

VR체험 프로그램 개발까지... 박물관·과학관의 변신은 무죄

글_본지 편집위원회

불과 수년 전까지만 해도 고가의 유물·미술품에 대한 카메라 촬영이 일절 금지됐던 박물관과 미술관. 지금은 '폰카의 성지'로 거듭나고 있다. 대표적으로 영국전원생활박물관(Museum of English Rural Life, MERL)을 꼽는다. MERL 트위터 계정의 팔로워 수는 약 7만 2000명. 박물관 내부에선 폰카로 찍은 사진을 바로바로 소셜미디어에 올릴 수 있도록 초고속 와이파이(무선랜)를 지원한다. 관람객들이 소

설미디어에 남긴 감상평을 통해 더 많은 관람객이 올 수 있도록 하자는 전략이다.

지난 11월 9일 국립중앙과학관 국제과학관 심포지엄 참석차 방한한 미국 뮤지엄 핵(Museum Hack)의 헤일리 밀리먼 콘텐츠 큐레이터는 “최근 박물관 경영진들이 소셜미디어 마케팅을 관객 유입 측면에서 매우 중요한 수단으로 여기기 시작했다”며 “문화유산을 널리 알린다는 박물관 목표에서 볼 때 가장 효과적인 방법 중 하나”라고 말했다. 기술 발전에 따른 급격한 사회 변화 속에서 전통을 고수하던 박물관·미술관, 그리고 과학관의 운영 방식도 함께 바뀌고 있다. ‘새로운 시대, 새로운 과학관’이란 주제로 열린 제8회 국제과학관 심포지엄에서 발표된 내용을 중심으로 살펴봤다.

수장고 문 활짝... 창고형 매장 콘셉트도 선보여

도시 곳곳에 성업 중인 ‘창고형 매장’의 전시 콘셉트를 그대로 적용한 박물관·과학관이 차츰 늘고 있다. 다만 국립과학공예박물관(NSTM)을 비롯해 오사카 국립민족학박물관, 런던 자연사박물관 다윈센터, 파리 케브랑리국립박물관은 수장고를 관람객들에게 있는 그대로 개방하는 이른바 ‘오픈 스토리지(개방형 수장고)’를 운영하고 있다.

수장고의 사전적 의미는 ‘귀중한 것을 고이 간직하는 창고’를 말한다. 그간 수장고는 온도와 습도가 늘 일정 수준 유지돼야 한다는 이유로 일반인들의 출입을 엄격히 통제해 왔다. 하지만 관련 기술의 고도화로 이제는 자물쇠를 채워놓지 않아도 된다. 반대로 전시 공간의 한계를 극복하기 위해 수장고 문을 열어두는 추세다.

대만과학공예박물관의 린 중이 컬렉션&리서치 책임연



▲ (그림 1) 지난 11월 8일부터 9일까지 양일간 대전 국립중앙과학관에서 '새로운 시대, 새로운 과학관'을 주제로 제8회 국제과학관 심포지엄이 개최되었다

구원은 “개방형 수장고에 들어가면 투어 가이드의 작품 설명과 함께 과학전시품·예술품·골동품들을 점검·관리하고 있는 직원들의 모습도 볼 수 있다”며 “이를 통해 대만의 과학과 산업 역사를 연구·보존하는 일에도 자연스럽게 흥미를 갖게 된다”고 말했다.

우리나라에서도 올해 5월 국립중앙과학관이 과학기술 자료를 어떻게 보관하는지를 살펴보고 체험할 수 있도록 개방형 수장고를 처음 실시해 이목을 모았다. 동의보감을 비롯해 1892년 덕수궁에 설치된 에릭슨 전화기, 마라톤 타자기, 톱상어 화석 등 과학기술사 분야 2백여 점, 자연사 4만 점, 거미·어류 등 모두 15만여 점 등의 각종 희귀 자료가 원형 그대로 공개됐다. 중앙과학관 임연선 주무관은 “접근하기 어려운 수장고를 일반인에게 개방함으로써 과학기술에 대한 관심을 높이고 과학기술 대중화에도 많은 도움을 줄 수 있다”고 말했다.

박물관 선진화 어벤져스 팀 “경영자원 효과적 배분·공유”

2013년 초까지 프랑스 파리시립근대미술관, 카르나발레 박물관 등 14개 시립박물관들은 디지털 전환에 큰 관심을 보이지 않았다. 홈페이지를 개설·운영하는 곳은 총 5곳에 불과했고, 그나마 디지털 기술이라면 현장에서 버튼을 누르면 나오는 음성안내가 전부였다. 당시 최첨단 ICT(정보통신기술)를 통해 새로운 지식과 경험을 제공할 테마형 전시를 앞다퉈 선보이던 유럽 내 다른 국가와는 상반된 모습이었다.

