

COMMUNITY PROJECTS BY ARTISTS

원전

인천 배다리·우각로 ▶

안양 석수시장 프로젝트

마석 이야기

동두천 프로젝트

리포트

기획자 인터뷰



민운기 스페이스 빔 디렉터 미술공간의 새로운 방향성을

제시하며 지역과 소통해온 민

운기 '스페이스 빔' 디렉터. 구월동에서 배다리로 거점을 옮긴

스페이스 빔을 찾아, 그간의 활동과 그 의미를 들어보았다.

인터뷰 이육, 김혜영 자유기고가



“많은 사람들이 배다리의 매력을 느끼고 갔으면 좋겠습니다”

- 문화예술** ‘스페이스 빔’이 배다리로 이사해온 것 자체가 하나의 프로젝트 같습니다. (웃음)
- 민운기** 그렇게 봐주신다면... (웃음) 저는 이제 시작이라는 생각입니다. 제대로 한 것도 없이, 이사와 오고 그런 것 자체가 너무 부각이 됐습니다. 조금 축스럽습니다. 인터뷰 질문을 보니, 저희가 아니라 퍼포먼스 반지하의 <우각로 프로젝트>가 아주 적절한 대상일 것 같습니다. 저희는 이곳에 와서 해온 일보다 앞으로 해야 할, 그리고 하고 싶은 일이 더 많습니다.
- 문화예술** 스페이스 빔이 주관한 2007년 <도시유목> 공공미술 프로젝트에 대해서 취재하려고 합니다. 그럼 스페이스 빔에 대한 소개를 부탁드립니다.
- 민운기** 거슬러 올라가면, 스페이스 빔의 모태는 1995년에 시작한 지역미술연구모임입니다. 이 스터디 모임을 시작으로 계간 <시각>지 발간, 전시 기획 등의 활동을 했습니다. 상시적인 논의 공간이 필요해져서, 2002년 1월 인천 구월동에 스페이스 빔을 개관하게 되었습니다. 일반적으로 갤러리라고 하면, 전문 작가들의 완성된 작품을 시민들에게 보여주는 공간으로만 만들어지고 운영되는 게 전부입니다. 이러한 관행적 인식을 탈피한 공간을 만들고, 그러한 공간을 거점으로 여러 가지 활동을 벌일 수도 있지 않을까 하는 생각을 하게 되었습니다. 그래서 처음 시작할 때부터, 비록 좁은 면적이긴 하지만 다양한 활동을 전개할 수 있는 방식으로 공간을 배치하고, 이를 바탕으로 기본적인 작가 지원에서부터 전시기획과 아카데미, 공공미술 프로젝트, 옥상영화제 개최, 미술전문지 발간 등의 활동을 해왔습니다.
- 문화예술** 다양한 활동을 하시는데요. 사업에 필요한 예산은 어떻게 마련하는지 궁금합니다.
- 민운기** 구월동에서의 운영은 저를 포함한 지역미술연구모임 회원 중 세 명이 공동출자해서 출발했습니다. 그후에 커뮤니티 시스템을 도입하면서부터는 공간과 시설 등이 공유화되었구요. 이곳 배다리로 옮겨오는 과정에서는 스페이스 빔의 활동에 관심과 애정을 지닌 분들이 모



금해주셔서 보증금과 리모델링 비용에 사용하기도 했습니다. 이 공간은 이제 기존의 세 사람의 것이 아닌, 모든 사람의 공동 소유인, 공적 자산으로 유지해갈 생각입니다. 하지만 전반적으로 아직까지 재정자립도가 여의치 않아요. 비영리이고 공공성을 중시하다보니 재원 확보가 쉬운 것은 아닙니다. 한국문화예술위원회와 인천문화재단 등의 공적 자금에도 많이 의존하고 있습니다만, 공공성을 유지하면서 수익도 확보할 수 있는 방안을 계속해서 고민하고 있습니다. 상업적인 것이 꼭 나쁜 것만은 아니라고 봐요. 문제는 그것 때문에 공공성이 훼손되는 것이지요. 다소 어렵더라도 소신과 원칙을 지켜나가며 모두가 이 공간의 주인이 될 수 있는 방향으로 해결해나가고자 합니다.

문화예술

지난 2006년에는 지역미술활성화 프로젝트인 <도시유목(都市遊牧)_Good 'Buy' Incheon>을, 그리고 2007년에는 공공미술 프로젝트인 <도시유목 2_Discovery>를 진행한 것으로 알고 있습니다. 이것이 계기가 되어, 배다리로 오시게 된 것인데요.

