

## 공공미술로서 만화·애니메이션의 사회적 역할 : 도시공간을 중심으로

- I. 서론
  - II. 공공미술의 개념과 제도적 변화
  - III. 도시 공간 안에서의 공공미술과 만화·애니메이션
  - IV. 도시 공간에 나타난 공공미술을 통한 만화·애니메이션의 기획 형태
  - V. 결론
- ABSTRACT

유성하

### 초 록

우리나라에서 그동안 문화 복지를 위한 공공미술과 공공성에 목적을 둔 만화·애니메이션의 대한 논의가 많이 되어왔지만 소외지역 문화 복지나 이들을 위한 공공문화콘텐츠의 연구는 이루어지지 못한 게 사실이다. 대한민국 또한 현재에 이르러 문화 복지를 위해 힘써 온 것은 사실이나 소외지역에 문화는 많이 살펴보지 못했다. 이에 따라 소외지역에 대한 문화적 관심이 절박하다. 대한민국 안에서 문화 복지에 대한 지역 간의 불균형(수도권(신도심)과 지역(구도심)의 문화적 차이)도 바로 잡아야 하지만 경제적 지형의 차이(빈부의 격차)에서의 소외지역 생활환경개선도 이루어져야한다.

그래서 공공미술 사업은 두 가지로 이루어져야한다. 첫 번째 열악한 환경에서 생활할 수밖에 없는 취약계층에게 보다 쾌적하고 문화적인 환경에서 생활할 수 있도록 하는 것이며 두 번째는 도시문화 형성차원의 공공미술과 만화·애니메이션을 통한 스토리텔링이다. 이는 공동체 삶에 주목하고 있는 시점에 도시의 독창적 특성을 창조하며 도시문화의 형성으로 도시경관의 재창조로 “도시민의 삶의 질”을 향상시키는 사업으로 도시의 매력을 만들어 도시를 활성화 시키는 공공미술, 공공디자인적 요소의 “공공예술”의 형태이며 이 두 가지가 우리사회의 절실한 과제이다.

이러한 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링은 그 지역의 역사, 문화, 자연적 자원을 지역에 대한 애착과 자부심으로 발전시킬 것이며 “공공예술”에서 도시민의 소통을 열어줄 것이다. 그리고 거리의 미적 환경을 더불어 즐길 수 있는 문화의 장을 펼쳐 줄 것이며 공공성, 소통, 형평성, 참여 등의 사회적 가치를 추구함으로써 문화의 민주주의를 실현하는 계기가 될 것이다.

주제어 : 공공문화콘텐츠, 공공미술, 만화·애니메이션 스토리텔링, 공공예술

# I. 서론

## 1. 연구의 필요성과 목적

최근 대한민국의 디지털콘텐츠문화는 급속도의 변화와 발전을 반복하며 성장하고 있다. 이는 초고속 인터넷망의 구축과 더불어 게임, 영화, 음악, e-Book, 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service) 등과 같은 다양한 디지털콘텐츠로 발전하며, 21세기는 콘텐츠가 많은 하드웨어를 뛰어넘어 그 시대에 또 변화를 가져다 줄 것을 의미한다. 그리고 이러한 디지털 환경의 변화와 발전은 동시에 또 다른 가치의 다양한 형태를 창출하며 시대의 패러다임을 변화 시킬 것이다. 이렇게 디지털 사회의 발전과 시장경제가 맞물려 발달함에 따라 많은 사람들의 욕구는 단순한 차원에서 자아존중과 자기개발의 차원으로 발전한다. 이러한 고차원적인 인간의 욕구는 기존의 사회복지정책을 넘어 인간의 사회적 기본권인 공공문화 콘텐츠로 발전할 것이다.

공공문화예술은 문화 복지의 차원으로 인간의 사회적 기본권 중의 하나로 자리매김 할 것이며, 국가의 문화 복지 정책이 될 것이다. 이러한 공공문화콘텐츠는 국민의 삶과 질을 보장하고자 국가가 국민에게 제공하는 공공서비스이다. 그리고 공공예술은 문화 복지의 역할로 사회의 서비스가 많은 국민들 뿐 아니라 사회취약계층에게로 확대되어 더 다양한 계층의 국민들이 그들의 삶과 질을 높이는 필수조건으로 성장해야 할 것이다. 그러나 이러한 시대적 요구와 필요성에 비해 우리나라가 제공하는 공공예술의 사회적 서비스는 매우 빈약하다. 경제적인 관점에서 문화산업의 중요성을 강조하는 것에 비해 우리나라 국민들의 문화 향수에 대한 사업과 정책의 내용이 매우 취약한 것이 우리의 실정이다.

본 연구자는 우리나라의 공공미술의 특수성과 현황을 조사하고 만화·애니메이션이 공공문화콘텐츠로서의 역할을 분석하고, 이를 통해 공공문화콘텐츠의 수요, 공급의 구조를 조사하며 만화·애니메이션에 공공문화콘텐츠의 개발과 서비스의 확대 방안을 연구하고자 한다. 그리고 국가적인 측면을 넘어 사회

적 기업이 사회적 서비스로서의 제공자로서의 역할도 단순하게나마 분석해 보았으며, 공익적인 측면에서 가지면서도 동시에 영리적인 측면을 추구하는 기업을 조사하여 어떻게 만화에 니메이션이 공공문화콘텐츠로서의 활성화를 가져다줄 수 있는지를 연구하고자 하였다.

## II. 공공미술의 개념과 제도적 변화

사전적 의미에서의 공공미술의 개념은 퍼블릭 아트(Public Arts) 즉 “공공의 예술”을 우리는 공공에게 개방된 장소에 설치된 미술품을 말한다. 공공미술(Public Arts)란 말 그대로의 해석을 본다면 “미술” 또는 “예술”과 “공적인 가치”의 합성어이다. 따라서 공공미술이라고 할 때의 미술은 일단 근대적인 미술 개념인 사적 미술(Private Art)의 경계를 넘어선 것을 가리킨다. 근대 이전에는 건축의 개념에 예술 또는 미술의 개념이 통합되어 있어서 공공미술이라는 개념은 성립하진 않았지만 근대 이후에 들어와 이들 영역들이 건축과 연관성을 잃게 되면서 공공미술의 개념이 등장하게 되었다.

초창기 우리나라에서도 공공미술은 담장에 그려놓은 벽화나 건물 앞에 설치해 놓은 볼품 없는 동상 정도로 인식되고 있으나 이는 미술의 공공성과 그 가치를 제대로 인식하지 못하는 데에서 생겨난 착오였다. 하지만 현재의 공공미술은 공원이나 거리에 예술적 감수성을 부여하고 침체되거나 슬램화가 진행된 도시지역과 농촌에 활기를 가져다주며 국가 전체에 창조적 상상력을 불어넣는 미술가들의 제반 활동을 의미하게 되었다. 한마디로 말해서 현대미술의 공적 범위는 기존 전시장의 벽면을 넘어 미술이 도시공간과 여러 지역 삶의 현장 속으로 뛰어 들어 지역주민과 함께 만들어가는 생활공간예술의 개념으로 진화하였다.

이러한 공공미술 개념의 변화 속에 이에 따른 제도적 변화가 진행되어왔다. 초창기 공공미술의 개념이 도입 되었을 때에는 건축에 회화와 조각이 통합되어 있었기 때문에 미술의 공공성이라는 개념이 성립하지 않아 동상, 기념탑, 분수, 벽화 등의 사례만을 찾아볼 수 있었다. 하지만 86아시아게임과

올림픽 이후 국제주의 건축양식이 도입된 후 회화와 조각이 건축과 연관을 넘어 도시의 환경정비 및 미관조성, 도시 디자인화 사업으로 확장되면서 되면서 공공미술 개념이 등장하게 된다. 이렇게 공공미술이 제도화된 것은 1950년대 미술을 위한 퍼센트 법(Percent for Art Scheme) 제정 이후로 이후 공공미술은 60여 년간의 역사를 통해 여러 차례 개념적인 변화를 겪어 왔다.

