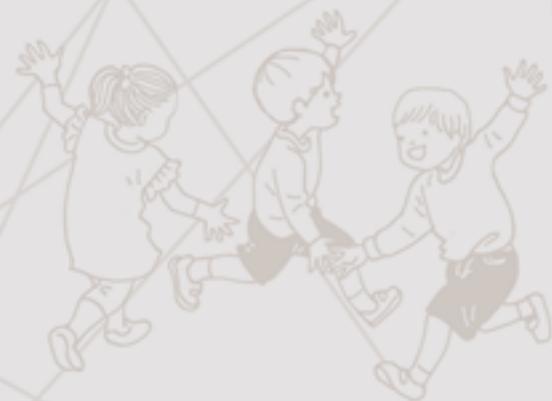


경 생 활 기
플 랫 문 화
자 료 료 품
집

2018



경기문화재단
Gyeonggi Cultural Foundation



경 생 활 문 화 기
플 자 랫 폼 화
자 료 료 집
2018

contents

2018년 사업을 시작하며

- 10 경기 생활문화플랫폼 사업 소개
경기문화재단

생활문화플랫폼의 현실과 지향

- 16 경기 생활문화플랫폼 3년의 실험,
끝나지 않는 생활문화
권순석 | 경기 생활문화플랫폼 사업추진단장
(문화컨설팅 바라 대표)
- 20 생활자로 참여하는 생활문화플랫폼
민병은 | 지혜로운봄
- 24 생활예술이 공동체에 미치는 긍정적인 요인
임승관 | 인천시민문화예술센터
- 34 생활예술, 모호한 경계에 대한 막연한 생각
임재춘 | 생활적정립 빼꼼

현장읽기 1.공간의 변화

- 42 **암탉의 일탈**
임재춘 | 생활적정랩 빼꼼
- 48 **넝쿨을 뜨다**
김진 | 분더컴머
- 54 **플랫폼 공간으로의 전환 -분더컴머와 서현문화의집에서 찾자-**
민병은 | 지혜로운봄

현장읽기 2.관계의 확장

- 64 **살기도 어려운데 생활문화는 왜 하는가? -이천문화원과 부천 음팡에서 찾자-**
임승관 | 인천시민문화예술센터
- 72 **마을에서 주인이 된다는 것은**
현병택 | 모두들 청년주거협동조합
- 76 **Asking City에서 생활문화의 길을 묻다.**
최영주 | 경기도문화원연합회
- 80 **동아리의 변화, 삶의 변화 그리고 마을의 변화**
조미자 | 진접문화의집

현장읽기 3.역할의 전환

- 88 **생활 실천으로 일상을 디자인하다**
김민정 | 참좋은수다
- 92 **파랑새를 찾아서**
김현정 | 이늘 문화예술발전소
- 98 **파주의 이야기 꽃을 피우다**
-지역민들이 살아온 삶의 이야기들을 통해 소통과 공감의 플랫폼을 만든다-
이윤희 | 파주이야기 가게
- 104 **숨숨하게 읽어보는 3년 차 파주이야기 가게 & 1년 차 이늘의 생활문화활동**
심한기 | 품 청소년문화공동체
- 110 **봉담 생활문화디자이너, 두 달의 변화**
박도빈 | 동네형들

현장읽기 4.생활문화플랫폼의 변주

- 118 **생활문화 재 너머엔 뭐가 있을까**
박미숙 | 문화기획협동조합 별책부록

지금 여기 경기 생활문화플랫폼

126 텍스트로 보는 사.업.현.장.1
경기 생활문화플랫폼이란 00000 이다.

130 텍스트로 보는 사.업.현.장.2
2018 경기 생활문화플랫폼 사업에서 생활문화디자이너들은(에게)..

2018년 사업을 마무리하며

136 3년의 경기 생활문화플랫폼 이렇게 읽어본다
심한기 | 품 청소년문화공동체

144

1. 고 양 화전마을학교
2. 과 천 사)연극놀이터 해마루
3. 광 명 분더컴머
4. 남양주 진접문화의집
5. 동두천 동두천생활문화센터
6. 부 천 공간옴팡
7. 부 천 모두들 청년주거협동조합
8. 성 남 성남서현문화의집 생활문화센터
9. 수 원 참좋은수다
10. 시 흥 시흥문화원
11. 안 산 신나는 문화학교 - 씬표
12. 안 성 대안문화학교 달팽이
13. 양 주 이놀 문화예술발전소
14. 양 평 강상징검돌예인회
15. 의 왕 내손의 반딧불
16. 이 천 이천문화원
17. 파 주 파주이야기 가게
18. 화 성 봉담문화의집

경기 생활문화플랫폼 사업 소개

경기문화재단은 지난 21년 동안 경기도민의 삶을 문화적으로 풍요롭게 하고 경기도의 창조력을 증진하는 임무를 수행해 왔습니다. 수도 서울을 에워싸고 있는 31개의 도시들로 이루어진 광역 문화공동체인 경기도는 한국의 수도권에 위치해 있으면서도 중심부로부터는 경계에 있었고 사회 경제적으로 차별이 있었으나 문화적으로는 늘 진취적인 지역입니다. 시대는 중심에서 경계로, 위에서 아래로 흘러내리는 즉 문화민주화에 한정되었던 정책 공급의 시대를 넘어 서서 지역의 문화와 시민의 가치를 중심에 놓고 현장으로부터, 생활권마다 스스로 중심이 되는 문화민주주의 시대를 맞이하고 있습니다.

경기 생활문화플랫폼 사업은 지역주민 스스로 문화를 발견하고 재구성할 수 있는 생활문화 주체를 양성하고, 주민이 행복한 지역의 문화를 만들기 위해 시작되었습니다. '생활문화 플랫폼'이란 지역 안에서 주민들이 자발적인 활동을 통해 일상을 새롭게 발견하고, 역할·가치의 전환과 확장을 통해 성장하며 함께 공유하는 곳을 말합니다. 문화원, 문화의집, 생활문화센터, 민간 활동거점 등 지역 주민 스스로 소통하며, 일상이 예술이 되는 생활문화거점이 라면 어디든지 가능합니다.

경기 생활문화플랫폼 사업을 통해 주민들의 일상 그 자체가 예술작품이 되고, 마을 속 다양한 공간들이 생활문화의 현장으로, 일상의 터전이 문화적 공간이 되며, 참여자들의 문화적 교감이 확산되어 마을의 문화공동체를 이루며, 지역의 자생적 문화가 형성되기를 꿈꿉니다. 경기문화재단은 이제 시민들과 함께 지역으로 향합니다.

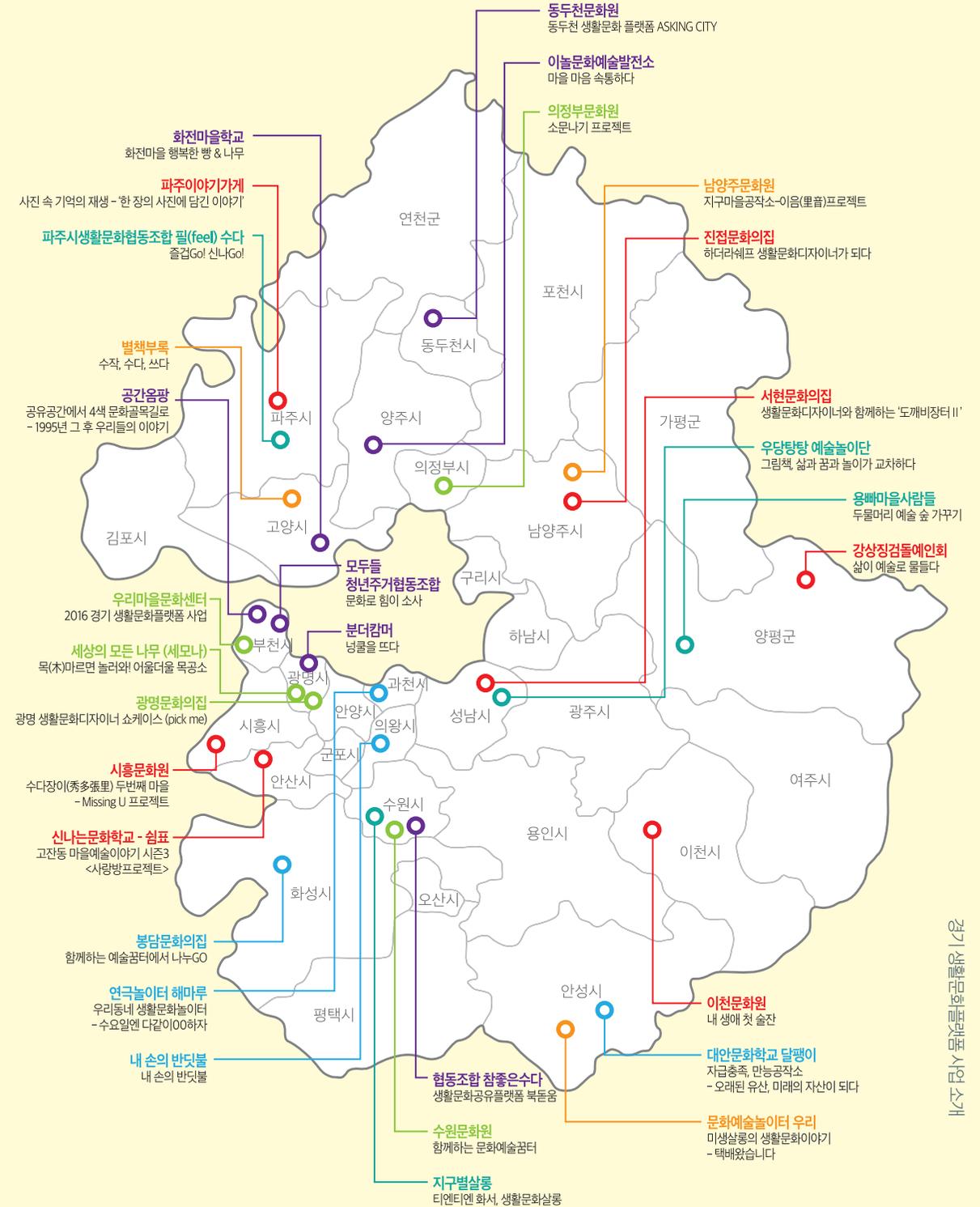
생활문화를 통해 마른땅을 적시고 경계에서 꽃을 피우고 삶의 기쁨을 노래하겠습니다.

황 순 주 (지역문화팀장)



2016 ~ 2018 총 18개 지역, 30개의 생활문화플랫폼

- 2016, 17, 18년 참여플랫폼
- 2017, 18년 참여플랫폼
- 2016, 17년 참여플랫폼
- 2018년 참여플랫폼
- 2017년 참여플랫폼
- 2016년 참여플랫폼





생활문화플랫폼의
현실과 지향

경기 생활문화플랫폼 3년의 실험, 끝나지 않는 생활문화

권순석

/ 경기 생활문화플랫폼 사업추진단장 (문화컨설팅 바라 대표)

경기문화재단과 경기문화원연합회 그리고 한국문화의집협회의 만남은 ‘생활문화가 무엇일까’라는 질문으로부터 시작되었다. 다양한 지역적 실험과 장기적 안목을 가지고 함께 해 보자 의기투합하여 ‘경기 생활문화플랫폼 사업’이라는 장을 만들고 3년의 시간을 함께했다. 3년의 시간이 흐른 지금 처음 시작의 마음은 유지되고 있는지, 애초의 계획은 유효했는지 한번쯤 돌아봐야겠다는 생각이 든다.

3년 전 그 때, 개인적으로는 ‘전환’이라는 화두를 가지고 있던 차였다. 경기도와의 만남으로 ‘생활문화를 통한 삶의 전환’에 대한 논의가 이루어졌고, 이는 충분히 시간을 할애해 도전해 볼만한 과제라 생각했다. 가치의 전환을 통한 삶의 전환 그리고 전환도시를 고민하던 내게 생활문화 활동으로 자신과 일상의 가치를 발견한다는 것은 새로운 가치를 통해 삶의 전환을 이뤄낼 수 있다는 의미와 같았다. 또한 함께 하는 사람들의 전환적 삶의 실천이 모여 새로운 질서와 가치를, 그리고 도시의 전환을 만들어 낼 수 있을 것이라는 기대가 있었다.

다만, 그 방법이 구체적이지 않아 고민을 하던 중이었고 생활문화플랫폼 사업은 어찌 보면 이런 가설을 검증하는 도구가 되어 줄 수 있겠다는 확신이 들었다. 한 가지 고민은 이러한 문제의식에서 시작된 실험을 공공의 정책사업으로 구현하는 것이 가능한가였다. 실험이라는 방식이 왜 필요한지에 대해 경기문화재단과 다양한 사례를 모아 함께 고민했다. 궁극적으로는 이러한 현장실험과 생활실천이 가능한 플랫폼이 만들어 진다면 공공의 정책사업으로도 의미 있지 않겠는가에 대해 합의를 하게 되었다.

‘피부에 와 닿지 않는 선언적 정답 보다는 몸으로 체득하고 마음으로 느끼며 발견하는 가치가 옳이 내 것이 될 수 있으며 실천적 가치에 대한 확신은 삶의 전환을 이뤄낼 수 있을 것이다’ 라는 생각에 미치자 심장이 빨라졌다.

경기도 전역의 생활문화현장가들과의 만남을 통해 우리는 삶을 대하

는 태도와 사람을 만나는 방법 그리고 함께 발맞춰 걷는 방법을 배우며 그 가치를 공유해 나갔다. 적어도 3년의 시간동안 삶의 가치, 몸의 가치, 그리고 지역의 가치를 찾는 과정에 정답은 없었으며 마치 순례자와 같이 하나 하나 알아가고 찾아갈 뿐이었다.

이점에서 경기 생활문화플랫폼 사업의 의미가 있다. (애초에 정답과 지향점을 정하고 출발한 것이 아닌 함께 하며 알아가는 과정의 의미에 대해 공감하고 동의해 준 경기문화재단에게 다시 한 번 감사의 인사를 전한다.)

과정을 담는 그릇, 플랫폼은 무엇일까?

가치의 전환, 삶의 전환, 전환도시라는 새로운 질서를 담는 그릇이 바로 플랫폼이 되어야 한다. 이러한 점에서 플랫폼은 형식을 제한하지도 또 내용을 제안하지 않아야 한다.

누군가에게 가치의 전환을 위한 활동이 '생활예술'로 불리고 또 누군가에게는 보다 광의의 의미인 '생활문화'로 읽히기도 한다. 영역 논쟁이 핵심은 아니다. 가치의 전환(혹은 발견이라고 해도 좋겠다.)을 통한 삶의 전환은 옳고 그름의 문제나 영역의 문제가 아니라 개개인의 선택의 문제 이기에 그러하다. 중요한 것은 정책이(혹은 사업이) 어느 한 쪽을 강요하지 말아야 한다는 것이다.

가치의 전환이나 발견은 여러 감각을 통해 발현된다. 동네주민과의 음식을 나누는 과정(진접문화의집 '하더라 쉼프')에서도 찾을 수 있고 마을의 이야기를 정리하고 나누는 일(파주이야기가게 '사진 속 기억의 재생')로도 가능하다. 플랫폼은 이런 다양한 실험과 시도를 가능하게 하고 공유할 수 있게 하며 지속하게 만드는 장이어야 한다. 그 토대가 3년의 시간을 통해 조금씩 윤곽이 드러나고 있다.

경기 생활문화플랫폼이 찾아가야 할 방향으로 삼았던 세 줄의 언어를 내 나름대로 고민해왔던 '전환'의 관점으로 풀이해 본다면 이렇게 되지 않을까한다.

가치의 전환이나 발견은 여러 감각을 통해 발현된다. 동네주민과의 음식을 나누는 과정에서도 찾을 수 있고 마을의 이야기를 정리하고 나누는 일로도 가능하다.

일상이 작품이 되고 : 가치의 발견
마을이 무대가 되고 : 삶의 전환
관계가 문화가 되다 : 전환 도시

전환의 가치 발견은 결핍으로 출발하기 보다는 자산으로부터 출발한다. 나에게, 우리에게 이미 있는 자산을 무엇인지, 잘하는 것을 내어놓고 자랑에서 시작해 보자는 것이다.

그래서 ABCD Asset Based Community Development 관점이 무엇보다 중요해진다. 전환의 가치 발견은 결핍으로 출발하기 보다는 자산으로부터 출발한다. 나에게, 우리에게 이미 있는 자산은 무엇인지, 잘하는 것을 내어놓고 자랑에서 시작해 보자는 것이다. 이것이 생활문화 활동을 통해 서로의 가치를 발견하는 출발이 될 것이고 삶의 전환으로 연결될 수 있지 않을까.

막연한 확신과 서로의 믿음으로 시작한 경기 생활문화플랫폼 사업은 연차를 거듭하며 다양한 사례를 만들어내고 있다. 우리는 이 과정에서 스스로를 발견하는 중인지도 모르겠다.

나는 아직도 정답을 모른다. 왜 지금 생활문화인지, 가치 공동체로서의 플랫폼은 여전히 가능한 것인지...

어쩌면 당연한 결과라 생각한다.

우리는 이제 전환을 위한 한 걸음을 내딛었을 뿐이다.

지난 3년 경기도 전역의 현장에서 또 각자의 위치에서 함께해준 모든 분들께 감사의 인사를 전합니다.

생활자로 참여하는 생활문화플랫폼

민 병 은
/ 지혜로운봄

개인이 가치 있다고
생각해 왔던 부분을
강조하고자 할 때 혹은
위협 받는다고 느낄 때
문제제기는 생긴다.

죽을 뻔했던 유년의 기억이 있다.

초등학교 들어가기 전 초봄, 개천의 물 경계선에 얼어있던 얼음 위에서 놀다 얼음이 무너져 내려 빠져 죽을 뻔했다. 무너지는 얼음을 짚고, 무너지면 또 짚으며 기어 올라와 빠져 죽기는 면했으나 얼어 죽는 줄 알았다. (집에 와서는 맞아 죽는 줄 알았다.) 또 초등학교 2학년 체육시간에 100미터 달리기를 전력질주한 후 숨이 안 쉬어져 숨 막혀 죽는 줄 알았다. 물에 빠져 허우적대던 두려움과 숨이 쉬어지지 않아 고통스러웠던 기억은 지금도 가장 생생하다.

이 두 가지 사실로 알게 된 것은 따스함이 동반하는 봄철 해빙기의 위험함과 100미터라는 거리감이다. 이후 성장하면서 봄이면 땅이 물렁해지고 사물들이 느슨해짐을, 100미터가 어느 정도 길이인지, 그래서 200 혹은 300미터를 짐작할 수 있는 길이감이 생겼다.

극단적인 일화이지만 생활에서 얻어지는 몸의 감각을 이야기하고자 유년의 경험을 꺼냈다. 한 촌, 한 뼘, 한 발, 한 척... 이런 단위는 우리 신체를 기준으로 삼는 계량단위다. 누구의 손이나, 발이나, 키에 따라 그 크기는 다 다르다. 정확한 치수가 아닌 들고나는 오차가 생길 수밖에 없다. 이 오차의 간극을 채우는 것은 물론 손끝의 감각이다. 또한 감각을 드러내 주는데 도움이 되는 것은 손의 연장(延長)으로서 도구다. 예전 목공활동을 기획할 때 끌, 대패, 망치, 톱의 사용을 기본으로 삼아야한다고 누누이 강조했던 공방선생님의 주장은 너무 당연한 것이었다. 작업 공정의 뒷부분은 부분들을 맞춰 하나로 만들어내는 과정인데 맞춤단계에서의 어긋남은 기계로 해결할 수 없다. 어긋하고 기웃하고 휘청이는 멧은 오차와 손맛의 조화다. 감각이 필살기다.

사람들이 제기하는 문제는 자기가 직접적으로 경험하는 일에서 시작된다. 개인적으로 인식하는 한정된 사회생활 안에서 일어난다. 다분히 개별적인 것이며 개인이 가치 있다고 생각해 왔던 부분을 강조하고자 할 때 혹은 위협 받는다고 느낄 때 문제제기는 생긴다. 그러나 우리 앞에 드

러나는 것들은 명확하게 문제를 나타내지 않는다. 애매하고 모호하여 명확하지 않은 것에서 오는 초조감이 꼭 짙어 제기할 수 있는 문제보다 더 많다.

애매모호함 속에서 일상생활의 중요성을 강조하는 것은 그것이 실제이기 때문이다. 삶에서 발생하는 문제 혹은 훼손될 어떤 가치를 대면할 때 이에 대한 적극적 방안을 모색하는 것은 실제 생활 안에서 일어난다. 작고 소박하더라도 비굴하지 않은 방식으로, 실제에 근거하여 설명될 수 있는 방법으로 진행되곤 한다. 이럴 때 공유의 자리를 마련한다는 점은 애매모호함이 정리된 깔끔한 의제를 화두로 삼아서가 아니라 느껴지는 어떤 것에 대한 공감의 함께 동행하기를 만들기 때문이다.

봉담문화의집의 문제제기는 ‘인사하기’에서 출발했다. 엘리베이터 안에서 마주친 노인에게 인사했더니 깜짝 놀라면서 이사 온 후 처음 받는 인사라는 말을 듣고 오히려 놀랐다는 에피소드가 시작점이었다. ‘어쩌다 그런....’반응이 아니라 그렇게 되어버린 상황에 대한 안타까움에 대한 공감이다. 일상적으로 이루어졌던 이웃 간 인사의 사라짐은 그 뒷배경으로 여러 이유를 찾을 수 있겠으나, 제기된 문제에 대한 플랫폼 사업의 대처 방식은 함께 사는 사람들의 ‘안면 익히기’였다. 때문에 모두가 제안할 수 있고 모두에게 열려 있어서 모두가 참여하는 방식의 구조를 고민해야 했다. 매우 사사롭고 심지어 구질구질하다고 표현하는 것이 일상이다. 그러나 일상의 실천은 개인을 만들어 가고 개인들의 작은 움직임으로 참여하는 실천은 사회를 만들어 간다고 생각할 때 비로소 일상의 가치가 드러나지 않을까 한다.

어떠한 활동이 현재 생활문화플랫폼의 소재가 되어 활동의 구체적인 방법을 구성하고 있는지, 어떤 사람들이 생활문화를 고민하고 있는지, 이런 고민은 기획자 혼자만의 생각으로 시작되었는지 아니면 참여하는 사람들의 공통된 고민인지, 나아가 기획이 사람들의 공통된 생각들을 모아내는 계기가 되었는지에 대해 개인적으로 궁금함이 많다. 개인의 필

일상의 실천은 개인을 만들어 가고 개인들의 작은 움직임으로 참여하는 실천은 사회를 만들어 간다고 생각할 때 비로소 일상의 가치가 드러나지 않을까 한다.

일상생활의 가치를 찾고 유지하고자하는 사람과 그 사람들의 관계에 의해서 만들어지는 과정이 생활문화이지 않을까 생각한다.

요와 결핍으로 느끼는 그것들이 우리의 문제로 제기되는 시작으로 볼 수 있기 때문이고 거시적 사회분석 이전에 지금 실재를 드러내는 ‘우리의 지표’이기 때문이다. 틈이 생기는 현상을 정책으로 메우기에는 오히려 버거울 때가 있다. 공감을 끌어낸 사람들의 감각이, 지표를 스스로 설정한 이웃들의 의기투합이 적절하고 더 멋진 결과를 가져올 수 있다고 본다.

균형이란 중앙이 아니고 중심이 아니다. 상황에 따라 한쪽에 무게가 더 옮겨져야 양쪽의 균형이 잡힐 수도 있고 중앙의 힘을 가장자리로 보내야 평평함을 유지할 수도 있다. 어디가 비어 있는지, 틈이 더 벌어져 있는지는 그 삶을 대면하고 있는 사람들에 의해서 발견된다. 일상생활의 가치를 찾고 유지하고자 하는 사람과 그 사람들의 관계에 의해서 만들어지는 과정이 생활문화이지 않을까 생각한다.

생활예술이 공동체에 미치는 긍정적인 요인

임 승 관
/ 인천시민문화예술센터

[머리말]

최근 들어 대다수의 대한민국 국민은 점차 심화하는 소득 양극화와 장기적인 경기 불황 여파로 안전한 생활과 지속 가능한 삶에 대해 불안과 위협¹을 느끼고 있다. 시장경제와 국가주의 논리로 성장을 추구해 온 근대 산업 문명의 결과이다. 많은 개인은 불안과 무기력을 느끼며 복지, 주거, 교육, 정보 등 다양한 영역에서 소외당하는 '사회적 배제'라는 고독감과 고립감을 겪고 있다. 사회적 관계망의 단절을 가져오는 '사회적 고립'은 심각한 사회 문제이다.²

이러한 사회 문제를 해결하기 위한 대안으로 공동체 운동이 주목받고 있다. 공동체는 구성원들이 가진 역량이 자율적 협력을 통해 공동의 목표를 함께 이루는 장이다. 목표는 구성원들이 공유하는 경험과 정서를 바탕으로 나를 포함한 모두에게 이익이 되는 것이다. 그래서 공동체 활동에서 중요한 것은 구성원 개인들의 자유로운 의사 표현과 소통, 민주적인 합의, 자율적인 협동 과정이다. 가시적이고 양적인 결과는 오히려 그 과정에 따른 부수적인 산물이다.

이 글에서는 건강한 공동체가 활성화되고 지속할 수 있는 생활문화가 갖는 요인으로 수평적 소통과 자율적 협동, 지속할 수 있는 자립과 일상 생활의 의미를 높이는 창작, 그리고 이 모든 과정을 준비하고 환경을 만드는 매개 활동가의 역할을 살펴보고 생활예술이 이 여러 요인에 어떻게 긍정적인 영향을 주는지 밝힐 것이다.

¹ 재단법인 희망제작소가 창립 10주년을 맞아 진행한 기획연구 '시대정신을 묻는다'에서 한국 사회가 요구하는 시대정신, 지향해야 할 미래 가치를 "안전한 '놀이터'와 지속가능한 삶"으로 제시했다. 안전한 '놀이터'란 사회가 개인들에게 제공해야 하는 바람직한 환경으로, 생존을 위협받지 않으면서 마음 놓고 새로운 일을 시도할 수 있는 열린 환경을 말한다. 그 안에서 개인들이 생존을 위한 과도한 경쟁을 벌이는 것이 아니라 적절한 선 안에서 공존·공생하는 지속가능한 삶을 지향하는 것이 지금 한국 사회의 구성원들이 원하는 사회의 상이라는 것이 희망제작소의 분석이다.
http://www.huffingtonpost.kr/zeitgeist-korea/story_b_10519818.html.

² '한국사회의 빈곤 상태에 대한 경험적 연구'(강신욱 외, 2005)

[1. 수평적 소통 -사회적 개인]

대부분 사람은 자본주의 경쟁 사회에 살아가면서 다른 사람들을 대할 때 사회적 지위나 소득과 교육수준, 직업, 나이, 성별 등의 차이로 열등감이나 우월감을 느끼며 마음을 열기 힘들었다. 하지만 생활예술 동아리 활동을 통한 만남은 좀 다르다. 일반적으로 생활예술 동아리 활동으로 만난 새로운 관계에서 안정감을 느낀다. 경쟁과 이해 관계없이 같은 취미를 공유하고 서로 알아가면서 친밀감을 느끼기 때문이다.

이런 생활예술 활동의 속성 때문에 공동체 구성원들은 자신이 경험한 다양한 이야기를 다른 사람에게 솔직하게 표현할 수 있는 신뢰를 만들어 간다. 나와 다른 의견에 대해서도 받아들이고 공감하며 편견을 줄인다. 이 과정에서 누구나 자신의 경험은 다른 이에게 참고할 만한 것이 되기도 한다. 나의 존재가 누군가에게 참고가 된다는 것은 사회적 존재감을 느끼는 요인이다. 치열한 경쟁과 압박으로 고립감으로 자신을 지키던 이기적 자아가 사회적 자아를 획득하여 공적인 존재로 바뀌는 것이다.

나의 존재가 누군가에게 참고가 된다는 것은 사회적 존재감을 느끼는 요인이다. 치열한 경쟁과 압박으로 자신을 지키던 이기적 자아가 사회적 자아를 획득하여 공적인 존재로 바뀌는 것이다.

과천 / 사연극놀이터 해마루



이러한 수평적인 의사소통은 풀뿌리 민주주의를 이루는 중요한 요소다. 자신의 개인적인 감정과 경험을 공적인 것으로 바꾸어 설득력 있게 표현하는 능력은 논의를 통한 합의를 이루는 과정에 중요한 기술이 되기 때문이다.

하지만 누구나 이 역량을 갖추고 있는 것은 아니다. 평소에 다양한 사회생활 경험으로 훈련되지 않으면 남에게 내 주장을 자신 있게 논리적으로 드러내는 것은 어렵다. 부정적인 반응과 체면 때문이다. 이런 면에서 생활예술공동체는 자유롭고 편안한 관계 속에서 안정적으로 의사소통 능력을 키우는 마당을 제공한다.

