

2021 문화도시의정부  
000 실험실

8명의 체인지메이커, 그들의 이야기

2021 문화도시의정부 000 실험실

8명의 체인지메이커, 그들의 이야기



9 791196 286422  
ISBN 979-11-962864-2-2

2021 문화도시의정부

# 000 실험실

8명의 체인지메이커, 그들의 이야기



# 목차

---

1. 000실험실 사업소개	1
----------------	---

---

2.생각확장 워크숍	
1차 생각확장 워크숍	3
2차 생각확장 워크숍	7
3차 생각확장 워크숍	11
4차 생각확장 워크숍	19

---

3. 문화도시 박람회	21
-------------	----

---

4. 실험실 소개	
여튼 952 실험실	27
의정부 웰컴패키지 실험실	33
U브릿지 실험실	37
랩뮤지컬 실험실	43
셀위댄스 실험실	49
도돌이표 플라스틱 실험실	55
백메이커 실험실	61

---

5. 최종 활동 공유회	67
--------------	----

# 000실험실 사업소개



blog  
돌러보기

## 사업 개요

사업명	시민제안 문화도시사업 발굴을 위한 <문화도시실험실>
사업기간	2021. 8월 ~ 12월
사업내용	시민주도 문화도시조성을 위한 확장 및 지속가능한 시민제안사업 발굴
사업규모	실험실 8개 운영 (실험실별 사업운영비용 최대 500만원 지원)
참여인원	총1,010명
	체인지메이커 8명, 워킹파트너 25명, 일반시민참여 954명
	지원협의체 파트너 20명, 실험실 운영파트너 3명

## 추진 방향

문화적인 방법을 통해 지역에 긍정적인 변화를 이끌 수 있는 시민제안사업 발굴
개인단위가 아닌 협업을 통해 시너지를 만들 수 있도록 실험실별 워킹그룹 조직
상호학습과 협업을 통해 사업타당성, 확장성, 지속가능성을 강화할 수 있도록 지원
실험실 진행과정에 필요한 공적자원을 지원협의체 16개 기관과의 협력을 통해 제공
참여자를 중심으로 문화도시사업에 대한 이해도 제고 및 시민워킹그룹 역량 강화

## 추진 일정



## 생각 확장 워크숍

일정	장소	내용
1차 9/15(수)	의정부아트캠프	- 실험실 사업안내 및 참가자 소개 - 문화도시 의정부 사업흐름 이해 - 의정부 도시분석 CBF(Current-Barrier-Future) - 2020~2021년 시민제안사업 결과물 분석
2차 9/17(금)	향군클럽, 마을북카페 나무 예술의전당 음악감상실	- 문화도시 거점공간 답사 - 실험실 가설설정 및 초기모델
3차 9/29(수)	의정부아트캠프	- 1% 실험실 진행결과 공유 - 실험실 전략수립 및 프로세스 구체화 - 실험실 교부신청 관련 안내
4차 10/1(금)	의정부아트캠프	- 실험실 계획 마무리 및 박람회 준비 - 각 분야 담당자와 실무 미팅

# 생각 확장 워크숍 1차



blog  
돌러보기

9월 15일 수요일

32명의 지원자 가운데 8명의 체인지메이커가 선정됐다. 선정된 8명은 4차례에 걸쳐 생각 확장 워크숍을 진행하기로 했다. 9월 15일, 오늘은 8명의 체인지메이커가 처음 만나는 날이다. 워크숍의 목적은 개인의 아이디어를 중심으로 프로젝트의 방향을 도시로 확장하는 것이었다.

## 워크숍 규칙

- 하나.** 연령, 성별, 장애유무 등 개인의 정체성과 관계없이 평등한 토론 문화를 만들 것을 다짐한다.
- 둘.** 나의 이야기를 적극적으로 피력하는 만큼 다른 사람의 이야기도 적극적으로 피드백 해준다.
- 셋.** 모두가 발언권을 얻을 수 있도록 간결하게 이야기한다.
- 넷.** 원활한 진행을 위해 퍼실리테이터의 진행에 따른다.
- 다섯.** 상대의 말을 끊지 않는다.
- 여섯.** 상대에게 불쾌감을 줄 수 있는 말을 하지 않는다. (비난하지 않는다)
- 일곱.** 우리는 도시를 바꿀 시민으로서 아이디어와 네트워크를 적극적으로 보완 발전하겠다!
- 여덟.** 시간이 충분하게 마련되어 있는 만큼 풍부한 워크숍 만들어가요!

워크숍에는 규칙이 있었다. 다름을 인정하고, 모두가 대화에 참여해 이야기를 풍성하게 나누는 것이다. 자기소개 시간이 흥미로웠다. 체인지메이커는 각자 자신의 이미지에 맞는 카드를 한 장씩 고르고, 자신을 설명하는 단어 3개를 적었다. 이미지 카드와 3개의 단어로 자신을 소개하고, 서로를 이해하는 시간을 가졌다.



Uijeongbu As is ~ To be



▲ 의정부 CBF 분석 정리

이어서 의정부의 도시 이미지를 진단했다. 각자가 바라보는 도시의 모습을 하나의 이미지 카드로 설명했다. 누군가는 의정부를 슬픈 역사를 가진 도시로 바라봤고, 누군가는 지역 본연의 가치를 찾아가는 도시라고 생각했다. 체인지메이커는 이번 실험을 통해 의정부가 다양성을 존중하고, 다양한 색을 가진 '뭔가 재미있는 도시'로 변화하길 바랐다. 모이고, 퍼져서 시너지가 폭발할 수 있을 거라고 기대했다. 가장 마지막 문장이 인상적이었다.

'어쨌든, 날아오르고 있어!'



끝으로 2년간 추진했던 의정부 문화도시 사업의 흐름을 이해하고, 각자의 방식으로 사업을 평가하는 시간을 가졌다. 다양한 시민제안사업에 도출된 결과물을 분석했다. 각자가 생각하는 의정부, 문화도시에 관한 치열한 논의가 아트캠프를 채웠다. 도시를 바라보는 단면적인 관점들이 모여 도시를 보다 입체적이고 다각적으로 바라볼 수 있는 시간이었다.

### 민희

함께 인터뷰했던 3조가 전부 살아있었다! 편안한 분위기에서 우리 도시, 문화에 관한 이야기를 나눴다. 백만원실험실을 되짚으며 다른 분들의 이야기를 들었다. 도시를 문화적으로 바꾸자는 취지에 공감할 수 있는 소중한 시간이었다.

### 순주

의정부에 대한 인식, 미래에 기대하는 의정부 사이에 간극이 존재한다는 의견이 많았다. 주로 행정의 무관심, 복지부동에 관한 하소연이 이어졌다. 시민 역시 행정의 관점을 이해하려는 시도가 부족하지 않았나 싶다.



체인지메이커라는 이름때문이었을까? 참가자들은 입을 모아 ‘의정부는 어떤 가능성이 있는 도시’라고 평했다. 다만 우리의 프로젝트가 정말 도시를 바꿀 수 있을지, 시민들이 우리의 프로젝트에 어떻게 반응할 것인지 의구심은 여전했다. 그럼에도 불구하고 참가자들의 동료의식, 우리 동네 의정부를 향한 애정은 분명했다.

### 윤지

면접에서 준비했던 말들을 제대로 다 못했던 것 같아 걱정했는데, 그래도 어떻게 붙었다. 각기 다른 다양한 사람들이 모여 도시에 관해 이야기를 나눴다. 모두가 의정부에 진심이었다! 무엇이 의정부에 필요하고, 우리의 실험에는 어떤 것을 보완해야 하는지 고민하는 시간이었다.

### 윤하

기대와 가능성, 걱정이 공존하는 시간이었다. 그럼에도 불구하고 의정부에 대한 애정만은 진심이었다. 재미있는 일이 생길 것 같다.

# 생각 확장 워크숍 2차

9월 17일 금요일



blog  
돌러보기

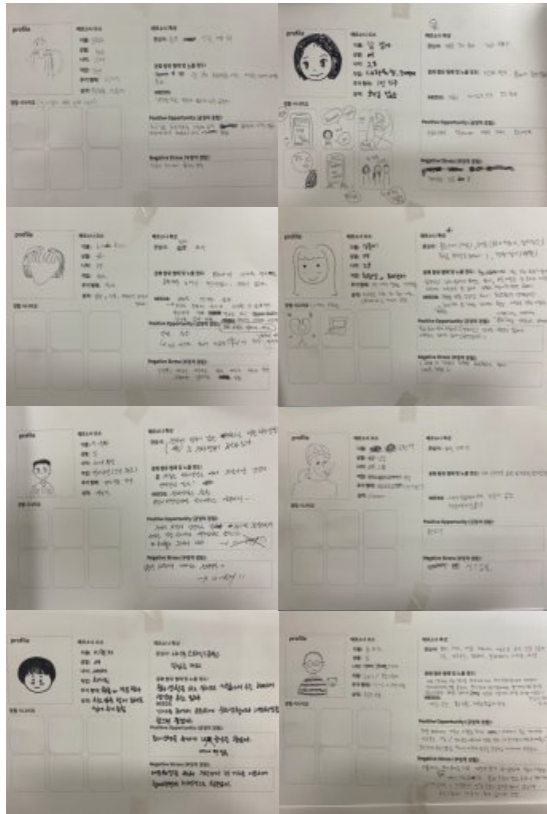
오늘은 체인지메이커가 2개 조로 나뉘어 활동한다. 조별로 문화도시 거점공간을 탐방하고 실험실의 뼈대를 세우는 날이다. 이른 아침 거점으로 출발하기 위해 모인 체인지메이커들의 얼굴에는 기대감이 가득했다.

의정부문화재단은 문화도시 사업을 추진하면서 3개의 거점공간을 운영했다. 기지촌으로 한 때 지나가던 강아지도 달리를 물고 다녔다는 ‘빠빨마을’, 마을 커뮤니티이자 사랑방이었던 ‘마을북카페 나무’, 미군부대의 역사를 품고 있는 ‘향군클럽’이 그곳이다. 오늘은 마을북카페 나무, 향군클럽을 방문하기로 했다.

향군클럽은 캠프 레드 클라우드 정문 앞 골목(현재 흥선동주민복지센터 인근)에 자리잡은 공간이다. 이 공간의 지배인이었던 지미추가 2020년까지 공간을 지키고 있었고, 2021년 시에서 이 공간을 매입했다. 현재는 의정부문화원에서 이 공간에 아카이빙 전시를 기획, 운영하고 있다. 지미추는 능숙하게 체인지메이커에게 공간의 역사를 설명했다. ‘복원’, ‘기억’, ‘생생한 구술’로 정의되는 이 공간이 체인지메이커에게 큰 충격을 안긴 것으로 보인다. 책이나 영상으로만 접했던 의정부의 역사를 몸소 체험한 당사자의 언어와 표정, 몸짓으로 전해졌다. 시민들이 좀 더 쉽게 드나들 수 있는 문턱이 낮은 공간으로 이 공간이 발전했으면 좋겠다는 의견이 나왔다. 예술가를 매개로 체험, 전시가 이뤄지면 어떨까 상상하기도 했다.



의정부시 시민로 226-1, 3층. 행정동으로는 신곡동이지만, 주택재개발 정비사업 구역으로는 장암생활권 3구역. 그리고 이 글이 인쇄되는 시점에는 사라져있을 공간, '마을북카페 나무'. 재개발조합사무실이 있던 공간에 2013년 5월 설립된 나무는 약 10년 동안 마을의 커뮤니티 자 사랑방으로 기능했다. 공간을 운영하는 놀다(안은성)는 30, 40대 기혼 여성이 '주부' 또는 '엄마'가 아닌 '자신이 주인공이 되는 공간'이라고 나무를 소개했다. 주민 거점공간으로 활용되는 것에 큰 의미를 발견했다. 공간이 다양한 기능으로 활용될 수 있으면 좋겠다는 체인지메이커의 의견들이 이어졌다.



거점공간 탐방을 마치고 다시 모인 체인지메이커는 만다라트를 활용해 실험실의 목표를 설정하고, 목표 달성을 위한 추진 계획을 세웠다. 본격적인 실험실의 출발이다. 체인지메이커는 각자 실험의 타겟이 될 의정부 시민의 페르소나를 구체적으로 상상하기 시작했다. 이름, 성별, 나이는 물론 직업과 성격까지 구체적으로 상상하고 페르소나가 향유하는 문화의 형태도 설정했다. 그리고 다시 처음 가지고 있던 실험실의 아이디어를 꺼냈다. 실험실이 가지고 있는 가설, 실험의 내용을 정리하고 구체적인 실험 과정을 참가자들과 공유했다. 막연하게만 생각했던 실험에 중력이 생겼다. 구름처럼 떠있던 아이디어가 땅에 닿을 수 있다는 기대가 만연했다. 그리고 참가자들의 손에 봉투가 쥐어졌다. 1% 실험실이라는 미션의 시작이다.

## 한결

미군과 함께 살아온 지미추 선생님이 30년 동안 지키고 있던 향균클럽. 옛 물건과 향기를 고스란히 담고 있는 멋진 공간이었다. 선생님의 경험담을 통해 전해지는 가치, 철학은 책에서 글로만 배웠던 역사보다 생동감이 있었다. 일목요연하게 정리된 하나의 아카이빙 코스를 둘러보며 진한 의정부의 향기를 맡을 수 있는 소중한 시간이었다. 답사를 마치고 만다라트를 통해 재미있는 아이디어를 쏟아냈다. 환경이라는 주제를 너무 무겁게 접근한 것은 아닌지 돌아보게 됐다. 재미있게 뚜껑을 수집할 수 있는 방법을 고민해야겠다.

## 미희

마을북카페 나무를 방문했다. 집에서 가까운 곳에 이렇게 멋진 거점공간이 있었다니! 공간이 생기게 된 배경, 역사를 듣고 3층 전시장으로 걸음을 옮겼다. 생각지도 못한 전시까지. 거점공간에 관한 많은 생각들이 교차했다. 실험실의 가설을 수립하고 계획을 세웠다. 시민들이 가까운 곳에서 찾을 수 있는 생활밀착형 공유공간을 만들고 싶다. 공유공간을 통해 시민들이 도시에 머물 수 있지 않을까라는 상상을 했다. 1% 실험실 과제를 받았다. 열심히 준비해야지.

## 윤지

아침부터 상쾌한 마음으로 길을 나섰다. 마침 향균클럽이 집에서 멀지 않았다. 기차길을 따라 쪽 걸어 향균클럽에 도착했다. 약속했던 시간보다 일찍 도착해 30분 정도 흥선동을 돌아다녔다. 빈집이 많았다. 비어있는 공터도 많이 났다. 이 공터가 향균클럽의 주차장이었다는 사실을 알았을 때는 많이 아쉬웠다. '예술의전당에 전시장이 있는데, 왜 따로 전시공간을 만들어야 하느냐'라는 질문을 받았다. 청년 작가들의 고민, 작가가 주체가 되는 전시 공간의 필요성에 대해 설명했다. 함께 하는 체인지메이커 뿐만 아니라 시민들에게는 어떻게 이 공간의 필요성을 설명해야 할까? 고민이 쌓이는 하루였다. 아, 점심에는 콩나물 해장국을 먹었다.

## 혜영

나무에 왔다. 20번은 죽히 넘겨 왔던 공간인데, 공간에 대한 이야기를 제대로 들은 건 오늘이 처음이다. 역시, 오길 잘했다. 공간의 정체성, 중요성에 대해 들을 수 있었던 시간이었다. 도시의 모양만 다를 뿐, 어느 도시든 '나무'같은 공간이 필요하다고 느꼈다. 시민으로서 이 공간을 지키는 이들을 응원할 수 있는 방법은 무엇이 있을지 생각하게 됐다.

# 생각 확장 워크숍 3차



blog  
둘러보기

9월 17일 금요일

## 1% 실험실

추석 연휴를 보내고 2주 간의 짧은 휴식시간이 있었다. 체인지메이커는 그 기간에 전체 사업 예산의 1%로 실험실의 가설을 증명하는 과제를 수행했다. 직접 설문조사, FGI 인터뷰를 진행하기도 했고 SNS 계정을 개설해 시민들의 반응을 살피기도 했다. 실험에 활용할 음악 비트를 구매하기도 했으며, 다른 도시 사례를 공부하며 시장조사를 하기도 했다. 1%의 실험실을 통해 체인지메이커는 실험실의 가설이 유효하고 타당한지 검증하는 시간을 가졌다. 이제는 제법 실험실의 느낌이 난다.



