
심 포 지 엄

공공미술을 통한 지역문화환경 개선방안

일시 : 2005년 11월 16일(수) 14:00~18:00

장소 : 국립고궁박물관 사회교육관

주최 : 문화관광부 / 한국문화관광정책연구원

진행순서

I. 개회 및 인사.....14:00-14:30

- 개회사 : 이영욱(한국문화관광정책연구원장)
- 축 사 : 위옥환(문화관광부예술국장)

II. 주제발표.....14:30-16:00

- 사회
정준모(덕수궁미술관 관장)
- 공공미술의 다양한 혜택들
김경욱(서울문화재단 정책연구부장)
- 공공미술을 통한 커뮤니티디자인의 가능성
이영범(경기대 건축대학원 교수)
- 공공미 실현의 미적대리자이자 협동생산자로서의 지역실천사례
양원모(경기문화재단 북부사무소장)

III. coffee break16:00-16:10

IV. 주제발표.....16:10-17:20

- 사회
정준모(덕수궁미술관 관장)
- 작은제안들 : 프로그램으로써의 공공미술 활용사례
전용석(플라잉시티 대표)
- 효과적인 공공미술 실행방안
양현미(한국문화관광정책연구원 기획조정실장)

V . 종합토론 및 방청객 질의17:20-18:00

목차

○ 공공미술의 다양한 혜택들.....	1
김경욱(서울문화재단 정책연구부장)	
○ 공공미술을 통한 커뮤니티디자인의 가능성.....	12
이영범(경기대 건축대학원 교수)	
○ 공공미 실현의 미적대리자이자 협동생산자로서의 지역실천사례.....	33
양원모(경기문화재단 북부사무소장)	
○ 작은제안들 : 프로그램으로써의 공공미술 활용사례.....	43
전용석(플라잉시티 대표)	
○ 효과적인 공공미술 실행방안.....	70
양현미(한국문화관광정책연구원 기획조정실장)	

공공미술의 다양한 혜택들

김경숙 (서울문화재단 정책연구팀 부장)

1. 공공미술의 개념

퍼블릭 아트 (Public Arts) 즉 “공공의 예술”을 우리는 흔히 “공공미술”로 칭한다. 공공미술(Public Art)이란 말 그대로 “미술”과 “공공적인 가치”와의 만남이다. 따라서 공공미술이라고 할 때의 미술은 일단 근대적인 미술 개념인 사적 미술(Private Art)의 경계를 넘어선 것을 가리킨다. 근대 이전에는 건축에 회화와 조각이 통합되어 있어서 공공미술이라는 개념은 성립하지 않았지만 근대 이후에 이를 영역들이 건축과의 연관성을 잊게 되면서 공공미술의 개념이 등장하게 되었다 (양현미, 2005).

공공미술은 미술과 공공성이 어떻게 관계 맺는가에 따라 다양한 모습으로 존재하게 된다. 디자인 평론가 쇠범(2005)에 의하면, 미술과 공공성의 관계는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 공간적 관계이고 또 하나는 의식적 관계이다. 전자는 미술과 공공성이 특정 공간을 매개로 이루어지는 것이므로 공공 공간의 미술(Art in Public Space)이라고 할 수 있으며, 후자는 미술과 공공성이 공공적 의식을 축으로 형성되는 것이므로 공공적 관심의 미술(Art in Public Interest)이라고 부를 수 있다. 그는 환경미술, 공공조각, 공공디자인, 뉴 장르 공공미술 등 다양한 공공미술 개념과 장르들은 모두 이 두 가지의 틀 내에 이해할 수 있다고 한다.

이러한 공공미술은 점차 필요성이 증대되고 효용성이 입증됨에 따라 점차 그 개념의 영역도 확산되고 있는 추세이다. 미술의 고유의 영역의 바깥에 속했던 간판이나 가로 시설물(가로등, 보도블록, 신호등, 벤치 등), 놀이터, 건축물과 문화시설, 심지어는 이동전시회나 공연, 교육프로그램 등의 문화프로그램까지 포함하여 공공미술의 영역으로 생각하고 있다. 따라서 혹자는 이러한 시민들의 문화적인 삶의 질의 향상이라는 공공선(Public Goods)에 기여하는 다양한 활동을 포함시키기 위해서는 “공공미술”이라는 좁은 영역의 용어를 “공공예술”이라는 포괄적인 용어로 바꾸어 사용하자는 주장을 하기도 하였다. 이 글에서는 “공공미술”이라는 기존의 용어를 사용하되, 그 개념적인 측면에서는 공공적인 영역이면서 미적인 개입이 필요한 다양한 분야를 모두 포괄하여 논의하고자 한다.

2. 공공미술의 경제적 혜택

포괄적인 의미의 공공미술이 주는 혜택은 생각보다 매우 다양하다. 우선 경제적으로는 문화적 투자로서 고용을 촉진하여 도시의 경제회복에 도움을 주고 그 지역의 독특성을 살려 주어 관광객들을 유치하게 한다. 이러한 지역경제의 활성화에 기여하고 있는 공공미술이 갖는 잠재적 경제효과는 다음과 같이 열거할 수 있다.

○ 공공과 민간의 투자 촉진 및 공공-민간-자발적 섹터와의 협업 강화

공공미술 프로젝트의 경우 정부와 민간의 협력관계를 바탕으로 추진되는 경우가 많으므로 양자에 이익이 되는 원원 관계가 정립이 된다.

○ 지역민 및 관광객 소비 촉진

공공미술로 인해 아름다운 이미지를 지닌 도시로 재탄생하게 됨에 따라 관광객이 증가되고 이에 따른 관광수입의 증가로 지역민들의 소비도 늘어나게 된다.

○ 고용 창출

공공미술 프로젝트 자체를 위한 예술가나 연관된 산업의 고용효과 이외에도 장기적으로 아름답고 살기 좋은 도시로의 기업의 유입으로 인해 다른 분야에서도 고용창출이 일어나게 된다.

○ 고용인 유지와 다양한 인력 공급

살기 좋고 쾌적한 공간 환경 때문에 거주하던 사람들이 계속 살고, 다른 지역의 사람들이 모여들게 된다.

○ 재산 가치 증가

매력적인 작품이 건축물을 장식함에 따라 그 건물에 대한 인지도가 증가하여 비슷한 조건의 다른 건물에 비해 임대료를 비싸게 받는 일도 가능해지는 효과 이외에도 살기 좋은 곳으로 주변 환경이 변화함에 따라 그 지역 전체의 건물과 땅의 재산적 가치의 상승효과를 가져온다. 또한 건물의 외벽에 시행한 공공미술은 건물의 마모나 경미한 훼손을 줄이는 역할을 한다.

3. 공공미술의 정신적 혜택

정신적인 측면에서의 공공미술은 살고 있는 지역의 환경을 더욱 아름답고 안전하고 살기 좋은 곳으로 바꾸어 줌으로써 해당 지역이나 공간에 대한 지역민의 자부심을 높여주어 계속 그 지역에 거주하고 싶게 한다. 역사적 환경의 재생, 지역적 특성과 정체성을 형성하는 작업이 공공미술을 통해 이루어지면 도시 전체의 이미지가 살아난다. 이에 따라 과거에 사회적 혹은 경제적인 측면에서 낙후되었던 지역의 긍정적인 변화는 실제 지역민들의 정신과 생활에도 긍정적인 변화를 가져오게 된다. 살기 좋은 곳은 단순히 아름다운 건물과 쾌적한 환경 이상의 의미를 사람들에게 주는 것이다.

<사례 1>

대중이 이용하는 건물이면 그 어떤 것이든지 대중들의 삶의 질과 직접 관련이 된다. 즉 더 나은 질의 공공장소와 건물은 사람들의 삶의 향상과 직접 관계가 되는 것이다. 즉 공공미술 프로젝트를 통해 지금까지 별로 매력적이지 않았던 곳을 훌륭한 디자인을 도입하고 환경을 개선하여 방문할 만한 멋진 장소로 탈바꿈시키게 되면 지역민의 그러한 장소에 대한 자긍심과 해당 지역의 정주성을 강화시키게 되며 또한 결속력 있는 지역사회를 만들게 된다.



그림 1 영국의 본머스 도서관 건물

이 건물은 2003년에 영국수상이 수여하는 좋은 공공 건물상 수상하였고 건립 이후에 지역민들이 모이기 좋은 친교의 장소로 애용되고 있다.

4. 공공미술의 사회적 · 문화적 · 정치적 혜택들

공공미술의 혜택에 대한 보다 심도 깊은 논의를 위해서는 사회적 · 문화적 · 정치적 관점에서의 공공미술이 주는 여러 가지 긍정적인 영향력에 대한 검토도 필요하다. 사회적으로 공공미술은 사람들의 행동을 바람직한 방향으로 유도하고 보다 쾌적한 삶을 가능하게 하는 역할을 한다. 공공미술을 통한 도시재생을 시행한 도시들은 모두 인구 유입 효과, 교육의 향상, 건강의 향상, 범죄의 감소, 반사회적 행동의 감소를 경험하고 있다.

공공미술이 주는 사회적 효과들을 정리하여 보면 다음과 같다.

- 지속적인 가치에 대한 커뮤니티 네트워크의 형성

공공미술 프로젝트의 추진으로 인하여 이러한 프로젝트가 추구하는 가치에 따라 사람들이 자연스럽게 커뮤니티를 형성하게 된다.

- 사회적, 지역적 관심에 대한 지역민의 인식 증가

종래 개인적 차원에서 간혀 있던 관심이 공공의 영역으로 확대된다.

- 인간의 권리 혹은 사회정의에 대한 행동 강화

진정한 공공성의 개념에 대한 고민을 통해 인간의 가치와 권리를 보장하는 여러 가지 방안을 모색하게 된다.

- 레저와 여가 선택의 다양화

공원과 산책로 등의 향상은 레저의 다양화를 가져온다.

- 다른 문화와 생활방식에 대한 이해의 증가

공동체 내에서의 공공장소에서의 교류가 늘어나면서 자연스럽게 타인에 대한 이해가 증가한다.

- 개인과 그룹의 사회적 격리의 경감

공동체의 구성원으로서의 소속감의 강화를 통한 소외감 극복하게 된다.

○ 지역정체성의 개발

해당 지역의 이미지를 만들어 가는 작업을 통해 지역의 정체성이 자연스럽게 형성된다.

○ 지역의 예술프로젝트의 가치의 이해 확산

공공미술을 통한 예술작품과의 만남을 통해 자연스럽게 예술에 대한 친근감과 감상력이 증대된다.

<사례2>

“영국에서의 공공 공원의 이용 (The Use of Public Parks in England) 2003”에 따르면 8%의 사람들이 공원을 방문하지 않는 이유를 개인적 안전에 대한 염려 때문이라고 응답하였는데 이는 주로 돌보지 않는 공원의 경우에 해당되며 이러한 공원들이 반사회적 행동을 조장하고 있다고 한다. 만일 공원이 잘 정돈되어 있다면, 사람들이 그곳을 방문하는 것을 안전하게 느끼고 더 자주 방문하게 된다. 바로 이러한 점에 착안하여 영국에서는 “공원프로젝트”를 시행하였다. 런던의 동부의 끝자락에 있는 마일엔드 공원은 마약거래, 강도, 자동차 방화 등 공원과 연관되는 범죄가 빈번히 일어나고 있었으나 전격적인 새로운 디자인을 통해 “녹색 사막”이 매력적인 여가 공간과 사교공간으로 거듭났으며, 민트거리 공원의 경우 “정원가꾸기 프로젝트”에 노숙자, 주정꾼, 비행 청소년 등을 참여시켜 공원을 정돈할 수 있는 기회를 주었더니 공원 내의 범죄도 사라지고 이들의 행동도 향상되었다고 한다. 또한 멋진 산책로 및 쾌적한 공원은 사람들을 옥외활동을 하도록 유도하여 신체적인 운동을 통한 건강증진을 불러오고 외부 사람들과의 접촉과 친교의 시간을 늘려서 정신적인 건강에도 도움을 준다.



그림 2 잘 단장된 런던의 마일 엔트 공원의 전경

문화적으로 공공미술은 미술 관람객 더 나아가서 예술을 즐기는 사람을 키우는데 기여하고 있다. 퍼센트법(Percent for Art)에서 유래된 건축물 미술장식법은 특히

민간영역에서의 공공미술에 대한 관심을 환기시키는데 매우 중요한 역할을 담당하여 왔다. 또한 공공미술의 영역의 성장으로 인해 예술의 새로운 관객개발에도 공공미술은 기여하고 있는 것이다.

예술관객이 중간이상의 계층 혹은 중산층 이상의 사람들이라는 연구결과가 있지 만 공공미술은 한 번도 미술관을 방문하지 않은 많은 사람들에게 예술을 체험하게 하여 준다 (셀우드 1992:22).

종래 박물관, 미술관을 방문해야만 접할 수 있었던 조각 작품들이 공공미술이라는 이름으로 옥외로 진출하고, 생활 속에서 이러한 작품들을 감상하는 일이 가능해진 것이다. 제한된 관객을 위해 존재하는 것이 아니라 그야말로 불특정 다수의 공공의 이익을 위해 존재하는 공공미술은 예술의 개념의 지평을 확장시켜 주고, 일상과 유리되어 있던 예술의 개념을 우리의 생활 속으로 들어오게 하고 있다.

또한 정치적인 관점에서 공공미술은 공공장소를 전제하는 예술방식이므로 다른 예술에 비해 계층, 학력, 나이, 성별, 인종 등에 관계없이 누구나 즐길 수 있는 예술표현 방식이다.

사회자본 (*Social Capital*)인 문화는 “다리 놓는 자본”으로서 서로 다른 사회적 경제적 여건의 사람들을 활동에 참여하게 하여 새로운 경험을 즐기게 할 수 있는 기회의 열쇠가 되고 있다. (문화매체부, 2005).

“예술교육”의 영역이 동등한 예술의 참여와 문화향수 확대를 위한 활동적 차원의 접근 방식이라면, 공공미술은 일상생활공간 속에서의 시각적인 즐거움과 쾌적함을 선사하여 미적 인 아름다움을 모든 사람들이 누릴 수 있게 하는 더욱 강력한 매개체인 것이다.

<사례3>

서울문화재단에서는 서울복지재단과 공동주최로 관악구 봉천1동 동명지역아동복지센터의 외벽 약 60m를 “아이들의 꿈이 담긴 벽”이라는 주제를 담은 예술 공간으로 탈바꿈 시켰다. 이 센터는 부모를 여읜 보육원생 60명과 맞벌이 가정 자녀 60여명이 함께 뛰어 놀고 공부하는 공간으로 작가와 어린이들이 공동 작업으로 센터 건물 외벽의 칙칙함을 반짝이는 상상력으로 아름다운 공간으로 바꾸었다.



그림 3 서울문화재단의 공공미술프로젝트로 단장된 외벽전경이다.
지나가는 행인들이나 아이들에게 밝은 기분을 느끼게 한다.

5. 결론

지난 반세기 동안 정부는 물질적 가난에 대하여 교육과 보건 및 복지정책을 통해 대처하고 있는데, 정신적 빈곤에 대하여서는 문화와 예술활동을 통하여 접근이 가능할 것이다. 그런데 정신과 물질의 가난함이 모두 해결이 되어야 진정한 의미의 삶의 질이 향상되었다고 말할 수 있다는 측면에서, 공공미술을 통해 우리는 척박한 감정적, 신체적, 사회적인 삶의 질의 향상을 가져와야만 한다. 절대적으로 부족한 공원과 녹지, 숨막히는 공간의 조밀도, 척박한 시각 환경 등의 궁핍을 해소할 방법으로서의 이 시대의 공공미술은 그 역할이 매우 크다. 계획적이고 아름다운 디자인으로 공공장소를 더 안전하고 쾌적하게 바꿈으로써 관광객 유치와 고용창출 등 지역개발의 효과를 촉진하고, 지역주민들의 사회적 융합이 증가되고, 궁정적인 삶의 방식으로 사람들의 행동이 바뀌고, 역사적 빌딩의 가치가 증대되고, 지역민들에게 정체성 부여하는 이 모든 역할을 바로 공공미술이 할 수 있으며 또 하고 있는 것이다.



그림 4 파리의 신호등. 보행자의 눈높이에 맞춘 아담한 모양과 단순한 디자인이 돋보인다.



그림 5 안산의 청소차의 도색. 청소차의 이미지를 상큼하게 바꾸어 주고 있다.



그림 6 마이클 조던의 동상.
우리의 이순신장군 동상에서 느낄 수 있는 위압적인 이미지를 탈피하여 마이클 조던의 활약하는 모습을 통해 생동감을 느낄 수 있는 동상이다



그림 7 미국의 포드재단의 외벽 모습. 안이 훤히 들여다 보이는 유리외벽의 건물 내에 실내정원이 조성되어 있어서 지나가는 사람들에게 정원을 바라보는 즐거움을 선사하고 있다.



그림 8 뉴욕의 전철역의 벽화들.
이러한 벽화들이 낡은 뉴욕의 전철역의 이미지를 밝게 만들어 주고 있다.

참고문헌

- Sara Selwood, The Benefits of Public Arts, 1995 (Policy Studies Institute: London)
- Graeme Evans and Phyllida Shaw, The Contribution of Cultural Regeneration in the UK: A Review of Evidence, 2004 (London Metropolitan University: London).
- DCMS, Culture at the Heart of Regeneration, 2005 (DCMS: London).
- Cabe Space, Decent Parks? Decent Behaviour?, 2005 (Commission for Architecture & the Built Environment: London).
- English Heritage, Sports England and the Countryside Agency, The Use of Public Parks in England 2003 (www.sportengland.org).
- 김수병, 공공미술의 적은 누구인가? 한겨레 21 통권 564호, 2005년 6월21일 (한겨레신문사:서울).
- 박길룡, 공공공간에서의 미술, 문화예술 2000년 4월 (한국문화예술진흥원: 서울).
- 박삼철, 내려다보기 건축과 살 만한 도시, 문화도시. 문화복지 2000년 11월 (한국문화정책개발원: 서울).
- 박찬경, '공공미술' 개념과 도입을 위해, 문화도시.문화복지 2001년 9월 (한국문화정책개발원: 서울).
- 양현미, 공공미술의 제도적 기반, 어떻게 조성할 것인가?, 미발표 원고, 2005.
- 전용석, 공공미술의 사회적 확장, 문화예술 2004년 8월호 (한국문화예술진흥원: 서울).
- 전용석, 미술장식을 넘어 공공미술로, 커쳐뉴스, 2004.7.21.
- 최범, 공공미술의 개념, 미발표 원고, 2005.

공공미술을 통한 커뮤니티 디자인의 가능성

이영범 (경기대학교 건축대학원 교수)

1. 새로운 공공미술의 의미와 역할

□ 공공미술을 통한 커뮤니티디자인의 기본방향설정

- 공공미술의 창의적 신모델의 제시
- 지향점으로서의 문화적 공공성을 완성
- 소통적 참여를 통한 대중화 프로그램의 제시
- 다양한 공간실천전략 제시
- 생활밀착형 공공미술프로그램 제시

□ 공공미술의 구성요소

- 주체로서의 시민
- 매체로서의 공간
- 목적으로서의 생활문화
- 소통적 도구로서의 공공미술

□ 지향점으로서의 문화적 공공성

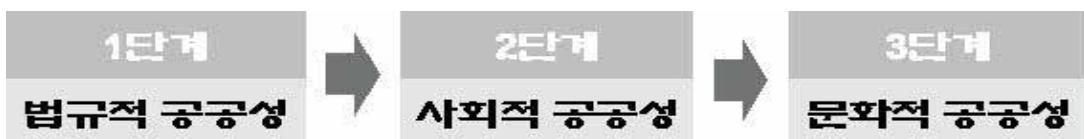


그림 9 공공미술의 단계

공공미술이 지향하는 지향점으로서의 공공성의 범주를 법규적 공공성(1단계), 사회적 공공성(2단계), 문화적 공공성(3단계)로 구분하고, 공공미술이 지향하는 궁극적인 목표인 문화적 공공성을 완성할 수 있는 새로운 방향을 제시하고자 한다.

- 공공성과 문화적 복합성을 결합한 공공미술의 대중화프로그램
 - 공공미술의 구현을 공간과 미술, 사회, 문화라는 네 가지 틀에서 이해하는 것
 - 공공미술에의 참여를 바탕으로 한 생활공간의 문화화 전략으로 활용하려는 것
 - 공공미술을 통해 사회적 즐거움을 향유할 수 있도록 문화대중성을 확보하는 것
 - 도시의 유머와 활력을 가져와 대중성과 이벤트성, 도시성과 보편성을 잘 구현한 사례
 - 파리의 세느강변에 마련된 도심 해수욕장 프로젝트를 들 수 있다.
 - 공공미술을 통해 지역사회의 갈등을 치유하는 디자인의 사회성을 확보하는 것
 - 도시의 갈등을 치유한다는 의미에서 사회성, 대안성, 지역성 그리고 개별성을 구현했다고 평가받는 사례
 - 인사동 골목길의 공동간판 프로젝트
 - 장애 비장애 통합 놀이터사업

□ 공공미술의 창의적 역할모델

구분	기존공공미술모델	창의적 공공미술모델
디자인대상	물리적 공간(장소)에 치중	사회적공간(장소+생활)에 관심
디자인주체	전문가 작업체계에 의해 운영	다주체간 협력적 작업체계지향
공공미술의 역할	도구적 언어로서의 역할	소통적 언어로서의 역할
공공미술의 성격	자기표현적 이데올로기	문제해결적 대안
사용자 역할	구경꾼으로서의 관객역할	참여적 주체 역할
소통의 목적	전문가의도의 전달	상호이해
공공성 성격	보편적 공공성	지역과 상황에 맞는 개별적 공공성
중시가치	개념적 · 시각적 공공미술	체험적 · 현실적 · 장소적 공공미술
도시환경에 대한 입장	결과물로서의 도시환경 중시	도시환경을 만들어가는 과정중시
영역의 경계	개별영역의 독자성과 전문성	다장르간 창의성과 통합성

□ 공공미술의 범주에 따른 다양한 공간실천전략의 제시

- 개인공간 공공미술(Private Public Art): 개별적인 실천의 장
- 도시공간 공공미술(Civic Public Art): 제도와 정책에 의한 실천의 장
- 지역공간 공공미술(Community Public Art): 주민 공동체에 의한 실천의 장

공공미술구분	주체	공간매체	목적	공공미술프로그램
개인공간 공공미술 (Private Public Art)	개인	주택	생활공간가꾸기	담장허물기 화분가꾸기
도시공간 공공미술 (Civic Public Art)	시민	도시/광장/도로	도시활력공간만들기	찾아가는 미술관 보행자전용도로 공공청사가꾸기
지역공간 공공미술 (Community Public Art)	지역주민	골목길/놀이터/ 지역공원	생활공동체만들기	문화놀이터 골목길가꾸기 한평공원만들기

□ 뉴 장르 퍼블릭 아트(New Genre Public Art)

수잔 레이시Suzanne Lacy가 '새장르 공공미술New Genre Public Art'라고 칭한 1990년대 이후 공공미술의 새로운 흐름으로, 레이시에 따르면 "전통적/비전통적 매체 모두를 사용하여 광범위하고 다양한 관객과 그들의 삶에 직접 연관된 이슈에 관하여 커뮤니케이션하고, 상호 작용하는 시각적 예술¹⁾"을 일컫는 말이라고 한다.

이전의 공공미술이 작품이 설치되는 '물리적인 장소'에 기대어 '공공성'의 개념을 정의하는 것과는 달리 새장르 공공미술은 장소 자체가 아니라 공공성을 구성하는 것들에 대한 명확한 인식을 우선시 한다. 새장르 공공미술은 미술 내부의 시각에서 보자면 하나의 미적인 대상이 아니라, 시장과 자본에 의한 미술작품의 존재 방식, 즉 상품으로서의 생산과 유통에 대한 저항이며, 좀더 시야를 넓히면 공동체 건설을 지향하는 행동주의나 사회적 간접 전략의 한 형태로 이해될 수 있다.

