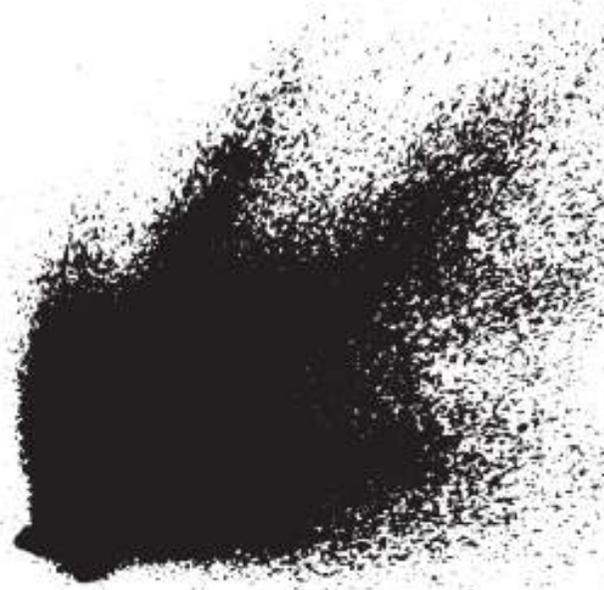


서브컬처의 유쾌한 소동

2022

언더시티프로젝트

아카이브



서브컬처의 유쾌한 소동

2022

언더시티프로젝트

아카이브

CONTENTS

문화도시부평	4
<hr/>	
언더시티 프로젝트 2022	8
<hr/>	
글로벌 컨퍼런스 씬:씬(SCENE:SEEN)	10
오프닝 콘서트	
케이스 스터디	
라운드 테이블	
<hr/>	
스트리트 페어 자라라(JARARA)	62
팝업스토어 ‘실험가게’	
미니 스케이트파크	
그래피티 라이브페인팅	
언더시티 블록파티	
전자음악 교류	
서브컬처 원데이 체험	
디제잉 공연	
<hr/>	
전문가 리뷰	106

문화도시부평

부평구는 2016년부터 부평 음악·융합 도시 조성사업을 추진하여 다양한 계층의 시민과 소통해온 결과, 2021년 1월 제2차 법정 문화도시로 지정되었습니다. 부평은 시민과 소통하며, 시민이 주도하는 문화다양성과 문화거버넌스, 지속가능한 지역문화 생태계, 지역 선순환의 문화일자리 창출을 통해 문화도시로 발돋움하기 위한 다양한 사업을 추진하고 있습니다.

비전

삶의 소리로부터 내 안의 시민성이 자라는 문화도시부평

슬로건

너와 나의 목소리로 채워지는 문화도시부평

미션

시민 주도의 문화두레 실현

핵심가치

시민성

시민이 문화를 만드는 주체가 되는 길을 찾아갑니다.

내발성

지속가능한 문화생태계를 우리가 함께 만들고 공유합니다.

장소성

부평의 역사와 현재를 바탕으로 미래를 꿈꿉니다.

창조성

모두가 예술을 즐기는 도시를 추구합니다.

연대성

다양한 사람, 단체가 힘을 모아 ‘문화도시부평’을 만들어갑니다.

문화도시부평 서브컬처와 놀까?

황유경 | 부평구문화재단 문화도시센터장

일본육군조병창
미군수지원사령부, 애스컴 ASCOM
공단, 도시화
급속한 경제 성장, 노동운동, 민주화 운동
다양한 시민 주체 활동
시민 운동
미국 대중음악을 한국에 소개하고
우리 것으로 녹여간 길목
농악을 바탕으로 한 풍물축제
음악도시
문화도시

하나의 두리로 묶기 어려운, 잘 어울리지 않는 모든 모습이 100년이 조금 넘는 시간 동안 부평이 걸어온 길입니다.

부평을 중심으로 음악 활동하던 사람들은

다 어디에 갔을까?

사람, 그들이 활동하던 장소, 연주하고 만들어 내던 음악을 어떤 방식으로 기억하지? 오늘의 부평과 어떻게 연결해야 할까? 부평이 음악융합도시(음악도시)?

음악도시 다음은 어떤 그림을 그려야하나?

음악도시 사업의 성과와 한계를 바탕으로 부평은 어디로 갈까? 문화도시는 뭐지? 음악도시를 지나 문화도시부평은 어떻게 만들어 가지? 공업도시와 지하상가 이미지를 예술과 결합해서 ‘서브컬처’? 문화도시는 음악도시랑 뭐가 달라?

언더시티 프로젝트는 서브컬처 놀이터 만들기?

서브컬처가 뭔데?
서브컬처가 뭔지 알아야 놀 수 있나?
놀이터처럼 놀고 싶은 마음만 가져가면 되는 놀이터
여기저기에 장난감, 친구가 있는 놀이터
모든 사람이 격이 없이 친구가 되는 놀이터
시민의 서브컬처 놀이터 문화도시부평

문화도시는 시민이 직접 도시를 상상하고 고민하고 만들어가는 곳입니다.

말이 쉽지 그게 가능해? 당연히 힘들겠지요.

그럼에도 불구하고 주변 사람들과 함께 내가

사는 도시를 상상하고 만들어갑시다!

도시를 상상하는 다양한 도구 중 하나로 ‘서브컬처’는 어떨까요?

이제까지 해보지 않았던 일을 하기 전 일단 몸과 마음을 말랑말랑하게 만들어보아요.

그래야 멋진 생각들이 뿜뿜할 수 있겠지요.

편하게 자기 생각을 나누어보아요.

즐기는 사람은 못 말리잖아요?

서브컬처를 즐기는 사람이 많은 도시는 어떤 모습일까요?

부평 전역에서 다양한 사람들이

랩도 하고, 춤도 추고, 그래피티도 그리고,

스케이트 보드도 타며 웃는 곳.

자기가 직접 하진 않아도 옆에서 즐겁게 박수치며

흥을 돋우는 곳

그럼 그 물결을 타고 부평에 멋진 생각들이, 마음들이, 사람들이, 일들이 떠다니지 않을까요?

문화도시부평, 서브컬처 놀이터로 만듭시다!!

2022년 언더시티 프로젝트의 의미와 향후 전망

최정화 언더시티 프로젝트 총감독

왜 서브컬처인가

부평은 일제강점기의 군수기지에서 미군정시기에는 애스컴시티(캠프마켓)로, 다시 70년대 이후 제조업 기반의 도시로 발전해왔다. 노동자 밀집 거주지역이면서 서울의 베드타운 역할까지 담당하다 보니 지속 가능한 삶의 조건과 선순환 구조가 대단히 취약하다.

어느새 인구는 60만에서 50만으로 줄어 들고 지역경제와 고용을 뒷받침해온 GM 코리아 등의 제조업도 앞날을 보장받기 어려운 상황에 직면해왔다. 첨단산업 및 창조문화산업을 끌어들이 수 있는 도시 인프라와 환경도 열악하다. 고령화 등 도시인구의 변화와 함께 외국인 주민들의 유입 또한 급속히 늘고 있다.

그중에서도 청년들이 지역을 떠나는 문제는 심각하다. 어떻게 하면 청년들이 지역에서 정주 또는 체류, 서식하면서 부평의 삶을 이어갈 수 있도록 할 것인가라는 고민 속에서 언더시티 프로젝트가 설계되었다.

언더시티 프로젝트에서 담아내고자 하는 서브컬처는 청년들의 음악과 융·복합화된 라이프 스타일이다. 디지털문화와 일체화된 서브컬처는 청년들이 지역에서 자유롭게 놀고 실험하는 혁신성을 담고 있으며 부평이 추구해야 할 미래이다.

2019년 디지털뮤직랩 조성에서 출발하여 2022년 언더시티 프로젝트까지 4년간의 실천들은 미래로 가는 부평의 비상구를 찾는 과정이었다. 코로나19로 인한 활동 제약과 공간 폐쇄에도 불구하고 언더시티 프로젝트가 청년 크리에이터들이 주도하는 지역문화의 프로토타입으로서 가시화될 수 있었다.

2020년부터 2022년까지의 흐름

2018년 문화특화지역 조성사업 재정비 계획 수립을 통해 법정 문화도시 추진을 위한 마중물 마련과 함께 언더시티 프로젝트의 출발점을 확보하게 된다. 그 연장선상에서 2019년 디지털음악을 중심으로 서브컬처를 결합하는 플랫폼으로써 DJ 스쿨 및 워크숍, 그래피티 스쿨 등을 운영하는 디지털뮤직랩을 조성하게 된다.

2020년 들어서는 디지털뮤직랩에서의 활동을 지역 속으로 내재화한다는 방향을 세웠다. 그에 따라

부평역 앞 지하상가 빈 가게를 팝업 형태의 실험가게로 활용하고, 이를 토대로 서브컬처 문화생태계 및 창제작 기반을 확보해보려는 구상이다. 동시에 유흥소비 중심의 부평역 일대 상권에 문화를 통한 로컬 임팩트를 주고자 했다. 이러한 맥락에서 법정 문화도시 예비도시 사업 중 특성화 사업의 주요 사업으로 언더시티 프로젝트가 설정된 것이다.

2021년 법정 문화도시 선정을 계기로 글로벌 컨퍼런스 개최가 가능해졌다. 글로벌 컨퍼런스의 목적은 서브컬처의 이니시에이티브(initiative)와 중심성을 확보하고자 함이다. 서브컬처 창제작 지원사업과 결합한 실험가게를 통해서 지하상가 빈 가게를 기반으로 지역 안팎의 청년 크리에이터들이 주도하는 플랫폼을 구축하려고 의도했다. 그러나 코로나 확산과 빈 가게의 활용 제약 등의 요인에 의해 파일럿 프로그램의 성격을 넘어서기 어려웠다.

2021년의 시도들은 2022년 법정 문화도시 2년 차에 접어들어 글로벌 컨퍼런스, 실험가게 및 창제작 지원, 디지털뮤직랩이라는 3개의 축을 중심으로 로컬 씬을 형성한다는 전략으로 구체화, 체계화되었다. 또한 코로나19 상황 완화와 디지털뮤직랩 재가동 등 대면 활동이 가능해지면서 공간 활용 제약 등 한계가 명확한 지하상가를 벗어나 부평 문화의 거리에 있는 공간, 장소들을 언더시티 프로젝트의 활동 기반으로 설정하게 된다.

글로벌 컨퍼런스는 더욱 의제를 구체화하여 ‘로컬 씬’을 키워드로 세웠고 다양한 국내외 씬들의 핵심 관계자들을 부평으로 초대하고 네트워킹함으로써 부평 이니시에이티브를 확보할 수 있게 되었다. 실험가게는 서브컬처 창제작 지원사업을 넘어 타 지역 서브컬처 씬의 로컬 브랜드와 결합하여 스트리트 아트 페어로 확장되었다. 디지털뮤직랩을 기반으로 한 DJ 연합의 블록파티, 스케이트보드 문화를 매개로 한 지역 협력 네트워크 형성 또한 향후 언더시티 프로젝트의 확장 가능성을 보여주는 계기를 마련하게 되었다.

언더시티 프로젝트의 과제와 향후 전망

서브컬처는 디지털음악, 그래피티, 패션, 영상미디어, 스케이트보드, 푸드까지 아우르는 젊은 세대의 라이프 스타일 자체이면서 언어이다. 부평의 입장에서는 젊은 세대들이 도시에서 지속가능한 삶의 선순환 구조를 만들어가는 기제이다.

2022년 언더시티 프로젝트는 부평의 가능성을 확인하는 장이었다. 그 가능성이 로컬 씬 형성으로 연결되고, 나아가 젊은 세대들에 의해 서브컬처를 기반으로 부평을 지속 가능한 삶터로 유지, 발전해나가기 위해 풀어야 할 과제들을 정리해본다.

● 언더시티 프로젝트의 주제를 형성

부평의 미래를 담보할 어린이, 청소년이 주체가 될 수 있도록 하기 위해 단계별 계획 수립과 함께 이를 프로그램으로 가시화해야 한다. 디지털뮤직랩은 그 성과들을 만들고 담아내는 플랫폼이다. 내용적으로는 디지털음악 및 서브컬처를 제도교육과 연계하여 혁신적, 창의적 교육의 장으로 자리매김하면서 창조적 문화예술 교육의 테스트 베드로 자리매김될 수 있을 것이다.

현재 구축되어 있는 디지털뮤직랩은 임시방편으로 조성된 가건물과 같다. 교육, 워크숍, 자기 주도적 창제작 활동, 상호학습과 협업 등을 전면화하기에는 미흡한 점이 많다. 공간 스펙, 시설 및 장비, 접근성, 민간수요에 적합한 시설 운용방식 등에서 서브컬처의 성격에 부합하는 거점 공간 확보가 절실하다.

● 공공의존적 활동에서 민간 주도의 활동 및 생태계 구축으로 전환

부평문화재단 문화도시센터가 주도해온 언더시티 프로젝트는 마중물이다. 앞으로 3년이면 법정 문화도시 사업이 종료되는 시한부 사업이다. 민간이 공공의 지원 없이 자생하면서 자립적인 생태계를 만들어갈 것인지에 대한 답을 프로젝트 과정에서 찾아가야 한다.

무엇보다 로컬 씬 형성을 지속적으로 논의하고 실천할 수 있는 워킹그룹의 역할이 보다 강화될 필요가 있다. 전자음악과 DJ 파티, 그래피티, 스케이트보드 등 서브컬처 분야의 핵심 역량들이 언더시티 프로젝트를 통해 연결되어왔고 그 판이 점점 확장될 것으로 보인다. 이는 사람, 공간, 활동의 3가지 측면에서 민간주도형 언더시티 프로젝트의 구조로 전환된다는 것을 의미한다.

● 지역 간 협력 및 상호지원의 네트워크 구축

로컬 씬은 배타적이고 지역 이기적인 로컬유토피아를 만드는 일과는 상관이 없다. 젊은 세대들의 라이프 스타일로 볼 때 이미 지역은 절대적 개념이 아니다. 서로의 경계를 넘나들고 함께 협력, 협업하면서 우리나라를 넘어 글로벌 차원으로 확장해나가는 지향성이 강하다.

경쟁과 서열, 질서에 지친 젊은 세대들에게 서브컬처는 주류에서 벗어나 자유롭고 창조적인 소통과 동반성장의 디딤돌이 될 수 있다. 백남준 선생은 “게임에서 질 것 같으면 규칙을 바꾸면 된다”라고 했다. 서브컬처는 게임을 바꾸는 새로운 규칙이 될 수 있다. 진입이 거의 불가능한 주류문화의 틀 밖에서 서브컬처를 통해 게임의 규칙을 바꾸기 위해 연대, 협력할 수 있는 젊은 그들만의 판이 필요하다. 스케이트보드, 전자음악, 패션, 영상, 그래피티, 푸드까지 서로의 창조에너지를 공유하고 나누는 과정을 통해 지역의 젊은 세대들에게 동반 성장하는 장을 제공할 것이다.

언더시티프로젝트

독특하고 다양한 문화로 꿈틀대는 도시, 문화도시부평 서브컬처의 유쾌한 소동! MAKE SCENE YOURSELF

문화도시부평의 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.

언더시티 프로젝트는 서브컬처와 관련한 지식·정보를 수집하고 탐색하는 글로벌 컨퍼런스, 서브컬처와 관련한 전시와 체험이 가능한 스트리트 페어로 구성되어 있습니다.

부평과 인천뿐만 아니라 서브컬처 커뮤니티와 교류·협력하며 서브컬처 생태계를 확장하고 부평만의 로컬 씬을 형성합니다.

TIME TABLE

9.17.토

시간	탈누리극장	팝업스토어	서브컬처 체험 실크스크린 & 그래피티	야외광장	스케이트보드 대회 프리스케이팅	그래피티 라이브 페인팅	디제잉
13:00							NUKID 13:00 - 14:30
14:00	글로벌 컨퍼런스 14:00 - 18:00	13:00 - 21:00	13:00 - 19:00	14:00 - 18:00	14:00 - 19:00	14:00 - 19:00	YONGMASAN ISCO 14:30 - 16:00
15:00							BEAN 16:00 - 17:30
16:00							GHOSTEX 17:30 - 19:00
17:00							블록파티 쿤디판다/최엘비 손심바/디젤/오네 19:00 - 21:00
18:00							
19:00							
20:00							
21:00							

9.18.일

시간	탈누리극장	팝업스토어	서브컬처 체험 실크스크린 & 그래피티	야외광장	스케이트보드 대회 원데이클래스 프리스케이팅	디제잉	전자음악교류
13:00						LIM(林) & JONY 13:00 - 14:00	
14:00	글로벌 컨퍼런스 14:00 - 18:00	13:00 - 21:00	13:00 - 19:00	14:00 - 18:00	14:00 - 18:00	BETTER 14:00 - 15:00	
15:00						ADROIT JOE 15:00 - 16:00	
16:00						BEEJAY 16:00 - 17:00	
17:00						KICO 17:00 - 18:00	
18:00							
19:00							김태연 19:00 - 19:20
20:00							코다 19:25 - 19:45
21:00							DJ 보울컷 19:50 - 20:10
							Pierre Blanche 20:15 - 20:35
							텐거 20:40 - 21:00



글로벌 컨퍼런스 씬:씬(SCENE : SEEN)



9월 17일 토요일-18일 일요일
14:00-18:00
@ 부평아트센터 달누리극장

서브컬처가 도시의 문화 자산이 된다?!

글로벌 컨퍼런스 [씬:씬]은 국내·외 서브컬처와 관련한 지식·정보를 수집하고 공유합니다.

소비보다 라이프스타일을 지향하며, 무채색의 공간에서 주체적으로 재미를 찾고 적극적으로 좋아하는 일을 하는 사람들의 이야기를 모았습니다.

소비적 주류문화가 아닌, 주체적 취향과 문화적 지향이 만들어낸 씬(Scene)이 어떻게 도시를 다채롭고 멋진 곳으로 만드는지에 관한 케이스 스터디와 라운드 테이블을 진행하였습니다.

오프닝 콘서트



9월 17일 토요일 Salamanda (살라만다)

Salamanda는 서울의 전자음악 프로듀서이자 DJ인 Uman(Sala)과 Yetsuby(Manda)의 Leftfield / Ambient 프로듀싱 그룹이다. Salamanda는 세상의 모든 소리가 아름답게 표현될 수 있다고 생각하고, 소음으로 규정될 수 있는 사운드를 모아 음악으로 풀어내는 것을 좋아한다.



9월 18일 일요일 HAEPAARY (해파리)

HAEPAARY(해파리)는 민희(보컬, 이그제큐티브 프로듀서)와 헤원(사운드 프로듀서, 인스트루먼트)으로 이루어진 얼트 일렉트로닉(alt-electronic) 듀오다. 엄격한 형식과 규율로 점철된 유교 음악에 레ιβ와 트랜스의 청각적 어법을 결합한 해파리의 트랙들은 정제된 가무악에 숨겨져 있던 팝의 면모를 끌어내며 시류를 상실한 리스너의 소심한 클럽파티를 연상케 한다. 2021, 2022년 두 해 연속으로 세계 최대 음악 마켓 SXSW(South by Southwest) 쇼케이스를 통해 국제무대에 등장 했으며, 타이니 데스크로 유명한 NPR의 프로그램 'All Songs Considered'가 선정한 2021년 SXSW 기대주 11팀에 선정되었다. 2022년 2월에는 한국대중음악상 최우수 일렉트로닉 노래상과 음반상을 수상하였다.

SALAMANDA



케이스 스터디 CASE STUDY 1

9월 17일 토요일
14:20-15:10

해외의 서브컬처와 씬 1편 - 베를린
Berlin Club Commission: 씬에서 문화유산으로

클럽컬처는 베를린을 사회/문화/경제적으로 풍요롭게 만들어 준 문화자산이다. 2000년에 설립된 베를린클럽 커미션은 140개가 넘는 클럽과 페스티벌, 파티, 문화행사 기획자들을 멤버로 둔 비영리 협회로, 독일 전역에 걸쳐 형성된 클럽 컬처의 길잡이를 자처한다. 베를린 클럽 씬의 보존과 발전, 그리고 미래를 위해 정책, 행정, 경제적 관점에서 바라본 클럽 컬처의 가치를 제고하기 위한 활동을 하고 있다. 첫 사례발표에서는 베를린 클럽 커미션을 통해 서브컬처가 어떻게 도시문화의 유산으로 그 가치를 인정받게 되었는지 알아보았다.



발표자 루츠 라이센링(Lutz Leichsenring)

루츠 라이센링(Lutz Leichsenring)은 베를린클럽위원회 운영위원이자 대변인으로서 세계 각지에서 나이트 라이프 씬에 관한 강연을 하며 이름을 알렸다. 언더그라운드 클럽 씬의 권익을 향상하고 젠트리피케이션이나 정부의 과도한 규제를 견제하는데 힘쓰며, 동시에 컨설팅 에이전시 'VibeLab'을 설립하여 6개 대륙 100개 이상의 도시에서 활동하고 있는 나이트 라이프 관련 전문가들 사이에 필요한 네트워킹을 구축하는데 핵심적인 역할을 맡고 있다.



사회자 박준우

힙합엘이부터 시작해 웹진의 시대 속에서 태어나 여러 매거진에서 기획, 기사 작성을 했으며 지금은 페스티벌 기획부터 라디오 출연까지 별 일을 다 하는 중이다.



사례발표

안녕하세요. 저는 베를린에서 온 루츠 라이센링입니다. 오늘은 저희가 클럽 컬처, 나이트 라이프 컬처, 그리고 창작 산업을 보호하기 위해 베를린과 전 세계에서 운영하고 있는 활동들에서 비롯된 몇 가지 인사이트를 공유하고자 합니다.

먼저 저희는 ‘Vibelab’이라는 단체를 만들었습니다. 이 단체에서 저는 전세계 도시들에서 더 나은 나이트 라이프 문화가 만들어질 수 있도록, 그리고 그 도시 안에서 더 나은 문화가 창발할 수 있도록 지원하는 일을 하고 있습니다. 컨설팅 서비스를 제공하거나 컨퍼런스, 미팅, 워크숍 등을 기획하는 것이 바로 그 예시라고 할 수 있습니다. 또한 나이트 라이프 컬처를 대변하고 옹호하거나 목표를 달성하기 위해서 합법적인 로비를 하기도 합니다.

나이트 라이프 산업은 감성적인 영역과 자주 맞닿아 있습니다. 이 때문에 객관적인 팩트와 수치를 주장의 근거로 제시하기 위해 다양한 연구 활동을 수행하기도 했는데 밤문화를 운영(Governance)하기 위해 새롭게 대두되고 있는 개념인 ‘야시장(夜市長)’ 제도와 관련된 연구, 한 도시 내에 얼마나 많은 창작 공간이 존재하고 있는지, 도시가 어떻게 바뀌고 있는지를 객관적인 수치로 측정할 수 있는 ‘창작 발자국(Creative Footprint)’과 관련된 연구, 밤문화가 코비드19 바이러스로부터 회복하여 다시 활기를 띠기 위해서는 어떤 실천적인 노력들이 필요한지를 연구한 출판물이 바로 그것들의 예시입니다. 저희는 전세계적으로 100개가 넘는 도시와 협력하여 밤문화가 유지되고 성장할 수 있는 방법에 대해 함께 고민하였으며 각 도시에 있는 젊은 재능들이 새로운 가치를 만들어낼 수 있도록 지원을 아끼지 않았습니다.

다음은 활기 넘치는 밤문화 경제가 한 도시의 창의성과 문화적 다양성, 그리고 그 도시의 발전 정도를 반영하고 있다는 저희의 주장에 대해 설명해 드리고자 합니다.

첫 번째로 나이트 라이프는 창의성을 가진 재능들을 길러냅니다. 한 도시의 나이트 라이프 안에서 비슷한 생각을 가지고 있는 창의적인 인재들은 서로 교류하며 서로의 존재를 인식합니다. 이렇게 만들어진 창작 산업은 자연스럽게 한 도시의 경제를 성장시키는 동력이 되기도 합니다.

두 번째로 나이트 라이프는 고도의 기술을 보유한 노동자들을 창작 산업으로 유인하는 요소가 되기도 합니다. 나이트 라이프가 융성하게 되면 IT 전문가, 엔지니어들을 포함한 기술 전문가들의 일자리가 생겨나죠. 가령 베를린의 창작 산업은 3만여 개가 넘는 기업, 그리고 22만여 명에 달하는 노동자들로 구성되어 있고 매년 156억 유로에 달하는 경제적 가치를 만들어내고 있습니다. 이러한 경제적 가치는 창작 산업과 직접적으로 관련이 없는 기술자들이 활기찬 밤문화에 이끌려 그 도시에서 일하기로 결정하는 주요한 요인이 되고 있죠.

세 번째로 나이트 라이프는 한 도시의 정체성을 결정짓는 요소가 되기도 합니다. 나이트 라이프에서 비롯된 창작 커뮤니티가 도시의 발전을 추동하고 그 도시만의 독창적인 분위기를 조성하는 것입니다. 이것은 곧바로 한 도시의 정체성으로 발전하게 됩니다. 일련의 과정 속에서 젠트리피케이션과 같은 이슈가 발생할 수 있기 때문에 도시가 투자 사업에 적절하게 개입하고 창작 커뮤니티에 속해있는 사람들을 위해 접근성이 좋고 감당할 수 있는 가격의 공간을 제공하는 일 또한 중요합니다.

네 번째로 나이트 라이프는 관광 산업을 촉진시킵니다. 베를린을 예로 들자면 베를린의 전체 관광객 중 23%는 밤문화를 즐기기 위해 베를린을 방문하고 그들은 매년 15억 유로에 달하는 돈을 베를린에서 소비합니다. 통계적으로 보자면 그들의 평균 연령은 30.2세이고 호텔, 레스토랑, 교통, 그리고 쇼핑을 통해 한 사람이 소비하는 돈은 매일 205유로에 달합니다.

다음 주제로 넘어가 봅시다. 그래서 저희가 자주 받는 질문 중 하나는 활기찬 밤문화를 만들기 위해서 무엇이 필요한지는 것인데요. 저희의 대답은 매우 단순합니다. ‘창작 커뮤니티’, ‘창작 공간’, ‘정책 체계’가 함께 공존하는 것입니다. 다른 생각과 다른 행동 양식을 가진 사람들이 모여 콘텐츠를 만들어내는 것이 ‘창작 커뮤니티’라면 ‘창작 공간’은 그들이 실험을 하고 공연을 하고 연습을 할 수 있는 공간을 뜻합니다. 물론 그 공간이라는 것은 접근하기 쉬워야 하고 경제적으로 감당할 수 있는 수준으로 제공되어야 하겠죠. 그리고 ‘정책 체계’라는 것은 창작자들이 최선의 결과물을 뽑아낼 수 있도록 과도한 규제를 내세우지 않는 것을 의미합니다. ‘Vibelab’은 의사 결정권자들이 올바른 창작 생태계를 구축할 수 있도록 컨설팅, 연구 등을 통해 창작자들을 옹호하기 위한 노력을 기울이고 있습니다.

다음은 나이트 라이프를 구성하고 있는 ‘Makers’와 ‘Shapers’에 대한 이야기입니다. 가장 중요한 인물들은 역시나 직접 창작 활동을 하고 있거나 공연을 선보이는 사람들입니다. 그리고 이들을 위해 큐레이팅을 하고 디자인을 하는 사람들이 있죠. 다음은 이들의 공연이나 전시를 구현하거나 프로덕션에 개입하는 사람들이 있고 마지막으로 그들의 작업물이 제대로 된 보상을 받을 수 있도록 세일즈와 마케팅에 기여하는 사람들이 있습니다.

이번에는 나이트 라이프가 세 가지 측면으로 이루어져 있다는 내용의 이야기입니다. 그것은 바로 ‘사회적 측면’, ‘미적 측면’, ‘경제적 측면’입니다. ‘사회적 측면’에서 사람들이 모이고 공간이 성장하고 그들이 연결된다면 ‘미적인 측면’에서 사람들은 자신만의 창작 작업물, 장식, 시각화 방식을 갖게 됩니다. ‘경제적 측면’에서 사람들은 나이트 라이프를 통해 수익을 창출하고 생계를 이어 나갑니다. 건강하고 건전한 나이트 라이프를 만들기 위해서는 이 세 가지 측면이 각자 제대로 작동해야 합니다.

다음은 나이트 타임 거버넌스(Nighttime Governance)와 관련된 내용입니다. 나이트 타임 거버넌스는 10년 전만 해도 존재하지 않았던 개념이라고 할 수 있습니다. 그 당시에 사람들은 밤 시간을 낮 시간의 연장선상으로 생각했는데요. 그러나 나이트 라이프는 사람들이 낮과는 다른 욕구를 가지고 있다는 측면에서, 그리고 교통 측면에서 낮의 일상과는 완전히 달라진다는 점에서 나이트 라이프를 낮과 분리해서 생각하는 것이 중요해진 것이죠. 특히 안전과 관련된 측면에서 사람들이 안전감을 느끼기 위해서는 밤 시간에 교통수단이 적절히 운영되어야 한다는 사실을 지적하고 싶습니다.

다음은 UN이 ‘지속이 가능한 발전을 위해 내세운 17가지 목표(THE 17 GOALS - Sustainable Development Goals)’에 대해 이야기하고자 합니다. 이 중 9가지는 건전하고 안전한 밤문화를 만들어 나가기 위해 우리가 항상 생각하고 실천하고 있는 것들입니다. 젠더 이퀄리티와 사회적 포용성, 지속가능한 자원 사용, 이동 가능성과 공공장소, 창작자들을 위한 프로모션과 기업가 정신 등이 바로 그것들의 예시입니다.

이번에는 나이트 라이프를 적절하게 운영하기 위해 저희가 설립한 단체, ‘베를린 클럽커미션(Club-comission Berlin)’과 이것에서 비롯된 몇 가지 인사이트를 공유하고자 합니다. ‘베를린 클럽 커미션’은 베를린서 활동하고 있는 클럽과 프로모터를 포함해 300명

이상의 구성원으로 구성된 단체입니다. ‘베를린 클럽커미션’의 이사진에는 도시의 밤문화를 이끌어가는 기업가들이 포함되어 있으며 이 단체를 통해 저희는 정치인들, 그리고 구성원들과 함께 정기적인 미팅을 갖습니다.

2000년도부터 저희는 도시 측과 긴밀한 파트너십을 맺고 여러 가지 활동을 펼쳐왔습니다. 그 중에서 가장 중요하게 언급하고 싶은 부분은 나이트 라이프 혹은 창작 커뮤니티가 제대로 작동하기 위해서는 ‘홀라크라시(Holacracy) 모델’, 즉 ‘자율적이면서 자금 자족적인 결합체’가 필요하다는 것입니다. 서로 독립적으로 각자의 역할을 수행하는 여러 그룹들이 필요하고 이 그룹들은 서로를 도울 필요가 있습니다. 150여 명의 인원이 각자의 그룹에서 본인만의 역할을 수행하고 있으며 스스로 중요하다고 생각하는 사안에 대해 자유롭게 토론하고 있죠. 페스티벌, 밤문화에 대한 인식 전환, 디지털화, 테크놀로지 등 다양한 이슈들이 논의되고 있으며 이것을 바탕으로 우리는 단체를 운영해나가고 있습니다.

‘베를린 클럽커미션’은 또한 단체에 소속된 구성원들에게 전문가적인 견해를 제시하기도 하고 초기 비즈니스 모델을 구축하기 위해 필요한 기부금 조성 기회를 제공하고 있습니다. 어느 곳이 가장 중요한 베뉴인지, 건물주나 건물의 세입자, 그리고 베뉴 사이에서 어떠한 갈등이 일어나고 있는지 상세히 기록하는 지도를 제작하는 것도 저희가 하는 일 중 하나인데요. 도시 개발 현황과 베뉴가 부딪치는 상황을 추적하고 미래에는 어떤 일이 일어날 것인지 예측하기 위한 지도인 것이죠. 베를린과 협력을 맺고 제작하고 있는 이 지도 프로젝트를 통해 자라나는 세대는 간단하게 스마트폰을 사용하여 공간을 검색하거나 파티를 시작하기 위한 정보를 얻기도 합니다.

지도를 이용하여 파티를 기획한 이들이 소음 문제로 인해 갈등을 마주하게 되면 경찰을 보내서 그것을 중재하거나 공간의 소유주와 근처 주민들에게 서신을 보내기도 합니다. 소통의 창구 역할을 하고 있는 셈인데 어린 친구들에게는 이러한 갈등을 원만하게 해결할 수 있는 방법을 알려주는 교육 워크숍 프로그램을 제공하고 있습니다. 워크숍에는 500명이 넘는 젊은 친구들이 참여하고 있습니다. 이러한 현상은 사회의 그 어느 누구도 불법적인 파티를 만들거나 불법을 저지르는 사회 구성원이 되고 싶지 않아 한다는 사실을 보여주고 있습니다. 그러나 정책적인 측면에서 이러한 파티가

합법적으로 인정받지 못한다면 아무 소용이 없는 일입니다. 그래서 저희는 불법 레이블을 합법적인 대안으로 만들기 위해 정부와 긴밀하게 협력하고 있습니다.

커뮤니케이션이 대부분의 문제를 해결하지만 때로는 돈을 사용해서 문제를 해결해야 할 때도 있다는 점 또한 말씀드리고 넘어가고 싶습니다. 방송설비를 위한 펀딩이 아주 훌륭한 예시가 되겠죠. 소음문제가 심각한 클럽이 주민들과 갈등을 빚을 때 정부가 지역의 음악 씬에 투자를 결정함으로써 방송설비가 구축되고 양측의 갈등이 해결되는 것입니다. 베를린은 2년마다 1백만 유로를 투자하여 방송설비를 구축하는 데 힘쓰고 있습니다.

마지막으로 저희가 하고 있는 일은 인식 전환을 위한 교육입니다. 클럽 오너, 스태프, 가드 요원들에게 사회적 포용성, 성차별 등과 관련된 교육을 하는 것이죠. 이들이 사회 전체적으로 봤을 때 진보적인 편에 속한다고 할지라도 여전히 이것과 관련된 문제를 스스로 인지하지 못할 수도 있기 때문이죠.

나이트 라이프를 옹호하는 운동을 2000년도부터 시작해 전세계 70개가 넘는 도시가 각자만의 밤문화를 운영하는 방식을 갖게 되었지만 아직 저희가 아시아 대부분의 지역과 교류를 맺지 못한 것도 사실입니다. 한국이 밤문화를 운영하는 독자적인 방식을 갖게 되기를 진심으로 기대하고 있고 조만간 그것이 현실이 될 것이라고 확신하고 있습니다. 전세계 모두가 비슷한 문제에 직면하고 있고 비슷한 문제에 취약한 상황입니다. 다양한 사회 구성원들 사이에 네트워킹이 구축되어 귀감이 될 만한 훌륭한 모델, 그리고 문제를 해결하기 위한 실천 방안이 제시되고 있으니 여러분들 또한 그것으로부터 무엇인가를 배울 수 있기를 바랍니다.