## 1% 실험실 결과



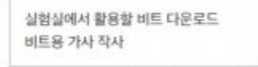
▲ 이순주 가설 검증 설문조사



▲ 신민희 선례 시민 인터뷰



◀ 성민희 시민 인터뷰



◀ 오수환 비트 다운로드



▲ 조혜영 SNS 계정 개설, 모집



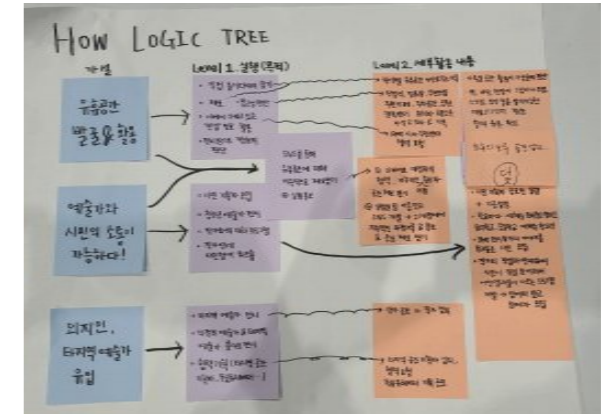
▲ 이한결 외부 사례, 디자인



▲ 김윤하, 장윤지 SNS 활동 공지

## How Logic Tree

How Logic Tree를 활용해 가설 - 실험 목표 - 단계별 수행 전략을 구성했다. 동시에 체인지메이커의 실천을 어떻게 도시 전체로 확산시킬 수 있을지 고민했다. 박람회처럼 부스를 구성해서 관계자들을 초대하자는 의견이 나왔다. 체인지메이커는 각자 5분씩 프레젠테이션을 준비하기로 했다. 관객은 프레젠테이션을 평가하지 않고, 어떻게 우리와 협력할 수 있을지 고민하는 자리를 만들기로 했다. 체인지메이커는 지역 내 우리와 협업할 수 있는 것으로 기대하는 기관, 단체의 리스트를 작성했다. 무언가를 시작하는 것은 쉬울 수 있지만, 유지하는 것은 어렵다. 체인지메이커는 참여자 상호 간 '지지'와 지역의 인적, 물적 자원과의 '협력'을 실험을 유지할 수 있는 동력으로 삼았다. 누구에게 도움을 청하고 협력을 요구하는 걸 부끄러워하지 않았다. 함께 힘을 합쳐 도시를 바꿔보겠다는 의지가 결연했다. 오늘 체인지메이커가 합의했던 중요한 목표가 적힌 메모가 눈길을 끌었다.



‘평범하지 않은  
즐거운 공유회’

# 실험실별

## How Logic Tree

### 조혜영 (빽메이커 실험실)

내 빽은 내가 만든대! 사소하지만 확실한 재능을 강의화하고, 강의 이력 한 줄을 직접 만드는 나는! '빽! 메이커'입니다.

클래스를 열 수 있는 사람들이 모이면 유·무형의 상품이 만들어 진다.

'누구나 처음은 있다.'

강사 이력을 필요로 하는 이들에게 경험을 제공하면 판이 커질 수 있다.

프리랜서도 협동할 필요가 있다. 시너지 효과가 극대화 된다.

실험 목표	LEVEL 1	LEVEL 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠화 네이밍, 브랜딩 전문가의 도움</li> <li>사람을 모은다. 강사와 수요자</li> <li>능력 검증 교육, 학습을 통해 강의력 키우기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>접근방법 검토</li> <li>가설을 검증하고 프로젝트를 구체화 하기 위해 동지가 반드시 필요함</li> <li>강의 수요조사 실시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>강의가 가능한 플랫폼 온오프라인 장소 정보 취합</li> <li>비대면(온라인)강의 준비</li> <li>공식화된 강의 인증기관 필요(증서 사진)</li> <li>강의 시나리오 구축 수용 인원- 장소 선정 중장기 프로그램 안 필요</li> <li>주 1회 스튜디오 강의를 하기위해 강의 듣기, 실습(기획, 강의안 제작, 홍보 등)</li> <li>초보자 접근 방법 소프트웨어 검증 필요</li> <li>크루 결성 네이밍, 공식 계정, 소속감 UP</li> </ul>

### 이순주 (셀위댄스 실험실)

1, 3세대 소통과 교감을 다룬 <몸으로 전하는 사랑>의 확장판 춤으로 전하는 마음! 의정부 노인복지관과 유치원 이 몸으로 전하는 사랑에 나오는 스트레칭 춤동작을 배우고, 자신의 춤이 담긴 영상과 춤 안내서 책자를 소장하는 실험입니다.

또 다른 관계의 영상을 보고 싶다. (다양한 콘텐츠 제작)

나도 해보고 싶다.

실험 목표	LEVEL 1	LEVEL 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>1, 3 세대만 국한된 춤은 그 사이에 속하지 못하는 세대에는 공감대를 형성 할 수 없다.</li> <li>지금 상태에서 내가 추고 싶은, 출 수 있는 대상의 모델이 되는 영상을 찾고 싶다.</li> <li>관계가 설정되더라도 둘 사이에 전하고 싶었던 내용이 다를 것이다.</li> <li>내가 따라할 수 있는 손쉬운 방법을 찾고 싶다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 관계의 모델이 되는 영상 제작</li> <li>동작 설명에 대한 유튜브 채널이나 소책자 배포</li> <li>복지관, 노인정, 어린이집, 동아리 학교(레슨)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>같은 동작, 같은 음악에 다양한 관계의 사람들이 춤을 추는 영상 제작</li> <li>대표적 관계와 사례의 영상 제작 ex) 남편과 아내, 부모와 자녀</li> <li>전문 무용수의 동작 설명 영상</li> <li>약 10회 정도의 레슨과 촬영</li> <li>수료증(책자) '기억하자'</li> </ul>

### 신미희 (U브릿지 실험실)

의정부 5대하천 다리 탐방 후, 연주 공간 선정! 선정된 연주공간에서 미니콘서트를 기획. Bridge를 매개체로 의정부 시민들과 문화로 함께 소통할 수 있는 실험실입니다.

의정부에 생활밀착형 문화공간을 만들어 낼 수 있다.

시민들과 다리를 매개체로 문화로 소통할 수 있다.

시민들 누구나 '일상이 문화다' 어디서든 문화를 즐길 수 있다.

실험 목표	LEVEL 1
<ul style="list-style-type: none"> <li>5대 하천다리 현황 조사(지도+소풍길 지도)</li> <li>5대 하천다리 현장 탐방 무대 선정</li> <li>무대 가능성이 있는 공간에서 미니콘서트 기획</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>팀원들과 주 1회 5대 하천 탐방 의견 교류</li> <li>무대 가능성이 있는 무대 점검 (음향, 전기공급, 관객공간, 조명, 행정 도움)</li> <li>연주자 섭외/ 연주자 + 행정 모임</li> <li>SNS홍보, 다리밀 현수막 홍보</li> </ul>

### 이한결 (도돌이표 플라스틱 실험실)

페트병에 비해 뚜껑이 2배 재활용 되지 않는 사실을 아시나요? 세계적으로 많이 배출되고 있는 플라스틱, 그 중 플라스틱 뚜껑을 모아 분류, 분쇄, 사출을 거쳐 다시 새 제품으로 만들어 보는 실험입니다.

플라스틱 뚜껑을 이용해 새로운 물건을 만들 수 있다.

새로운 플라스틱 생산을 줄일 수 있다.

환경 이슈에 대해 관심도를 높일 수 있다.

실험 목표	LEVEL 1	LEVEL 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>재밌고 활용성이 높은 제품 설계</li> <li>사람들이 많은 관심을 갖고 수거할 수 있는 프로그램 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주민센터에서 뚜껑과 제품 교환 프로그램</li> <li>지역 공방과 협업 제품 제작</li> <li>맞춤 제작 장비 공유 더욱 소규모의 협업 프로그램</li> <li>수거함 지도 제작</li> <li>뚜껑을 갖고 올 시 직접 제작해보는 체험 프로그램</li> <li>장치를 필요로 하는 다른 환경 단체에 장치 대여</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>줍킹 커뮤니티와 협력</li> <li>줍킹 캠페인 주운 쓰레기를 활용해 새제품 제작</li> <li>바출이 많은 자영업과 협업을 통해 뚜껑을 확보</li> </ul>

## 실험실 소개

### 성민희 (의정부 웰컴패키지 실험실)

어디로 이사를 갔을 때 누군가가 환영해준다면 어떨까? 새로 의정부에 정착하는 사람들에게 환영의 인사와 다양한 정보 등 의정부가 가진 매력에 대해 알려줄 수 있는 선물같은 패키지를 만들어보는 실험입니다.

의정부스러운 웰컴패키지를 만든다.

의정부시에 대한 관심을 높인다.

시민 간 유대감을 강화한다.

실험 목표	LEVEL 1	LEVEL 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>의정부를 상징하는 굿즈</li> <li>의정부시의 편의시설, 교통편, 산책코스 등이 담긴 실질적인 정보서</li> <li>기존 시민들이 보내는 메시지 카드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>이미 제작된 굿즈_100만원 실험실(의정부향, UBP 티셔츠)</li> <li>지역예술가의 굿즈(엽서 등)</li> <li>마을 컬러링북</li> <li>기존 정보 활용(단일화)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SNS인증샷 이벤트(리워드)</li> <li>지속적인 정보 관리(분기별)</li> <li>자전거 유아차 산책코스, 1일 투어코스, 반려동물지도</li> <li>폐가구 금액 리스트</li> <li>세대별 가구별 맞춤 정보</li> </ul>

### 장윤지 (여든 952 실험실)

"저기...그 공간 놓고 있으면 저희 좀 주실래요? 저희가 거기서 잘 놀아볼게요!"

의정부에 비어있거나 오랫동안 닫혔던 공간을 찾아서 문화예술 공간으로 탈바꿈 시키는 실험실입니다.

유휴공간 발굴&활용

예술가와 시민의 소통이 가능하다.

외지인 타지역 예술가 유입

실험 목표	LEVEL 1	LEVEL 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>직접 돌아다니며 찾기 -제보/ 접근성 판단 -시에서 가지고 있는 빈집 정보 활용 -전시장이 가능한지 판단</li> <li>SNS를 통해 유휴공간에 대해 지속적으로 제보 받기(실험 홍보)</li> <li>시민 기획자 모집 청소년 예술가 전시 작가와의 대화 프로그램 작가 연계 시민참여 워크숍</li> <li>타지역 예술가 전시 의정부, 타지역 예술가 콜라보 전시 협력 기획(타지역 공간 기획자, 독립 큐레이터)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>권역별 유휴공간 사진&amp;주소기록 전철역, 정류장, 맛집, 카페, 주차공간, 공원, 행복센터 위치와 유동인구 파악 · 조사 · 기록시, 주민센터 협력 요청</li> <li>U바이브 계정과의 협력, 지속적인 과정 홍보와 공간 제보 받기</li> <li>실험실 팀 이름 짓고 SNS개설 (계정에서 지속적인 과정 기록과 홍보, 공간 제보)</li> <li>작가 공모&amp; 작가 섭외 타지역 공간 기획자 섭외, 협력 요청 독립 큐레이터 기획 공모</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사무실 공간 활용이 가능한지 판단</li> <li>벽, 바닥, 천장이 그림이나 조명, 스크린, 조각들을 설치 가능한 재료인지 판단</li> <li>창의 유무 확인</li> <li>최후의 보류 공간 섭외(뎃)</li> <li>시민기획자 공모전 실험(기준 설정) 학교마다 예체능 준비 청소년, 공익학교, 몽실학교, 청소년 집 전시 작가의 이야기를 듣고싶은 시민 모임</li> <li>작가의 작업과 연계하여 시민이 직접 참여해서 어떤 결과물이 나오는 프로그램 개발 (참여비 받고 모집)</li> </ul>

### 오수환 (랩뮤지컬 실험실)

콘텐츠의 힘으로 우리 도시에 새로운 색을 입혀볼까? 시 역사와 시민들의 스토리를 기반으로 오리지널 콘텐츠를 제작, 도시 이미지를 더욱 다채롭게 바꿔나가는 실험입니다.

지역문화 콘텐츠는 지역의 이미지를 바꾼다.

실험 목표	LEVEL 1	LEVEL 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>협업할 예술가 찾기 (작곡, 스토리, 연기)</li> <li>창작과 재구성</li> <li>콘텐츠화 작품화 할 이야기 수집</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계관 구성(스토리라인) with 작가 워킹파트너</li> <li>세계관 표현에 적합한 장르 결정 (음악, 웹드라마, 뮤지컬, 게임, 음악, 소설)</li> <li>작곡가 또는 비트 플랫폼과 연결 (필요한인원/영상 미디어센터)</li> <li>창작 1편 (스토리, 음악, 영상, 홍보)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>333살롱 배우모임(배우찾기)</li> <li>타겟이 되는 계층이 이용하는 플랫폼 홍보</li> <li>뮤지컬 넘버 구성</li> <li>등장인물 캐릭터 4컷만화 활용</li> <li>자료수집(기존 문화)/인터뷰(의정부 문화원)</li> </ul>

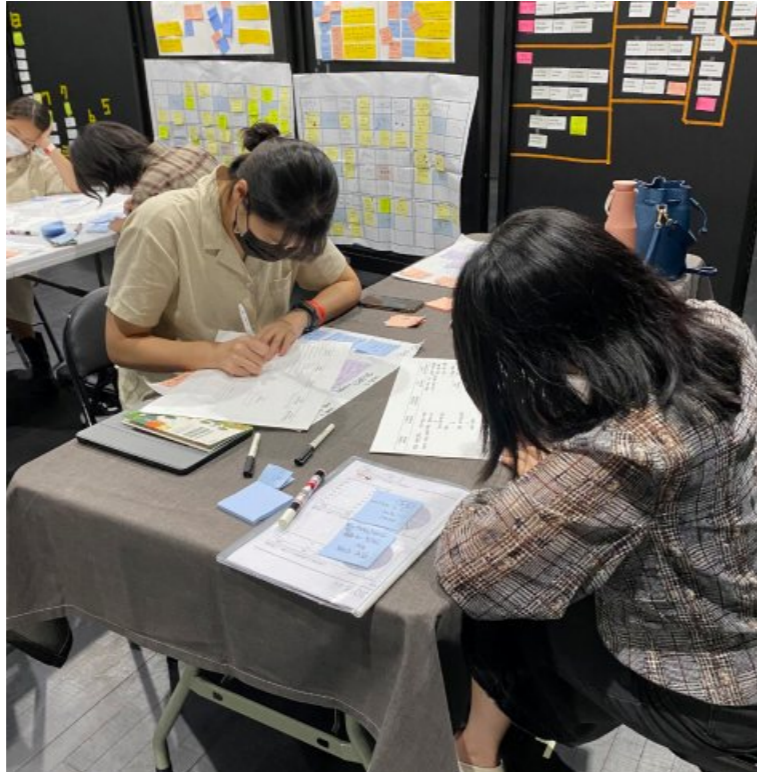
### 김윤하 (여든 952 실험실)

해쳐모여! 의정부 예술인!! 의정부 예술인 네트워크 통해 지역예술에 대해 나누고 이를 바탕으로 의정부 내에 있는 재미있는 공간을 찾아 프로젝트 전시를 하는 실험실입니다.

예술인 네트워크

유휴공간 활용

LEVEL 1	LEVEL 2
<ul style="list-style-type: none"> <li>지역명 실거주, 실생활 기획자 작가</li> <li>지역 연계 : 의정부와 인연 있는 작가</li> <li>관심 : 의정부와 연관이 없어도 관심이 있는 외지의 작가 기획자</li> <li>단기 네트워킹 그룹 (프로젝트성)</li> <li>장기 네트워킹 그룹 (공간 운영, 아트페어, 레지던시)</li> <li>협업 네트워킹 (미디어 음악 · 공연, 기타)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>공간답사, SNS홍보, 주변 사례 조사, 공간 운영자(관련인)인터뷰 자료를 수집하고 컨택 후 1~3개 공간 수렴</li> <li>큰 공간: 아트페어, 레지던시</li> <li>작은 공간: 카페 등 예술거리 적용 (지역 전통? 의미? 상징적 공간 연계)</li> <li>사라질 공간: 기억을 위한 공간</li> <li>의정부 내 색다른 공간 활용 가능성 (을지로 전시공간처럼 망원동처럼)</li> <li>동네 곳곳에 예술 공간 (전시보고 카페가고 밥 먹고)</li> </ul>



## 윤하

추석의 끝자락에 사업의 결이 비슷한 윤지 작가님과 만났다. 청년 시각 예술인, 의정부 내에서 실험을 할 수 있는 공간이 필요했던 다른 예술인들과 함께 만났다. 모두가 공간에 대한 갈증이 있었고, 의정부에 대한 애정이 있었다. 의정부에는 어떤 공간이 필요하고, 어떻게 운영하면 좋을지 이야기를 나눴다. 우선 1% 실험을 통해 시민들을 대상으로 공간 리서치를 하기로 했다. 1% 실험실의 참여율이 저조했다. 그럼에도 과거 빙스로 쓰였던 건물은 기억에 남았다. 이 건물을 활용해 유니온 아트페어 같은 큰 행사를 기획하면 어떨까 생각했다. 실험실을 통해 기존에는 서로 안면만 있고, 작업에 관해서는 교류하지 못했던 청년 작가들과 이야기 나눌 기회가 많아졌다. 이정도의 네트워킹만으로도 감사했다. 하지만 여기에서 그칠 순 없다. 그간 의정부에서 어떤 형태로 전시가 대중에게 작용했는지 모르겠다. 우리 실험은 전시를 통해 시민들과 소통하는 것을 목표로 하고 있다. 다양한 시민들이 문화를 향유할 수 있는 도시가 됐으면 좋겠다. 물론 예술인들의 자리도 필요하다. 예술인도 시민이니까.

## 민희

1% 실험실로 미니 인터뷰를 했다. 전입자별로 다양한 의견들이 나왔다. 조금 더 심층적인 인터뷰가 필요했다. 웰컴패키지 실험을 Logic Tree로 정리하고 다른 체인지메이커들의 의견을 들으며 아이디어를 공유했다.

