

ggccf.kr

2017 경기 생활문화플랫폼 자료집

2017 경기 생활문화플랫폼 자료집

경기문화재단



ISBN 978-89-999-0107-2

비매품 / 무표

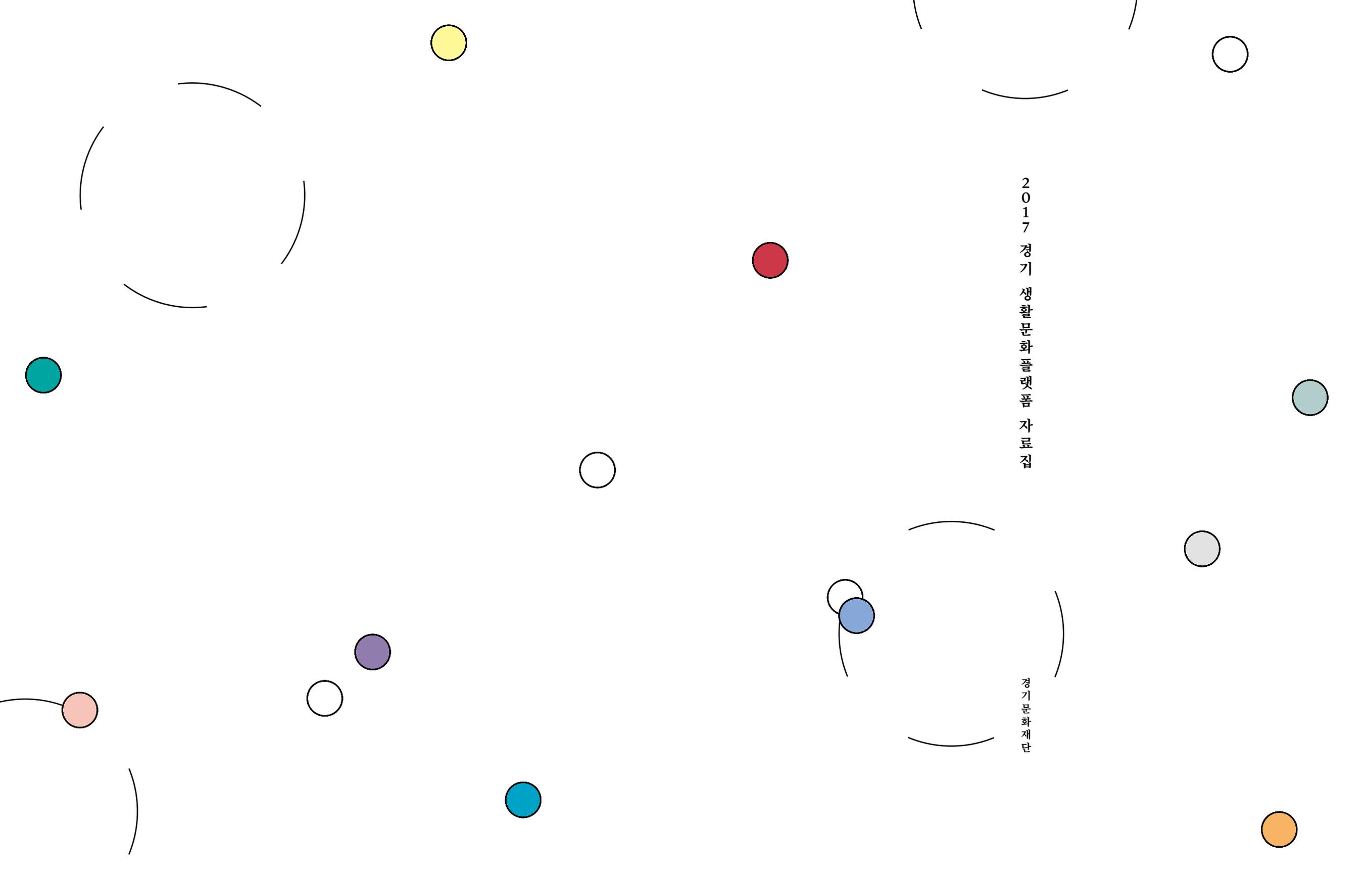
03600

2017 경기 생활문화 플랫폼 자료집

경기문화재단

2017 경기 생활문화 플랫폼 자료집

경기문화재단



경기 생활문화플랫폼 사업소개 10p

현실과 지향

- 18p 생활문화플랫폼, 어디로부터 와서 어디로 향하고 있나  
김영현 (유알아트)
- 24p 생활문화의 개념과 생활문화공간  
정민룡 (북구문화의집)
- 30p 상상력이 필요한 공공  
민병은 (지혜로운봄)

1 활동공간으로서 플랫폼

- 36p 뜻밖의 순간이 겹치는 그 곳  
임재춘 (생활적정랩 빼꼼)
- 44p 디오니소스 소환과 베푸는 마을 레시피  
최영주 (경기도문화원연합회)
- 48p (인터뷰) 심상지도로 난 골목길  
— 연극놀이터 해마루 관계자 이야기  
송하원 (유알아트)

2 교육이 아닌 생활로서 플랫폼

- 58p 백 개의 '수작부리다'를 꿈꾸며  
— 경기 생활문화플랫폼 2년차 사업을 마치고  
박미숙 (문화기획협동조합 별책부록)
- 70p 수작부리다  
— 바라보기  
심한기 (품청소년문화공동체)
- 76p 서로 돌봄을 통해 새로운 세월을 만든다  
— 안산 고잔동 마을이야기  
최혜자 (문화디자인자리)

현장읽기

3  
생활문화플랫폼을 바라보는  
여러 시선

- 84p 농촌에서 지역과 예술의 거리 좁히기  
— 강상생활문화플랫폼을 통해 바라보는 예술가·  
생활예술가들과 함께하는 플랫폼  
김 지 연 (강상징검돌예인회)
- 90p 내손의 반딧불  
박 준 하 (내손의 반딧불)
- 96p 나에게 + 매생이  
이 유 성 (우당탕탕 예술놀이단)
- 104p 아트와 변신은 무죄! 생활 미술의 반전 스토리  
— 리사이클링의 작은 변화의 시작  
김 경 순 (대안문화학교 달팽이)
- 110p (인터뷰) 다르지만 다르지 않은 우리, 지구마을공작소  
— 남양주문화원 생활문화플랫폼  
박 도 빈 (동네형들)
- 116p (인터뷰) 동네에서의 특별한 일상, 파주이야기대장간  
— 파주이야기가가게 생활문화디자이너 이야기  
박 도 빈 (동네형들)
- 122p (인터뷰) 내 생애 첫 술잔, 그대가 보배입니다  
— 이천문화원 생활문화디자이너 이야기  
송 하 원 (유알아트)
- 130p 생활문화플랫폼 사업 협력기획자로서의 이야기  
유 다 원 (플러스마이너스 1도씨)

참여  
단체  
현황

- 136p · 강상징검돌예인회
- 남양주문화원
- 내손의 반딧불
- 대안문화학교 달팽이
- 문화예술놀이터 우리
- 문화기획협동조합 별책부록
- 서현문화의집
- 신나는문화학교 경기지부 'A-TEEN 문화공간 씬표'
- 시흥문화원
- 연극놀이터 해마루
- 용빠마을사람들
- 우당탕탕 예술놀이단
- 이천문화원
- 지구별살롱
- 진접문화의집
- 파주이야기가가게
- 파주시생활문화협동조합필(feel)수다

경기 생활문화플랫폼 사업소개

경기 생활문화플랫폼 사업은 지역주민 스스로 문화를 발견하고 재구성할 수 있는 생활문화 주체를 양성하고, 주민이 행복한 지역의 문화를 만들기 위해 시작되었습니다.

‘생활문화플랫폼’이란 지역 안에서 주민들이 자발적인 활동을 통해 일상을 새롭게 발견하고, 역할·가치의 전환과 확장을 통해 성장하며 이러한 것을 함께 공유하는 곳을 말합니다. 2016년부터 시작된 경기 생활문화플랫폼 사업을 통해 총 16개 지역에서 23개의 생활문화플랫폼이 발굴되었고 다양한 생활문화 프로그램이 운영되었습니다.

경기 생활문화플랫폼 사업을 통해

우리는 주민들의 일상 그 자체가 예술작품이 되고,

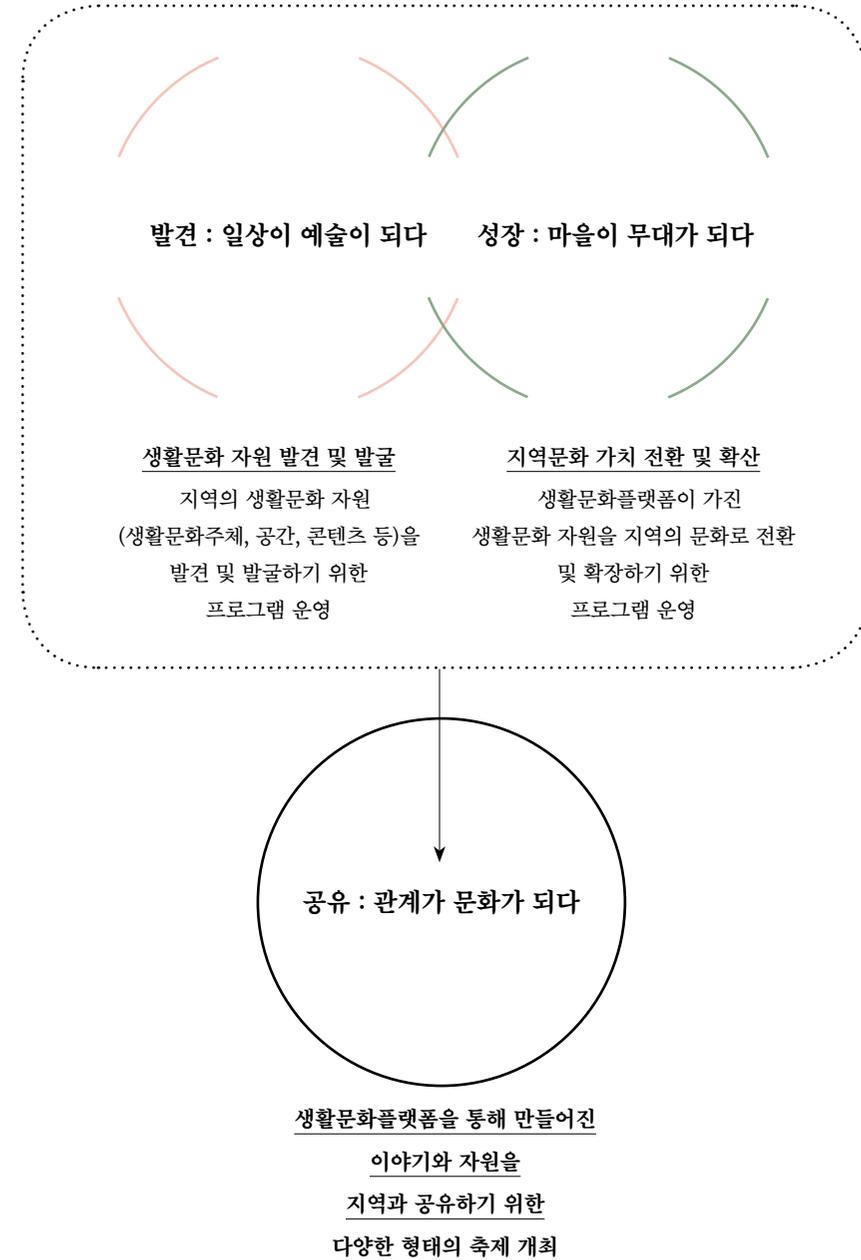
마을 속 다양한 공간들이 생활문화의 현장으로,

일상의 터전이 문화적 공간이 되며,

참여자들의 문화적 교감이 확산되어

마을의 문화공동체를 이루고

지역의 자생적 문화가 형성되기를 꿈꿉니다.





사업자 교육

성과공유워크숍



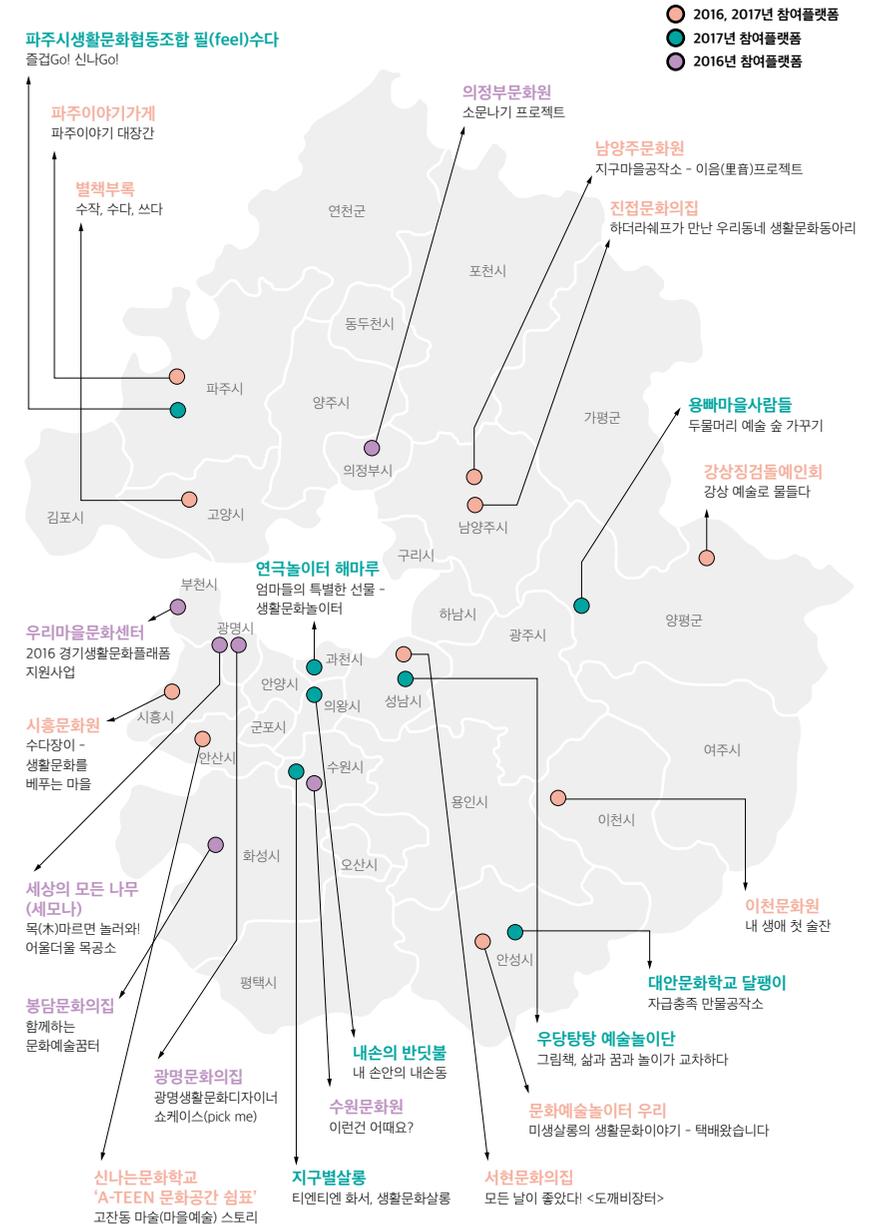
추진단회의

현장컨설팅

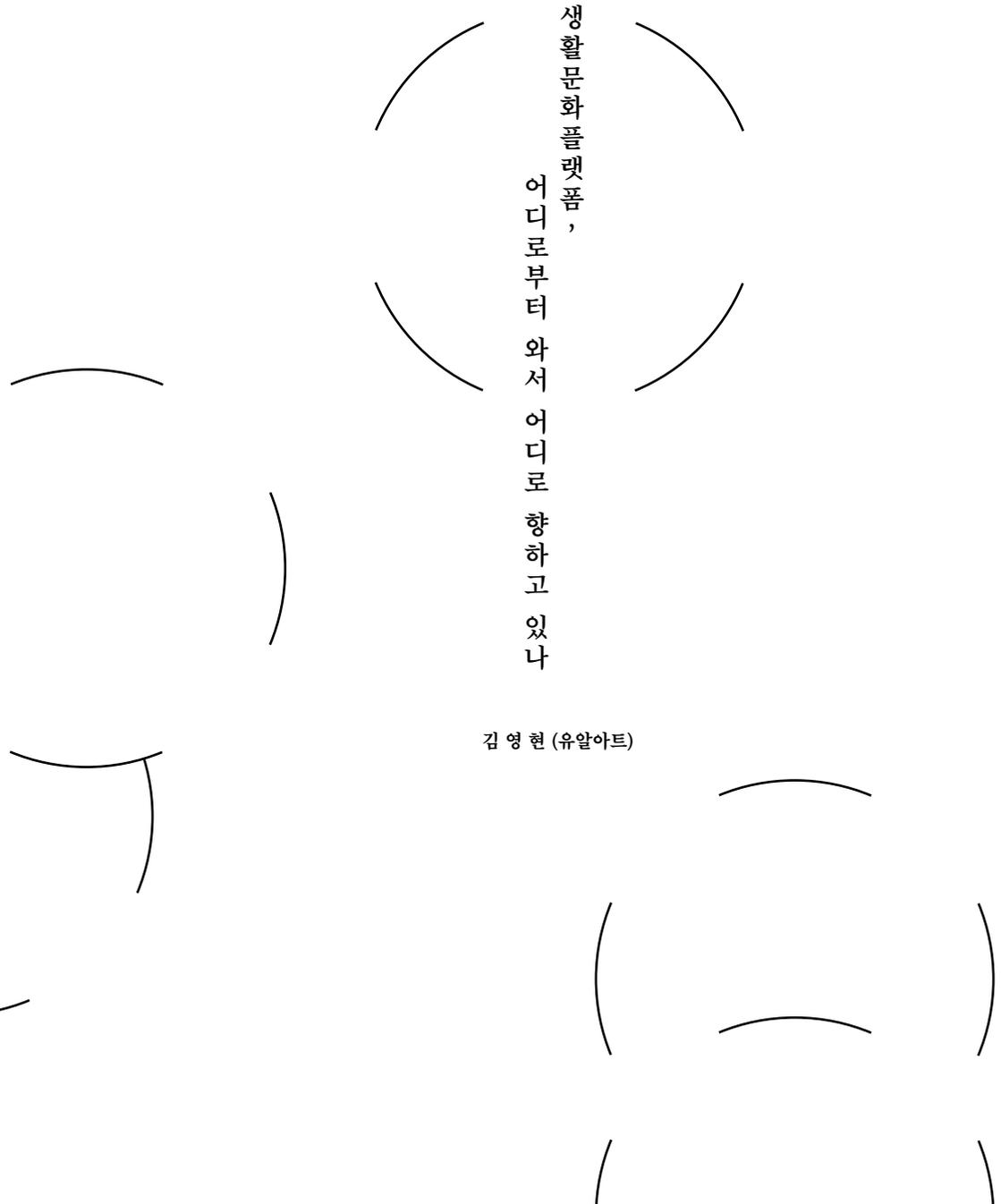


2016—2017  
총 16개 지역,  
23개의 생활문화플랫폼

경기 생활문화플랫폼에 대한 자세한 이야기는  
mmse.kr에서 확인할 수 있습니다.



현  
실  
과  
지  
향



생활문화플랫폼을 만들어 가는 과정은 경험의 공유지인 자원플랫폼 단계로부터 출발한다. 마을과 지역은 다양한 삶과 문화의 시간이 축적된 생각과 경험의 공유지이다. 이 공유지에 생활문화플랫폼 사업을 통해 좀 더 품격 있는 활동을 응원하고 지지한다. 그 응원과 지지의 과정은 다양한 활동을 통해 지역과 공유하고 공감의 문화를 만들어 간다. 이 과정을 활동플랫폼으로 보고 생활문화플랫폼 사업의 핵심영역으로 볼 수 있다. 그런 활동들은 지역과 시대의 문화를 만들어 가며 그것이 가치를 만들어 낼 때 가치플랫폼이 되며 가치플랫폼은 새로운 시대와 지역의 문화가 된다.

일상적 삶의 가치를 발굴하고 활동을 통해 새로운 가치들을 추출하고 그 가치가 지역의 상식과 문화가 되는 단계별 지원체계라고 할 수 있다. 가치는 사회적 동의를 통해 상식이 되고 상식은 시대와 지역을 아우르는 공감대가 형성되면 문화가 된다. 우리는 일상의 공유를 통해 상식을 뛰어 넘어 시대와 지역의 문화를 만들어 가는 과정을 응원하고 지지한다. 그런 응원과 지지의 과정이 생활문화플랫폼 사업이다.



생활문화플랫폼,  
어디로부터 와서 어디로 향하고 있나

재단은 이 과정에서 나온 가치를 해석하고 시대담론을 만들어 가는 과정에 현장과 전문가들의 협업을 통해 확산하고 삶의 품격을 높이는 과정에서 역할을 담당한다. 활동의 재미에 의미를 더해 가치를 만들어 가는 과정이다.

- 하나 — 생존
- 둘 — 생활
- 셋 — 문화

홀로 산다는 것은 생존법이다.

둘이 같이 산다는 것은 삶의 관계와 질서가 만들어지는 생활이다.

셋이 같이 산다는 것은 생활에 시간과 경험을 통한 관계의 지혜가 만들어지는 문화다.

### 3의 법칙이 적용되는 사회를 꿈꾸며

셋이 모여서 사회적 반응과 가치를 획득해 나가는 관계에서 일상이 작품이 되고 마을이 무대가 되고 관계가 문화가 되는 마을을 꿈꾸는 것이 생활문화플랫폼 사업이다. 플랫폼은 개인지들이 모여 공유지가 되고 그 공유지들이 모여 진화된 관계의 사회를 만들어 가는 것이다.

생활문화플랫폼 사업 3년차에 접어든다. 무슨 일이든 3년은 가야 그 끝을 볼 수 있다. 문재인정부도 전국의 활동가들도 생활문화를 정책의 일순위로 정리하고 있는 것 같다. 10여년이 넘는 시간동안 생활문화를 중심으로 다양한 활동과 역할들이 만들어졌다.

초기는 생활문화가 문화정책의 작은 한 꼭지를 차지하는 듯 보였다. 하지만 곧 다양한 생활문화지원 정책들이 쏟아져 나왔다. 다양한 정책 사업을 통해 활동의 범위와 영역, 활동가들의 폭이 상상외로 넓다는 것을 발견하게 된다. 이 과정에서

활발하게 움직이는 생활체육과 비견되면서 자기 방향성을 찾는데 열심인 시간들이었다. 하지만 그런 시간들이 삶의 질을 변화시키는데 전격적인 역할을 하거나, 전국적인 응원과 참여를 만들어 내는 데에는 한계가 있었다.

현장은 여유를 가진 사람들이나 특정한 사람들만의 활동의 장으로 편성되었다. 많은 사람들이 참여하고 일상적 활동으로 펼쳐지지는 못 한 것 같다. 다만 삶의 질을 고민하거나 생각하게 하는 토대로는 자리 잡는 것 같기는 하다. 하지만 정책보다 빠른 세상의 흐름과 삶의 패턴은 그런 여유를 만들어 내기에 버거워 보인다.

이제 생활문화에 대한 자기 견해들을 모아 담론을 만들어 가야 할 때다. 생활문화를 지역문화로 등치시키는 시대를 살면서 어떤 담론들로부터 나온 이야기인지 찾아보아야 한다.

생활문화, 일상문화 지역문화, 시대 문화, 우리가 혼용하고 있는 단어와 개념들이다. 이들 단어의 개념을 관통하고 있는 것은 무엇일까?

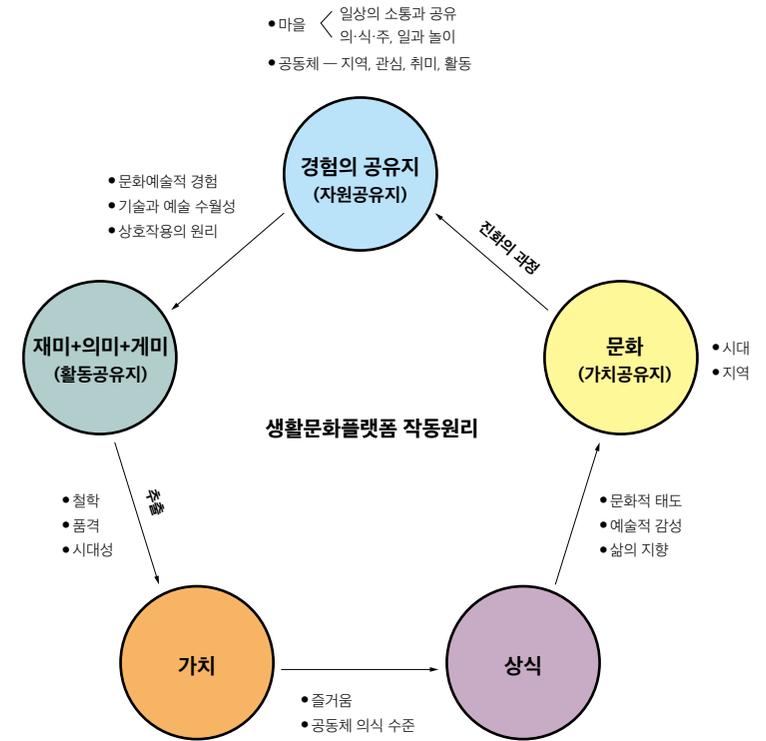
생활문화로부터 출발해보자.

생활이란 개념을 우리는 어떻게 문화적으로 해석 할 수 있을까?

생활이전에 우리에게 닥쳐오는 현실은 생존이다. 모든 삶의 활동과 의미가 생존으로 직결되는 시대와 문화권에서 살고 있다. 알아서 각자도생. 우리가 살아야 하는 시대를 대변하고, 모든 활동의 목적과 이유를 포식 하고 있다. 그렇게 살다보니 삶의 의미나 재미가 없어진다. 그러나 인간은 각자도생이란 개념이 도저히 적용가능하지 않은 존재들이다. 대부분의 생명체들에게 존재하는, 같이 산다는 것의 의미를 희석시키고 정치와 자본의 논리에 부응하게 하는 개념어 일뿐이다. 그래서 인간들은 더불어 사는 재미와 의미를 찾게 된다. 그래서 마을도 공동체도 관계의 문화도 만들어 진다. 그런 지점에서 우리는 생존에서 생활로 넘어가는 경험을 하게 된다.

생활의 한편에서는 밥만 먹고 살수 없다는 이야기가 어느 날 그냥, 갑자기 나온 말이 아닐 것이다. 어떤 엄혹한 시절에도 우리에게서 웃음 한 모금 마실 수 있는 여유와 삶의 모습들이 있었다. 그 속에서 서로에 대한 끈끈한 밀착점들을 만들어냈었다. 그렇게 만들어진 삶의 관계방식들이 생활이란 개념어를 일상의 의미화 내지는 이유로 정리하곤 했었다. 그렇게 살아내던 시절 후에 우리에게 조금은 숨 쉬고 서로를 바라볼 수 있는 여유와 너그러움들이 생기고 나니, 이제는 일과 삶의 관계에서 일과 다른 관계의 시간들이 필요해진다. 그 관계의 시간을 원활하게 해주는 다양한 활동과 관심사들이 우리의 일상을 좀 더 인간다움의 면면을 다시 보게끔 하는 시간으로 작동된다. 그래서 그렇게 같이 사는 즐거움이 우리에게 시간으로 축적 될 때 우리는 그 현상을 문화라 이름 붙일 수 있다.

그런 일련의 과정을 세심하게 들여다보고 응원하고 공유하는 과정으로서 생활문화플랫폼은 작동되고 그 안에서 많은 활동가들이 움직이고 지역민들과 관계 맺고, 일상의 가치에 더하기와 곱하기를 열심히 하고 있다. 올해가 지나면 이제 새로운 다른 판들이 만들어지기를 고대해본다.



생활문화의 개념과 생활문화공간

정민룡 (북구문화의집)

소비문화를 중심으로 형성된 개인주의 생활문화

개인중심의 개별적인 생활문화는 주로 소비영역을 중심으로 형성된다. 익명성의 보장과 무관심의 배려를 원하는 개별화된 개개인들은 더욱더 개인화된 생활문화를 즐기길 바라고 있다. '일상생활의 심미화'라는 표현처럼 요즘의 생활문화는 개인의 정체성을 드러내기 위해 효용성 보다는 심미성, 사회적 가치 보다는 상징적인 가치와 개인의 정체성을 더 강조한다.

삶의 단위가 개개인으로 분화되는 가운데 각 개인들이 삶의 주체로서 차별적인 정체성을 찾고자 하는 요구가 커지고 있다. 이제는 생활문화프로그램에서도 개인주의 중심의 라이프 스타일을 고려해야 한다.

그러나 이러한 소비중심의 개인화된 생활문화와 문화공간과 같은 공공 영역에서 이루어지는 생활문화 사이에는 많은 차이가 존재한다. 우리들이 흔히 접하는 일상 생활문화는 개인들이 즐기는 소비문화의 일환이라고 했을 때 문화공간에서 추구해야할 생활문화는 이와는 다른 양태를 띠어야 한다. 시장영역에서 소비중심 생활문화와 공공영역에서 커뮤니티 중심의 생활문화 사이에는 엄연한 차이가 존재한다. 소비중심의 생활문화는 개개인들이 유행에 따라 매우 수동적인 문화향유 방식의 한계를 갖고 있다. 생활문화공간에서는 한편으로는 개인주의 중심의 라이프스타일을 수용해야 하지만 다른 한편으로는 개인주의 중심에서 개인 간의 관계와 연계가 중심이 되는 소그룹 단위의 새로운 방식과 공공성에 기초한 새로운 생활문화활동에 대한 고민이 있어야 한다.

따라서 개인화된 생활양식을 반영한 생활문화프로그램에 대한 고민과 함께 개개인의 취향을 연결하고 공감대를 이루게 함으로써 소집단의 고유한 라이프스타일을 만들어가는 방안도 함께 고민해야 한다.

최근 들어 이전과는 다른 형태의 라이프스타일이 중요해지고 있다. “라이프 스타일 1.0”이 ‘인간의 욕구와 물질적인 풍요로움’을 위한 생활이 중요한 시기였다면 “라이프 스타일 2.0”은 개인으로의 욕구, 건강, 웰빙, 자신을 드러내고 중시하는 개인화의 시기였다. 하지만 이제는 개별적인 개개인들의 고립된 형태의 생활문화가 아니라 경험이 서로 연결되고, 교감과 공감에 중요한 라이프스타일 3.0 시대가 도래하고 있다.

이러한 새로운 라이프 스타일은 개인주의에서 다원주의 수평적 네트워크, 감성적 연대에 기반한 ‘신부족주의(Neo-tribalism)’<sup>1</sup>의 등장을 예고하고 있다.

이제는 이렇게 변화하는 라이프스타일의 흐름을 반영한 새로운 라이프 스타일을 생활문화공간에서 만들어 내야 한다. 생활문화공간에서 취급해야 할 생활문화는 개인주의 라이프스타일에서 출발하여 공유하는 생활문화로 발전해야 한다. 생활문화의 개인화라는 현실적인 변화 흐름을 읽는 동시에 개인들의 개성이 강조된 문화활동이 어떻게 소그룹을 이루며 공공성을 획득할 것인지에 대해 진지하게 고민해야 한다.

1 『부족의 시대』책에서 저자 프랑스 사회학자 ‘미셸 마페졸리’는 현대사회에서 개인주의의 종언을 고한다. 개인주의는 사라지고 새로운 시대에 접어들어다는 것. 18세기 근대 이전이 공동체 사회였다면 근대는 개인의 시대였다. 이어 포스트모던 대중사회에 새로운 ‘부족’이 출현하고 있다고 한다. 이는 씨족이나 혈족 같은 고대적 의미의 부족이 아니다. 문화, 스포츠, 성(性), 종교 등 다양한 관심사에 따라 불규칙하게 재편되는 소집단을 가리킨다. 새로운 ‘부족의 시대’라는 것.

