


창작공간조성을 위한 정책 세미나

아트팩토리 어떻게 할 것인가



창작공간조성을 위한 정책 세미나

아트팩토리 어떻게 할 것인가

일시 | 2008년 12월 18일 (목) 14:00 ~ 17:00 (13:00부터 문래예술공단 창작공간 탐방이 진행됩니다.)

장소 | 춤공장(문래예술공단 내 온앤오프무용단 연습실)

주최 | 서울문화재단

서울문화재단은 서울시 컬처노믹스 전략에 따라

아트팩토리를 비롯한 창작공간조성사업을 추진하고 있습니다.

퇴락한 공장이 예술가와 시민의 창의성이 넘치는 공간으로 탈바꿈할 수 있도록

여러분의 소중한 의견과 참신한 아이디어를 모으는 자리를 마련했습니다.

도시를 바꾸어 나가는 즐거운 상상을 함께 해주실 여러분을 초대합니다.

진행 순서

창작공간조성을 위한 정책 세미나 “아트팩토리 – 어떻게 할 것인가”

일 시 2008.12.18(목) 14:00 ~ 17:00 (13:00부터 문래예술공단 창작공간 탐방이 진행됩니다.)
장 소 충공창 (문래예술공단 내 온앤오프무용단 연습실)
주 최 서울문화재단

시간	구분	내용
13:00~13:40	현장답사	문래예술공단 내 창작공간 탐방 진행 김윤환 예술과도시사회연구소 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원
13:40~14:00	등 록	참가자 등록
14:00~14:15	개 회	개 회 사회 이선철 숙명여대 정책대학원 겸임교수, 창작공간조성 추진단 단장 창작공간조성 사업 소개 서울문화재단
14:15~16:00	발제 및 토론	Session 1. 아트팩토리 사업의 도시 정책적 의미 : 세계적 추세와 서울의 대응 발제 김효정 한국문화관광연구원 책임연구원 토론 라도삼 서울시정개발연구원 연구위원 조재원 01STUDIO 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원 〈중간휴식〉 Session 2. 창작공간조성을 통한 예술지원 정책 : 정책과 현장 사이 발제 이광준 서울시도시갤러리추진단 책임큐레이터 토론 심규환 고양창작스튜디오 프로그램매니저 김윤환 예술과도시사회연구소 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원
16:10~17:00	종합토론	질의응답 및 자유토론 사회 이선철 숙명여대 정책대학원 겸임교수, 창작공간조성 추진단 단장
17:00	뒤풀이	따뜻한 국물과 더 많은 이야기

목차

들어가기

창작공간조성 사업 소개

첫 번째 이야기

아트팩토리 사업의 도시 정책적 의미 : 세계적 추세와 서울의 대응

1-1. 발제 **아트팩토리 사업의 도시정책적 의미**

김효정 한국문화관광연구원 책임연구원

1-2. 토론 **(문래동) 아트팩토리의 역할과 기능, 운영방향에 대한 소고**

라도삼 서울시정개발연구원 연구위원

1-3. 토론 **열린 도시네트워크, 아트팩토리에 대한 소고**

조재원 01STUDIO 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원

두 번째 이야기

창작공간조성을 통한 예술지원정책 : 정책과 현장 사이

2-1. 발제 **창작공간조성을 통한 예술지원정책 - 정책과 현장 사이**

이광준 서울시 도시갤러리추진단 책임큐레이터

2-2. 토론 **창작공간조성을 통한 예술지원 정책 - 정책과 현장 사이**

심규환 고양창작스튜디오 프로그램매니저

2-3. 토론 **창작공간조성을 통한 예술지원 정책 - 정책과 현장 사이**

김윤환 예술과도시사회연구소 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원

창작공간조성을 위한 정책 세미나

아트팩토리 어떻게 할 것인가

들어가기

창작공간조성 사업 소개

창작공간조성 사업 소개

1. 사업 개요

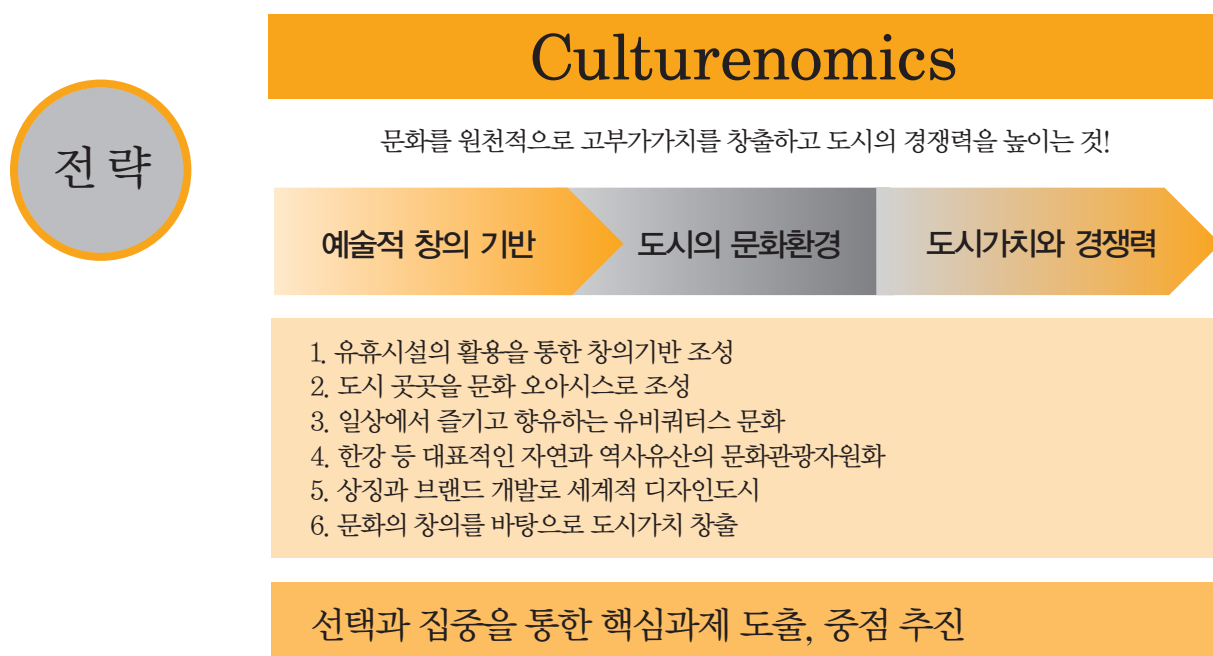
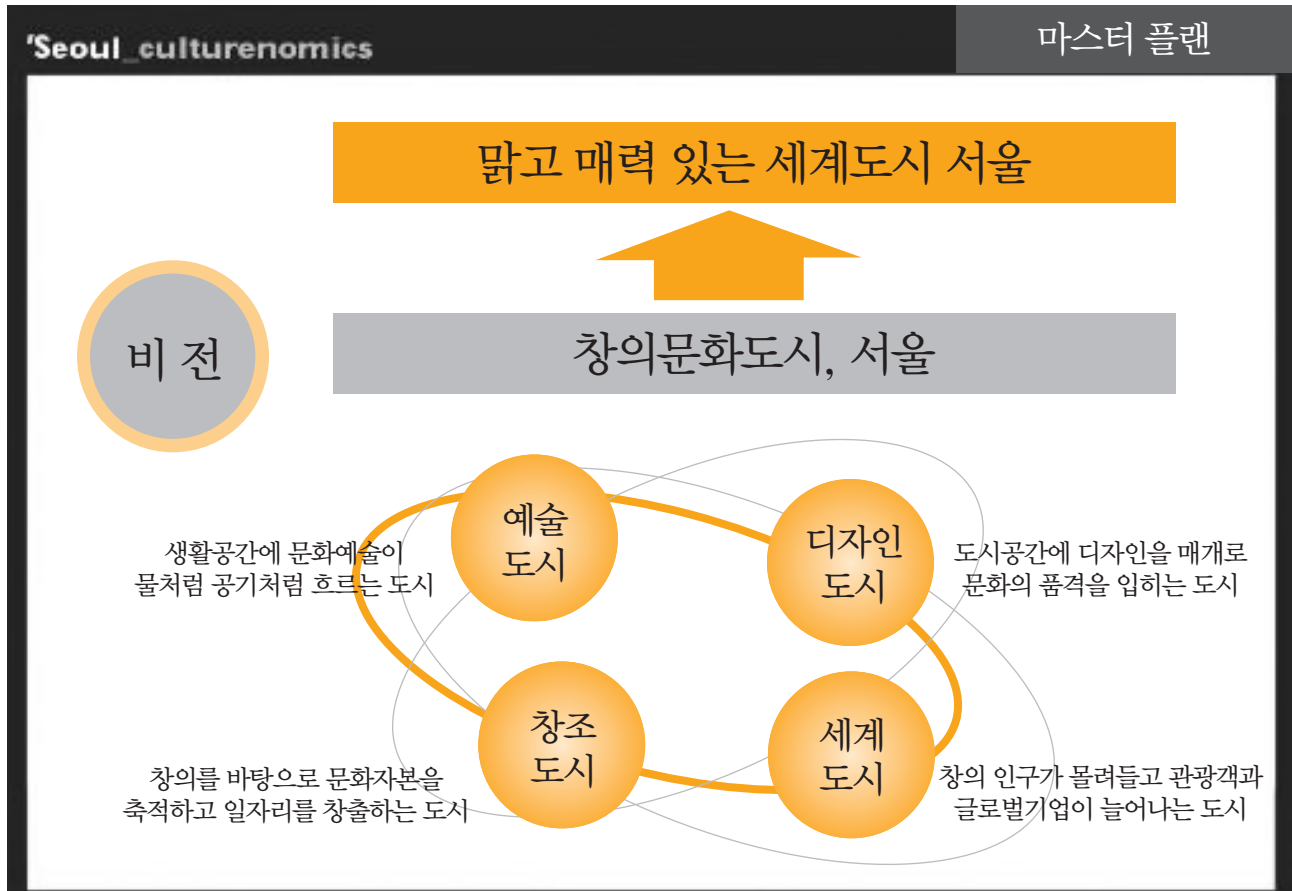
- 서울시 컬처노믹스 전략에 따라 공장 이적지 등의 도심 유휴공간을 활용하여 창작공간을 조성
 - 2008년 예산으로 6개소 조성, 2009년 예산으로 1개소 조성 예정
 - 현재 2008년 예산 편성 대상지 6개소 설계 완성, '08.12월 중 공사 착공 예정
- 이를 통해 창의문화도시가 되기 위한 서울의 새로운 도시 가치와 경쟁력 창출을 지향함

〈2008~2009 대상 시설물 (총 7개)〉

년도	조성 시설	대상지 현황	개관(예정)
2008	홍대지역복합문화예술공간 (구, 서교 동사무소)	• 대지: 416.9㎡, 연면적: 677㎡ • 규모: 지하 1층, 지상 2층 • 위치: 마포구 서교동 369-8	2009.3월
	남산 드라마센터 (구, 서울예술대학)	• 대지: 3,079.37㎡ • 규모: 공연장(지하1층, 지상2층), 신관 지상 5층 • 위치: 중구 예장동 8-19	2009.3월
	연희동 창작 스튜디오 (구, 시사편찬위원회)	• 대지: 7,309㎡, 연면적: 1,766㎡ • 규모: 건물(조적) 5개동 • 위치: 서대문구 연희동 200-140	2009.7월
	금천 아트팩토리 (구, 인쇄공장)	• 대지: 2,358㎡, 연면적: 2,929㎡ • 규모: 지하 1층, 지상 3층, 부속창고 • 위치: 금천구 독산동 333-7	2009.7월
	영등포 아트팩토리 (구, 철공소)	• 대지: 1,017㎡, 연면적: 3,000㎡ • 규모: 지하 1층, 지상 4층 (신축) • 위치: 영등포구 문래동1가	2009.12월
	신당지하상가 창작아케이드 (현, 중앙시장 지하상가)	• 연면적: 5,057㎡ • 규모: 지하상가 점포 99개 • 위치: 중구 황학동 119번지	2009.7월
2009	성북 아트팩토리 (구, 성북보건소)	• 연면적: 1,997.84㎡ • 규모: 지하1층, 지상4층 • 위치: 성북구 종암동 28-358	2009.9월 공사발주

2. 추진 배경

- 창의 문화도시 구현을 위한 서울시 컬처노믹스 전략에 따라 시행함<자료 출처 : 서울시 문화국 창의문화도시 마스터플랜(2008.4)>



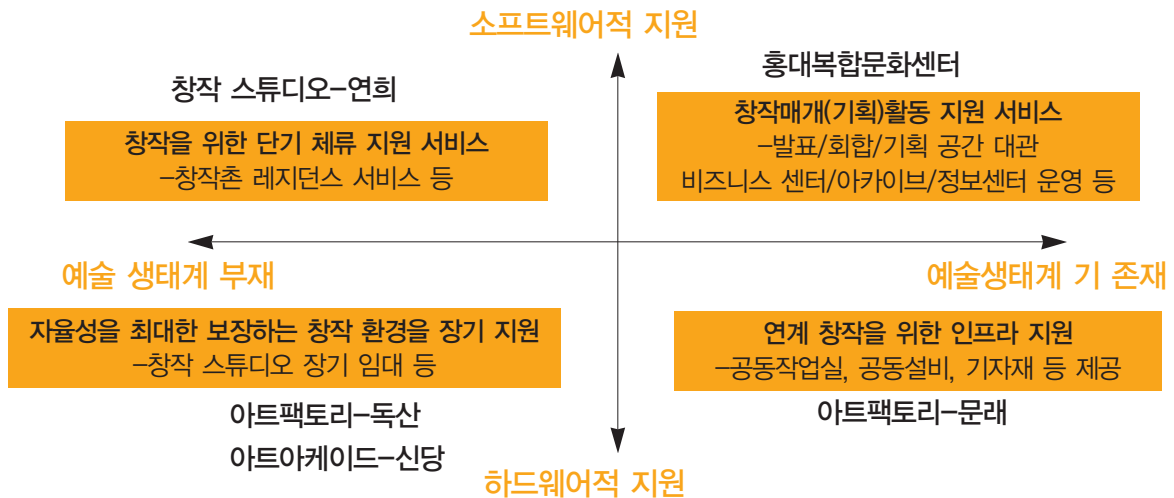
3. 추진 전략

※ 현재 창작공간조성 추진단에서 전략 수립 중

○ 단계별 전략목표

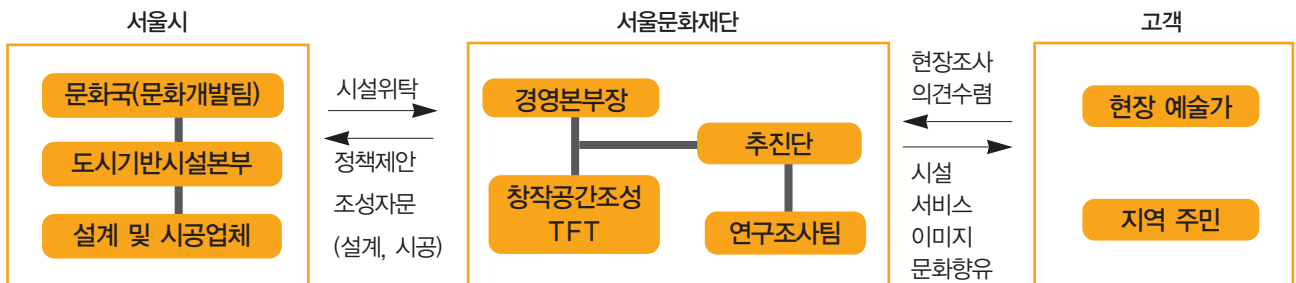
창작인프라 구축	-창작 인프라 조성 및 창작 활동 지원 서비스 제공을 통한 간접 지원 효과 달성	단기목표
지역의 자생적 예술생태계 구축	-수요자 맞춤형으로 최소한의 공공개입을 통한 창작자의 자생력 배양 -창작자 간 교류 및 협업 증진을 통한 예술생태계 활성화 -지역연계 예술 활동을 통해 시민들의 문화향유 기회 확대	중기목표
예술을 통한 지역 활성화	-산업 퇴락지역 활용 예술 프로젝트를 통한 지역 활력 제고 -지역 유휴 공간 활용도 제고	장기목표

○ 조성전략 : 조성 대상지별 여건을 고려한 추진방향 설정



4. 추진 체계

- 서울시에서 시설 조성하여 2009년부터 서울문화재단이 위탁 운영 예정
- 서울문화재단에서는 민간 전문가를 위촉하여 (이선철, 김윤환, 조재원) 창작공간조성 추진단을 구성하였으며, 현장 예술가와 지역 주민의 의견을 반영하여 종합적인 창작공간조성 사업 추진전략과 시설별 운영계획 수립 중임



5. 사이트별 조성 개요

(1) 홍대지역복합문화예술공간

- 조성방향 : 홍대 앞 밀집문화자원들을 연계하는 기획활동지원 서비스 공간
- 조성 지역 (마포구 서교동 369-8번지)



변경 전 (구 서교동사무소)



