

예술, 태평동에서 낫다

〈우리동네 문화공동체 만들기 + 성남인의 창작진흥 워크숍〉

2006. 10. 26(목) 14:00~17:00

태평4동 동사무소 2층

주최 성남문화재단 후원 성남시

同樂太平

우리나라의 문화유산과 전통을
성남시의 어린이들에게 알리고
+



예술, 개포공원에서 노닐다

2006. 10. 26(목) 14:00~17:00

태평4동 동사무소 2층

주최 성남문화재단 후원 성남시

예술, 태평동에서 노닐다

〈우리동네 문화공동체 만들기 + 성남인의 창작진흥 워크숍〉

- 14:00 ~ 14:10 인 사 말
- 14:10 ~ 14:30 기 조 발 제 : 태평4동에서 동락태평하세
 - 성남문화재단 문화사업국장 노재천
- 14:30 ~ 14:55 발 표 1 : 동네의 문화특징 찾기
 - 민지애 작가
- 15:00 ~ 15:25 발 표 2 : 주민과 만나는 예술가
 - 공공미술프리즘 대표 유다희
- 15:30 ~ 15:55 발 표 3 : 생활 공간 속에서의 미술
 - (사)성남민미협 대표 김성수
- 16:00 ~ 16:25 발 표 4 : 골목길에서 놀아보자
 - 정은영 작가
- 16:30 ~ 17:00 토 론 : 사회 박승현(성남문화재단 문화기획부장)

同樂太平

우리동네 문화공동체 만들기 + 성남인의 창작진흥 워크숍

2006 성남프로젝트

태평4동에서 동락태평(同樂太平)하세

-성남인의 창작진흥+우리동네 문화공동체 만들기-



노재천 (성남문화재단 문화사업국장)

- 1 추진배경 및 정책 개념도
- 2 사업대상지 선정 및 접근전략
- 3 성남인의 창작진흥
- 4 우리동네 문화공동체 만들기
- 5 성남문화재단 문화정책사업

I. 사업배경

→ 성남시 현황 - 문화환경을 중심으로

도시의 외형적 팽창

- 인구 100만 명의 거대도시로 성장
- 재정자립도 높은 도시 - 87.6%(경기도 1위)
- 총 예산규모 경기도 수부(首府)도시로 성장 - 3년 연속 수원시 앞질러

상대적 문화환경 및 활동 수준 미약

- 도시성장과 함께 문화욕구 또한 증대되고 있으나 내용은 크게 개선되지 않고 있음
- 도시문화지수 조사에서 성남시는 평택, 충주 등과 함께 '다' 등급에 해당

성남시 문화환경

- 급격한 인구 유입으로 정서적 공감대 결여
- 신·구도심 간의 이질적 요소와 격차 발생
- 시민의 다양한 요구를 충족 시킬 문화환경 부족

I. 사업배경

→ 성남문화재단의 역할

문화재단의 새로운 전형 창출

- 광역자치단체 문화재단은 정책연구, 기금지원사업, 출판사업, 교육사업 등 수행
- 기초자치단체 문화재단은 문화예술회관(공연장)을 위탁운영을 하고 있는 실정 임

정책연구 및 아트센터 운영업무의 결합을 통한 문화재단의 새로운 전형창출

삶의 질과 연계된 창조도시의 실현

- 타 지자체 문화도시 전략은 도시이미지 구축에 그쳐 주민의 문화적 삶을 바꿔내는데는 미치지 못함
- 문화도시로의 발전이 동 단위 생활문화환경의 변화와 문화 다양성에 기반한 자긍심이 중요함을 간과

신·구도심 각각의 다양성이 살아남과 동시에 '문화도시, 성남'의 구현을 통한 차별화된 전략을 통해 지역 주민 삶의 질 향상

창조적 문화협력 체계의 구축

- 문화재단은 문화정책의 비전창출과아트센터 운영의 활성화를 통해 지역문화예술 기반의 내실화 도모필요
- 지역문화예술단체는 지역예술가들의 상호 협력을 통한 창작역량 고취방안창출과 운영 프로그램 활성화 강구

성남문화재단이 충분한 지역적 합의 속에 탄생하지 못한 점을 반성하고 협력체계의 새로운 창조가 필요

II. 기본방향 및 목표

기본방향

시민 모두가 참여하고 향유할 수 있는 문화기반 조성

신·구도심 간의 이질적 요소를 해소할 수 있는 문화컨텐츠 개발

시민들의 문화적 삶의 질을 드높이는 문화복지 공동체 구현

세계 속 문화도시로의 성남시 위상 제고

추진방향

문화도시 실현을 위한 3개년 정책사업 추진

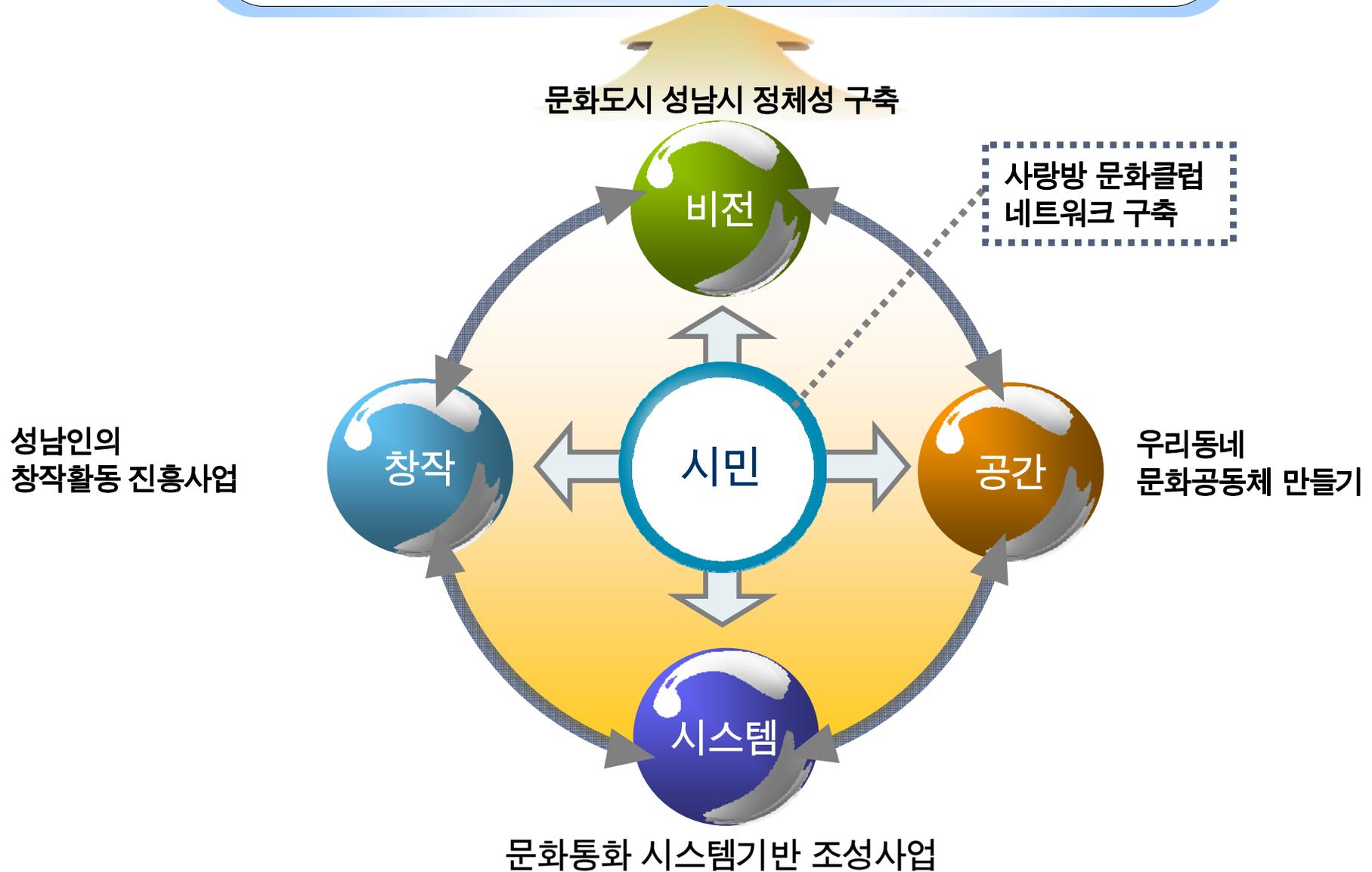
2006년
5대 사업실천

사업목표

“문화 프론티어 성남” 『향기있는 문화도시』 실현

Ⅲ. 문화정책수립 개념도

시민이 주체가 되어 펼쳐 나가는 '문화도시' 구현



- ① 추진배경 및 정책 개념도
- ② 사업대상지 선정 및 접근전략
- ③ 성남인의 창작진흥
- ④ 우리동네 문화공동체 만들기
- ⑤ 성남문화재단 문화정책사업

사업대상지 선정 및 접근전략

→ 사업대상지 선정

● 도시적 맥락

- 68년 격자형 도시계획을 수립
- 영장산 자락에 위치하여 가파른 경사
- 성남출장소가 자리하였던 상징성

● 경관 지리적 특성

- 좁은 골목, 격자형 배치, 급한 경사로 등 물리적 경관을 구성
- 70년대 도시계획의 구조가 그대로 남아 있음

● 주민 구성 및 활동

- 맞벌이 가정이 많음
- 특별한 공공시설이나 여유했 공간이 없음
- 부녀회, 노인봉사대의 꾸준한 자치활동



사업대상지 선정 및 접근전략

→ 성남인의 창작진흥과 우리동네 문화공동체 만들기의 추진방향

패러다임 요소	현재의 패러다임	신패러다임
문화의 이해	경제적 가치 중심	사회적 가치 중심 (문화, 교육, 환경)
문화도시의 목표	도시 경쟁력	조화롭고 행복한 삶
접근방법	기능적 접근	자기 창조적 시스템
행동주체	정부(관)주도	창조적 문화 거버넌스
주요과제	문화산업의 육성	생활 속 다양한 창조적 문화 양성
실행방법	이벤트와 인프라 중심	인본주의 중심
실행속도	빠를수록 좋음	늦어도 제대로 하는 것이 중요, 기초를 다지기 위한 시간은 필수

사업대상지 선정 및 접근전략

→ 주민과 공감대를 형성할 수 있는 단계별 접근 전략

상징보다는 프로그램의 접근 단계

- 마을 활성화, 재생 - 주민들과 함께 하는 잔치,쉼터 조성

공간 기획에 있어 주민 요구 수렴

- 상점, 놀이공간, 노인쉼터 등 공간적 요구가 명확함

프로그램의 선택과 집중

- 주민과의 공감대 형성을 통한 생활예술 프로그램

지역 네트워크를 통한 협업

- 노인봉사단, 부녀회, 주민자치센터, 지역예술가와 협업 필수



- ① 추진배경 및 정책개념도
- ② 사업대상지 선정 및 접근전략
- ③ 성남인의 창작진흥
- ④ 우리동네 문화공동체 만들기
- ⑤ 성남문화재단 문화정책사업

성남인의 창작진흥

→ 프로그램 구성



성남인의 창작진흥

→ 문화놀이터 '아트클립'(Art-Clip)

- 생활 속 공간을 통한 문화예술창작활동 활성화
- 실생활과 연결된 창작활동을 통한 문화향유

➤ 개요

- 기간 : 2006. 9. 9 ~ 10. 26
- 내용 : 주민과 작가들이 생활 속에서 만나는 문화공간



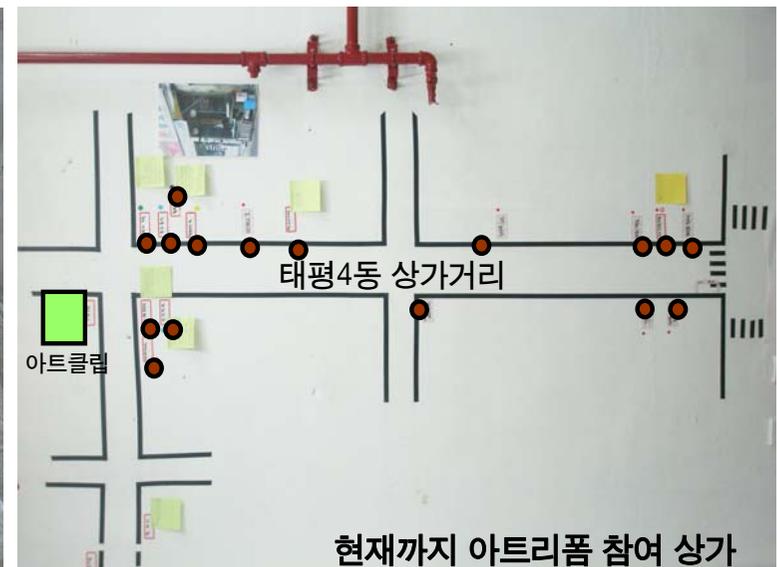
성남인의 창작진흥

→ 상가 아트리폼(Art-Reform)

- 다양한 상점들이 모여 있는 골목길의 특성 활용
- 예술가와 함께 상점 주인들이 쉽고 편하게 참여할 수 있는 소재 선정

➤ 개요

- 기간 : 2006. 9. 9 ~ 10. 20
- 내용 : 쇼윈도 꾸미기, 메뉴판 꾸미기, 명함 만들기 등



성남인의 창작진흥

→ 어린이 기획창작단

- 어린이들의 문화예술적 감수성 증진
- 작가와 함께 하는 창작활동을 통해 지역과 소통

➤ 개요

- 기간 : 2006. 9. 9~ 10.19 매주 토요일
- 내용 : 다양한 체험프로그램 + 작가 아트리폼 활동과 결합



성남인의 창작진흥

→ 예술장터

- 지형적인 조건으로 별다른 문화행사 없음
- 생활, 공간, 놀이가 접목된 상가 골목길

➤ 개요

- 기간 : 2006. 10. 21~22
- 내용 : 9월부터 진행된 아트클립의 프로그램에 참여한 주민과 작가들의 결과물을 전시한 장터
- 구성 : 재활용예술품 전시
태평4동 투어프로그램
주민 공연, 작품 전시 등



- ① 추진배경 및 정책 개념도
- ② 사업대상지 선정 및 접근전략
- ③ 성남인의 창작진흥
- ④ **우리동네 문화공동체 만들기**
- ⑤ 성남문화재단 문화정책사업

우리동네 문화공동체 만들기

→ 프로그램 구성



우리동네 문화공동체 만들기

→ 골목길 한평심터 '쪽마루' 만들기

- 가파른 언덕에 휴게공간 부족 – 주민 인터뷰
- 자체 설치한 시설물은 노후되고 골목길 경관을 해침

➤ 개요

- 기간 : 2006. 9. 18~ 10. 14
- 내용 : 기존의 낡은 평상을 아트리폼

➤ 참여작가

- 김태헌, 태평4동 주민

➤ 기대효과

- 골목길 문화 형성과 환경개선
- 주민봉사대, 부녀회 등 주민 자치활동과 연계



우리동네 문화공동체 만들기

→ 골목길 영상제

- 문화, 생태적 공간의 부재
- 지형적인 조건으로 별다른 문화행사 없음

➤ 개요

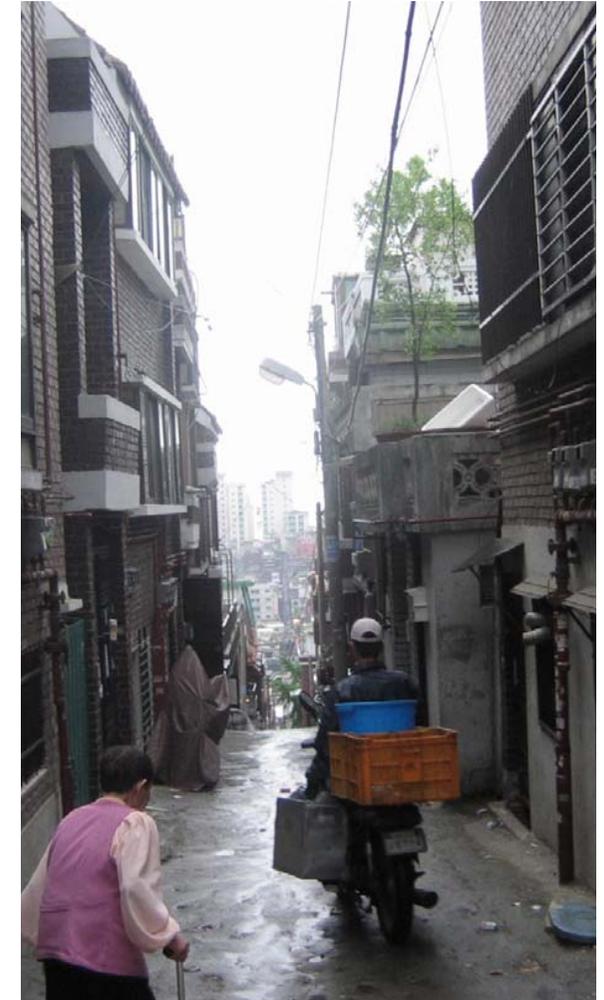
- 기간 : 2006. 10. 14(토)/20(금)/21(토)/22(일)
- 내용 : 5가지 테마(5분)로 태평4동의 색다르게 바라봄