민운기

우선은 내부적으로 구월동에서의 공간 운영이 약간 한계에 부딪힌 듯한 느낌을 받았습시다. 좁은 공간을 활용해서 많은 활동을 하기도 했지만, 자꾸 공간 자체가 협소하고 단조롭다는 느낌도 들고, 한편으로는 운영비 부담도 적지 않았고요. 자연스럽게 새로운 공간이 없을까 하는 생각을 하고 있었습니다. 이런 상황에서 <도시유목 2_Discovery>를 진행하면서 이곳 배다리에 5일 정도 머무르게 되었는데, 산업도로 건설을 이유로 사람이 살고 있는 멀쩡한 동네를 두 동강낸 것이 너무나 충격적으로 다가왔습니다. '아무리 경제가 중요하다고 해도 이렇게까지 하면서 해야 하는가'라는 생각이 들었습니다. 한편으로는 도대체 이렇게 할 수 있는 배짱과 용기, 그리고 그 논리가 어디서 나왔는지 의문을 갖게 되었죠. 그러다 보니, 뭔가 적극적으로 나서서 이 문제를 풀어야겠다는 생각을 하게 되었습니다. 당시에 5일 정도 머물면서 짧은 시간이나마 배다리의 남다른 가치를 느낄 수 있었고요. 탐사 중에 주민들의 이야기를 들으면서 이곳을 지키고 살려야겠다는, 그리고 여기에서 스페이스 빔의 내부적인 한계들도 풀어갈 수 있겠다는 생각을 동시에 하게 되었습니다.

문화예술

스페이스 빔이 앞으로 이곳에서 어떤 역할을 했으면 좋겠다고 생각하고 계신지요?

민운기

우선은 많은 사람들이 이곳에 와서 이 동네 현안이나 이곳만의 남다른 면모를 몸으로 느끼고 갔으면 좋겠다고 생각합니다. 그 자체가 이 동네를 위하는 길일 겁니다. 작년 하반기에 오픈하고 나서 당시 움직임들을 보면, 저희가 기대했던 대로 이루어진 부분이 있습니다. 무엇보다 많은 사람들이 다녀갔고요. 그 많은 사람들이 이곳을 '쉽게' 찾을 수 없다보니까, 동네를 헤매면서 다양한 체험들을 하기도 했던 것 같습니다. 그 다음으로는 저희 스페이스 빔 차원에서 남다른 관심을 가지고 위협에 직면한 이 동네를 역사·문화·생태적 공간으로 만드는 데 기여하고 싶다는 생각을 가지고 있습니다. 아직은 모색단계에 있기 때문에 여러



가지 실험들을 계획하고 있습니다만, 일단 지난해 이곳 배다리 현안과 관련된 문화행사에 공간을 제공해준 바 있으며, 국제작가포럼(AFI) 행사의 일환으로 레지던시 프로그램을 가동시키고, <PUBLIC STUDIO_2: 배다리의 꿈_숙성> 전시를 열었습니다. 마지막으로 현재 ‘배다리를 지키는 인천시민모임’과의 적극적인 연대를 통해, 배다리의 주요 현안인 산업도로 무효화 운동을 적극적으로 함께 해가고자 합니다. 나아가 이곳뿐 아니라 인천 전역, 그 이상의 영역까지도 관심을 갖고 개입할 생각이고, 미약하지만 실제 그렇게 하고 있습니다.

문화예술

‘배다리를 지키는 인천시민모임’이 지역운동에 해당한다면, 스페이스 빔이라는 단체는 예술단체에 포함될 것 같은데요. 그 관계를 어떻게 보십니까?

민운기

일단 저를 포함해서 스페이스 빔은 미술 영역에서 시작하였습니다. 미술 영역 안에서 제일 문제가 되는 것을 꼽는다면 두 가지 정도일 겁니다. 첫째는 모든 것이 서울을 중심으로 재편되고 관심이 집중되는 ‘중앙 중심주의’의 문제입니다. 그러다보니 ‘지방’은 모든 면에서 황폐화되었습니다. 근대적인 것과 전근대적인 것의 모순과 잔재가 주변으로 오면 더 많이 드러나는 것을 알 수 있듯이 말입니다. 두번째 문제는 작가들이 이른바 자기 완결적인 ‘천재성’에 기반을 두면서 사회와의 소통이나 연계를 소홀히 하고, 자신만의 영역 안에 갇혀 있는 것을 지적할 수 있습니다. 이 두 가지의 문제는 분리된 문제라기보다는 상호 연관된 문제로 보입니다. 이런 생각에서 스페이스 빔은 현실과 단절되어 자율적이고 자기만족적인 것을 추구하는 것을 넘어설 필요가 있다고 판단하고 있습니다. 작가는 사회적인 관계 속에서 자기 자신도 재규정하고, 그 내용을 따져보고, 그런 속에서 주변 사람들을 둘러보고, 내가 살고 있는 장소나 공간에 대해서도 관심을 가질 필요가 있습니다. 이러한 문제의식 속에서 스페이스 빔의 활동과 공간운영을 해왔습니다. 기본적인 창작에서부터 도시정체성과 공간의 문제 등에도 관심을 갖고 있어서 어떤 역할을 찾아보자는 입장이고요. 자신이 살고 있는 공간, 지역에 대한 관심이 끊임없이 지속될 필요가 있다고 보는 입장에서 배다리 시민모임에의 참여와 활동은 지극히 자연스런 일이 아닐까 생각합니다.

문화예술

<도시유목 2_Discovery>의 진행과정과 결과를 담은 <2007 인천 REPORT>를 보면, 작가들이 특정 공간에 들어가서 정해진 자신의 관점을 가지고 사진을 찍고 작품을 만드는 것이 현실 주민들과 호흡하는 방법이나는 비판도 눈에 띄는데요?