변경 후

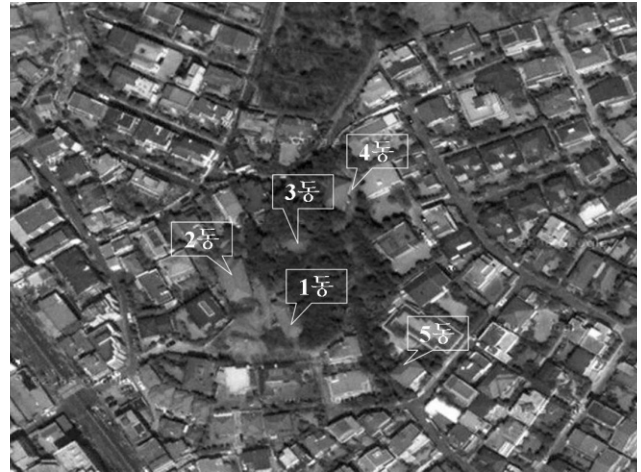
○ 시설 및 공간 구성 중점

- 홍대 앞 기획자, 예술가의 창작 활동 및 네트워킹을 위한 자유로운 분위기의 회합 및 회의 공간
- 창작자들의 발표 및 시민들의 문화 향수 공간
- 소그룹들의 사무 공간
- 시민들이 홍대지역 문화정보를 취득할 수 있는 정보 노출

공간구분		세부 시설구성
옥상	휴게 및 이벤트 공간	-야외 이벤트가 가능한 옥상 정원 및 나무 데크 바닥
		-야외 이벤트에 맞는 조경 및 가변식 어닝 설치 ※동사무소 스피커 존치
2F	운영사무실	-운영팀 사무공간
	소그룹 사무실	-건식벽체로 4개 독립공간으로 분할 (3~4평형) (조명, 환기, 냉난방 고려, 추후 2~3개소 공간을 통합 가능) -공동 사무실 1실
1F	카페형 갤러리	-카페 분위기의 개별 미팅, 회의, 세미나, 전시 가능 공간
		-리셉션형 이벤트시 서비스 공간 및 안내 데스크를 겸한 바 -전시 가능한 벽면, 천정구조 및 조명설치
지하	다목적 발표장	-공연, 전시 가능한 다용도 블랙박스 공간

(2) 연희동 창작스튜디오

- 조성방향 : 도심 속 전원형 문학 창작촌
- 조성 지역(서대문구 연희동 200-140 외 3필지)



변경 전 (구 시사편찬위원회)

○ 시설 및 공간 구성 중점

- 도심 속에서 얻기 힘든 숲의 정취를 최대한 활용
- 출퇴근형 집필, 국제 교류 등 단기 체류형 창작 지원 공간 구성
- 인근 주택가에 대한 방해를 최소화한 건물별 성격배치 고려

구분	공간구분	개요	세부 시설구성
집필 스튜디오	1,2동	개별 집필실, 공동 주방, 공동 화장실	-집필실 17개, 공동 주방 및 화장실
레지던스 스튜디오	3,4동	국제 교류용 레지던스 공간	-집필실 겸한 게스트 하우스, 회의실
사무동	5동	1층 집필실 2층 운영사무실	-집필실 3개, 공동주방, 운영사무실
산책로	야외 숲	야외 이벤트 및 휴게 공간으로 조성	-산책로, 벤치, 소규모 데크

(3) 신당지하상가 창작아케이드

- 조성방향 : 저렴한 비용으로 장기 임대 가능한 소형 스튜디오
- 조성 지역 (중구 황학동 119번지)



변경 전 (현 중앙시장 지하상가)

○ 시설 및 공간구성 중점

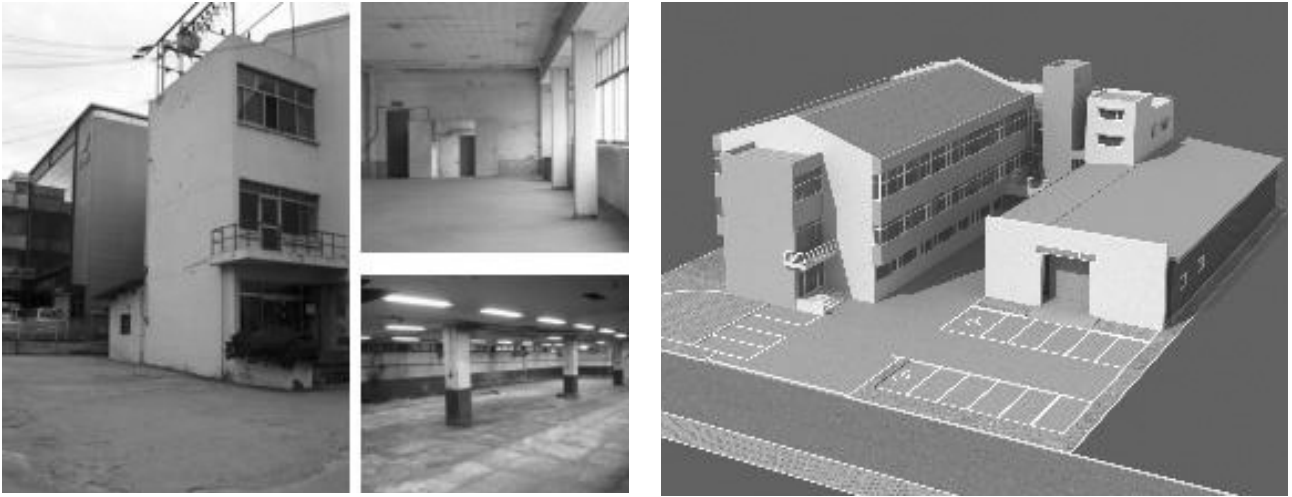
- 입주 작가 장르는 영상 미디어 작업을 포함한 시각예술을 위주로 배려
- 자생적인 예술 생태계로 발전하도록 적절한 수준의 임대료를 책정하여 오히려 입주 작가의 자율성과 장기 사용 가능성이 보장하는 운영체제 필요

공간구분	시설 구성
작업실	74실
공동작업장	2개
전시장	1개
발표장	1개
카페	1개
운영사무실	1개
관리사무실	1개
기타	휴게공간, 창고, 전기실 외

(4) 금천 아트팩토리

○ 조성방향 : 장기 레지던스형 스튜디오와 통합장르형 프로젝트 스페이스

○ 조성 지역 (금천구 독산동 333번지 7호)



변경 전 (구 인쇄 공장)

○ 시설 및 공간구성 중점

구분		공간구분	개 요	세부 시설구성
3층	본관	프로젝트 스페이스	공연, 전시 등 다목적 발표 공간	-공연, 전시 조명 설치 가능한 천정 구조 -공연형 이벤트시 방음가능 벽 구조
	기숙사	예술가 호스텔 5실	협업을 위한 단기 체류 작가용 게스트하우스	-남녀 구분 기숙사형 공간 -샤워실, 물품 보관수납장 -공동 휴게실
2층	본관	창작스튜디오 12실	중형 작업, 전시, 거주 가능	-소형 스튜디오 8실(약5-6평) -대형 스튜디오 4실(약10-12평)
	기숙사	창작스튜디오 3실	소규모 창작자 스튜디오	-중형 스튜디오 3실(약8-9평) -화장실, 샤워실
1층	본관	운영사무실	운영팀 사무 공간	-일반 사무실 공간 구성, 방문자 로비
		창작스튜디오 8실	시각 예술가들의 작업 공간	-대형 스튜디오 4개, 소형 스튜디오 4개
	기숙사	프로젝트 사무실	세미나, 회의공간으로 가변 이용	-일반 사무 공간, 공동라운지, 주방 -화장실
	창고동	시각예술 프로젝트 공간	시각예술 위주의 대형 프로젝트 팀의 창작 및 발표 공간	-크레인, 조명 설치 가능한 천정 구조
지하	본관	다목적 발표장	공연연습, 이벤트를 위한 다목적 공간	-공연연습, 이벤트를 위한 천정, 방음 구조

(5) 영등포 아트팩토리

○ 조성방향 : 자생적 창작촌 입주작가들의 공동창작을 지원하는 창작 인프라

○ 조성 지역 (영등포구 문래동 1가 29-1외 2필지)



변경 전 (구 철공소)



변경 후

○ 시설 및 공간구성 중점

구분	공간구분	개 요	세부 시설구성
4F	운영사무실	운영팀 사무 공간	-일반 사무실 공간 구성 -옥외 휴게 공간, 루프 테라스, 라운지, 화장실
	예술가 호스텔 9실	협업을 위한 중, 단기 체류 작가용 게스트하우스	-예술가호스텔 9실, 세미나 2실, 세탁실, 샤워실 -준비실, 탈의실
3F	카페형 갤러리	전시, 회의 및 이벤트용 다용도 카페형 공간	-갤러리, 화장실, 창고 2실, 홀, 주방(바)
2-3F	다목적 발표장	전시 및 공연 리허설, 발표가능 공간 조성 (복층 사용)	-(3층) 공연장 대기실, 도구창고, 화장실, 샤워실, 탈의실, 창고 2실 -(2층) 전시, 공연 가능한 바닥설비, 조명 설치 가능한 천정구조
1F	대형 작업실	외부와 연결되는 작업 현장 및 전시 공간	-프레스기, 크레인 등 공동 중장비 설비
	로비	공간 안내 및 회합의 장소	-화장실
지하	부속 설비 공간	부속 지원 공간	-창고, 주차장, 전기실, 발전실

(6) 남산 드라마센터

○ 조성방향 : 공연예술 인큐베이팅, 발표 공간을 포함한 문화예술교육센터

○ 조성 지역 (중구 예장동 8-19)



변경 전(구 서울예술대학)

○ 시설 및 공간구성 중점

구분	면적(m2)	층수	주요 내용
본관 (극장동)	338	지하1층	분장실, 대기실, 공연연습실
	726	1층	공연장 로비, 공연장
	726	2층	공연장 관람석 및 조정실
신관 (교육센터)	265	1층	일반강의실 및 가변 강의실
	235	2층	교육센터 사무실 및 기자재실
	235	3층	예술인, 단체 창작 공간
	235	4층	연습실 및 다목적 강의실
	235	5층	다목적실 및 소극장
별관	336	2층	갤러리(협의 중)

6. 향후 일정

○ 전략보고서 발간

– 창작공간조성 정책 비전 및 실행전략 수립 : '09.1월 초 완성 예정

○ 간담회 개최

– 전문가 자문 및 사이트별 이해관계자 간담회 : 사이트별 운영계획 수립을 위한 사전 개최

○ 각 사이트별 운영 계획 수립

– 사이트별 프로그램, 입주 작가 선정방식, 시설 운영 등 세부계획 수립

아트팩토리 어떻게 할 것인가

첫 번째 이야기

아트팩토리 사업의 도시 정책적 의미 : 세계적 추세와 서울의 대응

1-1. 발제 아트팩토리 사업의 도시정책적 의미

김효정 한국문화관광연구원 책임연구원

1-2. 토론 (문래동) 아트팩토리의 역할과 기능, 운영방향에 대한 소고

라도삼 서울시정개발연구원 연구위원

1-3. 토론 열린 도시네트워크, 아트팩토리에 대한 소고

조재원 01STUDIO 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원

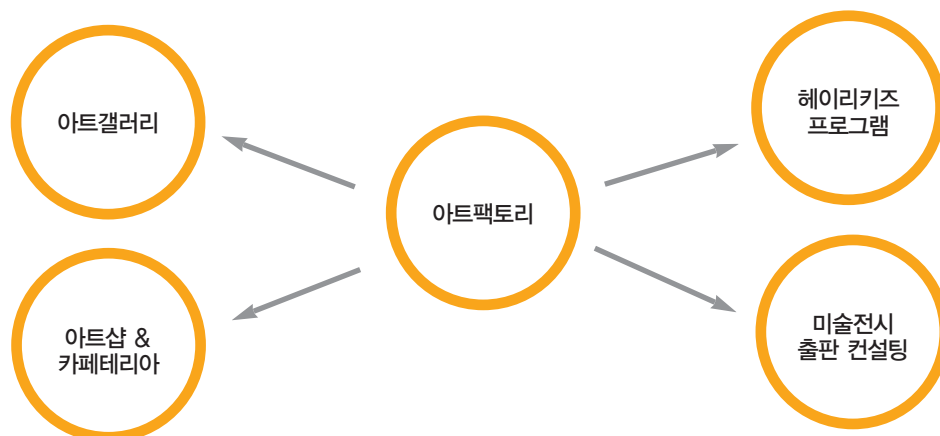
아트팩토리 사업의 도시정책적 의미

김효정 한국문화관광연구원 책임연구원

들어가면서

어디서부터 시작된 것일까, ‘아트팩토리(art+factory)’라는 개념은? 멀지 않은 언제부터인가 그것도 아주 자주 문화예술계로부터 들려온다. 아주 생소하고 낯선 단어이지만 이상하게도 들으면 무슨 뜻인지 어느 정도 짐작이 간다. 영어단어 조합으로 만든 복합어가 다들 그러하듯 다양한 의미가 함축된 듯하면서도 또 와 닿는 느낌은 아주 직선적으로 이해되는 단어이다. 예술+공장? 양말 공장과 같은 맥락에서 이해한다면 예술을 생산하는 공장을 의미한다. 예술을 생산하는 공장은 또 무엇인가? 예술창작공간을 뜻한다고 단순히 말할 수 있지만 내막을 살펴보면 또 그렇다고 할 수 없다. 그렇다면 아트팩토리의 정체는 무엇일까?

파주 헤이리에 있는 아트팩토리는 ‘예술과 감성의 무한 충전소’라는 개념으로 어린이를 위한 아트 커뮤니티 공간을 구성하고 미술가, 큐레이터, 디자이너, 이벤트 및 파티 플래너 등으로 구성된 전문예술기획집단을 통해 미술과 어린이를 테마로 하는 다양한 예술행사들을 기획·개최하고 있다. 여기서는 전시, 어린이 미술프로그램, 미술전시·출판 컨설팅 뿐만 아니라 아트샵과 카페테리아를 운영하고¹⁾ 있어 아트팩토리가 단순히 예술가들의 예술창작공간으로서 존재하는 것만이 아닌 것을 알 수 있다. 물론 매개공간으로서 헤이리 아트팩토리는 예술창작을 유도하는 간접창작공간으로서 의미를 확대하여 이해할 수 있다.

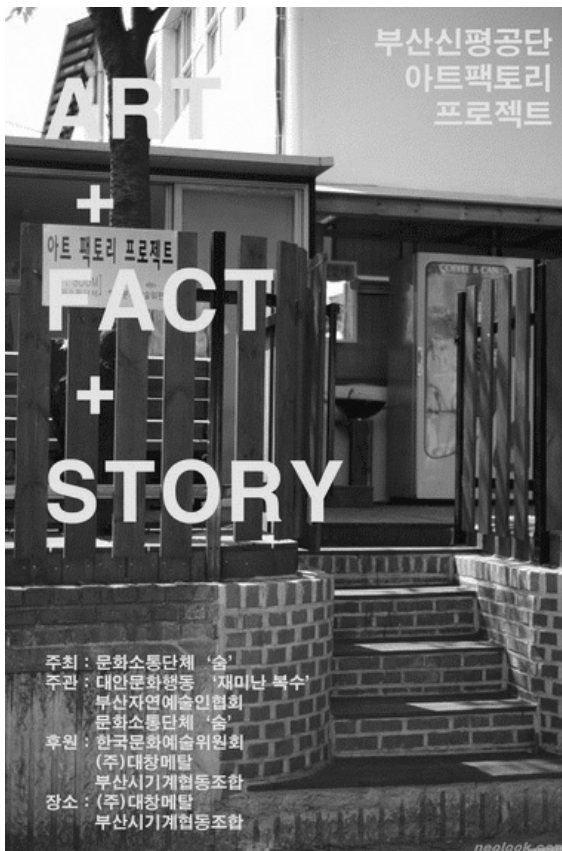


자료 : 아트팩토리 홈페이지 인용

또 다른 의미의 아트팩토리를 찾아보면, 문화소통단체 ‘숨’ 등에 의해 진행된 신평공단 아트팩토리 프로젝트(휴게실 조성프로젝트)를 들 수 있다. 이 경우는 단어의 조합 그대로 공장과 예술의 결합을 보여주는 작업으로써, 근로자들의 작업 공간인 공장을 예술작품으로 채워나가는 형태로 진행되었다. 그리하여 예술작품이 있는 공장이 되었고, 근로자들의 생

1) www.artfactory4u.com

산 작업과 예술가들의 창작 작업이 한 공간에서 동시에 이루어졌다. 물론 생산라인과 별개의 공간에서 예술창작 작업이 이루어졌지만 무엇인가를 만들어 간다는 의미에서 맥락을 같이하는 두 개의 작업이 두 개의 상이한 집단에 의해 동시에 이루어졌다는 것은 매우 의미가 있다. 나아가 공장이라는 가장 물질적인 개념을 내포하고 있는 공간에서 예술·창의라는 가장 비물질적인 행위가 이루어졌고 그 결과, 뜻하지 않은 새로운 개념(무엇이라 정의하기 어려운)의 공간이 창출되었다는 것은 놀라운 일이다.



