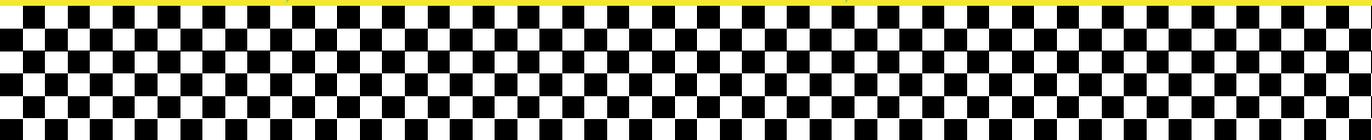
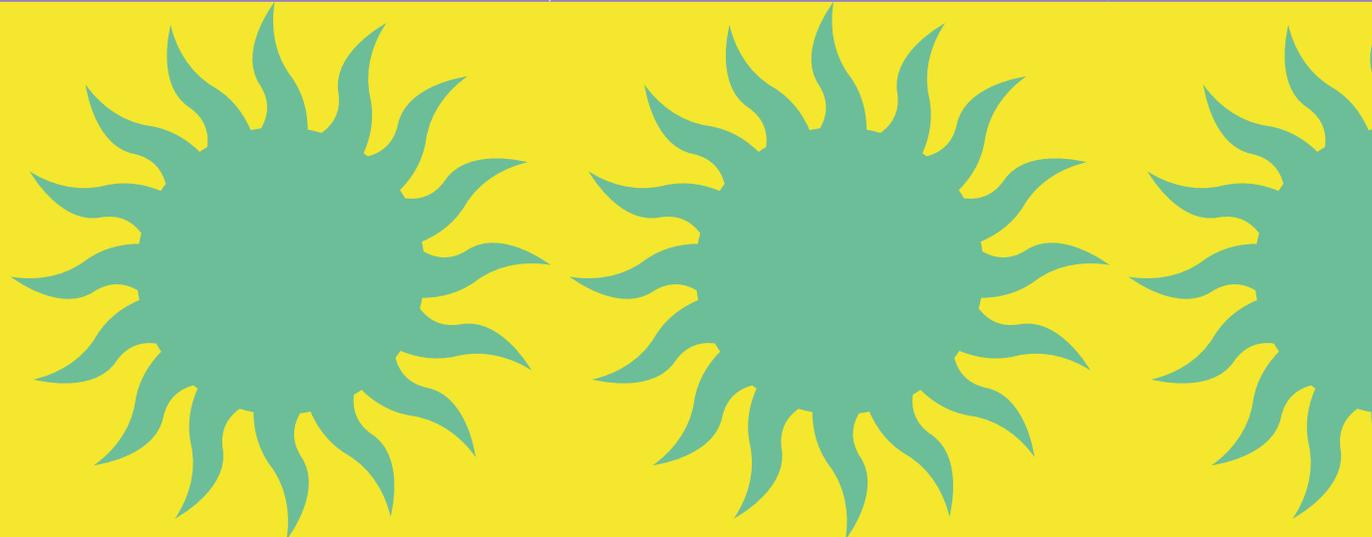
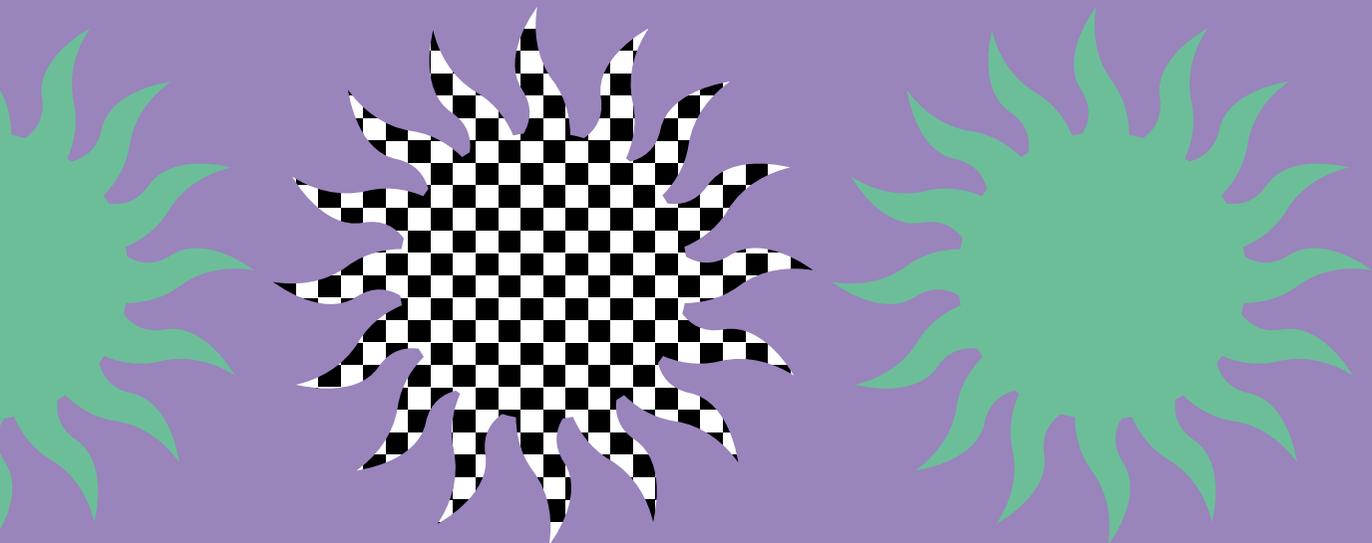
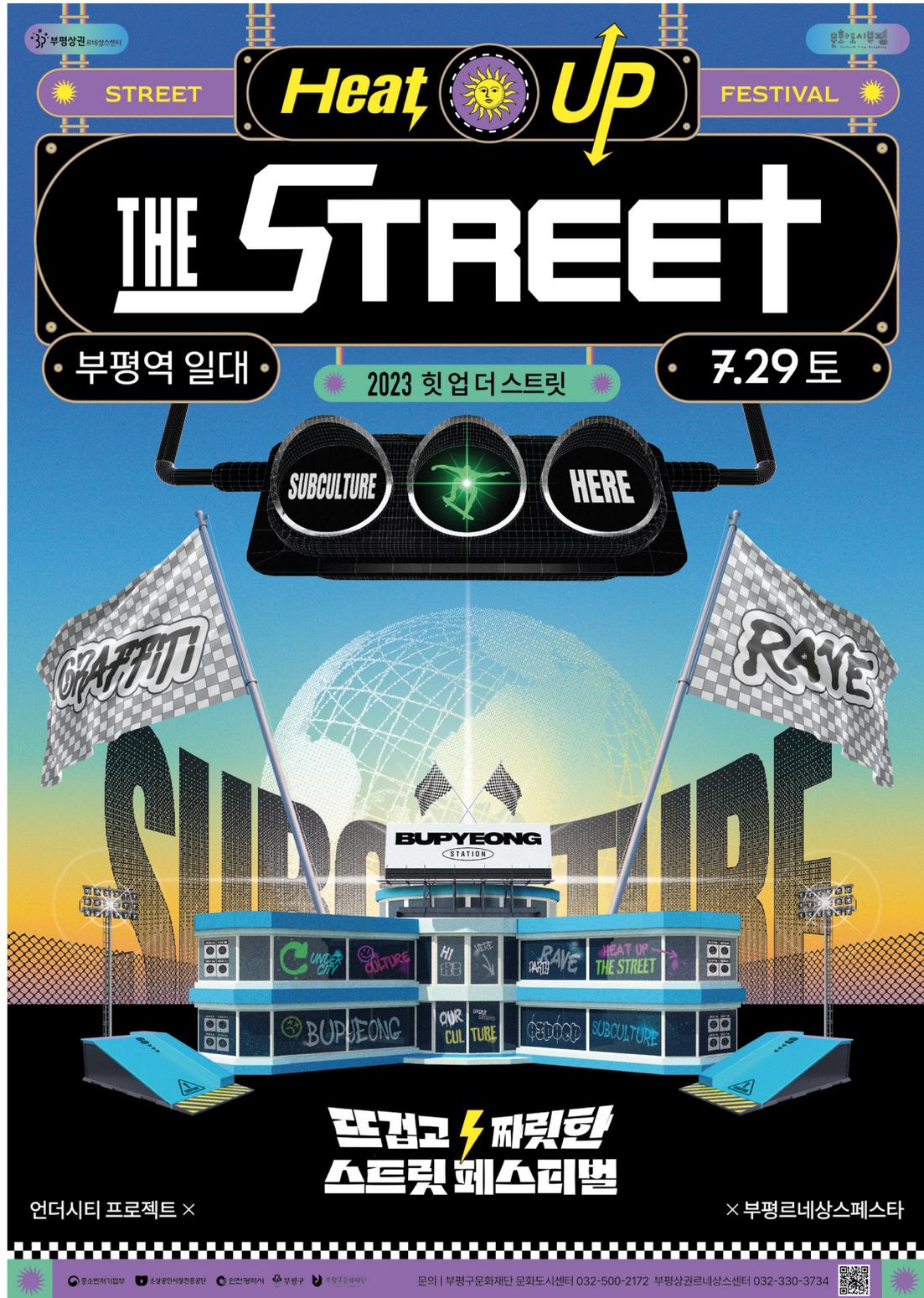


언더시티프로젝트

2023 아카이브





CONTENTS

문화도시부평	05
언더시티 프로젝트 2023	06
프로그램	08
<ul style="list-style-type: none"> 팝업스토어 '실험가게' 미니 스케이트 파크 그래피티 라이브 페인팅 DJ 스테이지 서브컬처 체험 이벤트 오픈토크 기획전시 애프터 파티 	
전문가 리뷰	64

부평구는 2016년부터 부평 음악·융합 도시 조성사업을 추진하여 다양한 계층의 시민과 소통해 온 결과, 2021년 1월 제2차 법정 문화도시로 지정되었습니다.

부평은 시민과 소통하여, 시민이 주도하는 문화다양성과 문화 거버넌스, 지속 가능한 지역문화 생태계, 지역 선순환의 문화 일자리 창출을 통해 문화도시로 발돋움하기 위한 다양한 사업을 추진하고 있습니다.

비전	삶의 소리로부터 내 안의 시민성이 자라는 문화도시부평
슬로건	너와 나의 목소리로 채워지는 문화도시부평
목표	시민주도의 '문화두레' 실현 작은 삶과 생업 기반의 상부상조하는 지역 문화생태계, 시민 주도 문화도시 거버넌스 체계
핵심가치	시민성, 내발성, 장소성, 창조성 연대성
핵심전략	시민, 연대, 창조

시민	연대	창조
문화도시 공유 체계 구축 부평문화자원조사 부평문화도시 거버넌스 시민크리에이터 활동지원 지역 문화생태계 활성화 즐겁고 신명나는 음악동네 만들기 부평 문화 매개자 교육 역사문화자원 발굴 및 아카이브 시티랩	문화도시 협력 네트워크 문화도시부평 통합 홍보 부평 내 영역별 기관연대 부평 내 문화다양성 주체 연대 문화두레 시민학교 청소년 교육 및 활동 지원 문화도시 아카데미	D-Lab 및 비주류문화 기반의 로컬 임팩트 확산 장소성 기반의 음악자원 발굴 및 활용 음악도시 브랜드 창출을 위한 축제 지역 뮤지션 및 기획자 지원 부평예술과 도시 LAB 뮤직라이브러리 조성 골포천 예술천 조성 시민크리에이터 활동지원

문화도시부평, 다음 물결은 어떤 모습일까?

황유경

부평구문화재단 문화도시 센터장

음악도시부평의 다음으로 어떤 그림을 그려야 하나는 고민이 출발점이 되어 부평과 서브컬처를 연결하려는 노력이 부평 내외에 작은 물결을 일으키고 있다.

서브컬처 작가와 즐기는 사람들 사이에서 부평이 인식되기 시작했다.

디제잉과 브이제잉을 배우며 자신이 좋아했던, 전혀 몰랐던 세계에 빠져가는 사람이 늘어나고 있다.

다양한 작가들이 서브컬처와 부평을 주제로 굿즈도 만들고 있다.

부평이 이야기할 '서브컬처'가 무엇일까 고민하는 자리를 열어 국내외 전문가들과 이야기 나누고 문화가 도시를 바꾸어 가는 사례를 살펴보았다.

학교에서는 부평에서 태어나고 자라는 세대와 새로운 장을 펼치고 동네에 구경거리도 만들기 시작했다.

서브컬처의 본거지인 거리로 나가 많은 사람을 만나며 시민이 부평에도 이런 문화가 있다는 인식을 하기 시작했다.

다른 도시들도 부평이 음악도시, 서브컬처 도시임을 인식하기 시작했다.

다음엔 어디로 갈까? 어디로 갈 수 있을까?

우리가 무엇을 원하는가에 따라 달라질 것이다.

음악도시 사업 5년, 문화도시 사업 5년, 총 10년을 보내는 동안 '문화도시부평'의 100년의 그림을 시작해보고자 한다.

너무 빠르게 변해가는 세상에서 100년 후를 준비한다는게 의미 없어 보일지라도 다양한 구성원들과 꿈을 꾸고 만들어갈 것이다.

서브컬처를 궁금해하고 좋아하고 즐기는 사람들은 그 중 핵심 구성원이 될 것이다.

'음악이 흐르는 부평'에 더해지는 '서브컬처를 즐기는 부평'의 모습이 궁금하지 않은가?

'문화도시부평'의 DNA를 구성해가는 긴 여정에 우리 모두 함께했으면 좋겠다.

언더시티프로젝트

UNDERCITY PROJECT *in* BUPYEONG

문화도시부평 사업의 일환으로 진행되는 언더시티 프로젝트는 '다양한 사람들의 다양한 문화가 도시를 만든다'에서 출발합니다. 도시 곳곳에 스며든 다양한 서브컬처를 발견하고, 재미있어서 좋아하고 좋아해서 진심인 서브컬처를 만들어가는 사람들을 발굴합니다. 부평과 인천 뿐만 아니라 서브컬처 커뮤니티와 교류 협력하며 서브컬처 생태계를 확장하고 부평만의 로컬 씬을 형성하고 있습니다.

2023 언더시티 프로젝트 X 부평르네상스페스타



[히트 업 더 스트리트]

뜨겁고 짜릿한 스트리트 페스티벌

히트 업 더 스트리트는 '언더시티 프로젝트'의 확장판으로 부평의 중심이 되는 문화의거리, 테마의거리 사이 도로를 하나의 블록처럼 막아놓고 그 블록에서 그래피티, 스케이트보드, 굿즈 팝업스토어, 디제잉, 서브컬처 체험 등 우리들이 좋아하는 유스컬처 이벤트를 진행하였으며, 평리단길 주요 스팟에서도 오픈토크, 기획전시, 애프터파티가 이어졌습니다.

[언더시티 프로젝트]

서브컬처의 유쾌한 소동, 스타일 넘치게 변신하는 '언더시티 프로젝트'

거리로 나온 '언더시티 프로젝트'

익숙한 거리가 서브컬처를 입고 한층 더 멋져진다!

재미있어서 좋아하고 좋아해서 진심인 서브컬처가 궁금한 사람, 모여라!

팝업스토어 '실험가게' | 미니 스케이트 파크 | 그래피티 라이브 페인팅

DJ 스테이지 | 서브컬처 체험 이벤트 | 오픈토크 | 기획전시 | 애프터 파티

[부평르네상스페스타]

여름밤을 뜨겁게 달구는 공연과 디제잉 파티 '부평르네상스페스타'

뜨겁고 짜릿한 에너지가 넘친다!

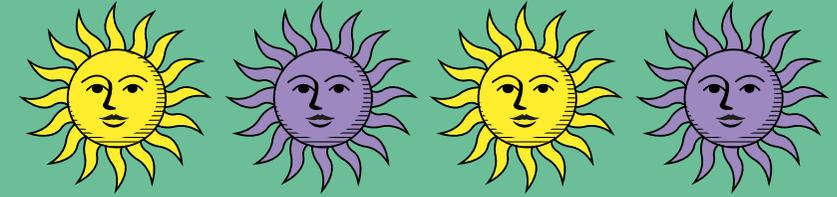
무대로 변신한 부평역 시장로에서 펼쳐지는 리얼 스트리트 콘서트

HEAT UP STAGE 지올팍 | 마미손 | 레이샤 | 자정

EDM PARTY 38sun | VANDAL ROCK | HYUNAH | SunB | GG

ESG 문화 체험 이벤트 자원순환 리사이클링 체험 및 전시 (로타리 지하상가)

2023 언더시티 프로젝트 TIMETABLE



시장로 프로그램

시간	부평르네상스페스타	언더시티 프로젝트 @부평역 시장로			
13:00					
14:00					
15:00	ESG 문화체험 이벤트 13:00-17:30	DJ스테이지 14:00-18:00	그래피티 라이브 페인팅 14:00-18:00	팝업스토어 실험가게 14:00-19:00	서브컬처 체험 이벤트 14:00-19:00
16:00					
17:00					
18:00					
19:00	HEAT UP STAGE 18:00-20:00				
20:00	EDM PARTY 20:00-23:00				
21:00					
22:00					
23:00					
24:00					

평리단길 프로그램

시간	@카페 묵음	@아트스페이스 실	@SLOTH 레코드바
13:00	오픈토크 13:00-16:30	기획전시 'B-1' 14:00-19:00	
14:00			
15:00			
16:00			
17:00			
18:00			
19:00			애프터 파티 19:00-24:00
20:00			
21:00			
22:00			
23:00			
24:00			

팝업스토어 '실험가게'

7월 29일 (토) 14:00 - 19:00 | @부평역 시장로

서브컬처, 언더그라운드, 로컬 씬을 추구하는 아티스트들을 서포트하는 씬앤굿즈 제작 지원 선정 아티스트와 인천을 대표하는 로컬 브랜드의 굿즈를 둘러보고 구매하는 공간을 선보였다.



씬앤굿즈(Scene&Goods) 제작 지원사업 선정 아티스트

BAN



서브컬처 & 그래피티를 기반으로 활동하는 팀 BAN은 Things that aren't intact(온전하지 않은 것)이라는 슬로건 아래에 부족한 서로의 반을 나눠 채워가고, 표현의 방식에 BAN(금지하다)하는 여러 불편들을 그래피티를 통해 삶의 모토인 하고 싶은 일들을 하며 자유롭게 표현하고 실행하고 있다. 2021 청주청년악당, 2021 새활용센터 다시봄, 2022 부평 언더시티 프로젝트 등 다양한 지역 서브컬처 사업에 참여하고 있으며, 팀 자체 기획사업을 진행하여 굿즈 판매 및 지역 내 커뮤니티 활동도 진행 하는 등 활발한 활동을 하고 있다. 2023년에는 크루만의 아이덴티티를 담은 컨셉과 스토리를 풀어 서브컬처 브랜드 제작을 목표로 다양한 도전과 시도를 하고 발전하여 지역 내 서브컬처 브랜드로 자리매김할 예정이다.

2023 <언더시티 프로젝트>에서 선보인 굿즈 주제는 <Parking BAN>으로 '주차금지'라는 의미와 직역하면 '반이 주차하는 중'이라는 의미를 담고 있다. BAN이 서브컬처씬에 들어와서 본격적으로 시작하겠다는 반의 앞으로에 대한 기대를 담아 기획했으며, 도로, 자동차와 같이 교통과 관련된 요소들을 디자인적으로 활용하여 굿즈 상품들을 제작했다.