## 한결

플라스틱 뚜껑 수감의 크기, 재료 선정을 위해 나무에서 모여 회의를 했다. 수거함의 규격을 정하고 모델링을 했다. 나무를 재단하는 방법, 아크릴을 구매할 수 있는 공간을 알아봤다. 한영 아크릴에서 재단을 하고, 삼신공구에서 나무에 홈을 팔 트리머 비트를 구매했다. 나무 재단을 직접하려고 했지만, 쉽지 않았다. 결국 나무는 재단된 것을 구매하기로 결정했다. 재료와 공구를 모두 의정부에서 구매했다. 청계천까지 가지 않아도 됐다. 의정부에도 많은 공방, 공구점, 도움을 줄 수 있는 사람들이 많았다. 서울에서 뚜껑을 수집해 제품을 만드는 플라스틱 방앗간의 줌 설명회에 참여했다. 뚜껑 재활용의 유의사항, 공방과의 협업, 기획전을 하면서 쌓인 노하우를 공유해주셨다. 장치 제작에 필요한 조연도 도움 받고, 질의응답을 했다. 설명회의 내용을 바탕으로 가이드라인을 제작하기 시작했다.

## 혜영

실험실 이름을 정했다, 뽀메이커. 1%의 실험실을 통해 네이밍을 하고, 계정을 만들었으며 팀원을 모집하는 공고도 게시했다. 더 풍부한 실험실이 되기 위한 첫 걸음을 뗐다. 다른 체인지메이커들과 이야기하며 이상과 현실 사이에서 수없이 줄타기를 했다. 초기 기획단계에 비하면 장족의 발전이 있었다.

# 생각 확장 워크숍 4차



blog  
둘러보기

10월 1일 금요일



2주 만에 체인지메이커를 다시 만나는 자리다. 3번의 워크숍을 통해 실험을 조금 더 뽐족하게 다듬었다고 한다. 함께 테이블에 앉아 실험에 관한 이야기를 나누었다. 멘토링에 참여하게 됐다. 체인지메이커들에게 가장 먼저 던졌던 질문은 ‘여러분의 실험을 한 줄로 표현해주세요’였다. 쉽게 답하는 분이 없었다. 제품 또는 서비스를 출시하는 기업 또는 브랜드도 마찬가지다. 제품, 서비스의 기능만 설명해서는 소비자의 이목을 끌 수 없다. 소비자가 이 제품, 서비스를 소비함으로써 어떤 가치를 얻을 수 있는지 직관적으로 보여주는 게 더 중요하니까.

길지 않은 시간 동안 계속해서 질문을 던졌다. 이 실험을 왜 해야 하나요? 이 실험은 누구에게 도움이 되는 건가요? (실험의 참여자를 소비자로 가정한다면) 소비자들에게 어떤 가치를 제안할 수 있을까요?

질문을 바꾸니 조금씩 답변을 하기 시작했다. 질문에 답을 하면서 본인의 실험을 소비자의 관점에서 처음 바라보게 됐다는 체인지메이커도 있었다. 스스로 묻고 답하며 자신의 실험을 한 문장으로 다듬기 시작했다. 가장 쉽게 잘 할 수 있는 한 가지 핵심에 집중하자고 이야기했다. 이제야 체인지메이커들의 긴장도 조금 풀린 것 같다. 도시를 바꾸겠다는 거창한 목표는 잠시 내려두고, ‘도시를 이렇게 바라볼 수도 있구나’라는 생각이 들었던 워크숍 첫 시간을 다시 떠올렸으면 좋겠다고 당부했다.

가장 개인적인 것이 가장 창의적인 것이라는 말이 있다. 우리 실험의 소비자의 모습을 구체적으로 상상하고 그리기 시작했다. 페르소나의 개인적인 문제에 집중하니 실험이 조금 더 뽐족하고

날카로워졌다. 며칠 뒤에 있을 박람회에서 본인의 프로젝트를 프레젠테이션 해야 한다는 부담감이 얼굴에 가득했지만, 그래도 돌아가는 걸음은 비교적 가벼워보였다.

## 생각 확장 워크숍 4회차 결과

**[백메이커] 실험실 Change Maker 조혜영**

@back\_maker

내 백은 내가 만든다! 사소하지만 확실한 재능을 강의화하고, 강사 이력 한 줄을 직접 만드는 나는! '백'메이커입니다.

**[의정부 웰컴패키지] 실험실 Change Maker 성민희**

@minicastle0303

어딘가로 이사를 갔을 때 누군가 환영해준다면 어떨까? 새로 의정부에 정착하는 사람들에게 의정부의 다양한 정보와 매력을 담은 선물을 전하며 따뜻한 환영인사를 건네는 실험

**[랩뮤지컬] 실험실 Change Maker 오수환**

@suhwanthaswan

콘텐츠의 힘으로 우리 도시에 새로운 색을 입혀볼까? 시 역사와 시민들의 스토리를 기반으로 오리지널 콘텐츠를 제작, 도시 이미지를 더욱 다채롭게 가꿔나가는 실험

**[의정부 셀위댄스] 실험실 Change Maker 이순주**

@chain0928

조부모와 손주세대의 소통과 교감을 다룬 <몸으로 전하는 사랑> 확장판! 춤으로 사랑하는 사람과 마음을 나누며 우리 모두가 아티스트가 되어보는 시간.

**[도들이표 플라스틱] 실험실 Change Maker 이한결**

@dodoripyo\_plastic

페트병에 비해 뚜껑이 2배 이상 재활용 되지 않는 사실을 아시나요? 기후위기와 자원순환이 화두인 지금, 플라스틱 뚜껑을 모아 다시 새 제품으로 만들어보는 실험

**[U-bridge] 실험실 Change Maker 신미희**

@shinmh11

의정부에는 시민들이 사랑하는 중랑천, 부용천 등 5개의 하천이 있습니다. 하천의 다리(Bridge)가 문화와 시민을 이어줄 수 있다면? 어두운 다리 밑이 문화예술공간으로 태어날 수 있다면?

**[의정부 공간 찾기] 실험실 Change Maker 장운지**

@anyway\_952

저.. 그 공간 놓고 있으면, 저희 좀 주실래요? 저희가 거기서 잘 놀아볼게요! 의정부에 비어있거나 오랫동안 닫혔던 공간을 찾아 문화예술 공간으로 탈바꿈 시키는 실험

**[의정부 예술인 네트워킹] 실험실 Change Maker 김윤하**

@anyway\_952

해쳐 모여! 의정부 예술인! 의정부 예술인 네트워킹 통해 지역예술에 대해 나누고 이를 바탕으로 의정부 내에 있는 재미있는 공간을 찾아 프로젝트 전시를 진행합니다.

# 문화도시 실험실 박람회 LABEX

10월 8일 금요일



blog  
돌러보기



## \*LABEX

LAB+EX의 합성어로  
실험지와 문화도시  
행정협의체의 끈끈한 만남

천하제일협력대회도 아니고, 지원협의체에서 이렇게 많은 사람들이 온다고요? 박람회 초대 리스트를 보고 담당자에게 물었다. 이게 정말 가능한가 싶었지만, 실제로 일어났다. 아트캠프에서 열린 LABEX\*에는 8명의 체인지메이커는 물론 지원협의체 소속 실무자, 사전 신청을 한 시민 등 수많은 사람들이 참여했다. 예상보다 많은 사람들이 왔기 때문일까? 프레젠테이션을 앞둔 체인지메이커 얼굴에 긴장이 역력했다. 그리고 시작됐다. 체인지메이커의 실험을 도시에 알리는 첫 날이다.

어떤 이는 밤새 PPT를 디자인 했다는 농담을 던졌다. 자신을 랩퍼라고 소개한 체인지메이커는 즉석에서 프리스타일 랩을 하며 분위기를 뜨겁게 만들었다. 엄마가 빌려준 정장을 입고왔다는 체인지메이커는 긴장하고 있다는 말과는 달리 유연하게 PT를 했다. 서로의 발표에 박수를 치며 환호했고, 고개를 끄덕이며 서로의 실험을 지지하고 격려했다.



프레젠테이션을 마치고 참가자들은 각자의 부스로 이동했다. 행정협의체 실무자들이 각자의 부스에 등록을 했고, 테이블로 흩어져 협업의 가능성에 논의했다. 서로의 명함을 주고 받으며, 다음 약속을 기약하기도 했다. 지금 당장 이 자리에서 논의하기에는 이야기 나눌 내용이 너무 많다는 테이블도 있었다. 도시를 바꾸기 위해서 이렇게 많은 사람들이 서로 연결되고, 기꺼이 도움을 준다고? 지금까지 내가 지켜본 의정부가 맞나 의심했다. 어느새 도시는 조금씩 끈끈해지고 있었다.

모든 워크샵이 끝났다.  
이제부터 실전이다.



**윤지** 여튼 952 실험실

새벽까지 대본과 PPT를 수정했다. 발표도 잘하라고 엄마가 정장도 빌려줬다. 엄마 덕분에 럭키할 것 같은 기분이다. 많은 분들이 도와주신 덕분에 사업 계획이 치밀해지고 의도도 명확해진 것 같아 발표에 자신감이 생겼다. 생각지도 못하게 좋은 분들과 좋은 이야기를 나눴다. 출범식이 끝나고도 한 시간 넘게 윤지 작가와 카페에서 이야기를 나눴다. 시간이 촉박했다. 잘 버티고, 잘 지키고, 잘 해내자.

**윤하** 여튼 952 실험실

윤지 작가와 협업하는 예술인 디딤돌, 공간 찾기 실험실이 같은 결에서 어떻게 다른지 내용을 담아 피티를 했다. 최대한 자세하게 설명하려고 노력했고, 복잡했다. 그래고 잘 마무리해서 후련했다. 윤지 작가의 <공간 찾기 실험실>과 하나의 워킹그룹으로 활동하게 됐다.



**한결** 도돌이표 플라스틱 실험실

재활용에 관심이 있는 단체, 기관 분들과 협력할 수 있는 방안과 피드백에 대해 이야기를 나눴다. 환경에 관심있는 청소년들이 모인 팀, 연합 등 다양한 이야기를 들어볼 수 있었다. 장치를 빨리 완성한다면 다양한 협업이 가능할 것이 기대됐다.



**수환** 랩 뮤지컬 실험실

박람회 발표 후 협의체 분들과 1:1로 미팅하는 시간을 가졌다. 극 하나로는 전달하려는 메시지 너무 많으니 메인이 되는 장면 하나만 골라 쇼케이스를 해 보면 어떻겠냐는 제안을 받았다. 훨씬 현실성 있고, 발전할 가능성이 높아보이는 제안이었다.



**순주** 셀위댄스 실험실

실험실에 대한 프레젠테이션을 하고, 협의체 관계자들과 미팅을 했다. 지지와 협조를 요청했다.

**미희** U브릿지 실험실

브릿지를 빛낼 자료를 워킹파트너와 함께 준비했다.



**민희** 웰컴패키지 실험실

아트캠프에 생각보다 많은 분들이 오셨다. 정신이 바짝 들었다. 5분이었던 발표시간을 넘길 정도로 정신없이 시간이 지나갔다. 유관기관 분들과 인사를 나누고 웰컴패키지에 대한 이야기를 나눌 수 있어 유익했다. 큰 산을 넘은 것 같은 기분이다. 이제 본격적인 실험실이 시작됐다!

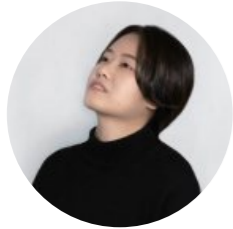
# <여튼 952>

## 김윤하 & 장윤지

의정부 내 유휴공간을 찾아 예술 공간으로 바꾸고  
2번의 기획전시, 4번의 워크숍을 통해 예술인 네트워킹 진행



인터뷰 영상  
바로보기



김윤하



장윤지

워킹파트너	방경지, 락운
10/25~31	공간 정비
10/26	공간, 전시, 지역예술 관련 자문회의
10/30~31	오픈스튜디오, 기획전시 참여 작가 워크숍
11/9~11/17	1차 기획전시, 작가 워크숍
11/19	1차 라운드테이블
11/20	예술인 네트워킹
11/23~12/1	2차 기획전시 및 영상 촬영
12/3	쇼엔텔 자문회의, 2차 라운드테이블

프랑스의 사회학자 피에르 부르디외는 그의 대표적인 저서 <구별짓기>에서 문화자본의 중요성을 강조한다. 농경 사회에서는 토지를 소유한 사람, 2차 산업혁명 사회에서는 생산 설비를 소유한 사람이 권력을 가지게 됐다. 그럼 다음 세대는 어떤 사람들이 권력(또는 자본)을 가지게 될까? 부르디외는 문화자본이 풍부한 사람들이 권력을 가지게 될 것이라고 주장했다. 1900년대 기준으로 오페라, 뮤지컬과 같은 고급 문화를 향유하는 사람들이 미래의 권력을 가지게 될 것이라는 게 주장의 핵심이었다. 인문학, 교양 같은 단어가 마스크업에도 오르고, 융복합 통섭의 개념이 최근 주창됐다. 비록 사회적 구조를 바라보는 부르디외의 관점이 다소 편협하다는 지적이 있지만, 문화자본의 중요성은 부정할 수 없는 사실이 됐다.

### ‘나도 멋진 사람이 되고 싶어’

마치 무엇에 홀린 듯 전시와 공연을 가리지 않고 미친 듯이 보러 다니던 시절이 있었다. 장르를 불문하지 않고 전시장과 공연장에서 시간을 보내는 것이 좋았다. ‘부르디외가 말이야’라며 운을 띄운 나만의 개똥철학(?)을 주변 지인들에게 설파하는 것도 큰 재미였다. 물론 주변 지인들은 나를 보며 ‘저러다 사고나 치고 다니지 않으면 다행이다’라고 했을지 모르겠다. 그런데 혼자 때로는 함께 전시나 공연을 관람하고 집으로 돌아오는 길은 매우 험했다.



### ‘왜 의정부에는 이런 멋진 전시나 공연을 볼 수 있는 공간이 적을까?’

부대찌개에 라면 사리를 추가해 먹으며 생각했다. 아무튼 의정부의 내세울 수 있는 문화자본이라면 저기 우뚝 선 예술의전당이 전부라고 생각하던 시절이었다.

### ‘그래서 두 분은 무엇을 하고 싶으신데요?’

체인지메이커 워크숍에서 체인지메이커 김윤하, 장윤지 작가를 처음 만나서 했던 질문이었다. 예술인 네트워크와 전시 공간 아카이빙을 하고 싶었던 그들에게 다소 직설적이고 날카로웠던 질문이었을 수도 있다. 돌아온 대답은 명료했다.

### ‘전시를 하고싶어요’

그럼 해봅시다! 공간을 찾고 작가님들의 작품을 먼저 전시하라고 당부했다. 일단 전시가 열린다면 누구든 기꺼이 찾아가기 마련이니까. 마치 세상의 모든 축복을 받은듯한 두 작가님의 당시 표정을 잊질 못한다. 그렇게 우여곡절을 거쳐 홍선로 95-2 2층에 의정부 최초로 작가들의 오픈스튜디오가 생겼다. 기존에 의정부에서 볼 수 없었던 전시가 두 차례나 이어졌고, 전시를 관람하는 시민들의 문화적 감각에 미세한 진동이 생겼다. 그 진동은 시민들의 고정관념에 작은 균열을 만들었다.

### ‘의정부도 멋진 도시가 될 수 있겠는데?’

이제는 의정부에도 소중하고 멋진 문화자본이 생겼다고 자신있게 말할 수 있다. 두 명의 체인지메이커가 합심해 의정부를 변화시켰기 때문이다. 이름조차 당차다. 체인지메이커 김윤하, 장윤지의 실험실 <여튼 952>를 여러분께 소개한다.



**윤하**  
안녕하세요, <여튼 952> 체인지메이커 김윤하입니다. 시각 예술을 기반으로 다양한 실험을 하는 걸 좋아해요. 의정부에는 초등학교 시절부터 현재까지 계속 살고 있으니까, 꽤 오래 살고 있는 거죠.

**윤지**  
안녕하세요. <여튼 952> 체인지메이커 장윤지입니다. 일상의 장면을 수집해서 그려내고 있어요. 제가 떠돌아다니면서 버려진 것들, 뜬금없는 존재들 그리고 사랑하는 존재들을 발견하고 수집하는 작업을 하고 있습니다. 그림을 통해 저의 일상과 타인의 일상이 감정적, 경험적으로 소통하고, 공감하여 공유될 수 있기를 꿈꾸고 있어요.

**의정부에서 젊은 작가를 만가기 쉽지 않는데, 의정부 예술하기 좋나요?**

**윤하**  
쉽지 않아요. 의정부는 아무래도 문화적인 인프라 발달이 미흡한 것 같아요. 저 역시 서울에서 주로

작업을 했는데, 이번 기회를 통해서 의정부에서 작업할 수 있는 기회가 됐어요.

