

# 서사성 발현을 통한 뮤지엄 전시의 공간 내러티브에 관한 연구

- 전곡선사박물관의 사례를 중심으로 -

## A Study on the Space Narrative of Museum Exhibition through the Narrativity Expression

- Focused on the Jeon-gok Prehistory Museum -

**Author** 박진호 Park, Jin-Ho / 정회원, (주)JNP Planning&Design 소장

**Abstract** Modern museums introduce a so-called method of 'exhibitions that approach' apart from the scheme of exhibitions in a simple listing type, creating a series of stories based on the original forms of remains put on display, adopting various methods of media access, and enabling the spectators of the museums to find exhibits a little more convincing and understand them more in depth, which might look somewhat isolated from their everyday lives. The configuration of the exhibitions that approach can easily be found in the mode of narrative development of exhibition topics and scenarios, and in this sense, a study on the narrativity of exhibitions is effective for analyzing the exhibition spaces of the museums.

Furthermore, an analysis on exhibition spaces may be conducted through the process of forming the messages of exhibition contents and interpreting the narrative structures of the modes of development, and allows people to think that the methods of interpreting the spaces established like this may form an organic complementary relationship with exhibition contents and have a more extended meaning.

Thus, this study examines the narrativity of Jeon-gok prehistory museum and the narrative structure systems based on the structuralist narrative theory, approaches the modes of narrative development of the spaces based on semiotic judgment, and aims to understand the structures of the space narrative. In addition, It is another object of the present invention in order to verify the objectivity, throughout the course of additional case studies, to improve the efficiency of future exhibition design.

**Keywords** 뮤지엄, 전시, 서사, 내러티브, 기호학  
Museum, Exhibition, Narrative, Semiotics

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

현대의 뮤지엄은 단순한 나열식의 전시방식을 벗어나 전시유물의 원형성을 기초로 일련의 스토리를 만들고 다양한 매체적 접근방식을 채택하여 뮤지엄을 찾는 관람객들로 하여금 일상생활과 다소 유리되어 보일 수 있는 전시물에 대해 조금 더 설득력있고 깊이있게 이해시킬 수 있는 이른바 '다가가는 전시'의 방식을 도입하고 있다. 다가가는 전시의 구성은 전시주제와 시나리오의 서사적 전개방식에서 쉽게 찾을 수 있다.

문학의 구조주의적 관점에서 출발한 서사학은 언어의 관점에서 기호의 체계와 의미화 행위는 물론 독자가 하게되는 해석까지도 지배하는 제반원리에 대한 통찰을 가늠해 준다.<sup>1)</sup> 이것은 다시 말해 뮤지엄의 전시공간을

분석하는데 있어서도 전시의 서사성에 대한 연구가 유효할 수 있음을 나타내는 것이며 더 나아가 진정한 전시공간의 분석이 전시물에 대한 이해와 주제, 메시지 그리고 그 전개방식의 서사적 구조 해석을 통해 이루어질 수 있고 이렇게 수립된 공간의 해석방식이 전시 콘텐츠와 유기적 상호 관계를 형성하여 보다 확장된 의미를 가질 수 있을 것이라는 생각을 가능케 한다.

이에 본 연구에서는 전시의 내러티브 구성요소에 대해 알아보고 또한 관람경험의 기호학적 판단을 기초로 전시공간에 대한 일련의 해석체계로서 공간내러티브의 구조를 파악하는데 그 목적이 있다.

또한 본 연구는 추후 제시될 뮤지엄의 공간의미구조 연구에 대한 단계적 연구에 해당되며 뮤지엄의 구축 및

1) Gerald Prince, Narratology : the form and function of narrative, 서사학이란 무엇인가, 최상규 역, 예림기획, 1999, p.251

수립과정에서 이루어지는 전시기획과 디자인의 일련의 설계과정에 대해 일관성 있는 계획으로의 기틀을 제시하는데 그 의의가 있다.

## 1.2. 연구 방법 및 범위

앞서 언급한 바와 같이 본 연구의 주 목적인 뮤지엄 전시의 공간내러티브 분석을 위해서는 무엇보다도 전시의 서사구조체계를 수립하는 것이 선행되어야 한다. 이에 본 연구의 진행체계는 크게 뮤지엄 전시의 ‘서사적 구조체계’와 이를 통한 ‘기호학적 판단에 기초한 공간의 해석’이라는 두 가지 측면에서 접근하고자 하며 이를 위한 연구 방법 및 범위의 설정은 다음과 같다.

첫째, 문학과 언어학 분야에서 선행된 구조주의 서사 이론을 바탕으로 전시시나리오의 서술행위와 서사성의 관계를 알아보며 둘째, 이를 통해 드러난 전시의 서사성을 바탕으로 본 연구에서 사례로 제시하고자하는 전곡선 사박물관의 전시의 구성 및 수립체계에서 서사의 구성요인과 이들의 상호관계성을 파악한다. 셋째, 일련의 체계로 요약된 전시의 서사구조 속에서 뮤지엄의 내적,외적 콘텍스트를 형성하는 해석과정과 그 요소를 추출하며 마지막으로 기호학의 계열체와 통합체적 관점, 그리고 서사담론의 기능구조에 의해 전시공간의 표현매체와 공간, 연출 등을 구분하여 그 속성을 앞서 제시된 서사구조의 분석틀에 대입하여 논의하고자 한다.

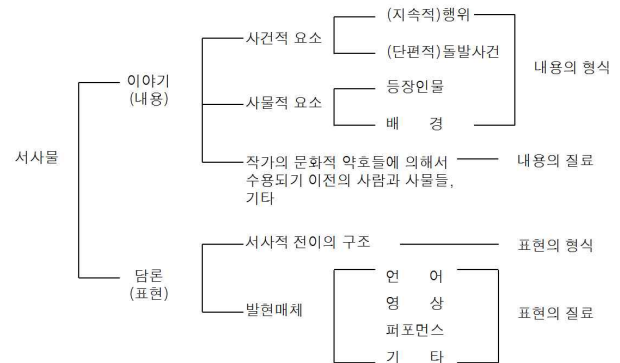
## 2. 뮤지엄 전시와 서사성

### 2.1. 구조주의 서사이론

서사물은 ‘전체성’과 ‘변형과 자기규정’이라는 핵심 개념을 가지고 있다. 서사물은 하나의 전체로서 인식되어지기 때문에 사건적 요소들 및 사물적 요소들 자체와 그러한 요소들로 구성된 서사물은 서로 다른 것이라고 볼 수 있다. 사건적 요소나 사물적 요소들은 고립적이며 불연속적이다. 그러나 서사물은 하나의 연속적인 구성체이다. 특히 서사물속에서 사건들은 우연성에의 한 편집으로 구성된 것이라기 보다는 상호연관 되어 수반되는 경향을 띠기 때문에 임의적인 사건들의 구성과는 달리 사건들은 뚜렷한 유기적 조직체로서 묘사된다. 변형과 자기규정성은 하나의 이야기 구조 속에 내재된 사건들은 이야기 구조자체에 내재되어 있으며 사건의 전개 또는 표현되는 과정에서 변형이 일어나며, 이러한 변형은 이야기 구조를 벗어나지 못한다는 것이다. 채트먼은 이것을 변형이라 하였고 자기규정은 서사의 구조가 그 자체로 지탱되고 완결되는 형식을 말한다.

