

국립등대박물관 스토리텔링 체험전시 연출 사례연구 -〈등대와 과학〉 상설전시를 중심으로-

김송이*

*한국항로표지기술원 국립등대박물관 학예연구사

A Case study on Storytelling Experiential Exhibition at the National Lighthouse Museum

Song-Yi Kim*

*Senior Curator, National Lighthouse Museum, KATON, Pohang Gyeongsangbuk-do, Korea

요 약 : 경상북도 포항시 호미곶에 위치한 국립등대박물관 전시관 2층에 위치한 〈등대와 과학〉 상설전시의 전시연출 방향을 간략하게 분석하고자 한다. 해당 전시는 박물관 주 관람층인 어린이를 동반한 가족 단위의 관람객을 타겟으로 하고 자연채광을 최대한 살리고 바다 풍경을 관람할수 있는 통창과 포토존이 어우러지는 공간을 구성했다. 전시콘텐츠는 자연스럽게 이야기를 따라 동선을 유도하도록 스토리텔링했으며 전시방식은 항로표지에 적용된 과학원리를 관람객이 흥미롭게 체험할수 있도록 체험형 전시로 연출했다.

핵심용어 : 국립등대박물관, 체험전시, 전시연출, 관람객, AotN, 등대, 등대 전시

Abstract : This paper examines the approaches to science operational exhibitions and storytelling to enhancing visitors of the National Lighthouse Museum of Korea. Through this case, our museum aims to share its directions of the scientific exhibition and development direction of the Aids to Navigation Heritage Museum. The exhibition content was storytelling to naturally guide the flow along the story, and the exhibition coordinating was designed as an experiential exhibition so that visitors could interestingly experience the scientific principles applied to navigation signs.

Key words : National Lighthouse Museum, Experiential Exhibition, Coordinated Exhibition, Museum Visitor, AotN, Lighthouse

1. 서 론

본 논문에서는 경상북도 포항시 호미곶에 위치한 국립등대박물관 전시관 2층의 〈등대와 과학〉 상설전시의 전시연출방향을 스토리텔링, 체험전시, 소통형 게임 체험물 개발로 나누어 간략하게 분석하고자 한다. 해당 전시는 박물관 주 관람층인 어린이를 동반한 가족 단위의 관람객이 다소 어렵고 익숙하지 않은 주제인 항로표지에 대해 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 구성되었다. 특히 관람객의 흥미를 유발하고 놀이로 접근할 수 있도록 스토리텔링 기법을 활용해 가상의 공간과 시간, 출연자를 등장시켜 시나리오를 구성했으며 다양한 체험 형태를 분류해 전시물을 개발·제작했다. 국내외 소재한 박물관과 과학관 등에서 해양과 항해를 주제로 하는 어린이전시 사례가 있지만, 본 전시가 항로표지에 적용된 과학원리를 분석하고 스토리텔링하여 체험물로 구성한 최초의 체험전시 사례이다. 실험적인 연출과 동선은 어려운 점도 많았고 개선사항도 꾸준히 발생하지만 전시라는 형태로 과학기술을 비롯한 항로표지의 대중화를 지향했다는 의의가 있다. 앞으로도 관람객과 소통을 위한 다양한 방안을 모색해야 한다.

2. 등대와 과학 전시 콘텐츠 개발

과학과 항로표지라는 전문분야에 대한 주제로 전시를 연출하기 위해 관람객이 공감하고 쉽게 이해할 수 있는 방법으로 스토리텔링과 어린이 친화적 캐릭터를 개발했다. 특히 전시패널은 전부 캐릭터와 대화형으로 구성하고 참여를 통해 상호작용하는 형태의 전시를 지향했다.

2.1 스토리텔링

공간의 스토리텔링은 흔히 공간에 이야기를 부여하여 공간 이동에 따른 방문자(관람객)의 시각적 경험을 다양한 이야기로 재구성 할 수 있도록 하는 방법을 의미한다. 이러한 스토리텔링은 주로 특정 공간에 새로운 이야기를 덧붙이거나 기존의 이야기를 발굴하여 관광지를 차별화하는 한편, 방문자에게 공간 체험의 정서적 효과를 높여 재방문을 유도하기 위한 관광전략과 관련된다.¹⁾ 스토리텔링 전시는 이야기와 담화의 형식으로 구분할 수 있는데 이야기는 전시의 주제와 내용 즉 시나리오이며

1) 박재연(2019), p. 363.

