동선은 지정된 관람 동선을 나타내며, 이때 이야기는 서사구조에 따라 전시공간에 재현되어 메시지를 전달받게 된다. 동선 스토리텔링은 지정된 관람 동선을 나타내며 전시주제에 의해 복합동선을 나타내기도 한다. 민속자연사 박물관의 관람 동선은 도입부에 세계자연유산홍보 전시실을 지나 자연사 전시실로 이동된다. 자연사전시실에는 화산섬을 주제로 도입부에 화산활동과 제주의 탄생 전시물과 함께 구성되어 있다. 디오라마로 연출된 육상생태계 전시는 고도에 따라 동·식물의 생태를 관람하며, 제1 민속전시실로 이동된다. 제1 민속전시실에는 제주인의 생활사와 의식주, 제2 민속전시실에는 제주인의 생업을 전시 유물과 함께 보여주고 있으며, 석물 전시장을 지나 해양종합전시관으로 이동한다. 박물관의 관람 동선은 자연사전시실, 민속전시실, 해양종합전시관으로 구성되어 있는 데 전시실의 동선 구조를 그림과 함께 보고자 한다.





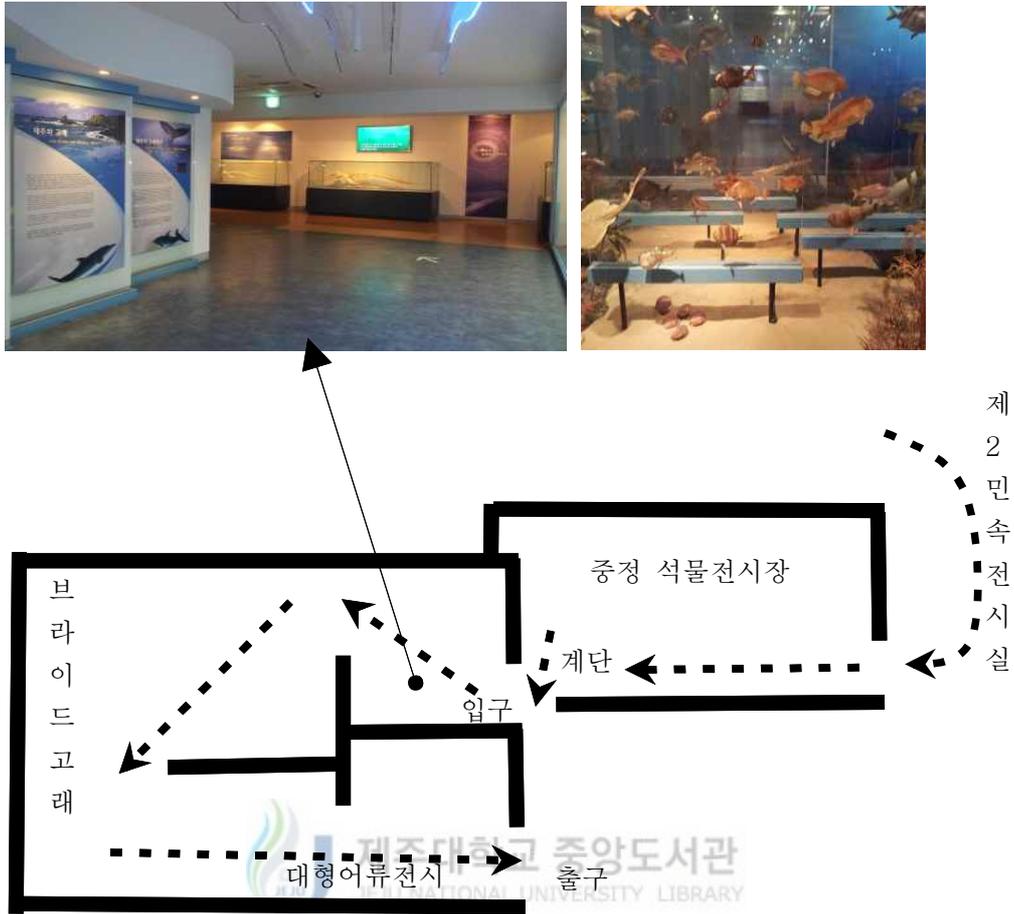
<그림 22> 자연사전시실 평면도

<그림 22>과같이 자연사전시실은 왼쪽에 전시된 전시물을 감상하고 오른쪽으로 이동하는데, 중간 부분에 기둥을 통하여 이동할 수 있도록 관람 동선을 유도하고 있다. 전시실 중앙에는 사람 발자국과 새 발자국을 바닥전시로 관람자를 유도한다. 디오라마로 연출된 육상생태계는 좌·우측을 동시에 관람하거나, 같은 동선을 반복적으로 이동하는데 주로 전시연출의 처음과 끝을 동시에 연결하게 하면서 관람하므로 전시의 의미를 이해하기 어렵게 된다. 이야기 구조에 따라 동선이 구성될 때 관람자는 이동하면서 전시에 대해 기대를 할 수 있다.



