

성남아트센터 5주년 기념 마을만들기 포럼

마을만들기,

문제는 **주체**다!

그 방법론과 대안 찾기



일 시_ 2010년 10월 14일(목) 오후 2시 - 6시

장 소_ 성남아트센터 컨퍼런스홀

성남문화재단 마을만들기 포럼

마을만들기,
문제는 주체다!
그 방법론과 대안 찾기

일 시_ 2010년 10월 14일(목) 오후 2시 - 6시

장 소_ 성남아트센터 컨퍼런스홀

마을만들기,

문제는 주체다!

그 방법론과 대안 찾기

마을만들기는 도시재생을 위한 활동에서 지역 주민의 주체적 참여를 통해 삶의 공간을 창조해 나가는 중요한 역할을 하고 있다. 한국사회에서는 이러한 움직임이 90년대에 일어났고, 다양한 활동을 통해 그간의 성과를 축적해왔다. 하지만 기존의 개발중심 도시계획이 주민의 삶을 좌우하고 있는 상황에서, 도시재생이라는 새로운 패러다임을 통해 주민이 주체가 되어 펼쳐 나갈 수 있는 방법이 무엇인가가 찾기 위한 움직임들이 중요한 화두로 떠오르고 있다. 성남은 그러한 움직임 중에서 주목해 볼 만한 도시다.

우선, 성남이라는 도시의 태생 자체가 [신도시] 만으로 이루어진 특수한 도시개발계획의 역사 속에서 주민의 역동적 개척정신과 맞물려 창조적인 도시로서의 다양한 특성을 배태해 왔다.

또한 [신도시]의 아파트 사이로 1,000개가 넘는 시민 문화예술 동호회가 활동하며 성남이라는 도시의 시민문화를 이끌어 가고 있다. 또한 2006년부터 5년째 진행되고 있는 성남의 문화 마을만들기는 [태평동의 어린이 동네신문], [은행주공 아파트의 풀장환상], [상대원시장의 원다방], [藝社로운 만남-콩닥콩닥 예술공간] 등을 통해 주민이 주인공이 되어 자신의 동네를 문화공동체로 만들어 나가며 도시재생의 주인공이 되어 가고 있다.

하지만 그간의 성과와 더불어 여러 가지 어려움을 겪고 있고, 향후 이를 어떻게 극복해 나갈 것인가가 한국사회가 당면한 과제와 같은 맥락에서 부딪혀 있다.

이번 포럼은 문화적 도시재생의 비판적 성찰과 전망을 통해 향후의 방향성을 짚어 보고, 해외사례 및 국내와의 비교분석을 통해 한국사회에서의 맥락을 정확히 이해하는 과제를 첫째로 두고 있다. 둘째는 이를 바탕으로 성남이라는 구체적 동네에서 실천해오고 있는 현실을 냉혹히 돌아보고, 그 속에서 활동하고 있는 예술가와 문화매개 활동가, 그리고 행정가 및 삶의 터의 주인공인 주민들의 허심탄회한 이야기를 통해 당면한 문제를 전면적으로 떠올려 보는 것이다. 가장 중요한 시간은 ‘종합토론’ 이 될 것이다. 보통의 포럼이 발표 중심으로 이루어 진다면, 이번 포럼은 오히려 종합토론을 잘 하기 위해서 여러분들이 사전에 문제제기를 해주는 방식을 택했다. 90분이라는 시간은 발표자와 객석의 구분을 없애고 원탁 테이블을 통해 참여한 모두가 다양한 의견을 주고 받으며, 마을만들기의 주체문제, 그 방법론과 대안의 실마리를 찾아볼 것이다.

프로그램

사 회 : 정 석 (경원대 도시계획학과)

기조발제

14: 10~14: 40 조명래(단국대 교수) 문화적 도시재생에 대한 비판적 성찰과 전망

국내사례

14: 40~15: 20 박승현(성남문화재단 부장) 성남 마을만들기와 주민 주체의 문화도시
이상훈(성남영상공동체 늘봄) 지역예술가와 주민이 보는 마을만들기

15: 20~15: 40 휴 식

해외 사례

15: 40~14: 20 강윤주(경희사이버대 교수) [풀장환상] 성남 Vs. [풀장극장] 독일 비교
해심보선(경희사이버대 교수) 미국 도시의 문화예술 마을만들기 사례 발표

16: 20~17: 50 종합 토론 기조발제 + 사례 발표자 + 객석 참여

<목 차>

■ 기조 발제

- _문화적 도시재생과 공공성의 회복1
조 명 래(단국대 사회학부 교수)

◆ 문화 도시 만들기의 문제점과 특성화 전략(별첨).....19

■ 사례 발표

- _국내사례 1. 성남 마을만들기와 주민 주체의 문화도시.....27
박 승 현(성남문화재단 문화기획부장)

- _국내사례 2. 지역예술가와 주민이 보는 마을만들기.....80
이 상 훈(성남영상공동체 늘봄)

- _해외사례 3. 풀장환상(성남) VS 풀장극장(독일) 비교.....91
강 윤 주(경희사이버대 문화예술경영학과 교수)

- _해외사례 4. 미국 도시의 문화예술 마을만들기 사례 발표.....111
심 보 선(경희사이버대 문화예술경영학과 교수)

문화적 도시재생과 공공성의 회복

- 한국적 도시재생에 대한 비판적 성찰 -

조 명 래(단국대 사회학부 교수)

1. 도시재생 패러다임의 시대?

1.1 도시계획의 새로운 패러다임으로서 도시재생

도시재생(urban regeneration)은 글자 그대로 도시의 생명을 다시 살려내는 것을 말한다. 쇠퇴한 도시를 전제로 하여, 가시적인 물리적 환경의 개선은 물론, 보이지 않는 도시의 기능을 전반적으로 새롭게 활성화하는 도시재생은 서구 선진국을 중심으로 하여 대두하는 도시계획의 새로운 패러다임으로까지 각광을 받고 있다. 도시재생 중에서 문화적 콘텐츠를 중심으로 하여 도시를 재생시키는 방식을 문화적 도시재생(cultural urban regeneration)이라 부른다. 많은 성공적인 도시재생 사례를 보면, 문화적 전략에 의존하는 경우가 적지 않아, 문화적 도시재생이 사실상 도시재생의 가장 일반적인 유형이라 할 수 있다.

1.2 블루오션 도시재생

우리나라에서도 도시재생은 도시계획 분야의 블루오션으로 떠오르고 있다. 국토해양부는 미래를 여는 10대 선도정책 과제(이른바 VC-10 사업¹⁾)의 하나로 도시재생을 선정해 2006년부터 2014년까지 총 1천2백9십3억 원의 연구비가 투입될 예정이다. 한국의 대부분의 도시계획 전문가는 물론이고 지방자치단체, 심지어 도시개발관련 민간기업 부분까지 이 사업에 직간접으로 참여하고 있다. 이 자체로도 도시재생은 한국 도시계획의 새로운 패러다임이 될 것임이 분명해 보인다. 뿐만 아니라, 최근의 대부분 도시에서 추진되는 도시정비 사업은 도시재생이란 이름과 방식으로 실제 이루어지고 있다. 서울의 경우, 청계천의 역사·생태적 복원, 동대문 운동장 부지를 디자인 플라자센터로의 조성, 디자인 시점으로써 세종로 광장 조성 및 한강 르네상스 등은 모두 도시재생, 그것도 문화적 도시재생의 전형들을 보여주기에 충분하다. 이러한 도시재생사업들은 하나같이 도시의 공간구조, 산업, 경관, 심지어 시민의식까지 심대하게 바꾸어내는 효과를 이끌어내고 있다. 현재 정부는 도시정비 관련 기존 법을 통폐합해(가칭) 도시재생활성화기본법, 주거환경정비법, 도시개발 및

1) 국토해양부가 선정해 추진하고 있는 VC-10 사업(연구개발사업)은 ‘도시형자기부상열차’, ‘차세대고속철도’, ‘해수담수화플랜트’, ‘최고층복합빌딩’, ‘지능형국토정보’, ‘초장대교량’, ‘항공기인증’, ‘도시재생’, ‘U-Eco City’, ‘스마트하이웨이’로 구성되어 있다. 이중 도시재생은 ‘미래신성장동력 창출’을 위한 정책과제로 분류되어 있다.

정비법 등을 제정하는 작업을 하고 있다(김호철, 2010). 도시재생의 제도화가 코앞까지 바짝 다가와 있어, 향후 도시계획의 추진방식에 적잖은 지각변화가 일 것으로 예견된다.

1.3 도시재생의 빛과 그림자

도시재생은 변동기의 우리 도시들을 환골탈태시키고, 나아가 지구화 시대 도시의 경쟁력은 강화는 물론이고, 도시의 개성과 정체성을 고양시키는 데 적잖은 기여를 할 것이라고 한다 (조명래, 2007c, 2009a). 이는 도시재생의 긍정성을 의미하는 것이고, 또한 도시재생이 도시계획의 새로운 지배담론이 되고 정책 프로그램이 되는 이유이기도 하다. 그러나 정책의 경로 의존성 때문인지, 아니면 우리의 실천 역량 부족 때문인지 모르지만, 정책으로 보편화되고 또한 제도로 표준화되는 추세 속에서 드러나는 도시재생의 실질적인 모습은 기존 도시정비방식과의 변별이 뚜렷하지 않은 한계가 엿보인다. 말하자면, 도시재생이란 이름의 도시정비사업들은 여전히 기존의 싹쓸이 재개발, 재건축 방식을 닮아 있고, 재생이란 이름으로 장소화 된 오랜 역사와 문화를 말끔히 지워낸 뒤, 그 위에 강한 부동산 개발의 욕망이 꿈틀거리는 기호를 달아 놓고 있다(조명래, 2009b). 특히 문화가 도시재생의 화두가 되고 몸통이 되는 추세와 비례하여, 문화의 도구화, 상업화, 식민화, 권력화 경향도 동시에 읽혀지고 있는 것이 사실이다. 잘못 꿰어진 도시재생은 급격한 도시화를 겪는 동안 더 불어 살아가는 미덕을 갖추지 못한 우리 도시의 병, 즉 ‘공공성의 결핍증’을 더욱 악화시킬 수 있다. 우리 도시에 도시재생이란 수술의 칼을 들이 된다면, 그 효과는 ‘공공성 결핍’이란 환부를 도려내고 치유하는 데 집중되어야 한다. 하지만 거꾸로 이를 악화시키는 역효과를 낳는다면, 아직도 제도화가 안 된 ‘도시재생’, 특히 문화적 얼굴을 한 도시재생에 대해 가감없는 비판이 가해져야 하고, 또한 예방을 위한 철저한 보완책이 지금쯤은 강구되어야 한다.

2. 문화적 도시재생의 재음미

2.1 도시재생의 두 층위

개념적으로, 정책 내용적으로 도시재생은 크게 두 가지 측면으로 구성된다. 하나는 노후되고 버려진 도시의 가시적인 물리적 환경, 시설, 장소 등을 업그레이드하는 측면이고, 다른 하나는 경쟁력을 상실하고 쇠퇴한 도시의 비가시적인 경제적, 사회문화적 기능, 활동, 구조, 이를테면 고용, 교육, 문화, 역사성, 행정, 의식 등을 업그레이드 하는 측면이다²⁾ (이재우, 이영은, 2010). 이런 점에서 도시 재생은 떨어진 기력

2) 그래서 우리나라에서 논의되고 있는 도시재생 방식은 도시재생관련 개별사업들을 도시재생 구역의 특성에 따

을 되살리는 데 역점을 두는 ‘도시에 대한 종합수술’이라 할 수 있다.

2.2 쇠퇴를 전제한 도시재생

도시재생(론)은 굉장히 중요한 전제를 가지고 출발한다. 도시의 쇠퇴(urban decline)란 전제다. 이는 서구 선진국의 도시화 경험에서 나온 것이다. 산업화와 도시화의 사이클이 변화함에 따라, 토지이용, 산업생산, 인구구조, 소득 등 도시활동 전반이 총체적으로 성장과 발전을 멈추거나 후퇴하는 도시(의 일부)를 대상으로 하여 회생을 위한 종합 처방을 내리는 것이 도시재생이다. 도시재생의 성공사례는 주로 유럽의 도시에서 찾아 볼 수 있는 데, 이들은 모두 오래 동안 방치된 브라운 필드(brown field)가 문화예술의 클러스터로 변신에 성공한 스토리다. 스페인 빌바오 철강산업생산지(아반도이바라 지역)가 구겐하임 박물관을 중심으로 한 문화예술 클러스트로 재생한 사례, 영국 런던 템즈강변 화력발전소가 데이트모던 미술관 공간으로 재생한 사례, 프랑스 랑스의 폐광지역이 제2 르브르박물관 지역으로 재생한 사례, 독일 에센 지역 탄광촌과 뒤셀도르프 외곽의 티센제철소가 문화예술촌으로 재생한 사례들이 그 본보기다.

2.3 사회적 재생으로서 도시재생

쇠퇴하는 도시의 활력을 되살려 낸다는 점에서 도시재생은 물리적 시설 확충 중심의 기존 도시계획 방식과는 확연히 구분된다. 즉, 외부자본을 끌어들여와 새로운 고용환경을 조성하고, 이벤트를 개최해 도시의 개성과 이미지를 바꾸며, 문화콘텐츠를 특성화해 도시의 새로운 먹거리를 창출하는 등을 통해 도시의 자긍심을 되살려내는 도시재생은 해당도시에만 독특한 맞는 맞춤형의 해석적, 창조적, 개성적 개발방식이 필히 뒷받침되어야 한다. 이는 모든 도시에 획일적으로 적용되는 물리적 시설확충 중심의 표준화된 도시계획의 틀을 훨씬 벗어나 있다. 성공적인 도시재생은 도시의 장소적 재생과 사회적 재생이 함께 이루어지며, 일정한 단계를 지나면 양 부문이 서로에 대해 시너지적인 영향을 주면서 내부로부터 새로운 가치를 창출해내는 도시구조를(인구구조, 산업구조, 공간구조 등) 만들어내게 된다. 이러한 도시를 근자에 들어 ‘창조도시’라 부른다 (조명래, 2008a). 성공한 재생의 도시는 곧 ‘창조도시’의 모습을 하고 있다는 뜻이다. ‘창조도시는 도시민 스스로가 도시의 내재적 가치를 재창조하고 그 가치를 사회 모두가 다시 공유할 수 있도록 도시의 전통과 역사, 장소와 삶의 다양성과 정체성을 재정립한 도시’로 정의된다 (이영범, 2009: 7). 창조도시를 전범으로 하는 도시재생의 실상은 사회적 재생이다. 사회적 재생에서 성패는 어떤 사회적 가치를, 어디서, 어떻게, 그리고 누구를 위해 창조해낼 것인가에 달려 있

라 어떻게 연계해내느냐에 초점을 두고 있다. 크게 보면 기존의 도시계획적 개발사업과 보육, 고용, 복지, 문화 등 사회경제적, 문화적 프로그램사업을 연계시켜내는 것으로 되어 있다 (이재우, 이영은, 2010).

다 (이영범, 2009: 9).

2.4 재생 언어로서 문화

사회적 재생을 목표로 하는 도시재생에서는 문화가 재생 언어가 된다. 문화를 재생의 언어로 주고받는 담론의 과정은 곧 도시재생의 과정을 문화콘텐츠로 채우고, 문화적인 방식으로 전개토록 하여, 문화적 결과와 효과를 도출하게 된다. 문화적 도시재생은 문화를 재생 언어로 하여 전개되는 도시재생의 방식을 일컫는 것이다. 다양한 성공적인 도시재생 사례들은 실제 문화(예술)를 재생의 내용, 방식, 결과로 삼고 있음을 보여준다. 쇠퇴한 도시재생이 시작될 때는 물리적 재생으로 가시화된다. 그러나 문화적 도시재생은 여기서 그치지 않는다.

1) 노후화된 시설과 장소(예, 탄광지대)에 내재된 가치와 소통할 수 있는 문화(예, 음악)란 새로운 가치 프로그램(예, 산상음악제)을 도입해 장소의 활용가능성을 우선 살려내고, 나아가 주변에 이를 실현할 새로운 사회 관계망을 구축하여(예, 문화예술인 네트워크 형성), 이를 통해 새로운 사회적 가치(예, 브랜드, 켈처노믹스)를 창조해 내는 부분까지를 망라한다. 문화는 도시를 창조적으로 재생시키는 하드웨어이자 소프트웨어가 된다.

2) 문화가 재생의 콘텐츠를 채우고, 장소화 된 사회적 관계망을 통해, 새로운 가치로 창조되는 ‘재생의 과정’은 문화란 언어의 풍성한 사용을 통해 촉진된다. 쇠퇴하고 해체된 장소에 그 장소에 없던 문화를 새로운 가치사슬의 관계로 구축해내는 과정은 지난하다. 쇠퇴와 재생, 외부자본과 내부의 삶, 문화예술인과 일상인, 하드웨어와 소프트웨어, 현재와 미래, 인간과 자연 등의 여러 이질적, 갈등적 요소를 새로운 가치사슬로 엮어내는 재생의 내면과정은 장소 안팎의 주체들 간의 대화, 합의, 공유화란 격조 높은 문화적 해석과 창조과정 그 자체다.

3) 재생과정을 통해 창출된 (장소화 된) 문화는 도시경제를 풍요롭게 만드는 부가가치의 흐름으로 조직되고, 나아가 도시의 경쟁력을 높여 내는 도시의 브랜드 이미지와 정체성으로까지 구현된다. 문화를 통한 도시재생의 과정은 그래서 ‘장소화 된 켈처노믹스(place-bound culturnomics)’란 새로운 도시경제를 만들어낸다. 이는 문화가 상품으로 직접 변환된 결과가 아니라, 문화란 언어를 매개로 하여 도시 안팎의 문화자원들이 융합되어 브랜드 이미지를 바탕으로 하는 ‘장소화 된 문화상품’으로 생산된 결과다. 이렇듯 문화적 도시재생이 도시를 풍요롭게 할 부가가치의 새로운 흐름을 만들어내는 것은 문화란 언어를 매개로 하여 도시 안팎의 가치자원들이 도시 브랜드 이미지가 강한 문화상품으로 창조되기 때문이다³⁾. 문화예술을 공통의 언어

3) 문화를 매개한 도시재생은 그래서 문화를 통해 도시경쟁력을 높이는 ‘도시의 문화 상품화 전략’이라 일컫기도 한다.

로 하여 낙후된 도시의 새로운 경제와 부가가치 흐름을 만들어낸 사례는 많다. 연극을 통해 역사도시의 가치를 현대적으로 재해석한 프랑스의 아비뇽, 미술을 통해 오랜 기간 동면에 빠졌던 도시에 희망을 쏘아 올린 스페인의 빌바오, 음악이라는 테마로 폐광도시를 미래의 문화도시로 바꾸어낸 미국의 아스펜이 비근한 예가 된다(이영범, 2009: 11).

4) 문화적 도시재생의 결과가 도시경제와 삶을 풍요롭게 하는 도시의 경쟁력이 되는 브랜드 이미지로 남도록 위해서는 (문화란 언어를 매개로 하여 촉진되는) 창조적 상상력을 가지고 살아가는 생활관계와 일상문화가 구축되어야 한다. 실제 “문화를 통한 도시재생의 다양한 사례는, 도시를 만들어 하나의 자족적 문화산업공동체를 만드는 도시를 개발하고 운영하는 주체로서의 문화를 강조하기 보다는 우리들 삶의 양태를 창조적 상상력을 바탕으로 문화적으로 변화시킴으로써 문화가 꿈꾸는 세상이 생활로 구현될 수 있게 하는 사회적 자본으로서의 문화에 방점을 두어야 함을 지적한다”(이영범, 2009:13). 재생된 도시에서 이러한 일상문화가 가능하기 위해서는 도시 전역에 공공의 문화 인프라가 다양하게 구축되고, 이를 통해 도시의 일상주체들이 새로운 문화를 지속적으로 만들고 나누는 일상문화 공동체가 형성되어야 한다.

2.5 공공성에 기반 한 재생

문화가 목표와 내용, 방법과 결과가 되는 문화적 도시재생은 문화의 해석, 공유, 창조 그 자체다. 성공적인 도시재생은 쇠퇴에서 재활성화로, 죽은 과거에서 살아있는 미래로, 경제에서 문화로, 외부변동에서 내부진화로 ‘이어지는’ 도시변화를 말한다. 따라서 도시재생의 결과로, 경쟁력을 잃은 도시의 내생문화가 말살되고 사라지는 게 아니라, 문화란 새로운 언어를 사용하는 도시주체들의 ‘해석’을 통해 타자의 이질적 문화와 ‘융합(공유)’되어 새로운 것으로 ‘창조’된다. 재생은 그래서 단절이 아니라 철저한 이음과 승계를 전제로 한다. 이 점은 도시재생이 도시의 ‘쇠퇴’를 전제로 하여 ‘타자적’인 것으로 새로 태어나는 ‘단절’이 아님을 강조한다. 이것의 가능성은 도시재생이 궁극적으로 ‘사회적 재생’, 즉 ‘해석·공유·창조의 사회적 관계망의 재생’이다. 만약 이러한 사회적 재생이 부재하다면 재생과정은 힘의 논리에 의해 왜곡될 수 있다. 즉, 외부 자본에 의한 내부 생활세계의 지배, 미래세력에 의한 과거세력의 억압, 타자에 의한 정체성의 외적 규정, 경제논리에 의한 문화논리의 침식 등이 관철되어, 재생된 도시가 더 이상 ‘우리의 도시’가 아니게 된다. 가령, 구겐하임 박물관이 있는 빌바오에 관한 논란에서 보듯, 자본의 힘을 빌려 문화 동력을 외부로부터 가져와 도시를 비주체적으로 재생시키게 되면, 그 도시는 끝내 중심부 문화자본에 의해 식민화된 도시, 즉 문화주변부 도시로 전락하게 된다. 미국 뉴욕 소호의 경우에서 보듯, 창조적 문화꾼들이 방기된 도심부를 창조적 문화지대로 바꾸었

지만 과도한 상업화 논리에 빠져들게 되면서 결국 거대브랜드 파워나 부동산 개발 자본에 의해 쫓겨나는 처지가 되었다. 타자화 된 도시재생을 막기 위해서는 공론장인 공공영역(public sphere)으로 이질적이고 대립적인 가치자원들을 가져와 공론을 통해 도시의 보다 많은 구성원들이 공유할 수 있는 가치, 즉 공공성의 가치로 재현해내야 한다 (조명래, 2008b).

2.6 재생주체로서 창조적 문화계급

도시재생이 도시의 공공성을 담보하는 해석·공유·창조의 과정으로 이루어지기 위해서는 이를 가능케 하는 주체가 있어야 한다. 이 주체는 곧 문화적 도시재생의 주체로서 ‘창조적 문화계급’을 말한다. 문화를 언어로 사용하는 새로운 공공적 가치를 창조해내는 계급을 말한다. 여기에는 문화예술인, 문화산업 종사자, 문화서비스인(예, 큐레이터), 문화상품판매자 등 문화를 창조적으로 생산하고 유통시키는 집단과 기호적인 문화상품의 소비를 통해 문화적으로 고양된 삶을 추구하는 집단, 즉 문화생산자와 문화소비자 모두를 망라한다. 창조적 문화도시의 구성원은 이렇듯 문화생산자와 문화소비자로 대별되지만, 도시를 문화적으로 재생시키는 데 대한 기여란 측면에서는 양자는 구분되지 않는다. 양자 모두, 개인주의, 전문가주의, 엘리트주의, 사리주의 등에 일방적으로 물들지 않고, 공공적 역할을 통해 도시가 창조적 도시로 거듭나는 것을 돕는, 즉 도시의 공공성이란 범주 속에서 각자의 창조적(생산과 소비) 역할을 수행하는 자의식적 주체들이다. 이러한 창조적 문화계급이 없으면, 문화적 도시재생은 자칫 단순한 문화산업도시이나 문화관광도시로 전락하게 된다.

3. 한국에서 문화적 도시재생: 방식과 오류

3.1 한국의 도시재생 방식: 문화적 도시재생은 없다?

1) 도시정비방식으로서 도시재생

도시재생이 도시계획 분야에서 하나의 사업방식이자 유형으로 유행을 이루고 있다. 그러나 현재 전국 각지에서 시행되고 있는 도시재생사업은 기존의 도시정비방식을 이름을 달리한 것에 불과하다. 가령, 인천시에서 도시재생이란 이름으로 추진되고 있는 사업은 1거점, 2축 24개 사업에 이르고, 사업구역으로는 약 930만평의 218개소에 달하지만, 실제 적용되고 있는 방식은 도시개발법에 의한 도시개발사업, 도시 및 주거환경정비법 상의 주거환경개선사업, 주택재개발사업, 주택재건축사업, 도시환경정비사업, 도시재정비촉진특별법 상의 이른바 뉴타운사업 등이다 (양재섭, 2008: 조명래, 2008c). 재개발, 재건축, 뉴타운 조성, 역세권 개발 등의 기존 도시재

정비 사업들이 도시재생이란 이름으로 추진하고 있는 것이다. 이는, 이러한 도시관리사업들이 선진국형 도시쇠퇴 문제에 부응하는 게 아니라 도시의 발전 패러다임이 개발주의에서 탈개발주의로 옮겨가면서 발생하는 도시정비 수요에 부응하고 있음을 의미한다. 문화적 도시재생은 환경이나 문화적 측면을 좀 더 배려하는 도시정비에 불과하다.

2) 문화도시전략으로서 (문화적) 도시재생

도시를 문화적으로 재생시키는 적극적인 사례가 없지 않다. 서울의 경우, 낙후한 북개 청계천을 열고 생태적, 문화적 공간으로 변신시키고, 노후한 동대문 운동장을 허문 자리에 디자인 플라자센터를 건립하는 등은 문화적 도시재생의 사례라 할 수 있다. 광주에서 도심의 도청이전적지를 아시아문화중심도시의 거점지구(예술의 전당)로 조성하는 것도 문화적 도시 재생의 한 예가 될 수 있다 (조명래, 2008a). 그러나 이러한 도시사업들은 도시재생이라기 보다 문화도시조성사업이란 이름으로 추진된 것들이다. 2000년대에 들어 전국 수많은 도시들이 다양한 형용사를 붙인 문화도시조성사업을 경쟁적으로 추진해 왔다. 역사문화도시, 교통문화도시, 과학문화도시, 영화문화도시, 생태문화도시, 만화문화도시, 산업문화도시, 음식문화도시 등의 명칭으로 추진된 문화도시만들기 사업은 각 도시의 문화 경쟁력을 강화하는 데 역점을 두었다 (조명래, 2006b). 문화도시만들기 위한 방안으로는 ‘축제나 국제행사 등 문화 이벤트의 개최’, ‘문화예술지구, 문화특구, 문화거리의 지정 및 조성’, ‘박물관, 예술센터, 공연장 등 문화시설물의 구축’, ‘랜드마크형 건축물의 건립’, ‘문화산업의 육성과 집적’, ‘역사성·전통성(궁궐, 성터, 등)의 복원’, ‘거리와 장소의 품목화 및 관광화’, ‘하천 등 환경복원’, ‘도시이미지 홍보 및 장소판촉’ 등이 활용되고 있다. 이러한 사업들은, 문화적 도시재생과 관련된 측면이 없지만, 기본적으로 도시 특성화 사업으로서 쇠퇴한 도시를 문화를 이용해 재창조하는 ‘문화적 도시재생’과는 구분된다.

3) 표준화된 도시계획으로서 문화적 도시재생

국토해양부가 CV-10 사업의 일환으로서 추진하고 도시재생사업은 대도시와 중소도시, 도심과 외곽으로 유형을 나누어 각각의 유형을 표준화한 도시계획방식으로 제도화해 추진하는 것으로 구체화되고 있다. 대도시의 경우, 도시재생이 필요한 이유는 과밀과 노후화(경쟁력 상실)이고, 지방중소도시의 경우는 기능쇠퇴와 낙후를 그 이유로 지적하고 있다. (구)도심의 경우는 인구감소 혹은 상업기능의 위축, 외곽지역의 경우는 주거시설의 노후화를 재생의 이유이자 전제로 제시되고 있다. 도시정책과 도시계획의 용어로 공식적으로 사용되고 있지만, 도시재생은 급격한 성장 이후에 나타나는 시설의 상대적 노후화와 토지이용 패턴의 변화에 따른 도시문제를 대응하는 것을 실제적 내용으로 하고 있다. 따라서 제도화를 앞둔 도시재생은 쇠퇴

한 개별도시의 특수성을 도시의 주체들이 적극적으로 해석하면서 그 지역에만 독특한(unique) 장소자본을 만들고 이를 브랜드 이미지화하면서 재생을 도모하는 것과는 거리가 멀다. 즉, 검토되고 있는 도시재생의 방식은 특별법에 의해 마련된 도시재생 매뉴얼에 따르지만 표준화된 제도적 절차를 따라 추진하는 ‘통상적(물개성적인) 도시계획사업’에 불과하다. 명시적인 문화적 도시재생은 지방도시에 적용하는 여러 재생유형과 기법의 하나일 뿐이다⁴⁾ (충남발전연구원, 2008).

3.2 한국적 (문화적) 도시재생의 오류

1) 잘못된 전제, 외국모델의 기계적 적용

서구를 중심으로 한 도시재생이 도시계획의 새로운 패러다임으로 각광을 받게 되자, 이를 무비판적으로 도입해 적용하는 오류가 우리의 도시재생 전반에서 발견된다. 이를테면 도시재생은 ‘도시의 쇠퇴’를 전제로 하고, 해외의 성공적인 사례(예, 일본 동경의 룩본기, 스페인 빌바오 등)를 금과옥조로 여기는 점이 그러하다. 그러나 이미 언급했듯이, 엄밀한 의미에서 우리의 도시는 쇠퇴기에 있기 보다 급격한 성장 이후 직면하는 정비기에 있다. 따라서 쇠퇴기 도시가 갖고 있는 도시 성장동력의 부재가 한국 도시에서는 명확하게 발견되지 않고 있는 것이 사실이다. 오히려 어떠한 유형의 도시재생사업도 투기적인 부동산 개발 효과를 수반할 정도로 도시의 성장 잠재력은 여전히 강하게 남아 있다. 서구의 쇠퇴기 도시에서 발견되는 ‘도시의 방치된 땅(brown field)’이 우리의 도시에선 쉽게 발견되지 않는 점도 이러한 까닭 때문이다. 땅이 귀해 개발만 하면 돈이 되기 때문에 땅을 그냥 버려둔다는 것은 우리의 도시현실에서는 비현실적인 이야기다. 우리의 도시는 개발의 힘들이 여전히 강하게 작용하고 있는 현장이다. 쇠퇴를 전제로 한 도시재생은 그 만큼 출발부터 잘못된 것이다..

2) 문화없는 문화적 재생: 이상적 도시상(都市像)의 부재, 해석적 과정의 부재

문화적 도시재생이 용어와 사업명칭으로는 사용되고 있다. 그러나 대안적인 개발 언어로 문화를 절박하게, 그러면서 주체적인 해석을 통해 사용하며, 나아가 이를 도시의 대안경제를 만들어내는 것으로 재창조되는, 진정성 있는 문화적 도시재생은

4) 국토해양부의 지원에 의해 이루어지고 있는 중소도시재생에 관한 연구에서 제시된 중소도시재생 유형으로는 ‘저탄소 녹색도시형’, ‘지역거점 기능회복형’, ‘신성장거점형’, ‘주거지재생형’, ‘구도심재생형’, ‘산업구조 재편형’, ‘상권활성화형’, ‘역사문화창조형’, ‘사회자본형성’, ‘종합형’이다 (충남발전연구원, 2008). 한편 중소도시재생기법으로는 ‘지주중심 상가개발 도시재생’, ‘소규모 공동투자방식 맞춤형 상가개발 도시재생’, ‘창업상가 인큐베이터 도시재생’, ‘상가 활성화 신탁 도시재생’, ‘도시재생 채권기반 도시재생’, ‘블록단위 주차시스템 활성화 도시재생’, ‘탄소저감형 가로매칭 도시재생’, ‘상가.공공건축물 저탄소화 도시재생’, ‘도농연계 도심형 산업육성도시재생’, ‘산업유산활용 도시재생’, ‘산업단지중심의 Spoke형 도시재생’, ‘라운드테이블파트너쉽도시재생’, ‘지역미디어마켓팅 도시재생’, ‘주민주도형 커뮤니티 디자인 도시재생’, ‘신성장 거점도시 자족기능 보완형 도시재생’ 등이다.

어디에도 쉽사리 발견되지 않고 있다. 앞서 언급한대로, 문화콘텐츠를 활용하는 경우는 대개 문화도시만들기 사업에서 발견되는 것으로, 이는 여러 개발프로그램의 하나로 도시의 특성화를 위한 개발테마다. 이는, 문화를 이용해 새로운 가치프로그램으로 만들어, 도시의 내재적 자원과 외생적 자원을 화학적으로 융합하면서 새로운 가치사슬을 만들고, 이를 엮어 도시를 재창조하는 그러한 방식의 도시재생과는 무관하다. 문화 없는 문화적 재생만 논의되고 추진되고 있을 뿐이다. 문화적 도시재생은 창조도시를 지향한다. 르페브르(Lefevre, 1991)의 표현을 빌면, 이는 도시주체들이 신명나게 살아가는 ‘축제의 공간(festive space)’을 적극적으로 재현하는 것이다. 문화없는 문화적 재생에선 도시계획가, 행정관료, 권력자(지방자치단체장 등)가 강제한 ‘문화적 도시’의 상만 있을 뿐이다.

3) 기능주의적 도시계획, 부동산 논리의 메가 프로젝트

도시재생사업이라고 일컫는 도시개발사업은 실제 주택재개발, 주택재건축, 뉴타운사업, 역세권 개발 등 기존방식의 도시개발사업이 대부분이다. 환경과 문화 등의 선진적인 요소를 보다 적극적으로 반영하는 계획적 절차를 밟는 듯하지만, 도시재생이란 이름의 도시개발사업은 막대한 개발이익을 남기는 방식으로 추진되고 있는 게 태반이다. 이는, 부동산 논리에 의해 추동되는 성장주의 시대 도시개발방식의 단순한 확장에 불과한 것이다. 근자에 문화적 기호(code)가 강한 도시재생사업일수록 메가 프로젝트(mega project)의 형식으로 추진되는 데, 여기에는 더욱 정교화 부동산 논리(예, 부동산 금융기법) 개입되고 있다. 서울의 용산 철도정비창 부지를 첨단국제업무단지로 조성(재생)하는 사업이 이러한 메가 프로젝트의 전형인 예가 된다. 150층 높이의 랜드마크형 초고층 건물을 중심으로 수십개의 건물이 수변공간이란 문화적 테마가 구현된 대규모 단지에 들어서게 된다. 재생될 단지의 브랜드가치를 높이기 위해 국제적 수준의 창작 예술인들을 집단 거주시켜, 이들의 활동을 첨단 문화산업으로 육성하는 ‘문화프로그램’이 도입될 예정이다. 동 사업은 총 14만평의 부지에 28조 원이 투입되는 단군 이래의 최대 ‘메가 프로젝트’로, 대기업(삼성) 주도의 컨소시엄에 의해, 첨단 부동산 개발기법에 따라 기획되어 추진되고 있다. 문화적인 재생사업이라고 할 수 있지만, 자본의 논리, 그것도 부동산 자본의 논리에 의해 처음부터 끝까지 기획되어 추진되고 있다. 이러한 기획 속에는 재생을 통해 서울이란 도시를 어떻게 재창조해가고, 또한 이를 통해 도시의 일상문화(즉, 공공성)를 어떻게 신명나고 풍요롭게 재창조해 갈 것인가에 대한 배려는 철자하게 배제되어 있다. 말하자면, 강한 부동산 논리를 띠는 메가 프로젝트에 투입되는 문화란 언어가 있다 하더라도, 그것은 도시 내에 있는 다른 문화 인프라와 소통하고 교감하면서, 도시구성원 전체가 공유할 수 있는 그러한 가치로 생산되는 것은 결코 아니다.

4) 장소화 된 문화생산 프로그램의 부재

창조도시를 지향하는 문화적 도시재생에서는 문화를 이용해 도시의 내생자원과 외생자원을 선택적(해석적)으로 통합해 새로운 가치를 산출하는 프로그램을 만든 뒤, 이를 해당 장소의 하드웨어와 소프트웨어로 장착시켜 놓는다. 그러나 우리의 도시재생은 여전히 장소의 물리적 재생에만 국한하거나, 아니면 장소의 외양적 경관만 바꾸는 데 그치고 있다. 그 결과 도시주체들이 공론화를 통해 문화생산의 프로그램을 만들고 이를 재생할 장소 내에 구축하는 그러한 도시재생은 전혀 이루어지지 못하고 있다. 오히려 무늬만 재생된 장소(예, 동대문 플라자센터, 용산국제업무지구)의 경우, 과거 보다 더 강한 장소 외부의 거대한 문화적 힘과 논리의 적용을 받고 있다. 장소의 삶이 규정된다. 이는 곧 우리의 도시재생이 ‘사회적 재생’으로 이루어지지 못한 결과이고, 또한 장소 주체들이 재생이후에도 문화를 끊임없이 만들고 나누며 살아가는 문화공동체가 구축되지 못한 결과다.

5) 문화적 획일주의와 상업주의, 장소문화의 학살

사회적 재생 과정을 결여한 장소의 물리적 재생은 외부의 힘 있는 문화에 의해 획일적으로 해당 장소의 문화가 재규정되는 결과를 초래한다. 그래서 문화적 재생이라 하더라도 재생된 문화, 즉 장소의 건축물, 디자인, 생활 및 소비문화 등은 어디에 가도 똑 같은 정도로 획일화되어 있다. 장소 주체들의 자기다움을 고민하고 반영하는, 그래서 장소화된 개성 문화를 우리의 도시재생에선 웬만해선 찾아보기 힘들다. 드러나는 것은 재생과정에 외부로부터 투입된 문화생산자(예, 건축설계가)의 강한 엘리트주의적, 문화패권적 기호일 뿐이다. 스펙터클은 고급의 부동산 개발기법으로 재생된 장소의 또 다른 기표(記標)다. 외생적인 문화권력, 엘리트주의 문화권력이 강하게 침투하고, 이들의 논리를 반영하는 방식으로 재현된 장소 공간은 그 장소에 오래 동안 자리해 왔고 일상 삶으로 녹아 있는 있던 ‘깊은 문화’를 지우고 학살하는 문화논리를 숨기고 있다. 동대문 운동장을 허문 자리에 세계적인 스타 디자이너가 설계한 문화적 아이콘이 강한, 그렇지만 장소의 맥락과는 어긋나는 디자인 플라자 센터의 건립은 근대 체육문화의 역사를 온전히 기록하고 있는 장소의 깊은 문화를 철저히 지우고 없애는 문화논리 위에서 이루어지는 것이다.

6) 문화의 권력화와 정치화

도시재생사업이 도시계획이란 공공제도의 틀에 의해 추진되고, 도시변신의 스펙터클한 효과를 거두는 방식으로 추진되는 것은 이를 추진하는 권력자의 의지를 내밀히 반영하는 경우가 적지 않다. 서울의 이명박 시장 하의 청계천 복원, 오세훈 시장의 한강르네상스와 세종로 광장 조성 등은 전형적인 이러한 메커니즘을 투영하고

있다. 문화시대, 권력자들은 문화적 아이콘이 강한 메카프로젝트의 성공적 추진을 통해 화려한 정치적 치적을 만들어 대중적 지지와 동의를 얻고, 나아가 이를 발판으로 하여 더욱 큰 정치권력을 얻기 위한 도전에 나선다. 따라서 권력자의 정치적 의지와 논리가 강하게 개입되는 도시재생 프로젝트는 문화를 통한 권력적 지배를 관철시키고, 또한 문화를 정치화해 권력을 획득하는 의도를 교묘하게 담고 있다.

7) 공공성의 결핍과 억압

장소의 물리적 재생, 타자에 의한 문화 해석과 적용, 스펙터클한 장소경관의 재현 등을 특징으로 하는 우리의 도시재생에서는 도시주체들이 공유할 수 있는 문화를 일상 삶의 프로그램으로 조직해내고, 이를 장소의 작동 프로그램으로 내부화시키는 것이 불가능하다. 이는 도시장소의 재생이 함께 살아가는 공동성의 공간으로 재생되지 못함을 의미한다. 이렇게 되는 것은 도시재생 관련 이해당사자들이 공공영역에서 만나 꿈꾸는 문화를 공론화(해석, 공유, 합의 등의 과정)를 통해 ‘공동성 혹은 공공성의 문화’로 창조해내는 과정, 즉 공론화의 과정이 없었기 때문이다 (염철호, 조준배, 심경미, 2008; 조명래, 2007d). 공동성 혹은 공공성 기반 한 문화의 재생이 이루어지지 않는다는 뜻이다. 우리의 도시는 급격한 도시화를 겪는 동안 함께 공유해가는 가치, 즉 공공성을 도시의 공간과 삶 속에 배태시키지 못해 왔다. 공공성을 결여한 도시재생은, 공공성 결핍증을 겪고 있는 우리의 도시병을 더욱 깊게 할 뿐이다.

4. 올바른 문화적 도시재생 방안의 모색

4.1 재현의 도시: ‘상열(相悅)의 코즈모폴리탄’을 위한 도시재생

우리의 도시는 쇠퇴기의 도시가 아니라 정비기의 도시임을 이미 논했다. 정비를 통해 도시를 한 단계 업그레이드하는, 즉 재창조하는 게 한국적 도시재생의 진정한 의미다. 질적 전환을 전제하는 도시 재창조를 위해서는 ‘문화적 처방’이 유효하다. 이점에서 문화적 도시재생 방식의 적용은 한국적 도시재생에서도 유의미한 것이다. 다만, 우리의 도시재생은 ‘죽은 도시를 되살리는 것’으로서가 아니라 ‘살아 있는 도시를 올바르게 살도록 하는 것’을 전제해야 한다. 따라서 현재 도시에서 결핍된 것이 어떤 것이고, 어떠한 삶을 구현하는 미래 도시로 재창조할 것인가의 고민이 문화적 도시재생의 기본철학이 되어야 한다. 공공성의 결핍이 우리의 도시들이 겪는 공통의 병이라면, 공공성이 구현되는 도시는 재생될 도시의 모습이다. 이러한 도시는 단순히 생명력이 회복된 ‘재생의 도시’가 아니라 도시주체들이 꿈꾸는 공공성이 적극적으로 구현되는 ‘재현의 도시’다. 신자유주의 지구화의 흐름에 휘말려 있는 우

리의 도시(특히 대도시)들은 시장경쟁에 의한 분열과 갈등의 일상공간으로 변하고 있다 (조명래, 2002). 이러한 도시를 ‘신자유주의적 지구도시(neo-liberal global city)’라면, 이와 대조되는 ‘재현의 도시’로 마이크 더글러스 교수(Mike Douglass, 2008)는 ‘상열(相悅)의 코즈모폴리탄(convivial cosmopolitan)’으로 설정하고 있다. 이러한 도시에서는 더불어 살아가는 기쁨을 서로 나누는, 즉 ‘상열의 문화적 삶(convivial urban life)’이 구현되는 것이 도시의 존재이유이다. 우리가 재현해야 할 도시는 바로 ‘상열의 코즈모폴리탄’인 바, 문화적 도시재생은 바로 이러한 큰 그림 속에서 구상되고 접근되어야 한다.

4.2 장소문화의 언어화와 문화 인프라의 구축: 예술, 건축, 디자인의 장소 언어화

‘상열의 코즈모폴리탄’을 재현할 문화적 도시재생을 위해서는 무엇보다 ‘문화의 저장소’로서 장소(문화의 저장소)와 관련된 문화가 개발언어를 대신하도록 해야 한다. 장소화 된 문화의 가능성을 찾아, 이를 새로운 가치로 실현하는 언어들이 통상적(물리적 측면의) 도시정책을 논하는 중심언어가 되도록 해야 한다는 뜻이다. 장소화 된 문화 언어란, 도시의 장소별로 숙성된 문화의 특질을 발굴해 도시의 재생을 위한 자원으로 논의하고 담론화 하는 말들을 말한다(예, 장소의 경관, 장소이미지, 장소 역사성, 장소의 문화적 색깔, 장소고유의 디자인, 장소의 문화시설, 장소의 생태성 등). 도시의 문화적 재생을 위한 예술, 건축, 디자인 같은 문화언어들이 장소와 문맥과 결합하여 사용한다면, 이는 곧 ‘장소화 된 문화언어’가 된다. 문화의 콘텐츠를 만드는 것이 예술이고, 문화의 조형적 미를 표방하는 것이 건축이며, 문화를 기호로 표현하고 그 의미를 수수하는 것이 디자인이라면, 장소화 된 문화언어로서 예술, 건축, 디자인은 특정 장소성과 결합된 실천적 언어가 된다.

