

2017

수작,

먹고 사는 기예술

‘제작문화운동(Maker Movement)’의 확산으로 제작문화를 공유하는 지역 내 문화공방(Maker Space)이 증가하고 있다. 경기도 문화재생 쇼케이스 ‘수작, 먹고 사는 기예술’은 문화적 제작기술을 공유하고 지역의제를 해결하는 공론장으로서의 문화공방에 주목하고, 특히 경기도의 지역적 여건을 반영한 문화재생 사례를 탐구하는 전시다. 또한, 제작기술을 기반으로 실험적이며 자립적으로 활동하는 국내 여러 팀들을 발굴하고 그들과 함께 쇼케이스 전시 및 다양한 프로그램을 진행하였다.

‘수작, 먹고 사는 기예술’은 제작문화운동이 가진 문화재생 효과 및 문화산업으로의 확장성에 주목하며 더 나아가 삶을 살아가는 기술과 태도로서의 제작문화를 고민한다. 최근 문화적 생산기술을 통해 삶을 변화시키려는 제작문화운동이 사회적 관심을 받고 있다는 점을 고려하여 본 전시가 다양한 의견과 담론의 장으로서 활용되기를 기대하였다. 본 전시에서는 첫째, 제작문화에 기반한 활동이 자본의 논리에 귀속될 위험성과 시장구조로 재-전유되려는 관성을 의심해본다. 둘째, 오픈소스(사회적 공동자산)로서의 제작문화가 불러올 사회적 변화를 그려본다. 그리고 셋째, 이러한 의심과 상상을 통해 제작문화의 확장성을 살펴보고 그것이 개인 혹은 공동체의 삶의 태도와 기술에 스며들기를 기대한다.

전시 기간
2017년 1월 14일 – 1월 23일
10am – 6pm

전시 장소
경기상상캠퍼스 내 상상공작소
경기도 수원시 권선구 서둔로 166

주최 경기문화재단
주관 다사리문화기획학교



김월식, 기획의 번 — 어떤 것을 만드는 사람들의 삶	4
김종길, 술예(術藝)를 위한 차력술, 수작하기	10
이병희, 시간에 걸린 내기	12

독립출판	
40000km(사만키로미터)	150
000	156
동신사	160
메타후조	164
문학과 죄송사	168
서울로(Seoulro)	172
신기-술소 X 적재적소협동조합	176
유물즈	180
이미지 조각 모음	184
잡지쿨	188

동물을 위한 삶의 기술	
58708294	194
동실동실스튜디오	198
복슬강아지	202
쓸모연구소	206
하이블라프(Hiblaflf)	210

창생공간	
공도창공 수동	20
더 페이퍼	26
생활적정랩 빼꼼	32
이모저모 도모소	38
재미	44
천문공작실	50

제작문화	
CAC(Contemporary Art Company)	56
IS 뮤직(Independent Suwon Music)	62
True Park Studios(트루파크 스튜디오)	68
U.N.(Upcycling Network)	74
Unmake Lab(언메이크 랩)	84
김성식	90
김이박	94
김형관	100
무늬만커뮤니티	104
신은경	110
아리아우든보트	116
안성공예가회	122
이아람	126
장형순	130
정은실(직조생활)	136
정혜숙	142

제작문화 워크숍	215
‘삶을 살아가는 기술과 태도로서의 제작문화’ 포럼	242
독립출판 라운드테이블	256

SOMETHING FOR NOTHING

이제는 고인이 된 박이소 작가의 ‘Something for Nothing’이라는 작품이 있다. 번역하자면 ‘아무것도 아닌 것을 위한 어떤 것’ 정도의 뜻이 되는 이 작품은 긴 나무 의자처럼 보이는 선반 위에 대야를 놓고 그 대야 위에 시멘트를 가득 부어 산처럼 만들고, 맞은편에는 또 하나의 빈 대야를 올려놓은 설치물이다. 박이소 작가는 생전에 “진실이나 세상을 바꾸기에 대한 관심보다는 멍하게 가만있는 것, 힘없음, 예상할 수 없음, 행방불명, 목적 없음에 더 흥미가 있다”며 “나는 삶의 공허함으로부터 벗어나기 위한 자기 치료적 탈주수단으로서 결국 나 자신을 위해 작품을 만든다”고 했다. 박이소의 첫 유고전인 2006년 로댕갤러리에서의 ‘탈속의 코미디’에서 나는 우연한 기회에 이 ‘Something for Nothing’이라는 작품을 작가의 드로잉만을 가지고 재제작하는 작업에 참여하게 되었다. 작품이 소실되고 작가가 유고했는데 작가의 드로잉만 가지고 설치물을 재제작하여 전시하는 것이 미학적으로 또 윤리적으로 과연 옳은 일인지(?)에 대한 논란이 있었고, 그 이후 박이소의 드로잉만을 가지고 작품을 재제작하여 설치하는 전시들이 몇 번 더 있었던 기억이 있었지만, 차츰 그 이슈들은 사라졌다. 나는 당시 박이소 작가의 여러 작업을 재제작하였었는데 작업을 하면서도 유독 ‘Something for Nothing’과 ‘Monument Me’의 의미를 해석하기가 어려웠다. 그런데 세월이 조금 지난 후에, 그리고 ‘수작, 먹고 사는 기예술’ 전시를 준비하면서 조금씩 ‘Something for Nothing’의 의미가 새롭게 다가왔는데 그 이유는 아무것도 아닌 것의 아무것에 대한 생각이 그 전보다 훨씬 복잡해지고 다양한 상상의 길로 나를 안내했기 때문이다. 물론 지극하게 개인적인 판단이기는 하지만 이번 전시에 참여한 ‘언메이크 랩(Unmake Lab)’의 ‘생산하기’ 뿐 아니라 ‘생산하지 않기’ 혹은 ‘망치기’의 방식도 익히며 이 과정들이 공통의 질문을 만들고 또 다른 질문으로 이어지기를 바라는 제작 태도를 보면서 그

생각은 더욱 확장되었는데, 어느새 이 예측 불가능한 ‘아무것’이 누적되면서 모이는 내공이 삶을, 또 예술을 빛나게 만드는 ‘어떤 것’이 된다는 믿음으로까지 이어지게 되었다. 무심하게 솟아있는 시멘트 덩어리와 비어있는 대야, 얇은 합판을 이어 붙여 부실한 듯 서 있는 모뉴먼트 위에 깨알같이 날인되어 있었던 ‘박 모’의 이름들은 모두 ‘아무것’으로 명명 지어진 잉여의 ‘짓’이지만, 그 암묵적인 목적지를 향하고 있는 삶과 예술의 신념을 가진 다른 박 모, 김 모, 이 모들의 ‘아무 것’을 보면서, 그들의 ‘아무 것’에 차츰 경의를 보내게 되었다. 결국 ‘수작, 먹고 사는 기예술’展은 전방위적 ‘어떤 것’을 향하고 있는 ‘아무 것’을 실천하는 모든 이들을 호명하고 그들을 존경하는 것으로 시작되었다.

제작의 광야

무릇 광야는 넓고 고수는 많다. 바람이 불어오는 곳에서 바람이 떠나는 곳으로 발길을 옮겨 다니다 보면 수없이 많은 사람들과 사건을 마주하게 되어 있다. 대부분 사소한 인연으로 엮여지기도 하고 또 스치듯 지나치기도 하지만 때로는 발길을 잡고 한참 동안 서성거리게 하는 ‘아무것’과 ‘어떤 것’이 있으니 대부분 그 지점에서 노골적으로 관심을 표명하게 한다. 혹자는 이것을 리서치라고 하기도 하고 이것들을 엮는 일들을 기획이라고 하기도 하지만, 결국 참지 못하는 관심과 호기심을 확인해보고 싶은 욕망에 대한 지극히 개인적인 발로 그 이상도 그 이하도 아니다. 이른바 오타쿠를 알아보는 오타쿠, 선수를 알아보는 선수 정도면 좋으련만 그도 아니면 눈썰미 좋고 욕심 많은 거간꾼 정도의 솜씨로 그들의 ‘아무 것’과 ‘어떤 것’을 탐낸다. 그런데 일련의 이런 일들에도 일종의 규칙 같은 것이 존재하는데 그중 하나가 ‘지가 좋아서’이다. 하는 사람도 좋고 보는 사람도 좋은 일이라는 것이다. 좋아하는 일을 하다 보니 얼떨결에 ‘고수’가 되어버렸다는 이 이야기는 취미적 삶이

가치적 삶으로 전환되는 경험을 동반한다. 취미적 삶이라는 것이 결국 과정적 삶이다. 그 자체가 고단하고 실수와 실패를 지속하는 일일지라도 결국은 지겹거나 낙심하지 않을 수 있는 느슨한 목적성들을 갖고 있다. 들뢰즈는 이 실수와 실패를 차이가 있는 반복이라고 했다. 어제와 다른 차이를 발생시키는 반복은 다름을 포괄하는 반복이고 이는 어제의 몸짓에서 내일의 다른 몸짓으로 이어지게 한다. 그래서 행위의 반복 속에서 개입되는 우연한 사건들이나 사고들이 과정에 삽입되고, 이러한 무지향의 ‘성찰’이 ‘아무것’을 ‘어떤 것’의 가치로 변환시킨다. 처음에는 장난 같기도 하고, 무모한 듯 보이기도 하고, 어떻게 보면 매우 시대착오적이기도 하고 철이 없어 보이기도 하는 수작들은 결국 ‘지가 좋아서’ 투자한 몸뚱의 사투들이 있어서 그 진가가 발휘된다. 구태여 레비스트로스의 말을 빌리지 않아도 답이 없는 상황에서도 잡다한 것을 가지고 새로운, 이상한 것을 만드는 제주—브리콜뢰르(Bricoleur)—로 진화되는 이 상황은 제작이라는 광야에서 만난 고수들에게서 공통으로 들은 간증들이다. 광야는 넓고 고수는 많다.

전시의 탄생

처음엔 경기문화재단에서 2016년에 지원한 ‘창생공간’의 아카이브 전시와 경기도 내에서 거주하며 활동하고 있는 몇몇 청년 메이커스(Makers) 쇼케이스 전시를 함께 구성해보자는 의견들이 있었다. 전시가 열리게 될 경기상상캠퍼스는 다른 지역으로 서울 농대가 이주한 후 오랜 시간 버려두듯 가려두었던 곳으로 앞으로는 경기도 도민들과 청년들을 위한 공간으로 활용될 예정이었다. 계획의 일부인 청년들을 위한 제작공방과 협업공간을 지원하기 이전에 경기상상캠퍼스의 미래를 상상할 수 있는 전시를 미리 제안해보는 방법으로써, 또 경기문화재단이 그간 해왔던 의미 있는 지원사업의 공유를 위해서 전시를 마련해보자는 취지였다. 근 일 년을 경기상상캠퍼스 내의 청년창작소에서 ‘다사리 문화기획 학교’의 소사 일을 자처했던 나로서는 문화기획을 배우고, 또 미래의 문화기획자를 꿈꾸는 청년들과 함께 이 전시를 만드는 것이 다사리 문화기획 학교를 위해서, 또 경기도의 도민들과 청년들을 위해서도 누이 좋고 매부 좋은 일이라고 판단했기 때문에 흔쾌하게 전시를 맡았고 다사리의 청년들과 함께 전시를 준비했다. 두 달 정도의 시간이 우리에게 있었고, 지금 생각해보면 어떻게 그 시간이 흘러갔는지 모르게 지나갔다. 결국 전시는 열렸고 마흔하나의 작가(팀)들이 전시에 참여했으며, 스무 개가 넘는 워크숍을 전시 기간에 진행하였다. 이제 그 전시의 후일담을 회고할 시간이다.

수작

‘어디서 이따위 수작을 부리고 있어?’ 수작(酬酢)은 본래 술잔을 서로 주고받는다는 뜻이다. 하지만 술을 주고받는 게 대부분 접대를 하는 것인 만큼 이 자리에서 밀약을 맺고 음모를 꾸미는 일이 많이 생기게 되면서 뜻이 변하게 되었다. 남의 말이나 행동을 비하하거나 업신여기기 위해서 빈번하게 사용된다. 또 수작(手作)은 손으로 짓는 행위이다. 브리콜뢰르 개념의 손작업들과 지금 왕성하게 활동하고 있는 제작문화 열풍에 기반을 둔 메이커들의 작업은 모두 이 수작(手作)이면서 또한 수작(秀作)들이다. 그래서 이따위 수작을 부리고 싶은 호기가 발동했는지 모른다. 내밀하게 술잔을 주고받으며 속내를 털어놓고 싶은 충동이, 뻔한 정공법의 축적이 쌓은 밀도를, 손의 움직임이 자극하는 대칭적 사유를, 그러면서도 ‘어떤 것’을 향해 가고 있는 ‘아무것’을 보여줄 수 있는 전시를 만들어야겠다는 수작을 부리는 것이다. 그 때문에 전시에 참여한 모든 작가(팀)들은 이 수작에서 벗어날 수 없다. 이 수작의 선수들이 경기도 내 제작기술 기반의 작업으로 지역과 주민의 삶을 연결하거나 사회적 문제를 해결하는 데 활용되는 ‘사회적 기술’을 사용하는 ‘창생공간’들이다. 제작기술을 기반으로 한 공동체 활동을 ‘사회적 기술’로 활용하는 이 ‘창생공간’들은 말 그대로 ‘오지랖’이 넓은 사람들이다. 다양한 수작을 자신들의 무기로 사용하는 이들의 대부분은 수작의 확장에 목적이 있다. 대부분 경기도 내 지역에서 활동하면서, ‘아무것’을 제작하고 이 ‘아무것’에 대한 기술로 지역적 삶에 변화를 꿈꾸는 몽상가이자 실천가이기도 하다. 결국 이들의 목적은 ‘사회적 기술’을 통한 개인과 지역의 삶의 성찰과 변화인데 이를 위해서 공유된 정보와 지역의 정보 및 인프라를 적극적으로 활용하고 있다는 지점에서 수작(酬酢)형에 가깝다. 이들의 수작(酬酢)은 오픈소스를 활용하고, 이를 통해 축적된 기술을 또 오픈소스로 공유한다. 작게는 이웃 공동체와 함께 공유 자원을 나누지만, 넓게는 온라인을 활용하여 전 지구적으로 생각을 같이하는 이들과 목적과 가치를 나눈다. 이른바 적정기술을 활용한 제작기술들은 자본주의가 만들어 놓은 소비적 기술의 효용성을 흔들면서, 본래 인간과 공동체가 갖고 있던 문화적 기술 감각을 회복시키려고 노력하고 있다. 전시 기간 중 열렸던 포럼에서 서울과학기술대학의 이광석 교수의 말대로라면 거창하지만 어쩌면 이들은 지역 공동체만의 새로운 제작기술의 유통시스템을 만드는 그 시작점이 될 수도 있다. 하지만 일부의 창생공간들은 자신들의 활동을 경제적 가치로 변환하는 것을 시도하는 데 있어서 아직 그 방향을 찾지 못하고 있다. 아직 먹고사는 기술로써의 수작(手作)에 대한 학습 경로가 부재한

것일 수도 있고, 그들의 이런 생활기술에 대한 실험들이 자본주의의 시장 경제 안에서 다시 시장으로 포획되는 것을 두려워하는 것일 수도 있다. 하지만 또 일부의 창생공간들은 적극적으로 수작(手作)의 기술들을 예술적, 디자인적 수작(秀作)의 반열로 끌어올리고, 이에 대한 지역자원 활용의 스토리텔링과 더불어 시장경제로의 편입에 통로를 만들고 있다. 이런 경우는 이미 지역을 면밀하게 리서치하고 그 지역적 맥락 안에서 콘텐츠의 가치들을 추출하고, 예술가들이 결합하여 그 지역공동체만이 만들어 낼 수 있는 생산품을 제작하는 경우로 예술가와 지역공동체와의 협업구조가 매우 밀도 있는 신뢰감을 바탕으로 한다. 서로를 타자와 하지 않고 서로를 대상화하지 않는 방식으로의 협업을 가능하게 하는 데는 이들을 매개하는 매개자 그룹의 역할이 중요한데, 이는 지역(지자체)의 적극적인 참여 의지와 행정적 지원, 재능 있는 예술가 그룹을 이 협업 구조에 끌어들이는 과정에서 예술가를 존중하고 그 역할에 대해 간섭하지 않는 총체적인 매개 그물망을 균형감 있게 지원하는 방식이다. 지원 주체의 문화 매개 활동이 일이 아니라 지역의 문화적 생태계를 위한 진정성 있는 참여로 간주하고 이를 실천하는 동료의식들이 창생공간들의 열정을 부채질하기도 한다. 또 다른 창생공간의 유형은 지역 공공체의 생산기술에 목적성을 두기보다는 생산기술을 매개로 지역의 고민을, 문제의식들을 공유하며 이를 해결해 나가는 실천방식으로 커뮤니티 아트에 가까운 방식의 수작(酬酌)을 부린다. 가끔 동네에서 막걸릿잔을 주고받으며 진정한 수작(酬酌)을 부리는 이들은 동시대의 문화 감각을 만든 지역의 역사성, 근대적 관점의 공동체 기술 감각을 일부로 활용하면서 자연스럽게 동시대와 근대, 글로벌과 로컬의 이분법을 해체한다. 어쩌면 삶의 감각으로 축적되어 있으면서 여전히 동시대와 미래 가치로 유효한 공동체의 DNA에 내포된 연대감과 그 기술의 활용으로 제작 문화의 다양성 중 한 축으로 작동되기를 기대하면서.

먹고 사는 기예술

사실 먹고사는 것이 중요하지만 대부분 전시에 참여한 작가(팀)들의 제작 기술이 경제적 가치로 환원되는데 모두 관심을 보이지는 않는다. 아직 자신들의 활동을 예전과 같은 예술적 행위, 혹은 취미 활동으로 간주하기도 하고, 그냥 ‘아무것’의 형태로 내버려 두기도 한다. 취미와 예술, 경제와 삶 사이의 경계 자체를 무색하게 하는 일련의 이 상황을 적절하게 읽어내기란 불가능하다. 그냥 목적이 다양한 기술, 삶의 기술이어도 좋고 예술이어도 좋은, 또 먹고 살면 좋지만 먹고 살지 않아도 불편하지 않은 이 감정들을 모두

이해하고 추스르는 것이 오히려 이들의 삶을 방해하는 꼴이다. 역설적이게도 누구는 정의하려 하고 누구는 그 정의에 무관심한 방식이 무척 예술을 닮았는데, 또한, 중원에서 만난 고수처럼 겸손한 내공만이 빛나는 장인의 아우라도 모두 옵션 정도로 갖고 있다. 이들의 경제적 삶, 경제적 제작 기술을 욕망화 하거나 표면화하지 않는 이유는 아직도 잘 모르겠다. 창생공간의 어떤 경우처럼 적정기술의 공유적 가치를 활용한 돈벌이가 적정기술의 가치를 훼손하는 것 때문에 적정기술을 사용한 제작물들을 판매하는데—실제로 이 경우는 판매와 주문에 대한 요구가 많지만, 모두 그 요구를 거절하고 있는 상태이다—부정적인 태도인 것과는 또 다른 그 이유가 제작 문화를 기반으로 한 기술들을 아직 건강한 문화적 생태계 속에 머물게 하는 이유일지도 모르겠다는 막연한 추측을 해본다. 하지만 그들이 가진 목적의 황당함과 기예(氣銳)스러운은 그 자체가 또한, 컨템포러리의 기예(技藝)적 행태보다 다양하다. 그것은 기술의 경제적 가치와는 또 무관하다. 먹고 살든 먹고 살지 못하든 전방위적 관심의 방향성이 그러하다는 것이다. 글의 서두에도 밝혔듯이 어찌 보면 황당하고 철이 없고 시대착오적인 목적성들이 이루어낸 가치의 끝과 그 활용도를 아무도 예상할 수 없다. 그냥 ‘지가 좋아서’ 하던 일이 ‘남이 좋아하느’ 일이 되기도 하고, 여전하게 남들은 이상한 짓거리를 하는 사람으로 치부하거나 무관심의 대상이 되기도 한다. 몇 해 전 히말라야에 등반했을 때 네팔의 산악 민족 ‘셰르파’들이 농담으로 밤에 집 밖으로 나가지 말라고 경고한 적이 있다. 그 이유인즉슨 지난주에 호랑이가 동네에 나타나서 동네 개 40마리를 다 물어 죽인 일이 있었다는 이야기이다. 또 그즈음 가족 중 한 분이 아침 등교 시간에 맞추어 아이를 학교에 차로 데려다주다가 탱크에 자동차 일부가 깔렸다는 소식을 들은 적이 있다. 다행히 인명 사고는 없었지만, 당시 저녁 뉴스에 등장할 정도의 황당한 사고였는데, 구태여 비교하자면 이들의 기예한 행태가 꼭 이런 황당한 사건과의 조우와 비슷하다고 하겠다. 4차 산업 혁명에서 중요한 요소로 다루고 있는 메이커 문화는 단순한 기술 혁신을 통한 성장과 발전의 장치로써의 제작 기술을 이야기하지만, 막상 현장에서 ‘아무것’을 만드는 사람들의 목적은 이보다는 훨씬 다양한 욕망에서 출발한다는 것을 알게 된 것이 이번 전시의 예측 못 한 성과(?)다. 지금 동시대 대한민국의 정치, 경제, 사회적 이슈들을 살펴다 보면 더욱 기예스러운 이 수작들은 평생 아스팔트를 밟고 아파트에서 성장한 대부분의 4인 가족들이 상상하기 어려운 욕망이기도 하다. 혹 상상은 했지만 실천하기 어려운 이상한 놈의 시선을 감당해야 가능하다. 그것은 21세기 대한민국의 아파트 밸리

안에서 호랑이를 만나거나 느닷없이 학교에 가다가 탱크에 깔리는 초현실적인 사건이기도 하다. 뭐 적어도 나에게는 그러한 사건이다. 그중 하나가 ‘배’를 만드는 것이다. 세월호 사건 이후 대한민국의 대부분 사람에게 ‘배’란 책임지지 못한 트라우마와 상처이면서 평생 추념하고 그 사건의 본질을 밝혀내야 하는 사명인 만큼, 배를 타고 이동하거나 배가 물에 빠지거나 나아가 배를 만든다는 모든 사실이 삼면이 바다로 둘러싸인 우리에게도 매우 특별한 감각과 사건임에 틀림없다. 그런데도 강이나 호수도 존재하지 않은 경기도의 한 내륙(용인)에서 배를 만드는 이 특별한 사람을 만나는 순간, 나는 호랑이를 만난 것처럼 또 탱크에 깔린 것 같은 황당함을 직면해야만 했다. 그들이 배를 왜 만들게 되었는지도 중요하지만, 그들이 만들어 놓은 배의 위용에 평생 예술을 하면서 미술관 안에서 만나지 못했던 경이로움을 느꼈다 해도 절대로 오버가 아닌 이 느낌은 결국 예술적 경외감과 다르지 않다. 조형적 탄력과 수만 번 반복의 차이들이 압착된 느낌의 나무배들이 주는 물성이라는 것, 그리고 나의 상식을 뚫고 나오는 초현실과 신화의 도상들을 실제로 마주하는 느낌은 제작 기술이 기예(氣銳)가 되는 사건이었다. 그리고는 곧 그 배를 타고 있는, 그 배를 타고 물 위를 떠다니는 상상을 한다. 타자에게 새로운 상상과 욕망을 만들어 주는 대상으로써의 오브제는 그 자체가 예술작품과 다를 바 없다. 이 ‘아리아 우든 보트’의 ‘배’는 단순하게 완성품으로써의 ‘배’이기도 하지만 배 제작 과정을 함께 볼 수 있어서 더욱 호기심과 상상력을 연동시켰는데, 이는 제작과정, 제작기술의 두께를 쉽게 가늠할 수 없는 노력의 역사를 함께 보는 일이었기 때문이다. 러시아워가 아니더라도 늘 도로에서 막히는 자동차의 행렬에 짜증이 나고, 지자체의 친환경 코스프레가 아니면 만날 수 없는 수변을 가진 도시에서 ‘배’는 ‘배를 만드는 기술’은 어쩌면 나 같은 도시인의 내면에 숨어 있는 야생의 감각, 도시적 삶에 소외된 감각을 불러주는 기예(氣銳)술이다. 전시는 이러한 측면에서 ‘배’를 만드는 기예(氣銳)를 전시했다. 물론 수작(秀作)의 기예(技藝)이기도 한 ‘배’는 요즈음 메이커스 무브먼트의 이슈와 함께 여기저기서 빈번하게 차려지는 제작기술의 전시와 마켓들을 새롭게 버전 업 할 수 있는 궁극의 손기술이 될 수 있다. 또 다른 기예는 초등학교 교사를 하면서 R.C.비행기를 수백 대 만든 비행기 오타쿠의 비행기이다. 역시 전시 중 열린 포럼에서 자신에게 최초로 제작기술의 실패를 가져다주었다던 비행기 제작 경험을 토로한 기계비평가 이영준 교수의 트라우마처럼, 비행기는 하늘을 날고 싶은 인간의 원초적 욕망을 대변하는 상징물이다. 복잡한 기계적 알고리즘

때문에 누구나 쉽게 흉내 내고자 할 수 없는 기계로서의 비행기를 아무렇지 않게 종이학을 접듯이 만들고, 날리고, 그 기술을 학생들에게 전수하는 이 기예인의 직업은 선생님인 것이다. 무릇 교육 공무원이라는 안정된 직업이 삶의 한 축을 취미로써 깔고 닦을 수 있는 조건을 가져다주었을 수 있지만, 모든 초등학교 교사가 다 이런 일을 하지는 않는다는 점에서 김성식의 비행기와 비행기술은 기예(氣銳)술이다. 김성식의 말대로라면 ‘빨래판’ 빼고는 다 날릴 수 있다는 기예(氣銳)술이다.

기예의 과정

전시에 참여하는 작가(팀)들이 기예에 접근하는 목적과 방법은 위에서 말한 바와 같이 매우 다양하다. 수많은 반복과 시행착오 속에서 어제와 다른 차이에 무언가가 첨가되거나 빠지는데, 이 과정에서 분열, 해체, 자가증식, 이중교배, 변이 등이 느닷없이 속출하는데 그 중 몇을 소개하자면 경주에서 가업인 ‘옛’을 만들면서 서프보드를 만드는 ‘트루팍 스튜디오’이다. 세상에 어울리지 않는 여러 것들이 많지만 ‘옛’과 ‘서프보드’를 연결지어서 상상할 수 있는 사람은 드물다. 아무리 마음 좋게 인정하려 해도 쉽게 상상할 수 없는 관계, 마치 초현실주의자들이 사용했던 즉물적 우연한 만남처럼 하나의 레이어에 포착할 수 없는 낮섬이 ‘트루팍 스튜디오’의 서프보드이다. 게다가 서프보드의 표면에는 팔 첩 병풍 에서야 볼 수 있는 한시와 시조, 신윤복의 미인도 같은 이미지들이 차용되어 있다. 흔하게 동서양의 만남이라는 일차적 해석을 할 수 있지만, 미끈하게 조형적으로 완결된 타원형의 서프보드 위에 납작하게 밀착된 이 생경함은 그 자체가 이중이 교배해서 만든 기예임이 분명하다. 낮에는 가업으로 ‘옛’을 만들고 밤에는 ‘지가 좋아’하는 서프보드를 만든다는 작가는, 대학에서 조각을 전공한 작가이기도 하다. 다른 물성들을 조합하면서, 이미지와 이미지를 조합하거나 해체하면서 축적된 이 감각들은 결국 ‘옛’의 끈덕진 질감에 생뚱맞은 미인도를 입혀서 발바닥으로 더듬거리며 균형을 잡는 서프보드를 만들어냈다. 보고도 웃기고 기발하고 재미있다. 작가의 말에 따르면 국내에 서프보드를 수제로 작업하는 팀은 몇 팀 정도이고 이미 대기업에서 레저 스포츠의 열기를 감지하고 해외에서 대량으로 서프보드를 수입하여 판매하는 체인들이 많이 늘어났다고 한다. 하지만 수제로 서프보드를 제작하는 몇 팀의 소기업(?) 혹은 제작(팀)들은 이런 시장의 변화에 크게 영향을 받지는 않는다고 한다. 실제로 그럴 수 있을 것이라는 판단은 유보한다. 하지만 ‘해서’로 놀러 쓴 유유자적한 ‘시’를 밟고 서서 파도 위를

가르는 상상은 쉽게 하지 못한다. 그게 수작(手作)이면서 또한, 수작(秀作)인 작품과 제품의 차이인 것이다. 이번 전시에는 조금 유치하지만 의미심장한 이름을 가진 작가(팀)들이 참여하고 있는데 IS와 UN이 대표적이다. 풀이하자면 Independent Suwon과 Up-cycling Network 정도로 설명할 수 있는데, 수원원의 인디썬에서 음악을 하는 자립적 음악가들의 모임과 업사이클링을 하는 작가들의 모임이라고 볼 수 있다. 재미있는 지점은 IS와 UN은 함께 작업하기도 한다. 인디수원의 김동현과 업사이클링 네트워크의 인계목재 천원진은 오래전 ‘인계시장 프로젝트’에서 만나 위성안테나로 만든 전자기타를 가지고 재활용밴드를 조직해서 지금까지 왕성하게 활동을 하고 있다. 김동현은 수원 인디 음악가들의 음원을 전시에 초대하고 이를 100원에 판매했다. 수원에는 유독 직장인 밴드들이 많고, 이들은 대부분 아마추어이면서 유명 뮤지션의 음원들을 카피하는데, 자신들이 전문적으로 연습해서 카피한 명곡들을 이번 전시에서 판매했다. 그리고 독립적으로 음원을 만들고 활동하지만, 서울처럼 곡을 발표하기가 쉽지 않은 수원에서 이들과 공연을 만들고 그 음원을 역시 100원에 판매한다. 전시 기간에 150곡의 음원이 판매되었다. 판매 금액으로 보면 15,000원 정도이지만 150곡의 음원이 판매되었다는 사실은 이광석 교수의 말처럼 지역 커뮤니티에서 제작 기술의 유통 시스템을 조직화하는데 또 하나의 가능성을 만든 사례일 수 있다. 김동현은 현재 수원과 서울을 오가며 ‘출장작곡가’ 활동을 한다. 특히 쟈트리피케이션의 이슈가 있는 지역에서 오랜 시간 지역에 거주했던 사람들의 ‘삶’의 이야기를 현장에서 즉석에서 작곡하여 노래로 불러 준다. 이것도 역시 쉽지 않은 기예다. 작곡도 중요하지만, 작곡보다 사람의 이야기, 삶의 이야기, 지역 공동체의 이야기에 귀를 기울이고 이에 대한 가치와 의미를 담아내는 김동현은 제작이라는 광야의 한 고수임이 틀림없다. 업사이클링 네트워크는 천원진, 장성진, 장영환 작가가 임의로 만든 네트워크인데 이들은 모두 작업과 생업을 모두 만드는 일에 매진하고 있다. 작가이면서 목수이기도 하고, 선생이면서 업자이기도 한 이들의 정체성은 예술을 생업으로 여기면서도 먹고살기 힘든 대부분의 예술가들이 살아가는 방식이기도 하다. 이들이 자신의 작업에 접근하는 방법은 다르지만, 재료를 쓰는 방식에서 가끔 레이어가 합쳐지기도 하는데 그 부분이 재료의 재활용이다. 오래되었거나 타인들이 쓰던 재료를 해체하여 새로운 작업으로 재탄생시키는 과정에 이들의 작가적 태도와 삶의 방식이 숨어 있다. 매의 눈같이 날카롭게 어디에, 어떻게 쓰면 좋을지 경험적으로 감각적으로 포획된 재료는 어김없이 ‘어떤 것’의 일부가 되고 있고, 그 일부의 메타포들이 작품에

은닉된 의미가 된다. 꼼꼼하게 따져 보지 않아도 직관적으로 느낄 수도 있고, 꼼꼼하게 따져 보면 더욱 기이한 기예이다. 누구나 할 수 있을 것 같지만, 그 누구도 쉽게 할 수 없는 경지인들의 네트워크라서 귀한 UN이다. 그 밖 작가들의 기예는 대략 이러하다. 이사하는 정원의 김이박은 식물들의 상처를 치유하다가 사람과의 관계를 성찰하고 관계적 사물을 화분에 심는다. 무늬만커뮤니티는 폐지를 수거하는 시니어들로부터 폐지와 그들의 소원을 기증받아서 종교적 도상을 만들어 그들의 삶을 위로하고 기복 한다. 직조생활의 정은실은 여성 특유의 감수성으로 섬세하게 실들을 엮어나가면서 삶 속에 엮여 있는 다양한 상처들에 주목한다. 신은경 작가는 명리학을 매개로 타자의 삶을 위로하고 미래를 격려하며 장형순은 종이라는 가벼운 물성에 행복하고 즐거운 단단함을 사람들에게 선물한다. 대한민국에서 흔하지 않게 미디어아트 박사학위까지 받은 고창선 박사는 수원 지동에 위치한 다섯 평도 안 되는 전파사 같은 자신의 작업실을 전시하면서, 직접 제작한 다양한 종류의 스피커와 사운드들을 들려준다. 오타쿠와 박사가 다르지 않음을 증명하는 예로써 고창선의 스피커는 로우테크에 기반을 두지만 미디어아트가 흔하게 놓치고 있는 삶의 기술들을 역설적으로 드러내고 있다. 오랜 시간 매우 내밀하면서도 섬세하게 자신의 작업을 해오던 정혜숙은 포장지로 만든 도자기 형태의 조형물들을 전시했다. 역시 보면서도 기이하고 우아하며 서정적인 자기적 풍경이 작가와 닮아있다. 이아람은 넓고 굽으며 흐린 스트로크로 수작을 줌인하였다. 또렷하지는 않지만 그래서 아련해 보이는 손동작 안에 제작자들의 기예가 숨어있다. 김형관은 다양한 색 테이프로 구성된 평면 작업을 전시했다. 회화 같기도 하고 그래픽디자인 같기도 한 플랫한 평면은 오랜 시간 섬세한 칼질의 노동이 있어야 가능한 밀도를 보여준다. 자르고 붙이기를 반복한 경험만이 만들 수 있는 써전적 작업으로 과정을 읽었을 때 비로소 작품의 생명을 다시 읽을 수 있는 기예이다. 전시는 이렇게 다양한 기예의 과정을 함께 보여준다.

독립출판과 동물을 위한 삶의 기술

전시에서는 독립출판과 동물을 위한 삶의 기술을 수작 부리는 작가(팀)들도 초대되었다. 독립출판에 전시된 책들은 역시 책을 만드는 과정 자체를 ‘지가 좋아서’ 하는 오타쿠형 제작물이었는데, 콘텐츠에 대한 관심과 목적이 유별난 것이 기본이다. 책이 귀하던 시절 책 속 내용에 대한 호기심과 갈망이 책을 찾는 이유였다면, 독립출판물 생산자들로 인해 이제 책은 기호와 취미를 넘어 책 자체의 물성과 디자인, 책을 만드는

사람의 감각과 감수성을 만지는 즐거움으로 진화된 듯하다. 보란 듯이 보는 사람의 눈을 오히려 켜려보는 책의 얼굴을 마주하면서 첫 장을 넘기면 ‘아무 것’에 대한 향연이 시작된다. 조금의 관심과 호기심이 없으면 절대로 마주하고 싶지 않을 수도 있는 책의 내용들은 파격적이고, 무례하고, 도도하고, 어처구니없다. 심심하고 무료하기도 하고 피식 웃음이 나는 이 반응은 책의 물리적 무게를 전도시켜 가볍게도, 무겁게도, 축축하게도, 따듯하게도 한다. 무엇보다도 만지고 싶은 이 책들은 손으로 읽어야만, 스킨십이 있어야만 공감할 수 있는 감각을 불러낸다. 공유와 공감의 감각을 해체하는 새로운 디자인 감각의 경험이다. 전시 기간 중 독립출판 제작자들의 라운드테이블에서는 각자 책을 만드는 다양한 이유들을 가볍게 나누었는데, 결국 책을 만든다는 것은 자신의 세계를 만드는 일과 같다는 느낌들을 갖게 한다. 자신의 세계를 만드는 과정과 그 통로로서의 책을 만드는 과정은 매우 중요하고 그 과정은 삶의 과정과 유사하다. 결국 만드는 이의 삶의 태도와도 같은 책은 모두 기예한 독립적인 가치를 가지고 있다. 독립적 가치들이 모인 그 힘이 다시 세상을 다양성의 길로 안내한다.

전시장의 한켠에는 반려동물들을 위한 제작기술을 보여주는 수작들이 있다. 건축을 전공했으나 사람 사는 집보다 자신이 키우는 개와 고양이를 위한 집을 짓고, 미술을 전공했으나 자신의 반려동물을 위한 아름다움에 더 집중하는 이들은 동물에 대한 사랑이 직업적 가치로까지 이어진 경우이다. 먹방이 유행인 요즈음 반려동물들을 위한 음식이 관람객들의 지대한 관심을 끌고 있다. 사람의 음식만큼, 어쩌면 그보다 더 관심을 모으고 있는 반려동물들의 음식들은 흔하게 ‘먹이’의 개념을 완전하게 초월하는 새로운 ‘어떤 것’이 되고 있다. 전시 중 반려동물들의 음식 만들기가 진행되었는데 유기농을 기본으로 맛과 영양 면에서 사람이 먹어도 좋을 음식들이 이제 반려동물들에게 대접 되고 있는 세상이다. 이번 전시에서는 참여 작가들의 수작으로 꾸러진 아트숍에서 다양한 생산품들을 판매하였는데, 아트숍 매출의 절반 정도를 반려동물들을 위한 음식이 차지했을 정도이니, 동시대인들의 동물 사랑이 자기애보다 강하다는 것이 이제 아주 당연시되는 일이 되었다. 주변에서 개나 고양이를 키우는 가난한 작가들을 보자면, 자신이 아플 때 감기약 사 먹는 것도 주저하는데 자신의 반려동물들이 아프면 무조건 병원부터 가서 진찰을 받고 치료를 시킨다. 보험도 적용 안 되는 많은 병원비를 지불하고 작가들은 몇 날을 또 그렇게 가난하게 지낸다. 이런 사건들은 인류애, 자기애를 넘어선 반려동물에 대한 사랑이 동시대인들이 가진 ‘관계성’에 대한 다양한 해석과 가치, 질문을

만들어 낸다고 볼 수 있다. 전시에 초대된 ‘동물들을 위한 삶의 기술’로 수작 부리는 작가(팀)들은 반려동물과 함께 살고 있지 않아도 섣뚱 돈을 지불하고 사고 싶은 다양한 수작의 기술을 갖고 있다. 전시장을 찾은 많은 관람객들의 입에서 농담삼아 흘러나오는 대부분의 탄식은 ‘X팔자가 상팔자’라는 이야기인데, 반려동물들의 침대와 소파, 밥그릇과 화장실, 캣타워로 분류되는 고급형 프리미엄 아파트 같은 집들은 재료적 측면이나, 조형적 측면, 기능적, 예술적으로 부족함이 없는 수작들이다. 본래 인간의 사물들은 대부분 이렇게 진화했을 것이다. 관심과 사랑, 필요에 의해서 만들게 된 사물들이 문명과 문화적 감각을 입으면서, 개인적 미적 취향을 담아 다양하게 진화되었을 가능성이 크다. 거기에 가장 필요한 감각이 결국 몸의 감각이다. 손가락을, 손목을, 팔꿈치를, 어깨를 쓰면서 만들어지거나 사용되는 사물들이 다 다르고, 이를 통합적으로 운영하는 몸의 축적된 감각은 끊임없이 사고를 촉발한다. 결국 이 몸의 감각적 네트워크망이 연동되며 구사되는 기술은, 외연이 확장되며 공동체와 지역과 결합하여 문화를 만들고 전수한다. 생각해보면 우리에게는 수많은 전수된 몸의 감각으로 만들어진 나의, 지역의, 공동체의 기술들이 있었고 이제는 대부분 문명화된 소비 감각에 의해 쇠퇴했거나 사라졌다. 하지만 여전히 우리의 몸 아래 어딘가에 그 감각적 징후들을 묻어둔 무덤이 있다고 믿고 싶은데, 동시대의 수작들이 이 무덤들 속에서 감각의 신들을 다시 호명하고 있다. 결국 수작을 부리는 것은 오래된 나의, 지역의, 공동체의 숨어있던 삶의 감각과 일정 부분 다시 만나는 일인 것이다.

쏘는 계속되어야 한다

전시는 끝이 났고, 작가(팀)들은 다시 삶으로 돌아갔다. 혼자 부리던 수작들을 함께 모아보니 수작의 향연은 함께 했을 때 좋은 즐거움이 있고, 또 그렇지 않은 부분이 있다. 성가셔도 이번기회에 고수들이 서로를 알아보고 서로의 기예를 훑쳐보기도 하고, 탐내보기도 하면서 동시대 제작의 중원은 다시 각각의 자리에서 반복의 차이에 새로운 차이를 만들며 진화하기를 은근하게 기대한다. 또한, 행정과 지원은 이들의 성장과 진화를 촉진할 즐거운 상상과 실천을 준비하길 기대한다. 각각의 자리에서 수작을 부리며 빛나고 함께해서 더욱 기예해서 빛나며 잘 먹고 잘사는 다음의 쏘를 기다린다.