➤ 참여단체 및 작가

성남영상미디어공동체 늘봄, 민지애 등

➤ 기대효과

- 시민들의 쉽고 친숙하게 접근할 수 있는 문화행사 진행
- 문화향유에 대한 욕구 해소와 지속 가능한 아이템 선정
- 공간의 문화정체성 만들기과 지역의 문화적가치 공감대 형성



우리동네 문화공동체 만들기

→ 태평4동 골목길 화단시상식

- 문화, 생태적 공간의 부재
- 주민들의 자발적 생활문화를 지역의 명물로 자리매김 함

➤ 개요

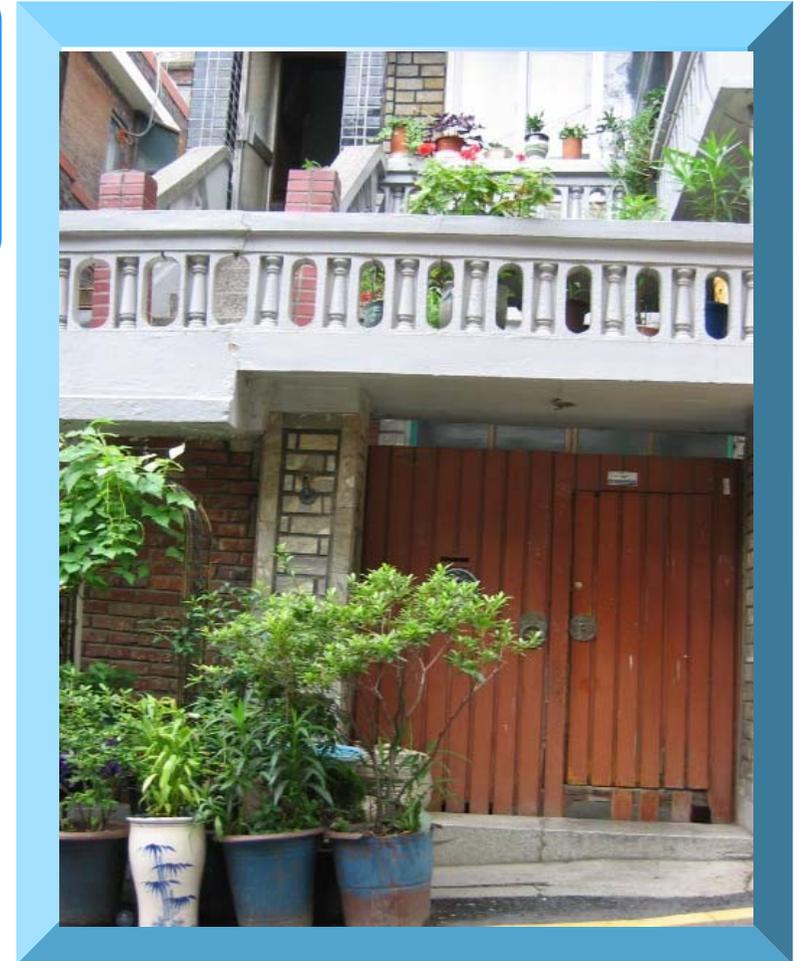
- 기간 : 2006. 10. 9 ~ 10. 26
- 내용 : 화단 시상식 및 화단 만들기 워크숍

➤ 연계단체

성남시농업기술센터, 신구대학 생명환경학부

➤ 기대효과

- 태평4동의 환경 개선
- 시민들의 쉽고 친숙하게 접근할 수 있는 문화행사 진행



우리동네 문화공동체 만들기

→ 찰칵! 움직이는 사진관 '독거노인 사진 찍어주기'

- 생활환경이 어려운 독거 노인들 대상
- 현재 독거 노인들을 위한 복지사업 자체적 준비

➤ 개요

- 기간 : 2006. 9. 18 ~ 10. 21
- 전시 : 2006. 10. 20 ~ 26

➤ 참여단체 및 작가

성남 무한포커스, 임흥순 등

➤ 기대효과

- 독거 노인들에 대한 지역적 관심 증가
- 노인봉사단과 연계하여 자치활동 강화
- 예술인들의 사회참여 유도
- 지역사진동호회 등과 연계하여 지속적 활동기반 조성



우리동네 문화공동체 만들기

→ 어린이와 함께 골목길 꾸미기 '우리동네는 달라요'

- 어린이 놀이터가 하나도 없음
- 언덕길로 구성되어 어린이들의 놀이 종류도 제약

➤ 개요

- 기간 : 2006. 9. 18 ~ 10. 21
- 어린이들의 놀이공간인 골목길에 문화상징 만들기
골목길 어린이 놀이문화의 새로운 프로그램 개발

➤ 참여단체 및 작가

스톤앤워터(이은정)

➤ 기대효과

- 어린이들의 놀이공간을 스스로 바꾸어 나감
- 문화예술교육을 삶의 공간과 연결
- 어린이들만의 문화상징 창조



태평4동 주민 인터뷰



- ① 추진배경 및 정책 개념도
- ② 사업대상지 선정 및 접근전략
- ③ 성남인의 창작진흥
- ④ 우리동네 문화공동체 만들기
- ⑤ 성남문화재단 문화정책사업

V. 사업별 추진계획

1. 문화도시 성남시의 정체성 구축 연구

판교 개발과 함께 제2의 도시성장기에 들어선 성남의 형성사는 무에서 유를 창조해 나가는 ‘개척의 역사’였다. 이러한 성남만이 가지고 있는 차별화 된 요소를 21세기 문화시대를 맞아 이에 걸맞는 도시의 정체성으로 확립해 나가기 위한 방안을 모색하고자 함

연구배경

- 본 도심과 분당이라는 두 도시는 형성 배경에서 부터 차이가 발생하여 사회·경제·문화적 이질적 요소가 심화된 상태
- 문화 다양성 및 문화도시 성남 구현의 방안으로 ‘문화예술 창조도시’ 모색

개 요

- 사업명 : 문화도시 성남시 정체성 구축을 위한 연구
- 기 간 : 2006. 2. 25 ~ 11. 30까지 2단계로 구분하여 연구
 - 1단계 (2.15~7. 30) : 성남시 일반 현황 검토 및 개괄적 방향성 검토
 - 2단계 (8. 1~11.30) : 문화도시 구현을 위한 성남시와 문화재단의 역할 분담 및 기타 세부 추진사항 연구 진행

※장기적 안목에서 ‘문화도시 구현’을 이루기 위한 방안 등에 대한 검토도 병행할 예정임

V. 사업별 추진계획

추진계획	1단계	3개년 계획 (2006년~2008년)	
		2006년	•기초연구 : 문화도시 성남시의 정체성 구축연구
		2007년	•정체성 구축에 따른 후속조치사업(시민홍보, 공청회 등) •기본계획(안)수립 -문화기반시설 및 도시기반조성 모델(안)제시 -문화도시 기본 인프라 조성(안) 제시 •제도정비 : 문화도시 조례 준비를 위한 사례조사 및 개발
		2008년	•문화도시(문화예술 창조도시) 조례 제정 •시민참여프로그램 개발 및 네트워크 구축(안) 확정 •문화도시의 창조적 전문인력 양성 방안
	2단계	5개년 계획 (2009년~2013년)	
		•문화도시 인프라 조성 및 문화예술 창조도시 기반조성 •지역문화 브랜드 개발 •문화도시 창조적 전문인력 양성을 위한 사업 시작 •시민참여프로그램 개발 및 네트워크 구축	
	3단계	7개년 계획 (2014년~2020년)	
		•문화예술 창조도시 본격 추진 기능중심 도시 → 문화중심 도시 → 세계속의 문화도시	

V. 사업별 추진계획

2. 사랑방문화클럽 네트워크 구축사업

성남시에 소재를 둔 생활문화클럽, 각종 시설, 문화예술전문가 사이에 네트워크를 구축하여 프로그램, 문화예술인력의 소통을 도와 시민들의 자발적인 문화향수의 기회 확대와 창조활동의 진흥을 통해 지역 커뮤니티 활성화를 꾀함

	단계	기간	추진방향	추진내용
사업내용	1	06.2. ~ 06.6.	성남시 문화클럽 기초조사 분석 및 사업 방향 설정	<ul style="list-style-type: none"> •개념 및 성격과 범주설정 •전문·생활문화클럽 장르별, 지역별 현황조사 •생활문화클럽 사례조사 및 문헌조사 결과로 장애 및 성장요소 도출 •사랑방문화클럽 네트워크구축 추진방향 설정
	2	06.7. ~ 06.12.	사랑방문화클럽 육성 및 발전 전략 도출과 사례를 통한 검증	<ul style="list-style-type: none"> •사랑방문화클럽 웹 네트워크 : 12월 오픈 •사랑방문화클럽 육성 및 발전 전략 연구 연구진 : 전수환 책임연구원 외 5명 •사랑방문화클럽 실태 및 욕구 조사 : 8월~10월
		찾아가는 문화활동	공단에서 펼치는 정오의 음악회	<ul style="list-style-type: none"> •06. 7.11 제2공단 에스콰이어(알함브라 기타합주단) •06.10.11 제2공단 삼성테크원(알함브라 기타합주단)

기대효과	<ul style="list-style-type: none"> ○생활문화클럽들의 활동장애요인 해소방안 마련 ○시민 주체의 문화예술활동을 위한 모델 마련 ○생활문화클럽의 생태파악을 기반으로한 향후 지속적인 클럽활동의 활성화 방안 마련 ○문화, 교육, 사회복지 정책의 시너지 효과로 인한 문화복지 정책과제 달성
------	---

사랑방 문화클럽은 무엇인가?

‘사랑방 문화클럽’은 성남 시민이 주도하는 문화클럽이나 성남을 지역적 기반으로 한 문화클럽의 활동을 지원하기 위한 성남문화재단의 프로젝트 이름입니다.

‘사랑방 문화클럽’ 육성 사업의 목표

- 시대의 변화에 발맞춘 현실적인 문화 정책의 수립과 실현
- 문화 정책의 실현 주체를 시민과 문화클럽으로 이해함
- 지역의 문화예술 생활을 시민과 문화클럽들이 스스로 꾸려나갈 수 있도록 격려하고 지원함
- 기존 문화클럽들의 닫힌 구조를 넘어서서, 시민의 문화예술적인 공헌 및 나눔과 누림의 정신을 체험하는 데 목표를 둠
- 교육 프로그램 중심의 문화클럽 지원 방식을 넘어서, 일상적 활동 공간과 발표 무대, 시민의 직접 축제 기획 등의 종합적 요소들에 초점을 둠

문화클럽의 보물 창고, 성남

성남에 문화클럽은 몇 개나 있을까?

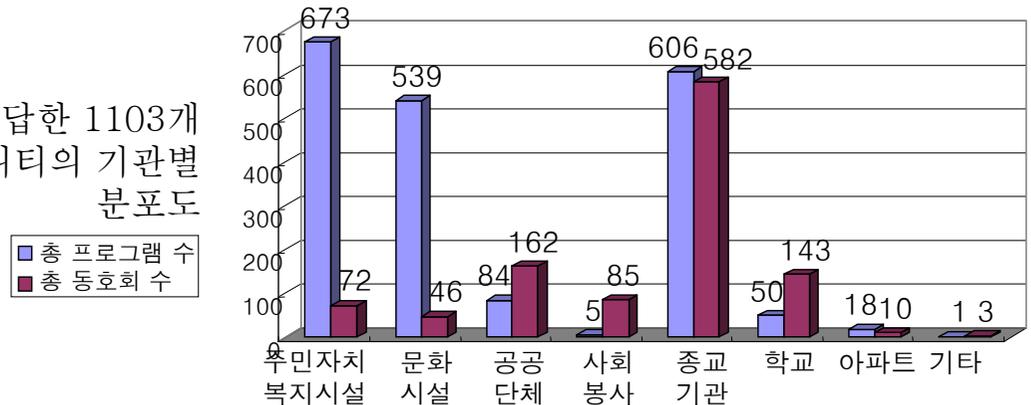
- 성남시 주요기관에서 활동하는 동호회 수 추정 결과 약 3,964개
***청소년,대학생 제외한 추정 수치임
- 종교단체에서 활동하는 동호회를 제외한 추정 결과 약 1,270개



설문응답 1103개 동호회 현황 요약

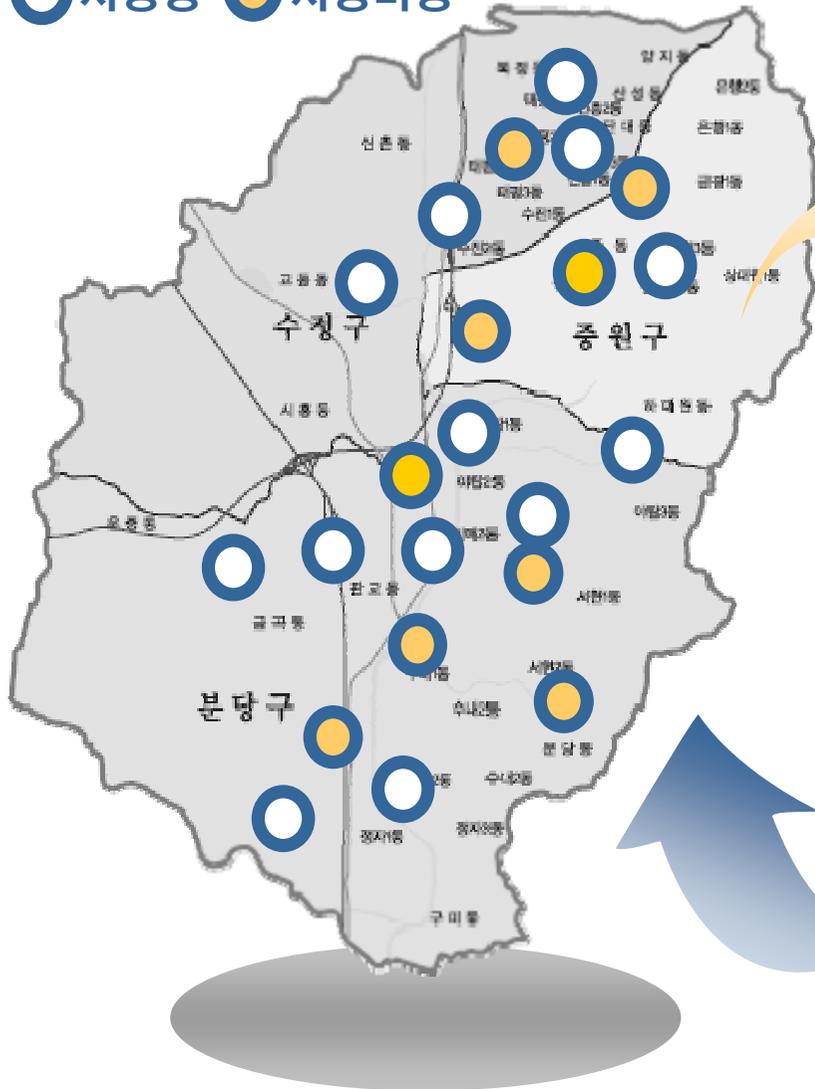
- 문화클럽 회원들은 직장인(32.8%)이 가장 많았고, 다음으로 주부(18.4%), 혼합(16.5%), 대학생(14.3%) 순임
- 문화클럽 회원의 주된 성별은 혼합(58.3%) > 여성 중심(33.5%) > 남성 중심(8.5%) 순으로, 여성의 클럽 참여가 두드러짐
- 문화클럽 회원수는 10명-20명 사이가 가장 많으며(22.8%) 30명 미만이 60.6%
- 문화클럽 연령층은 혼합(27.3%) > 20대(21.6%) 순이며, 40대 이상이 23.8%임
- 커뮤니티 오프라인 모임 회수는 주1회 이상이 51.8%에 이르고 있음
- 성남 전체 지역에서 문화 클럽 활동이 고루 이루어지고 있어 사랑방 문화클럽 사업의 토양층이 풍부함

