ISSN 2509-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 33호, 2024. Vol.9 No.4

디자인 씽킹을 통한 주민 참여형 예술 마을 개발 사례 연구
부여군 규암면 신리마을 중심으로

A Case Study on Developing a Resident Participation-Based Art Village through Design Thinking
Focused on Sinri Village, Gyuam-myeon, Buyeo-gun

주 저 자 : 이혜선 (Lee, Hye Sun) 홍익대학교 국제디자인전문대학원 디자인학 박사과정

공 동 저 자 : 나 건 (Nah, Ken) 홍익대학교 국제디자인전문대학원 디자인경영전공 교수
knah@hongik.ac.kr

https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.4.384

접수일 2024. 10. 03. / 심사완료일 2024. 10. 07. / 게재확정일 2024. 10. 11. / 게재일 2024. 12. 30.

Abstract

This study analyzes the significance of the design thinking approach and community participation in developing a 'sustainable art village,' using Shinri Village in Gyuam-myeon, Buyeo-gun, as a case study. The research confirms that design thinking plays a crucial role in re-evaluating the village's cultural values and enhancing community spirit, with community participation being central to this process. The collaboration between residents and artists transformed artistic expressions into the cultural narrative of the village, while the main exhibition, which incorporated residents' stories, contributed to strengthening the community's pride and cohesion. In conclusion, this study demonstrates the positive impacts of design thinking and community participation and highlights the need to explore their applicability in various social and cultural contexts in the future.

Keyword

Design Thinking (디자인 씽킹), Participatory Design Thinking (참여적 디자인 씽킹), Art Village (예술 마을)

요약

본 연구는 부여군 규암면 신리마을을 사례로 하여 '지속 가능한 예술 마을' 개발에서 디자인 씽킹 접근법과 주민 참여의 중요성을 분석하였다. 이를 통해 디자인 씽킹을 통해 마을의 문화적 가치를 재조명하고 공동체 의식을 강화하는 데 주민 참여가 핵심 역할을 했음을 확인하였다. 주민과 예술가의 협업으로 예술적 표현이 마을의 문화적 내러티브로 전환되었고, 주민의 이야기를 담은 메인 전시는 공동체의 자긍심과 유대감을 증진하는 데 기여하였다. 결론적으로, 본 연구는 디자인 씽킹과 주민 참여의 긍정적인 영향을 입증하며, 향후 다양한 사회적 및 문화적 맥락에서의 적용 가능성을 탐구할 필요성을 제시한다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경과 목적

1-2. 연구의 범위

2. 이론적 배경

2-1. 디자인 씽킹의 정의

2-2. 디자인 씽킹의 특징

3. 예술 마을 만들기 연구 개요

3-1. 문제 정의 및 발전 과정

3-2. 연구 개요

3-3. 연구 주요 요소

4. 연구 과정

4-1. 마을 자원 조사

4-2. 연구 주요 활동

5. 연구 결과

5-1. 연구 결과

5-2. 이드리스 무티 접근법 기반 연구 결과 분석

5-2. 연구 결론

참고문헌

---

1. 서론

1-1. 연구 배경과 목적

마을 만들기 활동은 우리나라에서 1990년대 정치적 민주화와 지방자치제 부활 이후 본격화되었다. 이 과정은 크게 세 시기로 나눌 수 있다. 1990~1994년의 주거 환경 개선을 위한 주민 모임 시기, 1995~1997년의 주민 주도 주거 환경 개선 운동 시기, 그리고 1998년 이후 현재까지 이어지는 지방자치단체와 정부 차원의 다양한 시도 시기이다. 1990년대 후반부터는 시민단체 주도로 다양한 마을 만들기 사업이 진행되었고, 지자체들도 관련 조례를 제정하기 시작했다. 특히 2006년 중앙정부의 마을 만들기 시범 사업을 계기로 2007년부터 조례 제정이 급증했다. 이러한 변화는 기존 농촌 개발 정책에 대한 반성과 시대적 요구를 반영한 것으로, '마을 만들기 사업' 또는 '마을 가꾸기 사업'이라는 새로운 형태의 농촌 개발 사업으로 발전했다.[1)]

마을 만들기의 개념은 지역 기반의 공동체 구축과 주민 간 관계 회복을 목표로 하는 활동으로 정의된다. 협의적 관점에서는 지역 자원의 활용을 통한 주거 환경 개선 및 마을 활력 증진을 위한 지속적 노력을 의미하며, 광의적 측면에서는 지역의 고유 자원을 기반으로 한 타 지역과의 교류 및 상호작용을 통해 지역 사회 전반의 발전을 도모하는 실천적 운동을 포괄한다. 현재 국내에서는 마을 만들기 운동이 정치, 문화, 예술, 건축, 농업, 관광 등 다양한 영역에서 활발히 진행되고 있으며, 그 양상 또한 다채롭게 나타나고 있다. 중앙정부 및 지방자치단체 차원에서 추진되는 약 14개의 주요 사업들은 '마을 만들기 사업' 또는 '마을 가꾸기 사업'이라는 통합적 명칭 하에 수행되고 있다.[2)]

본 연구는 부여군 규암면 '신리마을' 마을만들기 사업으로, 디자인 씽킹을 활용한 예술 마을을 개발하고 가능성을 분석하였다. 특히 주민 참여 기반의 예술 마을 사례를 중심으로, 예술적 정체성을 형성하는 과정을 탐구하였다. 이를 통해, 소도시의 문화적 자산을 창의적으로 활용하고 지역 사회를 활성화하는 실행 전략을 제시하였다. 또한 참여형 디자인 씽킹 방법론을 통해 주민들의 경험과 통찰을 반영하여, 지역 고유의 문화자산과 연계된 창의적 해결책을 모색하였다. 이러한 접근은 예술과 디자인이 지역 활성화에 어떻게 기여할 수 있는지를 제시함으로써, 예술 마을의 지속 가능성을 위한 실질적 모델을 제안하는 데 학술적 의의를 갖는다.

1-2. 연구 범위

본 연구는 디자인 씽킹을 통해 예술 마을의 개발 가능성과 실행 전략을 분석함으로써 주민 참여와 예술가의 역할의 중요성을 강조하고자 한다. 기존의 예술 마을 방식은 예술가가 마을에 예술 작품을 만들고 떠나는 형식이었으나, 본 연구는 주민이 직접 예술가가 되어 참여하는 새로운 형태의 예술 마을 만들기를 지향한다. 이를 통해 주민이 예술적 표현과 창작 과정에 적극 참여하여 마을의 지속 가능성과 공동체의 결속력을 강화하려는 목표를 가지고 있다. 본 연구는 부여지역공동체활성화재단의 마을 만들기 지원 센터의 지원을 받아 관공서, 연구자, 주민, 예술가들이 협력하여 추진하였다.

연구의 범위는 부여군 규암면 신리마을을 중심으로 하며, 주요 목적은 부여군 지역 공동체의 회복 및 활성화를 통해 공동체 의식을 증진하고, 마을 주민들의 이야기를 발굴하여 유·무형 자원을 활용함으로써 마을의 정체성을 확보하며, 문화 공동체를 기반으로 한 특색 있는 마을 만들기를 지원하는 것이다. 특히, 본 연구는 다양한 지역의 예술 마을과 차별화된 '지속가능한' 예술 마을을 추구하기 위해 주민들이 직접 예술가로 활동하고, 전문 예술가들이 이를 지원하는 형태로 한 달 동안 운영되는 프로젝트성 예술 마을을 형성하였다. 연구는 주민 인터뷰와 문헌조사를 시작으로, 디자인 씽킹의 정의를 명확히 하고 예술 개발에 적용된 사례를 탐구하였으며, 이러한 접근을 통해 공동체 의식을 강화하는 방안을 모색하였다.

본 연구는 2021년 9월 27일부터 2022년 1월 27일까지 수행되었으며, 이 기간 동안 연구와 관련된 모든 활동은 계획에 따라 진행되었다. 전시 기간은 2021년 12월 31일부터 2022년 1월 7일까지였으며, 농업 활동이 상대적으로 적은 시기를 선택하여 연구를 진행함으로써 주민들이 적극 참여할 수 있도록 하였다. 이 기간 동안 마을의 이야기를 예술적으로 표현한 야외 전시가 관람객들에게 공개되었다.

