

2 0 2 2
경 기 시 민
예 술 학 교
성 남 캠퍼스
아 카 이 빙 북

archiving
B O O K

본 자료집은 2022 경기시민예술학교 기초협력사업의 일환으로 제작되었습니다.

주최 | 경기도, 경기문화재단 주관 | 성남문화재단

2 0 2 2
경 기 시 민
예 술 학 교
성 남 캠퍼스
아 카 이 빙 북

archiving
B O O K



경기시민예술학교 성남캠퍼스는 2020년부터 지금까지 예술을 통해 시민들이 삶의 주도성을 회복하고 시민사회의 일원으로서 주체성을 가지도록 한다는 목표 아래 내가 살고 있는 지금 여기인 성남에 대한 애정과 질문을 촉발하는 예술교육 프로그램을 기획해 왔습니다.

지역에 대한 이해를 바탕으로 도시의 행복한 시민으로서 살아갈 수 있는 예술교육을 지향하며, 2022년에는 시민교육에서 매개자교육까지 확장하여 보다 적극적인 확산과 공유를 위해 노력했습니다.

이에 따라 시민 대상의 총 7개 프로그램(6개 정규강좌와 1개 특강)과 더불어 매개자 대상 프로그램 2개(문화예술교육활동가와 마을활동가)를 운영하였습니다.

본 자료집은 2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 7개월 과정의 아카이빙 결과물로 각 프로그램들의 운영과 수업 내용들을 간략하게나마 공유하고자 하였습니다. 지역에 기반한 일상 속 예술교육에 대해 함께 고민하는 토대가 될 수 있길 바랍니다.

* 본 자료집에는 지면상의 문제로 참고자료 중 일부만 하이퍼링크로 담겨있습니다. 워크지, 사진, 영상 등의 참고자료는 성남캠퍼스 홈페이지를 참고해주세요.
클릭▶ snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 프로그램

- 시민 대상 프로그램 7개(정규강좌 6개, 특강 1개)
- 매개자 대상 프로그램 2개

시민 대상

1. 도시명상_익숙하지만 낯선 (5회차)

6월 3일~6월 17일 매주 금요일 19:30-21:30

*야외 출사: 6월 4일 토요일 16:00-21:00

2. 뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트 (5회차/2기수)

1기: 6월 8일~7월 6일 매주 수요일 19:00-21:00

2기: 9월 14일~10월 12일 매주 수요일 10:00-12:00

3. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션 (13회차)

8월 18일~11월 10일 매주 목요일 19:00-22:00

4. 도시를 위한 수작(手作): 한시적인 섬 (1회차/2기수)

1기: 9월 23일 금요일 10:00-12:00

2기: 9월 30일 금요일 10:00-12:00

6. 위트앤시니컬_성남詩 (4회차)

10월 4일~10월 25일 매주 화요일 19:00-21:30

7. 성남블렌드: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트 (2회차)

10월 19일~10월 26일 매주 수요일 19:00-22:00

8. 도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여 (7회차)

10월 19일~11월 30일 매주 수요일 10:00-12:00

매개자 대상 I : 문화예술교육 활동가, 문화예술교육사

수집가를 위한 연구

Step 1: 도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여 (5회차)

7월 2일~7월 30일 매주 토요일 14:00-17:00

Step 2-1: 성남엽서: 좋아하는 것들의 그림지도 (3회차)

8월 20일~9월 3일 매주 토요일 10:00-13:00

Step 2-2: 도시명상_익숙하지만 낯선 (4회차)

8월 20일~9월 3일 매주 토요일 15:00-18:00

*야외 출사: 8월 27일 토요일 15:00-21:00

Step 2-3: 도시를 위한 수작(手作): 한시적인 섬 (1회차)

9월 2일 금요일 10:00-13:00

Step 3: 산성동 프로젝트 (9회차)

9월 13일~11월 17일 매주 화요일 10:00-13:00

매개자 대상 II : 기관실무자, 마을 활동가

성남블렌드: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트 (2회차/2기수)

1기: 6월 8일~15일 매주 수요일 14:00-17:00

2기: 7월 13일~20일 매주 수요일 14:00-17:00

*경기시민예술학교 성남캠퍼스 프로그램 설계

경기시민예술학교 성남캠퍼스의 프로그램들은 '나'에서 시작한 고민이 '나의 지역'으로 확장되는 과정을 단계로 나누고, 각 단계의 이야기를 모으기에 가장 적합하다고 생각하는 예술 장르를 연계하는 형태로 설계되었습니다.

성남캠퍼스를 기획하며 우리가 가장 중요하게 생각한 지점은 참여자들 각자가 시민사회의 일원으로서 주체성을 가지고, 내가 살고 있는 지금 여기인 성남에 대한 애정과 질문을 촉발하는 것이었습니다. 이를 위해 모든 프로그램(*〈뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트〉 예외)에 지역 답사와 문학 장르의 연계를 포함시켜, 프로그램이 진행되는 동안 참여자들이 자신의 지역을 살피도록 유도하였고, 자신의 생각이나 감정을 글로써 정리하여 공유하도록 하였습니다.

경기시민예술학교 성남캠퍼스는 다양한 역할의 시민들이 함께 고민하고 성장하는 연구와 실험의 장을 추구합니다.

* 본 자료집의 목차는
프로그램 설계 분류에
따른 순서로 구성되어
있습니다.

목차의 프로그램명을
누르면 해당 페이지로
이동합니다.

목 차

나(취향)	음악_이론/감상	뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트	10
일상	음악_작사/가창	탄천 블루스: 나만의 음원 제작 프로젝트(2020)	
	시각_애니메이션	지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션	32
	문학_시(詩)	위트앤시니컬_성남詩	50
일상/지역	시각_실크스크린	파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기(2020)	
	시각_그림지도	성남엽서: 좋아하는 것들의 그림지도(2021)	
지역	시각_영상	도시명상_익숙하지만 낯선: 영상 제작 프로그램	68
	다원_커피	성남블렌드: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트	82
지역 연구	생태	도시를 위한 수작(手作)	90
	공공성	도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여	96
	매개자 양성	수집가를 위한 연구	108

뮤직-컬러링

: 색으로 그리는 플레이리스트(5차시/2기수)

1기: 2022.6.8-7.6 매주 수요일 19:00-21:00

2기: 2022.9.14-10.12 매주 수요일 10:00-12:00

뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트는 다양성의 시대, 자신의 취향을 발견하는 계기로서 여러 장르의 음악을 감상하도록 기획되었습니다. 다양한 음악 장르를 색으로 시각화하여 음악 색상을 제작함으로써 청각과 시각의 공감각을 통한 음악 감상을 경험합니다. 본 프로그램의 목표는 음악을 통해 나만의 색을 발견하는 것입니다.

뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트는 작곡가(서혜윤)와 시각작가(이계원)의 공동티칭으로 이루어집니다. 각자의 전문분야를 주도로 강의를 하고, 그 외의 시간에는 질문과 대화를 통해 진행합니다.

차시	주제	내용
1차시	음악과 색	컨템포러리 음악의 기본 장르와 조색의 기본 원리 알아보기
2차시	음악의 장르	음악의 속성을 활용하여 장르를 파악하고 제공된 색상환과 매칭하기
3차시	뮤직-컬러링 제작 1	다양한 장르의 음악을 감상하고 취향에 맞는 곡들을 선정하기
4차시	뮤직-컬러링 제작 2	인디자인의 하이퍼링크 기능을 활용하여 기본 뮤직-컬러링을 제작하기
5차시	색으로 그리는 나의 플레이리스트	뮤직-컬러링을 제작해본 경험을 바탕으로 장르에 대한 자신의 취향을 담아 나만의 플레이리스트 제작하기

*참고자료의 음악들은 모두 유튜브로 링크되어 있습니다. 설명을 참고하며 음악을 감상해 보세요 :)

1차시

색채학과 음악이라는 주제 아래, 서양 컨템포러리 음악의 기본 장르 3가지와 색채학의 기본 3원색을 학습합니다. 음악도 색채학의 조색 원리와 유사하게 장르간 결합에 따라 다양하게 분화될 수 있음을 이해합니다.