문화소통단체 '숨'이 제안한 프로젝트를 통해 대안문화행동 '재미난 복수'와 부산자연예술인협회의 협력은 지역에서 진행되는 프로젝트의 새로운 유형에 대한 실험으로 가치가 있다. 이 프로젝트는 미술뿐만 아니라 음악, 무용, 영상 등 다양한 장르를 소화하는 단체 간의 협력으로 인해 다원문화를 근거로 한 복합적인 공공적 접근이 대됨

자료: <http://blog.naver.com/sima4747/20054821535>

반대로, 아트팩토리라는 이름으로 제 기능을 잃은 공장에서 제품이 아닌 예술작품을 창작하는 예도 있다. 이는 근대 산업시대의 유산인 공장이 떠난 자리에 창작공간이 절대적으로 부족한 예술인들을 위한 창작과 교류공간을 지원하고, 공장지역만이 가지는 독특한 이미지에 예술성을 접목시켜보자는 의도에서 시작되었다. 물론 처음에는 빈 공장의 저렴한 임대료에 매료된 작가들이 한 둘 모여들면서 시작한 경우도 있을 것이고, 또 의도적으로 작가활동을 지원하기 위해 무상으로 공간을 제공하면서 시작된 경우도 있을 것이지만, 분명 퇴락한 공장이 가지는 우중충한 회색빛 이미지에 반하는 이미지를 가진 예술의 접목은 도시의 입장에서 보면 매우 신선할 것이다. 우리나라에서는 부산 다대포 무지개 공단 내에 위치한 '아트팩토리 in 다대포'²⁾, 서울 문래동 등에서 진행하고 있는 아트팩토리 프로젝트가 해당된다.

그렇다면 왜 현재에 와서 그것이 어떤 형태로 진행되는 단순히 생각하면, 지금까지 계속 존재하던 예술가들의 창작공간(매개공간을 포함)이라고 할 수 있는 공간들을 아트팩토리라는 이름으로 조성하는 것일까?

그 해답은 아마도 도시적 맥락에서 찾아볼 수 있을 것이다. 가장 직접적인 이유로는 세계적으로 불어 닥친 도시재생이라는 과제 속에서 문화예술에 대한 눈부신 성과에 대한 논의가 활발해지면 도시재생을 꿈꾸는 도시들은 어디나 할 것 없이

2) 내년 6, 7월 공장 이전이 이루어지면 보다 확장된 아트팩토리 사업을 전개할 계획을 가지고 있다.

많은 예술가들의 활동이 절대적으로 필요해지기 시작했다는 것이다. 특히 글로벌 도시경쟁 체제에 있다고 하는 오늘의 도시 상황에서는 꼭 도시재생의 목적이 아니더라도 도시의 경쟁력을 강화하기 위해서는 도시의 문화적 풍요를 표현할 필요를 느낀다. 이러한 도시적 요구에 의해 도시는 자연스럽게 예술가들의 창작활동을 지원할 명분을 얻게 되었고, 그 중 하나가 작가들의 창작부담(창작비용 등과 같은 외부적 부담)을 효과적으로 줄일 수 있는 창작공간 지원으로 나타나게 된 것은 아닐까. 그렇다면 이제 작가들을 위한 창작공간은 어떤 형태로 지원할 것인가하는 문제가 남는다. 얼마 전까지만 해도 정부를 중심으로 창작스튜디오를 새로이 조성하여 지원하였지만 지금은 폐교나 폐 산업시설 등 유휴시설을 적극 활용할 것을 권장하고 있다. 왜일까? 그것 또한 도시에서 이유를 찾을 수 있다. 첫째는 새로운 시설에 필요한 경제적 부담을 줄이는 것이며, 둘째는 폐시설의 철거와 새로운 개발에서 유발되는 경제적 부담과 그것을 방치함에서 오는 환경적·사회적 부담을 최소화하기 위함이고, 셋째는 폐(유휴시설)시설과 예술인의 접목으로 야기되는 기이함에서 출발하는 도시의 새로운 가능성에 주목하기 때문이다.

사실 많은 경우, 테이트모던미술관이나 다산썬797 등 세계 곳곳에서 전해지는 폐시설, 폐 공간의 문화예술 공간으로의 전환으로 얻어진 성과는 높은 빌딩만이 사람들의 이목을 집중하는 것이 아니며, 고층의 아파트단지와 업무단지를 조성하는 것만이 재개발 수법이 아니라는 사실을 단적으로 보여주었다. 도시재생에 대한 새로운 논의를 장을 열어가는 하나의 열쇠가 된 셈이다.

그래서 현재 아트팩토리 프로젝트는 폐 공간을 활용하여 예술창작 또는 매개공간으로 전환하는 형태가 많다. 한 예가 서울의 아트팩토리 프로젝트이다. 도시 곳곳의 유휴시설 및 빈 공간으로 남은 공장, 창고, 폐교 등의 공간을 예술 창작공간으로 재생함으로써 시민에게는 예술을, 예술가에게는 창작공간을 제공하겠다는 이 계획은 도시에 새로운 명소를 제공하는 것 외에도 많은 도시 경제적 편익을 기대하고 있다. 본 사업이 서울시가 계획하고 있는 문화와 경제가 함께하는 컬처노믹스를 바탕으로 하는 ‘창의문화도시 마스트플랜’의 하나로 기획되었다는 것만 보아도 알 수 있다.

여기서 좀 더 서울시가 의도하는 예술가를 중심으로 시민과 도시가 즐거운 프로젝트가 되기 위하여 가져야 하는 아트팩토리의 도시 정책적 의미를 살펴보고자 한다. 먼저 세계의 도시들은 어떻게 추진하고 있는지, 또 그것에 대응하여 서울은 어떤 자세를 취하는 것이 좋을지 살펴볼 것이다.

세계의 곳곳에서는³⁾

먼저 현재 수백 개의 아트팩토리 프로젝트가 진행되고 있는 프랑스의 경우를 보면, 프랑스담배공사(SEITA)의 담배제조 공장이 1990년 문을 닫게 되면서 라 벨 드 메(la Belle de Mai)서민구역에서 시작된 ‘도시프로젝트를 위한 문화 프로젝트’를 통해 그 기본적인 생각을 엿볼 수 있다. 우선 이 프로젝트는 ‘도시 만들기에 지금껏 참여하지 않았던 사람들, 예술가, 지식인, 시민들이 계획하거나 경직되지 않고도 앞서가는 새로운 도시 만들기 방식을 제안할 수 있다는 것을 보여주었다(파트릭 부생)’는데 의의가 있다. 그것을 12헥타르에 달하는 공장 부지에서 문화예술인들에 의해 지역사회 및 경제 활동과 통합된 하나의 문화영역을 창출하면서 도시를 움직이는 메카니즘을 새로운 방식으로 제안하고 있기 때문이다. 다시 말하면 예술의 전 분야의 창작유도 및 제작을 지원하고, 그 다양한 형태의 특정 장치를 통해 기획에서 작품의 사회화에 이르는 창작의 전 과정에 개입하여 이론과 실재를 통한 예술과 문화의 제 문제를 논의하겠다는 기본 취지에 맞게 예술 및 문화단체뿐만 아니라 예술교육문화, 문화활동의 연장선상에 있는 사회단체, 교육 및 행사조직에서 활동하는 체

3) 2007년 11월, 한국문화예술위원회에서 주최한 ‘진행된 산업시설에서 예술공간으로-예술공간의 재창출과 문화행동’에서 발표된 프랑스, 독일, 네덜란드, 헬싱키의 예를 근거로 작성함.

육단체, 문화활동을 보완하는 상업활동을 벌이는 단체, 지역 내에 미진한 공급을 충족시킬 목적을 가진 대인 서비스 운영 단체, 문화공간 내의 활동을 증가시키고, 지역과의 상호작용 증진을 가능케 하는 주거임대 단체, 경제적인 숙박시설 제공을 목적으로 하는 숙박 관련 단체 등이 상호 통합되고 보완하는 관계 속에서 도시 안에서 또 다른 도시 만들기를 제안하는 셈인 것이다.

여기에서 중요한 것은 첫째, 이 영역에서 추구하고 있는 예술이 무엇인가 하는 것이며 둘째, 담배공장이라는 장소의 선택 셋째, 문 닫은 담배공장에서 추구하고 있는 예술의 역할이 무엇인가 하는 것이다. 프랑스는 최근 사회 내에서 예술에 대한 다른 영역을 요구하며, 새로운 문화적 갈망을 보이는 단체가 많으며, 실제 예술의 새로운 영역에서 예술과 사회 간의 새로운 관계를 형성하는 작업들이 이루어지면서 분열된 사회에서 통합과 소통이라는 새로운 가능성을 열어주고 있다는 사실을 주목하게 되었다. 나아가 이러한 실험적인 예술의 시도는 전통적인 장소에서는 이루어질 수 없으며, 또 예술을 매개로 시간, 장소, 다른 사람들 간의 경험을 연결하는 예술작업의 실험적 시도는 그것과 맞는 특성과 상황을 가진 실험적 장소가 필요하다는 사실을 인식하게 되었다. 마침, 산업구조의 전환으로 위기를 맞은 공장들이 문을 닫게 되면서 발생하는 폐 산업시설 및 공간을 발견하기에 이른 것이다.

도시 안에서 산업과 경제, 생산공간으로 존재했던 시간과 그것이 도시 공간에서 차지하는 공간적 의미, 그리고 도시 사람들이 그 안에서 일하고 그것으로 얻어진 부를 도시에서 발산하였던 어쩌면 도시가 가동하는 원동력으로서의 이력을 가진 이곳이야말로 새롭게 시작되는 예술과 문화의 혁명에 적합한 장소로 보였을 것이다. 그렇다면 여기에서 추구하는 예술혁명에 무엇인가? 그것은 드디어 예술이 새로운 영역을 개척하면서 도시와 사회에 관심을 가지게 되었고, 자신만의 창작과정이었던 것을 다른 사람들과 공유하는 즉 예술 소비자들과 경험을 나누는 시도를 통해 생산과 소비에 대한 새로운 관계를 형성하게 되었다. 또 도시와 사회는 이러한 예술적 반란을 통해 예술이 가지고 있는 통합과 소통의 기능을 감지하게 되었으며, 그것이 지역사회의 건전한 발전을 도모한다는 사실을 깨닫기 시작하였다는 것이다.

또 다른 시도는 네덜란드에서 이루어졌다. 그것은 우리가 가스 단지를 문화공간으로 전환하여 산업시설의 새로운 전형을 보여주고 있다 알고 있는 암스테르담의 웨스터가스페브릭 문화공원에서 단적으로 보여주고 있다. 이곳에서는 프랑스의 것보다 직접적이고 직설적인 이유에서 이루어졌다. 2000년과 2004년에 레인베르 드 르위 지휘의 오페라 “마르코 폴로의 꿈” 공연에 대한 기사- 굴착기로 황폐해진 볼모지와 낡디 낡은 옛 공장 위로 구름이 낮게 흘러간다.....중략... 1902년에 벽돌과 엄청난 양의 쇠로 지어진 이 가스 탱크 건물은 페인트가 떨어져 나가고 녹슨 천정을 보여주는 안젤름 키퍼의 그림을 연상시킨다. 이 가스 탱크는 클로드 비비에의 “마르코폴로의 꿈”을 공연하기에 더할 나위 없는 배경이다-에서 단적으로 표현하고 있다.

이외에도 이러한 공간을 임대료가 비싼 암스테르담에 조성하는 것에 대한 타당성 논의에 대해서 “관중은 암스테르담에 있지 로테르담에 있지 않습니다. 다른 도시들은 문화에 관심이 있는 대중을 끌어 모으기 위해 엄청난 노력을 기울여야 하지만 암스테르담에서는 그런 걱정이 없고 앞으로는 없을 것입니다”, 또 이 공간 입주자의 기준에 대해서 “여기에서 작업하기를 특히 원하는 사람인가? 모험과 혁신을 추구하는 사람들인가? 확실한 사실은 대중적 인지도를 열망하는 사람들이건 아니건 간에 이 곳을 다채롭게 해줄 사람들이어야 한다는 것이다”는 문화축제 기획자인 JANSSEN의 말에서 이 공간의 성격과 목적을 분명히 알 수 있다.

다시 말하면 1883년에 시작하여 1903년에 완공된 빨간 벽돌로 만들어진 대형 가스 단지의 문화공간으로의 변신은 새로운 유희와 이채로운 경험에 대한 요구에 극적으로 대응한 예이며, 이것은 대도시에서 가능했다는 사실이다. 물론 이것이 이루어지기 위해 이면에서는 문화계, 정부, 지역주민, 토지개발업자들이 계획에 동의를 해야만 하였으며, 특히 건물소유주가 창의적인 사업체만 입주를 허용하고, 임대료를 낮게 유지하는데 서약을 했을 것이다. 그러나 모든 이해 당사자들 간의 효과적인 의사소통으로 인해 쓸모없이 버려진 도시의 산업자산들이 호화주택단지로 바꾸는 것 외에도 예술과 결합

될 때 이채로움을 더하면서 도시발전의 핵이 될 수 있다는 가능성을 발견하게 된 것이다.

헬싱키에서는 또 다른 시도가 진행되었다. 건축문화유산의 활용방안의 하나로 이용하는 형태로 이루어진 Elaintarhan huvila¹⁴(동물원의 빌라 14)이다. 1850년대 지어진 낭만적 스위스 양식과 영국 별장 스타일이 절충된, 문화적 역사적 가치를 가진 이 주택의 활용방안으로 예술가들을 위한 숙소로 리모델링하였다. 역사적인 건축물의 문화공간화는 건물이 가지고 있는 역사와 문화적 가치를 고려한 일반적인 모델이라고 할 수도 있을 것이지만 지금까지는 대부분 박물관이나 미술관, 공연장 등 대중을 위한 문화향유공간으로 사용되었지 문화창작자인 예술인을 위해 사용된 경우는 드물어 예술인 지원공간으로서 좋은 사례가 된다.

많지 않은 예지만 몇 나라, 몇 가지 사례를 통해 살펴보면 아트팩토리의 의미는 첫째, 말 그대로 공장과 예술의 접목 시도, 즉 공장의 예술적 변모를 뜻하고 둘째, 어떤 장소에서건 예술가들의 창작활동을 지원한다는 것으로 압축된다. 이로 인해 아트팩토리가 가지고 있는 도시적 의미는 첫째, 도시의 성장과정에서 생성되었지만 지금은 기능을 다한 공간이나 건물에 대하여 새로운 활용방안을 제안하고 있다. 이로 인해 도시의 골칫거리(환경적, 사회적, 시각적, 경제적 수많은 복합적인 도시문제)를 창조적으로 해결할 수 있다. 사실 환경문제로 보면 도시쓰레기, 특히 산업폐기물의 처리는 막대한 비용을 요구한다. 뿐만 아니라 공장으로 활용되는 동안 폐수, 기름 등으로 발생된 장기적 장소의 오염은 누구도 예측하지 못하는 환경복원비용을 요구하기도 하며, 그대로 방치되었을 경우 도시의 시각적 오염원으로 전락하기도 한다. 사회적 문제 역시 심각할 것이다. 이곳을 오랜 기간 방치해 두었을 경우 버려진 장소가 가지는 특성으로 인하여 범죄의 온상이 될 수 있다. 둘째, 새로운 공간생성 과정에서 협의와 합의라는 또 다른 사회 의사소통 구조를 제안함으로써 시민-행정-전문가가 협업하는 신 개념의 거버넌스를 창출하고 있다. 셋째, 특이함과 이채로움으로부터 얻어지는 경제적 편익이 있다. 이를 보기 위해 방문하는 방문객이 늘면서 도시수입이 증가하기도 한다. 넷째, 시민들이 즐기는 새로운 공간과 프로그램을 제공함으로써 시민문화 여가 복지를 한 번에 해결가능하다. 이 공간을 통해 도시민들은 새로운 놀거리와 놀 장소가 생기는 것이다. 다섯째, 역사적, 문화적 가치를 지닌 건축물의 효과적인 보존방안을 제시함으로써- 돈 먹는 하마로 치부되기도 하는 건축문화유산의 보존은 도시의 골칫거리이기도 하다- 도시의 역사성과 문화성을 지속시켜나간다 등 다각적인 측면에서 해석된다.

그럼 문화예술적인 측면에서의 의미는 첫째, 새로운 예술에 대한 기반을 제공하고 개척한다 둘째, 예술가들의 사회적 역할을 부각시킨다 셋째, 예술의 새로운 가치-도시경제적, 도시사회적, 도시공동체적 의미-를 창출한다 넷째, 예술의 일상성을 제공하여-창작과정에 시민들을 참여시킴으로 인하여 예술가와 일반인의 경계를 모호하게 한다- 사회전반에 걸쳐 창의성을 향상시킨다 즉 창의시민, 창조성이 풍부한 표정 있는 사람들이 있는 도시로 변모하는 토대를 마련한다 등 다각적인 측면에서 해석될 수 있다.

