

**MARKET PROJECT 02**

00 MARKET & 00 MOVING SHOP

많은 공공예술프로젝트가 끝나면  
하드웨어만 남긴채  
소프트웨어를 운영할 주체는 사라지게 된다.  
또는 사라질 수 밖에 없다.

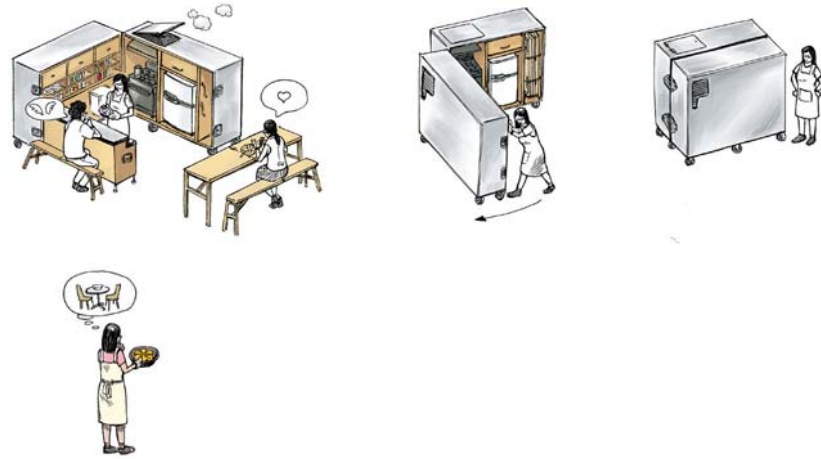
제도와 자본의 호명에 의해서만  
생산되는 공공예술들은  
삶의 예술이 되기위해  
삶 속의 창작활동과 생계유지가  
최소한의 자생할 수 있는 시스템을 찾아야만 한다.

그렇게 될 때  
지극히 사적인 삶은 보다  
지극히 공적인 삶이 되고

비로서  
이미 도시는 갤러리였고  
이미 삶은 예술이었다.

시나리오 01

개인의 성격과 체질에 맞는 음료를 만드는 가게를 꿈꾸는 :  
실업자 전씨



시나리오 02

사람과 식물과의 보이지 않는 관계를 알려주는 씨앗가게를 꿈꾸는 :  
비정규직 노동자 이씨



시나리오 03

기계와 대화하는 법을 알려주는 자전거 수리점을 ””””  
실업자 김씨



시나리오 04

먹을 수 있는 아름다운 조각을 만드는 사탕가게를 꿈꾸는 :  
비정규직 노동자 박씨



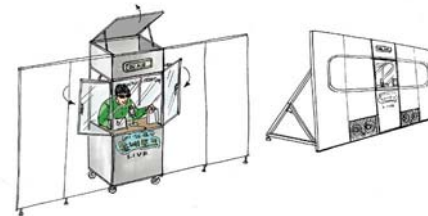
시나리오 05

자투리로 자신을 닮은 소품을 만드는 가게를 꿈꾸는 :  
구직단념자 이씨



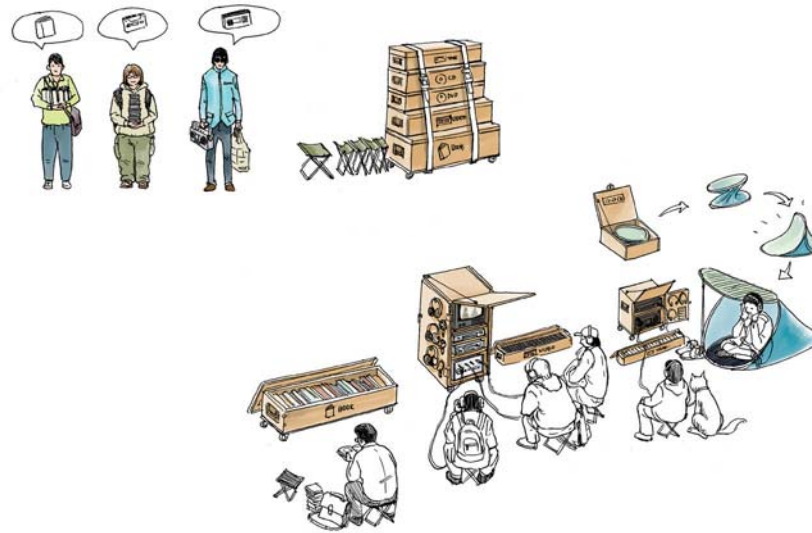
시나리오 06

우리 동네 일상의 이야기를 담은 동네 방송국을 꿈꾸는 :  
뮤지션 이씨



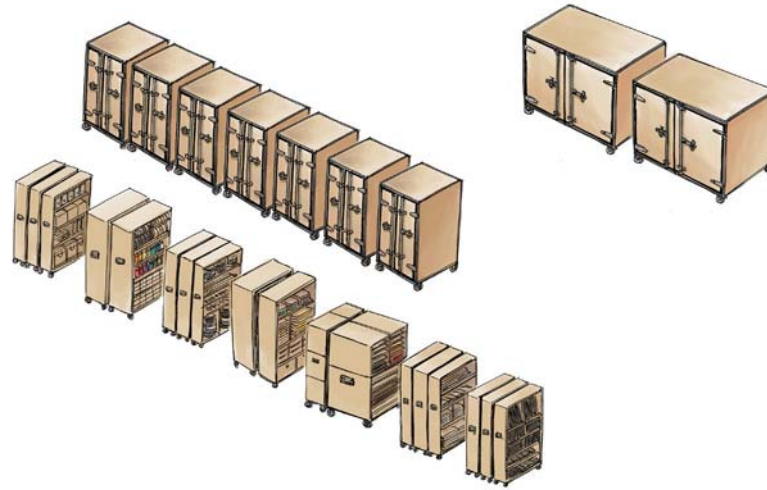
시나리오 07

내가 좋아하는 책, 음악, 영화를 공유하는 공동체 공간을 꿈꾸는 :  
비정규직 노동자 이씨



시나리오 08

모든것이 다 있을 현책방 같은 자투리 창고를 꿈꾸는 :  
비정규직 노동자 안씨



시나리오 09

일상의 고민을 치료하는 철물점을 꿈꾸는 :  
구직단념자 김씨

