

제2회 ARKO 청년 소논문 공모전 우수상 수상작



# 커뮤니티 아트, 제도에서 플랫폼으로

박소현 · 주현수 · 원대로

## 목 차

I. 서론 .....	1
II. 커뮤니티 아트를 둘러싼 쟁점들 .....	1
1. 커뮤니티 아트의 범주 .....	2
2. 커뮤니티 아트에서 제기된 문제들 .....	3
가. 예술의 수단화 .....	4
나. 탑-다운 방식 .....	5
다. 지속성의 한계 .....	6
3. 정책 대안의 평가 .....	7
III. 커뮤니티 아트 : 운동에서 제도로 .....	10
1. 민중미술운동 : 커뮤니티 아트의 한국적 기원 .....	10
가. 커뮤니티 아트의 맹아 .....	10
나. 커뮤니티 아트의 형성 .....	10
다. 커뮤니티 아트의 분화 .....	11
2. 커뮤니티 아트 : 탈운동화 현상과 제도권 진입 .....	12
가. 민중미술운동의 해체 .....	12
나. 운동의 탈운동화 .....	13
다. 커뮤니티 아트의 제도권 진입 .....	14
3. 커뮤니티 아트의 재인식 .....	17
IV. 네트워크 플랫폼으로의 커뮤니티 아트 .....	18
1. 플랫폼의 개념 .....	18
2. 플랫폼의 규칙과 이점 .....	19
3. 기존 프로젝트의 재검토 .....	20
가. 2010 APAP .....	21
나. 회춘프로젝트 .....	22
다. 문전성시 못골시장 프로젝트 .....	23
라. 작은 무의도 그림수필 .....	25
V. 플랫폼으로써 커뮤니티 아트의 역할과 과제 .....	26
1. 각 사례에 따른 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트 역할 .....	26
2. 커뮤니티 아트의 현실적 과제 : 공적제도의 민주화 .....	28
VI. 결론 .....	30
참 고 문 헌 .....	31

## 표 목 차

<표 II-1> 커뮤니티 아트 의 범주 .....	3
<표 II-2> 기존 커뮤니티 아트 연구에서 제기된 문제들 .....	4
<표 II-3> 커뮤니티 아트 의 정책 대안과 주요 키워드 .....	9
<표 III-1> 1970~80년대 민중미술운동의 흐름 .....	13
<표 III-2> 1990년대 이후 민중미술운동의 전개 과정 .....	15
<표 III-3> 2005년 이후 정책주도형 지역공동체 활성화 일원의 주요 사업 .....	17
<표 V-1> 각 사례 별 주요 평가기준 부합도와 네트워크 플랫폼으로 발전 방안 .....	17

## I. 서론

최근 몇 년 사이 주민 참여 중심의 커뮤니티아트 프로젝트들이 활발히 전개되고 있다. 광역 단위 문화재단 사업만 살펴보다도 경기문화재단의 ‘우리동네 예술프로젝트’, 인천문화재단의 ‘지역공동체 문화 만들기’, 부산문화재단의 ‘부산회춘프로젝트’ 등의 사례가 있으며, 성남문화재단의 ‘우리동네문화공동체사업’ 등 기초단위 사례도 같은 맥락이다. 한국문화예술교육진흥원이 2009년부터 18개 시범사업으로 추진하고 있는 ‘생활문화공동체 만들기’ 또한 지역의 공동체 형성과 자생기반 마련을 목표로 문화예술교육 단체를 지원하는 사업이다. 문화관광부와 농림수산부 등 중앙부처에서 지원하는 ‘창조지역사업’ 역시 유사한 형태로 진행되는 추세다. 뿐만 아니라 개별 문화예술 단체 또는 예술가 개인들에 의한 유사 프로젝트들도 다양하게 이루어지고 있다. 지역을 기반으로 하는 공동체 문화예술 활동 혹은 커뮤니티 아트는 이제 하나의 트렌드가 되었다.<sup>1)</sup>

커뮤니티 아트는 지역의 관심사와 공동체의 이슈를 예술적 시각으로 재조명하거나 주민의 자발적 참여를 통해 문제해결을 도모하며 지역문화를 형성하는 예술 프로그램 정도로 잠정 정의할 수 있다. 기존의 제도권 예술과는 달리 커뮤니티 내부의 정서적 유대를 근간으로 예술의 사회적 가치를 구현, 획득하기 위한 시도들인 것이다. 이들은 경제위기로 인해 종래의 지역개발 방식이 한계에 직면하자 지역발전 또는 지역재생 방식을 각 지방정부의 현안을 해결해줄 새로운 실마리로 보고 있다. 따라서 광의의 커뮤니티 아트에 대한 정책적 관심은 앞으로도 상당기간 확장될 것으로 보인다. 그러나 국내 커뮤니티 아트의 짧은 역사를 감안할 때 장기전망 없는 대규모 예산 투여와 일회성 프로젝트들의 난립을 방조하는 사업구조는 이미 많은 한계들을 노출하고 있다.

이 연구의 목적은 커뮤니티 아트를 둘러싼 주요 쟁점들을 도출하고 해결방안을 제시하는 것이다. 이를 위해 우선은 커뮤니티 아트의 범주를 개략적으로 설정하고 선행연구들에서 제기된 문제점들을 유형화한 뒤 제시된 대안들을 검토해볼 것이다. 다음으로는 국내 커뮤니티 아트의 계보를 역사적으로 재검토함으로써 커뮤니티 아트의 현재적 위치를 밝히고 이를 넘어서기 위해 위상전환의 비전을 제안하고자 한다. 이를 통해 커뮤니티 아트를 평가하는 합리적 지표를 생산할 수도 있을 것이며 실제 사례분석과 재평가를 통해 그 유효성을 검증해볼 것이다.

---

1) 박소현, 「2012 문화예술 트렌드 분석 및 전망」, 한국문화관광연구원, 2011

## II. 커뮤니티 아트를 둘러싼 쟁점들

2011년 말, 경기문화재단은 커뮤니티 아트 관련 현장예술가, 기획자, 비평가들의 좌담과 비평문을 두루 엮은 자료집 『커뮤니티와 아트』<sup>2)</sup>를 발간했다. 이 자료집은 연속 콜로키움의 성과를 모은 것으로 국내 커뮤니티 아트의 실상을 부족한대로 충실히 드러내 보여주고 있을 뿐만 아니라 현장의 목소리를 생생하게 담고 있어 자료적 가치가 높다. 그러나 그럼에도 불구하고 이 책의 편자들은 자신들의 작업에 대해 이렇게 자평하고 있다. “커뮤니티 아트의 현실에 대해서도 커뮤니티와 예술의 접점에 대해서도 그것을 어떻게 합리적 정책으로 포착할 것인가에 대해서도, 어떤 정연한 흐름을 발견하지 못했고 정연한 결론을 도출하지도 못했다.”<sup>3)</sup> 왜일까? 논점은 세 가지다. ‘커뮤니티 아트의 현실’, ‘커뮤니티와 예술의 접점’, 그리고 ‘이 둘을 포착할 합리적 정책’. 그러나 이 세 가지 논점이 “정연한 결론”에 이르지 못한 것이 편자들의 한계 때문만은 아닐 것이다. 오히려 그것은 국내 커뮤니티 아트 전반의 불안한 위상과 내부모순으로부터 초래된 문제일 가능성이 높다. 이에 대한 역사적 검토와 분석에 앞서 이번 장에서는 우선 커뮤니티 아트의 범주를 개략적으로 정리한 뒤 쟁점들을 유형화하고 선행연구들에서 제안된 대안들을 평가해보기로 한다.

### 1. 커뮤니티 아트의 범주

수잔 레이시(Susan Lacy)는 “전통적 또는 비전통적 매체를 사용하여 보다 광범위하고 다양한 관객과 함께 그들의 삶과 직접 관련된 이슈들에 관해 의견을 나누고 상호작용하는 시각 예술”로 ‘새 장르 공공미술(New Genre Public Art)’<sup>4)</sup>을 정의하고 있다. ‘새 장르 공공미술’은 미술을 통한 커뮤니케이션 확대와 시민 문화공동체 형성을 목적으로 한다.

우리나라 공공미술정책에서 ‘새 장르 공공미술’ 개념이 도입된 것은 문화관광부가 ‘공공미술이 도시를 바꾼다’는 모토 아래 공공미술추진위원회를 설치, 2006년부터 2007년까지 ‘아트 인 시티(Art in City)’ 프로젝트를 공모하면서부터다. 조선령<sup>5)</sup>은 이 사업을 두고 “이념적으로는 아방가르드이고, 정서적으로는 80년대 민중미술이며, 내용적으로는 새로운 장르의 공공미술”이라고 말한 바 있다. 이는 오늘날 우리 공공미술이 마주친 혼란을 날카롭게 간파한 발언이지만 다른 한편으로는 우리 공공미술의 특수한 역사를 고스란히 드러내는 진술로도 손색이 없다. 아방가르드적 이념과 민중미술의 정서와 새 장르 공공미술의 내용이 뒤섞이면서 프로젝트의 목표와 방법, 결과들이 서로 모순을 일으키기도 하지만 반대로 이 모든 서로 다른 자질들이 상호작용을 통해 우리 공공미술의 독특한 스펙트럼을 형성한다고도 볼 수 있기 때문이다. 따라서 이 스펙트럼을 포괄하기 위해서는 공공미술의 개념 범주를 유연하게 만들 필요가 있다. 그런데 새 장르 공공미술은 공동체에 대한 이해로부터 출발하는 ‘커뮤니티 아트’와 개념적, 내용적으로 크게 구분되지 않는 편이다. 공동체의 구성원이 직접 예술에 참여하거나 예술가와 협업하는 활동으로만 보면 커뮤니티 아트와 새 장르 공공미술은 겹친다. 이 연구에서는 커뮤니티의 참여 또는 협업을 준거점으로 삼는 한 이 두 개념을 구분하지 않고 광의의 커뮤니티 아트로 포괄해

2) 양원모, 오세형, 김소연 외, 『커뮤니티와 아트』, 경기문화재단, 2012.11

3) 김소연, 앞의 책, p.7

4) 수잔 레이시, 김인규 저, 『새로운 장르 공공미술(지형그리기)』, 문화과학사, 2010

5) 조선령, 공공미술의 조건과 현실: 물만골 프로젝트의 경우, 아트 인 시티 2006 자체평가 보고서, 공공미술추진위원회

지칭하고자 한다. 이는 아래 표에 정리한 선행연구들의 커뮤니티 아트 정의와도 크게 배치되지 않는다.<sup>6)</sup>

<표Ⅱ - 3> 커뮤니티 아트의 범주

구분	개념
조은영	- 미술의 오브제로서의 역할 보다는 미술을 사회와 사회구성원들의 습관으로부터 벗어나 새로운 방향을 제시하는 매개체로 활동하는 것
노수정	- 공동체 구성원 각각의 개인적 이해가치, 신념 등이 예술의 형태로 표현되고, 이러한 예술활동을 통해서 공동체의 능동적인 가치변화를 시도하는 예술운동
오지은	- 공동체적 의미를 바탕에 깔고 있되 지역의 역사, 지리적 특성, 주민의 정서 그리고 지역공간이 형성되어온 역사적 배경을 통합적인 관점에 담아 공동체 구성원이 직접 참여하는 예술
전병태	- 지역 발전 문제 등 다양한 공동체의 이해들을 중심으로 대중이 예술 창작에 직접 참여하며, 어디에서나 누구에게나 생겨 날 수 있는 예술 활동
오세형	- 공동체의 구성원이 직접 예술창작에 참여하거나 예술가와 협업하여 적극적인 공동체 활동을 확대하기 위해 문화적 활동을 하는 것
수잔 레이시	- 공적 영역의 가치와 공공성 회복, 개인적 가치와 사회적 가치의 조정 및 조율 이라는 목표 하에 공동체 구성원들의 참여와 수용의 과정을 중요시 하는 활동
조선령	- 이념적으로는 아방가르드이고, 정서적으로는 80년대 민중미술이며, 내용적으로는 새로운 장르의 공공미술

## 2. 커뮤니티 아트에서 제기된 문제들

위의 커뮤니티 아트 범주는 공동체가 자발적으로 예술에 참여하고 중심이 되는 것을 지향하고 있다. 반면 국내의 커뮤니티 아트는 역사성이 짧고, 지향점에 비해 충분한 성과를 보여주지 못하고 있는 실정이며 각각의 프로젝트들에 대한 평가도 활발하지 못한 편이다. 여기서는 선행 연구와 사례들에서 공통적으로 제기된 커뮤니티 아트 관련 쟁점을 유형별로 분석한다.

6) 본 연구에서 주목한 커뮤니티 아트관련 최근 연구들은 다음과 같다.

노수정, 「커뮤니티 아트의 현황과 활성화 방안 연구」, 단국대학교 경영대학원, 2009

오세형, 「커뮤니티 아트의 유형과 사례 연구」, 성공회대학교 문화대학원, 2011

오지은, 「커뮤니티 아트의 사례분석과 지역에서의 발전 방안」, 영남대학교 조형대학원, 2011

전병태, 「커뮤니티 아트 진흥 방안 연구」, 한국문화관광연구원, 2009

조은영, 「지속가능한 지역문화 발전을 위한 커뮤니티 아트 모델 연구」, 경희대학교 경영대학원, 2012

<표 II-4> 기존의 커뮤니티 아트 연구에서 제기된 문제들

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">제도화의 한계</div>		
↗	↑	↖
예술의 수단화	탑-다운 방식	지속성의 한계
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 도시재생의 수단</li> <li>- 커뮤니티 욕구 해소의 수단</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 암묵적 동의와 타협장치</li> <li>- 엘리트 예술가 중심주의</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 회계연도 단위 프로젝트</li> <li>- 공공기금 의존도 심화</li> </ul>

### 가. 예술의 수단화

컬처(culture)와 이코노믹스(economic)를 합성한 ‘컬처노믹스(culturenomics)’는 문화와 산업을 창조적으로 융합해 고부가가치를 창출하는 경제전략으로 이해되고 있다. 문화 자체의 부가가치를 산업화한다는 점에서 단순한 문화마케팅과는 차이가 있다. 컬처노믹스는 문화와 예술을 부가가치 창출의 수단으로 삼는다. 최근에는 도시개발 정책 영역에서 ‘문화도시’ 비전을 뒷받침하는 추진동력으로 주목받기도 했다.<sup>7)</sup> ‘문화도시’ 비전은 ‘문화적 도시재생’을 지향한다. 각 지방정부에서 공공성을 담보하는 다양한 커뮤니티 아트 프로젝트들을 추진하는 이유는 간단하다. 커뮤니티 아트가 경제위기로 인해 난관에 봉착한 지역개발의 대안이 될 수 있다고 보기 때문이다. 재래시장 활성화를 위해 문화예술 프로그램을 복합적으로 투여하거나<sup>8)</sup> 구도심 공동화를 극복하기 위한 재개발식 접근이 아닌 기존 건축물에 창작공간이나 문화프로그램을 유치하는 움직임<sup>9)</sup> 등이 그렇다. 예술의 사회적 역할에 대한 심도 있는 논의가 이뤄지지 못한 상태에서 그 효과와 필요성에 대한 막연한 기대 또는 공감대만 부각된 상황이다 보니 커뮤니티 아트의 유행과 함께 문화 또는 예술의 수단화 경향이 강화되고 있다.

지역으로 들어간 프로젝트 기획자 또는 예술가(단체)가 모든 지역에서 환영받는 것은 아니다. 심지어 지역주민과의 소통부족으로 갈등이 생기고 민원이 발생하기도 한다. 각 지역의 기존 공동체 원리에 개입하는 일은 많은 사전 준비와 섬세한 접근을 필요로 한다. 그 가운데 예술가들에겐 개별 예술가로서는 극복하기 힘든 많은 과제들이 부여된다. 지역의 문제와 갈등을 조정하는 조정자, 공간의 미적 개선, 비활성 장소들의 활성화 등 영역도 다양하다. 커뮤니티 아트는 궁극적으로 지역주민의 자발적 참여를 핵심으로 하는 문화민주주의적 관점을 지향하고 있다. 따라서 커뮤니티 아트에서는 예술을 지역공동체나 도시재생 정책의 하부로 종속시키는 것이 아니라 수평적 결합을 그 이상향으로 해야 함에도 불구하고 현실은 거의 그렇지 못하다. 결국 예술을 지역공동체의 욕구 해소나 도시재생의 새로운 수단으로 인식하는 경향과 커뮤니티 아트 본래의 문화민주주의적 이상 사이의 모순을 해결하지 않은 채 추진되고 있다. 이러한 이유로 많은 프로젝트들은 방향을 잃고 혼란에 빠질 수밖에 없다. 이는 ‘예술’을 훼손할 뿐만 아니라 거꾸로 지역공동체에도 위해가 될 수 있다. “정부 정책의 개입으로 인해 예술을 행정의 틀 안에 가두어 커뮤니티가 지닌 독특한 개성을 해칠 수 있다”<sup>10)</sup>는 지적이 나오는 것도 같은

7) 민선 4기 서울시는 컬처노믹스 전략에 총 1조8천억 원의 투입 계획을 발표하기도 했다.