**의식주로의 접근,  
우물과 사랑방으로서  
생활문화공간**

생활문화는 대부분 의식주에 관한 것으로부터 출발하며 일과 놀이를 통해 나타나는 생활양식의 총체로 볼 수 있다. 라이프스타일의 변화 흐름을 반영한 새로운 생활문화가 펼쳐지는 장으로서 생활문화공간은 마치 마을 우물터, 마당, 사랑방과도 같은 기능을 해야 한다.

그러기 위해서 우선적으로 의식주에 관련된 내용을 기초로 문화적 욕구를 표출하는 매개역할로서 생활문화프로그램이 필요하다. 다만 의식주와 관련된 개개인들의 활동이 소비문화로만 귀결되지 않도록 해야 한다. 의식주에 관한 개인들의 생활 욕구가 모여 사회적인 가치와 의미로 발전할 때 비로소 생활문화를 형성하게 된다. 그리고 이러한 생활문화를 추동하고 형성하는 거점 장소로서 생활문화공간이 필요하다.

예를 들어 도시에서 텃밭을 가꾸는 일은 1차적인 의식주 기반 활동이기 보다는 도시에서 농촌의 생활양식을 배우고자 하는 욕구가 반영되어 있다. 이러한 기본적인 문화적 욕구를 기초로 하여 도시농부디자인 상품을 만들거나, 로컬 푸드 골목장터를 만드는 활동, 마을텃밭을 매개로한 텃밭 공동체를 경험하기 위해 모여 의논하고 실행하는 사랑방 역할이 생활문화공간에서 해야 할 생활문화 활동인 것이다. 이렇게 의식주와 관련된 1차적이고 개인적인 문화적 욕구를 모아내고 소통관계를 만들어 낼 때 ‘거기, 그 곳’에서의 생활문화, 생활문화공간의 고유한 라이프스타일이 만들어 질 수 있을 것이다.

하지만 대부분의 생활문화공간에서는 ‘일상으로부터 예술’, 예술의 생활화 관점에서 아마추어 예술활동에 더 많은 관심을 보이고 있다. 자족적인 단순 취미 동아리 활동을 생활문화활동 전부인 것처럼 인식하는 경향, 전문예술과 대비되

는 개념으로 '생활예술'(일상생활과 예술의 분리를 비판하면서 나온 개념이지만)을 규정하면서 결과적으로 장르중심의 아마추어 예술활동이 생활문화(예술)활동의 전부인 것처럼 생각한다. 그러다 보니 시민들의 다양하고 복합적인 일상문화에 대한 요구를 수용하지 못하고 있으며 이를 창의적인 문화커뮤니티 활동으로 전환시키지 못한 채 아마추어 생활예술동아리 활동에 머물러 있게 된다.

이제 생활예술의 개념도 그 지향성을 예술로 한정 지어 생각할 것이 아니라 삶의 총체인 문화에 지향성을 두어야 하며 일상에서 다양하게 문화적인 삶을 표현하고 즐기는 향유, 여가를 포괄하는 '생활문화'라는 개념으로 접근되어야 한다.

**지역문화로서 생활문화,  
그리고  
생활문화공간**

생활문화는 '의식주'와 같은 일상적인 생활과 관련한 문화양식으로서 사회구성원들에 의해 공유되고 전달된다. 따라서 생활문화는 사람과 사람 사이에서 전해지고 향유되기 때문에 지역 범위, 즉 생활권 단위에서 이루어질 수밖에 없다. 생활문화는 개별성, 지역성, 특이성을 강하게 지니고 있으며 지역문화를 형성하는 핵심 요체가 된다. 따라서 생활문화는 곧 지역문화가 된다. 하지만 대부분 생활문화가 주로 일상을 소비하는 '소비중심의 생활문화 욕구 충족'에 집중되어 있다. 이러한 개인적이고 소비 중심적인 생활문화를 극복하고 생활문화에 지역성과 공공성의 가치를 불어 넣는 매개체이자 거점이 되는 것이 생활문화공간이다.

생활문화공간은 일상의 소비문화공간과 다르다. 결국 지역문화로서 생활문화의 역할을 제고하고 생활문화 활동을 통해 동네단위의 문화적 재생을 이루어내기 위해서는 단순히 생활예술동아리들의 전용공간이거나 문화 복지의 공간으로 소비되는 차원을 넘어서야 한다.

생활문화공간은 지역문화발전을 위한 일상거점 공간이다. 이를 위해서는 공공성을 더욱더 강화해야 한다. 그리고 주민주체가 양성되고 활동하는 터전이 되어야 한다. 개인적이고 자족적인 생활문화 활동의 한계를 넘어 공공성과 지역성을 갖게 하려면 일상성, 접근성, 지속성, 자발성, 공공성의 가치를 강조하는 방향으로 생활문화 활동을 통합적으로 재구성해야 한다.

이로써 생활문화공간은 문화적, 사회적 가치가 주민들의 생활문화로 스며드는 명실상부한 주민들의 '생활문화발전소'로 거듭날 것이다.

상상력이 필요한 공공

민 병 은 (지혜로운봄)

봄이 오려한다.

매년 봄철에 해왔던 화분갈이를 동네사람들과 같이 한다면, 동네 버려진 화분만큼 늘어난 분으로 동네 꽃 터가 만들어질지 모르겠다. 생활문화플랫폼에 참여했던 성남 우당탕탕 예술놀이단은 여럿 프로그램 중 하나로 정원학교를 진행했었다. 대부분 아파트 주민으로 살아가는 도시민들에게 정원은 갖고 싶은 로망일 수 있겠지만, 베란다 텃밭이나 화분갈이가 아닌 정원학교라니... 이름값에 대한 기대감이 내심 생겨버렸다. 그것은 화분이 만드는 이동식 정원을, 마을 공유지를 상상하게 만들기 때문이다. 이 상상은 그녀들이 해온 2년간 활동의 내용을 본다면 충분히 가능하다.

공공이라는 말이 붙으면 나보다 우선해야할 대의(大意)를 가진 어떤 것으로 여겨진다. 공공시설, 공공정책, 공공지원 등 모두를 위한 '공공'의 것이기 때문에 좋은 것이며 지향해야할 것이라고 한 수 접고 보게 된다. 집단은 개인에 우선한다. 게다가 왜 그래야하는지에 대한 의문을 갖기 전에 개별적인 사안은 집단의 논리에 수긍해야하는 것으로 생각했다.

한편으로 생활이 갖는 소소함, 일상적으로 반복되는 그 어떤 (사소한)것으로 읽혀지는 생활.

수다거리일 수도 있고 소일거리일 수도 있는 그(사소한) 것을 공공의 정책으로 지원한다는 것은 왠지 어설피마져 느껴져 설득력이 없어 보이기까지 하다. 너무도 사적인 것이어서 개인이 알아서 담당해야할 부분인 것으로 여겨진다.

최근 읽은 두 개의 글에는 공익이 어떻게 개인을 억압해왔는지에 대한 내용이 있었다. 눈에 띈 공통된 문장은 '우리는 민족중흥의 역사적 사명을 띠고 이 땅에 태어났다'는 것에 대한 비판적인 시각이었다. 이러한 비판은 60-70년대의 권력의 작동방식을 지적한다. 민족 우선주의가 사회문화적으로 흡수되면서 독특한 창의성이나 감성의 토대인 개별성이 무시되는 개인 소거가 나타났다는 것이다.

생활문화플랫폼 사업은 지원사업이다. 쉽게 말해 세금으로 지원되어 시민이 참여하는 공공활동에 해당된다. 생활문화 지원정책은 생활이 갖는 소소함과 정책이 갖는 공공성이 서로 상반된 듯한 어감이 있어 조화롭지 못하다는 느낌이 든다. 생각해보면 국가가 추구해야 할 모든 정책의 끝에는 국민의 행복이 있다. 그러나 국민이 갖는 추상성이 나를 배제한 어떤 거대한 집단을 지칭하는 이념으로 인식되면서 국민은 나아진 나라는 애매모호함으로 행복이 나의 일로 체감되지 않는다.

생활문화플랫폼 사업에서 다루는 ‘생활문화’는 국민 혹은 도민이나 시민이라는 추상적 개념에서 ‘나’라는 구체적 개인으로 인식될 때 더욱 활발해진다. 생활문화플랫폼 사업은 일생생활의 중요성에 중점을 두기 때문이다. 우리에게 생활은 살아가는 몸의 공간에서 이루어진다. 나에서 너로 관계가 확장된다는 것은 나의 활동이 이루어지는 공간의 확장이자 감각의 확장이다. 개인은 태어나면서 만들어지는 것이 아니라 사회관계를 겪으면서 개인이 된다. 사람은 무수한 관계를 통해 만들어진 이미 문화적이고 사회적인 존재인 셈이다. 개인의 활동은 개별활동이기도 하지만 사회적으로 무관한 것이 아니다. 생활 속에서 개별적인 사안이 모여 누구를 위한 것이 아닌 함께 더불어 살기에 대한 이야기를 한다는 것은 공공의 시작이다. 活私開共은 이념이 아니라 사람들이 모여 살면서 자연스럽게 드러나는 모습이었을 것이다.

공공(公共)철학을 깊게 연구해 온 김태창 박사는 사(私)적인 것과 공(公)적인 것을 이분화하여 구분시키는 사고로는 해결되어질 수 있는 것은 없다고 단언한다. 이미 사적인 것이 아니면 공적인 것이라는 이분적 사고는 애초 공공과 같이 나란히 설 수 있는 단위가 아니라는 것이다. 공공이라는 말은 나도 너도 우리도 같이 더불어 들어있다. 그래서 위민(爲民)이 아닌 여민(與民)의 기본에서 정책을 입안해야함을 김태창 박사는 강조한다.<sup>1</sup>

1 씨알사상포럼, ‘공공성의 철학적 토대와 민주주의의 기본정신’, 2008. 5

그러나 공공성이 곧 공동체성이라고 말하지는 말자.

요즘 서류에 많이 등장하는 단어가 ‘공동체’일 것이다. 그러나 깊게 들여다보면 공동체에 대한 생각의 차이가 아주 크다는 것을 알 수 있다. 공동체를 민족만큼이나 거두절미하고 중요한 것으로 생각해 왔다는 반성도 들었다. 공동체 내의 관계 유지와 갈등 해결의 수단으로 작동하는 ‘공공성’을 제대로 경험해보지 못했기 때문이라는 지적<sup>2</sup>도 있다.

공동체에서는 개인의 희생이 따르기 마련이라는 생각이 지배적이지만 ‘공동체 정신과 사생활의 자유 사이에는 본디 아무 모순이 없다’는 것, ‘개인에게 자리/장소를 마련해주고 울타리를 둘러주는 것이 공동체의 역할’<sup>3</sup>이라는 명확한 구분은 참으로 명쾌하다. 공동체의 중요성을 내세워 개인 생활의 일부를 의례 떼어 놓고 반납해야하는 양 진행되는 공공의 사업도 다시 되짚어 볼일이다.

공공의 영역을 확장시키는 것은 중요하다. 그만큼 더디지만 긴 호흡이 필요하다는 것을 깊게 생각하지 않을 수 없다. 지금의 생활문화플랫폼의 결과가 옳고 그른 것이 아니라 이 사업을 바라보는 태도와 방향이 중요하다. 그래서 많은 판단을 유보하자고 말하고 싶다. 목표를 설정하는 것이 아니라 : 상상하고 그리고 한 번 해보기의 반복이 생활. 일 것이다. 생활문화플랫폼의 의미는 도달하는데 있는 것이 아니라 지속적으로 충전하는 과정에 있는 것이 아닐까 한다.

2 『이상한 정상가족』, 김희경, 동아사이 2017

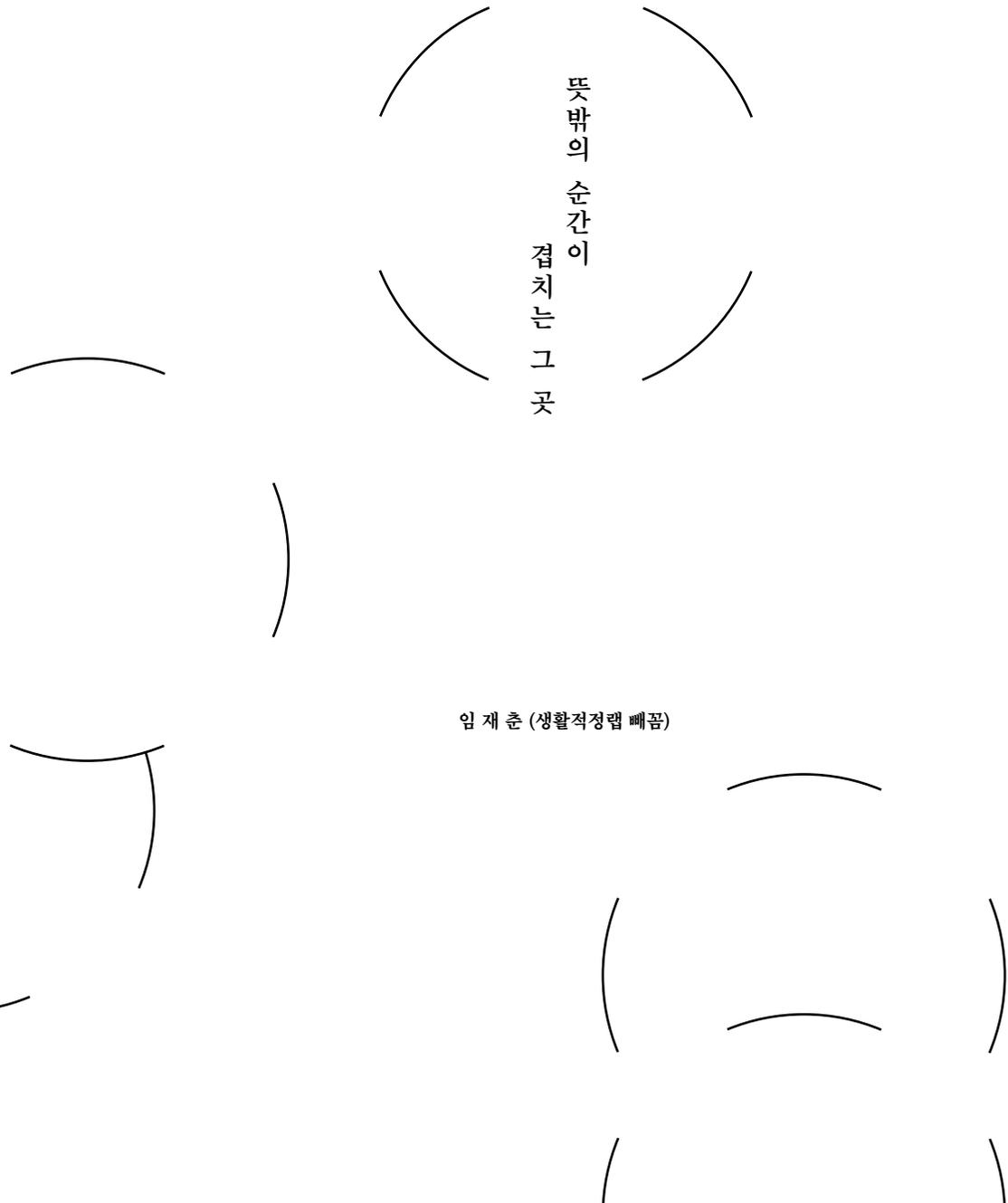
3 『사람, 장소, 환대』, 김현경, 2014

현장 읽기

1. 활동공간으로서 플랫폼

생활과 문화는 둘 다 개념이나 해석의 폭이 매우 넓고 다양하다. 쓰는 사람이나 때에 따라 나름의 의미가 늘 생기기 때문에 일상적으로 자주 언급되기도 하고 예술이나 인문적인 차원에서 사유의 개념으로도 빈번하게 쓰인다. 그런데 어떤 맥락이나 단어와 조합되더라도 ‘공간이나 장소’, ‘사건과 경험의 시간’, 그리고 그 ‘시간을 공유하고 있는 사람(들)’이 존재하며 이 세 개의 요소로 생활과 문화, 생활문화를 이야기 하는 데에 무리가 없어 보인다. 애초 생활을 떼어 놓고 문화를 말하기 어렵고 개인이나 그룹, 동네나 마을의 크고 작은 생활양식이나 역사, 질서, 규범 등은 문화로 이름 지어지므로 두 단어는 이미 매우 긴밀한 관계이다. 문화정책에서 생활문화라는 단어가 어떤 정치적인 배경에서 등장하였는가와 무관하게 더 나은 삶을 살기 위해 무엇이 필요한가, 제도는 어떤 역할을 해야 할까라는 질문을 프리즘 삼아 보면, 우리 사회가 그렇게 되었으면 좋겠다는 바람, 나는 잘 살고 있는가 하는 의구심을 통해 연결되는 다양한 활동과 경험을 구체적으로 갖는 것, 그리고 그런 사람들의 존재가 질적/양적으로 늘어나는 것이 중요하다는 사실이 사회적으로 공유되고 있다고 볼 수 있다.

이런 논의는 비단 최근 3, 4년의 것이 아닌 꽤 오랫동안 공공예술, 문화예술교육, 커뮤니티 아트 등 예술 안에서 발전되어 왔다. 실제로 생활문화사업의 현장들은 이 흐름의 현장 모습과 별반 다르지 않다. 오히려 이름만 달리할 뿐 중복되고 반복되는 현실은 문화정책의 로직에서 풀어야 할 과제를 더욱 분명하게 한다. 그럼에도 불구하고 생활문화가 문화정책의 언어로 유의미하다고 느껴지는 것은 삶과 가까운 문화나 예술로 언급되어왔던 ‘일상’이 관념적인 차원을 넘어 예술의 일상화가 무엇인지 구체적으로 보여주는 힘이 부족했다는 점에서 그러하다. 주관적인 느낌에 불과할 수 있지만 생활문화라는 말은 무엇보다 생활을 통해 생활인, 생활자라는 존재를 구체적으로 인식하게 한다. 문화예술교육이 기형적으로 양산, 배치한 예술 강사나 향유자나 참여대상, 수혜대상 등 사람들을 수동적인 존재로 보아온 것과 비교되는 부분이다. 어떤 정책이든 사람을 강조해왔지만 성과의 도구나 수단으로 귀결되는 태도를 벗어난 적이 없었고 동일한 평가 체계에서 생활문화 정책도 다르지 않을 것이라고 생각되지만 정책 언어를 벗



어떤 ‘생활’과 ‘생활문화’는 사람과 시간의 존재로 자연스럽게 연결되는 인상을 받는다.

그럼 사람(들)은 어떻게 문화적인 삶의 양식을 얻게 되는 것일까. 어떤 방식으로든 문화적이라고 할 수 있는 사건에 관한 개인의 경험과 기억이 (지식이 아닌) 감각적으로 남아야 한다. 그러면 다음 행동으로 이어질 수가 있는데 이 행동의 이어짐을 생활이라고 할 수 있고 이는 삶으로 되어가는 새로운 사건으로 연결된다. 경험의 기분과 느낌, 기억은 새로운 생각에의 자극이 되고 새로운 동기를 부여하기 때문이다. 개인의 경험이 자극이 되어 다른 활동에의 동기화를 촉진하고 실질적인 행위나 활동으로 이어지는 질적 전환은 단지 한 사람의 물리적, 감성적 역량으로만 이뤄지지 않는다. 경험이 이뤄졌던 공간과 장소, 사진이나 영상, 사람들과의 이야기를 통해 지속적으로 거론됨으로써 힘을 얻는다. 일상적인 차원에서, 자발적으로 뭔가가 지속적으로 이뤄지도록 하는 것이 생활문화 기반에서 중요한 부분일 텐데 예산과 프로그램을 지원하는 것만으로는 애초 가능한 목표가 아니다. 인간이 어떻게 문화적이게 되고 자발적 참여와 연대 같은 고차원의 활동에 관심을 갖게 되는지를 이해하지 않으면 제도로서 생활문화는 가치를 반영하기 어려워진다. 생활문화를 촉진하기 위한 기본적인 인프라라고 하면 이런 점들이 고려되어야 하는데 특히 공간 인프라는 이러한 문제의식들이 복합적으로 투영되는 요소 중 하나이다. 약속된 수업 등 활동이 이뤄지는 장소로만 기능하지 않고 뜻밖의 일이나 우연한 만남이 겹치도록 개방적인 공간 조성의 방향을 설정해야 한다. 동네에 이런 공간이 공공이나 민간 영역에 존재한다고 하면 생활문화플랫폼으로 이미 기능하고 있다고 볼 수 있고 이런 경우에는 그들 공간의 역할을 해당 공간 중심으로 두텁게 할지 공간 밖으로 연결하여 허브기능을 강화할지 등 다양한 방향을 새롭게 생각해볼 수 있다.

시흥문화원이 생활문화플랫폼 사업을 문화원사가 아닌 바깥을 택한 것은 본 사업에서 공간이나 장소의 중요성을 깊이 인지하고 있기 때문이다. 생활의 공간, 장소로서 의미 있는 탐색이 이뤄진 셈이다. 결과적으로는 같은 이야기 같

원주민행사



민이름세마을공동체



지만 문화원사가 생활문화공간으로 적절하지 않다는 것을 스스로 비평하였다는 점도 발견할 수 있다. 다수의 공공시설은 시설의 활용도를 높이기 위해 자신의 시설 밖에서 프로그램을 운영하는 것을 선호하지 않는다. 시설 내 공간은 이용을 통해 점유된 시간의 정도와 비율로 해당 시설을 평가하는 일이 일반적이고 동시에 행정처리 등 실무적인 효율을 고려할 때 수월한 측면도 있다. 프로그램의 운영 취지, 내용과 시설의 공간, 장소적 특징이 잘 어울린다면 좋은 일이지만 생활문화플랫폼 사업처럼 프로그램을 통해 사람들 관계의 틈을 비집고 들어가야 하는 경우 기존 시설이 이에 적절한가 의구심을 갖는 것은 프로그램을 기획하는 과정에서 매우 중요한 일이다. 시흥문화원의 프로그램이었던 수방과 다방이 진행된 하중동과 장곡동이 시흥의 도시적 특징이나 동네마다 지닌 내밀함이 반영된 선택이었는데는 정확히 알 수 없지만 다수의 사람들이 살고 움직이는 동선의 교차점 어느 즈음이었다는 점은 분명하다.

그러나 프로그램이 진행되는 장소로서 공간의 쓰임이 기능적으로나 시간적으로 한정되면 생활의 공간이 되기 어렵다. 비어있던 아파트 관리동의 한편을 발견하고 거기서 뭔가가 가능하다는 경험을 스스로 하였고 다른 이들에게도 보여준 것이 올해의 성과라고 하면 이 경험을 어떻게 공유하고 확장시킬 것인지에 따라 생활예술이나 생활문화를 더욱 다양하게 구체화할 수 있다. 무엇보다 공간이나 장소 자체가 사람과 관계를 이끄는 여러 가지 환경이 갖춰져야 한다. 일정 기간 동안 일시적으로 진행되는 프로그램의 비중을 최소화하고 저마다의 이유로 공간을 들러 머물 수 있는 느슨한 조건이라야 공간이 지속될 수 있고 일상과 생활의 경계로 포섭될 수 있는 가능성이 높아진다. 성남의 두 그룹은 그런 면에서 특징이 있다.

우당탕탕 예술놀이단은 성남 수내동 주택단지 끝자락에 위치한 그림책 문화공간 'NORI'를 거점으로 삼고 있다. 공간 노리는 그림책을 파는 책방이면서 구성원들이 가진 역량을 공유하는 소소한 예술 활동이 벌어지는 장소인데 우당탕탕 예술놀이단은 NORi의 운영자와 NORi를 드나들며 마음을 맞춘 이들이 소소한

예술 활동을 보다 적극적으로 펼치기 위한 자신들의 플랫폼이라고 볼 수 있다. 몇 년 사이에 주인장의 기호를 중심으로 다양한 주제와 결의 책방들이 생겨나고 이들은 대체로 책을 파는 것뿐만 아니라 편하게 책을 고르고 읽는다거나 책을 읽는 모임 등이 다채롭게 운영된다. 그리고 음악회, 북콘서트, 제본 프로그램 등 책과 관련된 체험 프로그램 등의 문화 활동도 병행하면서 책을 매개로 예술과 문화가 교류되고 커뮤니티 기능이 더해지면서 새로운 문화현장의 흐름을 만들어 가고 있다. 그림책방 노리에서 이뤄지는 문화, 예술 활동은 노리가 자리한 동네, 노리에 호감을 갖고 찾아온 이들의 사연, 문화와 예술뿐만 아니라 교육 등 운영자 이지은의 관심사 등이 두루 반영되어있다. 가장 특징적인 것이 많은 프로그램이 운영된다는 것이다. 특히 아이를 낳고 기르면서 드는 부모로서의 고민, 한 인간으로서의 고민, 여성으로 살아가는 문제들이 반영되면서 아이들이나 부모들에게 필요한 내용이 프로그램으로 연결되어지고 있다. 책방이지만 활동 중심의 문화공간으로서의 수요가 높다는 의미이다. 책방 노리와 우당탕탕 예술놀이단은 사람들의 요구에 즉각적으로 반응한다. 자신의 이야기를 진지하고 민감하게 들어주는 공간과 사람의 존재는 생활문화에서 절대적인 요소이다. 보통 프로그램을 중심으로 공간의 내용이 채워지면 다소 소모적일 수 있고 프로그램이 운영되는 때 외에는 관계가 단절될 수 있는 위험이 존재하곤 하는데 이들의 경우 관계와 활동에의 절실함에서 기인한 자발성을 통해 이러한 문제가 상쇄된다. 오히려 더 나아가고 있고 일례로 2017년 말에는 책방의 지하를 마을극장으로 만들면서 활동의 질과 폭을 넓히고 있다. 책방 노리가 우당탕탕 예술놀이단의 활동이 더해지면서 동네 복합문화공간으로 진화해가고 있다. 노리를 거점으로 삶과 문화, 예술, 사람간의 생태계가 만들어지고 있는 셈이다.

성남의 또 다른 곳 서현문화의집은 2017년 생활문화센터로 지정되면서 새로운 모색을 해볼 수 있는 상황을 만들어 내었다. 기능상으로는 문화의집과 생활문화센터가 크게 다르지 않아 내용상으로는 기존에 해오던 고민이나 활동을 이어갈 수 있고 공간의 목적과 취지는 유사하지만 이전의 문화의집이 제 역할을 하고 있는가에 대한 평가를 통해 보완하고 새롭게 만들어야 할 과제가 생활



생활문화의 집

문화센터 지정을 계기로 부여된 것으로 볼 수 있겠다. 모든 사람들이, 누구나 쉽게 문화를 접할 수 있어야 한다는 문화 권리의 사회적 요구가 문화의집이 정책적으로 발의된 1990년대 후반에 비해 커졌고, 공간과 시설의 역할에서도 개설된 프로그램에 단순히 참여해서 활동하는 것을 넘어, 하고자 하는 것의 제안과 기획, 운영 등 문화 활동 전반에 주민들의 주도성이 이전에 비해 더욱 높아지도록 공간의 쓰임을 만들어야 한다. 그리고 일상적으로 공간을 드나들고 머물며 사업 등으로 기획되거나 조직되지 않아도 문화를 접촉하는 기회를 일상화하는 공간 플랫폼의 기능이 더욱 중요해졌다. 실제로 2017년 6월, 생활문화센터로 다시 개관하여 공간 환경이 바뀐 이후, 드나드는 사람들의 폭이 다양해졌다는 게 담당자들의 말이다. 생활문화플랫폼 사업으로 진행된 도깨비 장터에도 문화의집 시절에는 보기 어려웠던 젊은 세대의 참여와 관심이 두드러졌고 재방문율도 높다는 것을 체감한다는 이야기도 한다. 공공시설 특유의 색깔을 좀 더 지우고 문화적 아우라를 만드는 섬세한 보완이 이어져야 하는 이후의 과제가 있다. 변화된 공간을 계기로 관계의 밀도가 높아지고 다양한 사람들, 문화의 관계들이 만들어지면 공간의 매력은 더욱 높아질 수 있다.

공간은 문화사건의 실제이다. 성과나 결과의 측면에서 가장 확실한 지표이며 가깝거나 조금 더 먼 미래를 기대하고 예상할 수 있는 구체적인 근거이기도 하다. 물론 문화정책이나 제도의 근대적 태도로 거리를 두어야 하는 근대의 표상성에 대한 위험성이 동시에 존재하기도 한다. 단어가 지닌 사전적 의미와 철학적 사유의 대상의 오랜 주제이기도 한 ‘공간’은 단지 건물의 어떤 장소이면서 사각형 등 어떤 도형의 면과 선들의 조합이고 시간이 누적된 하나의 세계이다. 생활문화라는 다소 모호하고 팽창된 개념을 조금이나마 구체적으로 연상케 해주는 것도 공간이다. 내가 사는 곳 인근에는 생활맥주라는 이름의 수제 맥주집과 생활문어라는 문어안주 전문 동네술집이 있다. 나는 그 간판을 보았을 때만큼 생활이라는 단어가 간지나게 느껴진 적이 없다. 간판의 호감은 순간이었지만 그 가게들이 어떤 장소로 의미가 있는 이유는 특별히 맛있는 맥주와 안주가 있고 세련된 인테리어 때문이 아니라 늘 빠듯한 일상에서 그래도 꼭 만나고 싶고 이야기 나누고 싶은 사람들과 가끔 들르는 곳이기 때문이다. 결국 공간의 가치나 의미는 그런 것이 아닐까.

1 사진평론가 이경민은 2013년 문지문화원 사이의 기획으로 진행된 <확장된 개념의 경이의 방>이라는 프로젝트가 기록된 동명의 책자에서 다음과 같이 말한다. “근대는 표상의 공간을 이해된다. 그것은 근대가 표상된 대상만을 존재하는 것으로 삼고, 그 표상의 확실성으로 진리를 규정해왔기 때문이다.(하이데거)”

경기도문화원연합회는 ‘생활문화’라는 키워드로 지난 2016년 <생활문화 다시보기>사업을 추진했다. 본 사업을 통해 경기도 지방문화원의 생활문화사업의 현황과 과제를 점검했다. 당시 제시된 과제를 요약하면 지방문화원의 사업추진 체계의 근본적 전환이 필요하다는 것이었다. 즉 공급자 중심에서 수요자 중심으로의 전환이 그것이다. 때 늦은 감이 없지 않지만 말이다. 그러나 경기도 31개 시, 군문화원마다 위의 과제를 대하는 인식에는 온도차가 있어 보인다.

지방문화원에 본 사업을 제안했을 때 ‘생활문화플랫폼이면 재단사업 아닌가요.’ 생활문화는 현대 문화예술 영역이므로 지방문화원과 관계없는 일이라고 외면하거나 관심이 있어도 피하려고 했다.

지자체들마다 지방문화원은 향토사와 지역전통문화, 예총은 예술영역을 담당하라는 특이한 이분법이 통용되고 있다. 한 수 더해 문화원은 전통과 역사영역을 담당하므로 현재 시점의 문화예술영역은 하지 말라 주문하는 지자체도 있다.

생활문화사업이 예술사업이라고 누가 결정했을까.

생활문화가 향토사와 지역전통의 영역이 아니라고 누가 구분했을까.

지역 정치의 맥락 속에서 서로 영역싸움의 틈바구니에서 생존하기 위한 풍경 속에 현재 지방문화원이 위치하고 있는 것은 아닌가?

그리고 이런 현상이 지금 현재의 지역문화라고 진단하는 것은 과장일까.

비합리적 아비투스로서 구성된 연고주의 네트워크로 대변되는 한국사회의 특징이 지금 현재 지역문화의 현주소라고 말하는 것이 과장일까.

문화와 예술을 구분하고, 역사와 예술을 구분하는 이분법적 사고를 넘기 위해 지방문화원은 어떤 노력을 해야 할까.

그러나 위의 현상을 지역문화, 지방문화원의 현실이라고 일반화하기에는 아직 조금 이른 듯하다.