- 설문에 응답한 1103개 커뮤니티의 기관별 분포도



사랑마루 의 실천 전략

○ 사랑방 ● 사랑마당



각 사랑방 - 사랑방 문화클럽 참여시

- 기존 공간의 공공적 공유
***"Creative Common Space" 운영하기
- 문화예술 프로그램의 공동 개발/실행
- 사랑마당 기획에 참여
- 문화통화 사용으로 지역 품앗이

사랑마루

사랑방 문화 클럽
운영 지원 센터(안)



사랑마루 - 사랑방 필요 요구 파악 및 지원

- 공공적 공유 공간의 네트워크/필요 경비 지원
- 부족한 사랑방과 사랑마당의 생성
***도심 내 유휴 공간 활용 방안 모색
- 문화예술 프로그램의 홍보/퍼블리싱
- 사회공헌적 온/오프라인 사랑마당 기획
***페스티벌, 사업 공모, 간담회, 콘테스트 등의 축
제와 이벤트 기획
- 사랑방 활동 지원
- 문화 통화 유통 체계 구축

V. 사업별 추진계획

3. 성남인의 창작활동 진흥 사업

시민들의 문화예술 창작활동 욕구를 유발하여 활동을 활성화할 수 있도록 다양한 창작활동의 장을 펼침으로써 성남의 정체성을 고취하고 성남문화예술의 진흥을 도모하고자 함

사업개요	퍼포밍아트	○성남의 전설·설화 등을 소재로 시나리오 공모 및 극화
	시화 갤러리	○생활 속의 성남시민 미술 창작 진흥 ○일자 : 10월 20일 ~ 26일 (1주일간)
	영화제 속의 영화제	○국내 영화제 중 최고 화제작 관람 및 나들이단 체험 ○일시 : 2007.5~10. 매월 마지막주 금,토 저녁 8시(6개월간) ○장소 : 성남아트센터 內 빛의 계단
기대효과	○문화예술인과 시민의 문화예술 창작활동을 지원함으로써 성남 문화예술 진흥에 기여 ○성남시의 특성과 정체성을 문화예술로 형상화함으로써 성남문화예술 창조	

V. 사업별 추진계획

영화제 속의 영화제

국내 국제영화제의 최고 화제작만을 수급상영 하고, 나들이단의 현장전달 역할을 통해, 다양한 영화제들을 간접 체험할 수 있는 차별화 된 행사이며 동시에 성남청소년단편영상 상영을 통해 지역 청소년들의 창작활동 계기마련

행사개요

- 행사명 : 국제 영화제 화제작 시리즈 <영화제 속의 영화제>
- 기간 : 2006. 5 ~ 10 (매월 마지막주 금,토)
- 장소 : 성남아트센터 '빛의 계단'

진행사항

영화제명	개최기간	상영작	
전주 국제영화제(Jiff)	4.27~5.5	5.26	우크라이나에서 온 편지
		5.27	배드 뉴스 베어즈
서울국제애니메이션페스티벌(Sicaf)	5.24~5.28	6.23	펫슨과 핀더스- 요정 기계 소동
		6.24	3D 애니야 놀자 : 시그라프 베스트 2005
부천국제판타스틱영화제(Pifan)	7.13~7.22	7.28	9/10(십분의 구)
		7.29	한여름의 꿈
제천국제음악영화제(Jimff)	8.9~8.14	8.25	라스트 반도네온
		8.26	다니엘과 수퍼독
고양국제어린이영화제(Gicff)	9.14~9.19	9.29	애니메이션 좀비호텔/하얀물개
		9.30	가족영화 래쉬
부산국제영화제(Piff)	10.12~10.20	10.27	다시 사랑한다면
		10.28	사랑은 이긴다

V. 사업별 추진계획

5. 문화통화 시스템 기반 조성 사업

문화복지 도시의 가장 핵심적인 운영 시스템이자 지역문화예술의 창조·보급·향유를 촉진·매개하는 문화 예술교환시스템의 사례별 모델을 실행·보완하여 문화통화시스템의 활성화 방안 마련

사업개요	<ul style="list-style-type: none"> ○성남문화재단과 지역의 문화복지를 중심으로 연계사업 추진 ○시범 모델 활성화를 위한 다층적 워크숍과 교육 및 홍보 ○시범 운영되는 문화통화모델에 대한 메뉴얼 제작 및 평가 ○연차별 단계적 시스템의 안착을 통해 사업별 특성에 맞는 문화통화시스템 실현
추진계획	<p>2006년</p> <ul style="list-style-type: none"> ○문화통화 시스템 기반조성 -실행모델 연구, 문화예술인 실태조사, 교육프로그램개발 -지역협의체 구성, 문화통화 선진지 연수
	<p>2007년</p> <ul style="list-style-type: none"> ○문화공동체 실행모델 운영 : 사랑방문화클럽 등과 연계 ○문화통화 네트워크 사업 ○문화통화 홍보사업
	<p>2008년</p> <ul style="list-style-type: none"> ○문화통화시스템 실행모델 확대 ○문화통화시스템 메뉴얼 보급 ○문화통화 홍보 및 네트워크 구축

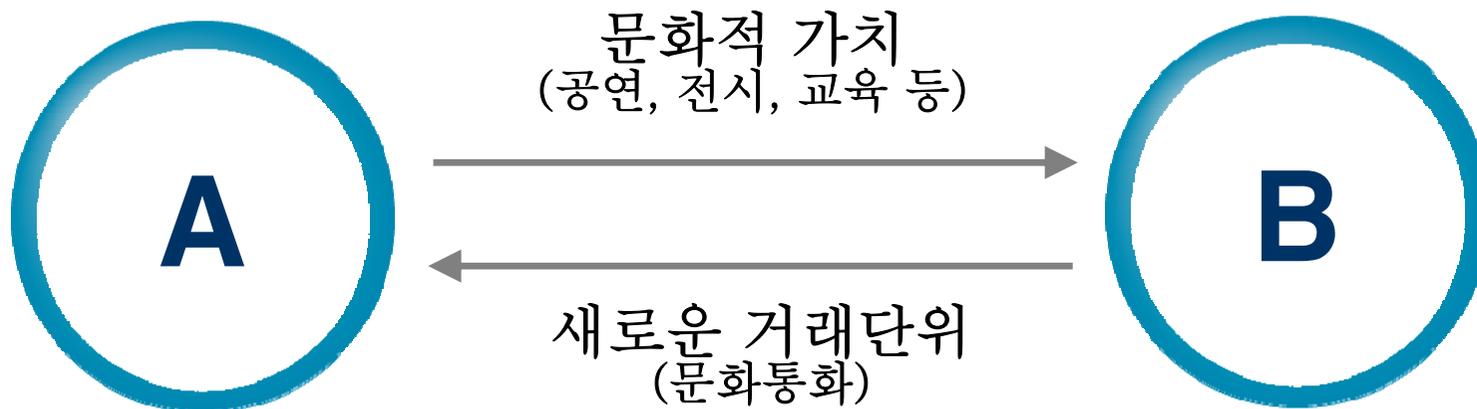
V. 사업별 추진계획

문화통화란?

(가칭)성남문화통화는

문화적 가치의 사회적 나눔입니다.

시민들의 문화적 요구와
예술인들의 창작활성화를
위해 새로운 거래단위를 결정하여
성남이 보유하고 있는 문화적 가치를
상호교환하는 시스템.



VIII. 기대효과

3개년 『창조도시, 성남』 전략 구현을 위한 기반조성

창조도시 정체성 구축을 통해 성남시민의 자긍심 고취

성남인의 창작활동 진흥을 통한 공연예술 도시로의 계기 마련

사랑방문화클럽의 활성화로 시민 문화활동의 증대 및 시민창작의 주체 배출

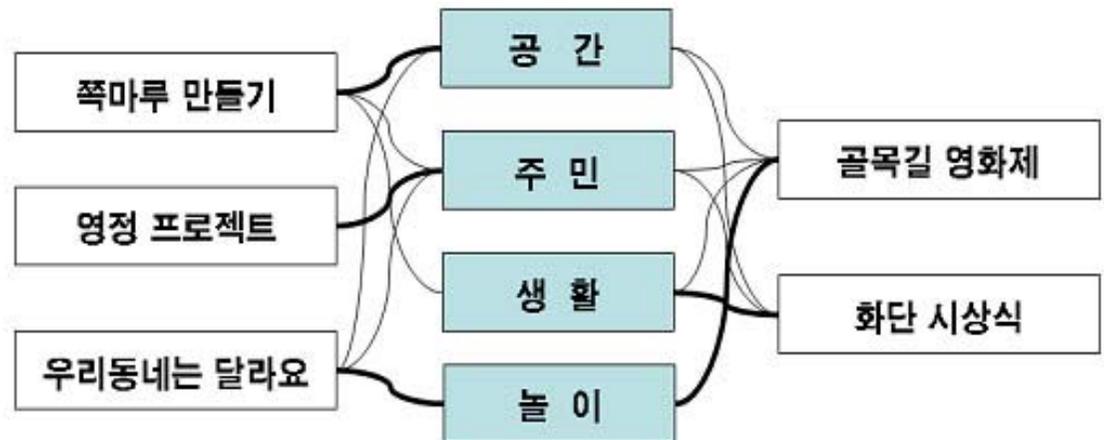
마을색깔과 마을지도가 주민의 문화적 삶을 고양시키고 활력을 증진

문화통화를 매개로 문화예술 활동을 촉진하고 문화복지의 욕구를 충족

동네의 문화특징 찾기

민지애 (작가)

동네의 문화 특징 찾기는 김용익(경원대 교수), 전용석(플라잉씨티 대표), 경원대학교 졸업생과 경원대학교 재학생의 협업으로 올해 6월부터 자료조사에 들어갔던 작업입니다. 우선 주민들의 인터뷰와 동네 풍경을 취재로 시작하여 태평 4동의 모습을 가장 잘 드러내면서 아름다운 이 동네를 다시 확인 할 수 있게 하는데 초점을 맞추었습니다. 우선 진행된 프로그램은 크게 5가지 정도로 나누어 볼 수 있는데 쪽마루 만들기, 화단시상식, 골목길영화제, 움직이는 사진관, 영정 프로젝트, 우리동네는 달라요 등으로 나누어 볼 수 있습니다.



1) 골목길 영화제

골목길 영화제는 태평 4동에 조그마한 동네 축제를 진행해 보자는 의도에서 시작 되었습니다. 언덕과 좁은 골목이 어우러진 동네 특성을 살려서 주민이 주인공이 되고 우리 동네가 영상의 배경이 되는 영상들을 제작하여 저녁시간에 태평4동만을 위한 영상제를 진행하는 것이었습니다. 영상의 내용으로는 동네 풍경 스케치와, 주민 인터뷰 그리고 동네의 특정 가게소개나 인물 다큐 등으로 구성 되었습니다. 동네 풍경 스케치로



는 '벽이야기(늘봄 제작)'라는 작품에서 태평4동의 벽을 주제로 동네의 정겨움을 표현해 주었습니다. 동네 주민 인터뷰로는 태평동 주민들의 동네에 관한 생각과 사랑을 질문 하는 '태평 4동 사람들(늘봄 제작)'과 '태평동에는 무언가 특별한 것이 있다(김소정, 함현선)'라는 영상이 있습니다. '태평동에는..'에서는 김소정, 함현선 이 두 명의 작가가 주축이 되어 동네의 화단이 잘 가꾸어진 집을 찾아 다니던 중에 만난 화단 주인과의 인터뷰 과정을 담은 것인데 영상 속에서 주민들의 화단 가꾸기의 노하우와 애정 어린 멋진 화단을 엿볼 수 있습니다. 마지막으로 동네에서 세탁소를 운영하는 아저씨의 개인적 인생을 도큐먼트 한 '옥진사 사장님을 소개합니다(황세준)'에서는 황세준 작가가 세탁소 아저씨의 하루 일과를 여러 번에 걸쳐 함께 경험하면서 일상과 일탈, 취미와 희망 등을 잔잔하게 그려낸 작은 인생극장이 펼쳐집니다. 그리고 세 종류의 가게 홍보 동영상이 영화제 기간 동안 매

일 한 개씩 상영되었습니다. 화려한 수상경력을 자랑하는 20년 전통의 태평동 불박이 '대성이발관'과 아이들이 직접 그린 메뉴판을 전시해 놓은 '꼬치열전', 2층에 무료 생일잔치 방을 꾸며 놓은 '블랑쉬노엘 과자점' 등이 그 영상의 주제입니다.

영화제 상영기간 동안에는 주로 아이들이 많이 참석을 해주었는데 도시락을 싸와서 야외에서 먹으면서 관람을 하기도 하고 영화 속에 나오는 화면을 보고 우리동네의 어디인지 맞춰보기도 하고 주민들 인터뷰에는 어느 집 아저씨인지 서로 내기를 해보기도 하면서 열광적으로 관람하는 것을 볼 수 있었습니다. 아마도 내가 사는 동네가 영화가 되고 내가 주인공이 되어 큰 화면으로 보여진다는 것이 아이들 본인에게는 물론 어른들에게도 무척 특별한 경험이 되었으리라 생각 됩니다.

2) 화단 시상식

화단 시상식은 주민들의 취미생활에 국한되어 있던 화단 가꾸기를 시상제의 성격을 빌어 독려하고 격려하고 조언하는 행사입니다. 이곳에서는 주민들이 콩, 고추, 가지, 오이, 수세미, 상추 등의 기본적인 식품용 채소류는 물론이고 포도 등의 과일도 많이 길러 먹는 편이었습니다. 특히 옥상을 집 앞 정원처럼 마당처럼 정성 들여 많이 가꾸는 모습을 볼 수 있었습니다. 화단 시상식에서는 민지에 외 3명(김소정, 함현선, 황세준)의 작가들이 방문하여 시상식 신청서를 접수 받고 심사기간에 원예 전문가의 조언과 심사를 거쳐 시상하는 방식으로 진행 되었으며 능선길 93

번지 전시실에서는 화단 인터뷰 영상과 화단의 몇 가지 사진 등이 전시 되었습니다. 이 화단 시상식은 주민들의 일상 속의 숨은 재능인 화단 가꾸기를 통해 삶 속의 재미와 보람을 주고 혼자만이 화단이 아닌 공유하고 즐길 수 있는 열린 공간으로 발돋움 할 수 있는 시도입니다. 더불어 10월 23일,24일에는 하루 3회씩 주민들을 대상으로 '손바닥 정원 만들기' 무료강좌를 진행하여 새로운 식물과 화분을 경험하고 시도해보는 기회를 제공하기도 했습니다.