채트먼은 서사의 표현영역을 서사적 담론으로 보았다. 그가 제시한 서사이론의 기본개념은 하나의 이야기를 구

성하는데 있어서 사건적 요소의 연쇄작용과 인물과 배경 등의 사물적 요소가 결합되어 있는 것으로 보았으며, 담론은 이야기의 표현 또는 이야기의 내용이 전달되는 방식으로 보고 이야기가 서사적 표현의 내용이라면 담론은 그 표현의 형식이라고 하였다. 담론은 이야기의 물리적 발현으로서 말을 비롯한 다양한 표현체를 말한다. 표현체는 그것이 언어적 도구로도 활용가능하고, 비언어적인 기호들에 의해서도 표현이 가능하다. 그리고 그 기호들은 인간이 의식적으로 만든 약호들에 의해서 서사의 내용을 상징적인 의미로 전달한다.<sup>2)</sup>



<그림 1> 채트먼의 서사구조

### 2.2. 시나리오의 서술행위와 서사성

뮤지엄 전시의 공간연출은 다양한 매체를 통해 관람자의 참여적 반응을 유도하고 이를 통해 기획자의 의도된 메시지를 전달하게끔 하는 방식으로 이루어진다. 여기서 의도된 메시지는 크게 두 가지로 나눌 수 있는데 첫째는 공간전체의 감각적인 교류와 전반적인 전시내용의 묵시적 이해를 통해 드러나는 암묵적 메시지가이고 둘째는 전시시나리오 상에 전체 흐름을 유지하되 개별적으로 산재되어 있는 전시내용과 연출물들을 통한 논리적 구조의 이성적 메시지라고 볼 수 있다.

이들 메시지는 계획과 설계단계의 전시시나리오와 디자인에 의해 조직화되어지고 구체화 되어 진다. 전시디자인을 “어떤 방법을 무엇이 어떻게 전시되어야 하는가?”에 관한 구체적, 예술적 절차를 포함한 전체적인 계획능력 체계를 의미하는 것으로 정의한다면 이것은 또한 전달 수단으로서 효율성을 표현하기 위해 구사되는 전반적인 계획 능력체계를 뜻하며, 전시자와 관람자간의 커뮤니케이션을 원활하게 하기 위해 기호를 생성하고 체계를 확립하는 일체의 행위를 뜻하는 것이다.<sup>3)</sup> 여기에서

2) Seymour Chatman, Story and Discourse, 이야기와 담론, 한용환역, 푸른사상, 2003, pp.22-24

3) 유천혁, 전시의 주제와 그 의미에 관한 연구, 홍익대 석사논문, 1999, p.28

전시시나리오는 전시디자인을 규제하는 조건 설정이며 전시의 개념적, 물리적, 시각적 요소를 문장화하여 서술하는 작업이다.

인간이 세계를 인식하고 수용하는데 있어서 가장 보편적인 커뮤니케이션 수단으로서 이야기, 즉 '서사'는 인간 사회에서 상호소통을 위한 본성적인 문화적 체험의 한 부분이다.<sup>4)</sup> 이야기 화 한다는 것은 소통에 있어서 수신자가 가장 쉽게 발신자의 메시지를 이해하고 해독할 수 있기 때문이며 그런 이유로 전시공간에서도 전시기획자에 의해 선택되고 다듬어지는 메시지는 종종 서사의 형태를 띠게 된다.

배리 로드(Lord, Barry)는 전시의 목적에 따라 전시를 감상(Contemplation), 이해(Comprehension), 발견(Discovery), 인터랙션(Interaction)의 4가지로 구분하였다.<sup>5)</sup>

<표 1> 전시분류 맵(배리로드)

인식의 방법	종류	적용의 예	특성
감상	미학	예술 박물관	특화된 작업에 대한 개별적인 시각
이해	문맥 또는 주제	역사, 고고학, 민속, 향토박물관	문맥상의 또는 주제와 관련된 상관적인 시각
발견	전시대를 통한 탐구	자연과학박물관	범주에 의해 나누어진 표본의 탐구
인터랙션	살아있는 실험: 멀티미디어	과학센터	자극에 대한 동적인 반응

배리 로드(Lord, Barry)는 이해의 범주에 대해 방문객으로 하여금 하나의 대상물과 다른 하나의 관계성에 의하여, 또는 각각의 대상물을 문맥과 주제에 연관시키는 것에 의하여 관람객으로 하여금 각각의 전시대상물을 비교, 연관시키거나 적극적인 관계성을 형성하면서 의미를 발견한다고 했다. 그것은 전시물의 병렬적인 나열보다 이야기의 흐름을 통한 전개방식이 관람이해 측면에서 유효하며 전시 시나리오의 서술행위에 있어서 서사적 전개에 대한 필요성을 언급한 것이라고 볼 수 있다.

<표 2> 설립취지와 정체성에 따른 코틀러의 뮤지엄 유형

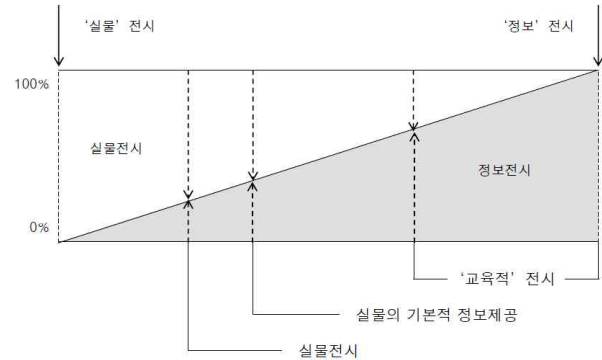
전통적인 박물관 (Traditional Museum)
변형된 전통박물관 (Modified Traditional Museum)
지역사회 중심 박물관 (Community -Centered Museum)
과정지향적 체험박물관 (Process - Oriented Experiential Museum)

<표 2>는 설립취지와 정체성에 따라서 뮤지엄을 구분한 코틀러의 분류 유형이다.<sup>6)</sup> 위 분류는 모든 뮤지엄을

4) 한교경, '문화원형의 스토리텔링 전략과 분석', 북코리아, 2013, p.109  
 5) Lord, Barry & Lord, Bail Dexter, The Manual of Museum Exhibitions, Altamira Press, 2001, pp.19-22  
 6) Neil Lotler & Philip Kotler, 'Museum Structure and marketing-Disigning missions, Building audience generating revenue and resources' CA, Jossy-bass, 1998, p.32 : 양유정, 박물관 성장기반으로서의 스토리텔링구조 연구, 중앙대 석사논문, 2006, p.18에서 재인용

포함하지는 않지만 뮤지엄의 기능과 유형을 포괄적으로 설명하는 분류라 할 수 있다. 여기서 과정 지향적인 체험 박물관이라 함은 결과만을 제시하는 것이 아니라 결과물이 갖는 역사와 배경을 함께 표현하고 그것을 체험할 수 있는 뮤지엄을 의미한다.