이러한 변화 속에 공공미술의 개념 변천과정은 크게 네 단계로 구분 지어진다. 첫 번째 건축 속의 미술(Art in Architecture)과 두 번째 공공장소 속의 미술(Art in Public Places) 그리고 도시계획 속의 미술(Art in Urban Design) 새로운 장르의 공공미술(New Genre Public Art) 또는 커뮤니티 아트(Community Art)로 구분되어진다. 위의 내용들은 <표1>과 같은 내용이다.

구분	특징
건축 속의 미술 (Art in Architecture)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미술작품을 통한 정부 건물의 미적 가치 제고</li> <li>○ 프랑스 1%법(1951년), 미국 연방정부 공공시설청(CSA) '건축 속의 미술 프로그램'(1963년)</li> <li>○ 작품경향 : 순수미술 위주</li> </ul>
공공장소 속의 미술 (Art in Public Places)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공원, 광장 같은 지역의 공공공간 활성화</li> <li>○ NEA '공공장소 속의 미술 프로그램'(1967년), 자치단체의 '미술을 위한 퍼센트법'</li> <li>○ 순수미술 위주였다가 공공미술의 독특한 정체성이 형성됨</li> <li>- 초기에는 스튜디오 작품을 크기만 키워 공공장소에 설치하여 플립아트(plop art)라는 비난을 받음</li> <li>- 점차 공공장소의 컨텍스트에 적합한 미술로 변화되면서 공공미술은 미술과 삶의 결합을 지향하는 미술로서 미술관이나 화랑에서 전시되는 미술과 달라졌음</li> </ul>
도시계획 속의 미술 (Art in Urban Design)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공공미술을 통한 도시 공공공간의 인간화와 네트워크화</li> <li>○ 도시디자인팀에 미술가 참여가 제도화됨. 도시계획의 일환으로 공공미술종합계획(public art master plan) 수립. 기금제(pooling system)가 도입됨</li> <li>○ 라데팡스, 바르셀로나, 필라델피아, 달라스, 로스앤젤레스 등에서 시행하여 문화적인 도시환경 조성에 큰 성과를 거두었음</li> <li>○ 미술품 이외에 미술가가 디자인한 가로시설물, 공원, 문화시설, 문화프로그램 등으로 공공미술 영역이 확장됨</li> </ul>
새로운 장르의 공공미술 (New Genre Public Art)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미술을 통한 시민간의 커뮤니케이션 확대와 시민 문화공동체 형성</li> <li>○ 수잔 레이시(Suzanne Lacy)는 "전통적 또는 비전통적 매체를 사용하여 보다 광범위하고 다양한 관객과 함께 그들의 삶과 질의 관련된 이슈들에 관해 의견을 나누고 상호작용하는 시각예술"로 정의</li> <li>○ 1970년대 미국 주민벽화운동(Community Mural)과 1980년대 시카고 공공미술 프로그램(Chicago Public Art Program)에서 시작</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>o 결과보다는 과정 중시. 특히 주민참여가 필수적인 요소</li> <li>o 시민에 대한 문화 교육적 효과를 겨냥한 비디오 제작, 퍼포먼스, 미술공방 운영, 정원 가꾸기 등 하드웨어 중심에서 소프트웨어 중심으로 변화. 장르도 시각예술의 영역을 넘어서 영화, 비디오 공연 등으로까지 확장</li> </ul>
--	---

표 1. 공공미술의 개념과 제도의 변화<sup>1)</sup>

이러한 공공미술의 개념과 제도적 변화는 이전 단순한 개념이 아닌 공공성과 문화적 복합성을 결합한 현대미술의 대중화 프로그램으로 이전의 장식적 의미의 공간성을 넘어 미술의 공공성 구현하고 공간과 미술, 사회, 문화라는 네 가지 틀에서 이해해야 한다. 그리고 공공미술에의 참여를 바탕으로 한 생활공간의 문화화 전략으로 활용하며 미술의 대중화와 공공성을 통해 사회적 즐거움을 향유할 수 있도록 문화대중성을 확보하는 것이 주된 요인이 될 것이다. 그리고 또 하나 공공미술의 기능은 도시와 다른 많은 소외지역에 유머와 활력을 가져와 대중성과 이벤트성, 도시성과 보편성을 잘 표현하기도 해야 한다. 이를 통해 공공미술은 지역사회의 갈등을 치유하는 디자인의 사회성을 확보하는 동시에 도시의 갈등을 치유한다는 의미에서 사회성, 대안성, 지역성 그리고 개별성을 구현했다고 평가받는 사례로 발전 할 수 있을 것이다.

공공미술의 이러한 창의적 역할모델은 기존의 공공미술과 다른 형태와 의미를 지니며 그 기능 또한 발전해 나아갔을 것이다. 간단히 이 변화의 내용을 <표2>와 같이 살펴 볼 수 있다.

구분	기존공공미술모델	창의적 공공미술모델
디자인대상	물리적 공간(장소)에 치중	사회적공간(장소+생활)에 관심
디자인주체	전문가 작업체계에 의해 운영	다주체간 협력적 작업체제지향
공공미술의 역할	도구적 언어로서의 역할	소통적 언어로서의 역할
공공미술의 성격	자기 표현적 이데올로기	문제 해결적 대안
사용자 역할	구경꾼으로서의 관객역할	참여적 주체 역할
소통의 목적	전문가의도의 전달	상호이해
공공성 성격	보편적 공공성	지역과 상황에 맞는 개별적 공공성

1) 양현미, 「효과적인 공공미술 실행방안」, 공공미술을 통한 지역문화환경 개선방안 심포지엄, 2005.11, p.71.

중시가치	개념적·시각적 공공미술	체험적·현실적·장소적 공공미술
도시환경에 대한 입장	결과물로서의 도시환경 중시	도시환경을 만들어가는 과정중시
영역의 경계	개별영역의 독자성과 전문성	다 장르 간 창의성과 통합성

표 2. 공공미술의 창의적 역할모델<sup>2)</sup>

이렇게 창의적 역할을 수행하는 공공미술의 범주에 따라 그 연출과 기획 또한 다양한 공간 실천전략의 제시하며 이러한 전략적 제시는 크게 세 가지로 나눈다. 첫 번째 개인 공간 공공미술(Private Public Art)로 개별적인 실천의 장이며 두 번째는 도시 공간 공공미술(Civic Public Art)로 제도과 정책에 의한 실천의 장이다. 그리고 마지막 세 번째로는 지역 공간을 통한 공공미술(Community Public Art): 주민 공동체에 의한 실천의 장이다. 이렇게 공간적 개념의 범주 또한 다음의 <표3>과 같다.

