

2023-CR-02

작은연구 좋은서울 23-05

# 청년 예술가와 창작자가 함께하는 머물고 싶은 지역만들기 (자문박을 중심으로)

김은영



**청년 예술가와 창작자가 함께하는  
머물고 싶은 지역만들기  
(자문박을 중심으로)**



## 연구책임

김은영 콘트라포스트 대표

## 연구진

강준호 AA아키그룹 책임매니저



이 보고서의 내용은 연구진의 견해로서  
서울특별시의 정책과는 다를 수도 있습니다.

---

# 목차

<b>01 연구의 계획</b>	<b>1</b>
1_연구 배경 및 목적	1
2_연구 범위 및 방법	3
<b>02 청년 문화예술인 실태와 지원 사업 현황</b>	<b>5</b>
1_청년 문화예술인의 실태	5
2_청년 문화예술인 지원 사업 현황	10
3_소결	15
<b>03 자문밖 창의예술마을의 현황</b>	<b>17</b>
1_자문밖 창의예술마을의 이해 - 자문밖의 시작	17
2_자문밖 창의예술마을의 현재 - 주요 전략 및 활동	21
3_소결	26
<b>04 창작하고 머물고 싶은 지역 만들기를 위한 요구 탐색</b>	<b>27</b>
1_당사자 조사	27
2_매개자 조사	68
3_전문가 조사	91
<b>05 문제 정의 및 전략적 제안</b>	<b>115</b>
1_도출 프레임워크	115
2_문제 및 요구 정의 종합과 방향 도출	117
3_청년 문화예술인의 정착을 위한 '지속가능한' 사업 제안	120
<b>참고문헌</b>	<b>129</b>
<b>부록</b>	<b>131</b>

# 표 목차

[표 1-1] 연구 프로세스 및 구성	4
[표 2-1] 연구 프레임워크 - 문화예술인 실태 및 지원 사업 현황	5
[표 2-2] 예술인 실태조사 개요(문화체육관광부)	6
[표 2-3] 발견점 - 청년 문화예술인 실태(문화체육관광부)	15
[표 3-1] 연구 프레임워크 - 자문밖의 이해	17
[표 3-2] 자문밖 창의예술마을 단계별 성장 계획	22
[표 4-1] 연구 프레임워크 - 당사자 요구 탐색	27
[표 4-2] 설문 조사 계획 - 당사자	28
[표 4-3] 발견점 - 당사자 설문 조사	28
[표 4-4] 인터뷰 및 리포트 조사 계획 - 당사자	29
[표 4-5] 인터뷰 퍼소나 선정 - 당사자	30
[표 4-6] 발견점 - 당사자 심층 인터뷰(프로파일)	63
[표 4-7] 발견점 - 당사자 심층 인터뷰(창작의 여정)	63
[표 4-8] 발견점 - 당사자 심층 인터뷰(수입과 지출, 경제 활동)	64
[표 4-9] 발견점 - 당사자 심층 인터뷰(지역 연계)	65
[표 4-10] 발견점 - 당사자 개별 리포트(희망하는 미래 시나리오)	66
[표 4-11] 인터뷰 조사 계획 - 매개자	68
[표 4-12] 발견점 - 매개자 심층 인터뷰(김현수)	74
[표 4-13] 발견점 - 매개자 심층 인터뷰(김민주)	81
[표 4-14] 발견점 - 매개자 심층 인터뷰(신보슬)	88
[표 4-15] 소결 - 매개자 심층 인터뷰	89
[표 4-16] 인터뷰 조사 계획 - 전문가	91
[표 4-17] 발견점 - 전문가 심층 인터뷰(이선철)	98

[표 4-18] 발견점 - 전문가 심층 인터뷰(김혁주)	105
[표 4-19] 발견점 - 전문가 심층 인터뷰(이순종)	112
[표 4-20] 소결 - 전문가 심층 인터뷰	113
[표 5-1] 문제 정의 종합	117
[표 5-2] 청년 문화예술인 정착의 지향점	120
[표 5-3] 지속가능한 전략적 사업 제안 종합	128



# 그림 목차

[그림 1-1] 자문밖 지역의 공간적 범위	3
[그림 2-1] 문화예술인 및 지원 사업의 현황 조사 계획	5
[그림 3-1] 자문밖 문화지도	18
[그림 3-2] 자문밖문화포럼의 활동	19
[그림 3-3] 자문밖이야기(지역 소식지) 발행	20
[그림 3-4] 자문밖미술관 프로젝트	23
[그림 3-5] 자문밖아트레지던시	24
[그림 3-6] 자문밖문화축제	24
[그림 3-7] 자문밖창의예술학교	25
[그림 3-8] 자문밖 문화의 거리 조성 계획	25
[그림 3-9] 자문밖과 원로 문화예술인	26
[그림 4-1] 자문밖아트레지던시 작가 활동	29
[그림 4-2] 정해강 작가, NEVER AN OPTION	30
[그림 4-3] 길리 수트(GHILLIE SUIT) 1~2	33
[그림 4-4] 임철민 작가, 주관적인 풍경 055 - 박인아의 안산	37
[그림 4-5] 작품 창작 과정	39
[그림 4-6] 계(system) 4, 섬	39
[그림 4-7] 장수정 작가, Dreaming tree	45
[그림 4-8] 그림책 Sugar	48
[그림 4-9] 팀코드, KIMCHIJJIGAE, Musique concrète withe Cassette tape	51
[그림 4-10] Ensemble, live performance for voice and tape	53
[그림 4-11] 정세원 작가, 홍성용 개인전(획의 기억) 중 VR Painting, MaxMSP & Jitter, Live Performance	57

[그림 4-12] 단체전 ‘쓰기, 퍼지기, 납작하게 하기’ 홍성용, 정세원, 신제현 Sound Installation, ‘소리 X 질감 : 관계’ Live Performance	60
[그림 4-13] 자문박 청년 작가들	63
[그림 4-14] 김현수	69
[그림 4-15] 김민주	75
[그림 4-16] 신보슬	82
[그림 4-17] 이선철	92
[그림 4-18] 김혁주	99
[그림 4-19] 이순중	106
[그림 5-1] 당사자 - 매개자 - 전문가 요구 탐색	115
[그림 5-2] 지속가능한 사업 제안 도출 프로세스	116
[그림 5-3] 기대 및 요구 키워드 종합	118
[그림 5-4] 청년 문화예술인 & 자문박의 포지셔닝 및 방향 도출	119
[그림 5-5] 문화예술적인 환경시설물 사례	121
[그림 5-6] 취향관(서울 연희동), 일삼오(부산 영도)	122
[그림 5-7] 로컬 콘텐츠 활용 프로젝트 사례	124
[그림 5-8] 서울정원여지도 - 구글오픈지도	126



# 01. 연구의 계획

## 1\_연구 배경 및 목적

### 1) 연구 배경

현재 코로나19의 등장 및 로컬 문화의 활성화로 인해 지역사회 안에서의 삶이 더욱 중요해지고 있다. ‘15분 도시’, ‘반경 1km’ 등의 표어를 통해 알 수 있듯이 일상생활에서 필요한 대부분의 공간과 서비스가 도보 또는 대중교통을 이용하여 더욱 가깝게 도달할 수 있는 생활 방식으로 재편되고 있다. 특히 지역은 동네 고유의 지리적 조건, 교통, 지역 상권, 문화적 인프라, 역사 및 자연환경, 인물과 콘텐츠를 통해 활성화되고 있으며, 로컬 크리에이터 및 청년 문화예술인들이 모여들어 독특한 이야기가 있는 장소로 발돋움 중이다. 이들은 창작을 통해서 교류하고 성장하고 있을 뿐만 아니라 로컬 브랜딩 및 비즈니스와 연계한 다양한 활동을 시도하고 있다.

평창동, 부암동, 홍지동, 구기동, 신영동으로 구성된 자문밖 지역은 많은 문화예술 공간과 더불어 원로 문화예술인을 중심으로 커뮤니티가 형성되어 있지만 청년 문화예술인이 정착하기 위한 기반은 부족한 상황이다. 또한 주요 거점으로서의 문화예술 공간들이 경사지에 위치하고, 공간과 공간 사이의 연결성이 낮아 접근성 측면에서 다소 불리하다. 그러나 최근 청년 아티스트를 유입하려는 지역 내 활동과 고즈넉한 분위기에서 문화예술을 향유하려는 젊은 세대의 움직임이 보인다. 이제 자문밖 지역도 청년 문화예술인이 자생적으로 정착하고 창작하기 좋은 곳으로 더욱 더 변모할 시점이다. 이에 지역민이 함께 참여하고 공유할 수 있는 환경과 자원을 조성하는 것이 필요하다.

## 2) 연구 목적

청년 예술가와 창작자들이 지역사회에서 안정적으로 활동하고 참여함으로써, 자문밖 지역의 문화적 자원이 활성화되고 자문밖은 새로운 시도를 기반으로 지속해서 발전하고 성장할 수 있다. 이러한 기류는 지역 경제의 긍정적인 영향을 미쳐 소비 활성화와 방문객의 증가로 이어져서 자문밖 내 소상공인들이 유지되거나 확대되어 문화 예술적인 분위기가 있는 독특한 상권으로 지속될 수 있을 것이다.

청년 문화예술인들이 창작하고 정착할 수 있게 하는 기반을 마련하는 다양한 사업들도 인해 자문밖의 지역사회는 청년 예술가와 창작자들의 창작 활동을 지원할 수 있는 인프라를 구축하고, 창작 활동을 위한 지원 프로그램을 운영할 수 있을 것이다. 이는 자문밖에서 청년 문화예술인들의 창작 활동을 지속 가능하게 하며, 지역의 문화적 토대의 층위를 견고하게 만들어서 자문밖만의 브랜딩에 좋은 영향력을 미칠 것이다.

궁극적으로 청년 문화예술인과 지역사회 간의 신뢰와 상생적인 관계가 구축됨으로써, 자문밖은 이들의 활동을 통해 발생하는 가치를 최대한 활용할 수 있다. 또한 자문밖 지역의 문화적 다양성과 포용성이 증가하고 문화적인 감도가 높아져서 지역민의 삶에 풍성한 영향력을 미치고 오래 머물고 싶은 지역이 될 것이다.

## 2\_연구 범위 및 방법

### 1) 연구 범위(자문밖 지역)

평창동, 부암동, 홍지동, 구기동, 신영동으로 이루어진 자문밖을 대상으로 연구를 진행하고자 한다. 이곳은 수려한 자연과 더불어 미술관, 박물관, 예술학교 등 풍부한 문화적 자원을 보유하고 있으며 미술, 공예, 디자인, 건축, 사진, 음악, 문학, 무용, 비평 등에 종사하고 있는 다양한 문화예술인들이 군집적으로 거주하고 있는 독특한 지역이다. 그런데 중견 및 원로 문화예술인들에 비해 신진 및 성장기 창작자들의 활동은 상대적으로 활발하지 않다. 이에 청년기에 있는 문화예술인들이 자문밖에서 터전을 잡고 서로 교류하며 성장할 수 있는 방향을 모색하고자 한다.



[그림 1-1] 자문밖 지역의 공간적 범위

### 2) 연구 방법

현장 조사와 인터뷰 등을 통해 예술가와 창작자들의 요구와 필요성을 파악한다. 예술가와 창작자들이 머물고 싶은 지역의 특성과 강점을 알아보고, 자문밖 지역의 전반적인 실태를 조사하고 문제점 및 요구를 분석하고자 한다. 또한 이들을 지원하는 정부 및 지자체 그리고 민관 단체의 현황을 조사하고자 한다. 또한, 현재와 더불어 미래를 그려보는 개별 리포트를 통해 그들이 원하는 환경과 지원 사항, 문제점 등을 파악하

고, 이를 토대로 지역사회의 내에서의 발전 전략을 수립할 것이다.

다음으로는 지역사회의 문화예술 및 로컬 측면의 자원을 파악하고, 예술가와 창작자들의 활동이 지역 상생에 미치는 영향을 분석한다. 문화예술 및 로컬 분야의 매개자 및 전문가 자문 등을 통해서 지역사회의 문화-예술적 자원과 지역 경제의 특성, 예술가와 창작자들의 활동이 지역의 문화와 경제에 미치는 영향 등을 조사하고 분석할 수 있다. 이를 통해 지역사회의 발전 전략과 예술가와 창작자들의 요구에 부합하는 지원 방안을 모색할 수 있다. 결과적으로 청년 예술가와 창작자가 함께하는 머물고 싶은 지역 만들기를 위한 방향과 지역과 창작자 관점의 전략적인 설루션을 찾고자 한다.

- ① 당사자-매개자-전문가의 요구 및 기대를 담은 현장을 취재한다.
- ② 청년 예술가와 창작자로 활성화된 지역의 인사이트를 도출한다.
- ③ 문화예술 기반의 지속가능한 지역을 위한 정책을 제안한다.

[표 1-1] 연구 프로세스 및 구성

연구 프로세스				
(1) 자문박 지역 이해	(2) 청년 예술가 및 창작자 현황	(3) 지역만들기 요구 탐색	(4) 지역 활성화 사례 조사	(5) 지속가능한 정책 제안
구분	항목	내용		
UNDERSTAND 이해	프레임워크 설정	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청년 예술가 및 창작자의 관점에서의 연구 방향 도출</li> <li>• 지역 인게이지먼트 개념 정리 및 개발 요소 분석</li> <li>• 문제 및 요구 도출을 위한 리서치 방법 고안</li> </ul>		
DISCOVER 발견	리서치/환경분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자문박 지역 및 예술가창작가의 활동 현황 조사</li> <li>• 당사자 - 매개자 - 이해관계자 리서치</li> </ul>		
DEFINE 정의	목표/전략 수립	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 리서치 데이터 분석</li> <li>• 핵심 현안 및 문제정의 키워드 도출 및 목표 수립</li> <li>• 청년 예술가 및 지역 기반 창작자의 페르소나 설정</li> </ul>		
DEVELOP 개발	컨셉 도출	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정책 제안의 방향성 수립</li> <li>• 장소/참여/성장/연결 측면 아이디어 도출</li> <li>• 컨셉별 아이디어이션 및 구체화</li> </ul>		
DELIVER 공유	프로토타이핑	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 머물고 싶은 지역만들기 프레임워크 도출</li> <li>• 아이디어 우선순위에 따른 전략 과제 제안</li> <li>• 지속가능한 사업 및 프로그램 계획</li> </ul>		

## 02. 청년 문화예술인 실태와 지원 사업 현황

### 1\_청년 문화예술인의 실태

#### 1) 조사 개요

청년 문화예술인의 실태와 지원 사업의 현황을 파악하기 위해, 문헌 및 자료 조사를 통해서 종합적으로 분석하고 새로운 흐름을 포착하였다.

[표 2-1] 연구 프레임워크 - 문화예술인 실태 및 지원 사업 현황

구분	내용	연구 방법
문화예술인의 정의 및 현황	<ul style="list-style-type: none"><li>• 문화예술인의 정의</li><li>• 청년 문화예술인의 현황</li><li>• 활동 관련 지원 사업 및 시사점</li></ul>	문헌 및 자료 조사



[그림 2-1] 문화예술인 및 지원 사업의 현황 조사 계획

#### 2) 문화예술 및 문화예술인의 정의

##### (1) 문화예술의 정의

- 문화예술진흥법 2조(정의) 1항에 의하면 “문화예술”이란 문학, 미술(응용미술 포

함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예(演藝), 국악, 사진, 건축, 어문(語文), 출판 및 만화를 말한다. 또한 문화예술진흥에 현저한 공적이 있는 사람에게 문화관광부에서 수여하는 대한민국문화예술상에서는 문화예술의 분야를 문화, 문학, 음악, 미술, 연예로 분류하고 있다.[시행 2019. 4. 17.], [시행 2016~]

## (2) 문화예술인의 정의

- 예술인 복지법 [시행 2022. 1. 18.] [법률 제18777호, 2022. 1. 18., 일부개정 문화체육관광부 (예술정책과) 044-203-2718에 의하면, “예술인”이란 예술 활동을 업(業)으로 하여 국가를 문화적, 사회적, 경제적, 정치적으로 풍요롭게 만드는 데 공헌하는 사람으로서 문화예술 분야에서 대통령령으로 정하는 바에 따라 창작, 실연(實演), 기술지원 등의 활동을 증명할 수 있는 사람을 말한다.

## 3) 문화예술인의 현황

### (1) 조사 개요

예술인의 복지 및 창작 환경 등의 실태를 조사하여 청년 문화예술인이 처한 상황을 이해하고 정책 제안의 방향을 설정함에 있어서 실마리를 얻고자 한다.<sup>1)</sup>

[표 2-2] 예술인 실태조사 개요(문화체육관광부)

구분	내용
조사 표본	• 4개 예술 분야, 전국 17개 시·도 예술인 5천 명
모집단	• 예술활동증명 완료 예술인, 한국문화예술위원회, 지방자치단체 공모사업 참여 예술인, 문화예술 관련 협회·단체 회원 등 약 22만 9천 명
연령 구성	• 10대(604명), 20대(35,967명), 30대(48,522명), 40대(35,572명), 50대(38,119명), 60대(35,023명) 70세 이상(21,661명), 모름(13,904명)
예술 분야	• ① 문학 ② 미술 (디자인 포함) ③ 공예 ④ 사진 ⑤ 건축 ⑥ 음악 (양악, 클래식) ⑦ 국악 ⑧ 대중음악 ⑨ 방송연예 (대중음악 제외) ⑩ 무용 ⑪ 연극 (뮤지컬, 오페라 포함) ⑫ 영화 (애니메이션 포함) ⑬ 만화 (웹툰 포함) ⑭ 기타 (다원예술, 생활예술, 예술일반, 문예일반 등)
조사 내용	• 총 27개 문항(54개 세부문항) ▲ 예술 활동 분야(8문항), ▲ 고용형태 및 창작환경(5문항), ▲ 생활 및 복지(9문항), ▲ 성별·나이 등 일반적 특성(5문항)

자료: 예술인 실태조사, 문화체육관광부, 2021

1) 본 내용은 문화체육관광부가 예술인의 권익 보호와 복지 정책의 수립 및 시행에 필요한 기초자료를 마련하기 위해 실시한 2021 예술인 실태조사를 참조하여 재구성하였다.

## (2) 주요 조사 내용

### ① 현재 주로 활동하고 있는 예술 분야

- 현재 활동하는 예술 분야는 '미술' 24%, '대중음악' 15.4%, '음악' 9.3% 순이다.
- 청년 문화예술인의 경우, 대중음악(24.7%) 분야가 가장 높았으며 음악(13.4%), 연극(12.5%), 미술(11.3%, 디자인 포함) 순으로 나타난다.

### ② 현재 종사하는 예술 활동 영역

- 현재 종사하는 예술 활동 영역은 '창작'(72.3%), '실연'(43.5%), '기획/제작/홍보'(21.1%) 순이다.

### ③ 지난 1년간 예술작품 발표 횟수

- 지난 1년간 예술작품 발표 횟수는 '평균 3.8회'이다.
- 예술작품 발표 횟수는 음악이 평균 6.4회로 가장 많았고, 국악 5.8회, 방송연예 4.7회로 높은 편인 반면, 사진은 평균 2.4회로 가장 낮다.

### ④ 개인 창작공간 보유 현황

- 예술 활동을 위한 개인 창작공간을 보유하고 있다는 응답은 56.3%이다.
- 개인 창작공간 보유 현황 확인 결과, '공예'(85.1%), '미술'(82.7%) 분야에서 가장 높게 나타난다.
- 보유 형태는 '임대-월세'가 43.4%로 가장 많으며, '자가'(39.3%), '임대-전세'(11.9%), '무상 임대'(5.4%) 순이다.
- 30대 이하 청년 문화예술인의 경우, 다른 세대에 비해 개인 창작공간을 보유하는 비율이 48.5%로 10~15% 낮다. 또한 월세로 임대하는 비율이 상대적으로 높다.

### ⑤ 전업/겸업 문화예술인 비율

- 전업 문화예술인 비율은 55.1%로 2018년(57.4%) 대비 2.3%p 감소했으며, 고용 형태는 '고용원이 없는 자영업자'가 25.7%로 가장 많다.
- 겸업 문화예술인의 예술 활동 직업 고용 형태 중 예술 관련 직업은 '기간제/계약직/임시직/축타직'(32.3%), 비예술 직업은 '일용직/파트타임/시간제'(28.1%)의 비율이 높게 나타난다.

- 연령이 낮을수록 전업 문화예술인의 자유계약자 종사 비율이 높게 나타나는데, 전체 78.2%에 비해서 청년 문화예술인은 83.6%가 프리랜서로 일하고 있다.
- 청년의 경우 54.6%가 전업 문화예술인으로 종사하고 있으며, 전체적으로 고용원이 없는 자영업과 임시직의 비중이 높은 반면 정규직은 9.2%에 머무른다. 특히 임시직 종사 비율이 29.9%로 전국 평균 20.8%에 비해 높다.
- 청년은 겸업으로 예술 활동을 병행하는 경우 정규직 비중이 2.4%로 매우 낮으며 임시직의 비중이 18.8%로 높다. 또한 일용직 및 파트타임, 시간제로 일하는 비율이 26.4%이다. 반면 예술 활동과 관련 없는 겸업의 경우, 정규직이 16.2%이며, 임시직은 19.6% 아르바이트는 37.1%로 비예술 활동에서의 비율이 높다.

#### ⑥ 겸업 문화예술인의 주 평균 예술 활동 투입시간

- 겸업 문화예술인은 예술 활동 직업에 주 평균 11.4시간, 예술 활동 외(예술 관련+비예술) 직업에 주 평균 27.2시간을 투입한다.
- 예술 활동 직업 투입 비율 29.9%, 예술 활동 외 직업 투입 비율 70.1% 이다.

#### ⑦ 예술 활동 외 직업 종사 이유(겸업)

- 겸업 문화예술인의 76.3%는 '소득 문제'로 예술 활동 외 직업에 종사하고 있으며 그 이유는 '낮은 소득'이 42.6%, '불규칙한 소득'이 33.7%이다.
- 청년의 경우도 마찬가지로서 예술 외 직업에 겸업으로 종사하는 이유로는 현재 예술 활동에서 소득이 낮거나(41%) 불규칙하기 때문인(39.3%) 것으로 나타났다. 이는 청년 문화예술인 뿐만이 아니라 전 세대의 문화예술인이 유사한 양상으로 보여진다.

#### ⑧ 문화예술인 가구의 총 수입

- 2020년 문화예술인 가구의 총 수입은 평균 3,972만 원이다.(2017년: 4,225만 원, 2014년: 4,684만 원)
- 가구 총 수입은 건축(10,468만 원), 방송연예(5,281만 원), 공예(4,319만 원) 분야에서 상대적으로 높게 나타난다.
- 문화예술인 가구 총 수입 '2천만 원 미만'이 23.2%이고, '7천만 원 이상'도 13.5%로 편차가 크다.

- 청년 문화예술인의 가구당 평균 수입과 지출 수준은 다른 세대의 문화예술인과 비교했을 때 가장 낮은 상황이다. 즉, 전국 문화예술인의 가구 총수입이 평균 3,972만 원이고, 청년 문화예술인은 3,242만 원이다.

#### ⑨ 문화예술인의 예술 활동 개인 수입 및 지출, 경력 단절

- 2020년 문화예술인의 개인 수입 중 예술 활동 수입은 평균 695만 원이다.(2017년: 1,281만 원, 2014년: 1,255만 원)
- 예술 활동 개인 수입이 1,200만 원 미만인 경우는 전체의 86.6%에 해당한다.
- 개인의 총 수입 중 예술 활동 수입의 전 세대 평균은 695만 원이며, 청년 문화예술인의 경우 532만 원으로 40~50대 문화예술인의 절반 정도의 수준이다.
- 문화예술인의 가구 총 지출에 있어서, 전 세대의 평균은 3,388만 원이고, 청년 문화예술인 가구의 지출은 2,778만 원이다. 또한 예술 활동 관련 지출금액은 전체는 247만 원이며, 청년 예술인은 198만 원 정도이다.
- 예술경력 단절의 경험은 유사한데, 그 이유는 '수입 부족'이 압도적으로서, 전국 문화예술인의 69.7%에 비해 청년 문화예술인이 71.6%으로 약간 높은 상황이다.

#### ⑩ 예술 활동 관련 스트레스 인지율 및 요인

- 예술 활동 관련 스트레스를 '느끼는 편이다'라고 전체의 45.5%가 응답하였다.
- 스트레스를 느끼는 요인은 타 분야 직업 대비 낮은 보수(74.5%), 예술 활동을 위한 시간 부족(40.2%), 감정노동 스트레스(36.6%), 문화예술인에 대한 사회적으로 낮은 인식(29.6%)이 스트레스 요인의 주요 순위를 차지하였다.
- 청년 문화예술인은 타 직업에 비해 낮은 보수 수준으로 인한 스트레스가 전체 연령대의 45.6%에 비해 51.8%로 가장 높은 수준을 보이고 있다.

## 2\_청년 문화예술인 지원 사업 현황

### 1) 청년 문화예술인 지원 사업의 현황

#### (1) 조사 개요

문화예술인을 지원하는 제도의 현황을 분석하여 정책의 방향성과 구성 내용을 살펴본다. 이를 통해 정책 입안의 관점에서의 지향점과 변화의 관점을 확인한다.<sup>2)</sup>

#### (2) 중앙정부 및 지자체 지원 사업

문화체육관광부 및 산하 기관 등 중앙정부의 청년 예술인 지원 사업은 문화체육관광부, 국토교통부, 교육부에서 진행하는 사업 등이 있으며, 사업 유형에 따라 창작 지원, 창업 지원, 해외 교류 지원, 복지 등으로 구분된다.

##### ① 창작 지원 사업

###### • 청년 예술가 생애 첫 지원(한국문화예술위원회)

청년 예술가의 창작 활동 기회를 확대하고 예술 현장에 대한 진입 장벽을 해소하기 위해 추진하는 정책으로서 만 19세 이상의 문화예술진흥기금 수혜 이력이 없는 개인으로서의 예술가를 대상으로 한다.

###### • 한국예술창작아카데미 차세대 예술가(한국문화예술위원회)

차세대 예술가의 창작 및 기획 역량을 높이고, 소재 확장과 아이디어 실현 과정을 지원하는 사업으로서 만 35세 이하의 신진 예술인을 대상으로 운영한다.

###### • 문화가 있는 날 - 청춘마이크(지역문화진흥원)

문화가 있는 날에 실내외 다중 밀집 지역에서 버스킹이 가능한 공연을 지원하는 프로그램으로서 만 19세 이상, 만 34세 이하의 청년 예술인을 대상으로 한다.

##### ② 창업 지원 사업

###### • 예컨대 프로젝트(문화체육관광부, 한국예술종합학교)

‘예술가와 컨설턴트의 대화’의 약자로서 예술 분야 창업팀을 선발하여 창업 활동

2) 본 내용은 문화체육관광부와 서울문화재단의 예술인 지원 정책 자료를 참조하여 재구성하였다.

지원금, 홍보 및 마케팅, 전문가 컨설팅, 기업 후속 연계 등 창업의 전반적인 사항을 지원한다.

### ③ 해외교류 지원 사업

#### • 청년 예술 네트워크 구축 사업(한국문화예술위원회)

만 39세 이하의 청년 예술인 모임을 대상으로 구성원의 협업으로 추진되는 글로벌 예술창작 혹은 프로젝트 기획 및 작업을 지원한다.

#### • 청년 예술 역량 강화 사업(한국문화예술위원회)

만 39세 이하의 청년 예술인을 대상으로 국제예술교류 프로젝트를 위한 준비 작업을 지원한다.

### ④ 복지 사업

#### • 행복주택(국토교통부)

예술 활동 증명을 재직 증명으로 인정하여 입주 조건으로 설정하고 대학생, 사회초년생, (예비)신혼부부를 대상으로 하는 입주 조건을 넘어, 예술인의 경우 예술 활동 증명을 완료하고 소득 활동 기간이 7년 이내인 사회초년생 또는 혼인 합산 기간이 5년 이내인 신혼부부를 대상으로 하고 있다.

#### • 예술 체육 비전 장학금(한국장학재단)

예술 및 체육 분야의 재능과 소질을 개발할 수 있도록 지원한다.

#### • 예술인 생활 안정 자금(한국예술인복지재단)

저금리 대출 금융 지원사업으로서 대상자 선정 시 만 39세 이하 청년 예술인에게 가점을 부여한다.

### (3) 광역시도 문화재단 지원 사업

지역 청년 문화예술인의 인프라 확충과 지원 확대를 위해 17개 광역 시도의 문화재단에서는 청년 문화예술인을 위한 다양한 지원 사업 추진하고 있다.

#### ① 창작 지원 사업

공공지원금을 받은 경험이 없거나 적은 청년 문화예술인을 대상으로 창작 지원금을 지급하는 사업이다.

- 인천문화재단: 청년생애처음
- 대구문화재단: 스타트업 지원
- 강원문화재단: 생애최초 지원 프로젝트
- 부산문화재단: 청년 예술가 창작 활동 지원 사업, 청년 연출가 작품 제작 지원 사업
- 광주문화재단: 청년 예술인 창작 지원
- 대전문화재단: 차세대 아트스타(artStar)

## ② 활동 지원 사업

청년 문화예술인의 창작 활동을 위한 활동비, 사업비를 지원하는 사업으로 상금 형태의 지원금을 매월 분할해서 지급한다.(공간, 교육, 홍보, 멘토링, 네트워킹 등의 간접 자원을 함께 지원)

- 부산문화재단: 청년 문화 활성화 사업
- 대구문화재단: 청년 예술가 육성 지원
- 강원문화재단: 신진 예술가 창작 지원 활동

## ③ 창작 기반 지원 사업

창작 인프라 지원 사업은 청년 문화예술인의 창작 활동을 위한 공간을 우선 대관할 수 있도록 하거나 공간의 대관료를 지원하는 형태로 운영된다.

- 부산문화재단: 사상 인디스테이션(CATs) 청년 문화예술 공연/전시 우선 대관
- 대전문화재단: 청년 예술인 창작 및 대관료 지원 사업
- 제주문화예술재단: 청년 예술창작 공간 임대료 지원

## ④ 창업 지원 사업

- 제주문화예술재단: 포털서비스-아트노트, 콘텐츠 펀딩

## ⑤ 교육(인력양성) 및 연구 지원 사업

- 부산문화재단: 청년 문화 인력양성 교육
- 대구문화재단: 차세대 문화예술 기획자 양성 과정
- 대전문화재단: 청년 예술인 정착 및 양성 프로젝트(공연예술)
- 전라북도 문화관광재단: 청년문화예술대학-청년예대

## ⑥ 해외 교류 사업(少)

- 부산문화재단: 청년 예술가 국제교류

## (4) 서울문화재단 지원 사업

서울문화재단은 최근 경력 단계별 지원 사업 로드맵에 맞춰 성장 단계별, 문화예술 분야별 지원 정책을 구체적으로 실행하고 있다.

- 청년 예술지원: 예술계에 진입하고자 하는 신진예술가 지원
- 유망 예술지원: 잠재력과 수월성을 갖춘 유망 예술가 지원
- 예술 창작지원: 안정된 창작 역량을 갖춘 예술인 및 단체의 작품 제작 및 발표 지원, 공연장 상주단체 육성 지원, 단체와 공연장의 협력을 통해 창작품 보급, 확산

### ① 예술 창작 활동 지원

문화예술인 및 단체의 예술 창작 활동을 지원함으로써 창작 역량을 강화하고 예술 창작 활동을 촉진하여 예술인의 성장을 도모한다.

- 지원 분야: 연극, 무용, 음악, 전통, 시각, 다원, 문학
- 지원 내용: 창작지원금(300만 원 정액) + 창작활동비(1,500~4,000만 원)
- 지원 트랙: A트랙 - 예술인으로서의 작업 세계 형성, B트랙 - 예술인으로서의 작업 세계 안정화, C트랙 - 예술인으로서의 작업 세계 및 가치 확장

### ② 청년 문화예술 지원

청년 문화예술인의 첫 작품 발표를 지원하여 문화예술인으로서의 예술계 내 진입을 독려하고, 새로운 창작 활동을 위한 실험과 도전이 가능한 환경을 제공하여 다양한 예술 활동 기회를 제공하고 있다.

- 지원 자격: '데뷔 및 첫 작품 발표'를 준비 중인 만 39세 이하 예술인 및 단체
- 지원 분야: 장르 특정하여 구분하지 않음
- 지원 내용: 창작지원금 최대 1,000만 원 이내 + 간접 지원(분야 전문가 멘토링 및 크리틱, 워크숍 등 지원, 선정 예술인/단체 대상 네트워킹 프로그램 운영)

### ③ 예술 기반 지원

예술생태계를 구성하는 다양한 기반 요소인 공간, 연구, 기록과 창작 준비 지원을 통

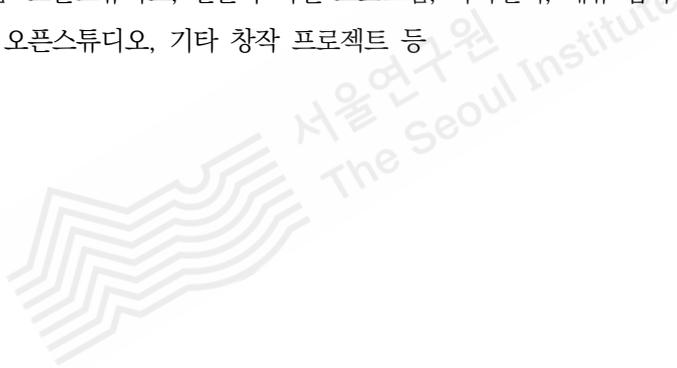
해 선순환 구조의 안정적인 창작 환경을 조성하고 있다.

- RE:SEARCH: 구체적인 작업 계획 수립 전 준비 및 구상 단계의 준비 활동 지원
- 창작예술 공간 지원: 예술 활동의 기반이 되는 창작예술공간 임차료 지원
- 예술연구 활동 지원: 동시대 예술 현장과 연관된 연구 활동 지원
- 시각예술 작품집 발간 지원: 우수작가 작업을 집대성한 작품집 발간 지원
- 공연예술 영상기록지원: 작업 철학이 담긴 포트폴리오형 영상 기록 지원

#### ④ 창작공간 입주 공모

시각예술, 공예/디자인, 문학, 무용, 장애 예술 등 다양한 분야의 문화예술인들의 창작 활동을 지원하고 있다.(1년)

- 개인 스튜디오: 공간별 16~32실(면적: 23~49제곱미터)
- 공용시설: 대형작업실, 목공실, 세미나실, 공용주방, 세탁실, 샤워실, 공동작업실, 작가 라운지, 사진실, 커뮤니티룸, 미디어랩 등
- 프로그램: 오픈스튜디오, 전문가 지원 프로그램, 기획전시, 제휴 협력 전시, 신당 아트랩, 오픈스튜디오, 기타 창작 프로젝트 등



### 3\_소결

#### 1) 청년 문화예술인의 실태

문화체육관광부의 2021 예술인 실태조사 자료 분석에 의하면 우리나라 문화예술인들의 생활 및 창작 여건이 전반적으로 어렵지만, 특히 청년 문화예술인의 상황이 상대적으로 더 열악하고 불안정하다는 것을 알 수 있다.

[표 2-3] 발견점 - 청년 문화예술인 실태(문화체육관광부)

구분	내용
창작공간 보유 현황	• 청년 문화예술인의 경우, 타 세대에 비해 개인 창작공간을 보유하는 비율이 48.5%로 10~15% 낮다. 또한 월세 임대 비율이 높다.
전업/겸업 비율	• 청년의 경우 54.6%가 전업 문화예술인으로 종사하고 있으며, 전체적으로 고용원이 없는 자영업과 임시직의 비중이 높지만, 정규직은 9.2%에 머무른다.
예술 활동 외 겸업 이유	• 겸업으로 예술 활동을 병행하는 경우 정규직 비중이 2.4%로 매우 낮으며 임시직의 비중이 18.8%로 높다.
가구 총 수입	• 청년의 경우, 예술 외 직업에 겸업으로 종사하는 이유로는 현재 예술 활동에서 소득이 낮거나(41%) 불규칙하기 때문인(39.3%) 것으로서 전 세대의 예술인이 유사한 양상을 보인다.
예술 활동 개인 수입	• 청년 문화예술인의 가구당 평균 수입과 지출 수준은 다른 세대의 예술인과 비교했을 때 가장 낮은 상황이다. 전국 문화예술인의 가구 총수입이 평균 3,972만 원이고, 청년 문화예술인은 3,242만 원이다. • 개인의 총수입 중 예술 활동 수입이 전 세대 평균은 695만 이며, 청년 문화예술인의 경우 532만 원으로 40~50대 문화예술인의 절반 정도의 수준이다.
스트레스 인지율/요인	• 청년 문화예술인은 타 직업에 비해 낮은 보수로 인한 스트레스가 51.8%로서 전 세대에서 가장 높은 수준을 보인다.

자료: 2021 예술인 실태조사, 문화체육관광부, 2021

#### 2) 청년 문화예술인 지원 사업의 현황

전체적인 예술생태계 및 당사자로서의 청년 문화예술인에 대한 인식을 바탕으로 ‘창작 및 창업 지원’, ‘창작 기반 마련’, ‘생활복지’ 차원의 정책이 중앙정부, 광역시도 문화재단에서 실행되고 있으며, 서울문화재단은 더욱 더 문화예술인의 경력단계별 상황에 맞춘 세분된 정책을 적극적으로 펼치고 있다.

- 중앙정부의 청년 문화예술인 지원 사업은 창작 지원, 창업 지원, 해외 교류 지원, 복지(예술인 생활안정자금, 행복주택 사업) 등이며, 예술인 고용보험, 창작준비금 등 예술인의 창작안전망 지원 부분을 확대하고, 「예술인권리보장법」시행, 표준계약서 보급 확대를 통해 공정한 예술창작환경을 지향하고 있다.
- 광역시도 문화재단의 지원 사업은 지역 청년 문화예술인의 인프라 확충과 지원 확대를 위해 창작 지원, 활동 지원, 창작 기반 지원, 창업 지원, 교육 및 연구 지원, 해외 교류 사업을 실행하고 있다.
- 서울문화재단 지원 사업은 경력단계별 지원 사업 로드맵을 통해 예술계에 진입하고자 하는 신진예술가 및 잠재성을 갖춘 유망 예술가를 중심으로, 예술 창작활동 지원, 청년 예술 지원, 예술 기반 지원, 창작 공간 입주 공모 등을 과업으로 하고 있다.
- 지원 사업의 전체적인 방향은 예술생태계 차원에서 장기적 관점을 가지고 청년 문화예술인에 대한 정책을 수립하는 것이다. 특히 청년 문화예술인을 새로운 예술을 실험하고 주도하는 주체로서 당사자로 인식하고 총체적으로 지원하고자 한다.



## 03. 자문밖 창의예술마을의 현황

### 1\_자문밖 창의예술마을의 이해 - 자문밖의 시작

자문밖 지역은 수려한 자연과 더불어 박물관, 미술관, 예술학교 등의 풍부한 문화적 자원을 보유하고 있으며, 다양한 문화예술인들이 군집적으로 거주하고 있는 특색있는 지역이다. 그러나 중견 및 원로 작가가 활발하게 활동하는 지역으로 성장기 문화예술 인들은 상대적으로 많이 정착하지 못하고 있다.

#### 1) 조사 개요

자문밖 지역과 창의예술마을의 시작과 현재 상황을 이해하기 위해서 문헌 및 자료 조사, 지역 관찰 조사를 진행하였다.<sup>3)</sup>

[표 3-1] 연구 프레임워크 - 자문밖의 이해

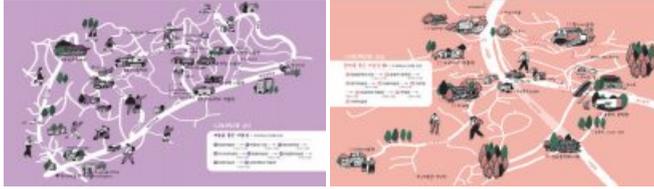
구분	내용	연구 방법
자문밖의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 위치, 인구분포, 자연환경, 생활 현황, 문화예술인 거주 현황, 문화예술 시설, 역사문화자원, 교육시설, 산업부문 등</li> </ul>	문헌 및 자료 조사
창의예술마을의 시작과 현재	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과거               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 위치, 배경, 미션 및 비전, 추진 주체, 예산, 연혁</li> </ul> </li> <li>• 현재               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 주요 전략: 방향, 컨셉, 추진 단계 등</li> <li>· 주요 활동: 방향, 프로그램 및 커뮤니티 활동</li> </ul> </li> </ul>	문헌 및 자료 조사
자문밖 지역 탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 요일별/시간대별 동네 거리 및 인근 상가 관찰</li> <li>• 지역의 분위기와 문화적 자원의 활력도 탐색</li> <li>• 박물관 및 상가 등의 공간 이용 현황 분석</li> </ul>	지역 관찰 조사

3) 본 내용은 자문밖문화포럼 웹사이트 및 평창아트밸리조성 기본계획을 참조하여 재구성하였다.

## 2) 자문밖 창의예술마을의 현황

### (1) 위치

: 서울 종로구 평창동, 부암동, 구기동, 홍지동, 신영동



©자문밖문화포럼

[그림 3-1] 자문밖 문화지도

### (2) 배경 및 맥락

- 자문밖 지역은 서울의 중심부에서 약 15분 거리에 있으며 북한산, 북악산, 인왕산으로 둘러싸여 수려한 자연환경과 역사적인 유적이 있다.
- 김창열(미술가), 이종상(예술원 회원), 정경화(음악가) 등 200여 명의 영향력 있는 예술가와 가나아트센터, 토탈미술관, 환기미술관, 서울미술관, 김종영미술관, 영인문학관, 화정박물관 등 70여 개 이상의 다양한 문화예술 공간(박물관, 미술관, 문학관, 갤러리, 갤러리카페, 작가 작업실, 공방)과 국민대, 상명대, 서울예고 등 예술 및 디자인 중점 교육기관이 자리 잡아 문화적인 인프라가 매우 풍부하게 조성되어 있다.
- 지역의 특성을 활용하여 총체적인 예술생태계 구축 및 세계적인 예술마을 조성을 위해 서울시, 종로구 및 자문밖문화포럼, 가나문화재단 등 민관이 적극적으로 협력하여 2010년 이후, 자문밖 창의예술 마을 기본계획, 서울시립 미술아카이브 유치, 문화축제, 아트레지던시, 문화의 거리조성, 창의예술학교 등 지역을 기반으로 하는 다양한 문화예술 활동을 지속해서 펼쳐 오고 있다.

### (3) 미션

지역의 문화예술 발전을 위해 문화예술 운동을 펼치고자 하는 마을공동체로서 예술가들이 자연스럽게 모여 지역의 발전을 고민하는 모임에서 시작되어서 예술인뿐만이 아니라 주민 및 상인과 더불어 문화적인 토양을 가꾸고 비옥하게 하는 것을 존재 이유로 한다.

#### (4) 비전

자문밖 창의예술마을 프로젝트는 '창의성-연계성-지속가능성'이라는 개념을 바탕으로 다양한 예술 활동과 인프라를 구축하고, 여러 주체에 잠재된 예술적 의지와 가치들을 연결하고 통합하여, '창의예술-자연환경-행복한 삶'이 선순환되는 지속 가능한 지역을 만들어 가는 것을 목표로 하고 있다.

#### (5) 추진 주체 및 조직

##### ① 앵커 단체: 자문밖문화포럼

- 자문밖에 거주하는 문화예술인을 중심으로 2013년 '문화예술 활동을 통한 지역의 문화예술 발전 및 행복한 창의예술마을 구현'을 목표로 설립되었다. 주요 인물로는 이종상, 이순중, 이호재, 박영남 등이 있다.



©자문밖문화포럼

[그림 3-2] 자문밖문화포럼의 활동

##### ② 협력 체계: 민관협의체

- 자문밖 창의예술마을을 조성 마을 공동 협의체 & 종로구청 산하 관련 부서 등이 연계하여 활동별 협의체 및 심의 및 협의 기구를 운영하고 있다.
- 활동별 협의체: 자치 활동, 실행 운영, 외부 협력 건을 협의하고 있다.
  - 지역 문화예술인: 미술, 공예, 디자인, 건축, 사진, 음악, 기록, 연극 등 자문밖에 작업실 혹은 사무실 등을 보유하고 있거나, 거주하고 있는 문화예술인
  - 지역 문화예술 단체 및 시설: 지역 내 박물관, 전시장, 공연장, 예술학교 등 풍부한 문화적 자원으로 가나아트센터, 가나문화재단, 토탈미술관, 환기미술관, 서울예고 등
  - 지자체 및 관련 기관: 종로구청, 종로문화재단 등
  - 주민자치위원회
- 심의 및 협의: 예술 창의 분야, 공공디자인 분야, 생태환경 분야, 옥외광고물 심의, 제도/조례 협의, 사업의견 교환 등을 포럼 실행위원회와 종로구가 협력하고 있다.

