

스토리텔링 전시연출기법을 적용한 테마뮤지엄 디자인연구 - 티벳박물관 사례연구를 중심으로

A study on Exhibition Design Technique for Theme Museum

- Focused on Case Study of Tibet Museum applied to Storytelling Technique

최고운

한국과학기술원 산업디자인학과

Choi, Go-Woon

Dept. of Industrial Design, KAIST

김명석

한국과학기술원 산업디자인학과

Kim, Myung-Suk

Dept. of Industrial Design, KAIST

• Key words: Theme Museum, Storytelling, Exhibition Design Technique

1. 서 론

80년대 이후 국내 박물관은 양적으로 많은 성장을 이루었고, 현재 전국에는 200여 개의 각종 대소형 뮤지엄이 개관중이다. 이 중 많은 뮤지엄들이 기존의 역사나 자연사를 주제로 한 뮤지엄과는 차별화된, 다양한 주제와 내용을 다루는 '테마 뮤지엄'을 표방하고 있지만 여러 면에서 외국의 선진 테마 뮤지엄에 비해 열악한 것이 사실이다. 이에 본 논문에서는, 테마뮤지엄의 속성을 정의하고, 테마뮤지엄을 이루는 핵심 요소가 스토리텔링 기법의 전시디자인이라는 가설을 세워 실험 평가를 통해 이를 검증하고자 하였다.

2. 테마뮤지엄 고찰

2-1. 테마뮤지엄의 정의

본 논문에서 다루는 테마뮤지엄이란, 일정 테마를 중심으로 하되 전시를 위한 절대적인 목적을 넘어서 관람객이 그 테마에 몰입하고 그 테마를 느낄 수 있도록 내·외적인 구성이 이루어져 있으며, 관람객이 쉽게 접근할 수 있는 심리적 친밀감으로 입장객의 지속적인 관심을 끌 수 있는 뮤지엄을 말한다. 일반적으로 박물관의 유형을 크게 프리젠테이션형, 커뮤니케이션형, 콜렉션형으로 나누는데, 테마뮤지엄은 이 세 가지의 유형에 이야기, 즐거움, 경험제공을 통한 몰입의 요소를 더하여 전시를 통한 교육의 장, 수집 발굴에 의한 보존의 장, 여유와 휴식의 장이 되는 것을 목표로 한다.

2-2. 테마뮤지엄의 속성

현재까지 테마뮤지엄에 대한 정확한 속성 연구 사례가 없었기 때문에 테마뮤지엄의 속성을 테마파크의 속성에서 유추, 적용하고자 하였다. 이를 위해 먼저 테마파크의 정의에 대해 살펴보면 테마파크란 "관람의 대상이 되는 특별한 주제를 갖고 있으며, 박물관, 쇼핑센터까지 개념적으로 범위가 확대될 수 있는 현실 도피적이며 환상적인 분위기를 갖는 속성의 공원"¹⁾이다. 이는 "흥미로운 테마의 선정과 그 테마를 즐길 수 있는 스토리의 형성, 그리고 그 스토리를 직접 느낄 수 있는 체험적 공간 연출이 필요한 뮤지엄 이상의 뮤지엄"²⁾을 꾀하는 테

마뮤지엄의 속성과도 많은 공통점을 가지고 있으므로 테마파크 속성의 유추, 적용이 가능하다.

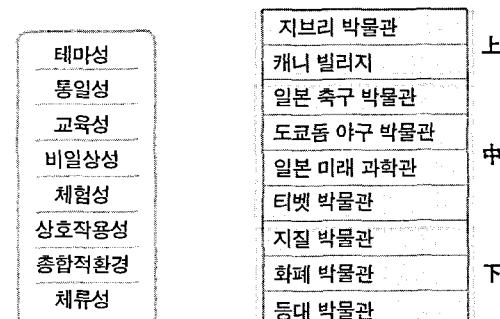
[표 1] 테마파크의 속성과 테마뮤지엄의 속성()

3. 뮤지엄의 테마성 평가

놀이적 속성	서사적 속성	환경적 속성	산업적 속성
비일상성	테마성	레저성	미국의존성
체험성	통일성	체류성	지역 정치산업
상호작용성	주목적성	총합적 환경	대기업 의존성
배타성	교육성		

3-1 테마뮤지엄 속성의 실제 적용 및 평가

앞서 정의한 테마뮤지엄의 속성을 국내외 9개의 뮤지엄에 적용하여 테마성 정도를 평가하였고, 그 중 '상·중·하'의 평가를 받은 각 뮤지엄을 방문하여 관람객 설문을 실시하였다. 그 결과 '상·중·하' 평가를 받은 뮤지엄들간의 차이점이 스토리텔링을 통한 뮤지엄 내 내러티브 형성과 그 내러티브의 전달 여부에 있음을 밝힐 수 있었다.



[그림 1] 테마뮤지엄 속성의 적용과 평가

3-2 테마뮤지엄 속성의 세분화 및 내러티브 요소 추출

위의 테마성 평가에서 '상'의 평가를 받은 두 뮤지엄을 상세 분석하여, 테마뮤지엄의 속성 중 구체적으로 어떠한 특성이

1) 이상원, "서사구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구", 한국과학기술원 산업디자인학과, 2001

2) 김지연, "테마파크형 박물관에 관한 연구", 홍익대학교 산업미술대학원,

테마뮤지엄의 완성도에 영향을 주는 지 알아보았다. 이 과정에서 위에서 정의한 테마뮤지엄의 각 속성을 세분화하여 2차적으로 평가했으며, 그 결과 각 속성 중 내러티브에 관련된 속성의 평가가 높게 나타났다. 이로써, 테마뮤지엄을 이루는 핵심 요소가 스토리텔링 기법을 통한 내러티브 형성이라는 가설이 1차로 검증되었다.

