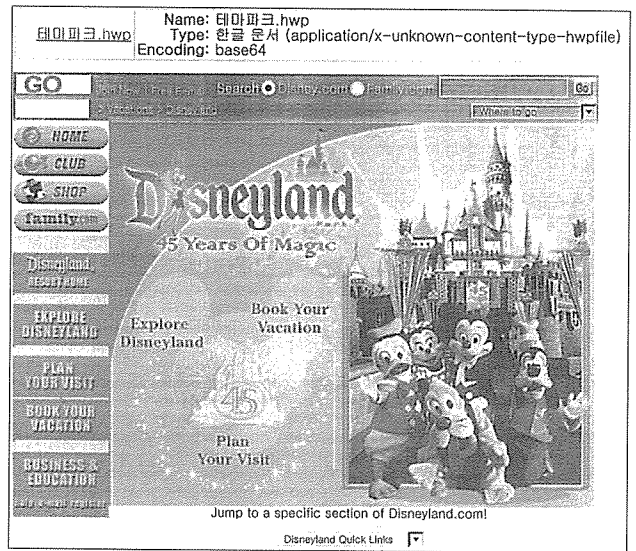


테마파크에 관한 외로운 상상



미래 문화산업으로 부상

'21세기 경쟁력은 지식에서 나온다'는 선언 아래 지식과 정보를 활용해서 부가가치를 높이자는 지식기반사업이 이 시대의 화두가 되고 있다. 영상, 음반, 관광, 디자인 등의 서비스 업종이 국가 주력산업으로 부상하고 있다. 특히 테마파크, 놀이 기구가 있고 각종 이벤트가 열리는 어린이 동산쯤 여겨지던 공원이 갑자기 '테마파크'란 이름으로 변화더니 미래 문화산업으로 부상하고 있다. 일정한 테마를 가진 공원이란 이름의 이 테마파크는 아마 1955년 미국 캘리포니아 안하임에 개장된 디즈니랜드가 시초일 것이다. 넓은 공원 안에는 모험의 나라, 개척의 나라, 환상의 나라, 내일의 나라 등이 있다. 그중 우리의 상상력을 일으키는 곳은 아무래도 환상의 나라이다. 일찍이 디즈니가 만화영화로 만들었던 동화의 인물들이 실제 배우로, 인형으로, 놀이 기구로 등장하여 이야기를 만들어 나간다. 이상한 나라의 엘리스, 아서왕, 나는 꼬끼리 덤보, 피터팬, 백설공주, 피노키오 등의 캐릭터들이 우리의 꿈을 자극하고 있다.

그런데 최근 한국에서 테마파크 건축붐이 일고 있다. 안면도를 위시하여

각 지방에서 테마파크의 건설에 총력을 기울이고 있는 것은 물론이고 대전 엑스포 과학공원 등 기존의 자원을 활용하여 테마파크를 만들려는 움직임이 일고 있다.

지방단체들 개발에 경쟁적

그런데 이렇게 한꺼번에 많은 공원이 설립되거나 자연히 그 테마의 빈곤이 필연적으로 일어나게 된다. 요즘 지방자치단체들은 설화나 전설 속의 인물들이 저마다 자기 지역에 살았다며 경쟁적으로 선전하고 있는 진풍경이 속출하고 있는 것이다. 예를 들면, 전북 장수군이 논개의 출생지라며 생가와 사당을 복원하는가 하면 진주에서는 논개가 목숨을 잃은 날에 추모제 등을 지낸다. 이런 다툼은 허구의 인물에게까지 이어진다. 전남 장성군은 옛 문헌을 제시해가며 대규모의 테마파크 건설을 추진중인가 하면 강릉시는 허균이 「홍길동전」을 집필했던 곳이라며 홍길동을 캐릭터로 개발했다.

테마파크를 개발하기 위해서는 넓은 대지와 돈, 인력, 시간 등이 필요하다. 그리고 미국 등 선진국에서는 이미 막대한 돈을 쏟아 부어 세계인들이 두루 좋아할 보편적인 캐릭터들을 개발해냈

다. 그렇다면 늦게 시작하는 한국이 주력해야할 부분은 어디가 될 것인가? 결국 문화적 특성을 살릴 수 있는 한국적 이미지, 한국적 캐릭터의 개발이 중요한 관건이 될 것이다. 세계적으로 알려진 동화 주인공들은 세계인에게 부담없이 다가설 수 있다는 점에서 안전하며 이미 확보되어 있는 팬들의 관심을 불러모을 수 있다. 그러나 백설공주, 잠자는 숲 속의 공주, 피노키오 같이 우리에게 친근한 캐릭터들은 이미 구미의 기업들이 애니메이션으로, 테마파크로 개발하고 난 이후이다.

결국 한국에서는 아직 세계가 주목하지 못하는 것, 자신의 문화가 잠재되어 있는 주제와 캐릭터들을 개발할 수밖에 없다. 이런 주제의 발굴은 한국의 문화 이미지를 만들어낸다. 우선 문화 이미지들은 한국의 정체성을 확립하는데 도움이 된다. 한국이 어떤 나라인지 잘 모르는 다른 나라의 사람들은 문화상품들의 캐릭터나 주제에서 나름대로의 이미지를 떠올리게 된다. 동시에 세계적으로 기술이 평준화되는 추세에서 상품의 경쟁력을 높이는데 도움을 준다.

