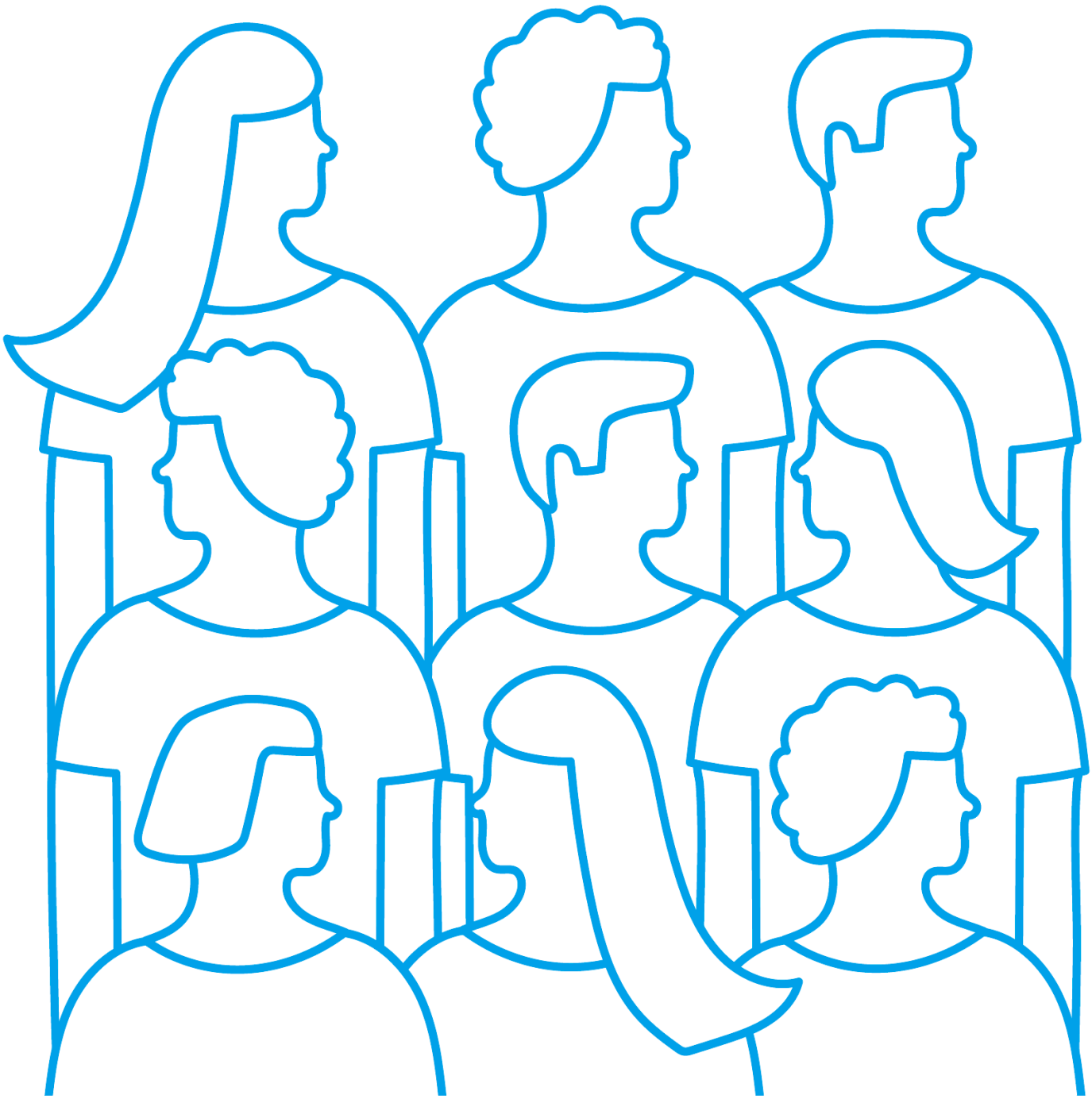
국립중앙박물관 2020 박물관 교육 심포지엄

치유공간으로서의 박물관

2020.8.12.(수)
국립중앙박물관 대강당



국립중앙박물관
National Museum of Korea

2020 국립중앙박물관
박물관 교육 심포지엄

치유공간으로서의 박물관

국립중앙박물관
National Museum of Korea

2020 국립중앙박물관 박물관 교육 심포지엄

○ 일　시 : 2020. 8. 12.(수) 10:30~17:00
○ 장　소 : 국립중앙박물관 대강당
○ 대　상 : 박물관 교육 관계자, 연구자, 학생, 일반인 등
○ 주　제 : 치유공간으로서의 박물관
○ 내　용 : 기조강연, 연구・사례 발표, 질의응답

시 간	내　용	발표자(안)
10:30~11:10	**[환영사]** **비대면시대의 도래와 박물관교육의 미래**	**배기동**_ 국립중앙박물관장
【Ⅰ】기 조 발 표		
11:10~11:50	**보는 것과 보이는 것**	**김찬호**_ 성공회대학교 교양학부 초빙교수
11:50~13:20	**중간 휴식**	
【Ⅱ】제1부 발표_ 다양한 관점에서 본 이슈와 치유		
13:20~13:50	**[의학] IT 세대와 박물관**	**한덕현**_ 중앙대학교병원 정신건강의학과 교수
13:50~14:20	**[교육] 학교 공간의 치유적 성격** **: 공간 주권, 미래교육, 교육과정 재구성**	**최성희**_ 한국교육과정평가원 부연구위원
14:20~14:50	**[문화] 다양한 사람들이 공존하는 박물관** **: 박물관의 접근성과 사회적 포용**	**김현경**_ 한국문화관광연구원 연구원
14:50~15:00	**중간 휴식**	
【Ⅲ】제2부 발표_ 치유 공간으로서의 박물관의 가능성		
15:00~15:30	**박물관 문화로 마음을 두드리다!** **: 청소년, 노년 대상 프로그램을 중심으로**	**유경하**_ 국립제주박물관 학예연구사
15:30~16:00	**박물관을 통한 소통** **- 다가섬 그리고 어울림**	**백미영**_ 국립소록도병원 한센병박물관 학예연구사
16:00~16:30	**살아갈 힘을 되찾는 공간** **: 박물관 건축과 자연**	**노은실**_ 뮤지엄SAN 학예연구사
16:30~17:00	**박물관$^{+}$ 행복한 동행!** **- 대상의 경계 없는 공감 프로그램**	**이영신**_ 국립광주박물관 학예연구사

※ 일정과 내용은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

목 차

◈ 환 영 사

비대면시대의 도래와 박물관교육의 미래 ····· 1

배 기 동_ 국립중앙박물관장

◈ 기조발표

보는 것과 보이는 것 ····· 7

김 찬 호_ 성공회대학교 교양학부 초빙교수

◈ 제1부 발표_ 다양한 관점에서 본 이슈와 치유

1. [의학] IT 세대와 박물관 ····· 11

한 덕 현_ 중앙대학교병원 정신건강의학과 교수

2. [교육] 학교 공간의 치유적 성격

: 공간 주권, 미래교육, 교육과정 재구성 ····· 13

최 성 희_ 한국교육과정평가원 부연구위원

3. [문화] 다양한 사람들이 공존하는 박물관

: 박물관의 접근성과 사회적 포용 ····· 15

김 현 경_ 한국문화관광연구원 연구원

◈ 제2부 발표_ 치유 공간으로서의 박물관의 가능성

1. 박물관 문화로 마음을 두드리다!
: 청소년, 노년 대상 프로그램을 중심으로 ····· 17
유경하_ 국립제주박물관 학예연구사

2. 박물관을 통한 소통 - 다가섬 그리고 어울림 ····· 19
백미영_ 국립소록도병원 한센병박물관 학예연구사

3. 살아갈 힘을 되찾는 공간: 박물관 건축과 자연 ····· 23
노은실_ 뮤지엄SAN 학예연구사

4. 박물관+ 행복한 동행! - 대상의 경계 없는 공감 프로그램 ····· 27
이영신 _ 국립광주박물관 학예연구사

환 영 사

비대면시대의 도래와 박물관교육의 미래

배 기 동
국립중앙박물관장

진화하는 교육: 가정과 학교 사이

교육이라는 것은 인간이 지구상에 생겨난 이래 지식정보 전달의 가장 유효하고도 절실한 수단이다. 오늘날 교육은 그 여건이 엄청나게 변화하였음에도 불구하고 과거와 마찬가지로 인간의 생존권을 좌우하고 있다. 현대사회에서 이 생존권은 단순히 직업을 택하여 삶의 먹거리를 해결하는 것 뿐 아니라 이제는 집단 또는 기술로부터의 소외 등 사회적인 참여와 소통을 제한하는 모든 것들로부터 자유로워지는 것을 포함한다고 볼 수 있다. 그러한 점에서 교육은 과거보다도 오늘날의 디지털 사회에서는 더욱 심각하게 목적과 방안들을 고민하지 않으면 안 되는 것이다. 코로나19가 전 세계를 강타하고 있는 현 시점에서 본다면 이제까지보다도 훨씬 더 과격하고 빠른 사회변동이 우리 앞에 놓여있기 때문에 교육의 새로운 목적과 방향을 깊이 고민하지 않을 수 없다.