‹수작, 먹고 사는 기예술›은 그야말로 먹고살기 위한 삶의 예술을 구상하면서 시작되었다. 서구 근대적 개념의 ‘예술’은 삶의 공간이 아니라 신전(Museum)에 모셔지기 위해 창조된 듯하다. 그것은 그것대로 의미가 있어서 인류의 미적 상황을 고도화하는 지적 모험을 지속할 것이다. 아니, 그곳이 신전이든 아니든 ‘미’의 실험은 쉬지 않을 것이 분명하다. 인류가 존재하는 한.

그런데 문제는 그 모험과 실험의 대가를 미적 가치에서 자본 가치로 환원하는 과정에서 발생하고 있다. 충분한 미적 가치에의 평가가 자본을 형성시켰던 근대적 과정은 어느새 사라지고, 자본 가치가 곧 최고의 미적 가치인 양 전도되고 있기 때문이다. 그뿐만 아니라 더 큰 문제는 근대 이후 탄생한 (한국의) 예술대학이 미적 모험가를 ‘만들어 내는’ 단계에 이르러서는 그 공급의 수를 조절하지도 못할뿐더러, 완전히 사회적 잉여 존재로 ‘생산해 내는’ 단계로 접어들었던 점일 것이다. 가치의 문제도 심각하지만, 잉여를 상업적으로 밀어내는 대학은 더 심각하다. 예술로 먹고살기 힘든 문제는

그렇게 복합적인 문제들의 합일 수 있다.

그렇다면 예술로 먹고살기 위해서 우리는 무엇을 해야 할까? 우리가 주목한 것은 생산된 잉여 존재로서의 예술가들이, 그러니까 그 잉여 주체의 생산자들이 제작하는 모든 물건을 ‘팔 수 있는 작품/물건’으로 인식하는 데에서 시작되었다. 그들의 많은 작품은 사실 예술적으로 ‘생산된’ 상품일 수도 있는 것이다. 그렇다면 그 ‘작품/상품’들의 유통체계를 적극적으로 만들어 볼 수 있지 않을까? 화랑과 갤러리와 아트페어와 옥션의 바깥에서 예술가들의 ‘(예술)생산품’을 예술 너머의 ‘술예’로 인식하면서 거래를 가능케 할 유통 구조는 무엇일까?

생태계는 ‘계(界)’라는 경계 또는 사이의 장(場)이 존재할 때 비로소 활력을 찾는다. 예술가를 생산자로, 또는 생산자를 예술가로 부를 것인가의 정체성 문제를 떠나, 역설의 관점에서 예술 생산자를 우리 사회의 생활문화 창조인자로 해석해 낸다면 완전히 다른 예술 생태계를 볼 수 있을 것이다. 예술에서 술예의 관점으로 전환해야만 보이는 그 ‘계’.

- 예술이 아니라, 술예라고요?
- 네.
- 술예가 뭐죠? 그런 말이 따로 있나요?
- 아뇨!
- 그럼 그 말을 어떻게 이해해야 하죠?
- 작품을 뒤집어 볼까요?
- 품작.
- ‘작’의 결과물인 ‘품’을 우리는 예술이라고 인식해요.
- 그렇죠. 품이 없으면 예술이 아녜요.
- 품을 지우고 ‘작’만 있으면 어떨까요?
- 그게 가능한가요?
- 네.
- 쉽게 말해, ‘술수 부리는 예’라고 생각해 보세요.
- 좀 자세하게 설명해 줄 수 없나요?

품을 작하기

작(作), ‘짓다–일어나다–일으키다’의 이 개념은 근대 이후 예술의 행태적 개념으로 완성되었으나, 사실 그것은 어떤 사태의 결과로서 결코 ‘완성’을 이룰 수 없는 생기론적 개념이다. 현대미술에서 그것은 ‘수행성’의 개념으로 해석하기도 한다. 물질에 어긋나는 비물질의 생명력으로서 생기론(生氣論, Vitalism)의 활력은 ‘품’(品)에 깃들어서 품의 성향을 돋우지만, 그 성향이 곧 품은 아니다. 그렇다고 그 성향을 ‘작’이라 할 수도 없다.

‘작’은 행태론에 앞서 있는 ‘기화’(氣化) 작용이다. 혹자는 ‘작’을 두고 다시 ‘기화’에 앞서 있는 ‘이’(理)라 할지도 모르겠다. 만물의 본질적 존재로서의 ‘이’와 그 만물의 현상적 존재로서의 ‘기’를 구분하는 것이 과연 맞는 이치일까? 이이(李珣, 1356–1584)는 이와 기는 혼연하여 사이가 없고 서로 떨어지지 않으므로 다른 물건이라 할 수 없다고 했다. 둘 사이에 변태적 섬광인 기화가 있을 터.

“수작, 먹고 사는 기예술”에서 ‘기’의 이치는 ‘기화’(氣化)에 있다. ‘기’의 개념은 위에서 풀었으니 다음은 ‘화’(化)다. ‘화’의 원리는 ‘운화’(運化)에 있다. 헤강 최한기의 말을 빌려 설명하면 그것은 ‘운화지기’(運化之氣)다. ‘기’가 곧 활동운화라는 얘기다. 최한기는 운화기의 본성과 본능을 설명하면서 “물체가 있으면 반드시 그 물체의 본성과 능한 바가 있으니 작은 물체는 소성소능(小性小能)이 있고 큰 물체는 대성대능(大性大能)이 있다. 대저 기라고 하는 것은 견줄 곳이 없을 만큼 커서 이 기가 쌓이면 힘이 생기고 운화하면

신령스러운 작용이 생긴다. 그러니 바로 이러한 것이 기의 본성이요, 기의 능한 바이다.”라고 했다.

‘작품’이라는 예술의 무게를 내려놓으면 ‘작’의 기예술(氣藝術)은 변화무쌍할 것이다. 그 변화무쌍한 ‘작’의 생기적 결과들을 작품이 아니라 그저 ‘품’이라고만 해보자. 손이 하는 ‘작[짓다–일어나다–일으키다]’으로서의 ‘수작’은 참으로 많은 것들을 창조해 낼 수 있을 것이다. 그리고 우리는 그것이 무엇이든 수작의 신령한 재미와 가치에 눈 뜨게 될 것이고, 그것으로부터 소유의 작은 욕망을 해소할 수도 있을 것이다. 그리고 바로 그 ‘욕망의 해소’라는 들뜬 기쁨들이 전이될 때 술예는 먹고사는 방법이 또한 될 것이다.

Fig. 1
'그냥 현상들', 파도와 물흐름 자국, 2017년 1월 서해



내기

저는 이 글에서, 어떤 내기에 관해서 이야기를 하려고 합니다. 내기라고 하는 것은 일종의 걸려들기에 대한 것인데요, 저는 여기서 내기할 수 없는, 아니 내기를 해야 하되 이쪽도 저쪽도 베풀할 수 없는, 그렇지만 뭔가 던져야만 하는 필수불가결한 어떤 지점을 이야기하고자 합니다.

우리는 흔히 패러다임의 정체와 전환의 필요성에 대해서 이야기합니다. 사회 구조적, 경제적 불합리 혹은 취약성과 맞물리는 여타 노동의 소외 문제, 변화하는 공동체 문화라는 것에 놓인 정치 이데올로기 차원이라던가,

그리고 포스트 휴먼적 ‘인간’ 주체 형성과 창조성, 그리고 윤리라는 명목하에 걸린 미래성에 대한 가늠 등도 속할 수도 있습니다.

패러다임의 전환은 어떤 순차적인 변화를 뜻하지 않습니다. 그것은 근본적 구조적 전환 혹은 차원이 달라지는 것이라고 하기도 하는데요, 무엇보다 정서나 관심들의 전환, 혹은 담화 자체의 전환을 포함함에 주목할 수 있습니다. 그리고 저는 여기서 ‘전환’을 가로지르는 어떤 중요한 것을 이야기하려고 합니다. 그것은 ‘생명’과 그것의 필수불가결한 생존 조건으로서의 ‘놀이’입니다.

제가 걸려 들어있는 (내기의) 현장은 <수작, 먹고 사는 기예술>의 현장입니다. 뭘 걸려면 좀 고려를 해야겠지요. 그런데 우선은 너무 생각이 많긴 합니다. 여기엔 일종의 어긋나는, 비껴가면서 동시에 갈라지는 지점이 있습니다. 어긋난다고 하면 부정적으로 들리겠지만요, 일직선적으로 혹은 수평적으로 만나는 것이 아니라 일종의 비껴가면서 조우하는 시간적 지점을 이야기하고자 어긋나며 갈라지는 지점이라고 했습니다.

아주 구체적이고 개별적인 손맛이 어떻게 고유한-단독성의 지점이 되느냐, 그리고 다른 한편으로 그 단독성이 어떻게 미래 혹은 가능성이 되느냐, 아니면 무엇이 불가능한지 혹은 무엇을 불가능하면서 오히려 잠재적인 것으로 놓느냐 등이 고려의 내용입니다. 여기에서 핵심은 ‘발전’인지 아니면 ‘생존’인지를 가르는 것이 됩니다.

지금 당장 구체적인 제작과 미래에 이것이 펼칠 가능성의 측면 모두로부터 봤을 때, 패러다임의 전환이 어떻게 도래할 것인가의 관점에서 봤을 때, 우리 사회의 현 정체 상태에 대한 탄식에서 봤을 때, 생명은 내놓아야 하는 것인지, 절대로 내놓을 수 없는 것인지의 차원에서 재고되는 게 당연합니다. 생명에는 지금 현재의 시간과 미래의 시간이 동시에 중첩되어있기에 생명이 있다는 식의 차원이 아니라, 그것은 ‘생존’차원에서 단독성으로 자리합니다.

생명에는 ‘영유아기’ 혹은 미숙함(이머추어)을 살짝 바꿔 관습적으로 말하는 ‘아마추어’라고 부르는 상태가 있습니다. 여기서 영유아기라는 비유는 한편으로는, 원시성, 야만성, 혹은 배제와 금기에 이르는 것이고요, ‘아마추어’라고 하는 것은 ‘프로페셔널’의 상대 개념으로, 교육, 훈육, 문화적 고양 등에 의해서 ‘발전 가능한’ 것의 사회적 훈육 대상기에 해당하곤 합니다.

그런데요 우리가 최근 특히 더 부르짖듯이 생명은 ‘훈육 불가능한 상태’에서 가장 생명스럽습니다. 그런데 이것의 발화를 영유아-기 혹은 아마추어-기라고 하여, 이것을 ‘발전 가능한’ 혹은 ‘훈육 가능한’ 시기로 상정하게 되면, 그 생명의 빛은 소멸 혹은 사그라지기 시작합니다.

Fig. 2
도쿄 모리 미술관 'The Universe and Art' 전시장면, 2016년 가을



계산 불가능한 시간

극단적인 어떤 모순된 시간이 동시에 공존하는 경험을 한 적이 있습니다. 도와주는 사람 없이 해외에서 혼자 영유아 육아하면서 독립 큐레이팅을 했던 때입니다. 사실 영유아기의 육아는 당장 해야 할 것들이 이쪽저쪽에서 덩비는, 아이의 생존 입장에서 보자면 매우 절실하고, 현실적이고, 구체적이고, 그리하여 즉각적인 엄마의 대처와 반응들로 이뤄집니다. 아이와 엄마 모두의 몸, 신경, 감각, 정서 모든 것이 총동원되는 바로 그 시점입니다. 이 시기는 소위 돌봄(Care)의 시기인데요, 거의 전적으로 이제 막 살려고 태어난 생명에게 전적으로 속한 시간입니다.

다른 한편으로 독립 큐레이팅은 ‘먼 시간’, ‘추상적인 시간’일 수 있는 현대미술에 속한 시간입니다. 어떤 멋있게 말하는 자에게는 현대미술이란 것이 어찌 보면 긴 호흡이 필요하고, 잘 된 계획 속에서 미래를 위한 프로젝트가 되기도 하죠. 사실 ‘기금신청’을 하고, ‘작가와의 대화와 프로젝트, 리서치’를 하기에, 실로 구체적인 스케줄에 따른 단계별 실행의 시간이기도 합니다. 그리고 이런 리서치는 생산의 관점에서 보자면 가능성의 영역이죠.

쉽게 말해, 나 홀로 육아와 독립 큐레이팅은 전혀 맘대로 안되는 시간과 한편으로 계획적으로 움직여야 하는 시간, 이것이 동시 발생하면서 어떤 아노미 같은 질서를 만들어냈던 계기입니다. 그리고 가만 보니 이 시기는 ‘돌보는

사람이자 큐레이터'였던 제 신경, 정신, 육체, 손발 모두를 팔방으로 움직이게 하는 시간이었습니다. 재밌는 것은, 이 사이에서 책임을 져야 한다고 상정된 주체의 시간은, 일종의 상징적인 시간, 크로놀로지컬한 시간, 일상을 일구면서 미래를 일궈가는 일종의 문화적 시간인데요, 이 자의 삶이 말 그대로 이 부조화하고 부딪치는 아노미 같은 시간 속에서 ‘지탱’되고 있다는 점이었습니다. 그리고 이 지탱되는 삶의 시간은 임금 노동의 시간으로 계산되기가 어려운, 가치를 매기기 어려운 시간이라는 것입니다. 어찌 보면 윤리나 책임이라는 것 또한, 요청과 당위 사이에서, 혹은 즉발과 계획 사이에서, 단독성과 가능성 사이에서 이도 저도 못하는 상태, 혹은 이쪽저쪽으로 오가는 상태에서 지탱되고 있는 것은 아닐까 하는 생각도 들었습니다.

생산을 위한 일상의 시간은 일정한 속도를 갖고 크로놀로지컬하고 시스템릭하게 움직여야 하는 시간입니다. 사실 이것은 다소 이상적인 시간개념이라고 하겠습니다. 오히려 현실의 시간은 (극단적인 예로서의 나 홀로 육아와 나 홀로 기획에서처럼) 다소 아노미 같은 시간이죠. 그런데 제도라는 것은 그것이 상징게임의 일환이라는 점에서, 이러한 일정한 속도의 다소 이상적인 시간을 기반으로 일궈집니다. 그래야만 하여 뭔가를 구체적으로 계획, 생산하고, 다음 단계에 유통을 시키고, 새로운 시스템으로 거듭나고 하는 소위 말하는 ‘발전’을 이뤄가며, 그 과정에서 또한 ‘민주적이거나, 각종 문화적인’ 공동체를 일시적으로 형성하고, 재구축하는 역사의 변증법적 숙성을 해나간다고 가정할 수 있기 때문입니다. 아시다시피 근대기는 주로 자본주의 발전론과 더불어 이런 기반 위에 역사를 세우려 했던 시기죠.

그러나 단독체로서의 생명은 그 어떤 거래에서도 거래되지 않고 고유한 차원으로 남는 것인데요, 이는 이러한 변증법적 숙성의 단계를 막무가내로 가로지르거나, 아니면 경계에 있었습니다. 심지어 어떤 폭군에게는 방해가 된다고 여겨지기도 하죠. 그런데 단독성 혹은 고유성을 일종의 타협이 되거나, 발전되거나, 아니면 미래의 어떤 것이 될 가능성에 대한 것이 ‘아니’라고 했을 때, 그것은 전혀 다른 차원, 비밀관성 혹은 무시간성이라던가, 무한속도라던가 하는 일종의 불가능이나 아노미의 차원에 재귀속됩니다. 이는 물리적인 질량 값으로 측정되는 것이 아니라 엔트로피라고 불리기도 하겠죠. 그리고 고유성의 운동은 충동에 의해서입니다. 대부분 그것은 아예 없거나, 아니면 차라리 매우 강렬한 차원에서 이뤄지며, 정서가 응집되는 지점에서야 비로소 정치화됩니다. 이 상태 자체로는 야만스럽게 때문에 때로 폭력적으로 치부되기도 했습니다.

그런 점에서 간혹 ‘극단의 상황’이라고 불리기도 하며, 배제하고 훈육해야 하는 대상으로 간주 되어 온 것도 사실입니다. 그러나 생명의 발생 자체는 불안하면서 매우 복합적으로 동시 발생하는 성향을 띠니다. 이 극단 상황에서의 활동은 상징화되지 않고, 매우 정서적이거나 신경증적이며, 증상적입니다.

저는 지금 주권 이전의 상태인 생명의 시간이 마치 아노미의 시간에 비유할 수 있고, 그것의 극단적인 부딪침과 혼재 속에서 ‘발전’이라는 개념적, 이상적 시간이 지탱되고 있다고 이야기를 하고 있습니다. 그리하여 우리는 생명의 고유성에 대한 이야기에 있어서, 쉽게 빠질 수 있는 오류, 즉 그것의 영유아기 혹은 아마추어기라고 하면서, 그것을 길들이기를 전제로 한 상태로 간주해버리기도 합니다. 그리하여 이런 미숙-기를 존중하자는 것이 자칫 기존 사회의 관습과 제도에 적응시키는 것, 그를 위한 일상의 실천과 제도적 보완에 대한 이야기가 흘러버리기도 합니다. 그래서 저는 여기서는 영유아기와 아마추어리즘, 그리고 예술까지도 상징질서 게임에 속하는 ‘무슨 무슨 시기’로 간주할 것을 우려하여 ‘생명’이라고만 합니다. 그리고 그것은 그 단독체입니다.



Fig. 3
'어떤 안테나', 수원 지동 고창선 작업실 앞의 라디오 안테나, 2017년 1월

전파

제가 개인적으로 독립 출판을 알아보던 와중에, <수작, 먹고 사는 기예술>에서 개인적인 출판을 감행한 몇몇 디자인-출판자들의 워크숍에 참여할 수 있었습니다. 제가 당시 저의

이력에 감정이입을 하여서인지, 대책을 세우지 않고 싶어 하는 아마추어리즘의 생동감 혹은 혼 혼함, 그리고 그것이 가질 수 있었던, 여전히 가질 수 있는 어떤 가능성의 이야기들을 들으며 재밌었습니다. 기성 제도의 발전론적 측면에서 볼 때 아마추어리즘은 훈육을 거부하거나, 훈육의 대상이거나 하는 점에서 사회문화적 위계와 권위에 대항하는 지점에 있죠. 그리하여 마치 기득권과 제도권에 지치거나, 싫증이 났거나 비판적인 세력이 자발적으로 모이는 지점이기도 하고요. 그런데 제 질문은 어떻게 그 독특한 취미성과 생동감이 생명 차원의 절박함에서, 그리고 성숙시켜야 할 대상이 아니라 그 자체의 권력 상태로 드러나고 점-멸하게 되는 것일까요했습니다. 아마추어리즘과 같은 것이 권력이 된다는 것은 흔히 교환과 소통이라는 명목 하의 새로운 공동체 형성의 필요성의 차원에서 이야기됩니다. 그리고 그것은 민주적인 것에 대한 이야기이기도 합니다. 그런데 그러한 민주적인 절차와 실천들과는 또 다른 지점, 어떤 다른 패러다임을 내다본다고 했을 때, 생명 차원의 고유성이 나이브하거나 폭력적일지언정 그 상태로 존재하는 차원에서의 비물질적인 전파와 잠재성에 대해 생각을 하게 됩니다.

재미있는 장면을 하나 보았습니다. 전파, 아니 이 경우는 라디오 주파수라고 해야겠죠. 지난 겨울 방문했던 작가 고창선의 수원 지동 작업실 앞에는 라디오 주파수 안테나가 한 대 있습니다. 어찌 보면 어설픈 보이는 이 안테나는 어떤 매개물입니다. 여기서 이 매개라는 것은 일종의 송수신 같은 것입니다. 그런데 그 매개(혹은 중개)라는 것을 생각해보면서 이 구조물을 보다보니 좀 재밌었습니다. 이 어설픈보이는 안테나는 실제로 일정 정도 범위 내에서 기능을 하므로, 어설픈 보이지만 단순 관조물은 아닙니다. 그런데 이 안테나는 그 기능만으로 설명되지 않는 어떤 특성이 있습니다. 얼핏 보면 불완전해 보이고, 약해 보이고, 언제라도 철거 가능한 것으로 보이며, 별로 확장된 장으로의 전파에 무관심한 듯 보이는 자족성이 그것입니다.

그런데 이 자족성을 바꿔 말하면 생명이 갖는 고유의 놀이입니다. 이 자족적 놀이라는 것은 동물이나 유아들이 혼자 놀고 있을 때, 혹은 동물들끼리 서로 가짜로 싸우기를 하면서 유희 할 때를 떠올리시면 됩니다. 그런데 이런 놀이는 일반적으로 빈둥거리는 무생산의 시간으로 간주하기 때문에, ‘공부해’로 혹은 ‘뭘 준비해’야 하는 시간으로 그 놀이의 시간을 독립된 시간이 아닌 매개의 시간으로 전유시켜버립니다. 그게 일종의 우리 사회의 시간을 다루는 규칙입니다. 그런데 아이러니하게도 생명에게 이런 놀이의 시간이 없으면 안

됩니다. 그것은 크건 작건 인간이건 동물이건 에이건 어른이건 예외 없이 생명을 키우는 고유의 시간이기 때문입니다. 그리고 그것은 그를 통해서 뭔가를 개발하는 시간이 아니라, 그냥 그 자체로 말 그대로 놀이만을 위한 시간입니다.

물론 이 놀이의 시간을 지탱하기 위해서는 여타의 다른 시스템이 필요합니다. 먹고사는 시스템도 그것이지만, 무엇보다 공감대라면 거창하고, 좀 웃기거나 웃프거나 향수에 젖거나 심지어 거슬리거나 시끄럽거나 하는 정서적인 차원에서의 어떤 모멘트들이 필요합니다. 단지 물리적인 시스템을 말하는 것이 아니라, 유동적이고 변화무쌍하되 일정 정도의 정서가 모이는 장으로서의 정서 덩어리들의 흐름의 시스템이 있고, 그것의 경계에서 바로 이 놀이의 시공간이 생겨나고, 생명의 고유성이 생동감을 느끼게 됩니다.

생명의 필요조건인 놀이로부터 보이는, 잠재된 충동들이 정서적인 차원에서 모이는 계기를 보장하고 보호하는 것이 현재의 제도의 역할이라고 해보죠. 그렇다면 정서들을 흐르게 하는 장치가 현재의 제도의 매개라는 역할일 것입니다. 일종의 보살피는 자 Care Giver로서의 매개자는 그 놀이가 도대체 예측 불가능한 것이 고유한 속성인지라, 항상 긴장-대기상태여야겠지요.

기존의 상업적, 소위 신자유주의적 시스템에서 매개자로서의 혹은 매개체로서의 작가, 제도, 미디어 등을 생각해봅시다. 그리고 (제 속칭) 어설픈 보이는 이 안테나를 통해 비가시적인 전파를 타고 전해졌을 어떤 인터뷰, 가요 등이 무엇을 매개했을지를 생각해봅시다. 그런데 그 내용을 밝혀내면서 이 ‘전파’의 역할을 상징화, 무대화시키면 다소 우스울 것이고, 별것이 아닌게 되어버릴 것입니다.

물론 일단은 뭔가가 있다고 가정하면 괜찮은 것의 차원, 가능성의 차원에 있게 됩니다. 그런데 이 가능성을 뭔가 무대나 방송국을 만들어 끌어내고자 하면 더 이상해지는 것이죠. 사실상 우리는 불확실성의 가능성의 차원에서야 긍정을 하고, 놀이를 지속할 수 있습니다. 규칙을 만들고, 무대를 만들어버리면 차라리 다른 놀이를 하고 마는 것이, 생명의 속성입니다. 정서가 다 빠져나가게 해버리니까요.

안심의 차원을 넘어서서, 잠재성의 차원으로 진입하면, ‘불안’의 차원이 도래합니다. 그리고 이는 미지의 혹은 ‘타자’와의 혹은 나아가 실로 도래하지 않은, 거래 불가능성에 대한 이야기가 됩니다. 밝혀버리면 오히려 일시적이며 정서가 빠져나가버리는 허망한 것이 되어버립니다. 결국에는 그 무대만 주인공으로 남겨지고, 동일한 것을 각색하여 재 상연해야 하겠지요.

Fig. 4
'박자 맞추기', 김동산과 박자 맞추는 아이들, 2017년 1월
수작, 먹고 사는 기예술 전시장



정서의 여행

물리적인 공간을 시간의 차원에서 만들고 있는 출장 작곡가가 있습니다. 그는 어떤 자리를 만듭니다. 그리고 떠듭니다. 고창선의 주파수가 무형적으로 그리고 일시적이며 개별적인 것으로써 정서들을 매개한다고 하면, 김동산은 실제로 이 정서의 무대를 눈앞에서 만드는 특징이 있습니다. 그의 몸과 목소리가 뭔가를 매개합니다. 그는 이야기가 있는, 사건이 있는 현장을 찾아가고, 그곳에서 노래를 부릅니다. 이 노래는 어떤 특정 모멘트를 이루어 내지 않으면 전혀 감흥이 생길 수 없는, 정서에 호소하는 것입니다.

그의 현장이라기보다는 그의 출장을 재연한 듯이 구성된 수원 농대 전시장에 방문했을 때, 우리 애들은 박자 맞추기에 급급하고, 엄마들은 연설 옷겨서 박수만 쳐주었습니다. 그런데 사실 그제 '끝'입니다. '다음번에' 다시 하라고 하면 시시할 것이고, 아이들에게 박자를 또 맞춰 보라고 하면, 스트레스를 받거나 아니면 잘 맞춘다는 칭찬을 기대하며 좋아할 것입니다. 즉 애초의 순간이 지나면 곧바로 일반적인 가치판단의 시스템으로 진입하게 된다는 것입니다.

아시다시피 김동산은 사회적 약자의 입장에 처한 사람들의 이야기를 듣고 그에 바탕을 두어 즉석에서 가사를 만듭니다. 이렇게 하여 즉석에서 곡을 붙여서 노래합니다. 그것도 바로 그 사람 앞에서 말입니다. 그래서인지 사회 정치적 맥락과 가치 판단의 명분이 분명한데도, 이 직접성과 즉각성의 2차 관계적 퍼포먼스는 흥미로운 지점을 야기시키기도 합니다. 사실 제3의 관람과 감상, 비평은 여기서 한낱 혼 혼함과 같은 서정적이고 평범한 차원에서 머물고 맙니다.

김동산의 즉석 노래는 해당 당사자에게만 있는 어떤 고유한 습관 같은 것이, 그 당사자의 삶을 흔들고 있는 사회적

상황에서 촉발하게 시키는 매개 역할을 합니다. 그 매개는 노래와 음이라는 형태의 정서 덩어리로, 그 정서(분노, 체념, 슬픔, 저항, 관조, 등등)들을 촉발 지점이자 발화지점인 그 지점에서 교차시킵니다. 여기에는 즉각적인 요청이라는 지금 당장 필요와 그것이 목살되어온 역사에 대응하는 정서적인 도약이라는 서로 다른 차원의 공존이 있습니다. 그리고 그 속에서 그 당사자의 생명이 베팅 되고 있습니다.

자신의 이야기를 노래로 듣고 있는, 바로 그 당사자의 내부에서 일어나는 어떤 정서들은 관자인 우리가 느끼는 것과는 다른 차원의 것입니다. 우리에겐 단지 그 당사자의 표정이 인상적일 뿐입니다. 그 표정에는 여럿이 교차합니다. 말하되 말하지 않는, 언어화했되 상징화되지 못한, 제도의 허점에 대한 비판이되 생명 차원의 상처임을 드러냅니다. 그것을 정돈된 사회정치적 언어로 풀어내는 것은 어쩌면 제도적 폭력일 수 있습니다. 여기서는 단지 보호되어야 하는 주체성이라든가 인권의 차원을 넘어서는 것이 있습니다. 충동들(그 어떤 종류이건)의 강렬도에는 사회정치적 담화에서보다 어쩌면 더 냉정하고 객관적이며, 증상적인 것이 잠재되어 있을지도 모르기에 이것을 선점 혹은 선결제할 수 없음이 김동산의 출장-무대에서 고스란히 노출됩니다.

Fig. 5
'무엇을 만드시나요', 인메이크 랩 문래동 작업실, 2017년 1월



Un:mediate

‘언 Un’이라는 접두어는 제게 참 어렵습니다. 이 접두어가 쓰인 용례들을 보면 대략 뭔가 부정할 때 쓰인다고 할 수

있습니다만, 자세히 보면 변형된 것을 제자리로 돌려놓을 때, 혹은 어떤 상태가 마땅치 않음을 드러낼 때 씁니다. 참여단체 중 언메이크랩(Unmake Lab)이 있습니다. 저는 매번 이 단체명을 발음할 때마다 조금 어렵습니다. ‘Un’, ‘Make’, ‘Lab’. 메이크를 안 한다는 게 아니라, 메이크를 어떤 ‘Un’의 상태에서 한다는 것일게지요. 여기에서 ‘Un’을, 만들되 그 행위를 해체하는 의미에서의 접두어라고 해봅시다. 그리고 현재 우리의 역할을 매개하되 그것을 동시에 해체하는 방식으로의 매개라고 해보면 어떨까요.

언메이크랩의 전시장에서의 장치들은 금방 분해해버릴 수 있고 급조할 수 있어 보이는 말 그대로 ‘로우테크’의 결정체’처럼 보입니다. 제작에 중점을 둔 단체들은 아니겠지 하는 생각이 듭니다. 사실 전문적인 테크니션들이 만든 것이 아니라, 뭔가 골똘하게 생각하고 연구하는 비전문가들이 새롭게 발견한 것들이고 그 과정을 드러내고 있었습니다.

사실상 이들이 무엇을 발견해내기까지의 연구, 워크숍 등의 시간은 매우 긴 시간이었을 수도 있습니다. 전문가들이라면 단시간에 세련되게 만들어 냈을 것을 직접 발견해내고, 실험해보는 시간을 충분히 갖는다는 점에서 그들은 어쩌면 말 그대로 기예술가들인지도 모릅니다. 그렇다면 이렇듯 직접 발견하고, 조사하고, 연구하고, 실험하고, 만들어보는 이들에게, 뭘 해서 먹고사냐고 질문하지 않을 수 없습니다. 그 노하우를 듣고 싶어서라기보다는, 제도의 한 칸에서 기생하여 살아온 저 또한 그리고 싶지 않아도 자꾸만 ‘왜’를 묻게 됩니다. 그리고 ‘지속가능성’의 측면이 머릿속에서 맴맴맴 돌게 됩니다. 어쩌면 결국에 예술이라는 조금 폭이 넓어 보이고, 예외가 허용되는 것처럼 보이는 영역으로 흘러 들어가게 되는 게 아닌가 싶기도 하죠. 물론 예술의 영역에서는 또 다른 예술적 전문성의 지점에서 어떤 모순을 보게 될 것이고, 거기에 이들은 어쩌면 Un:art 라고 하여 모든 제도적인 습성을 해체해 들어갈지도 모르죠. 요즘에는

Fig. 6
'미끄럼틀', 현대 아파트의 놀이터, 2016년 여름



지금 당장의 실천과 그것의 미래적 조우

한국의 현대는 생명 자체가 잉여로써 나가떨어져 있는 상태의 지속이라고 하겠습니다. 뭔가 만들어낸 것이 유통으로 이어지지 않고 쓰레기취급 되는 것은 비단 그것을 만드는 노동만을

소외시키는 것이 아닙니다. 그 주체인 생명 차원도 동시에 잉여차원으로 떨어버리게 되죠. 잉여의 노동 차원이 아니라, 아예 잉여로서의 삶과 그 양상들이 사회 문화적인 주요 현상이 되고 말았습니다. 정치 범죄나 경제적 기회 불균등 뿐만 아니라, 각종 엽기적인 사회사건들은 이제 티브이 드라마나 영화 등 대중문화의 단골 소재가 되었습니다. 여기에서조차도 우리는 사회적 약자 혹은 극단적 상황의 제2, 제3의 재생산을 보게 됩니다. 그리고 그 잉여 생명의 극단적 혐오, 비극과 같은 것을 조소하거나 자극적인 유흥 거리로 소비하고 있고요. 우리는 그 상태를 마치 앞서서 이야기한 속도가 없는 시간의 상태, 무한 시간의 상태, 혹은 당장의 시간과 먼 미래의 추상의 시간 사이에서 뭘 해나가는 것이 아니라, 갇혀있는 상태라고 부를 수 있을 것입니다.

저는 여기서 ‘생명’ 자체의 단독성에 대해서 이야기하였습니다. 제도의 보완과 개선이 아니라, 새로운 시장의 개발이 아니라 이미 지나치게 유흥-소비적인 한국 사회에서 지금 마구 요청되는 다른 패러다임의 담화 혹은 가치를 이야기할 시기를 놓치지 말자는 것입니다. 생명 자체의 어떤 놀이가 보장되어야, 그 놀이의 순수 시간이 전폭적으로 보호되어야만 그것에 의해 지탱되는 가능성의 차원이 도래할 수 있다는 이야기를 하기 위해서요. 지금의 정체 상태는 생명의 요청과 발화와 충동들은 강렬한데 그것에 대한 반응들이 잘 맞물리지 않고 있어서일 겁니다. 그러기에 우리는 다른 패러다임을 이야기하게 되는 것일 테고요. 이것을 패러다임의 전환기에 발생하는 증상이라고 진단하고 끝낼 수는 없습니다. ‘당장의 필요’는 그리고 중요합니다.

현재 대선이 거론되면서 한국 사회에서는 4차산업 혁명 이야기를 하고 있습니다. 그런데 과거와 같은 방식으로, 생명의 요청, 발화, 충동의 아우성을 일궈가자고 하면 안 될 것 같습니다. 혹자들이 신유행어처럼 쓰고 있는 4차산업 혁명이란, 그 이전에 3차, 2차, 1차 산업 ‘혁명’이 있었다는 가정하에서겠지요. 과연 우리는 이러한 ‘간주된’ 혁명들 이후의 뭔가가 도래함을 목도하고 있는지요. 앞으로도 같은 패러다임 속에서 바라보고, 일궈가기를 한다면 당연히 비슷한 정체 상태에 머물고 말 것입니다. 똑같이 불평등한 부의 분배는 가속화될 것이고, 모양만 바꾸고, 복잡해진 시스템에 적응해야 하는 여러 생명은 잉여 노동이 아닌 잉여 생명으로 처분되어 소비, 유흥 되고 버려질 것입니다.

저는 생명에 대한 사회 문화적 소수자를 대하는 인권 차원의 평등에 관해서 이야기를 하는 것이 아닙니다. 모든

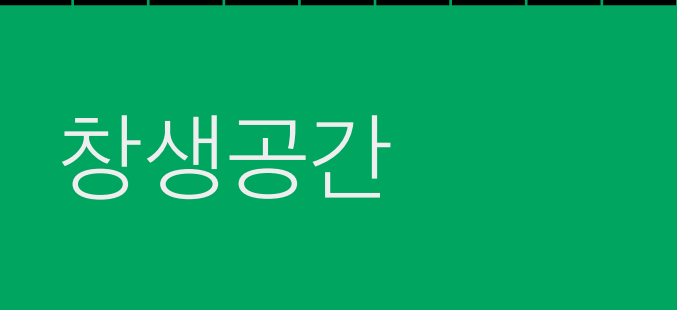
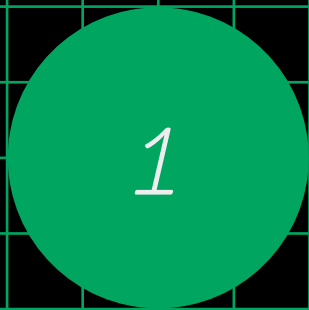
생명에 대한 가능한 한의 모든 서포트를 해야 한다. 혹은 방치 혹은 무관심, 혐오나 학대와 같은 것을 지양하자 등의 정의나 올바른에 관한 이야기를 하는 것이 아닙니다.

아마도 우리는 시스템의 차원에서 실험해야 하는 시기에 도래했는지도 모릅니다. 우리는 이미 온갖 아마추어적 제도, 혹은 충동적 제도, 혹은 취미적 제도, 혹은 제도 해체에 이르기까지 시스템 자체를 유희적으로 대할 수 있게 돼 있는 것은 아닐까요. 마치 생명을 그렇게 다뤘듯이요. 그런데 관습적으로 동시대적인 소수적인 것과 다수적인 것, 아마추어와 프로페셔널, 야만과 문명 사이의 중재 의미에만 여전히 무게를 두고 있었던 것은 아닐까요.

실험은 온전히 인간적이면서 어쩌면 야만적인 것인 지도 모릅니다. 아예 매뉴얼이라는 것 자체를 재고케 하는 것인지도 모릅니다. 우연한 것이고 불완전한 것이고, 어쩌면 놀이와도 같은 것인지도 모릅니다. 이런 실험에 심각하게 베풀을 할 수 있을까요? 아마도 가능할 것입니다. 실제로 매개에는 시간의 개념이 들어있습니다. 그리고 이 시간의 ‘시간성’이라는 것은 현실에 있되 다른 차원이 또한 있다는 이상한 어긋남을 일컫는 것일 터이고, 이 어긋남으로부터 충동이, 그리고 놀이가 보장되는 시간대가 존재할 것입니다.



Fig. 7
‘훑 디디면 미끌어질테네?’, 정독대에서 내려가는 길, 2016년 여름 광주 광주비엔날레



창생공간 1



‘공도창공’은 공생 도구 창작공간의 줄임 말이며, ‘수동’은 공간이 위치한 지역의 명칭이자 자동화 시스템에 대립하는 핸드메이드 혹은 자작(自作)의 개념을 포괄하는 종의적 의미를 담고 있다.

적정기술 및 지속 가능한 발전을 실현하는 에너지·경제자립형 공간운영은 공도창공 수동이 추구하는 궁극적 가치이자 지향점으로서 그 실천과제는 크게 공공성의 실현과 자립적 생존기반의 확보로 크게 나뉜다. 공공성 실현을 위한 과제로서는 지역사회 안팎을 연계하는 문화예술 네트워크를 구축함과 동시에 생활기술교육, 적정기술 공생도구의 기술지원 및 보급을 목적으로 하는 활동을 들 수 있으며, 자립적 생존기반 확보를 위한 과제는 청정연소기술을 바탕으로 한 다양한 스토브의 개발과 문화예술기획 사업에 의한 수익창출, 지역 커뮤니티와의 협업아이템 구축 등을 들 수 있다.

공도창공 수동은 향후 자본과 자원, 환경 및 생태, 축적된 지식과 경험(기술) 등에 대하여 배타적 독점에 의존하지 않는 형태의 공간운영을 모색할 것이며, 자생과 공생을 동시에 충족시키기 위한 사업을 지속해서 수행 하고자 한다.

집을 짓고 수리하는 일을 비롯하여 로켓스토브, 햇빛온풍기 및 건조기, 생태 화장실 등 다양한 생활 적정기술을 연구하고 제작하는 일은 본래 산속 외딴집에서의 삶을 유지하기 위한 것이었다. 생존수단으로서의 절실한 요구가 자연스럽게 작업으로 이어진 것이다. 물론 이런 측면만을 조명한다면 이와 같은 일련의 일들의 범주가 개인에게 국한되어 있다고 규정할 수 있을 것이다. 하지만 넓은 의미에서 조망하면 지속 가능한 발전을 일상 속에서 실천하고자 하는 정향에 의해 노정된 것이므로 이 둘의 관계는 결코 분리할 수 없는 내적 연관성을 지닌다고 할 수 있다. 최근 수년간 서울 도봉마을예술창작소와 황새동지, 도깨비연방 등에서 집중적으로 진행한 바 있는 적정기술 워크숍과 교육프로그램은 이러한 실천지향점을 지역공동체와의 협업과 연계를 통해 더욱 확장하려는 시도이다. 현재 진행하고 있는 창생공간(Making Space)의 파일럿 프로그램 또한 그 연장 선상에 놓여있는 활동으로서, 공도창공 수동이 위치한 경기 북부 지역에서 적정기술 및 지속 가능한 발전 관련 현안과 의제를 지역공동체와 연계하여 내밀화하는 작업을 모색하는 중이다. 현재로써는 모든 가능성을 열어놓고 한 걸음 한 걸음씩 사업을 추진하는 단계이다. 그럼에도 불구하고 공도창공 수동이 추구하는 가치와 지향성에 대한 연대와 협력을 모색하는 차원에서 관심을 공유하는 주체들이 많아지면 더할 나위 없이 좋겠다.

공도창공 수동의 주요한 지향점은 적정기술 및 지속 가능한 발전이라는 지향성을 커뮤니티 아트와 접목함으로써 사회적 현안과 환경 관련 의제에 더욱더 능동적으로 개입하고 확장하는 것이다. 그래서 가장 최근의 작업은 이를 실현하기 위한 일차적 단계로서 프로젝트의 진정성과 타당성에 대한 검증, 구체적 실행능력을 키우기 위한 학습 및 기술훈련, 최소한의 자립기반을 갖추기 위한 각종 스토브의 연구 및 프로토타입 제작을 병행하고 있다. 주위들은 비유를 인용해 부연하자면 “예술의 궁극적 의의는 다른 우물을 파거나, 삶의 결을 다른 방향으로 술질하는 일과 관계한다”고 할 수 있다. 이미 정해진 길을 걸을 때 주어지는 안락이 그 반대급부로 흔히 일컫는 예술적 '상상' 및 '자유'와 등치 되기 어렵기 때문이다. 세계는 거대한 단일시장의 네트워크로 변모했으며 예술 또한 그런 흐름으로부터 자유롭지 못한 형편이다. 제작문화의 확산과 연대를 통해 일상의 영역에서 예술을 매개하는 일은 이런 흐름을 되돌리기 위한 물꼬를 트는 일이라 믿는다. 아울러 이 물꼬를 크고 작은 변혁의 기류로 연계하는 능력이 예술적 상상과 삶의 성패를 가늠하는 일이 되리라 믿는다.