8) 대표적인 예로 문전성시프로젝트가 있다.

9) 부산의 ‘또따또가’ 사업을 대표적으로 꼽을 수 있다.

10) 노수정, 앞의 논문, pp.59~60

맥락에서다. 커뮤니티 아트 프로젝트들을 지역공동체 내에 정착육시키기 위한 선결과제로 예술의 수단화 경향 해소가 거론될 수 밖에 없는 이유다.

커뮤니티 아트에 있어서의 예술의 수단화 경향은 커뮤니티의 특성이나 커뮤니티 구성원에 대한 고민을 배제한 형식적이고 기계적인 접근들을 양산해 결국은 커뮤니티 아트 프로젝트를 기성 예술단체의 지원금 획득 수단으로 전락하게 만들 위험마저 초래한다. 이로 인한 부작용은 긴 설명을 필요치 않을 것이다. 오세형은 커뮤니티 아트의 활동이 공동체 구성원의 문화적 향유와 공동체 환경개선, 공동체의 문화예술교육, 예술적 활동 등으로 다양한 프로그램 구성을 갖추고 있지만 이러한 프로그램들을 기획하는 예술가들은 공공기금에 의지하고 있으며 공공기금의 수혜 사업으로 선정되는 과정 속에서 이미 프로그램들의 기획안은 “공적으로 인정받은 작업의 매뉴얼<sup>11)</sup>”로 남을 수밖에 없는 한계를 보여주고 있다고 지적한 바 있다.

## 나. 탑-다운 방식

도시갤러리프로젝트의 ‘활기 넘치는 공동체 만들기’사업 중 하나인 <황금시장 황금시대><sup>12)</sup>는 다문화공간의 특색을 지닌 서울 석관동에서 추진되었다. 기존의 시각설치물 중심의 공공미술프로젝트와는 달리 지역공동체 주민 간의 소통에 중점을 두고 이주여성 음식모임, 수다방 설치, 재래시장 견학과 같은 프로그램을 운영했다. 예술가 집단(건축가, 도시환경디자이너, 미술가, 아마추어밴드 등)은 다양한 프로그램과 온·오프라인 홍보에 적극적이었다. 그러나 상인들은 참여에 소극적이거나 부정적인 태도를 보였다. 이는 주민의 자발적 참여의지보다 예술가가 주민을 계몽하고 공공기관이 주민의 참여를 독려(또는 요구)하는 탑-다운(Top-Down) 방식으로 추진되었기 때문이다. 이 사례는 탑-다운 방식이 가진 문제점을 극명히 드러내고 있다. 예산과 사업지침 역시 서울시와 공공미술추진단을 거쳐 예술가와 주민에게 전달되는 탑-다운 방식이어서 적극적인 참여를 이끌지 못했다. 주어진 4개월이라는 사업기간으로는 지역공동체 특성개발, 상인의식 변화, 접근성 강화의 경제적 효과를 기대하길 바라는 정책 사업으로써 성공은 무리였다.

또 하나의 사례는 <구룡동 환타지-신화재건 프로젝트><sup>13)</sup>이다. 커뮤니티 아트 프로젝트로 단정지을 수는 없지만, 탑-다운 방식으로 만나는 유사 참조사례로 볼 수 있다. 이 프로젝트는 개발 이슈가 있는 강남구 개포동에 위치한 구룡마을에서 이뤄졌다. 이 마을은 서울에 몇 개 안남은 판자촌이다. 이 마을은 양재대로를 사이에 두고 타워팰리스를 마주보고 있다. 이 프로젝트는 무용가 김윤진의 개인적인 관심으로 시작되었다. 인터넷 등으로 3년 정도 마을자료를 조사하다 2010년 10월 경 본격적인 작업을 시작했다. 퍼포먼스 중심의 작업을 진행했으며 다섯 명의 관객을 초대해 마을 아이들과 수행적 퍼포먼스를 펼쳤다. 마을 아이들은 이 과정을 기록한 영상제작에도 참여했다. 실내 촬영 장면 같은 경우에는 실제 주민이 집을 공개해 함께 프로젝트를 진행했다. 다음은 마가진(Magazyn)<sup>14)</sup>에 소개된 글 일부다.

11) 오세형, 앞의 논문, pp.82~83

12) 2008 서울시 도시갤러리 프로젝트 <황금시장, 황금시대>, 예술감독 박찬국

13) 이 프로젝트는 2011년 3월 27일~28일 <페스티벌 봄>에 올려진 작업이다.

14) <http://magazyn.co.kr/>

무용가 김윤진이 이번 페스티벌 봄(Festival Bo:m 2011)에서 선보인 <구룡동 판타지-신화재건 프로젝트>는 몇 가지 점에 있어 전복적이다. 첫째, 공연의 무대가 구룡마을이고 대부분의 공연 참가자가 그 동네의 아이들이다. 둘째, 매번 다른 관객 한 명을 초대해 모두 다섯 번의 공연을 했다. 셋째, 완결된 시나리오 없이 우연에 의해 공연의 많은 부분이 이루어졌다. 넷째, 구전에 의해 신화가 전승 되듯이 공연도 영상과 참가자들의 이야기를 통해 구전되게 했다. 여기에 동네 아이들의 놀이적 참여, 우연히 만난 춤추는 ‘보노사 엄마’ 등 신화가 가지고 있는 요소들이 우연히 들어맞는 것 또한 놀랍다.

-오세형-

그런데 이 과정에서 쉽지 않은 문제들이 발생했다고 김윤진은 말한다.<sup>15)</sup> 프로젝트 와중에도 마을 주민과의 충돌이 종종 있었는데, 작가가 써 놓은 풋말 문구 ‘과장된 가난!’ 때문에 퍼포먼스가 중단되기도 했다. 처음 마을에 들어가 아이들을 만나는 과정도 굉장히 오래 걸렸고, 후반작업을 추가해 앞서 만든 영상을 필름화해보고 싶었으나 부모들의 반대에 부딪혔던 것이다. 가난하고 낙후된 지역인 구룡마을은 강남의 마지막 노른자 개발지에서 일어날 수 있는 모든 문제들을 안고 있다. 작가 개인이 커뮤니티 안에 들어가서 뭔가 해야겠다는 목적보다는 개인적 관심사나 예술작업의 영감에서 추진된 것으로 <황금시장 황금시대>와는 또 다른 탐-다운 방식을 보여주는 사례다. 여러 문제가 많은 지역이긴 하지만 실제 자신들의 열악한 생활환경과 삶의 처지를 보여주는 영상에 자식의 얼굴이 비춰지는 걸 반길 부모는 없다. 작가의 뛰어난 예술적 영감과 전복적인 작업은 실제 커뮤니티를 일방적으로 활용하는 결과를 낳았다. 이 지점이 바로 탐-다운 방식의 진행, 예술가가 주도하는 방식의 문제를 보여주는 것이다.

커뮤니티 아트가 지향하는 지점은 성숙된 민주주의, 문화민주주의, 바텀-업(Bottom-Up)방식이다. 예술가 집단(예술가, 활동가, 기획자 등)이 주민공동체를 시혜적 대상으로 보거나 대상화 하는 관점은 이와 맞지 않다. 이러한 프로젝트들은 자유로운 발상과 심도 있는 조사를 통해 진행 된다고보다는 사전에 공공기관 또는 지역공동체와의 암묵적 합의나 타협장치에 의해 돌아가고 있을 가능성이 높다. 커뮤니티 아트를 진행하는 예술가들은 공동체의 협업과 상호작용에 의지한다. 그러나 “사실상 예술가는 소집된 그룹의 대표자에 가까우며 작업에 있어서 가치관, 의제, 태도 등을 잠정적으로 결정”<sup>16)</sup>하고 있는 것이 현실이다.

이러한 탐-다운 요소를 수평화하지 않고서는 커뮤니티 아트에 대한 지원프로그램도 “또 다른 형태의 엘리트 예술가”<sup>17)</sup>를 향한 지원에 그칠 우려가 있다. 정책적 사업 수행이라는 확실한 목적을 가진 예술가나 기획자가 일반 커뮤니티에 접근했을 때는 하나의 권력이 될 위험이 있으며, 반면에 커뮤니티를 구성하고 있는 일반 주민들은 일상생활에서 예술가를 맞이하기 때문에 방어기제가 없는 상태다. 그런 면에서 정책 수행 역할을 하는 예술가나 기획자들은 분명 “권력의 편에 가깝다”<sup>18)</sup>고도 볼 수 있다.

## 다. 지속성의 한계

마지막으로는 일회성 지원정책의 한계점이 지적될 수 있을 것이다. 커뮤니티 아트 사업들은

15) 김윤진, 앞의 책, p.18

16) 조은영, 앞의 논문, p.24

17) 노수정, 앞의 논문, p.62

18) 김윤환, 앞의 책, p.139

대부분 정책적으로 문화체육관광부와 한국문화예술위원회 등 중앙기관과 각 지역 문화재단들이 이끌고 있다. 이들은 문예진흥지원금 일반 공모사업들과는 다르게 기획영역으로 편성되어 1년 단위 예산을 책정하는 프로젝트형 사업으로 추진되고 있다. 사업 공고 역시 3월~4월, 늦어지면 5월~6월을 넘기기 십상이다. ‘나. 탐-다운 방식’이라는 절에서 소개한 <황금시장 황금시대> 역시 4개월이라는 제한된 기간에 추진되었다. 사업이 회계연도 내에 종료되어야 하는 관계로 장기적 계획 수립은 불가능했으며 2008년 이후에는 예산이 없어 주민들의 호응도 얻지 못했다. 실제로 사업을 운영하기까지는 재정적인 지원이 필요한데 공공미술과 커뮤니티 아트에 대한 중장기적 관점에서 사업이 설계되지 않다보니, 예산을 확보하기 위한 공모 준비와 연말의 정산 수행 기간을 빼고 나면 실제 사업 기간 동안 커뮤니티 아트의 중심인 관계형성이나 커뮤니티에 대한 이해를 할 시간은 턱없이 부족한 것이 현실이다. 이는 일회성 지원 정책으로는 지속성을 담보 할 수 없다는 것을 보여준다.

최근 지자체의 문화사업들은 참신해보이거나 정책적으로 주목을 받은 사업들을 쉽게 확산시켜왔다. 문화관광부가 주도한 문전성시프로젝트, 한국문화예술교육진흥원의 생활공동체문화만들기, 지자체의 시민문화공동체 육성사업 등 이와 유사한 사업들이 전국적으로 시행되고 있다. 특히 문전성시프로젝트의 경우는 앞서 살펴본 도시갤러리처럼 기획자를 지역과 결합하는 형태였다. 예산은 국비와 지방비를 1:1로 매칭하고 지원기간은 도시갤러리와는 달리 도입기 1년, 정착기 1년으로 최장 2년까지 구상해 부분적으로 지속성을 확보했다. 당시 사업기간 중에 다양한 프로그램들의 운영 속에서 온라인 커뮤니티 기반으로 카페나 블로그를 많이 활용했다. 그런데 사업기간이 종료된 프로젝트의 카페<sup>19)</sup>를 살펴보면 활동이 보이지 않아 지원이 없는 지속이 불가능함을 보여준다. 사업기간에는 PM(Project Manager)들이 투입되어 활성화를 위한 다양한 프로그램이 소개되고 정보가 교류되었지만, 지금은 소개할 프로그램도 정보도 발생하지 않는 것이다.

이상의 핵심 쟁점들은 제도화된 지원사업의 형태로 커뮤니티 아트가 추진되고 있기 때문에 발생한 것으로 보인다. 1년 단위 프로젝트성 사업이 야기하는 지속성의 문제. 공동체의 참여와 주도성을 배제한 탐-다운 방식의 문제. 더 나아가 예술의 수단화 문제 역시 하나의 맥락 속에 있다.

### 3. 정책대안의 평가

위에서는 국내 커뮤니티 아트의 쟁점 또는 한계점을 크게 3개 유형으로 묶어 살펴보았다. 서로 다른 관점의 연구들 사이에서 유사한 문제제기들이 반복되고 있는 것을 보면 각 연구들에서 제안된 정책솔루션들이 현장과 밀도 있게 결합되지 못했거나 타당성이 결여되었던 것일 가능성이 있다. 이에 선행연구들에서 제안된 대안들을 <표II-3>과 같이 정리해 평가해보고자 한다.

선행연구들은 대부분 커뮤니티 아트 자체의 한계를 적시하고 그에 대한 보완책을 하는 제안하는 방식으로 논의를 이끌고 있다. 제안된 솔루션들은 대개 문화예술이라는 기성의 경계 안에서 모색된 것들이다.

선행 연구들에서 가장 많이 언급된 솔루션은 바로 프로그램과 인력 개발에 대한 제안이었다.

19) 부산 부전시장의 카페는(<http://cafe.naver.com/funnyweekend/>)사업이 종료되는 시점 이후 글이 올라오지 않았다.

<표 II-5> 커뮤니티 아트 정책 대안과 주요 키워드

구분	제안 내용	주요 키워드
노수정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전문적인 커뮤니티 아트 프로그램의 개발</li> <li>- 커뮤니티 아트 전문인력 및 공간 활용</li> <li>- 네트워크 및 데이터 베이스 구축</li> <li>- 커뮤니티 아트 정책의 장기적인 계획과 인프라 구축</li> </ul>	프로그램 인력 정책 수립
조은영	‘커뮤니티 아트를 통한 지역문화 발전의 관점에서’ <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역성 발굴</li> <li>- 지역문화인적자원의 활용과 새로운 문화인력 발굴</li> <li>- 지역 내 문화적 인프라 구축</li> </ul> ‘커뮤니티 아트의 지속가능성 확보 방안의 관점에서’ <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역성 발굴을 통한 커뮤니티 아트의 차별성 강화</li> <li>- 지속적인 실행 주체의 역량 강화</li> <li>- 지원정책 체계 구축</li> <li>- 프로그램 및 인력 데이터 베이스 구축</li> </ul>	지역성 인력 지원정책 체계 구축 프로그램
오지은	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 재정지원확보방안</li> <li>- 인적자원확보방안</li> <li>- 프로그램 활성화 방안</li> <li>- 공간 확보 방안</li> </ul>	재정 인적 프로그램 공간
전병태	‘정책영역으로서의 위치 선정과 그에 따른 진흥 정책안’ <ul style="list-style-type: none"> <li>- 재정지원 방안</li> <li>- 인적지원 방안</li> <li>- 프로그램 지원방안</li> <li>- 공간지원 방안</li> </ul>	재정 인적 프로그램 공간
오세형	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관용적인 태도 속에 들어 있는 억압적인 요소 개선</li> <li>- 공동체를 보는 관점의 전환이 필요</li> <li>- 미학적인 특권을 배제시켜선 안된다.</li> </ul>	관점 전환

공통된 해법으로 가장 많이 제안한 인력양성 정책은 문화예술 분야 인력양성의 정책인 ‘예술강사 지원 사업’만 참고해 보더라도 지속가능성을 담보하는 효과적인 대안이 되지 못하는 것을 쉽게 알 수 있다. 이 사업은 2010년 기준으로 예산 625억원 규모<sup>20)</sup>의 대규모 지원을 추진하여 예술강사 풀을 운영해오고 있다. 이 예술강사가 처음 정책으로 도입된 시점에서는 문화예술 교육을 통한 대중의 창조력 증진이 국가 경쟁력 강화와 삶의 질 향상에 기여한다는 배경에서 탄생했으나 최근에는 일자리 창출의 관점으로 변질되어 2012년 1월 ‘문화예술교육사 자격증 제도’가 국회를 통과해 논란이 되고 있다. 인력양성에 대한 정책적 행보는 정책기관의 역할 증대<sup>21)</sup>와 이로 인해 사업 대상 인력이 지나치게 대거 발굴되는 문제점을 낳았다. 결과적으로 지나치게 증가한 인력들은 다시 정책기관에서 변별성의 요구를 받는다. 물론 객관적인 변별성 확보와 인력들의 경쟁력 확보를 위한 평가체계 개발은 매우 중요하다. 하지만 이 평가체계의

20) 임석빈, ‘예술강사’ 평가기준 문제없나 경향닷컴, 2010.2.5

21) 2004년 문화관광부 직제 개편에 따라 문화예술교육과가 생겨났으며, 2005년 2월 산하기관인 한국문화예술교육진흥원이 설립되었다.

