

Behind book 용인항토문화연구편

비하인드북

2021 용인마을지도만들기

서 기술적 지원을 해줬어요.
문제점은 시장 투어였어요.
두기 강화 방침에 따라 와
오라고 하는 건 부담이 될
가보고 지도를 만든다는
을 모르는 상태에서 지도
해서든 시장을 보여줘야
요. 그 과정에서 드론을 띄
객을 총동원해서 드론 있는
되면 실시간으로 보여줄
부착했어요. 드론이 높이가
판 하나하나



Behind book 용인향토문화연구 편

이 책은 <용인 마을지도 만들기> 프로젝트의 과정을 관찰하고 기록한 <기록의-기록> with 만물작업소 프로젝트 첫 번째 결과물입니다.

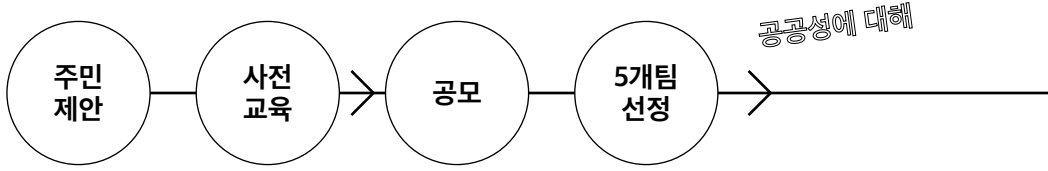
마을에서 사람들이 모여 주어진 예산을 가지고 무언가를 작당한다는 것은 사실 받은 괴롭고 받은 즐거운 일이 되기 마련입니다. 어떤 경우에도 크고 작은 어려움과 갈등이 생기고, 그럼에도 소소한 웃음과 찌한 교훈은 남게 되니까요. 다행인지 불행인지 그 끝에는 '좋았다면 추억이고 아팠다면 경험이다.'라는 소회가 남습니다. 그렇게 어려움과 갈등보다 웃음과 교훈이 조금 더 드러난 '잘된' 결과물이 성과를 증명하고는 합니다. 하지만 우리는 늘 전해지지 않은 그 뒤의 이야기가 궁금했습니다.

<용인 마을지도 만들기> 프로젝트의 운영에도 많은 시행착오가 있었습니다. 그러나 그 시행착오는 대체로 사람들의 감정으로 불거졌다가 프로젝트의 마지막 즈음에는 결과물에 대한 보람으로 남아 무엇이 그 시행착오를 만들었는지 잊게 합니다. 우리는 시행착오의 순간을 되짚기 위해 그 이면, 이전의 과정을 관찰하고 묻고 기록했습니다.

플랜포히어는 인터뷰와 워크숍을 통해 <용인 마을지도 만들기> 프로젝트 참가자들에게 질문을 던졌습니다. 사람들은 같은 질문에도 다른 답answer을 들려주었고 때로 다른 질문에도 입을 모아 같은 이야기behind story를 들려주었습니다. <기록의-기록>은 질문을 통해 프로젝트와 사람들의 연결을 되짚어 이어가는 과정이었습니다. 그 과정에서 스스로 발견한 무수한 질문들은 우리 모두가 놓친 시행착오의 순간을 상기시켰고 우리는 그 질문과 이야기를 기록했습니다.

<용인 마을지도 만들기> 프로젝트는 마무리되었고 마을마다 한 장의 지도가 남겨졌습니다. 우리는 지도를 만든 과정에서의 어려움과 갈등, 웃음과 교훈을 버무린 「비하인드북」과 더 나은 다음을 위한 「47개의 질문카드」를 남깁니다. 우리의 기록이 누군가의 또 다른 시작이 되길 바라며!

용인마을지도만들기 프로젝트 진행과정



마을공동체지원센터

기획과 준비

지속적으로-오래 가는

내부자들의 소통

도시와 공공

마을과 사람들

아카이브 프로젝트 <기록의-기록>진행과정

1. 조사

<용인 마을지도 만들기>
프로젝트의 진행과정을
조사/관찰/기록을 위한
활동을 준비한다.

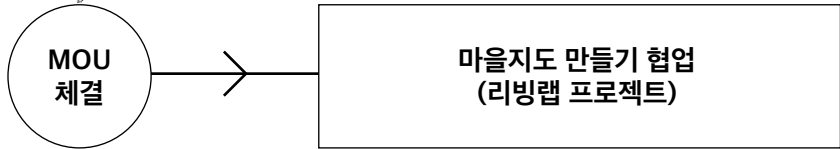
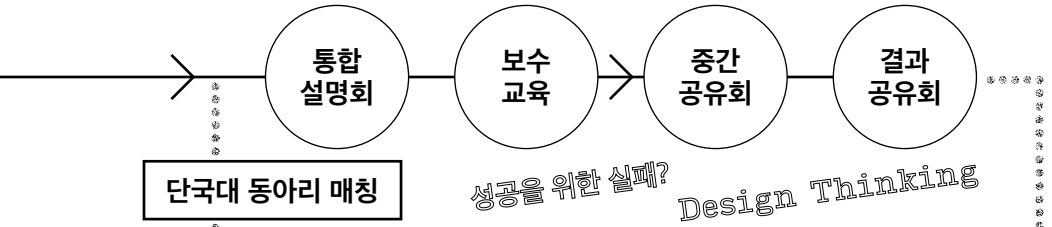
9월중

2. 인터뷰

참가자를 대상으로 한 사전
인터뷰를 통해 구성원에게
질문을 던지고 프로젝트 과정
중의 어려움을 스스로 발견,
파악하게 한다.