**윤지**  
작업을 하기에 쉽지는 않지만, 일상을 누리기에는 생각보다 재미있어요. 걷다 보면 뜬금 없는 것도 많고, 재미있는 장면도 발견하게 되더라고요. 그래서 제 그림에는 의정부의 장면들이 많은 편이에요.

**두 분 다 100만원 실험실의 참여자에서 체인지메이커로 발전(?)하셨잖아요.**

**윤지**  
저도 윤하 작가님처럼 의정부에서 산지 꽤 됐어요. 21년쯤? 학교를 졸업하고 의정부에서 일과 작업을 병행하고 있어요. 의정부에서 그림을 그리고는 있지만 관객과 소통할 수 있는 기회는 거의 없었어요. 대부분 서울, 수원에서 활동을 했죠. 문화도시 100만원 실험실에 참여하면서 이제는 내가 무언가를 직접 만들어 볼 수 있겠다라는 마음을 먹게 됐어요. 이번 실험실을 통해 공간을 조성하고 있어요.

**윤하**  
지난해 <오늘도 평화로운 의정부>를 거쳐 <100만원 실험실>까지 참여했어요. 당시에는 예술 자체보다 시민분들과 만나는 접점을 늘리는 프로젝트를 기획했어요. 물론 시민분들과의 만남도 좋았지만, 의정부에서 전시를 할 수는 없을지 끊임없이 갈등이 났어요. 그렇게 의정부에서 전시를 할 수 있는 공간을 만드는 실험을 하게 됐죠. 저나 윤지 작가님처럼 의정부에 숨어 있는 예술가들이 있지 않을까 궁금하기도 했어요. 네트워킹과 전시를 동시에 진행했으면 좋겠다는 바람입니다.



**그렇게 만들어진 게 여튼952라는 곳이죠?**

**윤지**  
의정부에서 예술인들이 지속적으로 예술 활동을 할 수 있으려면 관객과 소통할 수 있는 공간이 있어야 된다고 생각했어요. 돈을 떠나서 자유롭게 전시를 할 수 있는 공간 말이죠. 홍선동에 2년 6개월 정도 방치되어 있던 주택을 소개받아 전시 공간으로 바뀌어 운영하게 됐어요.

**윤하**  
사실 처음엔 둘이 각자 다른 실험을 기획을 했다가 워크숍을 통해 팀으로 프로젝트를 추진하게 됐어요. 워크숍에서 이야기를 나누다가 결이 맞아서 함께 실험을 추진하게 됐죠. 공간을 조성하고 운영하는 것과 동시에 예술인들을 발굴하는 시도도 했어

요. 의정부에 네트워킹이 필요한 예술인들이 있을까 궁금했는데, 마침 다양한 장르의 예술인들을 만날 수 있어요. 생각보다 의정부에는 조용히 존재하지만, 네트워킹에 관심이 있는 예술가들이 있다는 것도 이번 실험을 통해서 알게됐죠.

**전시를 위한 대안 공간 마련부터, 예술인 네트워킹까지 짧은 시간에 많은 걸 소화한 느낌이에요. 어떤 예술인들을 만났는지 소개 좀 해주세요.**

**윤하**  
가장 흥미로웠던 건 의정부가 아닌 다른 지역에서도 관심을 가져주셨다는 거예요. 의정부에는 살지 않지만, 로컬 프로젝트에 관심이 있으셔서 방문하셨던 사진 작가님이 계셨어요. 음악을 하셨던 분도 있었고요. 저, 윤지 작가님처럼 의정부에 오래 살았지만 예술인 네트워킹을 경험하지 못했던 음악가, 패션작가 등 다양한 분들을 만나게 됐어요. 사실 기회가 없어서 만나지 못하고 이야기 나누지 못했는데, 이번 기회를 통해 그간 쌓여있던 예술, 의정부에 관련된 이야기를 많이 나눌 수 있었어요. 참여하신 분들이 전부 <여튼952>같은 공간의 중요성을 강조하셨어요. 이런 공간만 있어도 자연스럽게 예술인, 관객이 의정부로 모일 수 있을 거라고 하셨죠. 의정부에 이런 게 생길 줄 상상도 못했다는 반응이 많았어요. 그렇게 모인 관심들 덕분에 실험실을 이어갈 수 있었어요.



공간 이야기로 다시 돌아올게요. 2년이 넘는 시간 동안 방치된 주택을 전시 공간을 만든다는 게 쉽지 않았을 텐데, 사실 처음 공간 촬영을 왔을 때 엄청 놀랐거든요. 그런데 멋진 전시가 일어날 거라고 상상도 못했어요.

윤지

사실 이렇게 방치된 공간조차 찾는 게 어려웠어요. 모든 인맥을 동원했던 것 같아요. 여튼952도 보자마자 바로 공간을 쓰겠다고 계약했어요. 딱히 대안이 없기도 했죠. 말씀하셨던 것처럼 처음 공간의 상태가 엄청 안 좋았어요. 오래 방치되다보니 청소하고 정비하는 과정에서 생각보다 많은 시간이 걸렸어요. 오래된 주택이다 보니 물이 새기도 하고, 계속 정비를 해야 하는 부분들이 생기더라고요. 사실 몸은 힘들었는데, 다같이 하니까 '이거 점점 되겠는데?'라는 생각이 확신으로 바뀌더라고요. 지금은 고생했던 기억조차 많이 따뜻해졌어요.



**넓은 공간을 전시 공간으로 변화시켰다는 것도 놀랍지만, 과정을 통해서 두 분이 겪은 변화도 궁금해요.**

윤하

혼자는 할 수 없었던 것들을 많이 하게 됐어요. 처음 신청서는 혼자 접수했지만, 함께 실험에 참여하는 네트워킹 그룹이 생겼어요 그 그룹에서 또 확장되고 연결되는 많은 사람들이 있었죠. 제가 만약에 혼자 했다면, 절대 만날 수 없는 사람들이었어요. 함께 해야 많은 것들을 할 수 있구나, 혼자하는 것도 좋지만 같이 사는 삶의 보람은 이런 측면이 있구나라는 걸 느꼈죠. 이런 니즈가 저 그리고 저와 함께 하는 워킹파트너들에게만 있다고 생각하지는 않아요. 예술인 한 분, 한 분 모두 연결되고 싶은 마음은 있지만, 막상 주체가 돼서 그 연결을 만들고 운영하는 건 힘든 거죠. 이번 실험을 통해서 장이 열리니까 계속 만남을 이어가고 싶다는 이야기를 많이 들었어요. 이런 장이 필요하고, 공간, 모임의 중요성을 많이 느꼈어요.

윤지

공간을 운영하고, 전시를 하면서 이렇게 많은 시민 분들이 관심을 가지실 줄 몰랐어요. 어떻게 알고 오셨냐고 물었어요. 인스타그램을 보고 오셨다는 분들이 계시더라고요. 그때마다 저희는 '우리 뭔가 잘한 것 같아'라는 기분이 들었어요. 의정부에서도 되겠다. 조금만 더 하면 의정부에서도 뭔가 되겠다는 가능성을 발견했죠. 의정부에서도 이렇게 꾸준히



전시할 수 있는 대안 공간이 있으면 좋겠다는 생각을 했어요. 최근에 봤던 전시 중에서 가장 좋았던 건 관객 분의 말에 심장이 쿵쾅거렸어요.

**관객의 입장에서 작가가 운영하는 공간에서 전시를 보는 게 특별한 경험일 것 같아요.**

윤지

사실 처음에는 서울이 아닌 다른 지역에서 작품 활동을 할 수 있을지 두려웠어요. 막상 해보니까 딱히 내가 자리잡은 지역, 도시의 문제는 아니라는 생각이 들었어요. 이 과정을 통해서 저에 대한 믿음도 생겼고요. 중요한 건 저에 대한 믿음 뿐만 아니라 함께 하는 사람들에 대한 믿음도 생겼다는 거죠.

**두 분이 내내 변화에 관한 말씀을 많이 하셨어요. 그리고 그 변화가 놀라웠다고 하셨고, 이런 변화가 계속되면 의정부는 어떤 도시가 될까요?**

윤하

의정부에 대한 인식? 의정부에 오래 살기는 했지만 솔직히 부끄러울 정도로 의정부에 관해서는 몰랐어요. 이번 실험을 통해 의정부 지역을 구석구석 많이 돌아다니고, 많은 플랫폼을 접하면서 의정부가 생각보다 뜨거운 도시라는 걸 알게 됐어요. 행정도 그렇고 만나는 사람들 한 분, 한 분이 너무 열정적인 거예요. 서울에서 활동하면서 의정부를 내가 머물 공간을 생각하지 않았던 마음에 대해서 반성하게 됐어요. 지역 하나가 가지고 있는 특성들이 무척 소중하더라고요. 이런 시도가 계속 이어진다면, 의정부는 말랑말랑한 도시가 될 것 같아요. 새로운 시도를 하면서 기존에 존재하지 않았던 것들을 보여줄 수 있는 도시. 말랑말랑해진 도시에서 기존의 것들을 답습하지 않고 다양한 시도를 할 수 있는 도시가 되지 않을까요? 의정부가 그런 도시로 나아가기 위한 걸음을 하고 있고, 저 역시 그 걸음에 힘을 보탬 수 있어서 감사할 따름입니다.

윤지

예술, 문화가 도시를 사는 사람들의 일상에 자연스럽게 녹아들었으면 좋겠어요. 저희의 실험이 특별하지 않고 일상적인 게 되는 거죠. 그렇게 된다면 삶이 드라마틱하게 바뀌지는 않을 거라고 생각해요. 그냥 재미있어 지는 거죠. 저는 단순히 의정부가 재미있는 도시가 됐으면 좋겠습니다. 이번 실험을 통해 저 역시 의정부가 꽤 재미있어졌거든요.



# <의정부 웰컴패키지>



인터뷰 영상  
바로보기

성민희

의정부 전입자를 위한 환영의 의미를 담은 패키지 제작 및 배포



워킹파트너	조현준
10/9~10/31	프로젝트 기획 및 자료조사
11/1~11/20	설문조사 및 인터뷰 패키지 제작- 안내서 및 굿즈 제작
11/21~12/4	웰컴패키지 배포 및 프로젝트 마무리

## ‘옆에 네일 가게를 오픈했어요, 잘 부탁드립니다’

몇 년 전, 상가 옆으로 이사 온 네일숍 사장님이 친히 시루떡을 들고 인사오셨다. 붉은 팔로 만든 시루떡을 이웃들과 나눠 먹으면 새로 찾은 공간에 잡귀와 액운을 막아 준다고 한다. 실제로 네일숍은 여전히 성업하고 있고, 사장님은 몇 달 전 새 생명을 잉태하셨다. 요즘 같은 시국에 축하할 일이다.

어릴 적 내가 살던 집은 세 가구가 하나의 출입문을 공유하던 다가구 주택이었다. 출입문에 들어와 원에 있는 작은 별채에는 나보다 한 살 많은 형의 가족이 살았고, 가장 안쪽이 주인집, 주인집과 맞닿아 있는 오른쪽 집이 우리집이었다. 출퇴근 시간이 되면 함께 출퇴근을 했으며, 주말에는 마당에 나와 함께 식사를 하기도 했다. 주말이 되면 온 동네를 돌아 다니며 친구들을 소환했고, 눈발에 삼삼오오 모여 술래잡기를 하며 놀곤 했다. 그러다 해가 지면 누구네 집에서 먼저 저녁을 차렸으며, 우르르 달려가 눈치 없이 남의 집밥을 훔쳐먹기도 했다.

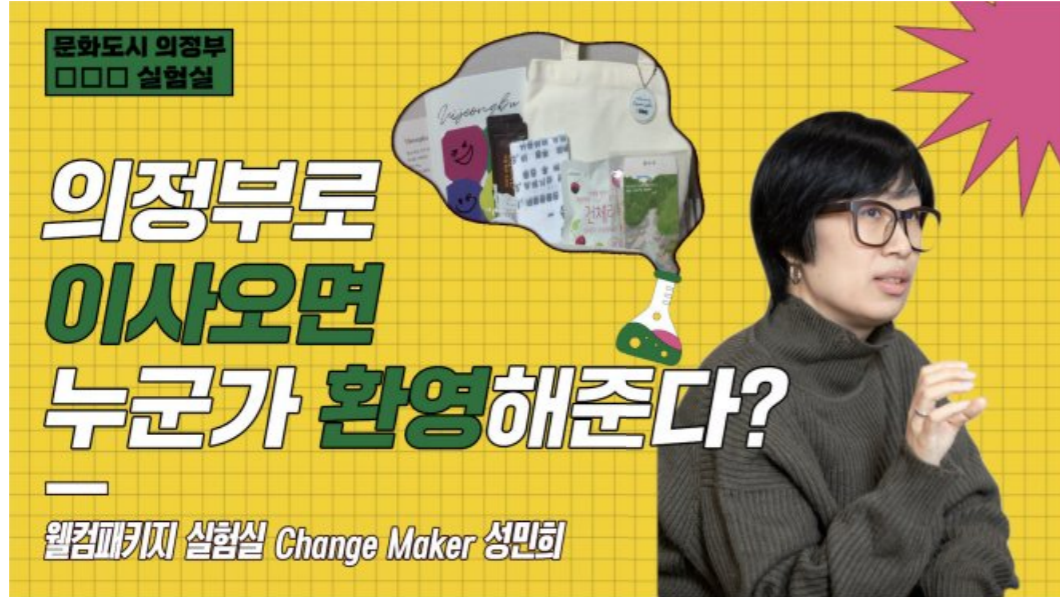
아파트가 주된 주거 방식으로 자리 잡으면서 이웃과 어울리는 모습을 찾기 어려워졌다. 미디어가 발달했기 때문일까, 전 세계를 강타하고 있는 전염병 때문일까? 예전에는 이웃집 수저의 수를 아는 게 미덕처럼 여겨졌지만, 요즘엔 이웃집에 어떤 사람들이 살고 있는지조차 모르는 게 부지기수다.



## ‘의정부에 전입 온 분들이 조금은 도시를 따뜻하게 느꼈으면 좋겠어요’

처음 낯선 지역으로 이사 간 지인은 며칠 간 집 밖으로 나올 수가 없다고 했다. 이 근처에 대체 무엇이 있는지 알지는 못하고, 발품은 팔기 싫어서 스마트폰 지도 앱을 켜고 주변을 둘러 본다고 했다. 이 작은 기기가 사람들의 손에 쥐어지기 시작하고 사람들 사이에 온도가 낮아진 것은 사실이다. 이제는 낯선 사람들을 만나도 조금만 어색하면 스마트폰을 꺼내고, 낯선 곳에 길을 헤매도 스마트폰에게 묻는다. 낯선 사람들과 시루떡을 주고 받으며 인사를 하던 시절이 조금 더 따뜻하게 느껴지는 건 단순히 주고 받던 것지는 시루떡 때문은 아니었을 거다.

30년 가까이 의정부에 살고 있는 나는 한 번도 생각하지 않은 문제였다. 하지만 실제로 이 문제는 꽤 심각한 문제였다. 실제로 의정부는 매년 인구의 30%가 나가고 들어오는 일종의 배드타운으로 도시의 성격이 바뀌고 있기 때문이다. 특히 여행을 떠나면 그렇다. 낯선 공간에서 타인의 환대가 때로는 반갑고 고마울 때가 있다. 우리가 사는 이 도시의 삶이 여행 같다면 어떨까? 주민들의 환대가 때로는 반갑고, 집으로 돌아와 침대에 누워 ‘역시 여행하길 좋았다’라며 뿌듯해 할 수 있다면 얼마나 좋을까? 갓 지은 시루떡처럼 따뜻한 <의정부 웰컴패키지> 실험실 체인지메이커 성민희를 소개한다.

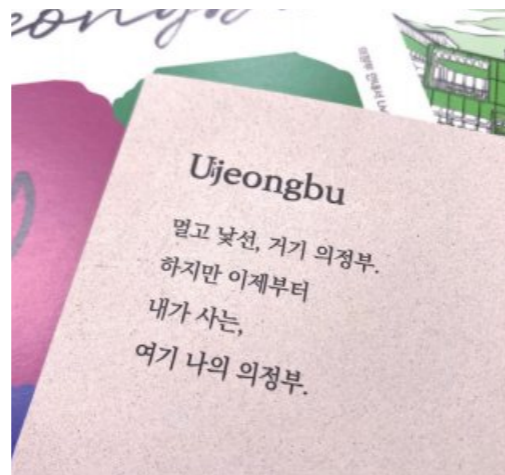


<웰컴패키지> 실험실 체인지메이커 성민희입니다. 서울에 생활권을 두고 밤에 와서 잠만 자고, 다시 서울로 나가는 전형적인 의정부 시민이었습니다. 이번 실험에서는 의정부 전입자를 위한 환영의 메시지를 담은 웰컴 패키지를 만들고 있습니다. 의정부 적응하기 위해서는 정보가 필요하니까 각종 정보서가 들어가고, 다양한 의미를 담은 제품이 들어있으면 좋겠다고 생각해서 공정무역과 환경 제품도 넣었어요. 따뜻한 차 한 잔을 하셨으면 좋겠다는 의미로 커피 쿠폰도 들어가구요. 끝으로 시민들이 직접 작성한 메시지 카드도 들어갈 예정입니다.



전입자를 환영한다, 따뜻한 발상이네요.