[표 2] 테마뮤지엄 속성의 세분화와 내러티브에 영향 주는 요소 추출()

서사적 속성	놀이적 속성	환경적 속성
테마성	비일상성	총합적 환경
주제의 흥미도	주제의 비일상성	시각의 측면
주제의 확장성	환경의 비일상성	□ 청각의 측면
주제의 실현도	컨텐츠의 비일상성	후각의 측면
통일성	체험성	촉각의 측면 미각의 측면
인테리어의 통일성	Hands-on을 통한 체험성	체류성
주변요소의 통일성	Participatory를 통한 체험성	컨텐츠상의 체류성
건축물의 통일성	Playing 통한 체험성	프로그램상의 체류성
판매상품의 통일성	Performance통한 체험성	환경상의 체류성
프로그램의 통일성	Actual Experience통한 체험성	마케팅상의 체류성
교육성	상호작용성	
주제자체의 교육성	직접적 상호작용성	
프로그램의 교육성	간접적 상호작용성	

4. 사례연구 - 티벳 박물관

4-1 사례연구 대상 선정 및 분석

사례연구 대상으로는 서울 종로구에 위치한 중소규모의 테마뮤지엄인 티벳 박물관을 선정하였다. 티벳 박물관은 주제가 뚜렷하며 전시물과 건물, 인테리어 등 환경적 요소를 비교적 잘 갖추고 있다. 그러나 학예사 인터뷰, 관람자 설문 및 인터뷰를 통해 분석한 결과, 스토리텔링 요소가 갖추어져 있지 않아 내러티브성이 떨어지고 전체적으로 관람객의 만족도가 낮은 것으로 나타났다.

[표 3] 테마뮤지엄 속성에 따른 티벳뮤지엄 분석의 예

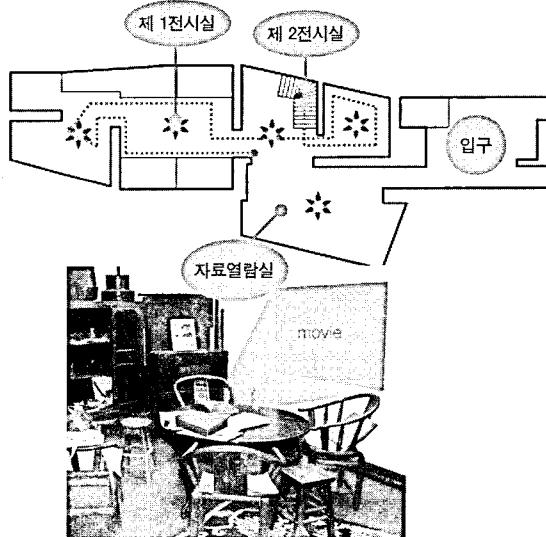
테마성	테마의 전달성		★★
교육성	프로그램의 교육성		★
통일성	인테리어의 통일성		★★★
	프로그램의 통일성		★

4-2. 제작 및 설치/평가

우선 학예사 인터뷰와 관람자 설문 및 인터뷰, 박물관의 현황

파악을 통하여 구체적 니즈를 추출하였다. 그에 따라 학예사의 설명을 듣거나 책을 통하지 않고도 흥미롭고 자연스럽게 티벳에 관해 알 수 있도록 티벳의 역사에 대한 무비를 제작하여 자료 열람실에 설치하였다. 또한 동선에 맞추어 불교관련 전시물이 전시된 제1전시실에는 티벳의 불교에 관한 무비를 제작/설치하였으며, 생활문화 관련 전시물이 전시된 제2전시실에는 티벳의 생활에 관한 무비 설치를 통하여 전체 관람 후에는 자연스럽게 티벳에 관한 정보와 감흥을 얻을 수 있도록 하였다.

설치 전 후 관람객 설문과 관람패턴 관찰을 통하여 설치 후 관람객의 만족도가 현격히 높아졌음을 알 수 있었고, 테마뮤지엄 속성에 적용 평가했을 때 내러티브 특성이 전체적으로 높게 평가되었다.



[그림 2] 티벳 뮤지엄 내 무비 설치 모습

5. 결 론

본 연구는 테마뮤지엄 전시 디자인 기법 중 스토리텔링 기법에 관한 연구로써, 스토리텔링을 이용한 무비를 제작하여 실제 뮤지엄에 설치하고 실험/ 평가 하는 과정으로 진행되었다. 본 연구를 통해 스토리텔링이 테마뮤지엄의 완성도를 높이는 데 중요한 역할을 한다는 사실을 밝혔고, 금후 과제로는 스토리텔링 외에 체험전시 등의 여러 기법을 통합한 전시연출에 관한 연구와 스토리텔링을 통한 뮤지엄 컨텐츠 확립에 관한 연구가 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

- 고속 · 이인화 외, 디지털 스토리텔링, 황금가지, 2003. 10
- 심재란, 공간디자인에서 디지털스토리텔링 연구, 연세대 대학원, 2004
- 이보아, 박물관학 개론, 김영사, 2001
- 이상원, 서서구조특성에 근거한 테마파크 디자인에 관한 연구”, 한국과학기술원 산업디자인학과, 2001
- 김지연, “테마파크형 박물관에 관한 연구”, 홍익대학교 산업미술대학원, 2001