베르하르(Verhaar Jan)와 메터(Han Meeter)는 전시방법에 따라 실물전시와 정보전시의 유형으로 구분하였다.<sup>7)</sup>



<그림 2> 실물전시와 정보전시의 유형구분

<그림 2>과 같이 전시물에 대한 설명 없이 전시 대상만을 전시하는 실물전시의 경우 회화, 조각 등의 순수예술품과 같은 전시품 자체의 특성에 의존하여 전시를 하기 때문에 서사의 서술행위는 매우 함축적이고 지시적이지는 않지만 관람자 개인의 상상을 요구하게 된다. 개념지향형은 실물이 거의 없는 정보매체에 의해 메시지가 전달되는 유형이며 이때에는 언어와 이미지적 요소에 의한 서술이 이루어지게 된다.

이상의 전시유형에 관한 분류체계들을 통해 알 수 있는 것은 일관된 메시지의 전달이라는 측면에서 볼 때, 서사성이 부각되는 뮤지엄의 전시는 상호 문맥적인 관계로 이해와 체험을 통한 전개와 전시물을 통한 정보전달의 개념적 성향이 강하다는 것이다. 또한 체험방식에 있어서도 액티브한 요소의 연출만을 부각하는 것이 아닌 참여의 동적 행위를 유발하면서 콘텐츠에 대한 이해의 깊이를 제어하고 감응의 맥락을 전체적으로 유지하는 것이 중요하다고 볼 수 있다.

전국선사박물관의 전시 시나리오의 경우 인류의 진화과정 그리고 지구의 기후변화에 따른 자연환경의 변화를 700만년이라는 거대한 시간적 흐름속에 순차적으로 나열하면서 그 속에 체험을 통한 관람자들의 이입을 유도하고 다양한 매체적 접근이라는 플롯의 전개 방식을 취하고 있다. 전시유형에 따라서 다소 상이한 부분은 있지만 뮤지엄이 학술적 연구, 보존의 기관이라는 본래의 취지

7) 김주연, 현대 뮤지엄의 전시계획 및 평가 프로세스에 관한 연구, 국민대 박사논문, 2001, p.25

에 기초할 때, 전곡선사박물관의 사례와 같이 정보전달과 연출적 성격이 강하고 중심메시지 흐름의 일관성을 유지하며 다양한 연출과 참여를 통한 관계 맺기로 전시의 의미가 확장되어가는 전개방식은 명백한 학술적 근거에 기초한 다양성의 제시와 함께 막연한 추론을 배제해야 하는 속성을 동시에 가진다. 그것은 공간적인 표현과 연출적인 장치에 의해 드러나는 시각적 모호함을 피해야 한다는 의미이며 동시에 공간의 분위기, 미학적 형질이 전시메시지, 주제와 일맥상통해야 하며 점진적인 변화와 통일성으로 이야기의 흐름을 이어갈 수 있어야 함을 뜻한다고 볼 수 있다.

### 3. 전시의 서사성과 공간내러티브

#### 3.1. 관람경험과 기호학적 판단

채트면의 서사구조 형식을 대입하여 뮤지엄의 전시를 해석할 때 전시의 명칭, 주제, 메시지 등을 이야기하는 내용을 의미하는 스토리와 그것이 공간을 빌어 발현된 담론으로 나누어 볼 수 있는데 이들의 관계는 해석이라는 제 문제에 의해 그 속성이 변화될 수 있다. 이는 즉, 전시를 관람하는 관람객이 전시의 중요한 요소로서 작용한다는 것이며 담론의 형식이 은유적이거나 수사적인지 또는 직설적인 형식을 취하는 지 등에 따라서 해석의 문제는 제각각이 될 수도 있다. 전시공간에서 이야기의 발현을 통한 담론의 형식이 관람객에 의한 해석의 문제와 부딪칠 때 관람객들은 관람경험이라는 체험요소를 통해 감동, 일탈, 학습, 깨달음, 즐거움, 기억 등을 느끼고 인지하게 된다.

어떤 일이 일어났을 때 그것을 '사실'로 또는 '해석'으로 판단하는 것은 개인이 과거에 가졌던 경험과 현재의 상황에 따라 달라진다. 사실과 해석은 유사한 듯 보이나 실제 사람의 경험과 인식의 정도에 따라 훨씬 큰 간격과 구조적 차이를 지니고 있다.<sup>8)</sup>

니체는 사실과 해석의 관계에 대해 “현상에 머무르며 ‘사실Tatsache(fact)들만이 있을 뿐이다’라고 말하는 실증주의에 대해 나는 이렇게 말하겠다. 아니다. 사실이라는 것은 없다. 단지 해석만이 있을 뿐이다. 우리는 어떤 사실Faktum(fact, reality)도 그 자체로 확정할 수는 없다”라고 말했다<sup>9)</sup>

이처럼 자기도 의식하지 못하는 사이에 어떤 것을 '사실, 혹은 '해석'이라고 말하는 인식체계가 존재한다고 할 수 있는데 그 체계를 기호학적으로는 인식론적 차원의 '코드(Code)'라고 부른다. 어떤 대상은 인식되면서 '사실'의 차원을 획득하며, 사실이 의식될 때는 동시에 해석과

가치판단을 동반한다는 것이다.

비트겐 슈타인은 “세상은 사물의 총체가 아니라 사실의 총체다.” 라고 하면서 인식과 판단에 있어서 자신의 경험과 그로 인한 선입견, 그리고 사회적 맥락성의 영향을 강조하였다.<sup>10)</sup>

또한 구성주의적 관점에서 뮤지엄의 경험요인을 해석한 존 포크(Falk,J.H)와 린 디어킹(Dierking,L.D)은 ‘습득된 지식’이라는 학습의 결과적인 의미로 해석되었던 기존 학습의 의미를 복합적인 맥락 속에서 형성되는 배움의 과정으로 해석하고 ‘학습의 맥락적 모델(Contextual Model of Learning)’을 제시하였다.<sup>11)</sup>

위 이론가들의 논리를 종합해서 볼 때, 뮤지엄에서 이루어지는 모든 단순관람과 교육, 체험 등의 행태를 총체적인 관람경험이라고 본다면 인지적 정보습득의 측면에서 관람경험은 학습이라는 견해로 보기보다는 복합적 경험을 통해 지식을 습득하는 것으로 보아야 할 것이다.