이를테면, 특정 장소 소재의 창작예술(예, 미술)이 거리풍경과 결합되어 ‘예술의 거리’ 혹은 ‘거리의 예술(예, 벽화)’로 구현되는 것이 곧 장소화 된 문화언어다. 문화적 도시재생의 출발점은 바로 이러한 장소화 된 문화언어를 다양하게 만들어내고, 이를 지배적인 재생담론으로 사용하면서 장소에 특수한 문화 인프라(예, 미술거리, 거리의 미술, 디자인 거리, 장소의 기표로서 건축물)로 구현해내도록 해야 한다. 장소화 된 문화적 언어들로부터 생성된 이러한 문화 인프라들이 다양하게 구축되면, 그 하나하나가 장소에 기반 한(숙성한) 문화를 생산하고 파생시키는 ‘문화생산의 샘’으로 작용하게 된다.

4.3 장소화 된 창조적 문화계급의 형성: 지역 문화주체 만들기

문화적 언어가 문화 인프라로 구현되기까지는 이를 주창하고 촉진하는 지역문화 파수꾼이 존재해야 한다. 이는 곧 문화적 도시재생을 위한 실천적 주체로서 ‘장소화

된 창조적 문화주체'를 지칭하는 것이다. 장소화 된 예술, 건축, 디자인 등의 구체 문화를 생산하고 전파하기 위해서는 이를 담당한 창조적 문화생산자가 있어야 한다는 뜻이다. 장소화 된 창조적 문화생산자는 스튜디오에 갇혀 개인주의적 문화가치를 추구하는 데 매몰되지 않고, 삶터인 지역과 소통하고 대화하면서 장소화 된 장르의 문화예술을 생산하는 주체로 거듭나야 한다. 이는 지역에 거주하는 창작문화 활동가를 단순히 지칭하는 것이 아니라, 장소의 문맥과 감각으로 문화예술을 재규정하고, 이를 장소의 문화와 유기적으로 융합시켜내는 문화예술꾼을 말한다. 고급의 문화예술 활동가와 대중적 문화예술 활동가 모두를 망라하지만, 추구하는 문화예술을 장소의 사람들과 함께 호흡하도록 하는 것이 지역문화파수꾼이 될 수 있는 최우선 자격조건이다.

문화적 도시재생의 초기 단계엔 이들은 정책적으로 육성되어야 하고 또한 정책적으로 문화창조의 역할을 수행하도록 해야 한다. 그러나 창조적 문화소비자가 많이 생겨나게 되면, 이들이 문화생산자의 역할을 견인해 내면서 그들의 역할을 일정하게 대신하게 된다. 문화소비자는 문화생산자, 즉 문화예술인들의 작가성과 전문성이 지역사회와 함께 호흡하는 것으로 전환되는 것(즉 사회화)과 맞물려 더 많이 생겨나고 또한 창조적인 역할자로 전환된다. 그래서 “작가성이 사회화되면 그 작가성은 작가의 손을 떠나 사용자(소비자: 인용자 추가)의 손에서 끝없이 지속되며 재생산된다”(이영범, 2009: 24). 이쯤 되면, 일반시민으로서 창조적 문화소비자는 창조적 문화생산자와 구분되지 않게 된다. 문화를 언어로 하여 이루어진 도시재생의 가능성은 이를 매개하고 촉진하는 창조적 문화생산자와 소비자의 존재와 역할 여하에 달려 있게 된다. 이런 점에서도 문화적 도시재생은 물리적 재생을 넘어 반드시 사회적 재생이 되도록 해야 한다.

4.4 문화 공론장의 가동: 문화의 공공화

가공이 안 된 문화 언어는 여러 갈등적인 요소와 층위를 내포하고 있다. 이러한 이질적 요소의 문화를 공유의 문화로 묶어내기 위해서는 문화관련 이해당사자들이 장소문화란 범주 속에서 만나고 소통하며 논의하는 이른바 문화공론장이 형성되고 작동되어야 한다. 개인주의 성향의 작가성은 비전문가의 세속성과 서로 부딪히면서 소통하고 대화하면서 ‘작가성의 사회화’, ‘세속성의 문화화’가 이루어져 공유할 문화가 다양하게 생성된다. 따라서 상이한 문화적 전망을 가진 당사자들이 만나 대화하면서 꿈꾸는 도시의 이상을 공유하고, 예술가와 주민의 세계관을 서로 이해하며, 도시재생과 관련된 상이한 기대치 (가령, 현재 대 미래, 경제 대 문화, 개발 대 보존, 소프트웨어 대 하드웨어와 관련된 기대치)를 서로 받아드릴 때, 추상적이고 사적 기호가 강한 문화는 장소화 된 공동성의 문화로 재정의 된다. 그러나 도시재생이 국가에 의해 정책과 제도로 추진되는 것이 대다수이기 때문에, 공론화를 통한 공공성의 문화의 창출은 특히 국가와 시민, 공공과 민간 사이의 민주적 소통과 합의가 무

엇보다 중요하다. 따라서 공공영역을 통한 문화논쟁, 즉 문화의 공론화는 국가와 시민, 시민과 시민, 시민과 시장 사이에서 함께 이루어져야 한다.

공공영역을 통한 논쟁과 합의가 충실할수록 산출된 문화의 공공성은 더욱 분명해진다. 가령, 개인주의적 문화예술이 도시언어로 재현되고, 사적욕망을 표현하는 디자인이 공공기호로 바뀌며, 공공적 미학을 결여한 건축이 거리풍경과 조화되는 건축의 공공화가 이루어지고, 문화코드를 둘러싼 관과 민 사이의 대립적 해석이 좁혀지면 좁혀질수록 공동성 혹은 공공성이 분명한 문화가 생겨나게 된다. 이러한 문화가 인프라 되고 가치 프로그램이 된다면, 이를 매개로 한 장소와 도시의 문화적 재생도 보다 유연하게 이루어진다. 각각의 시각에 의해 간혀진 문화를 열어놓고 해석하고 공유해갈 수 있는 가능성은 도시의 공공영역으로서 문화 공론장을 구축하는 여하에 달려 있다. 현실적으로 이러한 공론장은, 이를테면 동네별 주민자치센터를 활용하여 구축할 수 있다. 문화 생산자와 소비자들이 모여 문화예술을 지역적인 장르로 진작시키고, 지역의 디자인을 공공화하며, 지역의 건축물을 지역특성에 맞는 것으로 개성화 하는 방안들을 열어놓고 논의할 수 있는 장이 주민자치센터 같은 곳에 열리게 되면, 이는 곧 문화공론장이면서 장소문화공작소로 기능하게 된다. 어떤 경우든, 문화적 도시재생은 문화공론을 만들고 꾸리는 프로그램을 반드시 내부화해 가야 한다.

4.5 장소화 된 문화 공동체의 구축: 문화 재생산 구조의 내부화

문화적 도시재생의 결과로 창출되는 문화는 시설, 프로그램, 사회적 관계, 제도의 형태와 방식으로 도시공간 내에 다양하게 구축되고 작동하면서 장소화된 ‘문화 공동체’를 생성시켜야 한다. 말하자면, 문화적으로 재생된 도시는 문화공동체를 내부에 담아내는 것으로 그 성공여부가 판단될 수 있다. 물론 산출되는 문화의 콘텐츠가 우선 분명해야 하고, 또한 이를 담아내고 소비하는 물리적 시설들이 도시 공간 전역에 위계적이면서 네트워크 형태로 배치되어야 한다. 이 네트워크 자체가 문화인프라이지만, 네트워크의 결절은 다양한 형태와 종류의 문화시설들로 배치시켜야 한다. 문화시설 중에는 도시문화를 대표하는 상징(예, 빌바오 구겐하임 박물관)도 있어야 하지만, 문화의 종다양성 측면에선 장소별, 거리별로 특성화된 문화시설들이 다양하면서 풍부하게 만들어져 개성적인 문화 창출의 기능을 수행해야 한다. 여기에는 박물관, 생태공원, 아트팩토리, 문화거리, 전통거리, 공연장, 광장, 전통가게 등 하드웨어적인 것 뿐 만 아니라, 간판, 동네 디자인, 건물색깔, 예술공연, 창작활동, 동네로고, 랜드마크 건물, 축제, 전통예법 등 소프트웨어적인 것까지 망라된다.

각각의 문화시설은 장소와 장소의 사람과 관련된 문화 콘텐츠, 그리고 이를 담고 전달하는 운용 프로그램을 가지고 있어야 한다. 가령 간판만 하더라도 공공공간으로서 거리 경관을 구성하는 단위로 어떻게 규격화하고 어떻게 설치하며, 어떻게 이용되는 지에 관한 정책 프로그램이 있어야 한다. 한편 개별 문화 인프라가 문화공

동체를 이루면서 작동하기 위해서는 장소화된 문화를 생산하고 유통시키는 사람과 조직이 사회적, 제도적 관계망(예, 협의체, 포럼 등)으로 묶이고 엮여져야 한다. 이러한 관계망을 통해 장소화 된 문화가 재정의 되고, 또한 공공성의 문화로 기능하도록 조율하고 규율하는 것이 이루어져야 한다. 이러한 관계망은, 문화공동체의 보이지 않은 재생산 구조 자체를 만들고 작동시키는 것이 되기 때문에, 다양한 정책을 통해 육성되고 보호되어야 한다.

4.6 장소 문화의 브랜드화와 상품화: 도시 켄치노믹스의 제도화

박물관, 문화학교, 문화산업, 건축물 등의 문화시설과 디자인, 공연, 창작활동, 이벤트, 축제, 문화체험 등의 문화프로그램이 경쟁력 있는 문화상품의 생산과 유통의 흐름으로 묶어지면, 이는 곧 부가가치를 생산하는 가치사슬이 된다. 문화적 도시재생이 도시의 경쟁력 강화로 이어지기 위해선 이러한 부가가치의 흐름을 도시경제를 특성화하는 ‘켄치노믹스’로 치밀하게 조직되어야 한다. 즉, 문화예술, 건축, 디자인 등의 문화자원을 부가가치를 생산하는 단위로 조직하고 유통시키는 데 필요한 기술, 고용관계, 생산방식, 유통구조, 규제, 세제 지원 등을 발굴하고 발전시켜 켄치노믹스란 문화경제를 구성하는 체계로 만들어야 한다.

도시 고유의 켄치노믹스가 가능하기 위해서는 도시재생을 통해 창출된 구체적인 장소문화(개별적인 문화시설, 프로그램 등)가 장소 마케팅을 통해 브랜드화 되어야 한다. 즉, 장소문화를 구성하는 개별 문화기구들이 생산해 내는 구체적인 문화(예, 관람, 공연, 축제 등)가 상품으로 소비될 수 있는 브랜드 파워를 가져야 한다. 그러나 장소문화의 브랜드화는 단순한 마케팅의 효과가 아니라 문화자체가 상품으로 갖는 경쟁력에서 나와야 한다. 상품성은 해당도시에서만 차별적으로 체험할 수 있는 ‘개성적 문화’가 원료로 문화상품에 충실하게 투여되면 될수록 더욱 커지게 된다. 그러한 문화는 도시민의 깊은 일상 문화에서만 우러 나온다. 이러한 ‘원(原) 문화’는 도시민들 사이에 공론화되고, 공유되며, 해석되는 과정을 통해 생성되고 일상관계를 통해 깊게 내면화된 문화, 즉, ‘공공성의 문화’를 말한다. 어쨌든 이러한 원 문화를 바탕으로 부가가치의 흐름이 생겨나고, 나아가 도시경쟁력의 기초가 되는 켄치노믹스가 형성된다면, 문화적 도시재생은 나름대로 성공했다 할 수 있다.

4.7 장소화 된 문화 거버넌스와 재생정책의 강구

도시의 문화적 재생이 성공하고 그 효과가 도시경제를 활성화하면서 도시의 정체성을 고양시키는 쪽으로 발현되기 위해서는 거버넌스와 지원정책이 강구되어야 한다. 우선 문화적 도시재생이 안정적으로 추진되기 위해서는 전 과정에 관련 이해당사자들의 민주적 참여와 논의를 통해 관리될 수 있는 시스템이 갖추어져야 한다.

이 관리시스템, 즉 거버넌스 기구는 도시재개발이나 재건축을 추진하기 위해 구성하는 조합이나 신도시 건설을 추진하기 위해 구성하는 위원회의 구조나 역할과 달라야 한다. 문화란 언어를 사용하고 문화란 가치의 생산을 문화적으로 조직하며, 문화주체들 간의 문화적인 방식으로 소통하고 합의하는 것이 보장되는 방식으로 문화적 거버넌스 기구가 구성되어야 한다. 문화의 창의성, 자율성, 개방성을 보장하기 위해선 (정부) 관료적 개입이 우선 최소화되어야 한다. 또한 문화의 공공성을 담보하기 위해 시장의 과도한 입김을 적절히 차단할 수 있는 조건이 충족되어야 한다. 이러한 조건을 충족시킬 수 있기 위해서는 문화예술 관련 다양한 층위의 이해당사자들을 참여시켜, 이들을 중심으로 하는 거버넌스가 조직과 프로그램으로 민주적으로 운영되어야 한다. 즉, 문화예술인, 문화소비자, 문화경영자, 도시계획전문가, 개발자, 주민대표, 정부관계자 등이 참여하는 위원회를 구성해 도시재생 과정을 문화 거버넌스 방식으로 운용해 가도록 해야 한다. 이 경우, 광주아시아문화중심도시조성위원회와 같은 민관협력기구가 벤치마킹될 수 있다 (조명래, 2008a).

이러한 거버넌스기구의 형성과 운용은 현행의 도시재생정책(재개발, 재건축 등과 관련된 정책)이나 제도(도시재생의 새로운 제도화) 하에서는 제대로 뒷받침되지 못한다. 지금의 지배적인 도시재생은 도시의 물리적 재생에 맞추어져 있고, 그 거버넌스의 방식도 일반적인 개발행정이나 도시계획 사업을 추진하는 데 적합한 것이다. 장소화 된 문화를 언어로 사용하고 해석하면서 도시재생을 문화적인 방식으로 도모하는 데는 적실하지 못하다는 뜻이다. 따라서 현재 마련되고 있는 도시재생 관련 법에 문화적 공동체를 형성하는 방식으로 이루어지는 도시재생을 뒷받침 해주는 별도의 장이 신설되어야 한다. 마찬가지로 문화를 통한 도시재생은 기존의 싹쓸이 개발과 다른, 장소화된 재생에 걸맞은 별도의 도시재생정책이 수립되어야 한다.

참고문헌

김호철, 2010, '도시재생활성화를 위한 법제 개편의 방향', 국토해양부, 한국토지주택공사 주관 <<도시재생활성화 및 법제 개편을 위한 공청회>> 발제자료(2010.4.17).

양재섭, 2008, '자족도시 육성을 위한 복합 뉴타운 건설방안', 인천광역시의회 주관 <<성공적인 도시관리를 위한 시민토론회>> 토론문(2008.6.10).

염철호, 조준배, 심경미, 2008, <<건축도시공간의 현대적 공공성에 관한 연구>>, 건축도시공간연구소 보고서(AURI-기본-2008-8).

이재우, 이영은, 2010, '포괄적 도시재생을 위한 연계성 강화방안', 국토해양부, 한국토지주택공사 주관 <<도시재생활성화 및 법제 개편을 위한 공청회>> 발제자료(2010.4.17).

이명범, 2009, '우리는 왜 도시재생을 이야기 하는가?', 도시재생네트워크 지음 <<뉴욕런던 서울의 도시재생 이야기>>, 서울: 픽셀하우스.

서수정, 조준배, 임현성, 2007, <<공공건축의 가치향상을 위한 정책방향 및 추진방향>>, 건축도시연구소 보고서(AURI-기본-2008-6).

조명래, 2002, <<한국사회의 도시론>>, 서울: 한울.

조명래, 2006b, '문화도시만들기의 문제점과 특성화 전략', 푸른경기21협의회 주관 <<지자체의 문화도시 조성과 특성화 전략 심포지움>> 발표논문 (2006.12.18).

조명래, 2007a, '지속가능한 균형발전을 위한 지역공동체의 회복과 구성', 국토연구원 주관 <<지역문화발전과 지역공동체 형성전략모색 토론회>> 발표원고 (2007.7.19).

조명래, 2007b, '지속불가능한 토목도시의 문제와 과제: 부산 영도고가도로를 중심으로', 부산환경운동연합 주관 토론회 발표문(2007.7.14).

조명래, 2007c, '지구화 시대 경제사회의 변화와 도시재생의 중요성', <<국토>>, 3월호.

조명래, 2007d, '우리의 공공건축, 무엇이 문제인가?', 건설기술건축문화선진화위원회 주관 <<제1차 공공건축 설계포럼>> 발제문 (2007.9.10).

조명래, 2008a, '광주아시아문화도시론', <<광주아시아문화도시백서>> 수록 원고.

조명래, 2008b, '도시, 공공영역, 공공디자인', 홍익대학교 대학원 특강 발제문(2008.4.9).

조명래, 2008c, '인천의 변신은 무죄인가?: 최근 인천도시발전의 빛과 그림자', 세일재단 조

찬경연 발표문 (2008.7.9).

조명래, 2009a, '한국도시개발의 비판적 성찰', 인천광역시 주최 <<세계지속가능도시포럼>> 기조발제문 (2009.8.20).

조명래, 2009b, '왜 우리는 초고층에 열광하는가', 부산 환경운동연합 주관 '부산의 지역재생형 공간으로의 재탄생을 위한 시민토론회' 발제문 (2009.8.25).

충남발전연구원, 2008, <<중소도시재생 정책방향과 추진계획>> (최종보고서안).

Douglass, M., 2008, Livable cities: neo-liberal v. convivial modes of urban planning in Seoul, <<국토연구>>, 제59권.

Lefevre, H., 1991, *Production of Space*, Nicholson-Smith D. (trans.), Oxford: Blackwell.

<별첨>

문화도시만들기의 문제점과 특성화 전략

조 명 래(단국대 사회학부 교수)

1. 문제 제기

대부분의 지자체들은 현재 문화도시만들기를 경쟁적으로 펼치고 있다. 도시발전의 국내외 추세를 감안하면 ‘문화’를 핵심코드로 하는 공간발전의 모색은 시대적 요청이고, 이 점에서 우리의 도시들이 ‘문화로 특징지어지는 도시’로 탈바꿈을 시도하고 있는 것은 자연스러운 것이고 바람직한 것이다.

문화도시는 문화의 향기가 가득한 도시를 일컫는다. 그 향기는 도시 구성원들의 일상 삶에서 배어나올 때 가장 향기롭다. 이러한 문화도시가 되기 위해선, 해당도시가 어떠한 문화도시가 되어야 하고 문화도시를 향해 어떻게 나아가할지에 대한 도시 구성원들의 깊은 고민과 성찰, 민주적 합의와 실천의 노력이 뒷받침 되어야 한다. 그러나 지금의 문화도시만들기는, 문화관료와 전문 문화꾼들이 그린 도식적인 그림에 따라 문화도시를 만들려고 하다 보니 ‘무늬로만 문화의 향기’를 피우려 한다. 문화도시를 지향하지만 기실 ‘반문화적’인 도시를 만들어가는 역설이 생겨나고 있다.

그렇다면, 올바른 문화도시는 어떠한지, 진정한 문화도시를 만들기 위해서는 어떠한 원칙과 방식으로 추진되어야 하나? 이 물음에 답하기 앞서 문화도시만들기의 실태와 한계, 그리고 진정한 문화도시만들기를 위해선 무엇을 반드시 짚고 넘어가야 하는지를 먼저 검토해 보자.

2. 문화도시만들기의 전개와 유형

도시는 그 자체로서 문화다. 문화도시란 표현은 그래서 같은 말을 반복하는 표현인 셈이다. 역사상에 존재한 도시치고 그 나라, 그 도시의 문화를 보여주지 않는 곳이 어디 있는가? 그럼에도 불구하고 근자에 들어 문화는 도시다움을 규정하고 도시적 삶의 질을 좌우하며 도시의 경쟁력을 결정하는 바탕으로 새롭게 인식되고 있다. 이는 ‘문화의 도래(cultural turn)’로 일컫는 탈근대 시대가 도시를 통해 오는 것과 무관치 않다⁵⁾(조명래, 2002).

우리나라에서 문화가 화두로 등장하기 시작한 것은 1990년대 국민들의 소득수준이

향상되고 소비양식이 고도화되면서 부터이다. 풍요의 시대에 태어나 성장한 도시성원들은 문화적인 아이콘으로 스스로의 정체성을 인식하고 표현할 정도로 일상 삶에서 문화의 의미화가 중요해지면서 도시 공간 전체가 하나의 문화적인 스펙터클⁶⁾로 변하고 있다.

이러한 배경에서 분권자치시대가 열리면서 문화는 도시자치의 주요한 대상과 쟁점으로 떠오르고 있다. 거의 모든 지방자치단체들이 문화도시만들기를 벌리고 있는 것은 외형적 성장기를 지난 지금, 문화가 도시의 질적 발전을 좌우하는 화두가 되기 때문이다.

현재 문화도시 혹은 그와 유사한 이름으로 추진되고 있는 사업들은 무수하다. ‘서울북합문화도시’, ‘광주아시아문화중심도시’, ‘경주세계역사문화도시’, ‘전주전통문화도시’, ‘부산영상문화도시⁷⁾’, ‘순천문화도시’, ‘무주청정문화도시’, ‘부천문화도시’, ‘익산친환경역사문화도시’, ‘포항과학문화도시’, ‘군포교통문화도시’, ‘영월생태문화도시’, ‘강진역사문화도시’, ‘춘천어린이문화도시’, ‘과주출판문화도시’ 등을 예거할 수 있다.

문화도시 슬로건은 1990년대 중반 지방자치단체 사이에서 본격화된 이른바 장소마케팅(place marketing)에 뿌리를 두고 있다(김형국외, 2006: 노형식, 2006). 장소마케팅은 지역특유의 문화정체성을 바탕으로 지역명소를 부각시켜 관광객, 투자를 유치하는 브랜드 중심의 기업형 도시전략을 일컫는다. 지자체의 이러한 장소마케팅 전략은 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 우후죽순으로 난립한 관주도의 지역축제 바람으로 나타났다. 이런 와중에 순천 문화조례제정, 부천 영화제, 전주 한옥마을, 대구담장허물기 등의 지역문화운동의 모범사례가 알려지고, 서울의 대학로, 홍대, 인사동 등이 문화지구로 지정되면서, ‘문화도시’의 쟁점과 대안들을 논의하기 시작했다. 이와 함께 참여정부가 문화중심도시, 살기좋은 도시만들기를 국가정책의 제로 공표하고, 부산, 광주, 전주, 경주를 문화거점 도시로 지정하면서 문화도시는 전국적인 의제로 확산되고 있다(노형식, 2006).

이러한 전개 속에서 문화도시만들기는 크게 두 흐름 혹은 두 유형으로 나타나고 있다 (나도삼, 2006).

첫째는 중앙정부 차원에서 특정지역을 문화의 거점 혹은 중심으로 만들어가는 문화중심도시 유형이다. 대통령 공약으로 출발한 문화중심도시 사업은 광주문화중심도시에 이어 경주역사문화중심도시, 전주전통문화중심도시, 그리고 부산영상중심문화도시가 지정되어 현재 조성 중이다. 문화중심도시조성사업은 참여정부의 핵심 국정과제인 국가균형발전정책 차원에서 새로운 성장거점으로 문화도시거점을 육성하

5) ‘포스트모더니즘과 도시의 관계’에 관계에 대한 자세한 설명은 ‘조명래, 2002, <<현대사회의 도시론>>, 서울: 한울, 제7장(포스트모던 도시론)’을 참조할 것.

6) 가령, 서울도심의 새로운 문화경관을 구성하고 있는 ‘복원청계천’은 복원된 생태역사성이란 콘텐츠에 의해 규정되기보다 그 시각성에 의해 평가되고 있다는 점에서 필자는 하나의 ‘스펙터클(spectacle)’이라고 부른 바 있다(이에 대한 자세한 논의는 조명래, 2005b 참조).

7) ‘광주아시아문화중심도시’, ‘경주역사문화중심도시’, ‘전주전통중심문화도시’, ‘부산영상문화도시’는 문화관광부가 정책적으로 추진하는 4대 지역거점 문화도시다. 이들은 모두, 지역을 문화적 성격에 따라 특화 발전시켜 국가의 균형적 발전을 도모하고 문화적 다양성을 증진시키려는 취지에서 시행되는 사업이다.

기 위한 목적으로 추진되고 있다. 이 중 국책사업으로 추진하고 있는 광주아시아문화중심도시조성사업을 뒷받침하기 위해, 대통령 직속의 ‘광주문화중심도시조성위원회’와 문광부 산하의 추진기획단이 구성, 운영되고 있고 ‘아시아문화중심도시조성에 관한특별법’이 제정되어 있다. 이외의 문화중심도시 조성을 위해서는 정부의 다양한 지원책이 개별적으로 강구되고 있다. 문화관광부는 균형발전 촉진차원에서 지역문화를 육성지원하기 위해 ‘지역문화과’를, 도시의 환경과 공간문화를 관장하기 위해 ‘공간문화과’를 각각 신설한 바 있다.

둘째는 시·도 차원에서 각종 축제나 이벤트, 관광단지조성 등 장소마케팅을 적극적인 문화도시만들기로 전환하는 유형이다. 그간 여러 지자체들은 장소마케팅 차원에서 지역 축제나 이벤트 등을 개최하거나 세계문화유산으로 등록하는 등의 노력을 통해 해당 지역을 문화도시로 브랜드화 해 왔다⁸⁾. 이러한 경험을 바탕으로 많은 지방자치단체들은 문화도시만들기로 관심과 노력을 이동시키고 있다. 가령 ‘서울복합문화도시’, ‘나주역사문화도시’, ‘순천문화도시’, ‘무주청정문화도시’, ‘부천영상문화도시’, ‘익산친환경역사문화도시’, ‘포항과학문화도시’, ‘군포교통문화도시’, ‘영월생태문화도시’, ‘강진역사문화도시’는 이러한 문화도시만들기 유형에 속한다. 문화도시사업을 지원하기 위해 많은 지자체들은 지원조례를 제정하거나 문화재단 혹은 문화예술위원회⁹⁾ 등과 같은 ‘문화거버넌스기구’를 설치·운영하고 있다.

3. 문화도시만들기의 특징과 문제

추진방식이란 측면에서 볼 때, 문화도시만들기는 아래와 같은 여러 특징을 가지고 있다. 이들은 문화도시만들기를 긍정적으로 평가하는 근거들로 제시되고 있다.

첫째, 문화도시만들기는 지금까지의 제한적인 장소마케팅 차원을 넘어 도시의 새로운 경쟁력 기초를 만들고, 나아가 국가균형발전을 위한 지역성장의 새로운 거점기능을 이끌어내는 방식으로 추진되고 있다. 이는 문화적 경쟁력과 중심성이 강한 도시/지역일수록 도시/지역발전을 선도함을 전제한다. 이러한 특징으로 인해 문화도시만들기는 도시/지역발전전략의 새로운 패러다임이 되고 있다(김형국 외, 2006).

둘째, 문화도시만들기는 도시/지역의 높은 문화적 관심을 반영하고 또한 그 욕구 실현을 우선으로 하는 방식으로 추진되고 있다. 이는, 외형적 물리적 성장을 중심으로 하던 도시화 단계를 지나고, 국민들의 생활수준 향상으로 문화에 대한 관심이 급속히 증대한 데 대한 도시정책 차원에서 반응인 셈이다. 다시 말해 시민들의 문화에 대한욕구와 관심이 급격히 높아지면서 많은 지자체들은 문화시설을 늘리거나

8) 가령, 부천은 판타스틱 영화제를 통해 영상문화도시로, 춘천은 애니메이션축제와 마임축제를 통해 어린이문화도시로, 강릉은 단오제의 유네스코 세계문화유산 등록을 통해 전통문화도시로 브랜드화 하는 데 일정하게 성공했다.

9) 현재 서울, 부산, 대구, 전주, 성남, 고양, 강릉, 부천, 강원도, 경기도, 제주도 등은 문화재단을, 광주는 문화예술위원회를 설치운영하고 있다.

문화예술을 육성하던 개별적인 정책들을 집대성하는 방식으로 문화도시만들기를 추진하고 있다.

셋째, 문화도시만들기는 도시 간 경쟁에서 지역 차별적인 특정문화를 중심으로 도시발전을 추구하면서 대내적으로는 지역사회의 통합성을 도모하고 대외적으로 도시의 정체성을 표방하는 방식으로 추진된다. 특정문화를 중심으로 주민통합성과 지역정체성을 도모하는 이러한 문화전략은 자치시대 지방자치의 한 방식이기도 하다.

넷째, 문화도시만들기는 해당도시의 문화산업을 비롯한 콘텐츠 산업이나 관광산업의 육성을 도모하는 방식으로 추진되고 있다. 많은 경우, 문화도시만들기는 지역의 경제성장을 위한 장소마케팅의 연장이나 확장으로 추진되고 있거나, 아니면 문화경제시대, 도시의 새로운 성장동력을 창출하기 위한 목적으로 추진되고 있다. 이러한 도시문화전략에서 핵심은 바로 문화산업의 육성이다.

다섯째, 문화도시만들기는 도시/지역문화에 대한 새로운 인식과 구현방식을 반영한다. 종전의 도시/지역문화정책은 ‘전통문화의 보존과 예술창작자의 지원’이라는 두 가지 축으로 이루어져 왔다(나도삼, 2006). 1990년대 초반 들어 문화적 다양성과 문화산업의 성장과 더불어 콘텐츠 산업 등으로 급격히 이동하기 시작했고, 이후 2000년을 들어서면서 ‘생활환경과 삶으로서의 문화’로 바뀌면서 점차 지역과 장소의 문화가 강조되기 이르렀다.

“문화도시는 바로 이런 지역과 장소, 즉 물리적 공간으로 진화하는 문화정책의 흐름에 맞춰져 있다. 그것은 단지 무중력 상태가 아닌 지역생태계 내에 예술을 뿌리 내리게 해야 한다는 과제와 관련 있다. 또한 단지 창작자의 권리나 경제적 보상이 아니라 지역민의 문화적 권리와 삶의 질, 지역환경의 개선 등에 예술이 기여할 수 있도록 만들어져야 한다는 현실과 관계되어 있다. 이미 선진국 주요 국가들은 예술 지원 체계를 예술가 중심, 즉 창작중심에서 향수자 중심, 시민중심, 관객개발 중심으로 바꾼 바 있으며, 이를 위해 지역환경 자체를 문화화, 예술화 하는 프로젝트에 주력하고 있다.”(나도삼, 2006)

여섯째, 문화도시만들기는 문화생산과 소비와 관련한 다양한 주체들이 참여하는 거버넌스(governance)의 원리를 활용하는 방식으로 추진되고 있다. 중앙정부가 추진하든, 지방자치단체가 추진하든, 문화도시만들기는 관련 이해당사자들이 참여하는 별도의 민관협력기구(예, 아시아문화중심도시추진위원회, 지역문화재단)를 만들어 이들을 전면에 내세워 추진하고 있는 것이 일반적이다.

위와 같은 접근 혹은 추진방식에서 문화도시만들기는 긍정적인 측면과 특징을 가지고 있지만, 동시에 많은 측면에서 한계와 문제를 드러내고 있다.

첫째, 관주도적이다. 문화도시만들기는 자치의 원리와 거버넌스의 원리를 활용하고 있는 듯하지만, 실질적인 추진에서는 중앙정부 혹은 지방자치단체가 주도하고 있는 게 일반적이다. 때문에 도시에 구현하고자 하는 문화에 대한 해석과 그 실현방식에

자연이 관(官)과 그와 관련된 기구나 전문가 등의 입김이 과도하게 (혹은 일방적으로) 작용하고 있다¹⁰⁾. 특히 중앙정부가 문화거점 도시 지원체계를 강구하고 막대한 국비를 지원하게 되면서 많은 지방자치단체들은 중앙정부로부터 예산을 지원받기 위한 목적으로 문화도시만들기를 추진하고 있어, 그나마 자생적 노력조차도 위축시키고 있다. 관주도로 이루어지고 있는 문화도시만들기의 대표적인 예로 중앙정부가 추진하는 ‘광주아시아중심도시조성사업’과 서울시가 추진하는 ‘문화도시 10년 계획’을 들 수 있다¹¹⁾.

둘째, 문화의 도식적(圖式的) 이해를 바탕으로 하고 있다. 문화도시만들기가 관주도적으로, 하향적으로 접근하다 보니, 문화도시란 무엇이고, 문화도시를 왜 추진해야 하며, 문화도시를 통해 무엇을 구현하고자 하는 지, 특히 어떠한 문화를 도시에 구현하고 또한 도시민들이 향유하도록 해야 하는 지에 대해 충분한 답을 주지 못한다. 이는 문화도시에 관한 담론과 철학의 부재를 말하며, 또한 지역적 특장을 살리는 문화적 다양성, 개방성, 창의성의 구현을 가로막는 까닭이 되고 있다.

셋째, 비슷한 유형의 문화시설과 프로그램 중심으로 접근하고 있다. 문화도시에 관한 비전과 꿈, 문화의 콘텐츠를 고민하기 앞서 문화도시만들기 주체들은 가시적인 시설이나 프로그램을 도입하고 운영하는 데 급급하다. 대부분의 지방자치단체가 이러한 방식으로 문화도시만들기를 추진하다보니 어느 도시와 지역에 가도 비슷한 시설, 프로그램, 이벤트를 반복하고 있다. 지역적 특성이나 잠재적 역량을 충분하게 고려하지 않고 하드웨어 중심으로, 가시적인 성과 중심으로 문화도시만들기가 관성적으로 추진되다보니 모두가 ‘지역문화 없는 문화도시’를 만들기에 급급할 뿐이다(최준영, 2006). 하드웨어 중심의 문화도시만들기는 공급자 논리를 반영하지만, 정작 운영단계에 접어들면 문화역량을 지닌 인적 자원의 부재로 지속가능한 운영이 어렵게 된다¹²⁾. 가령, 경주역사문화도시조성사업은 30년간 3조2800억 원 예산을 들어 고분공원개발, 황룡사 복원, 신라의 길 등 복원해 관광문화 하고자 하지만, 정작 그러한 문화가 지역사회 내에서 지속될 수 있는 자생적 문화 인프라를 구축하는 데는 소홀하다¹³⁾.

10) 문화도시만들기(예, 지역축제, 이벤트, 문화콘텐츠 육성, 문화시설 조성 등)는 대개 지방자치단체의 인력, 기구, 행재정 등으로 기획되고 추진되는 게 태반이다. 또한 그런 만치 단체장의 치적 쌓기 일환으로 이루어지는 경우도 적지 않다.

11) 2006년 9월23일 연세대학교 미디어아트센터가 개최한 ‘세계의 문화도시 정책 : 서울 - 파리 - 바르셀로나 - 광주’에 관한 포럼에서 한국과 서구의 문화도시정책은 흥미로운 차이점을 보였다. 한국의 사례로는 ‘서울의 문화도시 10년 계획’과 ‘광주아시아문화도시조성사업’이 발표되었고, 해외사례로는 ‘프랑스 파리의 문화도시정책’과 스페인 바르셀로나의 문화도시정책’ 발표되었다. 이 두 유형의 도시문화정책 사례는 모두 관이 관장하는 문화행정에 관한 것이었지만, 그 추진방식이나 내용에선 현격한 차이를 드러냈다. 한국사례는 관료가 문화를 주도적으로 해석하고 시혜적으로 공급하며 대개 하드웨어 확충을 우선으로 한다면, 해외사례는 관은 단지 후원하고 문화예술생산자를 포함한 시민들의 문화해석과 그들의 자율적 실천을 촉진하면서 문화 콘텐츠 확충을 우선으로 하는 차이를 보였다.

12) 가령, 경주세계역사중심도시 사업도 막대한 예산을 들어 문화유적을 복원해 관광화 한다고 하지만, 정적 주민공동체의 자생적 문화 인프라 구축에는 소홀하다.

13) 경주가 역사문화도시로 지속되기 위해서는, 가령, 고도에서 예술가들이 살면서 작품 활동을 할 수 있는 문화기반, 고건축물을 짓고 수리할 수 있는 전문가 네트워크, 역사경관에 대한 주민들의 자발적 참여하는 프로그램 등이 하드웨어만큼이나 체계적으로 구축되어야 한다.

넷째, 특권적인 문화전문가들이 독점하고 있다. 이는 문화도시 만들기 담론에 잘못된 선입견이 작용한 것의 결과다. 즉, 문화와 도시를 분리시키면서 문화를 문화예술로 특권화 하는 관점이 문화도시만들기에 은연중 반영되고 있다. 문화를 예술로만 이해하는 이러한 인식으로 인해 문화도시하면, ‘예술이 넘쳐나는 도시’, ‘예술을 향유할 수 있는 시설과 이벤트가 풍부한 도시’, ‘예술적 행위가 넘쳐나는 도시’라는 것으로 연상된다(최준영, 2006). 적박한 지역문화기반과 문화전문가(예, 문화예술인 등)들의 지역문화에 대한 인식 결여로 말미암아, 문화도시에 구현되는 문화는 지역의 문화적 여건이나 맥락과 맞는 앓는 도식적인 문화시설(예, 예술의 전당)이나 문화이벤트 등으로 채워지고 있다.

다섯째, 문화산업(경제)의 논리에 복속되어 있다. 문화도시만들기는 대개 지자체들이 지역발전전략으로 접근하다니, 문화산업을 일으키고 육성하기 위한 인프라를 구축하는 데 최대 역점을 둔다. 실제 많은 지역에서 추진되는 문화도시사업을 보면, 각종 문화산업을 문화도시만들기의 핵심 과제로 간주하고, 이를 실현하기 위해 자본을 유치하고, 고용을 창출하면서, 산업단지를 조성하는 데 노력을 경주하고 있다. 결국, 문화도시만들기를 통해 구현되는 도시의 문화는 시장 및 경제논리를 과도하게 반영함에 따라 문화의 공공성을 담보하지 못한다.

여섯째, 시민들의 문화적 욕구나 문화적 역량과 유리되어 있다 하향적으로, 하드웨어 중심으로, 경쟁논리에 따라 문화도시만들기에는 자연이 도시에서 시민들이 꾸려나가는 문화의 차원에 관한 부분이 결여되어 있다(최준영, 2006). 어쨌든, 궁극적으로 행복하게 살 수 있는 도시를 만드는 것이 문화도시만들기의 본분이다. 문화도시를 통해 구현하고자 하는 문화는 일상시민이 바라고 충족하고자 하는 것이 기본이 되고 그 위에 여타의 문화가 포개져야 하지만, 현실은 그러하지 못하다.

일곱째, 지역문화다움이 분명치 않다. 현재의 문화도시만들기가 가지는 가장 근본적인 문제이자 한계는 도시문화의 창출을 궁극적인 목적으로 하면서, 정작 구현될 문화는 지역적 정체성과 개성을 제대로 반영하지도 표방하지도 못하고 있다. 이는 타 지역의 문화도시전략을 그대로 복제하거나 반복적으로 도입·활용하고 있기 때문이다. 현재 많은 지방자치단체들이 해당지역에 독특하고 차별적인 문호장르(예, 영상문화, 과학문화, 역사문화, 생태문화 등)를 문화도시만들기의 콘텐츠로 담고 이의 구현을 통해 지역문화의 정체성과 경쟁력을 기대하지만, 정작 추진하는 방식이나 논리는 대개 타 지역의 것과 별반 다르지 앓아, 기실 결과 면에서는 다른 지역의 것과 크게 구분되지 못한다. 개성적이고 지역별로 특성화된 전략의 결여는 곧 문화도시의 문화가 ‘지역다움’을 담보하지 못하는 결과를 초래하는 것이다.

4. 지역특성화를 위한 문화도시만들기 모델

그렇다면 이러한 문제를 해소하기 위해선 문화도시만들기는 어떠한 원칙으로 접근

되고 추진되어야 하나?

문화도시는 지역차별적인 문화적 콘텐츠를 구비함으로서 도시의 정체성이 선명히 드러나는 도시로 정의할 수 있다. 따라서 문화도시만들기의 관건은 해당도시가 지역적으로 특성화된 문화, 즉 타 도시/지역과 구분되는 개성적 문화를 어느 정도 갖추도록 하느냐에 달려 있다할 수 있다. 이는 문화도시에 대한 숙고나 논의가 없이 타 지역에서 추진되는 것을 경쟁적으로 복사하고 반복하고 있는 지금의 문화도시만들기 관행을 어느 정도 극복할 수 있느냐가 한국적 문화도시만들기의 일차적 성공을 좌우함을 의미한다.

진정성 있는 도시문화는 도시가 하나의 지역으로서 상대적 완결성과 자율성을 갖춘 ‘장소화된 혹은 공간화된 문화’라 할 수 있다(조명래, 2000, 2001, 2006). 이 같은 문화는 타 지역에서 찾아 볼 수 없는 해당 지역/장소에만 독특한 문화란 점에서 ‘지역특성화 문화’ 혹은 ‘지역 개성적 문화’라 할 수 있다. 이는 긴 시간 속에 잉태되고 숙성된 장소문화 혹은 공간문화로서 특질을 갖는다. 또한 이러한 문화는 지금의 문화도시전략들이 전제하는 ‘부문 문화(예, 영상문화, 생태문화 등)’와 같은 것으로 축소될 수 없는 ‘복합체 혹은 생태계’로 구성되어 있다.

문화도시만들기는 바로 이러한 (개성적) 문화를 도시의 주체들의 자율적인 노력을 통해 생산하고 소비하는 집합적 실천이라 할 수 있다. 이 같은 실천을 통해 문화도시만들기는 지역사회에서 문화민주화와 문화경제화의 실현을 궁극적인 목적으로 추구한다(<그림 1> 참조).

이러한 목적을 달성하기 위해서는 문화도시만들기는 한편에서는 지역개성적, 지역통합적 도시문화를 생산하면서, 다른 한편에서는 이를 민주적으로 소비하는 시스템을 구축하는 것이 되어야 한다(<그림 1> 참조). 말하자면 문화都市는 두 가지 차원으로 구성된다. 첫째, 도시문화는 하나의 생태적 체제로 구성되고 지속될 수 있어야 한다. 둘째, 도시문화는 도시인들의 문화욕구를 민주적으로 충족시켜주는 체제로 작동하여 한다. 전자는 도시문화의 대상이자 실체, 콘텐츠 등 공급에 관한 것이라면, 후자는 도시문화의 주체들이 문화욕구를 충족하고 향유하는 수요에 관한 것을 말한다. 이를 나누어 살펴보면 다음과 같다.

먼저, 지역특성화 문화로서 도시문화는 하나의 지속가능한 지역문화생태계로 구성되어야 한다. 즉, 다양한 문화적 자원, 요소, 행위자와 제도들이 하나의 시스템으로 구성된 것이란 점에서, 도시문화가 지속가능하기 위해선 지역문화로서 하나의 순환적 생태계를 가져야 한다.

지역문화생태계는 크게 3가지 영역/혹은 원칙으로 구성되어야 한다.

첫째, 지역의 역사성 혹은 전통을 잉태하고 담아내는 요소/차원들을 포함해야 한다. 지역특성화 혹은 개성을 보여주는 도시문화는 긴 역사를 통해 간직 해 온 맥락과 네트워크, 그로부터 창출되는 텍스트 속에서 존재해야 한다.

둘째, 지역의 공간성을 반영하고 담아내는 요소/차원들을 포함해야 한다. 지역특성화 혹은 개성을 보여주는 도시문화는 그 도시란 장소와 공간 속에서 여러 사람들이

더불어 살면서 만들어져 숙성되고 발효되는 ‘깊은 문화’다(조명래, 2000, 2001, 2006). 그 지역의 자연생태계의 특징, 이를 바탕으로 하여 오래 동안 살면서 구축해 놓은 지역주민들의 생활양식, 습속, 인간관계, 문화예술 등으로 구성되어야 한다. 이러한 문화는 더불어 살아가는 통합적 문화를 반영한다는 점에서 공동체성 혹은 공공성을 주요한 특징으로 한다.

셋째, 지역의 창의성, 개방성, 다양성, 진화성을 반영하는 것이 되어야 한다. 지역 특성화 혹은 지역개성 문화로서 도시문화가 지속가능하기 위해선 그 문화가 형식, 규범, 인습에 속박되지 않고 자유분방하면서 창의적으로 발전할 수 있어야 한다. 이러한 특징의 도시문화는 ‘형식적인 미학보다 보헤미안 같은 자유분방, 일탈, 다양성의 미학’을 허용하고 추구할 수 있어야 한다(나도삼, 2006).