독일의 철학자 위르겐 하버마스는 의사 결정이 실천적인 효과를 내는 조건으로 ‘그 결정에 영향을 받을 사람이 가능한 한 모두 참여하였는가? 그 결정에 따른 유리·불리에 대한 충분한 정보를 제공하였는가? 참여자들이 어떠한 강제와 강압에 의하지 않고 ‘예’ ‘아니오’를 표명하는 실천적인 소통을 하였는가?’를 기준으로 제시했다.

결국, 주민 모두가 의사소통 능력에서 자유롭지 않으면 풀뿌리 민주주의로 극복해야 하는 대의 민주주의의 결핍은 극복할 수 없다.

[2. 자율적 협동 -호혜적 연대-]

건강한 공동체에서 경험한 새로운 자아 정체성과 민주적 소통 능력, 표현 감수성과 높아진 자존감은 다른 일상생활 영역에서도 긍정적인 영향을 미친다. 하지만 자유 의지로 선택한 소속은 다른 구성원이 인정하는 조건과 약속, 즉 사회적 규율을 따라야 하며 그에 대한 책임도 져야 한다. 그것이 공동체가 소중하게 함께 지키려는 유·무형의 가치를 지키고 지속하는 방법이기 때문이다.

소속 집단이 개인이 느끼는 고립감을 깨뜨리는 심리적 안정감을 주지만 공동체가 모두 그런 것은 아니다.

집단 정체성에 지나치게 치우친 배타적인 집단주의는 다른 공동체에 대한 증오나 갈등을 유발하는 조건이 되기도 한다. 이럴 때 개인은 '나'라는 존재가 아닌 집단을 대변하는 존재로 전락한다. 요즘 우리 사회에서 일어나는 사회 갈등은 치열한 대립으로 서로 혐오하며 자신이 느끼는 소속감을 강화한다.

이타적이고 긍정적인 의미를 확산하며 새로운 사회 변화를 이끄는 건강한 공동체 유지는 그 안에 개인의 자유와 다양성을 얼마만큼 용인할 것인가에 달려 있다. 캐나다의 철학자 찰스 테일러는 공동체가 구성원 내 소수자 집단에 요구하는 정체성을 '동일성'으로 정의하는 것에 위험성을 제기한다. 자율과 근본주의는 양립할 수 없다. 정치와 종교, 문화적 근본주의는 일상생활 속에서 건강한 정치 공동체를 이루는 개인의 자율성을 파괴하기 때문이다.

이런 이유로 건강한 공동체는 구성원 개인들이 자발성을 이루어 자율적 협동으로 확장될 수 있는 조건을 마련해야 한다. 구성원들의 동일성을 위해 관리하거나 통제하는 것이 아니라 구성원의 참여로 권력을 나누고 함께 책임지는 문화가 정착되어야 한다. 공동체 구성원들의 주인의식은 구성원의 도덕적 양심이나 태도의 문제가 아니라 민주적인 시스템과 그 실현의 문제이다.

심리학에는 '통제의 환상'이라는 이론이 있다. 내가 통제할 수 없는 어려운 환경 조건에 처해 있더라도 이 상황에 내가 개입할 수 있거나 통제할 수 있다고 믿는 것만으로도 만족도와 삶의 질이 높아진다는 이론이다. 결국, 공동체 구성원의 주인의식은 참여나 개입, 정보 공유를 통해 스스로 통제할 수 있는 제도를 만들고 실천하는 것으로도 대부분 이루어질 수 있다.

건강한 공동체 유지는 그 안에 개인의 자유와 다양성을 얼마만큼 용인할 것인가에 달려있다.



안산 / 신나는 문화학교 - 심표

[3. 자주적인 자립 - 지속할 수 있는 경제적 기반]

생활예술 공동체에서 자립은 시장 원리와 자본의 이해관계에서 벗어나 의미에 동의하여 연대하는 협동조합 원리와 같다. 또한, 정부 지원에 대한 의존성을 낮추는 역할을 한다.

공동체의 자립은 구성원들의 필요에 대한 충족이다. 신자유주의적인 무한 이윤 축적과 소유가 아니라 충분함의 실천 윤리³를 바탕으로 하는 '공유경제'에 관한 것이다.

자생적인 공동체가 안정적으로 지속할 수 있는 중요한 물적 조건은 거점 공간 마련과 유지다. 수평적 소통과 높은 신뢰 관계를 이룬 공동체라도 결국 사라지고 흩어지는 이유는 대부분 감당할 수 없는 공간 유지비용이 원인이기 때문이다. 요즘 사회 문제가 되는 '젠트리피케이션 (gentrification)' 현상이 이에 포함된다.

3 데이비드 블리어, 배수현 옮김, 『공유인으로 사고하라』 갈무리, 2015, p62.

소득을 늘리는 것은 소비를 줄이는 것으로 효과를 낼 수 있다. 소유를 공유로 바꾸어 자산가치가 아닌 사용가치를 높이는 것이다. 전국적으로 공동 부엌과 주방 기구 창고, 마을 도서관과 장난감 대여점으로 경영모델을 만들고 일자리를 만드는 사례를 통해 가능성이 입증되고 있다. 하지만 이 운영을 결정하고 적극적으로 사용하는 공동체 토대 없이 정책 주도 사업으로 시행되는 곳은 오히려 지속성 없이 망하기도 한다.

[4. 매개 활동가 -생활예술 철학을 지닌 촉매자-]

매개 활동가는 생활예술이 갖는 철학적 비전을 바탕으로 공동체의 방향성을 제시하고, 다양한 관계 경험과 현안 해결을 통해 얻은 지식(Know how)을 수행하는 전문가이다. 그래서 매개 활동가는 공동체 구성원을 위한 일방적인 서비스 제공자나 단순한 봉사자가 아니다. 목적과 결과보다는 과정과 사람을 먼저 생각하고 더 많은 사람과 더 건강한 문화를 만들기 위해 고민하는 사람이다.

매개 활동가는
목적과 결과보다는
과정과 사람을 먼저 생각하고
더 많은 사람과 더 건강한
문화를 만들기 위해
고민하는 사람이다.

매개 활동가의 역량에서 예술적 감수성과 이해 능력은 생활예술 공동체의 운영에 큰 도움이 된다. 그리고 행정 업무 능력과 구성원 내의 관계 문제를 함께 해결할 수 있는 노력, 조급하지 않은 인내심도 중요한 필요 역량이다.

매개 활동가 역할 없이 생활예술 공동체가 공적 활동으로 이어지기는 쉽지 않다. 공동체의 운영에는 '예술적 취향'과 '사회적 관계', '조직 내부'와 '조직 바깥'을 매개하고 조율하는 매개자로서의 전문 역할을 요구하기 때문이다.⁴

그래서 매개 활동가는 공동체 구성원을 잘 관리하는 것이 아니라 권한과 책임을 함께 나누어 협력해야 한다. 그러므로 공동체의 매개자이자

⁴ 강윤주, 심보선. 2013. [생활예술 공동체 내 문화매개자의 역할] 경제와 사회. 한울출판사. 겨울호

촉진자 역할을 수행하는 활동가는 공동체를 활성화하는 주요 요인이다.

활동가 내부 조직의 수평적인 의사결정 구조와 자율성 보장이 중요하다. 이러한 조직 문화는 활동가의 자존감을 높여 공동체 구성원들에게도 긍정적인 에너지로 영향을 준다. 하지만 활동가가 수직적이고 권위적인 소통 문화 속에 있다면 그 결과는 반대이다.

활동가가 느끼는 양적 성과나 결과에 대한 책임 부담은 그들이 대하는 공동체 구성원들을 관료적으로 대하는 원인이 되기 때문이다.

전업 활동가는 시민을 잘 가르치거나 통제하는 것보다 구성원들이 자율과 협동의 가치에 희망을 느낄 수 있도록 환경을 마련하고 응원하는 역할을 해야 한다. 결국, 활동가들과 공동체 구성원들은 함께 영향을 주며 성장하는 사람들이다.

[5. 일상생활의 의미를 드러내는 창작 -생산과 소비의 주체-]

생활예술에서 창작은 문화 수용자가 예술의 소비나 유통을 넘어서는 직접 생산하는 활동이다. 공동체 구성원들이 창작 내용을 고민하다 보면 절실한 것, 가장 하고 싶은 이야기를 생각하게 된다. 그러면 나와 우리를 차분히 돌아보는 기회를 얻게 되고 우리 동네와 지역 사회 혹은 우리 사회 전체를 돌아보기도 한다.⁵

생활예술에서 창작은
문화 수용자가 예술의
소비나 유통을 넘어서는
직접 생산하는 활동이다.

창작은 공동체 구성원의 평범한 노동과 일상, 감정이 소재가 된다. 그래서 다른 사람들의 공감과 지지는 창작인 자신 존재 자체에 대한 주목과 관심, 집중을 받는 것을 의미한다. 사회적 존재감과 자존감을 높이는 과정은 자신을 지지하는 공동체와 이를 예술적으로 형상하는 창작으로 높은 차원을 이루게 된다.

⁵ 김태현. 2016. [안산의 지역공동체 연구] 성공회문화대학원.



동두천 / 동두천생활문화센터

존 듀이는 문화가 허공에서 만들어진, 혹은 자기 자신들이 이룬 노력의 결과가 아니라 인간과 환경의 상호작용에 의한 결과물이라고 했다. 예술은 동시대를 살아가는 사람들의 일상생활에서 생산된다는 것이다. 또한 예술은 평범한 사람들의 상호작용을 통해 경험과 의미를 공유하는 소통 매체이다.

이런 의미에서 모더니즘 이후 커뮤니티아트나 사회참여예술 등과 함께 나타난 '생활예술'은 근대 이후 문화 자본으로 역할 하던 예술의 엘리트주의를 넘어 근원적인 예술의 속성이 드러나는 것이다.

이제 '생활예술'의 의미와 그 역할은 전문적인 순수 예술보다 수준이 낮거나, 전문가가 되기 위한 과정을 의미하지 않는다. 동시대 사람들의 필요와 요구에 따른 새로운 예술의 역할과 가능성 보인 '모두를 위한 예술'이다.

예술은 평범한 사람들의 상호작용을 통해 경험과 의미를 공유하는 소통 매체이다.

'생활예술'을 통한 공동체 활동은 공감적 소통과 자율적인 협동에 의해 개인 역량을 키워 풀뿌리 민주주의를 이루는 중요한 생활문화이다.

[결론]

자본주의 패러다임은 산업 문명이다. 산업사회는 국가주의와 집단적 획일주의, 시장 경제와 성장 주의로 무한경쟁을 일으키며 자율적 개성을 억제하고 통제하며 목표를 위한 희생과 성장을 최고의 가치로 여겨왔다.

구질서에 대한 관성과 부정의에 대한 자각, 새로운 문화변동에 대한 욕구는 세계 여러 곳에서 의미 있는 움직임을 만들고 있다. '생활예술'을 통한 공동체 활동은 공감적 소통과 자율적인 협동에 의해 개인 역량을 키워 풀뿌리 민주주의를 이루는 중요한 생활문화이다.

프랑스의 철학자 자크 랑시에르는 예술과 민주주의의 관계에서 민주주의는 demo(민중)+cracy(통치)로 이루어진다고 했다. 즉, 지금의 의회 민주주의나 대의 민주주의 형식과 같이 능력자들에 의한 위임, 대리 통치와 달리 '자격 없는 자들의 통치'⁶라고 한 것이다.

'생활예술'은 감성적 실천 영역에서 자유롭고 해방된 주체로 바뀌어 성장한 새로운 개인이 예술에 부여한 '새로운 이름'이다.

6 심보선, 『그을린 예술』, 민음사, 2013

생활예술, 모호한 경계에 대한 막연한 생각

임재춘

/ 생활적정랩 빼꼼

미리 염두에 두고 나름의 기준을 설정한 것은 아니지만 나는 생활문화, 생활예술 활동을 하는 현장들을 들여다볼 때 기획자의 의도와 이유, 태도나 도구적 측면 등 예술의 쓰임 방식, 협업의 흔적 같은 것들을 살핀다. 늘 조심스럽긴 하지만 이것은 하나의 기준이 되어 그들의 계획서나 활동에서 보여지는, 또는 느껴지는 점에 대해 이야기하고 글로 남기기도 한다. 주거협동조합을 하는 청년들인 모두들처럼 문화기획, 생활문화에 대해 어디서 배운 적도 없는데(어느 시기에 알든 모르든 있었겠지만) 직관적으로 일을 풀어내는 친구들이 있는가 하면 전문 예술가의 권위로 필요한 일들의 구조와 방식을 제시함으로써 나름의 일목요연한 실행을 추구하기도 한다.

예술이나 예술가가 전시, 공연으로 집합되거나 그런 성질의 가시적 특성을 지닌 것, 이를 구현하는 특별한 창조적 역량을 지닌 사람들만을 지칭한다는 생각이 이제는 더 이상 공공연하게 인식되어지는 것 같지 않고 관람자, 시혜 대상이 아닌 예술 활동의 주체로서 주민, 시민의 존재가 중요하게 드러나야 한다는 점에는 이론이 없을 듯하다. 그 중에서도 생활문화는 예술가보다도 일반 시민의 입장에서 누려야 할 삶의 권리의 문제로서 가볍지 않은 정치적 위상이 부여되었다고 할 수 있다.

의왕 / 내손의 반딧불





▲ 부천 / 모두들 청년주거협동조합 ▼ 수원 / 참좋은수다

그런데 생활문화 지원을 통해 이뤄지는 활동을 보면 시민이 만들어내는 생생한 삶의 예술, 삶의 문화가 동호회의 기예, 지속적이지 않은 체험, 친목적 관계, 권위적 기획과 기획과정, 소모적 프로그램 등의 것들로 대체되어 있음을 쉽게 목격하게 된다. 새로운 정책이, 문화예술이 익숙하지 않은, 그리고 현장에 적용되는 과정의 진통이자 질적인 단계로 넘어가기 위해 요구되는 문화 현실의 인식 일 수 있지만 예술에 대한 태도 면에서 위험하고 불편한 접근들은 단계의 문제로 막연한 다음을 기대하며 미뤄두는 것이 아닌 지금 참여하게 논의해야 하는 것 아닌가 하는 생각이 든다. 제도 안에서 이 부분의 적극성이 미진하다고 느껴지는 게 뼈아픈 의구심일지 모르겠지만 국가의 주도권을 놓지 않으면서 양적 성과를 쉽게 얻을 수 있다는 예술제도의 이해관계와 맞아 떨어진 것이 아닌가 하는 점 때문이다.

근본적으로 생활문화가 사회적으로나 정책적으로 유의미한 것은 현재 각자, 우리의 삶이 처한 강박함의 이유들을 드러내면서 대안을 모색하는 과정으로서 아닌가.

어쨌든 근본적으로 생활문화가 사회적으로나 정책적으로 유의미한 것은 현재 각자, 우리의 삶이 처한 강박함의 이유들을 드러내면서 대안을 모색하는 과정으로서 아닌가. 일찍이 예술은 이러한 문제에 있어서 남다른 역량(?)을 발휘해 온 바 생활문화가 언어적 모호함이 있음에도 불구하고 관심을 불러일으키는 것은 그 때문이기도 할 것이다. 해서 생활문화에서 예술에 대한 논의나 논쟁을 어떻게 불러일으킬 것인지, 어떻게 장을 열 것인지는 중요한 사안으로 여겨진다.

그 중 하나로 거론할 수 있는 게 '관계의 미학'이다. 프랑스의 미술평론가이자 큐레이터인 니콜라 부리요의 이론서(1998)로 발간된 10여 년 후인 2011년에 국내에 번역서가 출간되었는데 당시 문화예술계에 많은 이목이 집중되어 이에 관한 탐독과 서평의 기술, 강의, 논쟁이 있었다. 그로부터 10여 년이 지난 지금, 상대적으로 관심의 온도는 내려갔지만 나는 생활문화를 접하면서 관계의 미학을 자주 떠올리게 된다. 지원제도의 타당함이나 현장의 필요성의 거리들이 얼마나 멀거나 가까운지를 가늠하기 위해 일반적으로 진행되는 모니터링에 참여하게 되면서 더욱 그러하다. 예술이 어떤 표현의 양식, 미디어, 도구의 문제를 떠나 미학적 관점에서 '관계' 자체, 관계가 만들어지는 과정만으로도 예술이 됨은 타당한 말이지만 동시에 그 말은 장르와 도구, 전문 예술가에 의한 것으로만 이해했던 근대적 태도를 제외하면 이리 붙여도 말이 되고 저리 붙여도 말이 되는 보편 명제에 지나지 않는다. 그래서인지 생활문화 활동에 참여하고 있는 사람은 그 사람대로, 평가나 모니터링을 하는 사람은 그 사람의 시각에서, 또 관련 제도나 정책 언저리에 있는 사람은 그대로 각자의 욕망이 담긴 충돌할 것 같은 입장들이 묘하게 트러블을 일으키지 않으면서 한 영역 안에 들어와 있다. 특히 관계라는 표현으로 생활문화의 주 관심 대상이 삶의 문제를 사회 정치와 연결시켜 해석해 내지 못하고 오히려 심각하게 문제시되는 이를테면, 수월한 방식과 양식이 '관계'를 등에 업고 공유, 유통되는 것이 정당한가를 묻게 된다. 여기에서의 '관계'는 미학적 의미의 관계라기보다 동일하게, 수월하게 관찰, 채집되는 가시적인 무리의 친분 이상이라고 말할 수 있겠는가.

부리요의 관계는 단순히 서로 알아감, 우정 같은 감정의 느낌에 그치는 것이 아니라 새로운 관계를, 관계의 가능성을 만드는 것(발명)으로 설명한다. 획일성에서 벗어나 있고, 주류 시각에서 쓸데없는 실험들이 자유롭게 이뤄지는 것을 예술이라 할 때 하나로 통합되고 지나치게 질서정연한 주류 사회의 균열을 내어 틈을 만드는 것이 예술의 본질일 수 있다. 그가 관계의 미학을 통해 주장하여 만들어내고자 하는 새로운 관계의 모습은 이 본질과 다름 아닐 것이다. 생활문화에서 추구하는 미학적 완성도가 어렵게 설명되어야 한다거나 논거가 필요하진 않는다. 다만 부리요의 틈이라는 세계에 대한 인식은 예술적 태도로 반영되고 프로그램과 같은 여타 활동으로 연결되어야 한다.

그런데 이게 가능한 일인지, 그러한 기대를 갖는 게 타당한지 모르겠다. 관계 미학을 유심히 들여다 본 이들은 대체로 예술가들이다. 그래서 인지 특히 전시담론으로 많이 회자되고 예술가의 입장에서 요구되는 미학적 태도와 예술적 실천에 대한 질문을 담고 있다. 그러나 생활문화 현장에서 만난 사람들의 대부분은 직업적인 또는 전문 예술가가 아닌 주민 주체성이 강화된 시민들이다. 교육, 환경, 여성, 마을 운동 등 시민사회 영역에서 성장한 활동적 시민인 경우가 훨씬 많다. 부리요가 관계의 미학을 통해 예술-예술가의 역할을 단일한 정답을 제시하는 것이 아니라 그러한 가능성을 제시하는 것으로 예술가의 관계 미학에 준거한 예술실천을 범주화 한다고 하였지만 '시민'에게는 '가능성의 제시'를 너머 체감할 수 있는 '가능성의 실제'를 추구하는 경험이 더 절실하다. 당장 자신들이 처한 일종의 결핍적 삶의 현실을 돌파하는데 요구되는 이유들이 '당사자'로서의 감수성과 결합되어 몰입과 대중적인 매력을 이끈다. 공유부역(참좋은공간)을 거점으로 만들어 인근 지역의 기혼 여성들이 주축이 되어 활동하는 '참좋은수다'는 이의 전형적인 사례로 볼 수 있을 듯하다.

내 생각에 이 과정에서 틈의 정체성이 희석되는 것이 아닌가 한다. 생활문화에서 이 틈이 중요하다면 현재의 생활문화 활동에서 전문 예술가의 역할이 매우 중요하다고 생각한다. 예술가의 '제시'는 틈으로서의 정

시민으로서 인간의 존재가 드러나는 일은 무조건 지속되어야 한다.

체성을 전제로 한다. 지배적 현실에 대한 불편함을 토로하고 대안적 실천의 영역인 틈 말이다. 주체의 당사자성이 그런 틈으로 의미화 되기 위해서 규범과 논리가 아니어도 진실에 다다를 수 있는 직관적 제시 말이다. 시민으로서 인간의 존재가 드러나는 일은 무조건 지속되어야 한다. 다만 나를 포함한 다수의 시민은 틈의 정체성에 기반하여 개인과 사회, 연결과 소통, 표현과 다양함 등에 관한 인식의 확장, 실행이나 경험적 학습이 절대적으로 부족하다는 점이다. 이런 현실은 활동을 통해 기대하는 바나 만족감의 정도조차도 본래 나로부터 비롯된 것인지, 스스로 인지하지 못하는 근대 교육 문화의 산물인지 의구심이 들 정도이다.

'시민'에게는 '가능성의 제시'를 너머 체감할 수 있는 '가능성의 실제'를 추구하는 경험이 더 절실하다.



현장읽기
1. 공간의 변화

암탉의 일탈

임재춘
/ 생활적정립 뻐곰

도심에서 조금 떨어진 곳에 있는 우리집 마당 한켠에 오래된 닭장이 하나 있다. 세 마리의 암탉과 한 마리의 수탉이 살고 있는데 언제부턴가 그 중 한 마리의 등이 꺾데기가 흰히 드러나도록 털이 빠졌다. 덩치가 크고 발톱이 날카로운 수탉이 수시로 올라타는 통에 그리된 모양이었다. 닭장 문이 느슨했는지 어느 날 보니 등 털이 다 빠진 암탉이 닭장에서 나와 주변 밭을 돌아다니고 있었다. 예전에 어떤 동물인지 닭장을 뜯고 들어가 닭을 물어 죽인 일도 있었고 주인 없이 동네에서 사는 개나 고양이들이 적지 않아 녀석을 몰아 닭장에 들어가도록 시도했지만 뜻대로 되지 않아 어쩔 수 없이 하루 이틀 그냥 두게 되었다. 수탉이 있는 한 그 녀석은 절대 닭장으로 돌아갈 것 같지 않았다. 그렇게 여섯 달이 지났고 녀석은 여전히 닭장으로 돌아가지 않았다. 마당과 텃밭을 제 집 삼아 누비고 반려동물인양 가족들을 쫓아다닌다. 차두나무 아래 풀이 무성한 곳에서 잠을 자고 햇볕이 잘 드는 거실창과 맞닿은 마당에서 많은 시간을 보낸다. 나는 이 하얀 털을 가진 암탉의 행동과 모습이 무척 생경하고 흥미롭게 느껴졌다. 생똥맞게도 암탉의 일탈에서 공간과 장소의 의미가 어떻게 생기는지 다시 생각해 보는 계기가 되었다. 특히 2018년 경기 생활문화 플랫폼 사업에 참여하고 있는 주체들 중 문화원과 문화의집과 같은 지역 기관들이 생활문화 공간을 만들어가는 일부의 과정을 들여다보면서 들었던 몇 가지 생각을 공유해 보고자 한다.

생활문화를 기관의목적에 따라, 스스로의 입장에서 어떻게 해석하여 주체적으로 수용해야 하는지에 관한 자기 정의가 이뤄지지 않은 채 단일하게 이뤄지고 있지는 않은지 생각해 보게 된다.

일단, 기대만큼 잘 안 된다. 더디 간다고 표현하는 게 더 적절하겠지만 다른 민간 주체들이 더듬어 가는 활동의 내용이나 과정과 비교하면 상대적으로 재미와 매력이 떨어진다. 왜일까. 누군가에게는 아픈 부분이지만 문화원이나 문화의집 등 공공기관에 공히 따라다니는 ‘관료적 행정’과 이를 규범으로 삼고 있는 일의 태도를 새삼 재차 거론할 필요는 없을 것 같다. 다만 정책적 과제이면서 시대가 추구하는 가치의 방향인 생활문화를 기관의 목적에 따라, 스스로의 입장에서 어떻게 해석하여 주체적으로 수용해야 하는지에 관한 자기 정의가 이뤄지지 않은 채 단일하게 이뤄지고 있지는 않은지 생각해 보게 된다.

똑 부러지게 설명될 수 없는 언어는 추상적이고 명확하지 않아 혼란스럽지만 쓰는 사람마다의 맥락과 의미를 포용하는 넉넉함, 유연함이 있다. 나는 생활문화가 그런 것들 중 하나라고 생각한다. 이 부분에서 기관들은 정책의 정의를 차용하곤 한다. 물론 그런 행동 자체가 그릇된 것은 아니다. 중앙정부의 거시적인 입장과 시각에서 기술된 것과 현장과 가까운, 지역의 사회문화적 특징이 반영된, 지역 기관의 고민과 비전이 담긴 정의는 다른 점이 있기 마련인데 그렇지 않다는 점이다. 중앙의 거시적 태도가 현장에서도 반복되면 생활문화가 드러나는 구체적인 이슈나 활동의 실체가 만들어지지 않는다. 어디서나 똑같은 프로그램이 지역과 제목만 조금씩 달리할 뿐 동일하게 이뤄지고 있는 점, 프로그램 참여자는 있지만 주체적 시민은 등장하지 않는다는 점 등이 그러한 반증이다.

생활문화 공간은 어떠할까? 생활문화에서 강조되고 있는 커뮤니티, 관계성에 측면에서도 커뮤니티 거리라고 하는 5km반경 내에 사람들이 들고나기 수월한 장소나 공간의 필요성은 이미 몇 년 전부터 공유된 내용이다. 문제는 이런 공간들이 생활문화의 의미를 축적하는데 적합한 과정이나 운영구조, 적절한 역량이 뒤따르지 않는다는 점이다. 동네의 생활공간이 필요하다고는 인식했지만 적절한 장소와 공간인지 아닌지 알아보는 안목이 부족하거나 공간은 발견했는데 주민들을 만나는 과정으로서 프로그램이 여느 문화센터와 다르지 않다거나, 나아가 지나치게 생산성을 강조해 온 삶을 비껴 좀 쓸데없고, 그러나 누군가에게는 의미 있는 일들의 가치를 추구하는 문화실천보다 여전히 만들어서 가져갈 수 있는, 당장 성취할 수 있는 만들기의 소비적 욕구를 충족시켜 주고 있는 현실들은 공간의 필요성을 퇴색시킨다.

근본적인 이유가 몇 가지 있다. 공공기관임에도 불구하고 필요 예산이 안정적으로 지자체에서 수립되지 않는다는 점을 들 수 있다. 얼마간의 정책지원이 이뤄지기도 하지만 인건비와 공간관리 및 유지보수, 사업비 전체로 보면 턱없이 부족하다. 재정적으로 취약한 환경은 다른 민간 문화예술단체와 동일하게 공모 지원사업에 의존하게 하여 지역 문화기

중앙의 거시적 태도가
현장에서도 반복되면
생활문화가 드러나는
구체적인 이슈나 활동의
실체가 만들어지지 않는다.

지속가능한 삶, 사회에 대한
인문적 지향을 전제로
문화와 예술을 이해해야
우리 동네에 필요한 새로운 일,
우리 기관에서 해야 할
변화의 뭉에 대한 정의가
가능해진다.

반시설로서 안정적인 활동으로 이어지기 어렵게 한다. 각 지역의 공공성을 대표하고 생활문화의 기반을 만드는 주체로서의 위상에 걸맞는 공간의 미션을 설정하여 사업 기획과 운영을 하기 보다 기존에 하던 것을 그냥 하거나, 새로운 학습 없이 기존의 자기 경험치에서 근대적 방식의 문화 활동을 억지로 끼워 맞춰 지속하는 수준에 머물게 하는 단일함의 원인이 되고 있기도 하다. 문화에 대한 그들의 태도가 투영된 사업은 고스란히 일반적인 범시민들의 문화적 인식에도 영향을 미친다. 문화를 향유한다는 것에 대해 시민으로서의 주체적 참여나 문화적 다양성, 공동체적 삶에 대한 상상을 저해한다. 다분히 소비적이거나 관람자의 태도로서만 학습, 전이, 재생산되어 문제의 심각함이 작지 않다. 뭉가 계속 바쁘게 일어나는 것 같지만 변화와 전환이 요원한 이유이다.

지역 내에서 예산, 제도적인 안정감이 취약한 것 외에 지역 기관의 기획 역량을 끌어올릴 수 있는 실험과 시도의 부족, 절실함도 꼽을 수 있다. 문화기획의 역량이라는 것이 기획자(주체)의 인식과 태도가 절반 이상인데 이것은 학위나 졸업증명서처럼 양식화 된 역량이 아니다. 완결된 능력을 가리키는 것도 아니다. 기술적 직무 능력은 시간이 지나면 능숙해지면서 보완이 되고, 이게 서툴다고 크게 일을 그르치지 않는다. 중요한 것은 배움과 공부를 실천하는 동기와 태도이다. 지속가능한 삶, 사회에 대한 인문적 지향을 전제로 문화와 예술을 이해해야 우리 동네에 필요한 새로운 일, 우리 기관에서 해야 할 변화의 뭉에 대한 정의가 가능해진다.