뷰렛(문혜원)



부평의 로컬 아티스트 문혜원은 현재 밴드 뷰렛의 보컬, 뮤지컬 배우, 성우 등 다방면에서 활발하게 활동하고 있다. 특히 밴드 뷰렛은 인디밴드 씬의 대표적인 여성 보컬 록밴드로 20년이 넘게 유지해오고 있으며 국내뿐만 아니라 영국, 인도, 호주, 대만, 베트남 등 해외 무대까지 진출하며 폭넓게 활동해오고 있다.

현역 뮤지션 중 가장 활발하게 부평과 연관된 활동들을 펼치고 있는 문혜원은 앞으로도 부평의 대표적인 로컬 아티스트로서 음악뿐만 아니라 다양한 창의적인 콘텐츠들을 통해 음악도시 부평, 문화도시 부평의 홍보 역할을 담당하고자 한다.

2023 <언더시티 프로젝트>에서는 7월 7일, 한국에서 록 음악이 태동한 음악도시 부평에서 영감을 얻은 신곡 'Rock Star' 발매를 기념하여 'Rock Star'의 동명 타이틀 로고와 뷰렛의 오리지널 로고를 사용한 굿즈를 선보였다.

복혜정



도시와 지역의 역사적 스토리와 지역문화에 가치를 두고 인천을 기반으로 전국에서 아카이브와 로컬 브랜드 작업 활동을 통한 연구와 작업을 하고 있다. 섬, 도시, 도시재생, 문화, 역사, 아카이브 등 지역의 가치를 두고 현대적인 콘텐츠로 로컬&컬처 문화를 작업을 통해 보여주고 있다.

2023 <언더시티 프로젝트>에서는 부평의 애스컴시티와 인천의 음악을 새롭게 재조명하여 과거의 애스컴시티의 모습에서 현대적 음악도시와 선진적 도시로서의 다양한 지역의 컬처를 만들어 가기 위해 애스컴시티를 브랜드화 했다. '음악으로의 시간 여행'을 주제로 부평의 1940년대~1960년대 군부대 캠프마켓의 애스컴시티를 중심으로 우리나라 대중음악의 성장에 대표적인 클럽 중 드림보트의 간판, 로고 등을 모티브로 하여 시대적 문화, 음악, 클럽이라는 이미지를 연상시킬 수 있는 디자인 굿즈를 선보였다.

유와이비



UYB(유와이비)는 노랑고 까만 세상 속을 사는 힙플이 그림 작가의 공식 굿즈 브랜드다. 작가 유엘로는 "You why be? 너는 왜 그래?"라는 질문을 묻고 답하는 과정에서 느낀 생각과 취향을 그림으로 풀어내 표현하는 작업을 하고 있다.

"내가 이러는 이유는 그저 재밌기 때문이야."라는 대답과 함께, 관람자 또한 "나는 왜 이럴까?"라는 질문을 자기 자신에게 던짐으로써 자신의 삶의 의미와 재미를 찾았으면 하는 바람이 있으며, 특정 시간 때, 특정 공간에서만 관람할 수 있는 그림이 일상 속에서도 향유할 수 있었으면 하는 바람으로 굿즈와 여러 활동으로 친근하고 편하게 다가가는 작업을 하고 있으며, 점차 확장해나갈 예정이다.

삶을 직접 구성해나가다 보니 마치 커스텀을 할 때의 기분과 동일하다 느꼈다. 커스텀은 온전히 자신만의 것이라는 표식을 하는 것과 같기에 그 자체가 자신이 고유해지는 과정이자 일상의 재미라고 생각한다. 그 재미를 함께 느꼈으면 하는 바람으로 이번 2023 <언더시티 프로젝트>에서 선보이는 모든 굿즈는 커스텀을 중심으로 제작했다. 힙합, 보드, 파티, 패션 등 평소 재밌다고 여기는 문화를 즐기고 있는 "엘로"라는 캐릭터를 중심으로 디자인해 전개함으로써 유와이비의 굿즈를 소지하는 것만으로도 귀엽고 편하게 자신이 좋아하는 문화를 드러낼 수 있도록 제작했다.

스페이스 컴퍼니



스페이스 컴퍼니는 2020년 코로나때 설립된 대한민국의 브레이킹(B-boy)팀으로, 국내외 각종 문화행사 및 공연을 기획, 제작할 뿐아니라 문화예술 교육 또한 제공하고 있다. 스페이스 컴퍼니의 슬로건은 '빛과 파도의 공존 Coexistence of light and wave'이다. 파도는 끊임없이 치지만 빛에게 닿질 못한다. 하지만 빛은 파도에게 다가간다. 스페이스 컴퍼니는 모두를 아우르고 포함할 수 있는 마치 빛처럼 따스하게 다가가는 아티스트가 되고자 항상 다짐한다.

그래피티의 어원은 그리스어로 '긋어서새기다'라는 의미를 가지고 있다. 그래피티의 가장 기본이 되는 서명인 태그스타일 디자인을 통해 스커밍(SPACECOMPANY + COMING)의 긍정적인 에너지와 활기찬 에너지를 의류에 담아내어 소비자와 스커밍과의 유기적인 커뮤니티의 기반을 만들고자 하였다.

윤산



시각예술가로 활동 중인 윤산은 도시의 이곳저곳을 탐구한다. 모뉴먼트, 애니메이션, 옥외광고에 호기심을 가지고 작업하는 그는 부평에서 현재와 과거가 연결되는 지점에 매료되어 있다. 윤산의 이미지는 동시대 부유하는 파편화된 것들을 비춘다. 강박적 모음의 행위와 사변적 경험을 회화, 조각, 설치의 언어로 치환한다. 그는 지난한 현상의 좌절된 구멍을 유사한 경험으로 메우고, 마치 그것을 획득했다고 믿는 습성에 호기심을 가진다. 믿음과 속도, 무기력과 자조를 은유적으로 드러내 가장 개인적인 이야기에서 시작한 동세대의 이야기를 담고 있다.

2023 <언더시티 프로젝트>에서는 부평의 간판과 텍스트, 도시의 심볼을 가공한 평면 회화와 3D 작업을 엮을 수 있게 하였다. 가로 210cm의 유화 작업을 버스를 타거나 길을 지날 때 바뀌는 풍경들을 디지털 세계에서 나열하고 다시 물성을 부여하는 방식으로 제작된다. 익숙한 상징물, 일상적 간판, 과장된 확대의 조합은 오토마티즘을 떠올리게도 한다.

우리는 제어할 수 없는 속도로 달려온 만큼 '쓸데없는' 시간을 보내야 한다. 쓸데없다고 생각한 것이 사실은 정말로 쓸모가 있었던 적이 있지 않은가. 재야의 고수같은 부평러들이 어서 당신의 쓸모없는 시간을 뽐내어보기를 바란다든 마음으로 준비하였다.

작업할건대학교



‘작업할건대학교’는 평면회화, 미디어 아트, 디지털아트 등 여러 시각예술분야의 작업자들이 모여 작업을 공유하며 각자의 작업에 시너지를 얻는 신진 아티스트 그룹이다. 주로 페인팅 위주의 작품활동을 하고 있지만, 영상과 설치 작업도 함께 진행하며 다양한 분야에서 활발하게 활동하고 있다. 2023년 2월 8명의 첫 팀 개설을 시작으로 현재는 18명의 아티스트들과 함께하고 있으며, 팀 대표가 따로 존재하지 않고 이력과 작업연차와 관계없이 모두가 편하게 교류할 수 있는 수평적 구조를 지향한다.

다수의 시각예술 아티스트가 함께 협업한다는 점에서, 조화와 다양성을 우선시하여 아트웍을 기획했다. 자신을 표출하기 좋아하고 자유분방한 이삼십대의 특성을 고려하여 기성품에 데코레이트할 수 있는 엽서북, 스티커팩을 굿즈제품으로 선정하였다. 공간과 물건에 단순히 붙임으로서 자신의 예술관과 분위기를 손쉽게 보여줄 수 있는 카드페이퍼와 스티커는 서브컬처의 영역에 몸담고 있는 사람들에게 좋은 기호품이 될 것을 자부한다.

후르츠 카테일



다양하고 아기자기한 형태의 작업물을 제작하며 즐겁게 작업하는 팀이다. 단순히 귀여운 평면적 작품에서 그치는게 아닌, 입체적으로 바라볼 수 있도록 의미를 담아낼 수 있는 작품을 만들기 위해 노력하고 있다. 주 활동범위는 일러스트 제작부터 애니메이션 제작까지 다양한 스펙트럼에서 활동하고 있으며 환경 오염, 사회문제 등 공익적인 부분에서 사람들에게 자그맣게 목소리를 내고 있다.

인천은 태어난 고향이자 학창시절의 추억 그 자체다. 많은 추억과 학창시절이 담겨있는 소중한 문화도시 부평을 담은 창작물을 제작하여 시민분들과 함께 부평과 관련된 창작물을 제작하며 추억과 소통의 장을 만들고자 [그 시절, 우리는 부평이었다/ 추억의 부평 조각집]이라는 시민참여형 커스텀 굿즈를 기획했다.

많은 사람들이 알고 있는 부평의 과거와 현재를 아기자기하고 참신한 느낌을 담아낸 스티커와 감성적인 부평의 순간을 담아낸 엽서를 제공하여 콜라주 방식으로 자신만의 액자를 만드는 굿즈로, 세상에 하나밖에 없는 자신만의 한 컷을 만들어 내는 작품이다. 추억이 담긴 부평의 명소들과 관련된 요소를 재밌고 키치하게 일러스트 스티커나 엽서로 담아내어 나만의 한컷액자 키트의 요소들로 제공하여, 세상에 하나밖에 없는 나만의 한 컷을 만들어 소중한 추억이 됨과 동시에 문화도시 부평의 변천사를 소개하고자 하였다. 또한, 시간여행을 컨셉으로, 부평의 과거와 현재의 시리즈를 나눈 다양한 문구류도 함께 제작했다.

인천 로컬 브랜드

인천맥주



2016년, 인천 개항로 부근의 오래된 보세창고를 맥주 양조장으로 개조하여 지역 맥주를 만들고 있다. 인천에서만 판매하는 대한민국 최초 비건 맥주 ‘개항로 라거’ 또한 런칭했다.

인천맥주의 로고가 담긴 스티커, 에코백, 티셔츠 등 브랜드 정체성이 담긴 다양한 굿즈를 선보였다.

DRINK LOCAL, DRINK INCHEON

인천스펙타클

spectacle

Magazine for Incheoner

인천 스펙타클 @incheon_spectacle은 2016년부터 다채로운 관점으로 인천의 즐거움을 풀어내고 있는 인천 대표 로컬 콘텐츠 스튜디오이다. 로컬 매거진 <스펙타클>을 발행하고, 로컬 커뮤니티 <스펙타클 유니버시티>, 문화공간 <스펙타클타운>을 운영하며 다양한 인치너들과 협업하고 연대한다.

인천이 가진 오명을 지역의 개성으로 새롭게 브랜드링한 ‘♡두근두근 마계인천♡’, 면 요리를 중심으로 인천의 독특한 식문화를 소개하는 ‘시티 오브 누들’ 점박이 물범과 저어새를 모티브로 업사이클링한 ‘인천 멸종 위기 동물 키링’, 서울이 아닌 인천에서 자신만의 작업을 펼치는 이들을 담은 ‘인천의 창작자들’ 등의 대표 작업들을 선보였다.





미니 스के이트 파크 X RIOT SKATESHOP

7월 29일 (토) 15:00 - 18:00 | @부평역 시장로

언더시티 프로젝트와 라이엇이 협력한 스के이트 이벤트로 부평역 시장로 도로 한가운데 미니 스के이트 파크를 조성하여 누구나 즐길 수 있는 프리 스케이팅, 보더들을 위한 스케이이트보드 대회를 개최하였다.



RiotSkateshop

Riot Skateshop

인천 부평에 위치한 라이엇 Riot Skateshop은 스케이이트보드 전문 숍이자 로컬 커뮤니티이다. 로컬 스케이이터들을 지원하고 스케이이트보드 문화를 즐기는 다양한 사람들과 교류하며, 스케이이트보드 신 Scene 의 활성화 및 새로운 문화공간으로 자리매김하는 것을 목표로 삼고 있다.





그래피티 라이브 페인팅 체험 X LAC 그래피티 스튜디오

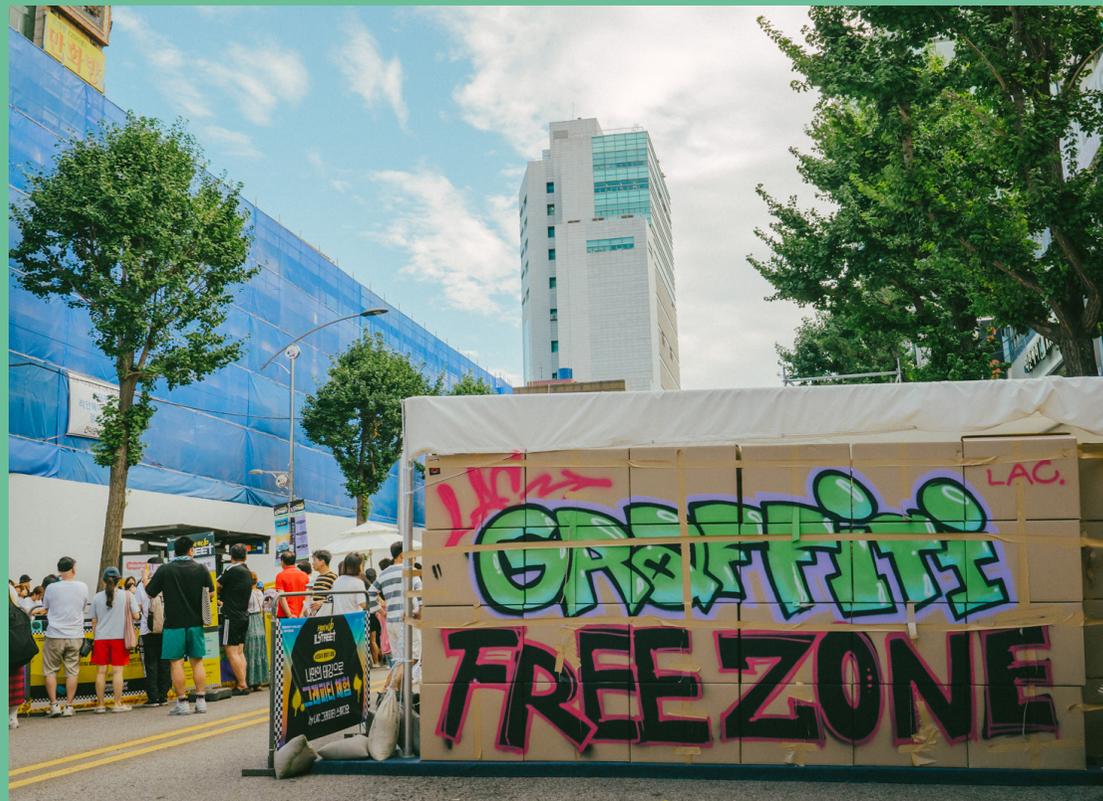
7월 29일 (토) 14:00 - 18:00 | @부평역 시장로

레오다브를 필두로 다양한 작품활동을 하고 있는 LAC 그래피티 스튜디오의 아티스트들이 부평로 거리 한가운데 설치된 벽에 실시간으로 그래피티 작품을 채우는 언더시티 한정 스페셜 퍼포먼스와 나만의 태깅으로 그래피티를 체험할 수 있는 시민 체험이벤트를 준비하였다.



LAC GRAFFITI STUDIO 크루는 2013년 결성된 스트리트 아트를 기반으로 활동하는 인천 출신 작가들로 구성되었다. 크루를 결성한 레오다브(LEODAV) 작가는 1998년도부터 그래피티를 시작한 1세대 그래피티 작가로 독립운동가 시리즈와 NVM, LOVE CAMO LIFE (카모플라주를 이용한 다양한 색채를 표현)를 시그니처로 대중들에게 다양성에 대해 표현하고 있다.

LEODAV 작가를 필두로 Dasol, Hexter, Gim ink, HAZE, eeyeeq 작가들이 메인으로 활동하고 있으며 다양한 연령대가 함께 스트리트 아트 문화의 발전을 위해 작품 활동과 함께 교육 활동도 이어 가고 있다.





DJ 스테이지

7월 29일 (토) 15:00 - 18:00 | @부평역 시장로

부평 등 서브컬처 씬에서 활발하게 활동하고 있는 다양한 로컬 DJ가 그들만의 언더그라운드 사운드를 선보였다.



DJ LINE UP

DJ Bowlcut



한국의 일렉트로닉 신에서 두루 많은 활동을 펼쳐온 '보울컷 (DJ Bowlcut)'은 현재 국내 클럽 씬의 기반을 다지고 있는 디제이 겸 프로듀서이다. 한 곡, 한 곡의 선택에 다양한 의미를 부여 하는 그의 음악 선택션은 각기 다른 시간과 장소에 에너지를 불러오는 힘을 가지고 있다. 미니멀 하우스, 레프트필드, 그루비 테크노를 중심으로 장르를 넘나드는 그의 선택션은, 턴테이블 리스트인 그의 독창적인 믹싱 방법으로 완성되어 듣는 이로 하여금 잊지 못할 경험을 선사한다. 또한 그의 선택션으로부터 파생하는 그의 프로덕션은 레프트필드 하우스, 90년대 테크노, 재즈와 한국적인 샘플들의 혼합으로 이뤄진 독특한 방식으로 세계로 뻗어가고 있으며 Limousine Dream, Unknown To The Unknown, 777 Recordings, Phutureshock Records 등의 레이블에서 릴리즈된 바이닐, 그리고 Gestalt Records, Maai Records 등의 레이블에서 나온 디지털 릴리즈에서 확인할 수 있다.

현재 서울커뮤니티라디오를 운영하며 씬의 발전도에 기여를 하고 있는 그는 다양한 비뉴와 다양한 한국, 그리고 전세계의 네트워크들을 이어주는 역할을 하고 있다. '플랫폼이 없는 한국에 게임의 법칙을 제공하고 싶다'는 그의 목표는 현재 한국의 댄스음악 신을 이끄는 중요한 힘으로 남아있다.

KARLLLLL



뉴욕 할렘에서 온 DJ KARLLLLL은 한국의 언더그라운드 음악 씬에서 단기간에 성장을 하는 아티스트중 하나이다. 2022년 이태원의 Pistil클럽을 통해 데뷔한 KARLLLLL은 이후에 한국의 유명 클럽인 Cakeshop, Casa Corona, Times, Henz, 그리고 Modeci 등에서 음악을 플레이 해왔으며 Call Super, Oli XL, 그리고 The Whooligan 등 한국에 내한한 인터네셔널 아티스트들과의 호흡을 해왔다. 또한 한국의 헤비 히터 아티스트들인 Lil Cherry, Mogwaa, 그리고 DJ CO.KR 등과 함께 플레이를 하였다. 디제이 컬렉티브 Unborn Sounds의 멤버인 그녀, 또한 FAKEDEEPLEE와 함께 하는 디제이 듀오 'The Roommates' 등을 통해, KARLLLLL은 아프로 리듬과 다른 음악적 전통에 기반한 음악들을 플레이 한다. 하우스, 디스코, 그리고 베이스등의 음악을 자유자재로 선곡하며 그녀의 사운드는 Visla, Mixmag Korea, Nike, FELT, Tommy Hilfiger 등의 이벤트 등에서 플레이 되었다.

