

박물관에서
즐기는
가족 휴가

좀비 게임으로
변신한 시민문화유산

노동이
예술로 숨쉴 수
있도록

85년의
역사와
가치를
알리다

2020 예술인 파견지원 사업
- 예술로(路) 사례집

예술로 바꾸는 세상

시장의 이야기를
담은 예술

문화예술을 통한
지역 상생

복지관을 주민 참여
예술 공간으로

미술관이라는 공간의
의미를 고민하다

오프라인 사랑방에서
온라인 페스티벌로

가정폭력의 고통을
알리다



예술로 바꾸는 세상

예술로 바꾸는 세상

사과농장에서 만난
마을과 예술

지역에 문화예술
더하기

동심과 함께하는
영화관 만들기

제주
원도심의
역사를
풀어내다

2020 예술인 파견지원 사업 – 예술로(路) 사례집

자연과 상생하는
마을 만들기

유물로 만드는
이야기 세계

나와 우리를
이어주는 공간

일상에
활력을 주는
소리와 공간

친환경 의류 회사로
거듭나기

함께
회복하는
예술 활동을
위하여

제빵사와
예술인이
만났을 때

취미의
의미를
되짚다

환경을
파포

02 여는 글

04 예술인 파견지원 사업-예술로(路) 소개

06 예술인 파견지원 사업-예술로(路) 연간일정

10 예술로 기획/협업사업

12 1. 사회를 더 아름답게

14 강서양천민중의집 사람과공간

18 나들목바하밥집

22 광명여성의전화

26 소리를보여주는사람들

30 의정부양주동두천환경운동연합

34 2. 문화를 더 풍성하게

36 국립중앙박물관

40 제로헌드레드북스

44 서울로걷다 사단법인 시민자치센터 분사무소

48 순파얼굴

52 재단법인 내셔널트러스트 문화유산기금

56 전문위원 칼럼 | 사회와 호흡하는 예술 - 성무량 전문위원

58 3. 마을을 더 행복하게

60 강북마을텃밭

64 교하도서관

68 대동호텔

72 다시서점

76 고양어린이박물관

80 4. 기업을 더 가치있게

82 문교화학

86 앤디오주식회사

90 (주)코오롱

94 (주)세정

98 한국도로공사 수도권본부

102 전문위원 칼럼 | 스며들다 – 우지연 전문위원

104 예술로 지역사업

106 지역사업 소개

110 부산문화재단 – 전포종합사회복지관

114 대구문화재단 – 청송해뜨는농장

118 광주문화재단 – (주)광주극장

122 대전문화재단 – 한국생명공학연구원

126 충북문화재단 – 내덕자연시장상인회

130 전라북도문화관광재단 – CJ CGV 서전주

134 전라남도문화재단 – 한국문화예술위원회

138 경남문화예술진흥원 – 수로요.보천도예창조학교

142 지역사업 간담회 리뷰 – 중앙과 지역의 상생을 도모하다

145 사업 통계 및 참여 명단

146 2020 예술인 파견지원 사업-예술로(路) 주요 통계

148 2020 예술인 파견지원 사업-예술로(路) 참여 명단

한국
문화재단

한국
문화재단

도심 속 걸기
문화를 바꾸는 예술

고성 공룡, 흙으로
재탄생하다

보이는
소리로
소통하기

예술로 바꾸는 세상

2020 예술인 파견지원 사업 – 예술로(路) 사례집

올 한해 코로나19로 사회 전반에 어려움이 있었지만, 특히 문화예술계에게는 커다란 시련의 해였습니다. 아직도 지속되고 있는 이 시련의 시기는 문화예술 환경을 총체적으로 돌아보게 만들었습니다. 과연 예술인들의 창작환경이 제대로 구축되어 있는지, 변화하는 환경 속에서 어떻게 활동을 지속할 수 있는지, 근본적인 부분에 대해 심각한 질문을 던졌습니다.

올해 예술인 파견지원 사업-예술로(路)는 이러한 근본적인 질문에 대한 자문자답^{自問自答}의 과정이기도 합니다. 예를 들면 그동안 주로 대면 활동으로 진행되어 온 예술협업이 불가피하게 비대면 방식으로 바뀔 수밖에 없었습니다. 이러한 상황은 예술의 가치가 사회적으로 확산되기 위해서는 그 의미와 내용이 어떻게 구성되어 보여져야 할 것인가에 대해 새로운 고민거리를 던져주었습니다. 무엇보다 사회적 재난 상황 속에서 예술은 어떻게 작동해야 하며, 어떤 역할을 할 수 있는지에 대해 성찰과 반성의 시간이 되었습니다.

이번 『2020 예술인 파견지원 사업-예술로(路) 사례집』은 크게 네 가지의 활동주제별로 다양한 사례를 넓게 소개하는 동시에 질문과 모색을 통해 깊이 있는 내용을 담고자 했습니다. 사회 부문에서는 사회적 공익을 위해 활동하는 기업·기관과 협업한 예술인의 사례를 다뤘습니다. 예술인은 환경운동, 장애인인권운동 등 공익을 위해 힘쓰는 기업·기관과 만나서 예술이 사회를 바꾸는 일에 참여했습니다. 문화 부문에서는 시민의 문화예술 경험과 관련된 기업·기관과의 협업 사례를 다뤘습니다. 예술인은 문화공간, 독립서점 등에서 활동하면서, 시민이 향유하는 문화예술을 더욱 다채로운 방향으로 이끌고자 했습니다. 마을 부문에서는 지역사회 공동체에서 일하는 기업·기관과 협업한 예술인의 사례를 다뤘습니다. 예술인은 지역사회에서 문화예술

거점으로서 지역 커뮤니티 기능을 담당하는 기업·기관과 협업하면서 공동체문화를 활성화하고자 했습니다. 기업 부문에서는 문화예술 분야에 개방적인 기업과 협업한 예술인의 사례를 다뤘습니다. 예술인은 기업의 브랜드 마케팅이나 기업의 조직문화 개선을 위한 캠페인에 주도적 역할을 함으로써 예술활동의 새로운 가능성을 모색해 나갔습니다. 그밖에 지역예술인의 사업 참여 기회를 확대하고자 새로 마련된 예술로(路) 지역사업의 사례를 다뤘습니다. 여덟 개 지역문화재단의 우수 사례를 선정하여 소개하고, 각 지역에서 예술로(路) 사업을 펼치는 의미와 가능성을 담고자 했습니다. 더불어 각 지역문화재단의 담당자가 참석하여 올해 지역사업의 성과와 한계를 이야기한 지역사업 간담회의 내용을 담아 더욱 생생한 현장의 고민을 전달하고자 했습니다.

예술로(路) 사업은 매년 약 1,000명의 예술인이 200여 개의 기업·기관(마을)과 협력하면서 활동하고 있으며, 예술인이 어떤 기업·기관(마을)을 만나는지에 따라 활동내용과 방식이 여러 가지로 변주되면서 다양한 가능성을 보여주고 있습니다.

코로나19라는 유례없는 상황을 맞아 그 어느 때보다 수고해주신 예술인들에게 깊은 감사의 마음을 전합니다. 우리 재단은 예술인 여러분과 함께 예술과 예술인의 사회적 가치를 확산하기 위해 더욱 노력하겠습니다. 감사합니다.

한국예술인복지재단
대표 정희섭

사업 소개

예술인 파견지원 사업—예술로(路)는 예술인의 사회적 가치 확장을 위해 다양한 예술직무영역을 개발하고 기업, 기관, 마을 등 사회와 협업하여 직무를 제공함으로써 적극적 예술인 복지를 실현하고자 진행하는 사업입니다.

예술적 기획, 협업구조 제시를 통해 문화의 창조성이 사회 전 부문에 접목되고 이를 통해 문화, 산업, 경제에서 예술인의 가치를 확대하는 데 목적을 두고 있습니다.

2020년 예술인 파견지원 사업—예술로(路)는 협업사업, 기획사업, 지역사업으로 구분하여 추진했습니다.

예술인 파견지원 사업 — 예술로(路) 소개

① 예술로 협업사업

사업 참여를 희망하는 예술인 및 기업·기관(마을)을 공모를 통해 선정하고, 기업·기관(마을)—리더예술인—참여예술인을 매칭합니다. 이후 예술협업활동의 주제, 방향, 기획 및 실행의 단계를 자율적으로 협의하며 추진합니다. 총 299명의 예술인, 59개의 기업·기관(마을)이 협업사업에 참여했습니다.

② 예술로 기획사업

사전기획을 통해 구성된 예술인 및 기업·기관(마을)을 팀 단위로 선정하여 전년도에 함께 활동했던 팀들의 프로젝트를 지원하거나, 새로운 방식을 통해 예술협업활동을 진행하고자 하는 신규 팀을 지원합니다. 협업사업의 ‘매칭’ 및 ‘만남과 탐색’ 단계를 생략함으로써 기간 내 좀 더 집중적으로 예술협업활동을 할 수 있습니다. 총 408명의 예술인과 80개의 기업·기관(마을)이 기획사업에 참여했습니다.

③ 예술로 지역사업

2020년에 신설되었으며, 광역문화재단과의 협력을 통해 지역별 예술로 사업을 추진합니다. 올해는 8개 기관(부산문화재단, 대구문화재단, 광주문화재단, 대전문화재단, 충북문화재단, 전라북도문화관광재단, 전라남도문화재단, 경남문화예술진흥원)이 참여했으며, 총 316명의 예술인과 69개의 기업·기관(마을)이 지역사업에 참여했습니다.

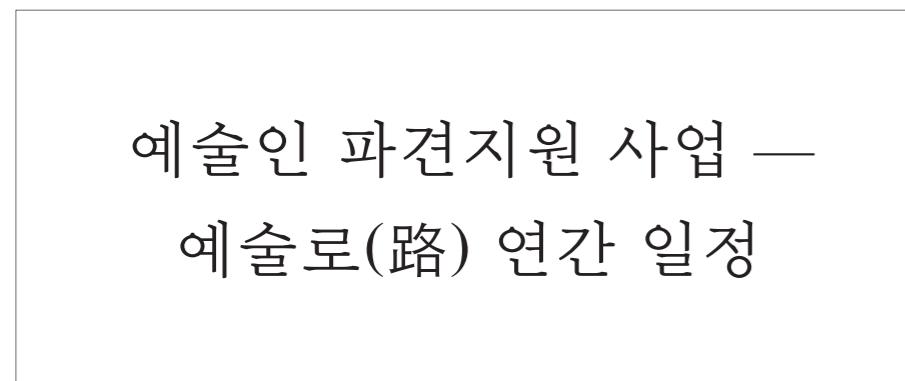
예술인 파견지원 사업—예술로(路)의 협업사업은 예술인과 기업·기관(마을)의 매칭을 통해 최대 6개월 간 협업할 수 있는 기회를 제공하며, 기획사업은 예술인과 기업·기관(마을)을 함께 팀 단위로 선정하여 4개월/6개월 간 활동합니다.

활동기간 동안 예술인은 기업·기관(마을)의 조직문화를 경험하고 다양한 예술인과 함께 새로운 방식의 협업활동을 진행해볼 수 있으며, 기업·기관(마을)은 창의적 예술 방식을 통해 조직의 이슈를 해결하거나 이전과는 다른 형식의 행사, 공연, 워크숍 등을 기획하여 진행할 수 있습니다.

2020년 예술인 파견지원 사업—예술로(路)는 1,023명의 예술인¹과 208개의 기업·기관(마을)²이 협업하여 활동했습니다. 예술로 협업사업의 리더예술인은 6.5개월³ 참여예술인은 6개월⁴ 동안 기업·기관(마을)과 협업했으며, 예술로 기획사업은 리더예술인, 참여예술인 모두 6개월⁵ 또는 4개월⁶의 활동을 진행했습니다. 예술인의 활동비⁷는 전액 국고에서 지원되었으며, 프로젝트 진행을 위한 공간, 회의비 및 재료비 등은 협의를 통해 기업·기관(마을)에서 제공했습니다.

- 1. 예술로 지역사업 예술인(316명) 인원 포함
- 2. 예술로 지역사업 기업·기관(마을) 69곳 포함
- 3. 2020년 5월 ~ 11월
- 4. 2020년 6월 ~ 11월
- 5. 2020년 5월 ~ 10월
- 6. 2020년 7월 ~ 10월
- 7. 리더예술인 월 140만원, 참여예술인 월 120만원

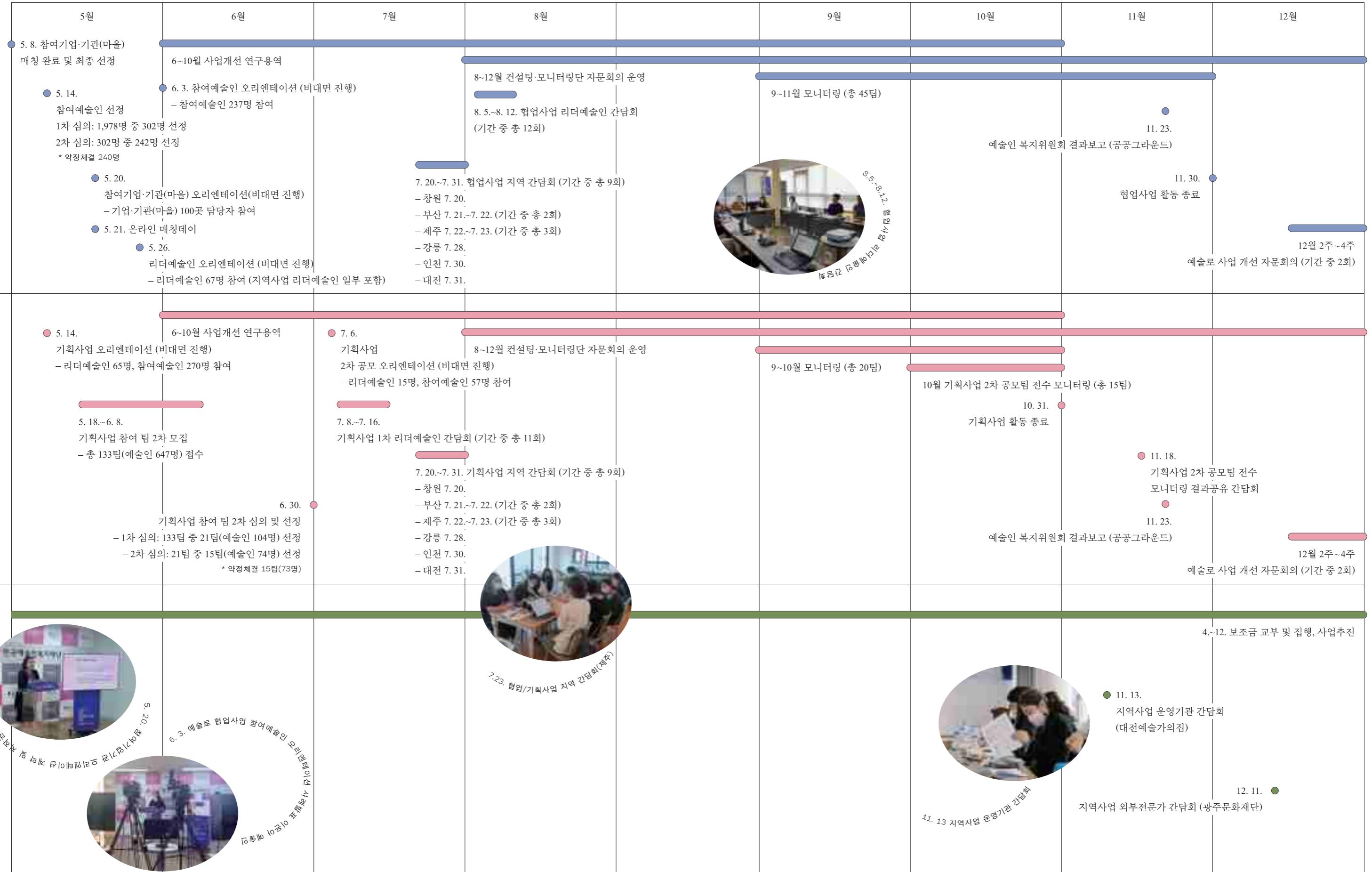
예술인 파견지원 사업 — 예술로(路) 연간 일정



연간 일정	1월	2월	3월	4월
협업사업			<p>2. 12.~3. 20. 참여기업·기관(마을) 모집 - 총 168곳 접수</p>	<p>3. 31.~4. 20. 참여예술인 모집 - 총 1,978명 접수</p>
			<p>3. 5.~3. 18. 리더예술인 모집 - 총 475명 접수</p>	<p>4. 2. 우선 매칭 기업·기관(마을) 선정 - 총 99곳 선정</p>
				<p>4. 13. 리더예술인 심의 및 선정 - 1차 심의: 475명 중 101명 선정 - 2차 심의: 101명 중 60명 선정 * 약정체결 59명</p>
기획사업			<p>2. 21.~3. 30. 기획사업 참여 팀 모집 - 총 243팀 (예술인 1,246명) 접수 A타입 52팀 (예술인 283명) B타입 191팀 (예술인 963명)</p>	<p>4. 28. 기획사업 참여 팀 심의 및 선정 - 1차 심의: 243팀 중 91팀(예술인 470명) 선정 A타입 39팀(예술인 215명) B타입 52팀(예술인 255명) - 2차 심의: 91팀 중 65팀(예술인 340명) 선정 A타입 32팀(예술인 176명) B타입 33팀(예술인 164명) * 약정체결 65팀(335명)</p>
지역사업	<p>19. 12. 26.~20. 1. 3. 전국 광역문화재단 대상 수요조사</p>		<p>3. 5.~3. 13. 사업 공고 및 사업 참여 신청서 접수</p>	<p>4.~12. 보조금 교부 및 집행, 사업추진</p>
			<p>3. 5.~3. 13. 권역별 간담회 및 업무협의 진행 (기간 중 총 5회)</p>	<p>3. 27. 8개 기관 사업 참여 확정</p>

예술로 사업 개선 자문회의(기간 중 2회)

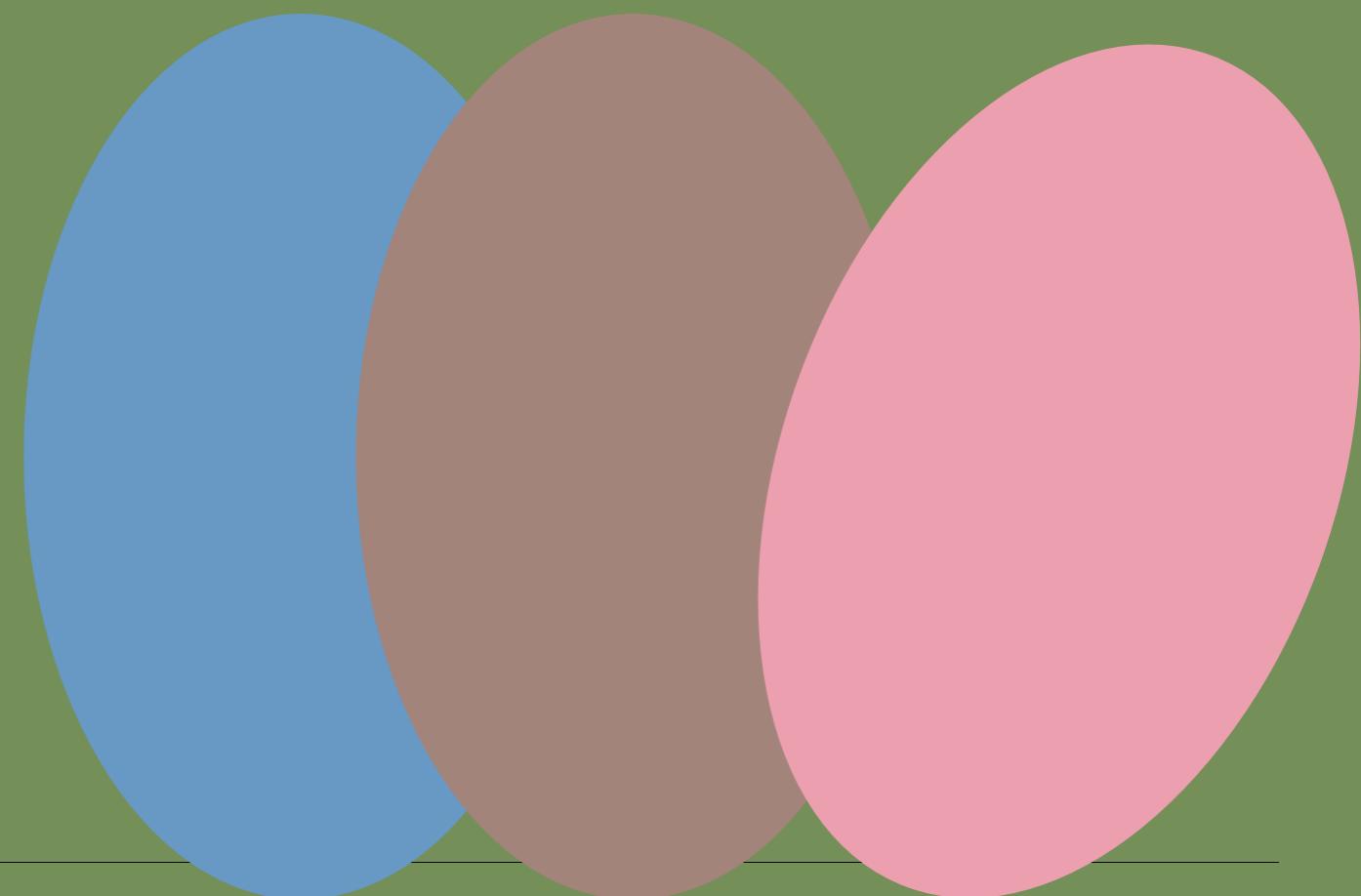
09



예술로

기획

/
협업사업



하나.

사회를
더

아름답게



강서 양천 민중의집 사람과 공간

협업 활동 소개

① 전태일 50주기 기념

〈전태일 문화제〉

예술인들이 공간과 소통하고 진행했던 활동의 결과물을 전시와 공연으로 발표했다. 김도경 예술인과 김진 예술인은 희곡읽기 모임 구성원과 함께 조엘 품드라〈이 아이〉를 낭독극으로 공연했다. 양현경 예술인은 돌봄노동자를 주제로 한 창작 마임〈오후의 문턱〉을 공연했다.

노동이 예술로 숨쉴 수 있도록

② 전시 《노동의 재발견》

신지연 예술인은 〈펭귄어페럴〉 분점 용으로 만든 이동식 재봉 작업대와 작업물을 전시했다. 장성진 예술인의 〈라이더 Z〉는 배달 라이더가 늘 기울어진 상태로 노동하고 있는 상황에 착안한 설치 작품으로, 기울어진 의자와 책상에 앉아 라이더의 시선을 경험할 수 있게 했다. 제소라 예술인은 워크숍에서 노동자와 함께 만든 부적과 경비 노동 문제를 리서치한 작업노트를 함께 전시했다.

참여 기관 소개

공간을 매개로 지역사회운동의 소통을 도모하는 공간공유 플랫폼이다. 노동조합을 토대로 설립되어 각종 지역공헌 사업을 진행하였으며, 특히 회의나 교육, 문화 행사 등이 이루어지는 공간을 제공하는 복합문화공간의 역할을 하고 있다.

리더 예술인

김진(미술)

활동 목표

노동자들의 예술 경험의 제한적이라는 문제의식 하에, 노동이라는 주제에 대한 예술인들의 이해를 확장하고 이를 지역 주민/ 노동자와 함께하는 예술 경험으로 승화하고자 했다.

참여 예술인

김도경(연극) 신지연(미술)
양현경(연극) 장성진(미술)
제소라(미술)

신지연 〈펭귄어페럴 분점〉



(원) 신지연 예술인, 운동(는) 공동체 운동을 위한 예술 활동

“예술인끼리만 모여서 하는 것이 아니라, 기관과의 협업을 통해 실제 노동현장의 목소리를 들을 기회를 가진 것이 유익했습니다.”



〈전태일 문화제〉
《노동의 재발견》 전시 전경



“예술인끼리만 모여서 하는 것이 아니라, 기관과의 협업을 통해



신지연 예술인의 미술 작품
〈전태일 문화제〉

Q 민중의집과 참여 예술인을 소개해주세요.

A 민중의집은 지역의 노동, 사회문화를 위한 모임들에 공간을 대여하고 여러 지역공헌 사업을 진행하는 곳입니다. 민중의집 대표님과 예술로 사업을 함께 하자는 얘기를 나눌 때, 노동조합 기반으로 설립된 기관이니 만큼 노동 관련 이슈를 다루어야겠다고 생각했어요. 올해가 전태일 열사 50주기이기 때문에 기관에서 행사를 개최할 예정이 있었기에, 예술로 사업을 통해 행사를 같이 준비했으면 좋겠다고 하셨어요. 예술인분들도 노동을 주제로 작업을 하고 계시거나 노동이슈에 관심을 가진 분들과 팀을 꾸리게 되었습니다. 예술인들이 민중의집에서 함께 협업을 하면서 노동에 관해 몰랐던 것을 발견할 수 있게 되지 않을까 하는 기대에서 프로젝트 이름을 ‘노동의 발견’으로 짓게 되었습니다.

Q 프로젝트의 활동 방향은 어떻게 정해졌나요?

A 특별히 신경 쓴 지점이 있다면 무엇일까요?

A 큰 틀에서 노동이라는 주제는 공유하고 있지만 노동도 종류가 다양하잖아요. 양현경 예술인은 처음 시작할 때부터 이미 돌봄노동에 관심을 가지고 활동 방향을 정했고, 마침 기관에서 주기적으로 요양보호사분들이 하시는 몸펴기 운동 프로그램이 있어요. 거기에 참여하면서 돌봄노동자들과 인터뷰를 하실 기회를 가졌고요. 그리고 민중의집과 연계하는 강서노동복지센터에서 다양한 취약계층 노동에 대한 강연을 해주셨어요. 그것을 계기로 라이더 노동자, 경비 노동자 문제에 관심을 가지신 분도 계시고요. 본인이 하던 작업의 연장선으로 진행한 경우도 있어요.

신지연 예술인은 펭귄 어패럴이라는 봉제공장을 운영하고 있는데 펭귄어패럴 분점을 민중의집에 열어서 방문하는 사람들을 자연스럽게 만나기를 시도했고, 김도경 예술인도 희곡읽기모임을 만들어서 민중의집에서 진행했어요. 제소라 예술인은 지역 주민을 대상으로 함께 좋아하는 문장을 필사하고 <노동 부적>을 만드는 워크숍을 진행했어요. 되도록이면 예술인들의 개별적인 관심사와 작업 활동을 최대한 존중하는 방식으로 진행했던 것 같아요.

Q 사회 운동과 예술을 접목시키는 것은

의미있는 활동이긴 하지만 고민도 따랐을 것 같아요. 이번 협업에서 특히 중요하게 생각했던 부분이 있다면 알려주세요.

A 어떤 목적을 이루기 위한 사회 운동과 사회 이슈를 다루는 예술은 삶이 좀 더 나은 방향으로 나아갔으면 하는 궁극적 목표는 같은 것 같아요. 하지만 사회 운동과 다르게 예술은 함께 즐기면서 같은 곳을 바라볼 수 있는 것 같습니다. 올해는 민중의집과 함께하는 첫 해이므로 기관과 관계를 맺고 서로 알아가는 것에 더 집중하고자 했어요.

Q 2020년은 코로나19로 인해 대면 소통이 어려운 시기였는데요. 프로젝트를 계획하고 진행하는데 변경된 점이나 영향이 있었나요?

A 기관의 주요 사업이 공간을 내어주는 것이기 때문에 다양한 소모임이 이곳에서 수시로 진행돼요. 본래 계획은 여러 노동자 모임에 참관을 하면서 알아갈 기회를 갖는 것이었는데, 코로나19 때문에 거의 모든 모임이 취소가 되었고 사업 초반에는 거의 만나지 못했어요. 그때 신지연 예술인이 관계라는 것이 억지로 자리를 만든다고 이야기는 것 같지 않다고 생각하시고 여기에 펭귄 어패럴 분점을 설치하셨어요. 하던 일을 하고 있으면 기관의 사람들이 호기심에 말을 걸 수 있을 것이라 생각하고 작업을 진행했어요. 제소라 예술인도 예술상담소를 시작했는데 생각보다 기관분들이 많이 참여해주시고 질문도 해주셨어요. 코로나19 때문에 저희가 계획했던 대로 잘 이루어지지 못한 부분도 있지만 다양한 시도를 하면서 새로운 관계의 방식을 배운 것 같았어요. 꼭 팬데믹 상황이 아니어도 예술로 사업을 할 때에는 서로 모르는, 낯선 사람들끼리 협업을 하는 것이잖아요. 예술을 매개로 어떻게 관계를 맺을 수 있을까에 대해 생각해보고 또 배운 경험이었던 것 같습니다.

Q 예술로 사업 참여가 예술인 개인으로서의 활동에 영향을 미친 점이 있을까요?

A 혼자서 공부하고 작업하는 상황에서는 생각이 확장되기 어려운 것 같아요. 예술로 사업 활동을 통해 여러 다양한 예술인과 협업을 하면서 다른 사람들의 생각을 공유하고 내 생각을 확장할 수 있다는 점이 장점이었던 것 같아요. 또 참여 예술인 모두 노동이슈에 관심이 있었는데, 예술인끼리만 모여서 하는 것이 아니라 기관과의 협업을 통해 실제 노동현장의 목소리를 들을 기회를 가질 수 있었던 것이 유익했습니다. 같이 활동하면서 다른 사람의 생각이 어떤지 알게되면서 스스로의 작업도 깊어지는 것 같아요.



나들목 바하밥집

협업 활동 소개

① 오픈쌀롱

리커버리예술단의 시즌 활동 개시를 알리는 전시로, 리커버리예술단의 예술인을 소개하는 작품과 리커버리센터의 청년 크루들이 협업한 창작 콘텐츠를 전시했다.

② 음유시인

콜라주로 말하고, 노래하며 시 쓰는 음유시인이 되어보는 워크숍이다. 미술과 음악 놀이로 생각과 감각의 조각을 조합하여 상상력을 더한 이야기를 나만의 글쓰기로 완성한다.

③ 스마트한 영화 만들기

스마트폰으로 초간단 영화를 만들며, 나와 주변을 관찰하고 탐색하는 계기를 마련한다. 이 과정을 통해 나와 우리의 이야기를 알아가고, 세상을 바라보는 시선을 환기한다.

④ 언택트 움직임

'움직임 놀이 워크숍'의 비대면 버전으로, 몸으로 말하고 표현하는 움직임 놀이를 통해 나의 이야기를 자유롭게 표출한다. 워크숍 <음유시인>에서 다루었던 자신의 시를 몸으로 표현하면서 또 다른 자기발견과 함께 서로의 내면 이야기를 교감, 공명한다.

함께
회복하는
예술 활동을
위하여

참여 기관 소개

소외된 이웃에게 밥 한 끼 제공하는 것을 시작으로 사람들과 인격적 관계를 맺고 새 삶의 희망을 이야기하는 비영리임의단체이다. 무료급식, 빈민자활, 노숙 예방 같은 다양한 프로그램을 통해 사회의 사각지대에 놓인 사람들을 돋고 있다.

리더 예술인

서영주(연극)
참여 예술인
김지애(음악) 염지희(미술)
임호경(복수) 황경현(미술)

활동 목표

리커버리센터의 청년 크루와 참여 예술인이 서로의 시선을 발견하고, 교감하고, 협업의 결과물을 넣는 순환을 통해 창조적인 쉼과 회복을 누리고자 했다.

(오) 황경현 예술인, 염지희 예술인 (좌) 임호경 예술인, 서영주 예술인, 김지애 예술인



“예술에는 우위도 정답도 없기 때문에

크루를 둡는다기보다 함께 노는 것에 가깝죠.”



Q 나들목바하밥집과 함께하는 ‘리커버리 예술단’은 어떻게 모이게 되었나요?

A 비영리 무료 급식소인 나들목바하밥집으로부터 리커버리센터가 분립되어 사각지대에 있는 청년의 자립에 집중하는 사업을 해왔습니다. 2019년 복지재단에서 기획사업이 도입되었는데, 바하밥집의 방향성과 잘 맞는 것 같아 함께 하게 되었어요. 리커버리센터는 다양한 원인으로 관계 단절과 정신건강 악화 등을 겪는 은둔형 외톨이 청년과 함께 놀고, 먹고, 배우고, 일하는 공동체 생활을 지향하는데, 이 과정을 지켜보며 예술인도 함께 할 수 있는 활동이 많을 거라고 생각했어요. 이미 협업하고 있던 예술인 5인이 모여 리커버리센터와 협력하는 자발적 예술활동단체 리커버리예술단이 결성됐습니다. 리커버리센터의 청년대상자^{크루crew}와 함께 하는 ‘협업 놀이 프로젝트’와 새로운 창작콘텐츠 개발에 주안점을 두고 있습니다. 현재 다섯 명의 예술인을 중심으로, 예술로 사업을 넘어 다른 분야의 예술인과 네트워크를 이루며 교류하고 있어요.

Q 2019년부터 2년째 나들목바하밥집과 연계하여 예술로 사업에 참여하셨습니다. 올해는 특별히 소외된 청년과 함께 진행하는 프로그램을 준비하셨어요. 구체적으로 어떤 프로그램이었나요?

A 작년에 이어 ‘나의 이야기’를 찾아가는 것을 예술놀이 워크숍의 방향성으로 삼았어요. 6월에는 글쓰기 놀이를 진행했고, 이를 바탕으로 콜라주 텔링과 시 쓰기를 통한 우연성 노래 만들기로 발전시켰어요. 심화과정인 몸짓 텔링을 기획했는데, 코로나19 여파로 ‘언택트 움직임’으로 전환해서 온라인으로 움직임 놀이를 진행했어요. 이후에 몸짓을 촬영하면서 스마트한 영화만들기 워크숍도 진행했고요. ‘한 줄 시나리오’로 자신만의 단편영화를 제작하고, 크루와 예술인이 함께 노래를 만들고 뮤직비디오를 제작했어요. <스마트한 영화제> 행사를 통해 협업 결과물을 나누었고요.

Q 올해는 대면 활동이 어려운 시기였는데, 프로그램 진행은 어떤 식으로 진행되었나요?

A 온 세상이 거리두기, 비대면, 은둔으로 향했다면, 크루들은 초기의 무기력한 반응을 벗어버리고 적극적으로 대면하려는 열의를 보였어요. 다양한 활동과 예술 놀이를 통해 자신을 발견하고 표현하면서 자존감을 회복했기 때문에 가능한 모습이라고 생각합니다. 코로나19로 인해 활동을 온라인으로 진행하게 되자 크루들과 예술인 모두 많이 아쉬워했어요. 특히 함께 움직이면서 교감을 해야하는 몸짓 워크숍을 계획대로 진행하지 못하게 되었을 때 정말 아쉬웠죠. 대안으로 생각해낸 ‘언택트 움직임’을 통해 온라인으로 1:1로 마주하며 진행했습니다. <스마트한

영화 만들기>를 할 때는 대면과 비대면 모임을 혼합해서 진행했어요. 쉽지 않은 상황에도 불구하고 크루들이 적극적으로 참여하여 예술인들이 감동할 정도였어요.

Q 센터의 청년과 적극적으로 교감하려고 하는 리커버리예술단의 노력이 인상적입니다. 대상 청년의 참여가 돋보이는 활동이 많았는데, 리커버리크루의 반응은 어땠나요?

A 누구는 글쓰기에 관심이 있고 누구는 성우가 되고 싶고 누구는 영화를 더 찍고 싶고... 각자 더 해보고 싶은 것을 적극적으로 표현했어요. 크루들이 관심 있는 분야에 대해 다양한 경험을 할 수 있도록 예술인이 아는 정보를 공유하고 대화를 나누었습니다. 그 과정에서 크루들이 자연스럽게 진로에 대한 이야기를 나누게 되고 서로 마음을 열었어요. 리커버리예술단도 마찬가지로 활동의 폭이 넓어지고, 예술단과 크루의 시너지가 계속 되었죠.

Q 리커버리예술단은 연극, 음악, 미술 등 다양한 분야의 예술인이 함께 하면서 각자의 전문성을 살려 진행한 프로그램이 많았어요. 예술로 사업이 각 참여 예술인의 예술 활동에 어떤 영향을 주었나요?

A 예술인과 청년 크루는 은둔, 고립, 고독, 홀로 있음과 같은 특성에서 닳았기 때문에 서로 공감하는 부분이 많아요. 청년들이기 때문에 정서적으로 연대할 수 있죠. 예술에는 우위도 정답도 없기 때문에 크루를 둡는다기보다 함께 노는 것에 가깝죠. 리커버리예술단은 크루에게뿐만 아니라 예술인에게도 회복이 되는지를 묻습니다. 창조적인 쉼과 회복을 이루는 콘텐츠는 바로 내가 하고 싶은 작업을 하고, 만들고 싶은 작품을 만드는 것입니다. 리커버리예술단의 창작 활동은 예술인의 개별 작업과 긴밀하게 연결되어 있고, 전시, 공연, 음원 작업 등 각 예술인의 분야에 맞게 호환됩니다. 시 쓰기, 우연성 음악 만들기, 콜라주 이야기 등 놀이 프로그램 외에도 스케치북을 들고 전시장을 방문하여 그린 드로잉을 모아 책자로 만드는 스냅샷 프로젝트, 크루들과 즐기기 위해 직접 제작한 <더 옐로우 시티> 보드게임 등 예술인의 창의력과 자발적 협력을 통해 만든 콘텐츠들이 많습니다. 이러한 창작 활동을 통해 다양한 예술인들이 함께 회복의 필요성에 공감하며 예술의 방향성을 모색하는 네트워크를 이루고자 합니다.

광명 여성의전화



협업 사업

협업 활동 소개

① 리서치 진행

기관의 목적과 활동, 폐미니즘에 관한 다양한 리서치를 진행했다. 영화, 광고, 책 등 여러 장르에서 폐미니즘을 공부하고 여성의전화 캠페인, 워크숍 등의 활동에 함께 참여했다.

가정폭력의 고통을 알리다

참여 기관 소개

모든 차별과 폭력, 특히 성별의 차이에 의한 차별과 폭력을 거부하며, 사회, 경제, 정치, 문화 등 사회의 모든 분야에서 여성이 동등한 권리를 누릴 수 있도록 지원하는 여성인권운동단체다. 1997년부터 광명에서 활동하고 있다.

리더 예술인

윤혜진(국악)

활동 목표

많은 시민들이 광명여성의전화를 이용할 수 있도록 홍보하고, 지역사회의 성평등 의식을 더욱 향상하기 위해 다양한 콘텐츠를 개발을 하고자 했다.

참여 예술인

강희수(음악) 곽승민(영화)
안경진(미술) 홍혜진(연예)



홍혜진 예술인, 윤혜진 예술인, 김은희 광명여성의전화 활동가

안경진 예술인, 강희수 예술인, 곽승민 예술인



2020년 12월 12일(금) 오후 2시 30분

“궁극적으로
더 좋은 세상을
만들기 위해서

일한다는 점이
닮은 것 같아요.”

(2020 여성인권영화제) 활동 모습

조각〈벼랑 끝에서〉



Q 광명여성의전화와 협업을 진행할 때 중요하게 생각한 점, 염두에 두었던 점은 무엇인가요?

A 광명여성의전화는 차별과 폭력에 노출된 약자를 지원하고 성평등 의식 향상을 위한 활동을 하는 기관이에요. 여성의전화가 하는 일이 많은 사람들에게 알려졌으면 좋겠다는 바람으로 예술로 사업에 참여하게 됐어요. 예술인들도 협업하면서 사회적 약자를 위해서 어떤 역할을 할 수 있을지를 고민했습니다. 이를 위해서 아내폭력을 다루는『그 일은 전혀 사소하지 않습니다』,『여성 혐오를 혐오한다』 등의 책을 읽고, 페미니즘 영화, 논문을 보면서, 작업을 위한 레퍼런스를 찾는 데 많은 시간을 보냈습니다. 광명여성의전화에서 예술인들을 위해서 <성인지감수성이란?>이라는 제목의 워크숍을 준비해주셨는데, 페미니즘, 성인지감수성에 대한 이슈를 잘 설명해주는 시간이었습니다. 그 외에도 광명여성의전화의 길거리 캠페인이나 부모교육 워크숍에도 함께하면서 이 기관에서 중요하게 생각하는 이슈를 파악하는 것에 집중했습니다. 예술로 사업의 결과물이 사업 이후에도 기관에서 실질적으로 활용되었으면 좋겠다는 생각이 있었고, 그래서 여성의전화가 하는 일을 사실적으로 전할 수 있는 영상을 제작했습니다.