#### 3.2. 전시의 서사구성요인과 상호관계성

뮤지엄의 전시는 전시물의 진위성과 사실성 등의 입증 가능한 사실(Fact)로서만 관람객을 설득하고 이해시키는 것이 아니라 전시물과 그로 인한 전달메시지의 인식에 있어 항상 해석의 차원이 수반되며 이런 과정을 통해 궁극적으로 뮤지엄, 전시물과 관람객 자신에 대한 진정한 의미를 형성한다고 볼 수 있다.

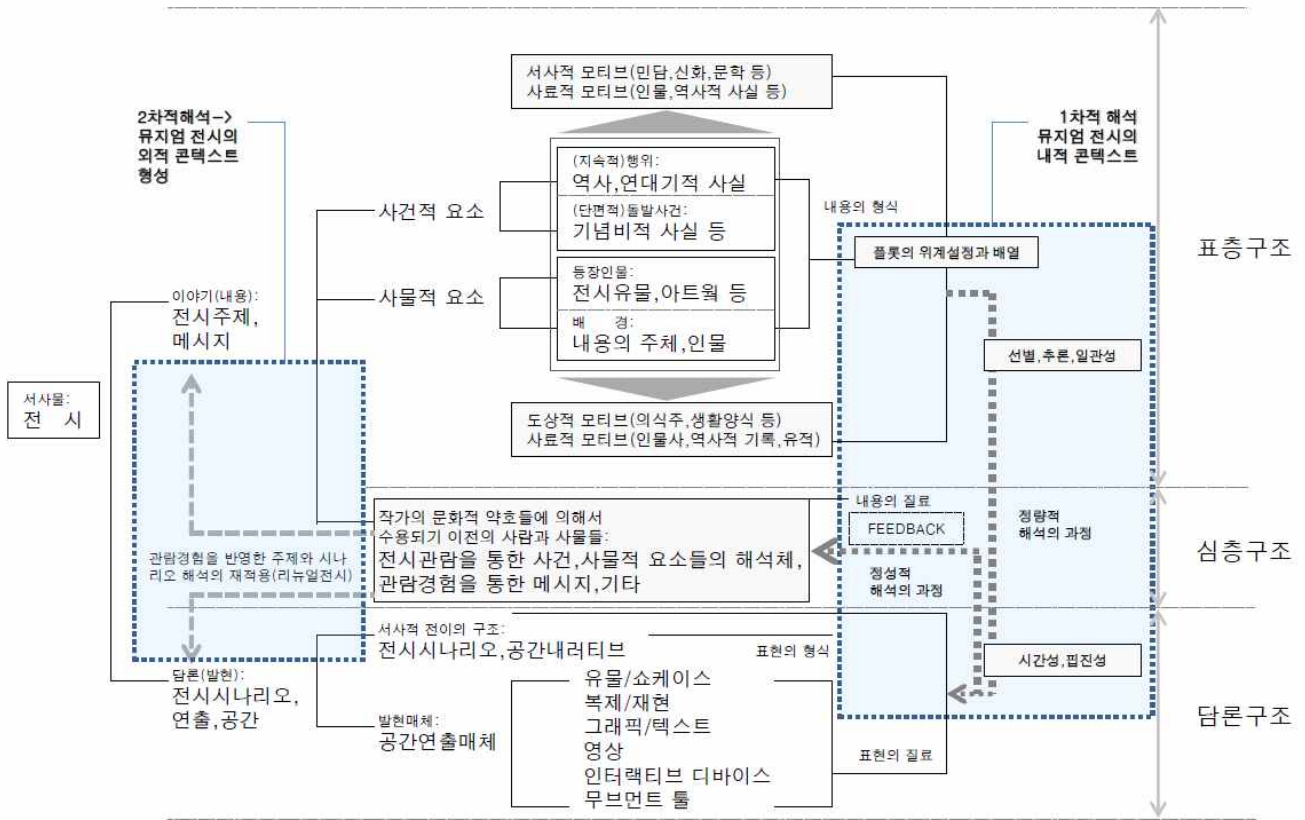
<그림 3>은 뮤지엄의 전시공간을 채트면의 서사이론과 기호학적 해석을 통한 관계구조로 도식화 한 것으로서 전시는 크게 관람경험으로 해석되기 위한 메시지라는 측면의 추상적 형태의 심층구조와 전시주제 및 상황 스토리와 같은 표층구조 그리고 서사적 전개에 의한 전시 시나리오와 이미지적 요소로 구체화되고 다양한 매체로서 전달되는 담론구조로 나누어 볼 수 있다. 사건적요소와 사물적 요소들은 각각 인물, 역사적 사실, 민담 등과 같은 서사, 사료적 모티브와 의식주, 인물사, 기록, 유적과 같은 도상적, 사료적 모티브를 제공한다. 이런 모티브들은 위계설정과 배열의 과정을 거치며 스토리를 형성하고 정량적 해석을 통해 표현형식인 담론으로 이어진다. 정량적 해석의 과정에는 선별, 추론, 일관성 등의 방법적 요소가 발생한다. 여기서 추론은 공간과 연출매체 등을 선정함에 있어 내용의 적합성 등을 고려해 발생하는 행위이며 이런 추론의 범위가 시간성과 필연성의 행위요소로 작용함으로써 표현이 구체화 된다고 볼 수 있다. 시

10) Ibid., p.14

11) Falk,J.H & Dierking,L.D, The Museum Experience, Left Coast Press, 2011,p.97 : 송한나, 구성주의 관점에서 본 박물관에서의 관람경험과 관람객 정체성에 관한 연구, 문화공간건축학회논문집 제43호, 2013, p.15에서 재인용

8) 전동열, 기호학, 연세대학교 출판부, 2012, p.13

9) Ibid., p.11



<그림 3> 전시의 서사구조와 해석의 과정

간성은 이야기가 펼쳐진 의도된 시간과 관람에 소요되는 시간으로 나누어 볼 수 있으며 필연성은 전시원형, 즉 사실적인 내용에 연출의 형식과 양태가 얼마만큼 유사한지 여부를 가늠 짓는 것이라 할 수 있다.