3) 움직이는 사진관



움직이는 사진관은 능선길 93번지의 빈 가게에서 진행되는 갤러리 이름입니다. 본 갤러리에서는 그간의 활동사항의 결과물을 엿볼 수 있는 장소입니다. 영정 프로젝트를 통해 촬영된 사진과 화단 시상식 인터뷰 및 화단 사진, 미니 쪽마루 등을 직접 관람할 수 있도록 되어 있습니다. 또한 골목길 영화제에 참석하지 못했던 주민들을 위해 조그마한상영실을 만들어 영화제에 상영했던 영화들을 늘 상영하고 있습니다. 더불어 10월 21일, 22일 기간에는 무한포커스 사진동우회에서 어르신 사진을 찍어드리는 행사를 진행하고 10월 23,24일에는 손바닥 정원 만들기 무료 강좌를 진행하였습니다.

4) 영정 프로젝트

영정 프로젝트는 임홍순 외 4명(김소정, 민지애, 함현선, 황세준)이 골목길을 다니면서 골목길에 사진 촬영 세트를 임시적으로 설치하고 무료로 어르신들에게 사진을 찍어드리는 행사였습니다. 특히 골목길에 사진 촬영 세트를 설치하면 동네 주민들이 우르르 몰려나와 구경을 하고 담소도 나누고 하는 모습에서 동네에 무엇인가 재미난 일이 벌어지고 있음을 알려주고 동네의 또 다른 재미난 풍광을 연출할 수 있었습니다.



5) 쪽마루 만들기



김태현 작가와 주민봉사자들이 언덕길의 잠시 쉬어가는 자리로의 쪽마루를 만들어 언덕길 골목 곳곳에 설치해주는 '쪽마루 만들기'를 진행하였습니다. 휴식처이기도 하고 수다장 이기도 한 쪽마루를 제작하는 것은 미술이 생활에서 기능적으로 역할 수행을 하는 한 예가 될 수 있습니다.

일상의 재발견, 추억의 적극적 생성

태평 4동에서 일련의 활동을 진행하면서 주민들이 늘 겪는 소소한 일상이 얼마나 삶을 즐겁고 활기차게 만들어 주는 것인지 알게 되었습니다. 이처럼 주민들의 숨어있는 재능과 창작욕구를 발현시키는 것은 분명 뜻 깊은 일이 될 수 있습니다. 어르신들과 아이들에게는 특히 조그마한 우리들만의 축제를 통해 자부심을 우리동

네에 대한 자부심을 갖게 할 것입니다. 또한 내가 주인공이 되고 내 주변 환경이 영화의 배경이 되는 경험은 진한 추억이 되어 특별한 경험이 될 것입니다. 이러한 부분은 예술이 기능적으로 역할수행을 하는 부분이라고 생각되어집니다. 평범한 것이 진정한 자연스러운 예술이 되는 것을 격려하고 인식시키는 과정은 문화공동체의 물꼬를 트는 일로서 지속적인 노력을 통해 이미 낭만적이고 즐거운 추억이 서려있는 태평 4동의 특성이 더욱 도드라지게 될 것이라 생각되어 집니다.

성남문화재단 시민창작진흥사업 주민과 만나는 예술가

태평동 2006 아트클립

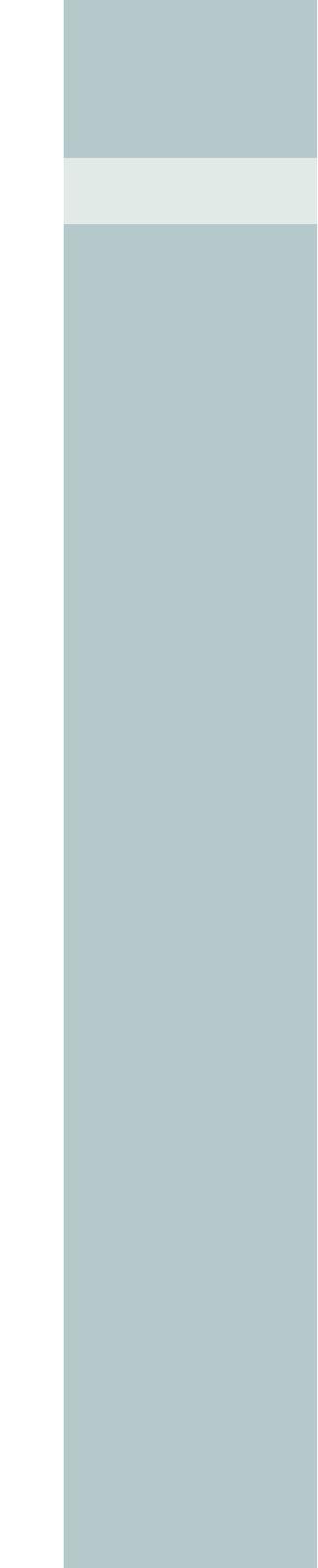
유 다 희

1부. 주민과 만나는 예술가 태평동 2006 아트클럽

1. 프로젝트 접근개념
2. 프로젝트 컨셉
3. 프로젝트 목표
4. 대상지 현황

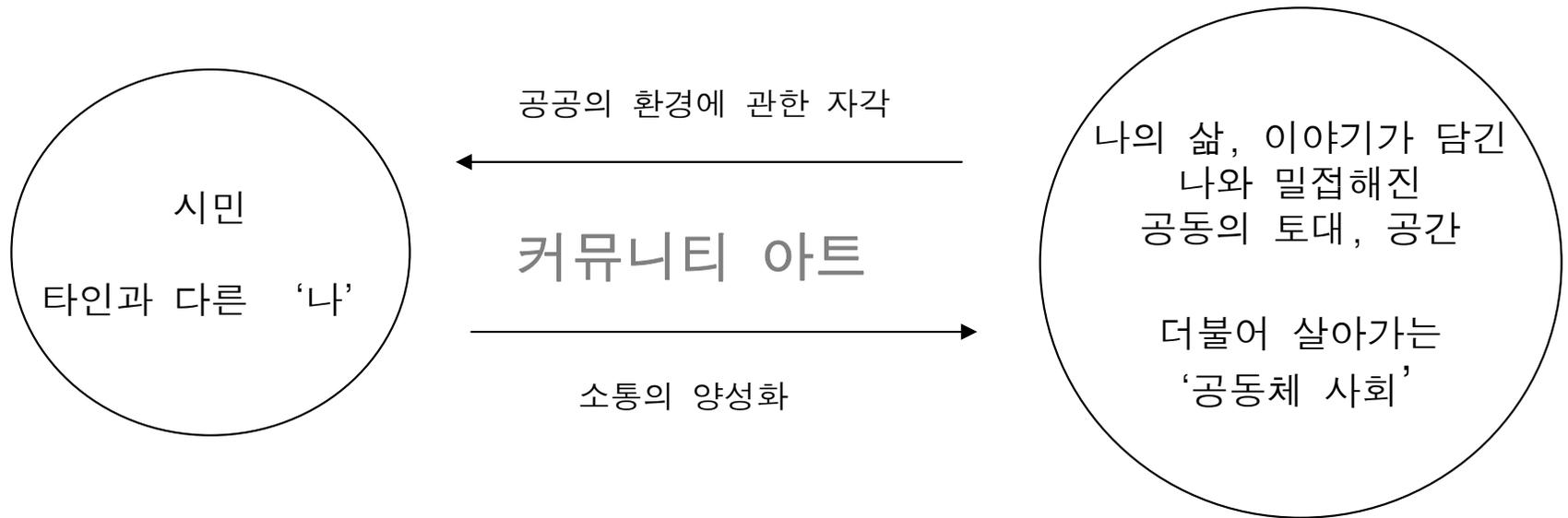
2부. 태평동 2006 아트클럽

1. 프로젝트 개념 및 의의
2. 프로젝트 역할
3. 프로젝트 접근
4. 프로젝트 구분
5. 프로젝트 매트릭스
6. 대상지 분석
7. 소통과 분석에 의한 매트릭스
8. 전체 사업 분류
9. 예술가와 공간의 만남
10. 세부 사업
11. 프로그램
12. 주민참여로의 가능성
13. 기대효과



1부 . 주민과 만나는 예술가 태평동 2006 아트클립

1-1. 프로젝트 접근 개념 커뮤니티 아트의 사회적 역할



1-2. 프로젝트 접근 개념 커뮤니티 아트의 구성요소

- 주체 : 주체로서의 사회 (시민)
- 매체 : 매체로서의 공간
- 목적 : 목적으로서의 생활문화
- 도구 : 소통적 도구로서의 공공미술

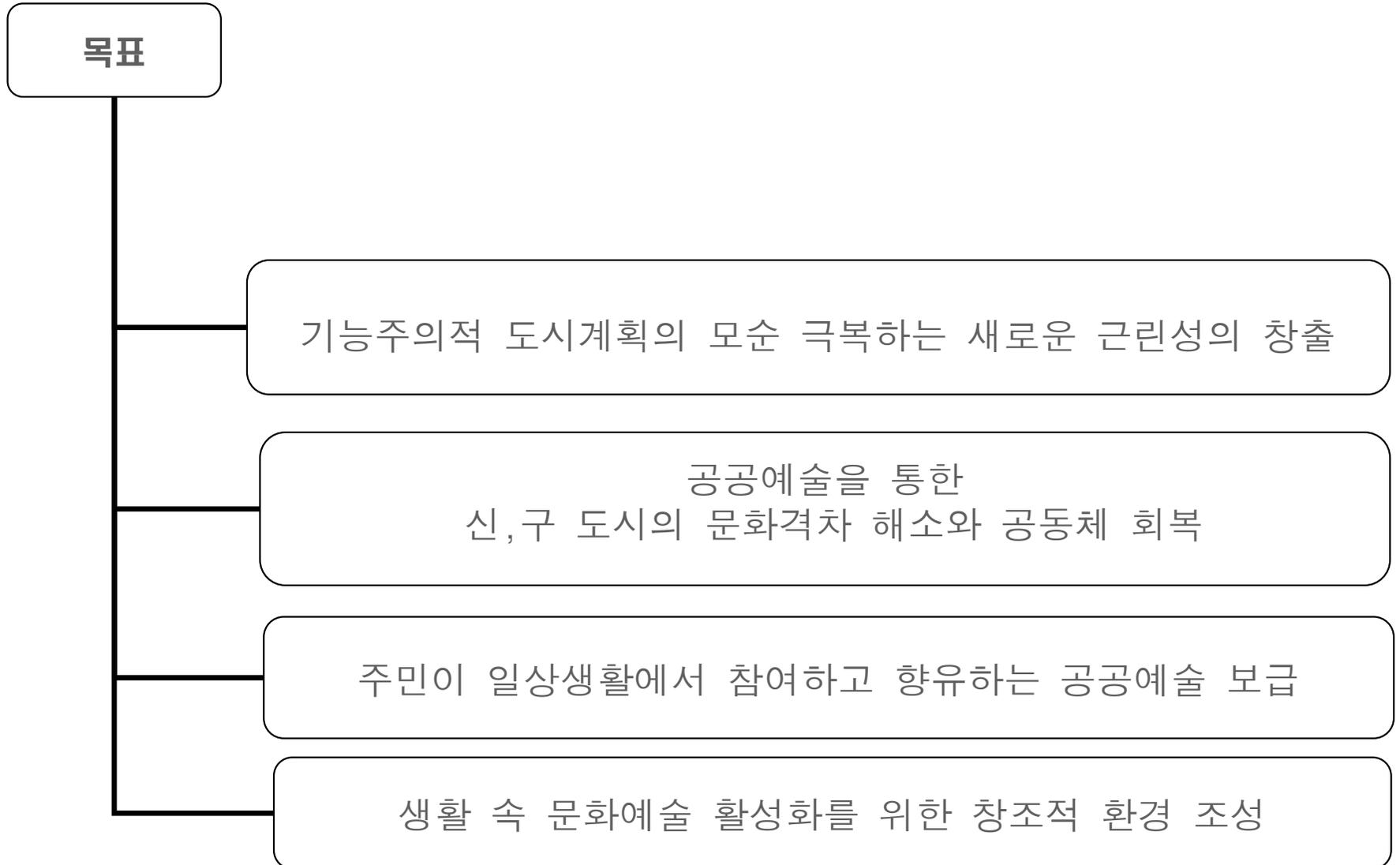
2. 프로젝트 컨셉

동락태평 [同樂太平]

태평 : 근심이나 걱정없이 편안함
동락태평 [同樂太平] 태평함을 같이 즐김.



3. 프로젝트 목표



4-1. 대상지 현황

성남으로 가려면 어떻게 가야 해요?

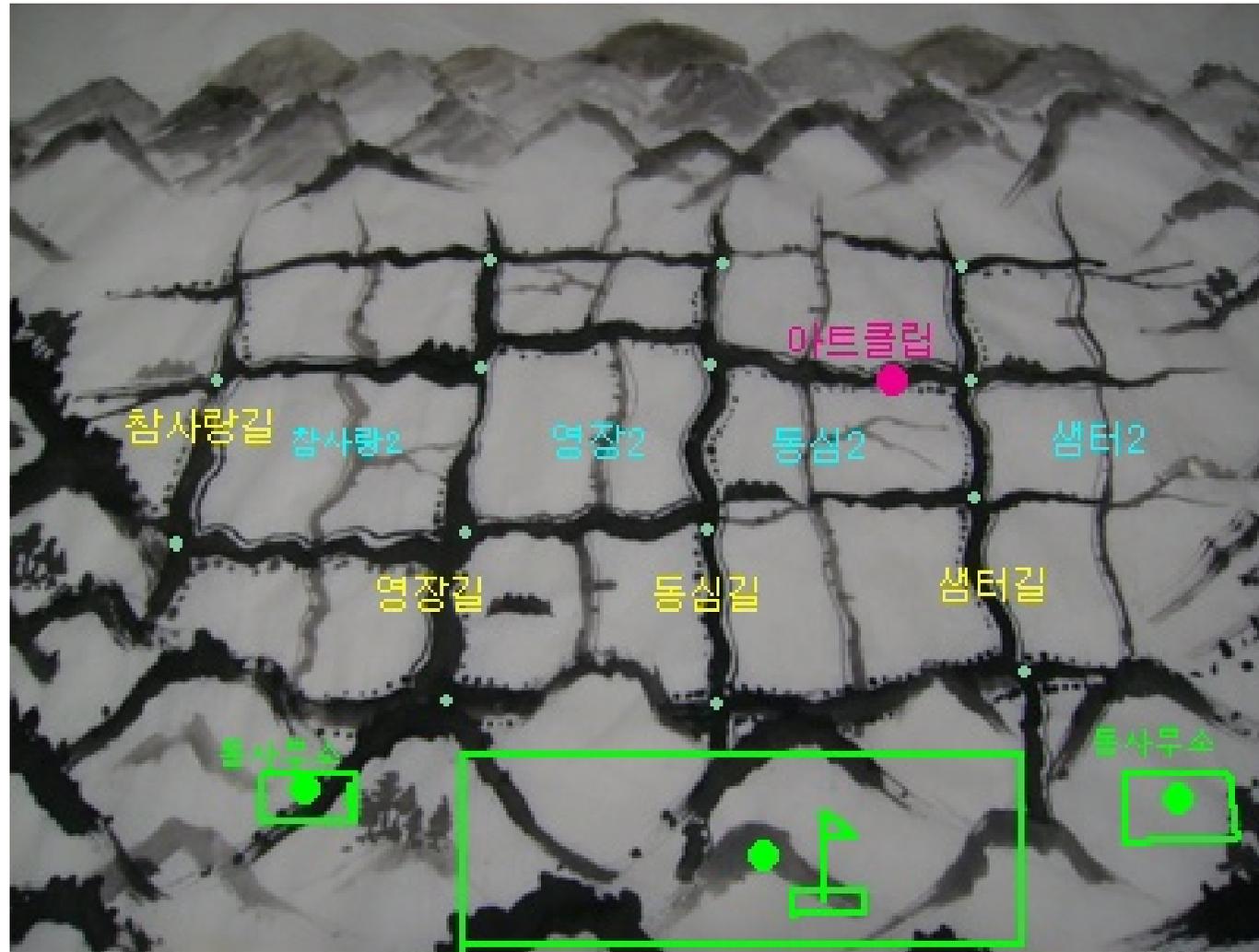
분당 신시가지와 구시가지(수정구, 중원구) 기능을 위한 도시 --> 베드타운

구시가지 : 정착민(철거민)에 의해 초기 형성 -> 70년대 성남 형성과 연관

- 지역 내 가능성
- 노인봉사대의 꽃길 만들기
- 무단광고물 떼기, 동네 청소
- '좋은 이웃 운동'
- 동사무소, 성당, 노인봉사대의 협력으로 400세대가 넘는 독거노인을 대상으로 보일러, 전기, 수도 등 수리, 말벗의 활동



4-2. 대상지 현황 : 태평동



2부. 태평동 2006 아트클럽



1-1. 프로젝트 개념 및 의의

- ‘시장’은 ‘삶’이 담긴 생생함과 움직임의 동선과 활동이 담긴 장소로, 여기서 벌어지는 예술활동도 결론을 위한 활동이 아닌, 함께 만들어나가고, 고민하며, 발견해 가는 과정이 중요한 프로젝트이다.
- 이 연결고리를 ‘클립(Clip=매개)’의 역할로 대변하여 주민과 공감하고 만들어 가는 ‘행위(예술 활동과 예술 활동이 아닌 것까지)’와 그것을 통해 생산되고 재발견하는 것을 때로는 재구성된 오브제(발견된 새로 인식된 가치의 오브제)로, 때로는 한 공간에서 만나는 순간과 과정으로 발현시키고자 한다.
- 곧 상가 주민들이 생산자이자 구성원이 되는 아트클립은 주민과 함께 기획하고 참여하며 소통과 공유, 공동의 순간을 만들어 가는 과정으로의 활동이다. 이 아트 클립으로 태평 4동은 새롭게 시장과 개인의 감성의 미감을 되찾고, 서로를 알아가며, 이해하고, 함께 동락(同樂)하는 활동이 될 것이며, 시장 내의 공동의 추억과 활력을 불어넣어주는 기간이자 공간이 될 것이다. 그럼으로써 주민들의 오래된 감성도 되살려보며(경험의 재발견), 이웃 간의 다른 모습을 발견하기도 할 것이다. 또한 함께 즐기고 서로를 알아가는 계기가 되어 새로운 대화의 장을 만들 수 있는 프로젝트가 되고자 한다.