이천문화원의 생활문화플랫폼 사업 <내 생애 첫 술잔>은 단순히 전통적인

디오니소스 소환과  
베푸는 마을 레시피

최영주 (경기도문화원연합회 사무처장)

술 문화를 지역에 보급하자는 것이 아니라는 것에 주목할 필요가 있다. 기존 문화원 사업의 맥락을 보면 대부분 전통문화를 현재에 이식하려는 형식의 사업추진 구조를 가지고 있기 때문이다. 이천문화원은 신라 화랑도에까지 술 문화 탐구가 거슬러 올라가지만 힘을 가진 권력자들이 향유하는 것을 전통으로 받아들이고 그것을 지역에 이식하려 하지 않는다. <내 생애 첫 술잔>프로그램은 ‘술을 통한 제의성의 회복’이라는 목적을 가지고 있는 것으로 보인다. 즉 디오니소스를 이천으로 소환하고 있는 것이다. 문화원이 향토사와 지역전통을 담당한다는 것은 과거를 현재로 어떻게 소환할 것인가의 문제와 맞닿아 있다. 예술의 영역이 가진 자가 향유하는 고상한 취미, 천재적 재능의 영역이라는 프레임이 앞서 말한 영역싸움의 풍경이라면 이천문화원의 <내 생애 첫 술잔>이라는 생활문화플랫폼 사업을 통해 술이라는 소재를 매개로 기존 예술의 영역, 기존 예술인식 프레임을 깨고, 예술을 예술가의 영역에서 생활의 영역, 일반 주민의 영역으로 끌어내리려 하고 있다. 기득권의 술 문화를 표준으로 지역에 이식하는 것이 아닌 이천지역 주민들이 직접 오늘의 양식, 의식을 만들고 술(디오니소스)의 제의성을 회복하고자 했다. 과거를 현재로 소환하는 방법에 대한 근사한 제안을 하고 있는 셈이다.

시흥문화원의 생활문화플랫폼 사업 <수다장이(秀多張里)>는 말 그대로 ‘생활문화를 베푸는 마을’이다. 여기서 주목해야 할 점은 ‘베푸는 문화원’에서 ‘베푸는 마을’로의 전환이다. 그동안 문화원은 동아리, 회원을 확장하고 조직을 강화하고 위상을 강화하는 일에 집중해왔다. 시흥문화원은 본 사업을 통해 문화원으로 집중되는 사업추진구조를 문화원으로 향하는 구조를 마을로 향하도록 했고, 문화원 주도적 기획에서 시민 주도적 기획으로의 전환이 문화원에서도 가능하다는 것을 보여 준 드문(?) 사례이다. 그러나 아직은 반쪽의 성공이다. 여전히 ‘베풀다’는 인식에서 탈피하지 못했기 때문이다. 하지만 문화원이 변하고 있고 변할 수 있다는 가능성을 보이고 있는 것을 확실한 것 같다. 향후 경기도 지방문화원의 변화가능성을 기대하게 하는 대목이다.



시대가 변했다. 그러나 변화에 따른 솔루션은 저마다 다르다. 그 변화를 어떻게 진단하는가가 다르기 때문이다. 그러나 한 가지 확실한 것은 국가와 민족이라는 단위 중심의 사고가 개인 중심으로 전환되고 있다는 것이다.

그것은 문화향유, 문화정책의 측면이 단체 중심, 기관 중심에서 개인의 영역으로의 전환을 요구하고 있다는 것을 의미한다. 문화가 향유되는 지점은 기관이나 단체가 아니다. 문화는 현장에서 만들어진다. 그동안 그 현장을 문화원, 예총, 재단 등 단위, 단체 중심으로 사고했다면 이천문화원이나 시흥문화원의 사례는 문화원이 이제는 마을의 영역, 개인의 영역까지 사고하기 시작했다는 것을 의미한다고 볼 수 있지 않을까.

한적한 골목길로 가을별이 무리를 짓는다. 키 작은 그림자들이 한데 어울려 노닌다. 그네 한 조, 시소 한 대 없는 골목이 어느새 놀이터가 된다. 손치기, 실뜨기, 고무줄놀이로 궁리하는 손발이 바쁘다. 골목 옆 놀이터에는 놀이기구가 그득하지만, 도리어 아이들은 골목에서 자유롭다. 손때 묻은 놀이가 할머니, 할아버지, 엄마, 아빠의 손에서 아이의 손으로 전해지고, 아이들은 맞잡은 손으로 친구가 된다. 골목길 한쪽 끝에서 전과 달고나가 익을 때쯤이면 부르는 손짓, 답하는 발걸음이 서로 메기고 받는다. 연극놀이터 해마루의 “골목길 놀이터 축제”가 열린 과천시 문원동 청계마을의 골목길 풍경이다. 잊혔던 골목문화가 생활문화로 되살아나는 자리, 동네를 통하는 아스팔트 좁은 길에 훈김이 돈다. 익숙할 뿐 의미를 두지 않았던 길에 관계의 의미가 담겨 새로워진다. 삶이 골목을 채워 유정한 공간이 된다.

생활문화플랫폼으로 골목을 소개한 해마루 관계자들을 만났다. 기획과 진행을 담당한 박정열 대표, 구진옥, 장희정 생활문화디자이너, 한희정 해마루 담임강사가 함께 했다. 생활문화디자이너로 활동한 구진옥씨는 마을공동체문화 기획자로서 문화예술프로그램 개발에 힘쓰고 있고, 장희정씨는 음악강사로 일하고 있다.

**경기 생활문화플랫폼 사업에 처음으로 참여하셨다.**

**올해 사업의 진행과정에 대해 대표님이 간단히 말씀해주셨으면 합니다.**

● **박 정 열** 6월부터 시작한 사업의 전반부는 교육 프로그램이 중심이 되어서 8월 중순까지 이어졌어요. 의사소통과 갈등조정을 비롯하여 아이들에게 있어서 놀이의 의미와 중요성, 아이들을 위한 건강한 환경 만들기 등의 주제들을 다뤘어요. 생활문화놀이터에 관한 서로의 생각을 공유하며, 우리 주변의 환경 등에 대해 고민한 처음의 시간들이었죠. 이후의 사업 후반부는 본격적으로 생활문화놀이터를 만들기 위한 시간이었어요. 매주 수요일, “수요일엔 다 같이 놀자”를 진행하며 문원동 청계마을 골목길에 놀이터를 만들었지요. 축제 전까지 7주에

(인터뷰) 심상지도로 난 골목길  
— 연극놀이터 해마루 관계자 이야기

송하원 (유알아트)

걸쳐 프로그램을 운영하였는데, 사업이 종료된 후에도, 아이들의 기대가 있어서 11월 너머까지 연장하여 진행하였습니다. 이후로 추워진 날씨 탓에 사업을 종료하게 되었습니다.

**어떤 계기로 생활문화놀이터에 착안하였고,  
문원동 골목길을 선택하게 되었는지 알려주셨으면 합니다.**

● **박 정 열** 우리 아이들이 일주일에 하루쯤은 서로 어울려 마음껏 놀며 친구를 사귀고, 동네에서 관계를 맺어나가기를 바라면서 생활문화골목놀이터를 생각하게 되었어요. 처음에는 현재 거주하고 있는 집의 마당이나 주차장과 같은 공간을 이야기했었는데, 실제로 사람들을 모을 수 있을지에 대한 고민이 있었어요. 그러던 중 문원동 산 아래 공터에서 야외 워크숍을 진행하였고, 청계마을 골목의 가능성을 알게 되었죠. 문원동은 재개발 대상지역이 아니고, 산 밑에 위치해 놀이터가 될 골목길 주변으로 자연 환경도 어우러져 있어요. 논이 끝에 골목길놀이터 사업 운영에 적합한 공간이라고 판단하게 되었죠. 더욱이 문원동은 과천의 외곽이라고 할 수 있는데, 거의 모든 문화시설과 관련 행사들이 중심지역에서 주로 진행되고 있다는 점에서 새로운 공간에 대한 조명이라는 의미도 있다고 생각했어요.

● **장 희 정** 과천시 5개 단지가 한꺼번에 재개발에 들어가면서 분진을 비롯한 환경 상의 여러 문제들이 대두되었어요. 과천을 떠나는 사람들이 많아졌고요. 이 사업의 참여자들도 2/3가량이 다른 지역으로 이사를 가면서 프로그램 진행에 많은 어려움을 겪게 되었어요. 때문에 프로그램의 진행방향에 대한 고민을 하게 되었고, 우리 지역이 당면한 사회적 이슈로서, 환경과 안전에 대한 관심을 반영하게 되었죠.

● **한 희 정** 문원동은 제가 5살 때부터 살고 있는 곳이에요. 결혼 후 잠깐 서울에서 살았지만, 산 아래 자리 잡은 마을의 편안함이 그리워 이내 다시 이사

오게 되었어요. 아이들은 제가 뛰놀던 놀이터에서 놀고, 제가 다녔던 학교에 다니고 있어요. 모든 것이 조금씩 바뀌었지만, 가장 많이 바뀐 것은 골목이에요. 집 문만 열면 놀이가 펼쳐졌던 골목이 이제는 자동차에 점령당하면서 아이들의 놀이가 놀이터와 운동장에 제한되었어요. 우리 어릴 적을 생각할 때, 지금의 놀이터가 놀잇감은 많지만 아무것도 없는 안전하고, 널찍한 공터에서 놀던 당시보다 놀이는 다양하지 못한 것 같아요. 그래서 우리 아이들에게도 안전한 골목길 하나쯤은 있어야 한다고 생각했어요.

**골목길 놀이터에서 있었던 이야기들에 대해  
말씀해주세요.**

● **박 정 열** 생활문화놀이터를 만들어가는 과정에서 생각난 것들을 다음 주에 바로 시도하곤 했어요. 놀이를 더하고, 전을 부치고, 뽕기를 만드는 등 즉흥적이면서도 추진 가능한 것들을 중심으로 진행하면서 ‘야외놀이’에 바탕을 둔 ‘수요일엔 다 같이 놀자’ 콘셉트를 도출할 수 있었죠. 정기적으로 프로그램을 진행하다보니, 매주 놀러 나오는 아이들이 생기고, 어르신들도 골목에 함께 나오셔서 참여해주셨어요. 예전의 놀이들도 아이들에게 알려주시고요. “우리 동네에서 이런 것들도 할 수 있네요.”라는 주민들의 기대감과 호응이 사업을 진행하는데 있어 큰 의미가 되었죠. 무엇보다도 아이들이 스스로 나서서 행사 안내 전단을 돌리고, 몇 개의 코너를 도맡아 준비하며 프로그램 제작에 참여하는 과정이 인상적이었습니다. 아이들의 자발적인 참여와 주체적인 활동상에서 지속가능성을 확인할 수 있었어요.

● **한 희 정** 10월 축제날, 한 아이가 골목 한편에 삐뽕삐뽕한 글씨로 ‘무료 미니가게’라고 써놓고는 간식거리를 놓아두고 가던 모습이 기억나요. 부침개를 부치는 자리에 조용히 오셔서 기름 두병을 놓고 가신 한 할머니의 모습도, 골목놀이터의 단골 아이가 달고나 재료인 설탕 1kg 한 봉지를 동네 슈퍼에서 사와 감사의 마음을 전하던 모습도 모두 인상적이었습니다.



● **구진옥** 아이들이 방에서 혼자 게임하기보다는 구슬치기, 딱지치기, 서로 책 읽어주기 등의 놀이를 하며 서로 어울리는 모습에서 일상의 변화를 확인할 수 있었던 것이 기억에 남아요.

● **장희정** 골목에서 만난 아이들이 나이 차이를 떠나 쉽게 친해지고, 함께 어울리던 모습이 기억에 남아요. 서로 모르는 사이여도 금세 친해지는 모습이 신기하기도 했어요. 놀이가 진화하는 것도 확인할 수 있었는데, 첫 날 놀이의

막바지에 우연한 계기로 아이들에게 들려준 이야기가 그 다음 주부터는 초등학교 2학년 여자아이들이 이끄는 ‘아이들이 들려주는 이야기 극장’으로 자연스럽게 바뀌어 진행되는 모습이 인상적이었어요. 골목놀이터가 끝날 무렵 아이들이 골목길 한쪽 구석의 3칸 계단에 모여요. 자신들이 정한 동화책 1권을 읽어주고, 퀴즈도 내고, 정성스럽게 포장한 사탕 하나, 카라멜 하나를 선물로 나눠주죠. 문제를 맞히지 못한 동생들을 달래는 역할까지 잘 해내더라고요.

**올해 사업을 진행하시면서 느끼셨던 소회를  
이야기해주세요.**

● **박정열** 처음에는 ‘생활문화’에 대해 이해를 하는데 너무 경직되어 있었어요. 재미있는 걸 해보자고 시작했었는데, 익숙한 교육 프로그램의 형식을 벗어나는 것이 쉽지 않았어요. 하지만 한해 사업을 마치고 보니, 그래도 지역에서 생활문화를 이끌어 가는 공동체 기반을 어떻게 마련할 것인지 보다 구체적인 방안을 모색할 수 있었던 좋은 경험이었다고 생각해요. 문제는 생활문화 주체로서 역할의 지속성을 위한 의지와 동력을 찾는 것인데, 이를 위해서는 소소한 것들의 재미와 소중함을 알고, 더불어 살아가고자 하는 마음과 실천의지가 꼭 필요하다는 것을 느꼈죠. 문원동 골목길 놀이터가 동네에서 큰 호응을 받으면서, 지역 안에서의 관계도 단단하게 형성되어 감을 확인할 수 있었어요. 마을 자치위원회를 비롯하여 과천시장, 시청과 시의회, 도의회 분들이 관심을 갖기 시작했어요. 이렇게 형성된 관계망들이 2018년의 골목길들을 새롭게 꾸려나가는 데 큰 힘이 될 것이라 생각합니다.

● **구진옥** 내가 어렸을 적 했던 놀이를 매개로 하여 내 아이와 소통하며 함께하는 의미 있는 시간들을 갖게 되었어요. 아이들이 자연스럽게 스마트폰을 내려놓고, 야외에서 친구들과 뛰어노는 것을 좋아하게 되었고요. ‘골목놀이 문화’는 생활문화플랫폼 사업이 제게 가져다 준 가장 큰 일상의 변화이며, 소소한 일상의 즐거움이에요.



● **장 희 정** 참여자들을 교육의 대상으로서만 볼 것이 아니라, 취지를 공유하는 주체로서 봐야하는데, 참여자들에게 욕구를 이끌어 내는 과정이 쉽지 않았어요. 하지만 사람들과 함께 우리가 필요로 하고, 좋아하는 일을 하면서 마을 안에서 관계를 만들어내고 또 문화를 바꿔나갈 수 있는 것이 무엇일지 함께 고민하고 실천하는 의미 있는 기회였어요.

● **한 희 정** 문화라는 것이 바꾸기 어려운 거잖아요. 하지만 이번 생활문화플랫폼 사업을 통해 서서히 변화시키는 것이 가능하다는 것을 목격하게 되었어요. 생활문화라는 것이 바로 그런 것 같아요.

지도에 있는 장소들이 모두 마음에 남는 것은 아니다. 어쩌면 많은 곳들이 심장지도에는 누락되어 있는지도 모른다. 그곳들 중에는 아직 마음에 들지 못한 곳도 있고, 어느 때로부터 마음에서 잊힌 곳도 있을 것이다. ‘골목’은 뒤쪽에 속한다. ‘이웃’이 인접한 거리의 표현으로 국한되고, 놀이가 방 안에 갇힐 때, 골목은 관계성을 상실하고 집에 가닿는 길에 지나지 않았다. 공간이나 장소는 의미로서 기억될 때 마음에 남는다. 의미는 관계로부터 기원한다. 관계없는 땅에서는 그리움도 자라지 못한다.

연극놀이터 해마루가 생활문화플랫폼으로서 문원동 골목을 발굴한 것은 망실된 장소성의 회복, 삶의 복원이라는 점에서 의미가 깊다. 호젓한 무채색의 골목이 때를 벗고 생동하는 광경에 지역에서 보이는 관심이 적지 않다. 그렇게 더 많은 골목이 마음에 다시 남을 수 있기를 바란다.

친구를 부르는 소리, 놀이에 붙은 노래 부르는 소리, 환호와 작은 탄식, 아이를 찾는 부모의 소리, 사라졌던 소리들이 돌아온 골목에서 삶도 되살아난다. 그제야 골목에는 별도 비추고, 바람도 분다. 이제 날이 풀리면, 꽃보다 먼저 노래가 피고, 아이들은 손을 잡고 봄바람보다 빠르게 골목을 땀 것이다. 겨울이 지루한 아이들이 벌써 하나둘 골목을 기웃거린다.

현장  
읽기

2 · 교육이 아닌 생활로서 플랫폼

백 개의 ‘수작부리다’를 꿈꾸며  
 | 경기생활문화플랫폼 2년차 사업을 마치고

박미숙 (문화기획협동조합 별책부록)

‘잘 하는 것을 하면서 살면 행복할까?’  
 ‘하고 싶은 것을 하면서 살면 행복할까?’

그런데, 잘 하는 게 별로 없다면?  
 하고 싶은 게 너무 많다면?  
 어떻게 살아야 할까?

어쩌면 우리는 많은 사람의 삶을 살아가고 있는 건 아닐까 생각했다. 잘 하는 것, 하고 싶은 것 없어도 다양한 경험을 하며 살 수 있지 않을까라는 생각을 했다. 경기 생활문화플랫폼 사업으로 기획된 ‘수작부리다’는 그렇게 시작되었다. 때마침 눈에 들어온 것은 첫째는 손, 두 번째는 버려진 것들이었다. 우리는 그동안 거대담론만 생각하면서 살아온 건 아닌가 싶었다. 일상에 집중하기보다는 거대한 것들만 바라보고 사는 삶에 대한 문제제기이기도 했다. 나비효과처럼 파닥파닥 작은 날갯짓이 우리 삶을, 세상을 변하게 할 수 있다고 믿었다.

악기, 놀이, 나무, 그림책, 천 다섯 수작 프로젝트가 시작되었다. 이 수작들에는 세밀한 일상 작업에 관심있는 예술가들과 함께 했다. ‘수작부리다’는 2016년에는 이렇게 모인 4명의 예술가와 ‘생활문화’가 4번의 워크숍을 하면서 시작되었다. 워크숍을 통해 우리는 하고 싶은 것을 하면 되겠다는 생각을 했다. 예쁜 결과물 중심이 아니라 재미있게 손으로 뭔가를 만드는 과정을 중심에 두자고 했다.

‘악기를 수작부리다’를 통해 일상 속 물건들이 악기가 될 수 있다는 것을 알 수 있었다. 함께하는 사람들이 여러 재질의 재료를 갖고 오면 같이 하나씩 악기를 만들어 봤다. 빈 부탄가스통이 굉장히 좋은 악기가 됐다. 쿵을 넣었을 때, 조를 넣었을 때, 겨를 넣었을 때 악기 소리가 달라진다는 걸 알았다. 빗소리 나는 레인스틱, 바다소리가 나는 오션드럼, 서로 소리가 다른 셰이크, 이런 것을 만들고 연주했다.

‘놀이 수작부리다’는 버려지는 것들로 놀잇감을 만드는 시간을 가졌다. 예전엔 놀잇감을 다 만들었지만 요즘에는 다 장난감을 사는 것에 공감대를 형성해갔다. 같은 재료로 시작했지만 다른 놀잇감들이 나오기 시작했다. 처음에는 콩주머니였던 것이 끈을 달아서 밟기 놀이 도구가 되기도 하고, 여러 사람의 아이디어를 덧대 다른 놀잇감이 되었다.

‘나무를 수작부리다’는 시작하기 전부터 고민이 많았다. 버려진 가구를 새롭게 변환시키는 것을 생각했다. 기능적으로만 접근했던 것은 사실이다. 목공은 기술적 요소가 들어가야 하기에 그것에 중심을 뒀다. 이 수작에 참여하는 사람들은 활동에 대한 해석이 다 달랐다. 몇 번 목공 기술을 배우고 난 후, 가져온 낡은 가구나 버려진 가구들을 가지고 모인 사람들과 같이 어떻게 바꿀까 논의했다. 그렇게 함께 얘기하며 먼저 생각한 것들의 용도와 형태가 변하기도 했다.

‘그림책을 수작부리다’는 그림을 못 그리지만 그림책을 그리고 싶은 사람들이 자기 이야기를 담은 그림책을 만드는 과정이었다. 북아트로 생각하고 참여한 사람들이 기법을 배우는 시간보다는 자기가 고민하고 만들어가는 작업이 많다는 것을 알고 그만두기도 했다. 소수 인원이 남자 서로 어깨를 두드리며 격려하는 분위기가 생겼다.

‘천을 수작부리다’는 헌옷을 새 공예품으로 만들었다. 신기하게도 가지고 온 헌 옷이나 천에 있는 각자의 삶이 담긴 이야기가 있었다. 분위기도 좋았다. 바느질을 하면서 서로 많은 이야기를 나눌 수 있었다.

그 후에 ‘축제’를 하라고 해서 고민이 좀 많아졌다. 그 시기가 ‘수작부리다’를 진행하는 공간이었던 작은도서관에서 해마다 1년씩 하는 축제기간과 맞물려있기 때문이었다. 양쪽을 설득해서 묶었다. 재단에는 홍보의 논리로, 도서관엔 자금으로 설득을 했다. 별책부록이 자긍심을 갖고 만든 수작 탐도 그때 등장했다. 쌓고 놓고, 부수고, 활동을 전시하는 용도로 만들어진 것이었다. 그동안 수작

부린 작품들을 전시하고 현장에서 작은 수작들을 부렸다. 역시 축제에는 악기수작이 제일 신났다. 쓰레기통 드럼과 플라스틱 통으로 만든 셰이커, 길게 만든 레인 스틱은 인기 만점이었다. 이렇게 첫 번째 ‘수작부리다’는 후루룩 마무리 되었다.

2017년 2년차 사업을 시작하면서는 머릿속이 좀 복잡했다. 2년차 경기생 활문화플랫폼에는 세 가지 키워드가 주어졌다.

### 일상이 작품이 되고

우리는 만들어진 작품을 어떻게 나눌 것인가. 허접한 것도 많고, 또 다른 쓰레기를 만드는 작업일 수 있다는 얘기도 있었다. 일상의 작품에 녹여져있는 가치를 어떻게 나눌 것인가라는 고민이 들었다.

### 마을이 무대가 되고

과연 누가 무대에 오를 것인가, 어떻게 무대를 만들 것인가. 각각 동아리 형태로 만들자는 이야기도 있었지만, 동아리가 가진 폐쇄성 때문에 다르게 하라고 생각했다. 이 사업이 3년은 지속될 거라는 전제 하에 우리는 3년 동안 남는 사람만 남더라도 동아리란 이름을 쓰지 말고 가보자라는 얘기를 했다.

### 관계가 문화가 되는

관계가 문화가 되려면 신나야 한다. 일도 같이 나누며 신날 수 있어야 한다고 생각했다. 기획자는 신나지 않은 프로젝트로 만들지 말자 했다. 작년에 수작부리다를 마치고 참여자들은 좋았지만 기획자들은 너무나 바빴기 때문에 올해는 하지말자는 얘기도 나왔다. 멘토 역할을 해주신 심한기 선생님께서 올해는 수작부리다를 준비하는 기획자가 즐거웠으면 좋겠다는 얘기가 꼭 가슴에 와 박혔다. 그 덕분일까? 올해는 신나지는 않았지만 힘들지 않게 잘 마무리 한 것 같

다. 바쁘기도 했지만 힘겨움이 넘쳐오를 때까지 하지 않았던 것 같다.

2017년 ‘수작부리다’는 작년의 가치를 이어가면서도 새로운 것을 시도해야 한다는 생각을 했다. 그래서 크게 세 가지로 생각했다. 예쁘지 않은 작품, 재사용 잘되지 않는 것들보다는 그 안에 이야기를 담는 것 중심으로 생각했다. 우리가 생각하고 실천했던 2016년 가치를 이어가는 의미에서 올해 이 사업에는 일회용품은 쓰지 말자고 했다. 다들 그러자고 말은 했지만 생각보다 엄청나게 어렵고 힘들었다. 특히, 네트워크 파티를 준비하면서는 더 힘들었다. 그래도 우리는 해냈고, 그 가치는 우리 생활을 바꿔냈다. 다들 텀블러를 들고 다니게 되었다. 조금씩 더 신경 쓰게 되고 그러면서 삶이 조금씩 변하게 되었다. 작년 가치는 이어가되 이야기를 모으는 것이 중요하다는 생각이 들었다. 작년에 가장 아쉬웠던 것은 과정을 기록하는 기록자가 없었다는 거였다. 올해는 작년과 다르게 수작별로 기록자를 붙였다.

올해는 그림책 천수작을 하나로 묶으며, 악기수작, 나무수작은 그대로 진행하기로 했다. 새로 ‘모아서 수작’을 기획했다. 새로운 사람을 발견했기 때문이다. 콘텐츠가 아니라, 새로 발견된 사람에게 맞는 활동이 기획되는 과정이었다. 제주 많은 예술가였지만, 여러 가지 이유로 자꾸 손을 놓고 살던 분이였다. 그 분에게 같이 일을 하며, 예술을 손에 놓지 말자는 얘기를 했다. 건방지게 돕겠다는 마음으로 제안한 일이었는데 시간이 지나면서 내가 더 도움을 많이 받았다. 서로 마음을 내면 서로 돕게 되는 건가 보다.

올해 목표는 ‘망해보자’였다. 작년에는 기획자들이 해둔 세팅에 사람들이 와서 해보는 게 중심이었다면 이제는 그들이 직접 해야 하는 형태로 기획을 했다. 같이 모여 평가하는 자리에서 올해 목표를 이루었다는 사람과 목표를 이루지 못했다는 사람으로 나뉘었다. 어떤 평가도 좋았다. 그러면서 올해 목표였던 ‘망해보자’가 사람들에게 엄청나게 힘이 되었다는 걸 알게 되었다. 그래, 우리는 그동안 너무 ‘성공’에만 집착하면서 살았더랬지. 서로 생각해보는 시간도 되었다.

올해 ‘수작부리다’는 과정에 참여한 모두가 만나 공부하는 시간을 가졌다. 작년에는 한두 번만 만났던 사람들이 올해에는 서로 소개를 하고 자신이 어떤 사람인지 나눴다. 이 일은 누가 시켜서 하는 게 아니라 스스로 하는 거라는 이야기, 마을 이야기, 일상을 중심으로 사는 이야기들을 나누었다. 그리고 나서는 수작별로 흩어져서 세 번의 워크숍을 진행했다. 각자 자기 것을 만드는 것이 중심이 아니라 밖에서 사람들과 나가서 공유하는 것이 중심이었다. 일회용품도 쓰지 말자는 이야기에 다 같이 모여 배너를 만들기도 했다. 모아서 수작은 공부를 한다며 전시회를 보러 다니기도, 모녀가 같은 수작에 와서 같이 기획하고 진행하기도 했다.



두 번씩 바깥수작은 수작별로 나름 열심히 준비를 했다. 그러면서 각자 자기 작품도 만들어 보기로 했다. ‘모아서 수작’은 내 인생의 키워드 찾기를 중심으로 각자 자기 작품을 만들기로 했다. 책임강사가 제안한 모빌을 소재로 했다. 바깥 수작을 준비하면서 함께 할 대상에 대한 고민을 많이 했다. 어린이와 엄마들은 대부분 손으로 만들어본 경험이 있기 때문이다. 그렇지 않은 사람들을 만나보기 위해 남자어른과, 어르신들을 대상으로 진행했다. 첫 번째 바깥수작은 일산 호수공원에서 진행했다. 남자 어른을 모으는 건 어려웠는데 신기한 것은 한번 앉으면 일어나지 않았다. 아빠가 만드는 동안 기다리고 있는 애들이 화를 내기도 했다. 잘 마치고 난 후, 첫 번째 바깥수작은 가치를 담기보다는 기능적이었다는 평가를 했다. 어떻게 할까 고민하던 중에 참여자 가운데 한 분이 메시지를 써서 달면 어떻겠냐는 의견을 내놨다. 인생의 말, 장소를 넣어 가치를 부여하는 얘기를 했다. 그 후 ‘모아서 수작’ 사람들은 오래 이야기를 못 나누는 호수공원 보다는 오래 이야기 나눌 수 있는 경로당에서 어르신들을 만나자는 기획을 했다. 행사 당일 미리 조율을 했던 경로당에서는 행사 관련하여 들은 적이 없다고 행사를 진행할 수 없게 됐다. 그래도 다행히 그 앞에 공터를 허락 받고, 진행을 할 수 있었다. 그것이 경로당 안쪽보다 오히려 더 좋았다. 경로당 어르신들과는 기능적으로보다는 얘기에 중심을 담았다. 한 할머니께서는 처음에 직접 만든 모빌을 손자 방에 달려고 했지만 같이 이야기를 나누며 자신을 위한 모빌로 만들고 갖고 가셨다. 한 할머니께서는 모빌을 만들면 버릴 것 같다며 목걸이로 바꾸셨다. 모빌이 사람들과 얘기를 나눌 수 있는 좋은 매개라는 생각을 자연스럽게 하게 됐다. 대부분 이런 활동을 해본 적이 없고 힘들어하는 부분도 있었지만 좋았다는 얘기를 했다. 한 할머니님이 모빌에 ‘인생은 아름답다’는 얘기를 달아줬다.

‘악기수작’은 처음부터 깊은 시름에 잠겼다. 직접 만든 악기로 연주를 해야 하는데 연주가 쉽지 않다는 한계가 있었다. 그래서 어떻게 수작을 부릴지 계속 고민했다. 논란거리들이 많아서 논의가 잘 안됐다. 그러다가 생활 속 물건으로 악기를 만들고 ‘자기 인생 노래를 부르자’고 결정을 했다. 실제로 사람들을 만나는 과정에서 놀라운 일들이 벌어졌다. 의외로 사람들이 너무 좋아했다. 호수

공원 안에서 진행된 작업들 이후에는 동네 작은 공원으로 나갔다. 우리 동네는 가난한 분들이 많이 사는 동네다. 호수공원보다 한 명, 한 명과 이야기를 길게 나눌 수 있어서 좋았다. 처음에 오신 할머니께서는 손자에게 주기 위한 예그 세이크를 만들고, 주현미 노래를 부르셨다. 그 할머니 덕분에 다른 분들이 한두 분 오기 시작했다. 구구절절한 사연이 다양한 할머니들이 많이 있었다. 이벤트 같은 느낌이라 생활문화가 맞냐는 질문이 있었지만. 평가 때는 호수공원에서 진행한 것보다 동네에서 한 것이 좋았다는 얘기가 더 많이 나왔다.

‘그림책 천수작’은 사람들 의견이 분분한 편이었다. 4명이 각각 자기 작품을 만들었다. 그리고 바깥 수작은 청년을 대상으로 정했다. 여러 청년들이 모여 있는 성당 청년동아리 대상으로 괴불 노리개를 만들었다. 일종의 부적 같은 노리개다. 만드는 것도 쉽고 간단한 것이었다. 서로 역할을 나누고 청년들과 이야기를 시작했는데 우리가 청년들과 대화를 안 해 봤다는 것이 극명하게 드러났다. 얼마나 세대를 넘나들지 못했는지 생각하는 계기가 됐다. 그래도 청년들은 진지하게 작업을 하며 서로가 나누고 싶은 사람들에 대한 얘기를 했다. 남자 청년이 엄마에게 줄 거라고 얘기를 해서 다들 감동받았지만 두 번째 만드는 것을 여자 친구에게 줄 것이라고 얘기했다. 처음에 감을 잡고 더 잘 만든 것을 여자 친구에게 주려는 생각이었다. 청년들은 직업을 구하는 일 때문에 항상 쫓기듯 살아와서 다양한 경험을 해본 적이 없다고 말했다. 이렇게 시간을 보내면 육먹었을 것이라는 얘기도 했다. 뭔가 뜨끔뜨끔한 이야기들이었다. 두 번째 바깥 수작에는 불특정 다수의 청년을 대상으로 호수공원에서 진행했다. 헌 천, 자투리 천으로 만든 괴불 노리개를 달아놓고 사람을 모았다. 두 번째 바깥 수작에는 ‘선물’이라는 키워드를 더 첨가해 넣었다. 카드와 포장지를 갖고 가서 누군가에게 줄 선물로 만들기로 했다. 15~20분이면 만들 수 있는 것들로 사람들과 나눌 수 있는 행복한 작업이었다.