지역문화생태계를 통해 생산되면 도시문화에는 자연히 지역의 역사성, 건강한 공동체성, 개방적인 다양성과 진화적인 창의성이 깃들게 된다. 다시 말해 하나의 자생적인 문화생태계를 이룰 때, 도시문화는 지속가능하고, 또한 타 지역의 것과 상호대화하면서도 지역의 정체성을 명료히 드러낼 수 있게 된다.

한편, 도시문화소비체제도 3가지 차원과 속성으로 구성되어야 한다.

첫째, 올바른 문화도시의 생활문화가 도시의 공간구성으로부터 도시제도 속에 반듯하게 구축되어야 한다. 이러한 문화조건을 갖춘 도시를 혹자는 ‘기본이 바로 선 도시’라 부른다. 기본이 바로선 도시로서 문화도시의 ‘구조적 측면에서 적절하며, 기능적 측면에서 원활히 작동되고, 형태적 측면에서 아름다운 도시’를 뜻한다(문화연대 공간환경위원회 편, 2002). 이러한 도시에서 문화는 도시에 사는 시민들이 일상적으로 소비하는 문화, 즉 문화향수권이 일상적으로 충족되는 문화를 말한다. 도시문화가 이러한 방식으로 소비되기 위해선 이를 뒷받침하는 적절한 제도와 조직이 강구되어야 한다.

둘째, 기본이 바로선 문화 위에 응용적이고 선진적인 문화가 포개져야 한다. 포개진 문화는 도시인들의 일상적 욕구를 충족하는 대상이 아니라, 도시 밖의 소비자들이 지역문화를 상품으로 소비하고 구매하는 대상이 되어야 한다. 도시문화를 산업화하거나 관광화를 하는 것은 도시민들의 일상문화가 충실하게 여물고 또한 그들의 문화향수권이 충족되는 바탕 위에서 구축되는 응용문화의 예다. 이러한 문화는 특정 도시의 시공간적 맥락 속에서 생성된 문화가 상품으로 지역밖 소비자에 의해 소비되는 것을 전제하는 것이다. 도시문화가 이렇게 소비되기 위해서는 공정한 시장거래와 질서를 통해 문화를 상품화하고 소비하는 민주적 유통시스템이 구축되어야 한다.

셋째, 문화도시만들기가 문화의 공평한 소비와 산업화를 전제로 한다면, 이를 뒷받침하는 문화의 진단, 해석, 공급, 제도화 등의 전 과정이 민주적이면서 투명하게 이루어지도록 해야 한다. 여기서 핵심은 곧 문화 민주화다.

성남 마을만들기와 주민 주체의 문화도시

박 승 현(성남문화재단 문화기획부장)

기존의 문화도시 접근 전략과는 달리 문화공동체로서의 도시, ‘문화예술 창조도시, 성남’은 공동체가 창조의 핵심적인 위치를 차지한다. 기존의 문화도시가 주로 전문 예술가들이 예술을 창작하고 많은 시민들이 이를 향수하도록 하는 것이었다면, 문화예술 창조도시에서는 전문 예술인과 일반인의 구분이 약화되고, 개별 시민들, 주민들의 클럽, 그리고 커뮤니티가 주체가 된다. 바로 그 커뮤니티를 기반으로 동네마다의 문화공동체가 자신만의 특색을 꽃피우며 문화도시의 뿌리를 일군다.

1. 기본계획

1) 성남의 ‘문화예술 창조도시’ 개념

성남문화재단은 2006년도에 ‘문화정체성 확립을 위한 「문화예술 창조도시 성남 만들기 기본계획 연구」’(이하 ‘기본계획’)를 통해 ‘문화예술 창조도시의 개념 및 도입’¹⁴⁾을 제기한 바 있다. 이 연구에서 성남문화재단은 기존의 ‘문화도시론’과 ‘창조도시론’을 검토하면서, 창조도시론의 다양한 스펙트럼을 소개하고 창조적 주체로서의 시민이 만들어 가는 문화예술 창조도시가 성남의 비전임을 천명하였다.

여기서 중요한 것은 성남의 ‘문화예술 창조도시’가 기존의 창조도시론으로부터 도출된 것이 아니라는 점이다. 그것은 바로 ‘기본계획’에서 일관되게 강조하였던 성남의 ‘정체성’ 문제로부터 도출된 것이다. 성남이라는 도시의 핵심적 정체성은 ‘신도시’다. 대한민국 최초의 신도시가 1960년대 중반 이후에 계획되어 1973년도에 ‘성남’이라는 도시를 탄생시키게 된다. 그리고 1989년 정부의 ‘분당 신도시 계획’ 발표와 함께 우리나라 ‘최고의 신도시’가 성남시에 들어서고, 다시 신도시를 대표하는 ‘판교’가 탄생한다. 즉, 성남시는 ‘신도시’ 만으로 이루어진 국내의 유일

14) 성남문화재단, 『문화예술 창조도시 성남만들기 기본계획 연구』, 2006. pp 5~12. 성남문화재단 홈페이지 (www.sncf.or.kr) 자료실

한 도시이며, ‘신도시’의 문제가 첨예하게 시민의 삶 속에서 영향을 미치고 있는 도시라고 할 수 있다.

‘성남’이라는 도시가 처음 만들어질 때 도시에 정착했던 시민들이 그들의 삶을 펼칠 수 있었던 힘은 ‘개척’ 정신이었다. 도시의 인프라가 아무것도 제대로 갖춰진 것이 없는 상태에서 오직 맨손으로 터전을 개척하며 일궈낸 도시! 성남이라는 신도시는 이렇게 시민들 스스로의 창조적 힘으로 도시의 첫발을 내딛었다. 이러한 시민의 창조적 에너지와 문화적 갈증은 20년 후 새롭게 들어선 ‘최고의 신도시’ 아파트 숲에서 시민문화클럽이라는 새로운 문화공동체를 꽃피우는 토양을 서서히 준비하게 된다.

‘문화예술 창조도시, 성남’은 신도시를 스스로 창조해 나가는 시민들의 역동적 문화공동체를 바탕으로 하고 있다. 하나의 도시에서 1,000개가 넘는 시민 문화예술 동호회가 활발하게 움직이는 것을 직접 확인하고, 성남문화재단은 이러한 시민의 문화공동체가 바로 도시를 창조해 나가는 힘이라는 것을 알 수 있었다. 성남의 창조도시는 이렇게 탄생하였다. 아니 지금도 창조해 나가고 있는 과정에 있다.

‘기본계획’에서 제시한 ‘문화예술 창조도시, 성남’의 초점¹⁵⁾은 사랑방문화클럽과 같은 시민 문화공동체의 창조적 활동이 바로 그 도시의 생명력임을 잘 드러내고 있다.

문화예술 창조도시, 성남

- 문화도시를 지향하되 그것을 만들어 나가는 주체의 창의적 측면을 강조하여, 문화예술을 통해 시민 한 사람 한 사람이 창조적인 활동에 참여하여 함께 문화도시를 펼쳐나가는 비전으로서의 『문화예술 창조도시, 성남』을 추구함
- 결국 문화예술 창조도시는 문화예술을 통해 시민의 주체적 참여와 창의성을 바탕으로 문화도시를 창조해 나가고자 하는 성남의 의지를 표현한 개념임

□ 시민의 참여를 바탕으로 삶의 질 향상 추구

- 문화예술 창조도시는 사랑방 문화클럽과 같이 다양한 시민 참여를 바탕으로 함
- 시민을 문화예술 창조도시 만들기의 주인이자 주체로 인식
- 시민의 다양하고 폭넓은 참여를 반영한 새로운 문화예술 창조도시 만들기의 모델 제시
- 시민의 참여를 바탕으로 삶의 질을 높일 수 있는 방안모색

15) 성남문화재단, 앞의 책. pp 12

□ 문화를 기반으로 새로운 문화예술 창조도시 만들기

- 문화예술 창조도시 만들기는 무엇보다 창조성을 바탕으로 한 문화를 핵심가치로 함
- 문화예술의 진흥, 산업화 등을 통해 새롭게 삶의 질을 높일 수 있는 영역으로 확대
- 문화예술이 환경, 복지, 산업, 자치 등과 결합하여 시민의 다양한 생활 속으로 들어감

□ 기존도시의 모순을 극복할 수 있는 창조적 방안제시

- 도시마다 내재되어 있는 도시문제를 문화예술 창조도시를 통해 해결방안 모색
- 신·구 도심 간의 이질적 요소를 문화적 다양성의 관점에서 발전시켜 낼 수 있는 방안
- 성남 시내에 존재하는 기존의 건축물을 문화예술 활동 거점으로 재생하여 활용
- 한편 도시 인프라와 문화시설이 부족한 지구에는 지역실정에 맞는 문화 환경을 조성

□ 성남시만의 특색 있는 문화예술 창조도시 비전제시

- 문화적 특색이 잘 드러나지 않는 도시이미지를 문화예술의 다양한 작업을 통해 탈바꿈
- 단순한 물리적 차원의 도시개발에서 탈피하여 다양한 영역을 포괄하는 성남시만의 독특한 매력 창출
- 도시개발의 개척자적인 역할을 수행했던 성남시가 미래형 문화예술 창조도시의 선구자적인 역할수행
- 미래 도시개발의 모델제시와 더불어 앞서가는 문화예술 창조도시의 모델을 제시하는 역할 수행

2) 5대 정책사업

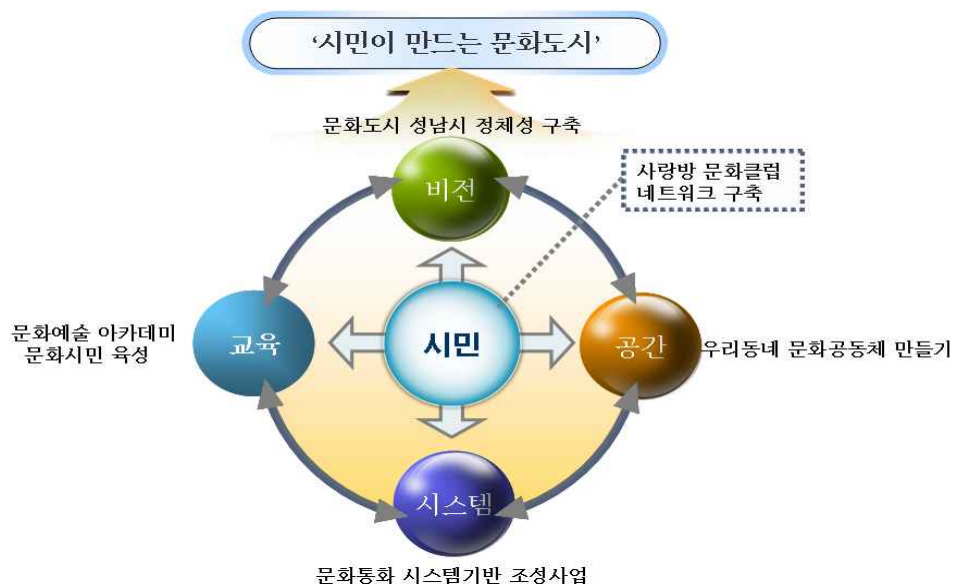
2005년도에 성남문화재단의 문화도시정책을 짜면서 2020년까지의 3단계에 걸친 계획을 세운바 있다. 그 단계를 집짓기에 비유하자면 1단계의 ‘기초다지기’, 2단계의 ‘구조세우기’, 3단계의 ‘몸체만들기’로 나뉘볼 수 있다.

<도표1> 성남문화재단 2020 문화도시정책 단계설정

단 계	시 기	과 제	내 용
1단계 3개년	2006~2008	기초다지기	시민주체 형성을 위한 시범사업
2단계 5개년	2009~2013	구조세우기	문화공동체의 시스템 만들기
3단계 7개년	2014~2020	몸체만들기	세계속의 ‘예술시민의 도시’ 정립

1단계 3개년(2006~2008)의 정책사업에 대해서는 지난 2007년 10월부터 2008년 2월에 걸친 ‘성남문화재단 5대정책 연계발전 방안 연구; 창조시민·창조공간·창조도시’¹⁶⁾를 통해 중간평가 한 바 있다. ‘시민주체 형성을 위한 시범사업’은 ‘시민이 만드는 문화도시 상(像)’을 제시했다는 측면에서 중요한 의미가 있다고 평가된 바 있다.

1단계 3개년에서 성남문화재단은 개별 정책사업들 간의 관계와 중요도를 나타내는 대표적인 다이어그램인 <5대 문화정책 개념도>를 통해 ‘시민이 주체가 되어 펼쳐나가는 문화예술 창조도시 구현’을 일관되게 제기하였고, 핵심모토로서 ‘시민이 만드는 문화도시’를 강조하였다.



<「시민이 만드는 문화도시」 5대 정책사업 개념도>

16) 성남문화재단. 『성남문화재단 5대정책 연계발전 방안 연구; 창조시민·창조공간·창조도시』, 2008. 2. 성남문화재단 홈페이지(www.sncf.or.kr) 자료실

2. 실천방향

1) 시민 주체의 문화공동체 형성

성남문화재단의 5대 문화정책사업은 세로축과 가로축이 있다. 세로축은 중장기 발전계획을 세우고 도시 전체를 바라보며 어떻게 구도를 짜들어 갈 것인가에 초점이 있다면, 가로축은 구체적인 동네를 중심으로 지역주민이 주체가 되어 펼쳐 나가는 실천적 방안을 어떻게 만들어 나갈 것인가를 주요하게 바라보고 있다고 할 수 있다. 하지만 가로축과 세로축은 어디까지나 좀 더 강조한 방점의 문제이지 핵심은 두 가지 축의 결합점이다. 세로축과 가로축 어느 것이든 그것을 설명하려 할 때 제일 먼저 ‘시민’을 통해서부터 말 할 수밖에 없는 것은 핵심 골자가 그러하기 때문이다.

시민 누구나 스스로 끊임없이 창조적 활동을 펼치고 있는 출발점은 어디일까에 대해 생각하게 되는데, 그 접점이 될 수 있는 것이 문화예술동호회라고 본다. 왜 문화예술동호회인가? 문화예술동호회는 일반시민들이 문화예술에 대한 자발적인 의지를 가지고 자신들의 기량을 갈고 닦아 예술가로 가기 전의 다양한 모습을 펼치며 무수한 활동이 이루어지고 있는 유기체이다. 더불어 공동체 성격을 지닌 새로운 매체들 즉, 온라인과 오프라인 커뮤니티 등이 발달하면서 모든 사람들이 자신의 창조적인 행위를 하고자 또는 보여주고자 하는 욕구가 탄생하기 시작했고, 우리나라도 이제 그 지점의 한 가운데에 있다. 이제 바야흐로 자발적인 문화예술동호회가 스스로 창조적 주체로 서서 정책의 중심에 우뚝 솟아올랐다.

2) 세로축 사업

세로축 시민의 핵심사업은 ‘사랑방 문화클럽 네트워크 구축’사업이다. 성남의 문화클럽 조사(2006)는 문화시설과 주민자치 및 복지시설 등 1,057개의 기관 중 373개를 전화설문(응답율 35%) 및 직접방문을 통하여 1,103개의 문화예술 동호회를 확인하였다.¹⁷⁾ 이를 토대로 성남시 주요기관에서 활동하는 문화예술 관련 동호회를 추정(청소년, 대학생 제외)해보면 약 3,964개의 수치가 나온다. 성남문화재단은 이 중 활동이 왕성한 320개의 문화클럽을 뽑고, 또 그중 30개의 핵심문화클럽에서부터 ‘사랑방 문화클럽 네트워크’구축을 시작하였다. 지금은 150개의 핵심클럽이 네트워크를 형성해 왕성한 활동을 펼치고 있는데, 여기서 ‘사랑방’은 서양에서의 ‘살롱(salon)’에 해당하는 우리나라 고유의 ‘문화공간’ 명칭이다.

17) 성남문화재단, 『성남시 사랑방문화클럽 실태 및 욕구조사』, 2006. 성남문화재단 홈페이지(www.sncf.or.kr) 자료실

2006년도에 태평4동 우리동네 문화공동체 만들기 프로젝트에서는 ‘문화놀이터_아트클럽’과 ‘움직이는 사진관’이라는 두 개의 야담한 ‘사랑방’을 열고 프로그램을 진행하였고, 30개의 핵심문화클럽 중의 하나인 ‘무한포커스’라는 사진 동호회는 ‘움직이는 사진관’에서 태평4동의 할아버지 할머니들에게 영정사진을 찍어 드리며 왕성한 활동을 한 바 있는데, 성남문화재단에서는 이러한 ‘사랑방’을 문화클럽과 연계하여 현대의 생활공간 속에서 ‘문화통화’를 활용하여 서로 품앗이처럼 나눔의 문화로 발전시켜 나가고 있다.

세로축의 두 번째 사업은 ‘비전’이다. 그 사업명을 우리는 ‘문화도시 성남시 정체성 구축’이라 하였는데, 이는 도시의 문화적 재생을 통해 지역주민 스스로 문화의 도시를 만들어 나갈 수 있는 계획과 전망을 세워나가는 프로젝트이다. 성남은 과거 광주군으로서 남한산성의 온조사당에서 보듯 오랜 역사를 지녔지만 1960년 이후 급조된 개발도시 이미지를 가지고 있다. 즉, 성남시는 서울에 인접한 도시로서 1960년대부터 이미 서울의 인구 분산과 일부 도시 기능을 분배 받아 개발된 일종의 계획도시이다. 그러나, 60년대 서울시 철거민의 집단정착지로 개발된 현재의 본도심(중원구, 수정구)과 80년대 후반부터 서울시 강남권의 인구를 분산시키기 위해 개발된 신도심(분당구)은 이주하게 되는 집단의 성격이 상이하여, 결과적으로 성남시는 이원화된 도시 구조를 갖게 된 것이 도시의 큰 과제로 남게 되었다.

이와 같은 시의 역사적 배경으로 말미암아 성남시는 절실하게 신·구도심에 통합적으로 적용될 수 있는 도시 정체성 확보 문제와 문화 정책을 연관 지어 생각해야 했고, 성남시 정체성 확립을 성남문화재단 정관에 명시¹⁸⁾ 함으로써 성남문화재단 문화 정책의 주요한 목표로 정하여 두고 있다. ‘정체성’이라는 것이 기층정서와 사고를 기반으로 하는 추상적 개념이기에, 한 두 개의 사업을 통해 시민의 동의와 참여를 이끌어낼 수 있는 결과를 얻기 어렵다. 사실상 도시의 정체성이란, 도시민이 공동으로 오랜 기간 동안 도시의 무엇을 도시 외부에 알리고, 도시의 삶에서 무엇을 지향하고, 도시를 가꾸기 위해 무엇을 하는지의 문제로, 성남문화재단에서는 도시 정체성의 문제를 곧 주체적 문화 시민 육성의 문제로 받아들이는 것이다.

이런 철학적 배경을 근간으로 주체적 문화 시민을 육성하기 위한 인큐베이터로서 문화적 공동체를 설정하였으며, 이것의 구심체가 사랑방문화클럽이다. 동시에, 시민을 주체적 문화 시민으로 육성하면서, 이들이 향후 주인으로 서게 될 공간을 동네로 보고 5개 유형의 동네(골목길, 아파트, 공단, 상가, 시장)에 예술가가 함께

18) 재단법인 성남문화재단 정관 제1장, 제1조에 ‘지방문화예술의 진흥을 통한 성남시의 정체성 확립, 시민의 문화향수 기회의 확대, 문화창달 활동 등을 통해 시민의 문화복지 구현에 이바지’라고 기관 설립의 목적을 명시하고 있다.

들어가 일상 공간을 문화 공간으로 창조하기 위한 우리동네 문화공동체 만들기 사업을 시발점으로 48개동으로 확산시켜나갈 준비도 함께 펼쳐고 있다.

이러한 내용을 담은 ‘비전’ 사업은 도시계획과 긴밀하게 연결되어야 하므로 중장기적인 3단계의 계획으로 추진되고 있다. 하지만 1단계(2006년~2008년)의 3개년 계획, 2단계(2009년~2013년)의 5개년 계획, 3단계(2014~2020)의 7개년 계획은 각각의 핵심적인 초점이 조금씩 다르다. 이것은 단계마다 성취해야할 목표와 요구되는 사안이 다르기 때문이다.

1단계 3개년의 핵은 밀작업이다. 특히 핵심적으로 활동할 사랑방 문화클럽과 시범동네의 주민주체가 얼마나 튼실히 꾸려지는가가 향후 성패를 좌우할 것이므로 주체를 조직하는 조직사업에 공을 많이 들여야 한다. 2단계 5개년에는 지역주민이 주체가 되어 참여할 수 있는 체계로서 ‘문화공동체 시스템’을 구축하고 시민 스스로가 주체적으로 동네와 도시를 만들어 갈 수 있는 역량을 배가시켜 내는데 집중해야 할 시기이다. 3단계 7개년은 그야말로 꽃을 피워야하는 시기니 도시의 다양한 구성원들을 어떻게 연결하고 결집하여 각각의 특색과 색깔들이 만발하게 할 수 있을 것인가를 준비해야 할 것이다.

결국 1단계는 향후 2, 3단계의 본격적인 문화도시 실현을 위한 주체형성의 기반 조성기라 할 수 있다. ‘비전’은 어느 연구보고서에서 뚝 떨어지는 것이 아니라 지역의 창조적 주체들 속에서 의제화 될 때만이 그 역할을 제대로 할 것이다. 또 하나 주의해서 볼 것은 ‘동네 프로젝트’가 도시의 문화적 재생전략과 결코 분리되어 진행될 수 없다는 점이다. 성남시에서 항상 최고의 정치적 이슈는 단연 ‘구도심의 재개발’¹⁹⁾이다. 태평4동에서 동네를 문화적으로 바꿔나가는 다양한 시도를 펼쳐나가자, 혹자는 “철거해버리면 강그리 없어질 걸 뭐하러 그 고생을 하나?”라며 마치 내일이라도 재개발을 하여 땅값이 꺾충떨 것 같다는 식의 허튼 이야기들이 난무하고 있다. 이러한 상황에서 ‘동네 프로젝트’는 그 동네가 처한 도시 전체에서의 위치와 밀접한 상호관계 속에서 배치되어야 하며, 주민과 함께하는 동네의 문화적 시도가 중장기적인 문화도시 창조전략과 맞물려 들어갈 수 있도록 준비해야 할 것이다.

세로축의 마지막은 ‘문화통화 시스템 기반조성’ 사업이다. ‘문화통화’는 문화복지와 문화예술진흥을 목적으로 한 지역통화제이다. 문화통화 사업은 5대 문화정책 사업 중 가장 뒤에 실현될 프로젝트이며, 1단계 3년 동안 수행해야할 과제가 성남의 문화통화 모델 창출이다. 이를 위해 우선 2006년 8월부터 10월에 걸쳐 문화

19) 성남시는 구도심이라 칭하는 수정구/중원구와 신도심이라 칭하는 분당(향후 판교까지 포함하여)과의 차이가 도시전체의 가장 큰 쟁점 중 하나임은 앞서 지적하였다.

통화 준비를 위한 ‘2006 성남 문화예술인 실태조사’를 실시하였다. 성남의 문화예술인 2000여명 중 401명을 표본조사한 결과, 96.5%가 문화통화 시스템에 참여할 의사를 가지고 있는 것으로 나타났고 그 주요 동기로는 ‘주민과 예술과의 거리극복’(35.1%), ‘즐거운 삶의 영위와 삶의 질 향상’(34.8%), ‘지역공동체 의식고양’(13.2%), ‘사장될 수 있는 재능의 활용’(10.3%) 등이 제시되었다.²⁰⁾ 또한 8월말에는 성남시 집행부, 시의회, 예충, 민예충, 문화원, 자원봉사센터 등 지역의 관련 인사들과 문화재단이 해외사례조사단을 구성하여 일본연수를 다녀온 바 있다.

문화통화를 추진하는 목적은 지역에서 문화예술 생산·소비·유통을 어떻게 자생력의 향상을 통해 확대해 나갈 것인가에 있다. 예술가와 지역주민이 문화도시를 창조해나가는 주체로 나서게 해야하는데, 이는 재원을 외부에서 계속 쏟아붓기만 한다고 되는 것이 아니라 주체들이 스스로 꾸려나갈 수 있는 ‘자생적 시스템’이 운영되어질 때 궁극적으로 가능한 일이 될 것이다.

3) 가로축 사업

가로축은 세로축과는 달리 지금 당장 동네로 결합하여 예술가와 주민이 함께 문화예술을 통해 삶의 공간을 바꾸고 스스로 창조의 주체로 나서게 하는 사업들이다. 가로축의 핵심사업은 ‘우리동네 문화공동체 만들기’와 ‘성남인의 창작진흥’ 사업이다. 이 ‘공간’과 ‘창작’의 두 가지 사업은 1개의 동네에서 함께 진행하는데, 그 이유는 동네의 공간을 문화예술적으로 재생하는 작업은 곧 주민 스스로 창조적 문화예술활동에 적극 뛰어들 때만이 그 의의가 있고 또한 가능하기 때문이다.

성남시에는 48개의 동네가 있다. 성남문화재단은 동네의 유형이 골목길, 공단, 아파트, 시장, 상가 등 총 5개 정도로 분류될 수 있음을 조사한 후 3년 동안 5개의 동네를 시범마을로 선정하여 사업을 진행하기로 하였다. 시범마을 사업에서 중요한 것은 그 사업의 과정을 소상히 기록하여 ‘프로젝트 북’을 펴내는 일이다. 태평4동의 프로젝트 북은 2006년 12월에 발간되었다. 이 책자는 2007년도 은행2동 ‘풀장환상’(아파트유형), 상대원공단 ‘콩닥콩닥 예술공단’(공단유형), 2008년도 시장과 상가 프로젝트북과 함께 2단계 5개년을 출발하는 2009년도부터 동네 프로젝트 담당자 워크숍의 교재로 쓰이고 있다.

여기서 주의해야 할 것은 이 책자가 ‘태평4동의 프로젝트북’이지 ‘골목길 동네 일반의 메뉴얼 북’이 아니라는 것이다. 즉, 태평4동의 사례를 통해 그것을 만들어간 과정을 참조하라는 것이지, 프로그램을 그대로 다른 동네에 적용하라는 것이 아님은 말할 나위도 없다. 46개 동네의 프로젝트는 각각 그 동네가 처해있는 독특

20) 성남문화재단, 『2006 성남 문화예술인 실태조사 연구』, 2006.

한 환경과 필요가 다를 수밖에 없으며, 주민들의 창조적 작업을 통해 그 동네만의 문화적 향기를 어떻게 살려낼 것인가가 핵심 주제인 것이다.

가로축의 사업을 진행함에 있어 성남문화재단이 가장 중요하게 생각한 것은, 결국 성남문화재단이 48개 동네 프로젝트의 주체가 될 수 없다는 점이다. 성남문화재단의 역할은 문화정책의 방향과 방법을 제기하고, 그 문화정책이 실현될 수 있도록 도와주는 한 부분의 역할을 하는 것이다. 정작 동네를 문화의 향기가 넘쳐나는 마을로 바뀌어나가는 주체는 예총, 민예총을 비롯한 지역예술가들과 주민 결사체들, 동사무소, 주민자치위원회와 같은 민관단체들, 그리고 바로 제일 중요한 주민들인 것이다. 이것이 가능하도록 성남문화재단은 동네 프로젝트 지원센터의 역할을 초기에 하면서 교육과 컨설팅, 그리고 지속성을 위한 ‘주민들의 작은 동네축제’ 지원 프로그램 등을 운영할 계획이다.

기존의 문화도시 접근 전략과는 달리 문화공동체로서의 도시, ‘문화예술 창조도시, 성남’은 공동체가 창조의 핵심적인 위치를 차지한다. 기존의 문화도시가 주로 전문 예술가들이 예술을 창작하고 많은 시민들이 이를 향수하도록 하는 것이었다면, 문화예술 창조도시에서는 전문 예술인과 일반인의 구분이 약화되고, 개별 시민들이나 주민들의 클럽, 커뮤니티가 주체가 된다. 또한 지역 내의 기업 역시 하나의 공동체로서 도시의 문화창조의 중요한 핵이 될 것이다.

4) 정책사업의 경로

하나의 도시에서 하나의 컨셉 하에 작동되는 시스템을 구축한다는 것은 장기적 이면서도 종합적인 계획이 필요하다. 성남문화재단은 이 문제를 해결하기 위해 15년의 장기계획을 세웠고, 5대 정책사업이라는 각기 다른 접근로를 통해 다각도로 교차하면서 정상을 향해 모이는 구도를 만들었다. 각기 다른 접근로란 ‘도시’, ‘시민’, ‘동네’다. ‘문화공동체의 구현’이라는 정상을 향한 목표는 같지만 접근로를 달리해서 추진했던 이유는 행정과 예산처리 방식에 따른 ‘행정형 사업형식’에 구애받은 바도 있지만 실질적으로는 도시, 시민, 동네가 각각 독자적인 흐름을 가질 정도로 방대한 문제들을 담고 있기 때문이다.

접근로가 다른 만큼 그 경로에 맞는 추진동력도 다를 수 있다. 성남이라는 도시 전체의 문제점을 이야기 할 때 대부분의 사람들은 신·구 도심의 격차 문제와 정체성 부재를 거론한다. 정체성 문제는 신도시(성남본도심, 분당, 판교) 만으로 이루어진 성남이 안고 있는 태생적인 과제로 신구도심 형성과정의 역사와 격차 문제를 포함하고 있다. 바로 도시의 핵심과제이자 해결과제를 도출시키려는 주된 동력이 되는 셈이다. 시민이 문화공동체로 나아가는 경로에서 시민 누구나가 참

여할 수 있는 문화예술 클럽은 시민을 창조적 주체로 나서게 하는 주된 동력으로서 매우 적합하다. 동네를 문화공동체로 바뀌어나가는 실천으로서 공공예술은 현재 한국사회에서 너무 편의적으로 활용되어 왜곡되어진 부분도 없지 않지만, 성남에서의 공공예술이 보여주고 있는 그 가능성은 여타 지자체와 공공예술계에서 모범으로 삼을 만큼 돋보이고 있다.

<도표2> 정책사업의 경로

사 업 명	접근로	추진동력	목 표
문화도시 성남시 정체성 구축	도시	정체성	도시 문화공동체 만들기
사랑방 문화클럽 네트워크 구축	시민	시민클럽	시민 문화공동체 만들기
우리동네 문화공동체 만들기	동네	공공예술	동네 문화공동체 만들기

중요한 것은 어떻게 교차하면서 정상을 향해 모일 것인가라는 점이다. 1단계 3개년 기초다지기에서는 각각의 정책사업이 추진동력과 접근경로를 통해 개별 특색에 맞는 기초토대를 확보하는데 주력하였다. 앞서도 지적했듯이 ‘정체성’, ‘시민클럽’, ‘공공예술’ 각각 하나씩으로도 매우 어렵고 방대한 사업이기 때문에 개별사업이 과연 독자적 추진동력과 접근경로를 확보할 수 있을 것인가도 매우 큰 과제다. 그러나 이제 기초다지기의 성과를 바탕으로 본격적인 교차지점으로 들어서는 2단계 5개년의 단계로 진입해 있다.

2단계 5개년의 가장 핵심적인 과제는 ‘도시, 시민, 동네의 통합적인 시스템을 구축하는 것’이라고 강조할 수 있다. 이를 한마디로 목표점과 연동하여 표현하여 ‘문화공동체 시스템 만들기’라고 할 수 있다. 1단계에서 성남문화재단은 우리나라의 ‘행정형 사업방식’에서 찾아보기 어려웠던 ‘시민주체 형성을 위한 사업방식’을 과감히 채택하였고, 그 실천을 통해 소기의 성과를 이뤄냈다. 이는 21세기 행정이 나아가야 할 ‘거버넌스형 모델’로서는 매우 앞선 실천이라 평가할 만 하다. 2단계에서는 시민주체 사업방식을 안정화시킴과 동시에 또 다른 과제, 즉 개별사업이 도시전체의 목표 하에 긴밀하게 교차하며 상호 협력하는 통합시스템을 구축하여야 한다. 이것은 단순히 성남문화재단 정책부서와 동네만들기 지원센터 정책실천가들만의 협력만으로 되는 것은 아니다. 도시의 시민클럽과 공공예술에 참여하는 동네주민도 함께 할 수 있어야 하며, 시청의 각 부서와 협력하는 부분에서도 통합적 상(像)이 공유되고 개별사업의 유기적 연계와 상호 시너지를 창출할

수 있도록 만들어야 한다. 만약 이 통합시스템이 5개년 동안 구축될 수 있다면 성남시는 2014년부터 시작되는 3단계에서 ‘예술시민의 도시, 성남’을 세계 속에 정립해 나가는 성남문화재단 문화도시정책의 완성태를 위한 마지막 단계를 펼칠 수 있을 것이라 본다.



3. 핵심사업

1) 우리동네 문화공동체 만들기(이하 '동네만들기')

① 동네만들기 지원센터 운영

동네만들기 지원센터는 현재 동네 개별로 진행되던 '우리동네 문화공동체 만들기'를 통합적 체계로 연결해주는 구심체가 될 것이다. 지원센터의 핵심사업은 동네와 동네를 연결하고 도시 전체의 방향 속에서 구체적인 동네의 과제를 연결해 주는데 있다. 동네에서 의 사업을 구체화 하기위한 4개의 날개사업은 다음과 같다.

첫째 날개 : 우리동네 생활이야기

태평4동의 '꿈꾸는 아이들의 동네신문'과 상대원시장의 '상대원 사람들'은 대표적인 우리동네 생활이야기다. 생활이야기는 신문, 인터넷, 영상, 라디오 등 다양한

매체를 활용하여 동네 주민 간 소통(커뮤니케이션)에 활력을 부여하면서, 동네에서 살아왔던 사람들의 ‘삶의 역사’를 살려냄으로써 동네 주민들의 자긍심을 함께 만들어 나간다. 이는 자연스럽게 ‘동네 의제설정’을 제기하는 촉발제로서 역할하면서 향후 동네의 문화공동체 형성을 위한 계획과 비전을 창조하는 단위로 발전할 것이다.

둘째 날개 : 공공(커뮤니티) 예술

성남문화재단이 그동안 우리동네 문화공동체 만들기 사업에서 집중적으로 해왔던 내용이라 할 수 있다. 강조할 것은 지역예술가와 발굴된 주민예술가다. 은행2동 ‘풀장환상’의 큰 성과 중 하나는 주민 속에서 ‘예술강사’를 발굴하여 향후 문화공동체 지도역량으로 발전할 가능성을 찾았다는 것이다. 태평4동과 공단 프로젝트에서는 지역예술가들이 적극 결합하여 지역의 예술가들이 동네에서 뿌리내리며 지속적인 작업을 할 수 있는 가능성을 열었다. 결국 동네에서 살면서 문화공동체를 함께 이끌어갈 ‘커뮤니티 예술매개자’를 어떻게 육성할 것인가가 체계적으로 준비되어야 한다.



셋째 날개 : 동네클럽 네트워크

동네 문화공동체 주체세우기에서 가장 중요하게 고려해야 할 지점이다. 왜냐하면 결국 동네 만들기의 핵심 주체는 ‘동네클럽 네트워크’가 탄탄히 기반이 될 때 일반 주민과의 튼튼한 결합과 지속적인 인재 발굴 및 순환이 가능해지면서 동네 만들기의 골격이 형성될 수 있기 때문이다. 또한 ‘동네클럽 네트워크’는 ‘사랑방 문화클럽’과 연결되면서, 동네 문화공동체와 시민 문화공동체 통합 시스템을 가능하게 하는 핵심적 축이 될 것이다. 은행2동의 ‘풀장환상’이 2008년도 지속사업을 통해 ‘동네클럽 네트워크’의 맹아를 충실히 준비해 나가고 있는 것은 좋은 모범이 될 것이다.

넷째 날개 : 계층별 프로그램

2007년도 상대원공단 프로젝트 ‘콩닥콩닥 예술공단’의 주요사업은 ‘생기발랄 연두리본’이다. 기업의 사회공헌 활동을 ‘예술공헌 활동’으로 접목시켜려 했던 이 시도는 5개의 기업과 5개의 사회복지시설을 연계하여 주목할 만한 성과를 내놓았다. 코맥스와 시온의집, 삼성테크윈과 우리공동체, 크린토피아와 성남지역 자활센터, 에스콰이어와 성남장애인재활작업장, 동양공업사와 물푸레 어린이도서관이 맺은 ‘연두리본’은 노인, 정신장애아, 저소득층, 장애인, 어린이 등 다양한 계층별 프로그램으로 동네의 문화공동체를 일구어 갔다. 향후 동네만들기는 계층별 활동 단체의 연결체인 사회복지협의체와 협력하여 동네에서의 계층별 복지시설이 동네사업에 적극 결합할 수 있도록 접점을 확대해야 할 것이다.

동네만들기 지원센터는 이러한 ‘4개의 날개사업’을 중심으로 동네마다 동네만들기의 주체를 형성할 수 있도록 자료수집, 연구, 워크숍, 컨설팅, 지도자 육성 교육 등을 통해 각각의 동네에서 펼쳐지는 소중한 성과들이 상호 교류하며 발전하도록 지원해야 한다. 2단계 5개년의 ‘우리동네 문화공동체 만들기’는 바로 동네만들기 지원센터를 통해 한 단계 도약하면서 동네와 동네를 연결하는 통합시스템의 체계를 구축해 나갈 것이다.

② 지속사업의 강화

성남문화재단이 타 지자체의 공공예술과 확연하게 차별되었던 점이 ‘주민주체’와 ‘지속성’이었다. 지속성은 동네 프로젝트가 처음 기획될 때부터 큰 과제였다. 현재 태평4동, 은행2동, 상대원시장 ‘원다방’이 지속사업으로 추진되고 있다. 하지만 지속사업은 보다 강화되어야 한다.

태평4동 : 성남본시가지 태동의 상징

성남문화재단은 태평4동 프로젝트 ‘태평4동 동락태평하세!’에 많은 애정과 정열을 쏟았다. 태평4동 프로젝트는 ‘성남 문화공동체 만들기’의 상징이자 동네 프로젝트의 시작이었기 때문이다. 2006년도 당시 처음 시작할 때의 동네이야기 작업은 많은 의미가 있었지만 제대로 된 기록으로 정리하지 못한 아쉬움이 항상 남아 있다. 1단계에서 주민 스스로 주체를 형성하도록 지원한 ‘동네신문’과 ‘영상뉴스’는 자생적 힘으로 운영될 수 있도록 하되, 지속사업은 지원센터와 연동하여 우리동네 생활이야기, 공공(커뮤니티) 예술, 동네클럽 네트워크, 계층별 프로그램을 안착시키는 방안을 추진할 필요가 있다.

은행2동 : 도시의 전형적 공간인 아파트 유형의 확산 모델

은행2동 ‘풀장환상’은 공공예술계에서 전국적인 주목을 받았다. 한국사회 어디에

나 아파트가 준비하고, 다양한 작업이 시도되었지만 ‘풀장환상’만큼 주민 스스로의 주체적 활동을 근거로 한 성과는 보기 드물다는 평가가 있었다. 현재 지속사업도 운영위원회가 구성되어 스스로 활동하며 ‘풀장환상’을 추진해 나가고 있다. 아마도 은행2동은 동네클럽 네트워크를 기반으로 한 성남문화재단의 동네만들기 모델로 성장 발전할 수 있으리라 기대된다. 이러한 바람이 현실화되도록 충실한 지속사업의 강화가 요청된다.

상대원시장 ‘원다방’ : 문화예술을 통한 재래시장을 활성화 모델

‘원다방’은 상대원시장을 상징하는 랜드마크였고, 30년 동안 성남 동네의 ‘만남’ 장소로서 ‘추억의 공간’이었다. 7년 전에 원다방이 없어지고, 이를 다시 살려내어 재래시장의 동네만들기 구심으로서 큰 역할을 하고 있다. 이미 주민과 상인들이 DJ가 되어 평일 2시부터 5시까지 라디오 방송을 통해 커뮤니티를 창조해 나가고 있다. 이제 자생적인 운영이 가능하도록 ‘상인회’와 ‘운영위원회’가 꾸려지고, 향후 스스로 운영할 수 있는 기반을 만들어 내는 것이 큰 과제다. 두 달에 한번씩 있는 ‘라디오 공개방송 작은 음악회’는 이제 상인들과 주민들이 함께 만드는 ‘우리동네의 작은 축제’로 자리잡아 나가고 있다. 당면한 과제인 ‘원다방 후원회’를 구성하여 자생적 경제기반을 갖추는 것이 절실하다.

2) 사랑방 문화클럽 네트워크 구축(이하 ‘시민만들기’)

‘시민만들기’의 ‘시민’은 일반적인 의미의 ‘도시에 살고 있는 사람’을 뜻하는 것이 아니라 ‘도시의 주인으로서 자율적으로 자치를 실현하는 사람들’을 뜻한다. 성남문화재단의 문화도시정책은 시민이 자발적으로 구성하여 자율적으로 운영하고 있는 개별 동아리들을 ‘시민활동’의 가장 기초이자 출발점으로 본다. 1단계의 기본과제는 개별 동아리들이 상호 연계하는 네트워크를 형성하고, 스스로의 모임원칙과 리더(운영위원)를 정하여 개별 동아리의 틀을 뛰어넘어 다양한 교류와 협력 활동을 전개하는 토대를 형성하는 것이다. 문화클럽은 “자생적, 자발적으로 활동하고 있는 동종(同種) 또는 이종(異種)의 아마추어 및 준전문적 수준의 문화예술 동아리들의 연합체”라고 할 수 있다. 사랑방 문화클럽은 성남시 전체 문화예술 동아리들의 연합체다. 1단계에서는 바로 그 연합체, 즉 사랑방 문화클럽의 기초를 다지는 다양한 활동을 시도함으로써 개별 동아리의 틀을 뛰어넘는 연합체 활동의 가능성을 확인하고, 그 활동의 주된 동력과 방향을 실행 프로젝트를 통해 도출하는 과정이었다고 할 수 있다. 2단계의 기본과제는 연합체 활동의 시스템을 구축하는 것이다. 시민이 ‘도시의 주인으로서 자치를 실현’하는 출발점은 동네다. 즉, ‘시민이 만드는 문화도시’를 구현하기 위해서는 시민이 생활하는 삶터인 동네에서부터 문화공동체의 기반이 만들어질 때 시민이 주체가 되어 도시를 창조하는 것으로까지 나아갈 수 있다. 또 하나 중요한 것은 지역화·세계화의 시대에

동네가 곧 세계와 연결되는 연결점(node 交點)이라는 점이다. 시민의 활동은 지구촌 시대에 세계의 시민과 네트워크를 통해 상호 교류하며 발전한다. 사랑방 문화클럽은 동네에 뿌리를 내리고 세계의 시민클럽과 협력하여 ‘시민의 미덕(civil virtue)’을 함께 나누며 우리 모두의 삶의 질을 고양시키고자 한다.

① 동네를 기반으로 한 조직의 확대 및 강화

2단계 5개년 사랑방 문화클럽의 핵심과제는 동네에 뿌리를 내리는 동네클럽 시스템을 구축하는 것이다. 1단계에서는 ‘문화공헌 지원 프로젝트’를 통해 일부 그 가능성을 타진해 보았다. 금광1동을 중심으로 ‘아름다운 문화마을’ 팀(클럽)의 동네를 기반으로 한 활동과 정자동을 중심으로 활동하는 동아리들이 팀을 형성해 여러 가지 활동을 펼친 ‘그루터기’ 팀(클럽)이 그 한 예라 할 수 있다. 동네의 클럽(동아리 연합체) 체계는 동네만들기 지원센터의 ‘4개의 날개 사업’을 동네클럽이 중심이 되어 펼치도록 하는 것이다. 결국 사랑방 문화클럽은 성남시 전체 네트워크에서 동네로 뿌리를 내려나가고, 동네클럽 네트워크는 동네에서의 개별활동을 기반으로 동네와 동네를 연결하면서 성남시 전체로 줄기를 뻗어 올리며 상호 네트워크 한다.



성남의 동네클럽 네트워크 체계

그러나 여기서 주의해야 할 것은 이러한 동네클럽 체계가 2009년도부터 단번에 자리잡기 어렵다는 데 있다. 이는 2단계 5개년 동안 점차적으로 확대되어 나갈 것이며, 이 과정에서 2008년도 ‘문화공헌 지원 프로젝트’의 성과를 계승하여 ‘팀별 지역사회 공헌활동’을 점차 동네클럽 체계로 자리잡을 수 있도록 이어주는 밑작

업을 조직적으로 해야 할 것이다. 만약 이러한 구도로 2단계 5개년 동안 점진적인 추진이 가능하다면, 팀별 체계를 지원조직체계(장르별, 사업별 등)로 발전시키고 동네클럽 체계를 골간조직체계로 하는 완성된 사랑방 문화클럽 조직체계를 가질 수 있을 것이다.

