한국경관학회지 15(1): 2023. 6. https://doi.org/10.36466/KLC.15.1.5

문화예술 리빙랩 운영을 통한 지역변화 연구

- 마포구 망원동 ‘소그룹’ 운영 공간의 문화경관 형성을 중심으로 -

A Study on Regional Change through the Operation of Culture and Arts Living Lab

- Focused on the Case of ‘SOGROUP’ in the Mangwon-dong, Mapo-gu -

김경환* · 유해연**

*숭실대학교 건축학과 석사과정 / **숭실대학교 건축학부 부교수

Kim, Gyeong-Hwan* · Yoo, Hae-Yean**

*Master’ s Course Student, Dept. of Architecture, Soongsil University

**Ph.D, Associate Professor, School of Architecture, Soongsil University

국문요약

본 연구는 지역 내 문화예술의 리빙랩 운영을 통한 지역변화에 대한 연구로서 마포구 망원동에서 4개의 문화예술공간을 운영하고 있는 소그룹의 사례 분석을 통해 지역 내 커뮤니티 형성과 지역 변화를 통한 문화경관 형성에 대해 고찰하였다. 먼저 문화예술공간에 관한 이론적 고찰을 통해 연구의 범위를 행정과 민간 2가지의 발생주체로 구분되어짐을 확인했다. 그리고 민간에서 발생되는 자생적 문화예술공간으로 연구 범위를 한정했다. 그리고 망원동에서 자생적으로 소그룹이 운영하는 4개의 공간/프로그램 현황을 분석하였고 4개 공간 중 갤러리와 칵테일바 2개 공간을 발생계기, 자금마련, 프로그램, 성과지표 4가지로 분석하였다. 창작을 계기로 발생하고 지속가능성을 고려한 수익활동을 위한 추가 공간 조성과 초기자금을 위한 지원사업 활동 그리고 주민참여를 이끌어내는 프로그램과 이와 관련한 성과지표를 설정하고 있는 점이 있었다. 자생적인 문화예술공간이 단순 창작공간에서 나아가 지역 친화적 프로그램을 스스로 발굴하고 진행하고 있고 이를 통해 지역 내 주민과의 커뮤니티를 형성하고 있다. 이러한 커뮤니티는 문화예술공간과 함께 지역 문화경관 형성에 일조하고 있다. 커뮤니티의 기획, 홍보 등 보조적인 역할을 하는 동시에 커뮤니티 프로그램을 지역에 표현해주는 문화경관 형성의 창구로서 역할을 한다. 다만, 지역변화에 대한 명확한 정량적 지표를 설정하기에는 어려움이 있는 것이 사실이다. 소그룹은 아직까지 문화예술 초기 스타트업(3년이내)으로 지역변화를 관찰하기에는 기간이 짧고 형성된 망원동청년회 또한 1년 미만으로 이를 중심으로 지역변화를 이야기하기에는 부족하다. 그래서 지속적인 모니터링과 더불어 망원동이라는 지역에서 오랫동안 활동해온 문화예술공간에 대한 추가연구가 필요하다.

Abstract

This study examines the formation of communities in the region and the formation of cultural landscapes through regional changes through case analysis of SOGOROUP operating four cultural and artistic spaces in Mangwon-dong, Mapo-gu. First, through a theoretical review

이 연구는 2023년도 한국연구재단 연구비 지원에 의한 결과의 일부임. 과제번호: NRF-2020R1A2C1006354

Corresponding author: 유해연, 숭실대 건축학부 부교수, zenism@ssu.ac.kr

of the culture and arts space, it was confirmed that the scope of the study was divided into two subjects: administration and the private sector. In addition, the scope of research was limited to self-sustaining cultural and artistic spaces that occurred in the private sector. In addition, the current status of four spaces/programs operated by SOGOROUP voluntarily in Mangwon-dong was analyzed, and among the four spaces, two galleries and cocktail bars were analyzed as generating instruments, funding, programs, and performance indicators. There was a point that additional space was created for profit activities that occurred through creation and considered sustainability, support project activities for initial funds, programs that attracted residents' participation, and related performance indicators were set. In particular, the two spaces analyzed in-depth were linked to each other to form a cultural landscape through program planning at the resident level in the neighborhood. A self-sustaining cultural and artistic space goes beyond a simple creative space to discover and carry out local-friendly programs on its own, thereby forming a community with local residents. These communities are contributing to the formation of local cultural landscapes along with cultural and artistic spaces. It plays an auxiliary role in the planning and promotion of the community and at the same time serves as a window for the formation of a cultural landscape that expresses community programs in the region. However, it is true that it is difficult to set clear quantitative indicators for regional change. SOGOROUP is still a start-up in the early stages of culture and arts (within three years) and the Mangwon-dong Youth Association, which was formed, is short and less than a year, so it is not enough to talk about regional changes. Therefore, in addition to continuous monitoring, additional research is needed on the cultural and artistic space that has been active for a long time in the area called Mangwon-dong.