본 연구의 주요 목적을 정리하자면 다음과 같다. 첫째, 부여군 지역 공동체의 회복 및 활성화를 통해

1) 이주헌, 최찬환, 국내의 마을 만들기 지원제도 활성화 방안에 관한 연구 – 한국과 일본의 제도 비교 분석을 중심으로, 한국농촌건축학회, 2012, 제14권 1호 통권 44호, p. 29

2) 나비스 균형발전 종합정보 시스템, https://www.nabis.go.kr/termsDetailView.do?menucd=189&gbnCode=S51&eventNo=74, (2024.09.13.)

공동체 형성을 지원하는 것이다. 둘째, 마을 주민들의 개인적 이야기를 발굴하고 이를 유·무형 자원으로 활용하여 마을의 정체성을 확립하는 것이다. 셋째, 문화 공동체를 기반으로 한 특색 있는 마을 만들기를 통해 지역의 문화적 가치를 강화하고 재조명하는 것이다.

2. 이론적 배경

2-1. 디자인 씽킹의 정의

디자인 씽킹은 복잡하고 다면적인 문제를 창의적으로 해결하기 위한 혁신적 접근 방식으로, 사용자 중심의 문제 재정의와 해결책 탐색을 핵심으로 한다. 이 방법론은 단순히 제품이나 서비스의 외관을 개선하는 것을 넘어서, 사용자의 니즈와 경험을 깊이 이해하고 이를 바탕으로 문제를 새로운 시각에서 재조명하며 해결책을 개발하는 포괄적인 사고 방식을 제공한다. 디자인 씽킹의 핵심은 사용자와의 공감에 뿌리를 두고 있으며, 문제의 본질을 이해하고 다양한 관점에서 아이디어를 탐색하며, 실제 사용자와의 상호작용을 통해 지속적으로 해결책을 개선하는 과정에 중점을 둔다. 이 접근 방식은 비즈니스 혁신, 사회문제 해결, 교육 개혁 등 여러 분야에서 적용되고 있으며, 특히 불확실성과 복잡성이 높은 현대 사회의 문제를 해결하는 데 효과적이다. 디자인 씽킹은 다학제적 협업을 강조하여 서로 다른 배경과 전문성을 가진 사람들이 함께 문제를 해결함으로써 보다 혁신적이고 통합적인 해결책을 도출할 수 있다. 결과적으로, 디자인 씽킹은 단순한 문제 해결 기법을 넘어서, 조직 문화를 변화시키고 혁신을 촉진하는 철학적 접근으로 발전하고 있다.[3)]

디자인 씽킹은 창의적인 문제 해결 접근 방식으로, 전통적인 디자인 분야를 넘어 다양한 분야에서 창의적이고 융합적인 사고를 촉진하는 데 광범위하게 활용되고 있다. 이 개념은 1969년 허버트 사이먼(Herbert Simon)에 의해 처음 소개된 이후, 팀 브라운(Tim Brown, 2008), 로저 마틴(Roger Martin, 2009), 이드리스 무티(Idris Mootee, 2010)와 같은 여러 연구자들에 의해 지속적으로 확립되고 발전되었다. 이들 연구자는 디자인 씽킹을 다양한 관점에서 정의하며, 각기 다른 맥락에서의 창의적 문제 해결을 위한 포괄적인 접근 방식을 강조하고 있다.

[표 1] 디자인 씽킹의 정의[4)]

연구자	개념 및 시사점
팀 브라운 (Tim Brown, 2008)	디자인의 창조적 메커니즘을 활용하여 비즈니스 전략과 연계한 문제 해결 방식을 제시
앤드류 라제기 (Andrew Razeghi, 2008)	디자인의 훈련된 접근 방식을 통해 비즈니스 전략과 연계하여 문제를 해결하고 요구사항을 충족시키는 방법론
로저 마틴 (Roger Martin, 2009)	논리적 이성과 감성의 융합을 통한 통합적 사고 접근 방식
피터 머홀츠 (Peter Merholz, 2009)	디자인 씽킹의 방법론 중 일부가 민족지학 등 사회/인문 과학에서 차용된 것이라고 주장
이드리스 무티 (Idris Mootee, 2010)	탐구와 표현을 통해 기존 방법론을 보완하고 향상시키는 도구로서 행동, 관계성, 감정, 상호작용, 형태에 집중

2-2. 디자인 씽킹의 특징

이드리스 무티(Idris Mootee, 2010)는 디자인 씽킹을 탐구와 표현을 통해 기존 방법론을 보완하고 향상시키는 도구로 설명한다. 그는 디자인 씽킹의 접근 방식이 행동, 관계성, 감정, 상호작용 및 형태에 중점을 두어야 한다고 강조하며, 이러한 요소들이 문제 해결 과정에서 중요한 역할을 한다고 주장한다. 이드리스 무티는 디자인 씽킹을 다음과 같은 측면에서 설명한다.

[표 2] 이드리스 무티의 디자인 씽킹 특징[5)]

구분	내용
탐구와 표현	디자인 씽킹은 탐구적이고 표현적인 도구로써 기존의 문제 해결 방법론을 보완하고 향상시키는 역할을 한다. 이는 문제를 새로운 시각에서 접근하고 다양한 관점에서 해결책을 제시하는 과정을 포함한다.
행동, 관계성, 감정, 상호작용 및 형태	디자인 씽킹은 단순히 문제 해결을 넘어, 행동, 관계성, 감정, 상호작용 및 형태와 같은 요소에 초점을 맞춘 분석적 접근을 취한다. 이러한 접근은 문제의 본질을 이해하고 사용자와의 깊은 상호작용을 통해 혁신적인 해결책을 도출하는 데 기여한다.
전략적 혁신	디자인 씽킹은 전략적 혁신을 위한 중요한 도구로 기능한다. 이는 조직이 복잡한 문제를 해결하고 새로운 기회를 창출하는 데 기여한다.

3) 이혜선, 디자인 씽킹을 활용한 주민참여 지역재생 사업 사례 조사, 한국디자인리서치학회, 2024, 32호, Vol.9, No.3, P.243

4) 민재연, 김숙연, 디자인 씽킹을 기반으로 저시력자를 고려한 UX 디자인 프로세스의 역할에 관한 고찰, 한국과학예술융합학회, 2020, Vol.38, No.5, p. 143

5) 이드리스 무티(Idris Mootee), 『Design Thinking for Strategic Innovation』, Wiley, 2013, p.35-42

본 연구는 디자인 씽킹의 특징을 참고하여 주민 참여를 기반으로 한 예술 마을 만들기 프로젝트에 적용하였다. 이 과정에서 주민들의 다양한 요구와 경험을 반영하고, 예술과 커뮤니티의 융합을 통해 지속 가능한 예술 마을 프로젝트 개발을 추구하였다. 연구를 통해 디자인 씽킹의 효과적인 활용 방안을 제시하였으며, 주민 참여적 접근법이 예술 마을 프로젝트의 성공에 기여함을 확인하였다. 이러한 결과는 향후 유사한 프로젝트의 기초 자료로 활용될 수 있으며, 주민 참여를 중심으로 한 예술 기반 마을 개발의 가능성을 제시한다.

3. 예술 마을 만들기 연구 개요

3-1. 문제 정의 및 발전 과정

이탈리아의 교육자이자 사회운동가인 파올로 프레이레(Paulo Freire)는 "노인 하나가 하나의 도서관이다"라고 언급하였다. 이는 각 개인이 그 자체로 지식과 경험의 보고라는 것을 시사하며, 노인들이 오랜 인생 경험과 지혜를 통해 공동체에 중요한 자원을 제공함을 강조한다. 이 개념은 부여군 신리마을 예술 마을 프로젝트의 기초적 컨셉으로 작용하였다. 기존의 예술 마을 프로젝트는 예술가가 시골 마을에 일시적으로 참여하여 예술 작품이나 벽화를 남기고 떠나는 형식을 취하였다. 그러나 이러한 접근은 후속 관리와 유지에 어려움을 겪어 다양한 문제를 발생시켰다.

