

기본연구 2009-9

제주문화상징물 99선 활용 방안 연구

2009. 11.

제주발전연구원

www.jdi.re.kr

발 간 사

최근들어 문화콘텐츠가 지역의 위상을 높이는데 중요한 요인이 되고 있습니다. 이는 문화산업을 논의할 때 콘텐츠가 차지하는 비중이 그만큼 크다는 것입니다. 다행히 우리 제주도에 문화산업이 발전할 수 있는 풍부한 자원을 가지고 있습니다. 그 자원의 대표가 지난해 9월에 발간된 『제주문화상징』입니다.

우리 연구원에서는 이번에 이 자료를 바탕으로 해서 『제주문화상징물 99선의 활용 방안』을 제시하고자 합니다. 자연분야, 사회·생활 분야, 언어분야를 중단위로 묶어서 제안했으며, 역사와 신앙·예술 분야는 스토리텔링을 중심으로 하여 엮었습니다.

이 책은 한라산을 중심으로 한 화산박물관, 목축박물관, 전통음식박물관, 공동체 의식을 잘 보여주는 민속사 등 제주의 역사와 문화를 상징하는 대표어들을 문화재 로로 어떻게 활용이 가능한지 등을 담고 있습니다. 또한 원형문화콘텐츠는 풍부하지만 가공을 해야만 다양한 빛을 발휘할 수 있는 스토리텔링 작업도 병행했습니다. 지역의 축제라고 하면 유사점 때문에 거부감이 생길 수 있으나, 이 보고서에는 개성적인 축제안도 담았습니다.

이번에 발간한 보고서는 1차 가공자의 입장에서 제주문화상징물 99선을 사업으로 실용 가능하게 제안하고자 했습니다. 원자료이건, 가공자료이건 제주도의 자산이므로 재산권 행사에도 공동 대응할 필요가 있습니다. 좋은 문화자원들이 문화적 재산으로 물려줄 수 있도록 전통지식자원의 저작권 확보에도 관심을 가져야 할 때입니다.

앞으로 다양한 분야에서 문화원형이 산업화될 수 있는 기본 자료로 활용되기를 바랍니다.

2009년 11월

제주발전연구원 원장 유 덕 상

목 차

I. 서 론	1
1. 연구 개요	1
2. 연구추진 방법	2
3. 논의 대상	3
II. 문화상징과 문화산업	4
1. 문화자산	4
2. 문화상징 활용	6
3. 문화콘텐츠	8
III. 제주문화상징물 99선 활용 방안 : 자연, 사회·생활을 중심으로	12
1. 자연분야	12
2. 사회·생활 분야	23
3. 언어분야	32
IV. 제주문화상징물 99선 활용 방안 : 스토리텔링을 중심으로	34
1. 스토리텔링의 가치	34
2. 원형콘텐츠의 활용 사례	36
3. 새로운 모색	54
V. 결론 및 제언	72
1. 결론	72
2. 제언	74
참고자료	85

I. 서론

1. 연구개요

가. 연구과제명 : 제주문화상징물 99선 활용 방안 연구

나. 연구기간 : 2009년 5월~11월(7개월)

다. 연구목적

제주특별자치도에서 선정한 전통과 현대를 아우르는 문화상징물 99선을 효율적으로 활용할 수 있게 하기 위해

- (1) 제주문화를 토대로 한 지식산업의 진흥과 문화관광 수요의 증대
- (2) 제주문화가 현대 사회의 여러 분야에서 활용될 수 있는 방안 마련
- (3) 전통문화의 현대적 계승 및 문화원형에 기반한 부가가치 창출 방안 마련
- (4) 제주특별자치도에 걸맞은 문화적 정체성 재확인과 범도민적 인식 제고

라. 연구내용

제주문화상징물 99선의 의의 및 개념 설정

- 제주문화상징물 99선이 어떠한 의미를 가지며, 각 상징의 개념이 무엇인지를 명확히 함

제주문화상징물 99선 활용 방안 소개

- 선정된 상징들이 구체적으로 어떻게 산업화, 생활화, 실용화가 이루어질 수 있는가를 단기 및 중장기적으로 소개

2. 연구추진 방법

가. 연구목표

제주문화상징물 99선을 실제적으로 활용할 수 있도록 구체적이고 현실적인 방안을 제시하고, 제주문화상징물을 통한 제주특별자치도의 부가가치 창출 발판을 마련하는데 있음.

나. 연구개발 내용

제주문화상징물 99선의 구체적인 실용화 방안

제주문화상징물 99선의 단기, 중장기적 활용 방안을 위한 대안 제시

다. 연구추진 방법

제주문화상징물의 역사·문화적 의미 정보 수집

산업화, 생활화, 실용화가 효율적으로 이루어질 수 있는 방안 연구

라. 기대 효과

제주문화의 경제적 활용 가능성에 대한 도민의 인식 전환

제주문화의 우수성을 새로운 측면에서 제시

제주문화가 부가가치를 창출할 수 있다는 가능성 제시

이 연구를 기반으로 해서 다양한 분야에서 문화원형 산업화 가능성 제시

3. 논의 대상

이 보고서는 『제주문화상징』(제주특별자치도, 2008)을 토대로 해서 제주문화상징물의 구체적인 활용 방안을 제언하고자 한다. 제3장에서는 99선을 중분류로 묶어서 실용화 방안을 제시하겠다. 제4장에서는 스토리텔링을 중심으로 한 활용 방안을 제시하고자 한다.

제주문화상징물 99선을 제시하면 다음과 같다.

<표 1> 제주문화상징물 99선

제주문화상징물 선정 분야	제주문화상징물 99선 대상
자연분야	한라산, 오름, 용암동굴, 돌담, 곳자왈, 제주마, 제주한란, 마라도, 바람, 성산일출봉, 왕벚나무, 내창, 용두암, 용천수와 봉천수, 아흔아홉골, 영주십경, 사람발자국화석, 검은도새기, 문주란, 검은쇠[黑牛], 노루, 산방산, 폭낭(팽나무)
사회 및 생활분야	해녀, 원(垣), 테우, 갈옷, 허벅, 정낭(정주목), 제주초가, 테우리, 굴, 말총공예, 빙떡, 자리회, 소금빌레, 수놀이, 돛통시, 정동벌립, 오메기술·고소리술, 물방애, 애기구덕, 모듬벌초, 무덤과 산담, 켄당과 삼춘, 몸국, 개말[浦口], 남방애, 고팡분리, 번쇄와 멍쇄, 해안일주도로
역사분야	삼성혈, 제주고산리신석기유적, 제주목관아, 관덕정, 향파두리향몽유적지, 환해장성, 원당사지오층석탑, 제주4·3사건, 유배의 땅, 하멜의 표도, 김만덕, 봉수와 연대, 오현단, 제주도식고인돌, 호적중초, 제주삼양동선사유적, 잣성, 진지동굴, 출륙금지, 법화사지, 고득중, 읍성과 진성, 탐라
신앙·언어·예술분야	신구간, 제주굿, 방사탑, 제주칠머리당영등굿, 결궁, 탐라순력도, 내왓당무신도, 추사와 세한도, 제주민요, 설문대할망, 돌하르방, 동자석, 동·서자복, 당, 포제, 심방, 입춘굿, 영감놀이, 자청비, 본풀이, 한라산신, 삼승할망, 넋들임, 이어도, 제주어
제주10대 문화상징	한라산, 해녀, 제주어, 제주4·3사건, 돌문화, 제주굿, 제주초가, 갈옷, 굴, 오름

II. 문화상징과 문화산업

1. 문화자산

문화산업이 중요한 이슈로 떠오르면서 우리의 문화자산을 되돌아보는 일은 이미 어제 오늘의 이야기가 아니다. 이와 같은 시대의 조류 속에서 제주 또한 그 물결을 타고 자맥질을 시도하고 있다. 특히 섬이라는 특수한 조건으로 제주도 특유의 정체성을 보존하고 있으므로 제주도의 문화유산은 그 자체만으로도 현대 사회에서 장대한 의미망을 던지고 있다.

많은 논의를 거치며 2008년에 드디어 세상에 모습을 드러낸 제주문화상징물 99선은 제주의 역사, 문화, 자연 등을 망라하는 수많은 문화유산 가운데서 추려낸 제주문화의 정수라고 할 수 있다. ‘백 골 중에 한 골이 모자라 왕도 범도 못한 섬’의 아흔아홉 가지 유산들은 이제 새로이 조명되며 내외로의 진출을 꾀하고 있다. 이에 앞서 우리는 다시 한 번 마음을 다잡을 필요가 있다. 단지 경제적 환금가치에만 매달려 재화를 쫓는다면 실패는 불을 보듯 뻔하다. 무엇보다 중요한 것은 이미 전통사회의 것으로 치부되어 사라졌고, 사라지고 있는 유산들을 어떻게 현대인의 삶에 재맥락화(recontextualization)시킬 것인가 하는 것이 우선적인 고민이다.

등잔 밑이 어둡다는 옛말처럼 정작 제주에 사는 사람들이 제주를 제대로 보지 못하는 경우도 허다하다. 막연한 느낌으로 콘텐츠, 스토리텔링 등을 운운하며 문화산업을 들먹이기에 앞서 제주문화의 정신적 가치를 오롯이 가슴에 새기는 작업은 모든 일에 앞서서 치러야 할 선결작업이다. 이렇게 제주문화상징99선과 만남을 시도하며 낯선 이방인의 시각에서 과연 제주는 어떤 곳일까 하는 의문을 풀어보는 것도 의미 있는 일이라 여겨진다.

섬에는 우수가 있다. 이게 어디서 나오는지 알 수 없다. 그것이 마음을 갑갑하게 만드는 이유다. 바다. 아마도. 게다가 모든 것을 물들이는 녹청의 색조. 제주에는 좀 더 강한 감정이 스며있다. 세계의 끝. 既知의 것이 끝나는 쪽의 문, 태평양의 무한함과 지구에서 가장 많은 사람이 살고 가장 넓게 뻗은 대륙의 받침 그 사이에 서 있다.

... <중략> ...

잡초들 사이에 반원형으로 배치된 堂神 조각상. 시간의 밤으로부터 솟아올라 바람과 비에 일그러져 가면이 돼 버린 돌 조각에서 태평양 마르키즈 제도의 풀 고갱 무덤 앞에 있는 오비리(Oviri)조각상을 떠올리지 않을 수 없다.

당집의 거대한 나무들은 오방색 리본을 한 채 거인의 팔처럼 낮은 가지를 벌리고 있다. 나무 위 리본은 태양빛에 바랐고 거미줄이 쳐져 있다. 아주 오래된 것이지만 현대 세계에서 그 자리를 지키고 있다. 새로운 세대가 자연과의 접촉을 되찾으려는 열망을, 모든 추상을 배격한 즉각적이고 감각적인 숭배의 가능성을 여기서 발견한다. 제주의 신비한 형상 중 가장 친근한 것은 돌하르방이다. 돌의 할아버지. 그는 길이 서로 마주치는 곳이나 마을 입구에, 때로는 바다를 바라보며 서 있다. 그는 높은 모자를 쓰고 있다. 수염을 기른 얼굴은 웃음으로 갈라져 있으나 전구 같은 눈은 감히 자기에게 다가오려는 사람들을 뚫어저려 쳐다본다.

제주는 감정의 섬이다. 한국어는 감정적 뉘앙스가 많은 언어다. ‘정’이나 ‘한’은 번역이 불가능하다. 효성, 혈연, 원한, 한국 영화는 그런 것으로 가득 차 있다.

제주에는 보람이란 감정이 있다. 그것은 고통과 긍지가 섞인 것이다. 이런 감정이 해녀에게 있다.1) ... <후략> ...

위의 이야기는 『황금물고기』라는 소설로 2008년 노벨문학상을 수상한 프랑스의 작가 르 클레지오가 제주를 여러 차례 여행하며 느낀 소감을 술회한 글이다. 제주를 사랑하는 벽안의 이방인은 보석처럼 빛나는 제주의 아름다운 풍광만 본 것이 아니라 그것이 오색의 광채를 발하기까지 슬하에 명멸해간 섬의 조상들, 그 한 사람 한 사람이 지냈던 회한과 신명을 바라보고 있다. 그리하여 우리는 문화의 세기에 해류와 해풍의 섬 제주의 문화자산을 어찌할 것인가를 고민할 때

1) 동아일보, 2009년 3월 7일자 기사, 「매력과 환상이 넘치는 섬 제주... 여행자는 우수에 젖는다」

적어도 한 번쯤은 르 클레지오처럼 농밀하고 진지한 시선으로 스스로의 터전을 돌아봐야 할 필요가 있다. 태를 사르고 숨을 묻어가는 익숙한 삶터라고 해서 가벼이 덤벼들었다가는 큰 낭패를 치르게 될 공산이 크다. 더욱이 경제적 가치가 이 시대의 어떤 규범보다 중대한 것으로 떠오르는 상황에서 돈벌이에 전진해 진정성 없는 바람몰이에만 급급하다가는 허리도 굽히기 전에 삼자루가 부러질 수 있다.

2. 문화상징 활용

‘제주문화상징 99선’ 선정의 문화사적 의의는 무엇일까. ‘유네스코 지정 세계문화유산’ ‘국보’ ‘보물’ 따위의 지정방식은 사실 문화적 원형질의 내재적 가치와는 무관하다. 유네스코의 지정이면 어떻고, 아니면 어떠한가. 마찬가지로 논리로 10대 상징이면 어떠하고, 33대 상징이면 어떠하며, 300대 상징이면 어떠한가. 문제는 숫자에 있지 않다. 따라서 ‘99대 상징’이란 최대한 뽑아본 보편적 숫자 개념으로 보아야 한다.

2005년에 해양수산부에서 ‘아름다운 어촌 100선’을 뽑았을 때, 이 역시 수천 개의 어촌 중에서 100개를 ‘우선적으로’ 뽑았음을 의미한다. 일본에도 ‘건고 싶은 도로 100선’ 등 비슷한 사례가 있다. 관행적으로 ‘10대 명산’ ‘100대 명산’ 따위와 비슷한 것이다.

전통과 현대를 아울러 제주도를 대표하는 상징을 개발하고 문화유전자를 찾는 일은 만시지탄의 감이 있다. 전통문화의 현대적 계승과 전통문화에 기초한 부가가치 창출기반을 제공하고, 더 나아가 제주문화에 대한 긍정적, 호의적 이미지 제고 및 홍보까지 겸하는 데 그 의의를 찾을 수 있을 것이다. 여기서 제주문화 상징의 정의를 간단하게 내린다면, 제주사람들이 과거부터 현재에 이르기까지

공간적·시간적 동질감을 바탕으로 하여 형성되어 온 문화 중에서 대표성을 가진 문화상징을 뜻할 것이다. 99대 상징 선정은 그 자체 미완결이다. 즉 계속진행형의 선정 작업이다. 각 분야별 99선도 가능할 것이다. 가령 ‘제주도오름 99선’도 가능할 것이다.

‘제주도 민족문화상징 100선’도 가능할 것이다. 토속적인 원형질을 간직한 제주도 특유의 문화적 원형 100개를 선정해낼 수 있다면 그 자체가 문화관광자원이며, 나아가 문화적 종다양성의 보고를 지켜낸다는 의미에서도 의미가 있을 것이다. 이번에 10대 선정에 오른 돌하르방, 해녀(잠녀), 제주도 돌담 이외에도 제주도의 신당, 거옥대, 원담, 방사탑, 한라산, 마라도 등등을 ‘제주도 10대 상징’에 포함시킬 수 있을 것이다. 아울러 10대 상징에 포함된 ‘제주도 돌담’의 경우, ‘건고 싶은 제주도 돌담길 33개’ 식의 선정이 이루어진다면, 관광문화사업이자 문화보존사업 차원에서 사라져가는 돌담을 지켜내고 대외적으로 자원화할 수 있는 적극적 계기가 될 것이다. ‘마시고 싶은 제주도 용천수 33개’를 선정한다면, 자연수를 지켜내는 차원에서도 소중한 것이다.

나이테에는 나무가 살아온 내력이 기록되어 있으며, 조개껍질에는 밀물·썰물의 드나들이 촘촘히 각인되어 살아온 내력을 웅변한다. 문화상징에 포함된 각각의 ‘대표주자’들은 그야말로 제주의 역사와 삶을 고스란히 웅변한다. 그것을 ‘결’이라고 부르고 싶다. 살아온 ‘결’은 속일수도 없으며 과장도 불가하다. 결의 넓이와 깊이를 고스란히, 정확히 드러내는 일은 매우 소중한 작업이다. 결을 분명히 드러내기 위하여 조금 고단하지만 통념상의 문화뿐 아니라 동굴이나 동식물에 이르기까지 넓고 깊게 들어가는 전략을 취해야 한다. 나무의 뿌리, 그것도 뿌리 깊은 나무, 특히 본줄기 못지않게 잔털에까지 이르는 미시적 주제까지 포괄하지 않고서는 좀처럼 결이 드러나지 않는다.

문화99선이 아니라 ‘상징’ 99선이다. 상징화란 무엇인가. 그야말로 물속의 동굴을 탐색하는 작업과 같다. 원형질, 심층, 저변, 속내 등등의 연관 단어들이 기호처럼 춤을 출 것이다. 제주상징물의 층위를 밝혀내는데 그치지 않고 원형질의

단단한 껍질을 깨뜨림으로써 새로운 ‘그 무언가’의 창출을 기대해 본다.

기존의 통념상 활용화 작업에 대해 많은 의견들이 있다. 제주도에서 발간한 제주문화상징 책자에는 각 필자들이 제시한 많은 좋은 의견들이 있다. 여기서는 전체적인 활용화 방안(공통분모)을 제시하고자 하였으며, 각각의 개별 상징물 중에서 중복되는 것이나 관념적인 것은 제외하고 실제적인 것들만 추려서 제시하고자 한다. 특히 다른 지방에서 이루어진 사례가 있다면 벤치마킹의 경우를 제시하였다. 많은 의견들이 수렴되어 제대로 된 활용 방안이 구축되길 바란다.

3. 문화콘텐츠

‘제주문화상징물 99’라는 의미심장한 타이틀이 말하는 것처럼 제주를 대표하는 아흔아홉 가지 테마는 문화상징이란 이름을 내걸고 있다. 문화상징은 문화와 상징이 결합한 합성어다. 문화라는 말은 인문학 전반에 걸쳐 수 세기 동안 많은 논의를 거쳐 왔지만 간명하게 정의할 수 없는 아메바 같은 부정형의 덩어리이다. 굳이 그 범주를 명확히 해 정의하자면 ‘인간의 생존에 결부된 총체적 생활양식’이라고 말하면 될 것 같다. 그러나 제주문화상징물 99선에는 인문분야만이 아니라 자연분야까지 포괄하고 있어 이 같은 정의로는 요건을 충족시킬 수 없다. 이것은 문화를 바라보는 현대인의 시각이 인간생활과 관계 맺는 일체의 현상과 사물로 확대되고 있음을 가리킨다. 따라서 제주문화상징물 99선에서 문화라는 개념은 인간의 총체적 생활방식과 아울러 심미적 관점에서 바라보는 사물현상일 반을 포괄하는 것이라고 봐야 적절할 것이다.

이렇게 모든 것을 포괄하는 의미를 지닌 문화는 상징이라는 용어와 결합하며 또 다른 개념을 만들어내고 있다. 그리스어 ‘simbolon’에서 유래한 상징(symbol)은 인간의 의식 활동이 지니는 다면적 의미를 하나의 자연적 사물이나 창안해낸

도형, 문자, 기호 등을 통해 구체화시킨 것이라고 할 수 있다. 처음에는 비구상적인 의미를 구체적으로 드러내 보여주는 구상적인 지시에서 출발했으나 시간이 갈수록 인간들은 그 기호의 세계에 얽매이며 상징이 지닌 간명했던 의미를 오히려 복잡다단한 것으로 뒤바뀌 버렸다. 그래서 오늘날의 상징이란 단순한 지시의 표지에서부터 여러 가지 의미를 지닌 예술작품에 이르기까지 다양한 면모를 보인다.

제주문화상징물 99선 또한 이와 마찬가지로. 예를 들어 한라산이라는 상징을 두고 해석을 시도할 때 그것이 지닌 의미는 신화적인 것에서부터 역사, 생태, 예술 등 모든 분야에서 제각각의 의미를 찾을 수 있고, 보고 느끼는 사람마다 엄청난 차이를 보일 수도 있다.

이와 같은 사정 때문에 문화상징을 직접적으로 콘텐츠화하는 현장에서 활동하는 사람들은 고민에 고민을 거듭하며 창작과 생산 활동에 임한다. 왜냐하면 이번에 선정된 제주문화상징물 99선을 비롯한 대개의 문화상징들은 전통사회로부터 그 뿌리와 의미를 찾아내는 것이 대부분이어서 오늘날의 삶과 어떻게 잇닿을 수 있는 기제로 만들어내는가가 관건이기 때문이다. 엄밀하게 따진다면 이 같은 작업은 원형적 상징(archetypal symbol)을 대중적 상징(public symbol)으로 변환시키는 과정이기 때문에 과거와 현재를 잇는 초시간적 콘텐츠를 개발해 내야 비로소 의미를 갖게 된다. 무턱대고 조상들의 슬기와 아름다운 경치 따위를 운운하며 막연하게 덤벼서는 죽도 밥도 안 된다.