전 세계의 많은 사람들이 나이트타임 거버넌스 목표를 달성하기 위해 어디서부터 시작해야 하는지, 무엇을 해야 하는지에 대해 저희에게 질문을 던지고는 합니다. 저희는 여섯 단계로 구성된 다음과 같은 접근 방식을 추천합니다. 먼저 다른 도시에서는 어떤 일들이 벌어지고 있는지 그 도시들이 무엇을 하고 있는지를 배우는 ‘영감’ 단계입니다. 두 번째는 ‘평가’인데 감정에 호소하는 방법에는 한계가 있기 때문에 수치와 팩트를 명확히 평가하는 단계가 필요한 것입니다. 의사 결정권자들에게 설득력있는 주장을 펼치려면 수치와 팩트가 반드시 필요합니다. 세 번째는 ‘행동 계획’입니다. 적절한 매니페스토, 전략을 세우고 계획을 세우는 단계입니다. 네 번째는 ‘인식’입니다. 수치를 평가하고

행동에 대한 계획을 세운 이후에는 많은 사람들이 이것을 알게 하는 단계가 필요합니다. 캠페인을 진행하거나 컨퍼런스를 운영하는 것이 이 단계에 해당하는 일입니다. 다섯 번째로는 ‘접근’입니다. 언론에 접근하고 미디어에 접근하고 의사 결정권자에게 접근하고 여러분의 계획이 무엇인지, 무엇에 대해 말하고 있는지 적절하게 이해하고 있는 정치인들에게 접근하는 것입니다. 이 단계에서 단체를 설립하는 일은 굉장히 중요합니다. 정치인들은 여러분 한 명 한 명과 따로 대화하는 것을 원치 않기 때문입니다. 마지막 여섯 번째는 ‘교육’입니다. 이 ‘교육’은 나이트 라이프에 종사하고 있는 사람들 뿐만 아니라 일반인들, 그리고 정치인들을 위한 ‘교육’을 포함하고 있습니다. 사회의 대부분의 사람들은 여러분들이 무엇을 하고 있는지에 대해 잘 알지 못합니다. 또한 ‘교육’은 여러 단계에 걸쳐 꾸준히 진행되어야 합니다. 베를린에서조차 몇 년간에 걸쳐 교육 활동을 하고 있고 교육은 지금도 이루어지고 있습니다.

인터뷰

박준우 한국 특히 서울은 코로나19 상황을 계기로 클럽 문화가 지역사회와 긴밀하게 맞닿아 있다는 사실을 체감하게 되었습니다. 초기에 클럽 문화가 지역사회와 협력하기 위해서 어떤 노력이 필요했는지 묻고 싶습니다.

루츠 라이선싱 처음엔 물론 모든 것이 쉽지 않았습니. 정부와 말할 기회가 있었음에도 불구하고 경제 관련 부처만이 나이트라이프가 관광 수입을 증진시켜줄 수 있다는 사실을 이해했고 그들이 창작 산업을 이해하고 있다는 태도를 비치었습니다. 그러나 씬에 속해있는 많은 사람들은 돈을 벌기 위해, 노동자를 고용하기 위해 이런 방식으로 살고 있지 않다는 것이죠. 우리는 예술을 만들고 있고 창작 커뮤니티를 구축하고 싶어했습니다. 따라서 로비를 통해 우리가 경제적인 측면 뿐만 아니라 문화와 커뮤니티에 대해 이야기하고 있다는 사실을 이해시키기 위해 추가적인 논의를 거쳐야 했습니다. 다른 정부 부처들과도 앞으로 꾸준히 협력해나가야 할 것입니다.

현재 베를린의 모든 정치정당에는 클럽 걸처를 대표하는 젊은 의원들이 포진해있습니다. 이런 변화가 일어날 수 있었던 이유는 우리가 정치정당이 귀찮아할

만큼 많은 질문을 던지고 그들과 대화를 시도했기 때문입니다. 특정 시점에 도달해서는 각 정치정당에 속한 클럽 씬의 대변인과 논의할 수 있는 기회가 생겨났습니다. 이후에는 의원들끼리 교류를 거치면서 저희가 그들과 직접 교류를 하지 않더라도 의미있는 발전이 생겨나기도 했죠.

박준우 씬에서 직접 활동하고 있는 플레이어들이 입법기관이나 정부와 소통할 때 필요한 현실적인 노하우가 있다면 말씀해주시길 바랍니다.

루츠 라이선싱 정치인들이 관심을 갖고 현안에 개입하게 만들기 위해서는 오늘 열리고 있는 이런 종류의 컨퍼런스가 수행하는 역할이 굉장히 중요합니다. 그들을 직접 무대에 초대할 수도 있고 그들과 허심탄회하게 대화를 나눌 수도 있죠. 컨퍼런스에서는 많은 질문들이 쏟아질테고 정치인들은 사무실에서 미팅을 갖자는 제안을 던질 수도 있습니다. 컨퍼런스 이후에도 해야 할 일들이 많습니다. 컨퍼런스만 개최한다고 해서 그들과의 만남이 자동적으로 성사되지는 않기 때문이죠.

여러분들이 하고 계시는 활동을 지지해줄 수 있는 적합한 인물을 찾는 것도 굉장히 중요합니다. 만약 젊은 층으로부터 정치적 지지를 받고 싶어하는 정치인이 있다면 여러분들이 제공해주신 의견을 자신의 정치 아젠다로 내세울 수도 있습니다. 매우 오랜 시간이 걸릴 수도 있습니다만 그들과 점차적으로 관계를 쌓아야 한다는 사실을 잊지마세요.

박준우 예산을 가져오거나 의사 결정권자를 설득하는 데 있어서 수치화가 중요하다는 말씀을 해주셨습니다. 수치화와 관련해서 어떤 부분들을 주로 어필했는지, 데이터는 어떻게 모았는지와 관련해 이야기를 좀 더 들어보고 싶습니다.

루츠 라이선싱 최근에 저희가 한 연구 중에 ‘창작 발자국(Creative Footprint)’이라는 연구가 있습니다. 경제적인 수치도 중요하지만 더 중요한 것은 도시가 어떻게 움직이는지를 파악하는 것입니다. 가령 부동산 개발업자들과 논의를 시작했을 때 그들은 창작 산업이 무엇인지도 전혀 파악하지 못했고 우리가 하고 있는 이야기를 전혀 이해하지 못했습니다. 그러나 노후화된 건물에 아티스트들이 입주하거나 활동을 시작하게 되면 경제적 가치를 포함한 새로운 가치가 생겨날 것이라는

말은 쉽게 이해했죠. 그러니 당신도 우리에게 어떠한 가치를 제공해달라, 더 긴밀한 파트너십이 필요하다는 제안에도 동의하게 되었습니다. 이 때 부동산 개발업자에게 제시한 수치가 바로 ‘창작 발자국’에서 비롯된 수치였습니다. 그들은 창작 산업에 속해있는 사람들이 공통적으로 공유하고 있는 정서에 감정적으로 공감할 수 없기 때문입니다. 저희는 도시에 얼마나 많은 공간이 있는지, 공간이 문을 닫았을 때 다른 곳에 새로운 공간이 생겨날 것인지, 그 공간은 상업적인 공간이 될지 실험적인 공간이 될 것인지 등을 모두 기록했습니다. 그들이 더 나은 결정을 내리기 위한 근거를 제시한 것이죠. 정부와의 대화에 있어서도 ‘창작 발자국’은 유효했습니다. 작은 공간임에도 불구하고 중요한 역할을 수행할 수 있다는 사실을 수치로 증명할 수 있었기 때문입니다.

수치화가 중요하다고 말씀을 드리긴 했지만 수치로만 파악할 수 없는 정보들을 수집하고 이해시키는 과정 또한 중요합니다. 가령 카지노가 큰 수익을 만들어내는 공간이지만 문화적으로는 전혀 중요하지 않고 합법과 불법의 경계선 사이에 있는 언더그라운드 클럽이 오히려 문화적으로는 더욱 중요한 공간이 될 수도 있기 때문입니다. 가치를 만들어내는 일은 항상 중요하지만만 관광객을 더 많이 불러오기 위해서, 젊은 재능들이 도시에 매력을 느끼게 만들기 위한 요소가 반드시 경제적인 가치 뿐만인 것은 아닙니다.

Q&A

박준우 관객들로부터 질문을 받아보도록 하겠습니다.

관객1 한국의 문화예술은 서울을 중심으로 과포화 되어 있는 상황이라고 생각하는데요. 독일의 경우 베를린과 베를린 외 지역은 어떤 차이를 가지고 있는지 여쭙보고 싶습니다. 그리고 중앙을 벗어난 지역에서 문화의 저변이 확대되기 위해서는 무엇이 필요할까요?

루츠 라이선싱 베를린은 유럽 내에서도 나이트 라이프와 관련하여 독보적인 지위를 가지고 있는 도시입니다. 그러나 독일 내에서도 가령 함부르크 같은 도시는 라이브 뮤직 문화로 굉장히 잘 알려져 있는 도시인데요. 가장 큰 규모로 개최되고 있는 컨퍼런스 중 하나인 ‘Reeperbahn’ 페스티벌도 베를린이 아니라

함부르크에서 열리는 행사입니다. 쾰른이나 뮌헨도 독일 내에서 문화적으로 굉장히 중요한 지위를 가지고 있는 도시이고요.

서울이 될 수도 있고 그 외의 지역이 될 수도 있겠지만 방법은 동일할 것입니다. 사람들을 더 끌어들이기 위하여 문화의 저변을 확대하기 위해서는 인프라를 확충해야 합니다. 인프라를 확충한다는 것은 가끔씩 이벤트를 개최한다는 것을 넘어서 일자리를 공급하고 스튜디오, 클럽, 프레젠테이션 무대 등이 갖춰져야 한다는 것을 의미하는데요. 이것들이 제대로 확립되어야만 사람들은 해당 지역으로 거주지를 옮기는 결정을 내리게 될 것입니다. 여기서 씬이 만들어지면 그 사람들이 다른 도시로 옮겨가 또 다른 씬을 만들게 되겠죠. 잘 갖춰진 교통시설 또한 중요합니다. 가령 기차 교통이 밤에도 운영된다면 사람들은 조금 더 안전하고 편한 마음으로 나이트 라이프를 즐길 수 있게 될 것입니다.

Clubcommission Berlin

ClubCommission Berlin e.V. has 300 members and is the world's first and largest regional association of club, open air, festival and cultural event organizers.

Since 2000, we have provided assistance to our members on acute issues, providing a specialized and experienced network beyond the borders of Berlin, providing sector-specific training and consultancy, negotiating framework contracts, and representing our positions in parliamentary and extra-parliamentary committees and hearings.

Focus of the Clubcommission's work is to promote and protect a vibrant and diverse club culture, as well as mediators between this cultural area on the one hand and institutions, associations and initiatives from other cultural fields, politics and urban society on the other.



▲ 루츠 라이선싱 발표자료 발췌

케이스 스터디 CASE STUDY 2

9월 18일 일요일
14:20-15:10

해외의 서브컬처와 씬 2편 - 파리
Boulevard Paris 13: 예술가와 갤러리,
구청과 구민이 함께 일군 문화자산

‘회색 도심’으로 알려진 프랑스 13구에 스트리트 아트에 특화된 갤러리 이티네랑스가 문을 열면서 예술가와 관공서가 함께 손을 잡고 예술 프로젝트를 시작했다. 철거 예정이었던 10층 아파트 ‘라 투르 13(La Tour 13)’ 한 동 전체를 100여 명의 스트리트 아티스트에게 분양하여 집안이나 계단뿐 아니라 건물 외벽에도 각자의 스타일로 라이팅이나 그래피티, 벽화, 캘리그래피, 설치 작품 등을 남겨 폐건물을 하나의 작품으로 완성하여 전 세계에서 사람들이 모이는 관광명소로 변모하였다. 성공사례를 통해 예술가와 지자체, 시민이 함께 문화 자산을 만들어낸 과정을 알아보았다.



발표자 마리 바르누앙 (Marie Barnoin)

마리 바르누앙(Marie Barnoin)은 프랑스 출신의 문화 행정가이자 프로듀서로서 DJERBAHOOD, EARTH CRISIS, BOULEVARD PARIS 13과 같은 다양한 도시예술 프로젝트를 수행했다. 갤러리 이티네랑스의 대표 큐레이터 메흐디 벤 체이크(Mehdi Ben Cheikh)의 조감독으로 스트리트 아트 프로젝트인 Boulevard 13을 진행했으며, 2022년도에는 도시 미술 전문 국제 아트 페어인 ‘제 3회 디스트릭트 13 아트 페어 (District 13 Art Fair)’를 공동 기획했다.



사회자 박준우

힙합엘이부터 시작해 웹진의 시대 속에서 태어나 여러 매거진에서 기획, 기사 작성을 했으며 지금은 페스티벌 기획부터 라디오 출연까지 별 일을 다 하는 중이다.

사례발표

안녕하세요. 만나서 반갑습니다. 오늘은 저희가 파리에서 수행한 한 프로젝트에 대해 발표를 할 예정입니다. 갤러리의 소유주인 Mehdi Ben Cheikh이 파리에서 처음 시작한 이 프로젝트도 어느덧 10년이 넘어가고 있습니다. 안타깝게도 Mehdi Ben Cheikh이 직접 참석하지는 못했지만 그와 그의 프로젝트를 대변하여 발표를 맡게 되서 굉장히 영광스럽습니다.

먼저 왜 ‘Boulevard Paris 13’이라는 이름이 붙었나에 대해 설명드리고자 합니다. 파리의 13구에서 시작된 프로젝트이기 때문에 이러한 이름이 붙은 것인데 저희가 이 프로젝트를 시작하기 전까지만 해도 이곳은 공공주택이 가득 들어선 가난한 지역이었습니다. 파리가 물론 세계적으로 주요한 문화도시로 알려져 있지만 이 지역은 시설이라고 할 만한 것들이 전무하다 싶은 곳이었습니다. 재개발도 이루어지지 않았으며 건물들은 70~80년대에 지어진 구식 건축물이었죠. 전통적인 오스만 양식의 건축물도 아니었습니다. 그러나 오히려 이러한 점들이 이 지역에서 ‘Boulevard Paris 13’ 프로젝트를 시작하게 된 이유가 되었습니다. 아무것도 없는 곳에 새 빛을, 새 관점을 제공하는 프로젝트를 시작하고 싶었거든요.

저희는 이곳을 박물관으로 탈바꿈하고 싶었습니다. 도시의 건축물들과도 자연스럽게 상호작용하고 조화를 이루는 새로운 종류의 박물관 말이죠. 우선 거리 예술의 흐름을 대변하는 주요 아티스트들을 선정하여 이곳으로 초대했습니다. 이곳을 채워나갈 아트웍에 대해서 함께 대화를 나누고 밤에도 이 작업물을 훤히 볼 수 있게끔 조명 기구들도 기획하기 시작했습니다. 대중들은 이곳을 어떻게 인지할 것인지에 대해 머리를 맞대고 고민을 하기도 했고요. 요컨대 저희는 예술가들의 작업물에 관중들이 완전히 몰입할 수 있게끔 하는 공간을 만들고 싶었습니다. 웹사이트와 모바일 애플리케이션도 제작했고 사람들은 스마트폰으로 이 공간과 이 공간에 전시되어 있는 작품들에 대한 설명을 들을 수 있게 되었습니다.

지도를 보면 알다시피 ‘Boulevard Paris 13’ 프로젝트의 벽면은 매우 좁은 공간에 위치해있습니다. 이 점이 굉장히 중요한데 처음에 이 공간을 박물관처럼 기획했기 때문에 방문객들은 이 거리를 걸어 나가면서 전시를 경험하듯이 작품들을 감상할 수 있었을 것입니다.

말하자면 파리의 변두리 13구에 방문할만한 가치가 있다고 여겨지는 문화적인 관광명소가 생겨난 셈이죠.

‘Boulevard Paris 13’ 프로젝트를 채우고 있는 ‘Galerie Itinerrance’에 대한 설명도 빼놓을 수 없을 것 같습니다. ‘Galerie Itinerrance’는 2013년부터 운영을 시작하여 프랑스 전역에서 가장 큰 갤러리로 거듭난 전시 공간입니다. 이곳은 원래 당국이 철거를 결정한 건물이었었는데 중간에 저희가 재개발을 제안하면서 완전히 새로운 공간으로 탈바꿈한 장소입니다. 전시를 기획하면서 100여 명이 넘는 아티스트들이 참여하였습니다. 건물 전체를 배경으로 벽화를 그리거나 건물 내에 있는 공간을 작품으로 장식하기도 하였습니다. 이 전시장에는 프랑스 내에 거주하고 있는 예술가들의 작품뿐만 아니라 해외 각지에서 온 예술가들의 작품들로 가득차게 되었습니다.

2015년에 저희가 기획한 또 다른 주요 프로젝트도 소개해드리고자 합니다. 프랑스 파리의 에펠탑을 배경으로 한 예술 프로젝트인데 파리에서 2015년 유엔 기후 변화 회의가 개최되었을 때 에펠탑 근처에 작품을 전시할 예술가들을 초대할 적이 있습니다. 주제는 생태계와 기후에 관한 것이었습니다. 에펠탑에서 이런 종류의 전시를 할 수 있을 것이라고는 상상도 하지 못했습니다. 특히나 거리 예술을 기반으로 공공 작업을 할 수 있을 것이라는 생각은 전혀 하지 못했는데 이 당시 프로젝트는 심미적인 가치뿐만 아니라 대중들에게 생태계와 환경, 그리고 기후 문제와 관련된 대화거리를 던지는 프로젝트로 널리 알려지게 되었습니다.

2015년 유엔 기후 변화 회의가 개최되었을 때 세계 각지의 수 많은 정치인들 또한 이 전시를 보게 되었을 것입니다. 당시에 회의에 참여한 정치인들이 기후 변화와 관련된 법안을 만들게 될 것을 기대하기도 했지만 더 중요한 것은 이 전시를 계기로 평범한 시민 한 사람 한 사람이 사회적으로 매우 중요한 현안에 대해 의견을 표출할 기회를 갖게 되었다는 것입니다. 이 전시의 목표는 긍정적인 방향으로 변화를 이끌어내아가 할 우리의 지구에 대해 생각할 거리를 던져주는 것이었습니다. 이기심을 줄이고 공공선에 대해 생각하게 된다면 환경뿐만 아니라 인류 모두가 혜택을 보게 된다는 생각 말이죠.

다음에는 OBEY라는 이름으로 널리 알려진 Shepard Fairey의 작품과 관련된 일화를 소개해드리고자 합니다. 이 일화는 거리 도심을 배경으로 한 벽화 예술 작품이 정치, 사회와 어떻게 관련되어있는지를 설명하는

한 가지 예시입니다. 2016년에 저희와 함께 벽화 프로젝트를 수행했던 Shepard Fairey의 벽화 작품을 에마누엘 마크롱 대통령이 직접 구매하여 대통령 집무실에 설치한 사실은 현재까지도 매우 유명한 일화로 남아있습니다. 2020년에는 정부에 반대 의견을 가진 정치 운동가들이 벽화에 눈물을 새겨넣는 식으로 작품을 훼손한 적이 있는데 Shepard Fairey는 의도와는 상관없이 사회 정의와 관련된 이슈에 본인이 개입한 사실을 기록하기 위해 한 방울의 눈물을 벽화에 남겨놓는 결정을 하게 됩니다. 물론 이 한 방울의 눈물에는 갈등을 뛰어넘어 평화와 화해를 바라는 그의 의도가 새겨져 있습니다.

대통령 집무실에 걸려있는 인쇄본에도 변화가 생겼습니다. 새 인쇄본은 “Marianne in tears”라는 이름으로 다시 태어났고 복사본을 판매한 모든 수익금은 가난하고 소외된 사람들을 위해 음식을 만드는 비정부단체에 기부되었습니다. 이 작품의 메시지는 다음과 같습니다. “말보다 행동이 중요하다.” 이 문구는 새로 인쇄된 모든 복제본에 새겨지기도 하였습니다.

인터뷰

박준우 오늘 <예술가와 갤러리, 구청과 구민이 함께 일군 문화자산>의 모더레이터를 맡게 된 박준우라고 합니다. 예술로 도시를 재생하는 방식 중에 다양한 국가들이 스트리트 아트를 선택하는 경우가 많은데 프랑스에서는 왜 스트리트 아트를 도시 재생 방식으로 채택하게 되었는지 그 배경에 대해 여쭙보고 싶습니다.

마리 바르누앙 스트리트 아트를 선택한 이유는 스트리트 아트가 한 도시의 도시적 경험을 훌륭하게 반영하고 있기 때문입니다. 길거리 벽면에 걸려있는 작품은 모두가 접근할 수 있고 따라서 대중적이라는 표현을 사용할 수 있습니다. 또한 작품을 감상하는 데 비용이 전혀 들지 않고 예술 작품 감상을 그리 즐기지 않는 사람들도 이 작품을 볼 수 있다는 점도 중요합니다. 스트리트 아트 운동이 일어나기 전에는 갤러리나 박물관에 가야만 작품을 감상할 수 있었습니다. 그러나 스트리트 아트는 아주 가까운 곳에서도 작품을 감상할 수 있게 만듭니다. 요컨대 스트리트 아트는 예술을 민주화시키는 하나의 방식입니다.

박준우 ‘Boulevard Paris 13’ 프로젝트는 예술적인 부분 뿐만 아니라 문화적 다양성을 성취하는 데 성공한 프로젝트로 보여집니다. 어떤 기준으로 아티스트들을 선정했고 어떤 방식으로 그들을 섭외했는지도 질문하고 싶습니다.

마리 바르누앙 굉장히 신중하게 아티스트들을 큐레이팅하는 편이고 하나의 예술적 움직임을 대변하는 대명사격의 인사들을 주로 선정하고 있습니다. ‘Boulevard Paris 13’는 스트리트 아트 박물관으로 시작한 프로젝트입니다. 그렇기 때문에 작품이 담고 있는 메시지를 관객들에게 명확하게 전달하고 체험시킬 수 있는 작가를 선별하는 것입니다. 한 편으로는 한 명의 유명한 아티스트가 여기서 전시를 했다는 사실이 알려지면 다른 빅 아티스트가 저희의 프로젝트에 참여하기도 하는데 이런 방식으로 다른 예술가들을 추가적으로 섭외하기도 합니다.

박준우 ‘Boulevard Paris 13’에 전시된 작품들의 제작 기간이 긴 만큼 신경 써야 할 부분들도 많아지는 것 같습니다. 전시를 위한 셋업은 어떻게 준비하시는지요.

마리 바르누앙 Shepard Fairey와 그의 작품을 예로 들자면 그가 파리에 올 때마다 미리 그 사실을 알고 일정을 미리 공유하는 편입니다. 다른 목적으로 파리를 방문했다고 할지라도 ‘Boulevard Paris 13’ 공간에 들를 것을 권유하고 여기에 그림을 그려줄 사람은 당시밖에 없다는 말도 전달합니다. 실제로 작업을 결정하고 파리 왔을 때는 체류 기간동안 벽화를 그릴 벽 공간을 미리 준비해놓고 기술적인 지원이 가능하도록 모든 준비를 끝내놓습니다. 내부적인 역할 분배를 마치고 작업자가 창작에만 집중할 수 있는 환경을 제공하는 것이죠.

박준우 국내 작가가 아닌 외국 작가들의 작품을 소개할 때 홍보가 어려워진다는 개인적인 경험이 있는데 이와 관련한 노하우가 있다면 공유 부탁드립니다.

마리 바르누앙 스트리트 아트는 특히나 커뮤니케이션이 중요한 예술 분야입니다. 다행히 소셜 미디어가 발전한 덕분에 아티스트들이 디지털 플랫폼을 통해 자신의 작품을 알리는데 혜택을 보고 있기는 하지만 전시 프로젝트를 준비하는 측에서는 그들을 적절하게 소개할 수 있는 아티스트 프로필, 프레스 릴리즈,

포토그래피, 비디오 등에 매우 신경 써야 합니다. 웹사이트나 모바일 어플리케이션에 사용되는 디지털 작업물 또한 매우 중요하죠. 작품 아래에 깔려있는 내러티브와 그것을 소개하기 위해 필요한 일련의 스토리를 직조하는 것도 중요한 작업이라고 할 수 있습니다. 특정 작품이 어떤 이유에서 특별한지, 그것을 통해 관객들은 어떤 경험을 얻을 수 있는지를 알리는 것 또한 매우 중요한 작업이고요. 결국에는 관객들이 마음을 열고 호기심을 갖게 만드는 것이 홍보에서 가장 중요한 과정인 것 같습니다.

박준우 스트리트 아트를 보는 안목이 있는 갤러리, 관련 전문가, 공간을 내주는 지자체 사이에 긴밀한 협력이 필요할 것이라는 생각이 듭니다.

마리 바르누앙 전시를 구성하는 주요 인물들 사이에서 이루어지는 긴밀한 협력은 굉장히 중요한 요소라고 할 수 있습니다. 그것이 없다면 그 어떠한 프로젝트도 제대로 완수할 수 없을 것이라고 생각합니다. 가령 건물의 소유주를 설득하는 일은 정말로 쉽지 않습니다. 저희가 그렇게 할 수 있었던 이유는 건물의 소유주가 허락한 공간 내에서 새로운 가치가 발생할 수 있다고 설득할 수 있었기 때문입니다. 결국에는 서로 다른 이해관계자들 내에서 협의점을 이끌어 내는 것이 전시 프로젝트 매니저의 역량이라고 볼 수 있겠습니다.

Q&A

박준우 관객들로부터 질문을 받아보겠습니다.

관객1 실제로 건물주들을 설득하고 협력했던 부분과 관련된 세부 사항을 듣고 싶습니다.

마리 바르누앙 처음에는 그들을 설득하는 작업이 쉽지않은 않았습니. 자신이 소유하고 있는 건물에 대형 벽화가 그려지길 원하는 사람은 그리 많지 않기 때문이죠. 계약을 따내기 위해 굉장히 많은 노력을 쏟아부어야 했는데 벽화 작품이 기존의 공간에 새로운 가치를 더해줄 수 있다는 설득이 가능해지면 오히려 건물주 입장에서는 프로젝트를 더욱 반기는 경우도 심심치 않게 찾아볼 수 있습니다. 건물의 벽에 그려질 작품과 그것을 그릴

작가들을 직접 선택하는 선택권을 주는 것 또한 도움이 되었습니다.

관객2 대규모 프로젝트 이후 도시 환경 자체가 변화가 되는데 인근에 거주하는 주민들, 그리고 커뮤니티에 그것이 어떤 파급력을 가져왔는지에 관한 이야기도 듣고 싶습니다.

마리 바르누앙 주민들의 전반적인 삶의 질이 향상되었는지에 대해 답변하는 것은 굉장히 어렵습니다만 연구 조사를 해본 결과 지역 주민들이 우리의 프로젝트에 긍정적인 태도를 가지고 있다는 답변을 들을 수 있었습니다. 작품 감상을 즐겨하는 것뿐만이 아니라 그것들을 굉장히 자랑스럽게 여긴다는 것이죠. 가난한 환경에서 살아온 주민들이 자신의 거주 지역에 대해 자랑할 것이 없다고 생각했지만 박물관과 유명한 아티스트들이 참여한 프로젝트가 활성화되면서 마침내 그들의 거주지에 자랑할 것이 생겼다는 답변이었습니다.

경제적인 부분과 관련해서도 프로젝트가 활성화되면서 13구에 새로운 시설들이 들어서고 이윤을 추구하는 단체들이 생겨났다는 사실은 매우 고무적입니다. 법적 제한으로 인해 막혀있던 개발 측면에서도 프로젝트의 영향으로 인해 새 건물들이 세워지고 새 문화 시설들이 들어서고 있습니다. 이 모든 것은 결국 13구에 거주하고 있는 주민들의 삶의 질까지도 높여줄 것이라고 기대하고 있습니다.

BOULEVARD PARIS 13

Galerie Itinerance

Located since 2004 in the 13th arrondissement of Paris, located a stone's throw from the banks of the Seine and the National Library, the Galerie Itinerance is part of an urban fabric in full economic and cultural expansion. With its raw concrete walls and 6 meters high ceilings, its exhibitions mixing traditional hangings and wallpaintings have become unmissable events of the Parisian art scene. The gallery exhibits artists whose fame is well established. From Roa to Inri via M-city, El Seed, Borondo, Brusk or Pantonio, Sainer, Ethos and Bom-K it offers to discover what is best done at the international level. Whether they come from the United States, South America, the Middle East, Europe, Eastern Europe or simply France it is always with the same energy that these artists make us travel to the heart of a rich and singular universe. Each exhibition is a new opportunity to pay tribute to the new masterpieces that adorn the streets of the world.

Association APAPUC

Recognized as a public utility, the association aims to promote Street Art in all its diversity. Since 2009, she has been setting up the "Street Art 13" route, a circuit of giant worldmurals made by artists from all over the. The APAPUC association benefits from the support of the Town Hall of the 13th and the support of the project management company SEMAPA.

Projects

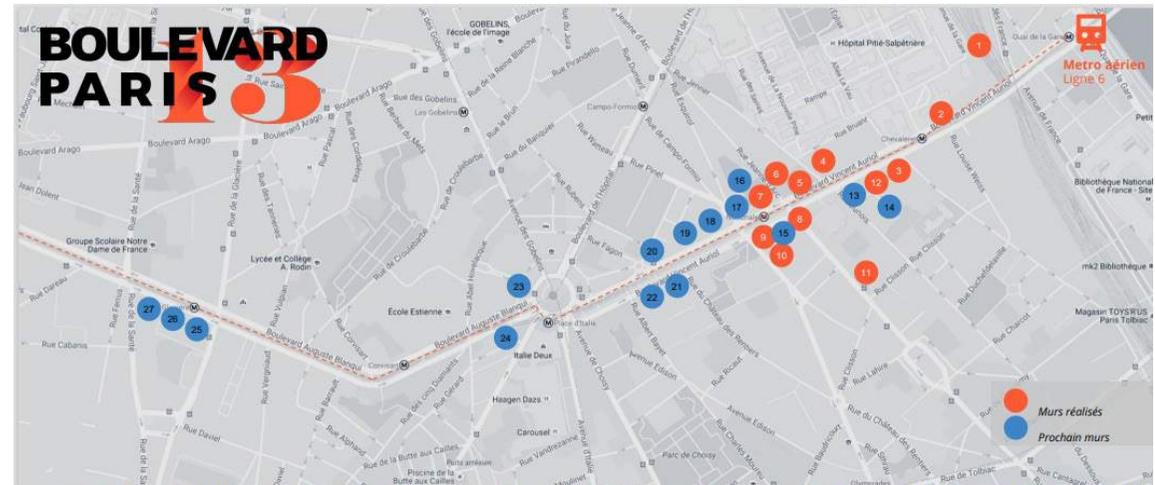
2013
Tour Paris 13, Paris
A unique and experimental collection exhibition

2014
Djerbahood, Tunisia
Enriches a village transformed into an open-air museum

2015
Le Périphérique, Paris
Street art for the 1st time on the Paris ring road

Le Ponts des arts, Paris
Enriches the Pont des Arts installation by street artists

Earth Crisis, Paris
Shepard Fairey's Giant Series



▲ 마리 바르누앙 발표자료 발췌

라운드 테이블 ROUND TABLE 1

9월 17일 토요일
15:20-16:35

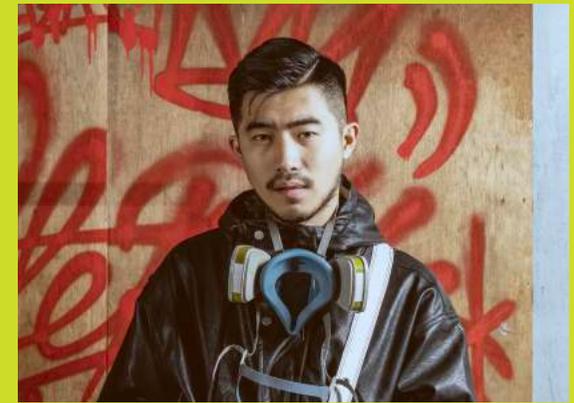
인천의 컬처 커뮤니티
: 도시문화로서의 잠재성

인천은 타지역 사람들에게 지역적으로는 ‘서울의 옆 동네’, 문화적으로는 ‘거칠고 세련되지 않은’ 이미지를 지닌다. 하지만 인천에서도 서브컬처를 중심으로 자신만의 개성을 가지고 주변 문화를 일구는 사람들이 있다. 이들을 통해 인천의 새로운 문화적 가치와 발전, 보존을 이야기해 보았다.



사회자 이종범

스펙타클워크 이종범 디렉터는 인천스펙타클이라는 브랜드를 중심으로 인천의 로컬을 다양한 방식의 콘텐츠로 풀어내고 있다. 인천 로컬 매거진 <spectacle>을 발행하고 있으며, 로컬 커뮤니티 프로그램 ‘스펙타클 유니버시티’를 운영 중이다. 부평에 살며 매번 뻘뻘한 지하철에 장시간 몸을 맡기는 서울행에 대한 억울함으로 이 일을 시작했다고 밝히는 그는 현재 동인천 배다리에 문화공간 ‘스펙타클타운’을 거점으로 두고 매거진 발행, 전시회 개최 등 다방면으로 활동 중이다.



패널 HEXTER

그래피티 아티스트, VR ART 퍼포머로 활동 중인 작가 HEXTER는 우리 역사를 주제로 다양한 작업을 하고 있다. 최근에는 표현의 경계를 넘어 VR이라는 가상공간에서도 창작물을 만들고 있다.



패널 김태연

사물의 고유 진동으로부터 사운드를 이끌어내는 작업과 컴퓨터를 활용한 편집 기법으로 사운드를 다루는 전자음악 아티스트 김태연 작가는 사실성과 현장감을 증폭시키는 사운드 작업을 하기 위해 연습되지 않은 실제 환경이나 과학적 소재와 일상생활에서 발견할 수 있는 사물의 진동을 탐구하고 재구성하여 실험적인 사운드를 기반으로 연출가, 작곡가, 작가로 활동하고 있다.



패널 한철희

한철희(활동명 Nukid)는 기반 도시인 인천을 비롯하여 국내 전반의 언더그라운드 씬에서 디제이, 기획자로서 내실 있는 활동을 펼치다가 2018년 부평에 슬로스 레코드 바를 오픈하였다. 현재까지 슬로스 레코드 바를 통하여 문화 기획 및 활동을 지속적으로 이어 나가고 있다.