쌍둥이 쿡스토브
난방과 조리를 동시에 할 수 있도록 고안된 실용적인 업사이클링 모델이다.



로봇스토브
높은 방사열과 열집중이 특징이나, 형태상의 특이성과 비실용성으로 인해 예술적 영역으로 승화된 스토브다.

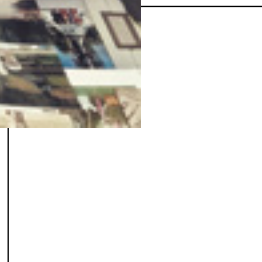


우드가스스토브 시리즈
거꾸로 타들어 가는 이중연소 구조의 요상한 조리용 스토브. 연기는 없어도 유해가스가 발생하므로 주의해야 한다.



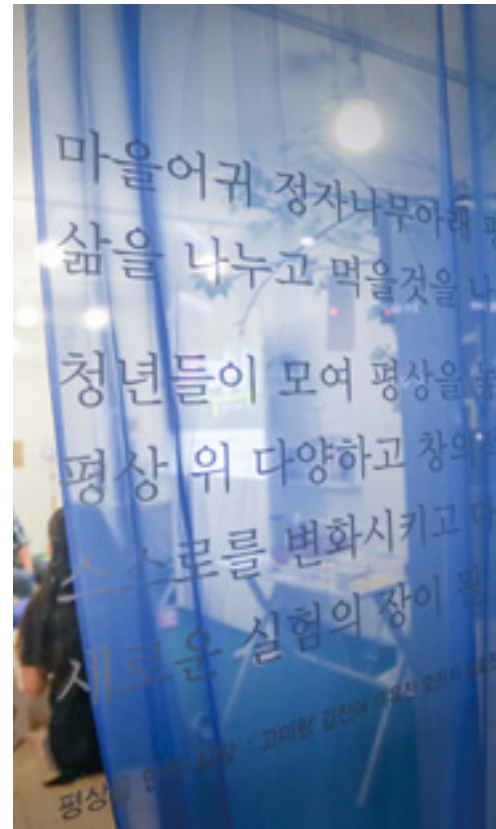
비엔나 오븐스토브
특이한 구조와 높은 열효율이 특징인 변형 로켓스토브이다. 맛있는 군고구마와 고소한 구운 달걀 등을 손쉽게 조리할 수 있다.

더 페이퍼



더 페이퍼는 출판, 인쇄, 디자인 전문 사회적 기업이다. 공공기관과 기업의 사사 및 사보, 소식지, 홍보지 등 편집디자인 작업 활동을 기반으로 하고 있으며, 사람과 사람의 관계, 상호 연결과 같은 사회성에 가치를 두고 많은 사람과 소통하고 공동체를 형성해 가고자 지역의 역사와 문화, 사람들의 이야기를 담은 골목잡지 «사이다»를 꾸준히 발행하고 있다. 최근에는 외국인 관광객을 대상으로 한 수원 여행가이드 매거진 «TIME TRAVELERS»를 창간하였다. 또한, 경기도지역 아카이브와 연계한 수여선과 실향민의 구술채록 사업을 비롯해 전시나 문화행사, 공연 등을 기획하고, 지역재생과 관련한 지역 인문학 콘텐츠나 프로그램을 개발하는 일에도 관심을 기울이며 꾸준한 활동을 펼쳐가고 있다.

향후 지역생활사를 담은 성안마을의 골목박물관을 조성 중이며, 전문 출판인 양성을 위한 출판학교 사업도 본격화할 계획에 있다.

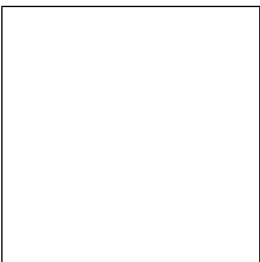


골목에 스며있는 이웃의 이야기, 우리들의 삶에 대한 이야기를 담아내는 작업은 이 일에 참여하는 우리에게 마음을 만져주는 평화롭고 행복한 작업이다.

세상을 바꾸는 힘이 책에 있다고 생각한다. 책은 인간의 정신을 담아내고 시대의 변화를 이끄는 위대한 도구이다. 활자(活字)의 힘 즉 텍스트의 힘을 믿고 있다. 시대와 살아 움직이며 혁신을 불러오는 건 기술만이 아니다. 종교개혁을 비롯해 시대를 바꾼 혁명은 책에서 시작되었으며 미래의 희망 역시 ‘책을 읽고 쓰는 데’에 있다고 생각한다. 지식과 깨달음이 인간을 변화시키기 때문이다. 텍스트에 새 생명을 불어넣는 공간으로써의 출판이 갖는 의미가 남다르다 여기며, 그런 의미에서 지금의 활동에 대한 의미와 자부심을 가지고 있다.

출판은 당대의 기록이요 역사가 된다. 지역의 다양한 삶과 문화가 기록되고 역사로 대물림 되어야만 한다. 지금까지 민중의 삶과 생활인의 삶에 대한 수많은 기록이 있었기에, 우리가 그들의 이야기와 함께하고 공감할 수 있으리라 생각한다. 하지만 오늘날, 출판이 위기에 처했다는 말을 심심치 않게 듣는다. 앞으로 책의 개념은 우리가 그동안 알고 있었던

전통적인 책과는 무척이나 다른 방향으로 발전될지도 모른다. 미래의 책은 일방적으로 전달되기보다는 많은 사람이 참여하고 변형 가능한 유연한 디지털 포맷이라는 장점을 최대한 살린 독특한 지식 플랫폼이 될 것이다. 미래 미디어는 양질의 데이터를 가지고 대중과 소통하는 체제를 가지게 될 것이고 수많은 연결을 통해 다양하고 참여적인 서비스를 제공하게 되리라 생각된다. 그 결과 우리는 실시간으로 콘텐츠를 제공하고 받으며 이 모든 것을 공유하는 삶을 살 것이다. 미래에는 지역도 없고 국경을 넘어 오직 어떤 콘텐츠를 담아내는지가 중요할 것이다. 그 중심에는 다양한 지역 콘텐츠를 바탕으로 이를 ‘담아가는 그릇’으로써 출판이 존재할 것이다. 우리는 그 속에서 출판의 발전 가능성과 지속가능성을 보고 있다.



구불구불 이어진 골목을 걷다보면 쪽 뺨은 길로만 가는 것이 얼마나 재미없는 것인지 알게 될 것이다
운이 좋다면 숨차게 달려가는 자신의 영혼을 골목 어딘가에서 만나고
누군가에게 도둑질 당한 삶의 시곗바늘을 되찾게 될지도 모른다.



경기도에서의 삶의 이야기를 통해 우리들의 삶을 기억하고자

지금은 잊혀진 협궤열차 이야기

수여선

수원에서 여주까지



수여선 개통 100주년 기념

1911년 12월 1일 개통

1912년 1월 1일 개통

1913년 1월 1일 개통

1914년 1월 1일 개통

1915년 1월 1일 개통

1916년 1월 1일 개통

1917년 1월 1일 개통

1918년 1월 1일 개통

1919년 1월 1일 개통

1920년 1월 1일 개통

1921년 1월 1일 개통

1922년 1월 1일 개통

1923년 1월 1일 개통

1924년 1월 1일 개통

1925년 1월 1일 개통

1926년 1월 1일 개통

1927년 1월 1일 개통

1928년 1월 1일 개통

1929년 1월 1일 개통

1930년 1월 1일 개통

1931년 1월 1일 개통

1932년 1월 1일 개통

1933년 1월 1일 개통

1934년 1월 1일 개통

1935년 1월 1일 개통

1936년 1월 1일 개통

1937년 1월 1일 개통

1938년 1월 1일 개통

1939년 1월 1일 개통

1940년 1월 1일 개통

1941년 1월 1일 개통

1942년 1월 1일 개통

1943년 1월 1일 개통

1944년 1월 1일 개통

1945년 1월 1일 개통

1946년 1월 1일 개통

1947년 1월 1일 개통

1948년 1월 1일 개통

1949년 1월 1일 개통

1950년 1월 1일 개통

1951년 1월 1일 개통

1952년 1월 1일 개통

1953년 1월 1일 개통

1954년 1월 1일 개통

1955년 1월 1일 개통

1956년 1월 1일 개통

1957년 1월 1일 개통

1958년 1월 1일 개통

1959년 1월 1일 개통

1960년 1월 1일 개통

1961년 1월 1일 개통

1962년 1월 1일 개통

1963년 1월 1일 개통

1964년 1월 1일 개통

1965년 1월 1일 개통

1966년 1월 1일 개통

1967년 1월 1일 개통

1968년 1월 1일 개통

1969년 1월 1일 개통

1970년 1월 1일 개통

1971년 1월 1일 개통

1972년 1월 1일 개통

1973년 1월 1일 개통

1974년 1월 1일 개통

1975년 1월 1일 개통

1976년 1월 1일 개통

1977년 1월 1일 개통

1978년 1월 1일 개통

1979년 1월 1일 개통

1980년 1월 1일 개통

1981년 1월 1일 개통

1982년 1월 1일 개통

1983년 1월 1일 개통

1984년 1월 1일 개통

1985년 1월 1일 개통

1986년 1월 1일 개통

1987년 1월 1일 개통

1988년 1월 1일 개통

1989년 1월 1일 개통

1990년 1월 1일 개통

1991년 1월 1일 개통

1992년 1월 1일 개통

1993년 1월 1일 개통

1994년 1월 1일 개통

1995년 1월 1일 개통

1996년 1월 1일 개통

1997년 1월 1일 개통

1998년 1월 1일 개통

1999년 1월 1일 개통

2000년 1월 1일 개통

2001년 1월 1일 개통

2002년 1월 1일 개통

2003년 1월 1일 개통

2004년 1월 1일 개통

2005년 1월 1일 개통

2006년 1월 1일 개통

2007년 1월 1일 개통

2008년 1월 1일 개통

2009년 1월 1일 개통

2010년 1월 1일 개통

2011년 1월 1일 개통

2012년 1월 1일 개통

2013년 1월 1일 개통

2014년 1월 1일 개통

2015년 1월 1일 개통

2016년 1월 1일 개통

2017년 1월 1일 개통

2018년 1월 1일 개통

2019년 1월 1일 개통

2020년 1월 1일 개통

2021년 1월 1일 개통

2022년 1월 1일 개통

2023년 1월 1일 개통

2024년 1월 1일 개통

2025년 1월 1일 개통

2026년 1월 1일 개통

2027년 1월 1일 개통

2028년 1월 1일 개통

2029년 1월 1일 개통

2030년 1월 1일 개통

2031년 1월 1일 개통

2032년 1월 1일 개통

2033년 1월 1일 개통

2034년 1월 1일 개통

2035년 1월 1일 개통

2036년 1월 1일 개통

2037년 1월 1일 개통

2038년 1월 1일 개통

2039년 1월 1일 개통

2040년 1월 1일 개통

2041년 1월 1일 개통

2042년 1월 1일 개통

2043년 1월 1일 개통

2044년 1월 1일 개통

2045년 1월 1일 개통

2046년 1월 1일 개통

2047년 1월 1일 개통

2048년 1월 1일 개통

2049년 1월 1일 개통

2050년 1월 1일 개통

2051년 1월 1일 개통

2052년 1월 1일 개통

2053년 1월 1일 개통

2054년 1월 1일 개통

2055년 1월 1일 개통

2056년 1월 1일 개통

2057년 1월 1일 개통

2058년 1월 1일 개통

2059년 1월 1일 개통

2060년 1월 1일 개통

2061년 1월 1일 개통

2062년 1월 1일 개통

2063년 1월 1일 개통

2064년 1월 1일 개통

2065년 1월 1일 개통

2066년 1월 1일 개통

2067년 1월 1일 개통

2068년 1월 1일 개통

2069년 1월 1일 개통

2070년 1월 1일 개통

2071년 1월 1일 개통

2072년 1월 1일 개통

2073년 1월 1일 개통

2074년 1월 1일 개통

2075년 1월 1일 개통

2076년 1월 1일 개통

2077년 1월 1일 개통

2078년 1월 1일 개통

2079년 1월 1일 개통

2080년 1월 1일 개통

2081년 1월 1일 개통

2082년 1월 1일 개통

2083년 1월 1일 개통

2084년 1월 1일 개통

2085년 1월 1일 개통

2086년 1월 1일 개통

2087년 1월 1일 개통

2088년 1월 1일 개통

2089년 1월 1일 개통

2090년 1월 1일 개통

2091년 1월 1일 개통

2092년 1월 1일 개통

2093년 1월 1일 개통

2094년 1월 1일 개통

2095년 1월 1일 개통

2096년 1월 1일 개통

2097년 1월 1일 개통

2098년 1월 1일 개통

2099년 1월 1일 개통

2100년 1월 1일 개통



우리 집은 용인에서도 한 정거장을 더 가야하는 제일리
 있는 한동안 수여선을 타고 통학했어요. 수원까지의
 구간이 너무 짧아 매우 짧은 것으로 기억합니다. 협궤
 열차의 승객이 줄을 서기 어려워서 떠날 때면
 자리는 물론 앞쪽까지가 되었죠. 그러면 남학생들은
 여학생들을 밀러대며 장난을 쳤고 여학생들은
 소리를 질러대곤 했습니다.



생활적정랩 빼꼼



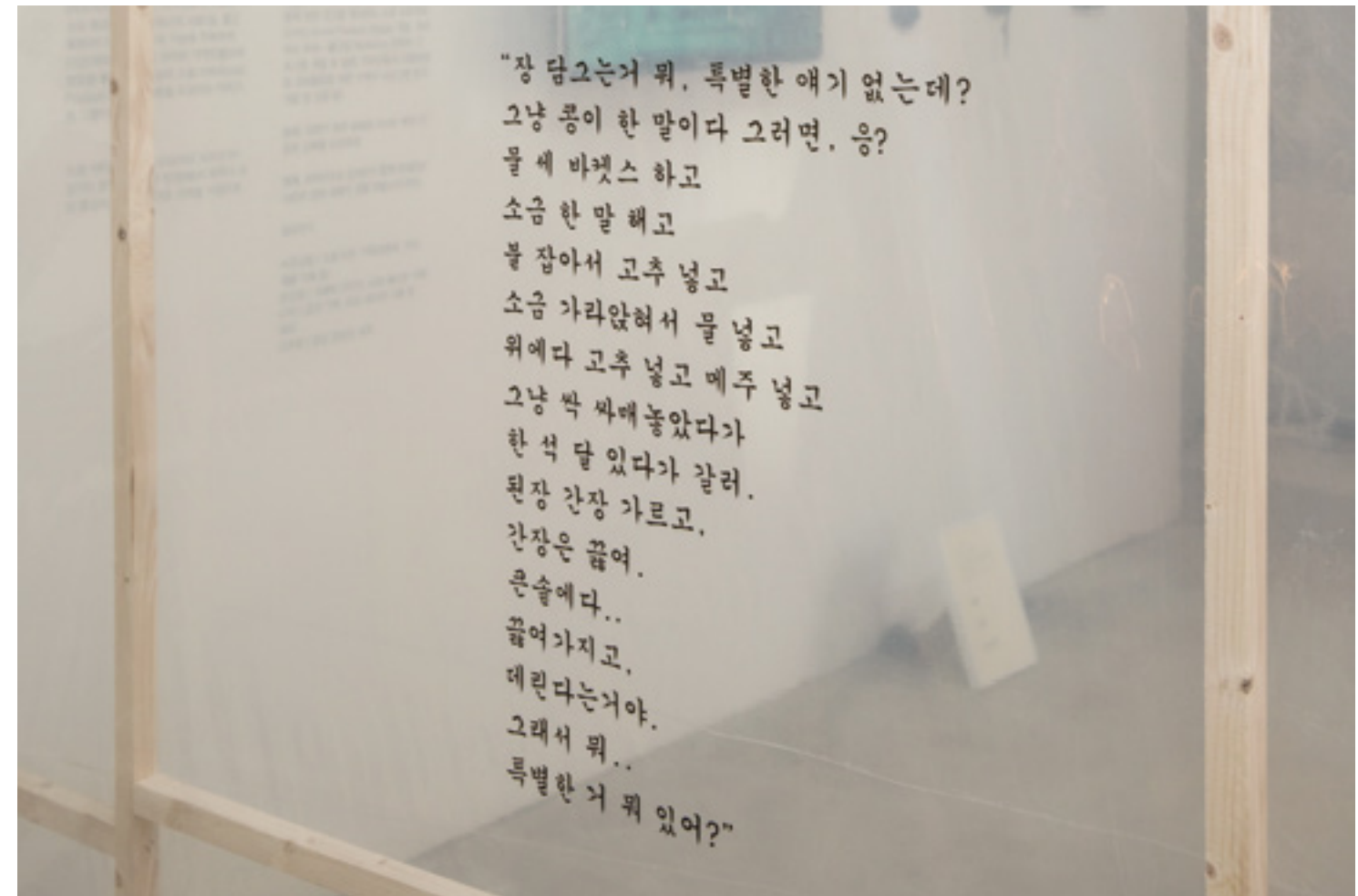
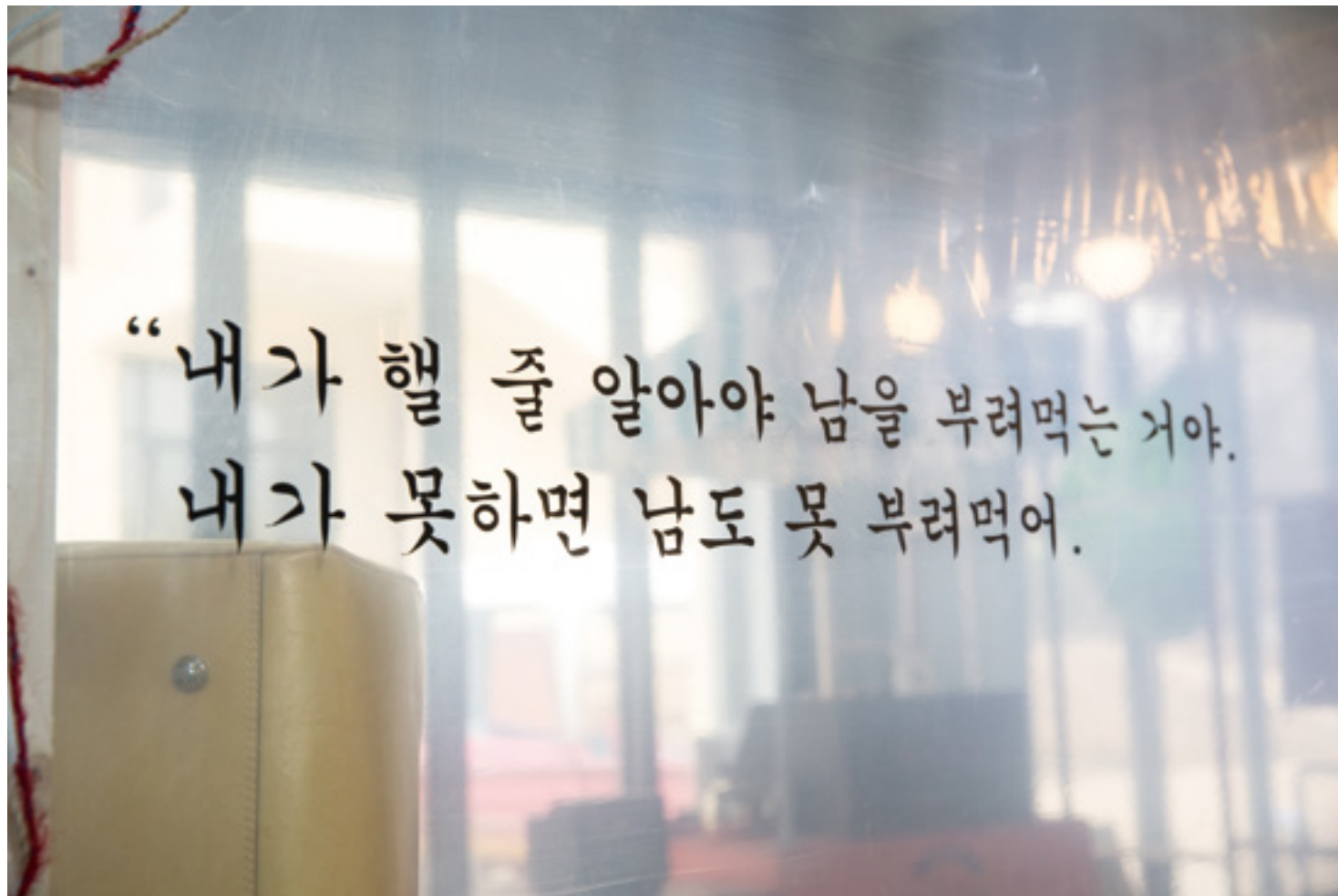
커뮤니티 스튜디오104는 '생활적정랩 빼꼼'으로 새롭게 단장하여 서둔동과의 긴 인연을 이어나간다. 거창하지 않은, 본래 누구나 살며 익혀왔을 일들을 통해 좀 더 살가운 삶의 언어로서 예술을 대하려고 한다. 빼꼼은 상타로 한 칸에 자리하며 누군가의 이웃이 될 수 있기를 바란다. 편리함과 이성적 합리성을 추구해왔던 이면에 잃어버리고 소외시켰던 시간과 노동의 감각과 감수성을 읽어내는 인문적 태도를 지향하고 싶다. 빼꼼의 일련의 작업이 서둔동을 거쳐 가는 모든 이들에게 공유되고 기억될 수 있도록 다양한 형태의 기록을 남기는 것도 하나의 중요한 활동이 될 수 있기를 기대한다. 빼꼼은 서둔동에서 판매되지 않은 잉여물을 발효 가공하고, 지역주민들과의 커뮤니티 키친을 운영하고자 한다. 또한, 지역에서 발효제조기술을 지닌 장인 혹은 작은 가게와 협업하고, '어느날 가게'와 같은 마켓을 열고자 한다.

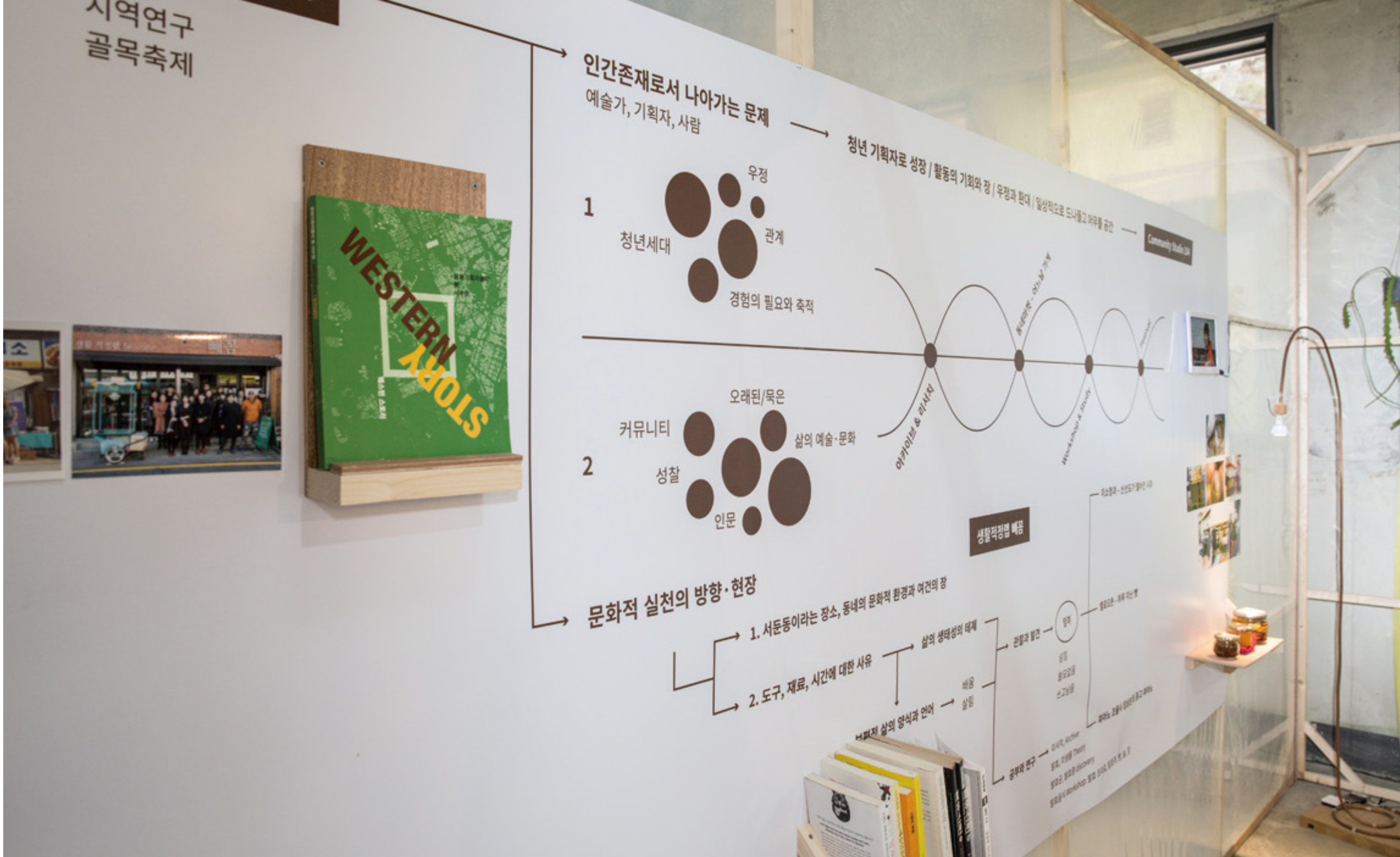
한 인간으로서의 존재함을 느끼지 못한다면 내 삶이 무척 힘들 것 같다. 여전히 많이 흔들리고 휘청거리는 존재감이긴 해도 예술, 문화, 교육, 실천과 같은 내 일의 언어들은 늘 사는 것에 대해 어려운 질문을 던지게 한다. 그리고 나는 매번 즉답이 어려운 난처함이 내 삶을 어떻게 지탱하게 해주는지 잘 알고 있으므로 다소 고단하고 수월하지 않지만, 이 일을 가까이 즐겁게 할 수 있는 게 아닐까 생각한다. 해서 내 경우에 이를 놀이라고 말하기에는 다소 낭만적인 것 같고 마땅히 거두어야 할 관계, 노동 같은 것들을 내 것으로 받아들이기 위해 결심하고, 결심하는 과정이라고 하는 것이 더 가까울 것 같다.

어떤 일이든 한 개인만을 위한 일은 없다고 생각한다. 나 역시도 그렇다. 특히 내 일이 존재로서 인간됨의 한 면이라고 한다면 더욱 그렇지 않을까 싶다. 관계에서 존재하지 않는 인간은 없기 때문이다. 최근 청년세대와 관련된 이슈 그리고

전국 각지에서 부흥하고 있는 마을 만들기 사업과 같은 흐름을 나는 그 지점에서 보기도 한다. 내 일이 서둔동이나 공간 '빼꼼' 안에서만 이뤄지는 것은 아니지만 '빼꼼'에서 벌여졌으면 하는 일들의 대부분은 넓은 의미의, 잠정적인 관계를 포함하여 다양한 동료와 함께 하는 것을 염두에 둔 것이다. 각자 삶의 꼴도 다르고 기호나 취향, 관심사도 다를 수 있을 텐데 같이 할 만한 것들이 있는지 쿡쿡 찌러 물어보는 것이다. 그러면 사람들은 되물어 오기도 한다. '나 이러이러한 거 하고 싶은데...!' 동네 사람들은 '빼꼼'이 무엇을 하는 곳인지 궁금해한다. 막연히 '문화', '예술' 이런 것과 관련이 있다고 느끼는 것 같다. 올해는 예년보다 공간에 머물고 사람들을 만나는 일을 좀 더 만들 계획인데 내가 가진 질문, 학습 욕구 등을 중심으로 주제를 짜서 활동을 제안하면서 같이 할 사람들을 만나볼 예정이다. 그리고 이런 식으로 예술가, 기획자, 주민 누구든 자기 질문을 가진 사람들이 각자의 계획을 통해 활동을 펼치는 매개 공간으로 기능할 수 있기를 바라고 있다.

이 일로 먹고살 만한지 물어온다면 먹고살 만하다고는 말하지 못하겠다. 하지만 먹고는 사니 겁내지 말라는 말은 할 수 있다. 다만 먹고살 만한 일만 찾다 보면 결국 '살만한' 삶이 안 될 수도 있다는 점을 꼭 생각하면 좋겠다. 좋은 삶이란 것이 무엇인지, 더 나은 삶을 생각하고 바란다면 인생의 순간순간에 우리가 준비하고 경험해야 할 것들이 무엇인지 고민해보는 게 중요할 것 같다. 나의 경우, 먹는 일도 그렇지만 이 일이 '사는 일'에 매우 기특한 일이라고 생각한다. 내면적이고 존재적인 측면 외에 제도나 구조, 권력에 구속당하지 않은 (상대적으로) 자유로움은 일상의 갖가지 트러블을 최소화해주는 것 같다. 내 경험상 이 트러블은 생각보다 정신적, 신체적인 면 모두에서 개인의 건강한 삶에 매우 좋지 않은 영향을 미친다. 자기 노동이나 사유조차도 착취당하는 대부분의 회사 구조는 개인보다는 회사 중심으로 굴러가기 마련인데 반해 그 바깥의 활동은 시간이나 관계에서 유연할 뿐만 아니라 활동의 내용과 방식도 자기가 디자인할 수 있다. 크고 작은 경험과 다양한 학습, 협업을 통해 점진적으로 자기 주도의 범위를 넓혀가다 보면 이 일로 먹고 살아갈 수 있지 않을까 생각한다.





Western Story
커뮤니티 스튜디오104(신미라, 장혜윤, 임재춘, 한문희 외), 책자, 2015
서문동과의 인연이 되었던 서수원문화자원연구 보고서

엽서와 사진 - 서문동에서 만난 이들의 기록
백소민, 김선우, 종이, 2016
서문동에 오래 살면서 기억을 나누어준 이들의 기록과 인상

이모저모 도모소





‘이모저모’는 일이나 물건의 이런저런 면을 뜻한다.

이모저모 도모소는 지역사회의 다양한 이슈와 환경이 반영된 하나의 사물(일, 물건 事物)이 가지는 사회적 기능에 주목하며 이모저모 도모소가 위치한 지역민들과의 협업을 통해 가치 중심의 소셜 아트(Social Product Design) 활동을 도모하는 아티스트 그룹이다.

소셜 아티스트 그룹 이모저모 도모소는 경기도 안양시 만안구 안양8동의 대학가(성결대학교) 상권 중심지와 구도심 거주 지역을 거점으로 첫째, 다수의 시니어(65세 이상) 인구 및 독거 어르신을 대상으로 한 문화 나눔을 시도하고 (어르신들의 일상생활에서 관찰된 문제점들에 대한 대안을 제시하는 소셜 프로젝트 디자인 Social Product Design 개발, 준비하는 죽음-웰다잉 Well Dying 콘텐츠 프로그램 개발 및 실행, 어르신들의 치매예방 및 경제활동을 위한 수제작 프로그램 연구 개발 및 실행 등) 둘째, 대학가 청년 세대와 시니어 세대 간 문화 교류를 도모하며 셋째, 지역주민과 창작자가 함께 상생하는 사회적 경제 실험의 장을 만들고자 한다.

주요 운영진

이웃상회: 소셜 아트 기획(콘텐츠, 전시, 제품 기획 등)

한선경: 그래픽 디자인, 아트 에디션 기획

CPE(Cheondaigoang Project Edition):

공간 기획, 아트 에디션 기획 및 제작

이주영: 영상 콘텐츠 제작

나는 제법 오랜 기간 ‘온기’를 주제로 작품 활동을 했다. 이 주제는 호주머니 안에서 자신의 체온에 의해 따뜻해진 동전을 관객과 교환하는 ‘온기 교환’ 행위 작업(«0082 기획전», 대안공간 트립티션 Triptychon, 뮌스터, 독일, 1999)을 시작으로 텍스트, 오브제 설치 등 여러 매체 실험을 거친 후 예술가의 사회적 역할에 대한 개인적 고민과 만나면서 예술가가 만들어내는 ‘사회적 온기’로 점차 확장되었다. ‘사회적 온기’라 함은 관계의 회복, 정서적 유대감을 뜻한다. 도시화와 자본주의 성장 논리가 중심이 된 현대 사회에서 인간관계의 부재에 따른 소통 부재의 문제점에 주목하면서 예술가가 관객과 함께 ‘소통의 영역’을 만들어가는 과정이라 볼 수 있다. 항상 더욱 심도 있는 관객과의 상호 작용이 가능한 프로젝트 기획에 관심을 두고 있으며, 2008년 귀국 후 창작활동의 주된 근간이 되고 있다.

문화 예술계에서 창작 활동을 통한 수입만으로 생계유지가 가능한 전업 작가 수는 불행히도 극소수이다. 나는 아쉽게도 대다수에 속한다. 하하하... 창작활동을 포기하는 극단적 선택을 피하는 방편으로 재래시장 입주 시절, 차별화된 예술기획상품 고안과 제작에 관심을 두고 시장 상인(요리북 제작 수선집)과 예술가의 협업으로 제작된 예술기획상품 제작 프로젝트 “시장은 ‘덤’이다!”를 선보였었고, 결과물은 청주국제공예비엔날레 산업관, 기업 CSR 스토어에 초대가 되는 등 제법 수익 창출이 가능한 사업 모델임을 확인했던 경험이 있다. (수익 일부 지역사회 환원) 이후 위에서 언급했던 평택시 안정리에서의 마을 브랜딩 프로젝트를 통해 가치 지향적 예술기획상품 제작의 필요성과 가능성을 다시 한번 확인했고, ‘이웃상회’는 뜻을 함께하는 작가 3인(한선경, 이주영, CPE)과 함께 경기도 안양8동을 거점으로 한 소셜 아티스트 그룹 ‘이모저모 도모소’를 만들게 되었다. ‘이모저모 도모소’는 지역 사업 외 예술가가 제작하는 작품과 제품 사이의 예술기획상품 제작 및 유통에도 많은 관심이 있으며, 향후 이 콘텐츠가 그룹의 수익 모델이 되기를 내심 갈망 중이다.

이모저모 도모소를 통하여 가치 지향적인 일에 가담하고 있다는 ‘자기 위로’와 ‘자기만족’도 분명 존재할 것으로 생각한다면, 일을 통한 ‘재미’가 ‘이웃상회’ 활동을 지속하게 하는 중요한 부분이다. 매우 식상한 이야기지만, 단순 진리이다. 스스로 재미있다고 생각하는 일에 답이 있다.



신당: 생활사박물관 소장품 시리즈 #05 '노동찬미'
 양고라, 면사, 목장갑 1:1 Size, 2010
 공산품으로 대량생산되어 온 '노동'의 상징, 붉은 목장갑을 고급면사와 양고라사로
 수제적인 작업으로 노동에 대한 숭고함의 가치를 드러낸다.





재미



재미는 성남 신흥3동, 노후한 다세대 주택밀집지역 내에 있는 40년 된 옛 핫도그 공장을 리모델링한 문화공간이다. 수년간 공실로 방치된 건물을 그림마을이 벽화작업을 통해 발견한 것을 계기로 새로운 제작공간으로 탈바꿈시킨다. 창의공작소 재미는 그동안 벽화작업과 인테리어 시공 노하우를 토대로 운영자(그림마을)가 직접 디자인, 공사 시공을 맡아 리모델링 전 과정을 진행한다.

새롭게 오픈 할 재미는 지역 작가들의 작품, 시제품을 전시할 수 있는 플랫폼 갤러리뿐만 아니라 주민들이 목공, 도예, 금속공예 등 기술을 습득할 수 있도록 1층에 장비와 시설을 갖추고 생활기술 교육을 한다. 이렇게 제작된 상품은 월 1회 마을마켓을 통해 교류하고 카페와 공유 공간을 상설 운영할 계획이다.

이현식 작가

시작해 보지도 못한 꿈에 대한 갈망과 창작에 대한 욕구불만으로 이 일을 시작하게 되었다. 창생공간(Making Space)을 만들기 전까지는 나와 팀원들을 위한 그리고 마을 환경 개선을 위한 작업을 주로 했지만 창생공간 조성 이후는 지역주민들과 새로운 만남을 가지고 화합하고 있다. 그리고 새로운 시도를 하면서 몰랐던 이웃들에게 따뜻한 관심과 정을 느끼고 있다.

라광보 작가

흥미 때문에 계속해서 이 일을 하고 있기에 천직이라 생각한다. 내 작업은 전적으로 나를 위한 일이지만 나아가 공공미술로써 시민과 소통하고, 나의 작은 재능을 사회에 환원하는 일이 되기도 한다. 이러한 작업을 함으로써 얻는 경제적 도움이 크지는 않지만, 정신적으로 그리고 내 작업의 보편성과 다양성에 있어서 도움을 받고 있다. 자기 자신과 시민들 모두에게 도움이 될 수 있는 일을 하고 싶은 사람들에게는 나와 같은 작업을 적극적으로 권유하고 싶다.

이병철 작가

새로움에 대한 갈망, 열정, 성취감 등으로 이 일을 시작하게 되었다. '재미'가 구성원 공동의 작업 및 체험을 통해 창의적 문화공간으로 확장되기를 바란다. 당분간은 작품과 연계된 다른 작업을 통한 작은 이윤의 발생을 기대할 뿐, 작업 활동으로 인한 직접적인 이윤은 기대하지 않는다.



성남에서 살아가기 - 공존(도시+도시)

이병철, 혼합재료, 179.6 x 120cm, 2015

재개발이라는 명목아래무분별 하게 파괴되어가는 도시, 성남은 두 개의 도시가 존재한다.



천문공작실



경기 남양주시 조안면 삼봉리에 위치한 천문공작실은, 천체 관련 제작교육 및 체험교육, 교육용 제작키트를 개발하는 단체로서, 천체망원경의 제작 이론교육, 도면, 디자인, 가공 조립 등을 직접 할 수 있고, 천체 관측 및 천체촬영을 할 수 있는 모두에게 열린 공간이다. 자체적으로 천체망원경을 제작하여 관측에 활용할 수 있도록 삼봉리 구봉 마을회관 옥상에 설치되어 있으며, 1층은 휴식 및 부대 공간, 2층은 제작 및 체험, 전시공간으로 구성되어있다. 아이디어를 통해 제작된 다양한 원리의 망원경은 항상 보아왔던 망원경이 아닌, 새롭고 독특하게 응용 제작된 망원경들로 이론, 제작 원리를 쉽게 감지 할 수 있도록 전시해 놓았다.

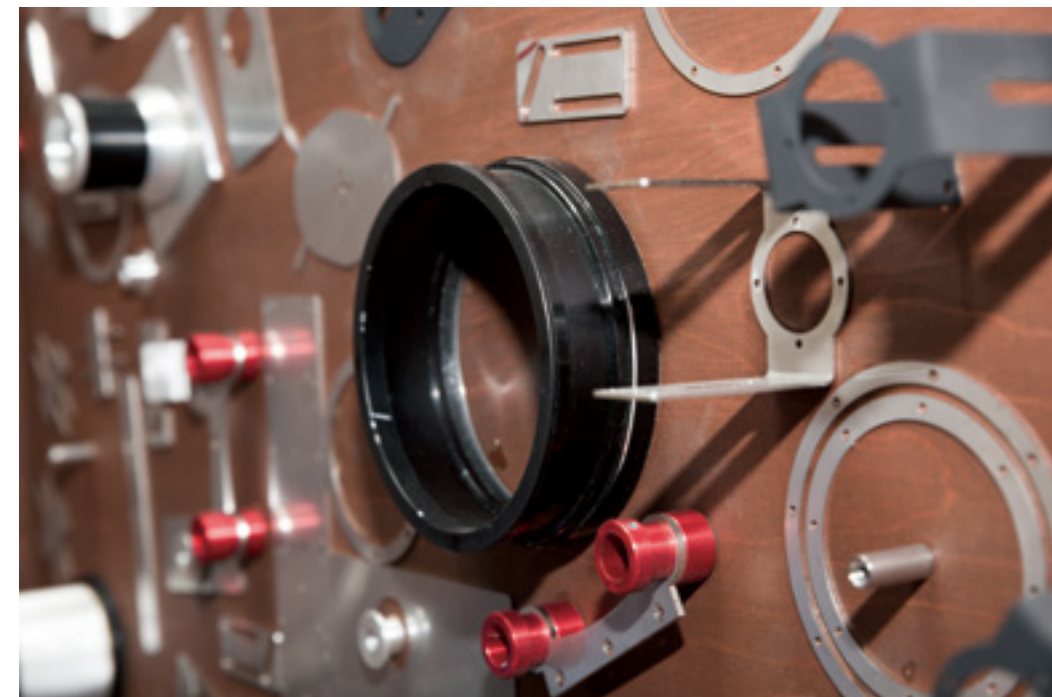
천체망원경에 대해 어렵고 불편한 접근을 뒤집은 흥미롭고 유익한 제작공간으로, 교육용 제작키트 및 전문적인 천체망원경의 필수 부품들을 구비해 놓아 방문객들은 언제든지 직접 제작할 수 있다는 장점도 보유하고 있다. 인근에 목공방과, Farm770 주말 체험농장이 있어 다양한 연계 프로그램을 함께 할 수 있다.