최근 들어 지천에 뒹구는 돌멩이마냥 흔하게 쓰이는 말이 콘텐츠다. 사실 문화상징이란 말을 콘텐츠라고 바꿔 사용해도 우리 사회에서는 별다른 이견 없이 통용될 수 있는 상황이다. 어디에 갖다 붙이든 콘텐츠는 통용된다. 화수분처럼 끝없이 넘쳐나는 콘텐츠의 매력은 그 사전적 의미와는 사뭇 다른 모습이다.

사실 콘텐츠라는 말은 본래 영어에도 존재하지 않는다. 정확히 말하면 콘텐츠(content), 즉 내용물이라고 해석될 수 있는 영어단어를 복수형으로 바꿔 부르는 것이 콘텐츠(contents)로 일본과 한국에서만 사용하는 용어다. 굳이 사전적인 의

미를 들먹일 필요까진 없겠지만 오늘날 문화산업의 중요한 문제로 떠오르는 콘텐츠에 대한 언급을 위해서 부득불 그 본뜻을 다시 한 번 헤아려 보았다. 어법에 맞고 안 맞고를 떠나 이미 우리 사회에서 대중적인 용어로 쓰이며 커다란 영향력을 갖는 콘텐츠는 용어의 문제보다 말 그대로 내용의 문제로 따져 물어야 생산적인 논의를 할 수 있다.

콘텐츠라는 용어에는 문화적 가치가 재화적 가치로 변환될 수 있다는 경제의 논리가 도사리고 있다. 과거에는 인간의 생존을 위한 장치로 유지되었던 것이 오늘날에 이르러 그 기능을 상실하기에 이르자 다시금 그것이 지녔던 문화적 가치를 상품으로 변환시키는 작업이 문화콘텐츠산업이라고 말할 수 있다. 이 과정은 긍정적일 수도 부정적일 수도 있다. 제주문화상징물 99선을 비롯한 원형콘텐츠들은 애초에 선악의 도덕적 판단과는 상관없이 독립적으로 존재하던 것이고, 그것을 변환해 새롭게 만들어낸 문화콘텐츠 또한 도덕적 가치선택의 문제는 아니다. 그러나 그것을 실행하는 주체인 인간이 과거의 유산을 오늘날 어떤 가치를 지니는가를 분별하지 않고 무턱대고 만들어낼 때 심각한 문제가 발생한다.

예를 들면 디지털시대로 접어들며 우후죽순처럼 생겨난 각종 게임들 중에는 고스톱 등의 사행심을 부추기는 콘텐츠도 인기를 누리고 있다. 왜색 운운하며 기원논쟁을 벌일 수 있지만 이미 우리 생활에 뿌리 깊은 문화로 반세기 이상 버텨온 이상 고스톱은 우리 문화의 일부다. 하지만 생활문화로 버젓이 정착한 것이니 디지털콘텐츠로 변환시켜 흥행몰이하면 된다는 논리에만 치우친다면 문화콘텐츠 산업은 단지 재화적 가치에만 매몰된 자본주의가 낳은 괴물이 되고 말 것이다. 따라서 원형콘텐츠를 현대적 문화콘텐츠로 변환시키는 작업은 과거와 현재의 시공을 뛰어넘는 인간사회의 도덕적 가치를 재고하지 않을 수 없는 것이다.

고스톱처럼 도박으로 여겨지는 제주도의 전통적인 율놀이인 ‘녁동배기’를 새로운 콘텐츠로 개발한다고 하자. 단순히 재화적 가치에만 집중한다면 의사도박에 머무르고 말 것이다. 그러나 장윷과 다른 모윷의 특이성, 도, 개, 걸, 윷, 모로 나타나는 동물들의 상징성, 단군신화와 관련된 윷경을 비롯한 고대사회의 점구(占

具)로서 옷이 지녔던 의미 등을 되살리며 스토리텔링의 뼈대를 세운다면 21세기에
에도 통용될 수 있는 디지털게임, 보드게임, 체험놀이 등으로의 변환이 얼마든지
가능할 것이다.

결국 제주문화상징물 99선을 비롯한 원형콘텐츠들은 당대의 산업적, 인문적
가치의 반영물이며 그것의 변환인 문화콘텐츠는 과거의 가치와 현대의 가치가
어떻게 공존할 것인가 하는 문제와 잇닿아 있는 셈이다.

Ⅲ. 제주문화상징물 99선 활용 방안 : 자연, 사회·생활을 중심으로

3장에서는 99선 중 자연분야와 사회·생활분야, 그리고 언어 분야를 중심으로 해서 활용 방안을 제안하고자 한다. 99선 중 대상이 유사한 것은 묶어서 분류하며, 이미 활용화 단계에 있는 것은 논외로 하겠다.

1. 자연분야

가. 한라산과 화산박물관 건립

1) 한라산을 주제로 한 다양한 문학예술 발굴 및 창작 지원

오랜 역사적 전통을 자랑하는 금강산의 명품화 전략을 참조할 필요가 있다. 가령 금강산은 오랜 역사 속에서 수많은 문학과 회화, 정사와 야사의 주제가 되어 왔다. 그리고 거기엔 불교, 유교, 전통신앙에 이르기까지 숭배의 대상이 되기도 했었다. 반면에 한라산은 역사적으로 볼 때 섬에 있다는 이유 등으로 금강산에 비한다면 훨씬 덜 주목받았으며 문화적 축적물도 훨씬 약하다. 금강산의 경우와 비교하는 일은 이러한 점에서 중요하다. 한라산을 중심으로 한 다양한 이야기를 발굴해 내고 새로운 문화를 창작해서 축적물을 넓고 깊게 하는 일이 필요한 대목이다. 이러한 기반 속에서 이야기성이 풍부한 한라산의 특성을 살려 한라산과 직접적으로 관련된 이야기들을 형상화할 수 있어야 한다.

2) 한라산을 주제로 한 상품 개발

옛 사람들이 지나갔던 경로를 따라가는 관광 상품이나 명사들의 한라산 기행

을 모델로 하는 관광코스 및 관광 상품을 개발한다. 한라산에 남아있는 역사유적지를 정비하여 순례길을 만드는 것도 좋은 방법이다. 또한 한라산과 관련이 있는 다양한 아이템을 개발하여 기존의 판로를 이용하여 상품으로 제작하여 판매하는 것이 가능하며, 이미 어느 정도는 시도되고 있다. 민속몰(-mall) 등 민속, 전통을 주제로 한 물품들을 파는 인터넷 사이트에서 판매되고 있으나, 아직 관광 상품 수준에서 크게 벗어나지 못한 실정이다. 또한 대부분의 상품들이 다양한 계층이나, 필요를 소화할 수 있는 다양성을 확보하고 있지 못하고 선뜻 살 수 없을 만큼 가격이 높은 것도 사실이다. 그래서 이 둘 사이에 균형을 잡을 수 있는 상품 개발이 절실하다. 예를 들면 여러 화첩 시리즈를 이용한 포스터나 우표, 수첩, 부채, 시계 등이다. 그리고 기존의 인터넷 판로는 민속품만을 따로 파는 사이트(민속몰 등)를 이용해서 파는 경우가 많은데, 특성화한 온라인 마켓이라는 장점은 있지만, 인지도가 높지 않아서 필요해서 사려고 해도 잘 알지 못해서 찾아오지 못하는 경우도 많다. 그러므로 대형 온라인 마켓에도 상품을 올려서 보다 많은 사람들에게 소개하여 대중들에게 인식을 높이는 것이 중요하며, 각종 전통 행사와 함께 홍보함으로써(예를 들면 단오제에 부채를 선물하는 풍습) 수요를 만드는 것이 필요하다.

3) 한라산 전문박물관

산을 종합적으로 알려주는 전문박물관이 산악도로 주변에 만들어져 산을 오고 가는 사람들이 들를 수 있는 명소로 만들 수 있다. 특히 전국의 산악인들이 참여할 수 있는 기회를 제공한다면 우리나라 산악운동의 메카로 작용할 수 있을 것이다.

4) 화산박물관 내의 산방산관

산방산의 지질학적 생성변화를 담은 내용을 화산종합박물관에 반영시켜야 한다.

5) 성산일출봉

제주도 동굴, 한라산, 오름은 물론 성산일출봉까지 포괄하는 종합적인 제주 화산박물관을 설립할 필요가 있다. 지나치게 복잡다단한 크고 작은 시설들은 자체 하고 종합적인 박물관 하나로 족할 것이다. 성산을 둘러싸고 지나치게 번잡스러운 현실을 주시해야 한다.

나. 오름

1) 오름경관문화관

오름은 경관 자체의 아름다운 풍경이 주목된다. 오름의 생성과 자연지리적 변천, 오름과 제주사람들의 삶 등을 두루 조망할 수 있는 오름경관문화관이 만들어져야 한다. 아니면 제주 화산박물관을 만들어 오름과 한라산을 모두 이해할 수 있는 전시관을 만들 수 있다.

2) 오름 걷기 프로젝트

걷기는 현대인의 건강에 필연적이다. 특히 제주의 올레가 각광받고 있다. 그러나 외부 사람들이 제주도 오름을 걷기에는 정보가 지극히 부족하다. 정보뿐만 아니라 이를 안내할 전문해설가도 부족하다. 이를 활성화하기 위해 전문가 양성 프로그램, 관광정보안내, 교통편 마련 등을 종합적으로 연구해야 한다.

다. 용암동굴

1) 동굴문화관

오늘날의 제주관광에서 동굴은 오로지 구경하는 것에 그친다. 이를 지질자연교육까지 포괄하는 기능을 포함할 수 있도록 동굴문화관을 건립하는 방안이 있다.

다른 방안은 제주화산박물관 내에 동굴문화관을 설치하면 복합적으로 활용할 수 있다.

2) 동굴 스토리텔링

제주의 천연 동굴 중 일부는 개방되어 있지 않으며, 무제한 개방해서도 안 된다. 이를 보완하는 방안으로는 교육, 탐험을 겸한 동굴 스토리텔링을 담아 동굴에 직접 들어가지 않아도 동굴 전모를 관람할 수 있는 시스템을 개발할 수 있다.

라. 돌담

1) 돌담의 보존 및 관광지 조성

제주도의 돌담은 단순한 구역의 경계가 아니라 매우 다양한 역할을 가지고 있다. 이러한 제주도 돌담의 다양한 쓰임새를 정리한 안내책자를 발간하고, 갯담 등 현존하는 다양한 돌담의 유산들을 보호하여 많은 사람들이 경험할 수 있게 한다면 현재 제주도의 자연 경관에만 맞추어져 있던 제주도 관광의 다양성 확보에도 기여할 것이다.

2) 돌담 산책로 개발 지원

돌담은 제주도에서 흔히 볼 수 있는 풍경 중 하나로 현무암과 바다, 하늘, 그리고 녹색의 자연경관이 어우러진 아름다운 풍경의 중요한 요소로서 가치가 있지만, 그 가치를 인식하지 못해 그저 자연스러운 제주도의 풍경 정도로만 받아들여지고 있다. 그러므로 특별히 아름다운 돌담길이 있는 곳을 보호구역으로 지정하여 보호하고, 관광객들이 산책할 수 있도록 ‘돌담 관광 지도’를 제작·보급하고 주요 돌담에 해당 돌담의 유래 및 설명이 곁들여진 조형적인 안내판을 설치하여 돌담을 관광 상품의 하나로 활용할 필요가 있다. 이 경우 주민들이 살고 있는 마을의 경우에는 주민과 합의하는 호흡이 중요하다.

3) 건축에 응용

제주도의 특성상 관광산업의 비중이 높은 만큼, 제주도에는 일급호텔을 비롯하여 펜션 등 다양한 종류의 숙박시설이 있다. 하지만 대부분의 숙박시설 건물

들은 외국의 건물들을 모델로 하여 지어졌다. 그러나 해외의 유명 리조트들이 대부분 그 지역의 전통적 건축을 응용하여 사람들에게 이국적인 느낌을 주는 것에 비해 제주도는 그것을 적극적으로 살리지는 못하는 면이 있다. 앞으로는 제주의 돌담을 건축에 응용하면 제주형 건축양식의 정형화에 좋은 영향을 줄 수 있을 것이다.

마. 무덤과 산담 : 산담과 동자석의 보존과 신설

제주도 산담과 산담 앞의 동자석은 그 자체로 뛰어난 문화유산이다. 그러나 수많은 동자석들이 수난을 당하여 사라졌다. 돌하르방이 세워지듯 동자석도 신설되어 전통적 경관을 보여줄 필요가 있다. 또한 무덤과 산담이 도로변에 있어서 보기에 흉하다고 하여 철거한 경우가 많으나 이를 적극 감상하게 놔둬야 할 것이다.

바. 꽃자왈 : 학술림(學術林) 조성

꽃자왈 중에서 학술림으로 조성할 가치가 높은 숲을 일부 지정하여 관리 운영한다.

2) 숲 해설사 양성

주민들 중에서 숲해설사를 양성하여 활용한다. 산림청에서 지원하는 숲해설사 지원사업을 적극 활용한다.

사. 제주마산업

1) 제주마박물관 또는 목장박물관 설립

과천의 말 박물관은 한국마사회에서 운영하고 있으며, 말에 관한 역사·문화 등을 종합적으로 고찰하고 이를 전시하는 기능, 출판하는 기능까지 겸하고 있다. 실제로 제주도마사회는 많은 수입을 올리고 있음에 비하여 이러한 기능은 약하거나 없다고 본다. 따라서 제주마박물관 설립이 필요한 때이다. 다만 그 차별성을 위하여 작게는 말박물관, 넓게는 제주 목장박물관으로 시야를 넓힐 수 있다. 제주도 목장의 오랜 기능, 몽골과의 관계 등을 포괄한다면 대단히 큰 범주의 박물관으로 승화할 수 있을 것이다.

2) 제주마 승마코스

제주마를 타고 해변도로 주변을 걷는 등의 제주마 순환 승마코스를 개발할 수 있으며, 이는 단순한 올레와 달리 고급스런 관광코스로 인기를 끌 것이다. 영국의 해안도로 승마코스 등을 벤치마킹 가능하다.

3) 테우리 : 목장박물관 마련

제주도 말, 테우리, 목장 등의 축산과 관련된 풍습들을 종합적으로 모아놓은 전문 부분 박물관을 만들 수 있다.

4) 목축박물관 설립

제주도 목축과 관련된 다양한 소재들, 가령 제주도 토종말, 제주도 목장, 목축에서 나오는 말총을 이용한 공예, 심지어 돼지를 포함한 다양한 목축박물관, 혹은 목장박물관을 만들 필요가 있다. 목축 과정에서의 공동체적 관습도 이러한 박물관 전시를 통하여 설명이 가능하다.

5) 말총공예의 현대 상품화

현재의 문화재청 말총공예는 전통전승을 빙자한 복고적일 뿐이다. 말총공예 기술을 현대화시켜 현대적인 공예로 전환시켜야 한다. 제주미술관이 현대적인 것 뿐 아니라 전통공예의 현대화까지 포괄해야 한다. 제주미술관은 지나치게 현대적이라 제주전통을 일부를 제외하곤 배제시키고 있어, 차라리 제주전통공예관을 별도로 만들 필요도 제기된다. 현대화 과정에서 문화재청이 오히려 걸림돌이 될 수 있을 것이다. 특별자치도의 이점과 권리를 주장하여 전국에서 각별한 전통관으로 전환시켜야 한다.

6) 돌방애(연자매) 체험 확대

제주도 관광이 참여 체험형으로 바뀔 필요가 있다. 오끼나와의 경우, 설탕생산 공정에 흑소를 이용한 장면을 체험할 수 있도록 하고, 이를 관광 상품판매 매장과 연결해서 많은 효과를 보고 있다. 이 같은 사례를 적극 참조할 필요가 있다.

아. 마라도 정화사업

마라도는 상당히 많이 망가진 상태이다. 마라도에서 외부인들이 깊은 감화를 받기 어렵게 되어 있다. 마라도는 우선 자장면집 같은 것에서부터 식상하게 된다. 재미로 희화화된 상태이다. 마라도 정화사업을 통하여 각종 시설물을 통제하고 정화하는 사업으로부터 마라도는 다시 태어날 것이다.

이 사업은 도서지역 중장기발전계획과 연계해서 시행하는 것도 바람직하다고 본다.

자. 왕벚나무

1) 왕벚나무 자생지 견기코스

일본 사쿠라와 한국 자생벚나무의 논란을 불식시키기 위해서는 자생지를 직접 방문할 수 있는 기회가 부여되어야 한다. 자생지 방문코스를 개발하고, 숲해설가를 통하여 교육이 가능하다.

2) 육종 보급사업

나무의 보급과 제주왕벚으로 제주벚나무 교체를 시도하려면 육종사업이 기본이다. 제주 왕벚나무 식물포목장을 만들어 묘목을 만들고 이를 적극 보급하는 노력이 필요하다. 기존의 외부 벚나무 중에서 고품질의 나무를 교체할 때 제주목으로 우선권을 주어야 한다.

차. 문주란단지 조성

문주란이 자생하는 토끼섬 일대(구좌읍 하도리)는 외부인이 출입할 수 없는 문화유산 보호경관지구여서 문주란 집단서식지를 직접 본 외부인은 드물다. 문주란 보호구역 건너편의 육지부에 문주란 집단 서식지를 조성한다면 토끼섬의 자생지를 홍보할 수 있는 이점은 물론 사진 등을 찍을 수 있는 명소로 개발될 것이다. 제주도에 사진 명소는 대개 유채밭으로 알려져 있는 바, 문주란을 첨가하는 것을 권장할 수 있다.

카. 내창 : 제주도의 아름다운 내창 지정 보호 사업

일반인들은 제주도의 어디에 아름다운 내창이 있는가를 잘 알지 못한다. 제주도 내창 중에서 우선적으로 수십여 개를 추려서 관리하고 이를 홍보하여 방문할 수 있는 방안을 모색한다.

향후 제주도 내창의 생태조사 및 활용 방안을 모색할 필요가 있다.

타. 용천수와 봉천수 : 제주물 박물관 건립

세계 정상들의 합의 하에 한국이 물 관련 국제 기후 동향의 중심이 되길 자청한 상태이다. 물 관련 각종 국제대회를 제주도에 유치하고 제주 물의 청결성과 우수성을 널리 홍보할 수 있어야 한다. 용천수는 제주물의 으뜸을, 봉천수는 물

을 확보하려는 인간의 의지를 보여주는 좋은 사례로 활용될 수 있을 것이다. 박물관 부지는 뛰어난 용천수들이 있는 곳 주변으로 선정하되, 용천수 관람코스를 개발 연계하여 관광의 폭을 넓힌다.

『제주여성문화유적』(제주특별자치도·제주발전연구원, 2008)에는 제주도 전체 마을에 남아있는 물통(용천수와 봉천수)이 조사되어 있다. 이 자료를 활용해서 제주의 물 자원을 활용할 수 있다.

과. 영주십경

1) 신영주십경 탐방코스 개발

영주십경을 조망할 수 있는 전망대를 개발하여 관광자원으로 활용한다. 영주십경의 문화예술화(사진, 그림 등)도 필수적이다. 그 역사적 의미를 가리는 입간판, 설명문 등이 요구된다.

2) 용두암 : 중국관광객 순례코스

과거에는 신혼부부들의 단골 순례코스였다. 이제 중국인 관광객을 대상으로 한 순례코스로 확대해 가야 한다. 중국인들에게 용은 특별한 의미가 있다. 용두암 용의 의미를 적극 개발하고, 용 상징물을 개발하여 판매한다. 중국인들에게 제주도에서 반드시 거쳐야 할 코스로 만들 수 있을 것이다. 현재의 상황은 그러하지 못하다고 본다.

3) 아흔아홉골

(1) 지명의 스토리텔링

계곡은 자신의 주소성명을 지닌 스토리텔링 없이는 일반에게 각인되기 어렵다. 각각의 골마다 스토리를 개발하고 이를 스토리텔링화 하여 각인되게 하고, 사람들이 방문할 수 있는 연계관광코스로 개발할 수 있다.

(2) 산림욕장

계곡 주변에는 뛰어난 산림이 많다. 이를 개발한다면 삼림욕장으로 안성맞춤이며 즐겨 찾는 명소로 만들 수 있을 것이다. 제주도 관광이 획일적인데 비하여 이 같은 삼림욕장은 관광의 질을 바꾼다는 점에서 각별한 의미를 지닌다.

특히 아흔아홉골에 있는 석굴암은 암자이기도 하지만 등반로로 활용되면서 건강생태장소로 관광을 받고 있다.

하. 사람발자국화석 : 최초의 인간들 군상 환경조각

이곳은 언덕면 사계리 바닷가에 별도로 구분되어 있어서 사람들의 직접적인 체험이 어렵게 되어 있다. 지금처럼 철책을 치고 멀리서 볼 것이 아니라 이곳을 체험장으로 만들 수 있다.

바닷가를 건넌 최초의 인간들 군상을 형상화한 거대한 조각군상을 집체적으로 만들어 해안의 랜드마크 예술로 만들 수 있다. 인간의 탄생과 죽음을 기릴 수 있는 거대하고 신비로운 형상으로 '망치질하는 인간' 조각처럼 끊임없이 발을 내딛는 형상의 움직임은 랜드마크로 만들 수 있다면 제주도의 또 다른 명소로 부각될 것이며, 많은 이들이 찾을 것이다.