마지막으로 이들 사업들이 대부분 도시에서 이루어지고 있다는 점이다. 그 이유는 네덜란드 웨스터가스페브릭의 전환 이유에서 찾을 수 있다. 문화소비자가 있는 많은 곳에 즉 필요로 하는 곳에서 프로젝트가 이루어지는 것이 어찌 보면 당연한 것이고, 아울러 극적인 효과를 창출하기에 적합한 퇴락한 장소가 많은 곳에서 이루어지는 것이 주목을 받을 확률이 크기 때문일 것이다. 이런 이유에서 서울에서 아트팩토리 사업이 추진되는 것은 어떻게 보면 세계의 추세에 따른 적절한 행보로 여겨진다.

그렇다면 이제 남은 것은 서울시가 가지고 있는 비전과 전략 속에서 무엇을 목표로 어떻게 추진할 것인가 하는 문제이다.

서울시의 대응

먼저 서울시의 아트팩토리 프로젝트의 추진배경을 ‘창의문화도시 마스트플랜’을 통해 살펴보면 맑고 매력 있는 세계도시를 만드는 것을 목표로 생활공간에 문화예술이 물처럼 공기처럼 흐르는 예술도시, 도시공간에 디자인을 매개로 문화의 품격을 입히는 디자인도시, 창의를 바탕으로 문화자본을 축적하고 일자리를 창출하는 창조도시, 창의인구가 몰려들고 관광객과 글로벌기업이 늘어나는 세계도시를 지향하고 있다. 이러한 비전과 목표를 달성할 전략으로 유희시설의 활용을 통한 창의기반 조성, 도시 곳곳을 문화 오아시스로 조성, 일상에서 즐기고 향유하는 유비쿼터스 문화, 한강 등 대표적인 자연과 역사유산의 문화관광자원화, 상징과 브랜드 개발로 세계적 디자인 도시, 문화의 창의를 바탕으로 도시가치 창출을 들고 있다.

이런 서울시의 비전과 목표를 사업의 관점에서 보면 이 사업을 통해 어느 정도 이룩할 수 있는 것으로도 해석되어 질 수 있다. 지금까지 살펴본 세계 곳곳의 전개과정을 살펴보면 첫째, 장소는 대부분 폐 산업시설이나 단지 등 유희시설, 역사문화적 가치를 지닌 역사적 공간에서 이루어졌고 둘째, 조성의 결과로 일상적인 문화체험을 제공하는 도심의 문화 오아시스 역할과 문화관광자원으로의 역할을 동시에 함으로써 셋째, 도시의 브랜드의 가능성을 제시하고 있으며 넷째, 특이하고 혁명적인 공간창출은 문화와 창의를 바탕으로 하는 도시가치와 도시경관을 창출하는데 손색이 없다. 다시 말하면 가장 효과적으로 서울시의 문화비전을 달성할 수 있는 단위사업이 될 수 있는 가능성이 충분하다는 것을 의미한다. 그러나 여기서 가능성의 의미는 다음의 전제가 고려되었음을 뜻한다.

첫째, 유희시설 또는 역사적 건축물의 활용에 대한 당위성을 확보하고 있는가? 개발에 대한 요구를 특히 부동산 가격이 높은 서울에서 넓은 공장 부지나 특정시설의 재활용에 대한 타당성이 개발의지를 설득할만한 논리를 가지고 있는가? 재개발은 21세기를 사는 서울 사람들이라면 누구나 반응하는 민감한 사항으로 도심에 있는 공장이나 유희시설의 재활용에 대한 경제적 이익이 재개발로 얻어지는 이익을 상쇄할 만한 타당함을 실증적으로 충족시켜야 한다. 둘째, 이런 이해 당사자와 협의과정을 어떤 형태로 진행할 것인가에 대한 대책은 가지고 있는가? 이해당사자들에 대한 설득과정은 어렵고 험난한 과정이 될 것이다. 처음 시작은 현재와 같이 서울시가 매입하여 서울시가 운영하는 형태로 유지한다고 하더라도 사업의 확장성과 보편성을 담보하기 위해서는 민간영역에서도 같이 참여하는 형태로 이루어져야 할 것이며, 또 주변개발에 대한 희망을 가지고 있는 지역주민에게 예술 공간은 개발을 저해하는 장소로 인식될 경우에 대응한 주변과의 소통 구조를 구축하는 것이 필요하다 셋째, 여러 사례에서와 같이 이 장소와 프로젝트가 주목받는 것은 그 특이함에서 출발한다. 어떻게 장소와 프로그램의 특이성을 도출할 것인가 역시 하나의 중요한 과제가 될 것이다. 가장 쉬운 방법으로 선택한 것이 퇴락한 공장 등에서 분출되는 회색 배경으로 덧 씌어진 예술적 감성에서 오는 기묘함이라면 이를 극대화할 수 있는 장치들이 필요할 것이다. 그것이 건축적 장치이건 예술작품으로서의 장치이던지 사람들의 이목과 관심을 집중시킬 수 있는 특이성을 최대한 표현하는 것이 필요하다. 넷째, 참여 예술가들은 누구를 대상으로 할 것인가? 네덜란드의 고민이었던 것처럼 특히 참여하고 싶은 예술인들을 참여시킬 것인가? 새로움과 혁신을 탐구하는 예술가들을 참여시킬 것인가? 등 사업의 방향을 분명히 하는 것이 필요하다. 이 사업이 예술적 장소를 통해 사회 통합과 도시적 편익을 기대한다면 앞서 언급한 것과 마찬가지로 특이함과 새로움을 추구하는 사회와 소통하는 예술을 추구하는 이들이 가장 적합할 것이다. 전통적인 자기만의 예술창작을 원하는 이는 지금과 같은 전통적인 장소에서 지금처럼 작업을 하면 될 것이기 때문이다. 그래서 전통의 예술에서 이탈을 시도하는 실험적인 작가들이 창작과정을 시민과 공유하고 자신의 경험을 나눔으로써 예술과 동화할 수 있는 기회를 제공할 수 있도록 장소를 제공하고 그것을 극대화할 수 있도록 다른 편의도 지원하는 것이 필요할 것이다.

이러한 전제조건을 충족시키기 위해서 앞으로 각기 다른 공간에서 다른 목적으로 진행되고 있는 사업(현재 6곳에서 추

진되고 있는 사업)의 대상과 성격을 분명히 하고 그것의 효과를 극대화할 수 있는 무대장치가 필요하다. 우리가 이 사업에서 근본적으로 요구하는 수요에 대한 충분조건을 만들기 위해서는 보다 직설적으로 접근할 필요가 있다. 처음 전제에 서처럼 현대의 도시가 비록 예술가들의 창의성을 요구하고 있고 이 프로젝트가 도시적 필요에 의해 예술가들을 지원하는 프로그램이기는 하지만 그 이면에서 요구하고 있는 경제적 이익을 충족시키기 위해서는 그 외에도 도시 디자인적 관점에서 시선을 끌기 위해서는 무엇인가 강력한 느낌이 있는 것을 필요로 한다. 또 우리가 굳이 공장이나 폐시설을 활용하는 배경적 의미를 고려한다면 사업의 무대장치는 의도적으로 과장될 필요가 있다. 물론 재활용이라는 측면에서 본다면 시설의 현 상태를 유지하는 것 또한 매우 중요하다. 그렇기에 과도한 변형을 요구하는 것이 아니라 현 상태에서 목적인 바를 달성할 수 있는 극적으로 장치에 대한 필요성에 대한 것이다. 테이트모던이 주목받는 것은 공간적으로만 보자면 첫째, 발전소의 변신이라는 점이며 둘째는 발전소가 가지는 높고 장대한 공간이 거침없이 박물관으로 변신하게 한 건축적 장치에서 오는 감동 때문일 것이다. 그렇게 하기 위해서는 각 장소가 가지는 특성을 보다 분명하게 조사·분석할 필요가 있을 것이다.

두 번째는 지역에서의 장소성을 어떻게 확보해나가는 것인가 하는 것이다. 앞서 언급된 바 있지만 이 프로젝트를 통하여 도시 행정이 도시와 시민들로 향하는 수많은 정책들을 한 공간에서 해소할 수 있다는 물론 모두는 아니지만 장점이 있기 때문에 예술가들의 창작 공간 외에도 지역민의 여가·문화공간이자 복지공간으로써, 교육공간으로써 여러가지 사회문제를 해결할 수 있는(계층·지역 간의 갈등, 실업 등으로 인한 유희시간에 대한 고민, 범죄 등) 공간이 될 수 있다. 이런 점을 극대화할 수 있도록 프로그램 등을 조성단계에서부터 이해당사자 간에 협의과정을 통해 구축하는 것이 필요하고 지역이 원하고 필요로 하는 것이 무엇인지 면밀히 파악하는 것이 중요하다. 셋째, 여기서 또한 중요한 것은 이 공간의 주체인 예술가들의 역할에 대한 인식을 다시 한번 제고할 필요가 있다. 지금까지 예술가들이 자발적으로 자신의 창작과정에서 시민이라는 또 다른 주체를 참여시킬 수 있다고 생각하지만 작품의 성격과 달리 그렇지 않을 수 있다. 이 프로젝트에서 무엇보다 중요한 것이 작가의 성향과 작가의 사회적 책임에 대한 인식이기 때문에 예술가들의 예술적 차원에서가 아닌 사회참여 차원에서 끊임없는 제고와 노력이 필요하다. 네 번째는 도시의 경제적 이익을 가져올 수 있는 방안을 마련하는 것이다. 물론 비영리적인 목적에서 추구하는 사업이지만 이로 인해 후 발생할 수 있는 부가가치를 미리 계산하여 실천하자는 의미이다. 지금 세계의 도시들이 요구하는 도시재생, 도시경쟁력, 도시디자인, 도시관광 등 모든 도시 흐름에서 공통적으로 요구하는 것은 세계인의 관심을 집중시킬 수 있는 ‘무엇’이다. 하드웨어도 좋고 소프트웨어도 좋다. 그렇다고 단지 새로운 것만으로는 어렵다. 그것이 성과로 도출될 수 있는 것이어야 한다. 이것은 반드시 성과지표를 만들어야 된다는 것을 의미하지는 않지만 사업의 추진에 있어 도시적 성과목표는 어느 정도 설정하는 것이 필요하다는 것을 의미한다. 그러기 위해서는 사업의 목표와 전략을 분명히 하고 그 추진과정에서 독자성을 갖도록 유도하여, 그것을 세계로 향하여 발산할 필요가 있다. 즉 공간적으로는 세계적 명소가 될 수 있도록 하고, 예술적으로 세계적 작가를 배출하거나 아트시장을 형성하며, 지역적으로는 도시의 문제를 자생적으로 해결하는 과정, 도시환경문제를 비롯한 각종 문제를 아트팩토리라는 대안적 방법을 통해 해결하는 과정 등을 모니터링하여 끊임없이 장소가 응집하기 시작한 힘과 성과를 발산하는 시스템이 필요하다.

앞으로 본 프로젝트가 이러한 준비과정과 추진절차를 거친다면 시민에게는 문화공간을, 예술가에게는 자유로운 창작공간을, 도시에게는 새로운 명소와 명성을 제공하는 프로젝트로 성장할 수 있을 것이라 기대한다.

나오면서

아트팩토리가 갖는 여러 가지 도시적 의미를 살펴보았지만 마지막으로 강조하고 싶은 것은 도시가 얻는 경제적·예술적 가치보다 도시의 환경적·역사적 가치에 대한 것이다. 도시재생의 의미가 새롭게 만드는 것이 아니라 기존의 도시에서 잃어버린 기능을 회복하는 것이라면 아트팩토리 사업의 심층에서 도시가 가지는 도시 역사적 맥락이 흐르고 있다. 폐 산업시설이든 폐교, 주거 등 모든 과거 언젠가 제 기능을 발휘하던 시절에서는 도시에서 그 기능을 대접받는 곳이었기에 기능이 없어졌다 폐기처분하는 것이 아니라 도시생존에 일조한 공을 인정하고 새롭게 명을 이어갈 수 있도록 현재의 도시가 필요로 하는 기능으로 재충전하는 것은 도시의 역사를 이어가는 또 하나의 중요한 방법이기 때문이다. 같은 용도의 같은 공간을 수 천년 존속시키고 보존하는 것도 중요하지만 시대에 맞게 제 기능을 부여하면서 변화하는 공간을 창출하는 것 역시 도시 역사를 작성하고 표현하는 방법이기 때문이다. 한 건물에서 시대적 흐름과 요구를 읽을 수 있다는 그 얼마나 흥미로운 일인가? 로마나 유럽의 역사도시에서 우리가 감탄하는 요소를 우리의 서울에서 읽고 느낀다면 그 아니 좋을 것인가? 그리고 전통적인 관념에서 바라보던 예술적·문화적 감성의 켜가 아닌 땀과 노동의 대가로 만들어진 삶의 흔적을 긴 역사의 흐름 속에서 느낄 수 있다면 같은 도시에서 살고 있는 다는 시대의 나를 만나는 감동일 것이다.

또 다른 측면인 도시 환경적 차원에서 본 사업의 의의를 두고자 한다. 지금 지구는 환경 쓰레기로 몸살을 앓고 있다. 심지어 쓰레기 수출과 수입이라는 웃지 못할 일까지 벌어지는 작금을 생각한다면 환경쓰레기 문제는 매우 심각하며, 이것이 기후변화와 연관있다면 문제는 더욱 심각해진다. 이런 측면에서 폐시설의 활용은 쓰레기처리에서 가장 문제가 되는 것이 건축 폐 자제라는 점을 감안한다면, 예를 들어 공장 등을 철거하고 새로운 건물을 짓는다고 가정 했을 때 그것에서 발생하는 산업쓰레기 양은 상상을 초월할 뿐만 아니라 산업쓰레기의 처리는 그 무엇보다 어려운 작업이기에(오염도가 높고, 소재가 특수소재인 경우가 많음) 도시생명 나아가 지구생명을 생각하는, 보다 근본적으로는 인간 개개인의 건강과 안녕을 생각하는 환경 프로젝트의 성격이 강하다. 따라서 보다 적극적으로 도시의 역사와 건강유지에서 발생하는 편익을 강조할 필요가 있으며, 이로 인해 발생하는 부가가치-역사도시로서의 의미, 건강한 도시로서의 이미지, 어려운 문제를 창의적으로 해결하는 도시로서의 이미지-를 홍보할 필요가 있을 것이다. 이러한 부분은 개발과 재생이라는 갈등 논리 속에 있는 주민과 행정, 전문가들의 고민을 덜어주는 또 다른 의미에서 아트팩토리 사업의 의미가 될 것이다.

앞으로 보다 오늘과 같은 많은 논의의 과정을 거쳐 유행처럼 번져가고 있는 아트팩토리에 대한 사업의 실체를 찾아가기를 바라는 마음으로 글을 마무리하고자 한다.

참고문헌

- 김찬호, 『도시는 미디어다』, 책세상, 2002
- 뉴 어바니즘 협회, 안건혁, 온영태 옮김, 『뉴 어바니즘 현장』, 한울아카데미, 2003
- 에드워드 렐프, 김덕현 옮김, 『장소와 장소상실』, 논형출판, 2005
- 주종대 편저, 『문화관광론』, 대왕사, 2007
- 철학아카데미, 『공간과 도시의 의미들』, 소명출판, 2004
- 김효정, 「도시관광 개발사례연구」, 강원발전연구소, 2005
- 김효정, 「국토의 문화적 잠재력의 재발견」, 국토연구. 2007. 2
- 김효정, 「살기좋은 지역만들기」, 국가균형발전위원회, 2006
- 김효정, 「국토의 문화적 잠재력의 재발견」, 국토연구. 2007. 2
- 한국문화예술위원회, 「산업시설물에서 예술공간으로-예술공간의 재창출과 문화행동」(세미나 자료집), 2007. 11

토론문 1

(문래동) 아트팩토리의 역할과 기능, 운영방향에 대한 소고

라도삼 서울시정개발연구원 연구위원

1. 아트팩토리, 우리는 어떤 개념으로 접근하였나?

1-1. 공장을 리모델링해 창작센터로 만들자는 개념은 오늘날 많은 도시들에서 채택하고 있는 전략이다. 그러나 그 방식에 있어서는 매우 상이한 점을 드러낸다. 아트팩토리의 개념을 처음 제공했던 게이트 헤드는 공장을 미술관으로 만들었고, 가나자와는 시민들의 창작센터인 '시민 예술촌'을 만들었다. 중국의 다산쓰는 예술가들의 밀집촌-군락지-형태로 발전하였고, 요코하마는 곳곳에 예술을 접근하는 쉼터로 접근하였다. 영국의 런던 또한 「세계문화수도 런던」란 계획을 통해 문화의 접근성을 높이는 전략으로서 폐시설을 활용한 문화전략을 구상한다. 그렇다면 서울시는 어떤 개념에서 아트팩토리에 접근했을까?