<사례 1>

이 포장지에는 이 포장지에는 "집에서 싸울 때 항상 손부터 나갑니까?"라는 문구와 손을 움켜쥔 그림, 상담 전화번호가 인쇄되어 있었는데, 일시적이긴 했지만 실제로 이 포장지에 싸여진 150만 개의 초콜릿이 뉴욕 등지의 수퍼마켓에서 유통되었다. 이 프로젝트는 대량 생산과 유통의 방식을

1) Suzanne Lacy, Mapping the Terrain: New Genre Public Art, (New York Thames and Hudson, 1991)

따르면서 고급미술의 오리지널리티를 비웃는 한편, '작품이 놓여지는 공간'의 개념을 문제화하면서 가정의 폭력이라는 사적영역의 문제를 공공적인 안건으로 치환하고 있다.



그림 10 폐기 딕스Peggy Diggs의
<가정 폭력 밀크초콜릿 포장지
(Domestic Violence Milk Carton)>(1992)

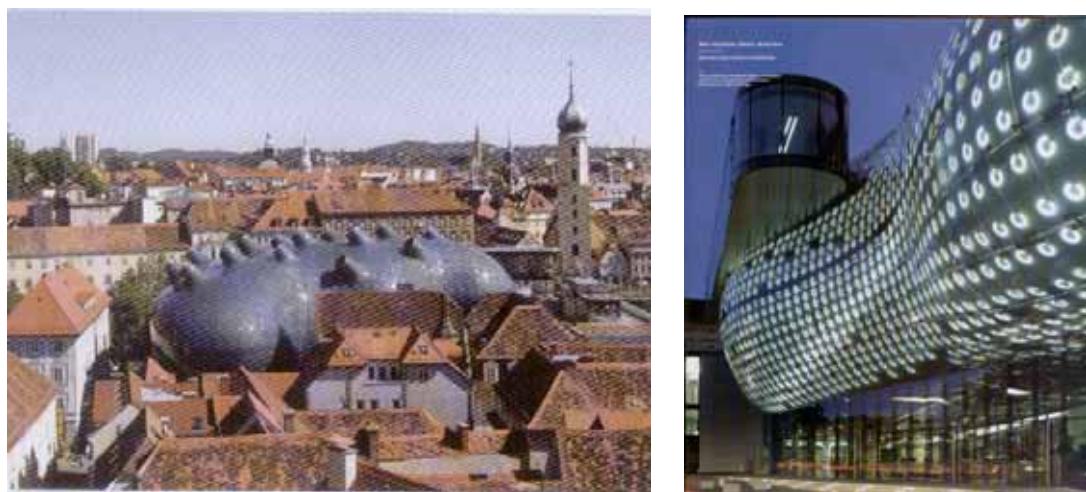


그림 11 오스트리아 그라즈 아트 뮤지엄



그림 12 (왼쪽부터) 영국의 에섹스 Summer Cool House, 1인용 뮤직박스, 버스정류장, Cloud Gate



그림 13 (왼쪽부터) 도쿄 Planted Wall, 도시환경사례- 간판, 야간조명, 인간을 위한 유니버설 디자인



그림 14 도시환경 사례 : 영국 이층버스 달리는 광고판(왼1)과 사람이 디자인하는 광장(오른2)



그림 15 건축+미술복합사례 : 칸나자와21세기미술관(왼2)과 인사동 Street Furniture(오른2)



그림 16 건축사례: 영국 Birmingham Selfridges백화점(원4)과 공공공간사례: 어린이놀이터(오른3)

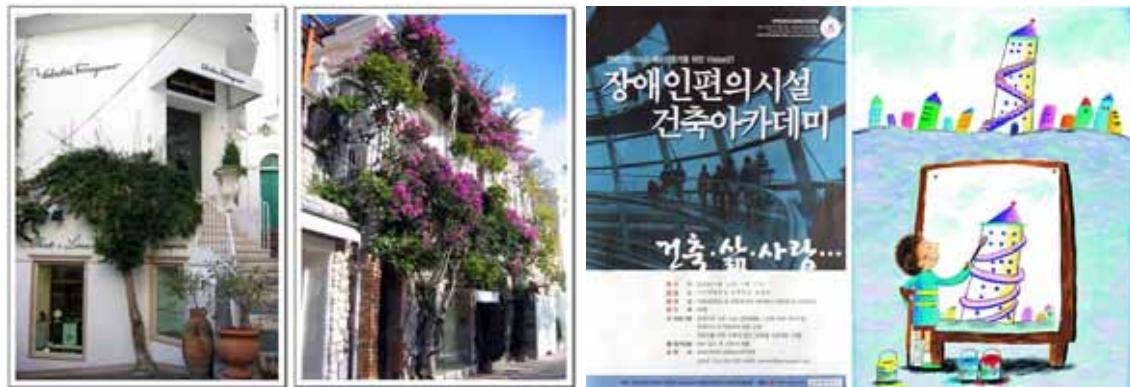


그림 17 도시환경사례: 자연을 활용한 개인주택가꾸기(원2) 유니버설디자인사례: 장애인편의시설(오른2)

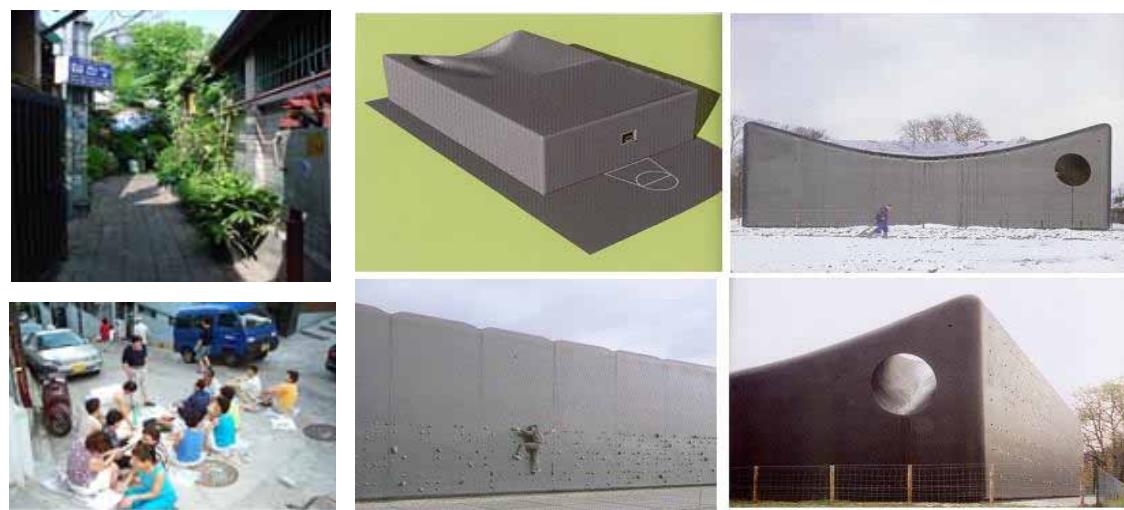


그림 18 도시공간디자인사례: 골목길과 주민공동체(원2), 건축디자인사례: 지역발전소 생활문화공간(오른4)



그림 19 생활속의 디자인사례(원2) 도시환경디자인사례(오른2)



그림 20 도시환경디자인사례 : 흥미를 통한 참여유도(원3) 도시이벤트 스페이스(오른4)



그림 21 도시환경디자인 사례 : Living Sculpture Park(원4) 와 살아숨쉬는 순발력 공간(오른4)



그림 22 공공디자인사례 : 장애우를 위한 나무위 통나무집(원3) 갑각체험놀이공원(오른6)



그림 23 도시환경디자인 사례 : 생활속의 디자인(원2) 공공미술이 지향할 목표(오른2)

□ 공공미술이란

공공미술을 통한 생활공간 디자인은 테마로서의 생활문화, 목적으로서의 사회적 공공성, 도구로서의 디자인, 방법론으로서의 참여와 소통을 통해 실현될 때 지속적인 가능성을 확보 할 수 있다.

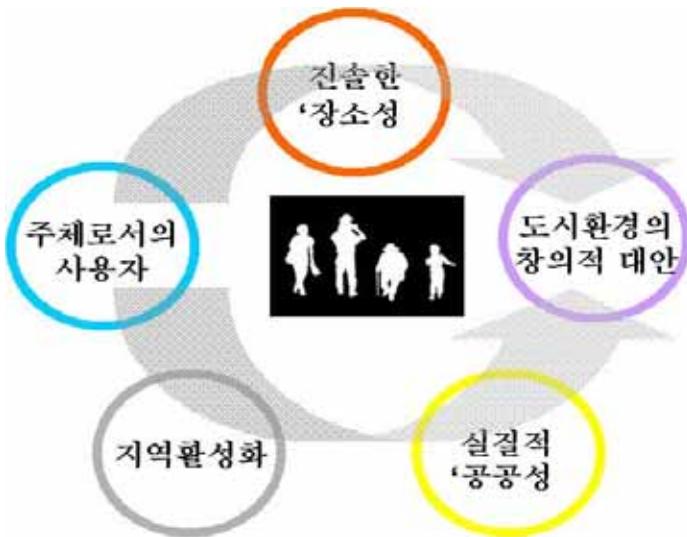


그림 24 공공미술이란

또한 공공미술은 능숙한 전문가 주도가 아닌 서투른 사용자가 주체가 되는 것이며, 또한 사회적 갈등을 치유하고 공동의 가치를 담아주는 그릇이다.

- 공공미술의 새로운 모델 제시
 - 생활속의 문화프로그램
 - 도시 유머와 대중적 공공성
 - 공동의 가치를 위한 사회적 디자인
 - 개인공간의 공유

- ‘공공미술+장소’에 대한 주민참여 생활문화 시스템 구축
- 도시, 건축, 공공미술, 문화 등 제 분야간 협력체계의 구축

2. 공공미술을 통한 커뮤니티 디자인 사례 : 한평공원

이웃을 느끼고 삶을 공유할 수 있는 공원을 우리가 만들 수 없을까. 삶의 놀이터와 사랑방이 될 수 있는 공원을 우리 곁에 두고 항상 아끼며 사용할 수는 없을까. 내 곁에 버려져서 방치된 골목어귀의 자투리 공간을 뭔가 쓸모있는 곳으로 만들 수는 없을까. 진지한 고민과 관심은 늘 해결책을 가져다주기 마련이다. 더 이상 전문가와 행정에 기대고 의지해 우리가 필요한 터와 장소를 구걸하지 않고 우리가 필요한 것을 우리 힘으로 찾아나서고 만들고 가꾸겠다는 주민운동이 제도로서의 공원이 아닌 생활속에 함께 하는 공원을 만들어냈다. 내 곁에 있는 일상생활공간에 관심을 갖고 쓰레기통속에 쳐박혀 버려진 작은 공간을 꺼내어 바로 쓴다면 아무리 작고 사소한 것이라도 내 곁에 있어 나를 이웃과 만날 수 있게 해는 공원이 될 수 있다는 인식을 한평공원은 보여준다. 바짝 마른 돌무더기로 뒤덮인 척박한 땅도 가꾸는 이의 정성어린 땀방울이 갈라진 틈새로 스며들면 별이 들어 생명을 얻는다는 사실을 도시가 깨닫게 한 셈이다. 삶의 생생한 현장과 그 실재 속에서 살아 숨쉬는 공간, 그 공간의 살아 숨쉼이 모든 이들로 하여금 각자의 이해관계에서 한 걸음 떨어져 서로를 바라볼 수 있게 하고 내가 아닌 남을 보듬어 안을 수 있는 작지만 큰 그릇이 될 수 있는 보석같은 장소를 만들어 낸 셈이다.

한평공원은 버려진 한평의 땅에 벤치를 놓고 화단에 꽃을 심어 공원처럼 가꾸는 도시미화사업이 아니라 버려진 한평을 새로 가꾸는 과정에서 남에 대해 시선을 돌리고 그 시선을 통해 타인이었던 이웃을 만나고 이웃들과 함께 동네를 만들고 가꾸어 메마른 도시를 살리는 생명의 텁발을 가꾸는 일이다. 그런 의미에서 한평공원은 우리가 생활하는 일상생활공간안에 숨어있는 숨은 그림찾기이다. 자녀들의 통학로와 연결하여 꾸러기 한평공원을 만들어 낼 수도 있고, 지하철역에 무미건조하게 방치된 자전거 보관소를 자전거도 월 수 있는 자전거 한평공원으로 바꾸어 낼 수도 있다. 버스정류장도 한평공원으로 새롭게 탈바꿈할 수 있으며 경사진 언덕배기를 향해 난 수많은 계단도 여름밤 돋자리를 깔고 수박을 함께 나누는 정겨운 휴식과 놀이를 위한 골목길 한평공원으로 만들어 낼 수 있다. 이러한 과정에서 중요한 것은 버려진 물리적 환경이 얼마나 근사하게 바뀌었는가에 있지 않고, 서로가 꿈을 이야기하고 실현시키는 과정에서 메마르고 닫힌 주민들의 마음의 벽이 허물어지고 그들이 서로 볼 수 없었던 이웃의 가치를 깨닫는 일이다. 닫힌 마음이 열리고 무관심이 참여로 바뀌고 나만을 위한 사유의 이기심이 모두가 함께 할 수 있는 공유의 열린 마음으로 탈바꿈된다면 그것이 바로 공원인 셈이다. 한 평의 버려진 장소에서 시작된 마을만들기가 우리 마음속에 모두가 함

께 할 수 있는 넓은 공원을 만들어 주는 일, 그것이 바로 한평공원에 담긴 가치요 의미이다.

한평공원은 말 그대로 한평이 공원이 될 수 있다는 상징적 의미를 지닌다. 한평이라는 단위에 공원이라는 공간기능이 결합된 한평공원은 작은 것이 큰 것이 될 수 있다는 상징체계로서의 공간기제이며, 동시에 벼려진 것이 유용한 것이 될 수 있다는 의미를 지니며 누구의 것도 아닌 것이 우리 모두의 것이 될 수 있다는 점을 시사한다. 한평에 담을 수 있는 공원은 그리 거창한 것은 아니다. 그 안에 담을 수 있는 공원의 기능도 매우 제약된다. 그럼에도 불구하고 한평이 공원이 될 수 있다는 역설은 무엇을 의미하는가. 한평공원은 한평을 계기로 파편화되어 있는 개인적 일상이 서로 모이고, 서로가 자기의 것을 남과 나누고, 나만을 위한 일상에서 벗어나 공유와 교류를 위한 사회적 삶으로 전환될 수 있다는 공동체의 기본을 이야기한다. 한 평이 수십 수백명이 함께 모여서 즐기고 나누는 공원처럼 큰 공간이 되기 위해서는 한 평의 벼려진 땅에 서로 다른 가치와 의견을 가지더라도 모든 이들의 마음을 그 안에 가득 담을 수 있어야 한다. 한 방울의 물이 바위를 깨뜨리고, 바스러질 듯 작은 희망이 절망을 이겨내듯이, 쓸모없는 것의 가치를 깨닫고 그 가치를 통해 가장 낮은 곳을 향해 흐르는 막힘없는 물처럼 사람과 사람 사이의 관계가 한 평의 땅에 흐르기 시작할 때 비로소 도시의 삶도 공원 속에 살아 숨쉬게 된다. 도시에서 희망의 싹을 틔우는 일, 사람들에게 다른 이들을 볼 수 있는 여유와 아량을 되찾아 주는 일, 작고 보잘 것 없는 것들의 소중함과 가치를 읽어내는 생활의 지혜를 서로 나누는 일을 한평공원을 통해 지속적으로 실천해 나간다면 아주 작고 미약한 것이 세상을 변화시킬 수 있다는 꿈을 도시에서 이루어 낼 수 있을 것이다.

<사례1>

□ 학교담장가꾸기 : 한평공원<이야기가 있는 벽>

- <금화초등학교 한평공원 만들고 가꾸기> 한평공원디자인 참여프로그램 -

- 대상지정면도

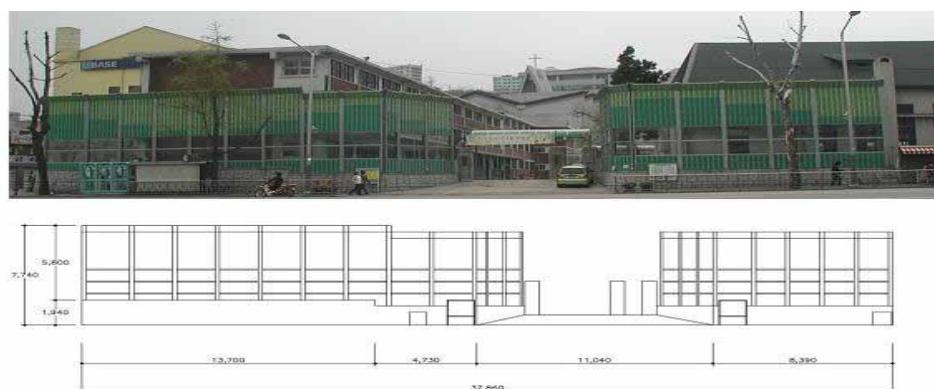


그림 25 금화초등학교 정면 모습과 도면

○ 조성방향

- 학교측요구사항 : 대상지하단부에 조성하고, 벽면작업가능(예산에 따라 유동적)
- 작업시요구사항 : 장소의 역사성(청수관, 천연정터), 비석, 교통표지판 등 제거불가능
- 관리방안 : 학생들로 구성된 한평공원관리 동아리 조직

○ 한평공원 디자인 지침

- 어떤 형태로든 초등학생들의 참여가 가능한 디자인
- 초등학생들의 교육적 효과와 도시환경 개선에 효과가 있는 디자인
- 초등학생들의 학교등교가 즐거운 이야기가 있는 벽으로서의 디자인
- 예산 400만원 범위에서 시공이 가능한 디자인
- 기존의 구조물을 변경하지 않고 최대한 활용한 벽 리모델링
- 아이들에 의해 지속적인 관리와 변화가 가능한 디자인
- 학교와 관련된 역사적 상징을 다루어 전시장으로서의 벽 디자인
- 화단/교통정보/역사정보/이야기 벽/캐릭터활용/벽화/담쟁이/인공나무/조명/학교상징 등을 다루는 디자인



그림 26 하단부 화단조성+아이들의 참여가 가능한 디자인+학교의 상징으로서의디자인

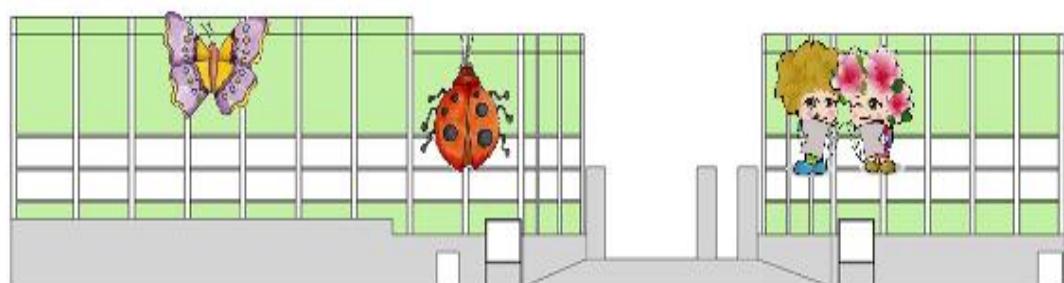


그림 27 학교담장에 캐릭터 상징물 부착



그림 28 기존담장(왼쪽) → 디자인적 요소

○ 사용자 참여프로그램



그림 29 사용자참여 모습

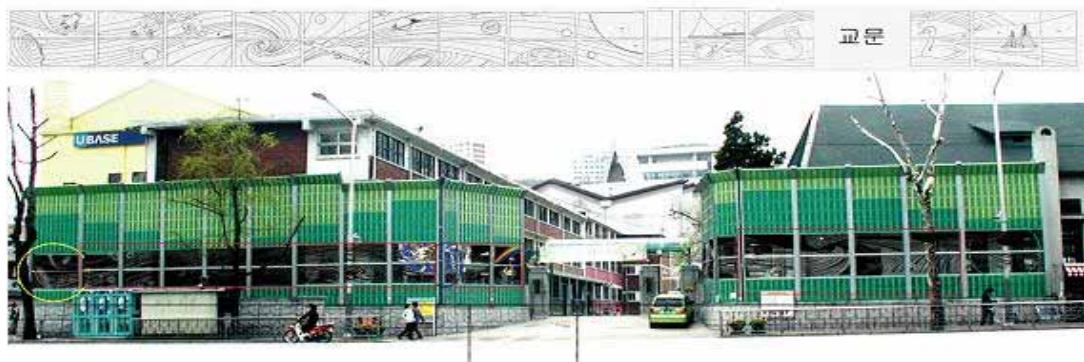


그림 30 도시연대 워크샵 1



그림 31 도시연대워크샵 2

○ 사업평가

- 서대문 지역사회를 위한 경기대건축대학원 학생들의 디자인 참여
- 전문직 자원봉사자인 건축디자이너의 풀을 확보
- 디자인 아이디어 제공
- 커뮤니티 디자인센터 디자인 회의
- 학교측에 디자인안 제시 및 학생들과 디자인 참여프로그램 시행
- 신한은행 사회봉사 프로그램과 제휴 / 예산 지원 (300만원)
- 신한은행 서대문지점 직원들의 한평공원 조성공사에 참여 유도
- 공공미술을 통한 학교 도시환경 디자인 개선
- 학생들의 지속적인 참여와 운영을 통한 발전 가능성을 확보
- 저예산(420만원)을 통한 도시환경디자인+조경+공공미술+학교미술의 통합형 작업 시도
- 제약조건(일정/예산)에 따른 참여프로그램의 한계(전문가 중심의 디자인작업/선 디자인 후 선호도조사의 소극적 참여)

<사례2>

□ 공동간판 한평공원-사회적 갈등의 조정장치

- 인사동 섬진강 골목길 공동간판 디자인: 골목길 갈등을 치유하는 사회적 디자인-

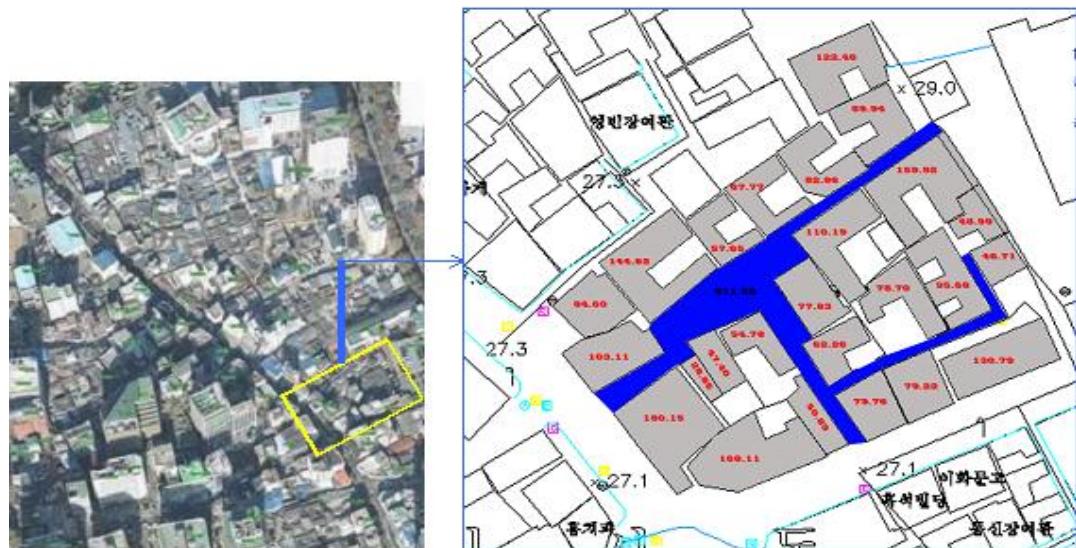


그림 32 인사동 섬진강 골목길

○ 진행상황

- 2003년 인사동 섬진강 골목길 상인모임
 골목길 공동체 조성 및 골목길 가꾸기 논의
 경기대 건축대학원 섬진강 골목길 작업
- 2004년 사람과 나무가 어울렁더울렁 인수
 골목길 공간을 둘러싼 가게사이의 갈등심화
 골목길 사인모임 사실상 중단
- 2005년 섬진강 남사장님 제의로 공동간판 논의시작
 공동간판 참여가게 중심으로 제작 추진
 골목길 전봇대 간판을 둘러싼 민원제기
 공동간판 1차 디자인안 제시 및 논의
 공동간판 제작을 위한 상인모임
 공동간판 최종 디자인 제안

○ 작업

- 도시연대사무국 골목길 모임 조직
- 커뮤니티디자인센터 디자이너 풀 디자인안 제안



그림 33 인사동 모습(왼3)과 다양한 디자인 가능성을 보여주는 명함들(오른1)

○ 공동간판제작 배경

- 막다른 골목길의 맨 안쪽 가게인 섬진강 남사장님의 제안으로 골목길 공동체 만들기의 시발점으로 공동간판 만들기 발의
- 막다른 골목길이다 보니 가게안의 영업경쟁이 치열해지고 골목 입구의 가게에서 골목길로 영업시설을 불법설치하여 골목길 정서를 해치기 시작함
- 인사동에 어울리는 골목길 환경정비와 동시에 갈등관계에 놓이게 된 골목길 상인들의 공동체 만들기 위한 모임이 도시연대를 통해 진행
- 우선 공동간판만들기에 동참하기로 한 삼정, 종로사, 여자만, 서원당(2개간판요구), 두레, 뾰모도로, 섬진강을 중심으로 인사동에 어울리는 공동간판을 제작하여 골목길의 두 입구와 골목길 중심에 설치하기로 함

○ 공동간판제작 방향

- 가게 개별적 특징과 상호의 성격을 살리되 공동간판으로서의 통일성을 갖도록 한다.
- 인사동의 정취와 분위기에 맞도록 한다.
- 골목길 공동체라는 정체성을 나타내면 좋겠다.
- 시설을 끌 수 있는 장치적 성격을 가져도 좋다.
- 전통분위기를 살리되 기존의 인사동 전통문양 간판과 차별화되면 좋겠다.
- 막힌 골목길이 두 입구와 골목길 중앙부에 설치할 계획임으로 설치위치에 따라 약간의 변형이 가능할 수 있었으면 좋겠다.