가. 제주산 검은돼지와 검은소의 인증화

1) 검은도새기

가) 슬로푸드 명품 브랜드화와 인증제도 도입

오늘날 제주도 흑돼지는 상당부분 '오염'되었다. 저마다 돼지 흑돼지 이름을 팔고 있으나 그 정체가 불명확하다. 슬로푸드의 열망이 대단한 점에 비한다면 오늘날의 제주도 흑돼지는 육지의 제주흑돼지와 더불어 불명확하게 되어 있다. 이를 엄격하게 인증할 수 있는 제주도가 지정하는 인증제도, 나아가 생산지증명까지 만들 필요가 있다.

나) 토종돼지 DNA 고정사업

제주 토종돼지 유전인자를 고정하여 번식시키는 사업이 필요하다. 경상도 지레돼지를 모집단으로 하는 고정사업이 사업가들에 의해 추진되고 있다.

2) 검은돼

가) 토종 흑소 DNA 고정사업

제주 토종돼지 유전인자 고정사업과 더불어 토종 흑소의 유전인자가 왜 토종인가, 왜 일본산과 다른가 등을 보다 철저히 규명해야 한다.

나) 일본산 와규의 벤치마킹

시마네현 오키제도 같은 섬에서는 와규를 전 일본을 상대로 한 최고의 식품으로 만들어 비싸게 팔고 있다. 그런데 이들 토종 와규의 핵심은 사육방식에 있다. 와규들은 사료를 먹이지 않으며, 자연적인 풀로 키운다. 따라서 와규 고급화의 핵심은 사료와 사육방식이며, 이를 검증할 수 있는 인증제가 가장 중요하다.

냐. 노루 : 노루 캐릭터 개발

한라산에 노루는 있어도 노루 박물관이 없으며, 제주노루의 이미지와 캐릭터가 개발되지 못했다. 따라서 한라산 노루를 활용해서 노루와 노루가족, 노루 주인공, 노루 사회 등을 빚댄 만화영화, 만화, 각종 이미지 등을 만들 필요가 있다. 기존에 있는 노루생태공원과 연계해서 사업 추진이 가능하다.

이를 위해서 캐나다의 노루 캐릭터 사업, 노루 보호사업 등을 벤치마킹할 수 있을 것이다.

2. 사회·생활 분야

가. 제주전통음식박물관

1) 빙떡

가) 떡 카페와 제주떡 선물상품

한국전통음식연구소에서 만든 떡 카페 ‘질시루’는 산뜻하며 고즈넉한 쉼터의 분위기를 주는 인테리어에 한 입에 쏙 들어가는 작은 떡과 천연재료를 이용해 여러 가지 색으로 아름답게 빚은 떡 등 다양한 메뉴를 마련하여 많은 국내외인들의 발길이 끊이지 않는 명소로 손꼽히고 있다. 이러한 떡 카페를 벤치마킹하여 제주도 떡을 중심으로 한 ‘탐라 전통떡카페’를 연구해 볼 수 있다. 탐라 전통 떡은 선물용으로도 적합하며 공항 등에서 감귤초콜릿 등만 파는 것과 대비된다.

나) 떡 디저트 메뉴의 개발

빙떡은 기호 식품의 하나로 널리 보급되어 왔지만, 떡의 소비를 더욱더 증진시키기 위한 대안으로 식사 과정의 하나로 떡을 삼입하는 방법이 있을 것이다. 제주 전통떡은 참살이(웰빙)시대에 걸맞은 저칼로리 건강디저트 메뉴로 큰 호응을 얻을 것이다.

2) 자리회

가) 초피의 보급

제주사람들이 자리회를 만들 때 즐겨먹는 초피는 제주 특유의 향료이다. 초피의 냄새와 그 효용성을 널리 선전해서 홍보할 필요가 있다. 이는 제주도 이외에는 없기 때문이다.

나) 자리회 맛의 고정화

제주도 자리회가 살아남으려면 일반 회와 물회가 똑같아서는 불가능하다. 음

식 조리법의 일정한 고정화가 요구된다. 요리법의 고정화 방안을 마련해야 하며, 이를 적극 요구해야 한다.

3) 오메기술과 고소리술 : 건강술로 개발 홍보

제주도에서는 제주도 전통술이 제주사람들은 물론 관광객들에게도 팔리는 경우가 별로 없다. 장차 제주도의 술로 부각될 수 있는 술은 오메기술이다. 특히 청주로서가 아니라 탁배기, 막걸리로서 가능성이 보인다. 오늘날 우리나라에서는 막걸리가 유산균발효주로 대단한 돌풍을 불러일으키고 있다. 또한 많은 사람들의 사랑을 받고 있어 막걸리집 판매점이 속속 늘어나고 있으며 전체적인 막걸리 판매량 증가가 급증하고 있다.

막걸리처럼 대중적인 술이 되기 위해서는 우선 오메기술의 대중화 노력이 선행되어야 한다. 전통적 제조법만으로는 판매량을 담보할 수 없으며, 가격을 맞추는 노력이 같이 병행되어 대중화전략이 선행되어야 한다. 그와 동시에 오메기술이 건강에 좋다는 결론을 도출해야 하며, 이는 다른 지방의 막걸리봄에 준하는 방식으로 바람을 불러 일으켜야 한다.

4) 목국(모자반국) : 슬로푸드 브랜드 장수식품 홍보

전국적으로 가장 많이 팔리는 대중음식 가운데 하나가 ‘뼈다귀 감자탕’이다. 돼지고기문화에 목(모자반)을 결합한다면, 최소한 제주도에서라도 목을 결합한 뼈다귀요리를 개발해야 할 것이다. 제주도 특유의 ‘목해장국’이 만들어지면 내지인은 물론이고 외지인들에게도 대단히 높은 인기를 끌 것이다. 이는 진한 맛이 우리나라의 건강식으로 해장에 효과가 높기 때문이다.

남도의 매생이국이 인기를 끌고 있다. 매생이는 백화점이나 슈퍼에서도 구입할 수 있을 정도로 넓게 퍼져 있다. 반면에 제주도 목은 그 효용성이 높지만 판매 보급에는 미치지 못한다. 이러한 점을 감안하여 남도 매생이의 전국화 과정을 벤치마킹할 수 있을 것이다. 특히 목국을 뛰어난 장수식품으로 홍보할 필요가 있다.

나. 해양문화의 산업화

1) 해녀

가) 제주도 해녀의 독도진출

제주도 해녀의 출가 중에서, 독도 진출 관련 건을 집중적으로 부각시킬 필요가 있다. 사실상 20세기에 독도에 가장 많이 가 있던 사람들 중 해녀의 존재가 중요하다. 그러한 점에서 출가해녀 중에서도 독도출가해녀를 부각시킬 수 있는 여러 방도를 마련할 필요가 있다.

제주도에 <해녀박물관>이 건립되어 있어서 연계 사업을 추진할 필요가 있다.

나) 해녀학교

해녀학교, 혹은 해녀아카데미를 마련하여 젊은 층을 해녀로 유도할 수 있는 계기를 마련해야 한다. 다른 지방으로 나갔던 젊은이들도 다시 해녀로 들어올 수 있는 환경을 만들어주고 해녀 직업이 지속적으로 전승될 수 있는 토대를 마련해 준다.

제주시의 한 마을에서 <한수풀해녀학교>를 운영했다. 이를 보완하면서 확대할 필요가 있다.

2) 제주돌살문화관 : 체험관광 중심지로 활용

원에서 고기를 잡는 체험학교는 전북 태안의 경우를 본다면 비단 아이들뿐 아니라 어른들에게 대단한 인기를 끌고 있다. 태안 남면 노루미해안에서는 국내 최초로 돌살문화관이 개관되었다(2009년 10월 16일).

다른 지방의 원을 주제로 한 원담 최초 박물관으로 제주도의 원담 이야기도 포함되어 있으며 오키나와까지 연계된다. 이에 반하여 제주도는 해양문화적 가치에 대해 등한시하는 경향이 엿보인다.

3) 테우 : 테우 제작 기술 전승 체계 시급

제주 전통배 제작을 전승하는 체계가 시급하다. 필요하다면 제주테우 제작 학교 같은 것을 만들어 직접 제주테우를 만들 수 있는 기회를 마련한다. 즉 전통 한옥학교 같은 방식의 기술학교를 만들 필요가 있다.

4) 소금빌레 : 전통소금체험시설

다른 지방에서는 전통소금 체험시설이 인기를 끌고 있다. 가령 태안에서는 전 오염을 만드는 자염축제가 해마다 열리며, 실제로 많은 관광객들이 자염축제를 찾는다. 기왕의 소금빌레뿐 아니라 종달리의 전통 화렵까지 포괄한 소금체험시설, 혹은 소금축제의 가능성을 열어볼 수 있다.

5) 개말(浦口) : 개말 연계관광코스

제주도의 전통 포구는 대부분 소멸되거나 훼손되었다. 일부나마 남아있는 개말을 우선 문화재로 지정하고, 이들 지정된 포구를 연계관광으로 엮어서 포구기행에 나설 수 있도록 유도한다. 포구의 유래를 설명하고 역사를 알려주는 일은 교육 차원에서도 중요하다. 도대불도 함께 관광코스에 넣을 필요가 있다.

다. 제주의 전통 주거생활

1) 정낭 : 현대적 건물과 조화 병합

정낭의 이미지를 재현하여 주차장 시설, 학교 정문 등 공공시설에 도입해서 현대적인 삶 속에서도 이용할 수 있게 보급한다.

2) 제주초가

가) 제주전통건축연구소 설립

오늘날 서울의 인사동에서 한옥이 각광 받고 있다. 그런데 한옥의 세계화, 현

대화 경향은 전통적인 건축방식을 답습하는데 있지 않다. 작게는 주방을 입식으로 개조하고, 좌식을 의자식으로 개조하는 생활패턴의 변화, 난방·온방의 시설 변화 등을 포함한다. 그런데 크게는 한옥을 현대적 사무동, 행정건물, 박물관 및 미술관 등에 응용하고 나아가 현대적 호텔에 적응시키는 방법까지 포함한다. 이러한 사례를 예로 삼아 제주전통건축을 연구할 수 있는 여러 민간 연구소를 지원 육성해야 한다.

나) 초가집 시범 테마 펜션

초가집 펜션을 숙박시설로 조성하는 방안을 생각해 볼 만하다. 통나무로 지은 방갈로 같은 펜션은 많이 이용되고 있어서 인기가 꽤 높은 편이다. 평소와는 다른 분위기를 느끼고 싶어 하는 펜션 이용객들은 색다른 소재를 이용한 펜션에서 휴가를 즐기려고 한다. 이러한 이용객들에게 제주형 초가집 펜션은 큰 매력을 가진 상품이 될 수 있을 것이다. 휴식과 문화라는 두 가지 즐거움을 누릴 수 있는 초가집 펜션은 우리 문화를 적극 체험해 볼 수 있는 기회를 제공함으로써 제주문화에 대한 자부심을 갖게 해 줄 것이라 생각한다. 그러나 소방법 규제 등을 염두에 두어야 할 것이다.

3) 돛통시

가) 교육적 가치

환경적 리사이클링, 즉 환경의 순환구조를 알리는 가장 중요한 상징으로 부각시킨다.

나) 국제문화의 연속성

오키나와를 필두로 한 동아시아 동태지문화권의 특성을 확인하고 연계산업을 시행할 수 있다.

다) 문화관광자원화와 자원재생시스템 교육장 마련

무엇보다 녹색성장의 취지에 알맞게 뚝 같은 자원도 재생될 수 있다는 교육장을 만들어 문화관광자원화하고, 특히 어린이와 청소년 교육에 활용한다.

4) 남방애 : 고급 인테리어

남방애는 굵은 참나무 등이 소멸한 상황에서 더 이상 제작되기는 어렵다. 그러나 다양한 소재를 이용하여 남방애를 원형과 같이 만들어낼 수는 있다. 기존의 남방애는 물론이고 새로운 소재의 남방애를 이용하여 거실의 탁자테이블을 비롯한 고급인테리어 소품을 제작할 수 있다. 현대가구에 응용을 서두른다면, 전통가구의 붐과 더불어 인기를 구가할 수 있을 것이다. 적어도 제주출신이라면 남방애 가구를 하나쯤은 보유하고 싶어 할 것이며, 이는 가장 현대적인 아파트 삶에도 어울린다.

라. 갈옷

1) 감물체험관 설립

제주도내에도 전통염색을 체험하는 시설이 있으나 나주의 것은 전시박물관, 체험실습관, 체험자 단체숙소, 식당시설, 주변 연계관광까지 포괄하는 종합시설이다. 나주시의 전통염색체험관을 벤치마킹할 수 있다. 제주도에서는 감물체험을 위주로 하면서 감물을 위한 감나무단지 조성, 주변 관광까지 포괄하는 종합적인 체험관을 설립할 수 있을 것이다.

이를 확장해서 향후 천연염색관을 조성하는데 적용할 만하다.

2) 감물과 환경 친화 상품 확대

감물은 패션뿐만 아니라 감물을 들인 천 자체의 생태적 기능이 주목된다. 특히 아토피성 피부에 대한 세인의 관심이 높기 때문에 이들에게 필요한 각종 천

을 생산해내고 문화상품을 개발할 수 있다. 환경친화상품의 영역에 감물이 진출하려면 색깔의 차별성 강화, 다양한 색깔 보강, 상품의 디자인 혁신 등이 이루어져야 한다. 현재의 갈옷 상품은 그 진출 범주가 지극히 제한적이다.

마. 정동벌립 : 제주전통공예관과 현대적 생활용품

제주도 말총공예 등과 연계하여 제주전통공예관을 만들되, 문화재청이 강조하는 원형보존을 뛰어넘어 현대적인 정동벌립으로 나아가서 문화상품화할 수 있는 계기를 마련해야 한다. 정동줄을 이용한 모자나 바구니 등 소품 만들기를 시도하고 있지만 이를 좀더 실용적으로 만들어서 소비자의 구매를 유도할 필요가 있다.

바. 공동체 의식의 형상화

1) 바람 : 바람축제

제주도는 바람의 본향이다. 역으로 바람을 맞이하는 바람축제가 가능하다. 영등제를 포괄하는 현대적인 바람축제의 가능성은 바람을 통한 미술, 바람을 통한 전통연희, 바람을 통한 각종 행사를 마련하게 해 준다.

2) 폭낭(팽나무) : 쉼터 설치 지원

폭낭은 공동체적 삶을 상징하는 상징물로, 폭낭에 대한 많은 이미지 중에서 마을 쉼터라는 이미지가 강하다. 대표적인 폭낭을 지정하여 보호 관리한다.

신당으로 쓰이는 폭낭도 소개하여 연계 방문코스로 활용한다. 큰 나무를 찾는 사람들이 많으며, 나무와 숲 동호회를 조직할 수 있을 것이다.

농촌마을의 공동체 공간으로 자리매김된 팽나무가 지금도 남아있다. 이런 장소를 활용해서 마을회관의 기능을 부여할 수 있다.

3) 수눌음 : 수눌음 정신의 보급

다른 지방에서 두레는 두레공동체, 두레교육, 두레농장, 두레유통 등의 이름으로 오늘날도 전승된다. 학교에서는 두레교육을 실시하고 있다. 이런 점에서 제주도 교육청을 비롯하여 공공적 조직과 행사에 수눌음이라는 말이 개입될 여지를 찾고 이를 적극적으로 활용하여 수눌음 이름이 붙은 행사를 만들어야 한다. 왜냐하면 현대사회에서 가장 긴요한 전통은 복원품 중의 하나이기 때문이다.

4) 모듬벌초 : 불투명한 미래

무덤의 제초는 그 자체로 동족간의 우애를 다지고 효를 확인하는 좋은 통로이기는 하나 장차 화장문화의 급증으로 모듬벌초도 미래가 불투명하게 될 것이다. 어떤 좋은 풍습도 시대의 변화에 따라 변화할 수 있기 때문이다. 이러한 세시풍속은 시대의 변화에 적응하면서 모듬벌초를 가문의 축제로 활성화할 수 있다.

5) 켤당과 삼촌 : 켤당문화박물관

혈육의 연대가 사라지고 있다. 그러한 점에서 제주사회 특유의 켤당과 삼촌문화는 각별한 점이 있다. 켤당이 지니는 사회적 역작용도 있지만 공동체적 고난을 이겨내는 힘으로 작동할 수도 있다. 경기도에서 효박물관을 만들듯이 켤당문화박물관을 통하여 제주도의 정서적 연대를 확인할 수 있을 것이다.

사. 고팡 분리 : 제주도 전역의 고팡 실태조사

제주도 전통가옥은 상대적으로 많이 연구된 것에 비한다면 고팡은 덜 연구되었다. 따라서 제주도 전체적으로 고팡의 현황과 실태가 부각되어야 한다. 고팡을 연구하다보면 고팡에 보관되었으나 미처 인식하지 못하였던 전통살림도구도 확인할 수 있을 것이다. 따라서 전문가가 중심이 되어서 제주도고팡에 관한 전면적인 실태조사를 추진할 필요가 있다.

이러한 현지조사 작업을 통하여 새로운 민속자료들이 속속 들어날 가능성이 높다. 고향 조사는 전통적인 농경사회에서 제주도의 농산물과 가정신앙 등을 확인할 수 있는 자료가 될 것이다.

아. 애기구덕 : 육아용품 개발

애기구덕을 ‘흔들리는 요람’ 등으로 개발하여 널리 보급하는 사례가 있다. 그러나 육아용품으로서 세련미가 떨어진다. 유수의 육아용품 제조업체의 투자를 유도하여 전통적인 소재를 기반으로 한 애기구덕 육아용품을 개발해 볼 여지가 있다.

자. 해안일주도로

1) 일주도로변의 올레

제주도 관광의 패러다임을 일주도로변 자동차주행에서 천천히 걸어가는 것으로 느낌의 문화로 바꾸어야 한다. 그러한 점에서 현재 확산되고 있는 올레를 보다 확산시킬 필요가 있다.

2) 무궤도 기차 도입과 원웨이 티켓

제주도 관광은 자동차 위주에서 섬을 일주하는 해안도로변의 무궤도 기차 도입을 고려해야 한다. 녹색성장의 한 가지 패턴으로 해안도로변의 무궤도 기차를 통하여 탄소배출을 최대한 억제하고, 관광객들은 물론이고 제주사람들도 무궤도 기차를 타고 내왕할 수 있는 적극적인 계기를 만들 수 있다.

무궤도 기차는 일종의 원웨이 티켓으로 아무 때나 타고 내릴 수 있는 방식으로 운영한다. 잠시 내릴 역전 주변에는 관광명소를 연계시키며, 버스 등을 연계하여 주변 관광지를 돌아보고 다시 역전으로 되돌아오는 방식으로 제주도 관광의 방식 자체를 급전시킬 수 있다.

현재의 자동차로 무한히 달리기만 하는 관광시스템은 친탄소적이며 반녹색적이기 때문에 현존 관광 패러다임의 전환을 모색한다는 점에서도 제주도에서 무공해 무궤도 녹색기차를 고려해 볼 만하다.

차. 기타

제주문화상징물 99선 중에서 ‘글’은 이미 감글박물관이 건립되어 있어서 이를 잘 활용하면 될 것이다. ‘제주한란’은 상품화가 되어 있어서 논외로 했다. ‘허벅’은 전통옹기체험관과 연계해서 활성화할 수 있다.

3. 언어분야

제주어는 언어사적 가치는 물론 제주사람들의 역사가 고스란히 묻어있는 무형 문화재이다. 이를 잘 보여는 주는 것으로는 제주문화상징물 99선이 대표격이다. 상징물로 선정된 것 중 <제주굿, 제주초가, 갈옷, 오름, 돌담, 꽃자왈, 내창, 검은 도새기, 검은쇄, 폭낭, 잣성, 원, 테우, 허벅, 정낭, 테우리, 빙떡, 자리회, 소금벌레, 수눌음, 돛통시, 오메기술·고소리술, 밀방애, 애기구덕, 켤당과 삼촌, 몸국, 신구간, 설문대할망, 돌하르방, 동자석, 당, 심방, 자청비, 본풀이, 삼승할망, 이어도> 등을 보면 제주어의 문화자산이 얼마나 위대한지를 알 수 있다.

우리나라 언어정책으로 「국어기본법」(2005. 7. 시행)이 제정되고, 「국어발전기 본계획」(2007~2011)을 수립하였다. 제주도에서는 제주의 언어정책으로 2007년 9월에는 「제주어 보전 및 육성 조례안」이 제정되었다. 2008년 5월에는 <제주어심의위원회>가 조직되고, 「제주어 발전 기본 계획(안)」(2008~2012)이 만들어지는 등 지자체, 교육기관, 민간단체 등에서 제주어의 보존과 활용을 위해 노력하고 있다.

제주어는 생활어이지만 제주문화의 총체로 살아남기 위해서는 정책적으로 대안을 모색해야 할 것이다. 이런 점에서 제주어 활용 방안으로 전문가, 지자체, 교육기관의 역할이 중요하다. 이와 맞물려서 제주어활동가 양성, 제주어교육환경 조성, 제주어의 위상 정립, 제주어의 문자기록화가 수반되어야 한다.

이런 단계를 추진하기 위해서는 제주어를 조직적으로 구축하고 관리할 수 있는 전문기관이 필요하며, 이를 수행할 전문인력 양성이 수반되어야 한다. 또한 제주사람들이 관심을 갖고 있는 <제주어 생활 자료집> 등의 발간이 선행되어야 할 것이다.

