

남이섬 관광지 공간 재구성*

Reconstitution of Nami Island as a Tourism space

유 광 민**

Yoo, Kwang-Min

ABSTRACT

This study was tried for understanding destination space's reconstitution of Nami Island using surrealism. and based on the assumptions that Nami Island's regeneration is achieved through space reconstitution to stimulate the lost desire in modern society. According to the study result, Nami Island reborn as an illusory object in itself and is filled with various objects to provides a visual pleasure. Objects in Nami Island stimulate the visitor's imagination and sensibility. Visitors accept these aura experience with nature and artificial things by walking around Nami island and distractional acception. Nami island's objects are made of a ordinary artificial and natural materials and provide the pleasure of imagination and spiel through the eyes of a young child, not adult. Nami island has created various type's promenade and object to facilitate this experiences. So, tourist's aura experience with object and nature is achieved through walking or wandering, one of the nomadism which promote the lost desire in modern society.

핵심용어(Key words) : 관광지 재생(Destination regeneration),
재구성(Space reconstitution),
노마디즘(Nomadism),
초현실주의(Surrealism)

www.kci.go.kr

* 본 연구는 한국연구재단의 지원(358-2011-1-B00049)에 의해 수행되었음

** 호원대학교 호텔관광학부 연구교수. e-mail: ykm4458@hanmail.net

I. 서 론

낙후된 관광지인 유원지라는 이미지를 가지고 있었던 남이섬은 동화작가인 강우현 사장이 취임한 2001년 이후, 관광 공간의 재구성을 통해 많은 관광객들이 찾은 관광지로 거듭나고 있다. 남이섬 관광 공간 재생에 대한 이해는 현재 재생을 요구하고 있는 많은 관광지의 공간 재구성 전략에 대한 이해를 제공해줄 수 있다는 점에서 그 중요성이 있다. 그러나 대부분의 관광지 재생연구는 남이섬 재생의 성공 과정에 대한 김성진(2010)의 연구와 같이 사례에 대한 기술적 연구이거나 관광지 재개발 방식(김홍운, 1983; 최승담·신정미, 2002)에 대한 논의 연구에 제한되어 왔다. 이러한 연구들은 관광지 재생 과정이나 개발방식에 대한 논의에 집중함으로써 관광지 재생에 대한 관광 공간 재구성 전략에 대한 분석적 이해를 제공해주는데 한계를 가지고 있다.

기존 연구의 한계를 극복하기 위한 관광지 재생 연구는 새로운 관광지로서 공간이 어떻게 재구성되었고 이러한 재구성은 변화된 소비자의 욕망을 어떻게 반영하고 자극하고 있는지에 대한 이해를 요구한다. 왜냐하면 유원지와 같은 관광공간의 발전과 쇠퇴는 시대변화에 따른 관광공간에 대한 소비자의 변화된 욕망과 소비문화와 관련지어 이해될 필요가 있기 때문이다(유광민, 2012; 유광민·장병권, 2012).

마페졸리(Maffesoli)에 따르면, 모더니즘사회에서 포스트모더니즘사회로의 문화변화는 근대사회에서 무시되었거나 소외되었던 요소들이 되살아나고, 일상적 삶에서 이미지 대상과 주체와의 연결기능(즉 상징적 기능) 부각을 그 핵심으로 하고 있다(김무경, 2007). 이러한 새로운 문화변화의 발현은 노마디즘 부흥의 형태로 나타나고 있으며, 기술발전과 결합된 정신 분산적 수용을 특징으로 한다(Maffesoli, 1997). 무의식의 세계를 표현하면서 억눌린 욕망을 드러내고자 한 초현실주의는 변화된 문화와 자극에 적합한 양식이며, 상품으로 가득한 현대 대도시를 중심으로 일상화되고 있다(최문규, 2011). 현대 대도시 이러한 문화를 즐기고 수용하는 훈련의 장소이며, 산보를 통해 우연적 대상을 감정이입의 대상으로 체험하게 되는 장소이다(윤미애, 1999). 오늘날 노마디즘 형태의 수용과 이를 자극하기 위한 공간은 대도시를 벗어난 공간으로 확산되고 있다.

그러므로 남이섬과 같은 관광공간의 공간 재구성을 통한 오늘날의 재생 성공은 이러한 변화된 욕망과 수용의 특징을 수용하고, 관광객의 욕망을 자극할 수 있는 공간 재구성 방식을 요구한다. 오늘날 광고는 물론 상품디자인 등의 다양한 분야에서 소비자의 욕망을 자극하기 위해 인기를 끌고 있는 초현실주의 양식(최문규,

2011)은 현대도시의 공간을 구성하는 중요한 방식 중의 하나이며, 남이섬의 공간 재구성에 널리 활용되고 있다. 그러므로 초현실주의를 중심으로 한 남이섬 공간 재구성에 대한 분석과 이해는 관광객의 소비 욕망을 자극하기 위한 관광 공간 재구성에 대한 이해를 가능하게 해 줄 수 있다.

따라서 본 연구는 관광지 재생 성공사례로 이해되고 있는 남이섬을 대상으로 초현실주의 양식을 중심으로 근대사회에서 탈근대사회의 변화 속에서 잃어버린 욕구를 새롭게 자극하도록 관광공간의 공간 재구성이 이루지고 있는지에 대한 이해와 분석을 시도하고자 한다. 이러한 이해와 분석은 관광 공간 재생을 위한 관광 공간의 재구성 원리와 재생전략에 대한 시사점을 제공해 줄 수 있을 것으로 기대된다.

II. 이론고찰

1. 잃어버린 것의 부활과 노마디즘

1) 근대사회에서 탈근대사회로의 변화: 잃어버린 것의 부활

근대사회의 합리주의 발달은 인간 이성 이외의 가치들, 인간의 상상력이나 감정과 같이 인간의 행복과 직접 관련이 있는 요소들을 비합리적이라는 명목 하에 문화의 전면에서 몰아내었다(홍명희, 2005:5). 근대사회는 이성의 우위와 진보의 지배논리를 바탕으로 하나로의 통합을 지향하는 권력 중심의, 단선적 진행의 역사관에 정신이 팔린 사회로 사회가 가지는 다원성을 축소시킨 사회, 근대가 사회 구조화를 근거시키는 질서와 무질서의 두 극(極)중에서 한 극만을 고도화시킴으로써 사회구조의 균형이 깨지고 사회적 영속성이 위협받고 있는 사회이다(김무경, 2007). 마페졸리(Maffesoli)에게 근대사회에서 탈근대사회로의 변화는 개인 혹은 사회의 삶의 지속성을 확보하기 위하여 근대사회에서 무시되었거나 소외되었던 요소들이 새롭게 부상하고 일상적 삶의 형태로 부각되는 현상을 의미한다¹⁾.

마페졸리는 근대사회에서 탈근대사회로의 변화 원동력을 구심력을 지닌 '권력'과 원심력을 지닌 '힘'(역능-pous)의 두 이질적 요소의 갈등으로 파악한다(김병

1) 마페졸리에 따르면, 사회 구조는 대립되는 두 향이 존재하며, 이 향의 극복 없이 그대로 유지하면서 긴장관계 속에서 불안정성을 특징으로 변화되고 있으며, 사회나 개인의 삶의 지속성은 다양하고 이질적인 요소들로 이루어진 것들의 갈등적 조화가 보장해 주며 우리의 일상생활은 이성보다는 체득된 무의식적인 앎을 준거로 이루어지며, 이성을 통해 규명될 수 없는 모호성이 있는 사회로 인간과 인간문화에 내재되어 있는 자연/본능의 특징을 가지고 있다(김무경, 2007).

욱, 2010). 마페졸리에 의하면, 탈 근대사회는 감각의 조화와 통일이 깨어지고 경험영역이 파편화되고 축소된 근대사회를 극복하려는 역능이 분출하는 사회이다. 즉, 마페졸리는 ‘권력’이 도드라진 시기를 근대로, 권력이 약화되고 그동안 ‘권력’에 억눌려 있던 ‘힘’(역능)이 되살아나는 시대를 탈근대로 파악하는데, 이 역능은 바로 일상의 삶과 상관되어 있으며 일상의 삶은 ‘현재에의 관심’안으로 사회적 혹은 개인적 유동성의 다양한 요소들을 모으며 변화에 준비하는 것 즉 개방성을 특징으로 한다(김무경, 2007: 59). 왜냐하면 완전하고 완벽한 것은 이타성이 필요 없지만, 일상처럼 불안정한 것은 관계를 필요로 하기 때문이다.