Q 이번에 제작하신 영상의 내용을 소개해주세요. 페미니즘에도 다양한 주제가 있는데, 어떤 주제로 영상을 제작하셨나요?

A 영상 작품은 무관심 속에 방치되는 가정 폭력의 심각성을 주제로 삼아서 제작되었습니다. 광명여성의전화에서도 가정폭력과 관련된 사회 운동에 집중하고 있어서, 이 주제를 고르게 되었습니다. 영상에는 안경진 예술인의 조각〈벼랑 끝에서〉가 등장하는데, 앞에서 보면 평범한 임산부처럼 보이지만, 등 뒤에는 폭력의 흔적이 가득한 여성의 모습을 나타내고 있어요. 우리사회에서 가정 폭력 문제는 미혼모 문제와 연결되어 있다고 생각해서, 조각 작품을 매개로 영상을 가정 폭력과 관련된 내용으로 확대했어요. 안경진 예술인의 조각 외에도 예술인들이 모두 참여해서 이 주제를 효과적으로 전달하는 방식을 고민했습니다. 홍혜진 예술인은 간결하지만 의미 있는 문구를 통해서, 강희수, 윤혜진 예술인은 단순하지만 긴장감 있는 음악을 통해서, 마지막으로 곽승민 예술인은 한쪽으로 치우친 장면 구성을 사용해서 주제를 강조하고자 했어요.

영상은 11월 25일에 광명여성의전화에서 주최한 <2020 여성인권영화제>에서 영화 상영 전에 광고 영상으로 상영되었어요. 조각 작품이 있으니 같이 전시하면 좋을 것 같아서 영화제 당일에 실제 조각과 이 조각을 다양한 각도에서 촬영한 영상을 여러 종류의 기기로 전시했습니다.

다양한 사이즈의 기기로 조각의 모습을 비추는 것을 통해서 여전히 해결되지 못한 디지털 성폭력의 문제를 은유적으로 나타내고자 했습니다.

Q 협업 과정에서 많이 배우기도 했다고 말씀해주셨는데, 프로젝트를 진행하면서 느꼈던 보람이나 배운 점이 있다면 알려주세요.

A 이번에 협업을 하면서 결과물보다 과정이 중요하다는 것을 느끼게 되었어요. 처음에 하려던 단편 영화 기획이 엎어졌을 때, 활동가 선생님들도 어떻게든 이 프로젝트를 살려보려고 애쓰셨고 작가들도 다시 아이디어를 내면서 기관과 함께 할 수 있는 방향을 고민했어요. 프로젝트 진행과 관련된 서로의 의견 차이에도 불구하고 이를 함께 고민하는 과정에서, 작업을 새로 시작할 힘을 얻었던 것 같아요. 그리고 협업 과정에서는 서로 의견이 다를 때 모두가 수긍할 수 있는 대안을 빠르게 찾고 추진하는 것이 중요하다는 점을 배웠습니다. 마지막으로 예술로 사업을 참여하면서 느꼈던 가장 큰 보람은 이번 예술로 사업을 통해서 앞으로의 작업을 함께 할 좋은 동료들을 만난 점입니다. 벌써 내년에도 함께 작업할 계획을 세우고 있어요.

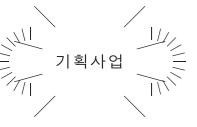
Q 사회 운동을 하는 기관과 협업하면서 예술의 사회적 역할, 사회운동과 예술의 관계에 대해서도 많이 고민하셨을 것 같습니다. 이에 관한 생각을 들려주세요.

A 흔히 예술이 사회의 변화를 이끌어내는 역할을 한다고 일컬어지지만, 이것이 가능한 이유는 결국 예술이 작품을 감상하는 사람에게 영향을 미치기 때문이라고 생각해요. 예술은 사람들에게 미처 보지 못했던 불합리에 대해서 생각하게 해주고, 이전에 경험하지 못했던 다른 이의 삶을 경험하고 공감하는 기회를 제공함으로써 사람들에게 자신과 현대 사회에 대한 반성의 여지를 남깁니다. 이를 계기로 사람들이 바뀐다면, 그 사람들이 또 사회를 바꾸게 되는 것이라고 생각합니다.

그리고 이번 협업을 통해서 사회운동과 예술의 관계에 대해서도 생각해보게 되었는데, 예술과 사회운동 모두 사람들과 끊임없이 소통하고자 한다는 점, 궁극적으로는 더 좋은 세상을 만들기 위해서 일한다는 점이 닮은 것 같아요. 차이가 있다면, 아무래도 메시지나 관점을 표현하는 방식 같습니다. 사회 단체는 이를 좀 더 직접적으로 드러내는 반면, 예술은 특정 관점에서 느낀 감정을 예술적인 매체를 통해서 표현한다는 점이 다르다고 생각해요.

소리를 보여주는 사람들

보이는 소리로 소통하기



협업 활동 소개

① 수어 이모티콘 ‘수티콘’
청인들이 일상생활에서 사용하는
수어를 일러스트로 그린 뒤
이를 이모티콘으로 제작했다.
‘수어+이모티콘’이라는 뜻으로
‘수티콘’이라고 이름 붙였다.



수어 이모티콘

② <전국농학생모여라> 캠프
매년 열리는 전국 농학생이 모이는
페스티벌이다. 올해는 예술로 참여
예술인이 축제 홍보와 애니메이션
콘텐츠 제작, 공간 구성을 진행했다.



참여 기관 소개

국내에서는 유일하게 수어로만
교육하고 있는 기관으로, 미취학
농아동과 초중고등학생에 해당하는
농청소년이 함께 수어와 농정체성을
기반으로 한 다양한 활동을 하며
공동체를 이뤄가고 있다.

리더 예술인

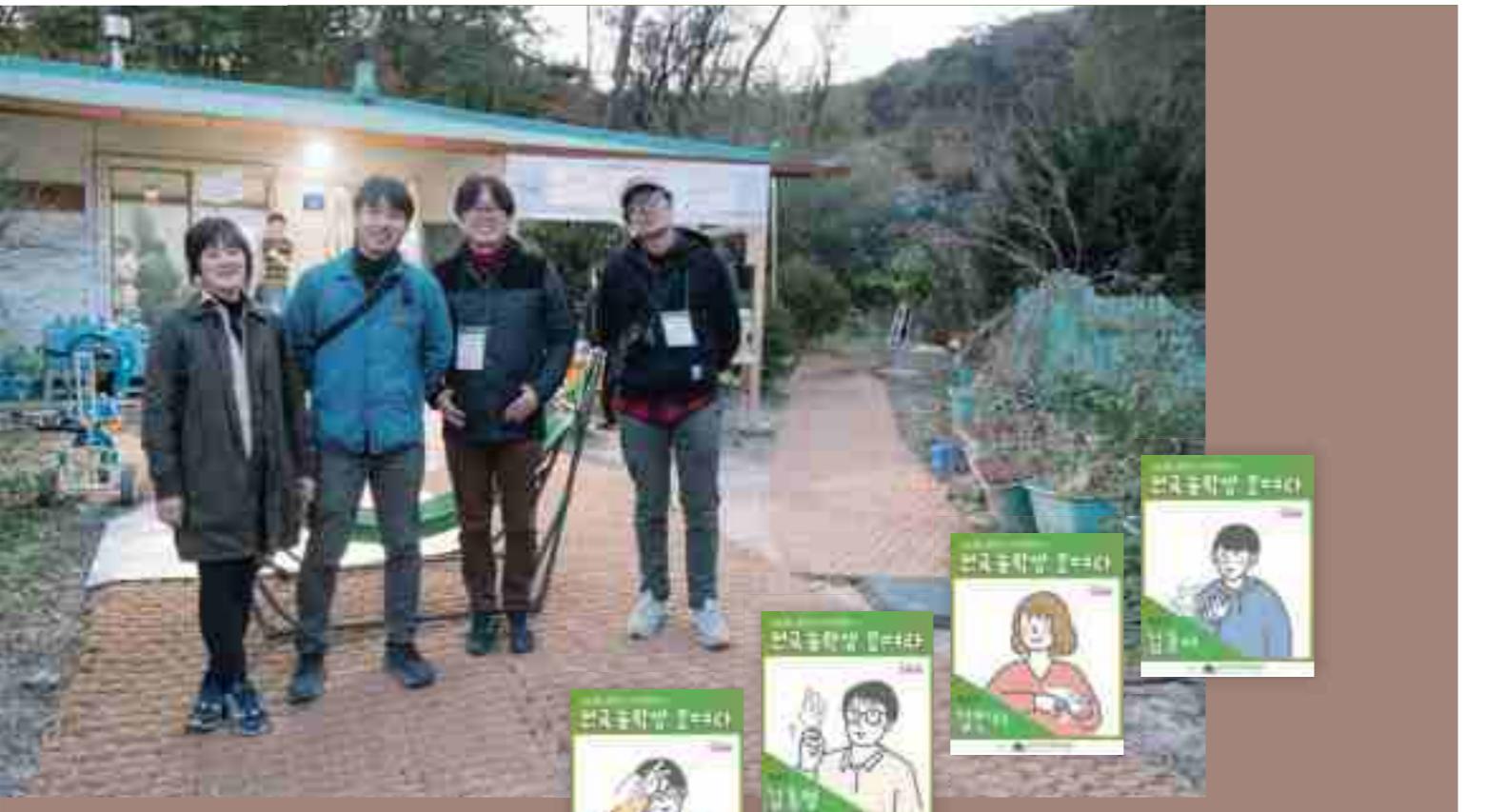
강민지(복수)

활동 목표

시각 언어를 사용하는 농인과 시각
작업을 하는 청인이 만나 언어와
예술의 문화적 교류로 소통하고자 했다.
또한 기관의 학생들이 스스로 수어와
농문화의 깊이를 탐구하고 더욱 강한
정체성을 갖는 데 도움이 되고자 했다.

참여 예술인

강동형(미술) 김준서(미술)
정승(미술)



“서로 다른
언어를 쓰는
청인과 농인의

소통이 바탕이
되어야만
한다는 것을
다시금 느꼈어요.”

강동형 예술인
정승 예술인,
김준서 예술인,
강민지 예술인,

(전국농학생모여라) 캠프



Q 코로나19로 인한 비대면 진행이 쉽지 않았을 것 같아요. 어떤 활동 방향성을 모색하셨는지 궁금합니다.

A 처음에는 서로 다른 분야의 예술인이 모여서 각자 영역에서 펼칠 수 있는 프로젝트를 구상했어요. <수어 응급상황 매뉴얼 북>, <수어사전> 등 이미지 중심의 프로젝트를 계획했는데, 코로나19로 인한 거리두기가 장기화되면서 소리를 보여주는 사람들 소보사 방문이나 비대면 수업을 하는 학생들과의 만남도 어려워졌습니다. 쉬운 일은 아니었지만, 주어진 상황에서 실행 가능하고 소보사에 필요한 프로젝트로 방향을 바꾸었습니다. 결국 개별 활동을 하기보다 소보사 홍보영상 제작, 수어 이모티콘과 수어 통역 장갑 제작, <전국농학생모여라> 행사의 캠핑존 디자인과 설치 등 함께 할 수 있는 활동에 집중하게 되었어요. 계획했던 프로젝트가 갑작스럽게 바뀌었지만, 참여 예술인들은 모두 서로의 상황을 이해하며 무리 없이 진행할 수 있었습니다.

Q 수어 이모티콘을 만들게 된 계기는 무엇인가요?

A 소보사는 수어를 장애를 가진 사람들의 언어가 아닌 농인의 고유한 언어로 보고, 농인만이 가지고 있는 농정체성을 지키고 발전시키고자 하는 대안학교입니다. 한글 문자 사용이 원활하지 않은 학생들은 채팅 앱에서 어려움을 겪기도 합니다. 저희는 농인들의 채팅 방식에 주목하여 소보사 안에서 선생님과 학생들이 자주 쓰는 표현을 움직이는 이모티콘으로 만들어 보기로 했고, 수어와 이코티콘을 합쳐 ‘수티콘’이라고 이름 붙였어요. 제일 먼저 학생들을 만나 수어의 다양한 표현을 영상으로 담았어요. 영상을 토대로 강민지 예술인과 강동형 예술인이 스틸 이미지로 움직임을 표현하고, 참여 예술인 각자의 스타일대로 이모티콘을 완성했어요. 1차 시안을 소보사와 공유해 보니, 청인의 시각에서 표현된 수어는 수정 및 보완이 필요한 불완전한 상태였어요. 이미지 표현에 중점을 두다 보니 언어 전달에는 부족했던 거죠. 소보사 김주희 선생님의 적극적인 피드백을 참고하여 수티콘을 완성할 수 있었어요.

현재는 소보사 학생들이 일상 생활에서 수티콘을 잘 활용하고 있어요. 국립국어연구원에 제시한 표준 수화가 있지만, 농인 입장에서는 수티콘이 더 쉽고 재미있게 느껴진다는 반응이 있었어요. 향후에 수티콘을 발전 시켜 채팅 앱에 정식 이모티콘으로 등록하려고 합니다. 농인들과 함께 만든 수티콘이 농인과 청인의 간격을 좁히고, 장애 인식개선에 조금이라도 보탬이 될 수 있다면 좋겠습니다. 이외에도 추운 날씨에 수어 전달에 어려움을 겪는 이들을 위한 ‘수어 장갑’을 구상했고, 시제품 제작을 계획 중입니다.

Q <전국농학생모여라> 캠프를 위해 어떤 것을 준비하셨나요?

A <전국농학생모여라> 캠프는 매년 전국 농학생들이 모이는 페스티벌입니다. 올해는 한국장애인문화예술원의 지원을 받아서 열렸는데, 예술인들은 축제 홍보와 페스티벌에서 진행할 행사를 맡았습니다. 워크숍과 연계한 결과물을 전시하고, 다양한 활동을 진행할 계획이었지만 몇 가지 변동사항이 있었어요. 그래서 축제 홍보를 위한 디자인, 애니메이션 콘텐츠를 제작하고 뒤풀에 캠핑존 디자인, 설치했습니다. 행사의 거점이 된 소보사 공간을 재구성하기도 했고요.

물론 청인인 예술인이 농정체성에 대해서 이해하지 못하는 부분이 있어서 협력에 어려움이 있었죠. 예를 들어 홍보 영상에서 캠프의 즐거움을 표현하기 위해 기타를 치는 장면과 음표를 넣었는데, 농인 입장에서 보면 잘 맞지 표현이었어요. 그래서 예술인들은 농인들이 스스로 준비한 축제를 보다 원활하게 진행할 수 있게 돋는 위치에서 함께 캠프를 준비했습니다.

Q 올해 예술로 사업을 통해 소보사와 의미 있는 교류를 하신 것 같습니다. 앞으로도 활동을 이어가실 계획이 있으신가요?

A 수어 이모티콘 프로젝트 덕분에 지금까지 진행했던 미술 작업을 고민할 수 있었습니다. 시각적 완성도보다 예술인 팀이 간과했던 언어적 장벽을 직관적으로 풀어내는 것에 초점을 맞추고 진행했는데, 서로 다른 언어를 쓰는 청인과 농인의 소통이 바탕이 되어야만 한다는 것을 다시금 느꼈어요. 나아가 예술인 각자의 분야를 다른 시각으로 바라볼 수 있었어요. 예술로 사업을 계기로 농인 정체성을 만나고, 또 다른 눈을 갖게 되었다고 해도 과언이 아닙니다. 이러한 경험을 바탕으로 앞으로 지속적인 연구와 확장을 시도할 계획이에요. 한 번의 만남으로는 어렵고, 우리는 이미 발을 빼기 어려울 정도로 발을 들여놓았다고 생각해요. 특히 소보사와 협업하면서 창작 활동을 바라보는 다른 관점을 배우고, 앞으로의 방향성도 깨닫게 되어서 뜻깊었던 것 같습니다.

의정부양주

동두천

환경운동연합



협업 활동 소개

① 현장 리서치 및 퍼포먼스

환경 문제와 관련된 현장을 방문하여 답사하고 현장에서 퍼포먼스를 진행하는 활동을 매달 진행했다.
의정부 순환자원센터, SRF 성형공장, 의정부 행복로, 양주 소각장에 방문했다.

② 기관 소식지 재발행

발행이 중단되어 있던 기관 소식지를 예술인들이 기획, 편집, 제작하여 재발행했다. 월 1회 기관 소식과 예술인 팀의 활동 내용, 칼럼 등을 실었다.

③ 26주년 전시회 《하늘 쓰레기》

환경운동가와 예술인들이 경기북부 일대를 다니며 쓰레기가 버려지고 소각되어 하늘로 올라가는 과정을 기록한 작품을 선보이고 기관의 26주년 활동을 기념하는 전시를 기획하고 진행했다.

환경을 위한 퍼포먼스



조광희(Meat lover)

참여 기관 소개

전국적으로 조직되어 있는 환경운동연합 산하 기관으로, 의정부, 양주, 동두천을 비롯하여 경기 북부 지역에서 환경 운동을 지속하고 있다.

리더 예술인

강현아(미술)

활동 목표

기관의 오랜 활동 역사에 비해 자료가 잘 축적되어 있지 않다는 것에 문제의식을 느끼고, 기관의 활동을 기록하고 정리하는 데 중점을 두었다.

참여 예술인

김현주(미술) 이선애(미술)
전명은(사진) 조광희(미술)



SRF 성형공장 퍼포먼스

사회를 더 아름답게 — 05 — 의정부양주동두천환경운동연합



“활동가와 예술가는
서로 결은 다르지만, 궁극적으로
같은 지점을 향해
갈 수 있다고 생각해요.”

의정부시환경자원센터 현장 리서치



조광희 <소각장 연기>

Q 의정부양주동두천환경운동연합은 어떤 기관인가요?

A 의정부양주동두천환경운동연합은 전국에 퍼져있는 환경운동연합 중 경기 북부 지역을 담당하고 있는 기관입니다. 1994년에 설립되어 26년간 많은 활동이 축적된 기관이에요. 그런데 시민단체의 특성상 인력과 자원이 부족하다보니, 오랜 시간 많은 활동을 한 것에 비해 자료와 기록이 잘 축적되어 있지 않은 상황이었어요. 그래서 저희는 기관의 아카이빙을 목표로 여러 자료를 기록하고 축적하는 활동을 진행했어요. 더불어 오랜 시간 운영되면서 정체된 부분에 혜력을 주는 데에 방점을 두고 여러 활동을 기획했습니다

Q 다양한 환경 문제 중에서도 쓰레기 문제에 집중하게 된 계기를 알려주세요.

A 이번에 활동하면서 SRF 고형폐기물연료 발전소에 대해 알게 되었어요. SRF 발전소는 폐비닐과 폐플라스틱을 태워서 열과 에너지를 생산하는 발전소예요. 단순하게 생각하면 자원을 재활용해서 긍정적인 것 같지만, 그 과정에서 태워서는 안 되는 물질이 섞여 들어가면서 엄청난 유독 물질을 만들기도 해요. 저희가 활동한 경기 북부 지역에는 SRF 발전소를 비롯해 쓰레기를 처리하는 기관이 많이 위치하고 있어서, 거의 늘 공기가 뿌옇고 악취도 있어서 문제가 되고 있어요. 이런 문제의 심각성을 알게 되면서 이번 활동의 주제를 쓰레기로 정하고, 쓰레기의 이동을 역추적하는 것을 기획의 방향으로 잡게 되었습니다.

Q 프로젝트 진행 과정에서 어려웠던 점은 무엇인가요?

A 저희는 매달 현장 답사를 진행하면서, 쓰레기 선별장이나 소각장 같은 업체에 방문했어요. 그런데 이러한 업체에서는 환경단체에서 방문하는 것을 꺼려하고 잘 받아주지 않아서 어려움이 있었어요.

또 코로나19 확산으로 인해 계획했던 일들이 미뤄지고 축소되었어요. 매달 캠페인도 참여하고 기관 내 환경운동가들을 만나고 싶었으나 계획처럼 되지 않았죠. 전시공간도 구하기 쉽지 않았는데 열게 되어 그나마 다행입니다.

Q 자원순환센터, SRF성형공장, 소각장 등 우리가 버리는 쓰레기의 최종 도착지이지만, 쓰레기를 버리는 우리 대부분이 알지 못하는 공간에 다녀오셨어요. 그 공간과 그곳에서 경험하신 것에 대해 이야기해 주세요.

A SRF 성형공장이 생각이 나는데 공장 사장님의 안내를 받고 움직일 때마다 큼큼한 냄새와 파리들이 요란하게 따라다녔죠. 산더미처럼 쌓인 쓰레기들 사이에서

사장님은 커다란 파란 비닐봉투 더미를 뜯어 보이셨어요. 그 장면이 인상 깊어 일러스트로 그려두었어요. 마치 우리의 죄로 재물이 된 짐승의 배를 가르는 느낌이었어요. 배를 가르자 파리들이 우르르 날아다녔고 제가 평소 좋아하던 먹거리 포장재들이 알록달록 시퍼렇게 응시하고 있었어요. 사장님은 음식물을 제거하지 않고 버리는 쓰레기들과 활용될 수 없는 일반 쓰레기들 랩, 부직포, 고무장갑, 옷걸이 등을 언급하시며 성토하셨어요. 모두가 빙 둘러서서 아무 말 없이 그 장면을 바라보던 모습이 떠오르네요.

Q 이번 사업 참여가 예술인으로서 각자의 활동에 어떤 영향을 미쳤나요?

A 처음부터 저희는 이번 사업에 참여해서 하는 활동이 예술가로서의 작업과 분리되지 않게 하려고 했어요. 기관을 위한 목표에 맞춰서 활동하지만 그 활동이 단지 기관을 위한 것, 그저 일로 끝나는 게 아니라 각자의 작업에도 연결될 수 있게 하려고 했어요. 그래서 매달 현장을 답사할 때, 그 현장에서 퍼포먼스를 진행했어요. 이때 퍼포먼스도 각자 자신의 작업 맥락에 접합하려고 노력했고요. 작가들은 이번 활동을 계기로 미군기지 오염문제나 플라스틱 문제 등 각자의 작업 주제를 더 발전시켜 나가기도 했어요.

이러한 태도는 나아가 예술 작업뿐만 아니라 개인 삶에서 환경 문제에 관한 생각이나 의식과도 연결되었어요. 활동을 지속할수록 환경에 대한 문제의식이 심화되어서, 각자의 삶에서도 여러 실천을 하게 되었어요. 면 생리대를 쓰거나, 우유 대신 두유를 직접 만들어서 먹거나, 세제 대신 소프넷 무환자열매으로 천연 세제를 만들어 쓰는 등 일상도 바꿔나가게 되었어요. 예술 활동을 하면서도 이러한 점을 계속 의식하게 되어서, 어떻게 하면 쓰레기를 줄일 수 있을까, 친환경 재료를 쓸 수 있을까 계속 고민하게 되는 것 같아요. 이러한 고민의 연장에서 전시가 끝나고 남은 부산물로 2차 작업을 하는 프로젝트도 진행하고 있어요.

Q 사회를 바꾸는 데 예술은 어떤 역할을 할 수 있을까요?

A 이번에 리서치 하는 과정에서 감상한 영화 <진흙>은 이러한 고민을 해결할 실마리를 주었어요. 대개 활동가는 “하자”의 언어로 이야기합니다. 사회에 무언가를 강하게 요청하고, 촉구하는 것이죠. 그에 비해 예술가는 직설적인 언어가 아니라 함축적인 표현으로 이야기합니다. 예술에는 마음이나 감각으로 전이하는 힘이 있고, 예술가는 그 능력을 이용하여 사람들이 움직일 수 있게 하는 것 같아요. 그런 점에서 활동가와 예술가는 서로 결은 다르지만, 궁극적으로 같은 지점을 향해 갈 수 있다고 생각해요.

문화를

듣.

더

풍성하게



기획 사업

국립 중앙박물관

유물로 만드는 이야기 세계

협업 활동 소개

① 〈릴레이 유물-픽션 낭독회〉
박물관 유물을 모티프로 희곡 네 편을
집필하고 이 희곡을 낭독하는 공연을
진행했다. 이러한 희곡을 담은 책 『극,
점』을 제작했다.

② 유물 일러스트 엽서
일러스트 엽서를 제작하여 낭독회 참여
관객에게 배포했다. 이로써 관객이 예술
체험을 물성을 지닌 굿즈로 소장할 수
있게 했다.

③ 〈아침 행복이 똑똑〉
일러스트&단문
국립중앙박물관 메일링 서비스
〈아침 행복이 똑똑〉에 실릴 유물
일러스트 작업과 단문 작성 작업을
진행했다. 호랑이모양띠고리,
금동주악천인상, 청자 여인상 촛대,
백악춘효 등 박물관의 다양한 소장품을
시각예술가의 일러스트와 극작가의
글로 재조명했다.



윤진실 <어미개와 강아지>

참여 기관 소개

한국 역사와 문화의 정수가 살아 숨
쉬는 한국 최대 규모의 박물관이다.
수천 년의 역사를 간직한 소장유물과
다양한 문화행사를 통해 즐거운 경험을
할 수 있는 ‘복합문화공간’ 기관이다.

리더 예술인

신채경(연극)
참여 예술인
김지현(연극) 오세윤(연극)
윤진실(미술) 이현지(미술)
정혜린(복수)

활동 목표

‘역사적인 배경 지식이 없으면
이해하기 어려운, 지루하고 딱딱한
대상’이라는 유물에 대한 고정관념을
깨는 동시에, 박물관이라는 특수한
공간, 그리고 유물의 흥미진진하고
새로운 면모를 보여주고자 했다.

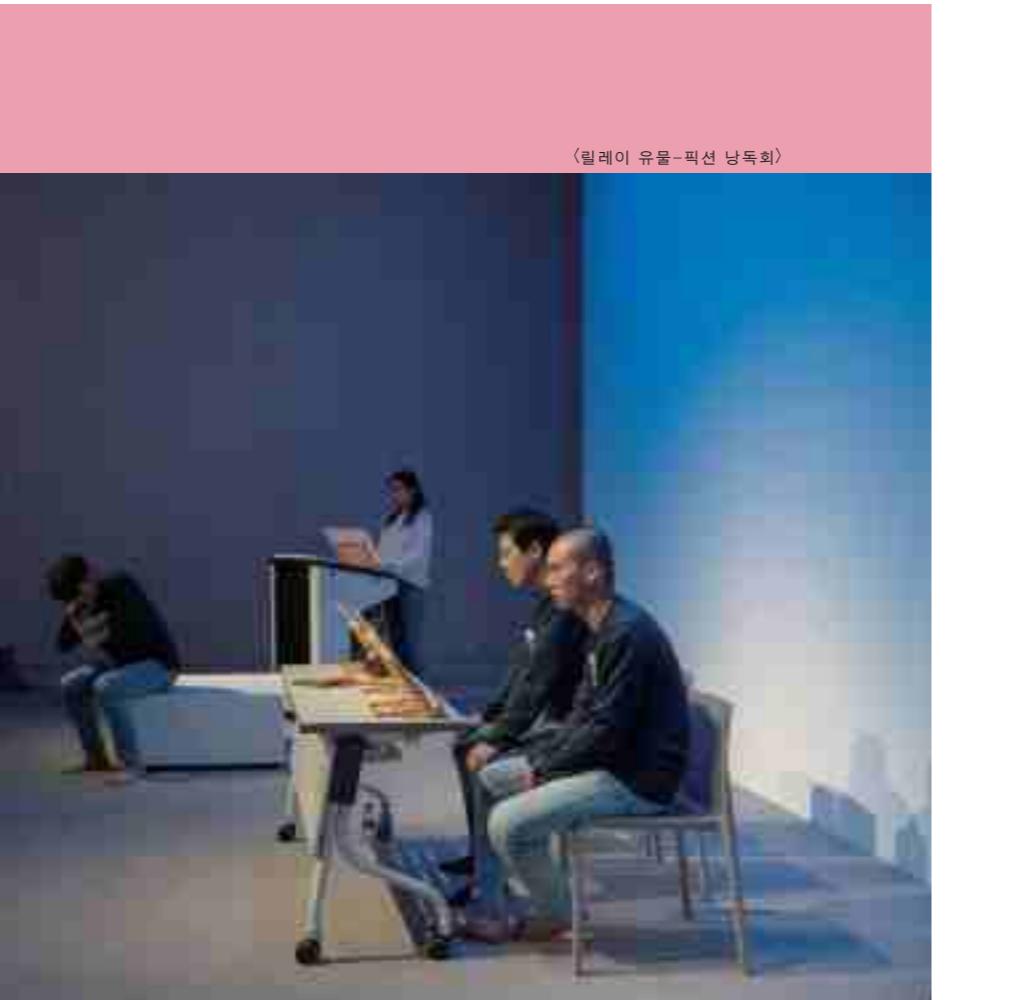


유물-픽션 희곡선집시리즈 『극, 점』

윤진실, 김지현, 오세윤, 정혜린 예술인
신채경 예술인, 윤진실 예술인, 김지현 예술인, 신채경 예술인, 정혜린 예술인



〈릴레이 유물-픽션 낭독회〉



“유물에 대한 고정관념을 깨는 동시에,

스토리텔링을 통해 박물관이라는 특수한 공간,

그리고 유물의 흥미진진하고 새로운 면모를 보여주고자 했습니다.”

〈본기사 창작 전집〉



Q 올해는 코로나19로 인해 박물관이 오랜 시간 휴관하면서 활동에 차질이 있었다고 들었어요. 그 시간 동안 어떻게 활동하셨나요?

A 박물관이 휴관하게 되어 작가들이 유물을 리서치하는 과정에도 변화가 생겼어요. 자유롭게 박물관을 방문할 수 없게 되면서, 박물관 홈페이지, 문화재 관련 온라인 강의, 서적 등을 활용해 모티브 유물 연구 및 선정을 진행했습니다. 하지만 공연 가능성을 확실히 알 수 없는 상황이 이어지며 대안에 대해 많이 고민하고 논의했습니다. 그 결과 공연 가능성을 염두에 두고, 그에 필요한 작업들을 차근차근 진행하는 한편 각자가 현재 할 수 있는 개인 작업들에 집중하기로 의견을 모으게 됐어요. 이와 관련해 극작가들은 대본 집필에 집중했고, 시각예술 작가들은 두 편의 공연을 대비해 시각적 홍보물을 제작하는 동시에 유물 일러스트 엽서 작업, 희곡선집 시리즈 『극, 점』 디자인을 진행했습니다.

Q 지난해 사업에서 진행한 ‘유물-픽션’을 어떻게 이어가게 되었고, 변화한 점은 무엇인가요?

A 2019년 예술로 사업에서 신채경 예술인이 박물관과 유물에서 영감을 받은 희곡 두 편 「동행」, 「밤산책」을 집필했습니다. 우리 유물의 무한한 에너지에 픽션의 상상력을 더했기에 ‘유물-픽션’이라 이름 붙였고, 대본을 바탕으로 연출가, 배우와 협업하여 〈2019년 유물-픽션 낭독회〉를 제작·공연했어요. 박물관 내, 외부적으로 긍정적인 피드백을 받으며 유물-픽션극의 잠재력과 가능성을 깨닫게 되었습니다. 박물관이 유물을 전시하고 설명하는 ‘교육의 영역’을 담당한다면, 유물-픽션극은 박물관과 유물을 더 친근하고 가깝게 느끼게 하는 ‘감성의 영역’을 보조한다고 생각합니다.

올해는 극작가 2인이 합류하여 다채롭고 풍성한 레퍼토리를 창작하고자 했어요. 작년에 유물-픽션극을 쓰며 고민했던 지점과 창작 의도, 방향성 등을 작가들에게 제시하며 프로젝트를 구체화하고 확장해 나갔습니다. 올해는 극작가 3인이 유물 선정 및 초고 단계부터 지속적으로 합평을 진행하며 작품 각각의 밀도와 완성도를 높일 수 있었어요.

Q ‘유물-픽션극’의 내용을 소개해주세요.

A 저희는 활동 기간 동안 리서치와 스터디를 진행하면서 박물관과 문화재에 대한 이해를 높이고, 이를 바탕으로 각자 영감이 되는 유물을 선정했어요. 김지현 극작가는 〈청자 도교인물형 주전자〉와 〈박산향로〉에서 모티브를 얻어 청소년극 『여행』, 〈집모양토기〉와 〈미늘쇠〉의 모티브로 ‘손님’을 집필했어요. 『여행』은 신선들의 산인 박산을 배경으로 그려지는 신선과 한 소녀의

우정을 담아낸 청소년극이에요. 「손님」은 사후에도 삶은 이어진다는 과거 사람들의 내세 관념을 바탕으로, 죽음을 앞두고 끊임없이 무언가를 기다리는 한 남자의 이야기를 그려내는 작품이에요. 오세윤 극작가의 「인생작」과 「낮잠」은 각각 〈한글로서 다완〉과 신잠의 〈탐매도 매화를 찾아가는 선비〉가 모티브입니다. 〈한글로서 다완〉은 임진왜란 때 일본으로 끌려간 조선 도공의 작품으로 추정되는 17세기 초의 찻사발이에요. 작가는 이로부터 고향이 그립지만 돌아가고 싶지 않은 딜레마에 빠진 도공의 이야기를 만들었어요. 〈탐매도〉는 중국 당대의 고사에서 비롯된 그림인데, 작가는 박물관을 방문한 청년이 우연히 탐매도 안에 들어가 그림 속 선비, 시동과 함께 매화를 찾아 떠나는 이야기를 썼습니다.

Q 국립중앙박물관과의 협업에서 중요하게 생각한 것은 무엇인가요?

A 유물은 역사적 연구 대상에만 머무르는 것이 아니라, 현재를 살아가는 우리가 예술적, 감성적으로 향유할 수 있는 ‘작품’이자 ‘이야기’라는 것을 보여주는 것으로 프로젝트의 방향성을 잡았어요. ‘역사적인 배경 지식이 없으면 이해하기 어려운, 지루하고 딱딱한 대상’이라는 유물에 대한 고정관념을 깨는 동시에, 스토리텔링을 통해 박물관이라는 특수한 공간, 그리고 유물의 흥미진진하고 새로운 면모를 보여주고자 했습니다. 또한 시각 예술가들은 유물의 본래 의미를 훼손하지 않으면서도 일러스트로 상상력을 더하고, 작가의 개성과 박물관이 추구하는 가치를 동시에 표현하는데 주안점을 두었습니다.

Q 예술로 사업에 참여한 경험이 예술인으로서의 활동에 어떤 영향을 미쳤나요?

A 유물-픽션이라는 독특한 방식으로 문화재를 재조명하면서 희곡과 글쓰기에 관해 새로운 깨달음을 얻은 게 큰 경험이에요. 실제 인물이나 사건, 자신의 경험에서 영감을 얻어 극을 쓰는 경우와 달리 역사적 사물을 모티브로 글을 쓰는 것은 작가들에게도 특별한 경험이자 도전이었습니다. 우리 문화재 한 점 한 점이 지닌 스토리텔링적 가능성을 극으로 펼쳐보이는 것이 쉬운 작업은 아니었지만, 유물-픽션극을 완성하면서 예술이 실현할 수 있는 또 다른 가치와 가능성에 대해 생각하게 되었습니다. 또한 다른 분야의 예술인들과 협업하는 과정 속에서 각자의 작업을 다른 분야와 연결시키는 방법을 배우고, 예술활동을 사회적인 맥락에서 확장시키며 작가로서의 역량이 높아지는 결과도 얻을 수 있었습니다. 고정적인 수입이 발생하면서 개인 작업에 더 집중할 수 있는 환경이 만들어지기도 했고요.

제로 핸드레드 북스

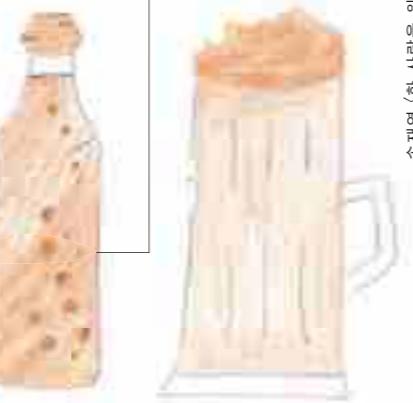
협업 사업

협업 활동 소개

① 취미 관련 콘텐츠 제작 및 연재
각자 자신의 취미와 관련된 콘텐츠를 기획 및 제작했다.
예술인들이 즐기는 취미와 그 취미를 시도하면서 느낀 것을 텍스트, 만화, 사진, 드로잉 등 다양한 형식의 콘텐츠로 제로핸드레드북스 홈페이지(zerothundredbooks.com)에 총 5회 연재했다.

- 김다혜 <당신의 리듬은 무엇인가요> : 자신의 취미인 핸드드립 커피 내리기에서 출발해서 파도타기를 하듯이 흐르는 인터뷰를 진행했다.
- 송재영 <한 사람을 위한 술> : 관객과 만나지 못하는 시간이 길어지면서, 무기력을 벗어나기 위해 취미로 술을 빚었다.
- 정유희 <슬기로운 고양이의 생활방역 스토리> : 애정의 대상이 취미와 관련된다는 점에 착안해서 집에 있던 고양이를 관찰하기 시작했고, 고양이를 관찰하면서 또는 따라하면서 느꼈던 소소한 재미를 만화에 담았다.
- 최서윤 <탱고 투게더> : 새로운 취미로 탱고를 배우면서 전형적인 여성성을 강조하는 동작, 여성적인 아이템에 대한 끌림과 사회가 규정한 여성성에 대한 거부 사이에서 개인적인 모순을 느꼈고, 이에 대한 문제의식을 글로 풀어냈다.

취미의
의미를
되짚다



송재영 <한 사람을 위한 술>

참여 기업 소개

문화·예술·취향·취미를 주제로 다양한 분야의 창작자와 협업하여 인쇄출판물을 제작하고 연계 행사를 진행하는 출판사다. 망원동 소재 서점 ‘제로핸드레드’를 운영하고 있다.

