

드라마 「길모어 걸스」의 스타즈 할로우 타운에 나타난 마을 만들기 수법에 관한 고찰

유해진* · 강영조** · 김승환**

*동아대학교 대학원 도시계획 · 조경학과 · **동아대학교 조경학과

I. 서론

1. 연구의 목적

드라마 길모어 걸스는 2000년에서 2007년까지 7번의 시즌동안 CW방송국의 간판 프로그램으로 큰 몫을 했다.

이 드라마의 주 무대인 스타즈 할로우는 북적대고 화려한 도시가 아닌 그저 작고 소박한 마을이다. 미국의 코네티컷 주라는 대략적인 틀에서 출발한 이 마을은 1일 생활권 내에 주인공 모녀의 조부모님이 사시는 마을과 예일대학이 있다. 또 작은 마을이지만 식료품 가게에서부터 화장품가게, 명문학교, 백화점에 이르기까지 있을 건 다 있다.

작가는 마을내의 공간에서 벌어지는 사건에서 시작해 이를 통해 사건과 공간의 관계부터 각 공간별로 그 기능과 역할, 의미 그리고 동선, 나아가서는 마을과 마을과의 관계, 마을과 도시와의 관계를 알아보고, 이를 통하여 마을 만들기 수법에 대해 고찰해 보고자 한다.

2. 연구내용

드라마 속에 등장하는 캐릭터나 사건, 장소의 분석을 통해서 첫 번째로는 공간별로 일어나는 사건과 마을에서 개최하는 축제를 통해 마을 내 공간의 역할, 의미와 기능을 알고 마을에서 어떤 축제를 개최하고 진행하는지 알아본다.

두 번째로는 첫 번째에서 알아본 점들을 통해서 마을 내에 필요한 공간이나 전체적인 배치 수법을 파악하고 또 축제를 통해서 인접 거리에 사는 사람들과의 교류의 장을 제공할 수 있는 장소나 방안을 알아본다.

세 번째로는 각 캐릭터별로 주어진 마을에서의 역할, 리더, 그리고 그를 뒷받침 하는 캐릭터를 알고 이를 통해 마을의 시스템적인 측면에서 필요한 역할이나 체계를 알아본다.

네 번째로는 스타즈 할로우 내부만이 아닌 그 주변에서 일어나는 일이나 사건 등을 통해서 주변에 위치해 있는 마을이나 도시와의 관계 혹은 스타즈 할로우에서 이용 가능한 서비스 지역을 알아본다.

3. 본 연구와 관련한 선행연구

박세훈(2009)의 마을 만들기 참여 거버넌스의 비교분석에서는 주민 역량을 강화하여 더욱 자율적인 참여 거버넌스를 구축하는 것을 강조했다.

동재욱(2009)의 도시경관 중심의 주민참여 마을 만들기 방안에 관한 연구에서는 민간기구 중심으로 추진하되 정부의 다각적 지원과 지역 주민의 적극적 참여가 중요하며, 경관중심 마을 만들기를 과급시켜야 한다고 했다.

원세용(2008)의 주민자치에 의한 마을 만들기 사례분석에서는 지역 특성 강화와 저예산 사업의 지속적 추진으로 많은 주민 참여와 관심을 유도할 필요성이 있다고 했다.

목정훈(2008)의 마을 만들기 운영사례 비교연구에서는 다양한 정비방안들을 마을 만들기 계획으로 수입하여 이를 토대로 마을 만들기 사업을 발굴해가는 방식으로 추진방법 개선이 필요하다고 보았다.

전원식(2008)의 주민참여 마을 만들기 사업의 사업주체 및 추진주체분석에서는 사업 초기 주민 공감대 형성과 주민 자치조직 구성을 통한 사업의 지속성 확보를 위해 행정, 시민단체 등 간접 주체의 역할과 지원이 필요하다고 했다.

대부분의 마을만들기에 관한연구는 참여의 중요성과 사업주체에 관한 것이 대부분이었으며, 이에 대한 구체적인 부분은 미흡하였다. 또 마을 만들기 전반에 관해서 다루지는 않았던 것으로 보였다. 따라서 본 논문에서는 참여유도 방안과 마을만들기 전반에 관해 좀 더 포괄적으로 살펴보고자 한다.