그림 34 섬진강 골목길 가게들 간판들



그림 35 기존 간판 사례

○ 간판디자인

골목길 마당 공동간판



골목길 입구 공동간판

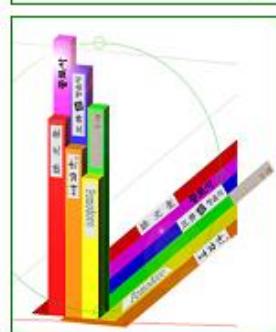


그림 36 섬진강 골목길 공동간판설치

<사례3>

□ 삶을 담는 한평공원-창동노인복지센터 센터

○ 창동노인복지센터현황

- 위치 : 서울시 도봉구 창3동 467-4번지
- 운영 : 도봉구청 위탁, 한기장 복지재단이 운영
- 이용인원 : 회원 60여명, 일 평균 200여명 이용
- 개관일 : 2004년 3월 17일
- 시설규모 : 대지 344m²(104평), 연면적 556.37m²(168.3평)
- 건물 : 동사무소 이전으로 구 동사무소 건물 사용
- 프로그램 : 서예, 영어회화, 국선도, 노래교실, 컴퓨터 등의 프로그램 운영
- 서비스 : 저렴한 가격에 점심식사, 이발 등 서비스 제공

○ 대상지 현황



그림 37 대상지 현황

○ 사업배경 : e-mail 내용

창동노인복지센터 박미연과장입니다.

오늘자 한겨레신문에서 도시연대 활동 소식을 접하고.. 매우 기뻐하며 연락을 드립니다.

저희 센터는 노인여가복지시설로서 하루 이용인원이 200명가량 됩니다.

센타 옆 빈 공간이 두 군데가 있는데, 현재 무용지물로 흉물스러운 상태로 남아있습니다.

그 곳에 화단을 가꾸거나 텃밭을 가꿀 수만 있다면 ...

어르신들의 휴식공간, 여가활동공간으로 매우 유익하게 재탄생 할 수 있으리라 생각합니다.

두 빈 공간을 사진으로 보내드립니다.

센터 연락처는 02) 906-2968,9 이며, 주소는 도봉구 창3동 467-4 입니다.

좋은 소식 기다리겠습니다.

(참고로 저희 센터가 소재한 창3동은 도봉구내에서 가장 빈곤한 지역으로 스스로 생계를 책임져야 하는 어르신들이 많답니다. 그래서 고단한 어르신들이 한숨돌린 휴식공간은 매우 절실하답니다...)

최성용 간사님!

오셨는데 뵙지 못했네요.

저희 센터가 위치한 창3동은 도봉구내에서 가장 후미진 곳이에요.

2,30년 사신 분들이 많은데,, 이곳에 오면 다른 곳에 이사를 못간데요. 집값이 싸서겠죠.

그리고 당신들 스스로 생계를 책임져야 하는 분들이 많아요. 그래서 파지줍고 취로사업하고...

가끔씩 찾아와서 '도둑질만 빼고 다 괜찮으니 일 좀 달라' 호소하는 분들도 있구요.

그래서... 삶에 지친 그분들에게

잠시 쉬어갈 수 있는 곳, 잠시 시름을 잊을 수 있는 그런 곳이 있었으면 한답니다.

창 시니어 카페를 만들면 어떨까요 생각한답니다. (가로등과 의자와 자판기... 그리고 정원)

쓸모없는 버려진 곳이에요. 그러나 잘만 활용한다면 멋진 곳이 될 수 있으리라 생각해요.

많이 애써주셔서 감사해요

○ 일정 계획 : 참여프로그램 및 일정(2005년 4월~10월)

일시	진행 과정	내용
4월15일	대상지선정	- 대상지선정
4월19~20일	설문조사공고	- 대상지에 대한 주민설문조사공고 - 판넬작업으로 창동노인복지센터내에 내용부착
4월21일	설문조사	- 디자인 반영을 위한 주민설문조사실시 - 3인1조. 복지센터프로그램을 듣고 있는 노인대상
4월28일	CDC브리핑	- 한평공원 대상지에 대한 CDC 브리핑
5월11일	일일찻집기획 합의	- 한평공원 일일찻집에 대한 복지센터와의 의견합의
5월24일	일일찻집진행자결정	- 반장회의를 통해 일일찻집 진행자 결정 - 노인분들 중 6인 결성합의 - 반장분들 중심으로 적극적인 홍보
6월24일	일일찻집	- 한평공원 스폰을 위한 일일찻집 - 한평공원을 이용하게 될 노인분들의 힘으로 거두게 될 수익금을 한평공원 조성에 기부 - 한평공원의 취지 및 창동 한편공원 진행에 대한 주민과의 대화창구
9월	시공개장 및 참여프로그램	- 한평공원 만들기 신한은행 직원 참여프로그램 진행 - 한평공원 만들기 공사
10월4일	개장 및 참여프로그램	- 한평공원 개막식(현판식) - 노인의 날 기념행사(주점/점심식사/노래자랑) - 한평공원 즉석기념사진 촬영(플라로이드)

○ 노인참여 프로그램 : 창동노인복지센터에 한평공원이 만들어지기까지



그림 38 설문조사(원)와 일일찻집을 위한 반장회의(오른)



그림 39 일일찻집 겸 한평공원 사업홍보

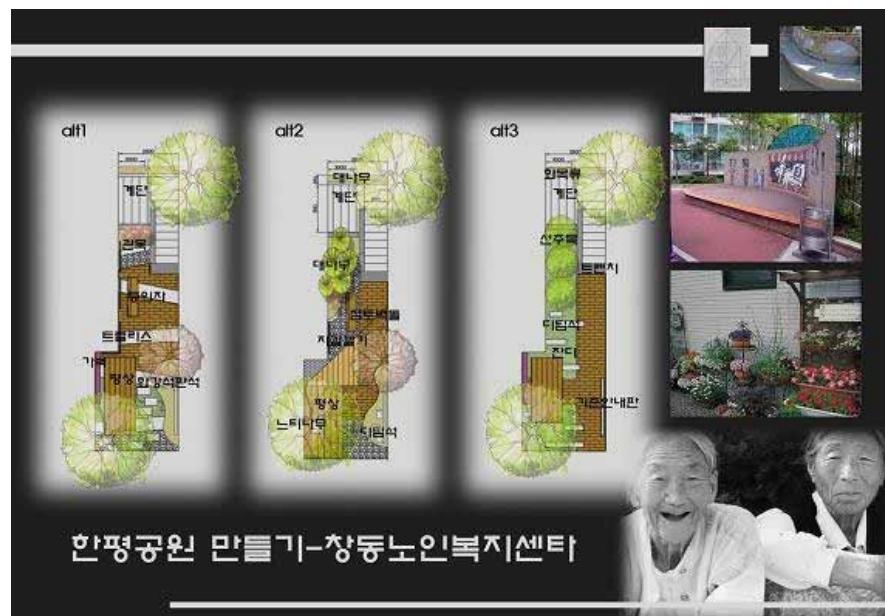


그림 40 디자인 초안



그림 41 디자인 설명회 모습



그림 42 기존시설 철거-신한은행 직원참여 프로그램



그림 43 창동노인복지센터 한평공원 현판식



그림 44 한평공원 만들기로 변한 창동노인복지센터의 모습

○ 사업평가

- 노인을 대상으로 한 참여 프로그램 시도
- 버려진 공간을 한평공원으로 조성하고 싶은 지역사회의 신청을 바탕으로 사업을 전개
- 사용자 희망공간 수렴→ 디자인 방향설정→ 일일찻집 및 한평공원 홍보→ 디자인→ 디자인 설명회→ 최종방안 확정→ 만들기→ 개막식→ 공간가꾸기의 프로세스에서 사용자인 복지센터 노인분들의 참여와 반응이 지속
- 한평공원 조성으로 인해 지역사회에서 노인복지센터에 대한 인지도와 관심을 유발
- 신한은행 사회봉사 프로그램과 제휴 / 예산 지원 (300만원)
- 신한은행 직원들의 한평공원 조성공사에 참여 유도
- 노인분들의 지속적인 참여와 운영을 통한 발전 가능성을 확보
- 저예산(300만원) 사업의 제약과 한계를 지역행사와 연계하여 극복
- 일일찻집과 폴라로이드 사진촬영 등의 이벤트를 통한 공간홍보

공공미 실현의 미적대리자이자 협동생산자로서의 지역실천사례

양원모 (경기문화재단 북부사무소장)

경기도에서 문예진흥을 위해 설립된 공공기관이 공적 자금을 투입하여 공공미술을 생성, 확장하고자 공모 사업을 실시한 것은 2004년이 처음이었다. 지금은 문화예술진흥 지원금 지원분야에 “공공·실험예술 활동”이 한 영역으로 자리잡고 있지만 그 때는 그렇지 못하였다. 2004년, 시범적으로 공공미술 분야를 기획 공모하였을 때, 여기에 응하여 지원을 받은 단체는 세 단체에 불과했다. 심의의 공정성과 투명성을 확보하기 위해, 관련 단체 모두가 참관하는 가운데, 제안 단체의 프리젠테이션이 있었으며, 심층 인터뷰 심사가 진행되었다.

이 때 지원 결정이 된 단체는 ‘화성 목리 창작촌’과 ‘공공미술 프리즘’ 그리고 ‘안양천 프로젝트 운영위원회’였다. 지역 사회의 문화적, 미적 욕구는 증대하고 있지만, 이를 수용하여 사회적 미적 실천을 행할 작가군은 적었다. 하지만 지역 사회 속에서의 새로운 실험과 주민과의 상호 작용을 통한 학습이 공공미술의 실행 주체를 육성할 수 있으리라 믿었다.

공공미술의 실행 주체는 세 유형으로 나누어 볼 수 있는데, 공공미술 두레패, 뜯 두레패, 뜯패가 그 것이다.

공공미술 두레패는 지역의 일정한 장소에 터를 잡고 마을을 이루며, 작업실과 살림집을 갖고 있는 작가군을 일컫는데, 작가끼리 상호 연계하며 지역 활동을 하고 있다. 예를 들면 화성 목리의 창작촌 작가들, 일산 구산동·성석동 작가들, 양평의 서종마을 작가들을 꼽을 수 있다. 이들은 전업 작가군으로서 각자 전공 분야가 있지만, 마을의 미적 사회적 욕구를 수용하여 공동 대응할 조건과 의지를 갖추고 있다. 필요할 때 서로 품앗이 두레 노동을 해주고 있다.

공공미술 뜯두레패는 지역에 공동작업실 또는 사무실을 두고, 지역 주민과 교류하며, 공공미술 실행 주체로서의 정체성을 갖고, 자신들이 속한 지역과 이웃 지역을 넘나들며 공공미술을 기획 실행한다. 예를 들면 고양의 공공미술 프리즘이 이 경우이다. 이들은 지역 주민의 후원과 협찬을 이끌어 내며, 지역 주민의 동의와 지지 하에 협동작업으로 공공미술을 실행하는데, 결과 못지않게 과정을 중시한다.

공공미술 뜯패는 지역 연고를 불문하고 과제 중심으로 형성된 전문집단이다. 컨설팅과 기획 실행을 병진한다. 필요시 여러 영역의 전문가를 결합시키며, 과제를 따라 떠 다닌다.

(그래서 뜬패이다.) 지역을 넘어 나라와 나라를 넘나들기도 한다. 예를 들면 2005 안양 공공예술 프로젝트 ((APAP 2005)) 실행 작가군이 이들이다.(이들은 다국적이었다.)

공공미술 실행 주체는 공공미(公共美)를 실현하는 사람들로 열린 마음을 갖고 있어야 한다. 사적 생산, 사적 향유의 미술이 아니라 공적 생산, 공적 향유의 미술을 일구는 사람들이기에 그러하다. 이들은 지역 주민을 비롯한 공중(公衆)의 사회적, 미적 욕구를 수렴하여, 이를 체현하는 미적 대리자이자 협동생산자이다. 따라서 이들은 지역 주민을 비롯한 공중과의 교감력(交感力)을 중시하여야하며, 협동생산을 기획, 조직, 실행할 수 있어야 한다.

공공미술 실행 주체들이 지역에서 행한 공공미술 실천 사례는 아직은 풍부하지 아니하다. 하지만 문화선진국의 사례에서 보듯이 이 영역의 가능성은 무궁하고, 흥미롭다. 앞으로 도래할 공공미술의 시대를 예비하며, 지역 공공미술 실천 사례를 주제 유형별로 소개한다.

<사례1>

□ 공공미술 두레페 - 화성 목리 창작촌 작가들의 마을 벽화 (2004년)

“ 드뎌 마을 벽화를 시작했습니다.

하루 하루 미루다 도저히 안되겠다 싶어 봇하나 쓰다남은 물감 하나 들고 버스 정류장으로 갔습니다. 이일은 아주 중요한 일입니다.

목리로 이사온지 햇수로 삼년이 되고 그동안 제근방에서 예술한다는 인간들이 여덟명이나 되어 버렸습니다. 불러 보자면, 윤기 아트만 윤석이 성명이 근세 승천이 봄날이형 그리고 나 그렀습니다. 더러는 살다가 이사를 가고 왔다갔다 일이 있을때 들르는 것 빼고 이 사람들은 온전히 목리에서 둉지를 튼 것입니다. 그냥 여서 살고 버티는게 쉬었으면 쉬었고 어려웠다면 어려웠을 겁니다.

돈두 없고 닥히 갈데도 만만치하나 여적 살아 지낸다는게 맙습니다.

지난 여름 문뜩 (마을 버스) 정류장에 그림을 그리고 싶다는 생각을 했습니다.

별 머리 아픈 일 없이 편안히 작업하고 있는 건 아마도 동네 분들이 잘해 주어서 일겁니다. 한달에 한번 모여 마을 풀도 베고 청소도 하는 일에 끼지도 못하는 판에 몯가 그 분들에게 인정을 받을 만한 일이 그것일거라는 생각이 들었던 겁니다.

.....

하여간 우선 저는 마을 정거장에 소 새끼 세 마리를 그리는 거로 시작했습니다.

그리고 윤기는 마을 보건 지소에 소장과 그림소재에 대하여 이야기를 나누고 정현이가 벽하나를 탐색하고 성명이는 마을 회관 바로 아랫벽에 나무를 멋있게 그린다고 하였습니다.

자 이제 진짜루 제가 하고 싶은 일을 하는 겁니다. 마을 벽화 짜 ♫ 짠 ”

2004. 10. 12. 이윤엽 (NAVER blog - 나무망치-마을벽화 짜 ♫ 잔)

화성시 동탄면 목리 143번지 일명 성죽골에는 청년작가들의 작업실이 밀집되어 있다. 목재소와 철공소를 연상시키는 작업실도 있고 콘테이너 박스를 활용한 작업실도 있다. 이곳에서 숙식을 하는 작가도 있고 출퇴근하는 작가도 있다. 사람들은 이곳을 목리 창작촌이라 부

른다. 경기도에는 이런 곳이 몇 군데 있다. 자연스럽게 형성된 작가들의 작업장 밀집촌이다. 이곳은 지역 미술의 태실로서 소중한 곳이다. (마치 생태의 보고인 샘이나 늪 그리고 갯벌 같은 곳이다.) 이곳을 찾아 도제 수업을 받으러 오는 학생들도 있고, 취미로 미술을 배우고자 찾아오는 어른들도 있다.

동네 아이들에게는 놀이터이자 공부방이 되기도 한다. 작가들에게는 창작의 산실이자 사랑방이다.

지역의 공공미술 진흥을 위해선 이런 곳을 주목할 필요가 있다. 공공미술 두레파의 생성자이기 때문이다.

화성 목리 창작촌의 작가 7인 (이윤엽, 이근세, 천성명, 이윤기, 임승천, 조윤석, 오정현)은 2004년 10월 중순부터 11월 중순까지, 마을 주민 50여 가구와 상호 작용하며, 정류장, 보건지소, 마을 회관, 공장 벽면, 주민들의 집 담벼락에 벽화 8개를 제작하는 한편, 마을 다리 난간과 입구에 조형물을 디자인하여 설치하였다. (경기문화재단 공공미술 진흥 기금 1500만 원 지원)



그림 45 버스정류장

색맹인 마을 주민 한 분을 위해서는 흑백 벽화를, 소지적부터 멋쟁이셨던 빽구두 할아버지를 위해서는 본인의 인물 전신상을 그려드린 것에서 엿 볼 수 있듯이, 주민들의 미적 욕구를 수렴하여 체현하되, 주민들에 대한 애정어린 섬세한 배려 또한 잊지 않았다.

작가들은 마을 벽화 제작을 통해 목리 마을의 시각적 이미지 개선과 목리 마을에 대한 방문객들의 인상 변화를 꾀하는 한편, 신도시 개발지에서 배제됨으로써 갖게 된 주민들의 소외감

과 상실감을 마을에 대한 자긍심과 애정으로 바꾸고, 예술가들의 지역사회 속에서의 역할과 창작 활동에 대한 이해를 증진하고자 하였다.



그림 46 벽화



그림 47 벽화

<사례2 >

공공미술 뜬두레페 - 프리즘의 “동네와 일터에, 우리가 만든 족구장 프로젝트” (2005년)

“지난 2004년 10월, 공공미술프리즘 멤버들은 전통적인 생활체육 중 하나인 족구와 미술을 결합하기 위해 고민과 연구를 거듭하였습니다.

공공미술 프리즘의 족구장 프로젝트의 핵심 취지는 다음과 같습니다.

첫째, 서민들과 노동자들의 자발적인 문화예술 활동 참여 기회를 제공하는 것입니다.

둘째, 족구장이라는 공간의 예술적 재구성을 통해 일반인과 행정담당자, 예술가 간의 간극을 줍힙니다.

셋째, 무의미하게 버려진 공간을 의미와 관심이 충만한 공간으로 변화시킨다는 것입니다.

경기문화재단은 공공미술프리즘의 족구장 프로젝트를 다음처럼 평가했습니다.

‘공공미술프리즘의 족구장 만들기는 특별한 장소와 시간이 필요치 않은 매우 대중적인 체육활동 이자 놀이인 ‘족구’를 중심으로, 놀이장소와 그 주변에 미술이 개입하는 방식을 보여주고 있다.’

이번 프로젝트의 정식 명칭은 <동네와 일터에 우리가 만든 족구장>입니다.

일반 시민들과 함께 반영구적인 바닥 벽화(건축 재료 및 스포츠 바닥재 등 이용) 형식의 족구장을 만들게 됩니다. 일반 시민들이 족구를 하는 공간을 예술적으로 재구성하는데, 최초 기획 단계

부터 최종 제작 단계까지 일반 시민들과 함께 작업을 진행하게 됩니다.

공공미술 작업을 통해 일반 시민들에게 문화예술 참여 기회를 제공하고, 개별 마을과 사업장에는 바닥 벽화 양식으로 재구성된 예술적 운동 공간을 제공하게 됩니다.

누구나 참여가 가능합니다. 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

프리주밍(공공미술 프리즘의 자원활동가 애칭)으로 참여하시면 더더욱 좋습니다.

앗싸! 멋진 족구장 만들기!!! 기대됩니다.”

2005. 5.11. 유다희 (www.free-zoom.com →가야할길
- 더 넓게 세상보기 -1.문화와 생활체육의 간격좁히기)

고양시 덕양구에 공동작업실을 두고 있는 공공미술 프리즘은 “ 개인적인 영역에 머물고 있는 미술을 공공을 위한 영역으로까지 확장시키고 승화시켜야 한다는 필요성을 느끼며, 힘찬 발걸음을 내디딘 젊은 단체 ”로서, 2002년 창립되었으며, “ 우리 주변에서 흔하게 볼 수 있는 천편일률적이고 무미건조한 환경을 일반인들과 함께, 개성있고 창의적인 문화예술 공간으로 거듭나게 하고자” 힘쓰고 있다.

프리즘은 2005년 5월, 고양시 일산구 덕이동 가구공단 내 공터를 이용하여 일산 공단 청년회 회원들과 함께, 약 한 달간 폴리우레탄 칩을 이용한 멋진 족구장을 만들었고, 6월에는 고양시 장애인 종합 복지관 식구들과 함께, 인조잔디를 이용하여 장애인들의 운동 공간을 만들었다. 7월에는 군포시 한세대학교 교정 안에 족구장을 학생들과 만들었다. 11월에는 고양 파주 벼룩시장 직원들과 함께 일터 안에 멋진 족구장을 만들고 있다.

(주) 청림경관, (주) 스타스포츠가 족구장 바닥재와 족구용품을 협찬하였으며, 경기문화재단은 공공 · 실험예술 진흥 기금 (1,000 만원)을 후원하였다.



그림 48 족구장1탄(고양시덕이동가구공단)



그림 49 족구장2탄(고양시장애인종합복지관)(원2) 족구장 플랭 카드제작(오른2)



그림 50 족구장3탄(군포한세대실내체육관): 예전족구장(왼), 완성된 족구장(중), 작업중(오른)

<사례 3>

- 공공미술 뜬파 - 나빈(라완차이클) 프로덕션의 ‘안양 공공예술 프로젝트 2005’ 참여작
“파라다이스 안양”
(극화 · 광고 간판 · 정자 천정벽화 · 보물표지판))

“ 제1회 안양공공예술 프로젝트(APAP 2005)는 한때 수도권의 휴양지로서 명소였으나 1980년대 이후 도시 발전에 뒤쳐져 낙후되고 훼손되온 안양유원지를 개발하는 과정에 탄생했다. 토목 사업이 주가 되어 주거환경 개선 사업, 하천 및 도로 정비 사업, 그리고 도시 자연 공원 조성 사업으로 이어진 유원지 개발 사업의 과정 중에 계획된 8백평 규모의 조각공원 조성 계획을 전면 수정하고, 확장하여 유원지 전체 부지(하천 1.4 Km, 약 10만평)를 예술 공원으로 만드는 대규모 공예술프로젝트이다. <역동적 균형(Tipping the Balance)>이라는 주제 하에, 28개국에서, 87명, 팀(총 참가자)의 예술가들이 참가했다. 지금까지 공공예술은 국제비엔날레와 같은 이벤트 전시 안에서 대중과의 새로운 소통을 강조하는 차원에서 제기되거나, 도심에서의 건축물 미술 장식품 혹은 조각 공원과 같은 낡은 형식 주변에 머물러 있었다. 이는 미술 내적인 영역 혹은 그 안에서의 문제 제기에 머물러 있었다. 왜 우리는 토목, 조경, 건축, 디자인, 시각예술이 조화된 도시계획이나 지역개발이 이뤄지지 않는 것인가? 청계천 개발은 왜 예술을 배제하고 이뤄진 것인가? 안양공공예술프로젝트의 탄생은 매우 드라마틱한 과정을 거쳐 오픈했다. 이미 공원 조성 설계가 확정되어 공사계약을 맺은 시공업체가 공사를 진행하는 중에 예술 개입의 필요성이 제기되었고 수많은 토론 과정과 사례 연구 조사 및 발표 과정을 거쳐 자치단체장은 공사를 중단했고, 1년 6 개월이 지나 안양공공예술 프로젝트의 시공이 이뤄지게 되었다. 이 행사는 몇가지 특성과 의의를 갖고 있다.