생활문화 공간에 대한 문화적 관심은 실로 중요하다. 문화 활동이 이뤄지는 곳, 관계와 연결을 매개하는 장소로서 뿐만 아니라 예술의 주체로 다중이 등장한 이후 국가나 권위를 지닌 전문가들에 의한 것이 아닌 다중의 자율적인 예술 역량이 표현되고 교류되면서 삶의 미학을 추구하는 매우 진일보한 흐름들이 생겨날 수 있는 사건의 시공간이기도 하다. 갈수록 더해지는 미세먼지, 기술의 변화, 인식과 생활 패턴의 다양함, 범 죄와 폭력, 개인이나 세대 간에 드러나는 감수성의 차이, 페미니즘 등 근

대에 대한 불편함이나 갈등 등 삶과 관련된 위험 징후들이 많아지고 깊어지고 있다. 위험을 포함한 인간의 삶의 환경의 변화는 더 자주 안으로, 공간으로 들어가길 요구받는다. ‘안’으로 상징될 수 있는 공간은 역설적으로 ‘바깥’을 이해하고 연결해야 생태적 삶으로서의 생활문화로 이어질 수 있다. ‘안’과 ‘개인’, ‘개별’의 질적 접근이야말로 생활문화에서 깊이 다뤄야 할 주제일지 모른다.

위험은 두려움을 만드는데 두려움은 극기 훈련을 통한 극복의 대상이 아니다. 두려움은 두려움이다. 문화의 말랑말랑함은 딱딱하고 고정된 어떤 규범으로 인해 소외되거나 고통 받는 이들을 위해 필요한 덕목이지 그러한 것을 마치 아닌 것인 양 가리거나 치장하기 손쉬운 것을 의미하지 않는다. 삶의 문화를 기획하는데 너도나도 손쉽게 예술로 ‘치유’하려 든다거나 예술 프로그램에 참여했다고 해서 극적으로 행복해졌다거나 관계가 만들어졌다고 할 수 없다는 말이다.

시흥 / 시흥문화원



공간의 문화적 의미는 개별화 된 하나하나의 프로그램으로 설명할 수 없는 반면 많은 기관들이 여기에 지나치게 많은 의미부여를 하기 때문에 프로그램의 개수와 참여인원에 집착하게 된다. 공간의 문화적 의미는 긴요함만큼 복잡하고 진지함을 요구하고 현장에 있는 모두는 이에 대한 공부와 실험, 시도가 필요하지만 특히 기관들은 이에 대한 준비가 더 필요한 셈이다.

의도를 갖고
만들어 간다는 것은
충분한 재원과 잘 훈련된
문화기획, 긴 시간이 걸림을
진심으로 이해하는
태도를 필요로 한다.

지역에서 공공적 문화실천 주체로서의 위치에 대해 깊이 자문해 보아야 한다. 자기중심의 사업설계와 행정을 만족시키기 위한 여러 가지적 성과에 스스로 중심에서 있는 것은 아닌지도 말이다. 지역 기관들의 활동에는 의미 있는 생활문화디자이너가 잘 발견되지 않는다는 점도 그런 의구심을 뒷받침한다. 동네의 문화가 스며드는 공간은 방앗간, 미용실, 느티나무, 정자 등 사람들이 머물며 자연스럽게 의미화 되는 일이거나 그런 일들이 생기도록 문화적 장치들을 만드는 것으로 가능하다. 의도를 갖고 만들어 간다는 것은 충분한 재원과 잘 훈련된 문화기획, 긴 시간이 걸림을 진심으로 이해하는 태도를 필요로 한다. 암탉은 그녀의 삶의 해방이기도 했지만 닭장 밖에서 생존하기 위한, 나는 도저히 생각할 수도 없는 도전과 실험이 이뤄진 끝에 자두나무 아래와 거실창 구석을 발견했을 것이다. 암탉의 일탈이 필요하다.

넝쿨을 뜨다

김 진
/ 분더캄머



처음 철산 4동 ‘넝쿨 어린이 작은 도서관’을 방문했을 때의 순간이 아직도 생생하다. 2017년 7월, 폭염경보가 내렸던 날이다. 나에게 도서관을 소개해준 ‘제소라 작가’는 해가 진 오후로 시간을 미뤄서라도 꼭 방문하자고 했다.

철산 4동 주민들은 철산역 근처를 흔히 ‘아랫동네’라고 표현한다. 그 아랫동네에서 제소라 작가를 만나 함께 도서관에 갔다. 제 작가는 지름길이라고 안내했지만, 땀을 비 오듯이 쏟고 아무리 언덕을 넘어도 도서관이 보이지 않았다. 걷다가 더 이상 안되겠다 싶었을 때, 구멍가게가 보였다. 제 작가는 슈퍼에서 아이스크림을 하나 사주며, 여기 보이는 언덕만 오르면 도서관이라고 일렀다. 이때까지도 이렇게 힘들게 와야 하는 이 동네와 나와에 깊은 인연이 생길 것이라고는 생각하지 못했다.

슈퍼에서 아이스크림을 먹고 마지막 남은 언덕을 오르니 넝쿨로 뒤덮인 건물이 보였다. 누가 말해주지 않아도 ‘넝쿨 어린이 작은 도서관’임을 알 수 있었다. 막상 방문하니 어린이 도서관인데 아이들은 없고 마치 여성들만을 위한 사랑방처럼 어머니들만 모여 계셨다. 처음 본 내게 커피도 내어 주시고 살갑게 맞아 주셔서 그런지 어색하지 않은 첫 만남이었다. 제소라 작가가 왜 늘 그렇게 철산 4동과 도서관에 대한 이야기를 했는지 이해가 되었다.

이날 이후로도 '넝쿨 어린이 작은 도서관'이 있는 철산 4동을 산책할 겸 종종 찾았다. 광명에서 산지 20년이 넘어서야 발견한 이 동네의 신비로움에 끌렸던 것 같다. 한번은 산책을 하다가 도서관에서 뵈던 어머니를 우연히 마주친 적이 있다. 철산 4동에서 우리 집으로 가는 빠른 길을 알려 주신다며 집까지 데려다 주셨다. 어머니와 집으로 가는 동안 나눴던 대화들이 기억에 남는다. 수다처럼 두서없이 이런 저런 이야기를 나눴지만, 주된 내용은 이웃과 함께 잘 사는 방법에 대한 고민이었다. 아이들이 없는 도서관을 묵묵히 지키는 철산 4동의 여성들이 궁금해지기 시작한 순간은 아마도 이날 쯤 이었던 것 같다. 그것이 무엇인지는 정확히 모르겠으나, 어머니들이 지닌 진솔함과 그 힘이 아이들이 없어 정체성을 잃어가는 도서관에 새로운 생기를 불어 넣을 수 있을 것 같았다.

사실, 생화문화플랫폼 사업을 지원하고 진행하는 내내 주민들의 욕구 충족보다는 다른 것에 더 마음이 기울었다. 도서관 어머니들과 마을의 아름다움에 대해 더 알아가고, 더 친해지고 싶은 내 자신의 욕구가 우선이었던 것 같다. 그러기에 어머니들과 활동을 하는 내내, 성과를 위한 큰 욕심을 부리기보다는 한 분이라도 진심으로 마음을 나누는 관계를 맺는 것에 더 노력했다. 그 사이, 철산4동 '넝쿨 어린이 작은 도서관'에 많은 일들이 벌어졌다. 특히 늦봄과 여름의 사이, <넝쿨을 뜨다>라는 마을 여성들을 위한 뜨개 마실 방이 탄생했다.

이 뜨개 모임은 어느 날, '분더컴머' 제소라 작가가 메고 온 멋진 뜨개 가방으로부터 시작되었다. 그의 뜨개 가방이 어머니들 사이에서 서로가 공유할 수 있는 공통의 관심사를 알려주는 역할을 톡톡히 한 것이다. 이후, 주민들 스스로가 마을 분을 뜨개질 선생님으로 섭외하고 참여자들도 적극적으로 모아 뜨개 모임을 결성하였다. 되짚어보면 스스로의 욕구를 발견하고 뜨개 모임을 창조한 것 등 모든 것들이 마을 여성분들의 힘 하나하나가 모여 이루어진 것이다. 철산4동 여성들이 지니고 있는 강인함에 대해서 다시금 바라보게 된 결정적인 순간이었다.

성과를 위한 큰 욕심을 부리기보다는 한 분이라도 진심으로 마음을 나누는 관계를 맺는 것에 더 노력했다.

반년 넘게 이끌어온 <넝쿨을 뜨다>는 현재 '분더컴머' 세 작가까지 포함하여 총 11명의 여성들이 만들어가고 있다. 이 모임은 단순히 뜨개질을 하는 모임을 넘어 마을의 이웃끼리 더 끈끈하게 엮어 주는 역할을 하고 있다. 몇 십 년 동안 옆에 살았어도 속속들이 몰랐던 이웃의 길고도 깊은 서사를 뜨개질을 하며 자연스럽게 듣게 된다.

이 분들이 뜨개질 모임에 모였을 때만큼은 오롯이 자신만을 위한 시간을 보내시는 듯하다. 그래도 워낙 평생을 타인을 위한 돌봄 노동-도서관에서는 동네의 아이들을 위한, 집에서는 자식과 남편을 위한 노동-을 해 오셔서 그런지, 모임에서 서로의 이웃을 어루만지는 것에도 소홀하지 않으신다. 그 중 나도 큰 수혜자이다. 아무리 마음이 괴롭고 육체적으로 힘든 날 이어도 <넝쿨을 뜨다>에 있으면 가슴이 따뜻함으로 채워진다.





<녕쿨을 뜨다>가 공식적으로 진행된 지 약 5개월 남짓인데, 벌써 광명사에서 열린 마켓에도 세 번이나 참여하셨다. 마켓의 수익금을 이웃과 어떻게 나눔 할지에 대해서도 고민하고 계신다. 이것만 보더라도 이분들이 얼마나 아름답게 삶을 살아내고 계신지 충분히 알 수 있다. 기획자인 입장에서도 뜨개질 모임의 탄생 및 활동 과정을 바라보면 너무 뿌듯하다. 그러나 철산 4동 여성들에게 ‘이웃과 더불어 사는 것’은 일상이었을까, 그들에게도 큰 특별함이 있었을지 궁금하다. 그분들에게는 익숙한 풍경인데 혹시 내게만 각별하게 다가온 것이 아닐까 하는 염려도 있다.

<녕쿨을 뜨다>를 통해 도서관에 일어난 변화들에 대해 곰곰이 생각해 보았다. 이제는 기존의 어린이들이 아닌 다양한 구성원들이 한데 모였다는 것이 큰 변화가 아닐까 한다. 뜨개 모임은 90대 할머니부터 30대의 젊은 여성들, 그리고 한국인과 중국인으로 다양하게 구성되었다. 전에는 나와 비슷한 사람들과 주로 친하게 지냈다면, <녕쿨을 뜨다>에서는 다양한 주민들이 함께 뜨개질을 한다.

다리가 불편하여 도서관에는 발길이 뜸하셨던 90대 할머니는 매주 목요일 뜨개질을 하러 더딘 걸음으로라도 방문하신다. 친하지 않았던 이웃들이 깔깔 웃으며 속 얘기를 주고받기 시작했다. 나눔에 더 익숙하신 중장년 어머님들을 보고, 젊은 어머님들도 이웃과 함께 사는 방법에 대해 생각하기 시작하였다. 나이나 배경에 상관없이 모두가 함께하는 풍경이 <녕쿨을 뜨다>를 통해 그려진다.

도서관을 지키는 어머님들에게 새로운 임무가 주어진 것도 큰 변화인 것 같다. 아이들을 위해 도서관을 만들고 지켜 온 분들이다. 동네의 변화에 따라 아이들이 사라져서 정체성의 혼란을 겪은 건 도서관이 아니라 어머님들 스스로였던 것 같다. 뜨개질 모임의 일원이 된 이후로는, 도서관에서 자신들이 잘하고 좋아하는 뜨개질을 하게 됐다는 것이, 그분들 일상에 소소한 즐거움으로 다가온 것 같다. 아이들이 없으면 아무것도 할 수 없을 것 같은 공간에 새로운 가능성을 불어 넣은 것이다.

동네에서 떠밀려 날수 있다는 불안감도, 삶의 힘들도, 이웃과 함께 나누면 덜 무거워진다는 것을 알고 있는 것이 진정한 일상 속의 예술이 아닐까 싶다.

<녕쿨을 뜨다>가 도서관에 일으킨 변화에 대해 생각하고 나니, 이 공간이 주민들에게 새로운 생활문화플랫폼의 장으로 피어나긴 한 것 같다. 이제는 이 공간에 새롭게 생겨난 색깔이 무슨 색인지 함께 고민해 보고, 2019년은 그 색을 더욱 진하게 물들이는 한 해가 되었으면 한다. 참고로 <녕쿨을 뜨다>의 작명은 주민 참여자가 지어준 것인데, 뜨개질을 뜨다의 의미이기도 하면서, 동네를 언제 떠날지 모른다는 불안감도 내포되어 있다. 동네에서 떠밀려 날수 있다는 불안감도, 삶의 힘들도, 이웃과 함께 나누면 덜 무거워진다는 것을 알고 있는 것이 진정한 일상 속의 예술이 아닐까 싶다. 이것이 외향적으로는 낯아 보이나, 광명에서 가장 밝게 빛나는 철산 4동 ‘녕쿨 어린이 작은 도서관’을 만드는 힘인 것 같다.

플랫폼 공간으로의 전환

- 분더카머와 서현문화의집에서 찾기 -

민 병 은
/ 지혜로운봄

서현문화의집은 생활 속 문화공간을 표방하면서, 주민들이 드나들수 있는 사랑방을 현대적으로 해석해 정책적으로 만들어진 공간이다.

플랫폼사업을 진행하면서 늘 맘 속에 걸린 것은 공간이다.

언제 누가 가든 함께 할 자리가 있다는 것은 사람을 불러들이는 매력이 있다. 내 몸을 어디다 두어야 할지 몰라 당혹감을 느꼈던 사람이라면 문 열고 들어선 순간의 어색함이 얼마나 힘든지, 내어 주는 의자 한권이 얼마나 고마운지 알 것이다. 내 몸 놓을 곳을 찾아 서성일 때 선뜻 옆자리 하나 마련해 주는 것, 환대는 그런 것이다. 사람들이 맘을 놓고 말을 트는 것은 이런 안정감에서 시작된다. 웬지 그래도 될 듯한 마음 한 켠에 전해지는 따뜻함이다. 내가 있음직한 자리가 그곳에 있다면 나의 그리고 우리의 아지트가 된다. 내가 있어도 되는 그 자리는 그곳에서 일어나는 일들에 관심을 갖고 참여해도 된다는 암묵적 인정이다.

지금처럼 소유권이 막강한 적이 있을까 싶을 만큼 사적소유에 대한 우선권은 강력하다. '내 거거든요'라는 말 한마디는 누구도 건드릴 수 없음을, 다가올 수 없음을 전달하는 방어막이다. 정자나무 아래 평상 운운은 이미 올드한 얘기이고, 버전을 벤치로 바꾸더라도 마찬가지다. 요즘은 자기의 공간을 내어 마을사람들이 공유하도록 공공의 역할을 하거나 정책으로 시설을 조성하여 지원하는 방향으로 누구에게나 열린 자리를 의식적으로 마련하고 있다.

[서현문화의집과 도깨비 장터]

정책이 의식적으로 만든 곳이 문화의집이다. 급속한 도시화에 따른 공유공간의 상실을 대신하고자 했던 마을사랑방이다. 서현문화의집은 2002년에 조성되었다. 생활 속 문화공간을 표방하면서, 주민들이 드나들 수 있는 사랑방을 현대적으로 해석해 정책적으로 만들어진 공간이다. 그러나 그 당시 주민활동을 독려하고 지원한다는 것의 해법을 문화강좌로 풀면서 강좌중심이 주된 활동이었다.

서현문화의집이 2016년 생활문화플랫폼 사업 첫해에 동참했다. 주민

주체적 활동방안에 대한 문제의식에서 시작했다고 보고 있다. 후일 긍정적으로 유추한 평가다. 그리고 2017년 생활문화플랫폼 사업으로 기획된 도깨비 장터는 서현문화의집이 생활문화센터라는 주민들의 공간임을 공식적으로 재설정하면서 기획되었다고 할 수 있다. 주민들 누구나 찾아와 함께 해 준다면, 입소문으로 그러한 공간임을 소문 내 준다면 장터 컨셉은 여기에 딱 들어맞는다. 핵심은 누가 장터를 여는가에 있다. 2017년 컨설팅 논의의 초점은 도깨비 장터를 운영하는 주체형성에 있었다. 이러한 문제제기는 2018년 여러 명의 주민 도깨비들이 등장하면서 적극적인 개입의 모습을 보였다.

'마을에서 개최하는 축제가 뭐 그리 대단할까 싶었고, 아이들 위주의 축제라 더욱 그러했다. 그런데 시작부터 기획회의, 아이디어 회의, 평가회 등 이외에도 수시로 프로그램의 다양성을 추구하기 위해 생활문화디자이너들과 스텝들이 매번 고민하고 연구하는 모습이 예사롭지 않았다.'

- 김경미 (보조기획자) 소감문에서 발췌 -

'행사가 한 번 끝날 때마다 평가회의를 통하여 지난 행사의 잘잘못을 보완하는 새로운 아이디어들이 자연스런 분위기 속에서 나오고 이런 소중한 아이디어들을 최대한 반영해 주는 배려에 학생처럼 수다스러워지는 사람들도 재밌었다.'

- 고경은 (보조기획자) 소감문에서 발췌 -

나의 생각이 받아들여지고 실현되는 것을 바라보는 것은 가슴 뛰는 일이다. 여기 있다는 것이 잘한 일임을 최상의 긍정으로 스스로를 바라볼 때가 이런 순간 아닐까. 아직 아이들이 참여하는 안쓰는 물건의 판매장소 성격의 장터에 머물러 있지만 앞으로의 방향에 대해 도깨비들은 지속적으로 고민할 것이다. 마을장터만 골라 장사하는 전문중고판매상의 진입은 어떻게 바라봐야 할까? 로 시작된 질문에서 꼭 물건을 팔고 돈을 받아 가야 할까? 에 대한 질문으로의 이어져 갈지는 기획자와 도깨비들

나의 생각이 받아들여지고 실현되는 것을 바라보는 것은 가슴 뛰는 일이다. 여기 있다는 것이 잘한 일임을 최상의 긍정으로 스스로를 바라볼 때가 이런 순간 아닐까.

시작해 보면 쉬운 일인데, 그것이 뭐 그리 대단히 어렵다고 2년째 되니 이제는 뭔가를 할 수 있을 것 같은 자신감을 내비친다.

의 몫이다. 전문중고판매상의 등장은 교환을 화폐로 해야 하는가의 핵심 질문과 맞닿아 있다. 화폐를 다른 무언가로 대체하는 순간 중고판매상들은 도깨비 장터에 올 이유가 사라질 것이기 때문이다. 마을 장터가 무엇을 바라보고 있는가에 대한 삶의 고민이 시작되는 시점이기도 하다. 지금은 도깨비들의 의견을 모아내고 무엇이 필요한지 효과적 홍보방안은 무엇인지, 다양한 계층의 주민이 참여할 수 있는 방안은 무엇인지에 대해 논의 중이다. 그리고 각자 잘하고 있는 자기만의 장기로 부스를 운영하고 있다.

'내 옆에서 도와주던 중학교 1학년 자원봉사자 남학생은 이것도 체험비 받아야 애들이 덜 오는데 하며 툭툭거리며 너무 힘들다 토로했다. 한 시간 반 동안 고개 한 번 못 들었다는 말을 하는데 어찌나 웃기고 대견한지.....'

- 주현진 (생활문화디자이너) 소감문에서 발췌 -

생각해 보면 마을에서 이웃 어른과 대면하고 같은 일을 하면서 툭툭거리본 적이 얼마나 있는지... 지나가는 아주머니와 반갑게 인사할 수 있는 기회가 있었는지... 여기에 참여하면서 문화의집에 이유 없이 들러 인사하고 가는 중학생들도 늘었고, 어떤 도깨비의 자녀는 스텝으로 참여하면서 역할이 있었다는 자처로 기뻐했다고... 그래서 좋았다는 얘기들을 평가회의 때 쏟아 놓는다. 시작해 보면 쉬운 일인데, 그것이 뭐 그리 대단히 어렵다고... 2년째 되니 이제는 뭔가를 할 수 있을 것 같은 자신감을 내비친다.

'좋은 사람들을 남겨 주었고, 행복한 시간들을 선물해 주었으며 긴 나의 인생 안에서 성장이라는 또 하나의 작은 선을 그어주었다.'

- 최우정 (생활문화디자이너) 소감문에서 발췌 -

보조기획자로 참여한 세 명의 도깨비와 생활문화디자이너로 참여한 여덟 명의 주민 도깨비들은 각자 자기만의 주특기로 명명된 이름이 있

다. 오목코너를 맡은 '다담벼도깨비', 네일아트를 맡은 '손톱도깨비', 문화의집에서 운영을 담당한 직원은 '생각잘도깨비' 등, 사진을 담당한 청년은 '넘(너무)찍어도깨비'다. 각자 이름은 역할을 담고 있다. 장터 운영 내내 이름을 불러 주는 동안 서로의 존재를 인정해 주는 과정이었다. 그래서 이들의 모임은 늘 수선스럽다. 다른 사람과 내 생각을 던져 볼 수 있다는 것은 서로에 대한 신뢰가 있기에 가능하다. 서현문화의집 담당자는 이들의 얘기를 정리한다. 방향 설정에 따른 기획이 중요해지는 순간이다. 제기된 기획자와 도깨비들의 문제의식은 향후 향방을 정할 것이다. 그리고 주민들의 이야기가 보태어지면서 설계되어야 할 것이다. 이것이 디자인이지 않을까.

서현문화의집 1층 카페는 오가는 주민들이 이리저리한 이유로 자연스럽게 모인다. 운동하다 도시락 먹는 간이식당으로, 동아리활동에서 나온 그림을 전시하는 갤러리로, 커피 한 잔 마시며 다리를 쉬게 하는 의자로, 다리 아픈 어른들이 앉아 쉴 수 있는 앉은뱅이 테이블이 있는 작은 뜨끈한 방도 있다. 공간을 누가 어떻게 이용하는가에 따라 공간의 정체성은 달라진다. 서현문화의집은 아직도 많은 강좌가 진행된다. 그에 대한 수요가 아직 유효하기 때문이기도 하다. 달라진 것이 있다면 장터도 열린다는 것이다. 누구나 와서 판을 펼칠 수 있다.

공간을 누가 어떻게 이용하는가에 따라 공간의 정체성은 달라진다.

[닝쿨도서관과 분더캄머]

닝쿨 어린이 작은 도서관의 플랫폼 사업을 소개하기 전에 10년 전 쯤 이곳과 인연이 있었던 오래전 이야기로 시작하고자 한다. 광명에서 활동할 때 목공 팀이 만들어졌을 당시, 손기술을 배워 한참 열의와 자신감에 차있을 때였다. 배우고 익힌 솜씨로 공동작품을 만들기로 하면서 이왕 마을에 필요한 물건을 만들어 잘 쓰이게 하자는 의미에서 적재적소라는 사업을 진행했었다. 주민활동으로 공간을 내어 주었으나 딱히 재원 마련이 쉽지 않았던 닙쿨도서관과 한 팀이 협업하게 된 모양이었다. 닙쿨도서관

에 필요한 것은 늘어나는 책을 수납할 책장인데, 도서관 공간이 좁아 의자로도 활용할 수 있는 의자책장이 필요하다는 제안이었다. 쉽게 말해 걸터앉되 공간을 활용해 책을 넣을 수 있는 박스형 의자책장이었다. 그러다 보니 상판은 받침 판보다 한쪽이 길어 책의 무게로 어정쩡한 균형감을 눌러야 하는 상황이었다. 공간이 좁아 책장으로 쓰일 박스를 경우에 따라 아이들이 의자로 활용할 수 있도록 재구성된 셈이다. 컨설팅 차 방문하면서 창가에 놓인 의자형 책장을 10여 년이 지나 보게 되었다. 아이들이 쓸 물건이라며 천연오일로 정성껏 마감하던 총무님이 생각났다.

닝쿨도서관은 마을의 필요를 읽은 관장님이 개인 공간을 내어 주면서 활동이 시작되었다. 산 꼭대기 마을 어린이들에게는 딱 봐도 꼭 필요한 공간임에 틀림없었다. 그러나 닙쿨 어린이 도서관이 설립한지 15년이 된 지금 끊이지 않은 재개발 소문에 마을은 안정감을 잃어 갔다. 기회만 있다면 이곳을 떠나고 싶은 마을 주민, 아이들이 중학교 입학 전에 공부를 위해 다른 곳으로 가야 한다는 조급함이 떠다니는 하늘과 가장 가까운 곳. 찾아 올 어린이들이 없는 어린이 도서관이 된 공간을 고민하던 시점에 작가들이 방문한 터였다. 작가들은 이곳에서 하고 싶은 것이 따로 있었다.

광명에서 활동하고 있는 작가를 중심으로 만들어진 단체, 분터캄머가 닙쿨 어린이 작은 도서관에서 플랫폼사업을 하기로 했다. 기획자인 김진 작가의 광명에서 활동 경험과 제소라 작가의 닙쿨도서관과의 인연이 연계되면서 사업이 진행된 것이다. 여기에 모이는 사람들과 맘을 트는 작업을 하고 철산4동의 삶의 이야기를 책으로 만들고 싶어 했다. 그것이 작가들의 욕망이었다. 생전 처음보는 사람들과 마음을 나눈다는 것, 산 동네 삶을 나누자는 것이 쉽겠는가.

어쩌면 지금 어린이가 없는 닙쿨 어린이 작은 도서관은 공간의 의미를 재구성해야 할 상황이지 않을까 한다. 지금까지의 추억이 그림기도 서운하기도 하겠지만 의자는 다리가 네 개여야만 한다고 우기고 있을 수는

어쩌면 지금 어린이가 없는 닙쿨 어린이 작은 도서관은 공간의 의미를 재구성해야 할 상황이지 않을까 한다.

없다. 공간을 찾는 사람들이 바뀌면 공간의 성격도 바뀌어야 하지 않을까... 의자책장이 훌륭히 제 역할을 하듯 도서관이기 때문에 책이 있어야 하고 어린이도서관이기 때문에 어린이가 있어야 한다는 고정된 공간에서 이전 움직일 때가 된 것 아닐까... 이런저런 얘기를 나누면서 최 관장님의 얼굴은 조금씩 퍼졌다. 정체성에 붙잡히지 말자고, 15년이 적은 세월이겠으나 지금 있는 사람들의 삶에 집중하자는 것으로, 똑떨어진 정리는 아니지만 서너 시간 얘기하면서 조금은 가볍게 진행해 보기로 방향이 흘러간 것 같다.

무엇을 해야 할지 그 다음을 그려 보기 어렵다는 것은 사업을 진행하는 입장에서는 분명 불안한 일이다. 상상이 안가는 기다림은 즐겁지 않다. 단체는 잘할 수 있는 방법으로 조작하기를 놓았다. 그런 면에서 분더컴머의 사업 진행방식은 관찰적이다. 그리고 따뜻하다. 작가 중 한 명이 들고 온 뜨개가방이 말 그대로 기.폭.제.가 되었다. 그만한 촉매제가 있을까 싶을 만큼 이 사업은 뜨개가방의 역할이 지대했다. 도서관에 오시는 한 분이 가방을 뜨기 시작하면서 뜨개질에 불이 붙었다. 최 관장님은 동네 뜨개 선수를 물색해 주셨고, 소문내 주었다. 왕년 뜨개방 운영하시던 어머니가 강사로 임명되었고, 여든을 바라보는 어르신으로 활기를 띠기 시작했다. 걷기 힘든 다리로 산꼭대기에, 계단 끝에 놓여 있는 도서관까지 한 번의 결석 없이 오신다. 최 관장님은 어느 정도 사람들이 열중하는 틈에 동네 축제에 운영할 부스를 타진해 주셨다. 세번의 부스운영을 진행하면서 상품과 제품, 판매, 수익 등에 대한 논의가 자연스럽게 이어져갔다.

"광명을 뜨다"라는 사업명은 뒤늦게 덧붙여진 이름이다. 세 명의 작가는 주민들 틈에 뜨개질을 하며 방향을 조정하고 논의의 시작을 끝어내는 역할을 하고 있다. 넝쿨을 뜨다에 참여한 사람들의 캐릭터를 기록한 글을 보면 이들이 '강사'로 참여한 것이 아님을 알게 된다. 아직 주민들 사이에 생활문화디자인을 발굴할 단계는 아니다. 올해 이후 내년을 어떻게 이어갈지 모르겠다. 그러나 올해 진행한 사업 이야기를 나눌 때 김진

분더컴머의 사업 진행방식은 관찰적이다. 그리고 따뜻하다.

공간은 이전부터 그 자리에 있었던 것이 아니라 어떤 환경에 의해 개인들의 상호작용으로 시작되어 만들어진다.

작가는 눈가가 그렇그렇해진다. 여기에 모인 사람들은 책을 읽지 않지만 그리고 아직 삶을 공유하지 않지만 마음을 내어 한 코씩 이어가고 있음이다.