② 전국과 세계를 연결하는 사랑방클럽축제

2006년도에 ‘사랑방 문화클럽 발전방안 연구’를 진행하며 10년 후 2015년에는 탄천변에서 성남시민 누구나 동아리로 참여하는 사랑방 클럽축제에 전국과 세계의 아마추어 클럽들이 함께 모여 세계적인 ‘아마추어 문화클럽 축제’가 본격적으로 펼쳐질 것을 기대하였다. 2단계 5개년이 시작되는 2009년도 제3회 사랑방클럽 축제부터는 성남 시민만이 아니라 타 도시와 해외의 문화예술 클럽들이 함께할 수 있는 준비를 시작해야 할 것이다. 축제는 사랑방 문화클럽이 전국적이고도 세계적인 네트워크를 연결하는데 좋은 계기가 되어 준다.

예술은 고대부터 인류가 축적해왔던 가장 높은 정신적 창조물 중의 하나라 할 수 있다. 그러한 인류의 유산을 함께 나누며 시민 모두가 예술의 창조자가 되는 꿈을 사랑방 문화클럽은 간직하고 있다. 사랑방 문화클럽은 그 꿈을 현실로 만들기 위해 세계의 시민클럽과 저 마다의 고유하고도 독특한 문화예술을 교류하며 ‘예술시민의 삶’을 가꿔나갈 것이다. 2단계 5개년에서는 바로 이러한 비전을 3단계에서 활짝 펼칠 수 있도록, 사랑방 문화클럽이 지향해 나갈 ‘예술시민의 현장’과 실천전략 및 규율 등 세계의 시민과 함께 할 수 있는 체계적 준비를 갖추나가야 할 것이다.

4. 사업사례 : 8개의 드라마로 펼쳐진 상대원의 원다방 이야기

2008년 3월, 성남문화재단은 ‘우리동네 문화공동체 만들기’의 시장·상가 프로젝트를 시작하면서 상대원동 곳곳을 찾아다니며 상대원에 얹힌 이야기를 묻고 또 들었다. 상대원동에 얹힌 사연들은 켜켜히 쌓인 역사책 마냥 ‘인생극장’을 펼치며 파노라마처럼 이어졌다. 재단은 여기 상대원동을 삶의 터전으로 삼아 살아온 그 ‘인생 이야기’가 바로 상대원동의 살아있는 역사라는 사실을 알 수 있었다.

이 이야기들은 상대원동에서 살아 온 한 사람의 ‘인생 이야기’를 넘어 상대원동과 상대원공단, 그리고 상대원시장과 원다방을 축으로 거미줄 처럼 얹힌 인연들을 한올 한올 풀어주고 있었다. 마님발 구두세탁소 구보윤씨는 아내와 처음 원다방에서 맞선을 보고 4개월만에 결혼을 했다.

“당시에는 만날 장소가 성남 쪽에서는 특별한 장소가 없으니까 원다방이라든가 돌고래다방이라든가 또 그 밑에 무슨 다방이 몇 군데서 주로 만났어요. 대부분 그런 데서 만났어요. 다방에 젊은 사람들이 많았어요... 그 당시에 다방에서 노래 나오고, DJ 그런 것도 원다방에서도 있었고... 그렇기 때문에 그 공간에서 젊은 사람들이 아가씨 만나러 또 총각들 만나러 또 꼬시러 또 아니면 음악 감상하러 이렇게 많이들 나와서... ..”

또또기계 아줌마 노민숙씨는 결혼을 반대하는 집안 식구에게 ‘내 인생은 내가 살 거야’라며 큰 소리치고 가출(?)해 의지한 곳이 원다방이었다.

“우리 아저씨가 우리 엄마한테 달라고 사정을 하고 그러는데, 오빠도 그때 술 한잔 먹고 들어와 가지고, 내가 다리를 분질러 앓아서 먹여 살리는 한이 있어도 당신네 못주겠다고, 부모도 없는데서 자랐는데 내가 줄 수 있냐 못 주겠다고 막 그랬는데. 그때 당시 우리 오빠가 술을 좀 많이 했었어요. 그래가지고 생활이 힘든데도 돈도 좀 안 갖다 주고 그래 속이 상해서, 내가 어떻게 내가 그런 용기가 있었는지 몰라요. 내 인생은 내가 살아가는 거고 오빠 인생은 오빠가 살아가니까 내가 알아서 한다고 하고, 딱 가방을 메고 나왔는데, 나와 가지고 원다방이라고 있잖아요, 상대원시장 입구 들어가는데 원다방 거기서 그러고 있었어요. 그래고 내가 그날 저녁에 오빠가 무서워서 집에도 못 들어가고, 친구네 집에서 자고 언니네로 내뺄라고 그랬는데, 못 가게 하더라고요 우리 아저씨가. 그래가지고 인제 좀 살다가 결혼식을 올렸어요... ..”

상대원동에 얹힌 이야기 실타래가 풀릴 때마다 ‘원다방’이 빠지질 않았다. 좀 먼데서 상대원시장을 찾는 사람들은 택시를 타고 “원다방 앞에 갑시다!”고 했다. 원다방은 상대원의 랜드마크이자, 성남 사람들 머릿 속에 “상대원동 하면 바로 떠오르는 거”, 바로 그것이였다.

성남문화재단은 이번 프로젝트의 이름을 약칭 ‘원다방 프로젝트’라고 이름짓고, ‘원다방 사랑방 신나는 상대원시장’이라는 공식명칭을 붙였다. 원다방에서 노래가 나오고 DJ가 있었다? 그래! 원다방에서 음악을 들려주자! 그리고 상대원 사람들이 살아왔던 그 이야기를 나누자. 인생살이 속에 얹혀 있는 애타는 사연과 지금 나누고 싶은 이야기를 마음 놓고 풀어 놓을 수 있는 ‘라디오 방송국’을 만들자!

사람들 이야기에서 아이디어는 쏟아져 나오고 있었다. 쉴 틈 없이 일하시는 상인들이 구수한 이웃집 이야기와 신나는 음악을 편하게 들을 수 있게 스피커를 하

나씩 달아 드리자. 원다방에서 상대원동 ‘쥬마DJ’ 들이 상대원 상인과 주민들의 소식을 전해주고, 즉석에 노래자랑으로 판을 벌리자... ..

성남문화재단은 5년전에 없어져 버린 ‘원다방’을 상대원시장의 ‘사랑방’으로 다시 탄생시키기로 했다. 그리고 그 ‘원다방’에서 상대원 사람들이 살아왔던 이야기와 노래를 펼쳐 보기로 했다.

2008년 10월 10일 금요일 오후 2시, 상대원시장에 자리잡은 원다방의 ‘신나는 방송국’에서 음악이 흘러 나오고 있었다. 시장 상인들을 가게 마다 달려있는 스피커를 통해 금요일 2시에 방송되는 <상대원 드라마>에 귀를 쫓긋 세우고 있었다. 귀에 익은 로고송이 먼저 인사를 드린다.

“♫~떡집 아저씨가 나와 / 두부집 언니가 나와 / 1학년 절수군도 나와 / 노인정 할머니도 나와 / 금요일엔 들어 상대원 드라마 / 라디오를 들어 상대원 드라마~♫”

♫ BGM

상대원 드라마 두 번째 이야기, <그 가을, 원 다방>

1화, 첫 사랑

남자 오랜...만이야.

여자 그래요, 참 오랜만이네요.

남자 우리, 15년 만인가?

여자 아마... 그 쯤 되었을 거예요.

남자 니가 아직도 성남에 살고 있을 줄은 몰랐어.

여자 성남에서 나고, 자라고, 벌써 35년째 성남에만 살고 있으니... 성남 토박이죠.

남자 그래도 니가 아직 성남에 사니까, 이렇게 다시 만날 수 있게 된 거지. 니소식 들었을 때 깜짝 놀랐어. 시집 갔다는 소식 듣고, 당연히 어디로 이사 갔겠거니 했는데...

여자 남편도 성남 사람이예요.

남자 그렇구나... 아, 원다방도 많이 좋아졌네. 그 때는 형광등도 맨날 깜빡깜빡 거리고 그랬는데.

여자 그쵸, 인테리어도 다 바뀌었어요... 그래도, 커피 맛은 그대로 였으면 좋겠는데. 오빠, 여기 커피 좋아하셨잖아요.

남자 그랬지... 요새까지도 가끔 원다방 커피 맛을 그리워했으니까. 여기요!

종업원 네~ 주문 하시겠어요?

남자 커피 두 잔 주세요. 한 잔에는 프림 넣지 마시고요.

종업원 알겠습니다.

여자 (수줍게) 기억, 하네요?

남자 그럼, 기억하지. 너는 늘 설탕 한 스푼만 넣고 마셨잖아.

여자 세상에... 그게 언제 적 애긴데.

남자 너에 대한 건 잊은 게 하나도 없어.

여자 오빠도 참... 왜 그래요, 쑥스럽게.

남자 (민망해하며) 아이들은. 잘 커?

여자 그럼요, 큰 아이는 벌써 초등학교 6학년인걸요.

남자 야, 벌써 그렇게 됐어? 시간이 많이 흐르긴 흘렀나보다.

여자 저 많이 늙었죠?

남자 늙기는, 넌 그대로야. 눈가에 있는 점도 고대로네. 너 그거 눈물점이라고, 싫어했잖아. 눈물 점 있으면 울 일 많다고

여자 (웃음) 그랬죠. 오빠는 지금도 시 좋아하세요? 오빠 가방에는 늘 시집이 여러권 들어 있었는 데... 가끔 빌려주시고 그랬잖아요.

남자 시라... 시집 안 읽은 지도 벌써 몇 년이네. 사는 게 바빠서 말이야.

여자 그 때 오빠가 빌려주신 시집 중에, 돌려드리지 못한 시집이 아직도 책장에 꽂혀 있는 걸요.

남자 그게 지금도 있어? 우리 집에 있던 시집들은 다 이사하면서 버렸는데... 생각보다 많아서 정리하는데 애 먹었다.

여자 아, 갑자기 생각나는 시 구절이 있어요. 노을이 물들어 간다는 것은...

남자 지금 당신을 생각하는 사람의 마음이 불게 타고 있다는 것이다.

여자 시집 다 버렸다면서요.

남자 마음 마저 다 버린 건 아니니까...

여자 (말 돌리며) 오빠, 요새 뭐 하고 지내세요?

남자 나? 나... 서울에서 레스토랑 운영하고 있어.

여자 사모님 하고요?

남자 음... 그렇진 않고. 어쨌든, 지금은 혼자서 운영하고 있어.

여자 다음에 가족들이랑 한 번 놀러갈게요. 제일 맛있는 걸로 주셔야 해요.

남자 그래... 혜경아.

여자 깜짝이야, 갑자기 왜 이름을 부르고 그러세요. 이름 불러본 지도 한참이예요... 맨날 누구 엄마, 이백팔호 아줌마...

남자 혜경아, 행복하니?

여자 네?

남자 행복... 하냐고.

여자 행복이라... 행복... 해요. 행복 하고 말고요. 아이들은 큰 사고 없이 잘 크고 있고, 넉넉지 않은 살림이지만 그래도 아이들 키우는데 큰 문제 없이 잘 살고 있고...

남자 그런 거 말고, 너 말이야, 니 마음이 행복한지 묻는거야. 나는 니가 늘 행복 하길 바랬어.

여자 무슨 소리예요.

남자 혜경아, 그 때 내가 원다방에 나오지 못한 건...

여자 오빠.

남자 정말 미안해, 내가 그 때는 너무 어려서...

여자 오빠.

남자 어..?

여자 나도 가끔 그 때를 떠올리지 않는 건 아니예요. 하지만 벌써 십오년이나 지났고, 이젠 오빠도 나도, 그 때의 이십대 청춘이 아니잖아요.

남자 니가 보고싶었어. 단 한번도, 널 잊은 적이 없어.

여자 이러려고 연락하신거예요?

남자 혜경아...

여자 오빠가 내게 마지막 인사를 하겠다고 했던 그 날, 저 이 원다방이 문 닫을 때까지 오빠를 기다렸어요. 식은 커피를, 세 잔이나 리필했죠.

그 이후로, 단 한번도 이 원다방에 오지 못했어요.

그렇게 오빠가 떠났지만, 나는 오빠를 한 번도 원망하지 않았어요. 그 때의 우리는 열심히 사랑했고, 덕분에 좋은 추억도 많이 남았으니까요.

남자 혜경아, 우리 좀만 더 이야기를 해보자.

여자 이야기요? 우리가 할 수 있는 건 과거의 이야기 뿐이에요. 저 지금 제 남편 사랑해요. 오빠처럼 시를 읽어주는 남자도, 가끔 저에게 꽃다발을 안겨주는 남자도 아니지만... 이 무뚝뚝하고 재미없는 사람, 이 사람은 단 한번도 나를 떠나지 않았거든요.

남자 ...미안하다.

여자 저 먼저 일어날게요. 커피, 잘 마셨어요. 그리고 오빠, 행복하세요.

‘상대원 사람들 이야기’²¹⁾의 인생 드라마는 상대원의 역사다. 원다방에서 차 한잔을 나누며 마주 앉았던 사람들의 이야기는 바로 상대원의 러브 스토리이고 상대원시장의 바글바글한 저녁시간을 채웠던 훈훈한 음악들이다. 성남문화재단은 상대원 사람들의 이야기를 어떻게 담을 것인가가 가장 큰 고민이었다. 있는 그대로, 사람들이 살아왔던 그 삶을 생생하게 그대로 우리 모두의 가슴 속에서 느낄 수 있도록 담을 방법은 무엇일까하고 말이다.

성남문화재단은 향후 ‘이야기북’을 지속적으로 만들어 갈 계획이다. 성남문화재단 2단계 5개년 계획(2009년~2013년)이 시작되는 2009년도는 ‘동네만들기 지원센터’를 열어, 그 핵심사업으로 ‘우리동네 생활이야기’를 추진해 갈 것이다. 성남의 동네 곳곳에서 구슬땀을 흘리며 찼던 삶을 개척해 나가고 있는 사람들, 이 분들의 이야기를 생생하게 담아 책으로 엮고 사진과 영상에 담고 음악으로 나누는 일이야말로 문화예술을 통해 삶의 공동체를 꽃피워나가는 중요한 일이라고 생각하기 때문이다.

성남문화재단에게는 꿈이 있다. 성남의 동네 어디에서나, 그곳에 살고 계신 주민분들 스스로가 자신의 살아온 이야기들을 책과 사진과 영상으로 만들고 음악과 그림으로 즐기며 문화공동체를 펼쳐가는 꿈 말이다. ‘원다방 사랑방 신나는 상대원시장’ 프로젝트가 그 작은 씨앗이 되기를 기대해 본다.

21) 성남문화재단, 『상대원 사람들 이야기』, 2009. 성남문화재단 홈페이지(www.sncf.or.kr) 자료실

부록 1 : 성남 태평동 마을만들기

태평동 이야기를 영상으로, 인생 드라마를 연극으로

2006년 5월, 성남문화재단과 공공예술 작가들이 함께 구성한 ‘태평4동에서 동락태평 하세!’ 기획단이 태평4동의 골목골목을 누비며(?) 마을 주민과의 인터뷰를 기록해 나갔다. 골목길에서 만난 주민들의 이야기는 고스란히 태평동의 역사였다. 그리고 그 이야기는 우리 동네 문화공동체를 만들어 나가는 뼈대가 되었다.

1. “서울 각지에서 왔지.. 그 때 당시에 60년대 후반에서부터 70년도 초까지 서울 변두리 같은데도 아니고 서울 중심부에 있던 사람들이 그 때 당시 학생들은 잘 모르겠지만 하꼬방 집이 서울시 미관을 해친다고 해서 집들을 철거를 해서 이쪽으로 이주를 시킨거야. 이쪽으로 온지가 37년 전도 됐지 보상은 없고 아주 나쁜 놈들이 많았어.”

2. “내가 한이 서린 이야기를 해줄게. 여기에다가 말뚝을 하나씩 쭈욱 박아서 새끼줄로 20평이다 하고서 주는거야.. 집을 짓는 놈들은 텐트 마냥 더 큰 거를 가지고 와서 우선 거기에 기거하라는 거지.. 그러니까 몇 세대가 같이 기거를 했던 세대만 기거를 하는 게 아니고.. 여기는 불도저로 산을 깎아서 평지로 만들어 준다고 했는데 그때 그 당시에 도 정부에서 돈을 먹고 뒤로 빼돌린 놈들이 산비탈에다 새끼줄만 쳐놓고 그냥 뉘나 가져라 그렇게 준거야.”

3. “음.. 옛날에는 철거민들을 그냥 마구잡이로 쏘아 부은 장소지.. 과거에는 살기가 막막했는데 지금은 많이 살기 좋아졌지. 지금은 이 바닥이 시멘트이지만 과거에는 야산이었지.. 처음에는 산에 올라가서 서울만 쳐다보고만 있었어. 가고 싶어서 갈수도 없고 돈도 그래서 그냥 여기서 살았어. 하여튼 지금은 많이 좋아졌지..”

4. “그 때는 3층 같은 건물이 없잖아. 텐트로 해서 잘 지었다고 해도 고야로 기와로 지은 게 전부였지.. 언덕이고 흙바닥이라 비가 오면 ‘마누라 없이는 살아도 장화 없이는 못산다’라는 말도 있었어.. 과거에는 쉴 곳도 없었고 쉴 시간도 없었지만 지금은 쉴 장소도 제법 있고 여유도 많이 생겼지 그 때는 너무 어려웠어. 오죽하면 산모가 아기를 낳고 잡아먹었다는 이야기도 있었어.. 그만큼 생활이 어려웠다는 것이지.. 지금은 살기 좋지 얼마나 살기 좋다고 요새 아파트들 많이 선호하는데 우리는 아파트 소용없어. 아파트는 비둘기장이나 마찬가지로야..”

5. “판거야 없고 노인네들 앉아 노는데 만들어 달라고 이야기 했는데 이쪽 위에 시유지 땅이라 지금 만든다고 하네. 그냥 의자 몇 개 만들어서 쉴 수 있는 공간 만든다고 하는거야.. 노인정 같은 게 많이 생겼으면 좋겠어. 태평2동은 노인정 같은 게 많지 않아서 낮에는 노인네들이 나가서 쉴 곳 이 없어.”

6. “저기 위 시유지에 무슨 나무 심는다고 해서 그런 거 하지 말고 노인네들 앉아 있을 장소나 만들어 달라고 녹지과에 건의를 했어. 그래서 지금 공사 중이야. 저 밑에 가건물 같이 생긴 것도 시유지거든 그래서 거기다 만들어 주던지 위에 해주던지 해달라고 했더니 위에 만들어 준다고 하더라고.. 힘들어 중간 중간에 의자 같은 게 많았으면 좋겠어.”

주민들의 가장 많은 바람은 골목길 중간 중간에 의자 같은 걸 만들어서 ‘골목쉼터’가 있었으면 좋겠다는 것이었다. 이미 골목마다 별별 모양의 의자들이 낡은 모습으로 주민들의 작은 쉼터가 되고 있었지만 턱부족이었다. 기획단은 이 프로젝트의 이름을 ‘주민들의 골목쉼터, 쪽마루 프로그램’이라고 명명했다. 그리고 태평4동의 모든 ‘쪽마루’를 조사하기 시작했다.



‘골목쉼터 쪽마루’ 위치

‘태평4동에서 동락태평하세!’는 이렇게 시작되었다. 그리고 새롭게 50여개 이르는 ‘쪽마루’를 주민들과 함께 만들었다. 56만^m 넓이의 이 동네에는 61개 골목길이 가로세로로 얹여있다. 태평4동의 골목길 총 길이는 16.21km로 성남을 관통하는 성남대로 16km로 맞먹는다. 골목길 경사는 웬만한 등산로 수준이다. 불도저로 산을 깎고

새끼줄로 반듯반듯 골목길을 내어, 세계 어디에서도 볼 수 없는 계획도시(?)를 탄생시켰다. 기획단은 이를 두고 ‘파도치는 골목’이라 이름 붙였다. 어마어마한 스키장을 연상시키는 슬로프 위에 꿈틀꿈틀 얹은 지붕들이 파도처럼 으르렁 거리고 있었다. 그 골목에는 이야기가 있다. 그 골목의 사람들이 살아왔고, 지금도 끈끈하게 살아가고 있는 이야기... 그 이야기들을 기록하고 영상에 담았다.

금빛초등학교는 태평4동의 ‘중심’이다. 놀이터 하나 변변히 없는 동네에 커다란 초등학교 운동장은 마을회관이자 놀이시설을 갖춘 주민 모두의 휴식처다. 그 금빛초등학교 맞은편 가파른 골목길을 오르면 세탁소 옥진사가 있다. 옥진사 어르신 송종식 할아버지도 태평동 이야기의 주인공이었다. 기획단은 수십 차례 옥진사를 드나들면서 할아버지와 친해진 후에야 살아오셨던 이야기를 들을 수 있었다.

1. 성남에 사신지 얼마나 되셨어요?

“철거민으로 들어온 거는 아니고 부산에서 사업에 실패해서 아이들 공부도 시키고 새로운 일을 해볼까 하고 부산에서 올라와서 30년 좀 넘었지. 처음에 들어와서 집터를 사서 성남 초창기 생길 때부터 여기에 살았어.”

2. 세탁소는 언제부터 운영하셨어요?

“아주 오래됐지. 근데 예전처럼 경기가 없어서 사람들이 세탁을 안 해. 성남에 들어와서 세탁소 운영하기 전에는 일본으로 돈 벌러 나갔는데 내가 너무 오랫동안 집을 비워놓으니까 가정이 파괴됐어. 내가 없는 사이에 집사람이 다른 사람이라 바람이 나고 아들이고 딸이고 전부 그쪽으로 따라가서 지금은 혼자 남아버렸어. 지금 세탁소 운영하는데도 어려움이 많아. 세탁용 솔벤트 회수가 의무화가 되서 솔벤트 회수기를 설치하지 않으면 업장을 폐지하라는 거야. 기계 값이 400만원 이라는데 왜 자꾸 나 같은 서민들한테 이런 요구를 하는지 모르겠어.”

3. 성남에 들어와서 어떤 일을 하셨는지?

“들어와서는 다른 사업 하다가 더 돈을 벌려고 하다 보니까 내가 해외를 많이 나갔지 사우디 아라비아도 가고 경기가 없어서 일본도 가고 그때는 이쪽에 일자리가 없었어. 그때 당시 해외로 나가는 사람이 아니면 이쪽에 있는 사람들은 건축 노동일을 많이 했어. 성남에 거주하고 있는 사람들은 반 이상이 건축노동자라고 봐야 돼.”

4. 성남이 많이 변했나요?

“예전에는 사람들이 단합이 잘되고 통·반을 통해서 청소를 하거나 하면 전부 나와서 하고 그랬는데 지금은 연락을 해도 한 명도 나오는 사람이 없어. 단합이 안 되지...”

5. 태평동이 어떻게 되었으면 하는 바람은?

“성남에는 노인인구가 많아. 노인들이 쉴 수 있는 시설을 많이 확충해주면 좋겠어. 노인정이 있기는 하지만 시설이 그리 좋지는 않아. 노인들이 점심식사라도 할 수 있게 급식도 하는 노인정이 생겼으면 좋겠어...”

옥진사 사장님을 소개합니다.

내레이션

77번 마을버스를 타고 금빛 초등학교에서 내리면, 맞은편에 언덕이 있다. 그 언덕의 큰 능선 골목에 세탁소 옥진사가 있다.

육여년 동안 세탁소를 운영하신 송종식 어르신. 손이 많이 가는 세탁소 일을 하기에는 연세가 많아 보인다.

자막

내가 일수 이자를 87일 넣어야 된다고.

그러면 이자가 얼마나 되느냐. 수수료가 10만원 여기 요거만 계산하면 60만 원 그럼 총 70만원이야.

얼마나 빌리셨는데요?

200만원

내레이션

밀린 집세를 내기 위해 높은 이자를 감소하고 일수 200만원을 써야했다.

6년 동안 세탁소를 운영하면서, 두 평 남짓한 이 침상에서 혼자 생활을 해왔다.

자막

잠자리 보면 알지 뭐 저런 데에서 자는게 길거리 노숙자하고 똑같지 안그래?

나이 들어서 나처럼 생활하는 사람 드물거야.

환갑 다 지나고 나이 70 다 돼가는 사람이 이런 생활하고, 오죽하면 이러겠어.

내레이션

처음부터 혼자는 아니었다. 부양해야할 식구가 있는 책임감 많은 가장이었다. 연

이은 사업 실패로 결단을 해야 했고, 새로운 출발을 위해 가방을 싸서 일본으로 떠났다. 세탁 일을 시작했고 15년 동안 그 수익금을 가족에게 보냈다. 99년 불법 체류 단속으로 체포가 됐고, 8개월 동안 독방에 감금됐다. 출감 후 한국으로 강제 출국돼 15년 만에 돌아왔지만 아내는 이혼을 요구했고, 자식들에게도 외면당한 채 홀로 남겨졌다. 모든 걸 잃은 어르신 환갑의 나이에 공사장 노동일로 자금을 모아 지금의 옥진사 세탁소를 개업했다.

자막

추석에 뭐하세요?

남한산성이나 가서 바람이나 쐬고 운동하고.

쉬는 날 외롭고 하니까 (남한산성에서) 실컷 올라와 내려와 너무 적적하니까. 명절날 식구들 모여 앉아서 1년에 한번 같이 음식 먹고 그런 것 생각하면 막 눈물이 쏟아져.

내 인생이 왜 이렇게 비참하게 됐나 싶고

노인네들이 (외로워서) 자살하는 게 이래서 많이 하는 거 같아.

우울증이란 게 그런 게 우울증인 것 같아.

내레이션

추석날 모처럼 세탁소 문을 닫고 남한산성으로 향한다. 남한산성으로 갈 때면 스쳐지나가는 바람처럼 모든 걱정은 잊을 수 있다.

자막

우리 여기서 날 밝을 때면 저 밑에까지 보여. 저 여가 성남이거든. 성남이고 저 쪽에가 광주인데, 산에 막혀가지고... 이쪽으로는 광주 이쪽에는 성남.

내레이션

삼삼오오 모인 어르신들 고스톱 판이 벌어졌다. 모처럼 옥진사 어르신 얼굴에 미소가 가득하다. 지금 이 순간만큼은 모든 것을 잊을 수 있고, 모든 것이 즐겁다. 모처럼 세탁소 새단장을 한 어르신 남다른 각오가 생긴 것 같다.

자막

거기 봐 어항도 짝 열대어로 바꿨다니까

아 어항 청소 하셨네요.

청소 짝 하고 고기를 (붕어에서) 열대어로 바꿨어.

언제 바꾸셨어요?

어제 짝 바꿨어.

화초가 저기 있으니까 팬찮은데요. 언제 사셨어요? 오늘 사진 거예요?

아 저거 오늘 샀고 저 나무들은 쓰레기통에 버린 거 주워다가...

아 저 뒤에 나무들이요? 예쁜데요.

내가 앞으로 저런 화초를 자꾸 키우려고

내레이션

새로운 열대 어항처럼 그리고, 새로운 화분처럼 어르신의 생활도 한결 새롭고 가벼워지길 기도한다.



<http://blog.naver.com/hmose1>

세탁소 옥진사 송종식 할아버지

성남문화재단은 2006년 태평동 프로젝트 시작하면서 ‘우리 동네 사람들 이야기’를 어떻게 담을 것인가 고민해왔다. 태평동의 ‘골목길 영화제’는 이렇게 탄생되었다. 금빛초등학교 옆에 위치한 태평4동 주민자치센터의 뒷마당... 2006년 10월 20일(금)부터 22일(일)까지 펼쳐진 골목길 영화제에서는 동네사람들 모두가 주인공이 되고 동사무소 뒷마당이 극장이 되었다.

골목길 영화제가 시작하던 날.

영화제는 8시에 시작이고 영화제를 준비하는 팀은 설치에 분주한 가운데 한 할머니가 7시부터 뒷마당 의자에 앉아 계신다.

첫째 날은 그저 그러려니 하고 지나쳤는데 날씨가 제법 쌀쌀하던 둘째날, 7시에

그 할머니가 여전히 뒷마당에서 영화제를 기다리고 계셨다.
아마도 7시 전부터 계속 그러고 계신 것 같았다.

“어..할머니, 어제도 오셨었죠?”

“응”

“영화제는 8시부터 시작이예요. 왜 이렇게 일찍 오셨어요?”

“지금이 몇 신데??”

“7시예요.”

“어..”

“혼자 오셨어요?”

“아니..다른 양반 하나 또 올거야.. 빨래 걷고 온다고 했어..근데 자리가 어디가 좋아?”

여기가 잘 보이나 저기가 잘 보이나”

“여기가 잘 보일거 같아요..근데...할머니 연세가 어떻게 되세요?”

“나 86살..허허”

“와..그래도 밤에 영화제도 보러 오시고 정정하시네요.”

“난 정정한 게 문제야.”

“날씨도 추운데 여기서 계속 기다리실 거예요?”

“난 머느리가 밥해주면 밥 먹고 그냥 나와서 막 돌아댕겨.. 그러다가 밤 늦게 들어가서 바로 자야지..”

“집에 계시기 불편하셔서 그러세요?”

“편하지야 않지.. 내가 집에서 뭐 일을 하나...그냥 밥만 먹고 나오면 막 돌아댕겨..”

“할아버지는요..?”

“내가 15살 때 결혼해서 아이 셋 낳고 29살 되던 해에 남편이 죽었지..

상갓집에 갔다가 음식 잘못 먹고 병 얻어서 그렇게 됐어..

남편 죽고 나니까 남편 앞으로 빛이 있어서 내가 애들 셋 키우면서 애들 키우고 빛 갚고...그랬지..”

“고생이 많으셨겠어요..혼자 어떻게 애들 셋이나 키우셨어요...”

“서울에서 머리에 이것저것 이고 땀기면서 팔았지.. 그래도 큰 놈이 9살이어서 그 놈이 아래 동생 둘 돌봐주니까 내가 돌아댕겼지..”

“성남에는 언제 오셨어요?”

“온지 오래됐지..20년도 더 된거 같은데.. 아들이 택시운전 하는데 아들이 성남으로 간다니까 나도 왔지..왜 왔는지는 모르겠어.”

“영화는 재미있으셨어요?”

“재미는 무슨...그냥 나와서 구경하는거지.. 나는 구경이라면 환장허~”

이렇게 할머니와 대화를 나누고 있는데 샘터길 장난꾸러기 3명이 다가온다.
태평동 사랑방 ‘아트클럽’에서 매번 작가들을 귀찮게 하던 초등학교 여학생3명..
꼬치열전 광고를 찍을 때는 꼬치열전 안에서 떠돌고 있고
홈런 만화가게 ‘아트리폼(Art Reform)’할 때는 만화가게에서 작가들 귀찮게 하고
있고
MBC에서 촬영왔을 때는 그 피디 앞에 붙어서 자기 찍어달라고 아우성치던 천
방지축 3인방.

그런데 갑자기 이 아이들이 할머니한테 오더니
“할머니 저희가 안마해드릴게요” 라고 하더니
셋이 단합하여 할머니 안마를 해드린다.

태평동 아이들에게는 서울, 소위 강남 아이들에게서 느낄 수 없는,
장난꾸러기여도 도무지 미워할 수 없는 그 무엇이 있다.
그렇게 태평4동의 밤은 골목길 영화제와 영화제를 기다리던 86세의 할머니와
태평4동에 무슨 일만 있다하면 나타나는 소녀3인방과 함께 무르익었다.

골목길 영화제에 출품된 작품은 총 7편. 동네사람들 이야기를 엮은 4편의 다큐멘터
리와 동네의 상점 광고영상(CF)이 그것이다.

<다큐멘터리>

- “옥진사 사장님을 소개합니다”-동네에서 옥진사라는 세탁소를 운영하시는 세탁소
아저씨의 인생극장을 황세준 작가가 함께하며 담은 다큐멘터리
- “벽 이야기”-성남 수정구에 있는 탈학교 공동체인 디딤돌학교 아이들이 태평4동을
돌아다니면서 벽에 쓰여 있는 낙서들, 소통의 흔적을 담았다.
- “태평4동 사람들 이야기”- 성남에서 활동하고 있는 미디어공동체 늘봄이 태평4동
주민들의 이야기를 따뜻한 시선으로 담은 짧은 인터뷰 기록.
- “태평4동에는 뭔가 특별한 것이 있다”-태평4동 골목 마다 보물 찾기처럼 발견할
수 있는 화단 이야기와 화단을 자식처럼 가꾸는 주민의 이야기가 펼쳐진다.

<광고 영상>

- 화려한 수상경력을 자랑하는 20년 전통의 「대성이발관」
- 70년대와 80년대를 풍미했던 ‘동네 이발관’. 이발관에는 으레히 ‘세계 평화’가 한
점씩 걸려있고 동네의 이야기들이 술하게 번져가는 사랑방이었다. 태평동에는
‘동네 이발관’이 아직 몇 곳이 남아 있고, 여전히 나이 드신 주민들의 벗이 되고
있다.
- 아이들이 직접그린 메뉴판을 전시해놓은 「꼬치열전」

- 태평동에서 꼬치를 가장 맵고 맛있게 만드는 집... 태평4동 동사무소 맞은편 샘터길로 곧장 올라가면 아이들이 항상 바글바글 대며 닭꼬치와 떡볶이를 즐겨 먹는 곳. 가게 내부의 빈 벽에는 동네 사람들 가족사진이 즐비하다. 태평4동의 가족들이 모두 좋아하는 맛집이다.
- 불어로 하얀 성탄절이란 뜻의 「블랑쉬노엘 제과점」
- 골목길 사거리에 위치한 블랑쉬노엘은 태평동에서 각별하다. 조그만 매장의 2층을 아이들의 생일잔치 장소로 제공한다. 태평동에서 아이들의 생일파티 할 만한 장소가 마땅치 않기 때문이다. 제과점 사장님은 기꺼이 아이들을 위한 장소를 제공하고 빵 값만 받고 음료수도 무료로 제공한다. 생일날은 친구들과 엄마들이 함께 모여 블랑쉬노엘 만의 특별한 빵인 ‘오이 카스테라’, ‘호빵맨’, ‘누룽지파이’, ‘사과케익’, 그리고 생일날 최고 인기인 ‘딸기와 초코 생크림 케익’ 파티가 열린다.

골목길 영화제가 열리고 나서 세탁소 옥진사 앞의 골목길은 아이들의 인기 있는 놀이터가 되었다. 골목길 영화제에서 “옥진사 사장님을 소개합니다”가 인기짱이었고, 영화제 이후 송종식 할아버지는 골목길의 인기 할아버지가 되었다. 옥진사 할아버지는 ‘인생극장’ 다큐멘터리를 통해, 잃었던 가족보다 더 많은 손자 손녀들을 얻었다. 할아버지에게는 새로운 전환점이었다.

성남문화재단에서는 골목길 영화제를 마친 후 태평동 할아버지들의 이야기를 아이들이 들을 수 있도록 ‘사랑방’을 만들면 어떠냐는 의견이 나오고, ‘20평의 태평동 집’을 성남아트센터의 빛의계단에서 펼쳐보는 ‘예술, 태평동에서 노닐다 展’을 준비하는 아이디어가 마구 쏟아졌다.

“내가 한이 서린 이야기를 해줄게. 여기에다가 말뚝을 하나씩 쭈욱 박아서 새끼줄로 20평이다 하고서 주는거야..”

20평은 성남이라는 우리나라 최초의 신도시의 상징이다. ‘우리동네 문화공동체 만들기’로 태평4동의 주민들이 동네를 새롭게 만들기 시작했다. 그리고 다시 태평동의 모습과 이야기는 ‘성남아트센터’라는 복합문화시설에서 펼쳐진다. 전시장에서만 있었던 예술이 동네라는 삶의 현장에서 주민이 주인공이 되어 펼쳐지고, 바로 그 생생한 ‘삶의 예술’이 아트센터에 자리 잡는다.

성남문화재단은 태평4동 프로젝트에 함께했던 작가들과 추진단을 꾸리고 작업에 들어갔다. 우선, 태평4동에 있는 실제의 집인 ‘태평4동 1712번지 주거공간 1, 2층 및 옥상’을 80% 크기로 성남아트센터 빛의계단에 재현하고, 2006년 ‘태평4동에서 동락 태평하세요!’ 프로젝트를 연계한다.

예술, 태평동에서 노닐다 展

가. 전시 개요

○ 제목_예술, 태평동에서 노닐다 展 / 일시_2007년 6월 21일~7월6일 / 장소_성남아트센터 빛의계단

○ 총괄기획_성남문화재단 문화기획부 / 기획 코디네이터_김용익 / 전시기획_김태현, 조인희 / 전시 큐레이터_조인희 / 참여작가_임홍순, 민지애, 이은정, 정은영

○ 내용 : ‘성남아트센터 빛의계단’ 위에 3개의 전시공간(성남 기존시가지의 20평형 주거공간을 1층, 2층, 3층(옥상)으로 만들어 전시장으로 사용)을 만들어, 성남아트센터를 찾는 시민들을 자연스럽게 전시공간으로 접근시키도록 한다.

나. 전시 방향

○ 성남문화재단에서 ‘우리동네 문화공동체 만들기’ 사업 일환으로 2006년도에 추진했던 ‘태평4동에서 동락태평하세!’를 성남아트센터로 끌어들여 전시한다. 전시물은 작년 사업 결과물과 본 전시에 필요한 부분을 보충하여 진행한다.

○ 성남이 갖는 기존 이미지를 확장하여, 그동안 보여주지 못했던 ‘공동체적 삶 속에서의 순기능’의 유효한 지점을 전시로 보여준다. 타자의 삶을 외면하지 않고 이해하고 배려하며 동시에 함께 가는 내용을 바탕으로 나, 타자, 공간, 그 밖의 것들이 분리되지 않고 놀듯 자연스럽게 교차하면서 생산적인 충돌을 가질 수 있는 전시 형식이 되도록 공간구성을 한다.

○ 객관적인 조사 자료와 기억 속에 존재하는 태평동의 과거 그리고 현재를 시각, 촉각, 청각 등 다양한 방법으로 표현

○ 전시 구조물의 안은 집안의 풍경이 되기도 하면서 골목길 풍경이 되기도 하고 나아가 ‘성남의 얼굴’이 되기도 하는 구성을 통해 태평동은 물론 성남의 과거와 현재 그리고 미래를 가늠해 볼 수 있는 전시 공간으로 연출

○ 향후 진행될 성남 도시공간 속의 공공 미술이 본 전시를 통해 시민의 지속적인 관심과 참여를 촉발시키면서, 시민들 삶의 다양한 모습이 상호 교차할 수 있도록 도움이 되는 전시를 한다.

다.. 공간 설치

○ 전시공간으로 태평4동 1712번지 주거공간 1, 2층 및 옥상 재현

○ 전시장은 통행인구 흐름을 고려하여 실제 크기의 80%로 축소

○ 벽 높이는 전시 효율을 고려하여 비율에 상관없이 높게 할 수 있음

- 거실, 주방창은 테이프로 표시하고 이외 창문은 만들
- 설치 예상 크기 : 바닥면적 약 6×4m, 높이 2m

라. 공간 구성

○ 1 층

- 거 실
 - 2006년 태평동 사업 결과물 자료 전시하되 지난 전시를 한눈에 볼 수 있게 안내문 또는 거리 아카이브 형식으로 구성
 - 사진 인화, 텍스트 시트지 출력물 전시 및 영정프로젝트, 골목길 영화제 과정 기록한 영상물 상영 등
- 안 방
 - 성남 태평동의 특징 중의 하나인 급격한 경사 지형 체험 공간
- 작은방
 - ‘움직이는 사진관’을 전시형식으로 보여주는 공간
 - 노인들의 이야기를 통한 세대 간의 차이와 태평동 역사 전달
- 화장실
 - 태평동의 소리 혹은 공간 속 낙서들을 재구성
 - 살기 어렵고 힘들었지만 따스함이 넘쳐나는 인간미 묘사
- 외 부 : 복잡한 성남 풍경을 컨투어로 작업

○ 2 층

- 거 실
 - ‘맨홀뚜껑 꾸미기’ 작업을 다시 보여주는 공간으로 구성
 - 집안 풍경 사진, 드로잉으로 아이들이 보는 태평동 묘사
- 안 방
 - 디지털카메라를 이용한 어린이들의 셀프 포트레이트 전시
- 작은방
 - 전시 관람객들과 어린이들이 함께 만드는 이벤트 공간
- 화장실
 - 어린이들이 그리는 화장실 풍경
- 외 부 : 아이들이 그리는 태평4동 지도그리기 벽화
 - 자기집, 친구집 약도를 여럿이서 전시벽체 비레로 된 종이에 작업

○ 3 층

· 내 부

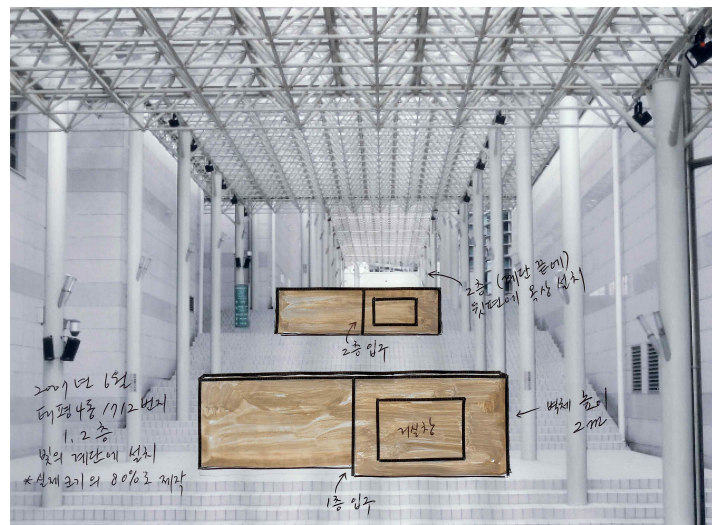
- ‘화단시상식’, ‘손바닥 정원 만들기’, ‘골목쉼터 쪽마루 만들기’ 프로젝트 제한 공간

- 실제 사용하는 화분, 평상 등으로 구성을 옮겨 놓음

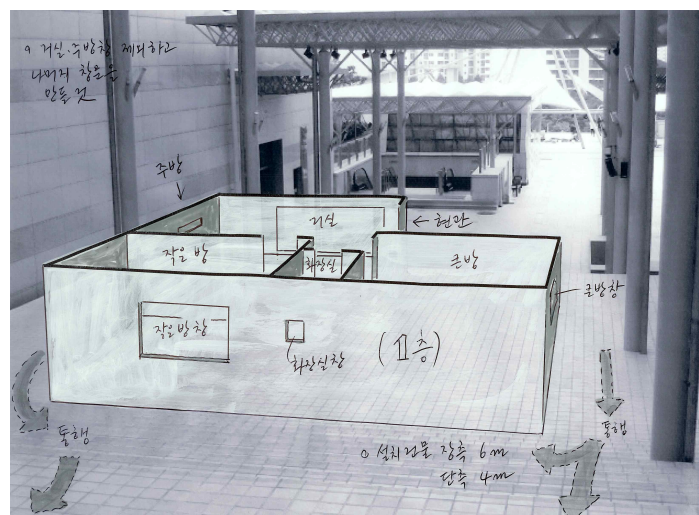
· 외 부

- 전시 관람객 안전을 고려하여 난간을 1m 높이로 설치

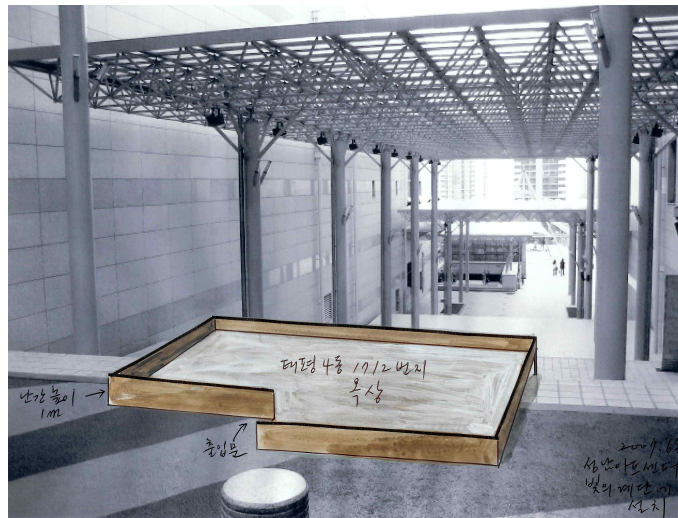
- 아이들에게 성남의 역사에 대해 말해 줄 수 있는 할아버지의 태평동 이야기



‘태평동 20평 집’ 도면1



‘태평동 20평 집’ 도면2



‘태평동 20평 집’ 도면3



‘태평동 20평 집’ 展1



‘태평동 20평 집’ 展2



‘태평동 20평 집’ 展3

태평동 이야기를 들려주는 무대는 ‘태평동 20평 집’의 3층 옥상이다. 우리는 이를 ‘이야기 옥상’이라 불렀다. ‘이야기 옥상’에서는 박용호(72세, 태평4동 제4노인정 회장) 할아버지께서 ‘태평동 이야기 할아버지’가 되어 주셨다. 할아버지는 1969년 성남 입주 초창기에 태평4동으로 이사를 오셨고, 현재 살고 계신 곳이 처음 이사 오셨던 그 집이다. 40년간 태평동을 지켜보신 분으로 전시기간 동안 관람객들, 특히 아이들에게 태평동의 유래와 특징에 대해 많은 이야기를 들려 주셨다.