<그림 23> 제1·제2 민속전시실 평면도

제1 민속전시실은 자연사전시실에서 들어오는 입구에서 오른쪽으로 관람하는데, 중앙 홀 전시를 중심으로 회전하면서 계단을 통해 2층 전시실로 이동된다. 2층 전시실에는 의식생활의 전시된 곳으로 전시물을 감상하면서 다음 단계로 이동하게 된다. 제2민속전시실은 제주인의 생업을 중심으로 전시된 곳으로 좌·우측을 동시에 관람하면서 이동하므로 전시물의 의미를 전달받기 어려우므로 유기적으로 연결된 이야기로 전시구성이 이루어진다면 전시물의 의미를 전달받는 데 효과적일 것이다.



<그림 24> 해양종합전시관 평면도

해양종합전시관은 <그림 24>처럼 입구에서 출구까지의 짧은 관람 동선으로 관람자를 유도하고 있다. 입구에서 전시물은 제주 바다의 돌고래 이야기로 시작된다. 전시 중앙 서쪽 벽면에는 실물의 대형 고래가 전시되어 관람자가 관람하면서 이동하지만, 전시물은 다양한 종류의 해양생물 구성되어 있으므로 개별 전시물에 대해 스토리텔링의 기법을 활용한다면 제주의 해양생물에 대한 관람자나 학습자들에게 의미 있는 전시물로 기억될 것이다.

(3) 체험과 소통의 스토리텔링

박물관에서는 전시물과 체험하고 소통하는 동적 요소는 청각, 촉각, 후각, 때로는 미각을 자극하는 요소를 더 할 수 있다. 인간의 오감을 활용한 전시는 기억에 오래 남으며 즐거운 경험으로 남게 된다. 사람들에게는 촉각과 후각이 시각적인 경험보다 더욱 인상적으로 수용하기 때문에 모든 전시의 기본적 요소인 색상, 형태, 모양, 선, 질감과 빛이 공통으로 전시공간에서 중요한 역할을 한다. 결국, 전시는 자율성을 갖고 있어서 접근방법에 따라 연령대 및 지적 수준의 관람객과 소통할 수 있으며 영상물이나 공연과는 달리 한곳에 고정되어 있기 때문에 본인의 취향과 관심사에 따라 반복해서 관람하는 깊이 있는 이해와 관찰력을 동원할 수 있기 때문이다. 전시공간에서 고정된 개별전시물은 고유한 이야기의 가치를 관람자나 학습자가 전시물, 해석표지물, 터치스크린, 영상매체 등 전시매체를 통해 전달받게 된다. 이처럼 전시공간에서는 시각적 전시매체나 관람자의 감성을 자극하고 이야기 순서에 따라 관람자나 학습자가 이동하면서 전시물과 경험을 하게 한다. 전시공간에서 스토리텔링은 디지털기술을 활용하는 게임, 애니메이션, 에듀테인먼트, 실연전시, 실험전시를 통해 관람자와 소통하고 연출하는 상황극에 참여하여 상상력과 창의력을 발휘하는 새로운 이야기를 창조해 낼 수 있다. 스토리텔링은 사람들의 마음을 움직이고, 공감을 이끌어 직접 행동을 유도할 수 있고, 관람자들과 직접 소통하는 전시공간을 만들 수 있다. 이렇게 형성된 소통 공간은 체험을 바탕으로 새로운 스토리를 재창조하는 기회를 제공하며, 알리고자 하는 전시물에 대한 정체성을 전달하는 효과를 극대화해준다. 결국, 문제에 대한 해결 방법까지 제시할 수 있는 기틀을 마련해 주는 효과를 볼 수 있다.