일은 아주 작은 취지에서부터 시작되었다. 개인적으로 별을 보기 시작하다가 학생들에게 별을 보여주고 그들이 좋아하는 모습을 보며 뿌듯함을 느꼈고, 의기양양하게 더 큰 것을 만들어 더 멀리 보여주고 싶은 욕망에서부터 시작되었다. 그러다 보니 이 길이 나의 길이란 것을 알게 되었고 그 후 몇 푼 안 되는 개인적인 사재를 털어 시행착오를 거치며 지금까지 오게 되었다. 개인의 취미로 사업이란 틀을 만들고 혼자서 여러 가지 일을 병행하다 보니 경제적인 걱정 및 일에 대한 회의감과 기대감이 섞여 혼란의 연속이었다. 지금은 나의 일에 지지를 해주시는 마을 지도자 및 개발위원회, 몇몇 지인 그리고 사업에 대한 틀을 위해 지원해준 경기문화재단 덕분에 이만큼 발전하게 되었다. 개인적인 일에서 공익적인 부분이 생기게 되었고 협업할 수 있게 되었으며 같이 공유하며 살아가는 프로그램이 만들어진 것이다. 아무리 유익한 프로그램이라 해도 그것이 포장되고 활용이 되려면 주변 상황이 반영 되어야 한다고 생각한다. 프로그램이 만들어진 후 망원경을 제작할 수 있는 공간이 생겼고 공급된 프로그램이 판매 및 교육을 위해 운영 되고, 일자리가 창출 되고, 이웃들이 자유롭게 활용하는 공간이 되었다.

혼자 일하기보다 여러 사람과 함께 하다 보니 공동체에 대해서 생각해 보게 되었고, 공동체가 돌아가려면 경제적인 부분도 고려해야 한다는 것을 알게 되었다. 협업의 틀에서 경제적인 부분이 첨가되다 보니 자연스럽게 책임도 따르게 된다. 이제 시작한 상황이니 먹고사는 문제가 충분히 충족되지는 않지만 점차적으로 이 일에 대한 관심이 증폭되고 있기에 여러 사람이 즐겁게 일을 하고 나누어가며 살아갈 수 있을 것 같다.



Obscura Viewer Box
 Mixing Materials, 62mm, 80 x 80 x 240, 2016
 망원경의 원리를 이해시키기 위한 망원경 Kit





Obscura Viewer Box
 Mixing Materials, 80mm, 130 x 100 x 260, 2016
 스마트폰 촬영 및 관측을 위한 뷰어박스

Obscura Viewer Box
 Mixing Materials, 102mm, 115 x 150 x 360, 2016
 스마트폰 촬영 및 관측을 위한 뷰어박스

2

제작문화

C A C

Contemporary Art Company

고창선 작가의 컨템포러리 아트 컴퍼니는 동시대의 모든 시각예술작업에 관심을 두고 있으며, 계열분야로는 컨템포러리 아트 오디오 컴퍼니, 컨템포러리 아트 스포츠 컴퍼니, 컨템포러리 아트 방송 컴퍼니가 있다. 이번 전시는 '컨템포러리 아트 오디오 컴퍼니'를 중심으로 구성되었으며, 이를 통해 순수 예술 작업에서 파생되는 다양한 장르로의 영역확장을 보여주고자 하였다.

예술을 한다는 것은 경제적으로 윤택한 삶을 보장해주지 않는다. 하지만 나에게 예술은 먹고 살기 위한 최소의 수단과도 같다. 작업으로써 무엇을 만드는 것 자체가 나에게 행복감을 주기 때문이다.

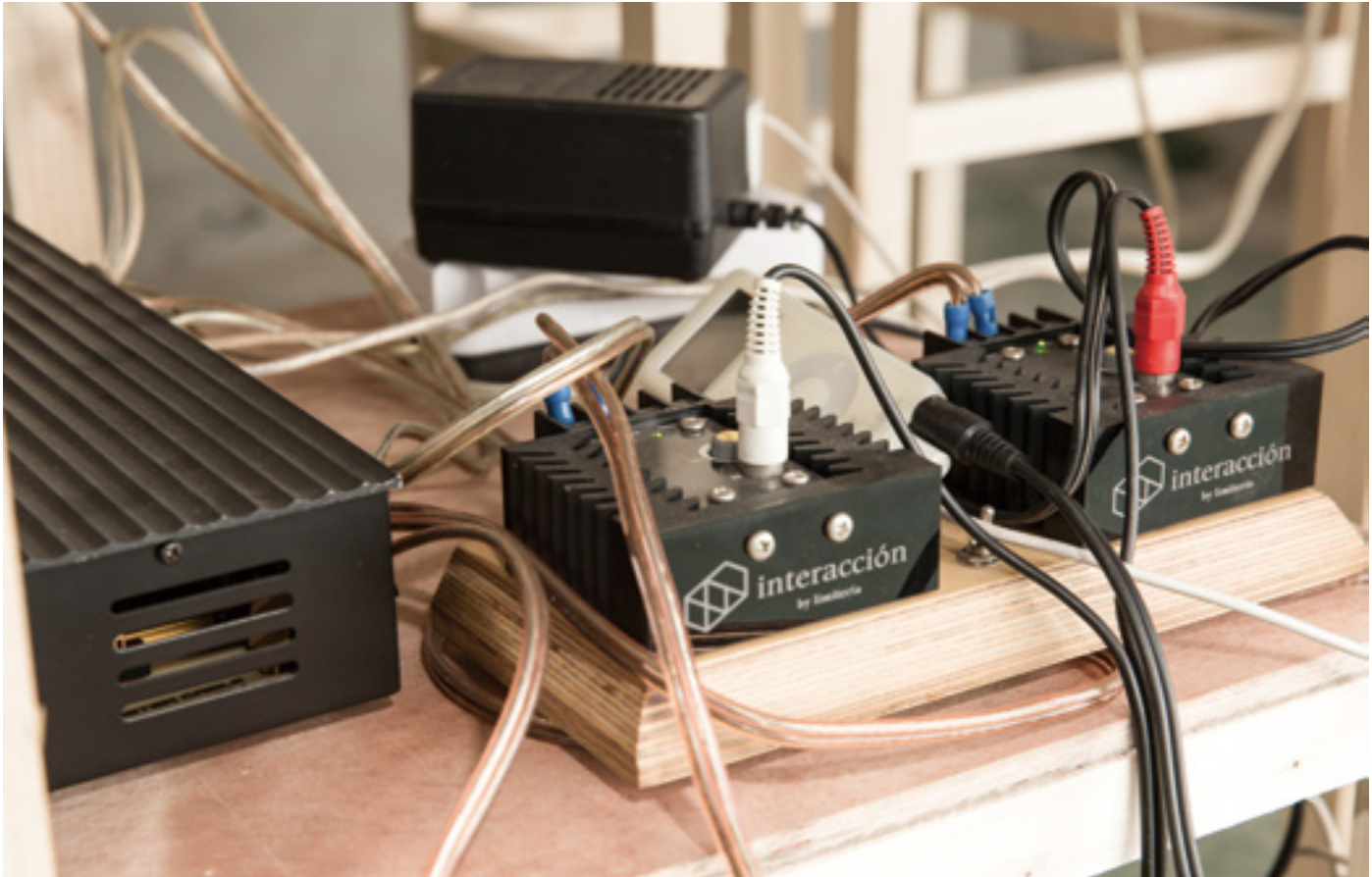
예술은 최소한의 자기만족에서 시작해 타자에게 영향을 주는 것으로 끝을 맺는다고 생각한다. 예술작업을 하면서 나는 주변과 끊임없이 영향을 주고 받고 있다. 주변에서 많은 영감을 받고, 이를 재구성하며 또 새로운 작업으로 발전시킨다.

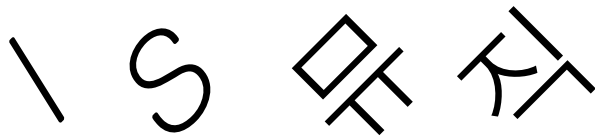






Bit/Beat, Improved Model. 02
 8inch 유닛, 자작나무 합판, CNC 커팅, 부분 스테인, 무광 락카 마감,
 30 x 30 x 50cm, 2013





Independent Suwon Music

출장작곡가 김동산 작가는 수원을 기반으로 환경과 인간의 메시지를 담은 노래를 만드는 작업을 해왔다. 최근에는 자립음악협동조합과 함께 <서울 비극 5부작>, 스튜디오 104와 <서둔시장 3부작>, 무늬만 커뮤니티와 함께 <사는 게 예술 4부작>을 작곡했다. 인디음악이 방송 혹은 홍대씬(Scene)에만 집중되어 있다는 기존의 인식을 허물고 수원의 많은 음악인들이 좀 더 쉽게, 열려있는 환경에서 창작과 녹음활동을 할 수 있는 네트워크를 구성하고자 IS 뮤직(Independent Suwon Music)를 고안해 냈으며, 현재도 끝없이 고민 중이다.

IS 뮤직(Independent Suwon Music)의 미션

- 1 수원의 밴드, 래퍼, 방송, 자작곡 등의 녹음을 지원한다.
- 2 녹음 및 편집 기술(Digital Audio Workstation)을 공유한다.
- 3 네트워크를 통해 음원과 음반을 제작하고 판매, 홍보한다.
- 4 네트워크를 통해 경기도, 수원시 음악 행사와 예술지원사업 정보를 공유하고 서로의 음악생활에 도움이 되는 모든 기술을 공유한다.



기본적으로 출장작곡을 하고 IS음원 플랫폼을 만드는 이유는 내 기준에서의 전체적인 작업의 완결성 때문이다. 하지만 본질적으로 이러한 행동들은 자존감, 정체성, 보편성과 결부되어 있기 때문에 공동체와의 상호작용 없이는 불가능한 행동이기도 하다. 이러한 작업을 ‘경제적 수입원’의 의미로 해석하자면 먹고사는데 도움이 되지는 않겠지만, 나의 사회적 역할 또한, 경제적 수입을 이루는 간접자본이라고 믿고 싶다. 공동체를 위한 음악을 만들어 연주하고 음악이 필요한 장소와 시간에 음악을 제공해주며, 좋은 결과를 내기 위해 연대하고 공부하는 것은 즐거운 일이다. 유명해지든 그렇지 않든, 이러한 행동들은 장담하건대 자신과 공동체의 음악적 발전을 가져온다고 생각한다.

성명서

우리는 IS 이다!

I.S Independent 독립적인 Suwon 수원 혹은 서울 외 지역의 Music flat-form 음원 아카이브 및 음원 생산 기반 활동

1. 자본, 음악, 월스트리트 !!!!!

(화폐로 대표되는) 교환가치가 다시금 이전의 (노동에 의해 생산된) 물질 가치를 대체하고 넘어서는 광경들 - 지대, 부동산 수익, 금리 수익, 모종의 가치창출을 빌미로 한 대자본의 유통망 점거를 지켜보며 우리는 분노하지만 이내 그 구성원 중 하나가 되곤 했다! 이는 지금의 이 땅에서 우리가 듣고 보는 음악에 관련된 이야기이기도 하다.

팝과 락! - 바꿔 말하면, 20세기 복미와 영국의 제국주의 철학 안에서 잉태된, 자본의, 남성의, 전승자(War-winner)의, 노래들로 우리는 우리의 사춘기를 위로받았고 동시에, 권력과 폭력에 대항했다. 하지만 그 노래들이, 아니 어떤 노래든지 간에 음악이, 지금도, 누구에게나 유효하다는 점이 곧, 이 모든 자본주의적 음악생산 및 소비구조에 동의한다는 말은 아닐 것이다.

인민의 의식과 감성을 전반적으로 대표하지 못하고 문화적 스펙트럼의 극히 일부분만을 영미 음악산업에서 캡처하여 TV를 통해 자본화하는 현행의 우리 음악산업은 "음악"이라는 심히 넓은 범주의 행동유형을 "오디션 프로그램", "아이돌 연습생", "예능 출연" 같은 생경했던 말들로 대체하고 이내 그 외연을 한정시키고 있다. 우리의 시각으로 지금 국내의 지배적인 음악기획회사의 레퍼런스를 짐작하자면 그것은 유니버설레코드도 혹은 소니뮤직도 아닌 바로 월스트리트이다!

2. 변방邊方은 없다 !!!!!

삼십 몇 킬로미터의 거리이지만 수원, 평택, 화성 등 경기남부권역 시민들에게 서울은 멀다. 광주, 대구, 부산 거주자 보다는 이 삼십 몇 킬로의 심리적 거리는 더욱 심하게 느껴진다. 내한공연과 녹화장 공개방송은 물론이고 흥대 클럽, 소규모 공연장에 가는 것도 작정을 하고 약속을 잡아도 지켜지기 힘들다. 매혹적인 거리, 멋진 공간들, 마니아들, 다양성... 우리는 위축하지만 이내 정신을 차려보면 그 역시 '서울'이라는 저기압성(cyclonic) 자본 폭풍이 빚어내는 무지개임을 깨닫게 된다. 음악에 있어서도 Capital(수도)은 Capital(자본)을 먹고 자란다!

그리고 이제, 우리는 도시와 도시를 막는, 1급 도시와 2급 도시를 나누는, 1류대학과 2류대학을 구분짓는, 1류 음악과 2류, 3류 음악을 판단케 하는 벽과 맞닥뜨린다. "자본 생산 능력". 이 세 단어를 전제로 하고 우리는 모든 교육을 받아왔는지 모른다. 하지만 이 교육은 나쁜 교육이다. 모든 폭력을 용인하고, 심지어 그것을 모두에게 내재화시키는 역병이다.

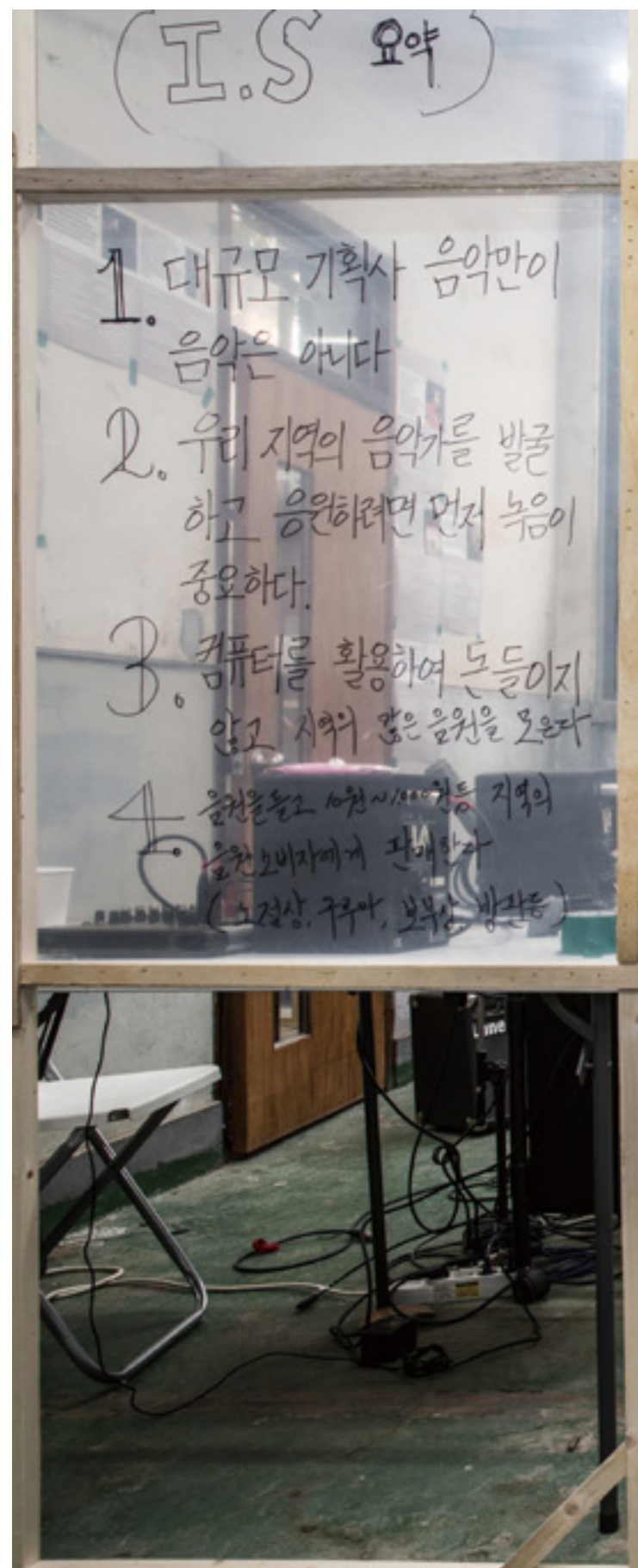
우리는 다시금, 오직 두 귀와 하나의 심장으로 음악을 들어야 한다. 모든 인정의 욕구와 자기모순에서 오는 게으름을 떨치고, 새로운 기술과 새로운 철학을 배우고 익혀서 나누고, 생각해야 한다. 자유에 대해, 공동체에 대해, 사랑과 슬픔에 대해 마음의 노트를 펼치고 작사와 작곡을, 연주와 녹음을 해야 한다.

3. 진보progress와 퇴행regression, 그리고 연대solidarity, 음원 노점상Street MP3 Dealer

위와 같은 문제의식을 바탕으로 현행의 모든 자본주의적 생활양식을 전복시키기 위해서 우리는 진보적인 음악을 포함한 모든 음악이 필요하다. 또는 역으로 우리의 모든 음악 중 일부는 이 자본주의적 흐름에서 퇴행할 수 있는 용기, 진보적 표현방식이 필요하다. 서로에게 용기를 주고, 기회와 지식을 공유하는, 서로의 차이와 의견을 존중하고 평화로서 연대할 수 있는 사소하고 작은, 때로는 큰 규모의, 또는 중간 크기의 연대가 필요하다.

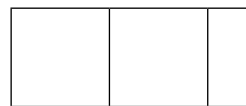
우리는 오프라인상에서 우리의 상호 공조 네트워크와 데모 및 음원 아카이브를 넓혀가고 버전-업 한다. 녹음 기술과 녹음을 일반화, 일상화하고 협동, 공유한다. 우리는 이제 이 음원들을 가지고 길거리로 나가 소규모, 혹은 무허가 지역상업행위를 표방하여 많은 사람들에게 소개할 것이고 그 사람들로 하여금 우리의 음악을 듣게 할 것이다!

- 2017년 1월, IS뮤직플랫폼 기록위원 김동산



True Park Studios

트루파크 스튜디오



True Park Studios는 2008년 서프보드 제작관련 정보카페 “DIY Surboard”를 시작으로, 현재는 천년 고도 경주에서 서프보드 및 서프아트를 만들어가고 있는 창의적인 작업공간이다. 신향(포항)을 기반으로 포항 로컬 롱보드 라이더들과 함께 수년간 꾸준히 서프보드 모델들을 연구, 개발하고 있으며, 한국의 전통적인 미를 서핑문화와 결합시켜 만들어내는 서프아트: 판화, 그림, 실크스크린 작업등으로 한국의 전통적인 이미지를 대중화하는데 앞서가고자 한다.

예술가이든 사업가이든 어느 순간 같은 일을 반복해야만 하는 상황에 직면하게 된다. 그 반복 속에서 매번 새로운 아이디어와 새로운 도전이 없다면, 그 일에 지쳐 더 이상 지속할 수 없을 것이다. 지금도 서프보드 제작을 계속할 수 있는 이유는 매번 만드는 서프보드가 항상 같아 보일지라도, 제작자의 입장에서 ‘매번 새로운 문제점을 해결하고, 또 새로운 도전으로 조금씩 발전해가는 작업결과물을 보는 재미’가 있기 때문이다.

처음 시작은, 즐길 수 있는 일을 찾아! 그리고 그 일을 사랑하자! ‘Love what you do, Do what you love’라는 마음가짐으로 서프보드 제작에 뛰어들었지만, 사실 사업으로서의 경제성은 아직 확실한 답을 얻지 못한 단계일지도 모른다. 세상 어느 일이라도 단지 본인만을 위한 일은 없지 않을까 한다. 시작은 미미할지라도 서프보드를 만들고, 서프아트 작업을 하고, 한국적인 이미지의 판화를 만드는 활동들이 한국의 작은 서핑문화를 일구어 나가는 일이라 믿는다. 그렇게 되리라 확신하는 마음에, 항상 서로 공유하고 서로 소통하는 작업만이 결국 나를 위한 작업이고, 주변환경과 주변인들을 위한 작업이라고 생각한다.





트루팩 스튜디오 (전시장용)
모든 공정을 수작업으로 만드는 서프보드제작공방



미인도
한지에 그림, EPS/Epoxy, 7'6", 2016



U . N .

Upcycling Network



U.N. (Upcycling Network)는 삶에 작용하는 일상적 오브제의 변주를 통해 사람, 공간, 역사, 문화의 관계들을 번역하고, 이를 바탕으로 동시대의 다양한 삶의 방식과 그 의식, 의지를 재구성하는 작업을 하는 작가 천원진, 장성진, 장영환의 일시적이고, 임의적인 네트워크이다.

천원진 (1974. Cheon WonJin)

천원진은 수원 지동에서 5년간 거주하면서 작업실을 중심으로 근대적 풍경과 함께 살아가는 사람, 공간, 역사, 문화의 관계들을 예술가 특유의 시선과 상상력으로 번역하는 작업을 하고 있다. 지동에 거주하는 어르신들의 생각, 현재 지동 및 행궁동의 변화, 젊은 세대들에게 하고 싶으신 말씀, 당신들의 인생이야기, 지금의 고민과 낙(樂) 등을 들으며. 국수 나눔을 통해 마음을 열고 소통할 기회를 갖고자 진행했던 ‘황금마차 프로젝트 1,2,3’ 작업 하였으며, 그 외 ‘지우는 동네미술’ 프로젝트와 다양한 커뮤니티 아트 작업을 하였다. 화성 문화재 도시개발로 인해 5년간 거주하였던 지동작업실을 떠나 현재는 지동의 새로운 작업실에서 작업을 하고 있다.

천원진 작가

커뮤니티 아트 프로젝트 작업을 하기 때문에 동네 이웃들과의 관계 속에서 이웃과 함께 마음을 열고 소통할 기회를 갖는다.

새로운 작업을 시작할 때의 ‘설렘’과 ‘기쁨’은 작업을 지속하게 하는 원동력이 되어준다.

나의 작업은 살아가는데 도움이 된다. 먹고사는 의식주를 해결하는데 물질적으로나 정신적으로 도움이 된다. 하지만 이 일이 타인에게 적극적으로 권유할 만한 일은 아닐 수 있다. 삶이란 곧 먹고사는 의식주를 해결하며 살아가야 하는 것인데 때론 의식주를 해결하는데 있어서 불안정한 수입구조에 살기 때문이다.





장영환 작가

작업을 시작 할 때는 오직 나에게만 집중하고 있다. 그것과 관계없이 주변과 항상 영향을 주고받고 있다고 생각한다.

높은 수준의 잉여력과 그에 비례하는 소유욕, 필요한 물건을 떠올리면 그것을 굉장히 잘 짚는 능력, 그것들을 통한 몰입이 이 일을 지속하게 하는 원동력이다.

장영환 (1981. Jang Younghwan)

대학에서 미술을 전공한 장영환은 유명 미술작품들의 현실적 비현실성을 이야기하는 ‘Assemble art series’ 작업과, 인간과 관계의 이야기를 담은 ‘Conductor series’ 작업을 했고 최근에는 수원에 목공방을 오픈해 새로운 작업을 하고 있다.

이 재주로 그림도 팔고, 가구도 만들고, 공사도 하는 등 각종 일거리들을 하며 살고 있지만 이 일을 사랑한 죄가 달콤하지 만은 않다. 이러한 일을 단순한 ‘일’이 아닌 ‘삶’으로 받아들이며 살아가는 사람들을 주변에서 ‘발견’하며 나 역시 작업을 이어나가고 있다.

장성진 (1981. Jang SungJin)

장성진은 동시대를 살아가는 사람들의 의식 그리고 의지가 담긴 삶의 방식에 관심을 갖고, 그에 대한 이야기들을 다양한 매체를 통해 수집하여 재구성하는 작업을 하고 있다. 특히 대한민국의 근대화 과정에서 굳어진 사회시스템과 인과적으로 발생한 당면의 현상들에 대한 문제의식과 삶의 태도를 작업한 개인전 《화이트 씨티》와 그 의식과 의지가 반영된 삶의 형태들을 은유적으로 표현한 《덩어리_움직이는》을 진행하였다.



장성진 작가

거리에 나서면 수많은 사람들의 삶의 흔적들을 발견할 수 있다. 그 흔적들은 나에게 어떤 신호처럼 보이는데, 이 신호들의 의미를 암호처럼 풀어내는 것에 큰 흥미를 느낀다. 그러다가 그 신호들과 나의 생각들이 퍼즐의 조각처럼 맞아 들어 갈 때면, 어떤 일치감, 성취감 같은 것을 느낀다. 수많은 삶의 형태를 관찰하고, 그것들의 의미를 발견하는 예술하기의 과정은 결국 나를 다시 돌아보는 계기로 작용하기도 한다. 그래서 예술은 나를 인간적으로 성장하게 하는 원동력이기도 하다. 우리가 사는 세상의 모든 의미가 ‘삶’이라는 과정에서 의미가 발생하고, 예술 또한 그 삶의 토대 위에서 유의미하다고 생각하기에, 어쩌면 예술을 통해 삶이라는 인간의 근본적인 질문과 고민을 가져볼 수 있지 않을까 하는 환상을 갖고 있다. 때문에 나에게 예술은 ‘삶에 대한 의지’의 또 다른 표현이다.

하지만 그동안 나는 지금까지의 삶의 과정에서 내가 어떤 영향을 받고, 받았는지에 대해 고민 할 뿐, 주변에 어떤 영향을 주었는지, 줄 것인지에 대해 많은 고민을 할애하지 못했다. 인간의 삶에 작용하는 유·무형의 것들이 서로 영향을 주고받고, 그것은 ‘자연스럽다’, ‘당연하다’는 막연하고 습관적인 인식 때문일 것이다. 그리고 그 자연스러움, 당연함의 원리를 탐구하는 것이 현재 나의 작품 활동에서 가장 관심을 갖고 있는 지점이기도 하다. 때문에 나는 최근의 작업에서 좀 더 직접적인 행위와 이로부터 발생하는 관계를 바탕으로 하는 예술 활동을 진행하는 경우가 많아졌다. 주변을 통해 발견한 ‘나’의 모습을 통해 ‘너’와 ‘우리’를 발견하는 일은 나 스스로가 예술작품으로써 ‘관계’의 매개가 되어 보려는 시도이고, 대상과 주체를 일치시켜 우리 각자의 삶을 인식할 수 있는 가능성에 대한 시도이다. 다시 말하면 관객과 작가, 예술이 따로가 아닌 것, 있는 그대로의 삶을 예술로써 인정하려는 시도이다. 때문에 나 역시 꾸준히 나의 삶과 그 가치를 인식하려고 노력하고, 이를 예술의 영역에서 재인식 할 필요성을 느낀다. 이는 삶의 진정한 정신과 가치를 작품에 반영하기 위한 노력이고, 그것이 유연한 예술의 영역에서 좀 더 자유로울 수 있다고 생각된다.

‘삶은 예술’이라는데 ‘예술은 삶’이 될 수 있을까. 여전히 많은 의문과 고민의 시간을 보내고 있다. 그럼에도 그 의미를 자주 되새겨 본다. 인간의 삶이라는 것이 아름답지 않은 것이 없다고 믿고 있다. 때문에 나의 삶에서, 인간의 삶에서 예술의 또 다른 가능성을 찾는 것 같다. 어쩌면 예술을 통해 유토피아를 꿈꾸는 지도 모르겠다. 어쩌면 예술가로서의 기만일지도 모르겠다. 때문에 누군가에게 삶 혹은 예술이라는 단어를 꺼내는 것은 아직 조심스럽다. 하지만 적어도 현재의 시점에서 누군가 나를 예술가로서 바라본다면, 그 삶에 조금이라도 동의하여 준다면, 굳이 예술을 하지 말라고 하지는 않을 것이다. 나는 아직 그럭저럭 살고 있기 때문이다.







Drill Powered Series, 장영환
기성 미술 작품들을 어셈블리 형식으로 제작하던 'Assemble Art Series'와 일부분 맥을 같이하는 작업물들이라 할 수 있다. 'Assemble Art Series'가 소유할 수 없는 비싼 미술작품들을 대상으로 삼았다면 이번 'Drill Powered' 시리즈는 소유할 수 없는 비싼 목공 기계들을 대상으로 한다.



노가다꾼의 삶, 아티스트의 삶
장성진, 40 x 60cm, 2012, 2014

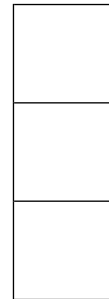
나는 쌍놈이다
장성진, 페액자, 수성페인트, 30 x 70cm, 2007



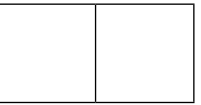
Bicycle Shop
장성진, 혼합재료, 120 x 180 x 210cm, 2016

U n m a k e L a b

언메이크 랩



제작기술문화를 접면으로 기술사회에 대한 교육, 연구, 제작 및 전시 활동을 벌이고 있다. 주요한 관심사는 기술사회로의 이행에서 드러나는 정치. 경제. 공간. 문화적 변화와, 그 변화에서 누락되는 것들이다. 특히 기술 리터러시의 교환의 장으로써의 공간과 프로젝트를 만들어 내는 것에 노력을 기울이고 있다. 이를 위해 일시적 연구실인 '언메이크 랩 페스트', '양털 폭탄 연구실', '매핑 랩: 이중도시를 위한 공작', '기술놀이 연구실', '인터넷 블랙마켓'등의 프로젝트를 실행했다. 또한, 미디어 작업과 매개적 도구 만들기를 하며 전시에도 참여하고 있다. «Every makes (almost) everything», «사물학2: 제작자들의 도시», «마이크로시티 랩»등의 전시에 참여했다. 연구로는 제작기술문화의 현재를 짚는 «공공도큐먼트 3: 다들 만들고 계십니까?»(2014), 정보화 되고 있는 도시의 자연을 다룬 «일반자연을 위한 매뉴얼»(2015) 등을 출간했다. 현재는 '키트의 사회문화사'를 주제로 청계천 일대의 기술문화를 연구하고 있다.



이 일을 지속 가능하게 하는 원동력은 새로운 것에 대한 감각적, 인지적 배움이다. 배우고 알아갈수록 모르는 것이 계속 늘어나서 안 할 수가 없다.

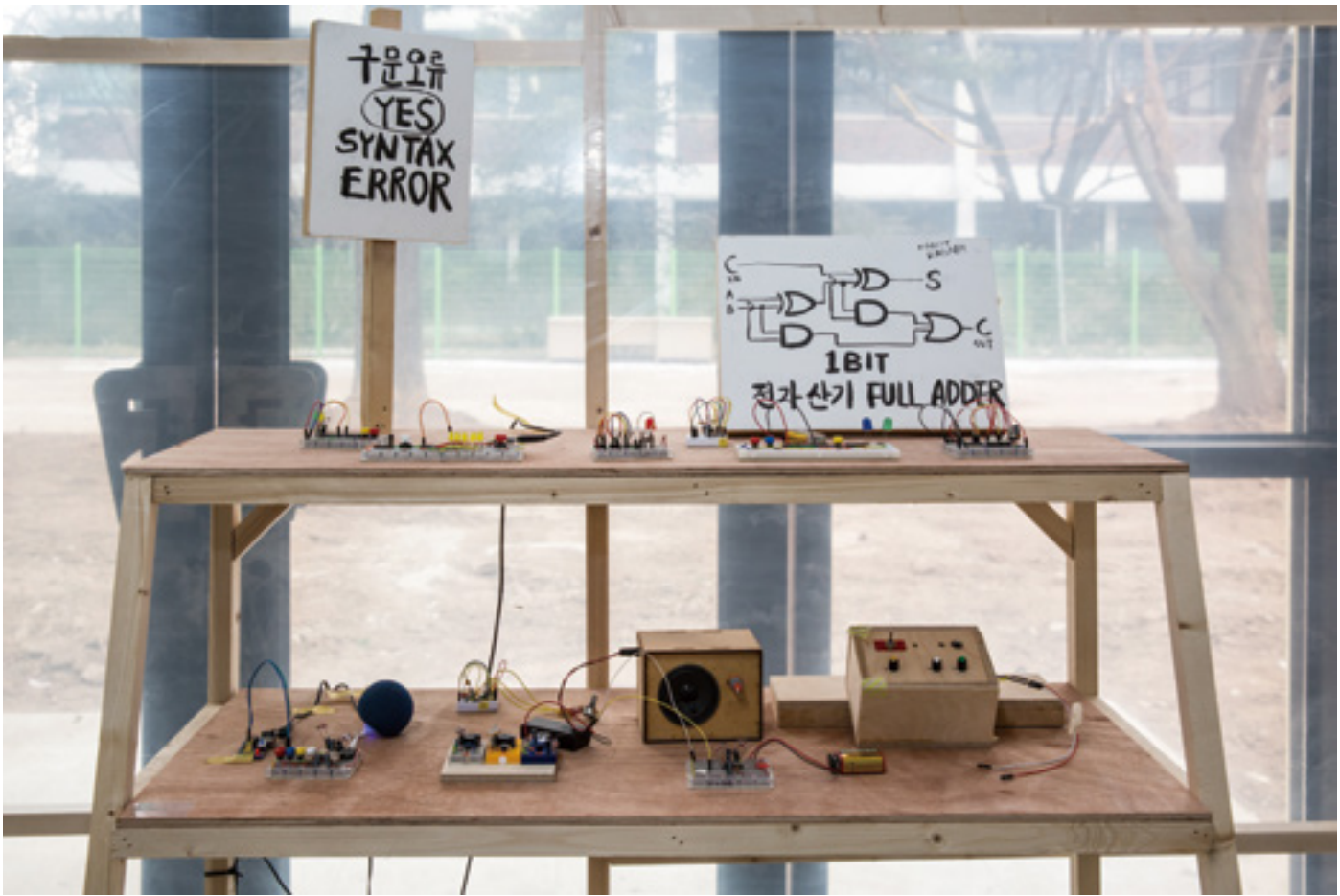
이 일은 스스로를 위한 것이기도 하지만, 동시에 다른 이들의 성장도 함께 생각해보려 노력한다. 타인의 성장은 다시 우리가 하고 있는 활동의 성장으로 연결되기 때문이다.

이러한 활동들을 통해, 우리는 먹고사는데 금전적 도움보다 금전으로 교환할 수 없는 여러 가지 가치들을 알게 된다. 중요한 가치 중의 하나가 어떤 일들에 휩쓸리지 않는 분별을 가지게 되는 것이다. 스스로 만들어 갈수록 과한 소비와 생산도 하지 않고 또한, 자발적으로 가난하려고도, 필요 이상으로 돈을 벌려고도 하지 않는다. 그러한 분별심은 먹고사는데 가장 큰 도움이 된다.

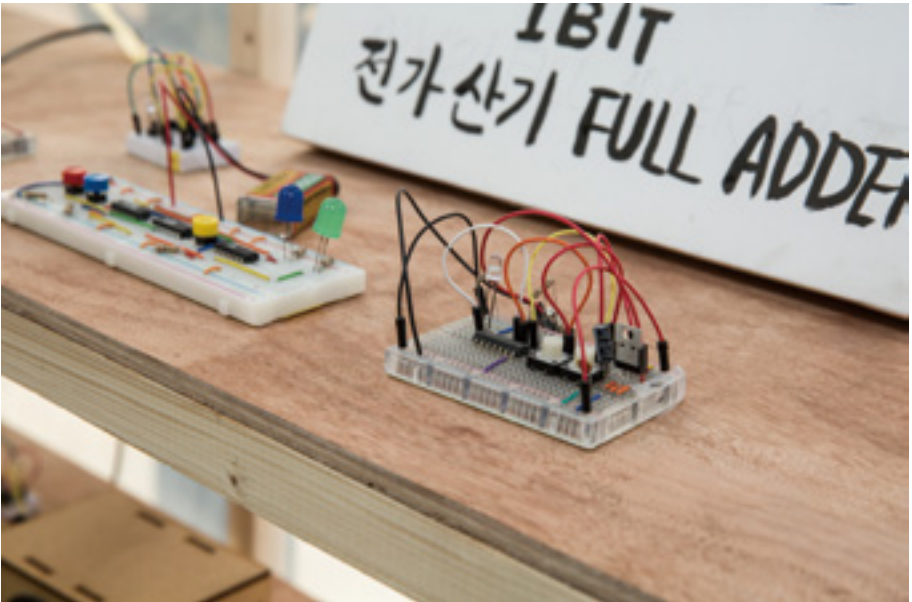




힘차게 흔들리는 백기(Vigorously Shaking White Flag)
2015



논리 회로 소리 장치들(Logic Circuit Sound Devices)
2016





연산적 구식화와 주술적 노래(Computational Outmoded and Magical Song)
2015



비관습적인 드로잉(Unconventional Drawing)
2016

김성식

교사 김성식은 학교에서 비행, 항공 관련 지식을 가르치고 있다. 비행기에 대한 그의 관심과 열정은 손수 제작한 스물다섯 대의 RC 비행기를 통해 엿볼 수 있다. 초등학생부터 성인에 이르기까지 전 연령대를 대상으로 수업을 진행하며 전국의 초, 중, 고등학교 교사들과 모여 비행기를 연구한다. 학생들을 지도하기 위해 항공 프로그램을 기획, 운영하며 교사들을 대상으로 연수 프로그램을 진행한다. 이외에도 항공기와 관련된 각종 자료집을 개발하고 다양한 비행기대회를 운영한다.

내가 이 일을 지속할 수 있는 원동력에 대해 생각해 본 적은 처음이다. 생각해 보니 ‘재미’와 ‘즐거움’인 듯하다. 늘 새로운 아이템과 형태, 시대적인 변화요소가 있어 같은 분야의 것을 연구하는 사람들 안에서 지루해지지 않을 만큼의 새로운 도전 의식이 발생한다.

나에게 이 작업은 스트레스를 감쇄하는 ‘즐거운 취미’이자 직업으로 하는 일에 활력소가 되는 것이며 동시에 학생들을 위한 것이기도 하다. 재미있고 성취감도 있으면서 교육적인 영향력도 가진 이 활동을 많은 이들에게 권하고 싶다.



Tiger Moth
발사, 600mm, 2009



김이박



김이박 작가는 식물이 주변 환경과 상호작용하면서 고유한 삶을 펼쳐나가는 존재임을 인지시키고자 ‘이사하는 정원’ 프로젝트를 진행하고 있다.

‘이사하는 정원’은 프로젝트의 참여자들이 해당 식물의 관리법을 몰라서 식물을 죽이는 악순환을 막기 위한 방법들을 제시하는 것으로 시작한다. 식물을 처음 키워보고자 하는 초심자에게는 참여 신청서를 통하여 미리 그의 거주 환경에 대한 정보를 얻어, 각자의 환경에 알맞은 식물을 제시해 주기도 한다. 새로운 식물이나 키우고 있는 식물의 분갈이를 함께 진행하면서 각 식물의 올바른 관리법을 알려주고, 그 식물이 참여자의 거주 환경에서 어떠한 방식으로 자리를 잡고 성장해 나갈 지에 대한 이야기를 나눈다. 식물 키우기의 대한 이야기들이 오고 가면서 자연스럽게 참여자들의 거주환경에 대한 이야기와 식물을 키우려는 이유를 알게 된다. 이렇듯 충분한 대화를 통해 의뢰자의 환경과 감정의 상태를 이해하고 식물과 참여자를 함께 바라보며, 참여자(의뢰자)-식물-본인의 정서적 유대를 도출해낸다. 식물의 병증을 고치는 가장 좋은 치료법은 바로 참여자(의뢰자)의 태도 변화이다. 참여자(의뢰자)와 식물을 치료하면서 식물이 단지 공간을 장식하는 인테리어용 소품이나 생명이 없는 사물이 아닌 끊임없이 자신의 의사를 표현하고 살아있는 생명이라는 사실을 인지시키려고 노력한다.

김이박 작가는 ‘이사하는 정원’프로젝트를 진행하면서 그 과정 중에 마주치는 사람들과의 교감, 식물에 대한 소소한 이야기들을 작가의 시선에서 다양한 방법론으로 접근하여 작품화한다. 동시에 이 프로젝트의 진행을 본인에게만 국한시키지 않고, 각 지역, 동네에서 식물의 치료를 필요로 하시는 분들과 함께하며 발전시키고자 노력하고 있다.