마페졸리(1997)는 오늘날 ‘함께 하기’가 다시 부활하고 있다고 말한다. 이제 더 이상 자신의 이성이라는 철옹성 속에 고립된 개인은 우월하지 않다. 오히려 주위를 둘러싸고 있는 전체 이미지를 탐욕적으로 소비하는 공동의 교감이 이루어지는 부족이 지배적인 것이 된다(Maffesoli, 1997: 209). 이는 탈근대사회가 근대사회에서 간과되고 무시되어왔던 개인적 몸이나 감각이나 자연, 오브제 등에 대한 인간의 관계가 사회관계에 차지하는 몫 등이 중요해지며 나를 타자에 연결시키는 것, ‘연결’이라고 부를 수 있는 것과 동시에 감각의 기쁨, 감각들이 외부로 표출됨에 따라 ‘외양(가상)’이 중요해짐을 의미한다(김무경, 2007). 이러한 감각, 상상, 유희 등은 지나가는 것이며, 여기서 지금 즐겨야 하는 것이다. 지금 즐겨야 할 것의 중요성은 미래 시간보다는 현재 시간의 중요성이 증가함을 의미한다. 일상적 삶을 결정하는 것은 반복의 시간과 시간의 순환성이며, 이미 체험되고 어김없는 순간 속에 모든 의미를 결정하는 현재에 보다 의미를 두기 때문이다. 따라서 근대사회에서 탈근대사회로의 변화는 반복적인 일상적 삶 속에서의 감각, 상상, 유희 등을 통한 즐김과 현재 시간의 중요성이 높아지는 사회로의 변화를 의미한다.

2) 포스트모던도시에서의 노마디즘과 확산

마페졸리(1997)는 근대사회에서 탈근대사회로의 변화 즉, 회복될 수 없는 파편한 삶에 생기를 불어넣고 미래의 가능성을 만들고 새로운 생명력을 촉진하는 양식을 노마디즘의 부활에서 찾는다. 마페졸리에 의하면, 노마디즘은 이전 문명들의 건설에 참여했던 것과 마찬가지로, 현재 사회에서도 사회건설에 참여한다고 진단한다(김무경, 2007: 241). 인간의 무의식 안에는 방황, 아노미, 방랑 등이 은거하고 있으며, 이러한 노마디즘은 인간의 내면에 자리하고 있는 태고의 꿈이며, 타자성에 열려있는 존재 형태이며 사고방식을 의미한다(Maffesoli, 1997). 이러한 노마디즘 부활이 현대사회의 새로운 문화 생성과 삶의 생명력 촉진에 기여한다는

그의 인식은 『노마디즘, *Du Nomadisme*』(1997) 저서에 “새로운 것의 생성은 과거로의 후퇴가 동반되어야 한다”는 헤라클리트(Héraclite)의 주장 인용과 모든 사회는 형태는 변화하지만, 이면에 내재하는 특성은 과거에 지나갔던 특정 경향을 반복한다는 주장을 통해서 이해될 수 있다(Maffesoli, 1997).

그에게 노마디즘 출현의 형태들인 방랑, 방황, 여행, 모험 등은 사회적 시선이 덜 제약적이고 관계와 풍습의 한계가 약해지기 때문에 자유로운 사고, 행동, 관습을 가져오는 결과를 낳으며, 동시대의 세상과 전통적 가치들 사이에 하나의 연계 고리를 가능하게 할 수 있는 것이다(Maffesoli, 1997). 뒤랑(Durant, 1960)에 따르면, 인간은 자연환경 앞에서 외부세계를 자신의 몸짓에 맞게 동화하여왔으며, 자연환경에 적합한 태도를 취하며 순응하기도 하면서 발전한다(김병욱, 2010). 따라서 우리의 일상생활을 둘러싸고 있는 분위기(혹은 아우라 또는 공유된 감정)는 주체/객체, 자연/문화, 육체/정신, 정신/물질 등의 이분법적으로 분리되어 형성되는 것이 아니라 다양한 실체들 사이의 결합을 통해 만들어진다(김무경, 2007).

이러한 결합은 저 멀리 있는 이상적 대상이 아닌, 바로 일상생활 속의 손닿는 범위 안의 목표들로 집중되며, 이 근접성을 통해 주체의 타자와의 심층적 관계들이 가능하게 하고 공유된 감정을 지닌 새로운 부족주의를 탄생시키고 증가시킨다(김무경, 2007). 따라서 방랑 혹은 순례 등과 같은 노마디즘의 형태들은 자연 그리고 타인과의 교감을 가능하게 해줌으로써 자연과 나와의 통합성을 가져다주고 개인의 폐쇄성을 깨고, 역동성을 다시 가져오며, 삶의 가치와 인간의 현실에서 더 부드럽고 더 자연스럽고 더 생태학적인 비전을 복원시킨다(Maffesoli, 1997: 202-203).

마페졸리(1990)에 의하면, 근대사회에서 자연은 가공과 개척의 대상 즉 지배 대상이었지만, 자연은 대중에게 교감을 통해 인간을 우주에 연결시키고 파트너가 된다(김무경, 2007). 이러한 연결은 인간이 사물과의 감응능력으로서 사물과의 ‘근친성’을 사물이 허용하는 바대로 알아차리는 원천적 능력인 미메시스(mimesis)²⁾ 능력을 가지고 있기 때문에 가능하다(남인숙, 2010). 그러나 역사 이전에 존재했던 완전무결한 미메시스적 유사성은 문명의 길을 걷고 있는 현대사회에서 사실 불가능하지만, 우회적인 길 즉 대상과 이미지가 서로 불일치하는 방식(즉 뒤에서 논의할 초현실주의적 방식)을 통해서 부분적으로 가능하다(최문규,

2) 모방이나 재현으로 번역되기도 하는 미메시스에 대하여 벤야민은 인류학적 관점에서 미메시스에 관심을 기울이는데, 그에게 미메시스는 주체와 대상 또는 대상과 대상 사이의 유사성을 지각하거나 생산한다는 뜻을 지니며, 별자리, 동물내장, 꿈과 인간 운명 사이의 유사성을 읽어내는 행위가 벤야민이 말하는 원초적인 미메시스 행위이다(유기환, 2010).

2011). 이러한 불일치 혹은 미메시스적 유사성에 대한 경험은 아이의 시선을 통해 공간에 대한 환상적 경험 혹은 새로운 아우라의 경험과 관련되게 된다(윤미애, 2004). 또한 현대인들에게 오히려 상징적 차원과 확대된 무의식의 경험을 통해 실재와 조우하게 할 수 있는 기회를 확장시켜준다.

마페졸리는 이러한 경험의 기회를 제공해주는 방랑, 방황과 같은 현대사회의 노마디즘 부흥은 도시에서 잘 나타나고 있다고 진단한다. 그는 19세기말과 20세기 초반에 유행했던 유럽 대도시의 파사주에 대한 벤야민의 분석을 빌어 대도시에서의 방랑이 가지는 의미를 설명한다. 도시에서 만보객의 배회와 같은 느낌과 무작위성은 효율성, 기능성, 속도를 척도로 하는 현대 대도시에서 요구되는 태도와는 정면으로 어긋나는 것이지만, 산보자의 느낌과 무작위는 여가에 대한 오래된 권리를 복권하려는 시도일 뿐 아니라 가속화된 현대의 유통과정에서 벗어난 것, 즉 잊혀질 위기에 처한 도시 역사, 주거 역사, 개인적 삶의 역사 흔적을 발견하기 위해 필수적인 태도이다(윤미애, 2004: 526).

이러한 시대정신의 원인이며, 결과인 다양한 방랑(사회적, 정신적, 감정적)이 잘 나타나는 곳은 포스트모던한 현대 대도시이다(Maffesoli, 1997: 209). 현대 대도시에는 다양한 형태의 쇼핑거리, 백화점은 물론 상상을 자극하는 다양한 형태의 건축물, 각종 광고 선전물 등이 과거 어느 때보다 범람하고 있으며, 많은 대중이 이를 쉽게 접하고 익히고 수용하는 공간이다. 현대 도시에서 배회는 다른 노마디즘의 형태와 동일하게 세계와 타자들에 대한 문화적, 성적, 과학적, 종교적(연결적) 체험을 가능하게 한다. 왜냐하면 홀로 혹은 집단으로의 도시 안에서 배회는 가능성들과 다양한 기이함들과 마주하게 하면서 주어진 공간을 탐험할 수 있게 해주기 때문이다. 그리고 도시는 사람들이 자유롭게 안전하며 열정적으로 느낄 수 있는 하나의 울타리가 되며(Maffesoli, 1997: 111) 상상의 차원에서 절대적 이타성을 위해 탈주하는 공간이 되고, 이러한 도시에서의 환상적인 모험은 손닿는 범위 안에 있고, 우연한 만남을 통해 이루어진다(김무경, 2007). 따라서 현대 도시는 문화들이 마구 섞이는 상상적 세계의 모습, 도그마와 모든 질서체계의 안정성을 넘어서 불안, 흥분, 모험을 대중들에게 쉽게 고취시키는 것들이 가능한 공간이다(Maffesoli, 1997: 231).

2. 변화된 욕망의 수용과 자극

오늘날 현대 도시에서 쉽게 발견되는 다양한 형태의 방황과 더불어 올레길과 같

은 다양한 형태의 길 탐방, 캠핑 부흥 등과 같은 노마디즘 현상의 발흥은 개인의 정체성을 강조하는 근대성이 경화시켰던 우리의 삶에 새로운 부드러운 생명력을 불어 넣고 무의식 속에 내재되어 있었던 관계적, 융합적 욕망의 발흥이 도시에서 훈련되고 수용되어 도시를 벗어난 공간으로 확산되고 있는 현상임을 의미한다. 그리고 현대 대도시와 마찬가지로 주제공원을 비롯한 다양한 관광공간은 환상적인 모험을 제공하는 유희의 공간으로 변성하고 있다. 이러한 공간들의 변성이 어떻게 가능한가를 이해하기 위해서는 이러한 공간들이 우리 무의식 속에 내재되어 있었던 관계적, 융합적 욕망을 자극하고 있다는 점과 동시에 현대사회가 주제로 하여금 유희의 공간으로 지각하고 수용하게 하고 있는가에 대한 설명을 요구한다.