‘이야기 옥상’에서 아이들에게 태평동 이야기를
들려주고 계시는 박용호 할아버지

태평동의 ‘우리동네 문화공동체 만들기’는 지금도 계속 이어지고 있다. 2006년의 태평동 프로젝트에 이어 2007년부터 지금까지 태평동에서는 금빛초등학교 아이들이 ‘동네신문’을 발간하고 ‘영상뉴스’를 제작하여 상영한다. 이름 하여 ‘한울신문’과 ‘한울영상뉴스’의 주인공인 ‘태평4동 어린이 기자단’이다. 기자들은 한울신문에 태평동 주민들이 살아왔던 구수한 이야기를 귀를 쫑긋 세우며 열심히 담아낸다. 그리고 맛있는 집을 소개하고, 봉사활동에 열심인 ‘주민 봉사대’의 에피소드를 곁들이는 걸

잊지 않는다. 이젠 동네 주민들이 ‘한울신문’을 먼저 찾는다. 주민들을 모셔놓고 태평4동에서 상영되었던 ‘한울영상뉴스’는 폭발적인 인기를 모았다.

이번 ‘태평동 사람들 이야기’는 2009년도 ‘우리동네 문화공동체 만들기 이야기북1’의 작업이었던 ‘상대원 사람들 이야기’에 이어 두 번째 이야기북이다. 성남문화재단에서는 2020년까지의 중장기 계획을 세워 1단계 3개년(2006~2008년)을 마무리 짓고, 2009년부터 2단계 5개년(2009~2013년)을 추진 중이다. 1단계에서는 성남 전체 동네를 5개 유형(골목길, 아파트, 공단, 시장, 상가)으로 분류한 후, 시범사업을 통해 ‘우리 동네 사람들 이야기’를 주로 영상작업을 통해 주민과 함께 나누었다.

태평동(골목길 유형)의 골목길 영화제 작품들과 ‘태평동 골목길 이야기’, ‘야채가게, 그곳에는...’, ‘태평동 2009, 새로운 창조’. ‘풀장환상’ 은행동(아파트 유형)의 ‘알고 있나요?’, ‘엄마, 말하는 중이거든’, ‘상상을 꽃피우는 아파트’, ‘은행주공을 소개합니다’. 그리고 ‘콩닥콩닥 예술공단’ 상대원공단(공단유형)의 ‘메이드인 성남’, ‘직선과 곡선’, ‘88년의 세월, 김병옥 할머니를 만나다’, ‘기업의 문화공헌 프로젝트’. 마지막으로 ‘원다방’의 상대원시장(시장·상가 유형)의 ‘등나는 날’, ‘신나는 라디오 방송국 송년회’, ‘상대원 시장의 밤 그리고 소리’, ‘소리와 걷다’, ‘상대원시장의 하루’, ‘상대원시장을 그리다’를 통해 우리 동네 사람들의 이야기는 퍼져 나갔다.

2단계는 1단계의 시범사업을 기반으로 <동네만들기 지원센터 ‘사랑마루’>를 통해 ‘우리동네 생활이야기’를 ‘이야기북’으로 발간한다. ‘상대원 사람들 이야기’에 이어, 이야기북2 ‘태평동 사람들 이야기’, 이야기북3 ‘은행동 사람들 이야기’가 그것이다. 3단계 7개년이 끝나는 2020년까지 이야기북 시리즈는 계속 되어야 할 것이다. 또한 향후 성남문화재단은 이야기북 시리즈를 콘텐츠로 영화, 다큐멘터리, 연극, 뮤지컬, 전시, 퍼포먼스 연계사업에 들어갈 구상을 준비 중이다. 이야기북은 성남의 살아있는 역사다. 지금 주민들이 생생한 동네의 삶 속에서 펼쳐고 있는 인생 드라마다. 이 드라마의 주인공은 주민이다. 앞으로 가장 중요한 과제인 동네 주민 스스로가 자신의 삶과 자기 동네 드라마의 창작 주체로 설 수 있게 되기를 기대한다.

부록 2 : 성남 은행동 마을만들기

길길마녀의 동화책, 별별 이야기 벽화

2007년 7월, 남한산성의 끝자락에 자리 잡은 은행2동 주공아파트 내에는 다양한 버스들이 드나들며 사람들이 모였다 흠어진다. 그중 유독 즐겁고 밝은 모습으로 정류장 부근에 모여 있는 분들이 눈에 띄었다. 어린 아이들을 둔 엄마들이 유치원 버스를 기다리고 있었던 것이었다. 인상적인 모습에 그분들에게 성남문화재단과 작가들로 구성된 ‘폴장환상’ 기획단은 문화모임을 제안하였다. 모두들 ‘우리가 뭘 할 수 있겠어’ 하면서도 폴장에서의 만남을 흔쾌히 받아들였다.

바로 연락망을 취할 수 있게 멤버 중 한분인 정숙정씨가 반장으로 정해졌고, 이렇게 ‘길길마녀의 동화책 모임’이 시작되었다. 안양에서 살 때 YMCA에서 책읽기 퍼포먼스를 해왔다는 신지은씨를 선생님이로 모시고 준비해 온 책들을 보여주며, 엄마들이 마녀복장으로 유치원 갔다가 버스에서 내리는 아이들을 맞이하고 책을 읽어주자고 제안했다. 엄마들은 선생님과 이야기를 나누기 전까지 창피하다며 마녀복장을 꺼려하시더니 어떻게 자신감과 의지가 생겼는지 재미있겠다며 자신의 모습에 깜짝 놀랄 아이를 생각하며 신이 났다.

길 다란 마녀모자, 빗자루, 망토, 책 바구니, 그리고 은행2동 주공아파트 바로 옆에 있는 ‘책마을어린이문고’에서 특별히 선별해 빌려온 20여권의 동화책. 완벽한 준비를 마치고 ‘길길마녀’들은 유치원버스가 오는 곳으로 갔다. 버스에 있는 아이들뿐만 아니라 유치원선생님도 깜짝 놀란 이벤트가 시작되었다. 길길마녀는 근처 놀이터로 가서 아이들에게 동화책을 읽었고, 아이들은 신기해하면서 초롱초롱한 눈으로 동화책 속에 빠져들었다.



책 읽는 마녀들과 아이들, 뛰어노는 아이들이 뒤섞여 놀이터는 환상적이고 자유로운 공간이 되었다. 낄낄마녀 퍼포먼스 후 다시 신지은 선생님과 놀이터에서 만나 동화책 즐겁게 읽기와 동화책 보는 방법 등 여러 이야기와 궁금한 점들을 나누었다. 책을 읽으며 가장 중요한 점은 아이들이 최대한 상상력을 발휘할 수 있게 보여주는 것이라며 앞으로의 모임을 독려해 주었다.

다음 모임부터는 엄마들끼리 모여 진행되었는데 선생님 없이 스스로 하려니 많은 어려움이 생겼다. 모두들 모임을 이끄는 역할에 부담을 가졌고, 모임에 대한 기대도 다양하게 달랐다. 하지만 해보자는 의지에 다시 반장이 정해지고 다음 모임 날짜가 잡혔다. 그리고 ‘책마을어린이문고’를 운영하고 계시는 은행2동 주민 장점심 선생님의 도움을 받아 보기로 했다. 장점심 선생님은 모임이 잘 이루어질 수 있도록 도서관 이용이나 책에 관련된 정보 등 여러 이야기를 해 주었고 언제든지 도움을 주고 싶다 하셨다.

‘낄낄마녀의 동화책 모임’은 각자의 일정과 사정, 기대가 달라 많은 이가 함께 하지 못하고 지속적으로 이끌 힘이 부족해 힘들었지만 모임은 지속적으로 진행되었다. 초대된 집에서 만나서 서로의 동화책을 교환해 읽고, 수다도 떨고, 주변정보도 나누며 친교를 가졌고 ‘각자 돌아가며 아이들에게 책 읽어주기를 하자, 독후감을 써오자, 관련정보를 모아보자’는 등의 의견으로 발전되었다. 미약한 시작이지만 아파트 안에서 작은 실천의 힘을 모이고 움직이며 지속적으로 가꾸는 노력이 엄마들에게는 너무나 소중한 것이었다.



성남문화재단은 ‘낄낄마녀의 동화책 모임’에게 ‘은행동 이야기 영상’을 찍어 보자고 제안했다. 이번에는 또 무슨 영화(!)까지 찍냐고 너스레다... 그냥 일상적으로 이야기 나누는 장면을 영상에 담으면 그게 ‘은행동 이야기 영상’이 될 거라고 말하자, 그야 뭐 어렵지 않지 하며 은근히 영화 주인공이 된 냥 수군수군 여러 가지 의논거리가 생겼다. 어디서 찍을까? 우리 항상 모이듯이 집이나 ‘책마을어린이문고’가 좋겠다... 무슨 애길 하나? 아! 책도 만들구, 음식 만들어서 나눠먹구 뭐 늘상 하는 게

다 멋진 그림 나오겠네~

이렇게 해서 탄생한 것이 ‘깰깰마녀의 동화책 모임’의 일상을 찍은 ‘은행동 이야기 영상_엄마 말하는 중이거든..’이다.

은행동 이야기 영상_
“엄마 말하는 중이거든..”

첫째시간, 종이접기 + 공공미술

엄마 : 세상에서 제일 빠르게 뭐지?

아들1 : 뭐, 동물이요?

엄마 : 아니, 전체 다해서

아들1 : 해님, 번개

엄마 : 해님, 번개, 빛이지

그러면, 해님에서 나오는 빛도 한번 그려봐 줄까?

아들1 : 빛도.. 번개도 그려도 되요?

[자막]

풀장환상(은행2동 문화공동체 프로젝트)에서 ‘깰깰마녀 동화책 모임’을 할때요... 아이들에게 책을 읽어줄 데가 없는 거예요. 풀어놓고 앉아 있을 데가 없는 거예요. 집에서 다 모이자니 동네 아이들 다 데리고 올 수 없고.. 그래서 놀이터에 앉아서 하는데 너무 한심한 거예요. 이게 시소냐 널이냐! 맞아 (손잡이가) 다 떨어진 거나 마찬가지로야. 딱 널 같은 거야. 104동은 없어 하나도..

맨 처음 이것(풀장환상 프로젝트) 한다고 했을 때 나는 우리 아파트에 뭔가 하나 시설이 들어오는 줄 알았어.

설문조사를 처음 했어요. 어떤 게 들어왔으면 좋겠나. 무얼 고쳐주었으면 좋겠나. 그래서 난 제일 먼저 한 것이 애들 놀이터였거든요.

근사한 분수나 뭐 그런 거.. 난 그런 거 바라지도 않았어. 이 황량한 아파트 담벼락에 뭐라도 부티 나는 거.. 꽃밭이라도 가꾸겠구나. 그랬어.

그러다 아쉽게 끝났지. 정말 아쉽게 끝났지.

그래도 다행히 우리는 이렇게 모임을 가지니까 어쨌든 거기서 만나서 된 거니까 저희들한테 굉장히 도움 된 거죠. 또 이렇게 아쉽게 끝나줘야지..

미술이나 그쪽 분야에서는 굉장히 뛰어나고 감감이 있어요. 근데 어떤 기획이라든지 추진력 면에서는 좀 초보가 많았던 것 같아요.

그래서 일을 딱 시작해서 마무리 짓기까지의 과정이 수월하지가 못했어요.

근데 최선을 다 하셨어요.

지금이라도 (아파트에 폐쇄된) 풀장을 다시 개보수를 해서 작은 도서관을 만들면 가능하거든요. 너무 흥물스럽잖아 사실...

엄마들 사이에서 팀을 짜서 자원봉사 식으로 하면 충분히 가능하거든요.

엄마 : 그게 뭐예요?

아들2 : 구름하고 해하고 비하고 번개가 있어요.

아들1 : 번개가 뭐야 번개지

엄마 : 김동희가 그린 토끼의 아침입니다.

아들2 : 토끼와 번개와 비. 아니 토끼와 당근

[자막]

엄마. 나 근데 살려줘. 살려줘~

알았어. 엄마가 구해줄게

둘째 시간, 책만들기 + 우리동네

[자막]

(남한산성) 정상에서 산길을 보니까 막 불빛이 반짝이면서 성남시 전체가 보이는 거야, (남편은) 그걸 보여주고 싶었던 거야.

“이게 성남이야” 그러는데.. 난 그게 들어오지도 않는 거야. 너무 어지럽고.

가을에는 정말 환상이야. 초록색 잔디밭에 파란하늘에.. 와! 정말 환상이야.

내가 이사 갈지도 모를 적이 있었거든 울었잖아. 이 (어항 속에) 금붕어를 바라 보면서..

북정동에서 사거리 딱 건너서 약진로 딱 올라오면 야.. 이젠 창문 열어도 돼! 이려고 올라온다니까 너무 행복해 그 공기가 너무 행복해.

마을도서관! 난 마을도서관이 있어서 참 은행주공이 가치가 있는 거라고 생각을 가끔씩 해.

아들1 : 오 진짜 책같다.

엄마 : 진짜 책 같지? 오늘 너희들이 만든거야.

[자막]

어떤 사람은 그런 얘기를 했대요. 주공하고 빌라 사이의 계단이 있어요. 주공하고 빌라 사이의 계단을 없애 버려야 된다. 주공에서 나온거야? 주공에서 얘기 나온거지.

참 웃기다는 거야. 참 비슷비슷한데 그 안에서든 개미들 사이에서도 서열이 있고 이런 것처럼 그게 나..

그래도 아이들이 크면서 자꾸 그걸 접하게 되고 무의식 중에 듣는 거겠지. 그런 분위기를 애들이 더 잘 알아. 엄마들이 먼저 깨져야 돼!

엄마들의 바람은 건전하게 크는 것, 그거 하나거든 진짜 건전하게 크는 게 소원이야.

그래서 내가 애들 더 잡고 이게 바른길이라고 애길 하는데 아이한테는 사실 그 게 얘기하다 보면 이해가 안가는 부분인거야.

셋째 시간, 요리교실 + 여성, 여자

엄마 : 그런데 밥 색깔이 이상하지 않아?

엄마 : 이건 검정 쌀, 이건 조, 수수도 있고 보리도 있고

아들1 : 아, 맛있다.

엄마 : 맛있지? 밥만 먹어도 맛있지.

[자막]

10년 육아하고 (일을 하기 위해) 끝낼 거야 그랬지... 지금은 “여보 내가 혹시나 일을 안 한다고 해도 당신 구박 안 할 거지?” 이젠 가끔 그런다니까.

나중에 애들이 커서 내가 일을 갖고 싶은데 그 때 가서 못할까 봐 겁나요, 솔직히 그러지 않으면 좋겠어요. 그래도 준비를 하려고 하는데 솔직히 쉽지가 않죠.

결혼 전이나 애 낳기 전에는 분명 다른 목표가 있었는데 결혼하고 나서 애도 있고 나니까 그만큼 목표를 바꿔야지 그런 생각은 없지만 점점 목표가 낮아진다고 할까?

내가 이렇게 쉬었는데 할 수 있을까? 못해 점점 더 그러다 보면 목표도 없어지고 그렇게(포기하게) 될지도 모르지요. 근데 점점 그래지는걸 느끼지.

난 그렇게 안 살고 싶어.

필요 없지만 남들이 보면 바느질이고 뭐 이런 거 아무것도 아닌데 배우러 가는 그 한 시간이 나한테 매우 소중한 거지요.

내가 일을 찾는 게 내 꿈을 실현하는 목적이 있다면 경제적으로 조금이나마 가계에 도움이 되려고 하는 게 분명히 있어요.

내가 학원비라도 벌어야지 남편의 어깨를 조금이라도 가볍게 해줘야지 그런 부분은 있지만 한편으론 자신이 없는 거지.

애들 손이 덜 간다는 것도 내가 인정을 하고 나가야 하는데 그러기엔 아이들이 또 안쓰럽고 양쪽을 저울질하다가 보면 결국에는 이게 수평이 되더라고요.

남자(시댁)들 식구들하고는 잘 안 어울리는데 여자쪽 식구들 하곤 잘 어울리지.

그러니까 장가를 가는 게 맞는 거야, 그렇지.

남자는 장가를 가면 이젠 시댁가족하곤 끝이야. 시집을 와도 친정생각 엄마생각도 하고 아빠생각도 하고 그러는데 남자들은 마음은 있겠지만 표현을 안 하니까 딸이 시집가서 섭섭하다는 말은 옛말이고 아들이 장가가서 참 섭섭할 거라는 생각을 해.

시어머니가 난 딸처럼 생각해요. 이것도 거짓말이고 나는 시어머니를 엄마라고 생각해요. 그것도 거짓말이야.

그럼에도 불구하고 나이 드신 아직도 할머니, 할아버지들은 아들, 아들, 아들...

엄마 : 맛있었어요?

아이들 : 네

엄마 : 아, 다음시간에는 어떤 걸 만들지 우리 한번 생각을 해보자.

아이1 : 햄버거

엄마 : 햄버거 좋아. 1번 햄버거

아이2 : 난 라면. 진라면

아이3 : 난 너구리 라면

엄마 : 라면은 내가 만들 수 있는 요리 중에 너무 쉽잖아. 자 그럼 오늘 모두 인사~

‘풀장환상’은 성남문화재단의 「우리동네 문화공동체 만들기」 아파트 유형 프로젝트다. 2006년 골목길 유형인 ‘태평4동에서 동락태평하세!’를 시작으로 1단계 3개년(2006~2008년) 동안 골목길, 아파트, 공단, 시장, 상가의 시범사업 프로젝트를 진행한 후 2단계 5개년(2009~2013년)에는 ‘동네만들기 지원센터’를 통해 동네와 동네를 연결하면서 통합적 지원체계를 형성하여 「우리동네 문화공동체 만들기」를 한 단계 끌어올릴 수 있는 방안을 추진하고 있다.

2007년에 실시된 아파트 유형과 공단 유형은 공모방식으로 실시되었다. 왜냐하면 2006년도 태평4동에서 프로젝트가 끝난 후 너무 반응이 좋아 다른 동에서 너도나도 하고 싶다고 신청이 쇄도했기 때문이었다. 가장 어려운 것은 성남에 무수하게 많은 아파트 중 어느 동을 할 것인가 였다. 심사도 공정해야만 뒷소리나 불만이 안 나올 것이었다. 하지만 정작 공모기간이 끝나고 심사에 들어가자 큰 걱정거리가 사라졌다. 이유는 많은 아파트에서 신청을 했지만, 은행2동 주공아파트는 아파트 주민 300명이 넘는 서명장부에 엄청난 준비를 해서 공모신청서를 제출한 것이다. 그 준비의 주인공이 바로 이 책 ‘은행동 사람들 이야기’의 다섯 번째 이야기 주인공인 당시 은행2동 주공아파트 부녀회 총무였던 현정씨다. 현정씨는 너무나 열정적으로 뛰어다니며 준비에 철저를 기했던 탓에 심사위원들이 ‘이 정도의 아파트 주민들 관심이

있다면 문화공동체를 만들어 나가는 기본 토양은 갖춰진 셈'이라며 높은 점수를 준 것이다.

「우리동네 문화공동체 만들기」 아파트유형으로 은행2동 주공아파트가 선정된 후 현정씨를 중심으로 아파트 부녀회는 기획과 실행에 적극 참여하였다. ‘풀장환상’ 기획단이 은행주공 아파트 홈페이지를 처음 방문했을 때 맨 위에 올라있는 글은 ‘아파트 값 두 배 올리기’였다. 놀랍게도 최근 몇 년 사이 4~5배나 올랐다는데 아직도 배가 곪은 것이다. 은행주공 아파트 부녀회는 실상 ‘아파트 재개발’을 추진하기 위해 예전에 조직된 것이었다. ‘풀장환상’ 기획단에 쏟아낸 처음의 아이디어는 ‘어떡하면 은행주공 아파트가 멋지게 변해서 아파트 값이 올라갈까?’가 관심사 였다. 하지만 부녀회는 기획단과 얘기를 나누면서 자신들이 생각한 방향과 전혀 틀리자 뭘 하려는 건지 어리둥절해 했다.

아파트 안에 근사한 분수대나 비싸 보이는 조형물, 화려하게 조성된 꽃밭 등의 시설이 설치될 거라고 생각한 부녀회는, 버려진 풀장을 아이들과 엄마들이 문화와 예술이 있는 공간으로 바꿀 수 있다는 말에 처음에는 그게 될까? 하고 의구심에 찬 반응이었다. 몇 년 전에 아파트의 풀장이 폐쇄되기 전까지는 90년대에 조오련 선수가 와서 강습을 해 줄 정도로 성남시에서는 인기 있는 풀장이었다. 다른 동네에서는 엄두도 못 낼 정도로 멋진 시설이었고, 다들 은행주공 아파트를 부러워하는 상징이라고 할 수 있었다. 하지만 분당이 생기고 탄천변에 훨씬 잘 만든 수영장들이 늘어나자 80년대에 지어진 풀장은 더 이상 아이들이 가고 싶어 하는 풀장이 아니었다. 결국 풀장은 수지타산이 맞지 않자 폐쇄되었고, 방치된 풀장은 청소년들의 비행 장소로 전락하는 신세가 되어 버린 것이다. 아파트에서도 이러지도 저러지도 못하고 골치 아픈 공간으로 인식되어 있었다. 그런 공간을 아이들과 엄마들이 문화예술 공간으로 바꾸다고?

여름의 열기가 아직 채 가시지 않은 9월, 여름내 아이들의 고사리 손으로, 엄마들의 붓솜씨로 풀장은 변해갔고 드디어 풀장환상의 오픈이 다가왔다. 잡초가 무성하게 자란 계단, 어둠이 짙게 드리웠던 벽, 먼지 쌓인 공간을 새롭게 단장하는 밑 공사가 먼저 진행되었다. 페인트 칠로 단장하고, 끝이 보이지 않던 청소도 마무리되고, 전등을 새로이 달아 사무 공간으로 사용할 방도 만들었다. 풀장 한 편에 쌓여있던 아이들이 수영을 배울 때 쓰던 스폰지 키판을 재활용해 멋진 ‘풀장 환상’의 간판을 달자 그 실체가 그제야 조금씩 실감이 나기 시작했다.



떡이며 음료며 어떻게 준비해야할지 몰라 난감해 하던 스태프들이 부녀회에게 구원을 요청하자 앉은 자리에서 단번에 문제가 술술 해결되었다. 역시 잔치 준비에 부녀회 어머니들의 노하우를 누가 따를 수 있으랴. 은행 주공 주민인 철물점 내외분도 밤낮으로 나서 풀장 공사와 관련한 크고 작은 문제들을 떠맡아 해결해 주셨다. 풀장의 뜨거운 재탄생을 위해 늦은 밤까지 가까이에서 함께 은행주공 주민들이 산과역을 자처해 주신 것이다.

15일 오후, 사물놀이 소리가 아파트를 휘젓고 떠들썩한 소리에 아직 소식을 접하지 못한 주민들은 담장 너머로 고개를 빼들었다. 삼삼오오 가족들이 손을 잡고 풀장에 들어섰고 호기심에 찬 아이들은 금세 웃음소리로 풀장 마당을 메웠다. 풀장에서 참여하고 싶은 프로그램에 신청도 하고 새롭게 만들어 해보고 싶은 것에 대한 의견도 남기고, 아이들은 작은 나무 조각에 소망을 담은 그림을 그려 풀장 벽에 하나씩 붙이기도 했다. 풀장에 짐볼을 던져 넣자 아이들의 웃음소리는 풀장이 떠나갈듯 커졌다. 도시 속에서 커다란 공을 가지고 마음껏 뛰놀 수 있는 공간이 얼마나 되던가. 색색깔 공들이 둥그런 희망을 담은 듯 풀장을 넘실거렸고 왁자지껄, 반가운 담소와 축하가 이어지는 사이 「우리 동네 문화공동체 만들기」도 둥글게, 그렇게 시작되고 있었다.



‘풀장환상’ 프로젝트는 은행주공 아파트 구석구석에 스며들어 있는 이야기를 끄집어내는 작업이었다. 숲과 오솔길이 아름다운 은행주공 아파트. 101동에서 123동까지 단지 숫자로만 불리는 우리 동네를 축축하게, 싱그럽게 기억할 수 없을까? 산자락 아래 새들이 즐겨 찾고 철마다 다른 자태를 뽐내는 은행주공 아파트의 생태적 특징을 담아 새로운 이정표를 만들어 보기로 했다. 매미 솟는 동, 참 큰 은행나무 동, 새 옷는 동, 멋진 아까시나무 동, 그리고 딱따구리 둥지 동... 이름을 불러주었을 때 그가 나에게로 와 꽃이 되듯이 은행주공 아파트의 새 이름을 부르면 은행주공 주민들에게 은행2동은 마음의 꽃잎처럼 살아날 것이었다.

남한산성의 지형을 그대로 안고 있는 은행주공 아파트는 수목이 울창하다. 산도 산이지만 단지 내 조경수들이 하늘 높이 자라 숲과 오솔길을 이룬 곳, 도심의 아파트에서 이렇게 빼어난 경관을 지닌 풍경을 보기란 쉽지 않다. 은행주공 아파트는 여느 아파트와 달리 터가 넓어 아파트 단지 안에 버스 노선이 있을 정도다. 현대 너무 넓은 타일까? 처음 아파트를 방문하는 사람들은 어리둥절하기 쉽다. 그래서 은행주공 아파트만의 생태적 특색을 살려 새로운 이정표 체계를 만들기로 했다.

‘풀장환상’ 추진단은 그 동안 은행 주공 내에 있는 텃밭이나 오솔길, 생태적 환경을 눈여겨 보았기에 아파트의 풍부한 자연환경을 공간 재생 프로젝트에 담을 수 없을까 고심했다. 길을 안내하는 역할도 중요하지만 동네의 생태적 특징을 담은 이름이 생기면 주민들이 자신이 살아가는 곳의 환경을 주목하고 자부심을 가질 수 있을 것이다. 그래서 은행주공 아파트 주민이자 생태 활동가인 김현주 씨의 자문으로 아파트 곳곳의 생태적 특징을 잡아내고 ‘은행주공 생태체험’ 프로그램을 아이들과 엄마들이 함께 참여하면서 자료를 모았다.

이정표는 첫째로 동네를 찾아온 손님을 위한 안내역할을 해야 하므로 은행주공 아파트를 5개 구역으로 나누어 넓은 단지 구조를 이해하도록 했다. 기존에 있던 남색 바탕의 낡은 이정표는 눈에 띄지 않을 뿐더러 위치가 모호하여 제 역할을 하지 못했다. 그러나 추진단은 이정표를 완전히 뒤바꾸는 대신에 새로운 이정표를 통해 보완이 되도록 했다. 찾길을 따라 5개의 구역으로 단지를 나누어 전체를 조감할 수 있게 하고, 기존에 있던 이정표나 아파트 벽에 있는 표지를 통해 각동에 접근하는 방식을 택했다.

각각의 구역에서 발견한 생태 환경의 특징을 통해 이름이 결정되었다. 101, 102, 103동의 이름은 ‘매미 솟는 동’, 104동에서 108동까지는 ‘참 큰 은행나무 동’, 109동에서 117동까지는 ‘새 옷는 동’, 110동 그리고 117~118동은 ‘멋진 아까시나무 동’, 마지막으로 121~123동은 ‘딱따구리 둥지 동’으로 정했다.

이정표의 모양새에도 특별함을 담았다. 은행주공아파트 근처에서 수집한 폐전구를 재활용해 밤에도 불이 들어오는 이정표를 만들기로 한 것이다. 5T두께의 투명 아크릴을 이용해 동그란 함을 만들고 폐전구를 담아 불빛의 재생과 재활용의 의미, 입체적인 모양새를 살려 디자인하였다. 또 낮에는 형광색 글씨로, 밤이면 전력소모가 낮은 LED로 불을 밝혀 은은한 빛과 함께 각 동의 이름을 알리는 글씨를 돋보이게 했다. 은행주공의 숨겨진 이야기와 환경을 담은 은행주공의 새 아이콘, 새 이정표들을 부녀회 회원들과 함께 거는 날, 주민들의 얼굴에는 ‘우리 아파트가 이렇게 멋진 곳이었나?’ 하면서 뿌듯한 미소들이 번져나갔다.

1구역 (101,102,103동) 매미 쫓는 동

매미는 2년에서 7년 정도 유충 상태로 땅 속에 산다. 그런데 101동에서 103동 사이 곳곳에서 매미땅굴을 발견할 수 있다. 무심코 지나쳤던 길가에 여름을 기다리는 아기 매미들이 살고 있는 것이다. 땅에서 나무위로 매미들이 솟아오르는 곳, 그래서 이름을 ‘매미 쫓는 동’이라 붙였다. 땅속에 있다 허물을 벗고 완전한 매미가 되기 이전의 색은 옥빛이다. 그래서 1구역을 대표하는 색상을 옥색으로 정했다.



2구역 (104,105,106,107,108동) 참 큰 은행나무동

은행주공아파트에 300년 된 은행나무가 있다. 한 그루의 나무처럼 보이지만 김현주 씨는 여러 그루의 뿌리가 엮여 거대해진 연리목이 아닐까 추측했다. 거기에 가지까지 접이 붙으면 연리지라고 부르는데 이 나무는 연리지가 될 가능성도 있다고 한다. 이 은행나무 때문에 이 동네의 이름이 은행동이 되었고, 은행동의 대

표적인 상징물로 알려져 있다. 그래서 2구역은 웅장한 은행나무의 모습과 그 잎의 색상을 고려하여 '참 큰 은행나무동'이라는 이름과 그에 맞춰 노랑색을 테마 컬러로 정했다.



3구역 (109,111,112,113,114,115,116,117동, 상가) 새 웃는 동

넓은 활엽수 그늘에 맞난 열매와 곤충이 많아 새들이 많이 모인다. 곤줄박이, 청딱따구리, 뱀새라고 알려져 있는 붉은머리 오목눈이와 박새 이 외에도 많은 새들이 은행주공아파트에 머문다고 한다. 가끔은 새의 지저귀이 멀리까지 들리기도 한다. 그래서 '새 웃는 동'이라 명명하고, 테마 컬러로 파릇파릇한 색상과 새의 활기찬 이미지를 떠올릴 수 있는 초록색으로 정했다.



4구역 (110,풀장,118,119,120) 멋진 아까시나무동

쭉 뻗은 몸매를 자랑하며 하늘 높이 솟은 아까시나무의 향기가 감도는 동네. 흰 아까시나무 꽃이 만발한 모습 또한 장관이라고 한다. 산으로 오르는 오솔길에 있는 아까시나무는 참 큰 은행나무 못지않은 크기와 아름다움을 지니고 있다. 은행주공 주민 뿐 만이 아니라 은행주공을 통해 남한산성에 오르는 등산객들에게 이 아까시나무의 아름다움을 자랑하고 싶었다. 등산복 차림으로 산으로 가는 진입로가 어딘지를 묻는 사람을 만난다면 이 이정표를 가리키며 아까시나무를 설명해주면 참 좋을 것 같다.



5구역 (121,122,123동) 딱따구리 동지 동

5구역은 오동나무와 청딱따구리가 주제이다. 121동으로 올라가는 길에는 커다란 오동나무가 있다. 우리나라에 서식하는 나무 중 잎의 크기가 가장 큰 것이 오동나무다. 바닥에 떨어진 오동나무 낙엽을 치우는 것도 고될 만큼 굉장히 커서 이 길을 자주 지나는 초등학생들 모두가 기억할 정도다. 그런데 이 나무에 청딱따구리가 뚫어 놓은 구멍이 있다. 무심코 지나쳤지만 은행주공에는 숲속 친구들이 함께 살고 있었던 것. 지금은 딱따구리가 살고 있지 않지만 아마도 다른 새들이 집으로 사용할 것이라 한다. 오동나무 줄기를 따라 세심히 관찰해 보아야 이 작은 구멍을 발견할 수 있다. 이제 은행 주공을 방문하는 손님들께 꼭 딱따구리 오동나무를 소개하자!



은행2동 주공아파트의 구석구석에는 이야기들이 무궁무진하게 숨어 있었다. 아파트 5개 구역의 아름다운 이름들은 바로 그 숨은 이야기들 속에서 반짝이는 보석들이었다.

신비한 생명력을 보여 주는_120동 양버즘나무 이야기

은행주공은 주차장 문제가 제일 골치다. 10여 년 전, 주차장 확대를 위해 120동 뒷마당 입구에 버티고 서 있는 양버즘 나무를 기계톱으로 잘라 내고 있었다. 120동 주민들은 깜짝 놀라 다들 뛰쳐 나왔다. 아무리 주차 문제가 어렵다지만 나무를 베어낼 순 없다고 주민들은 완강히 막아섰다. 그러나 양버즘나무는 이미 잘려 나간 뒤였고, 다행히 다른 나무들은 생명을 건졌다. 그런데 이게 웬일인가? 몇 년이 지나고 죽은 줄만 알았던 양버즘나무가 곁가지를 내고 자라고 있는 것이다! 120동 주민들은 너무 신기해 하며, 지금도 ‘양버즘 나무 이야기’를 아이들에게 들려 주고 있다. 버즘나무는 나무줄기의 표면이 얼굴에 버즘이 핀 것 마냥 생겼다 하여 이름 붙여졌다. 속명인 ‘플라타너스’가 오히려 우리에게 익숙하다. 북한에서는 둥그란 열매의 특징을 살려 ‘방울나무’라고 부른다. 버즘나무는 여러 종류가 있는데, 잎의 가운데 열편이 길고 열매가 2~6개 정도 달리면 버즘나무, 가운데 열편의 길이와 폭이 비슷하고 열매가 주로 2개씩 달리면 단풍버즘나무, 가운데 열편이 길이보다 폭이 더 넓으면 양버즘나무다. 은행주공에는 122동 뒤편에 날씬한 양버즘나무들이 하늘 높은 줄 모르고 키 자랑을 하고 있다. 뻥뻥이 심겨진 양버즘나무와 메타세콰이아가 서로 경쟁을 하느라 부피생장은 못하고 키만 자라고 있는 것이다. 나무들이 어렸을 때 숨아 주었다면 저런 피 말리는 경쟁은 안 해도 되었을텐데...

딱따구리 동지동의_121동 오동나무 이야기

은행초등학교 정문 앞에는 청딱따구리가 집을 지었던 오동나무가 두 그루 있다. 그래서 동 이름을 붙여 줄 때 121동 근처를 딱따구리 둥지동이라고 이름지었다. 은행주공의 봄은 청딱따구리의 울음소리로 시작된다. 3월 어느 날 갑자기 창밖에서 청딱따구리의 울음소리가 울려오면 영락없이 봄이 시작되고 있는 것이다. 청딱따구리 울음소리 울리면 명자나무가 먼저 꽃을 피우고 이어서 박태기나무 벚나무 조팝나무와 겹복숭아 황매화 꽃들이 앞을 다투어 피우다가, 봄이 무르익으면 은행2동 주공아파트 정문 진입로의 철쭉이 활짝 피어 그 아름다운 광경에 잠시 발걸음을 멈추지 않을 수 없을 정도다.

청딱따구리는 나뭇잎도 나기전인 이른 봄에 날아와서 은행주공의 이 숲 저 숲을 날아다닌다. 딱따구리는 한번 사용한 둥지는 다시 사용하지 않는다. 감염의 위험이 있기 때문이라고 한다. 딱따구리가 한번 사용한 둥지는 동고비 같은 작은 새가 진흙을 물어다 작게 리모델링하여 재사용한다. 오동나무는 우리나라 특산식물이며, 나무와 잎, 꽃이 모두 오동통해서 오동나무라고 이름 지었다고 한다. 이파리가 아주커서 어릴 적에 갑자기 비가 오면 오동나무 잎을 따서 머리에 쓰고 뽀기억도 이젠 차츰 사라지고 있다. 옛날에 딸을 낳으면 시집갈 때 장을 만들어 주기 위해 뒤뜰에 오동나무를 심었다. 오동나무는 빨리 자라는 나무라서 12년 정도만 키우면 (옷)장을 만들 수 있단다. 빨리 자라다 보니 나무가 무르고 벌레가 잘 먹을 수 있어서, 뒷마당 굴뚝 뒤에 심어서 연기로 벌레를 쫓는다. 시집간 딸은 친정 부모가 만들어 주신 오동나무장을 쓰고 닦으며 부모를 그리워 하였단다.

은행주공의 주민으로 살면서 우리 아파트의 생태탐험을 즐기시는 김현주 선생님의 ‘은행주공 생태이야기’를 듣고 있자면, 이 아파트가 세계 어디에서도 볼 수 없는 너무도 멋진 아파트인걸... 나도 여기 살았으면 하고 성남문화재단 식구들은 다들 감탄해 마지않는 아파트였다. 성남문화재단 문화기획부 스태프들은 ‘풀장환상’ 프로젝트를 하면서, ‘은행주공의 생태이야기’를 꼭 책으로 만들어 보자고 계획했다. 이 계획은 차근차근 진행되고 있다. 성남문화재단의 지원으로 2008년엔 ‘은행주공 생태클럽’이 생겨나서 아이들과 엄마들이 함께 김현주 선생님과 1년동안 아파트의 생태를 탐험(?)한 후 ‘은행주공 생태도감’을 만들었다. 또한 매년 ‘풀장환상’ 프로젝트북에는 ‘생태이야기’를 빠짐없이 수록하고 있다. 향후에 몇 년간의 작업을 모아 「은행주공의 아파트의 생태클럽 이야기」 (가칭)라는 멋진 책을 발간할 계획이다.

은행주공 아파트 부녀회는 신이 났다. 아파트 주민들이 다들 즐거워하고, 우리 아파트가 이렇게 멋진 줄 미처 몰랐다면 부녀회가 앞장 선 덕분에 이렇게 되었다고들 칭찬해주니 너무 보람된 일이었다. 내친 김에 부녀회와 ‘풀장환상’ 기획단은 ‘이야기 벽화’를 아파트 시멘트 담벼락에 멋지게 그려보면 어떨까라는 자연스러운 아이디어가 모아졌다. 은행2동 주공아파트의 아름다운 이야기를 주민 모두에게 알리고, 우리 생활 속에서 함께 느낄 수 있는 방법은 벽화가 제격이었기 때문이다.

은행주공아파트의 3가지 벽화는 이렇게 탄생했다. 2007년도에 ‘풀장환상’ 프로젝트에서 진행했던 프로그램을 연계하면서 동시에 은행주공의 자연과 생태, 은행주공만의 특징을 담은 벽화 3종 세트! 적극적인 주민 참여와 은행주공의 이야기로 완성된 ‘별별 이야기 지도’, ‘은행주공 생태벽화’, ‘우리동네 주민 얼굴그리기’ 벽화에는 무엇이, 어떻게 담겨있을까?

첫 번째, ‘은행주공 생태벽화’

풀장 바로 맞은편에는 긴 콘크리트 옹벽이 있다. 점점 생기발랄해지는 풀장에 비해 여전히 회색빛인 벽을 부녀회와 기획단이 그냥 둘 리 없다. 은행주공 주민인 생태활동가 김현주 씨의 ‘은행주공 생태체험’ 프로그램을 통해 은행주공의 생태환경에 대해 많은 자료를 얻게 된 차에 생태벽화를 그려보자는 아이디어는 자연스러운 것이었다. 프로그램 참가자뿐만 아니라 온 동네 사람들과 은행주공의 생태환경에 대한 지식을 나누고 싶었기 때문이다. 무심코 지나쳤던 나무와 새, 곤충, 야생화, 오솔길... 닮은 듯 하면서도 서로 다른 모양새들을 한데 모으니 신선한 마음이 새삼스럽게 다가 왔다. 김현주 씨의 자문으로 추진단은 자료를 모아 은행주공아파트의 대표적인 동식물을 선정해 벽화를 디자인했다. 그리고 작가의 작업에 그치지 않기 위해 ‘은행주공 재발견투어’란 프로그램을 다시 개설해 주민의 참여를 더했다. 재발견투어를 다녀온 후, 아이들과 어머니들은 인상 깊었던 동·식물을 비바람에 견디는 소재인 포맥스 위에 유성펜과 아크릴 물감으로 그렸고, 벽화에 아이들이 그린 그림을 붙여 완성했다.

하교길, 아이들은 벽화 앞을 지나며 새 이름, 나무 이름, 곤충 이름을 되뇌는다. 동네의 생태계를 벽화를 통해 배우는 것이다. 간혹 아이들 그림 중에 아는 이름이 있다며 소리를 지르기도 했다. 자기가 살고 있는 동네를 사랑하게 되는 일, 여기 생태벽화에서 자연사랑과 함께 시작될 것 같다.

사전답사와 김현주 선생님과 생태투어에 수차례 참여한 김형관 작가는 동식물도감이 이렇게 재미있었는지 몰랐다고 자신이 디자인할 생태 벽화에 꼭 빠져 있었다. 하나하나 잎사귀마다 이름표를 달아 벽에 붙여놓고 벽화에 들어갈 새와 곤충들을 꼼꼼히 감수 받는 작업을 거쳐 생태벽화가 탄생했다. 추운날씨에 언손을 녹여가며 붓질을 하고 있는 엄마들에게 쏟아지는 하교길 아이들의 질문공세에 작업이 더욱 더뎠지만 웃음을 잃지 않고 하나하나 답해주었다. 말쑥꾸러기들이 난로 앞을 떠나지 않아 아이들 돌보라 벽화 그리라 고생이 말이지 아니었던 그 날의 작업은 첫 번째 이야기 벽화가 탄생하는 멋진 날로 다들 기억에 생생하다.



두 번째, '별별 이야기 지도'

은행초등학교로 올라가는 길, 관리 사무소 앞에는 2002년 은행 초등학교생들이 그려놓은 벽화가 있었다. 그런데 본래의 색상이 퇴색되고 페인트가 떨어져 손질이 필요했다. 그래서 여기에 새롭게 은행주공아파트의 지도를 크게 펼치고 은행주공아파트의 숨은 이야기를 더해 아기자기한 '별별 이야기 지도' 벽화를 그렸다. 폴장환상의 새 이정표 체계에 따라 단지를 5구역으로 나눈 후 5가지의 테마 색상으로 바탕색을 칠하고 놀이터, 쉼터, 오솔길도 빠짐없이 그려 넣었다. 완성된 모습이 마치 땅속의 개미집을 연상케 해서 한 마을에 이어져 살고 있다는 것을 새삼 느끼게 한다. 아이들은 지도를 따라 자기 집을 찾아보기도 하고 벽화 속, 숨은 이야기를 찾아 깔깔대며 웃는다. 등하교길이 즐거워진 동네 아이들에게 인기 최고인 벽화.



세 번째, '우리동네 주민 얼굴그리기'

관리사무소 내려가는 길은 '우리동네 주민 얼굴그리기'란 테마로 폴장환상의 마지막 축제 '낙엽활극'의 프로그램의 하나로 구성되었다. 12월 1일, 오후 3시부터 은행동 아이들과 주민들이 모여 즉석에서 자신의 얼굴과 친구의 얼굴, 부모님의 얼굴을 그려 넣었다. 나뭇 가지 있게 특징을 잡아 그린 친구의 모습, 넥타이를 맨 아빠의 모습, 왕방울만한 눈을 가진 얼굴 등 개성만점의 그림들이 하나 둘 벽면을 채웠다. 붓질이 미숙하여 페인트가 줄줄 흘러 눈물을 흘리고 있는 것처럼 보이기도 하지만 아이들의 천진함이 생생해서 벽화 작가들은

최소한의 수정만을 가해 완성했다. 참여자 대부분이 아이들이어서 꾸밈없는 솔직함이 친근하게 와 닿는 벽화다.