II. 드라마 길모어 걸스의 개요

1. 길모어 걸스의 사건과 축제들

1) 줄거리

17세에 아이 엄마가 되어버린 로렐라이 길모어, 그리고 현재 17세가 된 그녀의 딸 로리 길모어의 이야기로부터 이 드라마는 시작되게 된다.

자신이 가지고 있었던 부유한 환경과 상류층의 생활을 거부

하던 로렐라이는 로리를 임신하는 것을 계기로 하여 자신만의 삶을 개척하게 되지만 로리를 사립학교에 보내기 위한, 경제적 이유로 멀리 지냈던 그녀의 부모와 다시 왕래하기 시작한다. 주인공 모녀의 소소한 이야기들과 사랑, 부모의 인생과 아이의 성장 그리고 한 마을에 사는 사람과 주변인들이 주된 소재이다.

이런 사람이 있으면 저런 사람도 있듯, 평범한 사람이 있는가 하면 조금은 다른 로렐라이 부모의 상류층 생활이 오히려 실제와 더 비슷하다고 느껴진다.

어쩌면 로렐라이와 로리 역시 상류층의 한사람으로 연결 끈을 지니고 있고 그것을 적당히 이용하며 살아가고 있는 것인지도 모른다. 하지만 그런 배경이 있음에도 불구하고 평범하게 살아가고 있는 모녀의 이야기가 친밀감 있게 다가오는 것은 주인공 모녀를 우리와 동일시하면서 거리감이 느껴지는 상류층인 부모와 괴리감을 느끼는 두 모녀의 모습 때문인지도 모르겠다. 다시 말해 평범한 모녀와 상류층 부모님 사이의 괴리감을 마치 우리와 그들의 거리만큼 이라고 느끼게 되는 것 같다.

2) 마을의 주요 행사 및 축제

- 마을의 기념일
 - 스타즈 할로우 전쟁 재현: #108
 - 스타즈 할로우 마을탄생 기념일: #116
 - 추수감사절: #309
 - 불빛 축제 기념일: #413
- 마을의 구성원의 기념일
 - 테일러 가족 단합회: #315
 - 포우 작품 낭송회: #317
 - 로렐라이의 생일 주간: #318
 - 스타즈 할로우 명예 아이스크림 여왕: #401
 - 반지의 제왕 테마파티 모델 오픈 행사: #403
 - 미스페티의 쇼인생 40주년 기념: #508
- 마을의 축제
 - 스타즈 할로우 광란의 늦여름 축제: #301
 - 댄스 마라톤: #307
 - 살아있는 미술 축제: #406
 - 건초더미 미로: #718
- 마을의 행사
 - 바구니 경매: #213
 - 스타즈 할로우 영화제: #219
 - 스타즈 할로우 마을대표 선거: #502
 - 뜨개질 마라톤: #709

2. 스타즈 할로우 타운의 여러 장소

스타즈 할로우 마을의 구성에 있어서 가장 높은 점수를 주고 싶은 것은 바로 마을 중심에 위치한 스타즈 할로우 타운 스퀘어

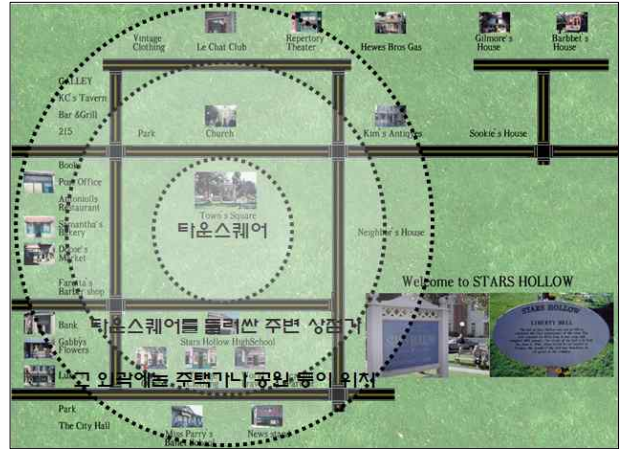


그림 1. 스타즈 할로우 마을 내부지도

자료: <http://www.geocities.com/tlstargg/> 참고제작

어이다. 마을 중심에 오픈스페이스가 위치하고 둘레에 상점가를 배치함으로써 마을사람들의 동선을 이곳에 겹치게 하고 이를 통해 서로 얼굴을 보고 인사를 나눌만한 기회를 제공함으로써 친밀감을 높이는데 기여함과 동시에 마을 축제나 행사 등 필요할 때에 넓은 공간을 제공 할 수 있다.