사례로 혜화역 인근 이화마을 개발을 살펴볼 수 있다. 이화마을은 2006년 문화관광부의 '낙산 프로젝트'에 의해 벽화마을로 변모하였고, 방송 프로그램에 소개되면서 관광객이 급증하였다. 벽화는 '인증사진' 명소로 자리 잡았으며, 이화마을의 성공적인 사례는 경남 통영 동피랑, 부산 감천문화마을 등 다른 지역 벽화마을 창출에 영향을 미쳤다. 그러나 시간이 지남에 따라 관광객의 과잉 유입으로 인해 쓰레기 문제, 소음, 개인 공간 침해 등의 불편을 겪었다. 이화마을 주민들은 마을의 상업화와 무질서 문제로 원래의 주민 생활권이 침해되었다고 주장하며, 일부는 벽화를 지우거나 수정하기도 했다. 이러한 문제는 예술가, 행정, 주민들의 목소리가 충분히 반영되지 않았기 때문에 발생했으며, 이는 여러 마을에서 제기되는 공통적인 문제로, 소음, 교통 혼잡, 쓰레기 투기 등의 오버투어리즘 문제를 일으켜 왔다.[6)]

6) 정지윤 기자, "'과잉 관광' 감천문화마을, 주민·관광객 상생안 찾는다', 국제신문, 2024.05.21. (2024.09.13.) https://www.kookje.co.kr/news2011/asp/newsbody.asp?code=0300&key=20240519.99008005170

[표 3] 실패한 예술 마을 프로젝트 지역과 문제점

지역	문제점
서울 이화벽화마을	- 관광객 과잉 유입 - 쓰레기 문제 - 소음 문제 - 주민 생활 공간 침해
경기도 청평벽화마을	- 과도한 관광객 유입 - 쓰레기 문제 - 소음 문제 - 관리 및 유지 부족
전라북도 정읍벽화마을	- 관광객 유입에 따른 주민 불편 - 관리 부족 - 생활 환경 악화
부산 감천문화마을	- 관광객 증가로 인한 생활 공간 침해 - 상업화로 인한 문제로 인한 주민 이탈

때문에 본 연구는 디자인 씽킹의 원칙을 주민 참여 기반의 예술 마을 프로젝트에 효과적으로 결합하여 지속 가능한 예술 마을을 형성하는 새로운 접근 방식을 제안하고자 한다. 이드리스 무티는 디자인 씽킹을 탐구와 표현을 통해 기존의 방법을 보완하고 향상시키는 도구로 설명하며, 행동, 관계성, 감정, 상호작용, 형태에 중점을 두어 문제 해결에 접근하는 방식을 강조한다. 본 연구에서는 이드리스 무티의 디자인 씽킹의 특징을 활용하여, 노인의 지혜와 주민들의 이야기를 중심으로 한 예술 마을 프로젝트를 구상하였다.

본 연구는 주민들의 경험과 이야기를 주요 자원으로 삼아, 이들을 예술적 표현의 핵심 요소로 활용하는 방식을 채택하였다. 이를 통해 주민 참여를 극대화하고, 마을 공동체의 행동과 감정을 세심하게 고려하며, 공동체의 상호작용을 촉진하는 예술 프로젝트를 설계하였다. 특히, 주민들이 직접 예술가가 되어 한 달 동안 예술 마을을 운영하고, 전문 예술가들이 지원하는 형식을 통해 공동체의 역량을 강화하고자 하였다. 이를 통해, 기존의 예술 마을이 경험한 문제들 즉, 소음, 쓰레기, 교통 혼잡 등을 최소화하고, 주민들의 이야기를 반영한 일시적인 예술 마을을 형성하여 지속 가능한 결과를 도출하고자 하였다.

3-2. 연구 개요

이 연구는 부여군 규암면 신리마을을 사례로 하여 '주민이 중심이 된 예술 마을' 개발의 가능성과 주민 참여의 중요성을 탐구하는 데 중점을 두었다. 본 연구의 목적은 마을 주민들이 직접 참여하는 과정을 통해 지역 사회의 문화적 가치를 재조명하고 공동체 의

식을 강화하는 방법론을 제시하는 것이다. 이러한 연구의 필요성은 현대 사회에서 주민 참여가 지역 개발에 있어 핵심적인 요소로 자리 잡고 있다는 점에서 기인하였다.

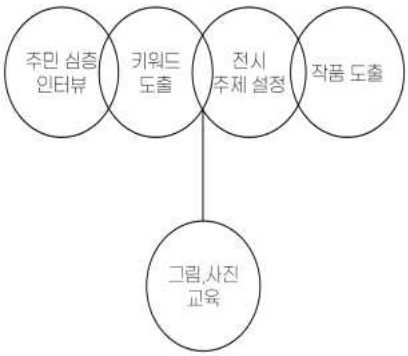
[표 4] 연구 주요 내용

구분	내용
공동체 회복 및 형성을 위한 활동 지원	마을 작가 양성 교육, 사진 교육, 글 교육 등의 기록물 저장 활동을 통해 주민의 예술적 역량을 강화한다.
마을 자원 조사	유·무형 자원을 조사하고, 주민의 이야기를 기록하여 마을의 역사성과 정체성을 보전한다.
이야기 대회 '라떼는 말이야'	마을과 주민의 이야기를 주제로 한 대회를 통해 주민들의 목소리를 끌어내고 마을의 이야기를 널리 알린다.
'마을이 박물관' 야외 전시	마을의 이야기를 오브젝트로 변환하여 10 작품 이상의 야외 전시를 통해 마을 전체를 예술적으로 전시한다.
온라인 전시 및 아카이빙	오프라인 전시와 동시에 온라인 전시를 진행하고, 아카이빙 영상을 제작하여 전시 내용을 널리 공유하고 기록한다.

본 연구는 다음과 같은 주요 활동을 포함한다. 첫째, 공동체 회복 및 형성을 위한 활동 지원에는 마을 작가 양성 교육과 기록물 저장 활동을 포함한다. 이는 주민들이 예술적 역량을 개발하고 지역 사회에 기여할 수 있도록 돕기 위한 것이다. 둘째, 마을 자원 조사는 유·무형 자원을 조사하여 마을의 역사성과 정체성을 보전하며, 주민의 이야기를 기록하여 마을의 살아있는 역사를 아카이빙하는 작업을 포함한다. 셋째, '라떼는 말이야'라는 이야기 대회를 통해 심층 조사를 통해 발굴된 마을과 주민의 이야기를 주제로 한 행사를 개최한다. 넷째, '마을이 박물관'이라는 야외 전시를 통해 마을의 이야기를 오브젝트로 변환하여 마을 전체를 예술적으로 전시하는 행사를 진행한다. 마지막으로, 온라인 전시 및 아카이빙 활동을 통해 오프라인 전시와 동시에 전시 내용을 널리 공유하고 기록하는 작업을 포함한다.

3-3. 연구 주요 요소

본 연구의 주요 요소는 다음과 같다. 주민 심층 인터뷰를 통해 도출된 키워드를 바탕으로 전시의 주제를 설정하였다. 신리마을 주민들의 일상생활 경험, 예를 들어 등교, 장보러 가기, 신리 나루터를 통한 생계를 위한 읍내 이동 등을 반영하여 '마지막 나루터'를 상위 키워드로 선정하였다.



[그림1] 신리 예술 마을의 주요 요소

본 연구는 다양한 분야의 예술가들과 협력하여 신리마을의 이야기를 다양한 예술적 방식으로 표현하는 전시를 기획하여 주민의 이야기를 전달하고자 하였다. 또한, 관람객과의 상호작용을 고려한 인터랙티브 전시도 구성하여 '마지막 나루터'를 주제로 관람객이 직접 참여하고 소통할 수 있는 경험을 제공하였다. 마지막으로, 신리마을 주민이 직접 참여하여 제작한 예술 작품을 전시하였다.

4. 연구 과정

4-1. 마을 자원 조사

4-1-1. 마을 자원 기초 조사

신리마을은 전통적인 농촌 마을로서, 벼를 주로 재배하는 농업 중심의 경제 구조를 가지며, 고령층이 주를 이루는 인구 구조를 보인다. 이에 따라 인구 감소의 문제를 겪고 있으며, 경제적 어려움을 해결하기 위한 지속 가능한 발전이 요구되고 있다. 마을 내의 생활 환경은 주거 공간과 농업 지역이 밀접하게 연결되어 있으며, 작은 상점, 주민센터, 농업 관련 시설들이 기본적인 생활 편의를 제공하고 있다.

신리마을은 충청남도 부여군 규암면 동북쪽에 위치해 있으며, 동쪽으로는 백마강이 흐르고, 부소산을 인근에 두고 있다. 신리마을은 역사적 문화유산으로 왕흥사지, 신리고분군, 청간사지, 도무재산성, 청용사 등 다양한 유적을 포함하고 있다. 마을의 전체 면적은 2.56㎢이며, 2020년 7월 31일 기준으로 총 137가구가 거주하고 있다. 인구는 334명으로, 전형적인 농촌 마을로서 농업을 주된 산업으로 삼고 있으며, 벼 재배 등이

주요 경제 활동을 차지하고 있다. 주거 환경 측면에서 신리마을은 전통적인 농촌 마을의 특성을 유지하고 있으며, 주거 공간과 농업 지역이 밀접하게 연결된 구조를 지니고 있다. 이에 따라 주민들은 일상생활에서 농업 활동과 긴밀하게 연관된 생활 방식을 영위하고 있다. 신리마을은 이러한 전통적인 구조와 환경 속에서 농업과 주거가 조화를 이루며 지역 사회의 정체성과 역사성을 보존하고 있는 마을이다.