4. 전시 스토리텔링

스토리텔링은 친근한 이야기의 형식을 바탕으로 대상물에 대한 이해를 높이고 기억하는 방법이다. 대상물은 그 이미지를 설득력 있게 창조되어 박물관의 스토리텔링에 새로운 체험과 감동을 준다. 긍정적인 학습효과는 몰입, 일탈, 즐거움, 기억이라는 감성적 행위로 이야기를 표현하는 방법이 된다. 관람자나 학습자들은 지역사회에 대한 기본적인 지식과 이해가 부족함으로 전시를 경험하는 스토리텔링 방법을 통해 지역사회의 문화를 이해하는 범위를 줄어나갈 수 있다.

또한, 전시활동은 이념과 취지로 관람자와 소통단계를 실현하는 수단이다. 전시물은 관람자에게 유익하고 흥미로운 경험을 체험하고, 흥분, 기쁨, 놀라움 같은 감성적인 반응이 이루어질 수 있다면 효과적인 전시가 될 것이다. 전시물을 돋보이게 하는 조명, 색상, 재질 등은 시각적 즐거움과 미적 경험으로 메시지를 전달받게 한다. 전시는 전시물과 상호작용을 하면서 전시의 의미를 전달받지만, 사실 전시기획자는 관람자의 전시물이 주는 의미를 이해하고 받아들이는 방식을 정확히 통제할 방법은 없다. 또한, 전시물에 대한 정교한 라벨, 완벽하게 구성된 설명매체나 복잡한 정보와 주장은 전시활동에 큰 영향을 주지 못한다. 관람자가 전시물입을 위해 질감과 조명, 청각, 촉각, 후각, 미각 등에 호소할 수 있는 다양한 전시환경을 고려할 수 있지만, 무엇보다 중요한 것은 전시물과의 만남을 통한 의사소통이다. 의사소통이 가장 중요한 수단은 이야기를 표현하는 스토리텔링기법이 전시효과에 절대적이다. 박물관에서 전시 스토리텔링은 관람자나 학습자들에게 흥미와 호기심을 심어주게 되며, 전시물에 대한 독창적이고 새로운 이야기를 전달받는 경험을 가져다주고, 이는 전시의 의미를 오랫동안 기억하게 하는 전달능력을 지니기 때문이다. 스토리텔링기법에는 이야기가 있는 전시물과 전시매체를 통해 관람자와 소통할 수 있는 요건을 만들어 주고, 교육과 학습의 현장으로 지역의 문화를 이해, 보존, 홍보하는 전시효과를 가져다준다.

V. 결론

오늘날 박물관은 유물을 수집, 보존, 조사, 연구, 전시하는 기본적인 기능을 비롯하여 다양한 활동으로 영역을 넓혀가고 있다. 박물관은 전시물과 전시매체를 통해 목적과 역할, 정체성을 확립하고 관람자들에게 체험 거리를 제공하여 박물관의 기능을 높이는 데 효과적인 전시연출을 도모해야 한다. 특히 제주지역은 섬이라는 지리적, 문화적 특이성을 가지고 있고, 고유의 향토적 문화 정체성이 지역 사회에 핵심과제이다. 제주민속자연사박물관은 그 중심 역할을 수행해야 한다. 이런 문제 인식에서 본 연구는 제주민속자연사박물관을 중심으로 전시물과 전시매체 및 전시 공간이미지를 분석하고, 이를 기초로 하여 전시기획에 스토리텔링 기법을 활용하는 방안을 모색해 보았다. 특히 전시물과 전시매체를 통한 소통방법으로 전시물을 대중에게 혹은 관람자에게 시각적으로 보여주는 스토리텔링 기법을 활용하는 것이다. 이를 통해 관람자의 감성을 자극하여 지역 박물관의 전시가치를 높여 준다는 것을 알게 되었다.

제주민속자연사박물관은 1984년 개장한 제주의 대표적인 박물관으로 관광 및 교육을 목적으로 설립되었다. 제주의 생태, 인류, 문화, 즉 유·무형 자료들에 근접할 수 있는 종합박물관으로 임무를 수행하고 있으나, 현대사회의 박물관은 관람하는 장소뿐 아니라 교육적인 장소로 자리매김하고 있다. 전시구성은 제주의 자연환경과 생활문화사라는 주제로 상설전시를 해오고 있다. 종래에는 나열식 전시로 전시물을 감상하며, 단순한 설명매체나 해설사의 해설을 통해 전시정보를 제공하고 있었다면, 오늘날 전시는 정보전달이라는 매체를 넘어서 관람자의 감성을 자극하는 스토리텔링기법이 박물관 전시에 반영하는 사례들이 나오고 있다. 이와 더불어 종래의 전시에 변화를 주는 스토리텔링기법을 적용함으로써 다양한 전시환경을 조성하고 관람자와 소통하는 효과를 나타낼 수 있다.