주제어 : 문화예술, 리빙랩, 문화예술공간, 지역사회, 문화경관
Keywords : Culture and Arts, Living Lab, Culture and Arts Space, Community, Culture Landscape

1. 서론

코로나 이후 단절된 관계성 회복을 위한 방안으로 지역 내 문화예술 복지가 요구되고 있다. 문화예술은 서로 다른 경험과 관심사를 공유하면서 사람들을 연결하는 역할을 한다. 반면 기존의 공공에서 제공하는 시설중심의 문화예술이 한계를 가지면서 지역 내 소규모 자생적 문화예술공간의 역할에 대한 관심이 커졌다. 보통 운영자의 창작공간으로 시작하면서 수익을 위한 다양한 문화예술프로그램을 진행하고 있다. 이러한 문화예술프로그램의 이점은 첫째, 가까운 거리의 거주자가 참여한다. 둘째, 10명 내외 소규모로 진행된다. 셋째, 운영자-참여자, 참여자-참여자간의 커뮤니티가 형성된다. 그래서 자생적 문화예술공간은 지역 내 관계망 형성에 주요한 역할을 하고 있다.

이러한 문화예술공간은 리빙랩과 같은 역할을 하고 있으며 형성된 관계망에서 지역 문제 또는 자원을 자발적으로 발굴하여 프로그램을 기획하며 스스로 지역 문제를 개선하는 단계까지 가고 있다. 이러한 관계망을 만드는 문화예술공간은 지역 내 문화경관으로 이해할 수 있다. 이에 본 연구는 먼저 문화예술공간의 의미와 리빙랩에 관한

이론적 고찰을 통해 연구의 범위를 정했다. 그리고 망원동에서 4개의 문화예술공간을 운영하고 있는 소그룹의 공간/프로그램 현황을 분석하였다. 그 중 갤러리와 칵테일바 2개 공간의 사례를 통해 향후 자생적 문화예술공간이 지역 내 리빙랩으로서 활동하며 지역변화를 문화경관적인 측면에서 연구하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 자생적 문화예술공간

문화예술공간은 시간이 지남에 따라 포괄적이니 의미로 확장되어지고 관련한 다양한 개념이 제시되고 있다. 구순주(2009)는 문화가 행위로 표현되는 시각적 장소라 하였고 윤세정・이정교(2016)는 문화와 예술이 융합된 예술 활동이 있는 문화를 담는 장소의 공간이라 하였고 김다은(2022)는 문화예술컨텐츠를 통해 감성적인 즐거움을 제공해주는 공간이라 하였다.

<표 1> 문화예술공간의 다양한 개념

구 분	연구제목	문화예술공간의 개념
구순주 (2009)	문화예술공간 활성화 방안에 관한 연구: 전주한옥마을을 중심으로	문화가 행위로 표현되는 시각적 장소
윤세정・이정교 (2016)	서비스디자인을 적용한 문화예술공간에 관한 연구	문화와 예술이 융합된 예술활동이 있는 문화를 담는 장소의 공간
김다은 (2022)	지역 문화예술공간 활성화에 관한 연구	문화예술컨텐츠를 통해 감성적인 즐거움을 제공해주는 공간

[문화예술진흥법] 제 2조 1항에서는 문화예술을 문학, 미술, 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화를 뜻하고 있다. 또한 3항에서는 문화시설을 문화예술 활동에 지속적으로 이용되는 시설로 7가지 항목으로 구분하고 있다. 법률적 의미에서는 문화공간을 살펴볼 수 있으며 [국토의 계획 및 이용에 관한 법률] 및 [건축법] 상 도시기반시설로서 공공・문화체육시설로 정의하고 있으며 학교, 운동장, 공공청사, 도서관, 연구시설, 사회복지시설 등으로 규정되어 있다.

<표 2> 문화예술공간의 사전적 법률적 의미

구 분	법	의미
문화예술진흥법 제2조(정의)	1항 문화예술	“문화예술”이란 문학, 미술(응용미술을 포함한다), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판, 만화, 게임, 애니메이션 및 뮤지컬 등 지적, 정신적, 심미적 감상과 의미의 소통을 목적으로 개인이나 집단이 자신 또는 타인의 인상(印象), 견문, 경험 등을 바탕으로 수행한 창의적 표현활동과 그 결과물을 말한다.
	3항 문화시설	“문화시설”이란 문화예술 활동에 지속적으로 이용되는 다음 각 목의 시설을 말한다. 가.「공연법」 제2조 제4호에 따른 공연장 등 공연시설 나.「박물관 및 미술관 진흥법」 제2조 제1호 및 제2호에 따른 박물관 및 미술관 등 전시시설 다.「도서관법」 제3조 제1호에 따른 도서관 등 도서시설

구 분	법	의미
문화예술진흥법 제2조(정의)	3항 문화시설	라.「문학진흥법」 제2조 제5호에 따른 문학관 마. 문화예술회관 등 공연시설과 다른 문화시설이 복합된 종합시설 바. 예술인이 창작활동을 영위하기 위한 창작공간으로서 다중이용에 제공되는 시설 또는 예술인의 창작물을 공연 · 전시 등을 하기 위하여 조성된 시설 사. 그 밖에 대통령령으로 정하는 시설
국토의 계획 및 이용에 관한 법률 제2조(정의)	6항 기반시설	"기반시설"이란 다음 각 목의 시설로서 대통렬령으로 정하는 시설을 말한다. 라. 학교 · 공공청사 · 문화시설 및 공공필요성이 인정되는 체육시설 등 공공 · 문화체육시설

또한, 문화예술공간은 발생주체로서 행정과 민간으로 구분되어 진다. 행정 주체의 경우 대규모 시설 또는 단지에 대한 자금투입으로 지역재생 및 지역발전을 목표로 한다. 지역의 유휴공간을 문화예술공간으로 재조성하여 지역 친화적인 형태로서 관광객을 유치하거나 일부 단지를 특화된 인프라로 지역을 발전시킨다. 민간 주체의 경우 소규모로 발생되며 운영자 개인 또는 그룹의 역량에 의해 운영된다. 지역의 경제 활성화나 지역발전보다는 운영자 개인의 창작활동이 주가 되어 만들어진다. 장혜지 · 김재범(2017)은 이러한 공간을 자생적 문화예술공간이라고 한다.