SGSY



대표적인 한국 Ska 밴드 Kingston Rudieska와 Reggae/ Dub 밴드 Komagens의 front man. 독보적인 음색을 가진 그는, 자메이카 음악이 곧 삶 자체가 되어버린 Vinyl Selecta이자 Singjay (노래하는 디제이)이다.

YouTube로 "Singin' on the Version"이라는 프로그램을 운영중이고, 매년 많은 Reggae 이벤트를 기획하기도 한다. 뿌리의 음악에서부터 현대에 이르기까지 다양한 장르를 선택하고 있다.

Sina Hill



Sina Hill은 Soul을 기반으로 Detroit House, Trip Hop, Dub 등 다양한 로컬 장르의 음악을 플레이한다. 힙합, 하우스, 테크노 등 장르에 국한되지 않은 바이브로 선보이는 파티 브랜드 'Motor Unit'를 이끌고 있다. 평일에는 좋은 음악과 레코드, 칵테일을 즐길 수 있는 공간 'QUEST', 주말에는 서울 곳곳의 댄스 플로어에서 시나힐의 자유롭고 다양한 셀렉션을 감상할 수 있다.

T.T.E



웨일스에서 온 DJ T.T.E는 2020년 '서울커뮤니티 라디오'(SCR)에 합류한 이후 3년동안 서울언더그라운드 씬에서 저명한멤버로 활동하고 있다.

그의 음악은 서울과 그가 살다온 영국의 레ιβ 씬에서 영향을 많이 받고있다. 매주 일요일 이태원 kockiri에서 열리는 파티와, 댄스음악을 통해 LGBTQ+ 문화를 홍보하려는 그의 열정은 그의 파티와 'divine heem'으로 이끌어 가고 있다. T.T.E는 청중과 함께 음악에 대한 열정을 표현할 수 있는 에너지 넘치는 디제잉을 보여준다.



서브컬처 체험 이벤트

7월 29일 (토) 14:00 - 19:00 | @부평역 시장로

시민 누구나 서브컬처 아티스트가 될 수 있다!

타투, 페이퍼 컬러링, 실크스크린 등 서브컬처 아티스트들이 진행하는 다양한 체험 이벤트를 즐길 수 있는 공간을 마련하였다.

OPIUM TATTOO STUDIO X OriginalPunk X MERCH OUT



서브컬처 체험 이벤트

타투 · 페이퍼 컬러링 · 실크스크린

OPIUM TATTOO STUDIO

Opium Tattoo Studio는 2007년 오픈하여 그들만의 독특한 스타일로 많은 사랑을 받아온 Tattoo Studio로 Tattoo 뿐만 아니라 각 종 문화와 예술의 중심에서 활발한 활동을 하고 있는 복합 문화 공간이다. 각종 촬영과 강연회, 전시와 교육, 콜라보레이션 뿐만 아니라 다양한 젊은 예술가들을 서포트하며 커뮤니케이션의 장을 만들어 더 폭 넓은 예술 활동을 Opium Studio 에서 유치할 수 있도록 많은 노력을 기울이고 있다.



OriginalPunk

오리지널펑크(오피)는 엽기적이고 폭력적인 아트웍을 스케이트보드와 함께 재미있게 풀어나가는 아티스트로 그래피티, 제품 커스텀, 컬러링 클래스 운영 등 다양한 작품활동을 하고 있다.



MERCH OUT!

전 세계 인쇄 시장에서 가장 많은 사랑을 받는 인쇄 방법인 "스크린 프린팅" (Screen Printing / Silk Screen) 을 메인으로 음악/그래픽 디자인/패션 등의 카테고리를 인쇄로 표현 중인 프린팅 회사/크루이다.





오픈토크

7월 29일 (토) 13:00 - 16:30 | @평리단길 카페 목음

<부평 바이브: 문화를 구동하는 커뮤니티>라는 이름 아래 서브컬처가 업이 된 사람들의 이야기와 부평에서 언더시티 프로젝트 이후 다양한 서브컬처 이벤트에 참여한 사람들이 경험한 서브컬처에 대한 자유로운 대화가 진행됐다.



오픈토크 [언더시티 프로젝트 그 후]

@평리단길 카페 목음
13:00 - 15:00

문화도시 부평에서 진행했던 서브컬처 프로젝트를 돌아보고 각 참여자들과 함께 작업의 의미와 문화의 가치를 되새겨보는 시간을 진행하였다.

- | | |
|-----|--|
| 사회자 | 김미소 (DMZ피스트레인 뮤직 페스티벌 총감독) |
| 참여자 | 김경호 (라이엇 스케이트보드숍 대표 / 스케이트보드 클래스 운영강사) |
| | 송주형 (미디어 아티스트, VJ / 미디어아트 클래스 운영강사) |
| | 윤 산 (씬앤굿즈 제작 지원사업 선정 아티스트) |
| | 이미영 (부평중학교 1학년 부장교사 / 자유학기제 운영 협력) |
| | 이재현 (스케이트보드 클래스 참여자) |
| | 임현태 (월유엔터테인먼트 대표/자유학기제 브레이킹클래스운영강사) |
| | 조해미 (DJ 클래스 참여자) |

김미소

안녕하세요. '오픈토크: 언더시티 프로젝트 그 후'의 진행을 맡은 DMZ 피스트레인 뮤직 페스티벌 총감독 김미소입니다. 언더시티 프로젝트에 협력기획으로 참여해 오고 있습니다. 오늘 오픈토크는 언더시티 프로젝트와 연계한 다양한 서브컬처 프로젝트에 참여했던 강사, 참여자를 모시고 해당 사업을 통해 어떤 변화와 의미가 있었는지를 탐색하고 정리해보는 시간입니다. 각자 자기 소개 부탁드립니다. 거주지가 부평인지 여부도 같이 소개해주시면 좋을 것 같아요.

김경호

안녕하세요. 평리단길에서 스케이트숍 "Riot"을 운영하는 김경호입니다. 저는 인천 바로 옆 부평에 살고 있지만, 스케이트보드를 시작한 곳이 여기 인천입니다. 흥미로 시작해서 그게 업이 되어 지금까지 이어지게 되면서 인천에 있는 시간이 훨씬 많아요. 그렇다 보니까 자연스럽게 인천 사람이라고 얘기하는 경우가 많았습니다. 인천에 있는 서브컬처 커뮤니티에 대해 자부심이 있고, 인천에 속해 있는 스케이트 컬처를 유지하고 성장시키고 싶어서 노력해왔는데, 부평구문화재단과 부평구를 통해 이런 기회들을 함께할 수 있어서 기쁩니다.

송주형

안녕하세요. 저는 송주형입니다. 디지털뮤직랩에서 진행되는 VJ클래스를 2년 정도 운영했고, 올해에는 미디어아트 클래스로 이름을 바꿔서 3년째 운영해 오고 있습니다. 저도 현재 사는 곳은 부천인데 인천에서 초중고를 즐겼었고, 최근에 이 사업을 하면서 20여 년 만에 인천에 다시 돌아오게 됐어요.

그 이후 작업실도 인천에 구하게 됐고 현재 이런저런 계기로 부평에 많은 관심이 생겨 인천문화재단의 지원을 받아서 올해 부평에 대한 작업도 준비하고 있습니다. 최근에는 부평 2동 행정복지센터 근처에 미쓰비시 출사택이 있거든요. 최근에 문화재로 결정됐는데 이에 관련된 여러 가지 이야기들을 담은 작업을 하면서 왜 부평이 문화도시, 음악도시를 표방하게 됐는지, 부평에 대해서 좀 더 이해하는 중입니다.

임현태

안녕하세요. 인천에서 비보이로 20년째 활동하고 있는 비보이 박스라고 합니다. 인천에서 비보이로 춤을 시작했고요. 사는 곳은 서울입니다. 어렸을 적에 흔히 지하철역에서 춤추면서 시작했던 세대고요. 부평역 지하철 광장 밑에서부터 어렸을 적부터 춤을 춰왔습니다. 이번 학기에 재단의 소개로 자유학기제 브레이킹 클래스를 담당했습니다.

김미소

앞에 세 분이 서브컬처 관련 클래스를 담당해주셨던 감사님이구요. 다음은 사업에 참여하셨던 참여자분들입니다.

이미영

안녕하세요 저는 부평중학교 교사 이미영입니다. 저는 대학을 지방에서 다녔지만 임용고시를 인천에서 응시해서 대학 졸업 후 거의 32년 동안에 인천에서 중학교 교사로 재직 중이고, 현재는 부평중학교에서는 7년째 근무하고 있습니다. 보통 한 학교에서 5년이 기본 근무 기간인데 부평중은 제가 근무하는 동안에 가장 마음에 들었던 학교고 주변에서도 학생들이 너무나 순박하고 예뻐니다. 그래서 마지막으로 근무하고 퇴직하고 싶은 마음에 드는 학교예요. 제가 인천 부평구 산곡동에서 거주한 지 19년 됐는데요. 그래서 출신은 아니지만 저는 오롯이 제가 인천 사람이라고 생각하고 있습니다. 저는 학교에서 수학을 담당하고 있는데 자유학기제 업무를 담당하게 되면서 전문 분야가 아닌 프로그램을 진행하게 됐습니다. 제가 무슨 예술, 체육을 알아서 전문적으로 동아리 프로그램을 진행할 수 있겠습니까? 제가 담당 부장을 하게 되면서 이것저것 많이 찾아보게 되었어요. 그러면서 신청하게 됐는데 학생들은 물론이고 선생님들도 만족도가 너무 높은 행사였습니다. 저희 아이들이 받은 특혜가 너무나 큰 것 같아 이자리에 꼭 참석해서 감사님들과 재단분들께 감사의 표시를 꼭 하고 싶습니다. 너무 감사드립니다.

김미소

다음 발표자분은 중학생이에요. 너무나 아름답지 않습니까. 아까 보니 오늘 발표할 내용을 다 적어왔더라고요. 떨리겠지만 편하게 얘기해 주세요.

이재현

안녕하세요. 스케이트보드 클래스 수강생 이재현입니다. 저는 부평 십정동에 거주 중입니다. 저희 학교도 자유학기제 프로그램을 했으면 좋겠습니다. 감사합니다.

조해미

안녕하세요. 저는 DJ 클래스 수강했던 참여자 조해미입니다. 저는 태어난 곳이 부평 성모병원이고 초중고 모두 이 부근에서 다녔습니다. 다른 곳에 살다가 결국 돌아오게 되는 곳이 부평이더라고요. 그래서 오늘 이런 자리를 가지면서 내가 나고 자란 곳에 대해서 애정을 갖고 발전하는 걸 지켜보는게 되게 의미 있는 일이라는 것을 오늘 다시 한번 생각하게 됐습니다. 이미영 선생님께서 아이들이 받게 될 수혜에 대해서 말씀하셨는데, 저희 아이는 6학년인데 7살에 처음 스케이트보드를 여기 계신 김경호 선생님께 배웠어요. 그래서 아까 너무 반가웠어요. 그래서 제 아이도 자신이 나고 자란 이 동네에 애정을 가질 수 있게 되겠구나 하는 생각이 들면서 이런 것 문화를 접하는 것이 굉장히 중요한 일이라는 것을 또 한 번 느꼈습니다. 고맙습니다.

윤산

저는 회화와 설치를 주로 하는 시각예술 작가 윤산입니다. 저는 작년부터 본격적으로 부평에서 활동하기 시작했는데 그 계기가 작년에 부평 영 아티스트라는 공모를 통해 전시를 하고 굿즈를 제작하는 사업을 참여했습니다. 이 과정에서 부평에 스며들게 되었고, 특히 작년 부평 문화도시센터에서 시민 거점 공간으로 문을 연 문화공간 '시소'의 입주작가로 선정되며 결국 부평으로 이사도 오게 되었습니다. 그래서 올해는 부평 주민으로서 참여하게 되었는데 지금 시장로에 있는 팝업스토어 부스를 꾸미다가 부랴부랴 와서 얘기하게 되어 무척 떨립니다.

김미소

출신 지역을 말씀해달라고 얘기했더니 어디서 몇년 거주하고 어디 병원에서 태어나고 이런 얘기를 들으니 화기애애 해지고 좋은 것 같습니다. 먼저 김경호 선생님이랑 얘기를 시작해보면 좋을 것 같아요. 앞에 계신 세 분이 클래스를 운영하시면서 동시에 언더시티 프로젝트로 지속적인 인연이 되어 함께 해주고 계시는 분들입니다. 제 개인적으로 처음 부평에 왔을 때

무척 신기했어요. 이 작은 동네에서 스케이트보드 숭도 있고 그래피티 하시는 분들도 거주하고 있고 임현태 선생님처럼 어렸을 때부터 부평역 길거리에서 춤추면서 자랐다고 얘기도 하시고 또 근처에 오늘 애프터파티 예정인 레코드 바가 있어서 DJ 공연도 하고 다양한 이벤트들의 베이스가 되는 곳들이 많기 때문입니다.

앞에 계신 선생님들한테 여쭙보고 싶은데, 사실 이런 실질적인 클래스들이 잘 없잖아요. 서브컬처 클래스라고 해서 보통 문화재단에서 진행되는 클래스는 문화기획자 과정 아니면 그냥 문화 전반에 대해서 이해를 하는 이론 과정들은 있지만 실제 액티비티를 직접 해보는 클래스들이 없는 것 같은데요. 강사의 입장에서 운영하시는 클래스에 대한 의미, 그리고 어떻게 운영하시는지 설명해 주시면 좋을 것 같습니다.

김경호

부평역 앞에 대리석 판석으로 되어 있던 광장 형태의 공간이 있었어요. 20여 년 전부터 인천에서 스케이트보드를 타시는 분들이 거기서 많이 타셨는데요. 90년대부터 인증받지 않았지만, 일명 스팟이라고 표현을 하죠. 저희는 단순하게 인천에서 열정 하나만 가지고 스케이트보드를 타다가 시작을 했던게 지금의 라이엇이라는 스케이트보드 숭입니다. 그때 같이 놀던 형들한테 배웠던 스케이트보드 문화들을 조금 더 쉽게 알리고 싶었어요.

아직도 전국에 스케이트보드 전문숍이 다섯 개 미만이거든요. 궁금하면 서울로 가야 됐는데 그 당시에 우리도 그런 걸 좀 해봤으면 좋겠다는 마음으로 시작하게 돼서 부평역 광장에서 2014년부터 그냥 무료 강습을 시작했습니다. 처음에는 승인을 받지 않고 시작해서 부평구청 민원이 들어오기도 하고 또 스케이트보드를 타다 보면 주변 구조물들이 다 박살이 나거든요. 그것도 문화 일부라고 저희는 생각하지만, 주변 분들이랑 싸움도 많이 하고 열악한

환경이었습니다. 하지만 스케이트보드를 알리고 싶었습니다. 부평역 광장이 더 이상 이제 보드를 탈 수 없는 공간이 되어서 지금은 못 하고 있는데 강습을 할 수 있는 장소가 있었으면 좋겠다는 생각으로 구청에 민원도 넣고 했습니다.

단순하게 저희 숭의 이윤도 중요하지만 이곳의 주민들이 조금 더 쉽게 스케이트 보드라는 걸 접하게 하는 게 저희의 목표였고 현재 부평구문화재단 덕분에 이런 것들을 조금 더 쉽고 재미있게 알릴 수 있게 된 계기가 돼서 벌써 지금 3년째 함께하고 있습니다. 아마 이따가 대회 하는거 보시면 알겠지만 스케이트보드 자체가 폭력적이고 무서운 이미지가 있어요. 그래서 부평구문화재단에서도 걱정하시는 부분이 있습니다. 물론 저희도 안전에 최대한 유의해서 행사를 진행하겠지만 피도 나고 다치면 응급실 가고 이것도 다 문화의 일부거든요. 그래서 이 부분을 이해해주시고 할 수 있게 장소를 마련해 주는 곳이 우리나라에 지금 없다고 생각을 합니다. 저희도 이제 생각을 바꿔서 좀 더 쉽고 안전하게 스케이트보드를 접할 수 있는 계기를 만들 수도 있겠구나라는 생각을 하고 스케이트보드가 올림픽 종목으로 채택이 되었고 인천에서도 스케이트 보드 국가대표가 나올 수 있는 계기가 될 수도 있는 거니까요. 서브컬처라는 단어를 좋아하지는 않지만 언젠가는 스케이트보드도 대중적으로 정말 해외나 일본이나 미국같이 자전거를 타듯이 배울 수 있었으면 좋겠습니다. 저희는 계속 이렇게 지원사업 같은 것들로 꾸준히 지원받아서 제대로 된 스케이트보드 파크를 만드는 것이 저희의 가장 큰 목표입니다. 감사합니다.

김미소

올해 재단과 함께 스케이트보드 클래스를 하고 계시다고 들었어요. 어디서 어떻게 하는지 좀 설명해 주시면 좋겠습니다.

김경호

삼산동 분수공원 안에 있는 X-게임장에서 진행하고 있어요. 예전에는 이곳에 더 크고 재밌는 기물들이 많이 있었는데 그게 한 번 바뀌고 나서 지금 노후가 많이 되어 있죠. 거기서 하는 분들이 많기도 하지만 요즘에 인천에 스케이트, 인천뿐만 아니라 스케이트보드를 탈 수 있는 장소들이 현재로서는 많이 없어요. 왜냐하면, 어쨌든 기물이나 구조물들을 망가뜨리는 행인들을 위협할 수 있는 요소이고 안 좋게 보는 시선들이 지금도 많기는 합니다.

부평구문화재단의 도움을 받아서 조금이라도 더 인증을 받고 덜 욕 먹고 탈 수 있는 공간이기 때문에 거기서 스케이트보드 클래스를 진행하게 되었고 최대한 쉽고 안전하게 배울 수 있도록 노력을 했던 것 같아요. 그래서 분수공원 X-게임장이라는 공간이 협소하고 좁다면 좁은 공간이지만 시작이 반이라고 생각을 하고 부평구에서 잘 봐주셔서 재미있는 공간으로 더 발전시켜서 스케이트보드도 타고 공연도 하고 여러 가지 재밌는 일들이 일어날 수 있는 명소가 되었으면 좋겠습니다. 전 세계에는 다 스케이트보드 관련된 스팟이나 명소들이 있거든요. 미래에는 외국의 멋진 프로들이 와서 이곳이 부평의 스케이트보드 스팟이나고 물으면서 오시면 좋을 것 같거든요. 오늘 행사도 사실 부정적일 수도 있고 날씨가 많이 더워서 많은 분이 올지는 모르겠지만 이곳 부평이 스케이터들의 성지나 스팟이 될 수 있는 공간이 되기를 바랍니다.

김미소

재현 학생한테 물어볼게요. 선생님들한테 스케이트보드를 실제 배워보니 어땠는지 얘기를 선생님이 계실 때 들려주시면 좋을 것 같아요.

이재현

제가 스케이트보드 입문을 한 이유가 스노보드를 좋아해서 입문했는데 사계절 탈 수 있는 종목을 찾아보다가 스케이트보드를 알게 되었고 가까운 부평아트센터 광장에서 매일같이 타다가 재단

팀장님으로부터 이 프로그램을 추천받게 되었어요 그래서 좋은 경험인 것 같기도 하고, 아쉬운 것은 너무 시간이 짧아 기술 배울 시간이 없었어요.