가동은 강사배정 등에서 문제점을 계속 보이고 있다. 이처럼 인적자원의 효과적인 활용을 위한 정책은 양성에 앞서 필요한 이유가 무엇인지를 밝히고, 해당 영역의 성장과정과 그 추이를 같이해야 한다. 인력양성이 우선되었다고해서 해당영역이 성장하고 활성화가 담보되는 것은 아니기 때문이다.

그 외에도 다양한 솔루션들<sup>22)</sup>이 제안되고 있으나 실행방법과 지향점이 모호하고 명확한 관점과 방안으로 뒷받침되지 못했다. 그 방법론도 “수요자인 이들의 예술활동 참여를 지지하고 격려하는 방향으로 이루어져야함”이라든지, “커뮤니티 아트 지원정책은 일반대중의 자발성과 자생성을 유지하되 이것의 저해 요인을 제거하고 활동을 강화하는 방향의 지원이 되어야 함” 등으로 추상화되어 있어 현장적용의 어려움이 있다.

그러므로 이보다 앞서 정리했던 커뮤니티 아트의 3대 쟁점사항들은 여전히 해결책을 기다리고 있는 상황이다. 물론 프로그램 기획단위에서 미시적 대안들이 무수히 도출될 수 있겠으나 아직까지 어떤 큰 틀의 방향을 형성할 만한 단계는 아니다. 커뮤니티 아트는 통합적이고 확장된 사고를 요한다. 그에 비해 커뮤니티 아트의 문제점과 한계점, 그리고 그에 대한 대안에 접근하는 시선들은 기존의 제한된 관점에서 벗어나지 못하고 있다.

변화된 사회 환경 속에서 커뮤니티 아트는 더 이상 “회고적 공동체 개념”<sup>23)</sup>속에 존재하지 않는다. 이제 새로운 관점이 요청된다. 그러기 위해서는 국내 커뮤니티 아트의 현재적 위상을 종적 역사와 횡적 환경 사이에서 명확히 파악한 뒤 당면과제들을 극복하기 위한 과감한 위상 전환을 시도해야 할 것이다.

---

22) <표II-3>의 주요키워드 참조, 프로그램 개발, 지역성 확대, 공간 확보 등

23) 오세형, 앞의 논문, p.87

### Ⅲ. 커뮤니티 아트 : 운동에서 제도로

이 장에서는 역사적 파악을 통해 커뮤니티 아트의 문화운동적 성격을 기본으로 그 개념과 실천적 맥락을 재구성하고자 한다. 그 기원은 1970~1980년대 민중문화(미술)운동에서 찾을 수가 있다. 1970년대에 시작된 민중문화운동에서 커뮤니티 아트의 맹아를 발견하고, 오늘날의 제도영역에 커뮤니티 아트가 안착하기까지 그 역사를 짚어본다. 또한 비슷한 역사적 맥락에서 태동한 공동체 운동과의 연관관계도 함께 살펴볼 필요가 있다. 2000년대를 전후한 중앙정부 정책의 변화 추이도 결정적이다. 이들을 통해 오늘날의 커뮤니티 아트가 처한 위기의 본질을 파악하고 그 위상변환의 논리적 단초를 마련한다.

#### 1. 민중미술운동 : 커뮤니티 아트의 한국적 기원

##### 가. 커뮤니티 아트의 맹아

한국 전쟁 이후 맹목적인 서구 근대화의 추종은 한국문화에 큰 변화를 가져왔다<sup>24)</sup>. 사회비판적 성향의 많은 예술가들은 월북과 전향으로 자취를 감추고, 예술에서는 심미주의적 미학이 주류가 되었다. 예술은 이러한 과정 속에서 순수예술을 중심으로 한 특권층의 향유물로 인식되기 시작한다. 60~70년대 당시의 급진적 근대화 또는 서구화는 거꾸로 외세에 저항하는 민족주의를 부상시키며 대학가를 중심으로 탈춤, 마당극 등의 열풍을 만들었다. 이러한 민족문화에 대한 관심은 농촌 사회의 전통적 공동체와 사실주의에 대한 탐구로 이어진다.

1969년 오윤을 비롯한 집단 ‘현실동인’은 「현실동인 제1선언」이라는 문헌을 남기며 당시의 전통회화와 추상미술, 해프닝 같은 모더니즘 미술을 강하게 비판했다.<sup>25)</sup> 민중문화운동의 한 리더였던 시인 김지하는 한국전쟁을 분기점으로 소멸한 프롤레타리아 미술운동 및 비판적 사실주의 미술론의 재건이라는 현실주의 미술론을 주장했다.<sup>26)</sup> 그러나 결과적으로 당시 현실주의 미술은 그 어떤 창작이나 집단 활동으로 연결되지 못하고, 이론에 머무르는 한계를 보였다. 하지만 이들이 성립한 실천적 예술의 비전은 1980년대의 본격적인 미술운동의 모태가 되었다.

이 당시는 외세에 대한 저항 민족주의와 박정희 체제 하의 관주도 민족주의가 공존하던 시기였다. 이는 예술인들 앞에 ‘저항적 민족주의’와 ‘체제기반의 사회통합적 민족주의’라는 두 갈래 선택지로 등장했다. 후자에서는 문화예술이 체제유지를 위한 수단으로 전락하기도 했다.<sup>27)</sup>

##### 나. 커뮤니티 아트의 형성

민중문화운동은 1980년 광주민주화운동을 기점으로 본격화되기 시작한다. 격변하는 현실 속에서 미술계는 현실에 대한 비판적 성찰과 현실성의 회복을 주장하는 사회비판적 리얼리즘이 대두되기 시작한다. 광주민주화운동 당시 ‘광주자유미술인협의회(이하 광협)’의 민중미술 참

24) 성공회대 동아시아연구소 편, 『냉전 아시아의 문화풍경 1: 1940-50년대』, 현실문화, 2008

25) 최열, 「1980년대 민중미술론의 기원과 형성」, 『미술이론과 현장』 제7호

26) 최열, 「민중미술론의 전개」, 『민중미술』, 공동체, pp.140~153, 1985

27) 채효영, 「1980년대 민중미술 연구」, 성신여자대학교 대학원, pp.4~11, 2008

여를 시초로 ‘현실과 발언(이하 현발)’, ‘두렁’ 등 민중미술을 지향하는 다양한 소집단이 활성화되었다. 특히나 ‘광협’은 본격적 민중미술운동의 중요한 계기를 마련하며 운동으로서 미술의 역할을 강조했다.<sup>28)</sup>

80년대 전반기 민중미술은 체제에 저항하며 공동체 즉, 커뮤니티형 예술로 그 맥락을 형성한다. 이는 대학가를 중심으로 한 공동체의 장외활동과 야외라는 물리적 공간의 성격을 가지며 공공미술과 연계된 커뮤니티 아트 시초로 나타난 것이다. 실제로 당시 민중미술은 걸개그림, 벽화 공동 제작, 탈 만들기 등 다양한 형식의 창작활동을 보였고, 공간 또한 농촌, 대학, 공장, 광장으로 옮겨갔다. 특히 그들의 작품은 체제를 규탄하는 소식지, 가두시위를 위한 선전물 등이 중심이 되었다. 당시 ‘현발’과 ‘광협’에 참여했던 비평가들은 미술의 현실성 회복과 운동적 지향을 주장했으며, 현실을 외면하던 기성 미술을 비판하였다.

1983년 미술을 위한 미술이 아니라 삶에 기여하는 미술을 제창하며 ‘두렁’이 출범한다. 미술이 아닌 문화운동에서 출발한 집단임을 명시한 ‘두렁’은 민중미술의 이념을 공개적으로 표방했던 최초의 단체였다. 이들은 관화라는 매체의 특성을 매개로 민중교육운동을 시작하였으며, 나아가 농촌과 노동현장의 미술 강습까지 확대하게 된다. 예술의 사회적 기능에 중점을 둔 당시의 민중미술은 대중의 참여, 공동 작업, 예술과 교육의 결합 등 현재 공동체 지향적인 커뮤니티 아트의 지향점을 보여주고 있다. 이는 생활밀착형 미술을 목표로 관화의 대량 생산과 보급을 행하던 당시 미술운동의 특징에서도 유사점을 찾아볼 수가 있다.

당시 정권은 체제에 저항하는 민중문화운동의 직접적인 억압과 함께 이들 세력을 무력화시키기 위한 대규모 문화행사를 계획한다. 81년 전두환 정부는 제5공화국 헌법에 규정된 ‘민족문화의 창달’을 앞세워 ‘국풍 81’이라는 대규모 행사를 치러낸다. 이는 독재정권의 사회통합적 민족문화운동과 반체제를 지향하는 민족문화운동이 공생하던 사회의 단면이라 할 수 있다. 이 가운데 84년 결성된 ‘민중문화운동협의회’를 시작으로 ‘민족미술협의회’, ‘민족예술인총연합’의 창립이 이어지면서 노동운동과 농민운동이 연대한 현장운동이 활발해진다.

이 시기 공공미술의 관점에서 주목할 점은 1982년에 ‘건축물에 대한 미술장식’조항이 신설되었다는 점이다. 비록 법적 효력이 없는 권장사항에 불과했지만 사회적으로는 기념조각에서 환경조각으로 관심이 변화된 큰 계기가 되었다. 특히 1984년부터 1993년까지는 서울시에서 미술장식제도를 의무화해 86년 아시안게임과 88년 서울올림픽을 준비하면서 도시 환경미화차원의 모더니즘 조각이 대거 등장하게 된다.

## 다. 커뮤니티 아트의 분화

민중미술운동은 80년대 후반기에 접어들면서 분화하기 시작한다. 본격적인 분열의 계기는 바로 1987년 6월 항쟁이었다. 이 시기 민중미술운동은 몇 가지 시사점을 남겼다. 우선 87년 6월 항쟁 이후 진보적 지식인이 주도하는 주류운동이 쇠퇴했으며, 여성미술운동 등 부문운동이 확대되었다. 또한 80년대 후반에서 90년대 초까지 청년 활동가를 중심으로 한 현장미술이 부흥했다.<sup>29)</sup> 80년대 말의 사회변화는 본격적인 시민사회의 기초를 제공했다. 이러한 과정 속에서 노동자 대투쟁을 기점으로 미술운동은 계급운동을 위한 역할이 강조되기 시작한다.

권력에 대한 저항과 개혁을 중심으로 한 민주주의 운동은 ‘공동체 운동’을 함께 등장시켰

28) 이영철, 한국사회와 80년대 미술운동, 『문화변동과 미술비평의 대응』, 시각과 언어, pp.34~64, 1994

29) 채효영, 앞의 논문, pp.141~143

다. 공동체 운동이란 자본주의 질서 하의 생존 논리를 거부하면서 탈자본주의적 자치 대안사회 즉, 사람과 사람, 사람과 자연 사이에 새로운 관계를 공동체적으로 형성하는 일련의 실천들을 말한다. 민주화운동의 역사에서 이러한 흐름은 비주류였다. 하지만 민주주의의 의미가 정치제도만이 아닌 개인의 내면 형성까지도 포함하는 개념이라면, 이러한 공동체 운동의 양상은 민주화 운동의 심화 과정의 하나로 볼 수 있다. 공동체 운동의 형태는 초기 생태공동체를 지향하는 환경운동과 생명운동을 시작으로 대안교육운동, 협동조합기업, 경제공동체 등으로 발전하고 있다. 그리고 현재 여러 지역에서 실행되고 있는 커뮤니티 아트는 이러한 공동체들과 연계하거나, 그 안에서 수행되는 경우가 드물지 않다.

<표 III-1> 1970~80년대 민중미술운동의 흐름

	70년대	80년대 초반	80년대 후반
주요역사	서구 근대화, 반공주의	80년 광주민주화운동	87년 6월항쟁
전개과정	저항적 민족주의와 관주도 민족주의의 공존	체제 저항적 민중미술운동 전개	민중미술운동의 해체
주요활동	현실동인의 이론 정립	현실과 발언, 광협, 두령 등 민중미술 소집단 활성화	민중미술 소집단 분화 계급운동의 활성화
미학적관점	현실주의	사회비판적 현실주의	현실주의의 경직, 정형화
관련 정책	-	건축물에 대한 미술장식 조항 신설	미술장식제도 의무화 (서울시에 한함)

## 2. 커뮤니티 아트 : 탈운동화 현상과 제도권 진입

### 가. 민중미술운동의 해체

1990년대 초반, 국내 민주화 정권의 형성과 소비에트 연방의 붕괴, 동구권 몰락에 따른 이데올로기 대립의 완화는 미술운동 내부에도 영향을 끼쳤다. 민중미술의 활동은 약화되었고, 이념과 특정 양식에 따른 집단적 활동보다 젊은 작가들의 개별 활동이 왕성해지기 시작했다. 이로 인해 90년대에는 새로운 미술운동 혹은 비판적 미술이라는 문화운동적 실천들이 쇠퇴기를 맞는다. 이는 본격적인 민주화가 진행되면서 투쟁적인 ‘민중’보다는 일상성을 중요시하는 ‘대중’으로 성격이 변화하고, 대중의 현실은 정착된 삶을 누리고 즐기는 것으로 변화<sup>30)</sup>했기 때문이라고 할 수 있다.

90년대를 기점으로 민중미술을 이끌었던 소그룹의 다수가 해체하기 시작한다. 걸개그림 창작 집단들이 줄줄이 해산을 하고, 민중미술 전시공간인 ‘그림마당 민’ 또한 경영과 재정난으로 폐관에 접어들게 된다.<sup>31)</sup> 심광현은 “1993년을 기점으로 80년대의 민중미술운동이 실제적 의미

30) 김장언, 「공공미술의 변천 양상 개괄」, 『문화예술』, 한국문화예술위원회 328호, 2008

31) 최열, 「전국 조직 건설과 미술운동의 확산」, 『민중미술 15년』, pp.92~99, 1994

에서 사멸했다”<sup>32)</sup>고 주장하며 90년대 초반을 민중미술운동에서 중요한 분기점으로 거론하기도 했다. 실제로 민중미술운동은 이 시기를 기점으로 대부분 외형적 해체를 맞이했고, 당시 활동하던 많은 예술가들은 노동운동 혹은 공동체 운동으로의 합류 또는 귀농을 택하며 미술운동으로부터 이탈해갔다.

## 나. 운동의 탈운동화

1993년 문민정부가 출범한 이후, 민주개혁 바람이 불면서 역설적으로 기존의 문화운동은 위상을 잃기 시작한다. 이러한 시대적 흐름은 1994년 국립현대미술관에서 열린 <민중미술 15년>展과 이듬해 광주비엔날레 <5월 광주정신> 특별展을 통해 확인할 수가 있다. 정권 교체 이후 급박하게 기획된 국립현대미술관의 <민중미술 15년>은 민중미술의 ‘미술관 입성’이라는 상징성과 함께 민중미술의 ‘장례식’이라는 평가를 동시에 받았다.<sup>33)</sup> 정권에 탄압받던 민중미술의 대규모 회고전은 미술운동 스스로 앞으로의 방향에 의문을 던지게 만들었다. 예술운동의 가치인 ‘제도에 대한 저항’이 과연 국립미술관에서 어떻게 해석되는가라는 문제와 15년이라는 기간으로 민중미술을 대하는 종결적 태도의 문제가 바로 그 지점이었다.<sup>34)</sup> 결국 많은 작가들은 이 전시를 민중미술의 정치적 비판력 상실 혹은 타협의 의미로 받아들였다.