교육이라고 하면 일반적으로 학교교육을 떠올리게 되지만 사실 교육의 기원을 따지면 인간의 기원과 함께 해 온 것이라고 생각한다. 살아가는 방법을 가르치는 것은 오래 전, 학교라는 제도가 성립되기 이전에 사회적 관계에서 소통이 이루어지는 대상으로서 교육이 생겨난 것이다. 집적된 교육으로서 학교교육은 문명사회 이래 오랫동안 발전하여 온 제도라는 점에서 효율성이 높고 광범위한 삶에 필수적 지식을 전달하며 자신과 인간에 대한 태도를 다듬어준다는 점에서 대단히 중요하다. 한편, 비제도적인 교육으로서 박물관교육은 일반적인 사회교육과 학교교육의 사이에 위치하며 또한 그 둘의 간극을 메꾸어 보완하는 기능을 가진 것이라고 볼 수 있다. 이제까지는 사회적 행위가 정보의 교류와 전달을 활성화하는 기본적인 바탕이 되어 왔으나, 앞으로는 '사회적'이라는 정의가 크게 달라지고 있다는 점에서 근본적인 고민을 하지 않으면 안 되는 것이다. 또한 과거에 정보의 압축과정으로서의 교육이 있었다고 한다면 오늘날의 사회에서는 문제해결을 위한 교육을 위주로 해야 한다는 점에서 박물관교육의 적절성이 더욱 강화되는 상황이다. 특히 디지털 기술이 소통의 수단이 되고 있으므로 사회적 관계설정의 방식이 크게 변화하는 이 시대에는 사회적인 문제해결을 위한 박물관교육이 더욱 더 중요하다고 생각된다.

현대사회 변동과 교육의 고민

문화를 자연과 인간의 분리장막이라고 본다면 문명은 결국 인간과 인간의 분리장막이라고 할 수 있다. 자연의 충격을 완화하기 위한 완충지대로서 문화가 우리를 보호한다고 하면, 문명은 결국 인간 상호간에 적절한 거리를 유지하는 관계로 만들어 왔던 것이다. 왕과 신하의 관계나 주인과 노예의 관계는 도저히 같은 공간에서 피부를 마주하고 존재할 수 없다는 사회의 율법이 탄생하였고, 문명의 초기에 생겨난 이러한 수직적 분리는 사회가 발전함에 따라 수평적 격벽공간이 점차 늘어나게 되어 현대사회에서는 보편화되는 것이다. 수평적 격벽공간의 보편화와 함께 우리는 광장과 시장을 만들어서 집단적인 소통을 해 왔다. 문명이 발달해 오는 동안 인간사회는 이러한 두 가지의 상충된 인간본성, 즉 자신의 공간을 확보하려는 본성과 사회적인 공유의 필요성이라는 본성이 사회적인 조건 속에서 갈등하면서 지난 6천년 동안 진화하여 온 것이다. 이 사회적인 공유는 바로 정보의 공유이며 자연의 충격에 대한 방어를 집단적으로 하는 것을 말한다. 이것은 바로 인간이 진화하여 온 바로 그 기저 본성인 것이다. 대면사회와 정보공유 나아가 교육이라는 행위는 동전의 표리와도 같은 것이었지만 이제 이 두 가지는 그 기능이 분화되고 있다.

오늘날 현대사회에서 도시의 발달이나 디지털 시스템의 획기적인 발전은 수평적인 격벽공간의 확산을 더욱 가속화하였다. 디지털 기술은 접촉방식을 다원화함으로써 비대면으로도 과거의 대면 기능을 대체할 수 있게 되어 예전과는 다른 사회적인 관계가 보편화되고 있다. 비대면사회에 들어서면서 소통의 속도와 범위는 넓어지는 반면, 대면적인 소통이 선택적 행위로 변화하면서 결국 소통의 편향성이 드러나기 시작하였다. 이러한 다중의 선택 편향성은 상업주의나 대중주의에 편승하는 집단들에 의하여 더욱 강화되는 현상이 일어나게 된다. 즉, 비대면소통에서는 가장 보편적인 선택만이 드러나게 되고 중간단계는 매몰되는 현상이 일어나는데, 결국 선택은 다수의 소외현상을 유발하게 된다. 비대면적인 선택에 의한 사회관계는 인간의 또 다른 본성, 즉 '사회적인 나눔을 충족시켜 줄 것인가?'의 문제를 제기한다. 이것이 바로 오늘날의 교육을 고민하는 화두에 해당하는 것이다. 정보의 소통에서 주는 자는 권리가 되고 수혜자는 피동적 입장에서 정보를 이해하고 활용하게 된다. 이 부분에서 대중사회의 왜곡현상을 극복할 수 있는 능력을 키우는 방법론에 대한 고민이 있는 것이다. 결국 정보의 전달이나 정보를 캐는 방법이나 정보 이해의 방법론 개발과 같이 교육의 목적을 달성하기 위한 방법론이 획기적으로 달라져야 하는 시점이라고 할 수 있다.

비대면보편사회의 문화전이 현상과 교육

현대사회에서 디지털은 대단히 유용한 인간의 소통 수단이다. 대규모의 소통, 즉 많은 사람들이 공유하고 많은 데이터를 보내는 등 디지털이 보편화되어 가는 시대에서 속도와 규모는 결국 생존의 갈림길로 유도하는 경우가 많다. 사물인터넷에 의한 데이터의 수집과 보급, 무궁한 빅데이터 그리

고 요구를 적정 수준에서 합리적으로 해결하는 인공지능 등의 시스템작업이 현재진행형 사회변동의 동인이다. 사회의 지속적 생존을 위해서는 이 새로운 시스템의 구축과 활용이 절대적으로 필요한데, 이에 맞는 문화의 개발에 대한 관심도 증가하고 있다. 그리고 이에 따른 문화전이(Cultural Transformation)가 이루어지는 과정을 보게 된다. 이제 개인들도 이러한 문화전이 현상에 대해 적극적으로 적응해 나가지 않는다면 사회적 부담이 되고 개인 역시 불편하고 소외되는 삶을 살 수 밖에 없다. 금번 코로나19 위기 현상에서 디지털기술은 그것이 초래할 문제점에도 불구하고 더욱 더 확산될 것이 명확하다.

오늘날 일어나고 있는 문화전이는 사회적 정보소통을 개선하는 방향으로 가기는 하여도 결국 인간 감성의 소통에는 한계가 있고 심화되면 될수록 인간적인 소외는 커질 것으로 예측된다. 정보습득 과정에서 기술에 의한 소외뿐만 아니라 근본적으로는 사회구성원 내에서 이루어지는 감성적 교류의 편향성 문제가 잠재하고 있다. 디지털플랫폼은 과거의 시장과 광장의 기능을 대체하면서 사회적인 다자 접촉의 진정성을 크게 줄이고 있다. 현재 온라인 소통은 개인화로 인하여 사회적인 대면 접촉이 가지고 오는 감성적 그리고 잠재적인 소통을 현저히 경감시키는 경향이 있다. 이러한 현대 디지털 문화전이 현상 속에서 이제 교육은 두 가지의 방향에서 고민하지 않으면 안 되는 단계에 와 있다. 하나는 어떻게 개인화되어 가는 디지털 공간 속에서 자아를 사회와 연결하며 인간성을 확장할 수 있게 만들 것인가이고 다른 하나는 어떻게 온라인 디지털 사회적 관계를 인간 사이의 유대관계를 인간 본성에 충족시키는 사회적 관계로 발전시킬 수 있을 것인가라는 문제들이다. 또한 디지털에 의해 야기될 수 있는 정보의 편식과 소외 등 사회적인 문제들을 예방하고 개인적으로 방어할 수 있게 만드는 교육이 필요하다. 결국 인간성의 확장과 존재의 지속성을 스스로 만들어갈 수 있는 사회적인 방안을 강구하지 않으면 안 되는 시점인 셈이다.

박물관교육의 새로운 도약을 위한 준비

교육은 그 사회 구성원들이 현재와 미래의 시간 속에서 인간성을 구현하고 인간답게 살아갈 수 있는 의지와 방법을 습득하게 만들어가는 작업이라고 할 수 있다. 이것은 옛날이나 미래나 다를 바가 없을 것이다. 그러나 인간성과 관련된 문제는 항상 다른 원인에서 출발하고 그 해결책 역시 다른 방식으로 이루어진다. 디지털시대 더 나아가 인공지능시대에 들어가면서 교육에 있어 예견되는 핵심적 변화는 그동안 박물관교육에서 지속적으로 주장하여 온 자기주도적인 학습이 보편화되는 일일 것이다. 박물관이 하나의 온라인상의 플랫폼으로서, 스스로 원하는 콘텐츠들을 구하고 자신의 목적에 맞게 새로운 구성을 할 수 있도록 만들어 가는 것이다. 이것은 박물관의 고유 기능, 즉 인류의 지적저장고로서 기능을 충실히 하는 인류지식사의 보편적인 발전과정의 하나라고 할 수 있다. 박물관교육이 우리 사회의 지속가능성을 획기적으로 확장하기 위해서는 다음의 세 가지 요소에 대해서 고민하고 노력하지 않으면 안 될 것이다.