[공간에 대한 인식 전환]

넝쿨도서관의 정체성 문제는 넝쿨도서관의 문제라기보다 도시개발, 교육제도와 맞물린 구조적인 문제이다. 애초에 필요하기 때문에 만들어졌던 도서관이었고, 아이들이 있으므로 조성되어야 한다는 당위적 선경험에서 출발했다. 이제는 그곳이 누구에 의해 어떻게 사용되어야 하는지에 맞게 쓰임이 새로 발견되어야 할 시점이다. 공간은 이전부터 그 자리에 있었던 것이 아니라 어떤 환경에 의해 개인들의 상호작용으로 시작되어 만들어진다. 마을이 생기고 번성하고 소멸하고 다시 만들어지는 과정에 있듯이 거기에 놓인 공간도 그에 따라 움직인다. 공간에 남아있는 사람들은 마을의 새로운 필요를 만들어가는 가치 담지자로 볼 수 있다. 어쩌면 넝쿨 어린이 도서관이 세 명의 작가를 만나면서 공간의 쓰임을 엿볼수 있었던 한 해였지 않을까 생각한다.



현장읽기
2. 관계의 확장

살기도 어려운데 생활문화는 왜 하는가?

- 이천문화원과 부천 음팡에서 찾기 -

임 승 관

/ 인천시민문화예술센터

주민들이 왜 생활문화를 해야 하는지, 어떤 이로움이 있는지, 그리고 그건 지금 내 일상에 절실한 것인지... 생활문화 사업을 하면서 항상 드는 질문이다. 적어도 예술 하나쯤은 할 수 있거나 하고 있어야 세련되고 품격 있는 시민이라는 관념적인 대답으로는 설득되지 않는 질문이다. 이천 문화원에 ‘내 생애 첫 술잔’ 프리마켓 사업과 부천 음팡에서 진행한 축제 ‘난장’이 이루어지는 과정을 보며 그 해답을 찾아보려고 한다.

우리는 세계가 주목하고 부러워하는 시민 촛불혁명으로 부패와 부정의 불합리를 밀어내고 새로운 시대를 열었다. 하지만 내 생활과 마음은 전과 다르지 않다. 사회도 한동안 반공 이데올로기로, 이기적인 지역주의로 갈등하더니 이젠 성별이 문제가 되고 누굴 좋아하는지 미워하는지 갈등하고 서로 혐오하며 자기 세력을 키운다. 더 이해가 안 가는 것은 이 모든 문제에서 가장 중요한 것은 경제라는 논리다.

생활이 즐거울 수 있는 것도 마음이 편해지는 것도 모두 돈으로 해결될 것이라고 상상할 수 있다. 그러나 소득 상위 10% 사람들의 자살률이 소득 하위 10% 사람들의 자살률을 넘어선 것이 우리나라 현실이다. 사회문제 해결의 중요한 원인이 단지 소득뿐이라고 할 수 있을까. 나를 대하는 사람들이 내 존재 자체를 인정하고 받아들이기 보다는 실력이나 재능, 비상한 머리나 출중한 외모 등으로 평가하여 이를 갖추지 못하면 살기 힘든, 아니 살 수 없는 사회 분위기에서 말이다.

얼마 전에 「당신이 옳다」는 책을 낸 심리학자 정혜신은 “이해관계 없이도 무조건 나를 사랑하고 지지해 주는 가족 같은 관계, 최소한 나를 의식이라도 하는 사람이 세상에 반드시 존재해야 사람은 살 수 있다”라고 한다. 그렇다면 우리가 힘들어하는 문제는 소득이 아니라 나와 알고 지내는 사람들과 맺는 관계의 질일 수 있다.

경기 생활문화플랫폼 사업은 뒷산 봄나물 넉넉히 캐 모아놓고 모처럼 이웃이 모여 겨울 내 안녕을 묻고 웃으며 서로를 의식하며 정을 나누

우리가 힘들어하는 문제는 소득이 아니라 나와 알고 지내는 사람들과 맺는 관계의 질일 수 있다.

는 것과 닮았다. 예술을 펼쳐 놓고 낯선 주민들이 모여 이야기하며 관계를 만들어 가는 것을 돕는 사업이기 때문이다. 이런 면에서 이천문화원과 부천에 음팡은 예술로 펼쳐 모인 주민과 놀라운 경험을 했다. 우선 서로 의견을 모아서 '하고 싶은 것'을 찾았다. 그리고 그중 우리가 '할 수 있는 것'을 골랐다. 그리고 나중에 지역 공동체를 위해 '해야 하는 것'을 입혔다.

보통 사업 과정에서 구성원들이 재미가 없거나 지치는 이유는 '해야 하는 것'을 먼저 결정하고 '할 수 있는 것'을 찾아 바로 실행에 옮길 때 일어난다. 지역 공동체 활성화를 위한 혹은 소외된 사람들을 향한 사업은 해야 한다는 의미 수준이 높아 실행과 동참에 대한 동의가 쉽게 이루어진다. 그렇게 일을 시작하다 보면 어느새 내가 하고 싶은 것은 잊은 채 일은 일정을 따라 훌쩍 진행된다. 구성원들은 하나 둘 행사가 잘 끝나기만 바라게 된다. 모두 건디며 일을 치루는 것이다. 결과가 나오면 보람을 느낀다. 하지만 이 일은 내가 아니어도 누군가 할 수 있는 것이라는 생각이 든다. 과정을 떠올리면 재미나 가슴 깊이 어딘가 따뜻해지는 특별한 기억은 없다.

부천 / 공간음팡



부천 / 공간음팡

음팡은 2013년부터 문화공간을 열어 자율적으로 운영하는 동아리 공유지를 만들었다. 이뤄야 하는 사명 아래 공동의 목표가 있는 것은 아니다. 어린이부터 성인들까지 누구나 자유롭게 이용자가 되어 요긴하게 공간을 활용한다. 이런 동아리는 18개나 된다. 하지만 요일이 다른 동아리 들끼리는 서로 잘 모른다.

음팡 구성원들은 연말에 동아리가 담긴 술을 나누며 발표회를 하면서 잔치를 한다. 모두 즐겁고 좋아했다. 그래서 우리만 좋은 것도 좋지만 밖에서 축제를 하며 주민 속에서 어울리자는 의견이 나왔고 모두 기대에 차 동의했다. 플랫폼사업을 신청한 계기다. 처음 벌이는 축제라 4월부터 참여 하는 모든 동아리가 모여 기획 회의를 했다. 참여를 원하는 동아리 대표들은 축제 의미와 방식을 내부 역량에 맞게 논의하며 결정했다. 예산은 모두 공개하여 집안 살림하듯 알뜰하게 분배했다.

음팡 이용자가 모두 참여하는 첫 축제의 목표는 주민을 위한 이 아닌 서로 모르는 음팡 구성원 간의 만남과 관계 맺기로 정했다. 공익적이고 거창하진 않지만 꼭 필요하고 하고 싶고, 무엇보다 스스로 이룰 수 있는

공익적이고 거창하진 않지만
꼭 필요하고 하고 싶고,
무엇보다 스스로 이룰 수 있는
목표가 중요했다.

목표가 중요했다. 음팡 운영자는 모든 논의 과정에 참여했지만 구성원 스스로 결정하는 것을 존중했다. 논의된 결정에서 놓치는 분야나 무리한 것은 드러내지 않고 운영자가 해결했다.

보통 기획 운영자는 많은 경험을 통해 축제에 대한 다양한 실무적인 노하우를 알고 있다. 그래서 구성원들의 논의과정을 보면 그들이 간과하거나 놓친 중요한 문제들이 보인다. 안타까운 마음에 조언하고 결국 이끌어 가게 된다. 축제의 완성도와 높은 수준을 위해서다. 축제를 망치면 준비한 구성원들의 노력과 시간은 의미가 없다고 생각하기 때문이다.

하지만 음팡 기획 운영자는 축제의 목표가 완성도나 수준이 아니라 논의 과정을 통한 소통 경험과 구성원들 간 협동에 대한 가능성과 자신감이었다. 이 경우 축제가 미흡하거나 아쉬울수록 구성원들은 반성과 수정을 통해 대안을 모색하는 주인의식을 느낄 수 있으며 지속하여 성장하는 축제를 기대할 수 있다. 아이들 동아리도 매주 수요일에 모여 축제 참여 주체로서 기획과 준비, 실행을 모두 스스로 했다. 축제 때 가장 많은 인기를 받으며 세련된 운영에 어른들을 놀라게 한 '시끄러운 놀이터'는 어린이들이 진행한 프로그램이었다.

이천문화원은 이 관계를 좀 더 확장한 경우다. 운영자와 디자이너가 관고시장에서 진행하는 프리마켓 참여 신청자들의 자발성과 주인의식을 높이기 위한 기획을 했다. 모든 참여 셀러들을 모두 미리 찾아가 만났다. 참여할 축제에 대한 의미와 목적을 직접 만나 설명했다. 그리고 그들의 처지를 듣고 가능한 조건들을 합의 했다. 많은 프리마켓을 경험한 셀러들은 좋은 프리마켓에 대한 다양한 이야기도 들려주었다. 함께 성공하고 싶은 마음이 공감을 만들어낸 것이다. 외부에서 참여하는 셀러들이 이천 프리마켓에 특별한 애정을 보인 것은 다른 마켓에서 경험하지 못했던 환대라는 느낌 때문일 것이다. 이렇게 만난 청년 셀러들은 이천문화원이 청년 사업을 본격적으로 기획하는 계기로 이어졌다.

축제가 미흡하거나 아쉬울수록 구성원들은 반성과 수정을 통해 대안을 모색하는 주인의식을 느낄 수 있으며 지속하여 성장하는 축제를 기대할 수 있다.

'우리는 이 사업을 왜? 하는가'에서 서로 이야기 나누었다. 지원 사업이라는 '해야 하는 것'을 넘어 '하고 싶은 것'을 찾는 이기적인 질문을 한 것이다.

보통 프리마켓은 참여 셀러들을 온라인이나 유선으로 접수 받아 시간과 위치를 지정하여 알리고 필요한 편의를 제공한다. 이 경우 셀러들은 그날 매출과 분위기를 보고 축제를 대상화하고 평가한다. 셀러들에게 찾아오는 주민을 친절하게 대하며 행사를 설명하고 참여를 유도하는 적극성은 바라기 힘들다.

생활문화 사업을 주관하는 기관에서는 사업 목적과 성과 기준이 있다. 주로 공익성과 공공성이다. 지원받은 단체나 개인은 이제 지역 주민을 향한 사업을 실행하고 만족도도 높여야 한다. 그래야 지속적인 지원의 명분을 갖춘다. 하지만 이천이나 부천의 음팡은 올해 좀 다른 목표를 정했다. 이 사업을 추진하는 주체인 우리가 즐겁고 만족할 수 있는 방향으로 기획이 이루어졌다. 이천은 '우리는 이 사업을 왜? 하는가'에서 서로 이야기 나누었다. 지원 사업이라는 '해야 하는 것'을 넘어 '하고 싶은 것'을 찾는 이기적인 질문을 한 것이다. 나무를 많이 베기 위해 숲에 오래 있는 것보다 숲에서 내려와 도끼날을 잘 가는데 시간과 노력을 들이는 것과 같다.

이천 / 이천문화원





이천 / 이천문화원

이천은 3년 동안 호흡을 맞춘 디자이너들이 있다. 그리고 문화원에서 근무하는 운영자가 세심하게 미리 사업을 기획하고 준비해서 디자이너들에게 참여와 동의를 이끄는 역할을 하였다. 3년 동안 서로 친밀한 관계를 유지하며 버티고 왔지만 지치기도 했다. 주민과 상인을 만나면서 많은 일을 했지만 정작 우리는 누가 알아주고 위로하는지 분명하지 않았다.

사업 1년 차인 옴팡은 처음부터 활동 구성원을 위한 내향적인 사업을 첫 사업 목표로 세웠다. 자발적이고 적극적인 참여가 이루어진 요인이다. 하지만 이천은 그동안 리더십에 의한 사업 관성을 바꾸는 것이 처음엔 힘들고 어색했다. 무엇보다 경험 많은 운영자의 인내심이 필요했다. 논의 시간도 늘었다. 생활문화디자이너들은 스스로 답을 찾아야 했고 책임감도 더 느꼈다.

그 결과 셀러들과 상인들의 이야기를 참고하여 무리라고 판단된 마켓 횡수를 줄였다. 집안 살림을 하며 필요하면 밤에도 모여 논의했다. 서로 만난 주민과 셀러들에게 받은 느낌을 공유하고 우리도 재미있게 참여할 수 있는 방법을 함께 만들어 갔다. 서로 응원하고 칭찬하고 감동하는 일이 많아졌다. 공유하는 SNS에는 사업 점검과 확인보다는 힘든 하루를 서로 응원하는 내용이 점점 더 많아졌다.

전문예술은 경쟁을 인정하고 받아들이지만 생활예술은 협동과 연대와 같은 관계를 중요하게 생각한다.

함께 고생하고 이룬 성과인 만큼 평가 자리는 의미가 크다. 평가는 계획한 것이 잘 이루어졌는지 점검하고 아쉬운 점에 대한 대안을 함께 모색하는 자리다. 하지만 기획자가 주도하여 전문가 관점에서 점검과 평가를 주도하면 구성원들은 자신이 평가받는 기분이 든다. 맡은 역할에 따라 결과에 대한 이유를 묻는 것도 다른 구성원과 비교하여 기여 정도가 드러난다.

축제나 발표와 같은 행사는 준비 과정을 통해 이루어지는 부수적인 것이다. 그러므로 평가는 행사 전날까지 과정을 돌아보는 것이 바람직하다. 전문예술과 같이 과정보다는 결과로 모든 작품을 평가하고 공인하는 것과 정 반대다. 생활예술의 특징이다. 전문예술은 경쟁을 인정하고 받아들이지만 생활예술은 협동과 연대와 같은 관계를 중요하게 생각한다. 그리고 전문예술은 작업과 창작을 위해 생활을 희생하거나 조절하지만 생활예술은 생활을 위해 활동을 잠시 중단하거나 조절해도 인정을 받는다.

생활예술은 관계 예술이다. 옴팡 평가에서 ‘중년의 무기력 속에서 잠시나마 활력을 느꼈다’는 말에 모두 공감하는 모습을 보았다. 이렇게 서로 확인한 자신감은 자연스럽게 지역으로 향했다. 내년엔 뻗뻗했던 주민 차치위원들도 잘 품어 함께 가자고 한다. 축적된 경험은 잘 정리해 놓아 이어가자고 하고, 농부가 일 년 농사 잘 지어야 수확에 기쁘듯 축제는 추수라고 한다.

각박한 경쟁 자본주의 시대에 함께 하는 구성원을 능력이 아닌 존재 자체를 주목하고 서로 알아봐 주는 생활예술 공동체는 많은 사람에게 살아가는 힘을 주고 있다. 참여하는 평범한 주민들의 숨은 역량이 발휘되고 놀라운 성과를 내는 것은 작은 관계의 질에서 시작한다. 그동안 함께 성장하며 노력해 온 많은 생활문화디자이너들과 운영자에게 고마운 마음을 보낸다. 따뜻하고 정의, 상식이 작동하는 사회는 이렇게 만들어지고 있었다.

마을에서 주민이 된다는 것은

현 병 택

/ 모두들 청년주거협동조합

우리는 모두 어딘가에서 “미끄러진” 경험이 있다.

누군가는 취업에 있어서, 누군가는 겉모습에 있어서, 누군가는 병력에 의해서 등등의 상황에서 말이다.

모두들 청년주거협동조합은 우리가 만드는 집이라는 것을 기반으로 미끄러진 경험을 긍정하고 서로의 기댔 곳이 되어주는 공동체를 만들기 위해 다양한 활동을 진행하고 있다.

우리의 공동체에 대한 욕구는 마을과 연결이 된다.

집 안에서만 우리의 삶이 이루어지지 않기 때문이다. 이동시간에 너무 많은 시간을 보내지 않고, 내가 일상적으로 많이 거니는 동네(마을). 그곳에서 관계 맺고 서로를 긍정할 수 있는 공동체를 만들고 싶다는 것이 우리가 갖고 있는 마을에 대한 욕구이다.

그러나 노동시간이 길고 여기저기 떠돌아다닐 수밖에 없는 청년들이 마을에서 주민이 되기란 쉽지 않다. 또한 없는 시간을 쪼개서 놀거나 무언가를 즐길 때 동네에서 할 수 있는 것이 많이 없다.

우리는 그래서 이런 것들을 만들고 싶었다.

마을 안에서 사람을 만날 수 있는 무언가를 만들어보자. 그리고 이 과정을 우리는 “주민이 되는 과정”이라고 보자고 생각했다.

그래서 우리는 경기 생활문화플랫폼 사업을 통해 각자가 “주민이 되는 경험”을 만들어보기로 했다.

이를 위해 우선 우리가 일상의 공간인 마을을 어떻게 생각하고 있는지, 나의 일상적인 순간들에 어떤 것들이 있었으면 좋겠는지를 나눴다.

그러나 안타깝게도 마을에서는 각자의 욕구를 풀어낼 수 있는 사람

(동네친구), 공간, 콘텐츠가 없다는 공통점이 생겨났다.

혼자 헬스장 등록하는 것보다는 재밌게 운동을 해보고 싶다는 욕구, 함께 요리를 하고, 밥을 먹으며 이야기 나누는 일상이 있었으면 좋겠다는 욕구, 춤을 추는 것을 좋아하지만 클럽은 너무 멀고 싫어서 다른 공간이 있었으면 좋겠다는 욕구, 글을 읽고 나눌 수 있는 사람이 없어서 그런 사람들이 있었으면 좋겠다는 욕구.

그래서 이를 만들기 위해 각자의 욕구를 풀어내 보니 생각보다 많은 놀거리가 만들어졌다. 그것들은 동네러닝크루, 누구나식당, 동네클럽이라는 이름으로 만들어지게 되었다.

마을 안에서의 작당을 꾸미는 과정은 새롭고 설렘다. 몇몇은 활동을 기획한다는 이유로 일 끝나고 동네에서 맥주 한 잔 하기도 하고 함께 마을에 맛있는 밥집을 가보기도 하며, 동네에 허름한 골목길을 여기저기 다니기도 했다.

물론 그 과정 안에서 행복한 순간만 있던 것은 아니다. 서로하기로 한 것들을 못하고 의견이 잘 안 맞아서 얼굴을 붉히기도 하고 몇몇 친구는 중간에 이 과정에서 안하겠다고 나가기도 했다. 함께 친구가 되어가는 과정은 또 굉장히 지난한 과정이라는 생각도 들었고 중간에는 힘들어서 이렇게 하는 것이 맞을까라는 고민도 들었다.

친구가 되어가는 과정은 또 굉장히 지난한 과정이라는 생각도 들었고 중간에는 힘들어서 이렇게 하는 것이 맞을까라는 고민도 들었다.

그렇지만 단순히 잠만 자던 곳이었던 마을이 일련의 사건을 겪고 나니 입체적으로 보이기 시작했다.

“동은이가 클럽에서 취해서 막 횡성수설 이야기하던 것 생각난다”

“밥 먹으러 왔던 마을자치위원회 분들이 우리 음식 먹고 혀를 찡찡 찻던 것 기억나?”

“나는 진짜 오랜만에 가슴이 콩닥콩닥 거렸어”

함께 이번 프로젝트를 기획하고 참여했던 친구들의 소감을 나누다보

니 이 마을이 내가 살아가는 곳으로 인식되기 시작했던 것이다.

마을의 주민이 된다는 것은 단순히 주민등록증에 행정구역상 주소가 박혀있다고 되는 것은 아닌 것 같다.

마을 안에서 함께 할 수 있는 관계들이 생겨난다는 것. 그리고 함께 하는 과정에서 서로를 이해하고 우리가 있는 이 곳을 입체적으로 보게 되는 과정. 그 속에 있는 나의 삶이 풍요로워지는 것이라고 생각한다.

그리고 이번 프로젝트를 하며 만나게 된 150여 명 가량의 청년들의 마음속에는 수 천 개가 넘는 각자의 마을을 표현하는 단어, 이미지들이 생겼을 것이다.

또한 15명 정도의 청년들은 이렇게 마을에서 노는 것에 재미를 들였고 꾸준히 무언가를 해보고 싶다는 생각을 했다.

나는 이 일련의 과정을 통해 우리가 마을의 주민이 될 수 있는 가능성이 있다고 생각했다. 그래서 우리는 마을 안에서 이런 기획을 할 수 있는 단체를 만들고 싶다는 생각도 들었고 공간을 운영해 보기도 하면서, 누군가의 일자리가 될 수 있는 것도 꿈꿔 보고자 한다.

우리의 마을 주민으로서의 삶은 이제 시작인 것 같다.

Asking City에서 생활문화의 길을 묻다.

최 영 주

/ 경기도문화원연합회

<생활문화플랫폼> 사업은
'사람사업'이 그 첫 번째 미션이었고,
그 사람이 활동할 수 있는 지원구조인
'플랫폼'을 어떤 방식으로
지역에서 구현시킬 것인가가
두 번째 미션이었다.

언제부터 '생활문화'를 얘기하기 시작했을까. 생활문화라는 개념이 애초부터 있긴 한 걸까? 관성처럼 사용해 오던 '생활'이라는 개념이 '문화'라는 개념과 만나면서 복잡계로 둔갑했다. 하지만 결국 '생활문화사업'은 생활의 문제를 어떻게 좋게 만들어 가야 하는가가 핵심이다. '어떻게', '좋게'라는 문제가 가치의 문제이므로 그 방법론은 저마다 다르다. 때문에 생활문화에 대해 어려워하는 지점은 개념의 문제라기보다는 대부분 방법론의 차이에서 발생한다. 현재 추진되고 있는 생활문화관련 사업을 거칠게 세 가지로 요약해보면, (1) 생활을 예술을 매개로 변화시키기 (2) 생활을 '삶의 양식'이라 규정하고 '삶의 양식' 전반을 변화시키기 위한 운동으로 접근하기 (3) 생활문화를 '지역문화'라 규정하고 지역의 특성을 찾아내고 부각시키는 일에 우선권을 두는 접근방식이라 볼 수 있다. 위 세 가지 접근방식의 저변에 일관된 흐름이 있는데 그것은 결국 '사람'이다. 어떤 사람을 지역에 남길 것인가의 문제다. 때문에 경기문화재단의 <생활문화플랫폼> 사업은 '사람사업'이 그 첫 번째 미션이었고, 그 사람이 활동할 수 있는 지원구조인 '플랫폼'을 어떤 방식으로 지역에서 구현시킬 것인가가 두 번째 미션이었다. 따라서 <생활문화플랫폼> 사업의 성과를 제대로 보기 위해서는 위 두 가지 미션에 맞춰 경기도 전역에서 '어떻게' 다양한 실험이 펼쳐지고 있는지를 살펴봐야 한다.

한편으로 지방문화원이 '생활문화'사업을 하는 것이 맞는가? 라는 질문을 받을 때 마다 당혹스럽다. 지방문화원은 전통문화와 역사 부문에 집중해야 한다는 의미라고 애써 이해해 보려 하지만, 뭔가 찝찝하고 납득할 수 없다. 지방문화원의 목적사업은 「지방문화원진흥법」제8조에 명확히 규정되어 있는데, 그 어디에도 전통문화와 역사 부문이 주된 목적사업이라고 기재되어 있지 않다. 때문에 지방문화원이 본연의 목적사업에 충실해야 한다는 주문은 법에 규정되어 있는 대로 '지역문화'의 진흥 및 활성화에 충실하라는 의미로 받아들일 수밖에 없다.

지난해 10월 25일 한국문화원연합회 주관으로 “지방문화원 발전을 위한 포럼”이 개최되었다. 몇 개월간 전문가들과 함께 다각도로 연구한

결과가 발표되었고, 두 가지 솔루션이 제시되었다. 첫 번째가 ‘지방문화원의 오픈플랫폼으로의 전환’이었고 두 번째는 ‘지역학을 중심으로 지역 특성을 살린 사업 전개 및 그것에 기초한 콘텐츠 개발에 집중’해야 한다는 것이었다. 이 두 가지 솔루션의 문제의식은 그동안 지방문화원이 ‘지역주민(사람)’을 중심에 두고 이들의 삶을 ‘어떻게’ ‘좋게’ 만들 수 있을까 방법을 찾고 있는가의 문제, 그리고 그에 걸맞는 사업을 하고 있는가의 문제와 연결되어 있다. 그런 측면에서 위의 포럼에서의 지방문화원에 대한 솔루션과 생활문화사업의 문제의식은 비슷해 보인다. 때문에 지방문화원이 당면한 문제를 해결책을 찾아가는 동시에, 생활문화사업의 미션을 수행하고자 하는, 동두천문화원의 생활문화플랫폼<Asking City>의 구조를 들여다보는 일은 흥미롭다.

동두천문화원은 미군에 의해 만들어진 인공도시, 여전히 계속되는 상처의 도시, 아직 규정되지 않은 판단보류의 도시에서 무엇을 하려고 했을까? 동두천문화원은 동두천시를 사회의 중심에서 살짝 비껴나 어쩔 수 없는 이른바 ‘아싸(outsider의 줄임말)’의 영역을 차지하고 있다고 보는 것 같다. 이에, 동두천이 대변하고 있는 ‘아싸’의 문제를 해결하기 위해서는, 먼저 지역 주민이 주체가 되는 공동체 활동 네트워크를 통해, ‘아싸’의 도시 동두천을 회복하기 위한 스스로의 동력을 마련하겠다는 기본 구상을 갖고 있다. 그리고 시민문화공동체 구축과 함께 이의 거점으로서 동두천생활문화센터라는 구조를 활용, 동두천 두들리(생활문화디자이너, 시민기획단 등의 이름으로 불리는)의 활동을 통해 콘텐츠를 확보, 제작하게 된다. 최종적으로는 동두천을 미군에 의한 인공도시이자 판단이 보류된 도시가 아니라 시민의 주체적인 힘으로 상처가 치유된 공동체 도시이자 문화도시, 동두천만의 콘텐츠로 넘쳐나는 특성화된 도시를 꿈꾼다. 그리고 무엇보다도 재밌는 점은 다른 지역의 문화를 이식하는 것이 아닌 지역 주민들의 삶의 이야기를 새롭게 재해석, 재창조하여 이를 동두천만의 특성으로 탄생시키는 지역문화를 꿈꾼다. 창조적 소수자가 미메시스를 창출하여 동두천이라는 사회가 변화되는 단초를 <생활문화플랫폼>사업을 통해 실현하고자 하는 것이다.

다른 지역의 문화를 이식하는 것이 아닌 지역 주민들의 삶의 이야기를 새롭게 재해석, 재창조하여 이를 동두천만의 특성으로 탄생시키는 지역문화를 꿈꾼다.

생활문화를 문화예술동아리사업으로 인식하고 있는 차원을 훨씬 뛰어넘는 구상을 동두천문화원은 하고 있는 것이다.

생활문화를 문화예술동아리사업으로 인식하고 있는 차원을 훨씬 뛰어넘는 구상을 동두천문화원은 하고 있는 것이다. 비합리적 아비투스로서 구성된 연고주의 네트워크로 규정하기도 했던 지방문화원의 새로운 미래를 동두천문화원을 통해 구상할 수 있다는 가능성을 발견하는 지점이다. Asking City의 올해의 중심사업은 ‘시민인터뷰’라고 한다. 상처받은 사람들의 삶의 이야기가 있기에 당연한 방향설정이다. 하지만 그런 당연한 설정이 현실적으로 구현되기 위해서는 여러 가지 의미의 용기가 필요하다. 예를 들면 시민인터뷰가 생활문화사업인가를 설명해야 한다거나, 구체적 성과가 정량적으로 보이는 구조가 아니기 때문이다. 당연하지만 올바른 방향설정에 박수를 보내며, 동두천 시민의 삶의 이야기가 본 사업을 통해 어떻게 건강한 지역문화콘텐츠로 재탄생되어 치유와 회복의 역사를 만들어 낼지 기대해본다.

동아리의 변화, 삶의 변화 그리고 마을의 변화

조미자

/ 진접문화의집

강의와 교육프로그램 중심이던 공간이 언제부터인가 생활문화를 이야기하고 실천하는 공간으로 변화된 것이다.

생활 속 문화체험 공간 진접문화의집이 지역에 선보인 것은 2000년 9월이었다.

진접읍사무소가 이전하고 남겨진 공간에서, 인구 70만의 남양주시를 대표하는 생활문화공간으로 처음이자 유일하게 문을 열었다. 그 당시 문화 불모지에 가까웠던 진접읍에서 가장 폭발적인 반응을 받았던 강좌는 아이들의 발레였다. 수강신청을 받는 날이면 하루 전날 밤부터 젊은 아빠들이 어린 딸을 위해 문화의집 마당에 길게 줄을 서고 있었다. 물론 아이 엄마의 부추김 때문이었다. 그렇게 아이와 함께 문화의집을 들락거리던 엄마는 이제 더 이상 문화의집을 들락거리지 않는다. 어린 딸이 이제 다 컸기 때문이기도 하고, 요즘은 인근 대형마트 문화센터나 자치센터 등의 쾌적한 환경과 시설을 갖춘 공간을 더 선호하는 추세 때문이기도 하다.