급격한 관람객 감소로 경영난을 겪게 된 파리 14개 박물관은 디지털 전환 등 신속하고 효율적인 운영 선진화를 위해 2013년 ‘파리 뮤지예(Paris Musees, 파리시립박물관협회)’를 설립했다. 14개 박물관에서 경영 및 전시·출판물 관리 임무를 수행하는 부서를 따로 떼어 한곳으로 합친 조직이다. 파리 뮤지예 디지털팀의 책임자 필리프 리비에르 씨는 “박물관이 개별로 디지털 전환 등의 사업을 추진하기에는 재정이나 전문 인력이 턱없이 부족했다”며 “파리 뮤지예는 박물관 네트



▲ <그림 2> 기술 발전에 따라 그간 일반인들의 출입이 엄격히 통제되던 수장고 역시 대중들에게 개방되고 있다. 우리나라도 지난 5월 국립중앙과학관이 과학기술 자료 보관에 대한 체험행사로 수장고를 개방해 이목을 모았다



▲ <그림 3> 심포지엄에 참여한 대만과학공예박물관 린중이 책임연구원은 개방형 수장고 행사가 대중들이 자연스럽게 과학과 산업의 역사를 연구·보존하는 일에도 흥미를 높이는 측면이 있다고 말했다

워크를 통해 예산 등의 자원을 한군데로 모아 적절한 곳에 배치하는 등 경영자원의 효과적 배분과 공유를 실현했다”고 설명했다.

파리 뮤지예는 각 박물관의 특징과 차별점을 강조한 홈페이지를 구축하는 한편, 각 박물관의 전시품을 한 번에 모두 볼 수 있는 컬렉션 허브 홈페이지를 개설했다. 2만 7000여 개 이상의 작품이 등록돼 있고 매일 업데이트되고 있다. ‘파리 뮤지예 실험실’도 연내 개소할 예정이다. 이곳은 박물관 직원들이 3차원(D) 프린트, 3D 스캔, 가상현실(VR), 챗봇, 인공지능(AI) 등을 활용해 새로운 전시품을 직접 제작해 볼 수 있게 지원한다. 이곳에서 만들어져 검증을 받은 전시품은 14개 박물관에 모두 도입될 계획이다. 내년에는



▲ (그림 4) 이미 해외 주요 과학박물관들은 4차 산업혁명 핵심기술에 주목하고 있다. 그중에서도 VR(가상현실)을 활용한 콘텐츠는 관객에게 새로운 형태의 경험을 주고 있다

인터넷 활동, 현장 디지털 방명록 등의 자료를 토대로 관람객들의 성향을 분석해 맞춤형 관람 콘텐츠를 제안하는 솔루션을 구축하는 ‘데이터&뮤제’ 프로젝트도 진행할 예정이다.

사용률 70%, VR 실험 통했다

런던 과학박물관은 신기술에 기반한 전시를 제공하기로 유명하다. 1995년 ‘프로젝트 네트워크 95(Network 95)’는 7세~14세 어린이들을 위한 비디오 컨퍼런스 전시회를 처음 열어 관심을 받은 바 있다. 런던 과학박물관은 4차 산업혁명 핵심기술 가운데 하나인 VR(가상현실)에 주목하고 2016년 ‘디지털 랩(Digital Lab)’이라고 명명한 전략을 추진한다. 디지털 전시와 관련한 다양한 실험을 수행하는 것으로 삼성전자가 ‘기어 VR 헤드셋’ 등을 지원했다. 런던 과학박물관의 데이비드 듀허스트 큐레이터는 “디자인과 기술, 콘텐츠의 교차점에서 디지털 신기술이 제공하

는 새로운 형태의 관객 경험을 탐험했다”고 말했다.

관련한 시도로 우주 가상현실(VR) 체험을 꼽는다. 런던 과학박물관은 알케미 VR과 함께 유럽우주국(ESA) 소속 영국인 우주비행사 팀 피크를 태우고 국제우주정거장과 지구를 왕복했던 소유스 캡슐(TMA19) 내부를 재현해 냈다. 그리고 VR를 통해 관람객들이 국제우주정거장에서 지구까지의 귀환 여정을 간접적으로 체험할 수 있는 약 13분 분량의 특별 체험 프로그램 ‘스페이스 데상트(Space Descent)’를 개발했다.

데이비드 듀허스트 큐레이터는 “체험자는 VR 화면에서 나타난 팀 피크의 도움을 받아 국제우주정거장에서 지구로 돌아오는 400km의 여정을 간접적으로 경험하게 된다”며 “스페이스 데상트는 많은 이들에게 우주에 대한 영감을 심어 줬다”고 설명했다. 런던 과학박물관은 VR 체험 프로그램 개발과 함께 20개 좌석, 10개 좌석을 갖춘 VR 라운지를 각각 런던과 맨체스터과학산업박물관에 만들었다.

스페이스 데상트는 전국 순회 전시회를 열었고, 유료 체험관으로 운영됐다. 듀허스트 큐레이터는 “지금까지 7만여 명이 우주여행에 참여했고, 앞으로 2년간 약 5만여 명이 추가로 더 방문할 것으로 보인다”며 “유료체험임에도 불구하고 사용률이 70%가 넘었다는 것은 상당히 고무적인 현상”이라고 강조했다. **ST**



▲ (그림 5) 런던 과학박물관에서 국제우주정거장과 지구를 왕복했던 소유스 캡슐 내부를 재현하여 개발한 체험 프로그램 ‘스페이스 데상트’의 모습. 유료체험임에도 불구하고 사용률이 70%를 넘었다.