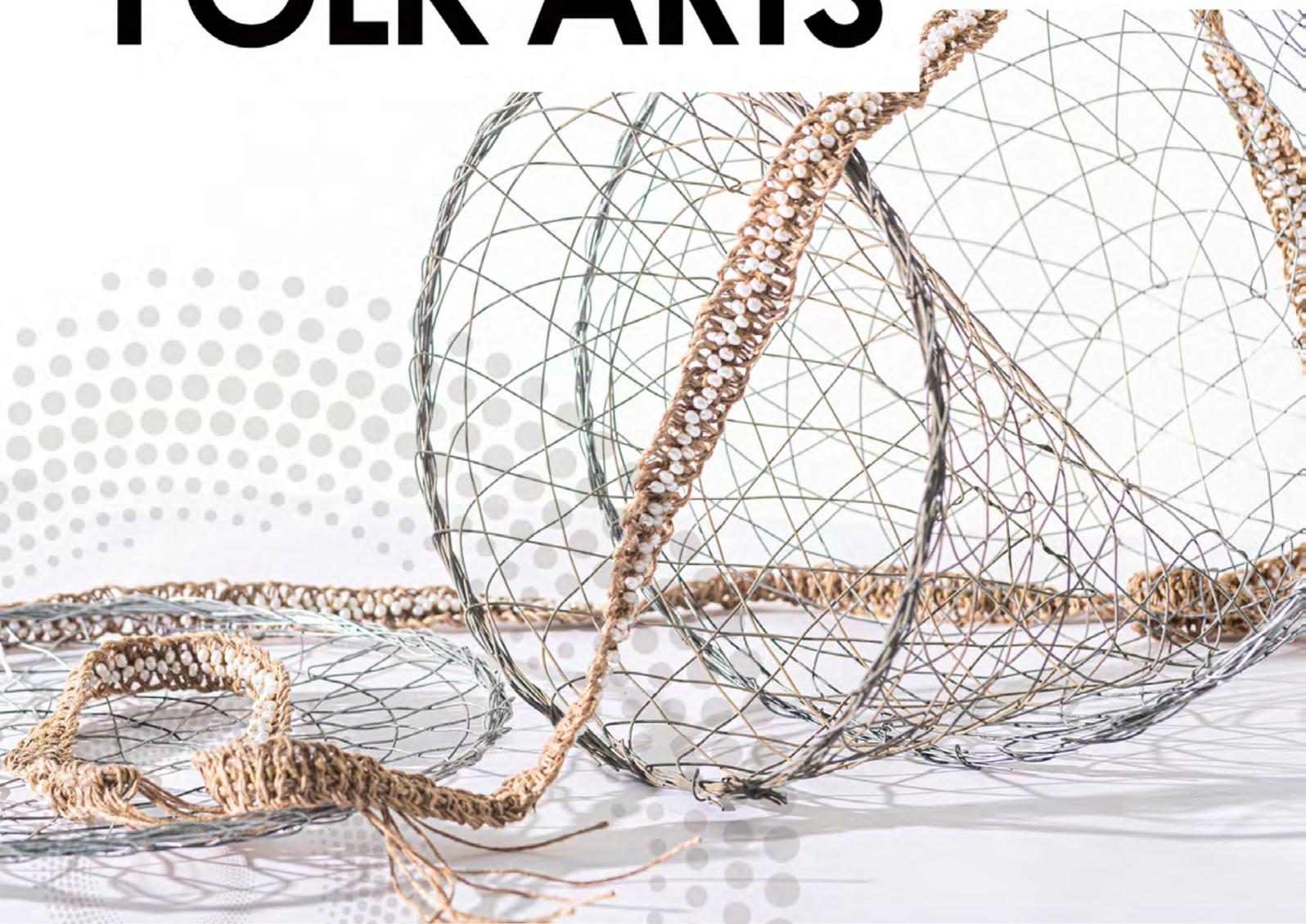


INTERNATIONAL JOURNAL of
**CRAFTS and
FOLK ARTS**

Volume 1 2020



INTERNATIONAL JOURNAL of
CRAFTS and
FOLK ARTS

Volume 1 2020

목 차

※ 페이지번호를 선택하시면 해당글로 이동합니다.

- 06 편집인 인사말
- 08 진주시장 축사
- 09 유네스코 본부 축사
- 10 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 12 21세기의 창의도시 : 일본의 사례
- 24 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 44 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 70 농촌차원의 문화공간
- 78 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 98 팬데믹 시대의 문화예술 활동: 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광 120

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈) 132
- 수코타이(태국) 136
- 치앙마이(태국) 140
- 파두카(미국) 144
- 샤르자(아랍에미리트) 148
- 비엘라(이탈리아) 152

문화유산

- 진주검무 156

편집인 인사말

정병훈
편집인

진주시는 2019년 10월 유네스코 창의도시 네트워크의 새로운 회원으로 선정될 때부터 공예 및 민속예술 국제 저널을 발행하려고 계획하였습니다. 이 저널은 공예 및 민속 예술 분야의 유네스코 창의도시 네트워크 회원 도시들의 지식, 경험, 그리고 실천을 공유함으로써 문화적 다양성과 지속가능한 도시 발전을 실현하는 것을 목표로 합니다.

우리는 관련 학계, 연구기관, 한국-UCCN 자문위원회, UCCN 도시들의 전문가들로 구성된 편집위원회를 구성했습니다. 나는 많은 국내 혹은 해외 학자들과 활동가들이 편집위원으로 참여하신 것에 대해 감사를 표합니다. 우리는 네트워크에 속한 창의도시들의 포괄 포인트들에게 이 저널에 대해서 알렸고, UCCN 웹사이트에 “논문 공모” 소식을 올렸습니다. 많은 창의도시들이 고맙게도 우리의 제안에 응답해 주었습니다. 7개 도시가 문화유산과 활동에 관한 글을 투고해 주었습니다. 4명의 학자들이 “팬데믹 상황에서의 문화예술 활동: 과제와 해결방안”을 주제로 한 토론에 참여해 주셨습니다. 나는 토론에 참여해 주시고, 우리가 제기한 물음에 대한 대답을 원고로 투고해 주신 그 분들께 진심으로 감사드립니다.

이 저널에는 5개의 학술 논문이 실려 있습니다. 그 중 일부는 2017년에서 2019년까지 매년 진주시에서 개최된 창의도시 국제학술토론회에서 발표된 논문을 수정한 것입니다. 나는 치앙마이 대학의 사회연구소 소장인 위라론 분야수랏 교수님에게 특별히 감사드립니다. 그 분은 편집위원회에 참여하시고, 학술논문을 투고하셨으며, 지역의 소식을 전해주시고, 토론자로 참여하시는 등 다양한 형태로 이 저널이 간행되는 데 기여하셨습니다.

나는 이 저널이 도시 간의 국제 협력을 강화하고, 창의도시들의 경험에 대한 연구 및 평가를 활성화하는 데 기여할 것이라고 믿습니다. 나는 이 저널이 궁극적으로는 UCCN미션 선언문에 언명된 핵심 목표들을 지역 및 국제 수준에서 실현하는 데 기여하기를 희망합니다.

이 저널은 공예와 민속 예술 분야 무형 유산의 창의적 전승과 지속가능한 도시 발전을 위한 창의산업 진흥방안 등 다양한 주제를 포괄하는 학술논문들을 게재할 것입니다. 또한 공예 및 민속 예술 분야의 회원 도시에서의 현재와 미래의 이슈에 대한 토론, 인터뷰, 북 리뷰, 그리고 새로운 실천과 이벤트에 대한 보고를 실을 것입니다. 우리는 여러 창의도시들이 학술 논문, 짧은 기사, 리뷰, 그리고 공예 및 민속 예술 관련 소식을 투고함으로써 이 저널에 참여하도록 초대합니다.

마지막으로 축하글을 보내주신 에르네스토 오토네 유네스코 문화담당 부국장님, 김광호 유네스코 한국위원회 사무총장님께 감사드립니다. 또한 권두논문을 써 주신 사사키 마사유키 교수님과 이 저널에 대한 재정적, 정신적 지원을 아끼지 않으신 조규일 진주시장님께 진심으로 감사함을 전합니다.

진주시 장 축사

조규일
진주시장

〈공예 및 민속예술 국제저널〉을 발간하게 된 것을 매우 기쁘게 생각합니다. 또한 UNESCO 창의도시들 간의 지식과 경험을 공유함으로써 국제문화교류 활성화에 기여하게 될 창간호 발행을 진심으로 축하드립니다.

아울러 저널의 국·내외 편집위원님들, 참여하신 모든 창의도시 관계자 분들, 그리고 정병훈 UNESCO 창의도시 추진위원장님의 모든 지원과 노력에 깊은 감사를 드립니다.

진주시는 2019년에 UNESCO 공예 및 민속예술 창의도시로 지정되었습니다. 예로부터 진주는 특히 교육뿐 아니라 문화유산의 국제교류에 뛰어난 창의적 자산을 가진 도시였습니다. 공예 및 민속예술은 항상 도시의 정체성을 형성해 왔으며, 진주검무, 진주오광대 등 다양한 민속예술과 소목, 장도, 장석 등의 전통공예, 진주남강유등축제, 개천예술제, 진주논개제 등 전통축제가 자리 잡고 있습니다.

이처럼 뛰어난 역사를 바탕으로, 우리는 지금 국제적 수준의 실천계획을 수립하고 시행함으로써 전통지식의 가치와 인식을 제고하는 것은 물론 도시의 창의성과 문화산업진흥을 목표로 하고 있습니다.

따라서 이 창간호가 창의도시들 간 공유된 문화적 경험과 지식을 바탕으로 구체적 실현방안을 도출하여 문화예술의 발전과 번영을 이끌 소중한 첫걸음이 되기를 기대합니다. 또한 이 창간호가 많은 사람들에게 널리 읽혀 도시의 지속가능한 발전에 대한 담론과 실천이 더욱 풍부해지길 기원합니다.

다시 한 번 저널 발간을 축하드리며 모든 분들의 지속적인 관심과 성원에 감사드립니다.

감사합니다.

유네스코 본부 축사

에르네스토 오토네 R.
유네스코 문화담당 부국장

공예와 민속 예술은 늘 우리들 주변에 있습니다. 그것들은 문화와 창의성의 본질적인 구성요소로서, 우리를 과거와 연결시켜 주고, 우리의 일상적 삶을 풍요롭게 하며, 공동체의 지속가능한 발전을 뒷받침해 줍니다. 공예와 민속예술은 가치있는 노하우, 기법과 생활유산을 담고 있을 뿐 아니라, 젊은이들과 모든 연령의 학습자들로 하여금 그들의 마음과 손, 그리고 가슴을 모아서 창의적으로 생각할 수 있도록 해 줍니다.

유네스코 창의도시 네트워크는 246개의 도시들이 힘을 모아서 문화와 창의성을 통해서 도시 수준에서 지속가능한 도시 발전을 견인하도록 합니다. 그 중 49개의 공예 및 민속예술 창의도시들은 지속가능하고 회복력 있는 도시와 사회의 활성화에 본질적인 요소인 문화를 유지하고, 전승하고, 발전시키는 일을 고무하고 촉진하는 데 공예와 민속 예술의 독특한 잠재력을 활용하고 있습니다.

유네스코는 공예와 민속예술을 기리고, 보호하고, 재창조하는 도시들을 지원하게 될 이 저널을 창간한 공예 및 민속예술 분야 유네스코 창의도시 진주의 실행에 찬사를 보냅니다. 나는 매년 간행될 이 저널이 - 지속가능한 도시 발전에 대한 본질적인 구성요소이자 기여자인 - 공예와 민속예술을 보존하기 위한 국제 공동체의 노력을 더욱 지원해 나갈 것임을 믿어 의심치 않습니다.

Congratulatory Message

Congratulatory Note

공예 및 민속예술 국제저널 발간 축하

김광호

유네스코 한국위원회 사무총장

유네스코 공예와 민속예술 창의도시 진주의 ‘공예 및 민속예술 국제저널’의 창간을 진심으로 축하드립니다.

국제사회는 전세계 빈곤의 종식과 모든 사람들의 안녕을 위한 국제사회의 약속인 ‘지속가능발전목표’의 달성을 위하여 함께 노력하고 있습니다. 그 중 11번 목표인 ‘지속가능한 도시와 거주지 조성’의 달성에 있어서는 문화와 창의성의 역할이 매우 막중합니다.

유네스코 창의도시 네트워크는 안전하고 회복탄력성을 지니며 포용적이고 지속가능한 도시를 위하여 창의성과 문화산업을 도시발전 계획의 중심에 둔 도시들의 모임입니다. 유네스코 창의도시들은 교류를 통해 각 도시의 문화와 창의성의 역할에 대한 모범사례를 주고 받으며, 지속가능발전 11번 목표 달성에 효과적으로 기여하고 있습니다.

유네스코 창의도시 네트워크는 2004년 출범 이래, 2020년 현재 전 세계 85개 회원국 246개 도시가 가입한 네트워크로 성장하였습니다. 이 중 49개 도시가 공예와 민속예술 도시로 활동하고 있습니다.

2019년 회원도시로 가입한 진주는 공예와 민속예술 분야의 학술교류는 물론 여러 도시의 지식과 경험을 공유하고 이를 통해 네트워크 회원도시의 지속가능한 발전에 기여하고자 ‘공예 및 민속예술 창의도시 국제저널’을 창간하였습니다.

‘공예 및 민속예술 창의도시 국제저널’은 유네스코 창의도시 네트워크 회원도시의 모범사례를 공유하는 지식의 장으로 활용될 것입니다. 또한 코로나19로 인해 떨어진 서로의 물리적 거리를 가깝게 이어줄 유용한 통로로 활용될 것입니다. 이를 통해 지속가능발전목표의 실현에 한 발 더 다가갈 수 있으리라 기대합니다.

‘공예 및 민속예술 창의도시 네트워크 매거진’ 발간을 축하하며, 앞으로 공예와 민속예술 분야를 넘어, 유네스코 창의도시 네트워크를 대표하는 저널로 발전하기를 기대합니다.

Congratulatory Statement

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤프자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무

논문

21세기의 창의도시 - 일본의 사례

| 사사키 마사유키*



초 록

이 논문은 일본을 대표하는 세 개의 창의도시의 최근 현황을 살펴본다. 공예와 민속예술 분야에서 유네스코 창의도시로 선정된 카나자와는 생명-문화적 다양성 관점에서 분석되었다. 또한 가장 큰 항구도시인 요코하마는 사회적 통합의 관점에서, 디자인 분야에서 유네스코 창의도시로 선정된 고베는 회복력의 관점에서 분석되었다.

키워드 : 창의도시, 생명-문화적 다양성, 사회적 통합, 회복력

21 세기 현대 미술관, 가나자와, 일본 (사진 출처 : <https://visitkanazawa.jp>)

* 사사키 마사유키(Masayuki SASAKI)는 카나자와 세이로 대학의 저명한 교수이며, 오사카시립대학의 명예 교수이다. 그는 문화성에
서 문화 창의 분석가로 일하고 있다.
이메일: ma7sasaki2@ybb.ne.jp

2019년 6월, 제 13회 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)의 연례 회의가 개최되었다. “이상적인 도시” 라는 주제 아래, 세계 곳곳의 180개의 회원 도시 소속의 50명 이상의 시장들과 480명이 넘는 인원들이 참여하였다. 시장들은 SDG11 (지속가능한 도시와 공동체)에 부합하는 지속가능한 도시와 지역공동체를 만들기 위해서 문화, 창의, 협력, 그리고 혁신의 가치를 기반으로 노력할 것을 재차 강조하였다. 이 회의의 결론은 UCCN의 미션인 지속가능한 발전을 위한 문화와 창의성의 확대 및 강화를 강조하였는데, 이는 또한 지속가능한 발전을 위한 2030아젠다와 맥락을 같이한다. UCCN 회원도시들은 네트워크의 거버넌스와 지속가능성을 위해 장기적인 전략을 개발할 것을 권고하며, “2030 아젠다의 정신인 지역적, 국가적, 국제적 차원에서의 지속가능한 발전의 성과와 영향력을 입증하고 측정하는 데 집중해야 한다”고 역설하였다.

창의경제와 창의도시의 시대

21세기의 도시 모델들 중 ‘글로벌 도시’의 자리를 대체하며 무대 한 가운데로 등장한 창의도시라는 개념은 제조업을 기반으로 하였던 “포드주의적” 도시의 쇠퇴와 부패에 반하며 떠오르게 되었다. 이 모델을 지식과 정보 경제를 기반으로 발전한 창의 경제 시대에 적합한 도시 모델이라고 부르기로 하자. (Hall 1998; Sasaki 2001)

“20세기의 산업기반적 경제에서 멀어지면서 21세기의 창의 경제로 향하는” 이러한 전환의 핵심은 아래와 같은 표로 정리될 수 있다.

표 1. 산업경제로부터 창의경제로의 전환

	21세기 산업 경제	21세기 창조 경제
생산 시스템	- 대량생산 - Top down	- 유동적인 생산 - Bottom up
소비	- 비개인적 집단적 소비	-개인적 문화적 소비
분배와 미디어	- 대량 분배 - 매스 미디어	- 네트워크와 소셜미디어
경제적 이점	- 자본 자산, 토지, 에너지	- 창의적인 인적 자원 - 지식, 지혜, 그리고 문화
도시 형태	- 산업도시	- 창의도시

달리 말해서, 이 전환이란, 생산, 소비 그리고 분배가 모두 대량으로 이루어 지고 중앙집중적이었던 시스템에서 탈피하여 좀더 분산적인 네트워크를 통해 이루어지는 것을 의미한다. “문화적으로 창의적인 라이프스타일”을 추구하는 개인들이 많아지고 그들이 문화를 누리기 위해 소비를 하게 되면서, 도시들의 새로운 경쟁력이란 더 이상 과거의 자본, 토지, 에너지가 아닌, 지식과 문화, 즉 창의적인 계층의 인적자원으로 대체되었다. 이 결과로 인해, 도시의 형태 또한 “산업도시에서 창의 도시로” 변환되었다.

결론적으로, 창의도시의 개념이 오늘날 주목받고 있는 이유는 단지 그것이 도시 개혁과 쇠퇴하는 도시들의 커뮤니티 건설(community-building)이라는 유망한 방법론으로 보여지기 때문만은 아니다. 그것은 창의도시의 개념이 “세계 창의 경제의 도래”를 배경으로 세계가 직면하고 있는 대공황을 벗어날 수 있는 유망한 모델로도 보여지기 때문이다.

이와 같이, 새로운 창의경제로의 전환을 맞는 우리 시대에, 창의도시라는 개념은 “문화와 창의성을 통한 도시 재생”의 성공적인 사례들을 기반으로 개념화 된 것이다 (Landry 2000). 이러한 개념은 즉각적으로 전 세계에서 인기를 얻게 되었고, 창의 산업과 창의 계급(creative class)과 같은 관련 분야들에 널리 퍼지고 적용 되었다. 또한 창의 계급의 유치를 위한 도시 간 경쟁에도 불을 지피게 되었다 (Florida 2002).

그러나, 단순히 창의 계급을 유지한다고 하여 그 도시가 창의도시가 될 수 있는 것은 아니다. 창의 도시의 경제 성장 엔진인 창의 산업의 발전을 위해서는, 도시 고유의 문화 자본과 자원을 활성화 시키고 효과적으로 활용할 필요가 있다. 예술가들과 콘텐츠 개발자들의 창의력에 기반한 네트워크와 창의적 집단들의 형성 없이는, 도시 경제가 지속적으로 발전하기를 기대하기는 어렵다. 더불어 도시개발 정책의 주요 관심사가 창의 계급의 유치에만 국한된다면, 이것 또한 사회적 긴장감을 조성할 수 있다 (Sasaki 2010).

애초에, 창의도시라는 새로운 도시 개념은 유럽연합에 의해 촉진되어진 유럽 문화 수도(European Capitals of Culture)의 경험으로부터 생겨났다. 이 도시 개혁 실험은 도시들을 경제적으로 뿐만 아니라 사회 문화적으로도 새롭게 하기 위한 노력이었다. 문화와 창의력을 기반으로 한 새로운 산업을 개발하고, 고용을 촉진하여 환경문제나 노숙자 문제를 개선하고자 하였다.

장기화된 세계적 경제 불황이 나아질 기미를 보이지 않고 사람들의 생계를 위협하고 있는 상황에서, 창의도시 이론으로부터 유출된 “사회통합”을 위한 창의적인 해결책들이 부상하게 되었다. 이를 통해 노숙인, 장애인 그리고 노인들은 더 이상 사회적으로 배제되지 않아도 되었다. 또한 이 해결책에는 지식정보화 사회에서 나타나는 불균형과 급격한 세계화로 초래된 난민 문제들이 포함됐다.

‘글로벌 도시’에서 ‘창의도시’로의 패러다임 변환이 확고히 자리 잡은 가운데 유네스코는

2004년 문화 다양성을 보존하고 강화하겠다는 취지로 “창의도시 네트워크 계획”을 내놓았다.

유네스코가 도시에 관심을 가지게 된 데에는 다음 세 가지 이유를 들 수 있다:

첫째, 도시는 창의 산업을 지원하는 문화활동이 집중되어 있는 곳으로, 도시에서 창의 활동과 제품의 제작, 공급을 연계하는 행동의 사슬이 발생한다.

둘째, 공간과 장소를 제공함으로써, 도시는 창의적 활동을 하는 사람들을 한 그룹으로 묶을 수 있는 잠재력이 있다. 또한 도시 그룹들을 묶음으로써, 전 세계적 규모의 연계가 가능해 진다.

그리고 셋째, 국가들과 비교해서, 도시들은 그 안에 있는 문화 산업에만 영향력을 행사할 수 있을 만큼 규모가 작기도 하지만, 상품, 서비스, 사람들을 세계 시장에 유통시키는 창구 역할을 하기에는 규모가 충분히 크기도 하다.

유네스코가 창의 도시 네트워크를 표방한 이후, "도시 간의 경쟁으로부터 벗어나 도시들의 네트워크를 향한" 새로운 운동이 사회 각 층에서 보이기 시작했다.

예를 들어 일본의 경우, 2013년 1월 요코하마 시에 일본 창의도시 네트워크(CCNJ)가 설립됐다. 이후 116개 지방자치단체가 이 네트워크에 가입했으며, 도쿄 올림픽이 개최되는 2021년 까지 일본 전체 지방자치단체의 10%인 170단체를 모집하기 위해 노력하고 있다.

동아시아 지역에서도 동아시아 문화도시 프로젝트가 일본, 중국, 한국의 3개국에 의해 시작되었다. 여기에는 다음과 같은 세 가지 목표가 있다:

첫째, 동아시아 지역 내 상호 이해와 연대 의식 형성을 도모한다.

둘째, 동아시아의 다양한 문화들이 국제무대에서 인정받고 그들의 목소리를 강화하기 위해 노력한다.

그리고 셋째, 문화 예술, 창의 산업, 관광 산업의 촉진을 통해 문화적 특성들을 동원하여 도시들의 지속 가능성을 개발한다.

즉, 이 프로젝트는 도시 간 문화 교류를 촉진하고 문화 산업을 통한 도시 경제의 지속가능성을 발전시켜 동아시아 내 평화와 상호 공존을 성취하고자 한다. 나아가, 역사 문제와 영토 문제로 인한 국가 간의 갈등이 고조되고 있는 분위기 속에서, 이 프로젝트는 도시들 간의 네트워크가 국경과 국가 간의 장애물을 극복할 수 있는지를 보여줄 큰 도전을 마주하고 있다.

요코하마, 취안저우(중국), 광주(한국) 시가 UCCN의 회원 도시로 선정된 2014년부터 니가

타시, 나라시, 교토시, 가나자와시, 도요시마(도쿄구), 기타큐슈시 등은 중국과 한국 내의 협력도시들과 상호 교류 프로젝트들을 지속해 왔다. 이 프로젝트들을 계속해서 유지하는 가운데, 매년 또 다른 3개의 교류 도시를 선정할 계획에 있다. 문제는 이제 이 모든 도시들을 하나의 네트워크로 연결하고, 또 아시아 지역 전체로 확장하는 것이다. 동아시아 문화 도시 프로그램을 개발하는 데 있어, 우리가 고려해야 할 아시아 도시 문화의 특징들이란 과연 무엇일까? 동아시아 도시들의 문화적 공통점은 인간에 의한 자연의 예측보다는 자연과 인간의 유기적 연결이 강조된다는 것이다. 또한 이 프로젝트는 자연의 창의성 그 자체에서 배우는 예술의 형태를 중요하게 여기고 있는데, 도시 문화의 다양성을 새롭게 조명해 줄 것이라고 기대된다.

유네스코 창의도시 네트워크는 이러한 방식으로 세계, 지역, 국가라는 세 개의 다른 레벨에서 확장되고 있다. 그렇다면 이 네트워크는 과연 '강대국의 시대'였던 20세기 모델에서 벗어나 21세기에 걸맞는 '도시의 시대'에 들어서기 위한 준비를 하고 있는 것일까?

카나자와: 생명-문화적 다양성과 창의도시

지구환경 지원 및 보존에 있어 유엔은 지속가능한 발전의 관점에서 생물학적 다양성을 지원하기 위한 여러 가지 일을 벌여왔다. 최근 들어 “생명-문화의 다양성”이란 개념이 주목을 받고 있는데, 이는 '도시 내 생물의 다양성'에 대한 우려가 늘어나고 생물학적 다양성과 문화적 다양성의 관계에 대한 우려 또한 커지고 있기 때문이다.

유네스코 창의도시인 카나자와는 도시 내 생명-문화 다양성을 논의할 수 있는 이상적인 장소라고 할 수 있다.

2009년 유네스코 공예 및 민속 예술 분야의 창의 도시로 선정된 인구 45만명의 카나자와는 독창적인 경제 기반을 보존하고 있다. 전통적인 도시 경관과 기업들은 전통 예술과 공예품을 육성할 수 있는 생활과 문화를 제공하고, 도시 자체 또한 녹색 산들과 시내를 통해 흐르는 두 개의 맑은 물줄기가 있는 등 풍부한 자연환경이 조성되어 있다. 한편으로는 경제발전과, 또 다른 한편으로는 문화와 환경이 균형 있게 어우러지는 중규모의 도시로서, 카나자와는 생물학적 다양성과 문화적 다양성의 양면에서 큰 찬사를 받고 있다.

카나자와에서 생명-문화의 다양성을 보존해 올 수 있었던 가장 큰 이유는 예술 공예품을 만들어온 장인들의 수공예에 대한 존경심 때문이다. 즉, “문화적이고 장인 정신이 깃든 생산기반”, 공예품들을 일상 생활에서 자연스럽게 사용하는 시민들의 “문화적인 생활방식”, 그리고 이를 뒷받침하는 정부의 노력이 교묘하게 어우러진 결과다.

카나자와 시의 전통 공예가 발달 할 수 있었던 이유는, 에도 시대에 이 지역을 지배했던 가가마에다 가문이 대대로 공예품의 제작을 장려하여, 일본 각지에서 뛰어난 공예가들을 초청하

는 정책을 펼쳤기 때문이다. 카나자와 공예품 산업은 23개 업종에 이르는데, 특히 국가 문화 재로 지정된 6개 공예품 산업이 유명하다: 이는 가가 유젠 실크 염색, 카나자와 쉬키 칠기, 카나자와 하쿠 금업, 카나자와 부투단 불교 제단, 쿠타니 도자기, 카가누이 자수 등이다. 이것들 뿐 아니라, 오이 웨어 도자기와 카가 조간 금박과 은박과 같은 다른 많은 공예품들도 국내외적으로 정평이 나 있다. 공예품에 있어 카나자와는 일본의 교토에 버금가는 생산량과 질을 자랑한다. 대부분의 전통 공예품에는 좋은 공기와 좋은 물뿐만 아니라, 아름다운 동물과 식물들이 원료, 디자인, 제작 과정에 필수적이다. 예를 들어 유젠 실크염색에서는 도안에는 현지의 정원에서 피는 꽃이 필요하고, 색칠을 하는 붓에는 다누키(너구리개)의 배털이, 그림을 그리는 데는 쌀로 만든 녹말풀이, 그리고 마무리 작업을 위해서는 직물을 도시를 가로질러 흐르는 아사노 강의 맑은 물에서 씻어내야 한다. 이 과정에서 강물 속 아유(은어)들은 물에 씻겨지는 씻은 녹말풀을 먹는다. 이러한 방식으로 예술 공예품은 카나자와의 문화적 다양성을 증진시키고, 또 동시에 그 공예품들의 생산은 생물학적 다양성을 통해 지속된다. 이러한 이유로 카나자와 시는 일찍부터 환경 보호와 문화 경관 보호에 관여해 왔다.

카나자와 시의 경제개발 정책은 외부로부터 모델을 기반으로 한 대규모 산업 개발을 제한하고, 산업구조와 도시구조의 갑작스럽고 급격한 변화를 피하는 것이었다. 그 결과, 카나자와는 에도시대 때부터 독창적인 전통산업을 보호해 옴과 동시에 전통적인 도시경관과 주변 자연환경 또한 보호해 올 수 있었다. 이 도시는 여러 전통적 편의시설이 풍부하게 보존되어 있는 도시의 아름다움 모습을 매우 자랑스럽게 여긴다. 도시의 독특한 경제구조는 이 지역에서 창출되는 소득의 고갈을 막아 왔으며, 중소기업들의 지속적인 혁신과 문화에 대한 투자를 가능하게 만들었다.

현재, 카나자와 시에는 전통 공예품 관련 업체가 전체 사업체의 20%에 해당하는 820여 개에 달하며, 이 지역 전체 인력의 5%인 2,500여 명을 고용하고 있다. 공예는 카나자와를 대표하는 창의 산업이지만, 매우 작은 규모의 공방과 스튜디오의 형태를 취하며, 대개의 경우 자신들의 가게 앞에서 전시와 판매를 하고 있다. 도심에 위치한 옛 카나자와 성으로부터 반경 5km 이내에는 139명의 공예 예술가들과 74개의 작업실들이 밀집해 있어, 도심 한복판 속 공예 업체 무리들을 이루고 있다.

그러나 현대 일본의 생활양식에서는 전통 공예품을 사용하는 시간과 장소가 점차 감소하고 있고, 판매량도 감소하고 있으며, 직원 수도 계속 줄어들고 있다. 이에 따라 카나자와 시는 21세기 현대미술관의 현대미술과 eAT KANAZAWA의 미디어아트의 융합을 통해, 그리고 전위적인 디자이너들과의 협업을 통해, '라이프스타일 공예 프로젝트'를 시작하여, 독창적인 새로운 작품들을 제작하고, 창의 산업을 재건하는 데도 힘쓰고 있다.

이와 같이 카나자와 시는 공예품을 창의산업으로 육성하는 것 뿐만 아니라 문화재로도 강조하고 있으며, 공예 작업장들이 위치한 역사 깊은 주택단지와 도시경관을 문화경관으로 개선하고 지원하는 도시계획을 앞당겼다. 아울러 21세기 현대미술관을 중심으로 많은 갤러리와

박물관을 연계하는 문화정책을 펼쳐 왔고, 이들의 협업 아래 '문화지구'가 형성됐다. 이러한 일들에 우선 순위를 둔 노력 끝에 카나자와 시는 공예 및 민속예술 분야에서 유네스코 창의도시로 선정 될 수 있었다.

카나자와 만의 독특한 문화적 관점은 도시 정책의 모든 영역으로 파고 들었다. 제2차 세계대전 직후 카나자와 시는 시립예술공예대학(市立美學校)을 설립하고 염색의 대가인 유젠, 금박 칠의 대가인 마키 등의 젊은 전통공예 분야 및 예술공연 분야 후계자들을 양성해, 공예 산업의 현대화를 지원하는 인재 양성 프로그램에 착수했다. 또한 산업디자인 채택을 통해 야나기 소리 등의 저명한 교수들을 외부로부터 초청하기도 했다. 나아가, 일본의 다른 지역들 보다 훨씬 앞서, 카나자와 시는 "전통 환경 보존 조례"와 "수도 시설 보존 조례"를 제정하여, 전통적인 도시경관 보존의 국가 선도자가 되었다.

따라서 우리는 대량 생산을 거부한 문화적 생산 방식이 바로 카나자와 시의 생명-문화 다양성을 보호하는 데 도움을 준 주요 요소였다고 말할 수 있다.

요코하마: 포용적 창의도시

길고 풍성한 역사를 지닌 에도 시대의 성곽 도시라는 카나자와의 이미지와 확연히 대조되는 것이 150년 전에 일본 최대의 도심으로 자리 잡은 항구도시 요코하마의 이미지이다. 요코하마 시는 거품경제가 한창이던 시기에 중공업 도시라는 이미지를 탈피할 목적으로 새로운 사업 중심 지구를 만들기 위한 대규모의 해안가 개발 사업을 추진했다. 하지만 도쿄 중심부의 거품경제가 붕괴되고, 이후 건설 붐이 일면서 요코하마는 이중고를 겪었다. 그러나 2004년 초부터 요코하마는 새로운 도시 비전을 받아들였고 "예술과 문화의 창의도시"로 스스로를 재창조하기 위한 프로젝트에 착수했다.

이 새로운 도시 비전의 내용은 크게 4가지로 요약될 수 있다: 1) 예술적이고 창의적인 개인이 살고 싶어할 창의적 환경을 조성하는 것; 2) 경제활동을 촉발하기 위하여 창의적 산업 집단을 건설하는 것; 3) 이를 위해 도시의 자연 자산을 활용하는 것; 그리고 4) 이 창의적 비전을 달성하기 위하여 시민들의 시책을 활용하는 것. 요코하마 시는 2008년까지 2,000명에 가까운 예술가와 15,000명에 가까운 노동자들을 도시 내의 창의 산업 클러스터로 끌어들이는 것을 목표로 했다.

2004년 4월부터, 나카다 전 시장은 "창의도시 요코하마" 특별 사무소를 열었다. 이 사무소의 주요 활동은 항구 근처에 "창의 중심" 구역들을 설치하는 것이었다. 이 창의 중심 구역들은 1929년에 지어진 오래된 은행 건물과 현재 비어 있는 사무실 등 수많은 역사적 건물을 활용해 시민 예술가들과 다른 창의적인 개인들에게 새로운 "창의 공간"을 제공한다. "Bank ART 1929" 프로젝트는 이 야심찬 사업의 시작이었다. 이 프로젝트는 경쟁을 통해 선정된 2개

NPO의 관리를 받고 있는데, 이들이 기획하는 전시물, 공연, 워크숍, 심포지엄 등 다양한 행사들에는 요코하마 뿐만 아니라 도쿄에서 온 참가자들도 있다.

창의적 복도는 설립 이후, 주변에 비어 있는 수많은 건물과 창고를 통합하면서 확장되어 왔다. 이 상징적인 Bank ART 1929 건물 주변에는 미술, 영화, 그림, 디자인, 마을 계획, 사진, 음악, 드라마 등 여러 장르 150개 이상의 작은 사무실들이 있다. 그 결과 다양한 장르와 크리에이터들로 구성된 많은 젊은 예술가들이 모여 창의적인 문화 클러스터를 형성하였다. 또한 2005년 설립된 영화, 콘텐츠 제작사, 크리에이터 등을 위한 입지 홍보 보조금은 오래된 빈 동네가 '창의적 분위기'로 금새 채워지는 효과를 낳았다. 2007년 3월 현재, 창의적 복도의 지역 경제적 파급효과는 120억 엔 정도로 추산된다. 그리고 2007년 7월, 예술가 및 다른 창의적인 개인들을 지원하고 이 지역으로 끌어들이기 위해, 공공 및 민간 기관들로 구성된 예술 위원회가 설립되었다.

요코하마의 실험적인 “코가네 초 바자”는 요코하마에서 진행되고 있는 수많은 활동을 대표하는 사례이다. 이 행사는 전쟁 직후의 혼란기 동안 폭력조직 활동과 성매매로 가득했던 지역에서 계획되었다. 이 지역은 이후 250개 이상의 상가가 있는 쇼핑 구역이 되었지만, 최근 몇 년간 이 지역이 전체적으로 낙후되고 쇠퇴하면서 문을 닫은 곳이 많았다. 많은 어린 학생들과 예술가들이 바자회 프로젝트를 통해 지역 사업체들과 협력했다. 이 행사의 기획 단계에서 보여진 다양성은 문화 프로젝트가 어떻게 사회적 참여로 이어질 수 있는지를 잘 보여주는 사례였다. 실제로 이 기획행사에는 지역주민, 대학생, 예술가, 다양한 전문가 등이 참여해 수많은 공터가 밀집한 지역에 활기를 불어넣는 예술 행사를 만들어 냈다.

요코하마의 사례는 예술과 문화 고유의 창의성을 활용해 도시재생을 하겠다는 정책목표가 문화정책, 산업정책 뿐만 아닌, 지역사회발전과 관련된 정치구조 개편으로도 이어졌다는 점에서 주목할 필요가 있다. 즉, 요코하마를 예술·문화의 도시로 재활성화하기 위해 등장한 새로운 조직은 위에 언급된 분야에서의 정책 형성과 행정에 방해가 되는 관료적 구획주의를 뛰어넘었을 뿐만 아니라, 이와 동시에 NPO와 시민을 정책 형성과 행정에 건설적으로 참여시킨 것이다. 이와 같이, 일본 전역에서 예술과 문화를 바탕으로 한 도시 정책과 사업들은 사회적 인 포용적 정치로 이어질 수 있을 것으로 생각된다.

고베: 회복력 있는 창의 도시

현 세기에 접어들면서 지구환경의 급격한 악화와 거대한 해일, 홍수, 지진 등 자연 재해의 빈도가 도시의 지속가능한 발전을 가로막는 주요 장애물이 되고 있다. 그 결과, 세계 사회의 지속 가능한 발전과 도시의 회복력을 강하게 만드는 방법이 점점 더 중요한 주제가 되고 있다.

이러한 재난으로부터 회복하는 과제에서, 재난의 희생양이 된 시민과 공동체 속에서 예술과

문화가 담당할 수 있는 역할, 그리고 예술과 문화가 도시의 복원력과 회복력을 높인다는 사실이 많은 주목을 받게 되었다. 1995년 대지진 참사로 많은 시민이 희생된 고베 시에서는 재해 복구 과정이 단순히 물리적인 재건에 그치지 않았다. 오히려 많은 시민이 예술과 문화의 힘을 실제로 경험하여 다른 사람들에 대한 공감력을 불러일으키게 함으로써 그들의 정신적 상처를 치유하고, 또 그들에게 용기를 북돋아 줄 수 있었다. 이러한 “문화와 예술을 통한 도시재생” 경향은 점차 확산되었다. 그리하여 지진 10주년을 맞아 고베 시는 “고베 문화 창의도시 선언문”을 발표하고, 문화와 예술을 적극적으로 동원하여 힘차게 진화하는 창의도시의 건설을 열망하게 되었다.

2007년, 고베 시는 예술과 문화의 축제인 고베 비엔날레를 개최했다. 현대미술, 공연예술, 전통예술, 디자인, 패션 등의 다양한 예술과 문화를 선보임과 동시에, 고베시는 도시 자원을 재창조하고 활기찬 도시환경 활성화를 위해 힘썼다. 문화는 희생자들에게 삶의 용기를 주었을 뿐만 아니라, 환경보호운동의 구성원들은 물론, 복구에 도움을 주고 있는 자원봉사자들을 결속시키는 역할을 했다. 또 이것은 궁극적으로 도시 내의 지역 사회들 간의 새로운 유대관계 형성으로 이어졌다. 이러한 일들의 누적된 성과로 시민, 대학 관계자, 기업계 인사, 정부 출신 인사들로 구성된 디자인 시티 고베 추진 협회가 설립되었다(고베 상공회의소에 사무실이 위치한다). 이 협회의 목표는 “창의력이 풍부한 사람들이 함께 사는 도시, 문화와 산업에서의 창의적 활동이 왕성하게 발전하여 시민들이 높은 삶의 질을 누릴 수 있는 활력 넘치고 풍요로운 도시를 만드는 것”이었다. “커뮤니티 디자인”, “생활 디자인”, “제조 디자인”의 방식들을 종합적으로 추진해 왔고, 그 결과, 2008년 10월 16일 유네스코 창의도시 네트워크 디자인 부문에 독창적인 디자인의 고베시로 등록되었다.

지난 2011년 일본 토호쿠 지방을 강타한 지진과 해일로 인한 막대한 피해의 복구 과정 이후, 사회의 회복력이란, 물리적인 기반시설들의 복구를 통해서 뿐만이 아니라, 전통 공연예술과 축제를 통해서, 또 삶의 희망을 주고 사회 공동체들 간에 유대 관계 형성을 통해서, 증가할 수 있다는 것이 명확해졌다. 우리는 이 “회복력 있는 창의도시”라는 새로운 정책 영역이 현재 널리 퍼지고 있다고 생각할 수 있다.

결론

이제 우리는 결론에 도달했다. 만약 어떤 이가 현대 사회 시스템의 근본적인 변화를 창의적인 사회라고 제안한다면, 그것은 다음을 의미할 것이다:

첫째, 시장원리 이념에 기초한 금융중심 세계화에서 벗어나 문화적 다양성을 인정하고 받아들이는 세계화로의 전환;

둘째, 포디즘의 대량 생산 및 대량 소비 체제에서 벗어나 대량생산을 거부하는 문화 생산을

기반으로 한 “창의 경제”로의 전환;

셋째, 문화적 가치로 뒷받침되는 내재 가치를 창출하는 창의 작업의 재조명과, 허위의 소비
품을 넘어서 자신만의 생활문화를 창조하는 “문화 창의적 생활방식”의 출현;

넷째, 기본소득을 보장하고 기존에 있던 복지 자금을 의존하지 않으면서, 시민 개개인이 자신
의 창의성을 충분히 발휘할 수 있도록 포용적이고 전면적인 참여가 가능한 사회제도의 청사진;

다섯째, 나는 지구환경의 극심한 변화와 대형 재난을 극복할 수 있는, 회복력이 뛰어난 창의
도시에 대한 연구가 더 필요하다고 생각한다.