김미소

아까 소개 영상에서 브레이크 댄스를 학생들이 배우는 수업이 되게 재밌고 너무 귀여웠어요. 그래서 선생님께 여쭙보고 싶은데 자유학기제가 중간이나 기말고사 시험에 구매받지 않고 자기의 꿈과 끼를 약간 재량을 발휘해 보는 수업이라고 하더라고요. 그래서 실제 해보셨을 때 어땠는지, 거기도 친구들이 선생님처럼 될 수도 있는 거잖아요. 과정에서 재미난 일들이 있었는지 들려주시면 좋을 것 같습니다.

임현태

우선 선생님들이 아이들이 따라가지 못할까 봐 걱정을 많이 하셨는데 너무 잘해줬어요. 내 눈앞에서 비보이를 보는 게 흔한 경험은 아니거든요. 인천에서 활동하시던 분들 같은 경우는 대부분 서울로 가셨고. 그래서 매체에서 보는 것들을 직접 보니까 되게 신기해했고요. 그러면서 춤 잘 추면 여자친구 생긴다고 이야기하면서 팔굽혀펴기를 많이 시켰어요. 신체적으로 성장할 수 있는 것들에 관한 얘기를 많이 해주면서 이렇게 멋있는 게 자신의 특기가 될 수 있고 잘하면 미래에 어떤 비전이 될 수 있는 것들로 갈 수 있다고 얘기를 해주니까 되게 좋아하더라고요. 그래서 6회차까지 크게 문제없이 진행했고요. 그 안에 기술도 배우면서 좀 전에 보신 것처럼 퍼포먼스까지 선보이면서 마무리를 잘 해줬습니다.

김미소

사실 스트릿 우먼 파이터 같은 방송 영향으로 다시 스트릿 댄스가 친구들에게 약간 동경의 어떤 대상이 됐을 수도 있을 것 같아요. 선생님께서는 이 지역 말고도 다른 학교나 다른 클래스를 운영하시나요?

임현태

제가 인천에서 비보이팀을 10년 동안 활동하면서 교육을 했었는데 6년 전에 팀을 나와 회사를 차리고 나서는 프로 비보이 활동을 그만두면서 별도로 교육은 하지 않았습시다. 비보이와 스트릿 댄스에 관련된 미디어들을 활용한 공연 콘텐츠 제작을 많이 했고요. 행사를 하기도 했는데 교육으로 다시 돌아오게 된 계기는 후배 양성을 하고 싶더라고요. 사실 인천에는 거의 없거든요. 그래서 다시 시작하게 됐습니다.

김미소

서브컬처라는게 해외처럼 장르별로 어떤 씬이 정확히 있는 것이 아니잖아요. 한 스팟을 중심으로 해서 어떤 작은 사람들이 모이고 어떤 행동들이 이루어지는 것 같은데, 스트릿 댄스나 이런 건 특별히 어떤 지역을 중심으로 하거나 국내에서 그런 기반이 있나요?

임현태

세대가 바뀌면서 그런 스팟은 사라졌다고 생각해요. 김경호 대표님이 광장 위에서 스케이트 타실 때 저는 그 밑에서 비보이를 했거든요. 부평역의 스팟이 사라진 이유를 생각해 보면 첫 번째는 연습하던 곳이 청소년 센터도 있고 자연스럽게 분위기가 만들어졌었는데 그 공간들이 사라지면서 없어졌고, 두 번째가 스트릿 댄스 전체가 전반적으로 이제 아카데미화 돼서 학생들이 학원으로 가는 거예요. 그렇게 해서 지금은 뭔가 스팟이라고 하기보다는 교육 과정이 된 것 같습니다.

김미소

원래 전국적으로도 부평이 스팟이었나요?

임현태

네 예전에는 월미도, 부평 그리고 인천 시청. 거기서 이제 서울이나 경기도권 댄서분들이 와서 쇼다운을 했었거든요. 옛날에는 배틀이라는 룰이 조금 부족했을 때는 쇼다운이라는 걸 많이 했었고요. 당시 이런

이벤트로 스팟이 만들어졌었죠.

김미소

서브컬처는 어디서부터 근원이 있고 어디에서 어떤 움직임들이 있었는지가 아카이브가 잘 안 되어 있어요. 갑자기 얘기를 듣다 보니까 인천에는 스케이트보드, 스트릿 댄스 문화의 시발점들이 있었던 거 같아요. 이 지역의 DNA에 분명히 그런 것들이 작동하고 있다는 생각이 듭니다.

그리고 그 옆에 계신 송주형 선생님한테 여쭙보고 싶습니다. 미디어 아트 클래스는 디지털뮤직랩이라는 공간에서 DJ, VJ 과정을 배우고 실제 클래스 참여자들이 공연의 형태로 발표하는 과정도 있는 것으로 알고 있어요. 아트센터 벽면을 이용해서 맵핑하는 프로젝트를 저도 봤었는데, 실제 어떤 프로그램들이 진행되었나요? 제가 알기로는 DJ, VJ의 클래스 라는 것이 전국에 잘 없다 보니까 인천 부평 지역뿐 아니라 타 지역에서 오는 분들도 계신걸로 알고 있습니다.

송주형

먼저 VJ가 뭔지 잘 모르시는 분들이 더 많으실 수도 있을 것 같은데, VJ는 쉽게 말해서 공연을 하면 뒤에 영상이 나오고 있잖아요. 이러한 영상을 제작하고 플레이 하는 분들을 VJ라고 합니다. 단순히 음악 공연뿐 아니라 컨퍼런스와 같은 이벤트에서도 삽입되는 영상을 제작하고 플레이하는 것도 VJ가 하는 작업입니다. 서브컬처 측면에서 얘기하는 VJ는 클럽에서 DJ들이 음악을 틀고 뒤에 나오는 LED나 프로젝터로 활용해서 영상으로 분위기를 만들어주는 역할을 하는 분들이 VJ였어요.

부평문화재단 디지털뮤직랩에는 DJ 클래스 하시는 김태연 선생님이 제안을 주셔서 시작하게 됐어요. 여기에 DJ 클래스가 있는데 VJ 클래스도 같이 운영을 하면 어떠냐는 제안을 주셨고, 과정 끝에 수강생들이 배운 것을 발표를 해봤으면 좋겠다는 얘기를 드렸어요. 컴퓨터로 하는 거에서 끝이 아니고

무대에 올라가 보는 경험은 큰 무대가 아니더라도 되게 재밌는 경험이거든요. 흔히 무대 뽕을 받는다는 얘기도 있는데, 그런 걸 꼭 경험하게 해주고 싶었어요. 그래서 이 경험을 바탕으로 계속 이게 마음에 들면 계속 공부하고 계속해서 계속 적인 기회를 갖고 또 VJ가 아니더라도 관련 경험을 계속하면서 이 썬에 남을 수 있는 사람이 됐으면 좋겠다 라는 생각을 많이 했습니다. 말씀해 주신 대로 전국에 이런 클래스가 많이 없어서 처음에는 세종에서 오신 분들도 있었고 대부분은 서울에서 많이 오셨어요.

수업을 진행하면서 고민이 많이 되는 지점들이 있어요. 예를 들면 영상을 컨트롤 하는 게 VJ 이다 보니까 영상이라는 게 아무래도 진입 장벽이 있거든요. DJ 같은 경우, 좋아진 음악을 소스로 활용하는데서부터 시작 할 수 있지만, 영상은 직접 만들어서 컨트롤하는 단계로 가야되는데 8주, 12주는 짧아요. 직접 영상을 만들고 그것까지 공연화시키는 데까지는 되게 짧은 시간이거든요. 그래서 첫 회 진행할 때는 아예 수강생을 받을 때 영상을 만들 수 있는 분들을 먼저 받았었고요. 두 번째는 기초반, 심화반으로 받을 나누면서 기초반에서 영상을 만드는 법을 알려드리고 심화반에서는 공연할 수 있는 그런 단계로 했었고요. 계속 고민을 하다가 올해는 미디어아트 클래스로 바꾸게 됐어요.

VJ는 서버컬처썬에 들어가 있고 미디어아트는 서버컬처에 안 들어가 있는 건가? 모호한 경계가 있더라고요. 그래서 이걸 굳이 나누지 말고 VJ와 미디어아트의 경계도 사라진 것 같으니 미디어아트로 가는 게 어떠냐는 생각에서 미디어아트로 범위를 좀 더 넓혔고 그래서 미디어아트에서 많이 하는 프로젝션 맵핑까지 같이 할 수 있는 수업을 집어 넣으면서 올해는 아예 미디어아트 클래스로 운영을 진행했습니다.

김미소

실제 참여하신 분들이 이후에도 이 과정이 계기가 돼서 실제 저는 좀 더 이런 작업을 계속 좀 해보고 싶어요. 아니면 그다음에는 어떻게 하면 좋을까요?를 질문하는 참여자도 있나요?

송주형

있긴 있어요. 주로 예술을 전공한 학생들이 배워서 이 툴을 기술적으로 활용하면서 많이 작업화시키는 친구들이 있는데 일반인 참여자들 같은 경우는 사실 쉽지는 않아요. 왜냐면 어떤 기회도 주어줘야 되고 혼자서 이렇게 할 수 있는 여건이 되기가 어렵긴 해요. 그리고 결국에는 얼마큼 내가 이걸로 수익을 벌 수 있는가의 영역까지 계속 봐야 되는 지점들이 현실적으로 있기때문에 쉽게 그렇게 가기는 어려운 상황인 것 같아요.

김미소

만족도는 높나요?

송주형

대부분 좋아하셨는데 공연할 때는 많이 힘들어 하셨어요. 툴도 아직 익숙하지도 않은데 남들 앞에서 공연한다는 것 자체에 대해서 부담스럽다고 다들 말씀하시는데 제가 계속 채찍질하거든요. 할 수 있습니다. 해보면 됩니다. 당신이 틀린 거 아무도 관심 없고 안 봅니다 라고 계속하면서 푸시를 많이 하는데 하고 나서는 진짜 하길 잘한 것 같다고 많이 이야기하세요.

김미소

이어서 여기 DJ클래스 참여하신 분이 계시잖아요. 오늘 여기에 김태연 선생님도 오셨죠. DJ 클래스에서 수업받으셨는데, 부평 안에서 진행되고 있는 문화적인 활동들의 수혜자로서 누릴 수 있는 것들에 대해서 되게 열려 있고 능동적으로 활동하시는 것 같아요. 어떻게 참여했고, 실제 DJ 클래스 이후에 디제잉도 하고 계신지에 대해 들려주시면 좋을 것 같습니다.

조해미

일단 이 수업을 시청하게 된 건 제가 음악을 좋아하고 무대에 대한 환상이 있어서 신청하게 되었는데 정말 신청하기 어려웠어요. 수업은 너무 만족스러웠죠.

비단 음악적인 것뿐만 아니라 나와 관심사가 같은 분들을 만나면서 거기서 오는 시너지가 굉장히 좋았던 것 같습니다. 그리고 그 이후에 DJ 활동을 계속하고 있지는 않지만, 당연히 이런 종류의 음악에 관해서 관심이 더 많아졌고요.

제가 부평에서 태어나고 자라면서 뭔가 이렇게 이 동네가 나를 안아주는 느낌 그런 느낌을 받았어요. 동네에서 내가 좋아하는 거를 내가 자란 동네가 도와주는구나 하는 느낌을 받아서 뭔가 충만한 느낌이 들었어요. 그래서 제 아이에 관한 이야기도 한 거고 그 아이도 자기가 자란 동네에서 그런 충만한 마음을 갖기를 원하고요. 그리고 음악 좋아하시는 분들은 꼭 참여해보시면 좋겠습니다. 테크닉적인 것들을 배우는 것을 넘어 함께 모인 분들이 주는 굉장히 긍정적인 에너지 또한 이 프로그램의 하나의 장점이라고 생각합니다.

김미소

이런 수업은 목적성이 있다기보다, 자기 취향이나 자기 기호를 가지고 뭔가를 해보는 사람들이 모여서 클래스를 진행하기 때문에 동네 안에서 비슷한 사람들의 커뮤니티를 만나신 거 같아요. 실제 또 그렇게 좋아하는 사람이 많아져 그런 문화가 그 공간에서 자라날 수 있을거라고 생각됩니다.

저는 부평에 연고가 전혀 없지만 언더시티 프로젝트를 하게되면서 여러 활동들을 지켜보고 있어요. 언더시티 프로젝트 인스타 피드에 그래피티 수업을 하는 장면 영상이 올라왔는데 몽클한 지점이 있었습니다. 친구들이 학교 벽에 그래피티를 하고 있는데 교실에서 친구들이 창문에서 다 보고 있고 그걸 보면서 엄청 환호하더라고요. 그래피티를 그리고 있는 친구들은 스타가 된 것 같은 느낌이 들었을 거 같아요. 저희가 문화 기획이라는 이름 아래 하는 일들이 사실 어떻게 보면 저런 활동으로 이어지도록 하는 목적이 있는 것이 아닌가. 참여한 친구들한테는 얼마나 임팩트 있는 경험이 되었을까 하는 생각이 들었습니다. 그래피티가 현재까지 불법 행위로 간주되기 때문에 허가된 벽이 아니면 그림을 그릴 수가 없는 규제도

있죠. 학교에서 학교 담벼락을 흔쾌히 내주셔서 진행되었다는 것이 너무나 인상적이었습니다. 실제 친구들과 선생님들 반응이 너무 궁금합니다.

이미영

말씀하신 것처럼 실제로 저희가 그래피티를 자유학기제 1기 때 8주 정도 운영을 했고 그 다음에 브레이킹을 6주 정도 운영을 했어요. 1학년 20명이 그 활동에 참여했고, 학생들이 작업하고 있는데 2-3학년 선배나 다른 선생님들이 창가로 그걸 내다보고 있는 장면을 자기 스스로 느끼니까 애들이 더 열심히 잘하더라고요. 2-3학년 학생들은 저한테 와서 왜 우리 1학년 때는 이런 거 안했냐는 불평도 하더라고요. 저도 뿌듯했고 애들도 정말로 활동에 참여하면서 자부심을 느꼈던 것 같아요. 가르쳐주신 선생님들께서 아이들의 창의성이나 작품성을 끌어내고 마무리까지 완벽하게 해주셨어요. 그래서 더 만족스러웠고 학생뿐만 아니라 동네 주민들도 그 벽을 많이 보세요. 예전에는 빨간 벽돌이었는데 어느 날 갑자기 예쁜 곰돌이 그림이 들어서니까 주민들께서도 가끔 거기 와서 사진 찍어도 되냐고 저한테 직접 얘기들을 하시더라고요. 너무 예쁘다고 칭찬해주시고 참여하는 친구들은 자부심도 갖고. 영구적으로 남겨서 시간이 지나면 지날수록 빈티지해지면 더 멋있을 거라고 하셨거든요. 그래서 아이들에게 그 말을 해줬더니 너무 만족해했습니다.

김미소

마지막으로 윤산님은 썬앤굿즈 사업을 진행하셨는데, 원래 부평분이 아니신데 부평아트센터에서 전시의 기회가 있었고, 썬앤굿즈라고 서버컬처를 기반으로한 머천다이즈를 직접 만들어보는 지원사업의 수혜자들의 경험이 자극이 되어 부평으로 아예 이사 오셨다고 들었어요. 실제 그 지원사업이 본인한테 어떤 의미였는지 그리고 오늘도 팝업스토어 실험가게에 참여하시잖아요. 올해는 어떤 굿즈를 만드셨는지 설명해 주시면 좋을 것 같아요.

윤산

작년 씬굿즈는 제 작업을 기반으로 여러 굿즈를 만들었다면 이번에는 로컬을 중심으로 새 작업을 진행했어요. 작년에는 굿즈 종류가 많았다면 이번에는 압축해서 굿즈를 제작해봤습니다.

김미소

실제 지원사업을 통해서 지원해드리는 금액이 그렇게 크지는 않은 거로 알고 있어요. 그럼에도 불구하고 제작 지원은 창작하는 데 도움이 되나요?

윤산

이런 지원이 있을 때, 마음대로 뭔가를 해볼 수 있다는 장점이 있었고, 그 규모가 조금 더 커지면 좋겠지만 처음 시작하는 사람들한테는 확실히 도움이 되는 것 같아요. 올해는 그래피티 작가, 일러스트 작가도 참여하고 저같이 회화작업을 하는 사람도 참여하고요.

김미소

아까 재현 학생 스케이트보드 참여했는데 오늘 다른 학교에서 그래피티도 수업, 브레이크 댄스가 진행됐다는 이야기를 들었어요. 다른 것들에도 관심이 가나요? 실제 스케이트보드를 친구들이랑 타고 연습하고 하는 시간들을 보내기도 하나요?

이재현

요즘은 시간이 없어서 못타고 있어요. 근데 나중에 시간될 때 친구들이랑 한번 모여서 다시 옛날처럼 탈 거 같아요.

김미소

마지막으로 송주형 선생님한테 질문 하나 드릴게요. 3년째 수업하시면서, 언더시티 프로젝트가 있어서, 문화도시에서 서브컬처라는 것들을 다루면서 생겨난 도시의 변화, 이런 것들이 체감되시나요? 어떤 사업들이 추가로 더 전개되면 좋을까요?

송주형

저는 부평 문화도시 프로그램 외에 다른 지역 문화도시 일도 하고 있어요. 부평에서 했던 제 작업들을 보시고 작년에 원주에서 비슷한 체험프로그램을 진행했어요. 다른 곳에서도 많이 관심을 받으면 좋는데 아무래도 진입 장벽이 많아요. 특히 제일 큰 게 장비적인 문제인데 부평은 디지털뮤직랩에 좋은 장비들이 다 갖춰져 있어서 교육하기에 좋은 환경이 기본적으로 갖춰져 있어요. 제가 바라는 것 중 하나는 계속 이 사업이 계속됐으면 하는 마음이고요. 장비도 갖춰져 있는데 사업이 종료된다, 담당자가 바뀐다고 사라지면 씬은 또 만들어지다 끝난다라고 생각해요. 시스템에도 많이 투자를 해 주셨고 몇 년째 계속 잘 해오고 계시니까 제가 아니더라도 이 프로그램이 계속 진행됐으면 하는 마음입니다.

두 번째는 수강생들이 일회성으로 참여하고 끝나는 경우가 되게 많아요.

DJ 클래스 선생님께서도 말씀해 주신 것처럼, 무대가 있어야 계속 이 작업을 할 수 있고 작업을 해야지 계속 늘면서 생업까지도 갈 수 있는 발판이 되거든요. 이 과정이 자생적으로 만들어지기는 쉽지 않아요. 그래서 재단에서 공간, 지속적으로 공연을 할 수 있는 시간들을 만들어주셨으면 좋겠어요. 수업으로 끝나고 사라지는 게 아니고, 부평이라는 곳에서 계속 보고 들려지며 씬이 만들어지면 좋겠습니다.

김미소

네, 감사합니다. 재단의 이야기도 들어보고 싶은데요. 팀장님 어떤 계획 있으신가요?

이미숙

부평의 자랑거리가 하나 있다면, 문화도시에 선정될 때 사업 추진 기간동안 매년 기금을 마련하겠다는 선언을 하셨습니다. 25년도에 5년 사업이 마무리가 되어도 기금으로 사업을 지속할 수 있거든요. 문화도시 사업은 25년에 마무리되는게 아닙니다.

부평의 문화도시 연구는 지속 가능성을 염두에 두지 않았다면 문화도시의 사실 의미가 없습니다. 그래서 지속가능성을 계속해서 고려하고 있고, 여기 계신 분들을 포함하여 여러분들과 생태계를 만들어가기 위하여 재단의 역할을 하도록 하겠습니다.