지식의 바다 만들기

박물관 유물들은 수많은 지식을 담고 있는 그릇이지만 그 효용성은 사용하기 나름으로 크게 달라질 수 있다. 온라인 디지털 시대에는 유물과 관련된 지적콘텐츠가 디지털화되지 않으면 오늘날 인간의 삶에 기여하는 정도가 극히 낮을 것이다. 자기주도형의 학습체험을 위해서, 그리고 박물관교육의 다양한 소재개발을 위해서는 박물관 유물들과 관련된 다양한 정보들을 모아서 활용할 수 있게 만드는 것이 선결과제이다. 이러한 정보들은 일반적으로 유물의 특성과 역사에 대한 것이 중요하지만, 사람들이 그 유물을 하나의 오브제로서 느끼는 여러 가지 경험들의 기록들도 포함시키는 것이 바람직하다. 이러한 작업은 유물과 관련된 공감대를 넓히고 또한 유물에 대한 다양한 시각과 접근을 보여줌으로써 하나의 학습적인 정보취득으로서가 아니라 인문학적 담론을 유도해 낼 수 있기 때문에 유물의 활용도를 획기적으로 높여 줄 수 있다. 정보의 집적은 하루아침에 되는 것이 아니고 박물관 종사자들만 작업할 수 있는 것도 아니다. 이러한 데이터를 모을 수 있을 시스템과 함께 다중이 작업할 수 있는 환경이 필요하다. 그리고 모여진 데이터들을 쉽게 접근하여 사용할 수 있도록 만들어가는 작업이 오늘날 디지털 문화전이에 적응하는 과정이라고 할 수 있을 것이다. 이와 같은 각종 정보의 모음들이 연결되어 통합적으로 활용할 수 있는 단계가 되면 그야말로 하나의 문화정보의 바다가 될 것이고 배움의 바다로 활용될 수 있을 것이다.

배움의 바다로

이제까지 각 박물관들은 고유한 교육프로그램을 가지고 현장교육을 해 왔으나 앞으로는 그러한 교육들이 현장에서 실시간 교육으로 끝나는 것이 아니라 반복해서 사용될 수 있도록 플랫폼상에 공개되는 것이 바람직하다. 이를 뒷받침하기 위해서는 앞으로 온라인상에서 누구든지 활용할 수 있도록 구성되어야 하고 또한 이러한 교육이 아날로그 현장교육과 병행되는 것이 바람직하다. 이는 온라인 디지털 시대의 장점을 잘 활용하는 것이고 박물관교육을 생활화하는 방편이기도 하다. 만들어진 교육의 활용이 과거의 박물관 내에서 행해지는 것보다도 훨씬 효율을 높일 수 있고 다자가 접속하여 사용할 수도 있다. 결국 박물관끼리 교육프로그램의 교환사용도 충분히 염두에 두어야 하고 박물관교육의 주제와 교육과정이 훨씬 다양화되어 배움의 바다로 변화할 수 있는 것이다. 각 박물관들이 고유한 주제를 가지고 지속적으로 온라인의 개념을 가지고 만들어간다면 교육프로그램의 빅데이터 구성을 통해 아마도 인류사 이래의 교육혁명이 일어날 수도 있다. 디지털 온라인 시스템이 급속도로 발전하여 앞으로 그 교육적 프로그램의 질이나 통신 품질 등이 획기적으로 달라질 것이기 때문이다. 발견과 배움은 인간의 지적인 적응기저의 본능처럼 잠재하고 있다는 점에서 배움의 바다에서 얻어지는 지식들의 가치는 호모 루덴스의 본능을 충족시킬 수 있을 것이다.

보편적 교육으로서 박물관교육을 위한 시스템구축

이러한 박물관교육 혁명을 위해서는 박물관에서 온라인상의 접속을 획기적으로 증진시킬 수 있는 방안들이 강구되어야 한다. 지금 이루어지는 온라인상의 접속보다도 훨씬 편리하고 효율성이 높은

시스템이 구축되어야 하는 것이 전제이다. 이러한 문제는 박물관이 연합하여 고민하고 해결해야 한다. 그러나 궁극적으로는 우리 사회의 교육 시스템을 바꾼다는 국가적인 아젠다로서 정부 차원의 방송과 쌍방소통 시스템을 구축하여 박물관들이 다차원 방송으로 활용할 수 있게 만들어 주는 것이 필요하다. 바로 정부가 학교교육의 구축과 운영에 집중 투자하는 것과 함께 또 다른 차원의 국민보편교육 시스템 구축에 적극적인 투자가 필요하다. 이러한 시스템이 구축될 경우 국민들의 지적활동이 크게 진작될 뿐만 아니라 여가활동의 방편이 다양화되고 또한 개인간 디지털 문맹율의 정도가 현저하게 줄어드는 효과도 가져오게 될 것이다. 또한 박물관교육프로그램의 구성방식이 현저히 달라질 것이고 재미를 가미하여 활용도 역시 크게 증가할 것으로 기대된다.

온라인에서 손라인 강강수월래로

오늘날의 화두는 비대면사회에서 지식놀이와 배움을 어떻게 발전시켜 지속가능한 개인과 사회를 만들어가는 데 박물관교육이 기여할 수 있도록 하는가의 문제이다. 현대 디지털 기술문명이 상당한 부분을 해결해 줄 것으로 기대하고 있지만 궁극적으로 인간에게 부족한 것은 바로 대면에서 오는 강력한 감성표현과 소통일지도 모른다. 이는 맨 처음 언급했던, 인간의 진화적인 행위로서 인간으로부터 분리할 수 없는 것이다. 이를 충족시킬 수 있는 방안이 마련되지 않는다면 병적인 사회가 될 것이다. 온라인 디지털이 대면사회의 따뜻한 감성을 대체할 수는 없다. 박물관교육의 디지털화는 오늘날의 문명단계에서 필연적 귀결이겠지만 아날로그식의 자연공간 속에서 교육이 이루어지도록 하는 노력이 축소되어서는 절대로 안 될 것이다. 이는 어쩌면 디지털교육 소통에서 느낄 수 없는 소통의 힘이 더욱 강력하게 피교육자의 마음속에 닿게 만들 것이다. 박물관의 자연공간에서 펼쳐지는 교육프로그램들은 그러한 감성표현과 소통이 훨씬 강하게 일어날 수 있게 만드는 전략을 추구해야 할 것으로 생각된다. 이러한 작업은 인터넷으로 연결된 개인 상호간의 디지털 관계를 인간이 절대 잊을 수 없는 손과 손을 잡는 감각의 관계로서 사회적인 안정감을 가져다 줄 수 있을 것이다. 바로 이것이야말로 현재와 미래의 박물관교육이 사회적 교류공간으로서 그 역할을 규정하는 궁극적 임무이다.

보는 것과 보이는 것

김 찬 호
성공회대학교 교양학부 초빙교수

인간의 외부세계에 대한 정보 수용에서 시각의 비중은 압도적이다. 그런데 무엇을 본다는 것은 현상을 물리적으로 파악하는 데서 그치지 않고, 그것과 나를 연결하는 행위일 때가 많다. (그 점에서는 청각도 마찬가지일 것이다) 우리의 일상에서 시선은 주로 무엇에 가닿는가. 대상을 인식하는 행위는 마음에 어떤 작용을 불러일으키는가. 그것은 삶을 풍요롭게 하면서 세상에 대한 이해의 폭을 넓혀주는가.

역사상 인류의 시야가 요즘처럼 비좁아진 적이 없다. 눈이 액정 화면에 파묻혀 있는 시간이 점점 늘어나기 때문이다. 전철에서도 승객들의 고개는 거의 다 숙여져 있다. 우리는 데이터의 빅뱅, 정보의 폭주, 지식의 홍수 속에 살아간다. 매일 수십 통 내지 수백 통의 문자를 교환하고, 수시로 뉴스와 유튜브를 검색한다. 그러는 동안에 엄청난 양의 글자와 이미지가 두뇌에 입력된다. 과부하가 걸리면 아무래도 오작동이 일어나기 쉽다.

문제는 그런 비정상적인 상태가 좀처럼 자각되지 못한다는 점이다. 독일의 정신과 의사 미하엘 빈터호프가 쓴 [미성숙한 사람들의 사회]에 따르면, 인간에게는 정보의 포화를 알아차리는 기능이 없다. 정신 그 자체가 바로 나 자신인 만큼, 다른 신체 부위처럼 객관화하기가 어렵다는 것이다. 예를 들어 과식을 하면 위가 더부룩하고 심하면 쑤시기까지 하는 데 비해, 두뇌는 과로해도 근육통 같은 것이 일어나지 않는다. 진화 과정에서 지금과 같은 정보 폭주를 경험한 바가 없기에 경보장치가 개발되지 않은 것이다.

정보의 과잉과 함께, 매체 자체가 유발하는 문제도 있을 듯하다. 스크린에서 반짝이는 디지털 신호는 은연중에 마음을 들뜨게 한다. 그리고 무한한 하이퍼텍스트로 얽혀 있는 사이버 공간에서 분주하게 스크롤바를 내리며 이곳저곳 눈길이 가는 대로 클릭을 하다 보면, 의식의 흐름이 툭툭 끊긴다. 피상적인 정보와 파편화된 자극들에 끌려다니느라 생각하는 힘이 쇠약해지는 것이다. 뇌리는 산만해지고 일상도 어수선해진다.

'주의력 결핍'은 일부 아동들에게서만 나타나는 특수한 병리 현상이 아니다. 주의력이란 '동시에 떠오르는 생각들 중에서 하나를 명료하고 생생하게 마음에 담는 것'이다. 랑시에르는 [무지한 스승]

이라는 책에서 인간 지성의 핵심을 '본 것과 말하는 것에 주의를 기울이는 역량'으로 설파한다. '주의를 기울이다'를 영어에서는 'pay attention'이라고 표현한다. 주의력은 돈처럼 한정되어 있어서 의식적으로 지불해야 하는 에너지다. 그런데 우리는 주의를 기울이기보다는 빼앗기는 경우가 많지 않는가.

안전사고가 일어나는 대부분의 이유는 결정적인 사항에 태만해서다. 그 주의력 결핍의 이면에는 도덕적 해이와 구조적 부조리가 깔려 있는 경우가 많다. 무엇보다도 사람을 못 보거나 안 보는 것이 문제다. 일상에서도 분주하게 살다보면 그렇게 되기 쉽다. 타인의 표정과 몸짓을 읽는 시력이 박약해지고, 말 또는 침묵의 속뜻을 놓친다. 한국인은 문해력이 매우 낮다고 하는데, 사람을 독해하는 능력도 그렇지 않을까.

