박물관의 엔터테인먼트로서의 경향에 관한연구

김진형*
*청운대학교 인테리어디자인학과
e-mail:jinkim@chungwoon.ac.kr

A study on exhibition as entertainment in recent museum

Jin-Hyung Kim*
*Dept of Interior Design, ChungWoon University

요 약

최근 박물관은 과거의 경직된 전시의 기능에서 벗어나 좀 더 관람자에게 다가가는 전시를 지향하고 있다. 이러한 경향은 전시를 점차 엔터테인먼트로서 기능하게 하는 한 요인이며, 영화와 텔레비전 같은 타 매체와 경쟁하면서 그러한 기능은 더욱 강화되는 실정이다. 본 연구에서는 이라한 경향의 원인을 구체적으로 고찰하며 이러한 기능의 의미를 분석하고자 한다.

1. 서론

20세기 이후 관람객은 새로운 문화 소비 주체인 '고객(client)'으로 발전했다. 박물관은 평생교육에 대한 사회적 요구와 기대에 부응하면서, 관람객과 유대 관계를 형성해 오고 있다. 박물관과 관람객의 관계가 발전한 것은 몇 가지 사회적 변화에 기인한다. 첫 번째, 정부가 국가 정책적 차원에서 시민들의 문화 향유 에 대한 기회를 확대하고 이를 지원해 주면서 박물관의 공공서비스에 대한 사명을 강조했다. 두 번째, 환경적 변화에 따라 박물관 경영의 철학이 새롭게 해석되고 재원확보에 대한 요구가 증가했다. 세 번째, 사회 구조의 변화, 각종 관광 및 레저 산업의 활성화 그리고 정부의 정책 변화 등 현대 사회에서 박물관은 강한 경쟁력을 요구하는 시장 경쟁 시대를 맞게 되었다. 네 번째, 자본주의적 시장경제 논리에 따라 박물관의 전시, 교육 프로그램, 특별행사를 상품으로 간주하게 되었다. 마지막으로 현대 박물관은 그들의 정체성과 존재 당위성을 증명하고, 관람객과의 관계를 재정립하고, 여가 활동으로서 관람이 지니는 함축된 사회적 또는 개인적 의미가 무엇인지를 고민하게 되었다.

닐 코틀러와 필립 코틀러(Neil Kotler & Philip Kotler)는 박물관 체험을 근거로 관람동기를 여가선용, 타인과의 사회적 교류, 정보 수집을 통한 교육적 체험, 감각적 인지를 통한 심미적 체험, 과거와 관련된 기념비적 체험, 개인의 정서적·정신적 경험의 향상 등 여섯 가지로 분류했다.

최근 박물관은 과거의 경직된 전시의 기능에서 벗어나 좀 더 관람자에게 다가가는 전시를 지향하고 있다. 이러한 경향은 전시를 점차 엔터테인먼트로서 기능하게 하는 한 요인이며, 영화와 텔레비전 같은 타 매체와 경쟁하면서 그러한 기능은 더욱 강화되는 실정이다. 본 연구에서는 이러한 경향의 원인을 구체적으로 고찰하며 이러한 기능의 의미를 분석하고자 한다.

2. 박물관의 개념 및 현황

2.1. 박물관 개념의 변천

'박물관' 이라는 용어는 시대의 흐름에 따라 다양한 의미를 지닌다. 고대에는 뮤즈신(Muse)에게 헌납하기 위한 사원을 의미했다. 뮤즈신들은 서사시, 음악, 연애시, 수사학, 역사, 희극, 비극, 무용, 천문학을 관장하였다. 역사적인 관점에서 최초로 조직화된 박물관은 기원전 3세기경 이집트왕 프톨레미 소테르(Ptolemy Soter)가 이집트의 알렉산드리아에 설립한 무제이옹 알렉산드리아(Museion of Alexandria)로

추정된다. 이 박물관은 600년 후에 시민들의 반란에 의해 파괴되었다. 이 최초의 박물관은 설립 당시 소장품도 있어서, 본질적으로는 국가의 지원을 받는 학술 교육기관이나 대학의 기능을 수행했고, 다수의 저명한 학자를 배출하였다. 수학 분야의 유클리드와 아르키메데스가 당시 교수진에 포함되어 있었다.