■ 참고 문헌 ■

- Florida, Richard, 2002. The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life. New York: Basic Books.
- Hall, Peter. 1998. Cities in Civilization. London: Phoenix.
- Landry, Charles. 2000. The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators. London: Earthscan.
- Sasaki, Masayuki 佐木雅幸. 2001. The Challenges for Creative Cities 創造都市への挑戦. Tokyo: 岩波書店.
- _____. 2010. “Urban regeneration through culture creativity and social inclusion: Rethinking creative city theory through a Japanese case study.” Cities 27: S3-S9.

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤프자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무

논문



Chiang Mai city's atmosphere (photo courtesy of Chiang Mai World Heritage Initiative Project)

치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파

| 위라룬 분야수랏*

초 록

태국의 두번째로 큰 도시인 치앙마이는 세계 도시개발 동향에 맞춰 훌륭한 도시로 성장할 수 있는 자원과 가능성이 있는 도시다. 치앙마이는 오랜 역사적 배경을 가진 도시이며, 도시개발에서 중요한 요소로 여겨지는 대대로 축적된 문화 유산 또한 풍부하다. 치앙마이는 인적 인프라 구축에도 노력을 기울여 왔다. 특히 지역의 공공기관, 민간기관, 교육기관 및 관계자들이 함께 하는 네트워크를 구축하여 체계적인 작업 공정과 협력에 힘써 왔다. 이 네트워크는 문화 유산들의 보존과 개발을 통해 지역 주민들에게 최대의 이익을 가져다주는 역할을 한다. 또한 유네스코의 지속가능 발전 목표 (Sustainable Development Goals, SDGs)에 준하는 문화 자원을 위한 가이드 라인을 마련해 왔으며, 치앙 마이 시의 국내외 홍보를 통한 경제적 성장에도 힘쓰고 있다.

키워드 : 치앙마이, 창의도시, 문화 자원, 지역적 지혜, 지속가능한 발전, 도시 개발, 협력

* 위라룬 분야수랏(Woralun BOONYASURAT)은 치앙마이 대학 소속 사회연구소의 책임자로 재직 중이다. 그녀는 방콕에 있는 실파코른 Silpakorn 대학에서 건축 유산 경영 및 관광으로 박사학위를 받았고, 현재 치앙마이 유네스코 공예 및 민속예술 분야 창의도시의 포컬포인트이기도 하다.



사람들이 송크란 (Songkran) 축제에서 치앙마이의 대표적인 불상에 방향수를 뿌리고 있다.
(출처: 치앙마이스 공예 및 민속 예술 프로젝트)

치앙마이는 예술, 문화, 유물과 유적, 종교 사원, 그 외 중요 역사적 사료 등 문화 자원이 풍족한 도시다. 724년 전 건립된 오랜 역사를 자랑하는 도시이기도 하다. 또한 여러 뛰어난 문화들이 어우러진 곳으로 유명하며, 좋은 날씨와 더불어 멋들어진 산세 등 천연자원이 풍족하다. 이 모든 풍족한 자원들을 바탕으로 치앙마이 지역 주민들만의 특별한 신념, 전통, 관습, 의례 의식들을 비롯한 삶의 방식이 발달되어 왔다. 그래서 치앙마이는 항상 관광객들이 붐비는, 태국에서 국내외 적으로 가장 인기 있는 관광지 중 한 곳이다.

최근들어 치앙마이는 모든 면에 있어 메가 시티로 도약하기 위한 노력을 하고 있는 중이다. 정책의 개선과 개발 및 도시의 외적인 변화와 효과적인 인프라 구축에 중점을 두고, 장기적으로 국내의 경제 중심지로서 자리 잡기 위한 계획들을 세우고 있다. 이 새로운 계획에는 교통, 대체 에너지 산업, 통신 시스템 등이 포함된다. 특히 도시의 경제력을 키우고 해외자본의 유입을 장려함과 동시에, 지역 내 여러 분야에서의 일자리 창출을 도모할 수 있는 부가가치에 의한 접근법에 비중을 두고, 신공항 및 고속 철도 건설, 교육의 질적 향상, 관광지 개발 등을 실현시키기 위해 노력중이다.

미래 발전 전략들과 더불어, 치앙마이는 중요한 문화 유산들을 보존하고 유지하는 데도 신경을 써 왔다. 2016년부터는 (도시를 의미하는) '몸' 과 (지역주민들과 지역사회의 정신을 의미하는) '마음'을 융합하는 정책 플랫폼을 개발중이다. 이는 몸과 마음이 분리된다면 도시가 올바르게 성장할 수 없다는 생각에서 비롯되었다. 모든 관련 분야와 관계자들의 협력에 기반한 작업공정은 문화가치의 축소를 제한함으로써 문화 보존과 도시개발을 동시에 올바른 방향으로 진행시킬 수 있다. 공공 부문의 기관들은 도시 고유의 특성과 삶의 방식을 우선시 하는 정

책을 개발하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 또한 이러한 정책에 따라 민간 부문 및 경제 부문 기관들은 경제 성장에 힘을 보태 왔다. 특히 앞으로는 대학, 직업학교, 일반 학교를 포함하는 교육 기관들이 관련 지식의 전파 및 연구 등을 통해 효과적인 도시 발전을 위해 더욱 중요한 역할을 맡을 필요가 있다. 하지만 그 무엇보다도 치앙마이 주변 지역 주민들의 협력이 무엇보다도 필요하다. 이러한 공동체로서의 협력이야말로 도시 고유의 문화 자본과 자원들을 지속적으로 유지하며 효과적으로 도시 개발을 할 수 있는 가장 큰 원동력이라고 할 수 있겠다.

치앙마이가 그동안 물리적인 특성과 시설면 등에서 큰 발전을 이루어 온 것은 사실이지만, 이 도시에는 지역 주민들에 의해 강화되고 보존되어 온 문화 자본 또한 존재한다. 이 문화 자본에는 사적지, 종교 사원, 독특한 건축물들, 예술 양식, 전통과 관습, 그리고 다양한 민족들이 포함된다. 특히 치앙마이의 훌륭한 공예 및 민속 예술은 그 지역만의 토착 지식과 창의성에 기반을 두었다. 주민들은 지역 산물을 이용하여 명작들을 생산한다. 특별한 공예법, 토착 지식, 그리고 지역 산물들의 전문적인 사용법의 융합은 세대를 걸쳐 전해 내려오는 치앙마이의 특별한 자산이다. 과거에서 현재까지, 공예 및 민속 예술은 치앙마이를 대표하는 산업이라고 할 수 있다.

치앙마이에는 최고의 변형을 누려온 예술과 문화가 존재한다. 이 소중한 예술 및 문화 자원들은 오늘날에도 도시의 중요한 자산으로 여겨진다. 비록 너무 오래되어 진부해지거나 변형된 문화재가 있기도 하지만, 지역 주민들은 여전히 치앙마이의 문화에 자부심을 가지고 있다. 특별한 치앙마이만의 문화 유산은 곧 이 도시의 정체성이기도 하다. 따라서 치앙마이의 지속 가능한 도시 발전 계획에 있어 예술과 문화 자원들은 강점이라고 간주된다.

이 지방에서 유명한 교육 기관 중 한 곳인 치앙마이 대학은 오래 전부터 예술과 문화 자원의 중요성을 인식해 왔다. 특히 대학이 위치한 태국의 북쪽 라나 지방에서 그러하다. 치앙마이



치앙마이의 선조들을 기리는 영혼 춤 제사
(출처: 치앙마이스 공예 및 민속 예술 프로젝트)



완벽한 분위기의 스승 공경 의식
(출처 : Wattana Techasuwanna (David Ryo))

대학의 순수 미술 학부는 다양한 문화와 여러가지 종류의 미술에 관한 교육을 진행 중이다. 또한 치앙마이 뿐만 아니라 치앙마이와 비슷한 문화를 가진 인근 지역의 모든 문화 활동을 장려한다. 이 학부의 순수 미술 학사 학위(태국 미술 전공)는 예술과 문화의 보존을 강조하는 교육과정을 지향한다. 라나 지방의 예술과 문화 자원들에 대한 지식을 전파하고 이해하는 데 초점을 두고 있다. 또한 이 학위는 효과적인 지식 통합을 목표로, 문화와 민속예술과 관련한 여러가지 강의와 수업을 제공해 왔다. 예를 들어, 순수미술의 보존 수업은 예술작품과 고고학적 사료 보존에 대한 지식을 가르친다. 또한 태국 미술 프로젝트 수업은 독창적인 예술과 문화 배경에 관한 연구를 강조하는데, 지식, 기술, 그리고 창의성을 융합하는 혁신적인 방법론을 배울 수 있는 심층적인 개별 연구 수업을 진행하기도 한다. 순수 미술 학부엔 미술과 예술 및 문화 경영 프로그램 석사 과정도 있다. 문화적 자본 경영에 중점을 둔 이 대학원 과정은, 지속 가능한 도시 발전과 양립할 수 있다. 이 교육 과정은 특히 효과적인 예술 및 문화 경영을 꿈꾸는 전문가들과 관계 사업체들의 잠재력을 키우는 데 앞장 서 왔다. 더 나아가, 순수 미술 학부는 이전부터 지역 사회의 예술과 문화 관계자들 사이의 협력을 주도해 왔으며 이 지역만의 고유한 예술 및 문화 자원들을 이용하는 도시 발전 계획을 부추겨왔다.

위에서 언급한대로, 치앙마이 대학의 순수 미술학부는 수많은 예술 및 문화 경영 전문가들을 배출해 냈다. 그리고 이 전문가들은 미술과 문화적 표현에 있어 중요한 역할을 해 왔다. “예술의 싹”(Arts Sprout, Nho Silapa) 단체는 이 학부에서 순수 미술 학사 학위(태국 미술 전공)를

취득한 졸업생들로 구성되어 있다. 이 단체의 이름은 세대를 거쳐 예술과 문화의 싹을 틔우는 의미에서 비롯되었다. 이 단체는 특히 지역 사회의 예술 및 문화를 운영하는 데 큰 책임을 떠맡고 있다. 회원들은 예술이나 문화 분야의 도시 발전 계획에 항상 적극적으로 참여를 한다. 또한 필기, 사진이나 동영상 촬영 등을 통해 지역의 토착 지식 및 지혜를 체계적으로 수집하며, 최신 기법을 사용한 심층 연구도 활발히 진행 중이다. 지역 주민들에게는 유용한 정보들을 전파하여, 그들로 하여금 지역 고유의 훌륭한 문화 자산에 대한 인식을 심어주고 있다. 그 결과 이 지역 주민들은 자신들의 문화를 전파하는 것에 대한 긍지를 가지고 있고, 타 지역인들에게 출신을 밝히는 것을 자랑스러워한다. ‘예술의 싹’ 단체는 또한 이 지역의 실력있는 장인들, 마을들, 그리고 전문가들의 네트워크 구성에도 힘써 왔다. 이는 전통 지식을 부활시키고 동시에 지역 자원들에 대한 정확한 파악을 통해 이 지역 사회와 주민들에게 최대의 이익을 가져다주기 위함이다.

예술과 문화 활동의 가장 큰 원동력이 되는 예술과 문화 경영의 성공적인 전파는 순수 미술 학부가 주관하는 몇몇 연례 행사들에서 잘 나타난다. 이 행사들은 예술품, 관습, 의식, 전통 공연, 토속 음악 공연 등을 통해 예술과 문화적 지식이 전달되고 표현되는 장소의 역할을 한다. 또한 이 행사들은 통합적인 지식과 창의성으로도 유명하다. 이러한 활동들의 몇 가지 예는 다음과 같다.

먼저 스승 공경 의식(Teacher Venerated Ceremony)은 매년 ‘예술의 싹’ 단체와 순수 미술 학부의 협력으로 열린다. 지식을 전수하고 학생들을 격려해 온 생존하거나 사망한 스승 모두에게 존경을 표하기 위한 의식이다. 스승을 잘 모시고 공경하는 사람들의 인생이 번영한다는 믿음에서 시작된 의식이다. 이 의식은 특히 지식, 토속 지혜, 그리고 관습을 통합한 양식들을

아름답고 창조적인 재료들을 사용하여 스승들에게 공경을 표하는 스승 공경 의식 중의 행진
(출처 : Wattana Techasuwanna (David Ryo))





순수 미술 학부의 행진
(출처 : 치앙마이 대학 학생회)

보여주는데, 이는 치앙마이 대학의 효과적인 교육에서 비롯된 결과물이기도 하다. 이 연례의 식에서는 매년 한 가지의 독창적인 문화가 의식의 테마로 선정된다. 선정된 문화가 꼭 라나(Lanna) 지방의 문화(태국 북쪽 지방의 문화) 일 필요는 없다. 그 지역의 특징있는 문화라면 선정 기준에 해당된다. 테마가 일단 결정되면, 사람들은 그 문화의 역사적 배경, 건축 양식, 예술품, 전통 의상 등 모든면에 대해 참고문헌을 찾고 연구를 한다. 선택된 문화의 독자적인 정체성을 참고하여 의식에 쓰일 재료와 직물들이 만들어진다. 치앙마이 대학에 순수 미술 학부가 설립된 이래, ‘예술의 싹’ 단체와 순수 미술 학부는 이 행운의 의식을 매년 개최해 왔고, 다음 세대들에게 전파해 왔다. 이 주목할 만한 예술과 문화적 표현물은 일반 대중에게도 큰 인기를 끌어 왔고, 매년 많은 숫자의 방문객과 참여자들을 불러 들이는 창의적인 의식으로 성장해 왔다.

도이 수텡(Doi Suthep) 트레킹 행사는 매년 치앙마이 대학의 신입생들을 데리고 치앙마이에 서 가장 유명한 사원들 중 한 곳인 수텡 사원(“Wat Phra That Doi Suthep”) 으로 가서, 그곳에 있는 탑에 절을 시키는 의식이다. 대학의 모든 학부들이 이 행사에 참여하며, 각 학부별로 자신들만의 행진 장식을 꾸민다. 이 정성을 들인 행진을 통해 문화와 창의성이 전파된다. 특히 순수 미술 학부의 행진은 언제나 장관이며, 매년 사람들을 기대하게 만든다. 행진을 위한 특별한 테마가 또한 선정되고, 승배를 위한 재료들은 정교하게 디자인되고 만들어진다. 이렇듯 순수 미술 학부의 행진은 효과적인 지식과 창의성의 통합에서 비롯된 전통적 문화의 표현 방식으로 찬사를 받는다.

그 뿐만 아니라, 순수 미술 학부는 지역내, 국가내, 그리고 국제적인 모든 무대에서 예술과 문화와 관련된 지식과 지혜를 부활시키고, 전승하고, 전파하고자 늘 노력해 왔다. 그 결과, 문화



불상이 바구니 세공 문화에 영향을 받은 대나무로 짠 성안에 놓여 있다.
(출처 : Piyarad Taduk)



탑을 승배하기 위한 중요한 자재들 중 한 가지
(출처 : Chaliangpol Duenpen)

유산은 치앙마이의 도시 발전에 있어 매우 중요한 부분이 되었으며, 치앙마이 시라는 큰 나무의 곶은 뿌리로 인식된다.

지난 십년 간 도시 개발을 얘기할 때 유네스코 창의도시는 자주 언급되는 주제다. 이는 예술과 문화가 도시의 경제적 가치를 높여줄 수 있는 소중한 자산으로 인식되기 시작했기 때문이다. 특히 지난 세기 말, 유럽이 경제 불황에서 회복하고 있을 때, 창의도시라는 개념은 유럽 전체에 널리 퍼지기 시작했고, 르네상스의 부활로까지 생각되었다. 비록 유럽과 아시아가 각각의 물리적인 특징들과 환경이 다르긴 하지만, 아시아에서도 창의도시와 비슷한 개념들이 존재해 왔다. 아시아 내 많은 도시들은 정책과 자원에 관한 규제들 속에서 획기적인 돌파구를 찾기를 원했고, 예술과 문화 생산의 공간을 제공하기 위한 기초적인 요소들을 개발하기 시작

행진은 대학의 정문에서 시작하여 수텡 사원까지 14 km 정도를 걷게 된다.
(출처 : 치앙마이 대학 학생회)





승배를 위한 직물을 들고 있는 순수 미술 학부의 신입생들
(출처: IPLe Sculpture)

했다. 또한 이 도시들은 예술과 문화가 경제적 성장의 기본이 되는 창의도시와 비슷한 방향성을 가지고 자신들을 홍보하기 시작했다. 이 결과, 현재 많은 도시들이 지속가능한 발전계획 아래 운영되고 있다.

치앙마이 시의 경우 라나(Lanna) 지역의 전통 문화를 지원하고 보존하기 위해 노력해 왔으며, 주 내 25개 모든 지구의 발전의 중요성과 잠재력을 인식해 왔다. 이에 치앙마이 시는 2014년부터 치앙마이 주 행정부와 치앙마이 대학의 협력을 바탕으로 유네스코 창의도시 네트워크(UNESCO Creative Cities Network)의 회원 도시가 되기 위해 노력했다. 치앙마이 주 행정부는 경제, 사회, 교육, 건강 증진, 일자리 창출, 공익 사업, 자원 등 도시 개발에 관련된 여러 면을 책임지고 있다. 또한 세대를 거쳐 전파되어 온 토착 지혜와 관습들의 보존과 운영에도 힘을 써 왔다. 지역 주민들의 최대 이익을 위해 치앙마이 주 행정부는 인적 자본과 문화 자본에 관련된 3개 조항의 지침을 다음과 같이 제정했다:

- 1) 종교 활동과 전통, 예술, 문화 및 뛰어난 토착 지혜의 복원 등의 문화 활동들에 대한 인식을 일깨우고 참여를 장려하기 위해, 지역 사회와 관련 투자자들의 유대 관계가 유지될 수 있도록 지원한다. 또한 민족 집단의 중요성을 인지한다.
- 2) 교육 기관들과 사회 기관들이 치앙마이의 종교 유산, 예술과 문화, 전통과 관습, 고대 건축물, 유적지 등을 보호하고, 보존하고, 전파하고, 개발하는 데 중요한 역할을 할 수 있도록 지원한다.
- 3) 치앙마이가 예술과 문화의 창의 도시가 될 수 있도록, 국내외 공공 기관과 개인 기관 소속 관련 투자자들이 협력하여 예술과 문화적 지식을 대중들에게 전파하는 것을 지원한다.

치앙마이 주 행정부, 치앙마이 대학, 그리고 관련 투자자들을 벌써 7년간 도시 개발을 위해 협력해 왔고, 유네스코 창의도시 네트워크의 회원으로도 지난 3년간 노력해 왔다. 이들은 다양한 방면에서 문화 활동을 지원해 왔으며, 치앙마이 시의 공예와 민속 예술은 전시회, 지방 문화 공연 등을 통해 국내 및 국제 무대에 소개되어 왔다. 뿐만 아니라, 토속 지혜, 민속 예술, 장인 기술에 관한 모든 정보를 수집하는 데 힘써 왔다.

치앙마이 주 행정부 산하의 교육-종교-문화 부서는 예술, 문화, 종교, 관습, 토속 지식, 지역의 역사 등을 보존하고 복원하는 협력 네트워크를 개발하고, 직접 지원하는 역할을 맡고 있다. 또한 이와 관련된 분야의 학문과 연구를 지원하기도 한다. 2013년 부터 교육-종교-문화 부서는 치앙마이 대학과 협력하여 “공예와 민속 예술의 치앙마이 시 구상 프로젝트”를 진행해 왔으며, 치앙마이가 유네스코 창의도시 네트워크의 회원 도시가 될 수 있도록 노력해 왔다. 이 프로젝트의 목표는 치앙마이의 공공기관, 사설 기관, 교육 기관, 사업체들 및 모든 지역 공동체들의 협력을 기반으로, 도시의 문화 자본 및 창의성을 활용하여 치앙마이 시를 국제적으로 널리 알리는 데 있다. 치앙마이 대학은 특히 교육 기관으로서, 이 협력 네트워크 내에서 필요 지식을 제공하고, 유용한 의견을 제시하며, 효과적인 작업 계획을 개발하는 데 중요한 역할을 맡아 왔다. 그 결과, 치앙마이 시는 2017년 유네스코 창의도시 네트워크의 공예 및 민속 예술 분야 회원 도시로 선정되었다. 치앙마이 주 행정부는 태국 내에서 처음으로 관찰 도시를 국제적인 창의도시로 승격시킨 정부 기관으로 알려지게 되었다. 뿐만 아니라 실무 팀은 치앙마이의 유적지, 미술, 문화를 보존하고 개선하기 위한 플랫폼을 발전시키기 위해 “세계 유산 접근법에 따른 치앙마이 프로젝트에서 유적지와 문화의 보존과 개발을 위한 실행 계획 발전”을 실천해 왔다.

치앙마이의 공예 축제, 2019
(출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)





2019년 치앙마이 공예 축제에서 외국인 참여자가 전통의 미술 조각들을 사용하여 불상 장식을 하고 있는 모습 (출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)

앞서 언급한 교육-종교-문화 부서와 치앙마이 대학의 협력 프로젝트가 시작된 이래, 프로젝트 담당 팀은 예술과 문화와 관련된 모든 활동을 장려하기 위해 지원을 아끼지 않고 있다. 국제 학회와 박람회, 또 국내 및 국제 공예품 전시회 등을 개최해 왔고, 공예 디자인과 개발을 위한 워크숍을 진행하고 있으며, 치앙마이 창의도시 웹사이트를 만들어 작품들을 소개하고 유용한 정보들을 알리는 데 노력하고 있다. 그 예로 “치앙마이: 유네스코의 창의도시” 전시회는 대중들에게 치앙마이 지역의 뛰어난 공예를 알리기 위해, 지역 장인들의 기술 및 토속 지혜 등을 소개하고, 장인들이 만든 걸작품들을 전시하였다. 또한 새로운 세대와 사회 취약계층들이 그들만의 지식과, 창의력, 혁신력을 공유할 수 있는 장소를 제공하기도 했다. 또 다른 예로 매년 열리는 “치앙마이 공예 축제”는 모든 지역 공동체들이 그들만의 고유한 공예품을 전

시하고, 새로운 디자이너들이나 젊은 사업가들이 독창적인 방법과 아이디어로 만든 현대적인 공예품을 소개하는 장소가 되었다. 이 축제는 또한 다양한 공예법을 배우고 민속 예술 워크숍에 참여할 수 있는 배움의 장소이기도 하다.

도시 내 예술과 문화 개발을 위해 노력하는 것과는 별개로, 치앙마이 시는 난(Nan) 주나 수판부리(Suphan Buri) 주의 유동(U-thong) 고대 시가지와 같이 태국 내 유네스코 창의도시 네트워크의 또 다른 회원 도시가 되고자 노력하는 지방들을 도와주고 힘을 보태줘 왔다. 예를 들어, 치앙마이 주 행정부는, 태국 각 주의 DASTA(Designated Areas for Sustainable Tourism Administration) 관계자들 및 태국 관광처 책임자가 함께 한 회의에 참여하여 창의도시로 선정되기까지의 지식과 경험을 나누고 의견들을 제안한 적이 있다. 치앙마이 시는 또 다른 창의도시 네트워크 회원 도시들과의 유대 관계를 강화하기 위해 노력해 왔다. 치앙마이 시는 미식 분야 창의 도시인 태국 푸켓에서 열린 “푸켓 새해맞이 겸 고대 마을 축제”, 음악 분야 창의도시인 호주의 애들레이드에서 열린 “애들레이드 축제”, 디자인 분야 창의도시인 대한민국 서울에서 열린 “인간적인 도시 디자인 서울” 등 다른 창의도시 네트워크 회원 도시에서 열리는 행사에 참여해 왔으며, 이를 통해 다른 도시들과 토속 지식 및 예술 문화 등을 공유하고, 지속가능한 창의 도시를 위한 최고의 실천들을 나누어 왔다.

치앙마이 시는 다른 회원 도시들과의 교류를 통해 배움을 얻고 도시로서의 능력을 키우기 위해 창의도시, 경험, 혁신적 개발 등의 개념들을 도시 운영에 적용해 왔다. 그 결과, 치앙마이 지역에는 창의적인 공예산업이 발달했다. 이 산업은 공예에 종사하는 사람들이 자신들 고유의 문화적 정체성과 가치를 유지하면서도 상품들을 창의적으로 개발할 수 있도록 지원하고 있다. 예를 들어 항동 구역(Hang Dong)에 위치한 반 타위(Baan Tawai) 마을은 치앙마이 지역에서 가장 크고 유명한 목공 마을이다. 이 마을에 적용되어진 창의적 개발 접근법은 많은

① 치앙마이 공예 축제, 2018 (출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)
② 치앙마이 공예 축제, 2018 (출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)

① 치앙마이 공예 축제, 2018 (출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)
② 치앙마이 공예 축제, 2019 (출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)





치앙마이 공예 축제, 2019
(출처 : 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)



Indigo Tie Dye
(출처 : 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)

양의 주문을 소화할 수 있게 함으로써, 지역 주민들이 더 많은 소득을 올릴 수 있게 도와 준다. 또 다른 예로, 산 캄파웅(San Kamphaeng) 구역에 위치한 볼 상(Bor Sang) 마을은 오래 전부터 이 지역 전통의 뿔나무 껍질을 이용해 우산들을 생산해 내는 곳이다. 볼 상 마을의 우산들이 OTOP(One Tambon, One Product, 하나의 하위 지구, 하나의 제품의 준말) 상품으로 선정된 이후 이 우산들은 태국 방문객들에게 큰 인기를 끌어들였다. 더 나아가, 치앙마이를 대표하는 상징적 상품으로도 인식되고 있다.

지역 주민들과는 별개로, 많은 관계 기관들 역시 치앙마이의 공예산업을 지원하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 공공기관인 제 1 지역 산업진흥센터(Industrial Promotion Center Region 1)는 이 지역의 공예품들을 현대적인 라이프스타일 산업에 접목하여 토속 지식을 대중들에게 알리

과 동시에, 그들의 문화 생활 참여도를 증진시키기 위한 노력을 해 왔다. 또한 현대적 삶을 추구하는 소비자들을 위한 상품 개발에도 힘쓰고 있는데, 젊은 디자이너들이나 사업가들이 새롭고 창의적인 디자인과 혁신적인 방법으로 이 지역의 공예품을 생산할 수 있도록 도와준다. 매년 열리는 “일주일간의 치앙마이 디자인” 축제는 디자인 회사들간의 협력 아래, 현대적 생활 방식에 어울리는 공예 디자인이나 새로운 프로젝트들을 소개한다. 또한 업계 사람들이 어울려 자신들의 디자인 지식과 노하우를 교류하는 소통의 장소이기도 한데, 그 지역의 디자이너들 뿐만 아니라 외국 디자이너들도 초청하여 창의적인 문화와 어울리는 디자인의 가능성을 의논한다. 이 축제는 앞으로도 이 지역과 외국의 업계 관계자들 사이의 협력 네트워크를 구축하는데 이바지할 계획이고, 창의산업에 종사하는 제조업자들과 사업가들에게 더 나은 비즈니스 환경을 제공하기 위해 노력할 것이다. 궁극적으로는 이들의 노력에 의해 치앙마이 시는 높은 수

치앙마이 관계자들이 대한민국 인천을 방문 중인 모습
(출처 : 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)



전통적인 도예 와 금박 워크샵
(출처 : 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)





난 시의 공예 및 민속 예술 개발 계획 프로젝트
(출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)



20번째를 맞는 푸켓 새해 맞이 경 고대 마을 축제
(출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)

준의 예술을 가지고, 문화와 예술의 뿌리가 깊은 진정한 “창의도시”로 거듭날 것이다.

문화적 뿌리가 있는 지역 공예품을 현대적이고 창의적인 디자인과 혁신에 활용하려는 개발 노력에서부터, 현지 생산에서 창의산업 및 국제 비즈니스 기회에 이르기까지, 확실히 치앙마이는 지역 주민들과 관광 산업과 같은 다른 산업들을 위한 최대의 이익을 추구하기 위해 문화 자원을 육성하는 데 성공했음을 알 수 있다. 치앙마이의 예술과 문화는 도시 개발을 위한 중요한 원동력이 되어 왔다. 특히 경제성장 측면에서 볼때, 치앙마이의 관광산업은 세계 각국에서 관광객을 유치하여 도시 내의 문화 활동을 체험하는 데 있어 예술과 문화를 응용해 왔고, 이를 통해 일자리 창출과 지역 주민들의 소득 증대에 큰 영향을 끼쳤다. 치앙마이 주 행정부, 치앙마이 대학, 관련 투자자들의 협력 아래 진행되어 온 실무과정은 또한 지속가능 발전 목표

2019 제 13회 유네스코 창의도시 학회 (Fabriano)
(출처: 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)



(Sustainable Development Goals)와 양립할 수 있는 방안에 초점을 맞추어 왔다. 이는 사회적 불평등을 줄이고, 사회적 양극화 및 사회적으로 취약한 단체들과 개인들이 직면하고 있는 문제를 해결하고, 또 모든 연령대의 사람들에게 건강과 안녕을 제공하기 위해서다.

비록 치앙마이 시가 모든 형태의 기반시설과 물리적 특성을 개발하여 결국 메가 시티가 되기 위한 노력을 하고 있지만, 도시 발전 뿐만 아니라 문화 유산에도 우선 순위를 두고 있다. 문화 유산은 오랜 세대를 거쳐 유지되어 오고 축적된 지역 주민들의 정체성이라고 할 수 있다. 도시 발전 정책들은 도시를 암시하는 “몸” 과 지역 주민들과 공동체의 정신을 암시하는 “마음” 의 통합적 작업에 중점을 두는데, 이는 도시의 효과적인 성장에 적용된다. 또한 이는 관련 기관들과 지역 사회를 포함하는 모든 이해관계자들이 풀어야 할 발전의 과제이기도 하다. 도시가 비록 글로벌한 발전 추세에 따라 점점 더 성장할 수는 있겠으나, 그들은 그들 자신의 도시를 강화하고, 동시에 자신들의 정체성을 유지하려고 노력하고 있다.

치앙마이 시가 유네스코 창의도시 네트워크의 공예 및 민속 예술 분야 회원 도시로 선정된 이후, “공예와 민속 예술의 치앙마이 시 구상 프로젝트”는 “치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트”로 확대되었다. 치앙마이 시 행정부와 치앙마이 대학이 주도하는 협력 네트워크에 따라, 이 프로젝트는 문화적 다양성의 보존에 힘쓰고, 문화 활동을 통한 청소년과 일반인을 위한 토속 지혜의 전파를 지원한다. 이 프로젝트는 또한 문화 분야에 종사하며 생계를 유지하는 모든 사람들에게 기회를 제공하는 창의적 문화 유산의 확대를 위해서도 노력해 왔다. 이는 회원들에게 더 높은 소득과 건강한 지위를 제공할 수 있는 창의산업에 기여했으며, 또 도시의 경제 시스템을 향상시키는 데도 기여하였다. 이에 따라, 치앙마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트는 도시 개발과 지역 주민들의 정체성의 균형을 뒷받침하는 중요한 요소 중 하나다.

태국 정부는 지속가능한 발전의 개념을 지지해 왔다. 실무 팀과 모든 이해당사자들은, 모든 커뮤니티 규모에 우선 순위를 부여함으로써 이러한 개념들과 양립할 수 있는 실행 계획을 수



One Craft One Gold 프로젝트 제품 개발의 예
(출처 : 치앙 마이 시 공예 및 민속 예술 프로젝트)



One Craft One Gold 프로젝트 - 전통의 Saa 종이를 이용한 제품 개발의 예
(출처 : 치앙 마이 세계 유산 개발 계획 프로젝트)

립했다. 이 실행 계획은 지역 주민들에게 최대한의 이익을 가져다주는 지식 통합을 장려한다. 더욱이, 문화가 창의도시 개선의 동력으로 사용되는 위와 같은 방법은 더 평화롭고, 번영하며, 평등한 세상을 만들기 위한 가장 보편적인 의제라고 할 수 있는 2030 유네스코 지속가능 발전을 위한 의제가 성취한 바이기도 하다. 과거 치앙마이에는 여러 기관의 협력에 제약이 많았으나, 유네스코의 창의도시 정책은 이러한 규제를 완화하는 데 도움이 될 수 있다. 창의도시 정책은 또한 문화 자원의 보존과 창의적인 개발의 중요성을 인지한 모든 관련 기관 간의 협력 네트워크도 강화시킬 수 있다.

반 타와이 마을의 지역 박물관 공사
(출처 : 치앙 마이 세계 유산 개발 계획 프로젝트)



치앙마이 시가 지역 주민들로 하여금 자신들이 거주하는 곳의 중요성을 깨닫게 해주는 유네스코 창의도시 네트워크의 회원 도시가 된 것은 매우 큰 영광이며, 이 회원 도시 지정은 앞으로 일들을 진행하는 데 있어 관리 매커니즘으로도 활용될 수 있다. 치앙마이 시는 네트워크 안의 다른 창의도시들과 지식을 교류하고 이를 자체 개발 계획에 적용함으로써, 여러가지 다양한 문화 유산의 관리 방법을 배울 기회가 많았다. 게다가, 치앙마이는 네트워크의 새로운 회원이 되고자 하는 태국내 다른 지역 뿐만 아니라 해외 도시들에게도 힘을 실어주고 도움을 줘 왔다. 그러나 가장 중요한 것은 체계적인 업무 방식 개선, 협력의 강화, 지식의 통합, 잠재력 지원 등 유네스코 창의도시 네트워크 회원 도시로서의 기준을 유지하고 그 지침들을 따르는 것이다. 이것이야말로 치앙마이가 지속가능한 방식으로 문화적 자원에 의존하는 창의도시로서 거듭나는 방법일 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- Chiang Mai City of Crafts and Folk Art. 2017. "Chiang Mai Creative City." Accessed October 13, 2020. <https://www.creativecitychiangmai.com/the-meaning-of-logo-2>.
- Chiang Mai Design Week. 2020. "Chiang Mai Design Week." Accessed October 27, 2020. <https://chiangmaidesignweek.com/about>.
- Damrikul, Surapol, Vithi Panichapan, and Prasong Saeng-Ngam. 2014. Chiang Mai City of Crafts and Folk Art Initiative Project. The Driving Measures for Chiang Mai towards UNESCO Creative City of Crafts and Folk Art.
- DASTA (Designated Areas for Sustainable Tourism Administration) (Area 6). 2020. The Academic Institutes and the Driving Measures Towards Creative City. Nan Crafts and Folk Art Forum 2020, October 20-21.
- Division of Education Religion and Culture. 2020. "Vision and Obligation of Division of Education Religion and Culture." Accessed October 15, 2020. <http://edu.chiangmaipao.go.th>.
- Sustainable Development Goals Help Desk. 2020. "Culture for Sustainable Development." Accessed October 13, 2020. <http://sdghelpdesk.unescap.org/knowledge-hub/thematic-area/culture-sustainable-development-0>.

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤프자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무

ARTICLES



창조도시론의 전개와 한국의 상황 *

| 이정덕*

초 록

생산과 고용에서 선진국의 제조업 비중이 크게 감소한 후, 우리는 인류 역사에서 문화·창조산업 등의 정신산업에 대한 큰 변화를 경험했다. 유형 및 무형의 정신상품이 새로운 경제의 핵심이 된다. 이러한 맥락에서 창의성에 대한 중요성이 점점 더 강조되면서, 많은 학자들과 유네스코는 창의도시를 위한 전략들을 수립해오고 있다.

그러나 창의도시를 위한 많은 노력이 한국에서는 실패했다. 그 이유는 많은 전문가들이 서울의 대량 복제적 문화산업과 지방도시의 수공업적 문화산업의 미묘하면서도 때로는 분명한 차이점을 잘 이해하지 못했기 때문이다. 따라서 수공업적 문화산업의 영역과 역동성, 그리고 지역전통과 창의성의 소유자로서의 지역주민을 더욱 면밀하게 분석하고 고려해야 한다.

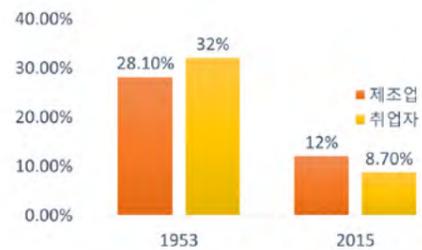
전주한옥마을, 전주, 한국 (사진 : 신병문)

* 이정덕 교수는 전북대 글로벌 프론티어 칼리지 학장이다. 그는 1993년 뉴욕시립대학에서 인류학 박사학위를 받았다. 그의 대표적 인 저서로는 『서구근대개념과 서구우월주의』(서울: 신아출판사, 2019) 등이 있고, 공저로는 『문화창조도시 전주』(서울: 신아출판사, 2019) 및 『Introduction to Korean Spirituality』(Riga: University of Latvia Press, 2019) 등이 있다. 이메일 : jdyi@jbnu.ac.kr

1. 머리말

선진국에서는 소득증가로 생존을 위한 물질소비의 문제는 어느 정도 해결되었다. 그동안 물질적 생산능력도 크게 향상되었고 갈수록 자동화, 로봇화 등으로 물질생산에서 인력이 많이 필요하지 않게 되고 있다. 생산성이 크게 높아지면서 이제 대부분의 제조업의 영역에서는 과잉생산의 위험이 높아졌다. 이에 따라 정신적 자극을 통하여 기존 상품을 포기하고 새로운 상품을 사게 만드는 욕망자극체제가 크게 강화되고 있다. 따라서 옷, 아파트, 식량, 자동차, 음식 등도 이제 물질적 충족을 넘어서 패션, 브랜드, 디자인, 멋, 맛 등의 정신적 만족을 주어야 팔리듯이 물질상품들도 의미적으로 감성적으로 포장하여 정신적 만족을 매개로 판매하는 경향이 커지고 있다.

[국내총생산(GDP)에서 제조업의 비중, 미국]



결과적으로 제조업의 성장율은 계속 낮아지고 있고, 이에 비하여 정신적 소비가 더 빠른 속도로 증가하면서 관련 산업들의 성장은 제조업보다 빠르게 이루어지고 있다. 그 결과 미국에서 제조업의 국내총생산에서의 비중은 1953년 28.1%에서 2015년 12%로 크게 하락하였고, 제조업의 취업자비중은 1953년 32%에서 2015년 8.7%로 더 빠르게 축소되었다(Federal Reserve Bank of St. Louis, 2017).

이제 정신적인 측면이 압도적인 정보, 지식, 문화, 콘텐츠, 디자인, 연구, 컨설팅, 기획, 여가, 관광, 예술, 이벤트, 여유 등과 관련된 영역의 성장률이 제조업보다 2~3배 높다. 이러한 산업은 정신영역과 관련된 산업적 영역인데 이들은 문화산업 또는 창조산업이라 불린다. 이들 산업의 속성이 물질산업 중심의 제조업과 크게 다르고 작동방식이나 상품소비방식도 다르다.

팔복예술공장, 전주, 한국
(사진 출처 : <https://www.palbokart.kr>)



국립무형유산원, 전주, 한국
(사진 출처 : <http://jeonju.go.kr>)

Florida(2011)에 따르면, 이러한 산업의 비중이 크게 높아지면서, 이제 기존의 경제요소였던 토지, 자연자원, 노동, 자본의 중요성은 계속 약화되고 있고, 대신 창조성이 훨씬 더 중요한 경제요소가 되었다.

20세기 후반부터 나타나기 시작한 제3의 물결, 네트워크사회, 정보사회, 문화사회, 지식사회, 창조사회라는 논의들이 제조업 사회 이후에 나타나는 인류사의 이러한 거대한 변화를 설명하기 위한 것들이다. 이들은 모두 물질적 생산(제조업)의 중요성이 감소하고 정신적 생산(정보, 지식, 문화, 감성, 욕망, 경험 등)의 중요성이 증가하고 있는 현재의 변화를 반영하고 있다. 2000년대 초반까지 정보, 네트워크, 지식 등의 용어가 크게 사용되었으나 이제 이러한 용어들의 사용이 줄어들고 창조라는 용어가 더 빈번하게 사용되고 있다. 지식, 정보, 네트워크라는 용어는 구조적이고 수동적인 특성이 강하기 때문에 현대에서처럼 매우 빠르고 능동적으로 새롭게 변화하는 경향을 제대로 표현해주지 못한다. 매우 빠르게 변하는 상황에서 무언가 새로운 아이디어로 빠르게 대응하는 인간의 능동성을 드러내기 위해 점차 창조라는 용어가 더 널리 쓰이고 있다.

이 글에서는 이러한 시각에서 창조도시를 이해하는 데 필요한 창의성, 창조도시 그리고 한국에서의 지방도시에서 나타나는 문화산업 현상을 이해하고자 한다.¹ 이 글은 2017년도에 개최된 진주의 유네스코 창의도시 국제학술토론회에서 발표한 “문화와 창조성에 뿌리를 둔 창조도시의 발전전략”을 고쳐서 『문화창조도시, 전주』(이정덕 외, 2019)에 실었던 글을 수정한 글이다.

1. 이 글은 2017년도에 개최된 진주의 유네스코 창의도시 국제학술토론회에서 발표한 “문화와 창조성에 뿌리를 둔 창조도시의 발전전략”을 고쳐서 『문화창조도시, 전주』(이정덕 외, 2019)에 실었던 글을 수정한 글이다.



미디어아트 인터랙티브 콘텐츠 '○○○(空欄)(Blank)' - 광주문화재단, 광주, 한국
(사진 출처 : <http://eng.gjmp.kr>)

2. 네 종류의 창조성

정신상품들은 대체로 매번 그 내용 자체를 새롭게 만들어야 한다. 이전의 것이 익숙해지면서 싫증을 내거나 무언가 새로운 것을 찾기 때문이다. 새로운 정보를 만들고, 새로운 지식을 만들고, 새로운 디자인을 만들고, 새로운 가사와 곡을 만들고, 새로운 영화와 드라마를 만들고, 새로운 상황에 알맞은 컨설팅을 해주고, 지역에 맞는 축제를 하고, 새로운 연구를 한다. 이러한 새로운 것을 만들어내는 창조성은 네 종류로 분류할 수 있다; 일상적 창의성, 문화예술적 창의성, 과학기술적 창의성, 혁신적 창의성.

