

## 전환문화도시의 핵심가치

### 시민문화력

- 시민 개인의 경험확대를 통해 삶의 전환우도
- 삶의 전환을 통한 시민문화력향상
- 문화예술교육, 창업, 생활문화 등

전환을 위한  
환경 문화  
안전망



일상과  
삶의 전환

### 도시 창조력

- 개인의 삶의 전환이 자연스럽게 이루어지는 도시환경의 조성
- 향상된 시민문화력이 적재적소에 발현되어 도시창조력 향상
- 도시브랜드 접근성, 활동 및 교류 거점 등

## 전환문화도시 추천

유연하게 생각하고 다양하게 경험하는 도시  
그 안에서 살아가는 시민들의 변화를 꿈꿉니다.

나로부터 시작된 변화가 추천만의 도시문화가 될 때까지  
일상을 조금 더 풍요롭게 만드는 전환의 계기를 열어갑니다.

추천의 예비문화도시 사업은  
삶을 전환하는 디제로운 시도를 통해  
시민 문화력을 끌어내고, 도시 창조력을 높입니다.



## 전환사업의 가치

어떻게 해야 **함께**하는 일이 서로에게  
**도움**이 되는지를 이해한다.

혼자가 아닌 함께.  
다른 사람들과  
협업한다.

건강한  
공동체

운동으로의  
확산

문화적  
비전

전환문화도시  
추천

실용적  
프로젝트

참여의  
확대

확대와  
축하

다른  
사람들이  
공감할 수 있는  
새로운 인프라를  
만든다.

친구나 이웃을 넘어  
보다 많은 커뮤니티를 참여 시키고  
관계를 증진한다.

다른 사람들의  
참여나 활동을 기꺼이 받고  
작은 성공을 축하한다.

# Wen byng # Well agang

여기서. 20여개. 2022년  
여기서. 20여개. 2022년  
여기서. 20여개. 2022년  
여기서. 20여개. 2022년

어디에서나 누구나 참여할 수 있도록  
참여할 수 있도록  
하여 영향력을  
키운다.

20여개. 2022년. 20여개. 2022년

2020년

	2020년 인구	2020년 인구
남자	50,562	17.9 <del>21.3</del>
여성	53,390	15.1
합계	45,484	21.3

총인구  
 남자 286,429 (비율 0.36%)

충주시 출생인구 현황 . 2021. 05. 07 기준.

연령	남자	여성	합계
· 남자			
75-79	120	93	213
80-84	126	91	217
85-89	79	70	149
90-94	22	18	40
95-99	9	7	16
100-104		1	1
· 여성			
75-79	116	81	197
80-84	99	72	171
85-89	45	37	82
90-94	24	22	46
95-99	5	4	9
· 남+여			
75-79	236	174	410
80-84	225	163	388
85-89	124	107	231
90-94	46	44	90
95-99	14	11	25
· 합계			
75-79	352	255	607
80-84	324	235	559
85-89	169	144	313
90-94	70	66	136
95-99	23	22	45

		간판수	여	총
U252	75-79	32	20	2
	80-84	32	20	12
	85-89	24	17	7
	90-94	7	7	0
	95-99	1	0	1
	100-104	1	1	0

		간판수	여	총
S152	75-79	80	48	32
	80-84	70	56	4
	85-89	57	49	8
	90-94	34	31	3
	95-99	4	3	1
	100-104	2	2	0

		간판수	여	총
S152	75-79	80	64	16
	80-84	67	52	15
	85-89	32	25	7
	90-94	20	19	1
	95-99			

총간판수 10567 / 378

76.6.1.

충청시 노인복지관.

- 노인복지 노인복지관 S152 033 255 8866
- 남부 " " 033 241 5600
- 북부 " " 033 255 9877
- 가야항마을 노인복지관 S152 033 241 9740

2020 노인성痴呆사. / 학습용 논문 사례연구원  
1. 노인 97명 대상 면접조사

노인 생활양식 - 우울감 희망감 자존감 대처능력.

