

## 역사박물관의 디오라마전시방법 연구 - 스토리텔링을 중심으로

### A Study on the Diorama Exhibition Methods in History Museums - Focused on Storytelling

이 준 희

안동대학교 한국문화산업전문대학원 창조산업연구소

Lee joon-hee

Andong National Univ, Research Center for Creative Industry

#### 요약

다양한 변화를 겪고 있는 박물관에서는 관람객에게 적극적인 체험의 기회를 주고, 이를 통해 관람객과 전시물간의 상호작용에 초점을 맞추고자 노력하고 있다. 특히 역사박물관에서 디오라마전시방법은 한 가지 유물이나 사건에 관한 스토리텔링을 가장 효율적으로 적용할 수 있는 전시방법이다. 그러나 역사박물관의 디오라마전시는 대부분 축소모형을 통해 이루어지며, 스토리의 기·승·전·결의 구분이 명확하지 않다. 이는 관람객의 적극적인 체험을 이끌어 내는데 한계를 가진다. 이에 본 논문에서는 관람객의 주인공화, 배경의 다양화라는 전시 결과를 확인할 수 있었다.

## I. 서론

박물관은 남녀노소 구분 없이 많은 사람들이 찾는 문화공간으로써 자리매김하고 있다. 이에 따라 박물관의 형태는 다양한 분야의 학문과 첨단기술을 통해 복잡, 다양해지고 있다. 이는 해마다 급증하고 있는 박물관의 수와 박물관을 찾는 관람객의 다양화, 관람객 유치를 위한 박물관들의 노력의 결과라고 할 수 있다. 실례로 대한민국역사박물관은 2012년 12월 26일 개관 이후 1년 만에 관람객 수가 100만 명을 넘어섰다.

전통적인 유물 나열형의 일방적인 전시에서 벗어나 관람객의 직접 참여와 오감을 자극하는 체험을 통해 전시물과의 상호작용이 가능한 체험형 전시가 관람객들에게 큰 호응을 받고 있다.

이러한 배경에서 본 연구는 역사박물관의 디오라마 전시에 사용된 스토리텔링의 특징을 살펴보고자 한다.

## II. 역사박물관 디오라마와 스토리텔링의 특징

### 1. 역사박물관에서의 디오라마

역사박물관은 전문박물관이라 할 수 있으며 '역사의 구명'을 목적으로 한다. 때문에 역사박물관은 역사적으로 가치가 있다고 판단하는 자료를 통해 어떤 특정한 역사적 의의를 관람객에게 제시한다.

디오라마는 1822년 프랑스의 무대화가 루이 자크 망데 다게르(Louis J. M. Daguerre)가 발명하였다. 영국에서 시작된 박람회에서 과학기술의 과시를 위한 수단으로 디오라마가 제작되었고 이후 디오라마는 프랑스를 거쳐 미국으로 전해졌고, 미국에서는 처음으로 디오라마를 박물관에 도입했다.[3]

우리나라에서 디오라마가 사용되기 시작한 시기는 1986년 국립중앙박물관이 중앙청 건물로 이전하면서부터 라고 할 수 있다. 이 시기부터 여러 개의 테마를 가진 전시실과 이에 따른 모형·디오라마의 제작과 보충 설명자료가 합쳐진 전시가 시작되었다.

박물관에서의 디오라마는 하나의 상황 또는 사실을 고정시켜 모형으로 연출하는 전시 방법으로 정확한 현장의 재현을 중점으로, 보여주고자 하는 주제를 시간적·공간적으로 집약시켜 현장감을 극대화시키기 위한 전시기법이다.[4] 구조상으로는 원경, 중경, 근경으로 원경은 전시의 전체 테마를 보여줄 수 있는 배경이 되며, 중경과 근경은 크기가 다른 3차원의 모형을 배치하여 원근감을 준다.

이러한 디오라마는 주로 자연사박물관이나 역사박물관에서 많이 사용된다. 이는 디오라마전시기법이 하나의 유물에 초점을 맞추는 것이 아니라 전시의 주제를 흐름에 따라 연출하기에 적합하기 때문이다. 또한 유물의 크기나 형태에 따라 축소·확대할 수 있으며 한정된 공간 안에서 전시물을 가장 효율적으로 보여줄 수 있기 때문이다.