4-1-2. 주민 인터뷰

주민 인터뷰는 2010년 10월에 진행되었으며, 총 5명의 인터뷰어가 참여하여 40명의 주민들과 인터뷰하였다. 주민들의 인터뷰를 음성 녹음으로 기록하고 이를 문서화하여 아카이빙하는 과정에서, 주민들의 이야기는 생동감 있고 흥미로운 내용을 담고 있었다. 따라서, 이러한 이야기들을 전시에 효과적으로 반영하기 위해 추가적인 노력이 필요하다고 판단하였다. 이에 따라, 영상 인터뷰를 추가로 진행하기로 하였다.

[표 5] 인터뷰 대상 설정

구분	내용
거주 기간	10년 이상 부여군 거주
신리마을 거주 기간	5년 이상 마을 거주
인터뷰 대상	신리마을 각 반(총 5반) 8명씩
총 인터뷰 대상 수	40명

이 과정에서 영상 인터뷰는 단순한 문서화 작업을 넘어, 주민들의 이야기를 보다 생생하게 전달할 수 있는 매체로써 활용되었다. 이는 연구 이후 온라인 아카이빙 영상과 온라인 전시에서 중요한 역할을 하였으며, 특히 이야기 대회 '라떼는 말이야'의 기획과 진행에서도 유용하게 사용되었다. 영상 인터뷰를 통한 시청각적 자료는 주민들의 개인적 경험과 감정을 보다 직접적으로 전달할 수 있는 방법으로 평가되었으며, 이는 연구의 결과를 더욱 풍부하게 만들고, 전시와 대회의 효과적인 진행에 기여하였다. 따라서, 본 연구에서는 주민들의 생생한 이야기와 경험을 포착하고, 이를 다양한 매체를 통해 효과적으로 전달하기 위한 다양한 접근 방법을 모색하였다.

4-1-3. 예술가 워크숍 및 주민 간담회

주민 참여형 예술 마을 만들기의 방향성과 주제를 설정하기 위해 워크숍을 진행하였다. 본 워크숍에서는 '마을이 박물관' 프로젝트의 구체적인 컨셉과 방향성을 확립하기 위해 주민들과 예술가, 주최 기관 간의 협력과 논의를 중점적으로 다루었다. 워크숍의 주요 활동으로는 아트 작품의 방향성과 주제를 설정하고, 예술가의 역할 분담을 명확히 하는 과정이 포함되었다. 특히, 예술가들은 단순한 참여자의 역할을 넘어, 주민들과의 적극적인 협업을 통해 예술 작품을 공동으로 제작하는 방식으로 참여하였다. 이 과정에서는 주민들의 개인적 경험과 지역적 특성을 반영한 예술 작품을 창출하기 위해, 각 참여자의 역할과 책임을 명확히 하고, 효과적인 협업 체계를 구축하는 데 중점을 두었다.

이러한 협력적 접근 방식은 예술 작품의 질을 높이는 한편, 주민들이 자발적으로 참여하고 자신의 이야기를 담아낼 기회를 제공하였다. 이에 따라 주민 참여형 예술 작품이 지역 사회와 밀접하게 연결되고, 프로젝트의 비전과 목표를 실현하는 데 기여하였다. 또한, 사업 설명과 관련된 간담회를 진행하여, 프로젝트의 목표와 목적, 실행 방안에 대해 주민들에게 자세히 설명하고 의견을 수렴하였다. 간담회에서는 주민들의 의견과 제안을 적극적으로 반영하기 위한 중요한 기회를 제공하였다. 가장 중요한 메인 전시는 주민의 이야기가 도서관적인 가치가 있음을 바탕으로 기획되었으며, 각 개인이 그 자체로 지식과 경험의 보고라는 개념을 반영하고 있다. 이러한 관점은 노인들이 오랜 인생 경험과 지혜를 통해 공동체에 중요한 자원을 제공한다는 것을 강조하며, 부여군 신리마을 예술 마을 프로젝트의 기초적 컨셉으로 작용하였다. 주민의 '나만의 이야기'를 박물관처럼 마을 곳곳에 전시하는 예술 마을을 기획하게 되어, 전시의 이름을 '마을이 박물관'으로 정하게 되었다. 이를 통해 주민의 이야기를 가치 있는 물건으로 승화시켜, 마을의 역사와 문화를 새로운 관점에서 조명하였다. [그림 2]는 주민이 주인공이 되는 주민 주도형 예술 마을 프로젝트의 방향성을 나타내며, 다음과 같은 네 가지 주요 차원의 예술 활동이 결정되었다. 첫째, 주민들의 이야기를 중심으로 구성된 메인 전시가 진행되어 마을의 문화적 정체성을 부각시킨다. 둘째, 아티스트들과 주민들이 함께 제작하는 기획 전시를 통해 주민의 경험과 창의성이 반영된 작품을 선보인다. 셋째, 관람객이 참여하여 마을을 꾸미고 전시에 참여할 수 있는 인터랙티브 전시가 마련되어, 관람객과 주민 간의 상호작용을 증진시킨다. 마지막으로, 주민들이 예술을 배우는 프로그램을 통해 지역 사회 내에서의 예

술적 표현이 더욱 풍부해지도록 한다.

이러한 워크숍과 간담회는 프로젝트의 성공적인 실행을 위한 기초 작업으로서, 주민, 아티스트, 주최 기관 간의 협력적 관계를 구축하고 프로젝트의 방향성을 명확히 하는 데 기여하였다. 이를 통해 주민들이 프로젝트의 목표와 실행 방안에 대한 이해를 높이고, 그들의 의견과 제안을 적극적으로 반영할 수 있는 기회를 제공하였다.

[그림 2] 주민 간담회 이후 결정된 방향성

4-2. 연구 주요 활동

4-2-1. 예술 교육 활동

설명회 및 간담회 이후, 신리마을 주민들의 예술 작품 전시를 위한 교육 활동이 본격적으로 시작되었다. 이 과정에서, 부여군에서 활동 중인 그림 작가 '낭만히힛'이 주민들을 대상으로 고스톱을 활용한 그림 작업 교육을 총 7회에 걸쳐 진행하였다. 각 교육 세션은 2시간 동안 진행되었으며, 총 17명의 주민들이 참여하여 신리마을의 고유한 이야기가 담긴 고스톱 카드를 디자인하는 작업을 수행하였다. 이 교육 프로그램은 농한기인 겨울철에 마을회관에서 진행되었으며, 이는 전통적으로 삼삼오오 모여 고스톱을 치던 주민들에게 새로운 형태의 예술적 활동을 제공하는 기회가 되었다. 처음에는 그림 그리기에 대한 망설임이 있었던 주민들 또한, 자신의 작품이 전시되고 실제 제품으로 제작되는 과정을 경험하면서 예술가로서 자긍심과 성취감을 느꼈다. 이러한 교육은 주민들에게 예술적 표현의 기회를 제공함으로써 공동체 의식을 더욱 강화하였으며, 주민들은 자신들의 개인적인 이야기를 예술 작품에 담아내는 과정에서 깊은 의미와 감동을 느꼈다. 교육에 참여한 주민들은 자신들이 만든 작품이 전시되고 상업화되는 과정에서, 예술적 자아를 발견하고 공동체의 일원으로서 소속감을 강화하는 데 큰 영향을 받았다고 평가되었다. 이와 같은 경험은 마을의 공동체가 예술적 성취를 통해 서로의 연결을 느끼고, 마을의 문화적 자산을 재조명하는 데 기여하였다.

그림 교육의 결과로 신리마을에서 제작된 고스톱 카드는 중요한 성과를 나타내었다. 총 300개의 고스톱 카드가 제작되었으며, 각 카드는 신리마을의 독특한 스토리와 문화를 담고 있었다. 이 카드는 5,000원의 가격으로 판매되었으며, 전시 기간 단 3일 만에 전량 소진되었다. 이는 관객들이 스토리가 담긴 제품에 대한 높은 선호도를 보였음을 시사하며, 주민들의 예술적 표현이 상업적으로도 성공적인 반응을 얻었음을 보여준다.