<표 3> 문화예술공간의 발생주체의 구분

구 분	목적
행정	지역재생 및 지역발전 도모
민간 (자생적)	개인 또는 그룹의 창작활동

출처: 장혜지 김재범(2017) 자생적 문화예술공간이 문화예술 교류에 미치는 영향. 문화산업연구 17. pp. 98. 참조 후 재구성

자생적 문화예술공간은 운영자와 참여자 간의 상호보완 관계를 가진다는 점이 가장 큰 특징이다. 대규모 문화예술공간의 경우 다양한 이해관계자로 보편적인 프로그램과 수요자의 관람적 측면에 초점이 맞춰있는 반면 지역사회 내 자생적 문화예술공간의 경우 운영자의 역량에 따라 프로그램이 기획되는 만큼 운영자의 다양한 시도로 수요자와 가깝게 소통할 수 있는 구조를 가질 수밖에 없다. 이러한 구조가 운영자와 수요자 간의 친밀감을 형성하며 지속적인 참여를 유도하고 있다.

2.2 문화예술과 리빙랩

리빙랩은 사용자 중심의 혁신적인 제품 및 서비스를 개발하기 위한 실험 및 개발환경을 제공하는 개념이다. 참여적 방식을 통해 실제 사용자의 요구에 따라 제품과 서비스를 검증하는 것에 목표를 하고 있다. 주로 스마트시티 스마트홈과 같은 기술관련 분야에서 사용되고 있으며 도시와 주거환경의 에너지 효율성 자원순환 재활용과 같은 솔루션 개발에 주요한 역할을 한다. 리빙랩은 참여적 방식이라는 점에서 지역사회 내 소규모 복지 관점에서의 연구도 지속되고 있다. 주민 스스로 지역 문제를 발굴하는 점에서 세세하고 지역 맞춤형 복지가 가능해진다. 반면 자발적인 문제발굴과 아이디어 도출 및 이에 대한 자발적인 참여와 개선에 따른 지속적이고 주도적인 참여가 요구된다.

주민 참여를 위해 국내 리빙랩은 도시재생 지역에서 활발했으며 지원을 통해 주민 역량 강화를 위한 교육이 기반이 된다. 주민들이 직접 거주지의 문제점을 발굴하고 해결하면서 지역에 대한 소속감과 애착을 가지게 된다. 그리고 이러한 활동이 지원이 종료된 후에도 지속가능하게 하기 위한 네트워킹이 요구되어진다.

참여적이고 주도적인 측면에서 문화예술공간과 운영자는 지역 내 리빙랩의 역할을 하고 있다. 문화예술공간의 운영자는 기획-실행-기록 과정 모두 스스로의 역량을 기준으로 프로그램을 진행하고 있다. 프로그램을 제공하는 주체로서 이미 주도적인 형태를 가지고 있다. 김종두(2021)는 문화예술공간의 운영자들은 예술가들이 직접 공간 운영과 관련 프로그램까지 만들어져야 지속가능성이 높다고 말하고 있다. 프로그램은 지역자원을 활용한 형태의 지역친화적인 프로그램이 구성된다. 프로그램 참여자 커뮤니티는 지역 내 이웃으로 확장된다.

3. 사례연구

3.1 사례 범위 및 분석방법

본 연구의 목적은 자생적 문화예술공간이 지역변화에 기여하는 공간운영과 프로그램을 분석함으로서 리빙랩 활동과의 연관성을 도출하는 것을 목표로 한다. 서울시 마포구 망원동 내에서 문화예술공간 4곳을 운영하고 있는 단체인 소그룹을 사례로 정하였다 소그룹(sogroup)은 영문 'so'의 뜻 그래서 와 'group'이 합쳐져 그래서 모임과 같은 인과관계에 대한 동기부여를 의미하고 있고 한글 '소그룹'처럼 작은 모임을 지향하고 있는 단체명이다. 소그룹은 망원동을 거점으로 문화예술 프로그램을 통해 지역활성화를 도모하고 있으며 국내의 문화예술활성화 지역인 문래, 성수와는 차이점이 있다. 발생계기에 있어 공업단지의 쇠퇴로 인한 임대료 등의 조건이 갖추어진 것이 아닌 이미 젠트리피케이션으로 인한 되몰림 현상을 겪은 후의 동네로 예술가들이 떠난 시기가 있으며 현재에도 임대료가 매력적으로 저렴하지 않다. 그럼에도 불구하고 소그룹은 기존 창작공간이 자생할 수 있었던 방안에서 공간의 다양성을 통한 수익구조를 만들고 운영하는 공간을 통해 주민과의 직접적인 연결로 자생력을 가져가려고 하는 단체이다. 이에 본 연구에서 중심으로 보고 있는 민간에서 발생한 자생적 문화예술공간에 가장 적합한 사례로서 분석의 대상이 되었다.

