

서사구조에 근거한 테마파크 디자인

Themepark Design Referring to Aspects of Narrative Structure

이상원, 김명석

한국과학기술원 산업디자인학과

Lee Sang-Won, Kim Myung-Suk

Dept. of Industrial Design, KAIST

● Keywords: themepark design, narrative structure

1. 서론

인간의 역사가 시작된 이후로, 살고 있는 환경에 의미를 부여하는 일은 자연스러운 행위이었다. 고대 그리스신화가 고스란히 스며있는 신들의 집이라 할 수 있는 아크로 폴리스로부터 현대의 팝아트적 테마파크에 이르기까지 인간의 환경은 의미를 담는 그릇이었다. 하지만 이러한 환경의 성격이 근대에 들어서 도시형성과정에서 르포르비제가 주창한 국제주의운동의 결과로 점차 의미를 상실한 기능위주의 환경으로 변모해왔다. 모더니스트들은 건물에서 모든 상징적 요소를 배제하고 '형태는 기능을 따른다'는 명제를 불문율로 삼아 기하학적인 형태의 건조한 환경을 만들어 왔다. 이러한 상황은 1950대에 이르러 점차 변모하기 시작한다. 소설과 영화를 중심으로 한 대중매체들이 확산됨에 따라 디즈니랜드로 상징되는 테마파크가 1955년 건설되었고, 도시와 교외의 곳곳의 상점 간판이나 교회 안내판에 심볼들이 등장하게 되었다. 이러한 현상은 지속적으로 발전하여 포스트모던으로 대표되는 테마환경의 본격적 시대로 이어지게 되었다.)

테마파크는 불모지나 매립지 등에 건설되는 것이 일반적이다. 이러한 불모지의 경우 관람객을 유치하기 위한 강력한 매체가 필요하게 된다. 따라서 영화나 소설 등 익히 알려진 매스미디어와의 결합이 자연스럽게 이어지고 이는 테마파크의 중심적인 역할을 하는 '테마'가 되어 테마파크로 발전한다. 이렇게 테마가 파크에 스며드는 것은 아이스토델레스가 일찍이 이야기한 '이야기하고자 하는 인간의 본성'을 여실히 보여주고 있다. 테마환경, 좁게 보아 테마파크는 테마와 환경간의 결합이라는 서사구조형태를 기반으로 하고 있다. 따라서 이러한 서사구조에 기반한 디자인 접근은 테마파크의 성공을 위한 선결조건이라 볼 수 있다.

본 연구는 이점에 착안하여 테마파크의 서사구조를 정의하고, 이러한 서사구조가 명확히 드러나는 테마파크를 실현하기 위한 디자인 방법론적 접근으로써, 토마스 쿤이 제시한 '패러다임'이란 용어를 이용하여 디자인 프로세스상의 공유적 인식틀이라 할 수 있는 '테마파크 디자인 패러다임'을 제시하는데 있다.

2. 테마파크의 속성

테마파크는 '테마'와 '파크'란 두 가지 개념이 복합된 뜻을 갖고 있다. 이러한 두가지의 개념은 테마파크의 구조적 특성을 여실히 보여 주고 있다. Park는 둘러싸움을 뜻하는 'perh'에서 파생한 단어로 고대 독어에선 parrak 로 고대영어에선 pearroc로 표기되며 역시 둘러싸움을 뜻한다. 공원(Park)의 사전적 의미를 알아보면 '공중의 휴식이나 오락을 위하여 시설을 해 놓은 큰 정원이나 지역'이라 정의되어 있어, 기능은 휴식이나 오락이며, 공

간적으로 정원이나 지역을 아우르는 개념으로 사용되고 있다. 한편 테마(Theme)는 어원이 그리스어 thema 로서 원래 어떤 논쟁의 정의 혹은 주제 (subject)를 의미했다. theme는 주로 문학에서 사용하는 용어으로써 우리말로 '주제'에 해당한다. 사전적 정의에 따르면 주제(主題)는 '1. 주된 문제, 또는 제2. 글, 그림, 음악, 조각 따위에서 작가가 나타내고자 하는 으뜸 생각' 이라고 되어 작품이 전달하고자 하는 의미를 가리키고 있다. 이렇게 테마파크의 서사적 특성을 고려하면, '테마파크는 주제란 관념적 틀을 가진 공원으로써 이를 적절히 표현하는 소재로 구성하여 방문객들에게 일상을 탈피한 경험을 제공하는 공원'이라 볼 수 있겠다. 이렇게 두 가지 개념을 갖는 테마파크의 속성은 크게 보아 호이징거가 주창한 놀이하는 인간으로서 호모루덴스가 갖는 욕구를 반영하는 특성, 서사적 특성에 기인한 내용과 형식적 특성, 또한 공원이 갖는 물리적 특성과 산업적 속성을 갖고 있다.