1. 음악과 미술, 다시 미술과 음악

음악이나 미술은 나를 표현하는 다채로운 수단의 하나이지만, 학교 교육을 거치며 우리는 “나는 미술을 못해”, “나는 음악을 몰라”라는 선입견을 스스로에게 부여합니다. 하지만 장르를 알면 음악을 더 폭넓게 들을 수 있고, 조형원리를 파악하면 보고 그리기의 욕구를 보다 쉽게 해소할 수 있습니다. 이렇게 음악이나 미술을 가까이하면 할수록 자신의 취향이 생기고 즐겁게 향유할 수 있게 됩니다. 다만 모든 것이 그렇듯 음악과 미술도 배우지 않고서 저절로 습득되지는 않습니다. 음악도 경험이 중요합니다.

평소 듣지 않던 다양한 음악은 마치 낯선 여행지와 같습니다. 가이드를 따라가면 한결 편안하고 즐겁게 탐험할 수 있듯, 본 수업에서도 시각강사와 청각강사의 가이드와 함께 즐거운 탐험의 마음으로 함께 해보면 좋겠습니다.

2. 음악과 장르

“요즘 즐겨 듣는 음악을 알려주세요”라는 질문에는 쉽게 대답할 수 있습니다. 하지만 “내가 좋아하는 장르를 알려주세요”라고 질문하면, 좀 어렵고 긴장됩니다. 왜냐하면 ‘장르’라는 개념이 낯설기 때문입니다.

발라드, 국악, 클래식, 재즈, 락 정도를 떠올려 보지만, “구체적으로 어떤 발라드를 좋아하세요?”라고 질문하면 더욱 침묵이 길어집니다.

(*심지어 발라드는 장르를 지칭하는 말이 아닙니다.)

장르란 음악을 분류하기 위해서 만들어진 이론적 개념입니다. 음악이 자연발생적이라면 장르는 그 음악을 정의하고 이해하기 위해 따라오는 인위적인 것입니다. 장르에 맞추어 음악이 발생한 것이 아니기에, 엄밀히 말하면 음악은 장르적 ‘특성’을 보여줄 뿐입니다.

뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트는 장르에 따라 음악을 구분하고 선을 긋는 것이 아닙니다. 본 수업에서는 내가 좋아하는 음악이 어떤 장르인지 알고, 그 앎을 바탕으로 내가 선호하는 음악을 더 깊게 이해하고, 나아가 그 음악과 유사하거나 영향을 주고받는 음악들- 다시 말해 보다 다양한 장르들로 내 취향을 넓혀나갈 수 있도록 돕고자 합니다.

이를 통해 내 취향을 더 깊고 넓게 합니다. 예술은 나의 취향을 알아가도록 하는 것이고, 이는 나라는 사람을 더 이해할 수 있도록 하며, 일상을 더욱 풍요롭게 하는 일입니다.

3. 다양한 장르

하나의 곡을 다양한 장르로 변주하는 참고 영상을 감상하고, 이어 서혜운 작가의 시연을 통해 <학교종이 땡땡땡>이라는 하나의 곡이 3개 장르로 변주되는 음악을 감상합니다. 참여자들은 3개의 변주를 감상한 후, 자신의 취향에 가장 맞는 장르와 그 이유를 말합니다.

3개 장르는 각각 스윙재즈, 알앤비, 락음악입니다. 이들 3개 장르는 블루스에서 파생되었는데, 블루스는 서양 컨템포러리 음악의 핵심이라 할 수 있습니다. 이후 다양한 장르들이 이 3가지 장르에서부터 파생되기 때문에 본 수업에서는 스윙재즈, 알앤비, 락을 블루스에서 파생된 오리지널 장르로 규정합니다.

4. 블루스, 서양 컨템포러리 음악의 출발

블루스의 기원과 대표적인 음악들을 감상합니다. 블루스가 품은 삶의 애환은 비슷한 시대에 백인들에게서 나온 컨트리음악과의 비교를 통해서 더 극명하게 드러납니다. 즐거운 전원생활을 노래한 컨트리 음악보다, 왜 노예로서의 고된 삶과 한을 담은 블루스가 보다 폭넓은 공감대와 확장성을 가지게 되었는지를 생각해봅니다.

± The Thrill Is Gone, B.B King, 1969

± Watermelon man, Herbie hancock, 1962

± Big Mama Thornton, Hound Dog, 1952

5. 블루스에서 파생된 장르 1

Swing Jazz(스윙재즈): 블루스의 영향을 받아서 발생하는 초창기의 재즈 형태는 랙타임과 빅밴드가 있습니다. 이후 비밥, 쿨재즈, 모던재즈 등으로 변화하는데, 이 모든 형태를 재즈라고 부르기 때문에 초창기의 빅밴드 재즈를 구별하기 위하여 1920년대의 초기 재즈 형태를 스윙재즈라고 합니다. 따라서 본 수업에서는 초창기의 재즈 형태를 먼저 짚고 넘어가기 위해 스윙재즈를 먼저 감상합니다.

춤을 추기 위한 음악이라 흥겹고, 관악기를 많이 사용합니다. 당대의 유행을 이루었으며 스윙의 시대(Swing Era), 재즈의 시대(Jazz Age)라는 이름이 나올 만큼 대표적인 미국 문화의 상징입니다.

- ± Louis Prima - Sing Sing Sing
- ± Louis Armstrong - Hello Dolly

6. 블루스에서 파생된 장르 2

Rock(락): 다양한 종류의 락 중에서 비교적 익숙한 락앤롤과 브리티시 락 음악들을 감상합니다. 락에 앞서 락앤롤을 배우는 이유는, 블루스▶락 앤롤▶락의 순서로 변화했기 때문입니다.

락앤롤이 지닌 블루스적 요소와 락적인 요소를 생각해봅니다. 락은 미국의 락앤롤로부터 영향을 받아 영국을 중심으로 태동하고, 다시금 미국에서 인기를 끈 장르입니다. 비틀즈가 미국을 방문한 후 슈퍼스타가 되었기에 이를 ‘영국의 습격(British invasion)’이라 부릅니다. 지미 핸드릭스, 짐 모리슨, 제니스 조플린 등이 유명합니다.

〈Rock & Roll〉

- ± 척 베리(1926 ~ 2017)
- Johnny B. Goode, 1958
- You Can't Catch Me, 1956

- ± 리틀 리차드(1932 ~ 2020)
- Long Tall Sally, 1956
- Tutti Frutti, 1956

- ± 엘비스 프레슬리(1935 ~ 1977)
- Hound Dog, 1956
- Heartbreak Hotel, 1968

〈Rock〉

- ± 지미 핸드릭스(1942~1970)
- Hey Joe, 1965
- Voodoo child, 1970

- ± 제니스 조플린(1943~1970)
- Summertime, 1968
- Ball and Chain, 1968

- ± 짐 모리슨(The Doors)(1943-1971)
- Light My Fire, 1967
- Riders on the Storm, 1971

7. 블루스에서 파생된 장르_3

R&B(알앤비); 리듬 앤 블루스의 줄임말인 알앤비는 블루스로부터 파생되었지만 대부분의 장르를 흡수하여 다양한 스펙트럼을 가집니다. 대표적인 알앤비 가수로 마이클 잭슨을 떠올릴 수 있습니다.

± 아레사 프랭클린(1942~2018)

Respect

My Country, 'Tis of Thee'

± 마이클 잭슨(1958~2009)

Rock With You

We Are The World

8. 색의 3원색

블루스를 중심으로 한 3개 장르- 락, 재즈, 알앤비- 에 대한 설명을 듣고 감상하다 보면 블루스와 3개 장르의 연관성이 좀 더 분명해집니다. 또한 이 3개 장르에서 분화된 다양한 음악들에 대해서도 이해하게 됩니다. 장르의 분화는 색의 3원색과 유사성을 가집니다.

색상환을 살펴보면 3개 기본색- 마젠타(Magenta), 옐로우(Yellow), 시안(Cyan)- 이 있고, 3원색 중심에는 검정색(Black)이 있습니다. 3개 기본색을 각각을 어떤 비율로 조색하느냐에 따라서 다양한 색상들이 만들어지며, 3원색을 전부 섞으면 검정이 됩니다.

