

# 박물관에 대한 기호학적 성찰\*

## - 텍스트성의 관점에서 본 박물관 공간

박여성\*\*

### 【 차 례 】

- I. 기호학적 의제로서의 박물관
- II. 박물관 공간의 유추 모델
- III. 박물관기호학의 틀
- IV. 전망과 과제

### 국문초록

일찍이 유럽 왕가와 귀족의 사적인 예술품 수집관에서 출발한 박물관은 계몽주의를 거치면서 소장품을 체계적으로 분류하고 연구와 기획을 통해 전시물을 제공하는 가운데 오늘날 대표적인 문화적 기억장치로 자리 잡았다. 전 세계에는 4만 여개의 박물관(유럽 2만개, 북미 1만개, 아시아 5천개, 기타 수천 개)이 있으며, 우리나라에는 2018년 6월 현재 762개의 박물관/미술관이 한국박물관협회([www.museum.or.kr](http://www.museum.or.kr))에 등재되어 있다. 유사한 기능을 가지는 영리/비영리 기관들을 어떻게 부르건,<sup>1)</sup> 그 공통분모는 특정한 테마를 중심으로 수집된 오브제들을 교육·학습·여가·오락·사업 등에 활용하

\* 이 논문은 2017학년도 제주대학교 교원성과지원사업에 의하여 연구되었음.

\*\* 제주대학교

1) 박물관은 고고학, 예술, 미술, 민속, 생활, 자연, 문화, 기술, 과학, 정치, 역사를 비롯한 다양한 주제에 따라 대별되지만, 개념적 외연이나 유형화의 기준은 일관적이지 않다. 본고에서는 일단 전시 기능, 학습 체험을 지향하는 교육 기능, 교육매체 및 기호체계, 박물관과 관람객의 상호작용을 도모하는 커뮤니케이터 기능, 여가와 놀이의 엔터테인먼트 기능(이병준/이경아 2014: 4~5 참조)에 주목하여 박물관기호학을 정초하는 거시적 틀의 수립에 집중하며, 따라서 박물관의 세부적 유형화나 특정한 박물관에 대한 미시적 분석은 다른 연구로 미루고자 한다.

는 인공낙원이라는 점에 있다.

이 주제에 임하여 본고는 박물관을 교육학적으로는 박물관학과 문화교육의, 방법론적으로는 기호학과 텍스트언어학의 공통관심사로 간주하고, 박물관을 텍스트성의 구현체로서 조명하는 틀을 구상한다. I장에서는 박물관의 고전적 정의를 확장하여 박물관을 복합적인 소통공간으로 보는 이른바 ‘신(新)박물관학’(Neue Museologie)의 과제를 설명한다. II장에서는 오스트리아의 건축이론가 카밀로 지테(Camillo Sitte)의 구상을 비롯한 도시·건축기호학 담론이 박물관의 소통적 특성 및 박물관성을 규정하는 텍스트 유추 모델로서 적합한지 가늠해 본다. III장에서는 박물관이 텍스트성(Textualität)을 기준으로 충족해야 할 요건들을 개괄하고, 끝으로 IV장에서는 본고에서 얻은 소정의 결과에 기대어 향후의 과제를 제안한다.

열쇠어 : 문화교육, 박물관기호학, 유추 모델, 인공낙원, 텍스트성.

## I. 기호학적 의제로서의 박물관

### 1. 박물관의 고전적 정의

독일어권에서 박물관에 대한 언급은 미하엘 베른하르트 발렌티니(Michael Bernhard Valentini, 1704), 카스파르 프리드리히 나이켈리우스(Caspar Friedrich Neickelius, 1727), 요한 게오르크 크뤼니츠(Johann Georg Krünitz, 1805) 같은 계몽주의자들의 백과전서로 소급한다. 특히 나이켈리우스는 박물관의 기원을 “보물-예술-자연물-진귀품의 수집관, 갤러리 또는 갈레리아[=화랑], 캐비넷[=수집물 창고] 그리고 이탈리아인들의 스튜디오, 로마인들의 뮤지엄”(Kunst-Naturalien-Raritäten-Kammer, Gallerie oder Galeria, Cabinet, und Studio bey den Italienern, Museum bey den Lateinern: Vieregg 2006: 17 재인용)에서 목격하여 박물관 개념을 일찍이 포착한 바 있다. 초기의 박물관은 왕가와 귀족의 소장품을 무작위로 모아놓은 이탈리아 식 스튜디오로(Studiolo)<sup>2)</sup>에서 출발

2) 이와 유사한 것으로 ‘무제이온’(Museion), ‘예술품 수집관’(Kunstkammer), ‘보물 수집관’(Wunderkammer) 등이 있다(Vieregg 2006: 64 참조).

했는데, 19세기에 들어서자 그런 류의 수집관은 퇴색했고 시민박물관이 부상하기 시작한다. 나아가 대영박물관, 나폴레옹 박물관, 런던 국립미술관, 비엔나 예술사/자연사박물관 같은 국가 차원의 아젠다가 추진되었는데, 그 원동력은 한편으로 계몽(Aufklärung)이라는 문화적 목표였고 다른 한편으로 식민주의(Kolonialismus)와 제국주의 시대의 정치 이데올로기였다. 상이한 시대와 상이한 공간에서 발원하기 때문에 한꺼번에 관람할 수 없는 뒤죽박죽 상태의 잡동사니를 동일한 시공간에서 일목요연한 서사구조로 보여주는 문화적 장치의 필요성이 대두함에 따라 라이프니츠, 디드로를 비롯한 계몽주의자들의 사상이 지식의 백과사전적 전유(全有: Aneignung)를 통한 소장품의 체계적인 수집과 근대적인 박물관의 수립에 투영되었으며, 바로 그 정신이 오늘날 신(新)박물관학의 과제로 결집되었다(이병준 2011: 26~28 참조).

박물관에 대한 최초의 현대적인 정의는 국제박물관평의회(ICOM=International Council of Museum)가 1946년에 제시했으며, 이후 여섯 번(1956, 1961, 1974, 1989, 1995, 2001년)의 수정을 거쳐 국제박물관학협회(ICOFOM=International Committee for Museology)는 ‘캐나다 캘거리 선언’(2005년)에서 오늘날 널리 통용되는 박물관 개념을 선포했다:

“The museum is an institution for the benefit of society, devoted to exploring and understanding the world by researching, preserving and communicating, notably through interpretation and exhibition, tangible and intangible evidence that constitutes the heritage of humanity. It is a not-for-profit Institution.”(박물관은 사회의 이익을 위한 기관으로서, 연구, 보존 및 소통을 통하여, 특히 인류 유산을 구성하는 유형/무형의 증거들을 해석하고 전시함으로써 세계를 탐구하고 이해하는데 매진한다. 박물관은 비영리 기관이다.)(Ibid., 19).

이 선언에 기초하여 독일 박물관학을 정립한 프리드리히 바이다허(Friedrich Waidacher)는 박물관을 “비영리적이며 영속적인 기관으로서, 수집물품을 대중에게 접근가능하게 만들고 인간과 그 환경의 물질적 증거를 연구, 교육 및 위락의 목적으로 취득(Erwerben), 보존(Erhalten), 연구(Erforschen), 중개(Vermitteln) 및 전시(Ausstellen)함으로써 사회의 발전에 봉사하는 기관”(Waidacher 2005: 17)으로 정의한다.<sup>3)</sup>

## 2. ‘신(新)박물관학’의 과제

오늘날 박물관 교육에서는 박물관을 수집·보존·연구·전시라는 고전적 기능을 넘어서 국민 대중이 문화적 기억을 체험하고 소통할 수 있는 공공성을 띤 교육공간으로 자리 매김한다. 그곳에 전시되는 예컨대 우주, 자연, 역사, 문학, 영화, 예술, 문자(文字), 종교, 사제(師弟), 범죄, 무기, 인형, 섹스, 골무, 축구, 말(馬) 심지어 소시지와 빵에 이르기까지 유무형의 온갖 오브제들은 인간의 의지와 욕구를 표출하는 기호체이다. 이에 주목하는 신(新)박물관학은 자연과 인간이 창출한 물질적·정신적 유산을 저장하고 그것을 내러티브와 세미오시스로 구축하려는 도전 과제를 천명하는데, 이것은 지극히 기호학적인 발상이라고 하겠다. 그러한 발상의 단초는 훔볼트(W. v. Humboldt)의 인본주의 교육학이 강조한 박물관의 도야(陶冶: Bildung) 기능으로 거슬러 올라간다. 훔볼트는 저서

---

3) 국제박물관평의회, 국제박물관학협회, 독일박물관협회의 입장을 집약한 Vieregk (2007: 38~42)도 Waidacher(2005)와 흡사한 정의를 내리고 있다(본고에서는 두 학자의 정의를 수용하지만, 바로 아래 ①번 조항의 ‘상업적인 기능은 없다’는 입장은 점점 설득력을 잃고 있다): ① 박물관은 공공시설이거나 또는 개인이 만든 사유 시설이다. 이곳은 보존할 가치가 있는 문화사 및 자연사의 대상으로 이루어진 수집을 통해 운영된다. 이 수집물은 적어도 부분적으로 규칙적으로 공공전시를 통해 접근 가능해야 하며, 공공의 이익에 봉사해야 하며, 상업적인 기능은 없다. ② 박물관은 전공 학문(문학사, 역사학, 자연과학 및 지리학 등)의 구상을 담아야 한다. ③ 박물관은 전문적으로 운영되어야 하며, 수집물들은 전문가에 의해 학문적으로 평가되어야 한다. ④ 박물관의 전시수집물은 명확한 교육(도야)기능을 가져야 한다.