문화의집에서 개설했던 어린이 발레 강좌는 그렇게 자연스럽게 폐장이 되어 갔다. 당시에는 시민이 주체가 되어 문화 활동을 한다는 것은 내가 선택한 강좌를 찾아서 일정의 금액을 치르고 수업을 듣는 것으로 이해하던 시절이었다. 그래서 문화의집에 행사가 있어서 간혹 회원들에게 도움이라도 청할라치면 ‘아니, 그런 일을 왜 나한테...’ 하는 또박한 표정으로, 각자의 이유를 대며 문집을 종종 빠져 나가기 일쑤였다. 모든 일은 전적으로 문화의집의 직원들 몫이었다.

18년이 흐른 지금 진접문화의집은 많이 바뀌었다. 생활문화를 이야기하고 활동하는 공간으로 전국의 유명세를 타며 동아리와 문집 회원들은 활동의 재미와 의미를 찾아 열심을 다하고 있다. 강의와 교육프로그램 중심이던 공간이 언제부터인가 생활문화를 이야기하고 실천하는 공간으로 변화된 것이다. 무엇 때문이었을까? 스스로 해석하고 정리해 나가고 있을 때 쯤 경기문화재단의 생활문화플랫폼 사업으로 ‘하더라 셰프’를 하게 되었다. 한창 분위기가 좋을 때였는데 그 사업이 문집 회원들이 더욱 힘을 더할 수 있도록 성장케 하는 결정적 계기가 되어 주었다.



당시에는 층간소음 분쟁으로 끔찍한 일이 벌어지던 때였고, 삭막해져 가는 이웃 간의 소통을 부드럽게 풀기 위해 마을의 공동체식탁이 그 해결책으로서 화두가 되던 때이기도 했다. ‘셰프’가 연예인처럼 대접받고, ‘떡방’이라는 말이 유행처럼 번지던 시기인지라 우리는 우리 동네의 셰프를 발굴하고, 음식에 얽힌 셰프의 사연을 들으며 함께 밥상을 나누고 마음을 나누어 보기로 하였다.

흉 반 걱정 반으로 뒤에서 수군거리는 사람들 때문에 말하기 싫었던 장애 있는 딸의 엄마, 왜 그렇게 채소를 잘디잘게 썰어 내놓았는지 셰프의 그 아픈 사연을 들으며 같이 미안하고 아파했다. 또 엄마에게 배워 두었던 팔짱빵을 만들어 나눠 먹으며 4남매의 바라지를 하느라 고군분투 일만 하시다 아직 젊은 나이에 가신 엄마의 삶을 덤덤한 척 얘기하다가 눈물을 흘리고 마는 셰프... 그렇게 셰프들과 함께 몽클한 감동의 시간을 가졌었다. 시즌 1, 2, 3...하여 매해 20명씩의 동네 셰프가 발굴되었고, 음식은 더 이상 맛이 아니라 관계를 나눠먹는, 공동체 회복의 매개라는 것을 깨닫게 되었다. 내 엄마의 짬뽕이 우리의 짬뽕이 될 수 있다는 사실에 셰프도 우리들도 즐거워하며 놀라게 되었다. 이렇게 관계가 확장되고 깊어지며 우리는 서로의 일에 관심을 갖고 함께 움직이는 마음이 싹트게 되었다.

음식은 더 이상 맛이 아니라 관계를 나눠먹는, 공동체 회복의 매개라는 것을 깨닫게 되었다.

이렇게 관계를 맺는 프로그램과 시간이 쌓여 나가니 이제는 문화의집이 주도하는 마을축제나 행사가 있을 때면 시작의 준비부터 마무리까지 함께하는, 더 나아가 다음의 행사를 위한 피드백까지 챙겨주는 회원들이 점점 많아지고 있다. 우리들의 가장 중요하고 소중한 변화이다. ‘하더라셰프’ 3년차에는 음식만을 이야기하는 셰프에 머무르지 않고 생활문화디자이너라는 호칭으로 사업이 진화되었다. 음식을 요리하던 이들이 마을 안에서 문화를 요리하는 문화 셰프로서 미션을 가진 기획자들이 된 것이다. 단순히 음식이 아닌, 무엇으로 나를 보여줄 것이며 어떻게 관계망을 넓힐 것인가를 스스로 디자인하고 실행하는 일을 직접 기획해야 했다.

꾸꿍 앓는 소리를 내며 힘들어 했지만 어느새 각자 나름의 해석과 기획으로 다양하고 기발하며, 호흡을 맞추며 함께 성장하는 프로그램 20개가 놀랍게도 디자인되어 행해졌다. 이번의 기쁨과 성공은 또 다른 의미를 주었다. 누군가 이미 짜놓은 것에 내가 맞추어 들어가는 것이 아니라, 내 스스로가 짜서 내 스스로 사람을 모아 보고 나와 그들이 함께 펼쳐가는 것이었다.



춤을 추는 디자이너는 마을 안으로 들어가 한 여름 호숫가 달빛 아래에서 판을 펼쳐 보며 주민들과 함께 호흡하는 황홀한 경험을 해 보고, 난타를 치는 디자이너는 다른 지역의 난타 동아리들을 모아서 네트워크 파티를 벌이는 등 기획에서부터 실행, 마무리 그리고 피드백에 이르기까지 자신의 생각을 마음껏 펼쳐 보게 되었다. 그 과정 속에서의 성장에 기뻐하며 자존감의 상승과 아울러 디자이너들은 서로를 지지하고 응원하는 관계가 더욱 확장될 수밖에 없음을 느꼈다.

현재 진접문화의집에는 30여 개의 동아리가 활동하고 있다. 우리는 동아리가 내부적으로는 개인의 자유로운 소통 속에서 문화적 욕구를 충족하고, 외부적으로는 마을 안에서 공동체를 발전시켜 나감으로써 건강한 지역문화를 만들어 가기를 목표로 삼고 있다. 그러나 외부적으로는 결속력이 있어 보이지만 소통의 문제가 계속 생기면서 쌓여진 갈등으로 위태로운 곳들도 매우 많은 편이다. 그래서 동아리 5~6년 차가 되면 존폐의 기로에 서게 되는 것을 종종 보게 된다. 스스로의 욕구에 의해 만들어진 동아리이지만 때론 운영기관의 참여가 필요한 시점이기도 하다. 이 시간들을 잘 헤쳐 나온 동아리들은 그 활동을 잘 지속하고 있다.

동아리가 내부적으로는 개인의 자유로운 소통 속에서 문화적 욕구를 충족하고, 외부적으로는 마을 안에서 공동체를 발전시켜 나감으로써 건강한 지역문화를 만들어 가기를 목표로 삼고 있다.



자기 동아리의 발표무대에서 내려오면 짐 싸서 슬그머니 빠져 나가기 일쑤이던 동아리들이 텅 빈 객석에서 하게 될 뒤의 다른 동아리를 배려하며 자리에 앉아 함께 지켜볼 줄 알게 된 것, 나아가 이제는 함께 즐길 줄 알게 된 것이 우리에게 참으로 위대한 변화라고 할 수 있다. 이제 문화의집의 동아리들은 무대에 서는 것에만 즐거워하지 않는다. 행복한 활동이 지속되기 위해서 서로가 어떤 태도를 가져야 하는지, 동아리 상호간에 존중하는 마음을 어떻게 실천해야 하는지, 지역에서 함께 어우러져 행복한 마을살이의 방법을 의논하는 일에도 즐겁게 고민하고 있다.

그 중심에 있는 문화의집은 작지만 확실한 행복을 유지하는 개인의 주체적 활동과 지역 안에서 서로가 서로에게 힘이 될 수 있는 즐거운 생활문화공동체를 만들어 나가는 일에 균형을 잡으며 주민에 의해 만들어 가는 지역문화의 꽃을 주민과 함께 더 활짝 피우려 한다.



현장읽기
3. 역할의 전환

생활 실천으로 일상을 디자인하다

김민정
/ 참좋은수다

지구인의 기술은
지구인으로서 우리 주변의
재료들을 가지고 만지고 느끼고,
배우고 아끼고, 전해주어야 할
일상생활기술입니다.

“따뜻한 햇살 아래 예쁜 카페 창가에 앉아 바느질하며 이야기 나누면 좋겠다~” 하는 꿈을 꾸던 엄마들이 모여, 신도시의 삭막함을 포근히 감싸 안을 공유 부엌을 만들게 되었습니다.

협동조합 참좋은수다

2015년, 지역공동체 문화기획을 시작으로 올해는 생활문화플랫폼을 만들기 위해 하나씩 찾아 시도해 보기로 했습니다.

요리, 농사, 미술 분야 등에서 우리의 관심을 끄는 여러 가지 영역들이 많았지만 우리의 시선이 머문 곳은 ‘일상생활기술; 직조’. 직조는 천 년 전부터 우리의 삶 속에 있었다고 합니다. 그러나 직조 기술은 조선시대에 여인네나 하는 일로 여기며 천시하였기에 우리나라에는 참고할 만한 자료가 거의 남아 있지 않다고도 합니다. 현재는 일본, 인도나 유럽 쪽에서 서적을 찾아 직조를 배우오는 것이 우리나라 직조의 현실이라고 합니다.

우리는 집에서 버려지는 면티를 가져와 면실을 만들어 래그러그를 짜 보았고, 안 입는 청바지로도 바구니를 짜보았습니다. 직접 나무를 재단해서 못을 박아 직조 틀도 만들어 보고, 양말 공장의 버려지는 양말목으로 방석과 가방도 만들어 보았습니다.

직조 기술과 더불어 우리가 삶을 살아내기 위해 반드시 필요한 도구인 수저를 깎아 만들어 보기도 하였습니다. 직조를 배우고 나무 깎는 활동을 하며 우리는 이런 기술을 “지구인의 기술!!!” 이라고 정의 내렸습니다. 지구인의 기술은 지구인으로서 우리 주변의 재료들을 가지고 만지고 느끼고, 배우고 아끼고, 전해주어야 할 일상생활기술입니다. 우리는 지역아동센터와 지역학교, 복지관을 찾아 이 활동을 전해주기 시작했습니다.

찾잔 앞에 둘러앉아 아이들 학원 이야기나 남편, 시댁을 주제로 살던

우리가 이제는 환경문제에 대해 고민하며 현실에서 적극적 변화를 바꾸어내는 삶을 살아가게 되었습니다. 한 번 쓰고 버리는 쓰레기들의 위험성을 이야기하고 내 삶에서 사용되는 1회용에 대해서도 이별을 선언했습니다.

생활문화디자이너들은 마을시장에서 여러 가지 활동을 만들어 보았습니다. 거리의 카페들과 함께 힘을 모아 텀블러를 사용하지는 보틀워크를 개최했습니다. 활동가 중 에코백을 사랑하는 이창희 씨와 장바구니를 사랑하는 신소희 씨와 함께 ‘신소희 전’ ‘이창희 전’ 등의 에코전시회를 열기도 했습니다. 자신들이 배운 활동으로 양말목직조를 알리는 활동을 하고 마을의 청소년 환경활동 동아리들을 초대해 함께 연대했습니다.

1회용품의 유혹은 여전히 있지만 점점 더 지구인의 기술 활동가들의 손에는 플라스틱 비닐과 일회용 컵이 아닌 천가방과 보틀이 들리게 되었습니다.

직조 선생님과 마지막 수업으로 선생님은 주변 칠판걸이를 걷어와, 삶아 말려 쥘 바구니를 짜보라고 하셨습니다. 선생님은 칠판걸이를 걷어 삶아 말려오셨고 우리는 그 칠판걸로 바구니를 짜 보았습니다.

이후 가을 활동으로 우리는 원삼면 미평리 농부님들과 연계활동을 진행했습니다.

미평리 농부님들은 이미 수수로 만든 빗자루, 벼 집으로 엮은 바구니를 일상에서 만들어 쓰고 계셨습니다. 직조를 배우러 온 도시 아줌마들을 진심으로 환대해 주시고 꼼꼼하게 여러 가지 생활용품 만드는 것을 배울 수 있었습니다. 그분들의 일상생활기술을 배우며 도시와 농촌이 공존할 수 있는 방법을 조금씩 찾아 볼 수 있었습니다.

한 해를 돌아보며 우리가 배운 일상생활기술을 떠올려 봅니다. 그리고

일상생활기술을 배우며 도시와 농촌이 공존할 수 있는 방법을 조금씩 찾아 볼 수 있었습니다.

우리가 배운 일상생활의 기술을 장애인이나 도움이 필요한 친구들에게 전수해 주려고 합니다.

우리의 삶도 관찰해 봅니다. 엄마로 살아가면서 우리도 무언가 가지고 있는 것이 있을까? 우리도 우리만의 일상생활기술을 가지고 있지 않을까? 달걀후라이 정도는 아무것도 아니지. 김치를 담그고 아이들의 옷을 다리고, 빨래를 하얗게 하고 밥을 차리는 살림의 기술. 우리는 이미 [일상생활기술자]였습니다.

그래서 우리는 새로운 도전을 하려고 합니다.

우리 삶의 흔적 흔적마다 일상생활기술이 필요하고 소비가 아닌 배려와 활용에 대한 안목을 가지고 살며, 공동체 의식을 가지고 연대하였던 것을 말합니다. 우리가 배운 일상생활의 기술을 가지고 장애인이나 도움이 필요한 친구들에게 일상생활기술을 전수해 주려고 합니다.

달걀후라이 하는 법을 열 번이고, 스무 번이고 가르쳐 줄 수 있는 사람들.

혼자 라면 끓여 먹고 반찬 꺼내서 먹을 수 있게 같이 연습해 줄 수 있는 사람들.

그것이 일상생활기술이고 이런 기술을 알려줄 수 있는 사람들이 다시 뭉쳐 보려고 합니다.

우리는 나의 일상을, 우리의 일상을 디자인하는 생활문화디자이너가 될 것입니다.

우리의 수다가 참좋은수다가 되어 한 사람 한 사람 다시 한 번 미소를 지을 수 있도록 2019년도 함께 모여 수다를 떨 준비를 해 봅니다.

파랑새를 찾아서

김 현 정

/ 이놀 문화예술발전소

생활문화는 허상이다. 구체적으로 무엇인지 명확히 말하는 이가 없고 그나마도 무엇이다 하는 사람들은 저마다 다르게 말한다. 지금 예술이라고 부르기에 뻔쫘(?)하지만 후대에는 예술이라 불릴 수도 있다. 일단 있다고 믿고 실재(實在)를 만들자. 파랑새를 찾는 그런 기분으로 시작했다.

문화는 교육을 통해 생성, 전수될 수 있을까? 생활문화플랫폼 사업 이전부터 지금까지 나의 대답은 ‘아니다’이다. 교육은 정제된 지식을 전달하는 것인데 문화는 지식을 비롯한 지혜와 시행착오 심지어 어리석음까지 모두 포함하고 있기 때문이다. 문화는 교육을 통과하면 지식으로 정제된다. 생활문화 역시 문화 그 자체이자 부분이기에 교육만으로는 접근할 수 없다.

강의실 앞에 잘 차려 입은 강사가 말한다.

“생활문화란?”

“생활문화디자이너란?”

“생활문화디자이너가 되는 10가지 방법”

“생활문화디자이너에게 필요한 5가지”

책상 앞에 앉은 사람들은 고개를 끄덕이며 무언가를 연신 적는다. 이러한 과정을 열 번 정도 반복하고 나면 도톰한 상자케이스에 담긴 위촉장을 건넨다. 위촉장을 받은 순간부터 그들은 생활문화디자이너로 새로운 삶을 시작한다.

처음 그랬던 생활문화디자이너 발굴 과정이다. 공모 요강에 발굴하라고 하니 발굴이라 썼지만 누가 봐도 양성과정이다. 생활문화를 만들거나 전달하는 역할의 사람을 교육으로 양성하려 하다니! 신규 단체에 선정된 후부터 그 역지가 주는 걱정에 선정된 기쁨을 만끽도 못하고 근심만 늘어갔다.

“지금 너무 교육과정처럼 보여요. 이러면 기획자도 참여자도 다 지쳐요. 소모되지 않게 생활문화디자이너 발굴 부분만 약간 수정해 보세요. 플랫폼은 즐기면서 가야해요. 일단 좀 내려놓고.”

훈련소를 마치고 갖 자대배치를 받은 신규 사업자에게 ‘내려놓기’, ‘즐기기’는 금기다. 그런데 금기에 맞춰 내용을 수정하라니! 막막하였다. 그것도 나름 공을 가장 많이 들여 작성한 생활문화디자이너(양성과정에서 살아남은 자)발굴 과정을 어떻게 바꿔야 하나 한숨이 나왔다.

하지만 한 편으로 다행이라 생각했다. 주 2회 씩 10주차에 걸쳐 생활문화디자이너 양성과정을 진행하는 것, 무엇보다 그 기간 동안 사람들이 도망가지 않게 묶어 둘 방법이 계속 고민이었는데 진행 과정에서 가장 고통스러운 부분의 수정 기회를 얻은 것이니까.

‘밀쳐야 본전’이란 생각에 기획 전반부를 통제로 잡아엮었다. 참여자들이 하고자 하는 대로 움직이는 지점을 만들다 보니 잘 만들어진 한 접시의 요리를 뒷밭에서 손닿는 대로 뽑아 내온 푸성귀로 바꾼 것 같았다.

치장이 사라지자 기획자 입지가 흔들리는 느낌이다. 심한기 선생님께서 바뀐 내용이 훨씬 좋다고 하셨지만 불안이 가시지 않았다. 참여 의지가 높은 두 명에게 “이거 안 되겠지?” 의견을 물었다. 대답은 뜻밖에도 “훨씬 재밌을 것 같다”였다. 이전 계획에 참여 의지를 밝혀 왔던 것은 순전히 나와 친분 때문이었는데 수정 된 내용은 뭔가 훨씬 재밌을 것 같고 기대된다고 했다.

내가 생활문화플랫폼에 기웃거린 것은 외로움 때문이었다. 자녀, 집값, 남편이 볼모로 잡히지 않은 모임을 동네에서 하고 싶었다. 이왕이면 즐거운 자리기를, 즐거운 데다 의미까지 있으면 더 좋겠다 싶었다. 그런데 시작도 전에 두 명이나 기대감을 내비치니 바꾸길 잘했다 생각했다.

혼자가 아니라 이미 여섯 명이나 있어 더 이상 외롭지 않지만 그것을 즐기지 못했다. 동료 찾던 나는 실적 걱정을 하는 기획자가 되어버린 것이다.

하지만 처음 호기심에 열 명도 넘게 모였던 사람들이 자유가 불편하며, 뭔가 시켰으면 못 이기는 척 하려 했는데 시키지 않아 할 게 없으며, 아이가 아닌 나 자신을 중심에 두는 활동에 아직 준비가 안 됐다며 플랫폼을 떠났다.

그렇게 남은 여섯 명. 심한기 선생님께서 나의 걱정을 눈치 채고 숫자에 연연하지 말라며 힘을 주셨지만 불안했다. 혼자가 아니라 이미 여섯 명이나 있어 더 이상 외롭지 않지만 그것을 즐기지 못했다. 동료 찾던 나는 실적 걱정을 하는 기획자가 되어버린 것이다. 결과라는 안경을 쓴 기획자 눈에는 참여한 여섯 이란 숫자가 불만이고 특강과 워크숍을 진행해도 제자리인 그들의 실력이 성에 차지 않았다.

참여자들은 이미 스스로를 생활문화디자이너라 칭했지만 나는 그들을 인정하지 않았다. 안무 기술이나 진행, 공연 준비가 덜 되어 리더는 당치도 않다 생각했다. 즐기지만 한 것이 폐단이다 싶었다.

보는 눈을 생각해 기술적인 연습에 좀 더 치중해야겠다고 생각하던 중요요원 공연을 가게 되었다. 요양원에는 경미한 치매 증상을 보이는 어르신들이 있었다. 내가 잘 만들어 놓은 공연은 흔들리기 시작했다. 공연 경험마저 부족했던 나.들이 응원단은 그야말로 어설퍼다. ‘망했다! 축제는 어찌지? 이래서야 기획자 체면이 안 서는데...’ 내가 잘 해 놓은 것을 그들이 망치는 기분이었다.

진행자가 고민거리나 응원 받고 싶은 것을 문자 할머니 한 분이 기억이 자꾸 안 나 걱정이라 했다. 순간 침묵이 일며 숙연한 분위기가 되었다. 나.들이 응원단은 기술 못지않게 경험이 부족해 이런 상황을 깨고 다음으로 나갈 수 없다. 괜히 왔구나 싶었다. 그때였다. 갑자기 진행자가 두 팔을 벌려 할머니를 꼭 안아 주었다. 다른 단원들은 러브신을 본 십대처럼 환호했다.

“어우 어떻게 해! 우리 할머니, 기억이 자꾸 안 나시는구나! 이를 어찌요. 우리가 할머니 기억력을 응원해 드리려고 저희가 왔습니다.”

할머니는 활짝 웃더니 노래를 하고 싶다며 반주도 없이 노래를 시작했다. 삼시간에 흥겨운 분위기가 되었다. 화려한 공연 기술은 없지만 마음이 있었다. 따뜻했다. 공감하고 위로하는 그들은 이미 생활문화디자이너였다. 공감은 던져 둔 나만 빼고 말이다.

우리 소통문화에서 부족한 부분을 조금 바꿔보자며 사람을 모았다. 치어리딩은 그저 수단이었다. 흥만 있으면 모두가 즐거울 수 있기 때문이다. 그런데 그 수단을 목적에 두고 함께 가는 사람들을 ‘아직’이라 평가했다. 나는 임명자가 아니라 발굴자인데 말이다. 그들은 내게 지속적으로 고마움을 표현해왔다. 아무 재미도 없던 양주에 다양한 사람을 만나고 양주를 좀 더 생각할 수 있는 기회를 만들어 주어 고맙다 했다. 그런 감사를 듣다 보니 뭐라도 된 마냥 대단한 착각을 했나보다.

관객은 안중에 없고 과시만 있는 결과발표회, 사람을 숫자로 취급하고 성패를 결정하는 행사. 이런 것들을 증오했던 내가 어느새 잘 해야 하고 숫자가 많아야 한다는 사고 안에 갇힌 것이다. 나는 무엇을 그렇게 잘 하고 싶었던 걸까?

생활문화플랫폼 사업의 재미있는 것은 ‘나는 이것을 왜 하는가?’라는 질문을 참여자만 하는 게 아니라는 것이다. 진짜 성패는 여기에 있을지 모른다. 플랫폼을 지난 후 ‘왜?’에 대한 답을 찾고 성취했다면 그것이 성공한 플랫폼이다. 면접 심사 당시 ‘다른 지원 사업이 많은데 왜 플랫폼 사업을 신청했나요?’라는 질문에 ‘우리 동네에 동료를 만들고 싶어서’라고 답했던 기억이 난다.

올 해 기획자로 참여한 양주 속통 나들이 생활문화플랫폼에서 나는 나의 부족한 부분을 채워줄 동료를 만났다. 그들과 함께하니 A4 사이즈

생활문화플랫폼 사업의 재미있는 것은 ‘나는 이것을 왜 하는가?’라는 질문을 참여자만 하는 게 아니라는 것이다.

만 했던 사고가 우리 동네만큼은 커진 것 같다.

로널드 토비아스의 <인간의 마음을 사로잡는 스무 가지 플롯>에서는 세상의 모든 이야기가 추구, 모험, 추적 등을 포함한 스무 가지 플롯으로 나뉜다 하였다. 처음에는 그저 평범하고 심심한 기록 정도라 생각한 속통 나들이가 돌이켜 보니 제대로 된 드라마다.

추구 플롯은 추구하는 것 자체에 방점을 찍기보다 사람들이 어떻게 변하는지에 초점을 두고 추구하는 것을 찾거나 발견하는 과정에서 동료를 만들어 가는 특징이 있다. 이만하면 제법 추구 플롯의 요건을 갖춘 게 아닌가?

성장 했는가 묻는다면 내년이 기대된다 말 하겠다. 성공 했는가 물으면 더 이상 외롭지 않다 답하겠다. 무엇보다 나는 올 한 해 매우 즐거웠다.

공간인지 거점인지 과정인지 절차인지 정체 모를 생활문화플랫폼을 찾아 헤맸다. 그 과정에서 동료를 얻었다. 게다가 전설 같은 생활문화디자이너는 멀리 있지 않았다. 바로 우리 동네에 있었다.

너무 지어낸 이야기 같다고?

생활문화플랫폼이 해리포터의 9와 3/4 승강장보다 흥미진진한 곳으로 우리 삶을 인도한다는 걸 경험한 사람은 모두 알 텐데!

파주의 이야기 꽃을 피우다

- 지역민들이 살아온 삶의 이야기들을
통해 소통과 공감의 플랫폼을 만들다 -

이 윤 희

/ 파주이야기 가게

2016년 봄 지역문화연구 활동을 하는 나에게 경기 생활문화플랫폼 사업 공모에 대한 생소한 제안이 들어왔다. 당시 생활문화라는 용어도 머릿속에 특정되지 않았고 여기에 플랫폼이 더해진 사업공모 제안에 선뜻 내키지 않았다. 그런데 생활문화라는 용어가 왠지 친근감이 들었고 플랫폼이라는 용어의 신선함이 호기심을 불러 일으켰다. 지역문화를 연구하는 사람에게 지역민들이 살아온 생활 속 다양한 문화를 들여다 볼 수 있는 좋은 기회라는 생각도 들었다.

마침 2015년부터 파주이야기 가게라는 간판을 내걸고 파주의 이야기들을 수집해 이를 아카이브화 하고 더 나아가 이야기자원을 문화컨텐츠화 하겠다는 야심찬 포부를 실행 중에 있어 이를 생활문화플랫폼 사업과 연계하면 좋겠다는 생각을 갖게 되었다. 이렇게 해서 2016년 첫 경기 생활문화플랫폼 사업으로 <파주이야기꾼 양성교육>사업을 제안해 선정되었다.

첫 해 경기문화재단의 생활문화플랫폼 관계자들도 플랫폼사업의 추진방향과 사업추진의 주체인 생활문화디자이너 등의 용어 정의에 많은 혼란이 있었던 것 같다. 플랫폼사업에 선정된 각 지역의 단체들을 모아 워크숍을 열었지만 나 또한 생활문화플랫폼 사업을 제대로 이해하기까지는 많은 시간이 필요했다.

2016년 첫 시작된 파주이야기 가게의 -파주이야기꾼 양성교육-은 파주지역문화의 특성인 지역의 다양한 이야기자원들을 스토리텔링하는 이야기꾼(스토리텔러)을 양성하는 교육 커리큘럼으로 진행되었다. 시니어 이야기꾼 15명과 일반 이야기꾼 40명이 생활문화디자이너가 되어 교육에 참여하였다. 시니어 이야기꾼 과정에는 지역의 역사인물, 설화, 전설 등 이야기자원들을 활용해 유치원이나 학교에서 학생들에게 들려주는 역할을 목표로 하였다. 일반 스토리텔러 과정은 지역에서 문화관광 해설사 또는 지역문화활동가로 뜻이 있는 사람들을 대상으로 주로 현장 교육 중심으로 진행되었다.

이렇게 2016년 파주이야기꾼 양성교육 과정은 50여 명의 파주이야기꾼을 배출하였고 이들에게는 생활문화디자이너라는 멋진 이름을 달아 주었다. 그리고 이들 생활문화디자이너들과 함께 흥겨운 파주이야기잔치를 열었다. 파주이야기잔치는 지역의 공공시설이지만 잘 활용되지 않고 있던 정태진기념관에서 개최했는데 지역주민들의 반응이 무척 좋았다.

1차 년도 생활문화플랫폼 사업을 마무리하고 다른 지역의 성과사례들을 공유하게 되면서 생활문화플랫폼 사업에 대한 보다 명확한 이해를 하게 되었다. 1차 년도의 교육프로그램 위주에서 벗어나 2017년도 2차 년도 파주이야기가가게에서는 <파주이야기대장간>사업을 기획하였다. 생활문화플랫폼 사업이 지향하는 마을을 무대로 하고 지역민들과의 관계를 통해 생활문화를 발견해 보고자하는 기획의도를 갖게 되었다. 1차 년도에 배출된 생활문화디자이너들 중 12명의 생활문화디자이너들이 함께 해주었다.

파주의 대표적인 문화자원을 담고 있는 법원읍 초리골마을, 파평면 장마루마을, 적성면 한배미마을 3개 마을을 선정하고 생활문화디자이너 3개 팀을 구성해 마을로 직접 들어가 마을사람들을 만나고 마을의 이야기들을 끌어내도록 하였다. 기획의도는 좋았지만 막상 실행과정은 녹록지 않았다. 우선은 마을사람들을 만나고 이야기를 끌어내는 일이 결코 쉬운 일이 아니었다. 파주의 지역특성상 마을사람들이 살아온 삶의 이야기들 대부분이 감추고 싶은 이야기들이 많았다. 전쟁 후 기지촌에서 생활했던 이야기, 가난에 허덕이던 이야기 등등. 그래도 생활문화디자이너들의 노력에 마을사람들은 마음의 문을 열고 서로 소통하는 시간을 갖게 됨으로써 살아 온 이야기보따리를 풀어냈다.