1-2. 문화에 대한 접근성 차원에서 기획한 것은 두 가지 개념이다. 그 하나는 '오아시스'고, 다른 하나는 '아트팩토리'다. '오아시스'는, 이는 김윤환 선생님이 추진한 Squat운동에서 발상을 잡은 것인데, 2003년 혹은 2004년 사이 김윤환 선생님은 Squat운동을 추진하면서 '오아시스'란 개념을 제안하였고, 2005년 「문화로 행복한 도시 서울」을 기획하면서 내가 제안한 개념으로써 '문화 오아시스'란 개념을 채택하였다. 이 때 '오아시스'란 개념은 도시라는 '사막'(삭막함)에 문화라는 요소를 놓는 것으로, 말 그대로 문화에 대한 접근성을 말하는 것이다. 때문에 이 시설들은 흔히 쉽게 말하는 '문화향수'의 공간이 된다. 물론, 가나자와나 요코하마의 사례를 보자면, 굳이 그런 시설이 될 필요가 없지만 말이다.

1-3. 다른 한편, 아트팩토리는 '예술가 중심 시설'이라고 보는 것이 타당할 것이다. 아트팩토리는 말 그대로 예술공장이다. 그리고 이 공장이란 표현에는 모두가 말하듯 두 가지 의미가 있다. 하나는 예술이 형성되는 생산(창작)의 공간이라는 점이고, 다른 하나는 시설의 배경, 즉 공장의 역사를 지니고 있다는 점이다. 2007년 '서울 컬처노믹스'를 기획할 당시 서울시는 이미 문래동의 공장을 사 놓고 있었고, 그 공장을 예술공장으로 전환하자는 점에서 우린 이 공장을 '아트팩토리'로 명명했다.

1-4. '아트팩토리'를 상정한 배경에는 다음과 같은 것이 있다. 그 하나는 예술가 창작공장을 만들어 보자는 점이다. 우리에겐 다양한 창작공장이 있지만, 여전히 부족한 것이 현실이다. 그런 점에서 '공장'을 활용, 보다 손쉽게 창작공장을 만들자는 점이 '아트팩토리'의 배경이다. 그러나 우린 '아트팩토리'를 형성하면서 '창작스튜디오'란 말을 사용하지 않았다. '서울 컬처노믹스'를 보아도 '아트팩토리'와 '장르별 스튜디오'는 따로 나온다. 그 이유는 무엇일까?

1-5. 우린 '아트팩토리'를 구성함에 있어 창작스튜디오와는 다르게 접근했다. 창작스튜디오가 말 그대로 작가들의 전업 공간이라면, '아트팩토리'는 △프로젝트의 창구이거나 △지역개발·발전의 창구라는 점에서 접근했다. 또한 창작스튜디오가 부족한 여건에 처해 있는 작가들을 도와주는 '지원공간'이라면, '아트팩토리'는 사업을 위한 공간, 즉 '프로젝트를 위한 공간'이란 차원에서 접근했다. 때문에 운영의 원리는 다르다고 보는 게 좋을 것 같다.

1-6. '기획력'이 매우 높게 요구되는 점은 바로 이것 때문이다. 이전과는 다른 형태의 창작공간이라는 점, 그리고 특정 목표를 위해 결집된 '일시적' 공간이라는 점 등 다양한 이유 때문에 '아트팩토리'는 매우 전문화 된 운영집단이 기획력 하에 운영해야 하며, 여기에는 서울

시의 프로젝트와 지역적 여건, 예술적 상태, 아트팩토리 자체의 발전전략 및 비전 등 다양한 요소가 고려되어야 한다.

1-7. 다른 한편, 하나가 아닌 여러 개의 '팩토리'가 구성되고 있는 만큼, 각 스튜디오별 차별화와 다양화의 전략을 어떻게 가져갈 것인가 또한 고민되어야 할 요소 중 하나다. 어떤 스튜디오는 분명, 서울시의 프로젝트를 관여하거나 창발하는 스튜디오가 되어야 할 것이다. 어떤 스튜디오는 또 지역의 발전 및 변화의 동력으로서 스튜디오가 되어야 할 것이며, 어떤 스튜디오는 서울시의 공동의 활동을 창출하는 바탕으로서 스튜디오가 되어야 할 것이다. 어떤 공장이 어떤 역할을 해야 할 것인가? 여기에는 서울시 문화-예술정책의 미션과 현재적 수준이 고려되어야 할 것이며, 그로부터 각 스튜디오가 유기적으로 연관되어 운영될 수 있는 전략이 마련되어야 할 것이다.

2. 문래동 아트팩토리, 그건 어떻게 해야 하나?

2-1. 문래동 아트팩토리는 탄생과 더불어 이상한 상황에 놓여 있다. 아트팩토리는 만들어 지는 데 지역은 재개발될 우려가 매우 농후하다는 현실! 자칫 '아파트 한가운데' 아트팩토리가 만들어지는 기괴한 현상이 벌어질지 모른다.

2-2. 첫 번째 전략은 현재 문래동 지역에 산포되어 있는 예술군락지를 옮겨 놓은 형태의 '아트팩토리'를 생각해 볼 수 있을 것이다. 이것은 흔히 '낙원상가' 모델이라 할 수 있다. 인근에 분포되어 있던 악기상가를 한 건물로 수용한 사례로, 이 경우 가장 큰 장점은 문래동 지역의 생태성을 유지할 수 있다는 것이나, 고립성은 여전히 풀리지 않는 숙제로 남게 된다. 또 기껏 문래동에 있는 작가들을 수용하려는 공간으로 '아트팩토리'를 만들었느냐 비판과 문래동이란 '아우라'는 사라진 시설적 수용이 과연 무슨 의미가 있는가라는 현실적 문제가 같이 남게 된다. 아트팩토리가 아트팩토리가 아닌 것이다.

2-3. 다른 방법은 문래동의 지역성을 유지한다는 전제 하에 지역과 호흡하는 생태의 창구로서 '아트팩토리'를 운영하는 방식이다. 이 경우 아트팩토리는 작가들의 발표공간이자 프로젝트의 거점이며 주민과 예술가가 만나는 창구로서 역할하게 될 것이다. 역할모델 상 가장 좋은, 이상적 형태를 취하게 되지만 과연 개발의 논리를 막아낼 것인가 하는 문제와 이전의 다른 모델, 예컨대 홍대 앞의 『상상공장』등과 어떻게 다른가라는 문제에 접하게 될 것이다. 더구나 문래동의 정체성을 논하기 어려운 현실에서 '아트팩토리'가 과연 어떻게 문래동의 정체성을 만들어 갈 것인가는 아트팩토리의 운명, 문래동 작가들과의 호흡, 그리고 지역 사회에 대한 공헌 등에서 많은 논란과 문제를 만들어 낼 것이다.

2-4. 그것이 어떤 형태든, 분명한 것은 시민들이나 '시'에 어떤 성과를 드러내지 않는 한 '아트팩토리'는 존재감이 없을 것이란 사실이다. 그리고 그 존재감의 상실은 곧 아트팩토리를 왜 했느냐란 비판으로 이어질 수 밖에 없다. 문래동 지역과 주민들에게 어떤 혜택을 줄 것인가? 그리고 문래동을 어떤 식으로 정체화하고 상징화 할 것인가? 이 모든 것들을 아트팩토리 운영과 관련된 매우 중대한 해결 문제 중 하나다.

2-5. 아트팩토리는 그것이 어디에 있든 분명한 것은 '작가들을 위한 공간'이 아니라 '지역, 주민, 그리고 시민을 위한 시설'이란 점이다. 달리 말해 그 운영 목표는 작가들의 원활한 작업 수행이 아니라, 서울을 예술적·문화적 장소로 만드는 데 있어 필요한 기반·시스템적 시설이라는 점이다. 그런 점에서 과연 어떤 목표와 비전을 가지고 아트팩토리를 운영할 것인가 하는 것은 매우 중요하다. "지역적 기반(여건)과 서울시의 여건에 맞춰 어떤 프로젝트를 추진할 것인가? 그리고 그에 맞춰 어떤 작가들을 불러들일 것이고, 그 성과를 어떻게 공유할 것인가? 시민들 사이에, 그리고 예술가들 사이에 기존의 창작스튜디오와 다른 뚜렷한 변화가 나타나지 않는 한, 아트팩토리는 그저 외국 사례에 미쳐 따라가는 한 날 유행병(passion of fashion)에 지나지 않는다. 공장을 뭐 할 데가 없어 예술공장으로 바꾸겠는가? 예술공장이 되기 위해서는 산업공장이 그렇듯, 시민-소비자들에게 필요한 원가를 생산하고 그들의 라이프사이클과 스타일을 바꿔야 한다. 일상과 지역, 서울의 변화를 만들어 가는 창구와 거점으로서 '아트팩토리'. 우린 이 새로운 역할을 '아트팩토리'에 기대해 본다.

토론문 2

열린 도시네트워크, 아트팩토리에 대한 소고

조재원 01STUDIO 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원

서울시의 창의문화도시 마스터플랜의 10대 중점과제 중 하나인 ‘유희시설이 문화예술의 창의발신지로 바뀝니다’ 내에는 다섯가지 세부사업(아트팩토리, 장르별 창작스튜디오, 창작아케이드, 남산문화예술창작클러스터, 재개발지역내 레지던스형 창작스튜디오)가 있다.

현재 ‘유희공간을 활용한 창작공간조성사업’이라는 다소 건조한 이름아래 올해 공사발주까지 완료되어 진행 중인 6개 사업대상지와 내년 사업대상지로 예정된 성북동의 대상지 중 대부분은 비교적 위의 세부사업 분류에 고루 해당되나, 홍대와 성북동의 대상지는 행정구역의 통합 등으로 남겨진 동사무소건물의 활용으로, 위의 분류에는 해당되지 않는다. 서울시의 마스터플랜에 따르면, ‘아트팩토리’는 문래와 독산 두 곳의 사업에만 해당이 되지만, 추진단에서는 마치 아이의 태명을 부르듯 모든 사업을 ‘아트팩토리-개별사업지’로 부르고 있던 중이었으니, 이는 ‘아트팩토리’가 우리 의식 속에 어렵듯이 공감대를 형성하여 진행 중인 혹은 진행예정인 모든 개별 사업들을 포괄적으로 묶어내며, 전체 사업을 통해 구체화해 나가야하는 즐거운 상상의 단초가 되어 주었기 때문이다.

문화예술을 핵심내용으로 새로운 양식의 ‘생산’ - 발제문의 사례를 통해 언급되었듯, 통합과 소통의 생산, 이 이루어지는 장소로서의 상상, 도시의 폐허가 생생한 예술을 통해 발견(found)되고 살아나는 상상, 예술이 일상의 축제가 되고, 낡은 건물에 뿌리내리는 나무처럼 아트팩토리의 네트워크를 통해 도시 전체로 자라나는 상상..

따라서 발제의 서두를 통해 다양한 양상의 ‘아트팩토리’와 그 이름에 실린 포괄적인 의미와 그로부터 본 사업을 짚어주는 것은 논의를 여는데 많은 도움이 될 것 같다.

발제를 통해 언급된 산업유산을 활용한 창작공간 조성사례들은 익히 들어 알고 있는 바이지만, 사례를 통해 각기 고유한 사회문화적 맥락에서 생성된 프로젝트의 단면들을 나열하기보다, 우리에게 시사점을 던지는 중요한 절점들을 찾아 논점을 끌어내 주었다. 특히, 도시적 의미와 문화예술적인 측면의 의미의 두 축으로 아트팩토리의 잠재적인 순기능들을 짚어주신 바에 공감한다. 사업이 지속성을 가지기 위해서는 도시적의미의 축과 문화예술적인 의미의 축이 역동적인 선순환의 구조를 가져야 함에 틀림이 없다. 간과하지 말아야 할 것은, 다수의 아트팩토리의 성공적인 사례들은 인위적으로 조성되었다기보다 자생적으로 발생하여 활성화되자 행정적인 지원이 뒤따랐던 예들이라는 사실이다. 주체들의 자발적인 참여 아래 오랜 시간을 들여 순차적으로 진행되었던 것을 정책을 통해 이루려고 할 때는 우리 문화예술생태계의 현실적 수요와 역학에 근거하여 아트팩토리가 열린 구조로 자리잡아 주체들의 자발적이고도 창의적인 참여를 유도하는 것이 필요하다. 무엇보다, 모든 성과목표를 동시에 이루려하기 보다 단계별로 설정하고, 모니터링을 통해 끊임없이 새로이 발견되는 변수들을 수용하여 탄력있게 모델을 수정해 나가야 한다.

도시적 문맥에서, 문화예술생태의 측면에서 진행 중인 사업의 구체적인 면모를 살펴보면, 도시적 문맥에서, 사업대상지 6개소는 주로 강북 지역과 중공업지역인 문래, 독산동에 널리 분포하여, 위치적으로 근접성으로 묶일 수 없는 개별적인 지점들이다. 규모로는 가장 작은 홍대의 동사무소 리모델링 면적 550㎡에서 가장 큰 신당동 지하상가 5,000㎡ 등으로 자주 언급되는 해외의 사례들의 그것과 비교하여 개별 사업지는 작지만 전체 사업면적은 16,000㎡에 이른다. 이는 곧 개별사업지가 모여 전체를 이루어 더 큰 효과를 낼 수 있도록 인적, 프로그램적 교류의 네트워크가 필요하고, 브랜딩전략이 필요함을 드러낸다. 서울의 도시역사의 단면의 재발견으로서 각각의 사이트는 고유하며(70년대 개발된 연희동 단독주택지 유형, 도심내 산업시설-문래, 독산, 역시 70년대 지하개발의 단면을 보여주는 신당동 지하상가, 남산의 근대 건축물군의 하나인 드라마센터 등) 함께 모여 흥미로운 지형을 보여주기에 충분하다.

문화예술생태적 측면에서 보면, 규모가 작은 도시내 점으로서 장소적으로 활성화를 도모하기 위해, 주변에 문화예술생태계가 있는 경우와 그런 문맥이 없는 경우, 그리고 주변의 도시맥락에 따라, 다양한 유형으로 프로그램을 구성하는 것이 필수적이다. 홍대와 문래의 경우, 근

접하여 이미 활성화 되어 있는 커뮤니티의 수요에 근거하여 공동으로 사용할 수 있는 인프라를 제공하는 유형으로, 그렇지 않은 경우 장르에 특화하거나, 복합장르의 프로젝트 공간, 양질의 창작공간을 제공하는 방향 등으로 그 장소적 입지에 특정하게 유형을 설정하되 지역과의 교류를 염두에 둔 공간을 조성하는 방식이다. 때로 도시 네트워크로서의 아트팩토리는 하나의 아이덴티티로 도시적인 축제를 만들기도 하고, 개별의 아트팩토리로 존재하며 근접한 지역과 문화예술커뮤니티 활성화의 인프라가 되기도 할 것이다.

운영전략을 구축하는데 있어서 사업을 아트(문화예술적의미)와 팩토리(도시적의미)로 이원화하기보다, 본 사업을 통해서 통합과 소통지향의 예술이 유희공간과 그것이 기반한 도시맥락을 재발견하는데 기여하고, 문화적 상징가치생산, 소통의 생산을 이뤄내도록 하는 통합적인 모델을 제시해야 한다. 그 동력이 되는 것으로 발제를 통해 언급된 고유한 장소적 매력의 극대화, 공간적 이슈화의 필요에 전적으로 공감한다. 발제문의 마무리에서 아트팩토리의 환경적, 역사적 가치를 강조했는데 이야 말로 도시적 의미에서 아트팩토리가 시민, 지역과 소통할 수 있는 가치이자, 문화예술적인 영감의 원천이 될 수 있는 가치이다. 따라서 이런 가치를 일관되게 소통할 수 있는 친환경적인 '재활용'의 건축의 원칙- 미학적으로도, 기술적으로도 드러나는, 이 사업에 일관되게 적용될 필요가 있다.

혼란의 여지가 있음에도 쉽고 폭넓게 쓰이는 '아트팩토리'의 이름아래서 열린 논의를 통해 새로운 상상을 펼치고, 중국에는 다른 어떤 아트팩토리가 아닌 '그' 아트팩토리가 되고, 그리하여 딱 맞는 이름으로 갈아입게 되기를 바란다.

아트팩토리 어떻게 할 것인가

두 번째 이야기

창작공간조성을 통한 예술지원정책 : 정책과 현장 사이

2-1. 발제 창작공간조성을 통한 예술지원정책 - 정책과 현장 사이

이광준 서울시 도시갤러리추진단 책임큐레이터

2-2. 토론 창작공간조성을 통한 예술지원 정책 - 정책과 현장 사이

심규환 고양창작스튜디오 프로그램매니저

2-3. 토론 창작공간조성을 통한 예술지원 정책 - 정책과 현장 사이

김윤환 예술과도시사회연구소 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원

창작공간조성을 통한 예술지원정책— 정책과 현장 사이

이광준 서울시 도시갤러리추진단 책임큐레이터

예술커뮤니티가 과학자커뮤니티, IT커뮤니티, 미디어영상커뮤니티, 생활창작커뮤니티, 인디밴드커뮤니티.....와 비교해서 열려 있다면 열린 작품이 가능하고, 그 생성장소로서 <창작공간>의 가능성 또한 풍부할 것이다. 예술가 자신이 스스로 변화하지 않는다면, 세계에 대한 변화를 말하는 것은 무의미한 것인지도 모른다. 지금, 바로 여기서 섬세한 기획과 상상에 대한 다듬기가 없다면 미래는 현재와 같거나 더 퇴보할 것이다. 지금의 좋은 구상은 2년, 5년, 10년 후 좋은 결과로 보여질 것이다. 좋은 당위가 아니라 섬세하고 열정적인 제안이 필요하다.