## (6) 예산 구성

- 종로구, 서울시 등 지자체 공모사업을 통한 지원금을 확보하고 있다.
- 문화예술 리더 및 지역 유지 및 사업가의 기부금을 활용한다.
- 지역 내 문화예술 애호가로서의 회원의 소액 기부를 운영하고 있다.

## (7) 주요 연혁

- 2011: 도로명 변경 추진위원회 발족(세검정로 일부 > 평창문화로)
- 2012: 평창문화마을 주민설명회, 창립총회 및 이사회 실행
- 2013: 비영리 사단법인 평창문화포럼 창립, 제1회 자문밖문화축제 개최
- 2014: 평창 아트밸리 기본계획 수립, 지정기부금단체 지정
- 2016: 자문밖 소식지 발간 시작, 자문밖문화포럼-종로구 민관협의회 발족
- 2017: 평창동 간판디자인 개선사업
- 2018: 자문밖 창의예술학교 시작, 자문밖 창의예술마을 조성 조례지정(종로구), 사단법인 자문밖문화포럼으로 단체명 변경
- 2019: 평창동 문화거리 조성사업 추진, 심포지엄 개최, 자문밖베스트 선정
- 2020: 자문밖아트레지던시 오픈
- 2021: 자문밖미술관 프로젝트 실행, 자문밖오피업소 사업 운영
- 2022: 평창문화예술복합시설 유치 추진(시립미술관 분관, 2014~)
- 2023: 서울시립 미술아카이브 오픈



©자문밖문화포럼

[그림 3-3] 자문밖이야기(지역 소식지) 발행

## 2\_자문밖 창의예술마을의 현재 - 주요 전략 및 활동

### (1) 방향

- 세계인이 방문하고 싶어 하는 문화마을 공동체를 실현한다.
- 문화예술 강의 프로그램 및 마을문화축제를 실행한다.
- 지역 문화발전을 위한 복합문화시설을 유치하고 운영한다.
- 정기적인 지역 소식지를 온오프라인에서 발행한다.
- 마을 경관 개선사업에 참여하고, 자문밖 활성화 방안을 연구한다.

### (2) 컨셉

#### ① CREATIVITY

문화예술을 중심으로 자연과 역사가 어우러진 창의 문화예술마을을 조성한다.

- 창조: 끝없는 창의적 실험 분출의 장
- 교육: 21세기 창의교육의 메카 구현
- 환경: 예술적이고 조화로운 창의적 도시환경 조성

#### ② CONNECTIVITY

문화예술을 통한 다양한 가치의 연결과 소통을 추구한다.

- 연결: 예술+자연+역사의 유기적 연계
- 주민: 예술의 공급(Noblesse Oblige)과 수요의 주체
- 협력: 지역상인-기업-기관과 함께하는 구조

#### ③ SUSTAINABILITY

창의예술, 자연환경, 행복한 삶이 선순환되는 지속 가능한 창의마을을 조성한다.

- 순환: 신진 예술인의 지속적 유입 구조 구축
- 보전: 자연 자원, 역사 자원 보전 및 가치 재평가
- 정주권: 주민의 기본권리 및 정주 권리 보호

### (3) 추진 단계

도입기에는 지역민 및 서울 시민들의 문화예술 향유 및 창의예술마을을 조성하기 위

하여 예술축제, 예술교육, 환경개선, 지역 브랜딩 등의 사업을 우선적으로 했다. 성장기에는 서울 및 한국의 대표적 문화예술마을로 성장하기 위한 자문밖예술밸리의 2단계 발전 방향 모색 및 가시적 사업 추진했으며, 앞으로 완성기에는 지역에 새롭게 건립되는 자문밖 내 공공의 문화공간 준공을 기반으로 규모 있게 성장해 나갈 계획이다.

- 지역문화기관, 지역예술가, 주민참여 등과 협력하고 확산시킨다.
- 레지던시 운영으로 젊은 예술가들의 문화예술 창작 활동의 기반을 마련한다.
- 지역 창의예술교육의 거점으로서 지역민, 학생에게 예술 활동의 계기를 제공한다.
- 자문밖오피스 인증으로 자문밖 상권의 브랜딩 및 지역경제 활성화를 도모한다.
- 문체부/서울시/종로구 등과의 지역예술 발전을 위한 협력 체제를 강화한다.
- 축제, 레지던시, 예술교육 등 사업별 운영 파트너십을 전문화한다.

[표 3-2] 자문밖 창의예술마을 단계별 성장 계획

도입기 (2015 ~ 2017년)	성장기 (2018 ~ 2020년)	완성기 (2021 ~ 2023년)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 참여 네트워크 형성</li> <li>• 브랜드 구축</li> <li>• 운영 및 협력 체계 구축</li> <li>• 문화예술교육 시행</li> <li>• 거주 문화예술인 재능 나눔</li> <li>• 평창아트밸리 기반 구축</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술복지 확립</li> <li>• 문화예술 인프라 구축</li> <li>• 예술적 도시경관 조성</li> <li>• 문화예술 도시구조 구축</li> <li>• 기존 시설 연계 프로그램</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정착화/세계화</li> <li>• 국제 페스티벌 개최</li> <li>• 지속 가능한 홍보</li> <li>• 통합적 프로그램 운용</li> <li>• 대규모 예산</li> </ul>

자료: 평창아트밸리조성 기본계획, 평창문화포럼, 2014

#### (4) 자문밖미술관 프로젝트(2021~)

##### ① 배경

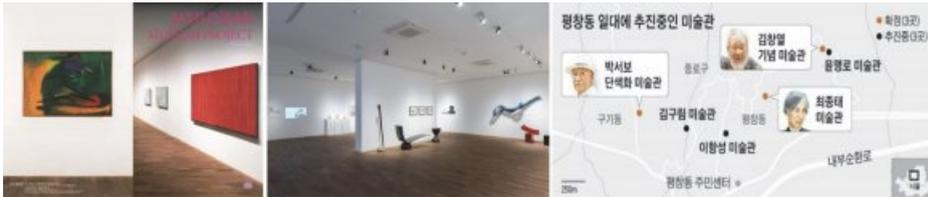
- 김구림, 김창열 등 한국의 대표적인 원로 미술가의 작품과 여정이 담긴 공간을 국립미술관, 박물관으로 변모시키기 위한 양해각서를 종로구와 체결하여 기념미술관밸리 프로그램 등을 시도하기 시작하였다.

##### ② 추진 목표

- 자문밖에 거주하는 국내의 대표적인 인적, 물적 예술 인프라를 활용하고 기념미술관 및 다양한 형식의 문화시설을 유치한다. 작가의 예술과 삶과 공간이 어우러지는 현대 한국 예술의 보고로서 조성하는 것을 목표로 한다.

### ③ 활동 계획

- 기념미술관: 자문박 소재 작가의 자택을 미술관 혹은 자료관으로 활용한다.
- 미술관: 종로구 구유지를 활용하여 한국 근현대 화단을 대표하는 거장들의 미술관을 설립한다.
- 아뜰리에 미술관: 자문박 소재 작가의 아뜰리에를 향후 미술관 등 문화유산으로 활용할 수 있도록 종로구와 작가 간 협약하여 운영한다.(예시: 김창열 미술관)
- 모던디자인 아카이브관: 자문박 기반의 현대디자인을 지역민의 디자인 교육 및 창작, 소통의 소재로 활용한다.



©자문박문화포럼, 조선일보

[그림 3-4] 자문박미술관 프로젝트

### ④ 사전 활동(분위기 조성 및 홍보)

- 상향식(Bottom-up) 사업으로서 지역 콘텐츠 개발사업의 성격으로 진행되었으며, 자문박 지역의 미술 자원과 가치를 알리기 위한 증점 사업으로 홍보되었다.

### (5) 자문박아트레지던시(2021~)

- 청년 문화예술인을 안정적으로 지원하기 위해 조성되었으며, 거점 공간을 제공하여 지역의 풍부한 문화예술 자원과의 교류를 촉진하고, 다양한 문화예술 분야의 융합적인 교류와 협력이 결합된 창작공간으로 운영되고 있다.
- 전시, 교육, 프로그램을 활성화하여 종로를 넘어 지역 문화예술을 선도하는 대표적인 아트 콜렉티브 플랫폼으로 자리매김하고자 한다.
- 진행
  - 1기(2021년): 미술, 디자인, 건축, 음악, 무용, 공학 등 13명
  - 2기(2022년): 회화, 디자인, 전시기획, 건축, 미디어아트, 음악, 공연 등 15명
  - 3기(2023년): 회화, 애니메이션, 섬유미술, 컴퓨터음악, 첼로, 무용 등 12명



©자문밖문화포럼

[그림 3-5] 자문밖아트레지던시

### (6) 자문밖문화축제(2013~)

- 2013년도부터 매년 예술, 자연, 삶의 경계를 융합하는 창의적 아트페스티벌로서 진행되고 있는 자문밖의 대표적인 축제로서 문화예술 향유를 통한 삶의 즐거움을 누리고, 소통하고, 공감하기 위한 오픈스튜디오, 전시, 공연, 특강, 예술마켓, 옥션 등으로 운영되고 있다.
- 후원 및 협력: 종로구, 서울시, 국민대, 상명대, 서울예고, 가나아트센터, 서울옥션 등 자문밖 일대 문화예술자원



©자문밖문화포럼

[그림 3-6] 자문밖문화축제

### (7) 자문밖창의예술학교(2013~)

- 메이킹 교육을 통한 주민 및 시민의 문화예술가 되기 프로그램으로 삶과 관련된 주제의 문제해결을 중심으로 하고 있다. 또한 탐방 프로그램을 병행하여 지역에 대한 실제적인 이해를 기반으로 협력해서 결과물을 도출할 수 있도록 하고 있다.
- 진행
  - 예술가 & 디자이너의 꿈(2018)
  - 삶의 재발견과 창조(2019)
  - 코로나 팬데믹 이후의 홈라이프(2020)
  - 내 손으로 만드는 지역 문화 굿즈(2022)
  - 자문밖 보물을 찾아라!(2022)



©자문밖문화포럼

[그림 3-7] 자문밖창의예술학교

### (8) 자문밖 베스트 상점 인증사업

- 자문밖문화포럼 주관으로 인근 상권의 베스트 상점을 선정하여 시민 및 지역민과 공유하여 지역상점의 질적 수준을 향상시키고 지역경제의 활성화를 도모하고 있다.
- 우선적으로 식당과 카페를 대상으로 선정하였으며, 지역 내 주요 활동과 연계하여 홍보하고 있다.(2020년 20개 업체 선정 및 인증)

### (9) 자문밖 문화의 거리

- “Art for All Life” 모든 생명을 위한 예술을 모토로 자문밖 갤러리 타운의 도로를 걷고 싶고, 안전하고, 자연 친화적인 거리로 조성하는 사업으로 진행하였다.
- 향후 2단계 사업에서는 지역 내 문화예술인과 협력하여 예술작품을 설치할 계획을 하고 있으며 그 외 지역 육교 디자인, 간판 리뉴얼 사업 등 도시경관 사업을 종로구와 협업하여 진행하였다.



©자문밖문화포럼

[그림 3-8] 자문밖 문화의 거리 조성 계획

### 3\_소결

- 자문밖은 지역 원로 문화예술인들을 주축으로 앵커 단체를 만들어 지속적으로 문화예술을 중심으로 하는 지역 활성화를 이루고 있다.
- 사업 초기부터 민관협의체를 조성하여 종로구 등 지자체에 관련 사업에 대한 구체적인 참여, 지원, 협업을 요청하여 연계하여 운영하였다. 또한 주민 및 상인과의 활동을 위해서 간담회, 공청회, 자문회의 등을 통해 지속적으로 소통하고 있다.
- 문화예술인 중심으로 운영되고 있으며, 주민 및 공방 등의 참여로 확대되고 있으나, 특색있는 생활 상권이 활성화되고 있지는 못하다.
- 언덕 위에 주요 미술관, 박물관이 주요 활동의 근거지로서 입지적인 불리함이 크며, 평창동, 부암동 등 핵심 지역 간의 연계가 부족한 상황이다.
- 원로 문화예술인 중심의 활동에서 최근 성장기 문화예술인을 유입하기 위한 노력이 확대되고 있다. 원로 및 중견작가 작업실 공개 프로그램, 청년 작가와 함께하는 멘토링 프로그램 등 다양한 프로그램을 시도하고 있으나, 활동-거주의 이원화로 청년 문화예술인들에게는 여전히 정착의 어려움이 있다.



©자문밖문화포럼

[그림 3-9] 자문밖과 원로 문화예술인

## 04. 창작하고 머물고 싶은 지역 만들기를 위한 요구 탐색

### 1\_당사자 조사

#### 1) 조사 개요

청년 예술가와 창작자의 여정을 분석하고 터치 포인트를 파악하고자 하였다. 또한 아이디어 및 기대 활동을 도출하기 위해서 설문 조사, 심층 인터뷰를 진행하였다. 저마다의 성장의 여정, 경제적 상황, 지역 연계 활동에서의 요구를 탐색하였다. 또한 의식의 흐름에 맞춰 스스로 작성한 리포트를 통해서 창작 생활 일기, 청년 예술가 및 창작자가 머물기 좋은 지역 만들기에 대한 시나리오를 도출하였다.

[표 4-1] 연구 프레임워크 - 당사자 요구 탐색

구분	내용	연구 방법
1단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>성장여정 트래킹 조사하기</li> <li>청년 문화예술인 11인(자문밖 연계 활동)</li> </ul>	설문 조사
2단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>성장 및 정착 요구 탐색기</li> <li>청년 문화예술인 6인(자문밖 연계 활동)</li> </ul>	심층 인터뷰 조사
3단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>기대하고 희망하는 미래의 모습 상상기</li> <li>청년 문화예술인 6인(자문밖 연계 활동)</li> </ul>	개별 리포트(부록)

#### 2) 성장여정 트래킹 설문 내용

##### (1) 조사 계획

자문밖을 기반으로 활동하고 있는 청년 문화예술인 11인의 일상과 창작의 계획 및 지역 연계에 대한 생각을 설문을 통해서 조사하였다. 공통적인 상황을 이해하고 기대하는 활동에 대한 바램을 분석하였다.

[표 4-2] 설문 조사 계획 - 당사자

구분	내용
질문	<ul style="list-style-type: none"> <li>라이프스타일 및 사회적 미션은 무엇인가?               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 의식주 중 가장 중요하게 생각하는 것은 무엇이고 이유는?</li> <li>- 정기적으로 참여하는 모임은? 어떤 활동인지?</li> <li>- 여가 혹은 취미 생활, 가장 관심을 가지는 사회 문제는 무엇인지?</li> </ul> </li> <li>중장기적으로 창작자로서 어떤 여정을 기대하고 있는지?               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최근 어떠한 활동을 하고 있는지?</li> <li>- 작가로서 추구하는 미션과 비전은 무엇인가?</li> <li>- 중장기적으로 작가로서 어떤 여정을 기대하고 있는지?</li> </ul> </li> <li>지역과 연계해서 활동하고 싶은 것은 무엇인지?               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 연계 활동에 대한 구체적인 계획은 무엇인가?</li> <li>- 지역에 자리매김하기 위해 조성되어야 할 기반은 무엇인지?</li> </ul> </li> </ul>
대상 (자문밖 연계, 11인)	회화, 설치, 일러스트레이션, 디자인, 파인아트, 미디어아트, 애니메이션, 섬유미술, 클래식음악, 첼로, 컴퓨터음악, 사운드 아트, 무용, 퍼포먼스 등의 20~30대 작가
일시	2023.4(10일간)
방법	구글 설문지

## (2) 발견점

[표 4-3] 발견점 - 당사자 설문 조사

구분	내용
핵심 키워드	거주=주거, 동료 모임, 인간과 환경, 리서치와 창작 전시-공연-강의-굿즈-워크숍, 지원 및 공모사업, 탐구력과 고유성의 길
라이프스타일, 사회적 미션 관련	<ul style="list-style-type: none"> <li>의식주 중 주거가 가장 중요하다.</li> <li>주된 정기 모임은 창작하는 동료들과의 활동이다.</li> <li>여가생활은 운동/산책/요리 등 보통의 또래들과 유사하다.</li> <li>가장 관심은 가지는 사회 문제는 인간 존중, 소외, 환경 등이며 자기 자신의 내면에 보다 더 관심을 가지기도 한다.</li> </ul>
성장의 여정, 지역 연계 활동 관련	<ul style="list-style-type: none"> <li>현재 진행하는 주된 활동은 리서치, 창작, 전시 및 팝업, 공연, 대학 강의, 아트상품 제작, 기업 협업, 워크숍, 지원 사업 및 공모사업 준비 등이다.</li> <li>중장기적으로 성숙한 작가가 되기 위해 지속적인 성찰, 주제 확장을 위한 실험, 고유성을 정립하기 위한 꾸준한 노력, 무한한 상상과 탐구력을 통한 도전과 한계 넘기 등을 노력하고 있다.</li> <li>지역 연계 활동에 있어서는, 자문밖 문화예술 공간에서의 전시 및 행사 참여, 지역 예술가와의 교류, 지역민과의 대화, 워크숍, 축제 프로그램 활동, 공공디자인 참여, 어린이 프로그램 진행, 지역 콘텐츠 리서치, 지역 기반의 창작 등을 진행하는 것을 희망한다.</li> </ul>

자료: 성장여정트레킹 설문조사, 자문밖아트레지던시, 2023

### 3) 심층 인터뷰 및 개별 리포트 내용

#### (1) 조사 계획

자문밖과 연계된 청년 문화예술인 6인의 현재까지의 창작 여정, 경제적인 상황과 활동, 지역에 대한 활동 계획과 기대를 심층 인터뷰하고 창작 생활 일기, 예술가 및 창작가가 머물기 좋은 지역에 대한 미래 시나리오를 도출하여 문제 인식, 요구 및 기대 사항을 분석하였다.



©자문밖문화포럼

[그림 4-1] 자문밖아트레지던시 작가 활동

[표 4-4] 인터뷰 및 리포트 조사 계획 - 당사자

구분	내용	
내용	창작 여정 측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 졸업 후, 현재까지의 창작은 여정은 어떠한가?</li> <li>• 창작 활동에 있어서 어떤 만족감을 느끼는가?</li> <li>• 창작 활동에 있어서 어떤 어려움이 있는가?</li> <li>• 지속적으로 성장하기 위해서 필요한 여건은 무엇이라고 생각하는가?</li> </ul>
	경제적 측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수입과 지출: 수입, 수입원, 지출, 주요 지출 내역, 창작 활동비 등</li> <li>• 경제 활동: 경제 활동 병행 여부 및 어려움, 기대하는 경제 활동 등</li> </ul>
	지역 연계 측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역을 기반으로 하는 창작 활동의 계획이 있는가?</li> <li>• 머물고 싶은 지역이 있는가? 왜 그러한가?</li> <li>• 아티스트·창작자가 지역에 자리매김하기 위해서 필요한 것은?</li> <li>• 자문밖 지역의 강점과 약점은 무엇이라고 생각하는가?</li> <li>• 청년 예술가가 함께하는 공동체에는 어떠한 것이 필요할까?</li> <li>• 나에게 머물고 싶은 지역이란?</li> </ul>
	개별 워크숍 (부록)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작 생활 일기</li> <li>• 예술가·창작자가 머물기 좋은 지역 만들기 시나리오 도출</li> </ul>
대상 (6인)	자문밖 연계	정해강(섬유미술), 임철민(수묵화), 장수정(일러스트레이션, 회화), 창작그룹 CORD(사운드 아트), 정세원(컴퓨터음악, 설치미술)
일시	2023.5.14 ~ 6.4	
방법	대면 인터뷰 중심	

## (2) 인터뷰 피조사 선정

자문밖과 연계된 다양한 분야의 6인의 청년 작가를 대상으로 조사했으며, 이들은 20대 후반 ~ 30대 후반으로서 대부분 미혼이며, 겸업 작가로 왕성하게 활동하고 있다.

[표 4-5] 인터뷰 피조사 선정 - 당사자

성명/분야		내용
A	정해강 (섬유미술)	<ul style="list-style-type: none"> <li>연령/성별/결혼 여부: 20대 후반/남성/미혼</li> <li>거주: 서울시 종로구(자문밖)</li> <li>활동: 종로구, 서대문구, 마포구 등</li> <li>전업/겸업: 겸업-프리랜서(워크숍, F&amp;B)</li> </ul>
B	임철민 (수목화)	<ul style="list-style-type: none"> <li>연령/성별/결혼 여부: 30대 중반/남성/미혼</li> <li>거주: 경기도 시흥시</li> <li>활동: 경기도 안양구(작업실) 등</li> <li>전업/겸업: 겸업-프리랜서(예술인 파견사업)</li> </ul>
C	장수정 (일러스트레이션)	<ul style="list-style-type: none"> <li>연령/성별/결혼 여부: 30대 중반/여성/기혼</li> <li>거주: 서울시 성북구</li> <li>활동: 서울시 종로구, 성동구 등</li> <li>전업/겸업: 거의 전업(출판사 협업)</li> </ul>
D	창작그룹 CORD-안효진, 김진주 (사운드 아트)	<ul style="list-style-type: none"> <li>연령/성별/결혼 여부: 30대 중후반/남성-여성/미혼</li> <li>거주: 서울시 강북구, 서울시 성북구 등</li> <li>활동: 서울시 종로구 및 전역</li> <li>전업/겸업: 겸업(사업체 운영, 프리랜서)</li> </ul>
E	정세원 (컴퓨터음악)	<ul style="list-style-type: none"> <li>연령/성별/결혼 여부: 30대 후반/남성/기혼</li> <li>거주: 서울시 종로구(자문밖)</li> <li>활동: 서울시 종로구, 강남구 등</li> <li>전업/겸업: 겸업-정규직(스타트업)</li> </ul>

### (3) A. 정해강 - 섬유미술

- 일시 및 장소: 2023년 5월 14일(일) 4시 @자문밖아트레지던시
- 핵심 메시지: 나에게 머물고 싶은 지역이란? 기억나는 게 많은 곳



©정해강 작가

[그림 4-2] 정해강 작가, NEVER AN OPTION

## ① 작가 소개

- 연령대: 20대 후반
- 성별: 남
- 활동 분야: 섬유미술
- 현재 거주 지역(자치구): 서울시 종로구
- 소속 및 현재 활동 지역: 서울시 종로구, 서대문구, 마포구 등
- 홈페이지/SNS:
  - <https://ibelieveinlovesongs.work>
  - <https://instagram.com/riverriverintheworld>
- 금방 휩 지나가는 무엇에 마음 쓰인 적 있을까? 바람결과 노랫말, 어떤 풍경과 얼굴, 술에 취한 날숨, 한숨 등, 언제는 매일의 즐거움이었고 다른 날엔 금방 눈 돌리고 싶던 모든 게 오늘 이후의 세상에선 더 빨리 휘발되는 것 같다. 단 하나의, 크고 위대한, 불변의 사라지지 않는 것보다 위의 그(것)들. 우리 주변 희미하고 미련하게 깜빡이는 것들에 마음이 쓰인다. 한 가닥으론 맥을 못 취도 의도를 갖고 뭉치면 몇 세기도 버티는 실과 천처럼, 여러 가지를 엮고 모아 흩어지지 않는 마땅한 자리를 주고 싶다. 연약하지만 '실+천'하면 질겨지는 섬유 소재를 기반으로 '유치해!', '미련해!', '머쓱해!'라는 말들에 그럴 수 있다고 하면서, '나도 그래!'라는 말에 온전한 사랑을 담아 작업하겠다.

## ② 창작 여정 측면

졸업 후, 현재까지의 창작은 여정은 어떠한가?

: 2020년 2월 졸업하고 3년째 작가로 작업을 하고 있어요. 그런데 전업 작가로 활동하기 위해서는 어떻게 경제기반을 마련하면 좋을지 계속 고민해 왔어요. 처음부터 작품을 판매하기 어려우니 부업으로서 사이드 잡을 찾았는데 아동미술, 영어학원, 바에서 일했고 그 외에는 내가 흥미롭고 작업을 병행할 수 있는 일을 주로 해왔어요.

아티스트/창작자로서 어떤 활동을 원하는가?

: 지속적으로 섬유 조형 작업을 해왔는데 대부분은 지원 사업, 공모전과 연계해서 진행해 왔어요. 지역문화재단의 마을 중심 사업의 아트페어, 개인전을 지원하는 사업을 통해서 창작해 왔는데 작년에 처음 받았고, 선정이 안 되는 경우들도 종종 있었습니

다. 사실상 신진 작가들은 지원 사업, 공모전을 기대지 않고 창작하는 경우는 많지 않아요. 서로 정보를 주고받으며 참가하기도 하죠.

창작 이외에 소비자를 대상으로 하는 생활소품을 만들어 판매하고 관련 워크숍을 운영하기도 하며 돈을 벌고 있어요. 공방을 운영하면서 워크숍을 운영하기도 했어요.

#### 창작 활동에 있어서 어떤 만족감을 느끼는가?

: 죽음에 대한 두려움이 있어요. 현세를 사랑하기 때문에 지금의 기억을 유지하고 싶은데, 죽으면 나의 추억이 모두 다 흩어져 버리지 않을까 하는 두려움이 있어요. 그런데 나의 작업은 ‘면적’을 갖는 작업으로서 기억의 파편을 작업화하기 때문에 기억에 대한 위안이 되곤 해요. 죽음으로 인한 영원한 고통, 완전한 무(無)로 가지 않을 수 있는 방법이라고 생각해요. 작업을 통해서 머릿속에 꽃밭을 가지고 살고 싶어요.

#### 창작 활동에 있어서 어떤 어려움이 있는가?

: 경제적인 어려움이 가장 커요. 이외에 크게 느끼는 어려움은 나의 작품에 대해 관람객, 비평가, 동료 작가들이 호불호를 가진다는 점이에요. 저의 작업에 있어서 조형이 아닌 문자를 대상으로 하는 것에 대해서 글자 자체에 가깝다는 인식들이 있어요. 또한 나의 작업에 맥락이 부족하다는 주변에 시선에, 예전에는 화가 나기도 하고 설명이 없어도 설득이 되게 하는 작업을 만들기 위해 고민했었어요. 그러나 이제는 그들의 생각을 납득하기도 하고 내가 내 작업에 만족감을 느끼기도 해서 괜찮다고 봐요. 이러한 의견들을 지금은 다양한 비평 중의 하나라고 생각하고 있어요.

#### 지속적으로 성장하기 위해서 필요한 여건은 무엇이라고 생각하는가?

: ‘섬유를 주 소재로 작업하는 작가’로 기억에 남고 싶어요. 지속적으로 작업하고 싶은데 그러기 위해서는 재정적인 부분과 가족의 건강이 중요할 것 같아요. 제가 가족 내에서 막내인데 연세가 많은 부모님이 혹시라도 편찮으시면 간병인이 아닌 내가 직접 돌봐야 한다고 생각하고 있어요. 그럴 경우, 작업을 병행하지 못할 수도 있어서 재정적인 부분을 미리 준비하고 안정화하는 게 중요하다고 생각해요. 작품이 팔리는 것이 가장 좋겠지만, 내가 마음대로 할 수 없기에 나는 나의 작업을 열심히 하는 방법밖에 없어요. 따라서 작업 외적으로도 경제활동을 할 수 있는 채널이 필요하다고 느끼는데요, 이러한 활동이 창작 활동에 영향을 많이 미치기 때문에, 작업과 연계되면서 나도

즐거울 수 있는 것들을 하려고 해요.

워크숍의 경우, 단순히 활동을 같이 하는 것을 넘어서 참여자들에게 설문을 미리 받아서 그들을 이해하고 사랑(?)하려고 해요. 어떻게 살아왔고, 어떠한 이유로 나의 프로그램에 참여하려는지를 깊게 알고 싶어요. 이외의 학력이나 경력 등의 스펙을 가리고 하는 소개팅 프로그램도 연남동에서 진행하고 있는데요, 성격이 활발한 다른 작가분과같이 하고 있어요. 다양한 사람들과 함께하니 좋아요. 이렇듯 같이 하는 사람이 중요한 것 같아요. 나랑 비슷한 사람보다도 좀 다르고 많은 사람을 끌어들이 수 있는 성향의 작가들과 장단점을 보완할 수 있는 게 좋아요.



©정해강 작가

[그림 4-3] 길리 수트(GHILLIE SUIT) 1~2

### ③ 경제적 측면

[수입과 지출]

월 평균 수입은 얼마인가?

: 매번 다르지만, 수입이 있을 때도 있고, 거의 없을 때도 있어요. 공모에 선정되어 수입이 생기면 그것을 조금씩 나눠서 활용하고 있어요.

주요 수입원은?

: 정부지원금, 공모전이 주된 수입원이고, 간혹 워크숍을 진행하면 강사비가 들어와요. 그리고 지인을 통해서 작품을 판매한 적은 있는데 20만 원이었어요.

월평균 지출은 얼마인가?

: 고정 지출은 약 80만 원이에요.

주요 지출 내역은?

: 생활비에 30만 원 정도 들어가고, 공동 공방 임대료 및 관리비에 25만 원 정도가 들어요. 그리고 공동 공방에 대한 보증금을 대출받았는데, 원금과 이자가 합쳐서 25만 원 정도 매달 빠져나가요.

창작 활동에 사용하는 지출은 얼마이고 항목은 무엇인가?

: 큰 건이 잡히지 않는 한 재료비가 많이 들지는 않아요. 전시가 잡혔을 경우에는 대량 발주하지만, 일상적으로는 조금씩 사고 있어요. 주요 재료인 실의 경우는 발주처가 정해져 있어요.(동대문, 회현, 도매꾹, 쿠팡...)

[경제 활동]창작 활동을 통해 경제적 수입이 충족되는가?

: 그렇지 않아요.

창작 활동 외 어떤 직업들을 가져 보았는가?

: 사람 만나는 것을 좋아하기에 아동미술, 영어학원, 바(바텐더) 등 다양한 사이드 잡을 해왔어요. 창작과 연계되는 활동으로는 워크숍을 하고 있는데, 네이버 예약, 에어비앤비, 클룩(KLOOK), 서울패스 등에 프로그램을 등록하고 작업실 혹은 공방에서 진행하고 있어요. 클룩의 경우, 나의 정보를 여러 채널에 홍보하고 연결해 줘서 효과적인데 수수료는 약 20% 정도예요. 또한 작품을 판매하기 위해서 자사몰을 직접 운영하기도 했어요. 이외에도 신촌에 있는 '아날로그 네버 다이스'라는 오프라인 편집 매장에 입점했었고, 플리마켓도 많이 참여하려고 해요. 온라인 편집숍은 수수료가 20~30%로 높고 입점 절차가 복잡해서 잘 안 하고 있어요.

창작 활동과 경제 활동을 병행하는 어려움은 무엇인가?

: 돈을 벌려면 작업할 시간이 부족하고, 작업을 하면 돈을 벌 수가 없는 굴레가 계속 돌아가는 것이 가장 큰 문제예요. 사실 경제활동을 한다는 것은 노동이기 때문에 힘든데, 동시에 작업을 해야 하니 어려워요. 신진작가들에 있어서 갤러리 소속 작가와 같은 에이전시들이 별로 없어요. 실물 작품이 판매되지 않아서 그런 것 같아요. (예비)전속작가 프로그램이 있는데, 진입하는 게 어렵긴 해도 일정 금액을 지원하니깐 도전해

보고 싶어요. 또한 어느 갤러리라도 기회가 되면 좋겠다는 마음이에요. 서울이 아닌, 지역에서 창작활동 지원금을 주는 레지던시가 있다면 가고 싶다는 생각이 있어요. 예전에 장생포에서 레지던시 활동을 했었는데, 매달 50만 원씩 지원을 받을 수 있어서 아주 유용했어요.

#### 앞으로 기대하는 경제적 활동은 무엇인가?

: 작품이 팔리기를 제일 기대하죠. 또한 사람들을 좋아하고 작품 외의 활동에도 관심이 많기 때문에 작은 바(bar)를 운영하고 싶어요. 내가 사는 동네인 '자문밖'에서 하고 싶은데요, '공방 겸 바'를 잘할 수 있을 것 같아요.

#### **④ 지역 연계 측면**

##### 지역을 기반으로 하는 창작 활동의 계획이 있는가?

: 동네에 있었던 일을 중심으로 기억에 대한 작업을 하고 싶어요. 이 지역에 살고 있기 때문에 개인적인 경험으로서의 일상적인 경험을 이야기하게 될 것 같아요. 기억의 파편들을 키워드로 '지역색'이라기 보다는 '지역에서의 나의 경험'을 작품에 반영하고 싶어요. 자문밖의 문화예술 공간에서 전시도 하고 싶어요. 그런데 자문밖의 갤러리들은 전시 문턱이 높다고 알고 있어요.(웃음) 가나아트센터, 키미아트, 토탈미술관, 갤러리세줄, 공간일리 등이 신진 모집 프로그램이 있지만, 어느 정도의 이력과 경력이 쌓여야 전시가 가능하다고 들었어요. 저와 같이 시작하는 단계인 초창기 작가에게는 진입 관문이 높아 보여요. 하지만 언젠가는 자문밖의 갤러리에서 꼭 전시를 하고 싶어요. 기회가 닿는다면 개인전으로 갤러리 삼세영에서 하고 싶은데요, 공예친화적이고 기억을 불러일으킬 것 같은 공간적인 아우라가 참 좋아요.

##### 머물고 싶은 지역이 있는가? 왜 그러한가?

: 서울시 종로구 자문밖이요. 너무 친숙하고, 나뿐만이 아니라 가족들에게도 오랜 삶의 터전이라서 정이 많이 들었어요. 여기뿐만이 아니라 어릴 적에 살았던 불광동도 좋기는 한데 편의시설은 많지만 좀 복잡해요. 반면 자문밖은 평화로워요. 내가 잊어버릴 만한 것들을 잊지 않게 도와주죠.

##### 아티스트/창작자가 지역에 자리매김하기 위해서 필요한 것은?

: 감당가능한 임대료, 영등이 붙이고 오래 앉아 있을 만한 장소가 많아야 한다고 생각해요. 문턱 낮은 도서관, 밥집, 술집, 미용실 등과 같은... 사실 자문밖은 친구들, 지인들을 초대하기가 힘들어요. 갈만한 소소한 장소들이 많이 부족하죠. 지인들을 가끔 '절벽'이라는 술집에 데려가곤 하는데, 흥미로워하고 평창동에서 색다른 실내포차를 만나는 의외의 곳이라서 좋아하는 것 같아요.

자문밖 지역의 강점과 약점은 무엇이라고 생각하는가?

: 강점은 얻어 갈 것이 많은 동네라는 점이에요. 갤러리나 박물관들이 많아요. 학산도서관 같이 마음만 먹으면 이용할 만한 공간이 많거든요. 반면 재미가 좀 없다는 약점이 있어요. 마포구, 서대문구의 장점은 즐길 거리도 많고 바보 같은 실수를 해도 용인될 것 같은 분위기가 있는데 자문밖은 반듯한(!) 이미지여서 부담스러운 점이 있기도 해요. 지인들을 초대하면 반응이 "거기 맘껏 놀 데가 있어?"예요. 가벼운 마음으로 올 만한 공간이 별로 없다는 의미일 거예요.

청년 작가/로컬 아티스트가 함께하는 공동체에는 어떠한 것이 필요할까?

- 물리적 환경: 감당할 수 있는 임대료의 주거지가 필요해요. 작업은 사실 어디에든지 할 수 있어요. 재료는 물류 서비스가 잘 되어 있어서 쉽게 수급할 수 있고요. 진지함을 넘어서 가벼운 마음으로 갈 수 있는 장소들이 있어야 한다고 생각하는데요, '공방+바' 이야기를 또 하게 되네요, 술의 역사, 종류를 몰라도 느낌, 향, 분위기, 이렇게 먹으면 좋더라 정도의 캐주얼 한 일상의 아지트를 만들어 보고 싶어요.
- 프로그램(성장지원, 커뮤니티): 어떤 것을 알려 준다기보다는 계속 얼굴을 마주치게 하고 연결하는 프로그램을 원해요. 영등포구에는 몇 명이 모이면 소모임을 지원하는 프로그램이 있어요. 이와 유사하게 청년 작가, 로컬 아티스트, 국민대, 상명대 등 1인 가구의 사람들을 대상으로 '동네 친구 만들기'를 해보면 좋겠어요. 목적이 뚜렷하지 않은 활동들이 있다면 더 좋을 것 같아요.
- 기타: 청년 작가를 동네가 원한다는 것이 더 드러나면 좋겠어요. 자문밖이 청년을 원한다는 느낌을 크게 받지 못했어요. 어떤 방법이 있을지는 같이 고민해 보면 좋겠어요.

나에게 머물고 싶은 지역이란?

: 기억나는 게 많은 곳

#### (4) B. 임철민(수묵화)

- 일시 및 장소: 2023년 5월 23일(화) 3시 @줌
- 핵심 메시지: 나에게 머물고 싶은 지역이란? 내 등을 편히 누울 곳이 있는 곳



©임철민 작가

[그림 4-4] 임철민 작가, 주관적인 풍경 055 - 박인아의 안산

##### ① 작가 소개

- 연령대 : 30대 중반
- 성별: 남
- 활동 분야: 회화(수묵화)
- 현재 거주 지역(자치구): 경기도 시흥시 목감동
- 소속 및 현재 활동 지역(자치구): 경기도 안양구 만안구(작업실) 등
- 홈페이지/SNS:
  - [www.imcheolmin.com](http://www.imcheolmin.com)
  - [https://instagram.com/chommi\\_chommi\\_](https://instagram.com/chommi_chommi_)
- 임철민 작가는 그를 중심으로 형성된 경험과 그것을 바탕으로 증첩되는 풍경을 통해 자신의 형태와 세계와의 상호작용을 어렵פות이 들어내는 수묵화 작업을 하고 있다. 개체가 세계를 인식하는 과정을 담은 ‘주관적인 풍경’ 시리즈, 개체가 세계를 경험하는 과정을 담은 ‘어두운 풍경’ 시리즈 등 크게 두 경향의 작업을 진행하고 있다. ‘주관적인 풍경’ 시리즈는 작가 자신이 외부로부터 매몰되어 간다는 위기감, 그리고 이로 인해 그의 형태가 흐릿하게 부유한다는 공포에 대한 저항으로 시작되었다. 또한 ‘어두운 풍경’ 시리즈는 어두운 골목길을 희미한 빛에 의지해 걸었던 그의 경험이 우리의 삶과 유사하다고 느낀 것에서 시작되었다고 한다. 작가는 이에 대해 ‘우리의 삶은 한 치 앞도 보이지 않는 길을 자신과 관계없던 맥락들이 비추는 희미한 빛에 의지하고 천천히 나아가는 것’이라고 말한다.

## ② 창작 여정 측면

졸업 후, 현재까지의 창작은 여정은 어떠한가?

: 2014년에 대학을 졸업하고 2년 동안 조교를 했었어요. 그 후 2016년부터 지금까지 약 8년간 전업 작가로 활동하고 하고 있습니다.

아티스트/창작자로서 어떤 활동을 원하는가?

: 작업 소재를 리서치하고, 이를 바탕으로 창작하고 발표하는 것을 지속적으로 하고 싶어요. 또한 생계를 위해서 창작과 연계된 일을 꾸준히 하고요.

창작 활동에 있어서 어떤 만족감을 느끼는가?

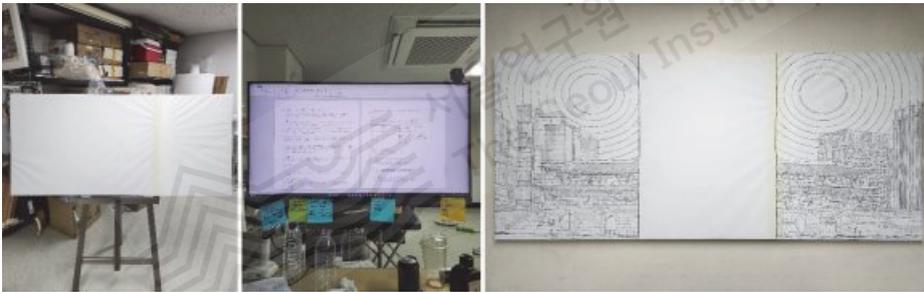
: 시각언어로서 내가 하고 싶은 이야기를 나답게 할 수 있다는 것을 느낄 때 만족감을 느껴요. 그 부분이 가장 저에게 중요해요. 나의 이야기 즉, 제가 이 세상에 있을 필요를 못 느끼고 나 자신이 서서히 없어져 간다는 두려움이 있었어요, 세상에 나 하나 없더라도 세상이 아무 일도 없다는 듯이 돌아간다는 것으로 인해 목표와 의지가 흐릿할 때가 있어요. 그러한 상황에서 벗어나기 위해서는 먼저 나를 정확하게 이해할 필요가 있다는 것에서 작업이 시작되었습니다. 나 자신으로부터 시작되는 본질적인 고민과 어려움뿐만 아니라 외부로부터 오는 어려움도 있는데요, 그러한 고통을 정확하게 파악하는 것이 우선이라고 생각했어요. 불가능하지만 나와 타인을 명확히 파악하는 것을 노력하는 상황에서 그 간극을 줄여가는 과정 자체가 중요하다고 생각해요. 이 갭이 눈에 띄게 가까워지진 않습니다만 미약하게나마 줄어들고 있고, 앞으로도 그럴 것이라 믿어요. 이렇게 저의 작업은 자기 자신을 이해하는 것에서 시작되고 노력하는 과정에서 만족을 느끼고 있어요.

창작 활동에 있어서 어떤 어려움이 있는가?

: 작품 활동은 다 좋지만 한 가지 치명적인 어려움이 있습니다. 제 활동이 제 생활을 책임지기 어렵다는 것이죠, 이를 해소하기 위해 다방면의 노력을 하지만, 배가 부르면 작업할 시간이 없고, 작업에 몰입하면 배가 고파요. 이 가운데서 균형을 유지하기가 어렵습니다.

지속적으로 성장하기 위해서 필요한 여건은 무엇이라고 생각하는가?

: 경제적인 여건, 작업을 할 수 있는 공간, 안정된 거주지 이 세 가지가 가장 중요하다고 생각합니다. 제가 학생 시절에는 상수동과 망원동, 연희동, 후암동, 을지로, 구로동, 문래동 인근에서 활동하는 다양한 장르의 젊은 창작자들이 많았습니다. 그런데 지금은 임대료가 비싼 동네가 되어버렸어요. 감당할 만한 작업실 비용이었기에 작가들이 몰렸고, 작가들이 동네에서 소비하기 위한 자그마한 카페, 술집들이 살롱처럼 들어서고, 독특하고 재미있는 지역색이 만들어졌어요. 이로 인해 관광객이 유입되고 결국 부동산 가격 상승으로 이어져 오른 월세를 내지 못한 작가들은 또다시 새로운 작업실을 찾아 떠났습니다. 최근에는 불광동과 연신내 근처에 작가들이 많이 몰린다는 이야기를 들었어요, 아직 부동산 가격이 상대적으로 저렴한 지역이기도 하고, 같은 곳에 위치한 몇몇 재단에서 보유하고 있는 유희공간을 훨씬 저렴하게 임대하고 있다고 들었습니다. 먼저 말씀드렸던 중요한 세 가지 중 우선적으로 필요한 것은 작가들이 오롯이 작업에 몰입할 수 있는 작업실이 필요하다고 생각합니다. 임대 비용이 줄어들면 일을 하나 줄일 수 있고, 남은 비용은 자연스럽게 작가의 삶의 질을 향상시키는 것으로 향할 것이고, 일이 줄었으니, 창작에도 매진할 수 있을 겁니다.



©임철민 작가

[그림 4-5] 작품 창작 과정



©임철민 작가

[그림 4-6] 계(system) 4, 섬

### ③ 경제적 측면

[수입과 지출]

월평균 수입은 얼마인가?

: 국민연금에서 소득금액이 잡혀 있는 것이 월평균 80만 원 정도입니다. 그런데 이는 사업소득으로서 제 노동에 대한 대가가 잡힌 것이고 이와 함께, 기관 및 사립재단의 사업비를 받아 사업을 수행하는 형태를 취하고 있어. 소득이라고 하긴 좀 그렇네요. 여러 요인으로 인해 수입은 시기에 따라 들쭉날쭉합니다. 수입이 좋은 시기가 있고, 보릿고개 시기가 있어요.

주요 수입원은?

: 최근의 주요 수입원은 지난해 예술인 파견사업 수행을 통해 받을 수 있게 된 구직급여입니다. 이와 함께 간간히 프리랜서 알바를 하기도 하구요. 최근엔 작가들의 자립을 돕는 기관 주도의 사업에 큰 도움을 받고 있습니다. 창작 사업을 통해 사업비를 받아 재료비를 대기도 하고 그래요.

월평균 지출은 얼마인가?

: 150~160만 원

주요 지출 내역은?

: 생활비, 재료비, 임대비 순이에요. 임대료의 경우, 보통 작업실을 차리면 관리비를 포함해서 50~70만 원 정도가 드는데, 저는 운이 좋게도 안양에서 10만 원 정도로 싸게 임대하고 있어서 관리비 포함 약 15만 원을 지불하고 있어요. 그 외 집에 드리는 생활비, 통신비, 보험 등이 있어요.