IV. 제주문화상징물 99선 활용 방안 : 스토리텔링을 중심으로

4장에서는 99선 중 역사, 신앙과 예술 분야의 활용 방안을 제안하고자 한다. 특히 여러 분야를 복합적으로 표현할 수 있는 스토리텔링에 중점을 두었다.

1. 스토리텔링의 가치

구슬이 서 말이라도 꿰어야 보배라는 말처럼, 음식으로 치면 식재료를 아홉 아홉 가지나 준비한 셈이다. 이것으로 탕을 끓일 것인지 찌개를 끓일 것인지 등 대중들의 구미에 맞게 맛있는 요리로 탈바꿈시키는 일만 남아있다.

제주문화상징물 99선으로 선정된 매 항목의 원형콘텐츠들은 한결같이 깊은 가치를 지니고 있으며, 문화콘텐츠로의 활용가능성도 매우 높다. 물론 이밖에도 수많은 원형콘텐츠가 있지만 선정된 항목들이 다양한 요소들을 포괄하고 있어서 선정에서 제외된 부분까지 충분히 연계해 새로운 콘텐츠로 거듭나기 위해서는 스토리텔링에서부터 시작되어야 한다. 원형의 문화상징을 원형콘텐츠라고 할 때 이것이 제2, 제3의 변환을 거쳐 새로운 문화콘텐츠로 재탄생하려면 단계적 작업이 필요하다.

1단계작업은 원형콘텐츠로 확정된 주제항목들을 정연한 서사를 갖춘 이야기로 만드는 작업이다. 이것은 대중들이 원형콘텐츠를 직접 체험하기 이전에 그에 대한 맥락적 이해를 유도하는 작업이다. 쉬운 예를 든다면 용두암을 방문하는 방문객들에게 이미 용두암의 전설이 유포되어 있다고 할 때 이들의 방문욕구는 매우 높아질 것이다. 이러한 욕구를 실행에 옮겨 직접 방문했을 때에는 단지 경관의 아름다

움에만 매몰되는 것이 아니라 전설을 경관에 투영하며 새로운 의미를 찾아내게 된다. 이처럼 1단계 작업이란 원형콘텐츠의 전설, 즉 구체적이고 서사적인 틀이 정연한 스토리텔링을 만들어내는 작업이다. 이것이 확보될 때 이를 활용한 테마파크, 상징물, 체험 및 위락시설 등을 구축하는 2단계 작업으로 나아갈 수 있다. 경우에 따라 1단계의 정연한 스토리텔링이 이미 확보된 항목들은 2단계 작업을 곧바로 시행할 수 있다. 본풀이의 경우가 그것인데 이는 유형의 원형콘텐츠와 달리 서사로만 존재하는 무형의 것이므로 유형화해내는 2단계 작업이 주된 일이라고 하겠다.

이와 같은 두 단계의 작업은 3장에서 살펴본 자연, 사회 및 생활분야의 활용 방안에도 적용된다. 이를테면 3장에서 예시한 방안 중에 동굴 스토리텔링이나 마라도 정화사업, 문주란단지 조성, 사람발자국화석지대에 조형물 설치 등의 활용방안은 많은 사람들이 즐겨 찾을 수 있는 시설의 구축과 정비를 말하고 있다. 이러한 물질적 시설 구축에 앞서 선결되어야 할 과제가 1단계 작업이다. 각각 원형콘텐츠를 부각시키는 특화된 이야기로서 스토리텔링이 확보된 이후에 그것을 토대로 한 2단계작업의 물질적 시스템 구축으로 나아가야 많은 이들의 이목과 발길을 유도할 수 있는 것이다. 1, 2단계 작업이 순조롭게 진행되고 대중적인 문화콘텐츠로 자리 잡았을 때 최종적으로 3단계 작업까지 이어갈 수 있다. 3단계 작업이란 1단계의 정연한 서사물로서의 스토리텔링과 그에 따른 2단계의 물질적 시스템을 구성하는 많은 요소들을 분리해 특화시키는 것을 말한다.

예를 들어 마라도의 1단계 스토리텔링을 애기업게(아기업저지)전설로 삼아 메인스토리를 만들고 2단계 물질화작업까지 순조롭게 진행했다면 3단계에서는 애기업게라는 이미지 하나만을 상품화하여 중심이야기(main story)에서 독립한 주변이야기(sub story)또는 외전(supplementary story)의 개발과 그것의 이미지화 작업까지 수행하는 것을 말한다. 1단계에서 3단계까지의 순서를 제대로 거친 사례로 디즈니랜드의 심벌인 미키마우스를 들 수 있다. 미키마우스는 디즈니랜드를 연상시키는 동시에 디즈니랜드를 떠나 독립적으로도 상품화되어 위세를 떨치고 있으니 3단계 작업의 성공적 사례라고 할 수 있다.

이와 같이 1단계에서 3단계까지 나아가는 문화콘텐츠의 스토리텔링 작업 중에서 가장 중요한 부분은 1단계의 중심이야기를 개발하는 과정이다. 예를 들어 오름경관문화관과 오름걷기프로젝트 활용 방안으로 「영감본풀이」에 나타나는 일곱 도깨비를 제주도 중산간 노정기를 적용해 각각의 오름마다 새로운 이야기를 담아낸다면 자연, 생태에 이은 인문과 예술분야로 성장할 수 있다. 해안일주도로의 경우도 마찬가지다. 칠성신이 석함을 타고 제주의 해안마을을 두루 향해한 뒤 칠성통과 목관아에 좌정한 경위를 해안일주도로 기행과 드라이브에 접목시키면 이 또한 매력적인 테마의 관광코스로 거듭날 수 있다.

이렇게 스토리텔링을 중심으로 하는 3단계 작업은 이 장에서 다룬 역사, 신앙·예술 분야에도 그대로 적용된다. 그러므로 이 장에서는 기존의 사례를 들어 스토리텔링의 세부과정을 살펴보고 그와 같은 방식을 적용해 역사, 신앙·예술 분야의 원형콘텐츠를 활용한 새로운 방안을 제시하고자 한다.

예시에 앞서 미리 밝혀두어야 할 사항은 제주문화상징물 99선 활용의 실행에 따른 복합성에 대한 해명이다. 아흔아홉 가지 상징들은 저마다 독립적인 항목들로 제주를 대표하지만 경우에 따라 성격이나 전승양상이 중첩되는 경우가 많다. 신앙·예술 분야의 입춘굿이 자연분야의 검은쇄와 상통하는가 하면, 영감놀이, 자청비, 본풀이 등은 제주굿이 포괄하고 있다. 대부분의 항목들이 중첩적으로 전승되는 양상을 보이는 바 1단계의 중심이야기 만들기작업 또한 여러 항목들을 복합적으로 활용하며 입체적인 모습을 보여야 제주의 복합적 이미지를 담아낼 수 있다. 그러므로 앞으로 살펴볼 기존 사례와 새로운 방안들은 제주문화상징물 99선을 복합적으로 활용한 것임을 밝히는 바이다.

2. 원형콘텐츠의 활용 사례

새삼스레 문화콘텐츠를 운운하며 마치 없었던 일을 시작하는 것처럼 이곳저곳

에서 생색을 내고 있지만 웹 2.0이라는 디지털시대가 열리기 전부터 콘텐츠의 생산과 유통은 존재했다. 그것은 주로 예술가들에 의한 예술작품을 중심으로 하는 아날로그 콘텐츠들이었다. 디지털기술의 비약적 발전과 그에 따른 시장의 변화로 아날로그 콘텐츠들은 점점 설 자리를 잃어가고 있지만 그렇다고 해서 전적으로 폐기하는 것은 옳은 방법이 아니다.

하나의 원형콘텐츠를 새로운 문화콘텐츠로 변환시키는 데 있어서 아날로그방식과 디지털방식을 막론하고 근간을 이루는 것은 그 콘텐츠를 대중화시키는 스토리텔링(Storytelling)이다. 스토리텔링은 아날로그와 디지털을 구분하지 않는다. 정연한 테마와 이야기를 갖춘 콘텐츠가 아날로그의 옷을 입느냐 디지털의 옷을 입느냐 하는 데에 따라 적용을 위한 변화만 있을 뿐이지 근간은 같은 것이다.

스토리텔링은 디지털 스토리텔링, 에듀테인먼트 스토리텔링, 웹 뮤지엄 스토리텔링, 브랜드 스토리텔링 등 다양한 분야에서 이루어진다. 본래 스토리텔링은 서사학에서 쓰이던 개념인데, 문화콘텐츠와 관련해서는 조금 다른 의미를 지닌다. 말 그대로의 ‘이야기하기’인 문자와 언어 텍스트의 조합에서부터 이미지 텍스트의 조합에 이르기까지 분야에 따라 다른 형태로 진행된다. 이런 맥락에서 오늘날의 스토리텔링이란 “영화, 비디오, 게임, 광고, 애니메이션 디자인, 테마파크의 이야기 운용 방식을 분석하고 새로운 미학을 도출할 수 있는 방법론의 틀”(최혜실, 2003 : 74~75)이라고 할 수 있다.

여기서는 한진오(2005/2007/2008)의 자료 중 공연예술분야의 「귀리(龜里) 걸보리 농사일소리」, 축제분야의 「탐라국 입춘굿놀이」, 영상 및 미디어분야의 「산호수(珊瑚樹) 이야기」등 세 분야의 사례를 통해 분야별 스토리텔링의 특징과 그 과정을 살펴보기로 한다.

가. 공연예술분야 - 「귀리(龜里) 걸보리 농사일소리」

「귀리(龜里) 걸보리 농사일소리」는 2004년 제44회 탐라문화제 민속예술경연

최우수상, 2005년 제46회 한국민속예술축제에 대통령상을 수상한 뒤 2007년에 제주도 무형문화재 18호로 지정된 작품이다. 이는 제주시 애월읍을 중심으로 한 제주도 서북부 일대의 전통적인 보리농사와 그에 따르는 일노래, 생활풍속 등을 혼합한 민속놀이이다.

<귀리(龜里) 걸보리 농사일소리 개요>2)

① 걸름 밟기(거름 밟기)와 씨뿌리기

귀리(龜里)에서는 절기를 보며 상강에서 소설 사이인 입동을 전후해 파종을 하는데, 파종에 앞서 보리씨와 돛걸름을 낭갈래죽(나무 가래)을 이용해 혼합하는 걸름 밟는 과정을 거쳐 밭으로 마소나 지계를 이용해 밭으로 운반해 굴채(삼태기)에 나눠 담아 파종한다. 걸름 밟는 소리(거름 밟는 소리)와 쉼모는 소리(소모는 소리)가 불려진다.

② 밭갈이(밭갈이)

돛걸름과 혼합해 뿌린 씨앗이 땅 속에 잘 묻힐 수 있게 소를 이용해 밭을 간다. 밭가는 소리(밭가는 소리)가 불려진다. 이 과정에서 거름에 버무린 씨앗을 파종한다.

③ 골 막음

밭갈이를 할 때 생긴 고랑 사이로 드러난 보리씨앗이 다시 잘 묻히게 섬비(설피)로 끌어 주며 덮어나가는데 이를 ‘골 막는다.’라고 한다.

④ 보리밭 불리기(보리밭 밟기)

음력 정월 즈음이면 땅이 갓아서(얼어붙어서) 보릿순이 땅에 흡착하지 못하므

2) 한진오, 『귀리(龜里) 걸보리 농사일소리』, 『제46회 한국민속예술축제 시나리오』, 2005. 애월읍 하귀2리 민속보존회와 애월읍 관내의 소리꾼들이 함께 출연한 작품이다.

로 사람들을 동원해 보리밭을 밟는다.

⑤ 보릿밭 점(보리뿌리 점)

입춘(立春)날 농가에서 보리의 뿌리를 관찰하여 그해 보리농사의 풍흉을 미리 점치는 점법이다. 보리뿌리를 뽑아 보고 뿌리가 한 가닥으로 되어 있으면 흉작, 두 가닥으로 되어 있으면 평년작, 세 가닥 이상이면 풍작이 될 것으로 믿었다.

⑥ 김질매기(밭매기)

음력 정월부터 3월까지 1회나 2회 정도 김을 맨다. 아무래도 겨울이라 잡초가 많지 않고, 날씨가 추워 여름농사보다 쉽게 끝이 난다. 이때 사대소리(김매는 소리)가 들려진다.

⑦ 보리 베기

절기상 망종 즈음에 호미(낫)로 보리를 베어 들인다.

⑧ 마당질(도리깨질)

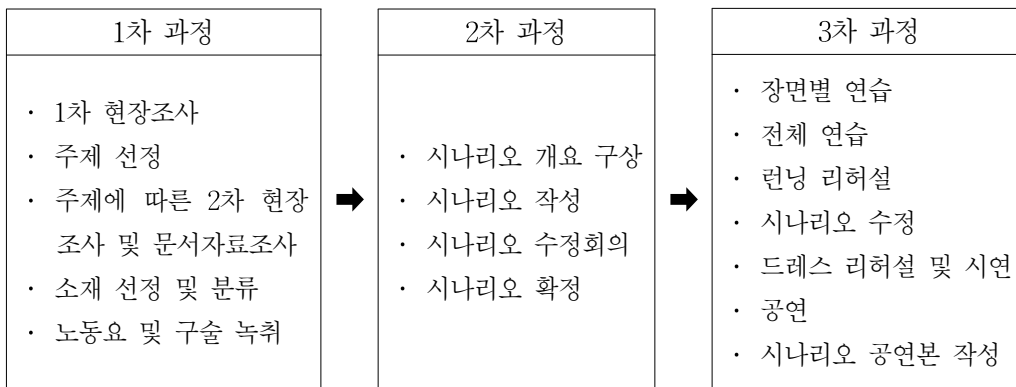
베어 놓은 보리를 도깨(도리깨)로 후려치며 탈곡한다. 이때 7~8명이 마주 서서 마당질을 한다. 마당질 소리(도리깨질 소리)가 들려진다.

이 놀이의 내용을 살펴보면 제주문화상징물 99선에 포함되는 원형콘텐츠들이 복합되어 있음을 쉽게 확인할 수 있다. 즉 검은도새기, 잣성, 갈옷, 수눌음, 돛통시, 번췌와 멍췌, 제주어와 제주민요가 그것이다.

하나의 원형콘텐츠들은 그 자체만으로도 분명한 가치를 지니지만 이미 사회적 기능이 소멸되었거나 약화된 것이 대부분이므로 작게는 부분적인 윤색에서 크게는 전혀 다른 제3의 콘텐츠로 변환될 때 비로소 현대사회로의 재맥락화가 가능하다. 「귀리(龜里) 걸보리 농사일소리」는 제주 특유의 보리농사를 주제로 해서

제주도의 생업민속문화를 일대기적으로 망라한 작품이다. 전반적인 제작과정은 우선 민속학적 방법론에 근거한 현지조사를 비롯한 연구자료 조사의 1차 과정, 시나리오 구성 및 각색의 2차 과정, 시나리오에 따른 연습, 시연, 공연의 3차 과정으로 이루어졌다.

<표 2> 「귀리(龜里) 걸보리 농사일소리」 제작 과정



위의 세 가지 과정 중 가장 중요한 부분은 1차 과정이다. 감각적인 상상력만으로 만들어진 콘텐츠는 어떠한 공감도 얻어내지 못한다. 이를 위해서는 철저한 현장조사가 바탕이 되어야 한다. 「귀리(龜里) 걸보리 농사일소리」를 준비할 당시 20여 명의 마을주민들과 개별 인터뷰를 했다. 또한 10여 명의 소리꾼과 수차례 만나면서 하귀리를 비롯한 애월읍 관내의 전통적인 보리농법과 노동요 자료를 녹취했다. 이 과정에서 가장 중요한 경험은 ‘민속문화의 키워드’를 발견한 것이었다.

민속문화의 키워드란 하나의 텍스트와 결부된 민중 생활현장의 모든 것을 하나로 켈 수 있는 열쇠말이라고 할 수 있다. 이처럼 민속문화의 키워드는 토박이말 (ethnic term)로 표현된 사상의식의 민중적 면모를 보여준다. 「귀리(龜里) 걸보리 농사일소리」에 대한 현장조사에서 다음과 같이 긴요한 키워드들을 발견했다.

(가) 사름신디 쉘 맞추아져게, 쉼신디 사름을 맞추아사주.

(사람에다 소를 맞출 수 있느냐, 소에다 사람을 맞춰야지.)

(나) 쉼로 사름으로 혼디 므다들엉 울력헌다.

(소와 사람이 한데 모여들어 울력한다.)

(다) 이제난 쉼기쉼주, 옛날인 부림쉼라.

(요즘에야 고기소지, 옛날엔 일소야.)

(가)는 밭을 갈거나 무거운 짐을 나를 때 소를 이용하는 노동과정에서 생겨난 말이다. 농업문화권에 속하는 곳 대부분은 소의 힘을 이용하는 우경(牛耕)이 일찍부터 발달해 왔다. 우리나라의 경우 도작문화권보다 전작문화권, 즉 거친 땅을 일구어 밭농사를 짓는 지역에서는 소를 생구(生口)라 부를 정도로 없어서는 안 될 중요한 존재였다. 더욱이 제주도의 경우는 풍토와 환경에 적응하며 소농 중심으로 자급자족하는 사회였기에 소의 역할이 무엇보다 중요했다. 따라서 대부분의 노동에는 소가 동원되었다. 일노래 또한 소와 사람이 함께 하는 노동의 효율성을 높이는 쪽으로 발전할 수밖에 없었다. 이렇게 소와 사람이 함께 하는 일에서의 노래는 다른 지방에서 그런 일에 따르는 노래가 대체로 정형화된 것과 달리 유동적이고 비정형적인 형태가 두드러진다.

(가)는 바로 그 점을 정확히 지적하는 말이다. 노래에 일정한 음조나 박자의 규칙이 없고, 가사 또한 즉흥적으로 가져다 붙이는 제주도 일노래의 특징을 해명해내는데 이보다 좋은 말이 없다. 소의 움직임과 호흡에 맞춰야 그 소를 무난하게 다룰 수 있고, 사람의 욕심대로 소를 다루다보면 일을 제대로 할 수 없는 탓에 제주의 일노래는 소와 사람이 함께 부르는 쪽으로 발전했다는 뜻이다. 마치 서부영화에서 말울음소리를 흉내내는 북미인디언들의 노래처럼 격정적인 느낌을 주면서도 노랫말에는 자연과 인간의 조화를 바라는 마음을 담아내는 제주도 일노래의 독창성은 바로 (가)와 같은 민속문화의 키워드 속에 나타나는 것이다. 그러므로 원형콘텐츠를 활용함에 있어서도 그것이 지닌 의미와 가치를 찾아

내는 작업은 책상머리에서 수십 번의 회의를 하고, 갖은 상상력을 동원하는 것보다 민속의 현장, 즉 민중 속으로 들어갔을 때 확연히 포착할 수 있다.

(나) 또한 (가)와 마찬가지로 전통사회의 세계관을 반영한 말이다. 소와 사람이 함께 모여 공동으로 일을 나누는 모습은 다른 지방의 두레나 품앗이와는 다른 특징을 보이는 수눌음을 설명하는 말이다. 수눌음의 문화란 평상시에는 각각 독립적으로 노동에 임하다가 많은 노동력을 필요로 하는 일이 생겼을 때는 동네 사람 모두가 모여 함께 일하는 것을 말한다. 따라서 부농이 아니면 소가 없는 빈농이 대부분이어서 멍쉐[莛作牛]를 치거나, 그도 아니면 남의 소를 빌려다 쓰는 모습을 보여준다. 아무런 대가 없이 기꺼이 서로 도와가며 일을 나누는 모습 속에는 상부상조의 정신이 짙게 배어 있다. 그러므로 제주의 소는 힘쓰는 일만 한 것이 아니라 사람과 사람을 잇는 다리의 몫도 툭툭히 했다.

(가)와 (나)가 전통사회의 원형콘텐츠에 내재된 가치를 알려주는 말이라면 (다)는 달라진 민속의 현장을 보여주는 말이다. (가), (나)가 가능했던 시절의 소는 사람과 진배없는 소중한 생명이었다. 이는 비단 소뿐만 아니라 자연 자체가 인간과 하나라는 사상의식이 일반적이었던 사실을 알려준다. 이에 비해 산업화와 근대화의 물결 속에 급속도로 진행된 변화는 소를 사람과 밭에서 내쫓아 우리에게 가뒀버렸다. 살아있는 생명으로서 노동을 나누던 생구(生口)가 이제는 인간에게 포식거리를 제공하는 고깃덩어리로 전락한 사실을 단적으로 알려주고 있다. (다)의 중요성은 여기서 나타난다. 단지 (가), (나)를 들먹이는 것은 과거로의 회귀를 강요하는 데 머무르기 십상이고, 대중적인 호응 또한 얻기 힘들다. 최근에 사회적 이슈가 되었던 광우병 쇠고기 파동을 비롯하여 현대인이 지닌 야만적 세계관을 지적하며 과거의 가치를 환기시킬 때 비로소 우리는 대중적 공감대를 확보하게 된다. 2009년 상반기 다큐멘터리의 불모지대라는 한국 대중영화시장에서 100만 관객을 동원하며 공전의 히트를 기록했던 「워낭소리」 또한 이와 같은 점을 주제로 삼은 덕택에 성공할 수 있었다.