역사박물관에서는 디오라마를 통해 역사적 사건, 특히 전투 현장이나 생활사의 한 장면을 재현하는데 집중하고

있다. 그러나 디오라마의 본질적 특징 때문에 디오라마를 통한 사건의 전개를 보여주지 못한다는 점, 스토리의 주인공이 디오라마를 통해 직접 드러나지 않는 점 등 여러 가지 단점을 가지고 있다. 이처럼 디오라마 전시는 인물·사건·배경이나, 스토리의 기·승·전·결과 같은 전통적인 스토리텔링의 구조를 완벽하게 적용하기에는 한계가 따른다.

## 2. 박물관 스토리텔링의 기능

스토리텔링은 이미 박물관전시에서도 사용되고 있다. 스토리텔링은 '사건 진술에 대한 담화'이며 사건 진술을 스토리, 스토리를 진행하는 방식을 '담화'라고 할 수 있다.[5] 즉 스토리 속 사건을 해결하는 과정이다.

박물관에서의 스토리텔링은 박물관의 정체성 및 전시의 주제를 관람객이 쉽게 파악할 수 있도록 하며, 다양한 체험요소에 적용되어 관람객이 전시에 몰입할 수 있는 기능을 한다.

## Ⅲ. 역사박물관 디오라마의 전시방법 분석 결과

역사박물관의 디오라마 전시에는 디오라마가 가지고 있는 본질 때문에 완전한 스토리텔링을 적용하기에는 한계가 따른다. 또한 역사박물관에서 기존의 디오라마는 주로 축소 모형을 통해 구성되어 있으며 사건 전체를 보여줘야 하는 것을 효과적이라 여기고 있다. 때문에 대부분의 박물관에서 사용하고 있는 디오라마는 비슷한 구조와 스토리를 가진다. 이에 디오라마에 스토리텔링을 활용하여 디오라마 전시방법을 제시하고자 한다.

### 1. 관람객의 주인공화

[그림 1]은 연구자가 분석한 수원역사박물관의 수원의 물과 길, 1960년대 수원의 모습을 재현한 전시실의 모습이다.



▶▶ 그림 1. 수원역사박물관 디오라마

전시실 전체가 실제 크기와 유사한 형태의 디오라마로 구성되어있으며 조명의 변화를 통하여 낮과 밤의 변화를 표현하였다. 전시물은 모형으로만 되어있지만 관람객이 가장 많은 시간을 보내는 전시실 중 하나였다. 실물 크기의 디오라마 전시실에 입장한 관람객은 자연스럽게 스토리

의 주인공이 되며 강한 체험을 할 수 있다.

## 2. 배경의 다양화

스토리의 불완전성을 극복하기 위한 방안으로 디오라마와 함께 영상 매체를 활용하는 모델을 제시 할 수 있다. 디오라마에 담을 수 없는 스토리를 영상으로 제작하여 디오라마의 배경이 되는 동시에 전체 스토리의 전개를 보여줄 수 있다.



▶▶ 그림 2. 오사카역사박물관 디오라마

[그림 2]는 오사카역사박물관의 디오라마 전시 모습으로, 근경과 중경에는 입체의 모형으로 구성하였고, 원경인 배경은 그림과 더불어 영상으로 표현해 내었다. 영상을 통해 디오라마로 나타내고자 하는 스토리의 전개를 보여주기 때문에 관람객으로 하여금 전시의 세부 구성에 집중 할 수 있게 하는 특징을 갖고 있다.

## IV. 결론

역사박물관에서 사용된 디오라마전시는 디오라마가 가진 본질적인 특징 때문에 완전한 스토리텔링을 적용하기에 한계가 따른다. 이에 디오라마에 스토리텔링을 효과적으로 적용하는 방법을 두 가지 제시하였다. 첫째, 관람객의 주인공화를 통해 관람객이 직접 주인공이 되어 체험의 주체가 되는 방법이다. 둘째, 배경의 다양화로 영상 매체를 활용하여 불완전한 스토리 구조에 완결성을 갖추는 동시에 디오라마의 배경이 되도록 하는 방법이다.

후속 연구에서는 디오라마를 포함한 재현 전시물을 통한 상호작용에 관한 연구가 이루어질 필요가 있다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 김수영, "체험형 전시디자인을 위한 전시물 체험성 제고에 관한 연구-기업 홍보관을 중심으로", 한양대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
- [2] 윤병화, "(학예사를 위한)박물관학", 예문사, 파주, 2013.
- [3] 토마스 마커스, "권력과 건축 공간", spacetime, 서울, 2006, p.294.
- [4] 이영진 외, "박물관 전시의 이해", 학문사, 서울, 2000, p.93
- [5] 교육·이인화 외, "디지털 스토리텔링", 황금가지, 서울, 2008, p.13.