1-2. 프로젝트 개념 및 의의

* 태평4동 프로젝트와 클립 clip의 개념 의의

- 분열된 성남을 연결 시켜주는 문화재단, 예술의 연결 고리 상징
- <미술>분야에서 작품이 마르기 전에 옮기는 집계를 뜻하는 이것은 고정(고착)화되지 않을 '행위'에 중심을 둔다
- 핀이나 풀은 훼손을 하면서 연결을 시키지만 클립은 이동, 재조립 가능하다.

2. 프로젝트 역할

* 프로젝트로의 클립의 역할

- 1) 사람 : 상가의 아이, 예술가, 상인
- 2) 물건 : 상가의 물품이 재가공된 예술작품이자 생활품으로써의 물질 요소생산
- 3) 활동 : 어린이 기획단(물물교환, 마니또), 아트리폼, 예술 장터(7일장터)
- 4) 메인장소 : 예술 작업의 자본화(판매)

* 프로젝트 요소

- 1) (예술과 상가간)커뮤니케이션 부호들
- 2) 예술 도구 (예술가가 상인을 만남을 위한 새로운 도구-물감 외)
- 3) 시장 내 물품

3. 프로젝트 접근

주민과 공감대를 형성할 수 있는 단계별 접근 전략

- 상징보다는 프로그램의 접근 단계
마을 활성화, 재생 - 주민들과 함께 하는 잔치, 쉼터 조성
- 공간 기획에 있어 주민 요구 수렴
상점, 놀이공간, 노인쉼터 등 공간적 요구가 명확함
- 프로그램의 선택과 집중
주민과의 공감대 형성을 통한 생활예술 프로그램
- 지역 네트워크를 통한 협업
노인봉사단, 부녀회, 주민자치센터, 지역예술가와 협업 필수

4. 프로젝트 구분

태평 4동에서 동락태평하세

사람과의 만남

지역민의 목소리, 이야기가 묻어나는 커뮤니티 아트

공간과의 만남

'마주침'에서 '반가움'의 커뮤니티 아트

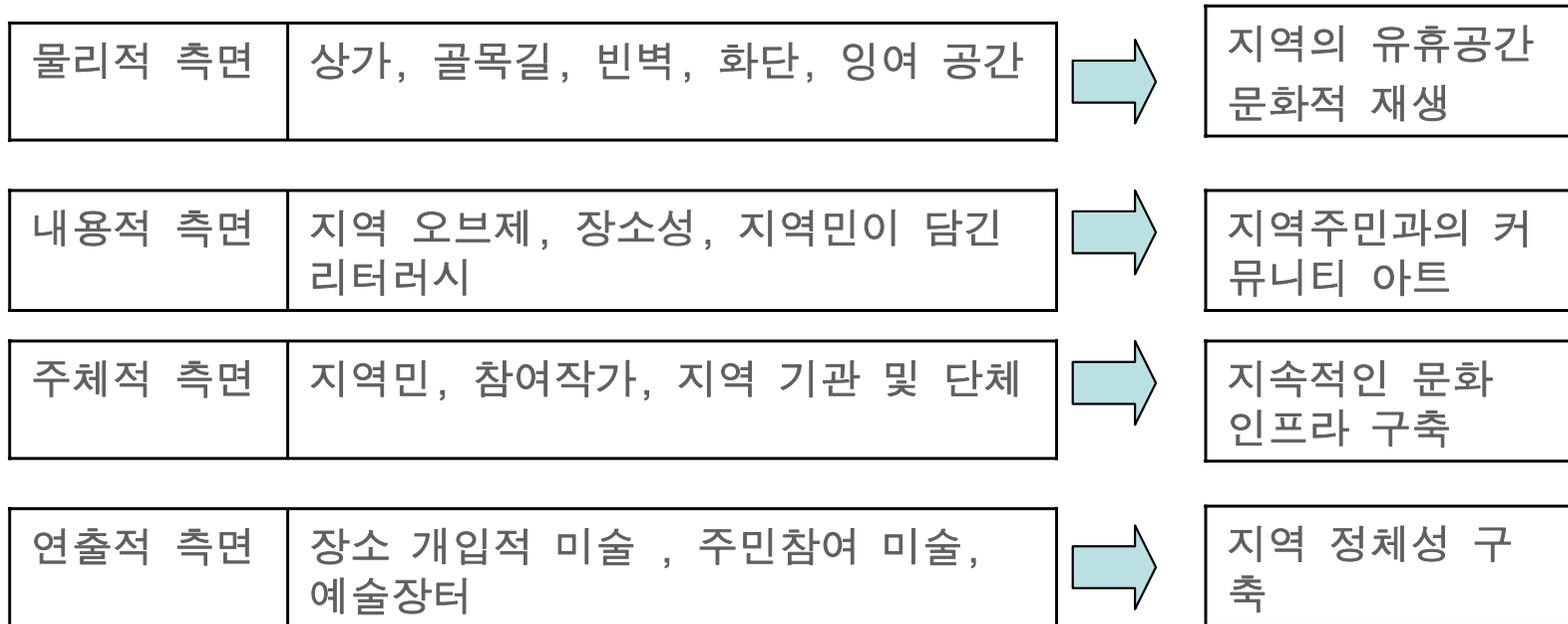
지역 오브제와의 만남

동네 공간에서 새로운 미감의 재생과 발견으로의 커뮤니티 아트

활동으로서의 만남

과정적인 장으로서의 커뮤니티 아트

5. 프로젝트 매트릭스



6-1. 대상지 분석 목적으로서의 생활문화

- 남겨진 사람들을 위한 사회

- 베드 타운

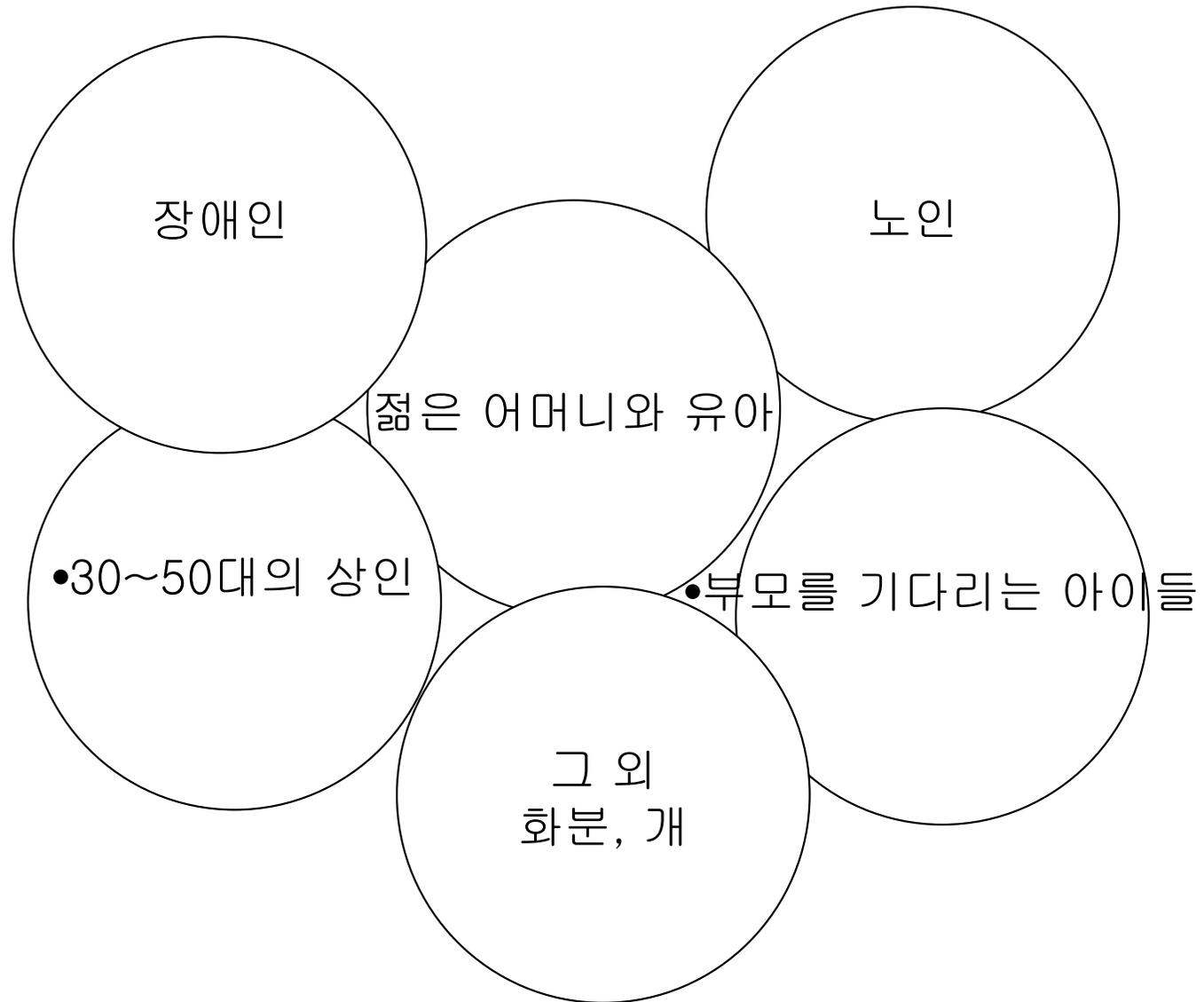
- 여분의 공간에 모이고 앉기

- 출퇴근, 등하교
- 간단한 지역 활동
- 선술집, 군것질거리

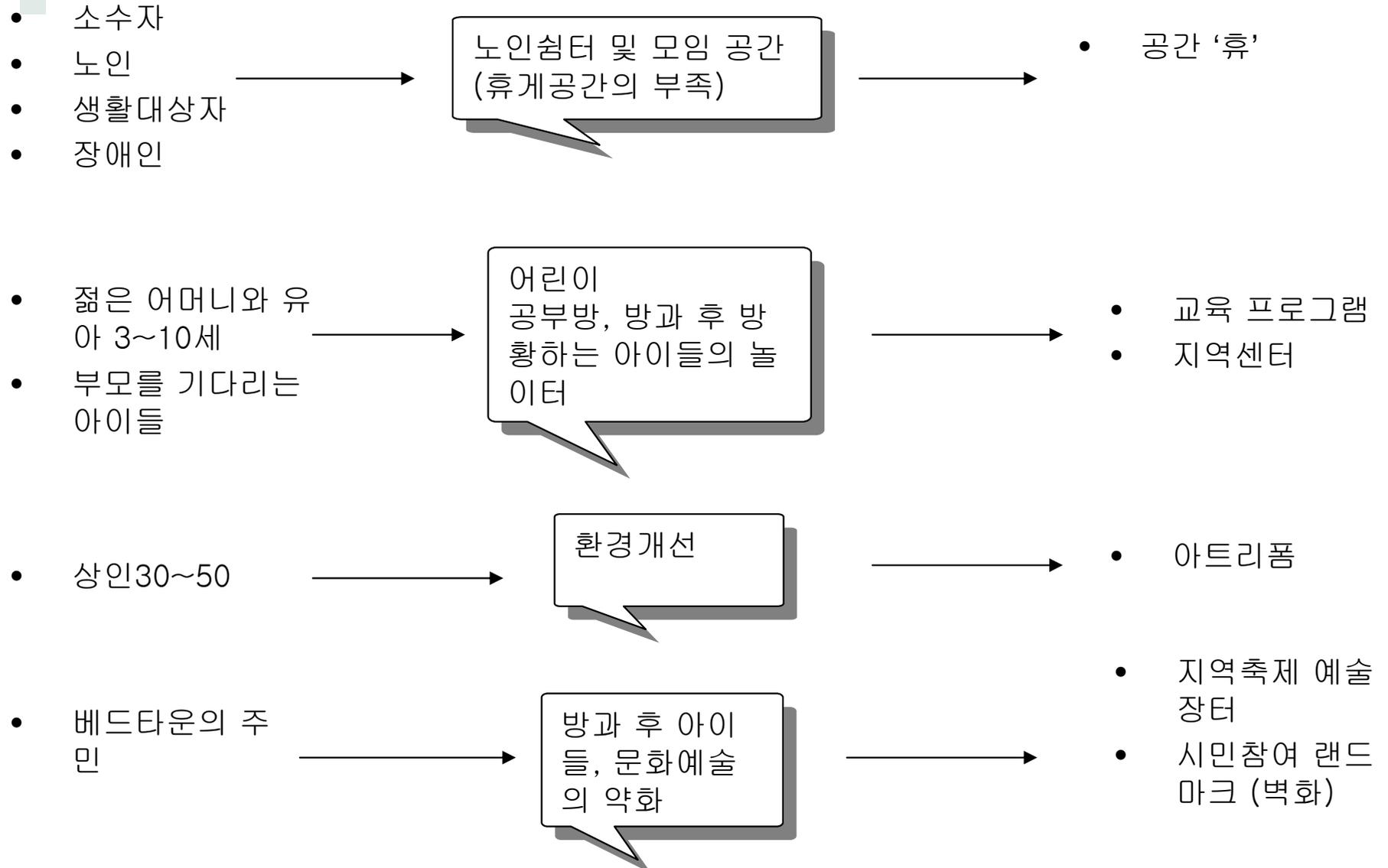
병원, 하루 저녁 반찬거리를 위한
시장, 생필품 마트, 교회

6-2. 대상지 분석

주체로서의 사회(남겨진 주민)