더구나 이런 주제를 개발할 경우 자기 민족 교유의 이야기이며 어렸을 때

최근 우리나라에서는 테마파크 건축붐이 일고 있다. 각 지방단체들은 설화나

전설 속의 이름들이 저마다 자기 지역에서 살았다며 경쟁적으로 선전하고 있다.

전북 장수군은 논개의 출생지라면서 생가와 사당을 복원하는가 하면 진주에서는

논개가 목숨을 잃은 달에 추모제를 지낸다. 또 강릉시는 허균이 「홍길동전」을

집필했던 곳이라며 홍길동을 캐릭터로 개발했다. 테마파크를 개발하기 위해선

넓은 대지와 돈, 인력, 시간들이 필요한데 우리의 현실은 어떠한가.



崔惠實

(한국과학기술원 인문사회과학부 교수)

부터 익숙하게 들어온 부분들이기 때문에 한국인들에게 공감을 불러일으킬 수 있다. 최소한 자기 지역 내의 손님을 안정적으로 확보할 수 있다고 본다. 우리들은 어린 시절 우리가 꿈 속에서나 그려왔던 환상들이 현실화되는 공간에서 마음껏 즐거워할 수 있다.

이런 이유로 각 지역들이 옛날 이야기에 나오는 인물들의 연고권을 경쟁적으로 주장하고 있는 것이다. 그러나 문제는 이렇게 우리 고유의 문화를 담고 있는 아이템들을 잡자기 생각해내려니 소재가 빈곤할 뿐 아니라 일단 소재를 확보했다더라도 그것을 적절하게 공간 속에 배치할 방안이 마땅치 않은 것이다.

우리의 꿈을 현실로 옮겨

놀이 공원들의 캐릭터들은 한국에도 흔히 볼 수 있다. 머리에 커다란 인형을 쓴 사람이 춤을 추거나 아이들과 악수하는 장면들은 우리에게 낯익은 것이기도 하다. 그러나 테마파크란 문자 그대로 이런 모습들이 치밀한 구조 속에 공간 배치되어 우리의 꿈을 현실로 실감나게 옮겨놓아야 하는 것이 아닐까?

수만년 동안 우리의 상상력을 충족

시켜준 예술 장르는 무엇일까? 어린 시절 할머니가, 그리고 부모님이 머리맡에서 들려주던 '옛날에 옛날에'로 시작되는 이야기. 이 이야기는 인류가 말을 하기 시작한 이후 최초로 이루어진 자기 표현 욕구의 발현이었을 것이다. 이 이야기가 공간 속에서 구현되면 연극이 되고 종이매체에서 이루어지면 소설이 되는 것이며 영상매체에서 이루어지면 영화가 되는 것이다. 그러나 이런 예술 장르들의 대부분은 종이 위에 활자로 쓰여진다. 그리고 이런 예술 장르들이 성공을 거두려면 무엇보다도 이 대부분이 좋아야 한다.

테마파크는 현실 세계로부터 일탈을 꿈꾸는 인간의 삶을 담아내는 놀이공간이라는 점에서 '놀이'라는 예술의 본질과 맞닿아 있다. 그리고 이런 '놀이'가 그 공간 속에 있는 사람들을 설득하려면 잘 짜여진 구조가 필요하다. 인류가 유사 이래로 고안해 온 이야기의 구조를 비슷한 성질을 지니는 테마파크에 이용하는 것처럼 효율적인 일이 어디 있겠는가? 특히 소설은 근대의 대표적인 이야기 장르로 그야말로 위대한 문호들이 자기 사상과 철학을 효과적으로 전달하기 위해 머리를 짜내 온 예술이다. 물론 소설은 활자로

되어 있고 테마파크는 공간 속에 배치되어 있다. 그러나 관람객들이 공간을 거닐면서 순차적으로 어떤 주제를 체험한다는 점에서 치밀한 플롯으로 이야기를 전개하는 소설방식과 같다고 볼 수 있다.

경계 허무는 종합예술

테마파크는 성격상 단순히 시각적인 효과를 창조하는 종래 디자인 방식으로는 도저히 성공을 거둘 수 없는 문화산업이다. 이야기가 있고 그 이야기를 공간에 배치하는 디자인 능력, 관람객에게 어떤 심리적 효과를 줄 것인가에 대한 치밀한 계산, 효과를 받쳐줄 첨단 기술, 경영 등 다양한 분야가 협력하여 이루어내는 '종합예술'이다. 그러나 현실의 상황은 어떠한가? 건물을 많이 지어야 하니까 건축과, 인테리어를 해야 하니까 디자인과, 컴퓨터 그래픽 등이 필요하니까 전산과..... 이런 식으로 기계적인 역할 분담이 이루어지거나 어떤 한 분야가 일을 맡아서 나머지 부분은 주먹구구식으로 넘어가 버린다. 분야별로 경직되어 있고 서로 텃세가 심한 한국 사회에서 경계를 허무는 유연성이 가장 절실한 부분이다. ㉞