일상생활에서 우리는 음식을 이전과 조금 다른 방식으로 만들어보고, 방청소를 조금 다른 방식으로 해보고, 옷을 조금 다른 방식으로 입어보고, 꽃을 바라보고 조금 다른 생각을 해보고, 인터넷에서 이런 저런 시도를 해본다. 사람들은 보통 하루에 1.5만에서 7만개의 생각을 한다. 이 중 95% 정도는 과거에 생각했던 것을 그대로 반복해서 하는 것이고 5% 정도가 새로운 생각이다.² 따라서 일상생활을 하면서 하루에 수백개 내지 수천개의 새로운 생각을 한다. 일상생활에서 아하 하고 새롭게 깨닫거나 새로운 문제해결 방식을 생각하거나 새로운 생각을 하면서, 일상생활에 적용한다. 이미 알려진 생각을 새로운 방식으로 되풀이 하거나, 이전의 방향을 유지하며 한 단계 발전시키거나, 방향 자체를 새롭게 하거나, 다양한 경향을 융합한 것

2. Dr. Gersten은 피실험자에게 30초 동안 생각의 개수를 세라고 해서 이를 곱하여 하루에 15,000번의 생각을 한다고 주장했다(<http://www.imagerynet.com/amino/audio/amino.audio.txt.html>). 2005년 미국 National Science Foundation의 소개에서는 하루에 12,000내지 60,000개의 생각을 하며 이중 95%는 이전에 했던 반복적인 생각이라고 했다(<https://tlexinstitute.com/how-to-effortlessly-have-more-positive-thoughts/>). 또는 하루에 5만개 내지 7만개의 생각을 한다는 주장도 있다. 우리의 생각 중 80%가 부정적인 생각이다. 이를 고려하면 긍정적이고 새로운 생각은 하루에 1% 정도로 120개에서 7백개 사이로 생각할 수 있다. 생각의 단위를 어떻게 정하느냐에 따라서 생각의 개수에 커다란 차이가 있기 때문에 위의 숫자를 과학적이고 정확한 수치로 받아들이기 보다는 생각이 작동하는 일상생활에서의 흐름을 보여주는 정도로 받아들일 수 있다.

일 수도 있다(스틴버그, 그리코렌코, 싱거 2009: 78). 일상에서 나타나는 이러한 창의성이 일상적 창의성이다. 모든 인간은 이러한 능력을 가지고 있고 따라서 창조적이다. 하지만, 특히 더 창조성이 뛰어난 사람들이 있다. 대체로 이들은 자율성이 높고 융통성과 개방성을 가지고 있으며 일에 잘 몰두하며 인정욕구가 강하다(정은이, 박용한 2006).

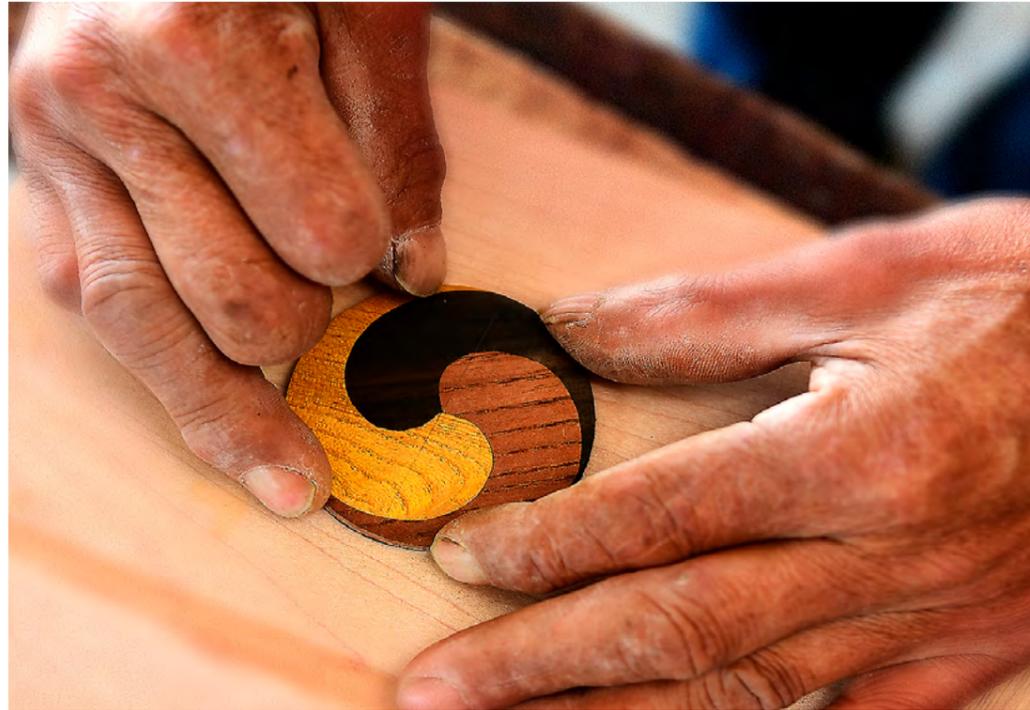
일상적 창의성을 벗어난 좀 더 전문적인 창의성은 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 첫째는 문화예술적 창의성, 두 번째는 과학기술적 창의성, 세 번째는 혁신적 창의성이다.

문화예술적 창의성은 좀 더 체계적인 작품이나 공연이나 행위로 나타난다. 음악, 미술, 문학, 디자인, 영상, 영화, 공연, 책, 웹툰 등으로 나타날 수 있다. 사람들에게 심미적 만족감을 준다. 이 분야에서의 창의성은 개인의 직관, 영감, 통찰, 예민한 감수성, 새로움, 미적 즐거움, 공감, 다양성, 자유분방함 등을 매개로 나타난다. 김영정(2005)는 이를 비논리적 상상적 사고로서 발산적 창의성이라고 부른다. 예술가들은 정서적으로 예민하고 심적으로 잘 느낀다. 예술적 창의성은 부모가 예술가이거나 또는 아주 어렸을 때부터 예술과 관련된 교육과 훈련을 받은 사람에게서 잘 나타난다. 예술이 산업과 결합하면서 그 중요도가 커져서 중상층 가정에서 어렸을 때부터 예술교육을 시키는 경향이 크게 확산되고 있다.

과학기술적 창의성은 기존의 기술과 지식의 축적 위에 추가된 기술이나 지식을 쌓거나 또는 기존의 것을 부정하고 새로운 기술이나 지식을 세우는 것을 의미한다. 이는 기존의 기술과 지식을 매우 해박하게 이해하고 있어야 하고, 이 바탕위에서 새로운 지식이나 기술을 추가하여 만들거나, 기존의 기술과 지식을 철저히 비판적으로 극복할 수 있는 기술이나 지식을 만들어 내야 한다. 현실을 냉정하게 분석하고 이해하여야 한다. 김영정(2005)은 이를 기호적, 분석적, 추론적, 종합적, 대안적 사고를 기반으로 하는 합리적이고 논리적인 사고이며 수렴적 창

전주비빔밥, 전주, 한국
(사진 출처 : <http://unesco.jeonju.go.kr>)





목공예, 진주, 한국
(진주목공예인협회 제공)

의성이라고 부른다. 이러한 창조성은 지속적인 학습, 노력, 연구가 결합되어야 나타나는 창조성이다. 과학기술적 창의성은 어린 시절부터 과학/지식 부분에 강한 지적 호기심과 관심을 가지고 이 부분에 대한 흥미와 재미를 느끼면서 지속적으로 학습, 연구, 검증 노력을 해야 한다. 특히 이러한 창의성을 발휘하는 사람들은 대체로 대학에 들어가서 전문지식을 체계적으로 습득하고 장기간 이에 집중한다(Kocabas 1993).



목공예, 진주, 한국
(사진 출처 : <http://craft.jinju.go.kr>)

혁신적 창의성은 조직과 운영에서 나타난다. 예술적 창의성은 미학과 직관, 과학기술적 창의성은 지식과 기술, 혁신적 창의성은 조직과 운영에 대한 것으로 실천을 더 잘 하기 위한 것이다. 혁신적 창의성은 이전과 다른 방식으로 사람들을 조직하고 관계를 맺고 운영하는 것을 말한다. 어떻게 관계를 맺고 또는 조직하여 어떠한 전략과 정책으로 어떻게 운영하느냐의 사회적 측면에서 나타나는 창의성이다. 이는 인간관계, 단체, 회사, 조직, 모임, 행정 등 사람들 사이에서 작동한다. 예를 들어, 지방정부가 도시의 발전과 관련하여 어떠한 전략을 가지고 어떠한 조직으로 어

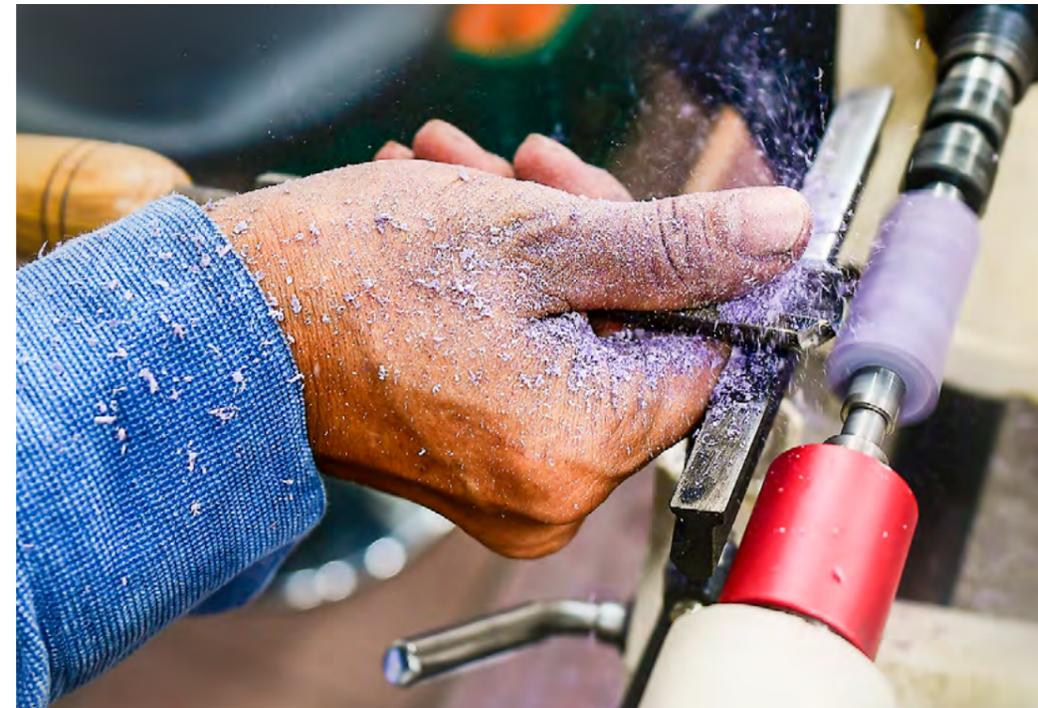
떻게 운영하느냐에 따라 창조도시의 발전에 커다란 차이가 나타난다. 대체로 창조도시로 성공한 도시들은 해당 도시의 지방정부가 적극적으로 관련 인재, 자본, 기업들을 유치하며 또한 이들이 자신의 도시에 잘 정착될 수 있도록 다양한 정책과 지원을 적극적으로 실행한다. 정책과 조직과 운영에 있어서 상당한 변화가 나타난다. 또한 창조적 조직이나 인물이나 기업도 다양한 혁신을 통하여 창조적 실천력을 높인다.



모든 도시에도 나름대로 창조성이 존재한다. 하지만 창조성에도 다양한 질이 존재한다. 이전과 다르거나 또는 새롭게 생각한다고 하여 모두 유용한 것은 아니다. 오히려 새로운 것의 대부분은 유용성이 적거나 개인적으로 한정되어 사회적으로 확산되지 못하는 경우가 많다. 이 중 일부만이 유용한 평가를 받고 사회적으로 채택되어 활용된다. 창조성이 유용성을 지니기 위해서는 인간이 그 동안 축적해온 정보, 지식, 문화를 잘 활용하여야 한다. 한꺼번에 모든 것을 새롭게 창조하는 것보다, 이전의 것을 개선하고 첨가하고 조합하고 융합하고 재포장하여 인간에게 유용하거나 새로움을 주는 경우가 더 잘 채택된다.

↑ 위
진주목공예전수관, 진주, 한국
(사진 출처 : <http://www.jinju.go.kr/mokgong>)

목공예, 진주, 한국
(진주목공예인협회 제공)



3. 문화산업과 창조산업



1998년 영국정부가 제조업의 쇠락에 대응하기 위하여 문화와 소프트웨어를 통한 영국의 발전전략을 Creative Britain라는 용어를 전면에 내세워 강조할 때, 문화예술이 창조성에 기반한다면 창조산업이라는 명칭을 적용하였다(Smith, 1998). 영국정부의 문화매체스포츠부가 이때부터 광고, 건축, 미술, 공예, 디자인, 패션, 영화, 음악, 공연예술, 출판, 레저, 소프트웨어, 장난감, TV와 라디오, 비디오게임을 창조산업이라는 용어로 분석하면서(Department For Culture, Media and Sport 2001), 문화산업을 창조산업이라고 부르는 관행이 널리 확산되기 시작하였다.

창조경제라는 말을 처음으로 본격적으로 사용하기 시작한 호킨스는 창조산업을 문화산업을 넘어 연구와 소프트웨어 산업까지 포함하였고, 플로리다는 여기에 모든 산업에서의 전문직, 관리직, 연구직, 문화 관련 직종을 포함하여, 산업적 차이보다 반복적인 일을 하는 노동자나 사무직과 구분되는 창조적 직업군을 창조계급으로 강조하게 되었다.

대체로 창조산업을 규정할 때, 유럽은 호킨스, 미국은 플로리다를 따르는 경향이 나타나고 있다. 유네스코 본부가 파리에 있고 유럽의 제조업 쇠퇴에 대응한 도시활성화를 목적으로 창조도시사업을 구상하면서 시작한 유네스코 창의도시 프로젝트도 호킨스류의 창조산업의 개념을 주로 따르고 있다. 이 개념에서 상대적으로 문화나 예술 관련 산업이 활발하거나 집적되어 있는 도시가 유네스코의 창의도시이다.

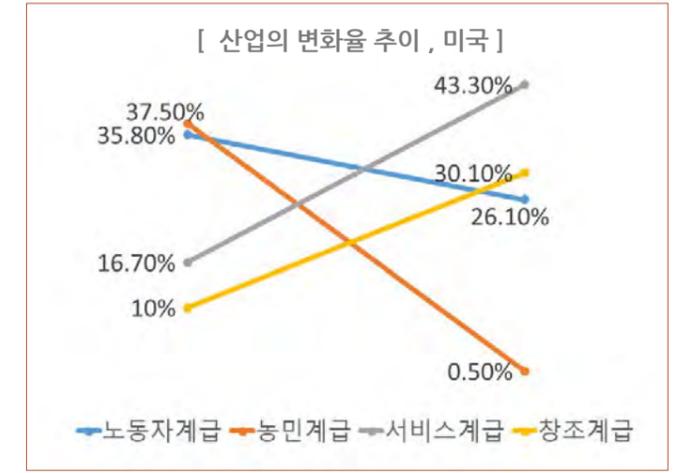
↑ 위
'시네마-피플-테크', 모퉁이극장, 부산, 한국
(사진 출처 : <http://www.unescobusan.org>)

문화 창의산업 - 발전을 위한 지렛대
(사진 출처 : <https://www.unido.org/news>)



4. 창조산업적 창조도시

플로리다(2008b)에 따르면 이제 창조적 아이디어가 경제가치의 근본적 토대이며 더 많이 사용할수록 가치가 더 높아진다. 창조적 능력을 가진 창조계급이 어느 곳에 사느냐에 따라 해당도시의 창조적 집적도가 달라진다. 이러한 산업의 변화를 추적한 플로리다(2008b)에 따르면 1900년에서 1999년 사이 미국에서 노동자계급은 35.8%에서 26.1%로 감소하였고, 농민계급은 37.5%에서 0.5%로 감소하였으나, 서비스계급(주로 판매원, 웨이터 등의 단순 서비스직)은 16.7%에서 43.4%로 증가하였고, 창조계급이 10%에서 30.1%(교육, 연구, 법률계, 의사, 문화산업, 건축 등)로 증가하였고, 핵심창조계급도 1900년 2.4%에서 1999년 11.9%로 증가하였다면서, 이제 경제성장의 핵심은 창조계급이라고 주장하고 있다. 창조계급은 다른 직종보다 높은 임금을 받아 창조계급이 2000년대에 들어와 임금총액의 절반 이상을 받고 있다고 한다. 이에 따르면 창조계급은 노동자의 2배정도의 임금을 받는다.



플로리다(2008a)에 따르면 핵심 창조계급이란 과학자, 공학전문가, 건축, 디자인, 예술가, 음악, 오락, 비즈니스(기업가), 금융전문가, 법률전문가, 컴퓨터전문가 등으로 새로운 아이디어, 기술, 내용물을 만들어, 즉 창조를 통해 경제가치를 부가한다. 이들이 부상하여 미국경제의 핵심이 되었으며, 창조성을 중요한 업무요소로 활용하는 창조적 계급은 미국 노동인구의

유네스코 미디어아트 창의도시, 리옹, 프랑스
(사진 출처 : <https://www.lyon.fr/culture/festival>)





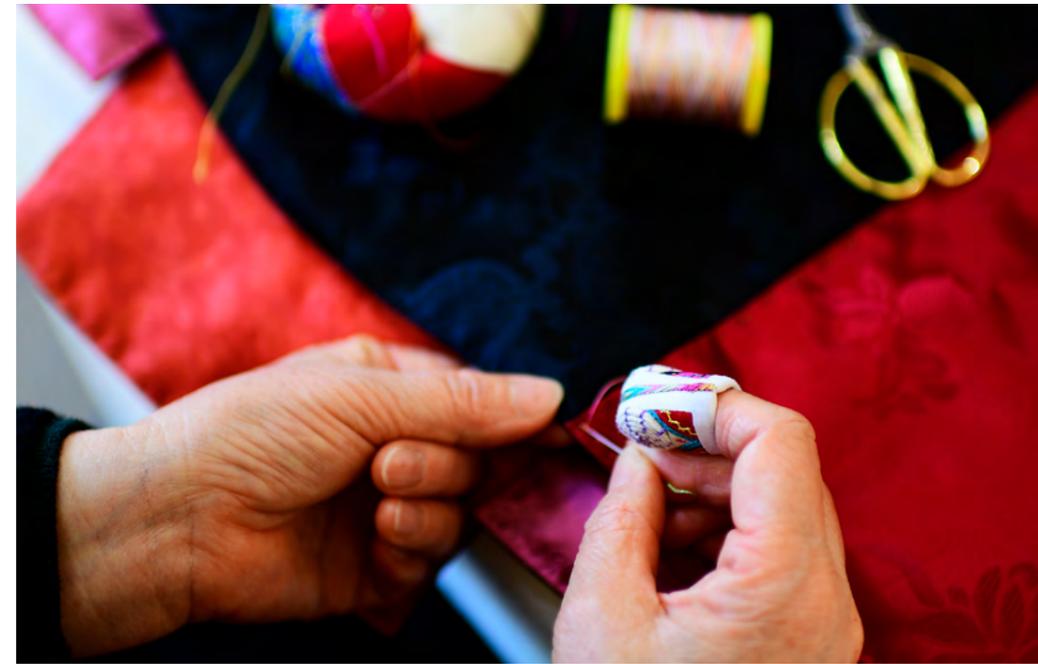
한국실크연구원, 진주, 한국
(사진 출처 : <http://www.ksri.re.kr>)

30% 이상에 이르고 있다. 플로리다는 『도시와 창조 계급』(2008b)에서 이제 ‘창조성이 우리 경제에서 가장 높이 평가되는 상품이 되었다’고 주장한다. 창조성은 사람들로부터 나오기 때문에 ‘창조성의 근본적인 원천으로서 새로운 시대의 결정적인 자원이 사람들임을 강조하고 있다. 플로리다에 따르면 미국에서 창조적 계급은 서비스계급보다 사람 수는 적지만 훨씬 영향력이 커서 미국 사회를 주도하고 있다.

새로운 아이디어를 만들어내는 창조계급은 플로리다(2008a)에 따르면 불확실한 문제를 만나면 건설적인 태도를 취하며, 낮은 상황에 닥쳤을 때 생기는 긴장감과 의구심을 긍정적으로 전환하는 유연함을 갖고 있어, 모범생이 아닌 모험생인 것이다. 이들은 이윤창출의 원천, 즉 혁신을 창출하고 확산시키는 일에 종사하는 사람들이다. 창조계급은 일터, 여가, 공동체 삶 그리고 일상생활 곳곳에서 근본적인 변화를 주도한다. 이러한 변화는 기술·경제의 창조성과 예술·문화의 창조성을 겸비한 새로운 창조성의 흐름이다.

2001년 『창조경제 The Creative Economy』라는 제목으로 책을 쓴 호킨스(2013)는 창조경제를 토지나 자본이 아니라 사람들의 아이디어가 가장 중요한 자원이자 산출물인 경제를 말

진주 실크, 진주, 한국
(사진 : 유근중)



섬유예술, 진주, 한국
(진주공예인협회 제공)

한다며, 창조산업을 예술과 문화(미술, 책, 공예, 영화, 음악, 공연, 비디오게임), 디자인(건축, 디자인, 패션, 장난감과 게임), 미디어(광고, 신문과 잡지, TV와 라디오), 혁신(연구, 소프트웨어, 닷컴기업)로 제시하고 있다. 플로리다와는 달리 비즈니스(기업가), 금융전문가, 법률전문가, 교육자, 상담가 등을 포함시키지 않고 있다. 호킨스에게는 창조산업을 문화산업과 디지털 산업으로 한정되어 창조산업 규모가 모든 연구, 상담, 의료, 법률, 컨설팅, 교육 산업을 포함하는 플로리다에 비해 매우 제한적이다. 창조산업은 개인이나 조직의 창의성, 오랜 시간을 거쳐 누적된 전통과 문화유산을 활용한 예술 및 문화 분야의 산업들이다.

이들에게서 창조도시란 이러한 창조산업과 창조계급이 모여 있는 도시이다(플로리다, 2008a; 2008b). 이러한 창조산업과 창조계급이 모여 있는 도시로 지칭되는 도시들은 실리콘밸리, 샌프란시스코, 오스틴, 시애틀, 채플힐, 토론토, 더블린과 같이 IT와 소프트웨어산업이 발전한 도시들이다. 창조계급이 모이게 되면 이들의 혁신을 통해 그 도시의 경제가 성장하게 된다. 이들은 문제해결을 위해 계속 새로운 생각을 하는 사람들이다. 창조도시란 이들을 자신의 도시로 오게 만들기 위하여 인재, 관용, 기술을 가지고 있어야 한다. 창조적 인재들을 유인하지 못하면 창조도시가 될 수 없다. 이들 창조계급은 자신의 창조성을 발휘하기 위하여 자유분방한 삶을 살면서도 몰두하는 스타일이기 때문에 문화적으로 이러한 분위기를 가능하게 하는 도시들이 창조계급을 끌어들이 수 있는 것으로 본다. 따라서 플로리다의 창조도시에서 다양성, 관용, 자유스러운 여가를 아주 중요한 요소로 간주하고 있다.

5. 인본주의적 창조도시

창조산업을 중심으로 창조도시를 논의하는 경향과 다른 관점에서 논의하는 창조도시가 있다. 창조산업을 중심으로 논의하는 창조도시에는 인재, 자본, 기술이 부족한 많은 지방도시들에게는 접근하기 어려운 창조도시이다. 한국에서는 지방도시 중 대전 정도가 그러한 플로리다의 창조도시적 성격을 가지고 있고 나머지 지방도시들은 그러한 성격을 아직 가지고 있지 못하다. 한국에서는 대부분의 창조산업을 서울에서 주도하고 있다. 인재, 자본, 기술이 대부분 서울에 집중되어 있고 문화적 다양성과 관용도 서울이 높은 편이다. 이러한 창조도시의 논의는 기존의 도시계획이 공간을 파편화시키고 단일 기능으로 전문화시켜 오히려 많은 공간을 죽여가는 공간, 즉 사람들이 피하는 공간이 되었다고 비판한 제인 제이콥스의 도시공간에 대한 인본주의적 접근에서 시작된 것이다. 도시공간의 활성화에서 인간이 가장 중요하고 인간의 활동과 창의성을 활발하게 발휘할 수 있도록 해야 한다는 사고방식을 제인 제이콥스가 가장 먼저 제시했다.

창조도시 개념을 처음 사용한 제이콥스(2004; 2010)는 기존의 도시계획이 도시를 건축물로 구성된 것으로 본다면 이러한 접근은 사람들이 공간에서 상호작용하는 모습을 제대로 이해하지 못한 상태로 도시를 계획하기 때문에 도시의 공간들을 죽은 공간을 만든다고 비판하였다. 사람들이 걷고 만나고 인사를 하고 이야기하고 같이 놀고 쉬고 쇼핑을 하는 살아있는 공간을 만들어야 삶도 풍요로워지고 공동체도 활성화된다고 건축물이 아니라 사람을 전면에 내세운 도시계획을 주창하였다. 이러한 시각에서 제이콥스는 창조도시를 유연하면서도 혁신적인 자기 조절능력에 기반한 경제시스템을 갖춘 도시라고 보았다. 특히 볼로냐와 피렌체처럼 문화와 공동체 활동이 활발한 중간도시들이 그러한 성격을 가지고 있다고 보았다(제이콥스, 2004).

이러한 접근은 얀 겔(2003)의 『삶이 있는 도시디자인』에서도 잘 나타난다. 사람들이 옥외 공간에서 어떻게 활동하는가를 중심으로 사람들의 접촉과 활동을 활발하게 만드는 도시공간

팔복예술공장, 전주, 한국
(사진 출처 : <https://www.palbokart.kr>)



유네스코 디자인 창의도시, 빌바오, 스페인
(사진 출처 : <https://pixabay.com>)

을 만들고자 한다. 이를 위하여 거리를 어떻게 재구성하여야 사람들이 옥외공간으로 나와서 사람들끼리의 접촉이 늘어나고 이를 통하여 사회활동이 풍요로워지는가를 중심으로 접근한다. 옥외공간, 사람, 사람들의 활동을 중심으로 거주자가 더욱 풍부한 삶을 살 수 있도록 공간을 개조하는 것이 목표다. 이러한 시각은 실천적으로 주민이 중심이 되어 지역의 환경과 자원을 바탕으로 어떻게 커뮤니티를 재생할 것인가의 접근으로 나타나고 있다.

이러한 방식의 도시재생을 주민들을 중심으로 이룩하는 방법론이 여러 책에서 제시되고 있다. 웨이즈(2008)의 『커뮤니티 플래닝 핸드북』은 구체적으로 지역에서 그러한 접근을 할 수 있는 방법들을 자세하게 보여주고 있다. 상황에 따라서 이러한 방법들을 선택하여 조합하여 구체적으로 적용할 수 있는 핸드북이다. 아마자키 료의 『커뮤니티 디자인』(2012)이나 『작은 마을 디자인하기』(2014)도 그러한 접근방법을 보여주고 있다. 제인 제이콥스처럼 공간에서 어떠한 건축설계나 도로설계가 가능한지 여부를 중심으로 공간을 재개발하는 것은 죽은 공간을 만드는 것으로 본다. 이들은 그 지역 주민의 삶과 생활을 바탕으로 주민들이 참여하고 주도하여 문제를 해결하고 공간을 개선해나가는 주민과 주민의 삶을 중심으로 하는 ‘마을 디자인하기’를 보여준다. 이러한 접근에서는 전문가들은 설계자이고 결정자가 아니라 주민을 가이드하고 주민들의 생각과 활동을 촉진하는 촉진자로서 활동하게 된다. 주민들이 스스로 지역문제를 해결하고 지역을 활성화시키는 접근이다.

이러한 접근법에서는 외부전문가가 자신의 시각에서 공간을 계획하는 것을 죽은 공간을 만드는 것이라고 생각한다. 주민들의 실제 삶과 활동 그리고 주민들이 보는 지역의 장단점이나 자원을 심각하게 고려하지 않기 때문에 주민들의 삶을 제대로 활성화시키기보다 파편화시킨다고 생각한다. 이러한 접근법에서 보면 창조산업을 중심으로 도시를 개조하는 것이나, 문화예술을 중심으로 관광객을 끌어들이며 지역을 활성화시키고자 하는 방식도 잘못하면 도시공간을 파편화시키고 죽은 공간을 만드는 것이 될 수 있다. 따라서 지역재생에 있어서 지역이 가지고 있는 특징을 주민의 시각에서 최대한 살리고 주민들의 참여를 늘려 지역주민의 삶을 활성화시키는 데 집중하여야 한다고 본다.

6. 문화예술적 창조도시

제이콥스의 사람이 중요하다는 관점을 받아들이지만 이를 도시에서의 문화예술과 창조성으로 연결하여 문화예술을 중심으로 도시활성화를 시도하는 방법이 영국에서 가장 먼저 시도되었고 이를 랜드리(2005)가 선도하였다. 영국의 창조산업이 문화산업을 중심으로 한다면 랜드리는 창조도시를 지역의 문화예술에 의존하여 도시를 활성화시키는 것을 의미하였다. 주민들을 중심으로 지역이 가지고 있는 문화역사자원을 발굴하고 활용하여 해당 지역을 창조적인 공간으로 전환시키자는 것이다. 이러한 방법도 전문가가 설계하고 주도하는 방식이 있을 수가 있고 주민들이 주도적으로 참여하여 주민들이 느끼는 지역자원과 발전방향을 찾아내 실천하는 방식이 있을 수 있다. 둘 다 문화예술을 통한 접근이지만 그 방법은 크게 다르다. 한국에서는 주민들이 매우 제한적으로 참여하고 전문가를 중심으로 도시를 재생하는 방법이 널리 사용되고 있다. 그러다 보니 주민의 삶을 중심으로 고민하여 도시재생이 이루어지기보다는 외부 방문객을 최대한 늘려서 지역경제를 활성화시키는 방향으로 도시재생이 이루어지고 있다.

문화예술 중심의 도시활성화를 창조도시의 핵심적 방법으로 논의하여 발전시켜온 찰스 랜드리(2005)는 『창조도시』에서 심각한 도시변화에 대응하고 문제들을 해결하려면 모든 영역에서 창조적 접근이 필요하다고 주장하면서 이를 창조도시라는 개념으로 정리하였다. 창조성이 모든 조직에 침투하여 작동하는 창조도시가 되어야 심각한 문제들을 창조적으로 극복할 수 있다는 것이다. 특히 예술과 문화가 도시의 잠재력을 활성화시키는 데 가장 중요한 역할을 한다고 생각하였다. 기존의 조직체계는 상하위계질서로 창조적 아이디어를 질식시킨다. 또한 기존의 도시공학이 하부구조와 건축물에만 집중하여 소프트웨어와 콘텐츠의 창조적 역할을 활성화시키지 못했다고 봤다. 그는 이를 극복하는 것이 창의성이고, 창의성을 활성화시키는 가장 핵심적인 것이 문화예술이라고 생각한다. 이러한 문화적 자본으로 사람들을 끌어들이 활성화된 도시를 창조도시라고 칭하고 있다.

한국 전통매듭 예술, 진주, 한국
(진주공예인협회 제공)



유네스코 공예 및 민속예술 창의도시, 진주, 한국
(진주시 제공)

랜드리에 따르면 다양한 방식의 문화예술 창조도시가 존재한다. 문화를 통해 허브역할을 하는 도시가 있다. 축제가 도시 정체성에서 중요한 역할을 하는 베이루트, 에딘버러, 찰츠부르크 등을 그러한 예로 들고 있다. 그에 따르면 예술이 안녕, 사회관계, 정체성에 중요한 역할을 하며 사람을 끌어들이 가치창출, 고용, 소득 등에 기여한다. 그는 『크리에이티브 시티 메이킹』(랜드리 2009)에서 기존 도시계획이 감성, 환경심리, 문화, 예술, 다양성을 놓치고 있다며 도시의 감각적 풍경을 되살려 도시의 창조성을 활성화시켜야 도시가 산다고 보고 있다. 제인 제이콥스는 주민들의 삶을 활성화시켜 매력적인 공간을 만드는 창조도시를 주창하였다면, 랜드리는 문화예술이라는 매력을 통해 창조성을 활성화시키고 방문객을 끌어들이 도시를 활성화시키는 창조도시론을 주창하고 있다. 랜드리와 달리 제인 제이콥스의 시각에서 발전한 것이다. 하지만 제이콥스는 주민의 삶에 집중했다면 랜드리는 훨씬 더 문화예술의 활용에 집중하고 있다.

랜드리와 제이콥스의 창조도시 전략보다 랜드리나 사사키의 창조도시 접근이 더 널리 받아들여지는 이유는 랜드리나 사사키의 창조도시가 더 쉽게 어느 곳에서나 적용할 수 있고, 더 빠르게 효과를 내기 때문이다. 동아시아나 한국에서도 랜드리나 사사키의 접근이 가장 널리 사용되고 있다. 이들의 창조도시론에서 가장 중요한 것은 주민과 함께 지역의 문화예술자원을 발굴하고 활성화시켜 방문객을 늘리는 것이다.

플로리다나 제이콥스의 창조도시 전략보다 랜드리나 사사키의 창조도시 접근이 더 널리 받아들여지는 이유는 랜드리나 사사키의 창조도시가 더 쉽게 어느 곳에서나 적용할 수 있고, 더 빠르게 효과를 내기 때문이다. 동아시아나 한국에서도 랜드리나 사사키의 접근이 가장 널리 사용되고 있다. 이들의 창조도시론에서 가장 중요한 것은 주민과 함께 지역의 문화예술자원을 발굴하고 활성화시켜 방문객을 늘리는 것이다.

7. 서울의 대량복제적 문화산업과 지방의 수공업적 문화산업

앞에서 논의된 창조도시론 중 한국에서 가장 널리 사용되는 방법은 주민과 함께 지역의 문화/역사/민속/예술자원을 발굴하고 활성화시켜 방문객을 늘리는 것이다. 문화상품은 해당 국가나 지역의 문화적 특성을 강하게 가지고 있다. 정신적 호소력을 통해서 소비되기 때문에 문화에 따라 소비하는 문화상품이나 그 내용이 크게 다르기 때문이다. 그 지역이나 국가의 문화, 예술, 전통, 태도, 역사, 지역의 분위기가 문화소비에 지대한 영향을 미치기 때문이다. 같은 문화상품이거나 같은 디자인이라도 어느 곳에서 열정적인 반응을 불러일으키지만 다른 곳에서는 반응이 없거나 부정적 반응을 일으키기도 한다. 따라서 문화상품에는 각 지역이 지니는 특성이 반영된다.

따라서 한국에서 창조도시전략을 잘 세우려면 한국이 가지고 있는 특성을 그리고 각 도시가 가지고 있는 특성을 잘 이해할 필요가 있다. 그중 가장 중요한 것은 서울과 지방의 문화산업 성격이 크게 다르다는 점이다.³ 지역에서의 문화예술자원을 통한 도시재생이나 창조도시전략에서 특히 주목해야할 점은, 지방에서 작동하는 문화예술의 경제적 작동방식이 서울에서 또는 거대도시에서 작동하는 대량복제적 문화산업과 크게 다르다는 것이다. 그런데 한국에서 문화산업은 주로 서울의 시각에서 이루어지고 있다. 정부의 문화산업백서에서는 주로 서울에서 진행되는 문화산업을 다루고 지방에서 중요한 문화산업은 제대로 다루지 않는다. 이에 따라 문화산업과 관련하여 정부정책이 지방의 문화산업 현실을 제대로 반영하지 못하고 있다. 따라서 지방의 문화산업에 대한 분석도 제대로 이루어지지 못하고 지방의 문화산업을 활성화하기 위한 효율적 대책도 제시되지 못하고 있다.

지방의 관점에서 새롭게 문화산업을 다루기 위해서, 문화산업을 대량복제적 문화산업과 수공업적 문화산업의 구분이 필요하다. 대량복제적 문화산업은 대량매체를 사용하여 생산/배포/소비되는 것으로 신문방송, 서적출판, 영화, 음반, 비디오, 애니, 게임, 광고, 인터넷 등을 포함하며 주로 서울에서 생산되어 전국에 배포된다. 수공업적 문화산업은 직접 연행하는 공연, 콘서트, 쇼, 서커스, 댄스; 직접 전시하고 보여주는

전주 부채, 전주, 한국
(Website : <http://www.jeonjucraft.or.kr>)

3. 이 부분과 관련하여 한국에서 창조산업보다 문화산업이라는 용어가 더 널리 쓰이고 있어 여기에서는 문화산업이라는 용어를 사용하겠다.



김제 지평선축제, 김제, 한국
(사진 출처 : <https://www.gimje.go.kr/festival>)

박물관, 전시관, 미술관, 박람회, 조경/정원, 동식물원, 자연경관, 사적지, 한옥마을, 관광지; 놀이적인 성격을 가진 프로스포츠시합, 경마, 경륜, 카지노, 승마 등; 지역전통산업적 성격을 지닌 음식, 공예품, 기념품; 지역에서 현대문화산업적 성격을 지닌 개별 디자인, 사진업, 패션, 미용; 예술품인 미술품, 골동품, 예술공예품; 종합적인 성격을 지닌 축제, 관광업, 이벤트업, 결혼업; 그리고 교육/강연회 등이 그것이다. 사람들이 직접 공연을 하거나, 직접 원본을 보거나 구경하거나, 직접 체험하고 해보고 즐기거나, 직접 사진을 찍어주거나 문화적 서비스를 해주거나, 직접 예술가나 공예가가 만든 공예품이나 예술상품을 사거나, 직접 강연하고 배우는 것으로, 복제되지 않은 것을 직접 수행하거나 사는 것이다.

수공업적 문화산업은 대량복제적 문화산업과 비교하여 대량생산이나 대량소비가 어렵기 때문에 대량복제적 문화산업보다 대규모 이윤을 창출하기가 어렵다. 하지만 많은 부분 지역의 전통이나 현장과 영겨있으며 따라서 지역적 특색을 가진 차별화되는 문화상품으로 제시하는 경우가 많다. 예를 들어 지역의 특색과 결합된 축제는 그 지역에서 해야 진정성을 지닌 것으로 인정받는다. 넓은 평야를 지닌 김제에서 지평선 축제를 하면 호소력이 있지만, 건축물로 가득찬 서울이나 산이 많은 강원도에서 지평선축제를 하면 호소력이 떨어진다. 따라서 지역적 장점을 잘 살릴 수 있다. 이러한 수공업적 문화산업은 지역에서 지역민이나 지역을 방문한 사람을 주대상으로 한다. 이에 비해 대량복제 문화산업은 전국을 상대로 또는 세계를 상대로 제작하고 대량으로 배포한다. 대량복제문화산업은 국가동질화의 성격을 지니고 있고 수공업적 문화산업은 지역적 특색을 많이 띠고 있다.

이렇게 크게 두 가지로 문화산업을 나눈 이유는 두 가지 문화산업이 성격도 다르고 창조도시 전략에의 함의도 다르기 때문이다. 또한 지방에서 집중해서 성장시켜야 할 부분이 거대도시가 집중하는 부분이 다르기 때문이다. 대량복제적 문화산업은 전국이나 세계를 상대로 대량



복제/대량송출하여 판매하는 것으로 경쟁이 아주 극심한 부분일 뿐만 아니라 소수가 이익의 대부분을 가져가는 체계다. 1등이 압도적으로 많은 이익을 차지한다. 한국에서는 특히 이들 부분에서 서울집중은 아주 극심하다.⁴ 어느 소재든 돈이 되면 산업화되어 전국으로 또는 세계로 바로 송출하거나 배포할 수 있기 때문에 자본의 논리가 철저히 관철되는 영역이다.

대량복제적 문화산업은 아직 지역에서 기업영세성, 인력, 기획능력, 제작능력, 마케팅, 시장정보, 유통기술, 연계능력에서 떨어지기 때문에 많은 어려움을 겪고 있다. 예를 들어 영화산업을 진작시키겠다고 나선 도시들로 부천, 부산, 전주, 춘천 등 많이 있고, 부산도 영화의 포스트 프로덕션 산업을 성장시키고자 시도하였지만, 대체로 실패해왔다. 영화산업의 자본, 인재, 기술이 대부분 서울에 집중되어 있어 지방이 서울과 경쟁하기 힘들기 때문이다. 전주에서도 모바일 게임, 영화산업, 콘텐츠산업을 위한 여러 가지 노력을 1990년대부터 계속 해오고 있지만 아직까지 성공하지 못했다. 대체로 한국에서 지방의 대량복제적 문화산업은 이와 비슷한 상황에 처해 있다. 즉, 지방에서 자본, 인재, 기술, 시설이 워낙 부족하기 때문에 대량복제문화산업에서 많은 어려움을 겪고 있다.

전주한벽문화관, 전주, 한국
(사진 출처 : <http://www.jt.or.kr>)



4. 대략 출판사의 99%, 신문의 90%, 방송의 90%, 영화제작 100%, 게임의 90%, 음반 100% 정도가 서울에 집중되어 있다.

이에 비하여 수공업적 문화산업은 지방에서 지역민이나 지역을 방문한 사람을 대상으로 한다. 수공업적 문화산업은 지역적 특색을 많이 띠고 있고 지역적 장점을 살려 수행하기 때문에 소규모이지만 성공가능성과 지역경제에의 기여가능성이 높은 편이다. 지역적 특색을 많이 가진 수공업적 문화산업은 이미지가 해당 장소와 밀접하게 결합되어 있어 다른 지역과의 경쟁에서 차별화하기가 쉽다. 수공업적 문화산업에서는 종류에 따라 산업적 이윤추구가 중요하기도 하고(문화관광 등), 문화적 보존과 체험을 중요시하기도 하고(박물관 등), 지역의 활성화와 홍보(축제, 이벤트)를 강조하기도 한다. 따라서 이윤과 별개로 국가에서나 지방정부에서 이를 적극 지원하여 이곳을 방문한 사람이 다른 영역에서의 소비를 통해 지역활성화에 기여하게 유도하고 있다.