7. 소통과 분석에 의한 매트릭스



8. 전체 사업 분류

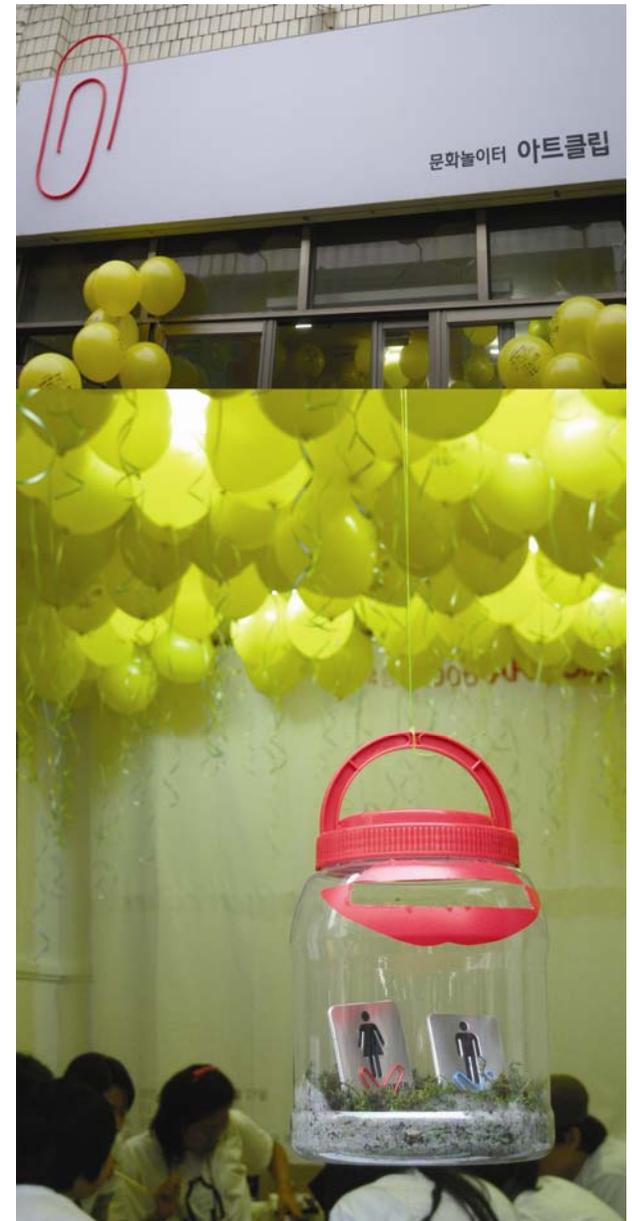
역	구분	내용	개별 프로젝트명	대상자	공간
공간으로 발견과 재해석	설치	동네창작공방 아트클럽 오픈	문화놀이터 아트클럽 오픈	예술가, 동네 주민	빈상가
		시장공간에서의 공공미술	아트리폼	상인	시장
사람으로 소통과 교류	프로그램	소수자를 배려하는 프로그램	아트클럽(동네 예술공방)	소수자 (노인, 생활대상자, 장애인)	골목 빈상가
		문화예술교육	어린이창작기획단	유아, 어린이, 청소년	동네 초등학교 골목
		주민참여창작워크숍	시민참여 벽화	지역 예술가, 지역주민, 아이들	동네 벽, 초등학교 벽

9-1. 예술가와 공간의 만남 매개자

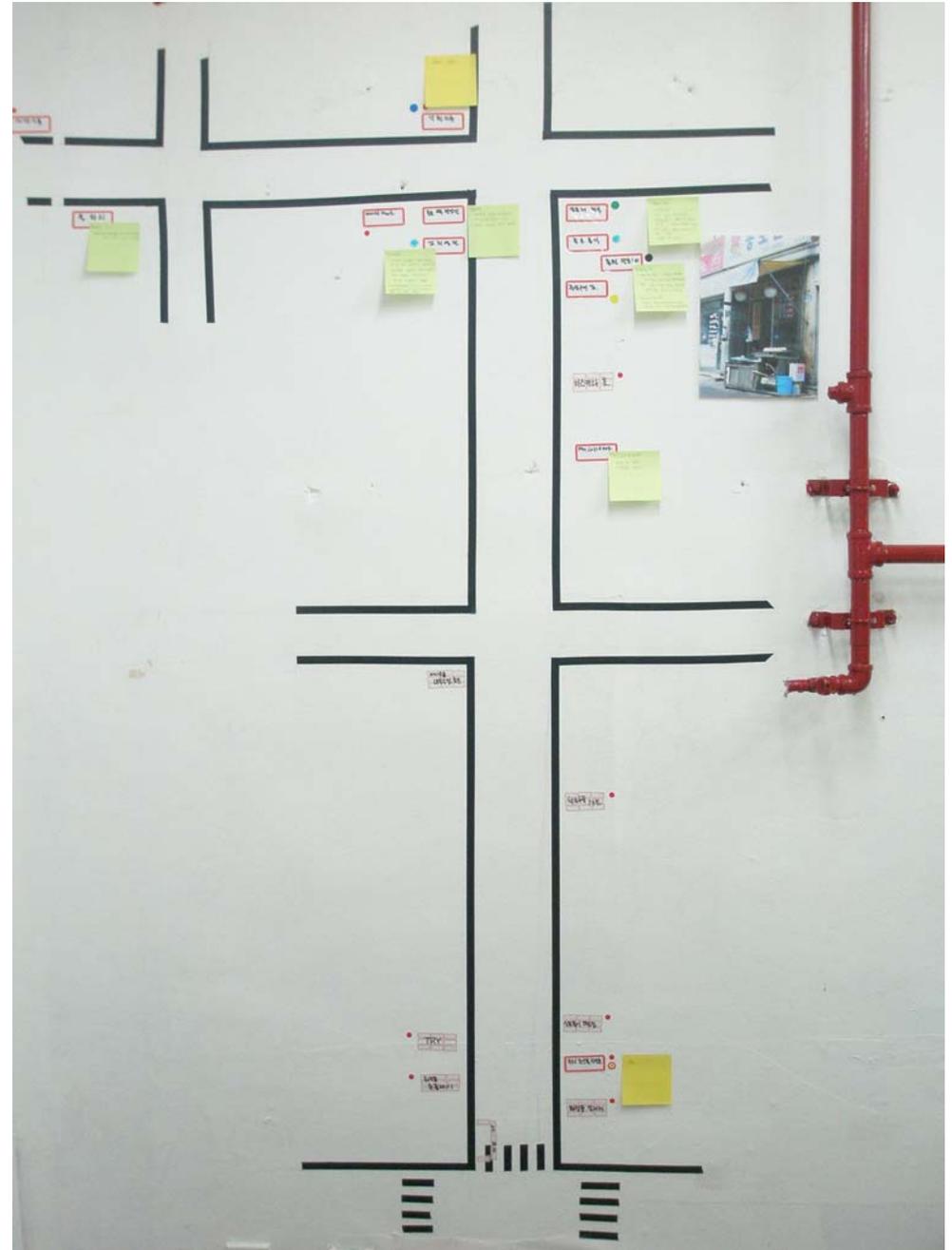


9-2. 예술가와 공간의 만남 ‘아트클립’ 가게

- 시민창작 공간
- 작가 공방
- 시민과 소통공간



10-1. 세부 사업 아트리폼



10-1. 세부사업 아트리폼

대상 : 지역주민



10-1. 세부사업 아트리폼



10-2. 세부사업 공간 '휴', 시민참여 워크숍

대상 : 지역주민



11-1. 프로그램 아트클립 기획단 (동네 예술 공방)



주민

청소년



어린이

11-2. 프로그램 문화예술교육

대상 : 유아, 어린이, 청소년 (아트클럽-동네창작공방)



11-3. 프로그램 주민창작워크숍

대상 : 지역주민



11-4. 프로그램 예술장터

대상 : 지역주민

1. 야외 아트노점
2. 오늘의 아트클립 아티스트 만나기
3. 태평동 투어 여행
4. 아트클립 체험실 운영
5. 퍼포먼스



11-4. 프로그램 예술장터



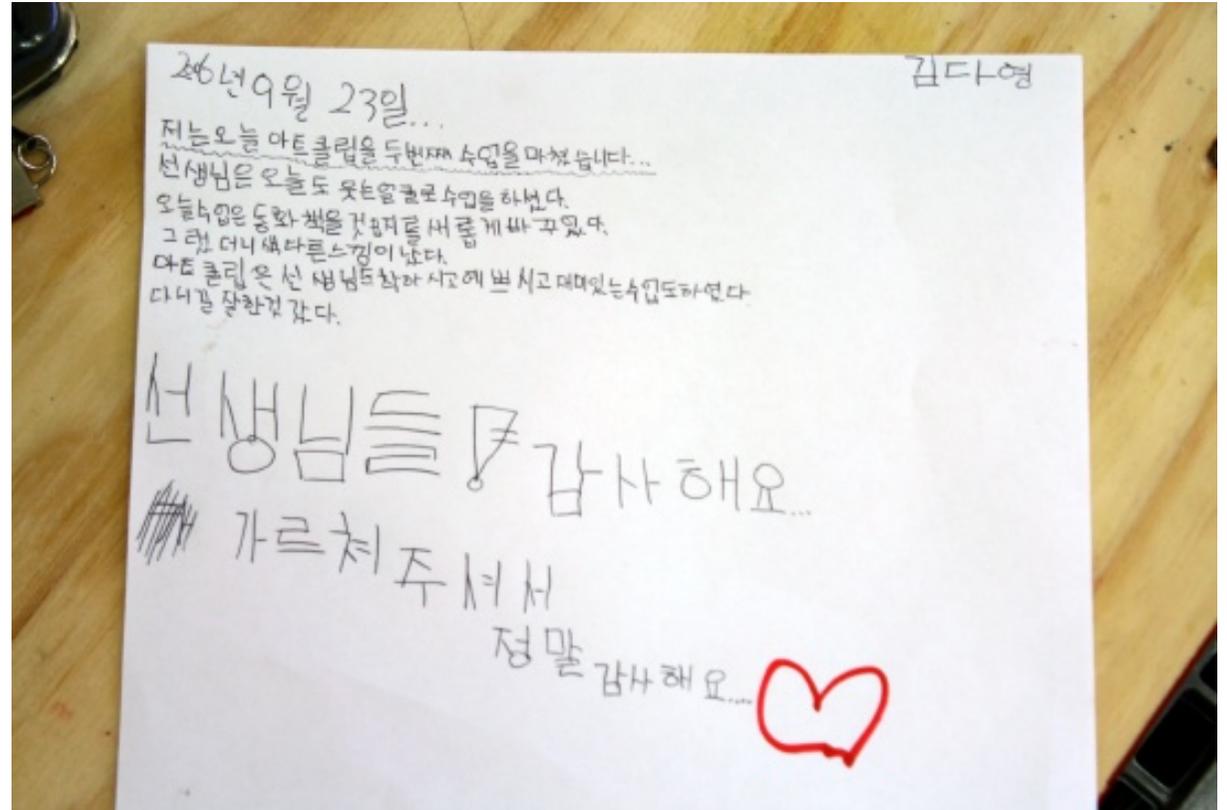
10-4. 프로그램 예술장터



12-1. 주민참여로의 가능성



12-1. 주민참여로의 가능성



13. 기대효과

기대효과

문화적 욕구를 반영한 커뮤니티 활동이 가능할 환경 조성,
지역주체의 가능성 탐구

지역민들이 자신의 주변환경에 대한 문화적
가치를 새롭게 인식, 지역정체성 강화

독특한 지역성, 문화성을 바탕으로
지역재생의 창의적 모델로서 공공미술 제시

주민, 예술가, 지역 관계자, 단체 등의
네트워킹을 통한 지속가능한 인프라 구축



태평동 주민들과 함께 만드는 태평4동 벽화미술관

김성수 ((사)성남민미협 대표)

1. 왜 벽화미술관인가?

성남시 본(구)시가지하면 떠오르는 단상들이 있다.

철거민, 달동네, 옥탑방... 그리고 조밀조밀한 골목길하며 곳곳에 스며들어 있는 거친 숨소리들...(매일 등산을 하는 사람들의 호흡이 당연히 거칠겠지...)

미술이 미술관 밖으로 뛰쳐 나온지 이미 오래이지만 성남의 구시가지 사람들에게 미술이란 그야말로 꿈이고 환상이었다. 그 혼한 미술관 하나 없는 현실은 지역에 천착하여 작품을 창작하고 있는 미술인들에게는 어쩌면 절망이었다. 그래도 작가들은 울며 겨자 먹기로 다른 서울이나 경기도 다른 도시에 가서 전시라도 하지 성남시민(특히 구시가지 사람들)들은 그야말로 생전 미술관의 문턱을 넘어보지도 못하는 문화적으로 소외된 사람들이었다.

한국 사회의 압축성장의 시간, 기억, 상처를 함축하고 있는 성남에 벽화미술관 프로젝트를 구상하게 된 계기는 벌써 3~4년 전의 일이었다. 그러나 그것은 많은 예산과 인력이 투입되어야 하는, 물적 조건을 갖추지 않은 채 열정만으로 채워나가기에는 어려운 일이었다. 다만 한뫼골미술인회나 성남민미협 같은 미술인들이 간혹 거리에서, 공원에서 작품을 전시하고 시민들과 소통하고 있었을 뿐이었다.

미술의 사회적 소통을 어떻게 이끌어 낼 것인가? 미술을 어떻게 주민들의 삶속에 함께 살아 숨 쉬는 존재를 느끼게 할 것인가? 일상적으로 접하는 벽화와 달리 사람들에게 잘 알려진 작품들을 동네에 그려 넣는다면 또 어떤 느낌일까? 이것이 동네미술관을 구상하게 된 주요한 동기였고 의문부호였으며 테마였다.

2. 왜 태평4동을 선택하였는가?

성남의 많고 많은 달동네 가운데 태평4동을 선정한 가장 큰 계기는 역시 성남 수정구에서 가장 높은 곳이기 때문이다. 물론 문화재단의 태평동프로젝트와의 사업연계 또한 중요한 이유이다. 높다는 것, 그것은 저 외국의 풍광 좋은 높은 자리에 위치한 집이 더 비싼 것과는 반대로 쫓기고 쫓겨 자꾸만 높은 곳으로 가야만 하는 우리나라의 주거문화의 현실이 고스란히 담겨져 있다. 다락방 같

은 집들이 다닥다닥 붙어 있는 성남의 대부분의 동네들이 그렇지만 그중에서도 가장 척박하고 공간의 조밀도가 높은 곳이 태평4동이다.

흔히 후진동네에서 살던 이들에게 문화예술이 개입해서 조금이라도 기쁨을 주고 삶의 공간에 미술작품이 함께 한다는 그 추억하나 만이라도 간직하게 해 줄 수 있다면 그것으로 우리는 만족하고 기뻐할 것이라고 생각했다.

3. 작가들 속에서 논란이 되다

그러나 이 사업을 추진해 나가는 과정에 곡절이 없다면 그건 또 재미없는 일일 것이다. 프로젝트 진행을 위한 작가 워크숍 때의 일이다. 주민들이 좋아하는 그림, 즉 일반인에게 잘 알려진 그림이란 이른바 ‘명화’들이다. 사업기획안 설명과정에서 작가들로부터 문제제기가 있었다. 왜 작가들이 남의 작품을 배껴야 하는가? 그것도 왜 명화인가? 명화에 대한 정의는 누가 내리는가? 작품에 작가가 개입해서 변형을 하면 또 어떻겠는가? 토론은 진지했고 치열했다. 하지만 낙후한 태평4동이라는 이 동네에 작품들을 그려 넣거나 액자를 만들어 붙여준다는 것 자체가 하나의 아이러니이고 역설이었다.

또한 이 프로젝트의 취지는 철저히 작가들의 눈높이를 대중에게 맞추자는 것이다. 작가의 개입은 최소화하고 주민들이 좋아하는 그림을 주민들로부터 신청 받아 태평4동이라는 미술관에 설치한다는 것에 더욱 의미를 두고자 했다. 특히 미술교육적인 활용의 면에서 더욱 그러했다. 서구사회의 미술교육이 미술관에서 주로 이루어지며 미술관은 유명한 화가들의 그림을 모사해서 미술관에 버젓이 전시하며 교육에 활용하고 있다. 작가가 자기의 그림을 창작하지 않고 남의 것을 그리는 것이 얼마나 자존심 상하는 일인지를 서로가 잘 알고 있는 우리들이었지만 우리는 철저히 자신을 배제하고 작가적 개입을 허용하지 않기로 했다. 다만 재료의 선택에 있어서만큼은 작가들의 몫으로 남겨 두었다.

