

왜, BankART1929가 탄생했는가?

BankART1929 대표 이케다 오사무 (池田 修)

BankART1929는 역사적 건조물 등을 문화예술에 활용하여 도심부 재생의 기점으로 삼고자 요코하마시가 추진하는 크리에이티브시티(창조 도시) 사업의 리딩 프로젝트¹로 창조 핵심² 형성에 기여하기 위해, 다양한 팀과 협동해가며 도시의 새로운 네트워크를 구축해왔다.

미술, 건축, 퍼포먼스, 음악 등의 다방면의 장르를 대상으로 하며 스튜디오, 스쿨, 카페와 Pub, 숍, 콘텐츠 제작 등을 기반으로 주최 사업, 코디네이터 사업 등 연간 수 백 개의 사업을 활발하게 실시하고 있다. 이 논문에서는 BankART1929의 사업 내용도 살펴보면서 BankART가 탄생하게 된 배경에 대해 고찰해보고자 한다.

요코하마의 탄생

요코하마(横浜市)는 메이지(明治)시대 당시의 정부가 외세의 압력을 받는 가운데 선택적으로 개항한 항구도시이다. 메이지 정부는 국가의 안보를 확보하면서 도쿄로부터 25km 떨어진 이곳 요코하마를 미국과 유럽 각국과의 창구로 기능하도록 하였다.

외국인 거류지, 신바시(新橋)-요코하마 (사쿠라기초-桜木町)간의 철도 부설, 외국인 묘지.....어디선가 읽어 본 듯한 기억은 있으나 요코하마의 도시형성에 있어 빼 놓을 수 없는 사건은 첫 번째가 외세 및 일본 정부의 요청으로 인한 개항, 두 번째가 자연재해인 관동대지진, 세 번째가 인적 피해라 할 수 있는 요코하마 대공습이라고 한다.

각기 다른 종류이나 이러한 거대한 에너지가 요코하마를 농락하고, 파괴, 변화시킨 것은 사실이다. 후자의 두 사건은 다른 도시에서도 경험한 것 일 테지만, 요코하마의 경우 도시화의 시작이 개항이라고 하는 매우 인위적인 것이었던 만큼 그 후의 변천에서도 특징 있는 양상을 보인다.

¹ 리딩 프로젝트란, 기본구상의 실현을 위해 기본계획 전체를 선두에서 견인해 가는 전략적인 프로젝트 사업으로 Top 프로젝트를 지칭한다.

² 한국에서는 창조 구역, 창조 일대, 창조 핵심 등으로 번역되고 있다. 본 고에서는 한국문화관광연구원 월간 너울 2008년 9월호 Vol 206의 오민근, 정현일의 번역으로 창조 핵심으로 번역한다. 요코하마 시에서 정의하는 창조 핵심 (일본어 표기는 創造界隈)이란, 도심의 구시가지 지역에서 창조적인 활동을 발신하는 거점으로써 활용하는 역사적 건조물과 창고 등을 중심으로, 아티스트와 크리에이터가 창작·발표·체재하는 일종의 영역감을 가지고 있는 지역을 의미한다.

덧붙여, 일본어의 界隈는 그 일대, 부근이란 의미로 번역이 되나, 가족 단위를 넘어서 친밀감 있게 지내는 이웃, 마을과 같은 뉘앙스를 포함하고 있다.

100호 정도의 한촌이었던 요코하마가 서양과의 창구 도시로의 급격한 변화를 겪으며 건물, 도로, 음식, 의상, 풍속, 문화 등 모든 것이 진취적 기운 속에서 갑작스러운 서양풍의 도시(디자인)로 형성되어 갔다.

그 후 겨우 50년 남짓한 기간에 '하이칼라'라는 단어로 대표되는 금융도시, 근대도시로의 이미지로 탈바꿈한다. 그러나 관동대지진 후의 사진에서 볼 수 있듯이 거대한 자연의 힘 앞에서 단 하룻밤 만에 그 취약함을 완전히 드러내며 궤멸직전의 폐허도시로 변하였다. 1923년 대지진 이후 요코하마는 방화(내화, 구조) 도시라는 것을 자각해 가며 부흥(復興)을 실시한다.

근대도시, 도시디자인으로의 힘찬 의지가 싹트기 시작한 것이다. 이 후 요코하마는 수많은 서양건축(RC건축)을 가진 도시로 다시 태어났다. 그러나 그러한 부흥이 있었음에도 불구하고 겨우 20년 즈음 후, 미군에 의한 요코하마 대공습이 벌어졌다.