(1) APAP는 지역 개발 공사의 과정 중에 시급한 현실적 필요에 의해 탄생했다. “예술을 무시한 도시는 더이상 새로운 도시가 될 수 없다.(No Art, No City)”라는 가치 아래 안양시는 지속적으

로 이 행사를 추진할 계획을 수립하고 있다.

(2) 공공예술은 미술 내적인 영역의 한계를 벗어나 도시계획의 차원에서 토목, 조경, 건축, 디자인 영역을 가로지르며 대문자 '예술(Art)'을 상위 개념으로 하여 제 영역들을 통합시키는 첫 걸음을 내딛었다. 이는 아시아의 도시 개발 안에서 매우 드문 사례가 된다.

(3) 지방 정부에서 APAP를 위하여 도시개발과 문화예술과의 공무원들이 협동 체제를 구축하여 일을 성사시킨 최초 사례이다.

(4) 2005년 1월부터 기획을 시작하여 10개월 동안, 전시관, 전망대, 동물원, 주차장, 놀이터와 놀이 기구, 자연영화관, 패빌리온, 광장, 분수, 정원, 평상, 스트릿 퍼니처, 도로 사인판 등을 설계하고 시공하였다. 52점이 영구 작품으로 유원지 산과 하천변에 놓여 있고 도로변을 따라 컨테이너에서 일시 전시가 열리고 있다.

(5) 예술이 공공 영역 안으로 파고들어 시민의 세금을 문화적 용도에 사용하여 100 퍼센트 완전하게 시민에게 되돌리는 프로젝트가 만들어졌다.

(6) 건축, 미술, 디자인의 사회적 기능과 의미를 적극적으로 활성화시켰다.

(7) 공공키치와 공공예술의 격전장을 방불케하는 개발 현장에서 전문가, 공무원, 시공 인부, 주민들은 마찰, 갈등, 화해, 협상의 과정에서 서로 많은 것을 배울 수 있었다.

(8) 낮은 소득, 문화의 영점 지대에서 외국의 유수 건축가, 예술가, 디자이너들이 한국의 작가들과 함께 성사시킨 이 공공예술프로젝트를 가능케한 중심 취지는 현실적으로 존재하지 않는 이상향, 극락정토의 뜻을 가진 '안양'에서 미션 임파서블을 수행해보는 모험에 동참했기 때문에 가능했다."

2005. 11.6. APAP 2005 (<http://apap.anyang.go.kr> → 보도자료)

태국 치앙마이와 후쿠오카에서 활동 중인 나빈 라완차이쿨(1971년생)은 APAP 2005 예술 총감독 이영철과의 인연으로 안양 공공예술 프로젝트에 참여하였다.

이상향, 극락정토라는 의미를 내포하고 있는 안양에서, 공공미술 과제를 수행하기 위해 그는 작품 주제를 "파라다이스 안양"으로 정했다.

그리고 그의 작품 속에 가상의 인물들을 등장시켜, 인연법에 따른 스토리를 빚어내었다.

"파라다이스란 과연 어디에 있는 것일까?

하와이에서 정치 미술학 박사과정을 밟고 있는 태국 유학생 반딧은 어느날 절친한 친구 강진호로부터 한국에서 온 그의 여자친구 오환희를 소개 받는다.

안양 지역 출신의 작가 환희는 '파라다이스'에 대한 주제로 안양 공공예술 프로젝트에 참여할 예정이지만, 아직까지 이렇다할 영감을 얻지 못해 고심하던 중 진호를 통해 반딧이 '파라다이스'에 대한 연구를 하고 있다는 것을 알게 되고

함께 자료 조사를 하기로 약속한다.

한편 진호는 오랜만에 다시 만나게 된 환희의 방문이 가볍지 만은 않은 심정이다. 갑작스레 뇌 암선고를 받게 된 것. 그러나 진호는 환희에게 이 사실을 숨기고 친구인 반딧이에게 환희를 잘 보살펴줄 것을 부탁하게 되는데 ...

영원한 유토피아를 찾아나선 세 사람의 우정과 사랑을 담은 감동 실화

'파라다이스 안양'! 환희와 반딧이 과연 진정한 파라다이스를 찾을 것인가?

세 사람의 운명은 어디로 흘러갈 것인가! "

- 2010 안양변방영화제 출품예정작

스토리: 나빈 & 닉터 빼약 & 보조

번역 및 각색: 임성연 & 타일러 러셀
 편집/ 감독: 나빈 라완차이쿨
 제작: 택시맨 스튜디오 & 나빈 프로덕션
 제공: 2005 안양 공공예술 프로젝트

나빈은 빚어낸 이야기를 영화 홍보용 만화(극화) 소책자로 제작하는 한편, 극장에 걸리는 영화 간판을 만들었다. 여기에 더하여 그는 극중 장소인 안양천변, 정자 천정에 그가 꿈꾸는 파라다이스 벽화를 그려내었다. 불교 탱화의 시공간 동시 측약법을 응용하여 한국과 태국의 극락정토를 나름대로 해석하여 구현한 것이었다. 그리고 정자 옆에는 “공공미술 보물 0호”라는 표지판을 세웠다.

안양 공공예술 프로젝트 예술 총감독 이영철과 나빈, 그리고 함께한 작가들은 다국적 작가들이지만, 안양천변에 러브 스토리가 녹아있는 명소 하나를 만들었을 뿐만 아니라 멋진 공공 미술 작품을 보물(?)로 남겼다.

이곳을 찾은 사람들은 이야기 속에 빠져드는 기쁨을 누릴 것이며, 뒷 얘기를 즐길 것이다. 볼 거리, 얘깃거리가 있는 유쾌한 쉼터 하나가 안양천변에 생긴 것이다. 스페셜한 공공미술 뜬파들이 재미있는 상상력을 발휘하여 만든 미디어 작업이자 놀이(play)였으며, 설치작품이자 건축이었다.

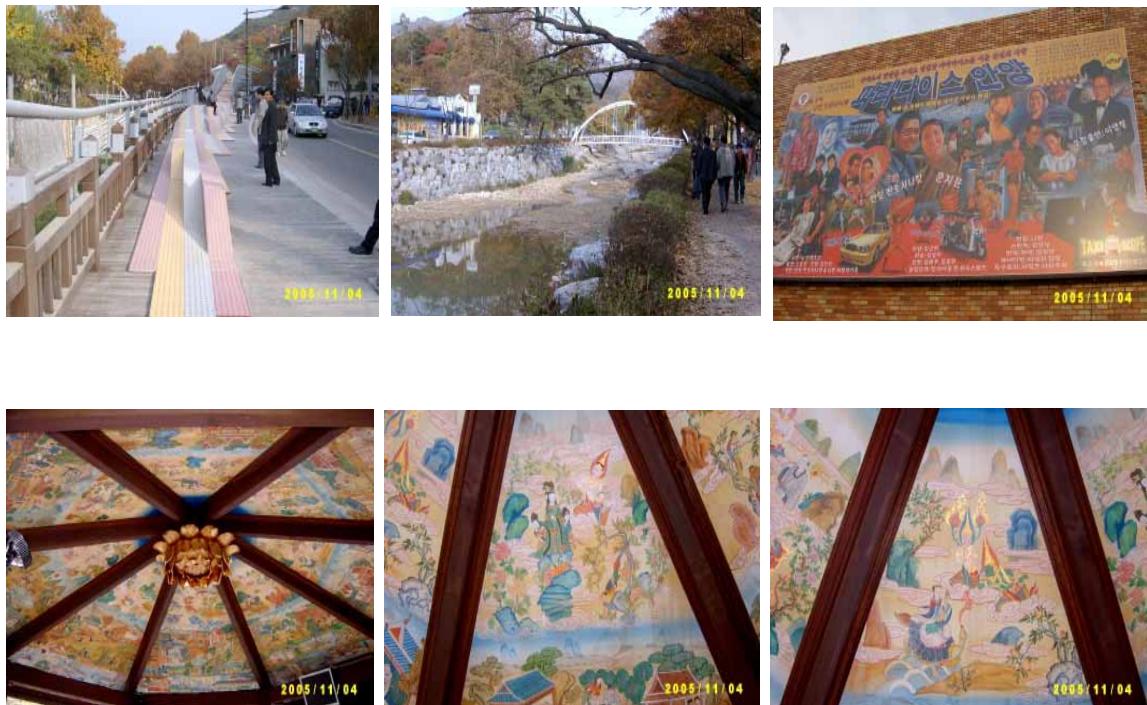


그림 51 나빈(라완차이쿨) 프로덕션의 ‘안양 공공예술 프로젝트 2005’ : 참여작 “파라다이스 안양”((극화 · 광고 간판 · 정자 천정벽화 · 보물표지판))



그림 52 나빈(라완차이콜) 프로덕션의 ‘안양 공공예술 프로젝트 2005’ : 참여작 “파라다이스 안양”((극화 · 광고 간판 · 정자 천정벽화 · 보물표지판))

작은 제안들 – 프로그램으로써의 공공미술 활용

전용석(플라잉시티 작가)

필자가 이 발표에서 제시하려는 몇 가지 사례들은 오브제 중심의 환경미술/ 미술장식과는 다른 각도에서 공공성을 다루는 작업들이다. 그것은 건축 속의 미술, 공공장소 속의 미술, 도시계획 속의 미술, 새로운 장르의 공공미술 등 공공미술의 개념적 발전에 있어서 최근의 동향에 속한다. 그런데, 이러한 구분은 저간의 복잡한 사정을 비교적 명료하게 정리하고 있어서 이해를 쉽게 해주는 장점에도 불구하고 자칫 보다 중요한 시야를 흐릴 수가 있다. 가장 결정적인 논점은 서구와는 다른 문화 환경을 가지는 우리 사회에 어떻게 공공미술 개념들을 적용할 것인가의 문제이다. 물론 우리의 관심은 서구의 최신 흐름을 맹목적으로 도용/ 수입하는 공허한 반복에 있는 것이 아니라 우리의 현실에 비추어 어떻게 그러한 논리를 새롭게 전환시킬 수 있느냐이다.

공공미술 개념은 사실 많은 난점을 가지고 있다. 필자의 결론은 바로 그 난점이 우리로 하여금 새로운 시도를 허용한다는 것인데, 단지 역설적인 이야기를 하는 것이 아니다. 공공미술 개념이 가지는 난점은 근본적으로 공공성 개념의 상황성에서 비롯되는 것으로, ‘현대사회가 어떻게 성립하고 존속하느냐의 문제 - 개별적으로 완전히 상이하며 동시에 동등한 권리 를 지닌 인격체들로부터 어떻게 유기적인 폐쇄성과 통일성이 형성될 수 있을까 하는 문제(게 오르그 짐멜)’라고 할 수 있기 때문이다. 따라서 중요한 것은 공공성 개념을 사회에 중첩되는 여러 모순을 새로운 시야에서 바라보게 하는 전략으로서 파악하는 것이다. 다시 말해, 공공미술은 공공적 가치를 재현하는 미술이 아니라 ‘공공적 전략을 구사하는 미술’이다.

우리 사회의 많은 영역은 아직도 과도기에 있고 이제 겨우 절차적 민주주의를 배워가고 있는 중이다. 이것은 곧 재현할 공공적 가치라는 것이 상황에 특정하게 구축된 역사가 짧다는 의미이다. 공공기관에서 발주하는 많은 상징물들이 마치 근세사나 현대 도시의 일상경험 따위는 존재하지도 않았던 것처럼 민족적 상상계로 자주 퇴행하는 이유가 바로 그것이다. 재현할 가치를 그런 먼 과거에서 찾는 것은 식민적 근대화의 기억을 억압하거나 이미 상당한 수준에 도달한 현대성의 경험을 황홀경 차원에서만 바라보게 함으로써 사회적 성숙을 가로막는 장애로 작용할 뿐이다. 공공미술은 이러한 망각과 퇴행에 대응하는 공공적 전략을 구사

한다.

또한 공공적 전략으로서 공공미술은 도시경험을 표면화하는데 도움을 준다. 초고속압축 성장기의 대규모 계획덕분에 한국의 대도시들은 대부분 유기적 연결 구조를 가지고 있지 못하다. 조선시대 도시조직 위에 일제시대 일부 도시계획을 통해 변형되고, 다시 경제개발과 함께 서로 상이한 계획 모델과 수단들이 거칠게 겹쳐져버린 결과, (서울 구도심에서 단적으로 볼 수 있듯이)우리 도시들은 중심이미지를 구축하지도 못했고 완전히 새로운 비전을 담아내지도 못한다. 여기에 무분별한 민간개발이 덧붙여지면서 도시 조직은 서로 분리된 섬들의 군집에 불과한 상태라 해도 과언이 아니다. 이러한 상황에서 자생적으로 키워 나가는 현대 도시의 경험들은 도시의 표충에 올라오지 못하고 상업지역 언저리에서 자본주의적 스펙터클에 무방비상태로 노출되어 있다. 사소한 창조적 경관과 그로 인해 태어나는 무형의 도시적 움직임들은 그것이 무엇인지 채 알아차리기도 전에 쇼핑몰의 디자인원리로 전용되고 있다. 공공미술은 생활환경을 자세히 관찰하게 함으로써 이러한 자생적 가치들을 명료히 인식하고 새로운 건조환경과 도시공동체 구축의 원리로 성찰하는데 도움을 준다.

물론, 공공미술은 기형적인 현대미술 구조 개선에도 도움을 준다. 서구 공공미술을 어떤 계보에서 이해하든 간에 그것이 현대사회와 예술의 진지한 대결을 통해 형성된 개념이라는 점에는 이론의 여지가 없다. 그렇다고 해도 어떤 단계론적인 접근이 필수적이라는 주장에는 동의할 수 없다. 우리가 공공미술을 형식적 어휘를 통해서 정의하지 않고 ‘공공적 전략’이라는 차원에서 접근하는 한 그것은 자생적 감각을 발견하고 자신감을 가지는데 도움이 된다. 물론 이것은 일차적으로 일부 좋은 작가들이 보여주는, 그러나 아직은 일반적으로는 취약한 감각을 일상과 대중의 감각영역으로 끌어 내리고 현장에서 재확인하는 교육적 가치를 지닌 작업이기도 하지만, 그것이야말로 또한 현대미술의 핵심적 원리, ‘문제를 원점에서 재사고하는 것을 통해 매체를 재정의 하는’ 전략이라는 점에서 그 자체로 하나의 현대미술이다.

- 공공미술은 집단 체험의 무의식에 접근하여 새로운 공공성 실험의 장이 될 수 있다.
- 한국 도시공간의 특이성에 접근할 수 있다.
- 단절된 미시적 의사소통 구조를 회복하는데 도움을 준다.
- 자생적 도시문화를 관찰, 표현하는 능력을 키워 준다.

사례에 들어가기 전에 한 가지 지적할 점은, 이상과 같은 이유로 우리는 ‘오브제’를 절대 공공미술의 중심에 놓아서는 안 된다. 물론 프로젝트는 오브제로 남아야 반복적으로 경험할 수 있는 것이지만 그것은 어느 수준까지는 미확정인 상태로 남아야 한다. 시공간적 제약

이 허용하는 한도까지는 최대한 결과를 정하지 않은 상태로, 과정에 다양한 주체들이 참여하면서 자연스럽게 결과물이 도출되도록 하는 것, 다시 말해 그러한 ‘과정’을 설계하는 것이 기술적 차원에서 공공미술을 추진하는 이들의 임무이다.

이하 소개하는 사례는 2004년 미술인회의 공공미술분과에서 ‘작은 제안들’이라는 제목으로 진행했던 공공미술 사례들 중 일부이다.

<사례1>

- 밀머리미술학교의 운영과 문화예술 교육 / 박찬국(밀머리미술학교디렉터)

1. 애교 떠는 쌀자루, 뒤집어지는 고구마 BOX

밀머리 미술학교의 지향에 관해서는 ‘2003년 아트캠프’의 운영 프로그램을 보면 대강 짐작할 수 있다. 우리는 예술, 특히 미술이라는 장르를 매개로 웃고, 떠들고, 재치를 뽐내며 재미나게 놀아보자, 생활문화 차원에서 매우 유용할 것 같은데 실제로 판 깔고 놀아보자는 취지로 출발했다.

대안적인 문화를 생각하는 사람들은 일단 마이너리티의 입장에 서게 되는데 “예술”이 생활과 결합해서 커다란 가능성을 만들어 낼 수 있고, 현실에서 부딪치는 정치, 사회, 환경 등 다양한 문제들에 주체적인 대응을 가능하게 해준다고 믿는다. 그 이유는 예술이 세계에 대한 ‘응시’, ‘마주침’, 그리고 무엇보다 ‘유머’를 유발하기 때문이다. 내 생각에 유머는 그 어떤 경우에 처한 인간이라도 구제 가능한 수단이며 특히 마이너리티들에게는 돌처럼 딱딱한 ‘근육맨’들을 상대하는 가장 유용한 전략과 무기라고 할 수 있다.

밀머리 미술학교가 있는 여주는 행정 구역상 경기도에 속하지만, 농업과 관련한 일로 주민의 50%가 먹고사는 전형적인 농촌이며, 수도권 개발제한 구역에 둑여 아직도 오지가 남아 있는 산골이다. 좋게 말하면 생태계가 살아있는 곳이라는 뜻이다. 또한 경기도 내에서 농민회 활동이 가장 센 곳이기도 하다. ‘애교떠는 쌀자루, 뒤집어지는 고구마 BOX’는 2003년 세 번째 아트캠프의 주제였다. 한·칠레 FTA 협약 체결문제로 농민들이 삭발하고 투쟁하려 다니던 시기에 기획된 것으로 소비자들과 문화적 소통을 시도하기 위한 기지 넘치는 ‘포장디자인’ 전략이었다. 그러나 이 기획은 소비자들만을 겨냥한 프로그램이 아니고 생산자 스스로도 1박 2일의 ‘생각하는’ 캠프를 통하여 문제들을 다시 한 번 응시하고 고단한 삶을 돌파하는 발상의 전환을 해보자는 것이었다. 여기서도 유머가 가장 주요한 전략이었다. 결과적으로 이 기획은 실패하였다. 핵심적인 참여 멤버인 농민회 회원들이 캠프 당일 급히 계획된 집회에 참석하기 위해 다른 지역으로 몰려갔기 때문이다. 밀머리 식구들과 소수의 일반 참여자들

이 맥빠지게 작업했는데 이것이 현재 밀머리 미술학교가 처한 현실적인 어려움이다.

○ 도동동 당동 놉시다요! 2003 아트 캠프

사람들의 참여가 적은 현실적인 어려움 속에서도 ‘생활과 예술의 상호침투’를 위한 의지와 노력을 보여주는 것이 아트 캠프이다. 캠프는 기본적으로 1박 2일이며 초청 작가(들)의 생각을 공유하는 시간과 술과 음식으로 함께 하룻밤 지새는 것이 주된 내용이다. 다음날은 느긋하게 일어나서 전날 만든 작품 발표회를 갖거나 이벤트 혹은 작품 설치를 하는 것으로 끝낸다.

- ‘희망시장’ 멤버들과 함께 생활 주변 물건들로 만든 아티스트 벼룩시장 개최, 여주 5일장에 맞춰 작품 판매와 즉석 초상화 그리기 퍼포먼스를 진행하였다.
- 브랜드 해체를 주장하는 브랜드 ‘티셔츠 행동당’의 왕언니와 함께 사회성 짙은 ‘미디어 티셔츠’ 만들기
- 예술가 마을 만들기로 알려진 임동식 선생의 ‘원골’마을 프로젝트 공유하기 등등이다.

직장인 락그룹 초청, 동자루 무용단, 대안 건축 프로그램들이 기획되었으나 제대로 실현되지 못했다.

2. ‘응시’와 ‘마주침’을 위한 2개의 프로젝트

○ 장애·비장애 어린이를 위한 ‘따뜻한 원손’ 프로젝트.

‘따뜻한 원손’은 지역 내 복지 시설에 있는 어린이들 중 정신지체 아이들과 결손가정 출신 아이들을 묶어 미술을 매개로 서로의 상처를 보듬어 줄 수 있는 소통 프로그램으로 기획되었다. 거기에 지역의 종합고등학교 학생들의 봉사활동, 미술계 대학생들의 보조활동까지를 아우르는 복합적인 프로그램으로 발전하였다.

12회의 프로그램 중 크게 4회씩 나누어 소개하면, 1단계는 자연·환경과 친해지기, 함께 참여하는 사람들과 친해지기에 중점을 두었다. 2단계는 표현활동에 조금 더 치중하고 마지막 3단계는 그 동안의 과정에서 친해진 그룹들이 활발하게 상호 소통하는 프로그램을 계획하였다.

그러나 2~3회를 진행하는 동안 계획들은 수정되었으며, 프로그램 전체에서 ‘액티비티’를 가장 중요한 개념으로 놓고 정신적 연령의 편차가 심한 아이들이 함께 만족할 수 있는 개방적인 방향으로 바꿔 나갔다. 프로젝트가 끝날 무렵에는 ‘이별’을 무리 없이 받아들이게 하는 세심한 프로그램을 배려해야 할 정도로 성공적이었다.

가장 큰 문제는 아이들의 연령 수준차를 고려하는 것과 잘 훈련되지 않은 아티스트들의 역할의 문제였다고 생각한다. 아이들의 반응을 이해하고 적절히 대처하는 능력이 기획력 이상으로 요구되는데 진행팀 모두 경험이 없거나 부족하여 그저 사랑으로 감싸는(?)것에 급급하였다.

예상하지 못했던 성과는 고등학생 봉사자들의 태도 변화인데, 프로그램에서 주체적인 역할을 할 수 있고 활동한 만큼 가감 없이 인정받을 수 있다는 점이 좋은 방향으로 작용했던 것 같다. 프로그램 참가 후 학교에서의 태도 변화가 매우 긍정적이었다는 평가가 있었다.

○ 시각 미술 워크샵 ‘고구마 프로젝트’

‘고구마 프로젝트’라니 무슨 군고구마 얘긴가 싶을 것이다. 이 시골스러운 뉘앙스의 프로젝트는 경기도 여주의 남한강을 잇는 ‘옛 여주대교 리모델링 작업’에 관한 것이다. 500미터 길이에 폭이 6미터 정도 되는 이 다리는 바로 옆에 넓은 새 다리가 생기는 바람에 보행자 전용 다리가 되어 버렸다. 수년 전에 바닥 일부분에 지압용 자갈을 깔고 분수를 설치하여 ‘연인교’라는 생뚱한 이름을 붙였으나, 그 조잡함 때문인지 연인들의 사랑을 받지는 못하는 것 같고 아주 가끔 자전거와 인라인 스케이트를 탄 아이들이 지나가는 정도로만 이용되고 있다.

이 작업은 콩콩미술 프로젝트 그룹인 ‘밀머리 미술학교’가 주관하고, 경기문화재단 ‘기전문화 대학’이 협력하여 지역 아이들을 대상으로 한 일종의 ‘창조적 문제해결형 수업’으로 기획되었다. 결손가정 아이들의 보호시설인 사회복지 범인 소속 아이들 10명과 여주에서 가장 큰 학교 6학년 아이들 17명 모두 27명이 참가했으며 10주 12일 동안 밀머리 미술학교와 여주 일대에서 진행하였다.

여주하면 쌀과 도자기를 연상하는 사람들이 많은데 조선시대에만 무려 8명의 왕비를 배출한 ‘여자들 덕에 큰소리 치고 산 남자들의 고장’이라는 것은 대체로 알려져 있지 않다. 쌀 외에도 맛있는 고구마와 땅콩, 참외의 산지이며 가는 곳마다 유물 유적이라 할만큼, 천혜의 옥토와 역사자원이 많은 곳이다.

고구마 프로젝트는 고구마 줄기를 당기면 모양도 제 각각인 크고 작은 고구마가 줄줄이 따라 나오듯, 묻혀있는 지역의 보물을 재인식하고 이를 다리의 리모델링 작업의 근거와 내용이 되게 하자는 뜻에서 붙여진 이름이다. 일종의 방과후 프로그램으로 진행된 이 프로젝트에는 자치단체의 문화행정 책임자를 포함한 11명의 지역사회 내외의 전문가들이 각 분야의 과정을 가이드하였고 미술과 건축 분야의 대학생들이 보조자로 참여하였다.