공공미술구분	주체	공간매체	목적	공공미술프로그램
개인공간 공공미술 (Private Public Art)	개인	주택	생활공간 가꾸기	담장 허물기 화분 가꾸기
도시공간 공공미술 (Civic Public Art)	시민	도시/광장 /도로	도시활력공간 만들기	찾아가는 미술관 보행자전용도로 공공청사가꾸기
지역공간 공공미술 (Community Public Art)	지역 주민	골목길/놀 이터/지역 공원	생활공동체 만들기	문화놀이터 골목길 가꾸기 한평공원만들기

표 3. 공공미술의 범주에 따른 다양한 공간실천전략의 제시<sup>3)</sup>

수잔 레이시Suzanne Lacy가 ‘새 장르 공공미술 New Genre Public Art’ 라고 칭한 1990년대 이후 공공미술의 새로운 흐름으로, 레이시에 따르면 “전통적/비전통적 매체 모두를 사용하여 광범위하고 다양한 관객과 그들의 삶에 직접 연관된 이슈에 관하여 커뮤니케이션하고 상호작용하는 시각적 예술<sup>4)</sup>을 일컫는 말이라고 한다. 이는 공공미술의 공공성이 단순히 ‘물리적인 장소’에 기대어 ‘공공성’의 개념을 정의하는

2) 이영범, 『공공미술을 통한 커뮤니티 디자인의 가능성』, 한국문화관광정책연구원, p.14

3) 이영범, 앞의 책.

4) Suzanne Lacy, *Mapping The Terrain : New Genre Public Art*, New york Thames and Hudson, 1991.

것과는 달리 새로운 아니 또 다른 장르의 공공미술은 장소 자체가 아니라 공공성의 명확한 인식을 우선시해야 할 것이다.

### Ⅲ. 도시 공간 안에서의 공공미술과 만화·애니메이션

현대사회에 들어서면서 자본주의적 경제발전에 따른 급격한 도시의 팽창, 인본주의사상에 대한 회의와 함께 물질숭배 기운이 상승하면서 상대적으로 인간소외에 대한 문제점들이 대두되었다.<sup>5)</sup> 이러한 도시화 현상은 많은 도시사람들에게 경제적 편익과 편리함을 가져다주었지만 또 다른 한편으로는 대기 오염이나 도시환경문제를 야기 시키며 도심 속 녹지공간의 절대부족과 교통 문제 등 도시생활환경의 악화를 불러왔다 그리고 이러한 도시의 환경변화는 사회적·도덕적 공동체적 생활 세계의 파괴로 이어져 이웃 간 소통의 단절 및 정이 없는 삭막한 인간관계와 감정의 범람 등 심리적·정서적인 고갈로 도시생활과 문화에 많은 고충과 정신적 공해를 가져왔다.

이처럼 경제적 합리성이나 개인 이기주의적 사고방식을 바탕으로 한 삭막한 도시계획은 현대사회를 살아가는 우리의 인간성마저도 위협하고 있는데 이르렀다. 이에 많은 도시의 시민들을 이러한 위기의식을 쾌적한 환경(주거환경)에서의 자신들의 삶을 영위하고자 하는 인간의 원초적 본성을 자극하였으며 도시환경에 대한 다양한 움직임과 변화를 나타내는 원동력이 되었다.

특히 이러한 움직임과 변화는 오늘날 시각예술분야에서 적극적으로 이루어졌으며, 개념미술과 설치미술을 바탕으로 다양한 매체를 사용한 대지미술, 환경미술이 예술의 한 체계와 형식으로 확장되었다. 가장 활발한 형태로는 전개된 도심 디자인 형태는 대중과 도시민을 위한 공개된 장소에 건축물의 대형 조각에서부터 벽화, 거리포장, 아트 퍼니처(Art furniture) 등 여러 장르의 예술작품으로부터 시작하였다. 이렇게 만들어진 공공미술 작품은 필연적으로 도시에 사는 사람들과 그 문화의 다양성, 공공장소의 기능과 권력의 작용, 비

5) 박진희, 현대도시에서 공공미술에 관한 연구(시애틀 공공미술 중심으로), 한국미술교육협회, 2001, p. 209

전문적인 거주자들에 대한 전문 인력의 역할 등과 관련된 이슈로 확장되기도 하였다. 이런 이슈들은 공공미술 뿐만 아니라 만화, 애니메이션, 건축, 도시 디자인, 도시 계획과도 깊은 관련을 맺으며 장소를 물리적 공공장소로만 보지 않고 정치적, 사회적, 문화적 소통의 공간으로 간주되어 이러한 여러 의미에 맞는 시각예술품으로 지역 공동체와 관람객의 참여, 일시적 작업 등을 제안하고, 보는 사람, 공간, 환경 등 수용의 중심에서 그 의미가 활성화되어야 한다는 것을 알 수 있게 한다.<sup>6)</sup>

위의 내용을 간략히 정리하면 <표4>과 같다.

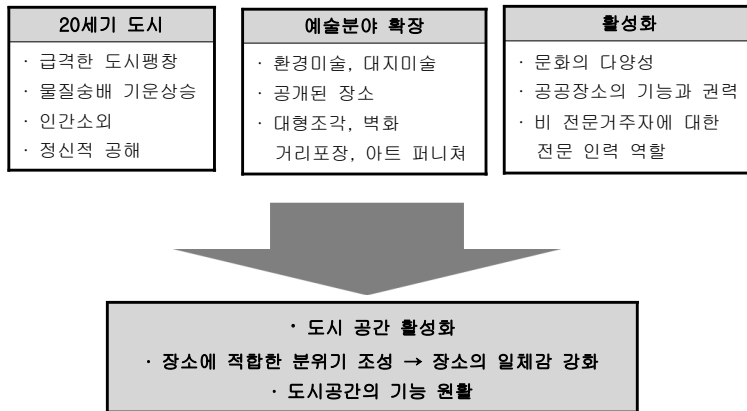


표 4. 20세기 위기의식에 따른 예술의 변화과정<sup>7)</sup>

이와 같이 많은 조건들과 의미의 활성화를 통해 공공미술 특히 도시공간 안에서의 공공미술을 살펴보았지만 이러한 결과물이 언제나 긍정적 효과로만 존재하는 것은 아니다. ‘공공 더하기 미술’이라는 개념은 겉보기에는 양쪽 다 문제가 없으며 문화적 기득권으로서 사회 속에서 ‘공공이라는 것은 당연히 좋은 것이다’라는 무조건적인 개념과 일치하지 않는다. 그리고 ‘미술’ 또한 당연히 좋은 것으로 존중되는 것이 일반적 오해를 가져올 수 있기에 그 상호결합 또한 당연히 아무 문제없는 좋은 것으로 보는 것이 보통 사람들의 일반적인 시각이지만 그러나 공공미술이 겉보기처럼 그렇게 단순하지

6) 문정연, “도시환경을 위한 공공미술 연구”, 중앙대학교 석사학위논문, pp 14-15

7) 유희정, “도시공간에서의 공공미술연구 : 노원구를 중심으로”, 서울산업대학교 석사학위논문, 2008, pp.8



않을 수 있다.<sup>8)</sup> 이러한 논의의 출발은 현대사회의 우리들에게 많은 점을 시사한다. 근대사회에서 단순히 “예술이란 개인의 자율적 표현의 결과물이며 그 감상 또한 개인의 사적인 미적 전유에 의한다는 것이 모더니스트 미학의 철학적 기반을 이룬다. 이러한 논리는 근대적 예술가는 집단 공동체에 귀속되기 보다는 오히려 그 집단적 가치관의 부정에 자신을 정초 시킨다. 공공미술이 근대 예술 및 미학 이론의 표준에 비추어 볼 때 자가당착적인 모순에 빠지는 것이 바로 이지점에서다... 결국 우리는 사적인 것과 공적인 것을 하나의 단일한 개념 내지 사물로 연결시키면서 그로부터 통일된 일체성을 기대하는 셈이다.”<sup>9)</sup>

그래서 오늘날 많은 공공미술은 다음과 같은 필요성에 의해 이해되며 도시사회에 수용된다. 첫째는 오늘날처럼 현대적이고 개인적인 차가운 도시 공간에 다양한 형태나 색채의 변화를 통해 미적, 인간적 요소를 부여한다. 그리하여 현대사회에 많은 도시인들에게 인간적인 감정을 회복시키고 정서적인 활력소를 제공하는 것이 첫 번째이다. 이러한 점에서 만화·애니메이션의 역할은 크게 작용한다고 말할 수 있다. 다른 많은 매체들이 도시의 이미지에 비해 다양한 스토리텔링을 전달하지 못 하였다면 만화·애니메이션의 경우 사용자와 관람자에게 알리고자하는 도시문화의 스토리를 설득력 있게 전달할 수 있는 매체의 장점을 가지고 있기 때문이다.

