

INTERNATIONAL JOURNAL of
**CRAFTS and
FOLK ARTS**

Volume 4 2023



INTERNATIONAL JOURNAL of
CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

정병훈 4 편집인 인사말

논 문

남기범 7 지역의 문화예술 생태계 구축:
UCCN 프로그램의 역할을 중심으로

실비아 아만 23 도시 문화생태계에 대한 유럽의 관점

권경우 35 우리의 실험은 멈추지 않을 것이다:
지역문화거버넌스‘공유성복원탁회의’라는 실험

로첼라 타란티노 51 문화생태계 조성:
2019 유럽 문화 수도 마테라의 경험

장상훈 69 문화생태계의 활성화와 지역국립박물관의 역할

마르타 요베트 85 문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임 워크
“문화21 플러스”

CONTENTS

대 담

- 이정덕/ 109 지역문화 생태계의 강화와 활성화
프란시스 소콧바/
타라 폴/
남성진

창의도시 소식 및 활동

- 137 알-하사(사우디아라비아); 바르셀로스(포르투갈); 비다(나이지리아);
비엘라(이탈리아);가브로보(불가리아);김해(대한민국);
호이안(베트남);가나자와(일본);퀴타히야(터키);
마니세스(스페인); 파두카(미국); 파스토(콜롬비아); 웨이팡(중국)

리뷰

- 위티야 피통나푸 189 제 1회 전통공예와 민속예술 심포지엄
정병훈 194 2023 진주전통공예비엔날레

인터뷰

- 콘스탄자 페르라리니 199 로베르타 레다엘리, 진주전통공예비엔날레에서의
꼬모실크의 우아함과 우수성을 알리는 홍보대사

문화유산

- 히로미 오니쉬 205 유네스코 창의도시로서 단바사사야마의 주요 프로젝트

UCCN 문서

- 211 유네스코 창의도시 네트워크 코디네이터 회의

편집인의 글

국내외 편집위원들의 협력과 기여 덕분에 올해 <공예 및 민속예술 국제저널> 제 4권을 발간할 수 있게 된 것을 기쁘게 생각합니다. 먼저 편집위원들에게 감사드립니다.

올해 우리 저널의 주제는 “지역 문화생태계의 강화와 활성화”입니다. 그것은 2023년 7월 7일에 열렸던 진주 창의도시 국제 포럼의 주제이기도 합니다. 우리가 이 주제를 택하게 된 것은 문화생태계의 관점에서 창의도시들의 문화정책과 문화현상을 분석해 보고자 했기 때문입니다. 특히 우리는 창의산업을 활성화하기 위해서 지역의 문화생태계가 어떻게 구축되어야 하는가를 조명해 보고자 했습니다.

이러한 목적을 위해서 이 저널에서 실린 논문들은 문화생태계의 개념과 적용, 린츠, 성북구, 마테라 등의 지역 문화생태계 분석, 문화생태계를 활성화하기 위한 지역 박물관의 역할, 문화생태계 구축을 언급하는 UCLG의 문화 21 플러스를 논의합니다.

이 권에서의 토론도 역시 같은 주제를 다루고 있는데, 한국의 전주와 진주, 해외에서는 오스트리아의 벨라렛과 나이지리아의 비다를 논의의 초점을 맞추고 있습니다. 이 저널에 참여해주신 저자분들과 토론의 패널들에게 깊은 감사를 드립니다.

17개 도시들이 창의도시의 활동 소식, 문화유산, 인터뷰, 리뷰 등의 섹션에 기고해 주셨습니다. 우리는 각 도시들의 수고에 대해 포칼포인트와 기고자들에게 감사드립니다. 저는 저널에

참여하는 도시의 수가 작년에 비해서 월등하게 늘어난 것은 이 저널이 우리 서브네트워크의 공식 매체로서 자리잡고 있음을 의미한다고 생각합니다.

우리는 이 저널이 유네스코 창의도시 네트워크의 지식, 경험, 그리고 실천을 공유하는 포럼으로서의 역할을 해 나가기를 바랍니다. 우리는 또한 우리 저널이 창의도시 활동의 이론적 기반을 제공할 수 있기를 바랍니다. 마지막으로 이 저널을 간행하는 데 정신적, 물질적 지원을 아끼지 않으시는 유네스코 창의도시 네트워크 사무국과 진주시에 깊은 감사를 포함합니다.

내년에 포르투갈 브라가에서 개최되는 연차 회의에서 만나기를 기대합니다.

편집인 **정병훈**

INTERNATIONAL JOURNAL of CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

논 문

지역의 문화예술 생태계 구축: UCCN 프로그램의 역할을 중심으로
남기범

도시 문화생태계에 대한 유럽의 관점
실비아 아만

우리의 실험은 멈추지 않을 것이다:
지역문화 거버넌스 ‘공유성복원탁회의’라는 실험
권경우

문화생태계 조성: 2019 유럽 문화 수도 마테라의 경험
로젤라 타란티노

문화생태계의 활성화와 지역 국립 박물관의 역할
장상훈

문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임워크:
“문화21 플러스”
마르타 요베트

지역의 문화예술 생태계 구축: UCCN 프로그램의 역할을 중심으로*

남기범**

초 록

이 논문은 문화 창작자, 유통업자, 배포자, 미학적, 문화적 가치를 지닌 콘텐츠의 교환 등 문화 생태계의 구성 요소와 특성에 특히 중점을 두고 문화 생태계의 개념을 논의한다. 그것은 특히 지역 혹은 지방의 생태계의 맥락에서 그러한 생태계에 대한 포괄적이고 균형 잡힌 접근의 중요성을 강조한다. 이 논문은 지역 문화예술 생태계의 발전 궤적과 그것의 창의적인 도시 프로그램과의 관계를 개괄한다. 그것은 또한 지역 문화예술의 리더십과 거버넌스 시스템의 역할을 탐구한다. 그것은 상호관계를 증진하고 각 생태계 구성원의 경쟁력을 높이는 일의 중요성을 강조한다. 또한 다양한 공동체 내에서 문화예술 창작자들의 상호 연결성을 강조하면서 장소-기반의 지역 문화 생태계 개념을 소개한다. 경제적 자원, 제도적 네트워크, 문화 인프라 등 지역 주민과 정책 입안자의 관점에서 문화 참여에 영향을 미치는 요소를 논의한다. 또한, 이 논문에서는 문화생태계 강화를 위한 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN) 프로그램 활용에 대해 탐구한다. UCCN이 어떻게 지속가능한 발전에 기여하고, 도시 간 협력을 촉진하며, 도시 브랜드를 강화할 수 있는지 논의한다. 이 논문은 문화 주도의 지속 가능한 커뮤니티 육성에 있어 다양한 이해관계자의 상호 작용을 강조하는 5중 나선구조(Quintuple Helix) 이론을 언급하면서, 문화가 풍부한 지속 가능한 커뮤니티를 위한 장기 실행 계획의 중요성을 강조하며 결론을 내린다.

키워드: 문화생태계, 장소-기반 지역 문화생태계, UCCN, 지속 가능한 커뮤니티

* 이 논문은 2023년 7월 7일 진주에서 개최된 제 8차 진주 유네스코 창의도시 국제포럼에서 발표되었다.

** 남기범은 서울시립대학교 도시사회학과 교수이다. 그는 사스캐추언 대학교에서 지리학 분야에서 박사 학위를 취득하였다. 그는 한국경제지리학회 회장과 한국산업클러스터학회 회장을 역임했다. 현재 유네스코 한국위원회에서 유네스코 창의도시 네트워크 자문위원으로 활동하고 있다. 그의 연구의 관심은 도시 문화 정책, 사회 혁신, 도시 재생에 중점을 두고 있다.

이메일: nahm@uos.ac.kr.

1. 서론

문화 생태계의 개념은 생태계 기능의 구성 요소와 특성을 지배하는 메커니즘을 포함한다 (Spencer 1857). 또한 문화 창작자, 배포자, 참여자 간의 미학적, 문화적 가치를 지닌 콘텐츠의 교류와 활용도 포함한다. 문화생태계를 이해하기 위해서는 우리는 문화 기관, 중개자, 지역 또는 지방 문화 생태계의 고유한 속성을 고려하는 포괄적이고 체계적이며 균형 잡힌 관점을 채택해야 한다. 이러한 속성들에는 사람, 장소 및 조직이라는 세 가지 주요 측면이 포함된다.

- (1) 사람 : 문화 종사자, 후원자, 지역 참여자로 구성됨
- (2) 장소 : 문화 유적지 및 커뮤니티와 같은 문화활동의 물질적 기반을 표현함
- (3) 단체 : 예술 및 비영리 단체, 문화 산업, 공공 예술, 그리고 중개자 등과 같은 문화활동에 포함된 주체를 포괄함

이 논문은 지역 문화예술 생태계의 발전 궤적, 지역예술과 문화 생태계, 그리고 창의도시 프로그램의 공진화 과정, 마지막으로 지역 문화 예술 분야에서의 리더십과 거버넌스 시스템을 탐구할 것이다.

2. 정의: “생태계”와 “문화 생태계”

2.1. 생태계

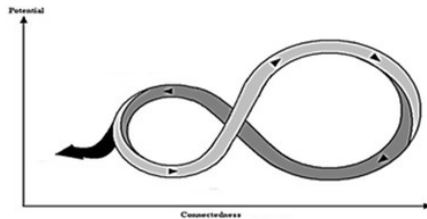
생태계에 대한 스펜서(Spencer)에 따르면, “유기체적 진보의 법칙은 모든 진보의 법칙이다. 지구의 발달이든, 지구 표면에서의 생명의 발전이든, 사회, 정부, 제조업, 상업, 언어, 문학, 과학, 예술의 발전이든 간에, 연속적인 분화를 통해서 단순한 것에서 복잡한 것으로 동일한 진화가 지속된다.”(Spencer 1857, 234) 일반 생태계는 다음을 포함하는 4가지 진화의 국면을 갖는다. 1) 착취: 종들이 쉽게 접근할 수 있는 자원을 포획하는 교란된 생태계의 식민지화. 그것은 카오스적인 시스템 속에서 질서를 확립하는 일의 시작이다. 2) 보존: 안정성, 견고성, 강력한 상호의존성; 3) 방출: 창조적 파괴 국면을 촉진하는 계기. 일부 외부 교란으로 인해 생태계의 견고하게 연결된 구조가 풀리고 대량의 저장된 자본과 에너지가 방출됨. 4) 재구성: 구조 조정, 가장 높은 불확실성, 새로운 질서가 시작됨(Auerswald 및 Dani 2018).

4. 재구성

- 저장된 영양분의 방출이 새로운 도입
- 국면 특성: 재구조화
- 높은 불확실성: 새로운 질서

2. 보존

- “정점” 혹은 평형 국면
- 성장에서 시스템 안정으로 자원 활용의 변화
- 국면 특성: 안정성, 견고함, 강력한 상호의존, 교란에 대한 취약성



1. 착취

- 자원에 대한 높은 경쟁
- 증가하는 다양성으로부터 새로운 계기
- 국면 특성: 개척, 기회, 혁신, 불확실성

3. 방출

- 창조적 파괴의 국면
- 저장된 양분을 방출하는 시스템의 붕괴
- 국면 특성: 불확실성, 카오스, 교란, 불안정성

그림 1. 생태계의 순환

출처: Auerswald and Dani (2018)

2.2. 문화 생태계

문화 생태계는 생태계의 구성 요소와 특성을 반영한다. 그러나 미적, 문화적 가치를 지닌 콘텐츠의 교류, 활용, 창작에 중점을 둔다. 문화 기관과 중개자는 이러한 맥락에서 중요한 역할을 한다. 지역 문화예술은 소비자들 간의 협력체계를 통해 발전하는 경우가 많다. 디지털 기술을 통해 촉진되는 문화의 생산, 유통, 소비는 문화 제품과 예술 제품을 차별화한다. 한 지방 내의 문화기관들이 생태계의 원리를 이해하고 적용하여 지속가능한 인류공동체를 육성하기 위해서는 생태학적 지식을 가져야 한다.

문화생태계의 순환구조를 확보하기 위해서는 문화 생산자는 양적으로 유통자보다 비율이 높아야 하며, 총 참가자 수가 문화 생산자의 수보다 많을 때, 원만한 순환구조가 보장된다. 문화 생산자의 상호성은 확보되어야 하지만, 각 단계에는 라운드 자격과 상태가 있다. 독립적이고 유기적인 관계가 형성되어야 하는데, 하부구조에서는 유기적인 특성을 확보하기 어렵다. 개별 조직이 태어나는 하나의 생태계는 성장하고, 번성하고, 사라지며, 그것들을 제약하거나 유지하는 문맥적인 요소들을 조사한다.(McGill, et al. 2014).

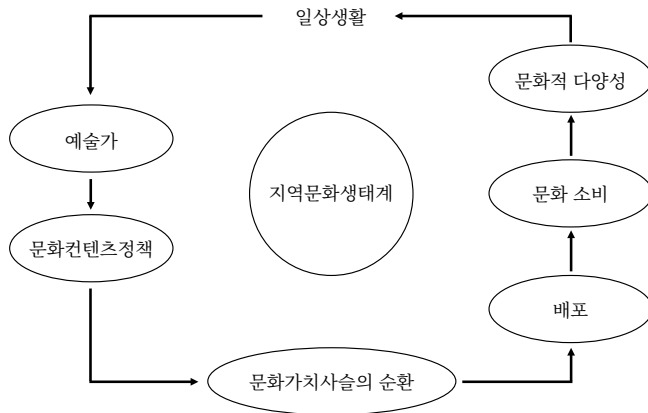


그림 2. 문화생태계의 개념모델
출처 : 충북연구원(2012)에서 발췌.

하나의 생태계에서, 가장 중요한 것은 순환구조의 확립이다. 순환구조란 에너지의 순환적 흐름을 의미하며, 가장 중요한 요소는 가장 많은 수를 차지하는 1차 생산자의 존재이며, 이들의 생산활동은 생태계 전체의 에너지 순환에 가장 중요한 원동력을 제공한다. 생태계 내 각 그룹 간의 상호성을 강화하는 것도 필수적이다. 상호성은 평등을 바탕으로만 달성될 수 있으므로 1차, 2차, 3차 생산자의 동등한 지위를 보장하는 것이 필요하다. 진화와 발전은 모든 인구의 조화로운 평등이 보장되는 상태에서 이루어질 수 있으며, 덜 경쟁적이거나 비경쟁적인 환경에서는 발전의 시작을 확보하는 일은 쉽지 않다. 상호성을 강화하기 위해서는 개개인의 내면적 역량을 키우는 것이 가장 중요한 이슈가 된다. 각 주체의 능력은 생태계 전체의 경쟁력을 나타내는 가장 중요한 지표가 될 수 있으며, 이는 생태계의 건강성을 나타내는 지표가 된다. 생태계의 건강성은 특정 인구의 비정상적 성장을 통해 발현되는 것이 아니라, 각 구성원의 경쟁력을 통해 발현되며, 그러한 환경에서 생태계가 함께 성장하고 발전할 수 있음을 확인할 수 있다(Ivanova and Zhang 2022).

2.3. 장소-기반 지역 문화 생태계

“문화예술 생태학은 다양한 커뮤니티에 포함된 문화예술 창작자, 제작자, 발표자, 후원자, 참가자 및 보조자 등으로 구성된 다양한 네트워크를 포함한다. 40년 전, 과학자와 정책 입안자들은 식물, 동물, 광물, 기후, 우주를 끝없이 분류할 수 있는 별개의 현상으로 다루는 것이 사람들이 환경 문제를 이해하거나 대응하는 데 도움이 되지 않는다는 것을 깨달았다.

그래서 그들은 환경 생태학이라는 통합 분야를 만들었습니다. 유사한 방식으로, 예술 생산자, 옹호자, 정책 입안자들은 이제 전체성과 상호 연결성의 관점을 키워서 문화예술 영역을 강화하기 시작했다”(Markusen, et al. 2011, 8).

문화 참여를 이해하는 데는 두 가지 주요 관점이 있다. 지역 주민과 정책 입안자. 지역 주민의 입장에서 문화참여에 있어 가장 중요한 것은 (1) 개인의 경제적 자원 - 처분가능한 소

득, 경제적 상황에 대한 주관적 평가(내가 감당할 수 있는가?), (2) 준거 집단의 자원(내 친구와 친척이 문화를 많이 사용하는가?) (3) 문화와 관련된 유형의 자원, 즉 문화 기관의 인프라



그림 3. 장소-기반 지역 문화 생태계
출처 : Markusen, et al. (2011).

(내가 사는 곳에서 문화적 분위기와 콘텐츠를 즐길 수 있는 곳이 있는가?) 반면에 정책입안자들의 입장에서 중요한 것은 무엇인가? 문화 참여에 있어 가장 중요한 사항은 다음과 같습니다. (1) 문화에 할당되는 예산의 규모(문화 관련 프로젝트에 얼마를 쓸 수 있는가?); (2) 기관 네트워크 자원(문화예술 정책을 도입하는 일에 협력할 수 있는 민간 및 비영리 파트너가 있는가?) (3) 문화와 관련된 유형의 자원, 즉 문화 기관의 인프라(어떤 문화 기관이 우리의 문화 정책 포트폴리오에 포함될 수 있는가?)

장소-기반 지역 문화 생태계의 기준은 다음과 같다. (1) 긍정적인 미적 특성을 보유할 것; (2) 감정을 표현할 것; (3) 지적으로 도전할 것(즉, 기존의 견해와 사고 방식에 의문을 제기하는

것); (4) 형식적으로 복잡하고 일관적일 것; (5) 복잡한 의미를 전달하는 능력을 가질 것; (6) 개인의 관점을 표현할 것; (7) 창의적인 상상력을 발휘할 것(독창성); (8) 높은 수준의 기술의 산물인 작품 또는 공연일 것 (9) 확립된 예술 형식(음악, 그림, 영화 등)에 속할 것; (10) 예술 작품을 만들려는 의도의 산물일 것; (11) 예술 전통과 제도.

3. 문화예술 리더십과 UCCN

3.1. 공공 장소를 위한 사람들

예술과 문화의 리더십은 “장소들에서의 참여와 거버넌스 실천과 루틴을 개발하기 위한 적합한 시험장이다. 상대적으로 제한된 재정 자원은 여전히 다양한 이해관계자의 참여를 장려하며, 이들의 참여는 더 다양한 이해관계를 의미하며, 이는 결국 더 복잡하고 혁신적인 참여와 협상 프로세스를 필요로 한다.”(Nemeth 2016) 지역 문화 프로그램을 운영하는 방식은 사람들로 하여금 일을 할 수 있도록 권한을 부여하는 보다 상향식의 유연한 거버넌스 시스템으로 변화하고 있다. 도시는 사람들이 목표를 달성하는 데 도움이 될 수 있는 아이디어와 정보를 수집할 수 있는 좋은 위치에 있다. 문제는 이러한 모든 개인의 욕구가 도시 전체가 반영할 수 있는 역동성으로 전환될 수 있는가 하는 것이다. 프로그램과 플랫폼에 대한 거버넌스 구조를 설계할 때, 이들이 행동할 수 있게 하고, 조직 측면에서 적당성을 실현하고, 리소스에 접근할 수 있게 하는 권한을 갖도록 하는 것이 중요하다. 그러한 프로그램의 구성은 투명하고 간결해야 한다. 소규모 조직이 목표를 달성하려면 파트너십이 필수적이지만 함께 행동하는 것이 항상 가능한 것은 아니다(McGill, et al. 2014; Mulligan and Smith 2011).

공공 장소에서의 지역 문화 활동에는 4 국면이 있다.

(1) 동원: 문화적 아젠다를 달성하기 위해 자원을 동원한다. 그만큼 지방자치단체는 자원을

식별하고 수집하기 위해 행동할 수 있다. 지방자치단체의 직접적인 참여는 권력-중개자 역할을 할 수 있으며, 개방성과 형평성의 보장이 필수적이다.

(2) 가시화: 대부분의 작업은 회의, 토론, 로비를 통해 비공개로 이루어진다. 브랜딩 및 마케팅의 공식적인 문화 프로그램에서, 가시화에는 일반적으로 시민 및 기타 이해관계자 그룹의 미디어 보도 및 지원을 달성하는 것을 목표로 하는 브랜딩 및 마케팅의 공식 프로그램이 포함될 수 있다. 가시화는 하향식 프로세스일 뿐만 아니라, 도시를 사용하는 모든 행위자들이 참여할 수 있는 풀뿌리 프로세스이기도 하다. 문화 프로그램은 일상의 실천과 반복을 통해 가시화된다.

(3) 민감화: 프로그램을 가시화하는 것도 긴 과정의 첫 번째 단계일 뿐이다. 프로그램의 추진력을 유지하기 위해서는 사람들이 정기적으로 이해하고 사용해야 한다. 도시 사용자들 사이에서 더 많은 청중에게 다가가기 위해서는, 이 프로그램 개념이 다른 사람들에게 접근 가능한 것이 되도록 만들어져야 한다. 여기에는 다음의 것들이 포함된다. 1) 번역: 그 프로젝트 개념의 종종 기술적이거나 학술적인 언어를 일상적이고 접근 가능한 언어로 해석하는 것. 예를 들어, 예술가의 관점은 거주자와 방문객, 글로벌 미디어와 관련된 보편적인 주제의 관점에서 해석될 수 있다; 2) 각색: 프로그램의 내용을 청중과 대중에게 관련되고 직접 와닿는 것으로 만드는 것; 3) 공감: 프로그램의 메시지가 번역 및 각색 기술을 통해 전달되더라도 사람들이 프로그램과 연결되어 있다고 느끼지 않으면 효과가 제한된다.

(4) 축제화: 이벤트들은 일들이 도시에서 일어나도록 만드는 '유동적인 도시 문화'를 제공하기 때문에, 장소-만들기 과정에서 중심적인 기능을 수행한다. 이벤트들은 그것들의 도시 시스템 내에서 갖는 촉매 기능으로 말미암아 장소를 만들 수 있다. 그러나 모든 사건이 상황을 바꿀 수 있는 것은 아니다. 실제로는 더 많은 이벤트가 '되풀이됨으로써' 현상태에 도전하기보다는 그것을 강화하는 역할을 한다. 상대적으로 소수의 이벤트만이 물리적으로나 상징적으로 장소를 바꾸는 촉매 역할을 할 수 있는 '필서' 이벤트로 볼 수 있다. 이 소수의 이벤트가 도시가 필요로 하는 이벤트 유형인 경우가 많다(Richards 및 Duif 2018).

3.2. UCCN 프로그램 활용을 통한 문화생태계의 강화

비즈니스 개발의 관점에서 창의적인 분야 인식과 평생 학습 과정까지, 그리고 축제부터 전문적이고 예술적인 교류 프로그램까지, 또 지속 가능한 도시 개발 대책부터 국제적인 네트워크까지, 창의성을 지속가능한 발전의 전략적 요소로 인식해 온 도시들과의 협력을 강화할 필요가 있다.



그림 4. 지속가능한 발전 목표

출처: 유엔(2017)

OECD는 “17개 SDGs는 지역 및 지방 정부의 적절한 참여와 조정 없이는 달성될 수 없다”고 주장한다(OECD 2020). 17개 SDGs 모두와 169개 목표 중 다수는 지역 혹은 지방정부의 책임과 직접적으로 연관되어 있으며(UCLG 2018), 각 목표에는 지방정부와 관련된 목표가 적어도 하나 이상 포함되어 있다. SDGs는 문화 단체와 활동가, 상업적 필요성이 있는 민간 기업, 불평등과 사회 정의에 관심이 있는 지역 사회 단체 및 시민 사회 단체를 포함하여 매우 다양한 의제를 가진 이해관계자 간의 대화를 위한 틀을 제공한다는 점에서 "소집 잠재력"을 가지고 있다. SDGs의 채택은 여러 가지 의미를 갖는다. 일부에게는 "녹색 성장" 달성에 중점을 두는 반면, 다른 일부에게는 도시 불평등을 해결하는 도구 역할을 하며 시 공무원들이 다른 도시의 동료들과 연결하고 정보를 공유할 수 있는 메커니즘을 제공한다.

3.3. UCCN 도시 브랜딩

네트워크는 도시를 브랜드화하는 데도 사용된다. 특히 국제적 위상이 높아져서 회원도시의 이미지와 경쟁 우위가 제고되는 유네스코의 경우 더욱 그러하다. 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN) 회원도시가 되고, 유네스코 명칭 및 로고를 병용하는 것으로부터 받는 혜택은 관광객 유입과 투자 증가부터 도시민과 기업체의 강한 만족감과 자부심 제고까지 다양하다. UCCN 회원이 되면 '명예회장' 지정부터 다른 UCCN 도시와 경험과 지식을 공유할 수 있는 기회까지 다양한 혜택을 누릴 수 있다. 그러나 네트워크의 급속한 성장, 많은 행정 업무, 국민 국가를 다루기 위한 관료주의 등의 문제적인 측면도 있어 실제 창의적 네트워킹에는 부족함이 있다는 문제가 있는 것도 사실이다. UCCN은 도시의 사회 및 경제 발전의 핵심 요소로서 창의성의 활용을 촉진하는 플랫폼을 제공한다. 네트워크에 참여하려면 도시는 문화 활동의 역할을 강화하고, 모든 사람이 문화 생활에 접근할 수 있도록 하며, 창의성, 혁신 및 지속 가능한 개발을 직접 연결할 수 있는 기회를 창출하는 데 동의해야 한다.

지식, 모범 사례 및 경험을 공유하는 것은 UCCN의 주요 목표 중 하나이다. 그러나 도

시 브랜딩도 또한 매우 중요한 의미를 가지며, 회원도시에 여러 가지 이점을 제공한다. 권위 있는 네트워크의 회원 자격은 도시의 독특한 브랜드 아이덴티티를 구축하는 데 도움이 될 수 있다. 도시 브랜딩의 핵심 요소 중 하나는 지역, 국가 및 국제 수준에서 해당 도시에 대한 언론 보도가 더 빈번해지는 것이다. 또한, 주민들은 UCCN 멤버십과 도시 브랜딩을 통해 혜택을 지각하고, 그 도시에 사는 것에 대한 자부심과 만족감을 느낀다.

2020년 로마 헌장은 다음을 강조합니다.

- (1) 문화적 뿌리를 발견하여, 자신의 유산, 도시의 정체성과 장소를 인식하고, 다른 사람들의 맥락을 이해한다.
- (2) 문화적 표현을 창조하여, 그 도시의 문화적 표현의 일부가 될 수 있도록 하고, 그 도시에서의 삶을 풍요롭게 한다.
- (3) 문화와 창의성을 공유하여, 사회적이고, 민주적인 삶이 교류를 통하여 심화되도록 한다.
- (4) 도시의 문화자원과 공간을 즐겨서, 모든 사람이 자극을 받고, 배우며, 새로워 지도록 한다.
- (5) 도시의 공동 문화 자원을 보호하여, 모든 사람이 그것들로부터 현재와 다가오는 미래에 혜택을 누릴 수 있도록 한다.

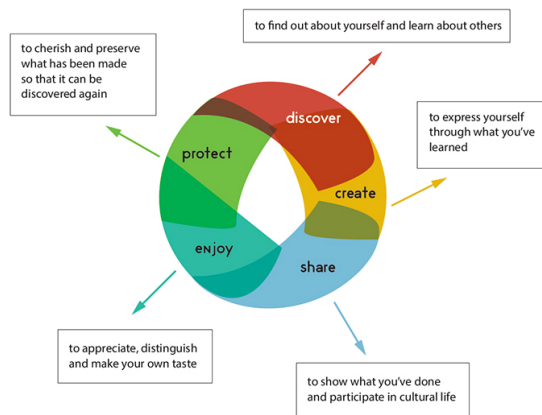


그림 5. 2020년 로마 헌장
출처: www.2020romecharter.org .

결론

한 도시가 UCCN의 지정을 받음으로써, 그 주민들은 그들의 지역 문화와 문화적 전통을 상기하게 된다. 주민들은 UCCN 회원 자격이 사회적 자본을 육성할 수 있는 방식을 기술하는 다양한 계획과 프로젝트를 통해 회원 자격을 유지하기 위해 전통을 보존하려는 동기를 갖게 된다. 활동적인 주민들은 파트너십을 구축하고 지식을 공유하기 위해 노력하고 있다. 그러나 이를 달성하기 위한 가장 효과적인 접근 방식에 대한 구체적인 아이디어가 부족하다. 이 문제와 관련된 것으로 네트워크 참여의 조정 및 비용 문제가 있다. 이것은 대부분의 목표 대상이 되는 네트워크와 연관된 문제이다. UCCN을 통해 유네스코는 도시들이 문화와 창의성을 지속 가능한 발전을 위한 도구로 활용하기 위한 전략을 개발하도록 보다 쉽게 권장할 수 있다는 점을 인식하는 것도 중요하다. 또 다른 잠재적인 이점은 UCCN 회원으로 지정된 도시가 지역 주민들에게 매우 가치 있다고 여겨지는 유네스코 라벨에 접근할 수 있다는 것이다. 그러나 지속 가능성에 대한 강조는 실제로 회원 도시가 UCCN 가입 신청서에 기술한 목표를 달성하는 자신을 발견하고, 다른 사람을 배운다.

능력을 방해할 수도 있다. 네트워크의 급속한 성장과 함께 증가하는 행정 업무는 많은 도시가 추구하는 브랜딩을 중심으로 창의적인 네트워킹을 지원하는 네트워크의 역량 측면에서 단점이 될 수 있다.

문화적 풍요를 누리는 지속 가능한 공동체는 장기적인 영향과 결과를 위한 장기적인 행동 계획을 수립해야 한다. 5중 나선구조(Quintuple Helix) 이론에서, 지방자치단체, 산업체, 기관, 시민 사회, 지역(문화) 생태계 간의 상호 작용은 문화-주도의 지속 가능한 공동체를 육성하는 데 중요한 역할을 한다(Carayanis, et al. 2018). 시민 사회의 개입, 이해관계자의 참여, 포용적인 거버넌스, 파트너십을 통한 모범 사례, 경험 및 지식의 공유, 문화-주도 사회 통합 정책 및 ODA 프로그램은 우리 시대의 시대 정신을 구현한다. UCCN 문화정책의 브랜딩 뿐만 아니라 중간조직과 파트너십의 홍보도 중요하다. 그러므로 도시의 문화 자원과 공간을 향유하여 모든 사람들이 자극을 받고, 배우고, 새로워질 수 있도록 하는 동시에, 창의성

을 지속 가능한 발전을 위한 전략 요소로 인식한 도시들과의 협력을 강화하는 것이 필요하다.

참고문헌

- Auerswald, Phil, and Lokesh Dani. 2018. "Economic Ecosystems." In *The New Oxford Handbook of Economic Geography*, edited by Gordon L. Clark, Maryann P. Feldman, Meric S. Gertler, and Dariusz Wojcik, 245–273. New York: Oxford University Press.
- Carayannis, Elias G., et al. 2018. "The ecosystem as helix: an exploratory Local Arts and Cultural Ecosystems: Focusing on the Role of the UCCN Program 18 theory-building study of regional co-opetitive entrepreneurial ecosystems as Quadruple/Quintuple Helix Innovation Models." *R&D Management* 48.1: 148–162.
- Chungbuk Research Institute. 2012. *Munhwa saengtaegye-reul tonghan jiyek munhwa hwalseonghwa jeollyak (Regional Cultural Activation Strategy through Cultural Ecosystem)*, Chungbuk Research Institute.
- Ivanova, Victoria, and Gary Zhexi Zhang. 2022. *Future Art Ecosystems: Art x Decentralised Tech*. London: Serpentine.
- Markusen, Ann, et al. 2011. *California's Arts and Cultural Ecology*. California: The James Irvine Foundation.
- McGill, Larry, et al. 2014. *A Portrait of the Cultural Ecosystem*. Foundation Center.
- Mulligan, Martin, and Pia Smith. 2011. *Art, Governance and the Turn to Community: Putting Art at the Heart of Local Government*. Globalism Research Centre, RMIT University.
- Nemeth, Agnes. 2016. "European Capitals of Culture: Digging Deeper into the Governance of the Mega-Event." *Territory, Politics, Governance* 4.1: 52–74.

- OECD. 2020. A Territorial Approach to the Sustainable Development Goals: Synthesis Report. OECD.
- Richards, Greg, and Lian Duif. 2018. Small Cities with Big Dreams: Creative Placemaking and Branding Strategies. New York: Routledge.
- Spencer, Herbert. 1857. Progress: Its Law and Cause . New York: J. Fitzgerald.
- UCLG. 2018. How UCLG Contributes towards the SDGs: Fostering Accomplishment of the 2030 Agenda from the Bottom up. [https://www. uclg. org/sites/default/files/uclg_y_los_sdg-web.pdf](https://www.uclg.org/sites/default/files/uclg_y_los_sdg-web.pdf).
- United Nations. 2017. Resolution adopted by the General Assembly on 6 July 2017, Work of the Statistical Commission pertaining to the 2030 Agenda for Sustainable Development. United Nations.

INTERNATIONAL JOURNAL of CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

논 문

지역의 문화예술 생태계 구축: UCCN 프로그램의 역할을 중심으로
남기범

도시 문화생태계에 대한 유럽의 관점
실비아 아만

우리의 실험은 멈추지 않을 것이다:
지역문화 거버넌스 ‘공유성복원탁회의’라는 실험
권경우

문화생태계 조성: 2019 유럽 문화 수도 마테라의 경험
로젤라 타란티노

문화생태계의 활성화와 지역 국립 박물관의 역할
장상훈

문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임워크:
“문화21 플러스”
마르타 요베트

도시 문화생태계에 대한 유럽의 관점

실비아 아만*

초 록

문화를 통해 발전하고자 하는 도시는 우선 비전이 출발점이 되어야 한다. 오스트리아의 린츠(Linz)시는 산업 도시의 이미지에서 가장 영향력 있는 글로벌 디지털 아트 페스티벌을 개최하는 문화도시로 장기간에 걸쳐 변모한 흥미로운 사례다.

문화도시로 발전하기 위해서는 탄탄한 기반이 필요하다. 도시의 문화 발전 계획은 미래 비전에 기반을 두고 이해관계자들의 포괄적인 참여와 수준 높은 과정을 통해 수립되었다.

문화도시 개발 과정에는 개인, 조직 및 거버넌스를 포함하는 광범위한 생태계에 대한 이해가 필요하며, 또한 이러한 협력적 생태계에는 관광, 녹색 전환, 도시 개발 등과 같은 부문 간 파트너의 참여도 필요하다.

게다가, 의미 있는 데이터 생성 등을 포함한 연구 지원은 문화를 통한 개발이 사회, 경제, 환경, 도시에 미치는 영향을 입증하는 데 중요한 역할을 한다. 2018년 유럽 문화 수도로 선정된 레이우아르덴(Leeuwarden)시도 이와 관련된 좋은 사례다.

키워드: 문화 발전, 도시 영향, 내러티브, 참여, 생태계, 전환

문화에 생태계적 접근법을 적용하려면 생태계를 깊이 이해하고 그와 관련된 상호 연결성을 고찰하는 것이 필요하다. 이는 지역 생태계에 대한 성찰을 비롯해 장기적인 목표에 기반한

* Inforelais의 대표인 실비아 아만(Sylvia AMANN)은 2015년부터 2020년까지 유럽 문화 수도 선정 및 모니터링 위원회의 위원이자 EU의 도시 개발 프로그램의 문화 전문가였다. 그녀는 EU 창의산업 개발 전문가 그룹의 의장으로서 문화 및 창의 부문의 혁신과 기업가정신에 관한 논문을 발표했으며, 부문 간 혁신의 주제에 초점을 맞추기도 했다. 또한 실비아는 유럽 문화 수도의 국제 교류 증진을 위해 여러 활동을 시작했으며, 한국 및 전 세계 도시들과 협력하고 있다.

이메일: office@inforelais.org.

전략인 문화가 있는 도시 개발을 위한 비전에 대한 성찰을 의미한다. 이러한 맥락에서 문화, 사회, 경제, 환경 및 도시 발전 문제에 대한 분석은 적절하다. 이러한 모든 노력에는 데이터 수집과 커뮤니케이션 등을 포함한 연구가 수반되어야 한다. 생태계적 접근법은 서로 연결된 여러 요소들을 통합적으로 고려할 수 있게 해준다. 이 글에서는 유럽 대륙의 경험과 모범 사례를 소개하고자 한다.

1. 문화가 있는 도시 개발을 위한 비전

의사 결정자와 주민을 대상으로 하는 내러티브는 도시의 이야기를 전달하고 방문객을 끌어들이는 매우 강력한 도구다. 주민들의 지지를 얻기 위해서는 내러티브에 세심한 주의를 기울여야 한다. 이러한 접근방식은 관련 활동을 공동으로 실행하려는 의지에 긍정적인 효과를 가져올 것이다. 또한 좋은 내러티브는 문화와 그 밖의 분야에서 도시의 사회적 응집력을 높일 수 있는 잠재력을 갖고 있다. 또 다른 관심 영역은 지역 역사와 이야기에 익숙하지 않은 방문객을 위한 내러티브의 가독성(readability)이다. 도시 내러티브는 (잠재적) 방문객의 흥미와 호기심을 유발할 수 있는 매력적인 이야기가 되어야 한다. 그러나 마케팅 접근방식은 너무나 근시안적이다. 내러티브는 실제 현장 경험과 구체적인 제안으로 전환되어야 한다.

지난 10년 동안 오스트리아의 린츠시는 새로운 이미지를 형성하는 데 상당한 노력을 기울여 산업 현장이라는 인식을 문화적이고 창의적인 핫스팟으로 탈바꿈시켰다. 수많은 외국인 관광객이 찾는 유서 깊은 도시인 비엔나와 잘츠부르크의 문화유산 명소와 인접해 있는 지리적 상황을 고려할 때 린츠시에게는 상당한 도전과제였다. 문화유산에 강하게 기반을 둔 이 두 문화도시들의 사례를 따르는 것은 린츠시의 입장에서는 경쟁력을 확보하는 데 한계가 있었기 때문에 실행가능한 선택이 아니었을 것이다. 린츠시는 비교적 규모가 작은 역사지구를 가지고 있으며, 오스트리아-헝가리 제국을 기반으로 한 완전한 내러티브를 구축할 수 있는 잠재력을 가지고 있지 않다. 이런 방식으로 접근했다면 주민들의 인식을 충분히 반영하지 못

했을 것이다. 린츠의 강력한 철강산업과 1979년에 시작되어 이미 잘 알려진 ‘아르스 일렉트로니카 페스티벌’(Ars Electronica Festival)을* 반영하는 도시의 산업유산과 기술을 바탕으로 대안적인 내러티브를 찾아야 했다. 이 도시의 문화 발전에 대한 상당한 투자와 2009년 유럽 문화 수도로** 지정되면서 린츠는 문화적 핫스팟으로 인식되었다. 이러한 노력은 이미 세계적인 명성을 얻고 있던 아르스 일렉트로니카의 지원으로 더욱 힘을 얻었다.



오늘날 린츠시는 유럽 문화 수도의 해를 맞아 이루어진 공동 이니셔티브를 통해 관광과 문화 간의 협력 관계를 잘 유지하고 있다. 린츠관광청은 참여적이고 매력적인 관광을 위해

1. <https://ars.electronica.art/futurelab/en/our-journey/>
 2. https://www.linz09.at/en/ueber_linz.html.

새로운 비전에 투자했다. 이와 관련된 수상 경력을 가진 홍보 영상들은 노동자와 평범한 사람들의 도시 이미지를 바탕으로 제작되었다.* 게스트(‘방문객’이라는 용어 사용과는 다른 의미)를 위한 활동에는 도시의 창의산업과 관련된 관광 관련 체험과 스토리텔링에 중점을 둔 다뉴브강 지역 전체를 아우르는 관광 패키지가 포함된다. 스토리텔러들은 작가와 연구자, 철학자, 인플루언서들로, 린츠와 기타 협력 도시 및 장소에서 발견한 내용을 서로 공유한다. 이 새로운 관광 문화 내러티브는 환경적인 측면을 강조하면서 새로운 이동 방식과 혁신적인 관광사업자를 장려하고 있다.

2. 문화로부터 기회와 도전에 대한 해답의 공동 창출

도시 정책 입안자들이 미래 지향적인 행동을 취하려면 먼저 비전이 필요하다. 린츠의 경우, 문화가 과거의 다소 부정적이었던 이미지를 극복할 수 있는 틀을 제공한다는 점을 명확히 이해하고 있다. 비전만으로는 성공적인 실행으로 이어지지 않는다. 이를 위해서는 문화 및 창의 분야와 관련된 기존 과제와 기회에 대한 명확한 이해가 필요하다. 린츠시는 이미 1990년대 후반에 문화 발전을 위한 다년간의 프레임워크인 ‘문화발전계획’에 투자하기로 결정했다. 첫 번째 관련 전략은 2000년에 발표되었으며, 600명 이상의 이해관계자들이 참여하는 참여적 접근방식을 기반으로 여러 부문에 걸쳐 공동의 목표와 목적을 정의했다. 2023년에 발표된 현재의 문화발전계획은** 네 가지 주요 관심 분야인 기회 평등 증진, 잠재력 육성, 접근성 촉진, 도시 개방을 다루고 있다.***

린츠시의 문화정책은 ‘기회 평등 증진’을 첫 번째 우선순위로 삼고 다음과 같은 목표를 달성하기 위해 노력하고 있다. “사회적으로 정의로운 도시라는 린츠의 전반적인 정치적 지

3. <https://www.linztourismus.at/en/leisure/discover-linz/linz-inspires/planetlinz>.

4. <https://www.linz.at/english/culture/3895.php>.

5. <https://www.linz.at/images/KEPneu.pdf>. 우선순위의 세부사항은 린츠시 문화발전계획의 독일어 버전에서 번역되었다.

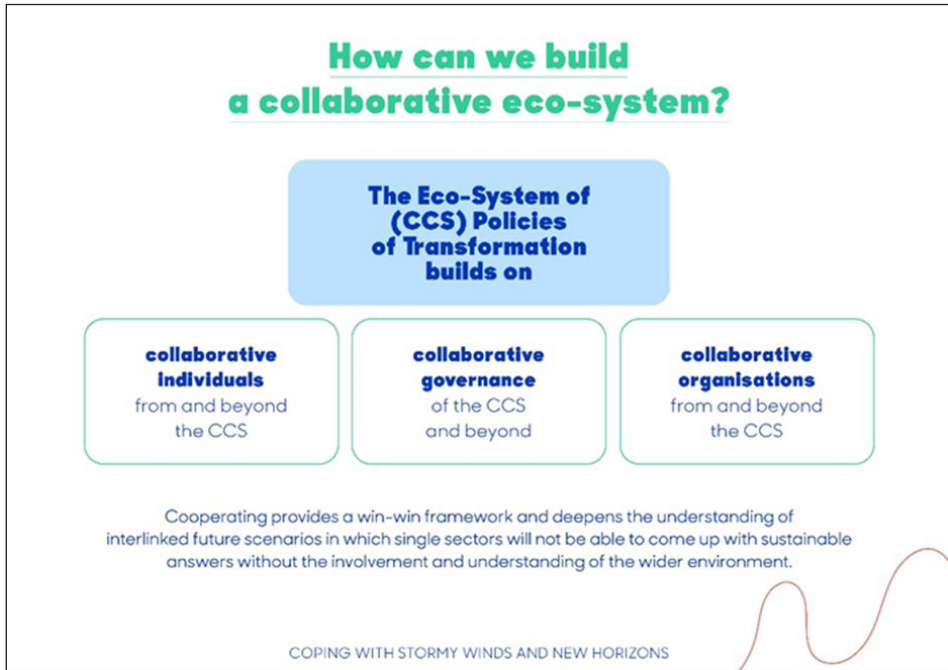


그림 2. Sylvia Amann, 창의적 플립(2023)

향에 따라 모든 수준에서 동등한 기회가 제공되어야 한다는 원칙은 문화 부문에도 적용된다. 따라서 린츠시는 문화정책에서 모든 개인과 집단의 평등을 보장하고, 모두에게 동등한 기회와 공정한 사회 참여를 보장하기 위해 최선을 다하고 있다. 접근과 이용에 대한 기존의 장벽을 없애고, 모든 수준에서 성평등을 확립하며, 인종적, 종교적 측면에서 사회적 다양성을 정상적인 것으로 간주하는 것이 중요하다. 이러한 목표는 ‘모두를 위한 문화’라는 개념을 실천하기 위한 필수적인 전제 조건이다.”

두 번째 우선순위는 ‘잠재력 육성’이다. “문화에 대한 계획은 문화 발전의 원동력이자 사회적으로 관련된 질문과 예술적 경향을 다루기 위한 기초이다. 이를 보장하기 위해서는 도시에 이미 존재하는 창의적 잠재력을 키우기 위해 가능한 모든 노력을 기울여야 한다. 한편으로는 공공 문화기관과 독립적인 문화예술계에 대한 재정 지원 등 문화예술에 대한 지원을

공공 임무로서 약속하고, 다른 한편으로는 모든 문화예술 생산의 필수 요소인 적절한 인프라를 보장하는 것이다. 린츠시의 문화예술 창작은 학제 간 활동이나 최첨단 활동에 중점을 두고 있다.”

세 번째 우선순위인 ‘접근성 촉진’은 다음과 같은 약속을 강조하고 있다. “참여와 조정은 ‘모두를 위한 문화’의 전제 조건이다. 이러한 의미에서 문화교육은 가능한 한 폭넓은 층의 사회 구성원들이 문화 행사에 실질적으로 참여하기 위한 핵심 개념이다. 따라서 린츠 문화정책의 주요 관심사 중 하나는 인종이나 사회적 배경에 관계없이 예술과 문화를 향유할 권리가 있는 어린이, 청소년, 청년을 대상으로 하는 것이다. 이와 관련하여 예술과 문화에 대한 접근성을 제공하기 위한 주요 환경은 물리적 도시 공간뿐만 아니라 사람들이 집중적으로 토론하고, 만나고, 비평에 참여할 수 있는 미디어 공간으로 정의되는 공공 공간이다.”

네 번째 우선순위는 도시 개방을 목표로 하고 있다. “도시성은 개방성, 복잡성, 네트워킹, 고밀도화를 의미한다. 이러한 의미에서 린츠시는 오스트리아 북부 지역의 도시 중심지로서 특별한 역할과 과제를 안고 있다. 린츠시는 주(state)의 행정 중심지일 뿐만 아니라 호황을 누리고 있는 경제 지역의 문화적인 힘을 가진 도시로서 역할을 하고 있다. 문화도시 린츠에게 도시 개방이란 초지역(supra-regional) 네트워크와 유럽 네트워크에 대한 참여를 더욱 확대하고, 문화예술 창작의 국제화를 촉진하며, 문화 제공자 간의 협력을 통해 도시 문화 체험의 밀도를 최적화하는 것을 의미한다. 린츠시가 과거를 성찰하고 미래를 다루는 일은 이 도시를 혁신적이고 지속가능한 국제적인 도시로서 공고히 하려는 솔루션과 프로젝트를 통해 점점 더 복잡해지는 세상에 대응하기 위한 기반이 되어야 한다. 왜냐하면 린츠시의 과거, 특히 국가 사회주의 유산에 대해 책임을 지는 것이 인간적이고 민주적인 현재와 미래를 위한 조건을 만들기 때문이다.”