그런데 그 당시의 사진을 보면 대지진 때와는 조금 다른 양상을 보임을 알 수 있다. 목조 건물은 확실히 소실되었으나 RC공법으로 지어진 건물은 남아있었던 것이다. 이것은 미군이 의식적으로 폭격탄이 아닌 소이탄을 사용했기 때문으로 일본을 통치해 가기 위한 기지로써 요코하마에 진주할 것을 염두 했기에 서양건축 및 항만시설을 남겨둔 것이다. 현재 지진 이후에 건축된 1928년, 29년 준공 건물이 요코하마에 많은 것은 결코 우연이 아니라 이러한 연유에 의한 것이다.

시민 자긍심의 싹틔움

이렇게 개항, 지진, 전쟁이라는 세 가지의 압력을 '도시의 경험'으로 겪어 온 요코하마는 커다란 비약을 할 예감-(DNA)을 전수 받게 된다. 그것은 이러한 일련의 사건을 정면으로 받아들이며, 그 압력을 견뎌내고 한발 한발 내디디어 온 것에 대한 자부심이다. 그리하여 도시에 있어 더 없이 중요한 '시민의 자긍심'이 싹 트기 시작한다. 우리의 창조도시 프로젝트는 이러한 역사적인 도시의 생성(구조)을 토대로 하고 있다.

국가로부터의 자립

개항으로부터 150년이 지난 현재, 요코하마는 368만 인구를 가진 대도시로 성장하였다. 가나자와구(金沢区)와 같이 카마쿠라(鎌倉) 시대부터 사람이 거주한 마을(도시)이 있다면, 구릉지에 대규모 개발을 실시함으로 수많은 요코하마 시민을 길러낸 초즈키구(都筑区)와 아오바구(青葉区)와 같은 마을(도시)도 있다. 연간 10만 명의 인구 증가가 몇 번이나 지속되었다고 하니, 상상을 초월한 힘이 도시계획의 강한 자기장으로 작용되고 있었음을 알 수 있다. 이러한 도시디자인에의 강력한 의지는 두 말 할 것도 없이 앞에서 서술한 'DNA=시민의 자긍심'을 계승했기 때문

에 이를 수 있었던 것이다.

1963년부터 사회당 아스카타(飛鳥田) 정권이 출범, 타무라 아키라(田村 明)등의 어반 디자이너에 의한 소위 6대사업이란 명칭의 도시계획이 수립된다. 그 과정에서 요코하마에서는 ‘국가로부터의 자립’이라는 자각이 생겨난다. 그 중에서도 도시디자인에 있어 유명한 에피소드 중의 하나는 ‘요시다교(吉田橋) 부근의 고속도로 지중화’이다.

도쿄에서는 당시 도쿄올림픽 개최로 인해 강을 메워 고속도로망을 건설하는 등의 성급한 도시계획이 실시되었으며 그와 마찬가지로 이 곳 요코하마에서도 그러한 계획이 세워지게 되었다. 이러한 막무가내 식의 (수도) 고속도로계획에 대해 요코하마 시는 강력하게 저항하여 최종적으로 고속도로 그 자체는 수용하나 (강이 아닌) 지하에 매설시키는 매우 어려운 해법 (그리고 필시 그것은 바른 해법)을 채용한다. 이것은 국가와의 협조관계를 유지하면서도 자신들의 위치를 쌓아 올라가는 요코하마 스타일의 확립이라 할 수 있다.

요코하마는 ‘국가와의 협조와 자립’이라는 딜레마의 길을 명확하게 헤쳐 나간 것이다. 그리고 이러한 배경하에 근 40년간 장기에 걸친 6대사업은 순조롭게 실시, 진행되어 코호쿠(港北) 뉴타운과 베이브릿지, 미나토미라이(みなとみらい) 등 그 계획의 대부분은 기초 완성을 이룩했다.

앞으로의 50년

40년에 달하는 큰 사업을 달성, 어떤 의미에서 다음으로 향해야 할 방향을 잃어버리기 쉬운 허탈감 속에서 2002년 나카타(中田) 시장이 등장한다. 그리고 그의 서포트 역할로 타무라 아키라(田村 明)의 뜻을 이어받은 일찍이 도시 디자인실 실장을 역임한 도쿄대학 교수 기타자와 타케루(北沢猛)가 요코하마 시에 참여하여, 다시 한번 요코하마의 도시디자인에 깊숙히 관여하게 된다.