이렇게 모아진 마을이야기들을 잘 다듬고 엮어 한 권의 마을이야기 책을 펴냈다. 그리고 3개 마을 중 파평면 장마루마을의 옛 미군기지촌 시절 기왕 조용필이 처음 연주생활을 했다는 곳인 미군클럽 '라스트찬스'

생활문화플랫폼 사업이 지향하는 마을을 무대로 하고 지역민들과의 관계를 통해 생활문화를 발견해 보고자하는 기획의도를 갖게 되었다.

에서 파주의 마을이야기 축제를 열었다. 3개 마을의 이장님을 비롯해 이야기 주인공들을 모시고 작지만 큰 울림이 있는 마을이야기축제를 개최해 지역민들과 함께하는 소통의 축제를 만들어 냈다.

지역민들이 살아온 일상의 이야기들을 모아 책으로 만들어 내고 이야기가 담겨있는 마을의 공간을 무대로 하고 그곳에서 사람들과 함께 관계를 맺는 경기 생활문화플랫폼 사업이 지향하는 '일상이 작품이 되고, 마을이 무대가 되고, 관계가 문화 됨'을 절실히 느꼈다.

지역문화연구자에게 가장 중요한 1차 사료는 사진자료이다. 지역의 사진자료들을 수집하면서 늘 생각해 오던 것이 사진이 담고 있는 이야기였다. 그래서 2018년 3차 년도 파주이야기가가게의 경기 생활문화플랫폼 사업은 <사진 속 기억의 재생-한 장의 사진 속 이야기>로 기획했다.



파주의 이야기 꽃을 피우다



누구나 이야기가 담긴 사진들을 간직하고 있다. 빛바랜 앨범 속 추억의 사진으로부터 오늘날 편리하게 찍을 수 있는 핸드폰 속에 사진기록들까지... 한 장의 사진은 시간과 공간이 그대로 멈춰서있고 사진 속의 모습들에는 많은 이야기를 담고 있다. 오래된 사진 속 주인공의 모습을 보며 기억을 재생해 내고 그 재생된 이야기를 기록으로 남기고자 했다.

오래된 사진 속 주인공의 모습을 보며 기억을 재생해 내고 그 재생된 이야기를 기록으로 남기고자 했다.

3년 차 사업에도 그동안 함께 해 준 생활문화디자이너 몇 분과 또 새롭게 참여한 디자이너 9명이 함께 하였다. 새롭게 참여하게 된 생활문화디자이너들을 위해 모두 3차례에 걸친 워크숍을 통해 생활문화플랫폼 사업에 대한 이해와 함께 <사진 속 기억의 재생> 사업에 대해 설명하고 점검하는 시간들을 가졌다. 이 사업 역시 생활문화디자이너들이 마을을 찾아가 지역민들을 만나고 사진을 발굴하고 사진 속 이야기를 끌어내야 하는 만만치 않은 일들이었다. 2018년 여름은 무척이나 길고 무더웠다. 긴 무더위의 여름을 뚫고 마을회관으로 지인의 집으로 동분서주하며 뛰어다니신 생활문화디자이너 9분에게 박수를 보낸다.

생활문화를 재발견하고 가치 있게 만들고 이를 지역민들과 함께 나누고 소통했던 시간들은 참으로 소중한 시간들이었다.

3년 차 <사진 속 기억의 재생>사업은 수집된 한 장의 사진 속 이야기를 묶어 이야기사진첩으로 꾸며내 주민들과 나눔 행사로 마무리했다. 그리고 운정신도시 총렬의 집 마당에서 파주이야기 사진전을 열었다. 3년간의 경기 생활문화플랫폼 사업은 엄청난 사고의 전환과 보람을 안겨주었다. 마치 지역문화연구자에서 지역문화활동가로서의 대전환을 이룬 계기가 되었다. 생활문화가 별거인가... 그러나 별거 아닌 생활문화를 재발견하고 가치 있게 만들고 이를 지역민들과 함께 나누고 소통했던 시간들은 참으로 소중한 시간들이었다.

그리고 3년간 함께 생활문화플랫폼의 주체가 되었던 생활문화디자이너분들 중 여러분이 지역문화활동가로 나서게 됐다. 지역의 문화관광해설사를 비롯해 다양한 지역문화활동을 하는 계기가 되었다는 것은 또 다른 성과다.

일상이 작품이 되고
마을이 문화가 되고
관계가 문화가 되다!

경기 생활문화플랫폼이 지향하는 3줄의 문장이 온 몸으로 전해져 온 2018년 3년 차의 경기 생활문화플랫폼 사업은 마무리되었다.

숨숨하게 읽어보는 3년 차 파주이야기가게 & 1년 차 이놀의 생활문화활동

심한기

/ 품 청소년문화공동체

이제는 단순한 것, 하찮은 것,
별 것도 아닌 것에 대한
소소한 일상에 대한 탐구와
시도가 보편화되어가고 있다.

“첫 해 경기문화재단의 생활문화플랫폼 관계자들도 플랫폼사업의 추진방향과 사업추진의 주체인 생활문화디자이너 등의 용어 정의에 많은 혼란이 있었던 것 같다. 플랫폼사업에 선정된 각 지역의 단체들을 모아 워크숍을 열었지만 나또한 생활문화플랫폼 사업을 제대로 이해하기까지는 많은 시간이 필요했다.”

-이윤희 (파주 이야기가게)-

“생활문화는 허상이다. 구체적으로 무엇인지 명확히 말하는 이가 없고 그나마도 무엇이냐 하는 사람들은 저마다 다르게 말한다. 지금 예술이라고 부르기에 뽀죌(?)하지만 후대에는 예술이라 불릴 수도 있다. 일단 있다고 믿고 실재(實在)를 만들자. 파랑새를 찾는 그런 기분으로 시작했다.”

-김현정 (양주 이놀문화예술발전소)-

인간의 삶 특히 ‘행복한 삶’을 판단할 수 있는 근거는 무엇일까?

경제적 여건이나 사회적 지위 따위가 여전히 삶의 수준과 질을 판단하는 보편적 근거로 남아 있긴 하지만 그것에 대한 의심들은 ‘피로사회’ 또는 ‘과로사회’를 위한 일상에 경고를 보내고 있다. 예술과 문화도 다르지 않다. 이미 오래전부터 권력이나 계급(엘리트주의)으로서의 예술과 문화에 대한 경고장이 발부되었고 이제는 단순한 것, 하찮은 것, 별 것도 아닌 것에 대한 소소한 일상에 대한 탐구와 시도가 보편화되어 가고 있다. 또한 ‘생활문화’라는 모호한 담론들을 스스로 찾아가려는 몸짓들이 이곳저곳 피어나고 있다. 그리고 ‘생활문화플랫폼’이라는 공공적 사업을 통해서 지원주체와 실행주체가 함께 나름의 담론과 가능성을 찾아온 지가 벌써 3년째다.

여전히 명쾌한 답은 내리지 못했지만 1년 차 양주 이놀문화예술발전소와 3년 차 파주 이야기가게의 과정읽기를 통해서 본 사업이 지닌 촘촘한 의미와 가치들을 들춰보려 한다.



양주 / 이놀 문화예술발전소

[이놀의 활동과정 숨숨하게 읽어보기]

생활문화플랫폼 1년 차 사업을 진행했던 기획자는 사업 초기 ‘이게 뭘까? 이렇게 해도 되나?’라는 의심으로 시작했다. 기존의 행사나 프로젝트가 가지는 정형들 그리고 기획자가 가지는 정형들을 해체하는 것으로부터 시작했다. 여전히 모호한 ‘생활문화’ 특히 ‘나의 문화’에 대한 스스로의 답을 찾기 위한 과정들로 사업을 채워갔으며 이러한 넉넉한 과정 자체가 본 사업의 지향이며 가치이다.

“관객은 안중에 없고 과시만 있는 결과발표회, 사람을 숫자로 취급하고 성패를 결정하는 행사. 이런 것들을 증오했던 내가 어느새 잘 해야 하고 숫자가 많아야 한다는 사고 안에 갇힌 것이다. 나는 무엇을 그렇게 잘 하고 싶었던 걸까? 생활문화플랫폼 사업의 재미있는 것은 ‘나는 이것을 왜 하는가?’라는 질문을 참여자만 하는 게 아니라는 것이다.”

사업을 위한, 사업에 의한 사업이 아닌 기획자와 참여자가 구분되지 않고 모두의 존재감으로 일상에서의 소박한 발견, 질문, 시도자체가 생활문화플랫폼 사업이 지닌 가치임을 스스로 알아차렸다.

양주 이놀문화예술발전소는 사업을 위한, 사업에 의한, 사업에 의한 사업이 아닌 기획자와 참여자가 구분되지 않고 모두의 존재감으로 일상에서의 소박한 발견, 질문, 시도자체가 생활문화플랫폼 사업이 지닌 가치임을 스스로 알아차렸다. 또한 본 사업의 가능성과 이후 과정에 대한 동기 역시 스스로 발견해가는 과정들을 만들어갔다.

“성장 했는가 묻는다면 내년이 기대된다 말 하겠다. 성공 했는가 물으면 더 이상 외롭지 않다 답하겠다. 무엇보다 나는 올 한 해 매우 즐거웠다. 공간인지 거점인지 과정인지 절차인지 정체모를 생활문화 플랫폼을 찾아 헤맸다. 그 과정에서 동료들을 얻었다. 게다가 전설 같은 생활문화디자이너는 멀리 있지 않았다. 바로 우리 동네에 있었다.”

‘가진 것만큼의 외로움, 현란한 일상만큼의 공허함, 책임과 의무만큼의 불편함’들을 너무 무겁지 않으면서도 즐겁게 풀어갈 수 있었음이 확인되고 있기에 양주 이놀문화예술발전소의 1년 과정을 지켜보는 것 자체가 즐거움이었다. A4 사이즈만큼의 사고가 동네만큼 성장했다는 기획자의 꺾(변) 역시 보는 이를 신나게 만든다.

양주 / 이놀 문화예술발전소



[파주이야기가게 활동 슴슴하게 읽어보기]

생활문화플랫폼 사업의 가장 큰 매력은 ‘사람’이다.

여기서 말하는 ‘사람’의 일차적 주체는 마을의 모든 주민이 아닌 본 사업을 운영하는 기획자와 생활문화디자이너이다. 생활문화이기에 마을의 모든 주민이 주체가 되어야 하지만 이를 위해서는 나름의 과정이 필요하며 자극과 전이를 위해서는 먼저 시작하고 먼저 움직일 수 있는 동력이 필요하다. 생활문화플랫폼 사업은 그 동력을 만들어갈 수 있는 사람, 그 사람들 또는 사람이 만들어내는 행위의 공유지(플랫폼)를 지향한다. 파주이야기가게는 지난 3년의 과정을 통해서 사람의 발견, 사람의 성장을 보여주고 있는 사례이다. 그리고 이를 위해서는 사유(사고)와 인식의 변화나 성장이 얼마만큼 중요한지를 설명해 주고 있다.

“3년간의 경기 생활문화플랫폼 사업은 엄청난 사고의 전환과 보람을 안겨주었다. 마치 지역문화연구자에서 지역문화활동가로서의 대전환을 이룬 계기가 되었다. 생활문화가 별거인가... 그러나 별거 아닌 생활문화를 재발견하고 가치 있게 만들고 이를 지역민들과 함께 나누고 소통했던 시간들은 참으로 소중한 시간들이었다.”

파주 / 파주이야기가게



생활문화이기에 마을의 모든 주민이 주체가 되어야 하지만 이를 위해서는 나름의 과정이 필요하며 자극과 전이를 위해서는 먼저 시작하고 움직일 수 있는 동력이 필요하다.

파주 이야기가게는 오래전부터 파주지역의 향토문화, 파주의 이야기(과거시점)를 연구하고 전파하는 역할을 해왔으나 본 사업의 과정을 만나 들어가며 ‘과거시점을 중심으로 발굴하고 전하는 이야기’에서 ‘현재시점을 포함한 일상의 이야기를 작은 감동으로 나누는 이야기’로 전환되었고 이를 시도하는 사람들의 발굴과 성장이 꾸준히 이어져왔다.

“3년간의 생활문화플랫폼 사업이 진행되는 동안 더욱 보람 있는 일들이 벌어지고 있었다. 3년간 함께 생활문화플랫폼의 주체가 되었던 생활문화디자이너분들 중 여러분이 지역문화활동가로 나서게 됐다는 점이다. 지역의 문화관광해설사를 비롯해 다양한 지역문화 활동을 하는 계기가 되었다는 것은 또 다른 성과이다.”

위의 글 속에는 더 많은 사람들의 이야기를 자세하게 담을 수 없었지만 실제 본 사업에 함께 했던 생활문화디자이너 한 명 한 명의 변화와 성장의 이야기는 넘쳐난다. 잠시 머물다가 갈 생각이었던 사람이 파주의 매력으로 눌러앉게 되고, 아이의 교육에만 집중했던 학부모가 지역의 이야기꾼으로 즐거운 일상을 만들어 가고, 문화센터의 강좌이외에는 경험 없었던 주민이 마을은 물론 한 사람의 기억과 일상에 대한 기록과 나눔의 소중함을 알아가는 등 수많은 변화와 성장의 이야기들이 현재까지 이어지고 있다. 3년의 과정을 만들어 왔던 총괄 기획자가 전하는 말로 ‘스슴한 읽기’를 마무리 한다.

*“일상이 작품이 되고
마을이 문화가 되고
관계가 문화가 되다!”*

경기 생활문화플랫폼이 지향하는 3줄의 문장이 온 몸으로 전해져 온 2018년 3년차의 경기 생활문화플랫폼 사업이 마무리되었다.

봉담 생활문화디자이너, 두 달의 변화

박도빈
/ 동네형들

경기 화성에 있는 봉담문화의집에서 강의와 워크숍 제안을 받았다. 작년에 경기 생활문화플랫폼 사업에 협력기획자로 참여하였고, 몇몇 문화의집에서 활동하시는 중장년 세대와 함께 강의와 워크숍을 진행해 본 경험이 있어 잠시 고민을 하다가 수락했다. 주로 청년들과 함께 일상적인 문화예술 활동을 하고 있는 동네형들의 사례가 그냥 청년들이니까 가능한 활동, 혹은 지역 청년들의 참여를 위해 참고할만한 프로그램 아이디어 정도로 인식되는 경우가 있었기 때문이다. 물론 강사의 능력이 부족한 탓도 있겠지만, 그동안 지역의 많은 문화 활동이 장르 중심의 예술 체험과 강습으로 진행되어 왔고 기존의 인식과 관점이 한 두 번의 만남으로 변화하기란 쉽지 않은 일이다.

봉담문화의집 생활문화디자이너들과의 첫 번째 만남. 작은 강의실에 일렬로 배치된 책상 앞에서 강의를 했다. 우리가 즐겁게 노는 것이 좋아서 동네 아이들처럼 놀다보니 서울시와 함께 놀이터 활동가를 고용하게 된 프로젝트부터 동네 1인 가구 청년들과 함께 반찬을 요리하는 추리닝 브런치와 우아한 세입자로 살기 위해 필요한 정보와 기술을 배우는 워크숍까지. 지역 주민들을 위해서 무언가를 해야 한다거나, 청년문제를 꼭 해결해보겠다는 등의 사명감이 아니라 개인의 욕망과 결핍에서 시작한 활동들이 어떻게 지속력과 확장력을 가지게 되는지에 대한 이야기를 나누었다. 마칠 때쯤에는 처음보다 분위기가 훨씬 좋았지만, 여전히 알듯 말듯한 표정들이 기억에 남는다.

두 번째 시간은 사람책 도서관으로 워크숍을 진행했다. 모든 참여자가 각자 일상의 이야기를 주제로 사람책이 되고, 서로 독자가 되어 듣고 싶은 사람책의 이야기를 듣는 프로그램이다. 이 프로그램에서 본인의 이야기로 책 표지를 만들어 보라고 하면, 대개 여기저기서 한숨이 나온다. 세대를 불문하고 나의 이야기를 누군가와 나누는 일은 우리에게 왜 이렇게 부담스러운 것일까. 이날도 처음에는 다들 어려워하셨지만 기억에 남는 여행지, 좋아하는 음식, 취미로 하는 뜨개질과 등산, 사진 등 다양한 주제의 사람책이 만들어졌다. 막상 이야기를 시작하니 매회 시간 종료를 알

리는 것이 민망할 정도로 즐겁게 참여하셨고, 이후 소감을 나누는 시간에 의미 있는 이야기들이 많이 나왔다. 지역에서 몇 년을 본 사이인데 이렇게 이야기를 나눈 것은 처음이었다, 내 이야기는 아무도 관심 없을 것이라 생각했는데 너무 잘 들어주어서 놀랐다, 같이 이야기만 하는 건데 너무 즐겁고 시간 가는 줄 몰랐다 등. 나에게는 너무나 익숙한 일상이 누군가와 공유되었을 때 얼마나 특별한 콘텐츠가 될 수 있는지 직접 경험하셨으니, 지역에서 생활문화를 만들어 가는데 있어서도 나와 우리로부터 시작하시면 좋겠다는 말씀을 드리고 두 번째 만남을 마무리했다.

두 달 정도가 지난 어느 날, 다시 연락을 받았다. 봉담문화의집 생활문화디자이너들이 세 번의 프로그램을 마치고 마지막으로 축제를 개최했는데 동네 주민들 100명이 넘게 왔다는 소식. 어떤 활동을 하셨는지, 그 과정에서 어떤 변화가 있으셨는지 궁금했다. 그래서 마지막 평가 워크숍을 함께 하게 되었다.



일상이 누군가와 공유되었을 때 얼마나 특별한 콘텐츠가 될 수 있는지 직접 경험하셨으니, 지역에서 생활문화를 만들어 가는데 있어서도 나와 우리로부터 시작하시면 좋겠다는 말씀을 드리고 만남을 마무리했다.



지역의 가장 큰 축제는 매년 호수공원에서 열리는 '삼봉삼담축제'인데 주민자치위원회를 중심으로 화성시의 지원을 받아 개최하다보니 규모가 크고 형식이 갖추어져 있어 축제에서의 만남이 일상의 관계로 이어질 수 있는 새로운 시도를 하기에는 어려움이 많았다고 한다. 그래서 이번 생활문화플랫폼 사업에서는 생활문화디자이너들이 각자 하고 싶은 활동들을 매개로 주민들과 소통하고 관계를 형성할 수 있는 활동을 스스로 기획했다. 누군가는 뜨개질로, 누군가는 핸드드립 커피로, 상그리아로, 사진으로, 메이크업으로 3번의 프로그램을 기획하여 주민들을 만났다. 그동안 해왔던 체험이나 강습의 형태가 아닌, 생활문화를 매개로 이웃들과 소소한 이야기를 나눌 수 있는 문화살롱의 형태로 진행했다. 그리고 그동안의 활동을 공유하는 축제의 자리에는 기대했던 것보다 더 많은 주민들이 참여하였다고 하는데, 이 지점에서 생활문화디자이너 모두가 크게 고무되어 있으셨다. 사실 프로그램으로만 보면 특별히 새로울 것이 없는데, 기획하고 준비했던 과정이 궁금했다.



처음에는 그동안의 지원사업과 관 주도 행사 참여의 경험으로 인해 이번 활동에 대해서도 큰 기대가 없었다고 한다. 하지만 이미 기획되어 있는 틀 안에서 형식적으로 역할만 나누는 회의에서 벗어나, 실제로 하고 싶은 것들을 기획하고 실행해 볼 수 있는 기회였다. 서로 다른 의견을 나누는 과정에서 의사결정의 방법에 대해 함께 고민하기도 하고, 다양성에 대한 이해를 몸으로 체득할 수 있었다고 한다. 혼자라면 불가능했던 일들이 실제로 만들어지고, 나 혼자만 즐거웠던 일들이 다른 사람들에게도 즐거움이 될 수 있음을 확인하며 동네에서 인사하는 사람들이 점점 늘어날수록 더욱 열심히 하게 되었다는 이야기에 모두들 공감하셨다. 그럼 그동안의 활동으로 생활문화디자이너 각 개인들에게는 어떤 변화가 있었을까.

“생활문화는 내 일상의 혁명이었다.”

아니, 너무 과장하시는 것 아닌가 싶긴 하지만 한동안 집에만 있다가 생활문화디자이너 활동을 계기로 밖에 나와 사람들과 관계 맺으며 마음이 너무 편해지셨다는 한 분의 이야기다. 누구의 엄마, 아빠, 아내, 남편 등의 관계로 호명되지 않고 한 명의 기획자로 활동하면서 자신의 일상에 더 집중하게 되고 활력이 생겼다는 여러 분들의 공통된 경험을 듣다보니

일상과 관계가 문화가 되는 생활문화에서는 공통의 경험이 더욱 중요하다.

혁명이라는 단어가 적당한 것 같기도 했다. 너무나 익숙하게 반복되어 온 개인의 일상이 새로운 관점으로 해석되고 그 습관과 관성을 벗어나는 행위가 주변의 변화로 이어질 수 있다면, 누군가에게는 그 경험이 작은 혁명일 수 있지 않을까.

당사자가 아닌 입장에서 두 달 간의 활동이 주민들의 관계를 얼마나 확장하고 지역에 얼마나 큰 성과를 만들었는지 굳이 해석하고 싶지는 않다. 다만 그 과정에서 생활문화디자이너들의 변화는 앞으로 지역에서 다양한 문화를 만들어 갈 씨앗이 될 것이라는 점에서 기록으로 남겨둔다. 많은 문제와 어려움에도 불구하고 지역에서의 활동을 계속 이어갈 수 있는 가장 큰 동력은 누군가를 위한 사명감이나 책임감이 아닌, 활동하는 당사자들이 얼마나 즐겁게 그 활동을 하는가에 있지 않을까 싶다. 준비하는 사람들에게도, 참여하는 사람들에게도 즐거움만큼 큰 동기부여는 없기 때문이다. 주민들의 일상과 관계가 문화가 되는 생활문화에서는 공통의 경험이 더욱 중요하다. 그래서 앞으로의 봉담문화의집 활동이 기대가 된다.

생활문화 재 너머엔 뭐가 있을까

박 미 숙

/ 문화기획협동조합 별책부록

[생활문화를 다시 들여다 보다]

생활문화 관련 워크숍에서 퍼실리테이터 역할을 한 적이 있다. 그 당시 한창 ‘생활문화를 한 마디로 정의할 수 있는가?’라는 생각에 잠겨 있을 때라 참가자들에게 물어보고 싶었다. ‘당신이 생각하는 생활문화란 무엇입니까?’ 한 낱말로 정의해 보자고 했다. 그 때 가장 많이 나왔던 낱말은 ‘일상’ ‘즐거움’ ‘함께’였다. ‘생활문화란 일단 일상의 삶을 말하는 것이고 누군가와 함께 나누는 것이고 즐거운 것이구나.’ 싶었다.

특히 ‘일상’이라는 말과 ‘함께’라는 말은 그 이후 생활문화에 대해 의문이 들 때마다 자주 떠오르는 말이었다. 생활문화란 이벤트처럼 진행되는 사업이나 프로젝트가 아니고, 혼자 또는 몇몇이 모인 그룹이 아니라 더 넓게 생각해야 한다는 걸 알게 해준 중요한 기회였다.

[생활문화플랫폼을 고민하다]

‘생활문화’는 법이나 정책 용어로 등장하기 훨씬 전부터 존재하고 있었다. 그런데 ‘생활문화’라는 말이 정책 용어가 되고, 지원기관이 생기고, 예산이 편성되면서 많은 사람들의 고민이 깊어졌다. 조금씩 다른 해석들로 접근하기도 했고, 좀 더 쉬운 접근법을 찾기도 했다. 함께 고민하고 만 들어가는 과정이 충분하지 못해서 생기는 갈등도 있었다. 기존에 문화 프로그램을 수강하고 배우는 형식과는 좀 달라야 한다는 목소리도 생겨났다. 강사와 수강생이 아니라 ‘주체’가 되어야 한다는 이야기도 나왔다. ‘생활문화 동아리’라는 말이 나왔고 그 ‘동아리’에 대한 해석도 조금씩 차이가 있었다. 이런 고민 가운데 등장한 것 하나가 ‘생활문화플랫폼’ 이 지 않았을까 싶다.

‘생활문화’라는 말이 정책 용어가 되고, 지원기관이 생기고, 예산이 편성되면서 많은 사람들의 고민이 깊어졌다.

[생활문화플랫폼 사업의 시작과 끝]

‘플랫폼’은 기차역이라는 사전적 정의에서 출발해 이제는 ‘모이다’ ‘연결하다’라는 의미로 여러 곳에 사용되는 말이다. 생활문화플랫폼이란 ‘생활문화 속으로 사람을 모이게 하고 서로 연결되도록 하는 곳’이고 그 연결은 다시 또 다른 곳에 또 다른 플랫폼을 만들도록 하는 뜻은 아닐까 싶었다.

처음 경기 생활문화플랫폼을 만나면서 기획한 ‘수작부리다’는 이렇게 사람을 모이고 연결하지만, 거기서만 끝나지 않고 계속 이어지고 또 다른 모습으로 변화를 꿈꿔야겠다는 생각을 했다. 생활문화가 지향하는 바는 머무는 것이 아니라 떠나는 것, 확산하는 것이 아닐까 싶었다.

경기 생활문화플랫폼 1년 차 때 ‘수작부리다’는 중심이 되는 사람들이 배우고 변화하는 것을 가장 중심에 두었다. 네 개의 수작을 맡은 각각의 예술가나 활동가들이 자기 언어로 ‘생활문화’를 해석하는 게 중요했다. 처음에는 가르치고 배우는 과정으로 이해한 사람들 몇몇이 한두 번 왔다가 돌아가는 일도 있었다. 수작을 맡은 예술가와 활동가들의 역할은 ‘돕는 사람’으로 설정되었다. 각각 수작에 온 사람들에게 계속 질문을 던지는 일과 기술적인 부분을 도와주는 일이었다. 쉽지 않았지만, 다들 즐겁게 활동할 수 있었다.

2년 차 ‘수작부리다’ 활동의 핵심은 1년 차에서 이렇게 변화된 사람들이 자기들 활동을 하는 게 아니라 새로운 사람들과 만나는 일을 기획하고 그걸 수행해보는 거였다. 누구를 어떻게 만날 것인가 일주일에 한 번 만나서 회의하고 이야기 나누고 공부하는 일이 주된 활동이었다. 그렇게 준비된 활동을 가지고 병원으로, 공원으로, 경로당으로 찾아갔고 어르신들을 만나고 청년들을 만났다. 생활문화에 취약하다고 생각되는 성인 남자들을 찾아 나서기도 했다. 쉽지 않았지만 생각보다 많이 어렵지도 않았다. ‘함께’하니 할 만 했다.

생활문화가 지향하는 바는 머무는 것이 아니라 떠나는 것, 확산하는 것이 아닐까 싶었다.

‘생활문화’로 시작한 고민이 새로운 콘텐츠를 개발하는 일까지 생각이 확산되었던 것이다.

그리고 3년차, 조금 다른 고민을 하기 시작했다.

[공간이 필요하다]

공간이 필요하다는 생각은 1년 차부터 해왔다. 그동안 ‘수작부리다’가 활동했던 공간은 동네 작은도서관이었는데 빌려쓰는 작은도서관이 아닌 새로운 공간에 대한 고민이 깊어졌다. ‘사람’이 플랫폼이 될 수 있다는 걸 확인하는 게 2년차 활동이었다면 이제는 좀 더 안정적인 공간이 필요했다. ‘수작가게’면 어떻게 하는 생각도 했다. 우리가 중심에 두었던 것은 사람의 ‘손’이었는데 이렇게 만들어진 물건들을 팔 수 있으면 좋겠다는 생각이 들었기 때문이다. 어떻게 만들고 운영할 것인가 구체적인 것까지 생각하지는 못했지만, 그래도 뭔가 그런 곳이 필요하다는 생각을 했다.

아무튼 2년 차를 지나면서 변화한 사람들은 이제 새로운 변화를 필요로 하고 있었다. 누군가 모이라 해서 모이고 흩어져라 해서 흩어지는 프로젝트가 아니라 일상의 언어로 소통되어야 한다고 느끼고 있었다.

[창생공간은 생활문화공간은 아니다]

공간 생각을 하다 보니 눈에 들어온 것이 ‘창생공간 지원 사업’이었다. 1년 차는 공간을 리모델링해주는 사업이라니 얼마나 괜찮은가 말이다. 하지만, 엄밀히 말해 창생공간은 생활문화공간은 아니었다. 생활문화나 마을 커뮤니티공간이 아니라 말 그대로 뭔가를 새롭게 창조해 내는 공간으로 설정되어 있었다. 처음에는 ‘공간’만을 생각하고 창생공간을 지원해야겠다는 생각을 했다. 하지만, 좀 다른 생각을 하기 시작했다. 창생공간을 통해 해보고 싶은 일이 생겼다. 경기 생활문화플랫폼 활동을 하지 않았으면 생기지 않을 꿈이었다. ‘생활문화’로 시작한 고민이 새로운 콘텐츠를 개발하는 일까지 생각이 확산되었던 것이다. 창생공간은 그렇게 시작되었다.