‘이사하는 정원’ 프로젝트는 식물 치료 과정을 통해서 개인과 개인, 공동체와 공동체, 인간과 자연환경의 상호관계를 함께 고민하는 장으로써의 역할을 한다. 타자와의 상호 관계성을 찾아내는 과정에서 마주치는 다양한 삶의 형태에 대한 ‘호기심’이 ‘이사하는 정원’ 프로젝트를 지속할 수 있는 원동력이라고 할 수 있다. 또한, 식물을 좋아하는 사람들과의 만남과 교류는 항상 나에게 즐거움과 행복을 가져다 준다.

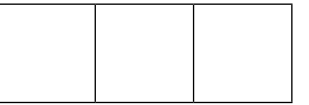
‘이사하는 정원’ 프로젝트는 거시적인 차원에서 보았을 때, 시장가치에 함몰되어 사라진 식물의 사회적 가치의 행방을 찾는 소박한 활동이다. 비록 본인의 프로젝트는 사소하고 작은 관계에서 시작된 미미한 활동이지만, 이 활동을 통하여 더 많은 사람들과 관계를 맺고, 언젠가 그들과 함께 ‘상상의 정원’을 그려볼 수 있기를 소망해 본다. 그때 비로소 우리가 잊고 지냈던 것들에 대한 사회적 가치를 다시 발견할 수 있지 않을까.





김형관

2014년 개인전 «별은 홀로 빛나지 않는다»(갤러리버튼, 서울), 2012년 개인전 «당신의 그림자는 건강하십니까»(문래예술공장, 서울)을 했다. 2013년에는 «밤그늘»(사머니즘박물관, 서울)을 기획하고 참여했으며, 최근에는 안산, 이태원에서 '오복시장'을 진행, 기획하여 생활에서의 예술의 방법론을 고민하고 있다.



가능성, 재미, 흥미, 관찰에서 생기는 애정이 내가 작업을 지속하게 하는 원동력이다. 작업활동 만으로 먹고사는 것이 여유롭고 풍족하진 못하더라도, 작업으로 인해 나의 삶이 흥미롭고 재미있어진다.





경기도 문화재생 쇼케이스
수작, 먹고 사는 기예술

제작문화
무늬만커뮤니티

무늬만커뮤니티는 고도의 압축 성장을 통하여 대한민국의 산업화 과정을 함께한 커뮤니티의 전체주의적 목적성을 경계하며, 발전과 성장의 동력이자 조력자로서의 개인의 가치에 주목하는 작업을 해왔다. 안양공공예술프로젝트에서는 예술보다 창의적이고 독립적인 삶에서 발생하는 의미들을 존중하며 이를 공유하고 나누는 프로젝트인 ‘무늬만커뮤니티’를 진행하였고 그 외 생활문화재생레지던시 ‘인계시장프로젝트’, 중증 장애인과의 협업극 ‘총체적난 극’, 동시대 아시아 예술가들의 커뮤니티에 대한 연구 ‘Cafe in Asia’와 시흥시의 ‘모두를 위한 대안적 질문 A3 레지던시’를 기획, 진행하였다.

무늬만커뮤니티의 작업들은 예술이어도 좋고 삶이어도 좋은 영역에 속해 있다. 이는 삶 속에 존재하는 다양하고 파편적인 가치와 의미를 존중하고 이를 무늬만커뮤니티가 추구하는 개별성을 획득할 수 있는 커뮤니티의 미래로 판단한다.

이기심과 나태함, 무기력과 잉여적 실천도 개인의 상상력을 발현하기 위한 즐거운 장치가 될 수 있다는 판단과 수행력들이 우연한 사건을 만들기도 한다. 이 불확정적인 삶의 진동 안에서 무늬만커뮤니티는 서로 다른 개인이 마주하고, 간섭하며, 이해하고 충돌하는 건강한 사회를 꿈꾼다.



경기도 문화재생 쇼케이스
수작, 먹고 사는 기예술

제작문화
무늬만커뮤니티





신 의 경

당신의 운명이 궁금하십니까?
운명 상담합니다. (절대 비밀보장)
첫째도 둘째도 고객 감동 서비스.

내가 작업을 지속하게 할 수 있는 힘은 잘 알지 못하는 것에 대한 동경심이다. 이 일은 나만을 위한 일이 아님에는 확신하지만 주변과 어떤 영향을 주고 받고 있는 지는 잘 모르겠다. 별로 어렵지 않기 때문에 다른 사람이 나의 작업을 궁금해하고 하고 싶어 한다면 권유하고 싶다. 그리고 이 일은 먹고사는데 전혀 도움이 되지 않는다.

더브레인 전시 '당신의 미래가 궁금하십니까?', 대전 카이스트, 2015

카이스트 학생 160여명과 운명상담



--

아시아 예술축전 '원곡동 회노예락', 안산 중앙공원, 2014
원곡동 회노예락(사주명리) 프로젝트를 진행, 국적을 불문한 약 80여 명의 이들과 운명을 이야기



--	--	--	--	--





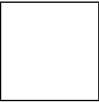
아 리 아 우 튜 튜 튜 튜



다년간 연구한 순수 국내 기술로 카누, 카약, 파워보트 등 각종 우든레저보트를 제작 판매하며, 이러한 보트 제작 기술을 바탕으로 캠핑 트레일러, 캠핑카 등을 개발하여 우든보트제작 기술의 확장성과 다양한 가능성을 제시한다. 직접 우든보트 만들기에 참여할 수 있는 ‘우든보트 제작교실’, ‘전문가 양성 교육프로그램’을 진행한다. 보트빌더를 꿈꾸는 유학생들의 경유지이기도 하다. 우든보트의 매력을 더 많은 사람들과 공유하고자 오늘도 연구에 매진하고 있으며, 향후 우든보트빌딩 아카데미를 설립하여 보트빌딩에 필요한 3D 디자인 및 설계, 목공 기술, 복합소재 공법, 도장 기술, 용접 기술 등의 배움을 통해 보트제작 기술자뿐만 아니라 다양한 분야로 뻗어나갈 수 있는 인재를 육성하고자 한다.



하나의 작품이 완성되기까지, 한단계 한단계 변화되어가는 과정의 즐거움이 이 일을 지속 가능하게 하는 원동력이 아닌가 한다. 지금 하고 있는 이 일은 자신이 즐거워 시작하였지만 근래에는 다른 분들과 함께 하고자 D.I.Y 제작교실을 만들어 진행 중에 있다. 이 일은 먹고사는 데에 얼마만큼의 도움을 주느냐의 문제를 떠나 나의 삶의 일부이자 즐거움이다.







카누 (제작 중)
적삼목, 4800 x 800mm
제작 중간 단계인 내부 유리섬유 함침 작업 전단계



카약
적삼목, 4200 x 800mm, 2012
호수, 강, 바다에서 투어링하는 1인승 카약

텐덤 카약
적삼목, 6100 x 800mm, 2012
호수, 강, 바다에서 투어링하는 2인승 카약

안성공예가회



안성공예가회는 금속 2, 도자 3, 섬유, 한지, 천연 향초, 목공예 분야의 총 9개 공방이 운집하여 안성맞춤랜드 內 안성맞춤공예문화센터를 운영하고 있다. 물들임의 장경애, 천연공방의 김진하, 수니공방의 정순이, 다다목공방의 이종춘 아트세라믹의 차선길, 가ैया공방의 장경아, 이주연도예공방의 이주연, 보담갤러리의 최지영 등으로 이루어져 있다. 안성공예가회는 공예에 관한 연구 개발 및 공예의 질 향상을 위한 교육을 하며 다양한 공예강좌 개설 및 공예발전을 위한 작품발표회 개최한다. 이와 더불어 공예품 제작 및 공예 전시 지원과 함께 재능기부를 통한 이웃 나눔을 실천하고자 한다. 건전한 여가활동 및 취미생활을 위한 각종 공예 홍보 및 세미나도 개최하고 있다.

이 일이 먹고사는데 도움이 되느냐고 묻는다면, 그다지 도움도 안될뿐더러 오히려 초기엔 갖고 있던 쌈짓돈 마저 탈탈 털어 넣기 딱 좋은 일이라고 대답할 것이다. 하지만 나는 하루 중 아침에 눈을 떠서 작업실을 향할 때 가장 행복하다. 누군가 이 일에 관해 묻는다면, 일단 해보고 싶은 일이라면 무조건 해보라고 하고 싶다. 마음은 가는데 도전도 않고 마음을 접는 건 두고두고 가슴속 미련으로 자리 잡을 테니까. 하고 싶은 일에 풍당 빠져 허우적대다 보면 지금 당장 눈에 보이진 않더라도 언젠가 살면서 분명 밑천이 될만한 경험치가 될 거라 믿는다.





상평통보 (좌)
장경아, 정은, 마베진주, 금부, 실크, 70 x 250, 2005

꽃이 피다 (우)
장경애, 먼, 복합염색, 쪽염색, 바느질, 730 x 500, 2016



뒤주
최지영, 합지, 한지, 600 x 400 x 450, 2016



아이리스 환타지
차선길, 안료, 300 x 300 x 200, 2015

이아람



경기도 문화재생 쇼케이스
수작, 먹고 사는 기예술

제작문화
이아람

이아람은 미술대학 졸업 후 콜렉티브그룹인 ‘무늬만커뮤니티’와 함께 활동하면서 대안공간과 지역의 현장에서 연구와 리서치, 노동과 스포츠, 문화예술교육 등 다양한 방법으로 작업의 영역을 확장시켜 나가고 있다. 특히 청년과 예술가의 생존과 현실투쟁의 메타포로써 2015 개인전 《권투하는 예술》을 안양의 복싱체육관에서 전시하였으며, 2012년 평화박물관의 신진작가 선정과 2013년 경기도 미술관의 유망작가전 《생생화화》에 참여하였고 무늬만커뮤니티와 함께 아시아로컬의 신화성에 대한 ‘Cafe in Asia’(카트만두와 수원지동), 중증장애인과 의 협업인 ‘총체적난 극’을 함께 작업하였다. 현재는 문화예술단체 ‘디디’의 대표로 장애인들과 심심하고 느린 미술 프로그램을 진행하고 있다.

특정한 목적을 위한 수단의 예술적 행위보다는 일상 속 판지에서 얻게 되는 우연과 실수를 통해 작업을 하고 있다. 주로 나는 몸의 움직임을 통한 판지를 좋아하지만, 그것을 몸의 반응으로써의 예술적 의미로 그대로 해석하기 보다는 작업의 일부분으로 받아들인다.

본인으로부터 시작한 작업은 지역의 젊은 청년 혹은 학생들과의 협력을 통해 하나의 프로젝트로 진행된다. 장기간 타인과의 협력을 통해 얻는 대화와 고민, 질문, 사건 등의 이야기들을 엮어 영상, 설치, 드로잉 등의 개인 작업으로 변환한다. 현재는 장애인과 협력 작업을 기획 중이다. 개인 작업을 위한 일이기도 하지만 동시대의 개인의 삶에 주목하고, 그 피드백을 시각화하여 다시 사건들을 공유하고자 한다.

이러한 작업들은 당장의 이익에 현혹되지 않고, ‘근본적인 삶의 방향과 태도 혹은 방식’에 대해 고민하고 관심을 가진다면 누구든지 시작할 수 있는 일이라 생각한다. 다만 이번 전시처럼 제작 문화와 기술, 작업들을 일상에서 보다 자주 마주칠 수 있도록 지속적인 관심이 필요하다고 본다.



경기도 문화재생 쇼케이스
수작, 먹고 사는 기예술

제작문화
이아람



수작 1-4
 Oil on Canvas, 90.9 x 60.6cm, 2017
 작업이 시작되기 전, 개인의 이야기가 시작되는 손짓에 주목하였으며 예술가 손끝의 감각에 집중하여 작업하는 노동의 과정을 표현한 그림이다.



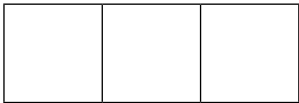
수작 2
 Oil on Canvas, 90.9 x 60.6cm, 2017

종형준

아포칼립스
종이접착, 240g/m², 42 x 30 x 48cm, 2013

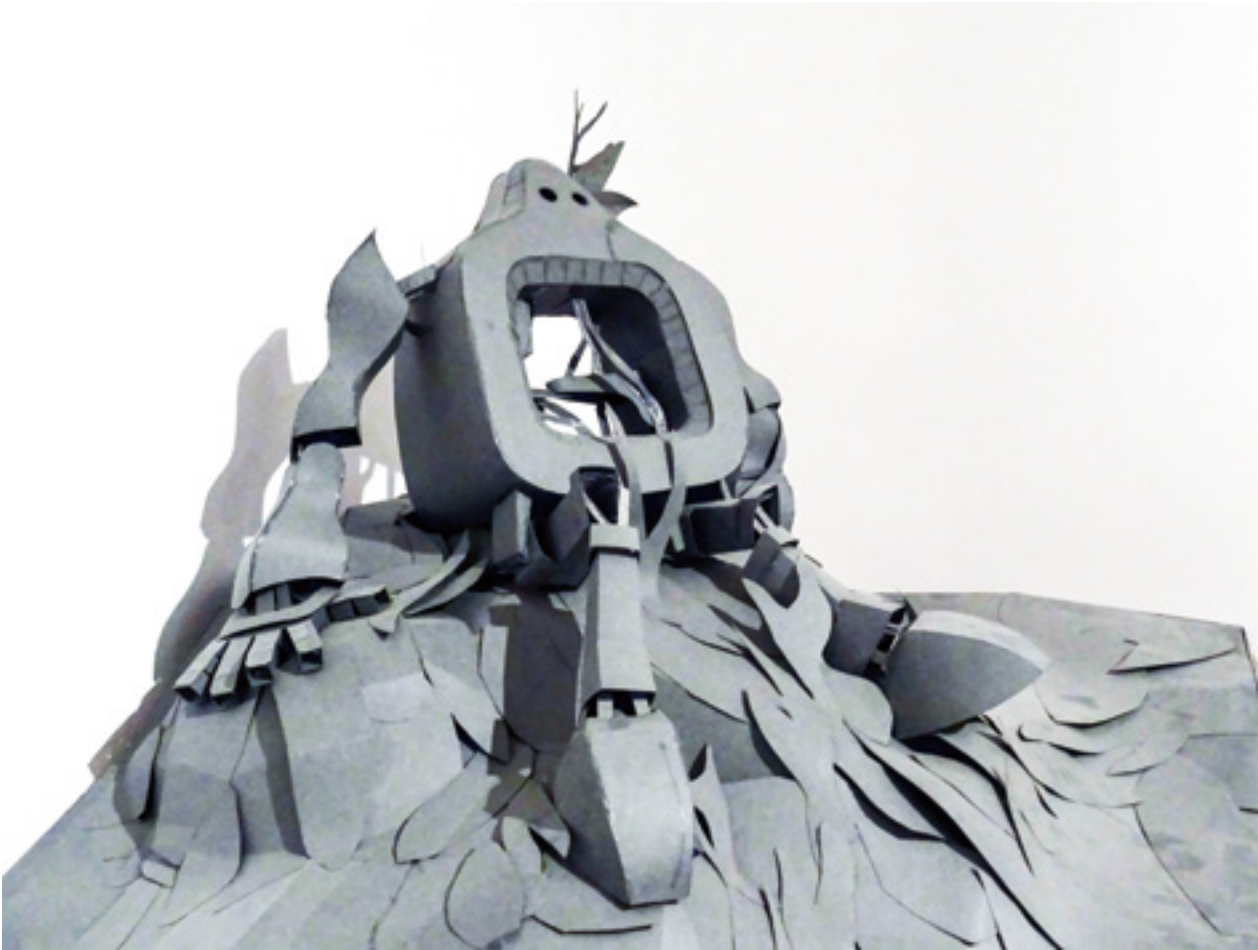


설계사무소, 애니메이션 제작회사에 다니다가 종이모형디자인 회사 지콘디자인이라는 회사를 설립했다. 현재 종이모형전시(《장형순종이모형전》 등)와 종이모형수업('장형순종이모형교실' 등), 종이모형디자인서비스(여러 출판사의 의뢰를 받고 작업)를 하고 있다. 저서로는 《이드의 선택》(2011), 《언덕 위의 아루스》(2017 출간예정)이 있으며 이들은 작가 개인의 꿈속에 나왔던 이미지를 종이모형으로 구현해내고 이를 주인공으로 창작한 소설이다.



이 작업은 취미가 아니다. 치열한 삶 속의 일이다. 먹고 살 만큼 벌지 못하면 굶을 각오로 해야 한다. 지금은 힘들지만 조금씩 나아가리라는 믿음으로 살고 있다. 앞에서 불을 밝혀주는 신념과 뒤에서 나를 힘껏 밀어주는 과거의 경험들은 내가 이 일을 계속하게 하는 원동력이다. 나의 일은 나를 끊임없이 미지의 세계로 이끌어 간다. 다른 모든 사람에게 아직 남아있는 꿈과 희망을 찾고 싶어지게 해 주는 자극을 주고 있다고 생각한다. 나의 일은 나와 내 가족, 그리고 아직 내 작업을 통해 만나보지 못한 세상의 사람들을 위한 것이다.

언덕 위의 아루스
종이접착, 300g/m², 60 x 60 x 36cm, 2010





지층(紙層)
여러가지 종이접착, 120 x 18 x 120cm, 2009-2010



아루스
18mm 자작나무, 115 x 45 x 198cm, 2015



30개의 얼굴
150g/㎡ 종이접착, 30 x 15 x 36cm, 2005



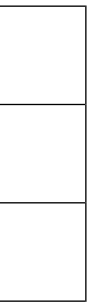
기마인물형 토기
200g/㎡ 카드지 접착, 48 x 24 x 36cm, 2006

정 은 실

직조생활



오래전부터 내려오는 조상들의 지혜로운 손기술로 만든 공예에 관심이 많았다. 옛 조상들의 삶의 지혜와 정성이 담긴 아름다운 직물에 매료되어 2012년 베틀 공방에서 직물을 짜는 계기로 2015년 '직조생활' 이란 이름으로 공방을 오픈하였다. (현재는 망원동의 '직조생활' 공방을 정리하고 새로운 공간에서 자리를 잡으려 한다) 직조생활에서 베틀수업과 타피스트리 등 다양한 직조 수업을 진행한 작가는 수원을 중심으로 그 외 여러 단체나 기관, 학교 등에 외부 출강을 하며 직조기술을 알리고 있다. 또한, 업사이클링을 기반으로 버려지는 옷이나 천들을 재활용하여 자원을 아끼고 쓰레기를 줄일 수 있는 재활용 직조프로그램에 중점을 두고 있다. 매년 광화문에서 열리는 세계공정무역축제에서는 공정무역 직조 이야기를 주제로 전시 기획과 직조 전시를 하였다. 현재는 수원에 거주하고 있으며 삶의 질을 향상할 수 있는 건강한 손기술 중의 하나인 직조를 통해 사람들과의 관계를 유지하며 소통하고 있다.



이 일은 먹고사는데 많은 도움이 된다. 직장생활을 할 때는 시간에 쫓겨서 하루하루 시간과의 전쟁을 치르며 살았었지만 지금은 시간상으로 자유롭고 다양한 인맥들과 소통하며 잘 먹고 잘 살아가고 있다. 나는 '실수해도 실패해도 괜찮다. 이제부터 다시 시작하자'라는 말을 자주 한다. 베틀 작업을 하기까지 너무 멀리 걸어와야 했기에 이제부터는 후회 없이 작업하려 한다. 이제부터 시작이기 때문에.

새로운 삶의 질을 향상 할 수 있는 건강한 손기술 중의 하나인 직조는 세상에 하나밖에 없는 나만의 직물을 짜며 오롯이 내 안에 나를 바라보는 힐링의 시간을 보낼 수 있는 작업이다. 현대사회에 지친 직장인들이나 손으로 무언가를 만들기를 좋아하는 이들이 베틀 작업을 할 수 있다면 좋겠다.







정혜숙

무제
세라믹, 2012



나는 2004년부터 세라믹과 페인팅, 설치, 드로잉 등의 작업을 하고 있다. 세라믹(도예)을 전공하지는 않았지만, 파리유학 중 호기심에 몇 가지 입체 오브제를 세라믹으로 실험하면서 관심을 갖게 되었다. 처음 접한 세라믹의 느낌은 정말 신기한 비밀 같다는 것이었다. 그 관심은 단지 재료에 국한된 것은 아니었다. 내 작업의 드로잉들은 입체적인 형태의 세라믹으로 만드는 과정과 펼쳐지는 생각들은 표현했고, 점점 세라믹이 필요하게 되었다. 그러면서 자연스럽게 작업은 세라믹의 특성을 배우고 알아가는 과정이 되고 있다.

한국에 돌아와 전혀 다른 작업환경에서 적응하면서 초벌 자기라는 꽤 예민한 세라믹 작업의 몇 단계를 삭제한 유용한 재료를 알게 되었다. 한국에서는 세라믹에 대한 경험이 전혀 없던 내게 그 초벌 자기들은 실용적인 용도로 제작된 사물이 아니라 내가 처음 보는 하얀 백자의 추상적인 오브제로 다가왔다. 그때부터 서울이나 여주에 있는 초벌자기 상점들을 찾아다니며 호기심을 채워갔다.

흰 백자(초벌)의 발견은 네온과 함께 설치한 ‘오늘의 발견’시리즈 그리고 ‘발굴&발견’ 전시 등의 평면입체 작업으로 이어져 갔다. 실용성을 목적으로 레디메이드로 만들어진 초벌 자기는 변형이 되면서 본연의 용도를 잃고 쓸모없는 것이 되지만, 반대로 쓸모없어진 것에서 새로운 의미와 조형성을 찾아가게 되었다. 실제로 그런 과정에서 그동안 내가 잊고 있었던 경험을 떠올리기도 했다. 어릴 적 흙장난 중에 발견했던 깨진 도자기 조각들은 아주 유용해 매우 소중한 보물이 되기도 했다. 왜냐하면, 그것들은 깨어져 버려지기 전에는 누군가의 이야기나 과거 어디쯤의 시간을 기억하고 있기 때문이다. 그런 도자기의 깨지는 성질은 어쩌면 수평(흙)에서 시작된 재료가 다시 본래의 모습으로 돌아가려는 다분히 자연스러운 현상일지도 모른다는 생각을 한다.

세라믹에 대한 생각은 점점 단순히 개인적인 이야기의 장식이 아닌 세라믹 자체에 관심을 두게 되었고 여러 가지 변형에 대한 실험을 계획하던 중 클레이아크 김해미술관의 레지던시 프로그램에 참여하게 되었다. 새로운 환경은 세라믹에 대한 또 다른 경험이 되었고 한국세라믹의 고유명사 같은 ‘도자기’와 의 만남은 작업에 큰 영향을 주었다. 수백 년 동안 한결같은 모습의 도자기 형태는 비현실적으로 느껴질 만큼 온전하고 단단하고 편안해 보였다.

‘New Version’을 위한 도자기를 만드는 과정을 관찰했다. 일정량의 부드러운 흙덩어리는 유연한 변형을 거쳐 단단한 형태로 만들어졌다. 적정한 흙의 높이, 넓이, 두께는 도자기의 필수 조건이 된다는 것은 세라믹을 하는 사람들에게는

너무나도 익숙하고 당연한 일일 것이다. 나는 그런 조건이 조금 다른 형태의 조형적 요소로 다가왔다.

그 후, 나는 그 완벽한 형태를 변형시키는 작업을 하고 있다. 두 종류의 작업을 하고 있다. 첫 번째는 ‘Study of Shape & Time’ 시리즈로 도공의 방법이 아닌 다른 방법으로 그 형태를 이해하고 싶었고 그렇게 세라믹이 아닌 종이로 도자기를 만들고 있다. 종이로 만들어진 도자기는 의도적으로 고정되지 않은 상태로 상황에 따라 형태가 왜곡되기도 하고 때로는 일부가 바닥에 떨어져 원래의 온전한 모습을 알아보기 어렵게 될 수 있는 작업이다. 두 번째는 세라믹으로 제작된 도자기 형태의 변형작업이다. ‘New Version’ 시리즈는 기존의 도자기 모양에 비정형의 형태를 붙이거나 하나, 둘, 셋, 네개 등 여러 개의 도자기가 연결된 새로운 형태의 도자기를 만들고 있다.

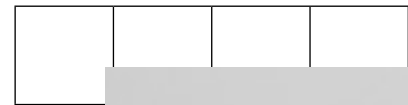
세라믹의 깨어지는 운명과 도자기의 비현실적 형태는 나에게 정말 흥미로운 어떤 관계로 다가왔다. 다양한 재료나 형태의 변형을 통한 세라믹의 변신은 그것을 다르게 이해해 볼 수 있는 기회를 만들고 생각하게 한다.

이번 ‘수작’에 전시된 Un_ceramic은 버블랩과 발포포장재로 만들어진 도자기이다. 이런 포장재들은 주로 깨지거나 보호해야 하는 대상을 감싸는 재료이다. 포장재로 생산되는 롤을 만들고자 하는 도자기 모양에 맞춰 조금씩 풀어내어 도자기 형태를 만든다. 이렇게 만들어진 도자기는 깨지지는 않지만, 작업으로서 다루기는 여전히 예민하고 까다로운 것으로 남아있다.

전시된 또 하나의 작업은 ‘Indian Winter’라는 영상작업이다. 2015년 1월 세라믹노마드 레지던시를 통해 방문했던 인도 남부 첸나이(Chennai)의 기후환경은, 내가 평생을 살면서 인지해온 자연의 기본, 표준을 완전히 뒤집어 놓았다. 나는 영상에서 거대한 코코넛 잎을 드로잉 재료 삼아 도자기 모양으로 자르고 다시 땅에 심었다. 마치 새로운 종류의 식물처럼.

— 정혜숙

나는 작업으로 먹고살기 위한 이익을 얻지 못한다. 그런데도 작업을 지속할 수 있는 원동력은 호기심이다. 나는 궁금한 게 많다. 더는 아무것도 궁금하지 않게 되면 그때 끝이 날지 모르겠다. 나의 작업은 자기표현에 대한 욕구를 ‘어떻게’ 풀어낼 것인가에 대한 적극적인 행동이며 스스로가 가진 궁금증을 풀어가는 과정이다.



무제 (Study of Time & Shape)
종이, 20 x 20 x 38cm, 2012







3

독립출판

40000km

사만키로미터

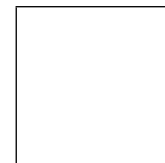


40000km는 지구 한 바퀴의 거리를 의미한다. 네 명의 젊은이가 모여 온 땅 위에서 흘러나오는 이야기에 귀를 기울이겠다는, 듣기에는 화려한 포부가 담겨 있지만 사실은 순대국밥을 좋아하는 소박한 청년들이다. 어느 집단이나 공동체, 개인이 존재하는 곳에는 나름의 생활방식이 나타나게 마련이고 그들은 그것을 '문화'라고 일컫는다. 그리고 여기에는 글, 사진, 디자인, 르포, 인터뷰, 문화기획 등의 이름으로 40000km만의 문화가 있다.

오린지 혼자서, 아니면 소규모 그룹으로도 지속해서 작업물을 만들고, 보여줄 수 있는 그리고 창작자들과 책을 사주는 독자들과 소통할 수 있는 매력이 있어 독립출판을 계속하고 있다.

시작은 나의 즐거움을 위해서였다. 그런데 현재는 혼자만 하는 것보다는, 같이하는 즐거움을 더 크게 느끼고 있다. 재미난 일과 아이디어를 나누다 보면 홀로 생각한 작업보다 더 흥미롭게 진행되고, 완성했을 때 같이 나눌 수 있어 더 행복하다!

처음에는 버티는 데까지 해보자 생각했다. 그래서 멤버들은 각자 먹고살기 위해 흩어지기도 하고, 다시 돌아오는 멤버도 있었다. 타인에게 이 일/작업을 강요할 수는 없다고 생각한다. 다만, 프로젝트별로 작은 일이라도 함께하게 된다면 좋은 시작이 되는 것 같다. 처음부터 지금 하는 일을 그만두고 함께 하자고 할 순 없다. 그만큼 이 일은 안정적인지 않기 때문에. 그래서 앞으로의 바람은 좋은 프로젝트 케이스를 만들어 팀원들이 먹고살고 여행 다닐 수 있을 안정적인 비즈니스 모델을 구축이다.



이연우 재미있을 것 같은 건 두고 못 지나가는 성격. 욕심, 욕망. 하고 싶은 건 해야 하는 성격. 글썄, 딱 하나의 이유로 이 일을 지속하는 건 아닐 테니까, 여러 이유가 있겠다. 확실한 건 난 원래 사진을 전공했고 사진을 시작했던 그때부터 늘 작업에 대한 고민을 해왔었는데.. 이 일도 작업의 일환으로 생각하고 있기 때문에 유지할 수 있는 게 아닐까 싶다. 그렇기에 투잡, 쓰리잡을 뛰면서도, 돈이 좀 들어도 하는 것 같다. 어떤 사람들은 삶의 목표로 집을 사고, 가정을 가지고, 차를 사곤 하지만 나는 내가 하고 싶은 것 하면서 사는 거, 내 목소리 내면서 사는 게 목표라서.

나 역시 시작은 늘 날 위해서 한다. 신나고 설레는 아이디어를 내는 것과 그것들을 실행에 옮기는 일은 정말 (곤욕이지만) 즐겁기 때문이다. 이런 일을 하다 보면 주변과 영향을 주고받을 수밖에 없다. 내가 뽑아내는 것들이 주위에서 보고 느낀 것들을 바탕으로 하고 있고, 내가 내는 목소리는 자연히 사회를 반영하기 때문이다. 그리고 내가 하는 일에 관심을 두는 사람들이 없다면 이것은 나무 낭비일 뿐. 공감은 중요하다.

이 일이 금전적으로 도움은 되지 않는다. 하지만 누가 시키지도 않은 일을 스스로 끌고 나가는 삶을 살다 보면 정신적으로 건강해지는 건 맞다는 생각이다. 이런 삶에선 가만히 있으면 아무것도 이뤄지지 않기 때문에 날 끊임없이 괴롭혀야 한다. 이걸 해볼까? 저건 어때? 하면서 늘 고민해야 한다. 고달프긴 해도 그만큼 공부하는 것도 많아지고, 스스로가 택한 것들로 이뤄진 삶엔 더 여유가 있지 않을까 싶다. 나 같은 경우엔 사회나 회사에서, 하나의 부품으로써 명령받은 일을 행할 때 보다, 내가 메가폰을 잡을 때가 (부담감이 있지만) 더 활기 넘친다.

뻔한 얘기다. 사는데 무엇을 중요시하며 살 것인지. 안정감? 커리어? 저축? 현재? 미래? 무엇이 가장 중요할까? 누군가에게 나와 같은 일을 권유할 수 없다고 생각한다. 사람마다 너무 다르니까. 인생에 답은 없으니까!





장기여행자 1호-3호
여행 무크지 (매거진+북)

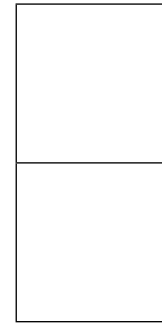


오와이의 묶음상자
오와이의 필름 사진 묶음

0 0 0



주로 도트를 이용하여 만화와 그림을 그린다.



창작자로서의 성취욕이 이 일을 지속하게 하는 가장 큰 원동력이다. 이는 아이디어들을 가시적인 형태로 구현하고 결과물들을 모아 한 작가로서의 이미지를 확립하고 싶은 욕구다. 본인의 취향과 생각을 아카이빙 한다는 기록의 개념이기도 하다. 애초에 재미가 없으면 지속할 수 없으니까. 물론 생계-즐겁고 긍정적인 원동력이라고 하기엔 '생계'라는 단어가 주는 무게가 크지만-문제도 뗄 수 없는 문제고 동기부여가 된다.

이러한 작업이 대부분 준비 과정도 오래 걸리고 수익도 간헐적으로 들어오기 때문에 생계에는 크게 도움이 안 될 때가 많지만, 어떻게든 본인과 같은 공감대를 향유하는 사람들로 부터 지지를 얻고 수익도 낼 수 있다는 점에서 타인에게도 권유하고 싶은 멋진 일이다. 자신의 취향과 노력으로 탄생한 작업물이 생계에 보탬이 됨을 직접 피부로 느끼는 경험은 색다르다.

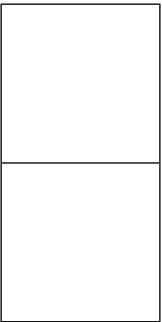




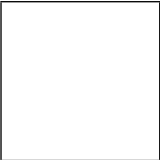
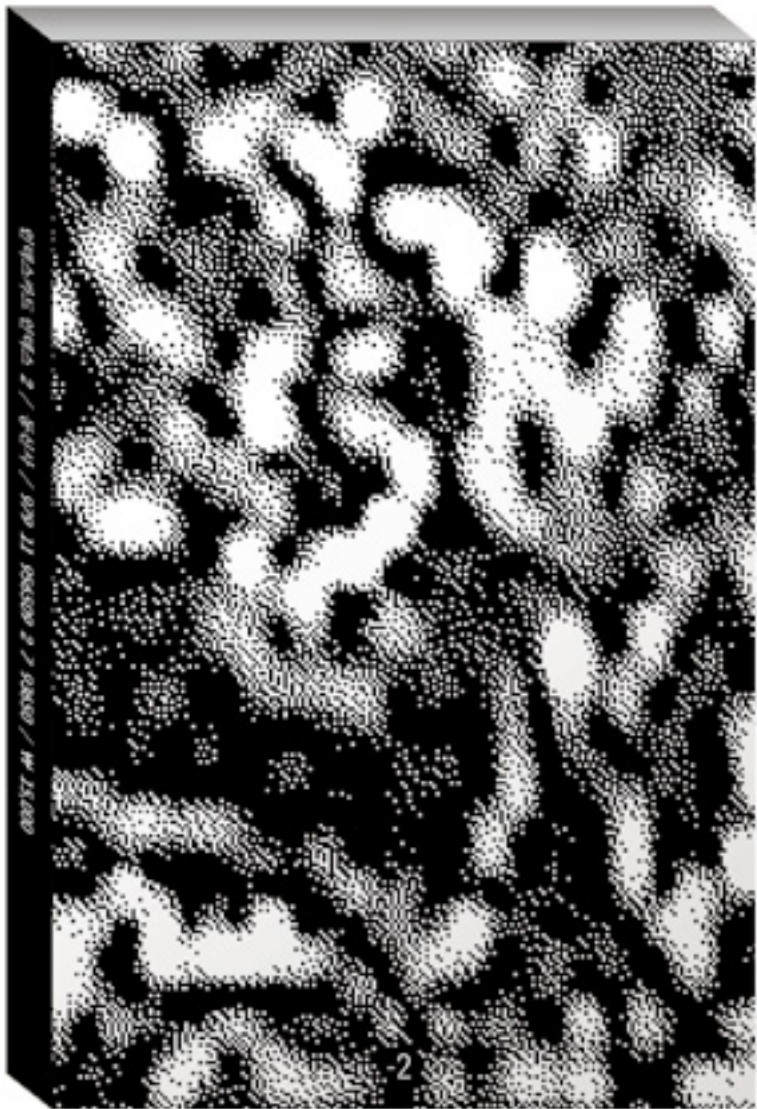
음주의 요정
음주의 요정이 새겨진 소주잔



여행기
익명의 주인공이 여행을 가기 직전부터 돌아오기까지 겪는 사소한 일들을 담은 짧은 4컷 만화책



동신사



동신사는 김동신이 개인 작업을 위해 2015년에 만든 1인 출판사다. «인덱스카드 인덱스», «인덱스카드 인덱스 2»라는 두 권의 책과 전시용 물건인 «인덱스카드 인덱스 3»을 만들었다.

동신사의 작업은 나 개인의 흥미와 필요에 의해 지속하고 있다. «인덱스카드 인덱스» 시리즈의 경우 인덱스카드를 쓰는 나의 생활 습관과도 긴밀하게 연결되어 있어서 별도의 ‘작업’이라기보다 생활의 일부 같은 느낌도 있다.

나의 작업이 주변에 끼친 영향이 있는지는 잘 모르겠지만, 지난 언리미티드 에디션 행사장에서 동신사 책을 본 어떤 분이 ‘이런 책이 만들어져서 판매장에 나와 있는 게 신기하고 나도 작업할 용기가 난다’라고 해주셨던 기억이 난다. 글로 써 놓으니가 뉘앙스가 이상한데, 칭찬으로 해주신 말씀이었고 재미있었다.

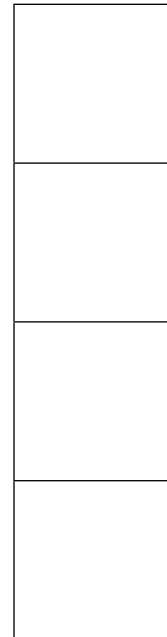
나의 경우 이 작업이 금전적으로 도움이 되는 일은 아니다. 그러나 덕분에 생각지 못한 재미있는 일들이 종종 생겼으므로 할 만한 일이라고 생각한다.

김동신은 인덱스카드를 쓰는 습관이 있다.	일러두기	1909년 2월 20일	938	14~16세기	1175
김동신은 인덱스카드를 쓸 때 다음 규칙을 따른다.	표제어 옆의 숫자는 카드 번호를 가리킨다. 예컨대 "정은성 1123 1145"는 "정은성"이라는 단어 또는 관련 글이 1123, 1145번 카드에 있다는 뜻이다.	1915년 1월 18일	1300	14~17세기	540
각 인덱스카드에 번호를 붙일 때는 자살 순서라는 단 하나의 기준을 따른다.	정지돈의 글 [당신이 보는 것이 당신이 보는 것이다]는 색인 표제어화의 관계에 따라 글을 분류하고, 배치했다.	1988년 7월 12일	1236	1400년	902
각 인덱스카드에 작은 내용 가운데 신장 쓰이는 단어나 문구에 표시한다.	독서의 편의를 위해 지면 하단의 쪽번호 옆에 [당신이 보는 것이 당신이 보는 것이다]의 진행순서를 지시하는 번호를 함께 표기했다. 신세리프 글꼴의 숫자는 세리프 글꼴의 숫자는 [당신이 보는 것이 당신이 보는 것이다]의 순서를 나타낸다.	1989년 2월 28일	1236	1420년	554
김동신은 이를 통해 만들어진 번호와 내용으로 인덱스를 만들었다. 이 책 [인덱스카드 인덱스 2]에 수록한 인덱스는 3면 카드부터 1306면 카드까지 총 1306장을 범위도 한 색인이다.		1989년 7월 4일	1236	1434년	1086 1088
김동신은 소설가 정지돈에게 인덱스를 자유롭게 이용하여 글을 써줄 것을 의뢰했고, 그 결과물을 이 책에 실었다. 글의 제목은 [당신이 보는 것이 당신이 보는 것이다]이다.		8월 15일	956	1436년	551
		<g>	879	1440년대	340
		10~18세기	969	1447년	340
		1000년	1112	1450년	698
		100년 전의 사람	270	1450년대 말	341
		100파운드의 고기	1178	1455년	698
		100개의 지표	1083	1457년	698
		1065년	554	1470년부터 1825년 사이	298
		10세기	474 982	14세기	504 561 1162
		10세기 말	503	14세기 잉글랜드	1058
		10세기 부터 17세기	501	14세기 프랑스	1058 1059
		10세기경	489	15~16세기	626
		1150년	706	15~16세기 유럽인	213
		11세기	1108	15~16세기 이후	214
		1240년	576	1500년 유럽 출판구	698
		1250년	264	1524년	1167
		12사도	535	1525년	1165 1167
		12세기 칼스루에 시대	219	1544년	613
		12세기경	573	1589년	554
		13~16세기	590	1595년	567
		130만 장	701	15세기	205 214 268
		1314년	550		554 1117 1174
		1345년	509	15세기 개항장	343
		1370년	504	15세기 말	341 558 698
		1398년	618	15세기 이탈리아인	288 427
		13세기	503 504 575	15세기 이후	634
			584 624 646	15세기 초	903 905 1165



인덱스카드 인덱스 2
김동신이 작성 중인 인덱스카드 1번부터 1306번 카드에 대한 색인과 그것을 바탕으로 쓰인 글을 실은 책.

메타후조



잡지 《메타후조》 프로젝트는 허구 맥락의 허구적 대상을
욕망하는 서브컬처를 향유하는 여성 오타쿠가 주축이 되어 이
여성 서브컬처 집단을 ‘메타Meta-’한 시선으로 관찰, 비평,
성찰하는 것을 목표로 삼는다. 여성 오타쿠 중에서도 남성의
동성애를 다룬 창작물을 소비하는 ‘후조시’는 하위 주체로서
기존의 수동적 여성상과 달리 성적 욕망을 적극적으로 표출해온
몇 안 되는 집단이지만, 스스로 소위 ‘음지’로 규정한 폐쇄적
네트워킹(Networking)을 기반으로 유지하며 사회적으로
호명되고 드러나는 걸 거부해왔다. 이에 ‘후조시’가 어떤 식으로
자신의 욕망을 발현해왔는지 알리고 사회적 주체로 설 것을
바라며 잡지 발간 등의 활동을 해나가고 있다.