보이는 것이 많아질수록 보는 것은 오히려 줄어든다. 디지털 시각 정보에 너무 매몰되면, 자연스럽게 눈에 들어오는 것을 놓치기 일쑤다. 자극의 범람 속에서 시선의 주체가 되기 어려운 것이다. 찬찬히 살펴보고 요모조모 따져볼 수 있을 때, 정보를 조합하고 지식을 창조할 수 있게 된다. 또한 인간관계에 정성을 기울이고 타인과의 대화에도 충실해진다. 섣불리 단정하지 않고 애매한 것을 견디며 아직 드러나지 않은 것을 겸허하게 기다릴 줄 아는 경청의 공간이 열리는 것이다.

지성의 힘을 키우려면 감성의 토대가 충실해야 한다. 내면의 깊이와 넓이를 가다듬으면서 그 중심을 세워야 한다. 무심하게 대상을 마주하면서 보이지 않는 사물의 뒷모습을 꿰뚫어보는 안목, 흩어지는 주의력을 다잡아 몰입의 즐거움으로 변환시키는 여백이 소중하다. 다양한 시각적 경험 속에서 마음이 스스로 질서를 세워갈 수 있도록 시공간을 마련해야 한다. 숨가쁜 일상에 고요한 쉼표를 찍으면서 존재를 고양시킬 수 있는 마주침, 박물관은 그런 경이로움을 빚어내는 장소가 될 수 있다.

【참고 인용문】

손가락이 건반에 닿았다가 떨어질 때까지의 손가락 움직임을 피아니스트는 이를테면 10등분을 해서 그 하나하나의 동작 단위에 완급과 농담을 부여할 수 있습니다. (...) 피아니스트가 마술을 부리는 것이 아니라 하나의 동작을 몇 단위로 쪼갤 수 있는가 하는 계량적인 문제입니다. 우리가 누군가의 신체 표현을 보고 '깊이가 있다, 미적인 감동을 받는다'고 할 때는 대개 그 움직임의 '분할도' 또는 '해상도'가 치밀해서 그렇습니다. (...) 청중은 소리의 순서를 듣고 있는 것이 아니라 각각의 소리가 구축하는 깊이나 중후함을 듣는 겁니다.

(우치다 타츠루 [소통하는 신체] 126~127쪽)

"미국 전역의 의과대 커리큘럼에서 예술의 비중은 점점 높아지고 있습니다. 교수들은 인근의 뮤지엄에서 회화나 조각을 활용해 학생들의 공감능력을 일깨우고 자기감정을 표현하는 방법을 가르칩니다. 뿐만 아니라 진단과 소통의 기술 그리고 팀으로 일하는 능력도 향상시키죠. (...) 관찰은 우리가 하는 일의 90퍼센트를 차지합니다. 기술이 아무리 발전한다 해도 환자와 의사 사이의 상호작용이 존재한다는 사실은 바뀌지 않지요. (...) 작품을 관람하면서 패턴과 결을 읽어내는 기술을 익히는데, 이는 피부의 질환을 진단하는 것과 일맥상통합니다. 또한 대칭을 파악하는 기술도 배우는데, 이는 두개골 신경의 이상(異常)을 식별하는 안목과 연결되지요."

(https://hms.harvard.edu/magazine/art-medicine/museum-studies)

"우리는 의사로서 아름다움을 추구하고 환자들의 자신의 아름다움을 찾아낼 수 있도록 돕습니다. 동시에 예술가들은 고통과 타인의 감정을 표현하는 여러 가지 방식을 탐색하지요."

(https://news.harvard.edu/gazette/story/2017/01/prescribing-art-in-medicine/)

"본다는 것은 그 자체가 노력을 요하는 창조적 작업이다." (앙리마티스)

"어떤 사물이든 그 마음을 자세히 들여다보면, 그것은 자신을 드러내기 마련이다." (팃낫한)

"남 보다 느리게 걷기에 더 많이 볼 수 있다." (장영희)

"마음을 두 갈래 세 갈래로 흩트리지 말고,
한 가지로 올곧게 모아 만 가지 변화를 주시하라." (퇴계)

IT 세대와 박물관

한 덕 현
중앙대학교병원 정신건강의학과 교수

IT를 비롯한 게임 문화는 청소년을 비롯한 젊은 세대 문화의 표상으로 자리잡았다. 반면, 지나친 문화 표현의 부작용으로 IT 과다 사용, 오/남용의 문제 또한 사회적 관심을 받고 있다. 박물관은 수 년 간 이어온 세계 문화의 전시장이며 표상이다. 따라서, 청소년 및 젊은 세대에서 이 두 문화의 긍정적 만남은 IT 문화가 가지고 있는 부작용을 해소함과 동시에 박물관 문화의 시대에 맞는 발전을 이룰 수 있는 계기가 될 것으로 생각된다.

2014년부터 2018년까지 추적한 2000명의 청소년 게임 사용 연구에서, 정의준 교수 연구팀은 게임 및 IT 과다 및 오용 사용의 핵심적 원인은 부모와 주변 환경에 있다고 주장하였다. 이는 과다 사용이 IT 매체 혹은 게임 그 자체에 있다는 과거의 주장 보다 새롭고 구체적 해결책을 제시할 수 있는 가설이라 생각한다. 따라서, 본 발표에 있어서도 IT 의 부작용을 부모와 손잡고 박물관에 대신 가면 좋을 것이다라는 구태의연한 주장보다는 청소년 자체에 대한 이해, IT 문화에 대한 이해, 그리고 사용자와 매체간의 관계에 대한 구체적이며 실질적인 방법에 대해서 논하고자 한다.

아이들의 IT 문화가 어려운 이유는 어른들은 모르고, 아이들은 안다는 것이다. 그리고 생각하는 방식의 틀 자체가 근본적으로 틀리다. 그래서 세대 차이가 나고, 이 세대 차이는 문화 이해의 다른 해석을 만들게 된다. 청소년 이해의 가장 중요한 핵심은 '독립을 준비하는 시기'라는 것이고 이 때 나타나는 강력한 자기 주장과 사회 참여의 특징을 우리는 잘 알고 있어야 한다. 독립을 하기 위한 인지 생물학적 변화는 자극 추구 특성의 활성화와 능동성의 증가를 통해 자기 주도성의 증가를 보인다. 그런데 이런 변화는 바로 부모가 아이들에게 가장 원하는 변화이기도 한데, 정작 자신의 아이들에게서 보이는 이런 변화를 확인하지 못하는 것은 바로 서로 간에 바라보는 바가 다르기 때문이다. 이는 아이들의 IT 문화에서 가장 잘 반영되어 나타난다. 따라서, IT 부작용 아이들의 치료에 있어서 주목해야 할 분야가 바로 'content'를 보는 방법에 대한 동일화 작업이다. 이는 겉모습이 아닌 내용을 봐야 하며, 결과가 아닌 과정을 봐야 하고, 무엇이 아닌 어떻게를 이야기해 주어야 한다.

이런 방법들을 구현하기 위해, 박물관은 현재 사용되고 있는 현장 실습 및 체험을 적극 활용하며, 옛날과 미래가 아닌, 지금 여기서의 과정에 몰입할 수 있는 방법이 앞서 이야기한 청소년 및 젊은 세대의 문화와 박물관의 문화가 조화를 이룰 수 있는 좋은 방법이 아닐 까 생각된다.

학교 공간의 치유적 성격
: 공간 주권, 미래교육, 교육과정 재구성

최 성 희
한국교육과정평가원 부연구위원

학교 공간이 어떻게 치유적 성격을 가질 수 있는가? 학교라는 공간이 '치유'라는 단어와 직접적으로 연결되기에는 학교에 대한 기억이 그리 편안하지는 않다. 이는 '학교라는 공간에서 자유롭게 숨을 쉬어본 경험이 있는가?'라는 질문을 물어 본다면, 보다 분명하게 그 이유가 드러날 것이다. 적어도 발표자의 세대에게 학교라는 공간은 '직사각형의', '비슷비슷한 모양의', '정형화된', '회색 콘크리트'와 더불어 '답답함'을 상징하는 곳이었다.

본 발표는 이러한 공간에 부는 새로운 움직임을 고찰하고, 그 움직임의 교육학적 의미를 탐구하고자 한다. 구체적으로, 본 발표는 광주광역시 광산구에서 실행되었던 공간혁신 사례인 문화예술플랫폼 '엉뚱'의 운영과정과 교육과정 분석을 통하여 학교 공간의 교육학적 의미와 치유적 성격을 탐구하고자 한다.

지금까지 교육일반에서뿐만 아니라 2015 개정 미술과 교육과정에서도 '공간'은 교수학습의 내용이나 도구라기보다는 교수학습의 배경으로서 존재하고 있었다. 그러나 공간은 계층, 젠더, 인종, 연령, 장애와 같은 다양한 사회적 권력관계가 응축되어 나타나는 장으로서 인식되어져야 한다. 특히 학생들에게 학교 공간은 사적 경험이 제한될 수밖에 없는 공적 공간으로 인식되어져 왔기에, 공간에 대한 탐구는 학생들이 일상생활에서 대면하는 학교라는 공간에 대해 질문하는 것을 환영, 환대, 격려하는 공간적 실천에서 비롯된다. 이러한 맥락에서, 학교공간을 학생의 삶이 실재하는 공간으로 파악하고, 공간에 내재되어 있는 학생 삶의 조건 및 실재를 드러내어, 공간에 대한 새로운 이해를 통합적인 방법으로 표현해보고자 하였던 '엉뚱'은 기능적, 심미적, 효율적, 정서적으로 안정적인 학교 공간을 시도하였다는 점에서 '미래형 학교 공간' 추구 사례(예: 서울시 교육청의 '꿈담교실')와 공통점을 지니지만, 그 주체가 건축가나 교육청이 아닌, 학교 교사와 학생 및 지역주민이라는 점,

공간주권을 실현하고 있다는 점, 그리고 이러한 프로젝트가 학교의 정규 교육과정안에서 이루어진다는 점에서 다른 프로젝트들과 차별성을 보였다.