1995년 광주비엔날레 <광주 5월 정신> 특별展은 민중미술이 미술 제도와 정면으로 부딪친 경우라고 할 수 있다. 이 전시는 현대사회의 정치적 폭력성을 상징하는 물리적 지역인 광주와 문민정부가 내세우는 민주적 이념, 세계화라는 국가적 전략과 부합했다. 이 안에서 민중미술의 운동성은 더욱 퇴각했고, 진보 미술운동의 방향에 대한 발언들이 나오기 시작했다. 박용숙은 소련 붕괴 후, 국내 반공 이데올로기가 누그러졌고, 이런 분위기에서 민중미술 진영은 민중미술이 “권익단체가 되어 제도권에 진입했다”고 기술했다.<sup>35)</sup> 오광수 또한 90년대에 대해 “제도권과 민중권의 대립구조도 어느 틈엔가 와해되고 새로운 구조적 재편이 활발하게 진행된다.”고 밝혔다.<sup>36)</sup>

모순적이고 양면적인 민중미술과 미술제도의 양립은 90년대 후반에 들어서면서 긴장이 사라지게 된다. 진보성향의 젊은 미술인 모임인 포럼 에이(Forum A)는 90년대 초 이래 단절되어 온 미술과 정치의 고리를 다시 연결해야 한다는 논의를 등장시켰다. 이는 ‘새로운 미술운동’, ‘비판적’ 혹은 ‘행동주의적’ 미술이라 불릴 수 있는 문화적 실천들이 90년대 한국미술계에 다시 등장해야 한다는 주장이었다.<sup>37)</sup> 실제로 이 시기에는 80년대 후반 미술계의 한계를 지적했던 젊은 민중미술 작가들을 중심으로 경직성에서 벗어나려는 시도가 생겨나기 시작했고, 운동성을 잃어버린 민중미술운동은 90년대 이후 활발해진 시민운동과 결합하며 공동체 기반의 미술로 나타나기 시작한다.<sup>38)</sup> 구체적으로 공공미술과 공공조형 작업을 진행하는 ‘엠조형’, ‘오아시스’, ‘유알아트’ 등 대학시절 민중미술 운동을 경험한 작가들이 새로운 형태의 민중미술운동을 이어가는 활동을 전개한다. 이는 민중미술에 대한 반성과 미술장식 중심의 공공

32) 심광현, 「새로운 ‘미술운동’은 필요한가?」, 포럼에이

33) 현시원, 「민중미술의 유산과 포스트 민중미술」, 한국예술종합학교, 2009

34) 최대만, 「민중미술 15년: 1980~1994, 전시조직 과정의 평가」, 『현대미술연구』, 1994

35) 박용숙, 『한국 현대미술사 이야기』, 예경, pp.415~416, 2003

36) 오광수, 「제도권과 민중권, 대립구조의 와해」, <월간미술>, p.46, 1991.12

37) 신정훈, 「포스트-민중시대의 미술」, 『한국근현대미술사학』, p.249, 2009

38) 대표적인 공동체 기반의 미술은 안양천 프로젝트, 낙산 프로젝트, 마석 프로젝트, 동두천 프로젝트 등이 있다. (박찬경·양현미, 「공공미술과 미술의 공공성」, <문화과학>, 53호 pp.95~125)

미술에 대한 반작용으로 나타난 2000년대 ‘퍼포먼스 반지하’, ‘석수시장 프로젝트’, ‘믹스 라이프’ 등에 연속/불연속적으로 계승되었다.

<표 III-2> 1990년대 이후 민중미술운동의 전개 과정

	90년대 전반	90년대 후반	2000년대
주요역사	대중문화 확산, 민주주의 대두	IMF 금융위기	문화의 민주화
전개과정	민중미술운동의 탈운동화	민중미술운동의 제도 진입	공공미술, 커뮤니티 아트의 제도화
주요활동	<민중미술 15년>展 광주비엔날레 특별전	민간 주도 공동체 기반 미술의 시작	정책주도형 대규모 사업 증가 및 확대
미학적 관점	플립아트	포스트민중	대중미술, 다원화
관련 정책	문민정부의 문화정책 시작	경기문화재단 설립 등 문화관련 정책지원 확대	각 부처별 다양한 공동체형 지원사업 확대

#### 다. 커뮤니티 아트의 제도권 진입

80년대 민중미술운동이 제도와 일정 거리를 유지하며 활동했다면, 90년대는 민중미술의 전반적 퇴조와 함께 제도권의 진입이 시작된 시기였다. 90년대 후반에 불어 닥친 IMF 외환위기는 문화예술계에 많은 변화를 만들어냈다. 사회 전반으로 퍼져있던 경제위기 여파와는 다르게 밀레니엄시대에 대한 기대와 문화 가치의 인식 제고로 문화 재정과 지원금이 대폭 증가했다. 또한 문화 인프라라는 개념의 도입으로 문화시설 확충 및 정보화 계획이 대대적으로 수립되었다.<sup>39)</sup> 이러한 흐름 속에서 1997년 경기도에는 첫 번째 지역문화재단이 설립되었고, 정부의 정책 흐름도 변하기 시작한다.

인프라 중심, 문화산업 편중이라는 지적에서 벗어나지 못했던 국민의 정부 문화 정책은 2003년 참여정부 시절부터 본격적인 개편을 단행한다. ‘자율·참여·분권을 통한 문화예술 지원 방식으로 개선’의지가 정책에 투사되면서 ‘지역활성화’와 ‘삶의 질’이라는 용어가 강조되기 시작했다.<sup>40)</sup> 문광부 산하에 ‘지역문화과(현 지역민족문화과)’가 설립되고, 광역 및 기초 단위 문화재단이 연달아 설립한다.

2000년대 중반 이후 민중미술운동은 정치 자본의 급속한 유입에 따라 제도에 완벽히 흡수된다. 특히 참여정부 이후, 미술계를 움직이는 기조 자체가 진보 성향의 예술 운동으로 조정되었고, 과거 비주류에 속하던 민중운동, 문화운동이 주류의 흐름으로 자리하게 되었다. 이는 정부 예산의 전폭적 지원 아래, 본질과는 전혀 다른 형태의 민중미술운동이 지속되는 계기가 되었다. 2001년 ‘지역문화의 해’로 여러 사업이 시작되면서 민중미술운동의 흐름을 잇는 공공미술과 공동체 예술(커뮤니티 아트)이 제도권 내에서 시행되기 시작한다.

정책 범주로는 『창의한국』(2004)에서 ‘지역문화’가 처음으로 등장한다. 이후, 「예술의

39) 안현정, 「미국문화뉴딜정책에 근거한 한국예술뉴딜프로젝트의 현황과 정책 연구」, 경희대학교 경영대학원, p.27, 2010

40) 오세형, 「커뮤니티 아트의 유형과 사례 연구」, 성공회대학교 문화대학원, 2011

힘-새로운 한국의 예술정책」(2004)에서 ‘새 예술정책’의 4대 방향 중 하나로 ‘향유자 중심의 예술 활동 강화’를 설정해 ‘생활 속의 예술참여 활성화’를 추진과제로 제안했다. 2006년에 와서는 문화부에 미래문화전략 수립을 위한 정책자문위원회가 설립되고 ‘미래문화, 문화의 미래’라는 제목의 활동결과보고서를 발간한다. 이 안에 담긴 문화예술분야 비전은 ‘누구나 문화예술을 누리는 사회’를 목표로 참여형 정책 도입을 주문하였다.<sup>41)</sup> 그러나 참여정부의 후반기에는 정권 출범의 진보적·민중적 가치들보다 국가 경쟁력 강화가 우선시되면서 정책 역시 민주적 가치와 공공의 의미는 밀려나게 되었다.<sup>42)</sup>

2003년 참여정부의 등장은 사회 전반의 공공성에 대한 제도적 장치를 구축하게 했다. 이 흐름은 한국의 공공미술사업이 공적 기금을 통해 주도되도록 만들었다.<sup>43)</sup> 이러한 변화는 공공영역에서 시민들이 여론을 형성하고 공공 정책의 결정에 민주적 참여를 가능하게 한 것이라 볼 수 있다. 특히 지역의 이슈를 알리고 특성에 따른 대안적 활동방안들이 제시되면서 커뮤니티 아트의 역할이 주목받게 된 것이다. 그러나 당시 정권의 제도적 지원은 지역 커뮤니티에 공간을 열어 자생적으로 활동하던 대안공간마저도<sup>44)</sup> 제도와 정책으로 복속화시키는 결과를 초래하고 말았다. 이는 제도에 대항해야 하는 운동이 ‘탑-다운(Top-Down)’이라는 정책주도형 모순에 빠져버리게 된 것이다.

2005년 이후 커뮤니티 아트는 정부와 지자체가 주도하는 대규모 프로젝트가 본격화되면서 공공미술 분야로 완벽히 제도화된다. 2006년 문화관광부 주최로 공공미술추진위원회가 주관한 아트 인 시티(Art in City)사업이나 2009년 (사)한국미술협회 주관의 ‘마을미술프로젝트’만 보더라도 공동체 기반의 문화사업이 정부차원에서 대규모로 추진된 전형적 사례다. 하지만 이러한 사업들은 소외지역 생활환경 개선이라는, 공공미술을 활용한 복지사업 형태에서 크게 벗어나지 못했다. 결국 나름의 성과와 의미 있는 과장에도 불구하고 “예술이 공동체 속에 머무르고 살아남게 하지 못하고, 90년대식 플롭아트(Plop Art)로 재현되는 모습이 현재 커뮤니티 아트, 공공예술 분야의 현실이다.<sup>45)</sup>”라고 평가되었다.

<표 III-3> 2005년 이후 정책주도형 지역공동체 활성화 일원의 주요 사업

년도	사업명	주최/주관	주요 내용
2005 ~현재	안양시 공공예술프로젝트	안양공공예술재단	- 2005, 작품 설치 및 전시로 예술공원 조성 - 2007, 일상 속 예술 활동 및 작품 영구 설치 - 2010, 주민 소통 중심 참여프로그램 확대
2006 ~2007	아트 인 시티	문화관광부 공공미술추진위원회	- 2007년까지 27개 지역 31개 프로젝트 진행 - 복권기금위원회 기금으로 예산 투입
2007 ~현재	서울시도시갤러리	문화관광디자인본부 서울시디자인재단	- 2007, 도시경관 향상과 생활 속 예술향유를 위한 설치미술 중심의 시범사업 - 2008, 보여주는 예술에서 참여하는 예술로 전환
2007	살고 싶은	국토해양부	- 도시별 일터와 놀이터의 기능을 회복하는 특화 발전 목표

41) 문화관광부, 『미래의 문화, 문화의 미래』, 2007

42) 문화연대 문화정책 포럼 자료집, 「대안적 문화정책의 구상-새로운 패러다임은 가능한가?」, pp.6~9, 2012.03.

43) 고윤정, 「한국의 행동주의적 공공미술 연구」, 이화여자대학교 대학원, 2009

44) 신정훈, 앞의 책

45) 윤태건, 공공미술 전환과 확장, 『새로운 지형을 모색하는 공공미술』, 한국문화예술위원회 국제컨퍼런스 자료집, 2010

~현재	도시 만들기		- 주민주도 마을만들기, 시범마을, 시범도시 지정
2008 ~현재	문전성시	문화체육관광부 문전성시사업단	- 전국 재래시장의 문화를 통한 활성화 지원 - 분야별 전문가로 구성된 컨설팅단 지원
2008 ~현재	색깔있는 마을만들기	농림수산식품부	- 마을이 지닌 유·무형의 잠재적 자원발굴 - 경관과 농어업, 역사, 문화의 조화를 통한 특색 있는 마을 형성과 이를 통한 소득 창출 - 마을단위 협의체와 전문가, 재능기부자의 참여를 통한 마을 발전계획 수립
2009 ~2010	마을미술 프로젝트	문화관광체육부 (사)한국미술협회	- 예술뉴딜 프로젝트의 일환 - 소외지역 중심 문화예술 향유 기회 확대
2009 ~현재	희망마을 만들기	행정안전부	- 마을 문화복지서비스 및 마을 소득 창출을 위한 사업 - 지자체 취약지역 생활공간 개선 목표
2010 ~현재	문화이모작	문화체육관광부 한국문화관광연구원	- 농어촌 지역 맞춤형 문화기획 인력양성 사업 - 익산, 충북, 춘천 등 4개 지역 주축 - 기초, 심화과정을 통한 문화사업 기획·추진

이러 집권한 이명박 정부는 참여정부 후반에 나타난 운동의 제도화를 더욱 고착화시킨다. 이명박 정권의 첫 번째 종합 문화정책 보고서인 『소프트파워가 강한 창조문화국가』(2008)를 통해 문화의 산업화와 선진화 문제에 집중하면서 문화의 보편성과 다양한 역할의 힘을 제한시킨다. 이후 2010년 문화관광체육부의 ‘예술지원정책 개선방향’에서는 ‘예술지원 4대원칙’의 하나로 “생활 속의 예술환경조성”을 제시하며 수요자가 직접 창작에 참여하는 생활 속 예술 활동의 여건 마련을 강조했다. 실제 정책에서는 ‘문화의 민주화’의 일환인 ‘모두를 위한 예술’에서 ‘문화민주주의’적 시각을 적극 차용한 ‘모두에 의한 예술’을 강조하기 시작한다. 이에 따라 기초 및 광역 지자체 외에도 농림수산식품부, 행정안전부, 국토해양부 등에서도 지역 공동체 활성화 일환의 여러 사업들이 진행되기 시작하는데, 이들 대부분이 커뮤니티 아트 형태의 사업이라 할 수 있다. 결과적으로 정책 주도의 커뮤니티 아트가 정책의 중심이 되었다. 이는 일회성 정책 사업이라는 한계와 지역 구성원 혹은 예술가들에게 자발성과 지속성을 끌어내지 못한다는 문제점을 만들어냈다.

<표 III-4> 최근 정부의 주요 문화정책 비교

	국민의 정부	참여정부	이명박정부
부서명칭	문화관광부	문화관광부	문화체육관광부
정책기조	문화관광, 산업정책 강화	통합적 문화정책	문화경쟁력, 문화구조조정
키워드	문화민주화, 문화콘텐츠	창의한국	소프트파워 창조문화국가
핵심 사업	문화산업진흥정책 (영화진흥위, 문화콘텐츠 진흥원 설립 등)	문화예술교육정책 지역문화 조성 광주문화중심도시 조성 정책	문화기구 통폐합 생활예술 활성화 예술인 지원 정책 개선
문제/한계	예술 및 공공문화정책 패러다임의 대처 부족	문화예술계 코드 논란 문화메가이벤트 집중	문화의 정치화 문화신개발주의(산업정책)

### 3. 커뮤니티 아트와 재인식

커뮤니티 아트가 제도에 안착되고 난 이후, 예술계 내부에서는 공모 중심 커뮤니티 아트와 공공미술 사업에 대한 비판적 목소리가 나오기 시작했다. 이는 ‘착한 예술’이라는 프레임 속에서 정치성은 증발하고 서비스만 남겨진 미술운동 스스로의 문제제기라고 할 수 있다. 제도의 비대화로 활기가 없어진 미술운동은 현 상황을 직시하며 변화의 필요성을 말하기 시작했다.<sup>46)</sup>

70~80년대 저항의 대상이 있던 민주화시기를 지나, 90년대를 거치며 민중미술운동은 방향을 잃은 채 실질적 내용을 상실하고 말았다. 이 안에서 정책 주도의 커뮤니티 아트는 행정적 시각이 담긴 일회성 사업으로 존속하게 된 것이다. 이는 운동성을 잃고 제도로 편입되며 비민주적인 구조로 고착된 현재 커뮤니티의 한계를 증명하고 있는 지점이다. 이러한 한계점을 극복하고 지속가능한 커뮤니티 아트로 자리하기 위해서는 근본적인 변화가 필요할 것이다.

본 연구는 현재 커뮤니티 아트의 실질적인 문제점이 ‘비민주에 저항하던 민주주의의 매개체’가 ‘스스로 비민주화’가 되어버린 지점에 있다고 본다. 따라서 이미 제도권에 안착한 커뮤니티 아트의 근본적인 위상과 방향의 재설정 절대적으로 필요하다. 즉, 70~80년대 사회 변화의 맥락이었던 민중미술운동의 개념을 이어받아 커뮤니티 아트가 사회 변화의 매개체가 되어야 한다는 것이다. 결과적으로 현재 커뮤니티 아트에 접근하는 시각 자체의 전환을 요구하는 지점이다. 이는 소수의 엘리트층을 기반으로 제공되던 ‘문화의 민주화’에서 다수의 대중이 스스로 문화를 창조해 나가고 자신의 삶의 질을 개선해 나가는 ‘문화민주주의’로의 변화와 연결되어 있다.

---

46) 양원모, 오세형, 김소연 외, 『커뮤니티와 아트』, 경기문화재단, pp.216~238, 2012.11

## IV. 네트워크 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트

제도화된 커뮤니티 아트는 민주적인 커뮤니티를 발견하고 만들고 잇기 위한 정책적 접근을 취해왔다. 하지만 운동성을 잃고 비민주적 구조로 고착된 커뮤니티 아트의 한계는 명확하다. 이제 제도에서 새로운 단계로의 전환이 필요하다. 결론부터 말하자면 그것은 네트워크 플랫폼으로의 위상전환을 말하는 것이다. 왜 커뮤니티 아트의 위상을 ‘네트워크 플랫폼’으로 전환시켜야 하는지 플랫폼의 개념을 검토할 것이다. 그리고 개념상의 플랫폼에 문화민주주의라는 규칙을 적용하고 그에 따른 플랫폼의 이점을 검토할 것이다. 그리고 플랫폼의 관점에서 평가기준을 가지고 기존 프로젝트 사례를 재평가함으로써 그 실효성을 검증할 것이다.