1) 자극 수용과 훈련: 복제기술 발전과 유희로서의 방랑

벤야민에 따르면, 이러한 새로운 공간 구성과 유희로서의 공간의 지각은 과학기술의 발전 속에서 이해될 수 있다. 복제수단과 같은 과학기술 발전은 예술의 사회적 기능 변화를 초래하였다(Benjamin, 1936: 53). 복제기술 발전은 누구나 쉽게 예술 작품을 수용할 수 있게 만들었고, 이를 통해 예술은 숭배감, 거리감을 지닌 종교적 숭배의 대상(제의가치)이 아니라 쉽게 대할 수 있는 미적이고 즐거움의 대상(전시가치)으로 변화되었다(Benjamin, 1936: 85)³⁾. 벤야민(1936)에 따르면, 복제기술이 발전하기 이전에 사람들은 그림을 유일성을 지닌, 하나의 고유한 아우라를 가진 권위와 전통적 무게를 지닌 대상으로, 극소수의 사람들에게 의해 감상되어야 한다는 요구를 지녀왔으며, 정관적 수용태도를 가지고 바라보았다. 그러나 복제기술 발전은 사물의 권위와 전통적 무게를 흔들고, 예술작품의 아우라를 위축시켰다(Benjamin, 1936). 벤야민은 이를 아우라의 몰락으로 말하는데, 아우라의 몰락은 예술에 대한 폐쇄적인 수용 방식에서 벗어난 새로운 지각 작용의 시작을 의미하는 동시에 새로운 형태의 예술이 시작됨을 의미하는 하나의 은유이다(심혜련, 2001: 171)⁴⁾.

복제기술 발전에 의해 전시가치가 부각됨에 따라 대중은 사물을 자신에게 보다 더 가까이 끌어오려고 하는 것에 관심을 두게 되며, 그 때 그 때의 개별적 상황 속

3) 사진에서 기존의 초상화를 대체하는 얼굴사진은 제의가치가 전시가치로 몰려나는 과정의 산물이며, 사진에서 사람의 모습이 뒷전으로 몰려나게 되고 풍경이나 사물, 건물 등이 전면 부각되는 것은 전시가치가 제의적 가치보다 우월한 위치를 차지하게 되었음을 보여주는 것이다(Benjamin, 1936:58).

4) 그 이유는 복제기술 내지 대체기술 발달이 몰고 온 변화의 파장은 인간의 지각구조 뿐만 아니라 예술과 미학에도 이어지기 때문이다(최성만, 2012:10).

에서 바로 자기 옆에 가까이 있는 대상을 모사 속에, 복제를 통해 전유하고자 하는 욕구가 증가된다(Benjamin, 1936). 그러므로 현대에는 사물의 유일무이성보다는 동질성에 대한 지각이, 사물을 먼 곳에서 관조하기 보다는 손으로 직접 만져보려는 욕구가 발달한다(윤미애, 1999). 따라서 벤야민은 동질화하는 감각, 가까이 끌어 오려고 하는 욕망을 기술복제시대의 예술 수용자의 특징이며, 아우라를 파괴하는 일, 세상에 있는 동질적인 것에 대한 감각을 오늘날 지각의 주요한 특징이라고 말한다(Benjamin, 1936). 그리고 복제기술 발전에 의한 예술의 사회적 기능은 자연에 대한 지배 추구보다는 자연과 인류의 어울림을 지향하기 때문에 오늘날 예술이 갖는 사회적으로 결정적인 기능은 자연과 인류의 어울림을 훈련시키는 일과 관련되어 있다(Benjamin, 1936: 57). 이러한 현대 대중의 예술 수용과 지각의 특징은 마페졸리가 말하는 근접성 욕구 그리고 생태주의적 욕구의 부활과 현재주의의 중요성의 부흥과 밀접하게 연결되어 있다.

복제기술 발전은 예술의 사회적 기능 변화뿐만 아니라 새로운 지각체계의 등장을 요구한다(최성만, 2012: 8). 벤야민(1969: 177)에 따르면 기술은 인간의 감각기관을 일종의 복잡한 훈련에 순응하도록 강요하는데, 파노라마와 같은 복제기술 환경에서 개인은 주위의 기계적 장치로부터 수신하는 지시에 계속해서 반응하도록 경계태세를 취하고 있어야 한다(오창호, 2004: 424). 즉 파노라마와 같은 복제기술 발달은 인간에게 회화의 반복을 제공해줌으로써 일종의 유희가 되게 하는 반면에, 수많은 화면 혹은 그림이 순식간에 지나가는 충격을 수용할 새로운 지각체계의 등장을 요구한다. 벤야민은 이러한 충격을 수용할 지각체계의 방식으로 정신분산 속의 수용을 주장한다⁵⁾. 정신분산 속의 수용은 영화에서 그 고유한 연습 단을 갖고 있다(최성만, 2012)⁶⁾.

영화와 같은 복제기술에 의한 정신 분산적 수용태도의 수용과 훈련 그리고 체험은 도시 공간에서도 일상적으로 이루어진다. 왜냐하면 도시는 영화와 마찬가지로 일종의 파노라마와 같은 환상적이고 반복적 체험을 제공하고 훈련시키는 공간이기

5) 이러한 정신분산 방식의 수용은 수 많은 디자인된 물품들이 진열되어 있는 백화점이나 상품점 등은 물론 화보로 가득 찬 잡지를 스쳐지나가듯이 쳐다보고 즐기고 있는 현대 도시인들의 모습에서 쉽게 확인할 수 있다.

6) 영화는 시각적 편향의 감각에서 벗어나 시각의 세계뿐만 아니라 청각의 세계에 이르기까지 다양한 '지각의 확장'을 가져다 준다(문금희, 2008:349). 따라서 영화와 같은 기술복제가 낳은 지각변화의 핵심적인 동인은 전시가치뿐만 아니라 촉각수용이라고 할 수 있으며(문금희, 2008:348) 일종의 감각들의 상호 작용 혹은 통합이 가져오는 핵심적인 예술적 효과 촉각성은 관찰자로 하여금 적극적인 참여자로 만든다(오창호, 2004).

때문이다. 벤야민은 파사주의 새로운 풍광들과 체험을 카이저 파노라마의 회전하는 그리고 변화하는 그림들이 제공하는 풍광들과 유사한 것으로 이해한다(윤미애, 2004). 따라서 벤야민의 만보객 그리고 파리의 '파사주(Passage)'의 예가 보여주듯이, 도시의 미소화된 세계는 파사주 안에서 파노라마식으로 읽히고 체험된다. 벤야민은 이러한 거리산보자의 체험을 아우라보다는 주관적 도취 상태에 가까운 환상(Phantasmagorie)이라는 용어로 설명하고 있다(윤미애, 1999). 거리 산보자는 짧고 우연적인 만남에서 은밀한 사랑의 환상을, 또는 한줄기 섬광과도 같은 찰나적인 의미를 끌어낸다(Maffesoli, 1997). 이러한 환상을 통해 도시의 지극히 우연적인 대상까지 감정이입의 대상이 된다(윤미애, 1999: 398).

도시산보에서의 환상적 경험은 아우라의 경험과 유사하다. 아우라의 경험은 대상과의 교감할 수 있는 시선을 주고받음을 의미하며, 대상에 대한 주체적 경험을 가능케 하며, 인공적인 예술적인 대상뿐만 아니라 자연과 인간과의 교감적 경험에서도 존재한다(심혜련, 2001). 동시에 도시에서의 배회를 통한 아우라의 경험은 아이의 시선을 요구한다. 도시에서의 배회를 통해 아직 탐사되지 않은 영역에 주목하고 환상적 경험을 하기 위해서는 사물에 대한 '최초의 시선', 즉 다시 말해 아이의 시선을 되찾을 필요가 있기 때문이다(윤미애, 2004). 사물 및 인간에 대한 관계가 철저하게 이성적 태도를 통해서만 처리되는 어른과 달리 아이는 대상의 개별적 특성이나 구체적 상황에 대한 감수성을 특징으로 하는데, 이러한 아이의 시선 아래에서 도시는 마치 풍경처럼, 만화경처럼, 혹은 문자 콜라주처럼 다가오기 때문이다(윤미애, 2004: 532)⁷⁾.

대도시뿐만 아니라 관광지에서도 정신분산 방식을 통한 수용과 아이의 시선을 통한 일종의 유희는 이루어진다. 현대도시에서 감정이입의 대상에 대한 체험은 반복적 성격과 우연성을 지니며, 일종의 놀이로서의 유희의 성격을 지닌다. 왜냐하면 놀이로서 유희는 "반복적 성격"과 일종의 우연적 도박과 같은 우연의 게임의 의미를 가지고 있기 때문이다(고현범, 2008: 263). 즉, 도시를 비롯한 관광 공간에서 배회를 통해 파노라마와 같은 환상적, 우연적, 반복적으로 체험되는 방식은 놀이로서 유희의 성격을 지니게 된다. 벤야민은 아우라/붕괴와 연관해서 예술이 갖는 놀이(Spiel)적 측면에 주목한 바 있는데, 예술이 갖는 놀이적 측면은 산만함의 경험이 위로나 여흥(entertainment)으로 볼 수 있다는 점에서 현대적 경험의 특이성을 보여준다(고현범, 2008: 273). 그러므로 관광 공간을 비롯한 도시에서

7) 원초적인 미메시스 능력을 어른은 점점 잃어버린 반면에 어린아이는 벤야민이 말하는 미메시스 능력을 어른보다 덜 잃어버린 상태이기 때문이다.