결국 하나의 원형콘텐츠가 오늘날로 재맥락화되기 위해서는 (가), (나)의 전통

을 계승하자고 선언적인 구호만 외치는 데 머무르는 것이 아니라 (다)와 같은 오늘날의 한계에 대한 대안을 제시했을 때 새로운 문화콘텐츠로 탄생하는 것이다. 그러나 전통을 반영한 대부분의 문화콘텐츠들이 고전을 면치 못하는 이유 중 하나가 이 가치를 구현해내지 못하기 때문이라고 할 수 있다. 이런 점에서 「귀리(龜里) 길보리 농사일소리」가 제주문화상징물 99선에 던져주는 교훈은 원형 콘텐츠가 지닌 민속문화의 키워드를 명확히 꿰뚫고 그것의 가치가 오늘날의 가치로 거듭날 수 있는 주제의식을 확보해야 한다는 사실이다.

나. 축제분야 - 「탐라국입춘굿놀이」

탐라국입춘굿놀이는 20세기 초까지 전승되던 농경사회의 제주도 입춘굿을 산업사회의 현대축제로 변환한 사례이며, 1999년부터 2009년에 이르기까지 10여 회 가량 펼쳐졌다. 제주문화상징물로 선정된 「입춘굿」에 해당되는 이 콘텐츠의 기획에서 실행과정을 통해서 전통사회의 굿이 현대사회의 축제로 어떻게 변환되는가에 대해 살펴보기로 한다.

오늘날 새롭게 변환된 문화콘텐츠로서의 「입춘굿놀이」와 원형콘텐츠로서 전통적인 방식으로 전승되었던 입춘굿을 구분해서 전승시기와 복원시기로 나누어 보면 제주도 입춘굿과 관련된 자료는 풍부한 편이다.

<표 3> 제주도입춘굿 자료의 분류³⁾

전승시기	복원시기
이원조, 「立春日拈韻」, 『耽羅錄』(1841)	제6회 전국민속예술경연대회 立春굿놀이 (1965)
「제4회 사료조사, 관덕정 마당의 입춘굿놀이」(1914)	제12회 전국민속예술경연대회 立春굿놀이 (1972)

3) 한진오, 『제주도입춘굿의 연행원리연구』, 제주대학교 석사학위논문, 2007, 11쪽.

전승시기	복원시기
김석익, 『海上逸史』, 『心齋集』(1918)	제27회 한라문화제立春탈굿놀이(1988)
鳥居龍臧, 『日本周圍民族の原始宗教—神話宗教人類学的研究』(1924)	제39회 전국민속예술경연대회立春굿놀이(1998)
진라남도 제주도청, 『未開の寶庫 濟州島』(1924)	탐라국 입춘굿놀이(1999~2007)
김두봉, 『勸農하는 春耕風俗』, 『濟州島實記』(1936)	

<표 3>에서 전승시기의 문헌기록과 사진자료들은 연행의 자세한 내막까지는 상세하게 기술하지 않지만, 복원이 아닌 변환의 관점에서 보았을 때 축제의 스토리텔링을 위한 자료로서 그다지 부족함이 없다. 입춘굿놀이는 1965년을 시작으로 해서 여러 차례에 걸쳐 변환이 이루어졌다. 그러나 탐라국입춘굿놀이 이전의 사례들은 각종 민속예술경연대회에 출품하기 위해 공연콘텐츠로 윤색된 작품 일색이라는 점에서 한계가 드러난다. 전승시기 입춘굿이 지녔던 관민합동의 축제라는 의미를 계승해 현대축제로의 재맥락화를 시도한 사례는 탐라국입춘굿놀이가 유일하다고 할 수 있다.

탐라국입춘굿놀이의 면면을 간략히 소개하면 다음과 같다.

<표 4> 탐라국입춘굿놀이 연행내용(1999~2007)⁴⁾

연도	연행내용 및 날짜		
	첫째 날	둘째 날	셋째날
1999. 02. 03.~04.	결궁, 문굿(2월 1일~2일)	낭쇄꺾사	거리굿, 입춘굿, 입춘탈굿놀이

4) 『탐라국입춘굿놀이 종합 팸플릿』, 1999~2007.

연도	연행내용 및 날짜		
	첫째 날	둘째 날	셋째날
2000. 02. 12.~13.	낭쇄ㄱ사	거리굿, 입춘굿, 입춘탈굿놀이	
2001. 02. 03.~04.	결궁(2월 1일~2일)	낭쇄ㄱ사	거리굿, 입춘굿, 입춘탈굿놀이
2002. 02. 03.~04.	낭쇄ㄱ사	거리굿, 입춘굿, 입춘탈굿놀이	
2003. 02. 03.~05.	낭쇄ㄱ사, 낭쇄몰이	입춘거리굿, 입춘굿, 입춘탈굿놀이	*전통문화한마당
2004. 02. 03.~04.	낭쇄ㄱ사, 낭쇄몰이	입춘거리도청제, 입춘굿, 입춘탈굿놀이	
2005. 02. 03.~04.	낭쇄ㄱ사, 낭쇄몰이	입춘거리도청제, 입춘굿, 입춘탈굿놀이	
2006. 02. 03.~04.	낭쇄ㄱ사, 농사풀이, 낭쇄몰이, 방액놀이	입춘거리도청제, 입춘굿, 입춘탈굿놀이	
2007. 02. 03.~04.	낭쇄ㄱ사, 농사풀이, 낭쇄몰이, 방액놀이	입춘거리도청제, 입춘굿, 입춘탈굿놀이	

<표 4>를 살펴보면 탐라국입춘굿놀이는 제주문화상징물 99선 중 ‘입춘굿’만이 아니라, ‘제주굿, 결궁, 심방, 자칭비, 본풀이’ 등의 항목을 포괄하고 있음을 알 수 있다. 이것은 앞서 살펴본 「귀리(龜里) 곁보리 농사일소리」에서도 공통적으로 나타났듯이 단일한 콘텐츠로는 현대사회의 다면적인 문화적 기호를 충족시키기 어렵기 때문에 생겨난 방안이다. 이를 두고 축제의 스토리텔링에서는 단선구조와 다선구조를 구분해 중심연행과 주변연행으로 나눈다. 이것은 서사학의 스토리텔링에서 말하는 메인플롯과 서브플롯의 개념을 빌려온 것으로 이 두 가지의 적절한 조화야말로 축제의 완성도를 높이는데 결정적인 기여를 한다.

탐라국입춘굿놀이의 중심 연행은 ‘낭쇄ㄱ사→낭쇄몰이→입춘굿→입춘탈굿놀이’

이고, 주변연행은 농사풀이, 방액놀이와 함께 부대연행으로 삽입되는 전통문화한 마당과 춘첩 써주기, 전통놀이, 전통음식 만들기, 입춘 국수, 입춘 점, 각종 공연 프로그램 등이다. 이를 토대로 해서 살펴보면 현재 도내에서 펼쳐지는 여느 축제들에 비해 스토리텔링의 완성도가 높다는 것을 한눈에 알 수 있다. 그렇다고 해서 전혀 문제가 없는 축제라는 말은 아니다. 제주도 내에서 펼쳐지는 다른 축제들 대부분이 치밀한 스토리텔링을 확보하지 못하는 탓에 상대적으로 완성도가 높게 보이는 것이다. 물론 여느 축제들은 아직까지 중심연행과 주변연행의 구분과 배치조차 제대로 못하고 참가자를 소비의 대상으로만 전락시키며 놀이판의 주체로 자리매김하려는 시도조차 제대로 못하고 있다.

이런 점에서 탐라국입춘굿놀이는 주의 깊게 살필 필요가 있다. 그러나 탐라국입춘굿이 지닌 결정적인 한계는 자발성을 이끌어내는 군중적인 집단연행과 축제의 생산자로 지역주민들이 나서지 못한다는 점이다. 이것은 모든 축제가 해결해야 할 공통적인 과제이기도 하다.

축제라는 콘텐츠는 전문가와 비전문가를 망라하는 집단적인 작업이다. 따라서 역량과 경험이 뛰어난 개인의 능력으로 완성도 높은 축제를 생산해내기를 기대하는 것은 매우 어리석은 생각이다. 그런 탓에 세계적인 축제를 비롯한 국내 유수의 축제들 대부분은 일상적으로 축제의 발전전략을 모색하는 상설조직을 꾸려 참가자들과 열띤 토론을 통해 새로운 아이디어를 생산해내고 지역주민들로 하여금 축제기간뿐만 아니라 평상시부터 축제에 참가할 수 있게 준비할 시간을 준다. 물론 대내외적인 홍보 전략과 실행 또한 일상적으로 진행된다.

탐라국입춘굿놀이⁵⁾를 통해서 제기되었던 한계에 대한 대안이 다양하게 만들어졌는데, 간추리면 다음과 같다.

(가) 낭췌크사의 대동놀이화

5) 탐라국입춘굿놀이를 주관하는 제주민예총 또한 몇 년간 입춘 소위원회라는 상설조직을 꾸려 축제가 지역주민들의 삶속으로 내면화될 수 있게 만드는 고민을 일상적으로 이어왔다.

는 오리정신청례를 당골과 심방이 함께 펼치는 것으로 바꾸고 입춘탈굿놀이 또한 입춘굿과 별개의 연행으로 치를 것이 아니라 입춘굿의 제차(祭次)의 하나로 만들어야 한다. 또한 몇몇 탈꾼들이 완결된 연희가 아니라 군중적인 놀이로 만들어 후반부를 풍요를 기원하는 방액놀이화해서 「도약난무(跳躍亂舞)」(김석익, 1918)로 이어가야 한다.

(가)에서 (다)에 이르는 내용은 비단 탐라국 입춘굿놀이에만 국한되는 이야기가 아니다. 더욱이 제주문화상징물 99선의 원형콘텐츠들은 대부분 전통적인 민속에 포함되는 사항들이므로 새로운 축제콘텐츠로의 변환에 있어 이와 같은 사항을 필히 숙고할 필요가 있다. 막연한 당위성만으로 기발한 아이টে을 제시하며 축제로의 성공가능성을 주장하는 것은 그간의 여러 축제들이 보여 온 구태의연한 모습이다. 주민축제, 관광축제로 발전하기 위해서는 정연한 스토리텔링과 입체적인 연행방식의 모색을 끊임없이 해야 한다. 이렇게 도내 축제 중 가장 발전가능성이 높다는 평가를 받는 탐라국입춘굿놀이마저 갈 길이 멀다는 메시지를 우리들에게 전하며 치열해질 것을 요구하고 있다.

다. 영상·미디어 분야 - 「산호수(珊瑚樹)이야기」

「산호수(珊瑚樹)이야기」는 제주도가 컬처콘텐츠노믹스(Culture Contents Nomics) 계획을 발표하며 실행한 첫 사업인 「제주의 1만 8000여 신을 소재로 한 전국문화콘텐츠 스토리텔링 공모전」에서 대상을 수상한 영화시나리오다. 웹 2.0시대를 맞이하며 중앙정부를 비롯한 각 지자체들이 저마다 야심차게 문화콘텐츠의 개발과 육성에 힘을 기울이는 일련의 흐름이 있었다. 이때 이야기의 보고로 널리 알려진 제주도의 행보는 전 세계적으로 유행하는 판타지시장에 본격적인 도전을 하는 것으로 보아도 무방하다. 「산호수(珊瑚樹)이야기」는 작품의 완성도를 떠나 시의적절한 상황과 맞닥뜨리며 주목받기 시작했다. 한진오(2008)에서 개요를 간추리면 다음과 같다.

(1) 기획의도

「산호수이야기」는 제주의 신화를 통해 오늘날 제주를 비롯한 문명사회의 인간들이 상실한 영성의 회복을 이야기한다. 외방신과 토착신, 외세와 공동체의 대립이라는 신화소(神話素)들을 원용한 이 이야기는 ... <중략> ... 제주문화와 한국의 고유문화가 지닌 세계적 가치를 재확인하는데 역점을 둔다.

(2) 이야기소재

중심적인 소재는 신화 ‘마누라 본풀이’와 설화 ‘산호 해녀’로 삼았다... <중략> ... 평범한 청년에서 영웅적 인물로 성장하는 주인공의 모험담은 일반신본풀이인 이공본풀이, 차사본풀이, 세경본풀이 등에서 볼 수 있는 노정기(路程記)의 화소를 빌려왔다.

이 밖에도 일반신본풀이인 ‘천지왕본풀이’와 당신(堂神)본풀이인 ‘송당리 백죽당본풀이’와 ‘김녕리 케네깃당본풀이’, ‘초공본풀이’, ‘수원리 영등당본풀이’, ‘삼달리 본향당본풀이’, ‘토산리 여드렛당본풀이’, ‘평대리 해신당본풀이’, ‘영등할망’, ‘설문대할망과 오백장군’, ‘용궁올레’ 등의 설화가 활용되었다.

(3) 줄거리 및 이야기 구성

① 줄거리

1만8천신들의 고향 담모라, 환란을 일으킨 호구대별상의 침입에 맞선 영웅의 운명을 타고 난 수모루의 모험 노정기(路程記), 이계(異界)로의 여행과 영웅의 귀환을 통해 담모라의 위난은 극복된다.

② 시퀀스

a.평화로운 세계, b.운명의 시작, c.다모라의 수난, d.수모루의 노정기(路程記), e.영웅 되기의 관문 통과, f.수모루의 귀환과 전쟁, g.맛동의 암행(暗行)과 위기, h.노일저대의 간계와 소남의 죽음, i.수모루의 위기와 설세미의 도전, j.설세미의

희생, k.되찾은 평화.

(4) 캐릭터

① 메인 캐릭터

a.수모루, b.설세미, c.호구대별상

② 서브캐릭터

a.바람웃, b.그영신, c.맛동, d.강녹, e.멍동 소천국, f.허웅, g.소남, h.할락궁, i.비오천리, j.상서장군, k.도수문장, l.영등대왕, m.케네깃도, n.천지왕

제주도는 이야기의 섬이라고 불릴 정도로 수많은 설화 자산을 간직하고 있다. 이 때문에 설화를 이용한 문화콘텐츠를 개발해야 한다는 주장이 용광로처럼 들끓기 시작한 지도 한두 해가 아니다. 그러나 선언적인 주장은 쏟아졌으며 생산된 작품은 그다지 많지 않다. 그나마도 원형콘텐츠의 이야기를 그대로 재탕한다거나 어설픈게 윤색한 작품이 대부분이었다. 특히 제주도와 한국문화의 우수성과 독창성을 내외에 알린다는 지나친 사명감 때문에 다분히 국가주의 또는 선민 의식을 여과 없이 담아낸 작품들도 더러 있었다. 이것은 문화콘텐츠 생산에 있어서 가장 경계해야 할 점이다. 이는 자신의 특수성이 세계적 보편성과 조화롭게 만나야 누구나 쉽게 이해하고 공감하는 작품을 생산할 수 있다는 당연한 가치를 거스르는 태도다. 우리 것이 뛰어난 만큼 남의 것도 뛰어나며 다르면서 같은 서로의 공통점을 염두에 두지 않을 때 우리들에게는 칭송받을 수 있을지언정 세계시장에서는 쓸쓸한 낭패를 볼 수밖에 없다.

「산호수이야기」 창작과정은 이와 같은 오류를 범하지 않으려고 주제선정부터 특수성과 보편성의 문제를 깊게 고민했다. 아울러 현대인들의 흥미를 유도할 수 있는 플롯 구성, 캐릭터 창조, 한샘뭇썸(OSMU)의 가능성까지 많은 사항에 신경 쓰며 작업을 진행하는 동안 새로운 문화콘텐츠 생산에 필요한 몇 가지 교훈을

얻게 되었다.

- (가) 같으면서 다르고, 다르면서 같은 주제 포착
- (나) 신화의 구성 원리와 스토리텔링
- (다) 캐릭터 중심의 스토리텔링
- (라) 한샘못씀(OSMU)이 가능한 구성

(가)는 스토리텔링에 있어서 가장 중요한 사항이라고 말해도 과언이 아니다. 이를테면 「산호수이야기」와 같은 설화를 활용한 문화콘텐츠를 창작할 때, 넘쳐나는 제주도의 설화를 닦치는 대로 끌어와 그럴싸한 이야기를 만들어냈지만 참담한 수준에 머무는 작품들의 태반이 소재주의에 머문 결과물이다. 다양한 신화, 전설, 민담과 만나면서 어떻게든 써 먹을 궁리만하며 무조건 나열하다 보면 도대체 무슨 메시지를 전하려 하는 것인지 알 수 없게 된다. 그래서 설화를 이용한 문화콘텐츠를 창작할 때 우선시되는 것은 주제의식이다. 수많은 설화자료들을 수집하고 분석할 때 각 편마다 전하는 메시지가 무엇인가를 파악하고, 각각의 자료가 지닌 공통적인 주제가 무엇인가를 찾아냈을 때 비로소 변환의 단서가 포착된다.

이렇게 얻은 실마리라고 해서 곧바로 새로운 작품의 주제가 되는 것은 아니다. 앞서 살펴본 「귀리(龜里) 걸보리 농사일소리」에서 “(다) 이제난 꿩기췌주, 옛날인 부림췌라.” 에서처럼 오늘날에 맞는 주제로 거듭나야 한다. 과거와 현재를 아우를 수 있는 주제의 포착에서 경계해야 할 점은 앞서 말한 바와 같이 자신의 뛰어남을 과시하려는 태도다. 오늘날의 문화콘텐츠산업은 세계시장에서 무한경쟁을 목표로 한다. 특정한 집단이나 지역에서 가치를 인정받는 문화라고 해서 남들이 백번 공감하리란 것은 지나치게 안이한 생각이다. 오로지 나만이 갖고 있는 독특한 가치, 즉 특수성이 누구나 공감하는 보편성의 외피를 입을 때라야 비로소 인정받게 된다.

한류열풍에 힘입어 해외로 진출한 드라마 대장금과 태왕사신기를 비교해 보

자. 태왕사신기는 야심찬 기획하에 막대한 예산을 투자한 작품이지만 세계인의 공감을 얻는데 실패했다. 반면 대장금은 아시아는 물론 유럽, 남미, 아프리카까지 진출하고 있다. 광개토대왕이 한국사회가 지닌 역사적 특수성과 맞물리며 우리 민족의 로망으로 자리 잡았다지만 그는 어디까지나 우리끼리만 공감하는 인물이다. 그러나 보잘것없는 의녀 장금은 중세의 억압구조에 저항하며 자신의 의지를 관철해 간 근대적 여성상을 보여줌으로써 세계적 공감을 얻을 수 있었다. 이 두 작품이 보여주는 극명한 대비는 주제가 지닌 특수성과 보편성의 조화가 얼마나 중요한 것인지를 말해준다.

(나)는 신화의 원리가 스토리텔링에 있어서 얼마나 긴요한 역할을 하는가에 대한 이야기다. 고대를 신화의 시대, 중세를 시가의 시대, 근대를 소설의 시대라고 할 때 시대를 초월하며 오늘날의 문화예술전반까지 두루 아우르는 것은 다름 아닌 신화다. 비단 「산호수이야기」가 신화를 소재로 한 작품이어서 강변하는 것이 아니라 적어도 근대 초기 소설이 지배하던 시대까지의 모든 예술은 문학을 중심으로 발전해 왔고 그 원천은 신화였다. 이와 같은 신화의 원리는 디지털시대라는 21세기에든 여전히 관철되고 있으며 인류가 존재하는 한 신화는 매 시대가 낳은 그릇을 빌려 연속성을 이어갈 것이다.

이에 대해 이미 노스롭 프라이(임철규 역, 2006 : 96~99)에서는 다시 신화의 시대가 올 것이라는 예견을 했다. 그가 제시한 신화, 로망스, 상위모방, 하위모방, 아이러니의 발전단계 중 마지막 단계인 아이러니의 시대는 실존과 예술의 시대로서 신화로 재도약하는 계기가 마련된다는 시기다. 프라이의 이론에 힘입어 신화의 원리를 근대예술까지 관통시키며 해명을 시도한 사람이 다름 아닌 조셉 캠벨이며, 그의 견해는 크리스토퍼 보글러와 스투어트 보이틸러에 의해 실제 영화를 비롯한 미디어예술의 스토리텔링에 적용되었다.⁷⁾ 캠벨이 제시한 신화의

7) 이와 관련해서 다음의 책들을 참고할 만하다.

조셉 캠벨 지음, 이윤기 옮김, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2004.

크리스토퍼 보글러 지음, 함춘성 옮김, 『신화 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수, 2005.

스튜어트 보이틸라 지음 김경식 옮김, 『영화와 신화』, 을유문화사, 2005.

출발, 입문, 귀환의 3단계와 세부과정인 16개의 여정은 오늘날 대부분의 영화에 적용된다. 그 대표작이 조지 루카스의 스타워즈 시리즈로 <새로운 희망, 제국의 역습, 제다이의 귀환> 등은 캠벨의 이론을 전적으로 수용한 작품이다.

「산호수이야기」는 캠벨의 이론에 근거해 이야기를 구성했다. 원형콘텐츠로서 제주도의 설화에 나타난 구성 원리 또한 캠벨의 3단계 이론과 합치되지만 단일한 콘텐츠의 부분적인 개작이나 단선적인 구성만으로는 새로운 신화로 탄생시키기에는 부족함이 있었다. 이때 돌파구를 제시한 것은 『반지의 제왕』으로 유명한 존 로스웰 톨킨의 사례다. 톨킨의 반지의 제왕은 북유럽신화 「에다」와 그것의 변형인 게르만신화 「니벨룽겐의 반지」를 중심으로 해서 전 유럽의 신화를 총합하며 새로운 신화를 창조해 냈다(이중호 옮김, 2008 : 392~396). 그의 총합과 변환의 창작방식에 힘입어 20여 편이 넘는 제주도신화들을 새로운 시공간에 담아냄으로써 전혀 다른 이야기가 전개될 수 있었다. 이런 점에서 캠벨의 3단계 이론과 톨킨의 총합과 변환의 창작방식은 영상 및 미디어분야의 스토리텔링에 있어서 시사하는 바가 매우 크다고 할 수 있다.