'엉뚱'의 운영과정과 교육과정을 분석한 결과, '엉뚱'은 공간의 구조 및 공간의 구성 요소를 인식해 가는 교육과정이 미술활동을 매개로 조직되어 있었고, 공간에 대해 인식하게 되는 과정이 공간에 대한 자신의 몸의 기억에서 비롯되어, 자신이 공간과 맺고 있는 관계성에 대한 자각으로 이어지도록 설계되었다는 점을 알 수 있었다. '엉뚱'에 참여함으로써 학생들은 자신의 경험과 기억에서 촉발된 의문점을 가지고 학교라는 공적 공간을 바라볼 수 있었고, 그 의문점을 학교 공간 재구조화 과정 안에서 탐색하고 공간의 언어로 풀어냄으로써, 공간주권을 실천하고 누릴 수 있었다.

이는 공간혁신이 현재 미술교육에 결핍되어 있는 지점, 즉, 자기 질문을 가지고 주제에 접근하는 태도나, 부재를 그려내는 능력으로서의 '상상력'에 기반한 창작 활동, '자기검토' 능력의 함양을 통하여 건전한 시민사회 형성에 기여할 수 있는 예술의 속성을 지니고 있다는 점 등, 현재 미술교육에서 간과되기 쉬운 지점을 다루고 있다는 점에서 중요한 함의를 지닌다. 청소년이 자신이 속한 세계인 학교에 시민으로서 뛰어들어, 자신이 거주하고 있는 공간에 대해 검토하고, 요구하고, 실천하며, 변화를 만들어 내는 일을 할 때, 자신이 주인공인 삶을 살게 되는 것이며, 이것을 학교의 교육과정 안에서 다른 청소년들과 함께 공동 작업을 통하여 이루어 나가기에, 이는 학생 자치, 자율, 자기주도적 학습 역량을 함양할 수 있는 활동이 된다. 학교의 공간이 치유적 성격을 가질 수 있는 것은 이처럼 학생이 자율성, 자기주도성을 발휘할 수 있게 만들기 때문이다. 이러한 자기주도적인 혁신 과정의 핵심 주체가 청소년 자신이라는 것을 알게 하는 것이 '엉뚱' 프로젝트의 핵심적 내용이며, 공간은 이 내용을 배워나가는 교수·학습의 도구로, 미술교육은 이러한 교수·학습 과정의 실천전략으로 활용된 것이라 할 수 있다. 학교 공간의 치유적 성격은 학생들이 학교의 주체로 학교 공간의 변화에 핵심적 역할을 할 수 있음을 느낄 수 있을 때, 시작하고 완성되어진다고 할 수 있다.

다양한 사람들이 공존하는 박물관 : 박물관의 접근성과 사회적 포용

김 현 경
한국문화관광연구원 연구원

’19년 기준 전국 국·공립·사립·대학 박물관과 미술관은 1,139개로 전국문화기반시설 중 가장 많은 수를 차지하고 있다. 또한, 국민문화여가 활동 중 문화산업군인 영화관람 다음으로 박물관 관람, 전시 관람이 많은 비중을 차지하고 있는 것을 통해(2016년 기준) 기관 수의 양적 성장만큼 국민에게 박물관과 미술관 방문이 익숙한 문화(향유) 활동으로 자리매김하고 있음을 알 수 있다. 다른 한편으로 사회문화적 환경이 빠르게 변화하고 있으며 삶의 질적인 측면을 강조하게 됨에 따라 문화적 활동의 중요성이 더욱더 중요해지고 있는 상황에서, 국민의 문화 활동의 주요한 공간으로서 박물관·미술관에 요구되는 역할 역시 이전보다 훨씬 더 다양해지고 있다.

박물관의 이와 같은 역할 확대를 ‘포용적 박물관’이라는 개념에서 이해하기도 하는데, 포용적 박물관 개념에서 가장 우선되는 가치는 ‘다양한 관람객을 포용하는 것’이다. 여기서 논의되는 관람객은 기존의 ‘방문자’로서의 다양성뿐만 아닌 잠재적 고객으로서 ‘비(非)방문자’도 포괄하고 있다.

사실 박물관·미술관에서의 국민의 문화 활동에 대한 지원 등을 관장하는 우리나라 문화향유영역에서의 정책은 담론적으로는 모두를 위한 보편적 복지를 지향하고 있다. 하지만, 그 실행에 있어 관련 정책사업의 대부분이 ‘소외계층’과 같이 특정한 대상을 위한 사업 확대를 추진 등 선별적 지원의 형태로 담론과 정책 실제 간의 모순성이 나타나고 있다는 지적이 있다. 실례로 문화체육관광부의 대표적인 향유사업인 박물관·미술관 무료관람정책은 시범 시행에서부터 정책목표로서 ‘소외계층의 문화향유 기회 확대’를 10년째 변화 없이 유지 혹은 ‘보전(保全)’ 하고 있다.

‘소외계층’을 대상으로 하는 정책과 ‘박물관을 찾지 않는 사람들’ 즉 비방문자를 대상으로 하는 정책은 어떻게 다른 것일까? 굳이 문화 자본 개념을 꺼내어 들지 않아도, 개인의 취향의 영향을 많이 받는 문화예술 ‘향유 활동’에서 ‘원하지 않기에 방문하지 않음을 선택’하는 것은 ‘방문을 원하는’ 것만큼 고려해볼 가치가 있는 부분이다. 같은 관점에서 본다면 소외계층 역시 ‘박물관 방문을 원하지 않는 사람들’ 일 수 있다. 물리적인 이유로 박물관·미술관 경험을 하기 어려운 것도 사실이지

만, 장애인들은 장애와는 별개로 '박물관을 방문하길 원하지 않을 수'도 있으며 이 관점에서 '소외계층'과 '비(非)방문자'를 위한 정책은 전혀 같지 않다. 즉, 문화향유정책으로서 박물관·미술관 정책이 보편성을 획득하기 위해서는 '방문을 원하는 사람들이 잘 즐길 수 있는' 정책과 함께 '방문을 원하지 않는 사람'을 배려하는 정책이 동시에 필요한 것이다.

본 발표는 이처럼 박물관·미술관 방문을 선호하는 사람들과 선호하지 않는 사람들 모두에게 박물관·미술관이 어떠한 모습을 갖출 수 있는지에 대한 상상에서부터 시작되었다. 주제어는 박물관에서의 '사람', '장소' 그리고 '환대'이다. 발표자는 이 세 개념이 서로 어우러지고 맞물려 박물관을 지탱한다고 보았으며 이 세 가지 키워드를 통하여[1] 현재의 그리고 또 미래의 박물관을 이야기해 보고자 한다.

우리는 '환대'에 의해 박물관 방문을 선택하게 되며 이 환대의 종류는 다양한 형태로 나타날 수 있다. 물리적으로 접근이 쉬운지, 경제적으로 장벽은 없는지, 사전 정보를 많이 제공했는지, 혹은 방문을 자극하는 무언가에 끌렸는지. 반대로 환대받지 못하는 경우 방문에 대한 의욕이 생기지 않을 수 있고 방문을 전혀 고려하지 못할 수 있다. 즉 이 모든 것은 박물관에 접근할 수 있도록 하는 '환대'의 문제로 귀결될 수 있다.

'환대'를 통해 박물관에 들어서게 되면 우리는 박물관을 '방문한(할)' 사람이 된다. 사람이 된다는 것은 그 공간에서 나만의 자리 또는 장소를 갖는다는 것과 연결된다. 방문한 '나'의 자리를 마련해 주는 박물관? 박물관은 늘 '유물'에 가장 좋은 자리를 내어주는 공간이었고, 앞으로도 그 역할을 박물관의 가장 중요한 임무일 것이다. 하지만, 방문하는 '사람'을 배려하는 것 또한 현대의 박물관의 중요한 임무이다. '공중(公衆)을 위한 시설'로서 박물관은 현재보다 더욱더 그 역할을 더욱더 확대하게 될 것이며, 이와 같은 박물관은 특정한 '누군가'의 장소가 아닌 '모두를 위한' 장소로서 우리를 '따뜻하게' 환대할 것이다.

1) 김현경(2019).『사람, 장소, 환대』. 문학과 지성사에서 논의된 개념을 차용함

박물관 문화로 마음을 두드리다!
: 청소년, 노년 대상 프로그램을 중심으로

유 경 하
국립제주박물관 학예연구사

박물관은 다양한 문화재와 자연재를 수집, 보존, 연구, 교육, 전시하는 사회적 공간이다. 오늘날의 박물관은 문화재의 감상과 함께 반복적인 일상에서 벗어나 다른 곳에서 느낄 수 없는 다차원적인 경험과 아이디어를 얻고 새로운 사고와 기억의 세계를 경험할 수 있도록 기회를 제공한다. 이에 박물관은 현대인들에게 상상력을 자극하고 삶의 질적인 만족을 줄 수 있는 매력적인 공간으로 인식되고 있으며, 쉼과 힐링의 공간으로 거듭나고 있다.