[1] 국내 창작공간 간략사⁴⁾

팔각정 창작공방이 처음으로 만들어지고, 13년이 흘렀다. 그 사이 한국문화예술위원회, 문화체육관광부, 기업, 지자체 별로 시대에 따라, 요구에 따라 몇몇의 창작스튜디오가 만들어졌다.

1995년 중외공원내 유희시설을 리모델링하여 <팔각정 창작공방>, 1997년부터 본격 운영.

1997년 광주시립미술관이 운영하는 팔각정 창작스튜디오⁵⁾

1997년 한국문화예술진흥원의 논산 창작스튜디오(교육부의 폐교임대+마사회지원+예술계의 강력 요구) 이후로

각 지역에서 폐교를 활용한⁶⁾ 예술가 작업실 공간 29개소 생성⁷⁾

1998년 문화관광부 <창작스튜디오 활성화 기본계획> 수립⁸⁾

1998년 (주)쌈지에서 쌈지스튜디오(암사동에 설립)

2000년 대림그룹에서 출현한 대유문화재단은 경기도 광주 영은미술관에 경안창작스튜디오를 오픈.

작가는 월 10만원을 내고 25평의 작업실과 주거공간을 제공받는 방식

4) 시각예술에서 미술영역 중심으로 정리

5) 변길현(광주시립미술관 학예연구사), 「광주 레지던스 프로그램의 현황과 발전 방향」, 2006
양건열, 「미술창작스튜디오 운영 활성화 방안 연구」, 한국문화관광정책연구원, 2004 참고

6) 폐교를 창작 스튜디오로 전환한 최초의 사례는 미국의 'P.S.1'이다. 'Public School Number 1'의 약자를 스튜디오 프로그램의 명칭으로 삼은 것에서 추측할 수 있듯이 건물은 1893년에 만들어진 뉴욕 최초의 공립학교였다. 1976년에 시작된 P.S.1은 국내 프로그램과 국제 프로그램으로 나누어 매년 19명의 작가를 지원하고 있으며 이외에 전시 및 교육사업도 병행하여 현대미술에 대한 일반인의 이해를 높이는 데 기여하고 있다. 특히 P.S.1의 교육 프로그램은 작가가 직접 운영한다는 점에서 다른 미술관 교육 프로그램과 차별성을 갖고 있다.(양현미, 「창작 스튜디오 지원사업의 현황과 과제」, 한국문화정책개발원, 2002)

7) 양건열, 「미술창작스튜디오 운영 활성화 방안 연구」, 한국문화관광정책연구원, 2004 참고

8) 양건열, 「미술창작스튜디오 운영 활성화 방안 연구」, 한국문화관광정책연구원, 2004 참고

2000년 쌈지스튜디오 마포구 창전동 홍대근처로 이전

2000년 태광그룹이 새운 일주문화재단의 일주아트하우스, ACS운영. 일주아트하우스는 영상작가나 미디어아티스트들의 요구에 주목하여 1시간에 3000원만 내면 누구나 편집장비 이용하는 기기/장치/장비 지원 프로그램, 1층 로비 전시공간을 갖춘.

2002년 도심형 창작 스튜디오 2001년에 개관한 '가나아뜰리에'는 30~40대 중견작가를 지원하는 도심형 창작 스튜디오로 하나는행에서 임대료를 지원하고 가나아트센터가 운영(2006년 장흥아뜰리에)⁹⁾

2002년 국립현대미술관에서 서울 도봉구 창동의 유희시설을 리모델링하여 국립창동 창작스튜디오(30억 예산, 15명 입주작가) (사)현대미술관회 스튜디오 14실

2002년 제1회 일산 구산동 오픈스튜디오

2004년 문화관광부 새예술정책 발표

2004년 경기도 고양에 국립고양 창작스튜디오를 설립. (사)현대미술관회, 문화관광부와 국립현대미술관의 지원. (사)현대미술관회의 관리팀장 1인, 프로그래머 1인이 고양/창동 스튜디오 기획/관리, 시설관리는 용역직으로 5인

2004년 서울 마포구 홍대인근 지역 studio_UNIT(8인의 젊은 예술가)¹⁰⁾ 모임 시작. 열린작업실 전시 및 프로젝트(노네임노숍)

2004년 광주시립미술관 양산동 창작스튜디오

2004년 한국문화관광정책연구원 <미술창작스튜디오 운영활성화방안연구> 발간

2005년 서울시립 난지창작스튜디오(서울시립미술관 운영, 20명 작가 입주)

2005년 금호창작스튜디오(170평에 9명)

2006년 미술인회의의 제1회 오픈스튜디오네트워크 프로젝트

2006년 AFI(Artist Froum International)의 Public Moment 워크숍 1 : Intra Asia Network Workshop-Artist's Mobility and Arist in Residencies

2007년 미술인회의의 제2회 오픈스튜디오네트워크 프로젝트

2007년 서울 청계창작스튜디오¹¹⁾

2007년 대구가창작스튜디오(대구현대미술가협회 운영, 7명 입주), 청주미술창작스튜디오¹²⁾

2008년 대전창작스튜디오¹³⁾ 2008.10월 오픈

2008년 서울시 Art Factory 사업, 경기도 대부도에 경기창작센터 설립 추진

2008년 문화관광부 산업시설 및 유희공간 문화공간화 사업 추진

처음에는 공간만이라도 만들자는 논의에서 창작스튜디오로, 지금은 창작스튜디오에서 창작공간으로 4년마다 창작공간에 대한 틀의 변화가 있음을 알 수 있다. 현재 시점은 순수한 예술가들만의 공간을 얘기하지 않는다. 예술이 도시와 지역에

9) 양현미, 「창작 스튜디오 지원사업의 현황과 과제」, 한국문화정책개발원, 2002

10) <http://studiounit.cyworld.com>

11) 서울시 경쟁력강화본부에서 청계천 3가에 있는 센츨얼관광호텔의 1층 60평규모의 전시장, 3층에 3실규모의 스튜디오 설치. 서울문화재단에서 운영

12) <http://www.cjartstudio.com/> 청주시내에 위치한 연초제조창 공간을 리노베이션. 작가초청프로그램에서는 작업실(스튜디오)을 제공하고 월 체재비 150만원을 지원한다. 창작스튜디오 운영방향은 다양하고 실험적이며 진취적인 작품을 우선하고, 작가에 대한 직접지원방식에서 벗어나서 작가와 평론가, 큐레이터들이 한자리에 모여 생각을 나누며 예술 활동을 할 수 있는 환경을 조성하는 간접지원 방식이다.

13) 구 국립농산물품질관리원 충청지원을 리노베이션

과 어떻게 만날 수 있는가? 예술가들은 주민들과 새로운 장소를 만들어갈 수 있는가? 지역의 역사, 공간문화, 시각문화, 생활양식에 대해 예술가는 무엇을 할 수 있는가? 이 과정이 예술가에게 숙제가 아닌 경험과 에너지가 되고, 스스로 예술가를 선택하여 창조적 작업을 만드는 선택일까? 대한 질문에 대한 답을 요구하고 있다.

[2] 창작공간 조성의 실패담

창작공간은 회화/도예/조각의 전원형 아틀리에 수준, 도시에 위치한 작은 작업실 수준, 국제교류를 겨냥한 넓은 공간 등 다양한 크기로 조성되고 있다. 또한 작업실, 창작스튜디오, 레지던스 프로그램 기반 창작스튜디오, 미디어lab, 복합문화 예술교류 공간 등으로 성격도 다양하게 분화하고 있다. 국립창작스튜디오=(재원)문화체육관광부+국립현대미술관, 지역 공립창작스튜디오=(재원)문화체육관광부+지방자치체/지역문화재단+지역문화예술위원회, 사립창작스튜디오=(재원)기업+문화재단 등으로 각각의 특성에 따라 재원 구성도 다양하고, 만들어가는 과정도 지역마다 다르다.

하지만 그 결과는 비슷한 경우가 많다. 예술가들에게 환영받거나, 예술가들을 촉진하지 못하고 실패하는 경우가 많다. 국립/시립 창작스튜디오가 작가들에게 환영을 많이 받지 못하는 이유는 공간은 있지만 적은 재원과 부족한 인력, 목표의 모호함, 레지던스 프로그램 기획력 부족에 원인이 있다. 몇몇 기업이 운영하는 창작스튜디오를 제외하고는 모두 [예산]+[적절한 인력]+[프로그램다운 프로그램]이 없는 상태이다. 기업설립 창작스튜디오가 작가의 호응이 있는 이유는 서비스 측면에서 작가 프로모션 구조(성장하는 디렉터, 갤러리 연계)가 있는 경우이거나 작가들에게 필요한 넓은 공간과 경관 또는 예술네트워크를 제공하고 있기 때문이다. 이전까지의 창작공간은 창작스튜디오에 머물러있다. 오로지 모든 생활의 굴레에서 벗어나 창작에만 몰두할 수 있는 최적의 조건. 어쩌면 이러한 이상적 창작(온실)스튜디오는 바늘 구멍이 될 수 밖에 없다. 극소수의 작가만이 들어갈 수 있는 온실형 창작공간은 창작의 열정이 모여지는 공간이라기보다는 제도적 공간으로서 기능할 확률이 많다.

〈창작공간〉의 실패의 원인을 살펴볼 필요가 있다. 첫째, 전체 문화생태계 관점에서 예술을 바라보지 못하고 분류생태학적 관점에서 예술을 바라보는 자체가 한계였다. 그래서 어떤 장르가 들어가느냐? 어떤 작가를 선택하느냐?가 주요 관심사였기에 창조적 에너지의 배경을 만들지 못했다. 창작공간에 입주하는 작가를 뽑는 과정만 존재한다. 둘째, 예술가들이 자기 스스로 생성하는 에너지를 촉진하고, 활성화하는 지속적인 재원과 지원정책이 동반되지 않았다. 식물에게 태양이 없고, 소에게 풀이 없다. 공간만이 존재한다. 생태학이 분류생태학에서 에너지생태학으로 변화해간 것처럼 에너지를 활성화할 수 있는 정책이 동반되어야 한다. 셋째, 결과를 예술대상으로 만으로 한정했기 때문에, 예술가의 움직임이나 활동이 만들어내는 심리적 정서적 효과와 도시 맥락에서 공간적/장소적/문화적 변화에 대해서 이해하지 못했다. 세계적으로 유명한 작가는 도시와 공간과 인간의 결절점을 읽거나, 새로운 문화적 향유방식을 창조하거나, 예술과 삶을 연결하는 다음 세대의 예술을 제시한 작가가 많다. 넷째, 〈창작공간〉을 공장으로 생각했다. 완결된 공정을 만들면 완제품이 나온다는 생각이다. 청주 창작스튜디오에서 보듯, 도시의 구조와 완전히 떨어진 창작공간은 농장과 같아야 한다. 기계상가, 전자제품골목, 지역경관, 텃밭, 산책길과 이어져야 한다. 아트팩토리는 근대의 공장을 넘어서서, 21세기에 필요로 하는 농장을 만드는 일이다. 공장이 아니라 풍부한 자연을 갖고 있는 농장으로 생각을 해야 한다. 다섯째, 초기 설립 당시 전략과 미션이 불분명해서 방향을 수정하기도 애매한 경우가 많다. 항상 옳을 수는 없다. 방향이 잘못되었다고 생각되었을 때 변화가 가능하기 위해서, 또한 예술가들의 열정을 끌어내기 위해서는 명확한 전략과 미션이 있어야 한다. 0의 발명이 수학에서 갖는 의미처럼, 아무것도 하지 않는 것도 전략일 수 있다.

[3] 창작공간의 다수성

‘레지던스 프로그램 개발과 이를 실시하게 될 인프라의 운영은 매우 고도의 전문성을 요하는 것이고, 또 필요한 기금의 수준도 막대한 것이다. 세계적으로 진행되는 수많은 레지던스 프로그램을 보면, 정확한 교류를 위한 목표와 이에 따른 다양한 프로그램이 존재한다. 하지만 우리 상황에서는 작가의 안정적인 작업실 정책도 없는 상태에서, 또 수많은 미술 인구를 모두 수용할 작업실 건립도 어려운 가운데, 결국 단기적인 체류를 통해 그나마 작가들에게 얼마간의 수혈을 하는 셈이다. 따라서 이제 창작스튜디오 정책을 논할 때 개념 자체를 조금 명확히 할 필요가 있다. 창작스튜디오를 지원하여 건립할 경우, 그 목표가 어디에 있느냐에 따라 성격이 분명히 나뉘게 된다. 레지던스를 목표로 하는 스튜디오와 작가의 창작을 위한 공간으로서 스튜디오가 그것인데, 이제부터는 둘을 혼용하거나 동시에 사용하지 말고 후자의 목표를 위해서만 사용하는 것’¹⁴⁾이 필요하다. 전자의 경우 레지던스 스튜디오는 ‘창작스튜디오의 운영 기본 방침은 유망작가 발굴 지원과 작업실이 필요한 젊은 작가 지원이라는 두 가지 문제를 동시에 수행하자는 것이나 작품위주, 경력위주 작가선정의 문제가 도출되며 작가 경력을 쌓기 위한 과정으로 이용될 수 있다는 문제점을 안고 있다.’¹⁵⁾는 지적처럼 어떤 작가층을 대상으로 하는지 분명한 방향을 설정하지 않는다면 운영의 난맥상이 발생한다. 또한, 창작 역량 강화에 대한 명확한 방향이 없다면, 창작스튜디오에 들어갔다고 플랭카드를 거는 해프닝처럼 경력 쌓기가 될 수도 있다. 레지던스 프로그램 기반 창작(촉진)스튜디오=[일정 공간 + 숙식가능 + 전시 기능 + 레지던스 프로그램]로 가려면 레지던스 프로그램에 대한 많은 재원 확보와 체계적인 프로그래머가 필요하다는 사실은 누구나 공감한다. 레지던스 프로그램은 비용이 많이 들지만, 어떻게 구상하느냐, 설계하느냐, 디자인하느냐에 따라서 각기 다른 예술적 지역적 파급 효과를 기대할 수 있지만, 고비용이기에 적합한 준비와 구상이 선행되어야 한다. 타이베이 아티스트 빌리지(TAV)의 레지던스프로그램인 Artivisit 프로젝트나 스톤앤워터의 프로그램들이 삶과 만나게 하는 레지던스처럼 각각의 전략이 필요하다.

현재 우리가 사용하는 <창작공간>을 작가의 창작공간(창작스튜디오)에 무게를 둔다면 단기간 공간 지원이 아니라, 예술가의 기본 활동권이라는 차원에서 접근해야 하는 것이 맞다. 개인작업실, 공동사용 작업실 차원이다. ‘안정적인 주거 + 작업실(스튜디오) 형태로 ①임대아파트 구조, ②재건축 대상 건물이나 폐공장을 개조한 작업실, ③일정 대지가 있는 단독형 작업실, ④대형아파트 내에 작업실, 주거 +작업실(집세의 35~50%지급)’¹⁶⁾ 등의 다양한 형태를 상황과 조건에 따라서 설계해야 한다. 작가의 창작공간에서 더 나아가 지역사회와 소통하는 열린 창작공간은 창작공간과 사회적 공간이 만나는 것에 대한 분명한 인식이 있는 경우에 가능하다. 작가 작업실을 들어다 볼 수 있다는 오픈이 아니라, 작가 작업실이 주변 세계와 주변 사람과 만나는 적극적인 노력과 실질적인 프로그램이 있다. 일본 동경예술대학이 있는 토리데에서 일어나는 Toride Art Project(TAP)의 경우에는 시민참여를 통해 만들어지는 토리데의 예술 프로젝트 <Open studio>를 통해서 격년제로 작업실을 열어놓고, 지역사회와 만나는 다양한 방향을 모색하고 있다.

예술창작공간(아트스페이스)은 예술가들의 창작공간이자 지역사회의 커뮤니티 센터로 문화예술교육과 공공공간 및 공공프로그램에 대한 기획을 통해서 활성화되고 있다. 미국 포틀랜드의 커뮤니티 센터나 아시아 지역의 커뮤니티 센터 등이 그러한 역할을 한다. 많은 예술창작공간은 예술과 사회가 만나는 다양하고 강력한 방법을 가지고 있다. 지역 속에 공간 결정하고, 유희 건물을 짓거나 리노베이션해서 만드는 것이라면 볼로냐2000 창조공간 프로젝트(볼로냐 인구37만, 도서관 200개, 박물관 43개)의 로베르토 그란디(볼로냐대 경제학교수)가 얘기한 “집은 지붕부터 짓지 않습니다”는 구절

14) 박신의, 「작업실 지원정책의 유형과 접근의 다양성」(오픈 2007 스튜디오 네트워크 사업성과보고서), 미술인회의·오픈스튜디오네트워크 추진위원회, 2007

15) 이태현, 「대구지역의 작업실 현황 및 쟁점」(오픈 2007 스튜디오 네트워크 사업성과보고서), 미술인회의·오픈스튜디오네트워크 추진위원회, 2007

16) 박신의, 「작업실 지원정책의 유형과 접근의 다양성」(오픈 2007 스튜디오 네트워크 사업성과보고서), 미술인회의·오픈스튜디오네트워크 추진위원회, 2007

을 각인할 필요가 있다. 먼저, 아티스트가 누가 얼마나 어떻게 있는가?이다. 없다면, 어떤 예술이 흘러가야 하는가이다. 다음으로 운영방식에 대한 디자인과 설계와 시뮬레이션 이고, 마지막이 하드웨어(건축/공간)를 만드는 것이다. 창작 공간은 건물을 말하는 것이 아니라 예술가+운영방식+프로그램운영자/매개자+건축물+공간/경관+장소성+지역사회문화에 대한 총체적인 반응의 결과이기 때문이다.