[상상공간 별-짓-을 시작하다]

앞에서 말한 것처럼 창생공간은 생활문화공간은 아니었다. 하지만, 작은도서관으로 만나고 수작부리다로 만난 사람들의 공유공간으로 삼기에는 충분했다. 그래서 처음 리모델링하기 전에 다 같이 모여 이 공간을 어떻게 할 것인가 여러 번 이야기를 나눴다. 또 다 다른 이야기를 했지만, 그래도 함께 모여 뭔가를 해나가자는 의견은 하나로 모아졌다.

새로운 공간이 주는 설렘과 기대감도 커져갔다. 그리고... 그런 과정을 통해 비로소 그동안 진행했던 생활문화플랫폼 사업이 어떤 성과를 남겼는지 정리가 되는 것 같았다. 신기하고 놀라웠다.

[공간이 아니라 사람]

공간은 거들 뿐, 결국 핵심이 되는 건 ‘사람’이라는 걸 다시 깨닫는 과정이었다. 1년 차에 예술가와 활동가들이 자기 언어로 생활문화를 해석하고 적용해 왔던 과정, 2년 차에 함께했던 참가자 전원이 또 다시 자기 언어로 생활문화를 해석하고 실현해보는 과정을 통해 ‘사람’들이 변해있던 것이다. 우리가 모여서 한 활동을 나누고 싶어 했고, 새로운 사람들을 또 만나고 싶어 했다. ‘플랫폼’이 되는 사람들이 늘어난 것이고 그 사람들이 매개가 되어 또 다른 이야기가 만들어 질 수 있었다.

[다시 사람중심의 생활문화플랫폼으로]

경기 생활문화플랫폼 사업이 가장 많이 변화시킨 건 결국 ‘나’였다. ‘사람’의 변화를 중심에 두었는데 내가 제일 많이 변했으니 ‘성공’한 것이라 볼 수 있을까? 그리고 그렇게 함께 변화된 사람들과 이제는 정말 뭐라도 할 수 있겠다는 생각이 드니 그것 또한 큰 변화의 한 축이 아닐까 싶다.

우리가 모여서 한 활동을 나누고 싶어 했고, 새로운 사람들을 또 만나고 싶어 했다. ‘플랫폼’이 되는 사람들이 늘어난 것이고 그 사람들이 매개가 되어 또 다른 이야기가 만들어 질 수 있었다.

우리가 봐야 할 것은 그 사람이 어떻게 변하고 그 변화는 그 사람의 삶을 어떻게 바꿨을까 하는 점이 아닐까 싶다.

주제나 소재가 아니라 ‘사람’에 근거한 활동을 펼쳐야 가능한 일이라는 것도 크게 배울 수 있었다.

[생활문화 재 너머엔 뭐가 있을까?]

생활문화플랫폼 사업을 하고 나면 뭐가 있을 것 같은 생각은 내려두어야 할 것 같다. 생활문화 재 너머엔 아무 것도 없기 때문이다. 그냥 일상의 삶이 있고, 사람이 있고 즐거움이 있을 뿐이다. 한 걸음 더 가면 뭔가 큰 성과가 날 것 같지만, 사실 그 성과는 눈에 보이지 않더라고 말하고 싶다. ‘사람의 변화’는 일정기간 무엇을 했다고 나타는 것은 아니기 때문이다.

하지만, 궁극에 우리가 봐야 할 것은 그 사람이 어떻게 변하고 그 변화는 그 사람의 삶을 어떻게 바꿨을까 하는 점이 아닐까 싶다. 그러기 위해서는 꾸준히 하는 방법 밖에 없다.

공간보다 예산보다 ‘사람’이 플랫폼이 되는 것.

어쩌면 생활문화플랫폼 사업은 그게 전부일지도 모르겠다.



지금 여기 경기
생활문화플랫폼

텍스트로 보는 사업.현장. 1



경기 생활문화플랫폼이란 ooooo 이다. >>



●1년차 ●2년차 ●3년차



2018 경기 생활문화플랫폼 사업에서 생활문화디자이너들에게... >>



12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
월 화 수 목 금 토 일

텍스트로 보는 사업.현장. 2



2018년 사업을
마무리하며

3년의 경기 생활문화플랫폼 이렇게 읽어본다

심한기

/ 품 청소년문화공동체

문화란 것이,
예술이란 것이,
일상의 힘이란 것이
그러하듯
눈에 잘 보이지는 않는다

풀

김수영

풀이 눕는다.
비를 몰아오는 동풍에 나부껴
풀은 눕고
드디어 울었다.
날이 흐려져 더 울다가
다시 누웠다.

풀이 눕는다.
바람보다도 더 빨리 눕는다.
바람보다도 더 빨리 울고
바람보다도 먼저 일어난다.

날이 흐르고 풀이 눕는다.
밭목까지
밭밑까지 눕는다.
바람보다 늦게 누워도
바람보다 먼저 일어나고
바람보다 늦게 울어도
바람보다 먼저 웃는다.
날이 흐리고 풀뿌리가 눕는다.

[에피소드1 / 풀]

김수영의 詩(시)다.

풀과 바람에 대한 이야기이다. 세상의 모든 들판과 언덕에서 생존하고 있는 그 흔한 '풀'은 하루하루를 살아가는 보통사람 그리고 우리의 평범한 일상을 의미한다. 바람은 보통사람과 그 사람들의 일상을 흔들어대는 그 무엇이다. 나약하고 수동적이며 작은 바람에도 흔들리는 '풀'이 차츰 능동적 삶의 주인으로 창의적 일상의 주인으로 살아간다. 이제는 바람보다 먼저 일어나고 바람보다 먼저 웃는다. 우리의 일상에 자발적 생명력이 뿌리를 내리고 삶의 에너지들이 담겨진 꽃을 피우려 하고 있다.

생활문화플랫폼 사업의 3년이 그러하다.

문화란 것이, 예술이란 것이, 일상의 힘이란 것이 그러하듯 눈에 잘 보이지는 않는다. ‘지난 3년의 과정에 대한 확실한 성과와 결과를 보여 달라.’라는 질문에 애매한 답을 하려하지 않고 그 질문조차도 거부할 수 있는 당당한 근거와 힘이 생겨나고 있다. 일상의 행복을 만들어 가는 과정들을 어려운 이론이나 담론으로 해석하지 않아도 될 때가 있듯이 생활문화플랫폼의 3년을 조금은 단순하게 읽어낼 필요가 있다. 김수영의 ‘풀’과 생활문화플랫폼의 3년은 그렇게 닮아있는 듯하다.

[에피소드2 / 의심과 질문]

예술, 문화, 생활문화가 지닌 공통의 매력은 소통이 안 될 것 같은 방식 또는 전혀 인식하지 못한 방식으로 소통을 시도할 수 있다는 것이다. 눈에 들어오는 것 보다 눈에 보이지 않는 것들이 더 많다. 그렇기에 당위성, 필요성, 효과성에 대한 의심이나 질문을 자주 받는다. 생활문화플랫폼 사업의 과정도 그러했다. 사업 초기에는 외부의 의심은 물론 스스로(지원하는 사람, 실행하는 사람)에 대한 의구심으로 시작되었다.

생활문화가 뭐지? 플랫폼은 뭐지? 이렇게 하는 게 맞는 건가?

명확한 목표와 일정이 담긴 사업계획, 참여자의 수, 외형의 성과에 집착하지 않았고 지원주체(경기문화재단, 사업추진단)와 실행단체 역시 주는 자와 받는 자로 구분되지 않았다. 사업의 의미와 지향점을 명료하게 정해놓지 않았고 각자의 상황과 조건, 인식과 시도를 통한 과정 속에서 스스로의 ‘혼돈 속의 통찰’이 가능한 과정을 만들어 왔다. 사업비를 던져 주고 ‘스스로 알아서 하세요.’가 아니라 함께 고민하고 함께 시도하려는 노력들이 연결되었으며 사업 1년 차, 2년 차, 3년 차의 이해와 속도에 맞는 흐름으로 연결되었다. 그러한 과정 속에서 기존 공모사업에 대한 인식과 태도는 물론 사업진행 방식에 대한 여유로운 변화들도 적지 않게

사업의 의미와 지향점을 명료하게 정해놓지 않았고 각자의 상황과 조건, 인식과 시도를 통한 과정 속에서 스스로의 ‘혼돈 속의 통찰’이 가능한 과정을 만들어왔다

생활문화 그리고 플랫폼이 우선적으로 상상해야 할 가치는 행위나 공동체가 아닌 이를 시도하는 개별적 사람의 발견과 성장이다

발견되었다. 결국 막연한 의심과 질문으로 시작되어 스스로 그러한(self-so) 답을 찾아가는 과정들이 만들어졌다.

[에피소드 3 / 사람]

일상이 작품이 되고, 마을이 무대가 되고, 관계가 문화가 되다.

생활문화플랫폼이 만들어낸 멋진 표어(slogan)이며 이 사업의 지향점을 가장 적절하게 표현 해주는 문장이다. 그리고 이 문장 속에 담긴 모든 단어들의 중심은 사람이다. 3년의 과정 속에서 가장 자랑할 만한 것이 있다면 ‘사업이 아닌 사람이 보인다.’이지 않을까? 생활문화 그리고 플랫폼(공유지)이 우선적으로 상상해야 할 가치는 행위(사업)나 공동체(마을)가 아닌 이를 시도하는 개별적 사람의 발견과 성장이다. 시도할 수 있는 가능성을 지닌 사람들의 동기가 발견되고 성장하는 것, 시도하는 사람들의 주체성이 발견되고 성장하는 것이 가능했기에 사업이 아닌 사람이 보일 수 있었다.

2018년 생활문화플랫폼 사업의 정리와 공유를 위한 워크숍은 ‘성과 공유워크숍’이란 이름이 아닌 ‘2018 경기 생활문화플랫폼 나눔 워크숍(성과보다는 과정, 일보다는 사람, 기억보다는 감동)’으로 변환되었다. 성과를 공유하는 시간에서 과정과 사람과 감동을 공유하는 시간으로 성장했다. 올해 나눔 워크숍에서는 그간의 과정을 담은 짧은 동영상은 감동을 주지 못했다. 동영상의 구성이 부족했던 점도 있었지만 워크숍에 참여한 기획자와 생활문화디자이너들의 이야기가 풍성했기 때문이다. 3년의 시간을 만들어온 선배들의 이야기를 경청하고 이제 시작한 사람들의 이야기들이 따뜻한 응원을 받는 시간들로 채워졌다. 그리고 누구의 정답이 아닌 각자의 이해와 경험과 해석으로 생활문화, 생활문화플랫폼을 이야기했고 그 다음 시간에 대한 상상들을 공유했다. 눈에 보이지 않는 일상의 가치와 존중에 대한 공유의 시간이었다. 이는 사업이 아닌 사람이 보이는 과정에 대한 확실한 증거이다.

[에피소드 4 / 이후 3년에 대한 희망]

대부분의 공모사업, 시범사업은 3년이라는 시한부 인생에서 자유롭지 못하다. 왜 3년일까? 도대체 누가 이러한 규정을 만들어낸 것이며 이를 꼭 지켜야만 하나? 3년이라는 시간에 대한 강박은 그 다음 걸음에 대한 여유로운 상상들을 방해한다. 생활문화플랫폼 사업은 3년이라는 시간에 자유로울 수 있을까? 이에 대한 해답은 사업을 지원하는 경기문화재단에게만 있는 건가?

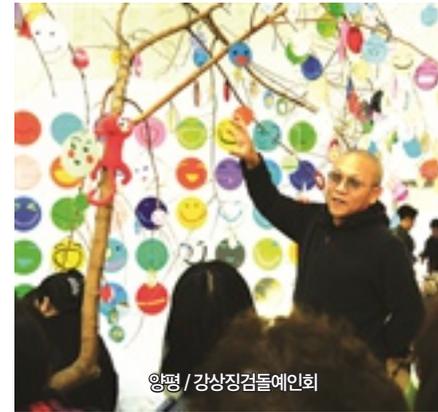
다른 단체는 모르겠지만 본인과 3년의 과정을 함께 했던 진접문화의집, 파주 이야기가게, 양평 강상징검돌 예인회는 이미 각자의 방식으로 스스로 가능한(self-so) 이후의 과정들을 상상하고 있다. 사업의 연장이 아닌 사람과 새로운 가능성으로서의 연결을 상상하고 있다. 생활문화플랫폼이라는 공식적 사업지원이나 연결이 아니더라도 각자가 만들어왔던 과정들을 이어갈 수 있는 능동적 힘이 보여진다. 작년까지만 해도 잘 읽혀지지 않았던 생활문화, 생활문화플랫폼, 생활문화플랫폼 사업이 읽혀지기 시작한다. 이것이 이후 3년에 대한 희망이기도 하다.

*누군가의 안내와 규정에 몸을 맞추거나 따라가려 하지 않으며, 일상 속에서 개인의 가치와 문화가 존중받으면서 집단과 공동체에 문화적 자극과 영향을 줄 수 있는 ‘생활문화’가 읽혀지기 시작했다.

*누군가의 안내 또는 이미 정해진 시공간에 몸을 맞추거나 따라가려 하지 않으며, 규칙 없는 공간과 장소 속에서의 접촉과 교환이 이루어지며 자연스럽게 발현되는 ‘생활문화플랫폼’이 읽혀지기 시작했다.

*누군가의 안내와 규정에 몸을 맞추거나 보여지는 외형적 성과에 집착하지 않으며, 다양한 환경과 조건을 존중하며, 과정 속에서의 발견과 성장을 만들어가는 생활문화플랫폼 사업이 읽혀지기 시작했다.

잘 읽혀지지 않았던 생활문화, 생활문화플랫폼, 생활문화플랫폼 사업이 읽혀지기 시작한다. 이것이 이후 3년에 대한 희망이기도 하다



양평 / 강상징검돌예인회



안성 / 대한문화학교 탐쟁이



성남 / 성남서현문화의집 생활문화센터



고양 / 화전마을학교



양평 / 강상징검돌예인회



성남 / 성남서현문화의집 생활문화센터



참여단체 현황

고양 화전마을학교

지 역 고양
단 체 명 화전마을학교
사 업 명 화전마을 행복한 빵&나무
사업기간 2018. 7~12
사업장소 고양시

추진실적 워크숍 5회
교육프로그램 46회
성과공유(축제 등) 3회
기타(벤치마킹) 3회



사업소개

화전마을학교는 햇수로는 6년된 제법 오래된 마을교육공동체이다. 그동안 보수적이고 오랜 마을 주민들에게 우리의 길은 이상한 나라의 앨리스같은 느낌이었을 거다. 그래서 쉽게 갈 수 있는 길도 돌아가야 했고, 엮어졌다 일어나야 했던 시간들이 무척 고단했다. 더 갈지 말지를 고민할 때 만난 경기 생활문화플랫폼은 우리에게 심터가 됐고, 또 다른 에너지원이 됐고, 앞길을 밝혀주는 등불이 됐다. 지난 반년이 그래서 고맙기만 하다.

없었던 나를 찾고 웃음을 찾아 떠나는 여행, 그 도구가 된 ‘빵과 나무’는 우리에게 새로운 배움이 됐고, 나눔이 됐고, 미래가 되었다. 나와 우리의 욕구에 맞춰, 빵집 하나 없는 마을에 자기집 제빵소를 차리고, 생태목공소를 통해 서로에게 필요한 것들을 만들어 가고, 더 나아가 익힌 손재주로 마을에 배움 나눔을 한 시간, 아이들과 우리는 함께 커감을 배웠다.

화전역 광장에 펼친 우리의 맘씨, 솜씨. 그동안 배웠어도 써먹을 데 없던 나만의 솜씨, 우리 가족만 아는 나만의 맘씨가 가득한 가성비 갑, 우리만의 축제가 펼쳐졌다. 첫 성과공유회다보니, 우리가 호스트이고 게스트이다. 다시 웃음을 찾은 우리가 자랑스러웠던 날이었다.

사업성과 및 평가

- ▶동네 아줌마에서 축제 전문가로, 목공쌤으로, 텃밭쌤으로, 장터 장인으로 성장한 화전마을선생님들. 처음에 **엄마 대신 **쌤이라고 부르며 어색했던 6년 전이 이제는 먼 과거처럼 느껴진다. 눈빛만 오가도 척척, 놀랄 정도로 해내는 우리를 보고 모두들 깜짝 놀란다. 이렇게 우리는 10년 차를 향해 쪽 가보려고 한다.
- ▶2018년도 생활문화디자이너를 하면서 또 새로운 쌤들을 만났다. 그런데 여전히 우리 밖에 없다. 익숙해서 좋지만, 새로움을 우리로 만들 방법이 뭔지가 새로운 고민이다. 하지만 우리는 희망이 있다. 모르고 지나쳤을 마을 주민이 이제는 이름도 알고 서로의 빵 취향도 아는 사이가 됐으니 말이다. 한 걸음씩 천천히 그리고 우리답게, 천천히 익은 술이 맛나듯이 우리마을 문화도 생활문화디자이너와 함께 천천히 익어가길 기대해본다.

과천

사)연극놀이터 해마루

지 역	과천	추진실적	워크숍	10회
단 체 명	사)연극놀이터 해마루		교육프로그램	8회
사 업 명	우리동네 생활문화놀이터 -수요일엔 다같이 00하자		성과공유(축제 등)	2회
			기타(마을밥상)	1회
사업기간	2018. 6 ~ 11			
사업장소	문원동 골목길, 해마루 연습실, 과천시민회관 소극장, 마을카페 등			



사업소개

함께 우리 아이들을 키워 나갈 수 있는 마을의 문화를 만들어 가고자 “수요일엔 다 같이 놀자”는 슬로건을 걸고 아이들에게 잃어버린 골목길 문화를 되찾아 주기 위해 전래놀이 한마당, 즉흥성이 살아있는 이야기 극장, 추억의 먹거리 달고나와 따뜻한 정이 오가는 골목다방 등으로 골목길 놀이터를 만들어 왔다. 지역에 ‘놀이하는 사람들’과 연계하여 엄마들을 위한 놀이 교육을 하고 생활문화디자이너의 역할을 내실 있게 만들어 참여자들이 주도하는 사업으로 진행되어왔다.

사업성과 및 평가

- ▶ 생활문화디자이너들에 의해 주도되는 사업이 되기를 기대했던 것이 실제로 잘 이루어졌으며 마음대로 무엇이든 시도해 볼 수 있고 그것을 서로 지지하고 지지받을 수 있는 활동공간이 되었다. 또한 지속적이고 반복적으로 운영되는 놀이터를 통해 수요일이 되면 축제에 놀러가자고 자연스럽게 아이들의 입에서 말이 나올 수 있는 환경이 만들어 졌다.
- ▶ 참여하는 아이들도 무엇이든 원하는 만큼 하고 갈 수 있고 서로 어우러지는 분위기를 통해, 저절로 나눔을 배우는 살아있는 교육의 장이 되어가고 있다. 참여자들의 자발적인 아이디어를 통해 매년 새로운 놀이터가 만들어 지는 것이 흥미로웠다. 올해는 아이들뿐만 아니라 더 많은 어른들이 참여하였으며 애초에 기대했던 것보다 더 많은 분들이 찾아주어 감사했다. 놀이에 참여한 불특정 다수로부터 진주 같은 사람들을 발굴하는 계기가 되었다.
- ▶ ‘수요일엔 다같이 놀자’가 축제처럼 진행되다 보니 토요일에 여는 축제와의 차별성이 많지 않아 일상과 축제를 굳이 분리하지 않아도 되겠다는 의견이 있었다. 또한 먹거리를 마련하고 운영하느라 정작 놀이 부분이 약해지는 문제가 있었다. 아이들은 자발적으로 놀기도 하지만 좀 더 적극적으로 새로운 놀이를 창조해 가는 노력이 같이 가면 좋겠다.
- ▶ 이야기 극장에 참여하는 아이들은 뒤에 발표가 있어 놀이 참여가 어려웠다. 좀 더 간단한 참여 방법을 찾을 필요가 있다. 그리고 매년 준비물을 설치하는 수고를 덜 수 있는 운영방법을 찾을 필요가 있다. 앞으로도 지원 사업으로만 그치지 않고 매주 놀이가 진행되는 골목길로 이어질 바라며 지역 차원에서 이 사업의 지속성을 위한 기본 토대를 마련하는 계기가 되었다.

광명

분더컴머

지역 광명
단체명 분더컴머
사업명 냥쿨을 뜨다
사업기간 2018. 6 ~ 11
사업장소 광명시 철산4동
 냥쿨어린이 작은도서관

추진실적 워크숍 2회
 교육프로그램 14회
 성과공유(축제 등) 1회
 기타(나들이 1회, 플리마켓 참가 2회) 3회



사업소개

‘냥쿨을 뜨다’는 광명시 철산4동에 위치하고 있는 ‘냥쿨어린이작은도서관’에서 피어난 활동이다. 분더컴머 세 작가와 철산4동 주민들이 도서관에 모여 뜨개 마실터를 운영하고 있다. 동네에 아이들이 떠나가서 텅 비어있던 도서관은 이제 뜨개질하는 여성들로 북적북적한다. 뜨개를 매개로 마을의 이슈와 철산동의 옛 이야기, 새로운 뜨개질 아이디어와 앞으로의 활동 고민까지 다양한 미래를 꿈꾸고 있다.

사업성과 및 평가

- ▶ ‘냥쿨어린이작은도서관’에서 ‘냥쿨을 뜨다’ 활동이 탄생하기 전까지 도서관은 정체성이 흔들리기 시작한 공간이었다. 동네에 아이들이 떠나가면서 도서관을 이용하는 어린이들도 사라졌기 때문이다. 뜨개 활동을 통해 도서관이라는 공간이 다시 살아나기 시작했다.
- ▶ ‘냥쿨을 뜨다’는 활동명도 주민 참여자가 직접 작명하고, 강사진도 마을 주민 안에서 찾는 등, 주민 한 분 한 분의 자생적인 힘으로 만들어졌다. 이룰 수 있었던 계기는 주민들이 하고 싶은 활동을 찾기 위해 아주 느린 속도로 진행되었기 때문이다. 속도는 느렸어도 단단하게 만들어 갔다.
- ▶ 기획자 포함 활동에 함께 한 모든 이들에게 값진 변화가 일어났다. 활동 안에서 서로 나눴던 다양한 경험들이 아름다운 공동체를 갖는 것에 대한 소중함을 일깨워주는 역할을 톡톡히 했다. 앞으로 ‘냥쿨을 뜨다’ 활동을 도서관에서 마을 전체로 더 확장시켜 더 많은 사람들과 나누고 함께 하고자 한다.

남양주 진접문화의집

지 역	남양주	추진실적	워크숍	9회
단 체 명	진접문화의집		교육프로그램	3회
사 업 명	하더라 셰프, 생활문화디자이너가 되다		성과공유(축제 등)	1회
사업기간	2018. 6 ~ 12			
사업장소	남양주 진접, 오남일대			



사업소개

우리 동네의 셰프를 발굴하고, 음식에 얽힌 셰프의 사연을 들으며 함께 밥상을 나누고 마음을 나눴하기로 하였다.

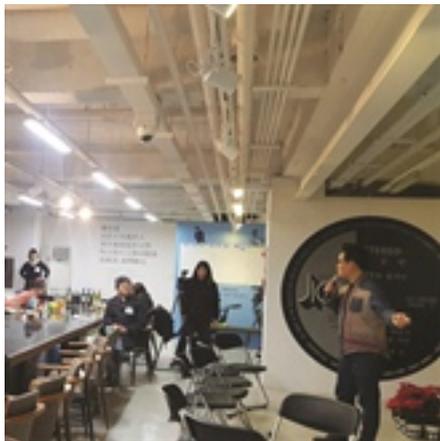
시즌 1, 2, 3로 매해 20명씩의 동네 셰프가 발굴되었고, 음식은 더 이상 맛이 아니라 관계를 나눠먹는, 공동체 회복의 매개라는 것을 깨닫게 되었다. 내 엄마의 찌뽕이 우리의 찌뽕이 될 수 있다는 사실에 셰프도 우리들도 즐거워하며 놀라게 되었다. 이렇게 관계가 확장되고 깊어지며, 우리는 서로의 일에 관심을 갖고 함께 움직이는 마음이 싹트게 되었다.

사업성과 및 평가

- ▶ 하더라 셰프 3년차에는 음식만을 이야기하는 셰프에서 머무르지 않고 생활문화디자이너라는 호칭으로 사업이 진화되었다. 각자 나름의 해석과 기획으로, 다양하고 기발하며, 호흡을 맞추며 함께 성장하는 프로그램 20개가 놀랍게도 디자인되어 행해졌다.
- ▶ 이번의 기쁨과 성공은 또 다른 의미를 주었다. 누군가 이미 짜놓은 것에 내가 맞추어 들어가는 것이 아니라, 내 스스로가 짜서 내 스스로 사람을 모아보고 나와 그들이 함께 펼쳐가는 것이었다.
- ▶ 춤을 추는 생활문화디자이너는 마을 안으로 들어가 한 여름 호숫가 달빛 아래에서 판을 펼쳐보며 주민들과 함께 호흡하는 황홀한 경험을 해보았다. 또한, 난타를 치는 생활문화디자이너는 다른 지역의 난타 동아리들을 모아서 네트워크 파티를 벌이는 등 기획에서부터 실행, 마무리 그리고 피드백에 이르기까지 자신의 생각을 마음껏 펼쳐 보게 되었다. 그 과정 속에서의 성장에 기뻐하며, 자존감의 상승과 아울러 생활문화디자이너들은 서로를 지지하고 응원하는 관계가 더욱 확장될 수밖에 없음을 느꼈다.

동두천 동두천생활문화센터

지 역	동두천	추진실적	워크숍	10회
단 체 명	동두천생활문화센터		교육프로그램	5회
사 업 명	동두천생활문화플랫폼 ASKING CITY		성과공유 (축제 등)	2회
			기타 (사이트 제작)	1회
사업기간	2018. 6 ~ 11			
사업장소	동두천생활문화센터, 동두천 일대			



사업소개

동두천 생활문화플랫폼 ASKING CITY는 상처받은 도시 동두천이 과거의 아픔을 딛고 미래를 준비하기 위한 과정이다. 여러 공동체 활동을 공유하고 서로 네트워킹하는 허브이며, 수줍은 동두천 사람들의 이야기를 담는 그릇이다. 이 프로젝트를 위해 시민기획단 두드림 두들러를 모집했다. 두들러들은 지역 매개자로서 개개인의 시민들을 만나고 공동체 활동을 기록하며 콘텐츠를 생산했다. 이를 통해 지역 생활문화 연결자로서 자신을 발견하고 공동체와 함께 성장했다.

사업성과 및 평가

- ▶ 애스킹 시티의 기획방향의 첫번째는 시민기획단의 네트워크였고 시민기획단에게 과도한 업무와 스트레스를 주지 않는 선의 적당한 업무가 필요했으며 또한 주어진 과업의 결과가 모두에게 행복하게 영향을 미쳐야 한다는 생각을 하였음. 짧은 인터뷰와 사진 한 장이라는 과업은 충분히 손쉽게 달성할 수 있는 내용이었고 애스킹 시티 인터뷰 프로젝트는 이 기획방향을 적절히 충족하는 프로젝트였다고 자체적으로 평가함.
- ▶ 시민기획단 20명의 면면을 보면 막 스무살이 된 청년부터 50대 중반까지 연령대도 활동영역도 다양함. 이런 다양함이 시민기획단이라는 네트워크로 묶여지니 역시 다양한 사업연계가 일어나게 되었음.
- ▶ “공동체를 지향하는 개인들의 연결”이라는 슬로건대로 네트워크 파티가 치러졌으며 여기에 맞는 네 팀의 발제가 이뤄졌음. 무엇보다 참여한 사람들이 전에 경험하지 못했던 에너지를 느꼈다는 점에서 큰 수확임.
- ▶ 애스킹 시티의 시민기획단은 선도적으로 도시재생 관련 의견들을 모으는 논의를 시작하였음. 이는 구성원들이 같은 지향점을 바라보고 있기 때문이며 설사 그렇지 않다 하더라도 인터뷰 프로젝트를 진행하고 협의하는 과정에서 동두천을 함께 고민해보자는 공통감이 싹틔기 때문임.
- ▶ 동두천생활문화플랫폼 사이트 제작 운영
<http://www.askingcity.com> / <http://www.facebook.com/askingcity>

부천 공간옴팡

지역 부천
단체명 공간옴팡
사업명 공유공간에서 4색 문화 골목길로
 - 1995년 그 후 우리들의 이야기
사업기간 2018. 6 ~ 12
사업장소 공간옴팡

추진실적 워크숍 4회
 교육프로그램 35회
 성과공유(축제 등) 2회
 기타(가족캠프, 수학캠프, 회의) 5회



사업소개

- ▶ 공간옴팡에서 활동하는 다양한 소모임들이 각 모임의 주제와 내용을 가지고 축제 프로그램을 스스로 기획하여 운영하게 함으로써, 축제를 매개로 지역주민을 만나고 동네를 알아가면서 생활문화디자이너로서의 역량을 만들어 간다.
- ▶ 공간옴팡과 춘의동 사람들의 이야기를 생활문화 매체를 가지고 표현함으로써 춘의동 사람들의 문화의 색깔을 만들어 가고 춘의동에 다양한 아지트(공간, 상가, 골목길 등)를 형성해 간다.