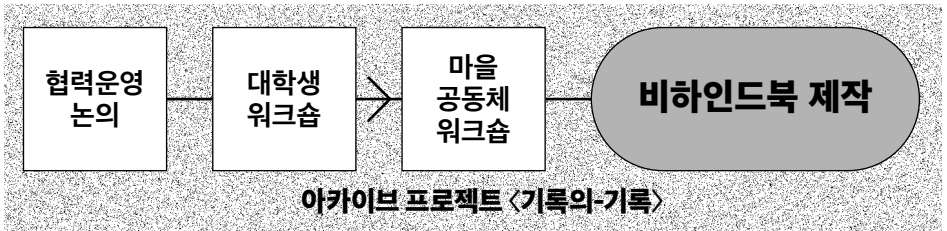
10월 5-9일 온라인 인터뷰
마을 모임 / 대학생 동아리
각 팀별 1회, 총 10회 진행

세대 간의 소통



단국대학교 산학협력단

다른 것과 틀린 것



용인문화재단 & 플랜포이어

3. 워크숍

인터뷰를 통해 발견한 주제를 돌아보는 워크숍을 진행한다.
with 만물작업소

11월 12일 대학생 동아리 온라인 공유회 1회 진행
11월 15-17일 마을 모임별 오프라인 워크숍 각 1회, 총 4회 진행

4. 비하인드북

'지도가 만들어지는 과정', '지도에 담지 못한 정보'가 아닌, '지도를 만들기 위해 고민했던 시간의 흔적'을 담은 비하인드북(소책자)을 만든다.