(다)는 서사학에 말하는 글쓰기의 두 가지 방식인 플롯 중심의 글쓰기와 캐릭터 중심의 글쓰기 방식 중 어느 것이 유용한가 하는 문제다. 이 두 가지 방식 중 어느 것이 낫다고 단정할 수는 없다. 그러나 창작자의 기호나 주제와 소재에 따라 글쓰기 방식은 이 중 하나를 선택할 수도 있고, 모두 선택할 수 있다. 연구자의 경험상 신화를 중심으로 하는 제주도설화를 소재로 새로운 문화콘텐츠를 만들어 낼 때에는 캐릭터 중심의 스토리텔링이 유용한 것으로 보인다. 근대소설이 인물 내면의 존재적 갈등을 다룬다면 신화는 인물과 외부세계의 대립을 다룬다. 신화 속의 인물은 다른 인물 또는 자연물과 관계 속에서 주어진 퀘스트(quest)를 수행하며 존재를 완성해 종국에는 신의 지위에 오르게 된다. 결국 신화는 그 속에 등장하는 인물 하나하나가 자신의 이야기를 간직하게 된다. 캐릭터마다 독자적인 플롯을 지니고 있다는 말이다. 신화를 소재로 한 새로운 문화콘텐츠의 스토리텔링은 신화의 원리가 지닌 캐릭터 중심의 이야기 전개방식을

따를 때 완성도가 높아질 수 있다는 말이다. 더욱이 오늘날 대중들의 기호는 과거와 달리 문화콘텐츠 속의 캐릭터에 자신을 투영해 아바타(avatar)로 만들기를 즐긴다. 분신으로서의 캐릭터가 차지하는 비중이 과거와 달리 매우 커진 것이다. 서사를 요구하되 문자텍스트의 서사를 요구하는 것이 아니라 이미지텍스트의 서사를 선호하는 것이다. 이같은 대중적 흐름 또한 캐릭터 중심의 스토리텔링을 요구하고 있으니 영상을 중심으로 하는 미디어분야의 스토리텔링은 시대의 요구에 조응할 필요가 있다.

「산호수이야기」는 이러한 방식에 깊이 천착하며 인물을 중심으로 한 이야기 창조에 집중했다. 이를테면 캐릭터의 명명(appellation)에서부터 ‘수모루’, ‘설세미’ 등 신화와 고유지명 속의 이름을 빌려오며 신비감을 강화했고, 각각의 캐릭터마다 개성적인 능력과 용모를 부여함으로써 이야기와 별도로 캐릭터 하나를 분리해 또 다른 외전(外傳)으로 만들 수 있게 노력했다.

(라)의 한샘뭇씀(OSMU : One Source Multi Use)은 (가), (나), (다)의 총합이라고 할 수 있다. 과거의 원형콘텐츠로서의 설화가 오늘날로 환원될 수 있는 가능성을 주제화하고, 그 형식 또한 신화의 구성 원리를 따른다. 그리고 캐릭터 중심의 스토리텔링을 통해 각각의 캐릭터가 지닌 플롯이 각 편으로 나뉘어져도 독자적인 콘텐츠로 변환이 가능하게 만든다. 최종적으로는 영화라는 장르뿐만 아니라 드라마, 애니메이션, 게임 등으로의 활용성을 유념하며 다시 한 번 조탁한다. 이렇게 할 때 과거의 이야기가 오늘날로 환원되고 또 다른 신화로 거듭날 수 있는 것이다.

3. 새로운 모색

제주문화상징물 99선의 활용방안은 경험과 능력의 경중을 떠나 누구나 고민할 수 있는 문제다. 한마디로 일정한 공식이나 그에 따른 정답이 존재하지 않는다는 말이다. 그러나 최근 10여 년간 이와 관련해서 도내외의 움직임을 살펴봤을

때 말만 무성할 뿐 진정성과 창의성을 가지고 가시적인 성과물을 창작한 사례는 매우 드물다. 각종 공모전과 연구 프로젝트를 통해 많은 인력들이 분주하게 움직이고 있지만 인맥과 사회적 명망을 존중하는 제주사회의 뿌리 깊은 관행 탓에 뜨거운 열정과 신선한 상상력을 가지고도 기성의 벽에 막혀 뜻을 펼치지 못하는 유능한 인재들이 많다. 공모전과 프로젝트는 말 그대로 ‘그들만의 리그’인 경우가 허다하다. 새로운 아이디어를 제안하며 콘텐츠를 개발하자는 주장보다 그것을 생산하고 유통시킬 젊은 인재들을 키워내는 시스템조차 제대로 갖추지 못한 것이 제주의 초라한 현실이다. 새로운 아이디어 몇 가지를 제안함에 앞서 이런 푸념을 늘어놓을 수밖에 없는 현실이 개탄스러울 따름이다.

제주문화상징물 99선의 활용을 위해 제시하는 몇 가지 방안들은 각각의 콘텐츠들이 여러 분야로의 자유로운 원용이 가능한 것이며, 굳이 한 분야에 귀속될 성질의 것들이 아니다. 한샘못씀(OSMU)의 가능성은 언제나 열려 있고, 이 어설픈 아이디어들을 토대로 해서 더 나은 문화콘텐츠들이 생산되기를 바란다.

1) 공연예술분야 - 제주결궁의 본모습 찾기

(가) 결궁의 기원 문제

제주문화상징물로 선정된 결궁은 제주 특유의 민속으로 널리 알려져 있다. 그러나 사실 결궁은 제주도의 전통적인 민속인가 하는 문제에서 논란의 여지가 다분히 있다. 제주결궁의 기원과 관련한 논의는 『동국세시기』에서부터 비롯된다.

제주도의 민속에 산, 숲, 내, 못, 언덕, 물가와 평지, 나무, 돌 등에 신당을 만든다. 매해 정월 초하루부터 대보름까지 무당들이 신독(神籙)을 들고 나희(儺戲)를 벌이는데, 징과 북을 치며 앞을 이끌고 마을을 돌면 사람들은 다투어 재물과 돈을 바친다. 이로써 굿을 하니 이름을 화반(花盤)이라 한다.⁸⁾

8) 洪錫謨, 『東國歲時記』, 元日條.

濟州俗 凡於山藪川池丘陵墳衍木石 俱設神祀 每歲自元日至上元 巫覡擎神籙 作儺戲 鍾鼓前導出入閭里 民人爭捐財錢 以賽神 名曰花盤.

이 기록에 대해 현용준(2002 : 237~238)은 여기서 말하는 화반(花盤)이 ‘굿돌이’로 해석하고 있다. 나아가 그는 굿돌이가 제주도의 전통적인 풍물굿인 걸궁과 입춘굿 때의 가면모의농경(假面模擬農耕)과 비슷하다고 하면서 성산읍 오조리의 영등굿을 예로 들고 있다. 성산읍 오조리에서는 예전에 마을굿을 할 때 영등굿을 하기 전날에 심방들이 ‘대’를 들고 마을의 가가호호를 돌면 집집마다 쌀 한 사발과 돈, 미역, 피륙 등을 상에 올려 내놓고, 심방들은 점을 쳐 주고 이 때 받은 재곡(財穀)으로 다음날 영등굿을 했다고 한다. 현용준(2002 : 236)에서는 이것을 ‘대뚝’이라고 한다.

오조리의 경우와 비슷한 사례는 다른 곳에서도 찾을 수 있다. 제주시 건입동에서는 칠머리당 영등굿을 하기 위해 걸궁, 또는 거리굿이라고 부르는 일을 영등굿을 하기 전 보름 동안 행해 영등굿의 경비를 마련했다고 한다(문무병, 2001 : 167). 조천읍 선흘리에 위치한 속칭 ‘알선흘’에서는 당굿을 벌이기에 앞서 ‘매굿대’를 세우고 며칠 동안 집집마다 돌아다니며 곡식을 걷는 ‘매고’, 또는 ‘거리제’를 벌여 당굿에 필요한 비용을 충당했다고 한다(강정식, 2004 : 222).

위의 사례를 통해 알 수 있는 사실은 제주걸궁이 무속굿과 밀착된 연회라는 것이다. 심방들을 중심으로 하고 마을사람들이 동원된 걸궁의 형태는 명칭 또한 ‘거리굿’, ‘매구’, ‘매구월일석’ 등으로 불렸으며, 걸궁이라는 말은 애초에 없었다. 걸궁이라는 말은 주로 호남 일대에서 사용하는 말로 그야말로 무당굿이 아닌 풍물굿을 이르는 말이다. 그런데 어떤 이유로 제주도에서도 걸궁이란 용어가 일반화되었는지가 무척 궁금해진다.

한진오가 10여 년간 한경면 조수리, 판포리, 산양리, 조천읍 선흘리, 애월읍 하귀리, 애월리, 서귀포시 강정동, 남원읍 신흥리, 표선면 성읍리, 성산읍 오조리, 추자면 대서리 등지를 중심으로 현장조사를 한 바에 따르면 걸궁이라는 용어와 그 형식은 길어야 60~70여 년 전인 일제강점기에 호남지방을 통해 유입된 것이다. 일제강점기를 거쳐 6·25전쟁 때 피난민들이 대거 이주해오면서 풍물굿 중심의 걸궁이 무당굿 중심의 제주 전통 거리굿과 혼합되기 시작했고, 60년대를

정점으로 해서 사라져갔다.

이와 같은 사실에 비추어 볼 때 제주걸궁을 새로운 문화콘텐츠로 변환하려면 무당굿과 풍물굿 중 어느 것에 초점을 맞출 것인가가 어려운 숙제로 다가온다. 이와 관련해 앞서 예로 든 선홀리(제주시 조천읍 소재)의 경우가 좋은 사례가 될 수 있다. 선홀리의 경우는 중산간마을 당굿을 치를 때에는 굿의 말미에 ‘산신 놀이’를 펼쳤다고 한다. 이 놀이의 중심적인 역할을 하는 ‘사냥바치(사냥꾼)’들이 당굿의 초입인 거리굿에서도 심방과 함께 행진하며 사냥을 흉내 내는 놀이를 펼쳤다고 하니 악기를 치며 행진하는 마을사람들과 겹쳐놓았을 때 풍물패와 잡색들이 어울린 모습이 된다. 여기서 심방과 사냥바치의 역할은 액을 몰아내는 사제와 신이다. 이와 같은 근대적 변화는 「액막이 걸궁」이라는 제주 특유의 양식으로 정착되기에 이르렀다.

「액막이 걸궁」이 지닌 제주 특유의 특징을 살펴보면 첫째, 전문 걸립패에 의한 걸궁이라기보다는 사실상 마을사람들이 자체적으로 편성하여 집집을 돌며 연행하는 것이 일반적이다.

둘째, 걸궁의 가락과 춤사위는 단순하면서도 투박한 형태로 진행되었다. 가락은 단순하면서 변화가 드물고 ‘늦은 가락, 보통가락, 자진가락’의 세 가지 유형으로 연주되고 진풀이 또한 기량 높은 판굿보다는 행진식의 길놀이와 단순 진풀이와 잡색들을 중심으로 하는 마당놀이가 연행되었다.

셋째, 지역적 특색에 맞는 다양한 잡색의 구성과 놀이가 펼쳐졌다. 제주걸궁의 잡색은 육지부농악의 대표적인 잡색뿐만 아니라 제주특유의 잡색이 가미되었다. 이는 대부분 제주의 노동 현장이나 삶의 모습을 놀이화한 농경모의(農耕模擬)적인 놀이나 무속에서 나타나는 굿놀이의 영향을 받아 방액놀이를 펼치는 등 연극적 면모가 강하다.

넷째, 제주걸궁은 의례적으로 행해지던 정월 초를 비롯한 각종 세시 때 행하는 풍농축원의 지신밟기 형태와 더불어 실제적인 목적으로 행해지던 형태가 많았다. 아울러 마을 내에 전기 및 수도가설 등 공공사업의 기금 조성을 위한 목

적으로도 행해졌다.

이처럼 제주 특유의 형태로 자리 잡은 「액막이 걸궁」은 다른 지방의 풍물굿과 비교했을 때 양식적 완성도와 기예적 숙련도에서는 다소 뒤처질 수 있다. 그러나 무당굿과 풍물굿, 풍물굿과 탈춤이 혼재된 양식으로 특이성은 높이 살 만하다.

(나) 제주걸궁의 활용 방안

제주걸궁은 1960~80년대에 탐라문화제, 한국민속예술축제 등의 민속예술경연대회를 통해 공연화된 양식을 선보이며 생활현장에서 공연장으로 자리를 옮기기 시작했다. 1990년대 지방자치제 출범 이후 도내 각 마을마다 조직된 민속보존회를 통해 유포되기 시작했으며, 이제는 각종 축제 때 단골메뉴로 등장하며 없어서는 안 될 콘텐츠로 정착했다고 본다. 그러나 그 속을 좀더 들여다보면 다른 지방의 풍물굿과 80년대 이후 급속히 유포된 사물놀이의 영향을 받아서인지 제주 특유의 모습을 상실해 가는 실정이다. 이제는 더 이상 민속예술경연이나 축제의 여흥을 돋우는 길놀이만으로는 이와 같은 현상을 다잡을 수 없으며 새로운 문화콘텐츠로의 변환 또한 용의치 않다. 그 때문에 비교적 원형콘텐츠에 가까운 사례를 만드는 것이 우선적으로 요구되는 작업이고, 그 다음은 축제화하는 것이다. 물론 연극성이 강한 특성에 착안해서 제주도 무당굿에 나타나는 다양한 굿놀이와 접합도 시도해 볼 만하다.

이런 점에 착안하여 여기서는 공연텍스트로써의 「액막이 걸궁」과 축제텍스트로써 「메구월일석」을 예로 들고자 한다.

(1) 액막이 걸궁의 공연화

이는 무대 공연 또는 마당 공연을 염두에 둔 구상으로 춤, 노래, 악기 연주, 연극을 적절히 배분해 각 마당의 주제에 부합되게 정리한 것이다. 경우에 따라 20~30명의 전문적인 예술인들의 무대공연으로 가져갈 수도 있고, 100명 이상의 군중들이 합류하는 대동굿으로 각색할 수도 있다. 어느 경우이든 액막이 걸궁의

핵심적인 세부과정을 차례대로 연행하되, 상황에 따라 윤색할 수 있을 것이다.

① 출연진

대잡이 : 메굿대

결궁패 : 쇠, 장구, 북, 징

잡색 : 심방, 스님, 구대진사, 사능바치, 새, 동녕바치, 쇠, 쇠테우리, 농부, 어부, 즘녀, 옛장수, 신랑, 신부, 애기업게, 무동애기

② 첫째 마당 : 과세굿

제주도와 다른 지방을 막론하고 세시에 맞춰 결궁을 행할 때는 으레 마을 당(堂)을 맨 처음 찾아가 신께 고하는 행위를 했다. 이를 두고 다른 지방에서는 보통 ‘당산굿’이라고 하는데 제주도의 무당굿에서는 신과세제, 과세문안, 과세굿 등으로 부른다. 이와 같은 용어와 의례방식에 착안해서 공연의 첫머리를 과세굿을 시작한다. 이때에는 무당굿에 나타나는 ‘삼석울림’을 원용해서 연주를 중심으로 하여 신께 배알하는 모습을 연출한다.

③ 둘째 마당 : 대뿔 또는 거리굿

당신(堂神)을 상징하는 메굿대를 들고 마을 요소요소의 공공장소를 순례하는 거리굿은 결궁패의 우두머리인 상쇠와 잡색의 우두머리인 심방을 중심으로 진행한다. 전통적인 제주마을의 공공시설인 방사탑, 솜팡, 물통, 연자매 등을 찾아다니며 마을에 들어오는 액의 소멸을 기원하는 비념을 진행한다. 이 과정은 무가(巫歌)의 형식을 빌린 노래와 연주가 혼합된 형식으로 진행한다.

④ 셋째 마당 : 액막이

본래 가가호호를 찾아다니며 각 가정의 평안을 기원하는 쌀점과 성주풀이를 하는 마당인데 공연화된 양식으로 가져갈 때에는 연극적 상황설정을 하고 집주

인과 스님 또는 심방이 고삿상을 마주하고 기원하는 내용과 그에 따른 점복(占卜)과 축원을 하는 과정으로 이어간다. 이것이 끝나면 집안 곳곳을 돌면서 정지긋, 고팡긋, 칩간긋, 쉼막긋 등을 한 뒤 마루 대청에서 성주풀이를 부른 뒤 재곡(財穀)을 받아 물러난다.

⑤ 넷째 마당 : 농사풀이

이는 본래 제주의 걸궁에서 찾아보기 힘든 과정이지만 다양한 캐릭터로 분장한 잡색들의 놀이를 정형화해 질서를 갖추려고 삽입한 과정이다. 쉼, 쉼테우리, 농부 등이 제주도의 전통적인 조 또는 보리농사의 과정을 집단적인 춤으로 펼치며 보리뿌리 점을 치고 수확을 기대하며 난장을 벌인다. 난장 속에는 제주 특유의 유희창민요를 삽입해 분위기를 돋운다.

⑥ 다섯째 마당 : 방액놀이

이 과정은 「액막이 걸궁」의 마지막 부분이다. 집집마다 액막이를 하고 한 해의 풍요를 바라는 농사풀이가 끝난 뒤 미래에 들이닥칠 액을 소멸하는 유감주술적 놀이로 사냥바치와 새들이 서로 쫓고 쫓기는 사냥 장면을 펼친다. 무당긋의 산신놀이를 빌려 사냥과 분육을 연극적으로 진행한다. 이 과정에서 관객들에게 분육한 음식을 나누어 줄 수도 있고, 새를 사냥하는 과정에서 출연자와 관객들을 대거 동원한 대동놀이를 연출할 수도 있다.

이렇게 해서 분육이 마무리되면 마지막 액을 멀리 쫓아내는 의미의 방포를 해서 전과정을 마무리한다.

(2) 메구월일석의 축제화

굳이 걸궁이나 액막이 걸궁이라는 용어를 배제하고 「메구월일석」이라 한 것은 제주의 색채를 강화하기 위한 의도이기는 하나 용어의 생경함에 다소 문제가 있을 수 있으니 다른 말로 바뀌도 상관없다.

「메구월일석」의 축제화는 앞서 이야기한 「액막이 걸궁」이라는 공연화 작업이 어느 정도 완성되었을 때 가능한 일이다. 또한 대규모의 도시축제보다는 소규모의 마을축제로 자리매김한 뒤 외연을 넓혀가는 게 바람직하다.

우선 「액막이 걸궁」의 공연텍스트를 축제의 중심연행으로 설정한다. 축제의 주체는 마을사람들로 하되 마을의 주요산업이 농어업인가 상공업인가에 따라 조직 구성 또한 직업군 비율을 적절히 조절한다. 축제의 주제 또한 이에 따라 다양한 사안이 될 수 있을 것이다.

만일 2~3일을 소요하는 축제로 가져간다면 중심연행을 토대로 해서 다양한 주변연행을 창안하여 전반적인 내용을 다채롭게 만든다.

① 첫째 날

「액막이 걸궁」의 첫째 마당인 ‘과세곳’에 착안해 마을의 역사적 성소(聖所) 또는 문화적 성소(聖所)에서 전야제를 연다. 의례의 형식을 빌린다면 무당굿으로, 음악제의 형식을 빌린다면 ‘삼석울림’을 원용한 연주회로도 가능하다. 이 두 가지 형식의 말미는 모두 대동놀이를 삽입해 군중적인 퍼포먼스로 마무리한다.

② 둘째 날

이 날은 「액막이 걸궁」의 ‘대뚝’과 ‘액막이’를 중심으로 꾸린다. 이 두 과정을 진행하려면 마을 내에 전통적인 공공시설 또는 성소(聖所)가 있어야 한다. 이를 위해 주변연행으로 방사탑쌓기, 액막이 제웅 만들기 등을 삽입해 체험행사 또는 대동놀이를 진행한다.

‘액막이’의 경우는 마을 내의 상가 또는 개인 가옥을 두루 방문하며 제액초복(除厄招福)을 뜻하는 캐릭터, 로고 등을 배포하는 것으로 대체한다. 이 과정에서 자연스럽게 전통적인 액막이도 유도할 수 있다.

이렇게 해서 액막이를 마치면 군중적으로 참여하는 농사풀이를 진행한다. 「액막이 걸궁」의 것을 빌려오되 농산물을 사고파는 장터를 부설할 수도 있고, 놀이

자체도 균중적인 형태로 유도할 수 있다.

④ 셋째 날

마지막 날에는 「액막이 걸궁」의 방액놀이를 중심으로 하되 이와 관련한 연극적인 공연물의 상연과 액을 몰아내는 종야제의 방액 퍼포먼스로 마무리한다. 방액 퍼포먼스는 달집태우기, 띠뱃놀이, 풍선날리기, 제웅던지기 등 다양한 방식으로 진행할 수 있다.