이러한 우선순위에서 문화의 범분야적 특성이 드러나는데, 이는 사회적 및 인프라 관련 문제와 더불어 공공 공간의 중요한 역할과 도시성에 대한 심층적인 이해를 다루고 있다. 린츠시의 문화발전계획은 광범위한 참여를 바탕으로 하고 있으며, 긍정적인 변화를 이루기 위해서는 적극적인 참여로 이루어진 전체 생태계가 필요하다는 인식을 내포하고 있다.

3. 모두가 긍정적인 변화와 영향력의 주체가 될 수 있다는 인식

린츠시와 다양한 다른 유럽 도시들의 경험을 바탕으로, 긍정적인 발전을 이룰 수 있는 틀을 만들기 위해서는 도시 생태계의 적극적인 힘을 광범위하게 동원하는 것이 필요하다. 이러한 환경은 공통의 내러티브와 그와 관련된 목표에 기반을 둘 경우 관성에 대한 방화벽의 역할을 한다. 변화의 주체는 누구일까? 문화 생태계는 거버넌스, 조직, 개인이라는 세 가지 유형의 파트너로 구성되어 있으며, 이는 저자가 2023년에 발표한 협력적 혁신 정책의 접근방식을 기반으로 하고 있다.*

협력적 생태계를 구축하려면 어떻게 해야 할까요?
문화창의의 부문 혁신 정책의 생태계는 다음과 같이 구축된다.

- 협력적인 개인
- 문화창의의 부문 및 기타 부문
- 협력적인 거버넌스
- 문화창의의 부문 및 기타 부문
- 협력적인 조직
- 문화창의의 부문 및 기타 부문

협력은 원인의 틀을 제공하고, 좀 더 넓은 환경의 참여와 이해 없이는 단일 부문들이 지속가능한 해답을 내놓을 수 없을 정도로 상호 연결되어 있는 미래 시나리오에 대한 이해를 높인다.

개인은 예를 들어 예술가, 문화 종사자, 관객을 포함하며, 조직은 도시의 문화 부서와 같은 문화 행정 기관을 포함한다. 박물관이나 극장과 같은 도시의 다양한 문화 기관도 모두 포함된다. 조직은 또한 창의산업에 속하는 기업도 포함된다. 생태계의 거버넌스 부분에는 문화

6. https://creativeflip.creativehubs.net/wp-content/uploads/2023/01/CREATIVE_FLIP_Transformation_Policies_FINAL.pdf.

활동을 위한 규제 프레임워크를 설계하고, 필요한 예산을 제공하는 데 책임이 있는 의사 결정권자와 정치인이 포함된다. 대부분의 도전과제와 기회는 문화 부문만으로는 해결할 수 없기 때문에 생태계는 다른 부문과의 협력이 반드시 필요하다. 예를 들어, 만일 어떤 도시가 문화 부문을 친환경적으로 전환하려고 한다면, 친환경 교통 옵션의 이용가능성 등 경제 및 사회의 다른 영역에서 친환경 전환 준비가 필요하다. 또 다른 예로는, 광범위하게 상호 연관된 국제적인 역사 배경과 연결되어 있는 지역 문화유산 개발의 경우다. 이와 관련된 경제 개발 옵션은 대부분 관광과 연계되어 있어서 문화 이해관계자와 관광산업 대표 간의 협력이 필요하다.

도시의 문화 발전을 위한 종합적인 내러티브와 중요한 목표는 의미 있는 실행 계획을 수립하는 데 필요한 이해관계자의 범위를 규정할 것이다. 이는 앞서 린츠시의 사례를 통해 강조한 것처럼 부문 간 협력의 한 요소로서 문화 관광을 접근하는 방식은 명확하고 관련이 있는 내러티브를 기반으로 해야 한다는 것을 의미한다. 또한 이러한 접근은 문화발전계획에 참여하는 다양한 이해관계자들이 문화 관광에 초점을 맞추고 있다는 것을 지지한다는 의미다. 이러한 지지는 모든 이해관계자들이 장기적으로 헌신할 수 있는 견고한 토대를 마련할 것이다. 그리고 마지막 단계로, 공동의 후속 이행과 함께 구체적인 단기 실행 계획을 수립하는 것이 필요하다.

4. 의사결정과 커뮤니케이션 지원을 위한 양질의 연구 및 데이터의 이용가능성

전체 생태계 과정에는 학술 지원과 더불어 양질의 데이터 수집 및 관리가 수반되어야 한다. 이를 통해 의사결정 과정과 관련된 추가적인 예산 편성 여부 등의 사실과 수치를 수집할 수 있다. 문화 발전 프로젝트의 개선을 촉진하기 위해서도 의미 있는 데이터와 연구가 필요하다. 더 나아가, 도시 문화 활동의 효과에 대한 많은 사람들의 이해를 높이기 위해서도 정보가 필요하다. 또한 의미 있는 데이터는 언론인들이 도시의 문화 발전에 대해 정확하게 보도하는

데 도움이 될 것이다.

2018년 유럽 문화 수도로 선정된 레이우아르던 시는 사회적 영향, 경제적 영향, 지속가능성, 유럽 차원이라는 네 가지 영역에서⁷ 종합적인 연구와 데이터를 수집했다. 레이우아르던-프리스란트 2018 (Leeuwarden-Friesland 2018, LF2018)로부터 상당한 사회적 영향이 보고되었다. “LF2018에 대한 참여는 전반적으로 엄청났다. 총 530만 명의 방문객이 찾아와 이 지역의 관광객 수는 역대 최고를 기록했다. 이 지역에 거주하는 사람 중 68%가 이 행사에 관여했다고 느꼈다. 인구의 약 10%가 자원봉사자로 참여했다. (...) LF2018 행사의 78%는 지식을 공유하기 위해 다양한 세대 간의 협업을 진행했다. 목공과 가구 제작뿐만 아니라 세트 디자인과 직물 등의 전통 공예 기술은 65세 이상의 사람들과 젊은 세대 간 교류의 중심에 있었다.”

경제적 효과는 다양한 분야에 걸쳐 나타났다. “방문객들은 약 1억 1,900만 유로를 지출했다. 처음에 7,400만 유로로 추정되었던 투자 실현액은 1억 4,500만 유로로 밝혀졌다. 연구 결과에 의하면, 경제적 효과는 2억 3,000만 유로에서 3억 2,000만 유로에 이르는 것으로 나타났다. 이 수치에는 추가 방문객과 관광객의 지출, 문화 부문에서의 추가 매출, 자본 지출, 파생적인 지출 효과 등이 포함된다. 일부 이니셔티브는 특히 체험 관광과 문화 관광을 개선하는 데 기여했다. 11개의 분수(Fountains) 프로젝트는 이 지역에서 꼭 봐야 할 새로운 문화 유산을 형성했다. 이 예술 프로젝트는 프리슬란트주의 11개 도시에 있는 11개의 분수로 구성되어 있으며, 각기 다른 나라에서 온 11명의 예술가들이 디자인했다.”

지속가능성과 생태계에 대한 긍정적인 영향은 LF2018 노력의 핵심이었다. “주요 프로그램 프로젝트의 80%에서 제공된 음식은 현지에서 생산되었고, 재생 에너지를 사용했으며, 재료를 재사용했다. LF2018은 혁신, 사회경제적 변화, 지속가능성을 가져왔다. 예를 들어, 지역 이니셔티브인 이노페스트(Innofest)는 축제를 혁신의 생활 실험실로 활용하고 신생 기

7. <https://eurocities.eu/latest/leeuwarden-friesland-european-capital-of-culture-2018-was-a-sustainable-success-on-all-accounts/>. 네 가지 영향 영역에 대한 모든 세부 사항은 이 모범 사례 설명에 나와 있다.



그림 3. 레이우아르던의 사랑 분수(Jaume Plensa), 2018, (© Sjaak Kempe)*

업들이 자사의 시제품을 축제에서 테스트하는 데 도움이 되었다. (...) 소통의 효과로 칭찬을 받고 있는 한 가지 뛰어난 사례로는 엘프베헨토흐트(Elfwegentocht)가 있는데, 이 행사가 진행되는 2주 동안 프리슬란트주 전체가 화석 연료 없이 운영되며, 전기차, 자동차, 보트 등 역대 최대 규모의 퍼레이드로 절정에 이른다.”

유럽 차원이란 유럽 문화 수도 이니셔티브가 유럽 전체에 걸쳐 영향을 미친 측면을 의미한다. “2018년에는 87개국의 예술가, 학생, 박물관들과 약 1,600건의 국제협력이 이루어졌으며, 이 중 76%는 EU 국가의 기관들과 이루어졌다. 외국 대학과의 파트너십이 증가하면서 국제 교류 프로그램에 참여하는 학생 수와 대학교 직원 수가 증가했다. 네덜란드 수자원 기술 분야의 중심지인 워터캠퍼스(WaterCampus)의 국제 동맹 파트너의 수가 두 배로 증가했다. 그 결과, 이 분야에서 레이우아르던의 국제적 위상이 높아졌다. 이것은 LF2018이 물 분야와 같은 다른 분야로 파급된 구체적인 사례다.”

이러한 상당한 성과를 바탕으로, 레이우아르던 시와 파트너들은 후속 조치를 고려했고, 그 중 하나가 바로 유네스코 문학 창의도시로 지정되는 것이었다.**

5. 리뉴얼 과정의 필요성에 대한 이해

유럽 도시의 사례들은 명확한 비전, 적극적인 참여를 통한 계획의 개발, 양질의 연구 및 데이터의 활용을 수반한 실행이 필요하다는 것을 보여준다. 이러한 경험들은 또한 지속적인 변화를 장기적인 과정을 통해 이해하는 것이 필요하다. 이처럼 생태계는 새로운 도전과 새로운 기회에 적응하고 비전과 계획을 정기적으로 업데이트 해야 한다.

INTERNATIONAL JOURNAL of CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

논 문

지역의 문화예술 생태계 구축: UCCN 프로그램의 역할을 중심으로
남기범

도시 문화생태계에 대한 유럽의 관점
실비아 아만

우리의 실험은 멈추지 않을 것이다:
지역문화 거버넌스 '공유성복원탁회의'라는 실험
권경우

문화생태계 조성: 2019 유럽 문화 수도 마테라의 경험
로젤라 타란티노

문화생태계의 활성화와 지역 국립 박물관의 역할
장상훈

문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임워크:
“문화21 플러스”
마르타 요베트

우리의 실험은 멈추지 않을 것이다 : 지역문화 거버넌스 '공유성북원탁회의'라는 실험

권 경우*

초 록

서울시 성북구의 문화 거버넌스 사례로서 '공유성북원탁회의'는 한 도시에서 예술가들의 자율적인 네트워크로서 지역사회에서 문화예술을 통한 참여와 활동, 변화에 이르는 새로운 기획이자 출발선이었다. 2014년 1월 처음 시작된 '공유성북원탁회의'는 서울시 성북구라는 한 도시에서 문화예술이라는 영역에서 공공과 민간이 협력과 협업을 통한 실험이 어디까지 가능한지를 실험한 대표적인 사례이다. '공유성북원탁회의'는 지역예술가들의 이익단체가 아니며, 동시에 문화재단이라는 중간지원조직으로서 공공기관이 자신들의 사업을 원활하게 수행하기 위해 만든 협력단체도 아니다. 오히려 지역이라는 공간을 상상하는 문화예술인들이 지속 가능한 생태계를 확보하기 위한 최소한의 장치를 만든 것이고, 그 과정에서 지역이라는 작지만 거대한 지역사회생태계 차원에 지역 문화예술생태계를 접목시키는 실험을 시도한 것이다.

이 네트워크의 강점은 문화예술 영역의 다양한 장르를 포괄할 뿐만 아니라 문화기획자와 마을활동가, 주민예술가 등 지역사회에서 활동하는 다양한 주체들이 함께 만나는 공유의 장이 되고 있다는 점이다. 이 과정에서 사람들은 공통의 경험을 축적하고, 지역사회의 공통 현안과 의제를 다루고, 이를 통해 공통의 가치를 발견하고 확장해간다. 이때 가장 큰 장점은 개별적 활동을 넘어 공유와 협력을 통한 지역사회 변화와 발전을 지속적으로 만들어갈 수 있다는 점이다. 이러한 관계와 구조를 통해 마을 활동과 지역 축제, 예술 활동, 문화예술교육, 사회적경제 활동, 청년창업, 대학과의 협력 수업 등 다양한 영역에서 실험을 이어갈 수 있었다.

'공유성북원탁회의'는 단단한 조직이라기보다는 유연한 플랫폼에 가깝다. 공유성북원탁회의의 구성과 운영은 철저하게 연결과 공유, 연대와 확장을 지향하고 있으며, 확장의 핵심은 결국 주체의 재생산, 즉

* 권경우는 성북문화재단의 공연예술운영단장이다. 문화연구/문화이론을 공부하고 대학 강의와 문화비평 활동을 하다가, 2014년 11월부터 성북문화재단에서 일하고 있다. 지역문화 활동을 하면서 아동과 청년, 노인 등 다양한 정체성의 주체들을 만나서 어떻게 하면 더 나은 공동체를 만들어갈 수 있는지 고민하고 있다. 앞으로 '동네 친구들'과 함께 살아가면서, 호혜와 환대, 공존의 가치를 통해 지속 가능한 문화생태계에 대한 실험을 계속하고 싶다. 저서로는 착한 사람들의 나쁜 사회 (2016) 등이 있다.

이메일: nomad70@daum.net

사람을 통해 이루어진다. 지역에 거주하거나 활동하는 예술가들이 얼마나 많아지고 그들이 자신의 문화적 실천과 정치적 실천 등 일상의 실천이 지역사회와 연결되는 것이 중요하다. 최근에는 지역주민들의 구체적인 삶의 현장이라고 할 수 있는 골목과 시장 등 동네 한복판으로 진입하면서, 문화 협치와 마을 자치의 관점에서 자신의 삶을 재구성하고 있다. 그것은 정치적 견해, 인종, 성별, 장애, 세대 등 차이를 뛰어넘어 문화다양성이 살아 숨 쉬는 지역공동체를 상상하는 일이며, 그 안에서 서로 경쟁하지 않고 어느 곳보다도 안전한 공간을 확보하는 일이다. 이것은 혼자 혹은 국가나 기업이 하는 것이 아니라 ‘동네 친구’라는 이름으로 연결되어 있는 우리 각자가 할 수 있는 일이다. 그것은 결국 우리의 삶의 조건을 바꾸는 일이고, 나아가 나의 일상을 새롭게 구성하는 일이 되는 것이다.

키워드: 공유성북원탁회의, 성북구, 성북문화재단, 문화 협치, 거버넌스, 예술가 네트워크

I. 우리는 무엇을 할 것인가

2018년 5월 25일 프랑스 스트라스부르에서 열린 세계지방정부연합(UCLG, United Cities and Local Governments) 유럽 회의에서는 '제3회 국제문화상'(International Award UCLG-Mexico City-Culture 21) 공동수상자로 프랑스 리옹과 함께 서울시 성북구를 선정했다. 심사위원들은 서울시 성북구·성북문화재단·공유성북원탁회의의 세 주체가 공동으로 민관참여 거버넌스를 조직하여 문화민주주의와 문화 협치를 실행해온 사례로 '지속 가능한 도시를 위한 문화정책의 완벽한 사례'라는 찬사를 해주었다. 서울시 성북구라는 지방 도시 차원에서 매우 영광스러운 일이었지만, 실제 현장에서 지속 가능한 도시를 위해 애쓴 수많은 예술가, 문화기획자, 마을활동가 등에게 큰 힘이 되는 수상이었다. 또한, 지방정부의 UN으로 알려진 '세계지방정부연합'에서 수상한 것이라는 점에서 한국의 문화예술계에는 적지 않은 파장을 일으켰고, 문화도시 및 창의도시 등 여러 담론에도 영향을 끼쳤다. 무엇보다 세계지방정부연합이 국가 중심의 네트워크가 아니라 지방자치와 분권, 지방재정, 성평등, 문화, 사회통합, 인권 문제를 주 의제로 다루며 지방 정부들이 정보와 정책을 공유하고 지속 가능한 도시를 위해 활동하는 국제기구라는 차원에서, 당시 수상이 유럽과 남미 등 전 세계 도시들의 고민을 서울시 성북구라는 작은 도시에서 혁신적으로 실험하고 있다는 점에서 세계적으로 인정받은 것이었고, 우리의 고민과 실험이 단지 우리만의 것이 아니라 동시대 도시를 계획하고 삶을 구성하는 사람들에게도 비슷한 의제라는 것을 확인할 수 있었다.

그렇다면 한 도시에서 지역문화 차원의 거버넌스를 통한 새로운 도시의 실험을 펼쳐나가는 것은 어떤 의미를 갖는 것일까? 그리고 이를 위해 누가, 무엇을, 어떻게 하고 있는 것일까? 우리는 이 지점에서 좀 더 구체적이고 실질적인 사례를 살펴볼 필요가 있다.

모두가 그런 건 아니지만, 우리는 대부분 세상을 변화시키기 위해 무언가를 한다. 그러한 움직임이나 활동은 그것이 크건 작건 간에 영향력이나 권력, 정치 등 상황에 따라 다르게 나타난다. 그래서 우리는 세상에 선한 영향력을 끼치게 하려면 무엇을 해야 하는지, 그리고 그 일을 어떻게 할 것인지 등 방법론을 고민해야 한다. 그 과정에서 실제로 현실에 영향력을

끼쳐 변화를 이끌어 내는 일은 쉽지 않다. 우리를 둘러싸고 있는 세상은 생각보다 거대하고, 그 안의 시스템은 훨씬 복잡한 구조를 갖고 있기 때문이다. 그렇다 보니 세상을 바꾸거나 변화시키겠다는 생각과 현실의 괴리는 클 수밖에 없다. 그중 가장 현실적이고 합리적인 방법은 투표와 같은 민주주의제도의 정치 행위를 통한 방법이다. 하지만 지구촌 곳곳에서 목도하는 것처럼 정치제도를 통한 변화는 수많은 한계와 오류를 갖고 있다. 시민을 대표하는 정치인들은 그 역할을 하지 못하고 국가를 포함한 지방정부는 정작 무엇을 어떻게 해야 할지 갈피를 잡지 못하는 상황에 처해 있다. 현실과 이상의 격차는 점차 커지고 그 사이에서 살아가는 사람들은 점점 지치거나 퇴행하고 있다.

이제 우리 앞에 놓인 세상을 바꾸는 일은 실제적이고 구체적인 일이 필요하다. 우리가 아무리 좋은 주장을 하더라도 실제로 내 앞에 앉아 있는 사람을 바꾸는 일이 중요한 것도 그러하다. 그런 점에서 지역사회는 일종의 가족공동체와 유사한 특징을 갖는다. 많은 사람들이 국가의 문제 등 커다란 정치적 이슈에는 관심이 많고 적극적으로 참여 참여하더라도 의외로 자신이 살고 있는 지역, 즉 동네의 현실에는 무지하거나 무감할 때가 많다. 이러한 방식으로 지역사회는 소외되고, 정작 그 지역공동체를 주도하는 것은 소수의 이익단체들인 경우가 많다. 만약 당신이 세상을 바꾸거나 변화시키는 일에 조금이라도 관심이 있다면, 우리는 서로에게 질문을 던져야 한다. 그러한 차원에서 성북구라는 도시에서 살고 있는 예술가들의 자율적인 네트워크인 '공유성북원탁회의'라는 지역문화 거버넌스의 실험은 그런 점에서 지역사회에서 문화예술을 통한 참여와 활동, 변화를 위한 새로운 기획이자 출발선이었다.

II. 공유성북원탁회의라는 모델

‘공유성북원탁회의’는 서울시 성북구라는 한 도시에서 문화/예술이라는 영역에서 공공과 민간이 협력과 협업을 통한 실험이 어디까지 가능한지를 실험한 대표적인 사례이다. ‘공유성북원탁회의’는 지역예술가들이 모여서 만든 이익단체가 아닐뿐더러, 동시에 문화재단이라는 공공문화예술기관이 자신들의 사업을 원활하게 수행하기 위해 만든 협력단체도 아니다. 오히려 지역이라는 공간을 상상하는 문화예술인들이 지속 가능한 생태계를 확보하기 위한 최소한의 장치를 만든 것이고, 그 과정에서 지역이라는 작지만 거대한 지역사회생태계 차원에 지역문화 예술 생태계를 접목시키는 실험을 시도한 것이다. ‘공유성북원탁회의’는 2012년 9월 성북문화재단의 설립과 함께 지역 문화예술생태계를 고민하면서 여러 사람의 공동 제안으로 이루어진 것이다. 성북구라는 지방자치단체와 성북문화재단이라는 중간지원조직, 그리고 민간 문화예술인들의 조합이 잘 들어맞은 셈이다. 2014년 1월 첫 번째 모임을 시작한 이후, 지금까지 매월 전체 모임을 이어가고 있으며, 매년 체육대회와 공동워크숍 등을 통해 지역 커뮤니티로서 정체성을 확인하고 있다.

공유성북원탁회의의 가장 큰 특징은 기본적으로 누구나 참여해서 함께 할 수 있다는 자율성에 있다고 할 수 있다. 어떠한 자격이나 조건 없이 누구나 초대할 수 있고 실제적으로 운영에도 참여할 수 있도록 열려 있는 커뮤니티이다. 때론 과도한 개방성으로 인해 의사결정이나 논의구조에서 어려움이 있긴 하지만 그럼에도 지난 10여 년 동안 변함없이 같은 기조를 유지하고 있다. 공유성북원탁회의의 운영 원리는 2015년 자체적으로 마련한 운영 내규에 잘 나와 있다. '자율적 활동(자발성)', '문화민주주의(민주성)', '우정과 협력(연대성)', '문화다양성을 통한 차이의 존중(다양성)'이라는 네 가지가 그것이다. 기본적으로 운영위원회와 공동 운영위원장 선출 등은 자발성과 자율성을 토대로 한다. 운영위원회는 자발적으로 참여하는 운영위원을 중심으로 구성되는데 매년 20-30명 정도로 참여한다. 운영위원들에게는 특별한 혜택이나 금전적 대가를 지급하지 않으며, 오히려 월 1만 원의 회비를 내고 시간 등을 제공하면서 활동한다. 운영위원장은 2명의 공동위원장을 선출하는데, 1인은 운영위원 중에서 투표



그림 1. 공유성복원탁회의 전체 모임

를 통해 선출하고 나머지 1인은 추천과 자천 등으로 '사다리 타기'라는 제비뽑기 방식을 따르고 있다. '사다리 타기'는 일종의 '신탁'이라는 의미를 부여할 수 있으며, 운영위원장의 권위와 권력에 대한 상호견제를 통해 커뮤니티의 활동에 있어서 민주성을 강화하고 유지하려는 장치로 작동한다. 운영위원장의 임기는 1년으로 제한되며 연임이나 재임은 불가능하다. 결과적으로 이러한 민주적이고 개방적인 선출과 운영방식은 공유성복원탁회의의 내외부의 신뢰를 구축하는 데 중요한 역할을 하며 나아가 새로운 주체들의 등장에도 중요한 역할을 하고 있다.

이것은 일종의 직접민주주의의 모델을 실험하는 것과 같다. 매월 진행되는 전체 모임에서는 새로운 구성원과 함께 모두가 자신을 소개하는 시간을 갖고, 매월 그러한 시간을 건디고 함께 즐기는 이들이 결국 핵심 그룹으로 남는 방법이다. 전체 모임에서는 각자 자신들의 활동을 공유하고, 아이디어를 교환하고, 다양한 입장에 따라 토론하고 논쟁한다. 또한 사회적 이슈에 따라 공동의 행동이나 퍼포먼스를 진행하기도 하고, 서로의 활동에 대한 비판과

격려가 공존하는 자리이다.

이 네트워크의 강점은 문화예술 영역의 다양한 장르를 포괄할 뿐만 아니라 문화기획자와 마을활동가, 주민예술가 등 지역사회에서 활동하는 다양한 주체들이 함께 만나는 공유의 장이 되고 있다는 점이다. 이 과정에서 사람들은 공통의 경험을 축적하고, 지역사회의 공통 현안과 의제를 다루고, 이를 통해 공통의 가치를 발견하고 확장해간다.



그림 2. 정릉 예술마을 만들기 축제

III 거버넌스의 힘

공유성북원탁회의가 민간의 영역이라면 성북문화재단은 공공의 영역으로 구분할 수 있다. 성북문화재단은 서울시 성북구에서 2012년 9월 설립한 출자·출연기관의 하나이다. 성북구 지역의 문화와 예술을 진흥하고 주민의 삶 속에 문화예술이 잘 스며들 수 있도록 하는 목적을 갖는다. 그렇다면 그것을 구체적으로 실행할 수 있는 방법은 무엇일까? 현재 전국 100여 개 내외의 지역문화재단은 아트센터 혹은 문화예술회관 운영 등 기존 지자체 공공시설을 위탁받아 운영하는 최소한의 역할을 수행하고 있다. 공연장이나 도서관, 미술관, 생활문화 공간, 스포츠시설 등 기존 시설 운영만으로도 쉬운 것은 아니지만, ‘문화예술’이라는 층위에서 지역사회를 바꾸는 일을 상상한다는 것은 거의 불가능하다. 지역사회생태계의 여러 영역 가운데 하나로 ‘문화예술’이 자리 잡을 따름이다. 하지만 문화/술은 특정 분야의 문제이기도 하지만 근본적으로 삶의 조건을 바꾸는 일에 가깝다. 공연이나 전시, 축제가 우리의 삶에 실질적으로 도움을 주지 않지만, 그것을 경험하는 것과 경험하지 않는 것의 차이는 클 수밖에 없다.

또한 공공기관으로서 성북문화재단은 지역문화재단이 갖는 현실적 한계를 깨닫고 설립 초기부터 지역 문화예술인들과의 적극적인 네트워크를 구축하기 위해 애써왔다. 그것은 단순히 수평적 네트워크를 확장하는 것 이상의 지역문화생태계의 참여와 변화라는 실질적이고 구체적인 작업의 일환이었다. 지역문화는 지자체가 문화 관련 시설을 많이 만들고, 지역축제에 많은 예산을 쏟아붓는다고 활성화되는 것이 아니다. 지역문화는 그 생태계를 실제로 구성하는 주체들이 함께 참여해서 만들어갈 때 지속성과 생명력을 갖는다. 그것은 곧 지역예술가와 지역주민들이 지역문화의 실질적인 주체가 되어야 하며, 지역문화생태계를 지역생태계와 직접 연계할 수 있도록 해야 한다. 문화재단은 공공기관이라는 점에서 대부분의 예산이 지자체 출연금으로 운영된다. 다시 말해 세금으로 공공문화시설을 운영하고, 그 공간에서 일하는 직원들은 임금을 받는 것이다. 따라서 문화재단이라는 일종의 공공플랫폼을 어떻게 활용하느냐에 따라 지역문화생태계가 전혀 다른 결과를 낳게 된다. 문화재단은 공공기관이지만 재

단법인이라는 이사회를 통해 자율성을 갖고 있기도 하지만 현실적으로 지자체라는 행정조직과 지방의회의 감사를 받는 조직이기도 하다. 그런 점에서 문화재단이 자신의 정체성과 역할을 어디에 두는가는 매우 중요하다.

그런 점에서 문화재단과 공유성북원탁회의의 만남과 협력은 지역사회와 지역문화에 전혀 다른 효과를 낼 수 있었다. 최근 공공과 민간의 만남은 사업이나 프로젝트 중심으로 만나서 그 사업이 종료되면 관계 역시 끝나는 경우가 많다. 그리고 민간의 활동가나 예술가들 사이에서도 서로 도움이 되는 관계가 아니라면 서로 친숙한 관계를 맺을 이유가 없다. 그럼에도 성북구라는 지역사회에서 문화예술인들은 매월 한 번도 빠지지 않고 만남을 이어가면서 서로의 관계를 쌓아가면서 동시대에 찾아볼 수 없는 상호 신뢰 관계를 축적했다. 문화재단은 이러한 모임이 진행될 수 있는 최소한의 공간을 대관하거나 모임의 기본을 준비했다. 부정기적이고 유동적인 민간 주체들의 한계를 채울 수 있는 최소한의 일이자 가장 중요한 일이기도 했다. 이 과정에서 문화재단에서 일하는 직원들 또한 자신들의 의사와 업무 등 다양한 방식으로 공유성북원탁회의의 일원으로 참여한다. 그 자리에서 자신들의 활동을 공유하고, 지역문화와 지역사회를 위한 다양한 아이디어를 교환하고, 서로 다른 입장에 따라 토론을 진행하고, 각각의 활동에 대한 비판과 격려와 축하가 공존한다. 이러한 경험은 지금까지 지역사회에서 만날 수 없었던 새로운 관계, 새로운 네트워크를 지향한다는 점에서 신선한 충격을 주기에 충분했다.

IV. 성북의 실험, 그 변화와 성과

이렇게 되면 단순한 개별적 아이디어나 활동을 넘어 공유와 협력을 통한 지역사회의 변화와 발전을 좀 더 체계적인 활동으로 발전할 수 있고, 문화재단과 같은 공공기관과의 협력으로 나아가게 되면 안정적인 기반을 통한 지속적인 활동으로 이어갈 수 있다는 점이다. 이러한 관계와 구조를 통해 마을 활동뿐만 아니라 새로운 방식의 지역축제, 예술가 및 청년, 상인, 시민이 참여해서 함께 일구어가는 ‘예술마을 만들기’, 문화예술교육을 통한 다양한 세대와 계층을 아우르는 동네 문화예술교육, 여러 분야의 협동조합을 조직함으로써 지역 내 건강한 커뮤니티를 확장하는 데까지 다양한 실험을 이어갈 수 있게 된다.

지역축제의 변화를 보면, 대부분 한국 사회에서 지역축제는 상업적 기획사가 입찰 공모를 통해 축제를 주관하게 되면서 비슷한 지역축제가 난무하게 되었다. 도시의 기획자와 예술



그림 3. 공유성북원탁회의 누리마실

가들이 함께 지역축제를 기획하고 실행함으로써 예산을 절감할 수 있을 뿐만 아니라 축제 콘텐츠와 분위기가 지역공동체의 활력이 담기게 된다. 지역예술가와 기획자, 활동가들이 모여서 축제 민간사무국을 꾸리고 축제 관련 프로젝트를 기획하고 실행하는 과정을 경험하고, 이 과정에서 지역 커뮤니티의 폭넓은 참여가 가능하게 된다. 또한 축제생태계의 선순환구조를 위해 '축제아카데미'와 '축제 협력네트워크'를 통해 지역축제를 둘러싼 다양한 자원을 발굴하고 연계하는 역할을 하게 된다. 성북구의 대표축제인 '성북세계음식축제 누리마실'의 경우에도 공유성북원탁회의를 중심으로 협동조합이 조직되고 그 협동조합과 함께 협치형 축제모델로 전환하는 계기를 마련했다.

다음으로 공공공간에 대한 공동운영을 통한 새로운 모델을 제시한 것이다. 현실적으로 공공극장이나 복합문화공간은 공공에서 운영하거나 민간위탁을 주는 방식인데, 법적으로 문화재단이라는 위탁 방식을 사용한 후에는 재위탁이 불가능한 현실에서 민간과의 적극적인 협력을 위해 '공동운영 협약'을 통한 새로운 실험을 하고 있다. '미아리고개 예술극장'은 '마을 담은 극장 협동조합'과 공동운영을 통해 기획과 운영 등에 있어 예술가들의 참여를 적극 수용하고 실천하고 있어 공연계의 주목을 받아왔다. 또한 방치되어 있던 미아리고개 고가 하부공간을 '미인도(미아리고개+사람+길)'라는 이름의 복합문화공간을 만들고 역시 '고개엔 마을 협동조합'과의 공동운영을 통해 전시와 공연, 목공소, 놀이터, 마켓 등 다양한 문화 활동의 산실이 되고 있다. 아울러 도서관 건물의 새로운 실험을 통해 성북구에서 가장 큰 성북정보도서관 지하의 낡은 다목적홀을 주민참여예산을 통해 예술가들과 함께 '천장산 우화극장'이라는 블랙박스형 공공극장으로 탈바꿈시켰으며, 같은 도서관 5층 개인열람실을 '꿈 자람 어린이미술관'으로 변신시켰다. 단일한 도서관 건물이 도서관, 미술관, 공연장 등 다양한 복합 시설로 변모하게 된 것이다. 무엇보다 이러한 변신이 일방적인 과정이 아니라 지역예술가들의 아이디어와 협력으로 가능하게 되었다는 사실이다. 이것은 지역에 대한 깊은 이해와 애정이 없이는 불가능한 프로젝트이다.

이처럼 공유성북원탁회의와 성북문화재단의 협치는 성북지역의 문화예술생태계를 그 어디에서도 흉내 낼 수 없는 수준으로 탈바꿈시켰다고 말할 수 있다. 그 결과, 공유성북원탁



그림 4. 미아리고개 목공소

회의는 2017년 '성북 명예의 전당' 문화예술 분야에 선정되기도 했는데, 이것은 한국의 지역 정치 차원에서 보면 매우 이례적인 일이다.

공유성북원탁회의의 중요한 특징 중 하나는 지역예술가들이 지역의 공공임대주택에 거주하게 되면서 지역사회에서 주거공동체의 뿌리를 경험하게 되었다는 사실이다. 2017년 문화예술인만을 위한 임대주택 19가구가 제공되면서 지역에서 활동하던 예술가들이 저렴한 주거비용으로 정착할 수 있게 되었으며, 2019년 138가구의 임대주택이 새롭게 제공되면서 70가구 이상의 문화예술인들이 입주하게 되었다. 이러한 현실적인 조건의 변화는 예술가들의 활동에 커다란 영향을 끼칠 수밖에 없다. 자신의 일터와 삶터가 일치하게 되면서 예술가들의 지역에 대한 관심사는 더 커질 수밖에 없다. 그 결과 동네 주민자치회에 예술가들이 참여하면서 시민들의 삶의 현장에서 예술가들이 정책적으로 만나게 되는 경험을 하게 되었다.

예술가는 시민(주민)이다. 당연한 명제를 되풀이하는 이유는 지역사회에서 여전히 예술

가를 주민으로 받아들이지 않기 때문이다. 기존 주민들은 예술가를 주민으로 인정하지 않는다. 현재 소수의 문화예술인들이 동 단위 주민자치회에 소속되어 활동을 하고 있지만, 여기 까지 오는 과정은 결코 쉽지 않았다. 많은 시간과 축적된 경험을 통해 지역주민들에게 예술가도 주민이라는 인식을 주고 신뢰를 쌓았기 때문에 가능했던 일이다. 지금까지 한국 사회에서 지역사회는 다양한 사람들보다는 일부 소수의 사람들이 좌우했다고 말할 수 있다. 서울을 예로 들더라도 동주민센터를 중심으로 구성되어 있는 다양한 직능단체 혹은 자생 단체 중심의 지역사회생태계가 대부분이다. 지방자치단체의 행정은 상당 부분 이러한 맥락에 닿아 있으며 지역의 다양한 주체들을 발견하거나 발굴할 수 있는 기회는 드물었다.

공유성북원탁회의의 활동은 민간 개인의 차원에서 움직이거나 멈추는 것이 아니라 시민들의 가장 작은 단위라고 할 수 있는 ‘동네’로 진입하고 있다. ‘동’이라는 행정 단위로도 묶이지 않는 작은 골목과 전통시장에서 지역주민들의 구체적인 일상과 만남으로써 일시적인 효과로서 문화예술이 아니라 매우 실질적인 삶의 변화를 이끌어내는 역할을 하고 있는 것을



그림 5. 미아리고개 마을 장터 고개장

볼 수 있다. 이것은 숫자나 성과로 나타나는 효율성의 문제가 아니라 눈에 보이지 않지만 서로 느낄 수 있는 ‘행복’이나 ‘연대감’과 같은 느낌이다. 그것은 공동체의 복원에 다름 아니다. 공동체는 사업이나 프로젝트가 아니라 반복되는 구체적인 일상이며, 사람들의 삶에서 자연스럽게 묻어나는 표정이다.

V. 동네 친구로 살아가다

'공유성복원탁회의'는 대단한 조직 같지만 단단한 조직이 아니라 오히려 유연한 플랫폼에 가깝다. 공유성복원탁회의의 구성과 운영은 철저하게 연결과 공유, 연대와 확장을 지향하고 있는 것이다. 공유성복원탁회의의 확장은 결국 주체, 즉 사람을 통해 가능하다. 지역에서 실제로 거주하거나 활동하는 예술가들이 얼마나 많이 늘어나는가야의 문제이며, 그들이 자신의 예술 활동을 포함한 문화적 실천과 정치적 표현 등 삶의 모든 실천이 지역사회와 연결되어 있을 때를 가리킨다.

지역은 구체성과 다양성이 잘 담겨 있는 공간이다. 추상적인 가치가 구체적인 현장과 구체적인 사람을 통해 드러난다. 이것은 매우 중요한 일이다. 우리는 이것을 '정책 사례'라고 부른다. 문제는 대부분의 정책 사례들이 페이퍼나 자료로 남지만, 어느 순간 사라지고 만다는 사실이다. 왜 지역의 구체적인 사례들이 좀 더 지속되는 일은 불가능한 것일까? 그것은 지역문화를 하나의 영역으로 규정하고 접근하기 때문이다. 그렇게 되면 일시적인 성공이나 특정 사례는 될지언정 지속적인 사례로 살아남지 못한다. 지역은 정치와 문화, 경제, 교육, 사회 등의 문제가 동시에 드러나는 최종 지점이다. 그런 점에서 지역문화를 볼 때 통합적이고 온전한 관점이 필요하다. 그것은 활동(일)과 생활의 분리가 아니라 '삶'이라는 온전한 과정을 전제로 고민할 때 가능한 일이다. 자본주의나 신자유주의, 공동체주의처럼 어떤 이론이나 입장을 주장하는 것은 중요하지 않다. 공유성복원탁회의는 문화 협치와 마을 자치의 관점에서 자신의 삶으로 살아가는 실험을 계속할 것이다. 그것은 정치적 견해, 인종, 성별, 장애, 세대 등

차이를 뛰어넘어 문화다양성이 살아 숨 쉬는 지역공동체를 상상하는 일이다. 그 안에서 서로 경쟁하지 않고 어느 곳보다도 안전한 공간을 확보하는 일이며, 이것은 혼자 하는 것이 아니라 국가나 기업이 하는 것이 아니라 '동네 친구'라는 이름으로 연결되어 있는 우리 각자가 할 수 있는 일이다. 그것은 결국 우리의 삶의 조건을 바꾸는 일이고, 나아가 나의 일상을 새롭게 구성하는 일이다.



그림 6. 공유성북원탁회의 성북천 세월호 깃발 행진

INTERNATIONAL JOURNAL of CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

논 문

지역의 문화예술 생태계 구축: UCCN 프로그램의 역할을 중심으로
남기범

도시 문화생태계에 대한 유럽의 관점
실비아 아만

우리의 실험은 멈추지 않을 것이다:
지역문화 거버넌스 ‘공유성복원탁회의’라는 실험
권경우

문화생태계 조성: 2019 유럽 문화 수도 마테라의 경험
로젤라 타란티노

문화생태계의 활성화와 지역 국립 박물관의 역할
장상훈

문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임워크:
“문화21 플러스”
마르타 요베트

문화생태계 조성: 2019 유럽 문화 수도 마테라의 경험

로젤라 타란티노*

초 록

이 논문은 2019년 유럽 문화 수도로 선정된 마테라가 수평적이고 참여적인 실천에 기반한 다양한 문화 생산 모델을 추진한 경험에 초점을 맞추고 있다. 이러한 경험은 유럽 문화 수도 건설을 위해 문화생태계를 조성해 온 장기적인 과정, 이 지역의 낮은 문화 참여율, 그리고 마테라 2019 프로그램의 도전과제 등을 고려할 때 매우 흥미롭다.

도시에 큰 기념물이나 훌륭한 문화센터가 없어도 유럽 문화 수도가 될 수 있을까? 작은 도시가 문화를 수입하는 대신 문화를 생산할 수 있을까? 문화생태계를 구축하는 방법은 무엇일까? 문화에 접근하지 못하는 시민들까지 포함해 문화 생산에 최대한 많은 시민을 동원하는 방법은 무엇일까? '유산'의 개념을 확대하여 유산을 관리하는 사람들도 이 개념에 포함시키는 방법은 무엇일까? 열린 문화와 집단 지성의 의미는 무엇인가? 웰빙과 사회적 권한 강화 측면에서 공동 창작과 참여적 실천이 미치는 영향은 무엇인가?

키워드: 생태계, 유럽 문화 수도, 신뢰 구축 과정, 권한 강화, 집단 지성, 열린 문화, 공동 창작, 참여, 파로협약

* 로젤라 타란티노는 문화, 도시 재생 및 사회 혁신을 중심으로 공공 정책의 설계, 실행, 평가를 전문으로 하는 경제학자이다. 그녀는 2010년에 시작된 마테라 2019 유럽 문화 수도 프로젝트의 일원으로 참여하면서 유치 신청 전략과 도시의 재구상 과정을 설계하였으며, 평가 연구를 조정하고 문화유산 계획 초안을 작성하는 책임자이기도 했다. 현재 그녀는 유럽 문화 수도 위원회 위원이다.

이메일: quentinatarantin@gmail.com

1. 마테라, ‘2019년 유럽 문화 수도’로 선정

2014년 10월 17일에 마테라는 이탈리아 21개 도시가 참여한 4년에 걸친 치열한 경쟁 끝에 ‘2019년 유럽 문화 수도’로 지정되었다. 마테라는 역사상 가장 많은 도시가 참여한 경쟁에서 승리했고, 가장 작은 도시 중 하나로 선정되었기에 이 타이틀은 더욱 값진 것이었다.



그림 1. 2019년 마테라는 플로렌스와 제네바에 이어 이탈리아의 ‘유럽 문화 수도’가 되었다.

(© Fondazione Matera-Basilicata 2019)

역사적으로 유럽은 뛰어난 풍요로움과 다양성을 지닌 예술 발전의 중심지였으며, 유럽 도시들은 문화의 형성과 확산에 중요한 역할을 해왔다. 1985년 멜리나 메르쿠리(Melina Mercouri)의 주도로 유럽연합(European Union, EU)이 유럽 문화 수도 활동을 시작한 것도 바로 이러한 이유 때문이다. 그 이후 60개 이상의 EU 도시가 선정되었다. “이 이니셔티브의 목표는 유럽의 풍부함과 다양성, 그리고 공통된 문화적 측면을 강조하고, 문

화가 경제, 사회, 도시 수준에서 도시의 장기적인 발전에 기여할 수 있도록 촉진하는 것이다.”*

이 이니셔티브는 도시들이 대규모 시민 참여 과정을 통해 스스로를 재고하고, 유럽 전역에 큰 반향을 불러일으켜 새로운 문화적 도전을 시작할 수 있도록 장려하는 촉매제 역할을 한다.

매년 정해진 일정에 따라 두 개의 다른 EU 회원국** 중에서 두 개의 도시를 유럽 문화 수도로 선정하며, 일반적으로 문화 수도는 지정 연도 6년 전에 호스트 회원국이 실시하는 두 차례에 걸친 EU 표준 경쟁에 기초하여 지정된다.

예를 들어 마테라의 경우, 2012년에 이탈리아 문화부에 의해 경쟁이 시작되었다. 예비 선정된 6개의 도시들이 2013년에 두 번째 라운드에 진출하였고, 2014년 10월 마테라는 ‘2019년 유럽 문화 수도’로 선정되었다. 후보 도시들은 문화 또는 문화 기반 도시 개발 분야의 독립적인 전문가들로 구성된 패널에 의해 정해진 기준에 따라 평가되었다. 마테라는 이후 4년에 걸쳐 2019년에 제공할 프로그램을 준비했다.

실제로 마테라는 이탈리아 남부에 위치한 인구 60,000명의 도시로, 131개 마을에 550,000명이 흩어져 살고 있는 바실리카타주(Basilicata)에 위치하고 있다. 마테라는 구석기 시대부터 거의 10,000년 동안 인간이 존재해온 역사를 가진 세계에서 가장 오래된 도시 중 하나이며, 아마도 유럽에서 가장 오래된 도시일 것이다. 작은 고대 도시이지만 지난 60년 동안 엄청난 반전의 스토리를 간직한 매력적인 도시다. 1950년대에는 부분적으로 바위를 파서 이룬 거대한 동네인 ‘사씨’(Sassi)에서 거의 20,000명의 사람들이 매우 열악한 생활 조건

1. DECISION No 445/2014/EU OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 16 April 2014 establishing a Union action for the European Capitals of Culture for the years 2020 to 2033 and repealing Decision No 1622/2006/EC.

2. 일반적으로 3년마다 유럽연합 후보 국가, 잠재적 후보 국가 또는 유럽자유무역연합 회원국(유럽경제지역 협정 당사국, 이른바 EFTA/EEA 국가) 중에서 세 번째 유럽 문화 수도가 선정된다.

에서 거주하고 있었기 때문에 “이탈리아의 수치”로 선언되기도 했다. 이에 따라 대규모 강제 이주가 조직되어 이 인구는 새로운 사회 주택으로 이주하게 되었고, 구시가지는 수십 년 동안 방치되어 있었다.

그러나 버려진 ‘마을’의 문화적, 생태적 가치에 대한 새로운 인식이 생겨난 것은 무엇보다도 지식인층 덕분이었다. 그 후 30여 년이 지난 1986년, 특별한 재생 프로그램에 대한 자금이 지원되어 3,000명의 사람들이 사씨에 다시 살 수 있게 되었다. 이는 버려진 마을이 다시 살아나고, 대피 후 사람들이 다시 그곳에 거주하기 위해 돌아온 거의 유일한 사례다.

1993년 마테라와 사씨는 ‘세계유산목록’에 등재되었으며, 사씨의 토착 건축물은 지형적 환경과 생태계에 완벽하게 적응하고 있는 동시에 2,000년이 넘는 시간 동안 연속성을 보여주는 동굴 거주지의 예로 꼽혔다. 이 유산이 세계유산이 된 것은 유명한 건축가나 예술가들이 만들어 낸 것이 아니라 수 세기에 걸쳐 자연 환경과 조화로운 관계를 찾아낸 수많은 ‘카포마스트로’(capomastro, 현장 감독)의 집단적이고 다층적인 작업의 결과다.

수많은 유명한 영화 감독들이 마테라와 그 풍경을 이상적인 세트장으로 선택했는데, 가장 유명한 감독으로는 1960년대에 『마태복음』을 촬영한 파졸리니였고, 2003년 『그리스도의 수난』을 촬영한 멜 깁슨을 비롯한 수많은 이탈리아와 미국 감독들이 그 뒤를 따랐다. 1990년대부터 시작된 이 영화들은 유네스코 유적지라는 브랜드와 함께 가난과 수치심의 상징으로 거의 알려지지 않은 도시였던 마테라를 유명한 관광 명소로 탈바꿈시켰다.