본 연구는 박물관 전시의 이론적 배경을 고찰하고 스토리와 텍스트를 중심으로 스토리텔링기법에 의미를 부여하였다. 전시물과 전시매체, 전시 공간연출, 체

힘과 소통의 스토리텔링, 전시 공간구조의 이미지를 아래와 같이 요약해 보았다.

첫째, 박물관에서 전시매체는 전시물과 해석표지물의 연관성 관계이다. 전시물은 제주의 환경을 알려주는 용암, 조개류 화석, 제주의 동·식물 표본과 모형, 제주인의 생활사, 해양생물로 전시물을 표현하고 있다. 전시물의 이해를 돕는 해석표지물은 설명패널, 라벨, 간단한 설명표지물, 동영상, 터치스크린으로 관람자의 이해를 돕고 있지만, 전시물의 정보전달을 위해서는 다양한 전시매체의 구상이 필요하다.

둘째, 박물관에서 전시공간이미지는 관람 동선과 전시매체의 연관성 관계이다. 관람자나 학습자들은 전시주제에 따라 이동하는데, 이야기로 연결된 전시공간은 관람자가 스스로 동선을 만들어 전시물과 유기적 상호작용을 유발한다. 박물관에서는 화산섬을 도입부로 육상생태계, 민속전시실, 해양종합전시실, 실외테마로 스토리텔링 활용도에서 공간이미지를 분석하였다.

셋째, 체험과 소통의 공간분석이다. 박물관에서 체험은 전시물과의 만남에서 시작된다. 전시물의 의미를 부여하기 위해 전시공간에서는 오감을 작용하는 체험공간을 형성하고 관람자에게 즐거움을 제공해야 한다. 전시공간에서 전시설명문은 단순한 설명패널, 동영상, 터치스크린, 정보검색대로 전시정보를 제공하고 있지만, 전시물에 대한 정보를 갖고 있지 않은 관람자나 학습자는 전시물의 정보를 전달받는 데 한계가 있다. 전시물을 대형패널이나 표지물에 전시내용을 감성적으로 표현될 때 관람자에게 시각적 전시경험과 전시매체를 통해 관람자 스스로 흥미 있는 소재를 발견하도록 유도하면서 체험을 경험할 수 있다.

제주민속자연사박물관은 자연생태와 생활문화가 전시된 박물관이다. 전시유물은 각종 전시매체를 통해 발생의 기원, 전시유물의 이야기를 진열하고 정보를 제공한다. 분석을 통한 전시공간에서 전시물은 내면에 숨겨진 이야기보다는 해석표지물에 의한 정보로 전달받는다. 전시물은 지질학적, 생물학적 자원의 가치를 표현하지만, 그 차원을 높여서 전시물에 대한 가치를 흥미롭게 전달하는 전시 스토리텔링기법을 활용한다면 더 효과적인 전시가 될 것이다. 그러기 위해서는 스토리텔링기법을 활용하는 몇 가지 방안을 제시하고자 한다.

첫째, 박물관은 소장품을 수집, 보존, 연구기능 중심에서 전시, 교육, 문화 활동

으로 활용되어야 한다. 제주민속자연사박물관의 전시는 교육과 관광을 목적으로 설립되었기 때문에 지역 문화를 홍보하고 교육하는 현장학습의 장소이다. 그러므로 상설전시에 전시된 전시물은 단순한 설명패널이나 라벨로 관람자나 학습자에게 이해를 돕는 것보다 전시물의 이야기를 구현하는 스토리텔링기법이 전시물을 기억할 수 있는 기대효과를 볼 수 있다.

둘째, 박물관 전시가 학술적 중심에서 동적 이미지로 변화시켜 관람자가 중심이 되는 전시활동으로 이루어져야 한다. 전시물이나 전시 설명패널이 유형, 무형의 문화로 학술가치에 중점을 두고 설명을 하고 있지만, 다양한 계층이 관람자들이 전시물을 이해하기 쉽지 않으므로 계층별 눈높이를 고려하는 전시에 변화를 주어야 한다.