창작 활동에 사용하는 지출은 얼마이고 항목은 무엇인가?

: 활동에 필요한 모든 비용을 단순 계산해 보면 저의 경우는 1년에 약 600만 원 정도예요. 종이와 먹, 붓을 사고, 장비, 조명 등을 구입하는데 지출했습니다. 가끔 액자를 맞춰야 할 때는 비용이 더 들어요. 근데 이는 제가 수묵화 작가라서 상대적으로 지출이 적어요. 유화 작가의 경우 2배 이상의 비용을 지출하는 것으로 알고 있고, 조형물을 만드는 작가는 훨씬 큰 금액을 지출하는 것으로 알고 있어요.

## [경제 활동]

창작 활동을 통해 경제적 수입이 충족되는가?

: 안되지요. 저는 아직 작품판매가 활발한 작가가 아니에요. 처음으로 판매한 그림에 관한 생각이 나네요. 탐앤탐스커피에서 진행하는 전시 공모에서 탐앤탐스커피 재단 측에서 그림을 매입해 준 것이 처음이었어요. 이후로는 통장에 구멍이 날 때쯤 한점씩 판매가 되더라고요.

대신에 창작 활동을 지속하고 있다는 자격으로 인해 활동 자체에 대해 많은 도움을 받고 있습니다. 전시를 열어주시기도 하고, 작품 제작비용을 지원받기도 하고, 가끔 자유롭게 쓸 수 있는 금액을 지원받기도 하고 그래요. 수입이 충족되진 않지만 그래도 어떻게든 창작을 지속할 수는 있습니다.

창작 활동 외 어떤 직업들을 가져 보았는가?

: 포토그래퍼의 어시스트, 영상 제작 프로덕션 PD, 식품 수입회사의 비주얼 디자이너, 미술품 설치 운송하는 일 등 다양하게 했었어요. 그 외에 방과 후 교사 일도 했어요. 이외에도 하루 수당이 좋은 일일 알바는 그때그때 했어요. 15만 원 정도를 받고 모교인 '홍대인의 밤'의 스태프로 일해 봤는데 동문 추천으로 LED TV를 받은 적도 있어요.(웃음) 무엇보다도 예술인 파견 사업으로 매달 일정 금액을 받았던 것이 도움이 되었어요. 반년 동안 진행을 했는데요, 세전 120만 원으로 한 달에 30시간, 하루 최소 3시간 이상을 일하면 되는 거예요. 파견지가 안양의 장애인 인권센터였는데요, 장애인 인권을 예술과 연계해서 활성화할 수 있는 연구를 진행했어요, 사업지별로 일의 목적과 내용이 달라요. 연구 프로젝트, 교육, 축제, 공간 리뉴얼 등도 모두 포함돼요. 연속해서 3번까지 할 수 있는데 간격을 가지고 또 할 수 있고요.

창작 활동과 경제 활동을 병행하는 어려움은 무엇인가?

: 창작과 노동 사이. 작업에 몰입하기 어려운 상황에 빠지는 부분이 커요. 작가가 제대로 작업하기 위해서는 작업실이 필수인데, 작업실 비용을 마련하기 위해서 사이드잡을 가지게 되고 이로 인해 결국 작업할 시간이 없어지게 되죠. 작가의 특성상 보통의 직장인과는 다르게 작업을 시작하면 며칠 내내 몰입해야 해요. 중간에 멈추기가 어렵죠. 그런데 생활비, 재료비를 벌기 위해서 그때그때 외부 활동을 하게 되면 집중의 맥이 끊기게 되는 거죠. 저희 같은 경우는 예측이 되지 않는 사이드잡이 갑작스럽

게 생기곤 해요.

입시와 연계되는 사교육 시장에 진출한 작가분들은 처음에는 작업실 유지를 목표로 하시다가 본업이 되는 경우가 많아요. 돈을 많이 버는 대신 경쟁적인 분야이기 때문이에요. 어머니들, 아이들을 소홀히 하면 바로 알기에 긴장의 끈을 놓을 수 없어요. 선배 중에도 학원을 오래 하시는 분들은 학원을 폐업해야지 작업을 할 수 있는 환경과 태도가 만들어진다고 고민을 많이 하세요.

또 다른 어려움은 정서적인 문제가 큰데요. 특히 30대 초반에 직장에 취업하고 결혼하고 아이까지 낳은 친구들과 비교가 될 수밖에 없어요. 일과 개인적 삶에 있어서 사회의 일원이 되지 못한 것 같은 생각이 들 때가 있어요. 주변에 특히 남성 작가분들은 결혼을 안 한 경우가 많기도 한데, 저는 결혼하면 육아를 하고 싶어요. 잘할 수 있을 것 같아요.(웃음)

앞으로 기대하는 경제적 활동은 무엇인가?

: 작품 팔아서 돈을 버는 게 가장 작가다운 최고의 일이라고 생각해요. 그런데 그렇게 하기 위한 길은 아무도 몰라요. 심지어 그림을 잘 파는 작가분들도 그 이유를 모르겠다고 해요. 지인인 신 작가는 결혼을 일찍 했는데, 돈을 못 벌어서 많이 힘들어했었어요. 그런데 어느 순간 작품이 판매되기 시작했어요. 또 다른 지인인 김 작가는 아직 미혼으로 인천아트플랫폼에 오래 계셨던 분인데요. 그런데 갑자기 아트페어에 많이 참여하시더니, 최근 판매가 많이 되고 있어요.

이외에도 전략적으로 작품을 창작하고 판매하는 작가들도 있어요. 팔릴 만한 이미지가 무엇인지 아는 거지요. 이런 작품들은 개인뿐만이 아니라 기업에서도 콜라보를 요청하기도 해요. 그리고 순수미술 작가들은 쉽지는 않지만, 교수가 되어서 학생들을 가르치면서 작품 활동을 하는 것을 꿈꾸기도 해요. 가장 안정적이니까요. 요즘은 모두 해외파, 박사 이상이어야 해서 이제는 하늘에 별 따기예요. 교수는 안정된 수입원이 있을 뿐만이 아니라 신분보장이 되고, 학생들과 소통과 교류를 할 수 있다는 장점이 커요.

#### ④ 지역 연계 측면

지역을 기반으로 하는 창작 활동의 계획이 있는가?

: 작업실이 안산에 있고, 동료 작가들도 이곳에 많이 있어요. 작업의 내용이 지역의

이야기와 풍경이기 때문에 저한테는 특별한 곳이죠. 특히 예전 작업실은 환경이 좋았고 비용도 별로 들지 않아서 동료와 함께할 수 있었어요. 안산 대부도에서의 레지던시는 지금도 그야말로 '따뜻한 곳'이었다는 이야기를 종종 해요. 작가들과 함께 창작과 연계한 활동을 기획하고 실행했는데요, 공모 및 지원 사업도 함께했어요. 그 중 '대부도 맛집 로드'라는 콘텐츠를 만들어서 누구나 볼 수 있도록 했어요. 이러한 경험을 바탕으로 동료 작가들과 안산을 기반으로 하는 본격적인 활동을 해보자고 생각하기 시작했어요. 작가의 이야기가 아니라, 안산 사람들의 이야기를 통해서 동네의 자부심을 갖게 하고 싶었어요. 책도 출간하고 웹진 매거진 플랫폼을 만들었어요.

올해도 안산에서의 지역 연계 활동을 이어가고 있는데요, 경기문화재단에서 편성한 예산을 안산문화재단으로부터 지원받았어요. 안산 지역민과 예술 작가가 같이 만드는 작품을 만들어 보고자 해요. 글과 그림으로 작업을 진행할 것이고, 기사화해서 대중에게 알릴 거예요. 저와 함께하는 작가들이 함께 10개 작품을 전시할 것이고, 온라인으로도 전시하여 많은 분께 닿을 수 있도록 하고 싶어요. 내 주소지의 장소를 대상으로 하는 활동을 계속 이어가고 싶어요.

머물고 싶은 지역이 있는가? 왜 그러한가?

: 강남 같은 곳에서 작업실을 크게 하는 원로 작가분들이 계시는데요, 100평 정도의 공간을 작업하기에 좋게 꾸며 놓고 활동하시는 것을 보면 부럽다는 생각이 들기도 했어요. 하지만 내가 편히 누울 곳이 있으면 어디라도 좋아요. 안산이 아니더라도 집과 작업실이 같이 있는 곳을 원하고요. 사실 안산 대부도에 있는 작업실이 멀어도 그럼에도 갔던 것이 번듯한 방과 넓은 작업실이 주어졌기 때문이었어요. 작업만으로 돈을 벌 수 있는 상황이 된다면 수도권이 아니라 지역으로 가고 싶어요.싼 곳이어야 할 텐데요, 강원도의 지역 중에서 지자체에서 방을 만 원에 빌려준다는 지역이 있었는데요, 그런 곳으로 가고 싶기도 해요.

지역에 자리매김하기 위해서 필요한 것은?

: 집과 작업실 외에 24시간 편의점이 반드시 가까워야 해요. 작업을 하다 보면 밥을 차려 먹을 상황이 안되곤 하는데, 늦은 밤 작업에 몰두하기 위해서는 편의점이 꼭 있어야 해요. 배달음식점보다 편의점이 더 필수적이예요.

자문밖 지역의 강점과 약점은 무엇이라고 생각하는가?

: 자문밖은 환경 자체가 영감의 원천이 되는 곳이에요. 서울이라고 생각할 수 없을 정도의 풍경들이 너무 좋은데요, 사실 시골에서도 이런 풍경이 쉽지 않다고 생각해요. 딱 자문밖에서만 존재하는 풍경이에요. 백사실 계곡도 갔었는데 태초의 원초적인 느낌이 들었어요. 인근의 정자도 조선 후기 김홍도가 말년에 활동하던 곳이라고 하는데, 서울 한복판 도성 안에서 이렇게 예술적인 자연을 몰입할 수 있는 환경은 드물다고 생각해요. 주민들이 예술의 가치를 잘 이해해 주시는 것도 인상적이에요. 안산에 있을 때는 전시 등의 발표를 할 공간이 없어서 찾을 때 고생을 많이 했어요. 공실 공간을 빌리려고 했는데, 우리의 활동을 이해하지 못하셨어요.

약점이라고 하면 멀리서 오는 작가들을 위해서 숙식까지는 아니라도 하루 정도 잠깐 거주할 수 있는 공간이 있으면 좋을 것 같아요. 작은 침실과 샤워실 정도만 있어도 충분해요. 쪽잠이라고 자면서 작업할 수 있다면 몰입할 수 있죠. 이곳에서 레지던시 활동을 할 때도 다들 집에 가야 하니 자연스러운 네트워킹이 되기가 어려웠어요. 또한 입주하는 기간이 좀 더 길었으면 좋겠어요. 1년은 짧아요. 매해 이사를 하는 기분이라 이방인 같은 느낌이 들고 분위기 파악하다가 끝나 버려요. 작가들은 사업이나 근로를 하는 사람들이 아니다 보니, 관찰과 고민을 하다가 시간이 훌쩍 지나버리게 되죠.

청년 작가/로컬 아티스트가 함께하는 공동체에는 어떠한 것이 필요할까?

- 물리적 환경: 작업 공간뿐만이 아니라, 숙식을 할 수 있는 작은 공간은 필수적이에요. 그 외에는 사진 작업실, 판화실, 인쇄 장비, 전시에 필요한 것들을 제작할 수 있는 유용한 장치, 장비가 있으면 좋겠어요. 사실 특별한 것보다는 일상적인 것이 더 중요해요. 3D 프린터보다 플로터(대형 프린터), 목공실 같이요.
- 프로그램(성장지원, 커뮤니티): 정기적인 교육 프로그램이 있으면 좋겠는데요, 작가들이 받는 교육도 있겠지만 지역민들에게 작가들이 제공하는 교육을 의미하기도 해요. 안산에서 문화적인 혜택을 못 받는 청소년들을 위한 교육프로그램을 청년 작가들이 진행했었는데, 그것으로 인해 경제적인 활동이 가능했고 참여한 작가들끼리 자연스럽게 네트워킹이 되기도 했어요. 작업실에서 작업하다가, 바로 옆에서 교육을 연달아 할 수 있어서 집중할 수 있는 환경이 유지되기도 했고요.
- 기타: 일상적인 카페나 식당은 어느 곳이든 많아요. 딱히 더 이상 뭔가가 더 있어야 할 것 같지는 않지만, 단골이 될 수 있는 카페가 있으면 좋겠습니다.

### 나에게 머물고 싶은 지역이란?

: 내 등을 누울 곳이 있는 곳. 주거 안정성은 작가뿐만이 아니라 모든 사람들에게 필요하지만, 창작을 토대로 지역에 머무르기 위해서는 반드시 필요하다고 생각합니다. 거주하는 곳에서 창작하는 것이 제일 좋고, 자연스럽게 지역의 이야기도 나눌 수 있기 때문이지요. 나의 무언가, 각자의 무언가, 우리의 무언가를 실현해 나가는 곳

#### (5) C. 장수정(일러스트레이션)

- 일시 및 장소: 2023년 5월 31일(수) 1시 @자문밖아트레지던시
- 핵심 메시지: 나에게 머물고 싶은 지역이란? 작업을 할 때 마음이 편한 지역



©장수정 작가

[그림 4-7] 장수정 작가, Dreaming tree

#### ① 작가 소개

- 연령대: 30대 중반
- 성별: 여성
- 활동 분야: 일러스트레이션, 회화
- 현재 거주 지역(자치구): 서울시 성북구
- 소속 및 현재 활동 지역(자치구): 서울시 종로구, 성동구 등
- 홈페이지/SNS
  - <https://www.sujungjang.com>
  - [https://www.instagram.com/sujung\\_jang](https://www.instagram.com/sujung_jang)
- 자존감을 주제로 일러스트레이션, 페인팅, 그림책 작업을 하고 있다. 나를 위로해주는 것들을 그리며, 내 그림들이 누군가에게도 위로가 되길 바라는 마음으로 살고 있다. 마음에 파장이 일었던 순간을 기록하여 페인팅으로 풀어내고, 이야기를

지어 그림책을 만든다. 사람들 사이에 무의식적으로 오가는 따뜻함이 실은 매우 크고 중요한 가치에서 비롯되는 것이며, 누군가에게는 자연스러운 것이 아니라 학습하고 새롭게 경험해야만 알 수 있는 것임을 조명한다. 사람의 가치를 낮설고 의식적으로 바라보는 방법을 통해 사람이 가지는 특별한 의미를 되새기고, 여기서 생성되는 마음의 파장이 전달되기를 바란다.

## ② 창작 여정 측면

졸업 후, 현재까지의 창작은 여정은 어떠한가?

: 2020년 대학원을 졸업하고 3년이 되었습니다.

아티스트/창작자로서 어떤 활동을 원하는가?

: 표면적으로는 혼자 작업하는 것보다는 다양한 아티스트와 협업하고 작업을 확장하는 즐거움을 느끼고 싶어요. 일러스트레이터 전공이다 보니 의뢰를 받아서 진행하는 작업이 종종 있는데요. 새롭고 즐거워요. 작가로서는 끊임없이 다양한 작업과 실험을 지속적으로 하고 싶어요.

저의 창작의 주제는 '자존감'에 대한 것인데요, 이는 타인의 시선과 비교의 대상으로 존재하게 되는 사회 속의 개인 현상하고도 맞물려 있어요. 작업을 전시하고 소통하는 과정에서 생각보다 많은 사람들이 이 주제에 공감하고 함께하고 싶어 한다는 것을 알게 되었어요. 자신의 능력이 아닌, 존재 자체만으로 인정받고 받아들여지는 과정에 대한 저의 작업은 특히 학교, 교회 등의 아동 청소년을 위한 활동과 연계하기에 적합해요. 또한 작업을 통해서 책, 강연, 전시 등으로 계속 소통하고 싶어요. 사람들에게 다가가는 방식은 열려 있어요.

창작 활동에 있어서 어떤 만족감을 느끼는가?

: 다양한 상황에서 만족감을 느껴요. 우선 모든 작가가 그렇겠지만 그림 그리는 자체가 즐거워요. 그리고 다른 사람들에게 나의 의도가 전달되고 생각보다 좋은 공감대를 형성할 수 있을 때 무척 뿌듯해요. 또한 의뢰받은 작업이 상품으로 만들어지고 판매가 되면 신기하고 재밌고 그래요. 나의 그림을 전시장을 통해 값있게 판매되는 것도 의미 있지만, 적절한 가격으로 많은 분께 쉽게 다가가는 것도 에서 좋은 것 같고요.

### 창작 활동에 있어서 어떤 어려움이 있는가?

: 졸업을 하고 나서 곁에서 조언을 주는 교수님이 더 이상 없다는 것이 제일 먼저 어려움으로 다가왔어요. ‘내가 스스로 나의 길을 잘 찾아가야 한다’는 것이 막막해서 책도 보고 강연도 듣기도 해왔는데요, 그래서인지 지금 레지던시 활동이 너무 좋아요. 현실적인 고민도 있는데요, 다행히 저는 일러스트레이션 분야라서 외부 협업의 기회가 종종 있어요. 그런데 의뢰하는 일을 하다 보면 개인적인 창작의 시간이 주는 것이 가장 큰 숙제예요. 하지만 저뿐만이 아니라 대부분의 일러스트 작가가 겪는 가장 큰 어려움은 작업의 단가가 낮다는 거예요. 산그림, 네이버 그라폴리오, 노트폴리오 등 일러스트레이션을 연계해 주는 창작 거래 플랫폼이 몇 개 있는데요, 이곳을 통해서 보통 프로젝트가 연결돼요. 그 안에 활용 대상별로 표준 단가표가 책정되어 있는데요, 그대로 책정되는 것이 아니라 보통 네고가 돼요. 표준 단가를 공표하고 있지만 협의하다 보면 조정이 되어 낮은 보수를 받게 되는 경우가 많은 게 현실이에요.

또한 작품의 소유권과 저작권에 대한 내용을 상호 협의해서 계약서에 잘 반영해야 하는데, 잘 몰라서 나중에 불합리한 상황에 놓이는 경우도 있어요. 가끔 소유권과 저작권을 모두 가져가는 계약을 요청받는 경우가 있는데요, 용역비가 올라가는 대신 작가의 이름이 드러나지 않고, 작가에게 허락받지 않고 새로운 활용 대상에 계속 적용할 수 있게 되는 거지요. 이런 계약을 왜 하냐고 하실 수 있지만, 생활을 위해서 허락을 고민하는 작가들이 꽤 많아요. 저는 경력에 도움이 되면서 재미를 찾을 수 있는 의뢰를 중심으로 활동하려고 해요. 사실 작가의 영역에서는 미혼과 기혼의 차이가 커요. 가족 내 가장 역할을 하는 사람이 있는 경우와 내가 가장인 경우는 너무 다른 현실을 마주하게 되죠.

### 지속적으로 성장하기 위해서 필요한 여건은 무엇이라고 생각하는가?

: 온전히 작업을 할 수 있는 시간과 환경이 주어지는 것이 제일 중요해요. 그리고 작품을 전시 및 판매하거나, 의뢰를 연결해 주는 파트너로서의 에이전시가 있으면 좋겠어요. 외국은 이러한 다양한 에이전시들이 있는데요, 창작자의 기대를 넘어서는 역할을 해주더라고요. 내가 만족적인 작업을 할 수 있다면 수수료가 높아도 저는 함께 하고 싶을 것 같아요.



©장수정 작가

[그림 4-8] 그림책 Sugar

### ③ 경제적 측면

[수입과 지출]

주요 수입원은?

: 강의료하고 일러스트레이션 작업비가 대부분이에요.

월평균 지출은 얼마인가?

: 저희 가구에 해당하는 전체 지출은 매월 500만 원 전후예요.

주요 지출 내역은?

: 월세, 생활비 그리고 교육비 순입니다.

창작 활동에 사용하는 지출은 얼마이고 항목은 무엇인가?

: 재료 구입비 및 프로그램 사용료 외에는 크게 없어요. 월 10~30만 원 정도 드는 것 같아요.

[경제 활동]

창작 활동을 통해 경제적 수입이 충족되는가?

: 물론 지금 상태에서는 창작 활동만으로 경제적인 충족이 안 되고 있죠. 제가 의도적으로 수입을 위한 활동을 덜 하고 있는데요, 수입을 더 원하면 내 상황을 바꿀 수 있지만 내가 의미 있게 느끼고, 성장에 도움이 되는 의미 작업을 선별해서 작업하고 싶어요. 원화를 판매한 경험은 전시를 통해서 몇 번 있었고, 일러스트는 원화보다는 보통 프린트나 굿즈를 통해서 판매하고 있어요. 보통 교과서, 학습지, 문구류 등이 일이 대부분이고 간혹 브랜드의 캐릭터 작업 등이 있어요. 원화를 판매할 수 있는 경우는 드물고요.

### 창작 활동 외 어떤 직업들을 가져 보았는가?

: 미술을 하기 전에 음악을 오랫동안 했었는데요, 레슨을 많이 했어요. 연주 및 반주 아르바이트도 많이 했었고요.

### 창작 활동과 경제 활동을 병행하는 어려움은 무엇인가?

: 만약에 경제활동을 하는 것이 나의 커리어에 도움이 좋다면 더할 나위 없이 좋죠. 하지만 그렇지 않고 순전히 돈을 벌기 위해 해야 한다면 스트레스도 많고, 개인 작업 시간이 줄어들기 때문에 우선순위를 정해야 한다고 생각해요. 저에게 있어서는 창작을 위해서 개인 작업시간을 확보하는 것이 최우선이에요. 그림을 그릴 수 있는 상황이 되면 무조건 그러요. 여태까지는 계속 집에서 그림을 그렸어요. 아이도 어리기도 했어요. 조금 컸을 때 창작을 위한 루틴을 만들었는데요, 아침에 등교시키고 그림을 그리고, 하교 후 재운 후에 작업을 했어요. 물론 어리기 때문에 종종 예상치 못한 상황이 생겨서 루틴을 지키지 못할 때도 있었지만요. 그림은 그래도 좋은 점은 아이랑 작업하는 게 가능해서 엄마의 작업과는 독립적인 아이만의 창작 환경을 만들어서 '따로 또 같이' 작업을 했어요.

### 앞으로 기대하는 경제적 활동은 무엇인가?

: 저 역시 전시를 통한 작품 판매를 많이 하고 싶어요. 일러스트 전시같은 경우, 갤러리가 아니더라도 카페 같은 장소에서도 많이 하는데요. 그런 편안한 분위기에서 전시를 하고 방문객하고 소통하는 것도 좋은 것 같아요. 카페에서는 고객이 문의를 하면 가격을 알려주고 판매를 해줘요. 원화의 경우, 경력이 확실한 작가는 호당 10만 원 이상하고, 프린트는 그보다 훨씬 저렴해요. 사실 일러스트 작가는 전속 작가는 거의 없어요. 아트페어에서도 일러스트 그림이 등장한 경우가 얼마 되지 않았고 회화와 일러스트의 경계가 허물어지는 것이 최근의 일이지요. 유명한 작가는 초대전 혹은 갤러리 소속으로 아트페어를 나가기도 해요. 일러스트레이션 분야에서는 '서울 일러스트 페어'가 있는데요, 엄청난 규모여서 활발하게 많이 참여하고 있어요. 부스 가격이 싸고 오는 관객도 굉장히 많구요. 저의 경우, 전시 공모에 지원하는 경우도 간혹 있는데요, 수수료가 생각보다 높아서 고민이 되기도 해요. 최근 그러한 것들이 제법 많아요. 나를 많이 알릴 수 있는 협업을 기대하는데요, 의뢰하는 회사가 크거나, 널리 알려진 경우라면 제 경력에도 도움이 되고 많은 사람에게도 알려질 수 있으니까요. 특히 제가

책을 좋아해서 출판 분야와 일을 계속하고 싶어요. 기회가 닿는다면 기업 광고 쪽으로도 진출하고 싶고요.

#### ④ 지역 연계 측면

지역을 기반으로 하는 창작 활동의 계획이 있는가?

: 초등학교 아이들과 '자존감'을 주제로 하는 미술 수업을 하고 싶어요. 혹은 보육원이나 양로원 그리고 병원도 가능하고요. 지역 내에서 특정 대상을 위한 미술교육 프로그램을 꾸준히 진행할 계획이에요. 저의 작업을 통해서 마음이 아프고, 위로가 필요한 사람들과 함께 그림을 그리면서 그런 마음을 해소할 기회를 마련하고 싶어요.

머물고 싶은 지역이 있는가? 왜 그러한가?

: 레지던시를 오고 가면서 평창동이 너무 좋아졌어요. 도심에 가까우면서도 자연이 풍부하고 예술적인 동네라서 좋아요.

아티스트/창작자가 지역에 자리매김하기 위해서 필요한 것은?

: 작업 공간과 집이 가까워야 하고 주변 사람들과의 소통이 중요해요. 이 지역에 있으면서 아무도 모른다면 적응하기 힘들죠. 내가 동네 도서관에서 작은 활동을 하고, 정기적으로 누군가를 만나면서 소통할 수 있다면 자연스럽게 그 지역을 좋아할 것 같아요. 지역 내에서 전시할 기회가 있다면 더욱 좋고요.

자문밖 지역의 강점과 약점은 무엇이라고 생각하는가?

: 강점은 당연히 동네 자체에서 느껴지는 예술적인 분위기와 많은 문화예술인들이 공존해 있다는 거예요. 이곳에 오기만 해도 활동을 같이하고 도움을 받을 수 있을 것 같고, 지지와 응원을 끊임없이 받을 것 같다는 느낌이 있어요. 나만 예술을 하는 사람이면 뭔가 어울리지 못하고 걸들 수 있는데, 여기는 모두가 선배 혹은 동료 예술가 같은 안정감이 느껴져요. 약점은 아직은 잘 모르겠어요.

청년 작가/로컬 아티스트가 함께하는 공동체에는 어떠한 것이 필요할까?

- 물리적 환경: 작가 모임이 되게 중요하다고 생각해요. 전시는 개인적으로 진행할 수 있다고 해도 이런 것이 가능할 수 있는 공간이 있으면 너무 좋죠. 모임을 하기

전과 후가 정말 다르거든요. 이런 활동이 가능한 작은 공간이라도 일상적으로 편안하게 만날 수 있는 장소가 있었으면 해요.

- 프로그램(성장지원, 커뮤니티): 레지던시가 가장 중요한 것 같아요. 내 속의 경계를 허물 수 있고 여러 작가와 친해지고 융합할 수 있으니깐요. 제가 지금 참여하고 있는 판화학교는 16주 프로그램인데요. 수업 구성, 강사, 판화실을 서울문화재단에서 전액 지원해 주고 있어요. 이러한 교육을 받을 기회가 소중해요. 게다가 교육을 마치고 연계 사업에 참여할 수 있고, 결과물을 가지고 참가자들이 함께 전시하게 되면서 결국 작가들끼리의 커뮤니티도 만들어질 수 있으니깐요.

#### 나에게 머물고 싶은 지역이란?

: '작업을 할 때 마음이 편한 지역'이요. 마음이 편하다는 것은 작업을 하면서 생각을 서로 받아주는 소통하는 사람도 있고, 작업과 교류를 지원하는 환경을 통해서 가능해요. 작가들을 존중하고 기회를 많이 만들어 주는 것도 중요하다고 생각해요. 예술을 사랑해 주는 사람과 분위기가 있는 것은 기본이고요.

#### (6) D. 창작그룹 CORD-안효진, 김진주(사운드 아트)

- 일시 및 장소: 2023년 5월 25일(목) 5시 @자문밖문화포럼
- 핵심 메시지: 나에게 머물고 싶은 지역이란? 자연과 가까운 지역인 자문밖



©팀코드

[그림 4-9] 팀코드, KIMCHIJJIGAE, Musique concrète with Cassette tape

#### ① 작가 소개

- 연령대: 30대 중후반
- 성별: 남/여

- 활동 분야: 사운드아트
- 현재 거주 지역(자치구): 서울시 강북구, 서울시 성북구
- 소속 및 현재 활동 지역(자치구): 서울시 종로구 및 전역
- 홈페이지/SNS
  - <https://realtapelite.blogspot.com>
  - [https://www.instagram.com/creative.group\\_cord](https://www.instagram.com/creative.group_cord)
- 창작그룹 CORD는 '듣기'에 대한 감각을 다른 매체, 다른 감각으로 확장, 전환하는 작업을 통해 원론적인 소리탐구부터 미디어아트, 씨어터, 다원 콘텐츠 작업 등 다양한 창작 활동을 진행하고 있다. 과학 기술과 예술의 융합이 활발히 이뤄지고 있는 요즘, 작품을 통해서 기술 활용의 가치와 미학적 의의에 대해, 휩쓸리지 않는 존재로서 인간과 기술이 공생할 방안과 비판적 수용에 대해 끊임없이 질문을 던지고자 한다.

## ② 창작 여정 측면

졸업 후, 현재까지의 창작은 여정은 어떠한가?

(안) 대학에 다니면서도 활동을 꾸준히 해왔고, 내가 하는 작업이 대중적인 인식이 없을 수 있다고 생각해서 전업 작가가 아닌 겸업 작가로 3년 차가 되었어요.

(김) 저도 N잡리로 활동하고 있고, 학교에 다니면서도 작업하면서 수익을 따로 창출했어요. 현재는 졸업 후 2년 차입니다.

아티스트/창작자로서 어떤 활동을 원하는가?

(안) 좀 더 공연과 음악에 포커스를 맞춰서 많은 활동을 하고 싶어요.

(김) 저는 평소 소통하는 것을 좋아해서 관객들과 얘기도 많이 하고 워크숍도 자주 하고 있어요. 예술로 선순환할 수 있는 게 무엇인지 고민도 많이 하기에 그러한 담론을 서로 이야기 나누는 활동을 좋아해요. 극 작업도 하고 사운드를 기반으로 하는 설치나 음악 작업도 함께하고 있어요. 아이디어에 어울리는 매체를 선정하게 돼요.

창작 활동에 있어서 어떤 만족감을 느끼는가?

(안) 창작 활동 자체에 대해서 만족해요. 작품을 하는 과정과 결과에 만족감을 느껴요. 애니메이션 '소울(SOUL)'에서 몰입하는 것에 대한 장면이 있는데요, 집중하는 자체에 대한 기쁨을 이야기해요. 특정 영혼들이 무아지경이 되는 상황을 승고하게 표현하

는 장면과 같은 ‘몰입하는 순간’을 창작하는 과정에서 느낄 수 있어요.

(김) 잘 안 풀릴 때도 있지만 해결해 나가려는 과정, 해결해 냈을 때 만족감을 느끼곤 해요. 계속 실패하다가 다섯 번째 성공을 하면 희열감을 느낍니다. 넘어져도 다시 일어나는, 꾸준히 할 수 있는 게 좋아요.

#### 창작 활동에 있어서 어떤 어려움이 있는가?

(안) 우리가 하는 작업이 기술이 바탕으로 해야 하는 작업인데, 기술력이 부족한 상황이 생길 때가 있어요. 순수한 전기에너지로 하는 모듈러 신디사이저를 하는데요. 관련한 공부를 했어도 어려워요. 석사과정을 통해서 기본적인 이론은 배웠지만 실무는 또 다른 영역이에요. 그럼에도 멋있다, 하고 싶다는 의지로 방법을 찾아가고 있어요.

(김) 표현을 어떻게 해야 하는지를 고민할 때가 많아요. 얘기를 나누는 것을 좋아해서 화두를 던지곤 하는데요, 내가 너무 친절한 건 아닌가라는 생각이 들 때가 있어요. 관객 혹은 참여자가 스스로 느끼는 부분을 어디까지 남겨야 할지 고민이 돼요.

#### 지속적으로 성장하기 위해서 필요한 여건은 무엇이라고 생각하는가?

(안) 당연히 돈이지 않을까 싶어요. 일을 안 해야 더 작업할 수 있으니깐요. 경제적인 기반이 시간을 작업으로 치환해 줄 테니깐요. 어렸을 때는 그러한 레버리지를 어떻게 만들어갈까 고민을 많이 하고 노력했어요. 그래서 지금은 겸업 작가로서 창작을 할 수 있는 여건이 어느 정도 마련되었어요.

(김) 저도 생계인 것 같아요. 대학 입시 때부터 독립적으로 생활해 왔어요. 내가 좋아하는 것을 하기 위해서는 내가 스스로 돈을 벌면서 해야 한다는 것을 일찍부터 알게 되었는데, 건강을 유지하면서 일하고 창작하는 것을 중요시하게 되고 그 방법을 찾아가려고 노력해요. 바쁘게 지내다 보니 쉽진 않아요. 과연 작업만 할 수 있는 날이 올까요? 올 거라고 생각하고 싶어요.



©팀코드

[그림 4-10] Ensemble, live performance for voice and tape

### ③ 경제적 측면

[수입과 지출]

월평균 수입은 얼마인가?

(안) 저는 작은 사업을 여러 가지 하고 있어서 정확히 정산하지는 않았어요. 이렇게 된 것이 얼마 되지 않았는데요, 200~300만 원이 넘는 상황이에요.

(김) 저도 200~300만 원 정도예요.

주요 수입원은?

(안) 대학 강의, 학원 강의, 사업을 2개 하고 있어요. 알루미늄 캔버스를 제작해서 판매하고 있어요. 형과 형 친구분이 제조를 관리하고, 저는 영업 파트를 맡았어요. 그리고 미아사거리엔 연습실을 만들어서 공간 대여업을 하고 있어요. 꽤 잘 운영되고 있어요. 모든 게 중요한 수입원이예요. 나름 패밀리 비즈니스고요.

(김) 작품으로 팔리기 어려운 창작 활동을 하고 있기 때문에 시기를 기다리고 있어요. NFT로 판매하는 것도 조금 더 기다려야 하는 상황이라고 생각해요. 그 외에는 지원 및 공모사업, 다른 아티스트와의 협업, 다양한 계층을 대상으로 하는 영상 및 뮤지컬 수업으로 수입을 만들고 있어요. 예전에는 제가 활발한 편이라서 서비스업에서 알바도 많이 했어요. 많은 사람을 대하는 상황이 단순히 돈을 버는 것을 넘어서 작품의 재료를 만드는 기분이었어요.(웃음)

월평균 지출은 얼마인가?

(안) 저는 좀 많이 쓰는 것 같아요. 장비 욕심이 있거든요. 최근에는 돈만 생기면 오디오 컨버터 등 장비를 사곤 해요. 장비에 300만 원, 나머지 생활비로 150만 원 정도 써요. 물론 장비를 매달 이렇게 사지는 않아요.(웃음)

(김) 대학과 대학원을 한국장학재단을 통해 학비를 대출받아서 원리금을 갚아가고 있어요. 이것을 포함해서 150만 원 정도 지출하고 있어요.

주요 지출 내역은?

(안) 장비, 월세 및 공과금 그리고 식비

(김) 월세 및 공과금과 학비 대출 원금 및 이자가 유사한 수준이고요. 이외는 영상 장비, 책, 생활비예요.

창작 활동에 사용하는 지출은 얼마이고 항목은 무엇인가?

(안) 매달 들쭉날쭉하지만, 장비만 올해에도 700만 원 이상을 썼어요.

(김) 개인전은 공간을 지원받았고, 전시 준비는 지인들에게 도움을 받기도 하지만 할 때마다 비용이 꽤 많이 들어요. 영상이나 음악을 만드는 작품들은 비용은 많이 들지는 않지만, 오브제를 제작하게 되면 보통 200~300만 원 정도 들어요. 저도 장비를 사거나 제작물을 설치하게 되면 한 번에 돈이 많이 들어요.

[경제 활동]

창작 활동을 통해 경제적 수입이 충족되는가?

(안) 그렇지 않습니다.

(김) 애초에 생각조차 하지 않았어요. 전업이라는 개념이 대부분의 시간을 창작에 할애해야 하는 것을 의미하기 때문에, 처음부터 겸업으로 창작 활동을 할 수 있다고 생각했어요. 일정 시간 창작을 위해 할애하고 나머지는 생활을 위해 써야 하는 거지요.

창작 활동 외 어떤 직업들을 가져 보았는가?

(김) 피팅모델, 뮤지컬 행사, 결혼식 축하 등도 해봤고요, 지금은 꾸준히 하는 것은 초등학교에서 뮤지컬 창체 수업을(창의적 체험활동) 진행하는 것이예요. 부르는 것을 넘어서 아이들이 스스로 창작의 주체가 될 수 있도록 진행해요. 예전에 구로문화재단에서 학교로 파견하는 영상미디어 제작 지원 사업의 강사로 일한 적도 있고요.

창작 활동과 경제 활동을 병행하는 어려움은 무엇인가?

(안) 창작 활동과 연계되는 돈벌이를 하기 전에는 어려웠어요. 전혀 다른 일을 하게 되면 일의 보람도 없고 심적으로 힘들어요.

(김) 시간 관리가 쉽지 않고 어려워요. 잠을 줄이면서 버티고 있는데 최근까지 3시간 자면서 활동하기도 했어요. 컨디션 관리가 어려울 때가 있어요.

앞으로 기대하는 경제적 활동은 무엇인가?

(안) 창작으로 돈을 벌 것을 기대하지 않았다고는 하지만 지금 하는 작품들이 사랑을 받아서 판매될 수 있으면 좋겠어요. 그리고 꼭 해외로 공연하러 가고 싶어요. 돈을 받고요.(웃음)

(김) 저희 작품은 전자음악 페스티벌 등 대중적이지는 않지만, 기술과 예술이 결합된 음악제에 초청을 받을 수 있어요. 장기적으로는 '리얼 테이프 프로젝트'가 브랜딩 되서 공연으로 수익을 창출할 수 있을 거라고 기대하고 있어요. 연계해서 예술교육 키트를 만들어서 판매할 수 있기를 기대하고 있어요. 파생상품 같아요.(웃음) 초등학교 납품하거나 워크숍에 활용되거나, 많이 이용하게 만들어 보고 싶어요. 사실 이밖에는 예술로 돈 버는 쪽에 대한 아이디어가 별로 없어요.

#### ④ 지역 연계 측면

지역을 기반으로 하는 창작 활동의 계획이 있는가?

(안) 주민들을 대상으로 워크숍을 하고 싶어요. 동네에 항상 있지만 수집되지 않았던 소리와 소음을 소재로 작품을 만들어 보고 싶어요. 어린이부터 어른까지 함께 창작하고 공유할 수 있는 프로그램을 진행해 보고 싶어요.

(김) 자문박아트레지던시에 오게 되면서 이 동네를 깊게 들여다보게 되었는데요, 다른 동네에 비해서 오토바이 소리가 작고, 새소리가 잘 들려요. 물론 더 돌아다녀야 하는데, 지금까지 느낀 것은 '자연의 소리가 잘 들리는 동네'라는 거예요. '배달의 민족'의 시대에 독특한 느낌인 것은 틀림없어요. 그리고 아이들 분포도가 생각보다 높아요. 시각예술과 소리가 결합된 자문박만의 아카이빙을 만들어 보고 싶어요.

머물고 싶은 지역이 있는가? 왜 그러한가?

(안) 평창동에 머물고 싶어요.(웃음) 저희는 사운드 작업을 하니깐 고요한 게 좋은데요. 이곳은 정말 몰입할 수 있는 고요함이 있어요. 실제로 평창동 상가 안의 작업실을 알아보고 있어요.

(김) 맞아요. 주말 아침에는 정말 조용해요. 방음시설 잘 된 연습실과는 완전히 다른 개념이죠. 자연의 방음이랄까요? 고요한 아침을 매일 경험한다는 것은 매우 축복인 것 같아요. 저희는 시끄러운 전자음악을 하는데 오히려 조용한 것에 매력을 느껴요. 그리고 부품집들이 많은 을지로도 이곳에서 생각보다 가까워요.

아티스트/창작자가 지역에 자리매김하기 위해서 필요한 것은?

(안) 경제적인 것이 첫 번째예요. 부동산에서 상가를 알아봤는데요, 저렴한 작업실과 주택을 찾을 수 있으면 좋겠어요.

(김) 이곳은 식당이 부족한 것 같아요. 다양한 메뉴의 식당이 너무 없어요.

자문밖 지역의 강점과 약점은 무엇이라고 생각하는가?

(안, 김) 속세를 벗어난 느낌, 소음이 없는 자연에 가까운 환경. 여행 온 느낌 등이 좋아요. 장점이자 단점이랄 수 있는 게 속세하고 멀어지는 것이예요.(웃음) 전철역이 없기 때문이죠.

청년 작가/로컬 아티스트가 함께하는 공동체에는 어떠한 것이 필요할까?

- 물리적 환경: 같이 공부할 수 있는 세미나실이 있어서 서로 이야기 나누고 워크숍도 할 수 있는 공간이 있으면 좋겠어요. 함께 사용할 수 있는 일상적인 장비들도 충족되면 유용하죠.
- 프로그램(성장지원, 커뮤니티): 세미나 프로그램이요. 거의 얘기를 못 나눈 분들도 있는데, 자연스럽게 명석을 깔아 주는 프로그램이 있으면 좋겠어요.

나에게 머물고 싶은 지역이란?

(안) 자문밖(웃음)

(김) 자연과 가까운 지역 - 자문밖, 자연에서 영감을 많이 받기에 이곳이 좋아요.

### (7) E. 정세원(컴퓨터음악)

- 일시 및 장소: 2023년 6월 4일(일) 2시 @자문밖문화포럼
- 핵심 메시지: 나에게 머물고 싶은 지역이란? 같이 있어서 편안한 사람들이 있는 동네



©정세원 작가

[그림 4-11] 정세원 작가, 홍성용 개인전(희의 기억) 중 VR Painting, MaxMSP & Jitter, Live Performance

## ① 작가 소개

- 연령대: 30대 후반
- 성별: 남
- 활동 분야: 컴퓨터음악, 라이브퍼포먼스
- 현재 거주 지역(자치구): 서울시 종로구
- 소속 및 현재 활동 지역(자치구): 스타트업, 서울시 강남구 등
- 홈페이지/SNS
  - [https://bit.ly/sewonjung\\_notion](https://bit.ly/sewonjung_notion)
  - <https://www.instagram.com/junse/>
- 현대 예술음악 작곡을 기반으로 선형적인 기존 음악 체재에 대한 물음들을 작업을 통해서 제시하고 있다. 음악에서는 조성이라는 거대 시스템으로부터의 탈피를 논의한 지 이미 한 세기가 지난 시점에서 예술음악으로서의 질문이 더욱 많이 필요하다 판단되어, 다양한 형태로 질문들을 이어가고자 한다. 음악에서 '구조'가 가지는 '선형성'에 대한 물음을 '불확실성'을 이용하여 비선형성을 극대화시키고, 그 무엇도 '완벽'하게 통제할 수 없음에 대한 작가의 시각과 '현상학적 경험'을 소재로 작업을 진행하고 있다. 이는 예측 가능한 것들에 대한 '의도적 비켜감'으로 설명할 수 있다. 주로 Max/MSP & Jitter를 이용하여 작업하며, 행위나 동작들로 발현되는 소리 또는 현장에서 수음되는 소리 이용해서 현상성을 강조한다.

## ② 창작 여정 측면

졸업 후, 현재까지의 창작은 여정은 어떠한가?

: 대학원을 졸업하고 벌써 15년 차네요. 박사과정은 2016년에 영상정보 협동과정 수료를 했습니다.

아티스트/창작자로서 어떤 활동을 원하는가?

: 인식개선을 하고 싶었던 목표가 있어요. 또한 작업을 통해 얘기할 수도 있지만, 중간에 곡해되는 부분도 있을 수 있어서 워크숍, 아티스트 토크 등의 여러 활동 등을 통해서 오해들을 풀어가고 싶어요. 보통 음악이라고 하면 '감정'에 대한 질문을 많이 들 하세요. 그런데 사실 음악은 감정만 얘기하는 것은 아니거든요. 예술로서 어떤 위치에 있고 동시대적인 관점에서 어떤 화두를 갖고 있는지 등 다양한 담론을 이야기

나누고 싶어요. 즉, 음악은 ‘무엇’이라는 정의들을 부정하고 싶어요.

음악이 그런 적도 있었지만, 현대 음악에 있어서 음악이 포용하는 다양한 관점들을 발굴해서 이야기 나누고 싶은 생각이예요. 음악은 미술 등 타 예술 분야에 비해서 그런 담론을 이야기하는 기회가 훨씬 적은 것 같아요. 어느 시점 이후로 창작과 더불어 이러한 활동에 비중을 두게 되었어요. 제가 원래하고 있던 인터랙티브한 음악과 인식 개선 활동의 비율이 좁혀지고 있는 과정이에요.

창작 활동에 있어서 어떤 만족감을 느끼는가?

: 하나의 선례를 만들었을 때 만족을 느껴요. 창작의 결과물들은 그 자체로 의미를 가지는데, ‘나’라는 사람에서 나오는 시대정신의 결과물이 그 사례가 될 수 있다는 것이 의미가 있어요. ‘그때 그 당시의 나’ 자체에 집중하고 있는데, 나의 선형적인 경험들이 창작의 상황에서 반영되어 나가는 거죠. 백남준 선생님이 얘기했듯이 예술은 지극히 주관적인 것이기 때문이에요.