처음 의정부에 왔을 때 낯선 느낌을 많이 받았어요. 그래서 낯선 고에 처음 이사왔을 때 누군가 환영을 했으면 좋겠다는 생각해서 시작했어요. 제 경험에서 시작된 문제 의식으로 출발한 실험실이었죠. 낯선 곳에 처음 왔을 때, 원래 있던 사람들이 좀 풀어줄 수 있으면 좋지 않을까? 그러면 낯선 도시에서 적응하는 게 조금 더 편하지 않을까라고 생각했어요.



홀로 전입자를 환영하는 키트를 만드는 게 쉽지는 않았을 텐데.

다양한 의미, 많은 의미를 담고 실제로 받으시는 분들에게도 도움이 됐으면 좋겠다는 생각에서 시작했어요. 아무래도 개인이 실험을 진행하다 보니 구성품이나 안내서 내용을 만드는 게 어렵더라고요. 소수의 인원이 전부 기획을 하고 만들어야 한다는 게 가장 어려웠어요. 인터뷰 당시 기준으로 배포만 남겨 두고 있는데, 조금 더



많은 분들에게 또는 필요하신 분들에게 배포할 수 있으면 좋을 텐데. 사실 소수의 개인 단위에서 추진하기에는 쉽지 않았던 것 같아요.

마냥 힘들셨던 건 아니죠?

많은 변화가 있었어요. 우선 저조차 의정부에 대해서 몰랐던 걸 전보다 조금 더 많이 알게 됐고, 조금 더 많은 사람들을 알게 됐어요. 무엇보다 의정부에 대해 계속 생각하게 됐어요. 패키지를 어떻게 구성하고, 어떤 정보서를 만들어야 하고, 실제로 시민들에게는 어떻게 보여줄 수 있을지 고민했어요. 어떻게 하면 전입자분들이 적응을 편하게 하실 수 있을지 고민하면서 지냈던 시간이었죠.

아무래도 이런 귀여운 패키지가 낯선 도시로 전입은 나에게 선물처럼 찾아온다면, 흥미로울 것 같아요.

도시라는 이미지 자체가 너무 삭막하잖아요. 옆집에 누가 사는지, 뒷집에 누가 사는지도 잘 모르고. 사실 알고 지내는 것 자체가 싫은 분도 계실 거고요. 하지만 이사는 계속 가야 하고, 옛날처럼 한 군데서 몇 십년을 산다는 게 힘들어지기도 했잖아요. 이럴 때 내가 모르는 사람에게 또는 시에서라도 적응을 위해 필요한 뭔가를 도와준다면 이 도시를 좀 더 편하게 생각할 거고, 적응을 편하게 할 수 있을 거라고 생각했어요. 아무래도 낯선 곳에 갔을 때 말이라도 한 마디 걸어주고, 사소한 거지만 챙겨준다는 느낌을 받을 때 좀 더 기분이 좋고 무리에 대해 따뜻한 감정, 애착이 생겼던 것 같아요.

실제로 의정부는 매년 30%의 인구가 떠나고 새로 들어오는 도시라고 해요. 이 실험이 계속 된다면 의정부는 어떤 도시가 될까요?

아무래도 지역에 더 애착이 생기지 않을까요? 생활권이 서울이나 다른 도시라고 하더라도 주말, 쉬는 시간에는 의정부에서 좀 더 많은 시간을 보내지 않을까 기대하고 있어요. 웰컴패키지를 계속 제작해서 의정부의 커뮤니티가 활성화 된다면 지역에도 분명 도움이 될 거고요. 의정부가 조금 더 따뜻한 도시가 됐으면 좋겠어요. 삭막한 도시 이미지에서 벗어나, 일말의 따뜻함이 있는 도시라고 소개할 수 있기를 바라봅니다.

# <U브릿지>

—  
신미희

의정부시 5대 하천의 다리 하부 공간의 문화예술 공간으로서의 가능성 확인



인터뷰 영상  
바로보기



워킹파트너	고재은, 강선곤
10/12	시민 추천 설문조사
10/15	기획단 현장 사전 답사
10/17	야외행사 전문가 자문회의 진행
10/18	설문조사 참여자 공개추첨
10/19	미니콘서트 연주자, 시민평가단 모집
10/31	미니콘서트 실행
11/1	U-브릿지 10선 SNS 공유

## 이 사업은 네트워킹 자리가 아니라

실제로 기획하고 실행할 수 있는 사람을 뽑는 자리입니다.

나름 어떤 활동이든 탈락하지는 않는 게 내세울 수 있는 몇 안되는 장이다. 그런데 지난해 지역문화인력 양성 프로그램 선발 과정에서 탈락했다. 기획자에게 가장 중요한 능력은 이미 존재하는 자원, 사람 등을 연결하는 것이라고 생각했는데, 아마 평가자는 내가 사람들과 단순히 어울리고 네트워킹하는 게 가장 큰 지원동기라고 생각하셨나보다.

## ‘너와 나의 연결고리, 이걸 우리 안의 소리’

탈락을 고배를 마시고 헛한 마음에 애꿎은 노래를 중얼거렸다. 여전히 연결력이 기획자의 중요한 능력이라고 믿는 나는 연결이 중요하지 않다면, 이런 노래가 인기를 끌지도 않았을 거라며 씩씩한 웃음을 짓곤 했다. 사실 이번에 소개할 체인지메이커는 당시 내 옆에서 함께 면접을 보고, 함께 탈락했던 분이다.



## ‘U는 YOU의 U, 의정부의 U’

‘브릿지는 의정부를 가로지르는 하천들을 연결하는 다리’

굳이 하천을 가로지르는 다리에서 공연을 하겠다는 게 가능할지 의문이 들었다. 연결이라는 키워드로 지난해 지역문화인력 양성 프로그램 선발 과정에서 탈락한 것도 중요한 이유였다. 그런데 그것이 실제로 일어났다.

시민들의 의견을 취합해 다리를 선별하고, 워킹파트너들과 다리를 전부 검토하고 실제로 공연을 했다. 추운 날씨에도 자전거를 타고 개천을 누비고, 전기가 없는 다리에서는 근처 건물의 전기를 끌어왔다. 코로나 이후로 많은 무대가 멈춘 가운데, 아티스트가 직접 무대를 발굴하고 공연을 기획했다. 지역의 아티스트를 섭외해 공연에서 연주하고 노래할 수 있게 했다. 아티스트가 다른 아티스트를 위해 공연일 기획한 것도 의미있었지만, 무엇보다 이 모든 과정을 시민들과 함께 만들었다는 게 가장 의미있던 실험이다. 본인의 실험실 이름처럼 ‘서로를 연결’해 새로운 문화적 실험을 마친 <U브릿지> 실험실 체인지메이커 신미희를 소개한다.



<U브릿지> 체인지메이커 신미희라고 합니다. 음악을 공부한 사람이라 여지껏 음악이 저의 직업이었고 삶의 목표이기도 해요. 저를 그냥 음악쟁이라고 표현하고 싶어요.

의정부 음악쟁이 미희씨는 이번에 어떤 실험을 하셨나요?

실험 이름은 <U브릿지>라고 하는데 앞의 U는 의정부의 U와 시민들을 지칭하는 YOU의 U를 따와서 2가지 의미를 담았어요. 뒤의 브릿지는 의정부를 관통하는 5대 하천을 연결하는 다리, 그리고 너와 나를 이어주는 다리라는 의미가 담겨 있습니다.



<U브릿지>에는 여러가지 의미가 담겨 있네요. 구체적으로 어떤 일들을 하셨나요?

5대 하천을 관통하는 다리 중에서 먼저 10개를 사전 탐사했어요. 10개의 다리를 시민평가단, 전문 탐사대와 함께 평가하여 최종적으로 3개의 다리를 선정했죠. 다리에서 공연이 가능한 지 무대 가능성을 탐방하고 확인한 실험입니다.

과정이 쉽지는 않았을 텐데 어떻게 탐사하고 평가했는지 궁금해요.

팀으로 일하는 워킹 파트너 혹은 소수 인원들과만 할 수도 있었지만 좀 더 많은 시민들과 의견을 공유하고 싶었어요. 처음 10곳을 정하기 전에 SNS로 어느 곳이 좋을지 시민들의 의견을 받았죠. 60명의 시민분들에게 받은 의견을 토대로 10개를 선정했습니다. 그 후 음향, 사진, 무대 감독님까지 4분과 함께 10군데의 다리를 탐방했어요. 그 결과 자료를 시민평가단과 함께 평가하여 사람이 제일 많은 3곳을 선정해 미니 콘서트를 계획했어요.



미니 콘서트를 실제로 열었다고 들었어요. 콘서트 내용도 소개해주실 수 있나요?

일단 선정한 다리 세 곳은 신의교, 신흥교, 곤제교인데 각 장소에 따라 아티스트 섭외를 달리 했어요. 큰 곳은 규모가 큰 아티스트를 섭외하고 작은 곳은 작은 규모로 섭외했죠. 신의교는 장소가 넓고 울림이 좋아서 살판이라는 큰 농악하시는 분들과 함께 했고, 신흥교는 작아서 소소한 음악인들과 했어요. 마지막 피날레는 곤제교의 크고 넓은 장소에서 제대로 된 공연을 해보고자 공연팀 다섯과 함께 멋진 연주를 기획했습니다.

하루 종일 여기 갔다가 저기 갔다가 이리저리 움직이면서 힘들지 않으셨나요?

다리 세 군데를 선정하고 시간 팀을 두어서 아예 하루에 공연을 전부 끝마쳤어요. 힘들었지만 재미있는 경험이었죠. 각 공연마다 시민평가단을 따로 모집해서 조금 번거로웠던 것 말고는 그냥

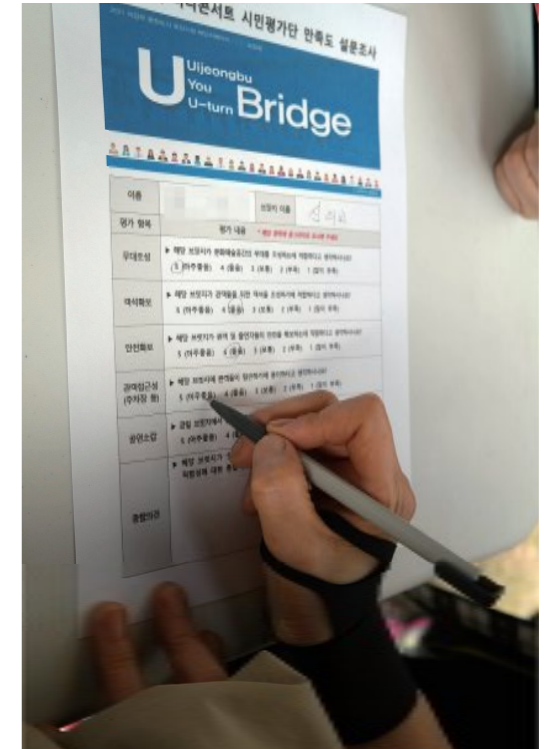
좋았어요. 피날레라고 생각한 마지막 공연에 사람들이 가장 많이 모이긴 했지만 소소했던 1차, 2차 공연에도 지나가는 시민들이 함께 즐겨주셨고, 일부러 그 시간에 맞춰 오신 분들도 계셔서 많은 소통이 이루어졌던 시간이었어요.

공연을 하면서 기억에 남았던 반응이 있었나요?

1차 공연 때 시민들의 반응이 진심으로 느껴져서 기억에 남아요. 연주를 하고 있는 도중에 한 지나가던 한 시민분이 왜 다른 도시들은 다리 밑에서 공연을 많이 하는데 왜 의정부는 이제야 하느냐 말씀하시기도 했어요. 또 어떤 분은 여기가 공연장으로 너무 좋다고 생각했는데 어떻게 알고 왔냐고 하시더라고요. 다음에 공연을 또 언제 하는 지 물어보시며 함께 공연 하고 싶다고 명함을 주고 가신 분도 계셨어요. 작은 1차 공연장인데도 그런 반응들이 있더라고요. 시민들이 원하는 공연장이 바로 이런 게 아닐까 싶어서 다음에 꼭 다시 한번 해보고 싶습니다.

시스템적으로 공연이 쉽지 않았어요.  
무엇이 가장 힘들었나요?

아무것도 없는 게 가장 힘들었죠. 무(無)에서 무언가를 만들어내야 하는데 전기조차 없었어요. 1, 2차 공연에는 조명이 필요없었지만, 3차 공연에는 조명이 필요했거든요. 저희가 스스로 모든 것을 해야 되는 게 가장 힘들었죠. 그리고 코로나로 인해 요즘 사람들이 공연 문화를 많이 접하지 못하고 있잖아요. 일부러 저희를 보러 오신 분들도 계셨지만 다리 밑에서 산책하거나 운동하던 분들도 오셔서 처음부터 끝까지 응원해주셨어요. 상당히 많은 분들이 끝까지 도와주시는 것을 보면서 이런 행사들이 정말 필요하지 않을까 생각했습니다.



실험을 진행하면서  
미희씨에게 생겼던 변화가 있나요?

음악을 공부해왔고 지금은 교육자이기도 하지만  
실험실 이름처럼 시민들과 내가 문화로 이어지고  
있다는 생각은 처음 들었어요. 사명감이 생겼죠.

실험을 통해  
미희씨가 변화시킨 것은 무엇이 있을까요?

<U브릿지> 실험으로 생활 밀착형 공간에서  
문화공간을 새로 발굴해서 시민들과 함께할  
수 있도록 만들었어요. 개인적으로 동네마다,  
권역마다 이런 생활 밀착형 공간과 문화 공간들이  
3~ 4개만 생기더라도 행복특별시 의정부가 되지  
않을까 생각해요. 시민들이 언제든 가서 보고  
즐길 수 있고, 직접 무대에 설 수도 있는 그런  
공간들이 필요해요.

앞으로 생활 속 문화 공간들이 많아지면 의정부는  
어떤 도시가 될까요?

‘의정부는 살아있는 문화도시다’. 시민들이 숨어  
있지 않고 밖으로 나와서 함께 즐길 수 있는  
살아있는 문화도시라고 표현하고 싶습니다.



# <랩뮤지컬>

오수환

의정부 미군 부대 앞 이야기를 기반으로 한 오리지널 콘텐츠 (랩뮤지컬)을 제작



인터뷰 영상  
바로보기



워킹파트너	남석종, 이호영, 유희리
10/21	소개자료 제작
11/22	시놉시스, 주요장면 대본 완성
11/25	주요 넘버 완성
11/28~12/11	배우 워크숍
12/1	장면 발표

## ‘의문..하다? 의정부 문화에 관해 얘기하는 콘텐츠 같던데 메일 읽씹 당했어요’

어느 유튜브 채널에서 우리가 제작하던 <의문하다>에 인터뷰 요청을 했지만, 거절 당했다는 이야기를 전해들었다. 사실 누구도 먼저 선뜻 연락하지 않을 거라는 패배감(?)에 메일함을 수시로 열어보지는 않았는데, 진짜였다. 인터뷰를 하고 싶다는 메일이 와있었다. 의정부에서 나고 자라 힙합을 하고 있다는 청년은 의정부의 문화에 관해 이야기할 때 힙합을 빼놓을 수 없다고 주장했다. 꽤 오랜 시간 유지되고 관리된 그의 유튜브 채널을 보고 바로 만나자는 약속을 잡았다.

## ‘이건 의정부 Rap Track, 흥대 아니어도 걱정 안 해도 돼

### 왜냐면 난 좋은 것만 섞어서 만들어놓은 Fusion M.C.

### 내 출신은 효자고 창작 랩동아리 Best Gab’

의정부역 앞에서 만나 짧은 인터뷰를 하던 그가 첫 마디에 내뱉었던 랩은 의정부에 관한 애향심으로 충만했다. 그러던 그는 갑자기 문화도시 사업의 일환으로 진행된 청년아키비스트의 멤버가 되었고, 내가 멘토로 활동한 청년 크리에이터로 활동하게 되며 다시 만나게 됐다. 약 3개월이 넘는 시간 동안 매주 만났던 그는 어떻게 하면 지역을 힙합으로 멋지게 표현할 수 있을지 고민하는 아티스트였다.

그랬던 그가 100만원 실험실을 거쳐 체인지메이커 활동을 하며 ‘랩뮤지컬’을 만들고 싶다고 했다. 적게는 수천만원, 많게는 수십억원이 들어가는 뮤지컬 제작을 실험실 예산으로 가능할까 싶었다.



하지만 그는 하고 싶다고 했다. 비록 무대에 공연을 올릴 수는 없겠지만, 시놉시스를 작성하고 함께 호흡을 맞출 배우들과 가벼운 리딩정도는 해볼 수 있을 거라고 했다. 불가능해보였다. 다소의 부침이 있었지만, 그는 해냈다. 이런 게 힙합 정신일까?

힙합의 긍정적인 모습을 보여주고 싶다는 게 그의 힙합 철학이었다. 돈을 펑펑 쓰거나, 어둠의 문화를 즐기는 것으로 보여주는 매스미디어의 힙합이 아니라, 지역에 관한 자부심을 보여줄 수 있는 힙합을 하고 싶다고 했다. 의정부의 역사는 미군부대를 빼놓고는 이야기할 수 없다. 그런데 미군부대 앞을 살던 아이가 우연히 힙합을 알게 된다면, 무슨 일이 생길까?

그의 실험은 이 질문에서 출발한다. <랩뮤지컬> 실험실의 체인지메이커 수환오의 실험을 여러분께 소개한다.