수공업적 문화산업은 지역에서도 잘 생존하고 있고 때로는 크게 유행하기도 한다. 전주 한옥마을의 경우 한옥이라는 문화를 활용하여 관광객을 유인하는 체계를 만들어서 성공한 사례이다. 현재 1년에 1000만 명 이상 방문하고 있기 때문에 아주 성공적이라고 볼 수 있다. 한국의 2000년대 이후 개발한 관광지로서 제주 올레길과 더불어 최고의 성공사례이다. 전주시의 지속적인 투자와 노력, 그리고 다양한 예술가과 민간인들의 노력으로 역사문화적 건축물이나 한옥이 자체적으로 매력을 지닌 풍경으로 재창조하였을 뿐만 아니라, 유무형의 전통문화가 결합되어 다양한 문화행사와 체험프로그램과 전시가 지속되며, 또한 많은 문화적 활동을 통해 다양한 매력을 만들어냄으로서 지속적으로 사람들이 방문하게 만들어 년 5000억원 이상의 매

전주한옥마을, 전주, 한국
(사진 출처 : <http://hanok.jeonju.go.kr>)





제주 올레길, 제주도, 한국
(사진 출처 : <https://www.jejuolle.org>)

출 증대와 3000명 이상의 고용효과를 창출하였다. 전주는 한옥마을을 중심으로 축제, 공연, 전시(박물관, 전시관), 공예(한지, 부채, 공예품), 음식, 전통체험 등의 다양한 수공업적 문화 산업을 활성화시켰다. 특히 한옥, 문화시설, 한지, 부채, 공예, 음식, 축제, 전통예술, 전통체험, 관광이 모두 한옥마을에 집중시켜 한옥마을의 매력을 높였으며, 이를 바탕으로 관광객을 한옥마을 주변으로 확산시키는 데 노력을 집중하고 있다.

하지만 대부분의 지방문화산업에서 종사자의 임금이 낮고, 아무래도 서울에 비하여 상품생산체계(공연, 출판, 디자인, 생산시스템, 홍보, 마케팅)에 전문인력의 투입이 제대로 이루어지지 못하고 있고, 효율적인 마케팅도 이루어지지 않고 있다. 지방 자체의 시장도 열악한 편이며 외부 수요가 존재하지 않으면 좋은 상품의 개발과 공연/전시/판매도 어려운 상황이다. 따라서 전주의 경우 예를 들어 공연시장이 1년에 600억 원을 넘는 것으로 생각되지만⁵ 흑자를 이루는 공연장이나 공연기획사는 없다. 따라서 시립이나 도립의 공연장에서 주로 공연이 이루어지고, 공연기획사라는 이름을 가졌어도 제작보다는 서울의 공연을 유치하여 중간유통자로서 이윤을 얻는다. 직접 새로운 작품을 제작하여 성공하는 경우가 드물기 때문에 돈을 제대로 버는 배우나 가수도 없다. 대체로 시나 도의 여러 가지 지원금으로 공연이 제작되고 한정

5. 이러한 통계 자체가 없어 대략적으로 주요 공연장의 공연회수와 관람객을 바탕으로 추산한 것이다. 인구의 3% 정도가 정기적인 관람객으로 추산된다.



전통한지공예, 전주, 한국
(사진 출처 : <http://www.jeonjucraft.or.kr>)

된 회수의 공연으로 그친다. 따라서 대부분의 연극, 공연, 음악은 공공지원금을 통해 이루어지는 형편이고, 전시관이나 박물관도 대부분 공공으로 운영된다. 일부가 사립으로 계속 유지되고 있고 공연단이나 기획사도 사립으로 운영되고 있지만, 제대로 수익을 내지는 못하고 근근히 유지되는 경우가 많다. 지방에서 디자인, 패션, 출판, 방송, 게임, 콘텐츠도 개별적으로는 생존하고 있지만, 제대로 이윤을 남기면서 성장하는 경우가 많이 나타나지 않고 있다.

이에 비해 식당, 술집, 카페, 한복대여, 추억사진, 공예품, 문화체험 관련 업체나 활동은 크게 늘어나고 있다. 전주 한옥마을에 년 1,000만 명 정도의 관광객이 방문하면서 이들을 상대로 하는 여러 종류의 업체들이 2,000개 정도가 증가하였다. 예를 들어 전주한옥마을에서 한복을 입고 함께 노는 한복테이를 성공시키면서 관광객이 한복을 입고 한옥이나 전통거리를 배경으로 사진을 찍어 SNS에 올리는 행위가 전국적으로 유행하게 되었다. 이에 따라 전주한옥마을에도 한복대여점이 100개 정도가 생겼고 추억사진을 찍는 사진관이 10여곳에 새로 생겼다. 배경이 이쁜 장소는 SNS에 올려진 사진을 통하여 전국적인 명소로 알려지게 되었다. 이와 관련된 정확한 통계는 없지만, 업체가 2,000개 이상 증가하였고 종사자도 5,000명 이상 증가하였다. 단순 소매점이나 숙박시설을 제외하면 대체로 음식이나 카페를 포함하여 문화시설, 공연, 관광, 관광상품(사진, 체험 등) 등의 수공업적 문화산업 영역의 종사자가 많이 늘어났다. 전주한옥마을 관광객에 의한 매출도 5,000억 원 정도로 추산되고 있다.

8. 결론

창의성은 우리의 일상생활에서 일상적으로 작동한다. 사람들은 일상에서 다양한 성찰이나 이런 저런 생각을 일상적으로 하기 때문이다. 물론 우리의 생각에서 기존의 것을 모방하는 것이 대부분을 차지하고 있지만, 제조업이 크게 발전하여 물질적인 것이 어느 정도 충족되자 새로운 것이나 또는 이전과 다르거나 개선된 것을 추구하는 경향이 더욱 커지면서, 창조성에 대한 관심이 더욱 커지고 있다. 산업에서도 갈수록 제조업 자체보다 정신적 영역(정보, 지식, 문화, 감성, 욕망, 경험 등)의 역할에 주목하고 이를 산업화하는 경향이 커지고 있다. 이에 따라 많은 도시들도 이제 제조업을 넘어 창조적 영역을 도시의 핵심전략으로 삼고자 한다. 특히 선진국에서 제조업이 보다 임금이 낮은 곳으로 이전하면서 도시경제나 취업에 문제가 나타나자 이에 대한 대응책으로 도시를 재생하고 창조산업을 보다 적극적으로 발전시키려는 경향이 세계적으로 나타나고 있다.

이러한 노력의 하나가 도시전체를 전략적으로 창조도시의 관점에서 재구성하여 창조활동을 활성화시키고 창조인력을 확대하여 창조산업을 유지하고 발전시키려는 것이다. 또는 도시의 쇠락해가는 공간을 문화예술 등을 활성화시켜 방문객을 유인하고 이들 방문객을 통하여 해당 공간을 활성화시키려고 한다. 경제적 관점보다 살기 좋은 곳으로 만드는 데 집중하여 공간을 재구성하고 사람들의 관계와 활동을 활성화시켜 살맛나는 공간을 만들어내려는 노력도 많이 나타나고 있다. 어느 경우든 이러한 변화를 추동하려면 새로운 생각, 즉 창의적 사고를 필요로 한다. 창의적 사고가 많이 나타나고 이를 체계화하여 도시를 개선하는 데 적용하여 더 좋은 공간을 만들고 해당 도시에 적합한 더 나은 문화예술활동이나 창조활동을 확장해나가면서 이들이 문화산업과 창조산업의 발전으로 이어나가는 도시가 창조도시라고 할 수 있다.

하지만 창조도시로 발전하기 위해서는 해당 도시의 특색을 잘 이해하고 도시의 성격, 문화, 인재에 맞는 방향을 찾아야 한다. 여러 나라에서도 마찬가지로 현상이 벌어지고 있지만 한국에서도 서울과 지방의 차이가 제대로 고려되지 못한 채로 창조도시발전전략을 채택하여 성공하지 못하는 경우가 많다. 1990년대 전주가 영상산업을, 2000년대 초반 게임산업을 발전시킨다고 전략을 세웠지만 성공하지 못했다. 한국에서 지방도시가 지니는 한계를 제대로 인식하지 못한 채로 계획을 세워 추진하였기 때문이다. 자본, 기술, 인재가 크게 부족한 지방도시가 자본, 기술, 인재가 풍부한 대도시의 전략을 따라했기 때문이다. 물론 국가에 따라 상황이 다르지만, 한국의 경우 서울과 지방도시의 문화산업의 차이와 그 가능성이 매우 큰데 이를 제대로 인식하지 못하고 창조도시전략을 세우는 경우가 많다. 서울의 경우 자본, 기술, 인재, 유통체계를 잘 갖추고 있어 한국에서 대량복제적 문화산업은 거의 서울에 집중되어 있다. 지방에서는 자본, 기술이 부족해도 지역특성에 맞는 수공업적 문화산업의 인력이 있고 인재가 있으며 전통이 있다. 수공업적 문화산업은 훨씬 고되고 저임금일 수 있지만 성공가능성도 훨씬 높고 지역적 특색을 잘 살리면 전국에서 관련 이미지를 독점하여 장기간 성공적인 사업으로 이끌어 갈 수 있다. 각 도시의 또한 각 공간의 특색과 한계를 명확히 인식하고 창조공간으로의 활성화 전략에 반영하여야 보다 성공가능성이 높아진다.

이를 위해서는 행정가나 전문가뿐만 아니라 주민들의 적극적인 참여가 필수적이다. 지역주민들이야말로 자신의 공간이 지니는 특색도 잘 알고 있고, 장기간 활성화를 지속시킬 수 있는 주체이기 때문이다. 이에 비해 외부 투자자나 전문가는 성공하기 어렵거나 실패할 가능성을 보이면 사라지는 경향을 보이기 때문이다. 물론 주민들이 행정, 투자자, 전문가와 잘 결합하여 지역의 특색이 경쟁력 있는 방안과 잘 결합하도록 하면 실수도 줄고 성공가능성도 더욱 높아질 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- 켈, 안 저, 김진우, 이성미, 한민정 역. 2003, 『삶이 있는 도시디자인』, 푸른솔.
- 김영정. 2005, “예술적 창의성과 과학적 창의성,” 『대한토목학회지』, 53(8): 126~132.
- 랜드리, 찰스 저, 임상오 역. 2005, 『창조도시』, 해남.
- 랜드리, 찰스. 2009, 『크리에이티브 시티 메이킹』, 역사넷.
- 사사키 마사유키 저, 정원창 역. 2004, 『창조하는 도시』, 소화.
- 사사키 마사유키 외 저, 이석현 역. 2010, 『창조도시를 디자인하라』, 미세움.
- 스텐버그, 그리코렌코, 싱거 편저, 임웅 역. 2009, 『창의성-그 잠재력의 실현을 위하여』, 학지사.
- 야마자키 료 저, 민경옥 역. 2012, 『커뮤니티 디자인을 하다』, 안그래픽스.
- 야마자키 료 저, 염혜은 역. 2014, 『작은 마을 디자인하기』, 디자인하우스.
- 이정덕, 김동영, 김미라 외. 2019, 『문화창조도시, 전주』, 신아출판사.
- 웨이츠, 닉 저, 오민근 역. 2008, 『커뮤니티 플래닝 핸드북』, 미세움.
- 정은이, 박용한. 2006 “일상적 창의성의 성격 요인과 개별성-관계성과의 관계,” 『한국심리학회지』, 25(1): 89-104.
- 제이콥스, 제인 저, 서은경 역. 2004, 『도시와 국가의 부』, 나남.
- 제이콥스, 제인 저, 유강은 역. 2010, 『미국 대도시의 죽음과 삶』, 그린비.
- 플로리다, 리차드 저, 이길태 역. 2008a(2011?), 『창조적 계급』, 북콘서트.
- 플로리다, 리차드 저, 이원호 외 역. 2008b, 『도시와 창조 계급』, 푸른길.
- 플로리다, 리차드 저, 김민주, 송희령 역. 2011, 『제3차 세계리셋』, 푸른길.
- 호킨스, 존 저, 김혜진 역. 2013, 『창조경제』, FKI미디어.
- Department for Culture, Media and Sport. 2001, Annual Report 2001, DCMS, United Kingdom.
- Federal Reserve Bank of St. Louis. 2017, “Is U.S. Manufacturing Really Declining?” <https://www.stlouisfed.org/on-the-economy/2017/april/us-manufacturing-really-declining>.
- Florida, Richard. 2002, The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life. New York: Basic Books.
- Kocabas, Sakir. 1993, “Elements of Scientific Creativity.” In AAI Technical Report, SS-93-01.
- Smith, Chris. 1998, Creative Britain. London: Faber & Faber.

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 :과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

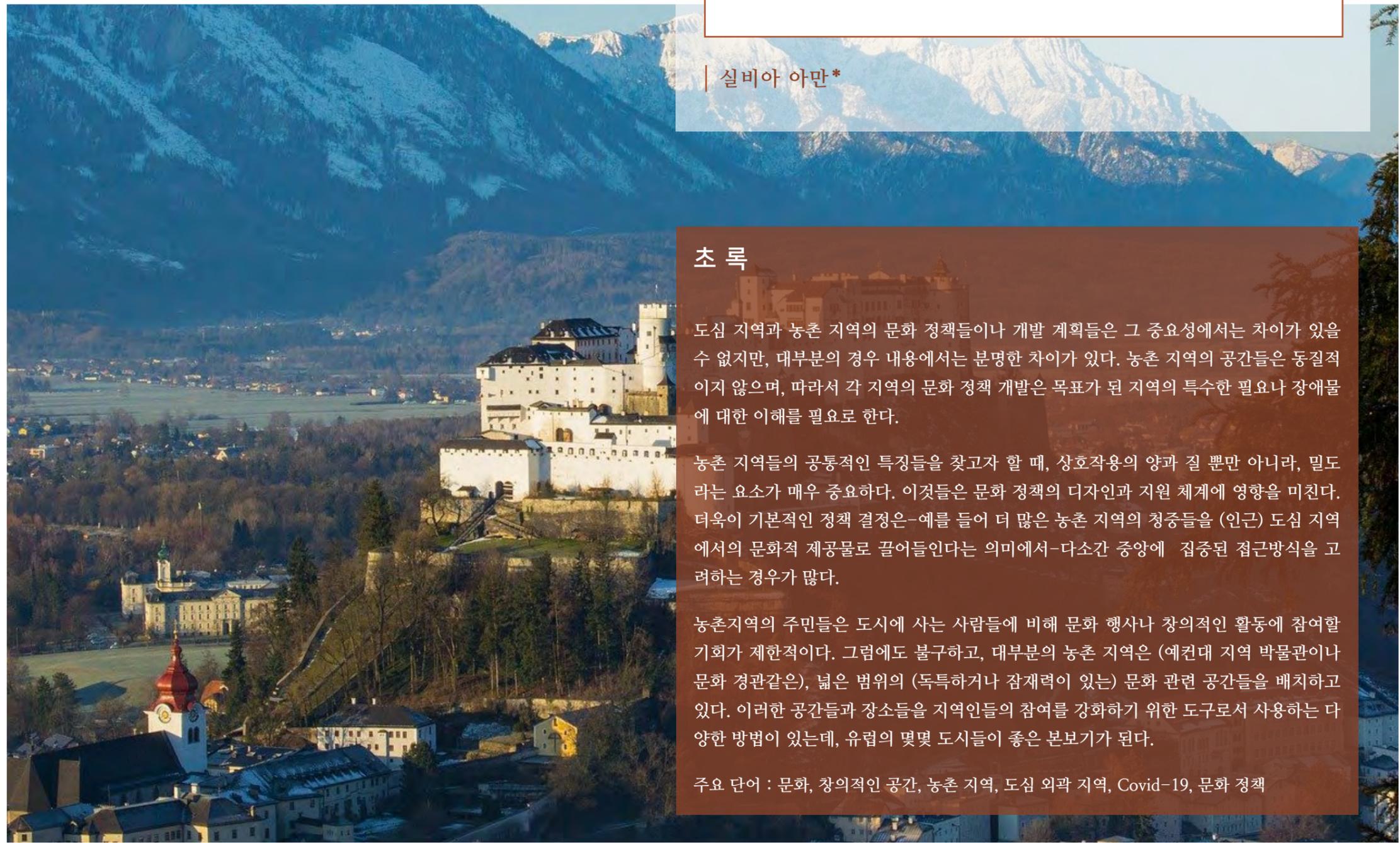
창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤희자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무

ARTICLES



농촌 차원의 문화공간

| 실비아 아만*

초 록

도시 지역과 농촌 지역의 문화 정책들이나 개발 계획들은 그 중요성에서는 차이가 있을 수 없지만, 대부분의 경우 내용에서는 분명한 차이가 있다. 농촌 지역의 공간들은 동질적이지 않으며, 따라서 각 지역의 문화 정책 개발은 목표가 된 지역의 특수한 필요나 장애물에 대한 이해를 필요로 한다.

농촌 지역들의 공통적인 특징들을 찾고자 할 때, 상호작용의 양과 질 뿐만 아니라, 밀도라는 요소가 매우 중요하다. 이것들은 문화 정책의 디자인과 지원 체계에 영향을 미친다. 더욱이 기본적인 정책 결정은-예를 들어 더 많은 농촌 지역의 청중들을 (인근) 도시 지역에서의 문화적 제공물로 끌어들이는 의미에서-다소간 중앙에 집중된 접근방식을 고려하는 경우가 많다.

농촌지역의 주민들은 도시에 사는 사람들에 비해 문화 행사나 창의적인 활동에 참여할 기회가 제한적이다. 그럼에도 불구하고, 대부분의 농촌 지역은 (예컨대 지역 박물관이나 문화 경관같은), 넓은 범위의 (독특하거나 잠재력이 있는) 문화 관련 공간들을 배치하고 있다. 이러한 공간들과 장소들을 지역인들의 참여를 강화하기 위한 도구로서 사용하는 다양한 방법이 있는데, 유럽의 몇몇 도시들이 좋은 본보기가 된다.

주요 단어 : 문화, 창의적인 공간, 농촌 지역, 도시 외곽 지역, Covid-19, 문화 정책

잘츠부르크, 오스트리아 (사진 출처 : <https://pixabay.com>)

* 실비아 아만(Sylvia AMANN), Inforelais 의 대표이며, EU의 도시개발 프로그램의 문화 전문가이면서 유럽 문화수도 선정 및 모니터링 위원회의 구성원이다. 그녀는 비엔나 경제 및 경영 대학에서 공부하였다.
이메일: office@inforelais.org



다흐슈타인, 오스트리아
(사진 출처 : <https://pixabay.com>)

유럽의 비도시 공간의 커다란 특징은 농업지역, 산악지역, 그리고 도시 인근지역과 같은 이행 지역 등 여러 유형의 지역들이 있다는 것이다. 유럽 연합 통계청 (Eurostat)¹ 자료에 따르면, 유럽 인구의 40.4 퍼센트만이 도시에서 거주한다. 유럽 연합 (EU)은 최근 들어 좀 더 균형 잡힌 영토 개발을 목표로 하면서, 비도시, 농촌, 그리고 도시 인근 지역에 더 많은 관심을 보이고 있다.

이 지역들의 공통적 특징은 거주민과 문화 기관의 수라는 측면에서 밀도가 낮고, 대부분의 경우에 주민들의 상호작용의 밀도도 떨어진다는 것이다. 전체적으로 낮은 밀도는 농촌 지역이 유치할 수 있는 방문자의 수²나 창의적인 사업가에게 제공되는 생태계와 혁신적 환경의 측면에서 전략적인 불리함이 된다. 더욱이 이 지역들은 문화적 공급에 쉽고 빠르게 접할 수 있는 도시 지역 보다 주민들의 문화적 참여에 더 많은 노력을 기울일 필요가 있다.

농촌 지역 거주자들의 문화 참여는 도시 지역의 문화 소비와 그 패턴이 다르다. (수요의 측면에서) 유럽 연합 통계청³의 문화적 참여에 관한 데이터는 도시화의 정도와 문화적 참여의 상관 관계에 대한 분석을 제공한다. 즉 “2015년을 기준으로 도시에 사는 유럽 28개국 (16세 이

상의) 인구 중 2/3 이상(68.7%)이 문화 활동에 참여하였다고 보고하였다. 이는 읍 지역과 교외 지역(63.9%) 혹은 농촌 지역(56.8%)에 거주하는 사람들에 비해 높은 수치로서, 도심 안이나 인근 지역에 문화활동을 즐길 수 있는 장소가 상대적으로 더 많다는 것을 반영한다.” 더욱이 농촌 지역의 문화 참여는 라이브 공연 관람이 대부분이었다.

농촌지역 거주자들의 공통적인 주된 특징은(각 지역의 부와 체계를 감안하더라도) 다음과 같다. 도심 거주자들에 비해서 여성 인구의 비율이 낮고, 평균적 연령이 높은 편이며, 평균 학력이 낮은 편이다. 여기서 낮은 학력과 관련해서, 부모의 최종 학력과 자녀들의 문화 참여도에는 높은 상관 관계가 있다는 사실이 관찰되었다(Schönherr and Oberhuber 2015). 예를 들어, 오스트리아 같은 경우, 농촌 인구 중 고등 학교 졸업 학력을 가진 거주자의 비율은 23%에 불과하며, 이는 도심 지역 인구의 비율 43%와 큰 차이를 보인다. 물론 농촌 인구의 학력 수준이 도심 인구를 빠르게 따라 잡고 있는 것 또한 사실이다. 농촌지역 인구 중 학위를 취득한 비율이 1971년에서 2014년 사이에 10배나 증가한 반면, 도심 지역 인구에서는 5배 증가에 머물렀다(Gartner and Hametner 2017). 이런 수치는 비도시 지역에서의 문화 활동 참여의 비율이 높아질 잠재력이 있다는 것을 보여주지만, 밀도가 낮은 지역에서 적절한 문화적 환경을 조성하기 위한 가장 좋은 방법이란 어떤 것인가 하는 질문이 여전히 제기된다.

문화적 공급과 수요는 결정적인 역할을 하며 두 개의 상호 연결된 버튼을 이룬다. 문화적 소비는 농촌지역 인구의 문화에 대한 접근성을 개선하기 위한 지역의 문화적 공급에 투자함으로써 빠르게 촉진될 수 있다. 특히 그것은 청중을 대상으로 한 개발 계획들에 의해 강화될 수 있다. 스페인의 발렌시아 지역은 문화적 공급과 기반 시설의 분권화가 도심과 농촌의 시너지를 강화시킨 많은 관련된 공적 실천의 한 사례이다(Ruiz-Martinez and Esparcia 2020). 정책적 개입이 매우 성공적이었던 또 하나의 예는 독일의 “Kulturelle Landpartie” 축제에서 찾을 수 있다. 이 축제는 매년 130개가 넘는 문화 단체들이 네트워크를 형성하여 1000여 개의 행사를 개발하는데, 6만여 명의 방문객들을 농촌 지역으로 유치하고 있다.⁴

문화 상품 및 창의적인 상품과 서비스의 생산은 판매(시장-지향)를 목표로 한 비전문적 또는 전문적 공급에 의해서 진행될 수도 있지만, 많은 자원봉사(문화) 조직에 의해 공급됨으로써 농촌 지역민의 사회적 결속력을 목표로 할 수도 있다. 범유럽 네트워크인 유럽 창의 허브(European Creative Hub)는 작은 도시와 마을들 내의 창의적 접근 지점(creative access point)을 포함하는 방대한 지역과 환경을 포괄한다. 이 네트워크는 다음과 같은 목표를 지향한다. “유럽 창의 허브는 동료 집단(peer-led) 네트워크로서 유럽과 인근 국가들 내 허브들의 창의적, 경제적, 사회적 영향력 개선을 목표로 한다. 창의적인 전문가들과 사업체들의 포컬 포인트로서, 허브들은 문화 산업과 창의산업들의 성장과 발전을 지원하는 가장 효과적인 방법들을 제공한다.”⁵ 각 지역을 담당하는 창의 허브 관리자들과의 연계와 소통을 통해, 이 네

1. EUROSTAT, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Archive:Statistics_on_rural_areas_in_the_EU.

2. 또한 농촌지역은 오스트리아의 헤시타트 마을이 잘 예증하는 것과 같은 오버투어리즘(과잉 관광)에 직면할 수 있다. 그곳은 이미 학계에서 상당한 주목을 받은 바 있다. e. g. Benner, M., “Overcoming overtourism in Europe: Towards an institutional-behavioral research agenda,” <https://www.degruyter.com/view/journals/zfw/64/2/article-p74.xml>.

3. EUROSTAT, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_participation#Cultural_participation_by_degree_of_urbanisation.

4. <https://www.kulturelle-landpartie.de/>.

5. <http://creativehubs.net/>.

트위크는 유럽 내 국가 및 지역 간의 동료학습(peer-learning) 효과를 발생시킬 수 있으며, 이는 잠재적으로 각 지역의 문화적 발전에 긍정적인 영향을 끼칠 수 있다.

더 나아가, 문화적 (그리고 농촌을 위한) 정책 목표들은 도심 지역 외곽의 문화적인 환경에 개입할 수 있는데, 이는 정책들이 지향하는 바가 지역 분권적인지 또는 중앙 중심적인지 따라 다르다. 이러한 정책에 지침이 되는 원리들은 농촌 지역의 (예: 문화 유산에 기반을 둔 관광이 제공하는) 가치 제고 혹은 농촌의 문화적 공급에서 농촌 인구의 참여를 강화하는 계획을 포함한다. “전통적인” 정책 입안자들 이외에, 유럽 연합 내의 강화된 협력은 유럽 연합 농촌 개발 프로그램들(EU rural development programmes)⁶을 통한 추가적인 문화 발전의 장을 생성한다. 이러한 펀딩 프로그램들은, 그 중에서도 유럽 연합 내 농촌 지역의 문화관광 및 창의관광을 재생시키는 데 이용되었다. 예를 들어 “컬트트리프(Culttrips)”⁷ 프로젝트는 이탈리아, 오스트리아, 룩셈부르크, 에스토니아, 핀란드의 농촌 지역들과 문화 담당자들의 협력에 기반을 두고 있으며, 농촌의 문화 예술적 삶에서의 예외적인 제안과 통찰을 통해서 창의적인 ‘슬로우 투어리즘’(slow tourism)을 재생시켰다.

농촌 지역의 이렇게 다른 특징들과 정책 대안들을 감안한다면, 특별히 선호되는 문화 활동이 가능한 공간들 또한 각 지역 별로 상당히 다를 것이다. 그렇다면 농촌지역에는 어떤 종류의 문화 공간들이 있을까? 지역 박물관 혹은 커뮤니티 센터, 야외 공연장, 마을 광장 등이 있을 수 있다. 많은 농촌 지역은 문화공간이라고 이해되고 사용될 수 있는 흥미로운 문화적 경관을 보유하고 있다. 최근에는 폐공장지대와 같이 지역 내의 버려져 있거나 비어 있는 공간을 이용하거나 재활용 하는 것이 증가하는 추세이다. 오스트리아 북쪽 끝에 위치한 리히츠펠 알렌차 이그(Lichtspiel Allentseig)⁸는 원래 버려진 극장이었으나 지금은 그 지역의 대표적인 미디어, 미술, 문화 센터로 탈바꿈 했다. 공동의 창작 과정을 통해 만들어진 이 곳은 현재 의미있는 프로젝트들의 개발을 위한 멀티미디어 기반시설을 제공한다. 또한 거기에는 풍부한 프로그램들을 계획하고 조정하며, 워크샵과 연수 등의 이벤트들을 홍보하는 협회가 있다.

이러한 공간들의 개발은 접근성과 장비 등과 관련된 구체적인 질문들을 야기할 수 있다. 이러한 질문들은 대중교통의 편의성, 농촌 주민들의 특수한 생활 패턴을 고려한 영업 시간(도심 지역으로 통근하는 시간대를 피하는), 그리고 2020년 팬데믹 사태 이후 특히 증가된 디지털 연결 수단의 필요 측면에서의 이 공간들의 기술적 장비 등에 관한 것이다.

농촌 지역의 문화 공간들을 설립하고 개발하는 데 있어, 잠재적인 방문객들을 확보하고 또 상당한 정도의 규모를 보장하는 것 또한 매우 중요하다. 계절에 따른 방문자 수의 변동가능성은 특히 농촌 지역 상주 인구의 낮은 밀도를 생각했을 때 특히 어려운 문제이다. 이는 지속가능

한 이익 창출의 문제와도 밀접한 관계가 있을 뿐만 아니라, 문화 공간들의 운영을 위해서 (공적인) 재정 지원에 상당 부분 의존해야 하는 문제를 초래할 수도 있다. 농촌지역의 문화 공간에 투자되는 공적 혹은 사적 자본들은 그 동기가 지역마다 매우 다를 수 있고, 또 그 배경에는 (예를 들어 분권이나 탈지역화와 같은 한 국가의 보다 균형 잡힌 국토 개발이라는) 정치적 이유, (국가나 회사를 설명하는 데 있어서의 어떤 농촌 지역의 관련성이라는) 역사적 이유, (특정 비도시 지역이 연고지 일 경우와 같은) 개인적 이유, 그 외 (예를 들어 관광사업 관계자가 탁월한 접근성 때문에 어떤 지역을 선택했을 경우와 같은) 다양한 이유와 목적들이 있을 수 있다. 그리고 일단-가장 좋은 경우, 장기적인 구상과 참여적 접근을 토대로-문화적 기반시설이나 공간이 건립되었다면, 다음은 프로그램과 콘텐츠 개발이 가장 중핵적인 문제가 되는데, 농촌 지역에서 관련된 특수한 문화 경영이 문제가 된다. (예를 들어, 지방에서 일하는 것이 경력을 위한 최고로 보장된 길이 아닐 수 있기 때문에, 농촌지역에서 일하고 싶어하는 능력있는 문화경영자가 드문 것은 사실이다.) 이러한 문제점들을 생각해 봤을때, 좀 더 지속가능한 재정 확보는 크라우드 소싱 이나 크라우드 펀딩을 통한 것일 수도 있다. 이 재정 조달 방법은 지역 주민들에게 지역 내 문화 활동에서의 주인 의식 생성, 웰빙을 강화하는 지역인들 사이의 상호 작용의 증대, 공동의 이해 관계를 가진 공동체에 대한 소속감 강화 등의 긍정적 부대 효과를 낳을 수 있다.

6. https://ec.europa.eu/regional_policy/en/policy/themes/rural-development/.

7. <https://culttrips.org/>.

8. <http://lichtspiel.at/>.

■ 참고 문헌 ■

- Gartner, Gerald, and Markus Hametner. 2017. *Welches Bildungsniveau in Ihrer Gemeinde überwiegt*. Wien: DER STANDARD.
- Schönherr, Daniel, and Florian Oberhuber. 2015. *Kulturelle Beteiligung in Wien*. SORA—Institute for Social Research and Consulting. Wien: März.
- Ruiz-Martinez, Irune, and Javier Esparcia. 2020. "Cultural infrastructures and services in Valencia province." ROBUST-Project. April 2020. <https://rural-urban.eu/publications/good-practice-cultural-infrastructures-and-services-valencia-province>.

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤프자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무

ARTICLES



민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥

- 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

| 허용호*

초 록

이 글에서 필자가 주력한 것은 민속예술을 중심으로 한 논의였다. 이미 그 방향이 정해진 진주 고유의 정체성과 관련한 논의를 한 것이다. 논의 결과 진주의 민속예술, 그리고 영향을 주고받은 교방예술을 중심으로 전승 패턴을 발견하였다. 대체로 기록에서 시작하여 축제화로 마무리되는 전승 패턴이 나타났으며, 그 전승 패턴의 각 단계에서 주목할 만한 것들이 있음을 확인했다. 그리고 진주탈춤마당에서 포착된 창의인재들의 존재와 유입의 가능성과 진주남강유등축제에서 찾은 경제적 파생 효과의 증대 가능성의 결합을 통해, 창의도시 진주로의 전환을 예견할 수도 있음을 말하였다. 이러한 필자의 논의가 진주에서의 창의도시 관련 논의와 실천에 조금이라도 일조할 수 있었으면 한다.

진주남강유등축제 (진주시 제공)

* 허용호는 한국예술종합학교 전통예술원 객원교수이다. 그는 2002년에 서강대학교에서 문학 박사학위를 받았다. 최근 저서로는 탈춤 (한국문화재단, 2019) 등이 있다.

이메일 : ana84@hanmail.net



↑ 위 진주삼천포농악 (진주삼천포농악보존회 제공)
↓ 아래 성계옥, 진주검무(사진 : 유근중)

1. 논의의 방향

이 글의 논제는 ‘민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥’이다. 그런데 이 논제는 필자에게는 낯설다. ‘민속예술의 재생’이라는 표현도 낯설고 ‘문화 창의 산업의 진흥’이라는 대목에 이르러서는 낯섬을 넘어 당혹스럽기까지 하다. 특히 ‘문화 창의 산업의 진흥’에 대해서 필자는 조심스럽다. 그 조심스러움의 근거에는 ‘새로운 일자리의 창출과 상품 수출의 증대와 같은 경제적 효과에 초점’이 맞추어지고, ‘창의성의 중요 원천인 문화예술’은 부차적이거나 수단으로 전락하고 마는 것이 아닌가 하는 의심이 자리하고 있다.¹ 이러한 현상에 대해 Andy C. Pratt는 다음과 같이 말하고 있다.

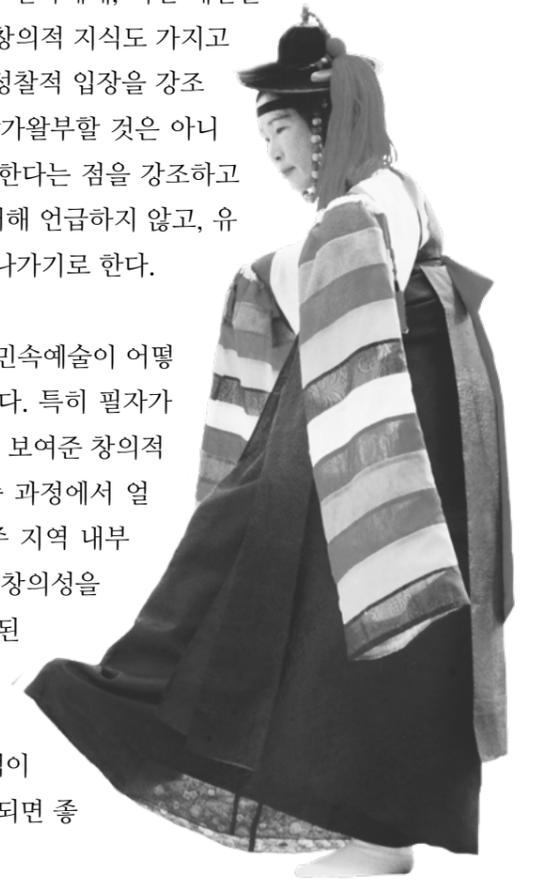
해당 지역의 특색은 무시한 채 눈에 띄는 성공사례의 외적인 요인만 벤치마킹하고, 즉각적인 성과를 내기 위한 관광과 축제에만 역점을 두는 등 지역의 문화를 질적으로 저하시키는 사례가 종종 발생하고 있다. 특히 지방자치단체장의 치적에 집중한 단편적 정책은 지역 내 구성원을 단순히 관광객과 사업가, 그리고 투자자 유치의 수단으로 전락시켜, 오히려 그들이 지닌 지역에 대한 애정을 반감시키고 지역을 떠나게 만들어 장기적인 도시 발전을 저해할 수 있다.²

1. 도시재생의 전략으로 활용되는 ‘creative city’는 ‘창조도시’ 혹은 ‘창의도시’로 번역되는 경향으로 나뉜다. ‘creative’를 ‘창조’로 번역하기도 하고 ‘창의’로 번역하기도 하는 경향으로 나뉜 것이다. 그런데 이러한 번역상의 차이는 단지 번역어 자체의 차이로만 그치지 않는다. 전택수의 견해에 따르면, ‘creative’를 창조라 번역할 경우 “이는 새로운 일자리의 창출 및 상품의 수출 증대와 같은 ‘경제적 효과’에 초점을 맞춘 것”이고, 창의라 번역할 경우는 “창의성의 중요 원천인 ‘문화예술’에 초점을 둔 것이다. 전택수, 창조와 창의, 그 맥락적 의미의 변천에 관한 소고, 정신문화연구 제36권 3호, 한국학중앙연구원, 2013, 347쪽.

2. Andy C. Pratt, Creative Cities : The Cultural Industries and the Creative Class, Geografisk Annaler, Series B, Human Geography, 2008, p. 16; 경민채, 도시재생 관점에서 본 이천시의 문화정책과 전망 -유네스코 창의도시 사업을 중심으로, 글로벌 창의 문화연구 4(2), 2015, 36쪽 재인용.

산업의 진흥이나 경제 활성화를 위한 문화의 이용에 조심스러운 필자에게, 어떤 제안을 기대한다는 것은 요원한 일이다. 더구나 필자는 이 분야에 어떤 창의적 지식도 가지고 있지 못하다. 따라서 필자는 산업의 진흥에 대해서는 위에서의 성찰적 입장을 강조하는 정도에서 그치고자 한다. 필자의 전문 분야가 아니기에 왈가왈부할 것은 아니지만, 적어도 이러한 성찰적 접근이나 견해에 대해서 유념해야 한다는 점을 강조하고 싶은 것이다. 이렇게 필자는 잘 모르는 산업 혹은 경제 분야에 대해 언급하지 않고, 유념할만한 기존의 성찰적 접근에 동의하고 옹호하며 논제를 좁혀나가기로 한다.

좁혀진 논제는 진주의 민속예술에 대한 것이 될 것이다. 진주의 민속예술이 어떻게 도시를 활성화할 수 있을지에 대한 논의가 중심이 되는 것이다. 특히 필자가 주목하려는 것은 진주 민속예술의 존재 양상과 그 전승 과정에서 보여준 창의적 모습들이다. 진주의 민속예술이 얼마나 가치가 있으며, 그 전승 과정에서 얼마나 창의적이었는지를 강조하는 것이다. 그것들은 어쩌면 진주 지역 내부에서는 주목받지 못했던 것일 수 있다. 진주 민속예술의 가치와 창의성을 외부자의 시선에서 일깨워 보려 하는 것이다. 창의도시와 관련된 이론가들을 소개하고, 필자 나름의 새로운 창의도시론을 내세우기보다는, 필자가 공부하고 있는 분야를 중심으로 혹 놓쳤거나 놓치기 쉬운 대목들을 지적하는 것이다. 이 일깨움 혹은 지적이 창의도시를 지향하는 진주 사람들의 노력에 조금이라도 도움이 되면 좋겠다.





↑ 위 진주삼천포농악(진주삼천포농악보존회 제공)
! 아래 정행금, 진주한량무(진주시민미디어센터 제공)

2. 진주 전통예술의 전승 패턴

「진주시 유네스코 공예 및 민속예술 창의도시 육성에 관한 조례」를 보면 다음과 같은 내용의 조항이 있다.

“공예 및 민속예술 창의도시”란 창의성을 바탕으로 한 문화활동과 혁신적인 산업활동을 연계하여 활성화된 도시로서, 유네스코가 문화의 다양성을 실현하고 문화산업을 육성하기 위해 엄격한 심사를 통해 선정하는 도시 중 공예 및 민속예술 분야의 도시를 말한다.³

인용한 조례 조항을 염두에 둘 때, 진주시는 민속예술을 고유의 도시 정체성(city identities)으로 삼고 있다. 창의도시로의 전환을 위해서 민속예술을 도시 정체성으로 내세우고 있는 것이다. 이는 “창의도시가 되기 위해서는 도시의 역사와 전통에 기반을 둔 그 도시만의 정체성을 찾아야 한다”⁴는 찰스 랜드리(Charles Landly)의 주장에 조응하는 것이기도 하다. 이러한 창의도시로의 전환을 위한 도정에서 민속예술에 주목한 진주시의 행보는 일단 근거가 있어 보인다. 민속예술의 도시라 칭할 만하게 진주시에서는 여러 민속예술이 존재하고 전승되고 있기 때문이다.

3. 진주시 유네스코 민속예술 창의도시 육성에 관한 조례 제2조 정의(제정 2017.03.09. 조례 제1314호).

4. 정민채, 앞의 글, 34쪽.

주지하다시피 진주는 국가무형문화재로 지정된 진주삼천포농악⁵과 진주검무⁶가 전승되고 있는 지역이다. 또한 진주한량무,⁷ 진주포구락무,⁸ 진주교방굿거리춤,⁹ 진주오광대¹⁰ 등의 경상남도 무형문화재가 전승되고 있는 지역이기도 하다. 무형문화재로 지정된 예능의 종목 수로 보자면 진도, 양주, 전주 지역과 더불어 주목할 만한 전통예술의 자원을 가지고 있는 곳이 진주인 것이다. 진주는 관 주도의 교방예술과 민간 주도의 민속예술을 지속해서 발굴하고 보존하여 현재까지 이어오는 도시이다.¹¹ 이 점에서 민속예술을 도시 정체성으로 내세우고 있는 것은 적절하다고 할 수 있다.