방랑은 하나의 카이저 파노라마와 유사한 체험을 제공해줄 뿐만 아니라 자연이나 사물, 인간과의 관계를 통해 신비한 환희를 경험할 수 있게 해줌으로써 유희를 가져다준다(Maffesoli, 1997: 167-168).

2) 변화된 욕구의 자극 - 새로운 공간구성과 초현실주의

도시를 포함한 소비 공간을 구성하는 예술은 현대적 경험의 특이성을 잘 드러내 주고 발전시키는 형식을 요구한다. 복제기술이 발전한 시대의 현대인들에게 내적 경험을 표현하는데 적합한 예술은 예술가 자신의 전달할 수 없는 내면에 침잠하는 소위 순수예술보다는, 일상과 예술의 경계를 물음으로써 예술의 관례적 형식과 조건에 문제를 제기하는 예술이 좀 더 적합하다(고현범, 2008). 벤야민은 그러한 경험의 요소를 충분히 파괴적이었고 일상과 예술의 경계를 흔들어 놓은, 무의식의 세계를 표현하면서 억눌린 욕망을 드러내고자 했던 초현실주의에서 발견했다(고현범, 2008: 269; 두미혜, 2013: 28).

브르통이 ‘초현실’을 “꿈과 현실이라는 모순된 두 상태”가 중첩된 “절대적 현실성”으로 규정한 것에 알 수 있듯이, 초현실주의는 현실과 몽상이 중첩된 새로운 리얼리티를 탐구하려 했다(진중권, 2011). 브르통에 따르면, 초현실주의는 “예상치 못한 수 많은 의미를 만들어 내는 순수한 심리적 자동작용의 무의식적 탐험”이다(김원갑:1997: 170). 초현실주의자들에게 꿈은 시공을 초월한 자유로운 상상이나 환상의 투영이다(두미혜, 2013: 27). 그러므로 초현실주의자들에게 예술은 무의식의 표현수단이며, 무의식을 자극하는 수단이다.

초현실주의는 예술에서 가능한 것은 삶에서도 가능하며, 삶에서 가능한 것은 예술에서도 가능하다는 사유에서 출발, 궁극적으로 양자의 차이를 지양하기 때문에 꿈은 현실 내지는 사물세계와의 연계성 속에서 파악된다(최문규, 2011). 그리고 초현실주의는 육체로부터 떨어져 있는 기존 예술과는 달리 사물의 세계, 감각적인 현실, 육체 등 범속한 것을 끌어들이므로써 일종의 반 예술의 모습을 띠며, 그런 사물 세계가 모두 꿈이나 무의식에서 자유롭게 분출됨으로써 억압된 자아를 해방시켜 주는 긍정적인 동인으로 작용한다(최문규, 2011: 81).

초현실주의자들은 초현실주의를 실현하기 위한 다양한 기법을 발전시켜왔으며, 이러한 기법들은 기본적으로 원근법을 멀리하는 것이다. 원근법은 20세기에 이르기까지 ‘보는 방법(ways of seeing)’을 제시하였으며, 시각예술을 지배하며 주체에 의한 합리적이고 이성적인 공간질서에 근거한 세계관을 구축했다(Harvey, 2005; 김홍균, 2010: 41재인용). 초현실주의자들의 관점에서 보면, 원근법은 오

브제를 보는 이의 손에 닿게 하는 대신 그로부터 점점 사라지도록 강요하기 때문에 공간에 대한 충분한 경험 전달을 불가능하게 하는 환영주의이다(진중권, 2011: 64)⁸⁾. 따라서 초현실주의자들은 르네상스 이후로 미술양식의 기초가 되었던 원근법을 멀리하고, 보다 사물을 관람자에게 가깝게 다가서게 하고 사물과의 충분한 경험을 전달할 수 있는 표현기법들을 발전시켜왔다. 이러한 기법들은 다다이즘의 대표적인 기법들로부터 발전하여왔다. 다다는 레디메이드와 우연의 놀이를 결합시켜 입체주의 기법(콜라주)의 기능을 전환하는 기법을 발전시켰는데, 이후 다른 예술 운동에 큰 영향을 미쳤다(진중권, 2011).

다다이즘과 초현실주의에서 콜라주는 서로 관련이 없는 요소들을 병치시킴으로써 낯설고 놀라운 효과를 내는 수단이다(진중권, 2011: 204). 콜라주는 하나의 사물을 익숙한 환경에서 떼어내어 낯선 맥락에서 배치하는 것을 말하는 것으로, 꿈과 현실이라는 모순된 상태가 해소된, 마치 꿈속의 영상을 바라보는 것 같은 분위기를 자아냄으로써 꿈과 현실은 중첩되는데, 이른바 “데페이즈망”과 밀접한 관련되어 있다(진중권, 2011: 216). 데페이즈망(Dépaysement)⁹⁾은 르네상스 이후 계몽주의가 보여주었던 이성 중심, 이성의 절대성을 거부하면서 무한에 대한 동경, 무의식의 탐구 등을 위해 고안해 낸 초현실주의의 대표적 표현양식이다(김홍균, 2010). 데페이즈망은 시간과 공간을 초월한 배치, 용도를 제거하고 공간을 전치시키는 공간 배치를 통해 사물의 본질을 낯설게 하는 동시에 관람자가 색다른 격론을 이끌어 내게 하는 특성을 지녀 다양한 관점을 발생시키는 열린 형식으로서의 기능을 가진다(김홍균, 2010). 초현실주의자들은 전치의 기법과 동시에 사물과의 환상성을 자극하기 위하여 변형의 기법을 사용하기도 한다. 변형은 대상의 주체를 해체하여 정체성을 모호하게 하고 경계를 흐리게 하는 동시에 재구성을 통해 다른 정체성을 획득하게 한다(김홍균, 2010: 52). 그리고 반복은 동적인 느낌

8) 원근법적 공간은 하나의 소실점을 중심으로 모든 공간을 집약시키고, 2차원의 공간 위에 3차원적 공간이 펼쳐지는 것 같은 환상을 심어주고, 다른 감각들로부터 의도적으로 시각을 분리하기 때문에 복합적인 감각의 복합체가 시각이라는 단일 감각으로 환원되어 가는 현상을 발생시키며, 시각적인 것의 고립으로 인해 감각들의 상호작용의 느낌이 둔화된다(오창호, 2004). 그리고 흔히 유클리드 공간이라고 지칭되는 시각적 공간에서 공간은 수학적 좌표로 정의되고 대수적인 수의 조합으로 환원되는 동질적인 것이 됨으로써 공간이 균질화되고, 성스런 요소는 생활공간에서 완전히 배제되어 공간상의 위치가 갖는 모든 특성과 특권은 사라져버린다(오창호, 2004: 421; 이진경, 2007: 92). 이러한 공간개념은 16세기 르네상스 시대에 원근법 발명과 더불어 출현하였다.

9) 데페이즈망에서는 콜라주, 오브제(objec), 프로타주(forttage), 눈속임 그림(trompe l'oeil) 등 다양한 기법을 광범위하게 함유되어 있다고 할 수 있다(김홍균, 2010: 40).

을 주게 되며 또한 시각적 리듬을 느끼게 하고 단순성으로 야기되기 쉬운 지루함을 극복하며, 시각적 쾌감을 제공한다(김홍균, 2010).

가장 중요한 초현실주의적 기법 중의 하나가 자연물이나 일상에서 쓰는 생활용품 따위를 원래의 기능이나 있어야 할 장소에서 분리하여 그대로 독립된 작품으로 제시함으로써 새로운 느낌을 일으키는 상징적 기능의 물체인 오브제(objét)이다(진중권, 2011). 오브제 기법은 일상의 주변 환경과 일상적 물체를 통해서도 이루어질 수 있다. 예를 들면, 나무뿌리와 조개껍데기, 돌맹이 등 우연히 발견된 자연의 산물에서 기호와 암식의 영역을 발견하는 자연적 오브제, 우연히 주운 자연의 대상을 예술적으로 가공하여 오브제로 변화시키는 해석된 발견된 오브제, 산업생산물이 원래의 맥락에서 떨어지는 레디메이드, 자연적 오브제나 발견된 오브제를 결합하여 조각 작품으로 만드는 앙상블라주, 회화나 조각의 일부로 편입되는 편입된 오브제, 실제로는 존재하지 않으나 마치 존재하는 것처럼 암시되는 환영오브제, 소박하고 친숙한 대상을 요란하고 화려하게 변형시킨 몽상오브제 등이 있다(진중권, 2011).