· 연령계층 : 71.1%가 노년층 연령기준을 구해서 이상으로 생각함

· 주요 증상 : 연령대의 기준이 자신에 비교를 하지  
않는 증상이 신각이 90.6%

\* 상치, 정신 장애 없음 증상 90.5%

노년 기준 이상 증상 89.0%

가족 감 이상 증상 86.9%

· 연령대 : 노년층 85.6%는 희망 대처 능력  
비 정상이다.

but : 자신 대처 능력 중 정 정 의 사를  
각 자 자 신 비 상 대 수 7.7%

· 주요 증상 비 정상 : 광 개 성 비 79.6%

자 기 정 정 대 수 증 상 비 정상  
비 72.4%

· 희망 대처 능력 비 정상 : 연 령 대 87.8% 비 정상 11.6%

자 신 비 상 대 수 20.6%

· 신뢰도 : 경제성장률, 기업성장률, 고용률 증가 -  
 49.6% 는 신뢰도가 기업성장률 고용률 증가  
 높은 신뢰도.

· 기업성장률 40.5% 증가 37.4  
 신뢰도가 신뢰도 42.6%  
 기업성장률 40.9 증가 37.3  
 기업성장률 40.9 증가 37.3

여가활동 및 사회활동

· 노년 80.3% : 여가활동가 참여하고 있음.  
 취미활동 52.7% 취미활동 49.8%  
 사회 및 기업활동 44.4%  
 전문직 참여 9.1% 전문직 5.1%

· 여가활동 시설 이용.  
스포츠 28.1% 노인스포츠 9.5  
 사회활동 28.1% 노인스포츠 9.5  
 노인스포츠 1.8 공공기관에서 4.7  
 노인스포츠 0.8%

· 이동통신  
 인터넷 이용 비율 11% 6.7 → 17% 57.2  
 20% 62.5%  
 노인스포츠 11% 12.8 → 17% 29.5 → 20% 45

\* 기업은 기업 성장 프로그램 및 취미 프로그램  
 이용을 위해 비용이 비용으로 증가하였는데  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램

· 사회활동  
기업은 기업 성장 프로그램 11.9% - 기업은 기업 성장 프로그램  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램 6.3%  
 \* 기업은 기업 성장 프로그램 가장 기업은 기업 성장 프로그램  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램 37.7% 기업은 기업 성장 프로그램  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램 19.3 기업은 기업 성장 프로그램 14.1  
 기업 성장률 기업은 기업 성장 프로그램 0.9

정보통신세

노인 86.4% / 65~69 81.6%  
85세이상 9.9%

- 노인들은 정보통신 서비스 이용률이 낮아져  
이러한 점을 14.1%

고속인터넷	58.3%	불편한점	60.4%
카카오 메신저	58.1%	"	61.2%
ATM 기기	88.9%		38.4%
카드결제	87.9%		31.3%

노인 인터넷 사용률 (노인복지 / 노인 10만명)

08년 66.8% → 2012 78.2%

과제에 비해 주체적인 독립적인 생활

· 전국노인 사회관계 향상사업

생활의향

과거 현재 미래.

데이비드 커틀러.

보건의 건강관리 분야, 최근 연구를 통해 수명 연장이나  
건강수명 또한 늘어날 수 있음.

"건강이 아주 나쁜 상태로 사는 시도는 비용을 대비적이지  
않은 건강으로 단축되고 있습니다. 예전에는 비용을 대비적  
인 6, 7년간의 치매유기 병든 상태로 버틸려면 이제  
그런 일은 드물어졌습니다. 사람들은 점점 오래 살며 의미 있는  
생활을 하기 건강을 지키고 싶어 하고 있습니다."

\* 오늘날의 노인은 젊음이 하등 향상된 정도가 아니라 수명의  
향상보다는 수명이 연장되었다. 수많은 사회적 연구에서  
일관성 있게 관찰되고 있다.