“Die am Menschen orientierte Idee der Bildung und Durchdringung mit bildungstheoretischen, anthropologischen, sprachphilosophischen und ästhetischen Ideen”(인간을 지향한 도야의 이념, 그리고 교육이론적·인류학적·언어 철학적·미학적 이념들의 관철)에서 “인간은 자신이 포착할 수 있는 만큼 최대한의 세계를 탐색하고, 자신과 연계시킬 수 있는 만큼 최소한의 세계를 탐색한다”(Vieregg 2006: 146 재인용)고 설파하면서 박물관이 “인간의 도야”(Die Bildung des Menschen)에 개입한다고 보았다. 단적으로 “Ideen zur Bildung des Menschen im Museum”(박물관에서의 인간의 도야를 위한 이념들)이라는 말로써 부연 강조된 훔볼트의 입장은 ‘나와 세계, 개체와 우주의 가장 자유로운 교호작용으로서의 도야’를 지향한 계몽주의 교육철학의 핵심이었다.<sup>4)</sup> 그 정신이 후퍼-그린힐의 박물관 교육의 현대적 정의에 고스란히 반영되었음은 명백하다:

“박물관 교육은 유물과 수집품 전시에서 탈피하여 이들 유물과 수집품으로부터 가치 있는 가르침을 이끌어내고 배우는데 관심의 초점을 두고 있다”(Hooper-Greenhill 1994: 230. 최종호 2006: 51 재인용)

이때 박물관에 진열된 대상과 재질들 자체는 진품(眞品)이며 어떤 사건의 실존에 대한 직접적인 증거로 사용될 수는 있다. 하지만 그것들은 수집물의 원천적 자격보다는 진열의 증거에 힘입어 박물관에 위치하는 것이다. 역사적 관련 속에서 어떻게 서술되는가에 따라 소장품에 현재적 의미와 명제가치가 발현하기 때문이다. 바로 여기서부터 사실의 기록이나 진품의 진열을 넘어서 텍스트를 비롯한 매체산출물(Medienangebote)을 제공하는 사회적 기관을 지향하는 신(新)박물관학의 목표가 대두된

4) Humboldt의 교육철학에서 박물관이 가지는 가치에 대해서는 Hermann Lübke의 훔볼트 서거 150주년 기념논문 “빌헬름 폰 훔볼트 그리고 예술의 박물관화”(W. v. Humboldt und die Musealisierung der Kunst. in: Vortragszyklus zum 150. Todestag. ed. B. Schlerath. de Gruyter. 1986, pp. 169~183)를 참조하라.

다. 바이다허 또한 “박물관은 유일한 기관으로서, 현재와 미래의 인간을 위해 전체 현실의 진품 대상들과 재질들을 구조화된 수집으로 집약하고 처리하고 특정한 방식으로 중개하기 위해 창출되었다”(Waidacher 2005: 49)라고 강조하면서 박물관의 텍스트 지향적인 사명을 확인한다. 그렇다면 “박물관은 평생학습과 사회교육, 정보 교류, 위락 향유를 위해서 유무형의 자료와 정보를 수집, 조사, 연구하고, 유산을 보존, 관리하면서 전시, 교육, 교류 활동을 통해서 인류사회의 발전과 자연환경의 보호에 이바지하는 복합문화공간”(앞의 글: 51)이라는 주장은 나름의 설득력을 얻게 된다.<sup>5)</sup> 이 공간에서 전시(展示)란—일찍이 19세기의 박물관에서 신화적·종교적·문학적 주제들의 재현에 주목하는 ‘역사 회화’(歷史 繪畫: Historiemaalerei)를 실천했듯이(Ibid., 50 참조)—한 마디로 ‘외재적 사태’를 박물관에 내재화하는 행위’로서, 기존의 ‘진품 중심 인식론’이 해당하는 시대의 교육과 계몽이라는 목적에 부응하여 ‘사물 해석학’과 ‘이미지 해석학’을 거쳐 ‘텍스트 해석학’과 ‘기호 해석학’으로 관심사를 넓혀 왔음을 보여준다.

지금까지 말한 내용을 신(新)박물관학의 관점에서 요약하자: 첫째, 목적지향적인 수집은 인간만이 가진 문화적 능력이자 소통행위이다. 그래서 “관람객은 소통을 통해 전시물에 내재된 의미와 가치를 찾고, 박물관은 전시물과 관람객 사이의 효과적인 소통을 위해 기본적으로 전시물에 대한 설명과 해설을 담은 레이블을 제공한다”(이병준/최은영 2017: 105). 둘째, 오브제의 수집과 전시는—별다른 목적 없이 물품들을 늘어놓은 진열과는 전혀 다른—해석을 통해 매개되는 소통적 실천이다. 이를 통해 소장품이라는 일차적 기호(기표/기의)가 의미작용(signification)을 거쳐 비로소 이차적 기호, 즉 전시물이 된다.<sup>6)</sup> 결과적으로 스토리에 기반을

5) 물론 선풍은 목표 확장은 박물관과 상업적 테마파크와의 구별을 어렵게 만든다. 일단 본고에서는 박물관을 테마공간의 하나로 간주하겠지만, 향후 연구에서는 인공낙원 전반에 관한 세분 기준을 강구해야 할 것이다.

6) 이것은 수집물의 원본성/진품성(Originalität/Authentizität)과 별도로 비로소 박물관의

둔 전시는 “단순한 물건의 진열이 아니라, 과학적 사실에 기초한 내용적/형태적 구성과 예술 사이의 상호영향의 산물”(Waidacher 2005: 142)이며, “관람객과 전시물 사이의 새로운 소통체계를 구축하여 의미의 공유를 유발시키는 중재 행위(Vermittlung)”(이병준 2011a: 3)이다. 셋째, 전시는 물체의 표현을 통해 주제를 현재화시키는 행위로서, 감각적 지각과 인지적 소통으로 타인과 나누는 소통행위이자 창조적인 구성(Konstruktion)”(Op. cit.: 142)이다. 이 관점에 기대어 다음 장에서는 박물관 공간에 관한 유추를 고민해 보도록 하겠다.

## II. 박물관 공간의 유추 모델

오스트리아의 건축이론가 카밀로 지테(Camillo Sitte. 1843~1903)<sup>7)</sup>는 “신(新)비엔나 일간지”(Neue Wiener Tagblatt: 1891)에서, 도시란 “마치 사랑스런 동물들이 그들이 대대로 물려받은 보금자리를 품은 산이나 숲처럼, 진정으로 생명을 가진 자연의 한 부분이다. 그리고 도시란 그 성벽, 석상, 조각상 및 그림들이 그들의 감상자들을 이미 사라진 과거의 시간들로 되돌려 보내는 오래된 돔 같은 것이다. 도시는 사랑스럽고 충실하게 보존된 유산으로서 세대를 거쳐 전승되어온 커다란 가문의 집 같은 것”(Hnilica 2012: 7 재인용)이라고 말했다. 이 전형적인 비유에서 보듯이 건축가들은 도시를 무엇인가에 유추(類推)<sup>8)</sup>하여 상상하곤 했다. 여기

맥락에서 배태되는 ‘박물관성’(Musealität, Waidacher 2005: 27)의 문제이다.

7) Sitte는 오스트리아 잘츠부르크 및 비엔나의 국립실업학교 교장으로 재직하면서 건축담론을 개시했다. 그의 주저 “예술적인 기본원칙에 따른 도시 건설”(1889)은 현대 산업사회로 넘어오는 격변기의 건축과 도시 설계에 적합한 언어를 제공했다는 찬사를 받았으며, 출간된 지 한 세기가 넘었음에도 지금까지 15개 언어로 번역되어 이론가와 실천가 모두에게 획기적인 명저로 평가되었다. 2010년 이후 지테 전집(Camillo Sitte Gesammelte Schriften, 총6권)이 출간되면서 그의 담론이 활발하게 논의되고 있다(Hnilica 2012: 25~27 참조).