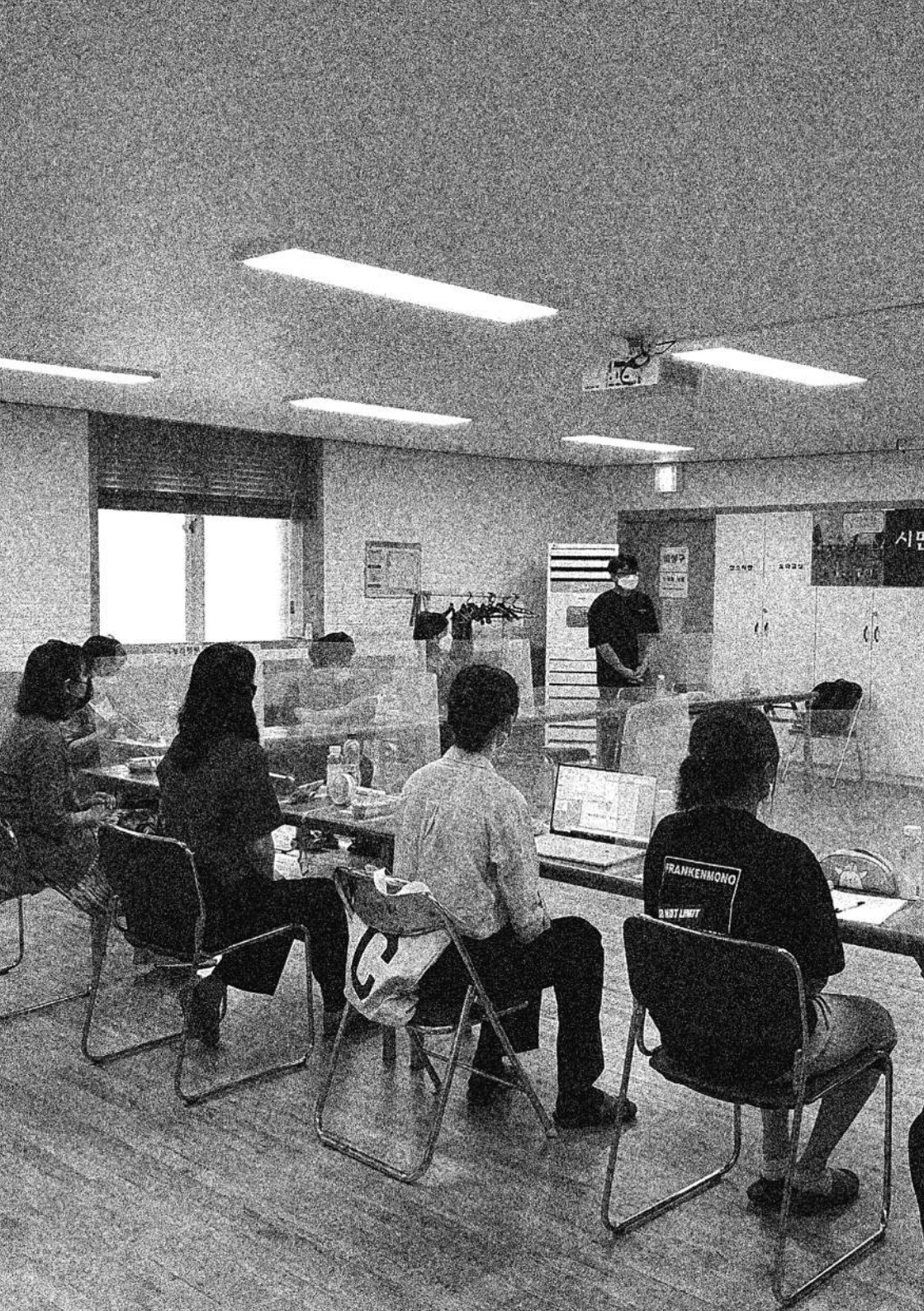
12월 중

5. 질문카드

프로젝트 전체과정을 갈무리 하고, 다음의 기록 및 활동을 보완할 수 있는 질문카드를 제작한다.

12월 중





참가팀

용인향토문화연구

과거와 현재, 미래가 담긴 용인전통시장이
거대한 마트의 편리함에 밀려 점점 잊혀지고 있습니다.
전통시장이 가진 역사와 이야기 등 다양한 자료를
시민참여단과 함께 수집하고 지도를 만들어 시장이 가진
가치를 찾고자 하였습니다.

대화한 사람들

송정미 김지혜

with 단국대 동아리 새용지마

“저희가 다른 팀들에 비해서 굉장히 많이 만났거든요. 열 번 넘게. 자주 만나게 된 것도 프로젝트를 열정적으로 이끌어 주던 분들 덕분이죠. 저희도 그게 나쁘진 않았어요. 직접 가 봐야 아니까요. 프로젝트 할 때는 정말 매일 보던 풍경이에요. 시장에 상가가 어디 있냐고 물으면 외워서 답할 정도로 갔거든요. 그래서 아무래도 이전에는 그냥 지나가던, 지나가지도 않았던 곳이 이제는 의미가 생겼죠.”



오래 전해지고 지켜진 공간에 대한 존중

용인전통시장으로

지도를 만들게 된 계기는 무엇인가요?

송정미 전통시장은 과거, 현재, 미래가 공존하는 곳이에요. 관심이 없으면 사라질 수밖에 없잖아요. 용인전통시장은 고려시대부터 시장이 존재했고, 조선 시대 문헌에는 김량장으로 언급이 되던 시장입니다. 금난전권*이 폐지되면서 난전의 허가가 이루어져 지금의 시장 모습을 형성하게 되는데 그 금난전권을 폐지했던 채제공 선생의 묘가 시장 위에 있어요. 용인전통시장은 가치와 추억이 있는 장소이기 때문에 낙후된 곳이라 해도 공간에 대한 존중이 필요해요. 용인전통시장을 마트랑 비교하면 안 돼요. 여기에는 시간의 값이라고 하는 게 있거든요.

*금난전권 조선 후기에 육의전이나 시전 상인들이 허가받지 않은 상인인 난전을 금지할 수 있었던 권리를 뜻한다. 취급 상품을 독점적으로 사고팔 수 있는 특권이였다.

김지혜 용인시민들과 지도를 만들면서 전통시장을 알리고 싶었어요.

**마트가 현재와 미래가 있는 상업적
가치가 있는 곳이라면 전통시장은
과거와 현재와 미래가 있는 역사적
장소입니다. 현재의 관점에서 마트와**

**전통시장을 비교하면 전통시장은
열세예요. 역사성을 간과하면 시장은
사라집니다. 그래서 역사적 사실과
가치를 알리기 위해 시민참여단과
함께 만드는 시장지도만들기를
기획했습니다.**

향토문화연구의 회원들(이하 연구회)은 대부분 연구하던
사람들이니 용인전통시장에 대해서 자료를 많이 가지고
있어요.

**이런 일들을 ‘벽돌 만들기 작업’이라고
하는데 집을 짓기 위해서 자료
수집이라는 벽돌을 쌓아요. 그런데
시민과 공유되지 않으면 이 자료는
쓰임이 없으니 시민참여단과 함께
만드는 전통시장 지도를 계획했죠.**

시민참여단은 20명 모집을 했고 14살부터 70세가 되신
분들까지 연령층이 굉장히 다양해요. 직업도 교수, 학생, 주부
다양했어요. 시장을 통해 용인에 대한 역사를 알아보고 시장을
둘러보면서 상인들을 만나고 전통시장을 추억할 수 있겠구나
싶었어요. 엄마의 추억, 나의 추억, 내 자식의 추억을 만들어서
개인의 추억이 시장의 전통으로 이어지게 하려는 게 저희의

목표였어요. 강사는 용인문화원의 스토리텔러와 용인시청
용인문화관광 해설사에게 의뢰해서 전문성을 갖췄고요. 그런데
코로나가 4단계로 격상이 되면서 사업에 브레이크가 걸린 거죠.
할 거냐 말 거냐 문제였어요.