하지만 2009년 한 시민단체가 유럽 문화 수도 지정을 위한 후보지 선정 절차를 밟자고 제안했을 때 대부분의 주민들은 강한 회의감을 나타냈다. 지난 수십 년 동안 마테라의 이미지와 운명을 긍정적으로 변화시킨 과정은 소수의 지식인과 외부 이벤트에 의해 시작되고 관리되었지만, 이제 유럽 문화 수도를 위한 후보 과정은 대규모 시민 참여 과정을 통해 도시를 다시 상상하고 재고할 수 있는 기회를 제공했다.

2. “우리가 베니스나 팔레르모와 경쟁할 수 있을까요?”

일반적인 회의론은 무엇보다도 다음 두 가지 질문과 관련이 있다.

- 브루넬레스키, 비엔날레, 라 스칼라가 없는 도시가 유럽 문화 수도가 될 수 있을까?
- 작은 도시가 문화를 생산하고 유럽 문화 수도가 될 수 있을까?

이 글의 나머지 부분에서는 마테라가 이 두 가지 질문과 큰 도전에 어떻게 대응했으며, 도시와 지역의 모든 유기적인 부분들(기관, 문화기관, NGO, 사회단체, 기업, 특히 시민)이 함께 모여 유럽에 새로운 문화를 제안하는 새로운 생태계를 구축하는 데 어떻게 기여했는지에 초점을 맞추고 있다.

3. 브루넬레스키, 비엔날레, 라 스칼라가 없는 도시가 유럽 문화 수도가 될 수 있을까?

마테라는 매력적인 역사를 가지고 있고, 유네스코 문화유산이며, 회복탄력성이라는 상징적인 스토리로 지식인들을 매료시켰다. 하지만 유명한 문화기관이나 국제적으로 평가받은 축제와 같이 자랑할 만한 것은 없었다. 유럽 문화 수도 유치를 위한 신청 절차를 시작할 때 이 도시가 해결해야 할 과제 중 하나는 뿌리 깊은 문화 전통으로 지역사회와 밀접하게 연결되어 있는 이 지역에서 활동하는 문화 생산자들에게 주된 역할을 부여하는 것이었다. 마테라 시는 이들에게 국제적인 예술가 및 문화기관과 유대 관계를 구축하여 더 큰 시야로 생각을 하도록 독려했다. 이러한 투자는 사회적, 문화적 지속가능성 측면에서 가장 큰 결실을 맺을 수 있었다.

이 문화 생산자 대부분은 지역관리청이 3년 동안 진행한 프로젝트인 ‘비시오니 우르바

네'(Visioni Urbane, 도시의 비전)에 참여한 경험이 있다. 이 프로젝트(2007-2010년)의 목적은 지역 문화단체와의 집중적인 대화를 통해 새로운 문화 및 창의 정책을 설계하는 것이었다. 이 대화는 정책 입안자와 풀뿌리 문화 생산자 사이의 정보 비대칭을 줄이기 위한 것이었다.

이 프로젝트는 여러 단계로 진행되었다.

- 개별 인터뷰
- 바이럴 방식* (“문화단체를 추천해 주시겠습니까?”라고 인터뷰 마지막에 던지는 질문) 및 문화에 대한 폭넓은 이해(블로거, 제작자, 시각 디자이너도 포함)에 기반한 섹터 매핑
- 인터뷰 및 매핑 결과를 기반으로 하는 섹터에 대한 공동 분석
- 블로그 및 국제적으로 평판이 높은 전문가들과의 워크숍을 통해 개발된 다자간 대화
- 지역 문화 및 창의 전략을 개발하는 문서의 공동 초안 작성

이러한 방식은 모든 참가자와 특정 주제에 대해 대화하는 것을 목표로 했으며(‘일대일’ 방식이 아님), 블로그 사용은 투명한 협의 과정을 보장하고 참가자들이 구체적인 문제를 논의하면서 서로를 더 잘 알 수 있도록 유도했다는 점에서 획기적이었다. 특정 주제(예: 기술과 예술, 스토리텔링과 새로운 정체성, 문화 기획, 창작 센터, 기금 모금)에 대한 국제 전문가들과의 워크숍은 지역주의적 관점을 넘어 국제 네트워크와의 연대를 구축하기 위한 일종의 ‘문화 충격’으로 고안되었다.

이 과정/프로젝트의 마지막에는 여러 가지 성과를 달성했다.

- 공동체 구축: 이 과정을 통해 다른 동료들의 활동을 거의 알지 못했던 수많은 1인 생산자들이 모여 하나의 문화 현상으로 발전하는 계기가 되었다. 이 과정이 끝날 무렵, 이들 대부분은

3. 바이럴(viral)이란 정보나 메시지가 사회적 네트워크를 통해 빠르게 퍼져나가는 현상을 말한다(역자 주).

공연이나 전시를 공동 제작하고, 제품을 유통하며, 축제를 조직하는 데 서로 협력하기 시작했다.

- 더 크게 생각하기: 대부분의 생산자들이 지역을 넘어 전국적인 파트너와 국제적인 파트너와 함께 일하기 시작했다.
- 버려지고 망가진 공간 개조 및 독립 문화센터 네트워크 출범
- 예술 레지던스 프로그램, 신진 생산자 공모, 국제 프로젝트 공모 등 새로운 문화 및 창의 정책 실행.

이러한 과정이 끝날 무렵인 2010년 말, ‘비시오니 우르바네’ 프로젝트는 문화생태계를 구축하여 마테라 2019를 위한 발판을 마련했다. 지역 전체의 문화 공동체는 유럽 문화 수도를 위한 국제적인 행사를 치르기 위한 준비를 마쳤다. 그 결과 바실리카타의 문화 및 창의 공동체는 마테라 2019 프로그램에서 중추적인 역할을 했다. 그 프로그램에는 유치 제안서(bid book) 설계 및 시민 참여 전략에 대한 통찰을 제공하는 등의 유치 신청 단계와 유럽 문화 수도의 해 기간 동안 진행할 행사를 포함하고 있었다.

마테라 2019 문화 프로그램의 약 40%는 마테라의 문화 운영자들이 전 세계 예술가들과 협력하여 실행했다. ‘비시오니 우르바네’ 프로젝트와 함께 시작된 역량 강화 과정은 유치 신청 단계는 물론 가장 중요한 준비 단계에서도 계속되었다. 문화 생산자들은 프로젝트 아이디어를 구체화하고 능력을 업그레이드하기 위한 일련의 워크숍과 공동 창작 랩에 참여할 기회를 가졌다. 문화 생산자(프로젝트 리더)들은 ‘Go and See’라는 바우처를 통해 유럽을 여행하며 파트너와 예술가를 만나고, 자신들이 생각한 것과 유사한 이벤트와 프로그램에 참여할 수 있는 기회를 가졌다. 이들은 유럽 및 전 세계 150명의 아티스트, 밴드, 단체와 파트너십을 맺었다. 무엇보다 중요한 점은 모든 문화 생산자들이 참여형 방식이나 공동 창작 방식을 채택하여 국제 행사를 개최했다는 점이다. 다시 말해, 창작, 제작 및 제공 단계에서 많은 시민을 참여시켰다.

문화 수도의 해가 끝난 후 ‘마테라 바실리카타 2019 재단’(Matera Basilicata 2019

Foundation)은 마테라 2019 프로그램에 참여한 문화 생산자들 간의 기본적이고 횡단적인 역량의 향상을 조사하기 위해 평가 연구를* 의뢰했다. 가장 높게 향상된 역량은 한편으로는 네트워킹, 관리 능력, 안전한 장소 설치 능력이었으며, 다른 한편으로는 문화 간 역량과 대인 커뮤니케이션이었다. 2020년 초, 팬데믹이 발발하기 전까지 각 프로젝트 리더들은 주로 지역과 국경을 넘어 세 차례 이상 자신들의 상품을 유통했다.

4. 작은 도시가 문화를 생산하고 유럽 문화 수도가 될 수 있을까?

유럽 문화 수도라는 타이틀을 얻기 위해 도시를 재구상하는 과정에서 다른 관점으로 도시를 바라보고 도시가 가진 자원과 중요한 문제를 파악하는 것은 매우 중요하다. 이런 의미에서 마테라는 중소 도시라는 문제에 직면했다. 물론 마테라도 대도시와 큰 규모의 문화기관에서 주로 생산되는 문화를 수입하는 모든 중소 도시와 비슷한 운명을 공유했다. 마테라 역시 다른 지역이나 도시에서 비롯된 중앙집중식 문화의 소비자였다.

마테라와 같은 작은 도시가 문화를 생산할 수 있을까? 그렇다면 어떻게 가능할까? 마테라는 참여적이고 수평적인 실천에 기반한 새로운 생산 모델을 선택함으로써 문화 시장의 변방에 위치한 소규모 도시가 당면해 있는 문화 생산의 과제를 해결했다. 창작자와 예술가 그리고 수동적인 관객 사이의 장벽을 없애는 모델이 아니라, 정반대로 창작 또는 제작 과정에 시민들의 참여를 확대하는 모델(공동 창작 또는 참여 문화)을 채택했다.

이런 점에서 마테라는 오픈소스 운동에서 비롯된 ‘열린 문화’ 모델을 채택했는데, 이는 공유, 협업, 개방성의 원칙을 바탕으로 하는 새로운 형태의 문화를 창출할 수 있는 모델이다. 이 문화 생산 모델을 장려하면서 대중이 참여하고 문화 접근에 대한 모든 장벽을 제거하는데 중점을 두었다. 이러한 문화 생산 패턴의 변화는 디지털 기술과 오픈 라이선스 운동에 힘

4. PtsClas S.p.A., “In Matera we produce culture. Effects and impacts on the skills of the cultural and creative sectors” (2020).

입어 문화 창작 과정이 민주화되면서 더욱 용이해졌다.



그림 2. 많은 해외예술가와 지역문화사업자가 지역문화정책 프로그램에 참여하고 있다.
(© Fondazione Matera-Basilicata 2019)

마테라 2019 프로그램의 기반이 되는 문화 선언에 따르면, 마테라가 수세기에 걸쳐 내재된 지식을 향상시킨 수많은 '카포마스트로'(현장 감독)의 공동 작업에 의해 만들어진 것처럼, 문화도 문화예술단체를 활용하여 많은 시민을 창작, 제작 및 제공 과정에 참여시킴으로써(집단 지성 프로세스) 만들어질 수 있다는 것이다. 이러한 새로운 문화 생산 방식은 문화 격차를 줄이고 적극적인 사회 참여를 유도할 수 있다.

이러한 도전은 가능한 한 많은 사람들을 동원하기 위한 엄청난 노력을 의미했으며, 특히 문화에서 배제되거나 “가치가 없다”고 느끼는 사람들에게 특별한 관심을 기울이면서 새로운 역할에서 자신을 재발견하고 문화 생산이라는 위대한 연극에 참여할 수 있도록 동기를

부여했다.

하지만 이것은 여러 가지 이유로 쉬운 일이 아니었다. 앞서 강조했다듯이, 유네스코 세계 유산의 지정과 관광객 수의 증가에도 불구하고 마테라 시민들은 아직도 도시의 상징적인 역사와 유산의 고유한 가치를 인식하지 못하고 있었다. 그들은 도시를 변화시키고 공동의 미래를 만들어 갈 수 있는 자신들의 잠재적 역량에 대한 신뢰가 부족했다. 자신감 부족은 이탈리아 남부에 사는 사람들의 가장 큰 결점 중 하나였다. 그러나 이러한 회의론은 투명한 절차에 대한 의구심, 약한 지역적 응집력, “치욕의 수도”라는 마테라의 낙인에서 벗어나지 못하는 무능력 등과 같은 여러 이유들로 인해 더욱 커졌다. 또한 인구가 넓은 지역에 분산되어 있어 문화 소비율이 가장 낮은 지역이기도 했다.

따라서 광범위한 대중의 참여를 기반으로 생태계를 설계하는 전략은 2019 마테라 선언문을 만들면서 시작되었다. 이 선언문은 문화의 사회적, 시민적 차원뿐만 아니라, 마치 시민이 도시의 ‘소프트웨어’인 것처럼 도시를 변화시키고 재구성하는 데 시민들이 할 수 있는 적극적인 역할에 중점을 두고 있다.

5. 시민은 도시의 소프트웨어다

도시는 거리, 건물, 도시 인프라로만 이루어진 것이 아니며, 심지어 유네스코 세계문화유산으로 등재된 도시라고 해도 마찬가지다. 도시는 이러한 물리적 유산을 유지, 적응, 개발, 개선할 수 있는 지역사회에 내재된 지식과 기술까지 모두 포함하는 개념이다. 이러한 지식은 물리적 인프라보다 더 근본적인 것으로, 지식이 있다면 대재앙으로 파괴된 도시는 돌과 강철이 더이상 같지 않더라도 정체성을 보존하면서 재건될 수 있다. 그러나 지식이 시들해지면 시간이 흐르면서 건물은 폐허가 되고 운하가 메워지고 도로가 정글과 숲으로 뒤덮이고 인구가 흩어지게 된다. 도시는 — 어떤 도시든 — 소프트웨어다.

따라서 사씨는 마테라가 아니라 우리다.

마테라의 소프트웨어를 업데이트해야 할 때가 왔으며, 이는 유럽과 지구의 시민이라는 인식을 하면서 나아가야 한다는 것을 의미한다. 우리는 그라비나(Gravina)를 넘어 유럽, 지중해, 지구를 새로운 눈으로 바라보아야 한다. 우리는 할 수 있는 한 많이 배우고, 최선을 다해 나누고, 의심이나 편견 없이 우리 자신을 다시 생각하며, 우리가 누구인지 잊지 말아야 한다. 우리가 마테라라면 이 길을 걸어야 하는 것은 바로 우리 자신이며, 이 길을 완수하기 위해 거듭나야 하는 것도 바로 우리 자신이다. 마테라가 2019 유럽 문화 수도로 선정된 것은 바로 그 일을 할 수 있는 기회다. 이는 마테라가 지금까지 겪어본 적이 없는 도전이다. 우리는 이탈리아와 유럽에서 우리의 역할에 대한 흥미로운(때로는 불편한) 질문에 답해야 할 의무가 있다. 이는 우리에게 혁신을 요구하고 축적된 많은 적폐 청산을 요구한다(Margherita Sani et. al. 2015, 63-64).

이 선언문은 마테라의 모든 시민이 두 가지 기준을 충족하는 새로운 아이디어나 프로젝트를 제안함으로써 유치 선정 과정에 기여할 수 있는 협력 플랫폼을 통해 시작되었다. 첫째, 이들 아이디어는 상호 협력을 통해 개발되고 실행되어야 하며, 둘째, 시민들 스스로가 이 아이디어를 실현하는 데 적극적으로 참여해야 한다. 이런 의미에서 아이디어 공모는 모든 사람이 참여할 수 있도록 권한을 부여하는 동시에 협력을 모색하도록 유도하는 ‘행동 촉구’였다.

이것은 “정부나 시장이 해야 할 일이다” 또는 “훌륭한 아이디어가 있어도 아무도 허락하지 않아 실행에 옮길 수 없다” 등과 같은 고정관념과 통념을 뒤집는 방식이었다. 지리적으로 흩어진 사람들(디아스포라 포함) 간의 그리고 시민과 기관 간의 상호 협력의 결과로 이 플랫폼에서 많은 프로젝트들이 탄생했다.

이 지역의 작은 마을들이나 다른 곳에서 공부하는 젊은이들까지 포함하여 많은 젊은이들이 “문이 정말로 열려 있다”고 느끼고 유치 과정이 투명하고 안전하다고 생각하면서 이 플랫폼에 적극적으로 참여했다. 동시에 다양한 연령, 역량, 경험, 출신, 직업을 가진 사람들을 참여시키기 위해 수많은 이니셔티브가 진행되었다.

6. 파로협약과 유산 공동체

앞의 선언문에서 강조한 바와 같이, 마테라 2019 프로그램은 유산에 대한 폭넓은 인식과 더불어 공동체와 사회 간의 관계를 강조하는 파로협약(Faro Convention)* 과 밀접한 관련성을 가지고 설계되었다. 파로협약에 따라 마테라 2019의 목표 중 하나는 사람들이 자신의 유산을 알고 감상하며, 유산을 돌보는 방법을 배우도록 안내함으로써 “유산 공동체”를 시작하는 것이었다.

이런 의미에서, 미술 보존가들과 18세기 그림들을 마테라 사회 주택에 모은 마테라 박물관을 예로 들 수 있다. 박물관에 한 번도 가본 적이 없던 이 사회 주택의 주민들은 그림 복원 방법을 배우기 시작했고, 이웃에게 집을 개방하여 그림과 복원 기술을 공유하는 것을 매우 자랑스럽게 생각했다. 이러한 노력과 더불어 다른 주도적인 계획들은 수년에 걸쳐 박물관에 대한 인식을 근본적으로 변화시켰다. 후보 도시 선정 초기에 마테라를 단순히 쾌적한 광장에 있는 아름다운 궁전으로만 여겨졌지만, 수년에 걸쳐 이 곳은 시민들의 집이 되었다. 마테라에서 시민들은 젊은 밴드가 연주하는 클래식이나 록 콘서트를 듣고, 조명 디자인 워크숍에 참여하고, 현대 무용에 대한 공동 창작 랩에 참여하거나 ‘수도의 해’에 진행된 훌륭한 전시회에 참석할 수 있었다.

이러한 참여 과정은 지정 이후에도 계속되었다. 이를 통해 마테라와 지역 주민들은 문화는 장식이나 소수의 소유물이 아니라 매일 함께 만들고 만들어가야 하는 긴 과정이라는 것을 배웠다. 이 과정에서 풀뿌리단체(예: 교구, 학교, 성소수자 NGO, 이주민 단체, 장애인 단

5. "사회를 위한 문화유산의 가치에 관한 협약"(Convention on the Value of Cultural Heritage for Society, 일명 파로협약)은 다자간 유럽평의회 조약이다. 이 협약은 “유물과 장소가 그 자체로 문화유산에서 중요한 것이 아니라는 점을 인식하도록 장려한다. 문화유산은 사람들이 그것에 부여하는 의미와 용도, 그리고 그것이 나타내는 가치 때문에 중요하다.” 이 협약은 2005년 10월 13일에 유럽평의회 각료이사회에서 채택되었으며, 같은 해 10월 27일에 포르투갈 파로에서 회원국들에게 서명을 공개했다. 이 협약은 2011년 6월 1일에 발효되었고, 현재까지 유럽평의회 회원국 중 20개국이 이 협약을 비준하고 7개국이 서명했다.

체, 엄마 단체, 스카우트 등)와의 연대가 무엇보다 중요했다.

마찬가지로, 시민 참여 전략은 병원, 교도소, 콜센터, 학교, 공장, 공예 공방, 외곽 상업 중심지, 외딴 마을, 접근하기 어려운 곳, 인구 감소 지역 등 ‘문화 공간’으로 여겨지지 않았던 다양한 장소에 “침입”하여, 그곳에 거주하거나 일하는 사람들에게 다가가 문화 생산에 참여하도록 초대하는 데 중점을 두고 있었다. 이 전략의 목표는 다양한 이야기, 능력, 기술, 출신, 나이를 가진 사람들이 서로 교류하고 어울릴 수 있도록 장려하는 것이었다.

7. 공동 창작, 참여, 웰빙

공동 창작과 광범위한 참여적인 문화 생산은 마테라 2019의 트레이드마크였다. 문화 프로그램의 80%는 시민을 문화 생산의 중심에 두면서 예술가와 관객 사이의 장벽을 점진적으로 허물었다. 마테라 2019 행사에는 57,000명 이상의 시민이 적극적으로 참여했으며, 시민사회단체와 협력하여 다양한 장소에서 열린 공개 모집과 공개 채용 미팅에 응했다.

제작 주기의 여러 단계에서 시민들이 점진적으로 참여하면서 제작물과 형식이 다양해졌다.

- **공동 창작:** 시민들은 창작 과정에 참여하도록 초대되었다. 일부는 지역 오페라의 대본을 공동 집필하거나 “감성 도시”⁶⁾를 매핑하고 이를 나타내는 전시⁷⁾를 만드는 데 참여했다.
- **제작 단계에 참여:** 밀로 라우(Milo Rau)는 현대판 『마태복음』 (The Gospel According to St. Matthew) 연극에 이주민과 시민들을 참여시켰고, 다양한 연령과 실력의 무용수들은 공연의 순수한 기쁨을 맛보기 위해 “잘 추는 춤”에 대한 권위에 의문을 제기했다.

6. “Silent city—a community opera—l’Albero,”

<https://www.matera-basilicata2019.it/en/programme-2019/themes/ancient-future/1336-silent-city.html>.

7. “Atlas of the Emotions of the Cities—Teatro dei Sassi,”

<https://www.atlantedelleemozioni.it/?lang=en>.

- **제공 단계에 참여:** 5천 명의 시민들이 불빛을 만들어 문화 수도 개막식을 빛냈다.

이러한 참여는 일부 시민들에게 “깨어나고 싶지 않은”, “꿈에 대한 갈망”을 남겼다. 2019년 말, 이러한 참여 활동에 참여한 50명으로 구성된 그룹은 일부 예술가들을 다시 마테라로 불러들여 ‘마테라 2020 시민 선언문’을 공동 작성했다: “우리는 전 세계의 예술가들이 레지던시와 창의적인 길을 개발할 수 있도록 도시를 개방하고 싶습니다. 창의적인 실천과 방향에 대한 시민들의 적극적인 참여는 이 행사를 독특한 축제로 만들 것이며, 의식 있는 공동체의 발전으로 이어질 것입니다.”

‘마테라 바실리카타 2019 재단’은 2020년에 피에르루이지 사코(Pierluigi Sacco) 팀에게 연구를 의뢰하여, 이러한 접근 방식이 기술, 관계 및 웰빙의 구축 또는 향상 측면에서 참가자들에게 미친 영향을 분석했다. 그 결과는 다음과 같은 점을 강조했다: “2019 마테라 문화 수도가 설문조사와 인터뷰 응답자 대다수에게 **자신감 향상(약 46.5%), 실력 향상(약 60%), 협업 능력 향상(80% 이상), 협력 및 타인 이해력** 측면에서 얼마나 긍정적인 영향을 미쳤는지 확인할 수 있었다. 수집된 데이터 분석에서 나타난 가장 흥미로운 결과에 따르면, 예술적 개입을 통해 공유 자원의 공동 구축을 중심으로 시민들의 권한을 강화하고, 시민들의 개인적, 집단적 능력에 투자하여 가치와 의미를 창출하는 데 있어서 유럽 문화 수도에 대한 경험의 가치와 잠재력을 확인할 수 있는 것으로 보인다.” 이 연구는 다음과 같이 결론을 내리고 있다: “2019 마테라 문화 수도는 참여적 실천의 관점에서 볼 때 유럽 문화 수도의 맥락에서 완전한 모범 사례를 대표하며, 이는 남부 이탈리아 지역의 전형적인 문화 참여율, 즉 유럽 연합 전체에서 가장 낮은 문화 참여율에 비추어 볼 때 더욱 의미가 있다. (...) 이 보고서에서 제시된 결과에 따르면, 2019 마테라 문화 수도의 경험은 문화가 복지와 인지적 성장과의 밀접한 관계 속에서 집단적 웰빙 수준을 유지, 생성, 증진시키는 핵심 요소임을 확인시켜준다.”



그림 3. 지역참가자들은 세계예술가들과 함께 마테라 2019의 주인공이 되었다.
(© Fondazione Matera-Basilicata 2019)

REFERENCES

Alberto Cottica. 2010. Wikicrazia. Navarra Editore.

Arteco S.a.S. (Team led by Professor Pierluigi Sacco, composed of Professor Giorgio Tavano Blessi, Professor Sabrina Pedrini and Ms Maria Tartari). “Co-creating Matera.”

https://www.matera-basilicata2019.it/images/valutazioni/ES_Co-creating_Matera_eng.pdf.

Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (Faro Convention). <https://rm.coe.int/1680083746>.

DECISION No 445/2014/EU OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 16 April 2014 establishing a Union action for the European Capitals of Culture for the years 2020 to 2033 and repealing Decision No 1622/2006/EC. [https://eur-lex.europa.eu/eli/dec/2014/445\(1\)/2021-01-01](https://eur-lex.europa.eu/eli/dec/2014/445(1)/2021-01-01).

Garcia, Beatriz, et al. 2013. European Capitals of Culture: Success Strategies and Long-Term Effects.

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2013/513985/IPOL-CULT_ET\(2013\)513985_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2013/513985/IPOL-CULT_ET(2013)513985_EN.pdf).

Matera Basilicata 2019 Foundation. Matera candidate city european capital culture 2019. Matera 2019 final Bid Book.

https://www.matera-basilicata2019.it/images/2019/allegati/dossier_mt2019-can didacy_eng.pdf.

. “The 2019 Experience and the Legacy of the European Capital of Culture.” The survey on the perception of Matera 2019.

file:///C:/Users/user/Downloads/Presentazione_indagine_cittadini_matera2019%20ENG_def.pdf

. 2021. Matera is a producer of culture—Monitoring report of Matera European Capital of Culture 2019. 2nd edition.

<https://www.matera-basilicata2019.it/en/report-2019/in-matera-we-produce-culture.html>.

Matera 2019 Open Data Portal.

<http://opendata.matera-basilicata2019.it/en/>.

“Matera 2020 Citizens’ Manifesto.”

file:///C:/Users/user/Downloads/Manifesto_EN%20(2).pdf.

Palmer/Rae Associates. 2004. European Cities and Capitals of Culture.

Study Prepared for the European Commission. Brussel.

PtsClas S.p.A. (team led by Professor Lucio Argano, composed of Angela Tibaldi, Costanza Rapone and Desirée Campagna). “In Matera we produce culture. Effects and impacts on the skills of the cultural and creative sectors.”

https://www.matera-basilicata2019.it/images/valutazioni/3b_ES_Matera2019_The_effects_on_the_local_skills_system_eng.pdf.

Sani, Margherita, et. al. 2015. Mapping of practices in the EU Member States on Participatory governance of cultural heritage to support the OMC working group under the same name (Work Plan for Culture 2015-2018). EENC Short Analytical Report June 2015. <https://www.interarts.net/descargas/interarts2541.pdf>.

INTERNATIONAL JOURNAL of CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

논 문

지역의 문화예술 생태계 구축: UCCN 프로그램의 역할을 중심으로
남기범

도시 문화생태계에 대한 유럽의 관점
실비아 아만

우리의 실험은 멈추지 않을 것이다:
지역문화 거버넌스 ‘공유성복원탁회의’라는 실험
권경우

문화생태계 조성: 2019 유럽 문화 수도 마테라의 경험
로젤라 타란티노

문화생태계의 활성화와 지역 국립 박물관의 역할
장상훈

문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임워크:
“문화21 플러스”
마르타 요베트

문화생태계의 활성화와 지역 국립 박물관의 역할

장상훈*

초 록

지역에 위치한 국립박물관들은 삶의 보편성 위에서 지역 특유의 색깔을 입은 지역 문화의 정체성을 확인하여 드러내고 그것이 오늘날 지역민의 삶과 그들의 필요에 어떻게 연결되어 있는지를 살펴야 한다. 이를 위해 박물관은 시간적, 공간적으로 콘텐츠의 범위를 확대함으로써 다양한 고객의 다양한 관심을 포용할 수 있어야 한다. 국립박물관은 박물관 접근성의 지속적 향상, 박물관 학습 경험의 효율성 제고 및 지역 사회와의 연계성 증대를 모색함으로써 지역 문화생태계의 활성화라는 목표에 접근할 수 있다. 궁극적으로 지역국립박물관은 생각과 생각이 만나는 소통의 장이 될 수 있도록 노력을 기울여야 한다.

키워드: 정체성, 접근성, 학습, 포럼, 소통

* 장상훈은 국립진주박물관의 관장이다. 영국 University of Leicester 박물관학과에서 박사학위를 취득했다. 국립중앙박물관에 입사하여 전시과장, 어린이박물관 과장을 거쳤다. 문화재청 문화재위원회 전문위원으로 활동했으며, 현재 한국고지도연구학회 부회장이다. 지도예찬: 조선지도 500년, 공간·시간·인간의 이야기, 박물관에서 대동여지도를 만나다, 김재원 국립박물관 초대 관장 영문 편지를 저술했고, 한국 고지도의 역사, 메트로폴리스:지도로 본 도시의 역사 등의 역사를 펴냈다. A Representation of Nationhood in the Museum (2020)이 그의 대표 저서이다.

머리말

국립박물관은 국가나 지역 단위 문화 인프라의 대명사라고 할 수 있다. 하지만 정작 문화생태계의 활성화에 국립박물관이 구체적으로 어떤 기여를 하고 있는가 라는 질문을 던져보면, 한국 국립박물관의 기존 관행에 되짚어 볼 점들이 적지 않다는 것을 바로 알아차릴 수 있다. 곧 서울의 본관을 비롯하여 전국 13개 도시에 분관을 두고 있는 국립중앙박물관은 지역 문화 인프라 확충에 상당한 역할을 수행해 왔지만, 실제 지역 문화 생태계의 활성화에 어떤 기여를 하고 있는지는 냉철히 짚어볼 필요가 있는 것이다.

따라서 문화유산의 보존, 연구, 전시, 교육이라는 박물관의 임무 설정 자체가 지역 사회의 문화 발전이라는 과제와 어떻게 연계될 수 있는지에 대해 다시 검토해 볼 필요가 있다. 이러한 맥락에서 최근 국제박물관협회(ICOM)는 박물관을 재정의하여 박물관이 자리 잡은 사회와 공동체에 대한 책임을 강조하는 방향으로 길을 잡고 있는 점은 주목할 만하다. 국제박물관협회의 주장은 박물관이 그저 지역 전통문화의 명맥을 유지하고 호흡을 유지하는 정도의 차원에서 한 걸음 더 나아가 좀 더 포용적인 박물관이 되어야 한다는 것이다. 박물관이 문화생태계 활성화의 동력이 되기 위한 고민을 적극적으로 시작해야 하는 것이다.

이러한 의미에서 먼저 지역 문화유산의 보존과 계승, 발전이라고 하는 국립 박물관의 임무에서 그 문화의 의미는 무엇인지, 또한 전통문화가 오늘날 갖는, 또는 가져야 하는 의미는 어떤 관점에서 확보해야 하는지, 나아가 그러한 전통문화가 오늘의 삶과 문화와 어떻게 연결되어야 할지를 검토해 볼 필요가 있다.

이러한 검토 위에서 국립박물관이 단위 지역 안에서 이제까지 해온 역할과 그 한계를 짚어보고, 앞으로 국립박물관이 지역 문화생태계 활성화를 위해 무엇을, 어떻게, 왜 해야 하는지를 살피고자 한다. 이러한 논의에서 가장 중요한 것은 우리 사회가 안고 있는 필요와 과제들을 염두에 두는 것이다. 전통문화가 우리의 삶과 사회에 유의미하고 또한 그 발전에 기여할 수 있다는 점을 증명할 수 있을 때 그 의미와 가치가 더욱 확장될 수 있을 것이다.

1. 지역국립박물관의 활동과 그 한계

<박물관 및 미술관 진흥법>은 국립중앙박물관, 국립민속박물관, 국립현대미술관은 지역에 분관을 설치하여 지역 문화의 균형 발전을 도모할 수 있다(제10조 4항)고 규정하고 있다. 하지만 국립중앙박물관이 1945년 설립 이래 오늘날까지 서울 이외의 지역 도시 13곳에 분관을 설치하여 운영하고 있을 뿐,* 국립민속박물관이나 국립현대미술관의 지역 분관 설립은 지지 부진한 실정이다.**



그림 1. 국립진주박물관

1. 국립중앙박물관은 1945년 설립 당시에 경주 분관과 부여 분관을 두고 있었고, 개성부립박물관과 공주박물관을 1946년까지 지역 분관 조직으로 흡수했으며, 이후 광주(1978), 진주(1984), 청주(1987), 전주(1990), 대구(1994), 김해(1998), 제주(2001), 춘천(2002), 나주(2013), 익산(2015)에 분관을 설치했다. 2026년에 충주에 분관이 개관할 예정이다.
2. 국립현대미술관은 2018년 청주에 미술품수장센터라는 이름의 수장고를 설치했고 이 시설을 일종의 분관으로 활용하고 있다. 현재 대전 분관의 설립도 추진 중이다. 국립민속박물관은 2021년 경기도 파주에 수장고를 설치했다. 이처럼 수장고 건립을 명분으로 지역 분관을 확보하고자 했던 것은 그만큼 분관 설치의 사업 타당성을 관계 정부 당국에 설득하기 어려운 사정을 시사한다.

지역 조직들은 해당 지역 전통문화의 보존과 계승에 치중해왔다. 이 중 경주, 부여, 공주, 김해, 나주, 익산 등은 古都에 입지한 박물관들로 신라, 백제, 가야, 마한 등 고대문화의 보존과 전승에 집중하고 있고, 광주(도자문화), 전주(선비문화), 대구(복식문화), 청주(금속공예), 제주(도서문화), 춘천(유람문화) 등 광역시나 도청 소재지에 입지한 박물관들은 지역의 전통문화나 산업적 특성에 주목한 특성화에 공을 들이고 있다. 한편 임진왜란 진주대첩의 현장에 입지한 진주박물관은 임진왜란 사에 주목해 왔고 이제 시야를 넓혀 전통 시대의 전쟁 외교 전반을 다루는 전문 박물관으로 방향을 설정하고 있다.

다른 국립 박물관 조직에 비해 국립중앙박물관이 꾸준히 지역 조직을 확대하면서 나름의 역할을 해온 것은 고무적이지만 그 한계도 분명하다. 국립중앙박물관은 그 태생부터 서구 근대박물관의 전통 위에서 고고학과 미술사 중심의 박물관으로 성장했기에 이외 학문 분야



그림 2. 국립진주박물관

나 근현대 시기의 문화양상에 대한 관심이 상대적으로 적을 수밖에 없는 실정이다. 즉 학문 분야로는 역사나 민속 분야에 대한 관심이 적고, 시기적으로는 근대나 현대에 대한 주목이 적은 것이다. 또한 국립중앙박물관을 제외하면 해당 지역이나 한국 문화에 대한 관심을 넘어서, 지역 문화의 보편성과 연결되는 외국 문화에 대한 관심은 많지 않다.

이러한 경향은 소장품 수집, 조사연구, 전시, 교육 등 박물관의 제반 기능에 영향을 미치고 있어서 일정한 균형을 잡을 필요가 제기된다. 이는 국립중앙박물관, 국립현대미술관, 국립민속박물관, 국립대한민국역사관, 국립한글박물관, 전쟁기념관 등 다양한 학문 분야와 시기를 담당하는 전문 국립박물관 인프라가 갖추어진 서울에 비해, 박물관 인프라가 충분하지 못한 비 서울 지역 국립박물관이 담당해야 할 분야와 시대가 훨씬 다양하다는 것을 의미한다.

이러한 맥락에서 비 수도권 지역 국립박물관의 역할은 더욱 확장될 필요가 있다. 먼저 이들 박물관은 해당 박물관의 특성화된 콘텐츠를 좀 더 심화 발전시켜야 한다. 그런데 이에 더해 좀 더 근본적인 것이 해당 지역의 문화정체성을 정확히 도출해서 드러내는 일이다. 흔히 지역의 “역사와 문화”라는 개념 안에 포괄할 수 있는 것들이다. 국립중앙박물관의 지역 분관들이 특성화 사업을 모색해야 했던 출발점을 따라가자면 이러한 지역 문화 정체성을 효과적으로 드러내는 데 성공하지 못했던 점과 관련이 있다. 한반도 중남부 지역의 고고학상이나 중근세 미술 문화 속에서 지역별 특성을 잡아내는 것이 쉽지 않았던 것이다.

하지만 지역 문화의 내용을 시기적으로는 선사시대부터 현대까지 넓히고 나서, 그 시공간을 살았던 지역민의 삶과 사회를 그 주변 지역(또는 중앙정부)과의 역학 관계 속에서 살핀다면 해당 지역의 문화정체성을 확인하고 이를 박물관 콘텐츠로 만드는 일이 좀 더 용이했을 것이다. 이 경우 박물관의 콘텐츠를 그저 전통문화라고 하는 범주, 곧 과거에서만 찾아야 하는 문제점을 극복하는 교두보도 확보할 수 있을 것이다.

또한 지역 문화생태계의 활성화라는 과제와 연결시켜 보면 박물관의 관심이 과거의 전통문화에만 머무는 것은 곧 한계에 부딪힐 것임을 직감할 수 있다. 굳이 法古創新이나 溫故知新이라는 격언을 떠올리지 않더라도, 과거의 문화가 오늘날의 사는 이들에게 어떤 의미를

가질 수 있는지 고민하지 않으면 안 되기 때문이다. 과거의 문화는 과연 어떤 소원과 바람과 기대에서 비롯된 것인가? 그것은 나와 우리의 소원과 바람과 기대와는 어떻게 같고 어떻게 다른 것인가? 그것은 왜 그러한가? 이러한 문제의식을 박물관의 다양한 사업에 적용시켜 본다면 지역 문화 생태계의 지속 가능한 발전과 활성화의 실마리를 찾아볼 수 있을 것으로 기대된다.

2. 지역 문화생태계 속에서 지역 국립박물관의 역할과 과제

국립중앙박물관은 1986년 구 중앙청 청사로 이전하여 재개관하는 것을 계기로 사회교육의 필요성³에 주목하고 박물관 교육 프로그램의 개발을 본격화했다. 전시 활동 이외에 대중들에게 박물관 콘텐츠를 보급할 프로그램을 적극적으로 운영하기 시작한 것이다. 지역 국립박물관에도 이러한 움직임이 파급되어 어린이 및 청소년, 성인 대상 프로그램이 시작되었다.⁴ 전시 관람, 강의, 답사, 체험, 실습 등 다양한 형식의 여러 프로그램이 전통문화를 소재로 진행되고 있고, 이러한 흐름은 오늘날에도 별다른 변화 없이 지속되고 있다.

그럼에도 지역의 중심 문화인프라인 국립박물관이 해당 지역의 핵심 문화센터로서 기능하고 있는지에 대해서는 여전히 아쉬움을 갖게 된다. 과거의 전통문화를 알리는 데 그치지 않고, 그러한 전통문화가 오늘의 문화 속에서 의미와 가치를 확장할 수 있도록 하는 작업에는 한계가 분명해 보이기 때문이다. 한때 민족주의 이념의 전성기에 전통문화는 민족문화 담론을 매개로 공동체에 자긍심을 부여하는 역할을 효과적으로 수행했다. 전통문화의 이러한 기능은 여전히 유효하지만 지역 문화 단위로 내려오게 되면 이러한 역할은 상대적으로 빛이 바랜다. 지역의 색깔과 특성을 드러내는 데서는 그러한 방식으로는 한계가 드러나기 때문이

3. 1982년 12월 <사회교육법>이 제정되었다.

4. 단, 국립경주박물관의 경주어린이박물관학교는 6·25 전쟁 정전 직후인 1954년에 시작되어 오늘날에 이른다.

다.

결국 삶의 보편성 위에 지역 특유의 색깔을 입은 지역 문화의 정체성을 잘 확인하여 드러내고 그것이 오늘날 지역민의 삶과 고민과 어떻게 이어져 있는지에 대한 진지한 고민이 필요한 것이다. 그 지역에 사는 한 사람 한 사람의 인생에 주목하고 그의 바람과 기대와 소망 속에서 지역 문화를 인식하고 표현하고 창조하는 방식을 모색하는 것이다.

2022년 8월 국제박물관협회가 내놓은 새로운 박물관 정의는 이러한 맥락 위에 있다고 볼 수 있다. “박물관은 유무형 유산을 연구·수집·보존·해석 전시하여 사회에 봉사하는 비영리, 영구기관이다. 박물관은 모두에게 열려 있어 이용하기 쉽고 포용적이어서 다양성과 지속가능성을 촉진한다. 박물관은 공동체의 참여로 윤리적, 전문적으로 소통하며, 교육·향유·성찰·지식 공유를 위한 다양한 경험을 제공한다.”

지역 국립박물관은 인류고금의 다양한 문화 활동의 물질적 증거인 문화유산을 매개로 현대인의 다양한 문화 수요를 수용할 복합 문화센터로서 기능할 수 있는 가능성을 내포하고 있다. 따라서 박물관이 다루는 콘텐츠의 시간적, 공간적 범위를 확대하고, 박물관이 다루는 분야 또한 삶과 사회의 모든 부면으로 확장할 필요가 있다. 또한 연령, 성별, 학력, 인종, 장애 여부와 관계없이, 다양한 고객의 다양한 관심을 포용할 필요가 있다. 이러한 고려 위에 문화생태계의 활성화를 위한 국립박물관의 역할과 관련된 세 가지 주요 과제를 살피고자 한다.

접근성의 확대

박물관이 문화생태계의 활성화를 위해 기여할 수 있는 가장 중요한 방법은 박물관에 대한 접근성을 높이는 것이다. 박물관은 소장품과 그 관련 정보에 대한 접근을 보장해야 하며, 박물관은 이러한 접근성이라는 사안을 현안으로 인식하고 있음을 드러내야 한다. 이러한 접근성이라는 개념은 박물관의 전시실, 교육실 등 물리적인 공간에 대한 접근을 의미할 뿐만 아니라 박물관이 가지는 모든 유무형의 콘텐츠에 대한 막힘없는 접근과 활용을 의미하는 것이다.

따라서 콘텐츠 정보에 대한 접근성이 개선될 수 있도록 끊임없이 노력해야 하고, 이는 박물관 평가의 주요 지표가 되어야 한다.

유네스코는 문화다양성 보호와 증진 관점에서 박물관 방문자의 다양성을 고려한 포용적 박물관을 추구할 것을 권고한다. 곧 박물관 방문자의 다양성을 물리적 차원(계층, 지역, 가족, 환경), 신체적 차원(연령, 인종, 성별, 장애 유무, 지적 특성), 상징적 차원(문화, 언어, 젠더, 가족, 친화력, 성격)에서 파악하고, 이들의 박물관 접근성을 다양한 참여 방식과 다양한 전달방식을 통해 보장할 것을 주장한다.*

이러한 맥락에서 박물관에서 사용되는 언어의 문제는 박물관의 접근성을 제고할 수 있는 또 다른 차원의 현안이다. 더욱이 급속히 세계화와 다민족화를 경험하고 있는 한국의 경우 외국으로부터 온 이주민이 다수 밀집한 곳에 위치한 박물관은 한글과 영어를 기반으로 한 정보 제공에서 한 걸음 더 나아가 가능한 범위에서부터 다수 이주민이 사용하는 언어를 사용하여 그들의 접근성을 높이고 장차 이들을 박물관 사용자로 포용할 수 있는 장기적인 계획이 요구된다고 하겠다. 또한 신체적 장애를 갖는 장애인이 박물관과 그 관련 정보에 대한 접근에서 물리적 한계를 갖지 않도록 고려하는 것도 중요하다.

이러한 관점에서 고객 친화적인 자세의 구축은 매우 중요하다. 어느 경우에도 박물관 이용자는 그가 환영받고 있으며, 원하는 적절한 서비스와 시설에 접근할 수 있다는 인상을 받을 수 있어야 한다. 이러한 맥락에서 박물관에 대한 접근을 유도하는 효과적이고 명확한 안내물의 설치는 그러한 인상의 출발점이 될 수 있다.

아울러 박물관의 제반 서비스에 대한 정확하고 시의적절한 정보 제공은 이용자 친화적인 박물관의 구축에 있어서 핵심적인 사안이다. 즉 박물관의 위치 정보, 찾아오는 방법, 개관 시간, 시설과 서비스의 내역, 현재의 전시 활동, 미래의 프로그램과 소장품에 대한 정보 등이 제공되어야 한다. 또한 접근이 어려운 유물 정보가 있다면 그것이 왜 그러하며 접근을 대체할 수 있는 방법이 무엇인지에 대해서도 충분한 정보 제공이 필요하다.

5. UNESCO, The Inclusive Museum, 2008.

효율적이고 연계적인 학습 경험 제공

박물관 이용자의 ‘학습’이라는 범주 안에서 보면, 전시, 연구, 교육 등 박물관의 여러 사업은 이용자에 대한 학습 서비스이다. 따라서 박물관은 자료에 대한 다양한 방법으로 소장품을 전시해서 소장품과 관객들의 소통을 도모해야 한다. 결국 유물의 전시는 그 자체로서 목적이 아니라 관객과의 소통의 방법일 뿐이다. 이러한 소통을 원활히 하기 위한 여러 보조 장치들, 즉 설명 카드, 패널, 팸플릿, 오디오 가이드, 가이드 투어, 정보 지도, 체크리스트 등은 박물관의 궁극적인 목표인 학습을 위해 필수적이다.

따라서 특정 전시물의 전시를 위해 효율적인 방법을 채택하고 각종 소통 수단을 적절히 배치해야 한다. 이러한 분야에 대한 경험 있는 직원을 채용할 수 없는 소규모 박물관들은 이 분야에 대한 전문가의 조언을 듣는 것을 정식화해야 한다. 이러한 측면에서 대규모의 인력과 시설을 운영하는 국립 박물관은 소장품의 해석을 위한 다양한 접근 방식을 개발하고 이를 여러 박물관에 보급하여 긍정적인 영향을 줄 필요가 있다.

전문적인 연구 활동의 지원과 관련하여 박물관은 전시 중이거나 수장 중인 소장품과 그 관련 정보에 대한 접근을 보장해야 한다. 즉 유물에 대한 열람 서비스, 가이드 투어, 학교 또는 그룹 세션, 유물 도록, 온라인 컬렉션 등의 접근을 통해 이러한 접근성을 개선해야 한다. 또한 수장고에 있는 자료에 대한 접근성을 높이고, 다른 기관에 유물 대여를 활성화하고, 온라인 자원을 개발하며, 각종 학습 자료의 제작, 특별전 활성화도 이러한 목표를 성취하는 방법이다.

특히 지역 국립 박물관은 지역 내 박물관계 전체에 대한 의무가 있다. 같은 분야에서 일하는 각급 박물관에 대한 전문가적 조언을 제공할 수 있어야 하며, 소장품의 연구 지원에 필요한 수준의 학예직원의 학문적 수준과 전문성을 갖추어야 한다. 이는 국제적 수준에서 또한 학계에 대한 국립박물관의 일정한 의무를 포함하는 것이다.

아울러 박물관은 소장품에 대한 학습 동기를 효율적으로 불러일으킬 수 있도록 학습 및 탐색에 대한 경험을 제공할 필요가 있으며 이러한 생각은 모든 박물관 직원에 의해 공유되어

야 한다. 이러한 철학은 구체적으로 사용자 친화적인 학습 환경을 박물관 내에 조성하는 것으로 구체화되어야 한다. 아울러 시각, 청각, 촉각 등의 학습 스타일은 사용자의 연령, 능력 등 사용자의 모든 수준에 맞추어진 연계적인 학습 경험에 바탕을 두고 선택되어야 한다.