‘이제부터 우리들은 어디를 향해 가야하는가?’ 필시 이 질문은 기타자와씨의 머리 속을 지속적으로 괴롭혀 온 테마였을 것이다. 40년간 끊임없이 문제는 해결 해 왔지만 다음 세대에 있어서 중요한 문제는 무엇인가? 무엇을 동기 부여(모티베이션)로 도시를 만들어가면 좋을까? 어찌 보면 위협, 압박과도 같은 과제가 그의 머릿속에 가득했음에 틀림없다.

창조도시 구상

미나토미라이와 요코하마역 주변의 번성함에 비해 구시가지인 바샤마치(馬車道) 지구는 입주가 되지 않는 건물의 수가 늘어남에 따라 그 건물들의 재활성화를 바라는 목소리도 커지고 있었다.

그에 따라 역사적 건조물을 활용해가면 문화를 기점으로 한 활기찬 도시를 만들어 가자는

(협의의) '창조도시 구상'의 준비가 시작되었다. 기타자와씨는 디자인실 재직 당시 경관을 포함한 도시 디자인 (실제로 형태가 있는 것)을 그 무엇보다 추진해온 멤버의 중심적인 존재였으나-(물론 소프트 프로그램을 제대로 내세워가면서), 나카타 정권하에서는 의외로 '창조도시구상'이라 하는 걸로 보기에 소프트적인 프로그램을 추진해간다.

그러나 실제로는 기타자와씨가 제안한 요코하마시의 크리에이티브 시티 구상의 4개의 지표에는, 그 프로그램 보다 앞선 미래도시로의 구상 (inner harbor)이 치밀하게 준비되고 있었음을 알 수 있다.

- (1) 내셔널 아트 파크 구상
- (2) 창조 핵심 형성
- (3) 영상문화도시
- (4) 요코하마 트리엔날레

이 지표의 의미와 현재의 상황을 개인적인 의견을 곁들여 이야기 해 보고자 한다.

첫 번째, 내셔널 아트 파크 구상(National Art Park, NAP) 이란 일본어로 직역하면 국립예술공원이다. 이름만으로는 무엇인지 잘 알 수 없지만 의외로 제대로 된 의미를 담고 있다. 그것은 즉, 국가가 정비한 많은 항만 토지를 상업과 산업이 아닌 공원과 아트를 활용함으로써 국가의 참가를 촉구, 국가와의 공동사업화를 도모하는 구조라는 것이다.

그 전형적인 예가 요코하마 트리엔날레 2008의 개최를 계기로 건축한 '신코피아(新港ピア)'와 150주년 기념사업으로 계획한 '조노하나(象の鼻) 테라스'다. 여기에서 볼 수 있듯 국가와 협력함으로써 지출의 삭감을 꾀하고 항구로서의 기능과 '문화와 공원'을 양립시키면서 시민들에게 풍요로운 공간을 제공해 가는 것이 NAP구상의 골자이다.

두 번째인 창조 핵심 형성은 BankART1929의 중심(핵심) 과제이기도 하다. 간단히 말하면 도시에서의 새로운 커뮤니티를 형성시키자는 것으로, 요즘 시대에 된장이나 간장을 빌리고 빌려주자는 것은 아니지만 도심부에 새로운 마을과 상가를 만들어가자는 프로그램이다. 요코하마시의 추진력과 시도 그리고 민간과 국가(정부) 등의 이어지는 협조에 힘입어 BankART의 주위에는 현재 1,000명이 넘는 창작자의 활동거점인 건물이 수 없이 집중된 꽤 변화해졌다.

세 번째는 영상 문화 도시이다. 요코하마 시 또한 명확하게 설명하지 못할 정도로 영상문화도시의 정의를 설명하는 것은 어렵다. 당초에는 영상 산업 콘텐츠와의 관계를 굉장히 의식하여 테마를 설정하였던 것 같으나, 실제로 원래 유치하기 위해 준비하고 있었던 모회사가 좌절, 토지구입까지 한 게임 업체의 진출도 이러한 불황 속에 퇴장하였고 유일하게 도쿄예술대학(東京芸

術大學) 대학원 영상 연구과가 '영화', '미디어 예술', '애니메이션'의 3부문을 개설할 수 있었다.