창작 활동에 있어서 어떤 어려움이 있는가?

: 시스템에 대한 것에 어려움을 느끼고 도전하고 있어요. 끊임없이 시스템에 대해 질문을 던지고 변화해 나가려는 거요. 300~400년 전의 음악으로만 이어가는 큰 흐름에서 시대정신을 반영한 실험의 축을 만들어 가고 싶어요. 클래식 음악에 있어서도 악보가 있다고 해서 공연할 때마다 똑같이 연주하는 것은 아니거든요. 작곡가가 곡을 악보에 옮길 때 자신이 구상한 악상의 100%를 옮길 수 있다고 가정한다면, 악보에서 연주자, 또다시 연주자에서 관객으로 전달되면서 그 의도가 100% 동일하게 전달되거나 경험할 수는 없다고 생각합니다.

매번 똑같이 연주하고자 하는 것에 대한 의미를 다시 생각해 볼 필요가 있다고 봐요. 그래서 더 실시간, 상황의 상태를 중요하게 보는 것이 의미가 있어요. 그러한 생각에서 인터랙티브 음악이 시작되었다고 봐요. 제가 하는 작업에 대한 목적과 의미를 어떻게 소통하는 것에 대한 과제를 어려움으로 이야기했는데요, 또한 저분만이 아니라 창작자로서 생활의 측면의 경제적인 어려움은 항상 동반하고 있을 거예요.

지속적으로 성장하기 위해서 필요한 여건은 무엇이라고 생각하는가?

: 경제적인 안정, 연습할 수 있는 그리고 내 음악을 들을 수 있는 공간, 마지막으로 소통하고 교류할 수 있는 네트워킹이 필요해요. 사실 저는 공간 그 자체보다는 성장하

고 발전적인 이야기를 나누는 기회가 더욱 중요해요. 서로 의견이 다르다더라도, 각자의 생각을 나누는 시간에서 힘을 얻어요.



©정세원 작가

[그림 4-12] 단체전 '쓰기, 퍼지기, 남작하게 하기' 홍성용, 정세원, 신제현 Sound Installation, '소리 X 질감 : 관계' Live Performance

### ③ 경제적 측면

[수입과 지출]

월평균 수입은 얼마인가?

: 얼마 전에 회사에 들어갔는데 월 450만 원 정도 되요. 그 전에 작가로만 있을 때는 많으면 400~500만 원, 적으면 아예 없었어요.

주요 수입원은?

: 스타트업에 들어가게 되어 근로소득이 주 수입원이 되었어요. 좋은 기회이긴 한데 갑작스럽게 들어가게 되어, 창작에 할애하는 시간이 줄고 있어요. 그런데 다행히 이 일이 저의 창작 활동과 유사한 부분이 많아요. 취업하기 전에는 용역으로서 광고, 이벤트 전시장 사운드 기획/제작/연출 등의 상업 음악을 작곡하거나, 음악 워크숍으로 수입을 충당했어요. 3분 이내의 짧은 곡은 100~150만 원, 기획이 제대로 들어가야 하면 400~800만 원 정도 받고 작업을 했어요. 물론 계약서도 쓰고요.

월평균 지출은 얼마인가?

: 와이프와 각각 140만 원씩 모아서 저축, 생활비 등으로 사용하고 있고 나머지 중에서 가장 큰 지출은 장비 비용이에요.

주요 지출 내역은?

: 교통비, 식비, 외식비, 의류비 등 생활비가 크고, 그다음에 장비 및 문화생활비예요.

창작 활동에 사용하는 지출은 얼마이고 항목은 무엇인가?

: 최근 3개월 동안 장비를 한 1,000만 원 샀어요. 맥북이 너무 비싸요.(웃음) 한번 교체하면 보통 600만 원은 들어요. 그 외에 건반용 키보드, 신디사이저 등도 100만 원이 훌쩍 넘어요. 스피커, 전선, 장비와 맥북을 연결하는 인터페이스 등도 사야 하니 월 300만 원씩 들 때가 꽤 있어요.

[경제 활동]

창작 활동을 통해 경제적 수입이 충족되는가?

: 아니에요.

창작 활동 외 어떤 직업들을 가져 보았는가?

: 정말 다양하게 해봤는데요, 옷 장사도 했어요. 새벽에 동대문에 와서 옷을 떼서 부산에서 팔았어요. 플라워카페도 운영했었고요. 조교도 하고 대학 강의도 한 4년 정도 했었고 다큐멘터리 총괄 PD를 한 경험도 있고요. 그 외 독립영화, 무용, 게임 등의 감독 자리를 지인을 통해서 일을 얻었지요. 최근에 입사한 곳은 메타버스 플랫폼을 만드는 회사인데 지인의 추천으로 일하게 되었어요. 스타트업인데 나에게 맞는 역할 이라서 잘할 수 있다는 확신이 있었어요. 음악 총괄일뿐만이 아니라 브랜딩, 홈페이지, 벤처기업 등록, 기업 약관, IR, 보도자료, 리크루팅 등을 모두 다루고 있어요.

창작 활동과 경제 활동을 병행하는 어려움은 무엇인가?

: 시간에 매몰되는 것이 제일 어려워요. 입사하기 전에 구상했던 작업이 2~3개 있는데 구체화하기 위해서 시간을 쪼개서 주말이나 밤에 작업을 해요.

앞으로 기대하는 경제적 활동은 무엇인가?

: 앞으로 회사가 성장하게 되면 제가 기대한 만큼의 보상을 기대하고 있어요. 또한 많은 금액은 아니겠지만, 문화예술 워크숍을 지속적으로 할 계획을 가지고 있어요.

#### ④ 지역 연계 측면

지역을 기반으로 하는 창작 활동의 계획이 있는가?

: 어떤 식으로 표현될지는 잘 모르겠지만, 지역 내에서 여러 작가와 함께하는 참여

작업을 진행해 보고 싶어요. 신제현, 홍성용 등의 작가들과 같이 작업을 해 왔는데요, 그중 공공미술, 설치미술이 작업도 있었어요. 자문밖에서도 주민참여형으로 협업해 보고 싶어요. 또한 지역의 특정 공간을 대상으로 사운드 메이킹 오픈스튜디오를 해보고 싶은데요, 참여하신 분들과 인터랙티브한 프로그램으로 운영해 보고 싶어요.

머물고 싶은 지역이 있는가? 왜 그러한가?

: 평창동이에요. 조용해서 좋아요. 서울은 어디나 복잡한데 이곳은 항상 고요하죠.

아티스트/창작자가 지역에 자리매김하기 위해서 필요한 것은?

: 저는 네트워킹이라고 생각해요. 공주, 부산에 있었을 때도 그랬지만요. 그곳에 거주하고 계신 분들과 소통과 교류가 굉장히 중요했어요. “다음에 차 한잔하자”로 시작해서 서서히 친해지고 서로 필요한 부분을 채워 줄 수 있는 관계로 나아가는 거지요.

자문밖 지역의 강점과 약점은 무엇이라고 생각하는가?

: 강점은 인구밀도가 낮고 이곳의 사람들은 친해지면 돈독한 관계가 된다는 점이에요. 돈독함이란 ‘어느 정도 거리가 있는 친밀감’의 의미인데요, 전 이게 좋아요. 너무 친밀하면 부담스럽고 감정의 기복이 의식될 수 있는데요, 이걸 지나친 기대와 실망을 방지할 수 있는 의미 같아요. 또한 자연이 너무 멋지죠, 백사실, 팔각정이 정말 백미예요. 단점은 교통이 좀 불편하고 배달 음식을 시킬 곳이 별로 없다는 정도예요.

청년 작가/로컬 아티스트가 함께하는 공동체에는 어떠한 것이 필요할까?

: 배드민턴, 농구를 좋아하는데 이곳에 체육시설이 좋겠어요. 부암동에는 가끔 가는데, 평창동에는 아예 없는 것 같아요. 또한 편안한 주제로 다양한 연령대의 사람들이 함께할 수 있는 ‘살롱’ 같은 곳이 있으면 좋겠어요. 언제나 열려 있고 어디에 갈까 고민하지 않고 음악을 듣거나 술을 마시며 이야기를 나눌 수 있는 편안한 공간이요.

나에게 머물고 싶은 지역이란?

: 솔직히 이야기하면요. 저는 어디를 가도 상관없어요. 제가 영향을 받는 것은 ‘같이 있어서 편안한 사람들이 있는 동네’는 중요한 것 같아요. 서로 부담 없는 관계로요.

## 4) 소결



©인터뷰이

[그림 4-13] 자문박 청년 작가들

[표 4-6] 발견점 - 당사자 심층 인터뷰(프로파일)

구분	내용
연령대	• 20대 후반 ~ 30대 후반
성별	• 남성 4인, 여성 2인
거주지	• 종로구 2인, 종로구 외 서울 3인, 경기도 1인
혼인 여부	• 미혼 4인, 기혼 2인
겸업·전업	• 겸업(사업자 중심) 1인, 겸업(정규직) 1인, 겸업(프리랜서) 3인, 거의 전업 1인

[표 4-7] 발견점 - 당사자 심층 인터뷰(창작의 여정)

구분	내용
활동 기간	• 2년 차(1인), 3년 차(3인), 8년 차(1인), 15년 차(1인)
희망 창작 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지원 사업 및 공모사업을 연계한 창작으로 기반 마련</li> <li>• 고유한 나만의 작품을 창작해 나가고, 다수의 전시/공연/관객 소통/워크숍을 통해 많은 활동을 이어 나감</li> <li>• 다양한 아티스트와의 협업, 공공 및 민간사업자의 의뢰 사업 진행, 나의 활동 분야에 대한 대중의 인식개선을 위한 담론화</li> </ul>
만족하는 순간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 하나의 선례가 되는 작품을 창작할 때</li> <li>• 하고 싶은 이야기를 '나답게' 하고, 공감대를 형성해 나갈 때</li> <li>• 창작을 위해 몰입하는 순간과 과정의 즐거움, 실패 후 성공하는 순간의 희열감</li> </ul>
고민하는 순간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무엇보다도 경제적인 어려움이 지속될 때(동년배들과 다른 경제적인 상황 인식, 창작 활동비에 대한 관습적인 네고 요청)</li> <li>• 활동 분야에 대한 대중의 편협한 인식 및 납득하기 어려운 비평을 마주할 때</li> <li>• 일상적으로 조언을 주는 선배 및 스승의 부재하거나, 창작 과정에서 전문적이고 기술적인 난제를 만날 때</li> <li>• 소유권/저작권 등 창작자 권리 유지가 어려울 때</li> <li>• 작가-관객 간의 소통의 거리에 있어서의 적정선의 혼동될 때</li> </ul>
지속하기 위한 여건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경제적인 총족(돈), 경제 활동을 위한 다양한 채널 및 관계 형성, 든든한 매개자로서의 에이전시</li> <li>• 안정된 주거 공간과 온전히 작업할 수 있는 시간과 공간</li> <li>• 작가로의 인정과 소통과 교류를 위한 네트워킹</li> </ul>

[표 4-8] 발견점 - 당사자 심층 인터뷰(수입과 지출, 경제 활동)

구분	내용
월평균 수입	<ul style="list-style-type: none"> <li>거의 없음(1인), 80만 원(1인), 100만 원(1인), 200~300만 원(2인), 450만 원(1인-정규직)</li> </ul>
주요 수입원	<ul style="list-style-type: none"> <li>지원 사업 및 공모사업 선정금, 중앙정부 및 지자체 아티스트 연계 사업</li> <li>강사비(대학 및 학원 강의, 워크숍), 민간 의뢰 프로젝트(벽화, 그림책 일러스트레이션)</li> <li>개인 사업(알루미늄 캔버스 프레임 제작 및 판매, 연습실 대여업)</li> <li>창작 관련성 높은 근로소득</li> <li>작품 판매(가족 및 지인)</li> </ul>
월평균 지출	<ul style="list-style-type: none"> <li>80만 원(1인/인당), 150만 원(2인/인당), 300만 원(1인/인당), 450만 원(1인/인당), 500만 원(1인/가구당)</li> </ul>
주요 지출 내역	<ul style="list-style-type: none"> <li>생활비, 작업실 및 주택 임대료 및 관리비, 보증금/학비 대출 원리금, 재료비, 자녀 교육비, 문화생활비 등</li> </ul>
창작을 위한 지출	<ul style="list-style-type: none"> <li>30만 원 ~ 1,000만 원(3개월)</li> <li>장비 구입비, 전시 물품 제작비, 재료 구입비, 프로그램 사용료 등으로, 작가별 지출 격차 존재</li> </ul>
창작을 통한 경제 자립	<ul style="list-style-type: none"> <li>(모두) 애초에 기대를 하지 않음</li> <li>작품 판매 경험은 많지 않는데 가족/지인/재단/민간 기업 등에서 구매</li> <li>굿즈, 포스터 등은 판매 경험 다수</li> </ul>
창작 활동 외 직업	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작 연계 경험: 대학 강의, 초중고 창체수업, 워크숍, PD &amp; 음악 감독(다큐멘터리, 독립영화, 무용, 게임 등), 피아노 레슨 및 연주</li> <li>창작 비연계 경험: 영어학원 강사, 아동미술학원 강사, 바텐더, 포토그래퍼 어시스트, 민간 기업 비주얼 디자이너, 미술품 설치 운송 작업자, 피팅 모델, 뮤지컬 행사 운영자, 결혼식 축하 가수, 옷가게 운영, 플라워 카페 운영, 일일 알바 등(작품의 소재가 되는 장점도 있음)</li> </ul>
경제 활동 병행의 어려움	<ul style="list-style-type: none"> <li>창작 활동의 시간 부족 및 몰입감의 단절</li> <li>건강의 이상 증상 및 만연된 피로감</li> <li>창작활동과 연계되지 않은 경제 활동에서의 심리적 어려움(동년배들과의 비교에서 오는 정서적 자괴감)</li> <li>온오프라인 편집숍 입점에 있어서 복잡함 및 높은 수수료(20~30%)</li> </ul>
앞으로의 기대하는 경제 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>제일 원하는 것은 가장 작가다운 일로서 원작품 판매</li> <li>아트페어 및 페스티벌 참여를 통한 전시/공연/판매 연계, 창작물과 연계된 부대 사업(예술교육키트)</li> <li>(예비)전속작가 선정을 통한 안정된 기반 마련(매월 50~80만 원)</li> <li>대학 교직, 민간 기업과의 협업, 현 직장에서의 스톱업션 등</li> </ul>

[표 4-9] 발견점 - 당사자 심층 인터뷰(지역 연계)

구분	내용	
활동 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역과 연계된 개인적인 경험을 소재로 작품화, 지역 자원 및 지역민들을 리서치한 작품 제작</li> <li>지역 내 문화공간에서의 전시 및 공연, 지역 내 주민 및 학생들과의 워크숍</li> <li>예술가 감성의 지역 생활문화의 콘텐츠화(대부도 맛집 로드 지도), 창작과 연계된 지역 내 로컬 비즈니스 창업(공방 겸 바)</li> </ul>	
머물고 싶은 지역	<ul style="list-style-type: none"> <li>자문밖(조용하고 고요함, 삶의 터전으로 추억, 자연이 풍부하고 예술적인 분위기, 가까운 도심 접근성)</li> <li>보다 경제적인 생활이 될 수 있는 수도권 외 지역 레지던시(지원금 보조), 어디든 상관없음</li> </ul>	
지역 정착 요건	<ul style="list-style-type: none"> <li>가장 중요한 것은 경제적인 것(감당가능한 임대료, 생활비)과 지역 내 네트워킹</li> <li>오래 머물 수 있는 장소들(도서관, 상점), 일상에서 필요한 가게들(24시간 편의점, 맛집이 아니더라도 식당)</li> <li>집과 함께 있거나 집에서 가까운 위치</li> </ul>	
자문밖 강점	<ul style="list-style-type: none"> <li>많은 문화예술 공간(갤러리, 박물관, 도서관)과 동료 및 선후배 문화예술인(동네 사람 모두가 예술가 같은 분위기로 응원받는 느낌)</li> <li>영감의 원천이 되는 자연환경(백사실 계곡 등 속세를 벗어난 느낌, 소음이 없는 여행 온 느낌)</li> <li>낮은 인구밀도와 어느 정도 건강한 거리가 있는 친밀감을 주는 이웃들</li> </ul>	
자문밖 약점	<ul style="list-style-type: none"> <li>모범생다운 다소 재미없는 동네 분위기</li> <li>가벼운 마음으로 갈 일상의 장소 부족</li> <li>멀리서 오는 작가들을 위한 임시 숙소의 부재(물입의 맥이 끊김), 지하철역의 부재, 배달음식점의 부족</li> <li>지역 공동체 요구</li> </ul>	
지역 공동체 요구	물리적 환경	<ul style="list-style-type: none"> <li>적정한 임대료의 주거지(작업실보다 중요), 성장 및 커뮤니티 지원형 레지던시</li> <li>특별한 것보다 일상적인 대형 공동 작업장(문서 인쇄 장비, 플로터, 사진 작업실, 판화실, 3D 프린터, 목공실 - 필요시 전문가 매칭, 간단한 취사시설, 24시간 출입), 함께 공부할 수 있는 세미나실 &amp; 워크숍룸</li> <li>작가모임 공간(커뮤니티룸), 편안한 주제로 다양한 사람들과 함께하는 살롱</li> <li>일상적으로 갈 수 있는 장소들, 운동할 수 있는 공간들</li> </ul>
	프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>작가들의 커뮤니티 소모임(우연한 마주침과 느슨한 연대, 자연스러운 정보 공유 및 협업, 진심 어린 비평과 조언)</li> <li>작가들을 위한 교육(16주차 판화교육과 같은 심화교육, 다양한 세미나 프로그램)</li> <li>작가들이 지역민에게 제공하는 교육(특히 청소년)</li> </ul>
	기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>청년 문화예술인에 대한 환대와 호의의 분위기, 단골 술집, 작가들끼리의 커뮤니티</li> </ul>
머물고 싶은 지역	<ul style="list-style-type: none"> <li>기억나는 게 많은 곳, 내 등을 편히 누울 곳이 있는 곳, 작업을 할 때 마음이 편한 지역, 자연과 가까운 지역인 자문밖, 같이 있어서 편안한 사람들이 있는 동네</li> </ul>	

[표 4-10] 발견점 - 당사자 개별 리포트(희망하는 미래 시나리오)

구분	내용
환경	• 거주지에서 가까운 작업실, 안정되고 주변의 독립적인 공간(최소 16제곱미터 이상)
	• 소음이 없고 소음을 발생해도 피해를 끼치지 않은 입지
	• 정서적으로 좋은 환경을 갖춘 지역
	• 다양한 분야의 예술인과의 교류 및 협업
	• 일상적으로 즐길 수 있는 편의 시설 및 동네 가게들
	• 지역 내 참여할 수 있는 문화예술 공간(갤러리, 공연장)
	• 작업실과 연계한 지역 청소년 예술 교육
주거 공동체	• 창작과 거주가 함께하는 아트빌리지
	• 작지만 독립적인 거주 공간
	• 홈스테이(공간 및 예술경험 셰어링)
	• 렌트프리 대신 창작활동과 연계된 다양한 지역 연계 활동
	• 호의와 환대의 분위기(지역 안에서 예술가와 상생)

## ① 문제 정의

“머무르기 좋은 지역은 어떤 누구에게나 좋은 지역이다.

예술가나 창작자들만 머무르기 좋은 지역은 없다.”

- 지원 및 공모사업이 창작의 기반을 만들 수 있는 장점은 크지만, 의존도가 높다.
- 전통적인 문화예술 분야에 대한 대중적인 인식은 자리를 잡았지만, 새로운 분야 및 다원예술 분야에 대해서는 상대적으로 관심이 낮다.
- 고유성을 확보하는 과정에 대한 고민이 크며, 창작자의 권리를 보호받지 못하는 경우가 많다.
- 학교를 졸업 후, 작품과 삶에 대해서 조언을 줄 스승/선배/동료를 찾기 어렵다.
- 작가들의 지출은 고정되어 있지만, 수입은 들쭉날쭉하고 예측이 어렵다.
- 겸업으로 인해, 창작의 몰입도가 떨어지고 창작의 시간이 부족하다.
- 창작 비(非)연계 겸업의 경우, 심리적인 어려움과 자괴감이 드는 경우가 많다.
- 의뢰 작업의 경우, 네고가 일상화되어 있고, 굿즈 등의 상품 판매를 위해 플랫폼에 입점할 때 수수료가 다소 높다.
- 지역에 정착하고자 할 때 주택과 작업 공간에 대한 임대료의 부담이 크다.
- 자문밖 지역에 있어서 생활과 교류를 위한 일상적인 장소가 부족하며, 문화예술 공간의 벽이 높은 편이다.

## ② 기대 및 요구 종합

“작업만 할 수 있는 날이 올까?…”

내 작품을 팔아서 경제 활동을 하는 게 가장 작가다운 일이라고 생각한다.”

- 창작 활동의 고유성을 만들어 가고, 선례가 되는 작품을 만들어서 작가로서 인정 받고 싶다.
- 커리어에 도움이 되는 유관 활동을 중심으로 하는 경제적인 충족이 필요하다
- 원작품 판매, 경제 활동을 위한 다양한 채널 및 관계 형성, 든든한 매개자로서의 에이전시 등
- 안정된 주거 공간이 무엇보다도 제일 중요하다.
- 거주 지역 내 오래 머물 수 있는 장소와 가게들이 필요하다.
- 온전히 작업할 수 있는 시간과 공간을 확보해야 한다.
- 레지던시의 경우 독립적인 개별 공간, 일상적인 작업을 지원하는 대형 공동 작업장, 작가모임 ‘동네 살롱’ 공간 등이 필요하다.
- 환대와 호의의 분위기를 기반으로 하는, 소통과 교류를 위한 네트워킹이 보다 중요하다.

## 2\_매개자 조사

### 1) 인터뷰 계획

자문밖 지역 내 문화예술 기획자, 주민 참여형 프로그램 운영자, 갤러리 큐레이터의 활동 및 터치 포인트를 파악하고 청년 예술인, 지역민, 방문객 등 사용자 중심의 가치를 도출한다.

[표 4-11] 인터뷰 조사 계획 - 매개자

구분	내용	
대상(3인) 문화예술 및 지역 매개자	김현수	• 자문밖 프로그램 기획 및 운영자(자문밖창의예술학교 코디네이터) 커먼스페이스 디자이너
	김민주	• 자문밖 프로그램 기획 및 운영자(자문밖 힐링 트레킹 가이드) • 울프하우스 대표, 문화기획자 & 창작자
	신보슬	• 자문밖 미술관 큐레이터(도탈미술관 책임큐레이터) • 연희동 독립문화예술 공간 운영자
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역 내 요구와 이슈 파악</li> <li>• 문화 활동 경험 및 문화적 욕구 파악</li> <li>• 청년 문화예술인 및 창작자에 대한 기대와 인식</li> <li>• 문화예술 단체 및 지역의 역할과 책임</li> </ul>	
주요 질문	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기본 정보</li> <li>• 주요 활동</li> <li>• 벤치마킹 사례</li> <li>• 지역 환경 및 비즈니스 관련</li> <li>• 자문밖 및 방문객 관련</li> </ul>	
일시	2023.5.12 ~ 6.5	
방법	대면 인터뷰 및 답사	

### 2) 인터뷰 내용

#### (1) A. - 김현수

- 일시: 2023년 5월 12일(금) 10시
- 장소: 서울시 성동구 성수동 헤이그라운드

“이 지역에는 갤러리가 많지만 화이트 큐브 같은 하이엔드 급이라고 생각해요.  
무엇보다도 청년 작가들이 전시할 수 있는 다양한 공간이 있으면 좋겠어요.  
진입장벽이 좀 낮은 갤러리 혹은 카페라던지요.”

### ① 기본 정보

- 소속: 자문박창의예술학교 코디네이터, 커먼스페이스 디자이너
- 현재 활동 지역: 서울시 종로구
- 자기소개: 네덜란드 베를라헤에서 도시건축을 공부하였고, 서울대학교 미술대학에서 공간디자인 박사 과정에 있다. 커뮤니티 디자이너, 공유 공간 디자이너로서 국내를 비롯한 유럽, 아시아, 남미 등지에서 주로 도시 소외계층, 도시 빈민가, 이민자들을 위한 공유공간 프로젝트를 다수 진행하였다. 현재는 자문박문화포럼 이사로서 자문박문화지도 사업, 자문박창의예술학교 코디네이터 등 문화예술을 통한 지역 커뮤니티 활동을 활발히 하고 있다.



©김현수

[그림 4-14] 김현수

### ② 주요 활동

지역과 연계해서 진행하고 있는 주요 활동은 무엇인가요?

: 자문박창의예술학교를 시작으로 서울시민예술대학 지역특성화 교육, 크리스마스 마켓 등을 진행해 왔어요. 자문박을 거점으로 시민대상 교육 코디네이터, 창작 활동 및 커뮤니티 이벤트 기획자로 활동하고 있어요.

진행하고 있는 활동의 좋은 점은 무엇인가요?

: 프로그램을 통해서 함께 '창조성'을 끌어내는 작업에서 참가자뿐만이 아니라 저도 영감을 많이 받아요.

아쉬운 점이나 제안하고 싶은 것은 무엇인가요?

: 대부분 지역을 대상으로 하는 프로그램이 지자체의 지원을 받고, 자원봉사자들과 함께 운영하는 경우가 많은데요. 짜여진 틀에 의해서 진행이 되어서 자유로운 프로그램 실행이 어려운 경우가 간혹 있어요. 또한 운영진이 보람과 가치에 공감해서 함께하지만, 책임감이 부족할 때도 있고, 갈등으로 인해 지속적으로 활동하지 못하는 경우도 있지요.

### ③ 벤치마킹 사례

청년 예술가와 창작자가 자생적으로 자리 잡고 동네, 지역을 바꾸고 있는 로컬스토리가 많이 들려오고 있습니다.

성공적인 사례는 어디서 찾을 수 있을까요?

: 제가 경기도 고양시 삼송의 타운하우스에서 거주하고 있는데요, 이웃들과 헬러윈 파티를 진행한 적이 있어요. 어린아이들을 키우는 비슷한 생애 주기의 사람들이어서 인지 서로 하고 싶은 것이 유사해서 손발이 척척 잘 맞았어요.

긍정적으로 보이는 점은 무엇인가요?

: 이웃과 함께하는 즐거운 경험을 만들기 위해서, 혼자서는 도저히 할 수 없는 것들을 평범한 엄마들이 자발적으로 리드했다는 것이 가장 큰 의미예요. 열흘간의 짧은 일정에도 불구하고 100여 명이 참여하는 즐거운 할로윈 파티를 진행할 수 있었어요. 어느 누가 아닌 모두가 아이디어를 내고 함께 만들어 가는 문화라고나 할까요?

지원금을 받는 프로젝트에 있어서도 운영에 대한 예산을 지급하는 것을 넘어서, 결과를 보고 잘한 것에 대한 시상금을 주면 좋겠다고 생각했어요. 격려와 응원 차원에서 인센티브를 주는 것 같아요. 동력이 될 수 있는 지원이 중요한 거겠죠.

어떤 점을 놓쳤다고 보는지요?

: 대부분 잘 진행되었어요. 다만 네트워킹을 기대했는데, 조금 연결성이 아쉬웠어요. 약간의 갈등은 언제나 존재하기도 하고요.

문화예술 기반 활동이 지역을 바꿀 수 있을까요? 앞으로 지역과 연계되어 발전하기 위해서는 무엇이 필요할까요?

: 여러 활동을 하면서 이러한 것들이 지역 내의 네트워크를 넘어서 인근 지역으로의 연합이 가능하다는 것을 느꼈어요. 주변의 타운하우스 2,000가구까지도 참여해서 더 크게 할 수 있다고 봐요. 오금천 생태정비사업과도 연계하려다 못했는데 아쉽기도 한데요, 앞으로 주변 생태환경, 학교, 인근 주거 단지와 연계해서 폭넓게 할 수 있기를 기대합니다.

#### ④ 지역 환경 및 비즈니스 중심 질문

현재 전국적으로 다양한 로컬크리에이터에 의한 라이프스타일 콘텐츠가 활성화되고, 그것이 결국 지역의 비즈니스, 브랜딩으로 발전하고 있습니다. 청년들이 지역에 자리 매김하기 위해서는 경제적인 지속가능성의 기반도 중요할 텐데요,

사람들을 끌어들이는 지역 혹은 동네는 어떤 매력이 있나요?

: 멋진 자연환경이라고 해도 지루하게 보는 사람도 있고, 너무 좋다고 보는 사람이 있어요. 그야말로 천차만별이죠. 많이들 이야기하는 창조도시가 사람들에게 매력적으로 다가올지 미지수라고 생각해요. 소비지향적인 부분이 크게 보이고, 이로 인해 젠트리피케이션을 야기할 수 있어요. 결국 지속적으로 사람들에게 매력을 주기 위해서는 '플레이스 메이킹(Place Making)'이 중요해요. 그러한 활동에는 원래부터 있었던 원주민으로서의 소상공인, 주민들의 역할이 매우 중요하죠.

동네를 브랜드로 만드는 핵심 요소는 무엇이고, 어떻게 지속 가능할 수 있을까요?

: '소비지향'보다 '내실지향'이어야 해요. 그런 점에서 의외로 자문박이 지속가능성에서 더 오래갈 수 있다고 생각해요. 왜냐하면 자문박의 문화는 오랜 시간에 걸쳐서 자생적으로 생겨났고, 10년이 넘게 원주민들의 노력으로 동네가 창의예술마을로 나아가고 있기 때문이에요. 이곳은 주변의 변화에 좌지우지하지 않아요. 그래서 건물들도 쉽게 바뀌지 않죠. 최근에는 많지는 않지만, 청년들이 계속 유입되고 있기도 해요.

동네 문화를 발굴하고 공유하는 MZ세대의 발길을 이끄는 장소가 되기 위해서는 특별히 어떤 부분을 고려해야 할까요?

: 사실 교통이 중요하죠. 이곳은 경전철 같은 것도 없어요. 외부에서 맘 편히 들어오기가 원활하지 않고, 같이 즐기기 위해서 친구들을 부르기도 쉽지 않아요.

로컬 비즈니스의 주된 영역은 어떻게 구성되나요?

: 자문박에서 새로 생기는 가게는 거의 모두 고기집이에요.(웃음) 너무 격식 있는 것이 아닌 펍이나 바가 있으면 좋겠어요.

청년 예술가와 창작자가 나다움을 바탕으로 지역을 기반으로 경제적인 성취를 실현해

갈 방법은 무엇이 있을까요?

: 청년들이 전시를 많이 할 기회가 필요해요. 이 지역에는 갤러리가 많지만, 하이엔드 급이라고 생각해요. 화이트 큐브(white cube) 같은. 무엇보다도 청년 작가들이 전시할 수 있는 다양한 공간이 있으면 좋겠어요. 진입 장벽이 좀 낮은 갤러리 혹은 갤러리 카페라든지요. 일부는 밤에는 바 혹은 펍으로 전환되는 곳이면 좋겠어요. 이런 곳은 저녁 시간의 요식업으로 수입을 창출할 수 있고, 굿즈를 제작해서 판매할 수도 있을 거예요.

행정의 역할, 공공주체들이 함께 경제적인 기반을 마련해 줄 수 있는 지원 방법은 무엇이 있을까요?

: 유희공간에 대한 지나치게 엄격한 규제를 풀고, 민간의 미임대 공간을 연계하여 활동할 수 있는 장소를 만들어 갈 수 있게 하는 정책을 기대해요.

#### ⑤ 자문밖 주민 및 방문객 관련 질문

자문밖 지역은 수려한 자연과 더불어 박물관, 미술관, 예술학교 등의 풍부한 문화적 자원을 보유하고 있으며, 다양한 문화예술인들이 군집적으로 거주하고 있는 지역입니다. 그러나 증견 및 원로 작가 중심의 지역으로 성장기의 문화예술인들이 정착하지 못하고 있습니다.

또한 방문객의 현황을 보면, 목적지를 방문 후 바로 집으로 돌아가거나 타 지역으로 이동해서 여가를 즐기는 상황입니다. 문화예술 공간과 더불어 상권도 활성화되어야 방문객들이 즐기고 머무는 시간이 길어질 텐데요,

자문밖 지역의 주민들이 동네에서 일상적으로 즐기는 것들은 무엇일까요?

: 등산을 즐기는 주민들이 있지만 그렇게 많지는 않다고 생각해요. 산과 계곡이 좋지만, 일상적으로 즐기는 것이 쉽지 않죠. 오히려 홍제천이나 둘레길을 천천히 산책하는 분들은 있어요.

방문객들이 동네에서 즐기는 활동들은 무엇일까요?

: 갤러리, 음식점, 카페를 주로 이용하죠.

자문밖에서 오래 머물고, 활성화할 수 있으려면 필요한 자원과 활동이 무엇이고, 어떤 단계로 발전이 가능할까요?

: 아이들 놀이터가 부족해요. 생태적인 길과 연계해서 일상적으로 아이들과 주민들이 활용할 수 있는 것들이 필요하다고 생각해요. 걷기 좋은 동네를 만들어 갈 필요가 있어요. 또한 보고 먹을 것은 있지만 뭔가 물건을 살 만한 상점이 부족해요. 이런 것들이 하나둘씩 생겨나야 지역에 활기가 생길 거예요.

문화예술 활동과 더불어 지역의 라이프스타일(먹고 마시고 사고 등) 함께 경험할 수 있게 하기 위해서는 어떤 것들이 필요할까요?

: 특이한 옷집, 예술적인 상점, 디자이너 부티크 같은 유니크한 가게들이 있으면 좋겠습니다.

문화예술인 및 지역민, 상인, 지자체의 공생을 위해서는 무엇이 중요할까요? 공동체로서의 건강한 소통 및 성장 구조는 어떻게 이룰 수 있을까요?

: 협력적인 거버넌스가 만들어지고 그 안에서 코디네이터, 지역예술인, 소상공인의 삼자 구도가 잘 작동해야 할 거예요. 여기에서 신진 및 성장기의 예술인들이 함께할 수 있는 기반이 중요하고요.

지역활성화를 만들어 가기 위해 트래킹해야하는 척도 및 지표는 무엇이 될 수 있을까요? 관련해서 공간, 브랜딩, 프로그램, 활동, 사람 등이 있으면 좋을까요?

: 지역에 이미 존재하는 실체적인 것을 넘어서 잘 알리는 활동이 필요해요. 지자체 중심의 활동이 아니라, 주민 및 이 지역을 경험하는 사람들이 자발적으로 만드는 유튜브, SNS 등의 콘텐츠를 통해서 입소문이 나고, 저절로 알아서 올 수 있게 만들어 가야 해요. 이런 것들을 지표화해서 살펴볼 수 있으면 좋겠어요. 특정한 하나의 공간을 넘어 자문밖 네트워크와 같이 알려지고 발전되어야 하고요.

[표 4-12] 발견점 - 매개자 심층 인터뷰(김현수)

구분	내용
주목할 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>고양시 삼송 타운하우스 주민 모임: 이웃들과 핼러윈 파티를 진행 시, 아이를 키우는 비슷한 생애주기의 구성원들이 이웃과 함께하는 즐거운 경험을 만들기 위해서 자발적으로 협력</li> </ul>
청년 문화예술인을 이끄는 지역의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>지속적으로 사람들에게 매력을 주기 위해서는 원주민과 소상공인 등에 의한 '플레이스 메이킹(Place Making)'이 중요.</li> <li>오랜 기간에 걸쳐 민간 중심으로 자생적으로 성장한 자문밖은 매력있는 지역을 형성하기 위한 기반이 충분</li> </ul>
청년 문화예술인의 자문밖 정착 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>진입장벽이 낮은 갤러리, 카페 등 청년 작가들이 전시할 수 있는 다양한 공간 필요</li> </ul>
청년 문화예술인의 경제적인 성취의 방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 상권과 연계하여 요식업, 굿즈 판매 등을 통해 수익 창출</li> </ul>
사람을 끌어들이는 자문밖의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>천천히 산책할 수 있는 홍제천, 인왕산, 북한산 등 자연환경</li> <li>한적하게 자리잡은 갤러리, 음식점, 카페 등</li> </ul>
자문밖에 필요한 것들	<ul style="list-style-type: none"> <li>교통수단의 부족, 어린이 놀이터 미비</li> <li>일상적으로 즐길 수 있는 생태 길(걷기 좋은 동네), 보고 먹는 것을 넘어서 살만한 것들(특이한 옷집, 예술과 결합된 상점, 디자이너 부티크 같은 유니크한 상점), 캐주얼한 펍 &amp; 바</li> </ul>
공공의 지원과 움직임	<ul style="list-style-type: none"> <li>유희공간에 대한 지나치게 엄격한 규제 해제, 민간의 미임대 공간을 공유화하여 활용할 수 있는 지원 사업 필요</li> <li>협력적인 거버넌스 구축을 통한 코디네이터, 지역예술인, 소상공인의 삼자 구도 정립</li> </ul>
지역 활성화 트래킹 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역민 및 이 지역을 경험하는 사람들이 자발적으로 만드는 유튜브, SNS 등의 콘텐츠를 통한 입소문</li> </ul>

(2) B. - 김민주

- 일시: 2023년 5월 20일(토) 9시
- 장소: 자문밖문화포럼

교토를 보면 관광지로서 제공하는 의식주 라이프스타일과 연계된 비용이 꽤나 비싼 편이에요. 그럼에도 방문객이 끊이지 않는 것은 문화예술뿐만이 아니라 여행과 연계된 경험이 서로 모두 연결되어 있기 때문이라고 생각해요.

① 기본 정보

- 소속: 울프하우스 대표, 문화기획자 & 창작자
- 현재 활동 지역(자치구): 서울시 종로구(지역 불문하고 활동)

- 홈페이지 및 SNS: <https://www.instagram.com/wolfhouse.kr>
- 자기소개: 김민주는 유기농업을 통해 삶의 방식을 배운 후 현재는 몸과 마음의 휴식을 돕는 피스플 가드너로 활동하며 공유주거 올프하우스를 부암동에서 운영하고 있다. 또한 [레프리콘과 함께 한 여름], [생명의 정원], [텃밭채소로 누구나 만드는 부엌 화장품] 등을 번역했다. '하얀늑대'라는 닉네임으로 활동하고 있는 현재는 생태와 영성을 주제로 창작하고 문화예술을 통한 다양한 교육과 체험 프로그램을 진행하고 있다.



©김민주

[그림 4-15] 김민주

## ② 주요 활동

지역과 연계해서 진행하고 있는 주요 활동은 무엇인가요?

: 여성의 독립성과 창조성을 지지하는 부암동의 올프하우스를 운영하고 있어요. 작업실 겸 워크숍 공간이에요. 또한 자문박문화축제를 통해서 지역의 여러 갤러리와 백사실 계곡 등 자연의 명소와 연계하는 힐링 트레킹 프로그램을 진행해 오고 있어요. 자문박을 중심으로 활동하게 된 계기는 대학 시절 이곳에서 긴 시간을 보내고 추억을 만들고 사회생활을 하면서도 정착하게 되었기 때문이에요.

이곳에는 좋은 경험을 함께 나누는 사람들이 많아요. 동네의 작업실이나 공방을 운영하는 문화예술인이나 동네에서 오래 거주하신 어르신들과 교류하고 있어요. 컴퓨터 작업이나 SNS 활동 등 그분들이 어려워하시는 것이 저에게는 쉬운 일이라 도움을 드리고, 또 어른들의 경험에 도움을 받으면서 서로 끈끈해졌어요. 나의 역할을 주고, 조언도 받으면서 든든한 관계성 안에서 일상을 같이 즐기고 일도 도모하고 있습니다.

진행하고 있는 활동의 좋은 점은 무엇인가요?

: 동네에서 가장 좋은 것은 자연이 너무 아름답다는 거예요. 제가 얼마 전에 사슴을 봤어요. 꿩도 보고 공작새도 봤지만, 사슴은 처음이었어요. 사슴을 봤다고 하면 사람들이 안 믿어요.(웃음) 서울의 도심 한 편에서 자연에 쉽게 닿아 고요하게 산다는 것이 엄청난 축복이고 영감의 원천이라고 생각해요.

그리고 자문박문화포럼뿐만이 아니라 가나아트, 환기미술관 등 먼 지역에 살고 있다면 누리기 어려운 전시를 쉽게 보러 갈 수 있어요. 붓비지 않는 시간에 갤러리를

방문해서 오롯이 즐길 수 있다는 점이 너무 매력적이지요. 그다음으로는 사회적인 관계망이 든든해요. 인생의 중반부를 살고 있는 1인 가구로서 시니어와 주니어 모두에게 영감을 받고 기회를 얻어가는 것에 큰 감사함을 느껴요.

### 아쉬운 점이나 제안하고 싶은 것은 무엇인가요?

: 제가 예술대학 출신이 아니어서 느끼는 점인데요, 문화예술을 창작하고 기획도 하지만 소속이 명확하지 않다는 느낌을 받을 때가 있어요. 개인적인 친분으로 활동을 이어가게 되는 상황을 넘어서 팀으로 작업해 보고 싶다는 마음이 있어요. 그럴 수 있는 공동체 혹은 활동의 거점이 있으면 좋겠어요.

### ③ 벤치마킹 사례

#### 성공적인 사례는 어디서 찾을 수 있을까요?

: 남양주에 ‘뽕뽕회관’이라는 청년회관이 있는데요, 농부들이나 손을 기반으로 작업하는 창작자들이 연계해서 활동하는 곳이에요. 원래 지역에 거주하는 농부들과 이주해 온 청년 예술가가 협력해서 잘 운영하고 있어요. 그리고 회현동에 있는 ‘로컬스티치’의 경우, 건축가인 대표가 중심이 되어 만든 창작자들의 크리에이티브 타운인데요. 저도 이곳에 공유 작업실을 만들어서 입주해 보고 싶은 생각이 있어요. 이미 로컬 카페, 요가 스튜디오, 식물 작업하는 분들이 입주해 계셔서 함께 연계해 볼 만한 것들이 많을 것 같아요. 그런 곳에서 안정되게 창작도 하고, 시민들을 위한 프로그램도 운영해 보고 싶어요. 그런데 이왕이면 제가 살고 있는 부암동에서 그와 같은 활동을 하고 싶은 생각이 커요.(웃음)

그리고 일본의 키노사키 국제 예술 페스티벌이 있는데요, 그곳은 원래 수안보 같은 온천마을이었어요. 시설이 낙후되면서 점차 발길이 뜸해졌는데, 동네 터줏대감이자 대부인 극작가 히라타 오리자가 문화예술 기반의 명소로 지역을 변모시킨 사례가 있어요. 예술축제뿐만이 아니라 관광객들을 위한 레지던시도 있는데, 일본인과 외국인이 함께 공연과 전시를 진행하여 효고현이라는 시골 마을이 전 세계적으로 알려지게 된 계기가 되었어요. 결국 레지던시 운영 경험을 토대로 문화예술대학 즉, 예술문화관광대학이 설립되었어요. 문화예술을 중심으로 하면서 지역 자체를 관광 자원화하는 것을 목표로 하고 있는데 학생들이 실무적으로 프로젝트를 수행할 수 있다는 장점이 있어요. 지역의 문화예술 활동가들이 강사로 활동하게 되어 선순환되고 있기도 하고요.

어떤 점을 놓쳤다고 보는지요?

: 그런데 과연 이 대학에서 수업을 들은 학생들이 그 결과로써 얼마나 성취했는지에 대한 질문이 있다고 해요. 또한 지역에서 자란 청년들이 떠나지 말고 지역에서 터전을 마련하는 것도 필요하지만, 더 크게 본다면 타지로 나가서 격렬하게 성장하고, 힘들 때 돌아와서 쉴 수 있는 지역이어도 된다고 생각들이 있어요. 저도 자신의 지역에서 자리매김하는 것도 좋지만, 돌아왔을 때 풀어줄 수 있는 지역이라면 그 자체로 성공적이라고 생각해요. 제가 유사한 사례거든요. 세검정이 고향은 아니지만 대학을 통해서 인연을 가지게 되었고, 희망제작소에서 일하다 청년 농부로서 홍성에 다녀온 후 고향과 같은 치유와 성장을 할 수 있는 곳이 바로 이곳이었어요. 이곳에서 가까워진 친구의 품으로 인해서 이곳을 또 다른 고향과 같이 여기게 했던 거예요.

문화예술 기반 활동이 지역을 바꿀 수 있을까요? 앞으로 지역과 연계되어 발전하기 위해서는 무엇이 필요할까요?

: 바뀌나갈 수 있다고 생각해요. 일본에 ‘묵개’이라는 프로그램이 있었는데요, 그 지역에 온천으로 인해 묵이 많이 있는데 온천장의 숙박객들이 묵으로 그림을 그려서 공유하면 숙박비를 받지 않는 프로그램이었어요. 전통 및 지역과 연계한 활동으로 지역을 알리고, 문화예술인으로 성장할 수 있는 기회를 주는 거예요. 각각의 지역이 자기만의 이야기와 사람들로 인해 지역을 충분히 변모시킬 수 있다고 생각해요.