이러한 학습 경험의 촉진과 효과 증진을 위해 필요한 것이 효과적인 파트너십의 구축이다. 이제 박물관은 시민사회와 따로 존재하는 문화기관이 아니라 지자체, 학교, 연구회, 문화예술 NGO, 전통문화보존회, 종교 기관, 자선단체, 성인학습센터 등 다양한 파트너들과 함께 학습 경험의 확장과 증진을 위해 노력해야 한다. 특히 박물관의 전시장, 강당, 세미나실, 도서관 등 시설이 학술, 문예, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 애니메이션, 사진 등 다양한 문화예술 활동을 자발적으로 펼치는 시민들에게 널리 활용될 수 있도록 할 필요가 있다.*

이러한 맥락에서 박물관의 콘텐츠가 그저 과거에 대한 학습이나 추체험에 활용되는 데



그림 3. 특별전, 진주의 미술사적 정립을 위한 그림들의 짧은 기록

6. 국립진주박물관은 2022년 (사)진주목문화사랑방이 기획한 <회화소록: 진주미술사 정립전>의 개최를 위한 전시 공간을 제공했다. 또한 진주시립 이성자미술관과는 <한국의 채색화> 특별전을 공동 개최했다.

머물러서는 안 된다는 점을 기억해야 한다. 인간이 남긴 유물이나 흔적에는 시공간을 넘어선 삶의 보편성이 녹아 있기에, 오늘을 사는 사람들의 관심사와 이어질 수 있고 그래서 그렇게 될 수 있도록 박물관이 노력해야 한다. 또한 이러한 노력이 박물관 운영진만의 것이어서는 안 된다. 시민들이 박물관 운영과 활동에 좀 더 깊이 간여하는 것이 중요한 것이다.

예컨대 지난 2022년 국립진주박물관이 유치한 특별전 <회화소록: 진주미술사정립전>은 진주지역 시민사회의 문화 역량이 잘 드러난 사례였다. 지역의 한 시민문화단체(사단법인 진주목문화사랑방)가 자체 기획한 수준 높은 전시를 국립진주박물관의 전시 공간에서 펼칠 수 있었던 것은 시민사회와의 협업을 고민하는 박물관 측에도 매우 반가운 일이었다.

같은 맥락에서 국립 박물관 내의 어린이박물관은 어린이의 문화예술 활동을 위한 공간을 마련해야 한다. 지역 국립박물관은 지역민들이 자발적으로 구성하는 문화예술 활동 조직의 활동을 지원할 뿐만 아니라, 이들이 일반 대중들과 함께 호흡할 수 있는 장을 마련하고, 한 걸음 더 나아가 국립 박물관이 전문가나 전문 동호인 그룹과 협업하여 직접 기획하고 운영하는 문화예술프로그램도 활성화할 수 있을 것이다.

포럼으로서의 박물관

박물관에서 이루어지는 소통의 궁극적인 목적은 무엇일까? 박물관이 늘 경계해야 하는 것은 일방적인 지식 전달에 만족하는 것이다. 박물관이 제공하는 정보에 대해 관객이 어떻게 생각하고 반응하는지를 파악하고 이를 반영하는 구체적인 노력이 필요한 것이다. 즉 전시나 교육, 그리고 박물관 운영 전반에 대한 정기적인 만족도 조사나 모니터링, 자문위원회를 통해 관객의 목소리에 성실하게 ‘응답’하고 대화해야 하는 것이다.

소통의 대상은 정보만이 아니다. 모든 박물관은 소장 자료의 전시와 교육을 통해 일정한 ‘가치’를 발현하고 주장한다. 가치의 증립은 박물관이 추구해야 할 최상의 가치로 인정되기도 하지만, 현실적으로는 그 시대가, 또 그 사회가 함께 추구하는 일정한 가치를 옹호하는

기능을 하는 경우가 대부분이다. 다른 한편으로는 박물관이 그 사회가 추구해야 할 가치를 주창하고 선도해야 할 수도 있다. 글로벌 시대의 한국 사회가 고민하고 있는, 다민족 사회에서 공존의 문제, 다양성의 문제, 다수와 소수의 공존 문제, 중앙과 지방의 문제, 보편과 특수 의 균형과 조화 등 여러 가치에 대한 논의와 소통의 장으로서 박물관은 큰 역할을 할 수 있다. 근대박물관이 전시품을 찬탄하는 일종의 신전이였다면, 이제 21세기의 박물관은 생각과 생각이 만나 소통하는 포럼이 되어야 하는 것이다.*

이렇게 보면 박물관을 찾아 전시를 관람하고 또 교육 프로그램을 수강하는 많은 사람들이 박물관에 전시된 여러 유물을 스스로 살피고 자기 생각을 키우는 방법, 그래서 박물관과 그 소장품을 제대로 즐기는 방법, 나아가 박물관을 여러 사람들의 생각이 만나는 곳으로 만드는 방법을 고민해야 한다. 스스로가 면밀한 관찰과 사고의 과정을 통해서, 유물을 만든 사람, 사용한 사람, 또 그들이 속해 있던 시대의 생각과 삶의 다양한 모습에 대해 직접 찾아 나설 수 있도록 해야 한다. 21세기에 접어든 오늘날 박물관은 더 이상 일방적으로 지식을 전달하는 곳에 머물 수 없다. 박물관이 제시한 지식이 더 이상 의심 받을 수 없는 것이 아님을 직시해야 한다.

이러한 맥락에서 2022년 국립진주박물관의 특별전 <병자호란>이 주목된다. 이 전시는 한국 사회의 아픈 기억으로 남아 있는 패전한 전쟁을 다룬 전시였다. 이제까지 한국의 공공 박물관이 다루기 어려웠던 주제였지만, 북방의 청나라로부터 당한 패배와 고난의 역사를 한국의 대중들과 함께 직시하려는 노력은 적지 않은 반향을 불러일으킬 수 있었다. 17세기의 급변하는 국제질서 속에서 나라의 운명을 두고 했던 많은 고민들이 그저 그 시점에 머무는 것이 아니기 때문이다. 국립진주박물관은 특별전 관람을 관람객들에게 국제질서의 냉혹함은 21세기의 오늘날에도 엄연한 현실임을 일깨우고, 나름의 대처 방안을 함께 고민하고 논의하는 기회를 제공할 수 있었다.

소통이 중요한 만큼 그 수단과 방법도 중요하다. 소통의 수단으로 가장 기본적인 것은

7. Duncan Cameron, 1974, "The museum: a Temple or the Forum", *Journal of World History* 4(1), 1974.



그림 4. 병자호란 특별전

주지하듯이 말과 글이다. 박물관은 말과 글을 구사하는 데 능숙해야 한다. 대중이 이해하기 쉬운 말과 글로 전시와 교육을 준비해야 한다. 그리고 잘 읽고 들을 줄 알아야 한다. 부단한 연습으로 말과 글을 연마해야 한다. 세계화 시대에 살고 있는 우리에게 외국어는 점점 더 중요한 소통의 수단이다. 박물관에서 생산한 유효한 지식과 생각을 영어나 주요 언어로 표현할 수 있다면 그 파급력은 한국어에 비해 훨씬 클 것이다.

또한 최근 정보통신 기술이 발달하면서 다양해진 온라인 매체는 관객과의 거리를 좁히고 고객의 수를 늘리는 데 획기적으로 기여할 수 있는 소통의 수단으로 각광받고 있다. 24시간 잠들지 않는 인터넷 누리집이나 블로그, 소셜 미디어 서비스 등은 박물관이 소장한 자료와 정보뿐만 아니라 박물관의 일거수일투족을 대중과 함께할 수 있는 혁신적인 매체들이다.

이러한 온라인 매체에 대한 관심은 오프라인 매체에 비해 상대적으로 적은 것이 현실이다.

국립진주박물관은 2020년부터 매년 전통 무기와 전쟁 관련 역사를 다룬 유튜브 콘텐츠를 제작하여 큰 성과를 거두고 있다. 2023년 8월 말 현재 국립진주박물관 유튜브 채널의 총 조회 수는 805만 회에 달하며, 앞서 언급한 병자호란 특별전 관련 콘텐츠들의 총 조회 수도 341만 회에 이른다. 이러한 성과는 박물관 내에서의 오프라인 전시 관람에 못지않게, 온라인을 통한 콘텐츠 보급이 얼마나 효과적인지를 보여준다.

또한 온라인 콘텐츠 보급에서는 이용객과의 소통에서 상당한 장점이 확인된다. 실제 박물관 관람을 경험한 관객의 반응은 ‘고객의 소리’라는 비활성화된 통로 이외에는 제시될 수 없는 한계가 있다. 하지만 유튜브와 같은 온라인 매체로부터는 실시간으로 콘텐츠에 대한 이용자의 반응을 확인할 수 있으며, 심심치 않게 이용자 사이의 토론도 이루어지는 것을 발견할 수 있다. 유튜브 영상 시청자들이 적는 이처럼 많은 수의 댓글은 박물관 콘텐츠에 대한 평



그림 5. 조선총잡이 시대, 국립진주박물관 유튜브 콘텐츠

가와 비평의 기능에 더해 이용자 간의 토론장으로서도 활용되고 있어서, 향후 박물관과 대중의 소통 장으로도 유용한 공간이 될 가능성을 제시한다.

따라서 온라인 매체를 효과적으로 활용하려는 노력이 전에 없이 요구된다. 그런데 온라인 매체 활용의 성패를 좌우하는 것은 이 매체들 속에 담을 수 있는 고객 맞춤형 각종 콘텐츠를 개발, 생산, 갱신, 보급하려는 노력이고, 이를 위해서는 탄탄하게 축적된 소장품 관련 정보가 전제되어야 함을 잊어서는 안 된다.

맺음말

과거의 삶과 사회를 연구하고, 또한 다른 지역의 삶과 사회를 연구하는 것은 시공을 달리하는 사람과 그들이 이룬 사회가 보편성을 가지고 있고, 그런 의미에서 그들의 삶이 우리의 삶과 이어져 있기 때문이다. 그래서 그들이 남긴 유물은 현재를 사는 우리와도 이어져 있고, 그것이 박물관이 여러 유물을 수집하고 전시하는 이유인 것이다. 특히 같은 공간을 살았던 사람들의 노력과 열정은 오늘날 나의 삶에 직간접적으로 영향을 주었을 가능성이 크고, 이것이 그들의 삶과 그들이 남긴 유물을 각별히 기억하고자 하는 이유일 것이다.

여러 시공 속 인간사회의 의미 있고 값진 경험의 물질적 증거들을 수집하는 박물관에는 다양한 문화 활동의 흔적과 증거가 축적되어 있다. 곧 의식주, 언어, 풍습, 종교, 이데올로기와 신념, 학문, 문학, 미술, 과학기술 등 다양한 경험의 물질적 증거들을 축적한 성과는 삶과 사회의 다양성을 이해하는 기반 위에 새로운 문화를 창조하는 데 분명히 기여할 수 있을 것이다.

결국 박물관이 주목하는 것은 여러 빛깔의 삶이다. 그리고 그것은 사회 속의 삶이다. 그 수많은 삶이 각자 저마다의 무늬로 색깔로, 또 다른 삶들의 무늬나 색깔들과 함께 조화를 이루며 빛나는 것 그것이 문화일 것이다. 박물관이 존재하는 이유는 여러 시공의 문화와 삶을 기억하면서, 저마다의 인생을 기리고 그들마다의 운기 있고 향기 나는 삶을 응원할 수 있기 때문이다.

INTERNATIONAL JOURNAL of CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

논 문

지역의 문화예술 생태계 구축: UCCN 프로그램의 역할을 중심으로
남기범

도시 문화생태계에 대한 유럽의 관점
실비아 아만

우리의 실험은 멈추지 않을 것이다:
지역문화 거버넌스 ‘공유성복원탁회의’라는 실험
권경우

문화생태계 조성: 2019 유럽 문화 수도 마테라의 경험
로젤라 타란티노

문화생태계의 활성화와 지역 국립 박물관의 역할
장상훈

문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임워크:
“문화21 플러스”
마르타 요베트

문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임워크: “문화21 플러스”

마르타 요베트*

초 록

전 세계 도시 및 지역의 요구와 기대를 충족하는 새로운 사회 계약인 「인류 미래를 위한 협약: 사람, 지구, 정부」를 이행하기 위한 세계지방정부연합(UCLG)의 노력의 일환으로, UCLG 문화위원회는 ‘문화 의제 21’과 그 가이드인 ‘문화21: 행동’을 개편하여 문화적으로 활기차고 공평하며 지속가능한 도시를 위한 새로운 권리 기반의 글로벌 프레임워크인 ‘문화21 플러스’를 개발하고 있다. 이 글은 2025년에 발표될 ‘문화21 플러스’ 초안을 소개하고, 현재 진행 중인 초안 작성 과정에 대한 통찰을 제공하고 있다. 이 초안은 문화, 문화적 권리, 지속가능한 발전에 관한 국제적 논의의 최신 내용에 대한 UCLG 및 UCLG 문화위원회 정책 문서와 자료, UCLG 회원, 협의 메커니즘 및 파트너의 기여에 기반한 연구를 바탕으로 하고 있다. 이 글은 현재의 공공정책 수립과 지역문화 실천 간의 상호 연계성 그리고 지역 및 글로벌 과제에 대한 혁신적인 접근 방식을 자세히 설명하고, 지속가능한 도시와 지역에 필수적인 변혁적 문화 내러티브에 대한 길을 제공한다. 또한 이 가이드를 각 도시에서 시험하고 문화와 지속가능한 발전에 대한 학습 및 역량 강화 프로그램을 풍요롭게 할 수 있는 추가적인 기회를 보여준다.

키워드: 문화적 권리, 문화정책, 지속가능발전의제, 지방정부, 글로벌 과제, 문화목표(Culture Goal)

* 마르타 요베트(Marta Llobet)는 세계지방정부연합 문화위원회의 지속가능한 도시문화 자문위원으로 활동하며, 지역 문화정책과 지속가능한 발전 사이의 관계를 촉진하기 위해 지역 및 글로벌 수준에서 문화위원회의 옹호 역할을 수행하고 있다. 그녀는 스페인 바르셀로나 주의회 ‘문화연구 및 자원센터’(CERC)에서 문화 정책 및 관리 분야의 프리랜서 컨설턴트로도 활동하고 있다. 현재 마르타 요베트는 상호문화주의, 젠더 접근을 통한 도시 계획, 지속 가능한 관광 분야의 연구에 중점을 두고 있으며, 특히 2030 지속가능발전의제와 관련된 이니셔티브에 집중하고 있다.

이메일: m.llobet@uclg.org

1. 머리말

세계지방정부연합(United Cities and Local Governments, UCLG)은 전 세계 도시들의 글로벌 플랫폼으로서, 국제 수준에서 지방정부의 목소리를 대변하고 옹호하며 높이는 역할을 하고 있다. 따라서 지속가능한 발전과 문화적 권리에 대한 분명한 약속이 수많은 UCLG 문서에 반영되어 있다. UCLG는 2004년에 UCLG 문화위원회의 기초문서인 ‘문화 의제 21’(Agenda 21 for Culture)을 채택했다. 이는 67개 조항으로 구성된 선언문으로, 지역 문화정책과 인권, 거버넌스, 지속가능한 발전, 참여 민주주의, 평화 간의 관계를 증명하는 내용을 담고 있다.

UCLG 문화위원회는 수년 동안 지역 및 지방 정책과 의사 결정에서 문화적 권리를 강화하고, 평화롭고 다양하며 번영하는 도시와 지역의 기본 요소로서 문화적 권리에 대한 인식을 증진하는 데 노력해 왔다. 이러한 목표를 위한 중요한 단계로는 ‘문화21: 행동’(Culture 21: Action, 2015), 지속가능발전목표에서의 문화(Culture in the Sustainable Development Goals, 2018) 가이드, 모범 사례 관측소(OBS), UCLG 세계문화정상회의(Culture Summit), 멕시코시티 국제문화상(UCLG-Mexico City-Culture 21 International Award), 2020 로마 헌장(2020 Rome Charter, 2020), 7가지 요점(Seven Keys) 프로그램 등이 있다. 이들은 지속가능한 발전에 대한 글로벌 대화의 핵심에 문화적 권리를 두고 있는 인권에 기반한 혁신적인 문화정책을 운영할 수 있는 자원을 제공한다.

문화적 권리에 기반한 혁신적인 문화정책 개발을 위한 한 걸음으로, 그리고 「인류 미래를 위한 협약: 사람, 지구, 정부」를 펼치기 위한 노력의 일환으로, UCLG 문화위원회는 향후 지역 문화정책 수립을 위한 로드맵을 마련하기 시작했다. 2025년에 발표될 예정인 ‘문화 21 플러스’(Culture 21 PLUS)는 문화적으로 활기차고 공평하며 지속가능한 도시를 위한 새로운 권리 기반의 글로벌 프레임워크로, 문화정책 수립을 위한 노력에 기여하고 있다. ‘문화 21 플러스’는 지역 정책에서 문화적 권리를 주류화하기 위해 헌신한 UCLG 문화위원회 선도 도시 중 하나인 진주와 같은 도시들의 노력과 작업에서 비롯되었으며, 향후 전 세계 도시들

의 지역 문화정책에 영향을 미칠 것이다. 2023년 7월 6일 진주에서 열린 ‘문화21 플러스’ 첫 워크숍은 UCLG 문화위원회의 ‘진주 선도도시’ 프로그램의 시작을 알리는 자리였다.

2. 문화정책에 대한 권리 기반 접근: UCLG 문화위원회의 기초문서 및 학습 프로그램

1948년 ‘세계인권선언’과 1966년 ‘경제적, 사회적 및 문화적 권리에 관한 국제규약’(International Covenant on Economic, Social and Cultural Rights)에서 문화생활에 참여할 권리가 인권으로 인정되었으며, 이는 문화정책과 관련하여 여러 가지 영향을 미치고 있다. 지난 10년 동안 문화적 권리 분야의 역대 유엔 특별보고관들은 문화정책에 대한 인권 기반 접근이 지닌 구체적인 의미를 밝혀왔다. 샤히드 특별보고관은 개인과 집단, 다수와 소수, 시민과 이주민의 문화유산에 대한 접근, 식별, 해석, 개발, 향유의 권리가 보존/보호 정책 및 프로그램의 설계와 실행과 연관되어 있다는 점을 강조했다(Shaheed, 2011). 또한 베누느 특별보고관은 문화유산 파괴가 문화생활에 참여할 권리에 미치는 영향을 강조했다며(Bennoune, 2016), 잔타키 특별보고관은 보다 지속가능한 발전을 추구하는 데 있어 문화자원과 문화적 권리의 역할, 그리고 2030 유엔의제 이행을 위한 지속가능발전목표(SDGs) 달성에 문화적 인식이 상당히 기여한다는 점을 언급했다(Xanthaki, 2022).

2004년 UCLG 문화위원회의 기초문서인 ‘문화를 위한 의제 21’이 채택된 이후, 지속가능한 발전의 본질적인 요소로서 문화적 권리를 강조하는 탄탄한 내러티브가 지역 및 글로벌 수준에서 개발되었다. 이 내러티브는 문화를 지속가능한 발전의 네 번째 기둥으로 통합하고, 지역 행동과 글로벌 개발 의제의 중심에 두면서 수년에 걸쳐 매우 중요한 의미를 갖게 되었다. 또한, 이즈미르에서 열린 제4차 UCLG 세계문화정상회의의 최종 선언문에서 “자연과의 조화, 과거와의 조화, 서로간의 조화, 그리고 마지막으로 변화와의 조화”로 설명할 수 있는 새로운 개념의 ‘순환 문화’(circular culture)가 제시되는 등 혁신적인 접근방식이 추진되었다. 선도도시(Leading Cities), 시범도시(Pilot Cities), 문화21 랩(Culture 21 LAB) 프

로그래들은 이러한 과정을 주도하는 원동력 중 일부다. 이 프로그램들은 시민성, 문화, 지속 가능한 발전 간의 관계에 노력하는 도시들의 지식, 연결성 및 운영 역량을 강화하는 데 초점을 맞추고 있다. 이러한 프로그램들은 국제 가이드인 ‘문화21: 행동’을 기반으로 한다(UCLG Culture Committee 2015). 2013년 10월부터 2014년 11월까지 전 세계 도시에서 ‘문화21: 행동’에 대한 토론과 논의 및 보급이 이루어졌으며, 시범도시들은 그 내용과 이행에 대한 지역 토론을 조직하기도 했다.

2015년 빌바오에서 개최된 제1회 UCLG 세계문화정상회의에서 ‘문화21: 행동’이 채택된 이후, 활발한 도시들은 공공정책 수립과 지역문화 실천을 더욱 발전시킬 수 있게 되었다. 도시와 지역들은 지역의 과제와 주민들의 요구에 대응하는 위기 상황에서의 혁신적이고 효과적인 문화정책, 프로그램 및 행동을 설계하여, 취약하고 구조적으로 차별 받는 집단에 특히 관심을 기울였으며 민주주의와 지속가능한 발전의 필수 조건으로서 문화생활에 참여할 권리를 보장했다(Barbieri 2021). ‘문화21: 행동’은 실현 가능하고 측정 가능한 9가지 약속과 100가지 행동으로 구성되어 있는 세부적이고 구체적인 프레임워크를 제공한다. 이는 도시의 문화와 지속가능한 발전의 관계를 체계적으로 다루며, 자체 평가와 동료 학습을 가능하게 한다.

2018년 UCLG가 발표한 『지속가능발전목표에서의 문화: 지역 행동을 위한 가이드』(Culture in the Sustainable Development Goals: A Guide for Local Action)에 기반한 ‘7가지 요점’이라는 학습 및 역량 강화 프로그램은 2030 유엔의제와 17개 SDGs의 지역화 과정에서 문화적 관점을 명시함으로써 지속가능발전 의제에서 문화와 문화적 권리의 역할을 강화하는 데 기여했다. ‘문화21 플러스’는 이러한 모든 경험과 자원을 바탕으로 전 세계 도시를 위한 문화적 권리에 대한 새로운 글로벌 정책 프레임워크를 구축하고 있다.

3. 문화21 플러스: 문화적으로 활기차고 공평하며 지속가능한 도시를 위한 새로운 권리 기반의 글로벌 프레임을 향하여

2013년에 ‘문화를 위한 의제 21’을 운영할 수 있는 가이드가 필요하다는 도시들의 요청에 따라 탄생한 것과 마찬가지로, 이제 도시들은 글로벌 도전과제를 더 깊이 이해하고 지역 정책과 연계할 것을 요구하고 있다. 지방정부들은 지속가능하고 공평하며 활기찬 문화생태계와 문화적 권리, 불평등, 건강, 젠더, 기후변화, 기타 위기 등과 같은 이슈와의 상호 연계를 확대할 수 있는 새로운 가이드를 요구하고 있다. 이 요구에 따라 ‘문화21: 행동’을 이행하면서 얻은 경험을 바탕으로, 2023년에 ‘문화21 플러스’를 개발하는 과정이 시작되었다. ‘문화21: 행동’이 10년 전에 벨루오리존치(Belo Horizonte), 보고타, 브뤼셀, 부에노스아이레스, 콘셉시온, 다카르, 가브로보, 리옹, 밀라노, 몬트리올, 뉴캐슬, 라바트, 탈카, 튀니스, 하이커우, 산티아고 데 칠레, 보드뢰유-도리옹 등 전 세계 30여개 도시에서 진행한 것처럼(UCLG Culture Committee 2018), ‘문화21 플러스’는 진주와 멕시코시티에서 선구적인 테스트를 수행하여 얻은 지역지식과 여러 지역의 특별한 경험을 활용할 것이다.

‘문화21 플러스’의 목적은 두 가지다. 먼저, ‘문화21: 행동’을 검토한 후 향후 몇 년간 지역 문화정책 수립을 위한 로드맵을 구체화하고, 이를 통해 UCLG가 전 세계 도시 및 지방정부에 제공하는 학습 및 역량 강화 프로그램을 혁신하기 위한 것이다. 또한, 2022년 10월에 대전에서 열린 UCLG 세계총회에서 채택된 「인류 미래를 위한 협약」을 돌봄과 권리에 기반한 구체적인 행동으로 전개해야 할 필요성에 부응하기 위한 것이다.

UCLG가 2025년에 발표할 ‘문화21 플러스’는 UCLG 협약과 일치하는 새로운 권리 기반의 글로벌 프레임의 구축하는 것을 목표로 한다. “보편적 시민권인 도시에 대한 권리를 새로운 일련의 문화적 권리, 즉 모든 도시 및 지역의 평화와 웰빙의 기반인 지역사회의 문화적 뿌리, 표현 및 자원을 발견, 창조, 공유, 향유, 보호할 권리 등과 통합한다”(UCLG, 2022). 지방정부들은 로마헌장에 명시된 대로 모든 시민이 지역사회의 문화생활에 완전히 자유롭게 참여할 수 있는 역량을 보장해야 한다(UCLG, 2020).

지방정부와 지역 수준에서 활동하는 기타 이해관계자들은 특히 문화적 권리의 행사를 가로막는 장애물을 파악하고 그 권리를 충족시키는데 필요한 역량을 구축하기에 좋은 위치에 있다. 이러한 점에서 이 가이드는 보건과 경제 위기, 복잡한 긴급상황, 문화 및 자연유산 보호를 위협하는 압력 등 전 세계적인 사건에 직면하여 지역사회를 활기차고 희망적이며 창의적으로 유지하고, 불평등과 배제를 방지하며, 문화와 문화권의 자유로운 행사를 돌봄 시스템의 중요한 부분으로 촉진하기 위해 정책과 프로그램을 조정하려고 UCLG 도시와 지역이 기울인 노력을 기반으로 한다(UCLG 2020).

또한, 이 초안에는 UCLG 문화위원회의 주요 이정표를 포함한 전 세계 문화정책의 최신 동향이 반영되어 있다. 문화위원회의 주요 이정표로는, 전 유엔 문화권 특별보고관인 파리다 샤히드(Farida Shaheed)와 전 기후유산네트워크 코디네이터인 앤드루 포츠(Andrew Potts)가 2021년에 작성한 성평등 및 기후 탄력적 개발(climate resilient development)에 관한 보고서, 돌봄에 기반한 혁신적인 문화적 권리와 정책에 관한 제5회 멕시코시티 국제문화상, 2022년 9월 멕시코시티에서 열린 문화적 권리 국제회의 '몬디아컬트 +40'(Mondiacult +40)에서 문화목표에 대한 제안을 발표한 '문화2030 목표 캠페인'의 성과 등이 있다(Culture2030Goal Campaign 2022).

'문화21 플러스'의 내용은 UCLG 문화위원회의 기초문서와 학습 프로그램을 기반으로 하고 있다. 그 이전 문서인 '문화21: 행동'과 비교해 보면 다음과 같이 몇 가지 업그레이드된 점을 확인할 수 있다: (a) '문화21 플러스'는 '문화21: 행동'을 업데이트하고, 긍정적 영향과 부정적 영향을 포함해 지속가능한 발전을 달성하기 위해 문화와 다른 정책 영역 간의 상호작용을 탐구한다; (b) '문화21 플러스'는 문화정책에 대한 자체 평가는 물론, 아직 연구 중인 다양한 수준의 정책 설계를 위한 새로운 방법론도 포함한다; (c) '문화21 플러스'는 지속가능한 발전의 한 기둥으로서 문화에 대한 UCLG의 비전을 강화할 뿐만 아니라 UCLG 「인류 미래를 위한 협약」에 맞추어 독립적인 '문화목표'를 위해 국제 옹호 활동을 강화하여, 지난 10년간 #Culture2030goal 글로벌 캠페인이 개발한 학습을 반영한다.

두 가이드는 모두 전 세계적으로 적용이 가능하고 그 가치는 도시 및 지방정부의 실제

경험을 바탕으로 하고 있는 반면, ‘문화21 플러스’는 문화의 개념을 더욱 확장하여 인류가 당면한 문제에 대한 해결책의 일부로서 문화의 역할에 대한 인식을 제고하고, 지속가능한 발전을 위한 목표를 달성하기 위한 길을 제시하며, 돌봄을 지역 정책의 중심에 두고 있다. ‘문화21 플러스’는 진주시와 같이 최근에 권리 기반의 문화정책, 프로그램, 활동을 개발한 도시의 지식과 노하우를 바탕으로 한다. 이는 보건 위기, 이민, 디지털화, 일자리 창출, 사회 응집력, 공공 공간 활용, 공공 서비스 제공 등 세계화의 영향을 어느 정도 받고 있는 유사한 문제점과 관심사를 공유하면서도 규모와 지정학적 맥락이 다른 도시와 지역들의 지역 수준에서의 광범위한 경험을 바탕으로 한다.

3.1. 도전과제

문화적 권리는 다양성, 포용, 성평등, 기후변화 등과 관련된 지역적, 세계적 도전과제와 위기에 대한 대응을 강화하기 위한 중요한 요소다. 정책 영역에 대한 교차적이고 범분야적인 접근을 포함한 ‘문화21 플러스’의 다차원적인 권리 기반 관점은 다양성과 복잡성을 지닌 도시를 사회 전체가 평등한 기회의 영역으로 변화시키는 데 새로운 자극을 줄 수 있다.

전 세계적인 논의에서 문화다양성은 인간의 정체성을 형성하는 데 중요하며 사회 조화와 평화의 핵심 요소로 인식되고 있다. ‘문화21: 행동’에 명시된 바와 같이, 지역의 지속가능한 발전을 달성하기 위해서는 지역 문화정책이 다양성, 유산, 창의성을 깊이 고려하는 것이 중요하다. ‘문화21 플러스’는 다문화, 문화 간 및 세대 간 전략의 통합을 다루고 있다. 특히 원주민, 소수 민족 및 이주민 공동체에 관심을 기울이면서, 도시 계획, 공공 예술, 박물관, 사회 문화 프로그램뿐만 아니라 경제 및 거버넌스 구조에서 식민주의 유산(legacy) 문제 등을 다루고 지배적인 서술을 재고하며 공식적이거나 주류의 담론에서 벗어난 견해를 고려한다.

1. 문화와 지속가능한 발전의 상호작용에 대한 UCLG 문화위원회의 혁신적인 접근방식에 대한 자세한 내용은 섹션 3.2 “향후 방향”을 참조.

젠더 관점에서 보면, 1995년 「베이징 선언 및 행동강령」, 2030 유엔의제 및 SDGs가 채택된 이후 수많은 노력들 덕분에 전 세계적으로 성평등이 진전되었다. 그러나 코로나19 위기는 여전히 불평등이 얼마나 지속되고 있는지를 드러냈다. 2021년에 UCLG는 『글로벌 여성주의의 지방자치단체 운동: 세대 평등을 위한 도시와 지역의 변혁적 노력』(UCLG 2021a)에서 인권으로서의 성평등에 대한 지지를 다시 한 번 강조했다. UCLG 문화위원회는 문화정책과 의사 결정에서 여성의 리더십을 강화하고 도시의 문화 생활과 유산에 대한 여성의 기여를 인정하기 위해 노력하고 있다.

‘문화21 플러스’는 이러한 비전에 부합한다. UCLG 문화위원회가 의뢰하고 파리다 샤히드가 2021년에 작성한 『도시와 지역의 성평등 지원을 위한 문화 행동』(Cultural Actions Supporting Gender Equality in Cities in Territories)보고서의 결과와 권고에 따라, ‘문화21 플러스’는 도시 및 지방정부가 성평등과 관련된 문화정책에서 최우선적으로 고려해야 할 주요 행동 목록을 확인하고 있다. 또한 ‘문화21 플러스’는 도시의 네리티브와 유산이 해결해야 하는 사회적 배제를 고려하면서, 젠더 관점에서 도시를 계획하는 데 특히 중점을 두고 있다. 도시의 네리티브와 유산은 거리, 공원, 건물 등의 이름부터 기념비, 조각상, 공공 초상화, 그리고 콘서트, 축제 등의 공공 행사에서의 이야기와 목소리, 지역 박물관, 문화센터에 이르기까지 다양한 부분에서 존재한다(Shaheed 2021).

UCLG는 또 다른 주요 글로벌 과제인 기후행동과 지역적 관점에서 기후변화의 영향에 대한 인식 증진을 위해 노력해왔다. 이러한 노력들은 ‘UCLG 더반 정치 선언’(2019)과 UCLG 매니페스토 “미래를 위한 생태학”, “문화의 미래”, “회복탄력성의 미래”에 담긴 생태적 전환의 원칙을 통해서, 그리고 2022년 UCLG 세계총회에 참석한 다양한 시민사회 네트워크가 작성한 “기후를 위한 문화 의제: 기후행동의 기동으로서 문화의 힘 활용”, UCLG 「인류 미래를 위한 협약」의 지구를 변화시키기 위한 약속을 통해서 이루어져왔다.

2. 기후유산네트워크, 기후기회, 국제자연의권리연맹, 국제원주민여성포럼, MCR2030 등은 2022년 UCLG 세계총회에서 “기후와 문화” 민간참여 회의를 구성했다. 이 민간참여 회의는 지방정부들과 국제적으로 조직된 시민사회 간의 체계적인 대화로 이루어졌다. 이 대화는 청년, 페미니즘, 접근성의 주제와 관련된 3개의 소그룹 회의의 참여와 UCLG UBUNTU 자문단의 기여로 더욱 강조되었다.

또한 UCLG 문화위원회는 2015년에 기후행동과 문화와의 관련성에 참여했다. 따라서 문화위원회는 ‘문화21: 행동’의 9가지 약속 중 하나인 “문화와 환경”에 전념하고, “문화, 기후변화 및 지속가능한 발전: 개요”(Culture, Climate Change and Sustainable Development, 2016)라는 문서를 발표했다. 또한 기후 탄력적인 미래를 향한 우호적인 문화 조건과 이를 실현하기 위한 문화 기반 전략의 잠재력에 대한 이해를 증진하기 위해 『기후 탄력적 개발에서 문화의 역할』(The Role of Culture in Climate Resilient Development) 보고서를 전 기후유산네트워크 코디네이터인 앤드루 포츠에게 의뢰하여 작성하도록 했다. 이 보고서는 연구와 33개의 요약된 사례연구를 바탕으로 도시와 지방정부가 지역정책에서 고려해야 하는 6가지 정책 영역을 공유하고, 이 분야에서 활동 중인 이해관계자들이 더 나은 발전을 위한 출발점으로 삼도록 한다. 6가지 정책 영역은 (1) 새로운 미래 상상, (2) 기후 취약성 이해, (3) 탄소와 교류, (4) 다양한 파트너와 교류, (5) 시너지 모색 및 트레이드오프 준비, (6) 형평성과 기후정의(Climature Justice) 주목 등이다.

앞서 언급한 연구와 문서에서 얻은 결과를 바탕으로, ‘문화21 플러스’는 종종 잊혀지기 쉬운 생태 위기의 문화적 차원을 탐구하고, 도시와 지역이 직면하고 있는 복잡한 기후 문제를 해결하기 위해 지방정부와 시민사회가 설계하고 실행한 조치를 기반으로 한다. ‘문화21 플러스’는 기후 완화, 적응, 손실 및 피해에 대한 계획, 기후 역량 강화를 위한 행동을 추진하기 위해 문화의 힘을 발휘할 수 있는 기후 계획 시스템을 촉진한다. 이러한 모든 노력은 돌봄에 기반한 관점에 중점을 두고 있다.

3.2. 향후 방향

‘문화21 플러스’는 지속가능한 도시와 지역으로 나아가기 위해 문화적 전환을 촉진할 수 있는 탄탄한 방향을 제공한다. 이러한 전환은 차별, 소외, 폭력을 정당화하면서 모든 경험, 견해, 필요, 열망의 포용을 방해하고 문화생활에 대한 의미 있는 참여 등 인간 발전의 잠재력

을 축소하는 행동, 신념, 전통, 의식, 관습을 해결하는 데 도움이 될 수 있다(UCLG Culture Committee 2023). “문화는 인간다움의 핵심이다. 문화는 취약성과 불완전성을 모두 지닌 우리의 집단적인 인간성을 나타낸다. 여기에는 창조적 천재성, 지식 추구, 혁신, 즐거움뿐만 아니라 그 반대 측면인 편견과 배타적 행동 등도 포함된다”(Shaheed, 2021)는 점을 인정하면서, ‘문화21 플러스’는 포용적이고 역동적인 문화생태계를 구축하는 데 도움이 되는 것뿐만 아니라 문화생태계의 번성을 방해하는 것에도 초점을 맞추고 있다. 이러한 아이디어는 문화위원회가 2030년 유엔의제의 SDGs와 문화적 요소 간의 상호작용에 대해 다룬 새로운 분석에서 발전된 것이다.

최근 발간된 “SDGs 달성을 위한 문화 진흥: 지방정부가 문화유산과 지속가능한 도시 및 지역을 증진하는 방법”이라는 논문 내용 중 ‘문화와 SDGs의 상호작용 분석’(UCLG, 2023)에 따르면, UCLG 문서에 대한 문헌 검토에서 도출된 일련의 짧은 문항들은 문화정책, 프로그램 및 행동과 17개 SDGs 각각의 달성 사이의 실제 상호작용을 -3에서 +3까지 7점 척도를 사용하여 설명하고 있다. 이 논문은 2023년 7월 16일 뉴욕에서 개최된 ‘지속가능발전에 관한 고위급 정치 포럼’(HLPF)에서 발표된 지방정부 글로벌 전담팀(Global Taskforce, GTF)의 제7차 연례 보고서인 『SDGs의 지역화를 향하여』 (Towards the Localization of the SDGs)에 실린 여러 편의 논문 중 하나다. 이 방법론은 2016년 국제과학연맹위원회가 발간한 『SDG 상호작용 가이드』 (ICSU 2017, 23)에서 사용된 것으로, 문화적 요소와 SDGs의 시너지 효과(녹색)와 상충 관계(붉은색)를 시각적으로 종합해서 보여준다. 그림 1에서는 각 문항이 서로 다른 높이로 쌓여 있고 관련성 수준에 따라 색상 등급이 표시되어 있다.

예를 들어, 다음은 분석 대상 147개 문항 중 두 가지 문항이다. “문화다양성을 문화정책의 목표로 인식하고, 이주, 난민 및 국내 이주를 해결하기 위해 문화 간 대화와 적극적인 참여를 통합한다”는 SDGs 10과의 상호작용에서 플러스 3점(+3)을 얻었고, 반면에 “인권과 민주적 절차에 반하고, 여성, 소녀 및 기타 사람들의 성적 지향과 성 정체성에 대한 권리 침해를 정당화하는 문화적 서술과 관행”은 SDG 5와의 상호작용에서 마이너스 3점(-3)을 얻었다.

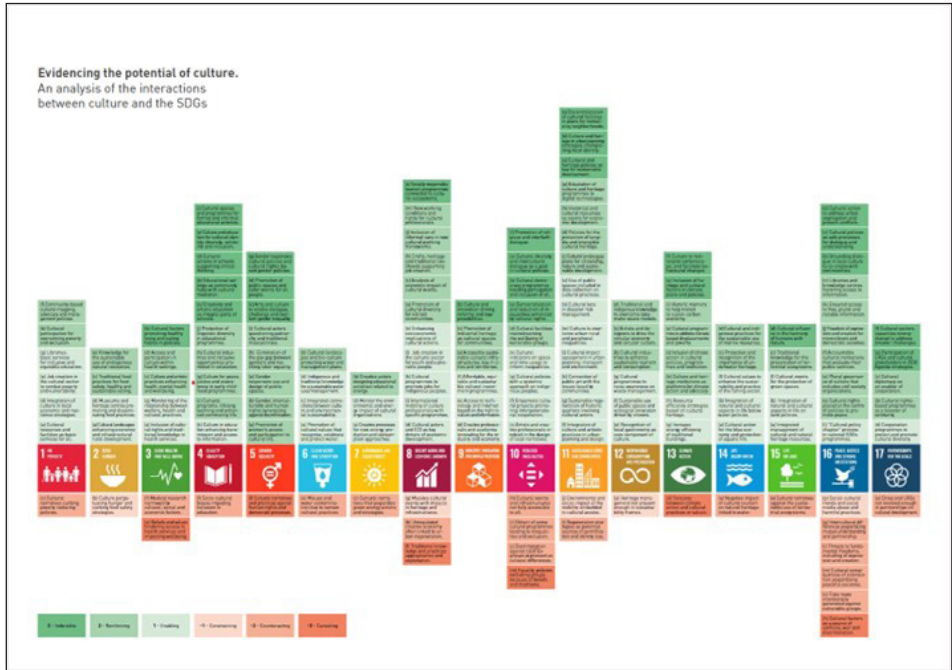


그림 1. 문화와 SDGs의 상호작용

이 분석은 지속가능한 발전에서의 문화의 역할을 총체적으로 요약하고 있다. 긍정적인 상호작용으로는, 지속가능한 발전의 원동력이자 핵심 조건이며 도시와 지역의 고유 자산인 문화와 유산, 인간과 자연의 관계를 강화하는 문화 경관의 중요성, 동네를 활성화하여 지방 분권화를 촉진하는 문화 계획의 관련성 등을 강조한다. 부정적인 상호작용에는 젠트리피케이션과 그로 인한 도시 지역의 정체성 상실과 관련된 문제를 더 잘 해결하기 위한 문화부문과 문화정책의 필요성, 문화 목적의 이동이 환경에 미치는 영향 등이 포함된다. 주요 결론은 문화정책, 관행 및 행위자를 모든 SDGs 달성을 위한 핵심 요소로 고려해야 한다는 것이다. 긍정적인 상호작용과 부정적인 상호작용은 우선순위 영역이나 문화적 요소를 고려해야 하는 영역으로 볼 수 있다.

이 연구는 ‘유엔 2030 지속가능발전의제’에 문화를 완전히 통합하는 가장 좋은 방법은

별도의 독립적인 문화목표(SDG18)를 만드는 것이라는 전제조건을 가지고 2024년까지 계속 될 예정이다. 이 목표는 특히 문화부문에 중점을 두면서 정책과 프로그램에 일관성을 제공하고 이해관계자들의 권한을 강화하여 모든 SDGs를 달성할 수 있게 해줄 것이다.

문화목표는 지속가능한 발전에서 문화의 역할을 옹호하는 글로벌 문화 네트워크가 2013년부터 시작한 #Culture2030Goal 캠페인이 추구하는 비전이다. #Culture2030Goal 캠페인은 2015년 9월 유엔총회에서 채택된 “세계의 변혁: 2030 지속가능발전 의제”(Transforming Our World: the 2030 Agenda for Sustainable Development)에 문화를 포함시킬 것을 촉구했다. 지난 몇 년 동안 #Culture2030Goal 캠페인은 자발적 지역 평가(Voluntary Local Reviews, VLRs) 및 자발적 국가 평가(Voluntary National Reviews, VNRs)* 의 문화적 요소에 대해 심층적인 분석을 하고, 2022년 유네스코와 멕시코 정부가 주최한 ‘몬디아컬트 +40’ 세계 회의에 참가하는 등 글로벌 개발 의제에 영향을 미치기 위해 수많은 문서를 작성하고 고위급 행사를 조직해왔다. ‘몬디아컬트 +40’ 회의에서 #Culture2030Goal 캠페인은 “모두의 행복을 위한 문화 지속가능성 보장”을 위해 전용 목표의 초안인 “문화목표는 우리 공동의 미래를 위해 필수적이다”라는 문서를 발표했다. 이 초안에는 문화적 권리를 기반으로 하는 10가지 세부목표가 포함되어 있다(Culture2030Goal Campaign 2022).

지난 10년 동안 전 세계 지방정부들은 인류가 당면한 문제를 해결하기 위해 문화적 권리의 잠재력을 강화하는 글로벌 비전을 마련했으며, 글로벌 개발 의제에서 문화목표는 돌봄 기반, 민주주의 기반의 해결책으로 나아가는 데 없어서는 안 될 필수 요소로 자리 잡았다. 2013년 3월부터 지방정부 글로벌 전담팀(GTF)의 촉진자로서 UCLG의 역할에는 유엔 2030 지속가능발전의제와 신도시 의제(New Urban Agenda)에 대한 지방정부 의견의 일부로 문화 증진이 포함되고 있다. 그리고 2022년에 GTF는 2030년 이후의 글로벌 개발 의제에 독립

3. 2030 유엔의제의 이행에 있어 문화적 요소의 중요성을 보여주는 『2030 의제 이행에서의 문화』(Culture in the Implementation of the 2030 Agenda, 2019) 및 『SDGs 지역화에서의 문화: 자발적 지역 검토 분석』(Culture in the Localization of the SDGs: An Analysis of Voluntary Local Reviews, 2022) 보고서 참조.

적인 문화목표를 촉구하는 ‘몬디아컬트 +40’ 성명서를 발표했다. ‘몬디아컬트 +40’의 최종 선언문에는 예술가의 사회적, 경제적 권리, 예술의 자유, 원주민 공동체가 조상의 지식을 보호하고 전승할 권리, 문화 및 자연 유산의 보호와 증진 등 공공 정책의 핵심이 되어야 하는 일련의 문화적 권리가 포함되었다. 또한 이 선언은 “문화를 글로벌 공공재로서 확고히 자리매김하고, 2030년 이후의 개발 의제에서 문화 그 자체를 구체적인 목표로 통합해야 한다”는 필요성을 확인했다.

4. ‘문화21 플러스’의 구조, 자체 평가 및 정책 설계 방법론

‘문화21 플러스’는 구조 측면에서 볼 때 권리, 공동체, 번영, 영토(지역), 자연, 거버넌스 등 6개의 블록과 30개의 영역으로 구성되어 있다. 각 영역에는 지방정부의 업무에 대한 세부지침을 제공하는 200개의 구체적인 목표 목록이 포함되어 있다. 이 모든 범주는 UCLG 「인류 미래를 위한 협약」의 세 가지 주요 초석인 사람(블록 2와 3), 지구(블록 4와 5), 정부(블록 1과 6) 아래 분포되어 있다.

- 블록 1: ‘권리’는 문화적 권리와 예술 생태계의 활력을 다루며, 공동재 개념과 문화 공공서비스에 대한 공동 관리 메커니즘을 핵심 요소로 삼고 있다.
- 블록 2: ‘공동체’는 전통지식과 취약계층을 고려한 포용, 건강, 교육, 성평등, 평화 등의 사회적 이슈에 주로 초점을 맞춘다.
- 블록 3: ‘번영’은 경제, 양질의 일자리, 관광, 기술을 다루며 젠트리피케이션과 같은 개념을 통합한다.
- 블록 4: ‘영토’는 문화유산, 공공예술, 건축, 디자인, 공공 공간 분석에 있어 탈식민주의 서사 방식을 포함한 도시 및 영토 계획에 관한 것이다.
- 블록 5: ‘자연’에서는 자연유산과 경관, 생물다양성, 기후변화, 생태적 전환, 음식과 미식 등 환경 문제를 주요 요소로 다룬다.

• 블록 6: ‘거버넌스’에서는 효과성, 투명성, 신뢰를 높이기 위한 커뮤니케이션을 포함한 문화 정책과 참여 메커니즘의 핵심을 살펴본다.