리더 예술인

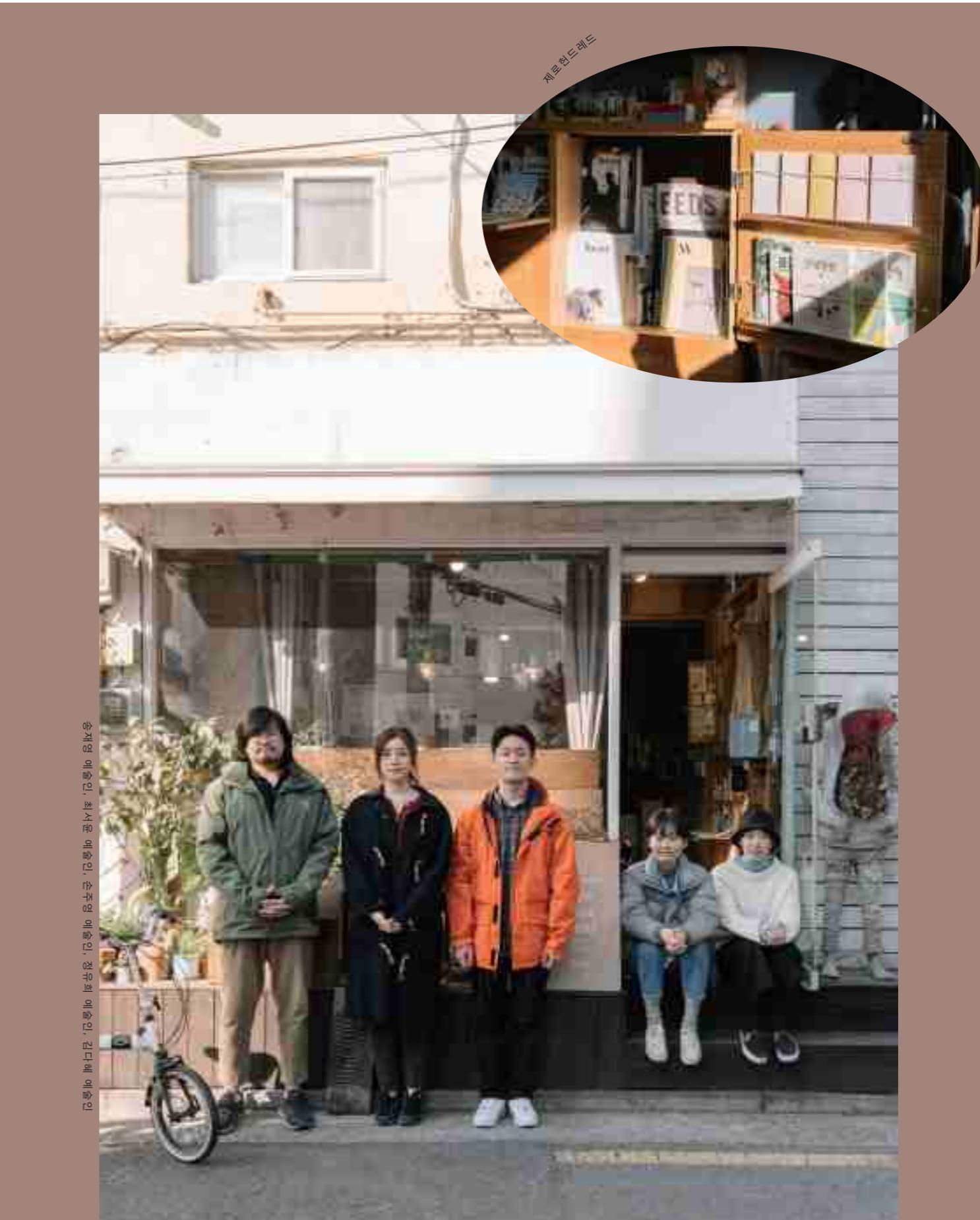
손주영(미술)

활동 목표

서점에서 진행해오던 <100취미 프로젝트>의 주체를 예술인으로 확장하고자 했다. 이를 위해서 취미가 무엇인지, 일상을 풍요롭게 만드는 취미의 역할에 대한 예술인들의 생각을 공유했다.

참여 예술인

김다혜(사진) 송재영(연극)
정유희(미술) 최서윤(영화)



송재영 예술인, 최서윤 예술인, 손주영 예술인, 정유희 예술인, 김다혜 예술인

‘사람들이
콘텐츠를
읽으면서

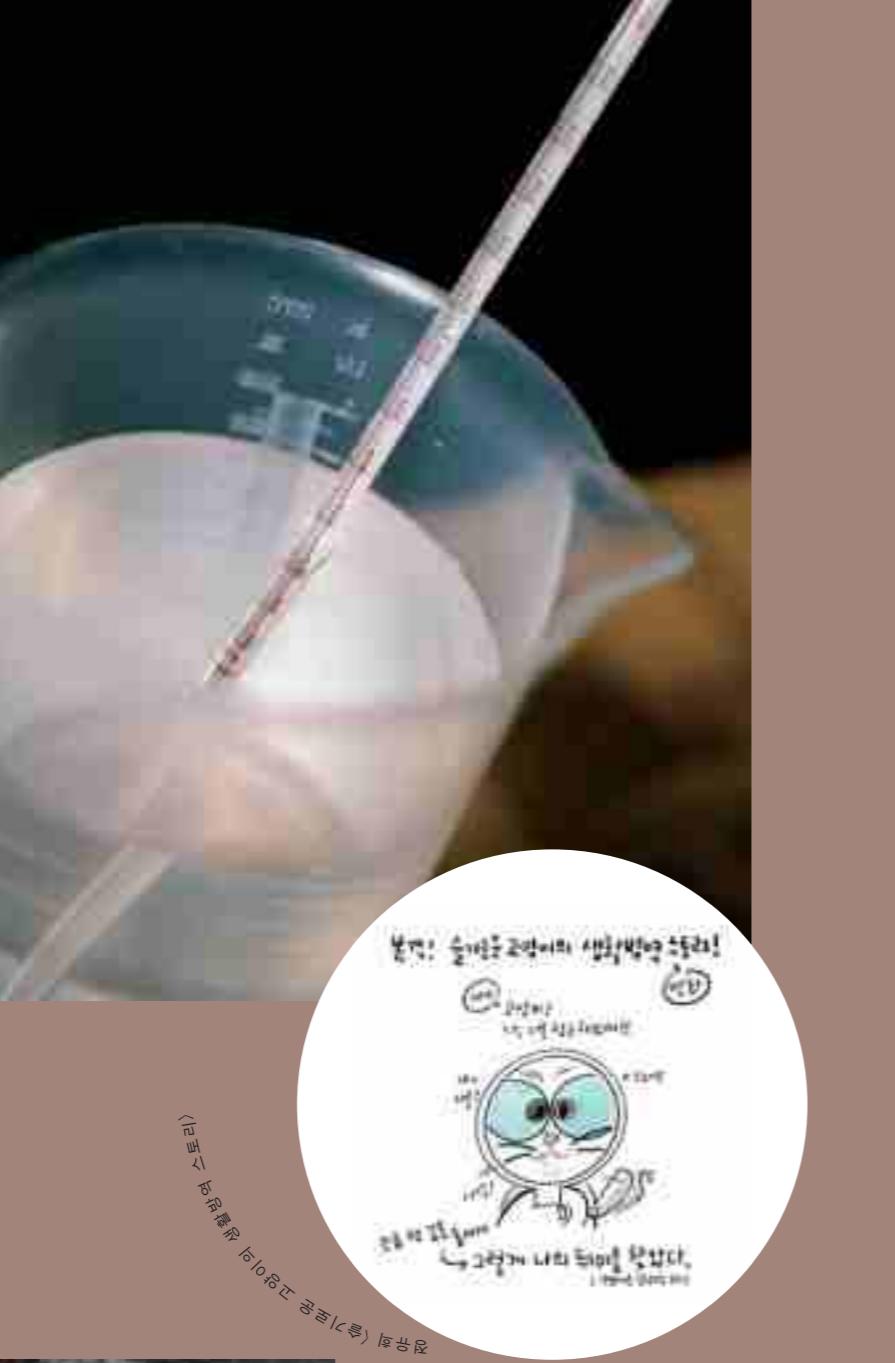
‘나도 이렇게
해볼까’라는
영감을 얻고,

조금이라도
기분이
좋아지기를
바라는
마음에서
기획했어요.”

최서윤 〈탱고투개더〉



〈여러인생마다
마음의 진정한
색다른 콘텐츠를
제작하는
제로핸드레드북스〉



Q 제로핸드레드북스가 기존에 진행해왔던 〈100취미 프로젝트〉는 어떤 프로젝트인가요?

A 〈100취미 프로젝트〉는 제로핸드레드북스의 김하림 대표가 2014년부터 진행해온 프로젝트입니다. 원래는 김하림 대표가 혼자서 취미를 즐기고 싶다는 마음에서 시작했지만, 다른 사람들도 함께 참여할 수 있는 워크숍 형식으로 발전했어요. 대표가 하나의 취미를 다른 사람에게 가르쳐줄 수 있을 정도로 익히고, 사람들을 모아서 가르쳐주는 워크숍을 여는 방식으로 진행되어 왔어요.

Q 〈100취미 프로젝트〉에서 예술인들은 어떤 역할을 했나요? 기존의 프로젝트에 어떤 변화를 주려고 했는지 궁금합니다.

A 김하림 대표가 예술로 사업을 신청한 목적은 자신이 아닌 예술인들이 주체가 되어서 〈100취미 프로젝트〉를 이끌어 가게 하는 것에 있었습니다. 이로써 〈100취미 프로젝트〉에 취미에 관한 다른 시선을 가미하고, 다른 독립 창작자들도 〈100취미 프로젝트〉에 참여할 수 있는 기반을 만들고자 했어요. 하지만 코로나19 상황이 장기화되면서 사람들을 모아서 워크숍을 하는 방식으로는 프로젝트를 진행하기 어려워졌고, 예술인들이 개별적으로 취미에 대한 생각을 이야기하는 콘텐츠를 제작하는 방향으로 프로젝트를 진행했습니다. 제로핸드레드북스는 창작자가 자신을 드러내는 독립적인 콘텐츠 제작 및 창의적인 표현을 장려하는 출판사이기에, 개인 콘텐츠를 만들어서 웹사이트에 연재하는 방향으로 프로젝트가 이뤄질 수 있었어요. 처음에는 예술인들의 취미에 대한 생각이 모두 달랐기 때문에, 우선 이에 관해서 이야기를 길게 나누었고, 그 다음부터는 각자 콘텐츠를 기획하고 이에 관해서 서로 피드백을 주는 모임을 여러 차례 가졌습니다.

Q 예술인들의 취미에 관한 시선이 어떠했는지 궁금합니다. 취미에 관한 이야기를 나누었다고 들었는데, 그 과정에서 어떤 이야기가 있었는지 궁금합니다.

A 예술인이 각자 개인으로서 처한 상황이 달랐기 때문에, 취미에 대한 기존의 생각도 달랐던 것 같습니다. 최서윤 예술인은 생존을 위해서만 사는 삶은 권태에 빠지기 쉽다고 생각했고, 원래부터 이것저것 새로운 취미를 많이 시도해보는 편이었어요. 그래서 올해는 탱고를 배우고 있고요. 김다혜 예술인과 송재영 예술인은 예술에 종사하는 사람으로서 일과 취미의 경계가 흐려지는 순간이 힘들다고 느꼈어요. 일과 달리 어떤 책임감을 배제하고 할 수 있는 일이 취미라고 생각하면서도, 예술인에게 과연 일과 취미의 분리가 가능한지, 일과 취미가 즐겁게 함께 갈 수 있는 방향이 있다면 무엇인지를 물었습니다. 정유희 예술인은

육아를 해야 하는 상황이어서 자신의 취미가 무엇인지를 진지하게 생각한 겨울이 많지 않았습니다. 코로나19로 혹은 육아로 집에만 있는 상황에서 왜 취미가 필요한지, 이러한 상황에서 어떤 취미가 적절할지에 관해서 질문했어요. 취미에 대해서 이야기하다가 넷플릭스나 유튜브 감상을 과연 취미라고 할 수 있는지에 대해서도 논의했는데, 유튜브나 넷플릭스는 현대인들이 기본으로 갖고 있는 취미로 인정해야 한다고 결론지었어요. 하지만 단순히 뭔가 보기보다는 뜨개질이나 식물 키우기처럼 내가 개입해서 대상에 어떤 변화를 만들어내고, 그런 변화의 양상을 관찰할 수 있는 취미, 조금이라도 능동적인 요소가 있는 취미가 더 많다면 좋겠다고 생각하게 되었어요.

Q 콘텐츠를 기획할 때 신경했던 부분이 무엇인지 궁금합니다.

A 모든 콘텐츠에는 코로나19가 유행했던 2020년을 어떻게 취미로 견뎠는지에 대한 생각이 기본적으로 담겨 있어요. 사람들이 콘텐츠를 읽으면서 ‘나도 이렇게 해볼까’라는 영감을 얻고, 조금이라도 기분이 좋아지기를 바라는 마음에서 기획했어요.

Q 예술로 사업에 참여한 경험이 예술인으로서의 활동에 어떤 영향을 미쳤나요?

A 이번 프로젝트에 참여하면서 다른 예술인과의 관계 혹은 기업과의 관계를 통해서 무엇을 할 수 있을지 고민하게 되었어요. 제로핸드레드북스도 다른 독립 창작자들과의 협업을 적극적으로 기획하고 있기도 해서, 예술인의 작업물이 단지 개인의 작업으로 동떨어져 있지 않고, 기업 혹은 기관, 다른 예술인과 잘 맞춰 나아갈 수 있다는 점이 새로웠어요.

예술로 사업은 기관 및 기업과 예술인을 연결해주는 사업이고, 그래서 이 사업에 참여하면서 내가 만든 결과물이 많은 사람들에게 어떻게 보일지, 예술인이 사회적으로 뭘 할 수 있는지를 끊임없이 생각하게 됩니다. 개인 작업을 할 때는 사회적인 접점을 상대적으로 덜 생각하게 되고, 다른 장르의 예술인들과 협업으로 작업하는 일도 매우 드문데, 이 사업에 참여함으로써 개인 작업을 나 혼자만의 작업에서 끝내지 않을 가능성을 생각해볼 수 있었고, 내 장르가 아닌 장르의 작업의 재미 또한 생각해볼 수 있었습니다.

서울로 걷다

사단법인

시민자치센터

분사무소



협업 활동 소개

- ① 전시 『워크랜드 : 상어 위에서 걷는다면』

도보를 새로운 감각, 다중감각에서 행위해보고, 현 시대에 도보의 가능성에 대해 질문하는 전시를 진행했다. 미디어 아티스트와 사운드 아티스트, 재즈뮤지션이 협업한 미디어 아트 작품 6점을 발표했다.

- ② 퍼포먼스 『워크랜드 : 오빛오빛』
현 시대 걷기에서 일어나는 다양한 감각을 리서치, 수집, 변형 하여 제작한 라이브 퍼포먼스 공연이다. 도심의 걷기에 대해 각기 다른 태도를 보이는 퍼포머들은 걷기에 매개된 모든 감각을 몸의 움직임이 만들어내는 파장이라고 보고 그것을 다채로운 리듬과 선율로 표현한다.

- ③ 컴필레이션 북
『워크랜드 : 걷기의 시점』
참여 예술인의 6개월의 여정을 담고 있는 도록이다. 리서치, 작품, 전시, 공연에 관한 아카이브이면서, 걷기를 다루었던 태도와 전개했던 방식들, 예술인의 노트를 담아낸 축적된 로그^{log}이기도 하다.

문화를 바꾸는 예술
도심 속 걷기 예술

참여 기관 소개

서울로7017은 1970년에 지어진 산업화 시대의 유산이자 서울의 상징적 구조물이었던 서울역 고가도로를 2017년에 보행길로 재생하면서 탄생했다. 1024m의 산책로에 9개의 편의시설과 645개의 식재화분이 설치되어 도심 속 공중정원 역할을 한다.

리더 예술인

황선정(미술)
참여 예술인
문규철(음악) 임태웅(음악)
한솔(미술)

활동 목표

동시대 도심의 보행을 연구하고 보행에 관한 예술적 경험을 생산하여, 서울로7017을 다양한 걷기를 체험하는 동적 공간으로 만들어내고자 했다.





“팬데믹 시대가 되면서
걷는 횟수가 급격하게
줄어든 것에 고민이
있었어요.”

전시 〈워크랜드: 상어 위를 걷는다면〉(서울로7017 제공)



Q 서울로7017은 어떤 공간인가요?

A 서울로7017은 다양한 말로 설명할 수 있어요. 서울 도심을 잇는 길이자 고가차도가 사람길로 변모한 길이고, 도심 속 공중정원이기도 하고, 지금 서울의 보행길로 대변되기도 하죠. 저희는 서울로7017을 중심으로 동시대 도심의 보행을 연구하고 보행에 관한 예술적 경험을 생산하면서 보행 문화의 새로운 가치를 발견하고 걷는 즐거움의 경험을 만들고자 했습니다. ‘오늘날 도시에서 보행의 경험은 무엇인가’를 주제로 도심의 걷기를 탐구하고, ‘걷는다’는 행위로 동시대에 우리가 회복해야 할 고유한 지점을 발견하고, 전시와 공연이라는 예술 행위로 서울로7017을 다채로운 걷기의 공간으로 만드는 것을 목표로 했어요. 이러한 관점에서 리서치와 작품 제작, 전시, 공연을 진행했고, 그것들 각각이 개별적인 이벤트가 아니라 프로젝트를 관통하는 하나의 주제를 펼쳐내는 길과 같은 연속된 경험이 되게 하려고 했어요.

Q ‘걷기’에 관심을 갖게 된 계기와 이를 작업에서 어떻게 풀어나가려고 하셨는지 알려주세요.

A 팬데믹 시대가 되면서 걷는 횟수가 급격하게 줄어든 것에 고민이 있었어요. 우리의 삶의 반경은 세계에서 주변으로 축소되었고, 걷기는 네트워크의 세계에서만 확장되어져 가죠. 작가들의 삶에서 걷기는 가끔, 필연적으로 다가와요. 엄청난 양의 작업 중에 산책을 하면서 관찰하는 것에 대한 수집은 작업의 영감과 시작이 되거든요. 우리는 ‘black lives matter’나 LGBTQ의 퍼레이드에서 걷기의 힘에 대한 영감을 얻기도 했어요. 자연스럽게 ‘걷기’라는 것에 대해 다각도의 의미를 고민하게 되었고, 우리는 지금 이 도시를 걷는 행위에 대한 관심으로 서울로 7017과 만나게 되었어요.

이를 작업으로 풀어나가기 위해, 서로 다른 장르의 예술인이 각자의 매체로 ‘걷기’에 대한 자료를 수집했어요. 그리고 이 리서치를 통해 걷기를 다섯 개의 원으로 범주화하고 벤다이어그램을 만들어 분석했습니다. 이를 바탕으로 〈워크랜드〉와 〈샤크신드롬〉이라는 이 프로젝트를 관통하는 세계관을 구축하여 전시와 공연을 제작했어요.

Q 서울로7017은 다양한 시민이 이용하는 공간이어서 프로젝트 진행에 여러 고려사항이 많았을 것 같습니다. 특히 퍼포먼스를 진행한 ‘윤슬’은 매우 독특한 형태의 공간인데 공연을 진행하면서 어떤 점을 고려하셨나요?

A 서울로7017에 위치한 장미홍보관은 미술관이나 갤러리처럼 전시에 특화된 공간이 아니었기에 작품을 설치하거나 공간을 구성하는 것이 쉬운 일은 아니었어요. 작품 훼손이나 유지, 조명, 공간의 동선 등 고려할 것이

많았고, 많은 부분이 화이트큐브에서의 전시와는 다르게 진행되었습니다. 장미홍보관에 자연채광이 많이 들어오는 것을 발견하고, 최대한 이 점을 살려 전시에 녹여내고자 했어요. 걷기의 다양한 모습을 경험하도록 구성한 것과 같이, 채광으로 다양한 빛을 내는 전시장을 연출하고자 했어요.

또한 윤슬이라는 공간을 지속적으로 리서치하면서, 〈오빛오빛〉 퍼포먼스 공간 구성의 영감을 얻게 되었어요. 보행자의 시선을 증폭시켜주는 광학장치라는 독특한 공간성을 가진 윤슬은 퍼포먼스에서 빛을 어떻게 사용할지, 내리티브가 어떤 시점으로 운영되어야 할지에 대한 실마리를 주었어요. 윤슬의 지붕이 반사하는 도시에 우리의 보행 풍경을 쌓아올리는 동안 윤슬의 안과 밖에서 보행자의 시선으로 우리를 바라보거나 함께하거나 지나치면서 걷기의 시점을 확장하는 경험을 생산해내고자 했어요. 윤슬의 거울로 이루어진 겹겹의 지붕 사이사이로 보행자가 걷는 모습에 영감을 받아 무대를 제작했는데, 퍼포먼스의 라이브 비주얼 파사드의 상이 맷히는 곳을 겹겹이 쌓인 천들을 늘어뜨려 연출하였어요. 이는 윤슬이라는 공간에 새로운 시선을 부여하고, 윤슬이라는 공간을 이해하는 작업이었습니다.

Q 프로젝트를 진행하면서 참여예술인과의 협업이나 기관과의 소통은 어땠나요?

A 장르가 다른 예술인이 모이다 보니, 온전한 교집합을 찾는 것이 어려웠지만 즐거운 일이었어요. 서로 장르가 다르다 보니, 같은 영역에서 고민하기보다는 다각도의 영역에서 주제를 바라볼 수 있었고, 자신의 영역이 확장되는 경험을 했던 것 같아요. 결국 다장르의 시선이 융합되면서 자연스럽게 새로운 형태의 퍼포먼스를 시도하게 되었던 것도 흥미로웠어요.

기획사업의 특성이기도 하겠지만, 프로젝트 내용을 이미 공유하고 있는 팀의 협업이었기 때문에 프로젝트의 방향성을 정하거나 실행하는 데 있어 소통의 어려움은 많지 않았어요. 또한 당면한 팬데믹 상황은 우리의 소통을 어렵게 만들지만 온라인 화상 팀 회의는 생각보다 우리를 더 자주, 가깝게 만나게 해주었어요. 서울로7017이 모든 시민을 대상으로 하는 공공장소이기 때문에 주의해야 할 부분이 많았는데, 이로 인해 가능성의 폭을 제한해야 하는 상황이 오히려 협업자간의 소통을 쉽게 만들어 주었던 것 같아요. 서로의 의견이 충돌되기보다는 이미 제한된 사항들 안에서 최대한 서로를 배려하고 가능성의 폭을 만들어 갈 수 있었어요.

손과 얼굴



협업 활동 소개

① 〈오픈 링크 워크〉 프로젝트
특정 주간 동안 ‘작업과 기술’이라는
하나의 주제를 두고 각기 다른
장르의 예술인들이 자신만의
방법론으로 풀어낸 미디어 작품
링크를 공개하는 프로젝트로,
브이로그, 강연, 퍼포먼스 영상,
온라인 전단지 등 비대면 시대에
걸맞는 다양한 형식 실험이
이루어졌다.

오프라인 사랑방에서 온라인 페스티벌로



손나예 예술인,

장재화 예술인,

김경모 예술인,

김슬기 예술인



공간·손과얼굴·전경



공간·손과얼굴·전경

참여 기업 소개

강정아·정혜진으로 이루어진 동명의
커뮤니티 아트 콜렉티브를 기반으로
운영되고 있는 공간이다. 카페, 전시장,
작업실, 소규모 상영관 등 그때그때
필요에 따라 다용도로 활용된다.

리더 예술인

김슬기(연극)
참여 예술인
김경모(미술) 손나예(무용)
이태석(영화) 임유정(미술)
장재화(연극)

활동 목표

공간의 성격과 어우러지는 작업을
만들어내는 것을 가장 중요한 목표로
삼았다. ‘사람들이 모여드는 곳’이라는
공간의 특성을 살리면서 이 공간에서만
구현할 수 있는 작업들을 고민해보고자
했다.

정제화
〈경형의 기술 “당신을 들습니다.”〉

“모두에게 낯선
온라인 방식을
함께 헤쳐 나가면서,

손나예
〈고백하는 동선〉김경모
〈원더서울〉

오히려 대면으로
기획했을 때보다
더욱 긴밀하게 공동 작업을
이끌어낼 수 있었어요.”

임우경
〈있는 기술 다시 보기〉

Q ‘손과얼굴’이라는 공간이 독특한데, 공간의 성격과 협업 방식에 대해 설명 부탁드려요.

A 안티카페 ‘손과얼굴’은 참여예술과 영상 분야에서 콜렉티브로 활동하셨던 작가 두 분이 만드신 공간이에요. 이 공간은 주로 카페로 운영되지만, ‘~하는 공간’으로 규정되기보다 때에 따라 전시장도 되었다가, 작은 공연장도 되었다가, 공동 작업실도 되었다가 하는 등 다방면에서 활동하는 예술인들의 복합 공간으로 활용되고 있어요.

공간을 운영하시는 분들도 작업을 하셨던 분이다 보니, 최대한 예술인들이 자유롭게 작업을 펼칠 수 있는 환경을 만들어 주시기 위해 배려와 노력을 아끼지 않으셨어요. 협업의 목표는 이미 흥대 인근 예술인들의 사랑방 역할을 하고 있는 공간의 특성을 십분 활용하면서 공간과 각 예술인의 작업을 어우러지게 할 수 있는 최적의 방식을 찾고자 하는 것이었어요. 처음에는 실제로 공간에 사람들이 오갈 수 있는 라운드테이블이나 퍼포먼스 공연, 또는 근처 학교나 문화센터 등과의 연계를 통해 인근 거주민에게 실질적인 영향을 줄 수 있는 참여예술 등의 방식을 많이 이야기했어요. 그러나 코로나19 상황이 개선될 기미가 보이지 않으면서 기존에 논의했던 대면 방식 대신 온라인이라는 새로운 공간을 개척하는 방향으로 계획이 수정되었습니다.

Q 이번에 준비하신 온라인 프로젝트 〈오픈 링크 위크〉를 소개해주세요.

A 작업의 무대를 온라인으로 전환하게 되면서 가장 신경이 쓰였던 부분은 어떻게 하면 예술인들의 작업을 온라인 공간에 모았을 때 새로운 의미가 발생하도록 할 수 있을지의 문제였어요. 여러 번의 기획 회의를 거치면서 각자의 작업에 다른 예술인의 작업 주소를 넣어서 꼬리에 꼬리를 물듯 작업들을 연결하는 방식에 대한 제안이 나왔는데, 이 제안에서 ‘링크’라는 키워드가 탄생하게 되었습니다. 각자의 이야기를 하는 것보다 개별 이야기들이 연결될 수 있다는 것이 중요하다는 합의가 이루어지면서 작업들을 한데 묶어서 ‘페션위크’ 같은 페스티벌 형식으로 정해진 기간동안 공개하면 어떻겠냐는 아이디어가 나왔고, 이것이 〈오픈 링크 위크〉라는 프로젝트로 이어졌습니다.

Q 협업 주제인 ‘작업과 기술’이라는 표현이 무척 흥미롭습니다. 이 주제는 어떻게 나오게 되었고, 이번 〈오픈 링크 위크〉 프로젝트에서 어떤 방식으로 구현되고 있나요?

A ‘작업과 기술’이라는 주제는 손과얼굴의 2019년 예술로 사업 주제 ‘작업과 생업’의 연장선상에 있어요. 작년에는 예술인에게 작업이 생업이 될 수 없는 현실과 그럼에도 불구하고 작업을 해나가는 과정에서의 고민들을

담은 주제로 협업을 진행했는데, ‘작업과 생업’이라는 주제를 심화해 나가다 보니 ‘어떻게’ 작업을 하고 ‘어떻게’ 먹고 살아야 하는지의 문제로 나아가게 되더라고요. ‘작업과 기술’이라는 주제는 그렇게 해서 탄생하게 되었습니다. ‘작업과 기술’은 다시 두 파트, 즉 ‘작업을 위한 기술’과 ‘작업하기를 위한 기술’로 나뉩니다. 여기서 ‘기술’이란 특정한 시각적 형식을 만들어내기 위한 조형 기술일 수도, 의사소통과 같이 넓은 범위의 인간 생활에 필요한 기술일 수도 있습니다. 예술인들의 개인 작업으로 연결되는 링크를 통해 다양한 기술을 터득하거나, 작업과 연관된 기술에 대한 각 예술인들의 새로운 시선을 발견할 수 있습니다.

Q 〈오픈 링크 위크〉 같은 온라인 비대면 활동이 예술인들의 작업에 어떤 영향을 미쳤다고 생각하시나요?

A 저희는 협업 이전에는 회화 작업이나 개인 퍼포먼스 작업 등 주로 혼자서 진행하는 작업들 위주로 활동을 해왔어요. 사실 혼자 작업하던 사람들이 갑자기 협업한다는 것이 쉬운 일은 아니고, 협업이라는 타이틀을 달고 있어도 평행선처럼 각자가 하던 작업을 그대로 보여주고 끝나는 경우도 많은 것으로 알고 있어요. 그러나 이번 프로젝트에서는 코로나19라는 익숙지 않은 상황 속에서 모두에게 낯선 온라인 작업 방식을 함께 헤쳐 나가야만 했고, 서로의 강점을 나누면서 대면으로 기획했을 때보다 어쩌면 더욱 긴밀하게 공동 작업을 이끌어낼 수 있었던 것 같아요. 새로운 형태의 결과물을 내는 과정 속에서 원래 활동하던 장르에 영상매체를 도입하거나, 온라인 플랫폼을 전시에 활용하거나, 온라인 시대에 걸맞은 공연 방식을 고민하는 등 각자 나름대로 새로운 시도들을 해보게 되었고, 이번에 새로 배우거나 느낀 점에 따라 앞으로의 작업 방식이나 방향도 많은 영향을 받게 될 것 같아요.

Q 이번 활동이 손과얼굴이라는 공간에는 어떤 영향을 미쳤다고 생각하나요?

A 손과얼굴은 본래 실제로 사람들이 오가는 공간이자 사람들을 만나고 교류하는 공간, 즉 만남의 현장성을 중시하는 역동적 공간이었습니다. 그렇기 때문에 공간 속에서도 갑작스럽게 비대면 시대를 맞이하게 되면서 오프라인 공간을 운영한다는 것의 의미에 대한 고민이나 공간 운영에 대한 실질적인 고민이 많으셨을 것 같습니다. 온라인 협업을 처음으로 진행하면서 서툰 부분도 있었지만, 그럼에도 손과얼굴이 지향하는 가치가 현장성과 대면에만 국한되기보다 온라인이라는 새로운 영역으로 확장될 수 있는 가능성을 염볼 수 있었던 기회였던 것 같습니다.

재단법인 내셔널트러스트 문화유산기금



협업 사업

협업 활동 소개

① 스토리 게임 <우물이 갓맑아라>
최순우 옛집에 있는 우물을 소재로
스토리 기반의 게임을 제작했다.
리서치를 바탕으로 스토리의 뼈대를
잡고, 이후 스토리, 비주얼, 사운드 세
파트로 나누어 협업을 진행했다. 그
결과로 좀비 세계관을 배경으로 하는
게임이 완성됐다.

<https://choisoonwoo2020.itch.io>에서
플레이할 수 있다.

좀비 게임으로 변신한 시민문화유산

참여 기관 소개

시민들의 자발적인 모금·기부·증여를
통해 보존가치가 있는 문화유산을
확보하여 시민신탁자산으로 영구히
보존·관리하는 비영리재단이다.

리더 예술인

강지숙(복수)

활동 목표

내셔널트러스트 문화유산기금은
체계적인 관리를 바탕으로 이미
안정적으로 운영되고 있었다. 이러한
기관에 예술인들만의 독특한 시선과
상상력을 제안하여 새로운 활력을
주는 것을 목표로 했다.

참여 예술인

강민정(미술) 김윤하(미술)
이유리(미술) 임지수(복수)



문화
유산
기금

이유리 예술인, 김윤하 예술인, 강민정 예술인, 임지수 예술인, 강지숙 예술인



“사용자에게 이 게임이 단지 문화재를 소재로 한 홍보물 이상이 되었으면 좋겠어요.

콘텐츠 자체로 즐길 수 있고, 그 과정에서 문화재에 대한 내용을 알게 되면 좋겠습니다.”



Q 최순우 옛집에서의 협업 활동은 어떻게 시작되었나요?

A 사업 매칭이 되었을 때, 이미 코로나19의 장기화 조짐이 보였어요. 대면 행사가 어려울 거라고 예상했고, 이러한 상황을 고려하여 다양한 분야의 예술인으로 팀을 꾸렸습니다. 내셔널트러스트 문화유산기금이 관리하는 공간 중에서 최순우 옛집은 오래된 한옥인데, 환경이 잘 정돈되어 있고 재단 관계자가 상주하고 있어서 여러모로 진행에 수월했어요. 운영이 안정적이었기 때문에 이후 예술활동도 더 자유롭게 할 수 있었다고 생각합니다.

Q 최순우 옛집에 위치한 우물을 프로젝트의 주요 소재로 삼았는데, 그 이유가 있나요?

A 최순우 옛집은 오래된 한옥임에도 불구하고 어느 한 구석 흐트러짐 없이 잘 정돈되어 관리되고 있어요. 이러한 모습이 비현실적으로 느껴졌고, 상상력을 자극했어요. 특히 최순우 옛집에 방문했던 날, 클라리넷 연주회가 있었는데 그 모습이 무척 비현실적이라는 인상을 받았어요. 아름답지만 기묘하기도 한 특유의 분위기와 리서치를 하면서 알게 된 것을 모아줄 수 있는 메타포가 바로 우물이라는 점에 모두가 동의했습니다. 우물은 이곳에서 유일하게 본래 기능을 상실한 물건이기도 했고, 동서양에서 서로 다른 함의를 가지며, 게임에서는 서로 다른 공간을 연결해주는 소재이기도 하니까요. 논의 끝에 우물을 소재로 한 게임을 제작하기로 결정하게 됐어요.

활동 초반에는 각자의 예술 실천에 대해 공유하고, 최순우 옛집에 대한 개별 리서치를 했어요. 최순우 선생의 아내 박금성처럼 최순우 이외에 드러나지 않은 주변 인물, 성북구의 구전설화와 민담, 정원에 심겨진 식물, 문화재를 소재로 한 스토리텔링 방법론, 도시형 한옥의 역사 등 각 구성원은 각자의 개성을 살려 리서치를 진행했습니다.

Q 처음 시도하는 게임 디자인이 쉬운 일은 아니었을 것 같습니다. 프로젝트의 결과물을 게임으로 결정하신 이유가 있나요?

A 문제없이 굴러가고 있는 이 세계에 신선한 자극으로 작은 균열을 내고 싶었어요. 이러한 맥락에서 모두들 좀비물에 흥미를 느끼고 있었고, 관련된 이야기를 나누던 중 한 예술인이 ‘트와인^{Twine}’이라는 툴을 소개했어요. 트와인은 이야기 기반 게임을 만들 수 있는 오픈 소스인데, 예술인들의 서로 다른 접근을 게임으로 묶어볼 수 있겠다고 생각했습니다. 하지만 생소한 툴이었기 때문에 전문가를 섭외해서 강의를 듣고, 각자 역할분담을 하고, 시행착오를 겪는 과정이 있었어요.

Q 게임 <우물이 갓맑아라> 개발 과정에 대해 이야기를 들어보고 싶습니다.

A 트와인은 이야기의 트리를 구성하여 텍스트 어드벤처 게임을 제작하기에 최적화되어 있어요. 이야기의 전개를 비선형적, 다층적으로 구성할 수도 있고요. 목표나 미션을 향해 달려가기보다 다중시점에서 이야기를 경험할 수 있는 것이죠. 이러한 접근은 게임의 외연을 넓히는 것이기도 해요. 실제로 트와인은 상업 게임보다 작품으로서의 게임을 제작할 때 주로 사용돼요. 팀 내에서 스토리 작성, 그래픽 제작, 사운드, 프로그래밍 등 역할을 나누었는데, 각자가 해보고 싶었던 것을 하게 되어 만족도가 높았어요. 게임 속에 리서치와 공간 방문을 통해 알게 된 것을 다 녹여넣기로 하면서 구현에 품이 많이 들어가기는 했어요. 이곳에 있는 고양이 ‘빼꼼이’와 최순우 선생의 아내인 ‘금섬’을 모델로 한 캐릭터도 등장하고, 자주 마셨던 수국차도 빼뜨릴 수 없었어요. 나아가 다소 길어지더라도 시민들의 자발적 기부로 구성된 문화유산을 지키려고 했던 정신을 잘 담아보려고 했어요.

Q 앞으로 이 게임은 어떻게 사용자를 만날 예정인가요?

A 게임은 인디 게임 플랫폼 ‘Itch.io’에 업로드하고, 재단에 전달하여 향후에 프로그램, 교육, 행사 등에 활용할 예정이에요. 내셔널트러스트의 웹진을 통해서 작업 결과물을 알릴 예정이고요. 올 한해는 콘텐츠 제작만으로도 시간이 빠듯했어요. 기회가 된다면 연속성을 갖고 활동을 이어가고 싶습니다.

사용자에게 이 게임이 단지 문화재를 소재로 한 홍보물 이상이 되었으면 좋겠어요. 콘텐츠 자체로 즐길 수 있고, 그 과정에서 문화재에 대한 내용을 알게 되면 좋겠습니다. 나아가 좀비 세계관을 바탕으로 한 이 게임에는 시민문화유산운동의 지향점이 녹아있어요. 사용자가 그 정신을 자연스럽게 따라갈 수 있으면 좋겠습니다.

Q 이번 프로젝트를 통해 많은 사전 리서치와 새로운 시도를 하셨는데, 각자의 창작 활동에도 영향이 있었나요?

A 게임이나 도트 캐릭터에 관심은 있었지만 본래 하던 작업과 달라서 시도해보지 못했던 예술인의 경우, 이번 활동을 통해 소원풀이를 했다고 해요. 하나의 게임을 만들었지만 역할 분담이 잘 돼서 각 예술인이 두각을 드러내게 되었어요. 다른 분야의 예술인을 만나 서로 배우고, 혼자서는 하지 못할 프로젝트를 완성하는 경험을 하기도 했고요.

예술은 관객과 만날 때 빛을 발하고 그 과정을 통해 예술의 가치가 전해지는 것이 주요 경로이나 지금처럼 팬데믹 상황에서는 그것이 녹록치 않다. 이런 시국에 예술로 사업이 사회 속에서 그 역할을 어떻게 하는지 들여다 보는 것 자체가 좀 안타까운 생각이 들기도 한다. 그래도 현장에서 본 느낌과 보고서를 기반으로 예술인이 사회와 만나는 접점을 살펴보고자 한다.

사회와 호흡하는 예술

일자리인가 사회적 가치인가?

예술인이 만나는 기업들은 다양한 성격을 갖고 있고 그것은 사회의 스펙트럼을 반영하고 있다. 사회 분야에서는 시민운동을 하는 기관에서 활동가들과 함께 예술적인 개입을 시도하는 작업을 해오고 있다. 예를 들면 노동운동을 하는 단체의 노동자들이 예술 경험을 확장할 수 있게 하거나, 소외된 청년들과 함께 자존감 향상을 위한 밴드를 구성하고, 농정체성을 기반으로 하는 대안학교 학생들과 축제를 꾸리거나, 환경 운동연합 활동가들과 함께 현장을 방문해 퍼포먼스를 하는 등이다.

시민운동을 하는 기관은 예술과는 그리 가깝게 지내지 못했던 경우가 많다. 프로파간다 예술이 아니면 소수를 위한 예술이라고 치부하던 시절의 이분법으로, 나 역시 어색하게 들여다봤던 것도 사실이다. 하지만 그 만남이 그리 낯설지만은 않을음을 금방 깨달을 수 있었다. 전태일 50주기 문화제에서 함께 콘텐츠를 구성하고 즐기는 사람들, 농인들과 소통하며 자신의 시선을 점검하는 사람들, 쓰레기 더미 앞에서 퍼포먼스를 하는 그들, 청소년들과 마주하고 이야기를 풀어가는 사람들 모두가 예술인들이었다. 그리고 그들이 고된 현장에 전하는 것은 따스한 온기였다.

굳이 사업의 목적을 내세우지 않더라도, 지친 활동가들과 스스럼없이 섞이며 그들의 문제를 함께 고민하고 있었다. 물론 여기 실린 사례들 외에도 더 넓은 스펙트럼의 이야기가 있을 것이다. 그중에는 끝내 만나지 못한 목소리도 있을 것이고, 더 만개한 웃음도 있을 것이다. 중요한 것은 그들이 함께 만날 수 있었다는 것이 아닐까. 이렇게 춥고 우울하고 외로운 시대에 소외된 이웃과의 끈을 놓치지 않으려고 애쓰는 그들이 있었다는 사실 말이다. 일자리면 어떻고 사회적 가치면 어떠냐? 이 둘이 서로 갈라져 있는 것이 아닐 테니 말이다.

시민 곁으로

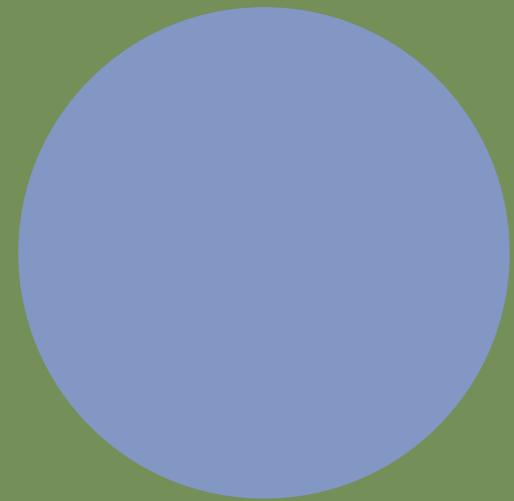
문화 분야에서는 국립중앙박물관이나 내셔널트러스트의 옛집, 동네 책방, 공중정원으로 바뀐 서울로 등의 기관과 연계하여 예술인들이 가진 상상력을 발휘하고 기관의 사업에 활력을 불어넣는 경우를 살펴보았다. 이들이 만나는 기관은 주로 시민의 곁에서 그들을 위한 업무를 하는 곳인데, 예술가들의 호기심과 실험정신이 맞닿아 전혀 새로운 시선을 제공하거나, 기관이 고민해 오고 있는 주제를 함께 이리저리 모색해 보는 식이다.