1) 3원색과 검정, 3개 장르와 블루스

이론상으로는 3원색인 마젠타와 시안과 옐로우만 있으면 흰색을 제외한 세상의 모든 색을 만들 수 있습니다. 색은 기본적으로 감산혼합, 즉 섞을수록 어두워집니다. 이 원리에 따라 3원색이 혼합되면 검정이 만들어집니다. 3개의 기본색이 전부 합쳐진, 혹은 3개의 기본 장르가 전부 출발하는 하나, 라는 것을 떠올리면 서양미술에서의 검정색은 서양 컨템포러리 음악에서의 블루스라고 비유할 수 있습니다.

2) 3원색과 조색, 3개 장르와 분화

마젠타, 옐로, 시안의 3원색이 마치 삼각형의 꼭짓점처럼 중심을 잡습니다. 각각의 꼭짓점 사이로 3원색이 비율에 따라 자연스럽게 섞여가며 색상환이 생겨납니다. 마젠타와 옐로 사이에는 주황색이, 옐로와 시안 사이에는 초록색이, 시안과 마젠타 사이에는 보라색이 나타납니다. 3원색의 조색처럼 음악에서도 락과 재즈와 알앤비라는 3개 장르 사이에는 서로에게 영

향 받은 여러 가지 장르들이 생겨납니다.

조색에서의 1차 혼합(2가지 색만 혼합. 색상환에서 가장자리에 있는 밝은 원)과 2차 혼합(3가지 색을 혼합. 색상환에서 가운데로 들어가는 짙고 탁한 원으로 점점 블랙에 가까워짐)을 떠올리며, 음악도 2개 장르나 3개 장르가 어떻게 섞이고 영향 받을지 예상해봅니다.

9. 조색 실습

수채용구와 종이를 사용하여 1)순수색(3원색)을 칠해보고, 2)1차 조색(2가지 색을 혼합)을 합니다. 이후 3)2차 조색(3가지 색을 혼합)을 하여, 최종적으로는 검정색, 즉 블루스를 만들어봅니다.

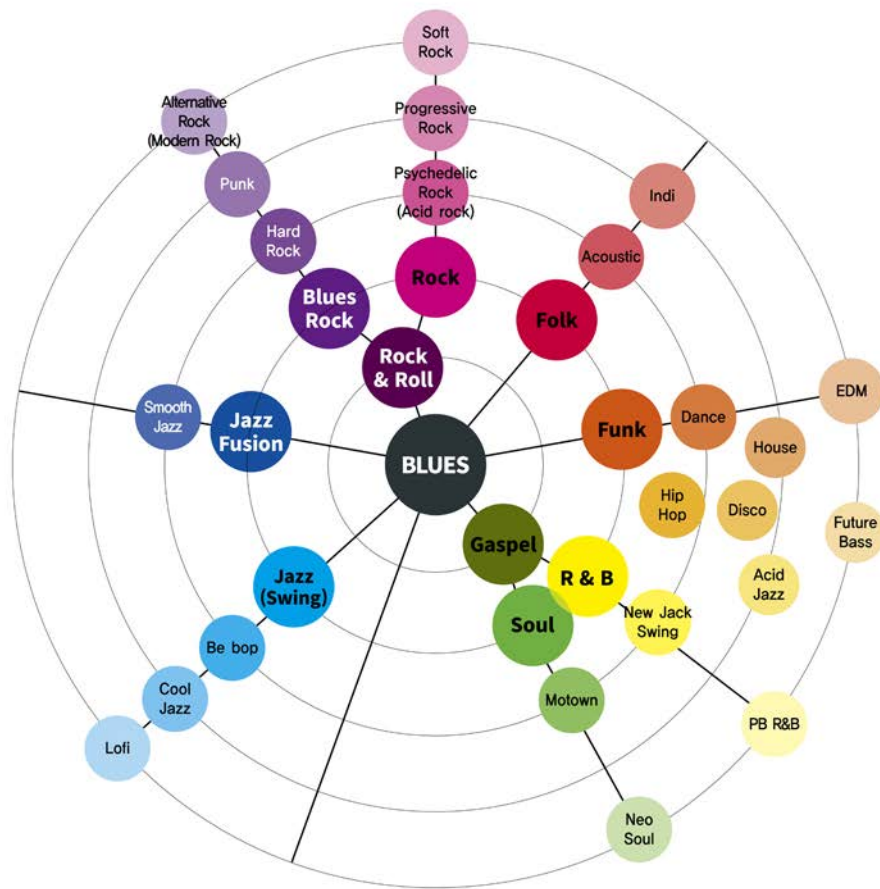
이론상으로는 균일하게 조색되지만 실습을 해보면 물감이 섞이는 비율과 그 결과가 저마다 다를 수 있습니다. 이는 향후 감상하게 될 음악 장르의 혼합에서도 마찬가지로 일어납니다. 장르의 분화는 결국 사람의 주관에 작용한 것이기 때문입니다.



이 수업에서 다루는 음악 색상환은 [검정색:블루스]에서 갈라져 나온 [3원색:3장르]를 기본으로 하여, 이들이 만들어내는 혼합을 보여줄 것입니다. 3원색을 조색하여 나온 다양한 색을 배치하고 이 색들을 각각의 장르에 연계시킴으로써 청각을 시각화합니다. 보다 구체적인 예시와 방법은 다음 시간인 뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트 2차시에서 다루도록 하겠습니다.

Contemporary Music Colouring No 1. 2022

컨템포러리 뮤직 컬러링



© 2022 amindred. All rights reserved.

경기시민
예술학교
2022

◀ 컨템포러리 음악 장르와 조색의 유사성을 참조하여 구상한 뮤직-컬러링

2차시

음악의 속성을 활용하여 장르를 파악합니다.

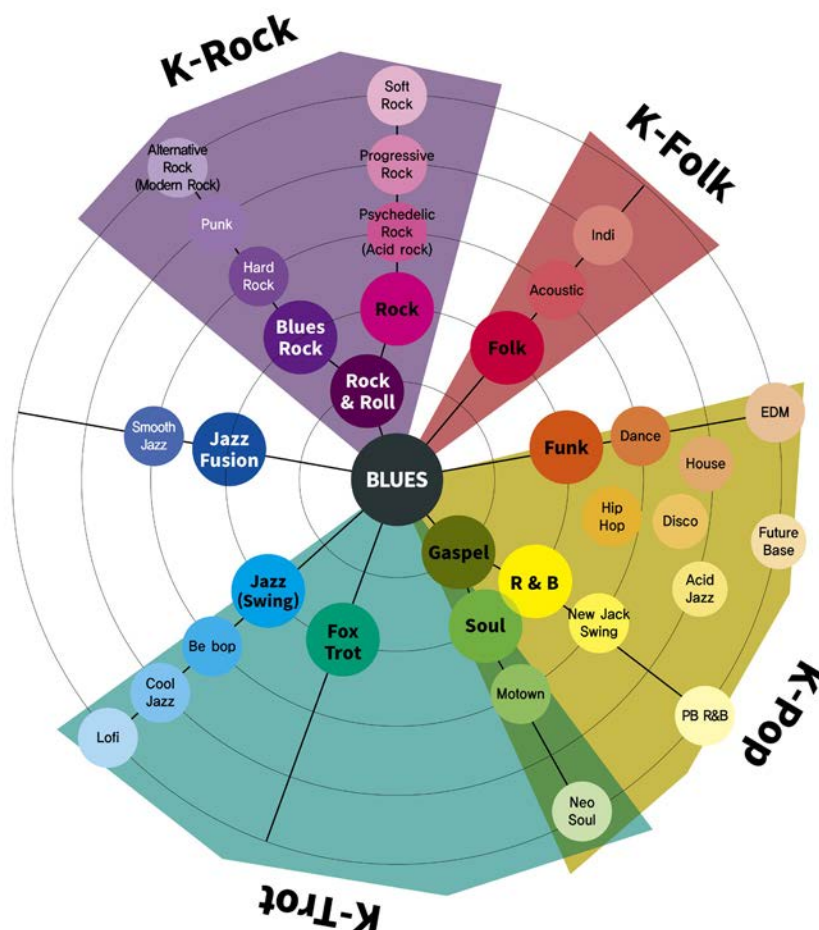
1. 음악과 색의 관계

조색과 서양 컨템포러리 음악 장르의 공통점을 복습하며 모든 색이 합쳐진 블랙과 모든 장르가 출발하는 블루스의 관계성을 다시 한번 확인합니다. 색상을 혼합하는 데에는 수많은 변화가 존재합니다. ‘마젠타와 옐로우를 혼합한다’라는 말 안에는 수많은 비율이라는 경우의 수가 있습니다. 음악 장르들이 서로 혼합되고 영향을 주고받는 것도 이와 마찬가지로입니다. 그렇기에 각 장르에 대한 이해를 바탕으로 자신만의 음악 감상을 풍요롭게 하는 기준으로 활용하도록 합니다.