이러한 초현실주의 예술기법은 건축을 포함한 다양한 분야의 디자인에도 영향을 미쳤다. 로트레이몽(Lautreamont)의 “해부대 위의 재봉틀과 우산의 우연한 만남”의 예와 같은 오브제들의 예외적이거나 이질적인 병치, 공간 속에서 행해지는 프로그램들의 병치, 단어와 이미지의 조합과 같은 방식을 통한 집합적, 개인적 무의식과 창조성을 고무하거나 조작을 통해 볼륨이나 매스의 크기를 허위적으로 현혹시키려는 시각적 현혹, 건축에서는 두 가지의 대립적 상황을 역설적으로 대비시키는 이중의 코드 방식으로 흔히 표현되는 내부와 외부, 예술과 자연 사이의 관습적인 건축적 구분을 애매하게 만드는 시각적 Pun, 기존의 관습적 이미지나 형태를 변형시켜 충격을 주려는 형태적 왜곡, 무의식 속에서 에로틱한 경험 추구와 같은 무의식적 욕망 표현 등의 다양한 초현실주의 기법들이 건축 디자인에 사용되고 있다(김원갑, 1997). 이러한 기법들을 통해 초현실주의자들에게 건축물은 기존의 레디메이드나 자연과의 우연한 만남을 통해 이루어지는 ‘재발견된 오브제’가 된다(김원갑, 1997: 171). 초현실주의자들은 주변의 맥락, 혹은 기존의 관습과 어울리지 않는 비합리적 형상이나 거대한 스케일의 건축, 주변의 상황, 혹은 구성된 요소들끼리 어울리지 않는 병치의 기법, 다양한 예외적인 재료들(콘크리트, 부서진 유리, 도자기, 자연석, 나뭇잎 등)을 통해 자연과 꿈을 접합시키는 이른바 비합리성을 통해 초현실적 특성을 나타내고자 하였다(김원갑, 1997: 171-172).

우연의 발견된 사물을 통해 무의식적이고 꿈과도 같은 상태를 발견할 가능성을

증가(최문규, 2011)시키는 초현실주의적 양식과 같은 방식으로 새롭게 구성된 공간은 다소 신화적인 신비한, 탐험의 정신적 즐거움을 제공하는 장소가 된다. 그리고 마페즐리가 말한 사물들의 관계 맺기가 잘 기능하는 역능이 강조되는 탈근대사회의 욕구를 반영하는 장소가 되는 것이다. 그리고 범속한 것을 예술의 대상으로 삼고, 사물을 가깝게 다가서게 함으로써 촉각적 경험을 제공해주는 공간은 현대인에게 억압되었던 자신의 향유와 쾌락을 되찾을 수 있다는 것을 의미한다(홍준기, 2010: 195). 따라서 오늘날 초현실주의가 현대회화나 조각, 건축분야 뿐만 아니라 패션이나 광고계에서 성공하고 인기를 누리고 있는 현실(Fiona, 1997)은 바로 초현실주의가 현대사회에서 현대인들에게 자신의 향유와 쾌락을 찾게 해주는 가능성과 이를 상품으로 소비하도록 하는 상품이나 공간 구성전략과 깊게 관련되어 있음을 잘 보여주고 있는 것이다. 또한 이러한 공간구성전략은 소비를 자극하기 위해 상품진열장으로 가득 찬 대도시를 벗어나 관광지를 포함한 모든 소비 공간으로 확장되고 있는 것이다.

III. 분석

1. 연구방법

본 연구는 이론고찰을 통해 남이섬은 초현실주의 기법을 주로 사용하여 이성적 근대사회에서 일상생활에서 잃어버린 대상과 주체와의 연결에 대한 욕망을 자극하기 위하여 공간을 재구성하고 있을 가능성과 이러한 공간 재구성에 대한 관광객의 수용과 즐거움은 현대 사회에서 복제기술발전에 의한 정신분산적 수용을 특징으로 하는 노마디즘 형태로 나타나고 있다는 이론적 가정을 하고 있다. 이러한 이론적 가정이 남이섬 현실에서 작용하고 있다면, 이를 반영한 관광객을 자극하기 위한 공간 재구성과 관광객의 노마디즘 형태의 수용과 같은 일정한 유형의 특성이 나타날 것이다. 따라서 본 연구의 이론적 가정이 타당한지를 검증하기 위하여 분석된 자료가 나타내는 특성을 유형화하고 이러한 유형들이 가지는 의미를 이론적 논의와 관련지어 논의하여야 한다. 왜냐하면 이러한 유형들(공간 재구성과 관광객의 수용에 대한)이 가지는 의미를 설명하기 위해서는 이러한 유형들이 가지는 의미를 설명해줄 수 있는 이론이나 개념을 통해서 설명되어야 하기 때문이다(닝왕, 2000; Sayer, 1992). 남이섬 관광공간의 재구성 분석을 위한 자료 수집은 남이섬에 대한 직접 방문과 남이섬 재구성을 주도한 강우현 사장의 저술서 수집을 통

해 이루어졌다. 자료 수집을 위한 남이섬에 대한 현장방문은 2012년 5월 18일부터 19일과 2013년 5월, 10월 12일에 걸쳐 3차례 이루어졌다. 남이섬 공간에 배치되어 있는 다양한 오브제들과 이 오브제들에 대한 방문객들의 행동에 대하여 관찰과 사진촬영이 이루어졌다. 그리고 강우현 사장이 남이섬에 대하여 저술한 책 2권과 인터뷰를 분석 자료에 포함시켰다.

2. 분석결과

1) 범속한 폐기된 재료들의 부활과 시각적 즐거움

새로운 관광지로 재탄생한 남이섬은 일상적인 용도가 폐기된 재료들이 새로운 생명을 얻어 재구성되고 있다는 특징을 가지고 있다. 그 중에서 눈에 가장 많이 보이는 것 중의 하나가 소주병이다. 이 소주병들은 집합적 소비를 중심으로 이루어졌던 유원지 시절, 남이섬 곳곳에 버려졌던 병이며, 과거 유원지 오명의 상징이었다. 그러나 소주병은 남이섬 부활을 상징하는 새로운 명물이 되었다. 너무나 많은 소주병을 치울 수 없어, 소주병을 녹여 납작하게 눌러 타일로 활용(강우현, 2012) 하던 것이 발전하여 소주병은 남이섬 입구에서 관광객 시선을 사로잡는 소주병 나무, 조명기구, 식당에서 휴지나 수저 등을 올려놓는 식기류가 되고 숙박시설 등과 같은 건물 벽면의 장식품, 담장을 장식하는 타일, 호텔로비의 당당한 예술작품이 되어 새로운 시각적 즐거움을 제공해주는 대상으로 변화되었다. 이제 소주병은 남이섬 기념품의 하나로 관광객들에게 선택을 받고 있다.

소주병과 같이 용도가 폐기된 범속한 일상적 재료를 활용하여 관광객의 시선을 끄는 전략은 남이섬에서 가장 흔하게 발견되는 공간 재구성 전략이다. 대부분의 남이섬 표지판과 안내판은 사용 후 남은 폐목재 즉 목재로서의 기능을 상실한 재료를 활용하여 만들어졌다. 이렇게 만들어진 안내판은 질서 정연한 모습이 아니라 불규칙하고, 심지어 무질서해 보이며 아이들이 장난한 것 같다. 이러한 방식은 정보제공을 이성적으로 제공해주기 보다는 관광객에게 다양한 감정이나 느낌을 동반하도록 하는 장점을 가진다. 그리고 권위적인 예술품이 아닌 탈권위적인, 어린 아이의 시선으로 친근한 대상으로서 다가서게 하는 경험을 제공해 준다. 안내판과 유사하게 용도가 폐기된 물건들을 활용한 탈권위적 방식의 예술양식을 통해 관광객의 감정이나 경험, 환상을 자극하는 방식에는 폐목재를 톨링페이퍼로 사용하기, 깨어진 장독파편을 차례로 쌓아놓거나 깨어진 장독 속에 놓아두기, 사용하지 않은 장독을 거꾸로 놓아두기, 길에 떨어진 나뭇잎을 모아서 하트 모양 만들기, 책 축제

후에 남은 책들을 나선형 모양으로 쌓아 놓기, 땃들을 만들고 남은 구멍이 뚫어진 폐기물인 석재를 마음대로 쌓아놓기, 지난 2002년 한일월드컵을 기념하기 위해 만들어지고 판매되지 않은 도자기를 길가에 일렬로 박아놓기, 버려진 기와를 담처럼 쌓아놓기 등이 있다.

이러한 것들 모두가 일상적인 범속한 용도 폐기된, 즉 생명력이 없어진 물건을 일상적 상황과 다른 상황 속으로 병치시킴으로써 기존의 용도와 기능은 제거되고 대신에 개방된 상상력을 자극함으로써 사물의 새로운 생명력을 가지게 된 것이다(강우현, 2012: 67). 폐기된 사물을 활용한 새로운 생명력 획득은 결과적으로 소비자인 관광객의 시선을 끌고 즐거움을 제공해주는 것과 관련되어 있다¹⁰⁾. 그리고 이러한 즐거움의 대상과 내용은 관광객마다 각기 상이한 차이를 가지는 개방성을 특징으로 한다¹¹⁾. 앞에서 서술한 바와 같이 기존의 환경이나 상황과 전혀 다른 환경 속에서 사물의 병치가 관광객에게 다양한 상상력을 자극하는 것과 관련되어 있다. 이러한 병치의 기법과 동시에 폐기된 사물을 반복적으로 배열하는 기법이 자주 사용되고 있다. 또한 사물의 반복적 배열은 시각적 리듬을 제공해주고 이를 통해 시각적 즐거움을 제공해주는 결과를 가져올 수 있다.

