



2023-2 인문문화예술기획연계전공 졸업발표



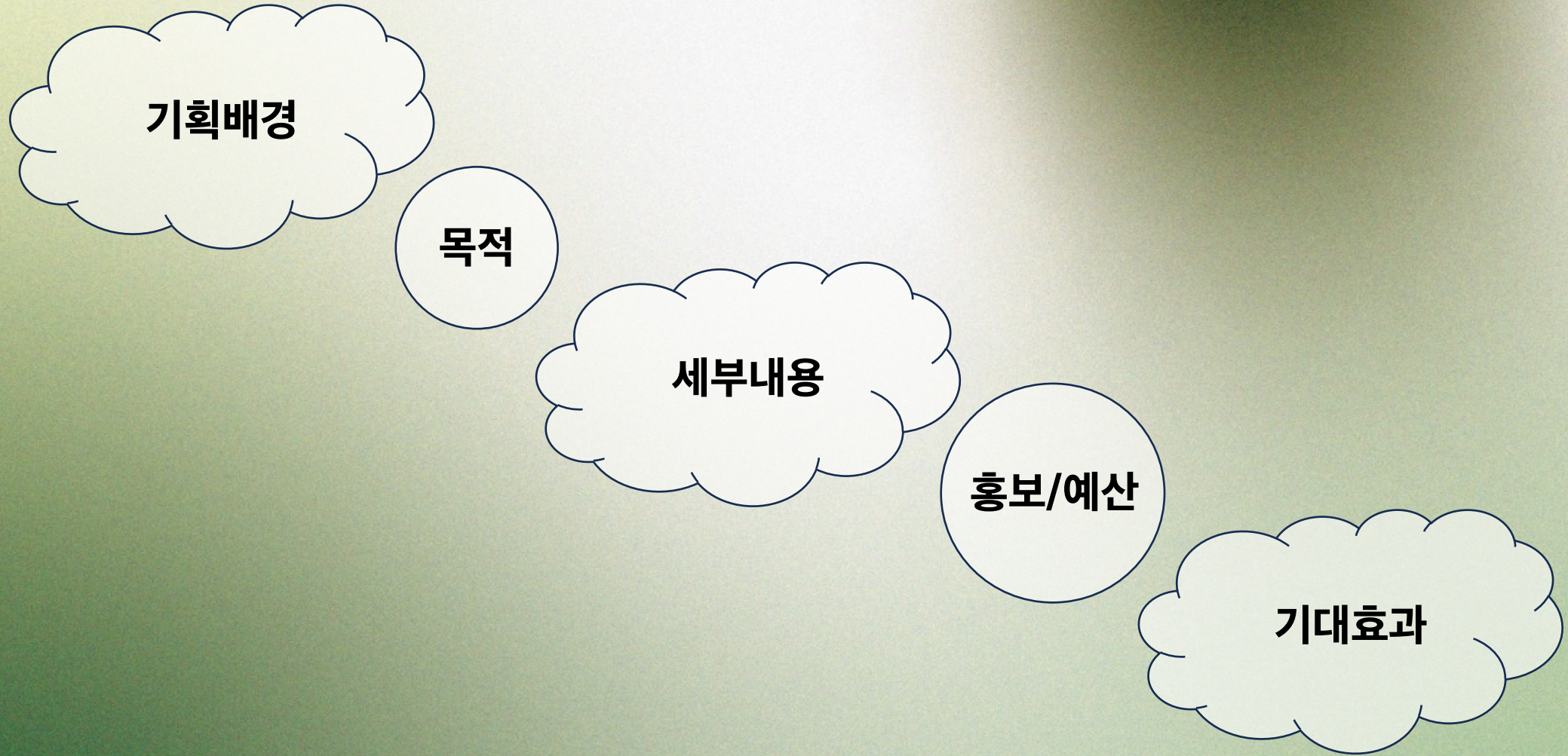
시흥시 구도심 기반
청년문화예술 활성화 프로젝트

뱀내공간

제1회
보행-칠공팔공-간

일본지역문화학과 2019***67 김에스라

목차





팀 보행공간

보행공간으로 상징되는 가장 일상적인 공간을
각자의 기억을 쌓아나가며 가치가 부여되는 장소로 변화시킵니다.