둘째는 공공미술작품의 설치로 인해 도시에 시민의 정서적 공감대와 문화의식을 형성하여 공적인 문화공간을 확보하고 그에 따른 공적인 문화공간으로 변화 시키는 것이다. 이는 도심 속 휴게공간이자 쉼터로서의 공원의 역할과 흡사하며 정형화된 형태의 건축물들이 난무하는 현대 도시의 공간에서 예술적인 조형물이 개입됨으로서 습관화된 시각의 필요한 스트레스를 덜어주고 심리적인 안정을 주며, 정서적으로 안정된 분위기를 발산하여 주변 공간에 정적인 친근감을 심어주는 것이다. 이러한 공공미술의 특징에 만화·애니메이션의 문화콘텐츠적인 특징을 잘 살리면 단순한 도시공간의 조성을 넘어 도시

8) 성완경, 「공공미술은 문화적 기득권이 아니다」, 문화예술 통권 301호, 2004, pp. 15

9) 고윤정, "한국의 행동주의적 공공미술 연구", 이화여자대학교 석사학위논문, pp 13-14

의 심벌이나 이미지에 브랜드를 형성할 뿐 아니라 다양한 장을 통한 상호관계적인 도시브랜드의 지식을 창조할 수 있다.

셋째는 고성중은 공저서인 [도시환경과 개방 공간 디자인]에서 “도시는 사람들이 모이고 만나고 즐기는 장소이고, 사회적 동물로서 인간과 그 인간의 욕구에 따라 역사적, 자연 발생적으로 형성되어 왔으며 과거로부터 생활양식에 따라 적응해온 역사적 채취를 안고 있다”<sup>10)</sup> 고 적고 있다. 이는 도시의 역사와 특정 이미지로 표현되는 도시의 모습을 독창적이며 친근한 이미지로 발전시켜 그 특징을 보여주는 것으로 도시의 얼굴이라고 말할 수 있는 도시의 모습과 정체성을 살리는 것이다. 이러한 도시의 정체성은 공공 공간(公共空間) 있어 정말 중요한 위치를 차지하며 또한 공공 공간(公共空間)의 정체성에 따라 그 도시에 사는 사람들의 정체성도 많은 영향을 준다. 이처럼 인간의 주변 환경은 도시민의 정서와도 밀접한 관계 유지하고 있으며 도시민 서로 간에 많은 영향을 주고, 받으며 공공장소의 성격은 그 안에서 이루어지는 시민들의 활동유형을 넓혀주는 영향을 주기도 한다. 그렇다고 해서 공공미술 또는 예술의 형태가 단순히 시민들의 활동유형의 변화만을 모색한다면 이는 그 한계 드러낼 수 밖에 없다. 이러한 한계를 넘어서는 공공미술의 역할이 만화, 애니메이션을 통한 다양한 형식의 감성, 오락, 문화콘텐츠의 요소를 더 갖는다면 많은 시민들에게 비일상적 체험과 만족감을 제공하여 지역문화 콘텐츠로서의 역할도 기대할 수 있을 것이다.

넷째는 예술 활동을 통해 해당지역 공동체의 정체성을 고취하며 공동체에 필요한 것을 제작하게 하고 그에 따라 변화를 이루어 내는데 기여하고 추상적인 개념뿐만 아니라 예술 환경으로 물리적 환경을 창조하고 받아들이는 과정에서 주민 사회에 공헌하게 될 것이다.<sup>11)</sup>

이처럼 공중에 송고한 공동체 공간의 사회적, 문화적, 혹은 정치적 의미를 새롭게 생산하게 되며 공공의 새롭고 다양한 가치들과 이슈들을 창출시키게 된다. 또한 안 겐에 의하면 공공장소에서 일어나는 다양한 활동을 필수적 활동, 선택적

10) 고성중·고필중 저, 『도시환경과 개방 공간 디자인』, 서울: 미진사, 1999, p. 194

11) 유희정, 앞의 글.

활동, 사회적 활동으로 범주화할 수 있는데<sup>12)</sup> 필수적 활동은 버스를 기다린다거나 하는 행동으로 물리적 환경의 질에 상관 없이 언제나 일어나는 활동이며 선택적 활동은 물리적 환경이 쾌적하거나 만족스럽다고 느낄 때 일어나는 활동으로 잠시 경치를 구경한다거나 하는 것이다. 사회적 활동은 시(市) 행사, 축제, 집회 등 대규모 행사에서 소박한 일상의 만남에 이르기 까지 다양한 계기들을 통해 다른 시민들과 만나고 소통하는 것이다. 말하자면, 공공장소의 질에 따라 시민들은 선택적 활동에 머물 수도 있고 사회적 활동을 보다 활발하게 전개 할 수도 있는 것이다.<sup>13)</sup>

공공미술과 만화·애니메이션의 공공성이 도시공간으로 진출할 때 두 가지 종류의 공간이 서로 충돌한다. 바로 앙리 르페브르가 말한 ‘개념적 공간’ 과 ‘서술적 공간’ 이다, 개념적, 즉 물리적 공간에서 미술은 옥외에 갤러리를 세우는 것처럼 단순히 미술공간을 확장하는 일의 연장에서 완성도 높은 미술작품을 설치하여 복잡한 현실보다 도시계획의 개념을 중시하는 모더니즘 건축과 조화를 이루는데 관심을 기울인다. 이 경우 작품을 건립하는 사람만이 그 가치를 독점하고 구경하는 사람은 가치결정에 참여할 수 없다. 때문에 미술은 실제 생활공간과의 관계가 느슨해 질 수밖에 없다. 서술적 공간은 도시 거주민의 신체가 빈번하게 접촉하는 비공식적이며 가변적인 공간이다. 이곳은 가치로 충만하여 개인적 교류, 체험, 축출과 초청 등이 어우러지고 공공영역의 온갖 이슈들이 쉴 새 없이 흘러넘치고 사용자들은 무질서의 공간을 중첩시키며 심리적 공간을 만들어 간다. 즉 이곳은 지도 제작자의 시각으로는 규정할 수 없는 공간이다.<sup>14)</sup>

도시의 생활과 환경이 아름답고 풍요로워지기 위해서는 도시의 공간을 적절하게 잘 활용한 공공미술품 설치와 만화·애니메이션의 스토리텔링이 도심의 건축물과 공공미술의 조화를 이루어야하며 이를 넘어 도시의 주민들의 삶과 정서를 공감하고 반영하는 예술의 형태가 되어야 한다. 그리고 공공미술과

12) 켈 안GehlJan, 삶이 있는 도시디자인, 김진우·이성미·한민정 역, 푸른숲, 2003, p.12

13) 문정인, 앞의 책, pp. 14~18

14) 김재은, “도시공간에 있어서 공공미술이 주는 가치에 관한 연구”, 충남대학교 석사학위논문, 2000, p. 7.