전반기 6회는 지역사회 곳곳을 돌면서 역사, 환경, 산업, 예술에 관한 답사와 체험과정으로 본격적인 모델링 작업을 위한 고구마 줄기 당기기에 해당하였고, 후반기 6회(1박 2일 2회 포함)는 캐낸 고구마의 요리 단계로 모델링 워크샵과 발표의 과정으로 진행하였다.

대부분의 아이들이 흥미로와 했지만, 프로그램이 거의 끝날 때까지도 성적과는 아무런 관계가 없고 평범한 예술교육과도 사뭇 다른 이 작업의 필요성을 납득하지 못한 아이들도 있었다. 그것도 개인의 능력 기르기보다는 다른 아이들과 협력해가며 때로는 힘들게 과제를 해결해야 하는 프로그램 과정이 익숙하지 않았던 것이다. 부모와 학교의 과잉보호와 통제 속에 자라는 이 시대 일반적인 아이들 그룹과 달리 부모에게서 벼려지고 시설의 보호를 받고 있는 아이들 그룹이 보인 너무 강한 태도와 차이는 놀라웠다. 전자는 강사 그룹이 무엇을 원하고 있는 것을 미리 알고 있었다는 듯이 준비된 행동과 발언에 익숙해 있다면, 후자는 논리적 표현과 발표 능력이 현저히 떨어지길 하였으나 자연과 사물에 대해 편견 없는 행동으로 우리 모두를 놀라게 하였다. 그러나 두 그룹간의 뚜렷한 차이에도 불구하고 특유의 아이들 다음으로 서로의 장단점을 읽고 받아들이는 가능성도 보였다. 다만 현재의 우리나라 공교육이 다양성과 차이를 인정해주고 교과 학습능력 외에 다양한 문제 해결 능력을 평가하는 ‘느긋함과 여유’를 갖고 있을까를 생각해보지 않을 수 없었다.

이 프로젝트는 지역사회에서 별다른 동의 없이 공무원-전문가(업체)간에 벌어지는 공공생산에 관한 밀실 담합 구조를 타파하고 지역사회 구성원간의 합리적 소통방식을 제안해보자는 의미도 큰 비중을 차지하는 기획이었다. 따라서 기획 초기부터 관(官)의 참여를 전제하였고 협조를 약속 받았다. 관련 행정 책임자는 강사로 초빙하였고, 자치 단체장, 지역사회내의 각종 사회단체장 등 여론 주도층의 참여를 유도하면서 최종 발표는 지역의 ‘의제 21’ 여성 청소년분과 행사를 통해 발표하였다.

그러나 발표장에는 지역 교육장이 잠깐 들른 것을 빼고는 대부분의 단체장들이 바쁘다는 핑계로 참여하지 않았다.

행사 참여 들러리가 된 고3 학생들의 듣는 태도도 문제가 있어서 발표하는 어린이들이 서운해 했으나 발표가 끝난 후 스스로들 그 의미를 확인하고 대견해하는 후기를 보면서 이번 프로젝트가 공공생산 시스템에 대한 환기를 포함해서, 공교육과 사회교육, 예술과 디자인, 지역사회 문화 전반에 대해 다양한 효과를 끌어 낼 수 있는, 발전 가능한 프로그램이란 것도 확인할 수 있었다.

3. 여주 문화 예술 교육 네트워킹

약 1년 6개월 간의 여주 지역 내 활동의 결과들을 토대로 지역의 문화예술교육 토대 마련과 쓸만한 선도그룹을 형성하고 육성하기 위해 문화예술교육 네트워크를 만들기로 하였다. 현재 참여 단체간 합의는 잘 진행되고 있고 지원해 줄 수 있는 행정기관들과 접촉중이다. 큰 의미에서 프로그램들은 작업장 학교의 개념을 살려 지속적으로 관계를 맺을 수 있고 자발적·주체적으로 시간 구애 없이 들락거리며 작업할 수 있는 시스템을 목표로 하고 있다. 이 과정에서 여주 지역뿐만 아니라, 도시 지역을 포함한 다른 지역, 해외와의 프로그램 교류를

계획하고 있다. 네트워킹 조직 구도를 보자.

4. 유머 아니면 죽음

○ 날나리와 샌님들의 한판

사실 학교가 처해 있는 어려움이 한두 가지가 아니기 때문에 밝은 앞날만을 상상하는 것은 좀 무리이다. 하지만 네트워킹을 중시하면서 지역뿐만 아니라, 각 분야의 전문가, 예술가, 교육자, 문화 행정가, 그리고 다양한 일반 참가자들과 교류를 확대하고 자유로운 관계를 만들어갈 계획이다.

학교를 최대한 개방적으로 움직이되 각자의 신분과 연령, 직업에 관계없이 언제나 평등한 입장이 견지되어야 한다. 여기서 주목받으며 살아남는(?) 방법은 항상 쿨한 생각과 유머없이는 불가능할 것이다. 나이 신분에 관계없이 자유로운 토론이 가능해야 하고 그것으로 지역을 바꿔나가는 모델을 세우고 싶은데 자신이 높은 지위에 있다고 무게만 잡으면 바로 가라앉는다는 것을 의미한다. 주인이든, 객이든 긴장하지 않으면 “따”당하는 ‘즐거운 긴장’이 네트워킹의 제대로 된 형식으로 정착되기를 바라고 있다.



그림 53 밀머리 사례

<사례2>

□ 공공미술로서 공교육 미술 / 김인규(작가, 안면중학교 미술교사)

현재 우리나라 공교육의 미술 목적은 자라나는 세대에게 미적 감수성을 길러주고 예술문화를 이해하고 향유할 수 있는 능력을 기르는 데 있다. 그러니까 그것은 말 그대로 인간의

미적 본성을 개발하고, 미술 일반에 대한 이해를 도모하는 미술+교육의 영역이다. 때문에 공공미술을 미술의 공공적 사용이라는 측면에서 이해한다면 현재 미술교육은 넓은 범주에서 공공미술로 이해할 수도 있을 것이다. 그러나 그것은 미래를 준비하는 행위로서의 교육이라는 특정한 영역으로, 즉 보다 교육학적 영역에 놓여 있기 때문에 그것을 굳이 공공미술의 영역에서 다루려 하는 것은 쓸데없는 말놀음에 불과할 수 있다.

이에 나의 미술교육에 대한 공공미술적 접근은 그것과는 조금 다른 지평아래 놓여 있다. 바로 자라나는 세대의 현재적 삶에 주목하는 것이고, 현재 공교육이 가진 모순 지점을 응시하는 것이다. 공교육은 말 그대로 공공의 영역이다. 그것은 인간의 보편적인 교육받을 권리, 알 권리, 사회의 동등한 일원으로 참여할 권리, 문화를 향유할 권리 등을 위해 제도적인 성장과정을 밟아온 것이다. 그것은 동등한 인간으로서 공중의 삶을 위해 지극히 요청되는 요구에 토대를 두고 있다. 그러나 그것은 또한 모순을 가지고 있다. 기성의 가치관과 질서를 요구하는 구세대와 현재적 삶을 추구하는 신세대의 모순, 유능한 노동자를 양성하려는 자본의 요구와 윤택한 삶을 요구하는 공중의 요구의 모순, 지배문화와 기득권을 유지하기 위한 훈육과 저항이라는 모순 등에 놓여 있다. 때문에 학생은 논리적으로 학교의 중심이 되지만, 실제로로 지배질서, 자본, 기성세대, 학부모 등에 의해 타자가 되어버린다. 그러한 가운데 학생의 현재의 삶은 대부분 유보되어지고 훈육의 대상으로서 그 존재를 부인 당한다. 공교육에서 나의 미술교육이 공공미술적 의미를 획득할 수 있는 것은 바로 이 지점이다. 말하자면 존재를 부인당하고 타자화된 학생들에게 자신의 목소리를 회복시켜주며, 현재적 삶을 도모할 수 있는 문화적 토양을 제공하는 것이다.

그리고 그것은 결코 공교육의 이념적 지평에 반하는 것이 아니며, 그에 통합될 수 있는 측면을 가지고 있다. 그것은 교육의 이념과 철학이 과거 훈육적 태도로부터 학생 스스로의 삶을 구성하고 실현하는 활동으로 변형되어 가고 있는 역사와 함께 한다. 보다 가까운 시기의 교육철학으로서 구성주의는 이와 아주 가까운 이론이며, 서구사회의 경우 주도적인 교육방법론의 이론적 배경으로 사용되고 있다. 이제 미술과 삶의 경계가 유동적인 것처럼, 교육과 삶의 경계도 유동적으로 그 통합이 시도되고 있다. 교육은 이제 지식을 사용해서 자신들의 삶을 직접 구성하는 활동을 하거나, 실제적인 상황에서 지식을 도출하는 것으로 옮겨가고 있으며, 미술 또한 일반적인 교양이나 보편적인 미적 감수성을 다루는 영역이 아니라 삶과 결합된 구체적인 행위로 변화되고 있는 상황에서 현재 미술교육이 미술 일반에 대안교양으로서의 모습을 더 이상 유지해서는 안 된다.

○ 산길 축제

산길 축제를 돌이켜 생각해보면 그것이 어떻게 가능했는지 꿈만 같다는 생각이 든다. 그만큼 너무도 우연적인 요소들이 함께 했고, 너무나 짧은 순간에 많은 것이 이루어졌으며, 그렇게 우연적이었던 만큼 많은 반성적 계기들을 던져주었다. 그것은 <나의 학교길 그리기>라

는 수업에서 시작되었다. 안면도에 부임한지 얼마 안 되는 시기였기 때문에 그곳에 대한 정보를 거의 가지고 있지 못했고, 일단 학생들의 일상에 미술수업이 어떻게 참여할까 고려하는 가운데 일종의 설문 방식으로 학교길 그리기라는 수업을 했다. 아이들이 집 혹은 읍내에서 학교까지 오가는 길은 아이들의 욕망이 가장 잘 드러날 것이라고 생각했고 그것을 발굴해서 목소리를 부여해보자는 심산이었다.

방법은 A4용지에 간단히 그림을 그리고 그 곳에 좋아하는 곳, 자주 가는 곳, 싫어하는 곳, 무서운 곳, 고쳐져야 할 곳, 보존되어야 할 곳을 표시하고 간단히 이유를 쓰게 하는 것이었는데, 그래서 학교에서 읍내로 넘어가는 짧은 “산길”이 학생들의 감정이 결절되어 있는 지점이라는 것을 발견하게 되었다. 그곳은 읍내로 가는 찻길 이외 별도의 지름길이었고, 그래서 어른들보다는 주로 학생들이 사용하는 곳이었다. 그곳이 한적하고 아름다워서 좋아하는 학생, 빨라서 좋아하는 학생, 가파르고 힘들어서 싫어하는 학생, 지저분해서 싫어하는 학생, 무서워서 싫어하는 학생, 가끔 변태아저씨가 출몰해서 싫어하는 학생, 은밀해서 좋아하는 학생(담배도 피우고) 등 학생들만의 어떤 세계가 있었다. 한마디로 그곳은 지름길이라 대부분 애용하지만 단순한 길이 아니라 가정과 학교로부터 벗어난, 또한 어른들의 눈으로부터 벗어난 그런 모호하게 열린 공간이었다.

학생들의 그림을 검토해보고 답사를 해본 결과 아주 아담하고 상큼한 산길이었으나, 아이들이 버린 쓰레기가 여기저기 뒹구는 그런 곳이었다. 참 좋다는 생각이 들었고 그곳의 의미를 새롭게 새기는 작업을 해보는 것이 좋겠다는 생각이 들었다. 또한 국어, 사회, 과학과 같은 다른 교과와 함께 협의하여 공동으로 작업을 해보자는 제안을 했다. 산길을 개선하는 방법에 대한 학생들의 의견 수렴 프로그램, 글쓰기, 그림 그리기 등 산길이 지닌 아름다움을 확인할 수 있는 프로그램, 청소를 위한 프로그램, 과학시간에 나무, 풀 조사 등 산길 속 자연에 학생들의 관심을 끌어내는 프로그램이 제안되었고 공동작업으로 진행되었다. 학생들의 참여가 활발했고 아주 즐겁게 진행되었다.

그때 국어교사가 기왕이면 산길에서 조그만 축제를 해보자는 제안을 했다. 만든 작품과 수업 결과들을 직접 산길에 전시하고, 조그만 발표회를 마련하면 어떨까 하는 제안이었다. 괜찮다는 생각에 그것을 검토해보기로 하고, 지역 청년회 임원(대부분 안면중학교 출신의 학부모인데, 부임하자마자 친분을 갖게 되었다)들에게 제안하자 자신들의 학창시절의 추억을 되살리며 협조하겠다는 승낙을 받았다. 이들의 협조는 적극적이었고 축제를 가능하게 했던 결정적인 것이었다. 학교장의 동의도 그래서 가능했고, 지역사회에서 필요한 장비와 인력을 제공하여 적은 비용으로 축제를 치를 수 있었다. 학교장의 협조와 축제 비용 때문에 교육청에 사업승인을 요청하자 의외로 쉽게 승인이 되었다(짧은 장학사들이 이 아이디어에 적극 호응하였다). 교육청은 지역학생축제사업을 위한 예산을 가지고 있었고 그 중 일부(150만원)를 제공하였다. 상당히 짧은 시간 안에 이뤄진 것이었다. 사실 시간적으로 쫓기는 국면이었다. 6 월중의 활동이었는데 2학기로 넘어가면 학교축제가 따로 있기 때문에 어려웠고, 기말고사 등

의 학교 일정 때문에 한달정도의 준비과정을 밟아 7월 중순에 축제를 실행했다. 신기하게도 학교길 그리기를 한지 두 달여 만에 생각지도 않은 축제를 치른 것이었다. 모든 것이 연간 계획에 의해 관료적으로 운영되는 학교의 모습에서 보면 아주 놀라운 일이었다. 이때 학생들의 산길 개선에 대한 제안들이 몇 가지 실행되었다. 벤치와 장승이 만들어졌고, 산길에 이름을 만들어 나무에 새겨 세워주었다.

그러나 그런 만큼 여러 문제를 동반했다. 우선 학교 운영위원(학부모)들의 반발이었다. 학교의 모든 행사에는 그들의 동의가 필요했는데, 사업을 실행하면서 사후에 동의를 구하는 과정에서 커다란 잡음이 발생했다. 그들의 반발은 우선 무엇보다도 당시 인터넷 홈페이지 사건으로 알려진 나에 대한 반감과 경계심이었다. 내가 벌리는 사업에 의혹의 눈초리를 보냈고, 자신들의 동의를 거치지 않고 추진한 것에 대한 자존심 문제, 그리고 무엇보다도 학생들이 학업에 열중해야 하는데 자꾸만 노는 프로그램을 만들어 학생들을 들뜨게 만든다는 불만이 가장 큰 것이었다. 그리고 몇몇 학부모는 산길을 학생들이 이용하는 것이 바람직하지 않다는 의견까지 내놓았다. 읊침해서 무슨 일이 벌어질지 모른다는 우려였다.

한편 노는데 관심을 가진 학생들의 경우 축제에 대해 시큰둥한 반응을 보였다. 프로그램은 거의 교사들에 의해 짜여졌는데, 우선 산길이라는 의미를 살려 조용하고 차분한 분위기로 가야한다는 입장이었고, 학교의 공식 행사로 교육청의 지원을 받아 기관장, 학부모들을 초대하여 치러지는 행사였기 때문에 공식문화적인 포맷을 어느 정도 유지해야 한다는 측면도 있었으며, 공간의 협소함, 부족한 비용 등의 문제가 있었다. 대중문화의 뜨거움과 시끄러움에 열중하는 아이들의 입장에서는 재미없는 그런 축제였다. 그것이 문제가 되는 지점은 산길이 대체로 그 아이들의 아지트였다는 점이다. 훗날 거기 세웠던 장승과 벤치가 인근 고등학교 학생들에 의해 부서진 것은 나름대로 상징적인 의미를 지닌다고 생각한다.

축제를 기획하고 추진한 나의 입장에서는 이것이 일회적인 행사가 아니라 지속적으로 학생들의 문화 활동의 일환으로 자리 잡기를 기대하며 시작하였다. 그것이 가능하기 위해서는 학생들의 산길에 대한 애정, 학생들의 문화와의 결합 등이 중요하기는 했지만, 무엇보다도 학교와 학부모의 지속적인 지원이 필요했다. 때문에 나는 학교와 학부모, 교육청이 산길 축제를 연례행사로 받아들일 수 있도록 이미지에 더 관심을 가졌고 그것을 충족시키려고 했다. 그러나 운영위원회의 반발이라는 벽은 의외로 큰 상처를 남겼고, 학생들마저 적극적인 측면보다는 있어서 좋았지만 없어도 크게 문제가 되지 않은 하나의 추억으로 생각하였다. 산길 축제는 결국 자발적인 힘으로 추동될 만큼의 에너지를 결집하는데 실패했으며, 내가 떠난 후 축제는 더 이상 이어지지 않았다.



그림 54 산길프로젝트

○ 화장실 프로젝트

1학기의 중심적인 프로젝트가 산길이었다면 2학기는 화장실프로젝트였다. 그것의 출발은 산길과 같은 방식이었다. 산길프로젝트는 학교 밖의 학생들의 일상에 초점을 맞추는 것이었지만, 화장실프로젝트는 학교 내의 일상에 초점을 맞춘 것이었다. 그것은 처음 학교길그리기라는 수업과 동일한 방식으로 진행된 학교그리기라는 수업에서 출발하였다. 이 수업은 학교 내의 학생들의 일상을 읽고 그들의 삶이 압축적으로 드러나는 곳, 그러나 알려지지 않은 곳을 찾아내어 목소리를 부여하는 수업이었다. 그렇게 해서 드러난 곳이 화장실이었다. 좋아하는 곳, 즐겨가는 곳, 싫어하는 곳, 고쳐져야 할 곳 등으로 가장 많이 지목된 곳이 화장실이었다.

싫어하거나 고쳐져야 한다고 느끼는 학생들은 주로 (모)범생에 가까운 학생들인데 그들이 싫어하는 이유는 더럽고, 냄새나고, 여기저기 망가져 불편한 그리고 무엇보다도 좀 노는 애들이 모여 담배를 피거나 가래침을 뱉거나 한다는 것이다. 그 외 많은 학생들의 은밀한 삶이 화장실에 숨겨져 있었다. 어쩐지 편안한 곳, 몇몇이 모여서 수다를 떨 수 있는 곳, 숨어 담배를 피거나 군것질을 할 수 있는 곳, 남들이 보면 창피한 일을 몰래 할 수 있는 곳이었다. 그것은 학교라는 공간이 가진 특수성을 잘 반영한 것이기도 하다. 많은 다중이 획일적인 공간에 획일적으로 모여 있다는 점에서부터, 어른들의 감시가 효과적으로 이뤄질 수 있도록 일자형으로 획일화되어 있다는 점, 개인적인 생활을 보장할 수 있는 어떠한 휴게 공간도 전무하다는 점에서 화장실은 그것들로부터 피할 수 있는 가장 적절한 곳이었다. 때문에 가장

더럽고 지저분하지만, 아이들이 자발적으로 수시로 드나드는 곳이었다. 학교의 빈틈없는 질서가 느슨해지는 지점이었다. 영어로 표현해서 진정한 ‘레스트룸’이었다.

나는 아이들에게 화장실을 실제 레스트룸으로 꾸미자는 제안을 했다. 정말 신나는 곳, 우리들만의 이야기가 있는 곳으로 만들자고 제안했다. 처음에는 상당히 어려워했지만, 정말 놀라운 아이디어들이 불꽃을 일으키면서 화장실을 바꾸어놓았다. 학교장에게는 화장실문화를 개선한다는 측면과 음침하고 더러운 곳을 좀더 쾌적한 곳으로 만든다고 설득하였고 그렇게 작업에 들어갔다. 더러운 화장실을 깨끗한 곳으로 만든다는 점과 보다 쾌적하고 정말 편한한 곳으로 바꾼다는 것은 누구나 동의할 수 있는 것이었다. (모)범생의 입장에서도, 노는 아이들의 입장에서도 마찬가지였다. 그래서 화장실 꾸미기는 무엇보다도 먼저, 유래 없는 대대적인 청소와 부서지고 망가진 시설의 수리에서부터 시작하였다. 그리고 화장실 꾸미기에 들어갔다. 때마침 진행된 장학지도에서도 장학관의 격찬이 있을 정도로 아주 좋은 반응을 불러일으켰다.

그러나 화장실 꾸미기는 여전히 학교의 공식문화와 비공식문화가 충돌하는 긴장의 지점이었다. 화장실을 개선하고 쾌적하게 만든다는 점에서는 공식문화적 지지를 받을 수 있었지만, 진정한 학생들의 편안한 아지트로 만든다는 지점에서는 비공식문화에 권한을 부여하는 긴장이 존재하였다. 현재 우리나라 학교가 학생들이 사고칠 우려가 있다는 이유로 학생들에게 휴게실도 제공하지 못하는 상황에서, 더군다나 화장실이 휴게실로 바뀐다는 점에 몇몇 사람들은 긴장을 했다. 혹 담배를 맘 놓고 피우라는 것이 아니냐는 의혹이 제기되었다. 그 점에서 학생들의 토론이 활발하였다. 왜냐하면 화장실 꾸미기는 애초에 한시적으로 설치를 한 후 평가를 하고 철거한다는 전제로 시작했지만(값싼 소재들을 사용하고 전혀 비용이 투자되지 않은 상황에서 그것은 오래 유지될 수도 없었다), 꾸미기를 마친 후 학생들은 그것을 계속 유지해야 한다는 목소리를 높이기 시작했고, 그것을 가능하게 하기 위해서 스스로 화장실에서의 흡연을 금하자는 목소리가 높아지기 시작했다. 노는 아이들의 위세에 눌려있었기 때문에 이런 상황은 예전에는 생각할 수도 없었다. 그래서 학교장도 화장실 꾸미기를 그대로 유지하는 것에 동의하는 듯 했다. 그러나 역시 학부모 운영위원의 벽을 넘는 데는 실패하고 말았다. 무엇보다도 나에 대한 반감은 여전하였고, 학교는 오직 공부만 하는 곳이라는 주장을 결코 굽히지 않았다(학부모 운영위원들은 지역에서 좀 경제력이 있는 편이지만, 대부분 학력이 낮아 공부에 대한 남다른 신화적 열정을 가지고 있었다). 더군다나 화장실이 휴게실이 된다는 것, 비공식문화에 목소리를 부여할 수 있다는 점에 결코 동의하지 않았다. 학생들의 작품이 낡아 떨어지는 문제도 있었고, 운영위원의 영향을 의식한 학교장 태도의 변화로 작업들은 설치된 후 두 달 여 만에 철거되고 말았다.

결과야 어쨌든 화장실꾸미기는 (모)범생과 노는 아이들이라는 문화적 분리를 넘어서는 통합된 지점에서 이뤄졌다는 성과가 있었고, 그것이 설치되어 있는 동안 학생들은 스스로의 목소리를 내고 있다는 자긍심과 쾌활함을 구가할 수 있었다.

○ 한계와 가능성

이상 두 번의 사례에서 보았듯이 학교는 그것이 가진 공식 문화적 기능과 학생들의 자발적인 문화적 영역, 비공식문화와의 충돌이 있고, 현재 상황에서 공식문화의 지배력은 여전히 확고하다는 것이다. 더군다나 오직 대학입시가 공식문화를 규정하는 상황에서 그것은 아주 편협하게 이뤄지고 있다. 그런 가운데 나의 시도는 번번이 한계라는 높은 벽에 부딪혀 유산되는 모습을 보여준다. 이에 많은 사람들은 공교육의 한계를 이야기하며, 대안교육의 실천에 더욱 더 관심을 보이고 있다. 그러나 나는 그렇게 생각하지 않는다. 설령 대안교육이 가능하더라도 그것은 그것을 선택할 수 있는 소수의 학부모 능력에 달려있다는 점, 여전히 압도적인 수많은 아이들은 공교육이 숙명이며 그곳에서 그들의 삶을 묻는다. 수많은 서민들의 아이들에게 공교육은 선택의 여지가 없는 운명이라는 사실이다. 또한 그들의 자발적인 문화적 요구는 항상 어떤 형태로든 살아있으며 어떤 식으로든 유지되고 있다. 여기에 그것을 지원하고 목소리를 부여하는 일은 아주 소중한 일이며 사례에서 보았듯이 아주 불가능한 것도 아니다. 나는 그것에 주목하며 그것이 항상 일시적일지라도 공교육에 울리는 ‘은유적 힘’은 프로젝트의 정착 유무 이상으로 커다란 의의를 지닌다고 본다.