2022, 2023

시흥청년문화활성화지원사업 선정

<산책의 참견> 진행



<산책의 참견>
세부 활동 내용

2022

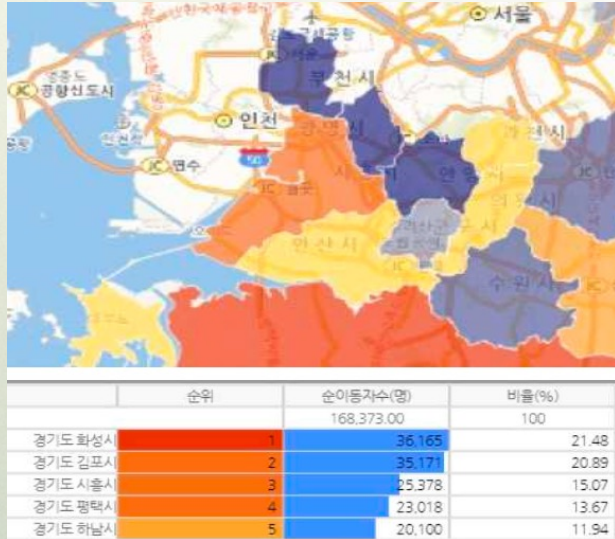
- 보공 산책키트 제작
- 동네 산책 유형테스트
- 산책 챌린지 1, 2기
- 오프라인 밋업
- 아카이빙북 제작

2023

- 산책의 탐조
- 산책의 컬러
- 산책의 벌크업
- 축제 시민참여부스 운영
- 아카이빙북 제작(예정)



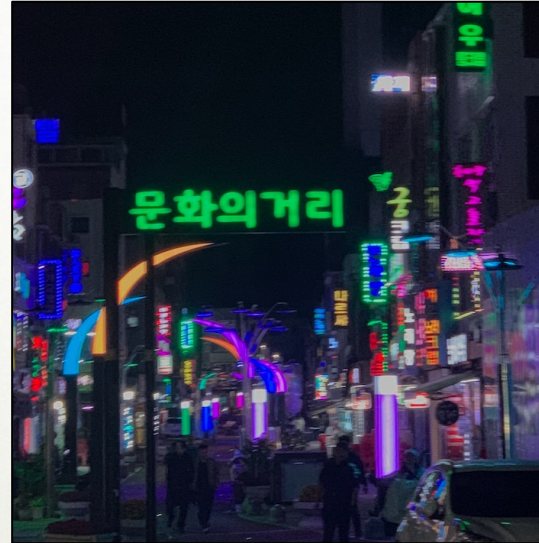
문화예술 활동/향유기회 부족



시흥시 : 청년 인구 유입/유출 모두 높은 편
신도시중심 획일화된 생활권 구축

문화예술 공간/이벤트는
시흥 외부에서 향유

신/구도심 간극 심화



신천, 대야 등 구도심 일대는
중장년층 중심 상권, 유흥업소 거리 형성

'중장년층의 성지'

문화시설 및 프로그램 다양성 부족

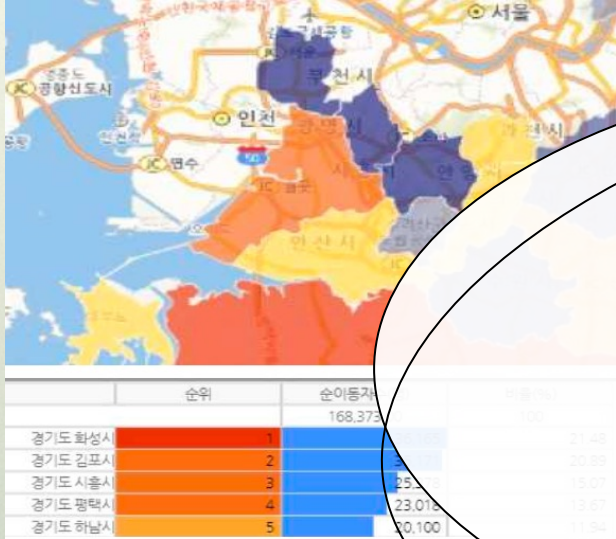


대형 규모 축제,
생활문화 프로그램 위주

일회성/획일화된 기존 콘텐츠

*2022 시흥시 사회조사 보고서
- 시흥시 특색사업 불만족 사유
(프로그램 다양성 부족)