라운드 테이블

이중범 반갑습니다. 저는 <인천의 컬처 커뮤니티: 도시 문화로서의 잠재성> 라운드 테이블의 모더레이터를 맡은 인천의 로컬 매거진 ‘스펙타클’을 발간하고 있는 이중범입니다. 패널로는 인천을 기반으로 활동하시는 세 분의 아티스트, 그래피티 아티스트로 활동하고 계신 헥스터님, 전자음악 아티스트로 활동하시는 김태연님, 그리고 DJ이자 문화기획자로 활동하고 계시는 한철희님을 모셨습니다.

서브컬처 씬을 생각할 때 인천보다는 서울을 먼저 떠올리는 경우가 많은 것 같습니다. 인천 안에서도 다양한 문화 예술이 존재하고 또 서브컬처 팀들이 활동하고 있다는 사실을 모르는 분이 굉장히 많을 것 같다는 생각이 드는데 인천에도 이렇게 재밌게 활동하는 팀들이 존재하고 이분들을 한 번 소개하고자 오늘의 자리를 마련하게 되었습니다.

제가 운영하고 있는 ‘스펙타클’ 매거진은 인천에 있는 다양한 로컬 씬의 이야기를 다루는 매체입니다. 지난봄에 나온 최근 호의 주제는 “두근두근 마계 인천”이었습니다. 사실 좋은 말은 아니지만 그 말을 없앨 수 없다면 그것을 흥미롭게 재해석하고 비틀어서 만들어보면 좋지 않을까 하는 생각으로 같은 주제로 전시를 운영했습니다.

그 당시에 서브컬처 아티스트들과도 협업을 해서 그들의 작품을 선보일 수 있는 자리를 준비를 했는데 여기 계신 헥스터님이 속해 계신 ‘LAC 스튜디오’와 협업을 해서 마계 인천을 주제로 한 라이브 페인팅을 선보이기도 했고 김태연님의 인터뷰를 진행을 하기도 했습니다. ‘스펙타클’의 1호에는 한철희님께서 운영하고 계시는 ‘슬로스 레코드 바’에 대한 소개를 넣기도 했었고요. 지금부터 이분들의 이야기를 직접 듣는 시간을 가져보겠습니다. 헥스터님부터 소개를 해주시면 좋을 것 같습니다.

헥스터 안녕하세요. 저는 그래피티 작가 헥스터라고 합니다. **자료①** 위에서 보신 사진 자료는 제 태깅입니다. 태깅이라고 하면 그래피티 작가들이 자신의 이름을 레터링 형태로 만드는 행위를 뜻하는데 이것들이 확장되어 거리 예술로 발전한 것입니다. 작년에 개최되었던 부평 언더시티 프로젝트에서 라이브 페인팅 퍼포먼스를 선보이기도 했는데 주변 관객분들이 신기한

시선으로 많이 봐주셨던 것 같습니다. 아무래도 인천에서는 그래피티를 접할 기회가 그렇게 많지는 않다 보니 재밌게 봐주셨던 것 같고 올해도 마찬가지로 참여하게 되어 무척이나 감사하게 생각하고 있습니다.

자료② 이 사진 자료 또한 제가 그리고 싶은 스팟을 찾아서 저의 태깅을 남긴 작업물입니다. 어떻게 보면 전통적인 그래피티 기법인데 스프레이를 들고 벽에 그림을 그리는 것이죠. 이렇게 몽글몽글한 형태를 그려서 지나가는 사람들이 귀엽게 봐줬으면 좋겠다라는 생각으로 그린 작품도 있었고 스펀지밥을 좋아해서 스펀지밥이 비눗방울을 부는 그림도 있습니다.

흔히 그래피티라고 하면 뽀족뽀족하고 거친 스타일의 레터링이 많은데 저는 비교적 귀여운 스타일로 그래피티를 그리는 것 또한 좋아합니다.

자료③ 지금 보시는 자료는 영화 <백 투 더 퓨처>에 나왔던 신발을 그린 작품이고 한글을 이용한 그래피티 작업도 하고 있습니다.

자료④ 지금 보시는 작업물은 굉장히 의미가 있는 작업이었습니다. 인천 중구청으로부터 의뢰를 받게 되어 그린 작품인데 칼국수 골목 초입을 배경으로 3·1절에 맞춰서 콘셉트 시안을 요청받아 그리게 된 그래피티입니다. 그 공간은 계양장 일대인데 과거 인천에서 계양을 했을 때 마침 안타깝게도 그 시기는 우리나라가 국권을 빼앗겼을 때였죠. “이곳을 독립운동을 하던 장소라고 상상을 해보자”, “이곳은 독립운동의 비밀스러운 공간인 동네다”라는 생각으로 신포동 일대를 이렇게 표현했습니다.

자료⑤ 위에서 보시는 사진자료는 가구를 커스터마이징한 그래피티 작품인데 그림이나 글자 형태가 아니라도 그래피티 작업을 할 수 있다는 예시를 보여주는 작품입니다. 민주화 운동가들, 독립운동가들을 기리며 역사적인 메시지를 담은 작업들도 많고요.

자료⑥ 이 사진 자료는 재개발 지역으로 찾아가 “쓰러지지 마”라는 메시지를 전달한 것인데 현재는 안타깝게도 이미 재개발이 된 공간입니다. 다음 작업물 또한 굉장히 의미가 깊었던 작업인데 역사를 주제로 한 작업을 꾸준히 쌓다 보니 3·1운동 100주년 기념 때 위원회로부터 의뢰를 받게 되어 광화문 외교부 청사에 제 그림을 거는 영광스러운 기회를 갖기도 했습니다.

자료⑦ 다음은 그래피티 기법에 스프레이로 하는 작업 뿐만 아니라 벽보를 붙이는 방식과 비슷한 포스터 바밍이라는 기법이 있다는 것을 보여주는 자료입니다. 도배를 하듯이 자기가 좋아하는 독특한 상징물들을

계속해서 붙여나가는 것인데 이런 방식으로 전시를 한 적도 있고요.

자료⑧ 이 사진 자료 또한 안중근 의사를 포스터를 이어 붙이는 방식으로 묘사한 작업물입니다. 대형 스텐실을 쪽 나열해서 만든 작품인데 스텐실 기법은 종이를 자르는 기법이라고 소개하고 넘어가겠습니다.

자료⑨ 이 작품은 작년쯤에 코로나 상황이 심해졌을 때 뭔가를 남기고 싶은 열망으로 시작한 작업물인데 외국에 스트롱 우먼, 그러니까 강인한 여성이라는 일러스트가 있습니다. 그것을 유관순 열사에 빗대서 한번 표현해보자는 마음으로 동인천 개항로 일대애다가 이 작품을 뿌리고 다닌 기억이 있습니다.

자료⑩ 이 사진 자료는 광복절 때 전시를 한 ‘개항로’ 프로젝트입니다. “태극기를 계양하다”와 인천의 “개항로”를 엮어 만든 작품인데 가게 상점마다 위에서 보시는 것처럼 문제지를 만들었어요. 앞면에는 전시한 작가 리스트, 뒷면에는 문제 푸는 영역으로 구성해서 전시를 설치하러 다녔죠.

자료⑪ 다음 작업 또한 굉장히 의미가 깊었던 작업입니다. 개항로 일대를 대표하시는 분께서 이왕이면 지역에 있는 어린이들을 위한 작업을 만들어보자는 요청으로 시작하게 된 프로젝트인데 저희의 프린트를 컬러링 하는 수업을 열었고 어린이들과 함께 전시를 하게 됐습니다. 마음이 몽글몽글해지는 경험이었어요.

자료⑫ 다음 자료는 기술의 발전에 따라 VR 콘텐츠를 만들게 됐는데 그래피티의 물리적인 특성상 냄새도 많이 나고 비 오고 눈이 오면 저희도 작업을 하러 나갈 수 없으니 VR 이라는 무한한 가상 공간 안에서 그림을 그려보자는 취지로 공연을 하게 된 사례입니다. 이와 같이 그래피티 내에도 정말 다양한 기법이 있고 그래피티 라는 것이 거리에서 살아 숨 쉬는 예술이라는 사실을 보여드리고 싶습니다. 앞으로 인천에서도 이런 활동을 계속 지속할 예정입니다.

이중범 다음은 전자음악 아티스트로 활동하고 계시는 김태연님의 이야기를 들어보도록 하겠습니다.

김태연 저는 인천에서 활동하고 있는 전자음악 아티스트, 김태연이라고 합니다. 저는 악기를 직접 만들어서 연주를 합니다. 기존에 있는 악기들도 좋지만 제가 직접 기술을 가미하여 전시나 공연에 필요한 악기들을 하나하나 만들기도 하고 상황에 맞는 사운드 디자인을 하기 위해 직접 악기를 만들어 사용하기도 합니다.

개인전은 아직 해본 적이 없지만 협업을 통한 전시는 여러번 기획한 경험이 있습니다. 타 지역의 작가들을 모시고 와서 전시를 같이 한번 해보자는 취지로 작년까지 기획을 많이 하게 되었고 전시 때는 보통 사운드 부분을 맡게 됩니다. 라이브 퍼포먼스, 현대 무용, 스트리트 댄스가 그것들의 예시가 될 수 있겠고요. 이외에도 시각 예술을 다루는 분들이랑 협업을 해서 라이브 퍼포먼스를 하기도 합니다.

저도 전자음악 아티스트 이전에 DJ로 활동을 시작했습니다. 전자음악을 들려주는 DJ에서 전자음악을 직접 만드는 작업으로 확장이 된 것이죠. 직접 악기를 만들게 된 계기는 코로나 때 점점 줄어드는 공연이나 전시 기회 때문에 내가 좋아하는 것이 뭘까 다시 한 번 더 생각해본 것에서 비롯되었습니다. 악기를 직접 만들고 사운드에 좀 더 집중을 해서 지금의 활동 형태가 만들어진 것 같습니다. 코로나 시기에는 바닥에 앉아서 한 6개월 동안을 보낸 것 같은데 그 때 새로운 길을 다시 찾아 지금 이 자리에 앉아 있는 것 같습니다.

현재 저는 부평에 있는 ‘D-Lab’이라는 공간에서 교육을 하고 있는 사람이기도 합니다. 2019년도부터 청소년과 시민분들을 상대로 전자 음악 교육, 그리고 DJ 클래스 교육을 하고 있죠. 미디어 파사드를 통해 VJ 클래스와 DJ 클래스를 연계하는 공연 이벤트도 만든 적이 있고요.

전시 기획 같은 경우는 재작년, 작년에 여러가지를 해본 것 같습니다. 인터랙티비티(Interactivity) 개념을 바탕으로 제작한 전구에서 소리가 나게 하는 형태로 작가분들이랑 협업해서 전시를 해보기도 했고 지하 상가의 공실을 빌려서 신진 작가들을 모집해서 전시를 기획한 적도 있습니다.

지금까지 말씀드린 것은 제가 작년과 재작년까지 했던 활동이고 지금부터 말씀드릴 내용은 현재 제가 하고 있는 것들입니다. 현재는 작년까지 안 해봤던 것들을 인천에서 해보자는 생각으로 활동을 해왔는데 작업을 해나가면서 한 편으로는 부족함을 느꼈습니다. 그래서 무엇을 해야 할까 하는 생각을 하다 보니 예술인을 위한 커뮤니티가 부재하다는 생각에 도달하게 되었습니다. 그래서 시작한 것이 ‘아트 자쿠’라는 프로젝트입니다. 원래는 예술인분들을 모아서 같이 이야기를 나누고 크리틱을 공유하는 기획이었는데 생각만큼 아티스트분들이 모이지는 않았습니. 오히려 예술을 좋아하시는 시민분들이 많이 모이게 되었는데 그래서 예술을 좋아하는 시민분들이랑 같이 전시도 보러

다니고 그림도 그리고 앞으로 어떤 것을 할지 이야기를 나누면서 매달 한 번씩 모이는 이벤트를 운영하고 있습니다.

이 자리에서 처음 공개하는 사실이지만 그래서 완성된 것이 ‘실’이라는 공간입니다. 부평 평리단길에 위치해있고 아직 오픈은 하지 않았지만 곧 여러분들이 만날 볼 수 있을 것입니다. 지역에서는 자주 접하지 못했던 실험적인 전시나 혹은 지역 내에서는 보기 힘들었던 것들을 전시할 계획입니다.

‘실’이라는 이름이 만들어지게 된 이유도 흥미롭습니다. 원래 이 공간은 할머니 한 분이 사시던 공간인데 그 할머니께서 옷이나 커튼을 만드는 것으로 수입을 얻으셨다고 합니다. 그래서 그 할머니가 사용하셨던 실, 50년 전부터 운영되고 있는 인천의 커튼 거리, 그리고 공간을 의미하는 ‘실(室)’ 사이에서 연결고리를 만들어 이름을 지으면 오랫동안 살아남을 수 있을 것 같다는 생각을 했습니다. 돌잡이를 할 때도 실을 잡으면 장수한다고 하는 말이 있듯이요.

여기 있는 분들께서도 관심이 있으시면 기억해 두셨다가 나중에 제가 소식을 공개하면 검색을 통해서 이 공간을 이용해보시는 것도 좋을 것 같습니다. 처음에는 제 삶을 위해서 했던 작업들이었지만 그것들이 하나 둘 쌓이다 보니까 지역에 필요한 것이 뭔지 더 고민하게 되었다는 말과 함께 발표를 마무리 짓겠습니다.

이종범 마지막으로 이야기를 들려주실 분은 DJ이자 문화기획자로 활동하고 계신 한철희님입니다.

한철희 저는 부평에서 나서 부평에서 지금까지 42년째 살고 있는 한철희입니다. 제가 태어났을 때 저희 집이 레코드 가게를 하고 있었습니다. 어머님 아버님이 반으로 나눠서 반 쪽은 레코드 가게를 하시고 반 쪽은 미용용품을 팔았는데 가게 이름이 ‘만물사’였습니다. 어린이의 눈에는 정말 만물이 다 있는 공간이었죠. 그래서 어렸을 때부터 음악을 듣고 항상 자라다가 나이가 들고 보니 어느 순간 레코드를 엄청 많이 모았더라고요. 2001년 정도에 음악 좋아하는 친구들의 권유로 시작한 DJ 활동이 어느덧 20년이 넘게 이어져 오고 있네요.

당시에는 한국에 DJ가 많지 않았을뿐더러 이후에 디제이 활동을 혼자서 하는 것도 인천과 서울을 왔다 갔다 하는 상황이라 굉장히 힘들었을까요. 인천에는 음악을 틀 곳이 없었으니까 음악을 틀 곳이 많은 서울이 부러웠던거죠. 인천에서 재밌는 것을 만들어보자고 인천

친구들을 모으기 시작한 것이 31살쯤이 됐을 2011년 무렵입니다.

‘스톤드 프로젝트’라는 프로젝트를 시작했는데 당시에는 재단 쪽이랑은 아무런 연관도 없었고 단지 우리끼리 해보자는 아마추어리즘에 빠져서 비영리로 하는 게 멋있겠다는 생각을 했어요. 비영리가 뭔지도 모른 채 비영리라는 이름으로 세 명의 인원부터 시작해서 2012년부터 3년을 거쳐서 VJ와 DJ들 기획자 포함 11명의 크루가 되었습니다. 그때까지 인천에 없었던 여러 가지 음악들, 그리고 대안 파티들, 여러 가지 놀거리들을 많이 보여주려고 노력을 했어요.

공간을 빌려서 파티를 할 때마다 음향과 조명 업체를 선정해서 큰돈을 쓰면서 놀았던 것 같습니다. 클럽파티도 했지만 인천대공원에 모여서 맛있는 것도 먹고요. 한강에서 사람들이 놀고먹는 것은 자연스러운데 왜 인천에는 이런 문화가 없을까 생각하면서요. 모르는 사람들이랑 노는 게 재밌었습니다. 그런데 그동안 느낀 것은 이런 활동이 굉장히 소모적이라는 것이죠. 큰돈을 들여 조명이나 음향 설비를 설치하거나 여타 비용들로 인해 지속성이 떨어지는 것입니다. 비영리로 시작을 했지만 수익을 내고 그것을 재투자하면서 앞으로 나아가야 하는데 항상 제자리인 느낌이 들었습니다. 31살의 저는 비영리에 대한 이해가 부족했던 것이죠.

그래서 잠시 활동을 멈추고 온라인으로 활동을 확대했습니다. ‘레지던트 어드바이저’라는 굉장히 유명한 언더그라운드 클럽 커뮤니티가 제작한 유명 도시의 클럽 씬에 대한 다큐멘터리 연작에 자막을 다는 작업이었는데 그때까지 나왔던 모든 분량에 자막을 제작해서 달기 시작했습니다. 블로그로 음악을 추천하는 게시물을 작성하기도 하고요. 여러 가지 소식을 전하는 일종의 포털 채널을 운영한 것이죠.

다시 오프라인을 향한 열망이 생겨날 때쯤 결국 ‘슬로스 레코드 바’라는 작은 레코드 바를 차렸는데요. 부평에 있는 커튼 거리에서 2018년도 말부터 운영을 하게 되었습니다. 클럽 DJ로 20여 년 동안 활동해왔기 때문에 이게 얼마나 재미있고 즐거운 놀이문화인지 사람들에게 많이 알려주고 싶었어요.

저는 음악이 가지는 힘이 대단하다고 생각합니다. 이 생각을 가지고 사운드 아티스트로도 활동해봤고 문화기획자로도 여러 가지 활동을 해본 결과 음악은 누구나 좋아하는 것이라는 결론을 내렸습니다. 오히려 제 부모님 세대가 정말 좋은 환경에서 음악을 들을 수 있었다면 지금은 개인 기기로 음악을 듣다 보니 음악이

갖는 힘을 제대로 느끼지 못하는 것 같아서 그런 공간을 마련해보고 싶었습니다. 이곳에서 인천에 있는 아티스트들을 굉장히 많이 섭외하게 되었는데 그분들이 이런 공간이 생겨난 것에 대해 굉장히 고마워하더라고요.

그래서 그분들과 함께 뭔가 만들어보자는 생각으로 부평구문화재단과 함께 LP를 제작하게 되었습니다. 지역에 있는 로컬 아티스트들부터 슬로스에서 활동하고 있는 DJ들까지 그 중 프로 아티스트라고 여겨지는 분들과 함께 8트랙 분량의 컴필레이션 앨범을 만들었습니다. 생각보다 많이 판매가 됐고 많은 분들이 관심을 가져주신 덕분에 슬로스에서 머천다이즈까지 기획할 수 있게 되었습니다. 세미나를 기획하기도 했고요.

제작년부터는 이 문화에 지속가능성이 반드시 필요하다는 생각으로 로컬 DJ들을 육성하고 있어요. 부평에서 어떻게 하면 지속적으로 재밌는 것들을 해볼 수 있을까 하는 궁리를 하면서 슬로스를 계속 운영하고 있습니다. 제 발표는 여기까지입니다.

이종범 왜 여전히 인천을 활동 반경으로 두고 계시는지도 궁금한데요. 먼저 헥스터님의 의견부터 들어보도록 하겠습니다.

헥스터 아무래도 저도 인천 사람이고 연수동에서 나고 자랐는데 연수동을 기준으로 생각하면 이 동네는 정말 재미가 없는 동네입니다. 지금은 송도가 생겼으니까 그나마 사람들이 방문하는 곳이 됐죠. 고등학교 내내 여기를 벗어나고 싶다는 생각을 했습니다. 성인이 되어서 서울도 가보고 다른 지방을 다녀보고 느낀 것은 인천도 덩어리는 크고 인구도 많은 도시인데 왜 제대로 된 컬처 커뮤니티가 없을까 하는 의구심이었습니다. 분명 인천에도 놀거리가 있을 텐데요.

연수구 이상을 벗어나면 세상 큰일 나는 줄 알고 어린 시절을 보내다가 거꾸로 부평이나 주변 변화가를 찾기 시작했습니다. 성인이 되어서 문화에 대한 관심을 갖고 탐방을 하듯이 인천 곳곳을 다녀본 결과 의외로 재밌는 것들이 많았습니다. 그런데 그것을 왜 사람들이 몰라줄까? 그러면서 인천에 대한 애착이 생겨났을까요. 비교적 늦게 그래피티 작업을 시작하면서 서브컬처 씬에 들어오게 됐지만 인천에도 재밌고 훌륭한 것들이 많다는 것을 보여주고 동시에 이 문화를 가꿔 나가보자는 생각을 바탕으로 여전히 인천에서 활동을 하고 있습니다.

이종범 태연님은 어떠신가요. 왜 인천에서 활동을 하고 계신가요?

김태연 인천에서 끝을 한 번 봤어야 했는데 아직 목표를 달성하지는 못한 것 같습니다. 지역 사람들을 모아서 함께 의미있는 것을 만들어보자는 생각도 있고요. 인천 안에서 뭔가를 이뤄내고 싶은 욕심이 있습니다. 공연을 하러 서울을 가면 의외로 인천분들이 생각보다 많은데 인천에서 만나도 될 것을 왜 서울까지 가서 만나야 하나하는 것이죠.

인천에서 모여야 할 이유를 내가 더 만들어보면 어떨까? 아직 못한 것들이 참 많습니다. 그동안 느끼면서 해보고 싶은 것들을 하나씩 적어 나가기 시작했는데 인천에서 아직도 활동을 하는 이유는 인천에서 아직 못 해본 것들이 많다는 것, 그리고 이곳에 조금이라도 제 발자취를 묻혀놓고 싶다는 생각 때문이 아닐까요.

이종범 혹시 패널분들께서 “마계 인천”이라는 인천의 부정적인 키워드에서 영감을 받아 오히려 새로운 작업을 시도해 본 사례가 있을까 하는 질문을 드리고 싶습니다. 없으시다면 이것과 관련해서 떠오르는 아이디어에 대해 이야기를 나누어봐도 좋을 것 같습니다.

헥스터 그래피티 문화에는 자신의 캐릭터 혹은 유명한 캐릭터를 그리고 그 옆에 레터링을 같이 하는 경우가 많습니다. 그래피티는 서양에서 건너온 문화니까 자기네들의 유명한 캐릭터들을 많이 그리겠죠. 우리나라 것 중에는 뭐가 없을까 생각을 해보다가 만화 “짱” 캐릭터를 그리면 재밌겠다는 생각을 했습니다. 마침 ‘리듬파워’의 행주님이 “짱”이라는 노래를 만든 적이 있는데 거기서 영감을 받아서 언젠가 한 번 벽에 그림을 그리고 싶다는 생각을 해봤습니다.

이종범 태연님은 혹시 생각하시는 게 있으신가요?

김태연 인천은 생각보다 범위가 큰 도시입니다. 이번 연도 초에 스케줄이 비어있어서 인천이랑 친해질 방법을 생각해보다가 무작정 걸기를 시작했는데 부평부터 소래까지 그 사이에 발견하는 흥미로운 부분들이 굉장히 많았습니다. 그런 부분들을 잘 정리해서 알려주고 싶다는 생각도 했고 우리 동네에서 재밌게 노는 방법을 투어 상품으로 구체화시켜서 인천에서 더 재밌게 노는 법을 알려주는 것이죠. 그래서 부평부터 이 작업을 시작할 건데 “마계 인천”을 주제로 해서 인천의 거친 면과 순한 면을

동시에 경험시켜 줄 수 있는 프로그램을 짜보면 어떨까 하는 기획을 하고 있습니다.

한철희 “마계”라는 단어의 이미지가 어둡고 스펙터클하고 사람으로 가득 차 있고 악마라든가 도깨비를 상기시키는 단어이지 않나 하는 생각이 듭니다. 우리나라에서는 악마보다 도깨비에 가깝다고 생각하는데 요즘에는 무리를 지어서 공연도 보고 달리기도 하는 나이트런 문화가 있지 않습니까. 이 사람들을 모두 도깨비로 만들어서 구역별로 공연도 보고 운동도 하는 건전하고 즐거운 문화 행사를 생각해봤습니다.

이종범 저희가 오늘 조금 더 본격적으로 나누고자 하는 얘기들은 인천에 과연 컬처 커뮤니티라 혹은 서브컬처 씬이라는 게 존재하는 것인지, 만약 존재한다면 그것은 어떤 모습을 띄고 있는지에 대한 것입니다. 이번 질문부터는 반대로 철희님의 의견부터 들어보도록 하겠습니다.

한철희 저는 그것이 미생하고 있다고 생각합니다. 가령 부평만 봐도 ‘라이어트 스케이트보드’라는 팀이 꾸준히 행사를 해오고 있는데 이 친구들도 8년 정도를 유지하면서 어린 친구들이 유입되기도 하고 굉장히 훌륭한 스케이트보드 씬이 만들어지고 있어요. 인천에는 한국에서 가장 오래된 재즈 클럽도 있고요. 인천의 컬처 커뮤니티 혹은 서브컬처 씬은 미생하면서 지금까지 그 명맥을 이어오고 있다고 생각합니다.

김태연 인천의 씬을 곰곰히 생각해보면 지금 바로 여기서 열리고 있는 이 ‘언더시티 프로젝트’가 굉장히 중요한 포인트라고 느껴집니다. 인천에 분명한 씬이 존재했다고 자신있게 말하기는 어렵겠지만 ‘언더시티 프로젝트’를 계기로 새로운 씬이 만들어지고 있는 것은 아닌가 하는 생각이 듭니다. 타 지역에서 없었던 사례들, 그리고 인천만의 서브컬처를 가지고 모두가 함께 흥미로운 무엇인가를 만들고 있는 것이 아닌가 하는 생각이 들었습니다.

‘언더시티 프로젝트’에 몇 년간 참여하면서 느낀 것은 이 행사를 기점으로 부평의 씬에 대해서 이야기할 때 우리 동네에는 그래피티 하는 사람이 있고 ‘슬로스 바’를 운영하시는 분도 있고 스케이드보딩을 하는 사람도 있다는 이야기를 할 수 있게 되었다는 것입니다. 현재가 문화의 씨앗이 심어지고 있는 때라고 한다면 이 문화를 더욱 확장을 할 수 있는 기회도 있지 않나 하는 생각이

들었습니다. 그래서 개인적으로는 ‘언더시티 프로젝트’에 큰 고마움을 느끼고 있고 이것을 통해서 이 문화를 계속 지켜나가고 싶은 욕심이 있습니다.

이종범 인천의 다른 지역이나 혹은 서울이나 다른 도시의 씬과 비교해서 부평만이 가지는 매력은 있다면 어떤 것이 있을까요? 그리고 부평에서 자라나고 있는 서브컬처 정체성을 보전하기 위해서 필요한 노력들이 있다면 어떤 것이 있을까요?

한철희 부평은 인천 내에서도 중심축에 속해있는 도시들 중 하나라고 생각합니다. 그래서 그런지 도시문화와 관련된 흥미로운 서사가 많은 도시거든요. 평리단길이라는 동네도 50년 전부터 존재해온 커튼 골목에서 비롯된 것이고 가족공원 근처는 한센병 환자들이 모여 살던 공간이기도 하고요. 이러한 부평만의 내러티브를 서브컬처로 풀어내갈 수 있는 요소들이 굉장히 많다고 생각합니다.

이 동네에 있으면서 가장 걱정하고 있는 부분은 사실 젠트리피케이션입니다. 벌써 많이 진행이 되었죠. 앞으로도 많이 진행이 될 것이고요. 월세가 올라가는 것도 문제지만 초기에 들어왔던 분들이 여러 이유로 떠나가고 있습니다. 흥미로운 가게들은 하나씩 떠나가고 있고 새로 들어오시는 분들은 막대한 권리금과 높은 월세를 감당하면서 공간을 운영하셔야 하는 분들이기 때문에 아무래도 상업적인 방향으로 중심이 실릴 수밖에 없죠. 이런 문제는 정부나 지자체에서 제도를 통해 실질적인 도움을 줄 필요가 있다고 생각합니다. 문화에서 가장 중요한 것은 지속성이기 때문이죠. 마찬가지로 시민분들 혹은 일반인 분들께서도 부평의 서브컬처에 관심과 애정을 갖고 찾아주시면 큰 힘이 될 것이라 생각합니다.

김태연 부평에 작업실을 만들었는데 작업실을 만든다고 해서 씬이 만들어지는 것은 아닙니다. 그래서 선택한 대안이 교육이었습니다. 지역 내에서 동료를 만들기 위해서는 교류와 교육이 필요하다고 생각했기 때문이죠. 부평에서도 이런 부분에서 제도적으로 큰 도움을 주고 있습니다. 이것을 더 적극적으로 활용해서 더 좋은 씬을 만들고 싶습니다. 아직 씬이 만들어졌다고 이야기 하기에는 이른 시점이기도 하지만 분명히 그것은 만들어지고 있는 중이라고 생각합니다. 늘 외치고 다니는 이야기지만 창작자, 시민, 관이 협력하여 이 문화를 길러내기 위해 필요하다고 생각하는 작은 노력들을

꾸준히 이어 나가자는 말씀을 드리고 싶습니다.

렉스터 역시 제일 중요한 포인트는 지속 가능성입니다. 문화라는 것이 어느 순간에 딱딱 만들어지는 것이 아닐뿐더러 계속 쌓아나가야 하는 것인데 더군다나 서브컬처란 말이죠. 서브컬처는 내부인들끼리 그 안에 갇혀 있어서는 안 된다고 생각합니다. 또한 부평에서 서브컬처 커뮤니티를 확장하기 위해서 중요한 시도를 계속하고 있는데 이것을 뒷받침하기 위해서는 문화 활동을 할 수 있는 공간들이 만들어져야 한다고 생각합니다. 마침 부평 미군기지가 철수한다는 소식을 들었는데 그곳을 문화공간으로 조성하면 어떨까 하는 생각도 해봤습니다.

Q&A

이종범 관객들로부터 몇 가지 질문을 받아보겠습니다.

관객1 저는 전주에서 왔습니다. 전주의 시민으로서 지금 인천에서 서브컬처를 지원하는 행사가 기획되고 있는 것만으로도 굉장히 부럽다는 생각을 많이 했는데요. 제가 생각하기에 서브컬처 안에는 저항 정신이 내포되어 있다고 생각합니다. 그래서 서브컬처의 성장이 관의 주도로 흘러갔을 때 생기는 한계점이나 내부인들이 느끼게 될 어려움들이 분명 존재할 것 같습니다. 정부나 지자체의 주도로 기획된 간헐적인 지원은 쉽게 휘발되는 경우를 많이 봤기 때문입니다. 전주처럼 다른 도시에서 서브컬처를 만들어 나가기 위해 어떻게 방향성을 설정해야 하는지에 대해 조언을 부탁드립니다.

김태연 동네 사람들로 모든 것을 다 하려고 하면 안 됩니다. 부평에다가도 늘 이야기하는 내용이지만 홍대, 이태원의 서브컬처 또한 그 동네 사람들로만 만들어지지 않았다는 것입니다. 무슨 말인가 하면 부천, 부평, 그리고 여타 다른 지역에 있는 사람들이 그곳에 놀러 갔기 때문에 이 문화가 성장할 수 있었다는 뜻입니다. 오히려 타지역에 있는 사람들을 모아서 초대하고 그 사람들과 지역에서 서브컬처에 관심을 가지고 있는 사람들을 잘 버무려가면서 단계를 밟아나가야 하지 않을까 하는 생각을 합니다. 우리 도시에는 아무 자원이 없어서 문화를 만들지 못한다는 생각보다 오히려 타지역에서 활동하고 있는 아티스트들,

관객들을 초대하고 초대할 이유를 만들고 이벤트를 꾸준히 만들어 나가는 것이 건설적인 방향성이라고 생각합니다.

이종범 마지막으로 한 분만 더 질문을 받도록 하겠습니다.

관객2 여기 계신 패널분들께서 생각하시기에 씬을 활성화시키기 위해서 시 혹은 정부가 해줄 수 있는 어떤 지원이 있었으면 좋았겠다하는 의견이 있으신지.

김태연 지역마다 공모사업이 있습니다. 그런데 시에다가 무엇을 요구하면 안 되고 직접 기획을 해야 한다고 생각합니다. 여러분들이 공모사업을 잘 활용하실 생각을 먼저 하시는 게 목표를 달성하는데 더 효율적일 것입니다. 오히려 관측에 제가 요청드리는 싶은 내용은 기획자를 좀 더 많이 만들어 달라는 것입니다. 가령 기획자 양성 프로그램을 통해 기획자를 육성해내는 것이죠. 기획자는 할 수 있는 것이 많으니까요. 아티스트 혹은 개인이 공모사업에 지원을 하고 지역에 요청을 하면 관에서 길러낸 기획자들과 함께 프로젝트를 구성해나가는 시스템이 필요합니다.



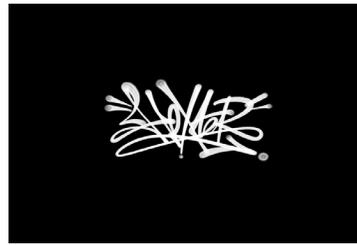
▲ 김태연 발표자료 발취



▲ 한철희 발표자료 발취



▲ 이종범 발표자료 발취



자료①



자료②



자료③



자료④



자료⑤



자료⑥



자료⑦



자료⑧



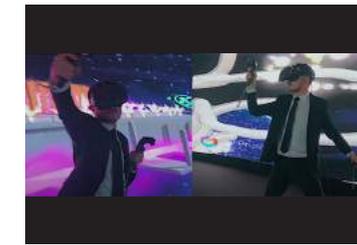
자료⑨



자료⑩



자료⑪



자료⑫ ▲ 헥스터 발표자료 발취

라운드 테이블 ROUND TABLE 2

9월 17일 토요일 16:45-18:00
 홍대와 이태원의 음악과 춤 : Dancing People Are Never Wrong

인디하면 홍대, 클럽하면 이태원. 한국에서도 서브컬처와 비주류 음악을 대표하는 동네가 있다. 서브컬처를 향유하던 예술가들이 자연스럽게 모여들어 인디 씬을 형성하고 자리를 잡아 자유롭고 대안적인 예술 활동의 본거지라는 이미지를 갖고 있는 홍대 지역. 미군 부대와 다문화 밀집 지역으로 한국에선 볼 수 없는 바이브로, 90년대부터 댄스음악 씬의 발원지가 되며 지금까지도 클럽 컬처를 대표하는 지역으로 남은 이태원. 홍대와 이태원의 서브컬처 씬에서 음악과 춤을 사랑하는 사람들이 지역과 관계 맺으면서 고군분투했던 이야기를 들어보았다.



사회자 이대화

음악 저널리스트 이 대화는 일렉트로닉 댄스 음악의 역사를 정리한 책 <Back To The House>의 저자로 웹진 이즘, 디제이 매거진 아시아 에디터 등을 거쳤고 지금은 프리랜서로 활동 중이다. 현재 온스테이지 기획위원, 한국대중음악상 선정위원 등을 맡고 있다.