‘나무수작’은 목공을 할 수 있는 사람들이 많이 시작했다. 이야기가 있는 나만의 가구를 바꿔보자, 걱정인형 만들기 두 가지 키워드였다. 콘텐츠를 중심

으로 이야기를 담아내는 방식으로 진행하기로 했다. 이야기가 있는 나만의 가구 고치기 작업은, 아파트로 들어가서 주민들이 가구를 갖고 나오면 그것을 수리해주는 것이었다. 잘 될까 걱정이 많았는데, 예상보다 많은 사람들이 오래된 작은 가구들을 가지고 나왔다. 일방으로 고쳐주는 게 아니라 같이 고민하고 같이 만드는 시간이었다.

두 번째 바깥수작은 나무수작 사람들이 회의를 하는 내내 거론되었던 ‘직장인’을 대상으로 하기로 했다. 그래서 점심시간에 잠깐 만들 수 있는 시간을 만들자고 했다. 하지만, 원래 계획했던 여의도 공원이 불허되고 부랴부랴 아는 분의 도움을 받아 백병원을 섭외했다. 환자와 간호사를 대상으로 한 걱정인형 만들기가 시작됐다. 위기였지만 그 안에서 사람들이 자신감을 얻는 계기가 되었다. 기획자를 중심으로 다 섭외되어 있는 곳을 가는 게 아니라, 당사자들이 직접 기획하고 준비하는 과정은 큰 경험이었다. 백병원에서 진행한 짜투리 조각 나무들로 만든 걱정인형은 많은 환자와 의자 간호사들이 참여해서 자기 이야기를 담았다. 환자, 간호사, 의사가 한자리에서 함께 무언가를 하는 것도 드문 모습이라 신선했다.

인상적이었던 분은 한 시간 가까이 참여하지 않고 그 주변만 빙글빙글 돌고 있던 남자 분이였다. 원래 이런 것을 할 때 남자 분들이 참여를 잘 안하셔서 그런가 보다 했는데 계속 주변을 맴돌고 있었다. 가서 해보시라 권해도 안 한다고 하시다가 어느 순간 앉아서 두개를 만드셨다. 하나는 걱정인형이 아니라 까만 자동차를 만들었다. 그리고 다른 하나는 걱정인형으로 만들었다. 까만 자동차 밑에는 ‘뱀줄’이라고 적고, 걱정인형에는 아내에게 하고 싶은 말을 적었다. ‘아프지만 마라.’는 말이었다. 우리가 가진 작은 재주로 사람들과 함께한다는 것이 얼마나 소중한 일인가 깨닫는 날이었다.

올해에는 함께 모인 사람들과 함께 공유하는 의미가 더 크다고 생각해 우리끼리 모여 네트워크 파티를 했다. 목공방 사이와 낚싯대를 만드는 공장사이에서

진행을 했다. 텅 빈 공간을 예쁘게 만들어보려고 헌 잡지를 잘라 가랜드를 만들어 달았다. 음식은 네트워크파티 예산으로도 준비하고, 그 외에도 각자 음식을 준비해서 왔다. 접시도 집에서 다 갖고 젓가락 숟가락도 다 집에서 챙겨와 행사를 했다. 그리고 이날 우리의 수작 탐 제2탄이 탄생했다. 그 전에 기획자 둘이 만들었을 때는 오랜 시간이 걸렸지만, 함께 만들 때는 30분 만에 다 만들었다. 역시 사람의 힘은 대단하다 싶었다. 공방 안은 활동을 전시하는 전시장으로 변했다. ‘엄마는 해녀입니다’라는 그림책을 모티브로 헌 천을 모아 쿠션을 만든 도서관 선생님이 가장 기억에 남는다. 만든 쿠션에는 세월호 아이들이 해녀 어머니를 건져 올린다는 의미를 담았다고 했다. 이 선생님과 20년을 넘게 만났지만, 사회적 이슈에 대해 한 번도 얘기를 해본 적이 없었다. 20년 만에 이 선생님에 대한 새로운 발견을 하게 된 것이다.



20대 청년이 영화에 담긴 의미들을 하나씩 담아 만든 뱃지도 기억에 남았다. 쓰고 남은 천을 자신의 자투리천을 가방에 담아서 이야기를 담아 전시를 하기도 했다.

아까도 말했던 기록 작가전도 진행이 됐다. 유명한 그림책 글 작가 선생님이 결합해주셨다. 모아서 수작 작업한 사람들 한 명 한 명을 다 물고기로 표현했다. 사진작가는 악기수작을 사진으로 작업해서 전시했다. 수작부리다의 참여자가 직접 기록한 것과, 전문 기록자가 한 기록은 조금 달랐다. 객관화된 것이 아닌 주관적인 기록이 되었다. 그 기록을 한 땀 한 땀 바느질로 수놓고 꿰매 형질책으로 만들었는데 보면볼수록 대단하다는 생각이 들었다.

이렇게 2년 간 수작부리다 프로젝트는 마무리가 되었다. 엄밀히 말하면 ‘지원사업’은 마무리되었다고 말하는 것이 맞을 거 같다. 2년 동안 생활고에 힘들어 인형극을 그만두고 직장을 다니던 분은 수작부리다를 시작하며 다시 인형극을 시작했다고 했다. 공황장애를 앓았다고 고백한 분은 수작부리다와 연애하는 기분이라고 했다. 50대 엄마와 20대 딸이 같이 와서 참여한 수작도 있었다. 이 일을 기획했던 기획자는 기획자로 사는 일이 별로 행복해보이지 않은 것 같아 이 길을 하지말까 생각도 했지만 힘을 얻었다고 떠들어 댔다. (바로 나다.)

지원사업이 마무리 되면서 함께했던 사람들이 다음에 뭐 할 거냐고 물어왔다. 답은 ‘모. 른. 다’였다. 사실 대부분 지원사업이 그렇듯 이런 일들은 이벤트 처럼 진행된다. 그것을 이후에 어떻게 만들어 갈 것인가는 기획자의 의지가 아니라고 생각했다. 모두가 같이 고민하고 함께 결정해야 하기 때문이다.

누군가 ‘일상을 가꿀 힘이 생겼다.’라고 한 말은 지난 2년간 진행된 ‘수작부리다’를 한 마디로 설명해주는 것이었다. 할 수 있는 것을 해나가다 그것이 좋다고 생각하면 계속한다는 것. 사람들이 서로 의견을 표현하고 나누고 모아지고 헤어지는 작업들이 전부였다. 이렇게 모인 사람들이 새로운 일들을 만들고 그

일들은 일상을 바꿨다. 이제는 그냥 이벤트만 생각하는 게 아니라, 길거리에서 버려진 것들을 모으게 되고, 솔방울을 줍는 삶이 되었다. 버려진 것들을 다시 바라보고 줍고, 상상하게 됐다.

모른다는 말에 수작부리다 사람들끼리 공유하는 SNS가 시끄러워졌다. 그럼 앞으로 우리는 어떻게 되는 거냐에서 시작된 말이 사실 다른 수작도 해보고 싶다는 이야기, 공모 사업과 상관없이 우리끼리 이어가자는 이야기, 그냥 우리끼리 하자는 이야기들이 이어졌다. 그러다 한 달에 한 번 각 수작이 준비해서 다른 수작 사람들이 참여해보면 어떨까 했다. 다들 그러자고 했다.

그래서 우리는 각자 즐길 수 있는 것을 들고 계속 만나보기로 했다. 동아리로 만들지는 않았지만, 서로 소통하고 나누면서 각자 일상을 살아가는 것. 이 거리를 유지하고 싶은 살짝 욕심도 생겼다. 그러다가 혹 당겨지기도 하고 슬쩍 헤어지는 과정도 있겠지.

2018년 1월, 아직 지원사업이 시작되지 않았지만, 우리는 ‘나무수작’으로 만나기로 했다. 이렇게 시작한다. 그렇게 네 개 수작이 들고 나면, 누군가 또 어떤 새로운 수작을 들고 나타나게 될 것이다. 아무래도 3차 년도 사업은 그렇게 각자 기획한 수작들을 모아서 진행하게 될 것 같은 예감이다. 그렇다면 3차 년도 사업 제목은 ‘수작 백작(백개의 수작)’ 정도가 되려나? 벌써 기대된다. 킬킬킬.



지원사업의  
암묵적 전제를  
넘어서기

문화기획협동조합 별책부록과 예술가 그리고 동네 주민들이 함께 만들어가고 있는 ‘수작부리다’는 경기문화재단에서 지원하는 시범사업(생활문화플랫폼사업) 중에 하나이다. 대부분의 지원사업에는 암묵적 규칙이나 합의가 존재한다. 명확한 목적과 목표가 제시되어야 하고 그것을 이루기 위한 세부적인 내용과 일정이 계획되어야 하고 기대하는 사업의 성과를 드러내야 한다. 당연한 과정이겠지만 고정되어버린 암묵적 전제가 새로운 변화와 진화를 방해하기도 한다. 특히 사람과 문화가 중심이 되는 사업인 경우에는 매우 다양한 상호작용과 예측하지 못한 창발성들이 수시로 발현될 수 있으며 이 과정들은 사업의 진행흐름과 기대들을 변화시키기도 한다. 별책부록의 ‘수작부리다’가 진행된 2년 동안의 과정에서도 이러한 흐름들이 감지된다. 긴 시간 마을과 작은 도서관을 중심으로 만들어져 온 문화적인 일상과 상상 그리고 기획자의 욕망이 결합되면서 ‘수작부리다’가 시작되었다.

“처음엔 그랬다. 일단 얼핏 들어왔던 생활문화가 뭔지  
알아보는 시간으로 삼기로.  
실험해도 된다니 마음껏 실험해보기로...”

문화기획협동조합 별책부록 / 박미숙

거창한 목적이나 세밀한 진행계획이 아닌 실험과 시도로서 시작되었기에 당장의 성과를 내기 위한 힘을 쏟기 보다는 사업 주체들의 학습과 토론의 과정들이 만들어질 수 있었으며 이미 일상적 키워드가 되어버렸지만 그 누구도 명쾌하게 정의 내리지 못하고 있는 생활문화에 대한 이해와 연결의 시간들이 만들어질 수 있었다. 이는 ‘수작부리다’만이 아닌 생활문화플랫폼 사업이 가지는 본

수작부리다  
| 바라보기

심한기 (품청소년문화공동체)

질적 의도이며 방향이었고 지원주체와 실행주체 모두가 기존 지원사업이 가지는 암묵적 전제들을 넘어서기 위한 쌍방향의 상호작용으로 해석할 수 있을 것이다. 이러한 과정들은 인위적이거나 의도적인 접근과 실행으로 만들어진 ‘플랫폼’이 아닌 자발적이고 주체적인 ‘플랫폼’을 가능하게 했다. 즉 몇몇의 기획자나 강사들만이 기획하고 인지하는 플랫폼 속에 참여자들을 초대하는 과정이 아닌 모든 당사자들이 스스로의 플랫폼을 이해하고 만들어갈 수 있는 주체적 플랫폼으로의 성장이 가능했다.

결국 지원주체와 실행주체의 유쾌한 의도들이 만나면서 생활문화플랫폼 사업의 보편적 모범사례가 탄생할 수 있었다. 본 사업이 모범사례로 제시될 수 있었던 가장 큰 이유는 사업의 본질을 이해하고 연결할 수 있는 과정중심의 시간들이 가능했기 때문이다. 뿌리가 내리기도 전에 열매를 기다리기 보다 천천히 뿌리를 내리며 다양한 가지와 열매를 상상할 수 있었기에 암묵적 전제를 넘어서 새로운 전제들의 출현을 가능하게 할 수 있었다.

**교육이 아닌 일상**

**그리고**

**사람 중심의 플랫폼**

‘수작부리다’가 2년 차를 보내면서 공간 중심의 플랫폼에서 사람 중심의 플랫폼으로 진화를 한다. 이것이 가능했던 이유는 사람 그리고 관계중심의 과정들에 집중했기 때문이다. 강사와 대상자가 구분되고 가르치는 사람과 배우는 사람으로 분리되었을 때는 외형적, 물리적 결과에 집착하게 된다. 또한 기획자나 공급자 중심의 일반적인 교육방식은 결과물을 만들어낼 수 있지만 ‘관계가 중심이 되는 문화’를 만들어내지는 못한다. 경기문화재단의 생활문화플랫폼 사업은 사업의 물리적 성과나 결과보다는 자연스럽게 주체적인 생활문화의 탄생을 상상하고 지원하는 사업이기에 기존 교육의 차원을 넘어서는 문화의 나눔과 발견을 기대하는 것이다.

“우리는 생활문화는 ‘활동’보다는 ‘관계맺기’에 가깝다고 해석했다.

강사와 수강생이 따로 있는 교육활동이 아니라

삶 속에서 일상적으로 진행되는 활동이라고 보았기 때문에

결과물보다는 과정을 중심에 두고 가려고 노력했고,

강사들은 ‘완성작’을 만드는 것보다

차시별로 의견을 제시하는 역할에

가깝게 활동했다. 활동이 끝나고 나서도

SNS와 밥상나누기를 통해

서로 생각을 알아가는 과정도 있었다.”

문화기획협동조합 별책부록 / 박미숙

생활문화는 제한된 시공간으로 규정되지 않아야 하며 매우 일상적이고 자율적인 흐름 속에서 만들어질 수 있어야 한다. ‘수작부리다’는 2년의 시간을 보내며 생활문화의 담론을 스스로의 과정 속에서 이해하며 실천할 수 있었기에 교육이 아닌 사람과 관계 중심의 플랫폼을 가능하게 했다. 사람이 모이고 사람이 관계하게 되면 작은 집단들이 생겨나고 또 일상적인 공간들이 만들어진다. ‘수작부리다’는 프로그램과 공간을 먼저 준비하고 사람을 불러내는 과정을 넘어선다. 사람과 이야기 그리고 일상적 관계들이 만나면서 또 다른 생활문화를 만들어가는 플랫폼을 만들어내고 작은 도서관, 공방, 동네공원, 병원 등의 다양한 공간들이 생활문화의 공간으로 연결되고 있다. 소박한 시도이며 소박한 공간들이지만 이 과정들 속에서 함께 하는 사람들이 성장하고 진화하고 확장되고 있다. 2년차 사업이 끝날 무렵 참여자들의 자발적 움직임들이 시작되었고 올해 활동에 대한 상상들도 자연스럽게 만들어지고 있기에 ‘수작부리다’는 이미 생활문화의 플랫폼이다.



“2018년 1월, 아직 지원사업이 시작되지 않았지만,  
우리는 ‘나무수작’으로 만나기로 했다.

이렇게 시작한다.

그렇게 네 개 수작이 들고 나면,

누군가 또 어떤 새로운 수작을 들고 나타나게 될 것이다.

아무래도 3차년도 사업은

그렇게 각자 기획한 수작들을 모아서

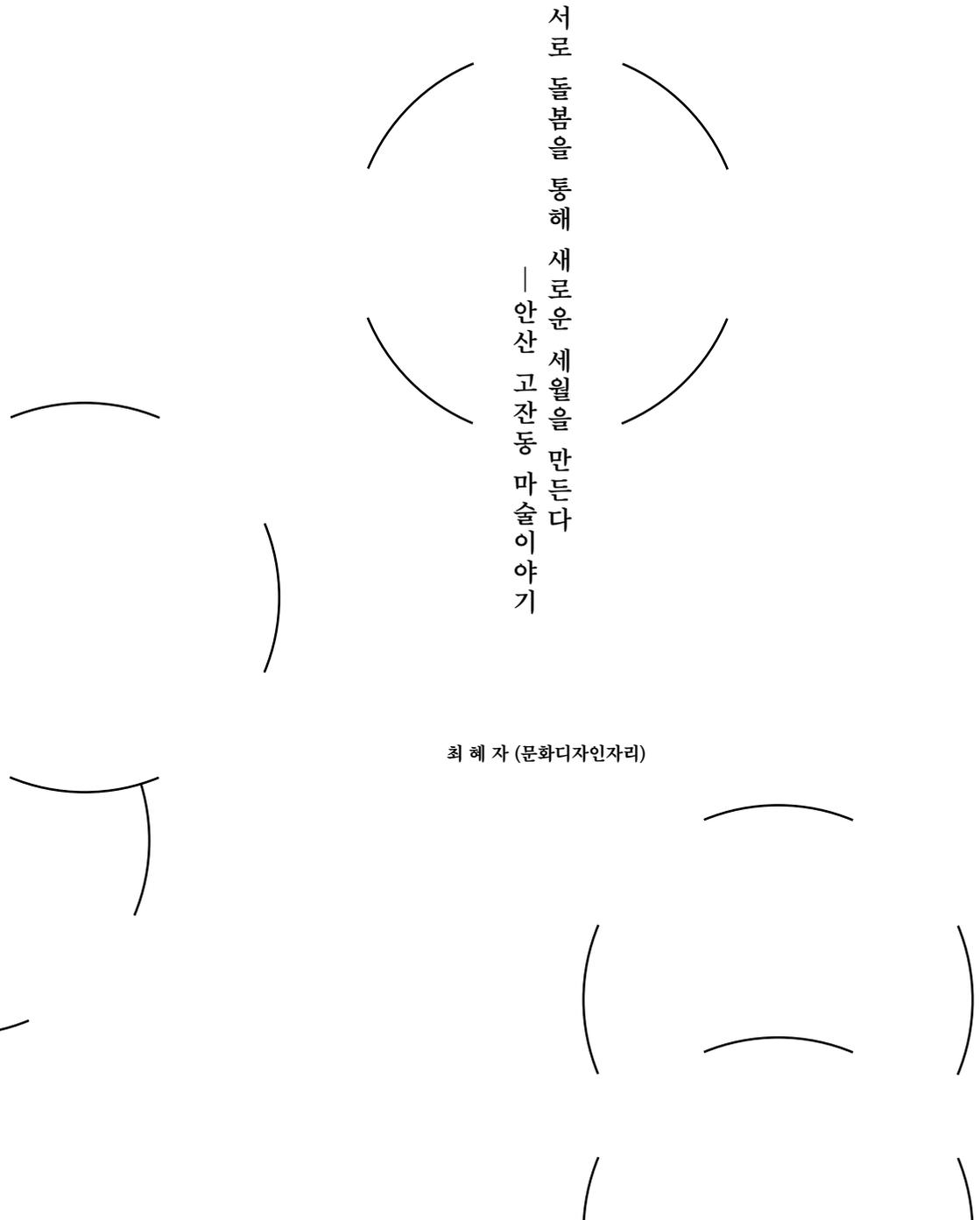
진행하게 될 것 같은 예감이다.

그렇다면 3차년도 사업 제목은 ‘수작 백작(백개의 수작)’ 정도가 되려나?

벌써 기대된다. 킬킬킬.”

문화기획협동조합 별책부록 / 박미숙

사업 3년차 사업을 예측하는 기획자의 표현이 참 여유롭고 자유롭다. 백 개의 수작을 상상한다. 백 개의 수작이 백 개의 플랫폼으로 연결될 수도 있을 것이며 ‘수작부리다’는 멈추지 않을 것 같다.



생활문화는  
가르치고 배우는  
경계가 없다.

컨설팅을 간 날은 사람들이 모여서 뭔가를 배우고 두런두런 이야기를 하는 그런, 다른 날과 다르지 않은 날이었습니다. 제법 더운 날인지라 환하게 웃으며 들어오는 사람들의 얼굴이 별장게 달아오른 자두 같다는 정도가 색다르다면 색다른 정도였지요.

이 날은 커피를 내리는 날이었습니다. 자신에게 맞는 커피 내리는 방법을 배우고, 흥취 있게 커피를 마시는 수업이지요. 커피를 마시며 맛있는 다과와 수다는 기본입니다. 커피를 좋아해서 흑여 커피전문점이라도 내고 싶은 마음에 커피를 배워둔 바리스타가 이날의 생활문화디자이너였습니다. 생활문화디자이너의 수업은 수업이기는 하되, 사람들의 이야기가 두런두런 흘러나오는 시간이었습니다. 필자와 함께 간 협력기획자 유다원씨는 함께 수업에 참여하며 사람들과 이야기를 나누었습니다. 컨설팅을 간 사람이나 수업하는 사람이나 그냥 있는 대로 하던 대로…….



**일상의 유능함이  
생활문화로**

누구나 한두 가지씩은 재주가 있다고 합니다. 다만, 사회적으로 그 경험 가치와 일상기술을 읽는 눈이 없을 뿐입니다. 그런 수업은 책과 연필로 수업하거나 엄청난 재료를 가지고 작업을 할 필요도 없습니다. 그럼에도 훌륭한 수업이나 작업이 됩니다. 일상에서 하던 대로, 재료가 있으면 있는 대로 없으면 없는 대로 하는 작업이며, 그것을 통해 일상을 풍부하게 하는 삶의 기술을 함께 공유하게 됩니다.

프랑스의 인류학자 레비스트로스는 <야생의 사고>라는 책에서 “야생의 사고”는 사회의 질서 즉, 권력의 질서에 맞추어 길들여진 “문명의 사고”와 다르다고 했습니다. 거기까지는 필자도 말할 수 있는 내용입니다. 문명의 방식으로 길들여진 사람들은 자신이 무엇을 못하는지만 매우 잘 압니다. 하는 방법을 배우지 않으면 못한다고 생각하며, 자격증에 목말라 있습니다. 언제나 지식과 공식에 스스로 식민화된 태도를 보입니다.

레비스트로스는 브라질 야생에서 살아가는 사람들의 삶을 보면서, 문명에 길들여지지 않은 야생의 사고가 가진 “유능함”을 발견합니다. 바로 브리콜레르(bricolage)를 발견한 것입니다. 우리말로 하면 손재주꾼입니다. 이들은 기능공이나 기술자와는 다릅니다. 필요에 따라 주어진 조건 속에서 주변의 흔한 재료를 가지고 뭔가를 만드는 사람이 바로 브리콜레르이며, 우리 식대로 말하자면 바로 생활문화디자이너입니다. 그래서 생활문화디자이너는 원리와 원칙보다는 ‘한주먹’, ‘적당히’, ‘대충 시간되면’ 등의 품의 언어를 사용합니다. 필요에 따라 체득한 언어를 통해 자신의 유능함을 드러내는 생활 장인은 우리의 일상을 문화적으로 구성하는 주체입니다.



신나는 문화학교 경기지구  
'A-TEEN문화공간 심포'  
<고잔동 미술(마을예술) 이야기>



## 사람이 모이다

신나는 문화학교 경기지부가 운영하는 안산시 고잔동의 청소년문화공간 ‘쉽표’의 오전은 어른들의 문화 셋방살이로 시작합니다. 아마 이 공간을 함께 쓰는 것 자체도 엄청난 실험일 것이며, 이곳에서 어른들의 문화공동체가 태동하는 것도 중요한 일이 아닐 수 없습니다.

‘쉽표’에서 생활문화플랫폼 사업을 담당한 기획자 라은영씨의 노심초사 때문인지, 생활문화플랫폼 사업 2년차인 ‘쉽표’ 공간에 점점 사람들이 모이고 있습니다. 그래도 라은영씨는 조심스러워합니다. 겉으로 보기에는 아무렇지도 않지만 세월호의 아픔을 고스란히 삼킨 고잔동이기에 그렇습니다. 그래서 초기에 생활문화플랫폼 사업을 한다는 것은 매우 부담스러운 일이 아닐 수 없었습니다. 다행히 사람들의 모임이 이루어지고, 흥미 있는 공동체 프로그램을 통해 자기 이야기를 하는 모임으로 인식되면서 상황이 나아졌습니다. 이제 모임을 기웃기웃 하는 사람들이 늘면서 제법 생활문화플랫폼으로서의 역할을 하고 있습니다.

## 그리고 마음을 열다

필자가 방문한 그날도 다른 날과 비슷하게 수업 후 음식을 나누어 먹었습니다. 그때 문이 조심스레 열리면서 중년의 여성이 들어섰습니다. 함께 있던 분들이 중후한 체격의 엄숙한 얼굴을 한 이 분을 환영하였고, 컨설팅을 위해 방문한 우리도 함께 끝나지 않은 다과를 이어갔습니다. 그리고 이내 이 날이 특별한 날이라는 것을 알게 되었습니다.

찾아온 분은 세월호 참사 때 아이를 잃은 분으로, ‘쉽표’가 있는 건물 1층에서 옷 수선집을 하시는 분이랍니다. 언젠가 기획자 라은영씨가 생활문화플랫폼 참여를 제안했다가 매우 격렬하게 거절당한 적이 있었다고 합니다. 그런데 그날 찾아온 것입니다.

자리를 배려 받고 앉은 그 분은 조심스레 이야기했습니다. “저도 커피를 참 좋아하는데……. 저도 배울 수 있을까요.” 그리고 가방에서 손으로 뜯 알록달록 수세미를 내밀며, 시간이 날 때나 슬픈 일이 떠오를 때마다 뜯 것이라고 하나씩 안겨주었습니다. 옆에 있던 협력기획자 유다원씨는 한마디 했습니다. “이걸로 어떻게 설거지를 해요. 이게 예술이네요. 너무 감동이에요.” 의도보다 길어진 다과 시간이 끝나고 모두들 집에 돌아갔을 때, 우리는 안도를 했습니다. 마침내 마음의 문을 열고 “함께 어울리고 싶다”는 그 분의 그렇그렇한 눈을 볼 때에도 불편하지 않도록 자연스럽게 말을 이어갔습니다. 자기 안에 갇혀있는 기분을 이야기할 때도 우리 모두는 눈물을 보이지 않으려고 애쓰기를 마다하지 않았습니다. 모두 마음으로 상처를 보듬는 모습에서 아픔을 공유하는 것이 위로이고, 그런 문화가 결국 안전하고 사람이 존중되는 사회를 만든다는 생각을 하였습니다.

생활문화는 스스로 즐기는 것인데,  
결국 모두를 품는 것이기 때문일 것입니다.

현장  
읽기

3 · 생활문화 플랫폼을 바라보는  
여러시선

양평에 들어와 생활을 한지 5년째이다. 그 이전 5년간 본인에게 양평은 세월초등학교(양평군 강상면 소재)를 중심으로 학생이 점차 줄어가는 농촌학교가 살아나기 위한 학교-마을 협력의 활성화와 그 가능성을 발견하기 위한 개인 프로젝트 연구 지역이었다. 그러나 지역에 들어와 좀 더 활동 반경이 넓어지면서 세월리에서 강상면, 양평군을 좀 더 면밀히 볼수 있게 되었다.

농한기에 마을회관에서 짚풀을 꼬아 가방을 만드는 임경재 어르신, 동네 길을 산책하다보면 집에 바람개비도 세우고, 돌로 발자국을 만들어놓은 감성할매. 만능할배집, 콘테이너를 작업실 겸 전시관으로 만들어놓은 김경희작가가 살고 있는 세월리였다. 그러다가 고갯길을 넘으니 ‘아무나 오이소’라는 풋말을 세워둔 이목을 스마일 작가가 살고 있었고, 마을 어귀에 노월갤러리를 만들어 주민들과 커피한잔을 하며 작품이야기를 나누는 노시은 작가가 살고 있다. 그리고 주민들과 이야기를 나누다보면 신화리에 사는 김외숙님은 산나물음식의 대가이다. 산에 나는 모든 것이 그에게는 식재료이다.

그래. 강상면에 사는 이런 멋진 작가들, 삶의 대가들을 찾아내고, 이들이 강상면에서 주민들과 더 넓고 깊은 관계를 만들어 나갈 수 있다면 어떨까? 주민들이 우리 동네 살고 있는 이 다양한 작가들을 진정 지역작가로 인정해줄 수 있는 환경, 지역에서 함께 어우러져 다양한 만남과 소통이 곳곳에서 일어날 수 있는 환경이 된다면 어떨까? 이것이 ‘강상생활문화플랫폼’의 시작이었다.

구체적 첫삽은 2016년 ‘경기 생활문화플랫폼’ 사업으로 시작되었다. 마을 이장, 그리고 주변 소개를 통해 지역의 예술가, 재주있는 분들을 찾았다. 그러나 초기 생각보다 쉽지 않았다. 사업설명회, 소개를 통해 알게 되는 분들은 예술 활동을 전업으로 하는 분이거나, 교육기회를 갖기를 희망하며 참여하는 분들이었다. 한편 찾아다니고 만나면서 작은 기준이 만들어졌다. 우리에게 ‘강상 예술가’란 ‘지역 주민과 소통’을 희망하는 예술가였고, ‘강상 생활예술가’란 ‘일상 속 몰입된 달인’이었다. 그렇게 우리는 여러 사람들을 만나며 30여명의 예술가 · 생활

농촌에서 지역과 예술의 거리 좁히기

— 강상생활문화플랫폼을 통해 바라보는 예술가 생활예술가들과 함께 하는 플랫폼

김 지 연 (강상장검들예인회)

예술가를 소개하는 ‘생활문화플랫폼’의 첫발을 내디뎠다.

강상면에서 가까이 살고 있지만 낯설었던 예술가·생활예술가들은 서로 인사를 나누었고, 그 공감의 가치를 함께 할 수 있음에 흥미로워하였고, 함께 시간을 내어 전시공간을 만들었고, 작은 플랫폼 축제를 만들었다.

그리고 이렇게 만난 작가들은 ‘강상징검돌예인회(이하 예인회)’라는 단체를 만들었고, ‘경기 생활문화플랫폼 사업’의 2년차는 ‘강상예인회’를 주축으로 사업을 추진하게 되었다.

2년차가 되면서 ‘강상예인회’는 미술, 공예활동을 하는 예술가들이 주축이 되었고, 생활예술가들은 협력회원이 되었다. 플랫폼으로 모인 작가들이 지역에서 할 수 있는 일은 무엇일까?에서 회원들은 출발하였고, 그 과정에서 이전부터 하고 싶었던 ‘아트로드’, ‘오픈하우스’ 등의 이야기, 작가들이 마을에서 주민들과 함께 작품설치를 하는 ‘마을디자인’의 제안 등 ‘생활문화플랫폼’이 지역내 활동으로 좀 더 확장해 들어가는 계획이 만들어졌다.

2017년 ‘강상생활문화플랫폼’의 주 사업은 ‘아트로드를 꿈꾸며’라는 이름으로 진행된 갤러리 전시와 아트마켓, 그리고 8명의 작가와 주민들이 함께 참여한 ‘마을디자인’, 그리고 ‘산중마을 징검돌 축제’였다. 이 과정은 새로운 시도였다. 1차년 작업이 지역의 소통을 만들어나갈 작가들을 발견하는 작업이었다면, 2차년은 몇 작가들과 함께 지역을 위해 예술가들이 할 수 있는 것은 무엇일까를 발견하는 과정이었고, 이것은 이전부터 작가들의 관심사항이었던 것을 직접 시도해보면서, 그 가능성을 모색해보는 자리이기도 하였다.

모인 예술가들은 강상에 들어와 살면서, 좀 더 사람들과 만나기를 희망하고 있었고, 그 만남의 공간이 자신들의 작업실이 될 수도 있었고, 자신의 예술 활동이 될 수도 있었다. 그래서 그 활동들을 서로 엮어낸다면 어떨까? 그 실험이



‘아트로드’였다. 물론 첫 번째 시도였던 만큼 거리상의 문제, 제한된 활동 인원 등의 어려움으로 ‘아트로드’는 갤러리 전시와 아트마켓으로 제한되었지만, 오픈 갤러리는 이후의 과제로 두고, 오랜만에 작품으로 서로 인사하는 시간이었다. 올해 처음 시도된 ‘마을디자인’은 ‘예술가 작업을 주민과 함께 공유한다.’는 캐치프레이즈로 지역 예술가들을 통한 주민의 예술향유 및 지역 활성화의 거창한 의도를 작게 실현해 보는 출발이었다. 10여 년 전부터 마을미술활동들이 전국에서 이루어지고 있지만, 예술가들이 떠난 자리에 행하니 작품만 남아있는 것이 아닌, 그곳에 살고 있는 예술가들이 함께 만들어낸다면, 그 가치는 어떨까? 그 의도를 공유하는 작가들이 새롭게 주민들의 생활을 디자인할 수 있는 생활문화디자이너로서 자기 역할을 갖고, 이장 및 주민들과 논의하고 함께 프로그램도 하고, 공동작업을 추진하였다. 작가가마다 다른 작업방식으로 주민과의 협업형태도 달랐

지만, 작가들의 입장에서는 협업의 시도와 주민들과의 관계맺기 자체가 큰 의미로 다가온 기회였고, 지역에서도 예술작품들이 작가와 주민의 손을 거쳐 만들어짐으로써, 예술이 성큼 걸음으로 다가오는 계기가 되었다. 그리고 10월 25일 제2회 강상징검돌축제는 ‘강상 주민자치위원회’와 양평교육청 강아랫마을 학교 학생들과 함께 ‘산중마을 징검돌 축제’로 진행되었다.