[그림 3] 신리마을 고스톱

또한, 교육 과정에서 그려진 주민들의 그림은 마을의 농업 창고 외관에 전시하였다. 이러한 전시는 마을의 기존 구조물에 예술적 요소를 추가함으로써, 마을의 시각적 경관을 향상시키고 주민들의 창의적 표현을 지역 사회에 널리 알릴 기회를 제공하였다. 농업 창고라는 일상적인 공간에 설치된 그림은 주민들의 참여와 지역 문화의 중요성을 강조하는 역할을 하였으며, 마을의 공동체 의식을 강화하는 데 기여하였다.

[그림 4] 주민 그림 전시

다음으로, 사진 예술 교육 활동을 진행하였다. 부여군에서 활동하는 사진작가 임상묵은 주민들을 대상으로 사진 전시를 위한 사진 교육을 총 4회에 걸쳐 진행하였다. 각 교육 세션은 1시간 30분 동안 진행되었으며, 10여 명의 주민들이 기본적인 사진 촬영 기술과 전시 기법을 습득할 수 있도록 하였다. 특히, 주민들은 마을의 주요 장소와 개인적인 스토리가 담긴 장면을 촬영하였고, 이를 전시하고 소장할 수 있도록 하였다. 이러한 교육 활동은 주민들이 예술적 표현을 통해 자신의 이야기를 효과적으로 전달하고, 마을의 문화적 가치를 재조명하는 중요한 과정으로 평가되었다.

[그림 5] 사진 전시 결과물

전시 기간 동안, 마을 주민들이 촬영한 사진 작품은 마을회관에서 공개되었다. 마을회관은 주민들이 일상적으로 모이고 소통하는 공간으로, 이곳에서 전시된 사진들은 주민들이 자기 작품을 직접 감상하고 서로의 작업을 공유하는 기회를 제공하였다. 전시 기간 동안 주민들과 방문객들은 사진 작품을 감상하며 마을의 역사와 개인적인 이야기를 새로운 시각에서 조명할 수 있었다.

4-2-2. 메인 전시

메인 전시로는 주민 참여형 콜라보레이션 전시가 진행되었다. 본 전시는 마을 주민들의 '나만의 이야기'를 박물관에 전시된 가치 있는 물건처럼 표현하는 새로운 관점을 채택하였다. 각 주민의 개인적인 이야기와 감동적인 요소는 마을의 다양한 장소에 설치된 예술 작품을 통해 전달되었으며, 이러한 작품은 주민들의 집 앞에 전시되어 전시장이 마을 전체가 되도록 구성되었다. 특히, 신리마을 주민들이 직접 도슨트 역할을 수행하며, 각 작품과 마을의 역사적 배경을 설명하였다. 이로 인해 관람객들은 낯선 마을의 이야기와 문화를 더욱 깊이 이해할 수 있었으며, 주민들의 개인적이고 소중한 이야기를 직접 듣는 재미를 더할 수 있었다. 이러한 접근 방식은 전시의 몰입감을 높이고, 마을의 공동체적 특성을 효과적으로 부각하는 데 기여하였다.

[그림 6] 마을이 박물관 탐방 지도

본 연구는 신리마을을 박물관처럼 구성하는 독특한 전시 컨셉을 통해 주민들의 이야기를 효과적으로 전달하고자 하였다. 전시 박스와 해설판을 전략적으로 배치하여 주민들의 개인적인 이야기와 관련된 물품을 보호하며 관람할 수 있는 공간을 제공하였고, 해설판에는 각 주민의 스토리와 관련된 상세한 설명을 포함시켜 방문객들이 작품과 그 배경을 깊이 이해할 수 있도록 하였다. 이러한 접근은 마을을 살아있는 박물관으로 변모시키는 컨셉을 실현하였으며, 방문객들은 마을의 구석구석에서 주민들의 고유한 스토리를 직접 접하며 독특한 전시를 관람할 수 있었다. 전시 박스는 2020년 부여군 아트페어에서 사용되고 폐기된 나무를 재활용하여 제작되었으며, 마을 내 주민 목수 김첨겸 씨에 의해 직접 설계되었다. 이 설계는 전시 종료 후에도 재사용이 가능하게 하여 쓰레기 문제를 최소화하고 자원의 효율적 활용을 통해 지속 가능한 전시 운영을 구현하고자 하였다. 이러한 지속 가능한 접근은 환경 보호와 자원의 재활용을 동시에 고려한 전시 기획의 일환으로, 지역 사회의 실천적인 모델을 제시하고자 하였다.

메인 전시는 주민들과의 심도 깊은 인터뷰를 통해 수집된 이야기를 면밀히 분석하고, 도출된 주요 키워드를 바탕으로 전시 주제를 형성하는 단계에서 시작되었다. 이는 주민들과의 협의를 통해 11개의 핵심 스토리를 선정하였고, 이 스토리들을 기반으로 전시할 물품을 결정하였다. 이 과정에서 주민들의 직접적인 참여와 의견을 적극적으로 반영하였으며, 이에 따라 전시는 주민들의 목소리와 경험을 정확히 전달할 수 있었다. 선정

된 11개의 이야기는 신리마을의 역사적 배경 및 문화적 배경을 충실히 반영하며, 주민들의 개인적 경험과 감정을 깊이 담고 있다. 또한, 주민들의 이야기들은 부여군에서 활동하고 있는 작가 오창경에 의해 세심하게 다듬어져 전시와 함께 제공되었으며, 관람객들이 주민들의 이야기를 온전히 이해할 수 있도록 하였다.

전시 기간 동안 주민들은 자신의 집 앞에 추억과 스토리가 담긴 작품을 전시하고 대문을 열어주었다. 이는 자신의 이야기가 전시되는 것을 자랑스럽게 여기고 기쁘게 생각하는 주민들의 긍정적인 반응을 반영한다. 이러한 주민들의 참여는 공동체의 자긍심과 유대감을 증진하는 데 기여하였으며, 예술적 표현이 마을의 문화적 내러티브로 전환되는 과정을 실현하였다.

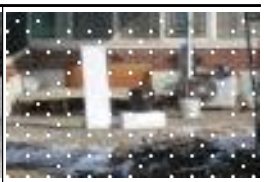
전시 구성은 주민들의 이야기가 담긴 물건을 집 앞에 전시하고, 오창경 작가의 작품 설명글이 들어간 설명 매대와 함께 문 앞에 배치하였다. 관람객들은 주민들의 이야기가 담긴 작품을 통해 그들의 삶을 들여다보는 기회를 가졌다. 다음 [표 6]은 전시된 작품(주민의 물건)과 제목, 작품 내용을 요약한 것이다.