이러한 1차적 해석의 과정은 뮤지엄 전시의 내적 콘텍스트를 형성하며 전시서사구조의 이야기와 담론을 이어주는 중심축의 역할을 한다. 또한 이들의 상관성은 관계와 해석이라는 행위과정을 통해 전시스토리과 매체에 있어 표현의 다양성으로 표출된다. 이런 1차적 해석의 과정은 기획 및 설계자에 의해 구상되어지며 전시물, 즉 전시원형에 대한 다의성으로 의미가 확장되어지고 비로소 하나의 서사적 구조가 완성된다고 판단된다. 여기서 공간의 내러티브는 이야기와 해석의 과정, 그리고 담론의 표출을 거치며 형성되는 것이라고 볼 수 있는데 이는 전시 서사의 각 구성요소들이 상호관계맺음을 거쳐 전개되는 방식을 공간과 연출, 즉 담론의 관점에서 바라본 것이라고 할 수 있다.

공간내러티브의 전개양상에 대해 구체적으로 알아보기 위해서는 각각의 해석요인이 어떠한 기능을 수행하는가에 살펴볼 필요가 있는데 언어학자인 야콥슨은 서사구조에 있어 담론의 기능에 대해 <표 3>과 같이 다음의 6가지로 분류를 하였다.<sup>12)</sup>

야콥슨의 담론의 기능들은 전시의 커뮤니케이션 과정 속에서 단일하게만 작용하는 것이 아니라 서로 연결되거나 중첩되는 형질을 가진다. 전시메시지를 예로 들면 기획자에 의해 분명하게 의도된 지시적 기능과 관람자의 감동을 유발하는 감정적 기능, 그리고 어떤 행동을 요구하는 명령적 기능까지도 내포하고 있기 때문이다.

<표 3> 야콥슨의 담론 기능분류

담론의 기능	내용
직접적 기능 Direct (D)	직접적으로 다른 것을 가리킴
감정적 기능 Sensitivity (S)	감정적 반응을 유발
연결 또는 접속의 기능 Link (L)	무언가를 전달하기 보다는 커뮤니케이션 행위 자체를 강조
명령(지시)적 기능 Order (O)	명령을 전달하며 능동적인 행동을 유발
메타적 기능 Meta - (M)	다른것을 가리키지만 대체의 의미소가 아닌 다른 활동의 특징들을 규명하기 위한 실질적인 기능
시(미)학적 기능 Aesthetic (A)	통상적인 활용을 넘어선 기호의 사용자체에 관심을 갖게 하는 기능

전국선사박물관의 공간내러티브 분석을 위해 전시스토리의 구성 내용이 해석의 과정을 거치며 담론을 형성하기까지의 과정을 3가지로 나누어 볼 수 있는데 첫째, 전

12) 움베르토 에코, 기호의 개념과 역사, 김광현 역, 열린책들 출판사,

2000, p.102

시주제와 메시지의 내용적 측면과, 둘째는 플롯의 위계 설정과 배열, 추론과 선별, 일관성과 뷰의 형성 같은 해석의 전개 방법적 측면, 셋째는 플롯과 관람의 소요시간 및 현실성과의 일치 또는 거리감을 나타내는 편집성과 같은 구성적 측면이다. 이들 3가지 관점에서 전곡선사박물관의 전시스토리를 통한 해석의 과정을 정리하고 공간 내러티브 형성을 위한 담론 구성에 미치는 관계를 파악하기 위해 야콥슨의 6가지 담론의 기능을 적용하면 그 내용은 <표 4>과 같다.

<표 4> 전곡선사박물관 전시서사의 해석적 구성요인과 기능적 맥락성

전시스토리의 구성 및 공간내러티브 관계요인		내용	기능
내용적 측면	전시주제	전곡리 구석기 유적과 주먹도끼 발굴을 통한 구석기인의 삶	직접적 기능
	메시지	고고학적 자료를 통해 입증된 과거 인류의 삶과 현생인류의 삶을 동일한 장소 내에서 시간적 대비를 통해 비추고 발굴된 유적과 유물은 연속적인 시간의 흐름 속에 우리의 미래를 인도하는 지표가 될 것이라는 메시지 전달	감정적 기능 명령적 기능
	플롯의 위계설정과 배열	세계의 구석기, 전곡리의 구석기, 기후대 변이에 따른 자연환경의 변화, 추가령 지구대 협곡의 형성, 인류의 진화, 전곡리 주먹도끼	연결 및 접속의 기능
전개 방법적 측면	추론과 선별	세계와 전곡리의 구석기를 대비, 장소성과 정체성을 고려한 내용선별, 도상적 사료적 모티브를 해석한 공간디자인과 연출	
	일관성과 뷰의 생성	전시주제와 메시지의 흐름을 잃지 않도록 하는 관람시점의 형성 (구석기시대를 재연한 듯한 공간환경 속에서 현생인류인 내(관람자)가 과거로의 시간여행으로 구석기 인류를 만난)	
구성적 측면	시간성	플롯의 시간	직접적 기능
		관람 시간	
	편집성	과거의 시간을 옮겨놓은 듯 한 허구의 공간, 사실적 재연과 디자인의 창조적 발상에 의한 공간과 연출의 깊이	메타언어적 기능 시적기능

## 4. 전시의 담화구조와 공간 내러티브

### 4.1. 계열체와 통합체적 관점에서의 접근

앞선 연구과정에서 전시서사의 구조를 크게 스토리의 생성과 상호맥락적 해석, 그리고 담화 구조로의 발현 세 범주로 분류할 때 관람경험과 관련된 해석의 문체는 기호학적 판단과 관련이 있음을 언급하였다. 4장에서는 전곡선사박물관의 공간내러티브 분석을 위해 기호학적 분석의 개념인 '계열체(Paradigm)'와 '통합체(Syntagma)'의 개념을 접목하고자 한다.

기호학의 관심과 대상은 1960년대 구성주의를 거치며 비언어적 영역으로 확대되었으며 이미지도 언어처럼 나름의 체계와 표현방식을 가질 것이라는 믿음은 기호들이

작동하는 원리와 의미작용의 과정을 추적하게 만들었다.

바르트는 비언어적 대상의 기호학적 연구인 '의복의 연구'를 통해 언어학자가 언어를 연구할 때 포착하기 어려운 '공시성(Synchrony)'을 분석할 수 있는 장점을 지닌다고 하였다.<sup>13)</sup>

카를 구스타프 융은 '공시성'에 대해 '의미 있는 우연의 일치'라고 규정한다. 융의 관찰에 따르면 세상은 우연으로 가득하며 스위치를 켜면 불이 들어오는 것처럼 인과관계가 분명한 것도 있지만 인과관계를 맺지 않는 것도 의미가 있다고 주장한다.