먼저 소그룹의 현황을 파악하였다. 운영하고 있는 4개 공간의 현황과 지역을 대상으로 하는 프로그램 현황을 분석하였고 지난 3년간 자금마련을 위해 받은 지원사업 수혜 현황을 분석하였다. 그리고 소그룹이 운영하는 공간 중 2020년 조성되어 3년째 운영하고 있는 갤러리와 2021년 조성되어 2년째 운영하고 있는 칵테일바 2개 공간을 심층 분석하였다. 2개 공간을 문화예술공간으로 발생된 계기, 자금마련방법, 프로그램 운영, 성과지표 4가지 요소로 성장과정을 분석하고 지역과의 관계를 도출하였다.

발생계기에서는 자생적 문화예술공간이 지역에서 공간을 선점하는 다양한 이유로 임대료, 위치, 인프라 등을 중심으로, 자금마련에서는 공간 조성과 프로그램을 초기에 운영할 때 필요한 자금을 어떻게 확보했는지를 중심으로, 프로그램에서는 운영자 개인의 역량과 지역과의 관계성을 중심으로, 성과지표에서는 공간 운영을 통한 주된 목적으로 하는 성과를 중심으로 분석하였다.

<표 4> 4가지 문화예술공간의 분석틀

구 분	분석
발생계기	자생적 문화예술공간의 발생 이유 및 조건 분석
자금마련	프로그램 운영을 위한 초기 자금 마련 분석
프로그램	프로그램 현황과 지역과의 관계 분석
성과지표	공간 운영의 성과지표 분석

3.2 소그룹 현황

소그룹은 망원동 내 자생적 문화예술공간 조성 및 운영 단체로 건축을 전공한 김경환과 조소를 전공한 이인수가 운영하고 있다. ‘작가와 주민을 연결하는 작은공간’ 슬로건으로 sogroup이라는 영문자 로고를 제작했다. 작가와 주민의 일상을 토대로 5가지 공간을 도출하였고 25년까지 5개 공간 운영을 목표로 하고 있다. 2023년 현재 작업실을 제외한 3개 공간을 조성하고 운영하고 있다.

<그림 1> 2020년 작가와 주민 일상에서 도출한 5가지 공간 모습

2020년 갤러리를 시작으로 2023년 현재 칵테일바, 수장고, 공용작업실까지 총 4개 공간을 운영하고 있다. 4개 공간 모두 망원 1,2동에 위치하고 있으며 임대를 통해 운영하고 있다. 공유작업실을 제외한 3개의 작품관련 공간은 1층에 위치하고 있다. 각 공간의 로고와 슬로건 및 브랜딩 작업을 직접 진행했으며 지역과 소통하기 위해 표5과 같이 친숙한 형태로 제작하였다.

4개 공간은 작가와 지역주민과의 관계성을 만들어내는 프로그램을 운영하고 있다. 갤러리는 ‘전시 이후 워크숍’ 이라는 프로그램을 통해 전시한 작가가 주민 대상의 워크숍을 직접 기획하고 진행하는 프로그램을 운영하고 있다. 칵테일바는 ‘판매 이후 기부’ 한쪽 벽에 작품을 판매할 수 있게 하여 청년작가의 작품을 칵테일바 손님을 대상으로 판매하고 일부를 지역에 기부하는 프로그램을 운영하고 있다. 수장고는 ‘보관 이후 전시’라는 프로그램으로 보관한 작가들을 대상으로 단체 전시를 기획하고 있다. 현재는 공간을 조성하고 있으며 보관할 작가를 모집하고 있다. 공용작업실은 ‘이니셔티브 클럽’이라고 하여 주민단위의 기획자를 모집하여 발굴하기 기획하기 요청하기 행

동하기 기록하기 다섯 단계를 통해 지역 내 문제를 해결하는 프로그램을 기획 모집 중에 있다. 각 프로그램은 작가와 주민 간의 커뮤니티 외 작가와 작가간의 또는 주민과 주민간의 커뮤니티를 유도하고 있다. 1층을 중심으로 공간을 조성하고 있으며 망원동의 거리에 문화 경관으로서 변화를 주고 있다.

<표 5> 2023년 소그룹 운영 공간 현황

로고	공간명	슬로건	주소/층수	면적	방식	연도	용도
1	so,one	one and only story	마포구 월드컵로25길 89 1층	14㎡	임대	2020	갤러리 (작품전시)
	소원	하나뿐인 이야기					
	so,far	don't worry so far	마포구 희우정로10길 15 1층	33㎡	임대	2021	칵테일바 (작품판매)
	소파	아직까지는 걱정말아요					
ARCHIVING RACK LOCALSTORAGE artwork also need home	so,tong	artwork also need home	마포구 방울내로 54 1층	58㎡	임대	2023	수장고 (작품보관)
	소통	작품도 집이 필요해					
SMALL	SMALL	initiative club.	마포구 망원로 48-1 지하1층	42㎡	임대	2023	공용작업실
	스몰	주도적 기획 모임					