이러한 반복을 통한 리듬적 즐거움은 지상에서뿐만 아니라 지상에서도 이루어지고 있다. 큰 키를 자랑하는 메타세쿼이아 가로수 길을 포함한 많은 가로수 길은 남이섬을 상징한다. 축제 행사장에서 사용 후, 폐기된 풍선을 무상으로 가져와 끈으로 연결하여 연속적으로 가로수에 매달아 놓은 것은 관광객의 시선을 사로잡는다. 이러한 하늘에서의 풍선의 연속적 배열은 시각적 즐거움을 제공해주는 배치 중의 하나이다.

2) 다양한 오브제의 배열과 상상 자극

소주병과 같은 폐품을 일상적 환경과 다른 환경에 놓이게 함으로써 남이섬에서 쓸모가 없어진 물건들은 새로운 느낌을 제공해주는 기능을 지닌 물체인 오브제로서의 기능을 수행한다. 남이섬은 이러한 오브제로서의 기능을 수행하는 많은 물체들이 존재한다¹²⁾. 앞에서 말한 논의한 바와 같이 쓸모가 없어진 장독항아리를 잔디밭에 거꾸로 세워놓음으로써 하나의 조각품으로서 기능하거나 작은 항아리를 벽

10) 결과적으로 쓰레기는 남이섬 최고의 관광자원이 되었다(강우현, 2012: 49).

11) 강우현 사장과와의 인터뷰에서 남이섬 오브제들은 사람마다 좋아하는 정도나 느낌이 다양하게 나타난다는 점을 주장하였다.

12) 이를 두고 강우현(2012)은 남이섬을 숨겨져 있는 비밀이 가장 많은 밀도가 가장 높은 섬이라고 말한다.

면에 붙어 놓아 새로운 예술작품이 된다.

이러한 레디메이드 중에서 책은 남이섬을 대표하는 레디메이드 오브제이다. 남이섬은 2006년 이후 전 세계 66개국의 어린이 책을 모아 세계책나라축제를 개최하였다. 이 때 10만권이 넘는 책을 단지 독서의 대상이 아니라 다보탑, 침성대, 성문 같은 조형물로 변형시켰고, 남이섬 전체를 하나의 도서관으로 바꾸었다(강우현, 2012). 남이섬을 조금만 걷다보면, 그늘막 아래나 벤치에 놓아둔 책, 돌맹이들과 함께 놓여 있는 책을 쉽게 발견할 수 있다. 세계책나라축제가 끝난 이후에도 책으로 조형물을 만들고, 책이 장난감이 되고 도서관에 미끄럼틀과 놀이터의 정글을 만들어 놓아 도서관을 놀이터로 만들어 놓았다¹³⁾. 강우현(2012: 250)은 이를 두고 “책은 남이섬에서 풍경이 되었고 책은 남이섬 어디에 놓여 있어도 어울리는 오브제”라고 말한다.

남이섬은 기존 제품을 레디메이드로 활용하는 것 이외에도 회화나 조각의 일부로 사용하는 편입된 오브제로 활용하고 있다. 참이슬 소주 병 3,000여개를 활용하여 이슬정원을 만들거나 화장품 병을 활용하여 등대를 만들고, 폐 강화유리를 활용하여 분수대를 만드는 것 등이 대표적인 편입된 오브제이다. 가공된 소주병을 남이섬의 숙박시설 건물 외벽을 장식하는 것은 건축물을 일종의 예술품 혹은 조각품으로 변화시키는 것과 같은 효과를 지닌다. 즉 건축물 자체가 재발견된 오브제가 되는 것이며, 건축물 벽면은 일종의 콜라주가 된다.

일상의 범속한 사물을 통한 오브제는 자연적 사물을 통해서도 이루어지고 있다. 남이섬의 자연적 사물을 활용하여 예술적 대상으로 바꾼 해석된 발견된 오브제는 남이섬에 다양한 생명력을 불어넣는다. 해석된 발견된 오브제 중에서 많은 사람들로 부터 관심을 받았던 것 중의 하나가 바로 그동안 버려졌던 나뭇잎이다. 나뭇잎은 하트모양으로 쓸어 모아 놓으면 사람들은 그 속에서 사랑을 추억해 내고 하트모양을 가득담기 위해 사진을 찍는다¹⁴⁾. 그리고 송파구청의 버려진 노란 은행나무 잎을 남이섬 은행나무 길가에 뿌려 놓으면 사람들은 노란 카펫 위를 걸으며 은행나무 잎을 던지며 찬 공기의 가을 낭만을 감상한다.

이런 방식의 즐거움은 자연이나 혹은 오브제를 시각적으로 즐거움이 아닌 감촉이나 청각과 같은 지각의 다양화를 동반하는 오브제의 촉각적 수용의 전형적인 형태이다. 은행나무 잎을 활용한 자연적 오브제는 특정 시간을 요구하기 때문에 계절이

13) 이는 일종의 병치를 통해 초현실주의적 상황을 만들어내는 효과를 가진다.

14) 남이섬에서만뿐만 아니라 남산공원 등 다양한 곳에서 늦가을에 흔히 볼 수 있는 오브제가 되고 있다.

주는 그 시기에 사람들의 관심을 집중시키며, 죽어가는 사물에 다양한 생명력을 불어 넣는다. 생명을 다한 은행나무 잎과 마찬가지로 죽은 나무도 해석된 발견된 오브제 대상이 된다. 뿌리가 뽑혀 쓸모가 없어진 나무를 거꾸로 세워놓은 '역발상 나무'는 많은 지방자치단체 공무원들이 찾는 남이섬을 대표하는 매력물 중의 하나가 되었다(강우현, 2012).

작은 돌맹이들에 사람의 다양한 얼굴을 그려 놓은 것, 벌목한 나무에 약간의 손질을 가하여 장승을 만들거나 스토리가 있는 길을 만드는 것이 남이섬에서 흔히 볼 수 있는 자연적 오브제들이다. 자연적 오브제 혹은 발견된 오브제를 결합하여 하나의 작품으로 만드는 앙상블라주 또한 남이섬의 이곳저곳에 흩어져 있다. 죽은 나무에 널빤지는 물론 작은 돌맹이, 기와, 흙과 풀을 결합하여 하나의 조각 작품으로 보이게 만든 것은 남이섬 전체에서 흔히 볼 수 있는 앙상블라주이다. 책을 그늘막에 놓아 시인의 집으로 명명한 것과 그림이 그려진 벤치에 놓고 'library in village'라 명명하는 것도 책을 활용한 일종의 앙상블라주이며 콜라주이다. 여러 가지 폐자재를 연결하여 나비나 곤충을 재현한 나비공원, 분수대 위에 물이 흐르는 거대한 돌 위에 올려놓은 작은 돌맹이들과 조각품들 또한 징검다리를 상상하게 하는 식당들이 모여 있는 밥플렉스 앞의 분수대, 폐기된 의약기구와 폐자재를 활용하여 만든 인공나무, 쓰레기 통 위에 화단을 올려놓은 것과 같은 것들이 일종의 앙상블라주이다.

이러한 앙상블라주 중 관광객들에게 가장 눈길을 받고 있는 것 중의 하나는 섬에 도착하자마자 관광객들을 맞이하고 있는 NAMI ISLAND 분수대이다. 이 분수대는 다양한 원기둥 모양의 시멘트물체에 조그마한 돌맹이와 타일을 붙이고 일자형 입모양에서 물을 뿜어내고 있다. 이러한 모양은 기존의 분수대와 전혀 다른 상상 특히 동심을 자극하는 앙상블라주이다. 이러한 앙상블라주는 화장실에서도 존재한다. 남이섬의 화장실은 변기와 더불어 다양한 오브제들을 배치함으로써, 化粧室이 아니라 '畫裝室'. 즉 영어로 'Toilet'이 아니라 'Toil-art Studio' 즉 일종의 변기가 있는 아트 스튜디오이다(강우현, 2012: 207)

인공적 물체를 중심으로 한 앙상블라주 이외에도 자연 그 자체를 활용한 앙상블라주도 존재한다. 단풍을 보기 힘든 동남아시아 관광객들을 겨냥하여 만든 백풍밀원(단풍나무 숲 길)은 과거 대규모 사람들이 집합적 소비 공간으로 활용되었을 평지의 넓은 잔디밭 한 가운데에 언덕을 만들고 단풍나무를 심은 사람들의 이름 팻말을 걸어 놓은 작은 정원이다¹⁵⁾. 이 백풍밀원의 좁은 구부러진 오솔길을 따라 나

15) 백풍밀원과 같은 공간과 넓은 잔디밭에 심은 나무를 통해 집합적 소비 공간이 노마디즘의 공

무에 걸린 이름 팻말을 보면서 걷게 되는 순간, 백풍밀원은 사람과 자연을 연결하고 어우러지게 하는 앙상블라주가 된다. 하트모양의 낙엽 속에 먹을거리를 숨겨 놓거나 찾아 헤매는 다람쥐나 청설모는 우연적이지만, 자연적 오브제이거나 앙상블라주가 된다. 다람쥐나 청설모와 오브제를 가까이 보거나 직접 손으로 만져보고, 소리를 듣는 방식의 오브제에 대한 경험은 촉각적 경험에 가까우며, 자연과 사물과 인간간의 경계를 약화시키고, 인간이 대상과 결합되는 경험을 동반한다¹⁶⁾.