그리고 나는 이러한 한계가 단지 공교육에서만 드러나는 것이 아니라, 공동체의 삶을 주목하는 공공미술에 있어서 보편적으로 나타나는 문제라는 사실을 지적하고자 한다. 현재 우리가 접근할 수 있는 공동체적인 활동은 그것이 일정한 장소를 토대로 하는 한 대부분 지역 공동체라는 기반을 지니게 되며, 그 지역공동체의 권한에 영향을 받지 않을 수 없다는 것이고, 그것은 항상 지역공동체의 공식문화와 비공식문화의 갈등에 봉착한다는 점이다. 나의 프로젝트도 결국은 지역공동체의 권한이 부여된 목소리와의 충돌을 가졌다. 특히 지역의 경우 학교는 지역공동체에 강하게 결부되어 있으며 그들의 영향이 아주 결정적이라는 사실이다. 산길 축제의 경우 교육청의 지원과 성원은 아주 높았던 반면 학부모운영위원회의 지원에 직접 영향을 받는 학교장은 소극적이었고, 지역의 청년회가 적극적인 지원을 벌인 반면, 운영위원은 반대를 했다. (나중에 산길프로젝트를 적극 지원했던 청년회의 몇몇 사람들은 나와 함께 지역주민들로부터 비난을 받기도 하였다.) 여기에서 우리가 참조할 수 있는 것은 결코 지역 공동체가 단일한 문화로 통합되지 않는다는 점이고 항상 지역공동체를 토대로 하는 사업이 부딪혀야 할 어려움이자 그 역동성이다. 그것은 학생의 경우도 마찬가지여서 그들 내부에 문화적 격차와 결절이 있으며 그 가운데 사업은 어떤 불안정한 결절을 경험할 수밖에 없다는 것이다. 산길 축제의 경우 노는 아이들이 소외를 느낀 반면 풍물동아리와 연극동아리 학생들은 아주 주도적으로 참여하여 즐거워하였던 점은 그것을 드러내준다.

이러한 결절과 불안정은 항상 프로젝트를 불안정하게 하며 때때로 그것을 아주 일시적인 것으로 만들어버린다. 또한 그렇기 때문에 항상 재정적인 어려움에 봉착하며 그것이 프로젝트의 성과를 약화시킨다. 그러함에도 그때마다 그것은 나름대로의 은유를 가지고 학생들의

일상에 울려 퍼지는 효과를 지닌다. 물론 그것을 안정적으로 수행할 수 있는 보다 강력한 지원제도가 있다면 더 좋을 일이지만 말이다.

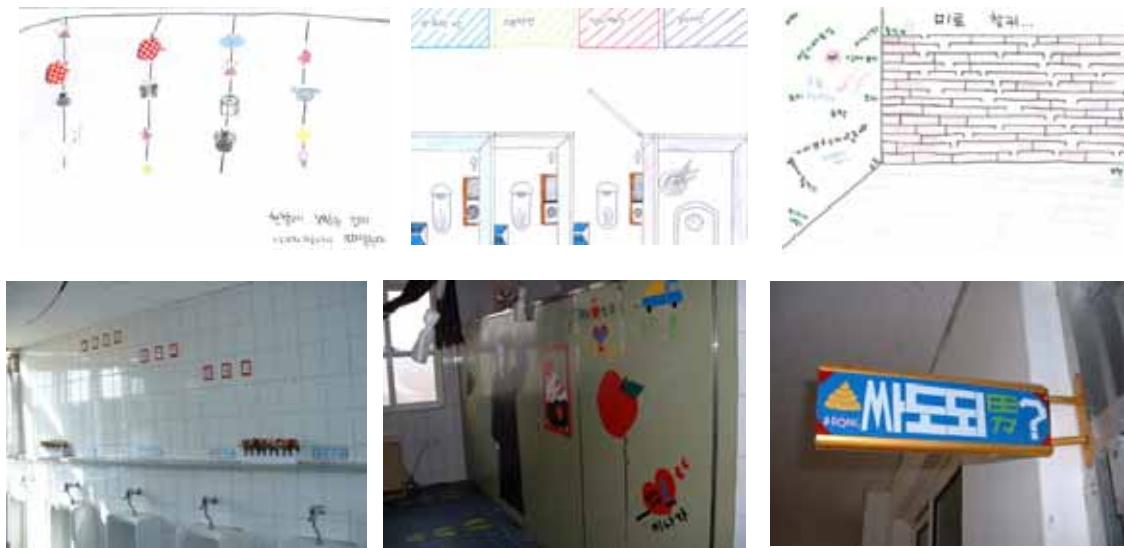


그림 55 화장실프로젝트

<사례3>

□ 믹스라이스/조지은(믹스라이스 회원)

한국에 현재 거주하는 35만 명의 외국인 이주노동자는 한국 사람들에게 잘 가시화되지 않는다. 그들은 인구 약 1400만 명의 수도권 어느 구석에 살고 있다. 그들과 만나려면 지하철을 타고 교외 쪽으로 나간 다음 다시 마을버스를 타고 들어가 도시화된 수도권과 시골의 경계선 어디쯤에 도달해야 한다.

노력하지 않고 그들을 만나는 방법은 텔레비전 시사프로그램의 몰래카메라나, 뉴스, 미디어매체의 선정적 보도를 통해서이다. 거기서 그들은 어눌한 한국말로 말하면서 매를 맞거나 한국생활에 적응하지 못하는, 늘 고향을 그리워하는 이들로 그려진다.

우리가 처음 부천에서 믹스라이스프로젝트를 시작할 때 가장 중요하게 생각했던 점은 이주노동자에 대한 휴머니즘적 시선을 극복하는 것이었다. 선정적 보도와 동정 어린 시선으로 요약되는 휴머니즘적 시각은 문제를 단순화시키거나 대리체험의 차원으로 변질시키기 때문에 바람직하지 않은 것으로 보였다. 이것은 한국사회의 폐쇄성과 짹을 이루어 이주노동자를 거울 속의 이미지로만 경험하게 한다.

○ 믹스라이스 비디오다이어리

믹스라이스의 비디오다이어리는 개념은 이러한 정황 아래에서 대중방송매체가 만들어내는 환상을 피하면서 ‘적극적으로 말하는 이주노동자 주체’를 스크린 앞으로 직접 끌어내려

는 의도 하에 기획되었다. 그것은 이주노동자에게 영상이라는 툴을 사용하게 하면서 그것을 통해 그들의 자발적이고 주체적인 행동을 자극하는 것이다. 미디어 앞에서 항상 동정적 대상이었던 그들은 이 비디오다이어리를 통해 스스로 주체가 되는 과정을 겪는다.

이주노동자들은 적극적으로 리포터가 되어 카메라 앞에 선다. 그리고 한강에서 한국과 미얀마의 발전과정을 논하기도 하고, 고향으로 돌아가면 어떤 일을 할지 고민하기도 한다. 한국인들은 이런 영상을 통해 이주노동자가 이야기하는 또 다른 한국을 만나게 된다.

○ 믹스라이스 영상교실

우리는 비디오다이어리를 진행하기 위해 이주노동자에게 간단한 비디오카메라의 사용법, 편집기술을 가르쳐야만 했다. 그래서 우리는 믹스라이스 영상교실이란 이름의 교육프로그램을 진행하게 되었다. 그동안 믹스라이스 영상교실은 수도권에 있는 부천외국인노동자센터와 서울성동외국인센터에서 진행하였다. 이 영상교실은 이주노동자에게 테크닉을 교육하는 것뿐만 아니라, 어떤 영상을 작업화 할 것인지에 대하여 끊임없는 토론으로 진행된다.

영상교실은 보통 4개월 정도가 소요되며, 1~2개월은 간단한 카메라의 사용법, 컷 편집을 교육한다. 그러나 이 교육이 진행되는 동안에도 한국생활에 대해, 각 나라의 상황에 대해, 어떤 주제로 어떻게 자신의 생각을 표현할 지에 대해 토론은 지속된다. 그러다 보면 처음에 단순한 테크닉교육으로 인식하고 들어온 이주노동자들도 처음 한국에 들어오는 자신의 나라 사람들에게 한국생활의 특이점을 알려주는 비디오를 만들겠다거나, 한국인에게 하고 싶은 이야기, 예를 들면 한국인의 편협함을 느꼈던 자기 경험을 영상화하는 계획을 세우게 된다. 이러한 일상 속의 자질구레한 이야기들은 영상교실을 통해 4개월 동안 하나의 작품으로 완성하게 된다.

우리는 믹스라이스 영상교실을 통해 만들어진 작업들을 모아 ‘믹스라이스 비디오다이어리’라는 제목으로 묶어 상영한다. 주체를 스크린 앞으로 직접 끌어내려는 의도 하에 기획된 비디오 다이어리는 지금까지 10편 내외의 작업이 진행되었다. 상영은 여러 종류의 방법으로 진행되는데, 주로 지역의 축제, 외국인노동자센터의 행사, 혹은 독립영화제 같은 영상페스티벌에서 상영하였다.

한국에서 현재 많은 이주노동자들은 불법체류자로서 강제추방 되고 있고 이에 맞서 많은 투쟁들이 전개되고 있다. 믹스라이스의 작품을 농성장에서 상영하거나 여러 시각물을 기획 디자인하고 제작을 진행하는 방식으로 투쟁을 도우며, 영상교실에 참여했던 이주노동자들은 자발적으로 농성 과정을 영상으로 기록하고 있다. 또 다른 믹스라이스에 참여하는 이주노동자들은 좀 더 확장하여 인도네시아의 새로운 대안문화를 찾아 영상을 만들거나 미얀마 독립운동에 영상을 이용한다. 현재 우리는 채널을 확대하여 적극적인 행동과 퍼포먼스로 이주노동자의 상황을 알리고 한국인의 인식변화를 위한 여러 작업을 진행하고 있다.

○ 믹스라이스 채널과 천막극장

일년에 두 번 정도 있는 지역축제에서 우리는 함께 천막을 짓고 천막극장을 만든다. 천막극장은 이주노동자들과 함께 만든 비디오를 상영하는 극장일 뿐만 아니라 우리의 개념을 표현하는 하나의 장이기도 하다. 우리는 작업한 텍스트문구를 천막에 붙이거나 전단지를 만들어 나누어주기도 한다. 또한 ‘토사구팽(토끼 사냥이 끝나면 사냥개는 버린다는 뜻의 속담)’ 같은 속담을 여러 아시아의 언어로 즉석에서 써보기도 한다.(이 속담은 한국정부가 외국인노동자들을 대하는 태도를 빗대어 쓴 것이다.)

이 극장의 주된 관람객은 이주노동자들과 지역주민들이다. 이러한 활동과 더불어 우리는 일종의 토크쇼인 믹스라이스채널을 진행한다. 채널은 하나의 주제를 두고 서로 의견, 불평, 혹은 상황의 설명, 설득 등 여러 어법을 동원하여 적극적으로 이야기하는 것이다. 참여자는 미리 연락을 취해 초대하기도 하지만, 축제같이 여러 사람들이 모이는 곳에서는 즉석에서 토론자를 섭외하기도 한다. 이주노동자는 자신이 직접 쓴 글을 읽어 내려가기도 하고, 무책임한 자기나라 정부에게 호소하거나, 한국정부에게 바라는 점을 이야기하고, 회사에서 한국 사람에게만 쉬운 일을 준다고 불평하기도 한다.

천막극장과 난잡한 축제의 분위기는 채널의 좋은 배경이 된다. 채널의 사회는 믹스라이스 회원들과 믹스라이스에 참여하는 외국인노동자들이 진행한다. 주제만 기획해 가면 언제든지 마이크와 의자만으로도 함께 이야기 할 수 있다.

최근 채널에서 우리는 이주노동자공동체를 찾아간다. 공동체들은 저마다 목적과 그에 따른 여러 가지 방식으로 그들이 원하는 일을 해나가려 애쓰고 있다. 고용허가제 문제로 명동성당에서 농성중인 이주노동자들은 1년 가까이 자신들의 노동조건과 이주노동자 정책에 관해 투쟁을 하고 있다. 그들은 노동자로서 이주노동자의 실정을 알리기 위해 도시와 지역에서 많은 활동을 모색하고 있다.

우리가 찾아간 또 하나의 단체는 베마 민주주의를 염원하는 ‘베마 액션’ 공동체이다. 그들은 이주노동자로서의 자신에 관해 적극적으로 이야기를 하고자 하며 동시에 본국의 군사정부에 관하여 끊임없이 비판을 하고 있다. 우리는 그들의 일상적인 장소(예를 들어 주민들이 지나다니는 골목길, 농성천막)에서 토크쇼를 진행한다. 우리는 기존의 질문과 답이 정해진 인터뷰에서 벗어나 즉흥적이면서 자유로운 토크쇼를 지향한다. 우리는 시간을 정해 놓지 않으며 말하고 싶은 만큼 말할 수 있도록 한다. 우리는 장소의 제약을 받지 않고 길거리나 후미진 골목을 선호한다. 우리는 대화가 격해져도, 싸워도 좋으며, 욕을 하거나 노래를 불러도 좋다.

한편 우리는 이주노동자센터 한글교실, 이주노동자 공동체 등을 찾아가 한국에서 가장 많이 들었고, 가장 많이 사용하고 있는 한국말(언어)을 수집하였다. 그 수집된 말은 하나의 노래가사로서 이용될 수 있다. 우리는 이주노동자밴드인 Stop crack down band에게 이 가사를 이용하여 노래를 불러 달라고 부탁한다. 또한 우리는 그들이 바라는 바들을 각 나라의 언어로 무엇인지 가르쳐 달라는 부탁을 했다. 그들이 낯선 언어로 말하는 구호, 단어들 역시 노래 가사 중에 포함 될 것이다. 우리가 수집한 단어들은 한국인 인식 속에 외국인이주노동자들이 어떻게 자리 잡고 있는지 확인할 수 있는 지표가 될 것이다. 그리고 우리는 상대방에게 모욕감을 주고, 때론 친밀감의 표현으로 사용하는 명령어와 저속어로 뭉타주 된 노래와 불평과 호소, 설득으로 가득 찬 영상들이 이 낯선 관계회복을 위한 작은 제안이기를 바란다.

- 믹스라이스 2004



그림 56 믹스라이스

<사례4>

□ 희망시장이란 / 이초영(희망시장 활동가)

희망시장이란 예술이 일상이고 일상이 예술인 사람들이 모여서 만든 홍대 앞 장터이다. 하고 싶은 일을 하면서 먹고 살 수 있는 희망을 실현시키고자 하는 곳이다.

2002년 5월 12일에 제 1회 희망시장이 열렸고 비가 오지 않는 한 매주 일요일마다 열리는 정기시장이다. 2002년 5월 12일에 시작된 희망시장은 공예품과 중고물품이 결합된 수공예, 재활용 시장의 형태로 전국에서 처음으로 시작된 것이었다. 희망시장 기획위원회는 홍대를 근간으로 하는 각 분야의 작가들, 기획자 및 문화활동가로 이루어졌으며, 기획위원의 일부분은 초기 ‘시민작가’로 참가하였다. 희망시장이 생기기 이전에도 홍대 앞에서는 하자센터의 디자인 프리마켓, 산발적인 벼룩시장 등이 존재하였다. 희망시장은 이런 활동을 정기적이고 발전적인 행사로 만들어서 참여의 폭을 넓히고 문화의 충위를 두텁게 하자는 뜻으로 기획되었다.

작품을 보여줄 수 있는 곳을 찾는 젊은 작가와 지역주민, 새롭고 독특한 문화를 즐기는 사람들이 만날 수 있는 곳을 의도한 것이다.

○ 왜 홍대인지, 왜 ‘희망’인지

홍대 앞은 우리나라에서 보기 드물게 예술과 상업이 공존할 수 있는 가능성을 보여주는 곳이다. 돈을 벌기 위해서가 아니라 좋아서 이 일을 하는 사람들이 많이 몰려있는 곳이라고 생각한다. 음악, 미술, 사진, 영화, 연극 등 다양한 문화 종사자들이 교류하는 곳이 바로 홍대 지역이다. 이곳에서 활동하는 젊은 예술가들이 가질 수 있는 희망이란 바로 ‘좋아하는 일을 계속하면서 먹고 살 수 있는 것’이다. 그리고 지역주민들은 작가들을 직접 만나면서 교류하고 구매의 즐거움도 가질 수 있고 작가의 후원자가 될 수도 있다.

장터로 나온 작가들은 다른 작가들과 자연스럽게 서로 친해지고 자극도 받는다. 이런 소통의 장이 될 수 있기 때문에 희망시장이 진정 희망의 장일 수 있다. 수공예와 예술의 가치를 인정하는 것은 곧 인간의 가치를 인정하는 것과 같은 일이다.

○ 희망시장에서는 무엇이 유통되는가.

초기 희망시장(2002년)은 집이나 개인 작업실에서 작가들이 취미로 혹은 전공으로 만든 그러나 현실적인 여건(비싼 전시대관료, 판로)때문에 대중에게 전혀 선보이지 못한 작품을 선보이는 새로운 시장형태의 장소였기 때문에 전시 위주의 작품판매 형태가 대부분을 차지하였다. 작가들이 독특한 자기만의 세계를 표현한 공예, 조각 및 회화 작업들이 주를 이루는 전시장 개념의 시장이었고, 그 후 희망시장이 신문, 방송, 입에서 입으로 널리 알려지면서 작가군이 점차 두터워져서, 2003년 후반기에는 작품의 상품화, 대중화를 통해 초기의 희망시장 형태보다 좀더 다양하고 대중적인 경향을 띠게 되었다.

2004년 시민작가 참여회수로 품목 및 성향을 알아보면, 2003년 후반기부터, 작가 자신이 캐릭터를 개발하거나 여러 가지 소품 등을 응용하여 그리는 작품이 선보이기 시작하였다. 2004년에는 이런 현상이 더욱 뚜렷해져, 다양한 품목에 캐릭터들이 응용되었으며, 캐릭터 회사에 자신의 캐릭터를 등록하는 경우도 생기게 되었다. 다양한 소품에 캐릭터를 그려 넣고, 응용하는 작업이 많아지는 이유는 종이, 천 등 기존의 평면작업의 재료적 한계와 감상만을 허용하는 쓰임이 없는 작품, 즉, 그림만으로는 대중과의 소통에 한계가 있기 때문이다. 즉, 그림과 쓰임이 합쳐진 수첩, 티셔츠, 가방, 엽서, 필통, 담배, 모자 등은 다양한 소재 및 재료를 활용한다는 점에서 구매자들의 구매의욕도 더욱 높이게 되었다.

작가 층이 두터워지면서 작가들의 독특한 개성이 녹아난 특이한 재료와 아이템, 유행을 타고 등장한 작품을 가지고 작업을 하는 ‘시민작가’들이 늘고 있다. 예를 들어 처음엔 참가하지 않았던 유리공예, 가죽공예, 정크아트 등과 웨딩 바람을 타고 날아온 천연염색, 천연비누, 향초 등을 제작하는 참가자들이 늘어나고 있는 추세이다. 또한 기타 특이한 아이템의 작업도 시장에 등장하였다. 자신이 집필한 소설과 시집, 창작 만화, 자신이 직접 만든 음반 등

새로운 작업으로 대중과 소통하게 되었다. 반면 비즈, 원석, 크리스털 등의 재료를 사용한 액세서리는 꾸준한 판매 아이템으로 여름철에 특히 많은 작가들이 시장에서 판매하고 있다.

앞으로 희망시장은 누구나 참여할 수 있는 문턱이 낮으나, 수공예의 가치를 높이는 예술시장의 발판으로서의 역할을 꾸준히 해나갈 것이다.



그림 57 희망시장프로젝트

<사례5>

□ 대안을 지닌 문화적 반란 - 예술점거 오아시스 프로젝트 / 김강, 김윤환

스콰트(Squat)은 어떤 권리와 법적인 자격이 없는 상태에서 물리적 공간을 점유하는 것을 일컫는 말로서, 1835년경 오스트리아의 목동들이 허가 없이 남의 초지에 들어가서 양을 먹이던 행위로부터 유래한다. 그러나 이 단어는 산업혁명의 시기를 거치면서 가난한 도심의 노동자들이 잠자고 놀고 살았던 곳을 찾아 빈 건물에 들어가서 살기 시작하면서 본격적으로 사용되기 시작하였다. 이러한 주택점거운동의 스콰트은 공간을 둘러싼 사회적 불평등을 고발하고, 작은 공동체를 건설하여 ‘다른 방식의 삶’을 실험하고자 했던 68혁명시기를 거쳐 1970년대 말과 1980년대 초반이 되면서 예술적인 색채를 띠게 되었다.

서구 사회에서 근 20년이 넘는 문화운동으로써의 스콰트운동은 물리적 공간에 대한 사적 소유권이 공간 활용의 논리보다 앞서는 한국사회에서는 2004년 어떻게 반응되는지에 대한 진지한 접근을 일단의 예술가들이 시작하고 있는 것이다.

오아시스 프로젝트는 2003년 8월 파리와 서울에서 시작된 이후로, 8월 15일 점거를 통해

이제는 400여명의 예술가들이 참여하는 비교적 큰 규모의 예술프로젝트로 발전하였다.

예술의 현장성, 공공성, 행동주의 미학을 근간으로 하여 “도심의 방치되고 버려진 공간을 예술로 재탄생 시키자”라는 모토를 가지고 있는 오아시스 프로젝트는 5년 이상 건설이 중지된 채 도시의 흉물이 돼버린 ‘목동 예술인회관을 작업실로 만들기’ 위하여 한창 작업 중이다. 이것은 다시 말해 공공유지건물에 대한 문화 권력의 소유권과 예술가의 사용권의 충돌을 유발하는 오아시스 프로젝트의 문화적 도전이라고 말할 수 있다.

이 오아시스 프로젝트는 전 세계 대도시에는 어디에나 있는 ‘스팟’이라는 사회문화적 활동을 주목하며, 한국형 예술스팟의 전형을 만들기 위한 프로젝트를 진행하고 있다.

2004년 4월 26일 ‘불온한 점거’ 워크샵과 4월 29일 토론회 ‘한국사회에서 예술점거 가능한가?’를 통해 한국형 예술스팟의 가능성을 모색하였고, 이것은 5월 26일 예술인회관 ‘숨박꼭질’과 6월 18일 ‘예술인회관 임대 분양 광고’를 통해 예술가들의 창작환경과 예술인회관의 문제에 대해 사회적으로 확산시켜나가기 시작하였다. 문화관광부에서 실시한 ‘2003년 문화예술인 실태조사’에서 알 수 있듯이 창작활동 관련 월평균 수입이 10만원 이하의 예술가가 전체의 44.6%라는 통계수치는 예술가들이 작품생산 조건은커녕 개인적인 생존의 조건에서도 그 어느 사회인보다도 열악한 상황에 처해있음을 알 수 있다. 이러한 때에 국고보조금 230억 원이 들어간 채로 53%의 건설공정으로 건설이 중단된 목동 예술인회관의 경우는 한국의 문화정책이 구체적인 예술현장에서 발휘되는 것이 아니라 소수 문화권력의 배를 채워주기 위한 전시행정이라는 것을 명확히 보여 주고 있다. 이러한 현실 속에서 예술가들의 창작환경과 복지를 위해 건설한다는 명분으로 시작한 예술인회관 건립사업에 자연스럽게 주목할 수밖에 없는 것이다.