페미니즘. 세상에 거의 없는, 나은 것을 만들어 보겠다는
지독한 향상심을 이 작업의 기반으로 한다. 조금 고리타분한
애기일지도 모르지만, 애정이 있기에 지속적인 작업이
가능하다. ‘내가 이 일을 왜 시작했지?’라는 물음이 마음속으로
떠오를 때 향상심과 애정이 상호 작용을 하면서 물음에 대한
이유를 만들어준다.

이 작업은 상당히 자기 만족적인 면이 있는 동시에 그렇다고만
할 수 없는 주제를 가진 일이다. 여러 명이 참여한 합동지이기
때문이다. 발행인이 존재하고, 참여한 사람들의 모든 의견을
규합하는 것은 어렵지만, 참여자 대부분이 만족할 수 있는
결과물을 내는 것이 일차적 목표라고 본다. 또한, 《메타후조》는
후조시 문화에 있어서 비평적인 담론이 형성되는 것을 표방한다는 점 자체가 이미
참여자만을 위한 일이라고는 볼 수가 없다. 그래서 예상 독자들과 평소 관련 이야기에
관심을 두고 담론의 장이 커지길 바라는 사람들의 목소리에도 영향을 받게 된다.

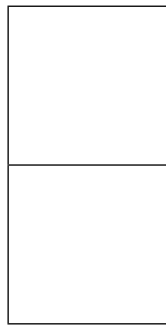
냉정하게 말해서 이러한 작업은 먹고사는데 도움은 거의 안 된다. 첫 시도였기에 그럴
수도 있다. 그래서 타인에게도 쉽게 권유할 수 있는 일은 아니다. 작업의 성격에 따라
다르겠지만, 특히나 출판에서 합동 작업은 시간과 노력이 많이 필요하다. (돈도 많이
필요하다) 서로의 의견을 주고받고 조율하는데 많은 것을 쏟아붓는다. 하지만 시간적,
경제적 여유가 있을 때 한 번쯤 시도해보는다면 그동안 파편처럼
흩어져있던 생각과 활동들을 되돌아볼 수 있다. 또, 그다음을
계획할 여지도 준다. 새로운 영역에 대해서 배울 수 있는 일인
것은 분명하다. 언제나 소비자로서 무언가를 소비하던 입장에서
역으로 생산자가 되는 것 자체가 그렇다. ‘독립 출판은 돈이 되지
않는다’는 다소 사실에 가까운 말을 ‘어떻게 하면 뒤집을 수
있을까?’ 고민하는 데에서, 실제로 돈을 벌어야만 하는 일을 할
때 가져야 할 태도와 기술을 연마할 수는 있다.



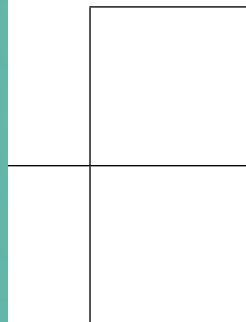
《후조시지옥도》 포스터
2차 창작 후조시의 패러디 기법으로 완성한 그림



문학과죄송사



«우주는 잔인하다», 박준범 시집
죄송합니다.



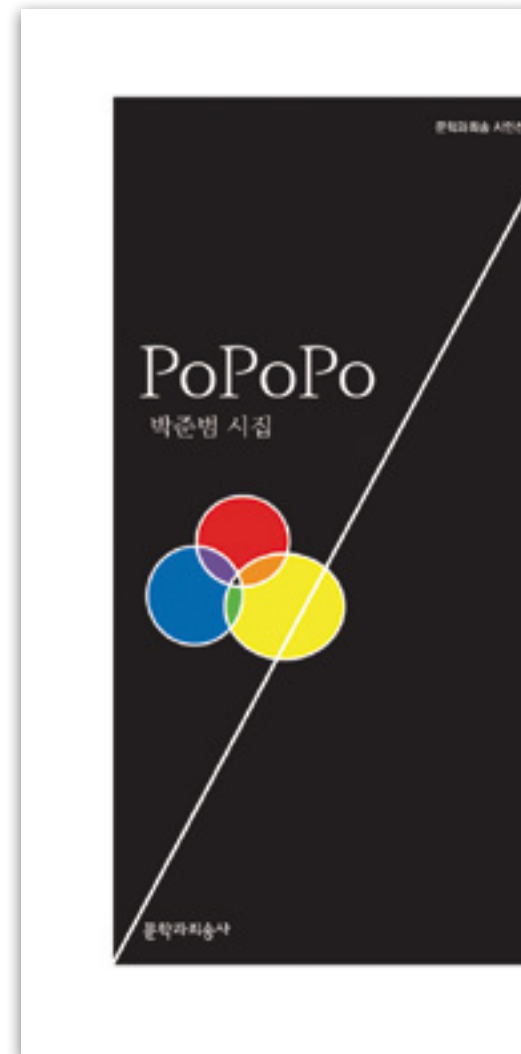
죄송합니다.

‘가족이 없어 책임으로부터 어느 정도 자유로운 상황, 빈곤하지 않은 경제 상태 혹은 경제적인 여유로움을 일정 부분 포기한 것, 재능 없음을 스스로 인정하고 사명감 같은 것을 의식하지 않게 된 것’이 나의 작업을 지속할 수 있게 하는 원동력이다.

매번 지극히 개인적인 흥미를 이유로 시작하지만, 작업 과정을 거치고 결과물이 나오게 되면 필연적으로 주변과도 어떤 관계가 맺어지게 되는 것 같다. 둘 다 작업의 중요한 부분이라고 생각한다.

나의 작업은 먹는 데에는 가끔 용돈 정도의 소용이 있고, 사는 데에는 당장 중요한 핑계가 되어준다.

«PoPoPo», 박준범 시집
이 시집 아닙니다.



«강릉 하슬라 블라디보스토크», 유진목 시집
나는 너가 죽었으면 좋겠다.





서애매

Seoulro



seoulro



서울로(Seoulro)는 김나래, 장지혜, 조태식이 결성한 그래픽디자인 동인이다. 생업을 위해 각기 다른 일터에서 월급을 타며, 개인의 발전과 꾸준한 작업의 향상을 위해 결속한다. 또한, 가끔씩 알음알음 들어오는 외부의 일을 동인의 이름으로 진행하고 있다. 서울로의 3인은 모두 서울시립대학교 대학원을 졸업하였으며, 서울이 아닌 수도권에 거주하고 있다. 서울로는 ‘서울로’ 향하고자 하는 염원인 동시에, 이란(Iran)에 있는 ‘서울로(Seoul Street)’처럼 서울이 아닌 곳에 있는 처지를 뜻한다.



가시적으로 구현된 결과물에서 느끼는 기쁨이 가장 큰 원동력이다. 개인적으로 특별한 취미나 흥미가 없어 ‘이 일’을 통해 겪는 과정이나 결과를 유일한 흥미로 삼고 있기 때문이다.

서울로의 1차 결성 목적은 꾸준히 작업을 지속하고 향상하기 위함이다. 작업의 참고자료나 제작방식에 대한 정보 공유와 같은 피드백을 수다 떨듯 진행하고 있다. 이 과정이 ‘놀이’처럼 보이지만 ‘회의,’ ‘토론’이기에—개인적으로 ‘공부’라고 자주 표현한다—앞서 말한 과정들을 통해 프로젝트를 하나씩 마치다 보면 함께 혹은 각자가 주변에 취하게 되는 영향력은 크다고 본다.

‘이 일’을 업으로 삼고 있는 나(우리)는, 작업에 대한 향상심으로 비롯된 좋은 결과물이, 먹고사는데에 어느 정도 비례한다고 믿고 있다. 서울로는 현재 시작하는 단계로 현재까지 큰 소득은 없으나 나쁘지 않은 경제적 이득을 취하고 있고 앞으로도 어찌면 먹고살 만한 것이라는 기대를 하고 있다. 많은 디자이너에게 추천한다. 이 찐이 풍부해졌으면 좋겠다.



Blank Book, 장지혜

책 속의 '의도적인 빈 페이지'는 전자책으로 만들어졌다면 존재하지 않을, 순전한 인쇄의 산물이다. 전자문서로 변환된 구글 북스 스캔본으로부터 채집한 빈 페이지들을 인쇄하여 '공책'으로 묶었다. 모든 페이지에 '빈 페이지'를 인쇄한 이 책에는 빈 페이지가 없는 셈이다.

'썰방' 연작 - 셰익스피어 4대 비극, 김나래

썰방 연작은 오랜 기간 위대한 작품으로 추앙받은 윌리엄 셰익스피어의 4대 비극의 상연을 알리는 포스터로 가장 저급한 형태의 이미지인 '썰방'의 시각적인 특징을 반영한 작업이다. 배치된 요소들은 각 작품의 줄거리를 직설적으로 표현하는 저작권 프리 이미지이다.

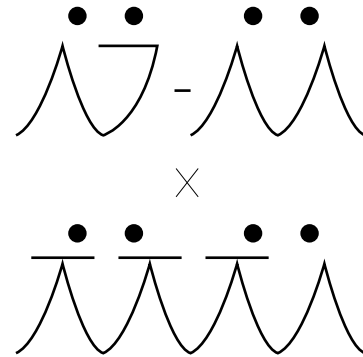


유토피아에서 올 소식, 조태식

SF에서 미래로 모사되는 시각어휘들의 불명확한 유한성을 '현존하는 유물'이라 할 수 있고, 유효기간이 가장 짧은 종이신문에 투고했다.

신기, 예술 X 적재적소협동조합

일러스트 모범 (나뭇잎 세트), 이신혜
일러스트 소품으로 만든 가랜드



신기-술소 X 적재적소협동조합은 각자의 기술과 취향이 적절한 곳에서 만나기를 기대하는 단체다. 취미의 확장을 생활 기술로 연결하며 결과물의 형태를 특정하지 않고 각자의 분야에서 벗어난 것을 실험하고 시도하기도 한다.

이 작업은 스스로가 생산자이며 동시에 소비자, 독자가 되는 일이다. 그렇기 때문에 나만을 위한 일이 아니라 끊임없이 위치를 바꾸며 역할을 주고받는 일이라 생각한다.

엽서 세트, 이신혜



이제는 이것밖에 할 수 있는 게 없는 몸-출근할 수 없는 몸의 한계-이 되었다. 죽자 사자 매달려도 남의 돈 벌기는 쉽지 않다. 이런 어정쩡한 마음으로는 내 돈 까먹는 게 당연하다. 그런데도 왜 하냐고 묻는다면 '재미'에 그 이유가 있다.



«은기에게», 김은기
지난 연애의 기록



«걷기술», 강지윤
여름이 끝나는 시점, 7명이 하룻밤을 동시에 걸으면서 떠오른 단상을
따로 또 같이 기록한 프로젝트

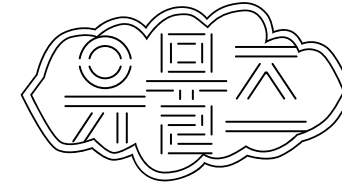
«새신발», 강동형
그것은 만화다

악메지



--	--	--	--

팀 유물즈는 책 «유물즈»를 만든 김서울, 김은하의 프로젝트 팀이다. 책 «유물즈»는 평소 박물관 관람에 어려움을 겪는 사람들을 위해 박물관과 관람 방법 그리고 소장유물을 쉽게 설명, 이해를 돕는 것을 목표로 한다.



책 주제의 특성상 나 자신의 호기심과 흥미가 떨어진다면 더 이상 지속할 수 없는 작업이다. 끊임없는 궁금증과 미완이라는 기분이 작업을 계속하고 싶다는 욕구를 가지게 한다.

«유물즈» 책 소개에서는 '박물관 관람에 어려움을 겪는 일반인 대상'임을 명시하며 타인을 위한 소개서로 책을 소개하였지만, 사실은 개인의 공부를 위한 정리 노트에 가깝다. 개인적으로 생업에도 연결되어 있는 내용이기 때문에 스스로 공부하기 위해 시작한 내용이었다. 하지만 «유물즈»를 만들며 남을 위해 어떻게, 어떤 방식으로 소개할 것인가 고민하는 과정에서 조금 더 열린 생각과 다른 시각을 배웠다. 책을 낸 이후로 주위에서 들려오는 피드백도 나에게 큰 도움이 되고 있다. 대부분의 피드백이 '덕분에 유물에 관심을 두게 되었고, 흥미를 느끼게 되었다'는 내용이라 놀라우면서도 기분이 좋다.





이미지 조각 모음



이기원: 1987년생, 숭실대에서 철학을 공부했지만 정작 사진에 한눈을 많이 팔았다. 2014년 ‘아트인컬처 뉴비전 미술평론상’ 파이널리스트에 오른 바 있다. «경향 아티클»에서 객원기자로, «포토닷»에서 기자로 활동했다. 동시대 서울에서 열리는 여러 전시/행사를 챙겨보고 이를 텍스트로 정리하려 한다. 다른 한편으로는 온라인을 부유하는 이미지에도 관심이 많다. 일주일에 한 번쯤은 평론가로 어떻게 생계를 유지해 나갈 수 있는지 고민한다. 썼던 글들은 블로그 ‘보고 쓰고 분류하기’에 저장한다.

사실 모든 창작활동이 그러하듯, 내가 글을 지속적으로 쓰게 하는 원동력은 결과물에 대한 사람들의 피드백이라고 생각한다. 사람들이 내가 쓴 글에 공감하고, 어떤 아이디어를 얻고, 내가 던진 물음 또는 고민에 대해 함께 논의하는 모습을 보며 가장 큰 힘을 얻는다. 물론 이러한 원동력의 기반에는 원고료와 같은 금전적 수익 역시 빼놓을 수 없겠지만, 어떤 피드백을 확인할 수 있다는 측면에서는 지면이나 기관을 통해 발표된 글보다는 블로그나 SNS를 통해 올리는 짤막한 글들이 좀 더 빠르게 다양한 피드백이 오고 가기 때문에 일차적으로는 글에 대한 피드백을 통해 원동력을 얻는다고 할 수 있다.

내가 쓰는 글들은 비평/평론에 가깝다고 볼 수 있다. 이는 어디까지나 작가, 작품, 전시에 대한 2차 생산물이며 작가와 관객을 이어주는 매개체로도 작동한다고 생각한다. (사실 모든 창작물이 그러하지만) 나의 글은 나 자신을 위한다기보다는 언제나 다른 사람들을 향한다고 생각한다. 이런 지점에서 «이미지 조각 모음»을 막 출간할 때까지만 해도 과연 사람들에게 이 책이 어떤 의미가 있을지에 대해 많은 고민을 했다. 어떻게 보면 이 책은 오로지 나 자신을 위해 그동안 쓴 글을 묶은 것에 불과할 수도 있다. 하지만 예상보다 훨씬 다양한 영역에서 활동하는 사람들이 «이미지 조각 모음»을 읽고 관심을 갖는 걸 보면서 창작활동에 오롯이 ‘본인만을 위한 일’은 존재하지 않는 것 같다고 느낀다.

‘창작’과 연관된 모든 일이 그러하듯, 글을 쓰면서 먹고사는 문제를 해결하기는 어려워 보인다. 특히 우리 세대에서 미술비평/평론 글을 쓰는 사람들에게 ‘전업 평론가’라는 말은 사실상 모순처럼 느껴질 정도다. 그럼에도 불구하고, 누군가 비평 글을 쓰고 싶어 한다면 적극적으로 권유하고 싶다. 글 쓰는 일의 다른 측면에 대해서는 확답할 수 없지만, 이것이 스스로 보람차고 성취감이 있는 일이라는 것은 확실하다. 또한, 비평의 특성상 더 다양한 시각과 관점에서 쓰여진 글들이 필요하기도 하고, 글을 쓰는 사람 입장에서 ‘동료’의 존재가 간절하기도 하다.



잡지



쿨(COOL)은 불도저프레스에서 발행하는 옷과 스타일에 관한 잡지다. 쿨은 옷과 옷을 둘러싼 관계와 맥락에 주목하고, 옷을 다루는 다른 방식을 모색한다.

«쿨»은 단행본이 아닌 연속 간행물 형식의 잡지다. 그래서 이전 호에 대한 아쉬운 점이 오히려 다음 호를 만드는 가장 현실적인 동기부여이자 원동력이 된다.

내가 하고 싶어서 시작한 것이지만, 잡지인 만큼 참여하는 분들도 내용도 어떤 형식으로도 다양해졌으면 한다. 옷에 관심 있는 사람들에게도 아닌 사람들에게도 재미있고 의미 있는 볼거리이자 읽을거리가 되었으면 한다.



물질적인 면으로 보면 돈과 시간을 쓰기 때문에 도움이 되지는 않는다. 오히려 이것을 하려고 돈을 벌기도 한다. 그렇지만 개인에 따라 정신 건강과 관련된 측면에서 좋을 수 있는 것 같다.





4

동물을 위한 삶의 기술

5 8 1 0 8 2 9 4



‘반려동물을 위한 가구’라는 컨셉으로 여러 목재 질감으로 제작한다. 예술작품으로서 실내 인테리어의 한 지분에 대한 염원을 담았으며 58708294의 정체성을 담은 디자인과 반려사업을 해나가려는 포부를 가지고 있다.

나의 작업은 자기만족을 위해 시작했다. 누구도 나의 호기심에 대해 대답해주지 않았다. 직접 경험을 하고 검색을 하며 호기심의 실타래를 풀어가는 과정을 즐겨왔다. 나를 위해 시작한 작업은 지금은 나와 비슷한 생각을 하고 있을 모든 사람들을 위한 일이 되었고 내 옆의 친구를 기쁘게 하는 일이 되었다. 후에 나와 비슷한 생각을 하는 사람들을 많이 만나 긍정적인 영향을 주고 받았으면 하는 바람이다.

Cholatse
12면체의 형상에서 면 하나를 제거하여 공간을 만들었으며 월넛, 오크, 애쉬 등 다양한 재질로 표현하였다.



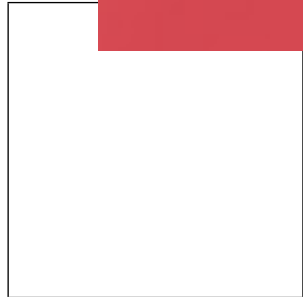


Trango
갈빗살구조로 견고함을 추구하였으며 반려동물가구로써 가장 기본이 되는 공간을 디자인하였다.



Palisade
놀이와 휴식이 교집합되는 공간을 고민하였고 오크원목으로 마감의 완성도를 높이하고자 하였다.

눈 세 눈 세 기 투 나 여

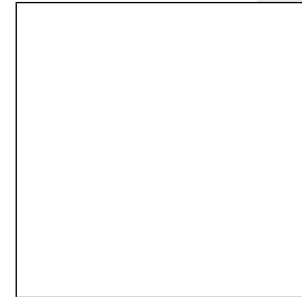


“내 생애 가장 따뜻했던 순간들, 사랑하는 반려동물과 함께했던 모든 시간이 당신의 생애 가장 따뜻했던 순간으로 기억되길 바란다.”

눈도 제대로 뜨지 못하던, 손바닥만 한 반려동물을 처음 만났던 그 순간. 아장아장 걸다가도 어느새 인가 주저앉아 잠들어버리던 작은 꼬마가, 어느 순간 무력무력 자라 신나게 뛰어놀며 장난도 치고 사고도 치던 순간순간들.

반려동물과 함께하는 길고도 짧은 시간 동안 수많은 추억을 공유하고, 시간이 흘러 그들이 눈을 감는 그 날까지 곁에서 지켜주던 그 순간까지 이 모든 시간을 몇 장의 사진으로 담을 순 없지만, 먼 훗날 견주들에게 생애 가장 따뜻했던 순간들로 남길 바라는 마음으로 추억을 담는다. 우리는 반려동물에게 하루 중 일부의 시간을 내어주지만, 그들은 세상에 태어난 순간부터 눈을 감는 그 순간까지의 모든 시간을 우리에게 내어주기에 동실동실스튜디오는 반려동물과의 소중한 추억을 만들고 평생토록 기억하기 위한 사진촬영부터 반려동물과 함께하는 일상을 담은 영상 촬영 및 제작을 진행하고 있다. 동실동실스튜디오는 지속적인 성장을 통해 향후 반려동물을 위한 다양한 상품과 문화공간 개설 등 다양한 부가가치 생산을 통해 버려진 아이들을 위한 봉사활동을 함께 진행할 계획이다.

아직도 몇몇 사람들은 반려동물을 애완의 대상 혹은 말 못하는 짐승으로 구분 짓고 있다. 하지만 동물도 하나의 소중한 생명이다. 이들에게도 짧지만 소중한 생명이 있다는 것을 인정해야 한다. 반려동물과 촬영을 하다 보면 평소 느끼지 못했던 그들의 감정과 소소한 행동 하나하나까지 유심히 살펴보고 생각하게 된다. 이러한 감정적 교류를 하나의 새로운 문화로 만들어내고 그곳에서 감동을 하는 것, 그것이 동실동실스튜디오를 성장하게끔 하는 원동력이다. 동실동실스튜디오에서는 촬영을 통해 반려동물을 바라보는 새로운 관점을 배우고, 동물과 인간의 유대관계와 생명의 소중함을 많은 이들과 공유하고자 한다.





2017 Winter Collection, Pet서니스타
캔버스, 12 x 17inch, 2016
모델: 엔젤

복슬강아지

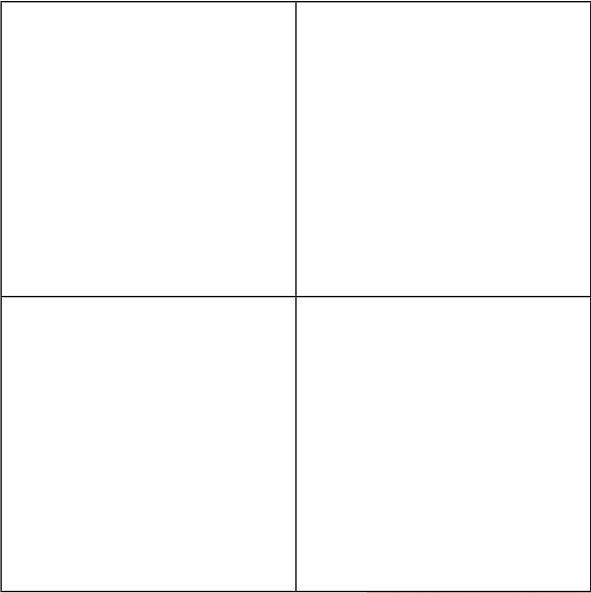
복슬강아지는 일상을 함께하는 반려견을 위해 준비한 애견 수제 간식 전문 브랜드이다. 엄마의 마음으로 양질의 고기와 신선한 채소만을 고집하여 맛 좋고 건강한 수제 간식을 만든다. 변치 않는 건강 수제간식을 통해 반려견에게 건강과 행복을 선물하는 것이 복슬강아지의 목표이다.

처음 이 일을 시작하게 된 것은 나의 반려견 때문이었다. 꺾병과 치석, 피부 문제로 고생을 하는 반려견을 위해 일일이 손으로 간식을 만들기 시작했다. 반려견을 사랑하는 마음 이상의 노력을 쏟다 보면 육체적으로 무리가 올 때가 있지만, 나만을 위한 일이 아니라 우리를 찾아주는 많은 이들을 위한 일이라는 생각에 힘이 난다. 우리 남매가 만든 간식을 먹고 피부병이 나은 반려견의 이야기를 전해 듣거나 매장에 들러 감사한 마음을 전하는 분들을 만날 때의 보람은 이루 말할 수 없다. 이 일은 새로이 알게 되는 것도 많고 반려견을 포함한 나의 가족을 더욱 사랑할 수 있게 하는 일이다. 받는 것이 더 많은 일이라 할 수 있겠다.





슬로모션가구



‘가구, 버리지 말고 반려동물에게 물려주세요.’

한 해 버려지는 자투리, 폐목재의 양은 170만 톤에 달한다. 슬모연구소는 이렇게 버려지는 목재 중 건강한 것을 선별해 반려동물을 위한 가구를 만든다. 나에게는 필요 없어진 가구이지만 우리 반려동물에게는 훌륭한 안식처가 되어줄 수 있다는 생각으로 반려동물을 위한 가구를 제작하고 있으며 지역주민들과 함께 버려지는 가구나 자투리 목재를 가지고 시계, 가구 등을 만드는 업사이클링 워크숍을 진행하기도 한다.

직업으로써 이 일을 생각해보자면, 아직은 이 일로 먹고살기는 힘들다. 모든 사람이 하고 싶은 일을 하며 먹고 살기를 원하는데 어떻게 쉽게 되겠는가. 그래도 꾸준히 하면 어떻게든 되지 않을까 생각한다. 좋아하는 사람과 좋아하는 일을 하는 지금, 나는 즐겁고 힘들지 않다.

나의 일은 나의 반려동물을 위해 무언가를 만들어 주던 작은 일에서 시작되었다. 현재는 이를 확산시켜 더 많은 분이 나와 같은 작업을 할 수 있도록 돕고 있다. 앞으로 어떻게 하면 더 많은 사람이 아까운 것들을 버리지 않고 스스로 제작하고 소비할 수 있을지 재미있는 고민을 하고 있다. 어떤 물건이 당장 필요가 없다고 생각될 수 있지만, 내가 아닌 다른 사람 혹은 동물에게는 굉장히 유용한 무언가가 될 수 있으며 더욱 많은 사람이 같이한다면 하나의 문화가 될 수도 있다고 생각한다.





프레임 식탁 1구
레드파인집성목, 폐각목, 20 x 17 x 14cm, 2016



모니터하우스
페모니터, 35 x 40 x 40cm, 2016

하이블라프

Hiblaff



‘Spread the Design for Companion Animals.’

하이블라프는 ‘반려동물을 위한 디자인 확산’이라는 슬로건으로 반려동물을 위한 가방, 천연케어제품, 그리고 핸드메이드 가구를 제작하고 있다. 반려동물과 함께하는 리빙공간을 생각하고, 자연 친화적이며 오래 사용할 수 있는 원목제품과 차별화된 가방제품, 천연케어제품을 제작, 디자인한다. 제품이라는 매개체를 통해 우리의 메시지와 디자인을 공유하는 것이 하이블라프가 반려동물 제품을 만드는 목적이다.

필요한 것을 직접 만들어 사용하는 일은 이미 만들어진 것을 사는 것과 비교할 수 없이 기쁜 일이다. 더군다나 그 이유가 사랑하는 가족이거나 반려동물을 위한 것이라면 더욱이 그러하다. 만든 것이 투박하고 거칠어도 상관없다. 만드는 동안 사랑하는 마음은 더 커 있을 것이므로.





Blaff House

Blaff House는 일반적인 반려동물 하우스를 하이블라프가 추구하는 심플한 디자인으로 재해석하여 디자인하였다.



5

제작문화 워크숍

After Service

신은경

命, 理, 學. 하늘이 내린 목숨과 자연의 이치를 연구하는 학문인 명리학, 작가의 시선에서 명리학을 풀어내는 신은경 작가가 사주를 풀이하는 워크숍. 참여자들은 각자의 인생을 명리학의 관점으로 짚어보고 앞으로의 삶의 태도와 방향을 점검해 보는 시간이었다.

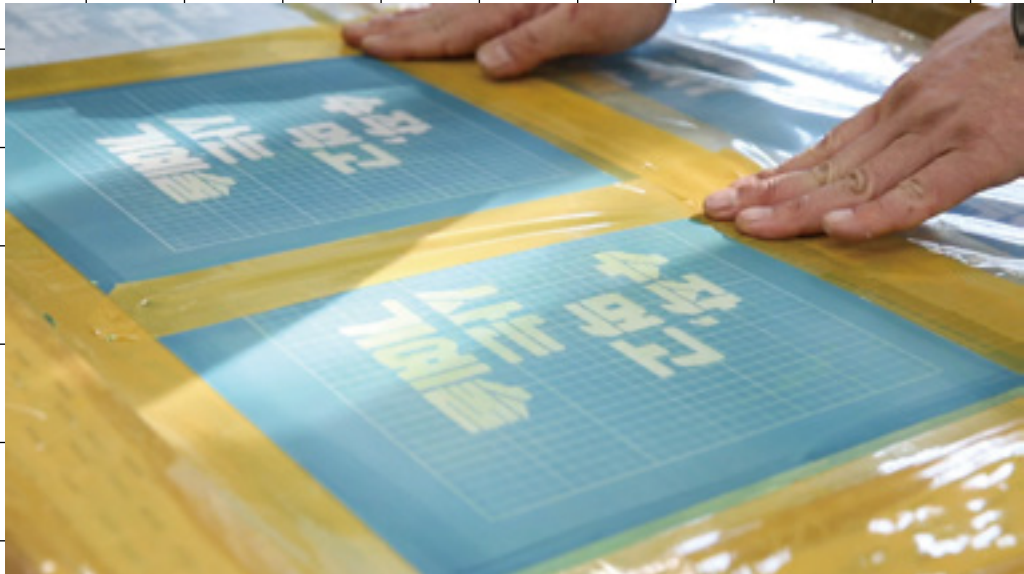
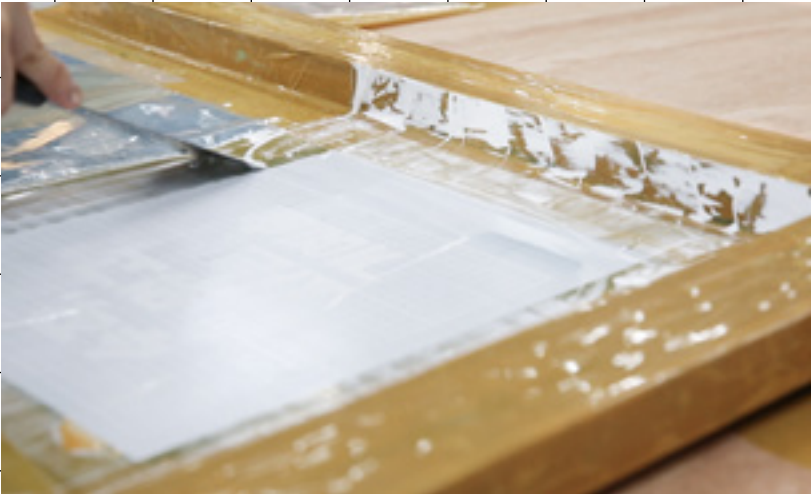
2017. 1. 14. 13:00 — 17:00



실크 프린팅 제작
퍼포밍

실크 프린팅이 찍혀 나오는 과정을 전시장에서
직접 확인할 수 있었다.

2017. 1. 15. 11:00 — 11:30



강아지 수제 쿠키 만들기

복슬강아지

'복슬강아지'가 우리 집 강아지와 고양이를 위한 쿠키 만들기 레시피를 공개한다. 사랑이 담긴 쿠키를 직접 만들어 보는 워크숍. 반려동물에게 해로운 재료는 모두 빼고 건강한 재료만을 사용해 만든 쿠키는 현장에서 바로 오븐에 구워져 포장되었다.

2017. 1. 15. 12:00 — 13:00



위빙 투게더 —
베틀기로 코스터 만들기

정은실
직조생활

“천천히 조금 느리게 시간이 걸리더라도 풍요로운 마음과
정성스러운 손길로 만든 물건의 가치를 느껴보세요.”

실과 천을 매개로 다양한 작업을 하는 정은실 작가와 함께
베틀기를 활용하여 직조 체험도 하고 작은 컵 받침을
만들어 보는 워크숍. 베틀기를 사용하는 법을 하나하나
배우고 낱실과 씨실을 손끝으로 만져보았다. 모두의
직조가 끝난 후에는 완성된 천을 곁여 각자의 작업을
가져갈 수 있었다.

2017. 1. 15. 14:00 — 16:00



쌩쌩유 —
당신만의 쌩쌩 만들기

U.N.

주변에서 고장, 지나간 유행 등의 이유로 버려지는 여행용 트렁크를 이용해 ‘쌩쌩’이라 불리던 킥보드 형태의 탈것을 만드는 워크숍. 참여자들은 2인 1조로 각자가 원하는 디자인을 그려보고 U.N.의 도움을 받아 이를 실제로 구현해낸다. 완성된 쌩쌩을 직접 타보며 내 손으로 만드는 즐거움을 느낄 수 있었다.

2017. 1. 15. 14:00 — 17:00

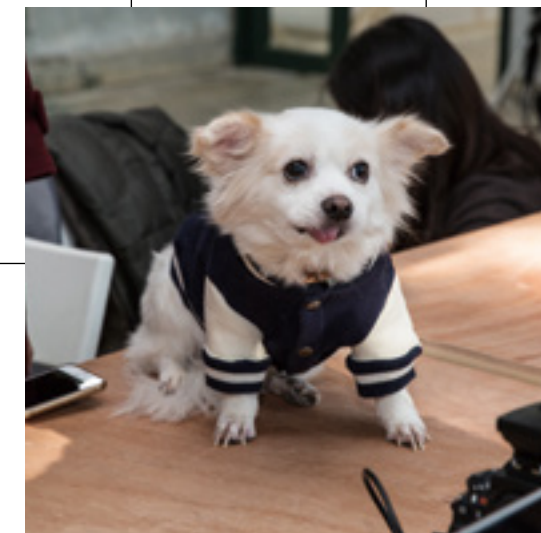


우리 개린이 '견생샷' 찍기

둥실둥실 스튜디오

둥실둥실 스튜디오의 촬영 스토리와 반려동물 사진 촬영 팁을 설명하고
즉석에서 개린이의 실루엣 사진을 찍는 워크숍. 촬영을 위해 곁에
손질하고 전시장을 찾은 강아지들은 낯선 환경에서 적응하는 과정과
반짝이는 조명에 익숙해지는 과정을 지나 사랑스러운 한 컷을 얻을 수
있었다.

2017. 1. 16. 13:00 — 15:00



침니 제트 알코올 스토브 만들기

공도창공 수동

알코올 스토브의 원리에 대해서 배우고 다양한 스토브의 종류를 알아본다. 캔을 재활용하여 직접 침니 제트 알코올 스토브를 제작하고 연소 시연을 하는 워크숍. 제작과정이 무척 까다로워 여러 번의 실패를 거친 후에 완성작이 나올 수 있었다.

2017. 1. 16. 15:00 — 18:00

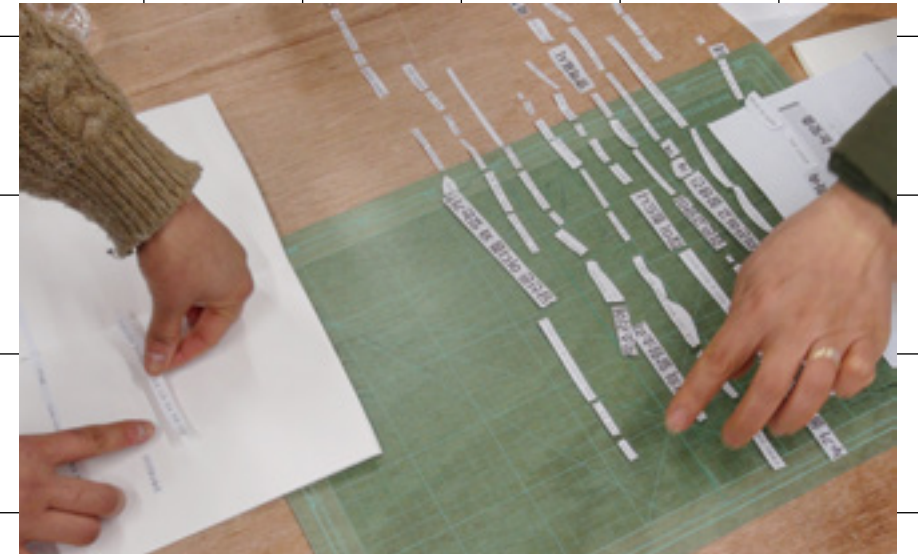


걷기-술 —
걷기 그리고 글쓰기

신기-술소

걷기-술은 '걷기'라고 하는 일상적 행위를 통해 개인의 기록을 공동의 기록으로 탈바꿈해보는 글쓰기 워크숍. 각자 걸으면서 떠오르는 것들을 자유롭게 글로 옮기고 서로의 글을 모아 재결합한다. 재결합한 글은 말도 안 되면서 말이 되는 문장들로 이루어져 있다.

2017. 1. 17. 11:00 — 13:00

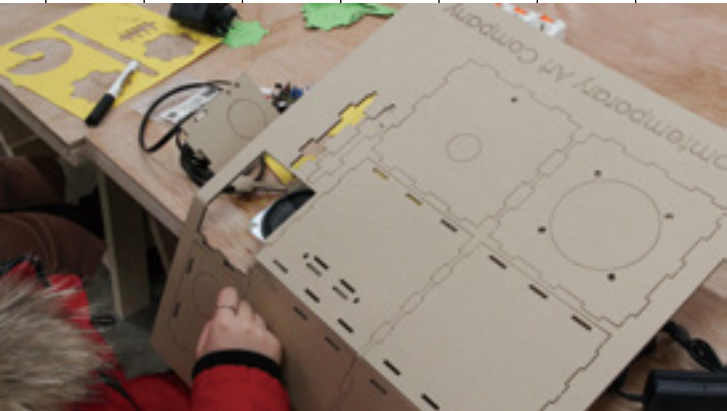


종이로 만드는 스피커

CAC

컨템포러리 아트 컴퍼니 CAC와 함께 간단한 스피커 종이유닛 제작을 통하여 스피커의 원리를 이해하고, 기성 스피커 유닛과 골판지를 이용하여 스테레오 스피커를 만들어 보는 워크숍. 참여자들은 종이를 이용해도 좋은 음감의 스피커를 만들 수 있음을 확인하였고 각자가 만든 스피커를 가져갔다.

2017. 1. 17. 13:00 — 15:00



다빈치 따라잡기

김성식

라이트형제보다 먼저 하늘을 나는 비행기를 생각해 낸 천재 과학자, 레오나르도 다빈치의 생각을 따라 비행기를 만들어 보는 시간을 준비했다. 현재 학교에서 아이들을 가르치고 계시는 김성식 선생님과 함께 하는 비행공부. 비행기 작동의 기본 원리가 되는 항공역학을 익혀 그 자리에서 새 모양 비행기를 만들고 전시장에서 자신이 만든 비행기를 직접 날려볼 수 있었다.

2017. 1. 17. 16:00 — 18:00



Tea a drink with Jam & Bread — ‘잉여 X 관계’ 옛보기

생활적정랩 빼꼼

서둔동 상탈로에 있는 가게들의 3가지 잉여물을 공유하고 재료의 잉여성에 대한 이야기를 나눈 후 모두가 만든 음식을 나누어 먹는 워크숍. 제작한 상품을 직접 판매하게 된다면 가격은 어느 정도가 적당한지 논의하고, 현대의 식탁으로 모여 모두가 만든 음식을 나누어 먹는다. 음식을 만드는 과정부터 나누어 먹는 것까지를 함께해 잉여물에 대한 새로운 감각을 익힐 수 있었다.

2017. 1. 18. 11:00 — 12:30

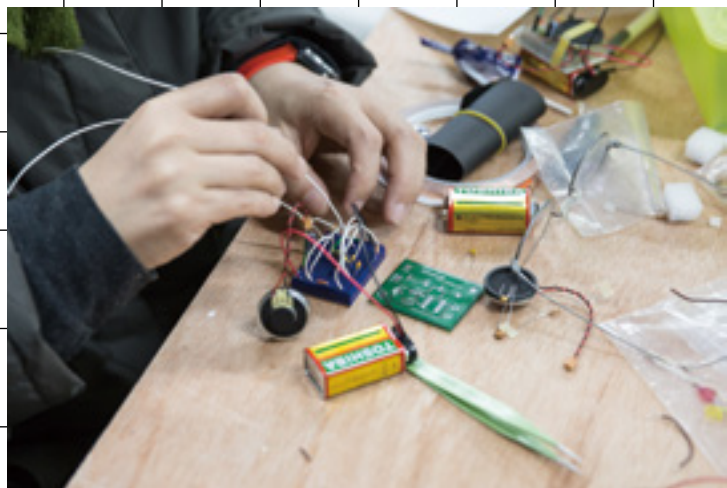
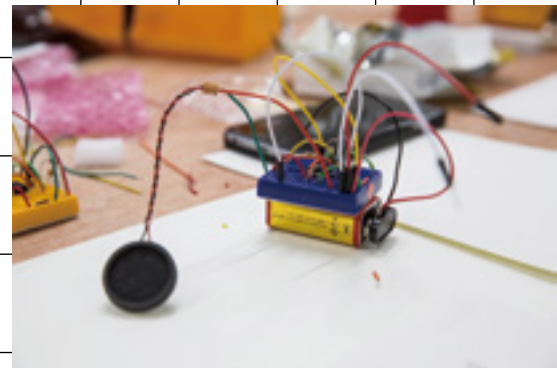


소리로잉 —
소리로잉을 위한
전자장치 제작

언메이크 랩

소리로잉을 위한 간단한 전자장치를 만들고 시각이 아닌 청각과 촉각을 매개로 하는 드로잉을 실험하는 워크숍. 전자회로가 생소한 대부분의 참여자가 회로 만들기에 고전했지만, 끊임없는 실패와 실험을 통해 회로를 구성하는 여러 가지 부품들을 알아가고, 그 구성 원리를 이해할 수 있었다. 직접 만든 전자회로를 이용해 소리로잉을 체험해 볼 수 있었다.