[4] 예술의 사회적 기능에 대한 합의

부동산이 토지공개념으로 되고, 지가가 하락하고, 토지와 공공 공간 이용의 합리적 분배의 구조가 만들어지지 않는 이상, 또한 예술=가치재로 사회적 가치와 사회적 기능에 대한 사회적 합의가 이루어지지 않는 한, 장기적인 기획은 어려울 수 있다. 또한 예술가가 근대미학에서 벗어나 스스로 사회적 의미를 실현하지 않는 이상, 공적인 지원의 탄탄한 바탕을 만들기는 힘들 수도 있다. 아도르노나 수지개블릭의 지적대로, 예술가가 인도주의적이고 윤리적인 자기 가치를 새롭게 정립하지 않는다면 “예술이 예배적 기능 및 그 잔재들을 떨쳐 버린 후에 획득한 자율성은 인도주의의 이념을 기반으로 하였다. 그런데 사회가 비인도적으로 되어감에 따라 그 자율성은 흔들리게 되었다. 인도주의라는 이상에 근거하여 예술 속에서 형성된 예술의 본질적 구성 요인들은 예술 자체의 운동 법칙으로 인해 퇴색하였다. (역사적으로)예술의 자율성은 돌이킬 수 없는 것으로 남을 것이다. 예술은 그러한 자율성을 의심하기도 하지만, 자율성을 사회적 기능으로 보상하려는 생각은 모두 실패하였다. 그러나, 예술의 자율성은 맹목성의 계기를 유발하기 시작했다. 이 맹목성은 예로부터 예술을 따라다녔다...예술의 해빙기에는 그 맹목성의 계기가 다른 어느 계기보다도 두드러지게 나타난다. 이제 예술의 자율성은 미적 목적의 불확실성과 결합한다. 도대체 예술이라는 것이 아직 가능한가?”¹⁷⁾처럼 혼란한 상황에서 혼란한 결정을 내려야 할 수 밖에 없다. 누구를 위하고 무엇을 위한다고 하지만 누구에게도 큰 도움이 안될 수 있다. 그런 의미에서 예술 영역, 창조성의 경험에서 창작공간의 기능뿐만 아니라, 창작공간의 사회적 기능에 대해서 분명히 해야 한다.

〈창작공간〉은 미술관이나 박물관의 확장이 아니라, 다른 의미에서 창조적 공간이 되어야 한다. “평범한 사람이 그림을 감상할 줄 아는 관객을 위해 미술관에서 진행되고 있는 것이 미적이라고 생각한다면 이는 전적으로 옳을 것이다. 그러나 미술관에서 만 그러한 일이 시작되고 끝이 난다고 믿는다면 그것은 옳지 않다. 그 자신이 예술가도 아니고 미술관도 찾지 않아서 미적인 것과 전혀 관계가 없다고 생각한다면 그것은 아주 잘못된 일이다. 그가 만약 경제, 의학, 과학과 관계가 없다고 믿는다면 그 생각은 그리 잘못된 것은 아니다. 미적인 것이란 온 인류의 관심거리이기 때문에 모든 사람의 것이라 할 수 있다. 모든 사람들은 그들이 매일 경제적 경험이나 인식적(지적) 경험을 하듯이 매일 미적 경험을 한다”¹⁸⁾는 많은 사람들이 접촉하고, 예술가를 자신의 삶으로 불러올 수 있는 그러한 공간이어야 한다.

“문화의 민주화는 계속될 것이다. 또한 문화의 탈차별적인 효과도 계속될 것이다. 라빌레트 공원과 그 공원의 ‘거대한 바자회’ 적 프로그램은 조르쥬 퐁피두 센터보다 미래를 더 잘 대변한다. 사회집단의 다양성은 문화적이고 예술적 다양성 속에서 더욱 잘 읽히게 된다....이러한 다양성으로부터 우리는 모든 창조의 본질적인 두 요소인 활력과 욕망을 기대할 수 있다. 예술가를 탄생케 하는 것은 전문가들에 의해 공식화된 사회적 요구가 아니다: 그러한 것은 기껏해야 아카데미즘이나 만들어낸다. 요구되는 것은 필요와 욕구가 진정으로 존재하는 것이고, 개인과 집단들이 진정으로 자기들을 표현하고, 자기들의 표시를 남기고자 하는 욕구를 갖는 것이며, 어떤 사람들이 ‘예술가’가 되는 것 외에는 다른 일을 할 수

17) 테오도르 아도르노, 홍승용 옮김, 『미학 이론』, 문학과지성사, 2002, p.10~20

18) 멜빈레이더 버트람 제섬, 김광명 옮김, 『예술과 미적가치』, 이론과 실천, 1987, p.21

없는 것처럼, 베케트 같은 사람처럼, 그들이 ‘그것만을 잘하는’ 것이다. 활력과 욕망은 고급이나 저급의 문화에, 어떤 사회집단들에게만 예정된 것이 아니다.”¹⁹⁾는 이브 미쇼의 지적처럼 <창작공간>은 배경을 갖고, 공간과 장소를 갖고, 구체적인 삶과 예술이 만나는 활동 그 자체에서 창조성이 나오는 집적체로서 수많은 예술가를 탄생하게 하는 그러한 공간이어야 한다.

지금의 현실에서 예술가들이 시민과 만나는 과정은 너무나 멀다. 개념을 구현하는 현실의 재료들이 너무 험겁고, 개념의 틀에 예술대상을 통해서 맞추는 경우가 많다. 예술가들은 예술의 자율성을 끊임없이 오독하고 있다. 근대 데카르트적 자아에 빠진 예술과 주민을 위한다는 명목으로 창의력없는 생산에 빠진 예술 사이에서 끊임없이 방향을 하고 있다. 어려운 점은 이러한 예술을 누가 구출할 것인가? 하는 문제이다. 중요한 점은 예술의 사회적 기능이라 할 때, 예술가에 어떤 결론에 맞추는 것을 원하는 것이서는 안된다는 것이다. 중요한 것은 예술가 자신이 스스로 변화를 선택해야 한다는 점이다. 많은 젊은 예술가들에게 아트팩토리 창작공간이 매너리즘에 빠진 예술의 새로운 활력의 공간이 되려면 공간을 읽고, 장소를 상상하고, 관계를 꿈꾸는 예술 내적 변화와 도시정책적 요구 두가지가 잘 결합되어야 한다. 18세기에 발명된 ‘예술’ 처럼 모든 것을 제거해서 공간과 사람과 생활과 떨어진 예술을 만들거나 박물관으로 들어가기 위한 예술품을 위해 예술가들이 인생을 거는 것이 아니라, 공간과 사람과 생활과 결합하는 예술가의 탐구와 고뇌와 상상이 희망과 표현의 관계를 원하는 주민/시민과 접점을 만들때 새로운 예술이 나올 수 있다. 그곳에서 예술의 사회적 기능에 대한 해답이 나올 수 있고, 그러한 예술가가 창조적 예술가로 떠오를 것이다.

[5] 창작 공간을 통한 예술지원정책과 효과

예술의 사회적 의미와 성격 또는 예술가의 창조적 에너지가 뻗어나오는 방향에 대한 100가지 다른 생각=100가지 다른 창작 환경=창작환경의 기반으로서 창작공간이 가능하다. 중요한 것은 이러한 100가지 생각을 분명해 이야기하고 토론하는 많은 시간이 필요하다는 점이다.

1) 창작공간 인근 예술가들의 작업도구와 장비의 공유센터로서 아트팩토리

홍대에서 20년 정도 예술가를 만나면서 느낀 것은, 가난한 삶에 비해, 현대예술의 성격을 생각해볼 때 다양한 작업도구와 장비가 필요하나, 근거리에 만족할 만한 공간이 없다는 것이 어려움이다. 일주아트하우스가 5년간 영상/미디어 작가에게 주었던 활력은 작은 장비 공유센터가 갖고 있는 활력점이다. 각각의 <창작공간>은 인근의 예술가의 작업을 고려하되, 10년 후의 예술의 변화를 생각하면서 공유할 수 있는 장비와 장치에 대한 공유센터로 기능을 할 수 있다. 인문예술아카이브가 그 역할을 할 수 있다. 지구온난화 시대에 문명을 깊숙이 생각하지 않는 예술가에게서 어떤 작업을 기대할 수 있을까?... <창작공간>은 공간을 주는 것이 아니라 창작에 필요한 주변 요소를 도와주는 공간이 될 수 있다. <창작공간>은 예술가의 거점이자, 교환공간이자, 지식의 공유공간이다.

19) 이브 미쇼, 『예술의 위기』, 동문선, 1999. p.241~242

2) 예술가의 창작공간이자 주민의 창작공간으로서 아트팩토리

시카고 갤러리 47의 경우에는 정서불안 청소년, 장애인, 정신장애인이 24명이 작업하는 40평 정도의 스튜디오가 있다. 5년~15년 동안 매주 3~5번씩 오면서 자신의 작업을 한다. 미술교육을 받는 것이 아니라 자기가 하고 싶은 표현을 한다. 그 옆에서는 예술가들도 작업을 한다. 예술가의 창작공간이자 주민의 창작공간은 얼마든지 가능하다. 예술을 위한 공간이 아니라, 삶 속의 예술이 되는 <창작공간>이 되는 구조이다. 기존의 프로그램형 문화예술교육이나 문화복지 프로그램과 삶과 예술을 잇는 다리로서, 지역사회에 있는 많은 사람들의 표현의 욕구가 분출하는 공간이 된다. 거기에 생활디자인, 문화디자인, 버내쿨러디자인, 생활창작, 아웃사이드아트, Art in Context가 있다.

3) 도시 문화 프로젝트를 준비하는 공간으로서 아트팩토리

도시 공간 정책이나 커뮤니티 기반 예술은 도시갤러리 사례를 볼 때 많은 가능성을 보여주고 있다. 동네예술가 프로젝트, 불광천 프로젝트 사례에서 보듯, 도시 공간, 커뮤니티 장소 모든 곳이 창작의 원천이 되고, 재료가 되고, 대상이 된다. 예술 대상으로서 자신을 한정하지 않고, 도시와 지역 속에서 예술이 실현된다. <창작공간>은 이러한 작업의 바탕으로 창작공간에서 작업을 하면서, 도시와 공간, 생활세계와 연관된 다양한 아이디어를 제안하고, 이 제안을 문화재단에서 실현될 수 있도록 지원하는 구조이다. 2년, 3년, 5년...의 예술적 작업이 제안되고 실현되는 구조를 창출할 수 있다.

4) 국제적인 예술교류의 매개 공간으로서 아트팩토리

‘내가 최근 가장 좋아하는 비유는 레지던시를 예술세계의 슬로우푸드 운동에 비유하는 것이다. 관심과 노력, 그리고 가장 중요한 시간을 경험하는데 들이고, 새로운 친구들과 긴 테이블에 앉아서 음식을 즐기고 음미하며... 마침내... 식사는 끝난다. 레지던시는 영원하지 않으며 이것은 소중하고 덧없는 본질의 일부이다.’²⁰⁾ 레지던스의 단점을 장점으로 만들 수 있는 예술적 태도이다. 이러한 레지던TM는 글로벌한 세계에서 서로의 지역에 대한 경험이자, 상호작용의 장이다. 레지던스를 위한 공간이 아니라 <창작공간>이 있기 때문에 국내/타지역의 예술가들이 설 수 있고, 얘기할 수 있는 공간이다. 창작공간이 국제적인 네트워크의 거류 장소가 된다. 한국문화예술위원회나 서울문화재단의 국제교류와 관련한 정책이 ‘도시 내에서 지역적 다양성을 갖는 아트팩토리 창작공간’과 연결될 수 있다. 호주의 Art Link는 멜버른 대학교에서 문화예술기금을 받아서 진행하는 프로젝트로 International Collaboration, 공연예술의 공동워크숍, 시각예술의 레지던스 프로그램을 원하는 작가를 사전에 모아서, 해외에서 조건이 맞을 경우 일부 지원(초청국가가 있을 경우 예산을 모아서 지원) 파견합니다. 우리나라의 경우 기획, 문학, 공연, 미술 분야에서 35명 이상의 호주 예술가, 기획자들이 다녀갔다. 주요 초청기관으로는 국민대학교와 씬스페이스(미술), 예술의전당, 한국예술종합학교 연극원 및 무용원(공연), 하자센터, 국제공연예술제 등이다. 2007년도에는 Visual Art 12, Art management(Curator, Festival Director..etc) 12, Performing Art 10, Literature 8명 등 파견했습니다. 어쩌면 이처럼 예술가를 보내는 것과 보낸 예술가가 들어왔을 때 모두를 고려한 국제적인 교류의 장소로서 열린 작업실이 가능하다. Intra Asia Network(IAN)²¹⁾처럼 국제적인 네트워크를 만들 수 있다.

20) 페넬로피 앳킨, 「문화관광주의와 문화교류: 여행자가되는 이유」, 2006 Intra Asia Network Workshop: New Ways of Engaging Asia hosted by AFI 자료집, 2006, p.62

21) <http://www.simcasting.com/ian/>

5) 지역사회 문화의 활력소로서 아트팩토리

미국 포틀랜드 커뮤니티 센터를 눈여겨 볼 필요가 있다. 지역의 경제/유희공간+문화예술교육/지역공공예술프로젝트 + 창작Energy의 센터를 거점으로 두고 예술가들이 작업공간과 활동공간을 갖는다. 수집과 전시 중심의 미술관이나 스튜디오가 아니라 지역사회의 다양한 문제와 연결되고, 다양한 문제에 반응하는 <창작공간>이 가능하다. 정치와 경제가 만든 다양한 문제에 대한 치유로서 예술, 지속가능한 삶에 대한 지평을 제시하는 예술의 <창작공간>이 된다. 국제적 좌표에서 예술적 접점을 갖는다는 것은 자신의 색깔과 문화적 원천을 갖는다는 의미이다. 예술가가 딛고 서있는 한국과 서울의 현실이 예술의 원천이고 창작의 재료이다. 예술대상으로 환원하지 않고, 사람들을 초대하는 순환이 가능하다.

[6] 정책과 현장 사이

좋은 취지에서 시작했지만 실패하는 경우를 우리는 많이 보고 있다. 문화산업클러스터를 만든다는 계획, 미디어시티를 만든다는 계획이 어떤 한계를 갖는지, 실패를 눈여겨 볼 필요가 있다. <창작공간>에서 창작이 이루어지지 않는 경우, <창작공간>이 사회와 고립되는 경우, <창작공간>이 기존의 자생성을 침식하는 경우, <창작공간>이 주민들과 무관한 경우, <창작공간>이 예술시장 만을 생각하는 경우 등등. 실패에는 그 이유가 있다. 정교하지 않은 예술행정은 순식간에 <창작공간>을 시설관리와 행정관리만 되는 과정이 되게 할 수 있다. 현시점 서울에서 <창작공간>은 예술가만의 공간이 아니라 예술가, 매개자(큐레이터, 기획자...), 문화/인문연구자의 공동공간이 되고, 지역사회의 문화생태적 현실에 바탕을 두고 자기 모델을 가졌을 때 에너지의 생성소가 될 있다. 창조적 공간을 만드는 창조적인 과정이 이루어진다면, 삶의 새로운 장소, 삶의 새로운 방식을 만들 수 있을 것이다.

참고문헌

- 멜빈레이더 버트람 제섭, 김광명 옮김, 『예술과 미적가치』, 이론과 실천, 1987, p.21
- 이브 미쇼, 『예술의 위기』, 동문선, 1999. p.241~242
- 테오도르 아도르노, 홍승용 옮김, 『미학 이론』, 문학과지성사, 2002, p.10~20
- 박신의, 「작업실 지원정책의 유형과 접근의 다양성」(오픈 2007 스튜디오 네트워크 사업성과보고서), 미술인회의 · 오픈스튜디오네트워크 추진위원회, 2007
- 변길현(광주시립미술관 학예연구사), 「광주 레지던스 프로그램의 현황과 발전 방향」, 2006
- 양건열, 「미술창작스튜디오 운영 활성화 방안 연구」, 한국문화관광정책연구원, 2004
- 양현미, 「창작 스튜디오 지원사업의 현황과 과제」, 한국문화정책개발원, 2002
- 이태현, 「대구지역의 작업실 현황 및 쟁점」(오픈 2007 스튜디오 네트워크 사업성과보고서), 미술인회의 · 오픈스튜디오네트워크 추진위원회, 2007
- 페넬로피 앳킨, 「문화관광주의와 문화교류: 여행자가되는 이유」, 2006 Intra Asia Network Workshop: New Ways of Engaging Asia hosted by AFI 자료집, 2006, p.62

토론문 1

창작공간조성을 통한 예술지원 정책 - 정책과 현장 사이

심규환 국립고양미술창작스튜디오 프로그램매니저

‘창작공간’, ‘창작스튜디오’라는 단어가 사람들의 입에 오르내리며 진행을 시작한 것은 1990년대 중반 무렵부터이다. 작업실 또는 화실이 라 부르던 미술가들의 작업공간을 ‘창작스튜디오’라는 새로운 명칭으로 부르게 되었고, 다양한 운영기관들의 목적과 설립취지 등을 통해 자연스럽게 ‘레지던시 프로그램’과 ‘일상의 작업공간’ 두 가지의 개념으로 나뉘게 되었다.