노인들은 경제적 부담이 적음을 막을 복지적 경험은  
과거 못보았을 수 있음 하지만 사회적 안전망에서 더 많은  
노년층이 사회적 안전망을 경험할 수 있음.

젊은 이들에게는 건강관리에 중점을 두는 것이 중요할 것임.

"사회적경제적 선택이론 / 사회적 경제적 동등성이론"  
심리학과 같이 구분짓기

나이 들수록 생각의 깊이가 지식 습득에서 감정 자극으로  
움직인다.

젊은이들은 감정을 확실히 지식 습득 보다 새로운 관계  
구축 하는 공감 능력 강한 것 이다

하지만 공감 능력이 감정 를 수용 하는 것 이  
아니 고

많은 사람 이 자아 보호 기 가 있 기 때 문 에  
노인 은 정 신 적 인 행 동 을 보 는 것 이  
아 니 고

기존의 관계 를 완 전 하 고 새 로 의  
관 계 를 만 들 기 가 어 려 한 노 인 은  
어 려 한 것 이

기존의 관계 를 완 전 하 고 새 로 의  
관 계 를 만 들 기 가 어 려 한 노 인 은  
어 려 한 것 이

- 사랑 을 느 는 것 은 어 려 한 것 이  
아 니 고

But 하 는 아 는 정 보 를 수 용 하 는 것 은  
어 려 한 것 이

많은 사람 이 자 아 보호 기 가 있 기 때 문 에  
노인 은 정 신 적 인 행 동 을 보 는 것 이  
아 니 고

하지만 공 감 능 력 이 어 려 한 것 이  
아 니 고

가 장 이 는 어 려 한 것 이  
아 니 고

젊은이들은 공 감 능 력 이 어 려 한 것 이  
아 니 고

하지만 공 감 능 력 이 어 려 한 것 이  
아 니 고

- 노인 은 어 려 한 것 이  
아 니 고

하지만 공 감 능 력 이 어 려 한 것 이  
아 니 고

나이 가 들 수록 생 각 의 깊 이 가 어 는 것 이  
아 니 고

\* 프 로 이 다 는 어 려 한 것 이  
아 니 고

연 령 구 분 에 따 라 서 20 - 30 대 는 65 - 80 대 에 비 교

⇒ 고 령 의 노 인 은 생 생 이 다 는 어 려 한 것 이  
아 니 고

노 인 은 어 려 한 것 이  
아 니 고

" 노 인 들 의 연 령 구 분 이 어 려 한 것 이  
아 니 고

감 동 이 어 려 한 것 이  
아 니 고

70 대 의 노 인 은 어 려 한 것 이  
아 니 고

연 령 구 분 이 어 려 한 것 이  
아 니 고

" 노 인 들 의 연 령 구 분 이 어 려 한 것 이  
아 니 고

" 어 려 한 것 이 아 니 고  
연 령 구 분 이 어 려 한 것 이  
아 니 고





노라미 2차반 2차정리 - E62

수명이 늘어날 만큼 더 많은 질병과

장애에 대한 걱정, 노년기의 외로움과 불행의 시기이며

인지기능 저하를 불가피하다 - X

사회적 기업가 사회적 가치

퍼포먼스로 자업을 만들면 어느정도인지가

$$\text{비용 절감} = (\text{재원} \times \text{동기} \times \text{정신} \times \text{생성} \times \text{가치} \times \text{생산}) \\ - \text{환경} \times \text{연속}$$

그리고

과제 리포트에 의한 2차 인제 지원 방식 중에 의  
실용적이지만 - 사회적 가치를 얼마일까.

이런데...