또한 2007년도부터 3년간 지속된 영상 이벤트 'EIZONE'나 2010년도에 개최된 국제 영상제 'CREAM'도 '영상 문화 도시'를 정립시키기에는 부족하였다. 그런데 이러한 전개를 보여 온 '영상 문화 도시'의 정의는 제쳐 놓더라도, 나는 이 테마를 창조 도시 구상에 넣은 것 자체는 옳다고 생각한다. '영상은 메타포이다'라고 말한 타르코프스키의 영화에는 물이 수도 없이 등장하는데 풍족한 물의 혜택을 부여 받은 요코하마가 "도시=영상문화 도시"를 테마로 내 걸어 도시를 견인해 가는 것은 꽤 괜찮은 아이디어가 아닌가라고 생각한다. 딱딱한 도시 구조를 타인과 다양성을 포용할 수 있는 부드러운 구조로 이끌어 주기 때문이다.

네 번째 '요코하마 트리엔날레'는 창조도시 구상 전체 중에서의 위치는 강심제³ 혹은 외과 수술적인 존재이다. 3년에 한 번 있는 도시의 프레젠테이션(축제)이며 그 리듬에 맞춰 하드웨어와 소프트웨어 모두 포함한 일상의 도시 만들기를 추진해 가자는 장치이기도 하다.

또한 동시에 그것은 미지의 도시(개발) 공간으로의 초대이기도 하다. 요코하마시의 기획 의도가 어디까지였는지는 확실치 않지만, 과거 3회의 트리엔날레의 회장은 언제나 해안을 따라 새롭게 개발되는 ZONE에 위치해 있었다. 2001년 파시피코(국제 회의장:신축) + 아카렌가(赤レンガ)(개조), 2005년은 야마시타 부두의 창고(개조), 2008년 신코 피어(신축)등 확장해가고자 하는 프런티어 정신이 작용함에 틀림 없다.

이러한 4개의 지표는 복잡하게 얽히고 설켜 부분이 전체를 보강하고, 커다란 구상 속에서 누락될 것 같은 부분을 지탱하는 유연한 장치가 여기 저기에 있으며, 또 작아서 합쳐지기 쉬운 부분을 돌파시키는 돌파구도 있는 훌륭한 우주관을 가진 살아있는 프로그램이라 할 수 있다. 그렇기에 기타자와 씨가 "inner harbor 구상" 전에 "창조 도시 구상"에 착수한 것은 매우 뛰어난 결단, 전략이었다고 할 수 있다.

그것은 "요코하마, 앞으로 50년 후를 어떻게 해야 하는가?"라고 하는 커다란 과제에 바로 뛰어어들지 않고 불가사의한, 그러나 무언가 가능성을 지니고 있는 "아트"라는 프레임을 가지고 온 것이 지금의 요코하마에 있어 필요하다고 생각했음에 틀림이 없다.

모르는 것은 모른 채로 포용하고, 생각하고, 멈춰 서 보는 것의 풍요로움.

"창조 도시 구상"에는 이러한 의식이 흐르고 있다고 여겨진다.

BankART의 시작

BankART 사업은 이러한 도시 만들기의 커다란 맥락 가운데 2004년에 시작되었다. 장소는

³ 강심제 : 약하거나 불완전한 심장의 기능을 정상으로 돌리키는데 쓰는 약제,

도요코(東横)선 요코하마 역~사쿠라기초 역 폐선의 아픔을 지닌 새롭게 부설된 미나토미라이선 바샤미치역 위. 1929년 탄생의 역사적 건축물인 원래 은행 2동이 그 무대이다.

이 운영 공모의 면접 시, 왜 떨어져 있는 건물 두 채를 동시에 활용하는지에 대해 기타자와 씨에게 확인하는 형태로 던진 "도시와 같이 해 달라 라는 것이지요?" 라는 표현이 상징하는 것처럼 처음부터 마지막까지 그저 예술을 위한 예술이 아닌 도시 만들기의 기점으로서의 프로젝트였다.

실제로 활동을 시작하여 매일매일 두 개의 시설을 오가던 중, 우리들은 도시의 모든 요소 즉 사람, 건물, 가게, 벽, 공터 등이 신체화된 것처럼 느껴졌다. BankART가 실시한 사업은 자연스럽게 저절로 도시와 관련된 프로그램이 대부분을 차지하게 되었다.