<표 6> 2023년 소그룹 운영 공간별 프로그램 현황

공간명	프로그램명	프로그램 내용	주요 관계망
갤러리 소원	전시 이후 워크숍	작가의 전시 기간 중에 주민 5명 내외를 대상으로 하는 워크숍을 기획하여 진행한다.	작가-주민
칵테일바 소파	판매 이후 기부	한쪽 벽에 작품을 판매하고 손님을 대상으로 작품을 판매한다.	작가-주민
수장고 소통	보관 이후 전시	작품을 보관한 작가와 함께 큰 공간을 대여하여 단체 전시를 진행한다.	작가-작가
사무실 스몰	이니셔티브 클럽	주민 기획자 20명을 모집하여 6개월 내 동네를 대상으로 프로그램을 기획하고 진행한다.	주민-주민

소그룹은 초기 자금마련을 위해 다양한 지원사업을 통해 성장해왔다. 2020년 갤러리에서 살기 좋은 마을 만들기 사업을 통해 '전시 이후 워크숍' 이라는 프로그램을 지원받았다. 초기 지자체 단위의 지원으로 시작하여 2021년에 문화예술분야 창업 지원사업을 통해 처음으로 창업교육을 받으면서 본격적으로 다양한 창업지원사업에 선정되었다. 2022년까지 총 수혜금액은 68,200,000원이며 지원금을 통해 자금마련을 할 수 있었다.

초기 문화예술공간은 성장할 수 있는 기반이 되어주는 지원사업은 금액적인 지원도 중요하지만 정성적인 내부성장에 기여한다. 지원사업에 선정되지 않는 경우가 많으며 여러 실패를 통해 지원사업에서 요구하는 항목별 작성을 훈련하는 계기가 된다. 이러

한 과정의 반복으로 내부 성장과 방향성을 보다 명확히 가지게 된다.

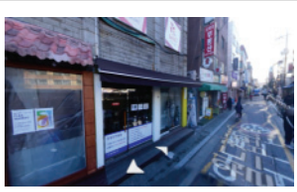
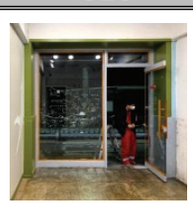
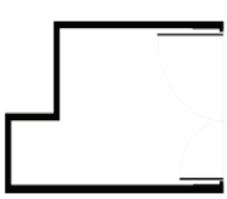
<표 7> 2020-2022년 소그룹 공모/지원사업 수혜 현황

연도	사업명	사업주체	지원금
2020	마포구 살기좋은 마을만들기 새싹기	마포구	3,000,000
	2020 코로나19 공공미술 프로젝트	서울시	(상금) 5,000,000
2021	문화예술 사회적경제 지원사업 서로:시작	예술경영 지원센터	10,000,000
	마포구 살기좋은 마을만들기 공간지원	마포구	4,900,000
2022	서울예술지원 기반지원 창작예술공간지원	서울문화재단	3,300,000
	골목창업경진대회 최우수상	서울시	30,000,000
	필더블랭크 네트워크 지원사업	마포구	2,000,000
	LH 소셜벤처 창업지원	LH	10,000,000

4. 망원동 문화예술공간 운영 단체 소그룹

4.1 망원동 갤러리 소원

소원은 소그룹 구성원의 창작과 실험을 위해 초기에 만들어졌다. 건축전공이었던 김경환은 당시 주민 워크숍을 조소전공이었던 이인수는 전시를 위해 공간이 필요했다. 그래서 망원동의 동교초등학교 앞 산업제품 판매 시설로 소매점이었던 4평 규모의 공간을 임대하여 직접 시공해서 전시공간으로 조성하였다. 학교 앞 전시공간은 초등학생 뿐만 아니라 하굣길에 기다리는 부모님 노인 세대들이 자연스럽게 전시를 구경하는 공간이 되었다. 또한, 학생과 부모님이 함께 들어와서 문화예술을 경험하고 간다. 변화된 공간에서 주민의 상호작용으로 거리 경관의 모습을 변화시키고 있다.

구분	사진	시공현장	도면
전			
후			

<그림 2> 2020년 갤러리 소원 전 후 사진 및 도면

2020년 8월 초기 프로그램을 운영하기 위해 마포구의 살기좋은 마을만들기 지원사업을 지원했고 300만원의 지원금으로 3개월간 총 3번의 전시와 10번의 워크숍을 진행

했으며 참여 주민은 53명이었다. 전시에 비해 워크숍이 많은 이유는 예술작가 외 인근의 공방들도 워크숍을 진행했었다. 주로 동교초등학교의 초등학생을 대상으로 진행했다.

<그림 3> '2020년 살기좋은 마을만들기' 지원으로 진행 된 워크숍 모습

2021년에도 살기좋은 마을만들기를 통해 500만원으로 전시 이후 워크숍 프로그램을 청년작가를 위주로 진행했다. 이후 '전시 이후 워크숍' 이 작가와 주민을 연결해주는 프로그램으로 자리 잡으면서 2022년에 처음으로 전시공모를 진행했다. 6-8월 3개월간 전시를 하는 작가 4명(팀)을 모집하는 공고로 1-2월 동안 서류심사와 대면심사를 통해 전시 작가를 선정하였다. 타 전시공모와의 차이점은 전시계획서 뿐만 아니라 워크숍 계획서도 제출해야한다는 점이었다. 그럼에도 불구하고 42명(팀)의 작가가 신청하여 10:1의 경쟁률로 작가를 선정하게 되었다.