표 1 테마파크의 속성구분

구분	테마파크 속성
놀이적 속성	상호작용성, 체험성, 비밀상성, 배타성
서사적 속성	테마성, 통일성, 주목적성, 교육성
산업적 속성	미국 의존성, 지역 장치산업, 대기업 의존성, 노동집약형 산업
환경적 속성	레저성, 체류성, 총합적 환경

3. 테마파크의 서사구조

서사를 구조적으로 고찰한 채트먼의 구분에 의하면, 각 서사물은 다음의 두 부분으로 이루어졌다고 주장한다. 첫째, 이야기(histoire)로써 내용 또는 사건들(행위, 사고 happenings), 존재하는 것들이라 불리우는 인물, 배경을 말하는데 이는 말하는 이와 상관없이 어느 순간에 일어난 현상이다. 둘째, 담화(discours)로써 말하는 자와 듣는 자 사이에 오가는 언어행위로 단순한 사건의 제시가 아닌 어떤 식으로든 듣는 자에게 영향을 주는 의도가 개입되어있는 표현, 즉 내용이 전달되는 수단을 말한다. 이를 기호학에서 말하는 파롤과 랑그로 세분하여 고찰하고 있다. 테마파크는 의미전달의 구조체 라는 측면과 이러한 의미전달이 시간의 연속성을 중심으로 구성물의 위상적 공간구조)와 상징의 활용으로 이루어진다는 형식적 속성이 존재한다. 이러한 서사적 속성은 테마파크를 일종의 서사물로 파악할 수 있는 근거가 된다.

테마파크 내용의 실체는 '서사물에서 가져온 스토리와 그 구성요소'로써 서사물 그 자체를 가리킨다. 내용의 형식은 '서사물의

1) Mark Gottdiener, Theming America, Westview Press, 1997, p1-42

2) 토마스 쿤이 과학사를 설명하면서 사용한 패러다임이란 용어는 어느 일정한 시기에 전문가 집단에게 모형문제와 풀이를 제공하는 보편적으로 인식된 과학적 성취들을 말한다. 본 연구에서는 이러한 거대한 이데올로기적 개념이 아닌 디자이너가 공유하는 공유인식틀이라는 개념으로 사용한다.

3) 공간에 극한 이라든지 연속등의 개념을 나타내는 구조가 주어졌을 때 이 구조를 위상이라고 하고 위상학이 정의되는 공간을 위상학적 공간이라고한다.

Christian Norberg-Schulz, 민경호의 3인 역, 장소의 혼, 태림문화사, 1996, p19

이야기가 테마파크로 수용되는 형식적 체계 즉 테마(Theme)가 되는데 이는 서사물 이란 질료가 테마파크로 수용될 때 테마라는 형식을 이용하고 있음을 뜻한다. 여기서 테마는 컨셉, 주제를 일컫는 광의의 개념이다. 한편 표현의 실체는 '테마파크 그 자체'가 되는데 이는 광의의 범위로 고찰할 때는 테마파크를 포함한 테마환경의 형태로, 협의의 의미로 고찰할 경우는 테마파크 자체를 가리키며, 이때는 테마파크의 실질적 구성요소들이 표현의 실체로 나타난다. 또한 표현의 형식은 '테마파크의 구성 방법'으로써, 시간과 공간의 연쇄와 표현기법을 의미한다. 테마파크의 내용요소는 향수(Nostalgis)를 만드는 직접적 요소로써 테마파크 방문 전에 서사물을 통해서 기 형성된 선험적 지식을 의미하는 '1차 향수'와 테마파크 이후 형성되는 '2차 향수'로 구분 할 수 있다. 향수는 관념적 울타리를 형성하는 테마파크 재 방문력의 주요인자 이다. 테마파크의 형식요소는 테마파크 경험시 일탈을 이끄는 주요요소이며 이러한 특성에 따라 선행과 비 선행으로 구분 할 수 있다.

표 2 테마파크 서사구조

구분	표현 / 테마파크 (Discourse)	내용 / 서사물 (Story)
실체 (parlles)	집객력 실체	테마환경
형식 (Langues)	집객력 요인	테마 환경
목표	집객력 향상	인터랙션
	집객력의 원천	집객력의 원천
	일탈	일탈
		기억작용
		재방문력의 원천
		향수

테마파크는 내용의 유무에 따라 울타리의 유,무 구분을 하고 형식에 따라 선행 비선행으로 구분한 후 이를 이야기(질료)의 유무에 따라 세분하여 테마파크의 서사구조에 따라 구분하면 아래와 같다.