사업성과 및 평가

- ▶ 춘의동을 기반으로 옴팡에서 활동하는 다양한 모임이 함께 모여 서로의 이야기를 소통하는 축제를 기획하였다는 점에서 의의가 있었다.
- ▶ 부천지역 34개 동 중 춘의동이 유일하게 놀이터, 작은 도서관 등이 없다는 사실을 발굴 하였다.
- ▶ 각 동아리(모임)활동의 내용이 무엇이고, 어떤 사람들이 활동하고 있는지를 축제의 현장에서 확인하고 옴팡지게 놀아본 경험이, 이후 지속적인 활동을 위한 기반이 되었다.
- ▶ '처음'이라는 단어가 대부분의 프로그램에 적용되었기에 참여자 스스로 무엇이 필요한지 확인하는 성과가 있었다.
- ▶ 춘의동 주민들에게 '옴팡'이라는 공간의 존재와 활동내용에 대해 공개적으로 알리는 계기가 되었으며, 옴팡에서 활동하는 사람들이 생활문화디자이너로서 자신의 활동영역을 확장해가는 계기가 되었다. (관심사가 기술로, 기술이 지역문제와 만나는 과정으로)
- ▶ 자신들이 배운 기술(?)이 지역문제를 해결하는 데 기여할 수 있다는 문화를 형성해 내는 것이 이후의 과제로 나타났다. (발효, 마을교육공동체, 춘의동사람들 이야기, 청년들의 이야기)

부천

모두들 청년주거협동조합

지역	부천	추진실적	워크숍	3회
단체명	모두들청년주거협동조합		교육프로그램	7회
사업명	문화로 힘이 소사!		성과공유(축제 등)	2회
사업기간	2018. 7~12			
사업장소	부천시 소사본동 일대			



사업소개

- ▶동네에 살고 있는 청년들을 모으고 청년들의 활기로 마을에 활력을 불어넣을 수 있는 이벤트를 기획한다.
- ▶최근에 조용히 생겨나고 있는 카페, 식당, 술집, 공방 등을 발굴하여 팝업스페이스를 진행하고 청년들의 네트워크를 형성한다.
- ▶대부분 역사 아카이빙에 주목하여 제작된 마을지도를 현재에 초점을 맞추어 동네를 기록한다.

사업성과 및 평가

- ▶도시재생센터, 카페, 인형극단, 공연장, 마을역사관, 전통시장, 빈집 등 다양한 마을 조직들을 만나고 이들이 어떻게 관계 맺고 있는지를 알 수 있었다.
- ▶마을에서 활동하고 있는 청년들을 만나고 사업을 도모할 수 있었던 것은 좋았으나 청년에 국한되어 다른 세대를 초대하지 못했다.
- ▶애초에 목표했던 마을의 상점들을 연결하여 팝업스페이스를 연다는 것은 크게 달성하지 못했다. 그러나 청소년수련관, 장애인생활시설, 시장 상인회와의 접점으로 이어지면서 네트워킹의 방향이 바뀌게 되었다.
- ▶그동안 마을에서 주목받지 못한 청년, 청소년이 주체가 되어 행사를 만든 것이 마을의 분위기를 살리고 기존 주민조직과 소통할 수 있는 기회가 될 수 있었다.

성남

성남서현문화의집 생활문화센터

지 역	성남	추진실적	워크숍	1회
단 체 명	성남서현문화의집 생활문화센터		성과공유 (축제)	1회
사 업 명	생활문화디자이너와 함께하는 도깨비장터II		기타 (도깨비장터)	3회
사업기간	2018. 6 ~ 12			
사업장소	성남시 서현동 (서현문화의집, 서현어린이공원)			

사업소개

도깨비 장터는 다양한 세대, 가족, 지역주민들이 문화체험을 자유롭게 즐기며 참여하는 행사이다. 서현문화의집이 거점이 되어 2017년 발굴한 생활문화디자이너와 마을공동체 활동가, 생활문화 소모임을 통해 발굴한 마을주민강사와 회원들이 기획하고 회의를 진행하여 만들어갔다. 지역주민이 스스로 생활문화의 주체가 되어 일상이 작품이 되고, 마을이 무대가 되며, 관계가 문화가 되는 생활문화 소통의 장인 도깨비 장터를 진행하였다.

사업성과 및 평가

- ▶ 마을공동체 활동가 3명, 생활문화디자이너 8명, 자원봉사 5명, 청소년자원봉사 10명이 축제가 지 총 4회에 걸친 도깨비장터를 기획하고 진행하였다.
- ▶ 체험으로 참여한 인원이 매회 250여 명이 되었고, 만족도도 높았다.
- ▶ 일상적으로 함께할 수 있는 사람을 남기고 서현문화의집이 지역주민의 편안한 공간으로 다가 갈 수 있는 좋은 계기가 되었다.



수원 참좋은수다

지 역 수원
단 체 명 참좋은수다
사 업 명 생활문화공유플랫폼 '복돋움'
사업기간 2018. 5~12
사업장소 수원시 이의동

추진실적 워크숍 4회
 교육프로그램 12회
 성과공유(축제 등) 1회



사업소개

- ▶ 마을 안에 최장시간 거주자인 여성들이 일상생활기술을 배우고, 생활문화플랫폼을 통해 문화 활동을 경험한다.
- ▶ 이웃의 특별한 [그녀이야기]를 들으며 “나”를 발견하는 시간을 가진다.
- ▶ 생활문화 활동을 통해 기술을 함께 익히고 이웃을 알게 됨으로써 삶의 느린 시간들을 풍성하게 이어가는 마을문화플랫폼 역할을 한다.

사업성과 및 평가

- ▶ 수공예와 적정기술의 만남을 통한 적정수공예의 다양성 제시
- ▶ 적정기술을 통한 미래 수공예문화의 가치전달
- ▶ 삭막한 도시에서 환경과 수공예를 통한 문화생활을 통한 정서함양과 사회자원의 소중함 교육
- ▶ 생활과 수공예의 연관성을 발견하고 교육함으로 일상기술을 익힘
- ▶ 경력단절여성에서 일상의 발전을 통해 경력전환활동가로 거듭나는 생활문화디자이너활동
- ▶ 교육프로그램과 DIY제작 등을 통해 다양한 지구인의 기술활동- 소모임에 머무르지 않고 연구 활동을 통해 마을에 대한 가치발견

시흥 시흥문화원

지 역 시흥
단 체 명 시흥문화원
사 업 명 Missing you 프로젝트
사업기간 2018. 8 ~ 10
사업장소 시흥시 신현동 학미소풍

추진실적 교육프로그램 32회
 성과공유 (축제 등) 1회
 네트워크 모임 4회



사업소개

- ▶ 주민들이 직접 발굴하고 조성한 문화복합공간인 '학미소풍'에서 재봉틀과 수공예를 통한 'DIY 리빙용품 만들기' 활동으로 마을공방과 마을공동체 조성 및 활성화시킨다.
- ▶ 마을공방에서 생산된 리빙용품을 이용해 주민들이 직접 공간을 꾸미고 활성화시키며 문화 플랫폼으로서의 마을공간을 재인식, 재탄생 시키고자 한다.
- ▶ DIY 목공활동을 통한 소가구 만들기과 협업을 통한 공동작품 만들기 활동으로 중년 남성들을 위한 문화 플랫폼 마련과 문화 활동을 통한 커뮤니티 형성을 목표로 한다.

사업성과 및 평가

- ▶ 학미소풍 안에서 진행된 생활문화플랫폼 사업을 통해 주민들의 문화욕구와 자발성, 문화주체성을 분출하는 창구로서의 플랫폼 역할을 수행할 수 있는 계기 마련
- ▶ 플랫폼을 구심점으로 생활권 내의 문화커뮤니티 형성
- ▶ 플랫폼을 구심점으로 마을 공동체 형성과 활성화
- ▶ 예비 생활문화디자이너 발굴과 육성
- ▶ 문화 사각지대에 놓인 중년 남성들을 위한 문화 플랫폼을 제공함으로써 문화 향유권 확장과 커뮤니티 형성 계기 마련
- ▶ 생활문화동아리 공연의 장 마련과 축제를 통한 마을공동체 활성화 및 마을 공간 활성화

안산

신나는 문화학교 - 쉼표

지 역	안산	추진실적	워크숍	1회
단 체 명	신나는 문화학교 - 쉼표		교육프로그램	51회
사 업 명	고잔동 마을예술이야기 시즌 3 <사랑방 프로젝트>		성과공유 (축제 등)	2회
			기타 (하루공방)	2회
사업기간	2018. 6 ~ 11			
사업장소	안산 쉼표 등			



사업소개

<쉼표>라는 공간은 2014년 세월호 이후 만들어진 공간이다. 세월호를 담고 있는 이곳은 지역주민들에게 늘 다가가기 어려운 공간이었다. 아쉬움 속에서 무언가를 하고 싶었던 <쉼표>는 생활문화플랫폼을 통해 마을의 다양한 주민들과 소통을 시작했다.

우드버닝, 밥상나눔, 생활자수, 핸드드립의 다양한 활동을 통해 마을에서 인지도를 높이고 야외축제프로그램을 통해 새로운 주민들과의 만남도 했다. 현재는 우드버닝 자체동아리가 2팀으로 운영되고 있다.

사업성과 및 평가

▶ 사업성과

1) 생활문화동아리로 전환 운영
: 사업종료 전 평가회를 거치면서 참여자들의 의견과 생활문화디자이너의 의견을 모아 지속 운영하기로 함. 자체동아리 활동에 필요한 이름, 총무, 회비 등의 구체적 논의를 하기로 함

2) 생활문화디자이너에서 마을예술기획자로의 발돋움
: 3년이라는 시간은 평범한 주민을 마을예술기획자로 바꾸는 계기가 되었다. 마을에서 할 일을 찾고 모임 속에서 함께 추진하려는 모습으로 서서히 변모하고 있다.

▶ 사업평가

- 생활문화플랫폼 3년 동안 <쉼표>는 마을의 문화공간으로 자리를 잡았다.
- 연립단지주민모임, 마을공동체모임, 플랫폼동아리모임, 청소년들의 방앗간, 세월호 생존 청소년의 모임방 등 다양한 형태의 모임들이 쉼표에서 이루어진다.
- 이제는 생활문화동아리로 튼튼한 조직을 다지고 다양한 마을주민의 욕구를 담을 수 있는 <쉼표>가 되어야 한다. 정기프로그램과 다양한 기획프로그램이 적절히 운영되었으면 한다.

안성

대안문화학교 달팽이

지 역	안성	추진실적	교육프로그램	21회
단 체 명	대안문화학교 달팽이		성과공유 (축제 등)	1회
사 업 명	2018 만능공작소, 오래된 유산, 미래의 자산이 되다		기타 (외부행사 참여)	3회
사업기간	2018. 7~12			
사업장소	안성시 연내동, 송동			



사업소개

농촌 마을을 대상으로 한 오래된 생활도구와 농기구를 활용한 리폼 및 업사이클 재생프로그램을 운영하였다. 쓸모없이 방치된 오래된 생활의 도구들을 찾아내어 그 속에 스며있는 삶의 이야기와 기억을 재생하여 우리네 삶을 다시 한번 되돌아보고 생활 속에서 유용하게 새로운 쓰임을 만들어 가는 프로그램이다.

사업성과 및 평가

- ▶ 안성에서 가장 깊은 산골마을 연내동과 송동마을을 리서치하며 시작하였다. 컨설턴트와 수차례 기획안을 주고받으며 보완 수정을 하고 난 후, 조금 늦게 사업을 시작하였다.
- ▶ 프로그램을 보완하면서 젊은 생활문화디자이너들과 연세든 주민들과 소통하는 것을 우선적으로 하며, 수차례 만남과 관계를 가지면서 자연스럽게 친화되어갔다. 자신들의 삶의 세월과 함께한 생활기구들 이야기를 풀어내게 하고 생활문화에 대한 인식을 심어주는 계기가 되었다. 쓸모없이 버려진 것이라고 생각한 것들이 하나하나 생활에 유용한 리폼 도구가 되고 그 속에 자신들의 이야기가 스며있는 것이라는 인식이 되면서 조금은 더 욕구가 생겨난 것 같다.
- ▶ 10회의 프로그램 진행 속에서 디자이너들과 주민들의 관계가 깊게 형성이 되었고 수업 외 마을 리서치와 작업 소재를 찾는 과정에서 인간적인 관계가 더 깊게 생겨난 것 같았다.
- ▶ 다만 아쉬운 것은 다양한 소재들이 나오고 이것을 새롭게 리폼하고 업사이클링 하는 과정에서 생활문화디자이너의 역량이 조금 부족했다. 나이드은 주민들의 이야기를 담아내는 역량이 부족했고 그것을 극복하려고 다가서는 모습이 조금 애처롭기도 했다. 그런 면에서 강사와 기획자와 협의하면서, 스스로 성장하게끔 하였고, 자유롭게 주민들과 어우러지도록 했다.
- ▶ 이런 과정을 통해 생활문화디자이너들이 각성과 성찰, 경험 속에서 이루어지는 것을 이번 프로그램에서 여실히 느낀 것 같았다. 훌쩍 자란 생활문화디자이너들의 성장이 이번 사업이 갖는 의의와 성과라고 생각한다.

양주 이날 문화예술발전소

지 역	양주	추진실적	워크숍	3회
단 체 명	이날 문화예술발전소		교육프로그램	3회
사 업 명	속통 나들이		성과공유 (축제, 결과공유파티)	2회
사업기간	2018. 7~12		기타 (기획회의)	21회
사업장소	양주시			



사업소개

- ▶ 응원의 한 마디가 아닌 응원의 춤사위. 혼자 하면 미친 짓 같지만 모여서 공연으로 한다면 그것을 생활문화라고 할 수 있지 않을까? 낯설고 생소한 '생활문화'를 워크숍, 특강, 축제, 회의 등을 경험하는 과정에서 발견하고 정의했다.
- ▶ '나'를 응원하고 소통의 방법을 공유한 참여자들이 '나.들이 응원단'이 된다. '나.들이 응원단'은 <응원해요>축제를 통해, 마을 사람들을 응원한다.

사업성과 및 평가

1) 공감 재발견

워크숍, 특강 과정에서 우리는 공감의 말 한 마디가 절대 한 마디로 끝나지 않음을 깨달았다. 위로의 말은 더한 비극을 찾고, 칭찬의 말은 최고를 강조하면서 공감보다 충고를 하고 있었다. 위로와 칭찬의 상황에서 '말'을 빼 보았다. '힘들었겠구나! 그러니까 그럴 때는 말이야..' 대신 조용히 어깨를 쓰다듬거나 등을 쓸어주었다. 그러자 위로는 이와 받는 이 눈에 눈물이 그렇게 맺혔다.

2) 모두가 주인공인 공연 콘텐츠 발굴

'응원해요'는 공연자의 뽐냄을 기대할 수 없는 행사였다. 대신 그들의 부족함을 관객들이 채워 주었다. 관객이 콘텐츠이자 공연 그 자체였다. 아들 사랑이 대단한 옆집 아줌마, 육아로 힘들어 답답하다는 아기 엄마, 서로 아프지 않다가 죽길 바란다는 노부부. 그리고 그들을 응원하는 나.들이 응원단. 이 모두가 '응원해요'공연의 주인공이었다. 동네잔치처럼 모두가 주인공이고 관객이었다.

3) 생활문화디자이너 발굴 주제 발견

누가 속통 나.들이를 통해 생활문화디자이너를 발굴했을까? 정답은 생활문화디자이너이다. 이 사업을 통해 생활문화디자이너 발굴은 타인이 할 수 없다는 것을 알게 되었다. 생활문화디자이너 발굴은 정의와 각성의 과정이다. 그래서 반드시 스스로가 스스로를 발굴해야 한다. 속통 나.들이를 통해 6명이 스스로를 생활문화디자이너로 발굴했다. 그리고 기획자는 이러한 과정을 발견하였다.

양평

강상징검돌예인회

지 역	양평	추진실적	워크숍	13회
단 체 명	강상징검돌예인회		교육프로그램	9회
사 업 명	삶이 예술로 물들다		성과공유 (축제)	1회
사업기간	2018. 6 ~ 11		기타 (성과공유 오픈스튜디오)	4회
사업장소	양평군 강상면			



사업소개

강상면 예술가, 생활예술가들의 모임인 <강상징검돌예인회>는 예술가들이 생활문화디자이너로써 주민 모임을 만들어내고, 이를 통해 오픈스튜디오-작은 축제까지 스스로 기획, 운영함으로써 기획력을 키우고, 더불어 강상면 주민들에게 예술이 일상 속에 만날 수 있는 환경을 제공하고자 하였다.

사업성과 및 평가

1) 프로그램

워크숍과 회의를 통해 막연했던 가능성들은 참여자를 모집하고 함께 진행하면서, 서로의 교감이라는 것, 이야기를 엮어낸다는 것, 주민을 만나는 것에 대한 방향을 깨닫게 되었다. 참여주민들 또한 그동안 작가들과 나눈 이야기가 무엇이었는지를 회차가 거듭되면서 깨달아 갔고, 이것이 오픈스튜디오의 결과에서 정점을 찍었다. '생활문화'에 대해 과거 교육 프로그램, 강좌의 접근에서 전환하여, 사람을 이해하고 삶을 공유하며, 예술에 가까워지는 시간, 관계의 맺음, 공간에서의 소통을 경험하는 시간이었다.

2) 강상 징검돌 예술가 / 생활예술가 오픈스튜디오, 작은 축제 <물꼬를 트다>
일주일간 작업실이 지역 문화공간으로 오픈되며, 주민과 공감의 시간을 가짐
(횟수 5회. 인원 340여명)

3) 참여자, 관람자의견

- 작가 작업실의 오픈스튜디오로서 공간을 새롭게 보게 되었고, 우리 동네에 작가, 작업실이 있다는 것에 매우 고맙고, 좋았다.
- 극장이 아닌 작업실의 또 하나의 공연과 전시, 소통의 열린 공간으로 되어 새롭고 훨씬 가깝게 느껴져 좋았다.
- 이번 작업을 통해 나를 돌아보는 시간, 교육이 아닌 관계로 만난 시간이었다.
- 각 오픈 스튜디오가 각각의 색깔을 가지고 있어서, 어느 하나 놓칠 것이 없었다.
- 예술에 대해 새롭게 접근하게 되었다.

의왕 내손의 반딧불

지역 의왕
단체명 내손의 반딧불
사업명 내손의 반딧불
사업기간 2018. 6 ~ 11
사업장소 의왕시 내손동

추진실적 워크숍 15회
교육프로그램 3회
성과공유(축제 등) 2회



사업소개

- ▶ 외부 생활문화 전문가 초청 워크숍 및 생활문화디자이너의 개별적 프로젝트 기획 등 역량강화
- ▶ 내손동 지역 내 여러 생활문화예술가와 생활문화디자이너의 네트워크 강화 및 새로운 인력 발굴
- ▶ 지속 가능한 활동을 위한 지역행정기관, 대학교, 타 지역 단체 혹은 동아리들과의 네트워크 형성
- ▶ 확장된 네트워크로 지역 축제를 통한 결과 발표회 진행 (반딧불 축제)

사업성과 및 평가

1) 사업 운영 과정에서 성과

- 프로그램을 통해서 마을 주민들은 좀 더 마을에 친숙해 질 수 있었고 주민들이 지역 내 주체적인 역할 찾기를 통한 자존감 증진의 계기를 마련할 수 있었다. 또한 다양한 워크숍을 통해 창의적 사고와 문제 해결력을 향상하고 평소에 부족했던 부분들을 채울 수 있는 시간을 가질 수 있었다.
- 참여 주민들은 지역의 전문가, 주민, 아이들과의 협업을 통한 지역커뮤니티를 형성할 수 있었고 지역이 가졌던 문제를 문화예술적인 접근으로 재조명해 봄으로써 지역 공동체 회복의 새로운 방안을 모색하기 위해 많은 이야기들이 오갈 수 있는 시간을 만들 수 있었다.

2) 성과공유회(축제 등)를 통한 성과

- 지역을 이해하고 지역주민이 주체가 되어 지역을 오롯이 담은 축제는 흔하지 않다. 축제라는 결과물이 나오기까지는 많은 과정이 필요하다. 그 과정까지도 함께 참여하고 서로 의견을 주고받는 이 과정이 하나의 축제를 만드는 가장 중요한 요소다. 이런 관점에서 보자면 2018년 생활문화플랫폼 사업은 매우 의미 있고 성공적인 사업이었다고 생각한다.
- 성과공유회를 통해 한 해의 사업을 정리할 수 있는 계기가 되었고 앞으로의 마을 현안과 계획들에 대해 의견을 나눌 수 있는 자리가 되었다. 또한, 주민분들이 자발적으로 마련해온 음식들을 나눠먹으며, 잊혀져갔던 과거 공동체를 떠올리기도 했던 시간이었다.

이천 이천문화원

지 역 이천
단 체 명 이천문화원
사 업 명 내 생애 첫 술잔
사업기간 2018. 4 ~ 12
사업장소 이천시, 관고전통시장

추진실적 워크숍 1회
 교육프로그램 9회
 성과공유(축제 등) 5회
 기타(생활문화 디자이너 공유회) 2회



사업소개

- ▶ 생활문화디자이너 확대 : 생활문화디자이너, 시장상인회 생활문화디자이너, 플리마켓 셀러 (내 생애 첫 술잔 주제가 반영된 모집) 생활문화디자이너로 활동이 확대됨.
- ▶ 무엇을 하고자 하는지에 대한 공감, 공유 : 3년 차 진행되는 생활문화플랫폼으로 '내 생애 첫 술잔'으로 진행되어 온 만들어진 콘텐츠는 다지고 확장, 신규 아이디어는 반영
- ▶ 함께 만들어가는 생활문화플랫폼: 셀러로 참여하는 상인, 주변 상가, 플리마켓으로 참여하는 셀러, 이천청년동아리 IYP(100명), 생활문화디자이너 등 진행과정을 공유하고 의견을 반영하여 함께 만들어가는 생활문화플랫폼으로 진행

사업성과 및 평가

- ▶ 생활문화플랫폼 사업을 진행할수록 모든 핵심에는 사람이 있는 것 같다. 관계와 공간의 재구성, 새로운 시각도 사람에서 시작된다. 그리고 지속적인 것도 그들의 활동이 중요한 역할이 된다. 부족하지만 함께하니 가능한 것들로 방향이 바뀌었다. 그리고 그러한 활동의 과정을 참여하는 이들이 함께 공유하고 공감하는 것을 통해 더욱 즐겁게 느끼며 주인의식을 갖게 되는 구조가 되었다. 즐겁고 재미있는 활동, 그런 건강한 활동이 또 다른 활동으로 이어질 것으로 생각한다.
- ▶ 2018년도 또 다른 사업 중점은 지속 가능성이었다. 지속 가능에는 하고자 했던 활동과 지속 활동이 가능한 사람을 남기는 것이라 생각하였다. 함께 만들어 가는 경험을 통해 자리 잡을 수 있게 구성하고자 하였다. 모든 활동에는 생활문화디자이너의 공감이라 생각하고, 그것을 공감하는 이들의 노력이 잘 맞으면 가능하다 생각하였다. 이번에 참여했던 상인회와 플리마켓팀에서 이러한 것을 한 달에 한 번 진행하였으면 한다고 의견이 나왔다. 그 중심이 플리마켓인지 문화플리마켓인지는 아직 구별되지 않는다. 그렇지만 함께 만들어가는 생활문화디자이너의 경험은 지역과 연결되는 다른 활동으로 이어질 것으로 기대한다.

파주 파주이야기가게

지 역 파주	추진실적 워크숍	3회
단 체 명 파주이야기가게	교육프로그램	7회
사 업 명 사진 속 기억의 재생	성과공유 (축제)	1회
사업기간 2018. 5 ~ 12		
사업장소 파주시 (파주이야기가게, 충열의집)		



사업소개

- ▶ 지역민들 누구나 소장하고 있는 한 장의 사진을 통해 사진 속 기억을 재생해 내고 그 기억을 기록하여 지역민들과 함께 소통하고 공유한다.
- ▶ 사진은 기록의 원천자료로서 한 장의 사진 속에는 수 많은 이야기가 담겨져 있으며 사진 속 이야기를 통해 지역민들의 삶과 당시의 시대상을 들여다보며 함께 공감하고 소통하는 매개로서의 사진 가치를 재인식한다.

사업성과 및 평가

- ▶ 사진 기록을 통해 기록자료로서의 사진의 의미를 부여하고 그 기록을 이야기로 풀어내 함께 공유하는 소중한 지역문화자원으로서의 가치를 발견함
- ▶ 한 장의 사진을 통해 사진이 담고 있는 당시의 시대적 상황, 사회상, 지역주민의 삶의 형태를 들여다봄으로써 지역변천사의 소중한 원천자료로서의 가치를 부여함
- ▶ 사라지고 버려지는 원천자료인 사진자료를 확보해 사진 속 기록을 재생해 내고, 이를 지역문화 콘텐츠 자료로 활용 할 수 있다는 인식과 계기를 마련함으로써 사진자료의 소중함을 새롭게 인식하는 계기를 마련
- ▶ 사진 속 주인공들에게 생활문화디자이너들이 매개가 되어 사진 속 이야기를 통해 서로가 소통하면서 또 다른 생활문화디자이너를 확장해 나가는 플랫폼의 역할을 해냄
- ▶ 생활문화디자이너의 활동과 실행의 결과를 기록물(이야기 사진첩)로 남기고 지역민들과 함께 공유하는 축제(이야기 사진전)를 개최함으로써 생활문화플랫폼 사업의 목표를 달성해냄

화성

봉담문화의집

지역 화성
단체명 봉담문화의집
사업명 함께하는 예술꿈터에서 나누GO
사업기간 2018. 7~12
사업장소 화성시

추진실적 워크숍 3회
 교육프로그램 4회
 성과공유(축제 등) 1회



사업소개

- ▶ 지역에서 활동할 수 있는 활동가를 발굴하고, 프로그램 기획 등 활동가의 활동영역을 확대시키기 위한 역량강화 교육으로 자신감을 심어주었다. 또한 주민들과의 관계형성을 위한 프로그램을 진행했다.
- ▶ 생활문화디자이너들의 보다 폭 넓은 생활문화 활동을 위해 뜨개질을 매개체로 하였다. 목도리를 선물하면서 좀 더 가까운 이웃이 되어 일상에서의 소소한 이야기들로 행복과 따뜻함을 나누려 하였다. 본 사업을 통해 우리 지역만의 생활문화를 지속적으로 만들어 나가는 것을 목표로 했다.

사업성과 및 평가

- ▶ 생활문화디자이너의 역량강화 워크숍으로 어렵게만 생각되었던 생활문화에 대한 인식이 일상적인 생활에서의 활동으로 여겨졌고, 즐거움을 느끼기 시작하면서 이웃과 소통하는 과정도 자연스럽게 이루어졌다.
- ▶ 축제에는 '뜨개질과 함께하는 가을여행'이라는 주제로 일상에서 공감할 수 있는 프로그램으로 구성하였으며 다양한 연령층의 이웃이 함께하였다.
- ▶ 생활문화디자이너와 이웃 한 분 한 분이 참여자가 아닌 주최자로서의 역할을 하였다. 프로그램에 참여했던 주민뿐만 아니라 더 많은 이웃들이 참여하였고, 더욱 확장할 수 있는 가능성을 볼 수 있는 행사였다.
- ▶ 본 사업을 통해 지역 내에서 생활문화 확산을 위한 기반을 마련하게 되었다고 생각한다. 문화의 집에서는 발굴한 생활문화디자이너와 함께 생활문화 활성화를 위해 더 많은 노력을 해 나갈 것이다.

경 기
생 활 문 화
플 랫 폼
자 료 집

2018

| 기 획 | 경기문화재단
| 총 괄 | 서정문 (문화예술본부장)
| 책 임 | 황순주 (지역문화팀장)
| 진 행 | 임은옥, 오승호
| 지 원 | 조지연, 채지영, 이충림
| 사업추진단 | 권순석, 최영주, 김혜미
| 컨설턴트 | 민병은, 심한기, 임승관, 임재춘
| 자료집 기획 총괄 | 민병은

| 사진·영상 | 땅도프로덕션
| 이 미 지 | 디자인달
| 디 자 인 | (주)어랩소컴퍼니

| 발 행 인 | 경기문화재단 대표이사 강현
| 발 행 처 | 경기문화재단
16488 경기도 수원시 팔달구 인계로 178
www.ggcf.kr / mmse.kr
| 발 행 일 | 2018. 12. 31

© 경기문화재단

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



Global Inspiration
세계속의 경기도



경기도 문화재단



매일이 CULTURE FOR ALL
매일매일 생활문화 이야기