#### ④ 지역 환경 및 비즈니스 중심 질문

사람들을 끌어들이는 지역 혹은 동네는 어떤 매력이 있나요?

: 대중적인 인기가 있는 지역과는 다른 것을 보는데요, 서울 중구 회현동의 ‘피크닉’이라는 공간을 좋아해요. 저의 경우 10~20대는 부모님을 따라서 소위 핫플이라는 지역에서 성장했는데, 지금은 그러한 소비 중심의 동네에 대한 매력보다 문화예술을 깊이 있게 보여줄 수 있는 특색있는 장소에 애정을 느껴요. 한 작가 성장의 여정을 깊이 있게 바라보고 오랜 시간 머무를 수 있는 곳을 선호해요. 많은 문화예술 공간을 잠깐씩 보러 다니는 것이 아니라 나와 결이 맞는 공간을 여러 번 가는 타입이기도 하고요. 종종 가서 느낄 수 있는 공간이 바로 ‘피크닉’이에요. 카페, 편집숍뿐만이 아니라 전시 공간에 있기 때문에 즐겨찾기가 좋아요. 전시의 경우 작가의 관점, 기획자의 마인드 등을 공감하기 위해서 여러 번 가요. 보여지는 것뿐이 아니라 만들어 가는 과정을 가

능해 보는 것을 즐겨요. 왜냐하면 저는 창작자뿐만이 아니라 기획자가 되고 싶기 때문인데요, 혼자서 두어 번을 간다면 그다음은 이야기를 나눌 수 있는 친구나 지인과 같이 가요. 이곳의 입장료가 비싸다는 이야기도 많이 하지만, 그건 '소유'가 아니라 '경험'의 가치를 인정하지 않아서인 것 같아요. 기획하는 입장에서 좋은 작업을 선보이기 위해서라면 넘어야 하는 산이 있는 거죠. 저도 이런 작업을 하고 싶어요.

동네를 브랜드로 만드는 핵심 요소는 무엇이고, 어떻게 지속 가능할 수 있을까요?

: 양방향인 것 같아요. 의도치 않았는데 만들어지는 경우와 분명한 의도를 갖고 만들어 가는 것, 모두 필요하다고 생각해요.

동네 문화를 발굴하고 공유하는 MZ세대의 발길을 이끄는 장소가 되기 위해서는 특별히 어떤 부분을 고려해야 할까요?

: 성수동을 보면서 여러 생각이 드는데요, 예전의 가로수길이 많이 떠올라요. 제가 초등학교 때 저희 어머니가 가로수길에 작은 편집숍을 운영하셨는데, 시간이 지나면서 유명한 브랜드의 매장과 레스토랑이 주변에 가득하게 되었어요. 그때부터 가로수길은 저에게 일부러 찾아갈 만한 매력적인 동네가 더 이상 아니게 되었어요. 즉, 머물고 싶은 지역의 타깃이 누구인지가 중요하다고 생각해요. 인스타그램블한 컷을 원하는 MZ 세대를 대상으로 하는지 혹은 문화예술을 깊게 느끼고자 하는 사람들을 대상으로 하는지가 서로 다르겠지요.

성수동은 볼거리, 먹을거리 차원에서 MZ 세대가 좋아할 만한 곳이지만 문화예술의 경험을 기대하는 저에게는 그렇게 끌리는 곳은 아니에요.

교토를 보면 관광지로서 제공하는 의식주 라이프스타일과 연계된 비용이 꽤 비싼 편이에요. 그런데도 방문객이 끊이지 않는 것은 문화예술뿐만이 아니라 여행과 연계된 경험이 서로 모두 연결되어 있기 때문이라고 생각해요. 예를 들어 이곳의 전통 문화예술을 경험하기 위해서 관련 공간도 방문하겠지만 료칸과 같은 전통가옥에서 머물고, 그곳의 특산물로 정성껏 만든 전통 음식을 먹는 것도 중요하겠죠.

외국인 지인들에게 한국에서 경험하고 싶은 것을 물어보면, 처음에는 누구나 고궁, 한식, 한복, K팝, 유명한 동네를 원하지만, 그 단계를 넘어서면 다양한 지역의 저마다의 모습을 보고 싶어 해요. 그런 점에서 종로는 다층적인 면모가 있어서 외국인이나 MZ 세대에게도 방문하거나 머물기 좋은 지역이라고 생각합니다.

### 로컬 비즈니스의 주된 영역은 어떻게 구성되나요?

: 공간과 예술 관련 로컬비즈니스에 관심이 많아요. 문화예술이 소프트웨어라면 공간은 그릇으로서 하드웨어라고 생각해요. 둘이 서로 화학적으로 상호작용을 해야 하는데요, 이것들이 시너지를 발휘할 수 있게 하는 문화예술 및 로컬비즈니스를 중요하게 보고 있어요. 공연장, 전시장, 갤러리, 레지던시 등이 되겠지요. 사진을 찍기 위해 동네를 찾은 것을 넘어 창작자, 기획자, 예술가, 시민들에게 지속 가능한 경험을 제공해 줄 수 있는 문화예술과 결합된 로컬비즈니스를 기대해요.

### 청년 예술가와 창작자가 나다움을 바탕으로 지역을 기반으로 경제적인 성취를 실현해 갈 방법은 무엇이 있을까요?

: 저도 늘 고민하는 부분이에요. 두 가지를 모두 다 잘해야 하는데요, 기업가 정신과 예술가 정신을 모두 가져가야 해요. 예전의 원로 작가분들이 오롯이 예술가 정신에 집중해 오셨다면 우리 세대는 결국은 두 가지를 다 바라봐야 하는 상황일 수밖에 없어요.

저의 경우에는 저의 창작 테마와 활동과 연계된 교육을 비즈니스 모델로 삼아서 이너 정원만들기, 홀라댄스, 마나카드 등을 운영하고 관련 번역서 및 저서를 내고 있어요. 창작 이외에 돈을 벌 방법인데요, 오히려 영감을 받기도 해요.

### 행정의 역할, 공공주체들이 함께 경제적인 기반을 마련해 줄 수 있는 지원 방법은 무엇이 있을까요?

: 이미 많이들 하고 계시는데요, 상품이나 작품을 만들 수 있는 제작비와 홍보를 지원하는 역할을 넘어 함께 성장할 수 있는 레지던시, 커뮤니티 등이 활성화될 수 있도록 노력해 주시면 좋겠어요.

## ⑤ 자문박 주민 및 방문객 관련 질문

### 자문박 지역의 주민들이 동네에서 일상적으로 즐기는 것들은 무엇일까요?

: 각자 어떤 라이프스타일을 가졌는지에 따라 많이 다를 텐데요, 육아를 하는 여성의 경우 자녀와 함께할 수 있는 동네 도서관이나 갤러리를 즐기겠죠. 저도 최근에 자문박은 아니지만 소전서림이라는 회원제 도서관에 회원가입을 했는데요, 공간도 아름다울 뿐만 아니라 공동체로서 책을 읽고 나눌 수 있는 환경이 잘 조성되어 있어요. 이런

것이 자문밖에도 있으면 좋겠습니다. 이외 등산, 산책, 가드닝을 많이들 좋아하시고, 소소하게 모여서 손작업, 시 창작, 독서 등을 하고 계세요.

방문객들이 동네에서 즐기는 활동들은 무엇일까요?

: 갤러리를 보기 위해서 오기도 하지만 한적한 동네를 거니는 것 자체를 좋아하는 것 같아요. 어제도 저희 집 옥상에서 홀라를 추러 오신 지인들이 계셨는데요, 무려 9시간을 썼어요. 옥상이 사방으로 개방되어 있어서 부암동의 산새가 한눈에 들어오거든요. 모르는 분들도 제가 부암동에서 살고 있다고 하면 저와 함께하는 활동을 집에서 하고 싶어 해요. 옥상에서 홀라를 추고, 환기미술관을 보고, 먹고 마시죠.

자문밖에서 오래 머물고, 활성화할 수 있으려면 필요한 자원과 활동이 무엇이고, 어떤 단계로 발전이 가능할까요?

: 자연과 문화예술의 자원을 토대로 각각 활동의 단계에서 형식을 갖춰가는 것이 필요해요. 현재는 개인이 각각 주도하고 있지만요. 그 후 긍정적인 의미의 비즈니스로 넘어가서 꾸준히 많은 사람과 함께할 수 있는 일을 만들어 갔으면 해요. 단발적인 프로그램으로서의 활동을 넘어서 본업으로서의 일이 되었으면 해요.

문화예술 활동과 더불어 지역의 라이프스타일을(먹고 마시고 사고 등) 함께 경험할 수 있게 하기 위해서는 어떤 것들이 필요할까요?

: 의식주와 연계되는 것들은 굉장히 중요한 부분이에요. 이 지역의 상점이나 가게는 유효인구가 많지 않지만, 오랫동안 버티는(!) 경우가 많아요. 애정을 갖고 버틴다는 것이 중요하고 그러한 분들을 연결하고 알리는 역할을 하시는 분들이 필요해요.

문화예술인 및 지역민, 상인, 지자체의 공생을 위해서는 무엇이 중요할까요? 공동체로서의 건강한 소통 및 성장 구조는 어떻게 이를 수 있을까요?

: 각자에게 원하는 이익을 남겨드려야 해요. 특히 소상공인들에게는 하루하루의 경제 활동이 중요할 수밖에 없잖아요. 계속 의미를 부여하면서 설득하기보다는 그들에게 맞는 설루션을 제공하는 것 즉, 실질적인 수익이 발생할 수 있는 구조를 만들어서 함께 실행하는 것이 가장 중요합니다.

지역활성화를 만들어 가기 위해 트레킹해야 하는 척도 및 지표는 무엇이 될 수 있을까요? 관련해서 공간, 브랜딩, 프로그램, 활동, 사람 등이 있으면 좋을까요?

: 물론 창작의 결과물 수와 질이 제일 중요하겠지요. 또한 창작자들이 머무르는 기간도 확인할 필요가 있는데요, 반드시 정주를 지표화할 필요는 없어요. 시대적으로 '정주'하지 않고 '이동'하는 시대일 수 있기 때문이에요. 따라서 지역에 있어서 '정주민'보다 더 중요한 것은 '관계인구'라고 생각해요.

[표 4-13] 발견점 - 매개자 심층 인터뷰(김민주)

구분	내용
주목할 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 남양주 '딴딴화관': 원래 지역에 거주하는 농부들과 이주해 온 청년 예술가가 협력해서 운영</li> <li>• 서울 회현동 로컬스티치: 건축가인 대표가 중심이 되어 만든 창작자들의 크리에이티브 타운, 안정되게 창작도 하고, 시민들을 위한 프로그램도 운영</li> <li>• 일본의 키노사키 국제 예술페스티벌: 낙후된 동네에 터줏대감이자 대부인 극작가 히라타 오리자가 문화예술 기반의 명소로 지역을 변모. 일본인과 외국인이 함께 공연과 전시를 진행하고 레지던시와 예술문화관광대학도 설립</li> </ul>
청년 문화예술인을 이끄는 지역의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 머물고 싶은 지역의 타깃이 누구인지가 중요. 새로움을 추구하는 MZ 세대, 문화예술을 깊게 느끼고자 하는 사람들</li> <li>• 여행과 연계된 경험이 서로 모두 연결되어 총체적인 경험을 제공(교토)</li> </ul>
청년 문화예술인의 자문밖 정착 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진을 찍기 위해 동네를 찾는 것을 넘어 좋은 창작자, 기획자, 시민들에게 지속 가능한 경험을 제공해 줄 수 있는 문화예술과 결합된 로컬 비즈니스 활성화 필요</li> </ul>
청년 문화예술인의 경제적인 성취의 방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업가 정신과 예술가 정신을 모두 갖고 창작 테마와 활동과 연계된 비즈니스 모델 구축 필요</li> <li>• 창작 지원 환경 및 홍보를 지원하는 역할을 넘어 함께 성장할 수 있는 레지던시, 커뮤니티 등이 마련</li> </ul>
사람을 끌어들이는 자문밖의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 등산, 산책, 가드닝, 손작업, 시 창작, 독서 활동. 갤러리 방문과 더불어 한적한 동네를 구경</li> </ul>
자문밖에 강점과 필요한 것들	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자연과 문화예술의 자원을 토대로 각각 활동의 단계에서 형식을 갖춰가는 것 필요. 개인을 넘어 조직적으로 비즈니스화될 수 있도록 꾸준히 지속적으로 많은 사람들과 함께할 수 있는 일을 만들어 가야 하며 홍보가 중요</li> </ul>
지역 활성화 트레킹 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작의 결과물 수와 질이 제일 중요하고 머무르는 기간도 확인할 필요. 시대적으로 '정주'하지 않고 '이동'하는 시대이므로 '정주민'보다 더 중요한 것은 '관계인구' 트레킹</li> </ul>

### (3) C. - 신보슬

- 일시: 2023년 6월 5일(월) 1시
- 장소: 평창동 토탈미술관

거창한 생각보다 “동네 식당에서 루이스 브루주아를 우연히 만났다.”와 같은 스토리가 중요하다고 생각해요. 갤러리나 공연장이 아니더라도, ‘지역의 생활 전반에서 문화예술인이 섞이고 즐기는 것’이 결국 동네다움을 만드는 실마리가 될 수 있어요.

#### ① 기본 정보

- 소속: 토탈미술관 책임큐레이터
- 현재 활동 지역(자치구): 경기도 부천, 서울 종로구/서대문구
- 홈페이지 및 SNS: [https://www.instagram.com/boseul\\_shin](https://www.instagram.com/boseul_shin)

• 자기소개: 이화여대 철학과, 홍익대학교 대학원 미학과 석사과정을 마쳤으며 동 대학원 박사과정을 수료했다. 1997년부터 전시기획을 시작하여, 아트센터 나비(2000~2002), 서울시립미술관 미디어시티서울팀(2003~2005)을 거쳐 2007년부터 현재까지 토탈미술관의 책임큐레이터로 재직하며 다양한 국제전시 및 주목할 만한 다수 프로젝트를 기획 운영하고 있다. 해외 미술에 대한 폭넓은 이해와 탄탄한 글로벌 네트워크를 기반으로 MVRDV, 제임스 터렐, 안토니 문타다스, 게리 힐 등 세계적인 작가들을 국내 전시에 초대하는 한편, 해외 우수 미술관과 협업을 기반으로 활발히 활동하고 있다.



©신보슬

[그림 4-16] 신보슬

#### ② 주요 활동

지역과 연계해서 진행하고 있는 주요 활동은 무엇인가요?

: 지역과 연계해서 활동한다기보다는, 지역 내에 있는 토탈미술관의 큐레이터로서 현대미술 전시를 기획하고 국제교류 프로그램을 운영하고 있어요. 지역에 있어서는 평창동 주민이나 서울예고 학생들에게는 무료 관람을 지원하고 있고 또한 종로문화재단

프로그램의 일환으로 무계원에 대한 자문을 하거나 스몰 토크를 진행하기도 했어요. 이 지역의 원로이신 작가분들을 인터뷰하기도 하고요.

‘월요일살롱’이라고 미술관이 쉬는 매주 월요일 오후마다 세 시간씩 작가들을 초대해서 이야기 나누는 프로그램을 운영하고 있는데요, 얼마 전에 300회를 진행했어요. 벌써 5년 반이 넘었네요. 예약 없이 참여할 수 있는 오픈도어 프로그램인데요, 루이스 브루조아의 선데이 살롱에서 영감을 받아서 시작하게 되었어요. 그가 건강이 좋지 않아 외부 활동이 어려웠을 때, 자신의 집 거실을 매주 일요일 3시에 개방해서 누구나 예약 없이 이야기 나누는 시간을 마련했어요. 몇 가지 규칙 중 하나가 자신의 창작물을 가져와 이야기를 나눠야 하는 거였는데 대학생이 대가와 자연스럽게 만날 수 있는 장벽 없는 경험을 제공한 거지요. 이런 살롱문화에 대한 로망으로 ‘오늘살롱’을 운영하게 되었어요.

초반에는 정연두 작가 등 유명한 작가들을 중심으로 진행했어요. 그때는 사람들이 몰리다가 그 후 신진 작가들이 등장할 때는 사람들이 안 올 때도 있어서 한때는 누가 오는지도 알려주지 않았어요.(웃음) 관객이 없으면 15명 남짓이 오거나 아예 관객이 없어서 저와 작가만 둘이 이야기를 한 적도 있어요.

그럼에도 관객을 일부러 동원하지 않고, 자연스럽게 듣고 싶은 사람이 오는 게 중요하고 생각했어요. 그중 홍순명 선생님은 무려 세 번이나 하셨어요. 프랑스 시절부터 작가로 성장하고 자리매김하는 과정을 몇 회에 걸쳐서 이야기해 주셨어요. 우리의 문화가 크리틱을 어려워하거나 낯설어하는 부분이 있어서 제가 걱정하고 날카로운 주제들도 포함해서 진행하기도 했어요.

진행하고 있는 활동의 좋은 점은 무엇인가요?

: 개인이 만드는 전시의 볼륨과 주제가 변할 수 있는데요, 월요일살롱을 통해서 평소에 만나고 싶었던 작가를 초대하고 작가분들과 관객이 진지하고 즐겁게 소통할 기회가 만들어진 것 같아요.

아쉬운 점이나 제안하고 싶은 것은 무엇인가요?

: 한때 가나아트 지하에서 와인을 마시면서 진행하기도 했는데요, 지금은 토탈미술관 세미나실이나 라운지에서 주로 진행해요. ‘살롱 분위기’가 원하는 만큼 연출되지 못하는 경우가 있어서 공간적인 아쉬움이 있어요. 또한 저와 저희 멤버들이 운영하는 것에

서 너무 우리끼리만 하고 있다는 생각이 들 때가 있어요. 보다 다양한 분야의 작가들과 진행하기 위해서 지금은 '유쾌한'이라는 회사와 콜라보를 하고 있는데요, 덕분에 새로운 작가분들도 더 많이 초대하게 하게 되었고 홍보도 보다 적극적으로 하게 되었어요. 사실 처음의 의도는 걱정하고 오지 않는 것을 기대했는데, 점차 회를 거듭할수록 기획적으로 운영하게 되네요.

'다양성'의 경우, 처음부터 중요한 방향으로 생각했는데요, 제가 미술계 사람이다 보니 시각예술 분야 작가분들이 중심이었는데 지금은 프로젝트 하면서 만난 작가분들이 소개하는 배우, 퍼포머 등이 참여하게 되어 더욱 풍성해졌어요. 참여하는 분들은 어쨌든 미술계 관계자들 즉, 작가, 기획자, 대학생이 대부분이에요. 문화예술 애호가로서 그냥 오시는 분들도 있는데요, 동네 분들은 오히려 많이 오지는 않는 것 같아요. 주차로 인해 민원이 들어오기도 하고요. 지역분들은 아무래도 연령대가 높고, 조용한 거주지를 원하시기 때문에 지역 프렌들리하게 교류하기는 쉽지는 않아요.

### ③ 벤치마킹 사례

성공적인 사례는 어디서 찾을 수 있을까요?

: 별로 없는 것 같아요. 그러한 관심이 위험하다고도 생각해요. 대부분의 예술가들이 자리 잡고 관련 인프라가 들어서면 지역의 임대료가 올라가서 젠트리피케이션으로 마무리되는 경우가 많잖아요. 청년 예술가나 창작자들이 감당하지 못하는 임대료 수준은 전반적인 문제가 되어 버렸죠. 단단한 지원이 없다면 부동산 붐업만 될 뿐 조심해야 하는 부분이 많아요.

제가 또 다른 인연으로 활동하고 있는 곳이 연희동인데요, 그중 홍연길을 흥미롭게 보고 있어요. 홍연길 주변에 자생적으로 생긴 문화예술 공간, 작가 작업실 등이 모여서 아트페어도 하고, 카페, 업사이클링 가게 등이 서로 연계하고 있어요. 아직은 진입 가능한 가격대의 공간들이고 자가로 건물을 가져서 월세를 내지 않아도 되는 상황들이 토대가 된 것 같아요. 또한 오래된 노포로서 참기름집, 흑염소집, 달걀집, 문방구, 당구장 등과 작은 갤러리와 작업실과 함께 있고 홍제천도 있어서 견기에 무척 좋아요. 이곳을 떠오르면 놀러 간다는 기분이 들어요.

긍정적으로 보여지는 점은 무엇인가요?

: 5~6년 전부터 이곳에 자리 잡은 문화예술 공간은 대부분 건물을 매입해서 들어온 경우가 많아요. 주변의 재개발 및 재건축 지역에 끼어서 개발되지 않은 곳이어서 오히려

려 기회가 된 것 같아요. 월세 얹려 없이 활동하는 곳들이 많다는 것이 큰 장점이지요. 또한 대안공간, 갤러리들이 많은데요, 어포터블하게 작가들이 진입할 수 있는 공간들로 무소속연구소, 레이저, 의식주, 미학관, 민트, 아트테인 등이 함께하고 있어요. 저도 코로나19 시절에 시작된 플랫폼 문화사업과 연계해서 임대료 작은 공간을 마련했어요. 약 60명의 작가를 그룹으로 나눠서 한 달씩 빌려주고, 오픈은 열흘 동안 하고, 마지막 날에는 다 함께 모여서 노는 활동을 주로 하고 있어요. 작가들의 네트워크 거점으로 활용되기를 원했지요.

대학과 유학 시절 유사한 공간들을 보면서 영감을 받았거든요. 내 힘으로 작은 공간을 마련해서 청년 예술가들이 전시하거나 프라이빗하게 놀 수 있는, 제약하지 않고 맘대로 활용할 수 있는 공간에서 영급지 않는 프로젝트를 실험할 수 있는 기반을 제공하고 싶었어요. 그래서 대관료 혹은 월세를 받지 않아요. 나의 개인적인 사무실 겸용으로서 외부 강사비 정도의 수입을 들여서 운영해 볼 수 있지 않을까라는 생각이었어요.

어떤 점을 놓쳤다고 보는지요?

: 아직은 없어요.(웃음)

문화예술 기반 활동이 지역을 바꿀 수 있을까요? 앞으로 지역과 연계되어 발전하기 위해서는 무엇이 필요할까요?

: 거창한 생각보다, 돌아다니고 밥 먹는데, 그 식당에서 루이스 브루지아를 우연히 만났다는 같은 스토리가 중요하다고 생각해요. 갤러리나 공연장이 아니더라도, 문화예술인들이 동네 가게나 거리에 버들버글한 느낌. 저도 작가들과 같이 밥을 먹고, 식당 사장님과 친하게 지낸다든지 하는 것을 좋아하는데, 이렇게 ‘지역의 생활 전반에서 문화예술인이 섞이고 즐기는 것’이 결국 그 동네다움을 만들고 알려질 수 있게 하는 실마리가 되지 않을까요?

#### ④ 지역 환경 및 비즈니스 중심 질문

사람들을 끌어들이는 지역 혹은 동네는 어떤 매력이 있나요?

: 여수초등학교 프로젝트, 거제 미술관 및 농원 컨설팅, 양양과 주문진 프로젝트 등 지역에서 함께 할 프로젝트들이 예상돼요. 한 달에 한 번씩 나가서 책임기 모임 등의 캐주얼한 활동을 통해서 이러한 프로젝트의 구상과 함께할 사람들과의 네트워킹이 만

들어졌어요.

또 제자가 주문진에서 게스트하우스를 운영하고 있는데 연희동 프로젝트와 연계해서 워크숍 겸 레지던시를 계획하고 있어요. 남해도 굉장히 재밌더라고요. 카페 사장님이 레지던시를 운영하는데 거주하는 아티스트들이 카페를 도우면 급여가 100만 원이에요. 주 3회 일정 시간 카페에서 일하고, 인스타에 홍보도 하는 거죠. 물론 작업이 주된 일이겠지만요. 이곳은 그럭저럭한 시골 바닷가라기보다는 멋진 풍경과 정취가 있었고, 주변에는 냉동창고가 항구 바로 앞에 있는데 지역 젓갈 같은 특산물을 팔았죠. 이 옆에 레지던시가 있었던 거죠. 바다에서 연주하는 모습이 너무 멋있었어요. 저도 나중에 지원하고 싶네요. 이러한 사례에서 알 수 있듯이 가장 중요한 것은 ‘자기 것을 잃어버리지 않고 바깥의 것을 잘 수용해서 매력을 만드는 것’이라고 생각해요.

동네를 브랜드로 만드는 핵심 요소는 무엇이고, 어떻게 지속 가능할 수 있을까요? 동네 문화를 발굴하고 공유하는 MZ 세대의 발길을 이끄는 장소가 되기 위해서는 특별히 어떤 부분을 고려해야 할까요?

: 연희동도 아주 젊은 친구들이 들어오는 것이 아니라, 40대 이상이 건물을 사서 들어와서 활동을 시작하고, 20~30대가 찾아와서 함께 노는 분위기예요. 남해의 운영팀도 서울에서 어느 정도 활동하다가 내려온 팀이고요. 프로그램에 참여하는 분들은 지역민들 및 관광온 방문객들이라고 해요. 지역 자체보다도 그곳에 애착을 가진 사람들의 지속적인 움직임이 중요하다고 생각해요. 특이한 경우들을 만들어 가는 거지요.

로컬 비즈니스의 주된 영역은 어떻게 구성되나요?

: 저는 작가들이 전시나 공연뿐만이 아니라 지역의 비즈니스와 연계하면 좋겠다고 생각하는데 잘 안 하더라고요. 여전히 전업 작가를 꿈꾸고, 연계된 강의는 하지만 아르바이트는 시간을 뺏기는 일이라고 생각들 해요.

원로 작가분들을 일제시대, 한국전쟁, 근대화를 겪어 오면서 콘텐츠가 깊고 넓어요. 작품을 통해 할 이야기가 많죠. 반면 젊은 작가분들은 그런 얘기들이 부족해요. 다들 비슷비슷하다고 느낄 때가 있는데 경험이나 배경이 강렬하지 않거나 유사해서 그렇다는 생각이 들기도 해요. 오히려 본연과 관계성 있는 사이드 프로젝트나 아르바이트 등을 통해서 다양하게 사람을 만나고 경험하면 이야깃거리가 좀 더 풍성해질 텐데요. 전업 작가로서 힘겹게 살던 윗세대와는 다른 환경에 있는 만큼 경제적인 부분에 있어

서 다각도의 접근을 시도해야 한다고 생각해요.

작가들은 본인 자체가 IP여서 SNS를 통해서 작품을 팔 수 있고 원화가 아니더라도 판화나 굿즈를 판매할 수 있는데, 가치를 훼손하지 않으려는지 잘 안 하려 해요. 전속 작가로서 아트페어에서 작품을 팔기를 기대하는 작가들이 여전히 많은 것이 현실이고 그러한 심리는 충분히 이해해요. 하지만 소셜미디어나 로컬비즈니스와 연계할 수 있는 활동들을 더 많이 시도해서 경험도 축적하고 운신의 폭을 넓혔으면 좋겠어요.

청년 예술가와 창작자가 나다움을 바탕으로 지역을 기반으로 경제적인 성취를 실현해 갈 방법은 무엇이 있을까요?

: 되게 많을 것 같아요. 문화예술 창작자가 보증하는 맛집 정보 블로그, 아티스트가 소개하는 여행 투어, 어디서도 접하지 못한 굿즈 제작 등 콘텐츠와 프로젝트를 만들 수 있는 것이 무궁무진하지요. 만약에 화순 운주사에 가려는 사람이 있으면, 지역의 청년 예술가가 자기답게 지역을 리서치하고 프로그래밍할 수 있죠. 또한 화순의 식당 사장님과 같이 메뉴도 개발할 수 있고요.

행정의 역할, 공공주체들이 함께 경제적인 기반을 마련해 줄 수 있는 지원 방법은 무엇이 있을까요?

: 프랑스에는 아파트 한 동마다 예술가 한 명을 살게 한다는 정책이 있었어요. 그야 유사하게 작가들에게 특별 임대 그런 것을 해주면 좋겠어요. 거주 환경이 안정되는 게 무엇보다도 가장 중요하거든요. 단발적으로 1~2년 살게 하는 레지던시도 필요하지만 결국 제일 기본이 되는 것은 오랫동안 원하는 만큼 거주할 수 있게 하는 정책이 필요해요. 보증금을 지원해서 살고 싶은 지역, 공간을 스스로 찾게 하는 것도 좋을 것 같아요. 예전에 을지로 세운상가에서 시각예술가에게 작업실로 10년을 임대해 주는 프로그램이 있었는데요, 이와 같이 장기적인 안목의 지원이 필요해요.

##### ⑤ 자문밖 주민 및 방문객 관련 질문

자문밖 지역의 주민들이 동네에서 일상적으로 즐기는 것들은 무엇일까요?

: 잘 모르겠어요. 건강을 위해서 산책하거나 뒤로 걷는 어르신들 빼고 걸어 다니는 분들이 별로 없는 것 같아요.(웃음) 처음에 왔을 때는 먹을 곳이 너무 없어서 당황했었어요. 다들 집에서 드시거나, 멀리 가서 외식하나 보더라고 추측했어요.

방문객들이 동네에서 즐기는 활동들은 무엇일까요?

: 잘사는 집도 많고 외국 같다고 구경 오신 분들이 많지 않을까요? 풍경도 좋고 갤러리도 많고요. 제가 보기에는 미술관을 보러 오는 경우가 딱히 많지는 않은 것 같아요. 특히 저희 미술관은 대부분 미술계 관계자분이 오시거든요. 오히려 풍경 좋은 카페나 북한산 둘레길에 왔다가 우연히 미술관에 오는 경우가 더 많을 거예요.

자문밖에서 오래 머물고, 활성화할 수 있으려면 필요한 자원과 활동이 무엇이고, 어떤 단계로 발전이 가능할까요?

: 무엇보다도 경사지가 많아서 걷기 어렵다는 것이 가장 큰 걸림돌이에요. 그리고 평창동, 부암동 등의 주요 동네들이 서로 연결이 안 되어 있고요. 현재 상황에서 우선적으로 변모해야 한다면 시각적인 노후화부터 바꿔야 한다고 생각해요. 대대적으로 ‘젊음 리노베이션’이 필요해요.(웃음) 최근 젊은 작가들이 오면서 변화의 기조가 보이는데요, 동네 환경과 콘텐츠도 젊어져야 하겠죠.

지역활성화를 만들어 가기 위해 트래킹해야 하는 척도 및 지표는 무엇이 될 수 있을까요? 관련해서 공간, 브랜딩, 프로그램, 활동, 사람 등이 있으면 좋을까요?

: 네트워킹이 중요해요. 지역의 문화적인 토양을 원로 선생님들이 10년 이상 노력해서 어렵게 만들고 계시고 있는데, 이제는 원로분들과 더불어 새로운 세대가 이끄는 활동이 필요해요. 기획자들이 노는 자리, 작가들이 일상적으로 모일 수 있는 자리 등이 필요해요. 젊은 세대에게 판을 벌여주고, 사고가 나면 책임져 주는 그런 든든한 동네 문화가 필요하다고 봐요.

**[표 4-14] 발견점 - 매개자 심층 인터뷰(신보슬)**

구분	내용
주목할 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>연희동 흥연길: 자생적으로 생긴 문화예술 공간, 작가 작업실 등이 모여서 아트페어도 하고, 카페, 업사이클링 가게 등이 연계해서 활동</li> <li>오래된 노포로서 참기름집, 흑염소집, 달걀집, 문방구, 당구장 등과 작은 갤러리와 작업실과 함께 있고 홍제천도 있어서 머물기 좋으며 영끌지 않는 프로젝트를 실험할 수 있는 기반을 제공</li> </ul>
청년 문화예술인을 이끄는 지역의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘자기 것을 잃어버리지 않고 바깥의 것을 잘 수용해서 매력을 만드는 것’ 지역 자체보다도 그곳에 애착을 가진 사람들의 지속적인 움직임이 중요(남해)</li> </ul>

구분	내용
청년 문화예술인의 경제적 성취의 방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 본연과 관계성 있는 사이드 프로젝트나 아르바이트 등을 통해서 다양한 사람을 만나고 경험하면 이야기거리도 풍성</li> <li>• 작가들은 본인 자체가 IP여서 소셜미디어나 로컬비즈니스와 연계할 수 있는 활동들을 더 많이 시도할 필요</li> <li>• 문화예술 창작가가 보증하는 맛집 정보 블로그, 아티스트가 소개하는 여행 투어, 어디서도 접하지 못한 굿즈 제작 등</li> </ul>
사람을 끌어들이는 자문밖의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산책(대부분 차로 이동), 풍경이 좋은 카페나 북한산 둘레길에 왔다가 우연히 미술관에 오는 경우 다수</li> </ul>
자문밖에 강점과 필요한 것들	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 경사지가 많아서 걷기 어려움. 평창동, 부암동 등 주요 동네들의 연결성 부족. 현재 상황에서 변모해야 한다면 시각적인 노후화부터 변모할 필요</li> </ul>
공공의 지원과 움직임	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 거주 환경의 안정이 가장 중요하므로 단발적으로 1~2년 살게 하는 레지던시도 필요하지만, 특별 임대를 통해 오랫동안 원하는 만큼 거주할 수 있게 하는 정책 필요(프랑스에는 아파트 한 동마다 예술가 한 명을 살게 한다는 정책)</li> </ul>
지역 활성화 트래킹 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역의 문화적인 토양을 오랫동안 만들어 온 원로 선생님들과 새로운 세대들의 연대할 수 있는 네트워킹이 필요</li> <li>• 기획자들이 느슨하게 노는 자리, 작가들이 일상적으로 모일 수 있는 자리 등을 마련(젊은 세대에게 판을 벌여주고, 사고가 나면 책임져 주는 그런 든든한 동네 문화)</li> </ul>

### 3) 소결

[표 4-15] 소결 - 매개자 심층 인터뷰

구분	내용
청년 문화예술인 유입 기반	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 머물고 싶은 지역의 타깃이 누군인지가 중요(새로움을 추구하는 MZ세대, 문화예술을 깊게 느끼고자 하는 계층 등)</li> <li>• 원주민과 소상공인 등에 의한 '플레이스 메이킹(Place Making)'이 중요</li> <li>• 문화예술과 생활이 연계된 경험을 서로 모두 연결하여 총체적인 경험을 제공, 거주자 및 방문객 모두에게 중요(교토)</li> <li>• 자기 것을 잃어버리지 않고 바깥의 것을 잘 수용해서 매력을 만드는 것이 핵심으로 지역 자체보다도 그곳에 애착을 가진 사람들의 지속적인 움직임이 중요(남해)</li> </ul>
정책을 위한 자문밖의 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 진입장벽이 낮은 갤러리, 카페 등 청년 작가들이 전시할 수 있는 다양한 공간 필요</li> <li>• 창작자, 기획자, 시민들에게 지속 가능한 경험을 제공해 줄 수 있는 문화예술과 결합된 로컬 비즈니스 활성화 필요</li> </ul>

구분	내용
청년 문화예술인 경제 활동의 방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업이 정신과 예술가 정신을 모두 갖고 창작 테마와 활동과 연계된 비즈니스 모델 구축 필요(창작 지원 환경 및 홍보를 지원하는 역할을 넘어 함께 성장할 수 있는 레지던시, 커뮤니티 등이 마련)</li> <li>• 작가들은 본인 자체가 IP여서 소셜미디어나 로컬비즈니스와 연계할 수 있는 활동들을 더 많이 시도할 필요. 본연과 관계성 있는 사이드 프로젝트나 아르바이트 등을 통해서 다양한 사람과 만나고 경험하면 이야깃거리도 풍성</li> <li>• 문화예술 창작가가 보증하는 맛집 정보 블로그, 아티스트가 소개하는 여행 투어, 어디서도 접하지 못한 굿즈 제작 등</li> </ul>
자문박이 유지할 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 천천히 산책할 수 있는 홍제천, 인왕산, 북한산 등 자연환경</li> <li>• 한적하게 자리 잡은 갤러리, 음식점, 카페, 동네 풍경 등</li> </ul>
자문박이 시도할 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자연과 문화예술의 자원을 토대로 각각 활동의 단계에서 형식을 갖춰가는 것 필요</li> <li>• 개인을 넘어 조직적으로 비즈니스화될 수 있도록 꾸준히 지속적으로 많은 사람들과 함께할 수 있는 사업을 조성(홍보 중요)</li> <li>• 경사지가 많아서 걷기 어려움. 평창동, 부암동 등 주요 동네들의 연결성 마련</li> <li>• 일상적으로 즐길 수 있는 생태 길과 연계한 걷기 좋은 동네 활성화</li> <li>• 시각적인 노후화 개선</li> <li>• 보고 먹는 것을 넘어서 살만한 것들이 있는 상점(특이한 옷집, 예술과 결합된 상점, 디자이너 부티크 같은 유니크한 상점, 캐주얼한 펍 &amp; 바 등)</li> </ul>
지역 활성화 트레킹 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작의 결과물 수와 질이 제일 중요하고 머무르는 기간도 확인할 필요.</li> <li>• 지역의 문화적인 토양을 오랫동안 만들어 온 원로 선생님들과 새로운 세대들의 연대할 수 있는 네트워킹 운영</li> <li>• 기획자들이 느슨하게 노는 자리, 작가들이 일상적으로 모일 수 있는 자리 등을 마련</li> <li>• 시대적으로 '정주'하지 않고 '이동'하는 시대이므로 '정주인구' 보다 더 중요한 것은 '관계인구' 트레킹</li> <li>• 지역민 및 이 지역을 경험하는 사람들이 자발적으로 만드는 유튜브, SNS 등의 콘텐츠를 통한 입소문</li> </ul>

### 3\_전문가 조사

#### 1) 인터뷰 계획

자문박 창의예술마을을 이끄는 리더와 전국을 대상으로 활동하고 있는 문화예술기획자 및 로컬미디어 스타트업 대표의 활동 지향점과 내용을 통해, 청년 예술인이 정착하고 주민 및 방문객이 즐길 수 있는 지역을 만들어 가는 발견점을 도출한다.

[표 4-16] 인터뷰 조사 계획 - 전문가

구분	내용	
대상(3인)	이선철	<ul style="list-style-type: none"> <li>전국 대상 예술경영인</li> <li>감자꽃스튜디오 대표</li> </ul>
	김혁주	<ul style="list-style-type: none"> <li>전국 대상 로컬 비즈니스 전문가</li> <li>비로컬 대표</li> </ul>
	이순종	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인 교육자(서울대학교 미술대학 명예교수)</li> <li>자문박문화포럼 이사장</li> </ul>
목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>청년 문화예술인 및 창작자가 정착하기 위한 지역의 조건</li> <li>지역 상권과 연계된 활동의 사례</li> <li>지역 인게이지먼트의 요소와 톨</li> <li>자문박 만의 특징적 방향성</li> </ul>	
주요 질문	<ul style="list-style-type: none"> <li>기본 정보</li> <li>주요 활동</li> <li>벤치마킹 사례</li> <li>지역 환경 및 비즈니스 관련</li> <li>자문박 및 방문객 관련</li> </ul>	
일시	2023.5.25 ~ 6.5	
방법	대면 인터뷰 및 답사	

#### 2) 인터뷰 내용

##### (1) A. - 이선철

- 일시: 2023년 6월 5일(월) 11시 30분
- 장소: 평창동 수애노 339

예술가가 '본질적인 활동'만으로 먹고사는 것은 피카소도 어렵다고 생각해요.  
 각자가 지향하는 예술의 본질에 맞게 자립할 수 있는지  
 혹은 그것을 활용하여 업종의 스펙트럼을 넓혀서 먹고 살 수 있는지가 관건이에요.

### ① 기본 정보 & 주요 활동

- 소속: 감자꽃 스튜디오
- 현재 활동 지역(자치구): 강원도 평창, 전국 및 해외
- 홈페이지 및 SNS
  - <https://www.facebook.com/potatostudio>
  - <https://blog.naver.com/potatostudio>

• 자기소개: 서울에서 태어나 연세대학교 사회학과와 영국 런던대학교(City) 예술정책&경영 대학원에서 공부했다. 사물놀이한울림 사무국장과 문화벤처기업 폴리미디어 대표이사 및 용인대학교 문화콘텐츠학과 교수를 역임하고, 2002년 강원도 평창으로 이주하여 폐교 활용 복합문화공간 감자꽃스튜디오를 조성한 후 2021년까지 운영했다. 현재는 문화, 예술, 관광, 축제, 지역, 청년 등의 분야에서 기획, 교육, 자문, 심사, 평가 활동을 수행하고 있으며, 연세대, 국민대, 경희사이버대 및 러시아 야쿠츠크 북동연방대(NEFU) 등에서 겸임교수로 재직 중이다. 최근에는 지역의 청년 크리에이터 및 문화예술인들의 사업과 활동을 전국 곳곳에서 '공간, 예술, 로컬'을 키워드로 하면서 다양한 방식으로 돕고 있다.



©이선철

[그림 4-17] 이선철

### ② 벤치마킹 사례

성공적인 사례는 어디서 찾을 수 있을까요?

: 청년들이 지역에서 자리매김하기 위한 인큐베이팅, 교육 프로그램 설계 의뢰가 많아지고 있어요. 저의 업의 본질은 예술경영이에요. 궁극적으로 예술가가 어떻게 먹고사는가가 창작하기 위한 중요한 기반이지요. 각자가 지향하고 있는 예술의 본질에 맞게 자립할 수 있는지 혹은 그것을 활용하여 업종의 스펙트럼을 넓혀서 먹고 살 수 있는지가 관건이에요.

예술 활동 자체로 성장하고 자생하는 경우뿐만이 아니라 활동 분야와 연계해서 확장할 수 있는 가능성도 열어두어야 하는데요, 예를 들면 한국 무용을 전공하고 게스트하우스를 운영하거나, 음악을 전공하고 공연 카페를 운영한다 등이 그에 해당하지요.

서울문화재단에는 예술 플러스 창업 프로그램이 있고, 관악문화재단에서는 예술을 활용한 창업 지원 프로그램이 있어요. 이외 고성, 포항 등에서는 지역의 도시 상황과 연계된 사업을 추진 중이고요.

사실 예술가가 '본질적인 활동'만으로 먹고사는 것은 피카소도 어렵다고 생각해요. 그렇다면 전공과의 관련성을 높여서 부가적인 업을 도모할 수 있어야 해요. 그런데 미술을 전공하고 미술 학원에서 아르바이트하면서 자기 창작을 하는 것은 매우 바람직하지만, 미술을 전공하고 배달 플랫폼을 통해서 돈을 버는 것은 먼저에 비해서 수단화된 경우라고 볼 수 있어요. 하지만 사실 후자의 경우를 많이들 하고 있지요. 반면 벽화를 그리거나 클럽에서 연주하는 것은 예술 고관여 경제적인 활동이라고 볼 수 있지요. 예술가가 살아남는 방법은 결국은 창업인데, 창업이라는 것이 반드시 상업적인 회사를 차리는 활동을 의미하지는 않아요. 전 이것을 링컨의 게티즈버그 연설에서 따서 설명하곤 해요. 'OF THE ART'는 그림 자체를 그려서 사는 사람, 'BY THE ART'는 미술이나 디자인을 전공해서 기업의 일을 용역의 형태로 하는 사람, 'FOR THE ART'는 공연기획사 등을 통해서 예술을 위한 활동을 하는 사람을 의미하는데, 다양한 예술 분야와 위의 세 가지 축을 결합하면 다차원적인 매트릭스가 나올 수 있어요. 서울문화재단의 경우, 본질적인 활동을 통해서 예술가가 경제적인 활동을 하는 마스터피스 전략을 지향하는데, 예술 자체를 통한 부가가치를 높이는 것을 중요시하죠. 반면, 관악문화재단은 지역 문화, 골목길, 소상공인 등의 관련성을 확장하여 사업의 구도를 다채롭게 만들어 가고 있어요. 포항이나 고성에서는 이러한 전반적인 방향성을 고려해서 제가 함께 고민하면서 기반을 만들어 가고 있고요.

저는 속초의 '칠성조선소'를 좋은 사례로 보고 있는데요, 이곳은 복합문화예술 공간이기는 하지만, 순도 100%의 예술 활동만으로 먹고사는 것은 아니에요. 또 청년만을 기반으로 하는 공간이라고 하기에 애매하죠. 사실 예술 분야의 경우는 '청년 세대'라고 해서 반드시 '신진'이라고 한정하기는 어려워요. 조성진, 김선우, 양인모, 임윤찬 등은 세대는 청년이지만 이미 리더급 예술가의 반열에 오르고 있으니깐요.

#### 긍정적으로 보이는 점은 무엇인가요?

: 칠성조선소를 만들어 간 주체는 속초 토박인데요, 그의 아버지가 함경도에서 먹고살려고 조선소를 만들고, 수리하는 사업으로까지 확장해서 기반을 이뤘어요. 지역의 중등학교를 졸업하고 서울에 있는 대학의 미대에 입학한 후, 어릴 것부터 배를 만드는

것을 일상적으로 봐와서인지 미국으로 요트 디자인 및 제작을 배우고 돌아오게 되었죠. 어느 날 가업이 쇠락해서 조선소를 계속할 건지, 땅을 팔고 나가서 목돈을 마련할 건지 고민하다가 저와 함께 의논하게 되었어요. 그것을 계기로 결국 조선소를 문화예술 공간이자 카페로 전환하게 되었죠.