벽화들이 위치해 있는 곳은 모두 오가는 사람이 많고, 시선이 많이 모이는 자리다. 그런 곳에 은행주공아파트의 주민들의 교류와 소통을 꾀하고자 은행주공의 생태와 공간, 사람의 이야기를 담아 드러나지 않았던 동네 곳곳의 아름다움을 재발견해 살렸다. 보여주기에 급급해 현란한 작품을 내세우는 대신, 삶의 터전에서 생겨난 이야기와 체험을 담은 벽화가 다른 아파트에서는 도저히 흉내 낼 수 없는 자신 만의 아름다움을 뽐내며 누구나 와서 살고 싶어 하는 은행주공을 따뜻한 이야기로 수놓고 있었다.

은행동의 「우리동네 문화공동체 만들기」인 ‘풀장환상’은 지금도 계속 이어지고 있다. 2007년도 ‘풀장환상 1’을 은행주공 부녀회가 주축이 되어 맡았고, 2008년도 ‘풀장환상 2’에서는 그 핵심멤버들이 다양한 문화예술클럽을 형성하고 ‘은행주공 문화배움터’를 결성하여 풀장을 주민들의 문화예술공간으로 운영하면서 지속사업을 추진하였다. 2009년은 벌써 풀장환상이 3년째 이어지면서, 풀장을 주민들의 공간으로 더욱 새 단장하고 줌마포토 사진클럽, 한지공예클럽, 나만의 책만들기 클럽, 생태연구클럽, 퀴트클럽, 어린이풍물단, 통키타클럽과 어린이밴드 등 은행2동 주공아파트의 ‘동네클럽 네트워크’를 형성하여 ‘풀장환상 3’의 아파트 이야기를 펼쳐나갔다. 이제 은행주공 부녀회는 물론이고 아파트의 주민들은 어떤 ‘근사한 분수대’나 ‘비싸 보이는 조형물’, ‘화려하게 조성된 꽃밭’보다도 몇 천배 은행주공의 소중한 보석들이 숨어 있음을 자랑스럽게 이야기한다. 그리고 그 이야기는 지금도 진행형이다...

이번 ‘은행동 사람들 이야기’는 2009년도 ‘우리동네 문화공동체 만들기 이야기북1’의 작업이었던 ‘상대원 사람들 이야기’에 이어 ‘태평동 사람들 이야기’와 함께 엮은 세 번째 이야기북이다. 성남문화재단에서는 2020년까지의 중장기 계획을 세운 후, 우선 1단계 시범사업을 통해 ‘우리 동네 사람들 이야기’를 다양한 공공예술 프로젝트를 통해 주민과 함께 나누었다. 풀장을 문화공방으로 이용한 프로그램 외에 ‘은행주공 생태탐험’, ‘미디어수다방’과 ‘중학생 UCC’, ‘나만의 책 만들기’, ‘킬킬마녀가 우리마을에 왔어요’, ‘씨네-풀’, ‘풀장이 환상이야’, ‘물레를 돌리자’, ‘으라차차 몸 나들이!’ 등 다채로운 프로그램들이 주민들의 높은 기대와 관심 속에 진행 되었으며 문화공동체 프로젝트를 통해 다양한 능력을 가진 주민들도 많이 발견하여 ‘점핑클레이’, ‘테디베어’, ‘포크아트’, ‘색종이 접기’, ‘수예교육’ 등 마을의 많은 주민들이 자신의 숨은 예술적 끼를 재발견하고 그 재능을 마을주민과 함께 하는 좋은 기회였다. 무엇보다도 그 과정은 은행주공 아파트에 살고 있는 사람들의 숨은 재능을 찾아내는 작업이었으며, 그 사람들 한분 한분의 삶 이야기를 프로그램에 담아 함께 나누는 것이었다. 바로 이러한 은행주공 사람들의 이야기들이 이야기북3 ‘은행동 사람들 이야기’를 발간하게 된 밑거름이다.

2단계는 1단계의 시범사업을 기반으로 <동네만들기 지원센터 ‘사랑마루’>를 통해 ‘우리동네 생활이야기’를 ‘이야기북’으로 펴내는 작업을 진행 중이다. ‘상대원 사람들 이야기’에 이은 이야기북2 ‘태평동 사람들 이야기’, 이야기북3 ‘은행동 사람들 이야기’는 3단계 7개년이 끝나는 2020년까지 이야기북 시리즈를 통해 성남의 모든 동네로 확대되어 나가야 할 것이다. 또한 향후 성남문화재단은 이야기북 시리즈를 콘텐츠로 영화, 다큐멘터리, 연극, 뮤지컬, 전시, 퍼포먼스, 공공예술과의 연계사업에 들어갈 구상을 준비 중이다. 이야기북은 성남의 살아있는 역사다. 지금 주민들이 생생한 동네의 삶 속에서 펼쳐고 있는 인생 드라마다. 이 드라마의 주인공은 주민이다. 앞으로 가장 중요한 과제인 동네 주민 스스로가 자신의 삶과 자기 동네 드라마의 창작 주체로 서 나가는 모습을 은행주공의 ‘풀장환상’에서 보면서 성남의 동네 곳곳에서 펼쳐질 ‘우리동네 생활이야기’에 가슴이 설레인다.

국내사례(2)

<지역예술가와 주민이 보는 마을 만들기>

성남미디어공동체 늘봄 대표 이 상 훈

목차

들어가며

1. 성남문화재단에서 추진한 '우리동네문화공동체만들기' 사업에서 지역 활동가들의 사업 진행 경과.

- 1) 2006년 지역 작가로의 결합.
- 2) 2007년 주민 커뮤니티 형성을 위한 시도.
- 3) 2008년 주민 커뮤니티 중심의 활동 시작.
- 4) 2009년 지역 활동가들이 전면에 나서다.
- 5) 2010년 좀 더 큰 틀에서의 마을 만들기 사업에 대한 고민.

2. 마을 만들기의 매개자, 지역 활동가

- 1) 초기 마을 만들기 사업에서 지역 활동가들의 역할과 문제의식.
- 2) 성남문화재단과의 소통.
- 3) '우리동네문화공동체만들기' 사업에서 지역 활동가의 역할.
- 4) 지역 활동가의 어려움.

3. 마을 만들기 사업의 주체 주민

- 1) 주민들이 마을 만들기 사업에 참여하는 이유.
- 2) 프로그램에 참여할 수 있게 하는 주요 매체.
- 3) 마을 만들기 사업에 대한 이해.
- 4) 주민들이 힘들어 하는 것.

4. 주체를 중심으로 바라 본 마을 만들기 사업

- 1) 마을 만들기 사업은 주민 주체의 커뮤니티 형성 사업이다.
- 2) 마을 만들기 사업은 지속적이어야 한다.
- 3) 마을 만들기 사업은 의식변화 사업이다.
- 4) 마을 만들기 사업의 성공을 위해서는 매개자가 준비되어야 한다.
- 5) 마을 사랑방이 있어야 한다.

6) 배움과 나눔이 결합.

5. 당면한 마을 만들기 사업의 과제

- 1) 지역 활동가 발굴 및 양성
- 2) 마을간 네트워크 활성화
- 3) 통합시스템을 통한 마을 만들기

맺으며

들어가며

마을 만들기를 성남지역에서는 '우리동네문화예술공동체만들기'라고 표현했다. 우리동네에 문화예술을 통해 공동체를 만들어 가는 것이라는 의미다.

2006년 성남문화재단이 태평4동에서 마을 만들기 사업으로 추진했던 '동락태평'을 한 걸음 뒤에서 바라보면서 '우리동네 문화예술 공동체 만들기'라는 마을 만들기 사업의 제목이 눈에 들어왔다.

1980년대 중반부터 성남지역에서 학생단체, 청년단체, 문화예술단체를 이어오며 단체 활동과 단체 간 네트워크 활동을 지속적으로 해온 지역 활동가들은 주민들이 주체가 되는 커뮤니티, 특히 문화예술을 매개로 형성하는 마을 커뮤니티는 늘 과제이자 주요 활동의 목표이기에 누구보다 많은 관심이 갈 수 밖에 없었고, 영상이나 사진 등 미디어 매체를 통한 공동체 활동을 지향하며 독자적으로 마을 사업을 고민하고 진행하고 있었던 '성남미디어공동체 늘봄'은 더욱 그러했다.

어느새 마을 만들기 사업을 시작한지 5년, 짧지 않은 시간이 흘렀다.

낮선 주민들과의 만남, 마을 만들기 사업을 위한 논쟁과 토론, 주민을 비롯하여 행정 관계자, 지역 활동가들과의 소통을 위해 고민하고 이야기 나누던 기억들이 떠오른다. 마을 만들기 사업은 개인적으로 창조적인 만남의 사교장이었고, 배움의 교실이었으며, 실천을 위한 현장이었다.

이 글은 이 과정에서 얻게 되었던 고민과 성과를 공유하고, 주민이 주체가 되어 지속 가능한 마을 커뮤니티를 만들어 가기 위한 대안과 방향을 함께 나눠보고자 한다.

1. 성남문화재단에서 추진한 '우리동네문화공동체만들기' 사업에서 지역 활동가들의 사업 진행 경과.

1) 2006년 지역 작가로의 결합

'동락태평' 사업과 함께 진행한 우리동네 벽화 미술관 사업에 성남민예총과 성남민미협 회원들이 결합하였으며, 평상만들기, 영상제작 등에 지역 작가가 결합하였다. 이 시기를 평가하며 지속적인 마을 사업, 주민이 주체가 되는 마을 사업을 위해 주

민 커뮤니티 형성 활동이 마을 사업의 중심이 되어야 한다고 공유하였다.

2) 2007년 주민 커뮤니티 형성을 위한 시도

태평동에서는 꿈꾸는 아이들 프로그램을 통해 한울 어린이신문과 영상뉴스 기자단을 구성하여 활동하기 시작하였고, 학부모들과의 만남을 갖게 되었다.

은행주공에서는 '폴장환상' 프로그램 중 영상 교육을 통해 소모임 구성을 시도하였다.

이 시기 태평동이나 은행주공 등 마을 만들기 시범 사업을 진행한 곳에서 지속적인 활동을 담보할 수 있는 주체 형성의 문제가 구체적 현실로 다가왔고, 주민 주체 형성의 중요성을 인식하게 되었다.

3) 2008년 주민 커뮤니티 중심의 활동 시작

태평동은 한울 어린이 기자단 후원회 구성, 은행주공은 은행주공문화배움터를 통해 문화예술 소모임을 구성하여 활동하며, 각 소모임의 반장을 중심으로 운영위원회를 구성하게 된다.

상대원시장에서는 '신나는 상대원시장 원다방' 프로젝트 시작부터 주민 커뮤니티 추진 주체를 구성하여 활동하면서 지속성을 담보하기 위한 주체 마련을 하나의 과제로 하고 사업을 추진하였다.

4) 2009년 지역 활동가들이 전면에 나서다.

3년간의 마을 만들기 시범사업이 끝나고 성남문화재단에서는 지속 사업을 이끌어갈 사업주체를 공모하였다. 그 동안 태평동, 은행주공, 상대원시장, 사랑방문화클럽, 지역문화예술 정책 연구참여자 등 각자 흩어져 활동하고 있던 지역 활동가들이 '사랑마루'를 구성하여 공모에 지원, 사업에 참여하게 되었다. 마을별 주민들이 주체가 된 운영위원회 구성과 마을 간 네트워크 형성을 주요과제로 갖고 태평동, 은행주공, 상대원시장, 수진동, 도촌동에서 활동을 진행하였다. 특히 도촌동에서는 지난 활동의 교훈속에 커뮤니티를 전면에 내세워 도촌동 '섬말 사랑방'을 진행하였다. 5개 동네에서의 사업 추진 과정 중 지역 활동가들은 자신과 서로의 모습을 실천 속에서 바라보게 되면서 지역 활동가들의 자세와 역할에 대한 토론과 자기 성찰의 시간을 많이 갖게 되었으며, 주민과 지역 활동가의 관계, 주민들 간의 관계에 대해 많은 고민을 하게 되었다.

5) 2010년 좀 더 큰 틀에서의 마을 만들기 사업에 대한 고민

2009년에 이어 지역 활동가들이 '사랑마루'를 구성하여 삼평동을 추가한 6개 동네 사업을 추진하고 있으며, 주요 과제는 지난 해에 이어 각 동네별 운영위원회를 통해 마을 만들기 사업의 주민 주체를 확고히 하는 것이다. 동네마다 차이가 있으나 은행주공, 상대원시장, 도촌동 등의 지역에서 성과있게 진행되고 있다. 그런데 솔직

히 말하면 벅차다. 그리고 문화예술을 통한 마을 만들기 사업의 한계가 느껴진다. 그 이유는 먼저 마을 만들기 사업을 추진 할 수 있는 지역 활동가들이 절대적으로 부족하다. 동네도 늘어가고, 지속적 활동을 위해 사업을 추진해야 할 기간도 늘어난다. 시범 사업 당시는 동네도 많지 않았고, 사업 기간도 단기 사업으로 3개월에서 5개월 가량이었는데 지금은 동네도 2배로 늘고, 사업의 지속을 위해 거의 1년 내내 진행되어야 한다. 그런데 이에 비해 지역 활동가는 부족하고, 각자의 개별적 활동을 해야 하는 지역 활동가들에게 마을 만들기 사업에만 집중할 것을 요구하는 것도 무리다. 이러한 인력 부족의 어려움은 주민들과 충분한 소통과 생활적 공감의 필요한 마을 만들기 사업에서 주민들과의 만남과 소통을 위한 물리적 시간의 부족을 가져오고, 이는 불필요한 오해를 가져오기도 한다.

그리고 마을에서 문화예술에 대한 주민들의 요구는 매우 일부분이다. 주부들은 교육이나 주거환경, 상인들은 상가활성화를 비롯하여 봉사활동, 복지, 체육, 청소년문제, 경제 활동 등 생활 전반의 문제가 마을에서 제기된다. 그리고 그러한 문제가 마을 만들기 사업의 주체 형성에 큰 영향을 주고 있는 것이 현실이다.

2. 마을 만들기의 매개자, 지역 활동가

1) 초기 마을 만들기 사업에서 지역 활동가들의 역할과 문제의식

2006년과 2007년 마을 만들기 사업에서는 작가로 부분적으로 사업에 참여하였으나, 의구심(관에서 하는 사업에 대한 불신)을 갖고 지켜보는 입장이었다. 그리고 진행된 사업에 대한 몇 가지 문제의식이 있었다. 특히, 주민을 주체가 아닌 대상화한다는 문제의식과 일회성 보여 주기 혹은 가시적 성과 중심의 사업이라는 문제의식이 가장 컸으며, 동네 사업을 준비하고, 추진함에 있어 지역에서 활동하고 있는 단체나 활동가들과 함께 충분히 고민하고, 의논하지 않는 것에 대해서도 문제의식이 강했다. 이런 의구심속에서도 성남문화재단에서 추진하는 마을 만들기 사업에 대해 지역 사회를 위해 반드시 필요한 사업이고, 성공해야 하는 사업이라는 생각 속에 적지 않은 기대를 가지고 있었다.

2) 성남문화재단과의 소통

초기 마을 만들기 사업 과정속에 갖고 있던 의구심과 기대는 지역 활동가와 성남문화재단의 소통과 실천의 과정을 통해 책임과 신뢰가 형성되었다.

마을 만들기 사업과 동시에 진행되었던 사랑방문화클럽 사업을 통해 만남의 기회가 늘어나면서 마을 만들기 사업에 대한 지역 활동가의 문제의식을 자연스럽게 제기할 수 있었고, 수 차례의 토론을 통해 몇 가지 실천의 기회를 갖게 되었고, 그 과정에서 서로의 진정성을 이해할 수 있었다. 또한 문화예술 관련 학자들과 함께 민-관-학이 연계한 토론과 실천의 과정은 마을 만들기 사업에 대한 확신과 고민의 폭

을 넓혀 주면서 지역 활동가들의 역할과 활동 방향에 대해 정리할 수 있었다.

3) '우리동네문화공동체만들기' 사업에서 지역 활동가의 역할

지역 활동가는 보통 지역 작가라고 불리기도 한다. 아마도 문화예술 작가들이 자신의 전문 영역을 가지고 지역에서 활동하거나 마을 만들기 프로젝트에 참여하기에 그렇게 불리는 것 같다.

지난 5년간 성남 지역에서 활동하는 문화예술 작가들이 마을 만들기 사업에 참여한 유형은 세 가지로 나누어 볼 수 있는데 하나는 벽화, 영상, 프로젝트북 작가, 교육 프로그램 강사 등 자신의 전문 영역을 통해 창작 활동의 방법으로 결합하였고, 두 번째는 사진, 음악, 그림, 방송, 만들기 등 교육자로 참여하였다. 그리고 끝으로 매개자 혹은 코디네이터의 역할로 주민과 행정, 주민과 예술가, 주민과 주민, 주민과 기관단체 등을 연결하고, 주민들이 하고자 하는 계획을 추진할 수 있도록 지원하는 활동으로 참여하였다.

이렇듯 지역 예술가들이 작가 혹은 활동가의 역할을 가지고 참여하였는데, 끊임없이 주민과 소통하고, 함께 사업을 진행해야 하는 마을 만들기 사업에 있어 활동가적 역할에 대한 비중이 커져 단순한 작가의 역할로 참여하는 경우보다 매개자, 조직가 혹은 코디네이터 등의 역할을 많이 하기에 지역 활동가라는 표현이 적절하다고 생각된다.

지역 활동가는 지역에서 오랜 시간 생활하면서 지역의 정서와 문화에 대한 이해가 높고, 기존 활동 과정을 통한 네트워크가 형성되어 있어 주민들과 생활적 공감을 형성해야 하는 마을 만들기 사업에는 타 지역 활동가에 비해 관계성과 지속성 담보에 훨씬 유리하다고 할 수 있다. 지역 주민자치 시스템이 충분히 마련되지 않은 현재의 조건에서 지역 활동가의 성장과 확대는 마을 만들기 사업의 성장과 확대에 결정적인 영향을 주기에 지역 활동가의 경험, 네트워크 역량, 성향 등 질적인 것과 함께 양적인 차이는 마을 만들기 사업에서 주민 참여, 커뮤니티 형성, 활동의 지속성 등의 성과를 결정짓는 경우가 많다.

물론 지역 활동가만이 마을 만들기 사업을 할 수 있다는 것은 아니다. 보다 전문성이 요구되는 지점에 있어 타 지역에서 활동하더라도 전문적 작가의 결합이 필요하다. 하지만 마을 만들기 사업의 중심은 지역 활동가들이 담보해야 지속될 수 있다고 확신한다.

4) 지역 활동가의 어려움

지난 마을 만들기 사업 과정속에서 활동가들이 적지 않은 어려움을 겪었다. 그 중 하나는 주민과 활동가간에 충분한 소통이 되기 전까지 재단이나 성남시에서 월급 받고 자신의 성과를 만들기 위해 주민을 이용하는 것이 아닌가 하는 의심의 눈빛이다. 하지만 이 문제는 특별한 경우를 제외하고는 활동가들의 헌신성, 기존 인맥 등

을 통해 그리 어렵지 않게 해결 할 수 있었다.

두 번째는 행정과 주민사이를 매끄럽게 연결하는 문제다. 주민들이 진정으로 원하는 것이 있는데 행정적으로 처리가 불가능한 경우 중간에서 그 문제를 해결하기 위해 대안을 마련해야 하는 상황이 적지 않게 발생한다. 이 경우 행정 시스템에 대한 충분한 이해와 유연한 해결 능력을 필요로 한다.

세 번째는 주민을 주체로 세우는 과정이 무엇보다 큰 어려움이다. 활동가들의 헌신성이 자칫 주민들에게는 당연한 것으로 여겨지고, 주민 스스로 노력하려 하지 않는 경우가 발생한다. 심지어는 동네에서 발행되는 문제의 원인이 활동가에게 돌려지기도 한다. 이 문제에 대해 오랜 기간 시행착오를 통해 초기부터 마을 만들기 사업의 주체가 누구이고 지역 활동가들의 역할이 무엇인가에 대해 주민과 공유하는 상호 이해와 지역 활동가들 내에서 평가와 반성의 과정을 가지면서 해결해 왔다.

네 번째는 주민과 주민 사이의 갈등 문제다. 마을에서는 늘 일어날 수 밖에 없는 문제지만 매번 문제가 제기 될 때마다 지역 활동가들의 머릿털이 바짝선다. 이 부분에 대해서는 공동체성이라는 것을 가장 큰 원칙으로 세우고 해결하고 있다.

다섯 번째는 활동가들의 생활적, 작가적 요구에 대한 문제다. 마을 만들기 사업은 상당한 시간이 요구되는 사업인 만큼 생활을 위한 경제적 담보가 필요한데 이에 대한 한계가 있고, 지원센터 '사랑마루' 사업이 진행되면서 조금 해결되기는 하였으나 전적으로 마을 만들기 사업에 집중하기에는 어려움이 많다. 그리고 예산상의 문제로 많은 활동가들이 함께 할 수 없어 소수 활동가들에게 활동량이 과하게 요구되기도 한다. 또한 작가로서 창작활동에 대한 요구를 담보할 수 있는 조건이 허락되지 않아 활동가로의 장기적 전망을 세워 활동하기에 어려움을 갖게 한다. 현재 이 문제에 대한 뾰족한 해결 대안을 제시하지 못하고 있으며 이는 활동가들의 연속성을 담보하지 못하는 어려움으로 이어지고 있다.

이러한 어려움은 아주 뛰어난 활동가라 할지라도 개별적 역량으로 해결하기에는 상당히 벅차다. 성남에서는 지난해부터 우리동네문화공동체만들기 지원센터'사랑마루'를 구성하여 활동하고 있는데 이러한 조직적 활동 즉 자체의 공동체 활동을 통해 스스로를 성찰하고, 서로를 격려하고 지원하는 과정이 지역 활동가들의 어려움을 극복하는데 무엇보다 중요하다고 할 수 있다.

3. 마을 만들기 사업의 주체, 주민

1) 주민들이 마을 만들기 사업에 참여하는 이유.

주민들이 마을 만들기 프로그램에 참여하는 일반적인 이유를 살펴보면, 첫째는 배움에 대한 요구다. 그것은 어떤 기능이나 지식에 대한 습득뿐 아니라 체험의 기회일지라도 배울 수 있는 기회에 참여하고 싶어 한다. 특히 주부이기에 갖게 되는 시간적, 공간적 어려움을 겪지 않고 참여할 수 있는 배움의 기회는 그리 흔치 않다.

둘째는 관계 맺음이다. 한 동네에 살면서 대화를 나눌 수 있는 벗을 만나는 것에 대한 기대 역시 중요하다. 물론 자녀에게 그런 기회가 주어지는 것도 마찬가지다. 셋째는 자녀들에 대한 교육과 체험의 기회를 제공하기 위함이다. 특히 학교나 학원에서 접하기 쉽지 않은 교육이라면 더욱 그렇다. 이러한 세 가지가 가장 일반적이라 할 수 있는데, 이외에도 극히 소수이기는 하지만 좀 더 이웃들이 가깝게 지내고, 훈훈한 동네로 변화했으면 하는 바램이나, 자신 혹은 자녀의 재능을 알리고 보여주고 싶어 참여하는 경우도 있다. 하지만 일반적으로 보면 주민들이 마을 만들기 프로그램에 참여하는 주된 이유는 배움과 만남에 대한 요구라 할 수 있다.

2) 프로그램에 참여할 수 있게 하는 주요 매체.

주민들이 현수막이나 전단지 등 홍보물, 혹은 진행 중인 프로그램을 보고 참여하는 경우도 있으나, 대부분의 동네에서 가장 영향력 있는 것은 주변 이웃의 소개, 즉 관계를 통한 것이다. 가까운 지인이 프로그램을 소개했을 때 가장 부담 없이 참여하게 되며, 관계를 통해 참가한 사람들이 지속적인 활동으로 연결되는 경우가 많다.

3) 마을 만들기 사업에 대한 이해

위에서도 이야기 했듯이 초기에 주민들은 배움과 만남이라는 목적으로 프로그램에 참여하게 된다. 마을 만들기에 대해서는 추상적으로 느껴질 수 밖에 없으며, 재단이나 시당국 혹은 단체들이 하는 행사, 혹은 프로젝트에 참여하거나 심지어는 그것을 도와주는 것이라 생각하기도 한다. 이러한 비주체적 자세는 어느 순간 어떤 역할이 요구될 경우 심각한 고민에 빠지기도 한다. 왜 자신이 이런저런 입방아에 오르내릴 수 있는 그런 일을 해야 하는지, 남들처럼 수혜자로 지낼 수는 없는지 등. 오랜 고민 끝에 역할을 결정하고 진행 중에도 갈등은 계속이어진다.

2009년 처음 시작한 도촌동의 경우 처음부터 마을 만들기 사업에 대한 목적에 대해 충분히 설명하고, 주민들이 주체가 되어야 함을 매우 강조하며, 가족 단위를 기본으로 소수에 집중하여 프로그램을 진행하였다. 이전에 진행된 태평동, 은행주공, 상대원시장은 1차 년도에 집중 예산이 투입되었던 것에 반해 도촌동의 경우 1차년도에는 핵심을 발굴하는 것에 중심을 두고 소수를 모집하고 정성을 집중시켰고, 2차 년도에는 1차 년도에 중심으로 형성된 주민의 주도하에 프로그램을 구성, 홍보, 모집, 사업추진 등을 진행하면서 사업 예산을 늘렸다. 이 과정을 통해 도촌동 마을 만들기 사업에서 새로운 상당한 성과를 거두었고, 마을 만들기에 대한 공동체 성격을 중심으로 핵심을 형성하고, 그것을 토대로 확대하는 방식의 정당성을 확인할 수 있었다.

4) 주민들이 힘들어 하는 것

① 사업 기획 : 마을 만들기 사업은 주민들이 쉽게 이해하기 어렵다. 생활협동조합이나 단체 등의 활동 경험이 있는 주부들은 조금 다르긴 하지만 대체로 일반 주부

들은 마을 만들기 사업이라는 것이 추상적으로 느껴지고 구체적으로 무엇을 하자는 것인지 잘 이해되지 않는다. 또한 프로그램을 기획하거나 집행해본 경험이 많지 않아 초기에 사업을 기획하는데 어려움을 겪는다.

② 행정과의 관계 및 행정 업무 : 성남시 행정 기관에서 지원을 받는다는 것은 기획서, 예산서, 정산서, 사업보고서 등 시작부터 사업 종료까지 여러 가지 행정 업무가 뒤따른다. 이러한 행정의 요구를 이해하고, 원만하게 사업을 처리한다는 것은 주부들에게 많은 부담과 어려움을 준다.

③ 주민간의 관계 문제 : 무엇보다 함께 사업을 진행하는 주민간의 관계 혹은 사업에 참여하지 않더라도 지역 주민들 간의 관계 문제가 가장 큰 어려움으로 나타난다. 아침부터 저녁까지 늘 지역에서 생활하는 주부들의 경우 작은 입소문이라 할지라도 직접적으로 생활에 영향을 미친다. 특히나 서로간의 이해의 부족으로 발생하는 뒷담화들은 주민들의 열정을 싸늘하게 만들고, 자신의 역할과 책임에 대한 두려움으로 발전하기도 한다.

④ 시간과 공간의 문제 : 지역 주민들의 활용 가능한 시간은 다양하다. 전업주부의 경우 낮 시간이 자유롭고, 그 중에서도 자녀가 어리면 오전시간이, 자녀가 고학년이면 오후시간까지도 가능하다. 그리고 직장생활을 하는 주부나 남성들의 경우 주 중 프로그램에 대해서는 부담감이 많고, 주말이 상대적으로 자유롭다. 이렇듯 주민들의 생활 패턴이 다양하므로 프로그램 준비에 어려움이 형성된다. 그리고 이동 시간, 사용 시간이 용이한 공간이 있는가 없는가는 주민들의 관계 형성과 프로그램 진행에 결정적 영향을 미친다.

4. 주체를 중심으로 바라 본 마을 만들기 사업.

1) 마을 만들기 사업은 주민 주체의 커뮤니티 형성 사업이다.

마을 만들기 사업의 주체가 주민이 되어야 한다는 것에 대해 이견이 있는 사람은 없을 것이다. 그리고 성남 지역에서는 마을에 무엇을 만들 것인가에 대해 하드웨어, 소프트웨어, 커뮤니티 등 다양한 프로그램을 진행해 보았다. 마을의 변화와 발전을 위해 모든 것이 필요하기는 하지만 주체 형성이라는 것이 무엇보다 중요하다. 그리고 그런 주체를 발굴할 수 있고, 다양한 정보를 나눌 수 있고, 실천 속에 성장할 수 있는 것은 커뮤니티다. 마을 만들기 사업의 모든 것은 주체와 커뮤니티 형성을 중심에 두고 진행되어야 한다.

2) 마을 만들기 사업은 지속적이어야 한다.

주체를 형성한다는 것, 커뮤니티를 만들어 간다는 것 그리고 마을의 변화를 이루

간다는 것은 단시간 내에 가능하지 않으며, 일시적인 프로젝트로도 불가능하다. 이런 것들이 초동 주체를 형성하는데 도움이 되기는 하지만 반드시 지속성을 담보하기 위한 중장기 계획 속에 준비되고 진행되어야 한다.

3) 마을 만들기 사업은 의식 변화 사업이다.

마을 만들기 사업을 진행하는 과정 중에 많이 부딪히는 것 중 하나가 주민들의 자세와 태도에 대한 문제다. 생각보다 개인적이거나 이기적인 의식은 생활 깊게 자리 잡고 있다. 어찌 보면 지금 같은 자본 중심의 사회에서 어쩔 수 없는 것이라 생각되기도 하지만 이런 의식은 마을 만들기 사업 중 가장 큰 걸림돌이 된다. 마을 만들기라고 하는 것이 더불어 함께 살아가는 동네, 공동체를 지향할 수 밖에 없고, 이는 삶의 가치관에 변화를 가져오게 된다.

4) 마을 만들기 사업의 성공을 위해서는 매개자가 준비되어야 한다.

위에서도 언급하였듯이 주민들이 주체로 형성됨에 있어 이를 지원해 줄 수 있는 인력이 필요하다. 커뮤니티에 대한 이해 및 운영 방법, 행정에 대한 이해와 실무 집행력, 지역 네트워크 활용 등 주민이 어려워하는 것들을 도와주고, 예측되는 문제를 사전에 최소화 할 수 있는 매개자의 역할은 매우 중요하다.

5) 마을 사랑방이 있어야 한다.

주민들의 만남과 배움을 나눌 수 있는 공간 없이 커뮤니티를 형성한다는 것은 매우 어렵다. 특히 자신들이 책임지고 운영하는 공간은 주민들의 소통 뿐 아니라 스스로의 역할을 높이고, 커뮤니티를 구성하고 지속하는데 결정적 영향을 미친다.

6) 배움과 나눔의 결합

예술이라는 그 자체의 특성도 그렇듯이 자신이 창조한 것을 다른 사람들과 나누는 것은 중요하다. 특히 성남문화재단이나 성남시에서 공공의 재원으로 혜택을 받은 주민들은 그것을 이웃과 함께 나누기 위한 노력과 실천을 하는가, 그렇지 않은가는 스스로의 활동에 대한 자부심과 당당함에 연계되기도 하며, 참가자 확대에도 많은 영향을 준다. 특히 커뮤니티를 지향하는 마을 만들기 사업에서는 배움과 나눔의 결합은 반드시 필요하다.

5. 당면한 마을 만들기 사업의 과제

성남문화재단에서 '우리동네문화공동체만들기'사업을 전개한 지 5년이 흐른다. 지난 과정을 통해 마을 만들기의 발전을 위해서는 몇 가지 당면한 과제가 있다.

1) 지역 활동가 발굴 및 양성.

무엇보다 매개자, 코디네이터 등으로 일컬어지는 지역 활동가를 확대해야 한다. 마

을 만들기 사업에 참여할 수 있는 인력이 많아야 참여하는 마을을 확대할 수 있으며, 마을별 프로그램도 안정화하고 다양화 할 수 있다. 그런데 현재 성남지역에는 문화예술 인력 발굴 및 양성을 위한 시스템이나 정책이 전무하다. 성남문화재단에서 몇 가지 교육프로그램을 고민하고 시도하기도 하였으나, 장기적이고 지속적으로 진행되고 있다고 보기 어려우며, 100만 거대 도시에 걸맞지 않게 성남 지역 대학에 관련학과를 비롯해 지역 문화예술 단체 및 기관과의 연계 활동이 지극히 부족하다. 현재 마을 만들기 사업에 참여하고 있는 지역 활동가만으로는 더 이상 사업을 확대한다는 것은 불가능하다. 향후 지역 문화예술가, 학생, 아마추어 예술가, 단체 활동가, 마을 주민 등을 대상으로 지역 활동가를 발굴, 양성하기 위한 다양하고, 구체적인 사업이 필요하다.

2) 마을간 네트워크 활성화.

지난 해 2009년부터 '우리동네문화공동체만들기' 지원센터를 구성하여 활동하면서 동네 간 네트워크를 형성하고 있다. 강사 지원 등 인적 교류를 비롯하여 프로그램 및 활동의 성과 등을 공유하고 있으며, 공동의 교육, 체험 프로그램 및 행사를 진행하고 있다. 이러한 과정은 서로에게 자신감과 자극을 주기도 하며, 마을 만들기 사업에 대한 이해를 높이는 계기가 되기도 한다. 향후 마을간 네트워크를 보다 안정화하고, 발전시킬 필요가 있다.

3) 통합시스템을 통한 마을 만들기.

마을 만들기에서 문화예술 영역은 매우 중요한 매체다. 하지만 그것만으로는 한계가 명확하다.

마을은 도시를 생활적으로 축소시킨 형태를 갖고 있어 문화예술은 물론, 아동, 청소년, 체육, 장애인, 여성, 노인, 일자리, 교육 등 복지 영역을 비롯하여 상가, 기업 등 산업 영역과 도로, 가로수, 시설 등 도시계획 영역 모두가 마을 안에 포괄되어 있다. 그리고 각 마을마다 주민들의 관심과 요구 정도가 다름에도 불구하고 성남시에서는 각 마을에 대한 발전 전망이나 정책 방향 없이 각 부처별로 제 각각 사업 계획을 수립하고, 집행하고 있어 효율적이지 못하다. 그리고 이미 복지 영역을 비롯하여 여성, 청소년 등 다양한 지역 활동가들이 통합적인 마을 만들기 사업에 대한 나름의 실천 경험 속에 통합적인 마을 만들기에 대한 관심과 요구가 높다. 향후 각 마을의 현황과 실태 조사, 주민들의 요구에 기초하여 통합 시스템을 통한 마을 만들기를 전개해야 한다. 이를 위해서는 성남시 차원의 마을 만들기 사업에 대한 정책과 시스템 마련을 위한 계획 수립이 필요하다.

6. 맺으며

이상으로 지역 활동가로서 마을 만들기 사업에 참여하며, 느끼고, 고민했던 것들을

부족한데로 정리해 보았다.

지난 5년 동안 마을 만들기 사업 진행 과정을 통해 가장 많이 생각했던 마을 만들기 사업의 핵심적 키워드는 '고마움'이다.

그것은 지역 활동가가 주민을 만나며 새로운 것을 깨닫고, 배울 수 있었다는 것에 대한 고마움이기도 하지만, 마을 만들기 사업에 참여하는 모든 사람들이 가져야 할 주요한 마음이라고 느꼈기 때문이다.

자신이 살고 있는 마을에서 고마움을 찾을 수 있어야 하고, 이웃에게서 그것을 찾을 수 있어야 하며, 자신의 가족에게서 그것을 찾을 수 있어야 한다. 그리고 마을이건, 이웃이건, 자신이건 무엇이건 변화하고 발전한다는 것은 분노나 불만에서 시작되는 것이 아니라, 고마움에서 시작되며, 마을 만들기는 나쁜 것이나 싫은 것을 찾아 없애는 것 보다, 좋은 것, 잘하는 것을 찾아 그것을 더욱 풍성하게 하는 것을 중심으로 진행하게 된다는 것도 알게 되었다.

‘풀장환상’과 ‘풀장극장’의 과거와 현재, 그리고 미래 - ‘공동화(空洞化)’에서 ‘공공화(公共化)’로?

강 윤 주(경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수)

이 글의 목적은 성남의 대표적 마을만들기 사례 중 하나인 은행주공 아파트 내의 ‘풀장환상’을, 유사 사례라고 할 수 있는 독일 동독 지역의 작은 마을인 할버슈타트(Halberstadt) 시립 실내수영장 (Staedtische Hallenbad)이 어떤 방식으로 활용되고 있는지와 비교하여 두 사례의 과거와 현재를 살펴보고 미래를 전망하는 데에 있다.

이 두 가지 사례를 비교하고자 생각하게 된 것은 한 장의 사진 때문이었다. 야외수영장을 바자회 장소나 공연 무대 등으로 활용하고 있는 은행주공 아파트의 사례와 매우 유사한 방식으로, 독일의 한 실내수영장이 아마추어 연극단을 위한 공연 장소나 무용, 혹은 음악 발표회장으로 쓰고 있었다.

발표자는 이를 계기로 두 사례의 공통점을 찾아보기 시작했는데 처음 발견할 수 있었던 점은 두 공간 모두 ‘버려진 공간’이 되면서 새로운 쓰임새를 찾아야만 했고 각 공간이 지닌 ‘공공성’ 때문에 다음과 같은 질문이 필연적으로 발생했다는 것이다. 어떻게 다시금 새로운 방식의 공공적인 형태를 찾을 것인가 하는 고민 말이다.

이 글에서 시도하는 두 사례의 비교는 다음과 같은 방식으로 전개된다.

‘풀장환상’의 경우에는 이 프로젝트에 실제로 참여한 사람들의 입을 통해 ‘풀장환상’이라는 마을만들기 사업이 그들을 어떻게 변화시켰는가를 추적하는 데에 집중했다. 3년 간의 사업에 성실하게 참여하고 현재 운영위원으로 일하고 있는 3인의 지역민과 1인의 지역예술활동가는 마을만들기, 특히 아파트에서의 마을만들기 사업이 가진 한계와 가능성을 생생히 증언해 줄 것이다.

‘풀장극장’ (대상이 된 실내 수영장에서는 많은 공연이 열리고 있기에 편의상 ‘풀장극장’이라고 명명하기로 했다: 발표자 주)은 이 공간이 어떤 역사적, 제도적 콘텍스트 위에 서 있는지를 보여주고자 했다. 시립 수영장에서 아마추어 극단의 공연장으로 그 기능을 바꾸어 오면서도 변함없이 공공성이라는 색채를 유지할 수 있는 이유는 무엇일지, 그 방법은 무엇일지 찾아보고자 한 것이다.

이 글은, 다소 거창하게 말하자면, 버려진 공간에 대한 담론이자, ‘공동화(空洞化)’되는 공간에 대한, 글로벌한 콘텍스트 내에서의 해결책 모색이다. ‘공동화(空洞化)’된 공간의 ‘공공화(公共化)’는 이제까지 계속되어 온 고민이자 앞으로도 끊임없이 풀어나가야 할 문제점임이 분명하니 말이다.

I. ‘풀장환상’, 과시적 아이콘에서 공공성의 아이콘으로?

1. 성남 은행주공 아파트 내 야외수영장의 시작과 그 사회적 의미

성남의 은행주공 아파트는 1987년 준공되었다. 당시 이 아파트는 대단위 아파트 단지가 없었던 성남 지역에 서민들을 위한 아파트를 건설하되, 다른 서민 아파트보다 상대적으로 높은 수준의 공동 주택 단지를 짓자고 하는 대한주택공사의 나름 야심찬 의도로 건설되었다고 한다. 은행동과 신흥동이 동시에 추진되었으니 성남 상황으로는 매우 큰 공사가 진행되었던 셈이다.

서민 아파트라고 해서 천편일률적으로 짓지 말고 야외 수영장까지 넣어서 고급스러운 이미지를 주고자 노력했고 분양평수로 볼 때도 22평 이하 주택은 짓지 않았다. 그런 이유로 준공 이후 분당에 신도시가 건설되기 이전까지 은행주공 아파트는 성남 지역에서 가장 고급스러운 아파트로 인식되었다.

그렇지만 정작 은행동이라는 위치는 서울 사람들이 와서 살기에는 너무 멀고 성남 사람들이 거주하기에는 아파트 가격이 너무 높아서 거의 1년간 미분양 사태가 지속되었다. 그러나 불과 2, 3년 만에 서울 사람들이 관심을 가지기 시작하면서 두 배가 넘는 가격으로 거래되기 시작했다.

흥미로운 것은 당시 주공 아파트 건설에서도 일종의 주민 커뮤니티 센터를 위한 공간이 언제나 고려되었다는 점이다. 다만 현재와 같은 문화 센터 기능이 아니라 주민들이 모여 ‘구슬백 만들기’ 등의 가내수공업적 일감으로 소득을 올릴 수 있게 해주는 데에 그 공간의 목적이 있었다고 한다.

2. ‘풀장환상’

은행주공 아파트 내의 야외 수영장은 2007년부터 일종의 커뮤니티 센터 기능을 하기 시작했다. 성남문화재단에서 시작한 ‘우리동네 문화공동체 만들기 프로젝트’의 일환으로 선정되어 ‘풀장환상’이라는 이름으로 진행된 야외 수영장에서의 프로그램과 프로그램 주체에 대해 아래와 같이 간략하게 기술해보았다.

A. ‘풀장환상’ 프로젝트의 지난 3년간 역사

1) 1차년도

가. 경기도 여주 밀머리학교 박찬국 감독을 중심으로 수십 명의 공공미술 작가들이 참가하여 진행

나. 프로그램

- 풀장을 비롯하여 담벼락과 아파트 길목마다 어린이와 주부 그리고 작가들이 함께 하는 미술, 공예, 공연 등
- 낄낄마녀: 엄마들의 구연동화 프로그램

2) 2차년도

가. 은행주공 부녀회가 주관 + 지역작가들 + 사랑방문화클럽 = 2008 은행 주공문화 배움터 진행

나. 프로그램 특이사항

- 주민의 요구를 모아 주민이 원하는 강좌 준비
- 동네 주민 중 해당 분야 전문가를 강사로 위촉
- 부족한 강사는 사랑방문화클럽과 연계하여 도움 얻어
- 지역작가들: 행정이나 홍보물 제작, 프로그램 구성 지원

문화예술 강좌, 어린이벼룩시장 개최, 클래식, 합창, 풍물, 밴드 등의 공연 진행

3) 3차년도

가. 인적 구성상의 변화요인: 입주자대표회의와 부녀회의 갈등으로 인해 결국 부녀회 해산 2008년 문화예술 동아리 반장으로 구성된 운영위원회가 중심이 되어 진행: 처음 8인이었으나 나중에 3인으로 감소

나. 공간 사용상의 변화요인: 입주자대표회의와 부녀회의 갈등으로 인해 강의 공간인 부녀회 사무실을 사용하지 못하게 됨

- 성남문화재단에서는 <동네만들기 지원센터> 사업 추진 중: 지역작가들, 사랑방문화클럽 준비하고 추진하면서 활동하던 작가들이 함께 지원센터에 참여
- 운영위원회 회의와 사랑마루 회의를 통해 은행주공 풀장을 주민들의 만남과 문화예술 공간으로 꾸미기로 하고 예산 확보 문화배움터 운영위원장과 아파트 입주자대표회장, 관리사무소장, 시의원이 함께 만나 서로에 대한 오해를 해소하고 풀장을 문화예술공간으로 조성하는 데에 합의
- 한달 간 주민들의 적극적 참여 아래 온돌을 깔고 그 외 밴드실 및 화단 등 조성 대부분의 프로그램이 풀장환상으로 들어오게 됨

B. ‘풀장환상’을 둘러싼 지역주민들과 지역예술활동가의 목소리

발표자는 ‘풀장환상’ 프로젝트에 처음부터 3차년도까지 꾸준히 참여해온 지역주민, 그것도 첫해에는 단순 참가자였으나 지금은 ‘풀장환상’의 운영위원으로 참여하고 있는 지역주민 3인과, 역시 첫해에는 일부 프로그램의 강사 역할이었으나 현재는 ‘풀장환상’의 두 개의 축, 곧 지역주민이 한 축이라고 한다면 또 하나의 축으로 기능하고 있는 지역예술활동가를 만나 각각 한 시간, 두 시간 동안 심층면접을 했다. 이 면접을 통해 발표자는 ‘풀장환상’과 같은, 문화를 통한 마을만들기에 있어 중요한 요소와 이들의 변화상, 그리고 이들이 깨달은 점과 이들이 ‘풀장환상’에 대해 가지고 있는 전망 등을 들을 수 있었다.