8) 인지과학자 Hofstadter(1979/1999: 669)는 인지(Cognition)의 핵심은 유추(Analogy)에 있다고 강조한 바 있다.

서 우리의 관심은 도시의 소유자인 박물관에 어떤 유추를 적용할 수 있는가에 집중된다. 이를 위해 필자는 닐리카(Hnilica 2012. 비엔나 대학교 박사학위논문)가 조명한 지테의 “예술적인 기본원칙에 따른 도시 건설”(Der Städtebau nach seinen künstlerischen Grundsätzen, 1889: 이 책에서는 도시를 언어, 집, 생명체, 자연, 기계, 극장[무대], 기억, 예술품에 비유했다)과 김성도(2014)의 ‘도시 인간학’(이 책에서는 도시를 우주, 유기체, 예술작품, 기계, 텍스트, 네트워크, 복잡계, 생태계에 비유했다)을 통독했다. 그 결과 두 책에서 네 가지 유추, 즉 유기체, 예술작품, 기계, 텍스트 유추가 겹치는 것을 확인했고, 특히 텍스트 유추가 박물관 공간을 가장 적합하게 설명할 수 있다는 결론에 이르렀다.<sup>9)</sup>

## 1. 보조적인 은유

박물관 공간을 텍스트로 비유하기에 앞서 제안된 도시와 공간에 대한 단상들은 대체로 직관적인—그러나 박물관기호학을 구상하는 데 중요한—영감을 담고 있는데, 몇 개의 보기를 나열해 보자.

---

9) Gerber/Patterson(ed. 2013)의 총서도 주목할 만하다. 이 책은 P. Eisenman이 스위스 연방공대(ETH)에서 발표한 “텍스트로서의 건축”, “텍스트로서의 도시”(City as text)를 출발점으로 삼는 어머니즘을 다루는데, 내용만 간단히 소개하자: J. Binotto는 정신분석의 ‘징후’ 개념과 라캉의 ‘은유’ 개념을 건축과 도시담론에 도입하며, G. Böhme는 건축 담론이 외부의 원리들로 가득하며, 건축이 스스로의 경계를 정당화하기 위해 은유를 남용한다고 비판한다. Ch. Jencks에 따르면, 건축을 기술하기 위한 은유 그 자체는 문제될 것이 없지만, 건축이라는 물리적 작품에서의 은유가 자칫 건축을 언어와 기호로 치환하기 때문에 주의해야 한다고 경고한다. Ph. Boudon은 건축의 지각과 개념의 은유의 차이를 야콥슨과 소쉬르에 기대어 부재(absentia)와 현존(praesentia)의 차이로 조명한다. M. Burioni는 고대로부터 18세기까지 건축의 언어 용법을 고찰하여 언어와 건축의 일치점을 서술한다. R. Caballero-Rodriguez는 추상적 지식과 시각적 지식의 은유를 비교하며, 건축의 본질인 기술(craft)과 예술(art)을 다룬다. S. Hauser는 피부 은유를 통해 건축의 투명성/모호성을 구상하며, B. Zitouni는 유기체 은유를, E. Bronfen은 신화와 서사를, H. Schurk는 디자인 창출과정과 언어 은유법 사이의 유사성을 다룬다.



1) 우주 : 도시는 종교, 주술, 점성술 등의 다양한 의례를 수행하는 영적인 중심지로서 신과의 교감을 통해 우주의 질서 속에 건립신화를 각인한다. 완전무결한 코스모폴리스, 신의 처소이자 신의 영감이 깃든 기념물, 모든 수학적 계산을 총동원하여 천상의 세계를 지상에 재현한 묘층, 신전 및 그것들의 정신적 기반을 이루는 지세(地勢), 풍수, 방위, 음양 등 (김성도 2014: 118~133 참조)은 도시가 우주를 지향했음을 입증한다.

2) 자연/생태계 : 도시는 살아있는 자연의 일부이자, 동물들의 보금자리가 있는 산이나 숲 같은 것이다. 동시에 도시는 자연생태계 위에 인간이 추가로 조성한 문명과 문화의 체현으로도 간주되었다(Hnilica 2012: 103~142 참조). 그렇다면 도시생태계는 생물학적/환경적 토대 위에 구축된 일종의 ‘사회적 시스템의 변종’(앞의 책: 186~191 참조)이다.

3) 생명체/유기체<sup>10)</sup> : 나치 식 도시계획, 뉴어버니즘, 정원도시운동, 미래주의, 생태운동에 투영된 생명체/유기체 유추에서는 도시를 흔히 심장과 혈관으로 연결된 교통망에 비유했다. 세계를 호흡기, 순환기, 소화기, 생식기,<sup>11)</sup> 근골격계, 피부, 신경체계에 그리고 세포나 DNA에 빗대는 생물학적 착상은 영국 예술공예운동(Art & Craft), 독일 유겐트슈틸(Jugendstil), 오스트리아 비엔나 분리파(Sezession) 및 프랑스 아르누보(Art Nouveau)에서도 낫설지 않으며, 최근에는 동적 평형성(항상성[恒常性: Homöostase]), 자기생산(Autopoiesis), 자기조직(Selbstorganisation), 프랙탈(Fraktal) 같은 체계이론(Systemtheorie)의 개념에도 맞닿아 있다.<sup>12)</sup>

4) 집/주택 : 생명체의 구체적인 처소는 광활한 도시 전체가 아니라 국소적 공간, 즉 집/주택이다. 지테는 오스트리아 기술건축가협회 강연(1889)에서 “[도시는] 마치 어떤 광장, 마치 방 같은 것이다. 방에 반드시

10) 유기체 은유의 다른 대변자로는 Frank Lloyd Wright, Le Corbusier, Lewis Mumford, Hugo Häring을 꼽을 수 있다.

11) 도시를 여성성(어머니) 및 섹스(처녀, 약녀, 창녀)의 관점에서 보는 Hnilica(2012: 53~102) 참조.

12) 체계이론에 대해서는 Luhmann(1987. “사회적 체계들”. 이철/박여성 옮김, 한길사, 2018) 참조.

가구가 들어있을 필요는 없다. 텅 빈, 가구가 없는 방들도 있다. 그러나 벽이 없는 방은 방이 아니다. 방은 폐쇄되어 있어야 한다”(Hnilica 2012: 29~52 참조)라고 말했다. 주택에 내부 공간이 있듯이, 광장도 그래야 한다. 예를 들어 폼페이에는 문이나 대문으로 진입구가 설치되었고 그곳을 지나야 방처럼 생긴 축제 광장에 들어설 수 있다. 그 안에 도시가구(Stadtmöbel/City-Furniture)의 역할을 하는 공공기념물(Denkmal), 분수(Brunnen), 주랑(柱廊: Colonnaden), 장엄한 현관(Prunkpforten), 아케이드(Arkaden), 개선문(凱旋門: Siegestor), [신전의] 앞뜰(Propyläen), 사당(祠堂: Ruhmenshalle), 대형 동상(Kolossalstatuen), 오벨리스크(Obelisk) 등이 설치되는데, 이것들은 공간 형태뿐만 아니라 사회적 위계질서와 정치적 이데올로기 까지도 각인한다.

5) 기계 : 산업화 시대 이후로 도시는 기계적 장치로 가득한 근대의 발명품으로 간주되었다. 그 결과 도시는 기술적(技術的)으로 해결되어야 할 공간이자 사회적 메가 기계로서, 심지어 개별 인간의 욕구를 뺏아 넣는 살벌하고 물건간적인 거대공장으로 묘사되었다(Ibid., 143~176 참조). 다른 방향에서 기계 혁명의 위력은 기차역, 공항청사, 터미널, 쇼핑 몰, 백화점, 박람회장, 거대 교량, 고속도로 휴게소 같은—프랑스 인류학자 마르크 오제(Marc Augé)가 개념화한—‘비(非)장소들’(Non-Lieux)의 폭증으로 분출되었다(박여성 2014: 293 이하 참조).

6) 극장/무대/예술작품 : 조형예술과 드라마, 서사가 펼쳐지는 무대로서의 도시(Hnilica 2012: 177~200 참조)에서는 감독과 배우가 안무와 스펙터클을 보여준다. 도시라는 물리적 공간 자체가 오브제, 이미지, 다이어그램을 투사하는 캔버스가 되었고, 오늘날 첨단 미디어 파사드(Media-Façade)<sup>13)</sup>로 진화했다. 뉴욕, 런던, 파리, 비엔나, 베를린, 상하이, 도쿄 같은 메갈로폴리스야말로 매체 무대정치 of 생생한 현장이다.