### 1. 플랫폼의 개념

플랫폼의 사전적 의미는 승강장이다. 승강장은 일차적으로 버스, 지하철, 택시 등 교통수단과 그것을 이용하는 승객이 만나는 장소다. 승강장에서는 교통수단과 승객이 만나서 가치교환이 이루어진다. 승객은 돈을 내고 교통수단은 승객을 원하는 장소에 데려다 준다. 승강장에서는 다양한 비즈니스 모델이 수익을 창출하고 있다. 광고에서부터 다양한 매장들까지, 심지어 유동 인구가 많은 승강장에는 거대한 몰(Mall)이 연결되어 있고 그 속에서 무수히 많은 가치교환이 발생한다.<sup>47)</sup> 이렇게 승강장은 교통의 매개체이자 다양한 비즈니스 모델이 존재하는 장(場)이다. 또한 개인의 관점에서 사람과 사람이 만나는 장소이기도 하다.

플랫폼은 주로 IT분야에서 하드웨어, 소프트웨어가 실행될 수 있는 기초를 이루는 컴퓨터 시스템<sup>48)</sup> 등의 의미로 사용되었다. 하지만 최근에는 경영, 미디어, 공공분야까지 플랫폼이라는 용어를 사용하고 있다. 특히 경영분야에서는 애플의 ‘앱스토어’로 대표되는 ‘플랫폼 전략’이 최근 기업 생태계의 핵심으로 떠오르고 있다. ‘플랫폼 전략’을 위한 플랫폼 비즈니스의 특징은 먼저 두 개 이상의 그룹을 연결하고, 하나의 그룹은 다른 그룹을 필요로 하며, 그룹 단독으로는 얻을 수 없는 가치를 창출하고, 그룹 간의 상호작용으로 네트워크 효과를 발생시켜 새로운 가치를 창출하는 것이라고 할 수 있다.<sup>49)</sup> 즉 플랫폼 전략이란 관련 있는 수많은 그룹을 플랫폼에 모아 새로운 사업의 생태계를 창조하는 전략이라고 할 수 있다.<sup>50)</sup> 미디어 분야에서는 플랫폼 전략의 가장 모범적인 추진 사례로 BBC가 2006년 발표한 ‘Beyond Broadcast’를 들고 있다. 인터넷을 핵심 플랫폼으로 ‘찾기(Find), 플레이(Play), 공유(Share)’라는 3대 핵심 개념을 조직 구성원과 업무 시스템 전반에서 구현하려는 전략이다. 마크 톰슨(Mark Thompson)은 “BBC는 더 이상 스스로를 TV, 라디오, 그리고 특정 뉴미디어의 관점에서 브로드캐스터(방송사)로 생각해서는 안되며 우리는 콘텐츠를 수용자에게 모든 미디어와 기기를 통해 그들이 집에 있든, 이동 중이든 제공할 수 있어야 한다”라고 말했다.<sup>51)</sup> 다시 말해 기존 방송사 역할로 조직의 경계를 두지 않고 플랫폼 전략을 선택하겠다는 것이다.

이렇게 플랫폼은 다양한 분야에서 사용되지만 네트워크의 관점에서 핵심적인 특징을 5가지로 정리할 수 있다.<sup>52)</sup>

47) 윤상진, 『플랫폼이란 무엇인가』, pp.15~16, 한빛비즈, 2012

48) 네이버 지식백과, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=17661&mobile&categoryId=209>

49) 허라노 아쓰시 칼, 안드레이 학주, 『플랫폼 전략: 장을 가진 자가 미래의 부를 지배한다』, 더 숲, pp.41~42, 2011

50) 허라노 아쓰시 칼, 안드레이 학주, 앞의 책, p.42

51) 이원섭, 「크로스 시대, 크로스 미디어, 크로스 타겟 전략」, 논객닷컴, 2012.04.25.에서 재인용

첫 번째는 ‘개방’으로 플랫폼은 누구나 차별없이 참여할 수 있는 구조이며 정보공유를 통해 투명성과 공공성을 확보할 수 있다. 두 번째는 ‘공유’로 플랫폼의 참여자들은 지식 및 공유자산에 기여하고 그 자산을 사용하고 여과하고 개선할 수 있도록 권한위임하며 이 관계를 통해 가치창출을 한다. 세 번째는 ‘협업’으로 플랫폼에서는 수평적 네트워크를 활용하여 모든 참여자들 사이의 공유가치를 형성하고 집단지성을 통해 혁신, 재화 및 서비스 창출, 문제해결 등의 시너지 효과를 발휘한다. 네 번째는 ‘상호의존’으로 정부, 기업, 민간 등 사회구성원이 플랫폼에서 모두 상호의존하며 연결되어 있음을 이해하고 지속가능성 추구한다. 마지막은 ‘진실’로 플랫폼에서는 지속가능한 삶을 위해 신뢰관계를 구축하고 네트워크 협력을 유도한다.

## 2. 플랫폼의 규칙과 이점

개방, 공유, 협업, 상호의존, 진실이라는 특징을 가진 플랫폼이 제도화된 커뮤니티 아트 of 비민주성을 실제로 해결하기 위해서는 개념상의 플랫폼을 움직이는 일종의 규칙이 있어야 한다. 그것은 문화민주주의다.

문화민주주의는 문화생산자를 통한 문화수용자로의 일방적 전달을 쌍방향 소통으로 전환하고, 비민주적 구조를 민주화하는 것이다. 문화민주주의는 생산자와 수용자, 전문가와 시민이(아마추어, 준전문가 등) 때로는 다양한 예술환경에서 구분될 수도 있지만 둘 사이를 넘어갈 수 없는 벽으로 세우지 않는 것이다. 즉 문화민주주의는 예술에서 전문예술가-아마추어의 관계를 급진적으로 민주화하는 것이며 바텀-업(Bottom-Up) 방식을 사용한다. 문화민주주의의 다른 중요한 특성은 개별성(individuality)이다. 개별성은 다양성을 존중하며 개별적인 욕구와 지향점을 일원화시키지 않는다. 그런 점에서 공동의 목표를 위한 활동적인 운동성과 다수의 합의에 의한 합리적 제도와는 다른 측면이 있다. 또한 개별성의 핵심은 자발성이다. 저마다 다른 빛깔을 드러내는 시민들의 등장은 다른 누구에 의한 일방적인 요청이나 기대로 이뤄지지 않는다. 그들은 문화예술이나 정치참여 등 활동적인 삶을 통해 스스로 자신을 표현하고 드러내기 원한다. 또한 그들의 개별적 활동이 지역공동체 봉사와 시민의식의 향상까지 점차 확대되기도 한다.<sup>53)</sup> 자발성에 근거한 개별성은 문화민주주의의 핵심요소다.

문화민주주의의 이런 특징들은 실제 삶의 현장에서 다양한 흐름으로 나타나고 있다. 시민영역에서는 서울 성미산 마을극장이나 인천 문화바람 등에서 생활예술동아리의 자발적인 활동이 활발하게 이뤄지고 있다. 또한 정책영역에서는 찾아가는 문화활동 등 문화예술 향수기회의 전반적 확대, 문화다양성 보장, 개인의 문화적 능력을 향상시킬 수 있는 방안들을 고민하고 있다. 그리고 최근 경제영역에서도 생산과 소비의 단위에서 경계를 넘은 프로슈머(prosumer)의 등장이나 전문가의 영역을 넘어 고객/대중/시민이 문제의 해결책을 제시하는 크라우드 소싱<sup>54)</sup>, 비즈니스 플랫폼 위에서 고객과 기업이 함께 제품과 서비스를 만드는 플랫폼마이징(platformizing)<sup>55)</sup> 등이 있다.

문화민주주의는 문화의 전달을 민주적으로 만들고 개별성을 중요하게 생각한다. 지향점이 없는 개념상의 플랫폼에 문화민주주의라는 규칙을 부여한다면 플랫폼은 제도화된 커뮤니티 아트

52) 돈 탭스코트, 앤서니 윌리엄스, 『매크로 위키노믹스』, 21세기북스, pp.53~80, 2011

한국예술종합학교 산학협력단, 「인천 음악 교육 및 향유 기반조성 연구」, 인천문화재단, 2012에서 재인용

53) 로버트 퍼트넘, 『나 홀로 불링』, 새물결, p.243, 2009

54) 제프 하우, 『크라우드 소싱』, 리더스북, 2012

55) 유인오 외 1인, 「고객-기업이 제품-서비스 함께 만드는 ‘플랫폼마이징」, 동아일보, 2012.06.28

의 비민주성을 해결할 수 있는 이론적 장점을 가지게 된다.

첫째로 플랫폼은 문화민주주의의 광장이다. 문화민주주의의 광장은 각기 다른 다양한 삶이 함께 존재하는 장(場)이다. 다양성을 가진 여러 주체들이 자발적인 참여를 통해 서로의 삶을 인정하고(개별성) 지속가능한 삶을 비전으로 문화민주주의를 실현하는 광장이다. 예를 들어 주민들이 직접 자신이 살고 있는 마을의 발전계획을 만든다고 할 때 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트는 주민들의 의견을 모으고 네트워크를 하는 동시에 주민들 개개인의 비전을 설정할 수 있도록 다양한 활동영역을 만드는 것이다. 물론 주민들이 광장으로 나와서 그것이 자발적인 참여로 이어질 수 있도록 기반을 만드는 것도 커뮤니티 아트의 역할이다.

둘째로 플랫폼은 문화민주주의의 네트워크다. 문화민주주의의 네트워크는 개방성과 공유성을 지닌 다른 플랫폼과의 파트너십(협업, 상호의존)이 핵심이다. 커뮤니티 아트는 전문가 그룹, 지자체, 정치, 경제 등 다른 단위의 플랫폼과 파트너십을 진행한다. 여기에 자발적 참여의 주체가 되는 주민들도 결합해 지속가능한 삶을 지향하는 개방적 구조의 네트워크 플랫폼이 되는 것이다. 예를 들어 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트가 경제적 차원의 플랫폼과 연결하면 커뮤니티 비즈니스, 협동조합 등의 사회적 경제가 창출되고, 정치적 차원의 플랫폼과 연결하면 지방자치, 풀뿌리 민주주의 등의 방식이 창출되는 것이다.

결과적으로 커뮤니티 아트를 플랫폼으로 위상전환한다면 커뮤니티 아트는 개별성을 가진 사람들이 자발적으로 참여하여 커뮤니티의 비전을 나눌 수 있는 광장의 역할을 하는 것이고 동시에 지속가능한 삶의 실현을 위해 다른 플랫폼과의 연결을 만들어 나가는 네트워크의 역할을 하는 것이다. 이를 통해 제도화된 커뮤니티의 비민주성을 극복할 가능성이 열린다.

### 3. 기존 프로젝트의 재평가

커뮤니티 아트는 장르가 아니라 플랫폼이다. 커뮤니티 아트에서 프로그램 자체는 핵심이 아니다. 커뮤니티 아트는 첫째, 커뮤니티 아트라는 예술활동 안에 커뮤니티의 지속가능한 삶의 비전이 담겨 있는가, 그리고 둘째, 다른 영역의 플랫폼들과 어떤 연계성을 가지고 지속가능한 삶을 만들어낼 것인가에 답하는 예술기반 네트워크 플랫폼인 것이다. 다시 말해, 커뮤니티 아트는 커뮤니티 내 개별성을 가진 시민들이 추구하는 공통의 가치를 담는 틀을 제공한다. 그리고 시민들 간의 신뢰와 협력에 바탕을 둔 네트워크를 만들며 개방성과 공유성을 지닌 또 다른 플랫폼과의 파트너십을 이끄는 것이다.

문화민주주의라는 규칙을 가진 플랫폼의 관점으로 커뮤니티 아트 분야에서 중요하게 다뤄졌던 몇 개의 기존 프로젝트를 재평가하려고 한다. 그렇다면 평가 전에 플랫폼 관점만의 독특한 재해석, 재평가에 대한 기준이 필요하며 그것은 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트의 역할과 성격에 근거해야 한다.

첫 번째는 개방, 공유, 상호의존 등의 가장 근본적인 플랫폼의 특성이 커뮤니티 아트에서 존중되고 지켜지느냐를 따져봐야 한다. 플랫폼은 익명성의 닫힌 공간이나 모든 것이 하나로 모여지는 일원화 사회가 아니다. 두 번째는 다른 플랫폼과의 네트워크 정도이다. 네트워크는 지속가능한 삶의 실현을 목표로 하는 깊고 지속적인 관계성을 요구한다. 그리고 이 두 가지 기준은 결국 커뮤니티 아트가 문화민주주의를 이뤄낼 수 있는지를 묻고 있는 것이다.

## 가. APAP2010

안양시는 2005년부터 공공예술프로젝트를 시행하고 있다. 첫회였던 APAP2005는 낙후된 채 방치되었던 안양유원지에 공공예술프로젝트를 도입하여 유원지 전체를 하나의 예술작품화한 예술공원으로 만들었다. 2회였던 APAP2007은 평촌로와 시민로를 중심으로 평촌 신도시의 맥락을 재해석하여 시민들의 일상공간에 예술 작품을 설치했다. APAP2010부터 ‘새 장르 공공미술’의 개념을 본격적으로 도입했다.<sup>56)</sup> “새 동네, 열린 도시 안에서”라는 주제로 프로젝트는 크게 세 구조로 나뉜다. 먼저 새 동네는 안양시 부림동 학운공원에 설치되었다. APAP2010의 정보와 과정을 모으는 물리적 중심지로 오픈스쿨, 한국의 정자를 현대적으로 재해석한 파빌리온, 한국의 방 문화에서 영감을 얻은 오픈하우스로 구성되어 있다. 새 동네는 안양 전역에서 진행되는 프로젝트의 정보를 제공하고 작가들이 진행하는 프로그램을 집약시켜 전시했다. 또한 시민들이 도시와 공공 공간에 대해 다양한 방식으로 생각하고 참여할 수 있는 25개의 참여 프로그램인 오픈 프로그램 등이 있다. 둘째로 열린 도시는 APAP2010의 중심 프로젝트로 ‘같이, 만들기, 변화를 위해’라는 세 가지 틀을 중심으로 15개 팀의 예술가들이 참여해 현장에서 변화를 이끌어내는 공공예술을 실천하고 있다. 김월식의 ‘무늬만 커뮤니티는’은 박달2동을 주 무대로 사회문화적으로 소외된 계층, 특히 폐지를 수집하여 생계를 이어가는 노년층들의 개인의 존재감, 사회적 위치를 회복하는 일, 혹은 자신의 삶을 되돌아보거나 문제의식을 통해 자기 삶을 재설계하기 위해 예술가와 지역 시니어들과의 만남의 자리를 만드는 프로젝트다. 수잔 레이시의 ‘<우리들의 방>-안양여성들의 수다’는 안양의 다양한 여성들과 실내수영장, 아파트 건축현장, 학교 운동장 등 15곳의 공공장소에서 수다를 나누고 그 수다(대화)의 모습과 내용을 사진으로 담았다. 마지막으로 유목은 APAP2010의 중심 센터인 새 동네와 각 작가들의 프로젝트가 벌어지고 있는 열린 도시를 잇는 모바일 프로젝트다. 최대 120명까지 수용할 수 있는 공기주입식 맞춤형 제작 트럭으로 구성된 이동식 공간 방방 등 지역, 작가, 주민을 연결하고 서로 다른 문화를 연결한다.<sup>57)</sup> APAP2010의 배경 예술감독은 “지난 1, 2회 프로젝트가 작가들의 일방적인 퍼포먼스를 통해 프로젝트의 정체성을 확립하는 단계였다면 3회 프로젝트는 지역주민들과의 커뮤니케이션을 통해 함께 만들어가는 것이 가장 큰 특징”이라고 말했다.<sup>58)</sup>

APAP2010의 커뮤니티 아트 방식을 거칠게 요약하면 이렇다. 행정은 사업과 예산을 만든다. 기획자와 작가는 지역을 조사하고 관련된 주민들을 만난다. 그리고 그 지역의 인문사회 환경을 작가의 창의력을 발휘하여 예술적으로 분석하고 거기서 발생하는 예술적 영감을 담아서 작가가 작품을 만들어가는 근본적으로 탑-다운 방식이다. 물론 설치되는 작품들의 수준은 매우 훌륭하고 과정 중심의 프로그램들은 신선하며 시민들의 참여를 이끌어내는 방식이 일방적이지 않다. 그리고 이와 같이 많은 규모의 예산이 필요한 사업은 대체로 탑-다운의 구조에서 시작한다. 이런 방식을 단순히 비민주적이라고 단정할 수는 없을 것이다. 또한 시민들의 참여나 의사가 작가의 창의력을 통해 변증법적으로 충실히 발현된다면 예술과 민주주의라는 어울리지 않을 것 같은 두 대상이 예술의 본질적인 풍요로움과 스스로가 스스로를 만들어가는 민주화를 동시에 이룰 수도 있다.