<랩뮤지컬> 체인지메이커 오수환입니다. 그냥 의정부라는 동네에서 계속 살고 랩 좋아하는 시민입니다.

의정부 동네에서 색다른 실험을 하고 계신다던데, 어떤 실험인가요?

실험실 이름은 <랩뮤지컬>입니다. 뮤지컬 내용은 옛날 의정부 미군부대 앞 마을에 살던 사람들의 이야기를 담았어요. 그들의 삶에 대한 이야기를 다른 방식으로 조명하기 위한 랩 뮤지컬을 만들어보고 있습니다.

왜 굳이 미군부대 앞에 살던 아이들의 이야기를, 랩 뮤지컬이라는 방식으로 하려 하나요?

아무래도 의정부라 하면 옛날 미군부대 이미지가 많이 남아있잖아요. 물론 이제는 그런 이미지가 좀 희석되긴 했지만요. 의정부가 가진 미군부대의 분위기를 끌어내보고 싶었습니다. 미군부대라는 이미지는 이야기로 풀어낼 수 있는 방식이 굉장히

다양해요. 미군 아빠의 이야기가 될 수도 있고, 한국인 아빠의 관점에서 바라볼 수도 있죠. 그런데 저는 관점을 양쪽으로 나누어 보지 않고 다양한 사람들의 이야기를 같이 담아보고 싶었어요. 랩이라는 형식을 사용했던 건 요즘 쇼미더머니 등 힙합이 다시 부흥하는 시기잖아요. 시기상 좋기도 하고, 결론적으로 저에게 랩이 친숙해서 선택한 거예요.

우리나라 문학 장르 중에 기지촌 소설이라는 장르가 있어요. 예술 작품이나 문학 소설들을 보면 하나의 사건이나 문제를 나중에 지나고 나서 어떻게 보느냐에 따라 이야기가 달라지더라고요. 저는 선배 예술가들이 쌓아 놓은 이야기에 가정 하나만 없어 보는 거예요. 옛날 미군부대 앞 마을에 랩을 하는 청소년들이 있었고 그들이 자기 이야기를 가사로 담아냈다면 어떤 일이 벌어졌을까? 라는 가정을 시나리오에 담았어요. 미군부대를 나쁘다 vs 좋다 이분법적으로 나누지 않고 우리가 이 문제를 깊이 바라볼 수 있게 만들고 싶었습니다.

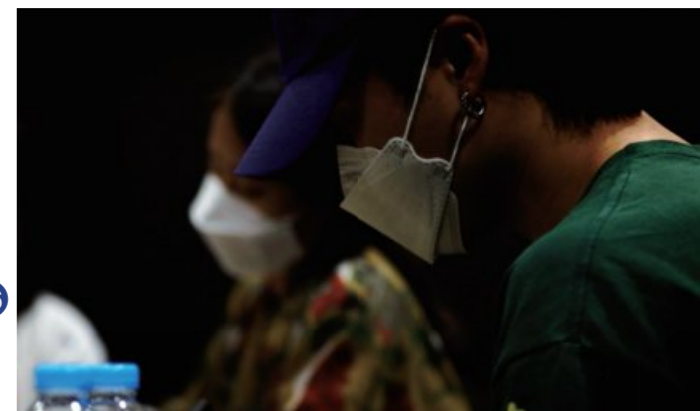


기지촌 소설이라는 장르가 새롭네요. 시나리오를 적으면서 참고했던 작품들이 있나요?

이야기 구성에 가장 많이 참고를 했던 작품은 안일순 작가님의 <뺨뿔>이라는 소설이에요. 기지촌 문제를 담은 작품이라 의정부 미군부대 앞 기지촌의 배경을 상상할 수 있었어요. 이재익 작가님의 <아이린>이라는 기지촌 소설도 기억에 남아요. 또 문학은 아니지만 60년대 찍은 '홀트씨 고아원'이라는 사진 작품이 있어요. 65년에 혼혈아들이 한국에서 차별을 받아 살 수가 없어서 미국으로 가거나 고아원으로 가거나 했다고 해요. 사진에 담긴 고아원 어린이들의 모습이 너무 슬프게 느껴졌어요. 그저 태어났을 뿐인데 혼혈아라는 이유만으로 고아원에서 지내는 모습이 큰 자극으로 다가왔던 기억이 납니다.

기존에도 랩 가사를 쓰긴 했지만 뮤지컬 시나리오는 또 다른 작업이잖아요. 쉽지는 않았을 것 같은데 작업하면서 어려웠던 점도 있었나요?

사실 전문 분야는 전문가에게 맡기자라는 주의여서 한번 맡겼다가 망했었어요. 지금은 제가 직접 마무리를 짓고 있는 상황인데 오히려 상상을 자유롭게 펼칠 수 있다는 점이 장점인 것 같아요. 뮤지컬이란 게 억 대의 자본이 들어가는 예술 공연인데 어차피 공연을 세우려면 나중에 작가가 불긴 해야 해요. 그래서 지금이라도 제가 표현할 수 있는 것들을 마음껏 그려볼 수 있다고 생각하니 마음이 놓였어요. 뮤지컬이나 공연을 했던 사람들이 이걸 대본이 아니라고 했지만 상관없어요. 진짜 중요한 건 아이디어와 상상이고, 세상에 수없이 많은 뮤지컬 중에 이런 뮤지컬은 앞으로도 없을 것이라 자신해요. 아무도 안 만들고 못 만들테니. 일단 내용에 있어서는 자신 있습니다. 잘 만들어봐야죠.





왜 굳이 미군부대 기지촌에 사는 아이들의 이야기를 해야 하는지는 궁금해요. 수환씨 또래는 미군부대에 대한 기억이 흐릿한 사람이 더 많을 수도 있잖아요.

어렸을 때부터 의정부에서 자라면서 시내 쪽에 나가면 항상 동두천에서 외출 나온 미군들이 보였어요. 서울에서는 이태원 같은 곳에 가지 않는 이상 미군들이 보이지 않았거든요. 그러다보니 궁금해졌어요. 왜 우리 동네에는 미군들이 많을까? 이번 뮤지컬에 미군부대의 역사를 담는 것도 어려서부터 미군들의 모습을 많이 접했기 때문인 것 같아요. 우리가 일본 사람에게 맞아서 일제강점기를 배우는 게 아닌 것처럼, 미군부대의 역사도 섬세하게 다뤄야 되는데 아무도 이런 건 조명하지 않더라고요. 그저 누가 나쁘다, 좋다, 이렇게 이분법적으로만 접근하려 해요. 예술가들이 한 가지 주제에 집중하는 경우가 많잖아요. 가수 김현식은 사랑을 주제로 노래했고

화가 세잔은 사과에 집중했던 것처럼 저는 여기 미군부대 앞 이야기를 풀어내보고 싶다는 욕심이 있어요.

**시나리오가 완성이 되면 나중에는 공연을 하게 될 텐데, 그 때가 되면 우리 도시에는 어떤 변화가 생길까요?**

의정부에서 랩 공연을 할 때 만난 음악 감독님께서 미군부대에 관한 곡을 듣고 그 얘기를 안 했으면 좋겠다고 하셨던 적이 있어요. 그분도 의정부에서 계속 사셨는데 미군부대 같은 이야기가 조명되지 않기를 바라시더라고요. 미군부대의 이야기를 담은 <랩뮤지컬> 공연을 통해 그와 같은 시민들이 미군부대를 다른 시각으로 바라볼 수 있을 거라 생각해요. 도시에 대한 이야기를 발굴할 수도 있고, 의정부의 역사를 새롭게 바라볼 수 있게 되지 않을까요?



실험실 활동을 하면서 수환씨에게 생긴 개인적인 변화는 무엇인가요?

개인적으로 미군부대와 같은 주제를 다루고 싶었지만 사람들이 관심이 있을까 확신이 서지는 않았었어요. 수많은 이야기거리 중에 제 이야기가 대중의 관심을 끄는 건 한계가 있으니까요. 그러다 최근에 공연을 할 때 뮤직비디오를 내면서 제 시나리오에 대한 이야기를 했는데 어색해하는 사람도 없고 오히려 흥미를 가지는 사람들도 있었어요. 이런 이야기를 더 해봐도 괜찮겠구나 확신이 들었던 게 저에게 가장 큰 변화였습니다.

실험들이 계속 이어지고 확장되면 의정부는 어떤 도시가 될까요?

‘의정부는 과거를 기억하는 도시다’라고 한 문장으로 표현할 수 있을 것 같아요. 동네 어르신들이 숨기고 싶어 했던 미군부대에 관한 이야기가 밖으로 드러나고 우리에게 교훈과 본보기가 될 거라 생각해요. 과거의 이야기가 현재까지 기억되며 이야기가 되는 도시입니다.

# <셀위댄스>

이순주

의정부 시민 중 지원자 3가족의 춤을 안무하고 그들의 춤을 통해 서로의 마음을 나누는 실험



인터뷰 영상  
바로보기



워킹파트너	구오이, 이옥임, 황승찬, 김윤하
10/12~10/29	체험단 모집 (SNS 홍보, 협의제공문 발송) 레슨 계획 수립 (레슨 일정 및 장소) 음악 제작 및 편곡, 춤 동작 지정
11/1~11/26	4주간 치열한 레슨(움직이고 실행하기) 〈춤으로 나누는 마음〉 완성
11/27	춤 발표회 & 인터뷰 촬영
11/28~12/9	〈춤으로 나누는 마음〉 영상 제작
12/7	〈셀위댄스 실험실〉 수료식

## ‘Shall We Dance?’

2000년 5월 국내 개봉한 영화 <셀 위 댄스>는 갑작스럽게 찾아온 무기력증을 앓는 중년 남성 수기야마에 관한 이야기를 다룬다. 가정 생활, 직장 생활에도 충실하던 주인공은 퇴근 시간만 되면 곧장 집으로 향하고, 교외에 예쁜 집도 가졌다. 남부러울 것이 없는 삶이다. 마치 태엽을 감은 사람처럼 집과 직장을 오간다. 로봇같은 그의 성실함에 어쩐지 생기가 없어 보이는 건 기분 탓이었을까? 어느 날 전철에서 무심코 올려다 본 그의 시선이 어느 댄스 교습소에 멈추었을 때 그의 삶에 파동이 치기 시작한다. 주인공의 춤에 대한 순수한 열정은 그의 삶을 다시 생기있게 만들고, 보는 이로 하여금 진짜 행복한 사람은 어떤 모습인지 깨닫게 한다.



## ‘내 몸이 내 몸같지 않아’

지난해 출산을 한 아내의 푸념이었다. 아이를 낳은 후 호르몬, 신체의 균형이 무너져 출산 전의 컨디션으로 회복하기 어렵다는 게 아내의 말이었다. 의아했다. 아내는 출산 전까지만 하더라도 매일 1시간 이상 운동을 하던 건강한 사람이었기 때문이다. 선물처럼 찾아온 축복같은 한 생명이 이미 존재하는 것들의 생명력을 감아 먹고 자라는 건 아닐까라는 씁쓸한 생각이 들었다.

지금 소개할 체인지메이커 역시 같은 이유로 화려한 무대 위 무용가의 꿈을 내려 놓은 시민이다. 하지만 그의 열정은 남다르다. 무대 위에서 춤을 추던 전문 무용가에서 이제는 평범한 시민들에게 무용을 전하는 사람으로 변신한 체인지메이커 이순주를 소개한다.

춤을 통해 자신의 새로운 삶의 이유를 발견한 영화 속 주인공 스키야마처럼 춤으로 삶의 이유를 개척하고 있는 그녀의 실험은 공교롭게 영화와 동명인 <셀 위 댄스>. 출산 후 무너진 본인의 신체 밸런스에 좌절하지 않고, 새로운 목표를 찾아나선 그녀의 당찬 실험을 응원한다. 또한 그녀의 실험이 출산으로 경력이 단절된 혹은 신체 밸런스가 무너져 고통받는 모든 여성분들에게 따뜻한 위안이 되기를 바란다.



<셀위댄스> 체인지메이커 이순주입니다. 서울에 살다가 의정부로 이주한 지 한 5년 정도 된 시민이에요. 무용을 전공으로 해서 무용 강사를 했었고, 이번 실험을 통해서 시민들이 춤을 추게 하고 있습니다.

춤을 추게 한다니, 어떤 실험인지 궁금해요.

의정부 시민이 공연자이자 관람자가 되어 본인의 무용 작품을 직접 소장할 수 있는 실험입니다. 우선 마음을 전하고 싶은 상대를 정하고, 그 마음을 표현하는 무용 작품을 제가 중간에서 짜드리고 있어요. 춤을 연습하는 시간을 거쳐 춤이 완성되면 발표 영상을 소장하게 되는 거죠.

사람들 사이에 전하고 싶은 마음을 아무로 표현하고 춤으로 마음을 전한다니, 꽤 낭만적이네요. 실험에 어떤 분들이 참여하고 계신가요?

처음에는 1세대-3세대 조합 위주로 참여자를 뽑으려고 했어요. 그런데 너무 많은 분들이 지원을

해주시고 연령 범위가 넓어져서 1세대-3세대 뿐만 아니라 부부팀, 1세대-2세대까지 3개의 팀으로 나누어 실험을 진행하고 있습니다.

일이 커졌네요? 어려운 점도 있었을 것 같아요.

하나의 포맷으로 만들 수가 없었어요. 3개 팀에 맞춰 3개의 음악, 3개의 작품, 3개의 영상 등 각각 팀마다 다른 것들을 하다 보니 참여자분들이 고생을 하셨죠. 지금도 힘들지만 계속하고 있어요.



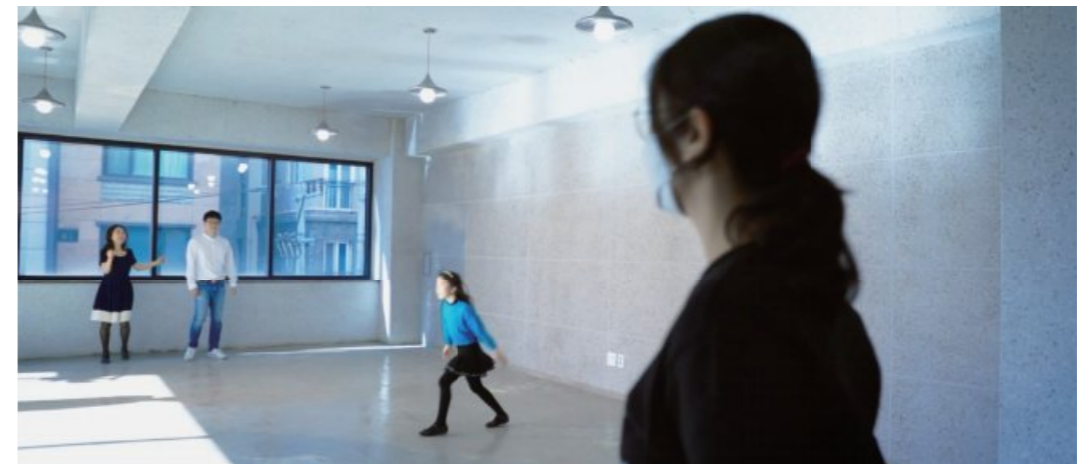
힘든 상황에도 불구하고 노력하시는 이유가 뭐예요?

만족감이죠. 이 실험의 목적은 좋은 공연을 올려서 많은 이들이 보기를 원하는 게 아니에요. 참여자 개인의 만족을 원하는 것이죠. 체험을 통해서 좋은 예술적 경험을 얻었으면 좋겠어요. 'Better normal life'라는 말이 있어요. 일상이 조금 더 축축하고 행복해질 수 있다면 삶이 더 좋지 않을까라는 게 제 철학이에요. 참여자분들의 만족감을 이끌어 낼 수 있는 방향으로 실험을 진행하고 있습니다.

할지, 예술 행위여야 할지 고민이 되었어요. 그러다가 100만원 실험실이라는 계기를 만났습니다. 덕분에 상상을 현실로 만들어봤죠. 이번 <셀위댄스> 실험으로 그 포맷을 확실하게 만들어가고 있어요.

실험을 하면서 들었던 인상 깊었던 말이 있나요?

참여자분들이 "상대방과 이런 행위를 하기를 원했었는데 지금 하고 있다."는 말씀을 해주실 때 가장 행복해요. 한 분이 중국인 어머니시고 딸을 한국에 낳아서 키우고 있는데요. 간간히 중국에



사실 일반인이 무용가가 되어보는 경험을 하는 게 쉬운 건 아니잖아요. 순주씨처럼 중간 매개자 역할을 하시는 전문 예술인분들은 많이 못 봤거든요. 이런 결심을 하게 된 계기가 있으세요?

개인적인 이유가 차곡차곡 쌓였던 것 같아요. 하나의 계기가 되어 실험을 하기로 결심한 것 보다는 내 무용이 사람들과 만날 수 있는 방법에 대해 고민을 많이 했어요. 무대에서 무용을 보여주고 누군가가 그저 바라보고 느끼는 것을 넘어, 함께 만들고 만나는 순간에 바로 느낄 수 있는 무언가는 없을까? 그게 교육이어야

다녀오시다가 코로나가 확산되면서 친정에 거의 못 가고 계신다고 해요. 2년 동안 한국에만 계셨는데, 곁에 딸이 있어서 외롭지 않다는 마음을 전하고 싶다고 하셨어요. 열심히 참여하고 계십니다. 이런 분들의 순간순간을 볼 때마다 행복해요.