공원이 오픈스페이스로서의 역할과 주민들의 만남의 장을 제공하는 것만은 아니다. 마을구성원들을 공원 조성이나 관리의 과정에 참여시킬 수 있다. 자신이 살고 있는 지역의 공원조성에 구성원들의 참여를 유도함으로써 얻을 수 있는 효과는 다양하다. 공원조성이나 관리에 직접 참여함으로써 마을의 이미지와 그 곳만의 문화를 담아낼 수 있으며, 주민들 스스로에게 우리가 만든 장소라는 자긍심을 갖게 함으로서 공원에 대한 애착과 만족감을 상승시키는 효과를 가져올 수 있으며 이는 공원 뿐만이 아니라 자기가 사는 지역에 대한 애정을 가지게 된다.

스타즈 타운 스퀘어의 중심에는 gazebo라는 것이 위치하고 있어 마을의 랜드마크적 역할을 해주고 있다. 마을 사람들은 언제나 이곳에 앉아서 쉬어가기도 하며 이야기를 할 장소가 필요할 때면 스타벅스를 찾는 것이 아니라 이 곳에 찾아간다. 또 마을 중심에 위치해 일종의 상징성을 가지게 되는데 이러한 랜드마크를 만든다는 것은 그 마을을 좀 더 기억하기 쉽고 인상적으로 만들어 줄 수 있는 계기를 제공한다.

3. 스타즈 할로우 타운 주민의 역할

테일러는 모든 마을일에 있어서 중심적인 역할을 한다. 마을의 장인 동시에 회의를 주최하거나 마을의 축제 구상과 행사 등을 추진하며 커크는 테일러가 하는 대부분의 일에 긍정적인 반응을 보이며 모든 일에 적극적으로 참여한다. 그러나 미스페티는 테일러 옆에 앉아 약간은 회의적인 태도로 중립적으로 때론 테일러 편에서 때론 마을구성원 편에서 의견을 대변하는 모습을 보인다.

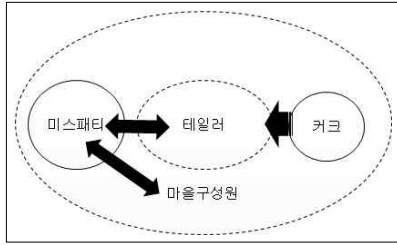


그림 2. 다이어그램으로 본 인물 역할

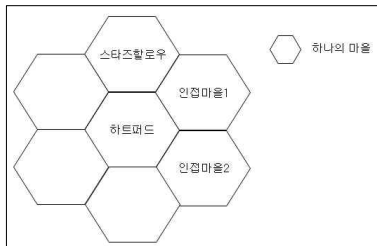


그림 3. 스타즈 할로우와 주변과의 관계

4. 스타즈 할로우 마을의 배경

1) 코네티컷 주

- 미국 북동부 뉴잉글랜드 지방에 있는 주
- 면적: 1만 2996km²
- 인구: 340만 5565명(2000)

2) 하트퍼드

- 미국 코네티컷주(州)의 주도
- 면적: 44.8km²
- 인구: 123,836명(2006년 기준)

3) 뉴헤이븐

- 미국 코네티컷주(州)에 있는 도시
- 위치: 미국 코네티컷주(州)
- 인구: 125,030명(2006년 기준)

4) 예일대학

- 미국 코네티컷주(州) 뉴헤이븐에 있는 사립 종합대학
- 교지 면적: 약 1,174km²
- 전임교원수: 1,792명
- 학생수 대학: 5,278명, 대학원 5,688명(2000)

5) 가상의 마을 스타즈 할로우

- 미국 코네티컷주에 위치
- 하트퍼드와는 시간상으로 30분 거리(기준이 명확치 않음)
- 우드 버리 워싱턴과 유사하다고 함
- 인구 9973명

III. 결과고찰

1. 스타즈 할로우 마을의 프로그램의 특징

1) 마을 기념일을 통해 대한 애착고취

마을의 탄생 기념일과 같은 마을에 대한 기념일을 다양하게 만들어 마을에 대한 애정을 고취시키고 자부심을 심어준다.