14~16세기 르네상스 시대에는 예술과 과학의 발전으로 소장품의 내용과 유형에 많은 변화가 발생했다. 르네상스 시대에 학습 과정에서 개인의 경험과 직관적인 지식의 역할을 강조함으로써 기존의 세계관에 대한 재조명이 이루어졌다. 따라서 사회 중심적인 우주관에서 인간 중심적인 사고방식으로 변화하였고 여러 가지 측면에서 오늘날과 유사한 분위기가 조성되었다. 오늘날의 변화는 이러한 인간 중심적인 사고방식에서 점차 지구촌 중심적인 사고관으로 옮겨진 결과이다.

시민혁명을 거치면서, 박물관은 종래의 학자나 예술가 등 특정 계층을 위한 학술 연구 기관에서 대중에게 지식을 보급하기 위한 교육 기관으로 발전하게 된다. 1845년 영국 의회에 의한 박물관령(Museum Act)은 박물관의 교육 기능을 강조했고, 박물관은 비로소 공공기관의 체계를 갖추게 되었다. 대영박물관(British Museum)은 슬론 경(Sir Hans Sloane)이 자신이 수집한 소장품을 기증하여 1753년 설립되었는데, 매일 특정한 관람객에게만 한정하여 개방되었다. 프랑스는 18세기 후반에 국민회의의 결과에 따라 루브르 궁의 용도를 변경하여 국립박물관인 루브르 박물관(Louvre Museum)을 설립하였다. 루브르 박물관은 제한 구역을 설정하여 그 범위 내에서만 일반대중에게 개방했고, 1789년 프랑스 대혁명 이후 박물관 전체가 공개됨으로써 진정한 의미의 공공 박물관의 기능을 수행했다.

20세기 중반에 이르러 박물관에 직접적인 영향을 미치는 몇 가지 외부 환경 요인이 등장했다. 그 중 하나가 재원 조성이다. 소장품관리, 전문인력 교용, 공공 프로그램에 소요되는 경비는 점차 늘어나서, 몇몇 부유층과 특정 관심 단체에 의지하던 기부금만으로는 박물관의 예산을 충당할 수 없게 되었다. 또 하나는 TV의 등장이다. 대중은 TV를 통해 진귀한 물건이나 먼 나라의 문화를 집에 앉아 쉽게 접하게 되었다. 더 이상 박물관을 방문할 필요성은 점차 사라지게 되었다. 이 밖에 인쇄기술의 향상으로 양질의 책이 생산되어, 사회가 좀 더 기동성을 갖게 되었다는 점도 주요 변화 요인으로 꼽을 수 있다.

2.2. 박물관의 당면 과제

박물관이 지속적으로 발전하기 위해서는, 그들이 무엇을 할 것인가에 대한 명확한 개념을 갖고 있어야 한다. 박물관의 유물을 해석하기 위해서는 유물에 대한 사전지식을 갖고 있어야 한다. 박물관이 소장품을 수집하고, 전시회를 기획하고 더 나아가서 새로운 박물관을 건립할 때의 문화복수주의(cultural pluralism)에 대한 이해를 기반으로 해야 한다.박물관은 이러한 다양성을 문서로 남기고 증명할 수 있는 포럼을 개최함으로써, 관람객들의 요구를 지속적으로 수렴한다.