그림 2. 문화21 플러스

섹션 3에서 언급했듯이 ‘문화21 플러스’는 ‘문화21: 행동’과 같이 문화정책에 대한 자체 평가를 가능하게 할 뿐만 아니라, 도시의 필요와 관심에 따라 다양한 수준에서 권리에 기반한 정책 설계를 위해 새로운 방법론을 개발한다. 도시들은 지역의 과제를 파악하고 6개 블록과 30개 영역 또는 200개 행동 중 하나를 선택하여 문화정책 및 프로그램과의 연관성을 반영하고 우선순위를 정하여 문화적 권리와 지속가능한 발전에 기반한 문화 전략을 위해 구체적이고

실현 가능한 행동에 합의하도록 요청을 받는다. 2023년 11월 28일부터 12월 1일까지 더블린에서 열리는 제5차 UCLG 세계문화정상회의에서는 한 세션을 할애해 회원과 파트너들에게 ‘문화21 플러스’를 소개하고 진주와 멕시코시티에서 실시한 테스트의 첫 번째 결과를 발표할 예정이다.

4.1. 진주시의 ‘문화21 플러스’에 대한 협력 활동

진주시는 2019년에 UCLG 문화위원회의 시범도시가 되었다. 유네스코 공예 및 민속예술 창의도시로 지정된 진주시는 이 프로그램을 진행하는 과정에서 두 차례의 자체 평가 워크숍을 통해 지속가능한 발전과 관련하여 진주시 문화정책의 강점과 약점을 파악할 수 있었다. 이를 통해 첫째, 공예 분야의 지역 예술 생태계 강화, 둘째, 농촌 지역에 거주하는 취약계층과 이웃의 문화생활 참여 장려, 셋째, 공공 공간의 문화적이고 창의적인 활용 촉진이라는 구체적인 방안으로 정책 혁신을 이끌어냈다(UCLG Culture Committee 2020b). 2022년 6월 28일 개최된 최종 회의에서 강조된 권고사항으로는 소외계층을 지역 문화생활에 지속적으로 포함시킬 필요성, 진주시 문화자산의 국제화, 모두를 위한 문화활동 증진을 위한 공공 공간의 효과적인 활용 등이 있다(UCLG Culture Committee 2022).

진주시는 글로벌 시범도시 프로그램 참여의 성공으로 문화적 권리와 지속가능한 발전 정책을 이행한 경험이 있는 도시를 대상으로 하는 선도도시 프로그램에 참여할 수 있게 되었다.* 이러한 틀 안에서 선도도시로서의 활동으로 진주시는 2023년 7월 6일 세계 최초로 ‘문화21 플러스’ 초안을 분석하고, 지역 문화정책과 이 초안에 있는 6개 블록 및 30개 영역의 연관성을 파악하기 위한 자문 워크숍을 개최했다. “진주와 가장 관련성이 높은 블록은 무엇인가요?”, “진주와 가장 관련성이 높은 영역은 무엇인가요?”, “진주 선도도시 프로그램의 틀 안

4. UCLG 문화위원회 시범도시 및 선도도시로서 진주시의 발전에 대한 자세한 내용은 웹페이지 (<https://www.agenda21culture.net/our-cities/jinju>)에서 확인할 수 있다.

에서 심화할 가치가 있는 영역은 무엇인가요?” 등의 질문에 대한 참가자들의 의견은 문서 최종본에 반영되고 지속적인 협의 과정을 거쳐 집단적인 성찰, 경험 및 교훈을 바탕으로 진주를 위한 장기적인 계획을 수립해 나갈 것이다.



그림 3과 4. 2023년 7월 6일 진주에서 열린 '문화21 플러스' 워크숍

진주문화관광재단에서 열린 워크숍 결과, 참가자들은 ‘번영’을 가장 연관성이 높은 블록으로 선택했고, ‘권리’와 ‘영토(지역)’이 그 뒤를 이었다. 현재 ‘문화21 플러스’에서 가장 의미 있는 영역에 대해서는 ‘예술가와 문화 노동자를 위한 양질의 일자리와 사회경제적 여건’을 1위, ‘문화와 시민 참여’를 2위, ‘사회 응집력과 포용, 빈곤과 불평등’을 3위로 선택했으며, ‘문화와 교육’과 같은 득표수를 기록했다. 진주 선도도시 프로그램의 틀 안에서 심화할 가치가 있는 분야로 가장 많은 표를 얻은 것은 ‘문화 공공 관리 시스템’이었고, ‘문화와 교육’, ‘문화창의산업, 고용과 생계’, ‘예술가와 문화 노동자를 위한 양질의 일자리와 사회경제적 여건’, ‘문화와 지속가능한 관광’, ‘문화와 기후변화’ 순으로 나타났다.

참가자들은 또한 진주 아티스트 인 레지던스 프로그램, 진주 민속예술 보급 프로젝트, K-기업가정신센터와 같은 지역 문화정책과 프로그램을 관련 영역과 연계하기도 했다. 이 결과는 2023년 7월 7일 “문화생태계 구축과 활성화” 주제로 열린 제8회 진주 유네스코 창의도시 국제학술토론회와 공식적인 UCLG 선도도시 출범식을 통해 발표되었다.

5. 결론

문화적 권리는 지속가능한 문화정책의 핵심이며, 따라서 평화롭고 다양하며 포용적이고 번영하는 도시와 지역을 위한 열쇠이기도 하다. 생명력 있는 문화생태계를 구축하고 유지하려면 시간, 자원, 회복력, 의지, 그리고 전 세계 도시와 지역의 경험에 기초한 건전한 권리 기반 지역 정책 프레임워크가 필요하다. 지방정부는 문화적 권리를 보장함으로써 사람들이 공통의 문화적 표현과 자원을 발견, 창조, 공유, 향유, 보호할 수 있는 역량을 키우고(UCLG 2020), 인류를 위한 더 나은 미래를 집단적, 창의적으로 상상할 수 있도록 지원해야 한다.

‘문화21 플러스’는 문화적 권리를 위한 새로운 글로벌 정책 프레임워크로 UCLG 도시들의 경험과 성과를 기반으로 하며, UCLG 문화위원회 가이드인 ‘문화21: 행동’을 업데이트한 것이다. 이것은 가장 시급한 글로벌 과제를 해결하기 위한 구체적이고 측정 가능한 조치를

통해 지역의 지속가능한 문화정책을 개선할 것이다.

진주를 포함한 많은 도시들은 헌신과 결단력을 가지고 문화적 권리를 위한 새로운 정책 프레임워크인 ‘문화21 플러스’를 만들어가고 있다. 이 프레임워크는 글로벌 개발 의제에 부합하고 UCLG 협약을 지지하고 있다. 전 세계 도시들이 이 가이드를 테스트하여 모두를 위한 문화적 권리를 보장하는 적절한 프레임워크를 공동으로 만들어 갈 것을 요청한다.

Bibliography

Barbieri, Nicolás. 2021. The right to participate in urban cultural life: from inequalities to equity. GOLD VI Working Paper Series #06 (November 2021). Barcelona: United Cities and Local Governments.

https://gold.uclg.org/sites/default/files/gold_vi_working_paper_06.pdf.

Bennoune, Karima, UN Human Rights Council. 2016. “A/HRC/31/59: Report reviewing the Conceptual and Legal Framework of Cultural Rights.” Geneva. <https://www.ohchr.org/en/documents/thematic-reports/ahrc3159-report-reviewing-conceptual-and-legal-framework-cultural-rights>.

Climate Heritage Network, et al. 2022. The Culture for Climate Agenda: Unleashing the Power of Culture as a Pillar of Climate Action. UCLG World Congress and Summit of World Leaders.

https://decidim-uclg.s3.amazonaws.com/uploads/decidim/attachment/file/4298/TH_PP_Climate_Culture.pdf.

Culture 2030 Goal Campaign. 2022. A Culture Goal is Essential for Our Common Future.

http://culture2030goal.net/sites/default/files/2023-02/culture2030goal_Culture%20Goal%20-%20ENG.pdf.

Global Taskforce of Local and Regional Governments. 2022. “Key Messages to the UNESCO Mondiacult 2022.”

https://www.global-taskforce.org/sites/default/files/2022-10/LAMG_gtf-MONDIACULT2022 - en_1.pdf.

International Council for Science. 2017. A Guide to SDG Interactions: From

Science to Implementation.

<https://council.science/wp-content/uploads/2017/05/SDGs-Guide-to-Interactions.pdf>.

Potts, Andrew. 2021. The Role of Culture in Climate Resilient Development.

UCLG Committee on Culture Reports, No. 10.

https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/en/report_10_-_culture_and_climate_resilient_development_-_en_2.pdf.

Shaheed, Farida, UN Human Rights Council. 2011. "A/ HRC/17/38/Add.2: Report of the Independent Expert in the Field of Cultural Rights, Farida Shaheed."

Geneva

<https://www.ohchr.org/en/statements/2011/08/statement-ms-farida-shaheed-independent-expert-field-cultural-rights-human>.

. 2021. Cultural Actions Supporting Gender Equality in Cities and Territories. UCLG Committee on Culture Reports, No. 9. Barcelona. https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/en/report_9_-_cultural_policies_and_gender_equality_-_en_1.pdf.

UCLG (United Cities and Local Governments). 2020. The 2020 Rome Charter.

https://agenda21culture.net/sites/default/files/2020_rc_eng_0.pdf.


. 2021a. A Global Feminist Municipal Movement: The Transformative Commitment of Cities and Territories to Generation Equality. https://www.uclg-cglu.org/sites/default/files/the_transformative_commitment_of_cities_and_territories_to_generation_equality.pdf.

. 2021b. The Izmir Declaration: Culture Shapes the Future of Humanity. UCLG Culture Summit, Izmir. https://agenda21culture.net/sites/default/files/izmir2021_statement_en.pdf.

- _____. 2022. The Pact for the Future of Humanity: The Daejeon Political Declaration. UCLG World Congress, Daejeon. https://www.uclg.org/sites/default/files/uclgpactforthe_future.pdf.
- UCLG Culture Committee. 2015a. “Culture 21: Actions. Commitments on the role of culture in sustainable cities.” https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/multi/c21_015_en_2.pdf.
- _____. 2015b. UCLG Culture Summit. Culture and Sustainable Cities. Bilbao 18-20 March 2015. Final Report. https://agenda21culture.net/sites/default/files/files/pages/summit-pages/report_CultureSummit-CGLU-Bilbao_ENG-low.pdf.
- _____. 2018. Culture 21 Review 2014-2015. https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/review_eng_web.pdf.
- _____. 2020a. Culture, Cities and the COVID-19 Pandemic. Part 1: Documenting the Initial Measures and Drafting Challenges Ahead. UCLG Culture Committee Reports, No. 8. Barcelona. https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/documents/en/report_8_-_culture_cities_and_the_covid19_pandemic_-_en.pdf.
- _____. 2020b. “Jinju Pilot City. Work Programme.” https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/cities/content/workprogramme_jinju-eng_0.pdf.
- _____. 2022. “Jinju Pilot City. Final Report.” https://www.agenda21culture.net/sites/default/files/files/cities/content/finalreport_jinju-eng.pdf.
- _____. 2023. “A Cultural Boost in the Achievement of the SDGs: How local and regional governments are promoting cultural heritage and sustainable

cities and territories.” https://gold.uclg.org/sites/default/files/uploaded/hlpf_2023-p4.pdf. In *Towards the Localization of the SDGs*, by Global Taskforce of Local and Regional Governments. 7th Annual Report. Barcelona. https://gold.uclg.org/sites/default/files/uploaded/hlpf_2023.pdf.

Xanthaki, Alexandra. United Nations General Assembly. 2022. “A/77/290: Development and Cultural Rights: The Principles.” New York. <https://www.ohchr.org/en/documents/thematic-reports/a77290-development-and-cultural-rights-principles>.



INTERNATIONAL JOURNAL of
CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

대 담

이 정 덕

(Jeong Duk YI, 전북대학교 명예교수)

프란시스 소콤바

(Francis SOKOMBA, 비다 시 포컬포인트)

타라 풀

(Tara POOLE, 벨러렛 시 포컬포인트)

남 성 진

(Seongjin NAM, 진주문화연구소 연구원)



지역문화 생태계의 강화와 활성화



이정덕
(전북대학교 명예교수)



프란시스 소콤바
(비다 시 포컬포인트)



타라 폴
(벨러렛 시 포컬포인트)



남성진
(진주문화연구소 연구원)

1. 한정된 개념의 필요성

문화라는 개념은 아주 다양하게 사용되는 단어이다. 그래서 문화에 대하여 소통할 때 문화를 서로 다른 뜻으로 사용하여 혼란이 일어나는 경우가 많다. 문화라는 단어를 사용한 문화생태계의 개념도 마찬가지이다. 문화의 의미가 달라지면 문화생태계의 뜻도 달라지기 때문이다. 문화를 대상으로 연구하는 문화인류학이나 인문지리학에서 문화생태계는 인간이 자연생태와 사회생태에 적응하고 상호작용하는 문화현상을 종합적 체계로 접근하는 방식이다. 거시적으로는 자연환경과 인간의 상호작용의 체계를 통해 문화를 파악하려는 것이다.

하지만 이 글에서 문화생태계는 위와 다른 의미로 사용하고자 한다. 문화산업(창조산업)이 무엇인지 그리고 다른 산업과 속성이 매우 다르기 때문에 이를 산업으로 표현하는 것이 맞는지(예를 들어 대부분의 문화나 창조활동은 이윤과 관련이 없다)에 대한 이견도 계속 나타나고 있지만, 점차 문화산업(창조산업)의 중요성이 크게 증가하면서 개별 요소에 대한 접근을 넘어 생태계적인 관점을 통한 종합적인 이해와 지속가능한 발전을 도모하는 노력이 늘어나고 있다. 이러한 접근은 문화 전체에 대한 생태계적 접근이 아니라 창조산업에 대한 생태계적 접근이며 따라서 문화생태계라는 용어를 사용하기는 하지만 실질적인 논의는 창조산업생태계에 집중하고 있다. 다시 말하면 이러한 논의들은 문화생태계보다 창조산업생태계에 대한 접근으로 볼 수 있다. 이렇게 뜻을 명확하게 한정시켜야 논의가 보다 구체적으로 진전될 수 있다. 또한 유네스코 창의도시와 관련하여 이러한 논의를 하는 것이므로 이렇게 한정된 개념으로 논의해야 유네스코 창의도시의 지속가능한 발전방안을 찾아내는 데도 도움이 될 것이다.

또한 이곳에서 생태계 개념을 사용하는 것은 자연환경과의 상호작용 체계를 이해하기 위한 것이 아니라 창조산업의 복합적인 체계와 맥락을 이해하여 지속적으로 유네스코 창의도시가 발전할 수 있도록 기여하기 위함이다. 즉, 기존의 문화산업, 창조산업의 접근이 창조상품의 생산과 소비 또는 창의산업의 집적에 관심을 두었다면, 생태계적 접근은 문화적 환경과 창조적 활동, 다양한 관련자들과 제도의 상호작용, 생산-유통-소비의 체계를 종합적으로

연결하여 접근하고자 한다. 생태계 개념을 이용한 접근은 생태계라는 개념도 문화라는 개념 처럼 매우 다양하게 사용되어, 이곳에서 사용하는 문화생태계를 창조산업생태계라고 그 의미를 한정하더라도, 매우 다양한 생각과 내용들이 제시되어 논의의 초점이 불명확해질 수 있다. 따라서 좀 더 생산적인 논의를 위하여 창의산업생태계의 체계도 이곳에서 어느 정도 제시하여 논의가 좀 더 집중될 수 있도록 하고자 한다.

2. 창의산업생태계의 핵심 요소

창의산업에 생태계 개념을 적용하는 논의가 2010년 이후 계속 증가하면서 다음과 같은 관점이 핵심적인 의제로 부상하고 있다. 1. 문화라는 개념 자체가 너무 넓고 다양하게 사용되어 혼란스럽기 때문에 논의의 대상을 명확하게 한정하기 위해 문화를 예술(창조활동과 그 결과물)로 간주하자. 2. 따라서 예술(창의산업)과 관련된 예술가(창조/생산), 매개자(기획/유통/마케팅/해설 등), 향유자(소비/구매), 그리고 3. 이를 산업화하는 과정에서의 자본과 유통의 역할이 중요하다. 4. 정부나 기관이나 단체의 정책과 지원이 중요하다. 5. 해당 지역에서의 문화전통, 창조단체, 창조시설, 창조인재, 창조활동, 창조확산, 창조교육, 향유, 산업화(상품화) 등의 문화적 토대가 중요한 역할을 한다. 물론 외부의 자본이나 외부의 국가나 외부의 창조활동이 위에 언급한 내용과 밀접하게 관련되어 상호작용을 하기 때문에 생태계적 관점에서 외부적인 요소도 적극 고려할 필요가 있다. 하지만 이러한 외부적 요소와 그 상호작용을 논의하려면 더욱 복잡한 논의들이 필요하기 때문에 일단 이번 기회에는 내부적인 요소에 대한 논의로 한정하고자 한다.

이를 다른 방식으로 분해하면 다음과 같은 요소로 나눌 수 있다. 1. 창의인재(예술가, 매개자, 인재양성, 활동체계, 활동공간), 2. 자본(기획, 산업화, 마케팅, 유통, 이윤), 3. 지원과 시설(정부, 기관, 단체, 시설), 4. 소비와 향유(구매, 참여), 5. 지역문화 배경(문화전통, 문화활동, 제도, 네트워크, 거버넌스). 이들이 계속 상호작용을 하면서 지속적인 상승작용이 이루

어질 수 있는지, 또는 어떻게 해야 가능한지를 지속적 상호작용의 재생산체계로서 파악하여야 한다. 이를 위해서는 각 참여자의 적극적인 활동이 필요하다.

이러한 요소들의 상호작용을 어떠한 방향으로 자극해야 지역창의산업의 발전에 도움이 될까? 이러한 접근을 위해 예를 들어 다음과 같은 질문을 할 수 있다. 어떻게 창의인재를 양성하고 이들이 어떻게 어디에서 성공적인 창조상품을 생산하는 창조활동을 하도록 할 것인지? 어떻게 자본을 유치하고 투입하여 또는 개별 예술/장인/요리 생산자로서 팔릴만한 창조상품을 기획하고 만들어 유통시켜 이윤을 확보할 것인지? 외부의 어떤 자본(기업)을 유치하고 어떠한 관계를 맺을 것인지? 지역의 또는 관광객의 소비와 향유를 어떻게 자극하여 지역의 창조활동을 어떻게 활성화시키고 더욱 커다란 이윤을 확보하여 어떻게 확대 재생산의 길로 이끌 것인지? 지방정부나 기관이나 단체는 어떤 장르를 누구를 어떻게 지원하여 이들의 창조활동을 활성화하고 성공적인 상품화의 길로 어떻게 이끌 것인지? 지역의 생산과 소비와 향유의 어떠한 상호작용을 통해 어떻게 이들의 수준을 더욱 높여 외부로도 팔 수 있는 창조상품으로 만들 것인지? 지역적 문화전통과 사회체계가 어떠한 방식으로 지역창조산업과 상호작용하는 것이 유리한지? 어떠한 지역거버넌스가 지역창조산업 발전에 도움이 될 것인지?

물론 문화산업(창의산업)이 영화처럼 대규모 복제를 통하여 소비되는 경우도 있고, 개별 장인이나 예술가나 셰프의 수공업적 활동에 의존하는 경우도 있는 등 분야별로 커다란 차이를 보이고 있기 때문에, 또한 거대도시와 농촌지역의 소도시가 매우 다른 형태로 창의활동과 창의산업화를 보여주기 때문에, 이를 하나의 통일된 체계의 생태계로 제시하는 데는 많은 문제가 있다. 그럼에도 불구하고 이곳에서 보다 중요한 요소들을 추려서 어느 정도 통일된 체계로 논의가 집중될 수 있도록 하고자 한다. 특히 거대도시들보다 중소도시가 주로 유네스코 창의도시를 형성하고 있어, 지역성을 지닌 중소도시의 관점에서 접근하고자 한다.

3. 구체적인 대담 질문

이러한 고민을 바탕으로 지역의 문화(산업)생태계 또는 창의산업 생태계의 관점에서 대담을 하고자 한다. 이번 호의 대담에서 논의하고자 하는 질문은 다음과 같다. 자신이 참여하고 있는 유네스코 창의도시 또는 잘 알고 있는 도시를 상정하여 답변을 하거나 또는 일반적인 상황을 참작하여 답변을 해주면, 독자들이 답변들을 통해 보다 구체적인 맥락에서 자신의 도시에 응용할 수 있을 것으로 생각한다.

1. 올해의 대담주제는 “지역문화 생태계의 강화와 활성화”입니다. 유네스코 창의 도시와 관련하여 논의를 하고 있기 때문에 지역문화 생태계를 특히 지역창의산업 생태계와 관련하여 논의해주시면 감사하겠습니다. 지역문화 생태계의 개념은 한 지역의 문화생태계를 전체적으로 분석하여 문화섹터와 각종 요소들 간의 체계를 이해하고, 이의 선순환 구조를 확립하여, 창의도시의 지속가능한 발전을 도모하기 위한 것으로 생각합니다. 이러한 관점이 유네스코 창의도시 활성화에 도움이 될 수 있을까요? 도움이 된다면 어떻게 도움을 줄 수 있을까요?

이정덕: 지역문화 생태계의 개념은 각 지역의 상황을 포괄적으로 이해하여 지역문화 생태계의 원활한 발전을 위해 꼭 필요한 관점이라고 생각합니다. 자연의 생태계에서는 에너지와 물질을 통하여 서로 영향을 미치고 서로 순환하며 균형을 이루거나 또는 발전된 균형을 이루게 됩니다. 한쪽이 과다하거나 부족하거나 문제가 생기면 전체의 생태계가 축소 균형상태로 약화되거나 또는 무너질 수 있습니다. 문화생태계도 사람과 돈과 노력을 통하여 서로 영향을 미치며 이를 잘 관리하면 발전된 균형으로 방향으로 나아가고, 특정 요소들에서 문제가 발생하면 아무리 노력해도 발전된 균형으로 나아가지 못하거나 또는 축소 균형으로 퇴화될 수 있다고 생각합니다.

자연생태계에서 물질과 에너지가 환경, 생산자, 소비자, 분해자의 상호작용을 통해 더욱 풍부한 균형으로 발전할 수 있듯이, 지역문화 생태계에서도 사람과 돈과 노력이 다양한 제도, 조직, 생산자, 매개자, 소비자의 상호작용을 통해 더욱 풍부한 균형으로 발전할 수 있을 것입니다. 따라서 지역문화 생태계에서 어떤 요소들이 핵심적으로 작동하는지(요소), 그리고 이들 요소들 사이의 어떠한 관계가 현재 존재하고 이를 어떻게 재구성하는 것이 더 효과적인지(요소의 관계, 체계, 패턴), 사람과 돈과 노력을 어떻게 개선하는 것(핵심 동력의 변화)이 좋을지를 파악하면, 훨씬 체계적으로 지역문화 생태계의 개선을 도모할 수 있을 것입니다.

지역에서의 문화는 크게 3개의 층위로 나눌 수 있습니다: 일상적인 생활과 관계에서 작

동하는 일상적인 문화(의미, 의례, 여가, 놀이, 일상예술, 일상공예 등), 지역공동체나 지방정부가 전체적으로 수행하는 공공문화(지역축제, 문화센터, 문화전당, 박물관, 공적인 문화예술지원, 문화재 등), 그리고 상업화된 문화(영화, 문화콘텐츠, TV나 OTT, 광고, 상업공연, 상업공예, 문화상품, 문화관광 등). 이들은 서로 밀접하게 연관되어 작동하지만 동시에 다른 층위에서 작동합니다. 상업화된 문화는 자본과 기술을 매개로 돈을 벌고자 하는 영역이고, 공공문화는 주민의 자부심을 높이고 관광객을 유치하고 지역정체성을 높이고자 하는 영역이고, 일상문화는 주민의 삶과 즐거움과 관계를 위한 영역이라고 생각합니다. 물론 3개의 층위가 다 관련되어 있지만 유네스코 창의도시는 지역의 문화를 활용하여 지역발전을 도모하는 방향을 강조하기 때문에 좀 더 지역에 밀착하여 품위있게 상업화를 하여 지역발전을 이루는 내용에 집중하는 것으로 생각합니다. 따라서 이 부분에 집중하여 문화생태계가 해당 지역에서 작동하는 요소와 체계를 이해하면 이 부분을 더욱 체계적으로 개선할 수 있을 것입니다. 또한 생태계에서의 동적인 개념인 상호관계, 상호작용, 선순환 등의 개념을 도입하면 요소와 관계의 더 나은 상승 발전을 도모하는 데 도움이 될 것이다. 결국 종합적인 안목에서 좀 더 체계적으로 접근함으로써 지역창의산업에의 개입효과를 더욱 높일 수 있을 것입니다.

프란시스 소콤바: 지역문화 생태계의 강화와 활성화는 유네스코 창의도시 간 시너지 효과를 내는 데 도움이 될 것입니다. 문화 생태계는 문화상품의 토대이자 창의산업 생태계의 발판이 되는 지역의 자산입니다. 지역문화 생태계를 잘 이해하면 생산자, 분배자, 소비자의 네트워크에 가치를 추가하는 창조 활동을 촉진할 수 있습니다. 물론, 다른 지역의 성공적인 앞선 사례들을 도입하여 구조화하면서 지역문화 생태계를 변화시킬 필요가 있습니다. 이를 통해 다른 지역과 경험을 공유하며 새로운 상품을 개발하거나 창출하면서 생산성을 강화하고 균형 잡힌 친환경을 구축할 수 있을 것입니다.

문화 지식은 최고로 중요하며 교육적입니다. 팀으로 협력하는 것이 지역문화 생태계를 성공적으로 보존하는 최고의 전략이 될 것입니다. 지역문화 생태계는 역동적이고 그 탐험은 지속적인 발견으로 끝이 없습니다. 아직 많은 관행들이 연구되지 않았고, 일부 관행은 제대

로 문서화되지 않았으며 분석도 제대로 이루어지지 않은 상태입니다.

다양성과 그 가치사슬은 생계의 원천입니다. 다른 지역과의 창의적인 지식 공유는 다양한 지역 문화를 넘나드는 풍부한 지식을 활용하여 지역 협력을 이끌어낼 것입니다. 이는 생태계의 이용 가능성, 비용 효율성, 그리고 무한한 창의산업 생태계에 대한 가치를 고려하여, 생태계의 잠재력과 자원을 인식하고 이해하려는 새로운 관점을 유치하는 데 도움이 될 것입니다.

타라 폴: 밸러랫(Ballarat)이 유네스코 공예 및 민속예술 창의도시로 지정되면서 이 도시는 자체의 창의도시 전략을 보완하였습니다. 이 전략은 창의 종사자들이 번성할 수 있도록 보다 지속가능한 환경을 제공하기 위해 설계되었습니다. 또한 이 전략은 창의기업과 창의적인 사람들이 추진하고 있는 지속가능한 실천을 촉진하는 작업에 기초를 제공하고, 이어서 도시 계획에도 영향을 미치고 있습니다. 유네스코 지속가능발전목표는 또 다른 중요한 목표를 제시하고 있습니다.

밸러랫은 새로운 작업 방식을 향해 나아가고 있지만, 이 여정은 이제 시작 단계에 있습니다. 창의 종사자들과 기업을 보다 넓은 경제의 틀에 통합하는 것은 시작 단계에 불과합니다. 소규모 영세기업이 살아남을 수 있도록 돕고, 대규모 창의기업과 조직에 대한 체계적인 지원과 더불어 보완적인 서비스를 유치하고 확보하여 건강한 창조생태계를 구축하는 것이 관건입니다.

밸러랫의 새로운 세대의 호주인들은 잃어버린 전통을 되살리고, 직업기술 훈련 및 교육에 대한 지원을 재개하는 데 관심을 갖고 있습니다. 원주민의 지식을 더 많이 받아들이고, 잃어버린 풍부한 정보와 교육에 대한 인식이 높아지고 있습니다. 지역사회가 이 문제에 대응하기 시작했습니다. 원주민 대표 및 옹호단체들은 옛 기술을 다시 배울 수 있는 새로운 방법을 지원하고 있으며, 현대적인 디자인을 적용하여 흥미와 대중적인 인기를 확보하고 있습니다. 하지만 이러한 노력들은 규모가 작고 조직화되어 있지 않아 아직 보완해야 할 부분이 많습니다.

호주연구위원회에서 자금을 지원한 연구 프로젝트는 미래의 창작을 성장시키는 데 필요한 공예 기술이 국가 경제 전반에 걸쳐 어디에 위치해 있는지를 파악하고자 했습니다. 이 프로젝트에 따르면, 2021년 호주의 공예 경제는 116,538명(전체 노동력의 1.1%)을 고용하고, 192억 호주달러(전체의 1.0%)의 총 부가가치를 창출한 것으로 나타났습니다. 전체 경제가 지속적으로 성장하고 있는 반면, 호주의 공예 경제는 2006년 이후 감소세를 보이고 있습니다. 이러한 감소율은 2011년부터 2016년까지 가속화되고 있었지만, 2016년부터 2021년까지는 안정세를 보이고 있습니다.

밸러렛에서 경험하고 있는 점은 28개의 카테고리 그룹 중 창의부문이 밸러렛 경제에서 가장 빠르게 성장하는 부문이라는 것입니다. 2016년 이후 이 부문의 총 일자리 수(정규직 및 파트타임)는 두 배 이상 증가했지만, 이 일자리에서 창출된 수익은 감소했습니다.

2. 지역문화 생태계의 관점에서 대담자가 사시는 지역이나 참여하는 도시의 지역 문화 생태계의 장점과 단점은 무엇일까요? 단점을 극복할 방안은 무엇일까요? 지역문화 생태계라는 관점이 이러한 단점을 극복하는 데 어떻게 도움이 될 수 있을까요?

소콤바: 지역문화 생태계는 사람들의 정체성, 관습, 영감의 원천입니다. 지역문화 생태계는 창작자들에게 수입을 제공하고 그들에게 주요 원천이 되는 문화적 관행을 지속시키는 역할을 합니다. 이러한 관행들은 친숙한 매체를 통해 쉽게 이용할 수 있고 전승됩니다.

지역문화 생태계 중 일부는 보편적인 관행으로 받아들여지지 않고 있습니다. 일부 특정 지역사회 내에서는 관행들이 비판을 받지 않고 행해지고 있습니다. 창작자, 분배자, 소비자 간에 지식 연결의 부족으로 결과물에 대한 합의가 어려운 것으로 보입니다. 하지만 많은 지식 보유자들은 이들 간의 효과적인 소통을 위한 지역문화 생태계에 대한 과학적 접근방식을 개발하지 못하고 있습니다. 더구나, 지역문화 생태계에 대한 품질 평가 지표는 일반적으로 측정 대상에 대한 명확한 개념화가 부족하여 혼란스러운 결과를 낼 수도 있습니다.

기술은 지역의 풍부한 유산과 지혜의 관행에서 발전된 전통을 보정하기 위해 기술적인 매개변수를 도입함으로써 문명을 빠르게 발전시키고 있습니다. 지역문화 생태계를 좀 더 균형 잡힌 방식으로 프레임워크에 통합하기 위해서는 평가하는 방법론을 개발하는 것이 필요합니다. 이는 새로운 혁신을 발견하고 가치사슬의 관점에 대한 이해를 높이는 데 도움이 될 것입니다.

이정덕: 한국의 전주는 음식창의도시로 지정되어 있어 음식과 관련되어 있는 지역문화 생태계의 장점과 단점을 이야기하고자 합니다. 특히 사람과 돈과 노력을 다양한 제도, 조직, 생산자, 매개자, 소비자의 상호작용의 체계로 설명하고자 합니다.

이러한 생태계적 요소와 체계를 고려하면서 먼저 사람과 관련하여 생각해보겠습니다. 전주는 이미 한국에서 음식으로 가장 유명한 도시입니다. 다시 말하면, 그만큼 풍부하고 맛있는 음식들이 있고, 또한 관련 인재들의 수준이 높습니다. 또한 주민들도 음식에 관심이 높고 상당한 식견을 가지고 있다는 점을 보여줍니다. 전통음식의 풍부함과 관련 인력들의 수준과 노력은 아주 높지만, 현대적 요소인 자본의 투입, 음식 현대화, 홍보 등에 있어서 현대의 상업적 요식업 체인들에게 밀리고 있습니다. 자본과 현대적 노력이 부족하다고 볼 수 있습니다.

생산자, 매개자, 소비자의 상호작용의 체계를 살펴보면, 전통적인 한식을 좋아하는 사람들에게는 전주음식이 호소력을 가지고 있지만, 입맛이 서구화되고 있는 젊은 세대에서는 그 선호도가 많이 떨어지고 있습니다. 생산자인 요리사들은 대체로 나이가 들어 젊은층의 선호도를 반영할 수 있는 감각이 부족한 것으로 보입니다. 매개자인 전주시에서도 전통음식의 레시피와 가치를 발굴하는 데 집중하고 있고, 전주시의 향토음식점의 지정도 전통적인 음식(주로 비빔밥, 콩나물국밥, 돌솥밥, 한정식)에 집중하고 있으며, 또 다른 매개자인 식당연합이나 요리사연합 또는 유네스코 전주음식창의도시 시민네트워크 등도 전통적인 음식에 집중하면서, 소비자의 입맛이 변화하는 상황을 제대로 반영하고 있지 못하고 있습니다.

지역문화 생태계의 개념은 사람과 돈과 노력이 다양한 제도, 조직, 생산자, 매개자, 소

비자의 상호작용의 체계를 통해서 어떻게 영향을 미치고 있는지 그리고 어떻게 전체적인 발전을 도모할 수 있는지를 훨씬 빠른 시간에 체계적으로 이해할 수 있게 하는데 기여하는 것으로 보입니다. 또한 여기에서 나타나는 단점을 극복하기 위하여 다양한 요소가 더 체계적인 노력을 하여야 함을 보여줍니다. 지역문화 생태계의 관점에서 보면 전통음식과 관련된 제도, 조직, 생산자가 잘 갖춰져 있고 또한 역사와 생활화를 통하여 뿌리 깊게 시민들 사이에 자리를 잡고 있지만, 소비자의 변화에 따른 다른 요소와 체계들이 제대로 반영하지 못하는 것이 가장 커다란 단점임을 보여주고 있습니다. 이러한 소비자의 변화에 대응하기에는 전주의 인제도 돈도 노력도 부족함을 보여줍니다. 따라서 지역문화 생태계 개념은 전체적인 지역생태체계의 한계와 노력의 방향성을 잘 드러나게 해준다고 볼 수 있습니다.

3. 2023년 7월 7일 제8회 진주시 UCCN 국제학술토론회 기초 발제의 주제가 ‘지역의 문화예술 생태계 구축 - UCCN 프로그램의 역할을 중심으로’였습니다. 이 발표에서 문화의 생산자, 분배자(유통자), 그리고 소비자의 유기적 관계가 생태계 구축의 중요한 요소로 언급되었습니다. 대담자가 속해 있는 지역의 문화생태계의 활성화라는 관점에서 바라볼 때, 이 세 요소의 강점과 약점은 어떤 것들이지 설명 부탁드립니다.

남성진: 진주는 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 농악과 오광대를 비롯하여 악(樂)·가(歌)·무(舞) 및 전통공예 등의 무형문화유산들이 풍부하게 전승되고 있는 도시입니다. 이를 바탕으로 전통문화 도시로서의 정체성을 가꾸어 왔습니다. 오랜 세월을 걸쳐 구축된 문화예술 생산자 그룹의 전승체계는 예향으로서의 입지를 다지는 토대가 되었고, 잠재적 인재를 발굴하는 채널 구실을 했습니다. 하지만 이러한 문화예술의 풍부한 생산적 기반에도 불구하고 해당 분야에 지속성을 가지고 종사하기에는 한계가 있었습니다. 그 까닭은 문화예술을 전문적으로 유통할 수 있는 분배자나 매개자가 없어 생산과 소비를 유기적으로 연결 짓지 못하였고, 이로 인해 지속적인 지지와 관심을 가져 줄만한 열성 고객층을 형성하지 못하였기 때문

입니다. 따라서 문화예술 활동의 일상성을 보장하고 창작-유통-소비의 선순환 구조를 구축할 수 있도록 체계적인 기획과 관청의 지원을 강화하여 문화생태계의 활성화를 도모할 필요가 있습니다.

소콤바: 우리 문화 생태계의 강점은 원재료의 가용성, 생태학적 지속가능성, 건전한 전통 관습의 유지에 있습니다. 이러한 삶의 방식은 원주민의 언어를 통해 수행되기 때문에 노력이 덜 필요한 편입니다. 생산자, 분배자, 소비자 사이에는 상호 이익이 존재합니다. 원주민들은 생산 라인의 실용적이고 상업적인 가치에 기반하여 작업을 합니다. 이들은 일반적으로 강력한 신뢰를 가지고 지역사회 공간 내에서 작업을 합니다. 원주민들은 또한 작업에 있어서 많은 아이디어가 필요하지 않기 때문에, 평범한 일상에 익숙하고 경쟁이 적은 시장에서 즐겁게 작업하는 경우가 많습니다. 이들은 자연 환경과 관련된 영적인 경험을 통해 편안함을 느낍니다.

생산자, 분배자, 소비자는 지식 공유가 부족하고 새로운 상품을 시도할 때 새로운 사고 방식을 채택하지 못해서 혁신적이지 못합니다. 이들은 종종 강하게 편향된 신념 체계에 영향을 받고 자신들의 작업을 문서화하지 못하는 경향이 있습니다. 지역문화 생태계에 대한 교육 지원이 부족하여 상호작용을 하는 것이 어렵습니다. 이들은 미학적 인식에 투자할 시간이 적고 광범위한 연구에 투자할 여력도 부족합니다.

이정덕: 문화의 생산자, 분배자(유통자), 그리고 소비자의 유기적 관계가 생태계 구축에 아주 중요하다는 지적에 전적으로 동의합니다. 이미 언급하였듯이, 음식창의도시에서의 생산자는 요리사라고 할 수 있습니다. 전주가 한국 최고의 전통음식도시로 유명할 정도로 가정에서의 요리도 매우 평판이 높고 상업화된 식당의 맛도 전국적으로 평판이 높습니다. 전주음식은 역사와 일상문화(가정의 일상음식과 잔치음식)에 뿌리를 두고 있어 생산자의 수준은 매우 높습니다. 문제는 소비자의 기호가 젊은 세대로 갈수록 바뀌고 있는데 생산자들의 이에 대응하는 노력과 도전성이 높지 않다는 데 있습니다. 전주음식의 뿌리가 워낙 깊다보니까 전통에 안주

하는 경향이 매우 강합니다.

따라서 이러한 깊은 뿌리와 현대 소비자의 기호 변화를 어떻게 조화시킬 것인가가 매우 중요하다고 생각합니다. 현대 소비자의 기호가 바뀌면서 전통음식에 대한 소비가 줄고 있기 때문에 전통음식에만 집중하고 있기에는 미래 발전성이 떨어진다고 생각합니다. 전통음식을 어떻게 재포장하고 변화시켜 현대적 기호를 만족시킬 것인지, 현대적 음식에 어떻게 전통성을 가미하여 전주음식으로 전통성과 현대적 기호를 만족시킬 것인지, 또는 전통음식에 집중하고 이에 대한 시장을 세계적으로 확대시키는 방식으로 대응할 것인지에 대한 방향 설정과 노력이 필요합니다.

하지만 매개자로서 가장 중요한 영향력을 지닌 전주시와 음식단체들이 전주음식의 이러한 한계를 충분히 고민하고 돌파할 방법을 찾아내는 노력을 제대로 하고 있지 않는 것으로 보입니다. 또한 음식연구자들이나 학자들도 주로 전통음식의 발굴과 의미 부여에 집중하면서 새로운 시대적 상황을 극복할 방향성을 제시하고 시도해보는 노력이 많이 보이지 않습니다. 또한 음식 기업들이나 자본이 이러한 변화에 관심을 가지고 시도하면서 새로운 방향을 찾아낼 수도 있겠지만, 전주에서 작동하는 음식 기업들이나 자본이 매우 소규모이어서 세계적인 안목을 가지고 적극적으로 새로운 방향을 찾아 시도해보는 노력이 부족합니다. 소수의 음식점들이 기존의 메뉴를 가지고 전국적으로 프랜차이즈화하는 노력에 그치고 있습니다.

따라서 전주시의 음식 부분에 있어서는 음식문화의 생산자와 분배자(유통자)가 소비자의 변화를 제대로 따라가지 못하고 있으며, 중간 매개자인 기업, 시정부, 시민단체, 학자도 생산자를 도와 소비자의 변화에 적응하는데 커다란 도움을 주지 못하고 있다고 볼 수 있습니다.

4. 지역문화 생태계의 관점에서 다양한 부분들이 서로 유기적으로 상호작용하며 발전하는 것이 중요하다고 생각합니다. 귀하의 도시에서는 지방정부, 단체, 예술가, 자본(기업), 향유자가 서로 유기적으로 상호작용하는 체계가 어떻게 나타나는지요? 현재 이러한 연계 거버넌스나 플랫폼이나 메카니즘이 어떻게 존재하고 있는지요? 또한, 앞으로 이러한 방향으로 상호작용이 더 잘 이루어지도록 하기 위하여 어떠한 노력이 필요하다고 생각하시는지요?

이정덕: 전주시나 요리사나 전주시민이 스스로 한국 최고의 음식도시라고 생각하고 또한 전국적으로도 그렇게 알려져 있기 때문에 전주시정부, 요리사단체, 식당단체, 요리사, 주민 사이의 협조와 관계는 매우 체계적으로 갖춰져 있습니다. 오래된 음식점 96개를 ‘백년가게’로 선정하여 지원하고 있습니다. 전주시 정부뿐만 아니라 시민들과 전문가들이 자발적으로 유네스코 전주음식창의도시 시민네트워크를 조직하여 음식창의도시의 전체적인 협동과 조율을 위해 노력하고 있습니다. 또한 전주음식아카이브, 전주음식 계보 잇기, 전주음식 손맛 전수교육, 향토전통음식 및 전주음식 명인·명가 육성, 한식 전문인력 양성, 전주음식축제, 외식업 육성사업 등을 수행하고 있습니다.

하지만 이러한 협조체계는 주로 전주시의 주도에 의하여 움직이고 있습니다. 전주시가 나서지 않으면 이러한 체계가 제대로 작동하지 못합니다. 예를 들어, 다양한 시민단체와 전문가의 조직으로 다양한 연계를 통해 전주음식창의도시를 발전시키려는 유네스코 전주음식창의도시 시민네트워크도 시의 지원이 없으면 제대로 작동되지 않습니다. 따라서 유기적인 상호작용보다는 전주시가 주도하는 연계망과 활동으로 나타납니다. 이는 한국이 지난 1000년 이상 국가가 주도하는 방식으로 운영되어 와서 시민단체들이나 전문단체들이 많이 조직화되어 있음에도 이들 시민사회의 독립적이고 능동적인 활동보다 대체로 정부의 의지에 따라 시민조직들이 움직이는 상황과 관련되어 있습니다.

따라서 시정부, 시민단체, 요리사, 자본(기업), 소비자의 조직과 네트워크가 만들어

져 있기는 하지만 시정부의 관심이 떨어지면 조직과 네트워크의 활력이 떨어지게 됩니다. 유네스코 전주음식창의도시 시민네트워크는 이러한 조직들을 연결하고 조율하기 위해 결성된 플랫폼으로 볼 수 있는데, 시정부의 지원이 줄어들면서 최근 들어 그 활동이 뜸해지고 있습니다. 또한 온라인으로도 이러한 연계를 종합하고 자극하기 위해 ‘전주음식이야기(jeonjufoodstory.or.kr)’가 만들어져서 기본 정보는 제공하고 있지만, 다양한 조직들을 연결하고 조율하는 플랫폼으로서의 기능은 약한 편입니다.

앞으로 이러한 방향으로 상호작용이 더 잘 이루어지기 위해서는 전주시정부, 유네스코 전주음식창의도시 시민네트워크, ‘전주음식이야기’가 서로 지원하고 연결하여 이들의 연계 활동을 더욱 활성화시킬 필요가 있습니다. 그래야 요리사와 자본(기업)의 전문적인 창의성과 사업활동을 더욱 활성화시킬 수 있고, 더욱 적극적으로 소비자의 기호에 대응하여 계속 음식 창의도시로서의 활력을 유지하거나 높여나갈 수 있을 것입니다.

소콤바: 지역문화 생태계에 대한 이해관계자의 참여와 상호작용이 거의 없어서 유산의 지속 가능성에도 영향을 미칩니다. 상호작용은 주로 연례 문화 축제, 타운홀 미팅, 비공식적인 모임에서의 개별 전시 등과 같은 전통적인 플랫폼에서 이루어지고 있습니다.

상호작용을 발전시키기 위해서는 신중한 정책 수립, 지속가능성 계획 개발, 보존 및 저작권법 제정, 인센티브 패키지 배포, 규제 협의체 설립 등을 통해 보다 현대적인 메커니즘을 구축하여 기존의 격차를 해결해야 합니다. 이러한 노력들은 제도적 지원, 워크숍 교육, 연구 자료, 상품 전시, 교류 프로그램, 공모전, 우수상 시상, 문서화 등을 통해 상호작용을 향상시킬 것입니다. 또한, 예술 공간을 위한 플랫폼을 도시 디자인에 포함시키고, 우수한 공예 창작자들을 도시 브랜드와 기념물의 일부로 인정해야 합니다. 이러한 조치들은 창작자, 분배자, 소비자 간의 상호 작용을 개선할 것입니다.

5. 지역문화 생태계는 문화예술 분야의 창작자, 생산자, 실연자, 지원자(정부, 단체, 문화재단 등), 매개자, 참여자 등으로 구성된 수많은 네트워크를 포함합니다. 기존의 지역문화 분석에서 주로 창작자, 생산자, 실연자의 관점에서 지역문화를 분석하였다면, 지역문화 생태계의 관점은 지원자, 매개자, 참여자도 고려하도록 하고 있습니다. 귀하의 도시에서 창작자, 생산자, 실연자, 지원자, 매개자, 참여자에서 가장 취약한 부분은 어디일까요? 취약한 부분을 강화하기 위해 어떠한 노력이 필요할까요? 창작자, 생산자, 실연자, 지원자, 매개자, 참여자의 상호작용을 강화하기 위해 필요한 노력은 무엇일까요?

남성진: 진주는 생산자와 창작자의 경우 어느 도시에 비해 뒤처지지 않는 인력층을 가지고 있어서 다양한 창작과 형상화 작업이 이루어지고 있습니다. 이로 인해 문화예술의 도시라는 위상을 확립하였습니다. 그러나 소비자와 참여자의 지지와 관심도는 어느 도시에 비해 낮은 편이라 할 수 있습니다. 여기에는 관 주도 행사에 편중된 예산 분배로 인해 민간 예술활동의 활로와 공급망 불균형, 매개자 부재로 인한 문화예술 유통체계의 미비 등이 영향을 끼친 까닭입니다. 따라서 변화하는 문화적 환경 속에서 생태계를 구성하는 다양한 주체들의 자발적인 연대와 민간 주도의 협력체계 구축, 시민·예술가·행정 등 세 부류 주체들의 문화협치가 무엇보다 중요하다고 할 수 있을 것입니다. 또한 문화예술 분야를 전략산업으로 육성하기 위한 효과적인 지방정부의 지원과 안정적인 지속가능한 예술 유통 생태계의 조성이 필요하다고 봅니다.

