

디즈니 월드 - '꿈'의 공간



Disney World

문지용 | 한화건설 감시팀 과장

지 금은 쉽게 접할 수 있는 놀이공원이나 테마파크가 우리나라를 포함하여 세계 곳곳에 있어서 감동이 덜하겠지만, 동화책이나 만화 영화 속에 그림으로만 존재하던 환상적인 공간이 우리 눈앞에 처음 나타났다고 상상해보자. 1955년 디즈니랜드(Disneyland : 미국 서부 캘리포니아 애너하임에 위치한 대규모 테마파크)가 처음 개장되었을 때 미국 전역으로부터 남녀노소를 불문하고 이곳을 방문하고 싶어 했다. 디즈니랜드의 성공에 깊은 감동을 받은 미래학자 레이 브레들리(Ray Bradley)는 어느 날 디즈니랜드의 설립자인 월트 디즈니(Walt Disney)에게 LA시장에 출마할 생각이 있느냐고 물었다. 이 질문에 월트 디즈니는 “이미 내가 왕인데

왜 시장에 출마해야 하지요?”라는 응답을 보냈다.

월트 디즈니의 또 다른 꿈

이 과대망상적인 왕은 디즈니랜드의 성공에 만족하지 못하고 또 다시 엄청난 꿈을 꾸기 시작하였다. 모든 디즈니 직원이 휘파람을 불며 일하고, 즐기며 살 수 있는 EPCOT(The Experimental Prototype Community of Tomorrow : 디즈니랜드와 같은 테마파크를 포함하여 호텔, 호수, 도로망, 오락 공간 등을 갖춘 유토피아적인 미래 도시)을 건설하는 것이었다.

월트 디즈니가 이런 꿈을 가지기 시작한 배경은 대략 두 가지 정도로 여겨진다.

인류 역사와 함께한 건설 상품 100선 73



Disney World overview map.



Disney World의 신데렐라 캐슬.

첫째는 과거 광산 개발이 활발하던 시기에 광산회사는 광산 주변에 직원들을 위한 집, 학교, 쇼핑센터 등을 건설하여 생산과 소비가 한 곳에서 이루어지는 지역 사회(community)를 조성하였고, 이를 모델 삼아 다른 기업들도 유사한 지역 사회를 조성하는 붐이 일어났다. 그러나 직원들을 위한 지역사회 조성이라는 동기와는 달리 직원들을 착취하는 계약 구조로 인해 결국 실패로 돌아갔다.

둘째는 월트 디즈니의 유년기와 청년기 시대에 있다. 새벽 세시부터 일어나 농장 일, 신문 배달 등 각종 일에 시달리고 번 돈은 모두 아버지에게 바쳐야 했던 월트 디즈니였지만, 그를 둘러싸고 있는 세상은 '상상공학(imagineering)'의 시대로 접어들고 있어서 늘 그를 꿈꾸게 만들었다. 새로운 증기기관, 시베리아 횡단열차와 같은 대철도 건설, 전화, 라디오 등 기술적인 혁신이 일어나고 있음과 동시에, '피터팬, 정글북, 톰소여의 모험, 이상한 나라의 앨리스' 등과 같은 어린이 문학의 황금기였으며, 아문센과 같은 모험가가 활약하는 도전의 시대였다. 꿈을 꾸게 하고, 이를 실현시킬 수 있는 기술이 세계 곳곳에서 팝콘처럼 툭툭 튀어나오며, 신문, 라디오, 세계박람회 등을 통해 대중에게 모든 뉴스를 전달하는 가슴 설레는 시대였

다. 1962년 월트 디즈니는 이 꿈의 실현을 위해 ① 미국 동부에 위치할 것, ② 일 년 내내 운영이 가능할 기후일 것, ③ 상업주의와 기존의 디즈니랜드가 접한 환경적인 문제를 피할 수 있는 충분한 넓이의 대지일 것, ④ 지역 정부의 규제에서 벗어난 자치권이 가능할 것, ⑤ 지역 정부의 충분한 지원이 있을 것' 등의 엄격한 전제 조건에 맞는 대지를 물색하였고, 드디어 1964년 플로리다 올랜도에 약 2만 8,000에이커의 거대한 땅을 구매하면서 EPCOT 건설을 구체화하였다. 그러나 1966년 월트 디즈니가 죽자 그의 유투피아적인 꿈은 상업적으로 퇴색되어, 여러 개의 테마파크와 리조트가 합쳐진 거대한 놀이동산으로 개념이 현실화되었고, EPCOT는 미래 도시를 주제로 한 하나의 테마파크가 되었다.