패널 줄리안

벨기에에서 온 줄리안은 한국 생활 18년 차로 방송 '비정상회담'을 통해 이름을 알렸지만, 방송인 이전에 DJ로서 자리를 잡고 다양한 공간과 패션쇼 등 음악감독 활동을 해왔다. 한국 음악의 언더씬을 소개하는 매체인 'GOLMOKGIL'을 만들고 '디렉스 서울' 크루를 공동 창립했으며, '디렉스 서울'의 다양한 이벤트들은 한국 음악씬에 발자국을 남겼다. 또 코로나로 인해 힘든 시기를 보내며 사라져간 이태원 음악 명소들의 자취를 남기기 위해, 애플 뮤직과 함께 '사운드 오브 이태원'을 기획해 다양한 공간들을 소개하는 프로젝트를 진행했다.



패널 슈퍼플라이

홍대 1세대 DJ로 활동을 시작한 DJ슈퍼플라이는 미술가로 활동하면서 락밴드에서 드럼을 연주했고 90년대에 복합 문화 공간으로서의 클럽 'Underground Cafe'를 운영하며 각종 문화프로그램과 파티를 기획 연출하고 있다.



패널 코난

대한민국 최고의 크루 "DEADEND"와 "DISCO EXPERIENCE"의 수장인 DJ코난은 유행에 쫓기지 않고 흐름을 안내하며 자신만의 다양한 사운드를 강력히 어필하며 자신의 음악을 다루며 느끼는 짜릿한 벅차오름을 청중에게 공감시키는 데 집중한다. 장르를 넘어 Electronica, Indie dance, Breaks, House 등의 다양한 소스들을 각기 다른 순간에 맞춰 절묘하게 믹스해내는 그는 세계적인 DJ 컴피티션 REDBULL THREE 3STYLE 의 OFFICIAL JUDGE 로 3년 연속 채택되어 그 실력을 공식적으로 인정 받았고, 2016년, 세계적인 DJ 콘텐츠인 BOILER ROOM 에 출연한 그의 에너지틱한 SET 은 2016 HIGHLIGHTS 로 선정되어 전 세계의 주목을 받았다.

라운드 테이블

이대화 저는 오늘 <홍대와 이태원의 음악과 춤> 라운드 테이블의 모더레이터를 맡은 음악 저널리스트 이대화라고 합니다. 한국에서 나이트 클럽과 클럽을 구분하는 관습은 홍대에서 시작이 됐다고 봐도 무방할 것 같습니다. 그 시기는 한국의 댄스 컬처를 규정짓는 굉장한 중요한 시기라고 할 수 있는데 이 시기를 온몸으로 겪어온 DJ 수퍼플라이 님의 ‘홍대’ 이야기를 먼저 들어보도록 하겠습니다. ‘나이트클럽’과 ‘클럽’의 차이는 무엇일까요?

수퍼플라이 아무래도 ‘부킹’이라는 단어가 그 차이를 규정짓는 가장 중요한 키워드라 할 수 있겠습니다. ‘나이트클럽’, 그리고 그것과 구분을 짓기 위해 ‘나이트’라는 표현을 생략시킨 ‘클럽’이라는 단어는 2000년대 초창기 홍대 앞에서 클럽 문화가 태동된 이후 ‘나이트클럽’의 부킹보다는 음악을 즐기고 싶어 했던 ‘힙스터’들로부터 탄생했다고 볼 수 있습니다.

조금 더 이전으로 돌아가면 이런 종류의 ‘클럽’은 ‘락바’라고 불리기도 했습니다. 이곳은 락 음악뿐만 아니라 일렉트로닉, 디스코 음악 등을 다채롭게 다루었는데 90년대 중반 정도가 되면 하우스 음악만 전문적으로 다루는 언더그라운드 바가 생기기도 했죠. 이 시기에는 12시까지만 영업을 허가하는 심야 영업 단속이 있었는데 일반 음식점으로 운영되는 이런 업장들에서는 사실 춤을 추는 것이 불법이었죠.

그래서 강남의 ‘나이트클럽’은 홍대의 이 문화 콘텐츠를 빌려 와서 춤을 출 수 있는 허가를 받고 영업을 시작했습니다. 그런데 이곳의 고객들이 ‘부킹’을 기피하게 되면서 2000년대 중반 이후부터 홍대에 다시 정식적으로 춤을 허가받은 ‘클럽’들이 생겨나기 시작한 것입니다.

이대화 언더그라운드 컬처로 분류되었던 ‘클럽’ 문화가 어떤 이유로 ‘나이트클럽’을 밀어낼 정도로 성행하게 되었을까요?

코난 ‘나이트클럽’과 ‘클럽’ 중 어떤 것이 더 잘 되고 더 안 되고를 따지기 이전에 한국은 흥의 민족이라고 불러왔습니다. 모내기를 할 때도 전쟁이 일어났을 때도 노래를 부르고 춤을 쳤죠. 그 흥을 강제로 억압할 수는 없는 것 같습니다. 시대적으로 봤을 때 ‘나이트클럽’이 ‘클럽’으로 전환된 것뿐이지 놓고 싶은 사람들의 수요는

그대로 보전되었기 때문에 자연스럽게 ‘클럽’으로 유행이 넘어간 것이라고 봅니다.

외국도 그렇고 우리나라도 그렇고 굉장히 유행에 민감한 시대가 되었습니다. ‘나이트클럽’은 퇴폐적인 곳이고 그곳에서 논다고 하면 “짜친다”는 인식이 어느 순간부터 생기게 되었죠. 대신에 ‘클럽’에 가서 논다고 하면 문화를 인식하는 사람들이 젊은 문화에 어울리고 있다는 인식이 퍼지게 되면서 자연스럽게 ‘클럽’ 문화로 옮겨오게 된 것이죠.

제가 맡은 주제였던 이태원에 대한 이야기로 다시 한 번 돌아와보겠습니다. 디제잉을 배워보라고 제안을 받았을 시점에 이태원을 우연히 놀러가게 되었고 그 때 방문한 곳이 ‘바 나나’라는 곳이었습니다. 자그마한 바 공간이었고 사람이 그렇게 많지도 않았는데 외국인들이 가만히 앉아서 레게 음악을 즐기는 모습을 보게 되었죠. 17~18년 전에 경험했던 그 무드가 너무 마음에 들었고 지금까지 다양한 활동을 이어왔습니다.

사실 이태원은 ‘문나이트’부터 시작해서 ‘나이트클럽’ 문화의 성지였던 곳입니다. 지리적으로 미군 부대와 근접해 있고 미군들이 활발하게 활동하고 있는 지역이다 보니까 외국의 음악과 문화들이 더 일찍 수입되었던 곳이죠. 자연스럽게 시간이 지나고 자그마한 ‘클럽’들이 생기기 시작했고 이태원만의 자유분방하고 특별한 분위기에 이끌려 사람들이 유입되기 시작했습니다.

이후에 파티 포맷이 생겨났고 그것들이 이태원에서 흥행하는 사례들이 빈번해지면서 ‘클럽’들이 더욱 더 많이 생겨났습니다. 작은 ‘클럽’들이 고유한 색깔을 가지고 영업을 성공적으로 이어 나가면서 이태원 ‘씬’이 만들어지기 시작한 것 같고요. UV의 ‘이태원 프리덤’이 공개되었을 시점이 아마 바람직한 이태원 씬의 정점이 아니었나 싶은데 그때부터 본격적으로 사람들이 몰리기 시작하면서 지금까지 이 시장의 크기를 유지하고 있는 것 같습니다.

이태원에도 여러 클럽들이 존재하지만 그 중 가장 주목해야 할 공간은 ‘케이크샵(Cakeshop)’이라는 클럽입니다. 저는 케이크샵이 존재하기 이전과 이후로 이태원 씬이 나누어진다고 보고 있습니다. 다양한 해외 아티스트 부킹 및 기획 경험을 가지고 있는 외국인 친구들이 설립한 클럽인데 단순히 돈을 벌기 위해서 영업을 하는 것 뿐만이 아니라 이태원의 ‘씬’을 만들기 위해서 굉장히 고민을 많이 한 곳이라고 생각합니다.

케이크샵이 생기면서 다양한 크루들이 생기기

시작했고 그 크루들이 활발하게 활동하고 다채로운 기획을 선보이면서 이 씬의 부피가 급격하게 성장한 것 같습니다. 시장이 커지는 것과 씬이 커지는 것은 별개라고 보는데 공간들이 많아지는 것은 시장이 커지는 것이고 그 안에서 문화적인 요소들이 성장하는 것은 씬이 커지는 것이죠. 그리고 이 씬이 양성적으로 자라날 수 있었던 시기가 케이크샵 이후였다고 보고 있는 것이고요.

그 공간에서 활동하고 파티를 만들었던 친구들은 시간이 지나서 클럽을 차리기도 하고 본인들만의 크루를 회사로 확장하여 레이블을 설립하기도 했습니다. 현재 이태원은 이태원만의 씬을 잘 만들어 가고 있다는 생각이 듭니다. 클럽 씬을 크게 홍대, 이태원, 강남으로 나누어봤을 때 이태원은 그 중 가장 자유분방한 지역입니다. 다양한 음악들을 접할 수가 있고 작지만 단단하게 자리 잡은 문화가 앞으로도 계속해서 성장해나갈 지역이라고 생각합니다.

줄리안 이번 라운드 테이블에서 제가 이야기 할 주제는 “Dancing people are never wrong.(춤추는 사람들은 절대로 틀린 법이 없다)”입니다. 홍대와 이태원의 춤이라는 주제에 대해 발표를 해줄 수 있겠냐는 요청을 받았는데 오늘 저는 외국인으로서 느꼈던 경험에 대해 이야기 해보려고 합니다.

제가 한국에 처음에 들어왔던 17살이 되었을 시점에 한국에서는 분명 ‘클럽’보다는 ‘나이트클럽’이 훨씬 많았습니다. ‘나이트클럽’은 ‘클럽’과는 명백히 다른 공간이었습니다. ‘나이트클럽’은 댄스 플로어의 개념보다는 테이블이나 룸의 개수가 훨씬 많았고 음악을 소비하러 방문하기 보다는 술을 소비하러 오는 공간에 가까웠습니다.

제가 클럽 문화를 즐기기 시작했을 때는 홍대 때부터였던 것 같습니다. 그 당시의 홍대 클럽, 가령 엠투, 비아, 엔비같은 곳을 자주 방문했었는데 그 때만 해도 강남에서는 ‘클럽’이라는 공간이 거의 없었고 ‘나이트 클럽’이 훨씬 많았던 때였습니다. 이후에 홍대의 음악 감독분들이 강남으로 넘어가서 대규모의 ‘클럽’을 운영하기도 했는데 그 당시 강남의 클럽 ‘매스’에 해외의 유명 DJ/프로듀서가 방문하기도 하고 ‘에덴’같은 클럽에는 Sven Väth같은 유명한 미니멀 테크노 디제이가 내한하기도 했습니다. 홍대 클럽의 운영 방식을 강남에서 벤치마킹하기 시작한 것이죠.

이태원에 대한 이야기로 돌아가보겠습니다. 저는 2012년 혹은 2013년부터 이태원을 많이 방문하기

시작했는데 그 당시에 존재했던 ‘미스틱’, ‘케이크샵’과 같은 클럽들은 라이브 공연 클럽과는 다르게 순수하게 디제이들이 기반이 되는 공간이었습니다. 그러면서 지금 여러분들이 알고 있는 이태원만의 분위기가 만들어지기 시작한 것이죠.

이태원에서 주로 활동할 때 가장 안타까웠던 것은 좋은 파티, 좋은 디제이들, 음악을 좋아하는 관중들이 많은 것에 비해 그들을 서로 잇는 연결고리가 없었다는 점이었습니다. 그래서 만든 것이 디제이들과 그 디제이들이 직접 만든 믹스셋을 소개하는 ‘골목길’이라는 매체였습니다. 이 씬을 피자에 비유한다면 “먹고 있는 피자 조각을 뺏지 말고 피자를 한 판 더 가져오는게 어떨까?”, 이 표현이 제게는 ‘골목길’이었습니다. 여기 참여하신 여러분들도 각자만의 피자를 만들 수 있지 않을까 하는 생각이 듭니다.

또한 이태원을 방문할 때 가장 많이 느꼈던 것은 이곳을 오는 사람들이 각자 다른 마음가짐을 가지고 온다는 점입니다. 마치 해외에 여권을 들고 여행을 가는 것처럼 모두가 다른 기대를 하고 온다는 점, 그리고 음악에 대해서도 더 열린 태도를 가지고 있다는 점이죠.

이어서 이야기 하자면 음악이라는 것은 만국 공통의 언어라고 생각합니다. 이태원 지구촌 축제에서 아직까지 기억나는 장면이 있는데 노년의 할머니분께서 아이들과 함께 테크노 음악을 즐기며 춤을 추는 모습이었어요. 같은 음악에 맞춰 춤을 추고 있으면 “너도 지금 즐겁지? 나도 즐거운데”라는 식의 무언의 소통과 교류가 발생하는 것이죠.

한편, 코로나 이전에는 이태원에서 사업을 하시는 많은 분들이 클럽에 대해 부정적인 태도를 가지거나 그것의 중요성을 간과했던 부분이 있습니다. 이태원은 클럽 기반으로 모든 생태계가 움직이는 곳인데 오히려 코로나 기간 동안 이태원의 상권이 죽으면서 클럽의 경제적인 가치, 그리고 클럽이 갖는 안정적인 가치를 비로소 깨닫게 된 것이죠.

클럽에서는 새로운 패션, 음악, 트렌드가 시작됩니다. 독일 같은 경우 2018년 기준으로 클럽과 클럽 주변 산업으로 벌어들인 경제적 가치가 한화로 약 2조원에 달하는데 전 세계적으로 유행하고 있는 K팝 또한 이태원의 ‘문나이트’에서 음악을 즐겼던 주요 인물들로부터 비롯되었다고 생각하면 클럽의 문화적인 가치를 절대로 간과할 수 없다고 생각합니다.

마지막으로 자유로운 표현, 춤의 중요성에 대해 언급하고 발표를 마무리하겠습니다. 제임스 브라운은

말했습니다. “우리의 문제 대부분을 해결할 수 있는 것이 바로 춤이다.”라고. 코로나 시기 때 이 자유로운 춤의 표현이 한국에서는 크게 억압되었습니다. 춤으로부터 얻을 수 있는 이점들이 무궁무진하다는 사실을 명심하고 동시에 사회에서도 춤을 이해하고 그 중요성을 인식할 수 있기를 바라며 발표 마무리하겠습니다.

이대화 서브컬처가 한국에서 왜 잘 녹아들지 못했는지 그것에 대한 경험이나 한계에 대해 허심탄회한 대화를 나누어보고 싶습니다. 디제이에 대한 편견이 아직 완전히 가시지는 않은 상황이기도 하고 밤에 나가 술을 마시고 춤을 추며 노는 것에 대한 사회적 편견이 있달까요.

수퍼플라이 사실 저는 편견이라기보다는 디제이 씬이나 디제이 문화에 대해서 사람들이 잘 알지 못하기 때문에 그렇다고 생각합니다. 디제이라고 소개를 하는 것과 명문대 미대를 졸업한 화가라고 소개할 때 듣는 사람의 표정이 달라지는 것에서부터 알 수 있는데 디제이에도 여러 종류가 있죠. 라디오 디제이도 있고 믹싱을 하는 디제이도 있고 스크래치를 하는 디제이도 있고 그래서 디제이는 굉장히 넓은 범주를 가지고 있습니다.

그래서 이것을 공연으로 볼 것이냐 아니면 공간의 분위기를 매꾸어주는 보조적인 역할로 봐야 하느냐 하는 문제도 생기는데 한국 사회는 술 먹고 춤추는 것을 터부시하는 경향이 있기 때문에 디제이 문화를 이해하기 위한 기초조차 만들어지지 못한 것입니다. 이태원이 현재 자리가 잡혔다고는 하지만 사람들의 인식이 아직 그리 좋지는 않습니다. 이 때문에 새로 시작한 디제이들은 자신이 좋아하는 음악을 더 자신있게 플레이하기 힘든 실정입니다. 그것을 적극적으로 지지해줄 수 있는 공간 또한 부족하고요.

디제이들이 조금 더 다양한 활동을 할 수 있게끔 관객들의 수준 또한 발전해야 한다고 생각하는데 이를 위한 환경과 풍토가 전혀 마련되어 있지 않은 상황입니다. 그러나 흔히 말하기를 “한국은 안돼”라는 말, 출발은 여기서부터 비롯되어야 한다고 생각합니다. 사회적인 인식 뿐만 아니라 정책적으로도 디제이와 춤을 문화로 인식하고 장려하는 노력이 수반되어야 하는 것이죠.

코난 당연히 한계를 느꼈습니다. 그러나 한계가 있기 때문에 더욱 재미있는 것 같습니다. 아무런 제약없이 마음대로 원하는 것을 할 수 있다면 발전할 수 없다고 생각합니다, 길을 못 잡게 되고요. 한계에 부딪히기 때문에 문제가 있다는 것을 인식하게 되고 그 인식의 순간으로부터 새로운 시도를 하게 되거든요.

외국 투어를 다니다 보니까 한국 뿐만 아니라 외국 또한 사정이 비슷한 것 같습니다. 다른 게 있다면 이와 관련된 인식인 것 같은데 ‘클럽파티’ 같은 단어들만 생각했을 때 우리나라에서는 이것을 그리 긍정적으로 보지 못하고 있는 것 같습니다. 그러나 이러한 문제는 사실 이 문화를 기반으로 활동하고 기획을 하는 우리들로부터 비롯된다고 생각합니다. 우리는 문화라고 이야기하지만 대중들은 이것을 문화로 받아들이지 못하는 것, 이러한 인식을 개선하기 위해서는 이 문화를 양성적인 형태로 소개할 수 있는 프로그램이나 기획들이 굉장히 많이 필요하다고 생각합니다.

생각에 여기까지 미치고 나니 우리가 해야 될 게 너무나도 많은 것 같습니다. 그래서 오히려 더 재미있고 해야 될 것들이 너무나도 많기 때문에, 그리고 보여줄 것이 더 많기 때문에 더 벅찬 감정이 느껴집니다. 부평 언더시티 프로젝트에 관심을 가지고 방문하시는 분들 또한 같은 마음이라고 생각합니다. 여러분들과 저희가 다 같이 머리를 맞대고 좀 더 멋있고 밝고 대중들도 이해할 수 있는 문화를 만들어 가는데 기여를 했으면 합니다.



▲ 코난 발표자료 발췌

DOA 댄스춤을 허하라

“서울에 댄스춤을 허하라” 한국 댄스클럽 변천사

나이트클럽이란 말은 한국에서 주로 쓰이는 단어다. 외국에선 밤에 술을 마시고 춤을 추며 놀 수 있는 곳을 ‘클럽’ ‘댄스클럽’이라 부른다. 미국에서는 1880년대 ‘댄스홀’을 필두로 밤에 운영하는 클럽들이 생기기 시작했다. 춤에서는 공연과 음악 연주를 하고, 관객들은 춤을 추고 시교하는 장소로 활용됐다.

외국의 ‘클럽’은 국내에 들어올 때 ‘댄스홀’이란 이름으로 알려졌다. 1937년 한 재벌회사 소속 여성 8명이 조선총독부에 ‘서울에 댄스춤을 허하라’며 요청한 것이 댄스홀에 대한 국내 최초의 기록으로 남아 있다. 조선총독부는 댄스춤을 허가하지 않았고, 사람들은 카페에서 서양춤을 추다 접하게 되기도 했다. 조선총독부는 일제강점기 내내 댄스춤을 일괄 금지했다.

국내에서 언제부터 ‘나이트클럽’이란 이름으로 명칭이 시작됐는지는 분명치 않다. 다만 1950년대 중반부터 신문에 ‘나이트클럽’이란 단어가 나오는 것을 확인할 수 있다. 당시의 나이트클럽은 오늘날 ‘카바레’의 부류는 아니다. 1950~1960년대 저차차, 밤보 등 댄스 열풍이 몰면서 무허가 고요소도 등장했다. 1955년에는 해군 대위를 사칭하여 춤으로 학생들을 농락한 ‘한국인 카바노바’ 일문수 사건이 발생하기도 했다.

1960년 트루스트 영웅이 불고 난 뒤엔야 한국에 현대적 의미의 나이트클럽이 등장했다. ‘고고장(사잔)이나 ‘고고클럽’이란 이름으로 불렸다. 이때부터 클럽에 밴드가 연주를 하지 않을 때 판매인원을 놓고 음악을 택스하는 디스크자키(DJ)가 등장했다. 1970년대가 되면서 나이트클럽은 대형화되기 시작했다. 호화로운 대형 건물에 나이트클럽이 들어섰다.

1980년대 일부 댄스클럽은 오늘날 서울 강남이나 홍대의 ‘클럽’처럼 술과 연주 없이 최상 음악과 춤을 즐길 수 있도록 했다. 양현석, 이우노 등이 활동한 서울 이태원 ‘온나이트’가 대표적이다. 1990년대에 들어서지 중대 앞이나 신촌에 ‘제키네’와 ‘테크노바’, ‘힙합 클럽’ 등이 문을 열기 시작했다.

이후 2000년대 초반부터 힙합 일렉트릭댄스유적(EDM)을 즐기는 클럽의 형태가 광범위하게 퍼졌다. 클럽은 나이트클럽과 달리 테이블이 적고 바도 적었다. 외국에서 클럽이란 칭해지는 업소들과 같은 형태다.

▲ 줄리안 발표자료 발췌

목포아형 외교구락부 | **디제이 슈퍼플라이의 유랑 디제이 2019 - 제주도편 -**

10/26(금)~27(토) 저녁8시 | **나루술장학랜드** (목포시 방재동 2가)

「DJ Superfly는 한국클럽의 1세대 디제이이자 국내 첫 엔지니어로서의 선구자로 불린다. DJ Superfly는 유랑디제이는 오직 클럽 제2의 주인이며 한국대중음악의 역사와 문화를 한자리에서 즐길수 있는 음악적이고 흥겨운 디제이로써 유랑한다」

4월 일 | **한나라공회국 (제주국제실용예술계 JEAFA)**
한문순 한양로 897

5월 화 | **합력 <나도영이다>**
조현순 신복로 523

6월 수 | **명덕의 <연방빌드>**
구현은 태수길 28

7월 목 | **신현민 <비밀기재>**
제주시 596로 304-15

8월 금 | **제주시 <비스트로> 이만**
제주시 관덕로 4길 6

디제이 슈퍼플라이의 유랑디제이는 목포아형 외교구락부(목포시 방재동 2가)를 통해 전국대중음악의 역사와 문화를 한자리에서 즐기는 음악적이고 흥겨운 디제이로써 유랑한다.

▲ 슈퍼플라이 발표자료 발췌

라운드 테이블 ROUND TABLE 3

9월 18일 일요일
15:20-16:35

멋의 탈중앙화
: 지역에서 서브컬처 한다는 것

한국은 대부분 문화 자원이 서울에 집중되어 있다. 이런 환경에서 각 지방의 도시에서 비주류 문화로 먹고 산다는 건 어떤 것일까? 게다가 비주류 문화 씬과 커뮤니티를 만들고 지키는 건 서울에 있는 사람보다 훨씬 더 큰 사명감을 요구하기도 한다. 그럼에도 불구하고, 서울에서도 보지 못한 멋으로 각 지역에서 대체불가한 서브컬처 브랜드를 구축한 사람들을 만나보았다.



사회자 송근엽

프로 스케이트보더이자 현재 인천 파운드 바베큐를 운영하고 있다.



패널 완다

부산 서면에서 레게머리로 시작해 현재 바버샵까지 20년 가까이 부산을 지키고 있는 로컬 브랜드 잭슨파마 바버샵을 운영하고 있는 대표 완다는 음악을 통해 그 문화까지 사랑하게 된 케이스로 레게머리를 하던 시절에는 힙합과 흑인 문화를, 현재는 락커빌리에 빠져 미국 50년대를 접하게 되면서 핀업스타일에 빠져 다양한 스타일링을 통해 즐기는 모습을 SNS를 통해 알리고 있다.



패널 이영호

양양 하조대에서 Concrete Bowl Park 중심으로 자유로운 삶을 갈망하면서도 초심을 잃지 않으려 노력하는 스케이터로서의 삶을 대변하는 Reverty를 운영하고 있다.



패널 김민호

2013년 부산 최고의 로컬 파티 “VOODOO IN GARAGE”의 성공적인 시작을 필두로 경성대에 위치한 힙합 클럽 “레블” 그리고 현재 까지 부산의 대표하는 클럽 “아웃풋”의 디렉터이자 대표로 매주 젊음과 열정을 찾는 리스너들과 디제이 분들의 주말을 연결해주는 “소중한 역할”을 즐기고 책임지고 있는 “음주가무”에 환장하는 에너지 넘치는 청년이다. 현재는 OUTPUT BUSAN 뿐만이 아닌 디렉터로써 “우리가 선택하지 않는 건 만들지 않겠다”는 슬로건과 함께 페스티벌 및 주류 관련 마케팅 및 디렉팅을 진행하고 있다

라운드 테이블

송근엽 안녕하세요. 저는 인천에서 파운드 바베큐라는 미국식 바베큐 레스토랑을 운영하고 있고 오늘 라운드 테이블의 주제 <멋의 탈중앙화 : 지역에서 서브컬처 한다는 것>의 모더레이터를 맡은 송근엽입니다. 오늘 나오신 분들의 소개부터 들어보겠습니다. 먼저 부산의 바버샵 ‘잭슨파마’ 대표 완다님의 이야기부터 들어보도록 하겠습니다.

완다 안녕하세요. 저는 부산에서 바버샵을 운영 중인 완다라고 합니다. 저는 여자 머리보다는 남자 머리를 좀 더 선호하고 여자 머리를 봤을 때 제 기준에서 뭐가 예쁜지를 잘 모르겠어서 바버샵을 운영하고 있습니다. 바버샵을 운영하면서 제품까지 만들어서 유통하는 일도 하고 있습니다. 샵을 운영하는 것뿐만 아니라 대학교 강의에 출강해서 교육도 같이 하고 있고요. 제가 현재 입고 있는 옷 스타일이 좋아서 관련 유튜브 채널도 운영하고 있고 헤어 잡지 모델이나 해외에서 핀업걸 행사에 참여하기도 했습니다.

송근엽 핀업걸에 대해 짧게 설명을 해주신다면요?

완다 핀업걸이라는 단어 자체가 세계대전 때 군인들이 핀으로 군함이나 사물함에 사진을 고정시키는 것에서 유래가 되었습니다. 저는 50년대 핀업의 느낌을 참 좋아합니다. 그 시기 미국은 산업화를 거쳐 부유해지면서 원단을 많이 쓰거나 옷에 치렁치렁하게 장식을 달던 시절이거든요. 그런 빈티지한 느낌을 좋아합니다.

송근엽 감사합니다. 다음은 양양 리버티에서 오신 이영호 대표님 소개와 발표 부탁드립니다.

이영호 안녕하세요. 양양에서 리버티라는 스케이트보드 파크를 운영하고 있는 이영호라고 합니다. 먼저 리버티가 과연 무슨 뜻이나, 리버티는 저희가 만들어낸 일종의 콩글리시입니다. 리버티의 의미는 프로 스케이터 양동철 님이 만든 단어인데 리버트라는 기술 자체는 스케이트보드 기술의 일종인데 사전적인 의미로는 돌아간다는 뜻이죠. 거기에 장난으로 y를 붙였더니 콩글리시가 나온 것인데 리버티, 즉 자유라는 뜻이 됩니다. 그래서 자유로 돌아간다는 의미에서 리버티라는 브랜드를 만들었고요.

로고는 오래전부터 스케이트를 같이 타면서 저와 여러 가지 일을 함께했던 유엽이라는 작가를 통해서 만들었습니다.

리버티의 시작에 영감을 줬던 것은 사실 발리에 있는 ‘프리티 포이즌’이라는 장소입니다. 스케이트보드라는 것이 그렇게 대중화된 스포츠는 아닌데 발리에서 ‘프리티 포이즌’을 갔을 때 놀랐던 부분은 일반 사람들이 그것도 호텔에 있는 파티를 가려고 드레스를 입은 분들이 여기로 놀러왔다는 사실입니다. 여기에 착안을 해서 이곳과 비슷하게 리버티를 만들면 스케이트보드를 대중화 시킬 수 있는 건가 하는 생각이 들기도 했습니다.

한 편으로 리버티는 미국의 수영장 느낌을 구현하고자 한 공간입니다. 미국에서 스케이트보드는 기본적으로 서핑에서 시작된 문화입니다. 서핑하는 사람들이 파도가 없을 때 무엇을 할까 하다가 판데기에 바퀴를 달아서 타기 시작한 것이 스케이트보드가 되었죠. 그런 히스토리도 있었고 서핑하는 사람들 대부분이 스케이트를 탈 거라는 생각에 일단 동해를 찾아갔습니다. 원래는 죽도 인근 해변이 인기가 많은 곳인데 예산 부족으로 하조대 근처에 공간을 잡게 되었습니다. 2주 동안 매일 새벽같이 전문가들과 함께 공사를 하고 결국 공간을 완성했습니다.

리버티에서 가장 중요한 공간은 ‘파크’입니다. 예산도 제일 많이 들어갔을 뿐만 아니라 미국의 스케이트보드 파크 전문가들이 와서 만들었기 때문에 국내에 있는 어떤 콘크리트 파크보다 더 나은 퀄리티를 자랑하고 있다고 자부하기 때문입니다. 이 공간을 만든 사람들은 직접 스케이트보드를 타는 사람들이었습니다. 대단한 기술이라고 하기는 어려울지도 모르겠지만 20년가량 시멘트 파크만 만들었던 사람들이기 때문에 축적된 노하우가 많더라고요.

그 다음 진척시켰던 공사는 최소 비용으로 이 공간을 나무로 덮고 앞에 벽돌을 쌓은 일입니다. 그림도 그려놓고 스케이트보드 가게도 만들고 조그맣게 카페도 만들었습니다. 머천다이징은 저희가 좋아하는 스타일로 만들었고 여기 있는 옷들은 별 생각 없이 그냥 저희가 좋아하는 것 위주로 만들고 있습니다. 매해 저희 가게의 생일이 될 때마다 다른 아티스트와 콜라보도 하고요. 고민과 실험을 거쳐 자체 제작한 맥주 또한 빼먹을 수 없겠네요.

오프닝 파티까지 성황리에 마무리되면서 잠시 자만에 빠지게 되었습니다. 우리가 스케이트보드 문화로

돈을 벌 수 있는 유일한 사람들이 되는가 하는 착각에 빠진 것이죠. 그 순간 바로 코로나 상황이 악화되었고 그대로 2년을 보냈습니다. 그때 느낀 것 중 하나는 미국에서 당연한 것이 한국에서 당연한 것은 아니라는 점인데 서핑을 하면 당연히 스케이트보드를 탄다고 생각을 했는데 그렇지 않은 것이죠. 또 하나 생각지 못했던 부분은 우리나라 성인분들이 부끄러운 것을 싫어한다는 것입니다. 넘어지는 모습을 눈앞에서 보이기 싫고 특히 어느 정도 서핑을 터득한 사람들은 다시 초보자로 돌아가는 걸 싫어하더라고요.

코로나 상황이 어느 정도 완화되면서 초심으로 돌아가 로컬에 있는 친구들과 함께 공간을 성장시켜야 되겠구나 하는 생각이 들었습니다. 현재는 젊은 로컬 친구들과 함께 스케이트보드를 타고 있고요. 한 편으로는 가게를 유지하기 위해 수익을 만들어내는 행사도 바쁘게 하고 있고요. 일도 중요하지만 최대한 즐겁게 일을 하려고 노력을 하고 있는 리버티였습니다.

송근엽 다음은 부산에서 클럽 아웃풋을 운영하고 계시는 김민호 대표님의 소개와 발표 들어보겠습니다.

김민호 안녕하세요. 저는 부산에서 클럽 운영 및 기획을 하고 있고요. 그리고 주류 브랜드나 페스티벌 운영 마케팅을 하고 있는 김민호라고 합니다. 클럽은 좋은 시선으로만 보여지지 않는 그런 공간이기도 합니다. 먼저 제가 처음에 만들었던 파티에 대한 이야기로 발표를 시작해보고자 합니다.

저 또한 어렸을 때부터 서브컬처라고 불리는 활동을 좋아하는 아이였는데요. 부산에는 그것과 관련된 큰 움직임이 없어서 대구나 서울을 자주 방문할 수 밖에 없었습니다. 그러던 와중 부산에서 직접 파티를 만들어보자는 생각으로 만들었던 것이 ‘부두 인 가라지’라는 첫 번째 파티입니다. 예산도 부족하고 사람을 모으는 방법도 몰랐기 때문에 서른 여섯 개 정도의 참여 업체를 선정하고 가령 티켓 가격을 1만 5천원, 그러니까 업체에 30만원이라는 금액을 요청했습니다. 그리고 티켓을 스무 장씩 먼저 배포했죠. 서른 여섯개의 업체에 스무 장의 티켓이 나갔으니까 총 칠백이십 명의 사람이 올 수 있겠다, 그럼 고객은 확보되겠다는 생각을 했죠. 또한 친한 친구들이나 그동안 친하게 알면서 지냈던 래퍼 친구들을 모두 초대했습니다. 참여 업체에서 판매한 티켓을 통해 참석한 700명의 인원들을 포함 1500명 정도의 인파와 함께 폐창고에서 행사를 성공적으로

마무리하게 되는데요. 그 이후로도 여러가지 일들을 했습니다.

다음 번은 ‘레볼’이라는 힙합 클럽을 오픈했는데 이곳은 공연장을 기반으로 한 클럽입니다. 이전에 파티를 방문했던 1500명 인원들의 전화번호를 모아서 직접 전화를 하거나 문자를 보내거나 해서 이곳에 와달라고 부탁을 하곤 했습니다. 가게가 금방 성장해서 유명인들도 많이 방문했고 지역의 친구들과 다 같이 모여서 놀 수 있는 공간이 생겼다는 사실에 뿌듯함을 느낀 업장이었습니다. 여기서 기획한 파티도 엄청난 흥행 성과를 보이기 시작하면서 ‘아웃풋’이라는 업장을 설립하기 위한 기반들이 만들어지기 시작했습니다.