1) ‘지역’의 중요성

발표자는 첫해에는 단순 참가자였던 운영위원에게 ‘풀장환상’의 문화 프로그램과 문화센터 프로그램의 차이에 대해 물었는데 이에 대한 답변은 아래와 같았다.

“여기는 이점이…… 멀리 안 가도 아파트 단지에서 모든 게 해결되고 재료비도 거의 안 받으니까, 또 내가 배워보고 싶은 걸 배울 수 있거든요…… (중략) 문화센터 이런 데는 앞에서 그냥 애를 기다릴 때는 [다른 사람들과] 수다를 떨어요. 어디에서 오셨어요, 하는 얘기는 하는데 그냥 돌아서서 가는 거죠. 그 다음에 그 프로그램 신청 안 하면 그 사람과는 멀어지는 거고…… (중략) 같은 아파트 사니까…… 나는 수업 한 번 빠졌는데 가르쳐 줘 댜 이럴 수도 있는데 문화센터는 그게 아니잖아요. (대상자 2)”

곧 아파트 내에서의 마을만들기 프로그램이 가진 이점은 반드시 물리적 거리감이나 비용의 절감만이 아니라 같은 거주지에 사는 이들끼리 모여서 듣는다는 일종의 공동체 의식에 있다고 볼 수 있다. 같은 거주지에서 프로그램이 진행된다는 것은 물리적 편리함만이 아니라 심리적 안정감을 주는 직접적인 요인이 된다는 말이다.

다른 한편으로 자신이 거주하는 아파트의 다른 이점에 대한 애정이 바탕이 될 경우 거주지에서 진행되는 문화 프로그램 참여 혹은 기획에 대한 동기가 더욱 강해진다는 점을 확인할 수 있었다. 첫해부터 매우 적극적으로 이 프로젝트에 참여했고 지금도 핵심적인 운영위원으로 활동하면서 다른 이들의 이사를 만류할 정도로 은행주공 아파트에 대해 애정을 가지고 있는 운영위원을 비롯해 현재 분당으로의 이사를 결정한 다른 운영위원도 ‘어쩔 수 없는 이사’임을 극구 강변하며 아파트의 다른 이점에 대한 애정을 드러냈다.

““우리 동은 뒷마당이있어요. 그래서 거기 바위에 산책하러 갔는데 그 뒷편에 오솔길이 있어서 신랑이랑 밤 11시 에 산책하러 간 적이 있어요. 그런데 거기가 휴양림 같은 거야. 깜짝 놀랐어요. (대상자 1)””

““여름에 소쩍새가? 뽕꾸기인가가 막 울어요……. (중략) 결혼해서 바로 여기 왔어요. 그런데 여름에 굉장히 시원해서 에어컨을 안 틀었어요…… (중략) TV 에서나 듣던 새소리가들리고 딱따구리 소리도 들리고 꿩도 날아오고 그랬거든요. (대상자 3)”

지역에 대한 애착이 마을만들기에 중요한 요소로 작용하는 만큼 이른바 ‘외부인’이 마을만들기에 참여할 경우 생기는 한계도 명백하다. 이러한 한계가 분명하게 드러난 경우가 바로 은행주공 마을만들기 사업 1차년도의 ‘밀머리학교’와의 결합이었던 듯하다. 성남문화재단의 공모를 통해 선발된 ‘밀머리학교’의 박찬국 감독을 비롯 여러 성원들은 2007년 8월부터 12월까지의 계약을 맺고 ‘풀장환상’에 들어와 앞서 기술한 바와 같이 벽화 작업 및 다양한 문화 강좌 프로그램을 개설했다. 한편으로 보자면 이 분야 ‘전문가 집단’의 진행으로 프로그램의 질이 담보된다고 볼 수 있겠으나 다른 한편으로는 이러한 방식 때문에 오히려 주민들이 ‘객’이 되는 결과를 낳기도 했고 또한 이들이 몇 개월 뒤 다시 프로젝트 종료와 함께 은행주공 아파트를 떠났기 때문에 오게 되는 일종의 후유증도 있었던 것 같다.

““자기네도 정산해야 하는 시점이 있으니까 그때까지 하고... 그 이상은 누구라도 할 수 없었을 거예요. 또 담당 선생님들이 너무 젊은 거예요. 어느 정도의 경험이 있어야 가지고 애들한테는 이런 시스템으로 이렇게 가야 한다 이런 게 있어야 하는데 그런 것도 없었고 선생님들 자체도 다 너무 외지에서 와 가지고 우리 성남이나 은행동에 대한 기본적인 상식이 없었다고 그래야 되나? 프로그램 짜는데도 자기들이 다 짜기는 했는데 일시적인 거 한시적인 거 한두번이면 끝나는 거 그런 거 많이 했죠.”” (대상자 1)

““스텝들도 열심히 하기는 했어요. 그런데 우리하고는 코드가 안 맞았다는 느낌? 좀 그런 거 있었던 거 같아요.”” (대상자 2)

이후 언급되겠지만 1차년도 외부 공공예술가들과의 작업에 대해 아쉬움이 있었던 만큼 그 지역에 거주하는 예술가들, 곧 지역예술활동가들에 대해서 더 신뢰감을 가질 수 있었다고 한다. 이런 점으로 볼 때 마을만들기에 참여하는 이들은 주민뿐 아니라 재단과 같은 행정기관이건 활동가이건 지역에 뿌리를 둘 때 상호간의 신뢰도 구축되고 프로그램도 지속가능하게 진행될 수 있다는 점을 확인할 수 있었다.

2) 인식의 변화 과정

- 동상이몽

은행주공 아파트의 마을만들기 사업 1차년도에 걸었던 주민들의 기대가 문화재단측의 생각과 매우 달랐다는 점은 유의해서 살펴볼 지점이라고 생각된다. 1차년도 공모에 주민들의 서명까지 받아서 기획안을 제출했던 은행주공 아파트 부녀회는 지원금을 가지고 할 일에 대해 아래와 같은 생각을 가지고 있었다.

““수영장을 어느 정도 개선을 해서 바깥에 예쁘게 천막 치고, 그 앞에서는아침에 토스트나 커피 정도 팔고…… 위치가 우리 아파트 중간쯤 되잖아요. 아래쪽은 아파트 평수가 넓으니까 나이 드신 분이 많았거든요. 위에는 젊은 사람들이 많으니까 왔다 갔다 애들 유치원 버스 태우고 또 기다리고 하면서 앉아서 한두 시간씩 얘기하고 이런 장소로 생각을 했었어요……. (중략) 부녀회 수익이 생긴다기보다 부녀회 홍보 활동정도 되는 거죠.”” (대상자 1)

은행주공 아파트 내 주민들간의 갈등, 곧 입주자 대표회의와 부녀회와의 관계에 대해 객관적인 시각으로 바라볼 수 있었던 지역예술활동가는 아래와 같이 표현하고 있다.

““처음 여기 참여했던분들의 생각은 이걸 통해서 주민과의 접촉을 하고 다시 그걸 통해서 부녀회의 의견을 널리 알릴 생각을 하고 있었는데 공간은 안 된다고 하지 모임 한다고 하는데 뭐 이것저것 잔심부름 많이 시키고 아줌마들이 전화도 해야 하고 하니까 부녀회가 이걸 아니다 하게 된 거죠.”” (지역예술활동가)

부녀회의 기대와 다른 방식으로 마을만들기 사업이 진행되자 결과적으로 부녀회 및 주민들은 제공되는 프로그램에 참여만 하는 수동적 태도를 견지하게 되었다. 여기서 생각할 바는 사업을 공모하는 단계에서, 또 선정 단체에게 지원을 시작할 때 지원의 의도와 목적 등을 보다 선명하게 설명하는 것이 필요하다는 점이다. 지원 단체와 실지 운영 단체가 동상이몽을 하게 될 때 지원의 목적을 달성하기는 어렵다는 점을 1차년도 은행주공 아파트가 보여주고 있다고 생각된다.

- 참여 동기

이렇듯 1차년도 사업의 만족도가 높지 않음에도 불구하고 3차년도에는 운영위원까지 하게 된 상황에 대해 대상자들은 ‘재정 지원’과 ‘봉사의 즐거움’이라는 두 가지 요소를 이야기했다. 이들은 부녀회라는 구심점이 있어 사업을 진행해 나갔던 2차년도와 달리 부녀회도 와해되고 재정 지원금도 현격히 줄어들었던 3차년도에 개인으로는 상당히 부담이 되는 상황을 감수하고 일을 진행한 셈이다. 그리고 이러한 운영위원들의 태도는 이 프로젝트에 참여했던 주민들의 인식 변화를 보여주고 있다.

““지금 사태가 이렇다 [부녀회는 와해되었지만 지원금은 나오게 된 상황: 발표자 주], 우리가 지원금을 받았지만 우리가 안 하면 그만이거든요. 그런데 안 하자니 돈을 받았는데 이걸 안 하면 바보 같다는 생각이 드는 거예요…… (중략) 그 혜택이 우리 아이들이나 나에게 돌아갈 수도 있고 조금이라도 우리가 나눌 수 있으면 좋겠다, 그런 생각이 들었거든요.”” (대상자 2)

““매번 할 때마다 그런 생각을 해요. 나 하나 희생해서 아파트 안 사람들, 모든 사람들은 아니지만 단 몇십 명이라도 혜택을 받으면 좋겠다. 그런데 끝에 가면 ‘이걸 왜 했나…… 아 이걸 내년에 또 해야 되나’ 이런 마음 아픈 생각을 하게 되죠.”” (대상자 1)

대상자 1이 프로젝트를 마칠 무렵 이런 생각을 하게 되는 주요 원인 중 하나는 주위의 부정적 시선 때문이다. 주민 참여율이 낮을수록 프로그램의 내용적 기획은 사업을 이끌어가는 소수의 인원이 담당할 수밖에 없게 되고 그렇게 되면 다시금 프로젝트에 참여하지 않는 주민들의, ‘자기들끼리 하는 일’이라는 시선이 더욱 강화되는 악순환이 반복되는 것이다.

““점점 그렇게 되니까 니네들이 다 해먹는다, 지네들이 하고 싶은 것만 한다 그런 식이 된 거예요. 저 같은 경우에는 정말 참여만 하고 싶어요. 남들이 알아주면 참여만 하고 싶어요. 저도 힘들어요.”” (대상자 3)

주위 시선으로 인한 마음고생이 부정적 요인으로 작용한다면 새로운 사람을 만나는 기쁨은 긍정적 요인으로 작용하고 있었다. 운영위원 3인은 모두 전업주부였는데 이 일을 통하지 않았더라면 만나지 못했을 사람들을 만나고 이로 인해 자신의 삶이 풍성해졌다는 데에는 다들 동의하고 있었다.

““그런데 저는 사람들 만나는 게 즐거워요…… 만나는 사람들이 좋으니까 계속할

수 있는 것도 있어요. 이 일을 하니까 재단 분들도 만나고 이 선생님 [지역예술활동가를 말함: 발표자 주] 같은 분도 만나지 어디서 만나겠어요?” (대상자 2)

“설거지 다 마치고 나면 다섯 시, 여섯 시예요. 그러면 지쳐 떨어져. 언니들도 막 지쳐 떨어지는데도 뭐 어쨌다 저쨌다 속상한 거 얘기하면서도 언니들은 뭐 재미있는 거죠…… (중략) 그래서 이런 것도 봉사고 내가 이 정도는 할 수 있지 그러고 하는 거죠…… 내가 위원장이다 이런 것에 보람을 느끼고 하는 건 아니었던것 같애.” (대상자 1)

은행 주공 아파트 마을만들기의 핵심 운영위원으로 일하고 있는 이들이 가장 아쉬워하는 점은 아파트 주민들이 ‘주지는 않고 받기만 하려고 한다’는 것이다. 함께 프로그램을 기획하고 실행하면서 열매도 나누면 한 사람에게 돌아가는 일이나 봉사의 양이 줄어들 텐데 대부분의 사람들은 프로그램에서 뭔가를 배우는 데에만 열중할 뿐 그 프로그램이 운영되는 데에 보탬이 되고자 하는 생각은 하지 않는다는 것이다. 이는 결국 프로그램의 수동적 소비자로서 머물고 만다는 뜻인데 이들을 수동적 소비자에서 일종의 ‘프로슈머 (Prosumer)’, 곧 자신들이 기획하면서 동시에 소비하는 사람으로 만드는 것이 마을만들기에 있어 주요 과제 중 하나일 것이다.

- 지역예술활동가의 역할

지역예술활동가의 관점으로 볼 때는 주민자치조직의 위기 때마다 이러한 조직 운영의 노하우를 가진 전문인이 다양한 방식으로 적절하게 관여하는 것이 필요하다. 예를 들어 부녀회가 해체된 뒤 적으나마 지원금이 들어오는 상황임에도 불구하고 아무도 나서서 내가 운영을 해보겠다고 하지 않았던 시점에서 활동가는 사업을 중단하자고 하는 극단적인 제안을 했고 오히려 이러한 제안이 자극이 되어 운영위원회가 꾸려지는 상황이 벌어졌다고 한다.

또한 3차년도 사업을 시작할 때 ‘폴장환상’의 장소인 야외 수영장은 1차년도에 했던 벽화 작업과 정리 작업이 무색할 지경으로 쓰레기가 쌓여 있는 상황이었어서 새롭게 리모델링을 해야 했는데 이때에도 ‘절대로 작가들만 작업하지 않는다. 주민들이 함께 해야 한다’는 원칙을 세우고 몇몇 장소는 작가들이 일부러 손을 대지 않았다고 한다. 예를 들어 밴드방을 만들 때에도 절대적으로 필요한 방음벽 설치를 위해서 수백 개의 계란판을 구해오는 일은 주민들의 몫으로 할당을 하는 식으로 말이다.

“이거 공사 저희끼리 못합니다, 도와주세요, 해가지고 아줌마들이 와서 풀칠해서 붙이고 그런 작업 다 하고 옆에 칠하는 것까지 같이 한 거예요 아줌마들이랑. 그러면서 매우 좋아했어요, 같이 참여하면서.” (지역예술활동가)

주민자치활동의 전문가로서 지역예술활동가가 해야 하는 역할은 다양하고도 복잡하다. 인터뷰 중 한 운영위원은 ““이 일을 아마 문화재단의 직원이 함께 했으면 매우 힘들었을 것””이라고 토로하면서 ““바닥 청소, 못 박는 일까지 다 해 주는 이웃집 아저씨 같은 사람이었기 때문에 힘들 때 모든 이야기를 다 털어놓고 하고, 또 그랬기 때문에 믿을 수 있어서 그 의견을 따랐던 것””이라고 말하기도 했다.

그렇다고 지역예술활동가가 무조건적 봉사 의식만 있어서 되는 것은 아니다. 지역예술활동가는 인터뷰 중 ““제일 많이 고민했던 것이 아줌마들이 고맙다는 이야기를 하지 않는다는 것””이라며 참여 주민들간에도 감사의 표시를 하지 않는 것이 ‘주체 의식의 부재’ 때문일 수 있다는 고민을 했다고 말했다.

““내가 잘못된 건가. 이 아줌마들이 날 도와준다고 생각하는 건가 이런 생각이 들 정도로요…….”” (지역예술활동가)

지역예술활동가는 이에 대한 문제 제기를 했고 이를 통해 성원들에게 프로젝트에 참여하는 성원들에 대한 생각, 또 이 일의 목적 및 자신이 참여하는 이유 등 근본적인 것에 대한 성찰을 하도록 유도했다.

지역예술활동가는 이렇듯 때 국면마다 때로는 강하게, 때로는 부드럽게 대응하는 유연성을 갖춰야 한다는 점을 은행주공 아파트 마을만들기 사업을 통해 알게 되었다고 말하고 있다. 또한 1차년도에 재단에서 중점을 두고 진행했던 ‘공간의 가시화’, 곧 은행주공 내 야외수영장을 벽화 작업 등을 통해 드러내는 것에 대해서도 이견을 가졌으나 돌이켜 보면 그 단계에서는 성과를 가시화하는 일이 필요했다고 판단하게 된다고 한다. 곧, 처음에 자신은 ‘마을만들기에 있어 중요한 것은 공간이 아니라 커뮤니티’라는 생각을 가지고 벽화 작업 등에 몰두하는 일을 부정적으로 바라보았으나 지금 돌이켜보면 적절한 사업 내용이었다고 생각한다는 것이다.

지역예술활동가에게 필요한 점 중 또 하나는 ‘현실에 대한 냉철한 인식’이다.

““저는 주민들이 개인적 이권에 매달리는 것이 현실이라고 봅니다. 사회가 물질만능 이랄까 개인주의랄까 이런 것들에 너무 몰두어 있고…… 교육부터 시작해서요…… (중략) 그러니까 그런 것들이 배어 있는 게 자연스럽다고 봐요. 그렇지만 한편으로는 공동체 생활에 대한 요구들이 그만큼 더 올라오고 있거든요……. (중략) 이런 상황에서 어떻게 짧은 시간 내에 의식적 변화를 줄 수 있을까? 라는 생각이 드는 거죠.”” (지역예술활동가)

개인주의가 팽배해 질수록 공동체 생활에 대한 욕구 또한 강해진다는 믿음은 있지만 오랜 세월 굳어져온 의식이 짧은 시간 내에 변화된다는 것은 어렵다는 점에 대해 정확히 인식하고 있는 것은 지역예술활동가 활동의 장기적 전망에 있어 매우 중

요하다는 것으로 해석될 수 있겠다.

주민들에게 있어 지역예술활동가의 존재는 어떤 의미일까? 성남 거주민으로서 지역 사정을 잘 알고 있기는 하지만 은행주공 아파트의 주민이 아니므로 아파트 관련 이권에 직접 영향은 받지 않는 지역예술활동가의 존재와 역할을 수용하는 데에는 오랜 시간이 걸린다. 인터뷰가 이루어지는 시점에서도 ““이 선생님은 뭘 먹고 사나요?””라고 묻는 운영위원이 있었을 정도이다.

지역예술활동가에 대한 가장 큰 오해는 활동가들이 ‘직업적으로’, 자신의 수입을 위해 주민자치 활동 지원을 한다고 생각하는 것이다. 곧 주민자치 활동 지원은 그들의 직업이며 그렇기 때문에 오히려 주민들이 그들의 생업을 위한 도구가 되는 것은 아닌가 하는 오해를 하는 것이다.

““저는 당연히 돈을 받고 하신다고 생각했어요…… (중략) 그런데 나도 지치고 이런저런, 재단에 지원금도 신청해야 하고 신청해서 받는 돈의 액수도 적고 그러니까 ‘아…… 선생님 돈 벌면 되지 왜 나를 이렇게 괴롭히나…… 선생님 돈 벌자고 나를 이렇게 괴롭히나’ 이런 생각까지 드는 거예요.”” (대상자 1)

지역예술활동가는 이러한 오해를 풀기 위해 사업 운영 예산을 공개하자고 제안했고 이를 통해 구성원들은 지역예술활동가가 돈을 위해 주민자치를 지원하는 것이 아님을 알게 되었지만 여전히 궁금해하는 점은 그렇다면 이 일을 왜 하는가? 이다.

““제가 여기 아줌마들한테 불러와 가지고 못질하고 그러지만 재단이나 공무원, 시의원들에게는 적극적으로 이야기 할 수 있는 입장이거든요…… 사업을 만들어내거나 예산을 확보하게 하거나 그럴 때에 도움이 필요한 곳을 도와줄 수 있는 그런 게 조금 기뻐던 것 같아요…… 마을만들기 사업 등을 하면서 저도 많이 배워요. 상대원동에서 배운 걸 은행동에서 써먹을 수 있고 다시 도천동에도 쓸 수 있고……”” (지역예술활동가)

곧 사업을 통한 학습이라는 무형의 가치도 있고 그 무형의 가치가 다시금 자신이 운영하는 미디어 학교 영역에서도 큰 도움이 된다는 것이다. 또한 학문적 영역에서도 자신이 진행한 사업이 주목받고 논해지는 것을 볼 때 큰 보람을 느낀다는 것이 지역예술활동가의 이야기이다. 지역에 뿌리를 내리고 살면서 그 지역의 사회, 정치, 경제적 콘텍스트 내에서, 그 요소들의 역학 관계 내에서 마을만들기 사업을 이해하고 사업 진행의 조연자 역할을 하는 지역예술활동가들의 존재에 대해 주민들이 사업 초창기부터 파악하고 시작할 수 있다면 더욱 효과적인 협업 관계가 이루어질 수 있지 않을까 생각한다.

- 정리

지역예술활동가가 바라보는, 은행주공 아파트 마을만들기에 있어서의 주민의 인식 변화 과정을 정리한다면 다음과 같다. 먼저 1차년도에 커뮤니티 활동이 있었고 이를 통해 커뮤니티 활동을 하기 용이한 공간이 필요하다는 욕구가 생겨났다는 것이다. 공간을 만들기 위해서는 소통이 필요했기 때문에 그 이전까지는 갈등의 대상으로만 생각했던 입주자 대표회의, 관리사무소장, 시의원까지 만나서 논의를 했고 이 기회를 통해 다시금 각자의 입장에 대해 생각해 볼 수 있는 계기가 되었다는 것이다.

그 과정에서 문화재단이나 밀머리학교와 같은 외부 지원 단체, 또 지역예술활동가들에게 기대어 진행해 오던 일을 어느 시점 이후로는 주민들이 주체적으로 맡을 수 있게 되었고 결국 지원금을 받기 위해 서류를 작성하는 행정적인 일부터 프로그램의 강사일까지 문화를 통한 마을만들기 사업의 핵심적인 일을 스스로 할 수 있는 사람으로 성장하게 된 것이다.

주민들의 의식 변화는 바로 이러한 현실에의 직접 체험을 통해 이루어지고 그 과정 중에는 문화재단이라는 재정적, 제도적 뒷받침과 조직이 어느 정도 성장해 나갈 때까지 다양하고 구체적으로 밀착 지원하는 지역예술활동가의 역할이 매우 필요하다. 그리고 이 세 가지 요소가 조화로운 협업을 하기 위해서 필요한 것이 또한 각자의 역할과 입장에 대한 배려와 이해인 것이다.

3. ‘풀장환상’의 한계와 전망

인터뷰 대상자들이 공통적으로 마을만들기 사업의 주체로 성장하는 데에 있어 필수적인 요소로 지적한 것은 ‘재정 주체가 되는 것’이었다. 1차년도 사업에 있어 주민들이 ‘프로그램의 소비자’로 남을 수밖에 없었던 이유는 문화재단으로부터 지원받은 금액이 어떻게 쓰이는지 알 수 없는 상태에서 외부 지원자이자 프로그램의 주 기획자가 된 밀머리학교 사람들이 요청하는 일에 그때그때 대응하는 상황이 전개됐기 때문이라는 것이다.

““게시판에 뭐 프로그램홍보문이 붙어 있어도 별로 관심들이 없고 또 아파트 사람들이아니니까 게시판에 붙이는 것도 힘들고. 그래서 저희가 딱 그런 일만 해 준 거죠. 우리가 프로그램 기획 및 운영을 직접 했으면 더 적극적으로 홍보를 할 수 있는데…… (중략) 저희는 처음에 저희가 그 모든 일을 맡는 것인 줄 알았어요. 그런데 그 사람들이 다 알아서 관리를 하더라고요.”” (대상자 1)

또한 ‘풀장환상’이 가진 한계점은 프로그램이 연중 내내 지속가능하지는 않다는 점에 있다. 난방 시설의 미비함으로 봄부터 가을까지밖에 운영할 수 없다는 점이 한

동안 프로그램에 적극적으로 참여했던 사람들이 연속성을 가지고 참여하는 데에 큰 걸림돌이 된다는 것이다.

““11월달은 추워서 누구든 앉아있을 수도 없었거든요? 지금은 방처럼 꾸며놔지만 그때는 더군다나 그냥 사무실이었어요. 그러니까 애들이 어디 앉아가지고 뭘 할 수 있는 공간도 없고. [그래서 몇 달 지속되는 프로그램은: 발표자 주] 돈 받아서 시간 때우는 그런 것으로밖에 안 보였던 거죠.”” (대상자 1)

““지원금 받아서 작년에 고쳤는데그 지원금이 아주 많았으면 좋은데 그 돈에 딱 맞게만 고친 거라서 난방도 전기판넬만 간 것 정도거든요. 온풍기라도 하나 달면 좋은데…… 혹 달아놨다고 해도 가동했을 때 그 전기세가 우리 아파트 공용 요금으로 나가잖아요. 그것도 아주 무시할 수 없는 돈이라서…….”” (대상자 2)

더불어 제기된 문제점은 상시 운영자에 대한 것이었다. 운영위원들이 매일 ‘환상폴장’을 지키고 있을 수는 없기 때문에 주민들 인식상으로 ‘환상폴장’은 ‘자기들 하고 싶은 일 있을 때는 열었다가 필요 없을 때는 닫아두는 장소’라는 것이다. 상주 인력이 있어서 전화도 받고 프로그램 기획 및 홍보도 할 수 있는 상황이 된다면 좋겠으나 운영 인력은 지원금으로는 허락되지 않는 것이어서 안타깝다는 이야기도 있었다.

““매일 딱 정확하게9시부터 6시까지 오픈해 놓으면 사람들이 오며가며 차라도 마실 수 있는 공간이 될 수 있을 것 같거든요. 누군가 한 명이 상주해서 그걸 관리해주면 되는데 저희는 그럴 입장이 못 되는 거예요. 수업 시간에만 열고 안 하는 거예요. 지나가는 사람들이 채네들 뭔가 하기는 하는데 어떨 땐 닫혀 있고 어떨 땐 열려 있고 뭐하는 걸까…….”” (대상자 2)

이러한 구체적인 한계점에 앞서서 구조상의 한계로 지적되어 나온 점은 ‘교육상의 이유’였다. 인터뷰 도중 대상자 3은 분당으로 이사 갈 계획임을 처음 밝혔는데 대상자 1과 2는 놀라움을 감추지 못하면서도 한편으로 수긍하는 태도를 보였다.

““요즘에는 학원 안 다니고 살 수 없잖아요. 여기가 학원이나 학군 그런 게 좀 떨어져요. 저만 생각하면 여기에서 살고 싶은데…… 초등학교 때는 괜찮은데중-고등학교를 바라보면…… 대부분 엄마들이 초등학교 3, 4학년쯤 되면 이사를 많이 가더라고요…… (중략) 저보다는 애가 우선인 거예요.”” (대상자 3)

““저 같은 경우에는 분당에 이사를 가려고 집을 사기는 했는데 고민을 되게 많이

했어요. 이 자연환경과 여태까지 편하게 지내온 거. 나한테 익숙한 사람들이고 익숙한 것들이니까 이걸 버리고 간다는 게 되게 두렵잖아.” (대상자 2)

정리하자면, 이른바 ‘에코 프리미엄’이라 할 수 있는 은행주공 아파트의 친환경적 조건과 ‘휴먼 프리미엄’이라 할 수 있는 인적 네트워크에도 불구하고 이에 앞서는 것은 자녀들의 교육 문제이기 때문에 자녀들이 어느 정도 성장해서 입시 경쟁에 들어가기 시작할 무렵 이곳의 프리미엄보다 더 가치가 있다고 생각되는 ‘학원가 프리미엄’을 따라서 분당으로 이주한다는 것이다.

사교육 없이는 명문대를 갈 수 없다고 믿는 학부모들과 명문대를 가지 않으면 사회에서 낙오자가 된다고 하는, 2천년 대 한국 사회에 팽배해 있는 사고가 마을만들기의 구조적 걸림돌이며 그렇기 때문에 마을만들기가 복합적으로 접근해야 하는 사업이라는 점에 대해서는 지역예술활동가 역시 분명하게 인식하고 있었다.

“그래서 통합적으로 들어갈 필요가 있다. 교육이라는 면으로도 접근해야 한다. 그래서 정말 학교를 주민들이 원하는 방향으로 바꾸어서 주민들이 만족하고 살 수 있게 가야 된다. 또 하나는 이 전체의 과정에서 주민들의 의식 변화, 개인의 경쟁 위주 사회가 아닌 더불어 함께 살아간다는 관점을 심어주는 작업이 있어야 하고 그래야 이분들이 주체로서 학교를 바꿔갈 것이고 동네도 바뀌어갈 것이다 라고 생각하지요.” (지역예술활동가)

현실적으로 볼 때 은행주공 아파트의 화두가 되고 있는 재건축은 시작된다 해도 매우 오랜 시간이 걸릴 것이고 진단 결과 재건축이 필요한 상황이 아니라는 결론이 나오면 주민들은 또 다른 생각을 하게 될 것이다. 주민들이 현 상황에서 시급하게 해결하고자 하는 점 중 하나가 주차라는 것을 생각해 보면 ‘풀장환상’을 철거하고 주차장을 건설하자는 말이 나올 수 있는데 이때 중요한 것이 ‘풀장환상’을 통해 이제 막 자리를 잡기 시작한 커뮤니티를 지키고 확대시키고자 하는 주민들의 욕구일 것이다.

II. 공공성의 전통에 뿌리박은 ‘풀장극장’의 사회적 존재감

독일 작센-안할트 주의 할버슈타트 내 시립수영장에 대한 것은, 마을만들기 사업의 주체인 주민들의 인식 변화에 핵심을 맞춘 ‘풀장환상’과는 달리 이 공간이 만들어지고 운영되어온 역사와 정책적 배경에 중점을 맞추고자 한다. 이를 통해 우리는 공공성에 근간하여 만들어진 독일의 한 시립수영장이 시대의 흐름에 맞춰 어떤 방식으로 변화되어 이용되는지를 살펴볼 수 있으며 동시에 여전히 공공성이라는 색채를 잃지 않고 운영되고 있음을 확인할 수 있을 것이다.

1. 독일 내 시립수영장의 역할 및 역사 - 가치로서의 공공성

할버슈타트의 시립수영장은 1898년 시공되어 1900년 1월 9일 에 문을 열었으나 1945년 4월 2차 대전 중에 폭격을 맞았다. 그러나 그 이후 몇 년 간 다시 수리를 거쳐 개장했고, 1990년까지 토요일 저녁이면 수영장을 찾는 것이 할버슈타트 시민들에게 하나의 의식 (Ritual) 이 될 정도로 활발하게 이용되었다. 1990년대를 지나면서 이용이 뜸해진 이곳은 결국 1999년 수영장으로서의 역할을 다하게 되었다.

백 년 가까이 시민의 수영장으로 이용되어온 이 공간은 두 가지 관점에서 볼 수 있는데 한 가지 관점은 독일의 특징이라 할 수 있을 ‘생활체육의 전통’이다. 독일은 자타가 공인하는 생활체육 선진국으로, 독일 전역에 다양한 생활체육 시설이 균등하게 분포되어 있고, 이것을 중심으로 9만 개가 넘는 스포츠클럽이 결성되어 있다. 이러한 스포츠클럽에는 전 국민의 3분의 1이상이 가입되어 있는데, 이는 독일이 꾸준히 추진해 온 생활체육 육성 정책 덕분이다.

또 다른 관점은 이 건물이 가진 역사성이다. 백 년이 넘는 건물로서의 가치 때문에 시 공무원들을 비롯한 시민들은 이 건물을 보존해야 한다는 분명한 의식을 가지고 있고 동시에 이 건물이 가진 공공적 성격에 부합되게 유독 시민들이 주체가 된 아마추어 공연이 무대에 자주 올려지곤 했다. 예를 들어 2007년에는 근처 시립극장 (Staedtebundtheater) 과 대학생들이 함께 할버슈타트의 과거로의 시간 여행이라는 테마로 공연을 올리기도 했다. 이 공간은 실내수영장의 특성상 울림이 크다는 이유로 오래된 성 등을 배경으로 하는 다소 공포스러운 공연물 상영에 애용되고 있다.

2. ‘풀장극장’의 현재: ‘공동화(空洞化)’에서 ‘공공화(公共化)’로

1) IBA 와 작센-안할트주의 IBA 2010

할버슈타트의 ‘풀장극장’이 앞서 말한 바와 같은 공연 장소로 탈바꿈할 수 있었던 데에는 독일의 국제건설박람회 (Internationale Bauausstellung: IBA) 의 지원이 결

정적이었다고 할 수 있다.

독일의 국제건설박람회는 1927년 슈투트가르트에서 처음 시작되었으며 이때 소개된 "바이센호프 주택단지"는 매우 모범적인 주택단지로 전문가들의 좋은 반응을 얻었다. 2차 세계대전 후에는 1951년 하노버시에 이어, 1957년 베를린시 도심지역의 일부인 "한자 지구 (Hansaviertel)"의 개발을 위한 건설박람회가 개최되었다. 당시 베를린시의 건설박람회는 바우하우스 스타일의 새로운 건축양식을 세계에 널리 보급하는데 결정적인 계기를 마련하였다.

건설박람회는 시간이 지남에 따라 그 성격이 변형되었는데, 베를린시가 시 창설 800주년 기념사업의 일환으로 1987년 개최한 국제건설박람회는 새로운 건축기술의 소개보다는 낡은 시가지의 재개발을 촉진하기 위한 수단으로 활용되었다. 이후 99년 열린 "엠서팍 건설박람회"는 베를린시의 경우보다 더 장기적이고 광범위한 목표를 추구하여, 도시계획적 측면, 사회형평적 측면, 환경보전적 측면, 문화적 측면을 함께 고려하면서 지역경제구조를 개선하려는 목표를 더욱 분명하게 드러냈다.

이러한 독일 국제건설박람회의 연장선상에 놓여 있는 것이 바로 작센-안할트주를 대상으로 한 '작센-안할트주 IBA 2010'이다. 그런데, 2005년 시작된 이 프로젝트를 제대로 이해하기 위해서는 작센-안할트주가 속해 있는 구 동독 지역의 상황부터 파악하는 것이 필요하다.

구 동독 지역은 1989년 이미 삼십만 채의 주택이 비고 그러면서도 시내 지역에는 살 만한 집들이 부족한 상황이었다. 재건축을 위한 비용이 없어서 그대로 방치한 결과였는데 1990년 정부가 새 건물을 짓고 오래된 건물을 리모델링하기 시작했다.

정부의 지원으로 많은 사람들이 시내의 집을 포기하고 시내 외곽에 집을 새로 짓기 시작했다. 외곽으로 이주한 이유는 일단 땅이 싸기 때문이었는데 통일 직후에는 서독 쪽으로 가는 사람들보다는 시내를 벗어나는 사람들이 훨씬 더 많았다. 그렇기 때문에 쇼핑 센터 등의 시설도 서독 지역처럼 시내 한가운데에 있는 것이 아니라 도시 외곽에 서게 되었다.

2000년 통계를 보면 동독 지역에는 백만이 넘는 주택이 비어 있었다. 2001년 드디어 연방 정부가 동독 지역의 도시재개발에 있어 사고를 전환하기 시작했다. 동독 경제가 무너지면서 실업자가 증가하고 이들이 다시 일자리를 찾아 서독 지역이나 유럽 다른 나라로 이주하면서 동독 지역의 인구 수가 엄청난 속도로 줄어든 현실을 받아들여 정부는 낡은 주택을 부수기로 한 것이다. 2002년에만 이미 35만 채의 주택이 철거되었다.

작센-안할트주는 이런 상황에 가장 심각하게 직면한 주였다. 젊은이들이 빠져나가면서 다음 세대의 인구 증가 역시 기대할 수 없게 된 것이다. '장기적으로 볼 때 경제 성장과 인구 증가를 기대할 수 없는 우리의 상황에서 우리는 어떻게 미래를 건설해야 할 것인가?'하는 것이 작센-안할트주가 빠진 고민이었다.

바로 이러한 상황에서 작센-안할트주를 대상으로 하는 IBA 2010 이 아래와 같은 6가지 원칙을 가지고 진행되었다.

2) IBA 2010 의 6가지 원칙

IBA 2010 은 이전의 건축전과 달리 독일의 대도시가 아니라 중소 도시를 그 대상으로 했다. 작센-안할트주의 경우 '축소되는 도시'가 문제였다. IBA는 높은 실업률과 도시를 떠나는 사람들의 숫자가 점점 늘어나고 있음에도 불구하고 희망을 가질 수 있다는 것을 '축소되는 도시'의 거주민들에게 보여주고자 했다.

이 프로젝트는 EU가 전폭적으로 지원했는데 EU는 ““함께 사는 유럽””이라는 모토 아래 유럽 내 국가간 격차를 줄이는 일을 위해 실업률과 인구 감소가 두드러지는 지역을 지원하기로 결정하고 2000년부터 2009년까지 거의 2조 유로 가량의 지원금을 작센-안할트주의 19개 도시에 공급했다. 이들은 프로젝트 진행에 있어 6가지 원칙을 가지고 있었는데 이러한 원칙이 우리에게도 시사하는 바가 있어 소개한다.

① "도시 축소"를 적극적으로 수용

오랜 기간 동안 도시 성장의 '멈춤'을 이야기하는 것은 금기시되어왔다. 성장하지 않는다면 그 도시는 존재에의 큰 위기를 맞은 것처럼 여겨왔던 것이다. 그러나 IBA 2010 을 진행하는 작센-안할트 주는 "성장 없는 변화"를 받아들이기로 했다. 실제로 이는 작센-안할트주의 경우 현재 직면하고 있는 위기일 뿐 유럽의 다른 나라, 다른 도시들도 멀지 않은 미래에 경험하게 될 상황인 것이다. 이렇게 '축소되는 도시'는 건설 박람회 자체의 방향을 바꾸어 중소 도시의 빈 공간과 건축 문화, 그리고 주민들의 참여라는 새로운 관점에서 건설 박람회를 바라보게 했다.

② 중소도시에 대한 관심

전세계적으로 볼 때도 대부분의 사람들은 대도시가 아닌 중소 도시에 거주한다. 독일의 경우는 이러한 경향이 더욱 강하다. 그리고 중소도시일수록 거주민의 감소 경향이 두드러진다. 그렇기에 IBA 는 이러한 도시에 관심을 가지게 되는 것이다. 이를 통해 대도시 개발에 집중하던 담론에 경종을 울리기도 하는 것이고 건설 박람회의 관점이 확장되는 계기를 마련하고자 한다.

IBA 건설 박람회의 대상은 평균 2만5천에서 3만 명의 거주민들이 사는 도시다. 최소 5천명 거주 도시에서 3만 명 거주 도시까지가 그 대상이다. 5천명이 거주하는 작은 도시들은 대도시와는 완전히 다른 문제에 봉착하고 있는데, 소도시의 도시개발정책일수록 주민 참여와 실용적 행정 체계가 매우 중요하다. 작센-안할트주의 IBA 는 개별 도시들의 특성을 인정하면서도 19개 대상 도시를 묶어 이론적 지식과 개별 도시들의 경험을 서로 교환하는 플랫폼 역할을 하고자 한다.

③ '시내'의 구축

이미 언급했다시피 통일 이후 구 동독의 도시들은 시내 지역이 공동화되어 외곽에 주택을 건설하고 이주해가는 경향을 보여왔다. IBA 는 '시내'를 중심으로 경제와

문화 구조가 구축되어야 한다는 생각으로, 다시금 거주민들이 '시내'로 집중될 수 있도록 애쓰기로 했다. 물론 그 '시내'의 의미와 형태는 19개 도시 모두 다르다.

④ 각 도시의 역사적 의미 발견

IBA 는 19개 도시의 역사적 유산을 중요한 자원으로 생각하여 이를 돌보고 보존하는 일을 중요 과제로 삼기로 했다. 역사적 장소들은 도시가 축소되어감에도 불구하고 삶과 일의 장소로 매력적인 곳이 되어야 한다. 그래서 IBA는 문화재 보존 인력과 도시계획가를 함께 묶어 일할 수 있도록 했다.

⑤ 스펙타클함으로부터는 거리가 먼

IBA 는 스펙타클한 무엇을 건설하는 데에는 관심이 없다. 이는 결코 예산 부족 때문이 아니라 도시의 특성을 살리는 일이 훨씬 더 중요하다고 믿기 때문이다.

⑥ 개별 도시의, 개별 도시에 의한, 개별 도시를 위한 건설 박람회

19개 도시의 테마는 오랜 시간을 들여 개별 도시의 특성을 고려하여 결정된, 결코 IBA 중앙으로부터 결정되어 내려온 것이 아닌 테마로서 개별 도시의 행정단위 대표와 시민 대표 등이 함께 결정한 것이다.

3) 할버슈타트 (Halberstadt)의 IBA 프로젝트: ““빈 공간의 재발견(Entdecke die Leere!)””

할버슈타트는 2005년부터 IBA 프로젝트 도시로 선정되었다. 2차 대전 이후 할버슈타트 구 시가에는 빈 공간이 많아지기 시작했다. 이곳은 역사적 유산이 많은 도시 이기는 하지만 인구 수가 점점 줄어 도시가 축소됨에 따라 역사 유물의 재건은 엄두도 내지 못했던 것이다. 그렇지만 사람들은 사고를 바꾸어, 도시 내의 빈 공간을 도시의 장점으로 활용할 수 있는 방식은 없는가에 대해 연구하기 시작했다.

작센-안할트주는 50년대 이후 계속 인구가 줄었고 89년 장벽이 무너진 뒤로 급격한 인구 이탈이 있어 왔다. 그리하여 장기적 전망으로는 2040년 작센-안할트주의 인구가 1950년에 비해 반밖에 되지 않을 것이라 한다. 할버슈타트 역시 89년에는 5만3천명이 넘었던 인구가 2009년 4만3천명으로, 2025년에는 3만5천명 정도로 축소되리라 전망되고 있다.

할버슈타트는 1200년 전 하르쯔포어란트의 중심지로 기능했고 나치 치하에서도 역사적 도시로 잘 보존되었으나 도시에서 중심 역할을 했던 유대인 커뮤니티가 붕괴되면서 점차 쇠락의 길을 걷다가 1945년 마침내 폭격으로 도심의 80% 이상이 파괴되었다. 파괴된 도심을 떠나가는 사람들이 생기면서 빈 공간은 점점 늘어났고 IBA

프로젝트의 일환으로 할버슈타트는 이러한 빈 공간을 어떻게 활용할 것인가에 대한 활발한 공개 토론을 시작했다. 그들은 골치거리로 여겨져왔던 빈 공간을 활용함으로써 이 도시를 대표하는 어떤 색깔이 나올 수 있을 것이라고 생각했던 것이다. 만약 이 빈 공간이 도시 주민들에게 수용되고 어떤 형태의 변화를 줌으로써 적극적으로 해석될 수 있다면 말이다. 여기서 우리가 주목해야 할 점은 ““빈 공간의 재발견””이 시 중앙 행정기관에서 기획되고 집행되는 것이 아니라 긴 시간을 두고서 주민들의 적극적 수용, 그리고 빈 공간이 재발견되어야 한다는 데에 동의할 수 있도록, 그 인식의 변화를 위해 노력했다는 점이다.

주민들이 ““빈 공간””이라는 과제를 받아들이게 하기 위해, 그리고 ““빈 공간””의 활용이라는 과정에 적극적으로 참여할 수 있게 하기 위해 다양한 분야의 협업이 이루어졌다. 이미 2007년 이후 할버슈타트 내의 빈 공간과 재활용에 대한 다양한 토론을 불러 일으키기 위해 독특한 형태의 장이 열렸다. 더러는 빈 공간, 빈 주택을 테마로 한 대규모의 사진전이 열리기도 했고 자동차가 오가는 큰 광장에서 낭송회가 열리기도 했으며 대성당 앞에서 종소리 콘서트가 개최되기도 했다. 그저 ““차를 타고 지나가는 길””, 사람들이 결코 차에서 내려 무언가를 시도하는 일이 없었던 빈 공간에서 열린 다양한 행사들은 주민들에게 이런 공간에 대한 새로운 인식을 심어 주었던 것이다.

할버슈타트는 ““빈 공간””이라는 과제를 해결하기 위해 이곳을 하나의 ““연구 대상 (Forschungsort)”” 으로 주변 대학의 학생 및 연구자들에게 적극적으로 홍보하기도 했다. 2007년과 2009년 드레스덴과 브라운슈바이크의 학생들이 도시의 빈 공간을 어떻게 재활용할 것인지에 대해 연구했으며 2010년에는 이 공간을 활용하여 음악학 심포지움이 열리기도 했다. ‘폴장극장’에서도 2010년 ““빈 공간의 재발견””이라는 전시가 열렸다. 빈 공간에 대한 주민들의 관점을 바꾸고 훈련시키는 작업이 이렇게 긴 시간 동안 이루어진 것이다.

이 프로젝트에 참여한 ‘전문가’들은 아래와 같다.