4. 작가 구성

성남민미협과 한피콜미술인회 회원들을 중심으로 총 10명을 구성하였다. 그 외에 기록을 위해 별도의 사진작가를 1인 배치하였다. 참여작가의 명단은 아래와 같다.

김성수, 권혜진, 김태현, 송창, 이화섭, 박진영, 이돈순, 정삼선, 김선희, 이병철

사진 : 박연우

프로젝트를 2개의 카테고리로 분리하여 금빛초등학교와 미술관팀으로 구분하였다.

금빛초등학교 담당 : 이화섭, 박진영, 정삼선

금빛초등학교 건물 벽 : 김성수 외 자원봉사 20여명(중앙대, 경원대, 경희대 등)

미술관팀 : 김성수, 송창, 김태현, 이돈순, 권혜진, 김선희, 이병철

5. 벽화미술관 신청 과정

벽화미술관 섭외 과정은 아래와 같다.

- 1) 동사무소, 주민자치센터, 통장협의회 등 유관기관과의 워크숍 및 사업설명회
- 2) 현수막, 전광판, 전단지 등을 통한 홍보
- 3) 작가들이 발품을 팔아 주민들을 만나면서 직접 섭외
- 4) 금빛초등학교 교장선생님과의 논의

이와같은 과정을 통해 금빛초등학교 외 총 16곳, 27점의 작품을 신청 받았으며, 주로 신청된 작품 목록은 김홍도, 신윤복의 풍속화, 이철수, 류연복, 오윤 등의 판화작품들, 장욱진, 피카소, 모네, 고희, 고갱, 칸딘스키, 박수근, 르누와르 등의 작품들로 동서양의 주요 화가들의 작품들과 현대화가들의 작품까지 다양한 작품들이 신청, 접수되었다.

금빛초등학교의 경우, 주로 교장선생님과의 면담과정을 통해 작품을 선정하였다.

담장은 주민들을 위한 그림을 그려달라는 교장선생님의 주문에 따라 십장생도를 현대적으로 재해석, 그려 넣었다.

건물 내벽의 경우 통로1곳은 샤갈의 작품들로, 다른 한곳은 바닷속 풍경을 그려 넣었고 학교 안 건물 외벽은 학교 교목인 은행나무와 그 밑에 뛰놀고 있는 아이들을 그렸다.

위의 작품 선정의 과정에서 보듯이 주민 스스로가 자신들이 좋아하는 작가들이 있고 작품에 대해 자기 관점을 가지고 있는 것을 확인 할 수 있다.

6. 작품 제작 과정

가장 고민이 많이 되었던 부분이다. 한정된 예산으로 인한 작품 제작과정에 대해 여러 가지 방법들이 토론되고 연구되었다. 현재 정리된 의견은

- 벽에 직접 그리는 방식 : 노인정과 같은 곳은 지지분해진 담장을 깨끗하게 칠하는 데 더 많은 관심이 있었다. 이곳은 전체 벽면을 깨끗하게 칠한 후 벽화를 그려 넣기로 했다.
- 작가들이 작업실에서 작업 후 액자화 해서 (방수, 방오처리) 벽에 부착하는 방식. 이 방법은 실제 미술관에 그림이 걸려 있는 것처럼 액자들을 해 놓아야 한다는 요구가 높이 반영되었다.
- 설치방식 : 초등학교 담방 중 철망으로 되어 있는 곳에 11월 4일 마을잔치 과정에서 아이들과 지도교사가 함께 제작한 그림들을 설치하는 방식으로 일반적 공공미술적 방식이다.

7. 향후 과제

현재 진행중인 작업들이 대부분인 벽화미술관 프로젝트는 작가들의 적극적인 참여로 가능했다. 그러나 촉박한 일정과 경험의 미숙은 여러 가지 과제와 교훈도 함께 드러내고 있다.

- * 사업 완료후 워크숍과 모니터링을 통한 사업 평가를 반드시 진행해야 한다. 다른 지역에서 시도된 적이 없는 새로운 형식의 미술관 사업의 효과성과 그 성과는 향후 몇 년이 지난 후에 나타날 수도 있다. 지속적인 연계사업이 진행되어야 할 것으로 보인다.
- * 프로그램 기획과 진행과정에서 충분한 시간을 두고 진행하지 못한 측면이 있다. 작가들의 작품제작일수를 10일정도로 제한한 것은 작품의 질과 작가들의 일정조정을 매우 어렵게 하는 측면이 있다. 작품 선정 과정이후 충분한 제작기간을 두어야 할 것으로 보인다.
- * 토지개발공사의 예산운용은 문화예술활동 방식에 있어서 매우 경직되게 작용하고 있다. 토지개발공사의 고충도 이해못하는 바는 아니나 상호 소통을 통해 개선해야 할 여지가 있다. 물론 환경개선사업의 범주를 문화예술로까지 확대해준 토지개발공사에 대해 감사한 마음은 충분히 전하고 싶다.
- * 미술관 지도제작과 이를 통한 미술교육 연계사업을 꾸준히 진행하기 위한 지역사회와의 지속적인 연계가 필요하다
- * 설치 혹은 그려진 작품들에 대한 지속적인 관리계획이 필요하다.

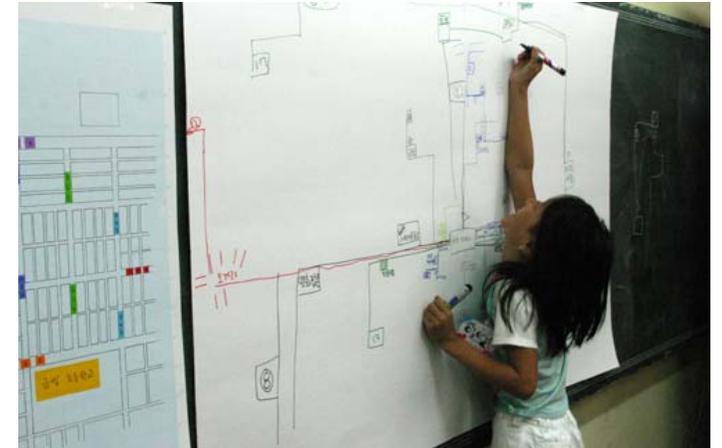
우리동네는 달라요_하나

민지애 (작가)

우리 동네 꾸미기는 흰 도화지를 채워나가듯이 제시된 방법론에 아이들이 내용을 만들어 가면서 완성되어 집니다. 수업은 나와 내 집, 우리 동네를 다시 한번

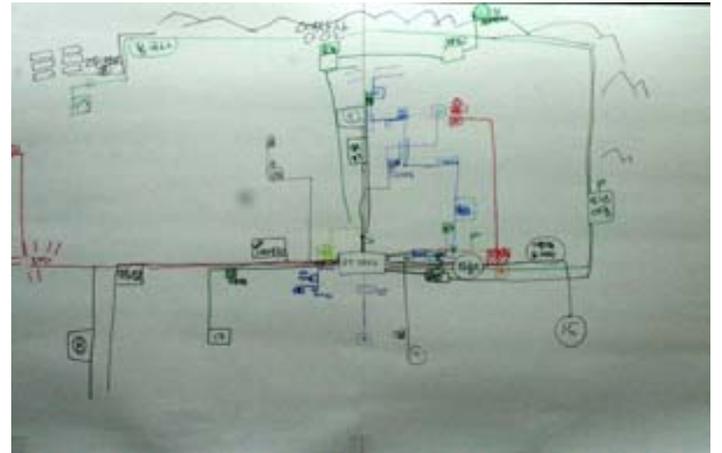
되돌아보는 의미 있는 산책을 하면서 시작 되며 첫 만남으로 조금은 수줍은 친구들을 위해 친한 친구 서로서로를 소개해 주는 시간도 갖고...

내가 등교하는 길을 흰 도화지에 한 선으로 표시 해 보기도 합니다.



산책은 매 수업시간 마다 반복되며 아이들은 평상시에 무심코 지나들던 골목길이며 사물들을 다시 한 번 몸으로 접하고 관찰 하면서 우리 동네의 특징이나 장단점들을 생각하고 이야기 해보는 시간을 갖습니다.

외부인 이 보기에 너무나 비슷한 골목들을 아이들은 어떤 식으로 구분하는지... 이렇듯 평범한 골목길에 과연 우리들은 무엇을 그려야 하며, 또 무엇이 더 필요할까? 등을 생각해 봅니다.



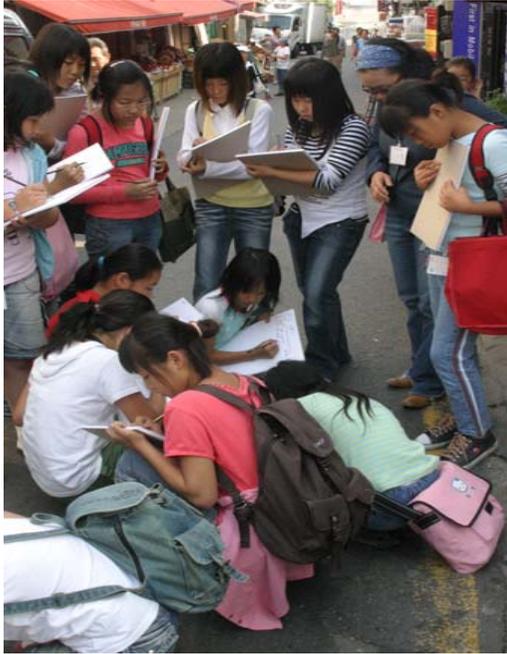
수업첫날, 오늘은 우리가 꾸밀 공간인 '샘터길'을 먼저 산책해 보기로 했습니다.

"이 길의 맨홀 뚜껑은 과연 몇 개나 될까?" "어머,,,모양도 모두 다르네,,",

"선생니~임, 글씨도 달라요!!"

스크래치 하는 친구들, 문양을 그려보는 친구들, 맨홀의 생김새를 글로 적어보는

친구들,,, 모두들 흥분되고 기대되는 모습으로 샘터길 의 맨홀 찾기에 여념이 없습니다. 친구들이 세어본 맨홀은 학교 후문의 맨홀까지 이어져 약 30개.



수업 둘째 날...

오늘부터 본격적으로 시작하게 될 샘터 길의 맨홀뚜껑 디자인.
우선 그 주제를 정해 봅시다.

꽃, 동물, 나무, 바다 속, 하늘, 과일, 특수문자, 음식, 곤충, 가전제품, 우주, 돈, 영화캐릭터, 초상화, 한국 전통문양, 심지어는 어르신들이 좋아하실 것이라며 화투의 문양(^^;;)을 건의하는 등 많은 후보주제들이 있었고, 여러 차례의 거수 끝에 결국엔 “바다 속” 으로 결정 되었습니다. 그렇다면 바다 속엔 과연 어떠한 생물들이 살고 있을까요?

게, 산호, 조개, 대구, 명태, 꼴뚜기^^, 바닷물, 새우, 멧게, 해삼, 해파리, 소라, 복어, 다슬기, 멸치, 갈치, 홍합,,,,,,휴~~~
끝도 없이 재잘대는 우리 친구들^^

이젠 모두들 상상의 나래를 펼쳐 봅시다!!!!

맨홀의 형태가 네모인 것 두개를 빼고는 모두 정원 이었기에, 우리들은 우선, 모두 정원을 기준으로 바다 속 생물들을 간략화 하여 그려보기로 하였습니다.

처음엔 막막하다며, 연신 물풀들만 그려대던 아이들,,,,

80% 이상의 친구들이 바다 속의 풍경을 그려야한다는 생각에 무겁게 크로키 북을 채워 나갑니다.

“애들아~ 이런 그림들은 어떨까?” “이건 뭐라고 생각하니?” “그리고, 이건? 동물을 이렇게도 간략화 했네~”

“아~~~!!!!”

드디어 아이들의 연필이 가볍게 움직이기 시작 합니다.

“선생님~ 저는 맨홀 하나 가득 복어를 그렸어요.

근데, 복어 입은 맨홀 밖으로 빠져나와도 되는 거죠?”

“선생님~임, 전 동글동글 말린 무지개 빛 물뱀을 한 마리 그렸어요.”

“전 인어공주의 꼬리에요~~~”

^^.....

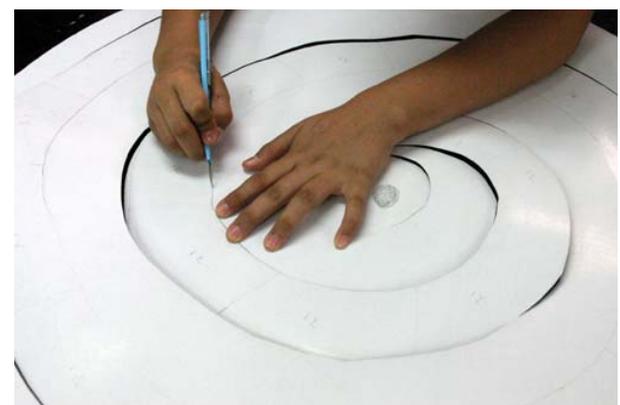
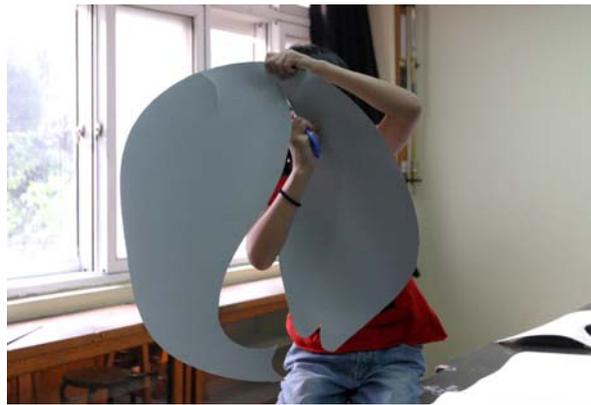
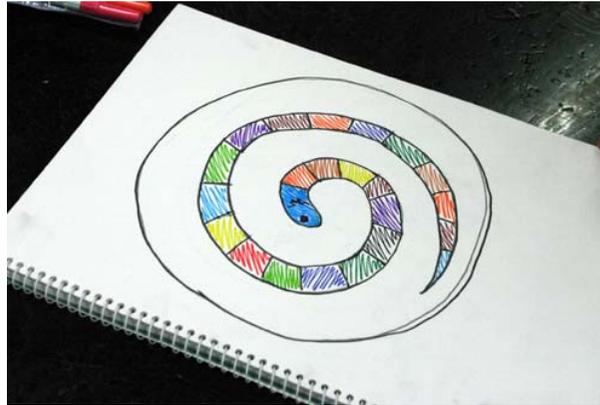
정말 귀여운 상상력 들입니다.

다음은 크로키 북에 디자인한 귀여운 생물들을 맨홀뚜껑 크기의 1:1 로 확대하는 작업. 이 작업도 무리 없이 무난하게 연

결 되었지만, 최소한의 조각들로 올려내는 작업은 친구들이나 선생님들 모두에게 만 만 치 만은 않은 어려운 작업 이었습니다.

4명의 강사들이 13명을 감당하기도 벅찬,,,,,^^;;

결국엔 취재를 하시던 에디터 이수영 선생님께서도 저희들과 함께 발맞추어 친구들을 도와 주셨습니다. 정말 감사해요~~^^



수업 셋째 날.....

오늘은 맨홀뚜껑을 우리들의 손으로 직접 꾸미는 날입니다.

지난 수업시간에 열심히 잘라놓은 본 들은 과학 자료실에서 안전하게 보관하여 주셨고, 우리친구들은 4명의 선생님들과 함께 거리로 나가 봅니다.

아~!!!

거리로 나가보기 전에 우선 후문 앞의 맨홀들을 먼저 꾸며 보기로 했습니다.

아침에 K 선생님께서 카메라 렌즈를 실수로 떨어뜨리신 이후 우리들은 모든 행동들을 조심스럽게 진행해 나가기로 했습니다.