13) 극적인 성공사례로 프랑스의 ‘아비뇽 축제’(http://www.festival-avignon.com/fr/)를 들 수 있다.

## 2. 텍스트 은유

1절에 나열한 보조적인 은유들은 나름의 근거를 가지며－이를테면 주택 비유처럼－부분적으로 박물관 공간에 투영할만한 자격을 가지지만, 공간의 ‘속성’에 대한 단발성 직관이라는 한계를 가진다. 조금 진전된 언어·텍스트 은유로 넘어가는 입장은 건축계의 노벨상인 프리츠커상을 받은 네덜란드의 거장 렘 콜하스(Rem Koolhaas)의 “나는 [건축가라는 직업이] 원래 글을 쓰는 작가라고 생각한다. 작가 또는 건축가로서 나는 말과 개념을 가지고 작업을 하며, [작업] 전체가 개념과 말들의 조작으로 환원된다고 생각한다”(Ibid., 11)라는 사회에서 발견된다. 술한 건축가들은 건축물뿐만 아니라 저작을 통해 더욱 유명해졌는데, 르코르뷔지에도 자신의 저작이 없었다면 그토록 지대한 영향을 주지 못했을 것이다. 멀게는 로마의 건축가 비트루비우스(Marcus Vitruvius)가 남긴 “건축십서”(建築十書: De Architectura) 이래로 건축의 비법은 건축이론, 건축사, 건축비평, 팸플릿, 기술서적, 교재, 법률텍스트, 시 같은 다양한 텍스트 장르로 전승되어 왔다: “언어는 건축물을 만들고 사용하고 이해하는 핵심이다 [...] 더욱이 언어는 건축묘사의 매체로서, 설계도안과는 다른 새로운 가능성을 열어준다. 언어는 도안이라는 매체에서는 기껏해야 스케치가 하는 것 같은 불명확성, 뉘앙스 및 이중의미를 허용한다. 언어는 동시에 추가적인 다른 정밀한 의미들을 운반할 수 있다”(Ibid., 14). 그러나 이처럼 멋진 언어 은유도 건축의 물질성 자체와는 거리가 있으며, 문학적 가치를 가질지언정 그것을 선불리 지시대상과의 동일성으로 본다면 논리적 비약에 빠지게 된다. 유추의 ‘구조’가 결여되었다는 점에서는 보조적 은유들과 별반 다를 게 없기 때문이다.

그렇다면 도시 공간의 특수사례인 박물관 공간의 ‘구조’－메커니즘의 단서를 과연 어디에서 찾을 것인가? 그것이 절실한 질문이다. 첫 단추는 “도시 텍스트의 문법을 공간기호학의 의제로 상정하고 도시를 다양한

기호학적 충돌지대이자 역사적 텍스트의 생성과 변형의 장소로 간주한 그레마스의 구상”(김성도 2014: 164)에서 꺾어진다. 두 번째 단서는 도시를 에크리튀르와 차연(差延)의 공간으로 보는 데리다의 혜안이다: “도시는 어떤 유일하고 획일적인 도시계획 방법론이나 기술공학적 구성방식에 대해 끊임없이 저항하는 살아있는 텍스트이다”(김동윤 2007: 112). 온갖 기호세계가 구현된 도시는 이야기를 쓰고 지우고 다시 써내려가는 흔적과 차연의 글쓰기가 이루어지는 일종의 양피지인 셈이다. 본고의 취지에 가장 결정적인 세 번째 단서는 물리적 공간들을 ‘시스템에 의해 지정된 행동양식으로부터 만들어진 의미와 규칙의 집합’으로 그리고 ‘개별 건물이나 장소는 넓은 의미에서 의미 영역에 속하는 하나의 텍스트’로 정의한 캐나다 기호학자 마르셀 다네시의 “기호학 매체 커뮤니케이션 백과사전”(앞의 책: 24 재인용. Danesi 2000: 21~23, 215~216 참조)에 기술되어 있다.<sup>14)</sup>

일단 지금까지 예시한 비유들은 도시라는 복잡계에 대한 유의미한 소묘였지만, 은유를 위한 유추의 조건을 충족하지는 못했다. 물론 도시 공간은 분명히 하나의 원리로만 소급하기 어려운 혼질적인 대상이다. 그럼에도 불구하고 귀착될 어떤 원리적 속성이 있다면,<sup>15)</sup> 복잡성·혼잡성·지속성·응집성·변형성·물질성(김성도 2014: 160 이하 참조)이 응축된 텍스트일 것이다. 이 점을 단초로 삼아 III장에서는 텍스트(를 위시한 제반 기호체)를 박물관 유추의 정의항(定意項: *definiens*)으로 놓고, 텍스트를 성립시키는 요건, 즉 텍스트성(*Textualität*)에 비추어 박물관기호학의 틀을 제시하고자 한다.

14) 도시 사상의 거목인 Simmel, Benjamin, Lefebvre도 ‘도시는 텍스트 구조의 속성을 가진다’는 입장을 공히 대변해왔다.

15) “하나의 은유나 모델론이 절대적 우위를 확보하기 힘든 이유는 도시 현상의 구체적 토대가 입체적인 다중 형태를 띠고 있어 하나의 가설만을 선택하는 것을 허용치 않기 때문이다”(김성도 2014: 161)라는 주장에 대해, 필자는 대체로 동의한다. 그러나 단 하나의 가설로 소급될 수는 없을지라도, 다른 설명들을 설명하는 메타 기능-나아가 구조 체계-을 가지는 메타 모델을 상정할 수 있겠다. 본고에서는 그것이 바로 텍스트 모델이라고 본다.

### III. 박물관기호학의 틀

공간의 특수사례인 박물관을 텍스트에 비유하려면 텍스트 은유가 공간-메커니즘을 설명하는 적절한 발판인지부터 따져야 한다. 즉 “텍스트 모델을 도시라는 지극히 복잡한 문화적 대상에 적용할 수 있느냐는 인식론적/방법론적 합법성의 물음”(같은 책: 162)이 제기되는 것이다. 결론부터 말하자면, 텍스트언어학과 기호학의 관점을 반영한 유추 모델은 다른 모델에 비해 인식론적으로나 방법론적으로나 설득력이 높으며 박물관, 미술관, 홍보관, 전시관, 공원 및 테마파크 등 이른바 ‘인공낙원’(Artificial Paradise)이라는 의제를 다루는 데 적용될 박물관기호학(Museo-Semiotik)의 요건들을 충족한다.

#### 1. 연구 프로그램

박물관 공간에 대한 유추의 조건을 모리스(Ch. Morris)의 기호학 체계론에 맞춘다면,<sup>16)</sup> 첫째로 박물관 공간을 구성하는 요소적 조건(오브제 및 제반 [기호]텍스트), 둘째로 그 요소들의 관계 및 조합, 끝으로 오브제에 대한 사용의 적절성이 관건이다. 이 세 층위는 달리 말하면 의미론적 성분들의 내용(의미론), 조합 관계의 정합성(통사론), 그리고 박물관의 행위자들에 대한 기능적 효용(화용론)이라는 시각에서 박물관기호학의 연구 프로그램을 제안하는 공식이다. 각 층위의 과제를 <표. 1> 아래에 서술해 보았다:

---

16) 기호학의 학문적 구성에 대해서는 Posner/Robering/Sebeok(1997~2004. hg.)이 간행한 “기호학 백과사전”(제1권, 1997)에 기술된 Charles Morris의 “기호학 체계론”(Systematik/Systematics, pp. 1~219)을 참조하라.

[표 1] 박물관기호학의 연구 프로그램

영역 층위		연구 대상			
		현실계	연구 단위	연구 내용	
의미부	수집 분류 연구 포지셔닝	인공낙원 테마공간  (박물관 미술관 전시관 홍보관 놀이공원 테마파크 등)	오브제 언표 기호	오브제들의 물리적/기호학적 자 질 (재료, 색, 크기, 모양 등) 언 표/기호들의 언어적/기호적 자질	소 통 의  준 칙
			작동 원리	우주론, 이데올로기, 신화, 가치 관, 세계관 제반 사회적 체계들 (종교·과학·정치·경제·법 ·예술·교육 등)의 작동 원리	
통사부	기획 전시		단위들의 결합태 문법	전시실들, 프레임들, 오브제들 의 조합 텍스트 서사구조, 스토 리텔링의 구성	
화용부	교육/홍보 여가/오락 판매/사업		사용자와의 함수 관계	제반 ‘사회적 체계들’에서의 효 용: 정치적/경제적/법률적/종교 적/심미적/윤리적 판단	

－ 박물관 의미론(Semantik): 박물관을 구성하는 기층요소들, 즉 오브제들 및 그것을 기술하고 해석한 제반 형태의 언표와 기호들의 집합을 추출한다. 그 집합에는 의미소들의 가치 쌍과 논항구조(의미망[날말밭], 동위소, 의미 포지셔닝)의 형식으로 구성단위들에 대한 문화적 · 정치적 · 경제적 가치가 할당된다. 이것은 해당하는 공동체의 자연, 문화, 역사에 특유한 세계관(음양철학, 풍수지리, 골상학/관상학, 체질론, 원소론, 우주론 등)에 따라 더욱 분화된다.