- 마틴 페쉬켄 (Martin Peschken): 브라운슈바이크 공대 건축학과 내 문학/문화연구자
- 데틀레프 바이츠 (Detlef Weitz): 베를린의 예술기획자
- 슈테파니 루델 (Stephanie Rudel): 할버슈타트의 IBA 담당자, 도시재개발 책임자
- 지크룬 루프레히트(Siegrun Ruprecht): 할버슈타트의 IBA 담당자, 도시계획 책임자

이들은 할버슈타트의 빈 공간들에서 대단히 실험적인 방식의 공연을 기획했고 그 중에는 멀티미디어를 활용하여 공간을 재해석하는 공연들도 많았다. 이러한 실험들은 기획자들의 기대치를 훨씬 뛰어넘는 정도의 신선한 자극을 할버슈타트 시민들에게 던져주었다.

또한 이러한 실험들은 행정을 책임지고 있는 사람들에게도 새로운 시도를 할 수 있는 시각을 열어주었다고 도시재개발과 도시계획 담당자들은 고백하기도 했다. 또한 ““빈 공간의 재발견”” 프로젝트 이후 이어지는 시도들이 있다. 장기적 계획하에서

이루어진 행사였기 때문에 일회성으로 끝나지 않았던 것이다. 도시재개발과 도시계획 책임자들은 도시재개발의 아이디어와 기획 단계에서부터 시민들과 함께 해야 한다는 사실을 분명히 깨달았다고 한다.

* 인터뷰: 아우드 메르켈 (Aud Merkel): 북하르쯔 시립극장 예술감독

할버슈타트 시에서 우리를 초청하여 IBA 프로젝트를 소개해주었습니다. 우리에게 좋은 기회였던 것이, IBA 프로젝트에 연극인으로서의 기능 그대로 참여할 수 있었기 때문입니다. 우리는 "빈 공간의 재발견"이라는 테마에 우리 나름의 관점을 가지고 있었습니다. 저는 우리 극장의 참여가 세 가지 관점에서 의미가 있다고 생각했는데요... 극장으로서, 지역 내 하나의 문화기관으로서, 또한 할버슈타트 내에 있는 주요 공공의 장소로서입니다. "빈 공간"이라는 것은 연극인들에게는 매우 매력적인 장소였기 때문에 서슴없이 참여할 수 있었지요.

'풀장극장' 곧 수영장 프로젝트는 정말로 매력적이었습니다. 우리 합창단과 댄서들이 수영장 내에서 공연을 했고 솔로 가수가 다이빙대에서 노래를 했습니다. 공연작은 미국의 아방가르드 작곡가 존 케이지의 "Five" 였는데 이 작품은 모든 할버슈타트 시민들이 다 알고 있는 것이었습니다. 왜냐하면 이미 이전에 이 도시에서 있었던 큰 행사에서 공연되었기 때문이지요. 그렇기 때문에 그 작품을 선정하기도 했고요.

저는 극장이라는 공간이 할버슈타트를 훨씬 더 생기있게 만들었다고 확신합니다. 그리고 '풀장극장' 또한 이러한 역할을 하리라 믿어 의심치 않습니다. 그래서 '풀장극장'에서의 장기 공연을 기획 중입니다.

사람이 한 지역에 오래 거주하게 되면 공간에 대한 고정관념이 생깁니다. '낡은 공간'이라는 선입견 때문에 그 공간에 대한 새로운 관점을 가지기 어려울 수 있지요. 이를 깨주는 것이 저와 같은 지역예술활동가들이 해야 할 일이라고 봅니다.

III. 맺는 말

이 글에서 이야기하고자 했던 바는 ‘풀장환상’의 경우, 아파트 내 ‘커뮤니티’를 만드는 일이 가지는 의미, 또한 적극적으로 참여했던 주민들의 인식 변화 과정, 이들을 지원하는 지역예술활동가의 역할에 대한 생각 및 앞으로 은행주공 아파트라는 지역에서 마을만들기가 성공하기 위해서는 어떤 문제점들이 해결되어야 할 것인가에 대한 고민이었다. 반면 ‘풀장극장’은 이미 수영장으로서의 기능을 다해 버린 이 공간이 다시 공공성을 회복하여 시민의 공간으로 재기능하기까지 어떠한 정책적, 제도적 고민들이 있었는가를 살펴보기 위한 사례 연구였다.

‘마을만들기’에 있어 ‘버려진 공간의 재활용’이라는 공통점에서 출발하여 비교해 본 두 공간, 곧 ‘풀장환상’과 ‘풀장극장’을 살펴보면 연계를 맺는 결론은 공공성의 가치에 대한 새삼스런 깨달음이다. 이 두 공간은 각각 아파트 주민과 시 거주민들을 위한 공간이라는 점에서 공공성의 대상 범위가 다를뿐이지 모두 공공성을 위해 기획되고 운영된다는 점에서 공통성을 가지고 있다. 그런데 ‘풀장환상’이 은행주공 아파트 내 거주민 전체의 합의, 참여 혹은 지지를 받지 못해 어려움을 겪고 있는 반면, ‘풀장극장’은 탄탄한 생활체육의 전통 위에서 있기에 공공의 공간이라는 분명한 인식을 기반으로 해서 시민의 체력 단련장, 곧 수영장으로서의 기능을 상실해도 공공성은 뚜렷이 남아 시민들을 위한 문화예술 공간으로 재활용되고 있다. ‘풀장극장’이 지속적으로 공공성을 유지해 나갈 수 있는 이유 중 하나는 아마도 나름의 원칙을 가지고 ‘도시 성장의 종말’을 고하며 개별 중소도시의 현 상황을 해결해 나가고자 하는 데에 초점을 맞춘 IBA 와 같은 존재가 있기 때문일 것이다.

결국 ‘풀장환상’이 앞으로도 꾸준히 확보해나가야 할 것은 은행주공 아파트 주민들 전체의 동의에 기반한 이 공간의 공공성이며 이를 위해 필요한 것이 앞서 언급한 지속가능한 프로그램, 이를 위한 난방 시설등의 물리적 변화, 상주 운영 인력 확보 등일 것이다. 또한 좀 더 넓은 맥락에서는 독일 사회에서 생활체육이 한 사람의 전인적 인격 형성을 위해 필수적이기에 국민의 세금으로 체육 시설을 짓는 것이 당연하다는 국민적 합의가 있는 것처럼, 자라나는 세대에게 입시에 앞서 필요한 것이 문화예술 향유이며 이를 위해서는 ‘학원 프리미엄’ 정도는 포기될 수 있다는 국민적 인식이 있어야 될 것으로 보인다.

* ‘풀장 환상’ 관련 인터뷰 대상자

성명	성별	연령	역할
지역예술활동가	남	45	은행주공 아파트 마을만들기 지원
대상자 1	여	41	‘풀장환상’ 운영위원
대상자 2	여	37	‘풀장환상’ 운영위원
대상자 3	여	37	‘풀장환상’ 운영위원

미국 사례를 통해 본 문화예술을 통한 공동체 만들기

심 보 선(경희사이버대학교 문화예술경영학과 교수)

들어가며: 공동체란 무엇인가?

인간들이 항상 집단을 이루어 살아왔지만, 그 집단의 성격, 구성원들의 상호 관계는 역사적으로 변해 왔다. 사회학자 퇴니스는 게마인샤프트(Gemeinschaft)와 게젤샤프트(Gesellschaft)라는 서로 구별되는 용어로 집단이 전근대로부터 근대로 변화한 양상을 이야기한다. 이때 게마인샤프트는 전근대의 집단성을 지칭하는 용어로 가족, 친족, 마을, 혈연, 지연 등 인간 자신이 선택하지 않은 속성을 기초로 하여 이루어진 집단으로 비계산적이고 정서적인 관계를 그 특징으로 한다. 반면 게젤샤프트는 회사나 조합 정당처럼 인간 자신이 선택하여 맺은 계약이나 협정에 기초하여 이루어진 집단을 뜻한다.

일반적으로 공동체라고하면 게마인샤프트를 뜻한다. 이때 공동체라는 용어가 모종의 낭만적 뉘앙스를 지니며 “지나간 좋은 시절”에 대한 향수를 불러일으킨다는 사실은 공동체란 사실 현대적 삶과는 어울리지 않는 과거의 유물이며, 지난한 노력과 예외적인 상황에서만 가까스로 복원될 수 있다는 점을 암시하고 있기 때문이다. 지그문트 바우만(Zygmunt Bauman)은 공동체를 이렇게 정의한다.

공동체란 ‘따스한’ 장소, 아늑하고 편안한 장소이다. 그것은 폭우를 피하는 지붕과도 같으며, 추운 날 우리의 손을 데워주는 모닥불과도 같다. 바깥 거리에는 온갖 종류의 위험들이 도사리고 있다. 우리는 밖으로 나갈 때 정신을 차리고 있어야 하며 우리가 누구에게 말하는지 누가 우리에게 말하는 지 주의해야 하며, 매 순간 긴장해야 한다. 공동체 안에서 우리는 긴장을 풀 수 있다. 우리는 안전하고, 어두운 구석에서 배회하는 위험이란 없다. 공동체 안에서 우리는 서로를 이해하며, 그리고 듣는 것을 신뢰하고 우리는 안전하며 혼란스럽거나 놀라지 않는다.²²⁾

이렇듯 모든 좋은 것을 상징하는 공동체는 따라서 “더 이상 우리에게 허락되지 않는 세계, 그러나 우리가 너무나 거주하고 싶고 다시금 소유하고 싶은 세계를 상징한다.”²³⁾ 그러므로 공동체란 용어는 사실 우리가 살고 있는 현대의 세계가 얼

22) Zygmunt Bauman, *Community: Seeking Safety in an Insecure World*, Polity, 2001, 2쪽.

23) Zygmunt Bauman, 앞의 책, 3쪽.

마나 삭막하며 가혹한가를 뜻하기도 한다. 우리가 공동체를 갈망한다는 사실은 현대의 게젤샤프트, 우리가 자유의지로 선택하고 우리에게 현실적인 이익을 가져다주리라고 기대되는 사회가 사실은 인간성과 신뢰를 파괴하는 악마의 맷돌임을 인정하고 있다는 사실을 은밀하게 내포한다.

그러나 이렇게 공동체를 ‘실락원(lost paradise)’으로 정의한다면 공동체는 언제나 불가능한 이상향으로 남을 것이다. 공동체란 낮의 냉혹한 현실로부터 도피하는 밤의 평화로운 꿈 이상이 아니다. 그렇다면 나는 다음과 같은 질문들을 던져보고자 한다. 공동체라는 용어가 지니고 있는 어떤 핵심적인 속성들을 유지하면서도-예를 들어 정서적 연대와 신뢰와 같은 속성들-그것을 현대적 삶에 적합하고 더 나아가 현대적 삶의 질을 향상시키는데 기여할 수 있는 ‘조직 원리’로 삼을 수는 없는 것일까? 그리고 이러한 조직 원리를 적용하고 공동체를 현대의 삶 속에서 구현하는데 문화예술은 어떤 역할을 할 수 있을까? 그리고 이것들을 가능하게 하는 객관적인 조건들은 어떤 것들이 있는가? 나는 이러한 질문들에 대한 답을 미국의 역사와 사례를 통해서 구해보고자 한다. 그리고 미국의 역사와 사례가 한국에 대해 어떤 시사점을 던져주는지를 이야기해보고자 한다.

문화예술을 통한 공동체 만들기

1) 미국의 마을과 문화예술

공동체가 단지 지나간 과거의 원시적 집단에 머물지 않고 현대 사회와 정치체제의 형성에 기여했다는 사실을 가장 잘 보여주는 것이 바로 미국의 경우이다. 일반적으로 미국은 중앙 정부의 권위적 통제보다는 지역에 근거한 자발적 결사체들(voluntary associations)로 구성된 독립적이고 자율적인 공동체, 즉 정서적이고 자발적인 유대에 기초한 지역 사회의 소규모 집단들을 주축으로 만들어진 나라로 알려져 있다. 미국의 민주주의와 시민사회를 관찰한 알렉시스 드 토크빌(Alexis de Tocqueville)은 마을(township)의 정신이 18세기와 19세기 미국사회를 특징짓는 가장 주요한 특징이었다고 주장한다.

뉴 잉글랜드의 주민들은 그들의 마을에 밀착돼 있는데 왜냐하면 그것이 강하고 독립적이기 때문이다. 그들은 마을에 관심이 있는데 왜냐하면 마을의 운영에 참여하기 때문이다. 그들은 마을을 사랑하는데 왜냐하면 자신의 상황에 불만이 없기 때문이다. 그들은 자신의 야망과 미래를 마을에 투자한다. 자신의 제한된 범위 안에서 그들은 사회를 지배한다.²⁴⁾

즉 미국의 주민들의 삶의 근거지는 언제나 마을이었으며, 이 마을은 단순히 정서적으로 소속된 집단일 뿐만 아니라, 자신의 이익과 욕망을 실현하는 주요한 활동무대였던 것이다. 이로부터 강력한 중앙정부에 대한 반발심과 간섭하지 않는 작은

24) Alexis de Tocqueville, *Democracy in America*, Perennial Classics, 1969, 70쪽.

정부에 대한 선호라는 미국인들의 유구한 정치적 성향이 발견된다. 요컨대 미국에서 역사적으로 마을은 그 자체가 하나의 나라였다고 볼 수 있다. 미국의 마을 만들기 ‘아늑한 거주지’ 만들기일 뿐만 아니라 경제 체제와 정치 체제의 건설이기도 했다. 미국의 공동체는 게마인샤프트와 게젤샤프트의 조합이었으며 나아가 미국의 시민사회의 근간이었던 것이다.

지역의 자율적이고 독립적인 공동체에 바탕하여 형성된 미국의 시민사회 이미지는 종종 고립되고 파편화된 조각들로 이루어진 모자이크를 연상시킨다. 즉 미국 사회를 아우르는 통합된 가치관, 예를 들어 애국주의는 그 힘이 매우 약하며, 기껏해야 전쟁과 같은 국가 위기 상황에서나 나타난다는 것이다. 그러나 테다 스카치폴(Theda Skocpol)은 이러한 주장에 대해 반대한다. 그녀는 마을에서 형성된 자발적 결사체들은 언제나 주 또는 전국 단위 연합체의 일부로 출현했다고 주장한다.

멤버십 연합체들은 국가적인 비전과 권력욕을 지닌 시민적 야망을 품고 있던 남녀들이 의미 있게 결성하고 국가의 가장 큰 전쟁을 거치면서 맹렬한 성장을 거듭했다. 그들 대다수는 광범한 - 그리고 막대한 비용이 드는 - 공적 사회프로그램을 지지하고 그 지지를 통해 스스로의 정당성을 이끌어냈다...미국의 시민 불턴터주의는 시민조직이 그 지역을 기반으로 해야 할 필요성이 있었다는 점을 이해했고, 전국적인 야심을 지닌 시민과 조직자들의 창조물이기도 했다.²⁵⁾

즉 미국의 시민사회는 지역에 뿌리를 내리면서 동시에 전국적인 네트워크를 가지고 있는 자발적 결사체들을 주축으로 형성됐다는 것이다. 따라서 마을의 공동체의 리더들은 언제나 국가적인 리더이기도 했다. 이들은 마을 공동체, 주정부, 중앙정부 모두를 아우르는 영향력을 행사하고 있었던 것이다.

그렇다면 문화예술의 경우는 어떠했는가? 폴 디마지오(Paul DiMaggio)는 문화예술의 경우는 훨씬 더 지역적인 폐쇄성이 강했다고 주장한다. 디마지오는 19세기 보스턴의 사례를 들어 이 시기 성립된 비영리 문화예술 단체들-보스턴 필하모닉 오케스트라와 뮤지엄 오브 파인 아트-이 지역 엘리트들에 의해 건립되었으며 이들은 이민자들의 유입과 중앙정부의 영향력 강화에 대해 저항하고 자신들의 지역적 지배를 공고히 하기 위해 문화예술을 이용했다고 주장한다.²⁶⁾ 따라서 지역의 문화예술과 중앙정부는 오랜 시간 정책적, 제도적으로 분리되어 있었다. 1950년대까지만 해도 지역의 예술단체들은 지역 엘리트들을 막강한 영향력 하에 대다수가 중앙 정부의 지원을 거부하고 개인 후원금을 중심으로 한 재원에 의존하여 운영되었다.

25) 테다 스카치폴, 『민주주의의 쇠퇴: 미국시민생활의 변모』, 강승훈 옮김, 한울, 2010, 82-83쪽.

26) Paul DiMaggio, "Cultural Entrepreneurship in Nineteenth Century Boston: II. The Classification and Framing of American Art." *Media, Culture and Society*, Vol. 4, 303-322쪽.

그러나 이 경우에 문화예술은 종종 고급예술 활동에 국한되었으며, 다른 정치적, 경제적, 종교적 활동들에 비하면 지역 공동체의 형성에 기여하는 정도가 매우 낮았다고 볼 수 있다. 즉 문화예술은 지역 엘리트들의 취미활동 및 전문적 직업 활동에 국한되어 있었으며 따라서 마을 주민들의 정서적 연대에 미치는 영향은 크지 않았던 것이다.

2) NEA와 CETA

문화예술 활동이 공동체의 형성에 영향과 관련을 맺기 시작한 것은 1965년 연방정부예술기금(National Endowments for the Arts, 이하 NEA)이 설립되면서부터이다. 앞서 지적한 것처럼 지역의 비영리 문화예술단체들은 중앙정부의 지원에 반대했지만 NEA가 설립되고 이를 통해 지역의 문화예술단체들이 지원금을 받기 시작하면서 그에 대한 의존도가 매우 높아지기 시작했다. 특히 1971년 문화예술을 충분히 누리지 못하는 지역과 소수인종과 관련된 문화예술 단체들에 대한 지원을 목표로 한 Expansion Art Program이 NEA에 의해 설립되면서 이들 단체들의 숫자는 기하급수적으로 증가하였다. 또한 이러한 프로그램에 힘입어 소규모의 지역단체들로 이루어진 전국 협회, 예를 들어 Association of American Cultures와 같은 단체가 결성되기에 이르렀다.

NEA의 형성은 주 정부, 시 정부와 같은 지역 정부 차원에서 이루어지는 문화예술 지원 정책 형성을 자극하였다. NEA 설립 전에는 단지 4 개의 주정부만이 문화예술 지원 정책을 수행하고 있었다. 그러나 1980년대에 이르러 모든 주 정부가 문화예술 지원 정책을 수행하게 됐는데, 이는 NEA가 일정액을 주정부에 할당하여 이를 통해 지역의 문화예술 단체를 지원토록 했기 때문이다. 더 나아가 이와 같은 중앙 정부 및 주 정부의 예술 지원은 눈덩이 효과처럼 지방 정부에 연쇄적으로 영향을 미쳐서 무려 3,000개의 지방 정부 문화예술지원 부서가 생겨나게 됐다. 결국 NEA는 설립 이후 일종의 문화예술 분야의 제도적 인프라를 지역에서부터 전국에 이르기까지 조밀하게 다져나갔다고 볼 수 있다. NEA는 지역의 예술단체들과 정부들 사이의 사회적 연결망을 조성하였으며, 이를 통해 유익한 정보와 명성, 그리고 문화예술에 대한 보편적 이데올로기를 유통시키고 확산시켰다. 앞서 지적한 것처럼 18세기 19세기 지역에 근거를 둔 자발적 정치적, 경제적 결사체들이 지역 공동체의 정서적 연대에 기여하면서 동시에 전국적 결사체들과 연계함으로써 미국 전체의 공통적 시민사회의 근간을 다졌던 것처럼, NEA의 등장과 함께, 지역의 문화예술 단체들은 지역 공동체의 문화적 발전에 기여하면서 동시에 전국적인 네트워크와 협력체계를 구축함으로써 미국 고유의 “문화예술을 통한 공동체 형성”이라는 기획을 확산시켜 나가게 된 것이다.

그러나 이러한 제도적 인프라는 지역에서 자신의 능력을 발휘할 수 있는 예술가들, 활동가들이 존재하지 않으면 아무 쓸모가 없었을 것이다. 즉 지역의 인적 자

원을 발굴하고 육성하는 또 다른 제도적 장치가 필요한데, 이 장치의 대표적 사례는 1970년대 중반의 고용 정책인 Comprehensive Employment Training Act(이하 CETA)가 잘 보여준다. CETA는 본래 노동부에 의해 수행된 고용정책으로 젊은이들에게 정부 사업에서 일할 수 있는 고용기회를 제공하는 정책이었다. 그런데 이 정책은 특히 지역의 직업이 없는 젊은 예술가들에게 더할 나위 없는 기회를 제공했다. 다음과 같은 일화는 CETA 프로그램과 젊은 예술가들의 관계를 잘 보여준다.

당시 23명의 예술가들이 월급 60만원에 샌프란시스코 예술 위원회가 수행하는 마을 예술 프로그램과 de Young 박물관 예술 학교 수업에 교사로 참여하였다. 그 외에도 벽화 화가들은 학교와 주택에서 일했으며 공연 예술가들은 시민단체에서 일했으며 작가들은 샌프란시스코 주민들의 구술사 기록을 담당하였다.²⁷⁾

CETA 프로그램의 지원을 받아, 지역의 예술가들은 시 정부 부서나 기관뿐만 아니라 민간 비영리 단체에서도 일할 수 있는 기회를 가질 수 있었다. 알렌 골드바드(Arlene Goldbard)에 따르면 CETA프로그램이 수행된 1970년 중반부터 후반까지 지역 예술가들 중 CETA프로그램에 제공한 직업 활동과 관련을 맺지 않은 사람은 거의 없었다고 해도 과언이 아니다. 그런데 여기서 중요한 것은 이러한 활동들을 통해 지역 예술가들이 단순히 예술가로서의 능력만을 키운 것이 아니라 지역의 현황을 익히고 문제를 해결하는 능력을 키우게 됐다는 것이다.

결론적으로 이렇게 말할 수 있을 것이다. NEA에 힘입은 제도적 인프라, 즉 지역 문화예술 단체들의 형성과 성장, 그리고 이러한 단체들에게 필요한 지역의 인적 자원을 육성하고 훈련하는 CETA 프로그램은 문화예술이 지역 환경에서 정착하고 발전할 수 있는 조건을 마련했다고 볼 수 있다. 이로 인해 지역의 문화예술은 단순히 전문 고급예술 활동에 그치지 않고 보다 지역 주민들의 삶과 문화와 더 밀접한 연관을 맺게 되었다. 즉 이러한 환경 속에서 미국 사회에서 예술 생산과 소비의 패러다임이 창작자 중심에서 수용자 중심으로 변화해갔다. 특히 미국의 지역 문화예술은 점점 더 "공동체적"인 방향으로 선회하게 된 것이다. 1996년 미국의 지역 예술 정책 입안자들의 결사체인 National Assembly of Local Arts Agencies(NALAA)가 조사한 바에 따르면 자신들이 지원하는 지역 예술 단체들의 활동은 전문적 고급 예술 활동뿐만 아니라 매우 포괄적인 사회적 이슈들을 취급하고 있다. 이를 표로 정리하면 다음과 같다.

이슈들의 종류	지원 예술 단체들이 관련하는 비율
인종 문제	93%
청소년 문제	88%

27) <http://arlenegoldbard.com/books/newcc/public-service-employment-for-artists/>

경제 발전	76%
범죄 예방	63%
문맹	56%
AIDS	51%
환경	51%
가정 폭력	46%
주거	44%
십대 임신	41%
홈리스	34%

3) 문화예술을 통한 공동체 만들기

미국에서 문화예술을 통한 공동체 만들기는 바로 이와 같은 배경 속에서 이루어져왔다. 여기서는 몇 가지 사례들을 거론하면서 문화예술을 통한 공동체 만들기를 보다 구체적으로 살펴보기로 하자.

<공동체 예술>

60-70년대 소위 '공동체 예술(community art)'이 NEA 및 지방 정부의 지원 하에서 활성화되던 시기, 문화예술을 통한 공동체 만들기는 무엇보다 문화적으로, 정치적으로, 경제적으로 소외된 주민들 및 소수자들의 정체성과 자존감을 회복시키는 데 주력하였다. 이때 공동체 예술은 때로는 예술 창작 행위에 주민들이 참여하거나 혹은 적어도 그들의 삶을 핵심적 주제로 삼는다. 하나의 좋은 예로는 “The Great Wall of Los Angeles”, 라는 벽화작품을 들 수 있을 것이다. 1974년도에 시작해서 1990년대까지 지속된 이 벽화 작업은 전사시대부터 1950년대에까지 이르는 캘리포니아 지역의 소수인종의 역사를 담아내고 있다.²⁸⁾



Social and Public Art Resource Center가 주도하여 정부 및 포드와 락카펠라

28) Don Adams and Arlene Goldbard, *Creative Community: The Art of Cultural Development*, 2005 참고.

재단으로부터 지원을 받아 Tujunga 홍수통제 수로위에 840미터의 길이로 그린 이 벽화의 제작 과정에는 400여명의 LA 지역의 학생들과 그들의 가족들이 참여했다. 그리고 이들은 작품의 내용과 형식을 예술가들, 구술사가, 민속지학자들, 그리고 공동체 구성원들과 협력하고 토론하면서 결정을 해야 했다. 예술이라기보다는 일종의 민중사적 또는 인류학적 작업이라 할 수 있는 이 작업의 특징은 1) 장기적인 작업 과정, 2) 지역 문화예술 단체, 주민들, 예술가들, 학자들, 학생들 사이의 체계적인 협력, 3) 민간재단과 주 정부, 중앙 정부 등 다원화된 재원이라고 할 수 있다.

따라서 이 같은 벽화 작업은 겉으로 보기에는 규모가 큰 공공미술 작품에 불과할지 모르지만 그 수행과정에 있어서 대규모의 주민 참여, 참여자들과 전문가들과의 체계적 협력, 지역 및 중앙 정부, 공공 및 민간의 유형, 무형의 지원 등이 수반된 대규모 프로젝트라고 볼 수 있다. 그 결과 이 벽화작업은 미국에서 손꼽히는 공공예술작품으로 인정받는 동시에 LA지역의 소수인종 및 소수민족들의 문화적 자긍심을 높이게 된 것이다.

<문화예술을 통한 마을 재생>

60-70년대 문화예술을 통한 공동체 만들기는 주로 소수자의 인권, 소외된 지역과 주민들의 역사와 문화적 자긍심 등의 문제에 천착하였다. 따라서 이때의 공동체 만들기는 물질 가치보다는 문화적이고 정신적인 가치, 즉 정서적 연대와 집합적 정체성의 고양 등에 더 큰 관심을 가지고 있었다. 요컨대 이때 문화예술의 역할은 불평등과 소외로 인해 파괴된 기억과 공동체 의식의 조성에 있었던 것이다. 이 과정에서 지역의 자발적 결사체들은 문화예술의 전문 창조자라기보다는 일종의 문화적 조정자, 중재자 역할을 수행했으며 미국의 시민사회의 문화적 활력과 민주주의적 감성을 아래로부터 다지는 역할을 하였다.

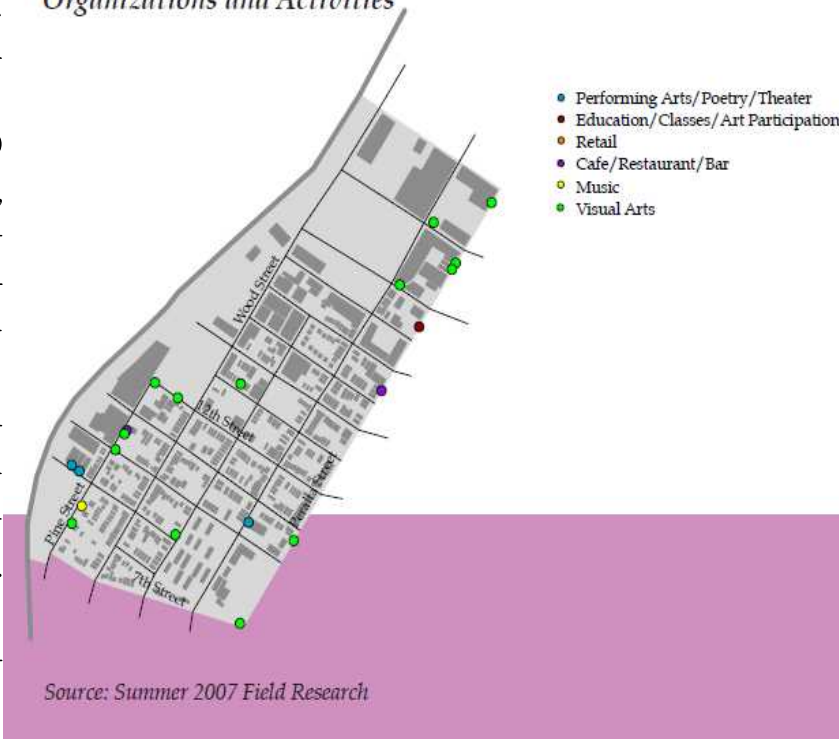
그러나 1990년대 이후 미국사회에서 빈부격차가 심해지고 지역 경제를 뒷받침했던 제조업이 퇴조하면서 문제는 경제적인 것이 되었다. 문화적으로 정신적으로 공동체 의식이 튼실하다 한들, 그 지역의 경제가 낙후되면 공동체의 근간은 흔들릴 수밖에 없다는 인식이 확대된 것이다. 따라서 이제는 공동체에 대한 ‘귀속감(membership)’이 아니라 공동체에 대한 ‘관리(management)’가 더 중요하게 되었다.²⁹⁾ 여기서 문화예술을 통한 마을 재생(community revitalization)이라는 새로운 용어가 등장한다. 이때 지역의 경제적 재생을 위한 문화예술의 도구적 가치를 극단적으로 강조할 때 문화산업론이 부각되곤 한다. 즉 지역 경제를 효과적으로 되살릴 수 있는 길은 그 지역에 잠재하는 문화적 자원을 발굴하여 그것을 상품화하고 판매하는 것이라는 이야기다. 이때 지역의 주민들은 공동체의 주체라기보다는 사실상 문화산업의 종사자에 불과하다고 볼 수 있을 것이다. 또 다른 경우는 문화예술을 지역의 외적 미관을 개선하는데 사용함으로써 지역의 경제적 가치를 높이는 공공

29) 미국의 시민사회의 변화를 커뮤니티에 대한 멤버십으로부터 아니라 커뮤니티에 대한 관리로 요약한다. 테다 스카치폴, 앞의 책.

디자인적 접근이다. 이 접근이 지나치게 강조될 경우, 지역의 주민들은 단지 공공디자인을 감상하고 관람하는 방관자에 그칠 수 있다.

그렇다면 문화예술을 통해 마을을 재생시킨다고 할 때, 어떻게 하면 파괴된 공동체를 다시 복원하는 동시에 경제적 재활까지 도모할 수 있을까? 어떻게 하면 귀속감과 관심을 지닐 수 있을지, 경우에 도의 공동체리, 즉 1) 작업과정, 화예술 단들, 예술가들, 학생들, 계적인 협간 재 단 과 중앙 정부된 재원 등 유효하다. 때 문화예체의 문화물론이거니소통을 통해 지역이 봉착한 현실적 문제를 해결하기 위한 독특한 물리적 장소와 매개체의 역할을 하게 될 것이다

Village Bottoms Inventoried Art-Related Organizations and Activities



이와 관계된 사례는 오كل랜드의 Village Bottoms라는 흑인 거주지에서 찾아볼 수 있다.³⁰⁾ 미국 캘리포니아주의 오كل랜드는 흑인들이 거주하는 가난한 도시였으나 1990년대 이후 부동산 가격이 급등하고 있다. 이에 대한 대응으로 Village Bottoms이라는 동네에 Black Cultural District가 형성되었으며, 이 구역은 문화적으로 동시에 경제적으로 활력 있는 공동체를 지향하면서 다양한 운동과 프로그램을 수행해가고 있다. 이때 특징적인 것은 공동체 만들기가 단순히 문화적인 역량을 강화하는 것에 그치지 않고 경제적인 번영을 도모하는 것과 연결된다는 것이다. 비영리 예술단체인 Black Dot Collective와 부동산 개발업체인 Village Bottoms Community Building and Development Company의 설립자인 마르셀 디알로라는 예술가 겸 활동가가 주도하고 있는 이 기획은 주거, 비즈니스, 교육, 보건 등 지역의 삶의 질 전

30) 이에 대해서는 *Building Arts, Building Community: Informal Arts Districts and Neighborhood Change In Oakland, California*, The Center for Community Innovation, 2008을 참고하라.

반을 향상시키려는 목적으로 문화예술을 활용하고 있다. 이것은 대규모의 문화산업 유치나 스펙타클한 공공디자인 기획과는 상관이 없다. 굳이 말한다면 주민들이 자생할 수 있는 적절한 경제적 능력을 육성하고, 지역 안에서 삶의 질을 높일 수 있는 안정적 환경을 개발하고, 이 과정에서 문화예술을 주민들의 창조적 활력과 정서적 연대를 증진시키는 도구로 활용하는 것이다. 이를 보다 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

영리 단체인 부동산 개발업체를 운영하면서, 디알로는 지역 내의 건물 세 채를 구입하여 운영하고 있으며, 또한 30 가구의 흑인 거주자들이 자기 집을 매입하거나 사업을 시작하는데 필요한 기술적 재정적 지원을 제공하고 있다. 동시에 그는 비영리 단체를 운영하면서, 정부의 지원금과 개인 후원금을 받아 다양한 문화예술 프로그램을 운영하고 있다. 소규모의 공공미술 기획과 공공디자인을 수행하는 것을 넘어서서 예술 단체의 시설을 지역의 다양한 자발적 결사체들이 회합을 하고 미팅을 하는 커뮤니티 센터로 활용하고 있다. 이를 통해 지역 예술가들, 주민들, 그리고 사업들 사이의 연결망을 구축하고 공동체의 통합과 흑인 거주자들의 사회적, 정치적, 경제적, 문화적 역량을 증진해나가고 있다. 여기서 중요한 것은 문화예술과 마을재생이 총체적인 관계를 맺는다는 것이다. 디알로의 전략은 결국 문화적 프로그램과 역사적 보전, 부동산 구매와 제집 마련, 지역 비즈니스 개발, 이 모든 것을 동시에 추구하는 것이다. 이를 위해서는 보다 많은 지역의 민간단체들 사이의 협력이 필요하며, 동시에 정부 및 재단으로부터의 지원과 개인 후원금을 통한 재원 조성 또한 필요하다. 이제 공동체 만들기란 결국 공동체를 관리하는 동시에 공동체에 대한 정서적 귀속감을 높이는 것, 경제적으로 생존하는 동시에 소수인종으로서의 자존감을 갖는 것이다. 이처럼 두 마리 토끼를 동시에 잡기 위해서는 지역 내의 다양한 문화적, 인적, 경제적 자원 및 그룹들과의 효과적인 파트너십이 필요하며 동시에 지역을 넘어서는 신뢰와 지원의 체계가 필요하다고 볼 수 있다.

나가며: 한국을 위한 시사점

지금까지 이야기한 미국에서의 문화예술을 통한 공동체 만들기의 사례가 한국에 어떤 시사점을 던져줄 수 있는가? 비록 공동체의 성격과 역사가 다르고 문화예술 정책의 성격과 역사가 다르고 문화예술 관련 단체들의 성격과 역사가 다름에 도나는 결론을 내리면서 몇 가지 시사점을 이끌어내기 위해 노력할 것이다.

무엇보다도 두 사회가 직면하고 있는 문제점은 바로 공동체의 파괴이다. 급속한 사회변동 속에서 사람들이 안정감과 소속감, 자신의 정체성의 뿌리를 구하곤 했던 가족과 이웃과의 관계는 해체되고 있다. 무엇보다 두 사회의 소외된 지역과 계층의 구성원들은 경제적인 자생능력이 급격히 감소하면서 삶의 질 자체가 하락하고 있다. 이때 공동체 만들기란 단순히 게마인샤프트, 즉 정서적으로 안정적인 장소의 복원에 그칠 수 없다. 그것은 동시에 게젤샤프트, 즉 개개인들이 정치적으로 경제적

으로 자신들의 역량을 증진시킬 수 있는 효과적 장소의 개발이기도 해야 한다. 다음에서는 몇 가지 키워드를 통해 미국의 사례가 던지는 시사점들을 정리하면서 이야기를 마무리하고자 한다.

- 개인과 집단의 조화

문화예술을 통한 공동체 만들기의 가장 중요한 특징은 개인과 집단의 조화에 있다고 볼 수 있다. 문화예술을 통해 맺어지는 공동체의 특징은 무엇인가? 파트리스 카니베즈는 칸트의 판단력 비판이 제시하는 미적 판단 개념이 대답을 제시한다고 본다³¹⁾. 미적 판단은 지극히 주관적이지만 언제나 다른 사람의 동의를 요구한다. 즉 나에게 아름다운 것은 타인에게도 아름다울 것이라는 가능성에 대한 믿음 때문에 사람들은 미적 판단이 지극히 주관적임에도 타인들에게 그것에 대해 이야기한다. 따라서 미적 판단을 통해 맺어진 취미 공동체는 플라톤이 이루고자 했던 정치 공동체와 다르다. 즉 정치 공동체가 모든 사람이 동의하는 것에 근거를 둔다면 취미로 이루어진 감성 공동체는 개인적인 감성들이 타인의 동의를 소망하는 그 상태 자체를 근거로 삼는다. 문화예술을 통한 공동체 만들기는 문화예술을 단순히 부차적인 도구로만 사용하지 않는다. 이때 공동체의 구축 과정에는 언제나 감정적 고양과 미적 표현의 계기가 포함된다. 참여자들은 외적 사태를 방관하고 거기 끌려 들어가는 구경꾼이나 거수기가 아니라 스스로 자신만의 감각을 발휘할 수 있는 개성을 가진 주체로 공적 토론과 협력에 참여한다. 이렇게 만들어지는 공동체는 게마인샤프트와 게젤샤프트의 성격을 모두 가진다. 정서적인 측면에서는 게마인샤프트이지만 개인이 개성을 가지고 참여한다는 점에서는 게젤샤프트인 것이다.

- 주체들 사이의 조화

그러나 개성을 가지고 선택할 수 있는 주체적 역량이 진공상태에서 육성되고 발휘되는 것은 아니다. 지역에 이미 오랜 시간 존재하고 있는 자발적 결사체들과 비영리 단체들, 예술적 능력과 인간관계의 능력을 겸비한 전문가들과 같은 인적, 조직적 자원들이 구비되어 있을 때, 그리고 이러한 자원들이 서로 조화롭고 유기적으로 협력을 맺고 있을 때, 그리고 이러한 관계 속에서 주민들이 자유롭고 선택적으로 자원을 활용할 수 있을 때, 스스로 공동체의 주체로 거듭날 수 있다. 이러한 다양한 주체들 사이의 네트워크로부터 만들어지는 공동체 또한 게마인샤프트와 게젤샤프트의 성격을 모두 가진다고 볼 수 있다. 즉 개인들이 안정적이고 친숙한 환경과 자원에 둘러싸여 있다는 점에서는 게마인샤프트이지만 자신들의 의지에 따라 언제든지 선택적으로 그 환경과 자원을 취할 수 있다는 점에서는 게젤샤프트인 것이다. 문화예술을 통한 공동체 만들기는 따라서 획일적인 지침들에 따르지 않는다. 지역의 주체들 사이의 협상과 토론 속에서 구체적 전략이 결정된다. 비록 외부에서 긍정적인 평가를 받은 효과적인 모델들은 유용한 지침으로 도움을 줄 수는 있지만 그

31) 파트리스 카니베즈, 박주원 옮김, 『시민교육』, 동문선, 1995, 34쪽.

지침들은 지역 주체들의 의지와 성향에 따라 언제든 변용 가능하도록 유연하게 적용되어야 할 것이다.

- 생업과 유희의 조화

생업과 유희의 조화 또한 게젤샤프트와 게마인샤프트의 이중성을 견지하는 것과 연관된다. 즉 현실적인 이익을 도모하는 것은 게젤샤프트적이지만 감정적 즐거움을 추구하는 것은 게마인샤프트적인 것이다. 특히 최근 들어 경제적 불평등의 무게가 소외 계층과 지역에 한층 더 무겁게 부과되면서 문화예술을 통한 공동체 만들기는 경제적 효과라는 측면에서 부각되고 평가되곤 한다. 그러나 만약 이러한 점이 지나치게 강조된다면 결국 문화예술은 공동체의 유대와 신뢰를 위한 자원이 아니라 지역개발을 위한 경제적 도구로만 그 가치를 갖게 될 것이다. 나는 여기서 공동체 만들기를 추구할 경우 문화예술의 경제적 가치는 적정선에서 제한되어야 한다고 주장하고 싶다. 이를테면 ‘장인’이나 ‘소규모 자영업자’가 시간과 공을 들여 만들고 그에 상응하는 경제적 보상을 가져오는 한도 내에서의 문화상품과 문화예술 서비스이어야 한다는 것이다. 이때 문화상품이나 문화예술 서비스는 참여자들의 생업 활동을 보조하는 동시에 유희적인 만족감을 제공할 수 있을 것이다. 동시에 이러한 문화상품과 문화예술 서비스들은 단순히 사고파는 대상에 그치는 것이 아니라 유희적 교감을 통해 사람들을 연결시키고 집합적 가치를 생산한다는 점에서 일종의 가치재로 취급될 수 있다.

- 지역과 전국의 조화

문화예술을 통한 공동체 만들기는 지역에서 수행되지만 정보와 자원은 전국적 차원에서 유통되고 지원되어야 한다. 현실적으로 지역에서 정보와 자원을 조달하는 것은 불가능하기에 보다 효율적이고 체계적인 정보와 자원의 조달을 위해서는 공동체 만들기가 반드시 지역을 뛰어넘는 체계와 연계되어 있어야 한다는 것이다.

공동체 운동의 리더들은 지역 내에 뿐만 아니라 지역 바깥의 보다 광범위한 네트워크와 연계되어 있어야 한다. 이를 통해 공동체 만들기는 공적으로 가시화되고 검증되고 진보할 수 있을 것이다. 이 과정에서 공동체 운동의 참여자들은 자기 자신과 자기 자신이 속한 지역을 뛰어 넘어 보다 큰 믿음체계와 거시적인 문화운동에 속해 있음을 확고히 할 수 있을 것이다. 그러나 이 연계가 단순히 외부 트렌드의 모방이 아니기 위해서는 전국적 네트워크가 형식적 결사체에 그치는 것이 아니라 지역 리더들 및 참여자들 사이에 이루어지는 실제적인 협력과 토론을 담보해야 할 것이다. 이러한 지역과 전국의 조화 속에서 이루어지는 공동체 만들기 또한 게마인샤프트와 게젤샤프트의 양면을 갖추고 있는 것으로 평가될 수 있다. 구체적인 지역의 체험에 기반하고 있다는 점에서 게마인샤프트적이지만 동시에 이러한 체험이 보편적인 체계 안에 위치한다는 점에서는 게젤샤프트적인 것이다.

사람은 본능적으로 타인을 찾는다. 특히 현대사회에서 고립감과 소외감이 고조되고 그에 따른 불안이 심화될 때 타인과의 연계 욕구는 점점 높아간다. 그러나 타인을 찾고 그들과 연계되는 방식은 매우 다양하다. 타인을 찾는 과정이 독립적이고 자율적일 때, 여러 문들 중에서 하나의 문이 열린다. 문화예술을 통한 공동체 만들기는 가능한 여러 공동체 중 고유한 하나의 공동체를 찾는 길이라고 할 수 있다. 이때 문화예술을 통한 공동체 만들기가 매력적인 것은 그것이 독립적이고 자율적인 방식으로 타인을 찾게 하고 타인과 연결시켜준다는 점에서, 그리고 그 탐색과 연계가 매우 감격적인 형태로 이루어진다는 점에서 그러하다. 공동체에서 이웃을 사랑하라는 말은 집값을 올리기 위해 담합 하는 것이 아니다. 그것은 이웃으로부터 뭔가 배우고 뭔가 들으려하고 노력한다는 점이며 또한 뭔가 즐겁고 감동적인 것을 나눈다는 말이다. 문화예술은 타인과 함께 보고 듣고 나누는 것을 허락해준다.

2010 마을만들기 포럼

마을만들기, 문제는 주체다! 그 방법론과 대안 찾기

발 행 인_ 이 종 덕

편 집 인_ 노 재 천

기획총괄_ 박 승 현

기획진행_ 김 지 훈

발 행 처_ 성남문화재단

경기도 성남시 분당구 야탑동 757번지 성남아트센터

www.sncf.or.kr / www.snart.or.kr

디자인/인쇄_ 맥스커뮤니케이션

발 행 일_ 2010. 10

© 성남문화재단

성남문화재단 **마을만들기** 포럼

마을만들기, 문제는 주제다! 그 방법론과 대안 찾기