2. 좋아하는 곡이 있나요?

한국의 대중가요 중에서 요즘 좋아하는, 혹은 좋아했던 노래와 뮤지션들을 이야기합니다. k팝, k포크, k락, k트로트로 색상환을 그려봅니다. 이를 통해 우리가 즐겨 듣는 현대 한국음악이 현대 서양음악, 특히 컨템포러리 미국 음악에서 많은 영향을 받았음을 알 수 있습니다.

± 폭스트롯 예시곡: 시드니 배쉐 - Petite Fleur



3. 음악 장르의 특성 파악하기

1) 음악의 속성

음악의 속성에 따라 장르의 특성을 파악할 수 있습니다.

기본이 되는 3개 장르와 거기서 파생된 여러 장르들을 살펴보기에 앞서, 장르를 결정하는 3개의 음악 속성을 학습합니다.

① 박자_음의 장단, 리듬을 말합니다. 정확한 리듬, 혹은 일정하지 않은 리듬이 있습니다.

② 화성_소리의 짜임새, 하모니를 말합니다. 소리를 어떻게 구성하는지를 볼 수 있습니다

③ 편곡_실제 연주에서 벌어지는 효과, 분위기를 말합니다. 연주 방식에 주목합니다

2) 속성에 따른 장르 파악하기

총 10개의 음악 장르에 대한 소개와 대표적인 곡들을 감상한 후, 참여자들은 기억에 남는 음악 장르를 꼽아봅니다. 지금 여기의 내가 좋아하는 노래를 다시금 떠올리고, 처음에는 발견하지 못했던 장르적 특성을 찾고, 하나의 노래에서 여러 장르적 특성이 공존함을 느끼기도 합니다. 음악을 감상하는 또 다른 방법으로서 장르에 대한 이해가 가지는 의미에 대해 생각해 봅니다.

색채학이 이론과 논리의 영역이라면, 현대 대중음악 장르는 이론과 논리에 더해 시대·사회적인 맥락과 각 뮤지션의 취향 및 욕망이 반영되어 있습니다. 따라서 본 수업을 통해서는 기본적인 음악 이론을 학습하고 주요한 음악 장르들을 알며, 각 장르의 대표곡을 들어봄으로써 다양한 취향의 음악을 폭넓게 경험해보는 시간에 집중하도록 합니다.



2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스

뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트

장르별 감상 목록

by shy

www.instagram.com/shyyoon0106/

장르	아티스트	곡 제목
Blues	Herbie Hancock	Cantaloupe Island
	Oscar Peterson	C Jam Blues
Rock	Pink Floyd	Money
	Queen	Don't Stop Me Now
	Deep Purple	Smoke On The Water
Folk	Bob Dylan	Blowin' In The Wind
		Konkin' On Heaven's Door
	Beatles	Norwegian Wood (This Bird Has Flown)
funk	James Brown	I Feel Good
	Mark Ronson	Uptown Funk
	Tower Of Power	Diggin' On James Brown
R&B	Quincy Jones	Moody's Mood For Love
	Stevie Wonder	Lately
Soul	Marvin Gaye	I Heard It through The Grapevine
	Ray Charles	Georgia on my Mind
	Erykah Badu	On & On
Swing Jazz	Luis Armstrong	Hello Dolly
	Duke Ellington	Take the A Train
Jazz Fusion	Miles Davies	Decoy
		Burn
	John Scofield	Dance Me Home
Blues Rock	Freddie King	Sweet Home Chicago
	Eric Clapton	Hideaway
	The Yardbirds	Still I am Sad

© 2022 snsminedu All rights reserved.

3차시

음악의 속성을 활용하여 장르를 파악하고, 이를 활용해 음악색상환(뮤직-컬러링)을 제작하기 위한 준비를 시작합니다.

1. 가스펠(GOSPEL) 장르와 블루스-락앤롤-락의 변천사

색상환을 활용하여 음악 장르들을 다시 되짚어보고, 지난 시간 살펴본 10가지 장르에 더해 가스펠(GOSPEL) 장르까지 살펴봅니다.

± 가스펠 참고자료

: The Mississippi Mass Choir - When I Rose This Morning

2. 이 음악은 어디에서 왔을까?

지난 시간에 배웠던 ‘음악 장르’의 개념을 되새겨봅니다. ‘노랑’이라는 색이 다양한 색과 섞여서 여러 가지 분위기의 노랑으로 표현되듯, 음악도 ‘락’이라는 장르가 다양한 장르와 섞여서 여러 가지 분위기의 락으로 표현되는 것을 이해합니다. 오늘은 음악을 듣고, 그 음악을 분석하여 어떤 장르에서 영향을 받았는지 살펴보도록 합니다.

예시곡1) 이날치_범 내려온다 *참고자료

이날치의 원곡과 예시자료를 비교하고 베이스에 주목하여 감상합니다. 무거운 베이스 음악이 일렉기타처럼 들리는 것, 2개의 베이스가 사용된 사례, 건반과 현악기의 중간적 특성을 지닌 하프시코드 소리를 느껴봅니다.

예시곡2) BTS_Butter- BTS *참고자료

원곡과 예시자료들을 비교하며 드럼, 신시사이저, 리드솔로 같은 악기들에 주목하여 감상합니다. 1984년대 음악이라는 시대적 배경, 콘셉트의 특징을 생각해 봅니다.

예시곡3) 주현미_신사동 그 사람 *참고자료

주현미의 원곡과 예시자료들을 비교하며 리듬에 귀를 기울입니다. 드럼, 베이스, 브라스 밴드에 집중합니다 보컬이 제거된 MR 연주곡 버전으로도 감상해 봅니다.

예시곡4) MSG워너비_바라만 본다 *참고자료

MSG워너비의 원곡과 예시자료들을 비교하며 드럼의 미디엄템포와 스트링, 그리고 보컬의 관계에 집중해서 감상합니다.

이날치- 범 내려온다(2020)

특징 소스	아티스트	곡 제목	발매연도
Bass fx	Black sabbath	N.I.B	1970
Two Bass	Marcus Miller	Silver Rain	2005
Bass vamp	Kool & The Gang	Get Down On It	1981
Concept	Stevie wonder	Superstition	1972
	Michael Jackson	Don't stop 'till you get Enough	1979

BTS - Butter(2021)

특징 소스	아티스트	곡 제목	발매연도
Drum	Prince	Purple Rain	1984
Concept	Prince	When Doves Cry	1984
	Laid Back	White Horse	1984
Synthesizer	Van Halen	Jump	1984
Lead solo	Herbie Hancock	Rockit	1983

주현미 - 신사동 그사람(1988)

특징 소스	아티스트	곡 제목	발매연도
Rhythm	Bessie Smith	Cake Walking Babies	1925
Drum	Kansas City Five	Laughin' at Life	1938
Bass	Fletcher Henderson	The Stampede	1926
Brass	Max Greger & Orchester	Petite Fleur	1959
Concept	전수린	고요한 장안	1926

총 4곡의 예시곡을 들으며 ‘이 음악은 어디에서 왔을까?’에 주목하여 분석합니다.

참여자들은 음악의 장르를 파악하는 요소로서 악기의 사용이나 전반적인 콘셉트 등 다양한 부분에서 장르를 발견하고 분석할 수 있음을 경험합니다. 이를 통해 악기의 소리에 좀 더 귀를 기울이게 되고, 곡의 전개 방식에도 관심을 가지게 됩니다. 음악, 즉 노래를 감상한다는 생각으로 보컬 위주의 감상을 해왔지만 보컬 역시 악기의 하나라는 생각으로 좀 더 폭넓고 종합적인 감상을 시도하는 즐거움을 함께 나눕니다.