표 3 테마환경의 구분

구분	주제에 의해 강력한 울타리 형성		주제에 의해 어렵 못한 울타리 형성	
	이야기 있음	이야기 없음	이야기 있음	이야기 없음
선행 구성	디즈니 테마파크 사찰배치	유럽의 가로들	촌락	이상도시
비 선행 구성	주제 광장	산마르코 광장	애버랜드	국내 가로들

4. 테마파크 디자인 프로세스

테마파크 디자인 프로세스는 다양한 직능이 모여 동시적으로 작업을 하는 특징을 갖는다. 따라서 테마파크의 디자인시 다 직능이 유기적으로 상호 협동 할 수 있는 프로세스가 무엇보다 중요하다. 이를 위해 디자이너의 공유적 인식틀인 '테마파크 디자인 패러다임 1-2'를 인식틀과 현화(現化)틀로 구분하여 제시한다.

• 테마파크 디자인 패러다임 1- 구조틀

구조틀은 테마파크의 서사구조에 근간 한 테마파크 공간과 시간의 조직화와 의미전달체계에 대한 거시적 인식틀에 해당한다. 이는 테마파크의 구성요소와 테마파크 실체 유형간의 구조적 관계를 적절히 설명한다.

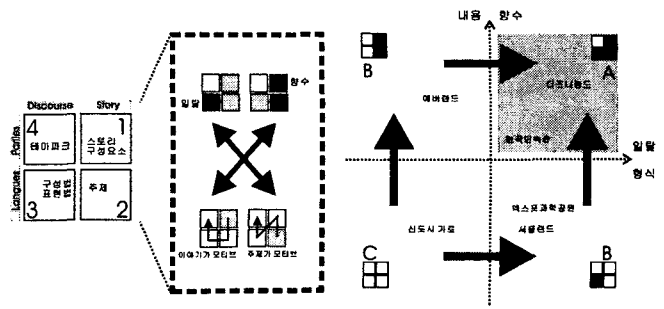


그림 1 디자인패러다임 1 - 구조틀

• 테마파크 디자인 패러다임 2- 현화(現化)틀

현화틀은 테마파크 구성요소 현화의 구조적 파악틀이다. 현화(現化)는 관람객의 행위에 지원성 (Affordence)를 제공하는 실체화 작업을 말한다. 테마파크에서 일어나는 행위를 구분하여 행동과 행위로 보면, 전자는 어트렉션을 이용할 때 관람객 자신이 스토리와 등장인물과 동일시되어 스토리를 경험하는 것이 되고 후자는 제3자적 입장에서 바라보든지 산보를 하는 것 같은 스토리와 상호 인터랙션이 없는 행위라 할 수 있다.

표 4 디자인패러다임2- 현화(現化)틀

행위유형	마스로우의 욕구단계	스틸	디자인논점	테마파크 요소	
행동	몰입	인지미학	성장, 즐거움	계발기회, 형식미학	캐릭터 어트렉션
	놀이	잠재능력 발휘	성장, 즐거움	선택, 계발기회, 통제	호기심 어트렉션
	감정이입	존중	성장, 즐거움	개인화, 상징미학, 통제	캐릭터
활동	참여	소속	사회적접촉, 사회적식별성	서비스 공공사회적장치, 상징미학	휴식 장치물
	산보 향유 휴식	안전	사회적접촉	서비스, 프라이버시, 영역성, 방어공간, 방위인식	자연 건축물
	먹고 마시기	생리학적	은신처 및 안전수단	은신처, 서비스	서비스

5. 결론

테마파크의 서사성은 테마파크의 기본 구조이며, 이를 구조적으로 고찰하면 형식과 내용으로 구분할 수 있다. 형식요소는 테마파크 경험시 일탈을 유도하며, 내용요소는 향수를 형성하는데 가장 주요한 요소이다. 이러한 서사적 특성은 재 방문력을 포함한 집객력의 근본 요소가 되며, 서사성의 확립이 테마파크 설계에 있어 가장 중요한 쟁점이 된다고 할 수 있다. 또한 테마파크 설계 프로세스는 다양한 직능이 협업하는 병렬적 구조를 가지며 이러한 특성을 지원하는 '테마파크 디자인 패러다임'이 구조틀과 현화틀로 구분하여 제시될 수 있다.

6. 주요 참고 문헌

- Authur Asa Berger, Narratives in popular culture media and everyday life, Saga Publications, 1997
- Mark Gottdiener, Theming America, Westview Press, 1997
- Mitrasinovic Miodrag, Thmeme Parks, University of Florida PhD dissertation, 1998