－ 박물관 통사론(Syntaktik): 박물관을 채우는 오브제들의 조합, 언표들의 조합, 양자 사이의 정합적 조합 등, 말하자면 문법(Grammatik)을 다룬다. 언어적으로는 문장과 텍스트를 조성하고 기호학적으로는 신화와 스토리를 제공하며, 동선에 배치된 시공간에서 관람자의 체험을 거쳐 발화행위로 인지된다.

－ 박물관 화용론(Pragmatik): 문화적 소비공간으로서의 박물관과 행위자들 사이의 정치적/경제적/법률적/심미적/윤리적 효용, 즉 넓은 의미

의 화용적 기능에 대한 함수관계가 작동한다.

최종적으로 박물관 소통의 성공을 위해 모든 행위자들이 지켜야 하는 일종의 신사협정, 이른바 ‘소통의 준칙’(Communication Maxims: Grice 1975 참조)을 통해 모든 층위에서 기호학적 균형을 도모한다:

- 질(質: Quality): 오브제 및 기호/매체 텍스트, 정보와 지식의 사실성, 진본성, 정확성. 가짜와 거짓의 금지.
- 양(量: Quantity): 오브제 및 기호/매체 텍스트를 필요한 만큼 최대로, 필요 없는 것은 최소로 투입하는 부하량.
- 유효성(Relevance): 전시 및 관람의 목적과 상황에 유효한, 적합한 기호/매체의 투입.
- 양식(Modality): 감각들 사이의 조화(공감각[共感覺]: Synästhesie) 및 세미오시스의 명확성.

## 2. 소장품에서 오브제로: 분류와 전시

이 틀 속에서 박물관은 스토리와 내러티브의 기록물보관소로서 인간의 기억을 오브제와 텍스트 형태로 보존하며, 뉴미디어 시대에 들어서 ‘아카이브’(Archive)의 기술적 외연도 확장된다. 이때 오브제들은 소장품의 자격(Sammlungsgattungen) 및 분야(Sammlungsorten)에 따라 분류된다(Waidacher 2005: 59~61, 146~148 참조):

1) 자격별 분류: 오브제와 재질들에 대한 평가(지식의 수준과 상태, 박물관에 부과되는 요구)에 따라 소장품에 차등적인 자격이 매겨진다:

- 상설 소장품: 박물관 활동의 기반으로서-박물관 사용의 모든 형태에 적합한-완전하게 박물관화된 소장품.

- 연구 소장품: 박물관성이 입증되고 이에 따라 상설 수집물로 이관되는 첫 번째 단계의 소장품.
- 예비 소장품: 체계적 분류와 평가 단계가 완료되지 않았고 따라서 박물관성이 입증 보완되어야 할 소장품.

2) 분야별 분류: 오브제와 재질들의 속성뿐만 아니라, 수집 분야에 준해서도 정의된다. 수집물은 박물관성의 담지체로서 상징적 본성을 가지지만, 분류를 거치면서 원래의 사용가치와 다른 가치가 발현될 수 있다. 분류 자체가 이미 해석의 결과라면, 박물관화 이전의 원천적 속성이 변형되거나 왜곡될 수도 있다. 최종적인 전시물은 해당 분야에서 하나의 연표를 대신하는 발화체로서 기능한다.

- 자연과학: 지질학, 광물학, 식물학, 동물학, 인류학, 고고학, 천문학, 기상학, 해양학, 천문학 등 자연과학 영역.
- 역사/문화사: 보편, 국가별, 지역별 개별적 역사, 민속학, 민족학, 선사 및 초기역사, 구상미술, 음악, 문학 및 인간 활동의 기타 영역
- 예술: 회화, 조형, 예술조직, 디자인, 그래픽 및 문자, 영화, 건축, 사진, 전기 및 기타 물질적·가상적 산출물
- 기술/과학: 자연, 기술 및 [자연]과학 전 분야의 기술적 응용의 대상과 재질
- 기타: 앞에 열거한 여러 소장품 종류들의 복합체 또는 분류가 어려운 소장품.

이처럼 종횡의 분류를 거치는 가운데 박물관 소통은 오브제와 그것을 텍스트를 비롯한 다양한 기호로 처리한 색인/목록표(Index), 월-텍스트(Wall-Text) 같은 설치물 그리고 관람객의 체험, 즉 심미적 전유(全有)로 이루어진다.<sup>17)</sup> 이 소통과정에서 방문객이 체험을 구성하고 향유하도록

17) “전시와 교육은 모두 교류[=소통] 체계를 기반으로, 이미지 전달과 메시지 전달의 부



유도하는 도슨트(docent), 큐레이터, 주석자, 해석자, 해설자 같은 중개자의 역할이 갈수록 중요해 진다:

### 3. 박물관의 텍스트성

이제 1절과 2절에서 제시한 박물관기호학의 연구 프로그램을 바탕으로 박물관 공간을 텍스트성의 구현체로서 서술해 보자. 보그랑드/드레슬러(1981)의 텍스트언어학 모델<sup>18)</sup>(도표 맨 오른쪽)에 따르면 텍스트란 “일곱 개의 텍스트성 기준을 충족하는 소통적 사건”(Beaugrande & Dressler 1981: 3)이다. 이하에서는 텍스트(기호) 기능에 대한 대표적인 모델들(<표 2>)<sup>19)</sup> 가운데 두 학자의 모델에서 핵심을 차지하는 **표층결속성**, **심층정합성**, **정보성**에 중점을 두어 설명하겠다:

[표 2] 텍스트(기호) 기능의 제안들. 박여성(2014: 180)의 수정)

학자	B hler	Jakobson	Searle/ Vanderweken	Morris/ Posner	Beaugrande/ Dressler *
텍스트 (기호) 기능	Darstellung (묘사)	referential (지시적)	assertiva (확언)	designative (지시적)	<b>Kohäsion</b> (표층결속성)
	Appell (호소)	conative (지령적)	directiva (지령)	prescriptive (규범적)	<b>Kohärenz</b> (심층정합성) <b>Informativität</b> (정보성)

호(code)는 색인과 표시(sign), 신호(signal), 상징(symbol) 등을 통해서, 송신자와 수신자 사이에 상호작용을 통해서 교류된다.”(최종호 2006: 55)

18) Herbermann(1988: 13)은 Beaugrande & Dressler(1981)가 제안한 일곱 가지 텍스트성이 부분적으로 겹치며 불필요한 것도 있다고 비판하며, 텍스트는 지시성(Referentialität), 정보성(Informativität), 화행성(Illokutivität)만으로 필요충분하게 성립한다고 주장한다. 본고에서는 Beaugrande/Dressler(1981), Beaugrande(1997)의 모델의 일부를 박물관에 적용하는 가능성을 먼저 검토한다. 텍스트성 모델에 대한 비판적 논의로는 이재원(2018)을 참조하라.

19) 일부 도해는 이전 연구들의 미비한 부분을 대폭 수정한 것이다. 해당하는 곳에 인용출처를 명기했음을 밝힌다.

			commissiva (약속)		Intentionalität (지향성)
			declarativa (선포)		
	Ausdruck (표현)	poetic (시적) pathic (친교적)	expressiva (정표)	appraisive (평가적)	Akzeptabilität (수용성)
		expressive (정표적)			Situationalität (상황성)
			metalingual (메타언어적)		

### 1) 상황성: 상황성(Situationalität)이란 특정한 소통 상황 자체와 그 상



[그림 1] 비엔나 예술사/자연사박물관

황에서 어떤 텍스트를 유효하게 만드는 배경적 요인들을 통칭한다 (Ibid., 12, 169~187 참조). 박물관에서 기본적인 상황성은 시대, 국가, 지역 등을 기준으로 하는 공간 설정, 전시 목적 및 방문객 목표집단이다. 대부분의 예술박물관(그림 1. 참조)은 통용되는 역사적 구분에 따

라 흔히 선사, 고대, 중세, 르네상스, 바로크, 고전, 낭만, 근현대라는 시간대(Chronologie)에 전시물을 배치하며, 국가/지역(위상: Topologie)별로 배치하기도 한다. 과학박물관에서는 연대기와 더불어 과학의 발전 단계를 중시하며, 미술관에서 핵심적인 상황성은 바로 예술가라는 인물(Person)이다. 요컨대 상황성의 서사적 뼈대는 연대기, 위상 및 인물로 압축된다.