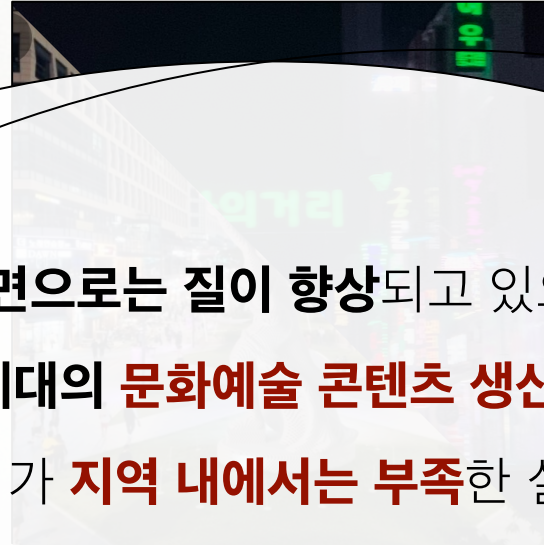
문화예술 활동/향유기회 부족



시흥시 : 청년 인구 유입/유출 모두 높은 편
신도시중심 획일화된 생활권 구축

문화예술 공간/이벤트는
시흥 외부에서 향유

신/구도심 간극 심화



생활면으로는 질이 향상되고 있으나,
청년 세대의 문화예술 콘텐츠 생산/소비
기회가 지역 내에서는 부족한 실정

신천, 대야 등 구도심 일대는
중장년층 중심 상권, 유흥업소 거점 형성

'중장년층의 성지'

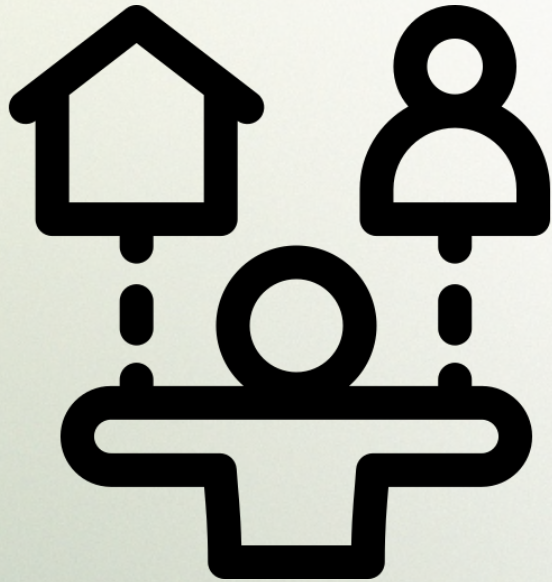
문화시설 및 프로그램
다양성 부족



대형 규모 축제,
생활문화 프로그램 위주

일회성/획일화된 기존 콘텐츠

*2022 시흥시 사회조사 보고서
- 시흥시 특색사업 불만족 사유
(프로그램 다양성 부족)



01 집 근처에서 즐기는 문화예술

시흥시민을 비롯한 서울 외 거주 청년 대상의
공연, 전시 부재 문제 해소

02 중장년 상권을 청년문화의 장으로

구도심 상권을 바탕으로
청년 중심 문화예술 활용 공간 발굴,
새로운 시각 제시

디자인 : BACKHAND



「뱀내공간」 제1회 보행-칠공팔공-간

일시 : 2023. 11.25.(토) 14:00-20:00

대상 : 시흥시 내외 거주 만 19세 이상 성인

내용 : 신천 문화의 거리 7080라이브바에서 진행되는
시흥 청년문화 부흥을 위한 전시/음악 이벤트



구도심 노포 클럽 'JINA CLUB'(을지로)

1년에 한 번 있는 대형 축제 대신
매주, 매달 있는 집 근처의 작은 축제



증산시장 라이브 '증산 메들리 시장쇼'

은은한 활기의 오래된 시장 속
음악 이벤트



원도심 일대 산책 프로그램 및 사진전 (인천 동구)

원도심에 대한 재발견

뱀내공간?