또한 먼저 유념해 둔 것은 언제든지 시설을 개방한다는 것이다. 24시간 개방이라고는 할 수 없지만 23시까지 운영하는 PUB 타임도 포함해 이벤트 참가자만을 위한 것이 아니라 역과 같이 이곳이 시민과 함께 공유하는 장소임을 의식하면서 시설을 운영하였다. 이러한 생각은 당시 기록한 다음의 글에도 나타나 있다.

'BankART1929는 역이고 싶다. 유럽의 역처럼 여러 사람이 왕래하며, 커피나 맥주를 마시고, 벤치에서 잠을 자는 사람, 가끔은 싸우는 사람, 자유롭게 음악을 연주하는 사람이 있는 그런 포용력 있고 마음 편하게 시간을 보낼 수 있는 공간을 목표로 해 가고 싶다.

또한 요코하마는 무역의 도시. 사람이 모이고 아티스트가 육성되며, 상품이 유통되고, 정보가 오가는 그리고 경제가 움직이는 교역의 장소. 무언가를 표현하는 사람도 그것을 지원하는 사람도 그것으로 먹고 살 수 있는 경제 구조로 동시에 바꾸어 가고 싶다. BankART는 그것을 위한 실험 장소이고 싶다. BankART사업에 대한 자세한 내용은 "BankART Lifell"와 홈페이지에 게재되어 있으니, (권말 p246-248에 첨부), 여기서는 생략하지만 몇 가지 에피소드를 통해 BankART의 특징을 이야기하고 싶다.

릴레이 하는 구조 ~ 반응

운영을 개시하고 불과 4개월, 믿기지 않는 이야기가 날라왔다. 도쿄예술대학의 영상학과가 이전해 오기 때문에 BankART1929 바샤미치(馬車道)(구 후지(富士)은행)을 비워 달라는..... 종적 구조의 폐해로 요코하마 시청 내에서도 험악한 분위기가 감돌았고, 운영하는 측에서도 쉽게 찬성할 만한 사항이 아니었다. 그렇다고 해서 도쿄예술대학의 유치는 창조도시 요코하마에 있어서는 기쁜 일이자 우리의 활동이 유치 계기에 일부가 되었다는 이야기도 들었기에 장소를 비워주는 것 자체에는 반대할 이유는 없었다.

거기서 BankART는 3가지 조건을 요코하마 시에 제안했다.

(1) 걸어갈 수 있는 장소 (2) 동등한 또는 그 이상의 공간 (3) 시간 차 없는 이전.

요코하마 시는 이러한 조건을 모두 들어주었다. 새로운 이전처의 소유주인 일본 우편여객선(郵船)에 적극적이고 강력하게 요청, 보정 예산의 빠른 확보, 12월 말까지의 이전처 보수 공사.

2005년 1월, BankART Studio NYK의 오픈. 구 후지(富士)은행 개수 공사를 거쳐 같은 해 4월, 도쿄예술대학 오픈. 이러한 일련의 일을 훌륭하게 해내 주었다

릴레이 하는 구조~연쇄 반응

BankART의 활동이 거의 1년정도 경과했을 무렵 모리(森) 빌딩이 BankART의 정면에 위치한 기타나카(北仲) 지구 제잠(제국양잠) 창고 단지를 재개발하게 되었다. 재개발 착공까지 약 2년간을 가설 펜스로 봉쇄하기보다는 도로를 마주한 사무소 등 등을 활용해 무언가 할 수 없을까 하는 상담이 들어왔다. 고정 자산세와 경미한 관리비는 마련해 주었으면 하는 요구 조건이 있었기에 정기 임차를 하는 수 밖에 없다고 판단했다.

1층이 작은 방으로 나뉘져 있어 젊은 예술가라도 충분히 월세를 지불할 수 있는 구조였으며, 3층과 4층은 비교적 큰 방으로 나뉘져 있어 역량 있는 건축가 팀 등에 적합했다. 약 60개의 팀과 접촉하여 두 번의 답사회를 거쳐 약 50개팀의 입주가 결정되었다. 저렴한 집세 설정과 모리 빌딩의 빠른 대응이 작용하여 석 달도 채 되지 않아 '기타나카 BRICK&WHITE" 오픈 이라는 기적이 일어났다. "미칸구미" (MIKAN-건축 그룹)가 일찌감치 이전을 결정해 준 데 따른 유인력도 컸다. 이 프로젝트로 다시 한번 인식한 것을 두 가지만 언급하자면 좋은 창작자가 모이면 자연 발효한다는 것이다.