많은 지역사회들이 과거와 현재에 일어나는 사실들에 대한 정보를 제공할 수 있는 교육의 장을 제공하고자 박물관을 설립한다. 부분적으로는 정치, 사회, 문화, 환경 등의 세계 질서에 많은 변화가 발생하여, 인류ㅜ 사회에서 박물관이 수행하는 역할이 확대되었다. 이러한 상황은 영원히 변하지 않을 듯한 박물관에 대한 개념을 스스로 재고하고 재정의 하게 만들었다. 혹자는 이러한 상황을 박물관학에서 새로운 전형(paradigm)이라고 일컫는다. 또는 '유물중심'에서 '지역사화 중심'으로 박물관의 기능이 변화하는 것이라고 설명하는 이도 있다.

박물관과 박물관 전문인력이 제공하는 일반대중에 대한 '공공봉사'의 개념은 급격하게 변화했다. 박물관의 태도와 실무의 변화는 관람객의 요구를 반영한 것이라고 할 수 있다. 초기의 박물관 소장품은 사유재산에서 출발했으며, 관람객도 엄격하게 선별되었다. 박물관이 '호기심의 상자'라는 개념으로 변화함에 따라, 일반 대중들은 엄격한 통제하에서 이용이 가능해졌다. 박물관 전문 인력은 관람객에게 중요한 정보가 무엇인지를 그들 나름대로 결정하여, '관람객에게 유익한' 전시를 기획했다. 궁극적으로 박물관 전문인력은 관람객의 중요성을 깨닫게 되었고, 관람객의 관심을 유도할 수 있는 전시회와 프로그램을 개발했다. 그러나 대부분의 박물관은 현실의 절실한 요구 사항을 반영하여 사회의 변화를 추구하기 보다는 현재의 상황을 정당화하고 설명했다.

교육기관으로서 박물관은 기본적인 역할을 수행한다. 우리는 박물관의 소장품을 통해 아득히 먼 옛날 이야기를 들을 수 있다. 그것은 진귀한 표본물과 예술품들로 구성되어진 아름답고 매혹적인 이야기이다. 그러나 박물관 그 자체가 목적이 아니라는 사실을 명심해야 할 것이다. 박물관은 그들의 설립 목적을 달성하기 위해 교육의 정보의 기능뿐만 아니라

즐거움과 위락을 제공해야 하는 요구를 충족시킬 처지에 있다.

3. 체험형 박물관

3.1. 체험형 박물관의 개념

1) 라이드형 뮤지엄(Ride Type Museum)

라이드형 뮤지엄은 테마파크의 메인 어트렉션인 라이드 시설물을 도입한 박물관이다. 라이드형 뮤지엄으로 성공한 박물관은 연국에 있는 보르빅 바이킹 센터와 로빈훗의 전설관을 들 수 있다. 기존의 박물관들이 걸으면서 관람하는 방식인 반면 위의 박물관들은 도입에서부터 라이드 시설(Ride)를 타고 편안하게 나레이션을 들으며 과거의 공간을 경험하게 된다. 국내에서는 일인용 시뮬레이터(Ssimulator)난 다인용 라이드를 부분코너에 설치 운영하는 박물관들이 있으나, 주제에 맞춰서 테마파크의 한 코너처럼 운영되는 박물관이 전무한 상태이다.

2) 상품형 뮤지엄(Food Type Museum)

좋은 식당, 깨끗한 식당에서 식사하고자 하는 이전의 욕구를 넘어서 이제는 '놀이+식사'라는 개념을 가진 푸드 엔터테인먼트가 요구되어지는 상황이다. 사람들은 이제 먹기 위해 가기보다는 재미있게 먹기 위해서 간다. 테마파크의 특성과 박물관의 전시기능을 도입하여 메인 어트랙션으로 음식을 결합하는 방식은 이제 필요 불가결한 것이다. 일본의 라면 박물관과 카레 박물관은 푸드 테마파크형 뮤지엄으로 성공적인 사례가 되고 있다.