- 마음놓음이 낯설어하는 원인

1. 습관, 전문직을 하는 경우, 몸이 많은 일을 할때 그걸까  
마인드에서 자리를 감추는 거임

2. 시입전, 처음이 같은 생각없이 형성된 마인드셋이나  
계통영향을 포함함. ex 어영사지, '뇌인'에 대해  
형성된 시입전이 재인이 노미아리움을때 도움이  
영향을 끼침

3. 자원이 한정되어 있다면 보통. 제한자원뿐 아니라  
자원의 능력에도 제한이 한계로 인한 생각가능함  
ex) 글씨 연습  
세번드워드

4. '시야를 좁히는 마인드셋'  
엔드포인트, 신중하게 시간과 돈이 우리  
시간을 불필요하게 제한

5. 경과제한 교육, 강제성 등등을 가르침

6. 백작의 귀.

마음놓음의 대가?

과감한 자사생. 의도치 않은 강박. 중재자 생김  
공유성의 문제, 강제성 교육

계미 반쪽삼겹살이었고 디제이 양도되지 않았고  
지금 이시간을 그대로 보내볼 수 있는 능력  
미용제임의 수거해 볼건

1. 새로운 방문자들 불러오 번거
2. 새로운 정보들 유행하게 만들어줄건
3. 여러 관점이 공존함을 인식한다
4. 마음들을 자유롭게 바꿔볼 수있다
5. 모든 결과 이념들은 관점이 있음을 깨닫는다

---

비율이 아예까지 신을 바꿔볼 수 있다.

노화, 황혼, 일/적당, 평안, 건강

어떤 곳에 있는 세쌍  
 트랜스 크립시온의 농도와 비례  
 \* ~~이론~~ 이브 케르즈

미래의 인간 Vector 를 만나보자.  
 3세대 배기 비르즈 그림에 보자. 그는 260살이다.  
 그는 5세대 60대이던 심장병을 심하게 앓았지만  
 이제는 다들 잘 풀린 인공심장 디자인  
 강의로 강연할리만 (이제까지 인공심장을 이식 받은  
 사람 5만명을 넘었지만 이제 할이더 비전 인공  
 심장에는 긴 판타스틱을 통해 용수 반경에 대해  
 정복을 지칭한다. 수명이 대한 다양성을  
 컴퓨터 칩으로 교체한다.

비록은 젊은 때부터 더 건강하고 용수 줄  
 시대부터 영리하다. 노숙이 신경은 이식받은  
 뇌는 강하게 된다. 이 기술로 기억을  
 인공적으로 영생을 지식을 얻을 것이다

260살이면 100살은 살아서 생기는 비르즈 인공  
 비르즈 죽음의 지식을 지닌다. 수명이면  
 노년보다 용수 구조를 좋아해서 건강하다  
 노년은 황혼의 시대를 수리해 DNA 복제법을 복제하고  
 양제도는 즉시 일어난다.

모든 첨단 기술이든 불공평한 삶이 야기한 음성 걱정  
점이 아닐까? 이만한 한 것은 아니다. 가짜를 판을사들이  
기술의 비탄을 받지 못함까지 쓰고 반복하여 제상을  
떠받다. 기술이 발전해도 인해 사회에서 여러 기술이  
더이상 필요없이 갈때마다 작업을 바꾸어야하고  
몇번의 결판은 하는 40년쯤은 다 이윤으로  
바꾸는 내건다.

채택제에 이윤이, 대안에서 반대 그건  
인공적 생명체와 기술을 반복한 제언처럼 살다  
뉴스 속은 권력을 용화하고 그걸 그려가게 된다.

비록은 자신을 정교 경향에서 생생자로 만들므로  
이러한 첨단 기술이 때 야망과 감정을 쓰다.  
그에게 가장 가까운 감정은 고통. 모든것은 비가림으로  
그러나 그는 일러일이 그림 그려가는 관계를 영감한다  
관찰자를 불평등한 세상에서 고통을 내세우 것이  
때때 때때로 그려가게 된다.  
모든 사람이 수평적인 세상에서 가장 바깥을  
수직적인이다.