2) 축제분야 - 테우와 해녀의 난장

테우와 해녀는 제주도의 어업문화를 대표하는 원형콘텐츠다. 이를 축제화하는 방안은 수차례 논의된 바 있고, 축제로 실행되고 있기도 하다. 그러나 스토리텔링의 관점에서 바라보았을 때는 또 다른 콘텐츠로의 변환가능성이 충분하다. 특히 테우와 관련해서는 전통사회의 영등굿 약마희(躍馬戲)가 우리에게 많은 가능성을 시사하고 있다.

또 2월 초하루에 귀덕, 김녕 등지에서는 장대 12개를 세워 신을 맞이하는 제사를 지낸다. 애월에 사는 사람들은 말머리 모양을 한 떼배를 만들어 비단으로 꾸미고 약마희를 해서 신을 즐겁게 한다. 보름이 되어서야 끝이 나니 이를 연등이라고 한다. 이 달에는 승선을 금한다.⁹⁾

약마희와 같은 경조민속(競漕民俗)은 오키나와의 전통적인 보트레이스 ‘하리(ハリ)’를 비롯하여 남중국, 동남아시아와 서일본에 이르는 지역에 걸쳐 분포하고 있다. 따라서 홍콩의 세계적 축제인 「용선제」처럼 제주의 테우와 아시아 각국의 파룡선(爬龍船)이 각축을 벌이는 경연대회가 가능성이 있다.

9) 『新增東國輿地勝覽』, 卷之三十八, 濟州牧 風俗.

又二月朔日 於歸德金寧等地 立木竿十二迎神祭之 居涯月者 得槎如馬頭者 飾以彩帛 作躍馬戲以娛神 至望日乃罷 謂之燃燈 是月禁乘船

해녀문화는 두 말할 것도 없이 세계적 가치를 지닌 것이라 신앙, 생업, 설화, 민요 등 다양한 원형콘텐츠들을 포괄한다. 아울러 근대에 이르러서는 ‘세화리 해녀항쟁’ 등 역사적 소재 또한 풍부하다. 이 모두를 하나의 축제에 담아낸다는 것은 어려운 일이다. 따라서 정연한 스토리 구조를 확보한 중심연행과 주변연행, 부대연행으로 적절히 배치한다면 훌륭한 축제로 거듭날 수 있다.

전통사회의 축제는 대동놀이나 의례를 절정부로 삼는 ‘내고, 달고, 맺고, 푸는’ 구조가 확연히 드러난다. 이 원리를 테우와 해녀의 난장에 대입해서 스토리텔링을 진행하면 다음과 같다.

가) 내고-맞이로써 거리굿

축제 참가자들이 군중적으로 참가하는 거리굿으로서 전통적인 걸궁의 형식을 빌리되 주제를 만들어 2002년의 사례처럼 ‘해녀항쟁 거리굿’을 한다거나 해녀와 관련된 역사적 사건이나 제주도의 설화를 활용한다. 이와 더불어 고민할 부분은 퍼레이드식 거리굿을 벗어나는 길이다. 보통 우리 주변의 축제들은 출발지와 도착지를 정해 놓고 주어진 시간에 맞춰 행진하는 것으로 거리굿을 진행한다. 이렇게 하다보면 마치 걷기대회나 별반 다를 바 없게 된다. 일정한 거리를 일회적으로 통과하는 것도 좋지만 광장굿으로 가져갈 필요가 있다. 광장굿이란 거리를 행진하다가 일정한 지점(축제의 주제에 부합되는 역사적 공간이나 문화적 공간)에 이르면 그곳에서 간단한 가두극을 행한다거나 여러 곳에서 동시에 출발해 한 지점에서 만나 대규모 퍼포먼스를 벌인 뒤 축제의 중심공간으로 들어오는 광장에서 광장으로 이어지는 거리굿을 말한다. 이렇게 하면 거리굿 자체도 축제의 중요한 과정으로 부각될 수 있다.

예를 들어 「용궁올레」나 「산호해녀」같은 설화들을 활용한다면 축제의 중심행사장을 용궁으로 설정하고 거리굿을 용궁 가는 길로 펼쳐 그 속에 해녀들의 생업과 민속에 관계된 연희들을 배치하면 다음 부분과 유기적으로 연결된다.

나) 달고-풀이(絞·解)로써 요왕맞이

거리굿이 끝나면 본곳에 해당되는 무속곳을 이어간다. 해녀와 관련된 제주도의 무속의례는 크게 영등굿과 잠수굿이 있다. 이 밖에도 바다에서 익사한 영혼을 달래는 무혼굿과 개인의례인 '지드림'도 있다. 이런 의례에 빠지지 않고 들어가는 것이 요왕맞이다.

동김녕리 잠수굿을 예로 들면 요왕맞이의 순서는 크게 [초감제]-[요왕질침]-[지드림]-[씨드림]-[서우젯소리]-[액막이]-[선왕풀이]-[배방선]-[도진]으로 구성되어 있다. 이 제차들 중에는 심방이 집전해 벌여야 하는 제차가 있는가 하면 집단적인 놀이로 변환할 수 있는 제차도 있다. 이를테면 [요왕질침]의 경우 전통적인 곳에서도 당골들이 직접 돌과 해초를 나르며 요왕질을 닦는 과정이 있다. 이런 모습을 변환해서 요왕문을 본래의 것보다 훨씬 커다랗게 만들어 많은 사람들이 드나들 수 있게 하고 요왕질을 집단적으로 연출할 수 있다. 당골들이 개별적으로 지를 싸서 바다에 던지는 [지드림]도 참가자 모두가 해상의 풍요를 바라며 하나씩 던지게 할 수도 있다. [서우젯소리]의 경우는 여느 곳의 석살림처럼 막간의 난장으로 가져가서 공연을 삽입한다거나 집단적인 춤굿으로 진행할 수 있다. 이 밖에도 [씨드림]은 극적인 요소를 삽입해 배우와 관객들이 함께 씨점을 치게 하고, 곳의 말미에 있는 [배방선]은 짚배를 수십 척 만들어 바다에 띄우며 소원을 비는 형태로 가져가면 대동굿다운 면모를 지니게 된다.

만일 거리굿에서 예로 든 「용궁올레」 등의 설화를 연속적으로 이어간다면 성산읍의 영등굿에서 볼 수 있는 「용올림굿」을 활용해 바다로부터 용왕이 나타나는 극적인 상황도 연출할 수 있다.

다) 맺고-놀이로써 대동놀이

[배방선]과 [도진]으로 요왕맞이가 끝나면 집단적인 놀이를 하며 후반부로 이

어간다. 흔히 제주도에는 다른 지방과 달리 집단적인 대동놀이가 없다고 한다. 다른 지방에는 줄다리기, 동채싸움 등을 비롯한 집단적인 경기로 진행되는 놀이가 있는가 하면 강강술래, 뚝다리밟기 같은 노래와 춤이 결합된 놀이들이 다양하게 존재한다. 이런 모습을 보며 제주사람들은 부러워하며 “원래 육지 사람덜은 살기 편안허난 잘 놀주.”라는 체념을 하곤 한다. 우리에게 대동놀이가 없는가? 양식만 다를 뿐이지 우리에게도 이와 같은 놀이는 있다. 다른 지방에 줄다리기가 있다면 우리에게도 ‘조리희(照里戲)’라는 놀이가 있고, ‘불싸움놀이’나 ‘흙싸움놀이’ 같은 집단적인 겨루기놀이도 있다. 특히 바다와 관련된 놀이인 약마희는 영등곶의 말미에 오색 깃발과 말머리 장식을 한 테우를 몰며 경쟁하듯 먼 바다로 나가 씨드림을 하고 돌아오는 놀이다.

만일 약마희를 대동놀이화한다면 아주 풍성한 놀이판이 펼쳐질 수 있다. 먼저 마을이나 단체별로 한 두 사람이 탈 만한 테우를 만든다. 거기에는 오색 깃발과 말머리 장식을 비롯한 자기 마을 특유의 상징물을 부착한다거나 다양한 장식을 꾸며 다른 마을과 구별되게 한다. 이렇게 꾸민 테우를 바다 위에 바로 띄우지 말고 해변가에서 많은 사람들이 어깨에 걸쳐들고 서로 뽐내며 경쟁하듯 행진한다. 바닷가에 테우를 내려놓으면 본격적으로 경주를 시작한다. 테우끼리 경주가 벌어지는 동안 나머지 사람들은 각각 무리지어 응원을 겸한 놀이판을 벌인다. 이윽고 경주가 끝나면 장원한 테우를 중심으로 자축하는 놀이판을 벌여 마무리한다.

라) 풀고-풀이(和)로써 신인동락(神人同樂)하는 난장

대개의 축제에서 마지막 부분의 뒤편이는 소홀하게 다룬다. 그러나 전통적인 축제에서는 오히려 마지막이 제일 중요한 부분이다. 당곳을 예로 들면 곳을 시작할 때 마을의 집집을 돌면서 걸궁을 하는 동안 쌀이나 음식, 돈을 받아와 그것으로 제물과 비용을 장만한다. 이렇게 마련한 재곡으로 곳을 진행하고 마무리할 때는 차렸던 제물을 함께 나누어 먹으며 춤추며 노래한다. 삼국지를 비롯한

옛 문헌에 우리나라 사람들은 밤새도록 남녀가 어울려 놀았다는 기록들이 자주 나오는데 그것은 다름 아닌 뒤풀이 난장을 두고 하는 말이다.

옛사람들의 신명은 비로소 끝에 가서야 터져 나왔다. 흥이 쌓이고 쌓여 신명에 이른 것이다. 이때에는 아무런 형식도 규칙도 없이 놀았다고 한다. 그러나 오늘날 우리는 노는 법을 잃어 버렸다. 결국 난장도 거리를 만들어야 펼쳐지게 된 것이다. 뭔가를 만들어 놀아야 한다면 놀이에서 예로 들었던 악마회에서 장원한 테우의 자축연을 중심으로 가져갈 수도 있고, 전통적인 곳의 마지막 부분인 액막이를 집단화해 방액놀이를 펼칠 수도 있다. 방액놀이에는 제응을 만들어 방쉬를 하거나 불천수를 하는 등 다양한 방법이 있을 것이다. 이렇게 해서 방액놀이까지 마치면 축제다운 축제는 이듬해를 기약하는 새로운 시작으로 나아갈 수 있다.

3) 영상·미디어분야 - 오돌또기의 재발견

앞서 「산호수이야기」의 창작과정을 살피며 제주도의 설화가 지닌 무한한 가능성을 확인한 바 있다. 여기서는 제주도를 대표하는 민요로 알려진 ‘오돌또기’를 소재로 한 스토리텔링의 예를 제시하고자 한다.

제주도민요로 알려진 오돌또기는 본래 제주도의 것이 아니라 다른 지방에서 유입되어 오랜 시간을 거치며 정착한 민요다. 경기민요에도 ‘오돌독’이라는 노래가 있고, 판소리 열두 마당 중 하나인 ‘가루지기 타령’과 ‘홍보가’에도 “오돌또기 춘향 월의 달은 밧고 명랑한디 여거다 저거다 연져 바리고~”라는 삽입가요가 있어 이와 같은 사실을 뒷받침한다.

그렇다고 하더라도 ‘오돌또기’는 이미 도내외에서도 제주도의 대표민요로 알려졌으니 기원 문제는 그다지 중요한 사항이 아니다. 더욱이 이 노래와 관련된 설화까지 생산되었으니 새로운 문화콘텐츠로의 변환가능성이 매우 높다. 오돌또기와 관련이 있는 설화를 소개하면 다음과 같다.

옛날 제주도 중산간마을에 김복수라는 총각이 있었다. 홀어머니 밑에서 가난하게 자랐으나 착하고 글공부를 잘한다는 소문이 자자하여 주위에서 권하니 과거 길에 오르게 된다.

배가 바다 한가운데 이르렀을 때 폭풍을 만나 일행 모두는 목숨을 잃고 김복수만 안남(安南) 땅에 표류하게 된다. 그 곳에서 외롭게 지내던 김복수는 유구(琉球)에서 표류해 온 임춘향이라는 처녀를 만나 사랑에 빠지게 되고 부부의 연을 맺어 3남 3녀의 자식까지 얻게 된다.

그러던 어느 날, 김복수는 일본에서 온 사신에게 같이 데려가 주기를 간청하여 처자식을 두고 배에 몸을 싣는다. 일본에서 임춘향의 오라버니 임춘영을 만나 유구로 돌아가기 위한 항해를 하던 중 고향 땅의 한복판에 우뚝 솟은 한라산을 보게 된다.

고향에 대한 그리움이 사무친 김복수는 식수를 가져오겠다며 배에서 내려 고향 땅을 밟고 자신의 어머니를 만난다. 임춘영 일행은 돌아오지 않는 김복수를 두고 떠나버린다.

그날부터 김복수는 아내와 자식에 대한 그리움을 달래기 위하여 달 밝은 밤이면 바닷가에 나가 「오돌또기」를 불렀다. 가락이 구슬프고 애절하여 노래를 듣기 위해 사람들이 모여 들었고 그 후 「오돌또기」는 제주도 전역으로 퍼져 나갔다.¹⁰⁾

할미꽃의 옛 이름 ‘오돌또기’ 노래에 얽힌 설화에는 김복수와 임춘향의 애틋한 사랑이야기가 오롯이 담겨있다. 또한 제주도, 오키나와, 베트남을 잇는 해양문화권의 교류양상을 방증하고 있다. 세계 어디를 막론하고 선사와 역사를 두루 관통하는 최고의 관심사 중 하나가 남녀 간의 사랑이야기다. 이런 점에서 오돌또기를 소재로 한 스토리텔링은 가능성이 매우 높다고 할 수 있다. 이 이야기를 김복수와 임춘향의 플롯을 중심으로 하여 진행된다면 김복수의 모험담과 임춘향의 모험담, 그리고 결연담으로 나누어 한 편의 시나리오를 구상할 수 있다.

10) <디지털 제주시 문화대전>(http://jeju.grandculture.net/gc/search/search.jsp)

가) 주제

‘김복수와 임춘향으로 대표되는 남녀가 중세의 엄혹한 억압질서와 국가 간의 갈등관계를 극복해 참된 사랑을 실현한다.’ 이는 오늘날 인종, 국가, 민족 간의 차별과 분열양상의 극에 달한 현실에 큰 경종을 울리는 것이고, 아울러 역사시대 이래 도서성과 주변성의 가면에 덧씌워진 해양문화의 진면목을 재발견하는 계기가 될 것이다.

나) 이야기 소재

오돌또기를 중심소재로 삼고, 삼성신화, 영등신화, 칠성본풀이, 궤네깃당본풀이 등의 해양 관련신화와 최부의 표해록, 장한철의 표해록, 정운경의 탐라문건록 등에 나타나는 해양표류담을 곁들여 또 다른 서사물로 변환시킨다.

다) 캐릭터

① 메인 캐릭터

○ 김복수

제주와 강진을 오가는 세곡선의 운항을 맡은 젊은 상인. 나라에 진상하는 군마를 빼돌려 역모에 이용하려는 제주목사의 계획을 모른 채 세곡선을 이끌다가 쫓기는 몸이 되어 바다로 도주한다.

○ 임춘향

임춘영의 누이동생으로, 임춘영에게 악심을 품은 왜구들에게 납치되어 안남국에 노예로 팔려간다.

○ 임춘영

유구국의 무관으로 왜구를 소탕하다 누이동생을 잃고 복수심을 불태운다. 김복수와 우연히 만나서 임춘향을 구하러 안남으로 향한다.

② 서브 캐릭터

○ 제주목사 ○○○

조정의 당파싸움에 밀려 한직으로 내쳐진 인물로 자신의 일파들과 역모를 획책한다. 음모가 발각되자 모든 죄를 김복수에게 뒤집어 씌우고 오히려 그를 붙잡는 임무를 맡는다.

○ 안남태수 ○○○

안남국 해안 지방의 태수로 노예로 끌려온 임춘향의 기지를 총애해 자신의 아들과 혼사를 맺으려는 인물이다.

○ 왜구장수 ○○○

임춘영과 적대적 관계였으나 포도아 선장의 중재로 김복수에 감화되어 이들과 화해하고 결정적인 순간마다 도움을 준다.

○ 포도아(葡萄牙) 선장 ○○○

포도아의 상단을 이끄는 인물로 김복수에게 총포를 내주어 위난에 빠진 일행을 돕는다.

○ 역관(譯官) ○○○

유구어, 안남어, 중국어, 일본어 등에 능통한 김복수의 오랜 친구로 위기에 빠진 김복수를 찾아 유구와 안남을 헤매고 다닌다.

라) 줄거리 및 이야기 구성

제주출신으로 세곡선(稅穀船)을 운항하던 복수는 조정의 역모에 휘말리며 쫓기는 몸이 되니 급기야 바다로 도주한다. 대마도 인근 이끼섬에서 왜구에게 붙잡혀 유구를 약탈하려는 그들을 따를 수 밖에 없는 처지가 된다. 결국 유구까지 끌려간 김복수는 유구의 무관 임춘영을 도와 왜구를 무찌르는 일을 도와 성공한다. 그러나 왜구일당은 임춘영의 누이동생을 납치해 안남에 노예로 팔아넘기니 임춘영과 김복수는 임춘향을 구하러 안남국으로 떠난다.

안남국에서 혹독한 노예생활을 하던 임춘향은 어려움에 빠진 태수를 도와 자유의 몸이 되고 자신의 의지와는 상관없이 정신이상자인 태수의 아들과 혼인을 해야 하는 피치 못할 상황과 맞닥뜨린다.

안남국에 도착해 사실을 알게 된 임춘영과 김복수는 위험을 무릅쓰고 임춘향을 구해 다시 도주를 시도한다. 안남국의 수군에 쫓기다 임춘영과 헤어지게 된 김복수와 임춘향은 해상의 무인도에 표착해 몇 달을 동고동락하며 사랑을 키워간다. 포도아 상선의 도움으로 목숨을 구해 유구로 돌아온 두 사람은 임춘영과 다시 만난다. 이후 포도아 상단과 유구와의 교역에 물꼬를 틔우는데 헌신한 김복수는 총포를 선물 받고 포도아 선장 ○○○의 중재로 이끼섬의 왜구와 화해한다.

한편 김복수를 전무후무한 역도로 규정한 조정은 김복수 일가를 비롯한 출신지의 모든 사람들을 죽이거나 노비로 만들고 있었으니 김복수의 오랜 친구 역관 ○○○은 친구를 찾아 바닷길을 헤매며 천신만고를 겪던 중 마침내 김복수와 만난다.

저간의 사정을 알게 된 김복수는 자신의 신원(伸冤)만이 모든 문제를 해결하는 길임을 깨닫고 왜구들에게 조선의 남해안 연안을 칠 것을 부탁한다. 모든 일이 순조롭게 진행되며 누명을 씌운 제주목사는 김복수의 칼에 죽임을 당하고, 거짓으로 김복수에게 패퇴한 왜구들은 이끼섬으로 돌아간다. 마침내 왜구를 무

찌른 공로를 인정받아 자유의 몸이 된 김복수는 조선과 유구국을 오가는 왕실훈의 파격적인 대우를 받은 뒤 제주로 돌아온다.

마) 한샘뭇쌈(OSMU)의 가능성

라)의 시놉시스를 토대로 정치한 시나리오 작업을 이어간다면 ‘오돌또기’를 비롯한 제주민요를 O.S.T로 만들어 음원 자체를 독립적인 문화콘텐츠로 만들 수 있고, 극중에 삽입되는 여러 과정의 퀘스트들을 따로 떼어내어 다양한 게임으로 변환할 수 있다. 또한 이를 애니메이션으로 제작한다면 각각의 캐릭터들을 브랜드화하는 작업도 가능할 것이다. 이 밖에도 할미꽃의 옛 이름이 오돌또기라는데 착안하면 화훼상품의 개발로도 이어질 수 있고, 제주의 전통적인 어로기술과 생업문화의 다양한 측면을 영상물에 담아냄으로써 제주가 지닌 문화적 가치를 국내외에 선전할 수 있는 좋게 계기로 작용할 것이다.

V. 결론 및 제언

1. 결론

1) 제주문화장징물 99선의 활용 방안

□ 3장에서는 자연과 사회·생활 분야의 활용방안을 제시했다.

한라산을 포괄하는 화산박물관(오름 등 한라산 종합박물관의 기능), 목축박물관(목장박물관, 말총공예, 승마관광코스 개발, 승마재활치료 적용 등), 전통음식 박물관 등등이 있는데 이는 새롭게 전용박물관을 설립하는 것이 아니라 기존 시설을 활용하고, 주변의 문화관광권역을 재조정해서 보완하는 작업을 의미한다. 특히 전통음식박물관과 관련해서는 전수자들의 생생한 기억이 필수요소이므로 지금이라도 만드는 과정을 녹음하고 상영할 수 있는 영상물 제작이 가능하다. 또한 음식만들기 체험을 병행할 수 있으므로 단기 사업 추진이 가능하다.

마라도 정화사업도 중요하지만 가파도는 수중지역의 특성을 살려서 세계적인 дай버들의 경연장으로 활용이 가능하다.

민속박물관이 별도로 조성된다면 그 부속으로 퀘당문화관을 포함할 수 있다. 또한 제주문화상징물 99선을 외국어로 번역하는 작업이 선행되어야 한다. 이 책의 독자에 따라 어린이용과 성인용으로 구분하고 내국인과 외국인용으로 구별할 필요가 있다. 외국에 제주도의 문화자료를 보급할 수 있으며, 제주도 관광문화재로 활용될 수 있다. 그리고 제주어의 보급에도 지대한 영향을 미칠 것이다.