<그림 4> 2022년 선정된 작가들의 전시 모습

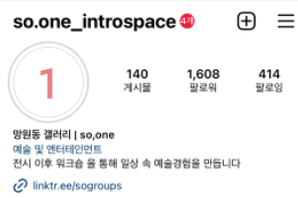
2022년 6월 13일에서 8월 7일까지 선정된 작가 4명(팀)의 릴레이 전시와 함께 주민 대상 워크숍을 진행했다. 작품의 유형은 회화, 조소, 퍼포먼스, NFT로 총 4가지 유형이었다. 다채로운 전시 구성과 24시간 오픈 및 무인공간으로 새벽 늦게까지 관람객이 갤러리에 들어왔다. 주된 관람객 유형은 초등학교 앞에 위치한 특성상 초등생과 학부모, 한강을 가는 산책로에 위치하여 신혼부부, 24시간 오픈으로 밤늦게 퇴근하는 분들이 찾아와 주었다. 특히, 24시간 오픈이라는 점을 통해 갤러리 앞의 거리를 이용하는 유형을 시간대별로 특정할 수 있었다. 밤부터 새벽까지 어두웠던 거리에 갤러리만 불이 켜져 저녁 경관을 새롭게 만들어 내고 있다.

<표 8> 갤러리 소원을 방문하는 관람객 유형과 특성

구분	위치적 특성	시간적 특성	갤러리 특성
초등생 및 학부모	초등학교 앞에 위치	오후	무인공간
신혼부부	한강가는 산책로	새벽	24시간 오픈
퇴근사회초년생	주거단지	저녁	1층공간

2022년까지 '전시 이후 워크숍' 프로그램을 통해 총 37회의 전시와 21회의 워크숍을 진행했고 104명의 주민이 참가했으며 2023년 1월 전시공모에서는 82명이 신청하여 20:1의 경쟁률로 4명이 선정되었다. 주로 인스타그램을 통해 홍보를 진행했으며 공모를 진행하면서 팔로우수가 많이 늘었다.

<표 9> 갤러리 소원 인스타그램 및 성과지표 (~2022)

인스타그램	성과지표		
	구분	단위	총합
	전시	회	37회
	워크숍	회	21회
	참가인원	명	104명

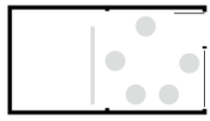
도출한 분석틀에 따라 전시와 워크숍의 창작 실험 욕구로 공간을 조성하고 자금은 자체적인 마련으로 공간대관비를 받고 있고 지원사업을 통해 임차료를 부담하고 있다. 프로그램으로는 전시 이후 워크숍과 함께 작가와 비평가를 공모를 통해 매년 모집하고 있다. 관련한 성과지표로 전시 횟수, 워크숍 횟수, 워크숍 참가인원이다.

<표 10> 분석틀에 따른 갤러리 소원 분석

구 분	분석
발생계기	작가 대상 전시와 주민 대상 워크숍을 진행하기 위한 창작 및 실험 욕구로 공간조성
자금마련	공간대관비 / 지원사업
프로그램	전시 이후 워크숍 소원전시작가공모 / 동네비평가 공모
성과지표	전시 / 워크숍 / 참가인원

4.2 망원동 칵테일바 소파

소파는 소원을 1년 6개월 동안 운영하면서 약 1,000만원의 자체자금이 소요되었고 운영자 간의 지속적인 운영에 대한 의구심이 들었다. 그래서 지속적인 자금 확보를 위해 칵테일바를 조성하였다. 기존의 스테이크집으로 일반음식점이었던 12평 규모의 공간을 임대하여 직접 시공하여 칵테일바로 조성하였다. 코로나 이후 관광객이 현저히 줄어든 거리에 밤 늦게까지 운영하는 칵테일바를 통해 동네 주민을 주 이용객으로 설정하였다. 그러면서 주민들이 찾아오고 서로 인사하는 커뮤니티바로 성장하고 있다.

구분	사진		도면
전			
후			

<그림 5> 2021년 칵테일바 소파 전 후 사진 및 도면

2021년 8월 공간을 임대한 후 초기 조성비용을 마련하기 위해 대출을 신청했지만 코로나로 인해 대출규제로 어려웠다. 그래서 펀딩제안서를 작성해서 9월 4일부터 주변 지인에게 제안하여 17명의 참여자와 23,000,000원의 펀딩금을 확보할 수 있었다. 펀딩 내용은 모집금액 3,000만원으로 하여 상환기간은 12개월 상환방식은 원금만기일시상환으로 하였다. 그리고 연 수익률 2.00%와 리워드상품을 제안했다. 펀딩은 500,000원, 1,000,000원, 3,000,000원이상 으로 총 3가지 금액으로 설정했다. 전자계약서로 진행되었으며 펀딩 신청 후 전자계약서 확인 및 서명 후 입금이 되면 리워드를 안내하는 방식으로 진행했다. 이후 펀딩금으로 공간을 인테리어 했으며 직접 설계와 시공까지 해서 초기 비용을 줄일 수 있었다.

<그림 6> 칵테일바 초기 자금마련을 위한 펀딩제안서 3장

2022년에 칵테일바에서 작품을 판매했다. 홍익대 학생을 비롯한 청년작가 3명의 작품을 판매했으며 총 6개 작품을 판매하고 1,050,000원의 수익과 180,000원의 기부금을 마련했다. 구매자 중 2명은 처음 컬렉팅을 하게 되었고 4명은 기존에 작품을 구매하던 분이었다. 홍보는 소파의 인스타그램으로 게시물로 주로 진행했다.