최근 들어 스트레스 상황에 자연스럽게 노출되어 살아가는 현대인들을 위한 박물관에서의 치유적 프로그램에 대한 관심이 높아지고 있으며, 박물관 치유적 잠재력에 대한 논의가 이루어지기 시작했다. 박물관의 치유적 잠재력은 크게 문화재 감상 그리고 공간, 소통의 차원에서 찾아볼 수 있을 것이다. 위와 같은 관점에서 본 발표에서는 박물관에서 진행된 교육프로그램의 사례들을 통해 박물관의 치유적 잠재력을 탐색해보고자 한다.

사례 발표는 청소년과 노년 대상의 교육프로그램을 중심으로 살펴보고자 한다.

첫 번째 대상인 청소년은 인생의 전환기이자 학업과 입시 경쟁으로 인한 스트레스 상황에 노출되어 있는 시기이다. 따라서 국립제주박물관에서는 교육프로그램의 참여가 단순 지역사 교육의 장이 아닌 문화를 매개로 하여 감수성 증진과, 마음의 문을 열고 소통함으로써 즐거운 경험과 기억을 남길 수 있는 시간이 될 수 있도록 기획하여 운영하고 있다.

청소년의 경우, 학교단체가 현장학습으로 박물관을 방문하는 형태가 주를 이루는데, 대규모 인원을 대상으로 짧은 시간 동안에 위와 같은 취지의 교육을 하기에는 한계가 있을 수밖에 없다. 이에 국립제주박물관에서는 방학이나 주말 시기에 심화프로그램을 개설하여 청소년들이 시간적 여유를 가지고 문화재 감상과 함께 자신의 내면 들여다보기 등 소통의 계기를 마련하고 있는데, 〈청소년

특별전 연계 교육〉, 〈콜럼버스 문화유산 탐험대〉 등 교육 사례를 통해 박물관 청소년 교육의 치유적 잠재력을 살펴보고자 한다.

두 번째 대상인 노년층은 고령화 시대에 대비하여 박물관에서 앞으로 관심과 연구가 지속적으로 필요한 대상이다. 최근 국내 미술관이나 박물관에서도 치매 어르신과 가족을 대상으로 한 교육프로그램을 개설하고 이에 대한 논의가 이루어지고 있다.

국립제주박물관은 노년층의 은퇴 이후 상실감, 미래에 대한 불안감, 은퇴 이후 생겨난 여가 시간의 활용, 빠르게 변화하는 사회, 세대 간의 소통 부재, 신체적 기능 저하 등 노년이 처할 수 있는 여러 가지 상황을 고려하여 교육프로그램을 운영하고 있다. 이러한 상황을 고려한 노년 대상의 교육프로그램 중에서 농어촌 경로당 어르신 대상의 아웃리치 프로그램 〈찾아가는 실버 행복충전소〉, 박물관으로 어르신들을 초청한 프로그램 〈어르신 박물관 나들이〉, 은퇴 어르신 대상 초청 프로그램 〈박물관에서 열리는 경수연慶壽宴〉교육 사례들을 중점적으로 다루고자 한다. 어르신들이 박물관의 문화재를 매개로 하여 과거의 기억을 회상하고, 추억을 이야기함으로써 자신의 삶을 돌아보고 소통하는 사례들을 통해 노년 대상 박물관 교육의 치유적 가능성을 조망해보고자 한다.

이와 같이 본 발표에서는 국립제주박물관에서 청소년과 노년층을 대상으로 운영한 사례들을 중심으로 박물관이라는 공간 안에서 이루어지는 문화재 감상과 소통을 통한 박물관에서의 치유적 잠재력과 가능성을 심층적으로 탐색해보고자 한다. 다만, 위의 사례들은 참가 대상에 대한 참가 전과 참가 후의 변화 등에 대한 보다 면밀한 조사와 분석이 이루어지지 않은 점은 본 발표의 한계라 할 수 있다. 향후 이 부분에 대한 심층적 연구와 분석이 지속적으로 이루어져야 할 것이다.

박물관을 통한 소통
- 다가섬 그리고 어울림

백 미 영
국립소록도병원 한센병박물관 학예연구사

오랜 시간 사회로부터 격리되어 오해와 편견 속에서 살아온 사람들이 있다. 단지 한센병에 걸렸을 뿐, 그 자신은 달라진 것이 없는데 가족과 이웃, 사회로부터 버림받은 사람들이다. 이처럼 한센병은 차별과 편견을 생산한다는 의미에서 사회적 질병이라고 할 수 있다.

한센병은 나균에 의해 발생하는 만성 감염병이다. 증상은 주로 피부의 병변으로 나타나며 신경의 변화를 동반하는 특징이 있다. 이 병에 대한 기록은 성경까지 거슬러 올라가지만 치료제는 근대 이후 개발되었다. 치료약이 없었기 때문에 백방으로 애를 써도 나을 수 없었고 피부와 신경이 약해져 기형이 생겼기에 주변의 눈총을 견뎌야 했다. 편견은 또 다른 편견을 생산했고 오해는 사람들을 움츠러들게 만들었다. 외부와 소통하기보다 안에 머물러 자신들을 보호했다. 10년도 전에 육지와 소록도를 연결하는 다리가 놓였지만 물리적 거리감의 해소가 정서적 거리까지 좁혀놓지는 못했다.

일제강점기에 한센병 환자를 수용하기 위해 소록도에 자혜의원을 만들었다. 전국에서 '모집'된 사람들이 작은 섬에 갇혀 생활을 시작했다. 관에 의해 만들어진 수용시설-자혜의원이라는 간판을 걸었으나 치료보다는 격리에 초점이 맞춰졌던-에서 100년을 묵묵히 살아온 것이다.

국립소록도병원은 2016년 개원 100주년을 맞아 이들을 위한 박물관을 만들었다. 〈국립소록도병원 한센병박물관〉(이하 소록도박물관)이 그것이다. 소록도박물관의 설립목적은 분명하다. 한센병이라는 단일 질병에 대한 이해와 그 질병으로 인해 애한(哀恨)의 삶을 살았던 사람들을 보듬는 것이다. 1960년대 전후를 시작으로 한센병에 대한 계몽운동이 꾸준히 이어졌다. 스스로 자활정착을 위해 노력을 하기도 했다. 하지만 사회로 나간 사람들은 자신의 병력을 숨기고 생활하거나 자녀를 보호하기 위해 인연을 끊는 경우도 많았다. 소록도에 거주하는 사람들도 여전히 자신의 신분이 외부로 노출되는 것을 꺼린다.

박물관 상설전시실 초입에는 주민들의 사진이 대문짝만하게 걸려있다. 이 사진의 주인공들은 처음에는 사진 사용을 완강히 거부했었다. 오랜 설득 끝에 환히 웃고 있는 얼굴이 전시장을 찾는 관람객을 맞게 되었다. 소록도를 찾는 관광객은 연 30만명에 달하고 이중 박물관을 관람하는 인원은 7만여 명이다. 소록도에서는 이처럼 많은 사람을 대상으로 스스로를 노출하는 것은 매우 큰 용기가 필요한 일이다.

본 발표에서는 이와 같이 소록도 주민들의 박물관을 통한 마음열기에 관한 몇 가지 사례를 소개하고자 한다.

박물관을 개관하던 2016년 회화, 음악, 서예에 관심 있는 주민들이 '해록예술회'라는 예술인단체를 만들었다. 첫 전시를 소록도박물관에서 가졌다. 재능 있는 회원들의 작품은 꽤나 호평을 받았다. 더불어 해록예술회도 주목을 받기 시작했다.

"이제 우리도 사람이기에 사람 찾아서, 만나기 위해서, 한 걸음씩 나아가겠습니다."

2016년 12월 순천 원미회(지역 미술단체)와 함께 한 교류전시 〈경계를 넘어 마주보다〉 의 해록예술회 회장 강○봉님의 인사말이다. 이를 통해 마음속 굳게 닫혀 있던 경계를 넘어 세상을 향해 다가서려는 의지를 엿볼 수 있다.

다양한 장소에서 전시를 진행하는 동안 회원수도 늘었다. 그림을 전혀 접해본 적이 없는 주민들도 용기를 내어 참여했고 한발 한발 세상을 향해 다가서기 시작한 것이다. 용기 있는 **다가섬**[1]이 아름다운 **어울림**[2]으로 발전했다. 특히 불편한 손에 붓을 끼우고 글씨를 쓰는 한○희님은 매해 여름 휴가철 박물관을 찾는 관람객을 대상으로 가훈써주기 행사를 진행하고 있다. 2017년 처음 시작한 행사에서 어르신의 글씨를, 손을, 얼굴을 바라보던 사람들의 따뜻한 시선을 잊을 수가 없다. 여담이지만 현장에서 쓰는 글씨가 수요를 따르지 못해 일과 후 인기 있는 사자성어나 글귀를 미리 써두었다가 행사에 사용해야 할 정도였다.

박물관 전시해설을 원하는 관람객을 대상으로 소록도 주민이 직접 삶의 이야기를 담아 전시안내도 시작했다. 이 어르신들은 소정의 선발절차를 거쳐 정해진 교육을 이수하고 소록도와 소록도병원, 한센병에 대해 정확한 정보를 제공하기 위해 노력하고 있다. 처음 우려와 달리 관람객들을 만날 때는 당신들의 이름표를 당당하게 걸고, 쏟아지는 질문에 마주 앉아 답을 건네고 있다.