이 분야에서는 기관들이 비교적 안정적으로 고유 업무를 진행해 오고 있는 곳이 많아서, 예술인들은 좀 더 여유를 가지고 예술적 개입을 할 수 있었던 것 같다. 물론 공식 디딤돌에 가까운 접근법이나 고유 업무를 더 유능하게 처리하는 케이스도 있었지만, 전반적으로 사회 분야보다는 좀 더 자유로워 보였다. 그래서 간혹 더 예술적인 프로젝트가 가능했던 곳도 있었고, 다시 예술가 자신으로 돌아와서 각자의 자리를 다시금 보기도 했던 것 같다. 결국 그들이 만나고자 했던 시민은 다름 아닌 예술가 자신이기도 했으니까.

그래서 지금 어디로 가고 있나요?

예술로 사업을 통한 기관과 예술인의 만남은 해를 거듭하며 변하고 있다. 그 시간만큼 참가자의 규모나 접근법, 기관과의 협업 방식 등이 한 해 한 해 다르게 나타난다. 그 스펙트럼이 꽤 넓어서 몇 가지로 분류를 해도 계속 이질적으로 살아남아 움직이고 있는 중이다. 그 중심에는 예술인들이 있다. 사회 속에서 사람들과 함께 호흡하고자 저마다의 공간에서 분투하는 그들이 있는 한, 예술의 사회적 가치는 멈추지 않을 것이다. 제발 멈추지 말아라. 이런 시대에 예술마저 멈출다면 아마도 더 습shire가 고통스러울 것이다. 그대들이 상상하는 그것으로 나의, 우리의 공기가 되어 다오. 더 낯선 곳으로 초대해 주오.

셋.



더

마을을

행복하게



협업 활동 소개

① 로고 제작

강북마을텃밭이 추구하는 가치를 더 많은 사람들과 공유하기 위한 취지를 생각했을 때, 가장 먼저 필요한 일은 기관의 아이덴티티를 담은 로고를 만드는 것이었다. 텃밭의 특징적인 모습으로 몇 가지 시안을 만들고 투표를 실시하여 현재의 안을 최종 확정했다.

② 꼬마농부학교 수업

추수에 앞서 동물 가면, 텃밭 수호 아이템 페트병 바람개비, 악기 등을 만드는 수업을 진행했다. 이때 만든 작품에 예술인들이 손길을 보태어 길놀이 행사와 야외 전시회에 활용했다.

③ 벼 수확제 길놀이 행사

예술인 팀이 제안한 ‘멧돼지와 춤을’ 프로젝트가 벼 수확제의 한 꼭지로 편성되었다. 벼 수확제에서 지역 주민들은 동물탈을 쓰고 <멧돼지 타령>에 맞춰서 춤지어 이동하며 한 해 동안 생명을 품어준 텃밭 구석구석 인사를 전하고 서로의 노고에 감사한 마음을 교환했다.

④ 텃밭지도 손수건

텃밭 구획과 길, 재배 작물이 표시된 텃밭지도를 유용한 소재로 만들자고 제안했다. 올해 공식 활동 기간 중 실현되지는 않았으나 제작 워크숍을 포함한 기획안을 만들었다.

사단법인 강북 마을텃밭

자연과 상생하는 마을 만들기



참여 기관 소개

도시농업의 다원적 가치를 통해 건강한 먹거리와 자연의 순환고리를 회복하고자 자발적으로 구성된 지역 기반 공동체다. 현재 약 4,000여 평의 강북구 최대 도시농업 공간인 강북도시농업체험장을 조성, 운영하고 있다

리더 예술인

박지혜(미술)

활동 목표

도시농업이 지역 청년 예술인들을 만나 더욱 다양한 세대를 아우르는 활동으로 확장되어 나가기를 기대했다. 올해 새롭게 조성된 체험장을 포함하여 모두가 일궈온 터전을 문화, 예술적 공간으로 재구성하고자 했다.

참여 예술인

고사리(미술) 김도희(미술)
성상식(음악)

길놀이 행사를 위해 제작한 동물 탈



마을을 더 행복하게 — 11 — 사단법인 강북마을텃밭



“어른과 아이, 농사꾼과
도시 사람이 어울리는
화합의 장을 만들어보고자
했습니다.”



Q 강북마을텃밭 단체와 참여 예술인을 소개해 주세요.

A 강북마을텃밭은 강북구를 기반으로 한 여러 공동체^{대안학교, 상인회, 지역 생협, 협동조합 등}로 구성되어 있으며, 일상관리팀, 먹거리팀, 문화팀, 씨앗팀 등으로 업무를 분담하여 운영 중입니다. 참여 예술인 중 세 명은 예술로 사업 이전부터 이미 텃밭에서 농사를 지어왔는데, 각자의 예술 작업이 텃밭에서 어떠한 모습으로 펼쳐질 수 있을지에 대한 호기심과 기대감으로 프로젝트를 기획했습니다.

Q 맷돼지 타령과 길놀이 행사는 어떻게 기획하게 되었나요?

A 마을 텃밭에서 매년 벼를 기르고 수확하는데, 해마다 맷돼지 피해가 발생하고 작년에는 피해가 너무 커서 아예 수확을 진행하지 못했다고 들었어요. 이 문제를 어떻게 다루면 좋을까 고민하다가 한번 생각을 바꿔서 맷돼지 입장이 되어 보면 어떨까 생각해봤어요. 그러면서 ‘공생’이라는 주제로 텃밭의 동식물과 사람을 같은 선상에 놓는 놀이, 축제 형식을 선택했습니다. 성상식 예술인이 준비한 맷돼지 타령을 함께 부르며 어른과 아이, 농사꾼과 도시 사람이 어울리는 화합의 장을 만들어보고자 했습니다. 맷돼지 피해를 오히려 동물과 상생하는 경험으로 전환하고, 잊혀져가는 우리 전통인 길놀이와 고수레 문화를 아이들과 함께 하는 것이 의미 있다고 생각합니다.

Q 아래쪽 텃밭은 올해 새로 경작한 텃밭이라고 들었어요. 경작 과정을 알려주세요.

A 큰밭^{모두의}은 북한산 등산로에 맞붙어 있어 이곳을 지나다니는 분들의 분양이나 프로그램 참여 문의가 많았는데요. 올해 서울시 지원의 도시농업체험장 운영관리사업 공모에 선정되면서 방치된 땅을 뒤엎고 교육장 및 기반 시설을 갖추게 되었어요. 예술인들이 일부 맡았던 꼬마농부학교 수업도 이곳 작은밭^{누구나}에서 진행했습니다. 수학제 길놀이와의 연속성을 확보할 수 있는 페트병 악기, 동물탈 만들기 프로그램을 먼저 확정했고, 같은 재료를 사용하는 페트병 바람개비까지 함께 제작해 장기적으로 전시하고 있어요. 페트병 바람개비는 바람에 돌아가는 반짝이가 경고등과 같은 기능을 하며, 회전할 때의 소음이 두더지를 쫓아내는 효과가 있어요.

Q 오늘날 도시에서 마을문화가 많이 사라졌는데, 강북마을텃밭은 지역과 마을을 기반으로 활동한다는 점이 인상적입니다. 마을 활동의 취지와 활동 시에 중요하게 생각하는 점을 알려주세요.

A 농사는 공동체를 기반으로 합니다. 마을텃밭은

지역 주민과 공동체가 함께 조성했어요. 텃밭의 땅과 물, 농기구함, 생태뒷간 공간 하나하나가 지역 주민들이 함께 만든 것이죠. 올해는 마을 논에서 모내기부터 추수까지 협력을 통한 농사의 경험을 나눔으로써 공동체 문화를 더 활성화할 수 있었습니다. 텃밭 참여자들만의 공동체가 아니라 지역 주민 누구나 함께 할 수 있는 열린 공동체 공간으로 지역에 자리하길 바랍니다.

Q 마을을 기반으로 활동하는 것의 좋은 점과 어려운 점을 알려주세요.

A 좋은 점은 활동지에 거주하는 주민인 만큼 현장의 활기가 더욱 가깝게 와닿는다는 것이에요. 마을의 이슈나 여러 제안과 관련하여 이웃들의 다양한 반응을 신속하게 확인할 수 있습니다. 아쉬운 점은 이미 지역에 자리를 잡은 문화예술 단체와 새로이 진입한 다른 전문 예술인의 소통이 어려운 구조, 그리고 행정 중심의 지원 등이 있습니다.

Q 밭을 일구고 작물을 기르는 활동의 매력을 소개해 주세요.

A 절기의 변화를 몸소 겪으면서 자연 속에 있음을 새삼 느낄 수 있습니다. 작물을 돌보고 키우는 일은 치유의 시간이기도 해요. 과부하 상태의 미디어로부터 거리를 두고 주위 환경과 차분하게 교감할 수 있습니다. 가족과 작물을 함께 키우고 요리하면 공통의 대화 주제가 생긴다는 장점이 있습니다.

교하도서관



협업 활동 소개

① 프로젝트 〈I AM GROUND〉
마을과 도서관을 잇는 프로젝트로,
교하도서관이라는 허브를 통해 나의
이야기를 공동체와 공유하는 방식의
커뮤니티 참여 예술 활동을 기획했다.
도서관의 복도 공간을 재구성하여,
지역 주민의 이야기를 담은 작품을
전시하고 지역 주민이 참여할 수
있는 공간으로 꾸몄다. 또한 팬데믹
사태를 맞아 자신과 주변의 삶을 직접
이야기해 볼 수 있는 아트워크 키트
〈너 요즘 어때?〉를 지역주민에게
배부하고 이를 다시 회수하여
도서관에 전시했다.

나와 우리를 이어주는 공간

참여 기관 소개

파주시 교하동에 위치한
시립도서관으로 모두가 차별 없이
자유롭게 책을 만나고, 관계를 맺으며
더불어 함께 하는 공간을 지향하고
있다.

리더 예술인

오세나(복수)

활동 목표

교하도서관을 공동체 문화 교류의
허브로 삼아 지역 주민들의 이야기를
공유할 공간을 만들고자 했다.

참여 예술인

김윤경(문학) 김주환(복수)
김형석(사진) 조계향(문학)
조슬기(미술)



“예술인들이 떠나도 주민들이 주체가 되어 참여하고 만들어가는 공간을 기획하고자 했어요.”

〈너 요즘 어때?〉 결과물 전시 모습
아트워크 키트



〈I AM GROUND〉 전시 전경
〈I AM GROUND〉 전시 전경



Q 지역사회에서 교하도서관은 어떤 역할을 하고 있나요?

A 교하도서관은 단절되고 소외된 지역 공동체의 관계를 회복하고자 꾸준히 지역 연계 사업을 추진해왔습니다. 저희는 재작년부터 교하도서관과 협업 활동을 지속해오고 있습니다. 작년에는 교하도서관의 <마을로 들어간 도서관>이라는 핵심추진 사업을 진행했는데요. 예술인들이 마을로 나가 공동체 주민들의 이야기를 수집하여 <문발동 마을 아세이>라는 결과물을 만들어냈습니다. 이때 주민들과 소통하면서 주민들이 자신의 이야기를 공동체 안에서 공유하고 싶어한다는 것을 느꼈어요.

이것을 반영해 올해는 아세이책에서 공간으로 확장하여 더 많은 이가 참여할 수 있는 프로젝트를 만들고자 했습니다. <I AM GROUND>은 마을이 도서관으로 들어와 나와 우리의 이야기를 펼칠 수 있는 프로젝트입니다. 교하도서관이라는 허브를 통해 나의 이야기를 공동체와 공유하는 방식의 커뮤니티 참여 예술 활동으로 기획했습니다. 이 프로젝트의 일부인 공간 WE&ME에서는 주민들이 만든 작품과 주민들이 직접 참여할 수 있는 형태의 작품을 전시하고 있어요. 공동체가 공유하고 업데이트 하는, 지속 가능한 커뮤니티 아트 공간으로 기획했습니다.

Q ‘커뮤니티 아트’로서 <I AM GROUND>는 어떤 공간을 지향하셨나요?

A 교하도서관의 핵심 철학은 공동체와의 관계, 소통, 연결에 있는 것 같아요. 도서관의 이러한 철학을 바탕으로 도서관 지하 1층의 소외된 공간을 예술이 접목된 참여형 공간으로 개선하기 바라는 요청이 있었습니다. 저희는 두 가지 관점을 토대로 공간을 해석했는데요. 첫째로는 복도 공간을 그저 지나가면서 흘러가는 공간이 아닌, 잠시 멈춰 사유하고 해소하는 공간이자 ‘나^{ME}’가 모인 혼적들이 만나는 공간으로 만들고자 한 것입니다. 나의 혼적을 지나가는 타인과 공유하고 타인은 나에게 말을 걸어주는 공간, 나와 우리가 끊임없이 반복되는 공간이 되는 것이죠. 그래서 공간에 WE&ME라는 이름을 지어줬습니다. 둘째는 지속 가능한 공간이어야 한다는 것입니다. 단발성으로 공간에 전시가 되고 끝나는 것이 아니고 예술인들이 떠나도 주민들이 주체가 되어 참여하고 만들어가는, 영속성이 있는 공간이길 바랐고 그런 기대로 활동에 임했습니다.

Q 비대면으로 참여할 수 있는 ‘아트워크 키트’를 제작해서 전달하는 작업을 진행하셨는데 어떻게 기획하시게 되었는지, 참여는 잘 이루어졌는지 궁금합니다.

A 도서관은 특히나 코로나19의 영향이 커 활동기간

중 절반 이상이 휴관 상태였습니다. 활동 초반은 도서관은 도서관대로 우리는 우리대로 방향성을 잃고 혼란한 시간을 보냈던 것 같아요. 거의 석 달 정도는 기획을 수정하는 회의로 시간을 보냈고, 결국 비대면 방식으로 진행하게 되었어요. 과연 예술이 비대면으로 가능할까에 대한 의구심이 들었지만 실험해 보기로 했습니다. 그렇게 기획된 것이 <너 요즘 어때?>라는 아트워크 키트입니다. 아트워크 키트의 큰 테마는 코로나19로 많은 변화를 겪는 마을 사람들의 이야기를 다양한 예술작업 방식으로 담아내는 것입니다. 회수된 나의 이야기를 도서관 커뮤니티 공간에 전시하고, 잠시 멈춰 나와 우리의 이야기를 공유하고 참여해보면서 사회의 다양성을 이해하고 위로와 공감의 시간을 가지길 바랐어요.

아트워크 키트 기획을 하면서 사실 지역 주민의 참여가 잘 이루어질 수 있을지를 가장 우려했던 것 같아요. 중간에 잠시 도서관을 열었던 시기에 도서관에서 키트를 배부하기로 하였으나 여의치 않아 결국 우편으로 보내게 되었고 회수가 얼마나 될 수 있을지에 대해서도 회의적이었습니다. 그러나 그런 생각은 기우였습니다. 대부분이 회수되었고, 자신의 이야기를 너무나도 진솔하고 멋지게 표현한 작업들을 받았어요. 이런 소중한 작업들과 만난 것이 이번 사업에서, 아니 예술인 활동을 통틀어 가장 전율을 느낀 최고의 순간이었다고 생각합니다. 그리고 비대면 키트라는 방식이 오히려 그들의 이야기를 진솔하게 풀어낼 수 있었다는 것에서 예술의 새로운 가능성과 희망을 본, 뜻깊은 시간이었습니다.

Q 예술로 사업 참여가 작가 개인으로서의 활동에 영향을 미친 점이 있을까요?

A 올해는 코로나19 사태로 처음 겪는 경험의 연속이었습니다. 그중 가장 기억에 남는 것이라면 비대면으로 예술 활동을 펼쳐본 경험이라고 생각해요. 새로운 가능성과 방향을 제시하는 이번 예술 활동을 통해 불가능할 것이 없다라는 자신감을 얻었습니다.

또한 이번 활동은 그동안 너무 예술적 사고에 대한 안일함이 있지 않았나 반성해본 시간이기도 했습니다. 요즘 힘든 시기지만, 그간의 경험을 바탕으로 더 멋진 새로운 기획을 꿈꾸고 있습니다. 예술로 사업은 여러 장르 예술인, 기관, 마을 사람 그 모두가 만나 서로의 관계 속에서 다양성을 이해해보는 뜻깊은 사업이라 생각합니다. 앞으로의 시대는 서로의 다양성을 이해하면서 내 삶을 즐기며 사는 게 최고 아닐까요? 이러한 예술적 실험을 할 수 있도록 장을 열어주고, 다양한 시각으로 사회를 이해할 수 있도록, 그리고 기획의 씨앗이 잘 자라도록 기회의 땅이 되어 준 예술로 사업에 감사드립니다.

대동호텔



협업 활동 소개

① 대동호텔 50주년 전시 《1970 대동여관 Thank you 50 years.》

대동호텔의 50년 역사를 다루는 전시에 협력했다. 근대 제주 관광의 역사 자료, 대동여관 아카이브 자료와 함께 대동여관과 함께 한 서양화가 김택화 화백, 대동호텔을 설계한 김석윤 건축가, 객실에서 사진 전시를 열었던 고길홍 작가의 작품들을 볼 수 있다.

② 대동서가 원도심 지도
제주 원도심의 문화예술을 지도화하는 프로젝트다. 강덕환, 김수열, 김세홍 시인 등 제주의 중견 시인들에게 이야기를 듣고 원도심 지도 만들기를 추진했다.③ 《수복수복 수복》
수복 壽福 문양의 수배갯모를 모티프로 하여 제주와 육지의 예술인이 협업하여 전시를 진행했다. 참여 작가는 강덕환, 김세홍, 김수열, 김신숙, 현택훈(이상 시인), 강민수, 강수연, 김율, 김태현, 김한나, 김현수, 노기용, 노수산나, 노지원, 류혜린, 박해빈, 손준호, 신미리, 오치운, 이상홍, 이승현, 이은주, 장고운, 정소운, 전정욱, 정정엽, 조해연, 최혜주, 홍원석(이상 시각 예술)이다.

제주 원도심의 역사를 풀어내다

참여 기업 소개

제주시 원도심에 위치한 대동호텔은 1970년도에 '대동여관'이란 이름으로 문을 열어 50년 동안 유일하게 제주 관광 역사와 함께 해 온 지역의 민간 호텔이다. 숙박 시설이 단순히 잠만 자는 곳이 아니라 문화를 전파하고 즐거운 교류가 이루어지는 공간임을 전하고자 한다.

리더 예술인

이상홍(미술)

활동 목표

사람과 환경, 건강을 생각하는 특색 있는 호텔을 만들어가면서, 지역 사회와 지속적으로 소통하고 편안하게 머무를 수 있는 열린 공간을 만들고자 했다.

참여 예술인

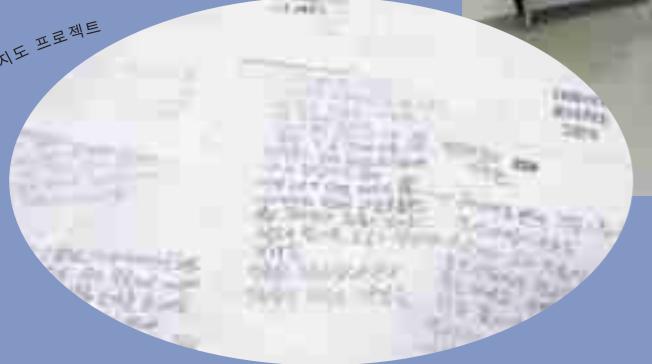
강민수(미술) 김신숙(문학)

제주
원도심
전시
현장

강민수 예술인
박은희 큐레이터,
이상홍 예술인
이승현 예술인
김현수 예술인
김신숙 예술인
현택훈 예술인
노수산나 예술인
노지원 예술인
류혜린 예술인
박해빈 예술인
손준호 예술인
신미리 예술인
오치운 예술인
이상홍 예술인
이승현 예술인
이은주 예술인
장고운 예술인
정소운 예술인
전정욱 예술인
정정엽 예술인
조해연 예술인
최혜주 예술인
홍원석 예술인



“제주시 원도심의 상징적 공간인 대동호텔에서 협력의 예술이 꽃을 피웠습니다.”



〈1970 대동여관
Thank you 50 years.〉
전시전경



수기

글. 강신숙
참여 예술인

오래된 호텔에서 문화의 꽃을 피우다

이번 예술로 사업에서 진행한 <대동서가 프로젝트>는 50년 된 대동호텔을 중심으로 이루어졌다. 그곳은 제주도의 화가 김택화의 그림이 로비와 복도에 전시되어 일찍이 기업과 예술의 만남이 이루어진 곳이다. 제주아트페어를 통해 제주시 원도심의 새로운 문화 예술의 가능성을 제시하기도 했다. 그러한 곳에서 이번 프로젝트를 진행한 것은 제주 문화예술의 중심지였던 제주시 원도심의 상징적 공간 대동호텔의 또 다른 실험이 되었다.

이상홍 시각예술인, 김신숙 시인, 강민수 시각디자이너는 각 장르에서 예술 활동을 펼쳐오다가 이번에 6개월의 협업을 통해 새로운 예술의 분야를 형성할 수 있었다. 제주시 원도심은 1950년대부터 계용목 소설가, 장리석 화가, 박목월 시인 등이 머물면서 제주 예술의 근대화를 이룬 곳이다. 이곳은 2000년대 초부터 활력을 잃기 시작했다. 피난민 중에도 예술가가 있었듯 어려운 시기마다 예술가들은 제주를 찾았다. 코로나 시기에 예술가들도 어려운 기간을 견내고 있다.

서울에서 태어난 이상홍은 레지던스 프로그램 등으로 제주에 체류하면서 독특한 예술 활동을 펼쳐왔다. 동네 찻집에서 글씨로 미술 작업을 하는 등 색다른 시도를 이어왔다. ‘이 작가와 끼니’라는 프로젝트를 만들어 음식을 함께 먹는 프로그램을 진행 중인데, 제주4·3 유적지 순례에서는 김밥 30줄을 혼자 준비하기도 했다. 그는 밥심으로 제주도 예술가들과 교류한다. 김신숙은 서귀포가 고향이다. 제주대학교를 다닐 때는 서귀포에서 한라산을 넘으며 통학했다. 그는 제주에 대한 시를 쓰며 제주의 풍경 너머의 이면을 형상화했다. 그의 첫 시집 ‘우리는 한쪽 밤에서 잠을 자고’는 관광 제주에서 감추고 싶은 면을

일부러 까발리는 내용이다. 강민수는 동네에서 ‘명함집 사장님’이라 불릴 정도로 동네 사람들과 소통을 잘 해왔다. 공공 미술을 바탕으로 동네 인쇄소의 대안을 제시했다.

이상홍과 김신숙은 ‘시활짝’ 음반을 통해 뮤직 비디오를 만드는 일을 협업했다. ‘시활짝’은 제주 시인들의 시를 노랫말로 하여 제주의 뮤지션들이 노래를 만들어 음반을 만드는 프로그램이다. 이상홍은 글씨나 그림을 이용해 뮤직 비디오를 만들었다. 김신숙은 ‘대화의 장’이라는 40여 년 된 대학 문학 동아리의 연락 노트를 아카이브할 계획을 세웠다. 이에 이상홍과 강민수는 동참해 새로운 시각 예술로의 모색을 추진할 수 있게 되었다. 단순한 저장이 아니라 예술로 재창조하는 데 중점을 두었다. 강민수는 대동서가 원도심 지도에 참여해 원도심에 있는 수십 년 간의 문화예술을 지도화하는 프로젝트에 적극 참여했다. 강덕환, 김수열, 김세홍 시인 등 제주의 중견 시인들에게 이야기를 듣고 원도심 지도 만들기를 추진했다.

대동호텔 내부에 위치한 갤러리 비아아트의 박은희 큐레이터는 예술인들과의 소통에서 중심을 잡으면서 예술인들이 서로 협력할 수 있도록 연결해주는 역할을 했다. 대동호텔 창업주의 아내, 즉 박은희 큐레이터의 어머니가 그의 어머니로부터 물려받은 베갯모에 새겨진 수복 緒福 문양에서 프로젝트는 출발했다. 꼬리에 꼬리를 무는 이야기처럼 협업이 이루어지는 놀라운 나날이 이어졌다. 김신숙, 현택훈을 비롯한 강덕환, 김수열, 김세홍 시인 등이 ‘수복’을 제재로 시를 썼고, 이상홍, 강민수를 비롯해 ‘서울드로잉클럽’, ‘홍살롱’의 화가들이 그 시를 읽고 그림을 그렸다. 코로나의 위기를 연대로 극복할 수 있듯, 예술 역시 예술로 이 난국의 해쳐나갈 수 있다는 증거가 되는 사건이다.

제주도는 남극노인성을 볼 수 있는 섬이며, 예부터 장수의 섬이었다. 비아아트에서 이루어진 《수복수복 수복》은 대동호텔 예술 협업의 정점이다. 장수와 복에 대한 시, 드로잉, 회화, 사진, 영상 등 100여 점을 전시하게 되었다. 참여 작가는 29명으로 시인 5명, 시각예술가 24명이다. 웃는 입, 집, 임신, 출산, 육아의 개인적 경험, 천도복승아, 어머니의 퀼트, 오방색, 반려견, 웃는 돌, 숲, 자연, 호랑이 등 복을 비는 그림에는 다양한 모습이 등장한다.

어머니를 일찍 잃은 한 아이의 슬픔은 어른이 되어 소중하게 간직한 어머니의 유품에서 시가 탄생하고, 이를 시각화한 그림, 사진, 영상, 디자인 작품 등으로 펼쳐지면서 예술의 경계를 넘나들었다. 특히 제주와 육지, 문학과 시각 예술, 전업 예술인과 그림을 그리는 타 장르의 다양한 예술인의 교류, 소통의 과정을 보여주는 협력의 예술이 꽃을 피웠다.



기획사업

다시 서점

협업 활동 소개

① 서점 소식지 〈anew〉

서점 소식과 지역 정보를 담은 전단지 〈anew〉를 제작했다. 활동 기간 동안 1, 2호를 제작해서 배포했으며, 앞으로 3, 4호를 이어서 발행할 계획이다.

② 지역 기반 작업 및 전시

『Stay Safe!』

다섯 명의 예술인이 방화동 지역 리서치를 기반으로 작업을 만들고 이를 다시서점에서 전시했다. 서유진 예술인은 공항시장을 360도로 촬영하여 아카이빙한 영상을 제작했다. 이승현 예술인은 공항시장의 방치된 공간을 주제로 하는 영상 작품 〈공간을 살아있는 유기체와 같다〉를 제작했다. 이향안 예술인은 방화동 공항시장 옥상에 장소특정적 미술 작품 〈인공자연〉을 설치했다. 정연주 예술인은 독립 출판 시집을 재구성한 작품 〈초록빛 기도〉를 제작했다. 황설하 예술인은 다시서점을 배경으로 한 연극 〈니나, 뜨레블레뜨〉를 제작했다.

지역에 문화예술 더하기

참여 기업 소개

강서구 방화동에 위치한 독립출판물 서점이다. 출판, 전시, 공연 등의 프로젝트를 통해 지역 문화를 다채롭게 만들어가고자 한다.

리더 예술인

서유진(미술)

활동 목표

다시서점을 기반으로 방화동 지역 주민에게 문화예술 경험을 제공하고, 더 넓은 지역에 방화동과 다시서점을 알리고자 했다.

참여 예술인

이승현(미술) 이향안(사진)
정연주(연극) 황설하(연극)



이승현 예술인, 서유진 예술인, 김경현 다시서점 대표
정연주 예술인, 황설하 예술인

서점소식지 〈anew〉



〈이향안〉 한경현



이승현〈공간은 살아있는 유기체와 같다〉

“사람들이 이 지역에 왔을 때,
향유할 문화를
만들어나가는 게 목표예요.”



서유진〈공항시장 360° 아카이브〉



참여 기업 인터뷰

Q 다시서점은 어떤 공간인가요?

A 다시서점은 강서구 방화동에 위치한 동네서점입니다. 2014년에 종로에서 시작해서 한남동을 거쳐 2년 전에 이곳에 정착하게 됐어요. 이 지역이 제 고향이기도 해서, 어떻게 보면 다시 돌아온 셈이죠. 방화동은 인구가 많지만 서울 외곽 지역이다보니 개발이 더디고 문화 시설이 부족한 곳이기도 해요. 다시서점은 지역의 문화예술플랫폼을 표방하면서, 지역에 다양한 문화 경험을 제공하고 지역 문화를 활성화 하려는 뜻을 가지고 있어요. 서점 운영과 더불어 방화동 지역 예술가 사진집 발행, 마을지도 아카이빙 등의 프로젝트도 하고 있습니다.

Q 예술로 사업에 참여하게 된 계기와 소회를 알려주세요.

A 방화동 지역에 거주하는 리더예술인의 제안으로 사업에 참여하게 되었어요. 예술인 분들이 적극적으로 활동해 임해주셔서 감사한 마음입니다. 저희 지역이 생각보다 넓은데, 짧은 기간 동안 동네 여기저기를 다니면서 꼼꼼히 봐주시고 열정적으로 진행해 주셨어요. 시간이 부족해서 아쉬운 면도 있는 것 같아요.

이번 활동이 하나의 시발점이라고 생각하고, 앞으로 활동을 계속 이어가는 게 중요하다고 생각합니다. 가시적인 성과보다 앞으로를 위한 토대를 다지는 것이 중요했던 것 같아요. 이번에 활동하면서 지역 활동가들도 더 많이 알게 되고, 지역 어르신들도 계속 관심을 가져주셨던 게 의미 있는 성과인 것 같아요.

Q 다시서점의 목표와 포부는 무엇인가요?

A 요즘은 코로나19 때문에 예전 같지는 않지만, 이 지역이 김포공항과 가까워서 게스트하우스가 많고 일본인 관광객이 많아요. 그 사람들이 이 지역에 왔을 때, 향유할 문화를 만들어나가는 게 목표예요. 잠시 거쳐 가는 곳, 먹고 마시는 것만 소비하는 곳이 아니라, 풍부한 문화를 소비하는 곳이 되었으면 해요. 사람들이 와서 소비할 수 있는 지역의 이야기나 문화를 만들고, 그렇게 해서 사람이 모이게 하고 그것이 또 문화가 되게 하는 선순환의 고리를 만들고자 합니다. 그런 것들이 쌓여야 지역 전체의 경제와 예술인 일자리와도 연결될 수 있다고 생각해요.

참여 예술인 인터뷰

Q 활동 기관으로 다시서점을 선택하게 된 동기를 알려주세요.

A 독립서점은 자본의 논리로는 존재할 수 없는 공간이에요. 자본주의의 경쟁 논리로 따지면 있을 수 없는 공간이죠. 하지만 세상에는 수익의 논리로 따질 수 없는

것들이 존재할 필요가 있고, 그런 맥락에서 독립서점과 예술은 같은 결을 갖고 있어요. 이러한 관점을 공유하는 사람들을 실제로 만나고 함께 활동할 수 있는 공간이 독립서점이었던 것 같아요.

또 독립출판이 프로와 아마추어의 경계에서 일상의 예술을 추구한다는 점에서도 저희가 생각한 예술과 맞닿는 지점이 있었던 것 같아요. 사회에서 분리된 예술이 아니라 일상과 맞닿은 예술을 시도하려는 관점이 독립서점에서 새로운 시도로 나타날 수 있을 것 같았습니다.

Q 코로나19 상황은 모든 대면 활동을 어렵게 만들었습니다. 지역 기반으로 사람들이 방문하는 공간의 운영은 더욱 어려웠을 것 같습니다. 코로나19 상황에서 지역 기반의 활동을 지속하기 위해 고려한 점을 이야기해주세요.

A 프로젝트 초반에는 실제 서점 공간에서 진행하는 행사를 많이 기획했어요. 특히 연극 같은 경우에는 서점에서 공연을 하면서 주민을 관객으로 만나는 방식을 생각했어요. 그런데 코로나19 상황이 심각해지면서 결국 영상으로 전환하게 된 것이 아쉬운 점입니다. 또 지역 주민을 인터뷰하여 리서치를 하려고 했는데 대면 활동이 어려워져서 이 부분도 축소해야 했어요. 특히 온라인 접근성이 떨어지는 지역 어르신과의 만남과 대화가 많이 이루어지지 못한 부분이 아쉽습니다.

하지만 활동을 온라인으로 전환한 것의 장점도 있었어요. SNS와 유튜브를 적극 활용하자 오히려 다른 지역에서 저희 활동과 방화동 지역에 관심을 보이기도 했어요. 새롭게 방화동이나 서점의 존재를 알게 되는 경우도 있었고, 방화동 주민이지만 서점의 존재를 모르던 사람이 물리적 공간보다 먼저 SNS를 통해 서점을 알게 되는 경우도 생기고요. 이러한 일을 보면서 온라인 공간과 SNS의 파급력을 잘 활용하여 프로젝트를 수행하는 데 중점을 둬어요.

Q 지역 공동체의 활성화를 위해 예술은 어떤 역할을 할 수 있다고 생각하시나요?

A 서울의 여러 지역에서 일어난 젠트리피케이션을 생각해보면, 지역에서 예술 활동을 하는 것에는 쉽지 않은 문제가 있는 것 같아요. 좋은 점과 나쁜 점이 동전의 양면처럼 공존하죠. 저희는 이런 점을 염두에 두고 조심스럽게 접근하려고 했어요. 방화동은 문화 활동이 침체되어 있다는 것에 초점을 두고 예술과 문학을 접할 기회를 만드는 것을 첫 번째로 생각했어요. 그리고 지역에 불편함을 만들기보다는 지역에 녹아들어서 자연스럽게 활동하고자 했어요.

고양 어린이박물관



협업 활동 소개

① <로비 써클 Lobby circle>

어린이 박물관의 로비 환경을 개선하고
새로운 로비에 맞는 퍼포먼스를
진행하고자 했다. 올해 사업에서는
리서치와 시공 계획을 세우는 단계까지
진행했다.

② <프라이빗 콘서트: 예술캠핑>

팬데믹 상황에서 휴가를 가지 못한
가족 단위 관람객의 사연을 선정하여
초청하고, 가족들의 사연을 바탕으로
공연을 구성하여 연주했다.

박물관에서 즐기는 가족 휴가

참여 기관 소개

고양시 덕양구에 위치한 어린이를 위한
박물관이다. 어린이들이 직접 체험하고
느끼며 공동체를 생각할 수 있는 전시를
갖춘 환경친화적 공간을 추구한다.

리더 예술인

구수현(미술)

활동 목표

코로나19로 인해 한산해진 박물관에는
새로운 활기를 불어넣고, 여가
공간과 기회를 잃은 관람객들에게는
박물관에서의 새로운 경험을
제공하고자 했다.

참여 예술인

권수지(음악) 안민욱(미술)
정재연(미술) 최보슬(연예)



“팬데믹 상황은
고양어린이박물관의
일상도
완전히
변화시켰어요.”

늘 어린이들로 가득차
시끌벅적했던 박물관은

몇 달 동안 관계자만 오가는
조용한 곳이 되었어요.”



(프라이빗 콘서트: 예술캠핑)

(프라이빗 콘서트: 예술캠핑)



(프라이빗 콘서트: 예술캠핑)

(프라이빗 콘서트: 예술캠핑)



(프라이빗 콘서트: 예술캠핑)



(프라이빗 콘서트: 예술캠핑)

Q 고양어린이박물관은 어떤 공간인가요?
A 고양어린이박물관은 경기북부 최대 규모의 어린이와 가족을 위한 복합문화공간으로, 전시와 교육에서 예술적 상상력과 창의력을 접목하고자 노력하는 ‘예술’ 특화 박물관입니다. 다양한 분야의 예술가들과 협업 프로젝트를 진행하고 있는 예술적 공간이자, 지역 어린이들이 방문하여 다양한 문화예술 경험을 하는 공간입니다. 고양시가 대체로 그렇지만 어린이박물관이 자리한 화정역 주변은 초등학교도 많고 어린이들이 참 많이 사는 동네예요. 어린이가 뛰어놀고 체험하는 공간에 예술적 색채를 더하고자 했어요.

Q 고양어린이박물관과는 3년째 협업을 이어오고 있는 예술인도 있는 것으로 알고 있어요. 올해는 어떤 활동을 하셨나요?

A 올해는 고양어린이박물관 로비를 개선하는 프로젝트를 기획했어요. 고양어린이박물관은 현재의 복잡한 동선과 산만한 시각물들로 인해 로비 환경 개선에 대한 문제가 있었어요. 참여 예술인들은 이러한 문제를 이해하고, 로비가 어린이 관람객뿐만 아니라 보호자, 지역민과 행인이 함께 이용할 수 있는 열린 공간이기를 바라며 예술적 개입이 일어날 수 있는 <로비 써클>을 기획했습니다. 이를 위해 리서치, 프로덕션, 워크숍의 세 파트를 조직하여 활동을 제안하고 진행하고자 했어요. 또 코로나19 상황으로 인해 휴가를 가지 못한 가족 관람객을 위한 <프라이빗 콘서트: 예술캠핑>을 진행했어요.

Q <로비 써클>은 박물관 로비라는 스쳐 지나가는 공간에 주목했다는 점이 인상적입니다. 프로젝트를 진행하면서 특별히 고려하거나 신경써서 작업한 점은 무엇인가요?

A <로비써클>에서는 어린이박물관 로비를 어린이를 위한 공간이면서도 어린이와 함께 오는 보호자뿐만 아니라 지역의 공공기관으로서 지역민과 행인, 박물관 직원까지도 포함하는 좀 더 넓은 범위의 이용자를 고려하려 개선하려 했어요. 현재의 로비가 가지고 있는 여러 문제점을 분석하여, 자연 친화적인 컨셉과 예술적 개입이 가능한 공유 공간이라는 기획으로 방향을 설정했습니다.

그러나 계획과 달리 올해 사업에서 로비 환경 개선을 마무리하지 못했어요. 로비 공간에 대한 리서치에서부터 제작과 시공에 대한 구체적인 계획까지 나왔지만, 기관에서 대상 공간을 변경하기를 원해서 마무리 작업을 못하게 되었어요. 리서치와 기획, 공간 구성에 꽤 많은 공을 들였기에, 마지막에 실현한 모습을 보고 싶었으나 그렇게 하지 못해 아쉬움이 많이 남습니다. 이후 새로운 공간인 뮤지엄 라운지^구 까페 대한 공간 기획 작업과 <프라이빗

콘서트: 예술캠핑> 공연을 기획하여 진행하는 것으로 활동을 이어나갔습니다.

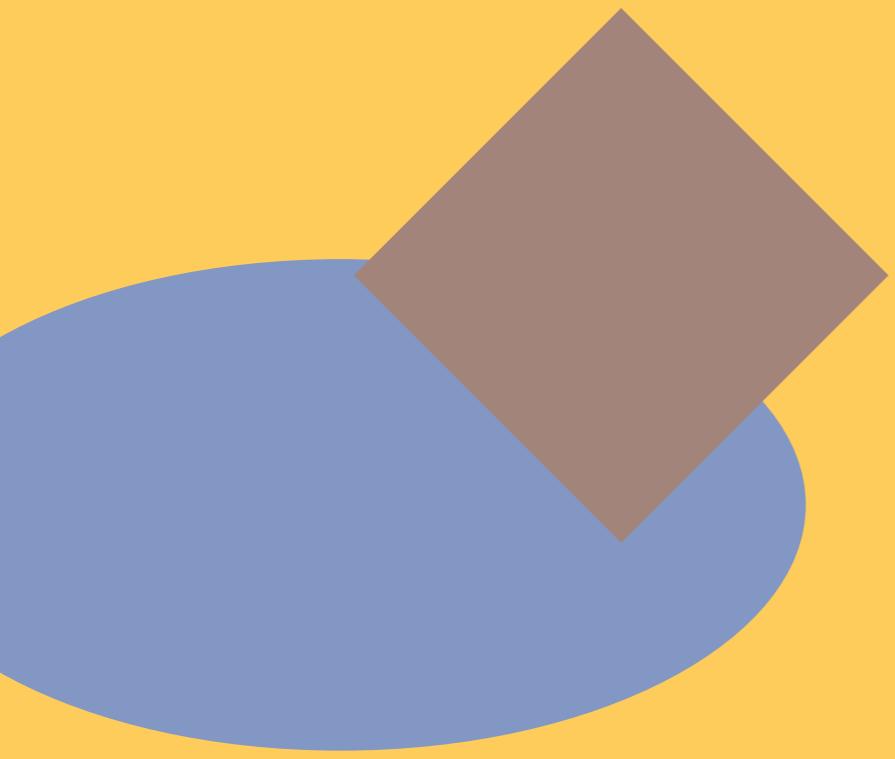
Q <프라이빗 콘서트>는 어떻게 기획하게 되었나요?