[그림 2] 다빈치박물관

2) 지향성(의도성)과 수용성: 특정한 상황성을 배경으로 유효성을 가지는 텍스트는 생산자와 수용자에 대해 지향성(의도성)과 수용성을 가져야 한다. 3)항과 4)항에서 설명하는 표층결속성(Kohäsion)과 심층정합성(Kohärenz)이 텍스트 중심적 개념이라면, 지향성(Intentionalität)은 생산자 중심적 개념(Ibid., 8)이다. 이때 텍스트 생산자는 텍스트가 표층적으로 또한 심층적으로 적절한지에 주목한다. 지향성과 소통의 짝을 이루는 수용성(Akzeptabilität)은 표층적으로 또한 심층적으로 수용자에게 유익한 텍스트를 기대하는 수용자의 태도에 관련한다(Ibid., 1981: 9). 박물관에서 생산자는 수집/전시/기획을 맡은 전문가(이를테면 큐레이터)이며, 수용자는 관람객이다. 오브제와 텍스트로써 매개된 전시물을 통해 양자가 상호작용을 하는 과정에서 텍스트의 지향성/수용성을 설명할 때, 발화행위이론(Speech Act Theory. Searle/ Vanderweken 1988 참조)은 강력한 설명도구이다. 한편 박물관 소통이 언어적 소통에 비해 제한적이라는 점을 감안하면, 여기서는 일단 ‘정보[=지식]/교육[=체험]/여가[=놀이]’의 세 범주로 족할 것이다.<sup>20)</sup> 이 세 범주를 적절하게 배합한 사례로 뮌헨의 ‘독일(과학)박물관’(Deutsches Museum)과 제주도의 ‘다빈치 박물관’을 들 수 있다.

- 정보[=지식]: 대부분의 박물관에 핵심적인 기능으로서 인간의 지식, 합리성의 차원, 교양/도야의 범주에 대한 인식을 매개한다. 자연세계의 대상, 예술품, 역사적/사회적/과학적 ‘정보’(Information)를 포함한다. 특정한 현상들의 묘사 및 효과와 삶의 연관들에 관한 학문적 정돈 원칙을 바탕으로 이야기(역사)를 서술한다.

20) 박물관 기능에 대한 제안들로는 Lynne/Jeniffer(2009), Waidacher(2005), Viereg (2006)를 참조하라.

- 교육[=체험]: 박물관의 방문은 어떤 쟁점에 관한 체험을 촉진하고 감성을 일깨우며, 교육적인 ‘지침’(Instruktion)을 제시한다. 미술관이나 예술에 관련해서는 인간의 심미적 욕구를 겨냥하며 감성적 체험을 제공한다.
- 여가[=놀이]: 오락/여흥의 목적을 가지는 문화적 ‘위락’, ‘여가의 창조적 활용’(Rekreation)을 도모한다.



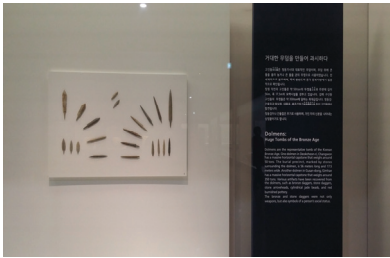
[그림 3] 국립김해박물관: 돌도끼

데, 언어적으로는 텍스트의 통사적 속성 및 패턴, 특정한 문법적 성분의 반복(Rekurrenz), 문법적 지시관계, 대용형식을 동원한 통사적 연쇄를 통해 성립한다. 박물관 공간에서는 특정한 오브제들의 동일한 또는 유사한 외형적·물질적 속성이 전체적으로 또는 부분적으로 반복되는 가운데 구현된 속성들의 집합에 해당한다. [그림 3]에서 보듯이, 표층결속성은 동일한/유사한 물리적 재질(돌)과 기하학적 형태(손도끼)가 반복된 소장품들에서 쉽게 확인된다.

**4) 심층정합성:** 그러나 3)은 필요조건에 불과하다. 표층결속성이 있더라도 텍스트 세계의 요소들 사이의 유의미한 결합, 즉 심층정합성(Kohärenz)이 있어야 비로소 의미론적 구성체로서 작동하기 때문이다. 그 심층정합성은 텍스트의 표층결속성에 더하여 구성요소들 사이의 개념적/관계적 연속성을 통해 성립한다(Ibid., 5, 88~117 참조). 지식(인지적 내용)의 조합, 논리적 인과성(원인/결과), 대립, 시공간적 추론 등을

**3) 표층결속성:** 상황성, 지향성 및 수용성을 충족한 소장품은 이제 발화체로서 전시된다. 이때 우선 표층에서 소장품들(구성요소들)의 일관성이 확인되어야 한다(Beaugrande & Dressler 1981: 3~4, 50~87 참조). 그것이 바로 표층결속성(Kohäsion)인

통해 작동하는 심층정합성은 언어에서는 개념들의 개연적인 정합성, 즉 텍스트 세계의 일상지식과의 정합성을 필요로 한다. 이것은 좁게는 의미론(Semantik)의 사안이며 넓게는 인지(Kognition)의 쟁점이다.<sup>21)</sup>



[그림 4] 국립김해박물관: 화살촉



[그림 5] 국립김해박물관: 맷돌

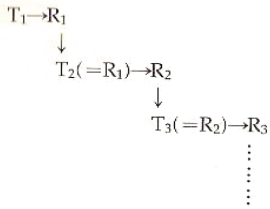
예를 들어 석기시대의 화살촉(그림 4)과 철기시대의 화살촉은 ‘돌’과 ‘쇠’라는 이질적인 재질임에도 불구하고 ‘화살촉’이라는 형태적 반복에 덧붙여 ‘무기’라는 ‘상위-의소’를 공유하면서 심층정합성을 가진다. 반면에 돌도끼와 맷돌(그림 5)은 ‘돌’이라는 동일한 재질임에도 (즉 ‘석기[石器]’라는 훨씬 포괄적인 ‘[종속(種屬)]의소’를 공유함에도) 불구하고 동일한 층위에서 심층정합성을 가지지는 않는다.<sup>22)</sup> 박물관에서는 하나의 전시 프레임 안에 있는 여러 오브제들 사이의 프레임 내부 정합성, 상위 프레임과 하위 프레임 사이의 위계적 정합성, 다수의 상이한 전시 프레임들 사이의 상호 정합성 등으로 나누어 분석해 볼 수 있겠다.

- 21) 인지과학에서는 시공간적 근접성 및 인과성을 토대로 사건들 및 상태들이 정돈된 순서로 구현된 ‘대국적(大局的) 패턴’을 ‘스키마’(Schema)로 부르며, 발화를 일정한 ‘목표’로 이끄는 사건들과 상태들의 패턴을 ‘계획’(Plan), 소통참여자들의 행위들의 역할들을 규정하기 위해 호출되는 안정적인 계획을 ‘스크립트’(Script)라고 한다. 이런 패턴들을 다루는 ‘프레임 의미론’(Frame-Semantik)에 대해서는 Schwarz(1992) 참조.
- 22) 구조의미론의 ‘의소’, ‘의미소’ 개념에 대해서는 최용호(2004: 75~89), 박여성(2016: 240~246) 참조.