특정 인과관계를 맺지 않거나 불분명한 경우란 이미지와 같은 미적 체험의 대상에 내재해 있는 속성이라고 볼 수 있으며 이미지기호의 특성에 대해 알아 볼 필요가 있다. 언어에서는 기표와 기의의 결합관계에서 '자의성'에 주목하는 반면 이미지는 '유사성'에 주목한다. 즉 언어기호의 경우에는 기표와 기의 사이에 특별한 필연성이 존재하지 않는다. 하지만 이미지 기호의 경우 '답음'을 전제로 하며 특정 그림은 현실의 그것과 유사한 형과 색을 띄어야 함을 의미한다. 이는 기호학적 분석에서 계열체와 통합체의 개념을 수반한다.<sup>14)</sup>

'계열체'와 '통합체'는 '공시성'과 '통시성(Diachrony)'의 개념과 함께 스위스의 언어학자 소쉬르(Ferdinand de Saussure)에 의해 주장된 언어기호의 이분법적 구조 중 하나이다. '계열체'는 일종의 패턴과 모델을 가리키는 것으로서 특히 구조주의 이론에서 그의 공시적 분석과 통시적 분석에 관련을 맺는다. 계열이란 다른 말로 '조직적으로 지어진 순서', 또는 '같은 계통에 따른 배열'이라는 뜻을 가지는데 이는 특정하게 선택되는 기호들의 집합이라는 의미로 풀이 될 수 있다.

계열체는 3가지 특성을 가지고 있는데 그 첫 번째 특성은 연상성이다. 한 계열체 내의 모든 단위들은 분명히 어떤 공통적인 요소를 가지고 있다는 의미이다. 즉 모든 기호의 단위들은 그 계열체의 구성원이 될 수 있는 공통적인 특성을 공유해야 한다. 기호 단위들이 갖는 계열체적 관계는 연상성을 기초로 하고 있다는 점에서 은유적 관계라고도 불린다. 계열체의 두 번째 특성은 차별성으로 각 기호 단위들이 계열체 내의 다른 단위와 분명히 구별된다는 점이다. 세 번째 특성은 잠재성으로 계열체를 구성하는 단위들이 잠재적인 관계를 가진다는 점이다. 계열체에서는 오직 하나의 항목만이 그 집합으로부터 선택되어야 하기 때문에 한 문장 안에서 선택될 수 있는 잠재적인 기호들은 수없이 많게 된다는 의미이다.

이렇게 하나의 기호 단위가 한 계열체 내에서 선택되면 이 단위는 다른 기호 단위들과 결합되어 통합체를 만들게 된다.

13) 전동열, op. cit., p.176

14) 이수진, 이미지들 너머, 그린비출판사, 2013, p.7

‘통합체’는 계열체와 함께 메시지를 구성하는 기호단위들이 선택되고 배합되는 또 다른 축으로서 계열체에서 선택된 기호들이 순서대로 배열된 것을 이르는 것이며, 의미 있는 전체를 구성하는 요인이 된다. 언어를 예로 든다면 개별 단어들은 계열체에 해당되고 완성된 문장은 통합체인 것이다. 모든 메시지는 계열체로부터의 선택과 통합체로의 결합을 수반하게 된다.

통합체에서는 기호 단위들의 결합이 이루어지는 규칙과 관습이 매우 중요한데 이러한 규칙은 언어에서의 문법, 음악에서의 멜로디에 해당하는 것들이다. 통합체 안의 각 단위 항목들은 그것의 앞뒤에 있는 다른 단위 항목들과의 대립을 통해 의미를 갖게 되는데 이 항목들의 배열이 바뀌면 의미도 달라진다.

이처럼 하나의 통합체 내에서 선택된 하나의 기호는 다른 기호들과의 관계에 영향을 받으며, 따라서 기호의 의미는 계열체 내에서뿐만 아니라 부분적으로는 하나의 통합체 내에서 선택된 다른 기호와의 관계에 의해 결정된다고 할 수 있다.

통합체는 3가지 특성을 가지는데 첫째는 그것이 연속적인 것이면서도 그 단위가 구분되지 않는 한 의미가 전달될 수 없다는 상황적 ‘연속성’이고 두 번째 특성은 선택의 ‘맥락성’이다. 통합체 내에서 한 계열체의 기호 선택은 다른 계열체의 기호 선택에 영향을 주게 된다. 세 번째 특성은 통합적 배합의 ‘규칙성’이다. 통합체의 배열은 랑그에 의해 제한되기도 하지만 한편으로는 파올에 의해 다양하게 보완된다.

통합체는 계열체와 함께 메시지를 구성하는 기호조직의 두 축을 형성한다. 모든 메시지는 계열체로부터의 선택과 통합체로의 결합을 수반하게 되는데 ‘레비스트로스’는 텍스트의 통합체 분석은 ‘무엇이 발생 하는가’를 보여주고, 계열체 분석은 ‘텍스트가 무엇에 관한 것인가’를 보여준다고 했다.<sup>15)</sup>

뮤지엄의 전시에서 전시물이나 이야기와 같은 대상을 규정하고 표현할 때 어떤 특정 매체를 선택하여 그것과 결합시킨다는 것은 매체의 속성이 정보를 담고 있다는 점에서 은유와 상징의 방식처럼 결정적이진 않지만 때론 그 대상을 새롭게 나타낼 정도로 결정적일 수 있다. ‘기호는 대상이 아니라 의미를 대신 한다’는 명제는 이러한 예에서도 이해 될 수 있을 것이다.<sup>16)</sup>









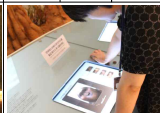
전시연출 담화의 형식과 질료로서, 공간과 매체를 전달의 물리적 경로와 수신체의 감각이라는 관점에서 통합적 이미지라고 볼 때, 이미지 기표가 무엇인지를 각 표현 매체에 맞게 꼼꼼히 따져보아야 하는 작업이 선행되어야 하며 또한 이미지 기표가 발생하게 된 문화적 배경

과 같은 전시스토리의 전반이나 사회적 약속과 같은 해석적 차원의 맥락적 요인에 대해서도 살펴보아야 한다.

전시공간의 내러티브구조에 대해 알아보기 위해 공간을 이루는 이미지적인 표현매체와 매체들, 그리고 매체들 간 일종의 틈과 같은 사이 공간, 그리고 순수한 영역으로서의 단위 공간들이 어떻게 배열되고 조직되는가의 문제에 대해 구조주의 기호학의 ‘계열체’와 ‘통합체’의 개념과 3장에서 논의된 ‘맥락성을 고려한 전시서사의 해석’과정을 기준으로 <표 5>로 하여 분석틀을 제시하고 전국선사박물관의 구체적 사례를 통해 그 표현 특성을 고찰해 보고자 한다.