이렇듯 아주 상식적인 문제제기를 통해 시작된 ‘예술인회관 입주 프로젝트’를 좀 더 자세히 들여다보면, 이전의 모습과는 사뭇 다른 점을 발견할 수 있다. 예술가들은 이 프로젝트에 참여하면서 자본에 대한 개인적 패배감을 극복하려는 노력을 한다든지, 자신의 가난을 부끄러워하지 않고 당당하게 발언하는 모습들, 예술가들의 작업실에 대한 새로운 인식과 공감대 형성, 나아가 보다 구체적으로 작업실을 획득하기 위한 연대와 예술행동을 시작하고 있다는 점이다. 오아시스 예술가들은 8월 말 현재, 릴레이 퍼포먼스 같은 구체적인 예술 활동을 목동 예술인 회관을 중심으로 전개하고 있다. 이러한 활동은 일일 워크샵에서의 공동 퍼포먼스와 개별 작가들의 작품 활동, 예술인회관 임대, 분양 광고가 보여준 예술적 패러디, 움직이는 피켓 전시회, 공연 등 다양한 예술 활동의 연장선상에서 이루어지고 있는 것이다.

현재, 오아시스 프로젝트의 예술 스콧은 몇 가지 주요한 방향타를 가지고 있다.

이 프로젝트의 중요한 방향타 중 하나는 문화부의 국고보조금교부관행의 혁신이다. 오아시스 프로젝트는 기존의 문화 권력들이 자신의 사적 재산으로 믿어 의심치 않았던 국고보조금교부에 대한 관행을 정면으로 문제 삼고 있다. 공공성을 명분으로 보조금을 받았다면 반드시 공공의 이익을 위하여 사용되어야 마땅하며, 예술인회관 건립사업이라는 국책사업의 심부름꾼에 불과한 예총이 주인인 예술가들을 팽개치고 임대사업으로 배불리려고만 한다면 공격 받아 마땅할 것이다. 그러므로 예술인회관은 즉각 국고환수 되어야 하며 예술인회관은 작업실로 전환되어야 한다.

둘째는, 이번 기회를 통해 실질적으로 예술창작 환경을 개선하는 것이다. 한국사회에서 예술의 역할을 다시 이야기하고, 그 속에서 예술생산자인 예술가에 대한 사회적 인식을 재확인하며, 창작환경에 대한 기존의 생각을 환기시켜나간다. 이러한 과정을 통해 예술에 대한 후원의 필요성을 널리 알리고, 국가의 예술진흥정책을 현실성 있는 정책으로 변화시키는 등 한국사회에서의 창작환경 인프라를 개선시켜나가는 일이다.

셋째는, 삶과 예술의 실험실로서의 예술스콧운동의 활성화를 위하여 도심의 방치된 공간을 예술적으로 부활시키는 활동을 전개한다. 이를 통해 금권만능주의의 횡포와 세계를 하나의 문화로 통합하려는 폭력적 이념에서 벗어나, 다른 방식의 삶과 예술이 가능한 문화적 대안을 만들어 가기 위한 예술 공동체를 구상하고 있는 것이다.

이제, 예술가들의 점거가 있었던 8월 15일 이후 예술인회관은 앞으로 어떻게 되어야 할 것인가? 이 질문은 보조금을 잘못 교부하여 노심초사 하고 있는 문화부나 소유권을 뺏기지 않으려고 20명의 예술가들을 고소하면서까지 버티는 예총간부들에게 물을 필요는 없다. 오직 당사자인 예술가들이 직접 나서는 가운데 실질적인 해결책이 나올 수 있다.

예술인회관은 창작의 활성화와 소통을 위한 공간으로 재정립되어 다수의 예술가들이 실질적으로 혜택을 볼 수 있는 작업실로 사용되어야 하며, 다양한 장르의 예술가들이 어울리며 실험적인 예술작품을 적극 시도할 수 있는 곳, 예술가들의 국제적 네트워크를 통해 한국예술의 새로운 지평을 열며, 시민과 삶 속에서 함께 호흡하는 예술 공간으로 거듭나게 할 수 있는 힘은 그것을 상상하는 예술가들에게 전적으로 달려있다.

<사례6>

□ 청계미니박람회, 플라잉시티 / 전민정(플라잉시티)

- 기계문화의 개펄, 청계천 금속가공공방을 찾아서

3년간 청계천을 리서치해온 플라잉시티가 9월 26일 청계천변 입정동 내에서 금속가공 10개 업체와 함께 미니박람회를 개최한다. 넓게는 읊지로 3가, 종로 2가에 걸쳐 있는 유통 중심의 공구상가들은 어느 정도 알려져 있지만, 플라잉시티의 협력자들이 생활하고 있는 금속가공공방은 공구상가들 사이사이로 나 있는 후미진 골목을 들어가야만 만날 수 있다.

이 지역은 선반장이들이라고 불리는 정밀가공 업체와 목형, 주물 가게들 그리고 광을 내거나 철을 유연하게 늘리는 빠우와 시보리 등등의 업체들이 밀집되어 서로가 서로에게 하청을 주는 유연한 네트워크 시스템을 유지하고 있다.

외관상으로만 본다면 슬럼화되고 계토화되어 있어 서울시가 말한 대로 ‘도심 내 부적격 시설’로 느껴질 만하다. 그러나 이 공간에도 ‘문화성’은 존재하고 있다. 즉, 청계천변 소규모 금속가공공방은 한국 근대사 속에서 돌연변이 같은 존재이다. 괴물은 음성적인 루트 안에서 확장되어 우리 삶 속에 스며들어갔지만, 그 누구도 그들의 생산성과 가치에 대해서는 거론하려 하지 않았다. 오히려 감추고 가려야 할 영역으로 다루어 진 것이다.

우리의 의문은 여기에서부터 시작되었다. 정보화시대에 기계시대의 한 부분을 구성했던 이곳을 돌아보는 것은 시대착오적인 것인가? 우리의 기계시대란 도대체 어떤 모습인가? 이 지역에서 주로 이루어진 수용, 카페, 자작, 전용의 방식들은 일차적인 개발과 발견에 비해 항상 열등의식을 느껴야만 하는 행위들인가? 이러한 의문이 우리를 박람회로 이끌었다.

○ 청계천은 순 짹퉁이다

30년째 목형 일만 해온 대원목형 사장은 청계천을 단번에 이렇게 정의한다. 청계천변의 공구상가 외에도 의류업체, 골동품가게 이 모든 것들을 묶어서 보아도 청계천에서 ‘Originality’를 기대할 수는 없다. 그 곳은 외국 제품이나 디자인을 교묘하게 카피하여 복제하는 한국형 산업의 산파술이 숨어있는 곳이며, 마치 ‘뉴로맨서’에 등장하는 사이보그들이 고장난 자신의 몸뚱아리를 고치기 위해 어두운 뒷골목을 배회하는 음성적인 치료가 제공되는 곳이다. 한 때 이탈리제 인테리어 소품들이 카페에 들어가고, 각종 장식품으로 생산되어 호황을 맞은 적이 있다. 이 또한 뜻하지 않은 복제물의 복제가 청계천에서 이루어지면서 시작된 확산현상의 하나이다. 도대체 이들에게는 저작권이나 윤리적 양심 같은 것은 안중에도 없는 것인가? 아니면 너무나 익숙해진 기계적 생산 방식 속에서 이 모든 것들이 엉켜들어 생계문제로 윤색되기 때문인가. 그러나 이 모든 질문의 초점을 공구상가에 맞춘다면 우리는 제대로 된 답을 얻을 수 없다. 오히려 한국사회에서의 기계화, 산업화라는 그 근본적 과정 자체를 반문해야 한다.

○ 매혹, 공포, 그리고 망각

구한말 서구를 통해 조금씩 유입되기 시작한 기계문물은 신문명의 상징으로 소수의 사

람들만이 향유할 수 있었다. 축음기, 자전거, 안경, 사진기, 통신기, 등은 기존의 감각체계를 뒤흔드는 경험이었고 이보다 큰 기계문물로 ‘자동차’와 ‘버스’ ‘전차’와 ‘기차’, 간간히 선보이는 ‘비행기’는 압도적인 크기와 속도로 전근대적인 조선의 땅을 근대적으로 횡단하는 것이었다. 이러한 서구 기계문물의 체험과 소유는 곧바로 조선인에게 근대인이나 아니냐를 구분짓는 기준이 될 수밖에 없는 것으로 ‘매혹’의 산물 그 자체였다.

그러나 신문명의 수혜에는 명암이 교차할 수밖에 없었다. 그것은 어쩌면 최초의 발견자, 발명자로서의 지위를 가져보지 못한 후발국주자들에게는 아무리 노력해도 이루지 못하는 세련된 근대화에 대한 미망일 수도 있다. 폭주같이 달리던 기차에 치여 죽은 사람들이나 전차의 선로에 머리를 대고 잠을 자던 조선인의 죽음은 근대화에 훈련되지 못한 조선인의 무지라고 웃어넘길지도 모른다. 그러나 거대한 이양선의 출몰이 가져온 두려움처럼 전쟁이라는 문명의 검은 그림자에 한반도가 휩쓸려 들어갈 때에는 기계문명은 이제 매혹을 넘어서서 ‘공포’와 ‘불안’의 대상이었다.

우리에게는 서구가 창조한 제1기계 시대의 이미지가 없다. 물의 방적기, 스티븐슨의 기관차, 제펠린의 비행선과 같은 압도적인 기계들이 선사하는 숭고미와 경외감은 없다. 기껏 찾아낸다면 70년대 울산 정유공장의 검은 탱크에서 흘러나오는 점멸하는 야경불빛 이미지나 현대 조선소의 거대한 선박 정도를 떠올릴 수 있다. 이런 이미지들은 생활에서 경험되지 못해서인지 그다지 설득력을 갖지 못하고 비현실적인 기억으로 남는다. 오히려 미군부대에서 흘러나온 각종 군수품이나 월남전에서 가져온 냉장고, 텔레비전을 음성적으로 접하게 되는 경험이 70년대 기계화에 대한 이미지일 것이다. 특히 60년대 말 월남전 참전은 기계제조업체를 통한 기계 공급이 낮았던 시절로 물자의 대부분을 해외(미군부대)에서 들여왔고, 이러한 ‘음성적인’ 루트가 양산된 곳은 다름 아닌 청계천변이었다. 이러한 청계천변 경제의 ‘비공식성’은 한국 산업사 속에 분명히 존재하지만, 그곳의 생산자도, 유통 상인도, 그곳을 찾는 이들 조차도 드러내기를 꺼리는 곳이었다.

청계천변에서는 미국, 독일, 일본이 개발한 제품을 해체하여 몰래 들여온 후, 제조립의 과정을 거쳐 카페론을 완성한다. 개발비에 대한 투자를 적게 들이고 선진 기술을 신속하게 변안, 응용하려는 노력은 탄탄한 기초 없이 하루 빨리 근대화를 이루고자 하는 열망에서 비롯된 것이다.

그러나 이러한 복제의 과정에서도 어느 측면에서는 ‘창의성’이 발휘된다. 부품들을 도면도 없이 결합해야 하는 경우 그 완성에 상당한 시간이 걸리기도 하지만, 그 과정에서 필요 없는 부분이나 한국의 공장에는 맞지 않는 부분들이 수정, 보완되기 때문이다. 또한 청계천변에는 목형에서 주물, 가공, 정밀, 빠우 등등의 업종이 밀집되어 있어서 필요한 재료 조달과

제작이 용이하다. 이러한 상호보완적인 시스템은 시제품 개발과 같은 경우에 효과적이고 청계천에 의뢰 들어오는 제품 중 다수가 대기업의 시제품이라는 사실이 이를 말해준다.

제 1 기계시대를 겪지 못한 한국은 관과 국가 중심, 동원중심의 산업화로 제 2 기계 시대를 열었다. ‘수출 역군’의 이미지 속에는 신발공장, 섬유공장에서 일하는 여성노동자들의 낙후한 노동조건이 숨겨져 있다. 이와 마찬가지로 대량생산 시스템을 기반으로 한 대기업의 제조업이 우리 일상의 시각장을 점유해 갈 때, 공구상가는 대기업이 필요로 하는 샘플을 제작하기도 하고, 소량 생산을 필요로 하는 제품들을 공급하기도 하였다. 문명의 패러다임을 논하면서, ‘정보화 시대’로 가야한다는 주장 속에서는 주체화하지 못한 기계 시대를 하루 빨리 지우고 앞으로 나아가길 바라는 욕망이 내재되어 있다.

그러나 망각은 그렇게 쉽게 이루어지지 않는다. 구질구질하고 세련되지 못한 청계천의 생산방식은 우리 기계 시대의 일부였고, 그러한 방식들은 외부의 변화와 함께 조금씩 변화하거나 사라지겠지만, 여태껏 그들이 한국산업사 속에서 돌연변이처럼 적응해 왔던 것처럼 또한 어떤 형태로 남을 것도 분명하다. 역사는 압도적이고 우월한 것들만이 살아남고, 기록되지 않는다. 즉, 플라잉시티의 청계천 박람회는 우리식 기계 시대를 만들어온 청계천에 대한 기록이며, 의미화이다.

○ 모나미와 레이저

영진종합정밀 대표는 수십 년간 모나미볼펜 외형틀을 제작하던 중, 레이저성형기구 외형틀 제작을 주문 받았다. 영진정밀 사장은 볼펜의 앞머리 부분 제작 기술을 적용하여 레이저성형기구의 머리 부분을 고안, 섬세한 시술이 가능하도록 하였다. 즉, 레이저성형기구의 디자인 원형은 모나미볼펜인 것이다. 이처럼 금속가공 공방의 주인들은 응용이 가능한 기술을 보유하고 있으며, 이는 제작과정에 있어서 혼성적이고 돌연변이적인 창조성을 낳는다.

그러나 실제 자신들의 기술에 대해서 운영자들은 양가적인 입장을 보인다. 작은 볼트나 기계 부속품을 깎는 일에 대해서 ‘별 것 아닌 일’로 치부하다가도 대량생산 시스템에서의 기술자와 달리 수 만 가지 볼트 제작이 가능하다며 ‘고급인력’임을 자부하기도 한다. 오늘날 대량생산에서는 효율성의 이름으로 표준적이고 규격화된 손노동을 요구한다. 전통적인 숙련된 손기술은 사장되거나 기술보유자로 제도적으로 유폐되는 것이 현실이다. 그렇지만 하이테크 산업에서조차도 고도의 정밀한 손노동과 손기술이 요구되고 있고, 기초산업으로서의 가공 기술은 여전히 필수적이다. 특히 청계천 금속가공공방을 찾는 이들 중 다수는 대기업의 샘플 제작이나 시제품 개발을 위해 찾고 있는데, 이런 점만 보아도 청계천의 생산방식과 기술이 공식적인 경제와 아무런 관련이 없다고 말할 수는 없다. 다만 그것은 그늘 속에 존재하고 있

었을 뿐이다.

이러한 ‘손 기술’은 다시 한 번 조명되어야 한다. 그 것은 단순반복적인 작업이 가져다 주는 생산성 이상의 생산성을 발휘하기 때문이다. 대량생산되는 공장의 노동자 또한 손노동을 하지만, 분명히 그들은 한정된 전문성만을 가지고 있다. 그러나 여기 공구상가의 손 기술은 수천가지, 수 만 가지 물품을 깎을 수 있는 ‘응용’이 가능한 기술인 것이다. 그들의 손기술은 물질에 대한 인간의 꿈을 현실화 시켜주는 일종의 마법의 ‘손’ 같은 것이다.

손 기술에 있어서 목형장인과 주물장이의 자존심은 대단한 것이다. ‘구십 아홉 번 만져야 하나의 주물이 나온다’고 말할 만큼 주물의 과정은 흙과 틀과 쇳물을 노련하게 다루는 주물장이의 손에서 탄생한다. 골이 깊고 촘촘한 부분을 목형 원형 그대로 찍어내었을 때에의 희열감은 어디에도 비교될 수 없다. 가타(틀) 하나를 만들기 위해서 어느 작업보다도 장기간을 투여하는 ‘목형’은 가타가 떠지게 되면, 폐기되는 드라마틱한 성격이 있다. 그러나 목형장인은 ‘목형은 기초 산업이다’라고 말 할 정도로, 모든 제품의 처음과 시작임에 자부심을 갖고 있다.

○ 꿈의 공장

어느 정밀가게에 한 노인이 찾아왔다. 오르막을 오를 때 힘들지 않는 ‘자전거’를 발명해 달라고 한다. 어느 가축업자는 ‘가축 배설물 정화장치’를 개발해 달라고 한다. 청와대의 경호원들은 ‘핸드폰 총’을 개발해 달라고 한다.

금속가공 공방에는 외국 제품을 적당히 복제하려는 자들과 자신만이 꿈꿔온 물질과 기계에 대한 아이디어를 실현하려는 자들이 배회한다. 특허를 출원하고 대박이 나는 꿈을 꾸든, 공상적이고 이상적인 목적에서 제작을 하든, 이 모든 물질의 꿈은 기본적으로 촘촘하고 균질적인 대량생산의 시각장을 벗어나려는 행위이다. 이러한 행위에 날개를 달아주는 곳, 그 곳이 바로 청계천이다.

청계천에 대해 익히 들어온 소문으로는 ‘탱크도 만든다’거나 ‘인공위성도 제작한다’는 것들인데, 실제 박람회를 준비하면서 우리는 청계천의 생산시스템을 100% 이용하여 움직이는 탱크 모형을 제작하는 사람들을 만날 수 있었다. 시립미술관에 전시되는 진도구관은 이러한 청계천의 성격을 예술가의 창의적 아이디어와 결합시킨 공간이다. 철저히 쓸모없음을 지향하는 엉뚱한 도구들인 ‘진도구’들은 청계천을 드나드는 개발자들의 이상과도 어느 정도 부합한다. 자본주의 제도 하에서는 쓸모 있음과 쓸모없음을 철저히 ‘상품성’의 논리와 마케팅이라는 기획 안에서 조직되는데, 진도구의 아이디어나 개발자들의 이상은 이러한 논리를 뛰어넘는 욕망의 표현이다.

○ 왜 박람회인가

비선형적인 청계천 금속가공공방에 근대적인 시각장치인 박람회를 충돌시킨 것은 어쩌면 일종의 난센스로 읽혀질지도 모른다. 애초의 목적은 가려져 있는 특정 지역의 가치와 의미를 대중적으로 소개하고 알리기 위한 장치로서 박람회를 기획한 것이지만, 문제는 그리 간단치 않았다. 공방 운영자들은 자신의 가게를 홍보하고 알릴 수 있는 절호의 기회라고 생각하다가도 어느 순간 자신의 일이 외국제품의 카피와 복제라는 사실을 깨닫고는 당혹스러워하기도 했다. 이러한 이질적인 두 성격의 충돌은 현장의 역동성과 생성을 이끌어내는 요소로 작용했다.

박람회는 플라잉시티 이외에도 많은 예술가, 탐사대원의 힘들이 필요했다. 각 관들은 이러한 협력 작가들이 상당부분 구성하였고 플라잉시티는 참여업체와 일반시민을 매개하기 위하여 박람회라는 장을 마련하는 연출자로서 역할 했다. 대부분의 가공 이미지들은 일차적으로 가게가 생산했던 제품들을 아카이브로 정리하면서 제작하였고, 단선적이고 직접적인 재현 방식을 피하고 참여 업체의 가능성과 가능성을 보여주기 위해 노력했다. 과정적이고 실험적인 시도로서의 공동상품 개발은 현실적인 여건이 좋지 않음에도 불구하고 참여업체의 적극성으로 탄생하게 되었다.

이 모든 시도들은 예술과 산업의 경계를 뛰어넘으려는 현대미술의 확장논리로 읽혀지기보다는 오히려 특정한 상황과 지역 속에서 예술가들이 할 수 있는 구체적인 일이란 무엇인지에 대한 하나의 시도로 보아야 한다.



주관: 청계박람회 추진위원회

주최: 플라잉시티, 공구상가협의회(가칭)

후원:

IV 문화지대



그림 58 청계미니박람회



청계 미니박람회 전시관



그림 59 청계 미니박람회

효과적인 공공미술 실행방안

양현미(한국문화관광정책연구원 기획조정실장)

1. 서론

□ 미술가의 창조적 상상력으로 공공장소에 생명력을 불어넣자!

- 우리는 매일 엄청난 시작적 공해 속에 살면서도 그것이 공해인 줄 모르고 지냄. 복잡한 거리, 황량한 공원, 차라리 아무것도 놓지 않는 게 나을 것 같은 각종 조형물 등. 어느 한 곳 차에서 내려 여유 있게 걷고 싶다거나 아이와 함께 뛰어놀고 싶은 곳을 찾기가 어려움
- 공공미술은 미술관이나 화랑 같은 제한된 공간에서만 유통되는 미술을 일상생활 공간으로 들여오기 위한 노력에서 비롯된 것으로서, 오늘날 공공미술은 비인간적인 도시환경에 대한 문화적 치유와 지속가능한 도시 형성의 주요한 방법으로 인식. 공공미술은 미술가의 창조적인 상상력으로 이러한 지역의 공간환경에 생명력을 불어넣는 새로운 대안
- 공공미술은 우리나라에서 제도적으로 크게 두 가지로 분류
 - 우리나라에서 건축물 미술장식법이라고 불리는 ‘미술을 위한 퍼센트법’(percent for art ordinance)”에 의해서 제작된 미술작품
 - 이 법과 상관없이 미술가나 미술단체, 지방자치단체, 기업, 지역주민 등이 공공장소에 자발적으로 조성한 미술작품들도 포함
- 이 글에서는 건축물 미술장식법에 근거하지 않고 미술가나 미술단체, 지방자치단체, 기업, 지역주민 등이 공공장소에 자발적으로 조성하는 공공미술, 특히 지방자치단체가 아니셔티브를 갖는 공공미술을 활성화하기 위한 효과적인 실행방안을 살펴보고자 함

2. 공공미술의 개념과 제도적 변화

□ 공공미술의 일반적 정의

- 공공미술이란 일반적으로 공공에게 개방된 장소에 설치된 미술품을 말함
- 우리나라에서 공공미술은 담장에 그려놓은 벽화나 건물 앞에 설치해 놓은 볼품없는 동상 정도로 인식되고 있으나 이는 공공미술의 가치를 제대로 인식하지 못하는 데에서 생겨나는 것
- 현대의 공공미술은 공원이나 거리에 예술적 감수성을 부여하고, 침체되거나 쇠락한 지역에 활기를 가져다주며, 도시 전체에 창조적 상상력을 불어넣는 미술가들의 제반 활동을 의미
- 공공미술은 한마디로 말해서 전시장의 흰 벽면을 넘어 미술가가 도시공간과 삶의 현장 속으로 뛰어들어 지역주민과 함께 만들어가는 생활공간예술

□ 공공미술의 개념 변화와 이에 따른 제도적 변화

- 근대 이전에는 건축에 회화와 조각이 통합되어 있었기 때문에 공공미술이라는 개념은 성립하지 않으나 동상, 기념탑, 분수, 벽화 등 수많은 사례를 볼 수 있음
- 근대 이후 국제주의 건축양식이 도입된 후 회화와 조각이 건축과 연관을 잊게 되면서 공공미술 개념이 등장
- 공공미술이 제도화된 것은 1950년대 미술을 위한 퍼센트법(Percent for Art Scheme) 제정 이후로 이후 공공미술은 60여년 간의 역사를 통해 여러 차례 개념적인 변화를 겪어 왔음
- 공공미술의 개념 변천과정은 크게 네 단계로 구분
 - (1) 건축 속의 미술(Art in Architecture)
 - (2) 공공장소 속의 미술(Art in Public Places)
 - (3) 도시계획 속의 미술(Art in Urban Design)
 - (4) 새로운 장르의 공공미술(New Genre Public Art) 또는 커뮤니티 아트(Community Art).