가족회의를 제가 운영하는 감자꽃 스튜디오에서 했는데 사실 문화예술 공간으로 만드는 것이 가장 후순위에 있었어요.(웃음) 5년 남짓 지난 지금은 칠성조선소는 결국 좋은 모델로 회자되고 있는데요, 그 바탕에는 지역에 이미 자리 잡은 가족이 있거나, 로컬에서 뭔가 새롭게 해볼 배경으로서의 경력이 좋거나 등의 여건과 창업자의 의지가 잘 결합해서 성공적으로 작동한 거지요. 배경과 실천 의지가 로컬에서의 활동에 긍정적인 시너지를 만들고 있는 것은 분명 사실이에요. 조소를 전공한 대표의 소양과 감각과 네트워크로 'BY THE ART'의 좋은 사례로 예술적, 시장적 가치를 창출했다고 봐요.

어떤 점을 놓쳤다고 보는지요?

: 지역과의 관계요. 외부에서는 유명하지만, 지역 내에서는 오히려 걸로 잘 드러나지 않는 갈등의 골이 깊을 수 있어요. 때때로 전국적으로 알려져서 발길이 끊이지 않는 장소들이 주민들에게는 민원의 온상으로 여겨지기도 해요. 이해관계에 도움이 되지 않으면 긍정적으로 보지 않는 지역의 시선이 존재하기도 하죠.

문화예술 기반의 활동이 지역을 바꿀 수 있을까요? 앞으로 지역과 연계되어 발전하기 위해서는 무엇이 필요할까요?

: 지역은 '지역 경제와 관광'이라는 부분에 기여도가 높지 않으면, 호의적일 수가 없어요. 이러한 공간을 만들거나 축제를 만들었을 때, 지역과의 연대감을 느끼게 해야 하는데 지자체, 주민들의 이해관계, 상인들과의 공동체에서 인정받지 못하면 대내외 평가의 온도가 확연히 달라지는 거죠.

청년의 경우, 기존의 구도에서 좀 더 자유로운 성향이 있기 때문에 '지역 경제의 측면'보다는 '자기다운 활동'에 더 집중하게 되죠. 그러한 것이 주민들과의 관계에 있어서 오해를 불러일으키기도 해요. 청년 예술인들이 로컬을 기반으로 성장하고자 할 때 장기적으로 지역에 기여하는 것을 중요한 지표로 삼고 동반 성장하려고 한다면 보다 긍정적으로 정착하게 될 거예요.

### ③ 지역 환경 및 비즈니스 중심 질문

사람들을 끌어들이는 지역 혹은 동네는 어떤 매력이 있나요?

: 예술가들이 서울이 아닌 곳을 찾을 때 일 순위가 제주도인 경우가 많아요. 그다음은 강릉이고요. 매력을 주는 가장 큰 요인은 라이프스타일 부분이라고 생각해요. 느리게 살고, 여유롭게 작업하고. 예술가들의 기질과 코드가 맞는 분위기라고 할 수 있죠. 서울에서 치열하게 시장에서 벗어나지 않으려는 그룹과는 반대에 있다고나 할까요? 또한 기본적으로 예술가들은 생태, 자연에 관심이 크죠. 그래서 산수(山水)가 아름다운 지역을 주로 선호하고 있어요.

청년 예술가와 창작자가 지역에 자리매김하기 위한 조건은 무엇일까요?

: ‘나는 시장에서만 승부를 볼 거야’ 혹은 ‘지원 사업이나 공모사업에 의존하지 않을 거야’라고 생각하는 청년 예술인은 별로 없어요. 수도권이 아닌 지역에 자리 잡은 작가들의 경우도 파이프라인은 결국 재단이나 지자체의 공모사업으로 시작하게 되죠. 하지만 작가로서 지속적으로 자립하기 위해서는 자기만의 ‘단계별 로드맵’을 만들어 가는 것이 중요해요.

나만의 테마, 방식, 클라이언트를 구축해 나가야 해요. 이를 위해서 처음에는 지원 사업이나 공모사업으로 생계비와 활동비를 마련하고, 존재감을 만들어 가는 것이 필요하다고 봐요. 마슬로우의 욕구와 스피노자의 감성 욕구에 ‘예술을 향유하고자 하는 욕구’는 가장 하위에 있는데, 이 욕구를 자극해서 내 그림을 보고, 내 공연을 보게 하고 결국 내 작품을 사게 하는 과정은 그야말로 아주 어려운 미션인 거죠.

반대로 소비자의 입장에서는 수많은 욕구 중에 후순위에 있는 예술을 향유하고 소비하는 욕구에 의해서 작품이나 공연 티켓을 구매할 때는 최대한의 효능감을 얻기 위해 이왕이면 유명하고 값이 오를만한 작품을 찾게 되는 거죠. 당연한 거예요. 이러한 상황에서 청년 예술가들은 너무 순진하게 본인들의 상황에만 집중하는 경향이 있어요. 자신을 넘어 전체적인 상황을 치열하게 고민해 볼 필요가 있어요.

개인 프로필이나 포트폴리오나 상품의 리플렛(!)이라고 할 수 있는 것들을 제대로 준비하고 본인의 작품에 관심을 보이거나 구매하는 고객에 대해서 얼마나 철저히 관리하는지 묻고 싶어요.

예술시장이 그렇게 청년 예술가들에게 친절하지는 않아요. 다른 분야보다 더 본질적인 가치를 잘 알아야 함에도 불구하고 많은 창작자들이 작업에만 몰입하고 부대적인

활동은 다소 불필요하다고 생각하기도 하고, 노력을 잘 안 하기도 해요.

성장기의 문화예술인이 지역에 정착하기 위한 요소는 무엇일까요?

: 도시와 커뮤니티 연구소의 경신원 대표님은 로컬에서 청년들이 정착하는 요소를 연구하셨는데요, ‘경성요소’와 ‘연성요소’를 구분해서 설명했어요. 경성요소는 즉, 걸어서 드러나는 요소로서 자본, 위치, 물리적 환경, 유명세, 평판 등을 의미하고, 연성요소는 관계, 주민, 지자체 공무원, 각종 지역의 이슈 등을 뜻해요. 이런 요소들을 뛰어넘는 또 다른 것에는 학연과 인맥이 있고요.

또한 지역에서는 유명한 아티스트가 지역의 청소년들을 위해서 원데이 클래스나 원포인트 레슨을 반대하는 시각도 존재해요. 지속 가능하기 어렵기 때문이죠. 오히려 지역 내에서 기반을 만들어 가고 있는 문화예술인들의 지역 내 활동을 좀 더 지원하는 것이 장기적으로 건강한 생태계를 만들어 갈 수 있다고 보는 거예요. 대가의 이벤트로서의 활동과는 다른 측면에서 성장기의 문화예술인이 지역을 기반으로 오랫동안 활동하기 위해서 지역과의 성장을 위한 연계 활동을 꾸준히 할 필요가 있어요.

청년 예술가와 창작자가 나다움을 바탕으로 지역을 기반으로 경제적인 성취를 실현해 갈 방법은 무엇이 있을까요?

: 예술을 활용하는 스펙트럼을 넓혀서 생업을 마켓베이스의 커머셜한 사업이 아니라, 나의 일과 연계된 활동으로 전략적으로 노력한다면 얼마든지 경제적인 성과를 낼 수 있다고 생각해요.

#### ④ 자문박 및 방문객 관련 질문

자문박에서 오래 머물고, 활성화할 수 있으려면 필요한 자원과 활동이 무엇이고, 어떤 단계로 발전이 가능할까요?

: 평창동 셀럽들은 이 지역이 아니어도 유명해요. 그런 커뮤니티 안에는 청년들이 쉽게 들어오기 어렵죠. 저는 오히려 ‘빨대 꽃기 전략’을 제안하고 싶은데요, 자문박 가까운 인근 지역에 청년들의 생태계를 만들어서 조화를 이루는 것이 유용하다고 생각해요. 마치 에든버러 페스티벌 옆에 프린지 페스티벌이 있듯이요.

문래동 친구들을 처음 만났을 때 자신들은 홍대 주변에 존재한다고 얘기했었어요. 홍대의 지근거리에 있으면서 홍대의 문화적인 정체성 안에 있다는 이야기였어요. 결국

홍대, 문래 모두 닮은 듯 또 다른 개성으로 양립하게 되었고요.

자문밖 인근에 자리 잡고 시장을 확대하는 것이 필요할 수 있다고 보는데요, 홍대, 대학로, 평창동이 메인 켈처라고 하면 그 인근에 다양한 서브 켈처가 붙는 거지요. 평창동에 청년들이 바로 들어오기보다는 정릉, 홍은동, 불광동 등 인근 지역에서 자리 잡으면서 평창동과 밀접하게 연결되는 것을 의미해요. 계란 노른자와 흰자의 관계랄까요? 다양한 고관여 생태계가 생길 수 있어요.

지역활성화를 만들어 가기 위해 트래킹해야 하는 척도 및 지표는 무엇이 될 수 있을까요? 관련해서 공간, 브랜딩, 프로그램, 활동, 사람 등이 있으면 좋을까요?

: 제가 도시공학자나 건축가는 아니지만 사회학적 관점에서 이용자 시나리오를 얘기해 보고 싶은데요, 하드웨어보다는 공간의 이용자, 운영자, 관망자의 관점에서 보이는 지표를 발굴할 필요가 있어요. 예를 들어 평창동 주변의 이용자 유형을 구체화할 수 있죠. 이곳에서 데이트하고 싶어 하는 청년들의 행태를 관찰하고, 기대하는 요구를 발굴하고 지표화하는 거예요.

이렇게 공간의 생태계와 이용자의 시나리오가 중요한데요, 자문밖의 경우도 공연장은 '블랙존', 갤러리는 '화이트존'이라면 카페와 식당은 상권은 '그레이존'이라고 할 수 있어요. 매력적인 끌개로서의 어트랙션은 화이트존, 블랙존으로 시작되지만, 즐거움과 만족은 그레이존에서 나와요. 이러한 블랙존-화이트존-그레이존에 대한 정의와 상관관계를 지표로 해서 관리하는 것이 유용하죠.

[표 4-17] 발견점 - 전문가 심층 인터뷰(이선철)

구분	내용
주목할 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 속초의 칠성조선소: 지역 토박이, 기업 기반. 조선소를 복합문화예술 공간으로 변모(전시 &amp; 공연 공간, 카페), 예술을 전공한 자녀 세대의 감각과 네트워크로 예술적, 시장적 가치를 창출</li> </ul>
청년 문화예술인을 이끄는 지역의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서울에서 치열하게 시장에서 벗어나지 않으려는 그룹의 반대에 있는 예술가들은 본질적으로 생태, 자연에 관심이 커서 산수(山水)가 아름다운 지역을 선호</li> </ul>
청년 문화예술인의 지역 정착 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단계별 로드맵을 마련해 나만의 테마, 방식, 클라이언트를 구축해 나가야 함</li> <li>• 처음에는 지원 사업이나 공모 사업으로 생계비와 활동비를 마련하고, 존재감을 만들어 가는 것이 필요</li> <li>• 자신을 보여줄 수 있는 포트폴리오를 제대로 준비하고 관심을 보이거나 구매하는 고객에 대해서 철저히 관리</li> <li>• 스펙트럼을 넓혀서 생업을 마켓베이스의 커머셜한 사업이 아니라, 나의 일과 연계된 활동으로 전략적으로 노력</li> <li>• 지역 경제와 관광이라는 지역 내의 이해관계에 기여하지 못하면 공감대를 형성하기 어려움. 청년 예술인들이 로컬을 기반으로 성장하고자 할 때 장기적으로 지역에 기여하는 것을 중요한 지표로 삼고 동반 성장하려고 한다면 보다 긍정적으로 정착 가능</li> </ul>
청년 문화예술인의 자문밖 정착 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• '빨대 꽃기 전략' 실행. 자문밖 인근에 자리 잡고 시장을 확대하는 것이 필요. 평창동에 청년들이 바로 들어오기보다는 부암동, 정릉, 홍은동 등 인근 지역에서 자리 잡으면서 평창동과 밀접하게 연결하는 것을 지향</li> </ul>
청년 문화예술인의 경제적인 성취의 방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각자가 지향하고 있는 예술의 본질에 맞게 자립할 수 있는지 혹은 그것을 활용하여 업종의 스펙트럼을 넓혀서 먹고 살 수 있는지가 관건</li> <li>• 예술 활동 자체로 성장하고 자생하는 경우뿐만이 아니라 활동 분야와 연계해서 확장할 수 있는 가능성도 염두(한국 무용을 전공하고 게스트하우스를 운영, 음악을 전공하고 공연 카페를 운영)</li> </ul>
공공의 지원과 움직임	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서울문화재단의 경우, 본질적인 활동을 통해서 예술가가 경제적인 활동을 하는 마스터피스 전략을 지향(예술 자체를 통한 부가가치를 높이는 것을 중요)</li> <li>• 관악문화재단은 지역 문화, 골목길, 소상공인 등의 관련성을 확장하여 사업의 구도를 다채롭게 구성</li> </ul>
지역 활성화 트래킹 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공간의 생태계와 이용자의 시나리오가 중요. 하드웨어보다는 공간의 이용자, 운영자, 관망자 관점의 지표를 발굴</li> <li>• 공연장은 '블랙존', 갤러리는 '화이트존'이라면 카페와 식당은 상권은 '그레이존'. 이것들의 정의와 상관관계 지표화</li> </ul>

## (2) B. - 김혁주

- 일시: 2023년 5월 25일(목) 10시
- 장소: 광화문 나무사이로

‘스몰 럭셔리(Small Luxury)’라고 하죠.

로컬에 진입하는 청년들이 지향해야 하는 방향이라고 생각하는데요, 이와 같이 방문객에게 자기만의 특별한 경험을 제공하여 행복감을 느끼게 하는 것이 필요해요.

### ① 기본 정보 & 주요 활동

- 소속: 비로컬
- 현재 활동 지역(자치구): 서울시 동작구 사당동이 사무실이지만 부산 영도, 군산, 충주 등 KTX역에 닿아 있고 로컬 크리에이터가 활동하고 있는 지역은 어디든 간다.
- 홈페이지 및 SNS
  - <https://litt.ly/belocal>
  - <https://belocal.co>
  - <https://www.instagram.com/hyukjoogim>
- 자기소개: 로컬 트렌드 미디어 ‘비로컬’의 발행인으로 ‘하고 싶은 일을 살고 싶은 곳에서!’라는 모토로 전국 로컬을 누비고 다니고 있다. 전국의 로컬 크리에이터를 연결하는 한편, 로컬 비즈니스 생태계가 지속적으로 성장하는 것을 돕고, 로컬 브랜드와 로컬 크리에이터를 발굴하고 육성하는 일을 중심으로 로컬 비즈니스 액셀러레이터를 목표로 하고 있다.



©김혁주

[그림 4-18] 김혁주

### ② 벤치마킹 사례

성공적인 사례는 어디서 찾을 수 있을까요?

: 최근에 충청북도에 있는 ‘충주 관아골’을 주목하고 있어요. 교통이 그다지 좋지는 않지만, 골목 곳곳에 지역의 이야기를 차곡차곡 만들어 가는 사람들이 모여들어서 지역을 활성화하고 있어요. 이렇게 된 이유는 이곳이 부동산에 대한 비용 접근성이 낮았기 때문에 가능했어요. 소유하든 임대하든 모두 낮은 가격대라서 머물 수 있는 기반을

만들기에 유리해요. 그리고 처음 자리를 잡은 팀의 역할이 매우 중요했는데요, 잘 안착한 후에 영역과 분야가 겹치지 않는 다른 팀들이 오면서 시너지가 본격적으로 나오고 있어요. 5~10팀 넘게 자리 잡아가면서 보다 조직적인 공동체가 되고 커뮤니티가 형성되고 있어요. 더 큰 활동을 위한 다음의 단계들을 함께 만들어 가고 있는 거죠. 행안부가 로컬 크리에이터를 위한 브랜딩 사업을 본격적으로 하고 있는데요, 지역을 잘 알리는 팀에게 지원을 해 주겠다는 거예요. ‘임실 치즈’와 같이 ‘지역과 상품’이 같이 브랜딩 되는 것을 기대하는 사업이에요. 충주 팀은 지금은 저와 같이 로컬을 탐구하는 영역의 사람들 중심으로 유명하겠지만, 앞으로는 ‘임실 치즈’와 같이 지역에서 즐기고자 하는 많은 사람들이 찾아가는 팀이 될 거예요.

#### 긍정적으로 보이는 점은 무엇인가요?

: 로컬계에서도 지역에 연고가 있는 팀이 알려지기 쉽고 자리매김하기도 좋아요. 그런데 충주 팀의 경우, 원주민이 아닌 외지에서 찾아와서 정착한 젊은이들임에도 불구하고 ‘충주에 살면 충주 사람이다’라는 슬로건으로 더 충주 사람스럽게 자리 잡고 있어요. 이 청년들이 무모해 보일 수도 있지만 이곳에서 제대로 해보겠다는 의지가 있었기 때문에 도전적으로 시도할 수 있었던 거죠.

#### 어떤 점을 놓쳤다고 보는지요?

: 이곳의 부동산 가격이 대도시에 비해서 턱없이 싸지만, 건물주가 잘 팔려고 하지 않으려는 속성이 있어요. 외지인이 갑자기 부동산을 매입한다고 하면 부동산 장사하는 사람으로 보고 오해하기도 쉽죠. 실제 청년들이 충주 관아골의 부동산을 매입한다고 소문이 나면서 지역의 부동산 가격이 일부 오르고 있다고 해요. 이런 것들이 미래에는 큰 부담이 될 수 있겠죠.

사실 충주는 경제적인 수준이 높은 지역이에요. 부모 세대와 달리 도시화 되는 환경에 있어서 자녀 세대는 여타 MZ세대와 마찬가지로 아파트와 같이 말끔한 분위기는 재미 없고, 원도심의 오래된 것에서 새로운 경험을 즐기는 것을 좋아해요. 이들이 발길이 잦아들면서 카페, 편집매장, 책방 등 로컬의 매력이 되는 장소들이 발굴되고 생겨나고 있어요. 관아골을 명소로 만들고 있는 이 친구들의 활동이 더욱 활발해지면 차후에는 지속가능한 비즈니스 측면에서 체계적인 컨설팅이 필요할 텐데요, 비로컬이 함께할 수 있기를 기대하고 있어요.

문화예술 기반의 활동이 지역을 바꿀 수 있을까요? 앞으로 지역과 연계되어 발전하기 위해서는 무엇이 필요할까요?

: 로컬을 생기있게 만들기 위해서는 상권을 만들어 가는 사람들뿐만이 아니라, 다양한 주체들의 활동이 더해져야 해요. 그중 문화예술인이 함께하는 것이 중요해요. 사람들이 찾는 공간들이 서로 비슷해지고, F&B에 대한 경험은 어디서나 할 수 있지만 문화 예술의 효능은 그 공간의 콘텐츠를 보다 더 색다르게 하고 사람 중심의 에너지를 만들어 줄 수 있기 때문이에요.

충주 관아골에 합류한 청년 아티스트의 경우도 창작과 더불어 아동 미술학원도 운영하고, 지역과 연계된 디자인 작업도 아울러서 함께 해요. 인테리어 디자이너도 본업 이외에 아트디렉터의 역할로 많은 행사에 같이 콜라보하기도 해요. 음향 엔지니어링을 주업으로 하는 또 다른 멤버는 주말마다 플라마켓에서 필요한 음향 기술을 지원하기도 하고, ‘별 보러 가는 투어’도 운영하고 있어요. 이들은 제각기 본업을 가지고 있으면서 동시에 카페, 게스트하우스 & 스테이, 로컬 투어 프로그램을 통해서 관심 있는 분야의 로컬 활동을 하면서 부수입을 만들어 가고 있어요. 최근에는 ‘관아밸리’ 타운으로 지역을 느끼고 다양한 사람들과 유대 관계를 맺으며 새로운 분야에 대한 창업을 함께 고민하는 창업 교육도 진행하고 로컬커뮤니티 창업 지원 공간도 만들었어요.

### ③ 지역 환경 및 비즈니스 중심 질문

사람들을 끌어들이는 지역 혹은 동네는 어떤 매력이 있나요?

: 결국은 ‘사람’이 답이에요. 예를 들면 부산 영도는 원래 선박을 수리하던 동네인데, 바닷가 앞의 인터스트리얼한 분위기에 매력을 느끼는 사람들이 모여들기 시작하더니 모모스 커피와 같은 멋진 카페와 영도 소반 다이닝과 같이 영도의 식재료와 이야기를 담은 다이닝 쇼를 하는 로컬 스토리 식당도 생겨났어요. 영도 소반에 음식을 대접하고, 미디어아트와 퍼포먼스를 결합해서 영도 근대 사업의 콘텐츠와 결합한 경험형 미식 공간을 구현한 거죠. 초기에는 일반인의 수요가 많지 않았는데요, 최근에 수도권이나 해외의 손님들이 오면서 점차 널리 알려졌어요.

동네를 브랜드로 만드는 핵심 요소는 무엇이고, 어떻게 지속 가능할 수 있을까요?

: 네, 지속가능성이 가장 중요해요. 그리고 보니, 영도 창고 거리에 부동산을 매입하는 자본가들이 등장하고 있어요. 그런데 이렇게 갑자기 등장하는 분들이 운영하는 장소

는 뷰도 좋고 인테리어도 멋지고 음료도 나름 괜찮지만, 그 이상의 매력은 부족해서 결국 재방문은 안 하게 돼요. 동네가 뜬 후, 동반 상승으로 부동산을 팔고 나가면 시세차익은 실현하겠지만요. 이런 현상이 곳곳에서 벌어지는데요, 아직은 여기가 싸고, 아무도 없어서 청년들이 용기를 내서 정착하고 장소를 만들어 가는데, 추후 부동산 투자자들이 대거 진입하면서 젠트리피케이션 현상이 나타날 수 있죠. 결국 버티다 못해서 처음 자리 잡은 분들은 떠나게 돼요. 젠트리피케이션은 자연스러운 현상이에요. 이러한 양상에 한탄만 하는 것이 아니라 현명하게 대비하고 지원할 수 있는 섬세한 제도가 지속가능성을 위해서 중요하다고 생각해요.

동네 문화를 발굴하고 공유하는 MZ 세대의 발길을 이끄는 장소가 되기 위해서는 특별히 어떤 부분을 고려해야 할까요?

: 속초에 '소호259'라는 커뮤니티 스테이가 있는데요. 속초 시내버스 터미널 인근에 오누이가 같이 만들어 운영하는 곳이에요. 그 작은 스테이에 지난 몇 년 동안 거의 10만 명이 왔다 갔다고 해요. 어떻게 사람들의 발길을 이끌게 했을까요? 오누이가 게스트와 함께 진짜 재밌게 놀아 줬어요. 오랜만에 만난 친구 같아요. 이런 것들이 지속 가능하게 하는 힘을 만들어요. 즉, 자신들이 잘하는 것과 찾아오는 사람들이 원하는 라이프스타일을 일치시키고 만족시키는 것에 집중할 필요가 있는 거지요.

로컬 비즈니스의 주된 영역은 어떻게 구성되나요?

: 아직은 F&B가 중심이에요. 식음료는 고객들이 가장 로컬에서 쉽게 만날 수 있는 영역이기 때문이에요. 그런데 커피, 빵, 파스타 등은 진입이 쉬운 편이지만 사실 아주 어려운 비즈니스이기도 해요. 그 분야의 전문가와 경쟁해야 하고 많은 사람들이 도전하기 때문이에요. 로컬에서 비즈니스를 한다는 것은 항상 오픈만 생각할 것이 아니라 다음 단계를 고민해 가야 해요. F&B 다음으로는 스테이 영역인데요, 사람들이 호텔, 리조트도 좋지만, 그 지역의 콘텐츠가 있는 독특한 공간을 찾아가고 싶어 하기 때문이에요. 그런데 F&B에 비해서 스테이는 더욱 정교해야 해서인지 아직 충분한 사용자 경험을 제공하지 못하는 곳들이 많이 있어요.

청년 예술가와 창작자가 지역에 자리매김하기 위한 조건은 무엇일까요?

: 처음에 시도한 먼저 간 이의 경험! 첫 번째 사람이 자신의 시향작오를 공유해 주는

게 중요해요. 다음으로는 본업을 통해서 자리매김하거나 수입을 위해서 병행하는 일의 여건이 필요해요. 사실 파트타임으로 협업할 수 있는 일들로 시작하는 것이 중요한데요, 예술하는 창작자에게 공간의 일부를 할애할 수 있는 장소들이 있다면 신규 콘텐츠 파트너로서의 유대감을 형성하고 수입도 창출할 수 있는 거지요. 결국 먹고사는 문제가 필수적이에요. 그러기 위해서는 혼자가 아닌 지역을 함께 활성화해야 해요. 지역을 찾는 사람들이 많거나 지인들이 돕거나 배후인구가 늘어나야 지역을 대상으로 하는 임팩트 투자를 유치할 수 있죠. 지역에 대한 애착과 가치만으로는 힘들어요.

청년 예술가와 창작자가 나다움을 바탕으로 지역을 기반으로 경제적인 성취를 실현해갈 방법은 무엇이 있을까요?

: 저 역시 2016년 한국으로 귀국해서 일하게 되면서, 처음에는 로컬을 대상으로 하는 사업에 대한 미션과 비전만 있고, 구체적인 방향이 정리가 안 되어 있었어요. 지금은 다양한 로컬 크리에이터 분들을 많이 만나고 다니면서 구상이 구체적으로 사업으로 발전되고 있는데요, 지속가능성을 위해서는 사업가 정신도 갖고 사업적인 구조가 있어야 하고 돈도 벌어야 하죠. 또한 조직에 멤버가 생기면서 철학과 조직 운영에 대한 상호 간의 이해가 필요해요. 창업가 정신으로 이 세계를 개척하면서 재미를 넘어서 사업적으로 성장해야 할 필요를 많이 느끼고 있어요.

청년 예술가나 창작자의 경우도 마찬가지예요. 로컬에 진입하는 초창기에는 긍정적인 면을 많이 보지만, 결국 이를 바탕으로 수입을 창출하는 상황으로 이끌기 위해서는 방문객들에게 온오프라인에서 자기만의 총체적인 경험을 제공하는 사업적인 안목과 실행계획이 중요해요. ‘사람은 좋지만, 상품(서비스)은 별로다.’ 이런 얘기들을 많이 하는데, 창작의 내용이 좋아야 하고 그것을 전달하는 방식이나 경험하게 하는 방법이 매력적이어야 하죠.

행정의 역할, 공공주체들이 함께 경제적인 기반을 마련해 줄 수 있는 지원 방법은 무엇이 있을까요?

: 행안부의 청년 마을 만들기, 재도전 프로젝트, 로컬 브랜딩 사업은 지역 활성화를 위한 인프라를 만드는 것에 많이 지원하고 있어요. 인구 소멸에 대한 위기를 풀기 위한 정책으로서 시작되었고 많은 로컬 크리에이터들에게 다양한 도전의 기회를 제공하고 있어요.

중기부는 로컬 비즈니스에 방점을 찍고 싶어 하는데요, 2019년부터 시작했고 지역 관련 프로그램에 4,000만 원씩을 지원하는 사업과 더불어 올해도 4~5개의 큰 사업을 운영하고 있어요. 또한 전국에 로컬 중점 대학을 선정해서 장기적으로 성장할 수 있는 토대를 만들어 가고 있어요. 이외에도 로컬 분야의 TIPS인 LIPS(Local Incubator Program for startup Korea)를 운영하고 있어요. 1+5억 정도의 지원금 및 대출금을 지원해 주고, 평가를 통해서 재선정되면 최대 10년까지도 지원해 준다고 해요. 로컬에서 업(業)을 시작하려는 청년 문화예술인을 포함한 크리에이터라면 로컬 창업 지원 프로그램으로 시작해서 강한 소상공인 프로그램을 넘어 LIPS의 여정으로 성장할 수 있다고 봐요. 중기부의 로컬 소상공인 육성의 키워드가 스타트업의 성장과 연계되는 지점을 중요하게 보고 있는데요, 영도에서 빛은 프리미엄 막걸리를 넘어 부산의 대표적인 복합문화기업으로 성장한 ‘복순도가’와 같은 팀이 중요한 롤모델이 될 수 있어요. 라이콘 즉, 라이프스타일 & 이노베이션의 좋은 사례라고 볼 수 있지요. 지역을 기반으로 활동하는 사람들이 소상공인을 넘어서 앞으로 규모 있게 성장할 수 있는 길들을 많이 만들어지고 있어요. 로컬 크리에이터 뿐만이 문화예술인도 장기적인 목표를 가지고 이러한 사업에 많이 도전했으면 해요.

지역활성화를 만들어 가기 위해 트래킹해야 하는 척도 및 지표는 무엇이 될 수 있을까요? 관련해서 공간, 브랜딩, 프로그램, 활동, 사람 등이 있으면 좋을까요?

: 로컬 스스로는 데이터가 별로 없어요. 로컬 활동가를 모이게 해서 지표화한 적은 있지만, 체계적으로 데이터가 도출되지는 못하고 있어요. 부동산 거래 플랫폼을 보면 집값, 시세, 거래 동향 등 정말 구체적인 지표를 제공하면서 사업에 연계시키지만, 아직 로컬은 그런 부분이 구체화 되지 않았죠. 로컬 활성화를 위한 지표를 트래킹한다면 지역의 배후인구, 전입 및 전출 인구, 수입 등 로컬 비즈니스가 잘 지속되기 위한 기반에 대한 데이터를 추적하는 게 필요할 것 같아요.

그리고 고가의 명품 대신 나만의 취향에 맞는 비교적 적은 금액의 소비를 통해 만족감을 추구하는 행위를 ‘스몰 럭셔리(Small Luxury)’라고 하죠. 로컬의 진입하는 청년들이 지향해야 하는 방향이라고 생각하는데요, 이처럼 방문객에게 자기만의 특별한 경험을 주는 것이 필요해요. 따라서 지식 산업군, 스타트업의 기획자 및 디자이너, 스토리텔링 마케터, 아티스트 등 다양한 직업군이 전입하고 있는 것을 데이터화 하는 것도 필요할 것 같아요. 또한 영도에 있는 사람들은 영도에 안 가고 보통 방문객들이

소비하고 있는데요, 정주 인구가 아닌 지역과 교류하고 소통하는 ‘관계 인구’를 파악하는 것이 중요해요. 또한 지역 내 소비자를 끌어들이기 위한 지역 주민이 사랑할 만한 요인을 지표화하는 것도 필요하겠지요.

[표 4-18] 발견점 - 전문가 심층 인터뷰(김혁주)

구분	내용
주목할 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 충주 판야밸리 타운: 접근성 낮지만, 정착 비용도 낮음. ‘충주에 살면 충주 사람이다’라는 모토로 외지에서 정착</li> <li>• 먼저 시작한 청년의 실험적인 안착 후 분야가 서로 다른 팀들의 유입 → 커뮤니티 형성 → 조직적인 활동 → 지역 브랜딩(충주 MZ 세대의 원도심에 대한 관심 유도)</li> </ul>
사람을 끌어들이는 지역의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역의 지속가능성을 만들어 가는 것은 결국 스토리를 만드는 사람들(영도 모모스, 소반 다이닝 등)</li> <li>• 쟁트리피케이션은 자연스러운 현상, 자신만의 콘텐츠로 현명하게 자리매김해 가야 함(속초 259)</li> <li>• 자신들이 잘하는 것과 찾아오는 사람들이 원하는 라이프스타일을 일치시키고 만족시키는 것에 집중</li> </ul>
지역을 변모시키는 문화예술의 가능성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 로컬을 생기있게 만들기 위해서는 F&amp;B, 스테이(숙박)를 넘어 다양하고 색다른 공간 콘텐츠가 필요(문화예술의 역할)</li> </ul>
청년 문화예술인의 지역 정착 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음에 시도한 먼저 간 이의 경험! 첫 번째 사람이 자신의 시행착오를 공유해 주는 것이 중요</li> <li>• 본업을 통해서 자리매김을 하거나 수입을 위해서 병행하는 일의 여건을 마련</li> <li>• 지속가능성을 위해서는 사업가 정신도 갖고 사업적인 구조가 있어야 하고 돈도 벌어야 함</li> </ul>
공공의 지원과 움직임	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 행안부의 청년 마을 만들기, 재도전 프로젝트, 로컬 브랜딩 사업은 지역 활성화를 위한 인프라를 만드는 것에 지원</li> <li>• 중기부는 로컬 비즈니스에 방점을 만들고자 성장 단계별 지원 사업, 로컬 중점 대학, 로컬 분야의 TIPS인 LIPS(Local Incubator Program for startup Korea)을 운영(e.g. 영도 복순도가 = 라이콘)</li> </ul>
지역 활성화 트래킹 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역의 배후 인구, 전입 및 전출 인구, 수입 등 로컬 비즈니스가 잘 지속되기 위한 기반에 대한 데이터 필요</li> <li>• 지식 산업군, 스타트업의 기획자 및 디자이너, 스토리텔링 마케터, 아티스트 등 다양한 직업군이 전입하는 양상</li> <li>• ‘정주 인구’가 아닌 지역과 교류하고 소통하는 ‘관계 인구’를 파악</li> <li>• 지역 내 소비자를 끌어들이기 위한 지역 주민이 사랑할 만한 요인을 지표화</li> </ul>

### (3) C. - 이순종

- 일시: 2023년 5월 31일(수) 1시
- 장소: 평창동 자문박문화포럼

마을을 바꾸는 동력의 기본에는 문화예술이 있어요. 예술이라는 것은 자아실현, 꿈꾸는 가치에 대한 실험적인 가시화 작업이기 때문에 문화와 예술은 뭔가를 바꾸려 나아가는데 매우 적합한 분야예요. 지역에서는 더욱 힘을 발휘하죠.

#### ① 기본 정보 & 주요 활동

- 소속: 자문박문화포럼
- 현재 활동 지역(자치구): 서울 종로구 자문박
- 홈페이지 및 SNS  
- <http://jmbforum.org/>
- 자기소개: 서울대학교 미술대학 및 동대학원에서 공업디자인전공, 미국 일리노이공대 대학원에서 제품 디자인을 전공했다. 국민대학교와 서울대학교 교수 및 미술대학 학장을 역임하고, 한국디자인학회 회장, 한국디자인단체총연합회 회장, 전국 미술대학학장협의회 회장, 제1회 광주디자인비엔날레 총감독을 역임하였다. 현재는 서울대학교 명예교수 및 한국미래디자인연구원 대표, (사)자문박문화포럼 이사장으로 활동하고 있다.



©이순종

[그림 4-19] 이순종

#### ② 배움과 일의 여정

오랫동안 디자인 교육에 깊게 몸담고 계셨는데요, 그 여정에 대해서 소개해 주세요.  
: 직장을 다니다가 체계적인 디자인 방법론을 배워서 다른 분야의 사람들과 같이 협력하고 실행하기 위해서 미국으로 유학을 가게 되었어요. 그곳에서 배운 방법론의 가장 큰 방향은 '전체론적으로 디자인하는 것'이었어요. 즉, 콘텐츠, 사용성, 조형성 등 전일적인 방법론을 배우고 활용하는 것을 중요하게 다뤘지요. 다음으로는 '추상적인 것보다는 실질적인 삶과 관련된 것'을 배웠는데요, 도시, 리빙, 라이프스타일 등

사람 사는 모습을 통해 삶을 디자인하는 것과 미래 환경을 대비하는 관점을 익힐 수 있었어요. 마지막으로 ‘혼자 풀어가는 것부터 팀워크를 가지고 하는 방법들’에 대한 것이었는데, 혼자보다는 함께하는 것의 의미와 가치를 많이 느끼게 되었습니다.

다녀와서 국민대에서 일을 시작했는데, 내가 느낀 것들을 학생들에게 나누기 위해 상당히 열심히 했던 것 같아요. 적극적으로 체험하는 학습으로서 프로젝트 중심의 과제를 많이 실행했는데요, 삼성, 엘지 등의 대기업과 정부 과제를 학생들과 함께 진행하고 연구했습니다. 미래의 주거는 어떻게? 냉장고는? 뮤직시스템? 등의 주제를 그룹별로 나눠서 학생들과 함께 연구하다 보니 학생들도 저도 큰 성취감을 느낄 수 있었어요. 결과적으로 국제 공모전에서도 수상하기도 했고요. 또한 신기술을 디자인에 응용하면 좋겠다는 생각으로 1998년에 디지털 기반의 사이버대학 공모에 선정이 되어 홍익대, 이화여대와 연합해서 서울사이버대학을 만들기도 했어요. 디지털로 구축된 환경으로 사이버 수업을 진행하게 되면서 디지털과 디자인, 디자인과 정책 등의 수업을 만들어 갔어요. 지금은 그때보다 훨씬 더 디지털이 더 발전했기 때문에 더 유용하게 할 수 있을 거예요.

서울대로 자리를 옮기면서 하게 된 고민은 디자인을 공부하는 사람은 많은데, 우리 사회는 더 나아지지 않는 것들에 대한 것이었어요. 디자인은 외형을 다듬은 비본질적인 역할을 수행한다는 관습적인 시선이 디자이너의 역할을 위축시킨다고 생각했어요. 그래서 본질적인 문제를 융합적으로 다루는 R&D 쪽으로 비전을 확장하게 되어서 한국디자인산업연구센터(KDRI)를 만들게 되었지요. 2003년에 만들어서 20년 가까이 디자인의 미래지향적인 이슈를 연구하는 전문연구소의 역할을 하고 있어요. 선도적인 역할을 했지만, 아직도 여전히 부족한 부분이 많은 것 같아요. 노인 문제, ESG, 바이오 등과 연계된 전문 디자인연구소가 아직도 턱없이 부족해요. 디자인의 창조성, 협력적이고 융합적인 시도, 디자인 분야의 권익 증, 전문 분야로서의 인식 확산 등을 위해서 지금도 노력하고 있어요.

자문박 창의예술마을을 주도하고 계신데요, 그 계기가 궁금합니다.

: 1980년대 중반에 청운동에 이사 온 것을 시작으로 지금까지 자문박에서 40년을 살았어요. 그러면서 선배이신 이종상 선생님의 권유로 자문박에서 문화예술인들이 뭉치게 되었어요. 같이 동네에서 예술을 기반으로 하는 일을 벌이다 보니, 어느 순간부터 책임을 갖는 역할을 하게 되었어요. 그 당시에 김포, 광명 등 ‘디자인 도시만들기’에

대한 사회적인 요구가 컸는데요, 디자인이 창의의 기반이 될 수 있다는 것에 대한 신념을 디자인 팩토리, 융합 전시, 마을 교실 등을 리빙 바이 디자인(Living by Design)이라는 미션으로 실행하면서, 자문박을 창의예술마을이라는 무브먼트로 만들어 가는 동력을 만들어 가게 되었어요.

이러한 모든 활동은 가족 모두가 오랫동안 살아온 자문박에 대한 애정으로 자연스럽게 개입하게 되었고, 디자인과 사회에 대한 기대와 희망이 실제 잘 작동할 수 있는지 내가 사는 마을에 쏟아낼 기회기도 했어요. 그렇게 할 수 있었던 것에는 오랫동안 서로 응원과 지지를 해주던 많은 동기이자 선후배 문화예술인이 있었기 때문일 거예요.

### ③ 벤치마킹 사례

성공적인 사례는 어디서 찾을 수 있을까요?

: 연희동 쪽에 복합문화공간, 공작소, 가게 등이 어우러져 있는 선도적인 노력에 관심을 갖고 있어요, 서촌의 지역과 연계한 투어, 옹기종기 모여서 진행하는 크리에이티브한 활동들에도 관심이 가요. 서로 연결되어 좋은 영향을 주고받았으면 해요. 정보를 교류하면서 함께 발전할 수 있을 거예요.

문화예술 기반의 활동이 지역을 바꿀 수 있을까요? 앞으로 지역과 연계되어 발전하기 위해서는 무엇이 필요할까요?

: 우리나라는 상황이 다를 수 있지만, 마을을 바꾸는 동력의 기본에는 문화예술이 있어요. 예술이라는 것은 자아실현, 꿈꾸는 가치에 대한 실험적인 가시화 작업이기 때문에 뭔가를 바꾸러 나아가는데 매우 적합한 분야예요. 자연에 대한 경의, 인간에 대한 호기심, 행동에 대한 가치 인식 등을 예술적 견해와 더불어 동네를 바꿀 수 있다고 생각해요. 남미의 어떤 나라의 경우, 저개발국으로 부패, 범죄가 만연한 상태였다고 해요. 그런데 행정부의 수반이 예술가들과 협의해서 두 가지를 바꿨다고 해요. 사람들이 떠나버린 장소에는 지역의 문화예술인이 그림을 그리게 했다든지, 행정의 대민 창구는 유리로 투명하게 했다든지 등의 실행으로 부정적인 상황을 긍정적으로 서서히 변모시켰다고 해요.

핀란드도 도시산업의 약 25%가 디자인과 연계된 활동이라고 해요. 또한 도시환경의 약 1.5%를 예술로 채우게 하고, 노인을 위한 배려하는 IT 기술도 적극적으로 활성화 하는 등 수많은 정책을 실행했어요. 헬싱키뿐만이 아니라 바르셀로나, 런던 등 삶의

행복 지수가 높은 도시에는 깊숙이 들여다보면 기술과 과학을 넘어서 생활 곳곳에서 좋은 경험을 유도하는 요소들이 있어요. 도심지 내의 농장, 손쉽게 만날 수 있는 동물들, 쾌적한 2층 버스 그리고 언제 어디서나 연극 영화를 볼 수 있는 환경 등 자연과 문화와 연결된 인프라가 일상적으로 잘 되어 있어요. 이렇게 문화예술이 지역을 바꾸고 행복하게 만들 수 있다는 사례가 많습니다. 예전의 조사자료를 보면 서울의 행복 지수는 조사한 10개국 중 최하위권이었다고 해요. 최근의 조사 결과도 높지 않은 상황이죠. 우리는 스마트라고 하면 기술만 생각하지만, 사람이 중심이 된, 가치 중심의 행복 여건을 만들기 위한 다양한 노력이 더욱 더 중요해요.

#### ④ 지역 환경 및 비즈니스 중심 질문

사람들을 끌어들이는 지역 혹은 동네는 어떤 매력이 있나요?

: 우선은 자연환경이 중요하다고 생각해요. 보편적으로 사람들은 자연환경이 좋은 곳에 매력을 느끼는 것 같아요. 산, 들판, 바다 등이요. 그다음으로는 볼거리, 체험거리가 있는 동네에 더불어 자기 취향에 맞는 음식도 너무 중요하죠. 곳곳에 매력을 느낄 수 있는 요소가 있어야겠죠. 또한 여행 일지 삶일지는 모르겠지만 숙박과 같이 주거와 연계된 환경이 중요하죠. 먹고 보고 즐기는 관심사에 맞는 다양한 요소가 만족되는 장소로서요.

일본 가나자와 같은 지역은 공예를 기반으로 해서 세계적인 명소가 되었는데요, 사실 이곳은 산과 강이 굉장히 아름답다고 해요. 이러한 것을 바탕으로 삶을 풍요롭게 하기 위해서 옷도 편하게 살 수 있고, 책도 쉽게 읽을 수 있게 했어요. 공예를 업으로 하지 않는 사람들을 위한 산업을 끌어 들어왔다는 것이 중요한 지점이죠. 관심사가 맞는 모두가 원하면 이주하고 일할 수 있는 기반을 만든 거죠. 체험할 수 있는 가이드나 공동체 리더 등도 모두 지역 주민들이 적극적으로 참여하고 있어요.

그런데 이외에 또 부족한 게 뭐가 있나 찾아보니 현대미술이었어요. 그래서 21세기 가나자와 미술관이 생기게 된 거죠. 생활을 넘어 문화예술까지 이 지역에서 자급자족하게 했어요. 재밌는 것 중 하나는 수익의 100%를 동네에서 지출하는 실천적인 운동인데요, 이왕이면 내가 사는 동네 은행, 동네 가게 등에서 소비하는 문화가 형성된 것이지요. 지속가능성의 중요한 사례라고 보여요.

동네를 브랜드로 만드는 핵심 요소는 무엇이고, 어떻게 지속 가능할 수 있을까요?

: 가지고 있는 자산 중에서 가장 타지역과 차별화되는 것을 잘 발굴하고 경험할 수 있게 해야지요. 우리 동네 같은 경우는 자연, 역사, 예술이 그것에 해당할 것 같아요.

청년 예술가와 창작자가 지역에 자리매김하기 위한 조건은 무엇일까요?

: 청년들이 이주해서 정착하기 위해서는 가장 중요한 것은 지역에 대한 애정이 있어야 한다고 생각해요. 그다음은 애착하는 장소와 사람이요. 자주 가는 식당, 갤러리, 종교 공간 등과 같아요. 마지막으로 생활이 가능할 수 있는 일자리가 마련되어야겠지요.