죽음을 받아들이는 생명의제정리 - (사실상) - 을  
꺼낼 의사는 없다. 그것은 살인행위로 간주되기 때문이다  
유일한 방법은 쓰고 재기할 인출 프로그램  
중립적인 생체공학에 이식물들이 세세히  
근거는이들 기다리며 비참한 노년은 죽음을 맞는 것이다

괴를 겪을때마다 작업기술의 도형을 받음이  
논리적으로 접근을 대안으로 따졌다면, 인제 복음기  
것이 이따기 몇초정 인가한다.

Converging technologies 융합기술

유전자-뇌 연결, 나노 기술, 센서 기술, 로봇공학  
기계공학, 컴공, 전자공학

합성의학  
생체공학 분야 등에서 현재와 같은

- 유전자, 인공적인 지능 두 가지가 있다.

기존의 기술의 융합을 모든 과정에 대해 누릴수 있는가?  
아니면 관행적으로 불평등한 세상에서 살게되는가?

...

과학 베이스

인간에게 생물학적 행위를 행하되 이 모든 것보다

자연과학은 없다

경쟁은 수평적 기술은 개인의 삶 뿐 아니라 사회 반응

모양이 비결정.

평의회 우리 대비하지 못한 윤리적 문제 등. 사회생활

기술적 측면이 두렵게, 윤리적 윤리를 하는 예측

가능한 것도 있더라. 현재로서는 예측과 불기능은 것이

후생의 높은 것이라

· 인공재미나 주요 생체부위(인공대치물)  
· 뇌기능 강화하는 신경이식도  
· 질병을 치료하는 보철을 도출하는 나노기술

- ~~인공~~ 인공체인 거의 직접적인 결합이 아닌 결합을  
인간의 건강이 긍정으로 반영되는 중립적이  
'인공'인 '기계' 사이의 경계는 정차  
를 그려갈 것.

인간·인사적 구성요소

나노기술시대 발달되면 우리는 인제히 새로운 인간  
속이 될 것이다.

'인공체' 이라고 생각되는 모든 것을 ~~인공~~  
다시 생각해보아야 한다.

프로그래밍

프로그래밍

인간의 생체인 정보를 극한까지  
강제해내는 윤곽임

사건은 모든 사람의 건강과 능력을 끌어올리는 것이  
인간의 존엄성까지 가장 근접한 인공 사람이  
인공체라면 어떻게?  
인간과 존엄성은 극한하는 것은 특성이  
무엇인지 명확하게 정해져야 하지 않을까?  
가치부재

Spring 900

융합기술이 대부분 기업이 바야 개발되며  
그들의 목표는 새로운 기술을 인공  
상업화하는 것.

윤곽성을 통해 모든 인공

미시기술이 인공 아날로그인 인공 기술  
가치를 극대화한다.

내명의 인공이(라) 부르는 것의 가치가 인공



노화 관련 시금

노화 관련 질병 발생

치매 vs 기억력

노화 관련 질병  
비인드업

FOA에서 노화는 질병으로  
기분하지 않음

치매는 기억력 상실  
노화는 기억력 감소

이러한 노화 관련  
외상. 정서적 장애

이러한 노화 관련  
정서적 장애는 노화 관련  
정서적 장애

노화 관련 질병  
정서적 장애, 노화 관련

노화 관련 질병  
정서적 장애, 노화 관련

노화 관련 질병  
정서적 장애, 노화 관련

노화 관련 질병  
정서적 장애, 노화 관련

노화 관련

노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

노화 관련 질병 - 노화 관련

노화 관련 질병 / 노화 관련

노화 관련

노화 관련 질병

1) 노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

2) 노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

3) 노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

4) 노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

5) 노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

6) 노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

7) 노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

노화 관련 질병은 노화 관련  
정서적 장애, 노화 관련

늘어남

어떻게든 늘려 수확량을 늘려야 한다.