무용에 초심자라면 따라가기 어려울 수도 있을텐데 잘 하시던가요?

4번의 연습을 통해서 2분 분량의 작품을 완성해야 해서 정말 열심히 하세요. 처음에 저는 우리가 생각하는 보통 레벨의 작품이 나올 수 있을 거라고 기대하지 않았거든요? 그런데 생각보다 나쁘지 않은 작품이 나온 것 같아요. 정말 만족하고 감사한 마음입니다.

실험을 하면서 어떤 변화를 겪고 있나요?

자신감이 생긴 것 같아요. 상상에서 현실이 되고 있으니까 다리가 땅에 닿는 느낌이 들어요. 꿈꾸던 것을 이룩하며 현실이 되고 있는 순간순간을

느끼는 게 행복해요. 또 앞으로 실험을 발전시켜서 시스템화 하는 방법에 대해 고민하면서 비전이 생긴 것 같아요.



실험이 이어지고 시스템화 되어서 지역에 뿌리를 내리게 된다면 의정부는 어떻게 변화하게 될까요?

이가 빠지거나 머리 염색을 하는 것처럼 눈에 띄는 변화도 있겠지만, 눈에 보이지 않는 변화들도 있다고 생각해요. 하루하루 세포가 성장해서 어느 순간 보면 커져서 성숙해 있는 것도 변화인 거죠. 실험을 하면서 시민 한 사람 한 사람의 변화를 추구하고 있어요. 아까 언급한 노멀 라이프가 좀 더 성숙해지고 행복해질 수 있다면, 세포 하나하나가 변하듯 의정부 시민 한 사람 한 사람의 인생이 변할 수 있을 거라 믿어요. 그렇게 된다면 의정부가 조금 더 축축해지고 윤택해지는 인간관계가 유지되는 도시가 되지 않을까 생각합니다.

말씀하신 도시의 모습을 한 문장으로 표현한다면 의정부는 어떤 도시일까요?

‘의정부는 축축한 도시다’라고 표현하고 싶어요. 밤새 비가 온 다음 날 아침에 일어났을 때 공기도 굉장히 맑고 숨을 들이마시고 싶잖아요. 그런 기분이 들 것 같아요.



# <도돌이표 플라스틱>



인터뷰 영상  
바로보기

## 이한결

페트병에 비해 뚜껑이 2배 이상 재활용 되지 않는 사실을 아시나요?  
플라스틱 뚜껑을 모아 분류, 분쇄, 사출을 거쳐 다시 새 제품으로 만들어 보는 실험



워킹파트너	김지훈, 박예은, 신예원
10/1~10/31	실험소개 카드뉴스 배포 재활용 시스템 자재 선정 및 구매
11/1~11/30	병뚜껑 수거함 제작 및 비치 수거캠페인 소개 카드뉴스 배포 수거함 위치 안내 카드뉴스 배포
12/1~12/10	분쇄기 제작 사출기 제작 평면 금형 4개 제작 리플렛 제작

앞으로 앞으로 앞으로 앞으로

지구는 등그니까 자꾸 걸어나가면 온 세상 어린이를 다 만나고 오겠네

어린시절 친구들과 즐겨 부르던 동요 속 가사다. 앞으로 걷는데, 제자리로 돌아올 수 있다는 사실이 어린 시절에는 큰 충격으로 다가왔다. 지구가 등그니까 자꾸 걸어나가면 온 세상의 어린이도 다 만날 수 있다던 희망찬 믿음 때문이었을까? 지구를 사는 우리들은 너무 앞으로 앞으로만 걸어갔다.

### ‘채식을 시작했다’

몇 년 전, 오랜만에 만난 지인들의 모임에서 꺼낸 선배의 고백이었다. TV에서 일회용 빨대에 목이 걸려 생명을 잃는 동물의 모습을 본 후로 환경 문제에 관심이 생겼다는 게 이유였다. 선배는 함께 채식을 할 수 있는 사람, 식당을 찾으며 커뮤니티 활동을 시작했다. 어릴 적 동요의 노랫말처럼 온 세상 사람들을 다 만나고 다닐 것처럼 커뮤니티 활동에 열심히던 선배는 이제 채식지향인이라면 한 번쯤 들어본 유명 채식 플랫폼의 대표가 되었다.



지구가 아프다는 이야기는 어릴 적부터 자주 들었던 클리셰였다. 가끔씩 미세먼지가 섞인 비가 내릴때면, ‘이게 지구가 아파서 흘리는 눈물인가?’라는 생각을 했다. 하지만 딱히 지구를 위해, 환경을 위해 삶에서 실천적인 활동을 해야겠다는 결심을 하지는 못했다. 이 역시 ‘나 하나쯤이야’라는 클리셰스러운 생각 때문이다. 그런데 요즘의 지구는 정말 심각해 보인다.

지구가 심각해지지만만큼 우리의 삶은 편해졌다. 거리에는 커피숍이 넘쳤고, 수많은 빨대가 이용당하고 버려졌다. 식탁에는 밥그릇보다 일회용 포장용기가 더 자주 오르게 됐다. 텀블러는 주방보다 찬장의 전시에 진열되는 트로피가 되었다. 정수기 물보다는 가볍고 편하다는 이유로 일회용 생수를 마시는 곳도 많아졌다.

이런 모습을 보고 뚜껑 열린다는 청년이 있다. 걷는 것만으로도 온 세상 어린이를 다 만날 수 있는 둥근 지구를 지키고 싶다는 게 청년의 꿈이었다. 보통 지구를 지키다고 하면 로봇을 만들거나 멋진 비브라늄 수트를 입을 생각을 할 텐데, 이 청년의 무기는 생소했지만 흥미로웠다. 플라스틱 뚜껑. 재활용이 거의 되지 않는 플라스틱 뚜껑으로 지구는 지키고 싶다는 <도돌이표 플라스틱 실험실>의 체인지메이커 이한결이 그 주인공이다.



<도돌이표 플라스틱> 체인지메이커 이한결입니다.   
 웅알이라고 불립니다.

웅알? 무슨 뜻이에요?

아기들이 말을 할 때 웅알웅알한다고 하잖아요.   
 평소에 제 발음이 많이 새나봐요. 친구들이 웅알웅알   
 거리는 것 같다고 해서 별명을 웅알로 지었습니다.   
 100% 마음에 드는 건 아닌데, 웅알이라는 단어   
 자체가 발음하기에도 나쁜 것 같지 않아요. 그래서   
 나름 만족하고 있습니다.

웅알거린다는 별명과는 다르게 이번에 멋진 실험을   
 준비하셨다고 들었어요.

저희 실험실은 <도돌이표 플라스틱>입니다.   
 일상에서 플라스틱을 정말 많이 쓰잖아요. 사실   
 플라스틱이 없어서는 안 되는 재료지만, 사회적으로   
 많은 문제를 야기한다고 생각해요. 쉽게 쓰이는   
 만큼 쉽게 버려지기도 하고요. 그래서 어떻게 하면   
 플라스틱을 좀 더 순환시킬 수 있을지 고민하게

됐어요. 한 번이라도 더 재사용을 할 수 있다면   
 환경에 기여할 수 있을 거라고 판단했죠. 다양한   
 레퍼런스를 찾다가 플라스틱 뚜껑을 재활용하기로   
 결정했어요. 작아서 모으기도 편하고, 재활용도   
 쉽기도 해요. 의정부에 무인 수거함을 설치해 뚜껑을   
 수거하고, 수거한 뚜껑을 중심으로 플라스틱 재활용   
 프로젝트를 진행하고 있습니다. 뚜껑을 분쇄하고   
 사출할 수 있는 장치를 제작했어요.



플라스틱 뚜껑을 분쇄하고 사출하는 장치를   
 제작한다? 혼자하기에는 쉽지 않았을 텐데?

어떠세요? 본인은 이 실험을 통해 무엇이 변하고   
 있나요?

어려운 건 여러 지점에 있더라고요. 이런 큰   
 프로젝트를 해본 적이 많이 없던 게 가장 컸어요.   
 공모사업을 해본 것도 처음이라 예산을 운용하는   
 것도 쉽지 않았어요. 회계라든지 신경쓸 게 굉장히   
 많더라고요. 그래서 팀으로 활동하게 됐어요. 그런데   
 이것도 쉽지 않더라고요. 어떻게 팀을 운영해야 하고   
 싶은 것들을 성취하면서 팀원들과 협력도 잘할 수   
 있을지 고민이 되더라고요. 모든 제작 과정을 맡아서   
 하다보니 일정이 자꾸 지연되더라고요.

팀은 어떻게 구성되어 있나요?

4명이예요. 디자이너, 캠페인 기획, 엔지니어   
 그리고 저 이렇게 넷으로 구성 어요. 물론 저도   
 엔지니어의 역할을 맡고 있어요. 각자 역할이 따로   
 있지만, 제작할 때는 함께 과정에 참여하기도   
 하고 디자인에 관한 피드백을 공유해요. 사실상   
 모든 부분을 팀원들과 함께 공유하고 있다고   
 보시는 게 더 정확합니다.

사실 어렸을 때부터 만들기를 좋아했고, 도돌이표   
 플라스틱 실험은 그 연장선에 있다고 생각해요.   
 다만 이번 실험을 통해 의정부를 다시 바라보게   
 됐어요. 볼트 하나를 사러 다닐 때 조차 의정부에   
 작은 가게들이 구석구석 많이 숨어있더라고요.   
 실험을 하지 않았다면 발견하지 못했을   
 풍경이에요. 발로 직접 지역을 뛰면서 나무도   
 제작, 재단하고 부속품 하나하나까지 의정부에서   
 구할 수 있는 게 생각보다 많더라고요. 인터넷을   
 거치지 않고도 의정부 지역에서 할 수 있는 게 참   
 많다는 걸 깨달았어요. 팀과 함께 협업하는 방법을   
 배운 것도 제가 성장할 수 있는 좋은 계기였어요.





정말 멋진 변화를 겪고 계신데, 그럼 의정부에는 어떤 변화가 생겼나요?

아직 무언가를 바꿨다고 말하기에는 조심스러워요. 하지만 제가 바꾸고 싶은 도시의 모습은 분명해요. 저는 어렸을 때부터 의정부에 살았는데, 시내에 나가면 일회용 플라스틱 컵이 많이 버려져 있었거든요. 너무 지저분하고, 아깝다는 생각이 들었어요. 저 플라스틱 컵으로 분명 더 멋진 걸 만들어낼 수 있을 거라고 생각했어요. 아직 어릴 적 꿈을 전부 이루진 못했지만, 조금은 가깝게 다가간 것 같아요. 의정부에서 배출되는 쓰레기를 가지고 다양한 프로젝트로 지역 주민들에게 환경 문제를 알리고 싶어요. 그래도 고무적인 건 플라스틱 뚜껑을 활용해 재미있는 제작물을 만드는 팀이 있다는 것 자체를 알릴 수 있었다는? 시민 여러분께도 약간의 인식의 변화가 생기지 않았을까 생각합니다.

보통 환경 문제라고 하면 환경에 관해 다루는 단체, 기관, 기업들만 할 수 있는 전문영역의 것이라고 생각했는데, 한결씨의 실험을 보니까 생각도 많이 변화했어요. 사실 말씀하신 문제들이 해결되려면 도시 전반적으로 환경에 관한 인식이 많이 개선돼야 할 텐데. 한결씨의 소망대로 우리 도시, 의정부가 변화한다면 어떨까요?

기쁠 것 같아요. 의정부에도 환경과 관련된 다양한 프로젝트들이 있고, 참신한 소재 또는 아이디어로 시민들과 만날 수 있는 다양한 프로젝트가 생긴다는 자체를 흥미롭게 보실 거라 생각해요. 이번 실험은 작은 뚜껑으로 시작했지만, 이렇게 작은 실천부터 시작해서 우리 지역과 지구를 지키는 토대가 될 거라고 생각해요.

저는 의정부가 생기 넘치는 도시였으면 좋겠어요. 이번 실험을 하기 전에만 하더라도 제게 의정부는 정체된 도시였거든요. 체인지메이커로 활동하면서 제가 하는 프로젝트, 도시에 있는 모든 존재들이 재미있고, 하나하나가 의미있다고 생각했어요.

이런 활동들이 의정부에 존재하지 않았다면, 느낄 수 없었던 감정이었어요. 저에게는 무척 소중한 경험입니다. 의정부가 이렇게 작은 프로젝트, 많은 사람들의 아이디어가 반짝일 수 있는 생기발랄한 도시로 변화했으면 좋겠어요.

# <백메이커>

조혜영

예비 청년 강사의 이력 만들기 프로젝트



인터뷰 영상  
바로보기



워킹파트너	정인화, 이동영, 이지선, 현유진, 우예지, 이지혜
10/26	백메이커 7인 결성
10/28~10/29	①강의 기획하는 법 ②SNS 셀프 마케팅 강의
11/2~11/23	대면 스터디 진행 (주 1회, 총 5회)
11/29~12/4	백메이커 원데이클래스 주간 실시 * 총 6개 대면 강의 진행
12/7	백메이커 프로필 촬영

**‘저는 아직 회사를 다니고 있고요,  
의정부가 생각보다 마음에 맞으면 퇴사를 해보려고요’**

지난 여름 멘토로 활동한 <문화도시 청년 크리에이터> 면접 자리에서 들었던 가장 흥미로운 말이었다. 독립출판을 하고, 크리에이터 활동을 하면서 독립잡지를 만들고 싶었던 그는 건축 전공을 살려 일을 하고 있는 직장인으로 자신을 소개했다.

**‘의정부에서 나고 자랐지만,  
저는 제가 사는 호원동(심지어 호원1동 부근)밖에 몰라요’**

그는 30년 가까이 의정부에서 나고 자랐지만, 의정부에 대해서는 잘 모르니까 의정부를 소개하는 콘텐츠를 제작하고 싶다는 포부를 밝혔다. 3개월 남짓한 활동을 마치며 최종 성과공유회에서 그가 했던 말이 아직도 기억에 남는다.

**‘의정부가 생각보다 재미있는 곳이고,  
생각보다 별 거 있는 도시라는 생각이 들었다’**

처음 독립출판 강의를 들어왔을 때, 강사이력서를 보내달라는 요청을 받았다고 한다. 그럼 이력이 없는 초보 강사들은 대체 어떻게 이력을 만들 수 있느냐는 게 당시 부딪혔던 문제였다. 보통은 좌절하고 포기할 만한데, 그는 달랐다. 직접 강사 이력을 만들자는 게 그의 실험이었다. 이름도 거창하다. 백메이커.



포기할 정도로 힘든 건 아니고, 그냥 작은 스트레스 정도라 열심히 하고 있어요. 인터뷰 중 힘들지 않냐는 물음에 답한 그의 표정은 크리에이터 면접장에서 봤던 것과 비슷했다. 여전히 씩씩하고 당찬다. 최초의 기획과는 달리 백메이커를 기획하고 운영하며, 작지만 커뮤니티의 리더를 맡게 된 이 실험이 그에게는 얼마나 든든한 백이 되는 이력이 될 수 있을까? 그리고 이 도시는 그에게 얼마나 든든한 백이 되었을까? 내 백은 내가 직접 만든다는 <백메이커> 실험실의 체인지메이커 조혜영을 소개한다.



<책메이커> 실험실을 운영하고 있는 체인지메이커 조혜영입니다. 의정부에서 나고 자란 의정부 토박이이고요. 의정부 토박이인 게 자랑이 되는 요즘을 살고 있어서 굉장히 신기한 의정부 시민이기도 합니다. 예전에는 의정부에 산다는 것 자체가 자랑도 아니고 딱히 생각할 문제가 아니었던 것 같아요. 그냥 내가 사는 동네정도?

어떤 계기로 생각이 바뀌게 됐나요?

의정부가 제게는 사는 곳에서 제가 살아가는 곳으로 바뀌었어요. 좀 더 능동적인 표현이 어울리는 거죠. 실험실이라는 말도 비슷하다고 생각해요. 제가 무언가를 할 수 있는 기회가 주어지고, 그 행동에 저 역시 즐거움을 느끼고 있거든요.

책메이커, 어떤 실험인가요?

책메이커 실험은 자신의 재능이나 경험을 강의라는 콘텐츠로 만드는 청년들의 모임입니다. 백그라운드, 이력을 만드는 실험이에요. 의정부 또는 근처에

거주하고 있는 저를 포함한 7명의 청년들로 구성 되어 있어요. 은행원은 재테크 강의를 하시고, 저는 제 경험을 살려 독립출판 강의를 하고, 대외활동 경험이 많은 대학교 졸업반 친구는 예비 대학생과 신입생을 상대로 대외활동을 하는 팁을 공유하는 강의를 준비했습니다. 수백명을 모으는 건 불가능하지만, 단 10명이라도 참여한 분들이 의정부스럽지 않은 강의를 만나서 재미있는 경험을 하셨으면 좋겠어요. 책메이커 분들도 자신들이 직접 강의를 해볼 수 있는 경험, 일회성으로 끝나지 않고 지속적으로 활동을 이어갈 수 있는 동기나 힘을 얻은 상태로 실험을 마쳤으면 합니다.