청년 예술가와 창작자가 나다움을 바탕으로 지역을 기반으로 경제적인 성취를 실현해 갈 방법은 무엇이 있을까요?

: 참 어려운 일이지요. 그런데도 창작에 대한 노력은 계속하되, 그 노력이 사회화되고 가치를 만들기 위해 열정을 멈추지 않을 수밖에 없어요. 또한 사회적으로 쓰일 수 있는 나다운 경제적인 활동을 꾸준히 찾아야 할 텐데요, 여기서 사회화시키는 접점이 중요해요. 나의 창작을 소비하는 대상이 가지고 있는 기대, 사회적인 가치의 접목 등을 고려해서 나의 본질과 사회의 요구를 서로 잘 만나게 하기 위해 노력할 필요가 있어요.

가구 디자이너 중의 찰스 임스의 이야기를 하고 싶은데요, '자기 것에 대한 관심과 작업을 표출'하는 것이 매우 중요하다고 했어요. 그다음에는 '클라이언트의 기대와 관심'을 받아들여야 하죠. 그가 사용할 것이니깐요. 마지막으로 '사회적으로 가치 있는 것, 도덕, 가치, 생태 등'의 가치를 고려해서 디자인하는 것에 대한 기준이 있었어요. 우리의 젊은 창작자들도 이처럼 자기 자신을 중심으로 하되, 소비하는 대상과 사회적인 가치를 고려해서 성장해 나가기를 기대합니다.

### ⑤ 자문밖 및 방문객 관련 질문

자문밖 지역의 주민들이 동네에서 일상적으로 즐기는 것들은 무엇일까요?

: 이 지역에 거주하는 분들은 한번 이사 오면 오랫동안 떠나지 않아요. 우선은 자연이 굉장히 아름답기 때문에 좋아하는 것 같고, 고요하고 프라이버시를 유지할 수 있다는 것에 가치를 느끼는 것 같아요. 그래서 예술가들이 많이 살고 있겠죠.

방문객들이 동네에서 즐기는 활동들은 무엇일까요?

: 자연을 찾고 산책하는 것에 대한 즐거움은 사람들이 보통 가지는 관심인 것 같아요. 외부에서 오시는 분들은 갤러리를 찾아오기도 하지만 이 지역만의 분위기 속에서 힐링하고 리프레쉬하기 위해서 오는 분들도 많아 보여요.

자문밖에서 오래 머물고, 활성화할 수 있으려면 필요한 자원과 활동이 무엇이고, 어떤 단계로 발전이 가능할까요?

: 문화복지의 사회적 인프라가 잘 갖춰지면 좋겠어요. 수영장 같은 체육시설, 쉽게 갈 수 있는 의료기관, 교육을 위한 도서관, 편리한 교통 등이 더욱 조성되면 좋겠어요.

문화예술 활동과 더불어 지역의 라이프스타일(먹고 마시고 사고 즐기고 등) 함께 경험할 수 있게 하기 위해서는 어떤 것들이 필요할까요?

: 도로변뿐만이 아니라 동네 위 골목에도 중간중간에 진귀하고 이쁜 공예, 공방이 있으면 좋겠다 싶고, 독특한 맥주나 그런 것을 파는 작은 가게들이 있었으면 해요. 이쁘고 유니크하고 구경만 해도 좋은 작은 가게들이 있으면 산책하면서 더 풍요로움을 느낄 수 있을 거예요. 사실 카페는 이미 꽤 있어요. 그런 곳들에서는 공연과 전시도 하면 좋겠어요.

문화예술인 및 지역민, 상인, 지자체의 공생을 위해서는 무엇이 중요할까요? 공동체로서의 건강한 소통 및 성장 구조는 어떻게 이룰 수 있을까요?

: ‘처음부터 끝까지 같이 만들어 가기’, 방관자가 아니라 모두가 크리에이터라는 관점으로 늦게 왔든지 일찍 왔든지 주인의식을 가지고 참여와 협력을 할 수 있는 문화가 필요해요.

지역활성화를 만들어 가기 위해 트래킹해야 하는 척도 및 지표는 무엇이 될 수 있을까요? 관련해서 공간, 브랜딩, 프로그램, 활동, 사람 등이 있으면 좋을까요?

: 창의예술마을이라면 예술에 대한 관심, 접할 기회, 행복도, 포용적인 프로그램의 실행 그리고 예술뿐만이 아니라 자연을 포함해서 총체적으로 ‘행복’과 연계시키는 지표를 만들어 보는 것이 의미 있어 보입니다.

[표 4-19] 발견점 - 전문가 심층 인터뷰(이순중)

구분	내용
자문밖에서의 활동의 계기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1980년대 중반에 청운동에 이사 온 것을 시작으로 지금까지 가족 모두가 자문밖에서 약 40년 거주하며 애정을 갖게 됨</li> <li>• 오랫동안 서로 응원과 지지를 해주던 많은 동기이자 선배 문화예술인이 집단적으로 거주하는 것이 동력</li> <li>• 디자인과 사회에 대한 기대와 희망이 실제 잘 작동할 수 있는지 내가 사는 마을에 쏟아낼 기회</li> </ul>
주목할 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연희동: 복합문화공간, 공작소, 가게 등이 어우러져 있는 선도적인 노력에 관심</li> <li>• 서촌: 지역과 연계한 투어, 옹기종기 모여서 진행하는 크리에이티브한 활동들에 주목</li> </ul>
사람을 끌어들이는 지역의 매력	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보편적으로 산, 들판, 바다 등 자연환경이 가장 중요하다고 생각하며, 그다음으로는 볼거리, 체험거리가 있는 동네에 더불어 자기 취향에 맞는 음식 등 도처에 매력을 느낄 수 있는 요소 필요(일본 가나자와 공예마을)</li> </ul>
지역을 변모시키는 문화예술의 가능성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마을을 바꾸는 동력의 기본은 문화예술. 자연에 대한 경의, 인간에 대한 호기심, 행동에 대한 가치 인식 등이 예술적 견해와 더불어 동네를 바꿀 수 있다고 생각(남미, 핀란드 헬싱키, 바르셀로나, 런던)</li> <li>• 사람이 중심이 된, 가치 중심 행복의 여건을 만들기 위한 다양한 노력 필요</li> </ul>
청년 문화예술인이 정착하기 위한 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역에 대한 애정, 애착하는 장소와 사람(동네 친구, 자주 가는 식당, 갤러리, 종교 공간 등), 일자리</li> </ul>
청년 문화예술인의 경제적인 성취의 방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나의 창작을 소비하는 대상이 가지고 있는 기대, 사회적인 가치의 접목 등을 고려해서 나의 본질과 사회의 요구를 만날 수 있도록 하는 노력이 필요. 즉, 자기 자신을 중심으로 하되, 소비하는 대상과 사회적인 가치를 고려해서 성장</li> </ul>
자문밖에 강점과 필요한 것들	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고요하고 독립적인 분위기, 갤러리, 자연, 자문밖만의 정취는 강점이나, 문화복지의 인프라 및 수영장 같은 체육시설, 쉽게 갈 수 있는 의료기관, 교육을 위한 도서관, 편리한 교통 그리고 마을의 개성을 담은 곳곳의 작은 가게들이 필요</li> </ul>
공공의 지원과 움직임	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음부터 끝까지 같이 만들어 가기. 방관자가 아니라 모두가 크리에이터라는 관점으로 늦게 왔든 일찍 왔든 주인의식을 가지고 참여와 협력을 할 수 있는 문화</li> </ul>
지역 활성화 트래킹 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술에 대한 관심, 접할 기회, 행복도, 포용적인 프로그램의 실행 빈도. 궁극적으로 '행복'과 연계시키는 지표</li> </ul>

### 3) 소결

[표 4-20] 소결 - 전문가 심층 인터뷰

구분	내용
청년 문화예술인 유입 기반	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술가들은 본질적으로 생태, 자연에 관심이 커서 산수(山水)가 아름다운 지역을 선호</li> <li>• 볼거리, 체험거리가 있는 동네에 더불어 자기 취향에 맞는 음식 등 도처에 매력을 느낄 수 있는 요소 필요(일본 가나자와 공예마을)</li> <li>• 지역의 지속가능성을 만들어 가는 것은 결국 스토리를 만드는 사람들(영도 모모스, 소반 다이닝 등)</li> <li>• 젠트리피케이션은 자연스러운 현상, 자신만의 콘텐츠로 현명하게 자리매김해 가야 함(속초 259)</li> <li>• 자신들이 잘하는 것과 찾아오는 사람들이 원하는 라이프스타일을 일치시키고 만족시키는 것에 집중</li> </ul>
정착을 위한 자문밖의 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역에 대한 애정, 애착하는 장소와 사람(동네 친구, 자주 가는 식당, 갤러리, 종교 공간 등), 일자리</li> <li>• 로컬을 생기있게 만들기 위해서는 F&amp;B, 스테이(숙박)을 넘어 다양하고 색다른 공간 콘텐츠가 필요(문화예술의 역할)</li> <li>• 청년 예술인들이 로컬을 기반으로 성장하고자 할 때 장기적으로 지역에 기여하는 것을 중요한 지표로 삼고 동반 성장하려는 노력 필요</li> <li>• '밭대 꽃기 전략' 실행. 자문밖 인근에 자리 잡고 시장을 확대하는 것이 필요</li> </ul>
청년 문화예술인 경제 활동의 방향	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각자가 지향하고 있는 예술의 본질에 맞게 자립할 수 있는지 혹은 그것을 활용하여 업종의 스펙트럼을 넓혀서 먹고 살 수 있는지가 관건</li> <li>• 단계별 로드맵을 마련해 나만의 테마, 방식, 클라이언트를 구축해 나가야 함(처음에는 지원 사업이나 공모 사업으로 생계비와 활동비를 마련하고, 존재감을 만들어 가는 것이 필요)</li> <li>• 자신을 보여줄 수 있는 포트폴리오를 제대로 준비하고 관심을 보이거나 구매하는 고객에 대해서 철저히 관리</li> <li>• 지속가능성을 위해서는 사업가 정신도 갖고 사업적인 구조가 있어야 하고 돈도 벌어야 함. 스펙트럼을 넓혀서 예술 활동 분야와 연계해서 확장할 수 있는 가능성도 염두(한국 무용을 전공하고 게스트하우스를 운영, 음악을 전공하고 공연 카페를 운영)</li> <li>• 나의 창작을 소비하는 대상이 가지고 있는 기대, 사회적인 가치의 접목 등을 고려해서 나의 본질과 사회의 요구를 만날 수 있도록 하는 노력이 필요. 즉, 자기 자신을 중심으로 하되, 소비하는 대상과 사회적 가치를 고려해서 성장</li> </ul>

구분	내용
공공의 지원과 움직임	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 행안부의 청년 마을 만들기, 재도전 프로젝트, 로컬 브랜딩 사업은 지역 활성화를 위한 인프라를 만드는 것에 지원</li> <li>• 중기부는 로컬 비즈니스에 방점을 만들고자 성장 단계별 지원 사업, 로컬 중점 대학, 로컬 분야의 TIPS인 LIPS(Local Incubator Program for startup Korea)를 운영(e.g. 영도 복순도가 = 라이콘)</li> <li>• 서울문화재단의 경우, 본질적인 활동을 통해서 예술가가 경제적인 활동을 하는 마스터피스 전략을 지향(예술 자체를 통한 부가가치를 높이는 것을 중요)</li> <li>• 관악문화재단은 지역 문화, 골목길, 소상공인 등의 관련성을 확장하여 사업의 구도를 다채롭게 구성</li> <li>• 공공의 지원뿐만이 아니라 이해관계자 전체가 처음부터 끝까지 같이 만들어 가기, 방관자가 아니라 모두가 크리에이터라는 관점으로 주인의식을 가지고 참여와 협력을 할 수 있는 문화가 중요</li> </ul>
지역 활성화 트레킹 지표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공연장은 '블랙존', 갤러리는 '화이트존'이라면 카페와 식당은 상권은 '그레이존'. 이것들의 정의와 상관관계 지표화</li> <li>• 공간의 생태계와 이용자의 시나리오가 중요. 하드웨어보다는 공간의 이용자, 운영자, 관람자 관점의 지표를 발굴</li> <li>• 지역의 배후 인구, 전입 및 전출 인구, 수입 등 로컬 비즈니스가 잘 지속되기 위한 기반에 대한 데이터 필요</li> <li>• 지식 산업군, 스타트업의 기획자 및 디자이너, 스토리텔링 마케터, 아티스트 등 다양한 직업군이 전입하는 양상 파악</li> <li>• 지역 내 소비자를 끌어들이기 위한 지역 주민이 사랑할 만한 요인을 지표화</li> <li>• 예술에 대한 관심, 접할 기회, 행복도, 포용적인 프로그램의 실행 빈도. 궁극적으로 '행복'과 연계시키는 지표</li> </ul>

## 05. 문제 정의 및 전략적 제안

### 1\_도출 프레임워크



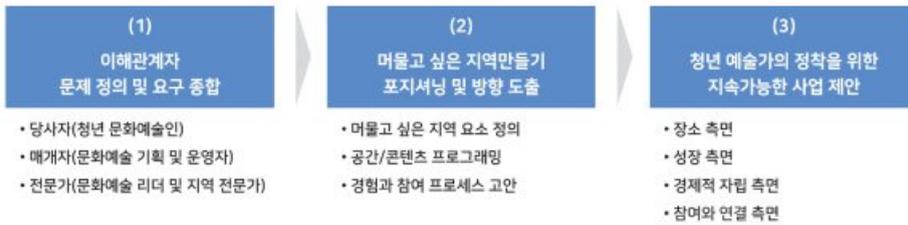
[그림 5-1] 당사자 - 매개자 - 전문가 요구 탐색

‘창작하고 머물고 싶은 지역 만들기’의 실천적인 해법을 도출하기 위해서 이해관계자로서의 당사자-매개자-전문가를 대상으로 설문조사, 심층 인터뷰, 답사를 진행하여 요구 탐색을 다층적으로 조사하였다. 청년 문화예술인으로서의 당사자, 지역을 기반으로 하는 문화예술 기획자로서의 매개자 그리고 전국을 대상으로 활동하는 문화예술 및 지역 리더로서의 전문가를 선정하여 그들의 구체적인 의견을 수렴하여 문제 정의와 기대를 구조화하였다.

청년 문화예술인들의 현황과 의견이 가장 유의미하기에 당사자 조사를 가장 큰 비중을 갖고 진행하였다. 다양한 분야에서 활동하고 있는 20~30대 청년 문화예술인으로서, 자문밖과 연계된 활동을 진행하고 있는 이들의 현재까지의 창작 여정, 경제적인 상황과 활동, 자문밖에서의 활동 계획과 기대를 조사하고 더불어 창작 생활 일기, 미래 시나리오를 발굴하여 분석하였다. 대부분 미혼이며, 겸업 작가로서 자문밖에 대한 애정과 기대가 크기 때문에 더욱 심도있는 생각을 나눌 수 있었다.

또한 자문밖 지역 내 문화예술 기획자, 주민 참여형 프로그램 운영자, 갤러리 큐레이터들과의 인터뷰를 통해 문화예술 활동의 터치 포인트를 파악하고 청년 예술인, 지역민, 방문객 등에 대한 사용자 중심의 가치를 도출할 수 있었다.

마지막으로 자문밖 창의예술마을을 이끄는 리더와 전국을 대상으로 활동하고 있는 문화예술기획자 및 로컬미디어 스타트업 대표와의 인터뷰를 통해 활동의 지향점과 청년 예술인이 정착하고 주민 및 방문객이 즐길 수 있는 지역을 만들어 가는 통찰력을 얻을 수 있었다.



[그림 5-2] 지속가능한 사업 제안 도출 프로세스

지역을 중심으로 활동하는 이해관계자들을 대상으로 하는 다층적인 연구조사를 통해서 자문밖에 대한 현재의 모습과 미래의 나아갈 방향을 설정하고 공간과 프로그램 그리고 커뮤니티와 운영의 차원 등 다각도로 창작하고 머물고 싶은 지역 만들기를 위한 해법을 도출하고자 한다.

더 나아가 청년 문화예술인이 진입하고 정착하고 성장할 수 있는 지속 가능한 문화예술 기반의 지역 생태계를 만들기 위해 자문밖과 청년 문화예술인의 요구에 부합하는 협력 방안과 인프라 구축 방안을 모색할 것이다. 이를 통해 자문밖 내의 문화적 수요의 확대, 다양한 거점 공간의 구축과 운영을 넘어서 지역 활성화의 선순환 구조를 마련할 수 있는 실천적인 정책을 제안할 수 있을 것이다.

## 2\_문제 및 요구 정의 종합과 방향 도출

### 1) 문제 정의

“머무르기 좋은 지역은 어떤 누구에게나 좋은 지역이다.  
예술가나 창작자들만 머물기 좋은 지역은 없다.”

“작업만 할 수 있는 날이 올까?

내 작품을 팔아서 경제 활동을 하는 게 가장 작가다운 일이라고 생각한다.”

청년 문화예술인 측면에서의 문제 인식은 ‘창작과 성장의 고달픔’으로 시작되었지만, 가장 크게 언급된 것은 ‘불안정하고 적은 수입의 상황’이었다. 이를 극복하기 위해 거의 필수적으로 겸업을 하게 되어 창작에 집중하는 시간 확보가 어려워져 악순환이 반복된다. 또한 지역에 정착하기 위한 ‘거주 공간과 작업실에 대한 임대료의 부담’이 크고, 자연스럽게 ‘지역 내 커뮤니티에 동화되는 것이 쉽지 않다’고 인식하고 있다.

[표 5-1] 문제 정의 종합

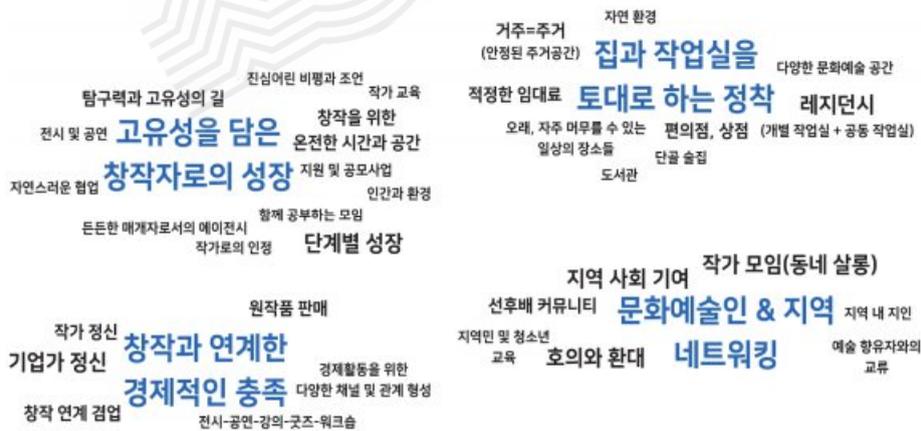
구분	항목	내용
청년 문화예술인 (자문박)	성장을 위한 창작 여정의 고달픔	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지원 사업 및 공모 사업에 대한 의존도가 높으며 경쟁 치열</li> <li>• 고유성을 확보에 대한 고민이 큼</li> <li>• 창작자의 권리 보호의 어려움</li> <li>• 작품과 삶에 대해서 조언을 줄 스승/선배/동료 등의 부재</li> </ul>
	불안정한 경제적 상황	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지출은 고정되어 있지만, 수입은 불규칙적이고 예측 어려움</li> <li>• 겸업으로 인해, 창작의 몰입도가 떨어지고 창작의 시간이 부족</li> <li>• 일상화된 의뢰 작업의 네고, 상품 판매 플랫폼의 높은 수수료</li> </ul>
	지역 사회 정착의 어려움	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주택과 작업공간에 대한 임대료의 부담</li> <li>• 지역 커뮤니티 내에 안착이 쉽지 않음</li> </ul>
자문박 지역	이동 접근성 취약	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주요 거점으로 이끄는 다양한 대중교통 체계 부재</li> <li>• 평창동, 부암동 등을 연결하는 걷고 싶은 매력적인 길 취약</li> <li>• 길찾기에 유용한 일관성 있는 온오프라인 정보 부족</li> </ul>
	머무르는 장소로서의 공간 경험 미비	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상생활을 지원하는 장소 취약(식당, 카페, 가게 등 상권 및 복지시설)</li> <li>• 문화예술 공간의 높은 벽 존재</li> <li>• 주변 생태 환경과의 연결성 부족</li> </ul>
	다양한 생태계 부족	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 관련성을 형성하는 생태계 부족</li> <li>• 주민들의 일상과 관계 지을 수 있는 접점 프로그램 부족</li> <li>• 방문자를 위한 다양한 콘텐츠 및 홍보가 다소 약함</li> <li>• 지역을 활성화하는 다양한 주체들과 협력적 공동체 조직 필요</li> </ul>

자문밖 지역의 측면에서는 무엇보다도 주요 문화예술 거점이 경사지 위에 있어서 대중교통으로 빠르고 편하게 접근하기가 어렵고 거점 사이의 지리적인 연속성이 부족해서 연속적으로 지역을 경험하기가 쉽지 않다는 의견이 많았다. 또한 지역 내에서 먹고 마시고 즐길 수 있는 라이프스타일과 연계하는 상권이 매우 미비하며 지역의 활동을 주도하는 다양한 주체들과 홍보가 부족하다고 판단하고 있었다.

## 2) 기대 및 요구

당사자(청년 문화예술인), 매개자(문화예술 기획 및 운영자), 전문가(문화예술 리더 및 지역 전문가)를 대상으로 하는 설문 조사, 심층 인터뷰, 답사를 통해서 가장 많이 언급되고 중요하게 인식해야 하는 키워드를 통해 기대 및 요구 사항을 도출하였다. 크게 네 가지로 귀결되었는데, 첫 번째는 예술가로서 ‘고유성을 확보하고 지속적으로 성장’하는 것에 대한 기대였다. 작품을 창작하기 위한 리서치 활동을 위한 탐구력을 확보하고 이를 통해 자기만의 고유성을 만들어 가는 것이 청년 문화예술인들이 공통으로 희망하는 성장의 여정이었다.

다음으로는 원화를 판매하거나 예술 활동과 연계한 검업을 통해서 ‘경제적인 안정성을 확보’하는 것이었다. 창작과 연계된 활동으로는 주로 전시, 공연, 강의, 워크숍, 굿즈 판매 등을 기대하였으며 경제 활동을 위한 다양한 채널을 확보하고 관계를 형성해 나가기를 기대하고 있었다.



[그림 5-3] 기대 및 요구 키워드 종합

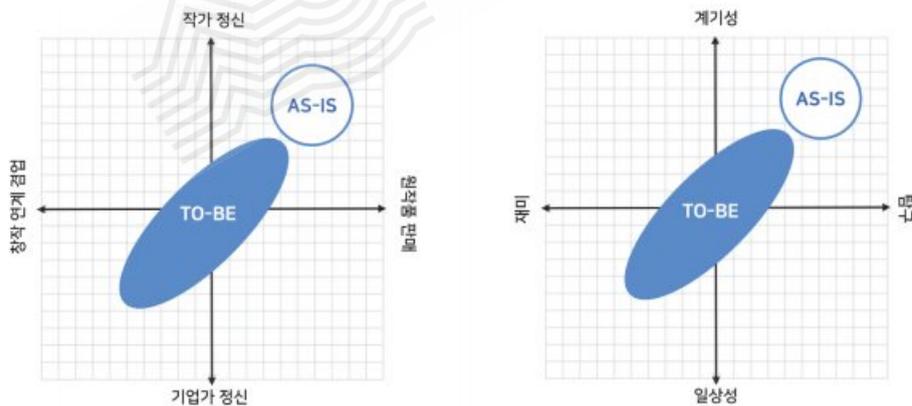
또한 적절한 임대료의 ‘집과 작업실을 토대로 하는 정착’이 안정적인 창작 활동을 위한 필수적인 부분이라고 여기는데, 특히 작업 공간보다 주거 공간에 대한 요구가 더욱 컸다. 영감을 받을 수 있는 아름다운 자연환경과 전시 및 공연 등의 활동이 수시로 벌어지는 문화예술 공간이 있는 장소를 선호하며, 일상적으로 자주 이용할 수 있는 도서관, 편의점, 상점, 단골 카페 및 식당 등을 기대하고 있었다.

마지막으로 호의와 환대의 분위기 속에서 ‘문화예술인 및 지역 네트워킹’을 만들어 가는 것이다. 예술을 즐기고 아끼는 사람들과 선후배 예술가들과의 교류를 가장 원하며, 지역 내에서 기여할 수 있는 문화예술 교육 및 연계 사업 등을 기대하고 있다.

### 3) 포지셔닝 및 방향 도출

청년 문화예술인은 작가 정신을 넘어 기업이 정신을 토대로 지속 가능한 단계별 성장의 여정을 만들어 가고자 한다. 또한 전업 작가로서의 여건이 되지 않는 상황이라면 가능한 한 창작과 연계한 예술 연계형 겸업으로 경제적인 토대를 확장하기 위해 노력한다.

또한 자문밖은 특별한 목적성을 기반으로 하는 전문가적인 활동과 더불어 보다 다양한 청년 예술가, 주민, 문화향유자를 위해 공간, 프로그램, 커뮤니티의 측면에서 일상성과 재미를 포용한다.



[그림 5-4] 청년 문화예술인 & 자문밖의 포지셔닝 및 방향 도출

### 3\_청년 문화예술인의 정착을 위한 ‘지속가능한’ 사업 제안

자문박에 기반을 형성하고자 하는 청년 문화예술인의  
자생적인 ‘정착 → 자립 → 성장’을 위한 자문박 문화예술 생태계를 조성해 나간다.

[표 5-2] 청년 문화예술인 정착의 지향점

항목	내용
호의와 환대	• 청년 문화예술인 누구에게나 개방되어 있고 소속감과 연대감을 느낄 수 있는 따뜻함이 있는 장소를 추구한다.
일상성의 확장	• 언제 어디나 편안하게 방문할 수 있는 다양한 장소를 제공하며 휴식과 회복, 소통과 교류의 문화를 형성한다.
개성의 존중	• 다양한 세대의 문화예술인의 성향과 개성이 존중되고, 포용성이 충분한 독립적인 장소를 제공한다.
참여와 공유	• 청년 문화예술인, 지역사회, 예술 향유자 모두 당사자로서 갖고 참여하고 다양한 활동이 벌어지는 생기 있는 곳으로 함께 만들어 간다.
개방적인 운영	• 투명하게 열려 있는 운영의 구조를 통해 다양한 자원의 협력적인 관계를 기반으로 한다.

#### 1) 접근성과 연결성을 강화하여 ‘자문박 걷고 싶은 길 만들기’

##### (1) 목적

- 자문박 내 주요 거점인 평창동, 부암동 등을 잇는 주요 보행로를 발굴하고 보행 접근성을 높이고 매력적인 길을 제공한다.
- 문화예술을 테마로 하는 상징성이 부여된 사용자 맞춤형 여정을 제시하여 특정한 장소로 이동하는 길에 대한 즐거움을 부여한다.

##### (2) 대상

- 평창동, 부암동 중심의 대중교통 승하차 지점 - 주요 문화예술 공간 - 자연생태 공간 - 골목 상권

##### (3) 제안

###### ① 주민 및 방문객 맞춤형 동선 및 공유플랫폼 개발

대중교통과 도보를 통해 자문박을 이용하는 주민 및 방문객의 상황에 맞춘 동선 개발

로 예측할 수 있는 사용자 경험을 지원하고자 한다. 자문밖의 문화예술자원이 여정별로 정리되어 있는 콘텐츠를 통해 QR 코드를 활용한 온라인 지도 배포할 수 있으며, 더 나아가 지역 상생을 위한 다각적 교류와 협력을 지향하는 지역의 문화예술자원을 연계하는 문화지도와 연계하는 공유플랫폼을 제작할 수 있다. 초기 구축 이후에, 당사자로서의 (청년)문화예술인이나 문화예술 공간 운영자, 소상공인 등의 주체가 직접 쉽게 등록하고 지속적으로 업데이트할 수 있게 하여 자문밖 지역 내에서 다양한 분야가 협력하고 소통하는 자원의 공유자료로 활용될 수 있다.

### ② 여유로운 이동을 위한 보행 친화 환경 조성

보행환경의 질을 높이는 보도·차도환경을 포괄하는 설계로 안전성과 편의성이 확보된 물리적인 환경을 부여한다. 대중교통 승하차지점에서 도보로 이동하는 문화예술 공간 및 생태 공간을 주간과 야간에 원활하게 이용할 수 있도록 보행 친화적인 환경을 조성한다. 특히 경사지 구간에 대해서 심리적인 부담감을 줄일 수 있는 다양한 방법을 모색한다.

### ③ 길찾기를 지원하는 가로 환경시설물 통합디자인

자문밖 만의 가로 환경시설물 통합디자인으로 길찾기의 인지성을 지원하고, 문화예술적인 특성화된 길로 즐거움을 제공한다. 자문밖에 거주하거나 활동하는 작가들의 작품과 연계된 서로 다른 장치를 설치해서 거리가 하나의 미술관이자 이정표가 될 수 있도록 조성한다.



The Elevated Acre Rogers Marvel ©collaborating architects  
Tales at The Mobile Arboretum ©Wayward  
A Cautionary Bench ©Mark, Andre kong studio

[그림 5-5] 문화예술적인 환경시설물 사례

### ④ 경사지 위 문화예술 공간으로의 이동지원 장치 설치

언덕 위 주요 문화예술 거점으로서의 접근이 용이할 수 있도록 에스컬레이터, 무빙워크, 모노레일 등의 장치를 계획하여 편의성을 확보하고 명소화될 수 있도록 한다.

### ⑤ 인근 생태 환경 명소와 연계하여 힐링 예술길 제공

일상적인 산책과 휴식을 목적으로 방문하는 사람들을 위해서, 주변 백사실 계곡, 홍제천, 북한산 올레길과 연계하는 길을 제공한다. 미술관, 갤러리, 박물관, 복합문화공간 등 자문밖 지역의 문화예술자원과 인근 자연 자원 및 소상공인이 운영하는 식당과 카페를 연결하여 주요 루트별로 소개한다.

## 2) 일상성, 참여성을 높이기 위한 ‘지역 내 거점 공간 만들기’

### (1) 목적

- 자문밖 내 유희공간을 발굴하여 지역민 및 문화예술 향유자들이 일상적으로 참여하고 소통할 수 있는 다양한 앵커 공간을 마련한다.
- 다양한 분야의 청년 문화예술인이 지속적으로 성장하고 교류할 수 있는 융합적인 아트레지던시를 확대하여 운영한다.

### (2) 대상

- 주요 문화예술 공간 및 골목 상권과 연계되는 지점의 유희공간 및 레지던시

### (3) 제안

#### ① 지역 내 유희공간 활성화를 통한 앵커 공간 구축

자문밖 내 유희공간을 발굴하여 주민·상인·문화예술인 주도하여 방문객들의 열린 편의 공간 및 지역민들의 소통과 교류의 장소로 활용한다. 이곳을 공동 창작실, 공연장, 교육, 네트워킹 모임 등의 장소로 변모시켜 지속 가능한 협력적 구도를 만들어 간다.



©취향관



©일삼오

[그림 5-6] 취향관(서울 연희동), 일삼오(부산 영도)

#### • 앵커시설

자문밖 내 유희공간을 발굴하여 함께 활동할 수 있는 거점 공간으로서 운영한다. 또한

자문박 생태계 및 지역 문화 및 상권의 발전을 리드하는 공간으로 자리매김할 수 있도록 단계별 성장을 지원한다. 군산 로컬라이즈, 제주 로컬 브랜딩 스쿨, 광주 총장장 인대학과 같이 자문박의 정체성과 필요에 맞는 특성화된 학교를 만들 수 있다.

#### • 앵커스토어

자문박 내 노포 혹은 신규 진입하는 가게 중 역사, 문화, 취향의 관점을 담은 매장을 발굴, 앵커시설과 연계한 콘텐츠를 공유한다.

### ② 지역 기반 아트 콜렉티브 레지던시 운영

지역의 문화적인 인프라가 연결될 수 있는 장소를 활용하여 지속적으로 자문박 지역에서 정착하고자 하는 문화예술인을 발굴하고 지원한다. 이를 통해 지역 내 문화예술 자원과의 교류를 촉진하고 지역과 연계된 전시, 교육, 프로그램을 운영한다. 궁극적으로 다차원적인 예술·디자인, 브랜딩, 비즈니스가 결합된 창작 및 창업 지원 공간으로 발전시킨다.

#### • 문화적 코드

함께 만들어 가는 구성원들의 역량과 문화적인 코드를 지향하고 다원화된 구성을 통해 융합을 목표로 한다. 또한 지역 중심의 창작자를 우선적으로 배려하고 세대를 넘어 개인의 성장성 중시하여 운영한다.

#### • 목표 및 방향

##### - 성장과 협업 지원(GROWTH)

구성원 각자가 저마다의 아티스트 웨이로 갈 수 있도록 함께 고민한다.

##### - 커뮤니티 지원(COMMUNITY)

동료 및 선후배와의 소통과 더불어 지역 자원과의 연결을 제공한다.

##### - 지역 문화예술 임팩트 확산(LOCAL ART IMPACT)

창작자로서의 성장과 지역과의 교류 과정과 결과를 사회로 확산한다.

#### • 지역 연계 활동

레지던시를 통해 온전히 작업할 수 있는 시간과 공간을 청년 문화예술인들에게 제공

하여 각자의 창작 여정과 더불어 지역과 연계된 개인적인 경험을 소재로 작품화하거나 지역 자원 및 지역민들을 리서치한 작품을 제작하여 자문박과의 관련성을 높인다. 또한 지역 내 문화공간에서의 전시 및 공연에 참여하고 주민 및 학생들과의 워크숍을 진행하여 예술 고관여 겸업 활동을 안정되게 수행한다. 더 나아가 자문박 생활문화의 콘텐츠화 및 창작과 연계된 지역 내 로컬 비즈니스 창업으로도 연계할 수 있다.

#### [기본 활동] 창작과 커뮤니티, 자문박 리서치

- 활동: 자문박 연구모임 구성 및 리서치
- 대상: 아티스트/로컬 크리에이터 & 소상공인/주민/학생
- 내용: 자문박 지역을 기반으로 정기적으로 융합적인 리서치를 진행하고, 그 결과물로서 교육, 체험, 아트워크 등 다양한 후속 활동을 실행한다.

#### [연계 활동] 자문박 동네 투어, 동네 지도, 동네 경관 명소만들기 등

- 자문박 인사이트 트립  
지역의 특성과 정체성을 가진 공간과 콘텐츠의 특성을 파악하여 지역 자연, 유산, 상권을 주제로 하는 투어 및 체험 프로그램을 개발하고 운영한다.
- 자문박 스케이프 디자인  
도시 경관디자인 프로젝트로서 세검정초등학교, 상명부속초등학교, 상명부속여자중고등학교, 청운중학교, 경북고등학교, 경기상업고등학교 등 인근 초·중고등학교를 대상으로 환경색채, 슈퍼그래픽, 시설물 디자인을 협력적으로 실행하여 자문박 아트로드 만들기에 주민으로서 학생들의 아이디어를 도출할 수 있도록 한다.



서촌라이프 마을 지도 ©설재우 SNS

윤송하 가이드의 뜨는동네투어 ©개항로 프로젝트

[그림 5-7] 로컬 콘텐츠 활용 프로젝트 사례

### 3) 네트워킹 & 지역 커뮤니티 강화하기

#### (1) 대상

- 자문밖 원로 및 중년 문화예술인, 청년 문화예술인, 문화예술기획자, 관련 (예비) 창업자 및 프리랜서, 로컬 크리에이터 & 인플루언서, 노포 & 신규 상인 등

#### (2) 방향

- 기존 및 신규 문화예술인이 교류하고, 지역 내외의 로컬 크리에이터를 섭외하고 노포를 발굴하여 활동을 연계할 수 있도록 커뮤니티를 지원한다.
- 자문밖 내 문화예술단체, 조직, 공간 운영자, 창작가들의 정보 플랫폼을 통해 지역 내 창작 경험 정보를 공유하고, 협업의 기반을 마련한다.
- 행안부 청년마을 사업, 중기부 로컬크리에이터 사업, 서울시 및 지자체 지원 사업 등 중앙정부 및 지자체의 지원 사업과 연계하여 운영한다.

#### (3) 제안

##### ① 지역협력형 문화예술자원 공유플랫폼 운영

지역 상생을 위한 다각적 교류와 협력을 지향하는 자문밖의 문화예술자원, 로컬 크리에이터를 조사하고 공유플랫폼에 데이터베이스로 구축한다. 또한 정보 제공자가 직접 쉽게 등록하고 지속적으로 업데이트될 수 있게 하여 지역의 다양한 분야에 협력하고 매개 활동으로 연계시키기 위한 토대를 마련한다.

- Art & Design 중심: 미술, 공예, 디자인, 건축, 사진 등 인물, 단체 조직 등
- Makers 중심: 제작자, 장인, 창작자 등
- Local 중심: 소상공인, 공방, F&B, 로컬 크리에이터 등

##### • 대상

- 미술: 회화, 조각, 서예, 공예, 건축, 사진, 디자인(시각/제품/패션/공간)
- 문학: 출판, 시, 소설, 희곡, 평론, 기록
- 음악: 국악, 양악, 현대음악
- 연예: 연극, 무용
- 다원: 뮤지컬, 영상 아트, 인스톨레이션, 퍼포먼스, 기술융합예술

- 문화기획, 예술경영, 큐레이터 등
- 그 외 공공예술, 커뮤니티아트, 사회 참여적 예술 등 장르의 경계를 오가는 예술 활동 등을 포괄

#### • 방법

재단, 센터, 자치회, 학회, 협회 등 기존 데이터베이스를 활용한다. 또한 답사 및 인터뷰 등 중점 지역 및 인물에 대한 대면조사를 실시하여 실제로 활용이 가능한 데이터베이스를 구축한다.



©서울정원박람회

[그림 5-8] 서울정원여지도 - 구글오픈지도

### ② 자문밖 예술가-비즈니스 네트워크 형성

자문밖의 상인 및 비즈니스 종사자들과 문화예술가들이 상호 교류, 협력의 관계를 형성하는 장을 마련한다. 다양한 분야의 문화예술 자원들이 지역사회의 문화는 물론 경제 및 사회에 영향을 미칠 수 있도록 매개하는 플랫폼으로서 역할을 할 수 있도록 기획하고 운영한다.

#### • 목적

자문밖에 정착하는 문화예술 자원들이 지역사회의 문화는 물론 경제 및 사회에 영향을 미칠 수 있도록 매개하는 관계성을 지원한다.

#### • 대상

- 지역 상인, 자문밖 내 거주하거나 사업체를 운영하는 기업인 및 지역 내 기업
- 예술가, 문화기획자, 프리랜서 예술 분야 종사자

### • 추진 방향

초기에는 자문밖 지역 상권을 대상으로 상인들의 구체적인 요구와 관련성 높은 매개자 큐레이션과 청년 문화예술인 협력 등의 주제에서 시작한다. 점차 자문밖의 자원과 네트워크를 기반으로 지역 경제에 문화예술의 역할을 있는 장기적인 역할을 하며 더불어 문화예술 분야에의 투자 확대의 주목할 만한 사례를 형성하도록 한다.

### • 주요 활동

#### [기본 활동] 자문밖 아트비즈니스 살롱

청년 문화예술인들에게 정착을 위해서 가장 중요한 것은 감당할 수 있는 임대료, 생활비 등의 경제적인 안정과 더불어 지역 내 든든한 네트워크이다. 이에 편안한 주제로 지역의 다양한 문화예술계 사람들과 함께하는 살롱을 운영한다. 예술적 세계관의 공유, 아트비즈니스 협력 등 다양한 주제로 살롱을 개최한다. 특별강연, 라운드테이블, 워크숍 등 주제에 따라 다양하게 구성하며, 참여자들 간 정보와 관심사를 교류할 수 있는 운영 장치를 함께 마련한다. 정기적인 교류를 통해 자문밖에 정착하는 청년 문화예술인들이 작가로의 안정감을 받을 수 있는 커뮤니티로 존재하며 소통과 교류를 통한 네트워크의 장이 될 것이다.

#### [연계 프로젝트] 자문밖 아트비즈니스 멤버십

문화예술인들과 기업, 상인들의 기대와 관심사를 기반으로 한 자연스러운 모임이 비즈니스와 연계될 수 있도록 성장하는 프로그램을 기획 및 운영한다. 자문밖 상인 커뮤니티와 예술가, 로컬 크리에이터의 소모임을 마련하고 상업 및 기업 운영의 전 과정에 예술적 개입이 반영될 수 있는 실험적 프로젝트를 실행한다. 이를 통해 지속 가능한 예술과 기업의 협력 기반을 만들어 간다. 청년 문화예술인들이 함께 참여하여 예술 연계 견업 활동을 위한 다양한 채널 및 관계 형성의 기반으로 활용하고자 한다. 이러한 멤버십은 중장기적으로 청년 문화예술인에게 기업이 정신을 고취하고, 든든한 매개자로서의 에이전시의 역할을 만들어가는 방향으로 성장해 나갈 것이다.

## 4) 함께하는 거버넌스 만들기

### (1) 목적

- 자문밖 내 수많은 문화예술 관련 이해관계자들이 지속적으로 함께 지역의 비전과

미션을 확립하고 단계적으로 실행할 수 있는 열린 소통 조직을 운영한다.

## (2) 대상

문화예술 단체 및 조직과 청년 문화예술인, 주민, 상인, 지자체

## (3) 제안

### ① 자문박 콘텐츠 큐레이션 발행

자문박이 지역민과 다양한 문화향유자의 방문지로 인식되고 부상할 수 있도록 다양한 문화적, 사회적, 생태적 환경과 관련성이 깊은 프로그램을 기획하고 안내한다. 자문박과 문화예술 자원에 대한 안내부터 의식주 라이프스타일과 연계되는 장소들까지 방문객들을 위한 다양한 경험을 설계하고 매개한다.

### ② 실험 및 운영을 위한 워킹그룹 및 거버넌스 조직

자문박과 연계되는 이해관계자와 지역의 다양한 이슈와 문제를 협력적으로 해결해 나갈 수 있는 참여형 방식을 마련한다. 핵심 멤버를 중심으로 지역의 다양한 이슈를 문화예술에 기반한 방식으로 접근해서 협력적인 결과를 만들어 간다. 또한 지역상생을 위한 자문박 협의체를 마련한다. 상시적으로 활동하는 공동 운영 위원회를 중심으로 협의 내용 및 이슈에 따라 이해관계자를 연계하여 협력하여 추진한다. 또한 주기적으로 임팩트를 측정하여 목표에 맞는 활동을 이어 나간다.

[표 5-3] 지속가능한 전략적 사업 제안 종합

구분	항목
접근성과 연결성을 강화하여 '걸고 싶은 길 만들기'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주민 및 방문객 맞춤형 동선 개발</li> <li>• 여유로운 이동을 위한 보행 친화 환경 조성</li> <li>• 길찾기를 지원하는 가로 환경시설물 통합디자인</li> <li>• 경사지 위 문화예술 공간으로의 이동지원 장치 설치</li> <li>• 인근 생태 환경 명소와 연계하여 힐링 예술길 제공</li> </ul>
일상성, 참여성을 높이기 위한 '지역 내 거점 공간 만들기'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역 내 유휴 공간 활성화를 통한 앵커 공간 구축</li> <li>• 지역 기반 아트 콜렉티브 레지던시 운영</li> </ul>
네트워킹 & 지역 커뮤니티 강화하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역협력형 문화예술자원 공유플랫폼 운영</li> <li>• 자문박 예술가-비즈니스 네트워크 형성</li> </ul>
함께하는 거버넌스 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자문박 콘텐츠 큐레이션 발행</li> <li>• 실험 및 운영을 위한 워킹그룹 및 거버넌스 조직</li> </ul>

- 평창문화포럼, 2014, 평창아트밸리조성 기본계획
- 자문밖미술관프로젝트, 자문밖문화포럼
- 자문밖아트레지던시, 2023, 성장여정 트레킹 설문 조사
- 한국건축가협회, 2016, 자문밖창의예술마을 경관형성지침 1권 용역보고서
- 서울연구원(백선희), 2019, 서울시 문화분야 통계체계 구축 기본방향과 과제
- 인사이트(오시진, 윤수영), 2022, 예술인 예술근로특성과 예술소득 영향 연구
- 한국문화관광연구원(오시진, 윤수영), 2016, 예술인 예술근로특성과 예술소득 영향 연구
- 단국대학교(신유희), 2023, 문화예술인의 심리적 자본과 감성지능, 직무열의 및 몰입과의 관계
- 서울대학교 디자인학부 대학원(이순종 외), 2021, 예술, 디자인 스타트업과 성공사례
- 한양대학교(고신영), 2021, 전문 무용예술 지원사업 대상자의 인식유형에 관한 탐색적 연구
- 한신대학교 산학협력단, 2019, 예술인 고용보험 세부 적용방안 연구
- 동덕여자대학교(이지은), 2013, Richard Strauss의 「 Vier Lieder, Op.27」에 대한 연구분석
- 문화체육관광부, 2018(기준시점: 2017), 예술인 실태조사
- 문화체육관광부, 2021(기준시점: 2020), 예술인 실태조사
- 문화예술진흥법, 2022(시행), 문화예술의 정의
- 예술인 복지법, 2022(시행), 문화예술인의 정의
- [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)(문화체육관광부): 주요 정책(문화예술)
- [www.sfac.or.kr](http://www.sfac.or.kr)(서울문화재단): 재단사업(예술 지원)
- [www.jmbforum.org](http://www.jmbforum.org)(자문밖문화포럼): 단체 소개, 연혁, 주요 활동 등
- [www.sctoday.co.kr](http://www.sctoday.co.kr)(서울문화투데이): 지원 사각지대, 청년과 원로 예술지원사업의 청신호
- [www.yna.co.kr](http://www.yna.co.kr)(연합뉴스): 자하문 바깥 동네를 예술지대로... '자문밖 미술관 프로젝트' 시작

[www.asiae.co.kr](http://www.asiae.co.kr)(아시아경제뉴스): 예술인 86.6% 월 100만원도 못번다

[www.dailydgnews.com](http://www.dailydgnews.com)(데일리대구경북): 청도혁신센터, '2023년 로컬 임팩트 포럼 -천천히 참한 지역살이'

[nambuland.tistory.com](http://nambuland.tistory.com)(티스토리 블로그): 서울문화재단 청년·원로예술지원 신규사업 호응...일부 경쟁률 13:1 기록

[blog.naver.com](http://blog.naver.com)(네이버 블로그): 미디어아트 세계 최고 권위 오스트리아 '프리 아르스 일렉트로니카'



## [개별 워크숍] 창작 생활 일기 & 미래 시나리오

### 1) A. 정해강 - 섬유미술

#### (1) 창작 생활 일기

작업실 도착. 지금 시간은 오후 1시! 오늘은 조금 늦게 일어나서 아침 운동을 하고 여유롭게 나왔다. 작업실과 집이 가까우니까 이렇게 금방 나올 수 있으니 정말 좋다. 이전에 강동에 작업실을 꾸렸을 땐 가는 데만 1시간 반이 걸려서 매일 마음속으로 눈물을 흘렸다. 늦게 일어나면 그냥 집에서 하자 생각하고 안 나간 적도 많았다. 아까운 내 월세.