#### 4.2. 계열체적 관점과 매체의 유동적 구조

<표 5> 전국선사박물관 공간내러티브 사례분석 (매체)

공간내러티브 관계요인	관람자의 감각 수용기에 따른 매체분류									
	시각(그래픽,모형)			시/청각(영상)			촉지/공감각(체험)			
	연상성	차별성	잠재성	연상성	차별성	잠재성	연상성	차별성	잠재성	
내용적 측면	대표 이미지									
	전시주제	전시주제와 일관된 원초적인 느낌의 분위기 연출			배경음향을 자제한 슬라이드 형식의 시각이미지			유물 전시 -> 체험 전시 순서에 따른 관람경험 의미 확장		
	메시지	과거모습 유지하며 과거-현재 시각요소의 적절한 대비			구체적 내용에 대한 정보전달 중심구성			시간여행의 테마를 직접적인 체험요소로 재확인		
전개 방법적 측면	대표 이미지									
	플롯의 위계와 배열	다양한 매체 구성과 시각적 연속선상 배치			벽면 활용한 동선흐름에 따라 자연스러운 내용 전개			후반부 체험코너의 집중 구성과 전시실 모핑스테이션		
	추론과 선별	선사인류의 과학적 복원, 재현, 복원연출 복합적 구성			시각매체와의 유사성을 위한 도상적 표현			고증과 연출의 완급과 그에 따른 긴장관계 유지		
	일관성과 류의 생성	모형연출의 시대적 일관성(연출)			일러스트영상의 일정한 톤과 색채감			시점의 과거 이동 테마성과 관람시점		
구성적 측면	대표 이미지									
	시간성	전시실 바닥의 타임라인과 같은 시간의 흐름을 지시적으로 표현			1분30초 이내의 짧은 영상물 구성, 코스별 내용의 차별화로 예측 가능관람시간 유지			선사여행증의 발급과 RFID 방식에 의한 체험내용의 기록		
	팝진성	구석기동굴, 발굴현장 등의 복원,복제, 재현 연출 중심구성으로 현실성과 현실성을 높임			과학적 분석에 따른 추론, 정보전달 방식위주의 현실적 시각 유지			체험을 통한 아이디어의 재생산과 유추적 해석의 동시적응		










\*약호 - D:직접적 / S:감정적 / L:연결적 / O:지시적 / M:메타적 / A:시(미학)적

15) 조셉 칠더즈, 현대문학. 문화비평 용어사전, 황종연 역, 문학동네출판사, 1999

16) 전동열, op. cit., p.37

### 4.3. 통합체적 관점과 공간의 양태적 구조

<표 6> 전곡선사박물관 공간내러티브 사례분석 (공간연출)

공간내러티브 관계요인	공간 및 연출요소에 따른 분류												
	전체/단위공간			조명(채광,인공조명)			마감재 및 색						
	연상성	차별성	잠재성	연상성	차별성	잠재성	연상성	차별성	잠재성				
내용적 측면	대표 이미지												
	전시 주제	전시실에 건축내부공간과 같은 마감재를 사용하였으며 타공 패턴과 라운드 곡면의 음구조는 각각 외피구조 및 건축매스와의 시각적 유사성으로 공간 컨셉을 강하게 부각			구석기 동굴을 모티브로 비교적 어두운 조도를 유지, 자연채광과 인공조명을 적절히 병용. 전시실과 체험실의 조도를 차등적용.			벽체와 천정을 동일한 GRG마감재로 처리하여 동굴느낌 강조, 회색의 무채색 톤은 바닥,벽,천정을 구성하며 이로써 전시물과 연출내용이 부각될 수 있도록 함.					
	메시지	S	M	A	S	M	L	L	D	A			
전개 방법적 측면	대표 이미지												
	플롯의 위계와 배열	아일랜드 형 전시와 벽면전시 타일을 매체로 구분하며 정보유형과 전달방식을 내용적 위계에 따라 조절			영상, 모형, 패널 등 매체전달 방식에 따라 차등적용, 벽면-라이트 패널, 아일랜드-라이트 박스, 기타스팟			크게 '명'과'암'의 공간으로 분리, 밝은 회색조와 블랙의 톤은 주전시실과 특화된 영역을 구분					
	추론과 선별	A	S	L	S	D	L	A	D	S			
일관성 과 부의 생성	추론과 선별	각 영역별 식생재현에 따른 자연환경연출과 동물복제영역을 균등하게 분포하면서 범위는 차별적으로 구성. 공간을 일정한 모티브에 의해 은유적으로 표현하며 연출장치와 직접적인 연결 배제함			네안데르탈인의 삶 코너에서 동굴 거주 부분은 상대적으로 어두운 조도형성(자연 환경 연출 공간-자연채광과 스포트 조명 병용, 동굴 연출 공간-간접조명)			모두 공통의 마감과 색상을 적용하면서 주전시실을 제외한 체험실, 뮤지엄샵, 선사레스토랑, 도서실, 전시홀로 구성된 영역은 각각의 포인트 컬러 적용하여 공간의 인지도 높임.					
	일관성 과 부의 생성	D	S	L	S	D	A	A	D	S			
	일관성 과 부의 생성	벽면, 아일랜드, 패널, 영상 등에 있어서 일관된 형상을 유지동선 흐름에 따라 시각적 개방감을 유지, 건축기둥 활용한 시선의 차단 일부 역할			조명이 일정한 간격을 갖지 않고 불규칙적 분포, 불규칙함은 패턴으로서 역할. 연출조명은 눈높이 아래에 배치되어 일관된 시선의 흐름 유지			동일한 마감재와 색상 적용하여 연출적인 흐름이 끊어지지 않도록 함					
구성적 측면	대표 이미지												
	시간성	전시내벽이 없는 개방형 공간이면서 일정동선을 따라 내용 전개. 오픈스페이스의 체험실과 홀 등이 관람정체의 완충역할			전시내용이 과거의 유물과 환경에 대한 것들이라면 그것을 둘러싼 외적요소들(마감, 색채, 조명)은 간결하고 세련된 분위기로 미래지향적인 공간 이미지 전달과 과거와 현재의 공간이 만나는 점점으로서의 장소성을 전시실내에서도 부각시킴								
	필진성	A	L	M	S	D	L	A	D	L			
구성적 측면	필진성	선사동굴을 제외한 사실적 재현은 대부분 매체의 연출을 통해 이루어지며 공간은 선사를 모티브로 미래지향적 느낌 전개			원초적인 느낌을 살리려 했던 건축디자인과 야외전시 등의 노력과 마찬가지로 전시실 내부에서도 광량을 자동 제어하는 천창의 자연광 유입 등으로 자연스러움을 살리려함. 주백색과 주광색 조명의 혼용으로 실내에 재연한 야외모습의 어색함을 부분적으로 상쇄함.								
	필진성	A	L	M	S	D	L	A	D	L			
	필진성	원초적인 느낌을 살리려 했던 건축디자인과 야외전시 등의 노력과 마찬가지로 전시실 내부에서도 광량을 자동 제어하는 천창의 자연광 유입 등으로 자연스러움을 살리려함. 주백색과 주광색 조명의 혼용으로 실내에 재연한 야외모습의 어색함을 부분적으로 상쇄함.											