뱀내장터
X
보행공간

1980년대 말 도시화 이전까지

신천-대야 경계에 위치했던 **우시장 ‘뱀내장터’**

뱀 사(蛇) + 내 천(川). 뱀처럼 굽은 천을 중심으로 있는 장터

뱀내장터 일대 및 삼미시장을 중심으로 근대 구도심 상권 형성,

2000년대 상권 개혁 이후 **이전 모습은 남아있지 않음**

행사장소의 유래와 함께

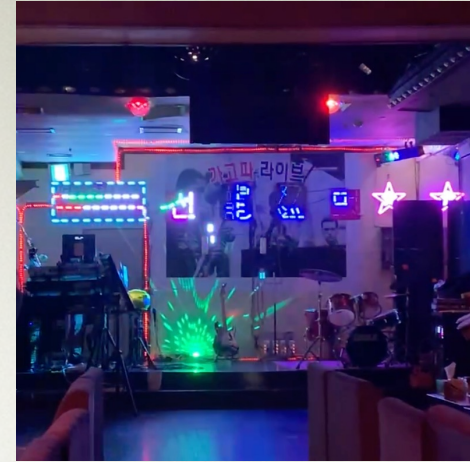
보다 깊이 있는 문화의 장을 열고자 붙인 이름

가고파7080라이브

행사장소

경기도 시흥시 삼미시장3길 20-1 (신천동, 지하 1층)

서해선 신천역 도보 2분
삼미시장 출구 옆 위치
장을 보거나 유흥을 즐기러 나온 중장년층 유동인구 多



7080 라이브 문화

“누구나 자유롭게 무대에 나와 노래하면서 한 잔 할 수 있는 공간”
“7080년대의 음악을 중심으로 공통된 기억을 공유하는 이들이 모이는 곳”

주변 상권과 관계 없이 주거지역 주변 상가에는 어디에나 위치

**일상 근처에 있으면서도 미지의 세계, 혹은 기피되는 장소로서 인식되는
7080 라이브 바를 청년문화이벤트의 배경으로 사용**

7080라이브 바 X 디지털 이미지(전시, 음악)

공간감독

설치미술가 **정승용**



현대에 일어나는 사회현상과 대중과의 불완전한 연결성을 주목하며 인간과 세계의 가치를 인식하기 위한 노력을 하고 있다.
현재는 디지털 게임, 대중영화 등의 대중매체 이미지를 차용하거나 변형하여 작업하고 있다. 작가는 이를 다시 현실로 재현하려는 시도와 디지털 게임이나 판타지 영화를 통해 창조된 현실에 존재하지 않는 이미지를 현실로 재현하는 시도를 하고 있다.

음악감독

전자음악가 **moonsu**



휴머노이드 로봇들이 노동자 계급을 대체하여 찬란한 고대 그리스의 민주주의 사회로 회귀하는 과정을 그리고 있다.

백내공간 LINE UP Time table



Musician
HWAN

'BACKnFORCE' party at times.
'Do not Distrub' party at lowkey
'Lemaau' brand launching party
'Freshavenue' streaming
4F 외 다수
DJ 공연 PM 3 : 00

SOUND ARTIST



Musician
MOON SU

휴머노이드 로봇들이 노동자 계급을 대체하여 찬란한 고대 그리스의 민주주의 사회로 화려하는 과정을 그리고 있다.
라이브 공연 PM 7 : 00

SOUND ARTIST

Musician
이준서 + 임채준

이번 공연을 통해 처음으로 선보이는 전자음악, 오디오 비주얼 듀오이며 IDM, Glitch등을 주로 다룬다. 직관적인 비주얼을 추구하며, 소리의 시각적인 해석 여자를 주고자 한다. 원초적 시청각적인 즐거움을 전달하는 것을 목표로 한다.
오디오비주얼 공연 PM 6 : 00

SOUND ARTIST

Musician
GOTDA CHEEZE

힙합/rnb 기반으로 프로듀싱과 디제잉
DJ 공연 PM 4 : 00

SOUND ARTIST

TIME TABLE

2023. 11. 25.(토) / 14:00~20:00
7080 가고파 라이브

14:00	전시 오픈	익일 철수
14:30	작가와의 대화	
15:00	DJ SET 1	HWAN
16:00	DJ SET 2	Gotdacheeze
17:00	7080타임	가고파라이브
18:00	LIVE SET 1 (Audio Visual)	이준서+임채준
19:00	LIVE SET 2	moonsu
20:00-	7080타임	DJ, LIVE SET 철수 /매장 정상영업 시작