A 팬데믹 상황은 고양어린이박물관의 일상도 완전히 변화시켰어요. 늘 어린이들로 가득차 시끌벅적했던 박물관은 몇 달 동안 관계자만 오가는 조용한 곳이 되었어요. 그러면서 박물관을 방문하지 못하는 가족 단위 관람객을 위한 프로그램에 대해 고민하게 되었어요. 예전처럼 사람들이 북적이는 공연을 구성할 수 없기에 박물관이 늘 해오던 퍼블릭 공연 대신 프라이빗 공연을 제안했고, 공연 주제도 휴가를 가지 못해 안타까운 사연이 있는 사람들의 이야기를 모집하여 진행했어요. 사연을 온라인으로 접수받는 단계에서부터 생각보다 많은 분의 참여 의지를 확인할 수 있었어요. 실제 공연은 사연이 선정된 네 가족을 초대하여 진행했고, 공연 내용에 자신의 사연이 반영되어 있다는 점에서 초대된 가족들의 호응도도 높았습니다.

Q 프로젝트를 진행하면서 다른 참여 예술인과의 협업이나 기관과의 소통은 어땠나요?

A 음악, 댄스, 시각예술로 이루어진 참여 예술인들은 작년부터 함께해왔던 경험과 신뢰를 토대로 서로의 활동 영역과 장르를 인정하며 좋은 관계를 유지했습니다. 올해는 사실 계획했던 많은 일이 무산되거나 미뤄진 경험의 연속이었어요. 특히나 예술인들은 각자의 활동에서 불가항력적 상황을 겪으며 어려움을 더 느낄 수밖에 없었어요. 이번 예술로 사업에서는 그러한 혼자서 감당하기 어려운 상황을 이겨내려 하기보다 어려움에 서로 공감하고 각자의 상황을 공유하는 이야기를 많이 나눴습니다. 대안이 없는 비관적 상황에서도 누군가와 이야기를 나누고 함께 하며 서로를 지지한다는 무언의 신뢰가 어떤 작용을 하는지 오롯하게 느낄 수 있는 기회였습니다.

넷.

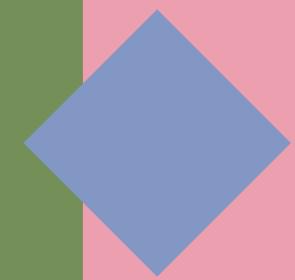


더

기업을



가치있게





협업 활동 소개

① 레트로 에코백 제작

모두가 기억하고 있는 문교분필이 갖고 있는 문화적 향수를 자원으로 활용하여 문화 브랜드를 창출하고자 했다. 문교분필 패키지 디자인을 활용한 에코백을 제작했고, 기업이 참여하는 국내외 박람회 등의 행사에 활용될 예정이다.

② 기업 아카이빙 공간 구성

화재를 겪으면서 기업의 과거 자료가 소실되었다는 기업 대표의 이야기에서 착안하여, 기업 쇼룸 내에 과거뿐만 아니라 현재를 기록 보관하는 아카이브 섹션을 구성하게 되었다. 아카이빙 서사로부터 새로운 문화 브랜드 가치의 가능성을 찾고자 했다.

③ 기업 홍보 영상 제작

기업이 갖고 있는 예술적인 가치를 노출시키고자 파스텔 제조 과정에서 나오는 원색의 이미지를 수집하여 영상을 제작했다. 기업의 제품 후원을 받아 예술인, 전문강사를 섭외하여 제품 리뷰 영상을 제작했다.

문교 화학

추억의 분필에서 브랜드 가치를 발견하다



참여 기업 소개

1946년에 부산에서 문구 제조 공장으로 시작하여, 석고 소재 산업 회사로 성장했다. 흔히 분필 회사로 알려져 있지만, 현재는 산업용 제품과 문구, 화구, 교구를 아우르는 다양한 예술 산업 제품들을 생산 및 판매하고 있다.

리더 예술인

김도영(미술)

활동 목표

기업의 역사에서 잊혀져가는 문화적 가치를 재발견하고, 지역적 개성을 가진 문화 브랜드로 기업 이미지를 재고하고자 했다. 나아가 지역 문화예술 발전에 기업의 참여를 유도하고자 했다.

참여 예술인

강정아(음악) 김수진(미술)
이창진(미술)



“기업이 갖고 있는 문화적 서사를 예술적 협업으로 드러냈을 때 브랜드 가치가 상승할 것이라고 판단했어요.”



기업 홍보를 위한 제품 리뷰 영상



Q 문교화학의 이미지를 어떻게 이해하고, 어떤 이미지를 구축하고자 하였나요?

A 저희는 ‘문교분필’이 지닌 독특한 문화적 향수가 사회적 역사적 상징이라는 생각으로 기업과 협업을 시도하게 되었습니다. 현대의 산업 환경 변화 속에서도 여전히 생산되고 있는 문교분필은 긴 시간의 가치와 더불어 브랜드 자체의 서사를 간직하며 이어져온 것이라고 생각해요. 저희는 기업이 갖고 있는 문화적 서사를 예술적 협업으로 드러냈을 때 브랜드 가치가 상승하고, 더불어 지역 문화콘텐츠로서 시너지를 내는데 발전적인 요소가 될 것이라고 판단했어요. 이번 활동을 통해 문교화학이 갖고 있는, 예술 산업 회사의 이미지를 사회적으로 더 노출시키고자 했어요.

Q 레트로 에코백을 제작하게 된 배경과 과정을 알려주세요.

A 기업의 오랜 역사와 문교분필 패키지 디자인과 이어져 있는 상징성을 효과적이고 감각적인 문화 상표로 만들어보고자 했습니다. 세대와 세대를 연결하고, 오래된 문화적 향수를 현대적 시각으로 새롭게 해석하고자 했어요. 특히 요즘에는 레트로의 시대라고 할 만큼 과거 디자인을 복원하는 여러 시도가 있고, 이미 다른 기업에서 콜라보 프로젝트를 진행한 사례를 보면서, 문교가 갖고 있는 여러 역사적 상징성도 이러한 레트로 프로젝트를 실행하는 데 손색없다고 판단했어요.

문화학의 시간을 재해석한 레트로 디자인을 활용한 여러 샘플을 기업에 제안했고, 그 중 실질적으로 제작이 가능하고, 적절하게 활용할 수 있는 제품으로 에코백을 제작하게 되었어요. 에코백은 문교파스텔을 담을 수 있는 사이즈로 제작했습니다. 기업이 기존에 참여하던 박람회 등의 행사에서 비닐백을 사용했는데, 기업의 대표적인 이미지로 제작된 에코백으로 대체 활용하고자 한 의도도 있어요.

Q 분필이라는 제품 자체가 요즘에 많이 잊혀진 물건 같다는 생각이 듭니다. 분필 회사와의 협업의 특별한 점을 소개해주세요.

A 저희도 이번 활동을 시작하면서 우리가 기억하는 분필이 현재는 더 이상 제작되지도, 사용되지도 않는다는 걸 알게 되었습니다. 액상 분필과 전자 칠판 등으로 대체된 과정을 직접 보고 들으며, 우리가 일상에서 소모하는 제품들이 시대와 함께 변하고 있음을 느꼈어요. 우리가 작품 활동을 하며, 혹은 살면서 지나온 시간 동안 사용했던 여러 예술·문구용품 파스텔, 석고, 고체풀의 제조과정 등을 살펴보는 일은 예술인들에게도 흥미로운 경험이었어요. 또 기업의 과거를 조사한 일, 우연히 퇴직한 근로자를 인터뷰했던

일, 오래된 제품을 발견하고 기업 회장님과 임원들에게 그 제품에 얹힌 이야기를 듣는 시간들은 저희의 활동 중 가장 좋은 순간들이 아니었나 생각합니다.

Q 이번에 활동하면서 중요하게 생각한 점은 무엇이었나요?

A 기업이 갖고 있는 여러 유무형의 가치들을 드러내는 시도를 하는 것이 이번 기간 내 활동의 목표였기 때문에, 기업의 가치를 최대한 많이 찾고 정리하는 것을 중요하게 생각했어요. 다만 처음 생각과 달리 리서치 과정에서 자료를 수집하는 일들이 어려웠지만, 목표했던 아카이브 섹션 구성을 완료한 것으로 계획했던 목표를 달성했다고 생각합니다.

또 이번 활동이 추후 기업이 지역 사회에서 문화예술 활동을 이어가는 초석이 되기를 바랐어요. 지역과 사회에 있어서 기업이 갖고 있는 환경만이 줄 수 있는 것들이 있기 때문에 이번 협업을 시작으로 기업이 지역에서 문화플랫폼의 역할을 하는 방향으로 나아갔으면 좋겠습니다.

Q 기업과 예술인의 협업이 실질적으로 기업의 문화나 분위기를 바꾸는 데 도움을 주었다고 생각하시나요?

A 기업이라는 조직이 갖고 있는 거대한 경영구조로 인해 단기간의 활동으로 기업 내 문화나 분위기를 바꾸는 것은 불가능했지만, 저희의 활동을 통해 문교화학 대표 및 임원들에게 짧은 브랜드로서의 기업 이미지 재고의 필요성, 기업의 역사 찾기와 보존의 중요성 등을 환기해드린 점은 이번 활동의 또 다른 무형의 성과가 아닐까 생각이 듭니다.

Q 이번 프로젝트를 진행하면서 변화한 생각이 있으면 알려주세요.

A 예술인으로서 특정한 콘텐츠를 갖는 것, 개인이 아닌 기업과 협업하여 사회적인 역할을 하는 것에 대해 많은 생각을하게 되었어요. 예술로 사업이라는 제도를 통해 기업과 함께 사회적 프로젝트를 진행하는 것이 처음에는 낯설기도 했지만, 예술이 사회에 주는 효과가 다양하다는 것을 점차 느끼게 되었습니다. 기업의 서사를 찾으며 지나온 시대를 들추어보고 우리 예술인들도 알지 못했던 예술 산업용품의 공정과정을 지켜보며, 현재를 살고 있는 예술인으로서 전혀 해보지 않았던 생각들을 하게 되었고요. 이러한 예술을 통한 경험들이 사회를 바라보는 시야를 조금 더 넓혀주었다고 생각합니다.

앤디오 주식회사



협업 사업

협업 활동 소개

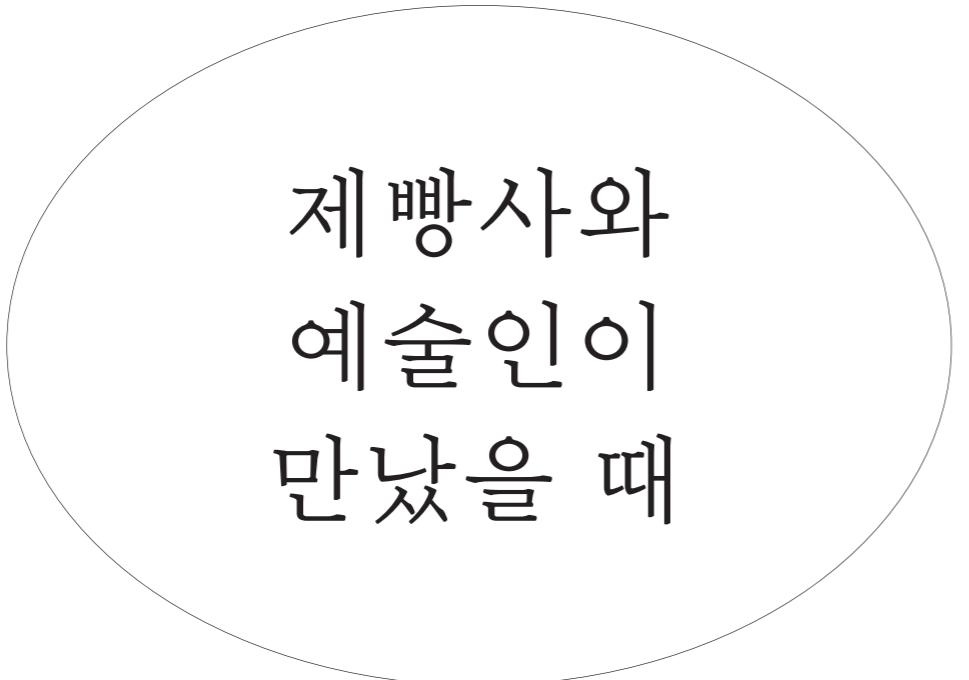
① 원데이클래스

예술인과 제빵사가 서로의 작업 과정을 공유하고, 이해하는 과정으로 원데이클래스를 진행했다. 동양화 그리기, 버터나이프 만들기, 요가테라피 세 프로그램이 한 달에 한번씩 진행됐다. 여기서 나온 결과물로 오헨에서 생산하는 프랑스식 식사빵을 즐기는 테이블 플레이팅을 진행했다.

② 일상갤러리 전시

제빵 과정의 ‘휴지’라는 개념에 주목하여, 일상의 ‘숨, 쉼’이라는 테마로 작업장과 매장에서 전시를 진행했다. 빵이 만들어지는 발효의 과정, 반죽의 과정, 빵을 먹고 즐기는 과정을 참여예술인의 전문 분야인 그림, 움직임, 사진으로 담아 전시했다. 오헨의 식사빵과 원데이 클래스 결과물, 각 예술인의 예술 활동 소품으로 구성한 테이블 플레이팅을 함께 전시했다.

제빵사와 예술인이 만났을 때



참여 기업 소개

아티장 베이커리 오헨을 운영하고 있다. 좋은 재료를 엄선하여 식사로 즐길 수 있는 빵을 만들고자 한다.

리더 예술인

김시연(연극)

활동 목표

기업과 예술인의 협업으로 아티장 베이커리 오헨을 새롭게 브랜딩하고자 했다.

참여 예술인

김문선(미술) 오창동(사진)
이가영(미술) 이형우(무용)



김문선 예술인의 작품

김시연 예술인, 이인권 바리스타, 이준석 대표, 오창동 예술인, 이형우 예술인,
이가영 예술인, 김문선 예술인, 이인권 바리스타, 이준석 대표, 오창동 예술인, 이형우 예술인



원테이블 플레이팅 (사진 오창동)

“기업과 예술인이
각자의 특성을 유지하며,

조화롭게 새로운 결과물을
만들어 낼 수 있다는 것을
발견했어요.”



버터나이프 클래스



Q 앤디오주식회사의 베이커리 오헨의 브랜딩 방향은 어떻게 결정하셨나요?

A 본격적인 협업에 들어가기 전 브랜딩 사례들을 리서치 해보니, 대부분 마케팅이나 홍보, 혹은 디자인이나 행사 중심으로 풀어가게 되는 경향이 있었습니다. 하지만 기업과 여러 이야기를 나누고 결국 정체성이라는 것에 초점을 맞추게 되었는데요. 결과적으로 이번 사업 기간 동안은 브랜딩이라는 것이 한 사람의 세계관처럼 단기간에 뚝딱 나오는 것이 아니라는 관점으로 조금 더 깊고, 다양한 시각으로 접근하여, 각기 다른 예술 분야의 아티스트들이 가진 정체성과 오헨이라는 기업이 가진 정체성의 협업으로 실험과 탐구가 이뤄졌습니다.

Q 협업 키워드인 ‘휴지^{休止}’에 대해 설명해주세요.

A 이른 새벽에 문을 열고, 반죽과 발효, 성형과 굽기 등의 과정을 포함한 제빵사의 고된 육체노동과 날씨와 온도, 습도 등에 영향을 받는 발효종의 관리 등을 거쳐서 빵은 매장에 나오게 됩니다. 이 과정 중에 가장 중요한 것이 ‘휴지’라고 합니다. 이 잠시의 휴식이 삶에서도, 특히 코로나 시대의 삶에서도 중요하다는 생각으로 이어졌습니다. 그래서 ‘쉼’과 ‘쉼’ 그리고 ‘휴지’와 ‘발효’라는 키워드로 협업 주제가 모아져 각 참여 예술인과 기업의 콜라보 형식으로 작업이 진행되었습니다.

Q 어떤 관점을 갖고 이번 협업 브랜딩에 접근하셨는지 궁금합니다.

A 저희는 일반적인 기업 브랜딩과 다르게 예술가로서 실현해 볼 수 있는 방식의 브랜딩을 고민하면서 프로젝트에 접근했어요. 예술인이 가진 경험과 활동 방식을 유지하고, 예술인과 기업 모두 고유의 정체성을 잃지 않으며, 협업하여 진행되는 과정 자체에서 스토리를 만들어내고자 했어요. 이것은 오헨 자체의 브랜딩이기도 하면서, 예술인 각자의 브랜딩을 생각해 보는 계기가 되었어요.

협업점을 찾아가며 활동기간 동안 만들어진 스토리와 작품, 프로젝트 속에서 브랜딩 할 수 있는 것을 발견해내고자 했어요. 각자의 경험, 가치관, 예술 활동 방식을 이해하고 받아들이며, 서로가 가진 장점을 프로젝트 안에서 조화롭게 유지하면서 협업하는 브랜딩 프로젝트였어요. 예술로 사업이기 때문에 이런 실험적인 경험을 만들어 갈 수 있었던 기회였다는 생각이 듭니다.

Q 예술작품을 위한 창작이 아니라 기업의 홍보를 위한 창작 과정에는 어떤 차이점이 있었나요?

A 처음에는 빵집이니까 우리가 도와드릴 수 있는 부분이 홍보라 생각해서 패키지를 만들고 홍보이미지 사진을 찍고 SNS 계정을 꾸미는 것을 생각했어요. 그러다

오히려 오헨 대표님께서 예술인들이 단순 홍보 활동을 하는 것보다 예술인과 빵집이 만났을 때 어떤 예술활동을 할 수 있는지 고민해보자고 하신 후 재미있는 작업들이 많이 나온 것 같습니다. 오헨 대표님은 홍보를 위해 기업의 컨셉을 직접적으로 드러내는 방법을 원하지 않았고, 오히려 빵을 만드는 예술가와 다른 장르의 예술가로 만나고 교류하면서 느껴진 정서를 공감대로 삼고, 그것으로 예술가 자신의 예술작업 방법에 맞게 무엇을 창작해 가는 것을 선호했어요. 제빵사의 진솔한 예술적 감각이 오헨의 정서이고, 그 정서가 담긴 빵의 숨결이 오헨의 홍보물인 것입니다.

여러 워크숍을 같이 진행하고 마지막에 지금까지 준비해온 예술 활동이 뭉쳐진 오헨 식사빵 플레이팅 행사와 전시를 진행했어요. 이런 기업과의 협업예술활동이 자연스럽게 브랜딩이 되어가는 모습을 보면 ‘스토리를 담은 예술 작업이 기업에 도움이 될 수 있구나’ 깨달았습니다. 예술 작업을 위한 창작이랑 기업 목표를 위한 창작을 다르게 할 필요 없이 자연스러운 접목이 가능하다는 걸 경험한 예술로 사업이었습니다.

Q 처음 만나는 예술인들과 협업하면서 어려운 점은 없었는지 궁금합니다.

A 다양한 예술분야 전공자분들을 만나 함께하는 것에 새로운 기대감이 있었습니다. 특히 저희 팀 주제 ‘빵’이 처음 보는 예술인분들과도 서로를 정서적으로 포근하게 연결해 줄 것이라 생각했어요. 음식이 주는 편안함 중에서도 빵은 뭔가 휴식과 깊은 편안함을 이끌어낸다고 느꼈습니다. 다행히 그 지점이 조금 통했던 것 같아요. 오히려 미술, 사진, 무용, 제빵의 너무나 다른 영역에서의 공통점도 많이 느꼈습니다. 대화하다 보면 다들 자신이 하고 있는 예술이라는 분야에 임하는 집중과 깊이가 서로의 공통점으로 느껴져서 신기했습니다.

Q 이번 프로젝트를 진행하면서 변화한 생각이 있으면 알려주세요.

A 빵을 만드는 과정은 반죽, 발효, 휴지, 굽기와 같이 긴 시간과 기다림 그리고 노동을 필요로 해요. 우리의 삶이 그렇듯 들여다보지 않는다면 알 수 없는 것들이 많은 것처럼 빵을 사 먹어 보기만 한 사람으로서는 빵이 만들어지는 과정이 이토록 고단한지를 몰랐어요. 6개월 동안 다른 삶의 방식을 새로운 시각으로 들여다보며, 빵을 만드는 과정이 어쩐지 작품을 만들어내는 과정과 닮아있다는 생각이 들었어요. 그래서 시간의 기다림을 통해 빵이 만들어지는 변화들이 흥미로웠고, 흥미로운 지점들을 드로잉, 콜라보레이션 작업들로 시도해 보았어요. 이 과정에서 기업과 예술인 각자의 특성을 유지하며, 조화롭게 새로운 결과물을 만들어 낼 수 있다는 것을 발견했습니다.



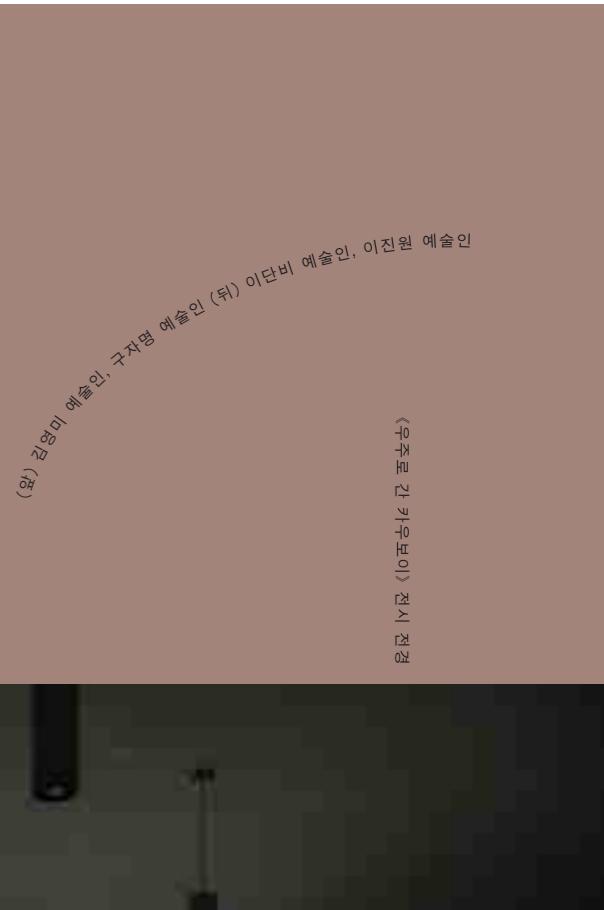
협업 사업

협업 활동 소개

① 전시《우주로 간 카우보이》
스페이스K 서울관 1층에서 열린 전시
《우주로 간 카우보이》(2020.9.16.-
2021.1.29.)에서 예술인들의 협업을
통해 탄생한 동명의 영상 작품을
선보였다.

작품은 어린시절 꿈에 관한
이야기다. 카우보이로 불리던 한
소년이 어린 시절 미술관에서 우주
그림을 보고 우주를 꿈꾸게 된다. 꿈을
품고 살아가던 소년은 그 꿈을 이뤄
우주에 가게 되고, 우주에 잠시 머물다
돌아와 훌쩍 커버린 채 미술관에서
다시 그 그림을 마주한다. 소년은 한참
그림을 보다 미술관 밖으로 나가고,
카메라는 소년의 뒷모습을 담는다.

미술관이라는 공간의 의미를 고민하다



『우주로 간 카우보이』 전시 전경

김영미 예술인, 구자명 예술인 (뒤) 이단비 예술인, 이진원 예술인

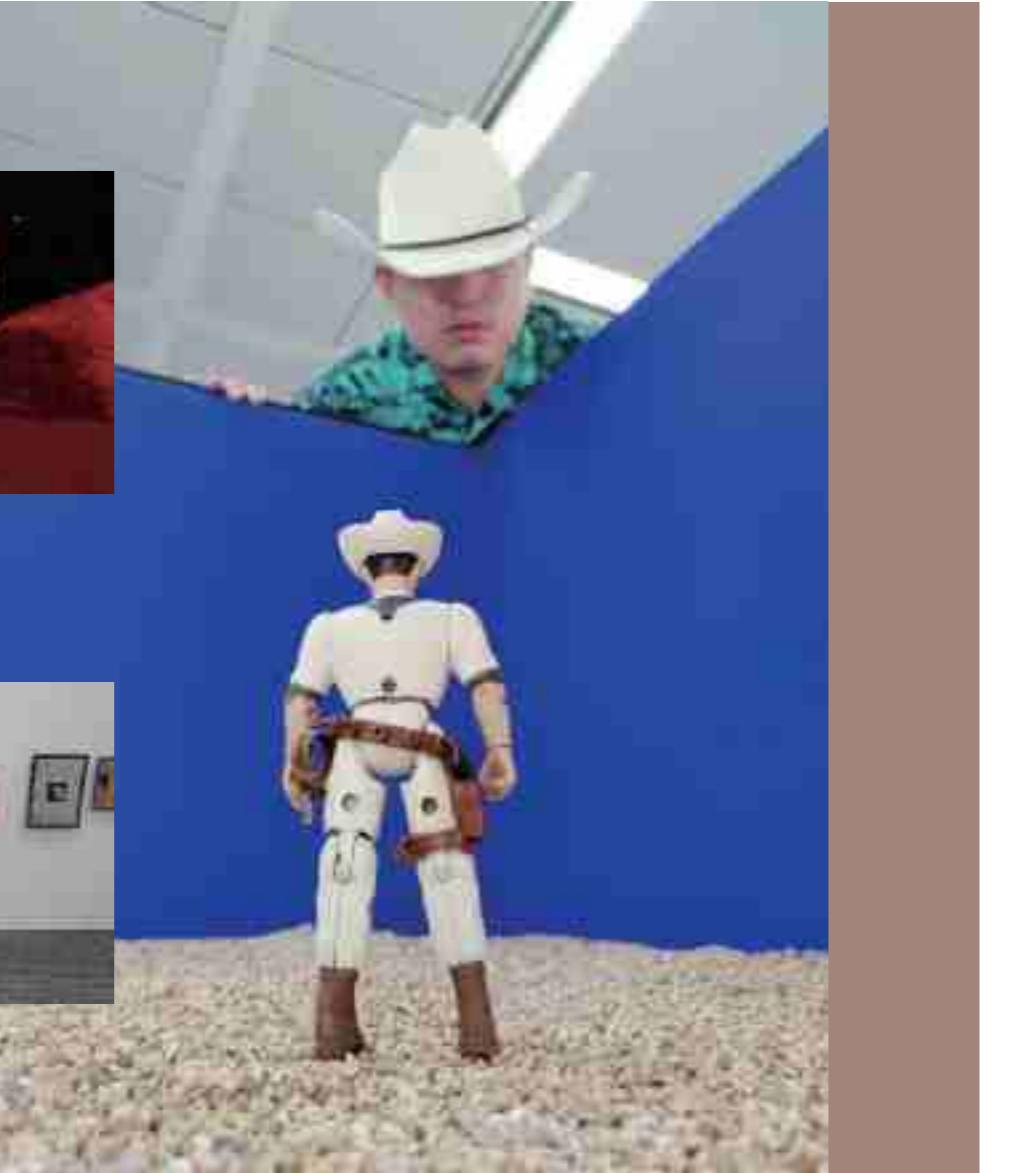
참여 기업 소개	리더 예술인	활동 목표
창조성과 예술적 경험을 중요한 기업 가치로 삼는 코오롱은 2011년에 미술관 스페이스K를 설립하여 현재까지 운영하고 있다. 스페이스K는 깊이 있는 문화예술 지원과 지역민을 위한 문화예술 나눔이라는 두 가지 목표 하에 운영되고 있다.	김영미(연극) 참여 예술인 구자명(미술) 이단비(미술) 이진원(연극) 함혜경(미술)	기업과의 협업을 통해 기업 미술관 개관이라는 이벤트에 맞는 프로그램을 함께 꾸리고자 했다.



〈우주로 간 카우보이〉



〈우주로 간 카우보이〉



〈우주로 간 카우보이〉

“예술과 미술관의 사회적 역할에 대해 함께 했던 고민들이 작품으로 이어진 것 같아요.”

Q 이번 협업 프로젝트는 어떻게 기획하게 되었나요?

A 코오롱은 2016년부터 예술로 사업에 참여하여 임직원 교육 워크숍을 진행했는데, 이번에는 코로나19 상황 때문에 워크숍 진행이 어려워졌어요. 내부적으로 다른 방식의 협업을 고민하던 중 때마침 미술관 개관이라는 이벤트가 있어 개관 행사와 성격이 맞는 예술인 협업 프로젝트를 구상하게 되었어요. 또한 코오롱에서 운영하는 스페이스K가 중요하게 진행하는 사업으로 젊은 작가/중견 작가/해외 작가에 대한 전시 지원 사업이 있는데, 기존의 전시 지원 사업과 일맥상통하는 차원에서 젊은 예술인들의 창작활동을 지원하고자 하는 목적으로 있었습니다.

Q 영상 작품 〈우주로 간 카우보이〉에 대한 설명을 부탁드립니다. 이 작품을 통해 하고자 했던 이야기는 무엇인가요?

A 이 작업은 우주를 꿈꾸던 한 카우보이 소년이 결국 우주로 가 꿈을 이루고 돌아오는 긴 여정을 담은 영상 작업입니다. 일차적으로 어린 시절 누구나 간직할 만한 꿈과 그 이후에 대한 이야기이기도 하지만, 미술관이라는 공간에 대한 이야기이기도 합니다. 소년이 처음으로 우주에 대한 꿈을 품게 되었던 공간, 그리고 꿈을 이룬 소년이 다시 찾아 하염없이 머무르는 공간이 바로 미술관이기 때문입니다. 예술인 회의에서 예술이 할 수 있는 역할에 대한 이야기가 나온 적이 있는데, 이때 예술과 미술관의 사회적 역할에 대해 함께 했던 고민들이 작품으로 이어진 것 같아요. 이 작품을 통해 우리로 하여금 꿈을 꾸게 하고 세계를 바라보는 눈이 되어주는 예술과 그런 예술을 담고 있는 미술관의 역할에 대해 이야기해보고 싶었어요.

Q 여러 장르의 예술인이 협업하면서, 작업을 구상하거나 의견을 조율하는 과정은 어떤 방식으로 이루어졌는지 궁금합니다.

A 아무래도 서로 활동 장르도, 활용해왔던 매체도 제각각이라 처음부터 협업이 쉬웠던 것은 아니었어요. 처음 몇 개월 동안은 한 달에 다섯 번 이상 만나면서 각자 해오던 작업을 발표하고 자유롭게 의견을 교환하는 것으로부터 출발했는데, 이때 늘 작업하던 장르의 고정관념에서 벗어난 새로운 이야기들이 많이 오가는 등 다양한 장르의 예술인들이 모였다는 사실이 큰 장점으로 작용했어요. 또 이 시기에 예술인들의 작업뿐 아니라 개인으로서 구성원들과 알아가는 시간을 많이 가졌던 것이 이후 프로젝트에 본격적으로 착수하고 나서도 큰 도움이 되었어요. 실제로 영상 작업 〈우주로 간 카우보이〉의 아이디어는 이때 한 예술인이 들려주었던 자신의 어린 시절 꿈 이야기에서 출발했어요. 처음부터 편안하고 자유롭게 의견과 생각을

공유할 수 있는 분위기를 만들고자 다같이 노력했던 것이 작업에도 긍정적인 영향을 미쳤다고 생각합니다.

Q 연극, 회화, 미디어, 극작가, 설치 등 다양한 분야에서 활동하는 예술인들이 영상이라는 매체를 선택하게 된 특별한 이유가 있으신가요?

A 처음에는 스페이스K가 가지고 있는 여러 자원을 활용하여 지역에 설치 작품을 제작하거나 참여 프로젝트를 기획하는 등 지역 주민들과 좀더 직접적으로 어울릴 수 있는 방식을 고민했어요. 그런데 코로나19 상황이 점점 악화되면서 다른 작업 방식을 고민하는 것이 좋겠다는 의견이 점점 많아졌고, 여러 번의 긴 회의를 거쳐 협업 방식을 처음부터 다시 고민하기 시작했습니다. 비대면 공개 방식에 적합하면서도, 다함께 참여하여 하나의 결과물을 만들 방법이 없을지 고민하다가 자연스럽게 영상이라는 매체를 떠올리게 되었어요. 영상은 복합 예술 장르인 만큼 예술인들이 해오던 작업을 자연스럽게 녹여낼 수 있을 것이라고 생각했어요. 실제로 다양한 분야에서 활동하던 예술인들이 시나리오 작성, 미술 감독, 출연, 편집 등 영상 제작에 필요한 여러 영역에 각자의 특기를 잘 살려 참여함으로써 협업과 배분을 잘 이루어냈다고 생각해요.

Q 기업과 활동하면서 우려했던 점이나 어려웠던 점은 없었나요?

A 처음 기업과 매칭이 되었을 때, 혹여나 기업 측에서 기업 홍보 등 요구하는 바가 너무 뚜렷해서 예술인들과 갈등이 생기지는 않을지 걱정이 되긴 했어요. 그러나 막상 코오롱과 협업을 해 보니 그러한 걱정은 기우에 가까웠고, 문화예술의 가치를 중시하는 기업답게 예술 활동의 자율성을 적극 지지해주셔서 협업이 순조로웠어요.

예술인들 또한 코오롱의 스페이스K라는 공간과 친밀해지면서 이 공간 자체에서 영감을 많이 얻기도 했어요. 초반부 브레인스토밍과 이후의 본격적인 회의를 위해 스페이스K 공간을 드나들게 되면서 ‘미술관’이라는 프로젝트 주제도 자연스럽게 나올 수 있었고, 실제로 스페이스K 서울의 전시작 중 하나였던 케이시 맥키의 우주 회화 〈Everything Beautiful is Far Away〉가 〈우주로 간 카우보이〉의 중요한 모티프가 되기도 했어요. 이후에 만약 코로나19 상황이 개선된다면, 코오롱의 풍부한 문화예술자원을 활용하여 지자체 및 교육기관 등과 연계하는 방식 등을 통해 더 활발한 협업이 가능할 것으로 기대됩니다.

(주)세정



협업 사업

협업 활동 소개

① 영상 강의 <영상에 담긴 예술>
가장 완성도 있는 영상미디어인 영화
속에서 연극, 미술, 무용이 어떻게
다뤄지고 있는지 탐색해보는 영상 강의
시리즈 3편을 제작했다.

② 친환경 리사이클링 사무용품 DIY
키트 기획 및 리서치
의류 패턴 샘플링 작업에서 발생하는
자투리 천을 이용한 사무용품 제작
키트 개발 및 보급을 기획했다. 키트는
자투리 천으로 키보드 손목 쿠션,
컵받침, 컵홀더 등을 제작할 수 있게
기획했다. 올해 사업에서는 리서치 및
샘플 작업까지 진행했다.

③ 친환경 생활수칙 캠페인 <74년생
세정이모>
직원들이 일상 업무 공간에서 실천할
수 있는 친환경 수칙을 자연스럽게
알리고 유도할 수 있는 캠페인
홍보물을 제작했다. 가요 <주라주라>의
컨셉을 패러디한 <74년생 세정이모>
시각 이미지를 사옥 내에서 촬영했다.

친환경 의류 회사로 거듭나기

참여 기업 소개

1974년 창립한 국내 대표 패션그룹으로
인디안, 올리비아로렌, 디디에두보 등의
브랜드를 보유하고 있다. 부산본사와
서울지사, 동춘715를 소재지로,
삶의 아름다운 변화를 실현하는
라이프스타일기업으로 성장 중이다.

리더 예술인

염상애(연극)

활동 목표

세정 그룹 내에서 환경 문제에 관한
관심이 발생함에 따라 이를 충족할 수
있는 협업 활동을 하고자 했다.

참여 예술인

배수진(연극) 선은지(무용)
이혜숙(연극) 조수경(문학)



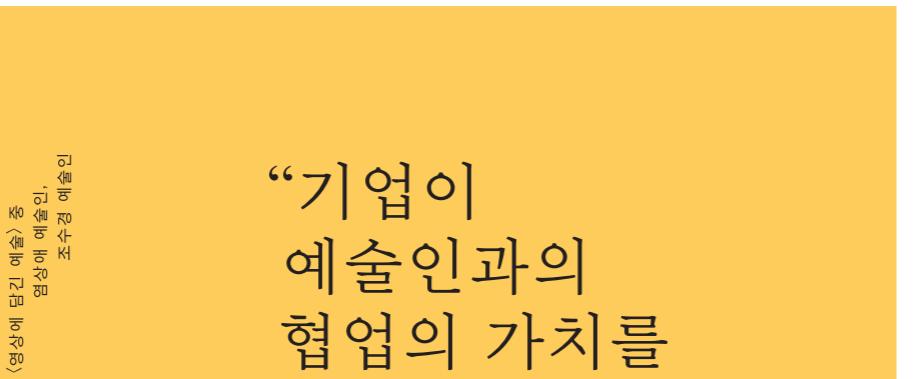
친환경 생활수칙 캠페인 <74년생 세정이모>

<영상에 담긴 예술> 중
염상애 예술인,
배수진 예술인,
이혜숙 예술인



자투리 천을 이용한 친환경
리사이클링 사무용품
DIY 키트 기획
회의





예술인을
기업의 실무를
해결하는
도구로
사용하지
말아야
한다고
생각해요.”



친환경 생활수칙 캠페인 이미지 촬영 현장

〈영상에 담긴 예술〉 촬영 현장



Q 〈영상에 담긴 예술〉 강의를 제작하게 된 배경과 과정을 알려주세요.

A 협업 활동이 시작되던 6월에 코로나19 상황으로 기업 사옥 출입 자체가 자유롭지 못해 외부에서 일정을 진행했어요. 기업과의 프로젝트 협의에서는 자연스럽게 비대면 활동이나 영상미디어 제작 쪽으로 방향이 잡혀가는 추세였으나, 영화 분야 작가나 영상에 전문성을 가진 예술인이 없는 입장에서 너무 막연하고 부담감이 클 수밖에 없었어요.

그때 마침 리더예술인이 경기콘텐츠진흥원의 지원으로 미디어콘텐츠분야 강의 영상 제작을 할 기회가 있어서, 과정을 함께 한다면 전문적인 영상 제작 과정도 경험해 볼 수 있고, 활동의 탄력을 끌어올리거나 팀워크를 키우는 데도 도움이 될 수 있겠다고 판단되어 예술인들에게 제안했어요. 이후 기업과 재단의 사전 동의를 얻어 공식적인 예술로 협업 활동의 범주로 진행하게 되었어요. 예술인들이 소개할 작품에 대해 각자 사전 관람 및 리서치를 진행했고, 워크숍 형태로 설명도 듣고 의견도 나누면서 작품에 대한 소개와 질의응답 과정을 대본으로 사전 구성하여 촬영했어요.

Q 올해는 친환경 이슈와 관련된 활동을 많이 하셨어요. 환경에 관한 활동은 어떻게 결정하게 되었나요?

A 기업 측에서 친환경에 관심이 많았어요. 이미 기업 내에서 친환경적인 일을 도모하여 추진하고 있었고, 세정의 올해 이슈가 ‘친환경-텀블러 사용하기’였어요. 그와 관련해서 예술인들이 직원들과 함께 활동을 할 수 있으면 좋겠다고 제안해주셨고, 저희 역시 그쪽 방향으로 계속 회의하고 조사하게 되었어요. 조사하다보니 친환경에 대해 관심도 많아졌고, 우리가 알게 모르게 하고 있는 환경을 해치는 행동을 개선하고 싶단 생각도 많이 들었어요. 지금 시대에 정말 필요한 주제라고 생각했고, 친환경 관련 활동을 하는 것이 더 의미 있게 느껴졌어요.