한 번은 이곳에서 ‘우탱클랜’의 멤버인 래퍼 ‘고스트페이스 킬러’를 섭외하고 크리스마스 이브에 파티를 기획한 적이 있습니다. 수 천만원의 버짓이 들 정도로 커다란 행사였는데 행사 바로 전날 외국 아티스트 쪽에서 전세기를 띄워주지 않으면 올 수 없다는 이유로 부킹을 캔슬했습니다. 이 때의 경험으로 저희가 느낀 점은 전국에서 가장 매출 규모나 큰 곳, 혹은 상업적인 방향으로도 확대될 가능성이 높은 공간 마저도 단 한 번의 타격으로 일순간에 무너질 수 있겠다는 자각이었습니다. 이후에는 부산의 아티스트들, 그리고 파티를 할 때 마다 함께 했던 브랜드들이 지속가능한 활동을 할 수 있게 돕는 법인을 직접 설립했습니다. 여기서 기획한 ‘엔드레스 씬머 페스티벌’에서도 50~60개의 참여 업체와 함께 나름의 성과를 내기도 했고요.

지금부터는 본격적으로 ‘아웃풋’에 대한 이야기를 해보겠습니다. 아가 말씀 드린 클럽 ‘레볼’같은 경우에 4년 정도 엄청난 에너지를 투입했고 방문하는 사람들도 적지 않았음에도 불구하고 운영 미숙으로 인해 수익 구조가 만들어지지 않았습니다. 가게가 다 망해가는 상황 전후로 직원들이 한 15명 정도 있는 상황에서 클럽, 페스티벌을 운영하는 회사가 문을 닫으니까 직원들이 일할 공간이 없잖아요. 그래서 부산의 부평이라 할 수 있는 서면 지역에다가 이 친구들이 일할 수 있는 공간을 만들게 되었습니다. 그곳이 바로 지금까지 운영되고 있는 클럽 ‘아웃풋’입니다.

예산은 부족했지만 가게를 한다는 소문만으로 큰 자본금이 단 며칠 만에 투자되었다는 에피소드도 있습니다. 상업성과는 거리가 있는 움직임들이 차곡차곡 쌓여서 투자의 명분이 만들어진 것이죠. 굉장히 아름다운 얘이기도 하고 어쨌든 너무 다행인 일이었습니다.

제가 생각하는 클럽은 음악하는 친구들, 스케이트보드를 좋아하는 친구들, 또 옷을 좋아하는 친구들 혹은 여러 볼특정 다수가 늘러오는 공간입니다. 클럽에서는 그들이 하고 싶은 표현을 마음껏 할 수 있습니다. 한국에서는 자기 표현 자체가 잘못된 것처럼 여겨지거나 이러한 표현 자체가 많이 억압되어 있잖아요. 클럽의 어두운 공간에서는 스모그도 뿌려지고 모두가 각자의 표현을 하는 것이죠. 그 표현들이 쌓여서 스케이트보드가 되기도 하고 서핑이 되기도 하고 또 문화가 되는 것이라고 생각합니다.

마지막으로 하고 싶은 말은 ‘문화의 부재는 곧 소통의 부재’라는 것입니다. 이 표현을 자주 생각하면서 업을 이끌어가고 있는데 지금까지 한 번도 제가 하는 일을 모르는 분들, 저랑 같은 이런 직업군에 계신 분들, 또 서브컬처 씬에 있던 분들과 대화를 나눠볼 기회가 없었습니다. ‘부평 언더시티 프로젝트’를 통해 우리가 좋아하는 것들에 대해 이야기를 나누고 우리의 성취에 대해 이야기를 나눌 수 있는 기회가 생겨 굉장히 감사하게 생각하고 있습니다. 문화는 곧 소통이라고 생각하는 입장에서 10년 20년, 우리가 좋아하는 일들 안에서 또 다른 문화들이 만들어지고 성장해서 한국만의 문화가 만들어질 수 있는 좋은 계기가 되었으면 합니다. 감사합니다.

송근엽 서브컬처는 왜 서울이나 수도권처럼 사람들이 밀집되는 곳에서만 발전이 되는 것일까요? 서울과 수도권 이외의 공간에서 거주하고 있는 사람들은 이런 종류의 문화에 대한 이해도나 접근성이 떨어지는 걸까요?

김민호 서울과 지방의 차이는 명백하게 존재합니다. 문화를 직접 경험해본 사람들이 많아지고 그것이 수요층으로 연결되는 것인데 지방에서는 그런 체험을 할 수 있는 서울만큼 좋은 공간이나 환경이 없는 것이 사실이니까요. 그러나 지역마다 문화의 색깔이 나누어진다는 사실도 간과할 수 없습니다. 훌륭한 문화는 훌륭한 공간과 환경 속에서 만들어진다는 사실에 대해 인지가 필요하지만 지방에서는 문화가 만들어질 수 없다는 생각은 굉장히 위험한 사고방식이라고 생각합니다.

송근엽 각자의 지역에서 문화를 만들어나가기 위한 노력들을 하고 있으신데요. 여기에 좀 더 필요한 부분이나 보완하고 싶으신 부분이 있는지, 사람들이 이런 문화를

알아줬으면 좋겠다고 하는 부분이 있는지 허심탄회하게 이야기해보고자 합니다.

김민호 외국에서는 바다를 보면서 파티하는 사례가 굉장히 많습니다. 실제로 부산에서는 바다가 보이는 곳에서 노래를 조금만 틀면 10분 만에 경찰이 오거든요. 이런 문화에 대한 사회적 이해도가 높아져서 부모님과 아이들이 함께 즐길 수 있는 양성적인 문화로 거듭났으면 하는 바람이 있습니다. 바다 근처에 클럽을 하나 차리고 싶습니다.

송근엽 완다님께 질문을 드리고 싶습니다. 완다님처럼 서브컬처 문화에 종사자로서 첫발을 들고자 하는 젊은 층에게 하고 싶은 말이 있다면요?

완다 남을 신경을 안 쓰면 뭐든지 할 수 있습니다. 가령 제가 보통 체중보다는 몸무게가 더 많이 나가기 때문에 “너는 똥똥하니까 뭘 못할 거야”, “여자니까 뭘 못 할 거야” 이런 이야기를 어릴 때부터 많이 들었거든요. 그런 것에는 신경을 쓰지 말고 내가 좋아하는 것, 내가 하고 싶은 것만 보면 됩니다. 인스타그램으로 소통하고 있는 외국의 핀업 친구들을 보면 커리어적으로 엄청난 성취를 이루어낸 친구들이 많습니다. 본인이 이 업종에 맞다고 생각하고 이 일이 재밌다는 생각이 들면 바깥의 시선은 신경을 안 쓰고 하시는 게 제일 좋을 것 같습니다.

송근엽 김민호 대표님께서도 내가 좋은 것만 하고 살기에는 먹고 살 수가 없을 것 같다는 생각 때문에 주춤거리고 있는 분들에게 자신감을 가지라고 해주실 말이 있을까요?

김민호 오히려 자신감이 엄청나게 꺾이는 말일 수도 있는데요. 코로나 이전에 3년 매출이 한 30억을 조금 넘었던 적도 있고 코로나로 인해서 손해가 난 부분을 메꾸기 위해 상담을 받으니 1천만원 정도 밖에 대출을 받지 못했던 적도 있습니다. 신용도와 매출이 모두 좋았음에도 불구하고 클럽으로 분류되면 큰 돈을 빌리기 어려운 실정이었던 것이죠.

그래서 그 때 생각한 게 상업적인 지속력과 경쟁력을 모두 갖춘 다른 대안이 필요하다, 그래서 주류 마케팅이나 페스티벌 마케팅을 시작한 것이죠. 좋아하는 것을 하는 것은 개인의 취향 문제입니다. 그리 대단한 것이 아닐 수도

있죠. 좋아하는 것을 지속하기 위해서는 다른 대안이 있어야 합니다. 다른 대안을 바탕으로 시너지를 내는 것이 필요하다는 것이죠. 방법은 어떻게든 찾으면 생겨날 것입니다. 좋아하는 것을 지켜나가는 것이 중요한 것이죠.

Q&A

송근엽 객석에서 관객들의 질문을 받아보도록 하겠습니다.

관객1 김민호 대표님께 여쭙보고 싶습니다. 현재 클럽 문화는 노는 문화라는 인식이 강한데요. 클럽 문화를 예술과 연결시켜서 사람들의 인식을 바꿀 수 있는 방법에는 무엇이 있을까요?

김민호 기획적으로 충분한 뒷받침을 받고 있는 클럽들이 그런 편견어린 시선들을 조금씩 교정해주고 있다는 생각이 듭니다. ‘아웃풋’의 포스터를 보면 아시겠지만 ‘아웃풋’은 출판사로 등재가 되어있기도 하거든요. 실제로 책을 만들어내기도 하고요. 일반 브랜드가 추가적인 가치를 창출하기 위해서는 메시지를 담아내야 합니다. 가령, 쾌락은 죄가 아닌 축복. 나의 삶에서 쾌락은 죄가 아닌 축복이며 그것을 아름답게 탐하라는 메시지 같은 것을 클럽 혹은 파티와 연계하여 적은 적이 있는데 이런 부분들이 편견어린 시선들을 바꿔줄 수 있는 예시가 될 수 있을 것 같고요. 부산의 예술 관련 행사, 럭셔리 브랜드 이벤트는 자주 클럽 쪽에 디렉팅을 맡기고 있습니다. 이런 기회를 잘 활용한다면 클럽 문화에 대해 잘못된 인식이 바뀔 수 있지 않나 하는 생각이 듭니다.



▲ 안다 발표자료 발취



▲ 김민호 발표자료 발취



▲ 이영호 발표자료 발취

라운드 테이블 ROUND TABLE 4

9월 18일 일요일 냉정과 열정 사이
16:45-18:00 : 서브컬처 씬의 규제와 지원

문화예술 씬은 실력 있는 예술가와 기획력이 좋아 기회를 만들어 줄 수 있는 행정가, 거기에 거주민의 협조와 응원, 그리고 외부인의 관심까지 모두 뒷받침되어야 성공적으로 운영이 가능하다. 서브컬처가 멋지다는 건 모두가 알고 있지만, 그들만의 리그로 끝나지 않고 지역과 사회의 가치로 인정하고 독려하기까진 여전히 길이 멀다. 반달리즘으로 치부되는 그래피티, 여전히 불법인 타투, 공공 광장을 쓰지 못하는 스케이트 보더 등 제한된 환경 속에서 꽃피지 못하는 서브컬처 씬과 함께 성장하는 방법은 없을까?



사회자 차우진

음악산업 평론가로 TMI.FM이라는 제목의 뉴스레터를 운영하면서 크리에이티브와 비즈니스를 연결하는 일을 하고 있다. <한국 대중음악> <아이돌: H.O.T.부터 소녀시대까지> <청춘의 사운드> <인디펜던트 워커> 등의 책을 썼다.



패널 유준

2000년대 중반부터 서울 클럽 씬을 중심으로 디제이 및 기획자로 활동해왔으며, 2014년 서울 합정동에 언더그라운드 테크노 클럽 vurt.를 설립, 현재까지 디렉터로 활동 중이다.



패널 도이

16년차 타투이스트이자, 타투이스트들의 노동조합인 '타투유니온'의 지회장이다.



패널 지알원 (GR1)

거리에서 그래피티로 커리어를 시작한 작가는 서울을 중심으로 아시아 주요 도시에 작품을 남겼다. '지알원 왔다감'이라는 한글로 된 특유의 스티커 태깅으로 이름을 알렸다. 현재는 스트리트 아트 작업과 함께 미술관을 비롯한 각종 전시공간과 기관의 프로젝트에 초대 받으며 작가 특유의 거리 예술 문법을 활용한 작품들을 선보이고 있다.

라운드 테이블

차우진 안녕하세요. 저는 음악산업 평론가 차우진이라고 합니다. 오늘의 주제는 <냉정과 열정 사이: 서브컬처 씬의 규제와 지원>입니다. 서브컬처는 멋지다고 생각하는 한편이 있다면 다른 편에서는 이것을 제도권 내부로 인정하지 않는 문화적인 행태가 공존합니다. 제도권과 비제도권 사이에 어떤 긴장감이 맴돌고 있는 것 같은데 오히려 그 긴장감 안에서 서브컬처의 특징이 규정되는 것이 아닌가 하는 생각도 듭니다. 오늘은 테크노 클럽 벌트의 설립자이자 디렉터인 유준님, 타투이스트 도이님, 스트리트 아티스트인 지말원 작가님 순서대로 말씀을 들어보도록 하겠습니다.

유준 저는 합정동에 있는 테크노 클럽 벌트의 디렉터로 활동하고 있는 유준이라고 합니다. 오늘은 한국의 언더그라운드 클럽들이 받고 있는 현실적인 규제와 그것을 해결하기 위한 방향성에 대해 이야기를 나누어보고 싶어 출연을 결정하게 되었습니다.

먼저 춤에 대한 이야기로 시작해보겠습니다. 저는 말하고 행동하는 것처럼 음악에 맞춰 춤을 추는 것이 인간의 본능이고 또 특성이면서 자유롭고 자연스러운 행위라고 생각합니다. 말도 못 하고 걸음마도 하지 못하는 아기에게 음악을 들려주면 꿈틀대면서 즐거워하는 모습을 볼 수 있는데 춤은 강제로 추라고 해서 출 수 있는 것도 아니고 또 강제로 추지 말라고 해도 추게 되는 인간의 자유의지 행위입니다.

인간의 본능이자 자유의지인 춤을 법적으로 제한하고 있다면 여러분은 어떤 생각이 드시나요? 실제로 우리나라 현행법에서는 장소에 따라 춤을 추는 행위를 제한하고 있습니다. 더 정확하게 말하자면 영업 형태에 따라 춤을 제한하고 있는 것인데 합법적으로 춤을 출 수 있는 영업 형태는 유흥주점과 최근 2016년에 추가된 춤 허용업소가 있습니다.

춤 허용업소에 관한 얘기는 잠시 후로 미루고 먼저 유흥주점에 대해 이야기해보겠습니다. 유흥주점이라는 것은 룸살롱이나 단란주점, 디스코텍, 나이트 클럽같은 업종을 포함하고 있습니다. 사회적으로 아니면 법적으로 기준을 나눌 때 불건전하게 보이는 업종들을 모아 놓은 것인데 이 유흥주점뿐만이 아니라 마찬가지로 사행성이 짙거나 퇴폐적이라고 여겨지는 카지노라든가 모텔 같은 사업군들은 법적으로 위락

시설이라는 분류를 받아야지만 영업을 할 수가 있습니다.

위락 시설이라는 것은 도시를 처음 설계할 때부터 이쪽은 상업지역 어느 쪽은 주거지역 또 학교나 학원 같은 곳이 들어갈 장소를 미리 정하고 주거시설과 교육시설과의 거리에 따라서 허용 여부가 결정됩니다. 도시를 처음 설계할 때부터 위락 시설을 허용할 수 있는 범위와 구역을 정하기 때문에 새로 설계하는 신도시가 아니라면 대부분의 도심에서는 위락 시설을 허용하는 구역이 이미 한정적으로 정해져 있습니다. 그래서 개인이 위락 시설의 위치를 변경하는 것은 거의 불가능하다고 봐도 좋습니다.

매우 한정된 위락 시설 구역에서 유흥주점을 개업하는 일은 경쟁이 매우 치열해지고 보증금이나 권리금이 시세의 몇 배 이상으로 높게 형성되기도 합니다. 위락 시설에 부과되는 종과세가 임차인이나 임대인 모두에게 엄청나게 큰 부담을 주기 때문에 위락 시설은 필연적으로 고위험을 감수하면서도 고수익을 목표로 하는 영업 형태를 따라갈 수밖에 없습니다.

최근에는 심심치 않게 뉴스에서 홍대나 이태원 지역의 클럽들이 유흥주점에 부과되는 무거운 세금을 피하기 위해서 편법적으로 일반 음식점 형태로 불법 운영을 하고 있다는 보도가 나오고 있는데 이것은 자세한 내부 사정을 모르고 있기 때문에 발생하는 문제라고 할 수 있습니다.

소형 언더그라운드 클럽들이 유흥주점의 형태로 합법적인 영업을 할 수 없는 이유는 몇 배의 투자금과 종과세마저 감수하면서 고수익을 목표로 하는 영업방식이 소규모 언더그라운드 클럽의 매출 규모로 감당할 수 없는 수준이기 때문입니다. 그런데 좀 더 본질적으로 생각을 해보면 유흥지점의 영업 방식이 퇴폐적이고 사행성이 짙기 때문에 사회적으로 필요악이라고 구분되고 있고 이 업종에 한해서 구역을 제한하고 세금을 더 부과하고 있는 것인데 예술가의 공연이 중심이 되고 테이블이나 룸 영업을 하지 않는 언더그라운드 클럽은 애초에 유흥주점으로 분류될 필요가 없습니다.

현행법에서 유일하게 춤을 출 수 있는 업종은 오랫동안 이 유흥주점 하나뿐이었기 때문에 어쩔 수 없이 언더그라운드 클럽은 오랫동안 일반 음식점 형태로 불법 영업을 계속 할 수 밖에 없었던 것입니다. 불법 영업을 하다 보니까 신고가 들어오고 또 단속이 나오고 영업정지를 당하고 폐업을 하게 되는 악순환이 이어져 온 것이죠. 그 누구도 언제 폐업하게 될 위험을 안고

불법적으로 클럽을 운영하고 싶지는 않을 것입니다.

90년대, 2000년대에 단속을 당하고 업장을 폐업할 수 밖에 없었던 이유를 새로운 클럽 문화에 대한 인식이 부족했다는 탓으로 돌릴 수 있겠지만 20년이 훌쩍 지난 지금까지도 이 문제가 계속 방치되고 있는 이유는 무엇일까요. 애초에 춤을 추는 행위를 왜 유흥 주점에 한해서 허락을 하고 있는 걸까요.

다시 춤 허용업소에 대한 이야기를 해보겠습니다. 2016년에는 춤 허용업소라는 조례가 생겨나면서 전국 몇 개 지자체에서 이 조례가 시범적으로 시행이 되었어요. 이 춤 허용업소는 일반 음식점에서 춤을 추는 행위를 허락해 주는 대신에 춤을 출 수 있는 별도의 공간을 설치하지 않을 것을 조건으로 합니다. 춤을 출 수 있는 별도의 공간을 설치하지 않는다는 것은 영업장 내에 별도의 빈 공간이 존재하지 않도록 테이블, 탁자, 의자 등을 빼곡하게 배치해야 된다는 것입니다. 춤을 추는 행위는 오직 테이블과 테이블 사이에서만 가능한 것이죠.

실제로 춤 허용 업소를 신청하게 되면 공무원들이 나와서 빈 공간이 없도록 테이블을 붙이고 그 테이블 사이의 간격까지 꼼꼼하게 체크하는 모습을 볼 수 있습니다. 이런 모습을 보고 있으면 이것이 도대체 누구를 위한 조례이고 또 무엇을 위한 조례인지 굉장히 의아한 생각이 들게 됩니다.

춤 허용업소라는 조례라는 것도 소형 클럽들을 위한 조례가 아닙니다. 이것은 최근 들어 많이 생겨난 감성주점이라는 업종을 위한 조례인데 감성주점이라는 공간은 춤을 출 수 있는 댄스 플로어는 없는데 술을 마시면서 춤을 출 수 있는 업소를 뜻합니다. 감성주점도 역시 일반 음식점에서 춤을 추기 때문에 그 동안 단속의 대상이 되어 왔는데 전국의 체인점을 가지고 있는 대형 프랜차이즈 감성주점이 이런 영업정지에 반발을 하면서 행정소송을 하고 여기에 또 승소를 하게 되면서 바로 이 춤 허용업소 조례가 탄생한 것입니다.

댄스 플로어를 운영하지 않는다는 감성주점의 특징 때문에 현행법은 춤 허용 업소 조례에 기재되어 있는 조건을 내세우며 일반 음식점에서 춤을 허용해주고 있는 것입니다. 반면 클럽의 댄스 플로어라는 공간은 춤을 추는 관객 스스로가 주인공이 되게끔 만드는 클럽만의 핵심적인 요소이면서 또 디제이의 퍼포먼스가 공연으로 인식될 수 있게 만드는 필수적인 요소입니다. 하지만 대부분의 소형 클럽들은 지겨운 단속과 영업정지를 당하느니 차라리 댄스 플로어를 포기하면서까지도 춤 허용업소를 신청하고 있는 것이 현실입니다. 엉뚱한 법이

언더그라운드 클럽들을 감성 주점으로 둔갑시키고 있는 것이죠.

예술가의 공연이 중심되는 클럽 공간은 유흥주점도 일반 음식점도 아닌 공연의 형태로 분류해야 하는 것이 상식적이라고 생각합니다. 그런데 왜 아직도 클럽은 공연법이 아닌 식품위생법의 관리를 받으며 엉뚱한 제한을 받고 있는 걸까요. 그렇게 2016년부터 춤 허용업소 조례가 시작되면서 언더그라운드 클럽은 법적으로는 감성주점이 되어버리면서 애매한 상태로 영업을 이어왔습니다.

당시만 해도 이것이 잠깐 지나가는 현상이려니 합리화를 하고 있었고 클럽을 불법으로 규정짓는 과거의 행태보다는 나아졌다는 합리화를 하고 있었습니다. 그리고 2020년을 기점으로 코로나 상황이 발생하면서 집합금지라는 생소한 명령에 의해서 언더그라운드 클럽들은 강제적으로 영업을 할 수 없는 처지에 놓이게 되었습니다.

이때부터 클럽이 받았던 규제들, 가령 구청에서부터 시작된 자발적인 휴무, 시청에서 내려온 집합 금지, 영업시간 제한, 인원 제한, 춤추는 행위 금지 등은 2020년 2월부터 2022년 5월까지 무려 2년 4개월 동안 지속되었습니다. 이 기간 동안 이런 비슷한 규제들이 다른 업종에 적용되기 전까지도 무려 1년 반이라는 시간이 있었는데 그동안 정부와 지자체의 대책은 전무했으며 지원은 겨우 손 소독제 몇 통이 전부였습니다.

헌법은 재산권을 제한할 경우에는 이에 대해 보상할 것을 명시하고 있는데 현행 감염법에 해당하는 집합 금지에는 보상에 대한 규정이 없다는 것을 악용하는 행태라는 생각이 들었습니다. 답답한 마음에 구청과 시청, 국회의원까지 찾아가 봤지만 아무런 대답을 들을 수 없었습니다. 비슷한 시기에 제한을 받았던 코인노래방, PC방, 헬스클럽 등이 지자체와 소통하며 대책을 강구하던 것과 비교해서 유흥업소로 인식되는 클럽은 아무런 소통도 하지 못하고 그저 방치된 채 폐업을 종용당하고 있었습니다.

당시의 기분은 사막 한가운데서 천천히 말라가는 기분이었습니다. 그 시기는 새로운 문화를 만들어 가고 있다는 자부심을 가지고 있던 언더그라운드 클럽 관계자들이 비로소 현실을 알게 된 시점이었습니다. 언더그라운드 클럽은 왜 불법인 채로 방치가 되고 있는지, 도대체 왜 춤은 제한되어야만 하는지 라는 의문점과 함께 말이죠.

그것은 바로 정부와 일반 사람들의 인식, 그리고 클럽과 춤을 바라보는 부정적인 시선 때문이라고 생각합니다. 2021년에 거리두기가 완화되면서 정부는 뮤지컬, 연극, 클래식 음악 등 기존의 공연을 다시 허용하지만 이때에도 클럽은 여전히 운영할 수 없게 제한을 받고 있었습니다.

이를 항의하는 클럽 관계자에게 마포구청은 세종문화화회관 같은 곳이 공연장이다, 일반 음식점에서 하는 칠순 잔치 같은 것은 코로나 전이나 그냥 넘어갔던 거지 코로나 이후에는 당연히 안 되는 거 아니겠나 라는 답변을 해서 기사까지 낸 적이 있습니다. 도대체 어떤 인식을 가지고 있길래 이런 발상이 가능할까 아니면 여태껏 우리가 만들어 온 문화가 겨우 이런 것이었을까 하는 생각이 들었습니다.

2021년에는 식당, 커피숍 같은 업종에까지 영업 제한이 확대되고 나서 그제서야 자영업자들에 대한 포괄적인 보상이 시작되었습니다. 하지만 그건 이미 클럽에 대한 규제가 시작된 지 1년 반이나 지난 시점이었고 이미 너무 많은 피해와 상처가 생긴 이후였습니다. 이러한 문제는 과연 누구의 책임일까, 무엇이 문제일까, 왜 이러는 걸까, 우리의 열정으로 만들어진 이 문화는 그냥 버려져도 괜찮은 것일까 하는 생각을 계속할 수밖에 없었습니다.

그래서 제가 몇 가지 생각해 본 문제점과 이 문제점을 개선할 수 있는 방향성에 대해서 이야기해보고자 합니다. 첫 번째, 춤은 상황에 따라서 또 장소에 따라서 규제해야 하는 퇴폐적이고 불건전한 행위라는 인식이 문제라고 생각합니다. 그리고 무엇보다 춤에 대한 낡은 법이 가장 큰 문제입니다. 춤에 대한 제한은 춤이라는 행위 자체를 불법적이고 불건전한 행위로 비하하는 작용을 하고 있습니다. 애초에 춤을 유흥주점에서만 출 수 있게 법을 제한해놓다 보니 발레나 무용 같은 전문가들의 춤만이 문화적인 행위로 인식되고 보통 사람들이 추는 춤은 퇴폐적이고 음란한 행위라고 인식될 수 밖에 없었습니다.

1937년 일련의 예술가들은 서울에 ‘탄스홀을 허하라’라는 탄원서를 기고했습니다. 이 탄원서는 아시아 문명 도시에는 어느 곳이든 다 있는 ‘탄스홀’이 유독 우리 조선에만, 서울에만 허락되지 않고 있다면서 심히 통탄할 일이다라는 표현으로 시작하는데 무려 85년이나 지난 지금도 바뀐 것이 전혀 없습니다.

서울에 댄스 클럽을 허하라, 우리는 유흥주점이나 식당에서만 춤을 추고 싶지 않다는

것입니다. 인간의 자유의지에서 비롯된 행위인 춤을 제한하는 현 정책은 사실 일제강점기 식민지 정책에서 비롯된 것으로 서울에 탄스홀을 허하라는 제목의 책과 뮤지컬을 통해 알려진 바가 있습니다.

근대에 와서는 유흥업소에서 행해지는 퇴폐적 의미의 춤을 고려하여 만들어 놓은 이 법이 현대의 새로운 공연 매체인 클럽과 새로운 공연 관람 형태인 관객의 자유로운 춤까지 제한하고 있는 것이죠. 인간의 본능이자 자유의지인 춤을 장소에 따라 허용하고 말고를 정하는 구시대적인 법은 이제 모두 없어져야 한다고 생각합니다.

두 번째로 클럽은 악재가 일어나는 범죄구역이라는 인식이 있습니다. 여러분들도 기억하시겠지만 몇 년 전에 일부 클럽에서 눈살을 찌푸리게 하는 대형 악재가 많이 발생했습니다. 저 또한 정말 안타깝고 속상했지만 일부의 잘못을 전체로 확대 해석하는 오류를 저지르는 것은 잘못되었다고 생각합니다. 어느 분야에나 다 잘못을 저지르는 사람들이 있습니다. 그렇다고 해서 개인 몇몇의 잘못을 전체의 잘못으로 확대 해석해서는 안되겠죠.

또한 이는 오래전에 문화적으로 세분화 되어온 서로 다른 클럽 문화를 분류하여 인지하지 못해서 생기는 오류이기도 합니다. 대형 클럽과 소형 언더그라운드 클럽들은 이미 오래전에 세분화가 되었고 현재는 서로 섞이기 힘든 두 가지 문화로 양분되고 있는데 아직도 이런 사실을 올바르게 인지하지 못하는 인식이 팽배한 것 같습니다. 일부 대형 클럽의 악질적인 범죄가 고스란히 언더그라운드 클럽들에게도 덧씌워지면서 클럽 문화 자체를 부정적으로 인식하게 만드는 작용을 하고 있습니다.

현재 서울에는 다수의 소규모 언더그라운드 클럽과 미디어, 레이블, 레코드샵 그리고 지역 예술가들이 상호 작용하면서 작지만 독립된 언더그라운드 시스템을 갖춰 나가고 있습니다. 이러한 언더그라운드 문화는 독립적이고 진보적인 형태에서 만들어지는 창의적인 콘텐츠를 통해서 동시대의 젊은이들과 소통하며 예술적, 철학적 가치를 지닌 문화로 성장하고 있습니다. 무엇보다도 이 언더그라운드 클럽 문화가 소중하고 아름다운 가장 본질적인 이유는 평화, 사랑, 화합, 존중이라는 클럽 문화의 오랜 가치관을 이어가고 또 지켜나가기 때문입니다.

언더그라운드 클럽에서는 나이나 국적, 장애, 학력, 돈, 직업, 젠더와 같이 우리 사회를 불평등하게 만드는 잣대들이 작동하지 않습니다. 왜냐하면 모두가

평등한 일원으로 대우받고 서로 존중하기 때문입니다. 우리의 클럽 문화가 문화적으로 큰 가치가 있음을 우리 스스로 직접 알려 나가야만 한다고 생각합니다. 더불어 상업적인 대형 클럽이나 나이트클럽, 감성주점 등과 구분되는 소규모 언더그라운드 클럽 문화의 특징에 새로운 기준을 만들어서 이에 걸맞은 법적인 업종이 신설되어야 한다고 생각합니다.

그렇게 함으로써 언더그라운드 클럽은 비로소 오랜 부정적인 인식에서 벗어나 새로운 형태의 공연으로 인정받으면서 자유롭게 공연하고 안전하게 춤출 수 있는 장소를 제공하게 될 것이라고 생각합니다.

마지막으로 세 번째는 합법적으로 춤을 출 수 있게 정해놓은 이 유흥주점이라는 카테고리라 룸살롱이나 단란주점, 나이트클럽과 같은 퇴폐적인 업종들과 같은 카테고리에 묶여 있다 보니 자연스럽게 부정적인 선입견이 만들어진다는 것입니다. 클럽이 유흥업소로 분류되는 한 클럽에서 공연하는 예술가는 여전히 유흥 접객원으로 인식될 뿐입니다. 흥을 돋우고 손님을 접대하는 직원을 땀따라, 판돌이 등으로 부르는 것은 한국 사회에 뿌리 깊은 편견이 녹아있는 표현들입니다. 흥을 돋우기 위해 “아랫것들”이 제공하는 서비스와 미풍양속을 해치는 불건전한 클럽이 유흥주점으로 분류되는 이유는 음악과 춤에 대한 구시대적 관점이 여전히 지배적이기 때문입니다.

클럽 매출의 대부분은 예술가의 공연 관람을 위한 입장료에서 발생하고 관객은 자신이 좋아하는 예술가의 공연을 관람하기 위해 공간에 모입니다. 관객들이 자유롭게 춤을 추거나 술을 마시는 것도 공연을 관람하는 한 형태이기 때문에 그 행위의 중심은 당연히 공연 관람에 있습니다. 때문에 클럽을 일반 음식점이나 유흥업소로 분류할 게 아니라 새로운 문화예술 공연 사업군으로 이해하고 재분류하는 변화가 생겨나야 할 것입니다.

클럽에 대한 규제의 문제는 결국 법이 바뀌어야 해결되는 문제이기 때문에 결코 쉽지 않을 것입니다. 먼저 많은 사람들의 인식이 변화가 필요할 것입니다. 음악에 맞추어 춤을 추는 것은 인간의 특성이자 본능이며 자유로운 권리임을 우리 스스로 먼저 인지해야 합니다. 그리고 서브컬처를 다루는 언더그라운드 클럽은 문화적으로 보존시키고 발전시켜야 할 가치가 있음을 지금부터 알려 나가야만 합니다. 우리의 의지가 다수의 요구가 되어 한목소리로 전달될 때 비로소 변화는 시작될 것입니다. “춤은 자유입니다.”

도이 저는 타투리스트 도이라는 이름으로 활동하고 있는 김도윤입니다. 어딘가에 가서 저를 소개하면서 타투리스트라는 직업명을 쓰면 다른 나라에서는 아닌데 한국에서는 되게 짜릿한 느낌이 듭니다. 타투를 한다는 것 자체가 한국에서는 불법으로 규정지어져 있기 때문이죠, 그래서 저는 범죄자입니다.

좋은 일로 사람들에게 알려지면 참 좋겠다는 생각을 하는데 저를 알고 계신 많은 분들 중에 타투를 좋아하시는 분들 절반을 제외하고 나머지는 저를 법정에서 아니면 뉴스에서 유죄 판결을 받고 헌법 재판소에서 판결에서 패소한 모습을 보셨을 것입니다. 이것에 대해 굉장히 안타까워하시는 분들도 계시겠지만 지난 3월 31일, 헌법재판소는 타투는 의료행위다라는 기존 판례가 올바르다고 합헌 결정을 내렸습니다.

저희는 울면서 싸우지 않습니다. 항상 웃으면서 싸우는데 그날은 저희가 헌법재판소를 비판할 수가 없었습니다. 왜냐하면 저희가 헌법소원을 두 건을 제출했는데 첫 번째 건에서 졌다고 해서 헌법재판소를 무작정 비난하기는 어려웠기 때문입니다. 그래서 판례가 뒤집히기를 기대합니다라는 공식 성명을 발표를 했습니다.

최근 7월 21일, 헌법재판소는 저희가 냈던 헌법소원 두 가지 중에 하나, 즉 타투는 의료행위가 아니다, 그리고 직업을 선택할 자유 혹은 소비자들이 자기 신체에 대한 결정권을 보장하는 기본권을 침해받고 있다고 낸 헌법소원에 대해서 마지막 두 번째 판결을 내렸습니다. 9명의 헌법재판관 중에 5명이 타투는 의료 행위다라는 판례에 또 손 들어줬습니다. 그래서 타투리스트들은 아직도 의료행위를 하는 불법 의료 시술자들이라고 법적으로 분류되고 있는데 헌법재판소랑 더 이상은 할 이야기가 없다고 생각합니다. 앞으로 헌법소원을 더 낼 일도 없습니다. 사족 보행을 면치 못한 헌법재판관들의 진화를 간절히 기도합니다라는 마지막 표현과 함께 헌법재판소랑은 더 이상 할 이야기가 없게 되었습니다.

여러분들은 타투가 미술이라고 생각하시나요 아니면 의술이라고 생각하시나요? 지난 30년 동안 대한민국의 법은 타투가 의술이라고 규정짓고 있습니다. 이런 것을 저희는 문화지체라고 합니다. 법이 만들어 놓은 문화적 기준 때문에 굉장히 수준 낮은 생각들을 아무렇지도 않게 하고 있는 것이죠. 이것을 대표하는 사람에는 5명의 헌법재판관들이 있을텐데요. 저희는 그렇게 얘기합니다. 문화 감수성도 지능이라고.