7개 학교의 참여는 참여자와 관객을 풍성하게 만들었고, 다양한 공연과 체험활동들이 강상다목적복지관 야외 무대를 가득 채웠다.

2016년에 시작되어 2년이 되어가는 ‘강상생활문화플랫폼’은 사람의 플랫폼을 생각한다. 도시 다양한 사람들 속에서 공통의 관심을 찾고 지역의 특성과 새로운 관계맺음이 생활문화를 새롭게 재조명하는 과정이라면, 우리의 시작과 활동은 조금 달랐다. 생활문화를 새롭게 제안하기 보다는 지역의 사람 찾기에서 출발하였고, 이 사람들에서 시작되는 생활문화의 새로운 가능성을 발견하는 것이었다.

서로 다른 색깔을 가진 예술 활동을 하는 다양한 사람들이, ‘강상면’이라는 지역에서 엮이면서, 서로가 지역에서 품을 낼 수 있는 일은 무엇일까?를 찾아왔던 시간, 서로 만나 수다 떨듯이 했던 말들을 추진하면서, 새로이 발견된 것, 또 다른 가능성 더불어 놓치는 것과 어려웠던 일들을 경험해 나간 시간이다.

양평군 강상면이라는 지역은 대도시로 치면 거리는 구 단위이지만 인구는 이제 4천 가구도 채 되지 않는다. 그것도 강상면은 3-4년 사이에 아파트가 들어서면서 기하급수적으로 늘고 있는 지역이라 그래도 원주민과 이주민의 비율이 이제 4:6에 이르고 있어 다양한 삶의 재주꾼들이 모여지고 있다. 이런 인구수, 도시와는 조금 다른 삶의 형태속에서 농촌에서 만들어가는 생활문화플랫폼은 다를 수밖에 없다. 부모로부터 삶의 지혜처럼 배워온 것이 많은 사람들, 조금은 덜 비교되고, 덜 경쟁하며 자연속에서 자신의 삶을 터득해가는 사람들이 눈에

뜨인다. 이곳에 살았거나, 혹은 자연을 찾아오는 사람들이 갖고 있는 조금은 여유있고 넉넉함이 삶을 다르게 구성하는 생활문화를 만든다. 예술가 또한 마찬가지로 지였다. 조금은 다르게 지역살이를 생각하는 예술가들이 많다.

양평 강상의 생활문화플랫폼은 이렇게 확장될 것이다. 좀 더 많은 예술가·생활예술가들을 계속 찾아나가고, 이들이 지역과 엮일 수 있는 방법들을 계속 실현해 나가며, 그 엮임들이 모여 길이 되고, 그 길이 모여 곳곳에서 풍요로운 삶이 보이고 누릴 수 있는 지역가치를 발굴해나간다면, 인위적이기보다 좀 더 자유롭고 다채롭게 예술가·생활예술가들이 주민들과 엮어지고, 그 엮어지는 과정에서 나오는 다양한 사람들의 이야기가 일상에 묻어나는 마을플랫폼은 어떤 모습일까? 생각해본다.



대부분의 작가들은 레지던시 프로그램들에 참여하면서 다양한 지역에서 짧은 기간 머물다 떠나는 삶을 반복하게 된다. 나 역시도 독일에서 귀국한 후에는 부산, 경기도 등을 오가며 작업을 해왔다. 그러던 중 2014년 우연히 내손동에 작업실을 얻어 내손동과 인연을 맺기 시작했다. 설치작업을 하는 나로서는 공간의 크기가 중요했기 때문에 서울보다는 임대료가 저렴한 이곳에 터를 잡았다.

그러던 중 2015년 경기문화재단에서 추진한 “옆집예술”이라는 프로젝트를 참여하게 되었는데 이 프로젝트는 경기도에 작업실을 둔 작가의 작업실을 오픈하여 지역 주민에게 알리고 작가 아카이브를 구축 하고자 시작한 프로젝트였다. 나는 이때 실내에서는 작품 프레젠테이션과 워크숍을 준비하였고, 실외에는 영상작업들이 이웃집들의 벽에 상영되었고 내손동 골목 이곳저곳에 조명 작업들을 설치해 놓았다. 그리고 오스트리아에서 온 슈테판 티펜그래버 작가의 사운드 퍼포먼스가 야외 골목에서 진행되었다. 작가 프레젠테이션과 워크숍이 끝난 후 방문한 주민들과 학생들은 모두 밖으로 나와 사운드 퍼포먼스와 야외에 설치된 영상작업들을 즐기며 워크숍에서 제작한 조명을 들고 골목골목을 여러 빛갈로 밝혔다.

이날 주변 몇몇 주민들과 같은 건물에 사는 아이들에게 홍보 한 것이 전부였지만 참여 한 마을 주민과 아이들이 70여명이 넘을 정도로 의외로 많은 분들이 찾아 주었다. 모든 참여자들은 작가의 작품에 관심을 가져주었고 즐겁게 워크숍에 참여해 주었다. 그 날은 유난히 추운 날이었지만 모두들 자리를 떠나지 않고 끝까지 참여해 주었다. 사운드 퍼포먼스가 시작되자 처음 듣는 소리에 많은 사람들이 놀랐고, 일부는 시끄럽다고 민원을 넣으려고 항의하러 나왔다가 예술 활동 이벤트라고 설명하자 함께 즐기는 이웃들도 있었다. 주민들과 아이들은 스스로 만든 조명작업을 들고 본인들의 삶의 흔적이 묻어있는 어두운 골목길을 형형색색의 조명으로 환하게 밝혔다. 이날 주민들이 밝힌 골목길은 삶속에 작은 문화예술의 불빛이 피어나고 있는 듯이 보였다. 그리고 이곳에서 나 스스로도 전시장에서는 느낄 수 없었던 묘한 감정을 느끼게 되었다.

내 손의 반딧불

박 준 하 (내손의 반딧불)

아파트로 둘러싸인 내손동 구시가지는 서울의 위성도시계획으로 의도되 어진 마을이지만 이제 오랜 삶의 흔적이 간직되어진 곳이 되었다. 현재에도 재 개발 이슈로 인해 많은 부분들이 사라지고 있으나 과거와 현재의 관계에 대해 고민하는 나에게는 내손동은 하나의 작품소재이자 예술 활동의 일부가 되기에 충분했다.

현재 대한민국에는 현 것, 오래된 것은 박물관이나 가야 찾아볼 수 있다. 심지어 문화유산이라고 하는 것들조차 “새 것”이다. 2011년부터 세계문화유산 교류프로젝트를 진행해오면서 정책의 많은 문제점들을 보아왔다. 예를 들면 문화유산의 기념비화 또는 관광자원화, 그에 따른 도시미관사업과 도시계획 수정, 경제 활성화에 대한 낭만적 기대 심리, 지역사회와의 괴리 등 수많은 정치적 프로젝트들이 간과하거나 덮어버린 여전히 해결되지 않은 사회문제들이 많다. 이러한 과거에 대한 가치를 고민하는 나에게 내손동은 작업의 연장선이자 예술적 활동무대가 되었다. 이곳에서 예술의 또 다른 역할과 가능성을 제시하기에 충분 했던 것이다.

2015년 옆집예술을 계기로 “내손의 반딧불”을 함께하고 있는 오재우작 가를 만나게 되었고 서로 내손동이 가지고 있는 특징과 이슈에 대해 관심을 가 지고 지역에 살고 있는 예술가들과 주민들 모두와 느슨한 연대를 이루어 나갔다.

의왕시 내손동은 재개발 이슈로 인해 많은 상가들이 비어있고 그로인해 임대료 하락을 가져와 현재 다양한 예술가들과 작은 공방들이 내손동으로 오고 있다. 미디어아트작가, 켈리그래피 작가, 도자공예, 한지공예, 사진작가, 화가 등 많은 예술가들이 내손동에 작업실이나 공방을 두고 있다. 오재우 작가와 나는 내손동에 있는 작가나 예술적 활동에 관심이 있으신 분들의 네트워크를 만들어 보기로 하고 2016년부터 주변에 있는 작가들을 찾아 나섰다.

한 지역에 터를 잡는다는 것은 물리적 공간의 근거를 돕과 동시에 주변과의

화학적 융합을 함께 해야 한다고 생각한다. 화학적 융합을 위해서는 지역속으로 들어가야 했고 소통이 무엇보다 필요했다. 이곳 내손동에 들어와 처음으로 만나 게 된 곳이 부업방이다. 이곳은 주부들 혹은 직장인들이 남는 시간을 쪼개어 부 업을 하는 공간이다. 하지만 이곳을 찾는 사람들과 이야기를 해보면 이 곳은 단 순히 노동의 장소가 아니라 개개인의 소소한 목표 혹은 꿈을 실현하기 위한 공 간이고 마을 사람들과 소통할 수 있는 작은 커뮤니티 공간의 역할을 하고 있었 다. 우리는 부업방과 같이 지역 사람들의 삶, 특히 일상적이며 구체적이고, 소소 한 삶을 담아낼 수 있는 터를 만들고 이 터 안에서 함께 살아갈 수 있는 방안을 모색해 나가는 실험을 하고자 ‘내손의 반딧불’ 이라는 단체를 만들었다.

2017년 내손동 주민들이 가지고 있는 문화적 콘텐츠 요구에 부응하고 지 역 문화 활성화를 위해 작가와 주민들이 만날 수 있는 정기적인 모임을 함께 해 나가고자 생활문화플랫폼 사업을 신청하게 되었다. 우리는 이 사업을 통해 여러 실험들을 할 수 있었으며, 숨어있던 많은 역량 있는 생활문화디자이너를 만날 수 있었다.

하지만 무언가 기획을 하고 사람들을 초대하는 것이 아니라 듣기에도 생 소한 생활문화디자이너라는 이름으로 함께 만들어 가야 한다는 것은 쉬운 일은 아니었다. 일단은 그동안 친분이 있었던 주변에 계신 분들과 함께하자고 부탁하 였고 그중 시간이 되시는 분들은 참여해 주었지만 몇 명 되지 않아 전단지들을 만들고 동네를 돌아다니면서 이곳저곳에 붙이기 시작 하였다. 길을 가다가 관심이 있어 하시는 분이 계시면 말을 걸고, 프로젝트를 소개하면서 생활문화디자이너 반상회에 한번 참석해달라고 사람들에게 말을 걸기도 했다.

그 결과 다양한 분들과 함께하게 되었는데 주부이면서 취미로 그림을 그 리는 사람, 젊은 시절 많은 활동을 하다가 이곳으로 정착해온 작가들, 낮은 임대 료를 찾아온 젊은 작가들까지 다양한 장르와 연령대의 예술가들을 내손동에서 만날 수 있었다.

우리는 이 재능있는 사람들과 만나서 밥을 먹고 차를 마시며 여러 문화적 해법을 찾으려고 하였다. 처음 기획한 프로그램은 이름을 찾아주는 프로그램이었다. 대부분 참여하시는 생활문화디자이너 분들은 주부인 경우가 많았기 때문에 아이들을 학교에 보내고 난 이후부터 학교에서 오기 전까지 시간인 평일 낮에 프로그램을 진행하였다. 각자의 참여자들에게 자신을 드러내는 방식으로 명함을 제작하는 워크숍을 진행하였다. 서로 모여 차를 마시며 자신의 이야기를 하면서 자신의 이름을, 그리고 다른 이의 이름을 다시금 호명해가는 시간이었다. 다양한 명함들이 만들어졌고, 각자의 삶을 다시 돌아 볼 수 있는 시간이었다. 그리고 우리는 이를 통해 조금 더 가까워질 수 있었다.

다른 프로그램 중 하나는 동네 공터에서 영화를 보는 프로젝트였다. 처음 기획할 때는 너무나 쉽게 ‘아 저런 곳에서 편하게 사람들과 둘러앉아서 영화를 보면 되겠는데’라고 생각했었다. 하지만 막상 진행하려니 장소에 대한 허가를 맡는데도 꽤나 복잡하고, 많은 절차들이 필요해 어려움이 있었다. 또 야외에서 진행하다 보니 미리 준비해야 할 것도 많았지만 주민 분들의 즐거워하는 모습과 격려의 말씀으로 피로함을 해소할 수 있었다.

10월에는 반딧불 축제를 했는데 축제라는 것을 어떤 방식으로 풀어야 할지가 너무 막연했고, 생활문화디자이너와 축제가 어떻게 연결 될 수 있을지도 쉽게 와 닿지 않았다. 생활문화디자이너 분들도 다양한 의견을 내주시고, 우리도 여러모로 고민해봤지만 쉽게 답이 나오지는 않았다. 축제 기획을 하고, 준비 워크숍을 하는 그 과정이 어떻게 보면 우리가 한 것 중에 가장 의미 있는 것일지도 모르겠다. 우리는 동네 구석구석을 돌아다니면서 적당한 공간을 찾아 나섰고 이를 통해 조금은 이 동네에서 해야 할 그리고 우리 내손의 반딧불 팀과 생활문화디자이너들이 할 수 있는 것들이 떠오르기 시작했다.

우리는 우리가 직접 제작할 수 있고, 사람들에게 나눠줄 수도 있는 방식이면 좋겠다는 결론에 도달했고, 어두운 골목과 마을을 밝힐 수 있는 조명과 빛이



투과되는 우산을 이용해서 축제를 기획하기로 했다. 사람들이 직접 제작하는 빛과 음악. 그것이 밝히는 내손동의 밤 그것은 다시 생각해봐도 신나는 축제였다.

생활문화디자이너들과 함께한 축제는 매우 뜻깊은 시간이었다. 축제를 준비하는데 정말 물심양면으로 도와준 분들이 계시고, 많이 참여는 못했어도 축제 때 오셔서 함께 즐겨주신 많은 분들 덕분에 축제는 성공적으로 마무리 될 수 있었다. 우리는 그간 워크숍들을 통해서 마을 주민들에게 받았던 드로잉된 우산과 축제 당일 직접 참여를 통해서 제작된 우산들을 빛나는 손전등과 함께 마을 한곳에 설치했다. 마을 주민들의 많은 참여와 생활문화디자이너 분들의 도움으로 반딧불처럼 작은 불들이 모여 커다란 불빛을 만들어 낼 수 있었다.

돌이켜 보면 시작은 아주 작은 빛이었다. 낯선 사람에게 말을 건네고, 와달라고, 함께 해보겠냐고 건넰던 그 아주 작은 빛으로 시작해서 다 함께 힘을 모으고 생각을 모아서 마을을 빛나게 만들 수 있었다. 빛은 희망이다. 예술이 사회 속에서 작은 희망을 주고 삶의 의미를 찾아주듯이 작은 빛으로 내손동의 어두운 부분, 혹은 개개인의 내면에 잔재해있는 어두운 부분을 밝게 비추고 반딧불처럼 희망의 작은 불빛을 이번 프로젝트를 통해 찾을 수 있었기를 바라본다.

“매생이? 생활문화디자이너?  
생활문화플랫폼 사업? 그게 뭐예요?  
검색해도 잘 안 나와요!”

향토음식찾기 프로그램인가, 디자인이라고는 해 본 적도 없는 내가 생똥 맞게 디자이너라니. 플랫폼은 기차 탈 때나 들어 본 말인데……. 올 초, 그림책 노리의 주인장을 통해 처음 접하게 된 너무나 낯설고 생소한 단어들이, 2017년 나의 서른 여덟 살을 풍요롭게 해 주었다. 그리고 새로운 꿈을 꾸게 해 주었다.

노리, 정식명칭 그림책 NORi.

수내동 전원마을에 있는 그림책 문화공간.

등글등글 정도 많고, 재주도 많은 이지은 대표가 운영하는 곳. ‘덩더쿵’이라는 별명으로 불리는 게 더 친숙한 그 이가 꾸려가는 따뜻한 공간은 강남 8학군 못지않게 교육열이 높은 분당에서 쉬엄 쉬엄 아이를 키우고 싶은 엄마들이, 혹은 ‘스스로 배우고 스스로 놀아 보고픈 아이들이’ 잠시 숨 돌리고 싶을 때 찾아오는 동네 사랑방 같은 곳이기도 하다. 올 해, 그 곳에서 ‘우당탕탕 예술놀이단’이란 이름으로 어디 사는 누구든 함께 하여 신나게 놀 수 있는 잔치마당이 벌어졌다.

몇 년 전, 작은 아이 손을 잡고 처음 발을 들였던 이 곳에서 엄마들을 위한 그림책 모임을 함께 했었다. 아이가 칭얼대거나, 젖을 물려야 하거나, 기저귀를 차고 돌아다녀도 엄마와 아이가 함께 좋아하는 것을 공유할 수 있다는 사실에 나는 적잖은 위안을 얻었다. 연년생이나 다를 바 없는 두 아이 독박육아. 아이와 있는 순간순간이 날마다 새롭고, 신기한 일도 많았지만, 이렇다 할 친구도, 관심사를 공유할 이웃도 없는, ‘엄마에 고립된 생활’에서 오는 감정은 ‘엄마라서 좋은 것’과는 별개였다. 하다 만 공부, 하다 만 일. 온전히 나를 위한 시간을 가져 본 게 언제였는지 생각조차 나지 않던 내게, 이웃들과 같은 그림책을 읽고 나누게 되는 것은 단순한 감상만이 아니었다. 그림과 글을 공유하며 아이 키우는 이야기,

나  
에  
게  
+  
매  
생  
이

이 유 성 (우당탕탕 예술놀이단)



세상사는 이야기, ‘나’를 나누는 시간이기도 했다. 무수히 오갔던 이야기 안에 ‘나 대학교 다닐 때 인형극부였는데’ 툭 던졌던 나의 한 마디를 기억한 덩더쿵이 아이들을 위한 그림책 인형극 수업에 보조강사를 청한 것을 시작으로, 올 해에는 노리에서 참여한 생활문화플랫폼 사업 중 하나인 ‘그림책 음악극’과 ‘성인을 위한 인형극 워크샵’에 함께 했다. 그렇게 ‘나’를 찾고 ‘나’를 나눌 수 있을 거라는 꿈을 꾸게 되었다.

### 그림책 음악극

나는 아동복지학을 전공했고, 아이들 낳기 전에는 보육교사로서 아이들을 만나고, 부모님들을 만나며 살아왔다. 그러나 아무리 ‘아동중심’, ‘과정중심’이 좋다고 배웠어도, 내가 현장에 있을 때는 제대로 실천해 본 적이 없다. 제한된 시간, 가시적이어야 하는 성과(—이들테면 부모들 앞에 내 놓아야 하는 아이들의 결과물—), 가성비 좋아야 만족하는 교육소비자와 서비스제공자와 만남 안에 아이들을 중심에 둔 무언가를 하는 것은 한계가 있을 수 밖에 없었다.

이론과 실재가 따로 노는 것이 어디 유아교육계 뿐이겠나만은 나 역시도 분단위로 짜인 레슨 플랜을 따라 움직이는 교사였던지라, 온전히 아이들을 따라가고 어른들은 거들기만 하면 되는 ‘노리시스템’은 처음에는 너무 힘들었다. 이게 과연 수업이 되는 것일까와 같은 의문이 계속되었다. 그렇게 한 주, 두 주, 지나다 보니 아이들 안에 들어 있던 생각이 하나 둘 모아지는 과정을 보게 되었다.

내게는 ‘경이’ 그 자체였다. 이 애긴 너무 길어, 이 애긴 만들 게 너무 많아서 안 될 거 같아 등등……. 어른들이 개입해야만 뒤편 될 거 같았던 여러 가지가 아이들 안에서 결정이 되고, 순환이 되는 과정을 함께 따라 가 보며 많은 것을 새롭게 알 수 있었다. ‘배움’이란 무엇인가에 대한 보다 진지한 고민도 하게 되었다.

그렇게 나는, 그림책을 중심으로 한 아이들 음악극 수업에 함께 했다. ‘팔죽 할머니와 호랑이’ 그림책을 모티브로 성악을 전공하신 선생님과 반주자 선생님도 모실 수 있었다. 아이들은 재활용품으로 악기도 만들고, 발성연습도 하고, 극 중에 부를 노래를 직접 만들어 불렀다. 아이들에게는 그림책과 음악이 만나는 순간을 스스로 만들어 가는 특별한 경험이었으리라. 이 음악극의 마무리는 아이들이 준비한 축제였다. 그간 힘 모아 만든 음악극 공연만 무대에 올리는 것이 아니라, 공연 당일 작은 축제를 아이들 주도 하에 열게 되었다. 공연을 보러 온, 혹은 그냥 지나가던 동네 주민들도 쑥 들어와 함께 악기도 만들고 공연도 볼 수 있는 열린 축제였다.

밤샘 소품제작, 무대연출, 악역전문배우 등등 전천후 강사로 열일 하면서 누구 엄마가 아닌 ‘생활문화디자이너’라는 직함을 달고 무언가를 할 수 있다는 것은 큰 활력이 되었다. ‘경력단절녀’라는 침침하기 그지없는 명찰을 뚝 떼어 버릴 수 있다는 것만으로도 행복하기도 했다.

### 성인을 위한 인형극 워크샵 — 소소한 인형극단

우리 나라 아동극의 대가이신 사다리극단의 유홍영 선생님을 모시고 함께 한 인형극 워크샵. 저마다의 사연을 가진 어른들이 모여 창작과, 극화에 대한 과정을 공유했던 16주. 거창한 것만이, 전문가만이 할 수 있는 것이 예술이 아님을, 일상 안에 작고 작은 모든 것들이 예술이 될 수 있음을 알게 해 주신 고마운

선생님을 만나며 7팀이 7가지 이야기를 인형극으로 만들어 무대에 올렸다. 그림책 작가이면서 그림책 작가들의 인형극 모임을 하고 계시는 김리라 선생님도 생활문화디자이너로 함께 하셔서 풍성한 배움의 시간이었다.

나는 작년에 큰아이가 다니는 대안학교에서 열린 치유동화 세미나 때 만 들었던 ‘하얀 양말과 달님’이라는 이야기를 각색해서 무대에 올렸다. 휴지심으로 어설픈 마리오네뜨를 만들었다가 대실패. 닥종이로 만들 감냥은 안되고, 매직 클레이를 사다가 조물거려 아크릴물감으로 칠하고 다듬고 땀뻥해서 제법 그럴 듯한 고양이를 만들었을 때의 기쁨이란……. 대가리(?) 만드는 데만 일주일이 걸 리고, ‘엄마, 고양이 얼굴이 이상해.’라는 칼날 같은 우리 아이들 모니터링에 수 차례 성형을 거친 고양이는, 신의 손을 가진 또 다른 멤버 꼭두(미술학원 원장 님)의 조언으로 팔다리와 머리도 나뉘 따로 움직이는 인형으로 다시 태어날 수 있었다. 그렇게 온전히 내가 만든 이야기 속의 주인공이 되어 무대에 서는 경험 은, 몹시 식상한 표현이긴 해도 ‘인생이란 무대의 주인공은 바로 나’라는 말이 이런 거구나 느끼게 해 주었다.

긴 시간 고민해서 만든 인형극은 워크샵 마침 공연으로 사장되지 않고, 감사하게도 따복지원사업이 진행 중인 우리 동네, 내가 살고 있는 의왕시 청계 동 마을잔치에 초대되어 공연도 했다. 의도치 않게 성남시와 의왕시를 잇는 문 화천사가 되었고, 마을기금에서 공연비도 받았다. 같은 반 엄마들 덕분에 홍보가 심하게(?) 잘 되어 관객이 늘상 만나는 동네 아줌마에 동네 애들과 아들네 학교 식구들이다보니 몹시 부담이기도 했다. 그러나 ‘엄마가 정말 자랑스러웠어.’라는 아이의 말에 우리 동네에서도 공연하길 잘 했네 싶었다. 두 번째 공연이라 첫공 연보다 훨씬 나아졌다는 나름의 만족감도 있었고.

새로운 문화를 만들어 간다는 것은 정말 어려운 일이다. 누군가 가지 않 은 길을 내면서 가는 것은 무수한 고민과 현실의 제약과 분투하며, 단순히 내 개 인의 영달을 위해 돈을 벌기 위한 목적이 아니라, 함께 울고 웃고 느끼며 즐길



우당탕탕 예술놀이단  
<그림책, 삶과 꿈과 놀이가 교차한다>



문화를 만드는 것은 외롭고 지난한 시간들과의 싸움이기도 하다. 그러나 나의 잊혀진 혹은 모르고 있던 재능을 찾아내어 이웃과 공유한다는 것은 정말 멋진 일이기예, 고되고 벅차더라도 계속 앞으로 가고자 의지가 생겨나는 게 아닌가 싶다.

‘그림책’은 나에게 그냥 책인 아닌 ‘벗’이 되었다. 내가 좋아하는 것을 내가 사랑하는 사람들과 나눌 수 있다는 것은 얼마나 큰 행운인지 모르겠다. 남편이 나보고 그런다. 공부하는 거, 직장 다니는 거 다 봤는데, 내가 잘 하는 것도 알고, 좋아서 하는 것도 하는데, 지금처럼 즐거워 보이지는 않았다고. 이유가 어찌 됐든, 해야만 한다는 생각이 더 강해 보였단다.

나는 애 키우며 집에만 있던 ‘경단녀 신분’의 나 자신이 버거웠다. 다시금 무언가 시작하려면, 나의 커리어를 가지려면 ‘자격증’있는 뭔가가 필요하다는 생각에 힘들었다. ‘자격증’으로 능력이 증명이 되는, 무한 경쟁사회에 무수히 많은 인간들 중에 가장 간편하게, 가장 빨리, 나를 증명에 보일 수 있는 무기, ‘자격증’.

어쩌면 경쟁이라는 괴물이 만들어 낸 세상에서, 경쟁만 하며 적당히 물어 살아갈 궁리를 하고 있어 그렇게 힘든 건 아니었을까. 오늘을 희생한다고, 내일의 행복이 보장되는 걸까. 내일 일을 오늘 걱정한다고, 내일 걱정할 일이 사라지는 걸까. 누가 뭐라 그러거나 말거나. ‘이 풍진 세상에 어찌려고 그러나, 대책없이 살면 미련한 짓’이라고 비난을 하거나 말거나, 남에게 멋지게 보이는 것보다 ‘나다운 나’를 찾는 게 진짜 삶이 아닐까. 빨리 졸업하고, 빨리 취직하고, 빨리 경력 쌓고, 빨리 돈 벌고, 빨리 자격증 하나라도 더 따야 되고……. 나는 늘 동동거렸다. 뭔가에 쫓기는 것처럼 늘 숨이 찼다. 그렇게 나름의 스펙 만들기에 연연하며 소모되는 경단녀의 시간이 아까웠었다.

나는 요즘 두 아이를 기르는 경험, 두 아이를 통해 만나는 인연들, 그리고 순간순간 좋아서 한 일들이 어느 순간 하나의 가지로 모아지는 경험을 하고 있

다. 내 아이를 키우며, 내가 새로이 만나는 아이들을 보는 마음이 달라지고 있다. 내가 엄마가 되기 전에 만났던 아이들에게는 미안할 정도이다.

아이들을 통해 만난 고마운 이웃과 친구들에게서 얻는 배움, 잊고 있던 무언가를 다시 찾는 기쁨……. 세상에 쓸모없는 배움은 하나도 없다. 이 모든 것이 조금은 느긋하게 ‘이유성’이라는 한 사람으로서 꿈을 꾸게 해 준다. 여러 가지 현실적 제약은 어찌할 수 없는 부분이지만(애들이 아직 어리다거나, 건강이나 경제적인 문제 등등) 그럼에도 불구하고 가고자 하는 곳의 좌표만 잃지 않고 간다면, 좀 더디고, 좀 험난하더라도... 찾아가는 재미가 있지 않을까.

일상이 작품이 되고,

마을이 무대가 되고,

관계가 문화가 되다.

자. 이제 내년에는....

또 무얼 만들어 볼까.....?

따스한 5월 어느날~

달팽이 교장선생님의 자급충족 만물공작소의 일부분인

페인팅강의 부탁에 솔깃한 저는

그저 여느때와 다름없이 페인팅 수업진행과정이라니

너무 쉽게 받아들이고 보니

헉. “생활문화디자이너 양성과정이라니”

일상이 작품이 되고 마을이 무대가 되고 관계가 문화가 되다

흠. 종잡을 수 없는 어려운 난관에 부딪혔다.

큰그림이 그려지기는 커녕 참여한 회원 모두도 공예 체험인줄 알았는데

생활문화디자이너 양성과정이라는 문구가 생소할 뿐만 아니라

디자이너의 거창한 수식어가 부담으로 다가오는 듯했다.

어디로 방향을 틀어야할지

모르는 제게 컨설턴트 분들과 달팽이 교장선생님의 도움으로

리폼 튜닝 리사이클링 아트페인팅으로 방향을 틀어 보았다.

낡고 헤지고 버려지고 장롱속에 꼭꼭 숨어있는 의류, 가방, 가구등을 찾아

재탄생시켜 멋진 작품들을 만들어보자!!

하지만 자신감들이 없는 회원분들

살림만 하던 주부들이다 보니 어디서 어떻게 그림을 그려야할지

손을 댈 수 없는 상황

내가 과연 작품을 만들어 낼 수 있을까 하는 걱정들뿐

첫 소재는 천

예쁜 가디건이 얼룩이 져서 입지도 못하고 그저 버리기는 아까운 가디건

딸이 의상학과를 공부하며 만들어 주었다는 천가방

지퍼도 고장나고 낡고 헤지어서

들고 다닐 수가 없어서 보관만 했다가 이번에 큰맘먹고 가지고 나와 봤다는 분

시아버님이 생전에 장에서 사준 보석함이 맘에 들지는 않았지만

아버님의 첫 선물이라

감사하게 받고 10년이 지나도록 창고에 버려진 낡은 천보석함

아트의 변신은 무죄! 생활 미술의 반전 스토리  
— 리사이클링의 작은 변화의 시작

김 경 순 (대안문화학교 달팽이)



대안문화학교 탈쟁이  
<지금 종종, 만능공작소>

모두들 소중하고 값진 추억의 물건들  
이젠 그곳에 페인팅 작업을 거쳐 재탄생 될 것이다  
첫 수업부터 결과물은 생각보다 만족스러웠다  
실력있는 그림은 아니지만 다들 개성을 살려서 얼룩을 가리고  
흔스러움을 헤진곳을  
살짝 손만 대었을 뿐인데 새로운 작품이 탄생되었다  
붓을 들기 전에는 소심하고 자신감이 0%였던 분들이  
리폼할게 생각났다고 집에 버려진 폐기물들을 보관해 두었다가  
가지고 와야겠다고 여기저기 메모하기 바쁘시다  
여기저기 탄성과 함께 다양한 소재물품이 쏟아져 나오기 시작했다  
검정고무신을 신으려고 구입을 했는데 도저히 용기가 안나서 못 신고 다녔는데  
그곳에 꽃을 그려 신고 다녀야겠다고 심지어는 선물도 해야겠다고  
모두들 강의내내 즐거움의 연속이었다  
생활문화디자이너는 어려운게 아니었다  
일상에 조금만 생각을 바꾸면 작품이 된다는 것을..