만화·애니메이션의 기능과 역할을 살려 친자연적이고 친인간적인 환경의 도시로 바꾸기 위해서는 전문가뿐만 아니라 그 지역 주민들의 적극적인 관심과 올바른 의식과 안목이 필요하다.<sup>15)</sup> 즉 현대사회에서 공공미술의 의미와 개념은 도시공간에 단순히 아름다움을 제공하는 것이 아니라 활기를 주고 그 장소에 적합한 분위기를 조성하고 도시의 정체성과 상징성을 완성해 나아가야 할 것이다. 그러한 공공미술의 의미와 만화·애니메이션의 스토리텔링은 더 나아가 특정한 장소의 일체감을 강화시키며 도시공간의 기능을 원활하게 하여 부조화된 도시공간을 매력적인 공간으로 변화시켜주며 사람들이 공공공간과 함께 상호 작용하는 것을 돕게 될 것이다.

#### IV. 도시공간에 나타난 공공미술을 통한 만화·애니메이션의 기획형태

지금까지 많은 공공미술과 그를 통한 만화·애니메이션의 스토리텔링은 문화 복지적인 측면에서는 국민의 심미적 감성과 삶의 질 향상과 함께 지역의 환경을 개선시키는 기능을 진행해 왔다. 그럼에도 불구하고 우리나라의 공공미술정책과 기획은 역사도 짧거니와 여러모로 낮은 단계에 있다고 볼 수 있다. 더욱이 소외지역에 대한 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링 활동은 걸음마 단계를 벗어나지 못하고 있으며 이제 늦은 출발의 지점에 도달해 있다. 사실 그동안 도시의 문화 복지 형태로서의 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링은 간간히 진행되어 왔으며 논의의 장 또한 있어 왔다. 하지만 이제 우리사회 또한 단순 복지형태의 공공미술을 벗어나 소외지역의 주민의 삶의 질에 영향을 주고 향상시킬 수 있는 공공미술의 기획형태가 필요할 것이다. 그리하여 소외지역의 공공미술을 활성화하고 그 고유의 기능을 발휘하게 하여 소외지역의 삶의 질을 향상시키며 작가들의 창작성을 발휘할 기회를 제공해야 할 것이다.

##### 1. 문화 복지로서의 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링

15) 문미양, “공공미술을 활용한 도시환경미술 이해교육 방안연구”, 한국교원대학교 석사학위논문, 2006, pp 29-30

국가는 국민의 문화적인 삶과 건강하고 쾌적한 여가생활을 제공해야 한다는 것을 앞에서 확인했다. 이제 우리나라에서도 문화 복지가 문화정책의 핵심으로 부각되기 시작하면서 여기에는 다음 두 가지 논의가 그 배경으로 작용하고 있다. 하나는 지역주민들의 문화적 삶에 대한 수요가 증가하고 있기 때문에 문화 복지 서비스에 대한 행정수요가 커진다는 점이다. 문화적 삶이란 단순히 문화예술을 향유하는 차원에 그치지 않고 자율적으로 문화예술을 창작할 수 있는 차원도 포함되는 개념이다. 또 하나는 문화 복지를 하나의 권리, 즉 사회와 국가는 국민이 문화적인 삶과 건강하고 쾌적한 여가생활을 할 권리가 실현될 수 있도록 해 주어야 한다는 인식이 점차 확산되고 있다.<sup>16)</sup> 이것은 지역주민의 문화 복지 서비스 수요 충족과 문화권(Cultural rights) 인정에 바탕을 둔 것으로 문화활동을 통한 주민 삶의 질적 향상을 의미하는 것이다.

오늘날 도시나 마을은 현대인의 삶을 지배하는 공간 환경이다. 그러므로 도시나 마을은 사람들이 모여 사는 데 필요한 각종 인프라를 필요로 한다. 수많은 종류의 건축물, 주택, 근린생활시설, 판매시설, 업무시설 등은 이러한 필요를 반영한 것이라고 한다.<sup>17)</sup>

즉 도시에 많은 건축물이 민간에 의해 자생적으로 조성되는 것이라면 정부는 국민이 안전하고 쾌적하며 문화적으로 살 수 있는 도시환경을 조성하기 위하여 공동의 필수시설들을 도시계획 시설로 정하여 보급해 왔다는 것이다. 예를 들면 크게는 공간시설, 교통시설, 유통 및 공급시설, 방재시설, 공공 문화체육시설, 환경기초시설, 보거위생시설 등이 있을 것이다. 나아가서 도시계획 시설을 결정할 때에는 도시의 환경과 생태계 뿐만 아니라 자연경관의 훼손을 최소화하여야 하며 역사적·문화적 또는 향토적 의의가 있는 지역을 보전할 수 있도록 하여야 한다. 따라서 이상적인 도시는 자연과 인간이 조화를 이루는 가운데 안전성, 편의성, 쾌적성을 기본으로 갖추면서도 도시마다 독특한 아름다움과 문화와 정체성을 갖고 있어야 할 것이다.<sup>18)</sup>

16) 권정화, “문화 복지를 위한 한국문화정책에 관한 연구”, 세종대학교 석사학위논문, 2003. p.21.

17) 최 범, 문화관광부 편, 『공공미술이 도시를 바꾼다.』, 문화관광부, 2006. p 10.

한편 도시는 주민의 삶의 질을 좌우하는 것 중의 하나인 그  
 들이 거주하는 공공의 공간이다. 역사적으로 공공의 공간은  
 교역, 교류, 교통의 세 가지 기능이 조화롭게 결합된 도시가  
 인간답고 아름다운 도시라고 할 수 있다. 그러나 현대사회의  
 많은 도시들은 이들이 제멋대로 결합되거나 편중 된 한 가지  
 기능이 다른 기능을 압도함으로써 많은 도시들이 교통도시나  
 상업도시로 전락했다. 이는 급속한 근대화 과정 거쳐 만들어  
 져 온 우리나라의 도시들도 예외가 아니다. 인간적인 척도인  
 사회적 도덕성과 형평성이 무시된 차량 중심의 도시계획, 날  
 로 증가하는 교통량과 소음과 공해, 이로 인한 도시환경오염  
 과 늘어난 도로와 주차장 등을 위한 아스팔트 면적의 증가,  
 지상과 지하로 확장되는 상가 등은 우리의 도시에서 공공의  
 공간을 크게 위축시켰다.

이렇게 낙후된 도시 공간의 질은 그 지역에 사는 주민들에  
 게 많은 영향을 주는데 그 공공적 공간에서 이루어지는 활동  
 을 필수적 활동, 선택적 활동, 사회적 활동 세 가지로 나눌  
 수 있다. 필수적 활동은 버스를 기다린다거나 목적지에 가기  
 위해 길을 걷는다거나 하는 행동으로 물리적인 환경의 질에  
 상관없이 언제나 일어나는 활동이다. 선택적 활동은 물리적  
 환경이 쾌적하거나 만족스럽다고 느껴질 때 가능한 활동으로  
 길을 걸어가면서 경치를 구경한다거나 잠깐 멈추어 서서 건물  
 앞의 조각품을 바라본다거나 하는 활동이다. 사회적 활동은  
 소박한 일상적 만남에서부터 행사나 집회, 축제 같은 다양한  
 계기들을 통해 다른 사람들과 만나고 소통하는 것이다. 그런  
 데 중요한 것은 공공장소의 질에 따라 사람들은 필수적인 활  
 동을 고통스럽지 않게 할 수 있고 누가 시키지 않더라도 선택  
 적인 활동을 하게 되며 더 나아가 사회적 활동을 보다 활발히  
 하게 된다. 이처럼 공공장소는 그곳을 이용하는 사람들 간의  
 커뮤니케이션을 활성화함으로써 도시를 살아 있게 만든다는  
 것이다.<sup>19)</sup>

그러므로 공공 공간의 활성화는 많은 도시시민들이 편하고

18) 우혜린, “소외지역 문화 복지를 위한 공공미술에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위논문, 2008 . p. 30.

19) 최 범, 앞의 책, p. 12.