소콤바: 창작자들은 새로운 혁신, 최신 도구 및 장비에 대한 접근성, 기술 교육, 재정 지원, 생산성, 원자재, 보조금 등의 측면에서 상대적으로 취약합니다. 지역문화 생태계 내에서 특히 취약계층을 대상으로 교육을 제공하기 위해서는 이들에 대한 제도적인 지원이 필요하며, 이를 통해 상품의 선순환 구조에 대한 이해를 높일 수 있습니다. 창작자들은 다른 사람들의 작

품을 연구하고 새로운 아이디어를 자신의 작품에 적용해야 합니다. 제작 시간을 단축하고 기술을 매체에 쉽게 적용하기 위해서는 첨단 기술의 활용이 필수적이며, 친환경 기기를 사용해 최상의 결과를 얻을 수 있어야 합니다.

지역문화 생태계의 다양한 재료들을 통해 예술을 발전시키기 위해서는 역량 강화, 교류 프로그램, 예술가 레지던시 프로그램, 그룹 및 공동 전시 등에 노력을 기울여야 합니다. 이 과정을 통해 상호작용을 강화하여 도시 발전을 위한 새로운 상품을 만들어낼 수 있습니다.

또 다른 접근 방식으로는 다른 지역문화 생태계 간에 재료들을 교환하여 기술과 재료의 수출을 강화하는 것입니다. 이는 다른 지역문화 생태계 배경을 가진 창작자들 간에 기술 및 재료의 상호작용을 촉진할 수 있습니다.

상호작용을 더욱 촉진하기 위해서는 공예 축제의 일부로 공예 경연 대회를 개최할 필요가 있습니다. 이 플랫폼은 특정 시간 내에 작품을 제작하는 데 있어 기술, 창의성, 미학, 시간과 공간의 효과적인 사용에 대한 평가를 목표로 창의도시 내 상호작용을 더욱 강화시킬 것입니다. 다양성은 끝이 없기 때문에 창의도시의 지역문화 생태계 내에서 지속적인 협력을 통해 상호작용을 지속할 수 있어 모두에게 더 큰 이익을 가져다 줄 수 있을 것입니다.

이정덕: 전통음식의 경우 요리사(요리의 경우 요리사가 창작자, 생산자, 실연자를 겸하고 있다), 지원자, 매개자, 소비자를 핵심으로 볼 수 있습니다. 앞에서 말했듯이 전주시는 음식도시로서 이미 확고한 명성을 한국에서 가지고 있을 정도로 요리사의 수준이 매우 높습니다. 요리사의 교육과 발굴도 잘 이루어지는 편입니다. 전주시의 지원도 음식산업의 여러 방향(전통음식 발굴, 인재 양성, 식당 개선, 가치 제고, 세계 확산)에서 체계적으로 이루어지고 있는 편입니다. 매개자(시민단체, 요리사단체, 식당단체, 요리 해설)도 갖춰져 있고 또한 나름대로 협동이 이루어지고 있습니다.

하지만 앞에서 이야기했듯이 한국에서 음식 소비자의 취향에 커다란 변화가 나타나고 있습니다. 특히 젊은층의 취향이 빠르게 서구화되면서 전통음식에 대한 관심과 소비가 빠르게 줄어들고 있습니다. 이러한 소비 취향의 빠른 변화를 요리사, 지원자, 매개자가 제대로 대

응하지 못한다는 점을 가장 커다란 취약점이라고 볼 수 있습니다. 전주 시내에서 전통음식에 대한 다양한 행사와 책의 발간과 시식을 통하여 전통음식 취향을 보존, 고급화, 확대하기 위하여 노력하고 있습니다. 하지만 음식 취향의 서구화라는 커다란 흐름을 되돌리기에는 한계가 있습니다. 따라서 소비자의 변화하는 기호에 맞추는 창조적인 노력이 더 필요합니다. 이를 위하여 요리사의 더 도전적이고 창의적인 노력이 필요합니다. 또한 이러한 노력을 지원하는 전주시의 지원도 더 강화될 필요가 있습니다.

풀: 벨러렛시의 번영을 위해서는 창의부문을 깊이 이해하는 것이 중요합니다. 2019년에 벨러렛시는 대기업부터 소규모 개인 사업자에 이르기까지 창의부문을 파악하고 추적하기 위해 창의부문 데이터베이스 구축을 시작했습니다.

창의부문 데이터베이스는 이 복잡한 부문의 필요와 요구사항을 이해하는 데 필수적인 도구가 되었습니다. 28개의 하위 부문이 식별되고 70개 이상의 창의 서비스가 추적되는 이 데이터베이스는 가장 취약한 사람들, 가장 성공한 사람들, 가장 도움이 필요한 사람들을 파악하는 데 매우 중요합니다.

이 데이터베이스를 통해 벨러렛은 창의적인 영세기업, 개인 사업자 및 개인 종사자들이 모여 있는 도시라는 사실을 알게 되었습니다. 창의 활동으로 소득을 올리는 사람들의 수가 증가하고 있는데, 지난 해에만 자영업을 하는 전문적인 창의 종사자들이 6% 급증한 것으로 나타났습니다.*

창의부문 데이터베이스를 보완하기 위해 매년 실시하고 있는 창의부문 설문조사 (Creative Sector Survey)를 도입하여 벤치마크를 설정하였습니다. 우리는 둘 이상의 수입원을 갖고 있는 창의 종사자들의 비율에 대한 측정을 포함하여 창의부문의 경제적 안정성에 대한 정보를 지속적으로 수집해 왔습니다.

벨러렛의 창의부문 종사자 중 62%는 다양한 수입원에 의존하여 작업을 수행하고 있습니다. 이 수치는 지난 한 해 동안 일관되게 유지되고 있습니다.

1. City of Ballet, Creative Sector Survey 2022 & 2023.

창의 종사자들에게 나타나는 가장 큰 격차는 성별에 따른 소득 수준입니다. 2022년에 자신을 여성이라고 밝힌 응답자 중 45%가 가구 소득이 연간 50,000달러 미만이라고 답했습니다. 남성이라고 밝힌 응답자의 경우, 소득이 50,000달러 미만이라고 답한 비율은 20% 미만이었습니다. 2023년에는 창의부문 여성의 소득이 증가했지만, 여전히 50%가 가구 소득을 연간 75,000달러 미만이라고 답했으며, 13%는 연간 25,000달러 미만이라고 답했습니다.

매년 실시되는 이 설문조사 덕분에 창의도시팀은 교육 프로그램을 구성하고 특정 그룹의 요구에 부응하는 맞춤형 활동을 할 수 있었습니다. 또한 보완적인 서비스와 관련 서비스를 도시에 유치할 필요성을 파악하는 데도 도움이 되었습니다. 설문조사의 적용과 그 결과로 얻은 강력한 데이터를 통해 이 부문의 성과와 가치를 지역사회에 잘 전달할 수 있었습니다.

6. 유네스코 창의도시의 목적에는 경제 활성화도 들어가 있습니다. 귀하의 도시에서 창의산업활성화를 위하여 전략 설정과 실천, 자본 투입, 주민의 소비, 관광객 소비, 외부로의 판매가 잘 이루어지고 있는지요? 어느 부분은 왜 잘 이루어지고, 어느 부분은 왜 잘못 이루어지는지, 그리고 이들을 종합적으로 개선하기 위해 어떠한 노력이 필요할까요?

풀: 창의경제의 활성화는 밸러렛의 경제 전반을 강화하기 위한 핵심 요건으로 여겨지고 있습니다. 멜버른과 같은 대도시에서 밀려난 창의적인 사람들이 이곳으로 이주하고 있습니다. 하지만 이들이 자신의 사업체를 밸러렛으로 옮긴 후에는 창의적인 작업의 전반적인 가치가 떨어졌다는 것을 발견하게 되었습니다.

게다가 관광객과 방문객들은 이 도시를 방문할 때 창의적인 경험을 원하지만, 최근 몇 년 동안 이러한 경험에 대해 이들이 실제 시장 가격을 지불하려는 욕구는 줄어들고 있습니다.

그럼에도 불구하고 관광은 여전히 예술과 창의산업에 가장 큰 영향을 미치는 요소 중 하나입니다. 밸러렛의 숙박 문화 방문객 수는 2022년과 2023년 사이에 10% 이상 증가했습

니다. 2023년에 뵤러랏을 방문한 방문객 중 27.5%가 예술, 문화, 유산, 원주민 활동 등 문화 체험에 비용을 지출했습니다. 이는 문화 경제에 1억 1,900만 달러가 투입되는 것과 같은 수치로, 2022년의 9,200만 달러에서 증가한 수치입니다.* 그레이터 뵤러랏(Greater Ballarat)에서 관광객이 지출하는 1달러당 0.10달러가 일반적으로 예술 및 레크리에이션 서비스에 지출되는 것으로 추정됩니다. 이는 2019년 이후 20% 증가한 수치입니다.**

뵤러랏시는 창의적인 경험에 대한 관광객의 수요 증가를 직접적으로 지원하기 위해 노력하고 있습니다. 2022-2023년까지 창의적인 소규모 기업이 문화 관광 상품을 개발할 수 있도록 지원하는 소규모 시범 프로그램을 시행해 오고 있습니다.

이 실험을 통해 현재 증가하고 있는 수요를 충족할 수 있는 지속적인 관광 상품을 제공할 수 있는 소규모 영세기업과 탄탄한 창의기업 사이에 격차가 존재한다는 사실이 밝혀졌습니다. 현재 이처럼 수요가 공급을 앞지르고 있는 상황에서 뵤러랏시는 상호 보완적인 조직과 기업을 도시로 유치할 수 있는 진정한 기회를 얻게 되었습니다.

남성진: 진주시는 그동안 다양한 문화자산을 보유하고도 이를 활용하여 문화산업으로 발전시키지 못하고 있다는 점에서 이를 해결해야 하는 당면 과제를 안고 있었습니다. 따라서 중점전략으로 진주시가 보유한 다양한 문화자산을 활용하여 문화콘텐츠의 개발과 유통 경로를 다각화하기 위한 지원 계획을 2019년부터 단계적으로 수립하여 추진하고 있습니다. 그 결과 몇 가지의 융복합예술 공연 제작과 공예 창업 아이디어 공모, 비엔날레 등을 개최하면서 예술인을 비롯하여 지역 주민 및 외래 관광객들에게 사업 개발과 관람, 향유의 기회를 제공하였습니다. 그리고 개별 공예가의 작품도 외래 판매 기회를 마련하여 경제 활성화의 측면에도 기여하였습니다. 하지만 여전히 민속예술 현장에서 느끼는 산업적 활성화의 체감 온도는 낮습니다. 그 까닭은 진주라는 제한된 공간적 범주에서 예산과 무대 부족으로 매년 똑같은 공연 형태를 지속하다 보니 그에 따른 식상함이 크기 때문입니다. 이로 인해 민속예술인들의

2. Tourism Research Australia, March 2023.

3. REMPLAN 2022 R2 and 2019 R2.

자괴감은 높아졌고 창작 의욕을 위축시켜 산업화로 나아가지 못하고 있습니다. 문화콘텐츠는 어느 정도 새로움이 있어야 하는데 계속해서 우려먹는다는 느낌이 들면 발전이 없습니다. 좀 더 질 좋은 J(진주)-콘텐츠와 작품을 만들 수 있게끔 창의적 분위기 조성 and 유통권의 활로를 확산시킬 필요가 있습니다.

이정덕: 전주시의 경우 1년에 1,000만 명이 넘는 관광객이 방문하는 관광도시이기도 하고, 또한 한국에서 음식으로 가장 잘 알려진 도시여서, 관광객이 전주를 방문하면서 여러 가지 음식을 찾아서 소비하고 있습니다. 주민들과 관광객들의 소비로 많은 식당이 운영되고 있습니다. 현재 전주시에는 대략 식당 5천 개에서 2만 명 정도 일하고 있습니다. 지난 10여 년 동안 관광지인 전주한옥마을과 인근에 음식점이 많이 늘어났습니다. 하지만 앞에서 이야기한 바와 같이 음식취향이 변하고 있는데 이에 대한 대응을 제대로 하지 못하고 있습니다. 변하는 취향에 맞추기 위하여 전통음식에서 창조적 변화들이 필요합니다.

전주시는 전통음식의 발굴과 개선에 집중하면서 이러한 변하는 음식 기호에 대해서는 전략설정이 제대로 이루어지지 못하고 있고, 이에 제대로 대처하지도 못하고 있습니다. 전주 음식의 외부로의 진출도 제대로 이루어지지 못하고 있습니다. 음식도시 이미지를 통한 관광객의 음식 판매는 계속 늘어나고 있지만, 다른 도시에 비교하여 점차 음식 명성도 약해지고 있다는 평판이 많습니다.

전주 시민만으로는 일단 고급 전통음식에 대한 소비가 한정되어 전주 전통음식의 이미지를 고급화하고 이를 전국적으로 또는 세계로 확산을 하기가 어려운 상태입니다. 오히려 고급 한정식집들은 문을 닫고 있습니다. 또한 음식업체의 규모가 작아 자체적으로 고급 음식 개발이나 창조적인 음식 개발이 힘들고, 자본이 부족하여 지점이나 프랜차이즈 등을 통한 음식점 확대도 적극적으로 이루어지지 못하고 있습니다.

이러한 문제점을 극복하기 위하여 첫째, 전주 요리사들의 적극적이고 창조적인 음식 개발이나 개선이 필요합니다. 둘째, 전주 시민들의 자본이 적기 때문에 외부의 대자본을 유치하여 연합하여 레시피를 표준화시키고 보다 적극적으로 프랜차이즈나 지점을 개발할 필요

가 있습니다. 셋째, 세계적으로 점차 K-food의 명성이 올라가고 있어 해외에 대한 진출 노력을 더 적극적으로 시도해야 합니다. 넷째, 이를 전체적으로 지원하고 조율할 전주시의 더욱 적극적인 노력이 필요합니다. 또한 관광객들이 보다 찾기 쉽게 지역별 전문화된 식당가 조성 그리고 전주 음식과 연계된 다양한 관광프로그램의 개발도 필요합니다.

7. 지역문화 생태계가 건강하게 지속되기 위해서는 예술가나 자본을 넘어서 각종 기관과 단체들의 활발한 활동, 주민들의 적극적인 참여, 미래를 위한 적극적인 청소년 창의교육, 지방정부의 적극적인 지원도 필요할 것으로 생각합니다. 귀하의 도시에서 이러한 부분은 잘 이루어지고 있는지요? 혹시 개선해야 할 점이 있다면 어떻게 개선하는 것이 좋을까요?

풀: 현대 호주 도시에서 창의성과 공예의 견고한 생태계를 구축하는 것은 쉬운 일이 아닙니다. 식민지 시대 이후 잦은 경제적 및 사회적 변화의 물결은 전통지식과 공예 관행을 붕괴시켰을 뿐만 아니라 서구 사회의 현대 경제학은 생존을 위한 공예의 능력을 약화시켰습니다. 밸러렛은 공예가 번성할 수 있는 환경을 조성하기 위해 푸시-풀(push-pull) 전략을 적용하고 있습니다. 이 전략에는 조화롭게 작동해야 하는 무수히 많은 전략이 포함되어 있으며, 도시의 미래 계획이 새로운 교외 지역과 개발에 예술과 문화를 통합하도록 보장하는 전략도 포함되어 있습니다. 도시가 성장하고 새로운 사람들을 수용하면서 다음 세대의 도시 거주자들을 위해 작업장, 스튜디오, 갤러리, 리허설 공간 등의 문화 자산을 구축하기 위한 기준을 마련하는 것이 중요합니다.

밸러렛은 오래된 건물을 창의적인 용도로 쉽게 재구성할 수 있도록 하고 있습니다. 밸러렛은 계획과 유산의 제약으로 인해 활성화에 어려움을 겪고 있는 유산 건물이 있는 도시로서, 이러한 제약들이 종종 복잡한 문제가 될 수 있습니다. 도시의 유산은 도시 정체성의 상당 부분을 규정하고 있어서, 유산의 한계를 거스르지 않고 활용해야 하는 과제를 안고 있습니다. 공예 종사자들은 상업적 임대보다는 비전통적인 라이선스 계약을 통해 활용도가 낮은 공

간을 점유하고 있습니다.

밸러렛시는 소규모 영세기업이 자립할 수 있도록 지속적으로 지원하고 있습니다. 여기에는 체계적인 비즈니스 기술, 네트워킹, 적극적인 협업 촉진, 그리고 창의기업이 지역 도시를 넘어 세계로 뻗어나갈 수 있도록 돕는 ‘수출 준비’ 계획 수립 등이 포함되어 있습니다.

밸러렛시는 이미 이 도시에서 활동하고 있는 다양한 제작자들을 보완하는 창의산업을 유지하기 위한 적극적인 프로그램을 추진하려고 합니다. 그리고 인센티브와 기타 프로그램을 통해 중간 규모 및 대규모의 창의산업을 유지하기 위해 열심히 노력하고 있습니다.

마지막으로 밸러렛시는 창의적인 제작자들을 환영합니다. 이들의 활동은 간단하지만 꼭 필요한 것입니다. 밸러렛시는 제작자들과 장인들이 더 큰 공동체의 일부로 자신을 인식하도록 돕고, 이들 간의 상호 협력과 지원을 장려하며, 시민과 지역사회의 자부심을 키우기 위해 노력할 것입니다. 공예 및 민속예술 창의도시로서 밸러렛의 내러티브를 집중적으로 조명하는 일은 그 자체로 큰 호응을 얻어 그 기세가 꺾일 기미가 보이지 않고 있는 요구입니다.

이정덕: 다른 도시들과 비교하면, 전주시는 전주음식의 발굴, 의미 부여, 상품화, 홍보, 인력 양성에 지속적으로 관심을 가지고 노력해오고 있습니다. 또한 대학들의 전통음식에 대한 연구도 적극적으로 이루어지고 있고, 요리사의 양성에도 적극적으로 노력하고 있습니다. 이에 비하여 식당협회의 활동은 현상의 부분적인 개선에 머무르고 있고, 도전적으로 출발했던 유네스코 전주음식창의도시 시민네트워크도 창조적 노력은 점점 약화되고 있습니다. 대체로 도전적이고 창의적으로 새롭게 개발하고 시작하기보다는 현실에 안주하는 경향으로 가고 있습니다. 전주시민과 관광객의 안정적인 수요에 주로 의지하다 보니 새로운 기회를 창조적으로 만들어 찾는 위험감수형 노력이 많이 나타나지 않고 있습니다. 경제 상황이 나빠지거나 관광객이 줄어들면 음식점 수도 같이 감소하는 현상이 나타나고 있습니다. 위험감수형 창조적 요리사와 기업가들이 더 많이 나와야 창조산업으로서의 전주음식이 더욱 활성화될 수 있을 것입니다.

남성진: 진주지역의 문화생태계를 구축하고 지속하는데 있어서 각종 단체의 중요한 기여가 있었습니다. 진주문화연구소는 그동안 지역문화 생태계를 연결하는 활동과 실천적 정책 및 방향을 제안, 제시해 왔습니다. 삼광문화연구재단과 남성문화재단은 예술인들이 원활한 창작활동을 할 수 있도록 재정적 지원을 아끼지 않았고, 시민들의 문화권을 증진시키기 위해 물심양면으로 협력하였습니다. 그리고 민속예술보급 사업과 진주시읍면동풍물대회 등을 통해 주민들의 적극적인 참여가 이루어졌고, 여기서 시민들의 문화 향유 기회가 확대되었다고 할 수 있습니다. 또한 유아와 초등학생들에게 예술 체험 프로그램을 제공함으로써 창의인재의 조기 발굴에 기여했다고 볼 수도 있습니다. 그리고 지방정부 차원의 지원과 후원에 힘입어 국제적인 교류 활동과 창의적 분위기 조성 및 창의인재 양성 등 지역적인 사업을 어느 정도 원활하게 추진할 수 있었습니다. 개선해야 할 점이 있다면 이러한 활동들이나 교육 등이 긴밀하고 유기적으로 이루어질 수 있게끔 ‘플랫폼’의 역할을 할 수 있는 ‘창의도시 디자인 센터’ 같은 것이 구축될 필요성이 있습니다. 이와 함께 지방정부의 안정적인 지원체계와 함께 민·관·산·학의 협력 시스템의 구축도 필요합니다.

8. 문화는 산업과 달리 이윤이 생기지 않는다고 포기할 수는 없습니다. 이윤추구 창의산업이 이윤이 없는 정부 지원 예술활동, 그리고 주민들의 일상적 창의활동이 조화를 이뤄 상호작용을 해야 지속적인 이윤추구도 가능해질 것입니다. 귀하의 도시에서는 이윤추구 창의활동과 비이윤추구 창의활동이 잘 조화를 이루고 있는지요? 이러한 조화를 잘 이루기 위해서는 어떠한 노력을 해야할까요?

남성진: 이윤이 있는 지원 활동은 비엔날레 개최와 공연제작 사업, 공예 창업 아이디어 공모 등의 예를 들 수 있습니다. 그리고 이윤이 없는 지원 활동은 저널 발간 및 토론회 개최와 같은 국제적인 활동과 인재 양성을 위한 민속예술보급 사업, 취약계층의 문화 향유 기회를 증진하기 위한 문화예술택배 사업 등의 지역적인 활동이 있습니다. 이들 두 가지 활동은 문화와 문화정책의 역할을 모색하며 이론적 토대를 구축하고, 이를 통해 후속세대 양성과 문화적 권리

증진, 시민들과 관광객들에게 문화적 실천 사례로 적용함으로써 서로 보완적 관계 속에서 조화를 이루어 왔습니다. 두 가지의 활동이 조화를 이루며 시민들의 삶에 잘 스며들고 더 큰 시너지 효과를 내기 위해서는 일관성을 유지하면서 지속성을 가지고 추진되어야 할 것입니다. 또한 이윤을 추구하는 활동이 가치를 추구하는 비영리적 활동을 돕거나, 역으로 비영리적 활동을 통해 이윤을 발생시키는 활동이 활성화되도록 하여 지역 사회 전체의 화합과 협력, 공존과 균형과 같은 수평적 가치를 진작시킬 수 있도록 노력하여야 할 것입니다. 이로써 공익적 차원에서 사회적 가치 창출에 힘쓰야 할 것입니다.

이정덕: 음식은 창조산업으로서 확대되려면 이윤을 창출할 수 있어야 합니다. 전주시는 음식 명성을 유지하고 전주음식에 대한 관심과 홍보를 위해 다양한 음식축제와 프로그램을 운영하고 있습니다. 그리고 시민의 음식 레시피 발굴, 각종 요리체험교실의 운영, 전주음식에 대한 조사와 아카이빙, 온라인 음식스토리 운영, 음식축제, 음식경연대회 등을 통해 전주의 음식도시의 명성을 유지하고자 노력하고 있습니다.

그러나 이러한 노력들이 얼마나 이윤추구 창의활동에 기여하는지는 불명확합니다. 전주의 음식에 대한 이미지를 제고하거나 유지하여, 전주의 음식에 대한 관심을 지속적으로 불러일으키는 데는 도움이 되는 것으로 생각합니다. 좀 더 눈에 띄게 전주시나 시민들의 음식에 대한 프로그램과 활동이 이윤추구 창의활동에 직접적으로 기여할 수 있도록 할 필요가 있습니다. 반복해서 말하자면, 요리사와 자본이 좀 더 기업가적인 마인드를 가지고 창조적으로 음식을 개발하고 판매하도록 만들 필요가 있습니다.

9. 지역의 문화유산, 전통, 정체성은 창의산업에도 중요한 영향을 미치고 또한 창의산업으로부터도 커다란 영향을 받습니다. 귀하의 도시에서는 주로 하고 있는 창의산업이 지역의 문화유산, 전통, 정체성과 어떻게 연계되어 있는지요? 또한 강점과 약점은 무엇일까요? 이들의 선순환을 강화하기 위해서는 어떠한 노력이 필요할까요?

풀: 벨러렛은 호주 빅토리아주 서부에 위치한 작은 도시입니다. 인구가 12만 명이 조금 넘는 이곳은 호주 기준으로 보면 꽤 큰 규모의 지방 도시입니다. 이 도시는 빅토리아 서부의 골드필드 지역으로 가는 관문이자 새로운 사람들이 엄청나게 몰려들었던 골드러시의 중심지이기도 합니다.

하지만 이 사건으로 인해 원주민인 와다우롱족(Wadawurrung people)은 환경 파괴와 황폐화를 겪어야 했습니다. 불과 몇 년 사이에 6만 년에 걸쳐 쌓아온 지식과 환경 관리가 사라지고 풍부한 문화적 전통도 사라졌습니다.

1800년대 중반에 벨러렛은 한때 지구상에서 가장 부유한 곳 중 하나였으며, 그 덕분에 도시 중심부에는 식민지 시대의 건물과 유럽풍의 거리 풍경이 남아 있습니다. 이 도시의 부는 도서관과 갤러리, 예술학교와 대학, 장인과 제작자들을 불러 모았으며, 도자기에서 철공예에 이르는 새로운 분야가 자리를 잡으면서 공예의 식민지화가 완성되었습니다.

벨러렛은 지속적으로 실존적 위기를 겪어 온 도시입니다. 식민지화와 골드러시의 경험, 광업에서 농업으로, 그리고 이제는 제조, 교육, 의료 분야로의 전환이 지역사회에 큰 영향을 미치고 있습니다. 이 도시는 멜버른 대도시로 통근하는 외곽 교외 지역으로 발전했습니다. 따라서 이 도시는 새로운 인구 유입과 함께 또 다른 문화적 변화를 겪고 있습니다. 오늘날 이러한 변화는 환경 문제, 기후 변화, 복잡한 사회 구조와 맞물려 있습니다. 벨러렛의 창의부문은 이에 적응하기 위해 현저하게 변화해야 했습니다.

벨러렛은 문화 경제의 보호 및 강화가 중요하다는 것을 전략적으로 확인했습니다. 이

이론은 오래된 관행을 새로운 아이디어와 결합하여 미래를 위한 새로운 참여 형태를 지원할 수 있도록 육성하는 것입니다. 창의경제를 도시 운영에 포함시킨다는 아이디어는 미래의 경제적, 사회적 충격으로부터 도시를 부분적으로 보호할 수 있는 방법을 포함시키는 것입니다.

이정덕: 전주시는 오래전부터 한국의 대표적인 음식도시로 알려져왔습니다. 이미 전국적으로도 유명하고 또한 전주시민도 이에 대해 자부심을 가지고 있습니다. 따라서 전주음식창의 도시는 전주의 음식무형유산, 음식전통, 정체성과 밀접하게 연계되어 이루어졌고, 또한 이를 반영하여 전주시정부와 시민들도 전주음식에 매우 높은 관심을 가지고 노력하고 있습니다. 전주시가 산골, 평야, 바다를 가까이 접하고 있고 이러한 다양한 지역의 식자재를 신선하게 활용하여 좋은 음식을 만들어온 역사와 정체성이 반영되어 있습니다. 따라서 시민들도 전주 음식 자체뿐만 아니라 이의 산업화에도 커다란 관심을 가지고 있습니다. 그 결과 전주음식을 발전시키려는 전주시의 발전 방향에 대부분이 동의하고 있습니다. 전주시, 지역엘리크, 시민이 함께 이를 공유하고 발전시키고자 하는 점은 커다란 장점입니다.

이에 비해 새로운 기호에 맞는 창조적인 음식개발과 이의 판매를 적극 확대하려는 기업가적 마인드가 부족한 것이 약점입니다. 더욱 적극적인 선순환을 위해서는 요리사의 창조적이고 도전적인 기업가적 마인드가 필요하고, 이를 지원하고 새로이 개선된 음식을 전국에 세계에 판매하고자 하는 시정부와 자본의 적극적인 지원과 참여가 필요하다. 요리사라는 인재는 풍부하지만 기업가마인드와 자본은 부족하여 정체된 순환이 나타나고 있습니다.

INTERNATIONAL JOURNAL of CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

창의도시 소식 및 활동

알-하사, 사우디아라비아

바르셀로스, 포르투갈

비다, 나이지리아

비엘라, 이탈리아

가브로보, 불가리아

김해, 대한민국

호이안, 베트남

가나자와, 일본

퀴타히야, 터키

마니세스, 스페인

파두카, 미국

파스토, 콜롬비아

웨이팡, 중국

알-하사의 공예와 전통산업

알-하사 사람들은 경제 활동 및 실용적인 필수품들과 얽혀 있는 공예와 전통 산업의 기술이 뛰어난 것으로 유명합니다. 공예와 전통산업의 기술들은 직물 생산, 금세공, 야자수 잎 공예품, 목공예품, 금속공예, 구리와 은 세공, 장식, 도자기, 점토 건물의 복원을 포함한 다양한 범위의 부문을 포함합니다. 특히, 이러한 공예품들 중 일부는 여성들의 적극적인 참여와 기여로 집에서 꼼꼼하게 제작됩니다.

대표적인 공예품은 커피포트인 딸라입니다. 구리로 제작되어 아랍 커피의 제조에 사용된 알-하사의 딸라는 절묘한 아름다움, 디자인, 그리고 전체적인 외관으로 걸프 나라들에서 찬사를 받고 있습니다. 가정 필수품인 공기 냉각기와 보일러와 같은 지역의 점토로 만든 도자기는 현실적인 필요를 해결합니다.

알-하사에서 공예와 산업은 단순한 공리주의적 목적을 넘어 지역 정체성으로 확장됩니다.

알 카라 산은 전통적인 관습의 중요성을 보여주는 사우디의 관광 및 고대유물 위원회에 의해 시작된 프로젝트를 통해 관광객들에게 의미 있는 장소로 알려지게 되었습니다.





야자수 잎은 야자수 섬유와 가지와 함께 건설과 농업에 사용되며 중요한 역할을 합니다.

이러한 재료들은 또한 전통적인 아랍 의자를 위한 베개와 쿠션, 그리고 물 냄비를 운반하기 위한 원뿔 모양의 독특한 주머니 가방(마르와)을 만드는 데 사용됩니다.

알-하사에서 야자는 식사 매트, 대추야자 제품, 돌망태, 손 선풍기, 음식 커버, 수공예 예어스크류 등 다양한 전통 산업을 통해 더욱 중요성이 강조되고 있습니다. 막대기로 자른 잎이 없는 팜 가지인 알수무트는 습식 케이지, 우유 및 아기 침대와 같은 필수품을 생산하는 다양한 용도의 원료 역할을 합니다.

알부슈트, 즉 비슈트의 공예는 영국과 아랍 국가들에서 알-하사의 명성을 드높입니다. 품질로 인정받고 다양한 크기와 색상으로 이용 가능한 이 정교하게 만들어진 비슈트는 특히 왕족, 목사, 학자들에게 인기있습니다. .

알-하사의 농업이 발전하면서 필수적인 철제 제품을 생산하는 금속공예, 즉 야장기술 또한 발전하였습니다. 금속공예에 종사하는 가족들은 여러 분야에 필수적인 화분, 쟁반, 낫, 그리고 다양한 액세서리를 포함한 여러 도구를 생산합니다.

호루라기를 제작하는 기술은 구리와 은으로 만들어진 금속 도구들을 닦고 연마하여, 그것들을 반짝이고 새것 같은 상태로 복원하는 것을 포함합니다. 이 꼼꼼한 과정은 특히 커피 포트(달라)와 같은 숭배하는 공예품들에 적용됩니다.

숙련된 농부인 Al-Saram은 야자수에서 덜익은 곡물을 수확하는 데 중요한 역할을 합니다.

다. 한편, 밀가루와 대추로 만든 하얗고 빨간 하사위 빵을 생산하는 것으로 유명한 Al-Ahsa의 제빵 기술은 오래된 전통을 갖고 있습니다. 또한, 타와 빵으로 알려진 일반 빵은 철판 위에서 만들어지며, 도시와 마을의 여성들이 이 제빵기술을 갖고 있습니다.



이브라힘 알슈바이트
(Focal Point of Al-Ahsa)

창의성의 집

2017년부터 유네스코 공예 및 민속 예술 창의 도시로 지정된 바르셀로스에는 116,000명이 넘는 주민이 거주하고 있으며, 지역 주민과 장인 공동체 간의 탄탄한 유대관계를 통해 창의적인 부분의 지속 가능한 발전을 계속 추구하고 있습니다.

바르셀로스 시는 전통 도기에 특히 중점을 둔 수공예와 국가 관광의 진정한 아이콘이 된 그 유명한 갈로 데 바르셀로스(바르셀로스 수탉)를 강력하게 접목시킴으로써 꾸준히 창의적 중심지가 되어 왔습니다. 이 제품들과 더불어 목공예품, 철공예품, 자수와 같은 다른 수공예품들도 바르셀로스 주간 박람회를 통해 전 세계적으로 인정을 받았습니다. 이 행사는 예전부터 지금까지 지역 수공예품의 대규모 판매와 밀접한 연관이 있습니다.



따라서 지방자치단체는 공예와 민속 예술의 차별성을 발전시킬 뿐만 아니라 지역 사회의 구성 요소인 전통을 보존하고 미래 세대를 위해 그것을 영속화 하는 데 지속적으로 투자하고 있습니다.

유네스코 창의도시가 된다는 것은 그 지방자치단체에서 발전된 공예와 민속 예술의 전통에 가치를 더하고 지속 가능한 발전을 위한 기회를 마련함을 의미합니다. 오늘날 지방 자치 단체가 직면한 주요 과제들은 이 분야의 젊은이들을 위한 새로운 일자리 기회, 수공예의 부활, 도자기, 목공예, 자수 및 철공예와 같은 전통 제품의 생산, 그리고 현대 예술, 창의 산업, 관광 및 상업과 같은 기타 영역까지 포함하고 있습니다.

이러한 사실은 수세기에 걸쳐 문화가 고도의 전문화, 다양성 및 업무 창의성을 이끌어 왔다는 것을 반증하는 것입니다. 이것은 다시 예술 진흥을 위한 실질적인 작업 단체나 센터의 활동들을 육성하는 데 기여해 왔습니다. 여기에는 특히 세 가지(도자기, 점토 인형 및 크리보 자수) 영역의 고유하고 인증된 제품들에 구현된 노하우에 대한 구체적인 지식과 문화가 있습니다.

바르셀로스에서 공예는 보편적인 활동이자 그 지역과 그 안에 거주하는 사람들의 진정한 기반입니다. 이는 세대를 초월한 가족 기반의 기초가 되는 집단적 삶의 방식을 상징합니다. 따라서 여러 세대에 걸쳐 점토와 자수 생산에 중점을 두어 온 지역의 사회적, 문화적 정체성 형성에 결정적으로 기여해 왔습니다. 예전에는 사람들이 어렸을 때부터 예술과 공예를 생계 수단으로 삼기도 했지만 오늘날에는 진정한 살아있는 유산이자 지역 문화 정체성의 근원이 되었습니다.

공예와 민속 예술 부문의 창의 도시로서, 바르셀로스는 공예 분야에 새로운 활력을 불어넣기를 열망합니다. 그런 차원에서 창의성의 집(House of Creativity)은 최근 2023년 5월 3일에 문을 연 새로운 장소입니다. 이 곳은 도시 중심부의 루아 페르난도 마갈하에스(Rua Fernando Magalhães, nº 106)에 위치한 바르셀로스 지방 자치 단체 소유의 건물입니다. 유네스코 창의도시 네트워크와 교류하며 바르셀로스의 창의적 문화를 홍보하는 발판을 만들고, 또한 창의성을 도시개발의 경제적, 사회적, 문화적, 환경적 측면에서 중요한 요소로 인식

하는 다른 도시들과 좋은 협력관계를 구축하기 위해 만들어졌습니다.

이 새로운 공간의 주요 목표는 다양한 창의 분야를 활성화하고 지역 사회에서 오늘날 창의적인 문화를 구축하는 것이 얼마나 중요한 지에 대한 인식을 높이는 것입니다. 지방 자치 단체 정책은 지역 이해관계자, 다른 포르투갈 창의도시들 및 기타 세계 유네스코 도시들과의 협력관계를 구축하는 것이 중요하다는 점을 지적합니다.

이 공간의 임무는 다음과 같습니다.

- 가장 전통적인 것들을 포함하여 문화적 표현의 다양성이 얼마나 중요한 지에 대한 지역사회의 인식을 높입니다;
- 창의력을 증진시킵니다;
- 창작자의 역할을 강화합니다; 그리고
- 다른 문화 간의 교류를 촉진합니다.

창의성의 집은 또한 다음과 같은 공간이 될 것입니다.

- 전통예술과 공예를 창의적으로 실험할 수 있는 공간;
- 공예 커뮤니티를 홍보하고 교육하는 공간; 그리고
- 수공예품의 디지털화를 위한 혁신의 중심지.

이 곳은 또한 공예 활동을 지원하고 지도하며 새로운 예술가의 탄생을 장려하는 공간이 될 것입니다. 최종적으로, 창의성을 위한 이 새로운 공간은 무엇보다도 전통 지식을 보존하고 젊은 세대들에게 전달하는 것을 목표로 합니다. 그래야만 이미 점토와 자수, 목공예, 철공예, 고리버들 세공과 같은 수공예 분야에서 경험했듯이 지나치게 기술적인 미래에서 멸종 위기에 처한 전통예술이 살아남을 수 있을 것이기 때문입니다. 하지만 그보다 더 이 공간은 이미 글쓰기/문학, 시청각, 디자인, 회화, 일러스트레이션과 같은 다른 분야에서 지역 사회에 필요한 강좌를 통해 창의성을 개발하는 데 사용되고 있다는 것입니다. 마찬가지로 이 공간은 기존의 장인들을 지원하고 그들의 주요 활동 특성상 익숙하지 않은 영역, 즉 ICT 프로그램,

사진, 세금 및 회계, 디지털 도구 훈련과 같은 지식을 그들에게 제공하도록 디자인되었습니다. 이러한 과정을 통해 장인들은 점점 더 디지털화되어가는 오늘날의 비즈니스 환경에 그들의 비즈니스를 적응시켜 나갈 수 있을 것입니다.

이곳은 커뮤니티를 위한 공간이며 커뮤니티의 창의 문화를 육성하기 위한 공간입니다!



비다, 나이지리아

비다의 나무 조각가들

시미니(Shimini)와 타코아사(Takoassa) 공동체에서 활동하고 있는 비다(Bida)의 나무 조각가들은 "에그바스(Egbas)" 또는 "그바그바(Gbagba)"로도 알려져 있습니다. 그들은 여러 세대에 걸쳐 이러한 전통적인 방식을 유지해 왔으며 이제 현대적인 디자인을 채택하고 있습니다. 시미니라는 단어는 모든 사람의 이익을 위해 배우고 지역 사회로 가져온 기술을 의미합니다. 초창기에는 비다에 나무 조각가가 없었습니다. 시미니 나무 조각가는 초아데(Tsoade) 왕조의 후손인 에츠 사바(Etsu Saba) 왕의 통치 기간 동안에 발견되었습니다. 그가 라데(Lade) 마을을 여행할 때 우연히 나무 조각가들을 만났고, 나중에 이 기술을 배우도록 하기 위해 비다에서 라데로 두 사람을 보냈습니다. 그들은 이 기술을 배운 후 1815년에 라데에서 시미니 조각가가 되어 비다로 돌아왔고, 후에는 타코아사까지 확장되었습니다. 에그바스(나무 조각가)로서 그들은 숲을 찾을 수 있는 곳이면 어디든지 조각 정착지를 세웠습니다. 그들은 문, 좌석, 악기, 카누, 의자 및 피스톤과 같은 품목들에 가장 적합한 목재를 사용하여 전문적으로 수가공을 하는 조각가가 되었습니다.

다리가 열두개인 나무 스톨

다리가 열두개인 나무 스톨은 누페(Nupe) 전통에서 문화적 중요성을 지니고 있습니다. 맞춤 제작된 수제 스톨은 누페 사회의 귀족과 작위 보유자를 위한 것입니다. 한 가지 예로 "에사 사기(Esa Sagi)"라는 이름의 의자가 있는데, 이는 의례에서 고위층의 여성을 위한 의자입니다. 의자는 작위 보유자의 지위, 사회에서의 역할, 때로는 조각가의 선택에 따라 디자인

이 달라집니다. 예사 사기는 조각가들에게 "마샤루와(Masharuwa)"라고도 불립니다. 이것은 의사 결정을 내릴 때뿐만 아니라 그 판결을 전달하거나 집행할 때에도 사용됩니다. 다리가 많을수록 스톨이 넓어집니다. 스톨의 높이는 의자의 모양에 따라 약 1-1.5피트 반경의 표면적과 함께 1-2피트까지 다양합니다. 예츠 사바 왕의 통치 기간 동안에는, 왕이 사기 은치코(Sagi Nchiko, 즉, 높은 등급의 사기)의 다리가 12개 달린 의자(마샤루와)에 앉아 노예들에게 연설한다고 믿었습니다. 이 스톨에는 마샤루와 사기코(Masharuwa Sagiko, 즉, 고급 사기의 스톨) 라고 불리는 컵 홀더가 제공되어 스톨의 특성에 맞는 품격을 보여줍니다. 또다른 에미르(Emir)인 예츠 사이두(Etsu Saidu)는 목욕을 할 때 마샤루와 의자를 사용했습니다. 그 외에도 마샤루와(Masharuwa)는 영적 활동과 치료의 목적으로 사용되었으며 6개에서 10개 정도의 다리로 조각되기도 했습니다.

조각을 시작하려면 먼저 적합한 나무를 찾아 도끼로 베고 모양을 자릅니다. 조각 방식은 마음속에 그려진 패턴을 나무에 투영하여 깎아내는 것인데, 이를 위해 기니아 옥수수 막 대기에 예싱기(Ecingi)를 채워 만든 비나(Bina)라는 그리기 도구로 나무에 표시를 합니다. 예싱기는 나무에 형태를 스케치하기 위해 염료로 사용되는 작은 남색 식물입니다. 조각가들은 도끼를 사용하여 나무의 큰 부분을 자르고 가운데 부분에서 시작하여 점차 모양을 만들어 갑니다. 나무의 두께를 최종 모양으로 다듬어 나가는 데에는 케케레기(kekeregi)로 알려진 3 세트의 작업 도구가 사용되는데, 이는 트리머로 사용되는 다양한 크기의 자귀(손도끼)입니다. 다리가 12개인 스톨의 경우, 나무의 너비를 12 등분으로 나누고 예싱(염료)을 사용하



여 다리를 나무에 새겨 넣습니다. 조각은 원의 첫 번째 다리 위치에서 마지막 다리 위치까지 시계 방향으로 돌며 이루어집니다. 원하는 목적에 맞게 디자인이 표시된 스톨을 작은 자귀를 사용하여 마감합니다. 그런 다음 스톨을 매끄럽게 만들고 나무 곤충의 손상으로부터 보호하기 위해 시어 버터 오일로 광택 처리합니다.

이 스톨의 몇 가지 주목할만한 디자인 요소에는 민속 예술과 상징들의 보존을 의미하여 표면에 새겨지는 누페 문양에 대한 전통 지식이 포함됩니다.

그 디자인 요소들은 다음과 같습니다.

- i. 와라(Wara) - 느슨함, 개방감, 분리됨
- ii. 에쉬그와파(Eshigwakpa) - 개 팔꿈치
- iii. 에파와 사이 아쿤 그바라 다쿤(Epawa sayi akun gbara dakun) - 뱀 가죽. 도마뱀 식민지가 문제가 되지 않는 경우
- iv. 마사카(Māsaka) - 벼, 직조 틀, 권투 할 때 부적 역할을 한다고 알려진 손목 밴드
- v. 시카(Cikā) - 경작되지 않은 숲, 덩굴, 사막
- vi. 에그바와(Egbawà) - 도끼 자국, 긁힌 상처, 소원 표시
- vii. 드자미그반(Dzamigbän) - 굴레, 피곤해짐, 마비, 생기 없음, 시늉, 희미해지고 흐트러짐.

다리가 12개인 누페(Nupe) 전통 의자는 고위 족장들이 의자로 사용하며, 중요한 의사 결정



과 영적인 삶에 대한 권위를 상징합니다. 또한 장날이나 중요한 회의 기간 동안에는 명품으로 사용되기도 합니다. 영적 영역에서는 신비요법이나 자연 치유 요법에 대한 믿음 안에서 이루어지는 영적 활동들을 위한 왕좌로 사용됩니다.



비엘라, 이탈리아



비엘라의 주요 정책

2019년 말, 비엘라는 공예 및 민속 예술 분야 유네스코 창의 도시 네트워크에 가입했습니다. "예술과 공예"는 양모 직물 생산과 불가분의 관계에 있는 비엘라 전통 문화유산의 필수적인 부분입니다. 신청 과정 동안, 비엘라는 점점 더 영토와 자원의 풍부함을 인식하게 되었습니다. 유네스코 창의 도시가 되는 것은 특히 고유의 문화 창조 분야에서 시작하여 성장과 협업을 위한 시나리오와 전례 없는 기회를 찾을 수 있도록 하기 때문에 비엘라를 클러스터 지역에서 창의적이고 문화적인 생태계로 변화시키는 원동력이 되었습니다.

비엘라 창의도시의 주요 실행 계획은 다음과 같습니다:

문화 활동, 상품 및 서비스의 창조, 생산, 유통 및 보급을 강화하기 위한 Weave Memory:

비엘라의 무형 및 유형 유산(예: 이탈리아 메이드 브랜드 아카이브)을 시작으로 울 및 패션 디자인에 대한 정보를 전달하는 도시에 이중의 "첨단 공간/포털" 구현;

창의성과 혁신의 허브를 개발하고 문화 부문의 크리에이터 및 전문가를 위한 기회를 넓히기 위한 Weave Talent:

네트워크 도시의 대학생을 위한 장학금 및 지속 가능한 디자인 전달 과정;

문화와 창의성을 지역 개발 전략 및 계획에 완전히 통합하기 위한 Weave Territory:

도시 환경(도심의 버려진 건물)에서 건축 유산의 복구, 인적 자본의 접근성 및 가치 평가 향상(접객 및 영토 마케팅의 고급 교육 과정);

Weave Relations, 비엘라 나미비아 양모 생산 지역의 선도적인 중심지인 키트만슈프에게 교육(나미비아 운영자를 위한 비엘라 워크숍) 및 공예 및 민속 예술 분야의 향후 적용을 위

한 멘토링; Weave Future를 제공하여 지속 가능성, 도시 개발, 섬유 생산 프로세스 및 최종 제품이 건강에 미치는 영향에 대해 전담하는 포럼을 2년마다 개최; UN SDGs 및 Weave Art&Enterprise를 지향하는 R&D 구현, 전 세계 창의적인 인재 및 예술가 유치, 기업, 이해관계자 및 학생들과의 워크숍, 회의 및 포럼에 참여 및 진행.