담론은 이를 바탕으로 전시의 공간에 연출하여 구현하는 것이라 할 수 있다. 전시 주제는 전시 유물이나 역사적 사실, 사진, 인물, 공간의 역사 등 다양한 요소에서 나오게 되며 이러한 주제를 이야기 구조로 풀게 된다.²⁾

국립등대박물관 상설전시 <등대와 과학>은 등대에 적용된 과학원리를 관람객에게 쉽게 전달하기 위해 Table 1 과 같이 스토리를 구성하고 전시 주제와 시나리오를 작성하고 적절한 연출기법을 적용하기로 했다.

Table 1 <등대와 과학> 전시 스토리텔링 구조화

주제	스토리텔링	연출방법
공간	등대나라에 위치한 5개의 마을 구현을 위한 공간 구획, 오픈형 전시동선, 자연채광 활용	그래픽 디자인, 포토존,
전시	5개 마을(빛, 소리, 전파, 에너지, 항해)에 사는 요정이 관람객에게 과학원리 설명하고 문제해결을 위한 여행을 제안	조작형 체험물, 영상, 그래픽

스토리텔링 전시는 정형화된 구조나 틀이 있는 것이 아니고 소통을 위한 상호작용적 속성을 가지므로 비선형적이고 개방적인 결말에 이르게 된다. 때문에 기관의 정체성과 관람객 분석을 기반으로 효과적인 스토리를 개발하기 수월하며 시공간을 초월한 상황도 정할 수 있다. 구술이나 영화, 게임 등을 활용한 연출이 가능하다. 전시에 적용하는 테크놀로지도 최근 인문학적 관점이 반영되고 인터랙티브를 중요시하므로 사용자의 경험을 적극적으로 반영하고 전시에 몰입할 수 있는 스토리를 개발해 적용하는 것이 필요하다.

또한 관람객이 전시공간의 복잡함에서 오는 혼란을 피하고 전시와 대화하듯 전시와 소통할 수 있도록 동선유도와 공간연출이 중요하다.

2.2 어린이 친화적 캐릭터 개발

전시 주제에 대한 캐릭터를 개발하는 것은 관람객에게 전시의 내용과 가치를 흥미롭게 전달하는 방법 중 하나이다. 따라서 각 마을에 살고 있는 요정을 형상화한 캐릭터를 개발하고 요정을 따라 모험하는 시나리오에 따라 전시를 구성했다. 각 캐릭터는 그림 1과 같다.

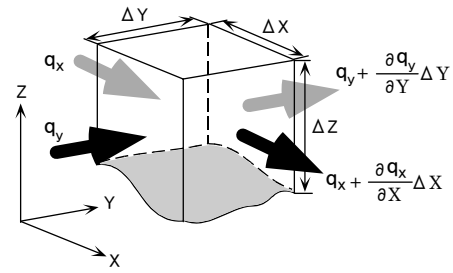


Fig. 1 등대나라 요정 캐릭터

각 요정의 임무는 전시장에서 관람객을 안내하고 전시 설명을 제공한다. 또한 대화형 설치물이나 포토존에서 관람객과 상호작용을 돕는다.

이러한 캐릭터의 개발과 활용은 전시주제를 대중화하는 동시에 관람객에게 즐거운 경험을 제공한다. 연계된 문화상품이나 다양한 이벤트도 개발할 수 있다.

3. 등대와 과학 전시 연출

박물관 전시관 상설전시는 2개 층에 총 2곳이 각각 배치되어 있고 그 주제와 성격을 달리한다.

전시관 1층의 <등대의 역사> 상설전시의 경우 연대기적, 주제중심적인 틀 안에서 전시동선을 구축했다. 시대의 변천에 따른 유물을 벽부장에 배치해 공간 효율성을 높이고 자연스럽게 관람객 동선을 유도했다. 또한 주제별로 미디어 아트와 인터랙티브 영상 등 킬러콘텐츠를 배치했으며 체험보다 지식의 전달과 흥미유발에 초점을 맞추었다. 조명을 통제하고 차분한 푸른색 계열의 색을 메인컬러로 활용하여 유물과 미디어아트가 돋보일 수 있도록 연출했다.

전시관 2층 <등대와 과학> 상설전시의 경우 등대와 과학 전시는 입지적 불리함을 극복하고 관람객과 소통하기 위하여 5개의 주제가 모두 돋보일수 있는 색채와 공간계획에 공을 들였는데 자연채광을 최대한 살리는 오픈형동선에서 관람객의 혼선을 줄이면서 각 주제가 조화되어야 하기 때문이다.