민운기

그 부분에 대해서 분명하게 답변드릴 수 있을 것 같습니다. 기존의 공공미술 프로젝트들은 주민들을 대상화하는 한계를 분명 가지고 있었습니다. 그 때문에 저희들은 사전에 준비 워크숍을 통해서 그러한 문제들이 최소화되어야 한다는 인식을 공유했습니다. 물론 그럼에도 불구하고 여전히 그런 문제가 남아 있었다고 한다면 저희가 귀담아들으며 개선해야 할 부분이라고 생각합니다. 그러나 프로젝트를 수행하면서 우리 시각에서 무엇을 재단하고자



했던 것이 아니라, 단 며칠이라도 머무르면서 다양한 입장과 국면에서 바라보려고 노력했습니다. 화수부두에 갔을 때, 처음에는 분위기에 취해서 좋아하다가 개발에 따른 보상 문제로 주민들이 옥신각신 대립하고 갈등하는 것을 보면서 ‘여기도 사람 사는 곳이구나’라는 생각을 하게 되었습니다. ‘좋다’, ‘나쁘다’라는 선부른 평가를 할 수 없는 거라는 생각을 하면서 조금 더 냉정해지는 계기가 됐고요. 그 결과물은 도시유목 카페나 자료집에 그대로 소개되어 있으니 저마다의 관점에서 확인하고 평가할 수 있을 것 같습니다.

문화예술 <도시유목> 프로젝트를 수행하며 느꼈던 배다리와, 직접 배다리 주민이 되어서 느끼는 점은 다를 것 같습니다. 어떤 차이가 있나요?

민운기 일단 제 몸이 솔직하게 얘기를 해주는 것 같아요. 구월동은 신흥 중심지잖아요? 공간 자체가 상당히 직선적이고 격자화되어 있습니다. 자동차도 사람도 빠르게 움직이지요. 그리고 개개인의 생활도 표준화에 대한 강박관념이 있습니다. 하지만 여기는 곡선적이고 비정형적이고 속도도 느립니다. 상당히 여유 있는 리듬을 유지할 수 있게 해주죠. 그리고 고립된 개인으로 존재하는 도심과 달리 주민들 상호 간의 보이지 않는 유대도 아직은 많이 남아 있는 것 같습니다. 저희들도 주민들과 조금씩 가까워지고 있는 느낌입니다. 바로 앞집에 도매 문구점 하시는 사장님은 하루에도 두세 번씩 꼭 마실(?)을 다녀가시고요. 근처 식당들도 공기밥을 텀으로 주기도 하십니다. 이곳은 아직 그런 것들이 많이 남아 있습니다.

문화예술 지금 하시는 일에 대한 용어 정의도 필요한 것 같습니다. 공공미술이라는 용어에 대해서 어떻게 생각하시는지요?

민운기 저는 어떤 것이든지 장르화되는 것은 경계해야 한다고 생각합니다. 현재를 진단하고 어떤 목표를 이뤄나가는 과정에서 일시적으로 개념을 활용할 수는 있지만, 그것이 장르화되는 것은 곤란해요. 본래의 의지를 무력화하고 제도 속에 가두게 되는 위험이 있거든요. 개인적으로는 ‘공공미술’(Public Art)보다는 ‘예술의 공공성’(Publicity of Art)을 강조하고 있습니다. 얼마 전에는 ‘소셜 아트’(Social Art)라는 용어에 대한 소개 기사를 봤는데 그 용어도 와 닿더군요. 중요한 것은 어떤 용어로 확정지을 것인가보다는 어떻게 예술의 공공성을 확보할 것인가의 문제일 것 같습니다. 공공미술이 곳곳에서 정말 많이 벌어지고 있지만, 정작 중요한 문제의식을 갖지 못하면, 휩쓸리게 된다고 생각합니다.

문화예술 마지막 질문입니다. 인천 배다리에 대한 스페이스 빔의 문제의식을 말씀해주신다면요?

민운기 인천 세계도시엑스포와 아시안게임을 중간 기착지로 삼아, 2020년에 세계 10대 명품도시로 진입하겠다는 인천시 구상은 인천시민들을 위한 것이 아닙니다. 정작 인천 주민들은 쫓아내고 소수 명품족들만이 살기 좋은 도시를 만들고자 하는 것에 불과하지요. 그 과정에서 문화와 예술을 도구화하는 모습들이 너무 노골적으로 많이 관찰됩니다. 송도 신도시



내 구겐하임 박물관 유치 관련 논의의 경우, 외국의 유명 작가들의 작품을 보여줌으로써 눈가림식으로 명품도시를 만들려고 하는 것으로 보입니다. 결과적으로 지역에서 예술활동 하는 사람들은 조그만 떡고물이나 받아먹는 정도로만 취급 받을 겁니다. 이런 부분들에 대해 문제의식을 느끼고 있구요. 적절하게 대응할 방법을 찾고 있지만 아직은 역량이 많이 부족하다보니 답답한 마음이 들기도 합니다. ■