코로나로 변화된 소통의 방식, 기술에 적응하기

**코로나 4단계가 되면서
진행하는 데 어려움이 있었을 텐데,
전체적인 프로젝트 진행 과정을 소개해주세요.**

송정미 강의는 1강부터 5강까지 있었고, 1강은 용인과
오일장의 역사를 소개했어요. 2강은 용인전통시장 사진을
보면서 용인전통시장에서만 볼 수 있는 가게들을 소개했고요.
3강에서는 제가 같이 인솔해서 시장을 2시간 투어하기로
했는데 코로나 4단계로 온라인으로 바뀌었어요. 온라인으로
바뀌면서 어떻게 진행할지 많은 논의를 했어요. 그러면서
〈아바타 시장 투어〉를 생각하게 되었고 안 해보던걸 하려니
시뮬레이션이 필요했지요. 시뮬레이션 과정에서 와이파이기가
좀 부정확할 때는 통신이 끊겼어요. 그럴 때는 메인 강의는
그대로 진행하고 강사님들과 학생들은 자리에서 멈추지 않고
진행하면 강사님들은 자리에서 멈추지 않고 다른 자리로
이동했어요. 이동하면 와이파이기가 또 터질 수 있으니까요.
그리고 핸드폰을 이용해서 가게를 소개할 때 모든 사람의
데이터가 무제한이 아니었어요. “무제한 아닌 사람에게는
데이터비용을 5,000원씩 지불하자.”라고 의견을 주고받으며
가장 최선의 방법을 찾으려 했어요. 아바타를 이용한 온라인
투어는 컨트롤 타워를 강의장에 두고 연구소 선생님 4명과
단국대 학생 4명이 2인 1조가 되어 각 코스별로 나가서 시장을
보여주고 시장 상인들과 인터뷰하는 방식이었어요. 1번은
중앙로, 2번은 문화거리에서부터 하천 변, 3번은 떡 골목과

만두 골목, 4번은 다문화 상가가 있는 옛 골목을 돌면서 8명이 현장에 있었어요. 한 명은 카메라, 한 명은 리포터 역할을 하면서 생방송 6시 내 고향 프로그램처럼 카메라를 들이대면 리포터가 소개하듯 했어요.

동네이기도 하고 이미 알던 시장이었지만 프로젝트를 진행하면서 더 많이 알게 된 것들이 있으신가요?

송정미 변화하는 시장의 모습을 보았어요. 처음 시작할 때가 4월 초였는데 남성 청바지 패션 전문 상가에 갔어요. 시장에 남성복 전문 가게는 잘 없기도 하고 그 집이 너무 좋아서 소개하려는데 강의 2강 때 다시 가보니 가게에 '임대'라고 붙여놨더라고요. 완전히 폐업된 거예요. 1강 때도 소개했는데 3강 때 어쩔 수 없이 그 상가를 뺐죠. 지금 좀 안타까운 게 마을지도 만들기를 하면서 그 기간에 임대 낸 곳이 네 군데나 있었어요. 자주 가니까 볼 수 있었던 풍경인데 가슴 아팠죠. 너무 좋은 아이템의 가게가 문을 닫았다는 소식을 들으면 '이 집 안 돼, 안 돼.' 이러면서 긴급회의를 했어요.

**대학생 팀들과 각자 잘하는 것도 다르고
관심 있는 것도 다른데,
마을지도 만드는 하나의 목적을 가지고 만나면서
어려웠던 부분 혹은 좋았던 부분을
뽐아주실 수 있을까요?**

김지혜 사회적 거리두기가 격상되면서 대면 강의를 비대면 강의로 수정하여 진행하며 학생들의 도움을 많이 받았어요. 강사는 강의에만 집중하고 온라인 과정에서 문제가 생기면 [새용지마]팀에서 기술적 지원을 해줬어요. 지도 만들기 과정 중 가장 큰 문제점은 시장 투어였어요. 시민참여단 입장에서는 거리 두기 강화 방침에 따라 외출을 자제해야 하는 시점인데 시장에 오라고 하는 건 부담이 될 수밖에 없지요. 그런데 시장에 안 가보고 지도를 만든다는 건 말이 안 되는 소리잖아요. 시장을 모르는 상태에서 지도를 만든다는 건 불가능하니 어떻게 해서든 시장을 보여줘야 해서 회원들과 논의를 거듭했어요. 그 과정에서 드론을 띄워서 보여주자는 의견이 나왔고 인맥을 총동원해서 드론 있는 사람을 찾았지요. 드론으로 시장을 찍으면 실시간으로 보여줄 수 있겠다 했는데 또 다른 문제점에 봉착했어요. 드론이 높이가 5m 이상 떠야 한다는 거예요. 시장 투어는 간판 하나하나 다 보고 물건도 보고 상인들도 보고 인사해야 하는데 원하는 높이로 드론을 낮게 띄우면 사고가 나니 그 방법으로 강의를 진행하는 건 포기해야 했어요. 그래서

1강 끝나고 [새용지마]팀과 회의를 다시 했어요. “짧은 머리로 한 번 생각해보자.” 했더니 “우리가 대신 가주는 방법이 있으면 좋을 텐데.”하는 겁니다. 그 말을 듣고 보니 영화 아바타가 생각이 나더라고요. 그래서 우리가 대신 카메라를 들고 시민참여단이 가고 싶은 곳을 가주는 <아바타 시장 투어>를 생각해 낸 거예요. 그래서 영화처럼 컨트롤 타워를 강의장에 두고 화면으로 총체적 관리를 하여 진행한 거지요. 강사는 강의하고 현장에서는 아바타들이 시민들의 눈과 발이 되어 움직이고요.