3. 다시, 이 음악은 어디에서 왔을까?

참여자들은 자신이 좋아하는, 혹은 궁금한 곡을 말하고 함께 들어 봅니다. 해당 곡의 장르가 무엇인지 함께 분석합니다.

± Of Monsters and Men - King And Lionheart

± Billie Holiday - "Strange Fruit" Live 1959

4. 2022 뮤직컬러링 제작 준비

참여자들은 장르별 대표곡을 검색하고, 유사한 곡들을 알아보며 자신의 뮤직컬러링을 위한 준비를 시작합니다.

다음 시간에는 본격적으로 자신의 뮤직컬러링을 제작할 예정입니다. 노트북과 개인 이어폰을 활용해, 검색과 링크 작업을 하게 됩니다.



4차시

블루스를 중심으로 하는 컨템포러리 서양(미국)음악의 장르적 분화를 이해하고, 이를 음악 색상환(뮤직-컬러링)으로 제작해보는 1차 작업을 진행한 후, 점차 다양해지는 음악의 세부 장르들을 살펴 봅니다.

1. 장르를 생각하며 음악 듣기

지난 시간에 제공된 추천곡 리스트를 바탕으로 해당 장르의 대표곡을 미리 찾아본 참여자들은 장르에 대해 생각하며 감상한 소감을 나눕니다.

“블루스라는 뿌리를 공유하고 있다는 생각을 하며 감상하게 되자, 음악을 들을 때에도 장르적 요소에 보다 신경쓰며 듣게 되었다.”

“블루스에 락적인 요소, 재즈적인 요소가 가미되었다는 생각을 했다.”

“같은 뿌리를 가지고 있다는 점을 떠올리면서 감상하니, ‘나는 00장르가 싫어!’라던 기존의 단호한 생각이 좀 달라졌다.”

2. 장르별 대표곡을 검색하고 링크하기

참여자들 개인별로 제공된 노트북에는 ‘인디자인’ 프로그램이 깔려 있습니다. 프로그램을 실행하고, 이번 수업을 위해 특별히 제작한 <컨템포러리 뮤직컬러링 1차 장르> 파일을 열어봅니다. 참여자들은 선택도구를 움직여 자신의 이름을 적고, 대화창 메뉴의 [하이퍼링크]를 선택합니다. 인터넷 창을 열고 유튜브에 접속합니다. 각 음악 장르를 검색하고, 대표곡을 선택하여 파일에 링크를 입력합니다. 하나의 장르마다 하나의 링크를 연결할 수 있는데, 되도록 해당 장르의 초창기 대표곡 중에서 선택하기를 추천합니다.

3. 뮤직컬러링 1차본 마무리

뮤직컬러링을 완성한 후에는 인디자인 파일을 PDF로 저장합니다. 메뉴 상단의 [파일]을 누르고 [PDF 사전 설정]을 선택하면 새창이 뜹니다. 새창의 여러 항목 중 [포함] 항목에서 [하이퍼링크 포함]을 반드시 체크하고 저장합니다. 이렇게 만들어진 PDF파일을 다시 열고, 각각의 장르를 클릭해서 해당 곡으로 링크가 이동하는지 확인합니다. PC환경에서만 아니라 모바일에서도 확인하기 위해 자신의 메일계정으로 파일을 첨부해서 보내 봅니다. 휴대폰에서도 이상 없이 잘 작동하는지 확인하고 종료합니다.

4. 뮤직컬러링 2차 작업을 위한 준비

뮤직컬러링 1차 작업을 통해 각 음악 장르의 대표곡을 검색하고 하이퍼

링크하는 과정을 연습한 후, 내가 선택한 하나의 장르와 그로부터의 확장을 완성하는 2차 작업으로 확장할 수 있습니다. 이를 위해 기초 장르로부터 파생된 세부 장르를 함께 살펴 봅니다.

(*기본 장르로부터 출발한 각각의 세부 장르들은 음악의 속성만으로 구분 짓기에는 시대사회적 맥락, 듣는 음악에서 보는 음악으로의 변화, 대중 음악 산업의 성장으로 인한 상업적 네이밍 등 여러 가지 요소들이 복합적으로 얹혀 있습니다. 따라서 명확하게 각 장르들을 선 긋기가 어렵습니다. 대신에 각 장르의 이름과 관계성(색상환에서의 위치)에 주목하고, 음악을 직접 들으면서 나 스스로 특징을 찾아내도록 합니다.)

1) 알앤비(R&B)에서 파생된 세부장르들의 간략 설명

- 뉴잭스윙(New Jack Swing)

90년대 한국의 SM팝뮤직을 연상시키는 테디 라일리의 작업들을 들어봅니다. 특히 SM의 아이돌그룹, SES의 〈아임유어걸〉처럼 박자가 두드러지는 음악이 이와 같은 계열입니다. R&B 창법 아래로 들리는 쿵쿵대는 박자가 특징입니다.

±(Teddy Riley 프로듀싱) Guy - I like

- 피비 알앤비(PB R&B)

뉴잭스윙과 달리, 피비 알앤비의 리듬은 잔잔하고 조용하게 깔리면서 보컬을 앞에 내세웁니다. 자기만의 감성을 따르는 특징을 가집니다. (*PB R&B가 하나의 장르인지, 분위기를 일컫는 말인지에 대해서는 이견이 있습니다.)

±How To Dress Well - Words I Don't Remember

2) 소울(Soul)에서 파생된 세부장르들의 간략 설명

- 모타운(Motown)

모타운은 뮤지션들이 소속된 레이블의 이름입니다. (우리나라에서 흔히 말하는 SM스타일, YG스타일이라는 이름과 비슷합니다.) 모타운에는 스티비 원더, 라이오넬 리치, 잭슨 파이브 등의 굵직한 흑인 아티스트들이 소속되었습니다. 1960년대 당시의 백인 위주의 음악계에 대한 반발로, 흑인 뮤지션 발굴을 위해 만들어졌습니다. 전문 트레이너, 작곡가, 연주자 등이 소속되어 모타운에서 발굴한 뮤지션들을 더욱 교육하고 트레이닝했습니다.

(*모타운은 흑인 음악 전반을 다루었기에 여러 장르가 혼합되어 있습니다. 그럼에도 결국엔 흑인 음악 전반을 다루고 있기에, 본 수업의 컬러링에서는 모타운을 소울 장르의 영향권으로 배치하였습니다.)

±The Jackson 5 - I Want You Back

± 100 greatest motown songs

- 네오소울(Neo Soul)

새로운 소울을 찾고자 하는 뮤지션들의 음악입니다. Soul을 부활시키고자 하는 움직임으로 사회성을 주제로 한 음악들이 발전되었으나, 2000년대에 이후에는 인기가 유지되지 못했습니다. 다양한 악기를 사용하며 재즈, 힙합, 펑크, 아프리카음악 등 다양한 음악들의 요소와 결합된 장르입니다. 인류애, 성평등 등 사회적인 이슈를 다루고 있습니다. 시간이 흐르면서 점차 많은 장르와 결합되며 새로운 모습을 보이고 있습니다.

± D'Angelo - Devil's Pie

3) 펑크(Funk)와 세부장르들의 간략 설명

펑크는 리듬을 쪼개는 음악들로 분화됩니다. 이 시기, 리듬을 타며 춤을 추는 클럽의 등장을 반영합니다. 느린 템포의 힙합, 빠른 템포의 디스코가 있습니다. 일정하고 빠르게 치는 베이스 리듬이 특징적으로, 장비(악기)의 발달에 따라 댄스, 하우스, EDM 등의 장르들로 세분화되었습니다.

- 힙합(Hip hop)

랩 음악(Rap music), 또는 힙합 음악(Hip hop music)은 다양한 R&B 장르의 음악과 서로 영향을 주고 받았습니다. 현재 전 세계에서 젊은 세대에 가장 인기있는 음악 장르 중 하나입니다.