2017. 1. 18. 14:00 — 17:00



출장 작곡가 김동현과 함께 쉽고 재미있는 즉흥연주를
통해서 간단한 후크 멜로디를 만들어 녹음하고
MP3 파일로 소장할 수 있는 워크숍. 참여자들이
만들어낸 가사와 멜로디를 김동현 작곡가의 도움으로
하나의 곡으로 만들어 보았다. 작곡에 필요한 다양한
장비들을 다뤄보고 직접 곡을 녹음해보며 음악을 만드는
과정을 체험할 수 있었다.

2017. 1. 19. 11:00 / 12:00



수작, 먹고 사는 기예술 — 포럼

삶을 살아가는 기술과 태도로서의 제작문화



일시: 2017년 1월 19일(목) 15시
장소: 경기청년문화창작소 상상공작실

사회: 안태호(문화평론가)
발제 1: 이광석(서울과학기술대 교수), 사회적 기술로써의 제작문화
발제 2: 이영준(계원예술대 교수), 기계 비평적 관점에서의 제작문화
발제 3: 홍성재(OOO간 대표), 삶을 살아가는 태도로서의 기술 그리고 OOO간 사례

문화적 생산기술을 토대로 삶에 변화를 주는 제작문화운동(Maker Movement)은 그간 받아왔던 높은 관심에 비해 아직까지 그 실천이 소극적이다. 때문에 이 간극을 메우기 위한 다양한 의견과 담론들이 계속해서 제기되어야 한다는 데에는 대부분 동의한다. «수작, 먹고 사는 기예술» 展에서는 제작문화에 기반을 둔 활동들이 자본에 귀속될 가능성 혹은 시장구조로 재전유 되려는 관성을 의심해보고, 제작문화가 사회의 공동자산이 됨으로써 일으킬 사회적 변화를 감지해보는 등의 질문을 포럼을 통해 확장해보고자 했다.

포럼에서는 자본주의적 생산방식이 정점을 찍는 작금의 상황에서 적정기술과 손기술, 메이커스 운동과 같은 제작문화가 주목받는 이유는 무엇인가? 개인의 삶을 주도적으로 변화시키는 제작문화는 사회적 관점에서 어떻게 읽힐 수 있는가? 오픈소스로서의 제작문화는 공동체의 가치 지향으로 여겨질 수 있는가? 등 삶을 살아가는 기술과 태도로서의 제작문화에 관한 이야기를 나눠보았다.



메이커(손제작) 문화와 사회적 기술 감각의 회복 Ver. 2.1

빅데이터, 가상·증강현실, 인공지능, 사물인터넷, 포스트휴먼, 나노테크놀로지 등 오늘날 자본주의 사회는 기술의 상찬으로 신들렸다. 인간의 역사 그 어느 시절에도 이만큼의 기술 혁명의 쓰나미는 존재하지 않았다. 이들 신종 기술의 논리는 인간 삶에 깊숙이 들러붙어 새로운 사회의 가치 값을 구성한다. 동시대 현실은 그렇게 동시다발적으로 연쇄 반응하면서 폭발하는 신종 기술 혁명들의 앙상블에 의해 규정된다. 과거 인간의 기술은 삶을 구성하는 여럿 가운데 하나였다. 허나 이제는 이 기술들이 인간 삶의 모든 곳에 스며들고 전체 삶을 규정한다. 아이러니하게도 인간을 위한 기술이 차고 넘칠수록 우리 인간의 미래에 대한 불안감은 더욱더 커진다. 왜 그럴까? 이의 가장 큰 이유는 가면 갈수록 인간 자신이 기술에 대한 통제 능력이 퇴화한다는 사실에 있다. 오늘날 기술의 미래와 진화 방향은 갈수록 우리와 같은 평범한 인간들의 삶과 멀어져 간다. 대신에 이를 소비하는 인간의 손끝과 말초신경의 감각만이 발달해간다. 현대인들은 기계를 쓰는 데 능숙할지 몰라도 뭐 하나 제대로 다루는 데 서툴다. 진정 무엇을 제대로 다룬다는 것은 그 기계와 기술이 지닌 고유의 설계를 파악하고 그 최적의 쓰임새를 잘 알고 있을 때 쓰는 말이다. 오늘을 사는 현대인들은 과연 그러한가? 자본주의 사회를 살아가는 현대인 대부분은 신흥 기계의 고삐를 짊

이광석(서울과학기술대 교수)

움켜쥐고 있으나 이를 어찌 부릴지 어떤 원리에 의해 작동하는지 전혀 모르는 신생아와 같은 처지다. 그러니 기술의 미래를 보는 눈도 사라져 근시안으로 바뀔 수밖에 없다. 차고 넘치는 기술들은 미래에 대한 투명성을 증대하기보단 우리 자신도 어찌하지 못하는 저 멀리 어두컴컴한 ‘암흑 상자’(Black Box)로 남은 밀봉된 미래로 인도한다.

‘비판적’ 메이커 문화의 부상

메이커(Maker) 혹은 손 제작(수작) 문화는 바로 암흑 상자 같은 기계와 기술에 대한 현대인의 무더진 몸을 일깨워 잃어버린 문명의 감각을 회복하는 행위이다. 이미 메이커 문화는 오래전부터 손 제작, 적정기술, 뜨개 행동주의, 적정기술, 오픈소스(FOSS) 운동, DIY(자가제작) 문화, 해커 행동주의(Hacktivism), 전술 미디어(Tactical Media), 크리티칼 메이킹 등의 용어로 등장해, 자본주의 사회 내 소비 능력보단 생산하는 손 감각의 쇠퇴에 대한 문명 회복의 문제의식을 지역과 시민 공동체의 화두로 삼아왔다. 반면 이제까지 자본주의 공장이나 수공업 공정에서 기계를 만지는 숙련공은 자신이 속한 조직에서 뛰어난 장인과 같은 존재였지만, 이들 공장에서의 기계적 수행성은 이와 같은 자유로운 감각을 찾는

행위라기보다는 이윤 수취의 공정에 몸을 맡기는, 특정 몸 감각의 종속화 과정으로 봐야 한다. 자본주의 기계 노동과 달리 문명 감각 생산의 흐름은 이렇게 자본주의 생산(시스템) 내 직업적 독점화나 전문화 대신에, 사물의 전체 설계를 읽는 눈을 밝히고, 시장의 종속적 주체가 아니라 생산과 소비의 자발적 주체로 참여하고 협업할 수 있는 개방적 메이커 문화를 독려한다. 메이커 문화 속에서 무엇인가 만드는 행위에는 특징의 손재주나 대대로 내려오는 지식 전수 장인의 비법이나 기술 전문가적 능력보다는 기술 제작의 보편적이고 평등한 문화가 중요하다. 다시 말해 메이커 문화는 누구나 손쉽게 적은 비용으로 소비형 기술에 접근할 수 있고 짧은 시간에 오픈소스형 매뉴얼과 가이드를 통해 그 원리를 익히고 자신만의 창작물을 만들어낼 수 있는 개방의 조건에서 뿌리내린다. 오늘날 메이커 문화는 목공, 뜨개질, 수제 화로와 아궁이, 가구 제작 등 로우테크나 핸드메이드 제작문화에서부터 아두이노, 3D 프린터, 소프트웨어 등을 활용하는 하이테크 창·제작 행위를 모두 아우른다. 메이커 문화를 굳이 청년 세대의 하이테크 기술놀이로 국한할 필요가 없는 이유이다. 역사적으로는, 산업주의 초창기 뜨개 운동, 수공업 제작이나 목공 운동, 자가제작, 적정기술 운동, 자유 그리고 오픈소스 기반 소프트웨어 운동, 해커 행동주의에 이르기까지 그 계열 체가 다양하다. 이는 메이커문화를 최근의 특정 첨단기술의 부상과의 연계에서만 파악하는 편견을 버리게끔 한다.

누군가 기술의 암흑 상자에 손을 내밀어 이리저리 휘휘 손을 뻗어보고 어두운 곳 몽글몽글하게 잡히는 기계의 질감을 느끼는 행위는 처음에는 공포심을 주지만 곧 그것이 무엇인지 알게 되면서 기계 설계에 대한 흥미진진한 탐구 행위로 바뀐다. 시작은 어렵지만, 손끝에 닿는 기술의 질감을 익히다 보면 그것의 설계와 원리에 대한 관심과 이해에 맞닿아 간다. 오늘날 손과 몸의 자극을 통한 기계와 기술 설계의 자연스러운 체득은 잃어버렸던 내 몸의 사회적 감각을 점차 회복하는 과정에 다름없다. 하지만, 우리는 현존하는 자본주의 기술 질서가 끊임없이 인간의 사회적 감각을 후퇴시켜 왔던 것을 잘 알고 있다. 자본주의 사회에서 강제되는 신체 감각의 수동성은 소비하는 주체의 탄생과 맞물려 있다. 소비 감각의 확장과 더불어, 상품 설계의 폐쇄성은 저작권 등 법률 규제와 잠금 기술에 의해 코드화되어 강화되는 추세다. 기술적 우회와 열어보기가 법적으로 기술적으로 불가능한 현실 속에서 현대인의 몸 감각은 점차 쇠퇴할 수밖에 없다. 우린 법적으로 이미 스마트폰을 열어볼 권리도 없지만 설사 의도적으로 열어보더라도 이를 어찌하거나 고쳐 쓸 능력 또한 없다.

청계천 세운상가에서 산 진공관 라디오 키트를 납땜하며 그 기관의 원리를 익히던 필자의 학창 시절을 떠올리면 오늘날 느끼는 기계 앞의 무기력증은 가히 격세지감이다. 이 가운데 무엇인가를 만들고 그것의 디자인과 설계를 파악한다는 것에는, 특징의 기술을 고쳐서 다시 쓰고자 하는, 수리, 중창, 재설계(리엔지니어링)라는 변형이나 재구성의 가능성을 전제한다.

결국, 어떤 기계의 구조를 파악하고 이를 다시 만들고 고쳐 쓰는 것은, 자본주의가 강제하는 몸 감각의 퇴화를 유보하는 행위다. 이 점에서 메이커 문화는 현실의 질서에 저항적이다. 혹자는 그래서 이를 ‘손 제작 행동주의(Maktivism)’란 말로 표현하기도 한다. 이와 같은 손 제작(수작) 행위는 메이커 문화를 지탱하는 기본이자 기술 대안의 경로를 고민하는 이들에게 필수 조건이라 할 수 있다. 제작 문화는 그래서 현실 자본주의 기술 구조에 ‘비판적’이고 정치적일 수밖에 없다. 대중 스스로가 자본화된 기술 체제에 의해 죽어가는 제작과 수리 문화의 감각을 되찾아 우리가 모두 인류 문명의 제작자가 되는 것에 관심을 두는 까닭이다.

새로운 문명 감각의 확장?

우리는 메이커 문화에서 자본주의 기업들의 사유화된 질서에 대항한 독립적인 생산자 커뮤니티에 대한 흐름을 발견할 수 있다. 아직은 국내에서 정후로 머물고 있지만, 엔지니어, 문화활동가, 적정기술자, 창작자, 디자이너 등이 함께하는 ‘비판적’ 제작 문화에서 우리는 기술 과잉의 시대에 자본주의 기계 발달의 진행 방향과는 다른, 그들의 손과 몸으로 도발하려는 새로운 대항 기술의 새로운 흐름을 살필 수 있다. 문제는 국가와 자본이 메이커문화에 열광하는 시점이다. 메이커 문화의 많은 성과물이 시간이 갈수록 인간 창의적 사고와 의식을 갇밥으로 삼는 약탈적인 시장 질서의 아이디어 뱅크로 흡수될 위험성이다. 마치 기업 주최로 열리는 대학생 아이디어 공모에 수많은 무급의 열정 시간이 자연스레 흡수되듯, 시장 지배적 기업들은 내부적으로 고갈된 아이디어 자원을 주로 외부에 널리 존재하는 마이크로 제작자들의 창작 활동으로부터 대거 포획하는데 의존하려 한다. 즉 대중의 아이디어나 새로운 기술 결과물 등 메이커 문화의 창발성을 흡수해 사적으로 전유하려는 기업 욕망이 꿈틀거린다. 여기에 더 큰 문제는 중앙 정부와 지자체 등 공공 기관들은 신흥 메이커 문화에서 신종 먹거리 산업 창출 이상의 것에 도통 관심이 없다는 점이다. 메이커 문화가 지닌 기술의 사회적·문화적 가치의 독려와 확산은 기술 정책과 행정에서 늘 뒷순위다. 자본주의적 시장논리나 개별화된 DIY 취향으로 협소하게

논의되는 정의법과 포획의 논리를 넘어서도록 추동하는 능동적 개입이 필요하다.

다음으로 미래 노동의 문제와 관련해, 메이커에서 실업률 감소의 대안 가능성을 찾는 이들이 많다. 제4차산업 혁명의 중요한 기술로 언급되는 인공지능이 급속히 ‘노동의 종말’을 낳는 원인 제공자이기도 하지만, 공유경제나 메이커(Maker) 운동 등 새롭게 부상하는 다른 기술 변수가 기술 고용을 다른 방식으로 촉진하기도 한다고 보는 것이다. 4차산업 혁명이 정보, 생명과 지능 영역에서의 동시다발적 기술 혁명의 출현임을 고려하면, 이들 새로운 기술 변수가 자가형 수공업적 제작 문화와 자기 고용 형태의 노동과 일자리 형성에 미치는 영향이 적지 않을 것이다. 다시 말해, 일부에서 기술 실업을 만들기도 하지만, 많은 부분은 새로운 산업 영역을 형성하면서 하이테크형 수공업으로 먹고사는 자영업자를 양산할 공산이 크다. 이와 비슷하게 보자면, 플랫폼 비정규직 노동경제로 불리는 최근의 ‘긱’(gig) 경제에서 플랫폼 노동을 제공할 수많은 불안정 프리랜서들의 숫자 또한 ‘노동의 종말’을 상쇄할 여러 비정규 일자리를 만들어낼 것이다. 4차산업 혁명에서 이들은, 마치 우버의 프리랜서 운전자나 아마존닷컴의 무수한 ‘클라우드 노동자’(Crowd Worker)라 불리는 이들만큼이나 많은 익명의 고용 없는 노동자층을 형성할 확률이 높다. 메이커 운동의 자가 고용직업군이나 플랫폼 경제의 거의 모든 잠재적 프리랜서나 클라우드 노동자들은, 사실상 현재의 일자리 부족 예측과는 달리 새로운 형태의 광대한 규모의 ‘비정규’직 노동의 확산과 고착을 불러올 수 있다. 이는 인공지능 자동화에 따른 일자리 소멸과 달리, 새로운 일자리가 폭넓게 부상하되 인류 대다수에게 매우 척박하고 불안정한 비정규 고용 시장이 보편화할 것임을 시사한다. 결국, 이런 미래 시나리오의 가정에서 보자면, 비정규직 노동자와 자가 수공업자의 사활은 그들의 노동을 자기화할 수 있는 독자적이고 대안적 생산–유통–소비 플랫폼과 연합의 구성에 달려 있다.

우리는 다른 나라에 비해서도 사회 혁신과 변화를 위해 새로운 기술혁신 논의에 더욱 매달리는 강박감이 존재한다. 이와 같은 경향은 메이커 운동을 수행하는 주체들도 다르지 않다. 많은 부분 이에 감염된 측면이 존재한다. 기술혁신에 대한 과도한 집착은 국내 사회 현실의 제도 민주주의 후진성이나 모순적 구조에서 비롯된 경향이 크다. 크게 뒤쳐진 사회문화적 현실을 끌어올리는데 기술의 환상이 줄곧 우릴 유혹해왔다. 과도한 기술혁신론이 문제인 것은 시장 생태계 내 새로운 형태의 첨단기술이나 서비스 부상을 구습의 타파와 새로운 비전적 가치로 보는 기술주의적 신화에서 비롯한다. 즉

기술(주의)혁신론을 곧장 사회혁신론으로 등치 시키는 오류를 저지르는 경향이 크다. 기술혁신론자에게 특정의 기술적 플랫폼은 마치 정치 체제나 시민사회의 조직과도 같아서 금방이라도 사회혁신을 불러올 것 같은 착각을 불러일으킨다. 이와 같은 오류는 기술혁신론자들이 디지털 혁신의 코드(자유주의적 디지털리즘)만을 강조하면서 이를 통해 정치/사회 민주화 혹은 사회혁신을 바로 이룰 수 있다는 주장으로 이어지곤 한다. 메이커 문화의 일부 경향 또한 이에 좌우되면서, 국내 사회 현실 속 적절한 대안적 기술경제 유형이나 사회 형성론이란 실천 과정을 무시하는 오류를 보인다.

기술혁신론의 과장된 신화는 수공업운동이나 적정기술 등 로우테크 제작 문화보다 하이테크 제작문화의 경우에 곧잘 발견된다. 이들 로우–하이 제작문화 간에 의식적 교류나 교감이 크게 부재하다는 점도 특징적이다. 더불어 주로 청년층이 하이테크 제작문화에 쏠리는 현상이 좀 더 자주 관찰된다. 제작문화의 장점은 사실상 사회적으로 강요되는 하이테크 중심 논의를 벗어날 수 있는 기회와 상상력을 우리에게 부여한다는 점일 것이다. 메이커 문화는 과연 이 사회에서 아직도 하이테크를 통한 발전주의 논리를 계속 끌고 가야 하는가를 되물어 수 있는 새로운 철학적 가치를 부여한다. 과도한 하이테크 과학기술의 선점과 추격에서 벗어나 시민의 삶에 필요한 적정기술이나 시민사회의 가치가 반영된 기술 도입과 운영의 묘가 필요하다고 주장하기 때문이다. 이 점에서 장차 국내 현실에서 보편화된 하이테크 중심주의를 벗어나 로컬 생태계에 필요한 비용절감형 로우–하이테크 융합형 과학기술의 응용과 시민기술이 적극적으로 도입될 필요가 있다. 이는 결국 메이커 위상과 범위의 탄력적인 확장 속에서 ‘제작문화’를 정초하는 일이기도 하다.

이후 갈림길들

메이커 문화의 향후 난관은, 특허권, 저작권, 상표권 등 지식 재산화되어 있는 난공불락의 자본주의 질서 속 생존 가능성이다. 대부분이 지식재산권으로 시장화하는 현실에서, 일반 아마추어가 무언가 새로운 제작을 하는데 합법과 비합법의 경계에 설 수밖에 없는 어려움이 크게 존재한다. 이에 궁극적으로는 커뮤니티와 개인들 사이에 상호부조와 공유의 형태로 활용할 수 있는 시민들 ‘공통의’(Common) 유무형 기술 자산을 그들 자신이 독립적으로 안전하게 축적해야 한다. 메이커 문화의 활성화는 바로 이와 같은 공통의 기술과 기예의 독립적 시민 자산의 기획 없이는 불가능하다. 즉 메이커 문화를 공감하는 이들이 이제까지 일궈왔던 기술의 하드웨어와 소프트웨어의 시민 자산 목록 리스트를 누적해 기록하고 이를 공유해 대중들이

손쉽게 창·제작에 관여하도록 하는 일이 급선무다. 이들 공통의 기술 자산 목록은 ‘사회적’ 특허 방식이나 공용 라이선스 모델을 도입해 외부의 대기업 탐욕으로부터 보호하고, 이 공통의 자산을 통해 마이크로 제작자들은 각자의 시장 경제 행위를 협업해 도모할 수 있는 재생산의 근거지로 삼아야 한다.

메이커 문화를 공유하는 이들은, 서로 다른 소규모 마이크로 제작자들이 활동하면서 그들 스스로 가치 있는 물건이나 창작물을 시장 효율적인 방식으로 생산하고 소비하는 것을 넘어서서, 좀 더 지역 커뮤니티에 적절하게 필요한 물건을 최적의 조건으로 저렴한 비용으로 만들어 공급할 수 있는 생산과 소비의 풀뿌리 민주화된 질서를 내다본다. 이 점에서 부상하는 메이커문화는 이제까지 경제 성장과 사적인 부의 축적보다는 지역 커뮤니티나 사회의 부나 증여를 확대하는 쪽에 더욱더 가치를 두는 쪽으로 의식 전환을 불러일으킬 것이다. 조타수 없이 마구 어디론가 달려가는 기술 미래의 불투명한 조건에서, 메이커 문화는 우리 주변의 기술들에 대해 인간 스스로 다스릴 수 있는 최소한의 안전장치가 될 것이다. 평범한 우리가 기술에 성찰적으로 개입하고 기술에 대한 감수성 회복을 요청하고 더 나아가 기존 기술지상주의적 패러다임의 수정까지도 요구한다면, 지배적 기술의 논리를 바꾸는 것도 그리 어려운 일만은 아니다. 더 나아가 그 자신의 생존을 위해서도, 자가 생산과 소비의 방식을 넘어 생산의 지속가능성을 담보하고 주류 시장과의 경쟁에서 생존하기 위해서는 커뮤니티 내부 자력의 유통 플랫폼과 소비의 대안적 구성과 안착이 필요하다. 하지만, 말처럼 쉽지 않다. 플랫폼은 이를 이용할 이들이 존재해야 하고 자본주의 경쟁 구도에 노출되어 있다. 그 속에서 지속가능성의 힘을 키우려면, 공통재의 룰을 새롭게 실험하는 도전이 필요하다.

메이커 문화는 사회적으로 지배적 기술 권력이 강요하는 블랙박스의 암흑 논리를 벗어나 기술 대상을 뜯어보고 요리조리 살피 우리의 성찰적 설계를 하는 행위, 즉 ‘역설계(Reverse Engineering)’의 지혜와 맞물린다. 역설계는 자본주의의 줄 그어진 상업 기술과 기계의 설계 방식을, 주체의 의도에 맞게 뜯어내어 완전히 새롭게 재설계하는 행위를 지칭한다. 이와 같은 역설계의 현대적 장인 감각을 키우는 일은 향후 인간의 생존과 연결된 다른 기술의 생성적 지혜를 키우는데 필수적이다. 역설계는 오직 소비만을 강요하는 자본주의 시장 상품 논리를 우회해 우리 스스로 만들고 고치고 쓰는 문화를 추동한다는 점에서 급진적이다. 향후 제작의 기예–예술적 상상력–사회적 개입의 삼박자가 중요한 근거다. 다시 말해 커뮤니티에 근거한 새로운 형태의 생활창작 확장,그리고 이의

재생산 터전의 구축이 중요하다. 예술적 창작을 통해 제작의 역설계적 상상력과 현실 비판적 능력을 계속해 실험하는 것이 중요하다. 마지막으로 기술로 매개된 비자본주의적 실천에서 메이커 문화의 미래 역할을 찾아야 한다.

동시대 기술 과잉의 파고 앞에서, 메이커 문화는 탈성장(De-growth), 회복력(Resilience) 등 느리더라도 공존과 공동의 호혜적 가치를 보장하는 ‘사회적’ 기술의 패러다임이 유효함을 실제로 증명한다. 메이커 문화는 바로 지배적 기술의 대안적 프레임을 짜는 일이자 기술주의로 자행되는 다양한 기술착취와 주조된 기술 물신을 막는 궁극의 길이다. 과학기술의 성장주의와 발전론이나 시장 가치화는 중국에는 인류를 기술 통제 불능이란 파국의 길로 이끌 공산이 크다. 그래서, 기존 과학기술의 성장, 발전, 승자독식 개념을 메이커 문화 등 공동체적 공생의 기술 프레임을 가지고 재규정하는 노력이 필요하다. 부상하는 메이커 문화에서 대중과 그리 인연 없는 기술 경제성장의 동력을 찾으려 헤매기보다는 우리가 모두 이제라도 조금 느리더라도 주어진 환경에 맞춰 움직이는 기계와 기술의 구상을 찾는 ‘기술–몸의 앙상블’이란 문명의 지혜를 찾아야 하지 않을까?

나의 제작자 경력



중학교 때 제트 엔진을 만들어 보겠다고 설계도와 재료를 구하러 다녔다. 결국, 철이 들면서 내가 왜 제트 엔진을 만들 수 없는지 깨닫게 되었다. 아직 국가도 만들지 못하는 제트 엔진을 1970년대의 중학생이 만들겠다는 것은 엄청난 난센스였다. (사실 당시에도 알았으나 알았다는 사실을 스스로 인정하지 않았었다) 전 세계에서 제트 엔진을 만드는 나라는 미국, 영국, 독일, 스페인, 러시아밖에 없다. 미국에서는 모형비행기용 제트 엔진도 많이 쓰이고 있다.

결국, 제트 엔진에 대한 욕망은 기이하게 변질해 성냥 황을 잔뜩 까 모아서 알루미늄 포일로 된 비행체(사실은 로켓 모양의 원통)에 분필을 갈아서 만든 노즐을 달고 불을 붙여 얼마간 추진하는 데 성공했다. 그러나 비행은 하지 못했다. 이 무렵 친구들은 성냥 황을 모아서 알루미늄 포일로 싸서 알코올버너로 가열하여 폭발시키는 상당히 과격한 실험을 했었다. 우산 파이프에 쇠 구슬을 넣고 이걸로 폭발시키면 쇠 구슬이 날아가 나무판에 구멍을 낼 수 있는 인마살상용 무기가 된다.

처음부터 설계도를 그리고 재료를 구하는 방식으로 제트 엔진 만드는 것은 너무나 힘들어 인스턴트식을 취했다. 즉 시중에 나와 있는 플라스틱 모형 키트를 사서 온갖 비행기, 탱크의 모형들을 만들었다. 그중 일부는 작동했다. 그것들의 기어박스를 만지작거리면서 기어의 톱니바퀴 비에 따라 회전수와 회전력(토크)이 반비례하는 관계에 있음을 감각적으로 배웠다. 배터리를 하나 연결할 때와 두 개 연결할 때의 힘과 속도의 차이를 통해 전압과 전력의 관계에 대해 감각적으로 익혔다. 그리고 직렬과 병렬의 차이에 대해서도 감각적으로 익혔다.

전자공학을 하시는 아버지의 영향으로 각종 전자회로를 꾸몄다. 세운상가에서 트랜지스터, 다이오드, 저항, 콘덴서 등의 소자들을 사서 라디오, 무전기 등을 만들었다. 빛을 받으면 전기저항치가 변하게 되는 황화카드뮴(CdS)을 사서 아침에 해가 뜨면 경보가 울리는 장치를 만들었다. 튜너도 없이 오로지 한가지 주파수만 수신할 수 있는 트랜지스터라디오를 만들어서 처음 미미한 전파를 수신하여 간신히 소리가 들렸을 때의 환희를 느끼다가 다시 소리가 안 들릴 때의 좌절도 맛보았다.



경기도 문화재생 쇼케이스수작, 먹고 사는 기예술

이영준(계원예술대 교수)



이때 주로 ‘학생과학’에 난 회로도를 보고 많이 만들었는데 저작권법이 발효되기 전인 1970년대 잡지의 콘텐츠는 대부분 일본 잡지를 그대로 베낀 것이다. 그때 회로도와 개념도들은 손으로 그린 것인데도 예뻐서 그림 자체에 매료되어 한참을 들여다보기도 했다. 그리고 ‘학생과학’을 통해 이미 1970년대 초에 LED, 스마트 폭탄, 생태학, 환경오염 등의 개념을 접했다.

가끔은 한국 사람들이 그린 회로도가 실리는 경우도 있었는데 일본 잡지에서 베낀 것에 비해 그림이 너무나 치졸하고 생경해서 ‘나라가 못 살면 그림도 못 그리나’하는 자괴감에 빠졌었다. 이후 많은 가전제품의 매뉴얼에 실린 개념도나 부품도가 여전히 치졸한 것을 보고 우리는 그림을 못 그리는 저주받은 민족인가 하는 생각도 했었다.

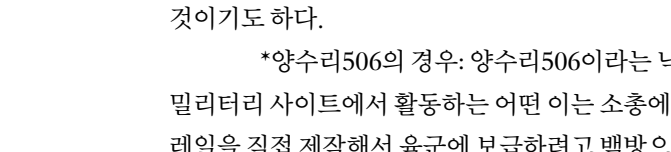
고등학교 때 제트 엔진에 대한 꿈은 완전히 사라지고 피스톤 엔진을 달아 날리는 모형 비행기를 제작했다. (엔진은 일본제 ENYA 19). 타고 난 끈기 부족으로 유선 조종의 이 비행기는 그리 오래 날지는 못했다. 이때도 많은 플라스틱 모형들을 만들었다. 이 모형들은 대학원 때 하이데거의 <예술작품의 근원>을 읽고는 거기서 그가 근원을 추구하는 진정한 존재에 비해 기술을 폄하하는 것을 읽고 그에 경도되어 몽땅 파괴해 버렸다. 나중에 하이데거가 기술을 폄하하지만은 않았다는 사실을 알고 뒤늦게 무릎을 쳤다. 어쨌든 끔찍한 살인 무기인 군사 무기들이 왜 매력적일까 하는 의문은 계속 품었다.

이것저것 만들어 보면서, 제작에 대한 열정은 있지만 잘 만들지 못하는 나와, 열정은 없는데 어쨌든 제품을 만들어 파는 회사 직원 중 누가 더 제작의 원조일까에 대해 고민하기도 했다. 전문가 중에도 열정을 가진 자들이 많고, 열정은 타고나는 것도 있지만 살아가는 과정에서 후천적으로 배워서 체득하는 것도 있음을 깨달았다. (공대 나와서 월급 많이 준다니까 아무 생각 없이 자동차 회사에 들어가서 다니다가 세월이 좀 흐르니 경력도 쌓이고 그럭저럭 직급도 올라가서 전문가 대우를 받는 경우를 의미한다)

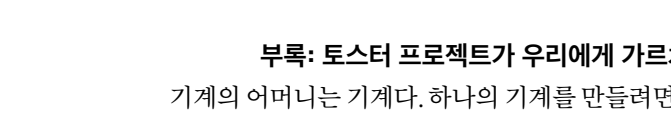
제작자로서 나의 능력은 심히 퇴화하여 가장 최근 제작한 것은 이케아에서 산 빨래건조대를 조립한 것이다. 사실 이것은 제작이 아니라 단순조립이므로 제작자의 경력에



포럼삶을 살아가는 기술과 태도로서의 제작문화



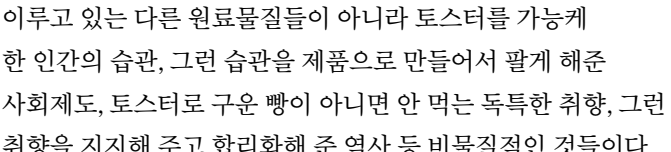
넣을 수는 없다. 그것은 또한 철저하게 고도로 산업화된 제작의 체계로부터 우리가 얼마나 소외돼 있는가를 방증하는 것이기도 하다.
*양수리506의 경우: 양수리506이라는 닉네임으로 밀리터리 사이트에서 활동하는 어떤 이는 소총에 다는 피카티니 레일을 직접 제작해서 육군에 보급하려고 백방으로 뛰어들었다. 이 장비의 사용을 육군에 제안했더니 육군은 무기개발의 절차를 친절히 알려주면서 그 절차를 밟을 것을 권했다. 그 절차는 결국 육군과 체계적으로 얽힌 사람만 밟을 수 있는 것이라는 점에서 양수리506은 그 체계로부터 철저히 배제된 사람임이 드러났다. 그것은 마치 정상적인 입시 절차를 거치지 않고 서울대학교에 들여보내 달라고 탄원서 쓰는 것과 비슷한 상황이다. 결국 자본화와 산업화의 폐쇄적이고 비밀스러운 체계화의 결과로 만들어지는 오늘날의 사물들을 일반인이 만들 수 있는가 하는 문제를 드러낸다.



부록: 토스터 프로젝트가 우리에게 가르쳐 준 것
기계의 어머니는 기계다. 하나의 기계를 만들려면 또 다른 기계가 필요하다. 나사를 박으려면 드라이버가 필요하고, 철사를 끊으려면 커터가 필요하다. 쇠를 둥글게 깎으려면 선반(Lathe)이 필요하고 평면을 깎아내려면 밀링머신이 필요하다. 드라이버나 드릴 같은 단순한 도구에서부터, 선반이나 밀링머신 같은 공작기계들이 기계들의 어머니이다. 그러면 그 어머니의 어머니는 누구일까? 선반은 또 여러 개의 둥근 부속들로 돼 있으며, 어떤 부속은 평평한 것도 있다. 밀링 머신도 마찬가지이다. 그런 것들을 깎으려면 또 다른 선반과 밀링 머신이 필요하다.

결국, 기계의 어머니는 기계와 다른 존재, 예를 들자면 원시 자연이 아니라 또 다른 기계일 뿐이다. 기계를 낳는 것은 자연의 변형이 아니라 기계가 기계를 낳는 상호참조적인 관계망이다. 기계의 근원은 기계의 타자, 즉 기계와 완전히 다른 존재인 원시 자연이 아니라 기계의 동류들이다. 즉 기계들을 A’ A” A””..... 식으로 배치했을 때 그 끝에 그 원료가 되는 산속의 돌과 나무가 있는 것이 아니라 기계라는 개념, 그 개념을 낳은 산업의 역사, 발명의 과정 같은 것들이다. 그것이 기계의 어머니이다.

혹은, 토스터의 어머니는 그것을 이루고 있는 재료물질이 아니라, 인간이 빵을 구워 먹게 된 정황, 그것도 프라이팬이나 불에 직접 구워 먹는 것이 아니라 토스터라는 기계에 구워 먹는 일종의 의식(Ritual)이 어떻게 나타나게 되었는가 하는 인류학적 사실일지도 모른다. 여기서 ‘물질은



물질이 아니다’라는, 헤겔 같은 철학자가 했을 법한 말을 떠올리게 된다. 즉 토스터라는 물질을 만든 것은 토스터를 이루고 있는 다른 원료물질들이 아니라 토스터를 가능케 한 인간의 습관, 그런 습관을 제품으로 만들어서 팔게 해준 사회제도, 토스터로 구운 빵이 아니면 안 먹는 독특한 취향, 그런 취향을 지지해 주고 합리화해 준 역사 등 비물질적인 것들이다.

강남대로에서 담배를 못 피우게 된 것이 갑자기 담배의 독성이 증가했기 때문이 아니라 이 사회가 어느 날부터 담배를 공공의 적으로 만들기 시작한 다분히 사회 심리적인 히스테리 때문인 것처럼 말이다.
따라서 자연에서 토스터를 만들겠다는 토머스 트웨이츠의 시도는 무모함과 용감함이라는 면에서는 칭찬할 만 하지만 기계에 대한 인식론적이고 존재론적인 관점에서 보면 틀렸다. 그 자신이 이 프로젝트를 일종의 지식여행이라고 밝혔듯이, 그가 토스터의 물질적 근원을 찾고 싶었으면 철을 자연에서 만들기 위해 산에 가서 철광석을 찾아다가 스스로 제련할 것이 아니라 토스터라는 기계를 만들어낸 문명의 패러다임에 대해 연구했어야 한다. 즉 그는 철광석을 캐러 산으로 갈 것이 아니라 도서관에 가서 산업의 역사를 공부했어야 했고, 왜 빵이라는 것이 나왔고 왜 이미 한 번 구워져서 만들어진 빵을 또 구워 먹는 기이한 풍습이 나왔고, 인도나 아랍에서는 빵을 다시 구워 먹는 풍습이 없는데 왜 미국이나 영국에서는 그렇게 하는지에 대해 인류학적 공부를 해야 했다. 또, 구조주의 인류학자 레비 스트로스가 원시문명에서 낯 것과 익힌 것의 차이에 대해 문명의 구조라는 관점에서 설명했듯이 낯 빵과 구운 빵의 차이에 대해 연구했어야 한다. 혹은, 그가 토스터의 물질적 근원을 찾으려 했다면 토스터 그 자체만이 아니라 토스터를 작동하게 해주는 전기의 근원, 그것도 산업적 전기의 근원을 찾아갔어야 한다. 혹은 제빵산업의 근원으로 갔어야 한다. 토스터는 빵과 열과 취향의 결합체이기 때문이다. 그러나 그 근원의 저 깊은 속에 있는 것은 근원 물질이 아니라 패러다임이다.

토머스 트웨이츠가 정말로 토스터의 근원을 캐는 인식론적 실험을 하고 싶었다면 정반대의 프로젝트를 해야 했다. 즉, 토스터라는 것이 무엇인지 미리 아는 상태에서 원재료를 찾아서 헤매는 대신, 토스터가 무엇인지 모르는 인간에게 토스터를 만들 수 있는 원료들을 다 주고서 빵을 구워 먹을 수 있는 기계를 만들 수 있는지 테스트하는 것이다. 그 실험도 당연히 실패할 것이다. 왜냐면 토스터를 이루어온 역사적 과정과 패러다임이라는 요인을 빼고서는 그 인간은 토스터를 상상해낼 수 없을 것이기 때문이다.



포럼삶을 살아가는 기술과 태도로서의 제작문화

삶을 살아가는 태도로서의 기술 그리고 000간 사례 (녹취록)

메이커로서 어떻게 살아남는가를 주제로 000간 사례를 이야기하고 싶다. 메이커는 어떻게 살아남을 수 있는가? 세 가지를 제안한다. 첫째로, 기존의 문제 해결을 직관적으로 드러내야 한다. 제품만 보고도 문제 해결 방법이 드러나야 한다. 둘째로, 창작자만큼의 운영자가 있어야 한다. 창의적인 운영자가 필요하다. 셋째로, 유통 자체가 창작이다. 작가의 작품도 마찬가지다. 그것을 어떻게 팔지 고민해야 하고 그 고민 자체가 어마어마한 창작의 과정이다. 대부분의 작가가 창작에만 몰두하는 경향이 있는데 막상 많은 작품이 창고 안에 쌓여만 있는 게 현실이다. 메이커는 이런 부분을 바꿔나가야 한다고 생각한다. 메이커들이 제품의 생산부터 폐기까지 전부 담당한다면 과연 그게 생존할 수 있을 만큼 효율이 높은 것일까?

그렇지 않다. 개개인이 브랜드가 되고 각자의 브랜드를 업그레이드하고, 유통하는 등의 비용이 어마어마한 것이다. 그러므로 브랜드가 쌓이지 않는다. 메이커들은 모여야 한다. 그들이 가치관을 공유하는 플랫폼을 키워야만 가치를 키울 수 있다. 이를 위해서는 현금 순환이 빨라야 한다. 즉 매달 버텨야 한다. 그리고 이런 공간들을 지지해 줄 커뮤니티를 확보해야 한다.

000간의 주제는 ‘낭비 없는 삶’, ‘제로 디자인’이다. 000간이 생각하는 메가시티의 공통적인 문제점은 쓰레기가 넘친다는 것, 그리고 잉여 자원이 계속해서 버려진다는 것이었다. 우리가 하는 디자인에 단계를 그려보면, 초기에는 기능을 중시했지만, 다음은 감성 그 후에는 어떻게 하면

홍성재(000간 대표)

사회공헌을 할 수 있을까를 고민한다. 우리는 지금, 사회공헌을 할 수 있는 디자인을 중점적으로 하는 단계이다. 자연계에서는 어떤 생명체가 죽으면 자연 에너지, 즉 미생물로 전부 분해를 한다. 그러나 지금 인간계는 항상 잉여물이 발생한다. 기업이나 지자체에서는 이런 잉여물을 처리해주는 대가로 돈을 지급하고 있다. 이런 상황에서 어떤 디자인이 필요할지, 어떻게 하면 사회적 비용을 줄일 수 있을지를 고민했다. 좋은 디자인이라는 것은 1,000톤의 쓰레기가 있다고 가정할 때 그것을 30퍼센트로, 40퍼센트로 줄여나가는 것으로 생각한다. 대부분의 업사이클링 제품의 문제점은 쓰레기 1,000톤 중의 0.1 톤도 줄이지 못한다는 것이다. 제품이 잘 빠지면 좋은 제품이라고 생각하는데, 거기에서 더 나아가자는 것이다. 000간이 생각하는 디자인은 쓰레기 1,000톤 중에 얼마나 많은 양을 줄일 수 있을가에 초점을 맞추고 있다. 그렇게 생각하면 꼭 제품으로 생산하지 않아도 캠페인으로도 실천할 수 있다. 혹은 제품을 기획하는 단계부터 아예 다른 접근을 할 수도 있다. 예를 들어 조 단위로 제품을 생산하는 ‘이니스프리’ 화장품 회사의 경우, 뚜껑이 두 가지 재료로 만들어졌었다. 위아래가 다른 재료였던 것을 하나로 통일한다는 그 작은 고민으로도 매우 많은 쓰레기를 줄일 수 있다. 지금 이 시대에 필요한 고민은 ‘어떻게 줄여줄까’이다. 메이커들이 만든 것들을 구경하러 가보면 향초가 너무 많다. 스카프도 너무 많고 모자도 너무 많다. 일반인들이 봐도 ‘더’ 한다고 생각할 것이다. 늘리는 방식으로 제작하고 있기 때문이다. 000간에서는 원래 있던 일자리를 유지하거나 혹은 새로 일자리를 만들면서 자원이나 잉여물은 줄일 수 있을지를 같이 고민했다. 이에 대한 많은 아이디어 중 크게 세 가지 사례를 가지고 왔다.