물론 진주검무, 진주한량무, 진주포구락무, 진주교방굿거리춤 등과 같은 교방예술을 민속예술이라 할 수 있을까 하는 의문이 들기도 한다. 하지만 ‘오늘날 진주에서 전하고 있는 교방예술은 교방청이 폐지된 이후, 지방으로 흩어졌던 관기들이 권변이나 기생조합을 만들어 기방

진주포구락무(사진: 유근중)



5. 서부 경남을 중심으로 전승되어 온 영남형 농악의 대표적인 형태이다. 1966년 6월에 농악으로는 최초로 국가지정 중요 무형문화재 제11호로 지정되었다. 이후 다른 여러 지역의 농악이 문화재로 추가 지정되면서 제11-가호 수정 지정되었다. 현재는 국가무형문화재 제11-1호 진주삼천포농악으로 불린다. 진주삼천포농악은 솟대쟁이패의 농악을 계승한 자유로운 형식의 판굿이 특징인 진주농악과, 진풀이가 두드러진 삼천포농악이 조합된 형태로 구성되어 있다. 백재민, 진주 민속예술과 창의도시에 대한 생각들 -창의도시로 나가기 위한 과제, 진주, ‘민속예술 창의도시’를 꿈꾼다 (2016 진주문화연구소 학예과), 진주문화연구소, 2016, 5쪽 참조.
6. 검무는 본래 궁중무용의 하나였던 것인데, 각 지방의 관아에 전해져서 그 확산이 이루어진 것이다. 진주검무의 경우 춤의 연출 형식, 가락, 칼 쓰는 법 등이 옛 궁중의 것을 그대로 보존하고 있다고 자부하고 있다. 1967년에 국가지정 중요 무형문화재로 지정되었다. 백재민, 위의 글, 위의 쪽 참조.
7. 한량과 승려가 한 여인을 유혹하는 내용을 춤으로 표현한 무용극이다. 정현석의 교방가요에 그 내용이 기록되어 있는 것으로 보아, 조선 말기에 널리 유행되었던 것으로 추정하고 있다. 1910년 이후에 지방에서 성행하였다고 한다. 1979년에 경상남도 무형문화재 제3호 지정되었다. 백재민, 같은 글, 같은 쪽 참조.
8. 용알, 공 등으로 불리는 제기처럼 수술이 달린 채구(彩毬)를 포구문(抛毬門)의 풍류안(風流眼)에 던져 넣는 놀이를 춤과 음악으로 형상화한 것이다. 본래 궁중에서 벌어지던 것이 지역 교방으로 퍼지면서 의상, 도구, 절차 등이 변화했다. 진주포구락무의 경우, 민속적인 요소가 가미되면서 진주 지역의 특색 있는 놀이춤이 되었다. 정현석의 교방가요에 포구락무의 내용이 상세하게 기록되어 있어, 그 내용과 이운례의 증언을 바탕으로 복원했다. 이후 경상남도 무형문화재 제12호로 지정되었다. 백재민, 같은 글, 같은 쪽 참조; 강동욱, 진주의 교방예술, 디지털진주문화대전, http://jinju.grandculture.net/Contents?local=jinju&dataType=01&contents_id=GC00403221 (2017.05.21.).
9. 주교방에서 전승되는 굿거리춤이다. 김수악이 한성준, 최완자, 김옥민, 김녹주 등에게 배운 것을 전승한 것이다. 경상남도 무형문화재 제21호로 지정되었다. 백재민, 같은 글, 같은 쪽 참조.
10. 진주 지역에서 전승되어 온 가면극이다. 1930년대 이후 단절되었지만 남겨진 채록본과 가면, 그리고 생존 연희자의 증언을 바탕으로 1998년 복원했다. 2003년 경상남도 무형문화재 제27호로 지정되었다.
11. 백재민, 앞의 글, 4-5쪽.



을 중심으로 추었던 춤으로부터 본격적으로 발전되었고, 그 과정에서 과거 교방청의 궁중정재나 향악정재의 춤을 이어 받기도 했지만, 지방의 무악(巫樂)과 같은 민속악에 맞추어 추는 민속춤을 가미하기도 했다¹²는 점에 유념할 필요가 있다. 진주의 교방예술은 민속예술과 나름의 영향을 주고받았던 것이다.

이렇게 민속예술, 그리고 민속예술과 영향을 주고받은 교방예술이 다양하게 존재하고 전승되고 있다는 점에서, 진주 지역은 창의도시를 지향하는 토대가 구축되어 있다고 할 수도 있다.¹³ 하지만 무형문화재로 지정된 다양한 민속예술과 교방예술은 이른바 ‘원형 그대로의 전승’이라는 지향에 얽매어 있는 것들이다. 최근 무형문화재 관련 법안의 개정으로 인해 ‘전형 중심의 전승’이라는 방식으로 전환이 이루어지고 있기는 하지만, 지금까지 이들 종목의 전승을 강제해 오던 전승의 원칙은 ‘원형 그대로’였다. 이를 엄두에 둔다면, 진주 전통예술의 의의는 과거 시점의 평가일 따름이다. ‘교방예술과 민중예술의 어우러짐’, ‘다양한 교방예술과 민중예술의 존재’ 등의 평가와 의의는 어쩌면 그 실효성이 많이 약화된 것일 수 있다. 이러한 의의와 평가는 주목하고 계승해야 할 가치가 있는 것이기는 하다. 하지만 적어도 창의도시와 관련한 논의에서는 제약으로 다가올 수밖에 없다. 창의적 작업에 가장 큰 장애는 제약이고 규제이기 때문이다.

↑ 위 김수악, 진주교방예술(남선희 제공)
↓ 아래 진주교방굿거리춤(사진: 유근중)



12. 강동욱, 앞의 글.
13. 백재민, 앞의 글, 5쪽.



진주의암별제(사진: 유근중)

그렇다면 민속예술 창의도시라는 진주시의 정체성 설정은 그 방향이 잘못된 것인가? 그것은 아닌 듯싶다. 진주 지역에서 전통예술을 전승해 오면서 보여주었던 여러 양상이 이러한 필자의 판단을 가능하게 만든다. 창의도시를 엄두에 둘 때, 진주 지역에서의 전통예술 전승 양상이 보여준 흥미로운 사례 몇 가지가 주목해 볼 만한 것이다. 전통예술의 전승 과정에서 진주 사람들은 주목할 만한 창의성을 발휘했다. 민속예술과 교방예술을 아우르는 다양한 전통예술을 누려 온 지역답게 그 전승 과정에서 새로운 모색의 움직임과 성과 역시 주목할 만한 것이다. 그 사례를 의암별제와 진주오광대를 실마리로 삼아 살펴보기로 한다.

먼저 의암별제(義巖別祭)의 전승 과정을 주목해 보기로 한다. 의암별제는 기생인 여성이 주도하고 연악적(宴樂的) 성격이 강조된 제례 의식이다. 논개의 제사를 지내는 제의적인 성격과 함께, 제사에 가무악이 어우러지는 연악적 성격이 어우러진다. 여성 중심의 제의라는 점, 악가무가 제사에 바쳐진다는 점에서 그 독특함을 찾을 수 있다.¹⁴ 1868년 당시 진주목사 정현석의 주도로 시작된 의암별제는 일제 강점 이후 단절되었다. 해방 이후 의기창렬회라는 단체를 통해 약식으로 그 명맥만 이어오다가, 최순이와 성계옥 등의 노력으로 인해 1992년 복원이 이루어진다. 그리고 논개제로 확대되어 현재에 이르고 있다.¹⁵ 이러한 복원과 전승 및 축제로의 확산이 가능해진 이면에는 관련 단체와 인물들의 노력이 있었기 때문이다.

14. 이와 관련하여 “유교주의가 강한 조선시대에 악(樂)·가(歌)·무(舞) 형식을 갖추고 여성인 기생에 대한 제사를 지냈다는 것은 이례적이다. 조선시대에 악가무 형식을 갖춘 제사는 종묘제례나 문묘제례를 제외하고는 의암별제가 유일하다. 의암별제는 진주성(晉州城)과 논개라는 인물이 배경이 되는 것으로 다른 지역에는 없는 진주 지역만의 독특한 제례 의식으로 진주교방의 기생들을 중심으로 이어져 왔다”는 언급은 참고할 만하다. 전북대 무형문화연구소, 진주의 무형문화유산, 국립무형유산원, 2015, 428쪽.
15. 의암별제와 진주논개제의 전승 과정에 대해서는 다음을 참조. 전북대 무형문화연구소, 위의 책, 426~449쪽; 강동욱, 앞의 글; 원숙경, 진주논개제, 디지털진주문화대전, [http://jinju.grandculture.net/Contents?local=jinju&dataType=98&callFunc=goSearch\(\)&3B&keyword=%EC%A7%84%EC%A3%BC%EB%85%BC%EA%B0%9C%EC%A0%9C\(2017.05.21.\)](http://jinju.grandculture.net/Contents?local=jinju&dataType=98&callFunc=goSearch()&3B&keyword=%EC%A7%84%EC%A3%BC%EB%85%BC%EA%B0%9C%EC%A0%9C(2017.05.21.)).



진주논개제(진주시 제공)



↑ 위 진주오광대(사진 : 유근종)
↓ 아래 진주오광대(사진 : 유근종)

그런데 그 전승과 복원 및 확산의 과정에서 핵심적인 역할을 한 것은 무엇보다도 정현석의 「교방가요(敎坊歌謠)」라는 책이다. 교방가요는 정현석(鄭顯奭: 1817~1899)이 1872년 음력 2월에 편찬한 책으로, 19세기 중·후반 지방 교방의 기녀들이 이습(肄習)하고 연행했던 공연물들에 대한 실상을 알려주는 일종의 ‘교방문화보고서’이다.¹⁶ 이 책에서 ‘의암별제가무(義巖別祭歌舞)’라는 관련 기록이 없었으면, 그 복원과 전승에 많은 어려움에 봉착했을 것이라 생각한다. 그 전승 과정에서 단절이 있었음에도 이 기록이 있어 의암별제의 복원이 가능했다. 그리고 복원 이후 진주논개제로의 확장을 통하여 축제로 전파시키고 있다.

여기서 우리는 이러한 것들을 가능하게 한 「교방가요」의 기록에 주목할 필요가 있다. 창의적 재생산의 기본이 되는 기록의 중요성을 우리에게 말해주고 있기 때문이다. 여성이 중심이 되어 가무악을 바치는 독특한 제례가 이어질 수 있는 것은 「교방가요」가 있었기 때문인 것이다. 사실 「교방가요」는 진주 교방예술의 전승을 말하는 데 있어 핵심적인 것이다.¹⁷ 「교방가요」에서의 기록을 통하여 진주포구락무와 진주한량무 등이 내실 있는 전승을 할 수 있었다.

16. 성무경, 조선후기 지방 교방의 관변풍류와 악·가·무, 교방가요, 보고서, 2002, 13쪽.
17. 이에 대해 강동욱은 “진주 교방예술이 진주문화의 한 축으로 자리 잡는 데는 진주목사 정현석이 지은 교방가요가 결정적 역할을 했다. 진주의 교방예술은 교방가요를 통해 지금껏 전해져오고 있기 때문이다”고 말하기도 한다. 강동욱, 앞의 글.

기록에서 축제화로 이어지는 전승의 패턴 역시 주목할 만하다. 의암별제의 경우, 구술과 행위를 통한 전승과 더불어 ‘기록과 기억을 통한 재구 → 복원 → 확산 모색과 축제화’의 전승 양상을 보여준다. 기록에서 비롯되어 축제화로 맺어지는 이 패턴이 흥미로운 것이다. 이 패턴에 따른다면, 기록이 창의적 재생산의 토대가 되고 있음을 확인할 수 있다. 민속예술 창의도시를 지향하는 이 시점에서 우리가 기록에 주목하는 이유가 여기에 있다.¹⁸

전승 과정에서 기록의 중요한 역할이라는 측면에서 본다면, 진주오광대 역시 좋은 사례가 될 수 있다. 주지하다시피 진주오광대는 1998년 복원되었다. 이 복원이 가능했던 것은 옛 가면의 존재와 관련 연희자의 기억과 증언이 있었기 때문이다. 특히 진주오광대의 대사와 연행 양상 등을 기록한 채록본의 존재는 진주오광대 복원에 결정적인 역할을 했다. 진주오광대의 경우, 1929년 정인섭에 의해 첫 번째 채록본이 발표되었다. 이후에도 1934년에 송석하, 1957년에 최상수, 1961년 이명길 등이 채록본을 발표하였다. 관련 가면의 수집도 이때 함께 이루어졌다. 이는 진주오광대가 이른 시기부터 그만큼

18. 이와 관련해서 백재민은 “기록에 대한 중요성은 ‘교방가요’라는 단어만으로 충분히 설명이 된다. 이 책 한 권이 얼마나 많은 일을 이루었는지 모두 알고 있다. 이젠 유네스코 창의도시로 지정되기 위해 제시할 수 있는 충분한 근거자료로서의 역할도 하게 될 것이다. 그래서 기록을 지속하고 남길 수 있는 아카이브가 필요하다”고 주장한다. 백재민, 앞의 글, 9쪽.





진주오광대 탈(사진: 황병권)

관심의 대상이 되었음을 말하는 것이다. 1929년 정인섭에 의해 이루어진 채록 작업은 우리의 가면극의 기록사에 있어 가장 먼저 이루어진 것이다. 구전과 행위로만 전승되던 민속예술인 가면극이 기록으로 남겨진 최초의 사례라 할 수 있다. 이러한 기록이 있었기 때문에 진주오광대가 온전하게 복원될 수 있었다. 전통예술 혹은 민속예술의 전승과 관련하여 기록의 중요성을 다시 한번 보여주는 사례가 진주오광대를 통해 확인할 수 있는 것이다.

그런데 진주오광대의 전승 과정에서 더욱 주목할 만한 것이 하나 더 있다. 그것은 복원의 과정이다. 진주오광대는 다른 가면극들과는 구별되는 독특한 복원 과정을 거쳤다. 1937년 단절된 이래 여러 차례의 복원 시도가 있었지만 성공하지 못했다. 그러다가 마침내 1998년 복원이 이루어진다. 비교적 늦은 시기인 1990년대 후반에 복원이 이루어진 것이다. 그런데 그 복원 과정이 주목할 만하다. 진주 지역에서 문화운동의 차원에서 대대적인 복원 과정을 거쳐, 마침내 진주오광대가 복원되었다. 진주 시민들과 함께 하는 문화운동 차원의 복원 결과물이라는 점이 주목할 만하다. 특정한 단체나 인물 중심이 아니라, 함께하는 열린 복원 작업이 이루어진 것이다. 의암별제와 유사하면서도 구분되는 주목할 만한 점이 진주오광대 복원과 전승 과정을 통해 확인할 수 있다.

기록에서 비롯하여 축제화로 맺어지는 전승의 패턴 측면에서 보자면, 진주오광대 역시 유사한 양상을 보인다. 더욱 섬세하게 정리해 본다면, 진주오광대의 전승 패턴은 ‘구술과 행위를 통한 전승과 더불어 기록과 기억을 통한 재구 → 축제화 속에서의 복원’이라는 양상을 보인다. 진주탈춤한마당이라는 축제 속에서 진주오광대의 복원 과정을 거친 것이다. 축제와 함께 그 복원 작업이 이루어졌다. 이 점이 의암별제에서 진주논개제로 확산하는 것과는 다른 점이다. 물론 기록에서 복원을 거쳐 축제화로 맺어지는 일반적인 진주 전통예술의 패턴에서 크게 벗어나는 것은 아니다. 진주오광대의 전승은 복원, 무형문화재 지정 등의 과정을 거치고, 나아



진주탈춤한마당
(사진 출처 : <http://www.진주탈춤한마당.com>)

가 진주탈춤한마당이라는 축제로의 확산을 모색하기도 한다. 의암별제가 논개제로 확산 전승되는 것처럼, 진주오광대 역시 진주탈춤한마당이라는 축제로의 모색을 지향하고 있다. 기록에서 축제화라는 패턴이 여기서도 확인되는 것이다.

이상에서 살펴보았듯이, 진주 전통예술의 전승 과정은 ‘기록과 기억을 통한 재구 → 복원 → 확산 모색과 축제화’로 정리할 수 있는 양상을 보인다. 기록에서 비롯하여 축제화로 맺어지는 양상은 ‘전승 패턴’이라 말할 수 있을 정도로 유사하다. 이는 이른바 원형 그대로의 전승이라는 틀에서 본다면 발견할 수 없는 것이다. 보다 거시적으로 전통예술이 존재하는 환경과 문맥을 염두에 두고 살필 때, 이러한 패턴을 찾아낼 수 있다. 이러한 양상에 근거할 때, 진주의 전통예술은 원형 그대로가 아니라, 새로움을 위한 나름의 모색을 지속해 왔다고 할 수 있다.

전승 패턴의 기록 단계에서 포착된 선각자들의 모습은 주목할 만하다. 진주목사로서 진주 전통예술 전승의 튼튼한 기반을 만들어 낸 정현석의 모습이나 전문 조사연구자로서의 정인섭 등의 모습은 우리에게 시사하는 바가 크다. 특히 정현석의 경우, 150년을 내다 본 지방 관리였다고 할 수 있다. 복원 단계에서 나타난 소수의 전통예술 전승자나 단체의 노력 역시 주목할 만하다. 한두 사람의 노력이 거대한 축제가 될 수 있음을 보여주었다. 진주오광대의 복원 과정은 또 다른 차원에서 주목할 만하다. 함께 하고자 하는 열린 복원의 모습을 보여준다는 점에서 그러하다. 전승 패턴의 마지막 단계인 축제화를 통한 확산의 모습 역시 주목할 만하다. 달라진 상황 속에서 함께 하고자 하는 달라진 문맥에서 새로움을 모색하며 함께 하고자 하는 노력을 여기서 확인할 수 있는 것이다.

3. 진주의 축제에서 찾아낸 창의도시의 실마리

진주의 민속예술, 그리고 민속예술과 영향을 주고받은 교방예술의 전승 패턴은 축제화의 모색으로 맺어지고 있음을 앞에서 확인했다. 이러한 축제화는 진주의 특징이라 할 수 있다. 물론 축제화는 해방 이후 우리의 문화 정책이나 흐름에서 비롯되었을 가능성이 크다. 그런데도 진주의 특징이라 할 수 있는 이유는 개천예술제 때문이다.¹⁹ 국내에서 개천예술제보다 오래된 지역 축제는 없다. 오랜 전통을 자랑하는 백제문화제가 1955년에 시작되었고, 신라문화제 역시 1962년부터 시작되었다. 이렇게 최초의 근대적 지역 축제를 만들어낸 도시가 진주이다. 그만큼 새로움에 대한 모색과 그 실천성이 두드러졌다.

① ②
③
① ~ ③ 진주개천예술제
(사진 출처 : <https://www.jinju.go.kr>)



19. 개천예술제에 대해서는 다음을 참조했다. 류종목, 개천예술제, 한국세시풍속사전 겨울편, 국립민속박물관, 2006; 한국예총진주지회·개천예술제60년사편찬위원회, 개천예술제60년사, 썬디자인, 2011; 전북대 무형문화연구소, 앞의 책.



↑ 진주남강유등축제(사진 출처 : <https://www.jinju.go.kr>)
← 진주남강유등축제(사진 출처 : <https://www.jinju.go.kr>)

해방 이후 개천예술제는 진주 지역의 전통예술을 담아내는 주요한 틀로서 역할을 해왔다. 그리고 그 전개 과정에서 또 다른 축제를 길러내는 모판 역할을 하기도 했다. 1955년 제6회 개천예술제에서 유등대회가 생겨났는데,²⁰ 이 유등대회가 발전하여 2000년부터 진주남강유등축제로 독립한 것이다. 진주남강유등축제는 우리나라의 대표적인 야간형 축제이다. 이미 대한민국 대표 축제를 넘어 글로벌 축제에 올라있다고 평가되고 있다.²¹ 그런데 진주남강유등축제 기간 진주를 찾는 관광객은 280만 명이며, 그 경제적 효과가 1600억에 이른다고 한다.²² 이러한 평가가 사실이라면, 창의도시에서 지향하는 문화산업의 실마리를 여기서 찾을 수 있다. ‘정책 주체와 지역민이 상생 가능한 경제 모델의 틀’을 진주남강유등축제에서 참조할 수 있는 것이다. 관의 지원과 관심으로 만들어진 틀에 민속예술을 중심으로 한 내용이 내실 있게 채워진다면, ‘혁신적인 산업활동’이 그저 이상적인 꿈만은 아닐 듯싶은 것이다.

문제는 혁신적인 산업활동과 연계될 ‘창의성을 바탕으로 한 문화 활동’이 무엇인가 하는 점이다. 달리 말한다면, 내실 있게 할 창의적인 민속예술 활동의 내용이 무엇인가 하는 문제가 제기되는 것이다. 필자는 창의적인 민속예술 활동의 실마리를 그동안 진주 지역에서 보여준 전통예술의 전승 과정에서 찾는다. 앞서 살펴보았듯이, ‘진주 목사이면서 진주 전통예술 전승의

20. 전북대 무형문화연구소, 앞의 책, 503쪽.
21. 김형우, <김형우 기자의 축제 프리즘> ©진주남강유등축제, 스포츠조선, 2016.10.07.
22. 2014년 기준이다. 윤성호, 진주남강유등축제, 올해는 유료화하나?, 오마이뉴스, 2016.08.01, [http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002231476\(2017.05.21\)](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002231476(2017.05.21)).



튼튼한 기반을 만들어낸 원형적 창의인재로서의 정현석, '정인섭과 같은 관계 전문가의 선각자적 역할', '소수의 전통예술 전승자와 단체의 헌신적인 노력', '진주 지역 사람들과 함께 하는 복원과 전승의 양상', '특정한 환경이나 형태에 집착하지 않는 축제화의 양상' 등은 충분히 창의성을 바탕으로 한 문화 활동의 좋은 참조가 될 수 있다. 이러한 창의적 활동의 양상들이 민속예술 창의도시로서 진주의 내실을 다질 수 있는 토대가 될 수 있는 것이다. 특히 필자는 진주 탈춤한마당이 그동안 보여준 여러 모습이 진주의 민속예술 창의 도시 지향에 좋은 참조가 되리라 생각한다.

필자가 진주탈춤한마당에서 포착한 실마리는 창의인재와 관련된 것이다. 주지하다시피 창의도시화에 있어 창의인력의 역할은 핵심적이다. 그러한 창의인재의 모습들을 진주탈춤한마당에서 포착할 수 있어 주목할 만하다. 진주탈춤한마당은 진주의 민속예술을 키워낸 묘판이다. 앞서 살폈듯이 진주오광대가 진주탈춤한마당에서 복원되었고, 최근에는 솟대쟁이놀이가 복원되기도 했다. 동시에 진주탈춤한마당은 다양한 민속예술이 공존하는 축제이기도 했다. 관에서의 별다른 지원 없이 자생적이고 자발적으로 시작되었고, 현재까지 이어지고 있다. 이 축제에서는 전통적인 탈춤에서부터 새로운 창작탈춤까지, 일인극에서 수백 명이 참여하는 대동놀이까지 함께 어우러진다. 장르의 제약도 거의 없다. 국내는 물론이고 중국과 일본의 전통예술들이 참여하기도 한다. 탈춤 혹은 탈춤과 연관이 된 연행이면 거의 제한 없이 이 축제판에서 공연되었다.

이렇게 진주탈춤한마당은 창의적인 문화 활동을 가능하게 한 너른 틀이다. 자생적이고 자발적으로 기획되어, 전통적인 민속예술에서 창조적인 창작물까지 공존했다. 학술과 예술이 공존하는 학예굿이라는 창의적 학술대회가 만들어진 것도 진주탈춤한마당에서였다. 학술과 예술이 함께하는 굿판이라는 학예굿에서는 학술적 발표와 토론, 학술 발표와 연관된 연행과 그 연행자와의 대담 등이 함께 어우러진다. '공부도 하고 공연도 보고', 혹은 '이론도 듣고 실천도 보는' 차원에서 한 걸음 더 나아가, '공연을 듣고 공부를 보는' 혹은 '이론을 보고 실천을 듣는' 대안적 학술대회가 학예굿이다.²³

이러한 특징 때문에 진주탈춤한마당이 벌어질 때면, 전국에서 민속예술과 관련한 창의 인재들이 모여들었다. 무형문화재 관련 보존회의 전승자들, 민속 또는 전통연희 연구자들, 창작연희를 만드는 예술가들, 전통예술을 공부하는 학생 등이 모여드는 곳이 진주탈춤한마당이다.

23. 허용호, 진주탈춤한마당 '학예굿' 참가기: 공부와 놀이와 굿 -탈춤학예굿, 바람 결 風流 제61호, 민족미학연구소, 2008, 5쪽 참조.

← 왼쪽 진주탈춤한마당(사진 출처 : <http://www.진주탈춤한마당.com>)
→ 오른쪽 진주오광대 탈(사진: 황병권)

어떤 제약이나 배타성이 없었기에 민속예술 관계자들이 모여들었고, 축제 기간 전통연희와 창작연희의 성과를 공유하고 다른 나라의 사례들을 참조하며, 우리 연희의 새로운 모습을 도모했다. 민속예술과 관련 이론과 실천을 아우르는 공부 모임인 '민속극연구회'가 만들어진 것도 진주탈춤한마당 한 귀퉁이에서였다.

그런데 이러한 민속예술 관련 창의인재가 모여든 것은 일시적이었을 따름이다. 진주탈춤한마당이라는 축제 기간에 한정된 일시적인 머무름이었던 것이다. 진주시가 민속예술 창의도시를 지향한다고 할 때, 이 민속예술 관련 창의인재들을 일시적이 아니라 지속해서 머무르게 해야 한다. 혁신적이고 창의적인 민속예술의 전승을 담당할 핵심적인 인력이 바로 이들이기 때문이다. 다른 지역의 창의인재들 유입을 유도하여 도시에 활력을 불어넣는 것이다.

창의도시로의 노정은 '지역 고유의 정체성 발굴 → 다른 지역의 창의인재 유입을 유도하여 도시에 활력을 불어넣음 → 이를 기반으로 정책 주체와 지역민이 상생 가능한 경제 모델 구축'²⁴의 세 단계로 대략 정리할 수 있다. 이에 따르면, 진주는 '민속예술로의 정체성 지향'을 바탕으로 하면서, '진주탈춤한마당에서 포착한 창의인재의 존재와 그들의 지속적인 활동을 보장하는 정책을 마련'하고, '진주남강유등축제에서 실마리를 찾은 경제적 효과 혹은 경제 활성화의 문제 해결' 등이 이루어질 수 있을 것이다. 물론 실제 구현 과정에서 나타나는 여러 문제와 장애가 존재할 것이다. 예전보다 그 활력이 많이 떨어진 진주탈춤한마당이나, 논란이 많은 진주남강유등축제의 진행 등을 염두에 둘 때 더욱 그러하다. 하지만 이렇게 이미 존재하고 있었고, 나타나고 있었던 창의도시적 요소의 맹아들을 잘 키워낼 때, 진정성 있는 민속예술 창의도시로서의 진주라 말할 수 있을 것이다. 창의인재들이 맘 편하게 제약 없이 활동할 수 있는 도시가 되는 것이다.

진주오광대(사진: 유근중)



24. 정민채, 앞의 글, 37쪽 참조.



진주남강유등축제(사진 출처: <https://www.jinju.go.kr>)
! 아래 진주삼천포농악(진주삼천포농악보존회 제공)

4. 신명과 흥이 넘치는 민속예술 도시로의 전환을 위하여

진주시가 민속예술을 중점적으로 내세우는 창의도시로 자리 잡기 위해서는 해결해야 할 여러 문제가 있다. 그 문제들은 대략 '창의도시에 대한 적절한 이해', '유네스코의 창의도시의 지정 취지와 목적 속에서 진주의 상황에 맞는 아젠다를 세워나가는 일', '진주라는 공동체 차원에서 함께 고민하고 문제 해결하기' 등으로 정리해 볼 수 있다.²⁵ 장기적인 준비가 필요한 '관련 분야의 경제적 활성화 및 지속가능성'²⁶이나 '지역 및 도시 차원의 해당 분야 창의성 및 관련 기관과 개인의 지위 강화 방안·메커니즘·이니셔티브 등'²⁷에 대한 논의와 실천 역시 이루어져야 한다. 하지만 이 글에서는 이와 관련된 어떤 대처 방안이나 제안을 하지 않았다. 이는 문화 산업이나 창의도시 관련 전문가들이 세심하고도 적절하게 대처하고 조언을 해줄 것이라 기대하기 때문이다.

이 글에서 필자가 주력한 것은 민속예술을 중심으로 한 논의였다. 이미 그 방향이 정해진 진주 고유의 정체성과 관련한



25. 고원규, "진주 민속예술과 창의도시에 대한 생각들"에 대한 논평, 진주, '민속예술 창의도시'를 꿈꾼다 (2016 진주문화연구소 학예과), 진주문화연구소, 2016, 11쪽 참조.

26. 여기서는 산업의 규모, 해당 산업 육성을 위한 재정적·행정적 조치 및 정책, 문화상품에 대한 현재 및 미래생산과 소비에 대한 데이터 등을 요구한다. 산업과의 연관성을 찾거나 의미 있는 관련 산업의 성장을 보여주어야 하므로 장기간의 노력이 필요한 항목이다. 김태영, 유네스코 창의도시 네트워크와 경남의 시사점, 경남발전 131, 경남발전연구원, 2014, 71쪽 참조.

27. 이 항목은 도시 거주민들과 공유하고 있다는 것을 보여주어야 하는 것이다. 핵심 문화자산이 도시 내 건축물과 기념물 등에 반영되고, 시민들의 적극적 참여를 이끌어내기 위해서는 공감대 형성에 상당한 노력과 시간이 필요하다. 위의 글, 위의 쪽 참조.

논의를 한 것이다. 논의 결과 진주의 민속예술, 그리고 그 영향을 주고받은 교방예술을 중심으로 그 전승 패턴을 발견하였다. 대체로 기록에서 시작하여 축제화로 마무리되는 전승 패턴이 나타났으며, 그 전승 패턴의 각 단계에서 주목할 만한 것들이 있음을 확인했다. 그리고 진주탈춤마당에서 포착된 창의인재들의 존재와 유입의 가능성과 진주남강유등축제에서 찾은 경제적 파생 효과의 증대 가능성의 결합을 통해, 창의도시 진주로의 전환을 예견할 수도 있음을 말하였다. 이러한 필자의 논의가 진주에서의 창의도시 관련 논의와 실천에 조금이라도 일조할 수 있었으면 한다.

글을 마무리하는 지금 본문에서는 언급하지 않았지만, 다소간의 우려와 여전히 풀리지 않는 의문 두 가지가 있다. 이를 정리하면서 글을 마무리하기로 한다. 첫 번째 우려 섞인 의문은 배타성 혹은 폐쇄성과 관련된 것이다. 「진주시 유네스코 민속예술 창의도시 육성에 관한 조례(안)」 제6조를 보면 추진위원회 ‘진주시 유네스코 민속예술 창의도시 추진위원회’ 구성원의 자격으로 “우리 지역 민속예술 관련 분야의 교수, 연구원, 단체 등의 전문가”라는 내용이 있다. 여기서 필자는 ‘우리 지역’이라는 제한이 마음에 걸렸다. 그것은 혹 배타적으로 창의도시를 구성하려 하는 것은 아닌지 하는 의문이었고 우려였다. 다행히 조례로 제정되면서 이 대목이 수정되기는 했다. 그런데도 혹 있을지 모르는 배타성이나 폐쇄성에 대해서는 극복해야 할 것임이 분명하다. 다른 지역 창의인재의 유입을 염두에 둘 때 더욱 그러하다.

두 번째 것은 기대를 담은 의문이자 우려이다. 진주시는 조례 제정을 통해 유네스코 민속예술 창의도시로서의 정체성을 분명히 내세웠다. 그런데 민속예술을 적극적으로 내세우는 창의도시의 사례는 이전에는 흔치 않았다. 현재 유네스코 창의도시 네트워크의 7개 분야를 보면 ‘공예와 민속예술’ 분야가 존재하기는 한다. 이 경우 대체로 공예를 중심으로 창의도시 관련 논의와 실천이 이루어지고 있다. 진주와 같이 민속예술을 중점적으로 내세우는 경우는 흔치 않은 것이다. 이 글에서 살폈듯이, 진주의 경우 연행으로서의 민속예술과 축제가 두드러진 도시이다. 연행으로서의 민속예술을 핵심 문화자산으로 삼고, 축제를 부가 문화자산으로 삼고 연계할 만한 하다. 하지만 전례가 흔치 않다는 점에서 어려움이 있으리라 생각한다. 동시에 이 문제는 기대하게 하기도 한다. 이전에는 없었던 새로운 길을 진주 창의도시가 개척할 수 있다는 점이 그것이다. 이처럼 진주 창의도시의 미래는 기대와 우려를 동시에 하계끔 만들고 있다. 필자가 진주에 주목하는 이유 역시 여기에 있다.

■ 참고 문헌 ■

- 「진주시 유네스코 민속예술 창의도시 육성에 관한 조례(안)」.
- 「진주시 유네스코 공예 및 민속예술 창의도시 육성에 관한 조례」(제정 2017.03.09. 조례 제 1314호).
- 강동욱, 「진주의 교방예술」, 『디지털진주문화대전』, http://jinju.grandculture.net/Contents?local=jinju&dataType=01&contents_id=GC00403221(2017.05.21).
- 고원규, 「“진주 민속예술과 창의도시에 대한 생각들”에 대한 논평」, 『진주, ‘민속예술 창의도시’를 꿈꾼다』(2016 진주문화연구소 학예굿), 진주문화연구소, 2016.
- 김태영, 「유네스코 창의도시 네트워크와 경남의 시사점」, 『경남발전』 131, 경남발전연구원, 2014.
- 김형우, 「〈김형우 기자의 축제 프리즘〉 ③진주남강유등축제」, 『스포츠조선』, 2016.10.07.
- 류종목, 「개천예술제」, 『한국세시풍속사전』 겨울편, 국립민속박물관, 2006.
- 박철홍, 「진주시 “유네스코 창의도시 가입 추진”」, 『경남일보』, 2016년 9월 21일.
- 백재민, 「진주 민속예술과 창의도시에 대한 생각들 - 창의도시로 나가기 위한 과제」, 『진주, ‘민속예술 창의도시’를 꿈꾼다』(2016 진주문화연구소 학예굿), 진주문화연구소, 2016.
- 성무경, 「조선후기 지방 교방의 관변풍류와 악·가·무」, 『교방가요』, 보고서, 2002.
- 윤성효, 「진주남강유등축제, 올해는 유료화하나?」, 『오마이뉴스』, 2016.08.01, http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002231476(2017.05.21).
- 원숙경, 「진주논개제」, 『디지털진주문화대전』, [http://jinju.grandculture.net/Contents?local=jinju&dataType=98&callFunc=goSearch\(0%3B&keyword=%EC%A7%84%EC%A3%BC%EB%85%BC%EA%B0%9C%EC%A0%9C](http://jinju.grandculture.net/Contents?local=jinju&dataType=98&callFunc=goSearch(0%3B&keyword=%EC%A7%84%EC%A3%BC%EB%85%BC%EA%B0%9C%EC%A0%9C)(2017.05.21).
- 전북대 무형문화연구소, 「진주의 무형문화유산」, 국립무형유산원, 2015.
- 전택수, 「창조와 창의, 그 맥락적 의미의 변천에 관한 소고」, 『정신문화연구』 제36권 3호, 한국학중앙연구원, 2013.
- 정민채, 「도시재생 관점에서 본 이천시의 문화정책과 전망 - 유네스코 창의도시 사업을 중심으로」, 『글로벌 창의 문화연구』 4(2), 2015.
- 한국예총진주지회·개천예술제제60년사편찬위원회, 「개천예술제60년사」, 썬디자인, 2011.
- 허용호, 「진주탈춤마당 ‘학예굿’ 참관기: 공부와 놀이와 굿 - 탈춤학예굿」, 『바람 걸 風流』 제61호, 민족미학연구소, 2008.

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤프자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무



진주삼천포농악
(진주삼천포농악보존회 제공)

공예 및 민속예술 국제저널 대담

“ 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안 ”

대담자

위라론 분야수랏
(치앙마이, 치앙마이 대학 교수, 사회연구소 소장)

정병훈
(경상국립대학교 명예교수, 유네스코 창의도시 진주시 포컬포인트)

제이드 민티
(남아프리카 공화국, 남부 창의도시 대표)

조르디 파스쿠엘
(바르셀로나, 세계지방정부연합UCLG 문화위원회 코디네이터)

들어가는 말

코로나 19가 초래한 인간 삶의 새로운 조건과 상황, 그리고 앞으로 나아갈 방향에 대해 논의하는 것을 ‘포스트 코로나 담론’이라고 부릅니다. 여기서 ‘포스트 코로나’란 ‘코로나 이후’ 라는 시간적 의미만을 갖는 것이 아닙니다. 그것은 코로나 19가 초래하는 사태가 상당 기간 동안 지속될 것을 상정하고, 그것에 적응하면서 살아야 하는 삶의 조건을 의미합니다. 나아가 코로나 19로 인해서 세계화의 확산이 중지되고 오히려 역세계화, 혹은 지역화의 흐름이 발생하는 현상을 포함합니다.



위라룬 분야수랏



정병훈



제이드 민티



조르디 파스쿠얼

팬데믹 상황에서의 포스트 코로나 담론에서 빼놓을 수 없는 중요한 주제 중의 하나가 바로 “팬데믹 상황에서의 문화예술 활동”입니다. 코로나 이전에 우리는 모든 예술활동이 기본적으로 대면적인 활동이라고 여겨왔습니다. 문화예술 활동은 이를 직접 감상하는 관객과의 직접적인 상호작용이 전제되어야 가능하다고 생각했습니다. 음악, 연극, 춤 등의 공연예술 뿐만 아니라, 회화와 조각, 디자인과 같은 시각예술에서도 관객이 작품을 직접 대면함으로써 감상 행위가 이루어진다고 생각해 왔습니다. 민속예술과 공예 역시 언택트한 상황을 고려해 본 적이 거의 없습니다.

그러나 코로나로 인해 직장과 학교 그리고 일상적 삶의 현장에서 사람 간의 접촉이 최소화되는 디지털 언택트가 일반화 되었고, 그런 추세는 되돌릴 수 없는 대세로 자리 잡았습니다. 이제는 직접 대면해서 이루어지던 일들이 예외적이고, 오히려 직접 대면하지 않고 디지털 매체를 통해서 소통하고 생활하는 것이 일반적인 일이 된 것입니다. 이것이 이른바 뉴노멀(new normal)입니다. 문화예술 활동도 예외가 아닙니다. 뉴욕 필하모니와 메트로폴리탄 오페라가 관객 없이 무관중, 비대면으로 교향악과 오페라를 연주하였고, 우리는 디지털 매체를 통해서 그것들을 감상할 수밖에 없었습니다.

과연 이러한 상황에서 공예와 민속예술이라는 문화예술 활동이 어떤 방식으로 이루어지고, 이어질 것인가 하는 것은 중요한 관심사가 아닐 수 없습니다. 이러한 맥락에서 <공예 및 민속예술 국제저널>은 그 창간호에서 이러한 시대적 맥락을 반영하여 “팬데믹 시대의 문화예술활동 : 그 과제와 극복방안”을 주제로 삼았습니다.

Q 1 팬데믹 상황으로 인해서 모든 경제활동과 사회활동이 위축되고 있습니다. 이와 더불어 가장 큰 타격을 받는 활동이 문화예술 활동입니다. 어떻게 팬데믹 상황에서 문화예술 활동을 이어갈 수 있겠습니까? 특히 공예 및 민속 예술 활동을 중심으로 말씀해 주세요.

정병훈 | 코로나 19의 확산을 막기 위해 사회적 거리두기를 하고 격리와 봉쇄까지도 해야 하는 상황을 인류가 그나마 버티어 낼 수 있었던 것은 디지털 전환 덕분입니다. 컴퓨터와 인터넷의 발명, 스마트폰의 출현, AI의 발전으로 말미암아 인류가 경험하고 있는 크고도 빠른 변화를 우리는 제 4차 산업혁명이라고 부릅니다. 나는 제 4차 산업혁명이 코로나 상황에서 인류가 끊임없이 문화를 생산하고, 문명을 견지하는 커다란 방파제 역할을 하고 있다고 생각합니다.

나는 코로나 19와 제 4차 산업혁명이 가져온 뉴노멀에 민속예술과 공예도 적응할 수밖에 없다고 생각합니다. 또한 제 4차 산업혁명은 가상현실, 증강현실, 혼합현실과 홀로그램 기술, 각종 센서 기술과 신체 감응장치 등의 새로운 현실을 경험하게 하는데, 언컨택트 상황이 심화됨에 따라, 우리는 이 새로운 현실에 적응해야 한다고 말하고 싶습니다. 그러기 위해서는 몇 가지 노력이 필요하다고 생각합니다.

첫째, 제 4차 산업혁명의 의미와 내용을 이해하고, 그 중심이 되는 매체와 디지털 기술들을 활용하는 방식을 배울 필요가 있습니다. 아마도 공예 및 민속예술 분야의 예술인들이 가장 소홀하게 생각해 왔던 부분이 아닌가 싶습니다.

둘째, 공예와 민속예술을 비롯한 여러 문화활동을 디지털화하는 작업을 추진해야 합니다. 공예 활동을 단계화하고 체계화하여 이를 디지털화하는 작업, 민속예술의 교육과 전승 작업을 기록하고 디지털화하는 작업이 선행되어야 합니다. 나아가 민속예술과 미디어 아트, 공예와 미디어 아트의 융합을 시도할 필요가 있습니다.

셋째, 이를 위해서는 각 도시가 예술인들이 공동으로 활용할 수 있는 디지털 장비를 갖춘 미디어랩을 설치하는 일이 필요합니다. 특히 민속예술과 공예 분야에는 디지털 기기를 사용하는 일에 서투른 노년층의 예술인들이 많기 때문에, 그들의 표현 욕구를 충족시키기 위한 기술을 가르치거나 대신 실현해 줄 수 있는 인력이 양성되어야 합니다.

파스쿠얼 | 이 질문에 대한 대답은 앞의 세 가지 질문에 대한 생각을 포함합니다. 공예 및 민속 예술은 대개 집합적인 활동이고, 공간을 공유하며, 유일무이한 순간을 창조하는 작

업에 의존하기 때문에, 팬데믹 상황에서 그 활동들을 유지하는 것은 매우 어려운 일입니다.

첫째, 보건 당국의 지시를 따르는 것이 중요합니다. 또한 물리적 거리두기 원칙, 위생이 철저히 시행되는 것이 중요합니다.

둘째, 우리는 우리의 가치와 원리들을 지킬 필요가 있습니다. 공예 및 민속예술, 그리고 무형 유산은 일반적으로 발전의 지역화, 즉 사람, 의미 그리고 장소 사이의 긴밀한 관계를 보여주는 최고의 사례들입니다. 팬데믹은 오늘날 이러한 관계가 어느 때 보다 중요하고 우리의 생산과 소비의 순환이 사회적, 경제적, 그리고 문화적 측면에서 우리가 살아가는 장소와 더욱 긴밀해 질 필요가 있다는 것을 말해 줍니다.

셋째, 조직과 개인의 일정을 일상적으로 결정하는 연중 축제의 사이클이 유지되어야 합니다. 이 사이클은 사람들에게 매우 중요한 것이어서, 공예 및 민속예술 활동 가만이 아니라, 모든 공동체 구성원들에게 그러합니다. 이 활동들은 우리의 정신을 고양하고, 발전의 장기적 순환을 이해하며, 우리로 하여금 과거에도 그러했듯이 바이러스와의 싸움에서 이길 수 있다는 확신을 갖도록 하는데 필요합니다.