아무리 뛰어난 의술을 갖고 계신 의사분들 일지라도 뛰어난 타투이스트만큼 타투를 제대로 그릴 수 없을 것이라고 생각합니다. 타투는 그림 그리는 능력을 특별히 개발한 친구들, 혹은 타고났거나 자신의 능력을 개발한 미대생들이 할 수 있는 일입니다. 미대를 나오지 않았어도 그림을 월등히 잘 그리는 사람들이 할 수 있는 일입니다. 저는 타투가 의술이라고 이야기하는 분들을 비판하고 싶습니다.

타투가 의료 행위라는 이야기가 왜 나오게 됐는지 한 번 생각을 해봅시다. 오래전 범죄와의 전쟁을 하면서 범죄자들을 검거했다는 사실을 뉴스를 통해 가장 빨리 전달할 수 있는 메타포는 문신으로 뒤덮여있는 범죄자들의 모습을 보여주는 것이었습니다. 언론이 잘못했다는 것이 아니라 실제로 그 시기에는 타투는 조폭들의 문화였고 일본 야쿠자들로부터 건너와서 야쿠자를 흉내내고 싶은 조직폭력배들의 문화였으며 실제로 누군가에게 혐오감을 주기 위해서 하던 문화였습니다. 모두가 싫어했습니다. 충분히 이해할 수 있습니다.

당시의 타투이스트들도 자신들에게 쏟아지는 편견을 극복하기 위해 노력해야 한다고 생각합니다. 타투이스트들이 그것을 해내지 못했기 때문에 지금의 상황까지 온 건데 사람들이 타투를 혐오한다고 해서 대한민국 사법부가 타투를 불법으로 규정하는 것은 온당치 못한 처사입니다. 타투와 관련된 법안 또한 일본이 가지고 있던 판례를 그대로 가져와서 92년도에 판례를 만든 것인데 일본마저도 2020년에 이 판례를 폐기했습니다.

그렇게 30년이 지났습니다. 뉴욕 브루클린에 있는 전 세계에서 가장 큰 타투 스튜디오 중 하나인 ‘아틀리에 에바’라는 스튜디오에서 작업하고 있는 대부분의 사람들이 한국인들입니다. 맨해튼에서 가장 큰 타투 스튜디오에서 일하고 있는 40명의 작업자 중 14명이 한국인 아티스트라는 사실은 더 말할 것도 없습니다. 한국의 타투이스트들이 지난 30여년간 일궈낸 성과입니다. 뉴욕 타임즈같은 유명 외신 또한 세계적으로 번성하는 한국의 타투 문화를 집중적으로 조명했죠. 타투의 트렌드는 서울에서 시작된다라는 웹진 타이틀을 본 지 벌써 6년에서 7년이 된 것 같습니다.

2015년도에는 고용노동부에서 미래 유망 신직업으로 17가지를 선정하면서 그중에 하나로 타투이스트를 선정했습니다. 재미있는 사실은 의료 자격증 없이 불법으로 운영하는 타투 사업에 대해

행정부는 문신업 사업자로 등록을 해주고 합법이라고 인정해주지만 사법부는 또 불법이라고 규정하고 있고 입법부에는 타투를 합법으로 만들기 위한 6개의 법안이 발의되어 있는 상황입니다.

타투가 합법화되지 못하는 이유는 무엇일까요? 법안도 있고 직업 코드도 있고 국제청 등록도 되는데 왜 합법으로 인정받지 못하는 것일까요. 네이버에서 눈썹 문신을 검색해보면 유료로 광고하고 있는 모든 눈썹 문신 업체는 병원과 의원들입니다. 흔히들 그런 이야기들을 합니다. “의사협회가 왜 반대를 하느냐, 어차피 자기들이 그걸로 돈 버는 것도 아닌데, 진짜 국민들의 안전에 문제가 생기나, 타투가 정말로 위험한 것은 아닌가?”

대답은 “아니오”입니다. 의사들이 타투 시장 1조원 중에 얼마만큼을 차지하고 있는지 알 수 없습니다. 이미 타투가 의료 행위다라는 이 판례에 의해서 돈을 많이 벌고 있기 때문에 의사 조직은 타투가 의료행위라는 판례를 지지해야만 하죠. 의사 중에 타투가 의료라고 주장하는 사람은 없습니다. 그런데 의사협회는 자기 구성원들의 이익을 보존해줘야 하기 때문에 당당하게 얘기합니다. “타투는 의료행위라고”.

2020년도에 타투 유니온이라는 노동조합을 설립한 적이 있습니다. 지금은 750명의 타투이스트들이 노동조합의 조합원이 되어서 함께 활동하고 있고 가장 먼저 했던 것은 녹색 병원, 혹은 전태일 병원이라 불리는 노동자 친화 병원에 가서 저희의 상황을 설명 드리고 도움을 요청하는 일이었습니다. 그 이후 원장님이 직접 포함되어 있는 태스크 포스가 구성이 돼서 현존하는 타투이스트를 위한 감염관리 지침이 대한민국에서 처음으로 종합병원에서 제작이 됐습니다.

모든 산업은 교차 영역이 있다고 생각합니다. 타투는 미술의 영역에 가깝지만 의료의 영역과도 교집합이 있는 행위인데 의료로 넘어가지 않는 영역 내에서 지켜야 될 위생 규정과 절차가 있는 것입니다. 감염관리 교육과 규정을 만들어놓고 이 규정을 못 지켰을 때 처벌하는 것이 소비자의 안전을 지키기에 훨씬 효율적이라는 것입니다.

한국갤럽의 조사에 따르면 국민 4명 중에 한 명은 타투 경험을 가지고 있다고 합니다. 실제로 타투를 가지고 있는 사람 뿐만 아니라 눈썹, 헤어라인 또한 타투의 영역에 속해있죠. 그렇다면 소비자 안전을 위해서 무엇을 하고 있는가에 대해 한번 생각해봐야 합니다. 전 국민의 25%가 타투를 가지고 있는데 이 사람들은 아무런 규정도 없는 곳에서 타투를 받았을 것입니다. 타투이스트들의

양심에 맡기는 것 뿐만 아니라 국가와 지자체가 나서서 국민들이 안전하게 타투를 받을 수 있게 하는 가이드라인을 제시해야 합니다. 소비자를 지키고 더 나아가서 작업자를 지킬 수 있게끔요.

정부와 지자체에게 전달하고 싶은 이야기가 있습니다. 김구 선생님의 ‘나의 소원’에 적혀있는 문구를 인용하겠습니다. “나는 우리나라가 세계에서 가장 아름다운 나라가 되기를 원한다. 우리의 부력이라는 것은 우리의 생활을 풍족히 할 만하면 족하고 우리의 강력은 남의 침략을 막을 만하면 족하다. 오직 한없이 가지고 싶은 것은 높은 문화의 힘이다.”

현재 타투이스트들은 노동을 하면서 노동자로 인정받지 못해서 감옥에 가고 벌금을 내고 전과를 달고 있습니다. 오늘은 그래서 그런 부분들에 대해 이야기를 나누고 싶습니다. 이상입니다. 감사합니다.

차우진 다음은 스트리트 아티스트 지알원 작가님의 발표를 듣도록 하겠습니다.

지알원 안녕하세요 저는 지알원(GR1)이라는 이름으로 스트리트 아트와 그래피티 작업을 하고 있습니다. 그래피티는 그 자체가 태생적으로 불법이었습니다. 길거리에 낙서하는 것을 누가 허가해 주겠습니까? 그래서 보통은 다 가명으로 활동을 합니다. 저도 가명으로 활동을 하기 시작했는데 초반에는 스트리트 아트 작업을 할 때 ‘주제를 무엇으로 해야 될지, 무엇을 그려야 되지?’라는 고민을 하다가 제 주변에 타투하는 사람들, 음악하는 사람들 같은 예술가들이 많았거든요 그래서 ‘People I Know’라는 제목으로 제가 아는 주변에 예술을 하는 사람들을 그리면서 그냥 무작정 시리즈를 시작했어요. 거리라는 공간을 주제나 인물을 드러낼 수 있는 장소라고 생각을 했기 때문입니다.

자료① 제가 그래피티를 시작할때만 해도 미술관이나 갤러리 같은 곳에 초청받거나 하는 인물은 아니라고 생각했기 때문에 저한테 익숙한 공간이 길거리라고 생각했고 주변에 있는 그래피티 아티스트, DJ, 타투이스트 등을 거리에 그렸습니다.

자료② 그래피티 컬처가 소수의 문화이기 때문에 국내외에서 활동하는 아티스트들이 서로 다 아는 사이이고 저도 문화적 흐름에 맞춰 국내외를 돌아다니며 작업을 했습니다.

자료③ 이 작품은 태국에서 했던 작품인데 제가 동물을 좋아해서 ‘덤보 프로젝트’라고 이름 짓고 코끼리의 눈,

쇠사슬에 묶여있는 발 같은 걸 표현하는 작업을 카오산로드에 남겼습니다.

자료④ 이 작품은 세월호 참사가 있고 딱 100일이 지난 날에 작업한 작품인데 그래피티 아티스트로서 제가 할 수 있는 추모 행위가 뭘까 생각했을 때, 노란 리본인 것 같아서 무작정 노란색 스프레이를 들고 나가 광고판에 ‘Yellow Ribbon’이라는 이름을 붙이고 혼자서 작업을 했습니다. 이렇게 저는 생활 속 빈틈, 저는 도시의 유기된 공간이라고 표현하는데 그런 곳에 비합법적인 그림을 계속 그리다가 어느 순간 고민이 많이 됐습니다. 그래서 외부에서 활동하던 것을 내부로 가져와서 활동 영역을 넓혀 제도권의 지원을 받고자 했습니다.

자료⑤ 이 작품은 2년전 부평구문화재단과 함께 작업한 작품인데 사전에 부평구의 시민텔러분들의 이야기를 듣고 주제 삼아 캠프마켓이 개방하던 날 라이브 페인팅을 진행했습니다.

저는 제도권 내부와 제도권 바깥, 두 곳 모두에서 활동을 하고 싶었습니다. 물론 거리에서 비합법적인 작업들도 지속하고 있지만 제도권 내부, 가령 갤러리나 미술관에서도 활동을 이어나가고 싶은 것이죠. 거리에서는 좀 더 날 것에 가까운 작업을 할 수 있다면, 제도권 내에서는 충분한 지원을 받으면서 더 풍요로운 작업을 할 수 있는 것 같습니다. 제 경험에 비추어 생각해봤을 때 제도권 밖에 있는 창작자들에게도 지원이 반드시 필요한 이유가 되겠죠.

차우진 오늘 발표자분들께서 언급해주신 문제점들을 개선할 수 있는 방법이 있다면 어떤 것이 있을까요? 창작자들의 커뮤니티 외에 있는 평범한 사람들이 그들을 지원할 수 있는 방법이 있다면 어떻게 함께 연대할 수 있는지에 대한 질문을 던져보고 싶습니다.

유준 결론적으로는 변화가 일어나기 위해서는 사람들의 인식이 바뀌어야 합니다. 내부적으로도 굉장히 폐쇄적이었던 면이 있었다는 사실을 인정해야만 하고 문을 꼭 걸어 잠그고 좋아하는 사람들끼리만 이 문화를 향유하기 보다는 대중들에게 이 문화를 좀 더 많이 알리고자 하는 노력이 필요하겠습니다. 모르는 사람들한테 먼저 다가가는 것이죠. 그래서 지금은 우리의 문화를 많이 알려야 되는 시기가 아닌가, 그렇게 인식을 좀 바꿔야 되지 않을까 하는 생각을 합니다.

도이 저 같은 경우는 여기 계신 분들처럼 이 문화를 경험하고 있으신 분들과 지자체에 하고 싶은 이야기를 나누어서 말해보겠습니다. 문화를 보시는 분들한테는 이렇게 말씀드리고 싶습니다. 사람이 10명 있다고 하면 분명 어떤 한 명은 특정 음악 장르를 좋아하지 않을 수 있을 것입니다. 내가 좋아하지 않는 장르를 좋아해달라고 이야기하는 것 자체는 잘못입니다. 그래서 저는 타투라는 문화를 좋아해 주세요 라고 강압적으로 이야기하지 않습니다. 싫어하시는 분들은 평생 타투라는 문화 자체를 싫어하는 정도를 넘어서 혐오할 수도 있겠죠. 다만 어딘가에 나가서 이 이야기 할 기회가 있을 때마다 말씀드리고 싶은 것은 어떤 사람의 호불호가 법으로 규정되어서 누군가의 신체나 직업, 그리고 노동을 억압하는 것은 굉장히 구시대적이고 원시적인 발상이라는 것입니다.

지자체에 전달하고 싶은 메시지는 타투 시장이 1조원에 달하는 시장임에도 불구하고 이 산업에 종사하는 사람들 모두가 경제적으로 힘들어하고 있다는 것입니다. 유능한 재원들이 해외로 모두 빠져나가고 있죠. 그런데 만약에 저희가 시도했던 것처럼 마포구가 타투리스트들을 관리하면서 일을 할 수 있게 지원해준다, 가령 부평이 그 일을 해준다고 하면 이곳에 흥대 상권 하나가 들어오는 것이죠. 1조원 시장 중 일부분이 이곳으로 몰리게 될 것입니다. 정부나 지자체는 인도적인 이유에서가 아니라 경제적인 가치나 문화적인 가치를 위해서 타투 문화를 제도적으로 심사숙고해 볼 만하다고 생각합니다.

지알원 저는 나름의 방식대로 열심히 할건데요. 길거리에 있는 낙서라고 해서 다 같은 건 아니거든요. 뱅크시의 작품은 아크릴로 막아놓고 관광명소가 되는 것처럼요. 미래가치라는 것은 아무도 모르는 것이기 때문에 양질의 지원이 있었으면 좋겠습니다.

1. 춤을 추는 것은 인간의 본능이다.
 인간은 태어나서 걷기 전부터 춤을 춘다. 아직 걸음마도 하지 못하는 아기에게 음악을 들려주면 몸을 흔들며 즐거워 하는 모습을 볼 수 있다. 살면서 춤을 안보지 못한 적이 없는 사람이 있을까? 우리가 자유롭게 생각하고 말하는 것처럼, 음악의 리듬에 맞춰 춤을 추는 것은 인간의 본능이자 특성이며 자유롭고 자연스러운 행위이다.

2. 춤을 제한하는 법.
 인간의 본능이자 자유의지 행위인 춤을 법으로 제한하고 있다면 어떤 생각이 드는가? 실제로 우리나라의 헌법에서는 장소에 따라 춤을 추는 행위를 제한하고 있다. 더 정확하게 말하자면 주류 판매가 가능한 장소에서는 영업 형태에 따라 춤을 제한하고 있는 것인데, 합법적으로 춤을 추 수 있는 영업 형태는 오직 유흥주점 뿐이다. 이 유흥주점이라는 업체에는 뽕살롱, 단란주점, 디스코텍, 나이트 등의 업종이 포함되어 있다. 유흥주점은 건축법상 위락시설이라는 분류 기준에서만 허용되고 있는데, 이는 상업지역 중에서도 주거지역 및 교육시설과의 거리에 따라 허용여부가 결정되어 진다. 따라서 새로 설계하는 신도시가 아닌 대 부분의 구 도심에서는 위락시설 허용 구역이 이미 한정적으로 정해져 있으며, 지자체의 계획이 아닌 개인 의 필요에 의해 위락시설로 용도를 변경하는 것은 아예 불가능하다. 이렇듯 매우 한정된 위락시설 구역에서 유흥주점을 개업하는 것은 경쟁이 극심하여 권리금과 보증금이 매우 높게 형성되어 있고, 임대료 역시 높은 리스크와 더불어 위락시설에 부과되는 종과세가 임대인과 임차인 모두에게 큰 부담을 주므로, 일반적으로 고위험을 감수하고 고수익을 목표로 영입하는 형태가 될 수밖에 없다.



▲ 유준 발표자료 발췌

▲ 도이 발표자료 발췌



자료①



자료②



자료③



자료④



자료⑤

▲ 지알원 발표자료 발췌

스트리트 페어 자라라(JARARA)

9월 17일 토요일-18일 일요일
13:00-21:00
@ 부평아트센터 야외광장

**돈은 쓰면 없어지고, 물건도
쓰면 닳는다. 하지만 문화는
쓸수록 자라나!**

스트리트 페어 [자라라]는 동시대 서브컬처의 다양한
현재를 확인할 수 있는 전시, 공연, 체험 프로그램으로
구성되었습니다.

인천을 포함, 한국 서브컬처 씬에서 활동하는 크루와
브랜드의 머천다이즈와 씬앤굿즈 제작 지원사업 선정
아티스트들의 오리지널 굿즈까지 둘러보고 구매할 수 있는
팝업스토어 '실험가게'. 스케이트보드숍 RIOT과 함께하는
미니 스케이트 파크와 힙합, 알앤비 뮤지션과 함께하는
리얼 스트리트 콘서트 블록파티, 전자음악 교류 얼터네이팅
커런트(Alternating Current), 그래피티 라이브페인팅과
디제잉 공연, 누구나 참여 가능한 서브컬처 원데이 체험
부스까지. 부평이 스트리트 컬처와 서브컬처 바이브로
풍성해졌습니다.

팝업스토어 '실험가게'



9월 17일 토요일-18일 일요일 @부평아트센터 야외광장
13:00-21:00

팝업스토어 '실험가게'는 현재 서브컬처 중심에 있는 개성 넘치는 크루와 브랜드의
머천다이즈를 소개하였으며 서브컬처 신진 작가 및 크루를 발굴하는 지원사업인
'씬앤굿즈' 선정 아티스트가 직접 제작한 굿즈도 함께 선보였다.

Riot Skateshop

Riot

인천 부평에 위치한 라이엇 Riot Skateshop은 스케이트보드 전문 숍이자 로컬 커뮤니티이다. 로컬 스케이터들을 지원하고 스케이트보드 문화를 즐기는 다양한 사람들과 교류하며, 스케이트보드 씬(Scene)의 활성화 및 새로운 문화공간으로 자리매김하는 것을 목표로 삼고 있다.

Sloth RECORD BAR

Sloth

딥하우스-테크노 디제이로 활동하던 NUKID는 기존 공간들이 가지고 있는 아쉬움을 슬로스 레코드바 @slothrecordbar라는 대안으로 풀어내었다. 레코드바이지만 컴필레이션 앨범 발매, 다양한 의류 제품 출시 등 지역 아티스트 허브로서의 역할도 도맡아 하며 인천 부평의 트렌드를 충실히 이끌어 가고 있다. 최근 타르데 레코드 @tarderecords라는 팝업을 통해 레코드샵으로서의 역할도 꾸준히 다져가고 있다.



LAC

LAC GRAFFITI STUDIO는 2018년 결성된 스트리트 아트를 기반으로 활동하는 작가들로 구성되었다. 1998년부터 그래피티를 시작한 1세대 그래피티 작가 레오다브(LEODAV), 다양한 사회적 주제를 캘리그래피와 그래피티로 접목하여 표현하는 헥스터(HEXTER), 귀여운 캐릭터와 밝은 색감으로 두들링 작업을 하는 다솔(DASOL)로 구성되어 있으며, 다양한 장르와 환경을 가리지 않고 활발한 활동을 보여주고 있다.

DOZEN MATTER

Dozen Matter

2021년 오픈한 더즌매터는 커피와 베이커리 그와 알맞는 음악과 공간을 통하여 다양한 문화적 교류의 중심축이 되기를 희망한다.



Big Wave

2015년 더운 여름 시작한 빅웨이브는 2021년 인천 서구 가좌동에 첫번째 매장을 오픈했다. 하와이를 비롯해 바다, 여름을 컨셉으로 시원하고 즐거운 그래픽을 강점으로 일년 내내 Summer Vacation을 꿈꾸며 다양한 제품을 보여준다.

SURFCODE

Do remarkable things

Surfcode

2013년 동인천 구도심에서 시작한 서프코드는 서핑을 통해 추구할 수 있는 다양한 삶의 모습을 균형감 있게 전달한다. 파도를 타는 것으로서의 서핑만이 아닌, 매일 같이 입고, 마시고, 느끼는 일상적인 삶 속에서의 서핑을 서프코드의 방식으로 표현한다. 직접 서프보드를 만들고, 서프코드만의 취향으로 가득 찬 브랜드와 공간을 보여준다.



잭슨파마

잭슨파마는 부산에 위치한 부산 최초의 바버샵이다. 잭슨파마는 잭슨파마만의 색깔과 캐릭터로 손님들의 니즈를 만족시켜드리며 오랜 기간 부산을 지키고 있다.



Visla

2012년 시작한 Visla매거진은 기존의 매거진과는 다른 그들만의 시선과 방식으로 국내외 서브컬처를 기반으로 심도 있는 내용물을 전달하며 패션과 음악, 아트 등 다채로운 분류의 콘텐츠를 깊게 다루는 웹 매거진이다. 정기적인 간행물도 발행하고 있다.



Helicopter Records

헬리콥터 레코드는 공연 기획자, 노이즈 뮤지션이자 디제이로 활동하고 있는 박다함 (TMI 인천출신)의 인디펜던트 레이블이다.



宇宙萬物

우주만물

올해로 8주년을 맞이한 우주만물은 에디터, 패션 디자이너, 인디 레이블 오너, 포토그래퍼 등 5명의 크리에이터가 공동 운영한다. 선물 가게를 지향한다고 하지만 5명의 고집스러운 취향이 온전히 반영된 제품과 공간은 서울을 비롯해 그 어디서도 찾아보기 힘든 유일무이한 개성만점의 공간이다.



Seendosi

아직 을지로가 '힙지로'라는 새로운 이름을 부여받기 전인 2015년 수표교 안쪽 건물 눈에 잘 띄지 않는 건물 5층에 위치한 술집이자 공연장인 신도시는 개업하자마자 주목받게 되었다. 정기적으로 공연과 전시 등을 개최하며 신도시만의 독보적인 캐릭터를 구축해 가고 있다.

미도파

미도파

신도시를 오픈했던 두 대표가 연희동 성산회관 위치에 오픈한 커피 하우스로 각종 음료와 스낵을 판매하는 카페이지만 다른 카페와는 차별된 음악 콘텐츠 그리고 굵직굵직한 전시와 팝업 이벤트, 공연을 주최하며 새로운 흐름을 만들어내고 있다.

JIMMY HOME

Easy Sounds · Compact Disc Pub

Jimmy Home

국내에서 생각보다 접하기 힘든 70-90년대 영국 서브컬처의 진수를 느낄 수 있는 카페이자 펍. 운영자인 강병역이 수집한 각종 희귀 포스터와 빈티지 붐박스 등을 볼 수 있으며, CD를 가져오면 실제 음향 기기를 이용해 감상해볼 수 있다. 비정기적으로 공연과 이벤트를 진행한다.



KNOW WAVE

2012년 아론 본다로프(Aaron Bondaroff)가 시작한 노우웨이브(KNOW WAVE)는 브랜드라기 보다는 서브컬처 커뮤니티를 지향하는 플랫폼이다. 2022년 서울 경리단길에 세계 최초로 플래그십 스토어를 오픈했다.

SUBCULTURE BRAND—씬앤굿즈(Scene&Goods) 공모사업 선정 아티스트

‘스타일만으로도 멋이 흐르는 스트리트 컬처를 우리가 갖고 싶은 굿즈로!’

씬앤굿즈(Scene&Goods)는 서브컬처 씬에 관심 있는 신진 아티스트, 디자이너, 학생 등을 대상으로 콘텐츠 상품화를 지원하는 공모사업으로 선정된 창작자들에게는 창작 지원금을 통하여 자신이 원하는 굿즈를 실제 제작할 수 있도록 지원하고 제작된 굿즈는 팝업스토어 ‘실험가게’에서 전시·판매를 진행하였다.



BAN

서브컬처 & 그래피티를 기반으로 활동하고 있으며, 삶의 모토는 각자 하고 싶은 일을 하며 개성 있는 생각과 감성을 자유롭게 표현하고 실행하는 것이다. 청주문화재단 청년약당 참여와 전주시 새활용센터사업 길투기꾼 참여를 시작으로 독립적이고 구체적인 작업 활동과 판매 상품 제작을 위한 계획을 세우고 있고, Ban의 아이덴티티를 담은 서브컬처 브랜드 제작을 목표로 국내 서브컬처 브랜드로 자리매김하고자 한다.

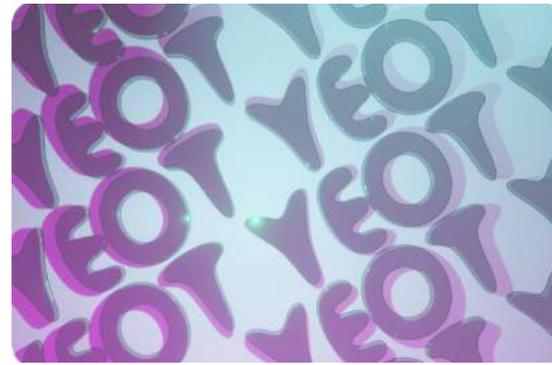
이번 2022 <언더시티 프로젝트>에서 선보인 굿즈의 아트웍 콘셉트는 ‘모기’다. 모기라는 해충의 모습이 그래피티에 대한 사람들의 인식이나 그래피티의 장르적 특징을 생각했을 때 비슷한 구석이 많이 보였고, 이런 점에서 Ban의 이야기를 담아내기 좋다고 생각했다. 이번 작업에서 모기는 상징적으로 하위문화 예술을 해충같이 생각하는 여전히 고여 있는 정통 예술계에 반기를 든다는 포부를 의미한다. “하위문화에 열광하는 사람들은 더 많아질 것이고, 막혀있는 고전적인 사고방식은 우리 세대에게 위협적이지 않다. 우린 그들을 짜증나게 할 것이며, 시대와 세대가 원하는 액시스를 빨아들여 우리들의 양분으로 삼을 것이다. 그렇다 우리는 우리를 모기 같은 존재로 칭할 것이며, 우리의 발원지는 고여서 썩은 물 안에서 시작됐다.”라는 Ban의 가치관, 이야기를 담았다.



MKP

My Kinda People My Kinda는 ‘내가 좋아하고, 하고 싶고, 잘하는 딱 내 취향의’라는 것을 의미한다. 우리는 People을 붙여, 내 취향의 사람들과 함께 관심사를 공유하고 소통하면서, 서로에게 성장이 되어주는 브랜드를 만들고자 한다. 스케이트보드는 하나의 트릭을 성공하는데 수백 번의 넘어짐이 필요하며 이는 보다 혼자 견디어 내어야 한다. 다소 외롭고 연습을 지속하기 힘든 상황에서 우리의 브랜드가 자신의 목표를 정하고 지속할 수 있게 하는 동기가 되어줄 수 있길 바란다.

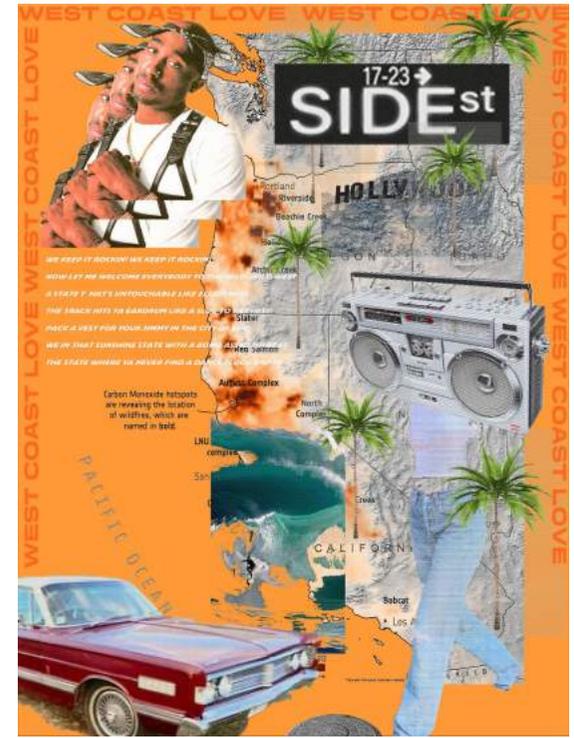
스케이트보드는 배울 곳도 한정적이고 매니악적인 분야라는 느낌으로 입문이 어려운 스포츠라고 생각함과 동시에 많은 사람들은 스케이트보드에 대한 로망이 있는 점을 착안하여 대중적 요소를 가미한 보딩을 타는 귀여운 느낌의 캐릭터를 통해 스케이트보드 특유의 자유분방함과 역동적인 무드를 표현했다. 또한, 보딩 트릭 자세나 발 모양의 포인트를 살려 실제 스케이트 보딩에도 작은 도움이 될 수 있도록 반영한 것이 특징으로 트릭이 하나씩 성공해 나가면서 자신만의 트로피존을 MKP 굿즈가 채워주며 함께 축하하는 브랜드가 되고자 한다.



Sc1T

Sc1T(스킷)은 대학교에서 만난 네 명의 인연이 모여 세상의 존재하는 현상에 대하여 탐구하고 해석하는 아트그룹이다. 사소한 대화와 행동으로부터 시작된 무형의 실마리로부터 시작되어 유형적 결과물로 도출해 내기 위한 다양한 도전을 시도하고 있으며, 각자가 내재한 감각을 표현한 개성을 조화롭게 이루는 Sc1T만의 모습을 보여주고자 한다.

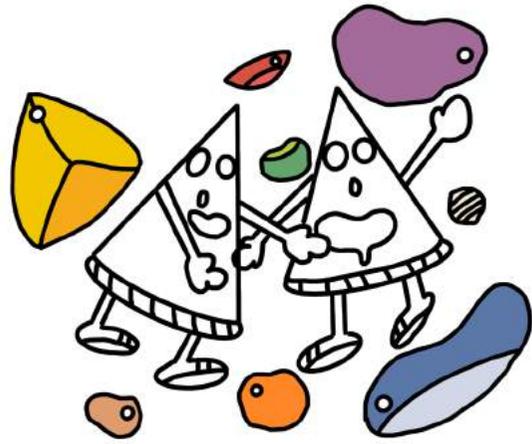
단원 김홍도의 단원풍속도첩 ‘씨름’ 속 옛장수가 팔던 옛. 오래전부터 길거리 군것질인 옛은 시간이 흘러 대중화된 간식을 넘어 ‘옛치기’, ‘옛장수 맘대로’와 같은 놀이 및 언어 등 문화 전반에 영향을 미쳤고 현재는 모두가 알다시피 속어로써 사용되고 있다. 우리는 본디 먹는 음식에서 출발한 옛이 언어와 밈의 형태로 살아가고 있는 점이 흥미로웠다. 그래서 옛을 파는 장수, 옛이라는 현대의 언어를 파는 옛장수가 되어 길거리 사람들과 쌍방향적 소통을 가능케 하는 유희를 나누고자 한다. ‘옛’은 보편적으로 알려진 욕 표현 몸짓인 중지가 울려져 있는 손의 모양이 아닌 약지를 올린 모양으로 보는 사람이 더욱이 재미를 느낄 수 있도록 제작되었다. 언어유희 의도를 가진 ‘옛’의 한국적 요소와 옛장수가 파는 현재 길거리의 뉴 레트로 스트리트 컬처를 융합하여 현재를 이끌어가는 세대가 향유할 수 있는 옛 장사를 한다. 우리나라 고유문화의 새로움과 현대인의 유쾌한 감정을 ‘옛’ 판매를 통해 승화하며 점차 사라져가는 옛장수를 다시금 낸다. 그 옛장수의 첫 터가 부평 <언더시티 프로젝트>에서 시작되며 더 나아가 지속적인 전국 순회로 이어지는 가능성을 엿볼 수 있다.



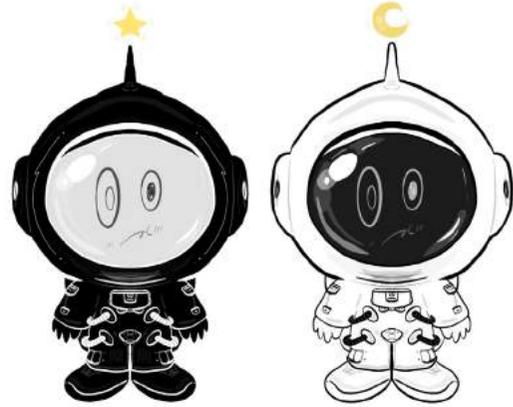
side.st

side.st (사이드 스트리트)은 힙합의 여러 가지 요소들을 대중화시키기 위해 만들어진 팀으로, 자신의 영감을 의류 위의 디자인으로 펼쳐내고 개성 있는 아트웍 제작을 하는 Designer(임광조), 일상 속의 영감을 바탕으로 자신의 창의성을 가미하여 작사를 하는 Player(김찬), 80~90년대의 힙합과 재즈에 기반을 두어 자신의 감각으로 색다른 작곡을 하는 Producer(성재현)로 이루어져 있다.

side.st의 정체성인 ‘자유’를 가장 잘 보여줄 수 있는 ‘서부 힙합’을 주제로 하여 아트웍을 표현했다. 특유의 자유로운 분위기의 서부 힙합을 잘 보여주는 EMOTIONAL ORANGES - ‘WESTCOAST LOVE’의 Lyric Video에서 영감을 받아 포스터 형식으로 제작하였다. 영상에서 보여주는 미국 서부지역의 여유로운 거리의 풍경, 여러 아티스트, 그리고 서부 힙합 문화의 정체성을 나타내는 오브제들을 레퍼런스 삼아 전체적인 톤은 따스한 여름의 햇빛을 연상케 하는 주황색 파스텔톤의 색감으로 하였고, 각 오브제들을 비대칭적으로 자유롭게 넣어 팀의 정체성인 ‘자유’를 표현했다.



LET'S USE OUR BRAINS



Though

팀 Though는 흑인음악 기반의 아티스트 존웅과 디자이너 may로 구성되었다. 항상 남들과는 다른 신선하고 창의적인 음악과, 남들과는 다른 시선의 새로운 디자인을 추구하며 다양한 시도를 펼치던 둘은 서브컬처 문화에 관심을 가졌고, 그중 공통된 관심사였던 클라이밍의 도전정신과 어려움 앞에서도 포기하지 않는 열정에 영감을 받아 팀을 결성했다.

클라이밍은 볼더라고 부르는 바위를 밟으며 벽을 올라가는 스포츠다. 극한의 육체적인 활동과 더불어 퀴즈를 풀 듯이 머리로 끊임없이 루트를 생각해야 한다. 어렵고 힘든 극한의 상황 속에서 그럼에도 불구하고, 포기하지 않고 계속해서 도전하여, 문제를 해결하고 극복하는 스포츠로, 클라이밍의 포기하지 않는 도전정신, 뜨거운 열정, 그리고 서로를 격려하면서 문제를 극복하는 움직임을 브랜드 정신으로 담았다. 또한, 독특한 모양과 다채로운 컬러의 클라이밍 볼더들을 활용하여, 귀여운 캐릭터들과 레터링을 넣어 though의 메시지를 전달하고자 한다.