Q 의류 회사와의 협업의 특별한 점을 소개해주세요.

A 세정은 초반에 예술인과의 협업에 적극적이었고 같이 하고자 하는 프로젝트가 분명한 편이었습니다. 특히 자투리 천 등 기업 내 불가피하게 발생하는 환경 쓰레기를 활용해 프로젝트를 진행하고자 했던 점은 인상적이었습니다. 다만 코로나19로 인해 사내 환경이 바뀌었고 그로 인해 프로젝트의 많은 부분이 변경되어야 했던 점은 아쉬웠어요.

Q 기업과 활동하면서 중요하게 생각한 점은 무엇이었나요?

A 기업이 예술인과의 협업의 가치를 이해하고 예술인을 기업의 실무를 해결하는 도구로 사용하지 말아야 한다고 생각해요. 이런 점에서 세정은 예술인들과의 협업에 대해 잘 이해하고 있는 기업이라는 생각이 들었습니다. 기업의 이슈를 전달하고 예술인들과 함께 프로젝트를 통해 해결해보고자 하는 점이 인상적이었어요. 세정 담당자는 첫 만남에서부터 과정이 즐거웠으면 좋겠다고 이야기해주셨고, 활동의 방향이 열려 있었기 때문에 모두 즐겁게 참여할 수 있었어요.

Q 기업과 예술인의 협업이 실질적으로 기업의 문화나 분위기를 바꾸는 데 도움을 주었다고 생각하시나요?

A 아무래도 코로나19라는 특수한 상황 때문에 많은 부분을 바꿨다고 이야기할 수는 없어서 아쉬워요. 그렇지만 그동안 세정이 예술로 사업에 참여하면서 주로 직원 워크숍을 했던 것과 다르게 이번에는 참여예술인이 협업하여 하나의 프로젝트로 세정과 만나려는 시도를 한 것이 새로운 기대를 주었으리라고 기대합니다.

친환경 프로젝트가 초반 기획대로 진행되었다면 친환경에 대한 임직원의 인식 개선까지는 아니어도 관심을 가질 수 있는 이슈 제공은 가능하지 않았을까 생각합니다. 비록 계획했던 대로 다 진행하긴 어려워졌지만 저희의 활동이 조금이라도 직원들의 일상 습관이나 환경을 바라보는 시각에 변화를 일으키기를 바라고 있습니다.

Q 예술로 사업 참여가 예술인 개인으로서의 활동에 어떤 영향을 주었나요?

A 올해는 예정됐던 공연 활동이 많이 취소되고 연기되는 상황이었고, 그만큼 심리적으로도 안정되지 못했어요. 예술 활동을 하는 데 새로운 접근 방법이나 방향 탐색이 필요한 시기에 예술로 사업을 통해 다른 예술인들과 함께 고민하고 이야기 나눌 수 있어서 의미가 있었습니다.

또 다른 장르의 예술인들이 만나 공통 주제를 함께 논의하고 결과물을 만들어 나가면서 타 장르에 대한 이해도가 생긴 것 같아요. 전혀 다른 절차를 통해 작업을 진행해 나가는 걸 보고 접근 방식에 대해 더 넓은 시야를 갖게 되었습니다. 확실히 분야가 다르기에 다른 시각, 다른 관점을 느낄 수 있었고, 배울 점이 많았어요. 저는 미처 생각지 못했던 부분들, 생각을 해도 하기 어려웠던 부분들을 다른 분야의 예술인들이 채워주는 것을 느꼈어요. 함께하기에 이뤄질 수 있는 것들을 경험하게 되면서 서로에게 감사하고 소중함을 느낀 것 같아요.

한국도로공사

수도권본부



협업 활동 소개

① 〈청렴의 나라로〉 음원 제작
청렴과 안전을 주제로 한국도로공사와 함께 〈청렴의 나라로〉 음원을 제작했다. 직원들이 직접 작사와 녹음에 참여함으로써 기업과 예술인의 협업에 초점을 맞췄다.

② 홍보 애니메이션 제작
김진주 예술인을 중심으로 기업 홍보를 위한 애니메이션을 제작했다. 음악 장르의 예술인들이 애니메이션 음악에 참여했다.

함께 노래하는 청렴과 안전

참여 기업 소개

한국도로공사 수도권본부는 도로를 관리하는 공기업이다. 수도권 도로의 안전과 보수 등 도로와 관련된 국민 편의를 제공하고자 한다.

리더 예술인

백승서(복수)

활동 목표

공공의 이익을 위한 한국도로공사 수도권본부의 작은 목표는 매년 생기는 안전사고와 직원들의 청렴도 상승이다. 공기업의 청렴도는 안전과 직결한다는 키워드로 기업의 활동과 노력을 예술인 협업으로 홍보하고 알리는 활동을 했다.

참여 예술인

강예은(음악) 김진주(복수)
임자연(음악) 정다운(국악)



“공익을 위한 과정이었다는
의식을 공유했던 것이
기업과의 협업을 더욱
원활하게 했어요.”



예술인 제작 애니메이션



〈청렴의 나라로〉 음원 제작과정



수도권본부 청렴 캠페인

Q 한국도로공사 기업의 홍보 방향은 어떻게 결정하셨나요?

A 기업과의 사전 미팅에서 협업에 대한 장시간의 토론이 있었습니다. 처음에는 직원복지를 위한 예술 교육에 중점을 두었지만, 점차 예술 협업에 대한 아이디어를 생각했고 기업의 홍보와 예술 교육을 동시에 할 수 있는 방향으로 협업을 이끌게 되었어요.

한국도로공사 수도권본부는 수도권 도로의 안전과 도로 보수 등의 국민 편의를 제공하기 위해 존재하는 공기업입니다. 이처럼 공기업이면서 도로 안전을 위해 일한다는 특성을 살려 키워드로 ‘청렴과 안전’을 선택하게 되었습니다. 공기업의 청렴도는 안전과 직결된다는 의미가 담겨 있습니다.

Q 프로젝트를 진행하면서 중요하게 생각한 점은 무엇인가요?

A 무엇보다도 기업과 예술인의 만남과 협업을 최대한 이끌어내고자 했습니다. 예술인만의 작업 활동으로 남는 게 아니라 기업 직원들이 직접 참여해서 시너지 효과가 나기를 기대했어요. 구체적으로 어떠한 장르의 예술인 협업에 참여하면 좋을지 논의가 많이 있었는데, 결과적으로 노래 제작과 애니메이션 영상 제작으로 결정되었습니다. 다른 장르보다 협업에 수월한 장르라고 생각했기 때문입니다. 직원들이 작사와 녹음에 참여해서 좋은 결과물을 만들 수 있었습니다.

Q 직원들과의 소통은 어떻게 진행되었나요?

A 사실 음악 작업에 일반인의 손길을 넣는 것은 예술인으로의 새로운 도전이었어요. 정확히 말하면 도전이라기보다는 기다리고 함께 공감하는 시간이었고요. 직원들이 좀 더 쉽게 작사와 녹음에 참여할 수 있도록 프로젝트 홍보 포스터를 제작하는 등의 노력을 했습니다. 막상 진행해보니 예술인이 아닌 일반인의 독창적인 시선과 색깔이 담기게 된 것 같아서 흥미로운 작업이었다고 생각합니다. 결과적으로 예상보다 적극적으로 협업에 임해주셔서 예술인과 기업 모두 만족하는 결과물이 나온 것 같습니다.

Q 한국도로공사는 일반 기업과는 다른 공기업이라는 점에서 또 특별한 의미가 있는 것 같습니다. 공기업과의 협업이 어떠셨는지 궁금합니다.

A 한국도로공사는 겉으로 보기에는 여느 사무실의 분위기와 다를 바는 없었지만, 공기업으로 막중한 책임감을 가지고 직원들이 근무하고 있었습니다. 오히려 일반 기업이 가진 고민보다 공공의 이익을 위한 협업을 중심으로 진행할 수 있었던 것은 협업한 기업이 공기업이었기에 가능했다고

생각해요. 개인의 창작물이라는 생각보다는 공익을 위한 과정이었다는 의식을 예술인들과 공유했던 것이 기업과의 협업 활동을 더욱 원활하게 했고, 그런 부분이 협업의 원동력이 되었던 것 같아요.

Q 협업사업은 처음 만나는 예술인들과 협업으로 프로젝트를 진행해야 하는데, 그 과정에서 어려운 점은 없었나요?

A 처음 만나는 예술인도 있었지만 작년에 함께 협업한 예술인의 참여가 다른 예술인과의 소통에 도움을 주었습니다. 그리고 이번 프로젝트에 참여한 예술인들의 프로페셔널한 태도는 과정에서 생길 수 있는 여러 가지 문제점을 해결해 주었습니다.

그보다 6개월이라는 짧은 시간에 결과물을 만들어야한다는 것이 어려운 점이었어요. 저희는 음원과 애니메이션 제작 두 가지를 진행했는데, 두 작업은 장르의 특성상 여러 협업 절차가 필요하고 6개월 안에 진행하기에는 다소 축박했어요. 다행히 참여예술인 모두가 긍정적인 마인드로 협업에 충실히 참여한 덕분에 프로젝트를 기간 내 완수할 수 있었습니다. 기업 또한 적극적으로 협업에 참여해주어서 만족스러운 결과물을 만들 수 있었던 것 같습니다.

스며들다

만나고

마을과 기업은 예술인 파견지원 사업의 주된 현장이다. 사람들의 삶터와 일터가 예술인의 새로운 현장인 셈인데 예술인 파견지원 사업을 통해 보다 본격적으로 새로운 현장들이 발굴되고 있다. 삶터와 일터라는 현장은 곧 동네주민의 일상과 직장인의 일상과 만난다는 말이기도 하다. 예술인은 삶터와 일터를 예술인의 시선으로 해석하여 예술적 접근(개입)을 시도하며 사람들과 소통하고 변화를 모색한다. 그저 마을과 기업의 이슈를 가지고 하는 예술 활동으로 보일 수도 있지만 예술을 통해 무언가의 변화를 모색하는 일이 예술인 파견 지원사업의 현장에서 끊임없이 일어나고 있다.

이해하고

이 새로운 현장을 어떻게 이해하고 접근하는가는 매우 중요한 문제이다. 이 새로운 현장을 어떻게 읽고 해석할 것인가부터 시작하여 어떻게 사람들과 만날 것인가, 어떻게 일상 속 예술을 만들어갈 것인가까지 고민하고 실행해야 하는 일이기 때문이다. 나와 예술, 일상과 예술의 연결을 끊임없이 찾고 만들어내는 과정인 것이다. 마을과 기업에 대한 이해, 삶터와 일터에 대한 이해, 그 안에 살고 있는 사람들에 대한 이해, 그 안에서 이루어지고 있는 일에 대한 이해가 필요하며 또 그 반대편에선 예술과 예술가를 어떻게 만날 것인지에 열린 마음과 열린 접근을 바탕으로 한 이해가 필요하다.

변화하며

일상에서 예술과 만나는, 예술인의 시작과 만나는, 예술 활동과 만나는 경험은 특별하다. 예술인의 낯선 시선과 다른 접근을 만나는 일은 예술을 배우는 것이 아닌 예술인의 시작과 작업 속으로 들어가 예술 그 자체를 경험하는 일이기 때문이다. 동네주민의 일상을, 직장인의 일상을 만나며 변화를 만들어가는 일은 일상 속에서 예술의 사회적 가치를 확장하는 방식 중 하나이다.

스며드는

지역 문화공간으로서 독립서점의 역할을 확장하는 일, 코로나19 상황에 대응하여 비대면 방식의 소통 가능성을 확인하는 일, 오랜 시간과 수고를 요하는 베이킹 과정과 예술의 깊은 점을 통해 서로를 이해하는 일, 어머니에게 물려받은 '수복'壽福/장수와 복 문양'을 해석하는 작업을 통해 지역의 다양한 작가들의 협력을 만들어내는 일 모두가 그렇다. 다양한 방식으로 일상과 만나며 예술의 사회적 가치를 만들어가는 일이다. 그렇게 예술은, 예술인은 마을로, 기업으로 곧 일상으로 스며든다.

예술인 파견지원 사업

예술과 예술인의 사회적 역할을 만들어가는 일, 예술의 사회적 가치를 만들어가는 일은 곧 일상과 예술이 어떻게 연결되는지, 일상으로 예술이 어떻게 스며드는지를 다양한 방식으로 보여주는 일이기도 하다. 결과론적인 이야기가 아닌 현재진행형인 이야기, 계속해서 무언가를 시도하고 모색하며 만들어가는 과정으로 예술인 파견지원 사업이 위치한다.

전염병 시대의 예술

올 초 코로나19가 확산되기 시작할 때만 해도 상상할 수 없었던 신세계가 거의 1년 내내 펼쳐지고 있고 내년에도 진행형일 예정이다. 그 여파는 삶의 구석구석에 파고들었고, 사업의 현장에도 여지없이 흔적을 남겼다. 내년에는 올해의 경험을 밀친 삼아 이제는 어떻게 해야 하는지, 새로운 방향을 찾아나가는 모색과 실험을 거듭해야 할 것이다. 뉴노멀은 누가 만들어주는 것이 아닌 현재를 살아가고 있는 우리가 만들어야 한다. 올 한 해 현장에서 고군분투 하느라 애쓴 모든 예술인에게 경의를 표한다.

코로나19라고 하는 전염병의 시대에 예술의 역할은 더더욱 필요하다. 예술을 통해 나와 당신이 연결되어 있음을 확인하는 또 자신을 표현하고 다른 사람과 소통하며 공동의 기억을 만들어가는 일상 속 예술, 일상과 만나는 예술은 지금, 우리에게 너무나도 소중하고 반드시 필요한 것으로 더 많은 일상의 현장으로 확장되어야 한다. 예술적 삶으로의 변화는 시대가 요구하는 일이기도 하다.

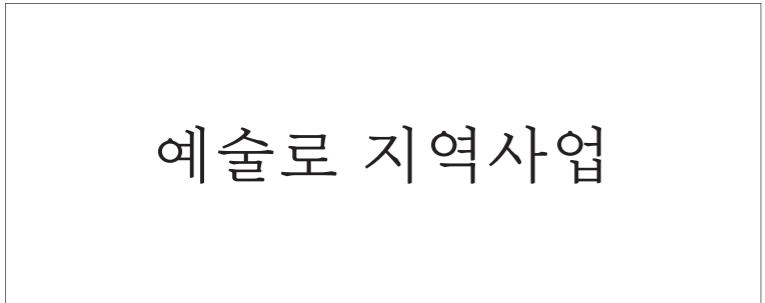
예술로



지역사업

예술인 파견지원 사업-예술로(路) 지역사업은 지역

예술인의 사업 참여 기회를 확대하고 지역으로의 복지혜택 확산 및 지원사업의 수도권 편중 현상을 완화하고자 신설된 사업입니다. 2020년 예술로 지역사업은 총 8개 기관과 협력하여 추진하였으며, 향후 지역문화재단과의 지속적인 협력관계를 통해 운영규모를 점차 확대하여 지역 예술인의 복지를 증진하고자 합니다.



기관별 운영현황

운영기관	담당부서	대상지역	운영규모
부산문화재단	부산예술인복지지원센터	부산/울산	50명
대구문화재단	대구예술인지원센터	대구/경북	53명
광주문화재단	정책연구교류팀	광주	51명
대전문화재단	예술지원팀	대전	28명
충북문화재단	생활문화팀	충북/세종	15명
전라북도문화관광재단	문화사업팀	전북	30명
전라남도문화재단	문화사업팀	전남	60명
경남문화예술진흥원	경남예술인복지센터	경남	29명
합계			316명

주요 통계

- 기관별 지원현황 : 예술인 총 316명, 기업·기관(마을) 총 69곳

구분	부산	대구	광주	대전	충북	전북	전남	경남	합계									
예술인	50	11	53	12	51	11	28	6	15	3	30	6	60	12	29*	8	316	69
기타																		
지원	50	11	53	12	51	11	28	6	15	3	30	6	60	12	29*	8	316	69

* (경남문화예술진흥원) 예술인 지원 수(29명)는 도비 수혜자(11명) 미포함 통계임

- 연령별·성별 지원현황

운영기관	10대	20대	30대	40대	50대	60대	70대	합계	남	여	합계
부산	-	7	26	12	5	-	-	50	23	27	50
대구	-	14	19	14	6	-	-	53	24	29	53
광주	-	12	18	12	8	1	-	51	16	35	51
대전	-	7	13	5	3	-	-	28	12	16	28
충북	-	-	7	4	4	-	-	15	9	6	15
전북	-	4	15	8	3	-	-	30	15	15	30
전남	-	4	17	15	19	5	-	60	31	29	60
경남	-	8	6	15	-	-	-	29	11	18	29
합계	-	56	121	85	48	6	-	316	141	175	316

- 분야별 지원현황

운영기관	문학	미술	사진	건축	음악	국악	무용	연극	영화	연예	만화	복수	합계
부산	3	24	-	-	3	1	1	8	6	2	-	2	50
대구	2	12	3	-	13	4	2	8	3	-	-	6	53
광주	4	22	-	-	11	1	-	5	1	1	1	5	51
대전	-	6	-	-	3	-	-	8	2	2	2	5	28
충북	2	9	-	-	1	-	1	-	-	-	-	2	15
전북	2	20	1	-	3	1	1	-	-	-	-	2	30
전남	9	12	2	-	14	2	1	12	2	-	-	6	60
경남	1	10	-	-	5	2	4	2	-	2	-	3	29
합계	23	115	6	-	53	11	10	43	14	7	3	31	316

예술로 지역사업 운영기관

1. 부산문화재단

○ 부산문화재단

문화예술을 통해 부산 시민의 삶을 풍요롭게 하고 부산을 창의와 품격을 갖춘 문화도시로 변화시킨다는 미션을 가지고 지난 2009년 1월 설립되었습니다. 지역문화예술에 대한 지원, 창작기반 조성과 시민을 위한 문화서비스 확대 등을 위해 노력하고 있습니다. 문예창작, 학예진흥의 지원을 통하여 지역문화예술을 활성화하고 지역문화의 정체성 확립을 목적으로 합니다. 또한 문화 창작기반을 조성하고 시민 문화 향유 기회를 확대하여 부산을 창의와 품격을 갖춘 세계적인 문화도시로 만드는데 기여하고자 합니다.

○ 부산예술인복지지원센터

지역 예술인의 복지 증진을 통해 창작 여건과 생활 실태를 개선하고자 부산광역시의 적극적인 지원으로 2016년 3월 설립되었습니다. 지역사회와 상생할 수 있는 예술인복지사업의 모델을 제시하고 나아가 부산 지역 실정에 맞는 예술인 복지 정책으로 예술인의 사회적 가치 실현 및 지역 창작 환경 조성 활성화에 앞장서고자 합니다.

2. 대구문화재단

○ 대구문화재단

뛰어난 문화예술 자산을 토대로 도시의 문화예술 창조역량 제고와 시민 문화

향유 기회 확대를 위해 2009년에 출범했습니다. 그동안 지역 예술인의 창조역량 강화와 창작지원, 시민축제를 비롯한 시민문화 활성화, 그리고 문화 나눔과 문화예술교육사업 등을 통해 ‘문화예술로 시민들이 행복한 도시’ 만들기에 힘써 왔습니다. 앞으로도 포스트 코로나 시대에 대비한 새로운 비전을 제시하고, 문화예술 창작·소비·유통 전 과정에 막힌 곳을 뚫어주는 ‘찾아가는 서비스’로 문화예술계와 시민들에게 도움이 되고자 합니다.

○ 대구예술인지원센터

대구 예술인의 복지를 체계적이고 종합적으로 지원함으로써 지역 예술인의 창작활동 증진 및 지역 예술 발전에 기여하고자 2020년 3월에 개설했습니다. 창작예술활동 지원 증진, 예술인 복지사업 홍보 확대, 예술인 법률 행정 서비스 지원, 예술인 권리 보호를 위한 상담 서비스, 예술인 일자리 연계 사업 등 지속적인 지원 정책을 통하여 대구 지역 예술인의 복지 기반을 다져나갈 것입니다.

3. 광주문화재단

○ 광주문화재단

시민의 창조적 문화예술 활동을 통해 삶의 질을 더 향상시키고자 2011년 1월 설립되었습니다. 문화예술진흥과 아시아문화중심도시 조성을 위한 정책개발과 홍보, 문화예술의 창작·보급·활동의 지원, 문화예술교육 및 연구, 전통문화의 계승과 발전, 문화관광상품 개발 및 마케팅 등을 통해 멋들어진 문화공동체, 행복한 창조도시 구현을 위해 노력하고 있습니다. 무등산을 배경으로 한 전통문화관, 시민의 문화 향유를 위한 빛고을시민문화관과 빛고을아트스페이스, 세계의 창의도시들과 교류하는 미디어아트플랫폼을 운영하고 있습니다. ‘세계 속의 광주문화를 창조하는 문화협력 플랫폼’이라는 비전을 바탕으로 예술인이 머물고 싶은 도시, 문화가 일상에 스민 광주를 꿈꾸며, 이를 위해 지역 예술인의 창작활동을 돋는 지원 사업과 복지 향상을 위한 프로그램을 운영하고 있습니다.

4. 대전문화재단

○ 대전문화재단

2020년에 창립 11주년을 맞이한 재단법인 대전문화재단은 지역 특성에 따른 문화정책을 기반으로 체계적인 예술지원시스템을 마련하고 ‘모두가 함께 누리는 고품격 문화창조 도시 구현’을 목표로 다양한 사업을 펼치고 있습니다. 예술창작지원, 문화예술정책, 생활문화사업, 문화예술교육사업과 더불어 지역 예술인 대상 복지 사업 본격 추진으로 지역 예술인에 대한 복지와 권리 신장 및 안정적인 문화예술활동 환경 마련에 힘쓰고 있습니다. 또한 대전예술가의집을 비롯해 대전테미예술창작센터, 대전무형문화재전수회관, 대전전통나래관, 대전문학관 등 일상 속 열린 문화공간 운영을 통해 시민의 문화예술 향유 기회를 확대하고자 노력하고 있습니다.

5. 충북문화재단

○ 충북문화재단

문화예술의 창작·보급·활동을 지원하여 지역문화예술을 활성화하고 도민의 문화 향유 기회 확대 및 문화 복지를 향상시킴으로써 예향^{藝香} 가득한 선진문화사회 구현을 위해 2011년에 설립되었습니다. ‘도약하는 창의 예술, 소통하는 문화 충북’이라는 비전 아래, 다섯 가지 전략—미래를 준비하는 경영전략 구축, 안정적 재단 운영 기반 조성, 문화예술 창작지원 내실화, 모두가 누리는 문화예술교육 기반 강화, 일상 속 생활문화 활동기회 확대—을 바탕으로

충청북도 문화예술인과 도민 간의 소통과 화합의 가교가 될 수 있도록, 더불어 모든 도민이 문화예술로 행복한 삶을 누릴 수 있도록 노력하고 있습니다.

6. 전라북도문화관광재단

○ 전라북도문화관광재단

예술인의 창작 활성화와 도민의 문화 향유권 확대, 문화예술관광을 통한 지역경쟁력 제고를 위해 다채로운 사업을 추진하고 있습니다. 예술인이 더욱 안정적인 환경에서 창작에 매진할 수 있도록 창작지원사업과 예술인복지사업으로 도내 7천여 명의 예술인과 함께 하고 있으며, 도민들이 지역·나이·환경에 구애받지 않고 문화적 환경에서 예술을 즐길 수 있도록 노력하고 있습니다. 나아가 도민과 예술인의 기대가 재단의 노력과 서로 한 점이 되어 만나 시너지 효과를 내는 ‘줄탁동시’의 자세로 다양한 문화·관광 환경 조성에 힘쓰고 있습니다. 재단의 역할과 정체성을 확립하여 전문기관으로서의 면모를 갖추고, 문화에 대한 현실 참여, 예술인의 복지와 권리 향상, 기업과 문화예술의 상생을 도모하고자 합니다.

7. 전라남도문화재단

○ 전라남도문화재단

지역 문화예술 진흥을 위한 체계적인 지원을 통해 도민의 문화적 삶의 질 향상과 전라남도 문화예술 역량 강화에 기여하고 있습니다. 이를 위해 문화예술 창작·보급 및 활동 지원, 문화예술 교육지원, 문화향유사업, 문화재 조사 및 예술인 복지 증진 등의 다양한 사업을 수행하고 있습니다.

○ 전남예술인 복지서비스 플랫폼

전라남도 예술인의 권리 향상과 복지 증진을 위해 각종 복지 사업을 설계하고 예술인 활동증명 신청에 어려움을 느끼는 예술인을 위한 상담 및 맞춤형 서비스를 제공하기 위해 2020년 7월에 개소한 복지센터입니다. 전남형 예술인 복지 정책 수립과 예술인의 권익을 보장하기 위한 여러 가지 사업을 발굴하고 있습니다.

8. 경남문화예술진흥원

○ 경남문화예술진흥원

2010년 3월 개원한 경남문화재단과 2013년 7월에 경남문화콘텐츠진흥원이 통합하여 설립된 기관입니다. 경상남도와 문화예술·콘텐츠 지원 사업을 운영함으로써 명실상부 경남의 문화예술진흥 중추 기관 역할을 수행하고 있습니다. ‘문화로 행복한 도민, 콘텐츠로 도약하는 경남’이라는 정책 목표로 도민의 삶에 더 가까운 지역문화 활성화, 맞춤형 예술지원으로 지속 가능한 창작환경 조성, 예술인 복지지원 확대 및 창작역량 제고, 즐기는 생애주기별 문화예술교육 확산 등을 이행과제로 하고 있습니다.

○ 경남예술인복지센터

2019년 8월 개소하여 경남예술인이 예술인으로서의 지위와 권리를 위해 활동하고 있습니다. 경남에서 안정적인 예술 활동을 할 수 있도록 기반을 조성하며, 창작 활동을 위한 다양한 복지를 지원하는 것을 목적으로 합니다. 창원과 진주 2개소로 운영되고 있는 예술인복지센터에서는 기초 복지, 일자리 복지, 의료 복지, 금융 복지 등 경남 예술인들을 위해 맞춤형 예술인 복지를 구축하여 지원하고 있으며, 한국예술인복지재단과 연계한 예술활동 증명발급대행, 의료비지원신청대행 등을 통해 경남 예술인의 다양한 복지를 위해 노력하고 있습니다.

전포 종합사회 복지관



지역사업

협업 활동 소개

- ① 할로윈 행사 <다올마실>
복지관에서 매년 진행하는 할로윈 행사
<다올마실>을 온라인으로 진행했다.
복지관을 '다올산장'으로 꾸미고
VR영상으로 촬영하여 공개했다.

- ② 참여 예술 프로젝트 <전포
실크로드>
전포동 인근 어르신의 추억이 담긴
옷과 넥타이를 엮어서 작품으로
만들고자 기획했다. 현재는 옷과
넥타이 수집을 완료한 상태이고,
내년에 작품으로 만들어 전시할
예정이다.

- ③ 공간 개선 프로젝트
참여 예술인과 복지관 이용 주민이
복지관 벽을 함께 꾸미는 프로젝트를
진행했다. 시각예술가가 전체적인
스케치를 그리고, 주민들이 참여하여
채색해나가고 있다.

복지관을 주민 참여 예술 공간으로



남진우 예술인, 전선영 전포사회복지관 사회복지사, 배소현 예술인

공간 개선 프로젝트



〈전포 실크로드〉 프로젝트



참여 기관 소개

'행복을 나누는 사람들'을 모토로
지역주민의 자활자립과 건강한 삶을
위해 다양한 서비스를 제공하는
사회복지시설이다. 다양한 문화행사를
통해 복지관 활동을 홍보하고 지역주민
참여를 이끌어내며 지역 예술 공간으로
발돋움하고 있다.

리더 예술인

남진우(영화)
참여 예술인
배소현(영화) 이정윤(미술)

활동 목표

다양한 지역주민에게 예술을 접할
기회를 제공할 뿐 아니라, 직접 예술
창작에 참여하고 서로 소통할 수 있는
통로를 만들고자 했다.



〈전포 실크로드〉 프로젝트

“아이들과 변해가는
지역의 문제를 고민하고,

지역의 역사를
담은 이야기를 영상으로
풀어내기도 했어요.”



Q 지역주민이 이용하는 공간인 복지관에서 활동시 중요하게 생각하는 점은 무엇인가요?

A 복지관을 주로 이용하는 아이들이나 어르신들뿐 아니라 다양한 지역주민이 예술을 경험하기를 바랐습니다. 처음에는 매주 지역주민의 희망이나 기획 테마에 따라 정영화를 보고 그에 관하여 토론하는 시간을 갖는 〈전포동 마을극장〉을 운영했어요. 한 어르신께서는 한 주도 거르지 않고 참여하셨는데, 오랜 세월의 경험을 바탕으로 영화의 중요한 지점을 짚어내는 예리한 통찰을 보며 오히려 저희가 배울 점이 있었습니다.

전포동은 초중고등학교가 모여 있는 지역이기도 해요. 아이들과 변해가는 지역의 문제를 고민하고, 지역의 역사를 담은 이야기를 영상으로 풀어내기도 했어요. 복지관의 가장 큰 행사 중 하나인 〈송년의 밤〉에서는 자원봉사자와 후원자의 이름과 얼굴을 엔딩 크레딧처럼 만들어 모두가 함께 만들어가는 과정을 영화처럼 기록해보기도 했습니다.

Q 복지관 공간 개선 프로젝트를 시각예술가와 지역주민이 협업하여 진행하고 있다고 들었어요. 협업은 어떻게 이루어지고 있나요?

A 복지관 공간 개선 프로젝트는 복지관 입구 벽에 새로운 그림을 넣는 작업입니다. 이정윤 예술인이 전체적인 스케치를 그리고 지역주민이 참여해 채색하며 채워나가고 있는 그림으로 내년쯤 완성될 예정입니다. 이외에도 복지관에서는 지역주민을 대상으로 작은 캔버스를 채우거나 컵을 채색하는 미술교육 프로그램도 운영하고 있고, 매년 여름 복지관을 방문하는 실습생을 대상으로 사회복지 미술교육 프로그램을 운영하고 있습니다.

Q 올해는 코로나19 상황으로 인해 복지관 대면 프로그램을 운영하기 어려웠을 텐데, 어떻게 활동하셨나요?

A 코로나19로 여러 프로그램을 온라인 영상 콘텐츠를 통하여 비대면으로 진행해야 했어요. 추석에는 〈한가위 온라인 방송〉이라는 이름으로 어르신들께 선물을 나눠드리고 김장하는 모습을 라이브 방송처럼 촬영했는데, 복지관 유튜브 채널의 다른 영상보다 폭발적인 반응이 있었어요. 복지관에서 매년 진행하는 할로윈 행사 〈다올마실〉 역시 온라인으로 진행했습니다. 〈다올마실〉의 다양한 체험과 교육 프로그램 중에는 귀신의 집 체험도 있었는데, 그곳을 실감나는 VR 영상으로 촬영해 단편 공포영화처럼 선보였죠.

Q 〈전포 실크로드〉 프로젝트는 어떻게 기획하게 되었나요?

A 관객의 넥타이를 수집하고 엮어서 카펫을 만들었던 이정윤 예술인의 2015년 동명 작품이 모티프인 프로젝트예요. 〈전포 실크로드〉는 넥타이처럼 이 지역에 사시는 어르신들의 사연 있는 물건들, 차마 버릴 수 없는 물건들을 모아 만드는 ‘실크 넥타이’, ‘로드 길’인 셈이죠. 지역주민이 직접 참여해 자신의 과거와 현재, 미래를 잊고, 서로의 이야기가 이어지고, 나아가 이 지역의 과거와 현재, 미래가 이어지는 길이 만들어지기를 바랍니다. 현재 옷과 넥타이 수집을 마쳤고, 내년에 작품을 복지관에 전시할 계획이며, 작품 제작 과정을 담은 다큐멘터리 영상도 제작 중입니다.

Q 리더예술인은 2018년부터 예술로 사업을 통해 전포종합사회복지관에서 활동해왔어요. 오랜 시간 복지관에서 협업하게 된 계기가 궁금합니다.

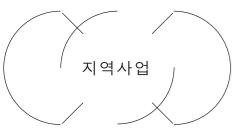
A 복지관을 봉사활동을 해야 하는 의무의 공간으로 여기기 쉬운데, 저에게 복지관은 무엇보다 협업의 공간입니다. 전포종합사회복지관에서는 손익 같은 결과보다 소통 과정을 중시하는 진정한 의미의 협업이 가능했어요. 무엇보다 전포종합사회복지관 담당자 분들은 예술인에게 할 수 있는 것을 묻는 대신 복지관과 함께 만들어가자는 열린 마음을 가지고 있었기에 저 역시 새로운 경험을 하고 복지관 또한 복지관만의 고유한 정체성을 만들며 함께 발전해나갈 수 있었어요.

Q 부산 전포동 지역에서 예술가로 활동하는 일의 남다른 점은 무엇인가요?

A 전포동은 작은 규모의 주택가였던 곳에 대규모 아파트 단지가 들어서고 카페거리가 생기면서 젠트리피케이션에 따른 문제가 불거지고 있는 지역이에요. 지역주민 사이에 경제적 격차만큼 문화적 격차도 생기고 있는 실정이죠. 이 공간이 어떻게 변할지 우려와 기대가 공존하는 상황입니다. 코로나19로 인해 계획했던 바를 모두 완수하지는 못했지만, 이곳의 예술인로서 복지관이 단순히 예술작품을 보여주는 곳이 아니라 꿈꾸고 생각하는 예술적 체험을 하는 공간, 더 나아가 예술작품을 직접 창작할 수 있는 공간이 되기를 바랍니다.

청송

해뜨는농장



지역사업

사과농장에서 만난 마을과 예술

협업 활동 소개

① 관찰일기 제작
해뜨는농장과 그 주변 마을을 영상, 그림, 소리 등으로 채집했다. 목적을 갖지 않고 예술인의 관찰에 따라 자연스러운 풍경을 채집하고자 했다. 또한 채집 활동으로 자연스럽게 해뜨는농장의 부부와 청년들 그리고 주변 마을 어르신들을 만났다.

② 전시 『할 일은 많지만』
해뜨는농장 공간 내에서 그동안의 활동을 정리한 전시를 열었다.

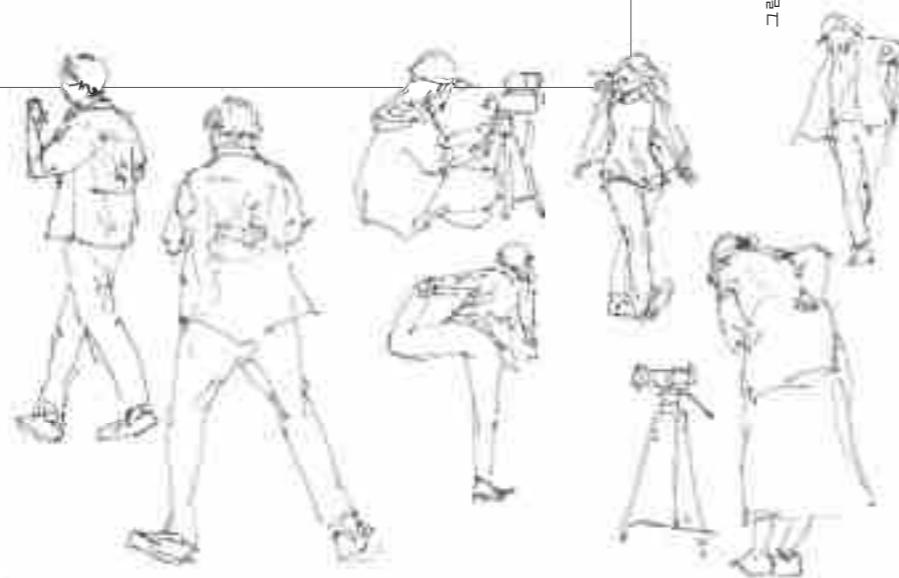


그림 그리기

참여 기업 소개

경북 청송군 현동면에 위치한 사과농장이다. 한국형 사회적 농업 시범농장으로써 청년과 함께 농사짓고, 사과-청년-지역 플랫폼 '사과상자'를 운영하고 있다.

리더 예술인

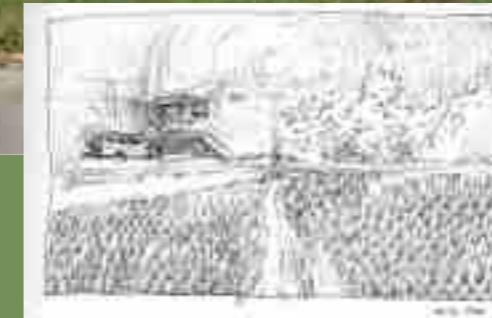
전일환(복수)

활동 목표

목적에 맞춘 기업 홍보물을 제작하는 대신에 각자의 시선으로 해뜨는농장을 이해한 작품을 만들고, 그 과정에서 해뜨는농장이 자연스럽게 드러나게 하고자 했다.

참여 예술인

박지혜(영화) 현숙경(복수)



정효진 예술인의 작품





관찰일기 제작 과정 (사진 현숙경)

“모든 장면이
자연스럽게 이야기가 되고
작품이 되었어요.”



관찰일기 제작 과정 (사진 현숙경)



전일환 예술인

Q 청송 해뜨는 농장과 참여 예술인을 소개해주세요.

A 해뜨는 농장은 윤수경, 조옥래 부부가 젊은 시절에 아무런 연고도 없는 청송에 사과 농장을 열면서 시작되었어요. 한국형 사회적 농업 거점센터로 선정되어 현재는 여러 사회적 농업 기업과 청년의 멘토로 다양한 활동을 하고 있습니다. 사과가 주요 농작물인 청송에선 흔한 사과 농장 중의 하나로 보일 수 있지만, 이 부부로 인해 해뜨는 농장은 청년과 지역을 위한 커뮤니티 활동과 사회적 농업의 중심으로 새로운 농장의 모델을 보여주고 있습니다. 참여 예술인은 작곡가로 활동하는 전일환 예술인과 영화감독 박지혜 예술인, 사진과 영상 작업을 하는 현숙경 예술인으로 구성되어 있어요. 더불어 처음에 예술로 사업에 같이 지원했으나 선정되지 못한 정효진 미술작가가 함께 활동했습니다.

Q 이번 프로젝트의 목표는 무엇이었나요?

A 기관이나 기업 홍보물 제작은 참여 예술인 모두 일상적으로 작업해온 업무였고, 해뜨는 농장 또한 목적에 맞는 다양한 홍보물이나 책자 등이 이미 많이 축적되어 있었어요. 그래서 이번 프로젝트에서는 단순한 홍보물 이상의 협업을 생각하게 되었어요. 언제부턴가 목적에 맞는 결과물을 내는 것을 중심으로 활동을 하고 있었고, 그러면서 스스로 보고 싶은 것과 보여주고 싶은 것을 담은 작품 활동에 몰두하고 싶다는 생각을 예술인들 모두가 하고 있었어요. 해뜨는 농장에서도 좀 더 직접적이고 진실된 작품에 대한 기대가 있었고요. 그래서 목적을 갖기 전에 우선 관찰의 시간을 충분히 가졌어요. 그리고 각자 보고 듣고 느낀 무언가가 하나 둘 쌓였을 때부터 모두 본능적으로 무언가를 만들기 시작했어요. 이 부분이 자연스럽게 진행되었다는 점이 무엇보다 보람있고, 행복한 순간이었습니다. 재미있었던 것은 예술인들이 순간순간 웅쳐졌다 흘어졌다하면서 같은 것을 다르게 보기도 하고, 다른 것을 비슷하게 보기도 하는 것들이었어요. 두 달에 한 번씩 서로의 작업을 공유할 때마다 놀랍고 신기했던 경험이었습니다.