예술가 입장에서 볼 때, 레지던시 프로그램보다 더 중요한 것은 ‘일상적인 작업공간’일 수 있다. 하지만 한 개인 및 소그룹에게 정부가 작업실을 제공해야 하는 당위성에 대한 사회적 인식이 결여된 상황에서, 이를 제도화하기엔 현실적으로 불가능하다. 때문에 “이상향”과 같은 이를 표현하며 쟁점화하는 것은, 과감히 생략하도록 하겠다하여 개념과 의미가 아닌 코 앞에 직면한 현실적인 부분에 초점을 맞춘다.

젊은 작가들이 동시대 미술의 주류를 이루는 전 세계적 상황과 국내 상황이 우연히 맞물려 2000년대 중반 이후로 해외 옥션과 각종 비엔날레에 젊은 이름들이 링크되고 젊은작가들의 작품이 러브콜을 받으면서 상업 갤러리에서도 거점 초대전을 개최하기에 이르렀다. 어느덧 젊은 작가들의 전시환경은 개선의 극점에 도달했다 해도 과언이 아니다. 또한 창작환경에 대해서도 빼놓을 수가 없다. 창작자금 마련과 레지던스프로그램(창작스튜디오)이 바로 그것이다. 국제교환프로그램, 오픈스튜디오 등 다양한 프로그램으로 중무장한 채 작가들의 창작에 지원사격을 하며 네트워크를 이용하여 작가, 평론가, 큐레이터, 갤러리스트 등과의 징검다리 역할과 기능을 한다.

앞서 발제한 이광준님의 발제문을 살펴보면 “창작공간 조성 실패담”을 서두로 국/시립 창작스튜디오가 작가들에게 환영받지 못하는 이유를 들었다. 무슨 이유에선지 이는 너무나 성급한 판단이지 않나 싶다. 각 국/시립창작스튜디오에는 이를 담당하는 전문 인력들이 최소나마 포진하고 각 기관의 운영 목적과 예산에 걸맞은 프로그램을 개발, 진행하며 입주 작가들의 프로모션과 각종 편의를 도모하며 시간이 갈수록 빠르게 성장하고 있다. 물론 예산은 그리 넉넉하지 않다. 국립스튜디오의 경우 ‘창구적 역할과 징검다리 기능’을 수행하기 위해 1년 동안 2억 3천만의 예산으로 입주작가 45여명을 대상으로 프로그램 지원하고 있다. 국제교류사업(아시아 퍼시픽, 국제교환, 유네스코 등), 각종 전시 사업(오픈스튜디오, 내,외부전시, 교류전시 등), 지역연계프로그램(공공미술프로젝트, 소외계층 등), 학술행사(어드바이징, 공동워크숍 등) 등이 활발히 진행 중이며 이에 해당된다. 매년 높은 경쟁률(평균 10:1이상)을 보이며, 작가들이 입주하고자 하는 이유는 단순히 시설을 무료로 이용하기 때문에 발생하는 현상은 아닐 것이다.

가장 먼저 문을 연 광주스튜디오(팔각정)의 경우는 위치가 광주시립미술관내에 위치하며 비엔날레 기간에 특별전 및 스튜디오를 개방하여, 행사를 찾는 국, 내외인들에게 실시간으로 프로모션을 할 수 있는 특수성이 있다. 다른 시립스튜디오의 경우는 설립기간이 불과 2년 안팎의 시간을 비추어 볼 때, 더욱 더 성급한 판단이지 않나 싶다. 유희공간(침수처리장) 이용의 대표적 사례인 서울시립미술관의 난지스튜디오 오는 설립 취지에 걸맞게 ‘제2스튜디오동’과 ‘원형 전시실’ 등의 하드웨어 확장과 관련전시 및 행사들로 입주작가들을 프로모션한다. 또한 공공기관이란 이유로 시립미술관이 없는 청주와 경북 영천의 스튜디오는 작가 지원과 함께 지역 내의 대표적인 문화 향수시설로 문화센터로서의 기능과 역할 담당하고 있다.

여기서 꼬리에 꼬리를 무는 내용이 있다. 지역성, 전문성, 특화성, 등등을 내포하여 관점을 달리하면 ‘창작공간’이 예술가들을 위한 공간인가? 지역주민을 위한 문화향수 시설인가?라는 물음이 생긴다. 각각의 스튜디오 운영기관의 목적과 비전을 살펴본다면 현재로서는 두 가

지 모두 포함하고 있다. 또한, 각 스튜디오에 입주한 혹은 스튜디오를 이용하고자하는 예술가들의 기대치가 큰 탓에 국내 레지던스 프로그램들을 각각 비교하게 되고, 해외사례와도 비교하기 일쑤다. 이를 통해, 국내 창작공간 조성사업들이 평가 절하 되기도 한다. 이에 앞서 우리 모두의 문화의식과 인식 그리고 현실적 상황 등을 모두 고려해야한다.

정책관련자들과 진행하는 실무자 그리고 수혜 대상자들 사이에서 '창작공간으로 조성함에 있어서 가장 선행되어야 할 부분은 무엇인가?' 가장 기본적인 부분에서부터 이견은 쉽게 접할 수 있다. '일상적인 작업공간 지원정책'은 현실적으로 불가능하고 이에 따른 정부의 정책 전략으로 기존의 창작스튜디오나 아트팩토리 등 단기체류용 공간조성이란 제약을 가질 수밖에 없는 상황이다.

한 걸음 물러서서 주위를 살펴보면 어떨까? 나무를 보는 것 말고, 산을 보는 심정으로 말이다. <정책과 현장사이>는 "A는 B이다"라고 명쾌하게 규정짓기가 참으로 어렵다. 현재 토론자인 본인의 입장에서 바라본바, 정책관련자들과 진행하는 실무자들 모두가 대상에 맞춘 소프트웨어(프로그램)가 먼저 선행되어야 한다고 한 목소리를 낸다. 그러나 현실은 부지매입 및 리모델링, 건축 등 하드웨어가 구성되고 이어서 하드웨어 관리 인력 투입이후 소프트웨어가 구성된다. 이유는 "단계적 예산책정의 모호함"과 "비효율적인 항목별 예산집행" 일 수 있다. 국립, 난지, 청주스튜디오 등 개관당시 시설 유지비는 있었으나 개관전시를 제외한 프로그램비용은 시설비에 비해 미약한 수준이었다. 개관한 해에는 프로그램 준비만 하고, 실행은 그 이듬해에 진행하는 아이러니한 결과가 생겼다.

흔히 일어나는 예를 한 가지 더 든다. 요즘 미디어 설치작가들이 활발히 활동하다보니, 전시에 자연스레 '빔프로젝터'를 대량 사용하곤 한다. 구입비용이 보통 일,이백만원을 웃도는 가격이라 임대를 많이 한다. 그러나 전시기간에 따라 기기구입 비용보다 임대비용이 이를 상회할 때도 있다. 일반적인 생각으로 기기구입이 예산 절감과 향후 재사용 등 많은 이로운 점을 이유로 구입하면 좋으나 예산 항목별 집행상의 근거로 비용을 더 지불하고 구입이 아닌 임대를 한다. 예산부문을 서술하였더니 한 가지 물음이 생긴다. 2009년에 단계적으로 오픈할 아트팩토리 관련, 가장 중요한, "프로그램과 인력"에 대한 예산은 얼마나 책정되었을까? 이다.

기존의 창작스튜디오와 다른 관점에서 접근하고 도심의 유휴공간을 이용, '예술가 중심시설'로 출발한 아트팩토리 사업. 시행착오와 접근 방법은 달랐으나 과거 논산, 강화의 경험과 예를 토대로 한층 진화된 지금의 미술창작스튜디오, 지금의 당금질 된 레지던스 프로그램의 장점과 과정을 살펴보면 어제보다 나은 업그레이드된 창작공간인 <아트팩토리>가 구성될 것이다. 이에 대한 중장기적인 비전과 단계별 전략 목표 등, 조성전략이 구체적으로 성립되었을 것이라 믿는다.

토론문 2

창작공간 조성을 통한 예술지원 정책 - 정책과 현장 사이

김윤환 예술과도시사회연구소 대표, 창작공간조성 추진단 전문위원

성공적인 아트팩토리 추진을 위해서는 많은 과제들이 있겠으나 아트팩토리 사업추진에서 주목해야할 창작생태계 문제와 예술가의 사회적 역할에 대해 토론해보고자 한다.

예술가의 창작공간은 창조활동을 위한 물리적인 공간과 환경으로 이해할 수 있지만 다 똑같지 않고, 창작공간마다 독특한 공간구성방식과 공간사용방식이 있게 마련이다. 또 창작의 유형이나 장르에 따라 각각 다른 특징을 보일뿐더러 장르로 구분하기 어려운 '다원'적 혹은 '인디'적 성격의 창작활동 공간도 많다. 심지어 여러 장르를 아우르고 타 전문분야를 넘나들며 창작과 기획을 동시에 진행하는 작가기획자도 많은데 이들의 공간활용 방식도 다양하다. 또 개인의 창작만을 위한 공간도 있지만 소그룹의 창작기획을 위한 아지트도 있고 독자적인 운영시스템을 갖춘 공연단체의 공간도 있다. 대표, 기획담당, 코디네이터, 홍보, 배우, 안무, 무대제작, 예산 등 극단 혹은 무용단 내에 다양한 역할이 있다. 한 사람이 둘 혹은 셋의 역할을 동시에 할 수도 있지만 규모 있는 단체일수록 역할이 세분화되어 있다. 너무나 당연한말이지만 이 모든 공간들은 각기 자신들이 필요로 하는 인적구성과 운영의 시스템에 맞는 공간으로 만든다는 사실을 주목할 필요가 있다고 본다. 공연장이나 전시장을 인테리어 기술자에게 맡기는 경우는 들어봤지만 예술가의 창작실을 기술자에게 부탁했다는 말은 들어본 적이 없다. 예술창작공간은 독창적인 생산 활동을 펼치는 일종의 공장으로서 공간조성에서도 독창성을 추구한다. 그 공간의 최고의 전문가이자 최고의 기술자인 예술가 혹은 예술단체가 직접 공간을 만든다. 이는 공장에서 생산하고자하는 제품에 적합한 설비를 갖추기 위해 담당 기술자를 부르는 것과 같다. 창작공간은 한번에 설비공사를 끝내는 경우도 있지만 공간을 가변적으로 설정해놓고 그때그때 마음에 드는 공간으로 바꾸는 경우도 흔하다. 창작의 스타일상 그럴 수 있다.

이러한 개인 혹은 집단의 창작공간들이 모여 있는 경우를 창작촌, 예술촌 등으로 부르지만 내용에 따라 문화지구, 예술거리 등으로도 불린다. 명칭이야 어떻게 불리든 이들은 각각 나름대로의 생태계를 형성하고 있다. 다른 생태계와는 달리 예술생태계 내에서는 고도의 예술실험, 예술생산, 교류, 소비가 매우 복잡하게 얽혀 있으면서도 놀랍도록 질서를 가진다. 그것은 마치 수백수천개의 리좀이 입체적으로 겹쳐 있는 구조와 흡사하다고 본다. 예술지역에서는 작품을 소비하면 할수록 더 많이 더 새롭게 생산된다. 소비되는 순간 생산된다. 놀라운 이 사이트에서는 기초예술 콘텐츠부터 다양한 응용예술까지 끊임없이 생성되고 교환된다. 여기서 생산된 파문들은 각각 파문을 일으키며 다른 산업분야로, 사회로 점점 넓게 퍼져 나간다. 보통 이러한 곳들은 자생적으로 생성된 경우다. 자생적인 예술생태계는 대단한 가치가 있다고 입을 모으지만 우리나라의 경우 창작촌의 사회경제적 가치를 측정해본 적은 아직 없다. 그러나 앞으로는 필요할 것이다. 창작촌은 정부나 지자체가 막대한 예산과 시간을 들여 노력해도 쉽사리 잘 만들어지지 않는다.

그런 면에서 현재 서울시가 추진하는 아트팩토리 사업은 매우 야심찬 프로젝트라고 생각된다. 한 개의 지역도 아닌 서울의 곳곳에 이러한 창작생태계 형성을 겨냥한 시도들을 벌이고 있다는 면에서 말이다. 그 내용에는 기존 창작인프라가 있는 곳은 더욱 활성화하는 거점공간을 확보하고, 문화예술 인프라가 미비한 곳에는 새로 공간을 조성하는 것으로 잡혀 있다. 아트팩토리 혹은 창작공간조성 사업은 인위적인 방법으로 창작군락지 혹은 창작의 서식처를 형성하고자 하는 사업으로 볼 수 있다.

여기서 토론을 제안하는 부분은 자생적인 창작촌이 있는 지역과 예술 인프라가 없는 지역, 이 각각의 경우에 적합한 정책적 지원방안은 무엇인가요. 또 창작공간을 조성할 때 어떻게 공간을 조성하고 어떤 방식으로 공간을 운영하는 것이 좋은지와 이 과정에서 예술가들의 참여방안에 대해서도 말씀해주시지요.

두 번째 공간 사용자의 측면에서, 아트팩토리의 명칭처럼 1차적인 사용자는 예술가라고 봤을 때 그렇다면 어떤 예술가들을 대상으로 해야

하며 또 그들이 어떤 예술 활동을 통해 어떤 창작결과물을 생산할 수 있을지에 대해 미리 검토해 볼 필요가 있다고 본다. 예술가들의 최근 경향은 우선 개인 및 그룹의 독립성을 강조하고 개별창작에 집중하는 경우와 이와 달리 처음부터 사회적 역할을 고려하는 경향으로 나타나고 있다. 물론 두 경향은 서로 유기적이다. 여기서 첫 번째의 경우는 전통적 예술가 상이며, 두 번째의 경우는 문광부의 아트 인 시티나, 서울시의 도시갤러리, 문화예술위원회의 소외지역 찾아가는 문화예술 등 프로그램에 참여했던 개인 및 그룹에서 그러한 경향을 찾을 수 있다.

90년대 말부터 민간 기업에 의해 시작되고 2002년부터 중앙정부가 본격적으로 추진하고 있는 창작레지던스 지원정책은 작가발굴과 교류 및 발표를 촉진하는 성격이 강했다면 아트팩토리 사업은 안정적인 창작공간 제공과 예술가 인큐베이터, 장르 간 균형발전과 협업도모, 구도심재생 및 지역 활성화를 목표로 한 것으로 이전 정책과는 사뭇 다르다. 이러한 내용은 지역 밀착형 예술활동의 필요성을 강하게 대두시켰을 뿐 아니라 문화예술소비의 다변화에도 크게 영향을 미치고 있다. 달라진 창작환경은 예술가들의 사회에 대한 태도와 예술작품의 제작 방식, 그리고 작품의 소통방식의 변화를 동반할 수밖에 없다고 본다. 따라서 아트팩토리는 예술가의 사회화를 실험하는 공간, 새로운 예술탄생의 인큐베이터, 글로벌 미학과 로컬의 지역성을 융합하게 실험할 수 있는 공간으로 만드는 것이 과제가 될 것으로 생각된다. 이에 대한 논의를 부탁한다.

“문래동 창작촌을 공개합니다!”

○ 문래예술공단 소개

문래예술공단은 도심 준 공업지역 빈 철재상가에 5~6년 전부터 예술가들이 모이기 시작해 지금은 60개 작업실 150여명의 예술가들이 활동하는 종합예술창작촌입니다. 이곳은 평소 낮에는 철공소의 장인적 에너지가 넘치고, 밤에는 예술가들의 창작의 열기로 가득찬 자생적 창작촌으로 연중 다양한 공연과 전시가 벌어지고 있습니다. 또한 지역 활성화와 구도심 재생을 위해 문화예술프로그램, 공공미술프로젝트, 지역연계예술축제 등 다양한 활동을 진행하고 있습니다.



문래예술공단 창작실 맵

문래철재상가 대지 : 41,231m²(약 12,472평)



도시를 바꾸어 나가는 즐거운 상상,
여러분의 소중한 의견과
참신한 아이디어를 기다립니다.

서울문화재단 창작공간조성팀

Tel. 02-3290-7197 E-mai : joins9053@sfac.or.kr