기타나카는 입주자들의 의지와 프로듀스의 힘으로 오픈 스튜디오 등을 통해 도시에 개방, 발신해 가는 팀으로 성장해 갔다. 또 하나는 이러한 아티스트의 움직임에 반응하여, 요코하마시가 기타나카의 잠정 사용 종료 시기를 내다보고 "ZAIM"을 준비, 개설해 준 것이다. 공모였지만 기타나카의 입주자 약 1/3이 옮겨가 거주하였다. 또한 창작자 사무소 개설시의 초기 비용 보조 제도를 새로이 마련하는 등 요코하마 시는 아티스트 유치에 관해서도 적극적이고 효과적인 시책을 내놓기 시작했다. 연쇄반응이 시작 된 것이다.

릴레이 하는 구조, 도시의 경험

민간으로의 릴레이도 있다. 혼초(本町) 빌딩 45(시고카이)이 그것이다. ZAIM 입주 조건 상 짧은 계약 기간 등 불안정한 면이 있었기에 기타나카의 건축계 팀은 이전을 망설이고 있었다. 기

타나카로 유치한 책임도 있어 입주물건 찾기에 분주했지만 좀처럼 발견할 수 없었다. 마지막으로 만난 것이 BankART 바로 앞에 위치한 혼초(本町) 빌딩. 건물 소유주는 우리의 활동을 이해해 주었다.

"BankART의 활동은 꼭 보고 있었으니까요"라며 재개발 계획에 있는 한 빌딩의 4.5층을 기타나카와 같은 조건으로 제공해 주었을 때는 기쁨과 동시에 몸이 굳어지는 느낌이었다. 도시의 경험이라는 말이 딱 들어맞는 상징적인 일이었다. 지금까지 몇 번이나 "공설 민영⁴의 새로운 가능성"이란 강의를 해 왔듯이 BankART는 공(행정)과 민(민간)을 오고 감을 통해 그 가능성을 최대한으로 끌어 내는 프로그램을 끊임없이 시도해 왔다.

BankART의 미션

2004년에 시작하여, 2년간의 실험적이었던 잠정 프로그램은 2번 더 연장되어 현재 7년차를 마무리하려 하고 있다. 아직 전도다난 하지만 앞서 이야기한 창조 도시 구상의 지표에 따라, 이하의 미션을 스스로에게 부여하면서 현재는 안정된 운영(경영)를 지속하고 있다.

- (1) 새로운 경제적 기반을 확립
- (2) 타 도시 및 국제적인 네트워크의 구축
- (3) 창조 핵심 프로젝트의 선구자적 존재로서의 자각

이하 (1)~(3)에 대해 간단히 설명하고자 한다.

카페, 펍, 숍, 스쿨, 스튜디오, 콘텐츠 등의 기본 사업 안정화와 함께 졸업 전시로 대표할 수 있는 연간 200개를 넘는 코디네이터 사업의 다수다양화, 주최 사업의 관객동원력..... . 자체 수익은 해마다 증가하고 있으며 현재는 8,000만엔 정도. 요코하마시의 보조금을 합해 공격적인 프로그램을 꾸릴 수 있는 안정된 경영 상태를 이룰 수 있었다.

국내외의 시찰은 연간 100건 이상이며 그 중에는 우리와 같은 아티니셔티브 조직의 네트워크 사업(회의 개최와 문화청과의 출판사업)도 많다. 또한 새로운 한일 교류 프로젝트 '속·조선 통신사'의 지속적인 시도도 진행되어 그 깊이와 넓이의 확장이 가속화되고 있다.

기타나카 BRICK&WHITE의 53팀 253명의 창작자를 유치, 혼초 빌딩 시고카이의 17팀에 이어, 우토쿠 빌딩 온카이 (모두 집적 아틀리에)의 코디네이터.

⁴ 자치단체 등이 인프라를 만들고, 민간이 운영하는 방식

"음식과 현대 미술" 시리즈에서는 지역 (노계(野毛)/바샤미치(馬車道)/하츠요코(初横)히노데(日の出) 마치(町))과 콜라보레이션.

"랜드마크 프로젝트"는 도시로 스며 드는 프로그램.

(사용하지 않는 공터와 옥상, 하천 위, 바샤미치 역과 시 청사와 같은 공공의 스페이스(공간) 활용) 등등.....