한달, 두달 리폼강의가 거듭될수록 참여 회원분들은 자신감 상승 100%  
결석 한번 하지 않고 일주일이 기다려진답니다^^

무에서 유를 창조하는 건 그저 먼 이야기로만 느껴졌는데  
일상에 사용하던 빨래판이 다시 재탄생되어 멋진 쟁반으로  
오래된 고가구가 생각지도 않았던 미니식탁으로  
옷칠냄새로 역겨워 사용 못하던 쟁반이  
상큼한 모습으로 변신되어 아이들의 간식쟁반으로 등등  
강의가 거의 막바지에 접어 들어 갈수록  
참여 회원분들은 마치 생활문화디자이너가 된 듯한 착각 속에 사로잡힌다면서  
내년에도 기회가 되면 마을에 가서 독고어르신들을 고쳐주시고 싶다는 소망과  
참여 못한 회원분들의 부러움을 사는 듯



대안문화학교 달팽이  
<자급종족, 만능공작소>



자기는 정말 행운아라는 함박웃음을 지어보이시는 회원분들  
정말 처음에는 막막했는데  
강의하는 내내 모두들 생소한 (생활문화디자이너)  
하지만 강의 막차를 달릴쯤  
이젠 버려진 조각천으로 가방을 만들어봤음 좋겠다면서  
자신의견을 내는 등 결국 우리는 저녁에도 수시로 작업실에 삼삼오오 모여서  
돋보기를 총동원들을 하시더니 바느질 삼매경~  
이제는 정말 디자이너라고 불릴만큼 손색이 없는 작품들이 탄생되어  
자생단으로 결성이 되어 마을로 가도 문제 없어 보였다  
기쁘다 뿌듯하다 어떤 강의보다 어떤 사업보다 보람있는 한 해가 되었다  
이런 기회를 주신 경기문화재단 관계자분들께 감사와 경의를 표합니다  
감사합니다.

남양주문화원 생활문화플랫폼에서 들려오는 언어는 매우 어지럽다. 영어, 한국어, 일본어, 중국어가 한꺼번에 쏟아지기도 한다. 단일 민족, 단일 언어의 문화권에서 외치는 ‘하나로 통일’은 여기서 통하지 않는다. 다양한 언어와 음식과 노래와 춤과 취향이 남양주문화원의 생활문화플랫폼을 부산하게 만들어낸다. 명확한 구분도 없고, 통일된 언어도 없었기에 만남 자체가 즐거움이며 새로움이다. 그러한 즐거움과 새로움이 일상으로 연결되어가고 있기에 ‘지구마을공작소’는 생활문화의 플랫폼이 되어가고 있다. 하나로 설명하기 어려운 남양주문화원 생활문화플랫폼 사업의 주인공들을 만나보자.

**생활문화플랫폼 사업에 참여하면서 기억나는 순간이 있다면?**

- **등메이찬** 한국에 온 지 6년 정도 되었지만 아직 이주민으로 한국에서 살아가기에 어려운 점이 많아요. 그런데 마침 좋은 기회로 참여하게 되어 가까이 살고 있는 이웃들과 언니 동생하면서 활동하다보니 여러 가지 도움을 주고받을 수 있었고, 한국 사람처럼 지내던 순간들이 가장 기억에 남아요.
- **김은선** 남녀노소를 떠나 누구나 함께 어울릴 수 있는 자리에서 주민들을 만날 수 있어서 좋았어요. 다양한 시간과 장소에서 아이들, 이주민, 어르신들과 함께 공예와 춤, 악기 등을 배울 수 있어서 즐거웠어요.
- **김민정** 일본팀은 축제에서 오니기리를 만들어 먹을 수 있는 부스를 운영했는데 준비하는 과정이 재미있었어요. 이렇게 만들어볼까 저렇게 만들어볼까 하다 보니 작은 오니기리 하나가 서로 소통하고 관계를 형성하는데 있어 좋은 매개체가 된 것 같아 신기했어요.
- **공취방** 축제에서 여러 나라의 음식을 먹어보고 옷도 입어보며 다양한 문화를 접할 수 있었던 것이 가장 좋았어요. 올 해는 축제를 한 번 밖에 못했는데 앞으로 더 많이 개최할 수 있으면 좋겠습니다.

(인터뷰) 다르지만 다르지 않은 우리, 지구마을공작소  
— 남양주문화원 생활문화플랫폼

박도빈 (동네형들)

● **루시오 페레즈** 지금 아내를 만나 한국에 7년 동안 살면서 사실 한국에 대해 모르는 부분이 많았는데, 이 프로젝트에 참여하면서 한국 사람들의 일상적인 문화를 가까이서 접하며 공동체의 일원으로 살아가고 있다는 느낌을 받을 수 있었던 것이 기억에 남아요. 그리고 저 뿐만 아니라 다양한 국가의 사람들이 함께 참여하면서 지역 주민들이 이주민들과 소통하고 서로 이해할 수 있는 기회가 될 수 있었던 것 같아요.

**생활문화디자이너로 참여하면서 어려웠던 점은?**

● **이형우** 이주민 참여자들과 언어가 통하지 않아 깊은 이야기를 할 수 없어 처음에는 조금 아쉬웠지만 함께 활동을 하다 보니 말이 아닌 다양한 방식으로 자연스럽게 소통할 수 있었어요. 그러다보니 어렵다기보다는 새로운 소통 방법을 즐겼던 것 같아요. 예를 들어 저는 페루라는 나라를 잘 몰랐지만, 페루분 이랑 활동하면서 서로 닮은 점을 많이 찾을 수 있었고 엄마로서 여성으로서 공감할 수 있는 부분이 많았거든요.

● **김은선** 생각했던 것보다 인원이 많이 모여서 예산이 조금 부족했던 것 같아요. 멕시코 팀에서 피나타(종이로 만든 상자 안에 초콜릿이나 사탕 등 간식을 넣고 막대로 터트리며 풍습)를 준비하는데 좀 더 멋지게 만들 수 없어서 아쉬웠어요. 프로그램의 가치와 의미를 잘 봐주셔서 내년에 더 많은 예산을 받을 수 있으면 더욱 훌륭한 축제를 만들 수 있지 않을까 생각해요.

● **루시오 페레즈** 영어 교사로 일하고 있어 참여할 수 있는 시간이 부족한 것이 힘들었어요. 멕시코 팀에서 유일한 멕시코 사람이다 보니 제가 없으면 프로그램이나 축제를 준비하기가 힘들어서 바쁜 와중에도 틈틈이 시간을 내 참여했지만 부족함이 많았던 것 같아요. 벌써 2년이나 생활문화플랫폼 사업에 참여했으니, 내년에도 참여하게 된다면 프로젝트를 좀 더 발전시켜야겠다는 생각이 들어요. 문화원에서 준비해주는 대로 참여만 하는 것이 아니라, 그동안 사람들도

많이 만나고 경험도 많이 했으니 다른 참여자들과 함께 기획하고 준비해서 좀 더 잘해보고 싶어요.

● **등메이찬** 프로그램 기획하는 것이 힘들었어요. 저는 중국 사람이지만 사실 저도 중국 전통문화를 잘 몰라서 열심히 공부하면서 프로그램을 준비하다 보니 지역 주민들이 관심 있어 할지, 좋아할 지에 대한 부담이 있었습니다. 그래도 다들 즐겁게 참여해주셔서 다행이었어요.

**생활문화플랫폼 사업에서 생긴 일상의 변화가 있다면?**

● **김은선** 그동안 누구의 엄마이고, 누구의 아내인 삶을 살았다면 생활문화디자이너 활동은 저에게 또다른 삶을 하나 만들어 준 것 같아요. 새로운 직업이 하나 생겼다고 할까요. 누군가 나를 기다리고 우리가 하는 활동을 기대한다고 생각하니 일상의 활력이 생기고 삶의 리듬이 빨라진 것 같아요.

● **등메이찬** 다른 나라에서 온 이주민들은 취직하기가 어렵잖아요. 아이들이 있어서 일 할 수 있는 시간을 내기도 어렵고. 그런데 여기에 오면 다른 사람들에게 문화를 알려주는 강사가 된 것 같아서 자신감이 생겨요.

● **이영후** 이전에는 문화를 전통적이고 역사적인 것으로만 생각했었는데 이제는 우리가 살고 있는 모습 자체가 그냥 문화라는 생각이 들어요. 아이들에게도 단순히 체험 프로그램에 참여하는 것이 아니라 누구나 쉽게 접할 수 있고 서로 나누고 배울 수 있는 생활문화 활동으로 설명하게 된 것이 가장 큰 변화인 것 같아요.

● **공취방** 중국 악기 중에 가야금이랑 비슷하게 생긴 악기가 있는데 한국 사람들에게 들려주고 싶어서 중국에 갔을 때 일부러 악기를 배워서 가지고 왔어요. 누가 시키는 것도 아닌데 혼자서 욕심이 생겨서 공부하게 되고 연습하게 되

는 것 같아요. 가야금이랑 소리가 다르다고 입에 침이 마르도록 설명을 하고 축제랑 워크숍에서 연주를 해도 한국 사람들은 그냥 가야금이라고 생각하지만요. (웃음)

**생활문화가 무엇이라고 생각하시나요?**

● **루시오 페레즈** 공동 활동(Common activity)이자 공통된 감정(Common feeling)인 것 같아요. 일상적인 행동과 감정은 매일 변하고 개인의 기억에 머무르지만 사람들과 함께 하는 활동에서 느끼는 감정은 모두에게 남거든요.

● **이영후** 별로 어렵지 않고 그냥 매일 밥이랑 반찬 먹는 것이요. 우리가 한국 사람이라고 한국 음식만 먹는 것이 아니라 카레도 먹고 짜장면도 먹는 것처럼 조금씩 다른 사람들과 섞여 가는 지금 이 순간이 생활문화가 아닐까 싶어요.

● **등메이찬** 모든 것(Everything)이요. 처음에는 문화가 무엇인지, 어떤 것이 문화가 아닌지 생각이 복잡했었는데 지금 생각해보니까 그동안 사람들과 함께 요리하고, 악기 연주하고, 이야기 나누었던 모든 것들이 생활문화였어요. 단어 하나로 표현하기는 어려운 것 같아요.

● **공취방** 저는 중국 사람이지만 한국에 살고 있고, 여기서 일본 사람들도 만났어요. 세 나라가 비슷한 것 같지만 음식도 다 다르고 복장도 다 달라요. 그리고 중국에 사는 중국 사람과 한국에 살고 있는 저도 다르구요. 이렇게 사람마다 조금씩 다른 것이 생활문화인 것 같아요.

● **김은선** 단어로 표현하자면 생활문화는 '만들어 가는 것'이라고 생각해요. 사람이 살아가는 삶 자체가 문화인데 여기에 옷을 입히고 색깔을 해나가는 것이 생활문화의 컨텐츠가 아닐까 싶어요.

● **마소영** 한국에서 살면서 중국 문화와 비슷한 것도 많지만 달라서 불편한 점도 많아요. 그런데 나라별로 모임을 하면서 각자 솔직한 이야기를 하다 보니 많이 공감이 되고 그동안 불편했던 것들이 조금씩 달라졌어요. 이런 변화들이 생활문화라고 생각해요.

● **김민영** 저는 작년에 이어 올해는 기획자로 참여했는데 아직도 잘 모르겠어요. 다만 별 것 아닐 수 있는 우리의 삶에 가치 있는 변화를 주는 일, 그런 일들이 생활문화인 것 같아요. 등메이찬 선생님이 중국노래를 가르쳐주시는데 사람들이 열심히 따라하니깐 이 분의 눈에서 감동이 보였어요. 생활문화가 감동이 될 수 있구나 라는 생각이 들었던 순간이었어요.



큰 기대도 없이 소박한 관심으로 참여했던 ‘파주이야기대장간’이었다.  
 생활문화플랫폼 또는 생활문화디자이너와 같은 생소한 단어들에 대한  
 궁금증도 없었다. 2년이라는 시간 동안 동네 사람들을 만나고 이야기를 나누고  
 가보지 않았던 동네를 찾아보고 지도를 그려보고 글을 써보고 그들의 이야기를  
 나의 이야기로 바꿔가는 시간들을 만들어왔다. 그러면서 파주이야기 가게 그리고  
 생활문화에 대한 의미와 가치를 조금씩 알아가게 되었다. 우리더러 생활문화디  
 자이너라고 한다. 다소 어색하지만 기분이 좋아지는 호칭이고 조금씩 익숙해져  
 간다. 나는 생활문화디자이너이다.

<파주 이야기 대장간>에 참여하게 된 동기는?

● 정 소 영 저는 지역의 작은 도서관에서 활동을 하고 있어서 아이들 프로  
 그램에 관심이 많아요. 요즘 학교에서 역사 탐방을 많이 다니는데 학년별로 과  
 목별로 다른 지역의 박물관, 유적지를 방문하더라구요. 마침 파주이야기 가게에  
 서 파주의 여러 지역을 답사하고 이야기를 발굴하는 프로젝트를 한다는 것을 알  
 고 우리 아이들이 우리 지역의 역사를 탐방할 수 있지 않을까 하는 기대를 가지  
 고 참여했어요. 이전에 아이들과 바람 쐬러 가거나 그냥 지나갔던 곳들을 답사  
 하게 되었는데 장소와 동네에 얽힌 이야기를 듣다보니 제가 알던 곳들이 전혀  
 다른 공간으로 느껴져서 신기했어요. 도서관 아이들과 프로젝트에서 답사했던  
 몇몇 동네를 탐방하며 관련된 이야기들을 설명해주기도 했구요.

● 정 미 영 사실 아이들 키우고 엄마로 살아가면서 스스로에 대한 자신감  
 이 조금씩 없어지는 것을 느끼던 차에 친구를 통해 이야기가게를 알게 되고 생  
 활문화플랫폼 사업에 참여하게 되었어요. 지역을 정해서 누군가를 인터뷰 하러  
 간다는 것 자체가 두렵기도 하고 솔직히 도망가고 싶기도 했어요. 하지만 막상  
 어르신들을 만나니 이야기 나누고 친해지면서 편안하게 활동할 수 있었던 것 같  
 아요. 농촌에서의 여유로운 삶을 접하면서 새삼 내가 살고 있는 파주에 농촌이  
 많다는 사실을 깨닫고 일상에서 좀 더 여유를 가져야겠다는 생각도 했어요.

(인터뷰) 동네에서의 특별한 일상, 파주이야기대장간  
 | 파주이야기 가게 생활문화디자이너 이야기

박도빈 (동네형들)

● **이양희** 어렸을 때는 별로 좋아하지 않았는데 나이가 드니까 역사와 문화에 관심이 생기더라구요. 아는 만큼 보인다고 뭔가를 배우고 이해하면 좀 더 시야가 넓어지는 것 같기도 하구요. 지인의 소개로 참여하게 되었는데 사실 큰 계기나 동기보다는 그냥 개인적인 관심으로 참여하게 되었어요.

**지역 주민들을 찾아가서 인터뷰하는 과정은 어떠셨나요?**

● **정소영** 인터뷰라는 것을 해본 적이 없는데 저희가 인터뷰 했던 초리골 이란게 생소해서 더 막막했었어요. 그런데 막상 지역에서 처음 만난 어르신분들께 인사를 하고 이야기 나누다보니 이런 기회가 아니면 살면서 언제 이런 일을 해보겠나 라는 생각이 들었어요. 어르신들이 경계하시고 거절하시면 어떡하나 걱정도 했는데 생각보다 많은 분들이 좋게 봐주시고 도움을 많이 주셔서 가슴 따뜻해지는 순간이 많았어요. 초리골 입구에 법원도서관이 있어 관장님을 제일 마지막에 인터뷰 했는데 자신들도 지역에서 활동하면서 주민들과 인사정도만 하고 지내는 정도라 마을에 대한 이야기를 잘 모르니까 나중에 이야기를 들려달라고 하셨던 것이 가장 기억에 남아요. 저희 활동의 가치와 의미를 생각해 볼 수 있었거든요. 참 좋은 기회였고 다시 없을 경험이었다는 생각이 들어요.

● **이양희** 저는 원래 서울에서 살다가 이사를 왔는데 여러 곳에 답사를 가고 주민들을 만나면서 파주에 대해 많이 알게 되었어요. 저희가 말았던 마을은 당연히 잘 알게 되었고 마지막 발표하는 자리에서 더 많은 마을에서의 삶과 이야기도 알 수 있었구요. 준비하는 과정부터 인터뷰하고 책을 만드는 과정 모두가 재미있었어요.

**생활문화디자이너 활동을 통해 생긴 일상의 변화가 있다면?**

● **정소영** 여행을 무척 좋아하는데, 계획을 세우기보다는 즉흥적으로 결정해서 가는 편이었어요. 그런데 ‘이야기대장간’에 참여하면서부터는 여행을 가기

전 그 지역에 그 마을에 어떤 것들이 있는지 미리 조사해보게 되었어요. 그러다 제가 가장 잘 모르는 곳이 파주라는 생각을 했어요. 제가 살고 있는 곳이지만 파주에는 헤이리 예술마을, 프로방스, 출판단지가 전부인줄 알았는데 알고 보니 가볼만한 곳이 많더라구요. 꼭 축제나 체험 프로그램에 참여하지 않아도 가족들과 함께 미리 정보를 찾아 이야기를 나누며 여행하는 재미도 알게 되었구요. 여행은 멀리 가는 것이라고만 생각했었는데 이제는 가까운 곳들도 훌륭한 여행지가 될 수 있다고 생각해요.

그리고 개인적으로 하고 있는 일도 있고 아이들도 키우고 있어 프로젝트에 참여하기에 너무 바쁜 상황이었어요. 특히 저희가 본격적으로 답사를 다니던 시기가 딱 여름방학이어서 아이들에게 엄마가 꼭 하고 싶은 일이 있고 방학동안 같이 많이 있어주지 못할 수 있다고 양해를 구했어요. 책이 나온 후 엄마가 그동안 이런 일을 했다고 보여주니 굉장히 좋아하고 자랑스러워해서 뿌듯함이 있었고 주변에서도 책을 보고 어떻게 이런 활동에 참여할 수 있는지 물어보는 사람들이 많았어요.

● **정미영** 저도 아이들에게 엄마도 공부하러 간다고 이야기 했는데 어른들이 어떤 공부를 어떻게 하는지 무척 궁금해 했어요. 그래서 프로젝트에 참여하고 올 때마다 오늘은 어떤 활동을 했는지 자세하게 이야기를 해주고는 했는데 지금 생각해보니 제 활동이 아이들과 남편 모두가 함께 이야기 나누고 서로 공감할 수 있는 매개가 된 것 같아요.

● **이양희** 이전에 다른 기관의 프로그램들에 참여했을 때는 그냥 답사만 하거나 활동의 결과물을 전시하는 정도였어요. 그런데 이번 프로젝트는 처음부터 저희가 주제를 정하고, 지역을 조사하고, 사람들을 만나고, 발표하고, 책까지 만들었기 때문에 힘들기도 했지만 더욱 애착이 생기는 활동이었어요. 생활문화디자이너라는 타이틀이 뭔가 자부심도 생기고 좀 더 적극적으로 참여할 수 있어 좋았구요.



**다양한 분들이 생활문화디자이너에 참여하셨는데**

● 정 소 영 참여했던 모든 분들이 다 달라요. 나이대도 다양하고 하는 일과 개인적인 관심사들도 다 다르구요. 그래서 처음에는 제가 여기 잘못 온건가 하는 생각이 들기도 했었어요. 그런데 활동하다보니 모두 하나의 공통점이 있더라고요. 과주의 이야기가 궁금하고 이야기를 듣고 싶고 다른 사람들과 함께 이야기를 발굴하는 작업을 하고 싶은 것. 지금 생각해보면 서로 다르기 때문에 그 과정이 더욱 재미있었던 것 같아요. 택시 기사분도 있는데 운전하다가 라디오에서 간식을 보내주는 이벤트에 우리 프로젝트 사연을 보내 선정은 되었지만 간식은 받지 못해서 같이 아쉬워 하기도 하고요.

● 이 양 희 답사를 다니다보니 오늘은 그 동네에 어떤 맛있는 거 먹을까 찾아보는 재미도 있었어요. 전통 음식이나 찻집을 방문하면 음식 만드는 법을 배우기도 했구요.

**프로젝트에 대해 제안하고 싶은 것이 있다면**

● 정 소 영 초리골에 갔을 때 이장님이 지금 여름이라서 나무들이 많지만 가을에 낙엽이 떨어지고 겨울에 눈이 내리면 또다른 풍경들을 볼 수 있을테니 다시 오라는 말씀을 하셨어요. 정말 그 마을의 모습을 알고 싶으면 적어도 사계절은 모두 봐야하겠구나 라는 생각이 들었어요. 앞으로 또 사람들의 이야기를 담으려면 짧은 기간에 여러 번 인터뷰를 할 것이 아니라 좀 더 오랜 기간을 두고 만나는 과정을 가져야 그 곳의 삶에 대한 솔직한 이야기를 담을 수 있지 않을까 싶어요.

● 정 미 영 답사를 다닐 때마다 조금씩 바뀌는 풍경들과 바라보는 느낌들을 글뿐만이 아니라 그림으로 남기고 싶다는 생각이 들었어요. 다이어리처럼 습작 노트를 만들어서 나중에 달력으로 만들어도 좋을 것 같아요.

● 이 양 희 글을 더 잘 쓰고 싶었는데 그러지 못한 것 같아서 조금 아쉬워요. 과주이야기가게에서 많이 도와주시긴 했지만 혼자서 해야 하는 작업이다 보니 한계가 있더라고요. 다음에는 좀 더 시간을 가지고 써보고 싶다는 생각을 했어요.

이천문화원의 “내 생애 첫 술잔”은 이천 스타일의 음주문화를 만들어가는 사업이다. 이천의 흙과 쌀로 잔과 술을 빚으며, 삶의 의미를 채운다. 부모가 자녀에게 음주예절을 전하는 자리에는 다정함이 흐르고, 술을 받는 잔에는 마음이 담긴다. 음주로 인한 사건이 빈발하는 곳에서 새로운 문화를 만들어가는 일이 뜻깊다.

올해는 광고전통시장에서 축제를 열었다. 술 안에 든 것 같은 날, 시장통이 갑절로 분주하다. 부스마다 길게 늘어선 사람들을 따라 여덟 명이나 되는 ‘생디’—이천문화원에서는 생활문화디자이너를 ‘생디’라고 부른다—들이 바빠 움직인다. 정작 자신은 술을 즐기지 않는다는 사람들이 땀을 쏟는 광경이 인상적이다. 그렇게 축제를 빚어낸다. 이틀 동안의 축제에서 이들을 지켜보며 한 가지 물음을 키웠다. “이들에게 생활문화란 무엇일까?” 물음만 두고, 두 계절을 보내다 한적한 세밑에 이들을 다시 찾았다. 인터뷰에는 이천문화원 이동준 사무국장, 이미경 과장, 김기현 직원(지역문화디자이너), 생활문화디자이너 권혜숙, 김희정, 김세은, 이상미, 이석진씨가 참여하였다. 권혜숙씨는 주부이며, 지역의 도서관에서 역사·독서지도 강사 및 문화유산해설사로 활동하고 있다. 김희정씨는 초등학교 방과후 강사이며, 김세은, 이상미씨 청년생디는 대학에서 관광경영학과 재무금융학을 공부하는 학생이다. 이석진씨는 월드뮤직 이스터노크 대표로, 국악 작곡가, 타악연주가로 활동하고 있다.

경기 생활문화플랫폼 사업의 2년차 참여단체로서,  
두 해 동안의 “내 생애 첫 술잔”에 대해 사무국장님과 과장님이  
간략하게 정리해주세요.

● 이 동 준 2016년에는 생활문화의 개념을 지역사회와 공유하는 것에 중점을 두었습니다. 삶과 문화, 예술이 함께하는 이천의 생활문화에 대한 고민이 있었고, 그 연장선에서 “내 생애 첫 술잔” 사업을 추진하게 되었습니다. 2017년에는 여기서 보다 나아가고자 했고, 광고전통시장의 상인회와 협력하여 시장에서

(인터뷰) 내 생애 첫 술잔, 그대가 보배입니다  
| 이천문화원 생활문화디자이너 이야기

송 하 원 (유알아트)

축제를 열었습니다. ‘이천의 문화를 어떻게 디자인 할 것인가’에 대한 생디들의 고민이 금년 사업의 확장과 성장에 큰 힘이 되었습니다. 내년에는 사업이 보다 자생적인 주민주도의 형태로 진행되어야 한다고 생각합니다. 관점이 더 내려와서 지역주민, 학생들이 보다 주도적으로 참여할 수 있는 방법을 모색해야 한다는 과제가 있습니다.

● **이 미 경** 2016년이 생활문화플랫폼 개념을 이해하고, 사업의 진행에 대해 고민하였던 해라면, 2017년은 앞으로의 사업 방향에 대한 생각을 많이 했던 해입니다. 두 해 모두 생디들이 사업을 진행하는데 큰 동력이 돼 주었습니다. 특히나 올해는 청년생활문화디자이너들을 포함하여 총 여덟 분이 함께 하면서 서로 많은 의미를 나누고, 사업에서의 확장성도 가질 수 있었습니다.

**생디(생활문화디자이너)들이 어떤 계기로 함께 하게 되었는지 이야기해주셨으면 합니다.**

● **이 미 경** 작년과 다르게 올해는 사업 시작 전부터 함께 할 생디들을 모집하였습니다. 작년 사업에 참여하셨던 이동재, 김희정 선생님을 비롯하여 평소에 지역과 문화에 관심을 갖고 문화원과 관계를 맺어 오셨던 분들이 뜻을 모아 주셨습니다. 청년생디들의 참여는 큰 의미가 있는데, 청년세대가 바라보는 이천 문화에 대한 시각들이 실제 사업의 운영에 많이 반영되었습니다.

**생활문화플랫폼 사업에 참여한 소감에 대해 말씀해주세요.**

● **김 희 정** 2016년에 사업의 관찰자로 참여하였다가 관심을 갖게 되었어요. 그래서 올해는 주 참여자로 활동했구요. “내 생애 첫 술잔”을 함께 만들어가면서 이천 지역의 문화자원들이 막연한 활자에서 내 삶에 직접적으로 투영되는 생동감을 느꼈어요. 전문 기획자가 아니더라도 우리 같은 평범한 사람들도 축제를 만들어 낼 수 있다는 것도 알게 되었고요. 어찌 보면 우리는 수동적으로 삶을

살아가고 있다. 그런데 서로 소통하고 의논하며 “내 생애 첫 술잔” 사업을 운영해나가면서 문화가 삶에 자연스럽게 스며들고, 흐르고 있다는 것을 느꼈어요. 축제에 참가했던 주민들로부터 “이런 거 또 언제 해?”, “다음에 또 참여하고 싶어.” “참 잘 한 것 같아.” 라는 관심과 응원을 받으면서 모두가 이런 문화를 원하고 있다는 것도 알게 되었고요.

● **이 상 미** 처음에는 같이 해보자는 친구의 제안을 따라 참여하게 되었어요. 그동안 해왔던 활동들에서는 청년들이 발언할 기회가 적고, 나이에 의한 상하구조가 형성될 수밖에 없었는데, 그런 부분이 없어서 새롭고 감사했어요.

● **김 세 은** 사실 가장 처음에 진행했던 회의를 떠올려 보면 ‘내가 뭘 하고 있는거지?’ 하는 생각이 들 정도로 아무것도 몰랐던 상태였는데, 사업 진행됨에 따라 일의 형태가 잡혀가는 것을 볼 수 있었고, 회의에서 의견 공유를 통해 전체 이야기를 만들어갈 때, 그 과정이 재미있게 다가왔어요.

● **이 석 진** 축제가 열렸던 관고전통시장을 지날 때, 점포들에 설치한 술잔장이 사업이 종료된 후에도 여전히 사용되는 것을 보게 됩니다. 생활에 가장 밀착되어있는 분들이 그 문화의 의미와 가치를 이해하고 또 좋아하고 있다는 것에서 새로운 감정을 느꼈어요. 예술을 하는 입장에서, 현장 밀착형 문화 사업을 진행하며 위에서 아래로 흐르는 것이 아닌, 바텀—업 형태의 작업을 할 수 있는 계기가 되었다는 점에서 생활문화플랫폼 사업이 주는 의미가 있었다고 봅니다. 생활문화플랫폼 사업은 미시적인, 현미경의 시각을 필요로 하는 것 같아요. 지역과 사람을 직접 만나면서 의미와 가치를 찾아내야 하죠. 저는 이 사업을 통해 예술과 생활의 소통 방법을 알게 되었어요. 청년생디들도 많은 소통의 기회를 접하며 스스로 연결고리들을 찾아내지 않았나 생각해요.

● **권 혜 숙** 처음 관고전통시장에서 축제를 한다고 했을 때, ‘과연 이게 될까?’ 하는 의구심이 있었어요. 하지만 나중에는 시장이 광장처럼 느껴지더라고요.



축제에 함께하는 다양한 계층의 사람들을 보면서 삶과 밀접한 시장이 축제의 장으로 아주 잘 어울리는 곳이었다고 생각하게 되었어요. 사실 저는 술에 대해 좋은 인상을 갖고 있는 편이 아니었어요. ‘왜 하필 술일까’ 하는 생각이 들 정도였는데, 우리가 이렇게 술을 매개로 좋은 문화를 만들 수 있다는 것을 배우게 됐죠. 내가 삶을 긍정적으로 살아가면, 문화도 긍정적으로 받아들일 수 있다는 걸 느꼈어요. 문화를 보는 시각이 달라졌고, 내가 무언가를 해낼 수 있다는 자신감도 생겼죠. “내 생애 첫 술잔”에 참여했던 것은 남편이나 아들이 아닌, 온전히 나를 위한 일이었던 것 같아요. 이번 활동을 계기로 나를 위한 여행도 기획하게 되었어요. 그리고 이전까지는 이전에 살아도 되고, 아니어도 되는 나였는데, 이제야 비로소 이천사람이 된 것 같아요. 내가 살고 있는 지역에 대한 소속감도 갖게 되었어요.

이천문화원 생활문화플랫폼 축제  
<내 생애 첫 술잔>에 소개가 보였습니다



● **이미경** 생디들의 열정이 정말 대단하다고 생각해요. 일례로 사업 초반에 관고전통시장 상인회에 협조를 요청하기 위해 방문할 일이 있었는데, 문화원 실무자들이 하기로 한 일이었거든요. 그런데 이상미 청년생디가 시장에 같이 가서 이야기 해보고 싶다며, 따라 나섰어요. 낯선 일이었을 텐데, 적극적인 모습이 인상적이었어요. 축제 의상·막걸리 라벨 디자인, 축제 스티커 제작, 인스타그램 홍보, 홍보부스 운영 및 행사 안내까지, 청년생디들이 참 많은 일들을 해냈어요. 사실 여기 계신 생디분들이 사업 일정들을 먼저 챙기며, 함께 하려고 하는 모습들을 보여주셨어요. 자발적이고, 열정적인 모습에 이 일에 얼마나 마음을 쓰고 있는지 알 수 있었죠. 축제를 마무리 할 때, 모두가 말버릇처럼 “이게 진짜 되네요?” 했던 것이 기억나요. 모두가 소통하고 열정적으로 참여하면서 그렇게 확신을 만들어 내는 과정이었다고 생각해요.



나이, 성별, 직업 등의 차이가 있음에도 생디들 사이가 굉장히 돈독해보입니다.  
관계가 어떻게 유지되는지 궁금하네요.

● 김희정 이미경 과장이 중간에서 가교 역할을 잘 해주었다고 봐요. 생디들뿐만 아니라 관고전통시장의 상인들도 사업의 능동적인 참여자로 이끌어내는 모습을 볼 수 있었어요.

● 김세은 어른 분들이 세심하게 챙겨주셔서 편하고 재미있게 할 수 있었던 것 같아요.

● 권혜숙 청년생디들을 보면서 한편으로, ‘젊은 친구들도 이렇게 열심히 하는구나.’ 하는 마음이 들었어요. 그런 마음이 조금 더 나를 움직이게 만들었던 것 같아요. 지금 보면 생디들이 서로 영향을 주고받은 것 같네요.

● 이미경 완벽하지 않음이 완벽함을 만들어 낼 수 있지 않았나 싶어요. 다들 조금씩 부족했기 때문에 함께 어울릴 수 있었어요.(일동 웃음) 사실 젊은 친구들에게는 어른들과 소통하고, 사업을 함께 진행하는 일이 쉽지 않았을 텐데 참 대단하다는 생각이 들어요. 관고전통시장과의 관계 형성과정을 옆에서 지켜보는 청년생디들이 그 과정을 유달리 흥미 있어 하더라고요. ‘이 친구들은 이런 걸 신기해하고 재미있어하는구나’ 하는 것을 알게 됐죠. 그런 젊은 친구들의 시각과 적극적인 반응들이 이상적이고 참 예뻐어요.