송정미 대학생들에게는 전통시장이 낯설 텐데 처음에는 시장에 대해 아무것도 모르다가 두 달 사이 공부를 열심히 해서 지금은 가게를 다 알고 있어요. 저희는 원래 알고 있는 가게였고 왼쪽으로 가면 무슨 가게가 있고 오른쪽에 가면 무슨 가게가 있고 외우고 있지만 [새용지마]팀은 아니었거든요 그리고 온라인도 도움을 많이 받았어요. 특히 저는 줌 강의에 대한 어떤 부담감을 항상 안고 있었어요. 강의 중 줌이 문제를 일으킬 때 있어요. 항상 머릿속에 ‘강의하다 줌이 안 되면 어떻게 하지? 누가 옆에서 도와줘야 하는데...’ 하는 걱정이 있었어요. [새용지마]팀은 문제가 생겼을 때, 저희가 했다면 5분 걸릴 것 같은 것들을 30초 안에 찾아내었어요. 계속 코로나 시대가 이어지면서 줌을 계속 사용하는데 [새용지마]팀을 만나서 너무나 행운이었어요. 부동산, 도시계획과 관련된 학생들이라서 GPS와 지도 만들기에는 최적화된 팀이었다고

극찬해 주고 싶어요. 더욱더 고마웠던 것은 단국대학교 학생들이어서 가까이 사는 줄 알았는데 의정부에서 오기도 하고, 알바하는데 월차를 내서 왔어요. 너무너무 착하고 예뻐어요.

김지혜 저는 [새용지마]팀과 우리랑 같이 파트너가 된 건 신의 한 수였다고 생각해요. 많은 팀 중에 저희랑 어떤 팀이 만날지 너무 궁금했어요. 막연히 '우리가 못하는 부분이 메워졌으면 좋겠으니 지도를 잘 아는 학생들이었으면 좋겠다.'고 생각했는데 건축학과, 도시설계학과, 부동산학과를 전공하는 [새용지마]팀과 만나게 된 거예요. [새용지마]팀에게도 어떤 과제를 수행하거나 앞으로 진로를 정하는 데 있어서 전통시장은 매력적인 장소일 거라고 봐요. 조금 더 관심 있게 잘할 수 있는 기본적인 요소가 되었을 거예요. 또 우리가 원하는 게 적극성과 프로젝트에 대한 관심이었는데 [새용지마]팀이 멀리서 시간을 내어 와줬어요. 우리가 목표하고 있는 지향점으로 향하는 마음이 같았기 때문에 그 팀이 우리와 파트너가 된 게 좋았어요. 연구회 회원들이 시장의 각 코스를 안내하면 시민 참여단들이 코스에 맞는 상가를 선정하고 코스에 적합한 디자인과 캐릭터를 그려주면 새용지마 팀이 디자인하여 지도를 제작했어요. 그러면 다시 시민참여단과 연구회 회원들이 피드백을 거쳐서 "시장 위치가 거기가 아니다.", "학교의 이미지를 좀 더 크게 해야 한다."하며 오류를 찾아 수정하고

의견을 주고받았어요. 이 일을 하며 우리는 서로 성장하고 있다는 사실을 느꼈고 힘들지만 보람 있다고 말했어요.

머리를 맞대어 서로를 밀고 만든 지도

김지혜 시민참여단에게 <아바타 시장 투어>를 이해시키기 위해서 티저 영상을 만들어 미리 진행에 대해 설명한 후 가보고 싶은 상가를 알려 달라고 했어요. 그랬더니 '떡볶이 맛있는 집이 있다는데 거기 한번 들려주세요.', '거기 100년 된 떡집 있다는데 거기 좀 보여주세요.', '거기 애들이랑 같이 갈 수 있는 추억의 문구점 있나요?' 이런 질문을 받은 거죠. 그렇게 받은 질문을 가지고 매끄럽게 진행하기 위해서는 참여자 모두가 실행 전에 경험해 봐야 한다고 생각했어요. 그래서 강의 전에 모든 구성원이 나와서 사전 점검을 한 겁니다. 막상 해보니 연구회 회원들의 평균 연령이 50대이니 핸드폰을 잘 못다뤄 원활한 진행이 안 되는 겁니다. 기계를 잘 다루는 [새용지마] 팀과 짝꿍이 되도록 팀을 구성하고 미리 설정한 1코스부터 4코스까지의 구역을 컨트롤 타워의 요청에 따라 화면과 마이크를 켜면서 전체 14명이 한 몸인 것처럼 움직이기 위한 시뮬레이션이었어요. 그 과정에서 문제점이 나타나면 해결 방법을 찾으면서 토요일 한나절을 땀땀 뺀뺀 흘린 거지요. <아바타 시장 투어> 한 걸 바탕으로 시민들이 각각 자기가 코스를 좀 더 세분화해서 아이와 함께 간다면 어디를 갈 건지 다문화를 즐길 수 있는 코스를 한다면 어디로 할 건지, '먹거리 코스' 이런 식으로 코스를 각각 정한 후, 다시 선생님들이 각 소그룹 방을 열어서 지도 안내를 했어요. 지도에는 시민참여단이 그린 것을 아이콘으로 만들었어요. 문제가 생길 때면 저희는 나름대로 그 시간 속에서 고군분투했어요.