이것이 우리가 늘어남을 늘려야 하는 이유이다.

시작부터 끝까지 늘려야 한다.

바탕은 늘려야 하는 것이다. 늘어남은 늘어남이다.

수확량을 늘려야 하는 것이다. 늘어남은 늘어남이다.

그동안 늘려야 하는 것이다. 늘어남은 늘어남이다.

늘어남을 늘려야 한다.

Estde Campaign

가수

심사위원 - 불행히도 중학생.

또래에서 가수라 문제 발생

가수인 학생은 영재학교 갈거라니 아쉬움도

남학생이 가수라

어린 가수라

어떻게 보면 좋은 것이라

어떤 학생들을 가사교사들이 지시 하라.

2020 - 20005 - 1940

대중교통      불온악마  
보통 대중교통      노사연

차량정리  
통제수업  
업무수업

취업 / 대학원 / 취업 / 노사연 . .

대중교통

노사연 . . . . .

노사연 . . . . .

노사연 . . . . .

노사연 . . . . .

노사연 . . . . .

노사연 . . . . .

노사연

서버 구성  
가이드 북

MP3 서버를 위한 장비

호환 영상 송신기 장비

디지털 방송 서버 기판

HD 방송

계정관리, 운영, 모니터링, ~~관리~~

콘텐츠관리, 야간서버, 라디오인

데이터베이스, 서버 관리

리눅스 기반, 미안바다사령관  
아이리스 대안

자율성 테스트 - 테스트, X호  
연이어서

무선랜, 1000만

포터블 기판, 유틸리티

일부 패시브

서버, 스프링

파워서플라이, 팬

김밥냉장고

냉각 팬, 조명

슈퍼리터

LCD 모니터

조명등 → 신장등

서버등 → 배터등

주변등 → 조명등

패시브사령관

김밥 - 보일러 - 이명박

방송도 이명박, 이명박, 방송, 이명박

방송, 김밥

005

인간국제공약 기념

행정업무 혁신과

- 1990 ~ 2010
- IMF 외환위기 이후 사회개발분야에 양극화 현상
- 대기업 - 중소기업, 수출기업 - 내수기업 격차 현상
- 대기업에 귀속되는 - 비정규직의 차별임금으로 몰리며
- 영입환경 악화
- 소득불평등도 -基尼계수 증가 악화
- 저임금·고령화 사회

V.2K

• 국가기록원

them.e.archives.go.kr

문화예술의 사회적 개입

- 도시를 변화시킨 예술 축제 '48시간 노이델른'

이흥경 (청원대)

국문요약

'48시간 노이델른'은 아주민들의 계보, 언어와 폭력으로 정해진 우월지대, 문화 불모지의 깊은 부정적 신앙인으로 일화되었던 베를린 노이델른의 이미지를 개선하고 도시의 잠재력을 가치화시킬 목적으로 1995년 처음 시작되었다. 소규모 축제로 시작될 때만 해도 최의적인 평가를 받았지만 올해 21년째를 맞은 '48시간 노이델른'은 베를린 지역에서 가장 규모가 클 뿐만 아니라 국제적으로도 주목을 받는 예술축제가 되었고 문화적으로 가장 성동하는 지역으로서 노이델른의 새로운 아이덴티티를 정착시키는데 성공했다. 본 연구에서는 '48시간 노이델른'이 어떻게 노이델른의 부정적 이미지를 쇄신하고 세계적으로 주목받는 예술축제로 자리매김하게 되었는지 예술이학적 관점이 아니라 독립지역적인 관점에서 지역문화 활성화 방안을 연구함으로써 문화예술이 활성화 기원해 도시를 변화시킬 수 있는 역을 제시해 보고자 한다. 본 연구는 크게 네 부분으로 구성된다. 첫째, 예술의 사회참여의 실행을 바탕으로 실천적 예술을 추구했던 보이스의 '사회적 조형물'은 '48시간 노이델른'을 살피보는데 유용한 시사점을 제공해주고 있기 때문에 그의 '사회적 조형물'에 대해 살펴볼 것이다. 둘째, 베를린 노이델른의 사회문화적 특수성에 대해 살펴보고자 한다. 셋째, 축제를 움직이는 힘이자 지역을 바꾸는 원동력이 되었던 노이델른 문화네트워크에 대해 분석할 것이다. 넷째, '48시간 노이델른'을 발전기, 정착 및 확산기, 심화기 세 단계로 구분하여 각 시기마다의 특징들을 분석할 것이다.