정 있게 살 수 있는 도시, 삶의 질을 향상되며 많은 문화적 활동을 할 수 있는 도시를 조성하기 위한 필수적인 전제조건일 것이다. 그것은 예술과 사회상황이 일치하고 인공적인 환경과 자연이 심미적으로 조화를 이루며, 문화적 이벤트가 풍성하고 다양한 사회적 활동을 지원하는 프로그램들이 제공되며 시민들의 자발적인 협력과 정부의 문화 친화적 제반정책이 병행될 때 가능하다고 본다.<sup>20)</sup> 그리고 이렇게 진화한 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링은 다양한 도시의 내러티브로 발전할 것이며 이렇게 진행되는 스토리텔링은 지역문화의 직·간접적인 경험들로 나타나며 지역의 많은 도시들에게 재미있는 형태의 메시지로 표현될 것이다.

## 2. 소외지역의 문화생활환경 개선을 위한 공공미술과 만화·애니메이션

지방분권화가 가속화되고 있는 우리나라는 지역 균형발전이 국가발전의 핵심과제로 대두되었으며 이에 따라 문화정책 분야에서도 소외계층의 문화 환원 활동과 지역문화를 개선해야 한다는 목소리가 높아지고 있다. 그리고 우리나라의 경우 특히 문화의 중앙 집중화 현상 때문에 국가·사회·지역 문화발전의 장애요인이 될 뿐만 아니라 지역 간, 계층 간 갈등의 원인이 되기도 한다. 그러므로 각 지역의 문화적 전통성을 높여줄 수 있는 문화 환경을 조성함으로써 보다 많은 지역의 문화적 정체성 증진과 발전이 필요하다.

이러한 관점에서 보면 문화적·경제적 소외지역에 대한 관심 또한 절박하다. 문화 복지에 대한 지역 간의 불균형도 바로 잡아야 하지만 소외지역 생활환경개선을 위한 공공미술 및 만화·애니메이션의 스토리텔링 사업은 열악한 환경에서 생활할 수밖에 없는 취약계층에게 보다 쾌적하고 문화적인 환경에서 생활할 수 있도록 하는 것이므로 우리사회에 무엇보다 절실한 과제이다. 이에 정부주도로 그동안 소외지역 문화 복지 차원에서 몇몇 활동을 해왔지만 그동안 정부가 추진해 온 취약계층에 대한 문화 복지 정책은 소외계층의 잠재적 욕구를

---

20) 우혜린, 앞의 글, p. 36.

무시한 채 일방적 문화향수 기회의 증대에 초점을 둔 단기적이고 단발적인 정책이었다고 할 수 있다. 그러므로 이제는 주민참여에 기초한 공공미술 정책을 펴나가야 할 때이다. 그래서 앞으로의 사업은 공공미술 및 만화·애니메이션의 스토리텔링의 조성과정에서부터 주민의 참여를 보장하고 생활환경 개선에 대한 사회취약계층의 구체적인 욕구를 담아내면서도 작가의 창의성이 결합된 문화적인 공간을 만드는데 초점을 두어야 한다. 그럼으로써 기념조각상에서 건축물 미술장식품으로 이어져 온 우리나라 공공미술의 역사에서 새로운 모델이 창출될 것이며 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링의 제 기능을 다할 수 있을 것이다.<sup>21)</sup>

선진국을 중심으로 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링은 소외지역의 문화 환경과 문화생활 개선에 직·간접적으로 공헌한 사례는 많이 나타나고 있으며 공공미술 같은 문화·예술 콘텐츠를 활용해서 도시 빈민 지역을 재생시키는 프로젝트로 작용하고 있다. 기존의 도시 이미지(공업도시, 슬럼도시 및 범죄도시)의 부정적 이미지를 개선하며 건강하고 쾌적한 지역 이미지를 형성하고 지역문화 활동을 활성화 하는 프로그램들로 발전하였다. 우리나라의 경우 문화·경제 소외지역에 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링의 정책지원이 더 강화된다면 건강하고 쾌적한 지역 이미지는 물론 소외지역이 문화 활동을 통한 이미지 개선과 지역문화인들의 활동성을 도와주며 소외지역 및 문화인들의 입지경쟁력을 강화하고 새로운 하나의 문화적 아이콘으로 지역 속에 나타난 문화의 편중을 막고 지역들의 소통을 발전시키는 순기능의 역할을 할 수 있을 것이다.<sup>22)</sup>

## 1) 소외지역의 문화생활환경 개선 사례 - 대동공공미술 프로젝트

대동지역은 대전역 역세권의 뒤편에서 이어지는 대전의 대표적인 빈곤지역 달동네에 위치하고 있으며 6.25동란을 치르면서 피난민촌이 형성되어 현재까지 주거환경이 좋지 않은

21) 김태영 외, 『“살기 좋은 지역 만들기”를 위한 삶의 질 향상 매뉴얼』, 행정자치부, 2007, p. 3.

22) 우혜린, 앞의 글, p. 38



대표적인 달동네로 불리고 있으며, 아직도 흙벽돌 및 판잣집, 아궁이에 불을 지피고 살아가는 세대가 많으며 주민의 대다수는 안정된 직업을 갖은 사람이 없고 일일건설노동자 중심으로 밀집되어 대전광역시 전 지역 중에서도 일일인력센터가 가장 많이 군집해 인력시장을 형성하고 있다. 그리고 이 지역은 주변의 다른 지역에 비해 상대적인 사회·경제·문화의 상대적 박탈감이 심한지역이며 맞벌이 부부들에 의해 방치된 아이들과 노인 분들이 안전하게 쉬고 돌아다닐 수 없는 불건전한 환경으로 어수선하고 어두운 분위기를 조성되어 있다. 1996년 대동사회복지관의 건립이후 많은 부분이 개선되어지고 저소득층의 자립능력을 배양되며 지역사회문제를 예방 및 치료하며 지역사회 조직화를 통해 주민을 통합하고 주민의 복리증진을 위한 역할이 진행되고 있지만 아직도 문화적 혜택은 타 지역에 비해 많이 떨어지고 있다. 이에 지역의 음지적 정서와 환경을 건전하고 밝은 양지적 정서로 전환하여 공간 전체에 활력을 줄 수 있는 공공미술 프로젝트를 통해 지역에 대한 이미지 전환과 애착심을 부여하는 것을 목적으로 대전지역 공동체의 특징을 담아내는 상징적인 공간영역표시 작업을 목표로 하고 있다.

대동 공공미술 프로젝트의 전체적인 사업 내용은 실천적 개입을 통하여 지역주민에게 보다 적극적인 문화체험의 기회를 부여하고 주민자체 커뮤니티(대동종합사회복지관)와 결합하여 공공미술의 공공성을 찾으려 했다. 그 예로 문화예술 교육 프로그램(어린이 북 아트, 미술치료), 예술가와 함께 결합하는 형태의 문화예술교육(주민참여프로그램 : 도자체험 및 부채그림그리기)을 실현하였으며 다른 한편으로는 동네의 구성원들과 함께 지역적 특성 및 역사적 사실들과 픽션을 결합한 형태의 미술체험 행사와 대동의 거리와 골목 공간적 메타포를 이용한 새로운 문화예술콘텐츠(대동애지도)를 만들기에 주력하였다.

또한 공공미술의 미학적 접근을 대안으로서 현대미술 콘텐츠가 골목골목마다 직접적으로 고민한 다양한 예술적 창작물을 관람자와 지역주민의 눈높이에 맞추어 구현하려 하였다. 그리고 관람자에게 새롭고 낯선 공공미술과 관람자의 만남의

장을 마련하여 실제적으로는 예술의 낯설고 다양함을 체험할 수 있는 공공미술의 실현에 가장 큰 목적을 두었으며 소외지역 및 문화인들의 소통을 강화하고 지역 속에 나타난 문화의 편중을 막고 지역들의 소통을 발전시키는 것에도 큰 비중을 두었다.