디.씨.엘(D.C.L)

디.씨.엘의 뜻은 = “Don't Cross the Line”, “이 선을 넘지 마시오.”라는 뜻으로, 각각 자기의 판단에 맞게 판단하는 사람들의 경향을 반어적으로 꼬집어 ‘디.씨.엘’이라 줄여서 표현했다. 또한, 세상에 모든 것은 완벽하지 않다고 생각한다. 이렇듯 무언가 판단을 할 때 자기만의 생각만을 내세우는 것은 금물이라고 생각한다. 디.씨.엘을 통해 ‘서로 다름을 존중하고 조화롭게 화합’하는 그림을 그리며, 귀엽고 유쾌한 디.씨.엘 우주인과 함께한 작품들을 보여주고자 한다.

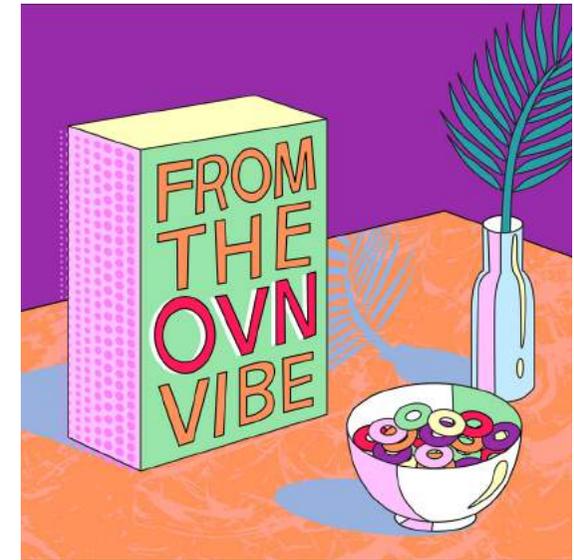
이번 2022 <언더시티 프로젝트>에서 선보이는 굿즈의 아트웍 컨셉은 서브컬처 스트리트 문화와 인테리어의 조화, 그림 속에서 보여지는 힙합과 에너지이다. 서브컬처 네오팝 아트와 결합한 액자, 쿠션, 마스킹테이프, 테이블들을 통해 ‘디.씨.엘’스러운 아트를 선보였다.



오늘의 구조

오늘의 구조는 박담은, 최인실로 구성된 시각문화 연구 베이스의 문화 기획팀이다. 오늘의 구조는 당대의 문화적 현상을 통해 우리 사회를 읽고자 한다. 우리는 단순한 현상의 나열이나 모음이 아닌 현상의 구조를 파악하고, 이를 문화적 생산으로 연결하고자 한다. 또한 ‘오늘의 구조’는 오늘을 구조한다는 의미이기도 하다. 우리의 목표는 문화나 사회 등 거창한 것들에 대한 구조라기보다는 우리 삶의 하루하루, 일상의 하루하루를 문화를 통해 살만한 시간으로 만드는 것이다.

오늘의 구조는 부평지하상가를 인천 시민 문화의 상징적인 장소로 호명하려 한다. 우리는 이 장소가 불러일으키는 문화적 공감대를 소환하고 재해석하기 위해 굿즈를 활용할 예정이며, 이 과정을 통해 부평지하상가를 브랜드하려 한다. 일명 ‘던전’으로도 불리는 부평지하상가는 출구가 31개나 되는 엄청난 규모로 유명하며, 인천 시민이라면 ‘몇 시에 분수대 앞에서 만나’가 무슨 말인지 알아들을 만큼 인천 시민의 생활에서 빼놓을 수 없는 장소다. 가방, 의류, 스티커, 엽서 등의 상품으로 부평지하상가를 호명하여, 상가를 이용하는 시민들에게는 친밀함으로, 해당 장소가 익숙하지 않은 사람들에게는 로컬 문화 상품으로서 신선함을 선사하고자 한다.



오븐

다양한 요리를 맛있게 만들어주는 ‘오븐’처럼 장르의 제약 없이 많은 창작활동을 하겠다는 의미를 담아 만든 이름 OVN(오븐). 음악 프로듀싱을 메인으로 현재까지 100여 곡이 넘는 앨범 작업과 아트웍 작업, 국내외 여러 브랜드와의 협업, 이모티콘, 광고촬영, 그리고 다양한 장르의 아티스트와 커뮤니티 형성을 통해 적극적인 활동을 보여주고 있다.

“Lofi & Chill” 유행은 빠르고 정보가 넘쳐흐르며, 챙겨봐야 할 드라마와 온갖 이슈는 너무 피로하기에 ‘나만의 시간’과 ‘나만의 취향’이 절실하다. 디지털이 아닌 아날로그적 휴식. 그 시간을 위한 굿즈를 선보인다. 최근 많은 관심을 받고있는 서브컬처 중 ‘Lofi’와 ‘Vinyl’ 을 키워드로, 아날로그 감성을 향유하자는 의미에 “Lofi & chill”을 주제로 정하였다. 조금 불편하지만 충분한 가치가 있는 아날로그 감성을 느끼길 바라며 이 굿즈가 잠깐의 휴식이 되길 바란다.



윤산

윤산은 동시대에 재현되고 있는 주술적 이미지와 가상화면을 소재로 회화와 여러 매체를 통한 방법론을 실험하고 있다. 그는 긴 호흡의 화면이나 종이에서 출처를 찾을 수 있는 ‘납작한 경험’들을 일정 기간 묵힌다. 닿을 수 없는 시대와 삶의 플레이에서 채굴된 조각들은 어느 날 다시 소환되어 편집, 대체된다.

이번 2022 <언더시티 프로젝트>에서 선보이는 아트웍은 그의 회화를 바탕으로 한다. 작가는 평소 직간접적으로 대화할 때 전송하는 바이럴한 이미지와 텍스트에서 발견되는 신파적 요소를 발견한다. 밝은 미래가 도래할 것만 같은 종교 이미지, 옥외 광고의 프로파간다를 포착하고, 미디어의 대사와 가사를 문법에 맞지 않도록 변형해 끊임없이 순환하는 풍경을 적극적으로 끌어들인다. 유희적이고 로맨틱한 요소들은 어딘가에 닿고 싶지만 닿을 수 없는 것들을 욕망하며 화면을 구성한다. 물감을 얇게 쓰고 대상의 표면을 풀어내는 방식 내지는, 공간을 그려내지만 그 위에 자막을 입혀 플랫폼에 보이게 하는 방법을 택한다. 휘발성 있는 미디어의 비중을 늘려 천의 짜임이 드러난 투명한 터치는 우발적이고 알파카하게 보는 방식을 은유한다. 작업이 자주 맞닥뜨리는 소품에 다시 모습을 드러내며 일상의 도사리는 위기 속 유쾌함과 비벌 언덕이 될 수 있기를 바란다.



윤점

일러스트레이터 및 동화작가로 활동을 하고 있다. 반복적인 일보다 새로운 것을 추구하는 성격 탓에 다채로운 그림을 선호한다. 그림을 사랑하고 계속 해나가는 이유는 일상에서 벗어나면 이상하게 보는 사회에서 그림은 상상했던 것들을 자유롭게 표현할 수 있도록 나를 풀어주기 때문이다.

“서브컬처는 우리들의 쇼다”라는 메시지 아래로, ‘두려워하지 않아도 되는 진짜 나의 모습’을 봉제 인형, 서커스, 쇼 세 가지 키워드와 함께 펼쳐보고자 한다. 이상함과 특별함 그 어딘가에서 나만의 새로운 가치를 만들어 내는 귀여운 캐릭터들이 모여 “We are not ordinary”를 외치며 당당하게 그들의 개성을 선보인다. 레빗 탐정과 서커스 테디, 그리고 드랙 테디와 그 외 잼월드 속하는 캐릭터들은 사회가 만든 ‘정상’이라 불리는 범주에 반발하며, 그들만의 독창성으로 틀에 박힌 규칙과 한계를 뛰어넘는다. 잼월드 속 캐릭터들이 말하는 ‘내 모습은 내가 정한다’는 메시지를 소통할 수 있도록 굿즈를 제작한다. 다양한 형태로 제작된 굿즈들을 통해 잼월드의 세계를 경험할 수 있다.



한국소년

“돈”과 “행운”을 부르는 행운화를 그리는 네오팝 아트 작가 한국소년은 2012년부터 현재까지 총 10년 이상 문화콘텐츠 기획자 및 아티스트로 다양하게 활동하고 있다. 작가의 작품은 보기만 해도 직관적이고 유쾌함이 느껴진다. 일본의 카툰화와 미국의 카툰화 스타일을 섞은 작가만의 독특한 그림체는 기존 미술시장에서 볼 수 없는 독특한 느낌을 선사한다. 작가는 아바타인 머니미(Money-Me) 캐릭터를 통해 자본주의, 명품, 힙합, 패션, 카툰, 패러디의 요소를 빌려 작품세계를 펼쳐나간다. 이를 통해, 작가는 자신의 작품을 통해서 많은 사람들에게 좋은 영감과 긍정적인 에너지를 주고자 한다.

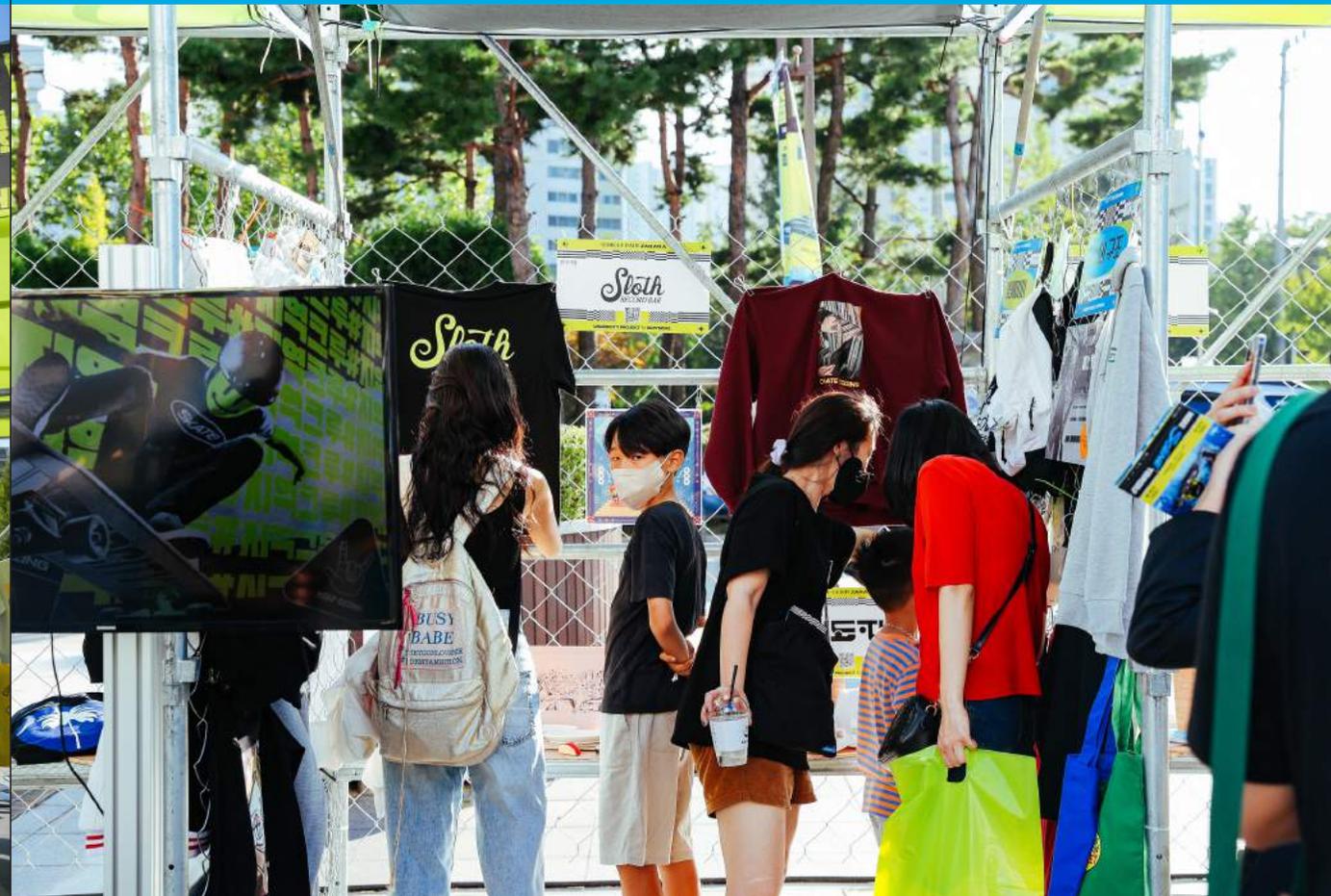
이번 2022 <언더시티 프로젝트>에서 선보이는 굿즈에는 7가지의 행운의 요소를 담았다. 첫 번째 달라표시, 두 번째 우주를 표현한 눈, 세 번째, 양볼의 태극 무늬 볼터치(한국 태극로고), 네 번째, 개구쟁이 상징인 데일밴드, 다섯 번째, 소년 소녀의 상징인 주근깨, 여섯 번째 오복과 행운을 상징하는 8개의 건치, 일곱 번째, 다양한 명품 브랜드를 담았으며, 작품 중 행운을 주는 조커, 행운을 주는 할리퀸을 활용한 굿즈를 제작했다.



후연

그로테스크한 일러스트와 조형 작업을 병행하며 서울을 기점으로 활동하고 있다. 그림 속의 주체는 웃는 입만 남아 있으며, 이는 의지와 정신력을 강요하는 사회에서 감정을 통제하고 가면을 쓰는 것과도 같다. 인체를 절단하고, 파괴하며, 다른 속성과 재조립하는 것이 흥미로운 지점은 의외성에 있다.

이번 2022 <언더시티 프로젝트>에서 선보이는 굿즈는 크게 ‘욕망’에서 파생된 키워드로 제작되었다. ‘욕망’에 관한 직관적인 주제와 더불어 과도한 욕망에서 비롯된 허무, 무기력, 자기 착취와 번아웃 등을 풍자하여 유머러스하게 풀어내고자 하였다. 기존에는 그림 속의 인물을 중심으로 작업을 했던 반면, 최근에는 주변의 익숙한 사물과 오브제들의 재조립을 통해 새로운 형태를 만들어 주제를 상징적으로 담아내고자 하였다. 그리고 평면의 일러스트와 입체 조형물이 같이 있을 때 공간이 주는 다양한 시각적인 재미가 있어 두 형태의 작업을 병행하고 있다.





미니 스케이트 파크

9월 17일 토요일 @부평아트센터 야외광장
14:00-18:00

언더시티 프로젝트와 라이엇의 협력 스케이트 이벤트로 부평아트센터 야외광장이 미니 스케이트 파크로 변신했다. 스트리트에서만 느낄 수 있는 다양한 스케이트 기물들로 공간이 연출되어, 총 200만원의 상금을 건 '베스트 트릭 콘테스트'와 '캐시 포 트릭스' 등 다양한 프로그램을 선보였다.



RIOT SKATESHOP

인천 부평에 위치한 라이엇 Riot Skateshop은 스케이트보드 전문 숍이자 로컬 커뮤니티이다. 로컬 스케이더들을 지원하고 스케이트보드 문화를 즐기는 다양한 사람들과 교류하며, 스케이트보드 씬(Scene)의 활성화 및 새로운 문화공간으로 자리매김하는 것을 목표로 삼고 있다.



그래피티 라이브페인팅

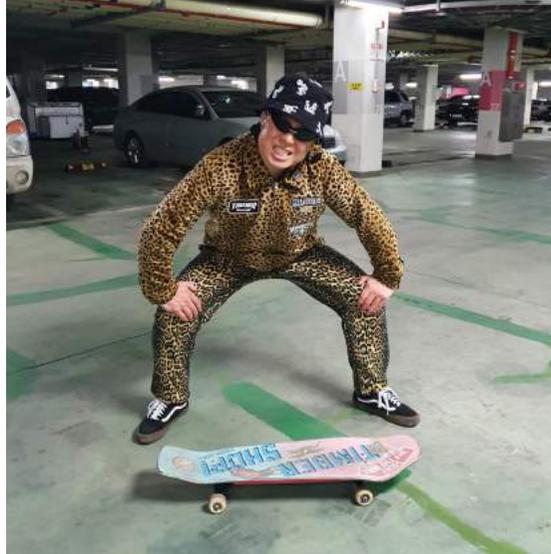
9월 17일 토요일 @부평아트센터 야외광장
14:00-19:00

스트리트 페어가 진행되는 부평아트센터 야외광장 무대에서 스케이트보딩대회가 진행되는 시간부터 블록파티로 이어지는 시간까지 “LAC GRAFFITI STUDIO X ORIGINAL PUNX의 콜라보 라이브페인팅”이 진행되었다.



LAC GRAFFITI STUDIO

LAC GRAFFITI STUDIO 크루는 2018년 결성된 스트리트아트를 기반으로 활동하는 작가들로 구성되었다. 크루를 결성한 레오다브(LEODAV) 작가는 1998년도부터 그래피티를 시작한 1세대 그래피티 작가로 LOVE CAMO LIFE(카모플라주를 이용한 다양한색채를 표현)를 시그니처로 대중들에게 다양성에 대해 표현하고, 레오다브 작가를 필두로 스텐실을 이용해 다양한 사회적 주제를 다루고 캘리그래피와 그래피티를 접목시킨 작품을 하고 있는 헥스터(HEXTER), 젊은 감각의 귀여운캐릭터와 밝은색감으로 여러가지 두들림을 하는 다솔(DASOL) 작가로 이루어진 그래피티 크루다.



ORIGINAL PUNX

오리지널핑크(이하 OP) 오리지널 핑크다. 가계계 OP라 불러달라. 스케이트보드, 펑크록 기반의 그래픽 아트워크를 제작하고 있으며 핫로드(1930년대부터 1950년대까지 미국에서 형성된 자동차 커스텀 문화를 거친 질감의 아트워크로 표현한 예술), 로우블로우 아트(1970년대 캘리포니아에서 시작된 초현실주의 팝아트. 만화와 펑크, 언더그라운드 문화를 바탕으로 작업한다)와 같은 다양한 장르의 펑크 아트도 제작하고 있다. 현재는 반스(VANS)와 함께 한국은 물론 해외에서도 다양한 활동을 하고 있다.



언더시티 블록파티

9월 17일 토요일 @부평아트센터 야외광장
19:00-21:00

이벤트 공간으로 변신한 야외광장 특설무대에서 펼쳐지는 리얼 스트리트 콘서트 블록파티에서는 쿤디판다, 최엘비, 으네 등 힙합과 알앤비 씬에서 가장 주목 받는 아티스트의 뜨거운 공연이 펼쳐졌다.

ARTIST LINE UP



쿤디판다

쿤디판다는 미니멀한 비트와 트렌드에 구애받지 않고 소신있는 가사의 음악을 추구하는 힙합 아티스트로 어린 나이에 돌출하고 '한국대중음악상 최우수 랩&힙합 음반' 부문에서 최다 수상하며 그 실력을 인정받았다.



최엘비

최엘비는 개인적인 이야기를 보편적인 공감으로 이끌어내는 가사와 음악으로 대중과 소통하는 아티스트로 최근 <독립음악> 앨범을 통해 앨범의 이야기가 본인의 현실에서의 성공으로 이어지는 활동을 보여주었다.



손심바

손 심바는 붐뱀 스타일을 지향하며 특유의 유려한 플로우와 호흡, 치밀한 라임, 진솔한 가사로 대중과 소통한다.



디젤

diesel은 거친 목소리의 랩 스타일과 재치 있는 가사로 주목받는 힙합 아티스트로 최근 VMC 프로듀서 Fredi Casso와 함께 두 독립된 아티스트의 색깔을 잘 결합한 <SECOND II NONE> 앨범을 발매하였다.



으네

싱어송라이터 UNE는 일렉트로닉 뮤직과 팝 스타일의 음악을 추구한다. 최근 전자음악 디제이저 프로듀서인 다울과 함께 작업한 <OZ Land> 앨범을 통해 활발히 활동 중이다.





전자음악 교류 Alternating Current

9월 18일 일요일 @부평아트센터 야외광장
19:00-21:00

한국 전자음악 씬의 다양한 아티스트들이 야외광장 특설무대에 모였다. 김태연, DJ 보울컷, 코다, 텐거, 피에르 블랑쉐까지, 각양각색의 전자음악 라이브를 통하여 현재 전자음악 씬의 흐름을 확인할 수 있었다.

ARTIST LINE UP



김태연

사물의 고유 진동으로부터 사운드를 이끌어내는 작업과 컴퓨터를 활용한 편집 기법으로 사운드를 다루는 김태연 작가는 사실성과 현장감을 증폭 시키는 사운드 작업을 하기 위해 연습 되지않은 실제 환경이나 과학적 소재와 일상생활에서 발견할 수 있는 사물의 진동을 탐구하고 재구성하여 실험적인 사운드를 기반으로 연출가, 작곡가, 작가로 활동하고 있다.



DJ 보울컷

한국의 일렉트로닉 씬에서 많은 활동을 펼쳐온 DJ Bowlcut은 현재 국내 클럽씬의 기반을 다지고 있는 디제이/프로듀서이다. 서울커뮤니티라디오를 운영하며 씬의 발전에 기여하는 그는 Leftfield, Groovy Techno, Deep House를 표방하며 긴 활동 기간 동안 쌓은 경험이 바탕이 된 확고한 하우스, 테크노 튠을 선보이고 있다. 그의 튠은 국내/외에서도 많은 서포트를 받고 있으며 음악 채널들과 해외 언더그라운드 라디오를 통해 그의 이름을 알려가고 있다. 세계적인 권위를 가지는 DJ Mag에서 진행하는 Fresh-Kicks Series에서 DJ Bowlcut을 다루기도 하였다.



코다

코다(kHODa)는 서울을 기반으로 한 전자음악 레이블 Kapture Records와 신디사이저, 악기 채널 Ringo TV의 설립자이자 아티스트이다. 그는 사이키델릭 밴드 Nastyona에서 기타리스트, 프로듀서로서 커리어를 시작해 3호선버터플라이, 텔레파시, 온달, 전기성을 거쳤다. 지금은 테크노와 앰비언트 음악의 프로듀서 그리고 믹싱 엔지니어로 활동하고 있다. 드라마 ‘구경이’, ‘중이의 집 공동경제구역’ OST에 테크노, 일렉트로닉 스타일의 음악을 선보였다.



텐거

텐거(TENGER)는 몽골어로 “경계 없이 큰 하늘”을 뜻하는 데서 따온 이름으로 한국인 ITTA(보이스, 인디언 하모니움 연주)와 일본인 MARQIDO(신시사이저, 일렉트로닉스 연주), 그리고 둘 사이에 태어난 새로운 생명인 아들 RAAI(만 10세: 보이스, 신시사이저, 장난감 악기 연 주 및 댄스 퍼포먼스)가 구성원인, “자연이 주는 메시지를 전달하는 역할이 물질 만능 시대에 예술가로서 할 수 있는 일”이라 여기며 지구 곳곳을 부지런히 오가고 있는, 앰비언트 뮤직과 사운드 아트를 중심으로 영상과 미술 작업도 병행하며 여행하는 예술인 가족이다.



피에르 블랑쉐

Pierre Blanche는 2018년 데뷔 이래로 지속적인 음악 발매와 성장을 이어오고 있는 전자음악 듀오이다. 국내 프로듀서로서는 이례적으로 Deadmau5, Carl Cox, Markus Shultz 등 세계적인 아티스트들로부터 서포트를 받아 전 세계 페스티벌과 클럽 무대에서 이들의 음악이 울려 퍼졌으며, 2020 한국대중음악상 댄스/일렉트로닉 부문에 노미네이트되는 등 성과도 이루어냈다. 2022년 정규앨범 <Ego>를 발매하며 이들의 새로운 음악세계를 가감 없이 드러냈고 Naver ‘ON STAGE 2.0’, EBS ‘Space 공감’ 등을 통해 라이브 공연에 대한 방향성도 보여주었다.





서브컬처 원데이 체험

9월 17일 토요일-18일 일요일 @부평아트센터 야외광장
13:00-19:00

디지털뮤직랩에서 진행되는 서브컬처 클래스가 밖으로 나왔다! 그래피티, 스케이트보드, 실크스크린을 활용한 나만의 티셔츠 꾸미기 등 서브컬처를 이해하고 경험할 수 있는 다양한 체험 프로그램이 진행되었다.



그래피티 with LAC 그래피티 스튜디오



스케이트보드 with RIOT



실크스크린 with 데칼(Dekal)





디제잉 공연

9월 17일 토요일-18일 일요일 @부평아트센터 야외광장
13:00-19:00

스트리트 페어의 그래피티 라이브페인팅, 스케이트보드 대회, 서브컬처 원데이 체험, 팝업스토어 실험가게를 더욱 풍성하게 해줄 훌륭한 국내 로컬 디제이들의 공연이 펼쳐졌다.

ARTIST LINE UP



NUKID

누키드(Nukid)는 기반 도시인 인천을 비롯하여 국내 전반의 언더그라운드 씬에서 디제이, 기획자로서 내실 있는 활동을 펼치다가 2018년 부평에 슬로스 레코드바를 오픈하였다. 현재까지 슬로스 레코드바를 통하여 문화 기획 및 활동을 지속적으로 이어나가고 있다.



YONGMASAN ISCO

디스코, 하우스를 기반으로 다양한 지역과 시대의 음악에 관심을 갖고있는 디제이이다. 여러 트랙들 하나의 자연스러운 흐름으로 만들어내는 것을 목표로 한다.



BEAN

클래식하고 인간적인 사운드와 스페이스, 애시드한 느낌까지 아우를 수 있는 디스코, 하우스 플레이를 탐구한다.



GHOSTEX

힙합, 알앤비, 디스코, 펑크등 여러 장르를 소화하며 서울의 다양한 베뉴에서 디제잉을 하고 있다.



LIM(林)

숲은 많은 모습을 갖고 있다. 얼핏 보기엔 고요히 잠자는 것처럼 보여도 수많은 생명이 삶을 시작하고 마감한다. 비가 그친 후 나뭇잎 사이로 맑고 청량한 햇빛이 쏟아지는 청량함부터 폭풍우가 몰아치는 밤의 묵직함까지. 음악도 그렇게 다양한 모습으로 일상에 함께 한다고 생각하기에. 숲처럼 다채로운 음악을 소개하고 싶다. 그래서 林.



JONY

조니는 “좋은이&좋은사람”이란 의미이다. 초등학교 자녀가 있는데 아이가 커서 같이 할 수 있는것이 뭐가 있을까 찾던 중 부평구문화재단의 DJ 클래스 기초반을 접하게 되었고 디제이로서 시작할 수 있게 되었다. 하우스와 누디스코 일렉트로 팝 스타일의 음악들을 주로 플레이를 하고 있다.



BETTER

DJ Better는 서울에서 활동하는 House, Drum and Bass, Jungle을 주장르로 플레이 하는 디제이다. 언더그라운드 의 올드스쿨 감성과 핑키하고 트렌디한 사운드를 과감하게 섞어 플레이하는 것이 특징이다. 2019년 DJ 데뷔 이후 이태원 주말의 메인타임에 꾸준히 섭외되고 있으며, ‘부산 록 페스티벌 2019(BIRF)’에서 드럼앤베이스와 정글을 플레이하여 페스티벌 데뷔도 성공적으로 마친 주목받고 있는 DJ이다. Rinse France의 2 Steppers에서 UK Garage & House 세트를 공개 했으며, 2020년 월드 디제이 페스티벌에서 하우스 셋을 선보이기도 했다.



ADROIT JOE

Adroit Joe는 Disco와 House 음악을 주로 플레이하며 활동하는 DJ다. Adroit은 Skillful하고 Clever하다는 뜻으로, 이름 그대로 노련한 기술과 상황에 맞는 센스있는 선곡으로 청중을 만족시키는 DJ가 되고자 한다. 글로벌 아티스트 Sonny Fodera, Sam divine과 함께했던 Defected in the House, 디스코 하우스의 전설 Dimitri from paris의 내한공연 등 글로벌 아티스트와 함께 무대에 서기도 했다.



BEEJAY

한국 클럽문화의 1세대 개척자인 BEEJAY는 언더그라운드는 물론 메이저 스트림에서도 섭외 1순위로 꼽히고 있는 몇 되지 않는 스타급 DJ 이자 프로듀서 중 한 명이다. 2010년대의 전설의 인기 듀오였던 ‘SHUT DA MOUTH’를 모르는 클러버는 없을 것이다. 울트라 마이애미, 이비자, 일본등 세계투어의 경험도 샷다마우스 활동으로 비롯되었다. 그의 DJing 스킬은 클럽은 물론 Ultra Music Festival, Global Gathering, World DJ Festival 등 대형 무대에서도 유감없이 발휘되며 새로 유입되는 MZ클러버들에게도 환호와 지지를 받고 있다.



KICO

키코는 disco를 기반으로한 House,nu-disco, Electronica,indie Dance를 플레이하고 있는 DJ이다. 이태원을 베이스로 활동하고 있다.





한국에서 현존하는 서브컬처의 상당수는 90년대 압구정동 또는 이태원에서 시작됐다. 정확히, 시작된 게 아니라 전래했다. 89년 비로소 열린 하늘의 문-해외여행 자유화 조치-와 한국 전쟁 후 늘 미국과 한국의 가장 바른 통로로 존재했던 이태원 미군 부대를 통해. 거칠게 말하자면 우리가 알고 있는 대부분의 서브컬처는 해외에서 전해져 온 것이다. 우리가 즐기는 대중 문화 양식 대부분이 해외에서 왔으니 하위문화 또는 반문화로 해석되는 서브컬처가 해외에서 온 건 크게 이상한 일은 아니다. 중요한 건 영미의 대중음악 팝이 한국에서 케이팝으로 발전한 것처럼, 전래한 서브컬처가 어떻게 한국에서 뿌리내리고 발전했는 지일 것이다. 그 사이 서브컬처는 전 세계적으로 광범위하게 펼쳐진 인터넷 네트워크와 소셜 미디어를 통해 한쪽으로 일방적으로 전해지는 게 아닌, 서로 영향을 주고받으며 발전하는 문화가 됐다.

라운드 테이블 <멋의 탈중앙화: 지역에서 서브컬처 한다는 것>은 서브컬처의 영역이 전보다 넓어지고 경계가 사라져가는 상황에서 어느정도 한국에 서브컬처가 뿌리 깊게 자리 잡았는지 가능하고 서울에 모든 게 집중된 여건에 지방에서 서브컬처를 지속하는 게 얼마나 고단한지 알 수 있는 세션이었다. 첫 순서를 맡은 완다는 바버샵을 운영하며 세계 2차 세계 대전 때 유행했던 핀업걸 문화를 즐긴다. 한국에서 핀업걸 문화는 아직 서브컬처 중에서도 서브다. 영미 문화를 실시간으로 받아들이는 옆나라 일본이 핀업걸을 비롯해 치카노, 자메이카 댄스홀 등 다양한 국가의 문화를 라이프스타일로 받아들였던 것에 비해 한국에서는 아직 서브컬처의 역사가 짧은 탓이다. 그럼에도 바버샵 운영과 강연 그리고 유튜브를 통해 자신이 좋아하는 문화를 적극적으로 알리는 완다 대표의 모습은 보기 좋았다. 2020년 도쿄 올림픽 정식 종목으로 채택되었으나 여전히 스케이트보드는 한국에서 불량한 애들의 취미 생활처럼 여겨진다. 이영호 대표의 리버티는 양양에 위치한 스케이트보드 파크다. 리버티의 가장 큰 특징은 미국의 전문가들을 초청해 스케이트보드를 타는 사람들이 직접 만든 볼이다. 한국의 유일한 스케이트보드 볼이기도 하다. 리버티가 양양에 자리를 잡게 된 건 스케이트보드 문화가 서핑 문화와 밀접한 관련을 맺고 있는 미국의 케이스를 참고했기 때문이다. 하지만 리버티는 얼마 지나지 않아

자신의 생각이 틀렸음을 깨닫는다. 서핑 장소까지 이동하기 위해, 또는 서핑을 할 수 없을 때 크루저보드나 스케이트보드를 타는 건 미국의 서핑 해변에서는 일상적인 일이다. 하지만 한국은 서핑 해변을 드나드는 사람이 대부분 차를 끌고 오는 외지인이라 두 문화가 큰 관계를 맺기 힘들다. 서브컬처가 모든 나라에서 같은 방식으로 작동되는 건 아니라는 걸 알려주는 에피소드다. 리버티가 관광객을 유치하는 것보다 양양에 거주하는 젊은 층의 스케이트보드 문화 확산에 더 관심을 두는 이유기도 하다. 물론 여전히 한국의 서브컬처는 서울 중심이다. 부산에서 클럽 아웃풋을 운영하는 김민호 대표는 여전히 클럽을 찾는 이의 절반 이상이 서울 사람이라 이야기한다. 그럼에도 그가 운영하는 클럽에 투자한 이가 부산 출신의 성공한 래퍼라는 건 여러모로 의미심장하게 느껴진다.

해외의 서브컬처가 한국에 전래해 여전히 작지만 조금씩 구성원을 늘리고 네트워크를 만들어 나가며 어느새 서울뿐 아니라 지방에서도 즐길 수 있는 문화가 됐다. 비록 라운드 테이블 <냉정과 열정 사이: 서브컬처 씬의 규제와 지원>편처럼 여전히 지원보다는 규제가 많지만 거리의 벽에 그림을 그리던 지알원이 어느새 미술관과 협업을 하게 된 것처럼 서브컬처는 조금씩 우리의 삶과 문화에 스며들고 있다. <해외의 서브컬처와 씬 2편 - 파리>에서는 국가에서 적극적으로 도시 재생을 위해 전 세계의 그래피티 아티스트들과 협업해 공공미술로 이를 해결해 나가는 모습을 보여주기도 했다.

서브컬처에 관한 공연, 컨퍼런스, 워크숍, 팝업숍 등으로 내실 있게 채워진 <언더시티 프로젝트> 역시 아직은 부평의 작은 이벤트지만 이 씨앗이 어디서 어떻게 꽃 피게 될지 모른다. 그래피티 문화를 전부터 좋아했지만 스프레이를 잡을 기회를 갖게 된 건 <언더시티 프로젝트>가 처음이었다. 옆에는 아이들이 해맑게 스프레이로 벽에 태깅하고 있었다. 그 아이가 보게 될 서브컬처 세상은 우리가 지금껏 본 세상과는 다를 것이다.