김미소

오늘 긴 시간 참여해주셔서 감사합니다. 시장로에서 진행되는 언더시티 프로젝트도 즐겨주시고, 다음 토크에도 많은 참여 부탁드립니다.





오픈토크2 [동네의 거리에서 탄생한 미래: 서브컬처가 업이 되기까지]

@평리단길 카페 묵음
15:15 - 16:30

독특한 감각과 스타일로 업계에서 가장 주목 받고 있는 예술가이자 기획자들을 만나 제도권 밖에서 경험할 수 있었던 어린 시절의 체험이 현재의 직업과 정체성으로 확립될 수 있었던 이야기를 들어본다.

사회자



하박국 (영기획 대표)

2002년 전설의 힙스터 음악 잡지 MDM의 컨트리뷰터로 일을 시작한 뒤 GQ, 한겨레, 웨이브, 아이즈, 네이버 뉴스 등에 음악 글을 써왔다. 2012년 영기획(YOUNG,GIFTED&WACK Records)이란 인디 레이블을 만들고 빠르게 성장시키며 흥대 인디 음악 씬의 거물인 것처럼 굴었으나 곧 이 일이 허울만 좋을 뿐이라는 걸 깨닫고 방향한다. 결국 수천만 원의 빚을 진 지금, 배수의 진을 치는 마음으로 뮤직 콘텐츠 워커로 자신을 정체화하고 영기획을 운영하며 유튜브, 팟캐스트 등 다양한 콘텐츠 제작 일을 하고 있다.

참여자



이승준 (텔레포트 파운더)

크리에이티브 에이전시 '텔레포트'의 공동 창업자이자 잼밴드 '까데호'의 음악 빼고 다 하는 멤버로 활동 중인 이승준은 어렸을적 부터 온갖 서브컬처를 향유하며 오타쿠의 자질을 키웠으며 성인인 된 후 이를 기반으로 다양한 분야에서 의미있는 일을 하고 있다.



박민규 (디 에어 하우스 대표)

아웃도어 샌들 브랜드 "ekan" CEO 박민규는 댄스 클럽과 서브컬처를 사랑하는 레이버들에게 가장 핫한 "the air house"를 운영하는 공연기획자로도 활동하고 있다.

하박국

안녕하세요. 작년에는 제가 리뷰를 쓰러 관객석에 앉아있었는데 오늘은 모더레이터로 참여하게 되어 새롭습니다. 오늘 프로그램 주제는 <동네 거리에서 탄생한 미래 : 서브컬처가 업이 되기까지> 인데요. 독특한 감각과 스타일로 업계에서 가장 주목받고 있는 예술가와 기획자를 만나 어렸을 때의 기억과 체험이 현재 직업에 이르기까지 어떤 영향을 미쳤는지에 대해 이야기해보겠습니다. 디 에어하우스 기획자 박민규님부터 얘기 나눠보겠습니다.

박민규

저는 디 에어 하우스 기획자, 파운더 박민규라고 합니다.

하박국

두 분은 아웃도어 관련 일을 하시는데 저는 주로 인도어쪽 일을 하다 보니 접점이 많지 않아서 오늘 처음 뵈었는데요. 일단 저부터 이야기해보도록 하겠습니다. 저는 10년마다 하는 일이 늘어나는 사람이고요. 2002년부터 디제이 소울스케이프 박민준님 등이 글을 쓰고 그림을 그린 매거진에 글에 기고했었어요. 여러분이 보고 계시는 음원 스트리밍 사이트 거의 대부분에 제가 쓴 글들이 있고요. 2012년부터 영기획으로 50여 앨범을 제작했고요. 암페어는 한국 최초 일렉트로닉 음악 페어인데 그런것도 기획하기도 했습니다. 인디 음악가를 위한 서바이벌 가이드 '월슨레터'를 제작하고, 하박국의 음이온 라디오 팟캐스트를 만들어서 운영하게 되었습니다. 제가 음악 일을 오래 해오며 느꼈던 문제점이라면 음악이라는 게 깊고 많이 알면 알수록 굉장히 재밌는데 많은 분이 음악을 그냥 듣고 넘기는 경우가 많은데 아쉬워서 많은 분이 음악을 더 깊고 재밌게 들을 수 있으면 좋겠다는 미션을 삼고 뮤직 콘텐츠 워커라는 정체성을 가지고 일을 하고 있습니다.

박민규

저는 2015년에 에칸이라는 샌들 브랜드를 운영하다가 그때 당시에 노는 거를 너무 좋아해서 에어하우스를 만들게 되었습니다. 에어하우스를 만들게 된 게 2018년이고 해외에서 놀다가 이런 문화가 한국 도입되면 너무 좋겠다 싶어 무작정 시작했고, 초반에 관객 100명 정도였는데 지금까지 점점 디벨롭해서 오게된 게 지금의 에어하우스입니다. 저희 같은 경우 타 페스티벌과 차이점이 있는데 자연에서 진행하고, 다양한 미술, 예술, 문화쪽으로 접근하려고 하고요. 저희는 24시간 계속 진행되는 페스티벌인데, 그렇게 운영하는 이유는 해 뜰 때와 해가 질 때 느낄 수 있는 감성들이 다르게 다가오는데 사람들이 이런 걸 느꼈으면 좋겠다고 생각해서 24시간 운영하고 있습니다. F&B 같은 경우는 이태원에 있는 맛있는 음식들이나 브랜드와 음식에 대한 맛도 보장되고 퀄리티도 어느 정도 보장하며 함께 운영합니다. 동심으로 돌아갔으면 좋겠다. 서울에서 직장에서 스트레스 받는 일들을 여기 와서 다음날은 걱정 없이 놀았으면 좋겠다는 이런 마음으로 행사를 진행하고 있어요.

이승준

저는 텔레포트의 이승준이라고 합니다. 저도 하박국 님처럼 예전에 뭐 했는지 가져올걸 하는 생각이 드네요. 이전에 저는 패션브랜드에서 일도 하기도 하고 음악 레이블에서 일하기도 하고 마케팅 에이전시에서 일하기도 했어요. 그런데 코로나 터지면서 세상의 모든 것들이 바뀌기 시작하고 사라지며 친구들이랑 텔레포트를 차리게 되었습니다.

텔레포트는 기본적으로 아티스트 문제를 마케팅적인 방식으로 해결해주는 일을 하고 있어요. 하는 일들 이미지로 보여드리면 이건 성수동 나이키 SNKRS 브랜드 팝업 사진이에요. 이런 오프라인 이벤트나 브랜드의 마케팅 관련된 전략부터 콘텐츠 제작 운영 기획 등을 하고 있어요. 에어맥스라는 나이키 신발이 생일에 매년 이벤트를 진행하는데 성수동 튼이라는 편집숍에서 지울딱의 공연 등을 진행한 적이 있고요. 그 외에 굿즈도 만들고 있어요. 나이키랑 지드래곤이

협업했을 때 처음에 줄 섰던 사람들에게 나눠주는 굿즈를 만들기도 했어요.

텔레포트가 다른 마케팅 에이전시랑 다른 거는 좀 더 주체적인 브랜드로서 활동한다는 것이고요. 저희는 '도피'라는 슬로건 가지고 캠페인 진행하고 있어요. 도피는 사회에서 만든 어떤 방법들, 길들에서 도망가라. 네 마음대로 해라. 새로운 시대의 Just Do It 같은 것을 이야기하고 있고요. 물건을 만들고 캠페인 등을 진행하며 저희가 잘하는 방식으로 마케팅 진행하고 있습니다. 그리고 저는 까데호라는 밴드를 하고 있습니다. 3+1로 해서 활동 같이하고 있고요, 그 외에 텔레포트는 브랜드와 아티스트의 문제를 해결하는 회사라고 설명 드렸는데, 한국에서 멋있는 음악 하는 사람들이 서비스를 받지 못하고 있다고 생각이 들었어요. 씨피카라는 아티스트가 SXSW 라는 행사에 초청받았는데, 갈 예산을 마련하기가 쉽지 않아요. 아티스트가 돈을 마련해서 가면 무대를 만들어주는 게 SXSW예요. 아티스트와 브랜드 스폰서십을 연결해준 적도 있습니다. 바밍타이거같은 경우는 SXSW에서는 항상 조이풀 딜리버리 라는 슬로건으로 무대를 만드는데 마탱킴 브랜드를 연결해줘서 그 무대에 가는 뮤지션들의 스폰서십 업무를 진행하기도 했었습니다.

하박국

네. 두 분이 하시는 일에 대해 들어봤고요. 두 분은 각각 패션과 아웃도어를 좋아하셨던 거죠. 그래서 본인의 라이프스타일과 음악이 연결되는 지점이 재밌다는 생각이 듭니다. 이 일을 하는 데 있어서 청소년기 어떤 것들에 영향을 받으셨는지를 이야기해보려 합니다.

저는 청소년기 하박국을 만든 것은 진짜 음악적인 것밖에 없어요. 잡지, PC통신, 백스테이지등.. 일단 잡지 같은 경우는 음반사면 동네 레코드숍 아저씨랑 친하게 지내게 되잖아요. 아저씨가 저한테 잡지 보는 거 있냐고 잡지 한 번 봐 볼래? 하며 핫뮤직을 줬어요. 그날 그걸 다 읽고 다음 날 동네 헌책방을 다 뒤져서 핫뮤직 과월호를 전부다 사 와서 그걸 읽게 돼요. 지금은 음악이 스트리밍 서비스여서 못들을

음반이라는 게 없잖아요. 근데 음반은 한번 사면 그 음반을 내내 듣고 새로운 음악을 듣고 싶으면 새 음반을 사야 하는데 잡지에는 정말 많은 음악이 실려 있어서, 음악을 글로 배웠습니다.

PC통신은 전화선이 연결된 텍스트 기반의 커뮤니케이션 플랫폼 이라고 얘기할 수 있을 것 같아요. PC통신에 음악 모임 정말 많았어요. smp, 언니네이발관, 디제이쉐도우, 케미컬브라더스 팬클럽 등 있었고 일렉음악 동호회, 21세기 그루브, 모던록 소모임 등 PC통신에 어지간한 음악 모임에는 다 있었어요. 음감회라고 음악감상회라는 게 있는데 사람들이 자기가 산 음반 들려주고 테잎 녹화해서 서로 나눠주고 그러며 음악을 들었고, 그때 10대였는데 매번 홍대 가서 목금토일 공연 본 기억이 있고요. 예전엔 케이블 설치 안하면 뮤직비디오 볼 수 없어서 저기가서 당시 핫했던 마운틴듀 닥터페퍼 이런걸 시켜서 하루 종일 있을 수 있었던 공연이었어요. 제가 방학 때 유일하게 저만 보충수업을 안 들었고 매일 바다 성남에서 홍대까지 출퇴근하며 음악을 들었던, 무례한 손님입니다. 저는 계속 새로운 음악을 찾고 싶었고, 듣고 싶어서 지금까지 흘러온 것 같습니다.

박민규

저는 어릴 때 살던 곳이 경주예요. 산 바다 강 자연에서 뛰놀 수 있는 환경에서 제가 살았는데요. 요즘 친구들 보면 학교 끝나면 다 학원가고 자연에서 경험할 수 있는 것들이 없더라고요. 성인 돼서 언더그라운드 음악 접하게 되었는데. 접목하게 된 계기가 베트남에 이큐에이션(Equation)이라는 페스티벌이 있어요. 거기 가면 자연과 언더그라운드 음악이 접목 되어 있어요. 페스티벌 가자마자 이거다. 이거 무조건 한국에서 만들어 봐야겠다 해서 그 해 바로 만든 게 에어하우스이고. 제가 이 자리에서 얘기하게 된 계기가 되지 않았나 싶습니다.

하박국

그 페스티벌에서 어떤것들을 경험하셨나요?

박민규

해가 떴을 때와 졌을 때 느껴지는 감정 자체가 완전 다르게 느껴지더라고요. 인도어에서 들을 때랑 다르게. 그래서 한국에서 이걸 해보자 하게 되었습니다.

이승준

저는 패션을 하고 또 엄청 잡덕이에요. 어떤 문화를 동경하면 온라인 커뮤니티 활동이 연결될 때 열심히 활동하던 키보드 워리어였고, 온갖 것에서 영향을 받았어요. 그때 제가 접하게 된 게 패션이었고, 전형적으로 깊게 안 들어가고 여러 개 하는. 무신사 스트릿 사진이 그 당시 자랑거리여서 어릴 적 사진 가져와 봤고요.

하박국

승준님 아까 질문이 있다고 하셨는데

이승준

에어하우스가 해외 어떤 페스티벌 영감받았다고 하셨는데 그게 어떤 나라의 어떤 자연환경에서 열리는 행사인지 궁금해요.

박민규

그게 베트남에서 하는 페스티벌인데 하노이에서 택시 타고 2시간 정도 거리인 이큐에이션 페스티벌입니다.

하박국

저는 지금까지 통제될 수 있는 것들을 해왔다고 생각하는데 자연 같은 건 사실 통제하기 어렵잖아요.

박민규

근데 그게 자연이라는거 자체가 제가 통제하는 게 사치고 그 속에서 어울려야 한다고 생각하는 사람 이거든요. 그게 뭔가 제일 큰 요소지 않을까 싶어요.

이승준

저같은 경우는 브랜드 행사 하다 보니까 비가 와서 행사를 접었어야 했는데... 비오면 접어야 되거든요.

박민규

태풍이 아니면 여기서 비가와도 뛰어 노는거 자체가 매력있다고 생각해요 저는.

하박국

파트3에서는 저와 두 분이 어떤 것들에서 영감을 받았는지에 대해 이야기해보도록 하겠습니다.

저는 진짜로 음악 듣고 책보고 영화 보고 이렇게만 살아서 재미가 없긴 한데, 저한테 크게 자리 잡은 세 개를 뽑아봤어요. 일단은 인디레코드 레이블, 그때도 인디레코드 레이블 따라서 듣는 것을 좋아했어요. 예전부터 저는 퍼포머보다 뒷단의 사람들. 작곡하는 사람이라던지. 사람들이 엄정화를 좋아하고 쿨 좋아하고 이리잖아요. 저는 뒤에 작곡을 하는 주영훈을 좋아하고 윤일상을 좋아하고 이런 뒷편에서 좋아하는 것들을 카테고리화하고 나눠서 들었거든요. 그 당시 제일 좋아했던 인디 레코드 레이블은 비스티보이즈, 3인조 힙합 그룹이 소속된 곳이 있고요. 일본의 피치카토 파이브가 소속된 레이블, 그때 당시 시부야계 음악을 많이 들으며 일본을 자주 오가며 음반을 사기도 했어요. 이 둘의 공통점이 있다면 둘 다 다양한 문화 음악이 혼재되어 있어요. 이런 것들을 통해 제가 굉장히 스트레이트한, 예를 들면 펑크 좋아하면 펑크만 좋아하고, 힙합 좋아하면 그런 라이프스타일이 있는데, 그런 것보다 저는 다양하게 믹스되어 있는 음악적 재미가 있는 걸 좋아한다는 것을 많이 깨달았었고요. 그리고 음반은 제가 디제이 쉐도우, 나이트크루즈를 뽑아봤습니다.

원래 수입 음반이 12,000원에서 15,000원 정도하던 시절인데 아이엠에프라서 저게 30,000원에 팔렸어요. 그때 당시 너무 갖고 싶어했던 기억이 있고, 공중캠프 음반 같은 경우 일본음반이라 구하기 어려운데 사서 지하철에서 들으면서 왔던 기억이 있습니다. 그런 것들을 보며 기존 아티스트한테 영향받아 새로운 음악 만드는 아티스트를 좋아하는 구나를 많이 생각했습니다. 지금은 유튜브 있으니까 검색하면 나오는데 그 당시는 뮤비 보기 힘들었는데, 90년대에서 20년대 초반 새로운 미디어 꿈틀대고 있구나라고 생각하며 기대를 했죠. 박민규님 이야기를 들어보겠습니다.

박민규

저는 어릴 때 받은 영감들이 지금까지 유지되고 있거든요. 저희집 앞에 텅이 있었는데 어릴 때 거기를 뛰어다녔어요. 그 때 당시에는 합법이어서. 저는 어릴 때 환경 자체에 영향을 많이 받았고 경주는 어디를 가도 유적지고 역사적 가치가 축적된 지역이고. 그렇게 성인이 돼서 서울에서 미스틱이라는 클럽이 있었어요. 가서 이디엠에 빠지게 되기 시작했고 제가 어렸을 때 속해 있던 자연과 그런 음악을 병합하게 된 게 에어하우스죠. 그거를 간접적으로 경험하게 된 게 이큐에이션 페스티벌이고, 성인이 되면서 제가 다양한 사람을 만났고 그 속에서 일이나 사람에서 영감을 받았고, 페스티벌에서 미술작품을 보기 힘들잖아요. 그런거 접목하면 되게 좋겠다 싶어서 계속 시도 중입니다.

이승준

저는 정말 온갖 것에서 영감을 받았는데 서브컬처가 지금 하는 것들과 어떻게 연결이 되었는지를 물어봐 주셨어요. 어렸을 때부터 부모님이 일본을 자주 왔다 갔다 하는 직업이셨어요. 일본에서 사다주신 게임을 하다가 디깅에 눈을 떠버린 거 같아요. 일본어판이니까 공략집 같은 것도 한국어판을 찾아야 하고, 예전에 게임 잡지가 있었는데 PC게임에서 CD를 쥐서 그 게임을 하기도 하고 디깅하는 방식을 어렸을 때부터 알게 된 것 같아요. 지금은 힙플미 이런

커뮤니티가 알려져 있는데 2004년으로 홈페이지 타임머신 타고 돌아가 보니 힙합시디를 향유직 그런데서 살수있는 것을 저는 나중에 알게 되고, 인터넷 세상에서 계속 CD를 사게 되고 커뮤니티 접하며 한국 힙합신 음악을 계속 접하게 되었어요. 이 때도 키보드 워리어였고.누군가 빈지노 욱하면 빈지노가 디스랩으로 화답해주던 지금보다 열린 세상이었는데. 게임과 애니메이션 다 일본문화니까. 제가 가장 마지막에 열정적으로 봤던 애니메이션 보며 코스프레도 해보고. 저의 흑역사지만. 그렇게 온갖 것을 사서 모으고 이런 것들이 다 지금 생각해보면 힙합 문화 빠져 살았고 힙합 옷을 많이 찾게 되고 그 힙합 옷 찾다가 패션이라는 세상이 있구나를 알게 돼서 결국에 전공을 하게 되었어요. LP나 스니커즈 컬처, 스니커즈가 지금은 패션 큰 부분 차지하는데 그때는 그냥 유행하던 신발 중 하나였거든요. 힙합옷 같은 것들이나 여러 가지 다양한 것들을 구경하면서 디깅하고 경험해보고 한 게 확실히 지금 일을 하는데 큰 도움이 된 것 같아요. 다양한 분야 알면 알수록 마케팅에 도움이 되긴 되더라고요. 마케팅이 패션만 하게 되는게 아니라 코스메틱 제품을 하기도 하고 주류브랜드도 하고, 한국에서는 불법이지만 미국 클라이언트에게 일을 받아서 대마초 화보를 찍기도 했어요. 그렇게 온갖 것을 즐겨 오다 현재에 이르게 되었습니다.