3)캐릭터형 뮤지엄(Character Type Mueum)

디즈니랜드는 자사의 영화에 등장하는 캐릭터를 모티브로 만들어진 테마파크이다. 이외에도 땅콩, 허쉬 초콜렛, M&M 등의 식품도 캐릭터로 활용되어 테마파크로 운영하는 사례도 있다. 이제 캐릭터 산업으로 성장하여 고부가가치를 창출하고 있는 것이다. 캐릭터는 성격, 특징, 등의 뜻을 가지고 있듯이 상징성을 부각시키기에는 아주 좋은 아이템인 것이다. 오늘날 모든 산업에서 캐릭터 개발에 박차를 가하는 것도 자사의 홍보효과를 높이기 위한 방편이다.

4) 환경연출형 뮤지엄(Set Type Museum)

환경연출은 테마파크에서 테마성, 비일상성, 배타성을 부각하기 위한 가장 효과적인 방법이다. 무대세트와 같은 연출은 과거시대, 다른 나라 등 관람객들에게 새로운 세계로의 탐험을 하는 흥분과 즐거움을 이끈다. 그러나 완성도 있는 환경연출을 한다 하더라도 주 어트랙션이 시시하면 매력이 떨어지게 마련이지만 주 어트랙션을 보조하기 위해 가장 확실한 연출 방법인 것이다.

4. 테마파크

테마파크(theme park)는 특정주제(theme)를 정하여 그 주제에 맞는 오락시설과 건축, 조경 등의 연출이 이루어지는 공원을 말한다. 테마공원이라고도 불리며, 놀이동산이나 놀이공원과 비슷한 의미로 사용된다. 뚜렷한 테마를 가지고 모든 관련요소들이 주제에 맞게 꾸며져 있으며, 건물이나 분위기뿐만 아니라 판매상품이나 종업원의 복장까지도 테마에 맞게 꾸며진다.

최초로 만들어진 테마파크는 1955년 7월에 월트 디즈니가 만든 미국의 디즈니랜드이며, 대한민국에서 처음으로 만들어진 테마파크는 1976년 만들어진 용인자연농원이다. 현재의 이름은 에버랜드로 놀이기구와 동물원과 식물원, 수영시설까지 갖추었다. 이밖에도 롯데월드, 서울랜드, 어린이 대공원 등 많은 테마파크들이 있다.

한국에서는 놀이공원과 테마파크를 같은 뜻으로 이해하고 있으며, 구분이 명확하지 않다. 하지만 좀 더 명확하게 한다면 놀이공원과 테마파크는 주제에 따라 시설이 세워지느냐 아니냐에 따라 나누어 구분하기도 한다. 관광진흥법에서는 테마파크에 대해 나와 있지 않으며, 유원시설의 하나로 보고 있다. 하지만 꾸준히 테마파크의 형태를 띤 시설들은 늘어나는 추세이다.

테마파크를 과거의 유원지처럼 단순하게 공원으로 해석하지 않는 것은 테마파크가 한 가지 주제를 중심으로 총체적으로 아이디어와 캐릭터들이 통합되어 오락과 즐거움을 체험할 수 있는 곳이기 때문이다. 테마파크의 어트랙션은 특정 테마아래 통일적으로 계획되어 사람들에게 비일상적 경험과 현실과의 배타성을 제공하고 있기에 성공적인 운영이 이루어지고 있는 것이다. 테마파크를 구성하기 위해서는 여러 가지 기술들이 요구되어진다. 테마파크는 이야기를 만드는 소프트웨어와 이야기를 기술적으로 연출하는 하드웨어가 총체적으로 집결된 공간이다.

여러 가지 면에서 테마파크는 현대의 박물관에게 요구되어지는 대중성을 이미 확보하고 있는 시설적 특징을 가지고 있다. 대중성과 더불어 다양한 주제의 대규모 고품질 관람 시설은 일반 박물관을 압도한다. 이러한 테마파크의 우월한 부분을 박물관에 적용한 것이 테마파크형 뮤지엄이라고 할 수 있을 것이다.