± 2Pac - Hit 'Em Up

- 댄스(댄스팝)

1980년대 들어 마이클 잭슨이 마돈나와 함께 이끌었습니다. 컨템포러리 R&B와 힙합이 주도하던 1990년대와 2000년대 초중반에는 거의 인기가 없었지만 2008~2009년 케이티 페리, 브리트니 스피어스, 리아나, 레이디 가가, 블랙 아이드 피스 등의 일렉트로팝 열풍으로 다시 전성기를 맞게 됩니다. 하지만 2010년대 중반부터 힙합을 비롯한 흑인 음악이 다시 전성기를 맞이해 현재는 그 인기가 수그러진 상태입니다. (출처: 나무위키)

± Cher - Believe

- 디스코(Disco)

1970년대 중반~80년대 초반에 유행한 Funk에서 파생된 댄스 및 미국 흑인 음악 장르로 빠르고 경쾌한 리듬이 특징입니다. 펑크 음악이 점점 업

비트가 강해지면서 더 이상 펑크의 범주에 엮을 수 없게 되자, 이러한 업비트의 빠른 펑크 음악을 "디스코"라고 칭하게 되었습니다. (출처: 나무위키)

±Earth, Wind & Fire – Boogie Wonderland

– 하우스(House)

4/4박자의 빠른템포 곡으로, 8비트로 리듬을 정확하게 쪼갠 음악입니다. 개러지하우스, 뉴욕하우스, 디트로이트하우스, 시카고하우스 등 음악에 쓰이는 악기와 소리를 어떻게 변형하는지, 발생한 지역 등에 따라서 세분화된 다양한 하우스 음악이 있습니다.

±Madonna – Vogue

– 애시드 재즈(Acid Jazz)

재즈나 펑크, 디스코의 리듬을 차용하였기에 당김음(싱코페이션)이 강조된 리듬감이 장르 전체에 걸쳐 돋보입니다. 다양한 전자악기의 활용과 반복적인 코드를 사용하여 특유의 몽환적(Acid) 분위기를 조성하는 것도 주요한 특징입니다. 재즈, 디스코, 펑크(Funk), 힙합 등 리듬이 부각되는 장르들이 결합된 양식이기에 춤추기에 적합한 경쾌한 분위기의 곡이 많은 편입니다. 하지만 몽환적인 분위기의 표현에 중점을 두어 느린 템포의 재즈의 그루브감을 잃지 않는 곡의 비중도 적지 않습니다. (출처: 나무위키)

±The Brand New Heavies – Never Stop

– 이디엠(EDM)

일렉트로닉 댄스 뮤직(Electronic Dance Music), 즉 전자악기의 연주에 맞추어 춤을 추는 음악입니다. 이름처럼 전자악기의 발달에 따라 등장했습니다. 전자음이라는 새로운 소리가 주는 매력이 있습니다.

±Zedd – Clarity ft. Foxes

– 퓨처베이스(Future Bass)

EDM 사운드의 매력과 함께, 베이스의 중요성을 강조한 장르입니다.

±Martin Garrix & Bebe Rexha – In The Name Of Love

(*노래 2:57 부분에서 Future bass의 특성이 두드러짐)

4) 락앤롤(Rock&Roll)에서 파생된 세부장르들의 간략 설명

– 사이키델릭 락(Psychedelic Rock)

‘약에 취한’, ‘몽환적인’ 느낌의 락음악으로 한국 원로 락밴드인 부활, 들국화도 영향을 받은 장르입니다. 대표곡으로 비틀즈의 〈LSD(Lucy in the

Sky with Diamond)》가 있는데, 제목부터 의미심장합니다.

± The Doors - Light My Fire

- 프로그레시브 락(Progressive Rock)

화려함을 가미한 락. 다양한 코드가 특징인데, 이는 재즈의 영향으로 추측됩니다. 오케스트라 연주가 함께 하기도 합니다.

± The Nice - Thoughts of Emerlist Davjack

- 소프트 락(Soft Rock)

부드러운 보컬, 부드러운 분위기에 주목합니다.

± Toto - I'll Be Over You

- 블루스락(Blues Rock)

블루스와 전자기타가 결합된 형태입니다.

± Freddie King - Sweet Home Chicago

- 하드락(Hard Rock)

강하고 큰 볼륨, 소위 말하는 시끄러운 락음악이다.

± The Who - My Generation <https://youtu.be/qN5zw04WxCc>

- 펑크(Punk)

한국의 락밴드, '노브레인'이 대표적인 펑크 락 밴드입니다. 우리가 흔히 말하는 '펑크족'의 음악입니다.

± The Clash - Safe Euopian Home

- 얼터너티브 락(Alternative Rock)

락 장르는 서로가 깊게 영향을 주고받으며 분화되고 변화해왔기에, 하나 하나의 장르로 선을 그어 구별하는 것이 쉽지 않습니다. '다른 락에 비해' 깔끔하다, 부드럽다, 같은 주관적인 느낌을 적용해서 들어봅니다.

± Nirvana - Smells Like Teen Spirit

5) 재즈 퓨전(Jazz Fusion)에서 파생된 세부장르의 간략 설명

- 스무스 재즈(Smooth Jazz)

부드러운 재즈, 라운지 뮤직이라고 일컬어지는 음악입니다.

± Fourplay - Moonjogger

6) 재즈(Jazz Swing)에서 파생된 세부장르들의 간략 설명

- 비밥(Be bop)

재즈가 유행하면서, 연주자들이 자신의 기량이나 능력을 뽐내는 경향이 생겨났습니다. 청자보다는 연주자 중심의 음악이라고 할 수 있습니다.

±Charlie Parker - Bird's nest

- 쿨재즈(Cool Jazz)

미국 서부 해안 지역에서 유행했었기에, 쿨재즈를 '웨스트 코스트 재즈'라고도 부릅니다. 재즈가 원래 흑인들의 블루스가 근원이어서 흑인만의 특유의 감성이 있는데, 쿨 재즈는 백인적인 감성이 있는 재즈입니다. 이 때문에 쿨재즈 아티스트들 중 백인의 비율이 꽤 높습니다.

±Dave Brubeck - Take Five

±Chet Baker - My Funny Valentine

- 로파이(Lofi)

Low Fidelity의 약자로 음질이 낮고 잡음이 많은 곡을 의미합니다. 2010년대 후반 이후 유튜브에 "lo-fi mix"라고 이름 지어진 누자베스류의 재즈 힙합풍 인스트루멘탈 편곡이 유행을 탔습니다. 2000년대 후반, 2010년대 초반에 칠웨이브, 베이퍼웨이브 등의 복고풍 음악이 유행하면서 로파이도 음악을 즐기는 하나의 방법으로 자리매김했습니다. 특히 카세트 테이프나 LP 같은 아날로그 매체 특유의 감성에 매력을 느낀 사람들이 일부러 로파이 음악을 찾고 있어, 로파이만 취급하는 전문 앱, 전문 라디오 채널, 전문 유튜브 채널 등이 존재합니다. (출처: 나무위키)

±L'indécis - Soulful

위에서 살펴본 것처럼, 하나하나의 음악 장르는 단지 음악의 3속성만으로 분석할 수 없습니다. 복잡하고 개인화된 현대-컨템포러리, 즉 지금 여기의 시대가 됨에 따라 음악 장르에도 당대의 풍경, 사회적 맥락이 긴밀하게 연결됩니다. 음악은 결국 우리의 삶에 녹아있는 것입니다.

뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트는 나의 취향을 알고 확장해 가는 계기, 새로운 장르와 만나고 알게 되는 계기가 되고자 기획되었습니다. 이제 새로운 장르들, 세분화된 장르들을 살펴보았으니 다음 시간인 5차시에서는 나만의 플레이리스트를 만들어보도록 합니다.

5차시

음악-색상환을 제작해본 경험을 바탕으로, 장르에 대한 자신의 생각과 취향을 담아 나만의 플레이리스트를 제작합니다.

1. 나만의 플레이리스트

이번 시간에 참여자들은 인디자인 프로그램을 활용하여, 20개의 색점을 음악과 링크하여 나만의 플레이리스트를 만듭니다. 색점들을 서로 조화롭게 구성할지, 서로 작용과 반작용의 효과를 일으킬지는 각자의 자유로운 선택에 따릅니다.