Q 이번에 프로젝트를 진행하면서 농장 구성원뿐만 아니라 마을 청년, 어르신 등 지역 주민과도 교류하셨어요. 마을 공동체와의 교류 경험은 어떠했나요?

A 해뜨는 농장에는 청년 세 명이 함께 일하고 있는데, 그중 두 명은 농장에서 함께 생활하며 일을 하고 있어요. 이 청년들은 해가 일찍 지고 밤에 마땅히 할 일이 없어 심심할 때면 농장에 마련된 다용도실을 노래방으로 꾸며서 논다고 이야기 했어요. 저희는 대구에서 청송까지 거리가 있어 한번

갈 때마다 1박을 했는데, 청년들이 만든 노래방을 방문해 함께 즐겼고, 이 순간이 작품으로까지 연결된 것이 기억에 남아요.

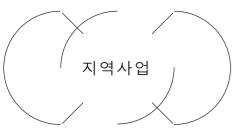
또 동네 어르신들이 반갑게 맞이해 주시고, 많은 이야기를 들려주신 게 기억에 남아요. 마을에서 활동하고 있으면 어르신들이 자연스럽게 집에 들어오라고 하셔서, 열었던 몸을 녹이고, 어르신들이 타주시는 커피를 마시고, 어르신들의 경운기 손질을 도와드리고 했어요. 이 모든 장면이 자연스럽게 이야기가 되고 작품이 되었어요. 이런 작품들이 많아지게 되면서 어르신들과 마을로만 이루어진 작품들을 독립된 공간에서 전시하게 되었고요. 전시한 작품들은 전시 이후 주인공들에게 선물로 드렸어요.

Q 지역에서 예술인으로 활동하는 것의 의미에 대해 이야기해주세요.

A 많은 예술 활동이 서울을 중심으로 형성되어 있지만 지역에서도 다양한 형태의 콘텐츠가 만들어지고 있어요. 다만 지역에서 배출되는 많은 예술 전공자가 지역에 남기보다 서울로 이동하는 현상은 단순히 시장의 규모에 의해서만은 아닐 것 같아요. 젊은 예술인이 지역에서 활동하고 있는 기성세대 예술인과 함께 활동하고 어우러지는 게 아니라 지원사업의 경쟁 상대가 되어버린 상태에서 같은 노력이라면 더 큰 시장과 기회가 많은 서울에서의 경쟁이 훨씬 이득이라 생각하기 때문인 것 같아요. 그래서 더더욱 지원이 필요한 순수예술 혹은 기초예술 파트에서 국가지원뿐만 아니라 기업과 예술인의 협업 활동이 중요하다고 생각합니다.

Q 예술로 사업에 참여한 소감을 이야기해주세요.

A 완전한 내 작품으로서의 창작과 직업으로서의 창작 모두 즐거운 작업이지만 현실적으로는 순수한 작품 활동이 우선순위에서 점점 밀려버리게 되던 상황에서 예술인으로서의 삶에 하나의 변곡점이 된 프로젝트라고 생각해요. 예술로 사업은 기획 단계에서 구체적인 기획을 요구하지 않기 때문에 훨씬 열린 상태로 시작하여 충분한 관찰과 기획의 시간이 주어진다는 점이 다른 지원사업과 차별화된 점이라고 생각합니다. 덕분에 홍보라는 목표에 얹매이지 않고, 순수하게 감동을 주는 작업을 하고자 했더니 오히려 자연스럽게 해뜨는 농장과 마을, 청송을 담을 수 있었던 것 같습니다. 결과적으로 무수히 많은 작품이 만들어지게 되었고, 좋은 작품이 너무 많아 나와서 준비된 공간에 다 배치하지 못해 아쉬웠습니다. 향후에 책이나 영상 등으로 묶어볼 계획입니다.



(주) 광주극장

협업 활동 소개

① 〈만축상점〉 오픈
광주극장 내에 극장 관련 제품을 구입할 수 있는 만축상점을 구성했다. 광주극장 관련 MD상품을 기획 및 제작하여 판매했다.

② 〈광주극장 100년, 나의 영화 100편〉 프로젝트
2035년에는 광주극장이 개관한지 100주년을 맞이하게 된다. 관객들이 2035년까지 광주극장에서 100편의 영화를 보면 선물을 주는 프로그램을 기획했다.

③ 광주극장 자료 아카이빙
신문, 극장 간판 등 광주극장의 역사와 관련된 자료를 수집했다. 광주극장의 역사와 함께해온 간판 화가 박태규를 인터뷰하고, 활동과 작업을 조사하는 아카이빙을 진행했다. 박태규 작가의 삶과 영화 간판, 영화미술연구회 활동, 간판을 만드는 과정 등으로 파트를 나눠서 정리할 예정이다.

85년의
역사와
가치를
알리다



참여 기업 소개

1935년 10월 1일 개관한 단관극장으로, 올해 설립 85주년을 맞이했다. 일제강점기에 조선인 최선진이 설립했으며, 1968년 화재로 소실되었으나, 재건립하여 오늘날까지 지속되고 있다. 현재는 예술영화 및 독립영화를 상영하고 있다.

리더 예술인

임인자(연예)
김대선(복수)
윤연우(미술) 이선미(미술)

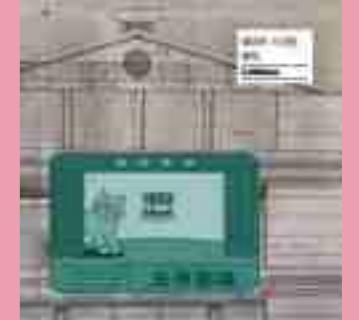
활동 목표

긴 역사와 문화적 가치를 지닌 광주극장이 오랫동안 유지되고 많은 관객과 접할 수 있도록 광주극장을 새롭게 브랜딩하고자 했다.



왕인자 예술인, 윤연우 예술인, 김대선 예술인
이선미 예술인, 윤연우 예술인, 김대선 예술인

85주년
간판
스티커와
크리에이티브
표지판 투명
스티커



와이드 스크린 뱃지



“관객들이 지속적으로 광주극장에 방문할 유인을 만들고자 했어요.”



Q 광주극장과의 협업 활동을 소개해주세요.

A 광주극장의 주된 관객은 광주극장에 대한 추억과 애착을 갖고 있는 분들입니다. 하지만 새로운 관객 유입은 다소 미흡한 편입니다. 광주극장 측에서도 극장을 방문하는 손님들이 꼭 영화를 보지 않더라도 구경하고 갈만한 것, 새로운 손님이 더 올 수 있게 만드는 공간이 극장에 있으면 좋겠다고 말씀해주셔서, 광주극장 입구 안쪽으로 <만축상점>을 꾸렸습니다.

<광주극장 100년, 나의 영화 100편>은 관객들이 지속적으로 광주극장에 방문할 유인을 만들고자 기획하게 됐어요. 광주극장에서 본 영화 100편을 기록할 수 있는 노트를 만들어서 <만축상점>에서 팔고 있고, 100편을 모두 본 관객에게 제공할 골든 티켓도 제작할 예정이에요. 이 외에도 광주극장의 역사를 아카이빙해서 이를 책과 전시 등의 시각적인 형식으로 풀어내고 관객들도 참여하는 행사도 기획하려고 했는데, 코로나19 상황이 안 좋아져서 행사는 하지 못하게 되었어요.

Q 이번에 기획하신 <만축상점>에 대해서 소개해주세요. ‘만축’이라는 단어의 기원은 무엇이고, MD상품들은 어떤 아이디어로 기획하게 되셨나요?

A 광주극장 역사를 조사하다가, 예전에 광주극장에서 만석이 되면, 직원들에게 ‘만축’^{滿祝}이라고 쓰여진 봉투에다 보너스를 담아서 드리는 전통이 있다는 것을 알게 되었어요. 전통이 있는 이름이기도 하고 광주극장이 더욱 활성화되면 좋겠다는 바람과도 맞아떨어져서 이 이름을 사용했어요. 광주극장 MD상품은 광주극장이 이미 갖고 있는, 그리고 광주극장에만 있는 요소들을 최대한 활용하려고 했어요. 극장의 그림 간판이나 표지판은 다 옛날 그대로인데, 그 분위기를 최대한 살려서 상품을 디자인했어요. 와이드 스크린 뱃지는 상영관의 무대를 본 따 만든 것인데, 특히 이 무대는 광주극장이 리모델링을 거치면서도 계속해서 유지하려고 노력해온 무대입니다. 광주극장이 만들어졌을 초기에는 무대에서 권투경기나 연설 등의 다양한 행사도 이뤄졌는데, 이 행사를 덕분에 광주극장은 역사적으로 조선 사람들이 한데 모이는 공동체의 기능도 해왔습니다. 이 점을 광주극장 측도 중요하게 생각하고 있어서 무대 뱃지를 디자인할 때 무대의 기본적 형태뿐만 아니라 커튼까지도 최대한 반영했어요. 이 커튼은 현재까지도 활용하고 있는데, 첫 영화를 상영할 때 커튼이 양옆으로 걷히면서 영화가 시작됩니다.

Q 아카이빙 작업은 어떻게 이뤄져왔는지 소개해주세요.

A 광주극장의 역사와 관련된 자료를 모으고 있어요. 현재는 모은 자료를 정리하기에는 시간이 부족해서, 모으는

작업에만 집중하고 있어요. 하지만 이 자료들을 꼭 활용해서 책이나 전시 등 다른 식으로 결실을 맺게 할 예정입니다. 아카이빙 프로젝트도 광주극장에 장기적으로 도움이 되게끔 긴 호흡으로 이어가고 싶습니다. 아카이빙 작업의 일환으로 광주극장과 간판 그림 작업을 오랫동안 해오신 박태규 작가님의 활동도 수집하고 인터뷰를 진행했어요.

Q 많은 협업 활동을 진행하셨는데, 프로젝트를 진행하시면서 어려웠던 점이 무엇이었요?

A 아무래도 여러 협업 활동을 진행하다 보니, 비용과 관련된 부분이 광주극장이나 예술인 모두에게 부담스러운 부분이었습니다. <만축상점>도 오픈한다고 해서 바로 수익이 나오는 것도 아니고, MD상품 제작비나 극장 내에 상점 공간을 꾸리는 비용 등 초기 비용이 상당히 소모됩니다. 이를 위해서 예술인들도 제작비를 일부 부담하고 광주극장 측도 공간 구성을 위해서 처음에 기획했던 것보다 많은 지출을 했어요. 예술로 사업에 참여하는 기업 중에는 다양한 사회적 역할을 하는 기업들이 많을 것이라고 생각합니다. 광주극장만 하더라도 독립영화나 예술영화를 상영하는 기초 예술 영역의 영화관이지요. 일반적인 대기업만큼 예술인과의 협업 활동을 지원하는 것이 어렵습니다. 기업과 예술인이 만났을 때 더 좋은 시너지가 나오려면 예술로 사업을 기획할 때 이런 다양한 형태의 기업, 기관의 성격에 대한 고민이 필요하지 않을까 생각합니다.

Q 광주극장이 지역의 문화예술 공간으로서 어떤 역할을 해왔다고 생각하시나요?

A 코로나19 상황이 장기화됨에 따라서 영화 산업계가 많이 어렵습니다. 그래도 광주극장에 추억을 갖고 계신 손님들은 꾸준히 찾아오십니다. 고등학교 때 여기에서 영화를 보신 분들, 다른 식으로 광주극장을 알게 되거나 이 공간과의 추억을 형성하신 분들이 자주 오시고, 광주극장의 확고한 지지층이 있다고 할 수 있습니다. 광주 시민 전체로 봤을 때는 작은 규모이기는 하지만, 그래도 소수를 중심으로 극장을 지키고 싶은 마음이 이어지고 있고, 일정량의 후원금을 지불하는 후원 회원 제도도 운영 중입니다. 그리고 광주극장에서는 관객과의 대화 같은 오프라인 프로그램을 포기하지 않고 진행해오고 있습니다. 주로 하반기에 집중해서 진행 중인데, 코로나 위생 수칙을 철저히 지키는 선에서 오프라인 활동을 이어가고 있습니다. 신경 쓸 일이 많긴 하지만 이렇게라도 해서, 영화를 큰 스크린으로 보고 이야기 나누는 시간을 갖는 것이 좋은 것 같습니다.

그렇게 함으로써 광주극장이 지역에서 영화와 관련된 여러가지 이야기를 형성하는 플랫폼 역할을 하게 되기도 하고요.

한국 생명공학 연구원



협업 활동 소개

① 사내 라디오 방송
 〈크립KRIBB라디오〉
 매주 목요일 오전에 사내 방송
 〈크립라디오〉를 제작하여 방송했다.
 ‘예술인이 들려주는 문화이야기’,
 ‘조직문화활동 프로그램’, ‘연구원들의
 사연’ 등으로 구성하고, 직원들의
 신청곡과 문자를 받아서 소개했다.

② 전시 《그날, 그곳의 기억》
 일상의 근무 환경에서 새로운 분위기를
 느끼고 어릴 적 추억을 환기할 수 있는
 설치미술 체험 전시 《그날, 그곳의
 기억》을 진행했다.

일상에 활력을 주는 소리와 공간

참여 기관 소개

생명과학기술 분야의 연구개발 및 공공인프라 구축·운영을 통해 국가 생명과학기술, 산업발전 및 국가·사회현안 해결에 기여하는 과학기술분야 정부출연연구기관이다.

리더 예술인

이윤주(미술)

활동 목표

예술활동을 통한 조직문화 개선을 도모했다.

참여 예술인

강현민(연극) 김아람(연극)
 김태훈(미술) 홍지혜(음악)

김현민 예술인, 이윤주 예술인, 홍지혜 예술인, 김아람 예술인과 딸

설치 미술 전시 《그날, 그곳의 기억》 전경

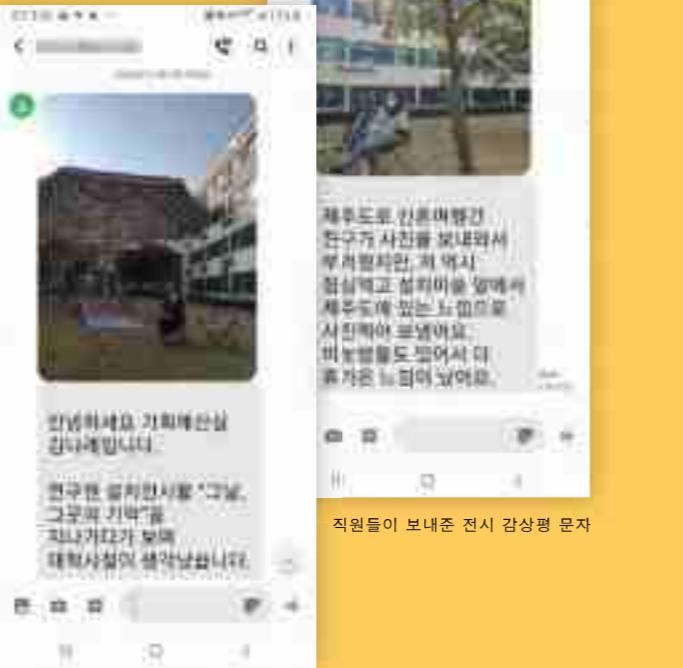




(크립라디오) 제작 현장

“연구원들의 일상에
문화예술을 통해
행복한 순간을
만들어주는 것이

곧 조직문화 개선에
기여를 할 거라고
생각했어요”



직원들이 보내준 전시 감상평 문자

Q 예술 활동을 통해 조직 문화를 개선하고자 하셨다고 했는데, 이러한 목표를 설정하게 된 이유는 무엇인가요?

A 예술인이 개선해야 하는 특별한 문제가 있었다기보다 이곳에 근무하는 연구원들이 문화예술을 통해 즐거움을 느꼈으면 좋겠다고 생각했어요. 현실적인 문제가 있었다면, 저희 예술인이 아니라 관련 분야의 전문가가 투입되었을 거예요.

투어를 할 때 만났던 연구원들은 자신의 분야에 열정적이고, 기발한 아이디어가 많으셔서 예술인과 비슷하다는 생각을 많이 했습니다. 문화예술을 통해 연구원들의 일상에 행복한 순간을 만들어주는 것이 곧 조직문화 개선에 기여를 할 거라고 생각했어요. 기관 입장에서는 주어진 틀대로 운영하기 때문에 새로운 시도를 못하는데, 예술인의 활동은 오히려 새로운 자극을 불어넣을 수 있었어요. 기관에서 자체적으로 진행하는 조직문화 개선을 위한 과제와 프로그램이 있지만, 그것과 다른 예술적인 접근을 기대하고 예술인의 활동에 전폭적으로 지지해주셨어요.

Q 매주 사내 방송 <크립라디오>를 제작하여 방송하셨는데, 내용은 어떻게 구성하셨나요?

A 연구원을 직접 만나서 하고 싶었던 활동이 많았습니다. 하지만 대면에 어려움이 있었고, 연구원 입장에서는 예술인이 활동을 하고 있다는 것 자체도 잘 몰랐어요. 아침마다 코로나19 거리두기 조치 관련한 안내 방송이 나오고 있었는데, 그것을 계기로 라디오를 진행하면 만나지 않고도 만날 수 있는 기회가 될 거라고 생각하게 됐어요.

매주 주제를 설정해서 녹음을 하고, 그 파일을 모두가 들을 수 있도록 틀어주는 방식으로 진행했습니다. 평소에는 직장에서 듣지 못했던 음악이 들려 오니 연구원들이 신선하게 느꼈던 것 같아요. 문자메시지를 통해 사연, 피드백, 신청곡을 받으면 다음 방송에 반영했어요. 편하게 듣고 참여할 수 있는 일상에 대한 이야기 위주로 구성했고, 자연스럽게 조직문화에 대한 이야기를 녹여냈습니다. 오창과 전북의 분원에도 방송을 하고 있습니다.

Q 전시 《그날, 그곳의 기억》에 대해 소개 부탁드립니다. 전시에 대한 연구원들의 반응은 어땠나요?

A 라디오가 소통의 공백을 메우려고 했다면, 설치미술 체험 전시는 공간에 대한 부족함을 보완하고자 한 프로젝트였어요. 연구원에 카페가 하나 있지만 그마저도 편하게 앉아서 쉬거나 대화를 나눌 수 있는 자리를

제공해주지 못했습니다. 연구원 주변에 쾌적한 공원이 있는데, 잘 활용하지 못하는 것 같았고요. 처음에는 건물 안에서 회의할 수 있는 공간을 마련하고자 했는데, 팝업 전시 형식으로 색다른 경험을 선사하기로 방향을 수정했어요. 매일 보는 공간이지만 다르게 경험할 수 있으니까요. 2주 동안 야외에 분수를 설치해서 캠핑 경험을 구현했어요. 주변에 해먹, 튜브, 잠자리채, 밀짚모자 같은 것을 가져다 두고 연구원들이 그곳에서 즐거운 시간을 보내기를 바랐습니다. 다행이도 의도에 맞게 회사에 왔는데도 대학생 시절 공강 때 벤치에 앉아 쉬던 때가 생각난다는 이야기를 듣기도 했어요.

Q 프로젝트를 진행하시면서 어려움은 없으셨나요?

A 누구나 그랬겠지만 코로나19 때문에 쉽지 않았습니다. 게다가 서로 다른 분야의 예술인이 만나 활동 방향을 잡는 것이 실제 활동만큼이나 오래 걸렸습니다. 모두의 강점을 살리되 기관의 특성을 고려한 프로젝트가 무엇일지 꽤 오래 고민했어요. 야외 전시를 진행했을 때는 기상 상태 때문에 의외의 어려움을 겪었어요. 끝날 무렵에 바람이 너무 많이 불어서 설치물이 다 뒤집어지고, 분수대의 물도 다 빠졌거든요. 복구하는데 기관 담당자들이 애를 먹었습니다. 하지만 철수를 할 때 날씨가 너무 좋아져서 연장을 고민할 정도로 아쉬웠습니다.

Q 이번 사업에 참여하면서 각자 배운 점이나 개인의 작업활동에 영향을 미쳤다면, 어떤 점이었나요?

A 자신의 분야를 벗어나 다른 성향의 예술인을 만난 것이 큰 수확이었어요. 익숙하게 하던 것과 다른 것을 시도해보면 좋겠다는 생각을 하게 되었고요. 필요한 기술을 갖고 있긴 하지만 주력 분야가 아니다 보니 매주 편집, 녹음을 하는 일이 쉬운 일은 아니었는데, 덕분에 실력이 향상되기도 했어요. 대전에 온지 얼마 되지 않은 예술인의 경우에는 이번 사업을 계기로 대전문화재단에 대해 알게 되고, 대전 기반의 다른 예술가를 만날 수 있는 기회가 되었습니다.

내 덕 자연 시장 상인회



지역사업

협업 활동 소개

① 시장의자 <쉬세유>

상인과 고객으로 10년도 더 된 인연을 이어가면서도 서로의 이름을 모르고 지내는 것이 안타까워 서로의 이름을 알릴 기회를 주는 의자를 만들었다.

② 이야기와 시를 넣는 액자 <시장말모이>

시장에서 잔반수거를 하는 상인이 시를 쓴다는 사실을 알게 되면서 기획했다. 상인의 시와 시장 곳곳의 이야기를 모아 시장 벽면에 걸어둘 수 있는 시장말모이를 제작했다.

③ 스트레칭 교본 <찌뿌둥체조>

오랜 시간 같은 자세를 하는 상인들의 스트레칭 교본을 제작했다. 한국무용 동작을 응용해서 일상에서 따라하기 쉬운 체조를 만들었다.

시장의 이야기를 담은 예술

참여 기업 소개

청주에서 가장 작은 규모의 재래시장으로 자연 발생 되어 생겨난 지역시장이다. 청주 주변에 있던 시장이지만 현재는 도시의 팽창으로 도심지에 자리하며, 소비자 대부분은 지역 노인들이다.

리더 예술인

이창수(미술)

활동 목표

시장 상인에게 예술이 보다 가까이 자리하게 하고, 상인과 예술가의 관계를 만들고자 했다. 문학, 미술, 무용 장르의 예술인이 협력하여 각자 다른 해석의 방법을 통해 서로에게 좋은 영향을 주고자 했다.

참여 예술인

변기영(복수) 성민주(무용)
임남규(문학) 임미나(미술)





시장 상인과 함께하는 〈찌뿌둥체조〉

〈찌뿌둥체조〉

“소통에 쓸 만한
것이 없는지
구석구석 찾아보고

필요한 것은
시장에서 사면서
관계 맺기 위한
노력을 했어요”



〈찌뿌둥체조〉

〈찌뿌둥체조〉



〈찌뿌둥체조〉

Q 내덕자연시장과 참여 예술인을 소개해주세요.
A 1985년에 개설된 청주에서 가장 작은 자연형 성
재래시장입니다. 인근 율량동에 아파트 및 주거 밀집 지역이
있으나 그로 인해 대형 마트와 상권 밀집구역이 자리하면서
시장은 더욱 위축되었어요. 언제 문을 닫아도 이상하지 않을
시장이죠. 시장상인회장의 노력으로 문화관광형 시장으로
바뀌어가고 있는 중이며, 그 노력이 예술로 사업까지 이끌어
오게 되었습니다.

참여 예술인은 미술, 문학, 무용 등 여러 장르의
예술인으로 구성되어 있어요. 30대 초반 한 명, 40대 후반 한
명, 50대 이상 작가 세 명으로 구성되어 평균 연령이 높은 게
특징입니다.

Q 이번 프로젝트의 활동들은 어떻게 기획하게
되셨나요?

A 시장상인들은 오랜 시간 함께 있지만 서로
간의 소통이 표면적인 부분에 머문다고 생각되었어요.
그러다 보니 예술인이 상인들에게 가까이 다가가기는 더
어려웠고요. 처음에는 상인들이 즉각적인 이윤과 관계 없는
예술인의 말에 피상적으로 호응했어요. 그래서 소통에 쓸
만한 것이 없는지 구석구석 찾아보고 필요한 것은 시장에서
사면서 관계 맺기 위한 노력을 했어요. 그렇게 상인들과
관계 맺는 것에서부터 시작하여 이야기를 모았어요. 이렇게
모은 이야기를 문화공간에 짧게 전시하면서 활동을 알릴
기회를 만들었어요.

Q 시장의자 <쉬세유>는 어떻게 기획하게
되었습니다?

A 인사성 밝은 참여예술인 덕분에 동네 할머니 한
분을 알게 되었어요. 코로나19로 노인정이 폐쇄되자 갈 곳
없이 시장에 앉아서 지나가는 사람 보는 것을 소일거리로
시간을 보내고 계셨죠. 상인들에게 할머니 이름을 물어보자
서로의 이름을 모르고 지낸지 10년이 넘은 사실을 알게
되었어요. 할머니는 시장의 오랜 고객이었지만 그 이름은
서로 몰랐던 거예요. 이러한 점을 착안하여 만들어진 것이
시장의자 <쉬세유>입니다. 이 의자에 할머니의 이름 ‘언년이’
이름표를 붙여주었어요. 서로에 대한 이름을 불러주는
시장은 쾌적하고 다양한 상품을 가진 대형 매장을 이기지
못할지는 몰라도 재래시장의 매력이 될 수 있다고 생각해요.
지금은 의자가 자리를 제대로 잡지 못해서 이리저리
옮겨지고 있는데, 곧 예쁜 이름을 새긴 의자로 의미를
주려고 합니다.

Q 〈찌뿌둥체조〉는 어떻게 기획하게 되었나요?

A 상인들과 이야기를 나누면서 늘 같은 자세로 일을
하기에 생겨나는 건강상의 문제가 공통의 관심이라는 것을
알게 되었어요. 무용가와 함께 체조를 만들고 포스터로

제작하여 작은 도움을 주기 위해 노력했습니다. 저승사자를
닮은 특이한 복장으로 〈찌뿌둥체조〉를 만들었는데
무섭다는 의견도 있는 것 같습니다. 빨리 저승 가지 말라는
의미를 담으려고 저승사자를 닮은 복장을 선택했어요.

Q 시장 상인과의 소통은 원활했나요? 시장에서
진행한 활동에 대한 소회가 궁금합니다.

A 아무래도 소통이 잘 되는 시장상인 위주로 활동이
진행되기는 했어요. 처음에는 모든 상인들에게 전부 갔으나
결국은 친절하고 성격 좋은 상점을 중심으로 방문이
집중되었어요.

그래도 최대한 시장 상인들의 이야기를 모으고
그들의 고충을 작게나마 해결 가능한 결과물로 만들려
했어요. 해결의 방법으로 예술이 꼭 들어가고 다양한 작가의
장르가 모인 만큼 특정 장르의 예술인이 소외되지 않는 협업
주제를 만들려 했습니다.

Q 지역에서 예술인으로 활동하는 것의 의미에
대해 이야기해주세요.

A 지역예술인이 지역을 떠나지 않도록 만드는 행정이
예술인을 모셔오는 것보다 필요하다고 생각해요. 트롯이라
불리는 국적 불명의 음악이 전통가요처럼 주장되는 미디어
오류 속에 살고 있어요. 지역예술인의 활동이 없다면, 유행만
쫓는 이상한 변형된 예술 활동이 인기라는 것을 업고
트롯처럼 전통가요로 오독될 것이라고 생각합니다.

CJ CGV 서전주



협업 활동 소개

① <팝콘통 꾸미기 공모전>
도내 초등 학생들을 대상으로, 팝콘통 키트를 주고 팝콘통을 꾸미게 하는 대회를 개최했다. 팝콘통 1000개를 배포하여 500여 개가 회수되었고, 우수 작품은 영화관에서 전시했다.

② <나의 영웅은?> 프로젝트
CGV 배급 영화 <영웅>의 12월 개봉 일정에 맞춰 전주 지역 시민들 1000명에게 “나의 영웅은?”이라는 질문지를 배포했으며, 수거 후 답변 우수사례를 선정 및 시상할 예정이다.

동심과 함께하는 영화관 만들기



참여 기업 소개

‘영화 그 이상의 감동’을 슬로건으로 내건 국내 최대 멀티플렉스 운영 기업으로, 영화관 운영 외에도 영화 수입, 배급, 홍보, 투자 등 한국 영화 산업 전반을 이끌어가고 있다. 그중에서 서전주점과 전주효자점이 예술로 사업에 참여했다.



<팝콘통 꾸미기>(현금운)

리더 예술인

김누리(미술)

활동 목표

코로나19 이후 위축된 영화관 문화를 되살리고, 지역 주민들에게 영화관이라는 공간을 다시 각인시킬 수 있는 따뜻한 추억을 만들어주고자 하였다.

참여 예술인

강현덕(미술) 김상덕(미술)
서경옥(미술) 윤미류(미술)

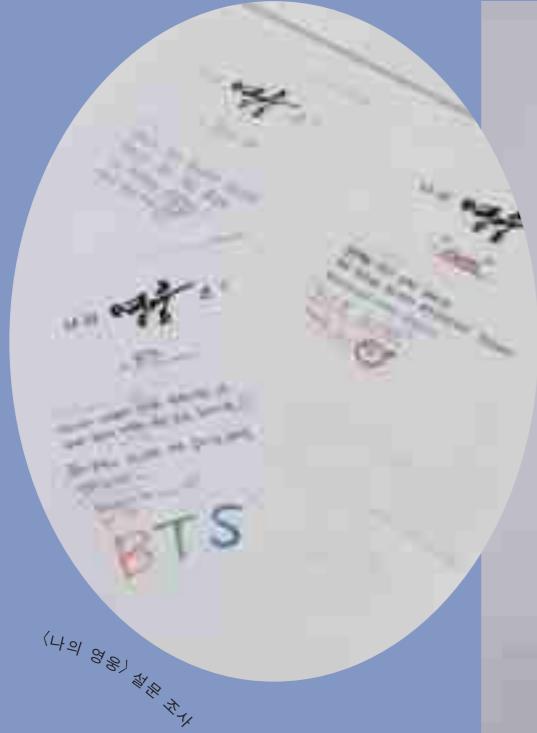


<팝콘통 꾸미기 공모전> 수상작 전시



윤미류 예술인, 김누리 예술인, 강현덕 예술인, 서경옥 예술인, 김상덕 예술인
<팝콘통 꾸미기>(현금운)

“학교에 가지 못한 아이들이 즐겁게 참여했다는 이야기를 많이 들었습니다.”



(영화관 꾸미기 공모전)(재판부)



(팝콘통 꾸미기 대회)(제작과정)

Q <팝콘통 꾸미기 대회>라는 아이디어를 어떻게 생각해냈는지, 동기는 무엇이었는지 이야기 해주세요.

A 처음부터 저희의 당면 과제는 코로나19 이후 큰 위기를 맞은 영화관이라는 공간을 부흥시키고 사람들에게 이 공간의 존재를 다시 각인시키는 것이었어요. 그러나 코로나19 상황이 지속되면서 관객을 오프라인으로 모으는 것이 현실적으로 어려웠고, 비대면 공모전을 기획하게 되었습니다.

일단 ‘극장’이라고 하면 가장 친숙하게 떠올릴 수 있는 팝콘에 주목했고, CGV 전주효자점에 가족 단위 고객이 특히 많이 방문한다는 점에 착안하여 전북도내 초등학생 대상 팝콘통 꾸미기 프로젝트를 생각하게 되었습니다. 팝콘통 꾸미기 자체는 요즘 어린이들에게 유행한다는 ‘다이어리 꾸미기’에서 생각해낸 것인데요. 학교도 가지 못하고 친구들도 만나지 못하게 된 아이들이 집에서 재미있게 할 수 있는 것이 있을까 고민하다가 이 프로젝트를 기획하게 되었습니다. 모두 힘든 시기를 겪고 있을 학부모들과 아이들에게 즐거운 추억을 만들어주고 싶었고, 영화관이라는 공간이 그 추억과 함께할 수 있다면 가장 좋겠다고 생각했어요.

Q 홍보는 어떻게 하셨는지, 참여율을 끌어올리기 위해 생각하신 방법들이 있는지 듣고 싶어요.

A 기획 단계에서는 전북 내 초등학교들과 연계해서 예술인들이 직접 학교를 방문하고 팝콘통을 나눠주고, 극장에 방문하는 고객이 각자 대회에 접수하는 방식으로 참가시키는 것을 생각했어요. 그런데 갑자기 코로나19 상황이 악화되면서 학교 방문도 어려워졌고 극장에 방문하는 고객도 급감하게 되었어요. 그래도 다행히 저희는 지역 기반으로 활동하는 예술인들이다 보니 원래 참여하던 소모임이나 미술 클래스 등 지역 커뮤니티와 접점이 많은 편이었고, 포스터를 만들어서 전북문화관광재단 홈페이지 또는 SNS에도 활발히 홍보를 진행했습니다. 전북 지역신문에도 적극적으로 홍보 기사를 요청드렸고요. 결과적으로 배부한 1000개의 팝콘통 중 총 500여 개를 회수할 수 있었는데, 어려운 상황을 고려하면 더욱 값진 결과였다고 생각합니다.

Q 영화관에서 우수 작품들을 전시하셨다고 들었는데, 단지 수상하는 것에 그치지 않고 전시도 해야겠다고 생각하신 이유가 무엇인가요?

A 저희의 중요한 목표 중 하나가 코로나19로 직격탄을 맞은 ‘영화관 공간 되살리기’였어요. 그런데 저희가 진행한 프로젝트도 비대면 공모전이고, 시상식도 사람이 모이는 형태로는 진행할 수 없었거든요. 그러다보니 아쉬운 마음

반, 관객을 어떻게든 영화관으로 모으고 싶은 마음 반으로 작품을 영화관에 전시하자는 의견이 나오게 되었던 거죠. 그래서 우수작을 전시하고, 셀프 시상대와 레드카펫을 만들어 기념 촬영을 할 수 있게 했어요. 그런데 생각보다 반응이 너무 좋고, 방문하신 분들 통해서 인스타그램 해시태그 등으로 홍보도 활발히 되어서 기업과의 협의를 거쳐 전시 기간을 2주 연장했어요.

Q 직접 무언가를 만들어볼 수 있는 대회를 개최한 것이 코로나19로 인한 무기력함이나 우울함을 조금이라도 떨칠 수 있는 계기가 되었을 것 같아요. 사람들의 반응은 어떠했나요?

A 저희가 예상했던 것보다 훨씬 뜨거운 반응을 많이 얻었어요. 학부모님들께서 직접 아이들이 집에서 잠옷을 입고 즐겁게 그림을 그리는 사진을 보내신다거나, 아이가 너무 좋아한다고, 고맙다는 메시지를 보내주시는 일이 많았습니다. 부모님들 직장에서도 팀 단위로 이 프로젝트가 퍼져서 동료들끼리 자녀들이 그린 그림을 모아 놓고 구경하셨다는 이야기도 들었고요. 아이들이 학교를 가지 못하고 집에만 있으면서 속상해하다가 색다른 이벤트처럼 형제, 옆집 친구와 즐겁게 참여했다는 이야기를 많이 들었습니다.

저희가 팝콘통을 수거해보고 좋은 결과물이 많아 수상 인원을 늘렸는데, 이것도 활발한 반응을 이끌어내는데 한 몫 했던 것 같아요. 아직 초등학생이면 상이라는 걸 많이 받아보지 못했을 수도 있잖아요. 아이들이 공모전에서 상도 타고, 지역신문에 이름도 실리고 하니까 본인들도 부모님들도 무척 좋아하셨어요. 익산에 사는 한 친구는 본인의 팝콘통이 우수작에 선정되었다는 소식을 듣고 여기 전주효자점까지 와서 전시를 봤다고 하더라고요. 그런 이야기를 들을 때 저희도 굉장히 보람찼어요.

Q 기업과의 의사소통이나 협업이 구체적으로 어떻게 이루어졌나요?

A 일단 기업에서 안정적인 회의 환경을 조성해주시고 적재적소에 꼭 필요한 피드백을 제공해주신 게 프로젝트를 진행하는 데 굉장히 큰 도움이 되었습니다. 또 팝콘통을 주문하고 전시하고 수상하는 것까지, 저희가 내놓은 아이디어가 기업의 힘을 받아 실현되는 것을 보는 것 자체도 힘이 되는 일이었어요. 저희의 프로젝트가 이렇게 큰 성과와 호응을 얻을 수 있었던 것에는 CGV라는 기업의 친근한 네임밸류 덕도 있는 것 같아요.

한국 문화예술 위원회

문화예술을 통한 지역 상생

협업 활동 소개

① 〈나주문화예술학교〉 진행
뮤지컬, 영화, 음악, 문학 등 다양한
장르의 예술을 경험할 수 있는
문화예술학교 수업을 진행하면서,
지역민들이 나주 생활에 대한 경험을
다양한 예술 언어로 표현할 수 있게
했다.

② 미니 프로젝트 〈힘내요 챌린지〉
나주 지역민들이 어떻게 코로나19
시대를 슬기롭게 살아가고 있는지를
보여주는 영상을 직접 찍어서 올리는
공모전을 진행했다. 이와 더불어 현재
나주를 살아가는 우리에게 희망과
용기를 줄 수 있는 메시지로 삼행시를
짓는 공모전도 진행했다.

참여 기관 소개

문화예술진흥을 위한 사업과 활동을
지원함으로써 기초예술 분야와
문화산업의 비영리적 실험영역의
발전을 도모하는 기관이다.
궁극적으로는 국민 모두가 문화예술이
주는 기쁨으로부터 소외되지 않게 하는
것을 목적으로 한다.

리더 예술인

최영화(음악)

활동 목표

문화예술소통 공간인 프롬을
활성화해서 나주 지역에 살고 있는
주민들과의 상생을 도모하고자 했다.

참여 예술인

강지윤(연극) 김용매(문학)
박난정(연극) 이가원(연극)

(나주문화예술학교)

(앞) 이가원 예술인, 박난정 예술인, 김용매 예술인 (뒤) 이은경 주임, 강지윤 예술인, 최영화 예술인





“나주에 대한 교육생들의 다양한 생각을 산문과 시어로 표현하는 수업을 진행했어요.”

“나주에 대한
교육생들의
다양한 생각을

산문과 시어로
표현하는
수업을
진행했어요.”

Q 진행하신 협업 활동이 모두 나주 시민들을 위한 활동이라는 점이 인상적입니다. 한국문화예술위원회와의 협업은 어떻게 기획하게 되었나요?

A 나주는 나주역을 중심으로 한 구시가지와 빛가람동의 나주혁신도시를 중심으로 한 신도시로 이뤄져 있어요. 그중 나주혁신도시는 한국예술문화위원회를 비롯해서, 16개 공공기관이 서울과 수도권에서 이전해서 만들어졌습니다. 한국문화예술위원회는 나주에서 지역민들이 다양한 문화 예술을 누릴 수 있는 기반 시설이 부족한 상황이라고 판단해서 작년 12월에 개관한 빛가람 문화 공간 프롬을 활성화하고자 예술로 사업을 신청했습니다. 그리고 예술로 사업을 통해서 기관과 매칭된 5명의 예술인이 문학, 연극, 뮤지컬, 음악 등 여러 가지 예술 분야에 대한 교육을 제공하는 종합예술학교인 〈나주문화예술학교〉를 기획하게 되었습니다. 교육생으로는 10대부터 40대까지 다양한 연령대의 나주 지역민들이 참여하였습니다. 이외에도 코로나19 시대를 살아가는 나주 지역민들이 같이 힘을 내서 이 시기를 극복하자는 취지로 〈힘내요 챌린지〉를 진행했습니다.

Q 〈나주문화예술학교〉에서 수업 참여자들과 함께 성취하고자 한 것이 무엇인지 알려주세요.

A 당초 기획한 것은 교육생들과 음악도 직접 고르고 소품도 직접 만들고, 무대 디자인도 직접 해서 한 편의 연극노래극 공연을 올리는 것이었고, 계속해서 그 방향으로 추진을 해오고 있었습니다. 그렇지만 코로나 19 상황이 장기화됨에 따라서 〈나주문화예술학교〉 개강도 자꾸 늦어졌고 그에 따라서 수업 기간도 점차 짧아졌습니다. 공연을 직접 만들어서 올리는 것에 대한 교육생들의 호응이 있었지만, 코로나가 장기화되면서 어려울 것 같다고 생각했어요. 그래서 각 분야의 예술 장르를 배워보는 수업을 꾸리게 되었습니다. 마지막 수업 시간에는 수료식을 진행해서 그동안 우리가 해온 것을 정리하는 영상을 함께 시청했어요. 나주 지역에서는 영화, 음악, 문학 등 다양한 예술 분야를 종합적으로 경험할 수 있는 기회가 많지 않기 때문에, 이 또한 지역민들과 함께 만들어나갈 수 있는 의미 있는 성취라고 생각합니다.