---

1) 2017년 소록도박물관 특별전 〈다가섬〉은 소록도 주민들의 세상을 향한 한걸음을 상징한다.
2) 2018년 소록도박물관 특별전 〈어울림〉은 직원과 주민 작품을 함께 전시하여 '다가섬' 후 세상과 함께하기 위한 노력을 담고 있다.

마지막으로 소록도주민자치회 전임 회장이었던 남○권님의 일화를 소개한다. 남○권님은 광양에서 태어나 13세에 입원한 이후 지금까지 소록도에 거주하고 있다. 제때 치료를 받지 못해 손가락을 잃었고 다리를 절단하여 현재는 의족을 착용하고 있다. 그는 박물관 상설전시실에 걸린 사진을 맨 처음 허락해준 인물이다. 이것이 계기가 되었을까, 사진이나 영상에 찍히게 되면 두고두고 남는 것이라 싫어하던 분이 전국방송 다큐멘터리에도 출연했다. 무엇보다 놀라운 것은 늘 주머니에 끼우거나 뒤춤에 감춰져 있던 그의 몽당손이 제자리를 찾았다는 것이다. 땀을 닦고 웃는 입을 가리기도 하고 저 멀리 손을 뻗어 가리키기도 한다.

한발 다가서는 사람 앞에서 한걸음 물러나면 둘은 늘 제자리일 수밖에 없다. 편견을 버리고 한걸음 다가서는 사람과 그들 앞에 움츠렸던 소록도 사람들이 만나 자연스럽게 한곳을 바라볼 수 있도록 소록도박물관은 앞으로도 노력을 계속할 것이다.

살아갈 힘을 되찾는 공간
: 박물관 건축과 자연

노 은 실
뮤지엄SAN 학예연구사

박물관은 예술 작품과 유물을 사각형의 공간에서 전시하는 것을 넘어 자연과 유기적인 공간을 통해 관람객 스스로가 새로운 경험과 발견을 하는 장소로 다양성을 추구하는 시대로 변화하고 있다. 바쁘고 복잡한 일상을 살아가는 현대인들은 도시에서 많은 스트레스를 받기 때문에 휴식을 취하고 재생산할 수 있는 장소와 환경을 찾고자 한다. 자연은 시시각각 변화하고 안정감과 편안함을 줄 수 있어 휴식과 치유를 경험할 수 있다. 또한, 박물관 건축은 시대의 예술과 문화, 사회를 깊이 있게 이해할 수 있고, 건축가들의 예술적 영감을 발휘한 작품들을 통해 관람객 또한 건축 공간에서 새로운 경험을 발견할 수 있다.

본 발표는 박물관의 기능이 전시공간과 교육 기능의 역할을 수행하는데 있어서 범위를 확장시켜 건축 공간과 자연을 통해 관람객 스스로가 경험하고 지적 탐구심을 찾아가는 과정을 통해 치유하고 일상성이 풍요로워지는 경험의 공간으로 가능성을 살펴보고자 한다. 특히, 새로운 발견의 장이 되는 건축과 자연의 사례를 뮤지엄SAN의 이야기로 문을 열어본다.

1) SAN의 이야기

1997년부터 종이박물관을 운영하다가 박물관 미술관이 공존하는 뮤지엄을 설립하는 계획에 따라 여러 장소를 찾던 중에 강원도 산골의 자리로 정착하게 되었다. 도심의 뮤지엄 컨셉이 아닌 자연 속에 있는 뮤지엄을 건립하고자 하는 취지에 따라 2005년 건축가 안도 타다오(Ando Tadao, b.1941~)에게 설계를 의뢰하면서 본격적인 프로젝트가 시작되었다. 2008년 착공, 2012년 준공을 한 후 준비 작업을 거쳐 패랭이꽃이 가장 아름답게 피는 2013년 5월 개관하였다.

뮤지엄SAN(Space, Art, Nature)은 영문 첫 글자가 모여 이뤄진 이름으로 뮤지엄의 지향하는 방향을 잘 보여준다. 종이를 근간으로 한 예술과 자연이 어우러진 복합문화공간으로 보는 뮤지엄이 아닌 자연과 건축 속에서 체험하고 즐길 수 있는 다양한 문화 프로그램이 있는 경험하는 뮤지엄이 되고자 한다.

2) 다시 살아갈 힘을 되찾는 장소

뮤지엄의 컨셉은 '소통을 위한 단절 Disconnect to Connect'로 복잡한 현대사회에서 잠시 벗어나 나와 내 주변을 돌아보는 계기와 시간을 갖는 공간으로 이를 위해 전시와 다양한 프로그램들도 Slow Museum을 연결하여 디지털 기기 보다는 종이를 영감으로 한 아날로그 감성으로 소통하고 힐링하는 뮤지엄이 되고자 개관 이후 지속적으로 컨셉을 이어나가고 있다.

건축가 안도 타다오는 처음 뮤지엄 부지를 보았을 때, 가늘고 길게 이어진 산 정상을 깎은 듯한, 아주 보기 드문 땅이었기에 여기에 주위와는 동떨어진 별천지를 만들 수 있지 않을까 생각했다. 주입식 교육 속에서 활기를 잃은 아이들이 자연 속에서 큰 소리를 지르며 활기차게 뛰어다니며 '살아갈 힘-100살까지 살아가기 위한 마음의 양분'을 흡수할 수 있는 장소를 만들고 싶다는 생각을 했는데, 이를 실현하기에 적합한 부지였다고 했다.

건물 본관(박물관, 미술관)뿐만 아니라 부지 전체를 뮤지엄으로 기획하여 어른과 아이 모두 여기에 와서 하루를 보내면 자연과 예술에 대한 감성이 풍부해져, 새로운 자신을 발견하고 '살아갈 힘'을 되찾을 수 있는 공간이 되길 바란다.

3) 건축과 자연

뮤지엄은 대지면적 21,530평, 건축면적 1,490평, 전체길이 700m로 산으로 둘러 쌓인 주변 경관을 그대로 살려 웰컴센터, 플라워 가든, 워터 가든, 본관(박물관, 미술관), 스톤 가든, 제임스터렐관 그리고 작년에 새로 오픈한 명상관으로 구성되어 있다 관람객들은 뮤지엄에 주차를 하고 들어서는 순간, 숲 속의 공간으로 마치 시간 여행을 하듯 복잡함을 잠시 내려놓고, 산책로와 같은 동선으로 편안하고 느긋하게 관람 할 수 있다. 산책하는 사이사이에 3개의 정원과 건축물이 봄, 여름, 가을, 겨울에 따라 오감으로 변화하는 풍경들을 선물해주기에 잃어버린 계절감의 회복도 경험할 수 있다. 안도 건축의 스크린 기법으로 단절된 시선을 따라 이동하면 생각지 못한 열려있는 구조의 공간이 눈 앞에 펼쳐서 일상에서 벗어나 새로운 경험과 발견이 풍부해지는 순간도 경험할 수 있다.

건축과 자연을 통한 외부로부터 다양한 경험을 하고 본관 건물 내부에 들어서면, 박스 인 박스 컨셉으로 4개의 동이 연결되어 있는 종이박물관과 미술관을 관람할 수 있다. 각각의 전시장을 관람하고 복도를 통해 나오면 유리창을 통해 밖의 자연을 전시한 것처럼 다양한 각도에서 관람이 가능하다. 안과 밖이 연결되는 중정의 공간은 사각형(파피루스 온실), 삼각형, 원형(백남준관)으로 연결이 되어 관람객의 호기심을 불러일으킨다. 복도에는 자연채광이 시간과 계절과 날씨에 따라 빛의 밝기와 느낌이 다르게 전달되어 새로운 경험을 하게 되는 공간이기도 하다.

4) 내면의 빛, 나를 발견하는 여행

제임스 터렐(James Turrell, b.1943~)관의 작품들은 빛과 공간을 통해 관람객에게 명상과 사색의 경험을 제공하는 공간이다. 시시각각 변화하는 구름과 하늘의 모습을 바라보며 관람을 하거나 인공 빛으로 가득 찬 공간 속으로 직접 관람객들이 걸어 들어가 경계가 없는 무한한 공간감을 경험하는 사색의 공간이기도 하다. 존재하지만 보이지 않는 경계에 대한 고민과 실재와 지각을 다양하게 직접 경험함으로 내면에 깊은 대화를 연결하는 예술장치이기도 하다.

마지막으로 명상관은 2019년 1월에 신규 오픈한 공간으로 뮤지엄에 명상을 전문으로 하는 공간은 주목할 만한 의미가 있다. 안도 타다오 건축가 설계로 외부는 자연석 돌 마감과 내부는 노출콘크리트로 마감했다. 천정 중앙은 돔의 공간을 정확히 반으로 나누어 놓은 듯 길다란 창이 연결되어 있다. 이 작은 창을 통해 자연의 빛이 공간 안으로 들어와 명상을 하며 머무는 사람들이 시시각 달라지는 고요한 풍경이 내면으로 확장되는 경험을 선사한다. 돔 형태가 정신을 집중하는 명상을 위한 공간으로 빛의 움직임에 따라 머무는 사람들이 공간 안에서 자연과 우주를 만나는 감각적 경험의 공간으로 설계했다. 종교색 없이 '매 순간의 알아차림'을 통한 다양한 명상 방법을 소개하고 있다.

위와 같이 뮤지엄SAN은 자연과 건축, 예술을 통해 영감을 받고 사유하는 공간으로 진정한 나를 발견하기 위해 잠시 익숙한 곳에서 벗어나 새롭고 다양한 경험을 제공하기 위해 개관 때부터 도심에서 멀리 떨어진 자연이 함께 있는 공간에 자리 잡고 현재까지 일관된 목소리로 소통을 유지하고 있다. 단순히 보는 뮤지엄을 넘어 자연과 건축을 통해 일상에서 경험하지 못한 새로움을 발견하고 흥미로운 공간으로 편안하게 즐길 수 있는 경험의 뮤지엄 공간이 되길 바란다.