이런 대동 공공미술 프로젝트를 통해서 얻어진 효과는 소외 지역주민들에게 활기를 불어 넣고 문화 복지를 실현하는 계기가 되었다. 우선 지역(동네)을 기반으로 하는 주민자치 커뮤니티(대동종합사회복지관)와 소외지역의 주민들 그리고 지역 문화인들과 함께(노인들)의 부족한 문화체험의 취약점인 시간과 공간의 문제를 보완 개선함으로써 최대한의 지역주민들과 공공미술 속의 문화예술교육을 실현하였다. 그리고 공공성의 현안인 현지인과 외부인의 화합을 위해 외지인에 대한 이해를 도우며 자신(지역민) 살고 있는 커뮤니티 안에서의 관계망 형성(대동종합사회복지관 통한 현 주민과 예술인 또는 외지인과의 소통)을 통하여 다양한 삶의 가치관을 경험할 수 있는 계기를 마련하여 주었으며 또한 관람위주의 문화예술체험 방식에서 벗어나 경험과 체험을 향유함으로써 삶 속에서의 정서를 윤택하고 다양하게 향상시켰다.

그리고 홍보적인 차원에서 동네자체 축제화를 통해 소외지역에 관심을 기울이게 하는 다양한 여론형성을 제시하고 그 지속성과 타 지역과의 네트워크를 형성 공공미술의 연결성에 대한 기대감이 차후 사업에 긍정적인 활동구조가 되었으며 타 지역에서 일어난 공공미술의 진부한 야외 전시 형태에서 벗어나 실효적으로 장소와 밀착되어 있는 가능성을 구현함으로써 골목과 골목, 가구와 가구 사이에 열려있는 전시장의 역할을 가질 수 있도록 하였다.

특히 공공미술 세계에서 취약한 것 같은 미학적 고민을 통해서 미술을 지역과 지역, 또는 다양한 매체를 결합해 주민에게 공공미술의 낯설고 다양한 체험을 가능케 하였으며 삶의 다양한 경험을 할 수 있도록 하였다. 또한 사회적으로 문화적인 약자인 노인계층, 어린이층에게 동네를 재료로 하는 재미있고 친숙한 공공미술의 체험 프로그램을 통해 그들의 심미적 정서를 치유할 수 있도록 기대한다. 그리고 공공미술의 영역

과 동네 구성원들의 만남을 통해 소외지역의 그 문화적 가치에 대한 자체적인 인식의 장을 마련하는데도 큰 성과를 볼 수 있다.

## V. 결론

지금까지 살펴본 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링 의미와 기획의 형태는 도시를 살아가는 많은 시민들에게 많은 혜택을 제공할 것이다. 이러한 공공미술과 이에 나타난 만화·애니메이션의 스토리텔링 혜택에 대한 보다 심도 깊은 논의를 통해 사회적·문화적·정치적 관심에서의 공공문화콘텐츠이 주는 여러 가지 긍정적인 영향력에 대한 검토해야 할 것이다. 물론 사회적으로 공공문화콘텐츠는 사람들의 행동을 바람직한 방향으로 유도하고 보다 쾌적한 삶을 가능하게 하는 역할을 한다. 하지만 공공미술을 통한 도시재생을 시행한 도시들은 모두 인구 유입 효과, 교육의 향상 건강의 향상, 범죄의 감소, 반사회적 행동의 감소 등의 사례를 경험하고 있으며 이는 좋은 도시의 척도가 될 것이다.

간단히 공공미술과 만화·애니메이션이 주는 사회적 효과들을 살펴보면 지속적인 가치에 대한 커뮤니티 네트워크의 형성한 공공미술 프로젝트의 추진으로 인하여 이러한 프로젝트가 추구하는 가치에 따라 사람들이 자연스럽게 커뮤니티를 형성하게 된다. 이를 통해 많은 지역민들은 도시의 사회적, 지역적 관심에 대한 지역민의 인식 고취되며 종래 개인적 차원에서 갈혀 있던 관심이 공공의 영역으로 확대된다. 그리고 고취된 공공영역의 관심은 인간의 권리 혹은 사회정의에 대한 행동 강화하는데 큰 도움을 주고 진정한 공공성의 개념에 대한 고민을 통해 인간의 가치와 권리를 보장하는 여러 가지 방안을 모색하게 된다.

이 뿐만이 아닌 레저와 여가 선택의 다양화는 공원과 산책로 등의 향상은 레저의 다양화를 가져온다. 이로 인해 도시의 많은 시민들은 다른 문화와 생활방식에 대한 이해의 증가하고 공동체 내에서의 공공장소에서의 교류가 늘어나면서 자연스럽게

게 타인에 대한 이해가 증가한다. 이는 개인과 그룹의 사회적 격리의 경감을 완화하며 공동체의 구성원으로서의 소속감의 강화를 통한 소외감 극복하게 된다. 이는 지역정체성의 개발로 발전되어 나아가 해당 지역의 이미지를 만들어 가는 작업을 통해 지역의 정체성이 자연스럽게 형성하게 된다. 그리고 이러한 도시민의 정체성 확산은 지역의 예술프로젝트의 가치의 이해 확산과 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링을 통한 예술작품과의 만남을 통해 자연스럽게 예술에 대한 친근감과 감상력이 증대된다.

이에 간단한 사례로 “영국에서의 공공 공원의 이용(The Use of Public Park in England) 2003”에 따르면 8%의 사람들이 공원을 방문하지 않는 이유를 개인적 안전에 대한 염려 때문이라고 응답하였는데 이는 주로 돌보지 않는 공원의 경우에 해당되며 이러한 공원들이 반사회적 행동을 조장하고 있다고 한다. 만일 공원이 잘 정돈되어 있다면 사람들이 그곳을 방문하는 것을 안전하게 느끼고 더 자주 방문하게 된다. 바로 이러한 점에 착안하여 영국에서는 ”공원프로젝트“를 시행하였다. 런던의 동부의 끝자락에 있는 마일엔드 공원은 마약거래, 강도, 자동차 방화 등 공원과 연관되는 범죄가 빈번히 일어나고 있었으나 전격적인 새로운 디자인을 통해 ”녹색 사막“이 매력적인 여가 공간과 사교공간으로 거듭났으며, 민트거리 공원의 경우 ”정원 가꾸기 프로젝트“에 노숙자, 주정꾼, 비행청소년 등을 참여시켜 공원을 정돈할 수 있는 기회를 주었더니 공원 내의 범죄도 사라지고 이들의 행동도 향상되었다고 한다. 또한 멋진 산책로 및 쾌적한 공원은 사람들을 옥외활동을 하도록 유도하여 신체적인 운동을 통한 건강증진을 불러오고 외부 사람들과의 접촉과 친교의 시간을 늘려서 정신적인 건강에도 도움을 준다.<sup>23)</sup>

문화적으로 공공미술과 이를 통한 만화·애니메이션의 스토리텔링은 미술 관람객 더 나아가서 예술을 즐기는 많은 사람을 키우는데 기여하고 있다. 퍼센트법(Percent for Art)에서 유래된 건축물 미술 장식법은 특히 민간영역에서의 공공미술에

23) 김경옥, 「공공미술의 다양한 혜택들」, 공공미술을 통한 지역 문화 환경 개선방안 심포지엄, 2005.11. p. 7.