사업 기획부터 강의를 준비하고, 시연하는 것까지 많은 일들을 하셨죠

처음부터 힘들었고, 인터뷰를 하고 있는 지금도 힘든 상태예요. 사실 마지막까지 힘들 거라고 생각해요. 실험이라고 하면 늘 예상치 못한 변수가 나타나잖아요. 이번 실험도 그랬어요. 변수를 계속 만나요. 처음에 기획할 때는 단순히 저의 이력을 만들고 싶었고, 저만 잘하면 되는 문제였거든요. 팀을 꾸리면서 문제가 생겼고, 스테디를 진행하면서 또 문제가 생겼어요. 수강생을 모집하는 과정에서 편차가 심했거든요. 어떤 분은 하루 만에 마감이 되기도 하고, 정원의 절반만 차는 경우도 있고요. 사실 강의를 마친 후에도 문제는 계속 생길 거라고



봐요. 계속 어려움과 직면하는데, 이 어려움이 고난이나 역경까지는 아니고 견딜 수 있을 만큼의 약강 긍정적인 스트레스 정도라 잘 헤쳐가고 있습니다.

왜 책을 만들어야 하나요?

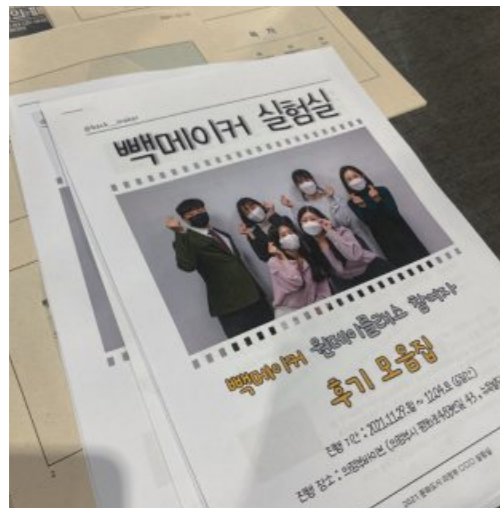
4개월 전에 처음으로 '독립 출판에 관한 강의를 해주세요'라는 요청을 받았어요. 강의를 잘 마치고, 강사료 지급도 끝났는데 그제서야 서류가 필요하셨나봐요. 강사이력서를 요청하셨는데, 제가 채울 수 있는 이력이 없는 거죠. 그냥 뭐라도 적어서 내달라고 하시더라고요. 그때 느꼈어요. 20대 중반에 신입으로 사회생활을 처음 시작했을 때, 경력 없는 신입이 갈 자리가 없다는 게 이력 없는 강사와 똑같다는 걸 느꼈어요. 동시에 제가 가지고 있는 재능과 경험을 혼자만 아는 것보다 누군가에게 나눠주면 좋겠다고 생각했죠. 콘텐츠를 창작하고 생각하는 방법은 많은데, 강의라는 도구를 가지고 실험을 하게 된 거죠.

누군가에게 재능과 경험을 나눠준다고 하셨는데,



혜영씨가 얻은 것도 있을 거예요.

제가 조금씩 발전하는 게 재미있어요. 사실 저는 어느정도 판을 스스로 벌일 수 있는 사람인데, 새로운 분들을 모시고 하니까 저의 처음이 생각난다고 할까? 나도 처음에는 그랬지. 카드뉴스도 만들지 못했고, 설문지 작성을 하는데 구글폼 사용도 하지 못했지라는 생각이 나고, 동시에 보람차요. 저는 백메이커 참여자들을 보면서 동기부여가 되거든요. 다른 여섯 분들은 강의 후에 동기부여를 얻으신다면, 저는 그분들을 통해서 '다시 한 번 더 이 모임을 새로운 사람과 꾸려봐도 좋겠다'라는 생각이 확장된 상태예요.



재능과 경험을 공유하는 백메이커 활동이 계속 이어진다면, 의정부는 어떻게 변화할까요?

창작자가 되어 보는 경험을 하는 사람이 늘어난다고 생각해요. 제가 요즘 가장 중요하게 생각하는 것 중에 하나예요. 저는 예술과 관계가 조금 적은 사람이라 창작물이라고 하면 그저 예술 작품이라고 생각하는데, 콘텐츠를 창작하는 것만으로도 존재의 흔적을 남길 수 있거든요. 그런 경험이 이어지다 보면 동경하는 누군가 해볼 수 있는 경험도 있고, 응원을 할 수 있는 사람이 생길 수도 있고요. 이런 응원, 클래스가 이어진다면 계속 지지하고 참여하시는 분들이 생길 거라 생각해요. 생산자, 소비자, 창작자 등 다양한 역할의 사람들이 뒤섞이는 도시가 되지 않을까요?

의정부는 30년 동안 한 번도 저에게 뺨인 적이 없었어요. 그런데 이게 끝나고 나면 적어도 의정부라는 도시 자체가 저의 또 다른 뺨, 든든한 믿을 구석이 되지 않을까요?

# 최종 활동 공유회

12월 11일 토요일



blog  
둘러보기



지난 2개월간의 치열한 실험을 마친 체인지메이커가 다시 모였다. 코로나19가 확산되면서 시민들을 초대해 성대한 잔치(?)를 벌일 예정이었으나, 무산됐다. 다소 의기소침할 법 했지만, 밝은 표정을 보니 안심이다. 오늘은 함께 실험에 참여한 워킹파트너도 자리했다. 규모는 조금 줄었지만, 밀도는 더 높았다. 아트캠프의 불이 꺼졌다. 2개월 간 참여한 체인지메이커의 활동 영상이 상영됐다.



우리가 이렇게 대단한 일을 했나? 자신이 주인공이 된 영상을 시청하며, 누군가는 부끄러워했고 누군가를 뿌듯해했다. 하지만 도시의 변화에 조금씩 기여했다는 뿌듯함을 느끼는 것은 같았을 것이다. 2조로 나뉜 체인지메이커는 본격적으로 수다를 펼쳤다. 실험실로 우리 도시는 무엇이 변했고, 2022년 실험실은 어떻게 진화해야 할지 치열하게 논의했다. 사업의 참여자들이 직접 사업을 평가하고, 다음 해 사업의 개선을 위해 기여하는 부분이 놀라웠다. 거대한 건물이나 건축물이 올라가는 것도 도시의 변화를 줄 수 있겠지만, 이런 의사결정 방식에도 변화가 있다는 것만으로도 도시는 충분히 큰 변화가 생겼다는 확신이 든다.



체인지메이커의 인상 깊었던 한 마디로 내용을 갈음하려 한다.

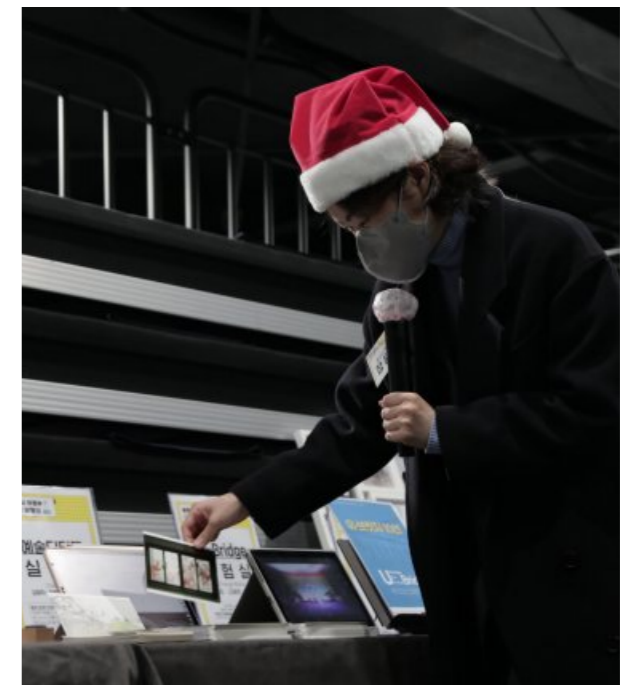
‘우리의 시도가 도시를 크게 변화시키지는 못했을 수 있어요. 하지만 작은 진동은 생겼다고 생각해요. 이렇게 작은 진동들이 모여 균열을 일으키고, 그 틈으로 진짜 변화한 도시의 모습이 보일 거라는 기대가 생겼어요’





01 최종 활동 공유회

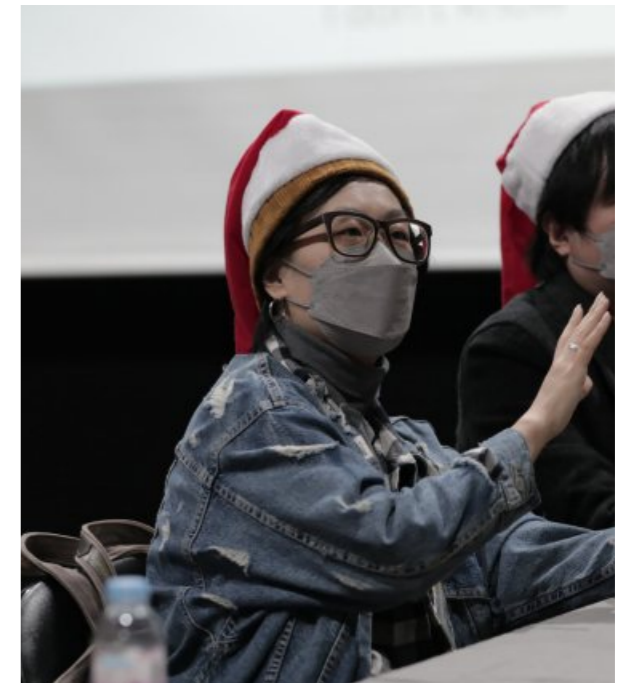
체인지메이커 김윤하&장윤지  
여튼952 실험실

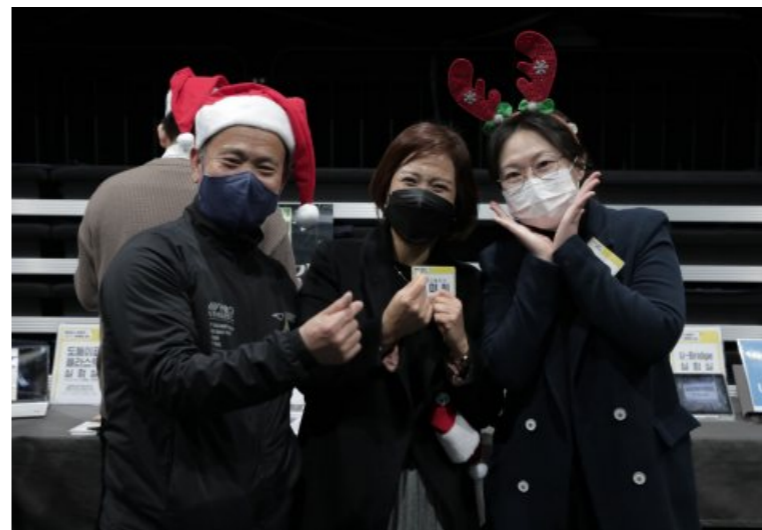




02 최종 활동 공유회

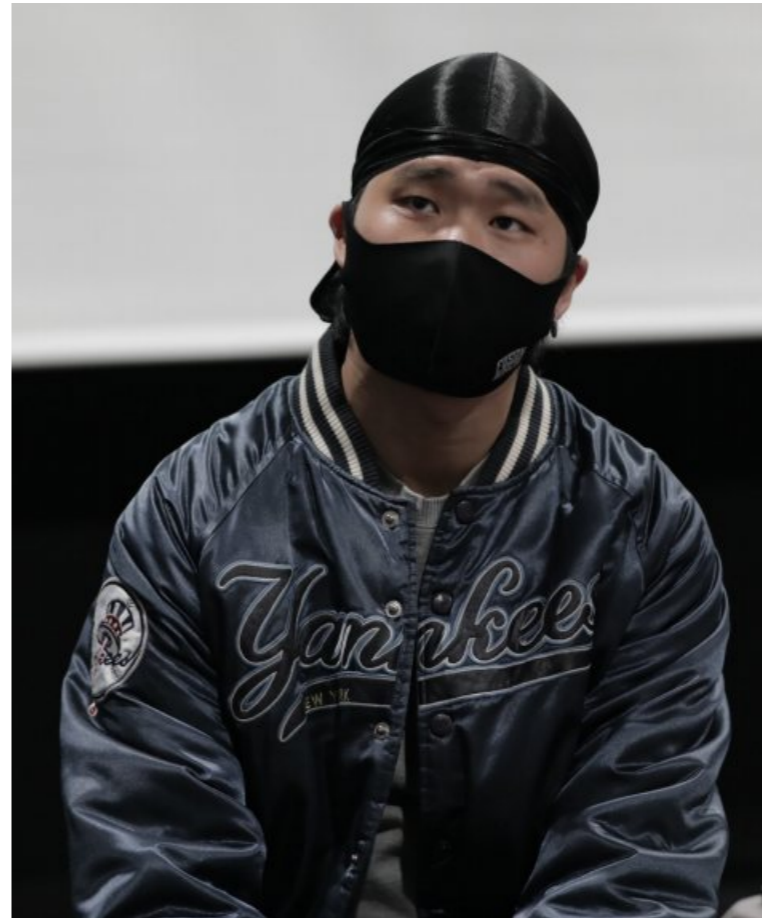
체인지메이커 성민희  
의정부 웰컴패키지 실험실





03 최종 활동 공유회

체인지메이커 신미희  
U브릿지 실험실



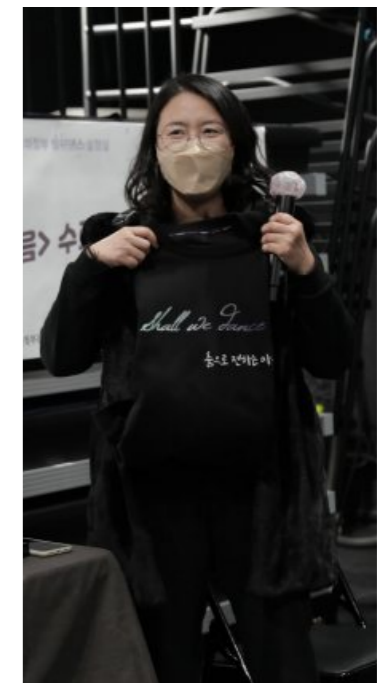
04 최종 활동 공유회

체인지메이커 오수환  
 랩뮤지컬 실험실



05 최종 활동 공유회

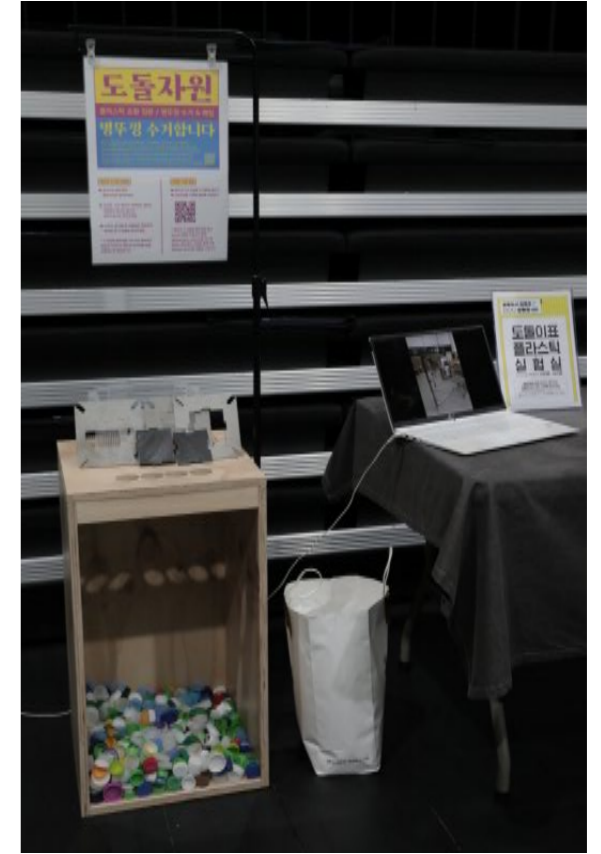
체인지메이커 이순주  
웰위댄스 실험실

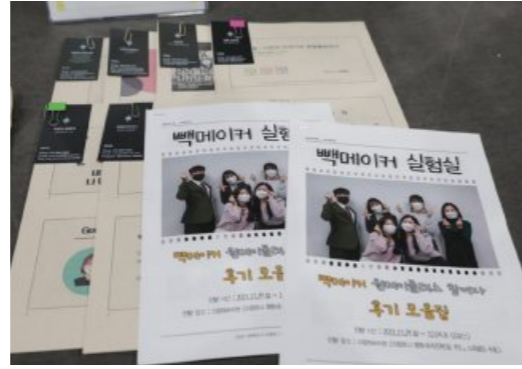




06 최종 활동 공유회

체인지메이커 이한결  
도돌이표 플라스틱 실험실





07 최종 활동 공유회

체인지메이커 조혜영  
백메이커 실험실

## 서지정보

인쇄	2022년 12월 31일
발행	2022년 12월 31일
발행처	(재)의정부문화재단
전화번호	031-850-5121~5
홈페이지	cafe.naver.com/ccityujb
SNS	facebook.com/ccityujb
	instagram.com/ccity_ujb
	blog.naver.com/ccity_ujb
제작	(주)더필링컴퍼니
기획	의정부문화도시추진지원단
ISBN	979-11-962864-2-2