±참고자료: 데미안 허스트(Damien Hirst)_스팟 페인팅 시리즈

2. 나의 취향에 대한 생각

제시된 뮤직-컬러링 색상환을 참고하여 인디자인 프로그램의 색상 선택 스포이드로 장르별 색을 선택합니다. 색상환에 없는 세부장르는 중심이 되는 블랙(블루스), 마젠타(락), 옐로(알앤비), 시안(재즈)로부터 어떻게 장르가 혼합되었는지를 생각하며 조색합니다. 자신이 선택한 음악과 어울리는 색점을 만들고 해당 음악의 유튜브 링크를 하이퍼링크합니다.

이 과정에서 질문과 대화를 통해 자신의 취향에 대해서 생각합니다: 몇몇 대화들을 여기에 옮깁니다.

“인디와 어쿠스틱의 차이는 무엇일까?”

- ‘인디’는 음악의 장르라기보다는 뮤지션의 상태를 설명하는 말에 가깝습니다. 즉 데뷔 전, 유명세를 얻기 전의 뮤지션들이 하는 음악이라는 의미에서 출발한 것입니다. 그런데 음악 감상 사이트에서는 ‘인디’라는 장르가 분류되어있기에, 이에 대해서 함께 생각해 봅니다.

인디 장르로 분류된 뮤지션인데 실제로는 이름이 알려진 경우도 많고, 포크, 어쿠스틱, 재즈 등 여러 장르의 뮤지션들이 인디 장르의 순위에 올라 있기도 합니다.

“하우스와 EDM의 차이는 무엇인가?”

- 기본적으로 둘 다 전자음악(EDM)이라는 공통점을 가집니다. 다만 하우스 뮤직은 ‘클럽 안에서’ 듣는 음악이라는 의미임을 되새깁니다. 즉 DJ가 클럽에서 흥을 돋우는 음악이라면 하우스 뮤직, 광고를 위해 제작한 전자음악이라면 EDM이라고 분류해볼 수 있습니다. 하우스 뮤직은 가사가 의

미있게 이어지지 않는 편인데, 그 이유를 생각해보면 클럽에서 DJ가 트는 전자음악이라는 점에서 찾을 수 있겠습니다.

이와 같이 음악을 어디서 누가 어떻게 실행하느냐를 생각해보는 이유는, 요즘-컨템포러리-의 음악은 우리의 삶의 변화, 일상에서 음악을 소비하는 방식 등 여러 조건을 고려해야 하기 때문입니다.

“이 음악은 하드락인가? 프로그레시브락인가?”

- 곡에 어울리는 색을 찾다보면 이런 혼란이 발생합니다. 이런 경우에는 하드락 장르에 프로그레시브락의 요소가 살짝 가미되었다는 나의 해석을 바탕으로 색을 블렌딩하도록 합니다. 스스로의 귀를 믿고, 곡이 만들어진 시대를 검색해보며 최종적으로 판단합니다.

나만의 플레이리스트 작업은 저마다의 취향에 따라 전혀 다른 색의 배치를 가지게 되고, 자신의 음악 취향을 한눈에 볼 수 있게 합니다.

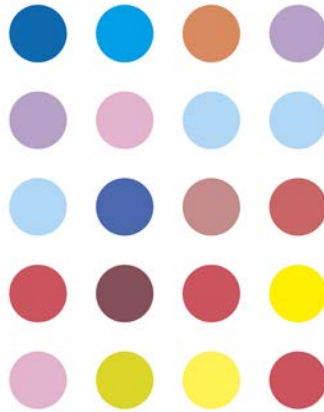
완성한 나만의 플레이리스트는 경기시민예술학교 성남캠퍼스 메일 sn.siminedu@gmail.com으로 전송합니다. 나의 플레이리스트, 타인의 플레이리스트를 들어보며 폭넓은 음악 감상의 시간을 가져 봅니다.





Contemporary Music Colouring No. 1. 2022

컨템포러리 뮤직 컬러링 by Belle



© 2022 unsiminda All rights reserved.

예술학교

Contemporary Music Colouring No. 1. 2022

컨템포러리 뮤직 컬러링 by 이은아

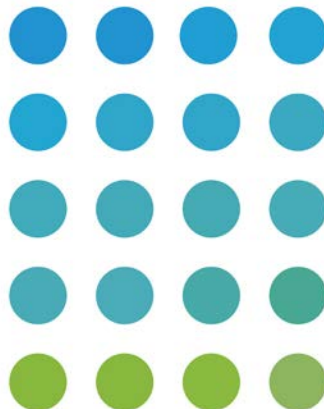


© 2022 unsiminda All rights reserved.

예술학교

Contemporary Music Colouring No. 1. 2022

컨템포러리 뮤직 컬러링 by Yun-ju Jang



© 2022 unsiminda All rights reserved.

예술학교

Contemporary Music Colouring No. 1. 2022

컨템포러리 뮤직 컬러링 by 홍세희



© 2022 unsiminda All rights reserved.

예술학교

나만의
플레이리스트 예시 ▶

지금 여기의 그림자들 : 목탄 드로잉 애니메이션(13차시)

2022.8.18-11.17 매주 목요일 19:00-22:00

지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션에서는 오늘날 도시의 삶에서 느끼게 되는 각자의 고민과 생각을, 목탄의 부드러운 어둠으로 드로잉하고 그것을 움직이는 애니메이션으로 제작합니다. 5분 미만의 초단편 애니메이션을 목표로 저마다 자신의 이야기를 글로 쓰고, 스토리보드로 제작하고, 목탄으로 그리고, 편집하여 최종적으로 애니메이션을 완성합니다.

지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션 1차시에서는 애니메이션이라는 매체를 간단히 이해한 후 지금 여기, 나의 그림자를 마주하는 일을 생각합니다.

차시	주제	내용
1차시	스토리 및 스토리보드 제작	애니메이션의 이해 나의 그림자 떠올리기
2차시		시놉시스와 스토리보드 배우기
3차시		내 그림자 글로 표현하기
4차시		스토리보드 제작하기(*작업실 1)
5차시	목탄 드로잉 촬영	목탄 드로잉의 이론 및 실습
6차시		촬영 세팅 배우기 목탄 애니메이션 제작 1
7차시		목탄 애니메이션 제작 2
8차시		목탄 애니메이션 제작 3(*작업실 2)
9차시	촬영 이미지 보정 및 정리	포토샵 액션 배우기
10차시		포토샵 액션으로 이미지 보정하기 (작업실 3)
11차시	애니메이션 편집하기	애프터이펙트 시퀀스와 컷 편집 배우기
12차시		사운드를 추가해 편집하기
13차시		최종 편집 후 완성본 공유하기

1차시

애니메이션에 대하여

by 김종민(애니메이션 작가, 백석예술대학교 겸임교수)

애니메이션은 무엇인가? 언제 시작되었는가? 종류는 어떠한가? 목탄애니메이션은 어떻게 만들어지는가? 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션에서는 어떤 애니메이션을 만들게 될까?

1) 애니메이션의 정의

애니메이션의 어원은 애니마(anima, 정신, 생명의 숨결을 뜻하는 라틴어)입니다. 생명이 없는 것에 생명을 넣어서 움직이게 해주는 것, 그것이 애니메이션의 본질이라고 할 수 있습니다.

2) 애니메이션의 원리와 형식

애니메이션은 우리 눈이 가진, 시각 잔상효과로 인해서 가능합니다. 즉 우리의 눈이 일으키는 착시현상 때문인데, 빠르게 지나가는 필름을 보면서 지나간 앞 장면이 아직 시각에 남아있는 채로 현재의 장면을 보면서 ‘움직인다’라는 착각을 하게 됩니다.

(*초당 프레임: 1초당 몇 장의 이미지가 움직이는가를 말합니다. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션에서는 초당 6~8장의 이미지를 추천합니다.)

3) 애니메이션의 역사

- 애니메이션의 역사는 영화보다 빠르다!

애니메이션의 역사는 알타미라 동굴벽화에서 출발하여 에밀 콜(1908), 스투어트 블랙톤(1906), 윈저 맥케이(1914) 정도를 최초의 애니메이션으로 바라봅니다. 그림을 움직이게 한다는 기술적 발전에서부터, 캐릭터를 구현하고 서사를 형성하는 내용적인 발전까지 다양하게 변화해왔습니다.