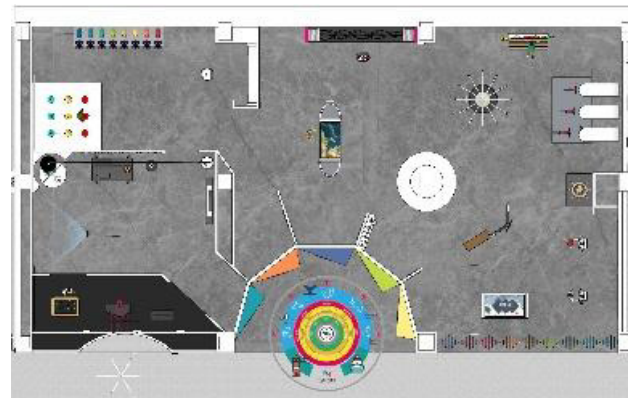


Fig. 1 KEY PLAN

2) 김연희(2011), p. 123.

키플렌은 그림과 같다. 총 면적은 59.45㎡이고 광파, 음파, 전파, 에너지, 항해 등 5개의 주제로 구성했다.

3.1 체험 전시 지향

체험전시란 체험의 가능성을 높여 관람자나 직접 혹은 간접적 경험으로 주제에 대해 이해하고 올바르게 인식할 수 있도록 연출하는 전시방법이다. 수동적 의미에서 벗어나 적극적으로 능동적으로 활동할 수 있도록 스토리텔링이나 규칙을 활용해 전시물과 상호작용한다. 시각적 정보 외에 다양한 신체기관과 감각기관을 활용해 전시에 대한 정보를 얻음으로써 경험을 실체화하는 것이다.

참여·체험형 전시의 핵심은 각 전시품이 관람객으로 하여금 스스로 자신의 지각능력을 신장시키도록 유도한다는 데에 있다. 강요된 학습이 아닌 자발적 학습, 주입되는 지식이 아닌 즐거운 놀이를 통해 자연스럽게 습득되는 체험은 관람객으로 하여금 두고두고 기억에 남을 깊은 감동을 전해준다.³⁾

Table 2 체험전시의 유형 분류(직접적 체험)

전시의 분류	개념	연출방법
조작적 전시 (Hands-on) -A	직접 손을 이용하여 체험하거나 오감을 활용	직접 조립, 해체, 조작하는 전시물
상호작용식 전시 (Interactive) -B	전시매체와 관람자가 교류하는 쌍방향적 체험연출법	인터랙티브 영상, 미디어 아트
참여식 전시 (Participatory) -C	행위로 전시내용을 습득	이용자의 대답이나 참여를 통한 진행, 퀴즈, 시뮬레이터
실험전시 (Actual Experience) -D	주로 실험을 통해 원리를 체득하는 방법으로 전달하는 전시	과학실험, 수학적 실험, 시연
놀이전시 (Playing) -E	규칙이 있는 게임, 퀴즈, 놀이로 이해	놀이시설, 컴퓨터 게임

관람객은 입구에서 다섯 개의 마을 중 한곳을 선택하여 자신만의 관람동선을 선택하게 되는데 다양한 관람객의 취향과 관심사를 반영하는 맞춤형 경험을 제공한다. 또한 인원이 골고루 분산되어 혼잡도를 줄이기도 한다. 이러한 전시 동선이 관람객들의 자유로운 체험과 맞춤형 경험을 제공하지만 기획자가 전시물들의 연결과 흐름을 고려하여 의도한 스토리 전달이 어려울 수 있으므로 전시보조자료를 활용했다.

3.2 소통형 게임 체험물 개발

체험전시 유형분류를 적용한 전시연출 총괄표는 표3과 같다.

Table 3 전시연출 총괄표

공간	코너	연출방향	연출매체
프롤로그	등대과학의 나라로	등대마을과 요정(캐릭터) 소개	캐릭터 그래픽 아트 벽면 연출
빛 나라	빛의 원리	영상시청, 프레넬렌즈 원리 체험	유물(프레넬렌즈, 등명기, 배광시험기), A(색도검사), D(렌즈), C(모험), 포토존
	등대의 광파표지	등명기의 원리, 색도검사	
소리나라	소리의 원리	영상시청	스피커 행잉 연출, B(파장), E(음악 만들기)
	등대의 음파표지	소리의 발생 지점, 파장과 소리의 차이	
전파나라	전파의 원리	영상시청	유물, B(터치미디어, 동작인식 센서)
	등대의 전파표지	항로찾기, 미래 활용방안	
에너지나라	에너지의 원리	영상시청	유물(석유증발백열등, 등명기), A(자전거로 등명기 불 밝히기), D(그래비티 라이트), 포토존
	등대의 빛	등명기 회전원리, 위치에너지와 운동에너지,	
항해나라	해양안전	항해도구와 항해의 원리	유물(항해도구), A(조타기), C(항해 시뮬레이터), 포토존,
	국제해양부표 식	영상시청	
에필로그	등대나라를 나오며		B(빛나무) C(미디어퀴즈)