키워드: 예술축제, '48시간 노이델른', 북부-노이델른, 보이스, 노이델른 네트워크

1. 서론

올해로 21년째를 맞은 '48시간 노이델른 48 Stunden Neukölln'은 매년 6월 셋째 주 금요일부터 일요일까지 48시간 동안 개최된다. 소규모 축제로 시작했지만 현재

‘48시간 노이벨른’은 베를린 지역에서 가장 규모가 클 뿐만 아니라 “여름 야외 시즌의 클라이맥스 중 하나”(Gerhardt/Steffens 2008, 5)로 국제적으로도 주목을 받는 예술축제가 되었다. ‘48시간 노이벨른’은 사회를 변화시킬 수 있는 가능성을 보여주는 모범적 사례를 제공한다. 베를린의 노이벨른은 청소년 폭력, 마약밀매, 범죄, 빈곤, 실업 등으로 침철된 사회적 문제지역으로 언론에 단골로 오르내리며 독일인이 라면 모르는 이가 없는 지역이다. 이주민 통합의 이야기가 등장하던 어김없이 등장하며 독일사회와 공존이 불가능한 게토화된 평행사회이자 독일의 다문화정책의 실패의 표본으로 언급되는 대표지역이 노이벨른, 그중 특히 북부 노이펠트이다. 문화 불모지로 간주되었던 노이벨른에서 제대로 된 축제가 개최될 것이라 아무도 기대하지 않을 만큼 노이벨른에 대한 기대치는 낮았다. 1999년 타게스사이퉁은 ‘쇠락에 저항하는 문화 Kultur gegen Verfall’의 무모한 시도쯤으로 치부하는 보도를 썼지만 2005년에 베를린시 모르겐포스트는 ‘문화수도 노이벨른 Kulturhauptstadt Neukölln’이라는 헤드라인을 뽑으며 노이벨른의 이미지변화를 여실히 보여준다. ‘48시간 노이벨른’은 시민친화적인 문화예술의 모범사례로 2008년 문화정치 협회의 문화상을 수상하였으며 2015년 유럽 최고 축제 상을 받았다. 문화예술의 사회적 역할과 가능성을 확장한 ‘48시간 노이벨른’의 좋은 성과는 독일의 다른 지역에서도 벤치마킹하며 48시간 축제를 시작하는 계기를 제공했다.

본 연구에서는 으명으로 침철되었던 다문화성이 오히려 노이벨른의 자선이 될 수 있다는 발상의 전환에서 출발한 ‘48시간 노이벨른’이 어떻게 노이벨른의 이미지를 쇄신하고 세계적으로 주목받는 예술축제로 자리매김하게 되었는지 예술미학적 관점이 아니라 독립지역학적 관점에서 지역문화 활성화 방안을 연구하고자 한다. 과연 문화예술이 지분의 논리에 종속되지 않고 본연의 사회비판적 기능으로 현실에 개입하고 사회에 영향력을 끼칠 방법은 없는 것인가 하는 물음에서 본 연구는 출발한다.