\*약호 - D:직접적 / S:감정적 / L:연결적 / O:시시적 / M:메타적 / A:시(미)학적

### 5. 결론

이상의 연구를 통해서 뮤지엄 전시의 서사구조와 이를 바탕으로 한 전곡선사박물관의 공간내러티브에 대해 알 수 있었다. 이를 분석한 결과로서 각각 계열체와 통합체적 관점의 연출매체와 공간구성에 대해 내용적, 전개 방법적, 구성적 측면의 3가지 구성요인으로 나누어 살펴보면 그 내용은 다음과 같이 정리 할 수 있다.

내용적 측면에 있어서 첫째, 연출매체의 구성에 있어서는 직접적, 감정적, 접속적 성격이 강조되었는데 모두 유물과 고고학적 사실을 통한 명백한 주제와 메시지를 정보로서 담고 있었으며 그 정보들은 시나리오의 흐름에 따라 일련의 상호연관성을 갖고 있다고 볼 수 있다. 또한 주제와 메시지의 성격은 감정적이고 직접적이며 지시적인 것이 모두 혼용되어 짐을 알 수 있었다. 둘째, 공간의 구성상에 있어서는 감정적, 접속적, 메타적, 미학적 성격이 강조되었는데 공간의 형태와 색채, 마감 등에 있어서 원초적인 느낌을 강조한 유추적 양상이 두드러졌으며 감정적이고 미학적인 표현들은 조형적인 범주에 머무르지 않고 각각의 기능을 갖추는 메타적 기능을 갖고 있다고 볼 수 있다.

전개 방법적 측면에 있어서는 첫째, 연출매체의 구성에 있어서 내용적 측면과 마찬가지로 직접적, 감정적, 접속적 성격이 강조되었는데 이들은 대주제와 중주제, 소주제로 분류되는 나름의 위계와 질서를 지니며 그 안에서 동선 흐름에 따른 시각적 연속성과 연출의 스케일과 시대적 일관성 그리고 전시물에 대한 고증, 복원과 대상의 해체를 통한 재구성 등의 대비 관계에 따른 완급과 긴장관계의 조절이 부각되었다. 둘째, 공간의 구성과 전개방식에 있어서는 직접적, 감정적, 미학적 성격이 두드러졌다. 그것은 모티브에 의한 은유적 표현이 강조되어짐을 의미하는데 채광과 색채에 따른 '명'과 '암'의 공간분리로 주전시실과 특화된 부대공간을 나누는 것이 대표적이다.

구성적 측면에 있어서는 첫째, 연출매체의 구성에 있어서 직접적, 접속적기능이 두드러지게 강조 되는데 이는 복원, 복제 방식의 현장성을 증시하는 연출기법과 과학적 분석에 따른 현실적 지각력을 키우고 체험을 통해서 유추적 해석을 가능하게 하는 부분에 기인한다. 둘째, 공간 구성의 전개방식에 있어서 접속적, 미학적 기능이 부각되는데 이는 오픈스페이스로 이루어진 전체 평면상에서 과거와 현재, 전시실과 체험실 등 기능과 성격이 다른 공간들을 완충시키며 자연스럽게 이어주는 점점으로서의 역할을 부각시키는 면과 부분 채광유입을 통해 실내외의 소통을 유연하게 이끌며 동시에 빛의 유입에 따른 공간의 심미적 기능을 충족시키는 것에서 찾을 수 있다.

이상의 내용을 종합해 볼 때 전곡선사박물관의 연출매



체에 의한 내러티브전개는 정보전달의 견지에서 모호함을 배제하기 위해 주로 직접적이며 도상적이고 맥락적인 성격이 강하게 드러났고 빛과 색, 형 등 조형적 견지의 내러티브전개는 표현의 양상이 보다 유연하고 심미적, 감성적이며 메타적 전개의 성향이 강하게 드러나는 것을 알 수 있었다. 전곡선사박물관의 사례에서 발견한 이러한 차이점은 뮤지엄의 연출매체와 공간에 의한 담론 구성이 정보의 수용범위와 전달 효과라는 측면에서 서로 역할의 범위가 다르다는 것을 볼 수 있는데 이를 통해 뮤지엄의 관람객은 이성적 판단과 감성적 판단을 동시에 수반하는 복합적 경험을 하게 되는 것이다.

지금까지의 과정은 추후 이루어질 지속적 연구의 한 부분이며 이를 토대로 본 연구자는 사례연구 대상의 뮤지엄 유형을 세분화하여 유형에 따른 차이점을 규명하고 전시공간에 대한 기호론적 접근과 함께 기능적 구성에 대한 비교분석을 병행하고자 한다. 또한 이를 통한 해석의 객관성 검증으로 향후 전시디자인 분야 실무단계의 기획과 디자인과정에 있어서 개념전달의 효율성이 향상되어지기를 기대한다.

## 참고문헌

1. Gerald Prince, *Narratology : the form and function of narrative*, 서사학이란 무엇인가, 최상규 역, 예림기획, 1999
2. Seymour Chatman, *Story and Discourse*, 이야기와 담론, 한용환 역, 푸른사상, 2003
3. 전동열, *기호학*, 연세대학교 출판부, 2012
4. 움베르토 에코, *기호의 개념과 역사*, 김광현 역, 열린책들, 2000
5. 이수진, *이미지들 너머*, 그린비출판사, 2013
6. 조셉 칠더즈, *현대문학.문화비평 용어사전*, 황중연 역, 문학동네, 1999
7. 한교경, '문화원형의 스토리텔링 전략과 분석', 북코리아, 2013
8. Lord, Barry & Lord, Bail Dexter, *The Manual of Museum Exhibitions*, Altamira Press, 2001
9. 유천혁, *전시의 주제와 그 의미에 관한 연구*, 홍익대 석사논문, 1999
10. 양유정, *박물관 성장기반으로서의 스토리텔링구조 연구*, 중앙대 석사논문, 2006
11. 김주연, *현대뮤지엄의 전시계획 및 평가 프로세스에 관한 연구*, 국민대 박사논문, 2001
12. 송한나, *구성주의 관점에서 본 박물관에서의 관람경험과 관람객 정체성에 관한 연구*, 문화공간건축학회 논문집 제43호, 2013.8

[논문접수 : 2014. 04. 28]

[1차 심사 : 2014. 05. 20]

[게재확정 : 2014. 06. 13]