**문제가 생기면 해결 방법을 찾는 과정이
반복되면서 계속 더 좋아지는 느낌이 들어요.
과정 중에 인상 깊었던 장면이 있으신가요?**

송정미 저는 시장에 카메라를 들고 새벽에도 가고 밤에도 갔어요. 처음에는 시장 상인회 분들이 뭐하냐고 거부 반응을 보이다 마을지도 만들기 취지를 설명하니까 “어쨌든 잘해 보라.”라고 응원해 주신 것과 폐업하는 상가가 네다섯 군데였는데 그 상인들하고 이야기한 게 참 미안할 정도였어요. 본인도 폐업할 줄 몰랐대요. 또 파키스탄에서 오신 액세서리 판매하시는 분이 계세요. 그분은 굉장히 호탕하셔서 우리 아줌마들하고 장난도 치고 액세서리 수리도 해 주셨어요. 조금 안타깝다면 용인전통시장에 다문화 상가가 많이 들어와서 좋지만, 그쪽으로만 규모가 커졌어요. 그리고 시민참여단과의 에피소드인데 1-2강 마치고 시민분들이 3강 때,

‘2강 때 들은 그 상가로 청바지 사러 갔다.’고 말씀하시는 청소년 자녀를 둔 분도 계셨고 또 한 분은 70세 할아버지였는데 따님이 결혼했던 십몇 년 전, 따님이 결혼할 때 구둑방에서 신발을 맞춰서 신었대요. 너무 편하고 좋은데 거기가 어디인지를 찾을

수가 없었는데, 저희가 그곳을 알려
드렸더니 ‘또 가서 맞춰 신어야 겠다.’고
하셨습니다. 그 과정에서 어르신이
“나는 여기 참가해서 우리 딸과의
추억을 찾았다.”라고 말씀하셔서 전부 다
박수치고 “우리도 꼭 거기 가보자.”라고
했어요.

김지혜

문제가 생기면 회의하고, 토의를 통해
나온 의견이 실제로 실현 가능한지
적용해보고, 시뮬레이션 과정에서
문제가 생기면 또 해결점을 찾고. 이런
과정을 거치면서 우리가 좀 더 잘할
방법들을 고민했어요. 덕분에 우리는
시장에 애착도 생기고 더 사랑하게
되었어요. 고군분투 속에서 우리는
우리의 한계를 뛰어넘었다고 이야기
한답니다.

이번을 계기로 안 된다고 하는 사회적 한계와 개인적 한계를
뛰어넘었어요. 연구회 선생님들은 이번에 줌을 하면서 기계치

한계를 뛰어넘었고, 코로나로 만나지 못하게 하니 온라인을 통해 만나며 공간적 한계를 뛰어넘었고, 시민참여단은 시장에 대해 갈 생각이 없었는데 '꼭 가봐야겠다.'하는 욕구들이 생겼다고 말한답니다. 그러한 피드백을 들으며 우리가 애초에 계획했던 부분들이 조금씩 성과를 내고 있구나 하는 생각이 들었어요. 그리고 다들 장 보느라 돈을 많이 썼으니 시장 활성화에도 기여를 했어요. 회의만 30번을 하고 매번 만나니까 집에 그냥 안가잖아요. 시장에서 회의하는데 그냥 집에 가겠어요? 시장에서 회의하니까 시장에서 뭐 사서 가고 뭐 먹고 이렇게 되는 거죠.

프로젝트 전반적인 내용을 세밀하게 보셨네요.

그러기 쉽지 않은데요.

김지혜 머리를 맞댄 결과죠. 그게 한 사람의 머리에서 나온 거라면 그렇게 못했을 겁니다. 내가 미처 생각하지 못한 것을 누군가가 말해주면, 또 그걸 바탕으로 다른 누군가는 더 좋은 생각을 말해줬던 결과였어요. 그러니 프로젝트 만족도도 올라갔다고 생각해요.

프로젝트를 포기하지 않았던

원동력은 무엇일까요?

김지혜 원동력이요? 칼을 뽑았으면 진행을 해야 하고 대충은 없는 거죠. 최선을 다하고 후회 없게 해야 하니까. 우리는 잘해야 했어요. 그냥 하면 안 되고 잘해야 했어요. 시민참여단이 귀한 시간을 내주었는데 그 시간을 헛되이 하면 안 된다고 하는 책임감이 컸어요.