탑-다운 방식 그 자체가 문제라고 단정할 수는 없다. 하지만 결과로서의 탑-다운 방식이라면 탑-다운 방식을 생산해내는 커뮤니티 아트 전체의 프로세스는 비민주적이라고 비판할 수

56) 정철현, 박윤조, 「우리나라 공공미술정책을 위한 새로운 장르 공공미술의 적용」, 『사회과학연구』 제50집 2호, p.97, 2011

57) <http://www.apap2010.org/> 내용을 정리

58) 전해원, 「제3회 안양공공예술프로젝트 내달 2일 개막」, 아시아투데이, 2010.09.30에서 재인용

있다. 왜냐하면 결과로서의 탑-다운 방식은 대체로 행정은 성과중심주의, 예술가는 오브제 중심주의에 빠지기 쉽고 그것은 결국 커뮤니티 아트에 커뮤니티가 없는 상태, 또는 커뮤니티 아트에 지자체와 예술가만 남아있는 상태를 말하기 때문이다. APAP2010의 커뮤니티 아트 방식은 안양시의 예산과 정책집행에 따라 직접적인 영향을 받는 탑-다운 방식이었다. 실제로 APAP는 성격상 대규모 공공재원이 투입되는 사업이었기 때문에 매 회마다 잡음이 끊이지 않았다.<sup>59)</sup> 또한 안양시의 의지에 절대적으로 기댈 수밖에 없는 비민주적 구조였기 때문에 사업의 지속가능성은 수시로 흔들렸다.<sup>60)</sup> 또한 서두에서 지적했듯이 탑-다운 방식은 문화민주주의 플랫폼의 관점에서 보면 구조적으로 다른 플랫폼과의 개방, 공유를 하는 주체권력을 작가 또는 기획자에게 우선적이고 주도적으로 부여함으로써 작가 또는 기획자의 의지와 판단에 너무 많이 기대고 있으며 그만큼 자발적인 시민참여를 배제할 수 있는 위험성을 가지고 있다.

## 나. 회춘프로젝트

<회춘 프로젝트>는 젊은 예술가들이 다양한 방식의 문화예술로 거리를 지나가는 시민들에게 다가가는 공공예술 프로젝트다. 2011년 부산문화재단 지역문화예술기획지원사업에 ‘부산 청년 문화 생태계 구축을 통한 문화활성화 프로젝트-부산 회춘 프로젝트’로 선정되었다. 회춘 프로젝트는 부산대학교 앞 일원을 중심으로 진행되었으며 모두 10개의 사업이 진행되었다. 총 2억 원의 사업비로 준비기간을 거쳐 실제 사업 추진은 2011년 7월 15일부터 10월 22일까지 100일 간 진행됐고 이후 온라인 아카이브 구축과 매뉴얼 북 등이 제작되었다. 회춘프로젝트의 핵심목적은 첫째, 개별적으로 활동하는 청년문화관계자들을 발굴하고 둘째, 다양한 단체, 예술가, 주민 등 이해관계자를 결합하여 네트워크를 구축하며 셋째, 지역 중심의 일상성을 지속적으로 재생산하는 것이었다.<sup>61)</sup>

회춘프로젝트의 성과는 크게 두 가지로 요약할 수 있다. 하나는 부산 청년문화의 가능성을 발견하고 서로 연대하기 시작했다는 것이다. 회춘프로젝트로 인해 다양한 청년문화단체들이 서로의 존재를 확인하고 함께 사업을 진행할 수 있었다.<sup>62)</sup> 문화기획자들은 서로 연대하면 할 수 있다는 자신감이 생겼다.<sup>63)</sup> 다른 하나는 청년문화관계자들이 문화를 통해 주민과 만났다는 것이다. 주민들이 일상공간에서 예술을 접할 수 있도록 기회를 제공하고 주민들은 다양한 공연이나 전시를 관람하고 체험했다. <비가오나 눈이오나 버스킹(Busking) 프로젝트>나 <온천천문화살롱> 같은 사업은 젊은 예술가들의 무대가 되었고, <공연배달 프로젝트>처럼 주민이 모이는 곳이면 1톤 트럭을 타고 가서 공연을 했다. <사운드 퍼니처> 사업은 도시철도 부산대역 앞 자투리땅에 음악을 들을 수 있는 벤치를 만들어 주민에게 쉼터를 제공했다.<sup>64)</sup>

먼저 프로젝트의 목적이나 방향은 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트의 가치를 추구했다고 볼 수 있다. 이미 지역에 존재하는 자원을 새롭게 인식하고 취합하여 시너지를 이끌어내려 했다.

59) 박승규, 「4년여 장정, 작품 92점 남기고 역사 속으로, 안양공공예술재단, 무엇을 남겼나」, 안양시민신문, 2011.04.25

60) 2005년, 2007년, 2010년 총 3회 개최했으며 현재 2013 APAP 준비 중  
김두호, 「최대호시장, “민심은 천심(天心)… 시민만 바라보겠다”」, 안양일보, 2010.07.14

61) 장현정, 「문화예술, 네트워크로 지역 살리기」, 『문화예술 협력네트워크 심포지엄 자료집, 문화예술의 자생성 확보를 위한 세 가지의 큰 흐름』, 인천문화재단, 2011

62) 박진명, [특집- 협력을 통한 문화의 흐름1] 연대를 통한 청년들의 실험, 개념미디어 바삭, 2012.08  
<http://bassak.co.kr/322>

63) 김종균, [부산 문화에 부는 푸른 새바람] ③ 실천적 연대, 부산일보, 2012.04.23

64) 회춘 프로젝트 인터넷 카페 <http://cafe.naver.com/busanpublicart>

김종균, 「부산 회춘프로젝트 점점 심포지엄 "지역 주민과 문화 소통 가능성 열어"」, 부산일보, 2011.12.16

청년문화관계자들이 활동할 수 있는 장을 만들고 지역의 청년문화생태계 구축을 시도했다.<sup>65)</sup> 그리고 작가, 단체, 주민 등이 각자의 영역을 넘어 자주 만나고 소통하는 구조를 시도했다. 하지만 APAP에서 지적되었던 것과 마찬가지로 결과로서의 탑-다운 방식에서 벗어나지 못했다. 사업을 통해 청년문화네트워크가 형성되고 주민들과 일상 속에서 문화예술을 접하는 장을 기획했지만 사업의 실제형식들은 여전히 행위자, 공연자, 기획자 중심의 한계가 있었다. 또한 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트 관점에서 참여주체들이 각자의 영역을 넘어 소통하는 목표를 두었지만 당위 이상의 그런 목표를 실현할 수 있도록 뒷받침할만한 민주화된 네트워크 구조가 실제로 있었는가? 이후의 부산 청년문화예술 확장의 큰 동력이 되었을지언정 결과로서의 탑-다운 방식으로 마무리되지 않았는가라는 의문을 제기할 수 밖에 없다.<sup>66)</sup>

## 다. 문전성시 못골시장 프로젝트

문전성시 프로젝트는 ‘문화를 통한 전통시장 활성화 시범사업’의 줄임말로 문화체육관광부가 2008년부터 실시한 전통시장 활성화 사업이다. 정부의 기존 시장 활성화 사업은 주로 시설현대화나 재개발 사업 등 경제적 지원에 초점이 있었다. 하지만 문전성시 프로젝트는 문화예술적 접근으로 방향을 전환하여 시장 활성화를 통해 전통시장과 지역 공동체가 결합하고, 시장문화와 지역문화가 결합하는 공공문화적 장소로서의 전통시장을 비전으로 삼았다. 그래서 2008년부터 2010년까지 총 16곳의 전통시장에서 프로젝트를 진행했다. 또한 매년 사업선정을 통해 2년의 지원기간을 두고 국비와 지방비를 1:1 매칭하는 방식으로 지원하고 있다. 추진주체로는 총괄기획자(project manager)를 두고 컨설팅 과정(시장과문화컨설팅단)을 통해서 전통시장의 문화를 발굴하여 계획을 수립하고 전체적인 사업을 총괄하도록 했다. 전통시장 상인회는 컨설팅단 및 총괄기획자와의 협력관계를 구축하고 사업에 함께 참여했다. 문전성시의 가장 큰 특징은 휴먼웨어를 우선 하는 것이었다. 사업초기에는 휴먼웨어를 구축하기 위해 하드웨어를 구축하고 휴먼웨어를 강화하는 관계 형성 프로그램을 만들었다. 이것은 상인과 주민들의 문화활동을 촉진하고 지속가능한 인적 역량을 구축할 수 있도록 이끈다. 이렇게 초기와 중기에 구축된 휴먼웨어를 바탕으로 핵심 사업(소프트웨어)을 전개하고, 장기적 비전을 수립한 뒤 하드웨어로 사업을 추진하는 단계로 진행됐다.<sup>67)</sup> 이러한 추진전략은 개별 전통시장 내외의 환경과 조건을 고려해야하기 때문에 시장 활성화 전략을 유형별로 달리하여 사업을 진행했다. 그 유형 중에서 가장 커뮤니티 아트적인 색깔이 많은 주민공동체형<sup>68)</sup>이며 문전성시의 첫 번째 사업이었던 수원 못골시장 프로젝트를 중점적으로 검토하려고 한다.

1975년 문을 연 수원 못골시장은 경기도 수원시 팔달문 근처에 87개의 점포로 이루어진 작은 규모의 시장이다. 문전성시의 기본 추진전략처럼 못골시장 프로젝트는 휴먼웨어를 발전하는 스토리텔링 작업으로 사업의 뼈대를 갖추고 그것을 다른 영역으로 파생시켰다. 전문 작가들이 상인들을 취재하여 그들의 인생이야기에서 중요한 포인트를 집어내고 집필과정을 거쳐 <우리는 못골시장 라디오스타>이라는 스토리북을 만들어냈다. 여기에 상인들의 인생이야기를 기반으로 못골시장의 대표 BI와 상점별 BI를 만들어 못골시장의 아이덴티티를 만들었고, 이야

65) 장현정, 앞의 자료, p.64

66) 오상준, 「지속가능 청년 문화, 5인이 뭉쳤다」, 국제신문, 2012.05.28

<http://www.kookje.co.kr/news2011/asp/newsbody.asp?code=0500&key=20120529.22025193600>

67) 시장과문화컨설팅단, 『2008-2010 문화를 통한 전통시장 활성화 시범사업 결과자료집』 p.34, 문화체육관광부, 2011

68) 상인, 지역주민이 교류하는 전통시장 모델 구축으로 목표로 하며, 이 외에도 지역관광형, 문화예술형, 문화복지형 등이 있다.

기 간판과 영상으로도 만들었다. 못골시장 라디오 방송국인 ‘못골온에어’는 상인들 스스로 프로그램을 만들고 운영하는 라디오 방송이다. 젊은 상인들이 시장의 주역으로 등장할 수 있도록 장을 만들었고 이후에는 지역사회에 좀 더 다가가는 프로그램을 구성하기 시작했다. 그리고 못골시장 여성 상인들로 구성된 줌마불평합창단은 노래를 통해 공동의 문제를 인식하고 함께 해결할 과제들을 ‘불평’의 방식으로 이야기했다. 이외에도 여러 프로그램을 진행했다.<sup>69)</sup> 못골시장 프로젝트의 총괄기획자와 컨설팅단은 이 프로젝트의 핵심을 자발성과 내발성으로 보았다.<sup>70)</sup> 그래서 프로그램 진행 초기부터 자발적으로 사업이 진행될 수 있도록 고려하였고 상인들의 주도적인 참여가 이루어졌다.

플랫폼의 관점에서 이 프로젝트를 검토한다면 못골시장 프로젝트 초기는 탑-다운 방식으로부터 시작했다. 자발성이라는 프로젝트의 핵심도 사실 탑-다운 방식에서 설정된 것이었다. 하지만 프로젝트 내 여러 사업들을 통해 얻은 경험과 학습으로 상인들의 자발성 영역이 커지기 시작했다. ‘못골온에어’와 ‘줌마불평합창단’은 그 중에서도 핵심적인 활동이었다. 그리고 상인들은 이러한 활동들이 결국 자신들의 이익에 도움이 된다는 공통인식을 점차 갖게 되었다.<sup>71)</sup> 인식의 전환은 상인들을 하나로 뭉치게 하는 동기가 되었고 하나의 질문에 합의하게 되었다. ‘시장을 어떻게 활성화할 것인가?’ 물론 문전성시 프로젝트에서도 시장 활성화에 대한 개념을 시장 가치, 시장 문화, 서민 경제로 활성화에 대한 다양한 관점을 제시했다. 하지만 문전성시 프로젝트의 제안 배경이나 프로젝트 초기 상인들의 인식 수준은 근본적으로 ‘문화를 통해 시장에 많은 손님들이 찾아오는 것’이었다. 그리고 상인들은 시장 활성화라는 프로젝트의 정책 목표에 합의했고 적극적으로 자발성을 발휘하여 사업에 참여했다. 이러한 방식은 문화민주주의의 관점에서 탑-다운 방식보다 진전된 형태라고 할 수 있다. 즉 상인들의 합의를 통해 합리적으로 목표를 설정하고 그 목표를 위해 함께 사업을 실행하는 방식은 민주적이라고 할 수 있다.

하지만 못골시장 상인들의 합의된 목표는 장소마케팅, 관광 등의 의제와 같이 필연적으로 외부의 자원을 끌어들이어야만 하는 구조로 되어있었다. 다시 말해 라디오 DJ를 하고 합창단에서 노래를 하는 이유가 상인들 스스로의 커뮤니티만을 위한 것이었다면 상인들의 자발적 참여와 운영은 시작부터 쉽지 않았을 것이다. 문전성시 프로젝트는 상인들을 자발적으로 나서도록 만드는 동기부여가 분명했고 그것은 외부의 자원, 핵심은 손님이었다. 이러한 한계 때문에 상인 커뮤니티 내의 다양한 구성원들이 내부의 동력을 통해 스스로 자신을 표현하고 자발적인 참여를 통해 다른 플랫폼과의 관계를 만드는 데는 제약이 있었다.

또한 합의에 의한 목표설정은 하나로 수렴되거나 울퉁불퉁한 천 개의 고원을 하나의 산으로 만드는 구조가 되기 쉽기 때문에 참여하는 다양한 개인들의 특이성이 희생될 위험이 있다. 물론 못골시장에서 이루어졌던 사업들은 상인들 개별의 인생을 조명하는 것이 중요했다. 그러나 다양한 개인의 특이성을 발견하는 것도 스스로에 대한 스스로의 재발견이라기보다는 작가/기획자에 의한 발견, 그리고 작가/기획자 중심의 콘텐츠화(오브제 중심)라는 측면이 강했다. 그리고

69) 시장과문화컨설팅단, 앞의 책, pp.42~57  
 못골시장 홈페이지 [www.motgol.com](http://www.motgol.com)  
 오세형, 앞의 논문, pp.20~23

70) 시장과문화컨설팅단, 앞의 책, p.43

71) "문화가 시장을 활성화시킬 수 있다는 것을 실감했어요. 동아리 활동을 하고 주민들과 즐겁게 만나면서 손님에 대한 상인들의 인식과 장사 태도가 달라졌어요. 그러자 손님들도 '시장 상인들이 친절하고 긍정적이어서 자주 오고 싶다'는 반응을 보였고요." 박우진, 「김승일 “문화가 전통시장을 살려내지요”」, 한국일보, 2012.04.28 중 못골시장 문전성시 프로젝트에서 문화 기획을 맡은 상인이었던 김승일 씨의 말

합의적 방식은 다수결 민주주의가 갖는 중우정치의 위험성을 그대로 가지고 있다. 왜냐하면 절차적으로는 민주적일 수 있지만 결과적으로 항상 옳은 것은 아니기 때문이다. 문화예술을 통한 시장 활성화라는 문전성시의 가장 핵심적인 목표에 상인들이 민주적인 절차를 따른다고 해도 문화예술을 기계적이고 도구적으로 사용하는 것에 합의한다면 프로젝트는 한 순간에 지역의 문화예술/상인/지역시민의 생태계를 위협하는 공공사업이 될 것이다. 종종 발생하는 일이지만 상인/지역 행정의 요구와 작가의 의도가 어긋나서 작가를 쫓아내고 상인/지역 행정이 시장 활성화를 위해 합리적인 방식으로 옳다고 판단되는 것들을 처리하는 합리성의 아이러니가 발생하기도 한다.<sup>72)</sup>

정리하면 문전성시 프로젝트가 여러 지역에서 적지 않은 기간 동안 많은 공공예산과 자원을 투입했지만 성공사례가 많다고 할 수 없는 이유를 플랫폼의 관점에서 두 가지만 꼽는다면, 먼저 시장 활성화라는 목표 자체가 가지는 외부 의존성 때문이며 그것은 사업 내적으로는 커뮤니티 내 개인의 특이성을 합의에 의해 균등화 시키고 사업 외적으로는 비민주적인 탑-다운 방식으로 이끄는 경우가 많았기 때문이다. 두 번째는 상인들이 민주적인 절차를 통해 합의를 만들어내도 상호의존, 협업 등을 통한 네트워크를 존중하지 않는 플랫폼에서는 비민주적인 결과를 낳았기 때문이다.