대한 관심을 환기시키는데 매우 중요한 역할을 담당하여 왔다. 또한 공공미술 및 만화·애니메이션 영역의 성장으로 인해 예술의 새로운 관객개발에도 공공문화콘텐츠는 기여하고 있는 것이다. 예술관객이 중간이상의 계층 혹은 중산층 이상의 사람들이라는 연구결과가 있지만 공공문화콘텐츠는 한 번도 미술관을 방문하지 않은 많은 사람들에게 예술을 체험하게 하여 준다.

종래 박물관, 미술관을 방문해야만 접할 수 있었던 조각 작품들이 공공미술이라는 이름으로 옥외로 진출하고, 생활 속에서 이러한 작품들을 감상하는 일이 가능해진 것이다. 제한된 관객을 위해 존재하는 것이 아니라 그야말로 불특정 다수의 공공의 이익을 위해 존재하는 공공미술은 예술의 개념의 지평을 확장시켜 주고, 일상과 유리되어 있던 예술의 개념을 우리의 생활 속으로 들어오게 하고 있다.<sup>24)</sup>

또한 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링은 정치적인 관점에서 공공장소를 전제하는 예술방식이므로 다른 예술에 비해 계층, 학력, 나이, 성별, 인종 등에 관계없이 누구나 즐길 수 있는 예술표현 방식이다. 이는 공공미술이 단순 시각적 예술의 모습이 아닌 정치사회학적 유기체로서의 공공미술의 역할을 같이 이야기 하는 것으로 봐도 무관할 것이다. 2005년 문화매체부에서는 사회자본(Social Capital)인 문화는 “다리 놓는 자본”으로서 서로 다른 사회적 경제적 여건의 사람들을 활동에 참여하게 하여 새로운 경험을 즐기게 할 수 있는 기회 열쇠가 되고 있다고 공공문화콘텐츠의 역할을 이야기 하였다. 이러한 공공문화콘텐츠의 형태들이 모여 또 하나의 “예술교육”의 영역으로 확대되어 동등한 예술의 참여와 문화향수 확산 시킬 것이다.

이제는 공공문화콘텐츠의 활동적 차원의 접근방식이라면 공공미술과 만화·애니메이션의 스토리텔링은 도시의 정체성과 문화의 척도의 기준 시민들의 일상생활공간 속에서의 시각적인 즐거움을 선사하고 더 나아가 도시 환경의 쾌적함을 선사하여 도시의 미적인 아름다움을 모든 시민들에게 누릴 수 있게 하

---

24) 김경욱, 앞의 글, p. 7.

는 더욱 강력한 매개체가 될 것이다.

#### 참고문헌

- 김태영 외, 『“살기 좋은 지역 만들기”를 위한 삶의 질 향상 매뉴얼』, 행정자치부, 2007, pp. 3-5
- 고성종·고필중, 『도시환경과 개방 공간 디자인』, 서울: 미진사, 1999, p.194.
- 문화관광부, 『소외지역 생활환경개선을 위한 공공미술 사업평가보고서』, 2006.
- 성완경, 『공공미술과 대중의 참여-새로운 시민 사회적 공공미술을 위한 노트』, 가나아트, 1996, 7.8월호, p.15.
- 얀 겔 Gehl, Jan, 김진우·이성미·한민정 역, 『삶이 있는 도시디자인』, 푸른술, 2003, p.12.
- 최 범, 문화관광부 편, 『공공미술이 도시를 바꾼다.』, 문화관광부, 2006. p 10.
- 권정화, “문화 복지를 위한 한국문화정책에 관한 연구”, 세종대 언론홍보대학원 석사학위논문, 2003. p.21.
- 김은경, “사회적 환경 변화와 미술행정의 전문화 전략”, 숙명여자대학교 석사학위논문, 1998.
- 김재은, “도시공간에 있어서 공공미술이 주는 가치에 관한 연구”, 충남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2000, p 7.
- 문미양, “공공미술을 활용한 도시환경미술 이해교육 방안연구”, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006, pp 29-30.
- 문영인, “도시환경을 위한 공공미술 연구”, 중앙대학교 석사학위논문, pp 14~15.
- 오경선, “공공미술연구 : 사회참여적인 공공미술 중심으로”, 중앙대학교 석사학위논문, 2002.
- 우혜린, “소외지역 문화 복지를 위한 공공미술에 관한 연구”, 홍익대학교 석사학위논문, 2008.
- 유희정, “도시공간에서의 공공미술연구 : 노원구를 중심으로”, 서울산업대학교 석사학위논문, 2008.
- 김경옥, 「공공미술의 다양한 혜택들」, 공공미술을 통한 지역 문화 환경 개선방안 심포지엄, 2005.11, p. 7.
- 김윤경, 「공공미술, 또 하나의 접근법 - ‘행동하는 문화’ 사례를 중심으로」, 현대미술사학회, 현대미술사연구 제16집, 2004.
- 박진희, 「현대도시에서 공공미술에 관한 연구 : 시애틀 공공미술 중심으로」, 한국미술교육협회, 2001, p. 209.
- 백종욱, 「공공미술 현장의 건축적 문제와 ‘주민참여’의 이상과 현실」, 대한건축학회지, 2007, pp.21-23
- 성완경, 「공공미술은 문화적 기득권이 아니다 : 총론, 공공미술개념과 공공미술 정책이 우리나라에 어떻게 존재하는가.」, 문화예술 통권 301호, 2004, pp. 15-21
- 양현미, 「효과적인 공공미술 실행방안」, 공공미술을 통한 지역 문화 환경 개선방안 심포지엄, 2005.11, p.71
- 이영범, 「공공미술을 통한 커뮤니티 디자인의 가능성」, 한국문화관광정책연구원, p.14.
- 하석원, 「공간 환경을 위한 새로운 접근 : 소외지역속의 공공미술 프로젝트 조형연구」, 동아대학교부설 조형연구소, 조형연구 제 12호, 2006, pp.46-62
- Suzanne Lacy, *Mapping The Terrain : New Genre Public Art*, New York Thames and Hudson, 1991.

## As the social role of public art cartoon·animation : Mainly in Urban space

Yu sung-ha

While Korea has actively discussed the fields of comics and animation, with an aim toward public art and publicity for cultural welfare, research on public cultural content for the underprivileged and their regions is in fact lacking. The Korean government has also tried to improve Korea's cultural welfare, but its benefits have failed to be evenly given to the underprivileged. Therefore, we need to take greater interest in the underprivileged and their regions. Korea should work to correct the unbalance among regions in the field of cultural welfare (cultural differences between the capital area and other regions, and between new towns and old), as well as improve the living environments of isolated areas.

For this reason, such a public art project should be conducted from two directions. First, the underprivileged living in poor conditions should be allowed to live in clean and cultural environments. And second, public art, comics, and storytelling through animation should be formed with an eye on urban culture. This project aims to focus on improving "the quality of citizens' lives" through creating the unique characteristics and landscape of the city. It will be presented through the use of public art, which presents the elements of the city with charm and vitality. The two directions stated above are our urgent tasks.

Public art, comics, and animation storytelling regarding the history, culture, and natural resources of the region will develop with the affection and pride of the citizens, and public art will help create an environment that allows

people to discuss their issues. In addition, it will be cultural environments that will allow all citizens to enjoy beautiful streets and events. This project will be an opportunity to realize cultural democracy by pursuing social values such as publicity, communication, equality, and participation.

Key words: public cultural content, comics, animation storytelling, public art.

유성하  
충부대학교, 청주대학교 강사  
(300-200) 대전광역시 동구 용전동 새피앙@ 101-209  
Tel : 010-7335-3687  
[camal2@naver.com](mailto:camal2@naver.com)

논문투고일 : 2011.08.15  
심사종료일 : 2011.09.09  
게재확정일 : 2011.09.15