리뷰 2: ‘마계인천’ 바로 듣기

유지성 | 프리랜스 에디터

서브컬처는 필연적으로 꽤 ‘로컬’의 성격을 띤다. 음악 장르 중 테크노라면 디트로이트, 거리 예술 중 그래피티라면 뉴욕, 특히 브롱크스나 퀸스에서 그 정수를 확인할 수 있다. 웹 기반 서브컬처라 할지라도 그 특징은 크게 다르지 않다. 예컨대 사운드클라우드 출신이나, 유튜브에서 왔느냐에 따라 제각각의 정체성을 갖고 한다. 서브컬처는 결국 창작자와 주변 특정 공동체로부터 출발하기 마련이고, 그들이 살고 활동하는 곳의 구조나 배경 또는 역사와 밀접한 관계를 맺기 때문이다.

달리 말하면, 서브컬처는 명확한 목적성을 갖고 ‘탄생’하기보다 자연스럽게 생겨나 도시와 함께 ‘자생’한다. “Leave Us Alone!” 지난해 코로나 위기가 절정에 달했을 때, 서울의 한 클럽 운영자는 우왕좌왕하는 도시의 정책적 움직임을 두고 이렇게 말했다. 단순한 냉소적 외침으로 받아들일 수도 있지만, 어쩌면 이 짧은 말속에 핵심이 있는 게 아닐까. 자생에 무엇보다 필요한 것은 타인에 의한 동기부여나 시간표, 목표 의식이 아닌 서브컬처의 자양분이 될 도시의 생태계가 구축되는 일이라는 사실 말이다.

“도시가 에코 시스템을 만들어 도시에서 활동하는 재능을 지키거나 유입시킬 수 있어야 합니다.” 2022 언더시티 프로젝트 글로벌 컨퍼런스의 첫 번째 연사, 베를린 클럽 위원회의 Lutz Leichsenring은 자신들의 역할을 개입보다 지원에 가깝게 규정하는 듯 보였다. 가지치기나 교통정리가 아닌, 거대한 울타리를 견고하게 만들고 창작자나 공간 운영자가 직접 해결하기 어려운 일을 돕는 것만으로도, 서브컬처는 활기찬 자생의 동력을 얻는다. “베를린 여행자 중 25퍼센트가 나이트라이프를 위해 도시를 방문하지만, 그 소비는 다른 곳으로도 이어집니다.” 수치와 근거를 수집하고, 대화의 장을 열어 서브컬처가 실제 도시에 기여하는 바를 명문화하는 것 또한 그들의 주요 과제였다.

이런 관점의 논의는 ‘홍대와 이태원의 음악과 춤’을 주제로 한 라운드 테이블 시간에도 이어졌다. “이태원은 클럽을 기반으로 모든 생태계가 움직이는 것 같아요.” 디제이이자 다양한 이벤트로 서울의 음악 신에서 활약한 줄리안의 말이다. “나이트라이프가 도시의 정체성을 규정했다(Lutz Leichsenring 케이스 스터디 中)”는 베를린 정도는 아니라도, 이태원만큼은

서브컬처의 성장과 지속이 지역의 성격을 일정부분 이상 좌우한다는 점이 코로나 팬데믹이라는 ‘나이트라이프의 위기’를 거치며 명백히 드러났다는 것이다.

한편 ‘마계인천’은 ‘인천의 컬처 커뮤니티: 도시문화로서의 잠재성’을 다룬 라운드 테이블 토의에서 가장 빈번하게 거론된 화제다. 이 표현은 결국 “Leave Us Alone!”이 담은 합의와도 충분히 이어지는 바가 있다. 도시의 특성을 그대로 살린, 이곳에서만 볼 수 있는 서브컬처를 가꿔 나가는 방향성. 더불어 마계인천을 역지로 바꾸거나 부정하기보다 이미 존재하는 생태계를 매력적으로 성장시키는 일. “여기서 뭔가를 이뤄보고 싶었거든요.” 전자음악 아티스트이자 결속을 위한 커뮤니티와 아트 스페이스 등을 운영해온 김태연은 다름 아닌 인천, ‘여기서’ 생태계를 구축하고자 했다. 모더레이터로 참여한 이종범 디렉터가 발행하는 매거진 <spectacle>의 통권 2호 테마는 바로 ‘두근두근 마계인천’이다. 디제이 겸 부평 슬로스레코드바 운영자인 한철희, 인천의 그래피티 아티스트 헥스터 역시 그런 생태계를 바탕으로 한 로컬 서브컬처의 지속 가능성을 유독 강조했다. 이같이 아티스트 스스로 재능을 발굴하고 지켜내려는 시도가 이뤄진다는 점이야말로 인천 도시문화의 잠재력이자 가능성이 될 수 있을 것이다.

“한계와 문제를 인식하는 순간, 새로운 시도를 하게 돼요.” ‘홍대와 이태원의 음악과 춤’ 라운드 테이블 세션 중 디제이 코난은 음악 신의 베테랑답게 오랜 경험을 다채롭게 풀어냈다. 서울의 나이트라이프가 한계와 문제를 이겨내고 혹은 끌어안은 채 폭발하던 어떤 순간이 있었다. 그렇게 도시의 특색을 담은 서브컬처로서의 면모를 갖췄다. 물론 서울의 예가 인천을 위한 해답이 될 수는 없다. 그럴 필요도 없다. ‘문화도시부평’ 조성사업의 일환으로 설립된 언더시티 프로젝트는 당장의 명쾌한 답을 찾기보다, 창작자와 생태계 주요 구성원들을 초청해 현장의 이야기를 듣고자 했다. 또한 팝업 스토어, 야외 미니 스케이트 파크 설치 등을 통해 창작물과 서브컬처를 즐기며 함께 만들어 나가는 사람들을 한 공간에 모았다.

“창작자들의 이야기를 듣고, 새로운 뭔가를 만들어야 합니다.” Lutz Leichsenring의 발제문처럼, 생태계를 위한 변화는 이처럼 경청하는 데서부터 시작된다.

리뷰 3: 그들이 쏟는 노력이 백일몽처럼 흩어지지 않길

황선웅 | VISLA 에디터

얼마 전, 영화 “고양이를 부탁해”를 봤다. 영화는 인천을 배경으로 고등학교 동창생 다섯의 이야기를 다룬다. 극중 혜주라는 인물을 제외하고 모두 성인이 된 이후에도 인천에 거주한다. 다섯 명은 주기적인 모임을 갖는데, 혜주는 모임 장소가 매번 인천인 것에 불만을 가졌다. 아마 서울에 거주하는 이라면 혜주의 입장을 어느 정도는 이해할 것 같다. 인천, 부평은 서울과 비교적 가깝지만, 방문을 위해서는 작은 각오가 필요한 위치의 도시다. 이태원, 홍대처럼 마음 편히 찾아갈 수 있는 장소는 절대 아니란 말이다. 그러한 물리적 거리 때문일까? 인천과 부평은 자생을 위해 움직인다. 9월 17일, 18일 양일간 열린 제2회 언더시티 프로젝트는 서울과 부평의 간극을 더욱 좁히고, 부평의 작업자들이 서로 연대하여 커뮤니티를 형성하기 위한 시간이 주어진 행사였다.

언더시티 프로젝트의 시작은 엠비언트 듀오 살라만다의 라이브셋으로 시작했다. 그들의 최근 앨범 [ashbalkum]은 ‘백일몽’ 같은 스토리를 담았다. 언더시티 프로젝트가 부평 씬을 위해 쏟는 노력이 백일몽처럼 흩어지지 않길, 부평이 서브컬처 도시로 거듭나길 바라는 살라만다의 염원과 함께 행사는 시작된 것이다. 이어 부평의 전자음악 커뮤니티와 클럽 컬처 형성을 위해 루츠 라이선링(Lutz Leichsenring)이 베를린으로부터 인천을 찾아 연사를 시작했다. 그는 베를린 클럽 커미션의 운영 위원으로 클럽 커미션이 하는 역할과 서브컬처 메커니즘 등의 노하우를 친절히 설명하는 것 같았다. 친절히 번역기도 제공했으나, 아쉽게도 필자는 살라만다의 라이브가 끝나고 동시에 야외 광장에서 진행 중인 행사를 관람하러 나갔다가, 번역기에 관한 안내를 못들었다. 때문에 루츠의 이야기 대부분을 놓쳤다.

이어서 진행된 라운드 테이블은 현재 부평과 인천에서 서브컬처를 이끌어가는 주역들, 라이브 페인팅 아티스트인 헥스터(HEXTER)와 전자음악 프로듀서 김태연, 슬로스 레코드바를 운영하는 한철희가 참여했다. 앞서 말했지만, 서울과 부평은 마음만 먹으면 이동할 수 있을 거리다. 그런데도 아티스트들이 부평에서 활동하는 이유, 더불어 인천 서브컬처 씬의 현주소에 관해 상세히 이야기를 들어볼 수 있었다. 헥스터는 인천의 ‘마계’라는 오명이 억울하지만, 그러한 이미지 덕에 이를 나름

유쾌하게 풀어갈 수 있을 것이라는 무한 긍정의 태도로 향후 작업이 아주 기대되는 인물이었다. 김태연은 인천에 커뮤니티를 직접 만들고자 교육자를 자처했고, 한철희 역시 부평 문화거리에 새로운 레코드 문화를 꽃피운 인물이다. 또한 한철희에 따르면 인천의 서브컬처 커뮤니티는 아주 미약하게 ‘미생’하고 있다고 한다. 그럼 어떻게 지속했는가? 세 사람의 성장배경과 계기가 모두 달랐지만 ‘즐겁고 더 즐거워지기 위함’이라는 뜻으로 단순하고도 명료한 방향을 함께했던 것이다.

마지막 라운드 테이블은 서울의 선례를 들어보는 자리였다. 이태원 클럽 씬의 산증인 디제이 코난과 홍대를 중심으로 활동한 원로 디제이 슈퍼플라이, 벨기에 출신 디제이 겸 방송인 줄리안이 참석하여 홍대와 이태원 클럽의 이야기를 펼치는 듯했다. 그러나 해당 라운드 테이블은 아쉽게만 했으니, 이유는 우선 줄리안이 지각을 했고 슈퍼플라이의 발언은 자기연민적이라 관객 입장에서 다소 당황스러운 자리였다.

여하튼 이번 언더시티 프로젝트로 인천과 부평의 커뮤니티가 더욱 견고히 다져진 것은 분명하리라. 디제이, 프로듀서, 페인터, 스케이터 등 다양한 분야에서 활동하는 아티스트와 인천에 자리한 여러 숭이 한데 모여 함께 행사를 꾸렸다. 그들은 서로의 존재를 인식했을 것이다. 그리고 아티스트들의 노력과 즐거움이라는 자극을 동력으로 부평 서브컬처가 지속되어 훗날에는 부평에 자주 놀러 갈 날이 오길 기대한다

리뷰 4: 문화의 다양성은 장려되고 지속되어야 한다

정혜윤 | 브랜드 마케터

서브컬처를 이토록 다채롭게 입체적으로 풀어낸 행사가 있었을까. 부평아트센터에서 열린 <언더시티 프로젝트>는 ‘주변문화, 하위문화’라 불리는 서브컬처를 다방식으로 조명하며 행사의 중심으로 끌어왔다. 서브컬처를 라이프스타일로 삼으며 살아가는 다양한 사람들을 모아 실내에서는 글로벌 컨퍼런스를 진행하고, 야외에서는 여러 로컬 브랜드의 굿즈 팝업부터 전자음악 교류 공연, 미니 스케이트 파크, 그래피티 라이브 페인팅 등을 체험할 수 있는 스트리트 페어가 열렸다.

그 중에서도 9월 18일(일)에 열렸던 글로벌 컨퍼런스의 이야기들을 조명하고 싶다. 해파리의 오프닝 무대가 끝나고 프랑스 갤러리 이티네랑스의 프로듀서 마리 바르누앙이 무대에 올라 프랑스 13구의 이야기를 시작했다. 2013년에 철거 예정이었던 9층 짜리 건물에 100명의 아티스트가 모여 자신의 예술을 펼쳤다. 이 건물은 그 자체로 화제가 되었는데, 이를 시작으로 스트리트 아트에 특화된 갤러리 이티네랑스가 관공서와 손을 잡고 프랑스 13구에 건물 외벽에 벽화를 그리는 프로젝트를 진행하고 있다.

이 프로젝트 덕분에 파리의 다른 지역에 비해 집 값이 저렴하고 회색 도심으로 알려졌던 프랑스 13구는 새 생명을 얻었다. 세계적인 아티스트들의 벽화를 감상할 수 있는 새로운 종류의 ‘오픈 에어 뮤지엄’으로 불리며 전세계 사람들의 발길을 끌고 있는 것이다. 관공서와 예술가가 함께 만든 프로젝트라는 점이 더욱 의미있다. 건물주, 주민, 예술가, 정부의 입장을 모두 만족시키며 협업하기란 쉽지 않았을텐데 그 비결로 마리 바르누앙은 ‘사람들에게 좋은 영향을 주는 것’을 꼽았다. 그래피티 예술을 통해 공간에 가치를 일으키며 주민들에게도 자부심을 심어주고, 때론 그래피티의 어떤 심볼을 통해 정치적인 이슈에 관한 메시지를 전달하기도 한다. 서로의 입장이 다를지언정 사회에 좋은 영향을 만들어내자는 방향을 일치시킬 수만 있다면 프로젝트가 만들어진다는 점이 인상적이었다.

이 다음 세션에서는 지방 도시에서 로컬 씬을 만들어나가는 부산 바버샵 잭슨파마 완다 대표, 부산 클럽 아웃풋 김민호 대표,양양 리버티 이영호 대표가 송근엽 모더레이터와 함께 <멋의 탈중앙화>라는 주제로 대담을 나눴다. 가장 인상적이었던 것은 세 사람 모두 좋아하는

마음으로부터 출발해 적극적으로 자신의 일을 만들어나가며 자신이 속한 커뮤니티와 지역에 문화를 만들어나가는데 앞장서고 있다는 것이다. 핀업걸 문화를 사랑하는 완다 대표도, 레이버 문화를 사랑하는 김민호 대표도, 스케이트 보더 문화를 사랑하는 이영호 대표도 지금까지 사업이 알려지기까지 가치를 쌓는 기간이 있었다.

“넌 여자니까 못할 거야. 똥똥하니까 안 될거야. 안 될 거라고 말하는 사람들은 항상 있어. 남 신경 쓰지 말고, 자신을 표현하세요. 하고 싶은 일 하세요.”

“좋아하는 일을 하는 건 개인의 취향이지만, 어떻게든 방법은 찾으시면 있습니다. 좋아하는 걸 지키는 게 더 중요해요.”

“진심으로 즐기다보면 인연은 생깁니다.”

대담에서 나온 말들은 꼭 서브컬처에서 일하는 사람들 뿐만 아니라 주체적으로 일을 만들어가는 프리랜서, 크리에이터, 1인 기업가들에게도 영감을 주는 이야기들이었다. 좋아하는 마음을 지켜낼 줄 아는 사람들. 나에게 중요한 것이 무엇인지를 알고 타협하지 않는 사람들. 주류가 아닐지라도 자신이 만들어가는 문화에 자부심을 가지고 자기만의 길을 만들어가는 사람들. 직접 부딪히고 움직여본 사람들이기에 자기다움이 대두되는 요즘 시대에 꼭 필요한 이야기들이었다.

마지막 세션은 스트릿 아티스트 GR1, 타투이스트 도이, 테크노 클럽 vurt 설립자 유준이 모더레이터 차우진과 함께 <서브컬처 씬의 규제와 지원>을 주제로 이야기를 나눴다. 개인적으로 이 세션이 가장 인상 깊었는데 중심에서 보이지 않는 곳에서 의미있는 로컬 씬과 문화를 만들어가는 이들의 고충이 느껴졌기 때문이다. 벌트의 유준 디렉터는 춤에 관한 철학적 사유로 대담을 열고, 2016년부터 춤을 제한하는 법이 생기며 불법 영업을 할 수 밖에 없는 현실에 관해 토론했다. 클럽 레이버raver들의 문화에는 PLUR(Peace, Love, Unity, Respect)라는 것이 있다. 평화, 사랑, 화합,

존중이란 뜻이다. 음악에 맞춰 몸을 흔드는 것은 인간의 본능이자 자유의지 행위다. 이를 단순히 ‘유희’로만 바라보는 것이 더 이상한 것이 아닐까. 마지막으로 타투이스트 도이가 여전히 불법인 타투에 관한 여러 이야기를 전했다. 한국의 타투 문화는 세계를 선도하고 있다. 타투이스트 도이는 해외에서는 세계적인 아티스트지만, 국내에서는 어떻게 보면 법을 어기고 있는 사람이다. 아이러니한 현실은 한국에서도 타투이스트가 유망한 직업으로 손꼽히고, 직업코드도 있고, 문신소로 사업자도 낼 수 있다는 것이다. 그러나 사법부에서는 여전히 불법이라고 하고 예술이 아닌 의료행위로 분류하고 있다. 이에는 눈썹문신을 시행하는 병원과 그 수익을 포기하기 힘든 의사들의 입장도 있었는데, 무엇이 더 공익을 위한 일인지 생각해보는 장기적인 관점이 필요하다는 생각이 들었다. 타투이스트 도이는 타투를 싫어해도 괜찮다며, 이렇게 덧붙였다.

“당신의 호불호가 법이 되서는 안됩니다.”

그리고 백범 김구의 ‘나의 소원’으로 이야기를 마쳤다.

“나는 우리나라가 세계에서 가장 아름다운 나라가 되기를 원한다. 가장 부강한 나라가 되기를 원하는 것은 아니다. 내가 남의 침략에 가슴이 아팠으니 내 나라가 남을 침략하는 것을 원치 아니한다. 우리의 부력(富力)은 우리의 생활을 풍족히 할 만하고, 우리의 강력(强力)은 남의 침략을 막을 만하면 족하다. 오직 한없이 가지고 싶은 것은 높은 문화의 힘이다. 문화의 힘은 우리 자신을 행복되게 하고, 나아가서 남에게 행복을 주겠기 때문이다.”

타투도 예술이고 문화이다. 그 문화를 사랑하고 향유하는 사람들에게는 당연한 이야기가 인정받고 받아들여지기 위해 고군분투하는 예술가들은 어느시대에도 있다. 점점 더 많은 타투이스트가 한국을 떠나 해외에서 일을 하고 있다고 한다. 이게 정말 우리가 원하는 방향이 맞을까? ‘자신을 행복되게 하고, 나아가서 남에게 행복을 주’는 문화의 힘을 키우기 위해서는 선입견을 내려두고 상대를 바라보는 자세와 조금 더 유연한 규제가 필요한 것이 아닐까.

서브컬처를 나의 언어로 정의 내리자면 결국 ‘다양성’이다. 모든 게 획일화된 곳은 기계적이거나 폭력적이다. 책, 음악, 영화의 종류가 줄어들고, 문화가

한 가지로 한정되어 있다면 탐험할 필요도 발전할 필요도 없을 것이다. 자기만의 눈으로 세상을 보고, 하고 싶은 일을 행동으로 옮기며 자기 것을 만들어나가는 사람들이 결국 문화와 예술을 탄생시키고 사회의 변화를 촉진한다. 세상은 다양해서 더 건강하고, 더 재미있고, 더 자유롭다. 누군가에게 피해가 가지 않는 한 다양성은 장려되고 지속되어야 한다.

부평아트센터에서 열린 <언더시티 프로젝트>는 앞으로 내가 하는 일에 있어 나의 역할까지도 고민해보게 만들었다. 여러 물음표를 통해 다양성을 장려하고 지켜내는 방향으로 나의 시간과 에너지를 쓰고 싶다는 확신을 심어준 시간이었다. 2시간에 걸쳐 부평까지 간 시간이 전혀 아깝지 않았다. 내년에도 문화의 다양성을 한데모아 보여주는 시간들이 열렸으면 한다. 기회가 된다면 내년에도 꼭 참석하고 싶다.

리뷰 5: 지역 문화의 부재는 곧 소통의 부재

손꼽힌 | 문화기획자

서브컬처는 어떤 면에서는 주류처럼 보인다. K-POP이나 KIMCHI 등으로 대표되던 한국의 문화는 네오-케이팝, 현대 미술, OTT로 유통된 영화, 소설, 전통주과 페어링한 다이닝 공간 등 더 넓은 분야에서 두각을 드러내고 있고 서브컬처의 아이코닉한 아티스트들이 글로벌 브랜드들의 엠베서더로 선정되고, 뮤지션은 해외의 유의미한 페스티벌에도 초대받는 일이 잦아졌다. 국가의 경계를 점점 흐려져감을 실감하는 동시에 국내 지역 간 문화 격차는 나아질 기미는 커녕 심화되고 있다고 느껴진다.

서울이 아닌 지역에서 태어나고 자란 문화 기획, 혹은 브랜드 마케팅 업무를 담당하는 나는 매주 서울에서 벌어지는 파티, 전시, 팝업, 매일 사라지고 생겨나는 메뉴들을 체크하고 찾아다니기 바쁘다. 동화 〈시골쥐와 서울쥐〉는 허구가 아닌 하이퍼리얼리즘이라고 느낀다.

서울에는 독립영화관이 있다, 게다가 영화를 마치고는 감독과 대화를 할 수 있고, 인스타그램에서 본 그 멋있는 뮤지션의 공연이 이번주에 열린대, 공연 끝나고 클럽 앞에서는 셀피를 찍거나 사인도 받을 수 있다. 개성 있는 매거진이 있고, 거기서 기획한 브랜드 행사가 열린대, 케이터링도 끝내준대, DJ는 누구래 말을 듣고 2시간씩 지하철을 타고 가지만 결국 교통 체증에 고통받고, 도시에서의 삶을 위해 대부분의 시간을 할애하고 고향으로 돌아가는 쥐. 좋은 문화를 많이 접하고 전문성을 갖춘 뒤 내가 나고 자란 지역에 돌아가 멋진 문화공간을 만들기, 그 안에서 재밌는 이벤트를 기획하기, 이웃들의 삶의 질이 높아지기를 꿈꾸지만 녹록치 않은 현실을 마주할 때면 좌절감이 드는 날이 많았다.

그러던 중 〈언더시티 프로젝트〉를 알게 됐다. 베를린과 파리에서 유의미한 지역문화 사례를 만든 기획자를 만나 상세한 히스토리를 들을 수 있었다. 컨퍼런스장에 들어서기 전 광장에서부터 지역에서 곳곳히 문화를 만들고 증명해낸 사람들로 가득차있는 것이 느껴졌다. 마음만 있던 나에게, 한 발 앞서 일군 사람의 구체적인 사례와 눈빛, 에너지, 조언들을 놓치지 않고 받아 적으면서 시작할 용기를 얻었다.

중요제례악을 모티프로 한 얼트 일렉트로닉 듀오 해파리의 압도적인 무대를 시작으로 파리의 문화예술 프로듀서인 마리 바르누앙(Marie Barnoin)가 〈스트리트 예술과 정치〉를 주제로 발표했다. 우범

지역이던 파리 13구가 스트리트 아트를 통해 관광명소로 바뀐 과정으로, 철거를 앞둔 건물에 100명이 넘는 아티스트가 외관과 내부를 실험적이고 자유로운 작업물로 채웠다. 나 역시 베뉴와 지역의 매력을 알리기 위해 아티스트 협업 전시를 진행한 적은 많지만 건물 전체가 전시가 된다는 발상이 영감을 주었다. 나도 모르게 가지고 있던 기획 스케일의 한계가 부셔지는 순간이었다. “도시의 예술은 도시를 위한 게 아니라 다른 지역에서도 가능하다”라는 말도 와닿았다.

부평과 부산, 양양에서 활동하는 분들이 진행한 〈멋의 탈중앙화 : 지역에서 서브컬처 한다는 것〉에서 김민호 대표님은 이런 공식적인 발표자리가 처음이라고 하면서도 레슨런을 차분히 공유해주셨다. 어떻게 시작했고 코로나에 어떤 어려움을 겪었고 그 문화에 공감했던 사람들의 도움으로 다시 재개한 이야기. 〈언더시티 프로젝트〉가 아니었다면 절대 만날 수도, 들을 수 없었던 값진 내용이었다. 휴대폰 안에서 볼 수 없는 진짜 이야기를 접할 수 있어 기뻐다.

마지막 〈서브컬처 씬의 규제와 지원〉파트는 아름답게 소비되는 현상의 이면을 낱알이 알 수 있어서 눈이 번뜩 뜨였다. 마냥 쿨해보이는 아티스트들이 마주한 규제라는 현실, 그에 굴하지 않고 개선하려는 움직임을 멈추지 않는 뜨거운 마음에 금새 감화되었다.

특히 세계적인 타투이스트이자 타투 유니온 지회장인 도이님은 비합리적인 법적 규제를 해결하기 위해 다양한 시도를 하고 있고, 병원과 협력해 더 나은 환경을 위해 위생 지침을 만들기도 했다는 이야기를 듣고서는 아티스트를 넘어 액티비스트로서도 존경하게 됐다. 당사자이자 문화를 사랑하는 사람으로서 당면한 문제를 해결하려고 하는 모습이 인상적이었다.

컨퍼런스 장을 나오니 바닐라빛 하늘아래 디제의 플레이가 진행되고 있었고 음악 아래 스케이트보드를 유유히 타는 사람들의 모습이 한 폭의 그림 같았다. 개성있는 서브컬처 스토어의 한정판 티셔츠, 음반, 굿즈 들을 구경하면서 다양한 문화기획들이 수베니어로서도 남아 손으로 만지고 소장할 수 있구나 깨달았다.

서울이 아닌 지역에서 로컬과 글로벌 문화 기획자를 한 자리에 모으고 유의미한 질문을 던지고

담론을 만들어 간다는 점에서 부평이라는 도시에 엄청난 호감이 생겼다. 부평 〈언더시티 프로젝트〉역시 두고두고 소장하고 싶은 기억으로 남았다. 매년 진행될 수 있길

리뷰 6: 나와 다른 존재에 대한 존중과 이해

신지수 | 미디어블링 에디터

올해로 2회 차를 맞은 ‘언더시티 프로젝트’는 ‘비주류 문화의 유쾌한 소동’이라는 부제로, 도시 곳곳에 스며든 서브컬처를 주목하는 문화 행사다.

행사 첫날, 유스컬처를 대표하는 스케이트보드를 다룬 영화 ‘미드 90’을 연상케 하는 다양한 국적과 나이대의 스케이트 보더들이 행사장으로 하나둘 모이며, 이곳이 서브컬처를 다루는 행사임을 단번에 확신할 수 있는 자유롭고 저항적인 바이브가 자연스레 형성됐다.

〈언더시티 프로젝트〉는 ‘다양한 사람이 도시를 만든다’는 이념하에 다양한 프로그램을 선보였는데, 베를린부터 부평까지 국내외 비주류문화 분야의 사례 및 사람들을 집중적으로 조명하는 〈글로벌 컨퍼런스〉부터 인천을 포함해 한국 서브컬처 씬에서 활동하는 크루와 브랜드의 머천다이즈를 둘러보고 구매할 수 있는 팝업스토어 〈실험가게〉, 힙합과 알앤비 씬에서 가장 주목받는 아티스트들의 공연〈블록파티〉, 언더시티 프로젝트와 부평을 대표하는 스케이트보드숍 ‘RIOT’과의 협력 스케이트 이벤트 〈미니 스케이트 파크〉 등의 프로그램들로 부평 각 곳에 흩어져 있던 서브컬처의 조각들이 한 데 모여 하나의 문화적 유산인 비주류 문화의 현재 흐름과 트렌드 등을 확인할 수 있는 역사 아카이빙의 장이 펼쳐졌다.

프로젝트 이름에 사용된 ‘언더시티’라는 단어처럼, 우리가 살아가고 있는 이 도시를 이루는 수많은 요소 가운데에는 많은 사람에게 드러나거나 알려지지 않은 사람과 문화들이 유효하고 존재함에도, 꽤 중요하지만 중요하지 않게 다뤄지거나 수면으로 잘 드러나지 않기도 한다.

그 중 클럽컬처를 예로 들면, 한국에서는 클럽, 파티,디제이 등의 문화와 이를 즐기는 사람들을 곱지 않은 시선으로 바라보는 경우가 다수 있다. 이에 비해 세계적으로 유명한 클럽 문화의 성지인 독일은 24시간 내내 클러빙이 가능하여 언제든 내가 원할 때 음악을 즐길

진심으로 바라며, 언젠가 지역문화기획으로 〈언더시티 프로젝트〉무대에 서는 날이 왔으면 좋겠다는 꿈이 생겼다.

수 있을 만큼 클럽문화가 발달해 있으며, 도시 분위기가 전반적으로 다양한 문화에 개방적으로 열려있는 편이다. (클러빙을 하는 노인분들도 쉽게 찾아볼 수 있는 만큼) 그리고 이토록 발달한 클럽 문화로 인해 독일에 클러빙을 즐기러 방문하는 관광객들이 세계에서 모여든다. 이는 경제적으로도 문화적으로도 성장에 꽤 거대한 긍정적 영향을 미칠 것이다. 클럽문화의 성지인 베를린은 어떻게 도시문화의 유산으로 그 가치를 인정받을 수 있었는지에 대해, 베를린에서 서브컬처와 씬을 형성하고 지속하기 위해 클럽 커미션을 운영중인 Lutz Leichsenring 을 통해 독일의 케이스에 대해 상세하게 들을 수 있었던 유익한 시간이었다.

컨퍼런스에서는 독일 클럽씬에 대한 인사이트뿐만 아니라 지금 현재 부평의 서브컬처 씬 중심에서 활발히 활동 중인 아티스트 및 디렉터가 말하는 인천의 컬처 커뮤니티 형성과정에 관한 이야기, 그리고 한국 서브컬처의 중심지인 홍대와 이태원의 서브컬처 씬에서 활동 중인 관계자들의 현재 두 지역의 문화 흐름과 방향성에 관한 이야기까지. 언더시티 프로젝트는 서브컬처의 생동감 넘치는 지금 현재의 이야기부터 지금에 이르게 되기까지의 히스토리까지 만나볼 수 있는, 어쩌면 유일할 국내 서브컬처 씬 전체에 대해 깊게 다루는 문화 행사일지도 모른다.

그 동안 한국에서 노는 문화에 대해 이토록 진심인 사람들이 모여 서브컬처와 놀이문화에 대해 건설적인 대담을 나눌 수 있는 자리가 있었던가.

이번 언더시티 프로젝트는 서브컬처를 주제로 하지만 서로의 생각과 문화에 관한 이야기를 공유하며 결국 우리 삶의 다양성에 대한 중요함을 말한다. 나와 다른 존재에 대한 존중과 이해를 통해 우리의 도시는, 그리고 나아가 각자의 삶은 더욱 창의적으로 발전할 거라고.

그래서 우리는 부평에서 일어난 언더시티 프로젝트라는 이 유쾌한 소동을 주목해야 한다.





언더시티 프로젝트 공식 홈페이지

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

www.undercitybp.or.kr



크레딧

기획

해부평구문화재단 문화도시센터
최정환 총감독
이길석 운영감독
썬알프스
김미소 대표
이수정 기획이사
김인선 운영팀장
송승현 매니저

제작·협력

썬알프스
노바운더리
제이알제이알컴퍼니
부평역지하상가
부평문화의거리상인회
썬소크소크 프로덕션 라보라토리
썬아크프로젝트
MONKEY
썬테크아트그룹
VINPRESS
STILLM45
박민천

디자인

그래픽유유히

스트리트웨어 참여 브랜드

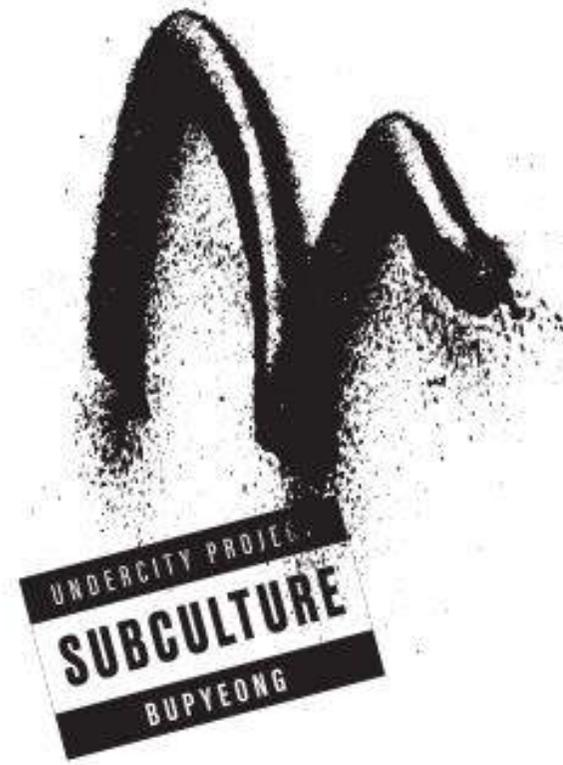
인천
RIOT SKATESHOP
SLOTH RECORDBAR
LAC GRAFFITI STUDIO
DOZEN MATTER
BIG WAVE
SURFCODE
전국
VISLA
HELICOPTER RECORDS
적손파마
우주인물
SEENDOSI
미도파
JIMMY HOME
KNOW WAVE

참여 아티스트

글로벌 컨퍼런스
살라만다
해파리
Lutz leichsenring
박준우
이홍범
HEXTER
한철희
김태연
이대화
폴리안
DJ 코난
DJ 슈퍼블라이
Marie Barnoin
송근영
완다
이영호
김민호
차우진
유준
도이
GR1

스트리트웨어

BAN
MKP
SCIT
SIDE.ST
THOUGH
다.씨.엘(D.C.L.)
오늘의 구조
오븐
운산
운쟁
한국소년
후연
RIOT SKATESHOP
LAC GRAFFITI STUDIO
ORIGINAL PUNX
김태연
DJ 보물창
코다
땀겨
피에르 블랑세
데할
준디핀다
최엘비
손 삼바
다젤
으네
NUKID
YONGMASAN ISCO
BEAN
GHOSTEX
LIM(林)
JONY
BETTER
ADROIT JOE
BEEJAY
KICO
DEKAL



언더시티 프로젝트
아카이브 Vol. 2



발행일 2022년 12월
발행처 해부평구문화재단
발행인 이찬영 대표이사
편집인 황유경 문화도시센터장
기획총괄 이머속 문화도시센터 창조팀장
기획 문화도시센터 창조팀(장지혜, 김가람, 문경선, 이유림)

해부평구문화재단 문화도시센터
인천광역시 부평구 아트센터로 168
www.bpcf.or.kr/ccity
T. 032.500.2172
F. 032.506.9022
E. zeze@bpcf.or.kr

이 책은 "2022 문화도시부평 조성사업"의 일환으로 제작되었습니다. 책의 내용은 해부평구문화재단의 저작물로, 무단 전재와 무단 복제를 금합니다.

ROCK
MUSIC

MAKE *SCENE* YOURSELF