2023년 한 해 동안, 제39회 세계 마스터 테일러 연맹 총회가 비엘라에서 개최되어 270명의 전 세계 마스터 테일러들과 함께 세계적인 테일러링 우수성을 공유하는 행사를 개최했습니다. 2023년 7월 31일부터 8월 5일까지 개최된 이 행사는 역사적인 도심에서 주목할 만한 패션 퍼레이드를 선보였으며, 마스터 테일러들은 명망 있는 상(골든 팀블, 골든 초크, 골든 시저)을 받았습니다. 페더모다, 콘파르기아나토, UIB 및 피에몬테 지역과 같은 기관 파트너들의 지원을 받은 이 국제 모임에는 가이드 투어 및 전시회를 제공하는 주요 지역 섬유 회사들이 참여했습니다. 섬유 산업의 기둥으로서 테일러링은 고객과 섬유 문화 사이의 중요한 연결고리를 육성합니다. 34개국의 고위급 전문가들이 참여한 가운데, 이 총회는 지속 가능성에 초점을 맞추고 비엘라의 섬유 우수성을 직접 경험했습니다.



"물과 환경의 가치와 문화"를 주제로 한 2023 비엘라 창의도시 포럼은 산업, 공예, 지역 활동, 환경, 알파인 시티(알파인 컨벤션과 함께 운영 네트워크)의 강력하고 관련된 세 가지

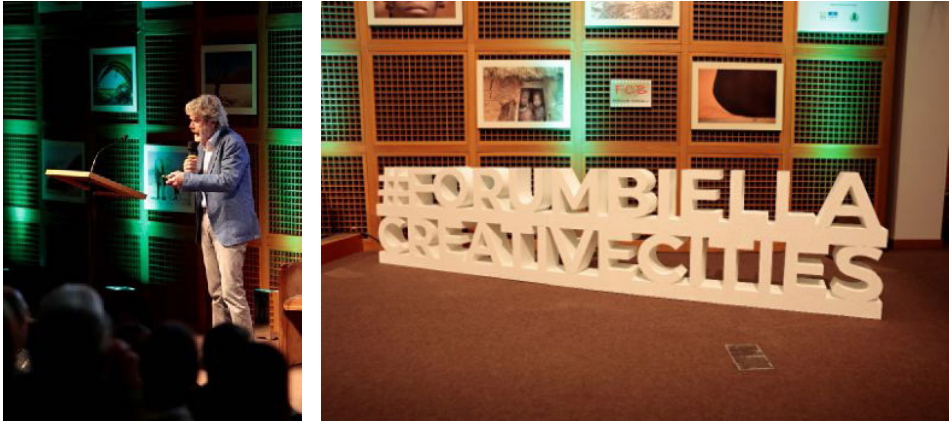


트렌드를 혁신적이고 독특한 방식으로 통합하는 핵심 개념인 지속 가능한 창의성에 전념하고 있습니다.

환경, 토양 보호, 기후 변화, 물 문화 및 경관 디자인에 대한 이들 간의 논의는 또한 생태 환경, 경제 및 윤리적 측면에서 지속 가능성 문제를 다루는 "물" 요소의 복잡성을 다루는 것을 의미했습니다.

그 포럼에는 산업계, 대학, 협회, 학교, 그리고 건축가들의 대표들이 참석했습니다. 특별한 손님으로 나탈리 모렐(알파인 컨벤션의 상임 사무국)과 게오르크 카세르(기후 및 극저온 연구 교수이자 기후 변화에 관한 정부간 패널의 멤버)가 초청되었으며, 기조 발제는 지오반니 솔디니 해양 보호 대사가 발표하였습니다. 알파인 시티 네트워크의 일원으로서, 비엘라는 지속 가능성과 환경 존중에 밀접하게 관련되어 있는 유명한 산악인 라인홀드 메스너를 초청하였습니다.

친환경적이고 지속 가능한 생산 전환에 전념하는 지역 사업체들의 상당한 참여가 있었



고, 그들은 비엘라에서 창의력의 풍부함을 보여주었습니다. 이탈리아 환경 에너지부에 의해 소개된 창의 도시 네트워크의 패널은 카라라, 파브리아노, 코모, 페사로, 그리고 파두카가 참여하였으며 현재의 창의 도시에 가치 있는 영감을 주었습니다. 포럼의 영상은 비엘라 시의 유튜브 채널에서 이용할 수 있습니다.

포럼은 두바이 출신의 재단사가 출연하는 패션쇼, 2024년으로 예정된 시상식이 있는 학교 공모전을 시작으로, 키트만슈프(나미비아)의 이미지 전시 및 기타 도시 전역의 행사를 포함한 다양한 주변 이니셔티브와 함께 진행되었습니다.

레나토 라바리니
(Focal Point of Biella)

세계 유머와 풍자 축제



가브로보는 국제적인 유머의 수도라는 명성을 가지고 있습니다. 가브로보는 백년 전에 이 독특한 이미지를 만들었고 특히 문화와 예술을 통해 수십년에 걸쳐 설득력을 얻었습니다. 세계 유머와 풍자 축제는 다양한 종류의 예술과 표현양식을 한데 모으는 가브로보의 가장 대표적인 행사입니다. 축제는 음악, 춤, 연극, 성악, 시각 그리고 현대 예술이 종합적으로 펼쳐집니다. 매년 5월, 도시는 가브로보와 그 사람들의 가장 두드러진 특징 중 하나인 유머에 초점을 맞춰 행사의 세부사항을 결정하고, 정체성을 형성하며, 부가가치를 더하는 다채로운 행사를 선보이며 가브로보라는 브랜드를 광고합니다.

“말로는 그것을 표현할 수 없고, 눈으로 그것을 보고 마음으로 그것을 느껴야합니다...”

축제의 가장 주목할 만한 행사는 카니발입니다. 각 마을의 특색 있는 카니발 전통에 대한 창의적인 해석과 매년 새로운 아이디어와 파트너십으로 의미를 풍부하게 업그레이드하는

카니발 운동은 예술가들과 참가자들과의 안정적이고 강한 관계를 제공하는 동시에 실험과 참신함에 열린 청중들을 끌어들이습니다.

가장 거대하고 매력적인 행사인 카니발의 행렬은 가브로보 전체인구의 절반이상인 약 3만명 이상의 관람객이 모입니다. 참가자들의 나이는 1세부터 101세까지 다양하며, 각 마을에 참가자로서 또는 구경꾼으로서 퍼레이드에 참가하지 않는 가족은 거의 없습니다. 카니발은 도시의 모든 학교와 유치원, 커뮤니티 센터, NGO 부문, 그리고 다른 기관들이 모두 포함되어 조직됩니다. 가장 인기 있는 행사를 통해 마을은 하나로 묶입니다.

가브로보의 카니발은 재미와 웃음의 장소로서 도시의 대중적 이미지를 홍보하고 확인하는 전략적 임무를 가지고 있으며, 모든 사람들이 직접 행사에 참여하고, 자신을 표현하며, 자신의 내면을 들여다보고, 우리 모두가 이 순간에 살고 있는 사회적, 정치적 상황을 풍자할 수 있는 독특한 기회를 제공합니다. 참가자들과 관중들을 목표로 하는 카니발의 메시지는 항상 삶을 살아가기 위한 것이었고, 삶의 공동 창조자가 되었습니다.

이는 한편으로는 공동체 전체가 지속적인 마을정체성의 형성과정에 참여할 수 있게 하고, 다른 한편으로는 공동체 의식을 갖게 만드는 '마을-고유성'의 상호관계를 형성합니다. 특히 축제와 카니발은 유럽의 가치관에 부합하는 동시대 도시의 경향을 나타내고 정체성을 확인하는 동시에 모두가 자신의 성격과 위치를 드러낼 수 있게 합니다.

벨리미라 스리스토바
(Focal Point of Gabrovo)

Welcome to Carnival Gabrovo - 18 May 2024

Web - <https://carnival.gabrovo.bg/en/home/>

Social Media - <https://www.facebook.com/Carnival.Gabrovo>

김해, 대한민국

김해, 가야금 통해 유네스코 창의자산 알리다

- 세계 애국가 · 도시 상징 노래 가야금 연주곡으로 편곡해 선물 -

김해시(2021년 공예와 민속예술 창의도시 가입)는 지난 12월 시가 보유한 ‘공예와 민속예술 창의자산’의 우수성을 알리고, 교류 중인 세계 각국 도시들과의 활발한 네트워크 협력을 희망하는 메시지를 담은 가야금연주곡 배포사업을 진행하였다.



김해시 대표 창의자산이자 문화사절단의 역할을 톡톡히 하고 있는 시립가야금연주단(감독 황정숙)의 가야금연주곡을 통해 전통문화와 가야금의 우수성을 전파하고 유네스코 창의도시들과 활발한 국제 네트워크 기회를 마련하기 위함이다.

<삼국사기 ; 한국에서 현존하는 가장 오래된 역사서>에 의하면 가야금은 김해의 옛 왕국인 ‘가야국’의 가실왕이 만들었으며 ‘가야고’라고도 한다. 찬란했던 가야 역사를 배경으로 전해져 오고 있는 한국의 고유한 전통 현악기인 가야금은 ‘가야왕도 김해’ 브랜드를 지닌 김해시의 대표 창의자산이다.

시는 이러한 가야금의 역사성과 정통성을 확보하고, 가야금 계승·보급과 문화예술 창달을 위해 1998년 김해시립가야금연주단을 창단했다. 전국 자치단체 중 가야금 단일 악기로 구성된 가야금연주단을 운영하는 곳은 김해시가 유일하다. 시립가야금연주단은 조상의 얼이 담긴 전통음악과 현재의 흐름에 어울리는 창작 음악을 소재로 연간 30회 가량 활발한 공연 활동을 펼치며 문화사절단 역할을 하고 있다.



시는 지난 7월부터 국내·외 유네스코 창의도시와 국제 자매·우호도시를 대상으로 가야금 연주 홍보영상 및 공예와 민속예술 창의자산 홍보자료와 가야금연주곡 배포사업에 대한 신청 안내 메일을 보냈다.

창의도시 등에서 애국가, 도시를 상징하는 노래 등 가야금 연주를 희망하는 다양한 장르의 곡의 악보를 보내왔고, 총 6개 도시가 최종 선정되었다.

해당 도시는 공예와 민속예술 창의도시인 나이지리아 'Bida', 김해의 국제 자매·우호도시인 베트남 '비엔호아시', 중국 '무석시', 미국 '레이크우드시', 일본 '무나카타시' 그리고 인도대사관이다.

시는 원곡의 느낌과 작곡가의 의도를 살려 가야금 연주곡으로 편곡 후 가야금 연주·녹음을 진행하였다. 또한, 이번 사업의 의미를 잘 전달하기 위해 사업 진행 과정 및 창의자산 소개, 그리고 향후 다양한 분야에서 활발한 네트워크 교류를 희망하는 메시지를 담은 동영상을 제작하여 가야금 연주곡과 함께 국내·외 창의 도시에 메일을 보냈다.

김해시는 이번 사업을 통해 시가 가진 우수한 창의자산을 모든 창의도시들과 공유하고 즐길 수 있기를 기대한다.

공예 및 민속예술 창의도시-호이안

베트남 중부에 위치한 호이안 고대 도시는 1999년 유네스코에 의해 세계 문화 유산으로 인정받았습니다. 2023년에는 공예와 민속 예술 분야 유네스코 창의 도시 네트워크의 공식 회원이 되었습니다.

호이안은 강, 호수, 해변, 섬, 들판, 그리고 맹그로브 숲이 있는 자연의 경이로운 나라입니다. 지리적인 위치는 강들이 바다로 흘러 들어가기 전에 합류하는 것 때문에 "물의 융합"이라고 여겨집니다.

이것은 16세기와 17세기에 북비는 국제 무역항으로서 역할을 했던 호이안 시의 역사를 나타냅니다. 많은 다른 나라들과의 무역과 그로인한 문화적인 적응은 역사, 건축, 문화, 종교 활동, 공예의 유무형의 유산을 보존하고 있는 정착촌의 형성으로 이어졌습니다. 이것은 이곳 사람들의 독특한 "호이안 특성"을 이루는 것에 기여합니다.

도시가 발전하는 동안, 호이안 사람들은 자연적이고 사회적인 조건들에 근거한 노동과 생산에 지속적으로 창조성을 보여주었습니다. 이것은 김봉 목공 마을, 탄하 도예 마을, 트락





야채 마을, 감탄 마을 그림과 대나무 공예, 등불 만들기, 옷 만들기를 포함한 50개 이상의 공예와 공예 마을의 형성에 기여했습니다. 재능 있고 창의적인 장인들과 장인들의 손에 의해 세심하게 만들어진 호이안의 공예품들은 상선을 통해 전 세계의 장소들로 운송되어 공동체의 생계를 유지하고 명성을 가져다 주었습니다.

많은 시간의 노력 끝에, 호이안의 주민들은 그들의 문화적이고 정신적인 삶을 즐겁게 하고, 교류하고, 애정을 기르며, 그들의 삶을 풍요롭게 하기 위해 재창가, 바이 초이 노래, 민



요들을 작곡했습니다. 호이안의 바이 초이 예술은 유네스코가 도시를 인류무형문화유산으로 인정하는데 크게 기여했습니다.

공예와 민속예술은 호이안등축제, 호이안의 전통적 직업의 가치, 해변축제, 국제합창대회, 국제요리축제, 국제실크와 브로케이드축제 등 연중 크고 작은 프로그램과 많은 활동이 호이안 행사와 축제의 핵심입니다.

국제적인 문화 교류 축제들은 또한 공예 시연, 공예품 전시회, 그리고 전통 예술 공연을 특징으로 합니다. 그것들은 호이안의 호이안 일본 문화 교류와 독일의 호이안 등불 축제 (위 니게로데), 프랑스의 호이안 등불 축제 (파리), 한국, 이탈리아, 헝가리, 일본과 같은 국제적인 문화 교류를 포함합니다. 이 행사들은 현지인들과 관광객들을 모으고 있습니다. 호이안의 지역민들은 또한 공예와 민속 예술을 문화 상품으로 개발하여 관광 산업을 활성화 하고 방문객들에게 다양한 새로운 경험을 제공합니다.

그 도시는 현재 658개의 작은 사업체와 1,710개의 가정 사업체가 있고 4,000명 이상의 직원들이 공예와 민속예술에 종사하고 있습니다. 이는 많은 창작자, 예술가, 장인, 그리고 많은 창작 분야 전문가들이 일하고 정착하며 호이안의 독특하고 매력적인 공간 뿐 아니라 재능 있고 열정적인 창작 공동체 형성에 기여하도록 끌어들이니다.

호이안이 유네스코 창의도시 네트워크의 일원이 되는 것은 그 위상을 높이고 새로운 이미지를 창출하기 위해 매우 중요합니다. 그것은 단순한 칭호가 아니라, 계획과 약속을 이행



하고 지역사회에 가치와 이익을 제공하기 위해 노력하는 것입니다. 호이안은 공예와 민예를 보존하고 발전시키기 위한 지속적인 활동뿐만 아니라, 다른 분야에서 창의성을 증진시킬 수 있는 여건을 조성할 것입니다.

시는 네트워크 내부 및 외부 구성원들과 연결 및 상호 작용하는 동시에 네트워크 확장을 위한 향후 활동을 강화하고자 합니다.

가나자와의 우타츠야마 아티스트 인 레지던스

시리폰 산시리쿨 씨는 2022년 가나자와의 아티스트 인 레지던스 프로그램에 참여한 염색 예술가입니다. 코요리 프로젝트의 그녀 작품을 위해 그녀는 태국 장관과 란나 문화 공예 협회의 다른 대표단들과 함께 우타츠야마 수공예품 박물관을 방문했습니다.

얼마 지나지 않아 그녀는 홍보 리플렛에서 발견한 아티스트 인 레지던스 프로그램에 지원하기로 결정했습니다. 치앙다오 블루는 그녀가 태국 치앙마이에 설립한 염색 공예 스튜디오입니다. 이 스튜디오의 컨셉은 "씨에서 염색까지"이며 그녀는 주저하지 않고 일본의 장인들과 다른 염색기술을 습득하기 위해 프로그램에 지원했습니다.

가나자와는 2009년에 공예와 민속 예술 분야 유네스코 창의 도시 네트워크의 회원이 되었습니다. 그 이후로, UCCN 회원들 간의 관계를 강화하기 위해 예술가 교류 프로그램이 시행되고 있습니다. 참가자들은 대부분의 시간을 우타츠야마 수공예품 박물관에서 보냈습니다.

이 시설은 도자기, 옷칠, 염색, 금속공예, 유리 등 다섯 개의 스튜디오로 나누어져 있습니다. 시리폰 산시리쿨 씨는 우타츠야마 수공예품 염색 스튜디오에서 일본의 인디고 염색을 배웠습니다. 가나자와에서 머무는 3개월 동안, 그녀는 인디고 염색 외에도 바틱(batik)과 감물염색을 배우기 위해 여러 번 다른 스튜디오를 방문했습니다.

인디고와 감물염색을 포함한 천연염색은 발효가 관건입니다. 가나자와는 '비 오는 도시'인 만큼 온도에 따라 공정이 달라졌습니다. 날씨 때문에 공정이 다소 지연되기도 했지만 2022년 11월 일본을 떠나기 전 작품을 완성했습니다.

가나자와에서 치앙다오로 돌아온 후, 그녀는 앞에서 언급한 것처럼 "씨에서 염색까지"라는 개념 아래 쪽빛 식물 "흙"을 재배하기 위해 일하고 있습니다. 그녀는 어린이와 노인들에

계 공방을 제공하는 것이 지속 가능한 창작물로 이어질 것이라고 믿고 있습니다.

가나자와의 포컬포인트로서, 우리는 그녀가 이곳에서의 경험을 태국에 있는 그녀의 스튜디오에 어떻게 적용할지 기대가 됩니다.



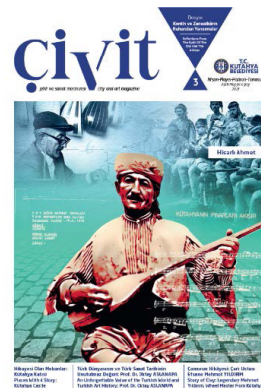
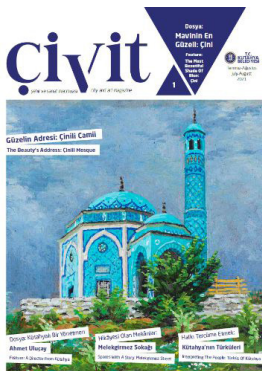
Yoko Kawa
Focal Point of Kanazawa

퀴타야의 창의산업

퀴타야는 2017년 유네스코 사무국으로부터 공예 및 민속 예술의 우수성을 공식적으로 인정 받은 튀르키예 최초의 도시라는 자부심을 가지고 유네스코 네트워크의 활동에 꾸준히 참여하고 있습니다. 전통 공예와 예술로 엮여진 이 도시의 문화적 태피스트리는 퀴타야의 풍부한 문화 유산의 전반적인 부분에 영향을 줍니다.

도시와 예술 매거진: 치빗(çivit)

유네스코 창의도시 네트워크는 퀴타야의 국내 및 국제적 인지도를 높여 우리 도시를 매우 풍요롭게 했습니다. 이 권위있는 네트워크 내에서 우리 도시의 위상을 보여주기 위한 증거로서, 우리는 이중 언어(영어와 튀르키예어)로 출간되는 매거진 '치빗(Çivit)'을 자랑스럽게 소개합니다. 이 간행물은 우리 지역의 예술과 공예를 알릴 뿐더러, 이러한 예술적 노력 뒤에 숨은 재능 있는 장인들을 소개하는 데 전념하며 최대의 성과를 이루고 있습니다.



마니세스 도자기 축제 2023

스페인에서 도자기로 유명한 마니세스(Manises)는 매년 7월에 예술가, 장인 및 단체 대표들이 모이는 글로벌 집결지가 됩니다. 올해 "도자기 축제" 행사에 치니(Çini)의 수도인 쿠타야가 초청받은 것은 중요한 인정의 의미로서, 우리 시가 "도자기 축제" 행사에 적극적으로 참여하게 된 중요한 계기가 되었습니다. 2021년에는 팬데믹으로 인해 가상으로 참석한 데 이어 올해 행사에는 쿠타야 대표단이 직접 참석했습니다.

유네스코 공예 및 민속 예술 도시인 쿠타야는 국제 무대에서 우리 지역 예술가들의 재능이 돋보이는 타일 및 도자기 작품을 자랑스럽게 선보였습니다. 우리 예술가들은 스탠드를 설치하고 축제의 활기찬 분위기 속에서 뜻깊은 문화 간 교류를 도모했습니다. 우리 지역을 대표하는 덤럽나르(Dumlupınar) 대학의 카난 귀네(Canan Günes) 박사는 월 부문 경연에서 1등을 차지했습니다.

이러한 적극적인 참여를 통해 우리는 마니세스의 예술 커뮤니티와 더불어 지식과 경험을 공유할 수 있었고, 국제 플랫폼에서 우리 도시의 위상을 새로운 차원으로 끌어올릴 수 있었습니다.





가브로보에서의 유네스코 창의도시 쿼타야

불가리아 가브로보의 연례행사인 “에타르(ETAR) 지역 야외 민속지학 박물관 전통 예술 박람회”는 올해 8월 31일부터 9월 4일까지 개최된 제18회 행사에 우리 시를 초청하였습니다. 우리 지방 자치 단체 대표단은 자매도시 관계 증진을 주요 목적으로 이번 박람회에 적극적으로 참여하였고, 쿼타야의 섬세한 은 가공의 예술성을 국제무대에 선보이며 유네스코 창의도시 네트워크 내에서 우리 도시를 알리는 데 주력하였습니다.

행사 기간 동안, 우리는 쿼타야의 민속 의상을 소개하여 방문객들의 큰 관심을 끌었습니다. 튀르키예 공화국 문화관광부를 대표하는 은 자수 예술가 사킨 야만(Sakin Yaman)은 박람회 기간 동안 열린 장인 경연대회에서 3위를 차지하며 주목할 만한 성과를 거두었습니다. 그가 특별히 디자인한 작품 "Art Talisman"은 쿼타야로부터 가브로보로 옮겨져 대회 기간 동안 제작된 작품과 함께 현재 에타르 야외 박물관에 영구적으로 전시되어 있습니다.

또한, 우리 도시를 대표하여 가브로보에 참여한 은 가공 예술가 움뮴한 오루슈 (Ümmühan Oruç)가 만든 정교한 은 장신구 세트도 에타르 야외 박물관에서 영구 전시되고 있습니다. 이러한 예술적 성과는 쿠타야의 문화유산에 대한 세계적인 인지도를 높일 뿐만 아니라 우리 도시와 가브로보 간의 지속적인 문화 교류에도 기여합니다.



예술의 통합적인 힘

쿠타야 창의 문화 산업 정상회의

2023년 10월 19일부터 22일까지 쿠타야 지방 자치 단체가 치밀하게 주최하고 에뛰드 프로젝트 위원회가 전문적으로 조직한 "창의 문화 산업 정상회의"가 쿠타야에서 열렸습니다. 성대한 개막식에는 참가 도시들과 자매 도시들을 대표하는 국기들이 전시되어 행사가 담고있는 글로벌 협력을 상징했습니다. 리본 커팅식에 이어 비공개 회의, 패널 세션, 휠 돌리기 경연 대회, 자이벡(Zeybek) 아트 공연, 라쿠(Raku) 소성, 요리법 축제 및 디지털 전시회 등 다양한 참여 프로그램들이 행사를 더욱 풍성하게 만들었습니다.

우리 도시는 전 세계 20개국 이상에 걸쳐 40 개 이상의 도시에서 온 예술가, 장인 및 도시 대표를 포함한 귀빈들을 맞이했습니다. 또한 튀르키예 내에서도 18개 도시로부터 존경받는 예술가, 장인, 대표 및 시장이 참석하여 행사를 빛냈습니다. 패널 세션에서는 경험 많은 연사들이 참여하여 쿠타야의 창의 문화 산업의 근간을 이루는 예술에 대한 통찰력을 공유하고 프레젠테이션을 진행하였습니다.





이 정상회의는 키타야의 예술 유산의 기초를 구성하는 다양한 문화적 표현을 고무하고 협력을 촉진하며 국제 교류를 위한 활발한 플랫폼 역할을 했습니다. 행사의 일환으로 마련된 특별 전시를 통해, 예술 애호가들은 유네스코 인간문화재(Living Human Treasure)의 타일 예술가인 메흐메트 귀르소이(Mehmet Gürsoy)와 함자 위스툰카야(Hamza Üstünkaya)의 독보적인 걸작 컬렉션과 더불어 알로파사(Alopasall)의 타일 예술가 이스마일 이기트(Ismail Yigit)와 이브라힘 코카오루(İbrahim Kocaoğlu)의 탁월한 기증작품들에 깊은 인상을 받았습니다.

또한, 선물 전달 행렬인 "도자기 산책(Ceramic Walk)"이 이루어졌는데, 이는 케라미카(Keramika), 툴루 도자기(Tulu Porcelain), 아이딘 수공예(Aydın Handicrafts) 및 에르메



스 도자기(Hermes Porcelain) 회사가 후원한 행사로 쿠타야 시청 건물 앞에서 시작되었습니다. 행렬은 자페르 광장(Zafer Square)을 지나 시청 건물로 되돌아와 마무리되었습니다. 참가국들과 자매 도시들의 깃발을 든 전담팀과 의정서 대표들이 함께 행진을 이끌었습니다. 이 행진은 쿠타야 시민들에게 친절하게 선물을 나눠주는 매우 특별한 전시로 펼쳐졌습니다.

정상회의 마지막 날, 참가자들은 게르미얀(Germiyan) 거리로 가서 역사적이고 예술적인 분위기를 감상했는데, 이 곳은 우리 도시의 문화 유산이 면밀하게 보존되어 있고 수많은 예술가와 공예가들이 거주하고 작업하는 안식처입니다. 이어서 타일 박물관에서는 타일 예술에 관한 역사적 뿌리부터 현재에 이르기까지의 설명을 통해 통찰력을 얻는 시간을 가졌습니다. 가장 주목할만한 하이라이트는 오래된 목재 용광로가 있는 엘함라 타일 공

방(Elhamra Tile Workshop)을 방문한 것이었는데, 알리 오스만 케르크크(Ali Osman Kerkük)가 제작하여 지금까지도 여전히 작동되고 있는 이 용광로를 통해 도시의 풍부한 역사를 가늠할 수 있었습니다. 이번 탐방은 엄선된 문화 투어로 원활하게 이루어졌습니다.



타일, 바늘귀, 은 자수, 카펫과 양탄자 직조, 자수, 목각, 천 인형 제작, 알라투르카 (alaturka) 다이아몬드 가공 등 쿼타야의 전통 예술과 공예품들은 여러 세대에 걸쳐 소중한 계 전승되어오며 도시의 창의 문화 산업의 활기찬 태피스트리를 만들어가고 있습니다.

하잘 바부르(Hazal BABUR)

(프로젝트 매니저/쿼타야 시 에뛰드 프로젝트)

휴메이라 테멜 듀버(Hümeyra TEMEL DÜVER)

(프로젝트 매니저/쿼타야 시

에뛰드 프로젝트)

마니세스, 스페인

도자기 창의도시, 마니세스

마니세스는 스페인 발렌시아의 대도시 지역에 위치한 지중해 도시다. 마니세스는 투리아 (Turia) 강 오른쪽 강둑에 위치하고 있으며 오르타 수드(L'Horta Sud) 지역에 속해 있다. 2021년 11월 8일 이후 마니세스는 14세기로 거슬러 올라가는 역사 깊은 도자기로 인해 공예 및 민속예술 분야의 유네스코 창의도시 네트워크에 속해 있다. 현재 이 도시는 도자기 세계를 중심으로 한 다양한 행사를 일 년 내내 개최하고 있다.

국제 행사 중에는 2024년 봄에 제16회를 맞이하는 유럽에서 가장 중요한 현대 도자기 대회 중 하나인 “마니세스 국제도자기 비엔날레”(Manises International Ceramics Biennial)가 눈에 띈다. 이 비엔날레는 전 세계적으로 큰 주목을 받고 있으며 최근 몇 차례에 걸쳐 많은 국가의 예술가들이 참가했다.

올해 “마니세스 국제도자기영화제”(Manises International Ceramics Film Festival)가 처음으로 개최되었다. 이 행사는 최신 영화에 대한 개요를 제공하는 것을 목표로





만들어졌으며, 주제는 재료, 공예 또는 산업 전통, 현재 또는 역사, 예술 작품 또는 단순히 상상력을 펼치기 위한 출발점 등 모든 관점에서의 도자기에 초점을 맞추고 있다. 다음 영화제는 2024년 봄에 마니세스 국제도자기 비엔날레와 함께 개최될 예정이다.

도자기협회는 10년 이상 정기적으로 고고학 발굴을 진행해 왔으며, 이러한 작업은 청소년과 대학생을 중심으로 한 고고학 자원봉사 캠프를 촉진시켰다. 14세기 이후 마니세스에서 계속된 도자기 생산으로 인해 이 활동과 관련된 수많은 고고학적 유물이 보존되어 있다. 대부분의 증거는 오브라도르스(Obradors) 지역에 위치해 있다. 이곳은 7세기 이상 거슬러 올라가는 도자기 증거들이 발견되는 고고학적 지역이다. 이 지역의 하층토에서는 유럽에서 가장 중요한 중세 도자기 생산지의 역사를 읽을 수 있다.

마니세스는 또한 “도자기 퍼레이드”(Ceramics Parade)를 100년 이상 매년 개최해 오면서 축제 행사와 인기 있는 활동을 조직하고 있다. 퍼레이드는 수레를 타고 도시의 주요 거리를 행진하며 지역 장인들이 만든 도자기를 시민들에게 나눠주는 행사다.

“도자기축제”(Ceramics Festival) 역시 1972년부터 개최되고 있는데, 이 기간 동안 장인들과 예술가들은 도시를 놀라운 도자기 풍경으로 바꾸고, 거리에서 작품 시연을 한다. 이 행사에서 방문객들은 직접 점토를 빚거나 이미 전시된 작품을 구입하면서 참여할 수 있다. 이 도시가 유네스코 창의도시로 지정된 이후, 바르셀루스(포르투갈), 파두카(미국), 마다바(요르단), 퀴타히야(튀르키예) 등 많은 창의도시들이 마니세스 축제에 참여하여 전 세계적이

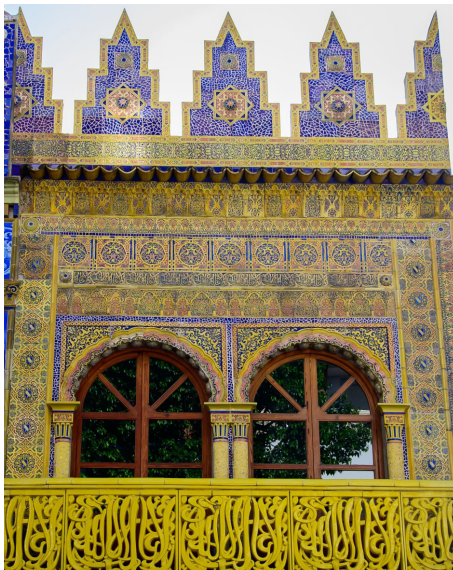
고 국제적인 접근방식을 제공했다.

또한 매년 마니세에서는 여러 도자기 전시회가 열리고 있다. 현재 유네스코 창의도시 지정 2주년을 기념하여 2024년 1월 말까지 두 개의 전시회가 열리고 있다.

한편, 국립도자기전문가협회(National Association of Ceramic Professionals)는 “도자기 장난감”(Joguets en ceràmica) 전시회를 개최하고 있다. 이 전시회는 게임, 장난감 및 상징적인 캐릭터들을 도자기 작품을 통해 해석한 것이다.

다른 한편, 마니세스는 창의도시 르셀로스(포르투갈)를 초청하여, 그 도시의 가장 특징적인 도자기를 보여주는 “바르셀루스 점토 인형의 환상적인 세계” 전시회를 개최하고 있다. 이 전시에서는 포르투갈 마을 주민들의 구전 전통, 집단 기억, 문화 유산을 반영하는 수공예 인형을 선보이고 있다.

마니세스는 스페인 최초로 유네스코 창의도시로 지정된 도시다. 그리고 최근의 지정 이후에도 여전히 유일한 도시로 남아 있다. 도자기 창의성을 지속가능한 도시 발전, 사회 포용



및 문화적 영향력의 원동력으로 자리매김하는 것은 이 발렌시아 지방자치단체의 필수적인 목표가 되었다.



파두카, 미국

UCCN 회원 10주년을 기념하며

파두카는 2023년을 유네스코 창의도시 네트워크 회원으로 10주년이 된 것을 기념하며 보냈습니다. 지난 12개월 동안 파두카는 기존 프로젝트와 파트너십을 유지함과 동시에, 공예 및 민속 예술 부문 외에 다른 부문의 창의 도시와 새로운 협력을 확대시키는 데 중점을 두었습니다. 한가지 우선 순위는 지역 주민들에게 UCCN을 홍보하는 데 더 많은 시간을 할애하는 것이었습니다. 주민들에게 창의 도시와 UCCN 내에서 파두카의 역할에 대해 교육하기 위하여 지역 인쇄 매체, 텔레비전 및 소셜 미디어를 활용한 마케팅 캠페인을 만들었습니다. 파두카 창의 도시 팀은 #MyPaducah라는 수상 캠페인을 만들었는데, 이 캠페인은 주민들이 도시를 즐기고 있는 자신의 사진들을 공유하도록 장려했습니다. 파두카 창의 도시 팀은 일 년 내내 시민 단체들과 이야기를 나눴습니다. 파두카 창의 도시에 대한 예술과 문화단체들의 주인의식은 7월 한 달 동안 가장 분명하게 두드러졌습니다. 그 기간에 발표했던 파두카 로타리 클럽 연사들은 모두 UCCN과 관련된 경험을 언급했으며, 이러한 내용은 프로그램의 계획과는 전혀 관련이 없었습니다.

지난 4월, 이탈리아의 공예 및 민속예술 창의도시 파브리아노의 종이제작 장인인 산드로 티베리(Sandro Tiberi)가 예이저 아트센터(Yiser Art Center)가 주최하는 판타스틱 파이버(Fantastic Fibers)의 참가자로 파두카를 방문했습니다. 산드로는 미국 퀼트인 협회 퀼트 워크(American Quilter's Society QuiltWeek)를 방문하고, 강연하고, 학교들을 방문하고, 리셉션에 참석하고, 예술가들을 만나는 등 바쁜 일정을 보냈습니다. 이번 방문에서 산드로는 파두카의 지역 담당자(focal point)인 메리 해먼드(Mary Hammond)의 집에 머물렀는데, 이는 파두카에서 처음 있는 일이었습니다.

섬유 예술가 수잔 스펜서(Susan Spencer)는 산드로와 만나 자신의 전통적인 종이 패

턴 제작 회사인 심리 시스템스(Seamly Systems)를 어떻게 패션 디자이너에게 디지털 디자인 도구를 제공하는 소프트웨어 시스템으로 성장시켰는 지에 대해 이야기했습니다. 그녀는 이것을 이룰 수 있었던 것은 스프로킷 파두카(SPROCKET Paducah)를 통해서였는데, 이 기관은 기술 기반 비즈니스를 육성하고, 협업을 촉진하며, 성공을 위한 필수 자료들을 제공하는 데 전념하는 디지털 경제 개발 조직입니다. 수잔은 또한 켄터키 공과대학 파두카 캠퍼스(University of Kentucky College of Engineering Paducah Campus)의 공학도들과 협력하여 3D 소프트웨어를 개발했습니다. 산드로 티베리는 2024년 4월 파두카에서 열리는 판타스틱 파이버(Fantastic Fibers) 대회 of 심사위원으로 초청되었습니다.

10주년 기념행사의 또 다른 하이라이트는 2022년 진주 세계 민속예술 비엔날레를 통한 직접적인 성과였습니다. 미국 남부의 전통음악을 연주하는 휠하우스 루스터스(Wheelhouse Rousters)는 비엔날레의 문화 공연에서 파두카를 대표했습니다. 수코타이, 와가두구, 바키오 시, 비다, 암본 출신의 음악가와 무용수들과 많은 우정을 쌓았습니다. 파두카와 인도네시아의 음악 부문 창의 도시인 암본(Ambon)에서 온 음악가들 사이에는 특별한 우정이 빠르게 형성되었습니다. 카이홀루(Kaihulu)의 음악가 6명과 암본의 포컬포인트 로니 로피즈(Ambon Focal Ronny Loppies)는 파두카를 방문하고 로어 타운 예술 음악 축제(Lower Town Arts & Music Festival)에 참가하기 위해 편도 10,000마일을 여행했습니다. 로어 타운은 국가 유적지로 등재된 지역에 위치한 예술 지구입니다. 카이홀루와 휠하우스 루스터스는 레스토랑, 텔레비전 및 거리에서 예정된 공연과 즉흥 공연까지 여러번의 공연을 공동으로 진행했습니다. 그 방문은 모두에게 풍요로움을 선사했습니다. 로니 로피즈도 또한 파두카의 포컬포인트인 메리 해몬드의 집에 머물렀습니다. 이러한 사적인 경험은 지식 교환과 관계 형성을 증진시킵니다.

파두카가 2022년 마니세스 도자기 축제에 초대된 후에 또 다른 교류가 이루어졌습니다. 마니세스는 스페인의 공예와 민속 예술 부문 창의 도시입니다. 마니세스 도예가이자 아마추어 요리사인 제이미 로메로(Jamie Romero)가 파두카를 방문했습니다. 그는 서부 켄터키 커뮤니티 기술 대학(West Kentucky Community & Technical College)에서 전통적인 스페

인 식사를 준비하는 요리 수업을 함께했습니다. 그는 또한 고등학교 요리 수업과 파두카 예술 디자인 학교(Paducah School of Art & Design)를 방문했습니다. 제이미와 지역 도예가 미치 김볼(Mitch Kimball)은 프레이트 하우스(Freight House) 레스토랑의 유명한 파두카 셰프, 사라 브래들리(Sara Bradley)와 협력하여 특별 기념 마린 식사에 사용될 접시, 잔 및 서빙 그릇들을 굽는 동안 지역 사회가 방문하도록 초대했습니다. 사라는 최근 브라보 텔레비전 네트워크의 탑 셰프: 세계 올스타들(Top Chef: World All Stars)에 참가했습니다.

몇 달 후, 파두카의 예술가와 사업가 대표단이 2023년 도자기 축제에 참여하기 위해 마니세스를 방문했습니다. 파두카 창의 도시의 리즈 해먼즈(Liz Hammonds)를 포함한 일행이 이번에는 파브리아노(Fabriano)로 가서 산드로 티베리(Sandro Tiberi)를 방문하여 전통적인 종이제작에 대해 배웠습니다. 이 대표단은 마니세스와 파브리아노의 창작자들과 새로운 관계를 구축했고, 본국에서 UCCN의 사명을 더욱 발전시키기 위한 영감을 가지고 파두카로 돌아왔습니다.



파스토, 세계의 창의도시

2021년 유네스코 공예 및 민속예술 분야 창의도시로 지정됨으로써 파스토는 다시 한번 국가적, 국제적으로 남부의 문화적 배경과 예술적 전통을 인정받고 있습니다.

다양한 장인정신이 자연자원을 변형시키고 조합한 이 남쪽 땅의 대표적인 수공예품들은 가치가 매우 높은 독특한 작품들입니다. 장인의 감정 뿐 아니라 유산을 보존할 수 있는 조상의 기술을 배우고 영감을 얻기까지 총체적인 정교화 과정을 거칩니다.



크리에이티브 라인 공예

목공예

루테리아타모(Tamo)의 베니어 기법

금속 세공

보석

가죽공예

종이 접착 (카니발)

잔디 바니쉬

가죽 엠보싱

내각제

도자기

직조

우드 터닝

목각

도자기

보석



대중예술

파스토의 흑과 백 카니발

장인, 예술가, 무용가, 연극인, 조각가, 화가, 관리자, 온 가족의 상상력이 이 인류무형문화유산에 모이고, 이 대중적인 축제는 원재료인 모파-모파를 멋진 독특한 작품으로 변형시키는 공예 기법을 초월하여 파스토의 창의성과 인류무형문화유산을 가시적으로 발현시킵니다. 이는 장인들이 자신의 기법을 디자인하고 적용하여 나무 조각들을 고운 색종이로 장식하는 마법의 과정입니다.



Strengthening the Centro Empresarial Escuela de Artes y Oficios as a Center for Creative Entrepreneurship.

파스토의 중심부에 위치한 Centro Empresarial Escuela Artesy Oficios는 창의적 기업가 정신의 발원지로서의 입지를 공고히 하고 있습니다. 전 시민이 보여주는 풍부한 공예와 문화적 풍요로움에도 불구하고 새로운 세대에게 지식을 전달할 수 있는 플랫폼이 부족하여 시간이 지날수록 이 전통이 점점 더 위협받고 있습니다. 따라서 우리의 전통을 보존하기

위해 이러한 플랫폼을 필수적인 도구로 개발할 필요가 있습니다. 따라서 기업교육을 중심으로 기업가정신을 위한 지식과 기회의 전달의 장으로서 연수할 수 있는 공간을 마련하는 것은 중요합니다.

기업가들이 창의적으로 생각하고 현재의 과제에 대한 독특한 해결책을 개발하도록 장려하는 것은 "Pasto Ciudad Creativeiva en Artesanía y Artes Populares 2021-2025" 실행 계획과 일치하며, 여기서 "Centro Empresarial Escuela de Artes y Oficios"의 강화는 기술적 지식을 새로운 세대에게 전수하고 기업가적 기술을 제공하기 위한 초석입니다. 따라서 시민의 문화적 부는 수익과 변화를 창출하는 지속적인 원천이 됩니다.

창의적인 문화 아젠다

매우 다양한 문화예술적 표현들은 파스토를 다양한 표현들 속에서 전통과 지식을 융합하고 지역 발전의 한 축으로서 경제적 역동성을 활성화하는 활기찬 문화 제공의 도시로 만듭니다.

파스토에서 열리는 문화 행사는 다음과 같습니다:

Onomastic San Juan de Pasto- - June 2023

Carnival Square

Carnival of Blacks and Whites of Pasto

Onomastic San Juan de Pasto

Holy Week

International Theater Festival

Peasant Music Festival

International Film Festival of Pasto FICPA

Galeras Rock

Pasto Jazz World Music
San Juan de Pasto Art Salon
International Music Trios Competition
International Comic Convention
Mercartesano
Cultural Heritage Week
Artisan Carnival
Art, Crafts and Design Fair

장인의 도시 파스토는 예술가, 문화, 관리자, 창작자의 타고난 재능에서 강점을 찾으며, 그 가치로 인해 창의도시로 지정되었습니다.

선조들의 유산인 원료로서의 창의성을 높이는 주체들 간의 협력과 좋은 거버넌스 실천을 통해 지속가능성을 부여하는 것이 모두의 약속이며 앞으로도 그럴 것입니다.

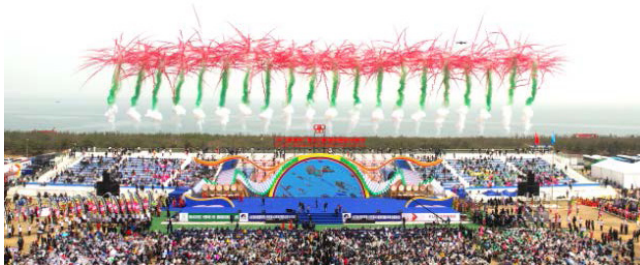
기슬라 체카 산호
(Focal Point Pasto Creative City)

웨이팡, 중국

웨이팡 국제 연 축제



전세계에 연으로 유명한 웨이팡은 깊은 연 문화와 긴 역사를 자랑스럽게 여깁니다. 역사적인 기록에 따르면, 2,400년도 이전에, 중국 목공의 아버지인 루반(魯班)이 최초로 나무로 연을 만들었고 그것을 웨이팡의 루 언덕에서 날리는 것에 성공하였습니다. 이것은 지역에서 연이 대중화 된 시초로 여겨집니다. 최



초의 종합적인 국제적 수준의 행사들 중 하나로, 국가체육총국, 국제연맹, 웨이팡시 인민정부의 공동 후원으로 1984년 4월, 웨이팡 국제 연 축제가 시작되었습니다. 40년 동안 성공적으로 개최된 연 축제는 매년 4월 셋째 주 토요일에 시작합니다.



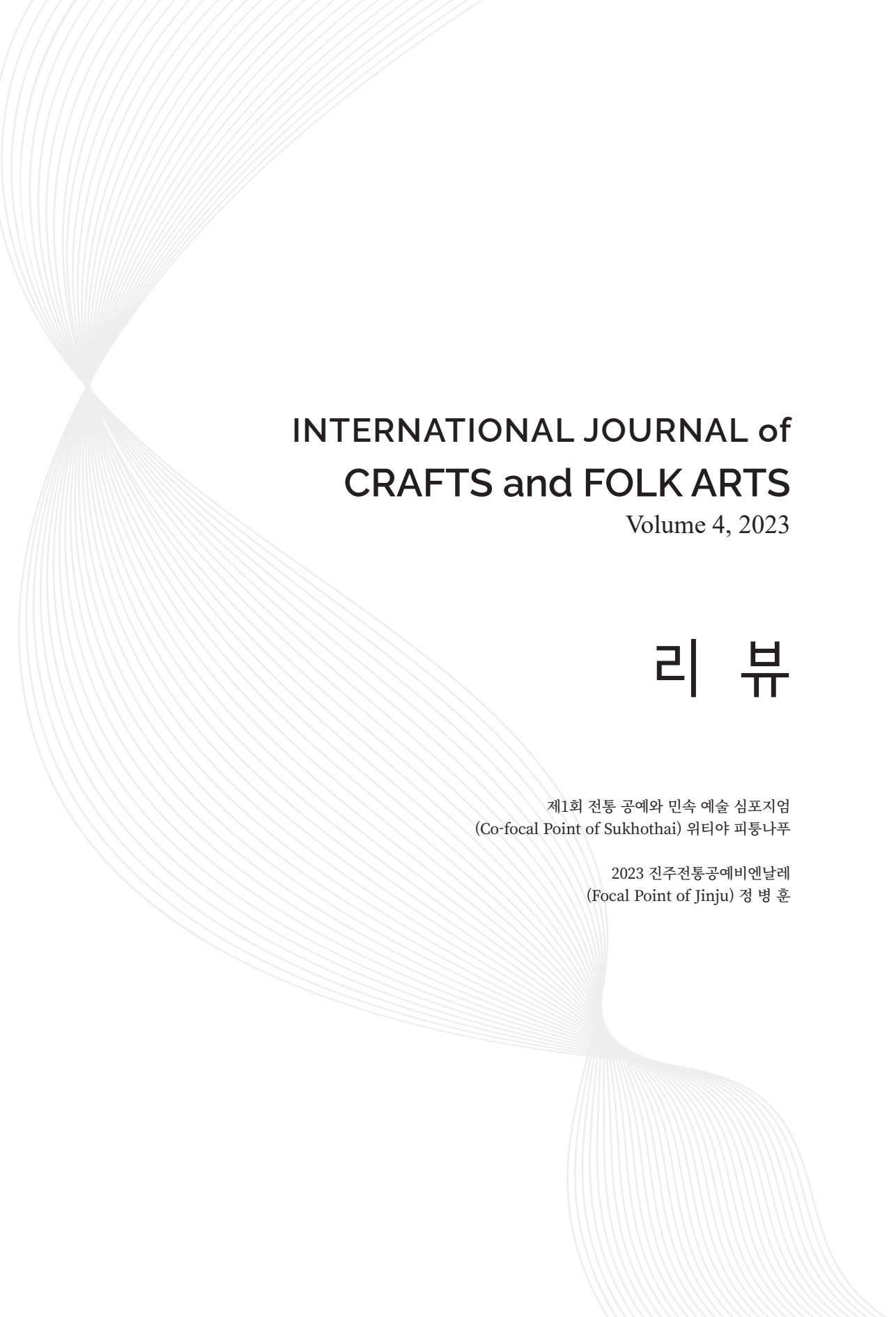
1988년 4월 1일, 제5회 웨이팡 국제 연 축제 기간 동안, 웨이팡시는 여러 나라의 연 협회에 의해 "세계 연의 수도"로 지정되었습니다. 국제 연 연맹은 1989년 4월 1일 중국 국무원의 승인을 받아 웨이팡에 설립되었습니다. 그 연맹은 애초 16개의 회원국으로 시작하여 오늘날 67개 국가가 회원으로 가입되어 있습니다.