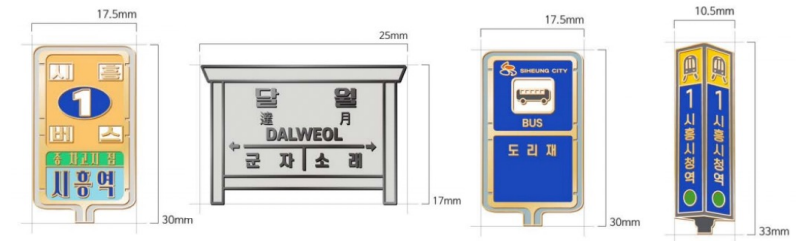
세부사항

- 입장료 : 5,000원(구글 폼 통해 예매)
- 기본 제공 사항 : 로컬굿즈(뱃지), 음료 한 잔
- 동시 입장자 30인 이하로 운영

- 쓰레기 분리수거존 운영
- 세대 갈등 절대 금지
- 1인 방문자 대환영!
- 삼미시장 판매 음식 구매 및 반입 유도
(주변 추천 가게 리스트 소개 공유)

방문자 제공 굿즈

시흥 로컬 굿즈 디자인 브랜드 'VAVAVA'
시흥역 뱃지



홍보

온라인

- 주요 활용 플랫폼
: 인스타그램
- 시흥시 홍보채널
(SNS, 홈페이지 등)
홍보 요청
- 콘텐츠 업로드
 - 7080 관계자 인터뷰
 - 7080문화 소개
 - 7080라이브바 답사후기
 - 뱀내공간 소개
 - 이벤트 장소 큐레이션
 - 참여 아티스트 소개

오프라인

- 포스터 부착
 - 신천, 대야단지 일대
 - 문화의거리 상가
 - 대야동 청년상점

사전이벤트

- 인스타그램 이벤트
 - 스토리 공유 이벤트
(추첨 통해 굿즈 증정)

현장이벤트

- 작가와의 대화
- 7080 신청곡
- 드레스코드

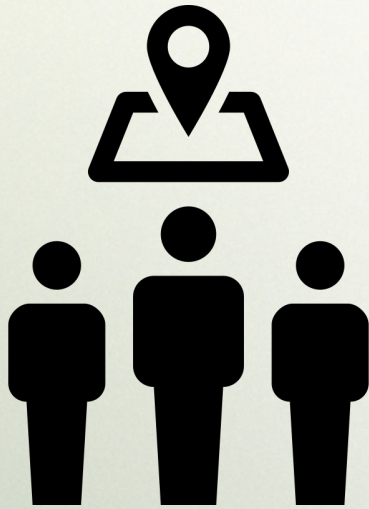


2023 경기도 문화자치 활성화 사업
청년예술인 성장지원사업
<예술 청년 살림>* 선정
 (프로젝트 지원금 400만원 / 세금 10% 공제)

<예술 청년 살림>* 이란?

- 시흥시 청년 예술인의 다변화된 도시문화 현장 진입과 활동을 지원하는 사업
- 지역 현장과 상호작용하는 문화예술 프로젝트 아이디어 발굴, 구체화, 실행하는 기회 제공

구분	예산 (천원)
인건비	1,200
공간대관비	1,000
행사진행비	1,080
홍보비	100
활동비	220
소계	3,600



1 사회적 기여도

- 중장년층 중심 **구도심 공간의 재해석**
- 청년중심 **문화예술 교류 및 향유의 장** 형성

2 사업수행 주체에 대한 기여도

- 구도심(신천, 대야, 은행) **상권과의 네트워크** 형성
-> 차후 프로그램 기획 시 상권 연계 가능
- 시흥 내외 **청년들의 교류, 소통** 공간 형성



‘일상’ 속 ‘축제’

1년에 한 번 있는 대형 축제 대신
매주, 매달 있는 집 근처의
작은 문화예술축제 + 커뮤니티




구도심 공간 발굴/활용

전통시장, 폐공장 등
이질적 공간에서의 실험이자 이벤트
<밤내공간>



협업의 가능성

행사장소 주변상권,
다양한 문화기획자, 예술가 등과의
수많은 협업의 가능성



공간에 우리의 **경험과 삶**, 애착이 녹아들 때
그곳은 **장소**가 된다

이 푸 투안, <공간과 장소>