셋째, 박물관 전시에 디지털매체를 비롯한 다양한 전시매체를 활용해야 한다. 디지털매체의 정보화로 온라인상의 박물관 전시는 새로운 시각에서 전시의 정책성을 확대하고 박물관의 이미지를 재인식하는 기회를 제공하게 된다.

넷째, 전시공간에서 전시물과 만나는 체험공간을 조성해야 한다. 21세기 박물관은 관람자 혹은 학습자에게 즐거운 체험을 제공하고 소통하는 단계로 추구하고 있다. 관광뿐만 아니라 박물관의 교육장소로 효과를 증대시키는 전시물과 소통하는 체험공간을 형성하고, 엔터테인먼트 형태의 이성과 감성을 조화시켜 관람자에게 즐거움을 선사하는 장소로 이용되어야 한다. 즉, 시각적 관람은 물론 관람자의 방문을 유도하는 공간구성이 필요하다.

다섯째, 지역사회의 문화가 담겨있는 장소로 미래의 가치를 차별화해야 한다. 건축물을 비롯한 제주의 초가 등 제주지역의 자연생태문화와 민속생활사가 함께 공존하는 새로운 개념의 박물관으로 전시에 반영해야 한다. 즉, 제주의 전통성을 유지하고 지역사회에서 민속과 자연의 아우르는 차별화된 장소로 미래에 가치를 높여야 한다.

박물관 전시 스토리텔링은 제주민속자연사박물관의 전시공간분석을 통해 전시물을 새로운 개념으로 이야기를 구상하는 방안을 도출하였다. 이 방안을 통해 스토리텔링의 역할과 효과를 더 정교하게 구현되는 전시물 이야기에 끊임없는 노력과 인문학적 성찰이 필요하다고 생각한다. 또한, 관광 및 교육 효과에 유희를 제공하고, 박물관 전시에 문화적 가치를 높이는 데 스토리텔링기법을 활용하여

지역사회의 정체성을 알리는 역사적 장소로 차별화된 제주민속자연사박물관으로
거듭나길 기대해 본다.



참 고 문 헌

《단행본》

- 김기국 (2007), 『스토리텔링의 이론적 배경 연구』, 경희대학교.
- 김동섭 (2010), 『제주 민속문화 이해』, 거마문화.
- 김영순, 박한준, 오장근, 오영훈, 정미강, 배현주, 임지혜, 김미라, 정찬영, 오세경, 윤희진, 최정화, 조영철 (2011), 『지역문화 콘텐츠와 스토리텔링』, 북코리아.
- 김은숙 (2009), 『몰입을 부르는 체험형 전시콘텐츠기획』, 글누림.
- 류수열, 유지은, 이수라, 이용옥, 장미영, 주경미 (2007), 『스토리텔링의 이해』, 글누림.
- 마이클 벨처 지음, 신지은, 박윤옥 옮김 (2006), 『박물관 전시 기획과 디자인』, 예경.
- 송동근, 양홍석, 최석영 (2002), 『문화관광과 박물관』, 민속원.
- 송정란 (2006), 『스토리텔링의 이해와 실제』, 문화아카데미.
- 윤병화 (2012), 『박물관학』, 예문사.
- 이보아 (2002), 『박물관학개론 박물관경영 이론과 실제』, 김영사.
- 이상민 (2009), 『대중매체 스토리텔링 분석론』, 북코리아.
- 이상태, 임중덕 (2005), 『자연사박물관의 이해』, 형설출판사.
- 이영진외 (2004), 『박물관 전시의 이해』, 학문사.
- 이진경 (1999), 『공간의 건축, 건축의 공간, 건축문화』, 1999.
- 정재연 (2003), 『이야기의 힘』, 천일문화사.
- 제주도민속자연사박물관 (2004), 『문화유산해설사 교육』, 대형인쇄사.
- 제주특별자치도민속자연사박물관 (2008), 『제주, 자연유산과 민속문화』, 이지콤.
- 최준혁 (2008), 『박물관 전시공간의 동선계획 및 관람형태 특성』, 한국학술정보.
- 최혜실 (2007), 『문화산업과 스토리텔링』, 디홀미디어.

《학위논문》

- 김선아 (2012), 「관람자의 의미형성을 위한 박물관 전시의 해석 전략 연구」, 석

사학위논문, 동덕여자대학교.