우리만의 벽돌 쌓기가 아니라 시민을 대상으로 해서 함께 문화를 공유하려고 하는 건데 우리가 제대로 준비하지 않은 상태로 임하면, 애초의 기획 의도가 사라지니까 잘해야 하고 힘들어도 참아야 하는 거고 문제가 생기면 반드시 해결해야 하는 거죠.

그런 관점으로 드론과 아바타 시장 투어도 생각해 낸 거였고 30번 만나자고 했을 때 누구 하나 안 된다고 했던 분들도 없이 동참해준 거였어요. 시장에서 돈을 많이 썼는데도 동시에 애썼기 때문에 시장에 대한 애착은 더 많이 생겼어요. 시민참여단이 시장을 다시 보는 것이 우리가 했던 목표라면, 우리 자신들이 시장을 재평가하고 다시 보고 이렇게 관심도가 올라간 건 우리 또한 예상하지 않았던 결과인 거죠.



ENGLAND
잉글랜드

335-9856

영인문화원

영인문화원
단원수
335-9856



왜 비하인드북이 되었을까?

플랜포히어와 <기록의-기록>을 준비하며

용인문화재단 서혜인 “활동 과정이 기록되는 것이 중요한 것 같아요. 기록이 모이면 또 다른 발현을 일으킬 수 있지 않을까요?” 작년 문화도시 라운드 테이블에서 한 청년 활동가가 들려준 이야기입니다.

결과 지향적으로 사업이 흘러갈 때 우리는 과정의 소중함을 잊기도 하고, 각자가 발견한 소중한 이야기들이 공유되지 못한 채 묻혀버리기도 합니다. 용인시 마을공동체지원센터에 <마을지도 만들기> 프로젝트에 대한 협력을 약속한 후 한참 동안 제 머릿속에 맴돌았던 것 또한, ‘과정은 사라진 채 결과물만 남는 것은 아닐까?’라는 질문이었고, 이것이 비하인드북 제작을 추진하게 된 계기가 되었습니다.

지난한 과정을 거쳐 결과에 도달한 사람들은 과정이
휘발되어 버렸다는 사실에 무척이나 아쉬워하곤 합니다.
하지만 알고 보면 '기록하지 않으니 기억되지 않는 것'이기도
합니다. 그 가치를 그 즉시 알아채지 못해서, 온 감각들을
결과물에 집중하느라, 또는 빠른 속도에 떠밀려가느라
우리는 과정을 놓치곤 합니다. 모래를 체에 받치면 굵은
모래만 남고 나머지는 흩어지는 것처럼, 관찰자의 시선과
감각에 섬세하게 날이 서지 않으면 중요한 것을 놓치기
마련이니까요.

〈마을지도 만들기〉 프로젝트의 아카이브 작업을 처음
[플랜포히어]에 의뢰했던 것도, 지도를 만든 사람들과
지도가 만들어진 과정을 짚어보고자 한 것도 같은
이유에서였습니다. 참여자들이 지도에 담아내지 못한
소중한 무언가가 있지는 않은지 좀 더 섬세한 감수성을 지닌
기획자들의 체로 다시금 걸러보기 위해, 참여자 스스로
운영과정을 반추해보며 놓쳤던 것들을 발견하기 위해서
말이죠. 그리고 그것이 마을지도를 조금 더 예쁘게 포장하는
일보다 더욱 중요한 일이라는 생각이 들었습니다.

비하인드북이 마을지도를 만든 마을공동체와 대학생
동아리에게는 지난 과정을 짚어보는 계기가 되었기를,
앞으로 지역 기반의 활동을 잘 해내고 싶은 누군가에게는
작은 단서가 되기를 바랍니다. 그리고 활동가는 아니지만
흥미롭게 마을지도를 펼쳐 보았던 누군가가 있다면 한 장의
지도 이면에 담긴 이웃들의 고민과 노력을 따뜻한 시선으로
한 번 더 바라봐주시기를 바랍니다.

조금 더 나은 날들을 위하여

스스로 질문을 만들어 내는
〈기록의-기록〉 비하인드 워크숍을 진행하며

만들작업소 이번 〈마을지도 만들기〉 프로젝트에 참여한
분들이 어떤 마음과 생각으로 그 시간을 지나왔는지
그 과정을 천천히 곱씹고 더듬어 한곳에 잘 모일 수 있도록
〈비하인드 워크숍〉으로 만나게 되었습니다.

사업 종료 후 남겨진 몇 개의 결과물은 프로젝트를 이끈
이들이 가지는 각각의 시선과 프로젝트 중에 생긴 크고
작은 마음들, 그리고 시간이 지나도 마음 한쪽에 남아있는
아쉬움 모두를 읽어 낼 수 없다는 생각이 들었습니다. 그래서
뒤따를 누군가에게는 이 비하인드 북에 남겨진 이야기가
어쩌면 앞으로를 위한 작은 힘이 될 수 있지 않겠냐는 바람을
가지고 숨 가쁘게 달려오느라 잠시 제쳐둔 이야기를 떠올려
기록으로 남겨두고 싶었습니다.