● 이석진 외적으로 생활문화플랫폼 사업을 진행하면서, 다양한 연령대의 생디들이 서로 관계를 맺고, 축제를 만들어가는 과정에서 내적으로도 생활문화플랫폼을 구축할 수 있었습니다. 모두가 순수하게 사업에 임했기 때문에 가능했던 것 같아요.

● 이동준 샀 때문이 아니라 일이 좋아서 하는 사람들이 모여 만드는 동력을 발견할 수 있었습니다. 이와 같은 동력을 지속적으로 형성해내는 것이 바로 생활문화플랫폼의 취지가 아닌가 싶습니다.

다 같이 저녁을 먹고 헤어진 밤, 단체 대화방이 요란해진다. 만남의 소회부터 헤어짐 아쉬움, 다음의 기약까지 살뜰한 인사들을 서로 주고받으며 다시 만난다. 한 해 동안 작은 일에도 함께 웃고, 기뻐하며, 서로를 응원하던 모습들이 떠오른다. 그렇게 서로에게 다가가고, 보듬는 과정에서 이전의 생활문화가 비롯되었음을 안다. 이들의 구호(“내 생애 첫 술잔, 그대가 보배입니다.”)처럼, 그대들이 보배임을 안다.

다시 생각해도 참 어려운 일이었고, 어려운 일이다. 한국전쟁 이후 나라의 성장과 발전은 곧 생존과 결부된 일이었고 그것을 이루기 위해 많은 사람들이 희생하며 눈부시게 빠른 속도로 OECD국가로 진입했다. 하지만 빠른 성장만을 위해 달려오면서 그 이면에는 놓친 것, 소외된 것이 참 많다. 그 중에 하나는 바로 ‘지역 혹은 마을’이라는 보이지 않지만 끈끈한 공동체 의식이다. 그래서 정부와 지자체들은 사라진 공동체를 회복하기 위해 많은 예산을 들여 정책적인 지원을 하고 있다. 이처럼 정책적으로 지원을 해야 할 정도로 사라진 ‘지역성’과 ‘공동체성’을 기반으로 생활의 문화들을 발견하고 사람들을 연결하고 그것이 이후에 지역의 문화가 될 수 있는 토대가 되는 일을 만드는 일이라니... 당연히 많은 시간이 필요하고 많은 사람들의 수고와 지속을 위한 부단한 노력이 있어야만 가능한 일이 아닐 수 없다.

그렇게 어려운 일에 협력기획자라는 그동안 잘 들어보지 못한 역할을 하게 되었다. 서울 양천구 목2동이라는 지역을 기반으로 다양한 문화예술을 통한 공동체문화를 만들어가고 있는 단체에서 활동하고 있다보니, 우리와 비슷한 고민과 활동을 하는 곳들을 만나는 것은 멀리 있지만 서로에게 응원자가 되고 고민이나 푸념꺼리가 생길 때 나눌 수 있는 동료가 생길 수 있겠다는 짧은 생각을 하고 덩싹 일을 시작했다. 하지만 현장의 응원자이자 동료로서 만나고자 했던 것은 나의 해석이었고 현장에서 나를 보는 시선은 제각각일 수밖에 없었다. 주로 2가지의 시선이었는데 하나는 전자처럼 고민하고 생각했던 현장의 협력자 혹은 응원자로 환대해주고 도움을 주고받으면서 활동을 이어나간 곳이 있는가 하면, 반면에 또 한명의 현장을 감시하는 감시자로 생각하고 경계심을 풀지 않는 곳도 있었다. 아직 부족함이 많아서 다른 곳들에 비해 우여곡절이 많았던 것도 사실이었지만 돌이켜 생각해보면 본인 역시 협력기획자로서 성장하는 시간이 필요하고 다른 생각을 가진 사람들과 이야기를 나누고 벽을 허무는데 시간이 필요한 것이 어찌보면 당연하다는 생각이 드는 요즘이다.

생활문화 플랫폼 사업  
협력기획자로서의 이야기

유 다 원 (플러스마이너스 1도씨)

이렇게 어려운 사업에, 익숙하지 않은 역할을 했지만 나름 2년 동안 직접적으로(2016년에는 정책모니터링을 통해 3자의 입장으로 현장을 만났다면 2017년에는 보다 깊숙이 현장과 만나고 고민을 나누고 방향에 대해 토론하고 활동에 대한 이슈들을 피드백하는 작업을 진행함) 현장을 만나다보니 그곳에서 발견한 생활문화플랫폼의 두 가지 특별한 점을 발견하게 되었다.

**하나,  
플랫폼에 대한  
다양한 해석과 활동**

현재 경기도를 제외한 타 지역, 정부에서는 생활문화가 이루어지는 중심축에 ‘공간’을 두고 있다. 이러한 사업들은 공간을 기반으로 사람을 만나고 프로그램을 통해 소통하고 관계를 만들어가고 있다면, 생활문화플랫폼에서 플랫폼은 단순히 ‘공간’에 한정되지 않고 지역의 특성에 맞추어 다양한 형태로 변이되어 진행되고 있다. 내가 만난 현장으로 예를 들자면 안산에 <문화공간 쉼표> 같은 경우는 쉼표라는 공간을 중심으로 활동이 펼쳐지고 있다. 반면 강상의 <징검돌 예인회>같은 경우는 지역을 기반으로 활동하고 있는 다양한 예술가들이 플랫폼 역할을 하고 있다. 작가의 작업실을 기반으로 지역의 활동가들의 공간으로 확장시키고자 하는 의왕의 <내손의 반딧불>같은 경우는 플랫폼이 공간과 사람을 모두 포함하고 있다.

이처럼 문화 활동이 운영되는 ‘공간’을 중심으로 지원하고 있는 타 사업들과 다르게 경기문화재단의 생활문화플랫폼 같은 경우는 플랫폼의 한계를 두지 않고 ‘공간’, ‘사람’, ‘축제가 진행되는 길’, 혹은 ‘네트워크’ 등 지역의 특성에 맞추어 변화 가능한 형태로 열어놓고 있는 점에서 각 지역에 다양한 특성에 맞는 형태의 생활문화가 만들어질 수 있는 토대가 될 것이라는 기대감을 가지게 한다.

**둘,  
기획자, 생활문화디자이너 등  
현장 주체의 다양성**

그동안 진행되어 왔던 문화—예술을 기반한 다양한 활동들의 중심에는 문화기획자—문화단체 혹은 예술가, 지역문화공간들이 있었다. 그러다보니 자연스럽게 지역의 주민들은 깔아진 판에 참여하는 참여자의 역할에 익숙해지고, 삶속에서 일상적으로 행해온 문화적 활동 혹은 흔적들은 빛을 받지 못하고 있었다. 하지만 생활문화가 대두되는 요즘의 달라진 양상은 판을 깔고 운영하는 사람들이 그동안 참여자로 문화적 역량을 쌓아온 지역주민들, 지역 풀뿌리 활동가, 동네로 들어간 예술가나 기획자, 육아로 인해 집으로 돌아온 주부 등, 다양한 주체로 확장되고 있다는 점이다.

생활문화플랫폼에서도 이러한 측면은 두드러지는데 안산 같은 경우는 지역의 문화예술교육을 주로 진행했던 문화예술단체 ‘신나는 문화학교 경기지부’에서 세월호 생존아이들을 위한 공간인 <문화공간 쉼표>를 열게 되면서, 자연스럽게 단원과 인근 지역에 사람들을 만나게 되었다. 이러한 관심은 생활문화플랫폼을 통해 확장되면서 숨겨져 있던 지역주민들을 발견하게 되고 그들이 자리를 까는 주인공으로 등장하기도 했다. 누구나 하나쯤 가지고 있을, 그것을 재능이라 인지하지 못했던 것들이 수다 중 서로의 능력을 발견하기도 하고 사람들과 공유하면서 누구나 할 수 있는 일이라 인식하고 자신감을 가지게 되었고, 이를 통해 새로운 지역의 문화를 만드는 주체자로 성장하고 있는 중이다. 전국민을 충격과 슬픔에 빠트린 안산, 특히 단원고가 있는 지역이다보니 너무나 큰 아픔을 넘어 갈등들로 인해 아직도 치유 중인 고잔동에서 이러한 활동이 더 의미 있는 이유는 생활문화디자이너로 성장한 생존자 어머니가 일반 주민들과 소통하는 과정에서 서로를 이해하게 되고, 인근 피해자 어머니와 다시 관계를 만들고 화해하고 주민들과 만나면서 빠른 속도는 아니지만 자연스럽게 치유를 해가고 있다는 점이다.

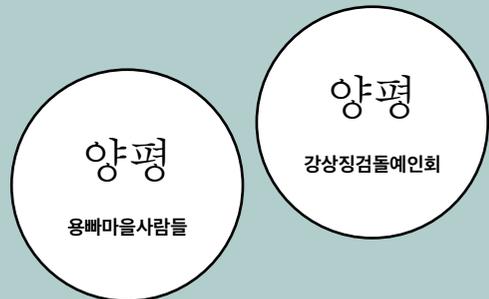
지역의 일반 주민들이 주체로 등장하고 움직이고 있는 안산과 다르게, 의왕과 강상의 주체는 그동안 지역문화사업을 주로 행해왔던 예술가-기획자들이다. 하지만 여기서 주목해야할 점은 프로젝트를 위해 ‘투입’된 예술가가 아닌 지역에서 살고 있는 혹은 활동하고 있는 ‘주민으로서 예술가’, ‘당사자로서 기획자’들이라는 점이다. 주민의 정체성을 가지고 살아가고 있었지만 ‘예술작업’과 ‘일상’은 서로 교류되지 않고 지내왔던 예술가들이 생활문화플랫폼을 통해 지역에 관심을 가지기 시작한다. 자신의 작업실을 열어 사람들을 초대하며 지역의 주민들과 본인들의 작업을 소개하고 함께 만들어보는 과정을 통해 자연스럽게 이웃과 만났다. 그동안은 특별해 보였던 사람-예술가에서, 조금 특별하지만 평범한 이웃임을 인식하고 소통하게 될 발판을 마련했다. 지역에서 예술가로서 역할에 대한 고민의 시작이 앞으로 어떠한 방식으로 발현될지, 예술을 매개로 주민들과 어떻게 서로 소통하고 영향을 주고받을지, 단순히 하루의 예술적 체험을 넘어 어떠한 형태로 주민들의 일상과 문화를 발견하고 성장시킬 것인지에 대한 큰 기대와 작은 우려가 함께 남아있다.

아직 성과를 이야기하기에는 너무나 성급하다. 마을은, 문화는 100년, 1000년 동안 그도 넘는 시간 존재했고, 만들어질 것이고 그 안에서 우리는 작은 흔적과 기억을 남겨가는 각자의 특성에 맞는 다양한 형태의 활동을 지속하면서 그것이 자연스럽게 지역의 문화로 남겨지는 긴 시간의 일을 하고 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 감히 성과, 아니 대단하다 박수치고 싶은 점은 위에서 언급했듯이 ‘지역성’, ‘공동체성’이 사라진 요즘, 게다가 경제적 활동을 영위하지 못하면 문화나 예술도 배부른 사람들이나 하는 일로 치부되는 어렵고도 어려운 상황에서도 각각의 현장에서는 1년, 2년의 시간이었음에도 불구하고 지역의 많은 사람들을 만났고, 그들이 가지고 있었던 문화적 가치를 발견했고 그들의 움직임을 위한 자리가 펼쳐졌고, 이제는 그들이 주체자로 성장하고 있는 중이다.

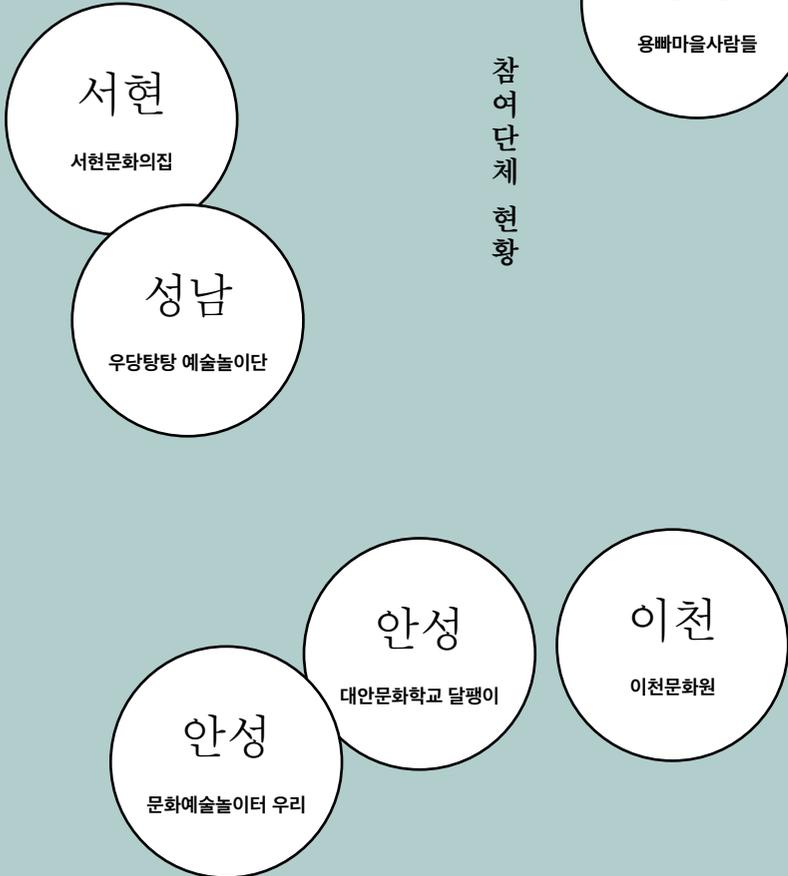
이것만으로도 생활문화플랫폼은 박수받기에 충분하다. 지역에서 사람을 만날 때 환대를 하고 따뜻하게 맞아주듯이, 2년차인 각 현장에게 충분히 자화자찬



하고 격려하고 응원하며 앞으로 어떤 방향을 그려나갈 것인지 고민할 때, 또 다른 희망의 씨앗이 모습을 나타내지 않을까하는 추운 겨울과 다른 따뜻한 마무리로 글을 맺을까 한다.



참여단체 현황



1

사업개요

|              |   |         |    |          |    |      |    |
|--------------|---|---------|----|----------|----|------|----|
| 지역           | 양평  |         |    |          |    |      |    |
| 참여단체         | 강상징검돌예인회  |         |    |          |    |      |    |
| 사업명          | 강상 예술로 물들다  |         |    |          |    |      |    |
| 사업기간         | 2017. 05. 01 - 11. 30   |         |    |          |    |      |    |
| 사업장소         | 강상면 5개리,<br>강상 오거스트하우스,<br>강상다목적복지관   |         |    |          |    |      |    |
| 추진실적         |   |         |    |          |    |      |    |
| 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>6회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>1회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>2회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 6회 | ● 교육프로그램 | 1회 | ● 축제 | 2회 |
| ● 워크숍 등      | 6회  |         |    |          |    |      |    |
| ● 교육프로그램     | 1회  |         |    |          |    |      |    |
| ● 축제         | 2회  |         |    |          |    |      |    |



양평, 강상징검돌예인회

사업소개

강상징검돌예인회를 주축으로 2차년에 들어간 강상 생활문화플랫폼은 강상면에 거주하는 예술가들이 지역 주민들과 함께 어울리며, 지역을 문화예술로 특성화할 수 있는 방안을 모색하고자 하였다.

이에, 강상 아트로드, 작가들과 주민이 함께 참여하는 마을디자인, 산중마을 징검돌축제를 통해 다양한 만남을 이루어왔다.

사업성과 및 평가

강상면에 주민들과 함께하고자 하는 예술가들이 살고 있음을 알릴 수 있는 기회가 되었다.

- '아트로드를 꿈꾸며'에 보여준 양평군수, 양평교육청장 및 지역 여러기관의 관심들에서 예술가들의 사회적 역할의 필요성이 공감되었다.
- '산중마을 징검돌축제'가 예인회만의 사업이 아닌 강상주민자치위원회, 양평교육청 강아래마을이 함께 참여하면서, 더 풍성하게 어울리고 협력하는 지역 특색의 축제가 되었다는 평가를 받았다.
- 예술가들이 중심이 되어 생활문화디자이너로서 마을 디자인, 체험 등 주도적 활동들이 활발하게 이루어졌고, 차기년 탐색을 모색하게 되었다.
- 예술가들이 강상 지역, 주민들과 함께 만들어가는 예술마을을 만들어가겠다는 의지들이 생활문화플랫폼을 통해 현실적 추진을 해보는 계기가 되었다.
- 아트로드에 대한 생각들을 풀어내면서, 가능성과 어려움 등을 발견하는 계기가 되었다.

|          |              |   |         |    |          |       |      |       |
|----------|--------------|---|---------|----|----------|-------|------|-------|
| 2        | 지역           | 남양주   |         |    |          |       |      |       |
|          | 참여단체         | 남양주문화원  |         |    |          |       |      |       |
| 사업개요     | 사업명          | 지구마을공작소<br>— 이음(異音)프로젝트   |         |    |          |       |      |       |
|          | 사업기간         | 2017. 04. 01 — 11. 30   |         |    |          |       |      |       |
|          | 사업장소         | 남양주문화원, 호평동공원,<br>도서관, 물의정원   |         |    |          |       |      |       |
|          | 추진실적         |   |         |    |          |       |      |       |
|          | 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>3회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>8팀×3회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>8팀×1회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 3회 | ● 교육프로그램 | 8팀×3회 | ● 축제 | 8팀×1회 |
| ● 워크숍 등  | 3회           |   |         |    |          |       |      |       |
| ● 교육프로그램 | 8팀×3회        |   |         |    |          |       |      |       |
| ● 축제     | 8팀×1회        |   |         |    |          |       |      |       |



|  |  |
|--|--|
|  | 남양주, 남양주문화원  |
| 사업소개   | 사업성과 및 평가  |
| <p>2016년도에 발굴된 글로벌 생활문화디자이너를 기반으로 다양한 나라에서 온 남양주 시민의 일상이 마을 주민들과 관계를 맺고 조화롭게 살아가는 문화 이음의 장이 되기를 기대하며 2017년도에는 보다 활성화된 다국적 프로그램을 통해 마을 주민들에게 다국적 생활문화에 대한 인식과 의미를 확산시키는데 중점을 두었다.</p> | <p>2017년 '지구마을공작소 — 이음(異音) 프로젝트'는 2016년에 배출된 생활문화디자이너강사들과 2개국이 추가되어 2017년에는 우리 지역만의 개성 있는 문화와 문화의 만남, 이음의 생활문화를 확산해 나갔다.</p> <p>다채로운 문화를 접할 수 있는 기회를 제공함으로써 마을의 생활문화 활성화 및 예비 생활문화디자이너를 발굴해 나갔고, 소모임 활성화를 통한 지속적 관계 속에서 다국적 일상의 문화를 발견, 다양한 나라에서 온 마을 주민과 생활문화 나눔을 통한 소통과 교류의 장이 마련되기도 했다.</p> <p>각 국가별 다양한 일상 속 스토리와 생활문화를 기획해 봄으로써 우리 마을의 글로벌 생활문화디자이너로 더욱 성장하였다. 이는 문화 다양성을 제공함과 동시에 글로벌 생활문화디자이너들이 마을 주민으로 살아가는데 있어 자신감을 주기에 충분한 계기가 되기도 했다. 끝으로 진행 과정동안 아낌없는 조언으로 함께 해 주신 심한기, 박도빈 컨설턴트 두 분께 감사드린다.</p> |

|          |              |  |         |     |          |    |      |    |
|----------|--------------|--|---------|-----|----------|----|------|----|
| 3        | 지역           | 의왕   |         |     |          |    |      |    |
|          | 참여단체         | 내손의 반딧불  |         |     |          |    |      |    |
| 사업개요     | 사업명          | 내손안의 내손동   |         |     |          |    |      |    |
|          | 사업기간         | 2017. 04. 20 - 12. 10  |         |     |          |    |      |    |
|          | 사업장소         | 의왕시 내손동  |         |     |          |    |      |    |
|          | 추진실적         |  |         |     |          |    |      |    |
|          | 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>12회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>4회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>1회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 12회 | ● 교육프로그램 | 4회 | ● 축제 | 1회 |
|          | ● 워크숍 등      | 12회  |         |     |          |    |      |    |
| ● 교육프로그램 | 4회           |  |         |     |          |    |      |    |
| ● 축제     | 1회           |  |         |     |          |    |      |    |



|  |  |
|--|--|
|  | 의왕, 내손의 반딧불  |
| 사업소개   | 사업성과 및 평가  |
| <p>내손동 지역은 2000년 초반부터 재개발을 진행해 왔으나 내손 2동 지역은 재개발 합의가 무산됨에 따라 여러 문제가 대두되었다. 재개발을 둘러싼 주민들의 갈등이 쌓여있고, 오래된 건물들과 도로들이 내손2동 일대를 낙후된 지역으로 만들었다. 하지만 이곳에는 예술가들이 많이 거주하면서 새로운 시도를 해 볼 수 있게 되었는데 현재도 약 20여명의 예술가들이 이곳 내손동에 터를 잡고 있는 것으로 추정된다. 뿐만 아니라 지금은 경력이 단절되었지만 다양한 분야의 능력을 가진분들이 많이 거주하고 있어, 우리는 그분들과 함께 내손동의 생활문화를 만들어 보고자 한다.</p> | <p>모락산 언덕빼기의 작은 마을 내손동에서 머문지 3년이 되었다. 조금 더 이 마을 사람들의 문을 열 수 있는 그런 프로젝트를 해보고 싶다는 것이 이 프로그램의 시작이었다. 우리는 생활문화디자이너의 명함을 만들면서 그들의 자신감을 되찾아주기도 했고, 마을 사람들과 밤에 모여 영화를 보기도 했다. 다양한 참여가 사람들간의 관계를 더 가깝게 해주었고, 내손동에 활력을 줄 수 있었다. 또한 10월에 생활문화디자이너들과 함께한 축제는 매우 뜻깊은 시간이었다. 마을 주민들의 많은 참여와 생활문화디자이너분들의 도움으로 반딧불처럼 작은 불들이 모여 커다란 불빛을 만들어 낼 수 있었다.</p> <p>돌이켜 보면 시작은 아주 작은 빛이었다. 낯선 사람에게 말을 건네고, 와달라고, 함께 해보겠냐고 건네던 그 아주 작은 빛으로 시작해서 다 함께 힘을 모으고 생각을 모아서 마을을 빛나게 만들 수 있었다. 앞으로도 내손동 구석구석에 빛나는 반딧불이 계속 이어질 수 있으면 좋겠다.</p> |

|          |           |  |         |    |          |     |      |    |
|----------|-----------|--|---------|----|----------|-----|------|----|
| 4        | 지역        | 안성   |         |    |          |     |      |    |
|          | 참여단체      | 대안문화학교 달팽이   |         |    |          |     |      |    |
| 사업개요     | 사업명       | 자급총족 만능공작소   |         |    |          |     |      |    |
|          | 사업기간      | 2017. 05. 06 – 10. 30  |         |    |          |     |      |    |
|          | 사업장소      | 중앙시장 전통체험실   |         |    |          |     |      |    |
|          | 추진실적      |  |         |    |          |     |      |    |
|          | 프로그램 진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>4회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>27회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>1회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 4회 | ● 교육프로그램 | 27회 | ● 축제 | 1회 |
| ● 워크숍 등  | 4회        |  |         |    |          |     |      |    |
| ● 교육프로그램 | 27회       |  |         |    |          |     |      |    |
| ● 축제     | 1회        |  |         |    |          |     |      |    |



|   |   |                |
|---|---|----------------|
|   | 지역  | 안성, 대안문화학교 달팽이 |
| 사업소개  | 사업성과 및 평가   |                |
| <p>안성 중앙시장 내 빈 공간에 청년들이 자리 잡고 생생 협동조합을 만들었다. 이들 회원들이 중심이 되어 생활문화 활동에 대한 새로운 계기를 마련했다. 일상생활 속에서 낡아가고 방치되었던 추억 속 소품들을 찾아 그 속에 담긴 개인의 사연과 진득한 삶의 이야기가 스며있는 소품을 리폼하며 실생활에 활용하며 널리 알려내는 사업이다. 기억의 재생은 다름 아니라 생활 속에서 사용했던 것들에서 자신들의 삶을 되돌아보고 그 속에 담긴 자신들의 이야기를 재생하여 생활 속에서 요긴하게 활용하게 만드는 것이다.</p> | <p>생활문화플랫폼 기획과 계획안이 컨설턴트와의 첫 번째 미팅에서 바뀌었다. 리폼 생활문화로 전환하면서 프로그램이 급격히 변화되었다. 다행히, 감사와 생활문화디자이너들이 프로그램에 대한 인식과 변화에 대한 적응이 어렵지 않아서 큰 혼란은 없었다. 프로그램이 일원화되고 조금 단순해진 것이었지만 내용은 조금 더 풍부해지고 참여자들과 관계를 형성하는데 마음과 마음이 통하였다. 단순한 기능지도를 넘어 마음과 마음이 합일되어야 했으며 각 개인의 삶과 생활을 기반에 둔 내용으로 진행되었다. 리폼만을 염두에 두고 재생하는 것이 아닌, 살아온 날, 지난 시대를 되돌아보고 그 곳에서 개인의 삶을 다시 반추해보는 삶의 기억과 재생이라는 내용으로 진행되었다. 수업이 진행되면서 참여자들의 반응은 뜨거웠고 신났다. 생활문화라는 것이 이런 것이었구나 하는 것을 모두가 공감한 프로그램이었다.</p> |                |

|          |              |   |         |    |          |    |      |    |
|----------|--------------|---|---------|----|----------|----|------|----|
| 5        | 지역           | 안성  |         |    |          |    |      |    |
|          | 참여단체         | 문화예술놀이터 우리  |         |    |          |    |      |    |
| 사업개요     | 사업명          | 미생살롱의 생활문화 이야기<br>— 택배왔습니다  |         |    |          |    |      |    |
|          | 사업기간         | 2017. 04. 01 — 11. 30   |         |    |          |    |      |    |
|          | 사업장소         | 안성시 일죽도서관,<br>어리실영농조합법인 체험장,<br>안성시 일죽면 일대  |         |    |          |    |      |    |
|          | 추진실적         |   |         |    |          |    |      |    |
|          | 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>4회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>7회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>1회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 4회 | ● 교육프로그램 | 7회 | ● 축제 | 1회 |
| ● 워크숍 등  | 4회           |   |         |    |          |    |      |    |
| ● 교육프로그램 | 7회           |   |         |    |          |    |      |    |
| ● 축제     | 1회           |   |         |    |          |    |      |    |



|  |  |                |
|--|--|----------------|
|  | 지역   | 안성, 문화예술놀이터 우리 |
| 사업소개   | 사업성과 및 평가  |                |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● 1차년도 발굴 된 생활문화디자이너의 역량강화 및 신규 생활문화디자이너를 발굴하여 오픈 워크숍, 티타임 워크숍 등의 프로그램으로 지역주민들과의 관계형성과 지역 내에서 확산시키고 지역주민이 스스로 문화를 발견하고 재구성할 수 있는 생활문화 토양 조성</li> <li>● 계절적, 지역적 특성을 반영 한 지역의 창의적인 생활문화 프로그램 개발과 확산</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 2년차 사업으로서 정원 15명, 9회의 오픈워크숍에 평균 12.8명이 참가하여 지역내에서 본 사업의 인지도가 높아졌음을 알 수 있었고, 문화적 소외지역이라 할 수 있는 본 지역에서 창의적인 생활문화 프로그램에 대한 시민들의 지속적인 욕구를 느낄 수 있었다.</li> <li>● 이에 따라 1차년도 생활문화디자이너 발굴에 이어 2차년도 생활문화디자이너 역량강화, 지역 내에서의 정착이란 목적을 어느 정도는 달성했다고 생각되며 3차년도 생활문화의 확산에 대한 기반을 닦았다고 판단된다.</li> <li>● 본 단체는 자체 교육공간을 보유하고 있지 않지만 일죽도서관과 어리실 체험마을과의 지속적인 협업관계 유지로 실내 교육공간의 사용에 어려움은 없었다. 오히려 지역적인 특색을 살린 프로그램 개발로 자체공간의 부재를 극복하고 지역과 지역주민들이 문화적인 수요를 포용할 수 있다고 생각한다.</li> </ul> |                |

|          |           |  |         |    |          |     |      |    |
|----------|-----------|--|---------|----|----------|-----|------|----|
| 6        | 지역        | 고양   |         |    |          |     |      |    |
|          | 참여단체      | 문화기획협동조합 별책부록  |         |    |          |     |      |    |
| 사업개요     | 사업명       | 수작, 수다, 쓰다   |         |    |          |     |      |    |
|          | 사업기간      | 2017. 06. 30 - 11. 30  |         |    |          |     |      |    |
|          | 사업장소      | 고양시 덕양구 소재 책놀이 작은도서관, 파베르 목공방, 마상공원, 호수공원, 백병원, 호수공원 작은도서관, 햇빛아파트, 저동경로당   |         |    |          |     |      |    |
|          | 추진실적      |  |         |    |          |     |      |    |
|          | 프로그램 진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>6회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>12회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>1회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 6회 | ● 교육프로그램 | 12회 | ● 축제 | 1회 |
| ● 워크숍 등  | 6회        |  |         |    |          |     |      |    |
| ● 교육프로그램 | 12회       |  |         |    |          |     |      |    |
| ● 축제     | 1회        |  |         |    |          |     |      |    |



|  |           |  |
|--|-----------|--|
|  | 사업소개      | 고양, 문화기획협동조합 별책부록  |
|  | 사업성과 및 평가 |  |
|  | 사업소개      | <p>● 2016년도에는 기존 예술가들이 생활문화 디자이너가 되어 시민들 대상으로 생활문화 활동을 진행하는 것이 중심 사업이었다면, 올해는 세 단계로 진행됐다.</p> <p>- 1단계 : 기존예술가와 2016년 발굴된 생활문화디자이너의 공동 성장 : 교육 4회, 스스로 진행하는 워크숍 '수작' 3회씩 총 12회 진행 (교육 포함 16회)</p> <p>- 2단계 : 워크숍을 통해 기획된 내용으로 동네 공원과 공방을 중심으로 새로운 사람들과 함께하는 활동 진행 '수작, 수다' 2회씩 총 8회 진행</p> <p>- 3단계 : 각각 진행된 과정을 글, 만화 또는 그림, 영상, 사진으로 기록하여 그 기록과 과정을 공유하는 활동 진행 '수작, 수다, 쓰다' 1회(전시와 결과보고를 겸한 네트워크파티 형식)로 진행</p> |
|  | 사업성과 및 평가 | <p>● 2016년도에 진행한 생활문화플랫폼 사업 2단계로 2016년에 활동했던 주체들이 중심이 되는 활동이 되었다.</p> <p>● '청년'에서 '어르신'까지 어른을 중심으로 한 생활문화가 무엇인가 생각하고 활동하는 계기가 되었다.</p> <p>● 활동의 중심을 '손'으로 만드는 것으로 두어 '손'을 움직여 만드는 것에 즐거움과 소중함을 알게 되었다.</p> <p>● 버려지거나 사용하지 않은 물건을 이용해서 작품을 만드는 과정을 통해 마을 안에서 '업사이클'을 통한 예술창작 활동이 활성화 되었다.</p> <p>● 활동을 또 다른 예술활동으로 기록하는 계기가 되었다.</p>   |

|          |              |   |         |    |          |    |      |
|----------|--------------|---|---------|----|----------|----|------|
| 7        | 지역           | 서현  |         |    |          |    |      |
|          | 참여단체         | 서현문화의집  |         |    |          |    |      |
| 사업개요     | 사업명          | 모든 날이 좋았다! <도깨비 장터>   |         |    |          |    |      |
|          | 사업기간         | 2017. 04. 01 - 10. 31   |         |    |          |    |      |
|          | 사업장소         | 서현문화의집, 서현어린이공원   |         |    |          |    |      |
|          | 추진실적         |   |         |    |          |    |      |
|          | 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>2회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>3회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>3회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 2회 | ● 교육프로그램 | 3회 | ● 축제 |
| ● 워크숍 등  | 2회           |   |         |    |          |    |      |
| ● 교육프로그램 | 3회           |   |         |    |          |    |      |
| ● 축제     | 3회           |   |         |    |          |    |      |