남이섬에 흔하게 볼 수 있는 이러한 오브제들은 모두 일상의 범속한 사물을 활용하여 사물과 혹은 자연과의 관계나 상상적 자극을 촉진함으로써 환상적 경험을 추구하는 기능을 가진다. 이러한 환상적 경험의 공간은 환영오브제나 몽상오브제를 통해서 보다 분명하게 드러난다. 남이섬은 '나미나라'라는 공화국을 세우고, 출입국 관리소를 세워 남이섬 입장권을 판매한다. 심지어 나미나라에 나무를 심은 회원들은 나미나라 국민이다. 그리고 나미나라 국기와 국가와 문자도 존재한다. 이와 같이 남이섬은 그 자체가 일종의 환영 오브제이다. 강우현 사장이 하늘을 통해 남이섬에 들어가는 꿈을 재현하고자 남이섬 입구에 세운 와이어 짚, 알라딘 램프나 우주선을 재현한 남이섬의 선박, 어린이 놀이터의 하늘 길 자전거 등은 일종의 환영 오브제이다¹⁷⁾. 이러한 환영오브제는 어른들의 이성적 시선에서 벗어나 환상적 시선은 물론 어린아이의 시선을 요구하거나 자극하며, 자연과 환영오브제를 포함한 다양한 오브제들과의 교감적 능력인 현대 관광객들의 잃어버린 미메시스 능력을 부활시키고 자극함으로써 관광객의 남이섬 오브제에 대한 환상적 아우라 경험을 촉진한다.

환상과 어린 아이의 시선을 자극하기 위한 노력은 몽상오브제를 통해서도 이루어진다. 몽상오브제는 소박하고 친숙한 대상을 요란하거나 화려하게 변형함을 통해 상상을 자극한다. 남이섬의 대표적인 몽상오브제는 드라마 겨울연가의 주인공인 준상과 유진의 키스신을 연상하게 하는 어린시설의 추억을 담고 있는 눈사람 모양의 모형이다. 눈사람 모형¹⁸⁾ 이외에 남이섬의 중요한 몽상오브제는 주로 어린아이의 시선과 관련된 것이 다수를 차지하고 있다. 꽃을 다 따먹어 체포령이 떨어졌던 토끼를 모형으로 만들어 나무 기둥에 묶어 둔 것도 일종의 스토리를 가진

간으로 변화된다.

16) 이러한 경험은 마페졸리가 말하는 생태주의적 욕구의 부활, 현재주의의 중요성 부흥, 근접성의 욕구라는 현대 대중의 예술 수용과 지각의 특징을 잘 보여준다.

17) 강우현(2012)은 남이섬에서는 하늘을 달리는 꿈도 현실이 된다고 말한다.

18) 이 모형은 2011년에만 3천 8백만 원을 남이섬에 벌어들인 정도로 가장 인기 높은 관광 상품이다(강우현, 2012: 119).

몽상적 오브제이다. 그리고 중국의 유명한 조각과 위칭청의 거대 조각 작품인 “장강과 황하”는 젓가슴을 지닌 여성 동상인데, 한쪽 젓은 여자 앞에 서 있는 아이가 빨아먹고 있고 다른 쪽 젓은 등에 업혀 있는 아이가 빨아먹고 있는 다소 엽기적인 모양이다(강우현, 2012: 133). 강우현(2012)은 “장강과 황하”를 한껏 과장돼 있어 부담스러울 수 있지만 다른 한편으로는 웃음을 유발한다고 평가한다. 장강과 황하와 같은 유머러스한 거대한 조각 작품 이외에도 남이섬에는 위칭청의 작은 조각품들이 다양한 오브제들과 함께 자리를 차지하고 있다.

이러한 몽상오브제는 남이섬을 방문하는 많은 어린이들과 함께 어른들이 찾고 있는 국내 유일의 유니세프의 어린이 친화공원 운치원의 놀이터에서도 발견된다. 운치원에는 미끄럼틀이 있는데, 벽을 뚫고 들어가는 어린아이, 벽면에 솟아나는 푸른 나무 잎, 물구나무를 서고 있는 황소 등이 미끄럼틀을 둘러싸고 있는 사각형 건물을 장식하고 있다.

3) 노마디즘적 형태와 정신 분산적 수용

백화점에 셀 수 없을 정도로 존재하는 수 많은 상품이 전시되어 있어서 어떠한 상품들이 존재하는지 혹은 몇 개의 상품이 있는지를 알 수 없듯이, 남이섬 또한 셀 수 없을 정도의 다양하고 많은 오브제가 존재한다. 현대 대도시의 사람들이 대도시의 백화점을 환상적 공간으로 소비하고 정신 분산적 방식으로 수용하듯이, 남이섬 또한 관광객들은 환상적 공간으로 소비하고 정신 분산적 방식으로 이를 수용한다. 이러한 정신 분산적 수용은 다양한 오브제를 일종의 파노라마식으로 반복을 통한 유희로 즐거움을 의미한다. 관광객들의 파노라마식의 유희적 관람은 남이섬 전체로 뻗어져 나간 길들을 통해서 이동하면서 잠깐의 시선을 주고 이동하는 노마디즘 형태를 보인다. 이러한 방향형태의 관광행위는 벤야민이 목격하고 분석한 파사주의 산보자들의 행태와 유사하다. 이러한 오브제들에 대한 스쳐 지나가는 정신 분산적 수용의 관람 형태는 가이드의 설명과 함께 전기자동차를 타고 남이섬 전체를 돌아보는 상품으로까지 발전하였다.

남이섬은 남이섬 전 지역을 연결하는 많은 가로수 길에 대한 시멘트 포장을 거부하고, 흙 길로 바꾸어 왔다. 이뿐만 아니라 나무를 연결하여 징검다리를 놓고, 넓은 잔디밭에 나무를 심어 새로운 오솔길을 꾸준하게 만들어왔다. 이러한 다양하고 자연적인 길들은 남이섬 곳곳에 존재하는 수 많은 오브제들에 대한 아우라 경험과 정신 분산적 수용을 하고자 하는 산보자들의 방랑을 가능하게 하고 촉진한다. 이러한 산보자들의 길들과 오브제를 통해 남이섬은 과거 넓은 잔디밭 위의 집

합적인 여가와 놀이의 공간이 아닌 노마디즘적 즉 방랑적 공간으로서 다양한 오브제를 통한 환상적 경험의 공간과 자연과의 교감을 확장하는 공간으로 변화되었다¹⁹⁾. 이러한 환상적 경험은 자연의 강조와 나미나라와 같이 동화적 공간에 대한 어린아이의 시선을 자극한다. 강우현(2009: 107)은 남이섬 변화는 관광객 변화와도 관련되어 있으며, 관광객은 “자신만의 상상력으로 섬의 자연을 자기 것으로 만들어 나갔다”고 주장한다.

IV. 결 론

본 연구는 남이섬이 초현실주의 양식을 활용하여 근대사회에서 탈근대사회의 변화 속에서 잃어버린 욕망을 새롭게 자극하도록 공간을 재구성함으로써 관광지 재생에 성공하였다는 가정을 기반으로 남이섬 관광 공간 재구성에 대한 이해와 분석을 시도 하였다. 이를 통해 관광 공간 재생을 위한 관광 공간의 재구성 원리와 재생전략에 대한 시사점을 모색하고자 하였다. 관광공간의 재구성 원리를 이해하기 위해 시도된 이론고찰의 결과, 탈근대사회는 근대사회에서 그동안 억눌려왔던, 인간의 행복과 직접관련이 있는 인간의 상상력과 감성 등과 같은 관계적 요소들이 일상적인 형태로 새롭게 부각되는 사회이다. 이러한 욕망은 현대 도시에서 노마디즘 형태로 발흥되고 훈련되고 수용되고 있다. 복제기술발전은 오브제를 정신분산적인 방식으로, 촉각적으로, 유희로서 수용하게 한다. 그리고 근대인들에게 억눌려져 왔던 상상력과 감성 등과 같은 감각과 인식을 일깨우는데 적합한 초현실주의는 오브제와 같은 표현양식과 기법을 대도시를 중심으로 발전시켜왔으며 도시는 일종의 유희의 공간이 된다. 이러한 노마디즘의 발흥과 유희의 공간은 도시를 벗어난 다양한 공간으로 확산되고 있다.