하박국

저는 게임기 너무 사고 싶었는데 게임기 못 사서 잡지만 샀어요. 게임월드, 게임챔프 초창기에 게임 시디도 쥐서 그런 거 사서 보고, 힙합플레이야도 잘 보고 있었고. 두 분이 살아온 배경도 나이도 너무 다르지만 서브컬처라는 측면에서는 어느 정도 공통점이 있었다고 생각해봅니다. 여기 게시는 분들도 서브컬처와 관련된 일을 하고 싶거나 하고 계시거나 관심이 있으실 거 같아요. 저희에게 궁금한 것이 있으시면 15분 동안 할 수 있는 한 성심성의껏 답을 드리도록 하겠습니다.

관객1

어떤 계기가 있잖아요. 페스티벌이라던지 여러 계기가 있으셨던 거 같은데 좋아하는 음악에서 어떤 느낌이 딱 오는 게 디깅을 시작한 영향이였는지, 또 다른 모종의 일이 있었는지 궁금합니다.

하박국

저는 전형적인 서태지와 아이들 세대인데, 초4때 나왔거든요. 그거 들으면서 댄스음악, 미디음악에 눈을 뜨게 된 거 같아요. 그 당시 댄스음악 들으며 자연스레 핫뮤직 매거진 보면서 록음악 듣다가, 가장 영향 많이 받은 건 PC통신인 것 같아요. 거기. 언니네 이발관 이석원씨가 소모임을 하셨는데 모던록에 대해 알게 됐죠. 그런 거 보고 자랐고 김반장으로 활동하고 계시는 그분도 역시 부기우기 흑인음악 동아리에서 흑인음악 최고. 그런 것들 보며 음악을 찾아 들으면서 내가 음악을 좋아하는 부분이 어딘가에 대해 알게 됐는데 저는 가사를 듣지 않더라고요. 그냥 음악을 들을 때 가사보다 그냥 그 음악이 주는 사운드, 어떤 게 섞여서 나오고 어떤 것들이 어디서 영향을 받아서 새로운 게 나온다거나 그런 것들을 좋아하는 거 같고, 지금 취향도 이어지고 있는 거 같아요.

관객 2

여기 계신분들은 기획자에 가까운 분들이시잖아요. 저는 창작자로서 싱어송라이터로 일하고 있어요. 음악을 내는 게 나의 일이라고 생각하고 세상에 냈는데, 이걸 내가 사람들에게 들려주려고 노력하는 거 까지가 나의 일인지 아니면 좋은 제품을 만들어 내는거에 집중하는 게 창작자의 역할인지, 내가 세상에 애를 던져놓기만 하고 신경 쓰지 않는건가 죄책감을 느낄 일인지, 좋은 작품은 결국 발견된다고 느끼시는지, 아니면 뭔가 해야 한다고 느끼시는지 궁금합니다.

이승준

그걸 정확히 고민해본 적이 없긴 해요. 근데 이제 제가 그 일을 하고 있긴 한니까. 그래도 솔루션을 드릴 순

없겠지만. 레이블에서 밴드와 일하며 느낀 것은 제가 같이 일하던 서사무엘이 페스티벌을 돌면서 활동하는 밴드 멤버들 중 이태훈이라는 기타리스트가 너무 색시한 거예요. 너무 멋있다고 느끼고, 서사무엘보다 그 기타리스트가 잘 보이는 거예요. 잘 보이는 게 중요하다고 생각하거든요. 그래서 그 레이블을 그만둘 때쯤 까데호로 밴드 활동을 하며 느낀 게, 서사무엘 할때랑은 굉장히 다른 리액션을 받았어요. 보컬이 없고 잘생기지 않았고. 보컬이 없는 음악이라는 게 크리티컬하다고 2018년 당시에는 느꼈어요. 원래 친한 잡지 에디터 누나들한테 서사무엘 팔면서 당연하게 찍자고 했는데 까데호 보여주니까 음~ 하고 많이 패스 당했어요. 음악이 사람들한테 보이니까지 노력을 해야 수익 활동도 할 수 있구나 하는 점을 느낀 거 같아요. 레이블 안에 있을 때 자연스럽게 그게 됐는데 까데호는 하나부터 열까지 제가 나머지 구성원들은 음악만 하고. 지금도 하는 입장에서 그것도 열심히 해야 한다. 뮤지션 입장에서 그걸 잘하는 사람을 만나든 알아서 잘하든 해야 한다는 생각을 하고 있습니다.

하박국

까데호가 활동을 굉장히 넓게 하고 있는데 승준님의 역할이 매우 크지 않나라고 생각이 듭니다. 레이블 역할이 알리고 음악을 많이 듣게 하는 거잖아요. 본인이 혼자 일한다면 본인이 자기가 하나의 회사라고 생각해서 PR도 하고 자신의 A&R이기도 하고 자신이 다양한 역할을 나눠서 하는 게 맞다고 생각하고, 그게 힘들다면 각 분야를 잘할 수 있는 사람을 만나서 도움을 받는 게 좋다고 생각합니다.

관객 3

서브컬처 안에도 뭐가 많잖아요. 장르에 대해서는 여러 요소를 말할 수 있는데, 개념이라던가. 서브컬처 자체는 뭐라고 정의 내릴 수 있는지를 머리속으로 생각이 있는데 그게 입 밖으로는 잘 안 나오더라고요. 말씀드렸다시피 옷의 특징이라던가 그런 거일 수도 있는데 서브컬처가 뭐라고 생각하시나요.

박민규

사실 저희도 이거에 대해 굉장히 고민을 진짜 많이 하고 있는데 저조차도 정의를 못 내리고 있어요. 언더그라운드가 있으면 커머셜이 있고. 근데 이게 어떤 건 대중적이다, 대중적이지 않다는 정의 내리기가 좀 어려운 것 같아요.

이승준

네이버에 검색해보면 하위문화라고 나오잖아요. 2023년에는 서브컬처라는 개념이 더 경계가 흐려진 것 같고, 뉴진스가 온갖 하위문화 다 뺏어가고 있어서 주변에서 많이 슬퍼하고 있거든요. 그런 거 보면 서브컬처가 비틀즈 시대에도 그 단어를 썼을 거 같거든요. 언제 어디서부터 서브컬처라는 단어를 처음 썼는지는 모르지만 그 때보다는 개념이 많이 흐려진 거 같다고 생각이 듭니다.

하박국

예전에는 문화를 결정하는 것 중 하나가 지역성이라고 생각하는데 지금은 인터넷 통해서 지역성이라는 단어가 많이 흐려지고 변화했다고 생각해요. 예를 들어 제가 20년 전에 브라질에서 유행하는 발리핑크같은 음악들을 들으려고 하면 이런 음악들을 들을 수가 없었는데 지금은 너무 쉽게 애플뮤직에서 브라질 음악 카테고리 누르면 클릭 하나로 들을 수 있고 경계는 갈수록 흐려지는 거 같고 서브컬처로서 정체성을 분명히 하는 움직임들이 오히려 주목을 받고 사람들이 좀 더 멋있다고 생각하지 않을까 라는 생각이 들어요.

관객 4

저는 전주에서 왔고, 공무원입니다. 저는 전주에서 서브컬처 관련된 행사나 공간 조성해서 서브컬처 관련 소개할 것들을 기획하고 있어요. 저의 첫 질문은 서브컬처를 뭐라고 생각하시는지 궁금합니다. 왜냐하면 서브컬처에 대해 뭘 하겠습니까 라고 할 때 윗분들이 이게 왜 서브컬처야? 서브컬처가 뭔데? 라는 질문을 하시더라고요. 이에 대한 대답을 잘

못하고 있어요. 업에 계시는 분들도 이거에 대해 정의를 못 내렸다고 하시니까 어느 정도 안심이 되기도 해요. 서브컬처를 행정에서 보여준다는 게 모순적이긴 하지만 자유롭고 창의적인데, 행정은 어쩔 수 없이 규제가 있는 공간에 들어와야 하는 거잖아요. 그 경계에 대해 고민을 하게 되는데, 저희가 그런 공간을 만들고 문화를 소개시켜 주는 목적으로 기획을 하고 있거든요. 세 분에게 각자 질문드리고 싶은 건 만약 세분이랑 콜라보해서 행정과 같이 서브컬처 소개시켜줄 수 있는 자리가 있다면 어떠한 기획을 갖고 무엇을 소개하고 싶은지?

하박국

제가 최근에 빅이슈에서 노엘 갤러거 인터뷰를 봤는데, 비틀즈는 사실 워킹클래스의 히어로잖아요. 브렉시트 이후로는 이제는 노동계급 사람들이 음악을 하려면 장비가 필요한데 이런 것들을 마련할 수가 없어서 중산층에서만 계속 음악이 나오고 있다고 해요. 중산층에서 나오는 건 별로 재미가 없다는 건데, 물론 노엘은 끈대긴 하지만요. 재미있는 움직임이 많이 나오고 있긴 하지만 이거를 경험해볼 수 있는 게 가장 중요하다고 생각해요.

작년 언더시티 프로젝트에 왔을때 되게 좋았던 것 중 하나가 그래피티 체험존을 만들었더라고요. 저도 그래피티를 좋아하고 주변에 작업하는 사람들도 있지만 생각해보니 제가 직접 체험을 해본 경험이 없더라고요. 그걸 해보고 안 해보고 차이가 크다고 생각해요. 단순히 소비하는 입장에서는 유튜브도 있고. 쇼츠가 있고 간접적으로 문화들을 경험해볼 순 있지만 인프라적 측면에서 일단 많은 경험을 할 수 있는 체험적인 측면들의 기획들을 해 볼 수 있지 않을까 싶습니다.

박민규

저는 사실 제 목표가 불국사에서 파티를 하는 거예요. 전주 같은 경우 한옥마을이 유명하잖아요. 딱 들었을 때 전주 한옥마을에서 파티를 하면 어떨까. 한옥마을이나 유적지에서 파티를 못하는 이유가

지자체에서 도움을 잘 안줘요. 근데 해외 같은 경우에는 베르사유 궁전에서 파티를 하거나 문화재랑 요즘 콘텐츠랑 잘 접목하는 경우가 많더라고요. 근데 우리나라같은 경우는 되게 보수적으로 움직이고 있다고 생각해요. 그런 것들을 해보면 너무 좋지 않을까요.

하박국

경복궁에서 레이블 파티를 한 적이 있더라고요. 물론 원래 올라오면 안 되는데 사람들이 단에 올라오고 담당자가 제지하고 그러긴 했었는데.

이승준

그렇게 하면 다음부터 못할텐데라는 생각이 드네요. 서브컬처는 정의할 수 없는 거 같아요. 그냥 사람이랑 커뮤니티인 것 같아요. 그것을 만들 수 있는 예를 들면 디제이 커뮤니티, 장비들이랑 인프라 만들어주고 놀 수 있게 쉽게 홍보하고 쉬운 시스템을 만드는 것. 그게 제일 좋은 방법이지 않을까 싶어요.

관객 5

실제 세 분은 좋아하고 끌리는 것들을 기반으로 업이 됐고 누군가가 알아볼 수 있는 대표 프로젝트들이 있었어요. 결국 업이 됐을 때 나를 대표하는 아이덴티티 혹은 내가 하고 있는 브랜드들의 아이덴티티라는게 분명히 생기는 것 같아요. 조금 더 개성을 드러내거나 강화하기 위하여 하고 있는 것들에 무엇이 있을까요?

이승준

텔레포트에서 하고 있는 것들 중에 자체 캠페인 '도피' 라는 캠페인을 하고 있어요. 글로벌 대기업들이 어떻게 보면. 대기업이 서브컬처, 감도 있는 뭔가를 원할 때 서브컬처라는 단어를 들고 텔레포트를 찾고 있어요. 저희 자체 캠페인으로서 다양하게 패션이나 음악 등이랑 연결되려고 하는 캠페인을 하고 있어요. 그게 다른 비슷한 회사들이랑 차별점이라고 생각하고

저의 아이덴티티라고 생각하고 있어요.

박민규

저희는 환경에 대한 이슈에 대해서 다른 페스티벌보다 좀더 적극적으로 움직이고 있다고 생각하고 있어요. 저희가 자연에서 하는 페스티벌이다 보니까 환경에 대한 이슈를 고민하지 않을 수 없더라고요. 사실 페스티벌하는 거 자체가 환경에 좋은 영향은 아니지만 어쨌든 하고 있으니 최대한 환경에 대해 지키고자 합니다. 저희는 지키고 있는 게 일회용품을 쓰지 않아요. 그 외에 다 재활용해서 티슈를 만든다거나 화분을 만들고 있고 올해 가을에 진행할 에어하우스 같은 경우에는 탄소배출량 어느 정도 되는지까지 측정해서 그거에 버금가는 나무를 심으려 한다거나 협의중인데 환경 관련 업체에 투자를 하거나 기부하는 식으로 이제는 디벨롭된 움직임을 진행해 나가려 하고 있어요.

하박국

저같은 경우에는 제가 하는 일들 중 부딪히는 일이 많아요. 예를 들어 저희는 음반을 제작하고 만들고 아티스트를 내세우는 일을 하는데 저는 음악에 대한 글을 쓰는 사람이란 말이죠. 근데 저희도 음반을 발매하는 주제에 다른 사람의 음반을 비평하는 건 건방지죠. 사실 이쪽일을 하면 저희는 모든사람들을 클라이언트 삼아서 잘 보여야 하는 입장인데 평론가는 한편으로 권위 있는 입장이잖아요, 그런 모순이 있고. 저는 하는 일의 가지 수가 참 많아요. 음반제작도 하고 가끔 디제이도 하고 음반도 기획하고. 사실은 되게 좀 이걸 뽐족하게 만들기 어렵다고 생각해요. 하지만 어쨌겠어요. 제가 음악 콘텐츠를 만드는 일을 잘하고 좋아하고 있다고 생각이 들어요. 그래서 제가 제 이름을 뮤직 콘텐츠 크리에이터라고 짓고 이 일들을 꾸준히 하고 밀고 나가다 보면 그게 내가 되겠지 라고 생각하고 있어요. 음악과 관련된 거 그냥 하박국한테 얘기하면 다 되던데? 하박국한테 얘기해봐 라는 사람이 되는 게 목표입니다.

저는 승준님께 궁금한게, 사실은 그런 포맷의 밴드가 잘 없잖아요. 퍼포밍하는게 아니라 그룹밖의 여러 가지 일을 하시는 그런 식의 밴드가 잘 없잖아요. 그렇게 일을 하시면서 실제로 해보니까 어떤 점이 좋고 어떤 점이 낫던지, 저는 인디 레코드 레이블이 전과 다른 시대에 대안을 모색하는 데 관심이 많거든요.

이승준

괜찮다고 생각했던 것은 그 당시 실리카겔에 VJ 멤버가 있었어요. VJ도 있는데 뭐, A&R멤버도 있을 수 있지. 하면서 합류했고, 업무적으로는 좋아요. 사실 저는 멤버라는 의미가 1/N의 의미를 가진다고 생각하는데, 물론 어떤 밴드는 김반장과 윈디시티. 하면 김반장이 조금 더 많은 에너지를 보여주고 사람들이 그 사람을 이 밴드의 대표로 알고 있고 하지만 까데호의 큰 최대 장점은 수익이 1/N이라는 장점이 있고요. 다른 여러 장점이 있는데 업무적으로 안녕하세요 까데호 매니저 누구입니다. 이렇게 얘기하는거랑 안녕하세요. 까데호 이승준입니다. 이거는 요구할 수 있는 범위가 다른 것 같아요. 또 단점은 3+1이라고 얘기할 만큼 그 멤버에 들어간 밴드가 잘 없으니까 내가 일부터 나서서 해야 하는 부분들이 많지만 그것도 거부감 없이 해야 한다고 생각하고 있고, 저희집이 합주실인데 저는 텔레포트 일도 하니까 저 없이 셋이 일할 때도 많고 해요.

관객 6

A&R 해보셨을 때 사실 그런 과정에서 아티스트 설득하는 게 A&R 매니저의 역할인데 상충 될 때도 있잖아요. 그럴 땐 어떻게 조정을 하시는지와 요즘 A&R의 역할이 모호해지고 있다고 생각해서, 왜냐면 아티스트가 혼자 할 수 있는 사람도 많아서요. 요즘 시대의 A&R과 매니지먼트의 역할이 무엇이라고 생각하시나요.

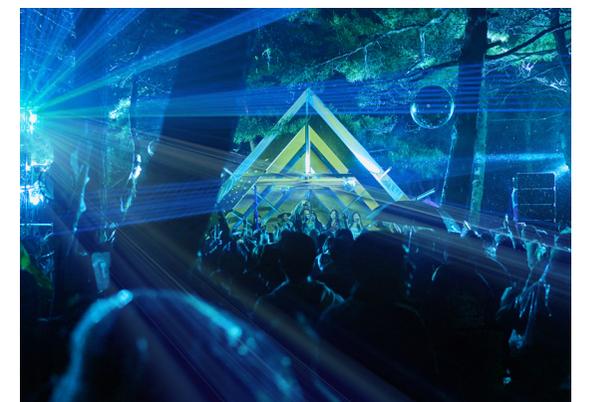
하박국

예를 들어 1집이 잘되고 나서 워프 레코즈 같은 곳에서 A&R 많이 해서 음반을 냈는데. 대니브라운 이런 사람들이 피처링을 하죠. 근데 정작 A&R 너무 많이 간섭을 해서 싫다. 라고 아티스트가 그 다음에는 자기 하고 싶은대로 했는데, 쫓딱 망했어요. 어느 게 좋다 나쁘다 할 수는 없는 게, 저희도 그런 경우가 있어요. 솔직히 제가 A&R 많이 할수록 히트 성공할 확률이 높아지기는 해요. 그런데 나중에 아티스트가 이 음반은 자기 음반이 아닌 거 같다. 라고 말하는 경우가 있어요. 그럴 때 굉장히 마음 아프죠. 저 같은 경우에는 아예 전권을 주고 그다음에 반응이 안 좋으면 내가 또 얘기해볼 수 있는 거죠. 거봐라 내 얘기대로 했어야 하지 않느냐. 내말대로 해보자. A&R이 필요한 이유는, 아티스트마다 여러가지 목표와 목적이 있잖아요. 자신의 음악세계를 펼쳐보고 싶다 그러면 사실 A&R이 별 필요가 없을 수도 있죠. A&R은 음악적인 부분에서 그 사람을 음악적으로 디벨롭 시킬 수 있다고 생각해요. 그런데 그게 아니라 나는 정말 이 음악해서 음악가로서 생존을 하고 싶다. 라고 하는 사람들도 많이 있잖아요. 그러면 그들이 미리 알고 어느 정도 타협을 하고 하는 부분들이 있던 말이죠. 나는 음악가로 생존하고 싶은데, 그래도 나는 내가 하고 싶은것도 하고 싶어. 일단 기본적으로 아티스트의 목표가 무엇인지 분명하게 알고 조율을 통해 그 목표에 맞게 더 좋은 음반을 만들어 내는 게 A&R 역할이 아닐까, 그게 싫으면 혼자 음악하는 게 맞고요. 아티스트가 제 음반이 아닌 거 같다고 했됐잖아요. 맞아요. 이거는 혼자 만드는 게 아니라 같이 작업하는 거라는 사실을 인지해야 하고 그럴 때 훨씬 좋은 결과물이 나올 수 있다고 생각해요. 저는 굳이 A&R이 속하지 않더라도 그런 역할 해줄 수 있는 프로듀서나 A&R하는 사람들을 찾아서 자신의 음반을 냉정하게 평가받는 것들이 중요하다고 생각해요. 21세기 중요 키워드가 메타인지라는 게 있지 않습니까. 대부분 그게 잘 안되고 특히 아티스트는 그게 더 안되기 때문에 주변의 객관적인 평가를 받아보면 좋지 않을까.