[표 6] 메인 전시 작품과 설명

작품	제목	작품 내용
금줄 (제작)	그땐 중요했던 것이었다.	백마강에서 퇴근하는 아버지를 마중하러 나선 여섯 딸과 아내, 어머니는 한 목소리로 아버지를 환영했다. 딸만 낳았다는 죄의식 대신, 그들의 숫자가 가져다주는 든든함이 더 크게 느껴졌다. 아들아이에 대한 아쉬움은 강물처럼 흘러갔고, 사돈네 식구가 된 여섯 딸들이 매일 안부를 전해주며, 아들 많은 집이 부럽지 않은 행복한 노후를 이어가고 있다.
이야기책 (제작)	청만질 동네 전주 이씨 며느리들 이야기	일제 강점기와 한국 전쟁을 겪은 청만질 전주 이씨 며느리들은 역동적인 시대를 살아온 마지막 세대로, 씨족 공동체의 흔적을 간직한 그들의 이야기를 책으로 엮어 관객들에게 나눠주었다.
외양간, 옛 굽쟁기	바짝 할머니 소와 아들	오랜 세월 함께하다 보니, 바짝 할머니는 마치 가족 같은 존재가 되었다. 매일 끼니를 챙기고 드나들며 보살피다 보니, 이제는 소와 대화를 할 수 있다. 눈빛만으로도 소의 아픔과 배고픔을 알아차릴 수 있다. 신리마을에서 유일하게 축사가 아닌 외양간에 살고 있는 바짝 할머니는 우리와 함께 늙어가며, 깊은 유대를 형성하고 있다.
		가난한 살림에도 마음에 쏙 들었던 처녀와의 결혼으로 시작된 삶은 쉽지 않았다. 새벽마다 은산 나령리로 나무를 하러 다니며, 땔나무 한 짐으로 쌀 두 되를 구했다. 동네 요령잡이 영감이 세상을 떠나자, 그는 요령잡이가 되어 상여를 이끌며 생계를 이어갔다. 그렇게 모은 돈으로 산 황소는 근동에서 명성이 자자해졌고, 황소집으로 불리게 되었다. 나무꾼에서 요령잡이, 황소집 가장으로 살아온 그의 세월은 무게감 속에서도 옹골차게 이어졌다.
80년 된 쟁기	황소집	
시집올 때 받은 물동이	꼬마 각시	기영이네 집 앞에는 전국 수질 검사에서 1등을 한 샘물이 있었다. 새말 사람들은 이 맑은 물을 삶의 원천으로 삼았지만, 집에서 물을 길으러 가는 길은 멀었다. 작은 꼬마 각시는 물동이를 이고 먼 길을 걸어가며 물을 길었다. 비록 키는 작지만, 힘이 세었던 그녀는 욕심을 내어 물두멍을 채우기 위해 하루에도 몇 번씩 물을 길어 나르며 식구들의 시장기를 채웠던 시절을 우리는 기억한다.
논밭 매는 기구	그때가 재미 있었지. 논에서 일할 때	공동 협력을 하여 모를 심던 시절, 구성진 가락에 맞춰 모를 심고 막걸리 한잔을 걸치며 하루가 정신없이 흘러갔다. 함께 일하는 즐거움은 대단했으며, 백마강 넓은 뻘논에 모를 꽂다 보니 서 마지기 논배미가 반달만큼 남았다. 아줌니들은 다라이에 국수를 삶아 머리에 이고 와서 모두가 함께 나누며 소통하던 때가 즐거웠다. 내 것, 네 것을 가리지 않고 어울려 두레를 먹고 품앗이로 일을 나누던 그 시절은 힘들었지만 행복했다. 기계로 편해졌지만, 그 재미가 사라진 지금, 우리는 함께하는 삶의 의미를 다시금 되새기게 된다.
시어머니께 받은 옹이	시어머니의 사랑	11살에 일본으로부터 해방된 해에 친정어머니를 잃고, 18살에 부여의 산골 마을로 시집왔다. 낯선 시골 생활 속에서 아궁이에 불을 때고 가마솥에 밥 짓는 법도 몰랐다. 시어머니를 따라 우물에서 물을 길어오던 중, 두레박을 떨어뜨려 동이를 깨트리고 울고 말았다. 어머니는 “괜찮다, 괜찮다.” 하며 나를 위로하시고 손 다친 데는 없냐고 물으셨다. 그해 여름까지 7개의 동이를 깨트렸지만, 어머니는 늘 “안 다쳤으니 괜찮다”며 나를 안아주셨고, 물동이 일 줄 모르는 나에게 배우면 된다고 하셨다.
여물을 옮기는 수레	어린 자식을 위해 못할 일이 없었다.	남편과 아이 셋을 두고 15년을 살다가 남편이 갑작스럽게 세상을 떠났다. 남긴 것은 몇 마리의 소와 3,500만 원의 빚뿐이었다. 장례 후 남은 돈은 5천 원, 아이들과 함께 살아가야 했다. 자전거와 오토바이도 탈 줄 몰랐고, 합정리에서 신리까지 걸어가며 점심을 굶기 일쑤였다. 그 과정에서도 소를 키우며 아이들을 돌보았고, 힘들게 30년을 보낸 결과 아이들은 잘 자라 사회적으로 성공했다. 지금은 7명의 손주를 둔 할머니가 되어,

		힘든 날의 보상을 받고 있지만, 혼자 누리는 호강이 조금 아쉽다.
그을린 빨간 앙고라 니트	서울 새댁의 빨간 앙고라 쉐타 (스웨터)	서울에서 시집온 새댁은 시골 생활에 익숙하지 않아 새참을 내는 법을 몰랐다. 신랑이 새참이 늦었다고 투덜대자, 막걸리 빵과 보리 술빵을 만들어 들에 나갔다. 그녀의 색다른 새참은 동네에 소문이 퍼져 칭찬받았다. 그러나 아궁이에 익숙하지 않아 불을 지피다 머리카락과 눈썹을 태우고, 아끼던 빨간 앙고라 스웨터까지 태워버렸다. 그럼에도 새댁은 태운 스웨터를 입고 새참을 나르곤 했다.
60년된 비녀	나의 작은 행복	화장을 좋아했던 나는 외출 전 반드시 분을 바르고 진한 눈썹을 그린 후 입술에 연지를 발라야 했다. 당시 화장품은 귀했기에, 눈썹을 그리기 위해 꼬리빗을 사용해 정리하곤 했다. 열여덟의 나는 누구에게나 예쁘게 보이고 싶어 했고, 남들의 시선이 즐거웠다. 머리를 단정하게 빗고 아주까리 기름으로 광을 내며 쪽을 졌을 때, 대문을 나서면 마치 온 세상이 내 것 같았다.
40년 된 두부 만드는 주걱	하얀 마음	백강 나루에서 백마강을 건너는 나룻배에는 군인 신랑을 기다리는 새댁의 고단한 삶과 학교에 가는 학생들의 무거운 책가방, 텃밭에서 뜯은 나물을 팔러 가는 농부의 애환이 담겨 있었다. 한국 전쟁 중 열아홉에 시집간 새댁은 신랑이 군대에 간 후, 힘겨운 농사와 시집살이에 몰두했다. 부여 장날이면 콩으로 만든 두부를 나룻배에 실어 팔러 갔고, 장을 보러 가는 동안 함석 다라이를 머리에 이고 고무신이 모래벌에 빠지는 것도 느끼지 못했다. 백마강을 건너며 마을을 바라보면, 마음은 벌써 집에 가 있었고, 주머니 속 아이들 기성회비의 감촉은 여전히 부드럽게 남아 있었다.

[표 7] 메인 전시 대표 작품

메인 전시 대표 사진	
	

결과적으로, 본 연구는 단순한 예술적 표현의 전시를 넘어 마을의 정체성과 주민들의 진솔한 경험을 효과적으로 전달하는 데 중점을 두었으며, 신리마을의 문화적 가치를 풍부하게 조명하는 데 기여하였다. 이는 주민 참여와 예술적 표현이 지역 사회의 정체성과 유대감을 어떻게 강화할 수 있는지를 보여주는 중요한 사례로 평가되었다.

이 전시 구성은 주민들의 독특한 경험과 역사적 배경을 통해 신리마을의 정체성과 문화를 깊이 이해하며, 관람객들에게 마을의 문화적 가치를 전달하는 것을 목표로 하였다. 각 전시 아이템은 주민들과의 심도 깊은 협의를 통해 신중히 선정되었으며, 이러한 접근은 전시를 더욱 생동감 있고 의미 있는 경험으로 만들어 주었다. 이 과정은 신리마을의 문화적 및 역사적 맥락을 깊이 탐구하고, 이를 통해 관람객들에게 마을의 독창적인 정체성을 효과적으로 전달하는 데 기여하였다.

4-2-3. 기획 행사

본 연구의 일환으로 진행된 사전 인터뷰 과정에서 수집된 내용이 매우 귀중하고 의미 있는 것으로 판단되었으므로, 이를 더욱 효과적으로 활용하고자 하였다. 이러한 이유로 기획된 주민 이야기 대회 "라떼는 말이야"는 2023년 12월 30일 오후 4시에 개최되었다. 마을 주민들이 직접 참여하여 사전에 녹화된 인터뷰 영상을 시청하고 각자의 이야기를 나누는 시간을 가졌다. 행사는 주민들의 참여와 소통을 촉진하기 위해 투표 방식으로 상품을 나누어 주는 형식으로 진행되었으며, 이는 주민들에게 의미 있는 보상과 참여 동기를 제공하였다. 대회는 신리마을의 대부분 주민이 참여한 가운데 진행되었으며, 영상 속에서 다양한 개인적 경험과 감동적인 이야기들이 공유되었다. 이러한 과정은 주민들이 서로의 이야기를 들으며 웃고, 때로는 감동의 눈물을 흘리는 기회를 제공하였으며, 공동체 의식을 더욱 강화하는 계기가 되었다.