Q 〈나주문화예술학교〉에서 어떤 수업을 진행하셨나요?

A 문학의 경우, 나주에 대한 교육생들의 다양한 생각을 산문으로, 시어로 표현하는 수업을 진행했어요. 나주에 대한 다양한 생각들을 알 수 있었던 시간이었습니다. 처음 접하는 사투리에 대한 느낌, SRF 고형폐기물연료 발전소에 대한 생각, 호수공원의 아름다운 모습에 대한 느낌을 접할 수 있었어요.

음악 수업에서는 문학 수업 시간에 쓴 에피소드를 몇 개 뽑아서 기존에 있던 곡을 개사해서 부르기도 했고, 뮤지컬, 영화가 제작되는 과정도 배웠어요. 예술인이 즉흥적으로 피아노 연주를 하면서 곡을 만들기도 하고, 올해가 나주 출신의 안성현 작곡가의 탄생 100주년이라서 그 작곡가에 대해서 배워보는 시간도 가졌습니다.

Q 코로나19로 인해서 대면으로 수업을 진행하는 것이 어려웠을 것 같아요. 이런 상황에서도 수업을 꾸려가기 위해서 어떤 방안들을 생각해냈는지 궁금합니다.

A 수업은 9월부터 시작했고, 9주 정도 진행했는데, 그동안은 코로나19가 그래도 안정세였던 것 같습니다. 사람들도 어느 정도 조심하는 상황에 익숙해져 있는 상태여서, 방역수칙을 철저히 지키면서 수업을 진행했어요. 특히 한국문화예술위원회 측이 입장 시 손소독제를 사용하고 발열 체크를 하고 명부를 기록할 수 있게끔 안내를 해주었고, 신경을 많이 써주었습니다.

Q 이번 프로젝트를 진행하면서 지역상생의 의미가 구체적으로 와닿았던 순간이 있으셨나요?

A 코로나19가 장기화됨에 따라서 〈나주문화예술학교〉 홍보도 적극적으로 하기가 어려웠습니다. 하지만 수업이 진행되면서 문화예술에 정말 관심있는 지역민들이 더 찾아오기도 했어요. 〈나주문화예술학교〉는 소수의 인원들과 대면 수업으로 진행했기에 많은 지역민들을 참여하게 하기 어렵다고 생각했습니다. 그래서 온라인으로 참여 가능한 미니 프로젝트 〈힘내요 챌린지〉를 기획하게 되었는데, 정말 멋진 작품들로 참여해주셨습니다. 멋진 샌드아트 영상이 출품되어서 수상을 했고, 삼행시 공모에도 30여 분이 참여해주셔서 총 다섯 편을 시상했어요. 수상자에게는 나주사랑상품권이라는 지역 상품권을 상품으로 제공했습니다. 더 많은 사람들이 자신의 생각과 감정을 드러내고 표현할 수 있게끔 독려했던 프로젝트가 지역 상생에는 더 부합하지 않았나 생각합니다.

수로요. 보천도예 창조학교



지역 사업

협업 활동 소개

① <창작 공룡 도자기 만들기> 대회
 기관이 소재하고 있는 경남
 고성의 지역적 상징성과 수로요.
 보천도예창조학교의 특수성을
 반영하여 <제1회 창작 공룡 도자기
 만들기 대회 - 공룡이 돌아왔다!>를
 기획했다. 코로나19 상황으로 인해
 온라인으로 대회를 진행했다. 대회
 참가자에게 작품 제작 키트를
 발송하고, 키트로 제작한 작품 사진을
 이메일로 받는 방식으로 진행되었다.
 총 104점의 작품이 접수되었으며,
 기관과 참여 예술인의 심사를 통해
 수상작을 선정하여 상장과 상품을
 발송했다.



고성 공룡,
 흙으로
 재탄생하다



윤성호 예술인,
 박재철 예술인,
 김예지 예술인,
 류은영 예술인,
 주수진 예술인



참여 기관 소개

창의적 도예체험 활동이 가능한
 복합문화예술공간으로서
 실내작품(민속품, 전통현대도자,
 대회수상작품) 및 야외작품(도자공룡,
 규화목, 옹기군락, 야생화 등)
 포함하여 다양한 볼거리를 감상할 수
 있다.

리더 예술인

윤성호(미술)

활동 목표

수로요·보천도예창조학교의 홍보
 및 브랜드인지도 향상을 목적으로
 하였으며, 코로나19 상황에 대응할 수
 있는 새로운 플랫폼을 만들고자 했다.

참여 예술인

김예지(무용) 류은영(복수)
 박재철(복수) 주수진(미술)



“경남 고성의
지역성을 반영한 공룡과

기관의 특수성을
반영한 도자기를
결합했어요.”



Q 수요로·보천도예창조학교를 활동기관으로 선택하게 된 계기는 무엇인가요?

A 저희는 도자, 회화, 기획, 무용 등의 분야에서 각자 활발하게 활동하고 있으며, 도자 분야에 많은 관심을 가지고 다양한 방향으로 도자를 알리고자 하는 예술인들로 구성되었습니다. 리더예술인의 경우는 대학에서 도자를 전공했고, 흙의 물리적 성질에 이끌려 자연스럽게 현재까지도 예가로 활동하고 있어요. 참여 예술인들은 도자를 전공했거나, 또는 회화와 도자작업을 병행하거나, 기획 쪽으로 활동하면서 도자 작품을 제작하는 등 도자와 관련 있는 일들을 하고 있기 때문에 수요로·보천도예창조학교를 활동기관으로 선택했습니다.

Q 코로나19라는 처음 겪는 상황으로 인해 많은 어려움이 있었을 것 같습니다. 어떤 고민이 있었나요?

A 코로나19로 인하여 사업기획에 있어서 대면으로 진행하는 데 많은 제약이 따른다는 점이 어려웠습니다. 사업기획의 시작은 경남 고성의 지역성과 수로로·보천도예창조학교의 특수성을 반영한 교육프로그램 개발과 온·오프라인 판매가 가능한 도자기 만들기 키트 개발로 시작되었어요. 그러다가 수로로·보천도예창조학교가 주최하는 <창작 도자기 만들기 대회>가 올해 13회로 개최돼야 하는 상황인데, 코로나19의 영향으로 대회 개최에 고민을 갖고 있었어요. 이러한 기관 측의 고민과 예술인들의 사업에 관한 아이디어가 교차하면서 온라인 대회를 추가적으로 기획·진행하는 방향으로 잡게 되었어요. 경남 고성의 지역성을 반영한 공룡과 기관의 특수성을 반영한 도자기를 통하여 도자기 공룡 만들기 키트를 개발하고, 이를 통하여 온라인 대회를 개최한다는 사업기획이 만들어지게 되었습니다.

진행에 있어서 어려웠던 점은 기획에서부터 진행, 결과에 이르기까지 기간이 너무 짧고 촉박했다는 점이었어요. 그럼에도 다양한 분야에서 활동하는 다양한 사람들의 생각이 모여짐으로 인하여 새로운 무엇인가가 창출된 점이 이번 활동의 성과라고 생각합니다.

Q 공룡을 주제로 정하게 된 계기를 설명해주세요.

A 경남 고성은 공룡으로 잘 알려진 지역이에요. 경남 고성에서 공룡 화석지가 발견됨에 따라 공룡의 주요 서식지임이 밝혀졌으며, 매해 고성에서 공룡세계엑스포가 대대적으로 개최되고 있어요. 고성 지역에서 공룡은 지역을 상징하는 대표성을 지닌 존재라 할 수 있지요. 때문에 이러한 지역성을 반영하여 공룡을 주제로 정하게 되었습니다. 수로로·보천도예창조학교 또한 이러한 지역성을 반영하여

다양한 주제로 공룡 도자 조형물이 공간 곳곳에 설치되어 있으며, 온라인 대회를 통하여 기관을 홍보하면서 공룡에 관한 호기심을 유발하여 방문으로 이어지게 하려고 했어요.

Q 이번에 제작한 참가자 키트는 어떻게 구성되어 있나요?

A 키트는 이번 온라인 만들기 대회용이기도 하지만, 앞으로 기관에서 지속적으로 사용할 수 있는 교육용 재료이기도 합니다. 도자기용 흙, 매트, 안내문으로 구성되어 있으며, 사용자가 쉽게 접근하여 쉽게 제작할 수 있게 만들려고 했어요. 또한 배송 중에 도자기용 흙이 굳는 현상이 발생할 수 있기 때문에 이중으로 포장하여 이러한 현상을 막고자 굉장히 신경을 많이 썼어요.

Q 흙을 재료로 도자기를 만드는 일의 매력을 소개해주세요.

A 일반적으로 도자라고 하면 청자, 백자, 분청 등 항아리나 식기를 많이 생각하는데, 도자 안에서도 분야가 나누어집니다. 식기와 같은 생활도자, 조형도자, 산업도자가 있고, 저희는 조형도자를 메인으로 활동하고 있어요. 흙이 가지고 있는 촉감, 표현의 다양성, 누구나가 쉽게 접근할 수 있다는 점이 가장 큰 매력이고, 특히 조형분야에 적합한 재료라고 생각해요. 하지만 오랫동안 흙을 만지고 작업을 하다 보면 이러한 흙의 특징이 가장 어려운 점이기도 합니다.

Q 지역에서 예술인으로 활동하는 것의 의미는 무엇이라고 생각하나요?

A 예술가로서 국내에서 활동하다 보면 활동 지역을 나누는 경우를 종종 볼 수 있는데, 그러한 구분에 구애받지 않아야 한다고 생각해요. 모든 예술가가 지역에 상관없이 활동해야 하며, 나아가 세계를 무대로 활동해야 한다고 생각하고 있어요. 예술가는 그렇게 하기 위해서 자신의 분야에서 철저하게 노력해야 하며, 이를 통하여 사람들에게 양질의 문화예술을 제공해야 한다고 생각합니다.

Q 어려운 시기에 예술로 사업에 참여한 소감을 이야기해주세요.

A 코로나19로 인하여 활동의 제약을 받고 있는 요즘 시기에 예술로 사업을 통하여 만들기 대회를 온라인으로 기획·개최할 수 있어서 매우 뜻 깊은 시간이었던 것 같습니다. 시발점은 작은 생각에서 출발했지만, 본 대회를 통하여 많은 사람들이 잠깐이나마 기뻐하고 웃을 수 있었다면 대회 개최에 충분한 의미가 있었다고 생각합니다.

2020년 11월 13일, 대전예술가의집에서 2020 예술인
파견지원 지역사업-예술로(路) 지역사업 간담회가
개최되었다. 총 7개 지역 문화재단 담당자가 참여하여
2020년 예술로 지역사업의 운영 현황을 공유하고,
개선사항 및 운영방향에 대해 논의하는 시간이었다.
예술로 지역사업은 예술인 복지 사업의 지역 확산 및
지역 예술인의 사업 참여 확대를 위해 지역문화재단과
협력체계를 구축하여 진행된다. 올해는 부산, 대구,
광주, 대전, 충청북도, 전라북도, 전라남도, 경상남도의
문화재단이 참여하고 있으며, 총 316명의 예술인이
참여하고 있다.

중앙과 지역의 상생을 도모하다

2020 예술인 파견지원 사업-예술로(路) 지역사업 간담회

팬데믹의 여파, 소통으로 극복하기

코로나19 사태로 인한 사업 수행의 어려움과 그 대처방안은 모든 지역의
화두였다. 대다수의 문화재단이 사업설명회를 생략하거나 예술인 활동에
제약을 받는 등 여파가 컸다. 대구문화재단 예술인지원팀 표승우 팀장은
“참여 기업 중 공공기관의 경우 출입을 더 철저하게 통제하다보니 예술인들이
계획했던 것을 거의 수행하지 못했다”고 언급했고, 경남문화예술진흥원
예술인복지센터 심아영 대리는 “기관과 예술인이 서로를 탐색하고, 프로젝트를
구체화하는 데에 6개월은 안그래도 부족한 시간인데, 코로나19 사태로 인해
계획을 수정해야 하는 경우 더욱 촉박한 일정이었다”는 점을 전했다.

그럼에도 불구하고 소통의 기회는 예술인이 끝까지 성실하게
사업을 수행할 수 있는 계기가 되었다. 대구문화재단의 표승우 팀장은 “중간
보고를 통해 다른 예술가들의 활동을 확인할 수 있었는데, 상호 견전한
경쟁이 이루어지고 의욕적으로 사업을 진행하려는 팀이 많았다”고 밝혔다.
광주문화재단 정책연구교류팀 김연경 주임은 “격월 회의를 통해 리더예술인이
만날 때 코로나19 사태에 대한 대응법을 자연스럽게 소통하게 되었다”고
전했다. 이를 바탕으로 코로나19의 여파를 극복하고자 하는 접근이 돋보였다.
김연경 주임은 “예술인이 기관에 직접 방문할 수 없게 되자, 유튜브 등 매체를
활용한 교육프로그램 개발, 콘텐츠 제공 등 활동의 방향을 다시 설정했고,
재단 차원에서는 변경 신청을 허용했기 때문에 유연하게 적응할 수 있었다”고
밝혔다. 경상북도, 포항 등 지역과 교류를 하는 대구문화재단의 경우, 비대면
모임 활성화가 오히려 긍정적인 반응을 얻는 한편 사업의 첫 단추를 끼우는
사업설명회와 간담회 및 기업과 예술인 매칭 등 주요 행사가 지장을 받는 경우도
있었다. 코로나19 장기화 국면을 앞두고 비대면 모임과 관련한 지침 및 모니터링
방식에 대한 논의가 필요하다는 의견도 개진되었다.

지역사업 첫 발 딛기, 노하우를 공유하기

상당수의 지역 문화재단 담당자는 서울의 예술인 파견지원 사업은 7년째
지속되며 사업 추진의 노하우가 축적되었지만, 지역의 경우 상황이 다르기
때문에 난관이 있다는 점을 전했다. 심의 방향성의 편차, ‘리더예술인’의
역할 설정에 대한 상이한 이해, 참여 기업의 문화예술에 대한 상충된 기대 등
지역사업이 원활하게 진행되기 위해서 풀어야 할 문제에 대한 적극적인 논의가
이어졌다.

특히 충북문화재단 생활문화팀 박슬기 대리는 “중앙 사업의 경험이
있는 리더예술인이 있는 경우, 기업과 원활하게 협력 관계를 맺는 경향이
있다”고 지적하며, 중앙 사업의 노하우가 활발하게 전달될 필요성을 언급했다.
대전문화재단 예술지원팀 김지원 사원은 “선정 후 간담회를 할 때, 심의를
진행했던 전문가를 다시 불러 컨설팅을 진행하자 협업사업의 기획안이 상당히
개선되었다”며 예술인의 사업 진행을 적극적으로 도와주어야 한다고 피력했다.
지역별 특색을 발휘하여 사업 진행에 익숙하지 않은 예술인을 지원하는 사례도
있었다. 광주문화재단의 경우, 지역 출신 예술인 코디네이터 두 명과 함께 심사,
컨설팅, 모니터링을 진행하면서 예술인과 긴밀하게 소통하고, 문화예술에 대한
이해가 부족한 기업과 조율을 도왔다.

성공적인 예술로 사업을 위해서는 예술인 못지 않게 참여 기업 및 기관의
문화예술에 대한 이해 또한 중요하다. 특히 기업이 처음 예술인 파견지원

사업통계

및

참여
명단

사업을 계기로 예술인과 협업할 경우, 재단에서 지원해주는 활동비 이외에 소요되는 제작비 등 제반 비용을 고려하지 못하거나 저작권에 대한 이해가 부족하여 어려움을 겪기도 한다. 전라남도문화재단 문화사업팀 최상희 대리는 “사업에 대한 이해도가 부족한 기업이나 예산을 투자할 수 없는 영세 기관과 함께하는 예술인은 제작이 수반되는 활동을 진행하기가 어렵다”고 상황을 전했으며, 참여하는 기관 및 기업을 위한 설명회 등 적극적인 교육과 인식개선, 사업에 대한 이해도가 높은 기업 유치를 위한 홍보의 선행이 필요하다는 데에 의견이 모였다. 충북문화재단은 12월 중 충북 기업진흥원과 협력하여 기업인을 대상으로 예술로 사업성과를 공유하는 자리를 마련하여 향후 기업의 활발한 참여를 증진하고자 한다. 기업이 예술로 사업을 적극적으로 수용하는 경우, 시너지를 기대해볼 수 있다. 전라북도문화관광재단 문화사업팀 김은정 대리는 “2019년 CGV와 매칭되었던 예술인 팀이 팝콘통 디자인 공모를 진행했는데, 성공적이었고 CGV 본사에서 이 프로젝트를 다른 지역으로도 확장하기로 했다”며 우수 사례를 공유했다.

지역을 이해하는 지역사업을 위하여

첫 해 지역사업 평가는 대체로 긍정적이었으며, 다수의 지역이 내년 증원을 희망했다. 시작과 함께 코로나19 사태로 인해 진행에 어려움을 겪었음에도 불구하고 예술로 지역사업에 대한 지역 예술인의 관심이 증가하고 있으며, 더불어 문화예술과 만남으로써 새로운 계기를 마련하고자 하는 기업 또한 늘고 있다. 성공적인 지역 정착을 위해서는 중앙과 지역, 지역과 지역 간의 소통이 필요하다는 점에 의견이 모였으며, 각 지역의 결과공유회에 타지역 담당자를 초청하여 활발한 교류를 도모하기로 했다. 중앙에서 축적된 노하우와 지역별 특색과 강점이 만나 보다 다양하고 역동적인 지역사업을 기대하며 간담회가 마무리되었다.

예술인

1. 예술로 사업 세부사업별

구분	협업사업	기획사업	지역사업	합계
리더	59	80	67	206
참여	240	328	249	817
전체	299	408	316	1,023
백분율	29.2	39.8	30.8	100

3. 연령별

구분	20대	30대	40대	50대	60대	70대	합계
리더	8	108	63	23	4	-	206
참여	112	441	209	51	4	-	817
전체	120	549	272	74	8	-	1,023
백분율	11.7	53.7	26.6	7.2	0.8	-	100

4. 장르별

구분	문학	미술	사진	건축	음악	국악	무용	연극	영화	연예	만화	복수	합계
리더	7	87	3	-	16	6	5	40	13	4	2	23	206
참여	42	295	27	-	104	15	37	140	58	19	7	73	817
전체	49	382	30	-	120	21	42	180	71	23	9	96	1,023
백분율	4.8	37.3	2.9	-	11.7	2.1	4.1	17.6	6.9	2.3	0.9	9.4	100

5. 권역별

구분	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	합계
리더	93	11	10	4	11	7	2	-	29	5	3	-	7	12	2	7	3	206
참여	348	44	32	26	42	29	6	1	131	10	12	3	28	48	10	29	18	817
전체	441	55	42	30	53	36	8	1	160	15	15	3	35	60	12	36	21	1,023
백분율	43.1	5.4	4.1	2.9	5.2	3.5	0.8	0.1	15.6	1.5	1.5	0.3	3.4	5.9	1.2	3.5	2.0	100

참여기업·기관(마을)

1. 예술로 사업 세부사업별

구분	협업사업	기획사업	지역사업	합계
기업·기관 (마을)	59	80	69	208

2. 유형별

구분	유형	개수(개)	분포(%)
기업	대기업	3	1.4
	중견기업	4	1.9
	중소기업	35	16.8
	1인기업	20	9.6
	기타	31	14.9
기관	공기업· 준정부기관· 공공기관	34	16.4
	문화예술관련	25	12.0
	사회복지· 의료기관	15	7.2
	기타	34	16.4
마을	농촌마을	7	3.4
합계		208	100

3. 업종별

구분	개수(개)	분포(%)
건설업	3	1.4
공공행정·국방 및 서비스업	6	2.9
교육서비스	15	7.2
금융 및 보험업	3	1.4
농업, 임업 및 어업	5	2.4
도매 및 소매업	16	7.7
보건업 및 사회복지	19	9.1
서비스업		
부동산업 및 임대업	14	6.7
사업시설관리	1	0.5
및 사업지원		
서비스업		
숙박 및 음식점업	11	5.3
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	36	17.3
전문, 과학 및 기술 서비스업	8	3.9
제조업	11	5.3
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	12	5.8
협회/단체, 수리 및 기타	14	6.7
개인서비스업		
기타	34	16.4
합계	208	100

서
업
야
계
체
체
집
야
업
단

2020 예술인 파견지원 사업 – 예술로(路) 참여 명단

1. 2020 예술로 기획사업

no.	기업·기관(마을)	리더예술인	참여예술인
1차 공모 – A타입			
1	(재)고양문화재단 고양어린이박물관	구수현	권수지, 안민욱, 정재연, 최보슬
2	교하도서관	오세나	김윤경, 김주환, 김형석, 조계향, 조슬기
3	국립중앙박물관	신채경	김지현, 오세윤, 윤진실, 이현지, 정혜린
4	국민건강보험공단서울지역본부	이요안나	김수진, 김지원, 민지혜, 심은정
5	굿바이카리싸이클링(주)	문정현	강세진, 손정운, 이동열, 정일건
6	깨북	김동길	고기은, 백지현, 윤의진, 최수연
7	나들목바하밥집	서영주	김지애, 염지희, 임호경, 황경현
8	노들장애인야학	최은혜	김제형, 김홍구, 송민우, 정택용, 조세영
9	대야미 마을공동체	오성택	김성태, 김영경, 박신애, 이환, 최우성
10	대일건설(주)	이민지	신은주, 윤하민, 이경자, 임경섭
11	대전충남녹색연합	송부영	김보람, 남명옥, 송재형, 허은선
12	마포구립서강도서관	정명우	김지하, 박예랑, 신관수
13	마포푸르메직업재활센터	최은숙	김용현, 김채린, 이동주, 이해련, 최예슬
14	무명서점	강지혜	김연수, 윤상지, 이민형, 장보영, 진달래
15	범숙학교	최승일	송명희, 이상호, 최명희
16	법무사 정순선 사무소	홍해은	김허영, 이미정, 추미림, 한지인, 허주영
17	사단법인 공감인	전성현	김혜영, 백주희, 윤수향, 임금님
18	사진공간 배다리	정용덕	김송일, 김현호, 문지혜, 이정민, 이한슬
19	서울프린팅	조경재	이성준, 이승주, 임선구, 황민규
20	서울환경운동연합	이보람	김두원, 김혜화, 최영환, 허정진, 현혜선
21	순창고추장의는 마을 영농조합법인	김원	윤여태, 윤일석, 이동형, 전준모
22	아름다운재단	이희경	김혜음, 박병준, 서인혜, 진형민, 최희정
23	아시아미디어컬쳐팩토리	강화정	AMARIMIHO, 구대희, 길서영, 이찬욱, 추유선
24	아티	김지수	김경민, 김명규, 문춘선, 정도운, 한부열
25	안산시장애인복지관	정재민	서소형, 신효섭, 안진우, 이정훈, 조민아
26	원진재단부설 녹색병원	사운택	곽한율, 김보라, 박경진, 정은별
27	(재)인천광역시부평구문화재단	조은성	고진이, 유광식, 조경아, 황선화
28	주식회사 건축재생공방	오석근	고경표, 김수환, 노기훈, 백인태
29	주식회사 피스앤팟스	김보배	김용선, 이보영, 이정주, 이현희
30	주식회사 메타로그아트서비스	김다정	김주성, 이소의, 정현석, 허나영
31	중앙선거관리위원회	박혜수	박종일, 정윤선, 조은하, 홍유경
32	필동2가 아키텍츠	정현준	김은혜, 김현진, 우혜민, 이영진, 정찬영
1차 공모 – B타입			
1	(사)한국성폭력상담소	최미경	김다형, 김도영, 김소람, 명현우
2	(주)디오도노	정시우	고대영, 김민경, 김영수, 이주리, 이태우
3	(주)호밀밭	이대한	김기석, 김지현, 조시안, 하창욱

no.	기업·기관(마을)	리더예술인	참여예술인
4	가평반딧불산촌마을 영농조합법인	김보경	신재은, 이주연, 한아름
5	강서양천민중의집 사람과공간	김진	김도경, 신지연, 양현경, 장성진, 제소라
6	국립중앙도서관	김민지	원종국, 이성준, 정유미
7	남산실버복지센터	송명규	권용숙, 김명신, 김숙희, 임우주, 한예섬
8	대동호텔	이상홍	강민수, 김신숙
9	대부선감어촌계영어조합법인	정정호	김재유, 서혜민, 송성진, 이웅철, 정경미
10	도록	김병찬	양동혁, 이동근, 현남, 홍성준
11	두레생협연합회	손진영	이강인, 이미라, 이윤신, 조향미
12	마포의료복지사회적협동조합	박수현	박소영, 박송이, 안미선, 정대진
13	문교화학	김도영	강정아, 김수진, 이창진
14	미미게임랜드	최용수	이용택, 조아라, 차여울
15	민주화운동기념사업회	홍진훤	박기덕, 이민지, 이승훈, 정현준
16	바이널씨	최윤석	민혜기, 이재민, 전진모, 정재경
17	반성매매인권행동이룸	김은미	TAMURA RYO, 이성순, 이유진, 정소희
18	발	오건훈	김미영, 손현정, 정소임
19	보틀팩토리	송주원	김연임, 엄아룡, 이주호, 정지혜
20	부론농악보존회	김원호	변병준, 이진희, 임승환
21	사단법인 강북마을텃밭	박지혜	고사리, 김도희, 성상식
22	사단법인 아디	전솔비	김원중, 김지연, 배민경, 장맑은
23	사단법인 누구나	곽고은	김현성, 전지예
24	서울로걷다(사)시민자치센터 분사무소	황선정	문규철, 임태웅, 한솔
25	신나는지역아동센터	권석린	고경민, 임석현, 정대원, 정지은, 채수경
26	어라우드랩	김화용	김영글, 유재인, 이우정, 임오정, 장나영
27	우나엔쿠	박선영	강인대, 김희진, 서대홍, 이승하, 이유경
28	의정부양주동두천환경운동연합	강현아	김현주, 이선애, 전명은, 조광희
29	종로문화재단	송정아	고혜란, 김한아, 박정미, 박혜수, 심경숙
30	지역아동센터나눔공부방	이근영	강현우, 박진아, 이수진, 임성희
31	책방 나무야	이현정	김상룡, 백정희, 이종영, 최지숙
32	한스아동청소년상담센터	전수현	김현숙, 박미선, 이은솔, 이준옥
33	호박이넝쿨책-야책	남경순	권우정, 김보람, 명소희, 윤일식, 이아현
2차 공모			
1	(주)임프리메드코리아	김희수	권예진, 김유정, 유정은
2	강정평화상단협동조합	이미선	김성은, 이상언, 최혜영
3	경기도해양수산자원연구소	박미라	김석중, 박신용, 이언정, 조문희, 조선경
4	다시서점	서유진	이승현, 이항안, 정연주, 황설하
5	만유인력	박옥희	김연희, 이율리, 이해정, 채창도
6	바람의길과학	김하진	오정민, 이다은, 이상희, 채리선
7	사단법인 마포공동체경제모아	최인규	박다예, 조성우, 한지아
8	서울도심권50플러스센터	박수지	김재민이, 김지연, 이한범, 최일환, 한태웅
9	소리를보여주는사람들	강민지	강동형, 김준서, 정승
10	아노브	이현지	김은솔, 이시내, 이하경, 황정민
11	양주시청	조주이	김은지, 손선경, 조세랑, 한지민, 황지희
12	울산어린이책시민연대	박배일	권혜린, 김인혜, 이재은, 이현석
13	원테이블	김선동	서요한, 양은영, 이경미, 최경아
14	주식회사 같다	김태형	cardonalopezdavid, 노윤희, 손정민, 안정란
15	한국통합예술심리치료연구소	이윤정	김민준, 안현선, 이지수

2020 예술인 파견지원 사업 – 예술로(路)
참여 명단

2. 2020 예술로 협업사업

no.	기업·기관(마을)	리더예술인	참여예술인
1	(사)녹색교육센터	김은희	김보현, 박홍준, 이지선, 조수정
2	(재)도봉문화재단	이동수	김다인, 김보람, 김은비, 황아름
3	(주)세정	염상애	배수진, 선은지, 이혜숙, 조수경
4	(주)올바른네트웍스	이세린	김선혁, 손이숙, 장수미, 정은진
5	(주)유쾌한	조성원	이민경, 이승호, 장경섭, 최설화
6	(주)제주생태관광	김현숙	공영선, 안수연, 이애리, 이지연
7	(주)코오롱	김영미	구자명, 이단비, 이진원, 함혜경
8	강원도 자연학습원	이마리오	김건일, 김우진, 이기봉, 전소현
9	경제정의실천시민연합	윤영옥	김교은, 김은영, 민정오, 주민지
10	고양시청	김진아	김이삭, 박정기, 윤상은, 이민지
11	공릉청소년문화정보센터	이선진	심려진, 유지혜, 이슬기, 현선
12	광명여성의전화	윤혜진	강희수, 곽승민, 안경진, 홍혜진
13	국민건강보험공단 서울지역본부	유주리	김선애, 오금숙, 이상명, 홍리원
14	넝쿨어린이작은도서관	임승균	성현구, 양은실, 오세린, 임정서
15	더플래닛	박용재	박선희, 장영철
16	레드북스	이한나	김연재, 류경인, 오자현, 황유미
17	민주노총 전국민주일반연맹 서울일반노동조합	고두현	고윤희, 백연구, 선호빈, 정민아, 정수은
18	복합문화공간 야시시	김성수	강다형, 김나영, 박인선, 손배영, 정아름, 조성욱
19	비단콤마	김명규	김혜연, 오경훈, 정은혜, 최세미
20	비알트리 엔터테인먼트	김혜영	이일랑, 정연심, 조인정, 최정선
21	비엔	신영섭	강민아, 고명희, 변신영, 서지현, 이지은, 조영민
22	사단법인 자문밖문화포럼	김혜영	김현빈, 박진솔, 서정연, 임세민
23	사단법인 허임기념사업회	전보형	강혜림, 김도영, 박상기, 백종민, 윤효원, 허승화
24	생활문화공간 달이네	윤채연	김교진, 김민정, 이재은
25	서대문50플러스센터	박하늘	박형진, 이은아, 이종화, 이천기
26	서대문구청(신촌문화발전소)	강혜미	박성진, 이채원, 차미혜, 홍준호
27	서울시(한강사업본부 문화홍보과)	박정혜	김현승, 이정은, 전새미, 현지예
28	서울시설공단	신지선	김재연, 김태성, 박희주, 정성태
29	선우문화공방	왕희정	김미숙, 윤나리, 정고요나, 허안나
30	성남환경운동연합	송세진	김유경, 장정아, 정은송, 홍혜진
31	손과얼굴	김슬기	김경모, 손나예, 이태석, 임유정, 장재화
32	수박	박현진	오승수, 이주연
33	스튜디오 쉼표	정은혜	김경주, 김미란, 도재형, 이관현, 이보람, 전호현
34	아름다운시절	성수연	구자혜, 류태선, 유명상, 장지영, 차지영
35	아트버스킹	전혜윤	윤푸름, 조선형, 조연희, 표현우
36	안티카	김혜이	강예술, 김아람, 양이배, 최규연
37	앤디오주식회사	김시연	김문선, 오창동, 이가영, 이형우
38	엘리	정용희	김남석, 김엘리사, 서현민, 이민지, 정지영
39	에무 시네마 앤 카페	이지숙	박새라, 윤정선, 이정미, 정재영, 한정선
40	예술심리상담연구소	공현진	김리원, 유광근, 최혜정, 한태희

2020 예술로 지역사업

no.	기업·기관(마을)	리더예술인	참여예술인
41	원주영상미디어센터	정연	전서연
42	의식주컴퍼니	조의주	안소희, 양승주, 이상학, 정지혜
43	이현	이수정	박은영, 이병철, 하선영
44	재단법인 내셔널트러스트 문화유산기금	강지숙	강민정, 김윤하, 이유리, 임지수
45	재단법인 인권재단 사람	박유미	유혜림, 윤주희, 이현만
46	제로헌드레드북스	손주영	김다혜, 송재영, 정유희, 최서윤
47	주식회사 리스페이스컴퍼니(RESPACE COMPANY Co. Ltd.)	윤형근	권예진, 윤선미, 이진영, 하민희
48	주식회사 보노보씨	박민수	김성호, 김평진, 박윤정, 이연우
49	지구와사람	옥민아	권다솔, 김선기, 김현수, 박소연, 유은지
50	책방, 국자와주걱	오혜린	김진영, 류미례, 안혜민, 윤미애
51	책인감	차병호	김정혜, 박미리, 위성희, 윤형섭
52	청색종이	신선영	권지연, 오은희, 조하석, 최병길
53	칸(KAN)	윤하얀	김민중, 김찬우, 오희정, 하승우
54	케이티하이텔주식회사	김준우	고홍진, 김동훈, 박시현, 허윤경
55	콘집 아트 컨설팅(Konzip Art Consulting)	심명진	김성화
56	한국도로공사 수도권본부	백승서	강예은, 김진주, 임자연, 정다운
57	한국스마트협동조합	송숙희	김성완, 박재용, 이경화, 정혜원
58	한스피크(HanSpeak)	김혜원	윤대희, 이정훈, 최아람, 하소정
59	핸썸스튜디오	송호철	고윤정, 박현수, 이진희, 최상아, 홍예성

3. 2020 예술로 지역사업

no.	기업·기관(마을)	리더예술인	참여예술인
부산문화재단			
1	(주)라텍	조정현	김윤호, 김기범, 박준화
2	만덕종합사회복지관	박은정	김성국, 신현재, 이민걸, 홍정희
3	반여3동 주민센터	박윤희	장희철, 정지영, 한송희, 허종오
4	사하구청	김보경	김수정, 심종후, 정안용
5	엘리미디어	황동윤	김민경, 박소정, 윤일상, 정해광
6	울산가정형Wee센터	김진국	문창현, 박지형, 서혜인, 신혜경
7	원도심예술가 협동조합 창	임봉호	김대성, 문지영, 이경화
8	전포종합사회복지관	남진우	배소현, 이정윤
9	주식회사 디알비동일	양재영	김재욱, 김현주, 이경진, 이크신
10	주식회사 워터웨이플러스	이선옥	김민정, 김선화, 이봉미, 정미형
11	한국마사회 부산경남지역본부	정종훈	고정화, 김은정, 이상호, 조민욱
대구문화재단			
1	(사)대구여성장애인연대	이미경	강정환, 권건우, 하연정
2	(사)대구작가콜로퀴엄	이정	오정향, 윤진, 홍창진, 황인모
3	(주)대구은행	손현진	김상훈, 마혜선, 박정은, 오승희
4	갤러리 토마	유지숙	권은실, 김지혜, 오영지
5	경북지적발달장애인복지협회 구미시지부	하광석	김윤령, 김준현, 안효찬, 윤혜선
6	대구광역시 남구도시만들기(도시재생)지원센터	김현진	권수은, 신명준
7	레인메이커협동조합	박경제	김경민, 김미소, 김수경, 안진나
8	마음나눔사회적협동조합	최불빛	김성진, 윤대천, 장순향
9	반디협동조합	정훈교	김근영, 박재현, 이상훈, 최수진

no.	기업·기관(마을)	리더예술인	참여예술인
10	주식회사 스파밸리	정혜숙	서인애, 안수현, 이민희, 이해웅
11	청송해뜨는농장 농업회사법인(주)	전일환	박지혜, 현숙경
12	한국도로공사	허재윤	신경철, 우창훈, 이지영, 황희준
	광주문화재단		
1	(주)광주극장	임인자	김대선, 윤연우, 이선미
2	(주)상상오	김미승	박인하, 양진열, 유지원, 이수산
3	(주)영무토건	이승규	김아라, 김지현, 박효은, 정혜진
4	KTIL발달장애인 평생교육센터	최진영	박주영, 방승조, 서영실, 성민걸
5	광산구청	주홍	노정숙, 승지나, 주나영
6	광주 북구 무등산수박정보화마을	조광식	박다운, 윤세영, 윤소정, 최나래
7	달뫼달팽이문화마을추진협의회	김선영	김현돈, 김혜림, 박유영, 윤준영
8	마을놀이터똑단추	김옥진	도민주, 양채은, 최재덕
9	사단법인광주광역시교통문화연수원	오성완	김명대, 김안순, 백종록, 오새희
10	주식회사 와사비	엄기준	송재영, 신두호, 안오일, 임현채
11	청춘발산협동조합	최윤미	노은영, 양나희, 오유연
	대전문화재단		
1	대덕구정신건강복지센터	강미영	권봉서, 박경순, 송민경
2	태평동마을배움터상상마을사회적협동조합	이단비	박다정, 임다은, 주수향
3	한국도로공사 대전충남본부	김유신	이승환, 이원희, 장원모, 한지희
4	한국생명공학연구원	이윤주	강현민, 김아람, 김태훈, 홍지혜
5	한국지질자원연구원	허왕정	김혜원, 노상희, 문지혜, 배기원
6	한국표준과학연구원	임황건	김예은, 봉혜정, 이은영, 전병관
	충북문화재단		
1	(주)메타바이오메드	유용성	김윤섭, 신용재, 최재영, 한상주
2	내덕자연시장상인회	이창수	변가영, 성민주, 임남규, 임미나
3	초롱이네도서관	조송주	김현서, 노경민, 이은정, 이재현
	전라북도문화관광재단		
1	CJ CGV(씨제이 씨지브이) 서전주	김누리	강현덕, 김상덕, 서경옥, 윤미류
2	문화아지트 빨래터	김선이	박성수, 여은희, 장우석, 홍경태
3	사단법인 아이엠	김성수	김지현, 김효정, 박진영, 임성빈
4	사단법인 익산여성의전화	이현지	박성애, 박예분, 정하영, 최수현
5	재단법인 한국전통문화전당	이우상	김판묵, 김형택, 임승한, 최은우
6	한국도로공사 전북본부	이권중	서완호, 유인하, 이희정, 하미숙
	전라남도문화재단		
1	(사)한국여성장애인연합 순천지부 순천여성장애인연대	김율우	김성님, 소병진, 조옥엽, 황경하
2	강빛마을회	김명철	문재길, 이도원, 조경희, 허혜정
3	농업회사법인(주)무안황토고구마사업단	최용	양동준, 이주엽, 정해란, 진상우
4	뚝방문화공동체	심진숙	김옥순, 임정택, 한삼채, 홍정순
5	목포문학관	손재오	고은총, 이지호, 임강환, 임대성
6	봉하마을 희영농법인	이정희	김미숙, 서승원, 임신자, 최은미

no.	기업·기관(마을)	리더예술인	참여예술인
7	순천씨내몰상가번영회	신윤순	김중권, 김태운, 남윤경, 안치선
8	오도식품	김영부	김선종, 오지선, 이현숙, 임우현
9	융합콘텐츠 미디어 협동조합	서순례	김종숙, 송태웅, 조로옥, 조현택
10	전남개발공사	김지연	박성옥, 백현공, 우희정, 유영우
11	주식회사 예인	석연경	김성현, 이소미, 이수형, 이승진
12	한국문화예술위원회	최영화	강지윤, 김용매, 박난정, 이가원
	경남문화예술진흥원		
1	녹색농촌체험마을	김성빈	김성옥, 배민, 조은별, 하태룡
2	수로요·보천도예창조학교	윤성호	김예지, 류은영, 박재철, 주수진
3	신안마을 생활문화센터 추진위원회	이은주	남효진, 서숙현, 오남정, 천수현
4	여좌마을공동체	김한진	손의도, 이윤정, 이종원, 장도원
5	김해인재육성사업소-진영한빛도서관	이재림	권형안, 김지은, 박미경, 이해승
6	진주시민미디어센터	임미경	강선녀, 김진규, 이지혜, 최민경
7	창원시도시재생지원센터	문세종	박은혜, 신소민, 신소빈, 우성자
8	창원시성호생활문화센터	권양희	문화연, 이소연, 조지은, 황남선

사업
예산
예산
참여
명단