5. 결론

그동안 박물관은 교육기관으로서의 잠재력을 깨닫지 못하였다. 박물관은 비공식적인 교육기관으로서 오랫동안 주요한 역할을 수행해 왔고 부단한 노력을 기울여 왔음에도 불구하고, 교육을 담당하는 기관이나 박물관의 정책입안자들에 의해 제시된 박물관의 실체와 잠재력은 현실과 많은 괴리가 있다.

박물관의 가장 중요한 임무는 일반대중에게 서비스를 제공하는 것이다. 즉, 대중이 박물관에 대해 알고 있고, 유물에 대한 해석에 관심을 가질 때 비로소 박물관은 존대 가치를 지니게 된다. 이상적인 박물관의 모습은 관람객들의 호기심과 질문을 유발시켜 그들로 하여금 자발적으로 학습에 대한 욕구를 느끼게 하고 실행하도록 유도하는 것이다.

앞으로 요구되는 미래의 박물관은 유물에 대한 해석과 관리에 치중하기 보다는 교육적인 기능을 강화하고 지도력을 갖추어야 할 것이다. 교육 프로그램이 효과를 거두기 위해서는 사전에 미래를 예견하고, 과거의 사건과 활동에 대한 선별적인 해석이 아닌 미래지향적인 방향을 제시해 줄 수 있어야 할 것이다. 대중에 대한 봉사라는 측면에서, 박물관은 관람객들이 다양한 문화 생활과 여가선용을 할 수 있다는 사실을 깨달아야 한다. 즉 그들은 음악회, 연극, 영화, 혹은 레크리에이션, 놀이동산, 스포츠 등의 다양한 문화 프로그램을 선택할 수도 있고, 집에서 책을 읽거나 친구를 만나거나 TV를 볼 수도 있다. 대중에 대한 봉사는 그 지역 내 혹은 근접 지역의 관람객만을 대상으로 하는 것이 아니다. 전 세계에 분포되어 있는 관람객까지 범주를 넓혀서 고려해야 하는 상황에 있다.

기존의 박물관들은 일반적으로 교육적이지만 지루한 곳으로 인식되어왔다. 초기의 전시 연출과 서비스는 제한된 교양을 갖춘 일부 계층의 요구와 취향을 충족 시켜주었지만 현대인의 다양한 요구를 충족시키기에는 부족한 것이 사실이다. 단지 진품(Original)을 보여주는 것으로 충분했던 박물관은 이제 다양한 소비 공간으로 변모해 가는 과정에 있는지도 모른다. 다양한 전시기법과 더불어 스토리텔링의 기술은 박물관의 기본 요건으로 자리 잡아 가는 시점인지도 모르겠다. 흔히 상업화의 부정적인 면을 많이 지적하고 있지만 이미 21세기의 박물관은 다양한 상업 매체와 경쟁하는 매체로서 존재하고 있다. 따라서 박물관은 각 박물관의 설립취지(Mission Statement)에 맞는 스토리텔링과 라이드 어트랙션을 선택하여 도입을 할 필요성에 직면하고 있다. 따라서 지속적인 박물관의 변신을 통해 대중의 교육에 더욱 기여할 수 있는 박물관이 될 것이다.

참고 문헌

[1] 권순관, 어트랙션 요소를 적용한 테마파크형 뮤지엄의 유형분석, 한국실내디자인학회, 2007

[2] 김규원 外, 도시 및 지역 문화정책의 변화와 도전, 지역문화 정책과 마케팅, 디프넷, 2005,

[3]. 배리 로드, 문화 산업의 핵 박물관 디자인하기, 월간 디자인284, 2002

[4]. 보니타 M. 콜브 지음, 이보아 外 번역, 문화예술 기관의 마케팅, 김영사, 2005

[5]. 마이클 벨처, 박물관 전시의 기획과 디자인, 예경, 2006