|   |  |
|---|--|
|   | 서현, 서현문화의집   |
| 사업소개  | 사업성과 및 평가  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● 도깨비 장터라는 이름 그대로 이것저것 다양한 것들이 한데 모여 주민들이 자유롭게 즐기고 참여할 수 있는 것을 만들어 남녀노소 모두가 어울리는 장터를 만든다.</li> <li>● 아이들이 참여할 다양한 체험거리를 준비하여 아이들과 부모가 함께 놀 수 있는 열린 공간을 만든다.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 일주일에 1,000여명이 이용하는 서현문화의집은 이용자의 70%가 시니어 그룹으로, 젊은 층이 강좌 프로그램으로 함께 하기에는 한계가 있는 공간이었다. 이번 도깨비 장터를 기획하며 아이들과 젊은 층이 함께하는 행사를 준비하여 문화의집 이용 층을 확대하는 데 목표를 두었다.</li> <li>● 객관적인 참여 인원이나 참여 층을 분석한 결과, 기획의도에 맞게 잘 준비되고 진행된 사업이라고 평가된다.</li> <li>● 도깨비 장터를 통해 만나게 된 생활문화 디자이너와의 관계를 돈독하게 하여 네트워크를 확대하고, 함께 내년을 준비하는 관계가 되어 사업의 성과로 큰 의미가 있다.</li> <li>● 프로그램만 좋으면 충분히 아이들과 젊은 층이 함께 할 수 있다는 자신감을 얻었다. 이후에도 강좌는 어쩔 수 없더라도 기획프로그램으로 많은 주민들과 소통하는 문화의집이 되도록 노력하겠다.</li> </ul> |

|          |              |  |         |    |          |     |      |    |
|----------|--------------|--|---------|----|----------|-----|------|----|
| 8        | 지역           | 안산   |         |    |          |     |      |    |
|          | 참여단체         | 신나는문화학교 경기지부<br>'A-TEEN 문화공간 심포'   |         |    |          |     |      |    |
| 사업개요     | 사업명          | 고잔동 미술(마을예술)이야기  |         |    |          |     |      |    |
|          | 사업기간         | 2017. 04. 01 - 10. 31  |         |    |          |     |      |    |
|          | 사업장소         | 안산 고잔동 일대  |         |    |          |     |      |    |
|          | 추진실적         |  |         |    |          |     |      |    |
|          | 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>2회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>52회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>2회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 2회 | ● 교육프로그램 | 52회 | ● 축제 | 2회 |
| ● 워크숍 등  | 2회           |  |         |    |          |     |      |    |
| ● 교육프로그램 | 52회          |  |         |    |          |     |      |    |
| ● 축제     | 2회           |  |         |    |          |     |      |    |



|  |           |   |
|--|-----------|---|
|  | 사업소개      | 안산, 신나는문화학교 경기지부<br>'A-TEEN 문화공간 심포'  |
|  | 사업성과 및 평가 |   |
|  | 사업소개      | <p>‘아!! 거기도. 알아요, 거기도 아무나 가도 되는 곳인가요?’ ‘세월호 관계자들만 가는 데 아니에요?’ ‘이런 장소가 또 있어요?’ 생활문화플랫폼을 하면서 마을분들에게 자주 듣는 얘기이다. 신나는 문화학교가 위탁운영중인 ‘심포’는 세월호 생존청소년과 일반 청소년을 위한 쉼터이지만 오전은 마을 분들의 문화공간으로 이용되고 있다.</p> <p>세월호 사건 이후 많은 프로그램이 생겨났지만 공간에 대한 정보가 없어 올 수 없는 주민들이 많다. 공간의 문턱을 낮추고 최대한 편안한 분위기로 주민들을 맞기 시작했다.</p> <p>2016년 자리잡은 우드버닝수업을 기반으로 핸드드립커피를 하반기에는 자수공방을 열었다. 전문예술강사가 아닌 마을주민들을 생활문화 디자이너로 발굴하고 주민이 원하는 프로그램과 원하는 활동을 전폭적으로 지지해 주었다.</p> <p>찾아가는 놀이터공방의 경우, 우드버닝 공방의 회원들이 자체적으로 마을 연립단지 놀이터에서 우드버닝 체험을 함께 진행하였다.</p> <p>또한 고잔동 마을축제시 작품전시와 핸드드립 커피판매도 함께 하였다.</p>                                      |
|  | 사업성과 및 평가 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 찾아오고 찾아가기 편안한 생활문화플랫폼 정착 - 작년에 비해 참여자 수가 급등했다. 다양한 참여자의 활동으로 다른 영역과의 콜라보 가능성도 보였다. 우드버닝공방 참여자들 중 서각과 캘리그라피를 하시는 주민을 통해 다른 기법과 디자인이 접목 가능 하다.</li> <li>● 생활문화디자이너 양성과 문화예술기획력 함양 - 올해는 2명의 생활문화디자이너를 더 발굴했다. 어려운 점들을 함께 나누고 고민 하며 프로그램을 진행, 진행 시 스스로 주체가 되어 진행하기도 했다.</li> <li>● 마을로 확장된 생활예술활동을 통해 참여자들의 자발성을 격려하고 자긍심 고취 - 마을과 함께 나누기 위한 프로그램이 진행 되었다. &lt;찾아가는 놀이터 공방&gt;을 마을주민들과 함께 진행함으로 생활문화홍보 및 확산에 노력 하였다. 또한 9월에 진행된 &lt;고잔동 마을축제&gt;에 참가하여 우드버닝과 생활자수를 전시하고 핸드드립커피를 판매 하였다. 전시 중 많은 문의가 있었고 실제로 마을 축제 후 모든 프로그램에 참여하는 신규 참여자들이 들어왔다.</li> </ul> |

사업개요

|              |  |         |    |          |     |      |    |
|--------------|--|---------|----|----------|-----|------|----|
| 지역           | 시흥   |         |    |          |     |      |    |
| 참여단체         | 시흥문화원  |         |    |          |     |      |    |
| 사업명          | 수다장이(秀多張里)<br>- 생활문화를 나누는 마을   |         |    |          |     |      |    |
| 사업기간         | 2017. 06. 01 - 11. 30  |         |    |          |     |      |    |
| 사업장소         | 장곡동 삼환한진아파트<br>관리사무소, 하중동 참이슬<br>아파트 내 상가  |         |    |          |     |      |    |
| 추진실적         |  |         |    |          |     |      |    |
| 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>1회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>26회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>2회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 1회 | ● 교육프로그램 | 26회 | ● 축제 | 2회 |
| ● 워크숍 등      | 1회   |         |    |          |     |      |    |
| ● 교육프로그램     | 26회  |         |    |          |     |      |    |
| ● 축제         | 2회   |         |    |          |     |      |    |



사업소개

장곡동과 하중동에 각각 분리된 플랫폼, 수방(手房)과 다방(茶房)을 설치해서 플랫폼을 중심으로 지역 베이스를 바탕으로 한 생활문화 프로그램을 진행하였다.

생활문화 프로그램 진행과 생활문화 일상 정착을 위한 마을공방, 참여자 라포형성과 관계 맺기를 위한 네트워크 파티, 성과공유 축제 등을 진행하였다.

사업성과 및 평가

- 플랫폼 분리를 통한 지역 기반 생활문화 활성화 (장곡동: 수방/하중동: 다방)
  - 플랫폼 운영을 통한 생활문화 정착
  - 다양한 연령대 참여자 (전체 참여자 58명 중 아동 16명)
  - 지역 내 공간의 의미 재해석 및 가치 부여
  - 지역민 간 네트워크 형성 및 자발적 프로그램 운영
  - 함께 만들어가고 소통하는 마을 축제 개최 (수방축제- 수수방관 플라마켓)
- 5개월 간 장기 프로그램 운영으로 수방, 다방 참여자 간 유대관계가 돈독해졌다. 이로 인해 좀 더 촘촘한 네트워크 형성이 가능했으며, 프로그램 기획 및 운영에 있어 참여자들의 자발성을 끌어내기가 용이했다. 특히 다방의 경우는 참여자들 각각이 생활문화 디자이너이자 퍼실리테이터로서 역할을 했다.
  - 수방다방을 통해서 지역민들이 서로 소통하고 일상 속 생활문화를 재발견하는 계기를 마련했다.
  - 참여자들의 좋은 호응과 더불어 차년도 기획에도 적극적인 참여를 보여주었다.

|          |              |  |         |     |          |    |      |    |
|----------|--------------|--|---------|-----|----------|----|------|----|
| 10       | 지역           | 과천   |         |     |          |    |      |    |
|          | 참여단체         | 연극놀이터 해마루  |         |     |          |    |      |    |
| 사업개요     | 사업명          | 엄마들의 특별한 선물<br>— 생활문화놀이터   |         |     |          |    |      |    |
|          | 사업기간         | 2017. 06. 01 — 11. 30  |         |     |          |    |      |    |
|          | 사업장소         | 해마루연습실, 관악산,<br>로그스센터, 문원동골목길  |         |     |          |    |      |    |
|          | 추진실적         |  |         |     |          |    |      |    |
|          | 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>14회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>5회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>2회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 14회 | ● 교육프로그램 | 5회 | ● 축제 | 2회 |
| ● 워크숍 등  | 14회          |  |         |     |          |    |      |    |
| ● 교육프로그램 | 5회           |  |         |     |          |    |      |    |
| ● 축제     | 2회           |  |         |     |          |    |      |    |



|      |  |
|------|--|
|      | 과천, 연극놀이터 해마루  |
| 사업소개 | <p>동네에서 뛰어 놀 아이들이 없어서 아이들은 학원을 다닌다. 차가 점령한 골목길을 아이들에게 되돌려주어 적어도 일주일에 하루쯤은 서로 어울려 놀 수 있는 교육환경을 만들고자 엄마들이 모였다. 아이들에게 정말 좋은 환경이란 어떤 것일까 고민하며 공부하여 '수요일엔 다 같이 놀자'라는 이름으로 골목길 놀이터를 운영하였다. 이 성과를 모아 1번의 축제와 1번의 극장공연을 하면서 아이들에게 꼭 필요한 놀이 환경에 대한 인식을 확산시키고자 노력하였다.</p> <p>사업성과 및 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 참여자들에 의해 만들어 지는 골목길 놀이터 : 아이들의 자발적인 의지표현과 행동으로 골목길 놀이터의 내용이 풍성해 졌다. 어른들이 시작했던 이야기 극장은 아이들이 하겠다고 나서는 바람에 그 자리를 넘겨주었고, 놀이가 진행되는 동안 오키리나를 불며 흥을 돋우는 아이도 생겼다. 골목길 놀이터가 진행되면서 생겨난 이러한 변화가 신기하고 놀라웠다.</li> <li>● 일상을 변화시키는 놀이의 힘 : 골목에서 놀았던 놀이가 일상을 변화시키고 있다며 참가한 엄마가 기쁨과 놀라움으로 이야기를 전해주었다. 아이들이 혼자 게임을 하지 않고 구슬치기나 딱지치기를 하며 놀고, 서로 책을 읽어 주면서 논다고 한다. 골목의 모든 것이 아이에게로 스며드는 놀라운 변화를 체험하였다고 한다.</li> <li>● 동네의 자랑거리가 된 골목길 놀이터 : 문원동에 살고 있는 아이들, 어른들, 어르신들이 매주 관심을 가지고 나와 보시고 좋은 프로그램이라고 칭찬을 하신다. 이런 골목이 있어서 너무 보기 좋다고 하시며 상설로 만들어지면 좋겠다고 시청에 건의 하신다고 목소리를 높이신다.</li> <li>● 엄마들이 생활문화디자이너로서의 역할에 대해 약간의 감을 잡기 시작하였다. 문제는 생활문화주체로서 지속적인 자기 역할을 할 의지와 동력을 찾는 것이다. 그러기 위해서는 소소한 것들에 대한 재미와 소중함을 알고, 더불어 살아가고자 하는 마음과 실천의지가 필요함을 절실히 느꼈다.</li> </ul> |

11

사업개요

|              |                       |     |
|--------------|-----------------------|-----|
| 지역           | 양평                    |     |
| 참여단체         | 용빠마을사람들               |     |
| 사업명          | 두물머리 예술 숲 가꾸기         |     |
| 사업기간         | 2017. 04. 01 - 11. 30 |     |
| 사업장소         | 경기도 양평군 양서면 양수리       |     |
| 추진실적         |                       |     |
| 프로그램<br>진행횟수 | ● 워크숍 등               | 18회 |
|              | ● 교육프로그램              | 35회 |
|              | ● 축제                  | 1회  |



양평, 용빠마을사람들

사업소개

용빠마을사람들의 두물머리 예술 숲가꾸기는 우리 동네사람들의 그간의 활동들을 바탕으로 보다 많은 주민들이 함께 문화와 예술 일상을 나눔으로써 이웃의 소중함, 감사함을 느낀다. 모르고 지냈던 이웃의 재능을 발견하기도 하고 일상 속에서 소소한 도움을 주고 받는다. 단순히 배우기만 하는 프로그램에서 벗어나 배우고 함께 한 것들을 축제를 통해 풀어내고 해보고 싶었던 것들을 시도하고 지역이 가진 문화적 갈등을 우리 스스로가 이야기를 나누고 대안을 찾는다. 여럿이 모이면 혼자일 때 할 수 없었던 것들을 할 수 있다. 용빠마을사람들은 여럿이 함께하는 거리들을 모색하고 시도하는 일들을 한다.

사업성과 및 평가

용빠마을사람들의 일년간의 사진을 되돌아 보면서 이 많은 일들을 과연 일로 생각하였다면 할 수 있었을까 라는 생각을 하였다. 우리 마을 사람들과 함께함을 즐기는 사람들이었다. 지원사업으로 조금 더 세련되고 조금 더 많은 것들을 할 수 있었고 우리가 원하고 하고 싶은

것들의 확장 더 많은 사람들의 참여 끊임없는 사람들의 오고감, 대화 도전과 실패, 경험과 도약, 실천, 시도, 도움, 즐거움, 슬픔을 함께 했다. 뭔가를 한다는 것에 목적이 분명할 필요는 없었다. 마음과 마음이 맞으면 되는 것이었다. 일상이 지치고 힘들 때 축하받고 싶을 때 도전하고 싶을 때 외로울 때 수많은 감정들이 만남, 수다 하소연으로도 서로에게 힘이 되었다. 여러 프로그램을 진행하면서 아직 우린 할 말이 많구나 더 들어주고 더 이야기 해야 한다는 것을 느꼈다. 목적이 달라도 괜찮았다. 누군가는 그저 외로움을 달래기 위해서였고 누군가는 불안함을 해소하기 위한 의논의 자리, 누군가에게는 기회의 장이었다. 그리고 놀기 위한 장이었다. 우린 서로 다르지만 다름을 인정할 줄 안다. 2017년 수많은 추억을 만들었고 많은 사람들과 함께 했다. 그렇지만 지치지 않았다. 그건 우리가 여러 해 함께함에 익숙한 사람들이기 때문이다. 생활문화플랫폼을 통해 우리의 익숙한 일들이 문화가 되고 삶이 되고 더 예술스러워진 것 같다. 함께한 시간들 모두 행복했고 이끌어 준 모든 분들께 감사한다.

|          |           |   |         |     |          |     |      |    |
|----------|-----------|---|---------|-----|----------|-----|------|----|
| 12       | 지역        | 성남  |         |     |          |     |      |    |
|          | 참여단체      | 우당탕탕 예술놀이단  |         |     |          |     |      |    |
| 사업개요     | 사업명       | 그림책, 삶과 꿈과 놀이가 교차하다   |         |     |          |     |      |    |
|          | 사업기간      | 2017. 04. 01 - 10. 31   |         |     |          |     |      |    |
|          | 사업장소      | 그림책문화공간 NORi  |         |     |          |     |      |    |
|          | 추진실적      |   |         |     |          |     |      |    |
|          | 프로그램 진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>36회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>21회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>2회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 36회 | ● 교육프로그램 | 21회 | ● 축제 | 2회 |
| ● 워크숍 등  | 36회       |   |         |     |          |     |      |    |
| ● 교육프로그램 | 21회       |   |         |     |          |     |      |    |
| ● 축제     | 2회        |   |         |     |          |     |      |    |



|           |  |
|-----------|--|
|           | 성남, 우당탕탕 예술놀이단   |
| 사업소개      | <p>생활 예술의 가치임을 확인하고 공유할 수 있었다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 우당탕탕 예술놀이단이 생활문화플랫폼 사업을 기획하면서 중요하게 생각했던 세 가지 중요한 키워드는 '순환', '변주', 그리고 '확장'이었다. 그 세 단어를 '생활문화디자이너'를 통해 실천하고자 했다. 내부적으로는 활동을 통해 생활문화디자이너를 발굴하고, 발굴된 생활문화디자이너들이 각각의 프로젝트의 연계 속에서 자신의 재능을 발휘하고, 다양한 조합의 만남으로 콘텐츠들이 변주되는 그림을 그려보았다. 동시에 외부적으로는 생활문화디자이너들이 우당탕탕 예술놀이단 내부에만 머무르지 않고, 자신이 속해있는 다른 커뮤니티에서 생활문화 활동을 실천하고, 더 나아가 이웃과 마을 문화를 형성하는데 기여하길 바라는 마음이었다. 이 모든 것의 씨앗은 나를 중심으로 쌓여가는 나의 일상, 그리고 나의 삶일 것이다. 결국, 작고 소소한 일상이 삶을, 그리고 문화를, 예술을 만드는 생명력을 만들어내는 것이다.</li> </ul> |
| 사업성과 및 평가 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 우당탕탕 예술놀이단은 2017년 생활문화 플랫폼사업을 통해, 예술, 문화라는 것이 누군가가 정확하게 짜놓은 틀 안에서 이루어지는 것이 아니라, 내 일상, 내 삶을 스쳐갔던 다양한 경험과 깨달음, 그리고 반짝반짝 빛나는 아이디어들로 탄생할 수 있음을, 어설프고 비어있는 듯 하지만 함께하는 이들을 통해 채워나갈 수 있음을, 즐겁고 유쾌함이 동반된 행위 자체가 진정한</li> </ul>  |

|      |              |   |
|------|--------------|---|
| 13   | 지역           | 이천  |
|      | 참여단체         | 이천문화원   |
| 사업개요 | 사업명          | 내 생애 첫 술잔   |
|      | 사업기간         | 2017. 04. 01 - 11. 30   |
|      | 사업장소         | 이천시일원   |
|      | 추진실적         |   |
|      | 프로그램<br>진행횟수 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 워크숍 등 15회</li> <li>● 교육프로그램 4회</li> <li>● 축제 2회</li> </ul> |



|           |  |
|-----------|--|
|           | 이천, 이천문화원  |
| 사업소개      | <p>이천을 대표하는 역사적인 인물인 서필 선생의 통찰과 실천에서 이천스타일의 원류를 찾고, 이천의 지역특산품인 도자기와 쌀에 의미 깊은 이천의 정신을 담은 2017년 ‘내 생애 첫 술잔’.</p> <p>이천의 대표 전통시장(관고전통시장)이 생활문화의 거점 공간으로 새롭게 등장하며, 시장 상인회가 생활문화디자이너로 함께 참여하는 등 ‘내 생애 첫 술잔 - 그대가 보배입니다-’는 지역의 청소년, 청년, 어르신, 시장상인회 등 다양한 사람들이 생활문화를 매개로 이천의 음주문화를 만들어 나가는 생활문화플랫폼 사업이다.</p>  |
|           | <p>거점공간으로 새롭게 등장하였으며, 시장 상인회와 지역의 청년이 생활문화디자이너로 함께 참여하는 등 이천의 음주문화를 만들어 나가고자 하는 생활문화디자이너들의 생활 문화플랫폼 사업이었다. 2017년 ‘내 생애 첫 술잔’은 우리고장을 사랑하는 일반시민이 만들어가는 문화이며 문화활동이었다.</p>   |
| 사업성과 및 평가 | <p>● 역사에서 이천의 정신을 찾다:<br/>생활문화디자이너들은 장위공 서희의 친부인 서필의 금술잔 일화에서 현 음주문화의 폐해를 극복하고, 새로운 시사점을 던져줄 이천의 정신을 발견하였다. 이는 사업명인 ‘내 생애 첫 술잔, 그대가 보배입니다’라는 문장으로 함축할 수 있다. 이는 문화로 만들어내기 위한 생활문화디자이너들의 심도 있는 고민에서 나온 결과이다. 생활문화디자이너들은 이천의 음주문화로 지역사회에 자리매김할 방안을 모색하였고 이는 시민들이 쉽게 접할 수 있는 공간, 이천관고시장에서 축제를 진행하고 지역을 대표하는 쌀과 도자기를 이천쌀막걸리와 도자술잔으로 접목시켜 시민들의 공간속에서 ‘음주문화’로 만들어내었다.</p> |
|           | <p>● 생활문화디자이너 참여 확대:<br/>이번 생활문화플랫폼 사업에서는 술 문화에 대한 지역현안을 문화로 만들어내고자 하는 생활문화디자이너들의 깊이 있는 고민이 활동으로 전개되었다. 그러한 고민에서 시작된 2017년 생활문화플랫폼 사업은 이천의 대표 전통시장(관고전통시장)이 생활문화의</p>  |

|      |              |   |
|------|--------------|---|
| 14   | 지역           | 수원  |
|      | 참여단체         | 지구별살롱   |
| 사업개요 | 사업명          | 티엔티엔 화서, 생활문화살롱   |
|      | 사업기간         | 2017. 05. 01 - 10. 14   |
|      | 사업장소         | 지구별살롱   |
|      | 추진실적         |   |
|      | 프로그램<br>진행횟수 | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 워크숍 등 1회</li> <li>● 교육프로그램 51회</li> <li>● 축제 1회</li> </ul> |



|  |   |
|--|---|
|  | 수원, 지구별살롱   |
| 사업소개   | 사업성과 및 평가   |
| <p>티엔티엔은 중국어로 매일매일, 달콤한, 행복한, 유쾌한 이라는 뜻이다. 수원은 외국인 거주율이 경기도 내 2위, 전국 3위인 도시로 이주민들이 많다. 하지만 선주민인 한국인들과 이주민들이 함께 참여 할 수 있는 문화 프로그램은 미비하여 이주민들과 교류하기가 쉽지 않다. 티엔티엔 화서 생활문화살롱이라는 제목처럼 지구별살롱이 위치한 수원에서 이주민과 선주민이 함께 생활문화로 달콤한, 유쾌한 일상이 되도록 문화 살롱에 모이고자 한다.</p> | <p>바자르 화서 세계요리에 모국의 레시피를 소개해준 네팔, 중국, 베트남 출신의 3명의 결혼이민자들과 육아로 경력단절이 되었던 마을의 강사가 문화 활동에 대한 동기부여를 통해 생활문화디자이너로 성장하게 되었다.</p> <p>지구별살롱은 이번 생활문화플랫폼 사업을 진행하며 새로운 마을의 가족, 청년들과의 만남으로 네트워크를 확장하게 되었고 지역에서 주제와 의미가 있는 다양한 문화 기반의 활동을 하는 공간이라는 인식이 자리매김 하였다.</p> <p>이주민과 선주민들의 교류, 각자 살아온 삶에 대한 소소한 이야기, 지역의 문화와 세계의 문화에 대한 사유 등을 통해 참여 주민들에게 문화를 인식하는 새로운 시선을 제공하거나 체험하며 지구별 살롱의 다양성에 대한 철학을 공유하게 되었다. 참가자들이 삶에 다양성, 문화적 다양성, 생활문화라는 키워드가 생기는 계기이자 고민의 시작점이 되었다.</p> |

|         |              |  |         |    |      |
|---------|--------------|--|---------|----|------|
| 15      | 지역           | 남양주  |         |    |      |
|         | 참여단체         | 진접문화의집   |         |    |      |
| 사업개요    | 사업명          | 하더라쉐프가 만난<br>우리동네 생활문화동아리  |         |    |      |
|         | 사업기간         | 2017. 07. 01 - 12. 31  |         |    |      |
|         | 사업장소         | 주민쉐프집, 문화의집,<br>동아리연습실, 진접지역일대   |         |    |      |
|         | 추진실적         |  |         |    |      |
|         | 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 교육워크숍</td> <td>2회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>1회</td> </tr> </table> | ● 교육워크숍 | 2회 | ● 축제 |
| ● 교육워크숍 | 2회           |  |         |    |      |
| ● 축제    | 1회           |  |         |    |      |



|   |   |
|---|---|
|   | 남양주, 진접문화의집   |
| 사업소개  | 사업성과 및 평가   |
| <p>2016년 처음 시작한 하더라 쉐프는 '우리 마을 누구네 집 닭볶음탕이 맛있다 하더라'에서부터 시작된 음식관련 플랫폼사업으로, 2017년 하더라 쉐프는 음식을 매개로 마을에서 활동하고 있는 동아리와의 만남을 통해 마을 활동을 공유하고 실천하며 마을살이의 의미와 가치를 담아내는 과정을 가졌다. 또한 자체기획력으로 축제를 기획하고 실행해봄으로 생활문화디자이너로서의 자긍심을 가진다.</p> | <p>전년도에 발굴된 주민쉐프 (생활문화디자이너)와 함께 진행하므로 그들은 주체적인 관심으로 지속성을 갖고 마을에서 다양하게 활동영역을 넓히는 계기가 되었다. 주민쉐프 한사람 한사람이 생활문화 디자이너로서 마을에서의 플랫폼 역할을 수행하였다.</p> |

|          |              |  |         |    |          |     |      |
|----------|--------------|--|---------|----|----------|-----|------|
| 16       | 지역           | 파주   |         |    |          |     |      |
|          | 참여단체         | 파주이야기가게  |         |    |          |     |      |
| 사업개요     | 사업명          | 파주이야기대장간   |         |    |          |     |      |
|          | 사업기간         | 2017. 05. 01 - 11. 30  |         |    |          |     |      |
|          | 사업장소         | 파주이야기가게, 라스트찬스   |         |    |          |     |      |
|          | 추진실적         |  |         |    |          |     |      |
|          | 프로그램<br>진행횟수 | <table border="1"> <tr> <td>● 워크숍 등</td> <td>4회</td> </tr> <tr> <td>● 교육프로그램</td> <td>10회</td> </tr> <tr> <td>● 축제</td> <td>1회</td> </tr> </table> | ● 워크숍 등 | 4회 | ● 교육프로그램 | 10회 | ● 축제 |
| ● 워크숍 등  | 4회           |  |         |    |          |     |      |
| ● 교육프로그램 | 10회          |  |         |    |          |     |      |
| ● 축제     | 1회           |  |         |    |          |     |      |

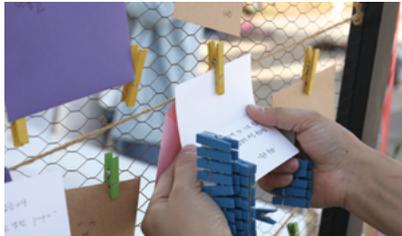


|      |  |
|------|--|
|      | 파주, 파주이야기가게  |
| 사업소개 | 사업성과 및 평가  |
|      | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 파주지역문화의 특성인 이야기자원을 활용한 생활 속 문화컨텐츠 개발</li> <li>● 파주의 마을이야기를 수집하여 기록하고 생활 속 문화자원으로 활용</li> </ul>  |
|      | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이야기도 자원인 시대를 맞아 파주의 마을 이야기자원을 활용한 새로운 문화컨텐츠 생성 → 생활문화 자원의 발견</li> <li>● 마을속의 생활문화 자원인 이야기자원을 수집 가공하여 기록하는 일을 생활문화 디자이너들이 직접 참여함으로써 생활문화의 확장 연결 고리를 만들어 냄 → 생활문화 자원의 성장</li> <li>● 마을 속 공간을 활용한 마을이야기축제를 통해 지역민들과 함께 소통하는 장을 펼침 (대상 마을에 현존하는 옛 미군클럽이었던 라스트찬스를 축제공간으로 활용) → 지역민들과 함께 가치 공유</li> </ul> |

17

사업개요

|              |                          |    |
|--------------|--------------------------|----|
| 지역           | 파주                       |    |
| 참여단체         | 파주시생활문화협동조합<br>필(feel)수다 |    |
| 사업명          | 즐겁go! 신나go!              |    |
| 사업기간         | 2017. 05. 01 - 11. 30    |    |
| 사업장소         | 해솔마을 건강공원                |    |
| 추진실적         |                          |    |
| 프로그램<br>진행횟수 | ● 워크숍 등                  | 8회 |
|              | ● 교육프로그램                 | 5회 |
|              | ● 축제                     | 2회 |



파주, 파주시생활문화협동조합  
필(feel)수다

사업소개

우리의 아이들은 시간에 쫓겨 제대로 놀 줄을 모른다. 주로 텔레비전을 본다든가 핸드폰을 가지고 노는 것이 대부분이다. 그래서 공간 안에서만 활동을 한다. 자연으로 나와 골목친구들과 함께 아이도 부모도 재미있고, 신나게 놀면서 우리 아이들이 어떤 놀이를 좋아하고 어떤 놀이를 하고 싶은지 부모들과 함께 고민하고 토론하며 우리가 살고 싶은 마을에 대해 이야기를 나누고 싶었다.

사업성과 및 평가

결코 혼자서 놀이를 할 수는 없는 일이다. 할 수 있다고 해도 절대로 재미있을 수 없을 것이다. 판을 짜는 일은 할 수 있어도 함께 답사하고, 시장보고, 준비해주는 생활문화디자이너의 참여도 적절하였다. 처음엔 낯선 용어로 불러 드리는 일도 어색했지만, 어느 사이 스스로를 자랑스러워하는 마음이 느껴져 더욱 열심히 불러 드릴 수 있었다. 또한 옆집 엄마의 새로운 모습을 알 수 있고 그분의 생활문화 방식을 드러냄으로써 내안에 간직하고 있는 생활문화와 함께 중요한

활동역량을 보여 줄 수 있는 계기가 될 수 있었다. 무엇보다 아이들을 바라보는 시선이 달라져 있었다. 아빠들은 놀이에서 제외시키는 경우가 없지 않지만, 아이 스스로 아빠를 찾고 함께 놀이를 하고자 이끄는 마음이 고스란히 전해지기도 했다. 어느덧 아빠도 놀이 시간이 기다려지기도 했다. 가족과 함께하는 즐거움도 알게 해 주었다. 본 사업을 통해 우리는 개개인의 다양성을 드러내기도 했다. 색다른 역할을 찾기도 했고, 일상 속에서 지속적으로 이루어지기를 희망하는 마음도 알게 되었다. 그래서 본 사업 이후의 각자의 깊이 있는 학습을 지속하려는 움직임으로 새로운 놀이를 개발하고 찾고자 하는 동아리가 형성되기도 했다. 일상이 학습으로 연계되는 계기가 된 것이다. 또한 파주시 평생학습 축제 참여와 함께 두 번의 큰 행사를 준비하면서 사람들이 모여 생활문화를 알게 되고, 고민하며 서로의 존재를 중요하게 여기는 인식의 변화도 확인하였다. 그리고 주변에 같은 활동을 하고 있는 조직의 연대 흐름도 찾을 수 있었다. 생활문화플랫폼 사업이 만들어 준 큰 성과이다.

기획 경기문화재단  
총괄 박희주 (문화예술본부장)  
책임 서정문 (지역문화팀장)  
진행 황은진  
사업추진단 권순석, 최영주, 김혜미  
컨설턴트 김영현, 민병은, 심한기, 최혜자  
협력기획 박도빈, 송하원, 유다원, 임재춘

사진·영상 땅도프로덕션  
디자인 디자인올다

발행인 경기문화재단 대표이사 설원기  
발행처 경기문화재단  
16488 경기도 수원시 팔달구 인계로 178  
[www.ggcf.kr / mmse.kr](http://www.ggcf.kr / mmse.kr)  
발행일 2018. 01. 31

© 경기문화재단

본 권에 실린 글과 도판은 경기문화재단의 동의 없이 무단으로 사용할 수 없습니다.  
글과 도판을 사용하시려면 미리 저작권자의 사용 허가를 받으시기 바랍니다.