2) 마을 구성원의 기념일

개인의 기념일이나 행사도 마을 주민들이 많이 참여해 마을의 행사처럼 된다. 이는 마을 구성원 간의 유대감이 높아 가능한 일이다.

3) 마을 구성원의 참여가 높고 재미있는 프로그램

시즌4 에피소드6의 살아있는 미술축제는 마을 사람들이 직접 분장을 하고 미술작품속의 인물이 되어 그림을 만드는 것이다. 직접 참여하여 즐기는 축제를 만드는 것이다. 시즌7 에피소드 18의 건초더미 축제의 경우 타운스퀘어에 건초더미 미로를 만들어 놀이공간을 만든 축제였다. 마을 사람들의 단순히 재미를 위한 특별한 이벤트였다.

4) 마을의 행사를 통해 자금 마련

시즌7 에피소드9의 뜨개질 마라톤 행사는 오래된 다리 재건축을 위한 행사였는데 뜨개질을 통해 기금을 마련하고자 하는 것이었다. 이처럼 마을의 행사를 통해 자금을 마련한다.

2. 스타즈 할로우 마을의 마을 공간구성

형태상으로는 격자형+중앙형의 형태를 취하고 있지만 구조상으로는 방사형+중앙형의 형태를 취하고 있다. 격자형과 중앙형의 형태를 취함으로써 마을 내를 정돈되고 안정된 느낌을 주면서 방사형과 중앙형의 구조를 가지고 있다.

역사적으로 우리나라의 도시계획은 국토 전반에 걸쳐 도로를 건설하고 철도를 놓는 산업과 경제개발을 위한 개발 위주였다고 평가된다. 물리적인 측면, 즉 항만, 철도, 도로 등의 정비 중심이었는데 이런 사업에서는 지역 주민의 참여나 마을 사람들간의 친밀감이나 유대감 형성에 까지 영향을 미치지 하는 것은 불가능한 일이다. 거시적인 시각도 물론 중요한 것임에는 틀림없다. 하지만 도로나 항만 등의 건설은 국가적 차원에서 이미 행하여 왔고 행하여지고 있다. 하여 국지적 시각으로 도시와 마을을 살림으로서 마을 주민의 생활권 생활환경을 중심으로 살펴보는 것이다.

3. 스타즈 할로우 마을 구성원의 역할

마을의 지도자는 주도적으로 일을 추진해 나간다. 그의 지지자는 지도자에 대한 다소 맹목적인 지지를 보내며 중간자는 이 둘과 마을구성원들의 사이에서 서로의 뜻을 대변하고 조율하

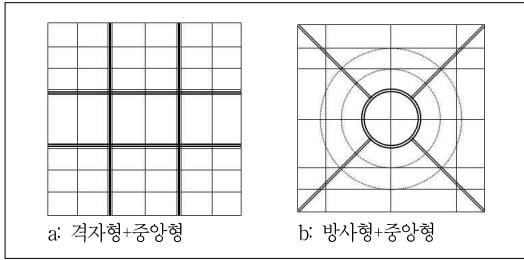


그림 4. 마을 구조다이어그램

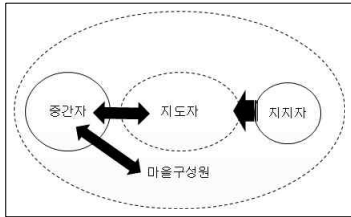


그림 5. 다이어그램으로 본 구성원 역할

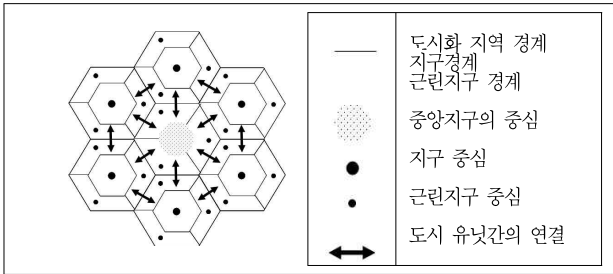


그림 6. 도시공간 구조의 개념
자료: 오윤표와 신계철(2003). 신편 도시계획, p. 95

는 역할을 이행하고 있는 것으로 보였다.