이 지역 전체의 온도가 상승해가는 다양한 장치를 자각해가며 활동을 지속하고 있다.

BankART는 어디로 향해 가는가?

2011년도로 8년차를 맞이 하는 BankART이긴 하지만 앞으로 어디로 향해 가려는 것일까?? 지금까지 몇 개의 지면을 통해 발표하였으나 다음 문장을 인용하고자 한다.

'BankART는 항상 풍족함을 누리고 있다. 예산이나 시설 면, 급여 등은 결코 다른 공설의 시설에 비해 좋은 조건이라고는 할 수 없지만, 무엇보다도 언제나 공무원들이 열심으로 해주고 있으며 실험 사업으로서의 자유도도 있어 스틸 있으며 정말 즐겁고 재미있다. 그러나 앞으로는 어떨까?

과연 지금 이 상태로 롭 다운으로 준비된 시나리오 위에서 현실에 안주해 있어도 좋은가?

뉴욕에서도 베를린에서도 아트가 주도권을 잡아 도시를 형성해 왔다. 불법적으로 약탈했던 곳이라도 민간, 행정, 국가가 연계하여 문화도를 향상시켜가며 도시를 전개해 왔다. 하지만 이 방법은 현재의 일본에는 들어맞지 않는다. 요코하마시가 행하는 것과 같이 행정에서 출발해 민간과 협력하여 민간으로 이관하는..... 이러한 방법을 취할 수 밖에 없다. 문제는 여기서부터이다.

오해 받기를 두려워하지 않고 말하자면 BankART는 그렇기 때문에 더욱 지금 단계에서 권력에서 물러나는 일(독립해서 운영해 가는 것)이 중요하다고 생각한다. 앞으로도 행정과의 협력 작업은 계속될 것이고 큰 지원을 받아 운영해 가는 것은 맞지만 그렇기 때문에 BankART는 더욱더 우리 스스로 관계하고 싶은 장소를 찾아내고, 갈고 닦으며, 경제적으로 자립해 나가는 것을 중요하게 여긴다. 예전에 나는 한 지정 관리자 제도에 관련한 심포지엄의 자리에서 "동기도 없이 만들어진 미술관은 동기도 없이 사라진다"라는 발언을 한 적이 있다. 이 발언은 사실 BankART에게도 들어 맞는 말이다.

BankART1929는 제 2단계에 들어섰다. 우리 자신이 보다 깊숙하게 도시로 들어가 생각하며 자신의 신체를 조금만 바꾸어 적의를 환대로 변화시키고 그리고 도시의 경험을 축적해가며 철저하게 개방해 가는 것. 이러한 작업을 담담하게 지속해가고 싶다.

제작년 12월에 기타자와씨가 돌아가셨다. 그를 보내는 모임에서 그의 업적과 보내는 말씀으로 구성된 책에 게재한 보잘것없는 문장을 원용하여 글을 마무리하고자 한다.

구상(꿈)과 실천(일)

기타자와 씨는 무엇을 보고 있었을까? 왜 창조 도시였을까?

요코하마는 150년 전, 국가가 개항을 결정한 게임과 같은 도시이다. 전후 요코하마는 뜻을 가진 도시로 탈피를 꾀하다. 국가와 어떻게 관계할까, 어떻게 자립할까? 기타자와씨는 요코하마와 국가와의 관계에 대해 마지막까지 고집했던 것이 있었던 것 같다. 창조 도시 구상의 4개 방향성은(벡터) 기타자와씨의 복잡하고 명석한 두뇌를 표상하고 있다. 어떤 디자이너로서 도시에 대한 의지, 마을 만들기에 있어서의 상세하면서도 현실성 있는 감각, 아트 또는 레이어와 클라우드와 같은 실체가 동반하지 않는 구조에 대한 깊은 이해, 그리고 그것들을 오픈 하는 것. 이 모든 것들이 얽히고 섞혀 복잡하지만 알기 쉬운, 강하지만 부드러운 도시 공간 구축을 목표로 하고 있었다. 항상 새의 눈과 벌레(곤충)의 눈을 가지면서 구상(꿈)과 실천(일)을 넘나들었던 기타자와 씨는 아직도 저 멀리에서 우리를 응원해 주고 있다.

(이케다 오사무)

재단 법인 민간 도시 개발 기구 발행

『신도시』 2011년 3월호 특집 창조 도시에서 전재 (옮겨 실음)