인터뷰 기록에 담긴 <마을지도 만들기> 프로젝트는 사람과 사람을 잇고 싶은 마음. 하루가 다르게 변해가는 주변 환경을 보고만 있을 수 없기에 뭐라도 해야 할 것 같은 기분. 한동네 안에서 커가는 아이들이 나이를 먹고 돌이킬 수 있는 고향에 대한 추억을 그리며 시작되었고 떠올려보니 지나온 시간이 결코 쉽지 않아 부대꼈던 마음들까지도 어렵풋하게나마 느낄 수 있었습니다. 같은 시공간을 살아간대도 많은 사람이 가진 생각은 너무도 여러 가지 모양이기에 다 함께 같은 방향으로 걷기 위해서는, 쏟아야 할 힘과 시간의 크기가 절대 작지 않음을 알고 있습니다. 그래서 이번 프로젝트 종착지까지 부단히 걸어온 분들을 응원하고 싶은 마음으로 워크숍을 진행하게 되었습니다.

워크숍을 마치고 집으로 돌아가는 길에는 '우리가 마을 지도를 만들게 된다면'이란 생각이 꼬리를 물었습니다. 마을 입구를 지키는 오래된 박물관에 차곡차곡 쌓인 사소한 관찰과 기록들을 상상하거나, 조금 더 재미있는 모습을 가진 지도를 만나 보고 싶다는 생각도 들었습니다. 언젠가 우리도 오래도록 머물고 싶은 동네가 생긴다면 그때는 이번 <마을지도 만들기> 프로젝트에 참여한 분들의 뒤를 따르고 있을지도 모르겠습니다. 그리고 이렇게 머릿속에 그리는 그림들이 그 출발점이 될지도 모르겠습니다. 언젠가 그 출발선 위에 우리도 서기 위해서. 옆자릴 둘러봤을 때 같은 방향을 바라보는 사람들이 있기를 바라는 마음으로. 더 많은 곳에서 작디작은 그림이 그려지고 이곳저곳에서 들리는 웅성거림이 생겨나기를 바랍니다.

다섯 개의 마을, 다섯 개의 이야기

비하인드북 편집소감

정다정 길을 찾을때면 핸드폰 속 지도를 꺼내어 목적지를 입력합니다. 설정한 목적지를 가기 위해 이리저리 방향을 맞추면서 현재 내가 어디에 있고 어디로 가는지 압니다. 덕분에 길을 잃지 않고 목적지로 한 번에 가기도 하지만 가끔은 지도가 가리키는 방향을 도통 이해하지 못해 조금 헤매다 목적지에 도착하는 경우도 있습니다. 또는 중간에 경유로 담은 중간 목적지 때문에 더 복잡하게 길을 걷다 겨우 목적지를 찾기도 합니다. 세세하게 설계된 지도도 이해되지 않아 이 길로 저 길로 걸을 때가 있는데 마을 각자의 이야기를 담은 지도라니 더 궁금해졌습니다.

다섯팀은 각 지도에는 '무엇'을 담았습니다. 생태, 문화재, 재능을 가진 인적 자원, 시장, 오일장. 저의 일상에서 크게 의미를 두고 오래 여러 번 관찰하기보다는 스쳐 지나가는 것들에 가깝습니다. 그런데 마을주민들은 오래 여러 번 둘러보고 기록하고 보내는 활동을 1년 가까이 했습니다.

단순히 기록만 한 것이 아니고 이야기를 나누며 관계도 함께 만들어 나갔습니다. 만들어진 지도의 모양새를 떠나서 마을공동체 분들과 단국대 대학생 팀들에게 가장 먼저 수고했다는 말을 가득 건네고 싶어졌습니다. 코로나 속에서 방역이 중요해지면서 약해진 관계들을 다시 잇기 위해 얼마나 많은 고민과 시행착오가 있었는지 마을 지도를 만든 팀들의 인터뷰를 한 편을 읽고 나면 저도 힘이 들었습니다.

그럼에도 글마다 공통으로 '그만'과 '다음' 이야기가 보았습니다. 프로젝트를 하면서 중간에 '그만둘까?'를 고민하였지만, 결말에는 어떤 '다음'을 상상하는 이야기로 끝났습니다. 조금은 안심했습니다. 인원으로 만남을 규정지을 정도로 함께 사는 것이 조심스러웠던 2021년에 함께하기를 고민하였던 분들이라면 위드 코로나 그리고 조금 더 안전한 때가 오면 더 멋진 다음을 만들지 않을까 싶습니다. 부디 다음 지도를 만드는 일에는 경로 이탈과 재검색이 원활하게 이뤄져 목적지를 가는 일들이 즐겁기를 다정히 바랍니다.

Behind book
비하인드북: 용인향토문화연구 편

2021년 12월 발행

발행인 용인문화재단

편집 플랜포히어, 정다정
대화한 사람들 송정미, 김지혜
정리 김지혜
디자인 플랜포히어



영인문화재단
Yongin Cultural Foundation