분야수랏

예술과 문화활동은 팬데믹으로부터 필연적으로 영향을 받습니다. 그러나 이 분야에서 삶을 영위하는 그룹들, 예를 들어 예술가, 기업, 그리고 젊은 창업자들은 여전히 그들의 작품 혹은 공예를 끊임없이 만들어내고 있습니다. 온라인상의 보급은 현재 팬데믹의 영향을 완화하는 중요한 해결책이 되고 있습니다. 다들 얘기 하듯이, 이 새로운 접근방식은 연장자들에게는 채택하기 어려운 것이 될 수 있습니다. 왜냐하면 테크놀로지의 기법과 지식이 부족하기 때문입니다. 따라서 이 사람들은 새로운 플랫폼에 새로운 세대 혹은 십대 들의 도움을 받아야 합니다.

수탉 사원 근처에 위치한 언덕의 멩(Hmong)족 마을은 치앙마이에서는 여행자들에게 인기있는 곳이었습니다. 잘 알려진 그들의 수공예는 많은 수입을 창출하였고, 특히 여성들에게 그러했습니다. 팬데믹에서 비롯된 제한으로 인한 방문자 수의 감소는 그들의 생업에 커다란 영향을 주었습니다. 그러나 그 마을 사람들은 그들의 공예 작업을 여전히 이어가고 있습니다. 치앙마이 주 정부 조직과 치앙마이 대학은 도시 발전의 주축으로서 이 마을이 생산한 물품들을 온라인 상에서 배포함으로써 그 마을들을 격려해 왔습니다. 이러한 조치는 지역 사람들, 관련된 전문가들, 그리고 마을의 십대 청소년 사이의 지식 통합 그리고 협력을 이끌어 내었습니다. 특히 십대 청소년들은 온라인 상에서의 배포의 지원자로서 역할을 해 왔습니다. 이 조치는 또한 각각의 세대, 원주민의 지식 전승, 그리고 문화 유산이 청소년들에게 인지되는

데 크게 기여하였습니다.

Q2 팬데믹 상황은 각 도시 나름의 무형유산 전승 방식을 유지하는 데도 어려움을 낳고 있습니다. 어떻게 각 도시의 고유한 무형유산 전승 방식을 보호하며, 이어갈 수 있을까요? 또한 무형문화유산 분야에서 인재를 양성하기 위한 창의적이고 대안적인 교육 방법에는 어떤 것이 있겠습니까? 공예 및 민속예술 분야를 중심으로 말씀해 주십시오.

민티

코비드 19는 그것의 심각한 난점에도 불구하고 지식을 기록하고 전달하는 일에서의 디지털 미디어의 잠재력을 강조하였습니다. 당분간 문화 유산의 디지털화와 그것의 온라인 상에서의 유용성이 구글 문화와 같은 박물관과 기관에 의해서 늘어날 것입니다. 테크놀로지가 저렴하게 공급되면서, 방송국 수준의 비디오 제작 뿐만 아니라, 강력한 온라인 데이터베이스 프로그램의 증식이 일어나고 있습니다. 온라인 투어와 토크가 코비드 이후에 일상적인 것이 되었습니다. 사회적 미디어가 사람들의 광범위한 그룹을 향해서 마케팅 하는 일을 가능하게 하고 있습니다. 이 모든 일은 무형문화재를 가지고 스토리텔링하는 일이나 다수의 플랫폼을 통하여 작업할 기회를 창조합니다. 사람들은 최종 생산물(공예 작업 혹은 공연)에만 관심을 가지는 것이 아니라, 점점 더 그 예술을 만드는 과정에 대해서 듣는 데 관심을 가집니다. 그들은 제작자에 대해서 알고 싶어 합니다. 그러한 관심을 유발하는 짧은 비디오가 여러 가지 이유에서 유용합니다. 특히 그것이 무형 문화의 아카이브로 발전할 때는 더욱 그렇습니다. 그런 아카이브 콘텐츠는 범주화될 수 있고, 추적이 가능하며, 또한 그 내용이 반복해서 도출될 수 있습니다. 제작자들은 자신의 언어로 자신들을 표현할 수 있고, 따라서 진정성을 확보할 수 있습니다. 다른 언어로의 캡션과 채록을 통해서 그 전통이 시작된 지역을 넘어서서 공유될 수 있습니다.

정병훈

한국 전통예술의 전승 방법에 “구전심수(口傳心授)”라는 말이 있습니다. 스승과 제자 사이에 말로 전하고 마음으로 가르치는 일을 의미합니다. 이것은 오랜 세월 동안의 접촉과 삶의 동행을 전제합니다. 그런데 코로나 상황은 이것을 어렵게 하거나, 불가능하게 만들고 있습니다. 한국에서는 코로나 19가 심해지자, 방역체계가 강화되면서, 전통예술의 전승 장소인 전통예술회관, 보존회관 등을 폐쇄하기도 하였습니다. 직접 대면하기 어려운 상황에서 그나마 전수활동이 가능했던 것은 역시 디지털 매체 덕분입니다.

진주시에서는 올 봄부터 “진주 사람 누구나, 춤 한 자락!”이라는 제목으로 60세 이상의 고령자들을 대상으로 지역의 전통춤, 탈춤, 풍물, 전통음악을 전수하는 교육프로그램이 전개되고 있습니다. 그런데 코로나 상황이 심각해지면서 전수 공간이 폐쇄되고, 전수시설을 이용할 수 없게 되었습니다. 그 때 강습을 맡은 강사들은 자신들이 담당할 부분의 교육내용을 동영상으로 제작하여 수강생들에게 일일이 보급하였고, 줌(ZOOM)을 이용하여 화상강의를 진행하였습니다. 정기적으로 줌을 통해서 강사를 만나고, 자신이 연습한 내용을 동영상으로 만들어 강사에게 보내는 일을 반복하면서, 수강생들의 춤과 악기연주 기량이 부쩍 향상되었습니다. 때문에 나는 우리가 디지털 매체와 환경을 충분히 활용할 수 있도록 훈련 받는다면, 대면 강의에 못지않은 성과를 올릴 수도 있으리라고 생각합니다.

분야수랏

팬데믹은 문화적 이벤트가 조직되는 방식에 변화를 가져왔습니다. 코비드 19의 리스크를 감소시키기 위해서는 우리는 일부의 이벤트를 취소하지 않을 수 없었습니다. 또한 현재 상황에 비추어 이벤트들의 배열에 변화를 가져왔습니다. 송크란 페스티벌은 팬데믹으로 인해서 취소되었습니다. 그리고 올해 송크란 페스티벌이 취소되는 것에 대해서 어떻게 생각하는가에 대한 조사가 진행되었습니다. 응답자의 80%가 이 결정에 동의한다는 사실이 발견되었는데, 생명을 구하고, 건강을 지키기 위한 일이 무엇보다도 중요한 일이기 때문입니다. 그러나 페스티벌은 우리가 팬데믹을 효율적으로 통제할 수 있게 된다면 내년에는 다시 열릴 수 있을 것입니다. 80대의 응답자들 중의 일부는, 그들이 송크란 페스티벌이 정치적 갈등으로 인하여 취소되었을 때 이러한 상황을 경험하기도 했지만 그 이후에는 페스티벌이 오늘날까지 계속 열려왔기 때문에 그 결정은 수락할 만하다고 언급하였습니다

5월에 열리는 불교 이벤트, 인타킨 페스티벌은 2020년 18일에서 25일 사이 열리기로 계획되었습니다. 그 페스티벌은 취소되어야 했으나, 우리는 방역 조치와 지침 아래서 의식의 배열을 변화시킴으로써 유지하기로 결정하였습니다. 왜냐하면 그것의 중요성과 그것에 대한 우리의 믿음이 매우 크기 때문입니다. 모든 전통적인 봉헌이 준비되었고, 본래적인 불교 의식이 주요 관계자에 의해서 완벽하게 수행되었습니다. 일반 대중들은 사회적 거리두기 정책에 따라서 의식에 참여하는 일이 허용되지 않았지만 우리는 모든 의식을 생방송을 통하여 제공함으로써 우리의 성스럽고 상서로운 이벤트를 널리 알렸습니다.

사람들은 문화적 활동에 물리적으로 참가할 수 없었기 때문에, “공예 및 민속예술의 도시 치앙마이” 프로젝트는 팬데믹이 어떻게 토착적 지식의 전승에 영향을 줄 수 있는가를 알게 해 주었습니다. 온라인 공예 워크숍은 바구니 세공품, 금박공예, 그리고 아크하 부족의 자수와 같은 지역의 지식과 공예인들의 기법을 활성화하는 데 작용해

왔습니다. 우리는 온라인 등재 사업을 시작하였고, 우편 서비스를 통하여 재료들을 보내주었습니다. 재주있는 예술가들이 시범을 보이도록 초대되고, 워크숍을 위한 그들의 방법이 기록됩니다. 영상은 온라인 상에서 방송되고, 사람들은 그것을 볼 수 있고, 자신의 공예를 창조할 수 있습니다. 더욱이 사람들은 온라인 상에서 코멘트를 남김으로써 그들에게 유용했던 전문적 지식을 서로 교환할 수 있습니다

Q3 팬데믹 상황으로 인해서 문화의 생산과 소비 형태에 변화가 초래될 수밖에 없는 상황입니다. 무관중 공연, 동영상 촬영 및 유튜브 송출 등의 형태로 문화적 서비스를 제공하는 방식이 등장하였습니다. 이것은 문화 생산자와 소비자 간의 쌍방향적 소통이 아닌 일방적인 소통 방식입니다. 여기서 초래되는 문제에는 어떤 것들이 있으며, 이를 어떻게 해결할 수 있겠습니까?

민티

온라인 상의 매체들이 일방향적인 것이 될 가능성이 있다는 것은 사실입니다. 그러나 반드시 그런 것은 아닙니다. 온라인 상의 매체들의 본체가 여러 가지 형태로 활성화될 수 있으며, 그것은 그러한 조정이 일어나는 것을 보증하는 추가적인 과정이 요구됩니다. 그 재료가 활성화되기 위해서는 조직과 디자인이 필요합니다. 조정은 비데오 컨퍼런싱 플랫폼 뿐만 아니라, 즉각적인 메시지 만들기를 통해서도 생성될 수 있습니다. 줌, 마이크로소프트팀, 구글챗 등은 온라인 컨퍼런싱을 통한 의사소통을 보증하는 방식을 제공하는 많은 프로그램들 중의 일부입니다. 어떤 플랫폼은 여러 가지 언어로의 동시 번역을 허용하기도 하고, 그럼으로써 그것들로 하여금 여러 다른 소구 청중들에게 도달하는 일을 용이하게 만듭니다. 조정된 온라인 프로그램은, 예를 들자면, 마스터 클래스의 형태를 취할 수 있습니다. 이것은 미리 레코딩된 재료를, 마스터/ 공예가/음악가/공연자들이 청중에게 직접 말하는 것 혹은 작은 온라인 그룹이 참여하는 것을 촬영한 것과 블렌딩 하는 일을 포함할 수 있습니다.

그러한 온라인 상의 상호작용의 성공적인 사례들이 존재하는데요, 그것은 단지 말하는 것뿐만 아니라, 실제로 창조적인 연습에 참여하는 참여자들을 갖는 것을 포함합니다. 그것은 온라인이 실제로 상호작용을 산출할 수 있다는 것을 보여줍니다. 더욱이 가상현실에서의 최근의 진보는 현재로서는 어느 정도의 한계를 가지고 있지만, 그런 세션에 참가하는 사람들로 하여금 더욱 몰입하게 합니다. 이상적으로는 그러한 조정을 보장하기 위해서는 특화된 팀이 요구될 수도 있습니다. 그러나 불행하게도 모든 조정된 온라인 세션들은 그 팀이 명료하게 수행하는 역할에 따라서 주의깊게 계획될 필요가 있습니다. 팀들은 다양한 기술을 필요로 합니다. 거기에는 효과적인 프로그램을 보장하는 특별한 교육, 연구 그리고 매체를 초월하는 제작 기법 등이 포함됩니다. 훌륭한 사운드와 비주얼을 보증하는 기술적 함축도 있습니다.

정병훈 코로나 19의 위협은 국가와 산업을 디지털화, 스마트화 하는 일에 커다란 자극제가 되었습니다. 문화 현장에서도 디지털 기술의 도입이 가속화되면서 문화활동의 성격과 의미가 많이 변화하였습니다. 실제로 코로나 19가 확산되면서, 문화예술 현장에서 비대면 공연, 무관중 공연 등이 폭발적으로 증가하였습니다.

나는 디지털 언컨택트가 서로 단절되고 고립되기 위해서가 아니라, 새로운 방식으로, 때로는 더욱 밀착된 관계로 연결되기 위해서 선택된 트렌드일 수 있다고 생각합니다. 코로나 19로 인한 언택트 상황에 잘 적응하기 때문에 ‘코로나 세대’로 불리는 젊은 세대들은 코로나 여파로 문화공간이 수시로 폐쇄되는 우울한 현실에 별로 개의치 않습니다. 그들에게는 새롭게 열려있는 가상현실이 있기 때문입니다.

그들은 예를 들어 디지털 트윈(digital twin) 기술로 코로나를 이겨내고 있습니다. 이 기술은 컴퓨터에 현실 속 사물의 쌍둥이 모델을 만들고 현실에서 발생할 수 있는 상황을 시뮬레이션하는 기술입니다. 이것은 현실을 디지털 세계로 복제하는 기술이지만 코로나 세대는 문화기술로 창조된 이 디지털 세계를 더 가깝게 느끼기도 합니다. 나아가 이 기술을 통해서 고도의 미감을 발휘하는 예술에 더욱 공감하기도 합니다. 따라서 앞으로 문화계에서도 유튜브와 페이스북, 인스타그램을 비롯한 각종 디지털 플랫폼을 장악한 예술가가 예술성과 흥행성을 확보할 가능성이 있습니다.

따라서 디지털 기술을 이용한 문화적 서비스와 소통은 일방적이라고 생각하는 것도 일종의 편견입니다. 오히려 우리는 디지털 기술을 효과적으로 활용함으로써 기존 예술의 일방성을 극복해 갈 수도 있습니다. 우리는 스마트폰을 통해서 어떤 예술활동에 대해서도 그것을 즉각적으로 감상하고, 자신의 의견을 제시하고 평가할 뿐만 아니라, 스스로 예술 작업에 참여할 수도 있습니다.

분야수랏 유튜브를 통해서 예술과 문화를 유포하는 일은 일방향의 소통이 될 수 있습니다. 그러나 비디오를 만드는 과정은 매우 중요하면서도 간과하기 어려운 일입니다. 비디오는 전문가들과 관련자들의 해석을 위한 창의적인 방식을 찾기 위한 브레인스터밍 개념으로부터 만들어 집니다. 이러한 종류의 조정은 자신들의 가치있는 예술과 문화를 보존하기 위하여 스스로를 헌신하는 사람들의 네트워크를 강화할 수 있습니다. 유튜브를 통해서 예술과 문화를 유포시키는 일은 강사들과 실습생들이 물리적으로 서로 만나기 어려운 경우에도 공예 하는 방법 혹은 안무를 전달하는 효과적인 방법 중의 하나입니다.

실습생들은 비디오를 통해서 배울 수 있고, 시간 상의 제약없이 스스로 연습할 수 있습니다. 더욱이 그들은 비디오를 정지시키고, 자신이 원하는 부분을 반복할 수

있습니다. 치앙마이는 현재 관심있는 사람들을 위해서 전통 공예에 대한 비디오를 공유함으로써 온라인 공예 워크숍을 진행해 오고 있습니다. 그러나 이러한 활동(operation)은 예술과 문화의 일부일 뿐이지 그 전체는 아닙니다. 팬데믹으로 인한 상황이 완화되거나 우리가 그것을 효과적으로 통제하는 경우, 모든 실습생들은 그들의 경험을 공유하기 위하여 모여야 하고, 그들의 기법을 생산 확대에 의해서 개선하며, 더욱 지속가능한 방법으로 공예 네트워크를 발전시켜야 합니다.

Q4 팬데믹 시대에 문화예술 생태계의 유지와 지속을 위해 귀 도시에서 행해진 공적 지원 제도가 있다면 어떤 것입니까? 귀 도시의 좋은 사례가 있으면 제시해 주시기를 바랍니다.

파스쿠얼 나는 카탈로니아의 수도 바르셀로나에 살고 있습니다. 그 도시의 의회는 예술과 문화 생태계를 지원하기 위해서 세 가지의 “정책 패키지”를 시행하였습니다. 그 중 첫 번째 것은 3월에, 두번째는 5월에, 그리고 세번째 것은 얼마전, 그러니까 2020년 10월 15일에 시행되었습니다.

첫 번째 패키지는 1백만 유로의 엄청난 펀드를 포함하는데, 그것은 바르셀로나에서 개최되었던 주요한 문화행사, 음악 페스티벌의 일정을 재조정하고, 풀뿌리 문화와 관련된 여러 형태의 섹터들(지역 극장, 공간 창조, 무형 유산을 포함하여 그 섹터에서의 문화협동조합과 그밖의 조직들)의 약한 구조에 대해서 특별한 관심을 보임으로써, 팬데믹 위기 상황의 충격을 완화해 보려는 데 목적이 있습니다.

두 번째 패키지는 11개의 이니셔티브를 포함하는데, 그것은 문화 섹터를 지원하고, 직접 도움을 줌으로써 지역의 문화적 네트워크를 지원하기 위한 것입니다. 이러한 조치들은 50만 유로의 펀드를 포함하는데, 그 펀드는 새로운 혁신적 문화프로젝트를 재정적으로 지원하기 위해서 할당되었습니다. 여기에는 코비드 이후 단계에서 문화공간을 지원하기 위한 펀드, 예술가 개인들과 그룹들을 직접 지원하기 위한 1백 6십 7만 유로의 펀드, 계획된 모든 소통 활동을 강화하기 위해 추가된 1백만 유로가 포함됩니다. 그 패키지는 또한 여름 축제(그렉 2020 페스티벌)를 모든 적용 방법과 완화책을 동원하여 조직하는 일과 지역의 예술 섹터를 활성화하기 위해 필요한 80여개 작품 제작을 포함하는 프로그램에 사용됩니다. 또한 그 패키지는 새로운 시민문화사무소, 새로운 클리어링 하우스, 그리고 바르셀로나의 문화적 구조에 대한 지원과 조언을 위한 영접 공간을 위한 것입니다.

세 번째 패키지는 (a) 문화, 과학, 교육 분야의 창조, 연구, 혁신 프로젝트에 투입될 225개의 이례적인 기금, (b) MACBA(Barcelona Museum of Contemporary Art)

를 통한 예술 작품 매입을 위한 60만 유로 펀드인데, 이것은 아직 인정받지 못했거나 가치 있다고 인정받을 필요가 있는 예술가 세대를 인식하기 위한 것입니다. 이 펀드는 또한 바르셀로나에서 예술과 연관된 조직 전체에 재정적 지원을 하기 위한 방식이기도 합니다. (c) 그 도시의 세가지 주요한 음악 시설인 오디토리엄, Palau de la Musica, Liceu 오페라 하우스의 조인트 프로그램을 지원하는 것인데, 이것은 현대 음악과 오페라 분야의 예술가들의 예술적 진흥을 위한 기금 체계를 확립하기 위한 것입니다. (d) 시립 박물관과 유산 센터의 온라인 활동이 강화될 것입니다. 디지털 콘텐츠와 공간들의 기술적 장비의 수준을 높이는 일이 추진될 것입니다. (e) 바르셀로나 도서관은 우수한 학생들을 위한 디지털 교육 리소스에 접근하기 위하여 82만 5천 유로에 해당하는 재원을 확보할 것입니다.

또한 UCLG 문화위원회가 전세계에 걸쳐서 도시들이 채용한 비슷한 조치의 사례들을 모은 “문화, 도시, 그리고 COVID-19 팬데믹 1부: 다가올 도전에 대비한 초기 조치 및 드래프팅 기록”을 출간하였다는 것을 주목하는 것이 중요합니다.

분야수랏

예술과 문화의 원천은 고수입의 산출과 지역 사람들을 위한 웰빙 제고에 기여해 왔습니다. 그러나 팬데믹은 불가피하게 그들이 생산하고 소비하는 방식에 영향을 줍니다. 예술과 문화의 생태계를 유지하기 위해서, 우리는 사람들이 자신들의 가치있는 토착 지식을 인식하고 그들의 잠재력을 최고로 개선할 수 있도록 고무하는 기법 재교육과 기법 고도화 라는 개념의 공적 지원 프로젝트를 도입하였습니다. 치앙마이에서 가장 크고, 가장 유명한 목공예 마을 반 타와이는 타와이 사원, 톤 캐우 파우 등 피타야라이 학교, 치앙마이 주 정부 조직, 치앙마이 문화 사무소 등의 단체들의 협력 아래 진행되는 “기념 박물관 건립 프로젝트”를 위한 사례 연구 대상으로 선정되었습니다.

그 프로젝트는 지역 사람들로 하여금 그들의 공예 기법을 개선하고 그들을 보존하는 지속가능한 방법을 추구하도록 고무하였습니다. 불교 목공예와 락 사묵 조각은 좋은 예입니다. 락 사묵은 사묵(Samuk), 흑칠, 목재, 기름, 강황에 의해 중성화된 라임 등으로부터 만들어진 물질입니다. 그 물질은 원하는 조각으로 만들어질 수 있고, 그것이 마르면 단단해지고 오래갑니다.

이러한 예외적인 기법은 예술가와 전문가들의 브레인스토밍을 통해서 개선되어 그것의 생산 유형을 확장하는 데 이릅니다. 더욱이 지역의 박물관은 모든 토속적인 지식과 공동체의 공예 기법을 수집하고 지역의 지혜에 대한 인식을 제고하기 위하여 건립되었습니다. 그 박물관은 타와이 사원 지역에 위치하고 있습니다. 그곳은 공동체의 중심인 동시에, 지식 교환, 창조성, 그리고 유포를 위한 최고의 지속가능한 실

천의 장소입니다. 치앙마이는 그 프로젝트의 초기부터 실제로 예술과 문화의 생태계를 보존하고 유지하기 위한 공적인 지원 활동을 진행하였습니다. 문화자산은 언제나 도시 발전의 원동력입니다.

정병훈

진주시에서는 봄, 가을에 대표적인 축제들이 열립니다. 봄에는 “진주논개제”라는 전통예술축제가 열리고, 가을에는 “진주유등축제”와 “개천예술제”가 열립니다. 그런데 올해는 코로나 19로 말미암아 이 축제들이 모두 취소되었습니다. 축제의 취소는 도시의 문화예술 활동을 위축시킬 뿐 아니라, 축제에 참여하고 공연하는 예술인 단체와 개개의 예술인들의 생활을 매우 어렵게 만듭니다. 많은 예술인들이 생활고를 겪고 있는 것이 사실입니다.

진주시는 코로나 19로 말미암은 문화예술인들의 어려움을 해결해 주고, 문화예술 활동의 지속을 지원하기 위한 공모 사업을 3차에 걸쳐 시행하였습니다. 이 사업은 코로나 19로 위축된 지역의 문화예술 공연단체에게 공연기회를 제공하고, 문화예술 감상을 통해서 시민에게 활력을 제공하기 위한 것이었습니다.

진주시는 『전통 문화예술 공연단체 활동지원 사업』, 『청년예술가 지원 사업』, 『생활문화축제』, 『영호남 명무명창축제 지원사업』, 『지역문화예술 지원사업』 등 다섯 개 사업에 총 20억 원을 지원하였습니다. 그 중 『전통 문화예술 공연단체 활동지원 사업』을 예로 들자면, 이 사업에서는 약 3억 원 예산으로 진주의 전통문화예술을 전승하고 있는 예술인 및 단체들 중 29개를 선정하여 지원하였습니다. 선정된 단체들은 코로나 19 상황 속에서 단체별로 무관중 공연을 진행하였고, 그 결과물을 지역방송사를 통해서 방영하거나 유튜브를 통해서 송출하였습니다. 이 사업을 통해서 약 40개의 공예 및 민속예술 분야의 지역 문화자산이 디지털화되었고, 이것들은 지역 문화예술 아카이브 구축에 기여하게 될 것입니다.

5 팬데믹 시대에 더욱 주목해야 할 문화예술의 사회적 가치와 공적 역할은 무엇일까요? 특히 사회적 단절과 고립 현상 극복에 문화예술은 어떻게 기여할 수 있겠습니까?

정병훈 코로나 19 이후에 또 다른 바이러스가 발생할 수도 있고, 새로운 바이러스가 인류를 위협할 수도 있습니다. 여기서 우리는 코로나 19로 인한 팬데믹 현상의 근본적인 원인을 생각해 볼 필요가 있습니다. 그 근본적인 원인은 대량 생산과 소비를 위해서 자연을 훼손하고, 도시화의 과정에서 박쥐와 같은 야생동물의 서식지를 침탈한 데 있습니다. 결국 이 사태는 자연을 인간의 편의를 위한 착취와 이용의 대상으로 여기는 자연관에서 비롯된 것입니다. 여기서 문화예술의 가치를 새롭게 인식할 필요가 있습니다.

첫째, 전통 예술은 인간과 자연 사이의 적절한 관계가 어떤 것인가에 관한 지혜와 지식을 담고 있습니다. 한국의 농악과 탈춤, 그리고 굿은 사람과 자연이 어떤 관계를 가져야 하는가를 잘 알려줍니다. 공예도 마찬가지입니다. 대부분의 공예가 나무를 비롯한 자연물을 재료로 삼습니다. 그러한 자연물들이 얼마나 소중이 다루어져야 하는가를 전통공예는 보여줍니다.

둘째, 전통예술을 포함하여 문화예술은 우리가 지금까지 살아 온 삶의 방식에 대한 반성을 토대로 새로운 삶의 방식을 모색하고 상상해 보는 역할을 해 왔습니다. 팬데믹 시대에서 우리가 얻은 것이 있다면, 그것은 우리가 지금까지 살아 온 삶의 방식에 대해 반성할 기회를 갖게 되었고, 새로운 삶의 방식을 모색할 용기를 갖게 되었다는 것입니다. 바로 그러한 반성과 모색을 가능하게 하는 것이 문화예술이 지닌 가치라고 생각합니다.

셋째, 문화예술은 팬데믹 상황에서의 코로나 블루, 코로나 레드와 같은 현상을 치유하는 데 기여할 수 있습니다. 문화예술은 공유된 문화적 체험을 통해 공동체 의식을 생산함으로써 개인이 갖는 불안, 우울, 불신, 경계, 공격성이라는 심적 상태를 완화하는 데 도움을 줄 수 있습니다. 또한 탈춤과 같은 전통 예술 속에 담긴 역설과 풍자는 사람들로 하여금 어떤 이데올로기나 관점, 삶의 방식에 집착하지 않는 초연한 삶의 태도를 일깨울 수 있습니다.

6 팬데믹 현상은 가장 취약한 그룹과 개인들에게 가장 불리한 상황을 초래합니다. 이러한 양극화 현상을 극복하기 위해서는 어떤 문화정책 도입이 필요할까요?

파스쿠얼 질문 5번과 6번에 대해서 같이 대답하겠습니다. 나는 앞서의 대답을 기반으로 좀 더 부연해서 말하겠습니다. 이 위기는 예술과 문화가 사회적 단절과 고립을 극복하는데 기여할 수 있다는 것을 보여줍니다. 그러나 (대개 커다란 도시에 있어서) 사람들이 문화적 삶에 참여하지 못하게 하는 방해 요소들이 여전히 많이 존재합니다. 나는 문화활동이 인권에 기초해야 한다고 이해합니다. 좀더 명료화 해 봅시다. (나는 독자들이 이 사실에 대해 나와 공유할 수 있으리라고 확신합니다.) 우리가 문화적 삶에 참여하는 일이 옳다는 것을 인정할 경우에만, 우리는 이 권리를 지역적으로 보장하고, 보호하고, 증진하기 위해 정책, 프로그램, 그리고 프로젝트를 만들 수 있습니다. 만일 그렇지 않으면 공적인 정책을 위한 논거가 매우 약해 질 것입니다. 그러니까 그것이 사실이라면, 만일 우리가 문화적 삶에 참여하는 일이 옳다면, 우리는 그러한 참여를 방해하는 장애물에 대해서 심각하게 생각할 필요가 있습니다.

장애물들은 매우 광범위합니다. 그것은 거리(문화적 실천과 이벤트에 누구나 접근할 수 있는 것은 아닙니다), 성(여전히 많은 문화 활동의 서사는 여성을 배제하고 있습니다), 교육 혹은 계급(모든 사람이 참여할 수 있는 것은 아닙니다)과 관련된 이슈를 포함합니다. 때로는 장애물이 언어와도 관련된 것일 수 있고, 또한 문화적 배제(원주민은 여전히 문화활동이라고 인정되는 범위의 문화활동에서 배제된다)와 관련된 것일 수 있습니다.

확실히 만일 장애물에 대한 분석이 작거나 중간 크기의 도시(거기서는 형식적으로나 비형식적으로나 정보에 대한 접근이 더 용이합니다) 보다 큰 도시에서 더욱 긴급하다면, 그러한 장애물에 대한 깊이 있는 분석은 매우 중요합니다. 우리는 사회적 단절과 고립을 극복하는 일이 모든 문화 조직에서 가장 일차적인 것임을 보증할 필요가 있습니다.

정병훈 코로나 19 상황에서 가장 큰 어려움을 겪고 있는 사람들 중 한 부류는 공연을 해서 먹고 사는 전문 예술인들입니다. 우리 지역의 전문예술단체인 <큰들>을 예로 들어 얘기하겠습니다. <큰들>은 전통탈춤을 현대 연극의 기법과 접목하고, 풍물, 판소리, 굿놀이 등의 전통예술을 결합하여 만든 '마당극'을 주로 공연하는 단체입니다. 이 단체는 연간 100회 정도의 공연을 합니다. 그래야 단체를 유지할 수 있고, 단원들에게 적절한 급여를 줄 수 있습니다. 그러나 코로나 상황에서 그들은 많은 공연 기회를 잃어 버렸습니다. 그들이 공연을 통해서 참여하는 많은 축제들이 무산되었고, 사

회적 거리두기로 말미암아 실내 공연 뿐 아니라, 실외 공연도 거의 불가능했기 때문
입니다. 마당극은 이름 그대로 마당에서 공연되는 연행물이기 때문에, 실외 공연이
대부분입니다. 팬데믹 상황에서 예술가들은 가장 취약한 계층 중의 하나이고, 양극
화 현상에서 빈곤한 계층을 대표하는 그룹입니다. 그런 문화예술인들을 위해서 도
입해야 할 정책들을 다음과 같이 제시하고 싶습니다.

첫째, 문화예술인들이 비대면 상황에서 예술활동을 지속할 수 있는 길은 디지털화
입니다. 따라서 그들에게 촬영장비, 녹화장비 등을 제공하고, 그 사용법을 익힐 수
있는 훈련을 제공하는 일이 가장 시급한 일입니다. 그것이 아니면 미디어랩을 건축
하여 여러 예술단체들이 그 시설과 장비, 그리고 인력을 공동으로 활용할 수 있도록
체계를 갖추어야 합니다.

둘째, 예술인들에게 실업수당을 지급해야 합니다. 최근 몇 년간의 공연 횟수, 급여
내역 등을 토대로 그들이 이전과 비슷한 수준의 삶을 유지해 갈 수 있도록 예술인
복지 제도를 확립해야 합니다.

셋째, 예술인들이 공연활동을 할 수 없을 동안에, 그들이 자기 개발에 힘을 쏟을 수
있도록 프로그램을 개발해서 제공해야 합니다. 연출법, 연극론, 전통예술, 미학, 예
술영어 등을 온라인 수업을 통해서 비대면으로 수강할 수 있는 기회가 마련되었으
면 좋겠습니다.

넷째, 진주시가 시행했던 바와 같이 비대면, 무관중 공연을 최고 수준의 장비와 인
력을 동원해서 디지털화함으로써 지역의 문화예술 아카이브를 구축하고, 그것이 지
속적으로 활용될 수 있도록 해야 합니다. 진주시의 경우를 보면, 축제를 개최할 수
없는 상황에서 축제 예산을 적절히 전용한다면 앞서 제시한 방안 및 프로그램 중 상
당한 부분을 지원하고 시행할 수 있을 것입니다.

민티 연세가 많고 몸이 불편하거나 재정적으로 어려움이 있는 사람들이 온라인 재료를
이용하는 데는 또 다른 장애물이 있습니다. 문화정책은 가장 기본적인 수준에서 데
이터와 타블렛에 대한 접근을 제공함으로써 디지털 이용가능성을 확대해야 합니다.
그러나 테크놀로지가 편하지 않은 사람들도 이것들을 이용하게 하기 위해서는 훈련
을 포함한 추가적인 지원이 필요하고, 그러한 참여가 가능하도록 하는 추가적인 지
원이 필요합니다. 이를 위해서는 예를 들어 그러한 종류의 지원이 필요한 사람들에
게 모바일 서비스를 제공하기 위한 도서관이 기반이 되는 지자체 차원의 서비스가
필요합니다.

열정이 있고, 소구 대상이 되는 청중의 한계를 이해하며, 훌륭한 교육적인 기법을
가지고 있는 지원팀이 또한 필요합니다. 팬데믹에도 불구하고 안전한 거리두기와
마스크를 착용한 소그룹은 가능하며, 특히 그러한 상호작용이 필요하고 그것에 도
움을 받을 수 있는 연장자들에게 필요합니다. 프로토콜이 잘 지켜진다면, 주의깊게
운영되는 프로그램을 생산하는 것을 막을 필요가 없습니다. 그러한 서비스를 가능
하게 하는 문화정책은 텍스트 형식의 변화를 표방해야 하고, 적절한 예산이 수반되
어야 합니다.

이것은 한 지역의 취약 계층의 본성, 필요의 정도, 그리고 그러한 필요에 대한 조치
에 대한 연구에 토대할 필요가 있습니다. 이상적으로는 대규모로 문화정책을 변화
시키기 이전에 가능한 조치에 대한 테스트가, 가능하면 청중에게 적절한 방식으로,
지역 사람들의 평가를 통해서 이루어져야 합니다. 시험적인 조치는 보다 더 세밀하
고 지역에 걸맞는 반응을 허용할 것이고, 문자화된 정책에 영향을 줄 수 있습니다.

분야수랏

치앙마이는 취약한 그룹과 개인, 특히 대표할 사람이 없는 지역을 위한 정책과 프로
젝트를 발전시켜 왔습니다. 여성기업가, 즉 사회에서의 청년과 여성의 역할을 강화
하는 개념은 그 프로젝트와 더불어 이러한 그룹들이 더 넓은 문화적 삶에의 참여를
증진하는 데 적응해 왔습니다. 그 프로젝트는 상호간의 더 좋은 상호작용을 위한 사
회적 공간을 그들에게 제공하는 초기 접근을 발전시켜 왔습니다. 예술가들과 공예
가들은 이러한 접근의 견인차 역할을 해 왔습니다. 그 접근은 역으로 일반 대중에게
문화적 다양성에 대한 인식을 가져왔습니다. 그 프로젝트는 사회적 불평등을 줄이
고, 이 그룹들 간의 사회적 양극화를 경험하는 위험을 완화시키는 데 도움이 될 수
있습니다.

최근 들어 우리는 유네스코, 타일랜드 삼성전자, 그리고 관련 섹터들 사이의 협력
아래 몽 힐 부족 마을에 사는 사람들에게 타블렛을 제공하는 공적 지원 프로젝트를
운영하였습니다. 그것은 팬데믹으로 인해서 그들의 생계 수단이 크게 영향을 받았
기 때문입니다. 온라인 배포와 효과적인 마케팅에 관한 이해를 확립하고 지식을 공
유하는 일을 돕기 위해서 특수한 오리엔테이션이 개최되었습니다. 가장 중요한 것
은 온라인 배포가 그들의 전통적인 예술과 공예 뿐만 아니라, 널리 인정받는 주목할
만한 삶의 방식을 증진시키는 데 도움이 된다는 것입니다. 더욱이 그 프로젝트는 취
약 그룹과 다른 섹터들이 서로 의존하는 네트워크의 확대를 조성할 수 있습니다.

Q7 팬데믹 시대에 가장 타격을 받는 영역의 하나가 창의관광산업일 것입니다. 우리가 직접 현장을 방문하여 체험하고 오감을 만족시키는 일이 여의치 않다면 창의관광산업은 어떻게 활로를 찾아야 하겠습니까?

민티 관광지, 페스티벌, 그리고 문화 장소를 방문하는 식의 문화 관광, 타 문화에 대한 관심이 팬데믹 이전에 매우 고조되었습니다. 그것보다 더 참여적인 형태의 관광으로서, 방문자들이 예술/공예/요리/공연과 같은 코스를 택하는 방식의 창의관광이 발전하고 있습니다.

문화관광은 여러 곳에서 도전에 직면해 있는데, 그것은 (예컨대 앙코르와트와 같이) 지역이 대규모의 관광단으로 들끓는다거나, (바르셀로나와 같이) 지역의 전통적인 삶이 심각하게 훼손된다든가 하는 것입니다. 결과적으로 이런 곳에서는 팬데믹 때문에 방문객의 숫자가 감소한다는 것이 사실이지만, 팬데믹은 지금까지의 관광 정책을 긍정적인 방식으로 재조정하는 기회를 제공합니다. 가상 투어가 팬데믹 상황에서 매우 인기있는 것이 되었습니다.

적소(niche) 문화관광 역시 영향을 받았습니다. 이것은 매우 소규모 그룹이 지역 사람들의 집에서 가정에서 만든 음식을 맛보며, 관심있는 예술가들을 그들의 작업실에서 만나는 등의 고품질의 체험을 하는 프리미엄 관광의 유형입니다. 이러한 투어는 매우 강력한 내러티브를 가지고 있고, 개발하는 데 오랜 시간이 걸리며, 비용도 많이 듭니다. 그러한 적소 문화관광은 소수 인원의 관광이 지속되는 한 계속 늘어날 것입니다. 이러한 관광은 좀 비용이 들긴 하지만 그것이 벌어지는 지역에 대한 영향이 적고, 높은 가치의 투어인데, 그것은 궁극적으로 관광객 뿐만 아니라 호스트가 되는 지역인들에게도 유니크한 체험을 제공합니다.

이와 비슷하게 창의관광은 통상 작은 그룹을 대상으로 하기 때문에, 팬데믹 상황이 보다 유니크한 소규모의 상호작용을 개발하는 기회가 될 수 있습니다. 적소 문화 관광이나 창의관광은 온라인 상의 상호작용 기회를 제공합니다. 그것은 차후의 대면 방문의 첫 국면이 될 수 있습니다. 예를 들어서 온라인 상에서 그 장소에 대한 소개가 이루어질 수 있고, 메일/꾸리예를 통해서 사람들이 자신들이 있는 곳에서 전통적인 소재에 참여하는 일이 가능한 곳에서 워크숍 같은 체험을 갖게 할 수 있으며, 그 자체로서 유니크한 체험을 만들어 낼 수 있습니다.

파스쿠엘 이 이슈를 소개하기 위해서 루시나 지메네스가 그의 논문 “코비드-19 시대의 문화: 자연은 그의 왕국을 주장한다”에서 한 말을 인용합니다. 그녀는 “전지구적 온난화

로 고통을 받는 행성은 그것이 수백만명의 부산한 리듬을 멈출 때까지 인간을 뒤흔든다. 생산과 소비를 위해 디자인된 지구 사회는 느낌 혹은 무기력함의 시기에 진입하기 위해서 갑작스럽게 그러한 일을 멈춘다.” 생산, 전시, 예술과 문화의 만끽을 위한 새로운 디자인이 경제가 덜 부산한 리듬을 획득할 때 일어납니다.

팬데믹은 부를 집중시키고 불평등을 확대하는 사회적, 도시적 모델에 도전합니다. 관광산업은(모두는 아니지만, 그 중 상당한 부분은) 지속가능하지 않은 기반에 기초해 있습니다. 이러한 상황을 역전시키기 위해서 몇몇 도시와 지방정부는 문화와 혁신이라는 렌즈를 통해서 현행의 도시적 모델의 변화를 고무합니다. 창의관광은 그 대답의 한 가지가 될 수 있습니다. 문화에 접근할 수 있도록 문화적 접근성 프로젝트를 도입하는 새로운 프로그램을 위한 새로운 기회가 있습니다. 또한 이러한 관점을 가지고, 사람을 참여시켜서 그들로 하여금 실천하고, 공동-창작하고, 참여하고, 공동-기획하고, 공동-큐레이팅할 수 있도록 하는 참여적 프로그램이 강화되어야 합니다.

관광산업은 해당 사이트의 실행 능력에 대한 보다 정확한 분석을 통해서 지속가능성에 기초한 대안적인 문화적, 환경적, 사회적, 경제적 모델과 자연적, 문화적 유산 사이트를 함께 즐기는 더 좋은 방식, 디지털화, 그리고 당연하지만 지역 공동체를 강화하고자 하는 목적을 추구하도록 고무되어야 합니다. 문화적 유산과 조직은 이제 취약한 입장에 처해 있고, 창의성은 사회적 변화와 맥을 같이 하는 열쇠입니다.

Q8 팬데믹 상황은 문화예술 분야의 국제 교류 및 협력 프로그램의 위축을 가져오고 있습니다. 각종 비엔날레와 전시회, 레지던스 프로그램, 국제학술발표회의 취소 혹은 연기가 속출하고 있는 상황입니다. 이 현상을 어떻게 극복하여 네트워크를 유지할 수 있을까요?

정병훈 진주시에서도 전통공예비엔날레가 내년으로 연기되었고, 공예 분야의 레지던스 프로그램, 국제 학술대회가 취소되었습니다. 다른 도시의 상황도 우리가 크게 다르지 않을 것입니다. 또한 네트워크의 역할이 축소되고 있습니다. 나는 이런 상황에서 도시들 사이의 네트워크가 유지되기 위해서는 다음과 같은 일들이 필요하다고 생각합니다.