5) **정보성**: 특정한 상황 속에서 표층결속성과 심층정합성을 충족하는 오브제들은 전시 프레임들과 동선들 속에서 일정한 정보역학을 펼쳐야 한다. 이때 제공된 텍스트 요소들의 예측 가능성/불가능성, 주의력, 집중도, 참신성, 친숙성, 이질성 등에 관련하여 정보성(Informativität: Ibid., 10~11, 145~168 참조)이 전개된다. 박물관 공간에서는 ‘앞서 제시된 정보’(Thema: 테마)에 뒤이어 ‘새로운 정보’(Rhema: 레마)로의 부단한 확장이 이루어지는데, 이때 정보역학의 단위는 주제 동선을 통한 관람 공간의 구성과 체험이다. 이러한 착상의 단서는 미셸 세르토가 말한 ‘보행자의 발화작용 그 자체가 텍스트 창출행위’(김성도 2014: 50~53 참조)라는 언급이다. ‘도시는 늘 새롭게 읽는 한 편의 텍스트’로서 그 안에서 보행자의 ‘걷기’는 물리적 동작을 넘어서는 일종의 발화행위이다. 이때 공간에 강제된 루트를 따라가는 수동적인 걷기로는 예측 가능한 이야기만 주입되는 반면, 미로(迷路)를 마다않는 보행자의 발화작용은 만들어진 길의 재발견에 그치지 않고 걷는 곳을 길로 만드는 역전을 창출한다. 박물관에 설정된 시간적 동선(Chronologie)과 공간적 배치(Topologie)는 부정할 수 없는 출발조건이다. 그러나 강요되지 않은 동선을 탐색하면서 행위자와 오브제 공간 사이의 독특한 서사구조가 창발하며, 그래서 ‘선행 화제’와 ‘후속 평언’의 상호작용은 관람객에게 예상 밖의 호기심을 부추길 수도 있고 실망이나 좌절을 유발할 수도 있다.

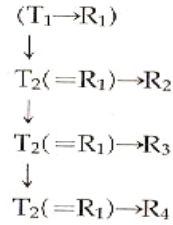
이런 정보성을 규명하는 역학이 바로 ‘선행 테마/화제’(Thema/Topic)와 ‘후속 레마/평언’(Rhema/Comment) 사이에 펼쳐지는 ‘주제적 전개’(thematic Progression)’이다. 박물관의 정보성에 결정적인 설명을 제공하는 체코 프라하학파(F. Danes, 1974)의 ‘주제적 전개’-모델(박여성 2009: 82의 수정)의 다섯 패턴을 도시해 보면 아래와 같다(각 그림 아래에 해당하는 전개 유형을 가지는 박물관을 예시했다):

① 선형적 전개(릴레이형)



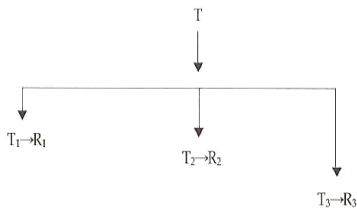
보기: 연대기에 따른 전개(국립김해박물관)

② 동일 주제의 반복 전개(일관형)



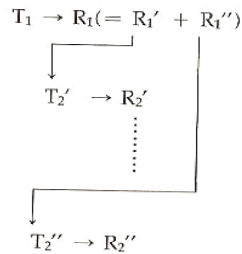
보기: 제주도 서귀포농업기술원 감귤홍보관

③ 상위주제 파생식 전개(주제 분지형)



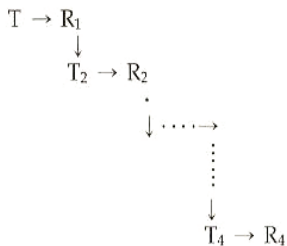
보기: 상위주제인 컴퓨터(T)를 운영체제(윈도/리눅스) 별로 나누어 구성한 넥슨컴퓨터박물관(제주)

④ 평언 파생식 전개(평언 분지형)



보기: 평언(性 R)을 남성과 여성의 입장으로 나누어 구성한 ‘건강과 성 박물관’(제주)


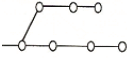



⑤ 주제의 비약과 단절



보기: 주제가 엉뚱하게 비약하거나, 배치 동선이 끊긴 박물관

주제적 전개가 정보의 ‘역학’이라면, 네트워크는 정보의 ‘관계망’에 해당한다. 방금 도기한 다섯 가지의 주제적 전개(테마-레마) 유형을 박물관에 설치된 스토리들의 네트워크라는 원근법에서 그려보면 위와는 조금 색다른 도해가 가능하다[표 3]:

[표 3] 박물관의 네트워크 유형(박여성 2009: 81~83의 수정)

	① 분지형: 주제를 기준으로 하위의 파생주제들로 분지되는 박물관. 범주에 따라 대주제->소주제 순으로 배치된 <비엔나 예술사/자연사박물관>
	② 선조형: 논리적으로 동등하며 일관된 주제들이 선형적으로 배치된 <서귀포농업기술원 감귤홍보관>
	③ 방사형: 서로 무관한 내용을 담은 이질적인 전시물들이 군락을 형성하지 못하고 임의로 나열되어 있는 <제주 선녀와 나무꾼 박물관>
	④ 순환형: 원형 건물로 구축된 대부분의 박물관. 또는 어느 절점에서 출발해도 나머지 절점들과 다시 연결되는 탈중심적인 <사이버 박물관>(이를테면 사이버 루브르 박물관)
	⑤ 망상(網狀)형: 디지털 스토리텔링의 환경에서 대부분의 테마공간은 필요에 따라 제반 특성들을 복합한다.

6) 상호텍스트성: 지금까지 설명한 텍스트성이 기본적으로 하나의 텍스트에 국한된 것이라면, 이제 텍스트들(기호들) 사이의 문제가 대두된다. 이것이 바로 ‘기존에 수용된 하나 또는 다수의 텍스트들’에 대한 지식에 관련하는 ‘상호텍스트성’(Intertextualität; Beaugrande & Dressler 1981: 12~13, 188~215 참조)의 문제이다. 텍스트 및 기호들 사이에서 생기는 상호텍스트성은 다른 한편으로 텍스트장르(Textgattungen) 및 매체장르(Mediengattungen)<sup>23)</sup>라는 전형적인 패턴을 가지는데, 이를 바탕으로 박





[그림 6] Pinakothek der Moderne

물관의 장르라는 거시적인 차원이 성립할 수 있다. 이때 소통참여자들의 텍스트 지식에 대한 시공간적 격차가 클수록, 현재 텍스트와 이전 텍스트의 사용 사이의 간극이 클수록, 상호텍스트성의 추적과 일정한 장르로의 정착은 그만큼 불확실해진다.

미시적인 차원에서는 박물관 및 테마공간 내부에서의 상호텍스트성이 작동한다. 이를테면 실재 세계의 출토품과 박물관으로 이관된 오브제, 실물(유

물 및 예술품)과 모사품/복제품, 오브제와 다른 오브제, 오브제와 언어 텍스트/기호, 하나의 텍스트와 다른 텍스트들, 하나의 언어와 다른 (번역된) 언어들, 물리적 동선과 서사적 내러티브, 일차적 재현과 이차적·삼차적 재현 사이에는 상호텍스트성은 물론이고 오감(시각·청각·후각·촉각·미각)과 매체/매질(Medium)의 경계를 넘나드는 상호매체성(Intermedialität)과 상호기호성(Intersemiotizität)이 현란하게 펼쳐진다. 그런 점에서 2002년 독일 뮌헨에 설립된 세계 최초의 디자인 박물관 ‘모던 피나코텍’(Pinakothek der Moderne)이야말로 상호텍스트성이 기발하게 구현된 하나의 본보기이다.

#### IV. 전망과 과제

오늘날 박물관은 수집·분류·연구·교육·전시라는 고전적 기능을 넘어서 오브제를 통한 문화적 기억과 소통의 공간을 지향하는 신(新)박

23) 매체장르의 이론에 대해서는 박여성(2015) 참조.

물관학의 과제 앞에 서있다. 이에 본고에서는 박물관을 넓게는 박물관학과 문화교육 그리고 좁게는 기호학과 텍스트언어학의 공통 의제로 삼아 박물관을 텍스트성의 구현체로서 조명하는 틀을 구상해 보았다. 다분히 기호학적인 이 주제를 다루기 위해 오스트리아의 건축이론가 카밀로 지테의 건축기호학 담론을 비롯한 몇몇 단초에 기대어 박물관 공간을 텍스트에 유추하여 설명하는 것이 적합한지 가늠해 보았고, 여러 모델 중에서 특히 일곱 가지 텍스트성을 제안한 보그랑드/드레슬러의 구상(Ibid.)에 비추어 박물관의 특성을 조명했다.

본고에서 얻은 소정의 결과를 바탕으로 향후의 과제를 제안해 본다. 첫째, 박물관은 사회적 기억을 맡은 중요한 사회적 제도로서 역사/문화유산을 보존하고 담론을 생산하는 통합적인 체계이다. 따라서 학문(Wissenschaft)과 예술(Kunst)이라는 ‘사회적 체계’(soziales System) 속에서 박물관의 위치를 되짚어 보아야 할 것이다. 둘째, 특정한 오브제들은 어떻게 ‘사랑받는 물건’<sup>24)</sup>이 되었는가? 이에 대한 미학적인-문화사적인 관찰이 필요하다. 셋째, 본고에서 구상한 박물관기호학의 틀을 인공낙원 전반을 다루는 방법론으로 사용할 수 있을 텐데, 물론 구체적인 박물관 및 테마파크별로 검증하면서 이론과 실제의 간극을 메워야 할 것이다. 넷째, 박물관에서 사용되는 텍스트 및 기호에 대한 미시적 분석, 말하자면 박물관 텍스트의 분석도 시의적절한 과제이다. 끝으로, 본고에서 개진된 기호학적 변수들을 세분하여 이른바 박물관 평가표(MAC=Museum Assessment Checklist)의 개발 및 박물관 경영에 유용한 도구로 활용할 수 있을 것이다. 본고에서 시도한 구상은 개별 전시공간에 대한 경험적 분석을 통해<sup>25)</sup> 보완되어야 하며, 박물관학, 텍스트언어학/기호학 및 교육학의 학제적 협동을 통해서 비로소 결실을 맺을 수 있다고 본다.