<표 11> 칵테일바 소파 인스타그램 및 성과지표 (~2022)

인스타그램	성과지표		
	구분	단위	총합
	작품판매수	점	6점
	작품판매금	원	1,050,000원
	동네기부금	원	180,000원

도출한 분석틀에 따라 소그룹의 지속가능성을 위한 수익활동과 함께 작가들의 작품판매를 위한 매개공간으로 조성하였다. 초기에는 펀딩금을 통해 조성비용을 마련했고 칵테일바 운영 및 작품판매 수익의 일부로 자금을 마련하고 있으며 프로그램은 작품판매 이후 판매금의 10%를 기부하여 초기 컬렉터 모집을 하고 있다. 이에 따른 성과지표는 작품판매수, 작품판매금, 동네기부금이다.

<표 12> 분석틀에 따른 칵테일바 소파 분석

구 분	분석
발생계기	소그룹 수익활동 및 작가 작품판매를 위한 매개공간 조성
자금마련	칵테일바 운영 / 작품판매 수익 / 초기 펀딩금
프로그램	칵테일 판매 / 작품판매이후 기부
성과지표	작품판매 / 작품판매금 / 동네기부

칵테일바 소파는 커뮤니티바로 작가들의 커뮤니티가 형성되고 동네 주민들까지 확장되는 형태를 기획했다. 하지만 실제로는 그 반대였다. 주민과의 대화 중에 어린시절 가을운동회를 회상하던 중 망원동에서 성인을 대상으로 하는 운동회를 기획하게 되었다. 5월부터 칵테일바에 왔던 주민은 스스로를 망원동청년회 회장이라 하였고 운영진 중 1명은 부회장이 되며 다소 장난스럽게 단골로 형성이 되었다. 그러던 중 7월 운동회에 관한 이야기를 나누었으며 8월부터 기획을 본격적으로 시작하게 되었다. 소그룹 운영진 2명을 포함한 5명이서 기획을 시작했으며 계획이 구체화 되는 과정에서 스텝으로 추가 인력이 필요하였다. 그래서 각자의 지인을 모집하여 총 11명이서 100명의 참가자를 대상으로 10월에 망원동운동회를 진행할 수 있었다.

망원동운동회 이후 소그룹이 운영하고 있는 전시공간을 활용하여 12월 1-21일 사진전을 개최하였다. 사진은 운동회 당시 사진 촬영을 요청했던 지인의 사진과 참여자들의 사진을 모아서 진행하게 되었다. 또한, 사진전 설치 당시 망원동에 거주하는 참가자들이 자발적으로 참여하여 준비할 수 있었다. 전시공간을 활용한 사진전은 망원동 다수의 주민들이 운동회에 대해 알게 되었던 계기가 되었으며 참여자들 다수가 사진전에 와서 다시금 그때의 기억을 회상하는 장치로서 운동회 이후 유지되었던 커뮤니티가 다시 활성화 되는 계기가 되었다.

<그림 7> 갤러리 소원을 활용한 망원동 운동회 사진전

이와 같은 과정의 시작에는 밤 시간대에 운영되는 칵테일바라는 업종이 주민들을 주 타겟으로 설정되었다는 점과 계속해서 창작활동을 지향했던 소그룹의 역량도 있었다. 하지만 무엇보다 중요했던 것은 과정에서 주민이 기획자로서 실질적인 프로젝트의 책임을 맡았다는 점이다. 또한 동네 인근의 인프라를 활용하여 11명이라는 프로젝트 운영에 있어 적합한 인원을 설정하고 모았다는 점에 있다. 나아가 전시공간에 사진전을 기획했을 때 운동회 참여 인원이 자발적으로 참여하였고 사진전 이후에도 운동회에서 만난 이웃들이 커뮤니티를 유지하고 있고 더구나 그들간의 역량을 통해 작은 프로젝트를 진행하고 있다는 점이다. 운동회와 같은 축제로 커뮤니티 형성과 지속적으로 유지되는 과정에 자연스럽게 호혜적인 성격이 나타났다.

<그림 8> 운동회 때 만났던 생활문화센터 운영자 - 가죽공방 청년작가

4.3 소결

자생적 문화예술공간은 개인 또는 단체의 창작욕에 의해 발생되며 공간을 운영하는 과정에서는 자금마련 방안과 운영자 역량에 의한 프로그램과 이를 통한 성과지표에 관해 분석할 수 있다. 소그룹 문화예술단체는 4개 공간을 운영하면서 위의 분석틀을 통해 지속적으로 내부 피드백 과정을 가져왔으며 이에 갤러리 소원과 칵테일바 소통을 4개 분석틀을 통해 분석할 수 있었다. 그래서 발생계기에서 모두 기획과 창작 프로

그램을 염두에 두고 공간에서 다른 경로의 자체 수익을 별도로 발생시키고 있으며 프로그램을 진행하면서 주민과 작가 간의 연결망을 만들고 있다.

문화예술공간을 통해 만들어진 연결망 중 대표적인 사례가 칵테일바를 통해 자연스럽게 만들어진 망원동청년회이다. 청년회는 망원동운동회라는 프로그램을 망원동의 한강공원 운동장과 소상공인분들과 갤러리 등 지역자원을 활용하여 진행했다. 이에 따라 망원동의 문화적인 경관을 만들어내고 있다. 그 중심에는 문화예술공간이 기획공간이 되며 전시공간이 되는 형태로서 커뮤니티를 지원하고 있고 그러한 공간이 지역에 자연스럽게 노출되면서 지역만의 문화경관을 만들어내는 역할을 하고 있다.