<공공미술의 개념과 제도적 변화>

구 분	특 징
건축 속의 미술 (Art in Architecture)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 미술작품을 통한 정부 건물의 미적 가치 제고 ○ 프랑스 1%법(1951년), 미국 연방정부 공공시설청(CSA) '건축 속의 미술 프로그램'(1963년) ○ 작품경향 : 순수미술 위주
공공장소 속의 미술 (Art in Public Places)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공원, 광장 같은 지역의 공공공간 활성화 ○ NEA '공공장소 속의 미술 프로그램'(1967년). 자치단체의 '미술을 위한 퍼센트법' ○ 순수미술 위주였다가 공공미술의 독특한 정체성이 형성됨 <ul style="list-style-type: none"> - 초기에는 스튜디오 작품을 크기만 키워 공공장소에 설치하여 플립 아트(plop art)라는 비난을 받음 - 점차 공공장소의 컨텍스트에 적합한 미술로 변화되면서 공공미술은 미술과 삶의 결합을 지향하는 미술로서 미술관이나 화랑에서 전시되는 미술과 달라지게 되었음
도시계획 속의 미술 (Art in Urban Design)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공공미술을 통한 도시 공공공간의 인간화와 네트워크화 ○ 도시디자인팀에 미술가 참여가 제도화됨. 도시계획의 일환으로 공공미술종합계획(public art master plan) 수립. 기금제(pooling system) 가 도입됨 ○ 라데팡스, 바르셀로나, 필라델피아, 달라스, 로스엔젤레스 등에서 시행하여 문화적인 도시환경 조성에 큰 성과를 거두었음 ○ 미술품 이외에 미술가가 디자인한 가로시설물, 공원, 문화시설, 문화프로그램 등으로 공공미술 영역이 확장됨
새로운 장르의 공공미술 (New Genre Public Art)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 미술을 통한 시민간의 커뮤니케이션 확대와 시민 문화공동체 형성 ○ 수잔 레이시(Susan Lacy)는 "전통적 또는 비전통적 매체를 사용하여 보다 광범위하고 다양한 관객과 함께 그들의 삶과 직접 관련된 이슈들에 대해 의견을 나누고 상호작용하는 시각예술"로 정의 ○ 1970년대 미국 주민벽화운동(Community Mural)과 1980년대 시카고 공공미술 프로그램(Chicago Public Art Program)에서 시작 ○ 결과보다는 과정 중시. 특히 주민참여가 필수적인 요소 ○ 시민에 대한 문화교육적 효과를 겨냥한 비디오 제작, 퍼포먼스, 미술공방 운영, 정원가꾸기 등 하드웨어 중심에서 소프트웨어 중심으로 변화. 장르도 시각예술의 영역을 넘어서 영화, 비디오, 공연 등 으로까지 확장

○ 공공장소 속의 미술

- 공공미술의 가장 초기 개념은 ‘공공건물의 미적 장식’이었다. 뉴딜 시대 미술가 실업구제 프로그램에서도 공공미술은 연방정부 건물에 조각이나 벽화를 설치하는 것을 의미
- 공공미술 개념의 2단계는 ‘공공 장소 속의 미술’(Art in Public Places). 이는 중앙정부가 지방자치단체 및 민간의 공공미술 프로젝트 채택을 지원하기 위해 마련된 제도에 근거. 1967년 미국 국립예술진흥기금(NEA)은 자치단체가 지역환경 개선에 공공미술을 채택하도록 지원하기 위해 ‘공공장소 속의 미술’ 지원 프로그램을 도입하여 자치단체나 민간 공공미술 프로젝트 비용의 일부를 지원. 여기에서는 설치장소 개념이 공공건물에서 공공장소로 보다 확대되었으며, 지역사회와 공동체성 회복에 있어 공공장소의 활성화가 중요하다는 판단 아래 시민공원이나 광장 같은 곳에 벽화나 조각을 도입
- 공공미술 개념의 3단계는 ‘도시활성화 수단으로서의 미술’(Art as urban revitalization). 이 단계에 이르러 지방자치단체가 도시재개발이나 도시활성화 정책의 일환으로 공공미술을 도시계획과정에 결합하기 시작. 이러한 공공미술을 지원하기 위해 기금제(pooling system)가 도입되었으며 도로, 댐, 발전소 등 공공건설비용의 1%를 기금에 납부하도록 의무화하여 재원을 마련
- 공공미술은 공공건물에서 공공장소로 다시 도시 전체로 확대. 그러나 이러한 개념 하에 조성된 공공미술은 기념비적이고 주로 대도시 지역에 집중되어 있으며 전문가 중심적이고 공공장소를 이용하는 지역주민 보다는 도시미관이나 경관 중심적이라는 특성을

○ 새로운 장르의 공공미술

- 새로운 장르의 공공미술은 1980년대 후반에 등장하였으며, 미술과 대중 사이의 커뮤니케이션에 강조점을 두고 있다는 점에서 이전의 공공미술과 차이
- 새로운 장르의 공공미술은 오늘날 미술비평가 뿐만 아니라 일반대중의 관심을 모으고 있는데, 이러한 경향의 공공미술이 등장하게 된 배경이 된 것은 1970년대 미국의 주민벽화운동과 1980년대 시카고의 공공미술 프로젝트
- 이러한 흐름의 공공미술은 ‘지역사회에 기반한 공공미술’(community-based public art) 또는 ‘공공의 이해에 관심을 갖는 미술’(art in public interest) 등으로 다양하게 불리다가, 미술이론가 수잔 레이시(Suzanne Lacy)가 ‘새로운 장르의 공공미술’(New Genre Public Art)이라고 명명한 것이 계기가 되어 이 명칭이 미술계에서 일반적으로 통용
- 새로운 장르의 공공미술은 “전통적 또는 비전통적 매체를 사용하여 보다 광범위하고 다양한 관객과 함께 그들의 삶과 직접 관련된 이슈들에 대해 의견을 나누고 상호작용 하는 시각예술”이라고 정의
- 새로운 장르의 공공미술은 주제, 매체, 그리고 제작방식에 있어서 기존의 공공미술과

차이. 주제는 대개 미술가와 주민이 공동으로 결정하며 미술가의 예술적 관심이나 도시미관상의 관심보다는 지역사회가 당면한 이슈에 의해서 결정됨. 매체는 옥외조각이나 벽화 같은 전통적인 매체뿐만 아니라 퍼포먼스나 미디어아트 같은 실험적이고 비전통적인 매체도 자주 사용. 제작방식은 미술가와 주민이 기획, 제작, 설치에 이르기까지 모든 과정에서 공동으로 작업하며 민주적인 의사결정과정이 보장

○ 이러한 공공미술의 개념적 변화를 살펴보면, ‘문화의 민주화’에서 ‘문화민주주의’로 제도의 이념적 지향점 변화

- 이러한 변화를 캐시 헬브赖이히(Cathy Halbreich)는 다음과 같이 명쾌하게 요약
- “우리는 20년 사이에 강조점이 (옥외광장의 규모에 맞도록) 기념비적으로 만들어진 스튜디오 작품으로부터 문화적 유물들을 담을 수 있는 시설물들로, 일군의 예술가들에게 도시의 새로운 탄생을 기념하는 조각작품을 의뢰하는 데에서 씨애틀과 필라델피아 같은 도시들이 - 상호학문적인 디자인팀의 다른 구성원들과 함께 - 공공장소가 보다 친근하고 사회적인 장소로 기능할 수 있는 방법을 생각하는 예술가들에게 자금을 제공하는 것으로, 그리고 기념비적인 놓쇠덩어리로부터 점심시간에 왕래하는 사람들을 위한 거리의 퍼포먼스들과 행사를로 이동하는 것을 보았다.”²⁾

3. 우리나라의 공공미술 관련 제도 현황과 평가

□ 공공미술 관련 제도 현황

○ 우리나라는 제도적으로는 아직도 공공미술 개념이 아닌 미술장식 개념에 사로잡혀 있으며 건축물미술장식법 자체도 제대로 정착되지 못한 상태

- 문화예술진흥법³⁾에 근거한 건축물에 대한 미술장식 제도는 공공미술 개념에 근거하여 개정 중
- 문화예술진흥법⁴⁾의 문화시설 정의에 따르면, 전시시설에 조각공원이 포함되어 있으며 설치를 권장. 이에 근거하여 문화부에서 지자체의 조각공원 건립사업 지원. 그러나 조

2) Art Extension Service & Visual Art Program of NEA, Going Public: A Field Guide to Development in Art in Public Places, 1988, pp.9-10

3) 문화예술진흥법 제11조 (건축물에 대한 미술장식) ① 대통령령이 정하는 종류 또는 규모 이상의 건축물을 건축하고자 하는 자는 건축비용의 일정 비율에 해당하는 금액을 회화·조각·공예 등 미술장식에 사용하여야 한다. ② 제1항의 규정에 의한 미술장식에 사용하는 금액은 건축비용의 100분의 1 이하의 범위안에서 대통령령으로 정한다. ③ 제1항의 규정에 의한 미술장식의 설치절차·방법 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다. [전문개정 2000.1.12]

4) 문화예술진흥법시행령 별표1에 따르면, 문화시설에 조각공원 포함. 2. 전시시설 가. 박물관 : 박물관및미술관진흥법 제2조제1호의 규정에 의한 박물관 나. 미술관 : 박물관및미술관진흥법 제2조제2호의 규정에 의한 미술관 다. 화랑 : 회화·서예·사진·공예 등의 작품을 전시·매매하는 시설 라. 조각공원 : 조각작품을 전시하는 공원

각공원이 기존 작품의 야외전시로 이해되고 있어서 공공미술로의 개념 전환 필요

- 최근 미술은행제도가 도입되어 공공기관 등에 대여되고 있으며 향후 공공미술 제도의 확산에 기여할 것으로 기대. 그러나 설치장소가 공공장소인 만큼 이용자 및 공간의 특성에 부합하는 작품을 선정할 것이냐, 즉 공공적 가치를 중시할 것이냐 아니면 창작 진흥을 위해 예술적 가치를 중시할 것이냐 하는 갈등 발생.
- 도시공원및녹지등에관한법률⁵⁾에는 공공미술이 적극적으로 기여할 여지가 있으나 활용 미술가의 개입이 어려움
- 국가보훈기본법⁶⁾에서는 주로 동상이나 기념탑이 위주이며 적극적 의미의 공공미술이 되지 못하고 있는 것으로 판단
- 이외에 문화예술진흥법의 문화지구, 도시기본계획수립지침에 근거한 경관계획의 수립, 새로 추진중인 경관법 등에서 공공미술 도입여지가 있으나 아직 제도화되지 않음

<공공미술 관련 제도 현황>

법률명	조항	내용
문화예술진흥법	제11조	건축물에 대한 미술장식 (설치의무)
문화예술진흥법	제9조	조각공원 (설치 권장)
미술은행 운영규정	총25조	미술품 구입 및 공공기관 대여 · 설치
도시공원및녹지등에관한법률	제2조	공원시설에 포함
국가보훈기본법	제26조	공훈선양시설에 포함 (설치권장)
문화예술진흥법	제10조의2	문화지구의 지정 · 관리
도시기본계획수립지침	-	경관계획 수립기준
경관법 (추진중)		

5) 도시공원및녹지등에관한법률[전문개정 2005.3.31 법률 제7476] 제2조 (정의) 4. "공원시설"이라 함은 도시공원의 효용을 다하기 위하여 설치하는 다음 각목의 시설을 말한다. 가. 도로 또는 광장 나. 화단·분수·조각 등 조경시설 다. 휴게소, 긴 의자 등 휴양시설 라. 그네·미끄럼틀 등 유희시설 마. 테니스장·수영장·궁도장 등 운동시설 바. 식물원·동물원·수족관·박물관·야외음악당 등 교양시설 사. 주차장·매점·화장실 등 이용자를 위한 편익시설 아. 관리사무소·출입문·울타리·담장 등 공원관리시설 자. 그 밖에 도시공원의 효용을 다하기 위한 시설로서 건설교통부령이 정하는 시설 제19조 (도시공원의 설치 및 관리) ①도시공원은 특별시장·광역시장·시장 또는 군수가 공원조성계획에 의하여 설치·관리한다. ⑤제1항의 규정에 의한 도시공원의 설치기준·관리기준 및 안전기준은 건설교통부령으로 정한다.

6) 국가보훈법[제정 2005.5.31 법률 제7572] 제26조 (공훈선양시설의 건립 등) ② 국가와 지방자치단체는 희생·공현자의 공훈과 나라사랑정신을 기리기 위한 기념관·전시관·조형물의 건립을 위하여 노력하여야 하고, 공공기관 등의 주요 건축물 등에 희생·공현자의 흥상 등 상징물을 설치하도록 권장할 수 있다.

○ 그러나 이러한 제도에 근거하지 않더라도 문학진흥정책의 일환으로 이루어지는 ‘문학인 기념비 건립사업’, ‘문화의 거리 조성사업’ 등은 공공미술과 직접적으로 연관되어 있는 사업임

□ 공공미술 관련 제도에 대한 평가와 과제

○ 현행 제도를 분석해 볼 때, 앞서 살펴보았던 제도들을 공공미술의 개념 변천과정과 연계하여 분석해 보면 다음과 같음

- 우리나라 공공미술은 제도적으로는 ‘건축 속의 미술’ 단계에 있으며 그중에서도 매우 초기단계인 장식 개념이나 야외조각 개념에 머물고 있음
- 향후 공공미술의 과제는 ‘건축 속의 미술’에서 ‘공공장소 속의 미술’로 더 나아가 ‘도시 계획 속의 미술’로 확대해야 하는 것임
- 그러나 장식이나 야외조각 개념에 머문 상태에서의 확대는 의미가 없으며 공공미술 자체의 개념적 진화와 함께 공공미술의 제도적 기반을 확대하는 일이 동시에 추진되어야 할 것임

<공공미술 관련 제도에 대한 평가>

공공미술 개념	법률명	조항	내용
건축 속의 미술	문화예술진흥법	제11조	건축물에 대한 미술장식
	미술은행 운영규정	총25조	미술품 구입 및 공공기관 대여 · 설치
	국가보훈기본법	제26조	공훈선양시설에 포함
공공장소 속의 미술	문화예술진흥법	제9조	조각공원
	도시공원 및 녹지등에 관한 법률	제2조	공원시설에 포함
도시계획 속의 미술	문화예술진흥법	제10조의2	문화지구의 지정 · 관리
	도시기본계획수립지침	-	경관계획 수립기준
	경관법(추진중)		

4. 공공미술 도입을 통해 개선이 가능한 공공장소들

□ 앞서 밸제자들이 보여준 공공미술이 지역사회에 줄 수 있는 다양한 혜택과 다양한 성공사례들은 우리 지역을 다시 보게 만듭니다

○ 다소 거칠지만 공공미술이 도입된 공공장소를 유형별로 묶어보면 다음과 같이 대별될 수 있음

□ 걷고 싶은 거리 만들기

‘보행자’의 관점에서 도로, 가로, 교통시설의 경관을 아름답게 하고 이용을 편리하게 하는 사업

○ 표지판 · 현수막

- 가로길 및 건물번호판 공공디자인 개선 시범사업
- 도시 인덱스 작업(건물 외관 포장 또는 인상적 조형물 부착)
- 문화 깃발 디자인(색깔+정보+디자인)
- 동네 안내판 만들기

○ 가로시설물

- 문화 키오스크 설치
- 도시 보행인도변 전력함 색깔입히기
- 쓰레기 수거대
- 공사 가림막 디자인

○ 도시구조물

- 고가 다리 주변 리모델링
- 방음벽, 석축, 옹벽 디자인

○ 지하철 · 지하도

- 지하철 출입구 주변 자전거 한평공원+문화 알림이 박스 디자인
- 지하철, 지하도, 지하상가 등의 환경개선사업

○ 가로 주변 건축물 및 기념물

- 기존의 낡은 공공미술(동상, 기념비, 미술장식 등) 보수
- 시간적인 기념비 작업(공공적 주제나 기념일 관련 장소와 시설 조형)
- 지역적 특색이 강한 건물 또는 기념물에 대한 조명디자인

□ 주민 휴식공간 가꾸기

‘주민’의 관점에서 생활공간 주변에 놀이터, 균린공원, 쌈지공원, 광장을 아름답게 조성하고 지역공동체를 활성화하는 사업

○ 어린이놀이터

- 문화가 있는 놀이터 만들기
- 놀이터 환경개선 및 천편일률적인 놀이기구 탈피
- 감각체험 문화놀이터 만들기

○ 균린공원 · 쌈지공원 · 광장

- 주민참여형 한평공원 만들기사업
- 쌈지공원 리모델링
- 동네 짜투리땅 작은 정원 만들기
- 소리조각공원
- 活生광장(야외 원형 무대+인라인 스케이트장+상징 조형물 설치)

○ 수변공간(강·호수 등)

- 레인보우 로드 (Rainbow Road, 천연)

○ 기타

- 담장 허물기 운동 (대구)
- 골목길 가꾸기
- 재활용 디자인 공방 운영

□ 이용자를 배려한 공공시설 만들기

‘주민’의 관점에서 자주 이용하게 되는 공공적 성격의 시설들을 보다 아름답고 소통가능한 공간으로 만드는 사업

○ 공공청사

- 시군구청 담장 허물기와 주민 휴식공원 조성
- 구호성 현수막 교체



그림 60 문화부 청사에 공공미술 도입

○ 초 · 중 · 고등학교

- 초등학교 환경 문화리모델링(담장/교문/놀이터/지역사회개방형시설)
- 초등학교 권위주의적인 도상 해체 작업

○ 문화시설

- 도서관 속 미술관(Gallery in Library)

□ 관광지 환경디자인

'관광객'의 관점에서 경관을 저해하는 요소들을 제거하고 공공미술을 결합하여 문화적인 경관을 조성하는 사업

- 스페인 바르셀로나 해변 공공미술 프로젝트
- 로스앤젤레스 도심 공공미술 프로젝트
- 일본 파레타치카와 공공미술 프로젝트
- 일본 롯본기 힐즈의 공공미술 프로젝트

□ 더불어 살아가는 공간 만들기

'소외계층'의 관점에서 보다 아름답고 쾌적한 공간에서 지낼 수 있도록 하는 사업

- 장애인
 - 문화 무장애공간 만들기 사업(장애인 · 비장애인 통합형 놀이터 만들기)
- 외국인근로자
 - 아시아 문화거리 조성(국경 없는 거리조성)
 - 외국인 노동자 보호소 환경 개선
- 협오시설
 - 영적공간(공동묘지, 화장장 등)의 문화공간화 시범사업
- 기타
 - 교도소 등 교정시설
 - 노인의탁시설
 - 미혼모 보호소

5. 효과적인 공공미술 실행방안

□ 공공미술의 구성요소에 대한 이해

- 공공미술의 구성요소는 크게 4가지
 - 공공장소 : 건축물에서 도시계획까지 범위 가능
 - 지역주민과 방문객 : 공공장소를 이용하는 사람들
 - 조성비용 : 초기단계에서 공공의 참여 중요
 - 미술 : 장소 특수성 고려에서 이용자 특수성 고려로 발전

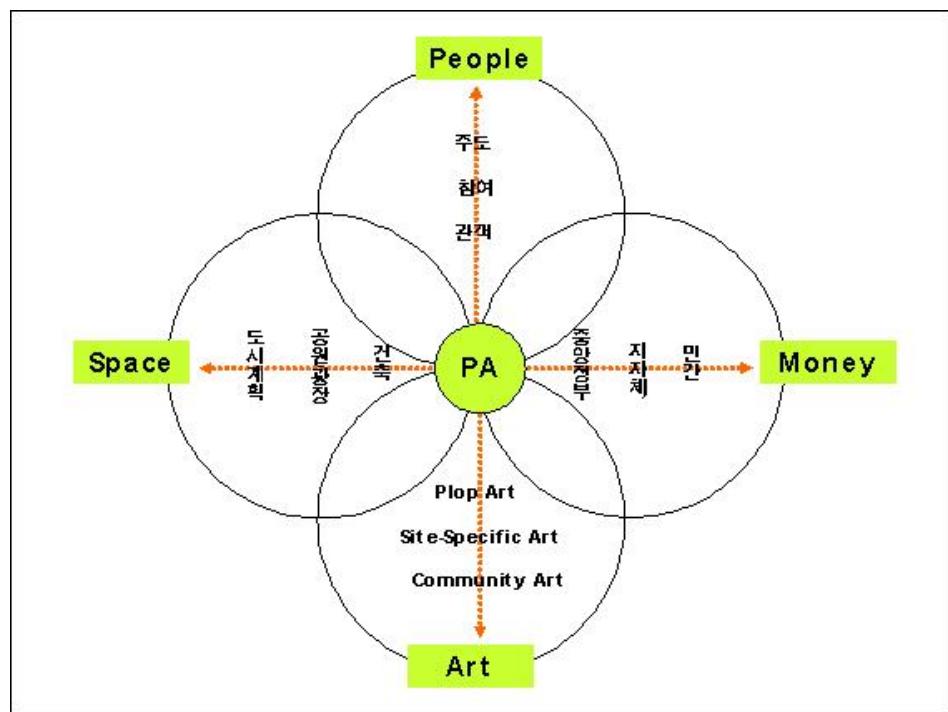


그림 61 공공미술의 구성요소

□ 효과적인 공공미술 프로세스

- 1단계 : 공공장소 선정 및 예산확보
- 2단계 : 공공미술기획자 선정 및 설치계획 수립
 - 이용자에 대한 수요조사 필요
 - 공간의 특수성에 대한 고려 필요
- 3단계 : 심의(공공미술위원회 또는 관련 위원회)

- 4단계 : 미술가에 의한 제작 및 설치
- 5단계 : 확인 및 보존관리

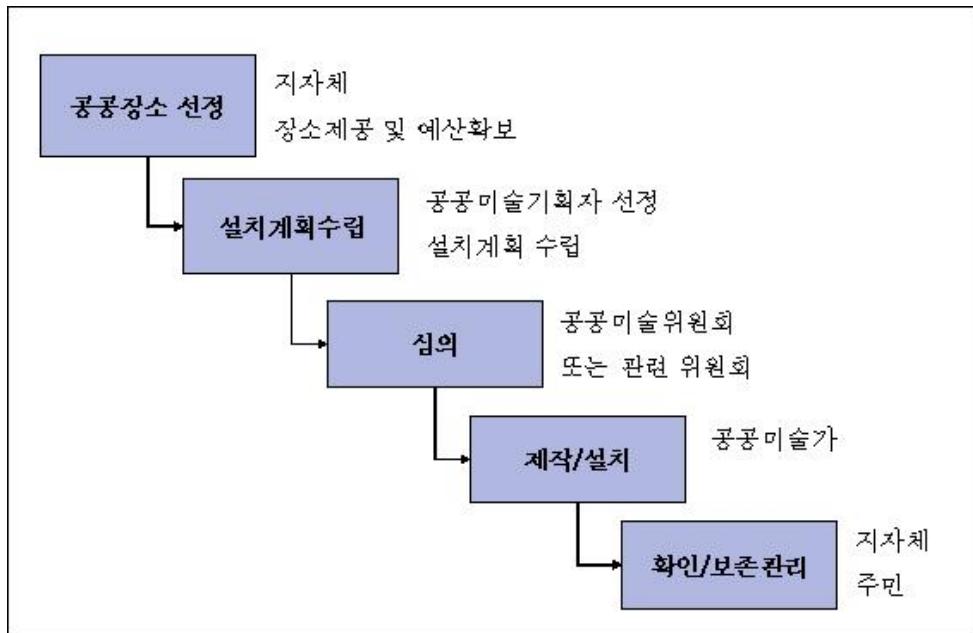


그림 62 효과적인 공공미술 프로세스

□ 공공미술의 성패는 미술가, 주민, 공공공간과의 교감

○ 전시장에서 미술가는 공간의 지배자가 될 수 있음. 그러나 공공장소에 조성되는 공공미술은 그곳을 이용하는 주민과 공간적 특성을 고려해야. 공공미술은 전시장의 흰 벽면을 넘어 미술가가 다양한 시각적 장애물이 난무하는 도시공간과 지친 삶의 현장 속으로 뛰어들어 지역주민과 함께 만들어가는 생활공간예술이기 때문. 이런 맥락에서 공공미술의 성패는 미술가, 주민, 공공공간과의 교감에 달려있다고 할 수 있음.

○ 공공장소의 많은 부분이 지방자치단체가 영향을 미칠 수 있는 관할권 내에 있음. 지방자치단체가 조금만 시각을 바꾸면 청계천 복원사업이 우리에게 일깨워 준 잊었던 꿈, 낭만, 활기 같은 공공공장소의 새로운 가치를 공공미술을 통해 창출할 수 있음.

□ 향후과제

○ 문화관광부는 이번 심포지엄을 개최하기까지 지난 2월부터 전문가를 중심으로 공공미술 TF를 구성하여 공공미술의 잠재력을 다각도로 살펴보고 공공미술을 활성화할 수 있는

방안에 대해 심도 있는 논의를 진행

- 문화관광부와 한국문화관광정책연구원은 이번 심포지엄에서 토의된 내용과 의견을 바탕으로 향후 지자체에서 지역문화환경 개선을 위해 공공미술을 적극적으로 채택할 수 있도록 지자체 공무원 대상 공공미술 활용 실무지침서를 발간하고 2006년도에 지방자치단체의 협력 하에 시범사업을 수행할 계획