마법의 왕국, 디즈니 월드로

1971년에 개장한 디즈니 월드(Disney World)는 한 개의 테마파크(Magic Kingdom), 두 개의 리조트(Contemporary Resort, Polynesian Resort), 200에이커의 호수, 한 개의 캠프장, 두 개의 골프코스, 디즈니 내부의 교통망을 갖추면서 시작되었다. 개장 당시 디즈니 월드는 기술적인 측면에서

첨단의 운영 시스템을 구축하였다. 예를 들어, 플로리다 중부 지역의 고질적인 홍수나 가뭄을 막기 위한 혁신적인 물 순환 시스템, 미국 최초로 공기압을 이용한 폐기물 수집 시스템, 최초의 완전한 전자식 전화 시스템, 최초의 상업화된 광섬유 통신 시스템 등이 적용되었다. 또한, 모든 지원 시설(utility)이 외부와 철저히 통제된 지하에 설치되어 있어서 방문객들은 지상에서 벌어지는 마법의 세계에 감탄할 뿐 땅 밑에서 분주히 움직이는 직원과 첨단 시스템을 볼 수 없는 구조로 설계되었다. 디즈니 월드를 소개한 어떤 책자에서는 이러한 감춰진 공간을 '오즈의 마법사'가 커튼 뒤에서 여러 개의 줄을 잡아당기며 바깥 세상에 마법을 펼치는 내용과 비교하기도 한다.

디즈니 월드는 1971년 개장 이후 한 해도 빠짐없이 새로운 시설과 공간이 건설되어, 현재는 네 개의 테마파크(Magic Kingdom, EPCOT, Disney-MGM Studios, Disney's Animal Kingdom), 두 개의 워터파크(Blizzard Beach, Typhoon Lagoon), 스포츠 월드, 33개의 호텔 및 리조트, 6개의 골프 코스, 기타 수많은 쇼핑 및 식사 공간이 디즈니 월드에 자리잡고 있다. 마치 가우디(Antonio Gaudi : 스페인의 건축가)의 '사그라다 파밀리아' 성당처럼 인간의 꿈을 먹고 끝도 없이 확장해 나가는 마법의 나라와 같다. 한편, 디즈니 월드는 플로리다 정부의 통제를 받지 않는 독립된 자치 도시로서, 디즈니 월드만의 구역 시스템(zoning system), 빌딩 코드(building codes), 전기 공급 체계, 환경 보호기관, 심지어 독립적인 세금 체계까지 갖추고 있다. 월트 디즈니가 살아 있었다면 그만의 완벽한 왕국이라고 해도 과언이 아닐 듯싶다.

상상 속 건축 현실화, 막대한 부 창출

디즈니 월드는 그곳을 방문하는 사람들에게만 꿈의 공간이 아니라 그곳을 설계하고 건설하는 엔지니어(Imagineer : Imagine과 Engineer를 합성한 단어로서, 디즈니 월드를 설계한 엔지니어들을 일컫는 말)에게도 꿈의 공간이다.

일반적으로 건축 면적과 비용이라는 구속적인 테두리에 맞추어야만 하는 것이 현실인 반면, 디즈니 월드의 엔지니어들은 상상으로부터 나온 이야기를 공연으로 표현하고, 공연으로부터 무대를 설계하고, 무대로부터 건물로 확대해 나간다. 엔지니어라면 멋진 상상을 현실적인 장애 없이 건축물로 표현하고 싶다고 한번쯤 상상해보지 않았을까?

디즈니 월드가 창출해내는 경제적인 효과는 어마어마하다. 고용 인원 6만 6,000여 명(2012년 기준), 4개 테마파크의 연간 방문객 수 4,811만여 명(2010년 기준), 그리고 이들이 지출하는 매출액은 그 규모가 어마어마하다.

어떤 이는 디즈니 월드를 꿈과 상업적인 요소의 완벽한 조화, 즉 꿈을 만들어내고 이를 판매하여 엄청난 이익을 창출해내는 상품으로 표현하며 비판하기도 한다. 부정할 수 없는 말이다.

하지만 나는 디즈니 월드를 어떤 과대망상적인 왕이 죽기 전날까지 꿈꿔 온 마법의 왕국이 실현되어 가는 곳으로 표현하고 싶다.

왕의 죽음으로 원래의 꿈은 빛나간 길을 걸었지만, 그의 과대망상적인 꿈이 없었다면 디즈니 월드라는 마법의 왕국, 엄청난 경제적 효과, 그리고 나와 같이 아직도 만화 영화를 좋아하는 어른들이 한 번쯤 가보고 싶어 하는 상상의 나라는 존재하지 않았을지도 모른다. CERIK