문명의 번잡에서 벗어나 인간의 심신을 치유할 수 있는 휴식과 자유 그리고 새로운 창조의 계기를 경험할 수 있는 곳이 되도록 앞으로도 노력해 나갈 것이며, 치유를 경험 할 수 있는 뮤지엄 공간들이 더 많이 생겨나길 바란다.

박물관+ 행복한 동행
- 대상의 경계 없는 공감 프로그램

이 영 신
국립광주박물관 학예연구사

박물관은 사람들에게 어떤 의미의 공간일까?

박물관은 개인뿐 아니라 사회 구성원 모두가 사회공동체적으로 함께 일구는 물질적·정신적 과정이자 총체적 생활양식인 문화를 담는 공간으로서 다양한 역할을 하고 있다. 문화거점 시설이자 동시에 문화생활을 영유하고, 새로운 문화를 창조하기 위한 교육의 장소로 나아가면서 많은 박물관은 일반 대중들과의 소통에 많은 노력을 기울이고, 박물관을 찾는 관람객들이 박물관에 무엇인가를 기대할 수 있도록 유도한다. 박물관을 지속적으로 찾을 수 있는 새로운 기회를 계속 제공하여 박물관에서 문화적 정서를 키울 수 있도록 도움을 주는 것이다. 또한 문화로 힐링할 수 있는 치유공간으로서의 박물관 역할이 더해지고 있다. 박물관에서의 치유는 문화재를 기반으로 소통과 공감대를 형성하는 내적 치유라 할 수 있을 것이다. 국립광주박물관은 박물관의 전통문화 기반, 특정 대상만의 소통이 아닌 대상의 경계를 없애는 '우리'를 위한 공감대 형성 프로그램을 꾸준히 진행하고 있는데, 본 발표에서는 그 중 몇 가지를 예로 들어 치유 프로그램의 의미와 방향을 조망하고자 한다.

대상 화합 프로그램은 2008년, 군인과 함께 노인요양원에 방문한 것이 그 시작이다.

국군함평병원의 이등병들과 함께 함평 소재 노인요양원에 찾아가 노인요양원을 깨끗이 청소하고, 몸이 불편하신 노인들과 어색한 군인들이 함께 둘러앉았다. 사전에 박물관 교육에 참여한 군인들이 노인의 거친 손을, 노인은 군인의 따뜻한 손을 함께 맞잡아 대나무를 그려나가고 바위를 표현하면

서 나누는 문화적인 이야기, 서로의 삶에 대한 이야기를 통해 짧은 시간이지만 같은 문화 속에 함께 살아가는 **'우리'**를 느끼며 행복해했다. 함께 만든 카드에 이등병들이 마음을 담은 글을 적어 할아버지 할머니에게 선물하고 읽어드리니 얼굴 가득 웃음을 띠우고 덥석 안으시며 "우리 손자 우리 손녀"를 연발하시는 모습에 눈시울이 붉어지는 군인도 있었다. 서로 다른 시대를 사는 너와 나가 아닌 '우리'가 되는 치유의 현장이었다.

2011년, 광주에서는 반딧불 여성을 재조명한 유의미한 프로젝트가 진행되었다.

광주 내 10개 박물관·미술관들이 〈희망을 향해 함께 가요-반딧불 여성[1]〉을 주제로 각 기관 특성에 맞춰 문화예술교육을 진행하고 연합전시를 개최하였다. 이 프로젝트를 통해 사회적으로나 문화예술의 사각지대에 놓인 '반딧불 여성'들이 지역민과 만남을 통해 함께 소통하고, 문화적 경험을 공유하며 서로의 차이를 좁혀나갔다. 박물관에서는 '문화재'와 '식물'을 연계해 보았다. '문화재 토피어리', 자연 자체에 우리 문화의 요소를 더해서 반딧불 여성과 지역민이 함께 만들어가는 우리 문화가 늘 우리 곁에서 함께 숨 쉬고 자라고 있다는 의미를 더했다. 우리와 가까이 있는 문화예술과 자연을 통해 심리적, 정서적 안정감을 얻고, 모두 함께 호흡하는 공동체 의식을 부여함으로 소외감을 치유하는 계기를 마련한 것이다. 이런 프로그램을 진행하다보면 오히려 그들을 통해 우리가 마음의 치유를 얻기도 한다.

2018년, 박물관에서 노인과 디지털을 연계해 문화 공감대를 형성하면 어떨까?

인생의 경험을 바탕으로 새로운 황금시대(golden age)를 열어가는 시니어를 대상으로, 디지털기기로 대표되는 '카메라'를 활용한 〈포토 바이 시니어〉 프로그램이다. 교육 참가자는 아날로그와 디지털 시대를 함께 살아 온 세대로, 사진이라는 매체를 통해 다른 사람 및 다른 세대와의 공감을 느끼고자 하였다. 처음에는 낯선 카메라일 뿐이지만, 그 어려운 도구를 '포도시[2]' 이해하고 본인이 원하는 컷을 담기 위한 모습은 젊은 전문가도 본받을 만하다. 박물관과 문화유적 등 문화공간을 다니며 그 순간의 감흥을 카메라에 담았다. 한 장의 사진 속에는 삶의 깊이만큼 저마다의 세월의 무늬가 담겨있다. 참가자들의 열정이 담긴 사진을 전시한 **〈열정으로 순간을 담다〉** 사진전은 보람과 활력, 자긍심이 어우러진 소통과 치유의 장의 결정체라 할 수 있었다. 말 그대로 아들 손주 며느리 등 가족이나 친구, 지인들과 함께 전시를 보러 와서 스스로의 작품 앞에서 으쓱대며 입에 침이 마

1) 반딧불 여성은 다문화여성, 장애여성, 미혼모, 성폭력과 성매매 피해 여성 등 사회적·정서적·경제적으로 소외된 여성이나 더 나은 삶을 위해 자활의 불꽃을 피우는 여성을 일컫는다.('11년 광주광역시박물관·미술관협의회)
2) 포도시는 빠듯이, 겨우를 뜻하는 방언(전라)

르게 사진 속 문화재를 설명하는 어르신들, 끄덕끄덕 웃음 짓는 동행인들의 모습을 보며, 소소하지만 확실한 행복을 얻은 참가자들의 마음을 공감하는 자리임을 느낄 수 있었다.

2020년, 〈포토 바이 시니어〉에 더해 〈박물관 시니어 사진관〉을 기획하였다.

〈포토 바이 시니어〉 교육 프로그램과 연계하여 시니어 사진작가 프로젝트를 운영하여 새로운 경험을 통한 삶의 활력을 높이고자 하였다. 박물관 가정의 달 행사 프로그램 중 하나로 〈박물관 시니어 사진관〉을 열어 박물관을 기반으로 어린이, 청소년, 청년, 중장년, 노인 등 모든 연령 및 계층 간 소통 및 공감을 도모하고자 한 것이다. 또한 기존 교육 참가자를 멘토로 초청하여, 또 다른 사회구성원과 함께하고, 우리 문화가 새로운 문화로 재생산되고, 어르신들이 지속적으로 박물관과 함께한다는 소속감을 부여하고자 하였다. 하지만 이 프로젝트는 아쉽게도 코로나-19라는 변수로 인해 거리두기가 강화되면서 유례없는 박물관 휴관과 맞물려 상반기 취소, 하반기로 연기되었다. 이 발표를 통해 대상의 경계가 없는 치유의 박물관 프로젝트의 하나로 공개하고 싶었던 계획이 무산되어 안타깝고 아쉬운 마음이 가득하다.

앞으로의 박물관은 어떤 공간으로 나아갈까?

2020년, 코로나-19는 우리 생활에 생각지도 못한 많은 영향을 주고 변화를 가져오고 있다. 문화체육관광부는 지난 6월 24일 열린 제8차 사회관계장관회의에서 코로나-19 장기화에 따른 사회적 단절 문제를 문화로 해결한다는 전략을 세우고, '따뜻한 연결사회를 위한 비대면 시대의 문화전략'을 발표했다. ▲사람 중심의 디지털 연결 문화 조성 ▲사람과 사람 사이의 연결 활성화 ▲사람과 사회의 연결 기반 강화 등이다. 온라인 환경에 익숙지 않은 사용자를 위해 박물관·미술관 등 문화시설과 지역의 유휴 공간 등을 활용해 첨단기술 문화체험공간을 조성하기도 하고, 문화예술 치유프로그램과 치유 관광, 치유 순례길 조성 등을 통해 '사회적 심리 방역'도 강화한다고 한다. 모든 전략에는 빠짐없이 사람이 포함되어 있다. 그만큼 치유는 사람 간의 관계가 중요하다는 것이다. 역설적이지만, 대면을 권장하지 않는 지금의 사회는 이전에 자유롭게 박물관에서 문화재를 대하고 사람들을 만나고 체험하는 대면 행위 자체가 우리에게 치유였음을 확인해주고 있다. 비대면 프로그램이 지속될수록 박물관에 가서 직접 문화재를 보고, 사람을 만나고 싶다는 의견을 많이 접하게 된다. '따뜻한 친구, 함께 하는 박물관'이 모토인 국립박물관에서는 감염병 확산 방지와 더불어 문화를 기반으로 사람 간 소통과 공감이 이루어지는 치유 교육이 다양한 방법으로 지속되도록 함께 노력해 나갈 것이다.

M/E/M/O

M/E/M/O

M/E/M/O

설 문 조 사