5. 결론

본 논문에서는 문화예술공간의 의미와 문화예술과 리빙랩의 참여적 특성의 접목을 알아보았고 망원동을 중심으로 활동하는 문화예술단체인 소그룹의 사례로 민간 차원에서 발생하는 자생적 문화예술공간의 운영 현황을 알아보았다. 행정 주체의 대규모 문화예술공간과 다르게 민간 주체의 자생적 문화예술공간은 창작욕구를 계기로 시작되지만 운영과정에 있어 공간의 지속가능성을 위한 수익활동으로 다양한 프로그램을 진행하고 있다. 프로그램은 거리가 가까운 주민들을 대상으로 하고 있어 프로그램에 대한 참여도가 높으며 주민과 상호보완적인 관계를 만들어 낸다. 특히, 소그룹의 칵테일바에서 만난 주민과 친밀한 관계에서 나아가 함께 프로젝트를 기획하여 또 다른 주민과 소상공인의 참여를 이끈 사례로 망원동운동회를 진행했고 이후 운영하고 있는 갤러리를 활용한 사진전을 통해 지역 사람들에게 알리는 형태로 전시를 추가로 진행했다. 사진전을 준비하는 과정에서부터 사진전을 설치하는 과정까지 운동회 참여자들의 자발적 참여가 있었다. 결국 문화예술공간은 자발적인 참여를 이끌어 내며 관계망을 형성하는 주요한 역할을 할 수 있음을 알 수 있다.

지역 내 자생적인 문화예술공간은 단순 창작 공간에서 나아가 지역과 관계를 맺는 주요한 역할을 할 수 있다. 첫째, 지속가능성을 위한 프로그램 운영의 대상이 지역 주민을 대상으로 한다. 둘째, 지역자원을 활용한 프로그램을 운영한다. 셋째, 운영자와 참여자간의 상호보완적인 관계가 형성된다. 이렇게 지역주민의 자발적인 참여로 만들어지는 상호보완의 관계는 지역의 문화경관을 형성하는 측면에서도 주요한 요소로 작용한다. 지역 자원을 활용하고 협업하여 다양한 프로젝트가 만들어지고 주민들은 자연스럽게 참여하고 지역을 구성하는 다양한 공간들은 이것에 자연스럽게 반응해주고 있다.

이러한 문화예술공간을 중심으로 형성된 커뮤니티는 지역에서 공간의 역할에 대해 인지하고 있으며 문화경관적인 측면에서 지역자원을 활용한 공간 중심의 프로그램이 기획되어진다. 망원동운동회라는 지역 프로그램을 망원동한강공원에서 진행했으며 사진전은 초등학교 앞에 위치한 갤러리에서 진행했다. 그래서 문화예술공간은 문화경관적인 측면에서 이러한 커뮤니티의 기획, 홍보 등 보조적인 역할을 하는 동시에 커뮤니티 프로그램을 지역에 표현해주는 창구로서 역할을 한다.

반면, 현재까지 지역변화에 대한 명확한 정량적 지표를 설정하기에는 어려움이 있는 것이 사실이다. 소그룹은 아직까지 문화예술 초기 스타트업(3년이내)으로 지역변화를 관찰하기에는 기간이 짧고 형성된 망원동청년회 또한 1년 미만으로 이를 중심으로 지역변화를 이야기하기에는 부족하다. 그래서 지속적인 모니터링과 더불어 망원동이라는 지역에서 오랫동안 활동해온 문화예술공간에 대한 추가연구가 필요하다.

참고문헌

1. 구순주(2009) 문화예술공간 활성화 방안에 관한 연구: 전주한옥마을을 중심으로. 전주대학교.
2. 윤세정 이정교(2016) 서비스디자인을 적용한 문화예술공간에 관한 연구. 한국공간디자인학회논문집 11. pp. 163-173.
3. 손은하(2011) 공공미술로서의 지역 만들기와 예술촌의 역할. 동북아문화연구 29. pp. 257-277.
4. 장혜지 김재범(2017) 자생적 문화예술공간이 문화예술 교류에 미치는 영향. 문화산업연구 17. pp. 97-104.
5. 김다은 박설우(2022) 지역 문화예술공간 활성화에 관한 연구: 제주도 내 문예회관을 중심으로. 기업과혁신연구 45. pp.75-93
6. 박신의(2011) 문화예술공간, 지역사회, 이웃 : 벨기에 브뤼셀의 '레알드샤에벡'. 문화예술경영학연구 4. pp. 33-54.
7. 김종두(2021) 문화도시 구축을 위한 리빙랩(Living Lab) 적용 가능성. 연기예술연구 22. pp. 223-241.
8. 박찬인(2019) 지역문화 중심의 도시재생 연구. 인문학연구 122. pp. 112-130.
9. 류가연(2019) 지역성을 기반으로 한 인천 문화예술 공간 활용 및 활성화 방안 연구. 지역산업연구 42. pp. 101-119.
10. https://linktr.ee/sogroups

원 고 접 수 일 : 2023년 05월 15일
심 사 일 : 2023년 05월 19일
게 재 확 정 일 : 2023년 06월 12일
3인익명 심사필