- 김연희 (2012), 「스토리텔링을 적용한 박물관 전시에 관한 연구」, 석사학위논문, 중앙대학교
- _____ (2011), 「스토리텔링을 적용한 박물관 전시 구조에 관한 연구」, 『박물관학보 21』, (사)한국박물관학회.
- 김유정 (2003), 「스토리텔링 기법을 활용한 의사소통 능력 향상에 관한 연구」, 석사학위논문, 대구교육대학교.
- 김은영 (2010), 「스토리텔링을 적용한 전시공간 계획연구 - 체험적 어린이 전시를 중심으로 -」, 석사학위논문, 국민대학교.
- 박지희 (2009), 「종합박물관 전시연출기법에 관한 연구」, 석사학위논문, 국민대학교.
- 신은하 (2005), 「전시커뮤니케이션의 기호학적 구조에 관한 연구 - fairstand를 중심으로 -」, 석사학위논문, 홍익대학교.
- 안예진 (2009), 「테마박물관 소장품전시의 스토리텔링 적용에 관한연구 - 아프리카 박물관을 중심으로 -」, 석사학위논문, 홍익대학교.
- 양유정 (2006), 「박물관 성장기반으로서의 스토리텔링구조 연구 - 국립민속박물관을 중심으로 -」, 석사학위논문, 중앙대학교.
- 양정임 (2011), 「관광객 스토리텔링 경험이 관광목적지 브랜드가치인식과 러브마크에 미치는 영향관계 연구」, 석사학위논문, 경희대학교.
- 유정미 (2007), 「지역박물관의 전시 해석기법 연구 - 스토리텔링 중심으로 -」, 석사학위논문, 국민대학교.
- 이주향 (2004), 「전시공간디자인의 스토리텔링에 관한 연구」, 석사학위논문, 경기대학교.
- 이지연 (2013), 「스토리텔링을 이용한 사찰박물관 전시기법 연구」, 석사학위논문, 중앙대학교.
- 조나영 (2004), 「박물관 전시공간구조와 관람객빈도의 상관성에 관한 연구 - 전시공간의 유형분류와 전시방식을 중심으로 -」, 석사학위논문, 홍익대학교.
- 최은미(2010), 「스토리텔링을 활용한 상상+이야기의 감성적 공간연출 연구」, 석사학위논문, 경원대학교.

한국회 (2011), 「수집 2세대의 박물관전시」, 『박물관학보 21』, (사)한국박물관학회.

허봉의 (2008), 「박물관 커뮤니케이션의 활성화를 위한 체험형 전시의 발전 방안 연구 - 자연사박물관을 중심으로 -」, 석사학위논문, 추계예술대학교.

《학술논문》

김경미 (2005), 「정보디자인의 관점에서 본 박물관 전시매체의 유형분류에 관한 연구」, 한국실내디자인학회, 제14권 6호 통권53호.

김영도, 한태우 (2009), 「스토리텔링 개념을 활용한 전시연출」, 한국엔터테인먼트산업학회, 제3권 제3호.

김은정, 홍관선 (2009), 「자연사박물관 전시내용구성의 시지각적 공간구조분석에 관한 연구」, 한국실내디자인학회, 제18권 2호 통권73호.

오상민 (2010), 「체험적 스토리텔링 기법을 적용한 키즈 테마파크 공간 특성에 관한 연구」, 한국공간디자인학회, 제4권 3호 통권11호 145.

이성훈 (2005), 「현대 박물관건축 전시공간의 환경구성방법에 관한 연구」, 한국실내디자인학회, 제14권 2호 통권49호.

이종숙, 김경미, 유동림 (2006), 「자연사박물관의 전시매체 유형 및 연출기법에 관한 고찰」, 한국실내디자인학회, 제15권 1호 통권54호.

《보고서》

KOCC포커스 (2010), 『스토리텔링 육성방안』, 한국콘텐츠진흥원.

경희대학교 (2003), 『여주남한강박물관건립 타당성 조사 및 기본계획 수립』, 경희대학교문화예술경영연구소.

오선애 (2009), 『박물관의 화자시점 중심의 텍스트 유형에 관한 연구』, 디지털디자인학연구경성대학교 학술지원사업.

정갑영 (2010), 『국립자연사박물관 전시 콘텐츠 연구』, 문화체육관광부.

제주특별자치도민속자연사박물관 (2013), 『전시환경리뉴얼 및 중·단기 발전계획
기본구상』, (재)한국산업관계연구원.

《웹사이트》

제주도 선녀와 나무꾼 테마공원, <http://www.namugg.com>.

수돗물을 건강하게 마시는 법, <http://blog.naver.com/seosan2020/220061773379>