첫째, 가상공간과 가상현실을 최대한 이용하자는 것입니다. 진주시는 지난 9월 오스트리아 미디어 아트 창의도시 링크를 비롯한 몇 개의 도시를 방문하기로 되어 있었습니다. 하지만 국가 간의 문이 잠긴 터라, 그 방문이 허용될 수 없었습니다. 그래서 11월에 두 번에 걸쳐서 오스트리아 도시들을 가상 방문하여 그 도시의 발제자들

과 공통의 주제를 가지고 웨비나를 개최하였습니다.

둘째, 우리가 현재 함께 준비하고 있는 “공예 및 민속예술 저널”은 코로나 상황을 뚫고 우리가 서로 협력하고 교류할 수 있는 진정한 디지로그 매체입니다. 우리는 이 저널에 담길 논문을 공모하고, 투고하고, 선정하기 위해서 수없이 접촉해 왔습니다. 이 저널은 먼저 인쇄물로서 간행될 것입니다. 하지만 곧 이어 웹매거진의 형태로 더 많은 콘텐츠를 담게 될 것입니다.

셋째, 나는 각 도시들이 고유한 문화 자산을 소개하는 사이트 들을 좀 더 많이, 좀 더 체계적으로 개발할 것을 제안합니다. 또 각 도시에서 행해지는 창의적 문화활동 들을 그 가상공간에서 소개할 수 있기를 바랍니다. 각 도시들의 예술인들이 서로의 가상공간을 방문해서 디지털 공간에서 이루어지는 가상의 사고 실험들을 공유하면서, 서로 창의성을 북돋을 수 있을 것입니다.

마지막으로 나는 공예와 민속예술 서브 네트워크의 도시들이 공통의 주제를 가지고 연례적으로 웨비나를 개최할 것을 제안합니다. 예를 들어서 “문화와 창의성”, “문화와 교육”, “문화 거버넌스” 등을 주제로 토론회를 여는 것은 재미있고 유용할 것입니다. 각 도시가 차례로 앞으로 몇 년간 개최한다면 창의도시 서브 네트워크 발전에 커다란 도움이 될 것입니다.

민티 팬데믹이 시작되면서 전 지구상의 많은 이벤트가 취소되었습니다. 비엔날레, 전시회, 교류프로그램, 컨퍼런스, 공연예술 및 필름 페스티벌이 온라인으로 진행되었습니다. 이것은 도전일 뿐만 아니라, 기회를 만들어냅니다. 갑자기 자기 집에서 참여할 수 있는 선택지가 넘치고 있고, 청취자들이 제한된 시간에 압박을 받기도 하였습니다. 이벤트를 온라인으로 옮김으로써 유발되는 유익을 경험하지 못한 사람들에게는 지난 몇 달 동안에 여러가지 방식의 온라인 상의 시도들을 리뷰해 볼 수 있는 기회가 있습니다. 이것은 차세대의 이벤트 기획자들이 다른 사람의 경험으로부터 배우고, 성공적인 모델을 자신들에게 적용할 수 있는 기회를 허용합니다. 예를 들어 비주얼 아트에 기반을 둔 프로그램은 페스티벌의 포맷으로 인스타그램과 같은 플랫폼을 사용하고 있습니다. 공연예술 이벤트는 분리되어 있는 동안에도 같이 연구할 수 있는 새로운 방식을 시도하는 공연자들을 보고 있습니다. 도전이 있는 것이 확실하지만, 새로운 형태의 예술이 이 과정에서 등장하고 있습니다.

많은 온라인 상의 이벤트가 무료이지만, 이용자의 자료를 수집하기 위한 북킹 시스템을 만들어 왔습니다. 이를 통해서 이 공급자들은 장래에 그들의 프로그램을 미세-조정할 수 있는 이득을 얻을 수 있습니다. 또한 그것은 사용자가 차후에도 적

당한 가격에 그 연습을 반복할 수 있도록 허용할 수 있습니다.

라이브와 온라인 혼합 이벤트의 좋은 예들이 있습니다. 이것은 엄격한 프로토콜을 따르지만, 제한적인 양의 라이브한 상호작용 기회를 만들어 냅니다. 그러한 혼합 이벤트는 보다 효과적인 테크놀로지 장치에 대한 요구를 산출하며, 이것은 이벤트 코디네이터에게 커다란 압박으로 작용할 수 있습니다.

따라서 팬데믹은 우리로 하여금 새로운 참여 방식을 시도하도록 하는데, 그것은 다가올 국면에서 우리에게 도움이 될 수도 있습니다. 그것은 또한 디지털의 경계를 밀고 나가서 새로운 기술과 새로운 형태를 만들어 내도록 요구합니다. 그것은 또한 새로운 청중을 맞을 수 있도록 하고, 우리가 지금까지 경험해 보지 않은 경계와 영역을 넘어서서 새로운 연결을 가능하도록 합니다.

파스쿠얼 문화적 네트워크가 이전 보다 더욱 적극적으로 활동하도록 노력할 수 있게 하는 것이 우리의 책임입니다. 그러나 우리는 또한 팬데믹 이전의 조건들이 문화활동가들이 국제 협력, 개발, 그리고 교류에서 중요한 역할을 수행하기에는 사실상 매우 빈약했음을 이해할 필요가 있습니다. 사실상 발전, 시민권, 그리고 민주주의에 관한 전지구적 토론은 문화, 인권, 그리고 도시들에 대해서 지엽적인 공간만을 제공하였습니다. 보다 정확히 말해서 발전을 위한 전지구적 프레임, 즉 UN 2030 아젠다와 그 지속가능발전 목표(SDGs)는 지속가능한 발전에서 문화의 위치에 대해서 거의 언급하지 않습니다. “문화적 목표”라는 것이 없습니다. 또한 문화활동가, 계획 혹은 프로그램을 명확히 지칭하는 목표도 매우 희박합니다. SDGs는 우리 도시에서의 문화시스템을 분명하게 강화하지 않습니다. 다만 SDGs에는 지역화 하는 일에 있어서 문화적 요소를 포함해야 할 필요성에 대해서 인식을 제고하려는 다음과 같은 중요한 노력들이 있습니다. (a) “지속가능한 발전 목표에서의 문화: 지역적 행동을 위한 지침”이라는 문건은 17개의 SDGs 각각과 문화 사이의 관계에 대해서 특수한 지침을 제시합니다. (b) “지속가능한 도시들에서의 문화”에서 전세계 220개의 사례들을 담은 “OBS”는 훌륭한 실천 사례 데이터베이스를 제공합니다.

이러한 조명을 통해서 문화와 코비드-19 팬데믹에 대한 언급인 “코비드-19에 대응하여 문화의 잠재력을 실현하기 위한 보장”은 대화와 발전의 문화적 다양성을 위한 국제적인 날인 2020년 5월 21일에 시작되었습니다. 그것은 #문화2030 목표 캠페인은 UN2030 아젠다 프레임 안에서 문화의 자리를 증진하려는 것을 목적으로 합니다. 문화2030 목표 운동은 전지구적 위기를 계기로 해서 기대된 UN2030 아젠다의 재구성된 내용에 문화가 명확히 존재할 것을 주장합니다. 그리고 UN기관,

정부, 그리고 모든 이해당사자들이 지속가능 발전목표를 위한 유엔 10년 행동(UN Decade of Action)의 중심부에, 문화가 기후 목표, 성평등, 불평등과의 싸움과 마찬가지로, 중핵적인 우선권을 확보하기 위한 핵심요소로 보장받을 수 있도록 행동할 것을 촉구합니다.

위기 동안에 문화는 전지구적 연대를 위한 줄기가 되어 있습니다. 그러나 문화의 잠재력은 아직 충분히 인정되고 있지 못합니다. 우리가 일단 효과적인 치료수단과 백신을 갖게 된다면 “장기적 회복”을 통해서 낮은 밀도의 원리를 계속 지켜가고, 노동자와 방문자들에 대한 보호를 개선하며, 증진된 위생과 청소 수단을 개선해 가는 일은 도움이 될 것이다. 또한 그러한 회복이 문화적 생산과 제공의 “지역화”에 도달할 것입니다. 이러한 경향이 시민들(특히 취약계층)을 포함하는 정책과 프로그램을 수반한다면, 문화 제도와 시민을 새롭게 연결시키는 데 이를 수 있고, 따라서 공동체 속에서 문화의 역할 증진이 일어날 수도 있습니다. 만일 이러한 경향이 국제적 문화적 교류와 협력을 축소시키지 않는다면 상당히 긍정적입니다. 반대로 문화적 삶에 대한 지역의 문화적 참여 증진 혹은 “지역적인 원천을 가진” 문화에 대한 포커스가 문화적 다양성의 보호와 증진, 그리고 협력과 연대의 중요성에 대한 인식의 증진과 연결될 가능성은 충분합니다. 좀 더 앞으로 나가 봅시다. 지구의 모든 시민들이 동시에 처음으로 경험하는 팬데믹은 인간으로서의 유약함 때문에 우리가 겪는 도전을 함께 극복해야 하는 운명에서 우리 모두를 하나되게 할 수 있을 것입니다.

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤흐자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무

창의관광 트렌드

목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

카롤린 쿠레(Caroline Couret)
창의관광네트워크(Creative Tourism Network®) 대표



창의관광네트워크 : 바르셀로나 - 인간성(城) 쌓기

최근에 일어난 혼란은 관광이 어떻게 사회적 변화를 반영하는지를 부각시켰다. 이런 의미에서 지난 수십 년 동안 표준화된 경제 모델이 부여한 '휴가 관광(vacational tourism)'은 수많은 새로운 관광 목적에 대응하면서 '직업 관광(vocational tourism)'에 자리를 내주고 있다. 또한 하향식 모델에서 상향식 모델로의 전환은 신세대 여행자들의 초세분화된(hyper-segmented) 요구에 따른 것이다. 다양한 경제 및 사회 모델(즉, 경험 경제, 순환 경제, '오렌지 경제'로도 알려진 창조 경제, 그리고 공유 경제)의 출현을 가능하게 한 신기술과 그에 따른 글로벌 차원의 가치 변화로 인해 여행자들의 역량이 강화되었다.

이러한 패러다임의 전환은 필연적으로 도전과제와 기회를 가져왔다. 우리가 직면해야 하는 과제들을 간략하게 살펴보면 그것들을 기회로 바꾸는데 도움이 될 것이다. 주요 과제는 이러한 새롭고 특정한 수요를 충족시키기 위해 관광산업은 이 부문에 속해있지 않은 모든 분야의 지역 이해관계자들과 협력하여 공동 창작해야 한다는 것이다. 공예가, 예술가, 문화 관리자, 요리사, 농부 등등. 그들이 누구든지 간에 그들을 '꿈을 만드는 사람들(dream makers)'이라고 부르자. 그들은 여행자들의 활동을 평생의 경험으로 바꾸어주고, 어떤 경우에는 여행자들의 꿈을 이루게 해주는 사람들이기 때문이다.

그러나 이러한 경험들이 창의적인 관광객들을 만족시키기 위해서는 진정성이 있어야 하고, 지역 전통과 무형유산에 관련되어 있을 뿐만 아니라, 관광 시장의 규칙에도 부합해야 한다. 문화와 관광은 자연스러운 파트너가 아니라 점 이 전 세계적으로 입증되고 있기 때문에, 이 분야에 대한 새로운 과제를 암시한다. 따라서 중소기업, 비영리단체, 네트워크 등과 같은 새로운 중간 형태들이 등장하여 그와 같은 경험의 기획과 마케팅을 돕고 있다. 이는 목적지 또는 지역의 생태계 조성으로 이어지고, 이를 통해 부문 간 활동이 활발해지면서, 공예 분야 및 문화·창의산업(cultural and creative industries, CCI)에 널리 이익을 가져다 준다. 오버투어리즘(overtourism, 과잉 관광), 젠트리피케이션(gentrification),¹ 유산 손실 등과 같은 부정적인 외부 효과 대신에, 창의관광은 교육, 역량 강화, 포용성, 유산 복구 등을 통해 지속가능한 발전을 위한 지렛대가 되고 있다.

이 글에서는 무형유산을 차별화 요소로 활용함으로써 창의관광으로 스스로(재)창조하고 있는 마을, 도시, 지역들의 실제 사례를 통해 새로운 기회를 조명해보고자 한다.

1. 이것은 도심 인근의 낙후 지역이 활성화되면서 외부인과 돈이 유입되고, 임대료 상승 등으로 원주민이 밀려나는 현상을 말한다.(역자 주)



실제로 이 모델이 가장 성숙한 목적지를 포함한 모든 종류의 목적지에 적용될 수 있다는 점 이외에도, 일부 경우에는 관광 직업조차 없지만 다른 질적인 혜택 중에서도 무형유산과 예술적 노하우를 향상시키면서 지역 경제를 활성화시키는 것과 관련성이 있다고 인식하는 지역에서는 이 모델이 특히 도움이 된다.

‘창의관광네트워크(Creative Tourism Network)’에 의해 ‘창의 친화적(Creative Friendly)’인 것으로 인증을 받은 목적지들에 대한 사례 연구를 통해 몇 가지 전략을 살펴보고자 한다.

1 룰레(Loulé, 포르투갈)는 71,000명의 주민으로 구성된 포르투갈 남부의 도시이다. 룰레를 방문하는 관광객들은 ‘단기 여행객’들로 도시에 와서 만나 질 정도를 머물고 해안가에서 숙박을 한다. 따라서 룰레의 목표는 숙박 관광객 수를 늘리는 동시에, 비수기에 관광객을 끌어들이기 위해 도시 관광을 다양화하는 것이었다.



룰레는 오랜 역사에 걸쳐 다양한 문화의 공존으로 인해 매우 풍부한 문화 유산을 소유하고 있기 때문에 창의관광이 최고의 선택으로 떠올랐다. 이 도시는 ‘룰레 크리아티보(Loulé Criativo)’라는 브랜드 하에 공예가, 예술가, 축제 주최자, 문화·창의산업, 중소기업, 서비스업, 관광 사업가, 공공 기관 등이 모여 지역 네트워크를 만들었다. 룰레는 그들에게 창의관광네트워크가 지도하는 교육을 제공하였고, 이 네트워크를 통해 창의관광 경험을 공동 설계했다.

이런 광범위한 경험으로 도시의 DNA는 (재)창조할 수 있었다. 지역 주민과 방문객들이 참여해 콘텐츠의 진정성을 보장하면서 관광 상품으로 전환하는 것을 막은 덕분에 이 도시는 빠르게 성장할 수 있었다.

이러한 성과는 두 번째 단계로 이어졌다. 디자인 인큐베이터 조성을 통해 예술 및 창작 분야들을 통합하는 것을 목표로 하면서, 지역 공예가와 공동 창작을 하고자 하는 국제 디자이너들에게 문호를 개방했다. 그 성과 중 하나는 오랜 교역

① ← 왼쪽

② ① 꽃무늬 카펫(사진 출처 : Creative Tourism Network)
② 도기 워크숍(사진 출처 : Loulé Criativo)

① ② ③ ④

① 건조식품 워크숍(사진 출처 : Loulé Criativo)
② 바구니 공예(사진 출처: Loulé Criativo)
③ 구리(사진 출처: Loulé Criativo)
④ 아줄레주(azulejo, 포르투갈 도자기 타일) (사진 출처: Loulé Criativo)

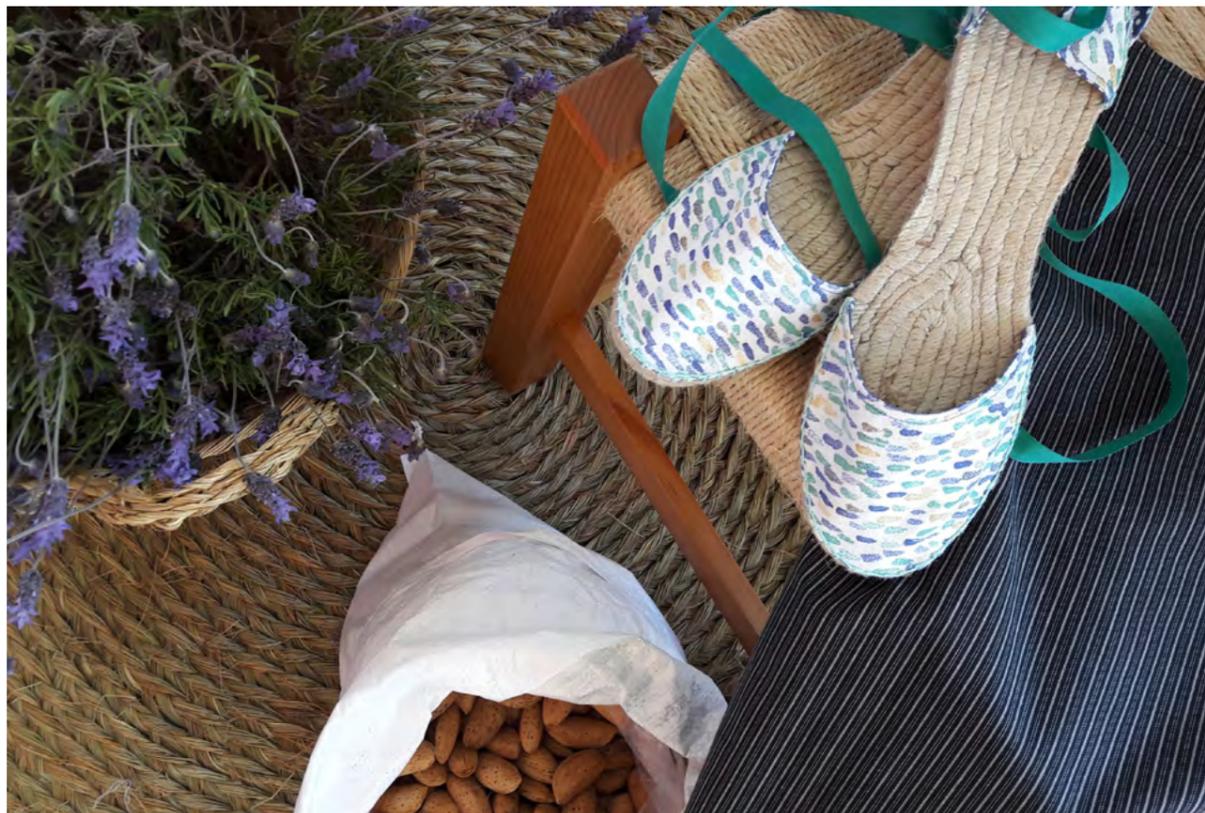
Ibiza Island

의 회복과 유럽 디자인을 위한 룰레의 새로운 리더십이다.

2 **이비자 섬(Ibiza Island, 스페인)**은 창의관광이 어떻게 무형유산을 관광 요소로 바꿀 수 있는지를 보여주는 모범 사례다. 이비자섬 의회(지방정부)가 당면한 과제는 국제적으로 해변가와 파티 관광으로 알려진 성숙한 목적지에서 지속가능한 관광 상품을 개발하는 것이었다. 이비자의 기원은 신석기 시대까지 거슬러 올라가고, 이 섬은 페니키아(Phoenician, 기원전 1200년경에서 900년경) 시대부터 오늘날까지 주민들이 기념하고 있는 전통을 통해 유산을 보존해 왔다. 이 외에도, 이비자는 전 세계의 창의적인 사람들을 끌어들이며 섬의 분위기를 활기차게 하는 데 기여하고 있다. 의회가 투자한 이 인적 자원들은 새로운 여행자 층(싱글족, 시니어족, 스케치하는 사람, 뜨개질하는 사람 등) 중에서 다양한 대상들을 끌어들이 수 있는 창의관광 프로그램을 설계하고 있다.

지역 창의 공동체들은 공예, 민속예술, 사진, 미식, 농업 등을 융합하면서 섬의 DNA를 반영하는 체험들을 교육하고 공동 창작할 수 있는 기회를 가졌다. 또한 이 지역 이해관계자들은 창의관광네트워크가 제공하는 워크숍을 통해 전체 목적지에 대한 홍보를 장려했다. 그 결과, 이비자는 지역 창작자들과 고무적이고 평화로운 분위기를 즐기려는 새로운 소중한 여행자들을 유치함으로써 섬 관

이비자 공예품(사진 출처: Creative Tourism Network)



가브로보 공예품(사진 출처: Creative Tourism Network)

광이 지속가능한 관광의 대상이 될 수 있다는 것을 보여주었다.

3 **가브로보(Gabrovo, 불가리아)**는 발칸 산맥 기슭의 안트라(Yantra) 강 골짜기에 위치하고 있다. 먼 옛날에, 이 특별한 장소는 칼, 금속 도구, 선반, 직물, 모피 등의 공예품을 생산하는 데 유용한 곳이었으며, 이것은 도시의 명성에 기여했다. 산업화 이전 시대의 장인 정신을 엿볼 수 있는 사례들을 근처 야외 민족학 박물관인 에타르(Etar)에서 여전히 경험할 수 있다. 에타르에서는 다양한 유형의 물 구동(驅動) 구조물이 공예 작업장에서 여전히 부분적으로 사용되고 있다.

가브로보는 2017년에 유네스코 공예 및 민속예술 창의도시로 지정되었고, 2019년에는 창의관광네트워크에 의해 '창의 친화적' 목적지로 선정되었다.

또한 가브로보는 수많은 박물관, 축제 및 전통 행사를 통해 문화적 경험을 제공한다. 카니발과 함께 유머 축제(Festival of Humour)는 가브로보를 '유머의 수도'로 바꾸었고, 가브로보 주민들의 친절과 호의 역시 이 도시의 특징이다.

일반적으로 가브로보는 창의산업을 촉진하고, 문화 생활에 대한 참여를 강화하며, 지속가능한 도시 개발 정책에 문화를 통합하기 위해 혁신적인 사례를 개발하고 교류하기로 약속했다 (<http://creativecity.gabrovo.bg/en>).

이러한 이유로 창의관광이 가브로보에 대한 통일된 정체성을 창출하기 위해 등장하면서, 지역 이해관계자들의 부문 간 연계를 강화할 뿐만 아니라 이 도시를 세계 관광 시장에 인식시키고 있다. 실제로, 가브로보 시는 다양한 문화 단체와



협력하여 창의관광네트워크가 보급하는 모범 사례에 맞게 창의관광을 설계하고 있다.

Barcelos

4 바르셀루스(Barcelos, 포르투갈)는 지난 수백 년 동안 이 도시 유산의 핵심을 이루어 왔고 오늘날 그 차별적 가치를 상징하는 공예 및 민속예술에 대한 전략을 수립하면서 비슷한 접근방식을 취했다. 이 지역사회의 창의성은 점토, 자수, 직물, 목재, 철, 가죽, 고리버들 제품 등 다양한 예술 분야의 장인 작업뿐만 아니라 현대 미술에도 잘 반영되어 있다. 그로 인해 2017년에 유네스코 창의도시 네트워크에 가입할 수 있었다.

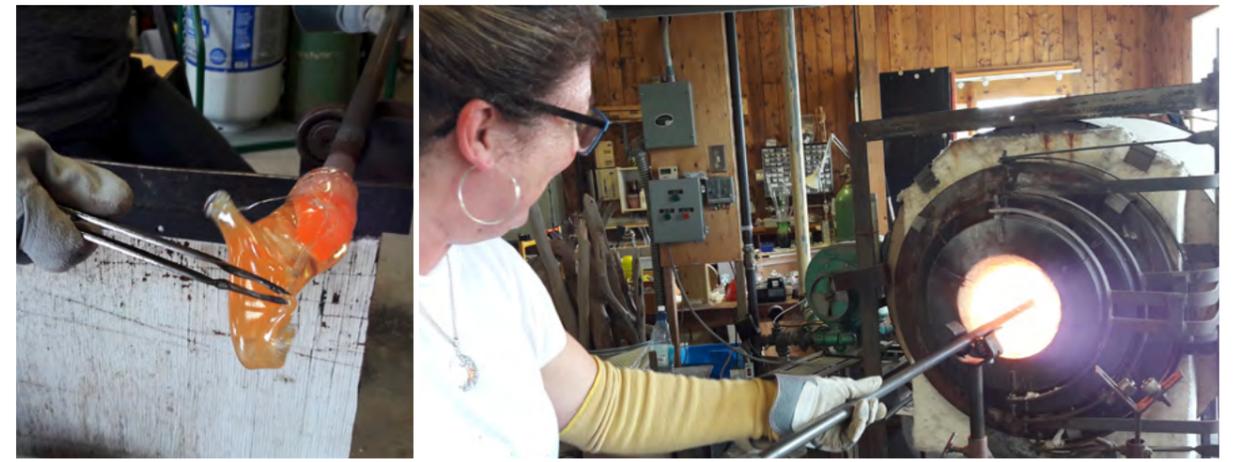
전략적 개발의 중심에 문화·창의산업을 둔 바르셀루스는 사회를 참여시키고 청소년 고용과 포용을 강화함으로써 경제 성장을 이루기 위해 창의관광에 의존하고 있다.

바르셀루스는 여러 해에 걸쳐 모든 유형의 관광객을(순례자들까지도) 유치하기 위해 다양한 창의적인 워크숍과 행사를 제안하고 있다.

전 세계의 많은 목적지들은 위의 도시들과 비슷한 전략을 개발하여, 그들의 상황, 특정한 문제 및 자원에 맞추어 가치 사슬을 생성하고 있다. 예를 들어, 카니발 축제를 상시적인 창의관광 경험으로 전환한 레시페(Recife, 브라질), 창의관광이 사회 응집력 강화의 도구가 된 메데인(Medellín, 콜롬비아), 비수기에 관광 활동을 유지하기 위해 창의관광을 선택한 마들렌 제도(Magdalen Islands, 캐나다), 특히 밀레니얼 세대를 유치하기 위해 다양한 지역에서 경험을 창출하는 키토(Qito, 에콰도르), 창의관광에서 스테이크이션²을 장려할 수 있는 방식을 발견한(특히 팬데믹 상황에서) 지중해 연안에 있는 비오와 페르피냥(Biot and Perpignan, 프랑스) 등이 있다.

일반적으로 모든 목적지들은 다음과 같은 목적을 추구한다.

- 비수기에 경제 활동 유지
- 교육, 멘토링, 국제 홍보 등을 통해 중소기업의 기업가정신 증진
- 연중 내내 그리고 전체 지역에서 관광 활동 균형 유지
- 오버투어리즘의 위협에 대응
- 주민들 간 및 주민과 방문객 간의 연계 재구축
- 무형유산 보존
- 다양한 지역 이해관계자들을 참여시켜 지역의 DNA 재창조
- 차별화된 관광 상품으로 국제적인 입지 구축



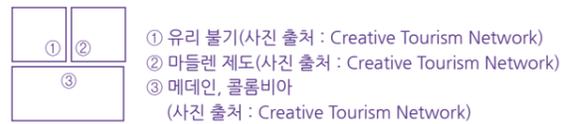
2. 머물다(stay)와 휴가(vacation)를 합성한 말이다. 휴가철에 먼 곳으로 떠나지 않고 집이나 집 근처에서 휴가를 즐기는 것을 의미한다.(역자 주)



- 문화·창의산업 허브를 통합해 해외의 창의적인 기업가 및 중소기업 유치

사례들의 다양성에도 불구하고, 목적지들이 자신들의 지역에서 가치를 창조할 수 있는 공통된 우수 사례들을 확인할 수 있다. 이를 바탕으로 다음과 같은 사항들을 제안하고자 한다.

- 아주 작은 표현물부터 시작해 무형유산의 풍요로움을 인식한다.
- 전국 관광이라는 진부한 틀에 빠지지 말고 아주 가까운 곳에 위치한 무형유산에 초점을 맞춘다.



- 창의적 경험을 설계할 때 진정성(authenticity) 대 정교함(sophistication)을 우선시한다.
- 관광객을 경험에 항상 적극적으로 참여시킨다.
- 다양한 목표 대상을 만족시키기 위해 관객을 세분화하고, 그에 따라 맞춤형된 경험을 제공한다.
- 많은 지역 이해관계자들(공예가, 예술가, 문화 관리자, 농부, 관광 사업자 등)과 협력하여 공동으로 창작하면서, 부문 간 접근방식을 취한다.
- 제도적인 측면을 강요하기 보다는 모든 이해관계자들과 함께 목적지의 DNA와 서사(narrative)를 (재)창조한다.
- 다른 지역들과 경쟁하기 보다는 네트워크를 형성한다.

현재와 같은 팬데믹 상황에서 이러한 조언은 더욱 적절하다. 실제로, 국가 간 이동성이 제한되어 있는 이 시기에 봉쇄는 창조적 활동, DIY, 인간 가치에 대한 사람들의 관심을 높였고, 창의관광은 스테이크이션을 통해 관광 활동을 지속할 수 있는 적합한 옵션으로 여겨진다. 또한, 이는 보다 지속가능한 산업을 향한 관광산업의 전 지구적 발전에 있어 변곡점을 나타낸다. 물론 지금과 같이 불확실한 시기는 인간의 가치에 더 중점을 두고 여행의 본질과 문화 교류를 회복하는 새로운 형태의 관광 관리를 위한 시험장이 되고 있다. 이러한 맥락에서, 공예 및 민속예술 무형유산의 창조적 전승은 지속가능한 도시 개발을 위한 창의 산업을 촉진하는 최선의 방법을 제공하고 있는데, 그 중 현재 진주가 가장 좋은 예라고 할 수 있다.

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 :과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤르자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무



창의도시 소식 및 활동

바르셀루스, 포르투갈

바르셀루스 공예 및 민속 예술: 지속가능한 발전의 원동력

수코타이, 태국

700년의 역사를 지닌 수코타이 끌롱 매 람 뻐 운하의 기억과 도전과제

치앙마이, 태국

치앙마이: 국내 및 해외 창의도시와의 네트워크

파두카, 미국

퀼트와 섬유 예술로 인간 경험의 이야기를 전하는 파두카

샤르자, 아랍에미리트

탈리 이야기: 샤르자의 문화적 및 창조적 교류 교역로 확대

비엘라, 이탈리아

팬데믹 기간 동안 유네스코 창의도시 비엘라의 1년



바르셀루스, 포르투갈

바르셀루스 공예 및 민속 예술 : 지속가능한 발전의 원동력

유네스코 창의도시 진주 © 진주창의산업진흥회



바르셀루스(Barcelos)는 포르투갈의 북쪽 지역에 위치해 있다. 바르셀루스는 목수, 대장장이, 자수 공예가, 바구니 공예가, 그리고 도예가 등으로 널리 알려진 지역으로, 오랜 세월을 걸쳐 쌓인 도시의 명성은 공예 및 민속예술과 관련이 있다. 또한 바르셀루스는 포르투갈의 가장 인기 있는 상징 중 하나인 바르셀루스 수탉(Galo de Barcelos)의 본고장으로 유명하다. 12만 명의 주민이 거주하는 바르셀루스는 창의 부문과 강한 유대를 유지하기 위해 열심히 활동하고 있다. 오늘날, 그 부문은 이 도시의 활동 인구 중 8% 정도를 차지한다. 이 도시는 창의 부문의 활력을 지원하고 새로운 세대의 장인들을 격려하기 위해 노력하고 있다.

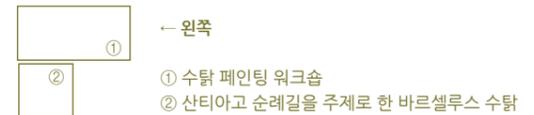
바르셀루스 시는 민속예술을 활성화하고 지역적 창의 부문을 장려하기 위해 일련의 행동과 이니셔티브를 추진하고 있다. 그 중 몇 가지 예를 들면 다음과 같다.

1) **전국 공예품 및 도자기 전시회** : 이 전시회는 지역 및 국가 전통 예술 및 공예를 홍보하기 위해 고안된 이니셔티브다. 이 전시회는 바르셀루스의 주요 투자 중 하나로, 지난 37년 동안 지속적으로 진행되어 왔다(팬데믹으로 인해 2020년에는 진행되지 않았다).

- 2) **예술 프로젝트** : 이것은 바르셀루스 시 자치단체가 기획한 것으로 10년 넘게 진행되고 있다. 이 프로젝트의 목적은 문화 중심의 교육을 추진하여 지역 청소년들의 예술 활동을 늘리고, 새로운 인재를 발굴하며, 학교 중퇴율을 줄이는 것이다.
- 3) **지속가능한 도시 발전을 위한 전략 계획** : 창의성을 도시의 최우선 과제로 삼는 목표를 달성하기 위해 세 군데의 공간들이 개발되었다. 중세 타워, 도기 박물관, 그리고 관광 공예 및 민속예술 사무소가 그 훌륭한 예들이다. 이 공간들은 문화 활동을 진행하고, 장인(匠人) 지식, 전통, 문화의 보존을 증진하는 문화 공간이다.
- 4) **진행 중인 개발 사업** : 바르셀루스 시는 문화적 및 창의적 공공 행사를 개최하기 위한 새로운 공공 공간을 조성하기 위해 사업을 개발하고 있다.
- 5) **공예품 연례 전시 프로그램** : 이 프로그램은 지난 15년 동안 다양한 국내 및 국제 공공 공간에서 연속적으로 매달 전시회를 열어 모든 지역의 제품 및 장인들을 지원하는 것을 목표로 하고 있다.
- 6) **공예 및 전통예술과 함께 하는 창의관광** : 이것은 체험 워크숍과 관광을 포함하는 지속적이고 다양한 창의관광을 제공하는 데 중점을 두고 있다.

바르셀루스는 다음과 같이 도시의 창의 부문을 국제화하는 데 전념하고 있다.

- 2017년, 도시 부문에서 '전국 공예 비엔날레 상'을 수상했다.
- 2017년, 공예 및 민속예술 분야에서 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)의 회원 도시가 되었다.





2018년, 케이프베르데(Cape Verde, 카보베르데)의 상도밍구스(São Domingos) 자매 도시와 함께 도예가를 위한 교육 워크숍으로 구성된 창의적인 프로그램을 시작했다.

- 2019년 6월, '창의 친화 목적지'로서 창의관광네트워크(Creative Tourism Network)의 공식 회원이 되었다.
- 2019년, '바르셀루스 창의도시-보다 지속가능한 관광을 향한 공예 및 민속예술의 기여'라는 주제로, 유럽문화관광 네트워크의 '문화·창의관광에 대한 문화·창의산업의 기여' 부문에서 1위를 수상했다.

바르셀루스는 공예 및 민속예술의 역량을 강화하여 미래의 유용하고 지속가능한 제품으로 발전시키고자 한다. 좀 더 구체적인 목표는 다음과 같다.



- 실용 식기에 관한 지역의 도자기 생산을 활용하여, 미식 클러스터와의 관계를 증진시키고 지역 식당 및 호텔에서의 사용을 장려해 새로운 용도를 제공한다.
- 현대 예술가 및 새로운 개념과 지역의 전통 이미지 간의 교류를 촉진한다.
- 바구니 공예 기술과 디자인 간에 새로운 접근 방식을 장려하여, 이 방식을 새로운 건축 환경 및 현대의 목적과 통합한다.

나아가, 바르셀루스는 다음과 같이 주요 활동들을 진행하고 있다.

- 바르셀루스 시 관광과는 2016년부터 모든 국내외 관광 박람회 및 회의에서 '활기차고 창의적인 도시 바르셀루스(Barcelos Lively and Creative City)'라는 홍보 슬로건을 내걸고 있다.
- 바르셀루스는 형상화(Imagery), 도기(Pottery), 크리보 자수(Crivo Embroidery) 등과 같이 전통 제품에 대한 인증을 부여해 이 제품들의 품질과 진정성을 보장하고 있다.

① 도기
② 소규모 수공예 시장

현재 코로나 팬데믹 상황에서 바르셀루스는 2020년부터 다음과 같은 조치 및 활동을 실행하여 특정 부문을 지원하고 있다.

- 창의 부문의 지속가능성 보호를 위한 지원 서비스 팩 제작 : '장인 공동체를 위한 운영 지원' 및 '바르셀루스 수공예 홍보 인센티브 제도'는 수공예 공동체와 창의관광을 지원하는 운영 강화 프로그램이다.
- 소규모 수공예 시장 : 8월과 9월 매주 목요일마다 열리는 이 시장은 창의 부문의 효과를 목표로 하고 있다.
- 창의 체험 워크숍 : 일반 대중, 여러 지역의 장인 및 전통 공예 간의 교류를 촉진한다.

- 야간 타워(Tower by Night) : 8월의 매주 토요일 밤 중세 타워를 대중에게 공개한다. 이 활동은 지역 창의관광에 활력을 불어 넣었으며 수공예품 판매를 증가시켰다.

이러한 전략들은 바르셀루스의 창의 공동체를 홍보하는 것을 목표로 하고 있는데, 이것은 관광객 유치 과정의 핵심 요소이자, 무엇보다도 지속가능하고 포용적인 공동체 발전을 위한 기본 요소이기 때문이다.

① 이미지 형상화 워크숍
② 목재 공예 워크숍
③ 바구니 공예 워크숍
④ 철 가공작업 워크숍
⑤ 자수 공예 워크숍





수코타이, 태국

700년의 역사를 지닌 수코타이 끌롱 매 램 뽀 운하의 기억과 도전과제

수코타이 시대부터 700년의 역사를 지닌 운하 끌롱 매 램 뽀(Klong Mae Ram Pan)을 주제로 창의 문화를 기반으로 하는 활동의 장이 열렸다. 이 행사는 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)의 임무를 기반으로 하는 다양한 활동으로 구성되어 있다. 이 활동들은 공예 및 민속예술을 통해 문화 유산을 창의 부문에 통합하는 것이다.

첫째, 이 운하에 대한 전시회를 개최하여 상칼록(Sangkhalok, 수코타이 도자기의 독특한 양식)을 해외로 운반하던 주요 물류 노선인 끌롱 매 램 뽀의 문화 경관 요소를 소개했다. 여기에 소개된 물 기반 문화 경관 중에서 기억에 남을만한 일부 작품들은 지역 주민들의 향수에 젖은 이야기와 함께 전시되어 방문객들에게 운하와 연결된 이 지역의 장소감(sense of place)을 상기시켰다.

둘째, 이 행사는 다양한 그룹의 사람들(수코타이 UCCN 지역 파트너를 포함한 공공부문, 민간부문, 교육부문, 지역부문 등)이 참여하는 2개의 세션이 열렸다. 첫 번째 세션은 이 역사적 운하를 다시 활기



차고 더욱 생산적으로 활성화하는 방법에 대한 것이었고, 두 번째 세션은 지속가능한 미래를 달성하기 위해 끌롱 매 램 뽀의 수변(水邊)과 그 주변 지역을 개발하는 효과적인 메커니즘으로서 UCCN 체계를 활용하는 방법에 대한 토론회였다. 수변 활성화를 위한 대안적인 실천 방안에 대한 논의를 비롯하여, 현재 이 운하에 관련된 문제들이 제시되었다. 매 램 뽀 창의 지구 개발을 위한 실행 계획이 수코타이의 UCCN 임무 관련 사업 중 하나로 제안되었다. 셋째, DIY 공예 워크숍이 열려 모든 관객들이 자신만의 '한 번 해 봐요(give it a go)' 공예품을 만드는데 참여할 수 있었다.

위에 언급된 활동들은 72명의 참가자와 함께 수코타이 트레저 리조트(Sukhothai Treasure Resort)에서 성공적으로 개최되었다. 이 창의적 행사는 '지속가능한 도시 및 지역사회'에 대한 지속가능발전목표 11(Sustainable Development Goals, SDG)을 달성하기 위한 지역 기반 접근방식으로 UCCN이 여러 협력 기관들을 어떻게 통합할 수 있는지 보여 주었다. 이 행사 중 세미나와 전시회는 나레수안 대학 건축학과가 진행한 학술 서비스의 일부였으며, 주로 태국왕립학회의 지원을 받았다. 또한, DIY 워크숍은 수코타이 공예 및 민속예술 기업가들이 주관했으며, 공공기관인 지속가능관광 관리청(Designated Areas for





2020 라이 크라통 축제의 수코타이 창의 공예

라이 크라통 등불 축제(Loy Krathong and Candle Festival)는 수코타이에서 열리는 가장 큰 축제이며, 세계에서 가장 유명한 10대 축제 중 하나다. 이 축제는 매년 10월에서 11월 사이에 수코타이 역사공원(Historical Park)에서 열리며, 태국인들은 크라통(꽃, 촛불, 향으로 장식한 바나나 또는 다른 잎으로 만든 나뭇잎 배)을 물에 띄워 물의 신에게 경의를 표하며 소원을 빈다. 이 축제는 문화유산을 보존하고 도시의 경제를 증진시키기 위해 개최되고 있으며, 수코타이주 자치단체, 공공 및 민간 부문, 그리고 도시 안팎의 지역사회들이 주도하고 있다. '수코타이 창의 도시 구역(Sukhothai Creative City Zone)'이 2020년 라이 크라통 등불 축제(10월 23일-11월 1일)와 함께 기획되었는데, 이 구역은 2019년 10월 30일 수코타이가 공식적으로 UCCN 공예 및 민속예술 분야의 창의도시로 지정된 후 1주년을 기념하기 위한 것이었다.

Sustainable Tourism Administration)의 지원을 받았다. 모든 협력자들 간에 UCCN 임무에 부합하는 상호 이해를 바탕으로, 현재 수코타이 창의도시는 가까운 미래에 코로나19 위기에서 회복하고 지속가능한 발전을 이루기 위해 모든 가능한 일을 추진할 예정이다.

수코타이 근교 모든 지역의 다양한 공예 및 민속예술(도자기, 보석, 섬유, 목공예 및 고리버들 제품, 장식품 공예 등)이 학습 또는 판매 목적으로 여러 형태의 활동(전시, DIY 워크숍, 가판대, 노점 등)으로 제공되고 있다. 수많은 방문객들이 부츠 공예에 참여해 자신들만의 선물을 가져갈 수 있었다. 이곳은 세계 유산 건축물과 수코타이 고고학 유적지를 중심으로 설계되었으며, 태국 내에서 야외 공예 시장을 보여주는 가장 큰 장소이다. 이 축제의 콘셉트는 복고풍 시장 분위기로, 이는 현지 재료로 만들어진 지역 특유의 상점과 가판대 건물 양식에서 볼 수 있다. 인상적인 점은 이 축제에서 사람들은 전통 의상을 입고, 공예를 배우고, 쇼핑을 즐기며, 무엇보다 문화유산의 영광과 수코타이 창의도시의 번영을 감상할 수 있다. 이런 점에서 축제는 성공적이다.