## 라. 작은 무의도 그림수필 : 섬집을 존중하다

‘섬집을 존중하다’는 2011년 인천문화재단의 섬 공공예술 기획 프로젝트로 소무의도에서의 공공예술 활동이다. 퍼포먼스 반지하와 연계되어 있는 프로젝트팀 ‘기억과 새로움의 풍경’이 참여하여 5개월 간 약 30여 명의 주민들과 함께 프로젝트를 진행했다. ‘섬집을 존중하다’는 주민설명회를 시작으로 약 두 달 간 지역조사와 지역 인터뷰를 통해 소무의도의 특성을 분석하고 현 주민들의 생활사를 조사했다. 대부분 화가들이나 작가들은 이 자료를 바탕으로 그림수필 주제를 정했고 주제에 대한 그림과 글을 작성했다. 그렇게 묶인 작은 무의도 그림수필은 작업 중 기록된 주민들의 사진과 함께 출판기념회 겸 사진전을 개최했다. 이후에 집수리와 골목정리 ‘섬집을 보호하다’를 진행했다. 참여 작가들은 10여 집을 수리하면서 그 주변을 정리했다. 그리고 마을의 공유된 공간을 찾아 그곳에서 찾을 수 있는 재료를 활용하여 마당의 정원을 만들기도 하고 집의 새 문의 틀로 활용하기도 하였다. 10월에 시작된 집수리 도색작업은 11월을 넘어서게 되었고 블록스타일 벽화로 벽화작업을 진행하였다. 마지막으로 지역조사와 인터뷰를 함께 진행하면서 그림수필과는 다른 연극의 극본을 만들었다. 작가는 예술감독과 다른 작가들과 토의하는 방식으로 대본을 완성시켰다. 주민들의 집 사이 공터를 무대로 하고 지역 예술인들이 배우와 스태프로 참여하여 창작연극 ‘섬의 가을은 나의 봄입니다’를 공연했다.<sup>73)</sup>

‘섬집을 존중하다’에서 가장 핵심적인 작업은 작은 무의도 그림수필이었다. ‘기억과 새로움의 풍경’이 그림수필을 만들기 위한 접근 방식을 다음의 단락에서 일부 파악할 수 있다.

72) 목포 자유시장 갈등 참조 <http://cafe.naver.com/jydokkaebi/>

73) 기억과 새로움의 풍경, 『2009~2011 섬 공공예술프로젝트, 3년의 기억과 기록』, pp.18~53, 인천문화재단, 2012

“우리는 낮선 섬에 찾아가 그곳의 풍경과 주민들에게 공존과 공동체예술에 대한 질문을 풀어놓았습니다. 삶의 가운데 그것이 실례가 되지 않는다면 말이죠. 그에 앞서 주민들과 인사하고 그 생활을 관찰하고, 기억을 여쭙어 기록하고, 미래의 꿈을 이야기 했습니다. 그리고 따뜻한 삶과 아름다운 환경을 함께 만들고 싶은 바람과 다음 세대에게 들려줄 섬의 기억과 새로움의 이야기를 담아 한 권의 그림수필을 만들기로 했습니다.”

- 『섬집을 존중하다』 중-74)

‘섬집을 존중하다’는 존중, 생활, 소통, 노동을 공동체 예술의 중요한 원리로 생각한다. 그래서 ‘기억과 새로움의 풍경’은 공동체 미술이 “주인인 지역 주민의 삶과 생활을 진심으로 존중하고, 미술활동가의 의식 있는 활동과 진정한 소통이 되었는가를 견지하는 과정을 요구한다”고 말한다.<sup>75)</sup>

플랫폼의 관점에서 ‘섬집을 존중하다’는 개인의 개별성을 존중하는 커뮤니티 아트 방식이다. 문화민주주의적 관점에서 합의적 방식은 합의된 내용에 동의하지 않으면 배제되는 일종의 폭력성을 근본적으로 가지고 있다. 이런 합의적 방식을 극복하고 다양한 개인들이 가지고 있는 개별성을 존중하는 방식은 문화민주주의적 관점에서 합의적 방식보다 진전된 방식이라고 할 수 있다. 사람은 누구나 자신의 이야기를 가지고 있고, 그것은 남들과 다른 독특함을 품고 있다. 개인의 개별성을 존중하는 커뮤니티 아트 방식은 개인들의 생명력을 죽이지 않고 하나로 수렴되는 합의에 문제를 제기하며 기계적인 연대나 중심을 강조하지 않는다. 다양성을 존중하는 광장에서 각자의 위치와 상황, 의견에 따라 스스로의 존재를 최대한 인정하는 커뮤니티 아트 방식이라고 할 수 있다. 탑-다운 방식의 프로젝트라는 구조적 한계 내에서 ‘섬집을 존중하다’는 섬 지역 주민들을 대상화하지 않기 위해 노력한다. 그렇기 위해서 ‘섬집을 존중하다’에서 작가들이 취하는 방식은 주민들과 시간을 함께 보내는 ‘생활’에 방점을 두고, 주민들을 하나의 장면이나 문장으로 정의하지 않는 것이다.<sup>76)</sup> 이것이 주민 개개인을 겸허한 태도와 노력으로 존중하는 커뮤니티 아트의 방식이다.

이렇게 ‘섬집을 존중하다’는 플랫폼의 차원에서 문화민주주의의 광장 역할을 하고 있지만 문화민주주의의 네트워크 역할은 미흡하다. 다시 말해 ‘섬집을 존중하다’는 스스로 설정해 놓은 플랫폼의 범위 안에서 자발성을 이끌고 개별성을 존중하며 동시에 커뮤니티의 비전을 나눈다. 하지만 공유성을 지닌 다른 플랫폼과의 협업은 원활하지 못하다. 이렇게 다른 플랫폼과의 네트워크 역할이 미흡하다면 탑-다운 방식의 프로젝트라는 구조적 한계를 가진 ‘섬집을 존중하다’는 어느 프로젝트성 사업들과 마찬가지로 지속가능한 삶이라는 목표를 달성하기 어려운 상황에 놓이게 된다.

74) 기억과 새로움의 풍경, 『섬집을 존중하다』, p.4, 다인아트, 2011

75) 기억과 새로움의 풍경, 『2006~2010 인천, 공공미술 지도 그리기』, p.98, 인천문화재단, 2010

76) 기억과 새로움의 풍경, 『2009~2011 섬 공공예술프로젝트, 3년의 기억과 기록』, p.31, 인천문화재단, 2012

## V. 커뮤니티 아트의 역할과 과제

### 1. 각 사례에 대한 커뮤니티 아트 역할

지금까지 플랫폼의 관점에서 기존 프로젝트들이 문화민주주의를 어떻게 실현하는지 재평가했다. 문화민주주의 측면에서 탑-다운 방식, 외부의존성/합의적 방식, 개별성으로 분류할 수 있고, 이런 방향으로 갈수록 문화민주주의의 진전된 형태라고 할 수 있다. 하지만 이것은 일종의 경향성일 뿐 모든 커뮤니티 아트의 방식이 이러한 형태로 진행되어야만 하는 건 아니다. 서로 보완되어야 할 필요가 있다.

<표 V-1> 각 사례 별 주요 평가기준 부합도와 네트워크 플랫폼으로 발전 방안

프로젝트 사례	주요 평가기준			네트워크 플랫폼으로 발전 방안
	탑-다운 방식	외부의존성 합의적 방식	개별성	
APAP	●	○		개별성을 존중하며 외부 플랫폼과의 네트워크 연결
회춘프로젝트	●	○		문화의 다양성이 존중되는 플랫폼 내 기획과 네트워크 강화
문전성시 못골시장	○	●		교류 및 상호의존을 위한 네트워크 강화
작은무의도 그림수필	○		●	생산, 경제 등 다른 형태의 플랫폼과 결합

※ 평가기준 부합도(● : 매우 부합, ○ : 부합)

상황이나 환경에 따라 각자 다른, 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트를 시도하는 것이다. 다만 문화민주주의적 관점에서 커뮤니티 아트는 지속가능한 삶을 위해 다양성을 존중하고 네트워크를 중요하게 고려해야 한다. 다시 앞에서 재평가했던 사례들에 대해서 플랫폼의 차원에서 문화민주주의를 실현하기 위해 어떤 부분을 보완해야 하는지 간단히 서술하고자 한다.

1) APAP 2010, 회춘프로젝트 : 두 사례 모두 시민들의 의지를 담아내려는 노력이 있었음에도 결과로서의 탑-다운 방식은 커뮤니티 아트의 비민주적인 구조를 만들어냈다. 그래서 그것을 민주화하기 위해서는 커뮤니티 아트를 네트워크 플랫폼으로서 지속가능한 삶이라는 목표를 가지고 다른 플랫폼과의 네트워크를 해야 한다. 특히 APAP의 경우 안양이라는 공간영역 내 주민 플랫폼, 안양시 외의 시민 플랫폼과의 상호의존 및 협업 등을 시도한다면 시너지를 발휘할 수 있다. 다만 그 형식이 주민/시민 플랫폼을 대상화하거나 종속시키지 않도록 개별성을 존중해야 하며 부분적으로는 예술가의 기획-시민들의 참여라는 구도를 급진적으로 전환시킬 필

요가 있다. 예를 들어 구조물의 설치일 경우 예술가의 기획에 의한 설치와 이후에 시민들이 그 설치의 의도와 기획에 참여하는 형태보다는 설치 과정부터 시민들이 그 공간에 어떤 구조물이 어떤 방식으로 설치가 되며 이후에 그 구조물은 시민들을 위해 어떻게 지속가능하도록 운영할 건지 시민들의 의견을 끌어내고 함께 만들어가는 기획이 필요하다. 물론 그 과정에는 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트를 이해하는 예술가의 참여가 전제되어야 한다. 이것과 연계하여 대규모 공공예산이 투입되는 APAP의 구조적 한계를 극복하기 위해서는 장기적으로 설치물을 자발적 시민모임의 기금(Fund) 또는 자산(Asset)으로 권한을 위임하는 방식을 생각해 볼 수 있다. 설치물을 지자체의 것이 아닌 바로 자신들의 것임을 인식하고 자부심을 갖게 되는 사고의 전환을 꾀하고 동시에 설치물에 대한 다양한 활용(설치물 투어가이드, 설치물의 상품화 등)으로 커뮤니티 비즈니스 등 사회적 경제의 영역과 연계하고 지역 주민들의 필요에 적극적으로 다가간다면 그 영역만큼은 행정의 주도에 의한 탑-다운 방식을 극복할 가능성이 있다.

회춘 프로젝트는 2012년에도 부산문화재단으로부터 회춘 프로젝트의 기획자들이 주축이 되어 지속가능한 청년문화의 생태계를 형성하는 부산 청년문화수도 사업을 진행하고 있다. 큰 규모의 사업지원을 통해서 내부동력을 발견하고 프로젝트를 통해서 관계와 경험을 쌓는 지금의 방식이 물론 필요하다. 다만 네트워크 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트는 지속가능성의 측면에서 청년문화라는 플랫폼이 생태계를 구축할 수 있도록 청년문화의 다양성을 존중하는 플랫폼 내의 기획이 요구되고, 동시에 시민, 산업, 정치, 교육 같은 다른 플랫폼과의 상호의존, 협업 등의 네트워크가 필요하다.

2) 못골시장 프로젝트 : 시장 가치의 관점에서 시장 활성화라는 목표를 넘어 지속가능한 삶에 목적을 두고 다른 플랫폼과의 네트워크를 할 수 있도록 네트워크 플랫폼의 역할을 해야 한다. 실제로 못골시장은 문전성시 프로젝트가 끝난 후에 상인회 운영위원들과 함께 프로그램을 지속시키고 커뮤니티 비즈니스를 시작하기 위한 비영리단체 '못골문화사랑'을 조직했다. 상인들은 기존 플랫폼에만 갇혀있지 않고 경제/생산영역 플랫폼과의 네트워크를 위해 준비했으며 전통시장 내 배송시스템 구축을 통한 장보기 대행사업을 운영하고 있다. 원래 프로젝트의 목적인 시장의 활성화, 시장 상인의 상업활동 활성화 측면에서 봤을 때 커뮤니티 비즈니스를 통해 발생하는 이익을 서로 분배하는 방식도 가능하다. 하지만 그렇게 하지 않고 못골시장 커뮤니티의 공동의 이익을 위해 사용하고 다른 커뮤니티 플랫폼과도 네트워크 하여 다른 커뮤니티의 이익을 위해서도 자신들의 이익을 사용하는 플랫폼으로 변하고 있다. 커뮤니티의 외부의존성과 합의적 방식이라는 한계에도 불구하고 지속가능한 삶의 목표를 두고 문화민주주의의 광장과 네트워크를 만들 때 문화민주주의를 실현할 수 있는 가능성이 생긴다.

3) 섬집을 존중하다 : 커뮤니티 내 개인의 개별성을 존중하는 플랫폼으로 존재하지만 다른 플랫폼과의 공유와 상호의존은 부족하다. 지속가능한 삶의 목적을 위해 다른 플랫폼과의 네트워크를 만들 수 있도록 네트워크 플랫폼의 역할을 해야 한다. 특히 생산/경제의 플랫폼과 결합하여 협동조합, 사회적 경제 등 지속가능성을 지향해야 한다.

커뮤니티 아트를 프로젝트 단위로, 예술장르의 하나로 볼 수 없다. 네트워크 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트는 지속가능한 삶이라는 비전을 공유하며 플랫폼 내 개별성을 존중하고 다른 수많은 플랫폼과 연결을 만들어내고 네트워크를 해야 한다.

## 2. 커뮤니티 아트의 현실적 과제 : 공적제도의 민주화

지금까지 운동성을 잃고 제도화된 커뮤니티 아트의 비민주성을 극복하기 위해서 플랫폼으로 커뮤니티 아트의 위상을 변환하고 문화민주주의라는 규칙을 이용해 플랫폼에 대해서 논의했으며 플랫폼의 관점에서 기존 프로젝트를 재평가했다. 하지만 현실적으로 커뮤니티 아트는 제도의 영역에서 완전히 벗어나기 어려운 측면이 있다. 그렇다면 현실적인 면을 고려하되 플랫폼의 관점에서 커뮤니티 아트를 재설정하기 위해서는 그에 따른 구체적인 방법론이 필요하다. 그 방법은 공적영역의 민주화이다. 공적영역의 민주화에서 중요한 규칙은 역시 문화민주주의이며 목표는 커뮤니티의 지속가능한 삶이어야 한다. 여기에서 핵심적인 방법은 앞에서 제시한 것처럼 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트가 시민, 경제, 정치, 교육, 산업, 행정 등 다른 플랫폼과 만나고 이런 플랫폼이 서로 네트워크 할 수 있는 장을 만드는 것이다. 부분적으로 정치, 경제의 플랫폼을 커뮤니티 아트와의 관계를 통해 분석한다면 정치 플랫폼은 권위주의적인 정치 플랫폼이 아니다. 제도화된 커뮤니티 아트가 문화민주주의를 통해 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트로 위상을 변환한 것처럼 정치 플랫폼 또한 탑-다운 방식이 아니라 풀뿌리 민주주의, 지방자치, 분권, 마을 단위의 자치 실현 등의 가치로 위상을 전환해야 한다. 또한 생산/경제 플랫폼은 소비지향적, 물질주의적 자본주의에서 협동조합, 공유경제 등 사회적 경제의 가치로 위상을 전환해야 한다. 그리고 위상을 전환한 정치-생산/경제 플랫폼이 민주화된 주민/시민/예술가 등의 플랫폼과 네트워크 하는 것이 커뮤니티 아트의 역할이다. 물론 각 플랫폼 내의 구조를 민주화하는 것도 커뮤니티 아트의 역할이 된다.

기존의 사업이나 프로젝트 중심의 지원체계는 결국 예술의 수단화, 탑-다운 방식, 지속성의 한계를 가져왔고 공적영역이 비민주화되는 결과를 가져왔다. 그렇다면 공적영역에서의 지원체계는 사업이나 프로젝트 중심의 결과를 요구하는 지원방식이 아니라 위에서 논의한 네트워크 플랫폼을 만들 수 있는 환경을 위한 지원체계가 필요한 것이다. 다시 말해 프로젝트 지원금과 정산과정이 포함된 결과 보고의 구조를 과감히 벗어나 지속가능한 삶을 실현할 수 있는 기금 설치나 관리에 대한 지원체계, 에셋매니지먼트(Asset Management)를 위한 공공 공간의 무상임대 등의 지원체계 같이 자발적으로 운영되는 네트워크 플랫폼을 조성할 수 있는 환경 지원체계를 만드는 것이다. 그리고 이것이 공적제도 민주화의 핵심이라고 할 수 있다.