본 연구결과에 따르면, 남이섬은 그 자체로 환영적 오브제로 다시 태어났으며, 시각적 즐거움을 제공해주는 다양한 오브제들로 채워져 있어서 상상력과 감성, 자연이나 물체와 교감하고 산보를 통해 정신분산적 방식으로 수용하고 유희를 즐기는 공간으로 재구성되었다. 재구성된 남이섬은 권위적인, 집단적 소비를 중심으로 하는 어른의 시선에 의존하는 유희의 공간이 아니라 어린아이의 시선 속에서 상상과 유희의 즐거움을 제공해 줄 수 있는 범속한 재료들이나 자연을 주로 이용한 오브제들로 채워져 있다. 남이섬의 오브제는 일상의 범속한 재료들을 가지고 해학적

19) 이는 넓은 잔디밭이 나무가 심어진 숲으로 만들어지고 있다는 점에서도 다시 확인된다.

이며, 탈권위적으로 만들어져 배치되고 있다. 이러한 오브제들은 소비주체와 오브제와의 상상적 관계하기를 촉진한다. 관광객은 도시의 백화점에 진열된 많은 상품을 파노라마와 같은 방식으로 감상하듯이 오브제를 방랑이나 산보와 같은 노마디즘 형태를 통해 정신분산적 방식으로 수용하고, 잃어버린 감각과 상상, 유희를 즐긴다. 동화작가 출신의 강우현 사장의 주도로 만들어진 오브제는 우연적인 감각 혹은 상상을 제공해주고, 관광객으로 하여금 아이의 시선으로 현재 시간의 즐김과 자연과의 함께하기 및 오브제에 대한 근접성과 참여적 경험(혹은 아우라적 경험) 자극을 강조하고 있다.

남이섬 가로 길과 숲 속 곳곳에 수없이, 반복적으로 배치된 오브제의 배치는 관광객에게 시각적 즐거움을 제공해 준다. 범속한 재료들을 주로 사용한, 탈권위적이고 해학적인 오브제를 통해 관광객들은 권위적인 어른의 시선이 아니라 어린아이의 시선으로 사물과 교감한다. 이러한 오브제들에 대한 관광객의 교감 즉 아우라 경험은 주로 남이섬 곳곳에 이어진 길을 따라 노마디즘적 방식 중의 하나인 산보를 통해 관광객마다 다양한 경험을 특징으로 하는 개방적인 형태로 이루어진다. 남이섬 곳곳에서 이루어지는 이러한 즐거움과 교감은 그동안 근대사회에서 억눌려왔던 인간 이성 이외의 인간의 행복과 직접 관련이 있는 가치인 인간의 상상력이나 감정과 같은 요소들을 현대인들에게 일깨워주고 제공해 준다.

본 연구결과는 남이섬 관광지 재생 성공은 집합적 소비를 주 목적으로 한 관광공간을 포스트모던 사회에서 부활하고 있는 근대사회에서 억눌려왔던, 인간의 삶과 생기를 복원하는데 필수적인 상상력과 교감 등과 같은 비이성적 요인들을 자극하고 촉진하고자 하는 다양한 오브제들과 자연 그리고 이들과의 교감을 가능하게 하는 노마디즘 방식 즉 산보나 방랑 등을 촉진하도록 하는 공간으로 재구성함으로써 변화된 소비자의 욕망을 자극하고 만족시킴으로써 이루어졌다고 말할 수 있다.

따라서 본 연구결과는 현대사회에서 부흥하고 있는 비이성적 요인들에 대한 욕망을 어린 아이의 시선으로 자극하고 촉진하는데 적합한 관광 공간 재구성전략은 관광지 재생의 성공적인 전략 중의 하나로 이해될 수 있음을 시사한다. 그리고 본 연구는 관광지 재생에 성공한 사례로 받아들여지고 있는 남이섬을 대상으로 관광공간 재구성의 특성과 현대 관광객들의 욕망 수용과 자극과의 관련성에 대한 이론적 분석과의 관계분석을 시도하였기에, 관광객 경험과 관광 공간 재구성 전략 추진자들의 의도 등에 대한 분석에 일정한 한계를 가지고 있다. 관광지 재생에 대한 깊이 있고 다양한 이해를 위해서는 다양한 이론적 구성과 함께 경험주체와 개발주체에 대한 추가적이고 심도 있는 연구가 수행될 필요가 있다.

참고문헌

- 강우현(2009). 『남이섬 CEO 강우현의 상사 망치』. 나미북스.
- _____(2012). 『남이섬에 가고 싶다』. 나미북스.
- 고현범(2008). 기술복제시대에서 일상경험과 예술경험의 가능조건-발터 벤야민의 아우라 개념을 중심으로. 『범한철학』, 50(가을), 249-278.
- 김무경(2007). 『자연회귀의 사회학-미셸 마페졸리』. 살림.
- 김병욱(2010). 질료적 상상력과 탈근대 사회성. 『프랑스문화예술연구』, 32, 97-137.
- 김성진(2010). 관광지 재생-남이섬 사례연구. 『관광학연구』, 34(4), 183-202.
- 김원갑(1997). 20세기 건축 디자인에 나타난 초현실주의의 영향에 관한 연구. 『대한건축학회논문집』, 13(4). 169-181.
- 김홍균(2010). 애니메이션의 초현실주의적 공간표현에 관한 연구-데페이즈망을 중심으로. 『애니메이션연구』, 6(2), 38-57
- 김홍운(1983). 단양지역 동굴관광지의 효과적인 재개발에 관한 연구. 『관광학연구』, 7.18-32.
- 남인숙(2010). 초현실주의 이념과 라캉 정신분석학의 관련성 연구: 발터 벤야민의 '초현실주의'를 중심으로. 『도시인문학 연구』, 2(1).53-106.
- 닝왕(Ning Wang)(2000). 관광과 근대성-사회학적 분석, *Tourism & Modernity: A Sociological Anaylisis*(이진형·최석희 역). 일신사.
- 두미혜(2013). 무의식과 초현실. 『현대사상』, 11. 27-38.
- 마페졸리(Maffesoli), M(1997). 노마디즘, *Du Nomadisme: Vogabondages Initiatiques*(최원기·최항섭 역). 일신사
- 문금희(2008). 기술복제시대의 산업디자인과 아우라. 『기초조형학연구』, 9. 343-351.
- 벤야민(Benjamin), W.(1969). 발터 벤야민의 문예이론, *Illumination(Harry Zohn, Trans)*(반성환 편역). 민음사.
- _____(Benjamin), W(1936). 기술복제시대의 예술작품 2판(발터 벤야민 선집 2), *Das Kunstwerk in Zeitalter Seiner Technischen Reproduzierbarkeit*(최성만 역). 도서출판 길. 41-96.
- 변찬복(2012). 관광객 경험의 진정성과 일상성에 관한 연구. 『인문학논총』, 29, 139-164.
- 심혜련(2001). 발터 벤야민(Walter Benjamin)의 아우라(Aura) 개념에 관하여. 『시대와 철학』, 145-175.
- 오창호(2004). 맥루한(M. McLuhan)과 벤야민(W. Benjamin): 탈근대적 커뮤니케이션 양식에 대한 탐구. 『한국언론학보』, 48(3), 410-435.
- 유광민(2012). 일제식민지 시기 온양온천의 신희여행지로의 변화. 『관광학연구』,

36(10), 149-171.

- 유광민·장병권(2012). 관광지 재생 연구방향 모색을 위한 관광지 재생의미와 전략 선행 연구 분석. 『관광학연구』, 36(5), 69-91.
- 유기환(2010). 미메시스에 대한 네가지 시각: 플라톤, 아리스토텔레스, 벤야민, 리쾨르. 『세계문화비교연구』, 33, 375-406.
- 윤미애(1999). 벤야민의 〈아우라〉 이론에 관한 연구. 『독일문학』, 71, 388-414.
- _____(2004). 도시산보와 기억-헤셀의 “베르린에서의 산보”를 중심으로. 『독어교육』, 29, 521-539.
- 이진경(2007). 『근대적 주거공간의 탄생』. 그린비.
- 진중권(2011). 『진중권의 서양미술사-모더니즘편』. 휴머니스트.
- 최문규(2011). 범속한 각성, 이미지공간/몸공간: 초현실주의와 발터 벤야민. 『독일언어문학』, 53, 71-101.
- 최성만(2012). 『해제-현재 매체미학의 선구자, 발터 벤야민. 발터벤야민 선집2』. 도서출판 길. 5-36.
- 최승담·신정미(2002). 낙후 관광지의 활성화 수단으로서 재개발 방식 적용에 관한 고찰. 『관광학연구』, 25(4), 33-47.
- 피오나(Fiona), B(1997). 초현실주의, *Surrealism*(김금미 역). 현대미술운동총서
- 하비(Harvey), D(2005). 포스트모더니티의 조건, *The condition of post modernity*(구동희·박영민 역). 한울
- 홍명희(2005). 『상상력과 가스통 바슐라르』. 살림.
- 홍준기(2010). 발터벤야민과 도시경험-벤야민의 도시인문학 방법론에 대한 고찰. *Journal of Lacan & Contemporary Psychoanalysis*, 12(1), 175-199.
- Durant, G.(1960). *Les Structures Anthropologiques De L'imaginaire*. Durond, p.39.
- Sayer, A.(1992). *Method in Social Science: A Realistic Approach*. London: Routledge.

2014년 4월 3일 최초투고논문 접수

2014년 4월 22일 최종심사완료 및 게재확정 통보

2014년 5월 6일 최종논문 도착

3인 익명심사 畢