이승준

그래서 저도 레이블에서 일하면서 부닥침을 많이 느꼈어요. 저도 주관이 센 기획자더라고요. 그래서 수익화를 포기했어요. 그게 무슨 말이나면, 사실 레이블과 뮤지션이 같이 일한다는 건. 수익을 위해서라는 목표가 있긴 하거든요. 근데 그걸 포기 하니까 아티스트가 하고 싶은 대로 할 수 있게 되고. 대신 제가 선택할 수 있는 것은 제가 생각하기에 좋은 음악을 만드는 사람이 아니라고 생각이 들면 같이 일하지 않을 수 있어요. 네가 원하는 거 다해줄게. 라는 형태로 일을 하는데 이게 일이라고 하긴 애매합니다. 수익활동이 거의 안되니까. 그래도 재밌으면 장땡인 사람이라서 그렇게 하고 있어요

하박국 프로필





기획전시 'B-1' X 아트스페이스 실

7월 29일 (토) 14:00 - 19:00 | @평리단길 아트스페이스 실

아트스페이스 실

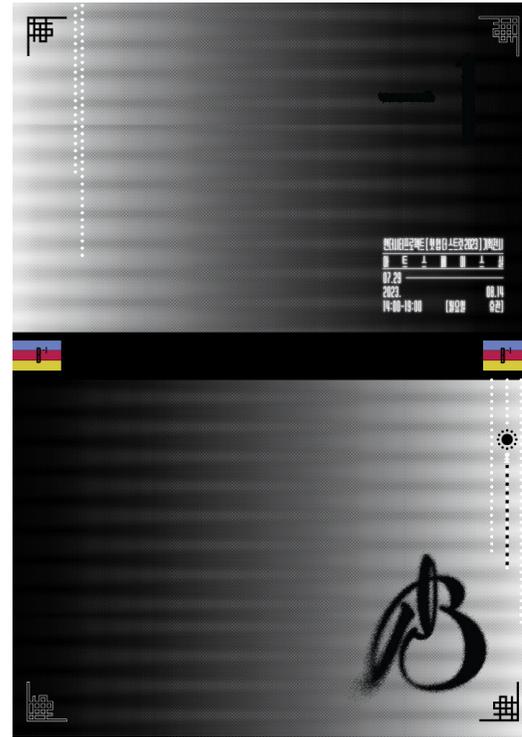
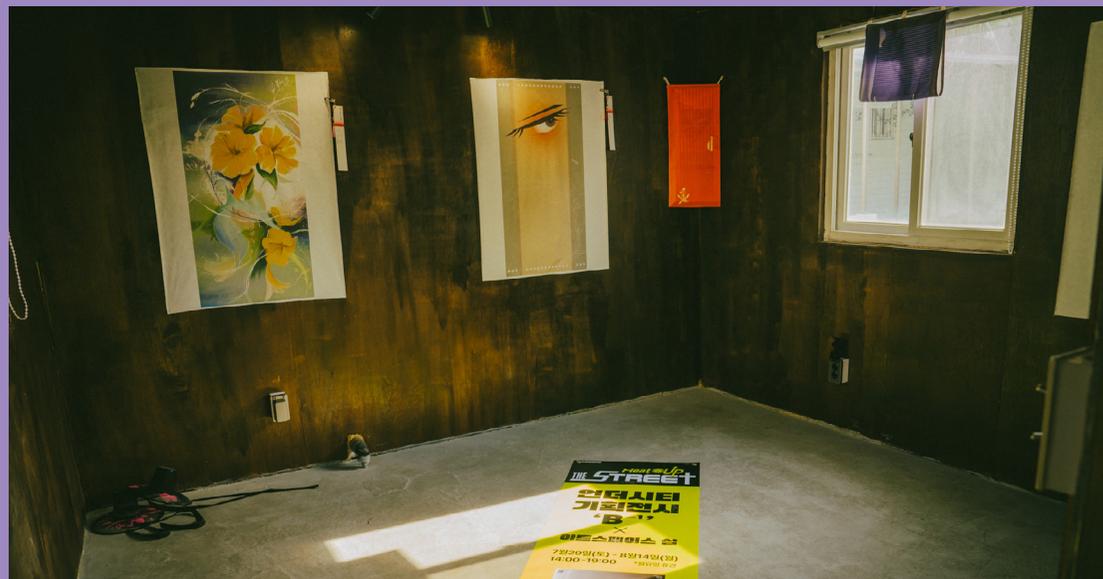
「실」은 실험적인 예술가들의 작품과 아이디어를 공유하는 아트스페이스로 대중에게 선별된 작품들을 만날 기회를 연장하고 예술계의 발전에 기여하기 위해 함께하는 예술가들의 정보를 지속해서 제공한다.

기획전시 'B-1' 소개

아시아태평양 전쟁유적으로서의 가치를 가진 부평 'ASCOM CITY(애스컴 시티)'는 서구의 대중문화가 유입되며 한국 대중음악의 역사를 새롭게 가공했다는 점에서 큰 의의가 있다. 전시'B-1'은 부평이 이끌어 온 한국의 클럽 문화에서 나아가 전통적인 여백의미를 접목하여 차분하고 고요한 클럽의 이미지를 새롭게 그렸다. 유희를 목적으로 한 공간을 넘어 치유, 휴식의 공간으로의 실험적 접근을 통해 언더그라운드 다원적인 성격을 조망했다.

기획 및 참여작가

김태연 이뿌리 윤서연 박원호



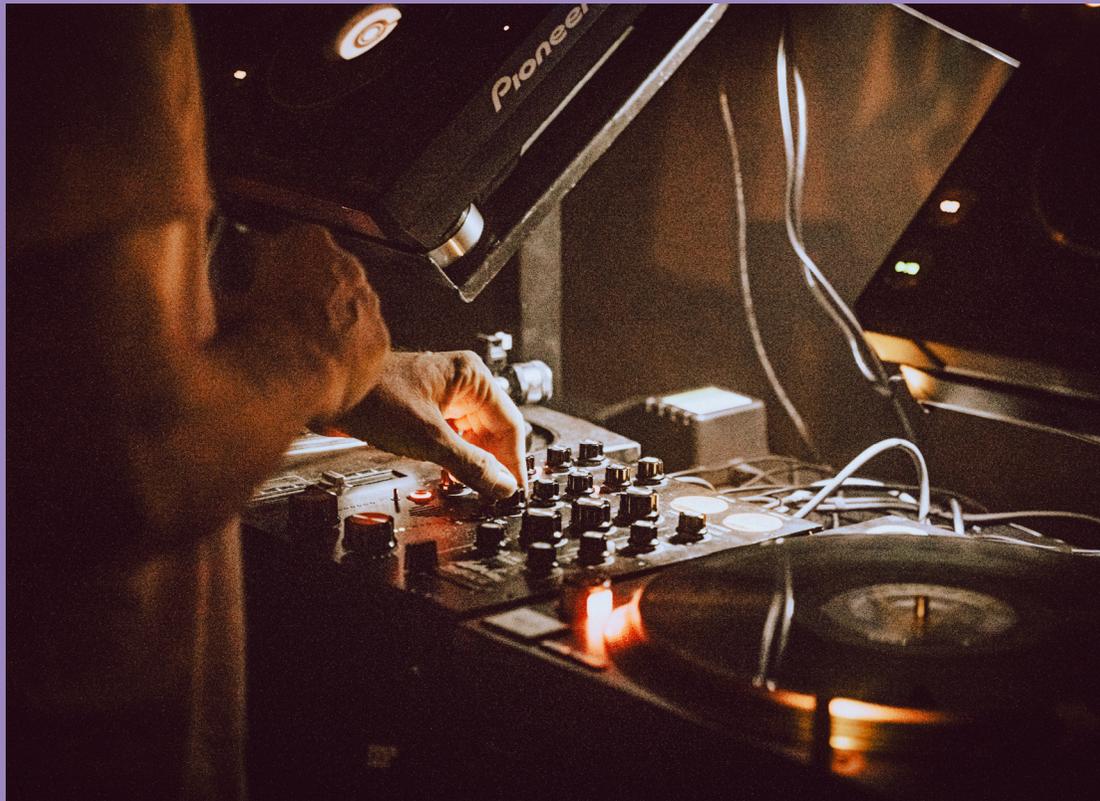
애프터파티 X SLOTH 레코드바

7월 29일 (토) 19:00 - 24:00 | @SLOTH레코드바

언더시티의 마지막을 장식하기 위해 평리단길을 상징하는 핫플레이스 SLOTH 레코드바에서 열린 애프터파티는 시대적으로는 디스코부터 하우스 Era를, 공간적으로는 미국의 뉴욕과 시카고부터 이탈리아와 독일까지의 언더그라운드 댄스음악으로 흥겨운 파티를 펼쳤다.

SLOTH 레코드바

DJ 누키드(Nukid)가 2018년 그의 기반이었던 인천 부평에 오픈한 레코드바 슬로스는 로컬씬 뿐만 아니라 국내 언더그라운드 씬에서 활동 하는 디제이들의 플레이와 더불어 다양한 음악을 들을 수 있는 문화 공간이다.



DJ LINE UP

Mellan



Mellan은 디스코음악을 기반으로 디제잉을 하지만, 자신이 느끼는 음악의 매력을 그대로 전달하기 위해 장르에 구애받지 않는다. 주로 Disco, Funk, Soul, 80,90 's Pop등 플레이하며, 다양한 베뉴에서 자신의 특징을 잘 나타내려 노력한다. 2016년 서울에서 가장 존경하는 디제이들을 모아 Wavecord 라는 크루를 만들어 활동하고 있다.

Hans Nieswandt



Hans Nieswandt는 30년 이상 동안 독일과 그 밖의 음악계에서 잘 알려져 있고 존경받는 인물이며 DJ 문화, 음악 제작 및 대중 문화 저술 분야에서 전설적인 인물이다.

80년대 후반 그는 독일에서 하우스 뮤직의 선구자 중 한 명으로 일찍부터 DJ로 연주하고 영향력 있는 잡지인 Spex에 이에 대해 글을 썼다. 그곳에서 그는 90년대 초반에 편집장으로 일하면서 그와 더불어 솔로 및 그의 음악 그룹 Whirlpool Productions와 함께 수많은 앨범을 녹음했으며 "From Disco To Disco"(이탈리아에서 1위, 다른 많은 국가에서 10위) 라는 노래로 세계적인 히트를 기록했다. 오늘날 이 노래는 고전으로 간주되고있다.

Hans Nieswandt는 디제잉과 음악 제작 외에도 독일의 DJ 문화와 전자 음악에 관한 수백 권의 에세이와 기사, (지금까지) 세 권의 성공적인 책을 출간한 다작 작가이기도 한데 2017년에는 디스코 음악의 역사에 대한 에세이로 국제 음악 저널리즘 상을 수상했다.

지난 6년 동안 그는 신진 대중 음악 예술가들에게 석사 학위를 제공하는 Folkwang예술대학교에 새로 문을 연 대중음악연구소 소장을 역임했다. 그러나 2019년 크리스마스 날 그는 학계를 떠나 고향 쾰른에서 한국의 수도인 서울로 이사했으며 그곳에서 기관 근무로 임명된 아내와 합류했다.

서울에서 Hans Nieswandt는 새로운 음악 작업을 하고 있고, 새 책을 쓰고 있으며, 이 놀라운 나라와 훌륭한 문화, 그리고 물론 훌륭한 음식을 하루 세 번 탐험하고 있다. 그는 한강을 따라 자전거를 타며 "서울 생활을 할 수 있는 기회가 정말 꿈만 같아요." 라고 생각한다.

Baxa



Funk와 Disco 그리고 House를 중심으로 한 그의 바이닐 컬렉션은 클러버들에게 고전적인 느낌이 아닌 현대적 감성으로 다가가고 있다. 또한 Baxa의 음악은 따뜻함을 근간으로한 다양한 주제를 담고 있으며 Jazz, Italo Disco, Leftfield 등의 다양한 장르와의 결합도 서슴치 않고 있다. 클럽안에서 8,90년대가 주는 따뜻한 감성을 House를 기반으로 하여 다양한 무드를 연출해 내고 있다. 현재 East Disko Wav.라는 Boogie Crew의 일원으로 다양한 활동을 이어나가고 있으며 활동하고 있으며 그의 개인 프로듀싱 프로젝트를 통해 새로운 싱글을 준비중이고 개인 파티 프로젝트 Zimmer는 현재 큰 호평을 받으며 많은 이들의 공감을 이뤄내고 있다. 그는 베를린의 몇몇 레이블 들과 연결이 되었으며 Sub Human Bros.와 Royal Athlete 레이블에 소속 되어 있다. 오리지널 Boogie Tune 바이닐을 주기적으로 발표하는 Royal Athlete에서 I'm not Kool이라는 싱글곡을 바이닐로 발매 하였다.



“법제화고 뭐고 그냥 놔뒀으면 좋겠다” 몇 해 전 한 타투이스트에게 타투 합법화 의견을 물었을 때 들은 답변이다. 그는 “우리가 좋아서 시작했고 경험하며 쌓아 올린 문화다”라며 “이를 법 테두리 안에 넣는 순간 마음대로 규제 및 재단할 것 아니냐”고 했다. 신선했다. 인정 욕구보다는 반항심이 보였기 때문이다. 부모님이 뭐라 하건 ‘탄짓거리’를 하는 청소년을 앞에 둔 느낌이었다.

행사 평에 앞서 ‘셀’을 꺼내 보았다. 서브컬처가 무엇인지 알아야 그를 다룬 행사를 논할 수 있지 않을까 해서. 심화를 위해 이번엔 이론으로 들어가 보고자 한다. 서브컬처를 연구해 온 신현준 교수는 “하위문화는 청소년 문화를 연구하는 과정에서 학술 패러다임으로 정착한 개념으로 주류문화에 반항(저항이 아니라) 하는 청소년 노동계급의 생활방식”이라고 정의했다. 개인적인 의견으로는 홍대 핑크신의 주역에 강남 출신이 많다는 것을 생각해 봤을 때 한국 하위문화에선 노동계급이란 조건은 빼도 될 것 같다.

당일 참여했던 세션은 위 개념에 살을 붙여주었다. [동네의 거리에서 탄생한 미래: 서브컬처가 업이 되기까지] 라는 주제가 내포하듯, 서브컬처에서 체험이 중요하다는 것을 계속 이야기했다. 어떤 계기가 있었고 이를 좋아서 계속 파다 보니 어느새 업으로 삼게 되었다는 것이다. 이 조건문에 관심이 갔다. 정보가 있어야 계기를 접하고, 더 팔 수 있기 때문이다. 그렇기에 다양한 문화 자원을 접할 수 있었던 강남 중산권 층이 서브컬처를 향유하고 신을 형성할 수 있지 않았을까 하는 생각이 들었다. 서울 중심지(강남, 홍대, 이태원)은 그야말로 문화 척박지에 가깝다. 다양한 문화를 접할 기회도 없으며, 있다한들 같이 누릴 사람이 없다.

세션 이후 여러 행사를 볼 수 있는 부평 거리로 나갔다. 헌팅으로 대표할 수 있는 ‘마계인천’의 한복판. 디제이 스테이지에서 덩, 하우스 등등 여러 음악을 틀었다. 거리에 울려 퍼졌지만 춤을 추는 이 하나 없었다. 오히려 짜증을 내거나 귀를 틀어막은 채 지나가는 이가 많았다. 이들에게 포차 스타일 음악이 익숙했을 거다. 순간 ‘뽕촌팝도’라는 용어가 떠올랐다. 60년대 음악문화를 요약한 단어로, 뽕짝은 촌에서 듣고 팝은 도시에서 소비한다는 말이다. 현재 음악문화로 비유하자면 ‘포지힙서(포차 스타일 음악은 지방에서, 힙한 음악은 서울서)’라고 할 수 있을까? 체험이 없으니 디제이들이 선보이는 음악은 소음이었을 것이다. 주변에 노는 부류도 비슷한 사람이 많을 테니 더욱이 멀어지게 될 것이고. 이들이 반항하는 방법은 하위문화가 아닌 ‘일진문화’가 될 수밖에. 언더시티의 디제이 스테이지는 이러한 현실을 명백하게 보여주는 듯해 부끄러웠다. 여기는 ‘마계인천’의 중심 부평입니다. 거리가 외치고 있었다.

그런데도 재밌던 순간은 있었다. <미니 스케이트 파크>였다. 보드를 즐기는 청소년들은 무슨 음악이 나오건, 어떤 이가 지나가건 상관하지 않았다. 그저 땀 흘리고 넘어지며 즐길 뿐이었다. 부평에 위치한 라이엇 스케이트숍의 노고 덕분이지 않았을까 생각이 들었다. 이 커뮤니티는 보드를 탈 수 있는 장소를 계속해서 찾고, 이를 전파하기 위해 체험 학습장을 열었다고 한다. 결국 서브컬처를 즐기는 이가 장기적 노력을 통해 하나의 문화를 내린 것이다.

결국 부평 언더시티 프로젝트는 지방에서 서브컬처가 뿌리내리기 위해 어떤 것을 해야 하는지 보여준 행사였다. 바로 체험과 지속성. 일회성 체험은 오히려 반발을 부르기 쉽다. 특히 ‘고인물’만 모인 지역에서라면 더 그렇다. 그럼에도 지역정성은 통한다고 했던가. 꾸준한 행사에 분명히 멋있다고 생각하는 이는 소수라도 나올 것이다.

이게 누적이면 서로 서브컬처를 누리는 신을 만들 것이고. 거리에서 포차 음악이 퍼지건 누가 뭐라 하건 그들은 자기들만의 '딴짓거리'를 할 것이다. 인정이나 저항 욕구가 아니라 순수히 즐거운 마음으로 반항할 것이다. 올해로 3번째 행사를 맞는 언더시티 프로젝트가 이를 보여주었으면 한다.



리뷰 2

[한국 서브컬처 씬의 가능성]

현예진 | ANTIIEGG 편집장

부평역 광장에 놓인 구조물 위를 누비는 보더들, 로데오 한쪽에서 춤을 추던 비보이들, 노후한 건물 외벽을 장식한 그래피티. 어린 시절 마주한 부평의 풍경이 아직도 기억에 선연하다. 하교길에 어김없이 마주하는, 자연스럽게 평범한 장면이었다. 시간이 흐른 뒤에야 부평에는 서울을 포함한 다른 어떤 지역보다 견고한 서브컬처 커뮤니티가 형성돼 있다는 사실을 알게 되었다. 의식하지 못했지만, 서브컬처는 부평이란 지역의 DNA에 선명히 새겨져 있던 것이다. 왜 다른 지역이 아닌 부평이었을까. 그 답을 얻고자 <언더시티 프로젝트>와 부평르네상스페스타가 함께한 '힛 업 더 스트리트 2023'을 찾았다. 이번 행사는 부평의 중심 거리를 잇는 '시장로'를 중심으로 비교적 최근에 변화하기 시작한 평리단길까지 이어졌다.