4. 스타즈 할로우 타운의 주변마을과 도시와의 관계

기본적으로는 도시공간 구조의 개념과 동일하지만 코네티컷 주의 특이점이 있다면 쌍둥이에 가까운 주도의 개념이다. 코네티컷의 주도는 하트퍼드이지만 뉴헤이븐 역시 지구 중심을 이루고 있어 과밀화가 다른 곳보다는 적은 편이라고 보였다.

5. 스타즈 할로우의 마을 만들기 수법

1) 물리적 측면

첫 번째, 효과적인 마을 배치와 구성

두 번째, 오픈스페이스

세 번째, 랜드마크

네 번째, 적절한 마을의 색채구성

기본적으로는 물리적인 것부터 정비하여야 할 것이다. 일정한 근린생활권 내에 오픈스페이스를 제공함으로써 공원의 역할은 물론 인근마을 주민들이 함께 만나고 쉴 수 있는 공간을 마련해 친밀감을 높이도록 하자는 것이다. 사실 스타즈 할로우

처럼 굳이 주변상가형성까지는 필요 없을 것이다. 오픈스페이스나 근린공원 주변에 유동인구가 있으면 슈퍼 같은 간단한 시설정도는 생기게 될 것이기 때문이다. 공동체의 행사에 참여하는 것을 꺼리는 현대인에게도 자연스레 이웃에 어떤 사람이 있는지 알 수 있도록 공간과 시간을 제공해 주는 것이다.

다음으로 색채에 관한 것이다. 스타즈 할로우의 컬러는 그린 그레이이다. 마을에 컬러를 부여한다는 것, 즉 색채이미지를 입힌다는 것은 손쉽게 마을의 이미지를 전달해줄 수 있다. 더군다나 부수거나 새로 짓지 않아도 되니 더 없이 매력적인 요소가 아닐 수 없다. 마을의 이미지에 적합한 컬러를 부여하여 마을의 이미지를 만드는데 활용하는 것도 좋은 방안일 것이다.

2) 비물리적 측면

첫 번째, 리더의 적극적인 활동과 효과적인 주민의 역할

두 번째, 이웃 간의 지속적인 교류의 장

세 번째, 주민의 참여를 유도하는 프로그램

네 번째, 적극적인 주민의 참여

두 번째는 비물리적인 차원에서의 발전이다. 시민 참여를 유도함으로써 마을에서 일어나는 일에 대해서 어느 정도의 책임감을 느끼고 즐겁게 즐길 수 있도록 하는 것이다.

이 두 가지를 연계한다면 굳이 마을을 만들지 않더라도 마을이 생기는 효과를 누릴 수 있음과 동시에 지역 주민 간의 유대감도 생길 것이다.

6. 맺음말

마을을 조성하는데 있어 기본이 되는 것은 마을의 구성과 배치일 것이다. 하지만 같은 붓과 물감이 주어져도 파레트에서 다른 색이 탄생되듯 그 속에 있는 요소들이 섞여서 다른 색을 만들고 다른 느낌을 만들어 내게 된다. 마을의 배치나 구성이 아무리 짜임새 있게 구성되어 있더라도 그 속에 살고 있는 사람들이 삶의 터전인 마을을 아끼지 않는다면 어떤 멋진 마을이라 해도 그 가치는 현저하게 떨어질 것이다. 결국 마을의 가치는 그 마을에서 살아가고 있는 사람들이 얼마나 잘 이용하고 애정을 가지는 지에 비례 관계를 가지게 될 것이다. 불만을 품고 투덜대기만 하기보다는 지금 내가 살고 있는 곳에 더 관심을 가지고 애정을 가지는 것이 중요한 것이다.

인용문헌

1. 박세훈(2009) 마을 만들기 참여 거버넌스의 비교분석.
2. 동재욱(2009) 도시경관 중심의 주민참여 마을 만들기 방안에 관한 연구.
3. 원세용(2008) 주민자치에 의한 마을 만들기 사례분석.
4. 목정훈(2008) 마을 만들기 운영사례 비교연구.
5. 전원식(2008) 주민참여 마을 만들기 사업의 사업주체 및 추진주체분석.
6. 오윤표, 신계철(2003) 신편 도시계획, 기문당.