□ 4장에서는 역사, 신앙·예술 분야의 활용 방안을 제시했다.

보편적으로 제주도에는 원형문화콘텐츠가 풍부하다고 짐작하고 있지만 아직은

실용화가 덜 된 편이다. 그런 점에서 4장에서 제안한 스토리텔링을 적용한 활용 방안은 단기사업으로 추진이 가능하다. 즉 원형콘텐츠활용 측면에서는 공연예술 분야와 축제분야, 영상·미디어분야가 제시되었다. 이번에 새롭게 제안한 스토리텔링으로는 <제주결궁, 테우와 해녀의 난장, 오돌또기> 등이며, 이 자료는 실현성이 아주 높다.

여기서 다시 한 번 정리한다면 무엇보다 중요한 것은 제주의 전통적인 민속문화에 내재된 키워드를 포착해내는 일과, 그것을 오늘날의 가치로 환원시킬 수 있는 주제의식의 확보라는 점이다. 전통사회의 가치와 분절적이고, 당시의 원형 콘텐츠들이 오늘날의 삶에서 탈맥락화(de-contextualization)된 이상 단순한 상품화 방안으로 개발한다는 것은 쓰디쓴 실패만 맛보게 만든다. 이 두 가지 사항에 깊이 천착하며 작업을 진행하되, 효과적인 스토리텔링 방법은 신화의 원리 활용이다.

신화의 원리라고 해서 풍부한 제주의 설화를 소재로 삼을 때만 적용된다는 말이 아니다. 앞서도 언급했듯이 장르를 막론하고 예술사 전반을 가로지르는 것이 신화다. 신화가 모든 예술의 맹아이며 그것의 변신이 다양한 예술장르다. 인류가 존재하는 한 영화는 수명이 다해도 신화는 영원할 것이라는 세계적인 감독의 말처럼 신화의 원리는 스토리텔링의 근본원리가 될 수 있다. 이러한 원리에 근거해서 분야마다 개성과 특징을 살린 스토리텔링 방법론을 마련한다면 이를 토대로 해서 다양한 문화콘텐츠를 개발할 수 있다고 본다.

2) 제주문화상징물 99선의 활용 사례

여기서는 2009년 제주도에서 추진된 활용 사례를 정리해 보았다.

- 「48회 탐라문화제」(2009. 09. 10.~11. 제주시 탐동일원) 기념행사 때에 상징물 깃발을 제작해서 행진한 후에 행사장 곳곳에 걸어두었다.
- 「제주10대 문화상징 사진전」을 개최해서 홍보했다.

- 제주마산업을 육성하는 차원에서 승마의 스포츠화는 물론 재활승마(재활승마아카데미)에도 관심을 표명했으며, 중소기업체에서는 말가죽을 이용한 제품(가방 등)을 개발했다.
- 「제주문화UCC공모전」에서는 ‘해녀이야기’(일반부)와 ‘떼끼라 제주어’(학생부)가 대상을 받았다. 이 대회的主제가 ‘제주10대 문화상징물’이어서 출품작은 모두 문화상징물이다.
- 이 외에도 이호 테우축제, 금능 원담축제가 열렸다.

제주문화상징물 99선은 선정되기 전부터 실용화 된 것도 있지만 선정된 후에는 그 가치가 더욱 높아졌다고 본다. 이런 측면에서 제주도에서는 이를 활용하는 사업을 추진하는데 심혈을 기울여야 할 것이다.

2. 제언

제주문화상징물 99선은 제주의 역사, 문화, 자연 등을 망라하는 수많은 유산 가운데서 추려낸 제주문화의 정수라고 할 수 있다. 제주문화상징물 99선을 비롯한 원형콘텐츠들은 당대의 산업적, 인문적 가치의 반영물이며 그것의 변환인 문화콘텐츠는 과거의 가치와 현대의 가치가 어떻게 공존할 것인가 하는 문제와 잇닿아 있는 셈이다.

그렇다고 해서 제주문화상징을 재론하는 것이 제주문화의 가치와 제주사람들의 정체성만 확인하는 자리여서는 안 된다. 그것은 제주문화산업에도 기여할 수 있어야 하고, 제주의 대외 이미지를 높이며, 제주관광에도 일조하는 확장적 논의여야 옳다. 앞에서 정신적 가치가 경제적 가치에 종속될 지도 모르는 우려를 표명한 것은, 문화상징 논의가 순차성을 지녀야 한다는 주문이었다. 우선 제주문화와 관련된 문화원형 자료를 폭 넓게 수집하여 분석하고, 의미를 부여하는 작업

이 선행되어야 한다는 뜻이다.

먼저 제주문화상징물 99선의 단기, 중·장기 활용 방안을 제언하고자 한다.

<표 5> 제주문화상징물 99선 사업안

단기사업안(2010~2011)	<ul style="list-style-type: none"> · 제주문화상징물 99선 관련 학술지원 · 제주문화상징물 99선 디지털 이미지화 · 제주문화상징물 99선 홍보코너 제작 · 제주문화상징물 99선 홈페이지 개발
중·장기사업안(2012~)	<ul style="list-style-type: none"> · 제주문화상징물 99선 관련 상품 개발 지원 · 제주문화상징물 99선 어린이 교육용 에듀테인먼트 제작 · 제주문화상징물 99선 우표 발행 · 제주문화콘텐츠센터(제주학연구원) 설립

가. 제주문화상징물 99선 활용을 위한 단기사업안

1) 제주문화상징물 99선 관련 학술행사 개최 및 지원

- 개발목적
 - 문화상징물 99선의 학술적 의미 정립
 - 상용화 방안에 대한 의견 교류 및 실질적인 업무협조의 장 마련

- 개발내용
 - 문화상징 99선 관련 연구논문 발표
 - 문화상징 99선 활용 방안 연구논문 발표 및 사례 발표

- 개발방안
 - 세미나 지원 : 연 1~2회
 - 정기적인 학술지 발간 지원

2) 제주문화상징물 99선의 디지털 이미지화

- 개발목적
 - 제주문화를 대표하는 상징물의 폭넓은 활용
 - 각 상징을 대표할 수 있는 이미지 구축
 - 다양한 상품 및 온/오프라인 프로모션에 활용할 수 있도록 제주문화 상징물의 디지털화

- 개발내용
 - 문화상징물의 디지털 이미지 제작
 - 상용화 가능한 이미지
 - 활용 가능한 디지털형식으로 개발

- 개발방안
 - 폭넓게 활용할 수 있는 디자인의 이미지를 구축 및 색, 형 등에 대한 디지털 정보 DB화 : 디자인 계통 업체 선정 및 용역
 - 온/오프라인 자료를 통한 무상공급 : 공공기관을 통한 보급

3) 제주문화상징물 99선 홍보코너 제작

- 개발목적
 - 제주문화상징물 99선의 국내외 홍보
 - 제주도 관련 행사 및 장소에 상설 혹은 임시적으로 설치하여 제주문화에 대한 기본적인 이해의 장 마련

- 개발내용
 - 제주문화상징물 99선에 대한 이미지 및 정보 제시
 - 제주문화상징물 99선을 생활 속에서 활용하고 있는 예시 제시

○ 개발방안

- 전시 방법

: 제주문화상징물 99선을 대표하고 설명할 수 있는 핵심요소를 활용한 소규모의 홍보코너 제작

: 장소 및 시기에 따른 유동적인 전시내용 및 형식 구성

- 전시 개발

: 연 2~3회 홍보코너 개발

: 전문 전시업체와 유기적 협조를 통한 개발 및 설치

: 관련 안내문 및 홍보물 제작

- 설치 장소

[국내]

· 한국의 주요 관광지

· 공항 등 유동인구가 많은 장소(제주국제공항, 인천국제공항 등)

· 각종 제주문화관련 행사 및 전시장

[국외]

· 코리아센터 등 한국문화홍보관

· 각국의 한국대사관

· 한국과 문화수교를 맺은 국가의 공항, 항구 등

· 각국의 한인타운 회관 및 홍보관

· 각종 한국문화관련 행사 및 전시장

· 국내외의 문화원 및 문화관련 단체와 긴밀한 협조

4) 제주문화상징물 홈페이지 개발

- 개발목적
 - 문화상징물의 지속적인 홍보가 이루어지는 장기적 기반 형성
 - 문화상징물에 대한 정보 및 이미지, 자료 등에 대한 꾸준한 업데이트 및 정보 교류

- 수록항목 : 영역별 상징을 기반으로 하여 항목을 분류하여 제시
 - 상징물 선정의 배경 및 의미
 - 10대 상징 디지털 이미지
 - 99선 상징 상용화 현황 소개, 관련 기관 및 업체 소개
 - 정보교류방
 - 99선 문화상징 플래시 게임 등 재미요소

- 개발방안
 - 홈페이지 제작 : 전문업체 의뢰
 - 홈페이지 유지 및 관리 : 지자체 관리 혹은 관리자 채용
 - 관련 기관 및 업체, 전문가 참여 유도

나. 제주문화상징물 99선 활용을 위한 중·장기사업안

1) 제주문화상징물 99선 관련 상품 개발 지원

- 개발목적
 - 제주문화상징물 99선 관련 상품을 통하여 제주문화의 아름다움과 우수성을 직·간접적으로 알림
 - 제주문화를 소비하고자 하는 국내외인의 소유욕구 충족
 - 관광 프로그램 및 상품을 양적, 질적으로 확대

- 개발내용
 - 현재 출시되어 있는 상품의 질적 향상 도모
 - 제주문화상징물 99선의 디지털 이미지를 활용한 창의적인 상품 디자인 개발 지원
 - 유명 관광지와 관련한 상품 개발 지원

- 개발방안
 - 연 1회의 정기적인 자료 조사와 공모
 - 제주문화상징물 99선 관련 상품을 생산 및 개발하고 있는 업체와 연계를 통한 전문가 자문 지원 및 기술 지원
 - 창의적인 상품 디자인 공모 및 기업과 연계
 - 국내외 관광센터 및 서점, 관광지 등에 비치

2) 어린이 교육용 에듀테인먼트 제작

- 개발목적
 - 제주문화상징물 99선의 의미를 쉽게 익힐 수 있도록 자료 제공
 - 제주문화를 생활속에 적용할 수 있는 예를 통하여 어린이들의 문화에 대한 관심과 상상력을 증폭

- 대상 : 어린이(7세~13세)와 청소년(14세~18세)

- 개발내용
 - 제주문화상징물 99선의 의미 및 정확한 정보 제공
 - 제주문화상징물 99선 중 현재 사용하고 있는 예시 제공
 - 더욱 쉽고 재미있게 습득할 수 있도록 애니메이션의 형식을 빌린 게임, 퀴즈 등, 교육용 교재 개발

- 개발방안
 - 제주문화상징물 99선의 의미 및 정보, 상용화에 대한 정보를 전문 교육자를 통하여 집필 및 정리
 - 교육부 및 아동교재 전문 출판사와 연계
 - 수업 및 방송 등을 통한 국내 보급
 - 대표적인 언어(영어, 일어, 불어, 독어, 중국어, 스페인어 등)로 번역하여 국외에도 한국의 문화를 알릴 수 있도록 함

3) 제주문화상징물 99선 우표 발행

- 개발목적
 - 제주도를 대표하는 문화상징 선정 기념
 - 제주문화를 국내외에 우편을 통하여 전달
- 개발내용
 - 문화상징을 대표할 수 있는 일러스트 제작
 - : 사실적이지 않은 회화적 요소를 가진 일러스트로 각 상징 이미지 제작
 - 문화상징 선정 기념으로 한정적으로 제작 및 판매
- 개발방안
 - 문화상징 일러스트(3~5팀 동시 제작) : 전문 삽화가에게 용역 및 의뢰

4) 제주문화콘텐츠센터(제주학연구원) 설립

- 개발 방안
 - 문화콘텐츠의 구성
 - : 제주문화 캐릭터 디자인, 제주문화 콘텐츠 기획, 제주문화 상품 개발, 제주문화 축제와 이벤트

○ 개발 목적

- 제주문화의 산업화 계획

- ① 단기 : 문화원형 자료 수집, 분석, 활용방안 연구, 스토리텔링
- ② 중기 : 캐릭터 개발, 콘텐츠 개발(2D, 3D, 애니메이션, 게임), 문화상품 개발
- ③ 장기 : 체험관광(1차 농업*2차 산업*3차 관광)과 문화체험의 결합을 바탕으로 한 마을만들기 사업, 세계적인 브랜드 축제와 문화상품을 결합한 이벤트, 자연유산과 문화유산을 결합한 유네스코 복합유산 추진, 세계 유수의 '제주문화상징물 99 박물관' 추진 등

○ 개발 내용

- 문화산업을 위한 인프라구축

: 제주문화콘텐츠센터(스토리텔링, 웹 디자인, 콘텐츠 산업 등)

다. 제주도 전통지식자원의 소유권 확보 방안

제주문화상징물 99선은 물론 다른 문화상징들로 제주도의 전통지식자원 재산에 속한다. 제주특별자치도에서는 이를 법제화해서 권리행사를 확보하는 것이 제주의 문화를 보호하는 것이다. 상징물을 선정하고, 실용화 단계에 돌입하더라도 법적인 보호를 받지 못한다면 아무런 의미가 없다.

지금은 지자체가 소유 주체가 되어서 전통지식자원의 보호 방법을 찾아야 할 때이다. 즉 제주도의 공유 자산은 지자체가 관리 감독이 가능하다. 향후 다른 지자체의 사례를 참조하면서 제주특별자치도 자치행정국, 지식경제국 등 제주도의 재산을 관리하는 부서가 주도적인 역할을 해야 할 것이다. 이때 특허청, 한국지적재산관리재단 등 유관기관과 협의하여 제주도의 전통적인 지식재산을 보호하고 활용하는 방안과, 전통지식자원을 지적재산권으로 등록해서 저작권을 확보해

야 할 시기이다. 이는 단순히 지적재산권 행사에 초점이 있는 것이 아니라 제주의 전통산업을 상표(캐릭터 등)로 등록해서 상업 행위를 할 수 있도록 적극적으로 지원해 주어야 한다. 이런 점에서 제주도의 지식자원을 공공재로 확정하는 절차를 밟는 것이 문화자원의 보호에도 도움이 될 것이며, 제주사람들의 경제활동에도 불이익이 없을 것이다.

라. 제주문화상징물 99선과 박물관의 공조

3장에서 다룬 것들은 대부분이 ‘자연사’에 해당하고, 4장에서 다룬 부분은 ‘민속’에 해당하므로 제주문화상징물 99선을 크게 나누면 역사, 자연사, 민속사라 할 수 있다. 역사 분야는 <국립제주박물관>에 어느 정도 포함되어 있다고 본다. 그렇다면 자연사와 민속사 분야는 <민속박물관>과 <자연사박물관>이 감당해야 한다. 그런데 현재 운영되고 있는 <제주특별자치도민속자연사박물관>으로는 해결할 수 없는 요소가 있다(사진 참조).

여기서 한 가지 제안을 한다면 기존의 박물관 시설을 살리면서 재배치를 할 수 있다. 즉 중앙에 <국립제주박물관>이 있다면 동쪽에 <자연사박물관>, 서쪽에 <민속박물관>을 만들면 제주문화상징물 99선을 껴안을 수 있다. 지금의 <제주특별자치도민속자연사박물관>은 자연사와 민속사를 한 곳에 모아 놔서 제 기능을 다하지 못하고 있다. 현재 <제주특별자치도민속자연사박물관>을 자연사박물관이나 민속박물관 시설로 이용한다면, 나머지 한 주제의 박물관을 따로 건립할 필요가 있다. 이렇게 된다면 제주문화상징물 99선을 정한 이 시기에 제주도의 균형발전을 꾀하고 제주의 전통문화를 제대로 보여줄 수 있는 계획을 시작해야 한다.

향후 <제주특별자치도민속자연사박물관>을 어떻게 재조정할 것인지를 심도있게 논의해야 할 것이다. 또한 <제주 민속박물관>에 무얼 넣으면 좋을지, 어디에 부지를 정하면 좋을지, 유물을 어떻게 기증을 받을지, 기존의 민속박물관 유물을 통합할 방안은 무엇인지를 준비하는 선행 프로젝트가 있었으면 좋겠다.

□ 사진 자료



국립제주박물관 전경



제주특별자치도민속자연사박물관 전경



자연사전시실 입구



민속전시실① 입구



민속전시실② 입구

참 고 자 료

1. 자료

- 국립문화재연구소, 『제주도 세시풍속』, 국립문화재연구소, 2001.
- 김두봉, 『濟州島實記』 영인본, 제주시우당도서관, 2003.
- 김석익, 『海上逸史』, 『心齋集』 영인본, 제주문화사, 1990.
- 全羅南道 濟州島廳, 『未開の寶庫 濟州島』, 1924.
- 이옥 저, 실사학사 고전문학연구회 편, 『鳳城文餘』, 『譯註 이옥전집』, 소명출판, 2001.
- 이원조, 『耽羅錄』(영인본), 제주대학교 탐라문화연구소, 1989.
- 이학규, 『洛下生漚』(영인본), 『한국문집총간290』, 민족문화추진회, 2002.
- 제주특별자치도, 『제주문화상징』, 2008.
- 제주문화예술재단, 『제주문화상징의 의미와 활용방안 세미나 자료집』, 2008.
- 홍석모 저, 이석호 편역, 『東國歲時記』, 『한국명저대전집』, 대양서적, 1978.
- 鳥居龍藏, 『日本周圍民族の原始宗教—神話宗教人類學的研究』岡しよいん、東京, 1924.

2. 웹 및 기타자료

- 디지털 제주시 문화대전 <http://jeju.grandculture.net/gc/search/search.jsp>
- 『매력과 환상이 넘치는 섬 제주... 여행자는 우수에 젖는다.』, 동아일보, 2009. 03. 07.
- 2002년 탐라국 입춘굿놀이 - 『입춘탈굿놀이 대본』.
- 2007년 탐라국 입춘굿놀이 - 『입춘탈굿놀이 대본』.
- 제39회 전국민속예술경연대회 제주도 대표 『立春굿놀이』 시나리오, 1998.
- 『제27회 한라문화제 민속경연출연작품』 팸플릿, 제주시, 1988.
- 『탐라국입춘굿놀이』 종합팸플릿, 1999~2009.

한진오, 「귀리(龜里) 길보리 농사일소리」, 46회 한국민속예술축제 시나리오, 2005.

한진오, 「산호수(珊瑚樹)이야기」 시나리오, 2008.

2. 논문 및 단행본

강정식, 「제주도 당굿과 경제」, 『비교민속학』 27, 비교민속학회, 2004.

노스립 프라이 저, 임철규 옮김, 『비평의 해부』, 한길사, 2006.

로버트 맥기 저, 고영범 옮김, 『시나리오 어떻게 쓸 것인가』, 황금가지, 2002.

문무병, 「제주도의 세시풍속의 특징」, 『제주도 세시풍속』, 국립문화재연구소, 2001.

스튜어트 보이탈라 저, 김경식 옮김, 『영화와 신화』, 을유문화사, 2005.

송석범, 「民俗藝術競演大會에 다녀와서……」, 『제주도』 23호, 제주도, 1965.

이운선, 「민속문화 기반의 문화콘텐츠기획론」, 민속원, 2006.

인문콘텐츠학회 엮음, 『문화콘텐츠 입문』, 북코리아, 2006.

조셉 캠벨 저, 이윤기 옮김, 『천의 얼굴을 가진 영웅』, 민음사, 2004.

주강현, 『100가지 민족문화상징사전』, 한겨레출판사, 2007.

최혜실, 『디지털시대의 영상문화』, 소명출판, 2003.

케네스 데이비스 저, 이충호 옮김, 『세계의 모든 신화』, 푸른숲, 2008.

크리스토퍼 보글러 저, 함춘성 옮김, 『신화 영웅 그리고 시나리오 쓰기』, 무우수, 2005.

한진오, 「민속과 공연 사이 : 탐라문화제 민속예술경연의 문제점과 개선방안」,
『탐라문화』 32, 제주대학교탐라문화연구소, 2008.

한진오, 『제주도 입춘굿의 연행원리연구』, 제주대학교 석사학위논문, 2007.

현용준, 『濟州道 巫俗과 그 周邊』, 집문당, 2002.

현용준, 『제주도 무속자료사전』, 도서출판 각, 2008.

■ 참여연구진 ■

- 연구책임 문순덕(제주발전연구원 책임연구원)
- 공동연구 허남춘(제주대학교 교수)
 주강현(제주대학교 석좌교수)
- 연구보조 한진오(제주대학교 한국학전공 박사학위과정/공연연출가)
 고민주(제주발전연구원 연구보조원)

제주문화상징물 99선 활용 방안 연구

인쇄일 | 2009년 11월

발행일 | 2009년 11월

발행인 | 유 덕 상

발행처 | 제주발전연구원

 제주시 청사2로 8(도남동)

 전화 064)726-0500(대)

인쇄처 | 경신인쇄사(T.064-746-2044)

ISBN 978-89-6010-123-4 93090

- 이 보고서에 있는 내용은 출처를 밝히는 한 자유로이 인용할 수 있으며,
무단전제나 복제는 삼가주시기 바랍니다.