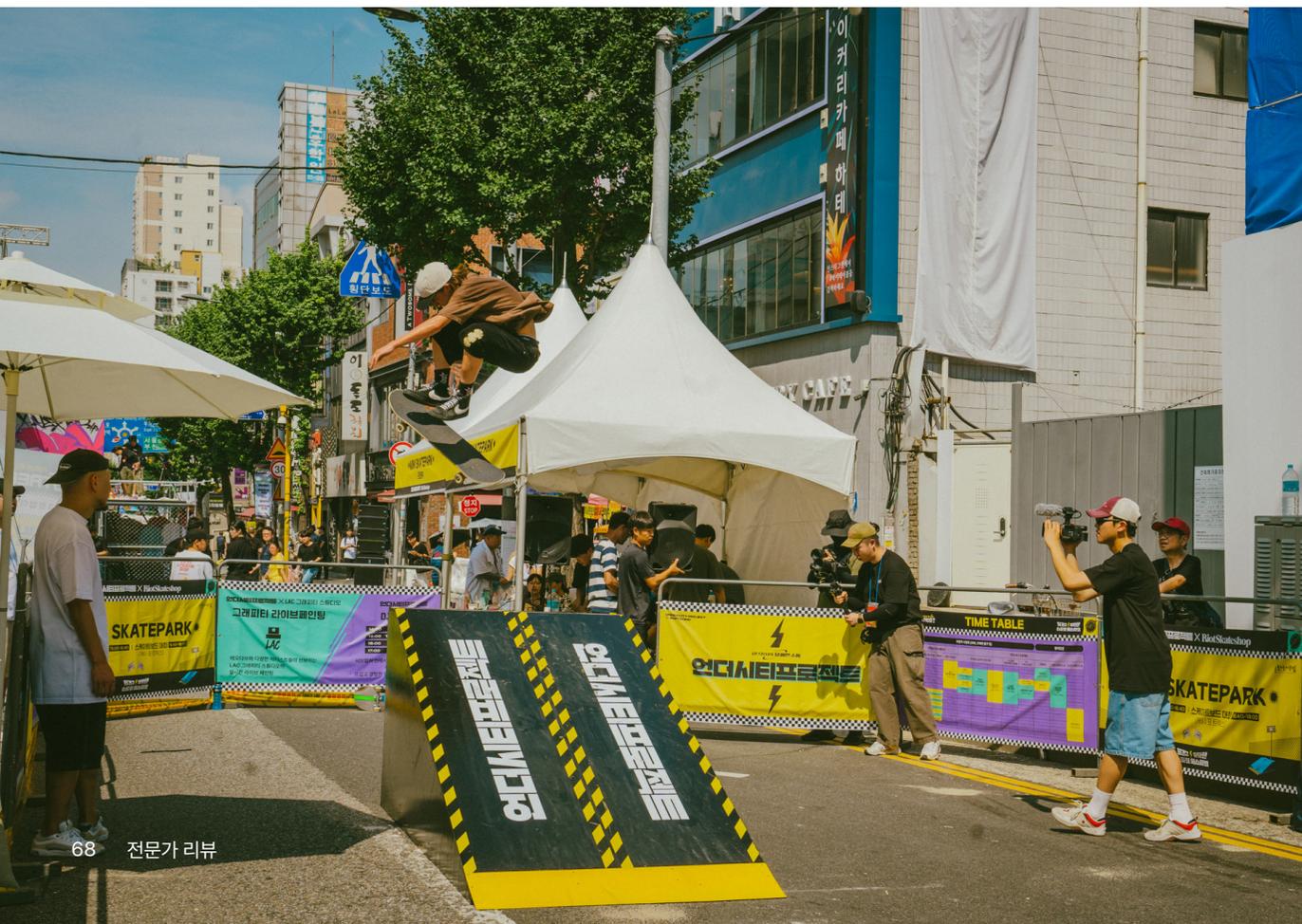
행사의 시작을 알리는 프로그램은 첫 번째 오픈 토크였다. 서브컬처 프로젝트에 참여한 7명의 패널에게 그간의 작업과 그 가치를 묻는 시간이었다. 토크 초반 서먹했던 분위기는 각자의 경험담이 쏟아져 나오자 부드럽게 변모했다. 라이엇 스케이트보드 슝 김경호 대표는 2014년부터 부평역 광장에서 스케이트보드 강습을 시작했다. 보드를 타는 과정에 구조물이 훼손되거나 싸움이 일기도 했지만, 스케이트보드를 알리고 싶다는 일념 하에 지속할 수 있었다고 말했다. 이어 윌유엔터테인먼트 임현태 대표는 스케이트보드 스포츠 바로 아래에서 비보잉을 했던 기억을 꺼냈다. 현재는 학원과 학교, 동호회 활동으로 비보잉을 즐기지만, 옛날엔 부평과 월미도 인천 시청 일대가 비보잉 스포츠였다고 회상했다. 이들이 증명하듯, 인천과 부평에는 오래전부터 생동하는 서브컬처 씬이 존재해 왔다. 그렇다면 현재 부평 지역민들은 서브컬처를 어떻게 즐기고 있을까. 부평중학교 1학년 부장 교사 이미영 선생님은 아이들과 함께 학교 벽면을 그래피티 작품으로 채운 자유학기제 프로그램을 소개했다. 활동에 참여한 아이들은 물론, 작업을 지켜보는

아이들과 학부모, 동네 주민들까지 새 단장을 마친 학교 벽면을 보며 기뻐했다고 전했다. 서브컬처를 직접 체험하게 함으로써 아이들에게 새로운 삶의 가능성을 덧대어 준다는 점에서 유의미한 작업이 아닐 수 없다. 마지막으로 씬을 만들어 가는 이들이 공통으로 필요하다고 말하는 것은 서브컬처를 직접 경험하고 참여할 수 있는 공간이었다. 지속할 수 있는 무대가 있고 관심을 가진 이들이 인입되는 환경이 구축된다면, 지역 내 서브컬처의 자생력은 절로 깃들 테다.

두 번째 오픈 토크에서는 앞선 토크의 김경호 대표와 임현태 대표처럼, 어린 시절 거리에서 즐기던 서브컬처를 업으로 삼은 이들의 이야기가 이어졌다. 먼저 디 에어 하우스 박민규 대표는 살아온 환경 자체에 영감을 받아왔다고 말했다. 우연히 찾은 베트남 페스티벌에서 비가 오는 날씨에도 개의치 않고 뛰어노는 모습을 보고, 자연과 어우러진 공연 기획을 고민하게 됐다고 전했다. 텔레포트 이승준 파운더는 게임, 애니메이션, 코스프레, 힙합 등을 두루 디깁하던 것에 영향을 받았고, 영기획 하박국 대표는 90년대와 2000년대 초반 문화를 즐겨오면서 음악적 재미에 매료되었다. 이들은 나이도, 직업도, 배경도 다르지만 서브컬처에 대한 공감대를 갖고 있었다. 서브컬처 부흥을 위해 필요한 것은 무엇일까. 하박국 대표는 무엇보다 경험할 수 있게 하는 게 가장 중요하다고 말했다. 소비는 쉽지만, 생산으로 가닿기까지는 아직 인프라가 필요하다는 의견이다. 첫 번째 오픈 토크에서 나온 이야기와 마찬가지로 지자체와 협력해 씬을 지속할 수 있는 동력을 만드는 게 주요하다는, 부평을 넘어 한국 서브컬처 씬에 필요한 이야기였다.

오픈토크가 마무리된 뒤 <언더시티 프로젝트>의 메인 타워가 있는 시장로로 향했다. 타워 맨 위에는 DJ가 음악을 틀고, 중간에는 그래피티 라이브 페인팅 퍼포먼스가 펼쳐졌다.

도로 한 쪽에는 미니 스케이트 파크를 조성해 보더들을 위한 스케이트보드 대회가 이뤄지고 있었다. 부평의 메인 도로를 점유한 서브컬처는 그 자체로 전율을 주는 요소였다. 더운 날씨에도 불구하고 행사에 참여하기 위해 밖으로 나온 사람들은 보더들을 향해 환호성을 터뜨렸다. 반대편에서는 직접 그래피티를 해보거나, 실크스크린 티셔츠를 만들고, 타투 스티커를 체험해 볼 수 있었다. 특정 연령대나 성별, 인종을 막론하고 서브컬처를 즐기는 사람들. 필자는 이 순간 어떤 가능성을 발견했다. 주한미군의 군수기지 애스컴시티와 미국 문화가 전파되기 시작한 캠프마켓을 거쳐 독자적인 클럽 문화가 생겨난 부평. 여러 발전 과정 속 도시와 영향을 주고받으며 형성된 서브컬처 씬은 현재로 이어진다. 어쩌면 부평이라는 지역의 DNA에 내재한 것은 서브컬처가 아닌, 서브컬처를 아우르는 포용력일 지도 모르겠다.



언더시티 프로젝트의 확장판 '히 업 더 스트리트'은 2023년 부평의 열기를 온몸으로 경험하게 했다. '다양한 사람들의 다양한 문화가 도시를 만든다'라는 모토에서 출발한 언더시티 프로젝트는 서울을 잘 벗어나지 않는 필자가 매년 잊을 만하면 한 번씩 부평을 주목하게 만들었다.

언더시티 프로젝트에 처음 참여했던 건 오프라인과 동시에 라이브 스트리밍을 진행했던 2021년 언더시티 프로젝트의 국제 컨퍼런스 프로그램이었다. DJ, 포토그래퍼, 기획자, 교수 등 각 씬에서 활동하며 그 문화 양상을 심도 있게 바라보는 이들이 한데 모여 서브컬처에 대해 이야기하는 장이 열린다는 소식이 흥미로워 온라인으로 해당 컨퍼런스에 참여했다.

필자가 서브컬처 기반의 매거진을 만들면서 생각한 서브컬처란, 서로의 다름을 인정하고 자신이 좋아하는 것을 진심으로 탐구하고 추구하는 문화였기에 서브컬처를 주제로 공공사업이 실행되고 대중에게 닿고 퍼지고 있다는 점에 감동하여 다음 언더시티 프로젝트에는 오프라인으로 참여하리라 다짐했었다.

드디어 올해 여름, 언더시티 프로젝트가 열린 부평으로 향했다. 대학생 시절 이후 한 번도 자발적으로 간 적 없던 부평에 도착해 가장 놀랐던 점은 뜨거운 날씨에도 불구하고 사람들이 거리에 많았다는 점이다. 더위에 굴복하지 않고 서로를 만나고 계속해서 움직이고 있는 사람들의 모습을 보며 도착하자마자 새삼스러운 활기를 느꼈다.

가장 먼저 <언더시티 프로젝트 그 후>라는 주제의 오픈토크 세션에 참여했다. 스케이트보드 클래스에 참여한 학생, DJ 프로그램 참여자와 씬앤굿즈 제작 지원사업 선정 아티스트, 미디어아트 클래스 강사 등 언더시티라는 바운더리 안에서 펼쳐진 다양한 프로그램에 참여한 이들의 소감을 들으며

언더시티 프로젝트가 단발적 행사가 아닌 장기적으로 참여자들의 일상에 스며들고 있는 프로젝트임을 알 수 있었다.

이어진 두 번째 오픈토크 <동네의 거리에서 탄생한 미래: 서브컬처가 업이 되기까지>에서는 인디 레이블 대표 하박국, 크리에이티브 에이전시 대표 이승준, 공연기획자 박민규 세 사람의 대화가 진행되었다. 각자 좋아하는 것을 열렬히 탐구하고 향유했던 시간을 통해 스스로 기회를 만들어 간 이들의 이야기는 좋아하는 것을 지속할 수 있는 용기이자 방법론으로서 귀감이 되었다.

본격적인 현장을 느끼기 위해 향한 부평역 시장로에는 그곳이 원래 도로였음을 잊게 하는 3층 높이의 타워가 도로 한 가운데 존재감을 드러내며 서 있었다. 타워 가장 높은 곳에서 DJing을 하는 DJ의 모습과 거리를 가득 채운 하우스 음악, 그리고 곧이어 눈 앞에 펼쳐진 풍경에 마음이 일렁였다.

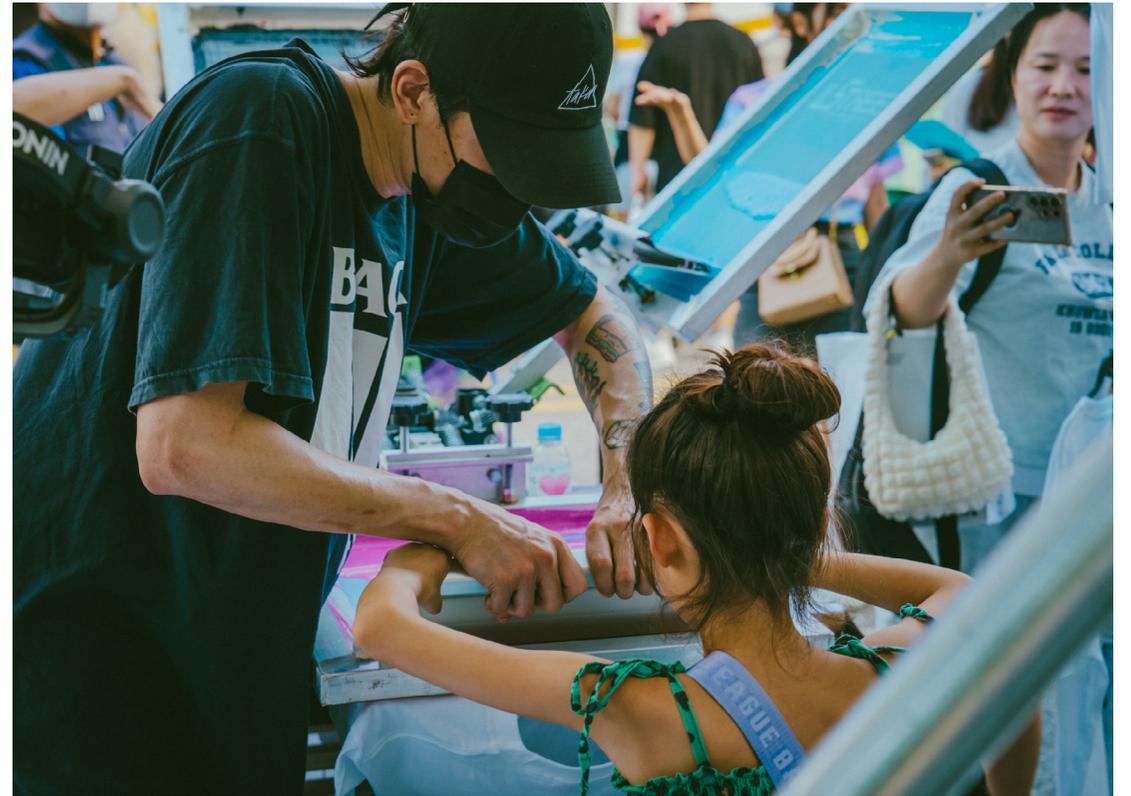
각 씬의 플레이어들을 한데 모으고 그들이 맘껏 펼칠 수 있도록 판을 벌였다는 사실, 지나가던 할머니부터 부모와 함께 온 아이까지 모두 날씨를 잊은 채 상기된 얼굴로 계속 참여하고 있다는 사실에 대한 기쁨의 일렁임이었다. 언더시티 프로젝트가 아니었다면 보지 못했을 풍경 속에서, 별난 소수의 문화로 여겨진 서브컬처가 중요하게 여겨지며 일상 가까이에서 융화된 모습이 실로 기뻐다.

어제의 버스정류장이 오늘의 스케이트보드장이 되어, 넘어지고 땀 흘리며 계속 도전하고 또 넘어지는 보더들을 관람하는 경험, 누군가의 혼적오로만 바라봤던 그래피티 퍼포먼스를 라이브로 보는 경험, 자동차에만 허락되던 도로 한가운데를 누비며 디제이가 플레이하는 라이브 음악과 함께 뛰놀 수 있는 경험은 서브컬처를 '그들만의 문화'가 아닌

'나의 문화'로 초대했다.

특정 문화를 지속하는 가장 근원적인 방안이자 장기적인 투자는 '교육'이다. 성인과 미성년자 구분 없이, 필자가 말하는 교육의 핵심은 몸소 겪는 '체험'에 있다. 그렇기에 언더시티 프로젝트는 그 체험의 장을 일상으로 초대하며 접근성을 높이고 플레이어들이 뛰놀며 교류할 수 있는 판을 깔았다는 점에서 존재 가치를 더한다.

이번 언더시티 프로젝트는 누군가에게는 씨앗이 되었고, 누군가에게는 기폭제가 되었다. 오늘의 언더시티는 머물지 않고 움직이며 변화의 파동을 일으키고 있다. 각 씬의 핵심 가치와 개성에 주목하며 체험의 기회를 늘려가는 것. 그것이 공공이 도모할 수 있는 다양한 문화가 공존할 수 있는 방법이지 않을까. 그러므로 서브컬처 문화를 전파하고 확장하며 더 넓은 공존을 도모하는 언더시티프로젝트는 계속되어야 한다.





파출부
진선
501-9696
여성의향
501-9696

너의 용실!

인디시어 프로젝트

인디시어 프로젝트 X RiotSkateshop
THE STREET
MINI SKATEPARK
프리 스케이팅 (15:00~16:40) | 스케이팅보드 (16:40~18:00)
9월 10일 토요일

인디시어 프로젝트
스트리트 페스티벌

TIME TABLE

MINI SKA

Heat Up THE STREET

HEAT UP THE STREET

언더시티 프로젝트 공식 홈페이지



www.undercitybp.or.kr

언더시티 프로젝트 세부 프로그램, 참여 아티스트, 아카이빙 자료 등을 확인할 수 있습니다.



CREDIT

기획·연출

(재)부평구문화재단 문화도시센터

(주)알프스 김미소 대표
이수정 이사
김인선 팀장
신지수 홍보매니저

베리하이 김세훈 감독
장이윤 감독
오정화 팀장

제작·협력

(주)알프스
베리하이
모어라이츠
마루아트
아이삭컴퍼니
카페 묵음
부평 테마의거리 상인회
부평 문화의거리 상인회

디자인

그래픽 유유히

참여 아티스트

BAN	뷰렛
복혜정	UYB
스페이스컴퍼니	윤산
작업할건대학교	후르츠카테일
인천맥주	인천 스펙타클

RIOT SKATESHOP
(대표 : 김경호, 한태영)

LAC 그래피티 스튜디오
(LEODAV, Dasol, Hexter, Gim ink, HAZE, eeyeeq)

DJ Bowlcut	KARLLLL
SGSY	Sina Hill
T.T.E	

OPIUM TATTOO STUDIO	
OriginalPunk	MERCH OUT

송주형	이미영
이재현	임현태
조해미	하박국
이승준	박민규

김태연	이뿌리
윤서연	박원호

한철희	MELLAN
HANS NIESWANDT	BAXA

아카이브 Vol. 3

발행일	2023년 09월
발행처	(재)부평구문화재단
발행인	이찬영 대표이사
편집인	황유경 문화도시센터장
기획총괄	이미숙 문화도시센터 창조팀장
기획	정지혜 문화도시센터 창조팀 대리

(재)부평구문화재단 문화도시센터
인천광역시 부평구 아트센터로 168
www.bpcf.or.kr

T. 032.500.2172
F. 032.506.9022
E. zeze@bpcf.or.kr

이 책은 “2023 문화도시부평 조성사업”의 일환으로 제작되었습니다. 책의 내용은 (재)부평구문화재단의 저작물로, 무단 전재와 무단 복제를 금합니다.