## VI. 결론

이 연구는 우선 수전 레이시의 ‘새 장르 공공미술’ 개념을 포함하는 광의의 커뮤니티 아트 범주를 설정하고 선행연구들에서 제기된 쟁점들을 유형화하였다. 예술의 수단화, 탑-다운 추진 방식, 지속성의 한계라는 핵심 쟁점을 도출한 뒤 기존의 정책 대안 또는 보완책들을 평가했다. 그 결과 기존의 솔루션들이 현장 적합성이나 구체성 면에서 담보상태임을 확인할 수 있었다. 따라서 국내 커뮤니티 아트의 위기상황을 초래한 근본원인이 커뮤니티 아트 자체의 현재적 위상에 있을 것이라는 가정 아래 중적으로는 역사적 전개과정에 대한 검토를, 횡적으로는 2000년대 전후의 정책변화 추이에 대한 검토를 수행했다.

우리 커뮤니티 아트의 역사는 1970년대 이후 맹아를 보이기 시작한 민중미술운동으로부터 시작되어 1980년대까지 정치운동이자 사회운동, 예술운동적 성격을 띠면서 발전되어 왔다. 요컨대 우리 커뮤니티 아트의 초기 위상은 ‘운동으로서의 커뮤니티 아트’로 정리될 수 있을 것이다. 이는 1987년 6월항쟁을 계기로 사회전반에 걸친 절차적 민주화 과정 속에서 오늘날에 이르기까지 탈운동화의 여정을 거쳐 제도권에 안착하게 된다. ‘제도로서의 커뮤니티 아트’라는 두 번째 위상을 확보하면서 2000년대 전후의 정책적 개입의 심화를 바탕으로 이제는 하나의 트렌드가 되었고, 이는 지역재생의 새로운 출구를 찾는 지자체와 개별 커뮤니티들의 욕구와 결합하면서 상당기간 확산될 전망을 보이고 있다. 그러나 절차적 민주화의 한계가 새롭게 논의되고 있는 흐름과 마찬가지로 ‘제도로서의 커뮤니티 아트’는 문화민주주의의 심화 과정 속에서 새로운 방향의 진전을 요구받고 있다. 오늘날 국내 커뮤니티 아트가 맞닥뜨리고 있는 장애들은 문화민주주의라는 커뮤니티 아트의 근본철학과 제도 종속적 현실 사이의 갈등 속에서 발생한 것이다. 따라서 문화민주주의 또는 절차적 민주화 이후의 ‘민주주의의 내면화’라는 단계에 대응하는 새로운 위상의 제시가 없이는 어떠한 쟁점도 근본적으로 해결하기 어렵다.

이에 본 연구는 커뮤니티 아트의 탈(脫)제도화가 필요하다고 보고 그 추진전략의 일환으로 ‘네트워크 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트’라는 새로운 위상의 설계가 필요함을 역설하였다. 개방, 공유, 협업, 상호의존, 진실 또는 신뢰라는 다섯 가지 특징으로 설명될 수 있는 플랫폼 전략은 문화민주주의의 근본철학에 호응할 뿐만 아니라 실제 프로젝트 사례의 평가를 위한 합리적 지표로도 그 유효성이 있음을 입증하고자 했다. 그러나 ‘네트워크 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트’라는 위상전환의 전략은 아직도 공고한 제도중심적 환경 속에서 급진적으로 실현되기는 어려운 단계이다. 따라서 본 연구는 그 출발선을 공적 제도의 민주화에 두고 그 기본방향을 제시함으로써 전략실현을 위한 중간단계로 삼고자 하였다.

그러나 이는 ‘네트워크 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트’라는 새 위상에 걸맞은 실제 프로젝트로 실현되지 않는다면 구체적으로 검증되기 어렵다는 한계가 있다. 다만, 커뮤니티 아트를 ‘커뮤니티 아트’ 내부의 관점으로만 접근하는 경우 현재의 모순을 근본적으로 해소할 수 없다는 점만은 분명한 듯 보인다. 앞으로 좀 더 진전된 토론이 활발히 이어지길 기대한다.

## 참고문헌

### <단행본>

- 기억과 새로움의 풍경, 『섬집을 존중하다』, 다인아트, 2011  
돈 탭스코트, 앤서니 윌리엄스, 『매크로 위키노믹스』, 21세기 북스, 2011  
로버트 퍼트넘, 『나 홀로 볼링』, 새물결, 2009  
박용숙, 『한국 현대미술사 이야기』, 예경, 2003  
성공회대 동아시아연구소 편, 『냉전 아시아의 문화풍경 1: 1940-50년대』, 현실문화, 2008  
수잔 레이시 김인규 저, 『새로운 장르 공공미술(지형그리기)』, 문화과학사, 2010  
양원모, 오세형, 김소연 외, 『커뮤니티와 아트』, 경기문화재단, 2012  
윤상진 『플랫폼이란 무엇인가』, 한빛비즈, 2012  
제프 하우, 『클라우드 소싱』, 리더스북, 2012  
최열, 『민중미술 15년』, 1994  
히라노 아쓰시 칼, 안드레이 학주, 『플랫폼 전략: 장을 가진 자가 미래의 부를 지배한다』, 더 숲, 2011

### <기타 자료>

- 김장언, 공공미술의 변천 양상 개괄, 『문화예술』, 한국문화예술위원회 328호, 2008  
박찬경·양현미, 「공공미술과 미술의 공공성」, <문화과학>, 53호  
신정훈, 「포스트-민중'시대의 미술」, 『한국근현대미술사학』, 2009  
오광수, 「제도권과 민중권, 대립구조의 와해」, <월간미술>, 1991.12  
이영철, 한국사회와 80년대 미술운동, 『문화변동과 미술비평의 대응』, 시각과 언어, 1994  
정철현, 박윤조, 「우리나라 공공미술정책을 위한 새로운 장르 공공미술의 적용」, 『사회과학연구』, 제50집 2호  
최열, 「민중미술론의 전개」, 『민중미술』, 공동체, 1985  
최열, 「1980년대 민중미술론의 기원과 형성」, 『미술이론과 현장』 제7호

### <연구 보고서>

- 기억과 새로움의 풍경, 「2009~2011 섬 공공예술프로젝트, 3년의 기억과 기록」, 인천문화재단, 2012  
기억과 새로움의 풍경, 「2006~2010 인천, 공공미술 지도 그리기」, 인천문화재단, 2010  
문화관광부, 『미래의 문화, 문화의 미래』, 2007  
박소현, 「2012 문화예술 트렌드 분석 및 전망」, 한국문화관광연구원, 2011  
시장과문화컨설팅단, 『2008~2010 문화를 통한 전통시장 활성화 시범사업 결과자료집』, 문화체육관광부, 2011  
조선령, 「공공미술의 조건과 현실: 물만골 프로젝트의 경우」, 『아트인시티 2006 자체평가보고서, 공공미술추진위원회』  
최태만, 「민중미술 15년: 1980~1994, 전시조직 과정의 평가」, 『현대미술연구』, 1994  
한국예술종합학교 산학협력단, 「인천 음악 교육 및 향유 기반조성 연구」, 인천문화재단, 2012

### <심포지엄 자료>

- 문화연대 문화정책 포럼 자료집, 「대안적 문화정책의 구상-새로운 패러다임은 가능한가?」, 2012. 3.  
윤태건, 공공미술 전환과 확장, 「새로운 지형을 모색하는 공공미술」, 한국문화예술위원회 국제컨퍼런스 자료집, 2010  
장현정, 「문화예술, 네트워크로 지역 살리기」, 『문화예술 협력 네트워크 심포지엄 자료집, 문화예술의 자생성 확보를 위한 세 가지의 큰 흐름』, 인천문화재단, 2012  
파스칼 길랭, 「Mapping the Community Arts」 2010 금천예술공장 국제 심포지엄 자료집, 2010

### <학위 논문>

- 고윤정, 「한국의 행동주의적 공공미술 연구」, 이화여자대학교 대학원, 2009  
노수정, 「커뮤니티 아트의 현황과 활성화 방안 연구」, 단국대학교 경영대학원, 2009  
안현정, 「미국문화뉴딜정책에 근거한 한국예술뉴딜프로젝트의 현황과 정책 연구」, 경희대학교 경영대학원, 2010  
오세형, 「커뮤니티 아트의 유형과 사례 연구」, 성공회대학교 문화대학원, 2011  
오지은, 「커뮤니티 아트의 사례분석과 지역에서의 발전 방안」, 영남대학교 조형대학원, 2011  
전병대, 「커뮤니티 아트 진흥 방안 연구」, 한구문화관광연구원, 2009  
조은영, 「지속가능한 지역문화 발전을 위한 커뮤니티 아트 모델 연구」, 경희대학교 경영대학원, 2012  
채효영, 「1980년대 민중미술 연구」, 성신여자대학교 대학원, 2008  
현시원, 「민중미술의 유산과 포스트 민중미술」, 한국예술종합학교, 2009

### <언론기사>

- 김두호, 「최대호시장, “민심은 천심(天心)... 시민만 바라보겠다”」, 안양일보, 2010.7.14.  
김종균, 「부산 문화에 부는 푸른 새바람 ③ 실천적 연대」, 부산일보, 2012.4.23.  
김종균, 「부산 회춘프로젝트 점검 심포지엄 “지역 주민과 문화 소통 가능성 열어”」, 부산일보, 2011.12.16.  
박승규, 「4년여 장정, 작품 92점 남기고 역사 속으로, 안양공공예술재단, 무엇을 남겼나」, 안양시민신문, 2011.4.25.  
박우진, 「김승일“문화가 전통시장을 살려내지요”」, 한국일보, 2012.4.28.  
박진명, 「특집-협력을 통한 문화의 흐름 1, 연대를 통한 청년들의 실험」, 개념미디어 바싹, 2012.8.  
심광현, 「새로운 ‘미술운동’은 필요한가?」, 포럼에이  
오상준, 「지속 가능 청년 문화, 5인이 뭉쳤다」, 국제신문, 2012.5.28.  
유인오 외 1인, 「고객-기업이 제품-서비스 함께 만드는 ‘플랫폼마이징」, 동아일보, 2012.6.28.  
이원섭, 「크로스 시대, 크로스 미디어, 크로스 타깃 전략」, 논객 닷컴, 2012.4.25.  
임석빈, 「예술강사’ 평가기준 문제없나」 경향닷컴, 2010.2.5.  
전혜원, 「제3회 안양공공예술프로젝트 내달 2일 개막」, 아시아 투데이, 2010.9.30.

### <웹사이트>

- 개념미디어 바싹(Bassak) <http://bassak.co.kr>  
마가진 <http://magazyn.co.kr/>  
목포 자유시장 카페 <http://cafe.naver.com/jydokkaebi>  
못골시장 홈페이지 [www.motgol.com](http://www.motgol.com)  
부산부전시장 <http://cafe.naver.com/funnyweekend/>  
APAP2010 <http://www.apap2010.org>  
회춘 프로젝트 카페 <http://cafe.naver.com/busanpublicart>

## 커뮤니티 아트, 제도에서 플랫폼으로

커뮤니티 아트는 지역의 관심사와 공동체의 이슈를 예술적 시각으로 재조명하거나 주민의 자발적 참여를 통해 문제해결을 도모하며 지역문화를 형성하는 예술 프로그램으로 잠정 정의할 수 있다. 이들은 경제위기로 인해 종래의 지역개발 방식이 한계에 직면하자 지역발전 또는 지역재생이라는 각 지방정부의 현안을 해결해줄 새로운 실마리로 부상하고 있다. 지역을 기반으로 하는 공동체 문화예술 활동 혹은 커뮤니티 아트는 이제 하나의 트렌드가 되었다. 그러나 국내 커뮤니티 아트의 짧은 역사를 감안할 때 장기전망 없는 대규모 예산 투여와 일회성 프로젝트들의 난립을 방조하는 사업구조는 이미 많은 한계들을 노출하고 있다.

이 연구의 목적은 커뮤니티 아트를 둘러싼 주요 쟁점들을 도출하고 근본적 해결책을 제시하는 데 있다. 우선 선행연구들의 성과를 참조해 커뮤니티 아트를 ‘새 장르 공공미술(new genre public art)’ 개념을 포함하는 넓은 범주로 설정하고 그간 제기된 쟁점사항들을 예술의 수단화, 탑-다운 추진방식, 지속성의 한계로 분류하였다. 그러나 그간의 연구들이 제시한 해결책들은 추상적 구호에 머물러 현장적용이 어려운 경우이거나 구체적인 경우에도 그 실효성이 담보되지 않은 것이 대부분이었다. 따라서 이 연구는 문제의 본질이 몇몇 기술적 보완책으로 해소될 수 없다는 전제 아래 커뮤니티 아트의 현재적 위상 자체를 전환시키고자 하였다.

1970년대 이래의 민중미술(문화) 운동으로부터 맹아를 보이기 시작한 국내 커뮤니티 아트는 1980년대에 이르러 본격화 되었다. 이 ‘운동으로서의 커뮤니티 아트’라는 위상은 87년 6월항쟁 이후의 절차적 민주화를 배경으로 ‘제도로서의 커뮤니티 아트’라는 위상으로 전환되기 시작했다. 이후 정치 사회적 차원의 민주화와 함께 1990년대 중후반부터는 각종 문화정책의 변화추이에 힘입어 제도권에 안착하게 된 것이다. 그러나 절차적 민주화의 한계가 새롭게 논의되고 있는 흐름과 마찬가지로 ‘제도로서의 커뮤니티 아트’는 문화민주주의의 내면화 과정 속에서 새로운 방향의 진전을 요구받고 있다. 오늘날 국내 커뮤니티 아트가 맞닥뜨리고 있는 장애들은 문화민주주의라는 커뮤니티 아트의 근본철학과 제도 종속적 현실 사이의 갈등 속에서 발생한 것이다. 따라서 문화민주주의 또는 절차적 민주화 이후의 ‘민주주의의 내면화’라는 단계에 대응하는 새로운 위상의 제시가 절실하다.

이에 본 연구는 최근 IT업계의 용어를 원용해 ‘네트워크 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트’라는 새로운 위상변화 전략을 제시하고자 하였다. 플랫폼은 쌍방향성, 개별성, 네트워킹 등의 의미요소를 지닌 개념이다. 이는 개방, 공유, 협업, 상호의존, 진실 또는 신뢰라는 다섯 가지 특징으로 설명될 수 있다. 이들 특징들은 ‘제도로서의 커뮤니티 아트’가 지닌 위계적 요소, 그러니까 첫째로는 예술을 커뮤니티 또는 정책의 시너지로 만드는 예술의 수단화 문제, 둘째로는 지원주체 또는 엘리트 예술가와 커뮤니티 사이에 나타나는 비민주적 탑-다운 사업추진의 관행, 셋째로는 지자체 혹은 재단 등의 지원의존에 따른 비지속성의 문제들을 해결하는 새로운 관점을 제공할 것이다.

플랫폼 전략은 프로젝트 사례들을 평가할 수 있는 통일적 지표를 만드는 데도 기여할 수 있

다. 이에 본 연구는 기존의 대표적 커뮤니티 아트 프로젝트들을 선별해 실제 재평가를 시도해 보았다. 이를 통해 앞으로의 커뮤니티 아트에게 주어진 역할과 과제를 살펴보고 구체적 제언들을 첨가했다. 그러나 ‘네트워크 플랫폼으로서의 커뮤니티 아트’라는 위상전환의 전략은 아직도 공고한 제도중심적 환경 속에서 급진적으로 실현되기는 어려운 단계이다. 따라서 본 연구는 그 출발선을 공적 제도의 민주화에 두고 그 기본방향을 제시함으로써 전략실현을 위한 중간단계로 삼고자 하였다.

그간의 많은 문제제기에도 불구하고 커뮤니티 아트를 둘러싼 여러 쟁점들은 해결점에 이르지 못한 채 공회전하고 있는 상황이다. 본 연구가 제시하고 있는 프레임 전환의 방향이 커뮤니티 아트를 가두고 있는 폐쇄회로부터 벗어나는 하나의 계기가 되길 기대한다. 커뮤니티 아트는 이제 장르가 아니라 플랫폼이다.

**키워드 :** 새 장르 공공미술, 커뮤니티 아트, 민중미술운동, 절차적 민주화, 문화민주주의, 제도, 플랫폼