수코타이 역사공원, 수코타이주 자치단체, 수코타이주 행정청, 지속가능관광 관리청(DASTA), 태국 정부 관광청, 공공 및 민간 기관, 지역 파트너, 그리고 수코타이 주민들 덕분에, 수코타이는 UCCN 임무와 라이 크라통 등불 축제를 통합하는 데 큰 성공을 거두었다

위티야 피통나푸
태국 나레수안 대학 건축학과,
태국 UCCN 수코타이 공동 담당자





치앙마이, 태국

치앙마이 : 국내 및 해외 창의도시와의 네트워크

최근 치앙마이는 모든 관련 분야에서 창의도시 네트워크를 지원하고 강화하며, 이미 유네스코 창의도시로 지정된 도시 및 회원 도시 가입을 준비 중인 도시들과 경험을 교류하기 위해 노력하고 있다. ‘치앙마이 공예 및 민속예술 창의도시’ 사업을 시작하면서 치앙마이는 해외 국가들을 방문해 토착지식을 교류하고 회원 도시로서의 경험을 나누는 좋은 기회를 가졌다. 2019년 5월에는 한국의 진주에서 열린 제 4차 창의도시 국제포럼과 진주세계민속예술비엔날레에 참여했다. 그 후 진주 실무팀도 치앙마이를 방문하였고, 우리는 이 기회를 통해 치앙마이의 소중한 문화유산 개발을 알리고 모범 사례들을 공유했다. 이 기간 동안 진주는 신청서를 제출하기 위해 준비 중이었기 때문에, 2019년 10월 30일 진주가 유네스코 창의도시 네트워크 공예 및 민속예술 분야의 회원으로 지정되었다는 소식을 듣고 진심으로 기뻐했다.

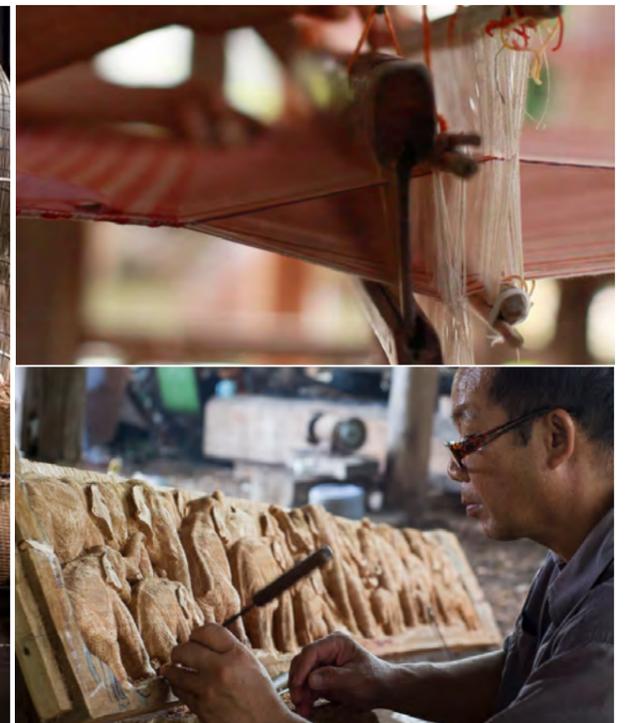
치앙마이는 공예 및 민속예술 분야에서 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN) 회원 도시이자 세계공예협회(World Crafts Council)가 인정한 ‘세계 공예도시’이다. 치앙마이는 람팡(Lampang) 주나 람퐁



(Lamphun) 주와 같이 이웃 지역이면서 비슷한 문화를 공유하는 지역들과 지식을 공유하고 경험을 교류하는 데 중요한 역할을 해왔다. 치앙마이의 또 다른 역할로는 창의도시 개선을 위한 원동력으로서 문화가 적용되고 사용되는 방식을 지원하는 것이다. 견고한 기반을 구축하는 것이 도시 개발의 주요 과제이기 때문에 치앙마이는 모든 규모의 지역사회를 지원하기 위해 끊임없이 노력해 왔다. 치앙마이는 현재 난(Nan)주와 협력해 ‘유네스코 공예 및 민속예술 창의도시를 위한 난주 종합계획 추진방안’ 프로젝트를 추진하고 있으며, 난이 공예 및 민속예술 창의도시가 될 수 있도록 지원하고 있다. 우리는 독특한 공예와 뛰어난 전통을 가지고 있는 난이 국제적으로 알려지고 인정받아야 한다고 굳게 믿고 있다. 또한 치앙마이는 팻부리(Phet Buri), 수판부리(Suphan Buri)주, 치앙라이(Chiang Rai)주 등과 같이 창의도시 가입을

희망하는 주들에게 우리의 지식과 경험을 보급하고, 또한 주 행정청, 지속가능관광 관리청(DASTA) 또는 각 주의 자치단체 간 협력 하에 효과적인 실무 과정을 지도해주면서 이들의 역량을 강화해오고 있다.

공예 및 민속예술 분야의 도시들과 협력하는 것 외에도, 다른 창의 분야의 부문 간 프로젝트나 통합적인 협력을 장려하여 지식의 확대와 창의적인 개발에 기여하는 것이 필요하다. 따라서 치앙마이는 2019년 9월 한국의 서울 동대문 디자인플라자에서 열린 ‘휴먼시티 디자인 서울’ 행사에서 전통 예술과 공예에 대한 지식을 공유하였고, 음식 창의도시인 전주도 방문하였다. 전주 방문 이후부터 치앙마이는 전주와 함께 지역 음식과 관련된 지식 교류 프로젝트를 진행하고 있다. 앞으로 각 도시의 전문가들을 초청하여 그들의 토착지식을 알리는 기회를 가질 것이고, 이는



* 사진 출처 : <https://www.creativecitychiangmai.com/en/home-eng>



파신틴족 쯘통(Pha Sin Teen Jok Jomthong)

음식 문화의 발전으로 이어질 것이다. 치앙마이는 항상 UCCN의 회원 도시로서 헌신해 왔으며, 네트워크의 다양한 회의에 참여해 왔다. 예를 들면, 이탈리아 파비아노에서 열린 연례 회의, 일본 가나자와에서 열린 공예 및 민속예술 서브네트워크(Sub-Network) 회의, 호주 애들레이드에서 열린 아시아·태평양 지역회의 등에 참여해 실무 네트워크를 강화하고 지식을 확대하며 개발 방법을 제고했다. 또한 치앙마이는 이 기회들을 통해 전통 종이 공예와 금박 공예 등과 같은 소중한 문화 자산을 소개했다.

국제 협력 외에도, 치앙마이는 국내 여러 도시들과 시너지를 창출했다. 치앙마이는 푸껫(Phuket)주가 개최하는 ‘21세기 푸껫 구시가지 구정 축제(21st Phuket Chinese New Year and Old Phuket Town Festival)’에 참가 요청을 받아, 그 축제에서 창의도시 홍보 전시회를 선보였다. 또한 치앙마이는 수코타이와의 관계가 점점 더 악화되고 있음에도 불구하고, 수코타이가 등재 신청을 준비하기 시작했을 때부터 계속 도움을 주었다. 수코타이가 공식적으로 창의도시로 지정된 후, 치앙마이는 효과적인 실무 과정에

대해 실무팀에게 조언을 하였으며 서로의 경험을 나누었다.

위에서 언급한 활동들은 태국 정부의 지속가능한 발전 정책과 공존이 가능한 활동들이다. 주요 창의도시 이니셔티브 주체로서, 치앙마이주 행정청과 치앙마이 대학은 ‘2030 지속가능발전의제(2030 Agenda for Sustainable Development)’의 달성을 위해 정책과 개발 구상 플랫폼을 적용해 왔으며, 이러한 노력들은 부문 간 협력 하에 지식을 통합하고 지역 주민에게 직접 혜택을 주기 위한 것이었다



파두카, 미국

퀼트와 섬유 예술로 인간 경험의 이야기를 전하는 파두카

퀼트만큼 세계의 역사와 문화를 보여주는 것은 없다. 세상이 계속 변하는 동안, 그대로 남아있는 한 가지는 사람들이 어떻게 인간의 상황을 섬유에 담았는지 하는 것이다. 섬유는 모든 경제적 배경을 가진 개인들이 가능한 모든 감정을 표현하기 위해 주요 도시와 농촌 마을에서 창의적 표현의 한 형태로 수백 년 동안 사용되어 온 매개체이자 예술 형식이다.



미국 켄터키주 파두카(Paducah)에 위치한 국립퀼트박물관은 방문객들에게 이러한 인간 경험에 대한 이야기를 생생하게 전달하고, 또한 전 세계 퀼트와 섬유 예술 공동체의 이야기를 관객들에게 전하기 위해 노력하고 있다.

다양한 퀼트 및 섬유 예술의 전시를 통해, 우리는 퀼트가 아닌 인간이 처한 상황에 대한 이야기를 전하고자 한다. 우리는 모든 방문객에게 현재 자신의 세계관을 벗어나서 생각할 수 있는 아이디어를 제공하고, 궁극적으로는 자신과 다른 삶을 살고

있는 사람들을 인식하고, 이해하며, 공감하는 데 있어서 변화할 수 있기를 희망한다.

2020년에 박물관은 기본 인권과 관련된 많은 문제를 다루었다. 이 전시들은 다양한 창작자에 의한 전시를 비롯해, 17개의 지속가능개발목표(SDGs)를 달성하는 데 문화가 기여한 점을 보여주었다. 그 예로는 불평등 감소, 성평등, 육상 생태계 등이 있다.

‘우리 이야기: 직물에 나타난 인권 이야기(OURstory: Human Rights Stories in Fabric)’ 전시의 특징은 전 세계 인권의 역사를 논의하는 예술가들의 전 지구적

표현이었다. 45명 이상의 예술가들이 인종 차별, 성 차별, 교육에 대한 평등한 접근, 성소수자 인권, 미국 원주민 권리, 아파르트헤이트(apartheid), 종교의 자유 등의 주제에 대한 논평을 냈다. 또한 2020년에 박물관은 여성에게 투표권을 부여한 미국 수정헌법 제 19조 통과 100주년을 기념했다. ‘여성의 투표권: 혁명과 발전’ 전시회에서 예술가들은 평등과 투표권을 이끈 투쟁을 잘 보여주는 역사적 사건들을 묘사했다. 인권에 대한 주제에 이어 박물관은 모든 사람의 평등한 권리를 옹호하는 미국 단체인 ‘사회정의 바느질 아카데미(Social Justice Sewing Academy)’의 청소년 퀼트 전시회를 개최하기도 했다.

← 왼쪽

① 파두카 국립퀼트박물관, 켄터키주, 미국
 ② 루아나 루빈(Luana Rubin), “북극곰 (Polar Bear)”. ‘멸종위기종에서 영감을 받아’ 중에서.

① 메리 제인 스네이드(Mary Jane Sneyd), “인종차별 없는 세상 (Colorblind)”. ‘우리 이야기: 직물에 나타난 인권 이야기’ 중에서.
 ② 사라 트레일(Sara Trail), “강한 힘 안에 고이 잠드소서, 트레이본(Rest in Power, Trayvon)”. 사회정의 바느질 아카데미(Social Justice Sewing Academy)
 ③ 파두카 국립퀼트박물관, 켄터키주, 미국





또한 올해 박물관은 동물권을 다룬 ‘멸종위기종에서 영감을 받아’라는 전시회를 열어, 현재 전 세계적으로 멸종 위기에 처한 170여 종의 동식물을 조명했다. 관람객들에게 동식물 멸종을 촉진하는 관행들에 대해 교육을 함으로써, 현재의 인식, 미래의 정책 그리고 궁극적으로는 이러한 전 지구적 현상에 미치는 영향을 알리는 것이 목표다.

우리 삶에 있어서 음악의 중요성이 올해 두 차례의 박물관 전시회에서 직물을 통해 살아났다. 스튜디오 아트 퀼트 어소시에이츠(SAQA)는 ‘뮤지카(Musica)’라는 전시회를 통해 그들에게 영감을 주고 동기를 부여한 음악을 보여주는 40여 점의 예술 작품을 전시했다. 아티스트인 마이클 커밍스(Michael Cummings)는 ‘아프리카 재즈 시리즈’ 전시를 열어 미국 재즈 음악의 역사에 대해 이야기를 했다. 파두카 근처에

는 유네스코 음악 창의도시로 선정된 캔자스시티(Kansas City)가 있다.

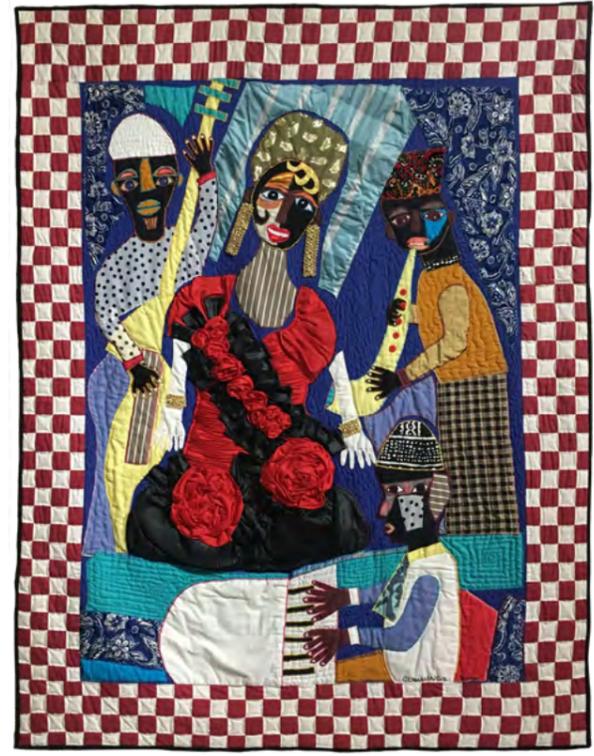
퀼트 공예가들은 퀼트라는 역동적인 예술 형태를 사용하여 그들만의 독특한 삶의 경험을 세상과 공유하는 놀라운 예술가들이다. 그들의 이야기를 통해, 우리는 모든 인류에 대해 더 많이 배우고, 결국에는 우리 자신이 더욱 인간적이 된다.

국립퀼트박물관은 파두카에서의 박물관 체험 및 디지털퀼트박물관(Quilt Museum Digital)과 같은 새로운 가상 플랫폼을 통해 더 많은 관객들에게 다양한 이야기들을 선사할 수 있어 자랑스럽게 생각한다. 더 자세한 내용은 www.quiltmuseum.org에서 찾을 수 있다.

* * * * *

유네스코 공예 및 민속예술 창의도시 중 하나인 파두카는 일년 내내 퀼팅 예술과 현대 퀼트 예술가를 기념한다. 국립퀼트박물관과 같은 문화 파트너들은 퀼트 전통이 세계적으로 인정받는 예술 형태로 성장하는 것을 계속 지원하면서, 혁신적인 예술가들을 조명하고, 사람들 간의 중요한 대화를 장려하며, 문화유산과 경험에 대한 접근성을 높이고 있다. 파두카에 대해 더 알고 싶다면 www.paducah.travel을 방문하기 바란다.

① 캐럴린 스키(Carolyn Skei), “내 마음 속에, 산 안토니오를 (San Antonio on My Mind)”, SAQA의 ‘뮤지카’ 중에서.
② 마이클 커밍스(Michael Cummings), “조세핀 베이커 (Josephine Baker)”, ‘아프리카 재즈 시리즈’ 중에서.





샤르자, 아랍에미리트

탈리 이야기 : 샤르자의 문화적 및 창의적 교류 교역로 확대

탈리(Talli)는 여성 장인들이 손으로 짜서 끈을 만드는 토착적인 공예 기술이다. 전통적으로 집에서 이루어지는 이 공예 작업은 여성에게 중요한 수입이나 생계 수단이다. 옷깃, 소맷부리 및 옷단을 장식하는 데 사용되는 탈리는 지역 사회 내에서도 그 밖의 지역에서 선물, 거래 또는 교환의 수단이기도 했다.

이르티 현대공예협회(Irthi Contemporary Crafts Council)의 지원을 받고 있는 탈리는 아랍에미리트 샤르자의 해안 지역에서 여전히 행해지고 있다. 이곳은 역사적으로 중요한 해상 무역로의 교차로에 위치한 곳이자, 그 지역 해안에서 태어난 선원들의 고향이기도 하다. 탈리는 샤르자 문화유산에 중요한 기여를 하고 있으며, 집단 정체성과 공동체 유대를 보여주는 국보로 간주된다. 탈리 공예는 실 짜기와 기술 거래의 세대 간 교류를 통해 지식과 기술이 전승되는 곳, 기하학적인 패턴이 노래 및 대화와 어우러지는 곳, 그리고 나눔이 삶의 방식인 곳, 즉 가정에서 이루어진다. 탈리 안에는 어머니의 손에서 딸의 손으로, 노래하는 목소리에서 듣는 귀에 이르기까지 풍부한 교류 과정이 담겨 있다.

* 모에즈 아슈르(Moez Achour) 사진(이르티 현대공예협회 제공).

샤르자는 페르시아만과 오만만 사이의 해안이 있는 유일한 토후국(emirate)이다. 6,000여 년의 역사를 거치면서 이 마을은 이 지역에서 가장 부유한 곳으로 성장했고, 이곳 주민들은 농업, 사냥, 어업 및 진주 채취와 함께 무역과 항해에 의존해서 수입을 얻는다.¹ 고대부터 지역 곳곳이 청동기시대 초기 지역 교류 네트워크(기원전 3,000년)의 일부를 형성하였고, 구리와 소금 등과 같은 원자재가 수출품이었으며,² 나중에는 다양한 물품들이 오만, 인도, 페르시아 등지에서 수입되었다. 샤르자의 진주 채취 산업은 작은 만을 중심으로 시작해서, 페르시아만 전역에 걸쳐 그리고 이란, 아프가니스탄, 파키스탄, 인도, 심지어는 케냐와 잔지바르에 이르기까지 무역로가 개설되면서 중요한 무역항으로 성장했다.³ 19세기경에 샤르자는 이 지역의 주요 항구였다. 유럽인들에게 있어서

샤르자는 인도로 가는 교역로의 전략적 위치에 있었기 때문에 이곳은 교역의 중심지가 되었으며, 실제로 포르투갈, 네덜란드, 영국이 정기적으로 이 해안을 차지하기 위해 전투를 벌였다.⁴ 카와심(Qawasim) 부족은 뛰어난 선원들이었으며, 2만명의 선원을 태울 수 있는 대형 선박을 건조하여 샤르자가 19세기 말까지 주요 정치적, 경제적 중심지가 되는 데 일조했다.

샤르자, 탈리 그리고 과거 교역로 간의 연관성을 발견하기 위해, 샤르자 해안에 있는 디바 알 히스(Dibba Al Hisn)에 위치한 비드와 센터(bidwa Centre)의 장인들에게 그들이 기억하는 이야기들을 들려 줄 것을 요청했다.



1. Rashid, N.A., Sheikh Sultan Life and Times (Dubai: Motivate Publishing, 2010).
2. Charbonnier, J. "The Genesis of Oases in Southeast Arabia: Rethinking Current Theories and Models," in Oases and Globalisation: Ruptures and Continuities, ed. E. Lavie and A. Marshall (Cham, Switzerland: Springer, 2017).
3. Searle, M. Geology of the Oman Mountains, Eastern Arabia (Switzerland: Springer Nature, 2019).
4. Rashid, N.A., 위의 책.



지역 거래만 할 수 있었지만, 시간이 지나면서 우리의 연결망은 아랍에미리트 밖으로 넓어졌고, 따라서 수공예품을 거래하기 시작했어요”라고 이야기했다. 또한, “기본 재료는 오만과 이란에서 수입하곤 했는데, 가끔씩은 재료들이 지역마다 달랐어요”라고 덧붙였다.

탈리 재료에 대해서는 다음과 같이 말했다. “실은 파키스탄과 인도에서부터 주요 회사들이 위치해 있는 두바이까지, 그리고 다시 디바 알 히스까지 배로 보내졌어요. 우리는 이곳에서 1-2주 동안 머무는 배의 상인들로부터 실을 사곤 했어요. 그들은 탈리를 하는 집들을 알고 있어서 우리에게 재료를 가져다 주었어요. 우리는 오래된 탈리 물건들을 하나도 버리지 않았어요. 그 물건들 속에 있는 크오스(khose, 야자 나뭇잎 줄기)는 금처럼 귀한 것이니까요. 우리는 오래된 탈리 물건들을 모아 간직했어요. 이것들을 상인에

국제 교류와 관련하여 그들은 “과거에는 오만이나 이란과 같은 나라에서 여성들이 찾아와 우리 탈리와 그들의 탈리를 교환했어요”라고 말했다. 두 번째 장인은 다음과 같이 이야기 했다. “예전에 우리의 활동은



게 돈을 받고 팔거나 필요한 재료와 교환하기도 했어요.”

토후국의 문화는 사람들을 통해 전해지고,⁵ 이러한 대화와 교류에 대한 탈리의 이야기는 잘 확립된 샤르자의 교역로를 새로운 창의적 탐험의 길로 확장시키고 있다. 중동, 북아프리카 및 동남아시아(MENASEA) 무역의 교차로에 있는 샤르자의 전략적 위치는 이전부터 지금까지 무역에 큰 이점이었으며, 또한 샤르자의 기업가정신과 함께 창의성, 문화, 문명의 등불이라는 명성을 설명해 준다.

샤르자의 통치자이자 아랍에미리트 최고위원회 위원인 셰이크 술탄 빈 무함마드 알 카시미(Sheikh Sultan Bin Mohammed Al Qassimi)는 “문명은 단순한 건물이나 기본 인프라 그 이상입니다. 여기에는 장소와 밀접하게 연결되어 있는 의식, 믿음과 역사 유산이 포함되어 있습니다”⁶ 라고 했다. 샤르자는 탈리의 보호를 비롯해 지역 유산을 보존하는데 전념할 것이다. 손으로 직접 만든 작품으로서 이 공예는 사람들을 연결하기 위해 기술 플랫폼에 의존하는 21세기의 모습과 대조를 이룬다. 점점 더 디지털 방식의 삶이 늘어나고 있지만 탈리는 절대로 쉽게 사라지지 않을 것이다.

캐스린 베스트(Kathryn Best)
샤르자 시 연락담당자

5. SCTDA, Sharjah: Heart of Culture (Dubai: Explorer Publishing, 2019).

6. S. Kay, Sharjah Heritage and Progress (Dubai: Motivate Publishing, 2006)에서 인용.

* 모에즈 아슈르(Moez Achour) 사진(이르티 현대공예협회 제공).

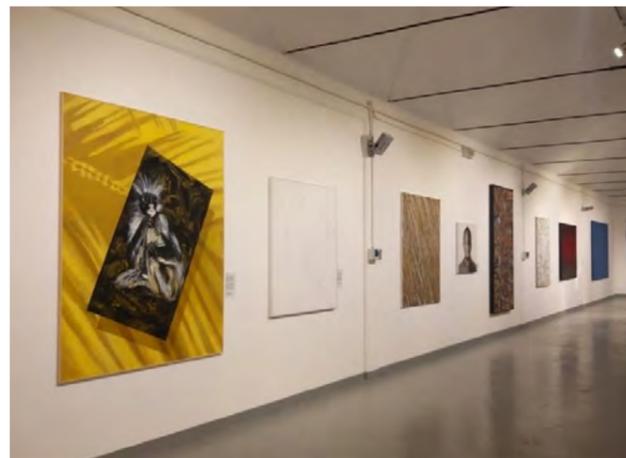


비엘라, 이탈리아

팬데믹 기간 동안 유네스코 창의도시 비엘라의 1년

비엘라(Biella)는 2019년 말 공예 및 민속예술 분야에서 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)에 가입했다. ‘예술 공예’는 양모 섬유 생산과 밀접한 관계에 있는 비엘라의 전통 유산의 핵심 요소다. 이 지역의 섬유 제조의 우수성은 전 세계적으로 알려져 있는데, 이는 13세기부터 그들 자신만의 문화 정체성을 증진하고 강화하면서 국제 무대에서 경쟁을 해 온 지역사회 전체의 노력 덕분이다.

오늘날 비엘라는 비탈레 바르베리스 카노니코(Vitale Barberis Canonico), 세루티(Cerruti), 로로 피아나(Loro Piana), 피아첸차(Piacenza), 레다(Reda) 및 제냐(Zegna) 등과 같은 유명 브랜드의 본고장이다. 장인 기술과 제조 창의성이 특징인 비엘라의 경제는 항상 이 지역의 충실한 동맹자인 환경을 존중해 온 보기 드문 경쟁적 이점이 있다. 실제로 이 지역은 몇몇 계곡의 물과 샘 등의 천연자원을 물려 받아서, 섬유클러스터의 탄생과 발달에 확실히 유리했다. 따라서 미켈란젤로 피스톨레토(Michelangelo Pistoletto)가 그린 ‘세 번째 낙



원(Third Paradise)’의 로고가 유네스코 창의도시 가입 신청을 위한 도시의 상징으로 채택된 것은 우연이 아니다. 이 로고는 인간의 손과 자연의 화해를 상징하고 있으며, 둘 사이의 새롭고 균형 잡힌 관계를 구축하는 의미다. 또한 창의도시 신청서에 포함되어 있는 6개의 프로젝트는 산업 생산이 환경에 미칠 영향을 최소화하기 위한 목적으로 설계되었으며, 이는 2030 유엔 의제 목표 9, 11, 12, 13, 14 및 15에 해당된다. 창의도시 신청 과정은 비엘라주 시장 74명 전원이 지지한 이 지역의 첫 번째 이니셔티브로서, 이 지역 전체의 의지, 통합 및 헌신을 보여주는 분명한 신호였다. 또한 신청서에 포함된 프로젝트 중 또 다른 주제인 ‘직조 관계(Weave Relations)’는 현재 진행 중인 이탈리아-나미비아 협력 사업이다. 비엘라는 나미비아 양모 생산 지역의 주요 중심지인 케트만스호프(Keetmanshoop)에 교육(비엘라에서 나미비아 기사에게 워크숍 제공)을 제공하고, 나미비아가 앞으로 공예 및 민속예술 분야의 신청 후보가 될 수 있도록 멘토십을 할 것이다. 나미비아 기관 및 기업의 고위급 대표들로 구성된 파견단이 일년 전에 비엘라를 방문하였으며, 오늘날 두 도시는 공동 양해각서를 작성 중에 있다.

이탈리아에서 발생한 코로나19는 거버넌스 구축뿐만 아니라 프로젝트 실행을 진행 중이던 작업도 중단시켰다. 그러나 비엘라는 창의도시로서의 새로운 지위에 대한 책임감을 느끼면서, 새롭게 발생하는 여러 문제들에 대한 창의적인 해법을 찾기 위해 노력하고 있다.

첫 번째 주요 이니셔티브는 10만 장의 보호 마스크를 생산하는 것으로, 시타델라르테-폰타지오네 피스톨레토(Cittadellarte-Fondazione Pistoletto) 재단, 라니피치오 세루티(Lanificio Cerruti) 및 이탈리아 적십자가 참여했다. 미켈란젤로 피스톨레토와 디자이너 겸 기업가인 니노 세루티의 브랜드 시그니처가 새겨진 이 마스크들은 이탈리아 적십자의 자원봉사자들과 지금까지도 코로나 퇴치의 최전선에서 싸우고 있는 비엘라 병원에 기부되었다. 이 지역의 창의적인 분야와 기업 분야 간의 협력으로 비엘라는 또 다시 부를 창출하게 되었다.

새로운 시작의 신호로 2020년 9월 5일, 비엘라 유네스코 창의도시의 첫 후원자이자 촉진자인 CRB (Cassa di Risparmio di Biella) 재단은 사람들이 지





속적으로 관심을 가지는 주제인 ‘시각 예술과 자연의 대화’를 국제 예술가들이 다루는 축제인 셀바티카(Selvatica)를 시작했다. 프랑코 페라리스(Franco Ferraris, CRB 재단 회장)는 코로나19에 따른 봉쇄 조치 이후의 첫 번째 예술 행사에서 모든 안전 기준을 준수할 것이라고 공언하면서, 이 행사는 “다시 살아난 도시에 있어 중요한 순간이며” 그리고 “축제는 창의성의 승리”라고 말했다.

창의도시로서 유네스코의 인정은 이미 국제적인 창의적 예술가들을 끌어들이었다. 파트리크 살레타(Patrick Saletta)와 장 르 귀야르데르(Jean Le Guyarder)는 비엘라, 특히 예전의 섬유 공장이었던 라니피치오 프리아(Lanificio Pria)의 2만m²에 달하는 산업 건물의 일부를 국제 미술 갤러리의 완벽한 장소로 지목했다. 이 장소의 이름은 울브리지 갤러리(Woolbridge Gallery)이고, 2020년 10월 10일 개관한 이후 2년 안에 면적 전체를 채울 것을 목표로 하고 있다. 이 거대한 프로젝트는 새로운 창의적인 목적을 위해 오래된 공장 건물을 용도에 맞게 재사용함으로써 오래된 산업 건물을 보존하고 도시 자체에 대한 새로운 인식을

갖게 하였다. 이 프로젝트는 비엘라 유네스코 창의도시의 후원을 받아 진행되었다.

네트워크, 유연성, 상징적 문화적 특성을 현재 경제 성장과 혁신의 기둥이라고 생각할 때, 문화적 특성이 생산되고 이용되는 창의문화산업은 경제 회복에 있어서 중요한 역할을 할 수 있다. 이러한 점을 고려하여 이 비상 시기에 대처해야 한다. 이는 회원 도시 간의 협력에 토대를 두고 있는 UCCN의 경우에 더욱 적용이 가능하다. 유네스코의 지정 덕분에, 비엘라는 창의성과 혁신의 강력한 동력을 가진 도시로 인식되어 왔다. 따라서 이러한 요소들은 현재와 같은 위기의 시기에 지역 경제의 완전한 회복을 위해 한 걸음 앞으로 나아가는 것이 될 것이다.

엘리사 피가(Elisa Piga)
CRB 재단 인턴

목 차

- 편집인 인사말
- 진주시장 축사
- 유네스코 본부 축사
- 유네스코 한국위원회 축사

논문

- 21세기의 창의도시: 일본의 사례
- 치앙마이의 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파
- 창조도시론의 전개와 한국의 상황
- 농촌차원의 문화공간
- 민속예술의 재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥: 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며

대담

- 팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안

창의관광 트렌드

- 목적지 생태계의 지렛대인 창의관광

창의도시 소식 및 활동

- 바르셀루스(포르투갈)
- 수코타이(태국)
- 치앙마이(태국)
- 파두카(미국)
- 샤프자(아랍에미리트)
- 비엘라(이탈리아)

문화유산

- 진주검무

문화유산

[진주검무]

임수정
(경상국립대학교 민속무용학과 교수)

1. 지역인의 사랑을 받는 진주춤

진주검무는 조선시대에 기생(전문 여성 예능인)에게 노래와 춤을 가르치던 정부 기관인 교방에서 공연된 검무들 중 가장 대표적인 춤이다. 진주는 춤의 고장으로 여러 가지 전통춤이 전승되고 있지만, 진주 사람들은 그 중에서 진주검무를 가장 귀중하게 여긴다. 진주 사람들은 춤을 배우면 대개 검무를 먼저 배운다. 또한 진주에서 열리는 각종 축제 등 많은 행사에서 진주검무가 가장 많이 공연된다.

진주시가 2017년부터 유네스코 창의도시 추진을 위한 풀뿌리 문화프로젝트로서 ‘진주 전통춤 보급’ 활동을 시작했을 때도, 시민들에게 가장 먼저 강습한 춤이 진주검무였다. 올해는 코로나 19 때문에 진주검무 보급에 어려움이 있었지만, 그럼에도 불구하고 코로나 상황이 좋아진 가을부터는 보급 활동을 활발하게 진행하고 있다. 이 사업을 통해서 지금까지 약 2,000여명의 시민들이 진주검무를 출 수 있게 되었다.



진주검무(진주검무보존회 제공)



2. 문화사적 배경

역사적으로 보면, 검무는 우리나라의 역사만큼이나 오랜 연원을 지니고 있는 춤이다. 이 춤은 상고시대의 수렵무용이나 의례무용 또는 전투무용에서 그 유래를 찾을 수 있다. 이 춤은 삼국시대, 고려시대, 조선시대를 거쳐 현재에 이르기까지 그 맥(脈)을 이어오고 있는 한국의 대표적 전통춤이다.

교방검무는 조선 후기에 궁중정재의 하나로 정착되어, 예술적으로 다듬어지고 세련되어지면서 궁중연향의 필수적인 공연 종목으로 자리 잡았다. 궁중에서 큰 연향이 열릴 때면, 각 지방 교방청에서 파견된 관기들이 모여서 함께 연습하고 공연에 참가하였으며, 연향이 끝나면 그들이 각 지방으로 돌아와서 궁중의 검무를 보급하였다. 지방 관아나 민간의 행사 때에도 검무가 공연되었다. 이에 따라 각 지방의 독특한 특색을 담은 각 지역 특유의 검무 양식이 나타나게 되었다. 진주의 여기들은 검무에 뛰어났다는 기록에서도 알 수 있듯이, 예로부터 진주에서는 검무가 활발히 추어졌고 타 지역 검무에 비해서 예술성이 뛰어났다.

진주검무를 정확히 기록한 『교방가요』에는 검무를 추는 모습이 그려져 있다. 네 명의 기녀가 칼을 들고 추는데, 절하는 동작, 손을 들고 내리는 동작, 쌍쌍이 마주보고 추는 동작, 칼을 휘두르며 추는 동작, 칼을 겨드랑이에 끼고 도는 동작, 칼을 휘두르면서 원을 그리며 도는 동작 등 여러 춤사위들이 묘사되어 있다. 칼은 목이 구부러지지 않은 것을 사용하고 있다. 오늘날에도 이런 동작들이 전승되고 있으며, 주로 8명이 등장하는 팔검무를 춘다.

3. 의암별제와의 연관성

진주성은 1592년부터 1597년까지 7년에 걸쳐 벌어진 임진왜란에서 격전지였다. 제 2차 진주성 전투에서 진주성을 함락시킨 왜군이 축석루에서 자축연을 베풀었는데, 이 때 진주관기 논개가 왜장을 유인하여 함께 남강물에 투신하여 순국한 사건이 발생하였다. 그 후 논개는 진주 지역의 기녀들에 의해서 추모되었고, 오늘날까지 진주의 상징적인 인물로 기억되고 있다. 매년 봄에 행해지는 전통예술축제가 ‘진주논개제’로 불려지고 있다. 19세기 말엽 진주목사로 부임한 정현석은 임진왜란 중 순국한 논개를 추모하기 위해 의기사(義妓祠)를 고쳐 짓고, 논개를 추모하는 제사인 의암별제(義菴別祭)를 거행하였다. 이 「의암별제」에서 진주검무가 헌무로 추어졌다. 이후 매년 「의암별제」가 거행되었는데, 일제시대에 그 전승이 중단되었다.

1990년대 들어서 진주지역 교방(敎坊)의 기녀들이 연행했던 공연물들을 비롯하여, 의암별제 가무를 상세하게 기록하고 있는 정현석의 『교방가요(敎坊歌謠)』가 발견되었다. 이것들을 토대로, 1992년에 진주민속예술보존회가 임진왜란 400주년을 기념하여 의암별제를 복원하였다. 의암별제는 여성이 제관이 되고, 모든 순서가 여성들에 의해서 거행된다. 매년 거행되는 의암별제에서 여성들이 진주검무를 헌무로서 공연한다. 이렇듯 진주검무는 논개의 충혼을 기리는 헌무로서 제의성을 갖고 있다.



4. 전승과 창의산업화

검무를 진주에서 전승하고 보존하는 데 커다란 역할을 한 사람은 진주감영 소속 교방청의 여기였던 최순이(완자, 1884-1969)이다. 그녀는 8세 때부터 가무를 배우고, 13세 때 진연도감청에 뽑혀 올라가 장악원에서 정재를 훈련 받았으며, 1906년경 고종황제 앞에 나아가 춤을 추었다. 그녀는 1910년 한일합방과 더불어 낙향하여, 기생과 그밖의 예능인을 양성하기 위해 설립된 진주권변에서 제자들을 양성함으로써 오늘날의 진주전통예술의 기초를 놓았다. 의암별제의 복원도 그녀의 구술에 크게 의존하였다.

진주검무는 1967년 국가지정 중요무형문화재 제12호로 지정받게 되었다. 당시의 무형문화재 조사보고서에 따르면, “진주검무는 무용사적으로 가장 오랜 역사와 전통을 지니고 있으며 예술적인 면에서도 높이 평가된다.” 궁중에서 전래한 검무의 원형을 최순이가 완벽하게 보존하고 있었고, 제자인 이운례, 김자진, 김수악 등이 최순이에게 검무를 이수한 후 50여년간을 계속 검무를 추고 있었기 때문이다. 그 후 성계옥, 김태연, 유명희가 기능보유자로 지정되어 있다.

진주검무의 전승단체인 진주검무보존회(회장 유명희)는 매년 정기발표회를 갖는 등 이수자들을 위한 전수 활동과 현대적 재창조 활동을 이어오고 있다.



매주 토요일에는 진주성 축석루에서 시민들과 관광객들을 위한 토요일 상설 공연을 열고 있으며, 진주의 봄축제인 「진주논개제」에서 200여명이 동시에 검무를 추는 실험적인 공연을 하여 환호를 받기도 하였다. 또한 매년 가을에는 일반 시민들을 위한 보급 활동을 벌이고, 진주검무 동아리 발표회를 갖는다. 2019년에는 공연예술 산업을 활성화하기 위한 유네스코 창의도시 사업의 일환으로, 진주검무와 미디어 아트를 결합하여 새로운 융합예술작품을 제작하기도 하였다.



편집위원

발행인

조규일

편집인

정병훈 / 사사키 마사유키

책임 편집위원

이정현

편집 간사

성윤학

영문 교열

정준민

디자인

안은영

편집위원

실비아 아만(인포리얼스 대표, 오스트리아)

워라론 분야수랏(치앙마이 대학)

제이드 민티(남부 창 의 도시 대표, 남아프리카 공화국)

사사키 마사유키(카나자와 세이료 대학)

조르디 파스쿠엘(카탈로니아 개방 대학)

다르마 푸트라(우다야나 대학)

남성진(진주문화연구소)

문선옥(경상국립대학교)

박초연(진주교육대학교)

신용민(경상국립대학교)

신종훈(경상국립대학교)

유근중(사진작가 프리랜서)

이정덕(전북대학교)

이정현(번역가 프리랜서)

임수정(경상국립대학교)

정병훈(경상국립대학교)

허용호(한국예술종합학교)

공예 및 민속예술 국제저널

진주창의산업진흥회

경상남도 진주시 축석로185번길 5 (우편번호 52683)

전 화 : 055. 741. 0264

이메일 : jinju2018@gmail.com

Copyright © 2020 창의산업진흥회

발행일 2021. 3. 25

『공예 및 민속예술 국제저널』

투고 논문 지침

공예 및 민속예술 저널(International Journal of Crafts and Folk Arts)은 공예 및 민속예술과 관련된 학술논문, 소개 글, 논평, 행사 소식, 서평 등을 모집합니다. 원고는 기본적인 요건을 충족하는 것으로서 다른 곳에 제출되지 않았거나 이전에 출판되지 않은 것이어야 합니다. 투고된 원고는 관련 분야 전문가 2-3명의 심사를 거쳐 게재 여부를 결정합니다. 투고된 원고는 반환하지 않습니다.

1. 원고 분량은 종류에 따라 다음과 같다.

학술논문

각주, 참고문헌, 표, 사진 등을 포함하여 200자 원고지 80-100매 이내로 한다.

소개글 및 행사 소식

각주, 참고문헌, 표, 사진 등을 포함하여 200자 원고지 10-20매 이내로 한다.

서평

각주, 참고문헌, 표, 사진 등을 포함하여 200자 원고지 20-30매 이내로 한다.

2. 학술논문의 경우 반드시 논문 투고 시 초록(200자 원고지-3매 이내), 주제어 10개 이내, 자기 소개(e-mail 주소 포함)가 포함되어야 한다.

3. 각주 및 참고문헌은 시카고 스타일을 따른다.

4. 원고는 『공예 및 민속예술 국제저널』의 편집 매뉴얼에 맞도록 편집될 것이다. 원고의 내용은 명료성을 제고하기 위해서 저자와의 협의를 거쳐서 부분적으로 수정될 수 있다.

원고 제출 및 추가 문의는 다음 연락처로 문의하시기 바랍니다.

공예 및 민속예술 국제저널

진주창의산업진흥회

경상남도 진주시 축석로185번길 5 (우편번호 52683)

전 화 : 055. 741. 0264

이 메 일 : jinju2018@gmail.com

홈페이지 : <http://ijcf.kr>

목 차

편집인 인사말	06 - 정병훈
진주시장 축사	08 - 조규일
유네스코 본부 축사	09 - 에르네스토 오토네 R
공예 및 민속예술 국제저널 발간 축사	10 - 김광호

논문

21세기의 창의도시 : 일본의 사례	12 - 사사키 마사유키
치앙마이 창의 도시화를 위한 지역 전통 지식의 보존과 전파	24 - 워라룬 분야수랏
지역 전통 지식의 보존과 전파 창조도시론의 전개와 한국의 상황	44 - 이정덕
농촌차원의 문화공간	70 - 실비아 아만
재생을 통한 문화 창의 산업의 진흥 : 신명과 흥이 있는 사람들의 도시, 진주를 기대하며	78 - 허용호

대담

팬데믹 시대의 문화예술 활동 : 과제와 극복방안	98- 워라룬 분야수랏 / 정병훈 / 제이드 민티 / 조르디 파스쿠엘
----------------------------	--

창의관광 트렌드

목적지 생태계의 지렛대인 창의관광	120 - 카롤린 쿠레
--------------------	--------------

창의도시 소식 및 활동

바르셀루스(포르투갈)	132
수코타이(태국)	136
치앙마이(태국)	140
파두카(미국)	144
샤르자(아랍에미리트)	148
비엘라(이탈리아)	152

문화유산

진주검무	156 - 임수정
------	-----------