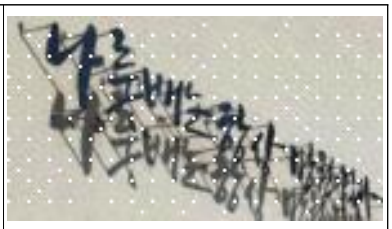
본 대회는 마을 주민 간의 상호 이해와 결속을 심화시키는 중요한 행사로 평가되며, 코로나19 상황에서도 공동체의 연대감을 유지하고 강화하는 데 기여하였다. 또한, 인터뷰 영상은 현재 유튜브에 업로드되어 있으며, 별도의 홍보 없이도 1.4천 명이 시청하고(2024년 9월 기준) 공감을 표시하였다. 이는 주민들의 개인적 이야기가 단순히 그들만의 이야기가 아니라, 널리 공감할 수 있는 가치 있는 내용임을 보여주는 중요한 지표로 해석될 수 있다.

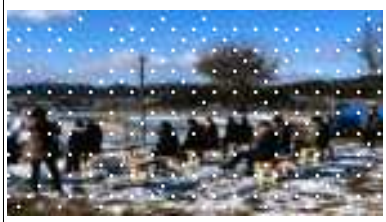
[그림 7] 주민들을 위한 "라떼는 말이야" 기획 행사

4-2-4. 기획 전시

메인 전시와 기획 행사 외에도, 마을 주민들과 예술가들이 직접 협력하여 기획 전시를 진행하였다. 참여 작가로는 낭만히힛, 임상묵, 화란, 강병호, 윤보연, 신은혜, 최승우가 있으며, 이들은 그림, 사진, 동양화, 캘리그래피, 설치 미술, 그래픽 디자인 분야에서 활동하고 있다. 예술가들은 연구자와 함께 마을의 이야기를 주제로 다양한 예술 작품을 창출하였으며, 주민들과 공동 작업을 통해 마을 곳곳에 독특한 이야기를 담은 예술 작품을 선보였다. 이러한 협력적 접근은 주민들의 참여와 예술가들의 창의성을 결합하여 마을 전체를 예술적 표현의 장으로 변모시켰다.

[표 8] 기획 전시

구분	협업 작가	이미지/내용
동양화	화란	 동양화 벽화를 활용한 드로잉 교육으로, 신리마을의 5개 반을 대상으로 진행되었다. 주민들은 '신리마을'과 '나루터'를 주제로 동양화 물감을 한지에 자유롭게 칠하며 개인의 창의성을 표현하였다. 이후 한지 도배사를 통해 마을 내 두 곳에 벽화를 부착하였으며, 전통 기법을 활용하여 페인트 벽화에서 발생할 수 있는 문제를 최소화하였다. 이 벽화는 2023년에 자연스럽게 소멸하였으며, 전통 예술 기법과 지속 가능한 전시 방법의 중요한 사례로 평가되었다.
캘리그래피	강병호	 주민 인터뷰에서 선정된 다섯 개의 글귀를 캘리그래피로 표현하여 철제 작품으로 제작, 신리마을 각 반에 설치하였다. 설치 위치는 주민 투표로 결정하였으며, 철제를 사용해 세월의 흔적을 강조하고 주민들의 이야기와 공동체 기억을 담아내는 데 기여하였다.
그래픽	신은혜 최승우	 윷놀이는 신리마을의 주요 전통 놀이로, 이를 반영하여 두 디자이너가 대형 윷판을 제작하였다. 이 작품은 관람객과 주민이 함께 참여할 수 있는 인터랙티브 요소로서, 전시 공간에 설치되어 전통 놀이 체험과 주민 간의 교류를 촉진하였다. 이는 전통문화를 현대적 맥락에서 재현하고 공동체의 소통과 협력을 증진하는 데 기여하였다.
설치 미술	윤보연	 윤보연 작가의 "저장된 기억"은 마을 어르신들이 보관해 온 개인 앨범의 사진들을 활용하여 제작되었다. 이 사진들은 빛나는 병에 담아 설치되었으며, 농한기 동안 사용되지 않는 농지에 위치하게 했다. 이 작품은 주민들의 개인적 이야기를 조명하고, 현대적 예술 표현을 통해 기억의 중요성을 되새기는 데 중점을 두었다.
설치 미술	윤보연	 "그때 그리고 지금: 고택 영상 전시"로, 신리

		마을 내 유일한 유찬근 고택을 활용하여 진행되었다. 이 역사적 건축물은 100년 이상 보존되어 있으며, 고택에서 상영된 영상은 신리마을의 현재 모습과 주민들의 목소리를 담아 과거와 현재의 공존을 표현하였다. 이 전시는 고택이라는 역사적 공간에 현대의 맥락을 더함으로써 시간적 간극을 좁히고 두 시대의 상호작용을 구현하였다. 방문객들은 이 역사적 공간에서 신리마을의 현재적 목소리를 듣고, 시간의 흐름에 따른 변화와 연속성을 경험할 수 있었다.
설치 미술	윤보연 이혜선	 "재생: 새로운 탄생"이라는 주제로 진행된 설치 미술로, 농촌에서 버려지는 깻단을 활용하여 화려한 꽃길처럼 재탄생시킨 작품이다. 컬러 락카로 핫핑크와 민트색으로 칠해진 깻단은 겨울철 농촌 마을에서 보기 힘든 생기를 불어 넣으며, 시각적인 활력을 제공하였다. 이러한 컬러풀한 설치는 농촌 환경의 긍정적인 변화를 끌어내고, 주민과 관객들에게 새로운 시각적 경험을 선사하였다.
설치 미술	윤보연	 신리마을 이야기를 시각적으로 표현하기 위해 제작된 미니어처 작품은 3D 프린터를 활용하여 나룻배와 사람을 모델링한 후, 컬러링하여 마을 곳곳에 설치하였다. 이 미니어처들은 신리마을의 독특한 이야기를 전달하며, 관람객들에게 흥미롭고 재미있는 시각적 경험을 선사하였다.
목공	김첨겸	 마을 의자 프로젝트는 부여 아트페어 쓰이고 버려진 각목과 원목을 재활용하여 제작되었다. 이 프로젝트는 관람객들에게 편안한 쉼터를 제공하고, 전시 후 마을에서 활용될 수 있도록 하는 것을 목표로 하였다. 주민 목수 김첨겸 씨의 기술로 제작된 의자는 전시 기간 동안 경관을 조망할 수 있는 곳에 배치되었으며, 종료 후 마을의 노인들에게 나누어졌다. 이는 지역 사회의 실질적인 기여를 하며, 예술적 참여와 지속 가능성을 통합하는 중요한 작업으로 평가된다.
설치 미술	이혜선	 "웰컴 마시멜로"는 마을 입구에 설치된 포토존으로, 곤포 사일리지에 주민들의 밝은 미소를 맵핑하여 신리마을의 환영 메시지를 전달하고자 하였다. 이 포토존은 주민들의 인터뷰를 통해 수집된 표정과 감정을 시각적으로 표현하며, 방문객들에게 따뜻한 환대와 공동체 소속감을 느낄 기회를 제공하였다.

4-2-5. 인터랙티브 전시

마을 전체를 전시 공간으로 변모시키는 과정에서, 관객과 주민들이 지루하지 않도록 하기 위해 다양한 장치가 필요하였다. 이에 따라, 관람객이 직접 참여할 수 있는 인터랙티브 전시가 기획되었다. 본 기획 전시에서는 종이배에 소원을 적어 접는 활동과 분필을 활용한 아트 작업 등을 포함해, 관객과의 적극적인 소통을 유도하고자 하였다. 이러한 인터랙티브 요소들은 방문객들에게 전시를 단순히 관람하는 것이 아닌, 직접 참여하고 경험하는 기회를 제공하며, 전시의 몰입감과 재미를 더욱 증진하는 역할을 하였다.

[그림 8] 인터랙티브 전시

5. 연구 결과

5-1. 연구 결과

본 연구는 2021년 12월 31일부터 2022년 1월 7일까지 주민 도슨트 투어와 인터랙티브 아트를 체험할 수 있도록 전시를 진행하였으며, 전시 기간 동안 관람객은 전시를 통해 신리마을의 이야기를 직접 체험하고 참여할 기회를 제공했다. 전시는 이후 무인 전시로 전환되어, 2022년 1월 8일부터 2022년 1월 27일까지 주민들이 주도적으로 운영하였다. 전시 종료 후, 2022년 2월 8일에는 모든 전시물이 철거되었으며, 철거 작업은 주민에게 별도로 비용을 지급하여 진행되었다. 특별한 마케팅 활동 없이 진행된 전시에도 불구하고, 7일간의 전시 기간 동안 콜 체크인 기준으로 총 233명이 방문한 것으로 확인되었다. 전시 관람객 수를 추정하기 위해, 콜 체크인 수치를 3배로 환산하여 총 방문객 수를 추정하였다. 총 방문객 수는 700여명으로 추정한다. 설문 응답 결과, 관객들은 전국 각지에서 방문하였으며, 이는 전시가 광범위한 지역 사회의 긍정적인 영향을 미쳤음을 시사한다. 그림 교육 결과로 제작된 고스톱 카드를 판매하였으며, 전시 기간 어묵과 깻단 꽃을 관객에게 제공함으로써 마을 기부금을 모집하였다. 기부금 총액은 4,666,000원이었으며, 이는 주민 참여와 공동체 기여의 중요한 성과로 평가된다.