24) ‘사랑받는 물건’(geliebte Objekte)에 대한 문화사적인 연구로는 Tilman Habermas (1996)를 참조하라.

25) Greimas의 기호사각형에 기초하여 전시공간 디자인을 다룬 김수지(2004)를 참조하라.

## 참고문헌

- 김동윤, 「도시 공간에 대한 인문적 담론 구성 시론 I」, 『기호학연구』22, 한국기호학회, 2007, 99~126쪽.
- 김성도, 『도시 인간학: 도시 공간의 통합 기호학적 연구』, 안그라픽스, 2014.
- 김수지, 『기호학적 접근에 의한 전시공간디자인 연구』, 이화여자대학교 석사학위논문, 2004.
- 박여성, 「텍스트기호학의 입장에서 본 박물관/테마파크의 문제」, 『디지털스토리텔링연구』4, 디지털스토리텔링학회, 2009, 59~98쪽.
- \_\_\_\_\_, 『기능주의 번역의 이론과 실제』, 한국학술정보, 2013.
- \_\_\_\_\_, 『응용문화기호학: 몸 매체 그리고 공간』, 북코리아, 2014.
- \_\_\_\_\_, 「매체장르에 대한 체계이론적 쟁점」, 『기호학연구』42, 한국기호학회, 2015, 107~138쪽.
- \_\_\_\_\_, 「개념사 연구: 역사서술과 언어학의 상호작용-구조의미론, 원형의미론 및 텍스트언어학을 중심으로」, 『언어와 소통-의미론의 쟁점들』(박근갑 외), 소하, 2016, 219~284쪽.
- 이병준, 「교육적 범주로서의 전시행위에 관한 이론적 탐구」, 『문화예술교육연구』, 제6권 제1호, 한국문화교육학회, 2011, 1~14쪽.
- 이병준·이경아, 「사립박물관 경영자의 핵심역량 분석 연구」, 『문화예술교육연구』, 제9권 제2호, 한국문화교육학회, 2014, 1~26쪽.
- 이병준·최은영, 「박물관 해설의 토폴로지: 어린이 대상 전시해설을 중심으로」, 『문화예술교육연구』, 제12권 제5호, 한국문화교육학회, 2017, 103~121쪽.
- 이재원, 『텍스트언어학사-연대기학에서 메타히스토리오그래피로』, 한국의대출판문화원, 2018.
- 최용호, 『텍스트의미론 강의』, 인간사랑, 2004.
- 최종호, 「박물관학에서 바라보는 문화교육」, 『문화예술교육연구』 제1권 제1호, 한국문화교육학회, 2006, 47~69쪽.
- Augé, M., *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Super-modernity*. Verso, 1996. (*Non-Lieux, Introduction à une anthropologie de la surmodernité*의 영어판. 독일어판 M. Bischoff, *Orte und Nicht-Orte, Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*: Fischer, 1994).
- Beaugrande, R. A. · Dressler, W. U., *Einführung in die Textlinguistik*. Niemeyer, 1981.
- Beaugrande, R. A., *New Foundations for a Science of Text and Discourse*. Ablex, 1997.

- Danes, F., “Functional Sentence perspective and the organization of the text”. *Papers on Functional Sentence Perspective*. (ed.), F. Danes. Mouton., 1974, pp. 106~128.
- Danesi, M., *Encyclopedic Dictionary of Semiotics, Media, and Communications*. University of Toronto Press, 2000.
- Grice, H. P., “Logic and Conversation”. P. Cole & J. L. Morgan, *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*. New York: Academic Press, 1975, pp. 41~58.
- Gerber, A. · Patterson, B. (hg.), *Metaphors in Architecture and Urbanism. An Introduction*. [transcript], 2013.
- Habermas, T., *Geliebte Objekte. Symbole und Instrumente der Identitätsbildung*. Suhrkamp, 1996.
- Herbermann, C. P., *Modi refentiae. Studien zum sprachlichen Bezug zur Wirklichkeit*. Carl Winter, 1988.
- Hnilica, S., *Metaphern für die Stadt. Zur Bedeutung von Denkmodellen in der Architekturtheorie*. [transcript], 2012.
- Hofstadter, D. R., *Gödel, Escher, Bach : An Eternal Golden Braid - A metaphorical fugue on minds and machines in the spirit of Lewis Carroll*. 1999, Basic Books. 박여성 · 안병서 공역, 『괴델 에서 바흐－영원한 황금 노끈』, 까치 글방, 2017.
- Luhmann, N., *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*. Suhrkamp, 1988. 이철 · 박여성 공역, 『사회적 체계들』, 1~3권, 한길사, 2018.(근간)
- Lynne T. · Jenniffer C., “Critical Museology Now: Theory/Practice”. *Muse* 27(6), 2009, pp. 19~29.
- Posner, R. · Robering, K./Sebeok, Th. A. (hg.), *Semiotik. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur*, 4 Bde., de Gruyter, 1997~2004.
- Schwarz, M., *Einführung in die kognitive Linguistik*. Francke, UTB 1636, 1992.
- Searle, J. R. · Vanderweken, D., *Foundations of Illocutionary Logic*. Cambridge. 1988.
- Sitte, C., *Der Stadtbau nach seinen künstlerischen Grundsätzen*. Camillo Sitte Gesammelte Schriften 3, 1889[=2010].
- Vieregg, H., *Museumswissenschaften*. W. Fink, 2006.
- Vieregg, H., *Studienbuch-Museumswissenschaften. Impulse zu einer internationalen Betrachtung*. Schneider, 2007.
- Waidacher, F., *Museologie- knapp gefasst*. Böhlau, 2005.

## Semiotic reflections on museum-space from the perspective of textuality

Park, Yo-song

In this article, we aimed to shed new light on the traditional concept of *Museum*. From the perspective of *Textuality*, which was conceptualized by two pioneers of European Text-Linguistics, namely R. A. de Beaugrande & W. U. Dressler (*Einführung in die Textlinguistik*. 1981, cf. Beaugrande—*New Foundations for a Science of Text and Discourse*. 1997), we here propose a semiotic framework for the so-called *Museo-Semiotics*. Until now, there are several achievements from Architectural Semiotics, which mainly focused on the subject like ‘City as Text’ (cf. Benjamin, Eisenman, Sitte, Sung-do Kim etc.). Consequently, we set our new goal to evaluate these approaches from a more specific angle: i.e., the Museum as a complete Semiosis (C. Sitte, F. Waidacher). For that goal, we urgently need an Analogy-Model based on the levels of Semantics, Syntactics and Pragmatics in the sense of *Semiotic Systematics* by Ch. Morris & R. Posner (1997).

In the relevant chapters of this paper, we deal with following issues:

- Chapter I: *Museum* as a semiotic Topic (Waidacher, Viereggs);
- Chapter II: *Analogy-Model* for Museum Space (Sitte, Sung-do Kim);
- Chapter III: Research Program of *Museo-Semiotics* (Morris & Posner, Beaugrande & Dressler);
- Chapter IV: Conclusion, and some actual issues for further researches.

In conclusion, we summarize all the relevant observations concerning the *Museo-Semiotics*, and submit a proposal for some actual issues and their practical applications. With these results, we would like to analyze

concrete examples of Museums from here and abroad, which could surely expand the traditional realm of Semiotics to that of *Artificial Paradises* like Theme-Parks, Exhibition-Center, Galleries etc.. As an important text-semiotic subject for further researches, we finally propose the ‘Practical Text-genres used in Museums’ (*Gebrauchstextsorten in den Museen*). That is the very reason, why we emphatically declare the meaning of Co-operation between *Semiotics*, *Text-Linguistics*, *Pedagogy* and *Museology*.

Keywords : analogy-model, artificial paradise, culture-education, museo-semiotics, textuality

투고일 : 2018. 05. 21. / 심사일 : 2018. 06. 08. / 심사완료일 : 2018. 06. 13.