오늘도 아트허브/네오룩/아트누리/국가문화예술지원시스템/예술경영지원센터에 올라온 공모와 지원 사업들을 살펴보는 것으로 활동을 시작한다. 세세한 여건을 검토하다 보면 어떨 땐 이것만 30분 넘게 걸리는 경우도 있다. 창작지원금을 지급하는 공모를 우선적으로 보지만 여건이 딱 맞는 사업은 많지 않다. 맞더라도 선정되고 안 되고는 다른 문제기도 하고. 예전에는 공모에 떨어질 때마다 뭔가 부당한 것 같아서 가슴이 아팠지만 생각해 보면 각 사업에 지원자도 무척 많을 것이고 다들 진심으로 임할 테니 떨어져도 그러려니 한다. 선정되는 게 오히려 감사한 일이겠지? 그래도 기대했던 사업에 선정이 안 되면 아쉽긴 하다. 지금도 2개의 사업 결과를 기다리며 5개의 사업에 새로 서류를 낸다. 돈 주세요... 근데 작업은 언제 할래? 해강아!

글을 쓰다 보니 위기감이 들어서 바로 포토샵을 켜다. 매달 노랫말을 터프팅(tufting) 작업으로 새겨서 면적을 주는 사이드 프로젝트를 하고 있는데 이번 달 노래와 가사를 정했기 때문에 이제 디자인 작업을 해야 한다. 오늘 디자인을 끝내고 내일부터는 터프팅 작업을 시작해야지. 작업할 천도 틀에 잘 걸어 놓았다.

지난달 작업은 아직 소셜 미디어에 업로드를 못 했다. 오늘 업로드 해야지. 레지던시에 예쁜 꽃 풀밭이 있어서 작업을 놓고 햇살을 담아 사진을 찍어왔다. 예쁜 내 새끼... 오늘 꼭 업로드해 줄게.

디자인 작업 끝! 오늘은 새로 가게를 연 친구와 종각에서 만날 약속을 잡아 놓아서 여기서 하루의 활동을 마친다. 내일은 더 일찍 나와야지! 오늘도 만들고 싶은 것들을 만들 수 있어서 감사한 하루였다. 예기치 못한 무언가와 예상했던 어려움들이 오늘처럼 항상 멀리 있기를!



©정해강 작가

#### 창작 생활 일기(정해강)

### (2) 예술가·창작자가 머물기 좋은 지역만들기 시나리오

어제는 일정을 맞추기 위해서 부득이하게 늦게까지 작업했다. 새벽까지 작업해도 주변에 민폐가 되지 않는, 방음이 잘 되는 작업실이 있어서 다행이지만 건강을 위해서라도 밤새 작업하는 일은 줄여야겠다. 그나마 집이 가까이에 있어 금방 집에 돌아와 쉬 수 있었다.

늦게 잠들어 늦게 일어났지만 마을에 가볍게 달릴 수 있는 공간이 있어서 몸도 풀 겸 달리기를 하고 왔다. 준비를 마치고 다시 작업실에 나왔다. 오늘은 작업을 하고 저녁에 다른 예술가들과 가벼운 저녁 식사 자리를 갖기로 했다. 나는 시각예술 작업을 하지만 지역 내 예술인 주택과 창작 공간 등이 있어 타 분야 예술가도 많이 만날 수 있어 기쁘다. 저녁 시간 전까지 오늘치 작업을 마쳐야 해서 서둘렀는데 재료 하나가 동이 나 새로 발주했다. 몇몇 재료는 가까이에 공급처가 있어 내일 들러서 사 오려고 한다.

작업을 마치고 동네에 있는 작은 술집에 왔다. 펍이라고 해야 할지, 바라고 해야 할지, 분류하기엔 모호한 공간이지만 갓 성인이 된 초년생부터 중장년까지 다양한 사람이 방문하는 곳이다. 여러 분야에 종사하는 동네 구성원들을 모두 환영하고, 고급스럽진

않지만 모두 즐기기 부담 없는 분위기의 공간이라 매력적이다. 술집이 아니라 찻집이 있어도 많이들 찾아왔을 테지. 서로 따뜻하게 바라볼 수 있는 공간이 있다는 건 마을의 자랑거리가 아닐까? 오늘 만난 예술가들과 얘기를 나누다 공동 프로젝트를 기획해 보기로 했다. 마침 지역에서 주민 모임 활동을 지원하는 공모사업이 시작돼 간단히 서류 내용부터 작성해 보려고 한다. 유사한 사업 진행 이력이 많은 예술인 주택 자치회로부터 도움을 받을 수 있을 것 같다.

내일은 가까이 사는 동료 작가가 지역의 실험 공간에서 프로젝트 전시를 여는 날이다. 어떤 이야기를 풀어낼지 무척 기대된다. 마을 사람들과 진행할 프로젝트 초안을 쓰고, 재료 공급처에 들렀다가 전시장에 곧장 가면 딱 맞을 것 같다. 어제 늦게 잠들었으니, 오늘은 술기운도 돌고 해서 일찍 잠이 든다. 안녕!



©정해강 작가 제공(인터넷)

### 미래의 모습 상상하기(정해강)

## 2) B. 임철민(수목화)

### (1) 창작 생활 일기

일이 있어 작업실에 일찍 도착했다. 아직 아침이라 정신이 온전치 않아 커피를 한잔하면서 잠깐 쉬고 곧 서류 업무를 진행했다. 종종 '작가는 하고 싶은 것을 하니 오롯이 즐겁지 않느냐'는 질문을 받는데 이는 작업을 지속하기 위해 필요한 업무가 존재한다는 것을 모르는 의견이라 생각한다. 전날 요청받은 자료를 만들어 메일로 발송한다. 이후로 아트허브 홈페이지에 접속하여 혹시 놓친 공모가 있는지 확인한다. 큰 공모가 남긴 했지만, 준비할 겨를은 없을 것 같다.

그래도 우선 관심 가는 공모 몇 개를 스크랩한다. 이후 어제 마무리 못한 공모지원서와 포트폴리오를 마저 작성하여 지원신청을 마무리한다. 서류작업이 아직 산더미같이 많으나 오늘은 일단 정리한다. 못하는 것을 잘하려고 보니 시간이 오래 걸린다. 집에 가면서 살펴볼 중요한 자료를 인쇄하고자 usb에 담는다. 작업실 근처에 출력소가 있어서 다행이다.

약 4시간을 데스크 업무로 보냈고, 잠시 쉴 겸, 출력소도 들릴 겸, 식사하고자 작업실을 나선다. 작업실 근처는 다행히 구청 근방이라 조금만 걸으면 식사할 곳이 있어서 좋다. 다시 돌아온 작업실에서 코앞으로 다가온 개인전 계획을 점검한다. 아무래도 이번 전시를 위해 드론을 구입한 뒤 운용을 해야 할 것 같다. 드론? 드론은 구매도, 사용도 해본 적 없다. 어디다 물어볼 만한 사람이 있었으면 좋겠는데... 관련한 작업을 한 작가나 다른 작가의 친구를 수소문하고자 오랜만에 연락을 돌렸다. 한바퀴쯤 돌아 드론 운용 경험이 있는 작가와 연락이 닿았고 만나서 이야기를 나누기로 했다.

‘화상 회의 일정 전에 끝나서 다행이다.’라는 생각을 하며 커피를 탔다. 30분 뒤에 올해 진행하는 예술 프로젝트와 관련한 화상 회의가 시작된다. ‘뭘 새로 하기는 어려울 것 같은데?’ 방법이 없으니 그냥 쉬기로 했다. 오후 3시쯤이 되자 담당자로 연락이 왔다. 선생님 한 분이 20분 있다가 참여할 것 같다며... 그때 시작하자고 한다. 회의가 끝난 뒤 같은 파트를 담당하는 작가와 전화로 추가 회의를 진행했다.

점심을 먹은 뒤 딱히 한 게 없는데 벌써 오후 6시가 되어간다. ‘오늘 할 다른 업무는 끝났겠지?’ 하면서 창작을 시작할 준비를 한다. 아는 선생님께서 중국에서 전시를 기획하시는데 관련하여 신작을 보내 달라는 요청을 하셨었다. 본 작업을 시작하기 전에 손을 푼다는 생각으로 하면 괜찮을 것 같아 수락했었다. 작품 사이즈 및 조건들을 다시 살펴본 뒤 무엇을 그리면 좋을지 기존 작업과 자료들을 보면서 생각한다. 이 생각들을 바탕으로 작업 계획을 마무리한다.

잠깐 쉰 뒤 밑 작업을 시작한다. 화판에 붙일 모조지를 재단하고, 이를 화판에 붙인다. 별거 아닌 것 같지만 시간을 들여 단단히 준비해야 이후 작업에 문제가 생기지 않는다. 마무리된 화판을 벽면에 고정하고 스케치를 시작한다. 아니 시작하려고 했다. 배가 고팠다. ‘지금 아니면 이후로 밥 타임이 없을 것 같은데?’ 급하게 편의점에 가서 김밥을 한 줄 사 온다.

김밥을 먹으면서 진짜로 스케치를 시작했다. 이러니저러니 해도 작업을 하는 것은 즐겁다. 그러나 곧 오후 9시 30분이 되었다. 내가 있는 작업실은 일반 사무실을 임대한 것으로 평일엔 10시가 되면 건물의 출입이 제한된다. ‘이제 작업 막 분위기 탔는데’. 작업실이 입주한 건물 운영 주체에게 화도 내고, 사정도 하고, 편법도 제시했지만, 매번 ‘경비 인력의 인건비’를 이유로 내가 졌다. 방법이 없으니 아쉽지만, 집에 갈 준비를 한다.

다행인 것은 내일은 급한 데스크 업무가 많지 않다. 아마도 내일 중으로 스케치는 마

무리할 수 있을 것 같다. 그리고 본 작업을 진행할 종이까지 세팅할 수 있을 것이다. 그랬으면 좋겠는데. 그럼, 내일 봐.



©임철민 작가

### 창작 생활 일기(임철민)

#### [요구 및 니즈]

- 문서 인쇄 장비가 필요: 자주 쓰진 않지만, 필요할 땐 마땅한 방법이 없다.
- 공동 장비 시설, 대형 공간 필요: 목공소, 플로터실, 3D 프린터 등의 장비는 작가의 창작 활동에 날개를 달아주거나 새로운 작업을 시도할 수 있는 초석이 됨. 대형 공간은 일정 기간 정리 정돈이 미흡해도 작업에 지장이 없게 해 줌, 큰 작업 가능하다.
- 장비 운용과 관련하여 물어볼 곳 필요: 바로 알려 줄 수 있거나 전문가가 매칭될 수 있을까?
- 간단한 취사 시설: 작업실 밖에서 식사하는 순간 1시간 이상 지남. 작가의 시간을 아낄 수 있다.
- 작업실 24시간 출입: 작업을 하는 것엔 편법이 없기에 작업실을 자유롭게 이용할 수 있어야 함. 상주가 가능하거나 2~3일 지낼 수 있었으면 좋겠다.

#### (2) 예술가창작자가 머물기 좋은 지역만들기 시나리오

작업실에 돌아와서 커피를 탄다. 어제 진행하던 작업을 마무리하기로 했다. 스케치를 완료하고 본 작업을 할 종이를 틀에 씌운다. 시간이 벌써 오후 5시. 오후 8시에 작가들과 만나기로 했으니 3시간 정도 여유가 있다. 작업에 1차 작업을 진행할 수 있을 것 같다. 1차 작업이 끝난 뒤엔 화면을 말리는 시간이 필요하니, 지금 빨리하면 무조건 이득이다.

오후 8시에 커뮤니티 룸으로 향했다. 이미 일찍 자리한 작가님들이 보인다. 급한 일을

마무리하고 시간이 애매해 그냥 장을 보고 오셨다고 했다. 한 분이 고기를 굽고 계시면서 웃으며 비용은 N빵이라 하셨다.

작가님들과 저녁 식사를 하면서 여러 이야기를 나눴다. 최근 근황을 자세히 나누면서 근처 맛도리 집 이야기에서 시작한 대화는 최근 예술 지원 공모 동향에 관한 이야기로 나아갔다. 저녁 식사가 끝날 때쯤 한 분이 최근 새로운 작업을 시도하고 있는데 작업실에서 같이 좀 보고 피드백을 부탁한다고 하셨다. 저녁 식사가 마무리되고 작가님의 작업실을 함께 방문했다.

작업실에서 작가님의 작품을 보면서 피드백을 나눴다. 3D로 렌더링한 불길을 프로젝터로 크게 송출하고, 근처에 캠핑 의자와 도구들을 두었다. '만들어진 불로도 우리가 불명이라는 일종의 명상에 돌입할 수 있을지가 궁금하다.'라고 설명하셨다. 우리들은 그대로 캠핑 의자에 앉아 마저 이야기를 나눴다.

슬슬 일어나려고 할 때 판화를 하시는 작가님이 같이 있던 작가들에게 내일 판화실로와 달라고 부탁했다. 3D 프린터를 활용하여 판화 판을 제작했고 이를 미술교육 프로그램에 활용하고 싶은데, 아직 잘 모르겠으니 체험해 보라 하셨다. 알겠다는 이야기를 마지막으로 이날 모임은 마무리되었다.

자정쯤 작업실로 돌아와 1차 작업을 끝낸 화판을 바라봤다. 다행히 예쁘게 말랐다. 보람찬 하루였다는 생각이 든다. 차를 한 잔 더 하고자 물을 끓이며 내일 할 일을 정리한다. 오전 중에는 사무동에 가서 계약서를 인쇄해 서명하고 등기로 발송해야 한다. 혹은 그 전에 2차 작업을 먼저 할 수 있겠다. 오후에는 서류 업무를 보다가 판화실에 들러 판화작업 체험을 해야겠다. 아니지 어차피 2차 작업 말리는 시간이 필요하니 지금 작업을 좀 해 줘야겠다.

나는 평화롭고 오붓하게 2차 작업을 진행했고, 새벽 3시에 잠자리에 누웠다. 눈을 감자 다른 작가가 해줬던 작가 농담을 떠올랐다. '일반인들의 새벽 3시는 우리에게는 자정이고 오전 9시는 우리에게 오전 6시다.'



©임철민 작가

#### 미래의 모습 상상하기(임철민)

### 3) C. 장수정(일러스트레이션)

#### (1) 창작 생활 일기

오늘은 아침 햇살이 좋으니 그림이 잘 마르겠다고 생각하며 서둘러 작업실에 갈 준비를 한다. 아이를 등교시키고 작업에 꼭 필요한 양식인 커피를 두둑이 챙긴다. 집에서 레지던시까지 버스로 약 30분. 한 번 갈아 타지만 이 정도 거리는 너무나 감사하다. 시간대만 잘 맞추면 한가롭게 이동할 수 있다. 북악 터널을 지나는 순간 공기가 조용해진다. 평창동이다. 레지던시를 향해 걷는 오르막, 새소리가 들리면서 내 마음은 예술가 모드로 장착된다. 이 공간에 왔다는 사실만으로도 창작 욕구가 솟아오른다. 육아와 살림에서 벗어나 오롯이 나만의 시간과 공간을 가질 수 있다는 것이 이렇게 소중한 것인지 결혼 전에는 몰랐다. 그래서 단 3시간이 주어지는 날이라도 오려고 한다. 작업복을 갈아입고 물통에 물을 채우고 오늘 작업 계획을 세운다. 손으로 재료들을 준비하며 머리를 풀 가동 시킨다. 매일 최선을 다해 최대한 효율적으로 작업하려 애쓰지만 만족스럽지 못한 날도 있다. 이를 방지하기 위해 큰 계획을 세워놓는 것이 필요하다. 지금 하는 프로젝트는 약 3개의 시리즈이다. 에너지가 가장 필요한 부분을 먼저 시작한다. 오전에 집중도가 높기 때문이다. 작업을 시작하면 몇 시간이 눈 깜짝할 사이에 지나간다. 그림의 큰 방향은 정해 놓지만, 어느 순간 그림이 나를 이끌기 시작하고 나는 그 순간을 즐기려고 애쓴다. 이성과 감성, 계획과 본능이 서로 밀고 당기며 하나의 이미지를 완성해 간다. 고민의 시간이 길어질 때도 있지만 대부분 즐거운 마음으로 마무리한다.

이렇게 한숨 돌리면 갑자기 배가 고프다. 만만한(빠르고 편리하게 배고픔을 해결할 수 있는) 곳은 편의점이다. 다행히 삼각김밥 두 개가 남아있다. 혼자 끼니를 해결해야 할 때는 너무 조용한 동네 분위기가 조금 어색해서 나도 조용한 고양이처럼 김밥을 사들고 조용히 들어온다. 맥도널드가 있으면 좋겠다고 잠시 생각하다가도 이곳에 맥도널드가 있으면 너무 어울리지 않겠다고 결론짓는다. 얼마 전 함께 하는 작가님이 갤러리 주변에 꼭 필요한 것이 맛집이라고 했었는데, 형이상학적인 것들을 추구하는 창작자들이 “우리에게 필요한 것은 맛집입니다”라고 하는 것이 이상해 보일 수도 있으나 전시를 보고 난 후 감상을 나누거나 작업의 고민을 나누는 것은 맛있는 밥과 커피를 마실 때 자연스러운 것이 사실이다. 하여튼, 나는 5분 남짓의 빠른 식사를 끝내고 오후 작업으로 돌입한다. 많은 창작자가 바쁘게 살아가고 있겠지만, 내게 좀 더 많은 시간이 허락된다면 작업 중간에 산책하거나 전시를 보거나 책을 읽는 여유를 부

리고 싶다. 그래서 머리를 식히고 새로운 아이디어를 얻어오면 얼마나 좋을까. 아직은 레지던시 밖으로 나가 시간을 보내고 돌아온 적이 없지만 마음에 여유가 생기면 꼭 둘러보고 싶다. 오후 작업의 막바지, 아이에게서 전화가 걸려 온다. 더러워진 물통을 비우고 옷을 갈아입으며 어떤 작업을 집으로 가져가서 할 수 있을지 생각한다. 대부분의 재료를 작업실에 가져다 놓았지만, 집에는 컴퓨터와 책상이 있어서 간단한 스케치나 아이디어 구상, 판화 파기 정도는 가능하다. 어제는 아이 하원을 기다리며 카페에서 스케치를 완성했다. 이렇게 엄마 작가는 가방 여기저기 숙제를 끼워 놓고 앉을 틈만 나면 작업을 이어가는 것에 익숙하다. 집, 작업실, 카페, 공원 벤치 등 장소와 시간은 다르지만, 나는 같은 마음으로 내 작업과 만난다.

집에 들어서자마자 육아와 살림의 시작. 빠르게 저녁을 준비하고 아이를 챙긴다. 운이 좋으면 아이가 숙제할 때 나도 옆에서 스케치 정도를 할 수 있다. 아이가 잠들고 나서 나는 또다시 책상 스탠드를 켜다. 끝내지 못한 판화를 파기 시작한다. 판화는 미리 준비해야 판화실에서 프린팅할 수 있기 때문에 최대한 많이 준비하는 것이 중요하다. 어깨와 팔이 빠근하지만 한편 뿌듯하기도 하다. 중요한 것은 무리하지 않는 것이다. 그래야 꾸준히 작업이 가능하기 때문이다. 오늘도 침대에 눕자마자 바로 잠이 들겠지만, 나는 이 삶이 즐겁고 감사하다. 내가 좋아하는 일을 마음껏 할 수 있고 그 결과물을 사람들과 공유할 수 있기 때문이다.



©장수정 작가

### 창작 생활 일기(장수정)

#### (2) 예술가창작자가 머물기 좋은 지역만들기 시나리오

창작자 A는 무거운 짐가방을 들고 아트빌리지에 도착했다. A의 친한 친구가 추천해 준 곳이었다. 그 친구는 1년 전 아트빌리지에 머물렀고, 만족스러워하며 동료들에게 정보를 전해주었다. 아트빌리지의 가장 큰 장점은 주거 문제가 해결된다는 점이었다. 공공 프로젝트로 설계된 아트빌리지에는 창작자들이 거주하며 작업할 수 있는 공간이

제공된다. 작지만 독립적인 공간이다. 대신 식사를 협동해서 해결해야 한다. 아트빌리지의 매니저는 장을 보고 음식을 만드는 팀과 설거지하는 팀의 스케줄을 꾸려 공지해 준다. 공공장소의 청소 당번도 정해져 있다. A는 게시판에서 자신의 식사/청소 순서 일자를 확인한다. 매일 이렇게 식사를 해결할 수 있다면 한 달에 며칠 협동하는 것이 나쁘지 않다고 생각한다. 평소 A는 비싼 대출이자와 식삿값으로 고민이 많았기 때문이다.

아트빌리지에는 거주 공간 이외에도 홈스테이가 가능한 집들이 있다. 넓은 저택을 소유한 노부부들이 많기 때문이다. 그들은 빈 작은방을 창작자들에게 내어주고, 대신 창작자들은 일주일에 두 시간 노부부에게 그림 수업을 해주거나 함께 산책을 해주기도 한다.

아트빌리지 창작자들은 렌트비를 내지 않는 대신 정해진 시간만큼 지역사회에 재능기부를 해야 한다. 초등학교 미술수업, 글쓰기 수업, 음악 수업 및 각종 기관에서 이루어지는 워크숍까지 창작자들은 원하는 재능기부를 할 수 있다. 공공 의료원에서 진행되는 미술치료와 치매 예방 만들기 활동은 세금으로 운영되던 것이기 때문에 아트빌리지 창작자들의 봉사는 지역사회에 큰 도움이 된다. A는 아트빌리지 옆 동네 뒷골목의 벽화작업을 선택했다. 자신의 재능이 지역에 도움이 된다는 사실에 기분이 좋아졌다. A의 친구는 초등학교 수업을 하다가 운이 좋게 정기 워크숍을 맡게 되었다고 했다. 많은 관계들을 만나는 것만큼 창작자들에게 필요한 것은 없을 것이다.

A는 예전에 창작 활동을 하면서 아르바이트를 했는데 그것으로 생활하기 어려운 때가 많았다. 아트빌리지에서는 일단 의식주에 대한 고민이 해결되어서 좀 더 마음 편히 작업을 할 수 있겠다고 생각했다. 이곳에 있는 사람들은 모두 예술을 사랑하고 창작자들에게 호의적이다. A는 재능기부로 지역사회에 도움을 주며 사람들과 점차 교류하게 되었다. 보람도 느끼고 친구들도 사귀다 보니 A는 아트빌리지에 오랫동안 살고 싶다는 생각이 들었다.



©장수정 작가

#### 미래의 모습 상상하기(장수정)

#### 4) D. 창작그룹 CORD-안효진, 김진주(사운드 아트)

##### (1) 창작 생활 일기

[안효진]

2023년 6월 8일

오전 8시 기상, 늦게까지 작업을 한 다음 날치고는 일찍 일어난 것 같다. 잠이 덜 깬 상태로 새벽까지 작업한 파일을 한 번 더 들은 다음 의뢰인에게 보낸다. 아침 겸 점심을 의무적으로 먹고, 씻고 레지던시로 출근한다.

10월 쇼케이스에 쓰여 질 악기 제작이 순탄치 못하기에 마음이 하루 종일 불편했지만, 주문했던 부품들이 모두 도착해서 드디어 처음으로 어셈블이 가능하게 된 순간이었다. 오늘 제작할 악기는 카세트테이프 플레이어의 모터 스피드를 제어하여 음정 변화를 갖는 악기이다. 프로토타입 제작을 3~4월간 거치며 어느 정도 성과를 얻은 터라 납땀만 잘하면 쉽게 완성될 것으로 생각하고 진행하였지만...

결과는 완전 실패... 프로토타입 제작 경험으로 미루어 볼 때 잘못된 부분을 찾을 수 없어 더더욱 난감한 상황이었다. 하지만 '작동하지 않는다면 인간의 실수일 뿐이다.' 라는 생각으로 문제점을 파악하기 위해 되짚어 보는 과정을 갖는다. 저녁에 레지던시 동료 작가님과 저녁 약속이 있어서 잠시 외출하고 돌아와 작업에 다시 돌입한다. 카세트테이프 플레이어 자체의 문제점이 아닐까 하는 생각에 다른 카세트테이프 플레이어를 열어서 재제작에 들어간다.

역시나 결과는 실패... 실패를 통해서 많은 것을 배우고 한다지만 실패하면 화가 나고 좌절감이 밀려든다. 성공뿐인 작업은 없다고 생각하며, 사태를 좀 더 이성적으로 파악하기 위해 한발 물러서 생각해 본다. 오늘 하루가 헛수고처럼 느껴지지만 언젠가 성공해서 기쁨으로 보상받았으면 좋겠다.



©팀코드

창작 생활 일기(안효진)

[김진주 - 스틸라 김]

6월의 어느 날, 날씨 : 바람은 봄인데, 태양은 여름.

오늘은 드디어 마지막 실험이 있는 날이다. 예상치 못한 오류들이 발생하고, 여러 실험이 실패하면서 조금만 더, 하나만 더 하던 것이 계획된 일정을 한 달이나 미루게 되었다. ‘해보지 않았던 것이니 한 번쯤은 꼭 겪었어야만 하는 과정이었으리라’ 생각하며 부담감을 떨치려 하지만 모든 여유를 다 잡아먹었기에 이제 어떤 가능성을 더 모색해 볼 수 없는 막다른 길에 서 있는 상태다. 연주할 악기의 프로토타입 최종 로직을 결정해야만 한다.

아두이노와 해킹해 놓은 카세트플레이어를 신춧단지처럼 조심스럽게 작업대 위에 올린다. 건반, 오디오 인터페이스, 스피커, 패치 필요한 것들을 준비한다.

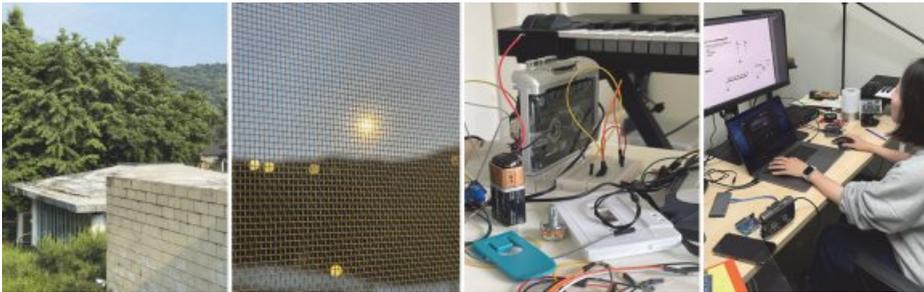
제발... 만약 어제처럼 작동이 안 되면 오늘의 마지막 실험은 시도도 하지 못한 채 물거품이 된다. 긴장한 숨을 머금고 건반을 조심스럽게 누른다. 패치 콘솔에 메시지가 뜬다! 휴, 시리얼 통신이 불안할까 걱정했는데, 문제없이 잘 돌아간다. 이제 값을 다르게 입력해 모터 속도 변화가 일어나는지 확인하기 위해 다른 건반으로 손가락을 옮긴다. 된다! 스피커 유닛을 통해 변조되고 있는 소리가 연달아 흘러나온다.

자, 이제 마지막 실험으로 한 대의 아두이노로 두 대의 카세트플레이어를 제어할 수 있는지 알아보기 위해 코드를 바꾸고, 또 다른 카세트플레이어를 아두이노에 연결한다. 삐이- 스피커가 쩡한 노이즈를 토해낸다. 핀 넘버를 바꿔 본다. 다시 삐이-. 하, 스피커를 펜스레 야속하게 쳐다본다. 플레이어의 문제일까 싶어 바꿔보았지만 역시 돌아오는 소리는 삐이-. 플레이어 1대 제어하는 버전으로 바뀌어서 다시 해보니 두 대 모두 잘 돌아간다. 두 대는 제어할 수 없는 것일까. ‘다른 방법으로 한 번 더 해볼까’라는 생각을 ‘마지막’이라고 연거푸 뱉어냈던 다짐이 누르고 누른다.

“그래, 이 프로토타입은 여기까지. 이 정도에서 일단 멈추자.” 악기의 기능을 확정하고, 연주할 수 있는 형태로 외관도 디자인하고, 완성된 악기로 곡도 만들어야 한다. 연주도 해야 하고, 합주도 해야 한다. 미래의 나에게 시간을 더 빌려올 수 없는 실정이었다.

실험한 도구들을 정리하며, 아쉬움을 삼켜보려 하는 데 씹싸름한 마음이 도통 없어지지 않는다. ‘오늘 할 일도 많은데, 마음이 이렇게 번잡해서야, 원.’ 스스로에게 불만을 토로한다. 안 되겠다. 불을 끄고 노란 간접등을 켜다. 작업실을 같이 쓰는 룸메이트는 밝은 빛을 선호해 형광등을 끌 수가 없는데, 오늘은 혼자 나와 작업한 터라 내가

가장 좋아하는 무드로 잠시 쉴 수 있었다. arvo pärt의 음악을 틀어 놓고, 달빛이 어  
른거리의 창밖을 멍하니 쳐다본다. 마음이, 부드럽게 가라앉는다. 음악 소리에 뒤섞인  
바람 소리는 마음이 다시 일어설 수 있도록 생기를 불어넣어 준다. 시간을 날린 것이  
아니라 고민하고, 발견하고, 시도할 수 있었다는 것에, 오늘도 작업할 수 있었다는 것  
에 새삼 감사가 채워진다. 자, 오늘의 마지막 실험은 이렇게 마무리하고! 이제 다른  
프로젝트 작업을 개시해 볼까? 창문에 팔을 걸치고 바람 한 번 크게 마신 뒤, 집중하  
는 힘을 끌어모아 본다.



©팀코드

### 창작 생활 일기(스텔라 김)

## (2) 예술가·창작자가 머물기 좋은 지역만들기 시나리오

[안효진]

창작 작업하기 좋은 환경이란? 어떤 창작을 하느냐에 따라 좋은 환경에 대한 구체적  
인 방안이 다를 것 같습니다. 음악을 만드는 창작자에게는 방음, 소리에 대한 부분이  
중요할 것이고, 조각 설치 등을 하는 창작자는 넓은 공간이 필요할 것입니다.

1) 지역 안에서 예술가와 상생하려는 시각이 필요합니다.

: 지역 안에서의 예술가들과 비예술가들 간에 정책적으로 상호 협력적인 방안을 추진  
할 수 있는 지원이나 환경 구축이 필요하다고 생각합니다. 문화지구로 선정되어 정부  
의 지원을 받는다면 상생을 위해 협력할 수 있는 것들이 무엇인지 토의할 수 있는  
인프라가 구축되어 창작 활동이 예술가 당사자에게만 국한되는 것이 아닌 사회로 환  
원되는 순기능이 이루어질 수 있으면 좋겠습니다.

2) 정서적으로 좋은 환경을 갖춘 지역이라면 좋을 것 같습니다.

: 자연 조경이 잘 갖추어진 창작 환경은 창작자에게 긍정적인 정서적 영향을 미친다고

생각합니다. 좋은 공기, 좋은 사운드스케이프, 좋은 경관은 분명 창작력을 더 강화할 것입니다.

### 3) 예술가들이 거주하는 공간에 대한 생각

: 창작의 방식에 따라 적합한 환경요건은 다를 수 있겠지만 사운드를 기반으로 작업하는 제 생각을 정리하면 아래와 같습니다.

#### 소리에 대한 생각

소리를 다루는 창작자는 주변의 소리로부터의 간섭에 불편을 겪기도 하며 반대로 본인의 작업에서 발생하는 소리가 주변 사람에게 폐를 끼치지 않을까 하는 걱정을 하기도 합니다. 일상에서도 층간소음으로 인한 주변인들과 마찰을 겪는 뉴스를 자주 보게 되는데, 소리를 다루는 창작에는 이 문제가 매우 중대하죠.

그러기에 소리에서 벗어날 수 있는 공간이 필요합니다. 녹음실만큼 완벽한 방음이 되는 스튜디오를 만드는 것은 많은 예산이 들기에, 실현이 가능하지 않지만, 어느 정도 소리의 간섭에 자유로울 수 있는 공간을 만드는 것은 사실 시도해 볼 수 있습니다. 하지만 한국에서는 2년씩 집을 계약하며 옮겨 다녀야 하는 상황이다 보니 그런 투자를 하기가 쉽지 않습니다. 장기 계약이 가능한 공간이 있다면 적절한 예산으로 소리에 대한 리모델링 공사를 마련할 수 있을 것입니다.

#### 전기에 대한 생각

다양한 기기들을 다루는 입장에서 전기는 매우 중요합니다. 접지가 잘 되어 있지 않은 곳에서 장비를 사용했을 때 기기의 손실을 겪거나 부적합한 청음 환경에 놓이게 되는 경험을 했었기 때문에 고가의 음향 장비를 설치하고 사용해야 할 때 전기 문제에 대해서 매우 민감하게 반응하게 됩니다.



©팀코드 제공(인터넷)

#### 미래의 모습 상상하기(안효진)

[김진주 - 스틸라 김]

예술가가 원하는 작업 공간 요건: 작업실을 구할 때, 각자의 상황에 따라 필수 조건이

나 우선순위가 다를 텐데요. 고정된 스케줄을 수행해야 할 때는 자신의 동선에 적합한 거점 선택하고, 시세를 많이 따질 것으로 생각합니다. 재정적 부담이 없고, 작업에만 전념한다는 상황에서 요소들을 생각해 보면 아래와 같습니다.

### 1) 공간의 크기

: 1인에게 보장되어야 하는 평수가 있다면 최소 5평 이상이라고 생각합니다. 작품의 규모에 따라 작업에 사용하는 장비에 따라 규모가 더 커야만 하는 경우도 있겠지만, 답답하지 않으면서 독립되어 '온전한 집중의 공간'으로서 기능을 하기 위해서는 최소 5평이 적합하다고 생각합니다.

### 2) 방음과 주변 소음

: 제가 소리를 작업하기 때문에 이 부분을 중요하게 생각하는 것도 있겠지만 소리 관련 작업이 아닌 다른 작업을 할 때도 이 부분은 매우 중요하게 영향을 받았습니다. 이상적인 조건이긴 하지만 시간의 변화, 날씨의 변화를 온전히 느끼는 것을 좋아해 창문을 열고 작업할 수 있는 환경을 선호합니다. 그 때문에 차량 통행이 많은 도로가 인접해 있다든지, 사람들이 많이 유입되는 지역은 피할 것 같습니다. 그리고 제가 작업하면서 발생시키는 소리가 주변 이웃에게 피해가 가지 않도록 신경을 쓰지만 작업 특성상 일정 볼륨 이상으로 작업의 결과물을 확인해야 할 때가 있습니다. 이럴 땐 불편함을 덜 끼칠 시간을 임의로 정해서 작업을 하게 되는데, 신경을 썼음에도 누군가에게 피해를 끼쳤을 수도 있다는 마음의 부채가 생기게 됩니다. 방음이 안 되는 환경은 이렇게 작업은 작업대로 시간적 제약을 받게 하고, 마음의 부채는 늘어가는 안타까운 상황을 만듭니다.

### 3) 주변의 편의시설

: 창작 활동으로만 온전한 경제 활동을 이뤄내는 것은 쉽지 않다고 생각하는데요. 그래서 작업실 주변의 물가도 참 중요하다고 생각합니다. 하루 종일 작업하면서 아무리 적은 끼니를 먹는다 해도 식생활은 멈추지 못하는 것 중 하나이니 식료품이나 식당의 물가는 무시하지 못할 부분입니다. 그 외에도 그림을 그리는 사람에게는 화방이, 아트 테크를 하는 사람에게는 전자부품 업체가 주변에 있으면 좋겠지만 요즘처럼 물류배송이 원활한 시대에서는 이 부분이 많은 불편함을 주는 것 같진 않습니다.

## 5) E. 정세원(컴퓨터음악)

### (1) 창작 생활 일기

2023년 6월 12일 화요일의 의식의 흐름

간밤에 떠오르는 아이디어 스케치 메모를 일어나자마자 확인하며, 어제의 아이디어는 다시 휴지통으로! 출근하면서 뉴스를 듣는데 전쟁에 관한 소식을 들으며, 불현듯 군대에서 사격훈련 때의 총성이 떠오른다. 총소리가 그렇게 컸는데 탱크나 발칸 같은 대형 무기 또는 간밤의 공습 소리 같은 소리가 가질 수 있는 폭력성에 대해서 아주 잠깐 고민해 본다. 오늘 잠에 들기 전, 다시 한번 생각해 보기로 하고 메모장에 적으려는 순간 앞차가 출발한다.

하루 동안에도 다양한 사람들과의 미팅과 몇 차례의 사업기획 회의 또는 PT로 녹초가 되어 있지만, 대표님이 궁금해했던, 서비스 베타버전에서 시험 삼아 삽입하는 배경음악에 대한 의견이 좋다. 그동안 업계에서 사용하지 않는 장르의 음악을 사용해서 신선하고 수준 있는 음악 작업이 기대된다는 의견에 많은 생각이 스쳐 간다. 예술은 기존의 관습이나 선입견에 대한 물음을 통해 그 시대를 앞으로 전진시키는 힘을 가진다는 의미에서 다양한 업계의 관습을 없애기 위한 노력은 과연 누가 하는 것일까? 그러한 자유도는 어떻게 확보할 수 있을까? 와 같은 질문이 머릿속에 채워진다. 5시 50분이다. 이제 퇴근해야겠다.

매번 주어진 과제를 해결하면서 아이디어를 도출해야 하는 업무의 특성과 나의 개인 작업으로서의 음악 작업을 비교해 본다. 음악을 만든다는 것은 어떠한 문제점에 대해 질문을 던지고 해결할 수 있는 것일까? 과연 방법이 있는 것일까? 실제 생활에서 피부로 와닿는 해결책을 음악을 통해서 어떤 식으로 화두로 삼고 펼쳐낼 수 있을까? 일반인의 관점에서 실제 삶에서 음악이 가지는 무게는 그렇게 크지 않다, 아니 아주 가벼워야 한다. 그들에게 음악은 공감을 위한, 힐링을 위한 최면제와 같은 '용도'로 사용되고 있다. 그렇다. 일반인들에게 음악은 명확한 '용도'가 있다. 그렇기 때문에 그들에게 음악은 예술이 될 수 없고 없는 것이다. 이 문제가 음악으로서의 예술을 논하기 위한 첫 번째 실마리이지 않을까라는 생각과 함께 집 안으로 들어간다.

매일 잠을 자기 전, 길지 않은 시간 동안, 음악으로 예술의 영역을 설명하는 것에 대해 생각한다. 예술로서의 음악을 내가 명확하게 설명할 수 있다는 것이 내가 예술가임을 증명하는 것은 아니지만, 앞으로의 작업을 위해서 내가 꼭 짚고 넘어가야지 그다음을 위해서 나아갈 수 있다는 것을 나는 너무나도 잘 알고 있다.



©정세원 작가

### 창작 생활 일기(정세원)

#### (2) 예술가·창작자가 머물기 좋은 지역만들기 시나리오

예술가와 창작자에게 중요한 것이 무엇일까? 그들은 작업을 위해서 어떤 것들이 필요한 것일까? 한 개인이 어떤 지역에 정착한다는 것은 실로 많은 사항들이 고려된 종합적 선택의 결과일 것이다. 보통은 생활에 필요한 수익을 벌기 위한 '직장'에 따라 지역이 선택되기도 하고 가족의 부양 여부에 따라 많은 부분이 결정되기도 한다. 이처럼 예술가나 창작자 또한 보통의 사람들로 생활하기 위한 직장이나 주거의 환경이 가장 중요할 수밖에 없다는 것이 가장 먼저 드는 생각이다.

하지만 여기서도 조금 더 깊게 들어가서 질문해 보자면, 과연 그들은 예술가 또는 창작자로서 그만한 역할을 다하고 있는가? 라는 무례한 질문을 해본다. 그들은 과연 예술을 하고 있는가? 과연 예술로 가치 있는 작업으로 빚어내기 위해서 치열한 자기검열과 역사에 대해 고찰하고 있는가?

이 질문은 당연히 그들에게 묻는 것이 아니라 사회에 묻는 질문이 되어야 할 것이다. 우리 사회에는 예술가 창작자의 작업이 예술인지 아닌지 판단하고 논의되는 공론장이 있는가?

다시 본론으로 돌아와 이야기하자면, 머무르기 좋은 지역은 어떤 누구에게나 좋은 지역이다. 예술가나 창작자들만 머물기 좋은 지역은 있을 수 없다. 또 예술가나 창작자만이 어떤 특징에 많이 머무른다는 것은 결코 그 지역이 그들에게 좋은 지역이 될 수 없다.

지역사회는 다양한 사람들이 함께 어우러져 각자의 역할을 각자의 위치에서 다했을 때 문제없이 작동한다. 그렇기 때문에 특정 분야의 직업군이 없거나 너무 많으며, 그 지역사회에 거주하는 주민들을 불편을 호소할 수밖에 없을 것이다.

결론은 예술가나 창작자들은 다양한 분야의 사람들과 어우러져야만 한다는 것이다. 그리고 그것들은 다양한 정책이나 교육을 통해서 이루어져야 할 것이다.

이를 위해서는 선행되어야 하는 것은 현대 예술에 대한 균형 있는 교육과 정부의 예술 관련 정책일 것이다.

모든 분야가 그렇겠지만 많은 정치적인 사정과 권력에 의해서 예술 분야는 고인물들에 의해 점령당했다. 당연히 쉽지 않은 문제이고 멀리 보면서 숨을 고르며 부단히 사회 전체가 나서서 문제를 파악하고 논의해야 하는 아주 어려운 문제인 것은 확실하다. 다만, 이는 정규 교과나 제도권에서부터가 아니라 사회 운동과 같아야 하며, 위에서부터가 아닌 아래에서부터 시작되어야 한다는 것만 강조하고 싶다.

두 번째로 말하는 예술에 대한 정책은 매년 몇백억을 들여 선심성으로 대한민국의 예술가들에게 나눠주는 정부 사업자금을 말하는 것이 아니라, 예술인지에 대한 안목을 위한 전반적인 정책을 말하고 싶다.

여기에서는 균형 있는 교육을 통해서 육성된 예술가 또는 창작자들이 다양한 분야에서 그들의 능력을 활용하고 이를 토대로 분야에 관련된 직장을 얻거나 창작 활동을 위한 활동으로 이어질 수 있도록 연계되는 국가 주도 정책을 말하는 것이다. 이러한 부분이 지자체에서 지역 예술가들과 이어져 실제 성과를 낼 수 있는 부분이라고 생각한다.



©정세원 작가

#### 미래의 모습 상상하기(정세원)

---

작은연구 좋은서울 23-05

청년 예술가와 창작자가 함께하는  
머물고 싶은 지역만들기  
(자문박을 중심으로)

---

**발행인** 박형수

**발행일** 2023년 12월 20일

**발행처** 서울연구원

**비매품**

06756 서울특별시 서초구 남부순환로 340길 57

이 출판물의 판권은 서울연구원에 속합니다.