1분에 한 대꼴로 싱싱 달리는 샘터 길의 자동차들.....;;;

이 위험으로부터 작품을 완벽하게 지키기 위해서 4인 1조로 그룹을 나누어 각자의 역할을 분담해 줍니다.

자동차가 골목어귀에 들어서자마자 친구들에게 이 사실을 재빨리 알려 주어야 하는 <교통 관찰자>

작업을 진행하는 <페인터>

페인터의 손과 발이 되어주는 <어시스턴트>

그리고, 이번 작업의 완성도를 높여주고 자동차의 바퀴로부터 작품을 안전하게 지키기 위해 작업위에 보호대(?)를 덮어주는 역할을 담당한 <지킴이>.....

그러나 무엇보다도 중요한 것은 아이들의 안전이었기에 이 수영 선생님을 포함한 5명의 선생님들은 샘터길 구석구석을 정신없이 살피던 하루였습니다.





수업 넷째 날....

오늘은 지난주에 작업했던 맨홀의 상태도 살펴볼 겸 다음 주제인 동심길의 모빌달기에 필요한 데이터를 정리하러 산책을 나갔습니다.

작업 후 일주일도 안 되었건만,,,, 아이들이 꾸며놓은 맨홀들은 칙칙한 진흙으로 물들어 있었으며 굵은 타이어 흔적만 어지럽게 남아 있는 것도 종종 찾아 볼 수 있었습니다. “어떻게 해요~선생님~~”

“선생님 제 것도 그래요~”

“다시 해요~” “다시 해요~~~” “^^ ;;;”

모빌 제작을 빨리 진행하고 나서 다시 한번 샘터길을 살펴보기로 하고 동심길로 발걸음을 옮깁니다. 동심길 제일 위쪽의 95번지부터 거슬러 내려오며 모빌 달기에 적당한 위치를 찾아봅니다. 다음주에 다시 와서 집주인 어른들께 인사도 드리고 어느 정도 제작 되어진 모델을 보여 드리며 그 분들 댁 벽에 모빌을 달 수 있도록 허락도 받을 예정입니다.

어느 정도 위치를 잡은 후에 과학실로 돌아온 우리친구들은 샘터길의 맨홀은 모두 잇고 모빌 스케치에 여념이 없습니다. 이번 동심길 모빌의 주제는 귀여운 동물들.....

여러분 모두들 10월말 완성되는 모빌의 모습에 기대 하셔도 좋을 듯 합니다.
마음속으로나마 우리 금빛 친구들에게 용기를 주시고, 화이팅을 외쳐 주세요~



오늘은 수업 다섯째 날입니다.

스걱~스걱~뚝뚝뚝!!!

꽁!!!꽁!!!꽁!!!꽁!!! 찌그~룩,,,찌그룩~

재잘~재잘~~~~~

시작부터 마치 대장간에라도 온 듯한 분위기입니다.

다행히도 수요일 오후라 다른 친구들은 대부분 하교한 상태...

가끔 무슨 일인가~?? 하는듯한 눈빛으로 당직선생님께서만 기웃거리시고...

행여 구리판에 친구들이 손이라도 베일까봐 조마조마 했던 선생님들은

너무나도 쉽게 구리판을 가지고 노는(?) 아이들이 대견하기만 합니다.

지난 수업에 완성된 아이디어 스케치를 멋지게 구리판 위에 옮겨놓고

철 가위로 스걱~스걱~ 싹싹싹 자르는 모습은

역~시!!! 우리 금빛 친구들답구나~~

하는 탄성도 자아내게 하고^^

개구쟁이 낙훈군도 오늘은 열심~히 하는 듯하더니,,,,

결국엔 10명의 누님들 도움으로 너무나 멋진 박쥐를 탄생시키기도 합니다.

목이 썰렁해 보이는 개미 양에겐 이~쁜 구리 목도리를 돌려주고,

함박웃음을 짓고 있는 꿀꿀 군에겐 멋진 3D 코를 앞뒤로 달아주고,

얌전한 양 친구에겐 대 여섯 개의 피어싱을 선물하기도 합니다.

“선생니~임, 저 하나 더 만들어도 되나요??”

“저두요~~~”

하나하나 완성 되어가는 동물 친구들 속에서 우리 친구들은 작업에 대한 욕심이 새록새록 솟아나는 것 같습니다.

세 시간여 만에 과학실 큰 테이블을 여러 동물친구들로 가득 채운 친구들은 지친 어깨와 손가락을 주물러가며 토요일에 멋지게 장식할 동심 길을 흐뭇한 듯 상상합니다.

10월 28일 마지막 수업...

오늘은 우리 동네는 달라요 의 마지막 수업 날입니다.

친구들이 기다리던 모빌 다는 날, 그리고 두 분의 남자 선생님들이 많이 애써 주셔야 할 날이기도 합니다.

반장 예진이 그룹과 부반장 은경이 그룹으로 나뉘어서 동네 어르신들을 직접 찾아뵙고 허락을 받으며 모빌 달기를 시작합니다.

5번지 아주머니 댁에 나무위에 올라앉아 있는 새를 달아드림으로 그 첫 테이프를 끊은 친구들은 햇빛에 반짝이는 모빌이 마냥 자랑스러운 표정 들입니다.

“할머니~ 안녕하세요.

저희들은 금빛 초등학교 학생들입니다. 이번에 “우리 동네는 달라요” 란 성남 프로젝트,,,,,,,,,,,,,,”

자신들의 작품을 빨리 선보이고자 분주하게 움직인 덕에,,,



그리고, 이 예의바른 친구들의 똑 소리 나는 작품설명에 대부분의 어른들은 모두 흔쾌히 허락을 해 주셨습니다.

새, 사자, 거북이, 돼지, 박쥐,,,,,

하나하나 작품들이 걸릴 때마다 만족스런 눈빛의 어른들의 표정에서 아이들은 더욱더 어깨가 으쓱여 지고, 전동 드릴과 망치를 쥔 선생님들의 손에도 힘이 솟는 걸 느낄 수 있었던 하루였습니다.

“선생님, 다음엔 제 것 달아주세요~”

“배고파요~ 짜장면 사주세요”

“심심해요~”

하루 종일 종알대며 길에서 작업을 지켜보던 친구들도 하나 둘씩 집으로 돌아가고, 어둑어둑해질 무렵 황금 잉어빵 가게 전봇대위에 “황금 잉어”를 달아드리는 것으로 오늘의 작업을 마치기로 합니다.

오늘은 반 밖에 달지 못해 못내 아쉬워하는 친구들에게 다음주 수요일에 마무리 할 것을 약속하며, 마지막 인사를 합니다.

어려웠던 작업 임에도 별다른 사고 없이, 불평 없이 잘 따라와 주었던 금빛 친구들, 개구쟁이 낙훈이 외10명의 공주님들에게,,,,

항상 우리들 곁에서 말없이 도와주시던 이수영 선생님께,

그리고 어깨에 파스를 붙여가며 끝까지 모빌달기에 최선을 다해 주신

박기범, 김규동 선생님께 감사드립니다.



우리 동네는 정말 “다르지요?”



우리동네는 달라요_들

정은영 (작가)

우리동네는 <교육예술?> <예술교육?>

교육예술인가, 예술교육인가,,,,,

우리는 이 두 단어를 자연스럽게 혼합하여 사용하고 있습니다.

예술가를 양성하기 위한, 혹은 예술적 소양을 길러주기 위한 것을 예술교육이 라고 합니다. 그렇다면 창의력을 겸비한 다양한 문화예술의 생산자가 될 수 있는 기본적인 소양을 갖춘 어른으로 성장해 나가기 위해서 아이들에게 필요한 것은 과연 예술교육일까요...?

프랑스 어린이들의 주말 나들이.

가까운 호숫가, 여기저기 산재해 있는 옛 고성들,,,, 그들이 주말이면 시내에서 가장 많이 찾는 곳은 대형 루브르 박물관에서부터 오르세이 미술관, 현대 미술관, 그리고 크고 작은 전시장 들입니다. 전시장의 작은 정원들, 시내 곳곳의 예술품들, 베르사이유의 궁전 정원이 바로 그들의 주말 놀이터입니다. 이곳에서 아이들은 그들 조상들의 문화 예술품들을 몸으로 느끼고 함께 숨쉬며 그 사이를 마음껏 누비고 다닙니다. 이들에겐 특별한 예술교육이 필요치 않습니다.

미래에 필수 불가결한 문화적 독해력을 갖춘 시민으로 성장해 나가는데 필요한 모든 것이 바로 눈앞에 펼쳐져 있는 것이지요.

이런 그들의 생활환경 자체가 문화예술교육이며 자연스러운 교육예술에로의 돌다리 역할을 한다고 볼 수 있습니다.

그렇다면 우리 한국 도시의 어린아이들은 어떠한지.....

늘어가는 고층 빌딩 숲 사이로 보이는 것은 고작 아파트 단지 내의 놀이터와 어린 묘목들, 조금 큰 단지로 들어가 보면 약간은 나은듯한 인공 공원들이 그들과 함께 호흡 하고 있습니다. 태평동 의 경우도 크게 다르지 않다고 생각합니다. 차로 자른 듯한 깎두기를 연상시키는 그곳에서 생활하는 어린이들,,,,그래도 아파트 단지 내의 아이들 보다는 조금 더 삶을

느낄 수 있는 공간 속의 아이들 이라는 생각을 하고 계신 분들도 많다고 합니다. 다행히도 요즘은 10년 전과는 달리 여러 교육단체나 국립미술관등에서 아이들을 위해 열린 문화예술을 접할 수 있는 프로그램들을 많이 개발하고 시도 하고 있는 걸 볼 수 있습니다.

지난 해 10년간의 타지 생활을 마치고 돌아온 제게 이곳에서의 지난 1년간은 처음 파리드골공항에 도착한 뒤의 그 막막 함 만큼이나 어색한 것이었습니다.

그러던 중 올해 초, 2년 먼저 귀국한 한 고마운 친구의 소개로 스톤 앤 워터 라는 안양의 작은 단체인 교육 예술센터를 알게 되었고, 지난 한 학기 동안 사랑스러운 초등학교 어린이들의 마음을 읽을 수 있는 소중한 기회를 갖게 되었습니다. 또한 이번 학기부터 시작한 성남 문화재단의 “태평동 환타지“라는 프로젝트에 참여하게 되어 또 한번 어린이들과의 소중한 인연을 맺어 나가고 있습니다.

제가 그들에게 알려주고 싶은, 들려주고 싶은 이야기는 어떻게 하면 그림을 잘 그릴 수 있나, 어떻게 하면 좋은 작품을 만들어 낼 수 있나, 식별해 낼 수 있나..... 하는 것이 아닙니다. 생활 속에서 발견 할 수 있는 예술 아닌 예술 작품들,,,, 그것들을 발견 할 수 있고 느낄 수 있는 건 여러 작품들에 잘 숙달된 직선적인 시각이 아닌 개개인의 마음 이라는 것, 그런 그들의 마음을 열어주는데 도움이 되고 싶을 뿐입니다.

그렇다면, 성장하는 어린이들을 위한 살아있는 교육예술.

많이 보고, 느끼고, 자신의 느낌과 생각을 제대로 전달할 수 있는 터전이 되어야 할 <교육예술> 프로그램 이란 과연 어떠한 것들일까요.....?

쉽고 재미있게 진행되며 음악, 미술, 사진, 놀이들이 어우러져 구성되어 우리 몸의 오감을 모두 이용하여 감각적으로 받아들이고 자유롭게 그 표현의 영역을 넓혀 보도록 하는데 도움을 주는 일종의 <즐거운 생활 놀이> 라고 감히 정의해 봅니다.

앞으로 소개될 몇 가지 프로그램 예제들은 지난 한 학기 동안 안양시의 한 초등학교 4, 5학년 학생들을 대상으로 한 수

업으로 스톤 앤 워터의 모든 예술작가 연구원들이 함께 고민하고 연구한 끝에 얻어진 프로그램들입니다.

기존 미술수업의 관습적인 형태에서 벗어나 개개인의 감각을 살려 표현하는 수업으로 하나의 결과물에 치중하지 않고, 비행기의 보이지 않는 궤적을 표현 해 보는 보이지 않는 선 그리기, 촉각을 이용한 촉감 드로잉, 동물의 시선으로 바라본 사진, 친구들의 움직이는 몸동작을 그리는 제스처 드로잉 등 다양한 체험과 경험을 통해 표현하는 모든 과정이 하나의 큰 도화지와 같다고 할 수 있습니다.

I. 미각 후각을 이용한 맛 드로잉.

익숙하지 않은 음식이나 여러 가지 재료가 섞인 음료수를 맛본 후 후각과 미각을 이용해 성분을 분석하고 물감을 이용해 서 맛에 대한 느낌을 색으로 표현해 본다.



II. 동물의 시선으로 바라본 세상

모두들 원하는 동물이 되어 그들만의 시선으로 세상을 바라보기로 한다.

그들이 바라본 세상을 1회용카메라에 담아보고 인화된 사진을 자유롭게 편집 해 본다.



III. 촉감 드로잉

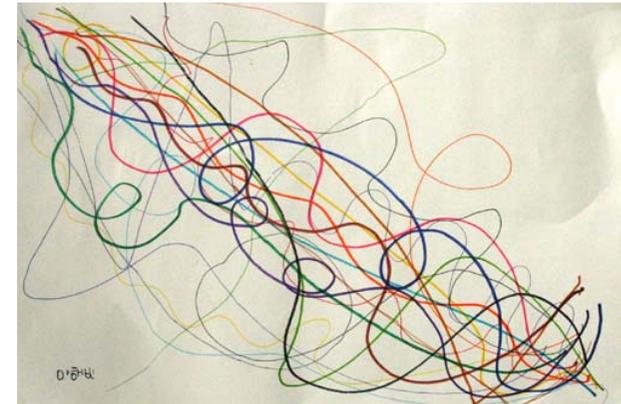
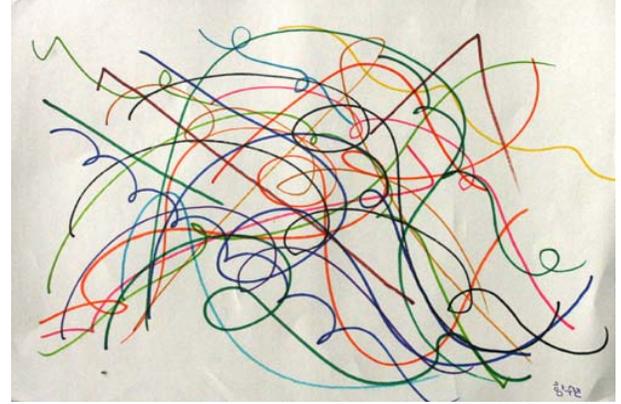
촉각, 지각, 기억을 통한 관찰방법에 대한 체험.

친구들의 얼굴을 촉각과 기억만으로 관찰하고 찰흙으로 표현해 본다.



IV. 보이지 않는 선 그리기

종이비행기를 접어 높은 곳에서 날리면 다른 친구들은 그 종이비행기의 궤적을 한 선으로 표현해 본다.
공간과 대상의 경계면에 대한 관찰을 이해하기 위한 수업.



V. 친구 만들기

한 친구를 모델로 하여 공동으로 가상의 친구를 만들어 봄으로 협동심과 상상력을 펼쳐 볼 수 있다.



VI. 신문지를 이용해 놀아 보자.

요즘엔 사라져 가고만 있는 신문지를 이용하여 우리 모두 의상 디자이너가 되어본다. 그룹별로 주제를 의논하고, 디자인해 나가는 과정에서 사회성과 팀워크를 느껴볼 수 있는 수업.



VII. 제스처 드로잉

놀이와 함께 시작되는 제스처 드로잉은 스스로 움직이며, 또는 움직이는 친구들을 관찰하면서 점이나 선으로 간결하고 스피드 있게 표현해 본다.

드로잉 복은 보지 않고 움직이는 대상을 느낌으로 낙서하듯 드로잉 한다.





경기도 성남시 분당구 야탑동 757번지 성남아트센터 www.sncf.or.kr Tel 031-783-8121 Fax 031-781-8140

© 성남문화재단