국립등대박물관 <등대와 과학> 상설전시는 체험전시의 유형을 분류하고 각 분류가 고루 배치했으며 현장감을 살리기 위해 영상과 그래픽을 활용했다. 또한 코로나 시기 대다수 국민들에게 친숙한 QR코드와 비접촉식 센서, 동작인식 센서 등을 적용한 비접촉식 체험물도 제작했다. 그러나 이러한 체험전시의 단점도 있다. 공간의 제한에 비해 체험물 제작 비용이 높고 유지보수에 많은 시간과 비용이 투입된다. 특히 기술적 요소의 비중이 높아 리뉴얼 주기가 짧고 관람시간 내 기기 고장이나 기술적 문제가 발생할 경우 관람객의 활동에 불편을 주기도 한다. 우리 박물관은 관람객의 불편을 최소화하고 체험물 관리를 위해 전시공간 내 전시안내 도우미를 배치했다. 전시안내 도우미는 현장 혼잡도를 조정하고 체험물을 관리하며 문제상황이 발생했을

3) 고도재(2003), p. 8.

경우 박물관 담당자에게 신속하게 전달한다. 또한 일부 체험물의 경우 원격으로 관리하여 고장상황에 빨리 대처하고 자주 고장나거나 소모되는 부품의 경우 여유분을 제작해 현장에서 빠르게 교체하고 있다.

4. 결 론

국립등대박물관 전시관 2층에 위치한 상설전시 <등대와 과학>은 항로표지에 적용된 과학기술에 관한 주제를 다루고 있다. 일부 해양박물관이 다루는 항해도구와 항해술에 관한 유물을 전시하는 지식전달형 전시가 아닌 해양과학기술의 원리와 적용방법을 체험전시로 풀어낸 최초의 전시이다. 다소 대중적이지 않고 어려운 주제이지만 관람객이 자연스럽게 체득할 수 있도록 아래의 전시연출 기법을 도입했다.

- 1) 오픈형 전시공간
- 2) 스토리텔링과 캐릭터 개발
- 3) 에듀테크 지향
- 4) 게임형 소통전시

다소 산만할수도 있는 오픈형 전시공간과 최소한의 조명통제, 실험적인 주제는 참고할 사례 부족으로 기획단계부터 어려움을 겪었다. 또한 코로나로 전 지구적으로 힘든 시기였지만 첨단 테크놀로지를 활용해 극복해나가야하는 시대적 과제도 고려해야 했으며 체험물 제작에 행차오를 겪을 시간이 부족하기도 했다. 그러나 등대박물관의 정체성을 반영하고 항로표지에 특화된 주제와 체험물은 도전적이고 실험적인 전시라는 평을 듣고 있으며 이곳은 현재 박물관에서 어린이를 동반한 가족들에게 가장 인기있는 공간이 되었다. 또한 짜임새있는 스토리텔링과 캐릭터개발은 전문지식을 다루는 박물관의 콘텐츠 개발의 방향성을 제시하는 계기가 되기도 했다.

앞으로 이 전시가 관람객의 관련 지식 습득에 얼마나 도움이 되었는지, 각 체험물이 담고 있는 과학원리가 관람객에게 어떻게 전달되었는지에 대한 검증과 보완에 관한 후속연구가 진행되어야 할 것이다. 또한 관람객의 적극적인 참여를 유도하는 차별화된 전시연출과 스토리 개발이 필요하다.

참 고 문 헌

- [1] 박재연(2019), 디지털스토리텔링 기법을 활용한 인상주의 전시 연구, 한국프랑스문화학회 프랑스문화연구 제 41집, pp. 353-368.
- [2] 김연희(2011), 스토리텔링의 적용한 박물관 전시 구조에 관한 연구, 한국박물관학회 박물관학보 제 21호, pp. 123-141.
- [3] 고도재(2003), 어린이 디자인 체험전시관의 공간구성 및 전시연출에 관한 연구, 홍익대학교 산업대학원 석사논문.