웨이팡 국제 연 축제는 국내외적으로 널리 알려진 종합적이고 국제적인 행사로서 정치·경제·문화적으로 중요한 행사일 뿐만 아니라 도시의 발전 성과를 보여주고 지역경제·국제교류·협력을 증진시키는 중요한 창구입니다. 웨이팡 국제 연 축제는 최근 발전과 혁신의 흐름에 발맞추어 중국에서도 특색 있는 문화 브랜드로 발전하고 있습니다.

웨이팡 국제 연 축제는 "연 제목, 연단 만들기, 사업 운영"의 활동 모델을 만드는 데 앞장서며 10,000개의 연으로 비행 쇼, 세계 연 선수권 대회, 전국 스포츠 연 및 야광 연 초청 대회 등을 개최했습니다. 웨이팡에서 가장 독특하고, 대표적이며, 영향력 있는 행사로서, 그것은 또한 지역민들을 위한 큰 축제입니다. 축제의 명성이 높아짐에 따라, 전 세계의 관람객들이 웨이팡을 방문하고 있습니다.



다. 개막식에는 연을 연습하는 사람들과 웨이팡 국제 연 축제에 참가하기 위해 수 천 마일을 여행한 71개국 및 지역의 팬들을 포함하여 20만 여명이 참가합니다.



INTERNATIONAL JOURNAL of
CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

리뷰

제1회 전통 공예와 민속 예술 심포지엄
(Co-focal Point of Sukhothai) 위티야 피통나푸

2023 진주전통공예비엔날레
(Focal Point of Jinju) 정 병 훈

제1회 전통 공예와 민속 예술 심포지엄

(2023년 2월 4일, 태국 난)

전통 공예 및 민속 예술 심포지엄은 난(Nan) 시가 지속 가능한 관광 행정 지정 구역(DASTA: Designated Areas for Sustainable Tourism Administration)의 여섯 번째 지역 (난) 및 네번째 지역(수코타이)과 공동 협력하여 개최한 첫 번째 국제 행사입니다. 이 심포지엄은 UCCN 대표단의 이동 편리성을 고려하여 장소를 대여하고 현장에 참여하는 연사들과 참가자들을 돕기 위해 태국 컨벤션 및 전시 사무국(TCEB)의 지원을 받아 진행되었습니다. 특히 UCCN공예 및 민속 예술 부문 도시인 수코타이의 공동 지역 담당자이자 유네스코 창의 도시 네트워크의 구성원들과 소통하면서 이 국제 심포지엄에 기여해주신 위티야 피통나푸(Witiya Pittungnapoo) 부교수와 그가 이끄는 나레수안 대학의 건축, 예술 및 디자인 학부에 감사드립니다.



이번 심포지엄은 난과 수코타이 창의도시들이 전통 공예와 민속 예술을 진흥하기 위한 행동을 촉구하면서, 문화적 다양성을 강조한 2022년 몬디아컬트 선언(MONDIACULT Declaration)의 맥락을 이어 시기 적절하게 개최된 행사였습니다. 이 행사는 해외의 UCCN 회원들과 태국 내의 창의 도시들이 지속 가능한 발전을 달성하기 위해 도시를 보다 더 다문화적이고 포용적인 사회로 만들고자 문화적 정체성과 모범 사례를 공유할 수 있도록 해주었습니다. 게다가, 전통 공예와 민속 예술에 대한 새로운 담론을 공동 제작하고 여러 민족 집단들이 다문화 사회 전반에 걸쳐 그들의 공예품과 문화적 정체성을 표현하고 교류할 수 있도록 촉진하는 것은 UCCN 회원들과 파트너들 사이에서 떠오르는 관심사 중 하나입니다. 참가자 수는 30명의 현장 참가자들(공공, 민간, 다양한 협력체들의 장인들)과 8명의 도시 대표들(현장), 그리고 온라인으로 발표해준 UCCN의 연사들 6명이었습니다.



한국의 공예 및 민속예술 도시, 진주의 포컬포인트이자 UCCN공예 및 민속예술 클러스터의 부코디네이터로서, 기조 연설을 해 주신 정병훈 교수께 특별한 감사를 전합니다. 그는 진주시를 아시아에서 선도적인 역할을 하는 성공적인 창의도시로 만드는 데 풍부한 경험과

모범 사례를 보여주었습니다. 지속 가능한 관광 행정 지정 지역(DASTA) 중 네번째 지역(수코타이)의 집행위원장인 나윈 프레차파니차야쿨(Nawin Prechapanitchayakul) 대령과 부 집행위원장이자 수코타이 UCCN의 공예 및 민속 예술 부문 공동 포컬포인트인 위라위트 찬타와랑(Weerawit Chanthawarang)은 수코타이가 보다 창의적인 접근 방식으로 문화유산 을 홍보하고 보존하는 방법에 대해 발표했습니다. 수코타이 UCCN의 또다른 공동 포컬포인트이자 나레수안 대학교 부교수인 위티야 피통나푸 박사는 지속 가능 개발 목표 달성을 위한 UCCN의 사명을 완수할 수 있도록 장인과 창의적인 기업가들에게 힘을 실어주기 위해 어떻게 시와 협력할 수 있는 지에 대한 해법을 공유했습니다.



난의 주지사(Mr. Viboon Vaewbundit)와 부지사(Mr. Kritchphet Petcharaburanin)는 난 시가 UCCN 회원 신청을 하기 위하여 UCCN 미션을 어떻게 도시 전략 개발 및 5개년(2023-2027) 실행 계획에 통합시키면서 준비해 왔는 지에 대해 발

표했습니다. DASTA 여섯 번째 지역(난)의 집행위원장인 수파라다 칸디사야쿨(Suparada Karndissayakul)씨는 난(Nan)이 우수한 공예와 누구나 접할 수 있는 민속 예술의 창의 도시라는 비전을 반드시 이루기 위해 창의적이고 문화 기반적인 일련의 활동들을 연중 내내 실행하는 도시의 구상을 발표했습니다. 또한 DASTA 지역 7(수판부리)의 집행위원장인 솜진 찬카라비(Somjin Chankarabi)박사는 음악 부문에서 공공 및 민간 파트너십의 모범 사례를 공유했습니다.

UCCN 공예 및 민속 예술 부문 코디네이터이자 미국 파두카 UCCN의 포컬포인트인 동시에 파두카 컨벤션 및 방문자 센터의 전무 이사인 메리 해몬드(Mary Hammond)를 비롯하여 함께 온라인으로 발표해 준 훌륭한 연사들에게 깊은 감사를 드립니다. 메리 해몬드는 파두카 시의 우수 사례들과 성공 요인들에 대해 발표하였습니다. 한편 UCCN 미디어 아트 부문 도시인 영국 요크의 지역 담당자인 크리스토퍼 베일리(Christopher Bailey)교수는 어떻게 과학과 기술이 요크의 문화 유산에 영향을 주었는 지에 대해 나누어 주었습니다. 또한 UCCN 공예 및 민속 예술 부문 도시, 중국의 웨이팡(Weifang)시의 공동 지역 담당자인 핑핑 탄(Pingping Tan)은 하늘을 활기차고 다채롭게 수놓는 멋진 국제 연 축제를 소개했습니다. UCCN 음악 부문 도시, 인도네시아 암본(Ambon)의 지역 담당자인 로니 로피스(Ronny Loppies)씨는 지속 가능한 발전을 이루기 위한 어떤 음악적 현상으로 청중들에게 영감을 주었습니다. 마지막으로 UCCN 디자인 부문 도시, 베트남 하노이의 지역 담당자이자 하노이 문화체육부 문화유산 관리과장인 팜 티 란 안(Pham Thi Lan Anh)씨와 하노이 국립 대학교 강사인 루 티 탄 레(Lu Thi Thanh Le)박사에게도 감사합니다. 그들은 창조경제에 부합하는 작업을 달성하고 지역 기업가들이 더 많은 소득을 창출할 수 있도록 공예품을 재디자인 하는 방법을 공유해 주었습니다.



이 국제 행사는 난 도(Province)에서 주최한 제5회 세계 이우-미엔(Iu-Mien) 문화 축제(2023년 2월 3-5일) 기간동안 동시에 개최되어 부족 공예와 이우-미엔(난의 11개 민족 중 하나) 문화도 함께 홍보했습니다. 인상적인 것은 이번 축제 기간 동안, 7개국(미국, 캐나다, 프랑스, 중국, 베트남, 라오스, 태국)으로부터 약 10만 명의 이우-미엔족이 모여 자신들의 토속 공예와 문화를 소개하고 교류했다는 것입니다.

위티야 피통나푸
(Co-focal Point of Sukhothai)

2023 진주전통공예비엔날레

진주는 공예와 민속예술 분야의 문화재를 보존하고 계승하기 위해 노력했지만, 이를 산업화하고 국제화하는 데에는 소홀했다. 따라서 진주시는 UCCN 회원이 된 이후 공예와 민속예술 분야의 국제행사를 개최하기로 결정했다. 2년마다 개최되는 '진주세계민속예술비엔날레'와 '진주전통공예비엔날레' 등이 대표적이다.

제1회 진주전통공예비엔날레는 진주지역 문화산업 발전과 UCCN 공예·민속예술 서브네트워크 도시 간 교류 활성화, 진주예술인의 창작 기반 조성을 목적으로 2021년 11월 4일부터 21일까지 개최되었다.

이 행사에는 프랑스, 미국, 이탈리아, 태국, 일본, 남아프리카공화국, 불가리아, 베냉, 에스토니아, 오스트리아 등 10개국 12개 창의도시 출신 13명의 예술가가 참여했다. 부대행사로 진주 레지던스 프로그램 참여작가들의 전시, 비엔날레에 참가하는 해외작가들의 라운드테이블, 국제포럼, 특강 등이 진행됐다. 이번 행사에는 국내의 작가 43명의 작품 200여 점이 전시됐고, 관람객 수는 1만 5000여 명에 달했다.

제2회 진주전통공예비엔날레는 '오늘의 공예, 내일의 전통'이라는 주제로 2023년 11월 1일부터 12월 10일까지 약 40일간, 진주역 차량정비장과 구 진주역사 일대에서 개최됐다. 10월 31일 열린 개막식에는 진주시장을 비롯해 국내외 귀빈, 조직위원, 해외 작가 10명, 국내 작가 30명, 해외 창의도시 포컬포인트 4명 등이 참석했다.

이번 비엔날레에는 유네스코 창의도시 10개 도시(발라렛, 바다, 치앙마이, 코모, 가브로보, 가나자와, 쿠타히아, 와가두구, 파두차, 단바사사야마)의 작가 10명과 현지 작가 30여 명이 참여했다.

전시는 두 곳에서 진행됐다. 먼저, 구 진주역에는 해외 창의도시 작가들의 작품이 전시되었



고, 차량정비장에는 '진주소목장 인 디자인'과 국내 작가들의 작품이 전시됐다. 진주 지역 작가들의 작품이 별도의 전시 공간에 전시되었다.

본 전시에 앞서 지난 9월 23일부터 10월 8일까지 서울 인사동 KCDF 갤러리에서 '진주 소목장 인 디자인' 섹션이 사전 전시됐다. 이번 섹션에서는 진주의 소목장과 디자이너의 협업을 통해 제작된 작품들이 전시됨으로써, 전통공예의 현대적 활용을 모색하였다.

본 행사는 1925년경 건설된 진주역 차량정비장(등록문화재 제202호)을 비엔날레의 주요 전시장으로 활용하여, 전통 가옥과 전통 건축물을 보존 및 재사용하고, CO2를 생성하는 건축물의 신축을 지양하는 사례를 선보였다. 이로써 올해 비엔날레는 국제적 차원에서 환경 및 생태 문제에 대한 인식을 높이는 실천 사례를 배우고 공유하는 기회를 제공했다.

이번 비엔날레에는 제1회 비엔날레보다 3배 이상 늘어난 총 45,380명의 관람객이 참관했다. 또한, 해외 창의도시 작가들의 수준 높은 작품이 전시되어 관람객들의 호평을 받았다.

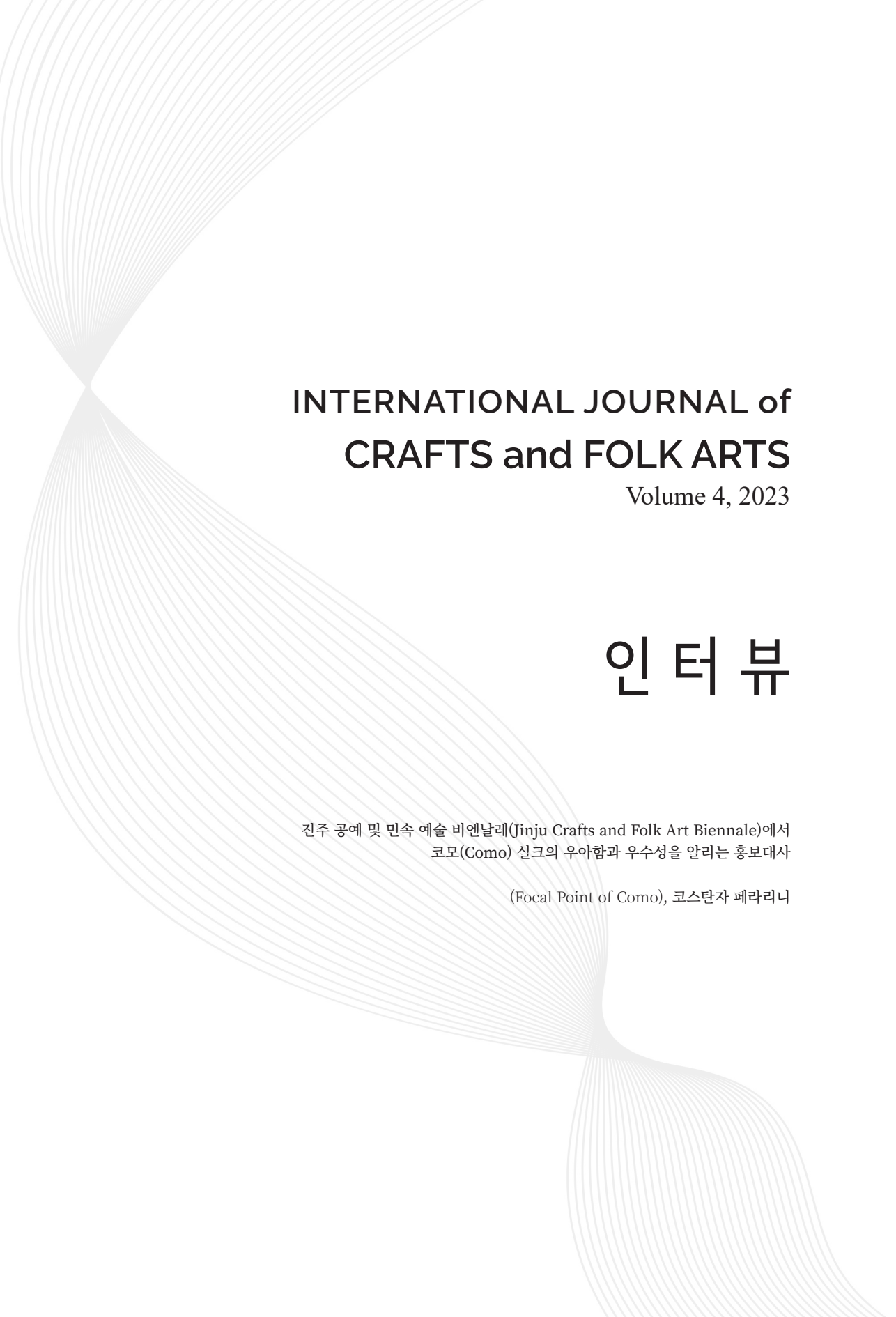


이 비엔날레 행사는 창의도시 간의 문화교류에 기여하고, 문화다양성이라는 UCCN의 사명을 실현하는 데 도움을 주며, 특히 개발도상국의 예술가들이 국제무대에 진출할 수 있는 기회를 제공했습니다. 특히 진주시로서는 공예와 민속예술을 기반으로 한 문화산업을 활성화하는 기회가 됐다.



진주역 차량정비고

정병훈
(포칼 포인트, 진주)



INTERNATIONAL JOURNAL of CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

인 터 뷰

진주 공예 및 민속 예술 비엔날레(Jinju Crafts and Folk Art Biennale)에서
코모(Como) 실크의 우아함과 우수성을 알리는 홍보대사

(Focal Point of Como), 코스탄자 페라리니

로베르타 레다엘리(Roberta Redaelli), 진주 공예 및 민속 예술 비엔날레(Jinju Crafts and Folk Art Biennale)에서 코모(Como) 실크의 우아함과 우수성을 알리는 홍보대사

유네스코 한국위원회는 진주에서 열리는 전통공예비엔날레에 코모의 우수성과 실크의 우아함을 소개하기 위하여 메스티에르 사르티(Mestiere Sarti)의 회장이자 콘파르티지아나토 임프레세 코모(Confartigianato Imprese Como)의 유명 스타일리스트인 로베르타 레다엘리(Roberta Redaelli)를 초청하였습니다. 그녀는 유네스코 창의도시인 코모(Como)의 섬유 지구를 대표합니다. 진주 비엔날레 국제 전시회에서 눈에 띄는 작품은 그녀의 걸작 중 하나로 코모의 기술과 창의성을 보여줍니다: 크레오 창의 기회(CreO Creation Opportunity)와 실험 창의 센터 'Creazioni Digitali'의 혁신적인 3D 프린팅 기술을 사용하여 제작된 릴리프 프린트(relief-printed: 입체감있는 인쇄) 기법의 실크 오간자(organza) 코트입니다. 이 양상블은 또한 시퀀 프린트(sequin-printed) 머메이드 스킨 효과를 낸 식물 치마와 조화롭게 실크 마감 처리된 상의가 특징입니다. 이 작품들은 로베르타 레다엘리와 예술가 메흐틸드 아커만(Mechthild Ackermann)의 콜라보레이션에서 영감을 받았습니다.

2019년 출범한 진주비엔날레는 유네스코 창의도시들 간의 교류를 강화하는 것을 목표로 합니다. 알레산드로 볼타 재단(Alessandro Volta Foundation)의 코모 유네스코 창의도시 조정실의 노력 덕분에 진주 비엔날레는 코모와 진주의 문화적 유대를 공고히 하는 플랫폼을 제공하였습니다.

이번 2023 비엔날레 문화교류에는 한국위원회가 선정한 예술가/장인들이 모두 참여하여 세계 각국의 문화가 한자리에 모였습니다. 이 인터뷰의 초점은 장인 정신과 예술의 연결에 관한 것입니다. "행동의 예술(The art of doing)"은 사람을 중심에 두는 것으로, 사회를 변화시키고 사회에 기여하는 일련의 행동과 태도를 불러일으켜 사회를 더욱 경제적으로 지

속 가능하게 만듭니다. 이는 기술과 수작업의 지속적인 결합이며, 아름다움과 장인 정신은 동전의 양면과 같습니다.



1. 진주비엔날레에서의 경험이 흥미로웠나요? 선정된 예술가/장인의 작품은 어떻게 전시되었나요?

로베르타 레다엘리: 진주 비엔날레에서 보낸 시간은 창의성에 생기를 불어넣는 몰입의 시간이었습니다. 세계 각지에서 온 예술가들을 알게 되고, 풍부하고 독특한 한국 문화를 탐구하는 것은 엄청나게 고무적이었습니다. 선정된 예술가/장인들의 작품은 전용 전시관에 세심하게 전시되어 관객들의 관심을 최대한 이끌어냈습니다. 세세한 부분까지 주의를 기울인 작품들이 매우 특별했고, 전통과 현대 미니멀리즘의 융합은 독특하고 매혹적인 경험을 만들었습니다.

2. 귀하의 직업적 성장에 유익한 경험이었다고 생각하십니까?

로베르타 레다엘리: 물론입니다. 이러한 국제 행사에 참여하는 것은 개인적, 직업적 발전에 지속적인 촉매제 역할을 합니다. 유네스코 창의도시들과 예술적 장인 정신의 세계적인 영역에 밀접하게 연결된 네트워크에 참여함으로써 제 비즈니스의 인식된 가치를 크게 향상시킬 수 있고 그 기반도 강화됩니다. 진주 비엔날레에서 이탈리아 출신의 유일한 예술가/장인이 된 것은 제가 일상 작업에 투자하는 열정과 헌신이 만들어낸 인정의 증거라고 볼 수 있습니다.

3. 선정된 예술가/장인들이 네트워크에 참여하고 새로운 사람들과 대화를 시작하였습니까?

로베르타 레다엘리: 비엔날레 기간 내내 다양한 국가의 예술가/장인들 사이에 수없이 많은 교류가 있었습니다. 우리는 연락처와 아이디어를 교환했고, 특히 섬유 산업이 성장하고 있는 나라들과 잠재적인 협력의 기반을 만들었습니다. 저는 또한 독특하고 남다른 표현 언어를 구사하는 예술가들과 뜻깊은 인연을 맺기도 했습니다.

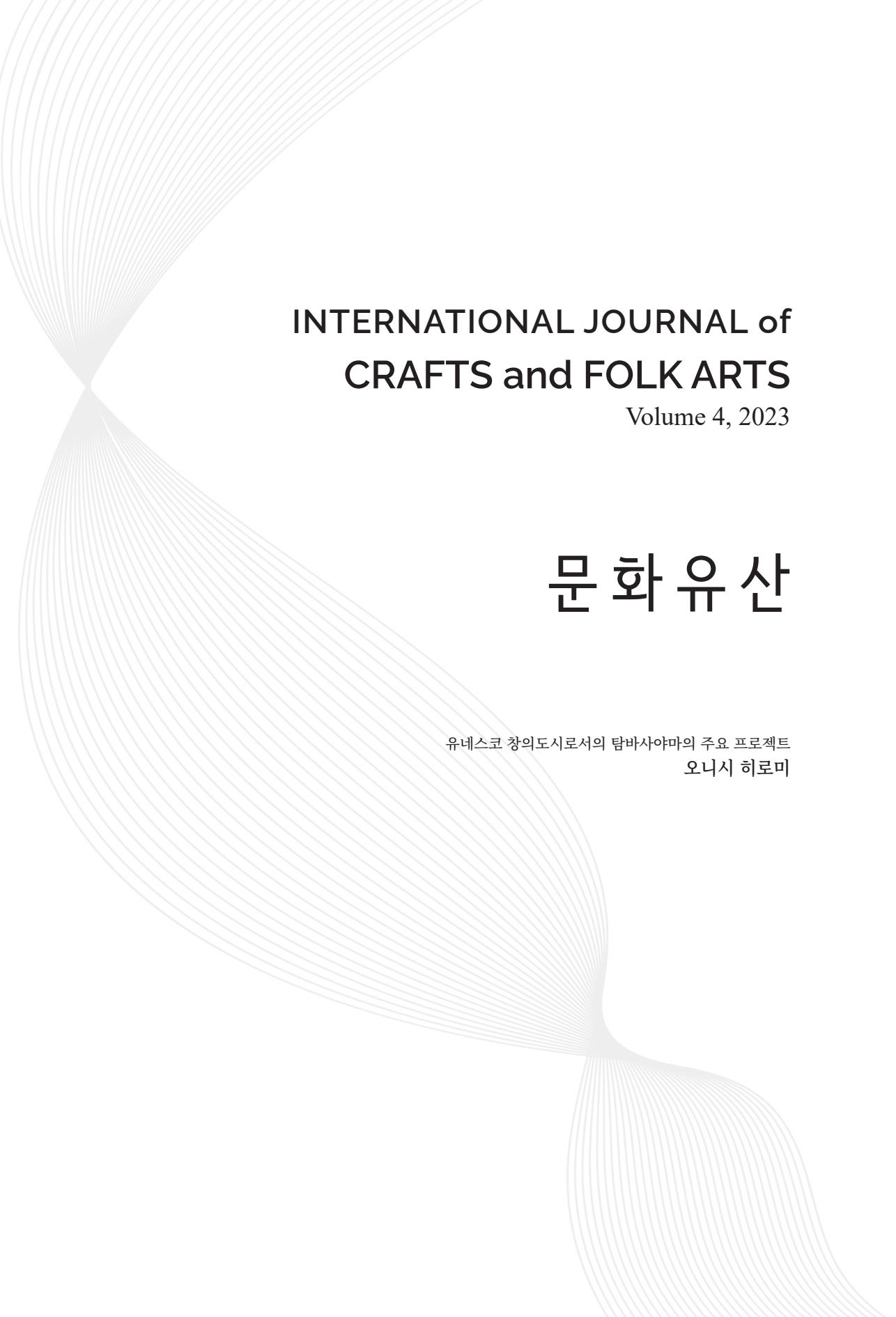
4. 진주비엔날레의 목적은 장인들이 모든 측면에서 예술가로 어떻게 인정받아야만 하는 지를 전달하는 것입니다. 당신은 장인이 예술가로 인정받는 것이 현재 상황에서 얼마나 중요하다고 생각하십니까? 어떻게 하면 장인의 역할을 더 효과적으로 높일 수 있을까요?

로베르타 레다엘리: 진주 비엔날레의 미션은 매우 중요하며, 저는 이를 진심으로 지지합니다. 장인들은 종종 수작업 생산에 단순한 기여자로 여겨집니다. 하지만 많은 장인들은 진정한 예술가로서, 재능과 종종 사라질 위험에 처한 기술의 완벽한 융합을 요하는 뛰어난 작품을 만듭니다. 예술가/장인들을 위한 전용 이벤트와 홍보 활동을 통해 그들에게 더 많은 공간을 제공하고, 그들의 작업세계의 복잡한 사항을 알리며, 또한 그들의 귀중한 노하우를 보다 효과적인 방식으로 선보이는 것이 반드시 필요합니다.

5. 코모가 유네스코 공예 및 민속 예술 창의도시로 지정되는 데 기여한 요인은 무엇이며, 이 도시는 섬유 부문에서 환경 지속 가능성 및 양성 평등과 같은 주제를 어떻게 다루고 있습니까?

로베르타 레다엘리: 코모는 "메이드 인 이탈리아(Made in Italy)"라는 표현과 가장 관련이 큰 분야 중 하나인 섬유 부문에서의 경험과 강한 혁신 정신 덕분에 유네스코 공예 및 민속 예술 창의 도시로 지정되었습니다. 이 섬유 부문은 여러 세대에 걸쳐 전해져 내려온 전문적, 예술적 기술과 경험의 방대한 유산을 축적하고 혁신 정신을 통해 발전되어 왔습니다. 우리 도시는 2030 의제의 주제, 특히 섬유 부문에 고용된 여성의 수가 많기 때문에 섬유 부문의 환경 지속 가능성과 양성 평등에 특별한 관심을 기울이고 있습니다. 현재 상황을 감안할 때 섬유 산업은 무형의 인프라, 즉 회복을 위한 매우 귀중한 지식의 자산으로 보아야 합니다.

코스탄자 페라리니
(Focal Point of Como)



INTERNATIONAL JOURNAL of
CRAFTS and FOLK ARTS

Volume 4, 2023

문화유산

유네스코 창의도시로서의 탐바사야마의 주요 프로젝트
오니시 히로미

유네스코 창의도시로서 단바사사야마의 주요 이니셔티브

단바 웨어

단바 웨어는 세토, 토코나메, 시가라키, 에치젠, 비젠과 함께 850년에 걸친 풍부한 역사를 자랑하는 일본의 6대 고대 가마 중 하나입니다. 이 가마들은 중세부터 현대까지 지속된 지속되는 전통을 보여줍니다. 문화적 중요성을 인정받아 2017년 일본 문화청으로부터 "일본 유산"으로 지정되었으며, 이 중 단바웨어가 포함되었습니다.



단바도자기축제-4만명의 관람객

단바 도자기 축제는 1978년부터 단바 사야마시에서 매년 개최되는 공예 행사입니다. 2021년과 2023년, "가을의 단바 창고 마을 투어"는 10월 한 달 동안 방문객들에게 가마와 갤러리를 둘러보는 시간을 제공하여 많은 참가자들로부터 뜨거운 반응을 얻었습니다.

이 행사들은 2019년까지 지정된 한 장소에서 이틀에 걸쳐 열렸습니다. 그러나 코로나 19 팬데믹에 대응하여* 2021년부터 행사 기간을 2~3주로 연장했습니다. 관광객 방문이 집중되는 것을 막고 감염을 예방하기 위해 행사 기간을 연장함으로써 약 50개의 도자기 스튜디오를 대중이 이용할 수 있도록 했습니다. 이 변화는 또한 자연스럽게 관광객과 장인 간의 더 깊은 상호 작용을 촉진하는 목표를 달성하는 데 도움이 되었습니다. 관광객들은 자신이 좋아하는 작품을 선택하는 데 더 많은 시간을 할애할 수 있는 기회를 가졌고, 이는 전반적인 관광객 만족도 향상으로 이어졌습니다.



* 2020년에는 코로나19 범유행으로 행사가 취소되었습니다.

사사야마의 성곽 마을과 후쿠즈미의 우체국 마을은 일본 문화청으로부터 "역사적인 건물군 보존 지구" 중 하나로 인정을 받았습니다. 이 지역은 전국의 10개 지역 중 하나로 모범 경관 개조 프로젝트로 지정되었습니다.

2021년에 마을 경관에 중요한 두 거리인 오테도리와 가와라마치도리의 전신주를 제거하는 것을 완료하여 중요한 이정표가 달성되었습니다. 추가적인 개선 사항으로는 전선을 땅에 묻거나, 도로를 아름답게 하고, 가로등을 개조하는 것이 포함되었는데, 이 모든 것들은 그 지역의 전반적인 미관을 높이기 위해 세심하게 설계되었습니다. 그 결과, 많은 관광객들이 매일 그 도시를 방문합니다.



단바 사사야마 역사 거리 예술제—18,000명의 관람객

단바 사사야마 역사 거리 예술제는 "역사적인 건물군 보존 지구" 중 하나인 카와라마치 지구 주변에서 개최되는, 지역 주민들에 의해 운영되는 비엔날레입니다. 그 축제의 중심 주제는 전통적인 마차 마을의 집들을 예술 박물관으로 바꾸는 개념에 중점을 두고 있습니다. 약 30개의 마차가 공예와 현대 예술의 혼합을 보여주면서, 창의적으로 갤러리로 변형되었습

니다.

이 행사는 시민의 자부심을 고취시켰을 뿐만 아니라, 문화 교류를 촉진했고 그 지역의 관광 진흥에 기여했습니다. 그 축제 장소는 개조된 마차와 일반 거주지 내에 위치한 카페와 호텔을 포함합니다. 그 행사는 도시 내외의 예술가, 공예가, 그리고 건축가를 포함한 46개의 전시업체를 끌어 모았습니다.



단바 사사야마 공예촌

단바사사야마시(Tambasasayama City)는 최근 몇 년 동안 이 도시로 이주하는 공예가들의 수가 증가했습니다. "단바사사야마 공예 마을"은 이러한 예술가들이 교류할 수 있는 장소로 설립되었습니다. 또한, 공예 시장 및 오픈 팩토리 행사가 2021년에 개최되었고, 워크숍 스타일의 행사가 2022년과 2023년에 개최되었습니다. 이민자들은 새로운 공예 문화를 정착시켰고, 그 마을은 공예와 민속 예술로 유명한 창조적인 농촌 마을로 발전하고 있습니다.

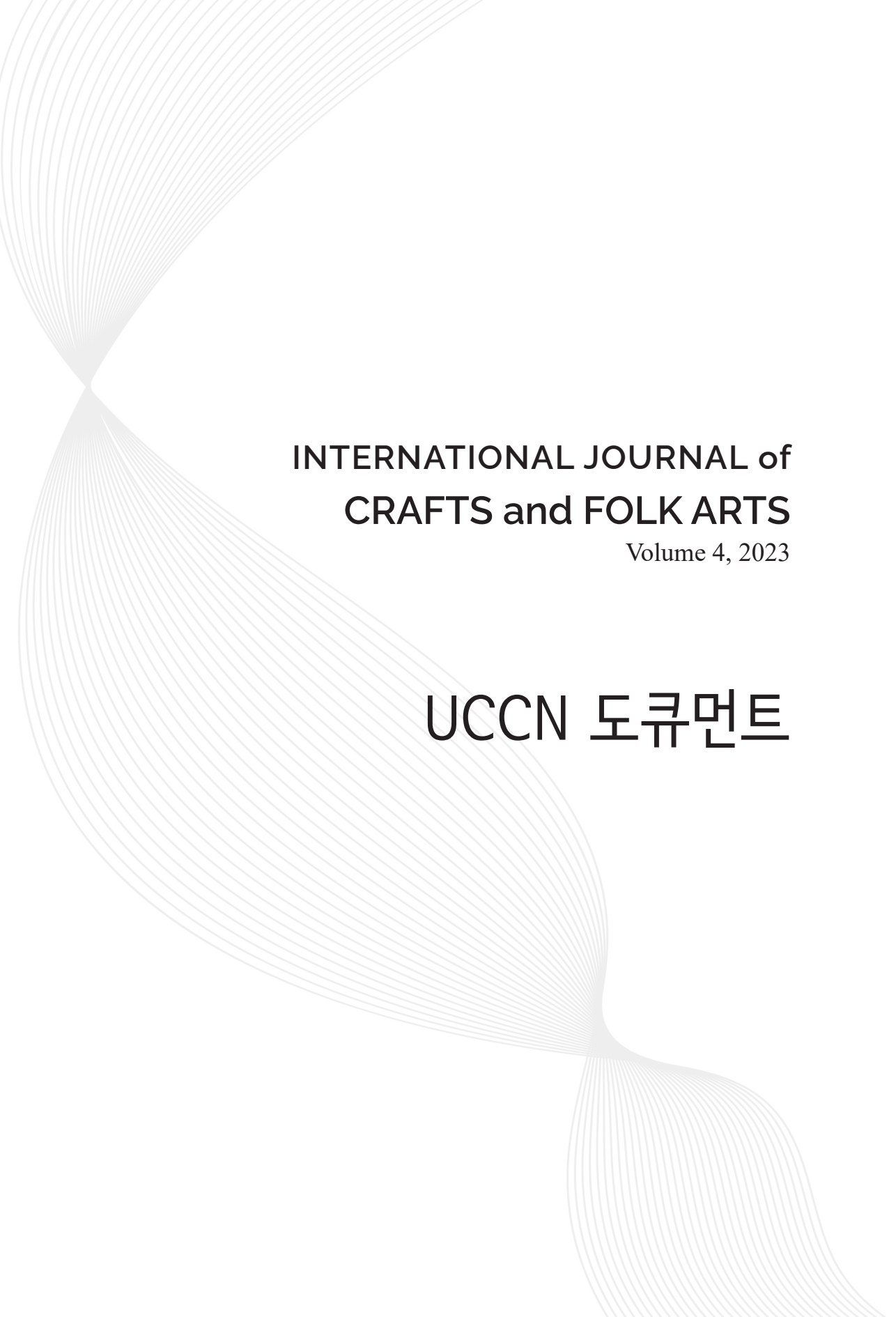
UCCN의 목적을 달성하기 위해 도시 간 및 국제 협력을 통해 많은 주요 이니셔티브가

실행되었습니다.

단바사사야마시는 다음과 같은 일부 파트너십 및 교류 프로그램에 참여했습니다.

- 2022년 창마이 유네스코 창의도시 네트워크(Ceramics)와 함께하는 장인 및 장인을 위한 국제 역량강화 워크숍
- 2023 진주전통공예비엔날레





**INTERNATIONAL JOURNAL of
CRAFTS and FOLK ARTS**

Volume 4, 2023

UCCN 도큐먼트

유네스코 창의도시 네트워크 조정 그룹 회의

10월 6일 - 오후 2시

개회사

- 유네스코 문화부 사무차장 오토네(Ottone R.)씨는 유네스코 창의도시 네트워크(UCCN)의 효율성과 지속가능성을 강화하기 위한 방안을 모색하기 위해 유네스코와 창의도시 간의 지속적인 대화에 참여해준 코디네이터와 부코디네이터에게 감사의 뜻을 전했다.

- 오토네 사무차장은 2024년 연차 총회가 포르투갈 브라가(Braga)에서 개최될 예정이며, 2023년 10월에 회원 도시들에게 날짜가 발송될 것이라고 밝혔다. 그는 또한 올해 튀르키예 이스탄불에서 연례 총회를 개최할 수 없었던 진례 없는 상황에 대해 유감을 표명하는 한편, 유네스코 사무국이 이 행사를 성사시키기 위해 부단히 노력했다는 점을 강조했다.

그는 또한 참가자들에게 유네스코 총회는 제42차 조직 프로그램 및 예산 2024-2025(42C/5) 회의에서 UCCN과 2005년의 문화적 표현의 다양성에 관한 협약 간의 더 강력한 연계와 그에 필요한 전용 예산을 제안하게 될 것이라고 밝혔다. 그는 또한 앞으로의 2년동안 유네스코는 네트워크의 역할에 대한 인식을 높이기 위한 역량 강화 활동의 개발을 장려함으로써 프로그램 실행에 현장 사무소를 더욱 참여시키는 것을 목표로 한다고 설명했다.

UCCN 온라인 회의 (10월 23일)

- 10월 23일 온라인 회의는 회원국 도시들이 좋은 실천사례들을 교환하고, 네트워크의 우선 순위 및 문화 프로그램을 실행함에 있어 네트워크를 더욱 견고하게 만드는 기회를 제공할 것이라고 설명하였다.
- 그는 "문화: 지속가능한 발전을 여는 열쇠"라는 주제 아래 2022년 몬디아컬트 (MONDIACULT) 선언의 주요 우선순위들에 초점을 맞추어 공개 교류 세션이 이루어지며, 여기에 도시 대표들이 참석해 줄 것을 당부했다.
 - 첫 번째 주제인 "창의도시의 경제적 잠재력 향상 및 디지털 시대의 창의성 발휘"에서는 사회경제적 발전을 촉진하는 도시 정책의 역할 뿐만 아니라 문화 부문에서 디지털화에 따른 기회와 도전에 대해서도 탐구할 것이다.
 - 두 번째 패널에서는 '사람 중심의 도시정책 구축과 창의성을 통한 학습의 촉진'을 주제로 시민의 문화적 권리 존중을 보장하고 문화와 교육의 시너지 효과를 도모하기 위해 창의도시가 실천할 수 있는 방안을 모색한다.
 - 세 번째 패널인 "기후 및 위기 대응력과 회복력 구축을 위한 문화의 역할 증대"에서는 기후변화에 대한 창의도시의 대응을 다루고, 글로벌 팬데믹에서부터 도시지역의 예기치 못한 성장, 그리고 비상사태 대비 및 복구 계획에 이르기까지 다양한 위기들을 다룰 예정이다

또한 온라인 회의 기간 동안 코디네이터들이 하위부문별 네트워크 보고서를 발표할 예정이며, 각 부문별로 완료되었거나 진행 중인 활동들, 특히 네트워크의 하위 부문 간의 공동 프로젝트에 대한 전반적인 개요를 6분 안에 발표해야 한다는 점을 강조했다. 브라가 (Braga)도 내년 연례 총회에 대한 프레젠테이션을 할 것이라고 밝혔다.

연례 총회 개최

- 세 명의 코디네이터(영화, 미식, 미디어 아트 부문 네트워크)는 특히 도시의 예산 배정과 네트워크의 평판 측면을 고려할 때, 지자체의 취소로 인한 영향을 줄이기 위해 사전에 회의 일정을 설정하는 등 연례 총회 개최와 관련된 의사 소통을 강화할 필요성을 제기했다. 이러한 위험을 줄이기 위하여, 예를 들면 개최 도시가 연례총회 개최 최소 3-4개월 전에는 협약에 서명을 해야 한다는 등의 구속력 있는 협약 메커니즘 개발이 제안되었다. 이에 대해 오토네 사무차장은 세계유산위원회와 같은 다른 유네스코 프로그램에도 그러한 기한에 대한 규정이 존재하는데, 일반적으로 8개월 전에 협약에 서명이 이루어져야 한다고 정해져 있다. 그러나 실제로는 내부 절차의 지연으로 인해 계약이 겨우 1-2개월 전 에서야 체결되는 경우가 많은 것이 사실이다. 게다가 합의가 이루어지지 않을 경우에 가능한 조치와 해결책에 대해서도 더 많은 논의가 이루어져야 한다고 지적했다.
- 그는 또한 유네스코가 정부간 기구이기 때문에 개최국이 관련 정부 부처와 함께 개최 협약을 체결해야 한다고 참가자들에게 알렸다. 유네스코는 향후 개최 도시 신청에 대하여 더욱 강력한 국가 승인을 보장하고 추가적인 지원 증명을 요구할 것이다. 불가항력적인 경우, 미래에는 파리의 유네스코 본부에서 행사를 개최하게 될 수도 있다. 그러나 이 잠재적인 해결 방안은 자금 확보, 특히 회원 도시들의 자발적인 기부가 전제되어야 한다.
- 오토네 사무차장은 유네스코가 하위부문 네트워크 코디네이터 및 부코디네이터와의 정기 회의 소집을 환영한다는 점을 확인했으며, 따라서 내년 연례 총회 이전에 두 번의 회의가 조직될 것이라고 참가자들에게 발표했다. 또한, 그는 모든 창의 도시의 시장들과 마찬가지로 남반구의 시장들도 지리적으로 균형 잡힌 대표성을 가질 수 있도록 하기 위하여 기금 모금 방안을 함께 모색할 필요성을 강조했다. 그밖에도 회원국 도시들이 사무국을 어느 정도까지 지원할 수 있는지, 그리고 그들의 국가위원회가 UCCN을 위한 전용 예산을 배정하도록

설득할 수 있는지에 대해 질문하였다.

- 마지막으로, 오토네 사무차장은 2024년에 열리는 차기 연례총회 개최 도시인 브라가의 강한 다짐과 그 총회에서 몬디아컬트(MONDIACULT)를 통합하려는 의지가 있음을 강조했다.

개최 도시 선정 절차

- 이와 관련하여, 오토네 사무총장은 UCCN 사무국이 현재 2025년 UCCN 개최 도시 선정을 위한 온라인 투표를 위해 기술적 방법을 마무리하는 단계에 있으며, 투표 플랫폼에 대한 링크가 가능한 한 빨리 공유될 것이라고 참가자들에게 알렸다.

개정된 보고 메커니즘

- 오토네 사무차장은 지난 4월 회의에서 제기된 우려에 대응하기 위해 UCCN 회원 모니터링 및 보고 연습이 추가로 개정되었음을 조정 그룹에 알렸다. 새롭게 디자인된 온라인 양식은 지속 가능한 발전에 대한 회원국 도시의 기여도를 더 잘 평가할 수 있게 만들어졌다. 2025년에 발간될 문화정책에 관한 글로벌 보고서에 도시의 기여를 통합하게 될 뿐만 아니라 지식 공유와 지속가능한 문화 정책 설계를 위한 부문별 플랫폼을 개발함으로써 UCCN 과 유네스코의 문화협약 및 권장사항 간의 더 강력한 시너지 효과를 구축하는 것을 목표로 하였다.

IOS 평가

- 네트워크에 대한 IOS의 평가 결과는 2024년 4월 유네스코 집행이사회와 2024년 UCCN 연례 총회에서 발표될 것이며, 제안된 권고사항들은 UCCN의 적합성, 일관성, 효율성 및 지속가능성을 강화할 수 있는 기회를 제공할 것임을 확인시켜 주었다.
- 또한 곧 출판될 지역, 국가, 국제 차원의 유네스코 창의도시 네트워크의 영향이라는 정책 문서에 대한 정보도 공유되었다. 이 보고서는 문화와 창의성을 통해 글로벌 과제를 해결하는데 있어 도시의 원동력을 강조할 목적을 가지고 있다. 마찬가지로 유네스코는 교류, 동료 학습, 그리고 협력을 위한 국제 플랫폼을 제공함으로써 창의도시들을 지원하고자 한다.

2023 가입신청 접수

- 오토네 사무차장은 2023년 접수된 가입 신청서 평가 과정에서 큰 도움을 준 조정 그룹에 감사 표하고, 일부 하위 부문 네트워크의 추가 요소와 설명이 아직 접수되지 않았기 때문에 사무국이 평가 결과를 취합하고 있는 중이라고 밝혔다.

조정 그룹 참가자 명단

미디어 아트 부문 네트워크	
크리스 베일리(Chris Bailey)	요크(York) (부코디네이터)
음악 부문 네트워크	
산드라 월(Sandra Wall)	노르코핑(Norrköping) (코디네이터)
제이콥 와그너(Jacob Wagner)	캔자스 시티(Kansas City) (부코디네이터)
미식 부문 네트워크	
에드아도 세이조(Eduardo Seijo)	메리다(Merida) (코디네이터)
콜린 스웨인(Colleen Swain)	샌 안토니오(San Antonio) (부코디네이터)
아리사 라리오스(Arisa Larios)	샌 안토니오(San Antonio) (부코디네이터)
문학 부문 네트워크	
존 케년(John Kenyon)	아이오와 시티(Iowa City) (코디네이터)
필름 부문 네트워크	
조르디 헤르난데즈(Jordi Hernández)	테라싸(Terrassa) (코디네이터)
헤지(Hyejee)	부산(Busan) (부코디네이터)
디자인 부문 네트워크	
신디 리(Cindy Lee)	우한(Wuhan) (코디네이터)
공예 및 민속 예술 부문 네트워크	
정병훈(Byong Hoon Jeong)	진주(Jinju) (부코디네이터)