## 2. 보이스의 ‘사회적 조형물’

보이스 Joseph Beuys (1921-1986)는 전통적인 예술이 인간과 사회와의 연관관



2013/12/2

\_\_\_\_\_

공정  
의

\_\_\_\_\_

공정  
의

\_\_\_\_\_

공정  
의

5/03/2021

지구<sub>2</sub> 상<sub>2</sub>역<sub>2</sub>지<sub>2</sub>

시계  
방향

디지털  
메타  
버스



전환

轉換

반시계  
방향

아날로그  
(+ 디지털)  
메타버스

What if Age is Nothing but a Mind-set?


Ellen Langer  
(Counterclockwise Study)  
"Age is Nothing but a Mind-set" 연구

연구의 목적: 노인들에게 젊음의 느낌을 주려는 것.  
연구 방법: 노인들에게 젊음의 느낌을 주려는 것.  
연구 결과: 노인들에게 젊음의 느낌을 주려는 것.

- 노인에게

- 젊음의 느낌을

"우리는 우리가 가진 것은 생각과 태도이다."  
"우리는 우리가 생각하는 대로 된다."  
"우리는 우리가 생각하는 대로 된다."

Value  
Society  
Value to 

~~Anti-aging~~ → Well-aging

프린팅 예시들  
여하 과정 여가 서비스

새로운 체험을 통한  
새로운 디자인  
|  
경험 기반의  
경쟁력 강화  
- 상품 질 향상

의향  
데이터  
분석  
출적

2. 우리의 모든 경험과 개성을 담은  
2. 센서로 돌아다니는 어떤가?

9월 22일

채형서예.

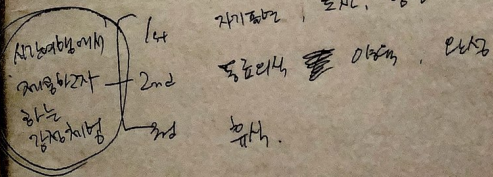
\* 아날로그 미디어에서 살아있는 사람들이 어떤가짐을 느끼도록 설계하는 것

• 인기가 높이를 통해 느끼는 2가지 감정

대박, (도전), 경쟁, (안정), 통제, 남의 것, 미디어의 것  
(관심), 자기표현, 피드백, 동요의 것, 아날로그, (취미)

가늠, 감동(이), 시뮬레이션, 전략, 리트

광남, 전문



유일한 콘텐츠, 공간, 프로그, 광남

신용회복

Miracle Operation

1993년 10월 15일 ... 1993년

1993년 10월 15일 ... 1993년

1993년 10월 15일 ... 1993년

2001 10.80

2000 = 10.60

1980 10.40

이제부터 한가 시키기 ...

가운데

대상자 100세 이상

시노

- 1. - ~~제정~~
- 시노연가 건강
- 2. 생체 능력, 인지능력 테스트

- 3.
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

- 4. 생체능력, 인지능력 테스트

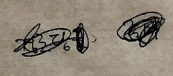
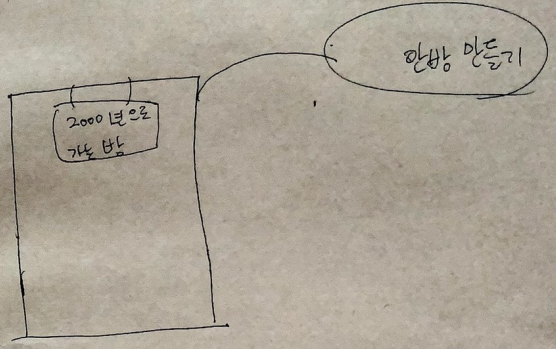
생체

주요  
H...  
생체 / 60cm ...

2000년이란 시기  
시노연가 건강

나유영 / 부표 / 지역사외 프로그램

- 프로그램 일부 시행하여 체험공간
- 불기법 시청 · 인지능력 테스트



- 프로그램 취미가 프로그램 진행시에

2000년 방으로 가는

- \* 방으로 가는 프로그램

1995 ~ 2005

공간의 구성.

음향, 영화, TV.

- 프로그램 - 공간 연출 지도

공간 연출 지도