첫 번째는 000간이 자체적으로 진행한 프로젝트이다. 000간이 처음 창신동, 즉 의류 만드는 동네에 갔을 때 그곳에서 1년에 8,000톤의 의류 쓰레기가 나온다는 것을 알게 되었다. 어떻게 그 쓰레기를 줄이면서 사회적인 가치를 추구할 수 있을까 고민하다 나온 게 ‘방석 만들기’였다. 이것에서 조금 더 발전한 것이 우의와 비슷한 재질로 만든 방석이었고, 다음에는 기계를 도입해서 6~7개 공장에서 자투리 원단을 수거해 똑같은 패턴들을 모아 쿠션을 만들었다. 또 이미 나온 것을 업사이클링 하는 방법도 있지만, 기획 단계에서 예상되는 쓰레기를 줄일 수 없을까 고민했다. 거기에 더하여 잉여를 줄이면서도 독특한 디자인을 해보자고 생각했다. 기존의 원단을 재단하면 15퍼센트에서 30퍼센트 정도의 재료는 버려지게 된다. 우리는 지속 가능한 패션에서 주로 이야기하는 ‘제로리스트’ 재단 방식을 선택했다. 이렇게 만든 제품을

패션위크에서 선보이기도 했다. 지금 팀원의 절반이 이 제품의 수출을 위해 고군분투하는 중이다. 다음은 기업과의 협업 사례이다. 카카오에서 요청이 왔다. 의미 있는 제조사업을 해보고 싶는데 손해는 보고 싶지 않다고. 핵심 문제는 어떤 상품을 만들고 싶으나 그 상품에 대한 수요 예측이 없으니 재고 비용을 측정하기가 어렵다는 것이다. 계산을 해보니 재고비용이 15퍼센트 정도 된다는 예측이 나왔다. 그래서 그 잉여를 줄이는 프로젝트를 해보기로 했다. 카카오는 이미 엄청나게 많은 유저를 가지고 있다. 그들에게 수요를 물어본다는 게 프로젝트의 큰 골자였다. 직접 이용자들에게 물어서 예측한 수요 이상이면 제작하고 그렇지 않다면 제작하지 않는 방식으로 말이다. 원하는 만큼 만든다는 간단한 방법이었다. 하지만 실제로 프로젝트를 진행하면서 느낀 것은, 수요를 예측해서 만든다는 게 이상적으로 들리지만 이견 마치 라면 3,000개를 한꺼번에 끓이는 것과 같다는 것이다. 그것도 설 새 없이, 똑같은 맛으로. 라면 3,000개를 한 번에 설 새 없이 쥐야 하고 또 사람들은 기다려야 한다. 제품 하나가 나오면 일주일 넘게 편당이 이루어지고 편당이 성사되면 제작이 들어가기 때문에 2주에서 3주 정도를 더 기다려야 한다. 그때를 회상해보면, 편당 과정 중에 있던 프로도 캐릭터가 들어간 담요 제품에 댓글이 달렸었다. “계절이 바뀌고 있다.” “담요가 필요 없어지고 있다.” 마지막은 일자리와 관련된 프로젝트이다. 노원에 있는 자활센터에서 요청이 왔다. 이곳은 통일된 하나의 제작 브랜드가 아니라 여러 개의 브랜드를 가지고 있었다. 그래서 그것들을 워크숍을 통해 통일하는 과정을 가졌다. 워크숍은 각자 생각의 결을 맞추고 앞으로의 방향성을 정하는 방식으로 진행됐다. 정해진 슬로건과 공동의 신념을 글로 써보고 그것을 바탕으로 000간의 디자이너들이 정리하는 과정을 거친다. 결과적으로 긍정적이었던 것은 000간의 제작 노하우나 기존에 만들었던 모들을 전부 사용할 수 있었다는 것이다. 또한, 왜 좋은 일거리가 많이 필요한가를 질문할 때 일할 수 있고 일하고자 하는 많은 사람이 있다는 것을 확인한 계기이기도 했다. 7년 차가 된 000간은 예술가 개인에서 출발해서 단체가 되었고 지금은 8명에서 10명 정도가 함께 일하고 있다. 고무적인 부분은 매년 1.5배 정도 성장하여 회사 가치가 22억 이상 달성했고 투자도 유치했다는 점이다. 우리는 예술과 산업이 결합하는 것을 긍정적으로 본다. 물론 낭비하지 않는 선에서 말이다. 그러나 지역재생, 산업에의 접근 등의 이슈는 끊임없이 고민하게 한다. 또 이런 흐름 속에서 000간의 역할을 제대로 다져가야겠다고 생각한다. 아직 갈 길이 멀다.

보트제작의 원천기술 —
나무보트 제작과정
엿보기

아리아우드보트

친환경 소재인 나무와 에폭시 복합소재 공법의 기술력을 바탕으로 만들어지는 우든 보트의 제작 과정을 살펴보며 보트 제작의 기술 및 원리를 이해하고, 나아가 보트를 직접 제작하는 보트 빌더로서의 꿈을 키워 본다. 또한 보트 제작기술을 바탕으로 한 캠핑트레일러, 캠핑카 등의 예를 통해 보트제작 기술의 확장성과 다양한 가능성을 제시하고자 한다. 실제 제작과정 중의 보트를 직접 보고, 상세한 설명을 통하여 보트제작에 대한 참여자의 이해를 돕는 워크숍.

2017. 1. 20. 14:00 — 15:00



손맛 담긴 바인딩 워크숍

40000km

종이와 제본방식을 선택하고 종이를 컷팅한 후, 제본하고, 구멍을 뚫고 하나로 묶어 나만의 책을 바인딩하는 워크숍. E-Book이 성행하는 요즘 손으로 만지며 읽는 종이책의 감수성에 다시 주목하는 사람들이 많아졌다. 사만키로미터와 함께 내 손으로 엮는 책을 체험하면서 책의 물성에 대해 생각해볼 수 있었다.

2017. 1. 20. 16:00 — 18:00



수작, 먹고 사는 기예술 — 독립출판 라운드테이블



일시: 2017년 1월 21일 (토) 14시
장소: 경기청년문화창작소 상상공작실

모더레이터: 김월식
패널: 잡지쿨(양민영), 서울로(김나래, 조태식), 이미지조각모음(이기원),
사만키로미터(오린지, 이연우)
객원: 이병희



김월식: 저는 이번에 《수작, 먹고 사는 기예술》에서 전시 기획을 맡은 김월식입니다. 혹시 아실지 모르지만 ‘무늬만커뮤니티’라는 아티스트 그룹을 하고 있고요. ‘무늬만커뮤니티’는 공동체가 싫어서 (웃음) 개인의 욕망이 우선이 되는 이기적인 공동체를 만들어보자는 생각으로 시작했습니다. 현재는 다사리청년문화기획학교의 운영을 맡고 있고요. 이번 전시는 다사리문화기획학교의 수료생 및 재학생과 같이 만들었습니다. 시작하면서, 전시에 대한 간단한 소감과 더불어 어떤 즐거움으로 독립출판을 하시는지 말씀해주시면 좋을 것 같습니다. 이게 누가 등 떠밀어서 하는 일 같지는 않은 거예요.

양민영: 그렇죠. 제가 본업은 그래픽 디자이너인데요, 일반화하기는 어렵지만, 그래픽 디자이너들은 항상 콘텐츠에 목말라하는 편인 것 같아요. 그 콘텐츠라는 것이 대개는 한정적이라서 그걸 스스로 만들어야겠다는 생각을 많이 했어요. 제가 웃을 좋아하는데 패션잡지를 읽으면 재미가 없는 거예요. 그래서 내가 읽어서 재밌을 만한, 관심 없는 사람이 봐도 재밌을 만한 잡지가 있었으면 좋겠다는 생각을 했어요. ‘왜 매일 입는 옷에 대한 다양한 관점을 담은 잡지가 없을까’, ‘그런 게 나올 만 한데 왜 아무도 안내지? 내가 내야 하나?’

김월식: 주류 패션잡지는 많잖아요.

양민영: 그런 잡지들은 사실 보기에는 멋있고 좋지만 제가 당장 내일 사 입을 수 있는 옷에 대해 다루는 건 아니잖아요. 그러니까 보는 재미는 있지만.... 비교하자면 그냥 전시 보는 느느낌인 것 같아요. 작품 보는 느낌인 거죠. 거기에 나오는 모델들도 그렇고 또 거기서 여성들이 소비되는 방식도 좀 그렇고요.

김월식: 《잡지쿨》에서 보이는 모델 중에 안상수 선생님은 왜(나오신 거예요)?

양민영: 《잡지쿨》 1호 “유니폼”에 나오신 건데, 1호가 옷과 자기 정체성에 관한 호였어요. 그분이 자기의 아이덴티티로 점프슈트를 입으시거든요. 점프슈트를 춘추복, 하복, 동복으로 구분해서 입으세요.

김월식: 또 그 말이 좀 가슴을 흔드네요. “내가 살 수 있는 옷도 아니고....” (웃음) 그럼 다 일반인들이 모델이신 거군요?

양민영: 꼭 그런 건 아니고, 《잡지쿨》에는 모델이라는 개념이 별로 없어요. 모델이 등장할 수도 있지만, 꼭 일반인이어야 할 필요는 없는 것 같아요. 그때의 화두나 콘텐츠 혹은 기획에 따라서 오히려 전문적인 모델을 필요로 할 수도 있어요. 《잡지쿨》이 전문 모델이나 비싼 패션을 다루지 않겠다는 것도 아니거든요. 그런 걸 좋아하기도 하고요. 럭셔리 패션에 대한 비판도 딱히 아니예요. 요즘 사람들이 럭셔리 패션을 소비하는 방식이 또 달라졌기 때문에 그것도 재밌는 소재가 될 수 있다고 생각하거든요. 3호에 명품광고 패러디도 있듯이요.

김월식: 서울로의 이름은 무슨 의미인가요?

김나래: 저희가 다 경기도권에 거주하고 있어요. 그런데 저희가 선망하는 지역은 서울이거든요. (웃음) 또 저희 셋이 다 같이 만날 수 있는 가운데 지점이 서울이예요. 각자 인천, 수원, 분당에 살고 있어서요. 저희는 같은 학교에서 만났는데 졸업 후에 디자이너로서 생활하고 있다기보다 직장인으로서 생활하고 있었어요. 그런데 그렇게만 살면 저희가 공부했던 것들이 다 없어질 것 같은거예요. 마침 ‘언리미티드 에디션’이라는 페어에 참여하면 저희가 지금까지 작업했던 것들을 선보일 수 있었거든요. 그런 자리가 많은 게 아니기도 해서 좋은 기회라고 생각했어요. 디자인이라는 관심사 하나를 가지고 취미생활로 이 동인을 이어가고 있는 것 같아요.

김월식: 어떤 것들이 작품에 가깝고 어떤 것은 상품에 가깝다는 말이 좀 우스운 것 같지만 ‘서울로’의 책들은 제가 보기엔 작품으로 보여요. 다소 파격적이거나 내용이 없는 내용. (웃음) 접근방식이나 기획 자체가 훨씬 도드라져 보인다고 할까요?

조태식: 아무래도 저희가 선보인 책이나 상품들이 다 저희 논문에서 출발한 것들이라서 그런 것 같아요. 뭔가를 디자인해서 내놓았다기보다는 어떤 이야기를 출발점으로써 완성된 작품들이기 때문에 그렇게 보이는 경우도 있고요. 저희가 고객이 있는 상태에서 작업하는 것들도 있거든요. 그럴 경우에는 저희가 선보였던 것보다는 기존에 책들과 비슷한 모습이에요. 그렇지만 저희가 작업하는 방식이나 스타일이 드러나기 마련이라 그렇게 보실 수도 있어요.

김월식: 서로 다른 직장생활을 하면서 서울로를 하고 계시는 거군요. 혹시 지금 어떤 책을 직장에서 만들고 계시는가요?

조태식: 저는 앞서 양민영씨가 보신다는 주류 패션잡지에서 (웃음) 책을 편집하고 화보를 디렉팅하는 일을 하고 있습니다. 많이 공감되는 게, 저도 하는 일이 ‘서울로’ 작업이랑 아주 달라요. 책을 만들고 발행하는 과정은 같지만 패션잡지에 담아내는 것들이나 디자인이 들어가는 방법이 매우 다르다고 생각해요. 그런 격차를 많이 느껴서 서울로 활동에 애착이 많고요. 제가 패션에 관심이 많았다면 저도 굉장히 즐겁게 일하거나 《잡지쿨》 같은 형태로 발전할 수도 있었을 텐데 저는 또 패션에는 문외한이었어요. 그렇게 됐습니다. (웃음)

이기원: 제가 «포토닷»이라는 사진 잡지에서 일을 했었고, 그만두게 되면서 그동안 썼던 것들을 항상 인터넷상에만 올리는 방식으로 저장했었어요. 그것들을 책 형태로 묶어보라는 제안도 있었고 저도 한 번 해볼 수 있겠다 싶었어요. 처음 시작은 개인적인 거였어요. 또 ‘언리미티드 에디션’에 맞춰서 책이 나왔고 제가 생각했던 것보다 책이 관심을 받고 판매가 되고 있어서 약간 신기한? 상황이에요. 어떻게 보면, 사진에 대한 텍스트도 있고 작가 인터뷰도 있고, 전시리뷰도 있는 파편적인 것들을 묶어 놓은 거거든요. 책이 나올 때까지도 사람들에게 ‘이게 무슨 의미가 있을까’ 고민했어요. 그런데 또 기존에 있던 사진 관련 책이나 미술책에서 조금 비껴있는 것들도 생각보다 반응이 있었거든요. 지금 «보스토크»라는 잡지에서 편집 에디터를 하고 있는데 제 책도 어찌 보면 ‘에디팅’이라고 볼 수 있어서 책을 만드는 그 자체가 재밌다는 생각을 해요. 손에 잡히는 덩어리로 책을 만졌을 때의 그 재미가 있는 거죠. 마감할 때, 마감 끝나고 딱 3일까지가 기분이 제일 좋거든요. 그 기분으로 가는 것 같아요. (웃음)

김월식: 요즘 세대들은 인터넷, 스마트폰에 익숙한 세대들이고 책을 볼 때도 디지털 베이스로 유통을 많이 시키는 데, 손에 잡히는 책이라는 표현과 그 감수성이 뭘까 하는 생각이 들었고요. 또 하나는 의외로 팔린다는 말이 재밌는 것 같아요. 이게 디자인이 좋아서일까 콘텐츠가 좋아서일까. 이미지 비평서 같은 느낌이 있고 전시리뷰에 대한 것들도 있는데, 거기에 관심 있는 젊은 학생들이나 청년들에게 약간 교육적인 지침서가 될 수도

있겠다는 생각도 들었고요.

이연우: 처음에 독립출판을 시작하게 된 계기는, 저희가 사진과를 나왔는데 막 졸업하고 나서 저희 작업을 보여줄 수 있는 플랫폼이 마땅치 않은 거예요. 그래서 찾다 찾다가 독립출판이라는 형태를 알게 된 거예요. 그래서 우리의 작업을 출판물의 형태로 보여주면 어떨까 생각했어요. 처음에는 ‘묶음 상자’라고 해서 포트폴리오 박스 형태로 독립출판물을 제작하게 되었어요. 저는 잡지사에서 프리랜서로 활동하면서 알게 된 에디터들이랑 같이 책을 한번 만들어보자고 해서 «장기여행자»라는 여행잡지를 만들게 됐어요.

오린지: 저희도 욕구가 있는데 풀 곳이 없었다고 해야 하나? 작가로 활동하려면 어느 정도 레베루(?)가 되어야 하고, 이 분야가 전반적으로 그렇다 보니 우리가 젊은 시절에 할 수 있는 것들을 하고 싶었어요. 회사에서 일하다 보니 그 욕구가 쌓이는 거예요. 회사에서 원하는 것과 제가 원하는 것은 다르니까요. 그래서 그걸 표출하기 위해 시작하게 된 것 같아요. 사진의 역사를 보면 사진전보다 사진집으로 시작하는 경우가 많았거든요. 그런 걸 해보고 싶다는 마음으로 시작했어요.

김월식: 직장생활에서 오는 결핍을 채우기 위해 시작한 취미적 태도가 인상적이네요. 본인들이 하는 작업이 일반적인 잡지나 책의 룰을 따르고 있는지 아니면 거기에 일종의 상상력과 창의력을 보탠 것인지? 이미지조각모음의 경우, 팔린다는 뜻은 대중적인 코드와 뭔가 교류가 되고 있다는 뜻일 수도 있지 않을까요?

이기원: 사실 찍어내는 부수가 대중적이라고 하기에는 너무 소량이라서요. 독립출판이 초창기보다 어느 순간부터는 소규모 디자인 스튜디오들이 대거 참여하기 시작했거든요. 디자이너와 편집자의 협업관계 같은 위치가 형성됐잖아요. 그런 면에서 볼 때 대중적인 출판과 독립출판은 한 곳 차이밖에 안 난다고 생각해요. 유통하는 방식이나 규모의 문제지, 콘텐츠나 퀄리티의 문제에서는 큰 차이가 없다고 생각해요.

김월식: 대중과 창작자의 취향을 건강하게 만드는 사회적

장치로서의 독립출판의 역할이 중요하다고 생각해요. 그만큼 대중들의 소비 취향도 굉장히 전문화되어 있다는 생각도 드는데요.

김나래: 제가 생각하기로는 독립출판이 대중을 위한 것 같지는 않고, 그런 콘텐츠를 원하는 몇천 명 가량의 타깃을 위해 운영되는 것 같아요.

이기원: 그게 다 ‘언리미티드 에디션’에 오는 관객들이고요. 거기에 3일 동안 오는 1만~1만 5천 명 정도 되는 사람들이 사실상 타깃 소비자인 거죠.

김월식: 역으로 한 번 질문해 볼까요. 독립출판을 하고 계신 분들은 어떤 책을 사고 싶고 소장하고 싶으세요? 어떤 책을 내 돈으로 사고 싶고 왜 그런지?

이기원: (여기 계신) 다들 그런 책을 사는 걸 좋아하시지 않나요? ‘언리미티드 에디션’에 가면 아침에 문 열 때와 밤에 문 닫을 때 엄청 뛰어다녀야 하는 거예요. 다 살려고요. 아직도 산 걸 다 못 까보고 있는데 (웃음).

김월식: 주로 어떤 것을 사고 싶으세요?

이기원: 제가 좋아하는 작업을 하는 분이 만든 거나, 내용 자체가 재밌으면 사는 것도 있고, 디자인 자체가 실험적이고 흥미로우면 사는 경우도 있고요. 예를 들어 서울로의 작업처럼 그 내용 자체가 아무것도 없더라도 그 자체가 소장하고 싶은 경우도 있거든요.

김나래: 공통 관심사를 공유하는 분들의 작업을 사거나 아니면 귀여운 걸 사거나 (웃음).

이병희: 그런 이미지들을 인터넷에서 무료로 가지거나 할 수는 없나요?

오린지: 그걸 이미지로 가지고 있는 거랑 제가 손에 잡히는 물질로 가지는 건 너무 달라요. 제가 책을 손으로 만들기 시작한 것도 그런 이유에서 거든요. 이 물질이 너무 좋은 거예요. 이것도 무시를 못 하는 거죠.

양민영: 언리미티드에서도 뭔가를 갖고 가는 게 되게

중요하거든요. 주문해서 나중에 가져가는 걸 굉장히 싫어하세요. 뭔가를 가져간다는 것. 저로서는 지금 서울에서 일어나는 새로운 일들, 젊은 사람들이 하는 일에 관심이 많은 것 같아요. 나와 비슷한 시공에 사는 사람들이 머릿속으로 무슨 생각을 하고 있는지를 정리해서 볼 수 있는 책이 좋은 것 같아요.

김월식: 온라인 플랫폼이 있나요?

이기원: 그게 좀 불분명한 부분이, 뭔가를 사야겠다고 생각하는 것은 온라인에서 출발하거든요. 온라인에서 무언가를 보고 실물과 대조해보는 경우도 있고요. 또 ‘언리미티드 에디션’ 같은 경우에는 그날 샀던 것들을 짝 늘어놓고 사진을 찍어서 올려요. 그런 거죠. 그게 완전히 온라인에 있는 건 아니지만, 또 오프라인에만 있는 것도 아닌 거예요.

김월식: 언리미티드가 동호회의 개념을 넘는 유통의 새로운 플랫폼을 제공한다는 측면에서 굉장히 중요한 장치가 되는 것 같아요.

이기원: 지금은 규모가 계속 커지고 있어서 지원하는 팀이 거의 3~400팀이고 그중에서 거의 절반 정도만 참여하게 돼요.

이연우: 언리미티드 에디션을 운영하는 ‘유어마인드’가 처음에는 독립출판으로 출발했지만, 규모가 커지다 보니 그 성격이 조금 변한 것 같아요. (독립출판을 하는 분들이) 너무 많다 보니 셀렉티브 되는 것 같아요. 선택하는 분들의 취향?이 반영돼서 예술과 디자인 쪽에 치우쳐 있는 것 같고요. 그래서 ‘언리미티드 에디션’이 아닌 다른, ‘언어전’같은 조금 더 특성화된 마켓들이 작게 생기고 있어요.

김월식: 그 안에서도 갈래가 생기는군요.

이기원: 경험이 쌓인 서점들 같은 경우는 출판물 같이하기 때문에...

김월식: 그것도 독립출판계가 건강하다는 방증일 수도 있겠다는 생각이 드는데요.

이병희: 그러면 메이저 출판사들은 이거에 대해 뭐라고 해요?

김월식: 그 반응을 모니터링할 수 있을까? (웃음)

이기원: 이게 너무 소량이라 메이저 출판사에 위협이 될 수준이 아니에요.

이연우: 애초에 책 자체를 많이 안 팔고 아예 분야도 다른 것 같아요.

김월식: 메이저 출판사의 경우 상업적인 측면이 중요하니까 일단 잘 팔리는 책이 더 중요하겠죠. 독립출판을 하는 분 중에서 메이저로의 진출 욕구를 가진 분들도 있겠죠? 그게 나쁘다고 보지는 않는데....

김나래: 메이저로 나가려면 뭐, «미움받을 용기» 같은 책을 만들어야 하기 때문에 사실 하고 싶지 않은 거예요. (웃음)

김월식: 아, 오그라드는 거로 독립출판 하면 안 되나요? (웃음)

이연우: 독립출판의 매력은 뻘한 게 아니라 계속 우리를 자극할 수 있는 다른 사람들의 생각을 볼 수 있다는 거거든요. 그래서 구분이 되고, 또 소비자가 아예 다르다 보니까 메이저 시장에게는 다른 소비자를 가지고 있기 때문에(위협이 안 되지 않을까).... 제 생각이예요. 독립출판 안에서도 ‘언리미티드 에디션’을 가는 분이란 ‘언어전’을 가는 분은 또 다르고요.

이병희: 영화에서 메이저 영화와 인디 영화를 구분하는 것과는 조금 다른 것 같이 들리네요.

이기원: 확실히 ‘상부’, ‘하부’의 개념은 아닌 것 같아요. 그보다는 수평적으로 따로 있는 거에 가까운 것 같아요.

이병희: 소량 에디션의 느낌인 건가요?

이기원: 소량에 맞춰져 있다기보다는, 그냥 어떤 콘텐츠가 있다면 그 콘텐츠를 소비하는 사람 수에 맞춰서 나오는 것 같아요.

오린지: 그렇게 많이 만들려고 하려는 게 아니라 우리가 좋아서 하는 거고 우리의 상황에 맞춰서 하는 거잖아요. 우리가 300권까지만 감당할 수 있는 사람들이니까 300권을 뽑는 거니까요. 그게 소비자한테 맞추는 건 아니고요.

김월식: 제작비에 관련된 이야기인데, 제작비는 다 본인들 주머니에서 나오는 건가요? «잡지쿨» 같은 경우는 잡지인데, 한 번 만들고 그만하는 게 아니잖아요.

양민영: 저는 텀블벅을 한 적도 있고, 자비로 한 적도 있어요.

김월식: 한 호 만드는데 얼마나 물어봐도 괜찮을까요? 영업비밀인가요.

양민영: 매 호 너무 달라서요. 돈이 없으면 이번 컨셉은 흑백이다, 하고 흑백으로 잘 만들어보자. (웃음)

김월식: 제가 전시를 할 때마다 도록을 만드는데 그것들이 우리 집 창고에 쌓이는 거예요. 이 얘기는 무슨 얘기냐면, 지속성에 대한 질문을 드리고 싶은 거예요. 그런데도 이 일을 지속할 수 있는 동력 같은 것들. 사실 정책이 주도해서 독립출판을 지원할 거라는 생각은 안 해요. 절대로. 그러면 개발자, 생산자들끼리라도 지속성에 대한 연대나 논의, 개인적인 전략이 좀 있을지도 궁금하고요. 오로지 자기 주머니를 털어서 하는 방식인지....

양민영: 저는 말씀하신 대로 연속간행물이다 보니 지속성에 대해 생각을 안 할 수가 없는데, 일단 제가 하고 싶어서 하는 거니까 자비로 하든 텀블벅으로 하든 뭘 하고 싶다는 생각이 드는 게 우선인 것 같긴 해요. 돈 걱정보다는 하고 싶은 소재가 떨어질까가 걱정이예요. 돈은 열심히 모으거나 제작비를 줄이거나 하는 선택 사항이 있는데, 잡지의 다음 콘텐츠가 생각 안 나면 아예 안 만드는 거니까요. 그 콘텐츠가 나오고 나서 돈 걱정은 그 이후에 하는 것 같아요. 여태까지는.

김월식: 약간 다른 얘기지만, 제가 어렸을 때 «소년 중앙»이나 «샘이 깊은 물» 같은 잡지를 구독하면서 봤을 때, 책도 중요하지만, 부록도 중요하다. (웃음) 책에 딸린 부록을 보고 그

책을 사는 경우도 있어서요. 혹시 부록 같은 것들에 대한 생각도 있으세요?

양민영: 부록도 재밌을 것 같아요. 그 호의 컨셉에 맞는다면? 아예 책은 없고 부록 자체가 책이 될 수도 있고요. 그런데 제작 단가가(웃음).

김월식: 오로지 다 혼자 하세요?

양민영: 큰 기획, 편집이나 디자인은 제가 하고 원고 받는 식으로 해요. 지속할 수 있는 측면에서 제가 하는 잡지가 약점이 많은 게, '서울로'처럼 팀으로 되어 있는 게 아니라서 저의 의지에 모든 게 달려있어요. 이 일에 대해 아무도 저를 채곤할 사람이 없어요.

김월식: 어, 이거 굉장히 쿨하다. (웃음)

양민영: 쿨한 게 아니라 슬픈 시스템인 거죠. 지속할 수 있으려면 제가 의지를 다지고 필자분들에게 연락하고 편집자, 디자이너도 해야 하고 혼자 지쳐서 '내가 이걸 왜 만들려고 하는지'에 대해 고민하기도 하고요. (웃음)

이병희: 개인이 콘텐츠가 없는 게 아니라 그걸 지속할 힘이 없어요. 힘이 빠져요.

양민영: 어떤 걸 해야겠다고 할 때는 재미있는데 막상 하는 과정은 그냥 일인 거죠.

김월식: 사실 오늘 이 자리는 어떤 의미를 들여보자는 것보다는 제작문화로서 혹은 제작문화를 좋아하는 청년으로서 출판이나 제작을 한다는 게 내 삶과 어떻게 연결되는지 여쭙보는 자리였다고 생각해요. 마지막 질문인데, 책을 만들기 전의 나와 책을 만든 후의 나는 어떤 차이가 있을까요.

양민영: 책을 만드는 것이 뭔가를 마무리하는 거잖아요. 결과물이 나오면 더는 수정을 할 수 없고요. 책을 낸 저자로서 뭐가 달라졌다고기보다 이 작업을 끝냈다는 것. '나 이거 할 거다'라고 하고 안 하는 게 아니라 진짜로 '언리미티드 에디션' 일정에 맞춰서 제작하는 일련의 과정을 밟아간다는 게 전과는 다른 것 같아요. 말로만 이런저런 걸 하는 사람인 게 아니라 (결과물을) 보여줄

수 있다는 게 (다른 것 같아요). 그리고 어쨌든 이런 걸 한다고 말하는 거랑 실제로 해내는 건 정말 다르다고 생각하거든요. 그래서 책을 한 권이라도 만든 분들을 보면 '리스펙'이 생기는 것 같아요.

김월식: 삶을 살아가는 걸 '수행'이라고 얘기하잖아요. 독립출판은 많은 부분 책을 만드는 제작자의 수행의 과정인 것 같아요. 그 수행의 과정에서 생기는 일련의 책임과 실천, 그걸 통한 성찰에 관해 얘기해 주신 것 같아요. 약간 수도승인데? (웃음)

조태식: 저희는 독립출판을 시작하는 단계거든요. 그동안에 직장에서도 계속 책을 만들고는 있었지만, 그거에 대해 공부를 하는 것과 실무와의 차이는 서울로에서 더 많이 느꼈던 것 같아요. 서울로 작업을 통해서 일에 대한 욕심도 많아졌고요. 회사에서도 그냥 따라가며 하던 일을 제 능력이 늘어남에 따라 더 욕심내서 하게 돼요. 서울로 일도 더 열정적으로 할 수 있는 것 같고요.

김나래: 계속 다음 작업을 할 수 있는 원동력이 되는 것 같아요. 그 전까지는 저 혼자서만 작업하고 좋아하고 끝냈다면, 지금은 마켓이나 플랫폼이 있으니까 거기서 제가 만든 걸 사가는 분들과 나누는 이야기에서도 힘을 얻는다고 해야 하나? 그런 게 있어요.

이기원: 저는 원래 잡지사에서 계속 책을 만드는 일을 하고 있었기 때문에 책을 내기 전후를 따지기가 어렵지만, 상대적으로 독립출판 쪽이 독자의 피드백을 더 많이 받을 수 있는 곳이에요. 잡지에서 1년 반 동안 일하면서 받았던 피드백보다 책 한 권을 내고 받은 피드백이 더 많아요. 책 이름을 트위터 같은 데에 검색하면 그 반응들이 쪽쪽 나오는 거예요. 사람들이 책을 사서 찍어서 올리고 책에 대한 반응을 짧은 멘트로 올리는 것들. 글을 쓰거나 책을 내게 하는 가장 큰 원동력이 그런 부분인 것 같아요. 한편으로는 어쨌든 책을 하나 내고 나니 그다음 단계를 생각하게 되는 거죠. 지금까지 했던 이야기 그 이상을 고민하게 되더라고요.

이연우: 라운드테이블을 해보니, 너무 똑같은 생각들을 하고 계셔서 깜짝 놀랐어요. 이제까지 해야 하는

게 분명하고 주어진 게 있었는데 지금부터는 '내가 다 스스로 해야 하는구나'하는 게 당황스러웠어요. 그렇게 당황한 채로 사는 것과 스스로 한 번 해보고 결과물을 내는 건 너무나 큰 차이인 것 같아요. 저의 자신감의 문제이기도 하고요. 사실 만드는 사람들이나 안 만드는 사람들의 차이가 큰 것도 아니에요. '이게 진짜 별거 아니구나', '해보면 할 수 있는 것들을 어렵게 생각했구나'라고 회사 다니면서 정말 많이 느꼈어요. 또 그렇게 실천하신 분들이 더 대단해 보이기도 하고요. 그렇지 않은 사람들은 훨씬 많기 때문에 그런 분들을 보면 '리스펙'....

김월식: 여기 지금 힙합씬인가요? (웃음)

양민영: 존경한다고 하면 좀 부담스럽잖아요. (웃음)

오린지: 저는 시작하기 전에 기획단계에서는 '이런 거 하고 다닐 거야'하고 소문을 내고 다녔어요. 그러다 보니 관심 있던 분들이 그러면 나도, 나도 하면서 모이게 됐고요. 책을 한 권 만들고 나니 떠날 사람은 떠나게 되고 저는 다음 책을 만들기 위해 또 다른 관심 있는 사람들을 모으고. 혼자서는 할 수 없었던 일을 독립출판을 매개로 같이할 수 있었다는 것이 달라진 것 같아요.

김월식: 전시의 기획자로서 어쩔 수 없이 진행을 맡았지만 일편으로는 여러분들 이야기를 들으면서 또 다른 상상을 할 수 있어서 재밌었던 것 같아요. 독립출판 간의 끈끈하진 않지만, 서로를 '리스펙' 할 수 있는 그 네트워크를 누군가는 이어 갔으면 하는 생각이 드네요. 시간 관계상 여기서 마무리하고요, 참여해주셔서 감사합니다.

내가 만드는 천체망원경

천문공작실

천체 망원경의 원리와 이론에 대해 쉽게 배우고 키트를 활용해서 직접 제작해보는 워크숍. 밤하늘의 별을 보기 위해 천체망원경을 직접 제작하는 '천문공작실'과 함께 참여자들은 렌즈와 몸체를 조립해 천체 망원경을 만들어 보았다. 제작한 망원경은 실제로 천체 관측에 활용할 수 있다.

2017. 1. 21. 16:00 — 18:00



반려동물 1구 식탁 만들기

썰모연구소

반려동물에게 가구를 물려주는 곳, 썰모연구소가 반려동물 1구 식탁 만드는 법을 공유했다. 아이들의 척추에 무리가 가지 않도록 키 높이에 맞추어 직접 조립하고 방수 마감으로 마무리한다. 버려질 목재와 새 목재를 적절히 조합하여 가구를 만들어내는 목공 워크숍, 표면을 매끄럽게 하는 샌딩 작업부터 마무리 바니싱까지 썰모연구소의 제작과정을 그대로 체험해 볼 수 있었다.

2017. 1. 22. 11:00 — 13:00



개념 서퍼 되기 —
서프보드 A to Z,
미니드림보드 만들기

True Park Studios

서핑의 역사에서부터 출발하여 서프보드의 각 명칭을
알아보고, 그동안 알지 못했던 서프보드의 제작과정을
통해 그 원리를 이해하며, 다양한 서프보드의 종류에 대해
날날이 파헤쳐 본다. 강연 내용을 바탕으로 자신만의
보드를 상상하고 그려 보며, 작은 모형 서프보드 위에
자신만의 색과 디자인이 들어간 보드를 만들어 보았다.
참여자들은 직접 디자인한 자신만의 서프보드와 함께
파도를 가르는 상상을 해볼 수 있었다.

2017. 1. 22. 14:00 — 15:00

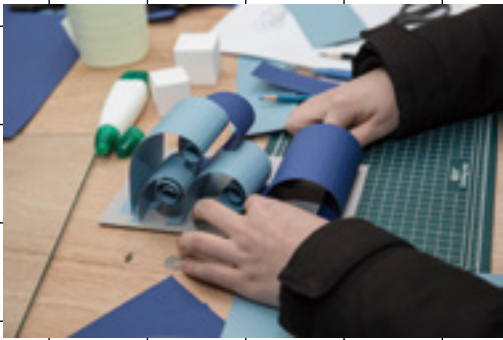


미션큐브 —
종이모형 만들기

장형순

종이 모형 디자이너 장형순 작가와 함께하는 워크숍으로,
전개도를 따라 두 개의 흰 육면체를 만들고 미션을
수행한다. 미션은 각양각색의 종이를 다양하게 활용하여
육면체를 바닥에서 띄우게 하는 것이다. 참여자들은
종이를 매개로 다양한 상상력과 창의력을 끌어 낼 수
있었다.

2017. 1. 23. 13:00 — 15:00



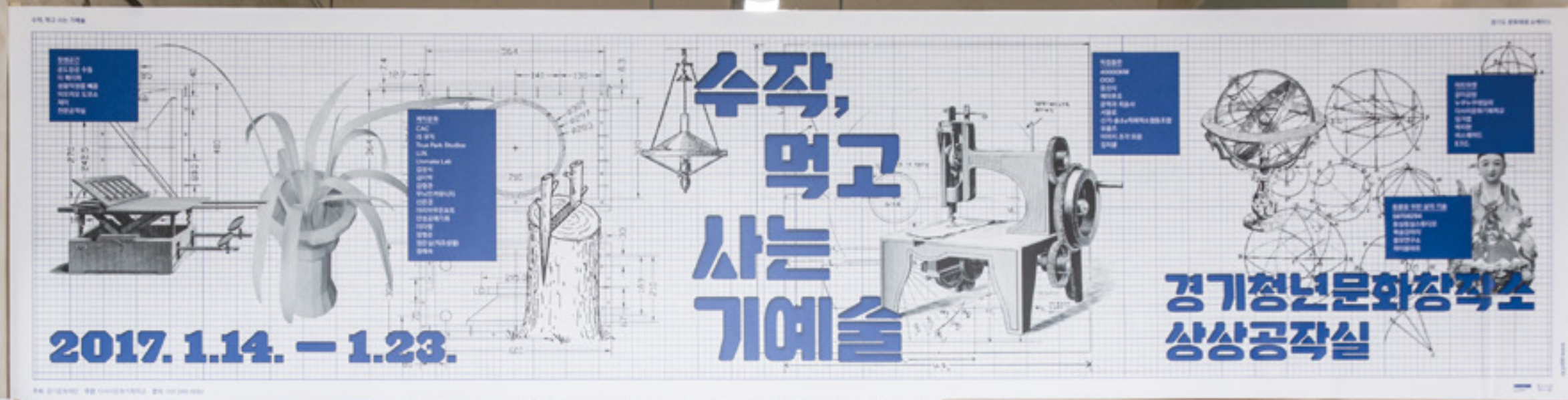
사물의 정원 —
화분에 사물 심기

김이박

시장가치에 함몰되어 사라져가고 있는 식물 키우기에 대해 다른 방식으로 접근해 보았다. 참여자의 가방 속 사물 하나를 화분에 심고, 각자의 이야기가 담긴 그 화분에 대한 이야기를 나누어 본다. 자신의 화분을 주의 깊게 관찰하고, 그림으로도 그려본 후 식물이 담긴 화분 하나와 교환하여 가져가는 워크숍. 참여자들은 타인과 함께 사물의 정원을 만들어 나가며, 화분을 대하는 태도에 대하여 새로이 생각해볼 수 있었다.

2017. 1. 23. 16:00 — 17:30









After
Service

오
천



창생공간 Making Space

창생공간은 만들기를 실천하는 사람과 작업자를 위한 열린 제작공간이다. 새로운 생활기술을 매개로 생산과 연구, 기록, 네트워킹, 자립에 대해서 고민하는 물리적 공간이자 인적 네트워크임을 의미한다.

최근 경기문화재단은 실패가 중심이 되어 주인의 자발적인 동기를 이끌어내고 지역문화를 연결할 수 있는 '공간' 개념의 확장과 전환을 모색하고 있다. 한편도에 제작기술 기반의 공동작업과 공동체 활동이 가능한 문화공방을 조성하고 오픈했다.

전통적인 DIY를 넘어서 문화적 생산기술을 공유자와 지역민제를 해결하거나 자립을 찾아가는 과정에서 생각하는 장인으로 또는 독립적인 생산자 커뮤니티를 시도한다. 이렇게 지역 곳곳의 개인이 생산한 기술은 지속적으로 창생 라이브러리에 축적, 문화적 방식으로 지역에 환원된다.

이웃으로 소통



지역문화 이해

지역문화 이해

생활의장인 육성

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해

지역문화 이해



지역문화 이해









수작, 먹고 사는 기예술
2007. 1.14. - 1.23.
고령문화재단
상설전시실

경기도 문화재생 쇼케이스
수작, 먹고 사는 기예술

주최
경기문화재단

박희주 문화예술본부장
서정문 지역문화팀장
김종길 문화사업팀장
조지연 지역문화팀

주관
다사리문화기획학교

총괄감독
김월식

팀장
신성은

팀원
김혜진
백지원
한상은

디자인
서울로(Seoulro)

영상 촬영 및 편집
박영균
김범준

전시장 목공 및 설치
천원진
곽동열
장영환
이윤신

운영 스태프
김동현 송해미 이충현

ISBN 978-89-999-0081-5 93600

발행인 설원기
발행처 경기문화재단
발행일 2017. 5. 1.

본 도록은 2016 창생공간 조성사업 결과를
공유하기 위해 마련한 문화재생 쇼케이스
자료집으로 경기문화재단이 발행하였습니다.
본권에 실린 글은 경기문화재단의 동의 없이
무단으로 사용할 수 없습니다.

주소 경기도 수원시 팔달구 인계로 178
전화 031-231-7200

홈페이지 www.ggcf.or.kr에서 pdf 자료집을
다운로드 받아 볼 수 있습니다.

참여팀

창생공간
공도창공 수동
더 페이퍼
생활적정랩 빼꼼
이모저모 도모소
재미
천문공작실

제작문화

CAC
IS 뮤직
True Park Studios
U.N.
Unmake Lab
김성식
김이박
김형관
무늬만커뮤니티
신은경
아리아우든보트
안성공예가회
이아람
장형순
정은실(직조생활)
정혜숙

독립출판

40000km
OOO
동신사
메타후조
문학과 죄송사
서울로(Seoulro)
신기-술소X적재적소협동조합
유물즈
이미지 조각 모음
잡지쿨

동물들 위한 삶의 기술

58708294
동실동실스튜디오
복슬강아지
쓸모연구소
하이블라프 (Hiblaфф)