본 연구의 결과는 마을이 박물관이라는 프로젝트가 주민들의 참여와 협업을 통해 성공적으로 구현되었음을 보여주며, 주민들이 주도적으로 참여한 전시와 그로 인한 기부금 모집은 연구의 중요한 성과로 평가된다.

5-2. 이드리스 무티 접근법 기반 연구 결과 분석

본 연구는 신리마을을 대상으로 '지속 가능한 예술 마을 개발'을 위한 디자인 씽킹 접근법의 유효성과 주민 참여의 중요성을 심도 있게 분석하였다. 연구 결과, 디자인 씽킹을 기반으로 한 주민 참여적 접근이 마을의 문화적 가치 재조명 및 공동체 의식 강화에 실질적으로 기여했음을 보여주었다. 주민 참여의 핵심적 역할이 본 연구에서 가장 주목할 만한 결과로 나타났다. 주민들은 예술 프로젝트의 기획 및 실행 과정에서 중추적 기능을 담당하며, 단순한 외부 예술가의 작품 전시를 넘어 마을 공동체가 주체적으로 참여하고 소통하는 과정으로 승화되었다. 디자인 씽킹의 핵심 요소인 '공감'을 통해 주민들은 자신의 이야기와 문화를 전시의 중요한 요소로 승화시킬 수 있었으며, 이는 주민들의 자긍심과 공동체 의식 증진에 지대한 영향을 미쳤다. 디자인 씽킹 접근법은 주민들에게 예술적 표현을 통해 자신의 내러티브를 효과적으로 전달할 기회를 제공하였으며, 마을 전체를 하나의 거대한 박물관으로 탈바꿈시켰다. 예술가들과 주민 간의 협업을 통해 탄생한 동양화 벽화, 캘리그래피, 대형 윷놀이판 등은 지역 사회의 특성과 주민의 개인적 이야기를 생생하게 반영한 결과물로, 디자인 씽킹의 실질적 효과를 명확히 입증하였다. 이드리스 무티의 접근법을 적용하여 분석해 볼 때, 본 연구는 다음과 같은 주요 요소를 명확히 드러냈다.

[표 9] 이드리스 무티의 접근법과 주요 요소

주요 요소	내용
탐구와 표현	주민들이 자신의 문화적 내러티브를 탐구하고 예술적으로 표현할 수 있는 기회를 제공하였다. 이는 주민들이 자신의 이야기와 정체성을 창의적으로 표현하도록 유도하며, 전시를 통해 지역 사회의 독특한 정체성을 드러내는 데 기여하였다.
행동과 상호작용	주민들과 예술가 간의 협업 과정은 적극적인 행동과 상호작용을 기반으로 진행되었으며, 이는 디자인 씽킹의 핵심 요소인 '행동'을 반영한 결과이다. 주민들은 단순한 관객이 아니라 창작 과정의 적극적인 참여자로서, 예술적 프로젝트의 실질적인 기여를 하였다.
관계성 및 감정	프로젝트의 모든 스텝은 마을회관에서 지내며 주민들과의 관계를 형성하고 감정적인 유대감을 구축하는 데 중점을 두었다. 이러한 과정은 주민과의 라포(Rapport)을 강화하고, 공동체 의식을 증진하는 데 중요한 역할을 하였다.
형태	예술 작품의 형태는 마을의 문화적 맥락과 주민들의 개인적인 이야기를 반영하여 디자인되었다. 이를 통해 지역 사회의 특성과 주민 개개인의 이야기를 형상화함으로써 디자인 씽킹의 효과를 입증하였다.
전략적 혁신	본 연구의 접근법은 예술적 표현과 주민 참여를 통해 마을의 문화적 자산을 보존하고, 지속 가능한 개발을 위한 전략적 혁신을 실현하였다. 주민들의 참여를 통해 개발된 프로젝트는 지역 사회의 자원을 효율적으로 활용하고, 장기적인 관점에서 지속 가능한 발전을 위한 견고한 기반을 마련하는 데 기여하였다.

5-3. 연구 결론

본 연구는 주민 참여 기반의 접근이 단기적인 예술 프로젝트를 넘어 지속 가능한 마을 개발에 기여할 수 있음을 실증적으로 보여주었다. 주민들의 능동적 참여는 마을의 자원을 효율적으로 활용하고 자발적 프로젝트 참여를 유도하는 강력한 촉매제 역할을 하였다. 이는 마을의 문화적 자산 보존과 장기적 관점에서의 지속 가능한 마을 개발에 견고한 토대를 마련하는 데 결

정적인 역할을 수행하였다. 또한, 주민 참여가 예술적 프로젝트를 넘어서 지역 사회의 발전과 자원의 관리에까지 영향을 미칠 수 있음을 실증적으로 증명하였다. 향후 연구에서는 디자인 씽킹과 주민 참여를 기반으로 한 다양한 프로젝트의 사례를 더욱 심도 있게 분석할 필요성이 제기된다. 특히 다른 지역 사회나 문화적 배경에서 이러한 접근법이 어떻게 변형되고 적용될 수 있는지에 대한 후속 연구가 요구된다. 이는 주민 참여 기반의 디자인 씽킹이 보다 광범위한 지역 사회 개발에 기여할 가능성을 모색하고, 다양한 문화적, 사회적 맥락에서의 적용 가능성을 탐구하는 데 중요한 기초 자료를 제공할 것이다.

결론적으로, 본 연구는 디자인 씽킹과 주민 참여의 중요성을 강조하며, 이러한 접근법이 예술과 문화 프로젝트에 미치는 긍정적인 파급 효과를 실증적으로 입증하였다. 주민 참여는 마을의 지속 가능한 발전을 위한 핵심적인 요소로 작용함이 명확히 확인되었다. 주민들의 자발적 참여를 통한 문화적 자산 형성과 공동체 의식 강화 사례는 향후 지역 사회 개발 및 문화 예술 프로젝트의 기획과 실행에 있어 주민 참여형 디자인 씽킹의 중요성을 더욱 부각하며, 이는 앞으로의 연구와 실천에 있어 중요한 패러다임으로 자리 잡을 것으로 기대된다.

참고문헌

1. 김영수, 정의홍, 김우현, 이성일, 『지역을 살리는 로컬 브랜딩』, 클라우드나인, 2018
2. 나건, 외 8명, 『농사와 디자인』, 컬쳐코드&디스튜디오, 2014
3. 모종린, 『골목길 자본론』, 다산3.0, 2017
4. Idris Mootee, 『Design Thinking for Strategic Innovation』, Wiley, 2013
5. Ryo Yamazaki, 『커뮤니티 디자인』, 안그라픽스, 2012
6. 강기훔, 김성길, 마을만들기 사업 주민참여 프로그램이 노인들의 공동체의식과 삶의 만족도에 미치는 영향, 국토계획, 2019, Vol.54, No.1
7. 김기성, 마을공동체의 공공성과 공감장, 가톨릭대학교 인간학연구소, 2023
8. 민재연, 김숙연, 디자인 씽킹을 기반으로 저시력자를 고려한 UX 디자인 프로세스의 역할에 관한 고찰, 한국과학예술융합학회, 2020
9. 유기선, 공동체 기업을 통한 총체적 지역개발을 위한 탐색적 사례연구, 로고스경영연구, 2010
10. 이주헌, 최찬환, 국내의 마을만들기 지원제도 활성화방안에 관한 연구, 한국농촌건축학회, 2012
11. 이혜선, 디자인 씽킹을 활용한 주민참여 지역재생 사업 사례 조사, 한국디자인리서치학회, 2024
12. 정재희, 커뮤니티의 관점에서 본 마을만들기, 대한건축학회, 제56권 제6호
13. 한창묵, 주민 중심의 자산을 활용한 지역발전 방안 연구: 행촌 마을 도시농업 사례를 중심으로, 한국정책학회 동계학술발표논문집, 2018
14. https://www.aflnews.co.kr
15. https://www.buyeo.go.kr
16. https://www.kookje.co.kr
17. https://www.nabis.go.kr