4) 애니메이션의 종류

그 기법과 재료에 따라 2D셀 애니메이션, 플립북 애니메이션, 3D 애니메이션, 클레이 애니메이션, 스톱모션 애니메이션, 로토스코핑 애니메이션, 샌드(모래) 애니메이션, 컷아웃 애니메이션, 목탄애니메이션 등 각각의 참고자료를 살펴보면, 그 차이와 특성을 눈으로 확인합니다.

5) 목탄 드로잉 애니메이션 참고자료

- ± 윌리엄 켄트리지(William Kentridge)
- ± 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션 유튜브
- ± 2020-21 참여자들 작품 예시
- 〈새벽길〉, 류우현, 2020
- 〈바디감〉, 남건우, 2020
- 〈나를 부르다〉, 윤서정, 2021

지금 여기, 나의 그림자를 살펴보는 일

by 박성진(문학작가, 알투스 문학연구원)

1) 지금 여기의 나

지금 여기의 나에 대해서 생각합니다. 내가 요즘 자주 가는 장소, 만나는 사람, 하는 행동을 떠올려봅니다. 나는 어떤 사람인지, 그리고 어떤 사람으로 보여지고 싶은지를 생각하고 적어봅니다.

활동예시_메모하기

- Q1. 내가 요즘 자주 가는 장소는 어디인가요?
- Q2. 요즘 자주 만나는 사람은 누구인가요?
- Q3. 요즘 내가 자주 하는 행동은 무엇인가요?
- Q4. 나는 어떤 사람으로 보이고 싶나요?
- Q5. 실제의 나는 어떤 사람인가요?

2) 지금 여기의 나, 그런 나의 그림자들

그림자는 뒷면, 가려진 것, 혹은 무의식의 영역에 속합니다. 왜인지 모르겠지만 문득문득 떠오르는 기억, 남들에게 굳이 상담하거나 반드시 해결할 필요는 없지만 나 혼자 생각하는 사소한 고민 등의 관심사들이 나의 그림자들에 해당됩니다. 바쁜 도시의 일상 속에서 좀처럼 살펴볼 여유가 없었던 그림자들 중에서, 이번에 목탄 드로잉 애니메이션으로 만들어볼 그림자를 찾아봅니다.

활동예시_메모하기

- Q1. 왜인지 모르겠지만 문득문득 떠오르는 기억을 적어보세요!
- Q2. 나의 사소한 고민, 관심사를 적어보세요!



2차시

목탄 드로잉 애니메이션을 위한 주제 발견과 스토리 작성을 합니다. 이를 위해, 참가자들은 스토리보드의 기본적인 개념과 카메라의 앵글을 알고, 이를 간단히 실습하며 이해해봅니다.

스토리보드에 대하여

by 김종민(애니메이션 작가, 백석예술대학교 겸임교수)

스토리보드는 단지 나의 이야기를 쓰는 아니라, 어떻게 시각화할지에 대한 고민이 바탕이 됩니다. 스토리보드의 개념과 역사, 그 필요성을 짚어보고 스토리보드 제작을 위해서 사용되는 용어들인 컷(cut), 씬(scene), 시퀀스(sequence) 등을 학습합니다. 전문적인 스토리보드 제작이 아니라, 나의 이야기를 연출하기 위한 기본적인 장치로서의 스토리보드를 만들어봅니다.

1) 스토리보드의 개념, 역사, 필요성

스토리보드는 감독(=작가)의 머릿속 스토리의 내용을 쉽게 이해할 수 있도록, 이야기의 주요 장면을 그림으로 정리한 계획표입니다. 감독의 생각을 감독 이외의 사람과 소통하고 공유할 수 있게 하기 위하여, 스토리보드가 필요합니다.

1930년대 월트 디즈니의 애니메이션 작업에서 처음 사용된 스토리보드는 이후 영화, 영상 업계로도 전파되었으며 지금도 다양한 분야에서 널리 사용되고 있습니다.

목탄애니메이션제작

스토리보드 작성을 위한 영상 단위 기초

Basic Unit for Storyboards

1) 러프 보드 (rough board)

대본을 대충 시각화한 것. 피사체와 카메라 움직임의 공적인 표현만. 자세한 묘사는 생략한다.

2) 프레젠테이션 보드 (presentation board)

누군가에게 보여 주기 위한 스토리보드. 완성할 영상과 이미지를 반영해야 하므로 보다 정밀하게 그려 색채와 스타일, 연기자의 이해를 돕는 구성을 한다. 등장인물의 움직임 뿐만 아니라, 카메라 앵글, 영상, 음향 등 영상의 세세한 부분까지 고려한다.

3) 촬영 콘티 (shooting conti)

실제 촬영 현장에서 필요한 스토리보드. 카메라 워크, 영상의 종류, 인물의 연기, 조명의 위치 등 촬영에 필요한 모든 요소를 고려한다. 또 어떤으로 촬영할 장면까지 고려한다.

2) 스토리보드의 구성요소

스토리보드는 영상의 언어로 이루어져 있습니다. 씬(scene), 컷(cut), 카메라언어(클로즈업, 페이드아웃 등의 카메라 워크에 대한 지시사항), 캐릭터의 연기, 대사, 소리, 주요 소품, 컷의 지속시간 등이 스토리보드에 들어가는 구성 요소입니다.

장면을 바라보는 눈높이는 카메라의 위치에 따라 결정됩니다. 카메라가 어느 위치에 있는지를 ‘앵글’이라는 말로 부릅니다. 앵글에 따라, 같은 대상도 다양하게 보여줄 수 있으며 이에 따라 감독이 의도한 다양한 감정, 분위기의 전달이 가능합니다.

실습 1: 시퀀스, 씬, 컷을 알아보자!

▶ 컷(cut)은 하나의 장면입니다. 씬(scene)은 하나의 상황이나 장소가 시작되고 끝나는 단위입니다. 씬이 모여 시퀀스(sequence), 시퀀스가 모여 하나의 이야기를 이룹니다.

▷ 예시 영상을 보고, 함께 시퀀스, 씬, 컷으로 나누어봅니다.

1) 예시 영상(바프 광고)를 보고, 내용(=시퀀스)을 알아보자

- 나와 함께 하는 과자, 바프라는 이야기입니다.

2) 씬을 알아보자

- 산책길 나선 전지현, 일하는 전지현, 드라이브하는 전지현, 다양한 일상의 전지현, 광고하는 전지현, 총 5개의 씬으로 나누어볼 수 있습니다.

3) 컷을 알아보자

- 산책길 나선 전지현: #1 개(위에서 내려다보는 앵글)

- 하나하나의 컷을 나누고 함께 이야기하며, 각각의 컷에서 사용된 카메라의 위치, 눈높이를 생각해 봅니다.

- 컷을 살펴보면 화면의 구성(대칭, 대비, 균형)의 중요성을 알 수 있습니다. 화면에 보이지 않는 보조선을 긋고, 캐릭터의 얼굴(혹은 관객이 보기를 원하는 것)이 어디에 배치되고 있는지 발견합니다.

- 예시 영상 속 광고모델, 광고제품이 화면 안 어느 위치에 있는지를 유심히 봅니다. 1/3 지점에 있다는 것을 알게 됩니다.

실습 2: 앵글을 알아보자!

▶ 옆 사람과 2인 1조가 되어, 서로를 다양한 앵글로 해당되도록 촬영해 봅니다.

3) 스토리보드의 실제

- 1) 이야기, 시나리오, 시놉시스를 공간, 행동, 상황으로 분리하기
- 2) 분리한 이야기에서 중요하다고 생각하는 요소(캐릭터, 사물) 선택
- 3) 요소를 어떤 크기(샷)와 방향(앵글)로 보여줄 것인지 선택
- 4) 줌, 페이드인/아웃 등 카메라, 편집요소, 자막, 소리 등의 요소 배치

실습 3: 예시 스토리를 직접 보드로 제작해보자!

강사가 임의로 제시하는 예시 스토리를 읽고, 각각의 문장을 장면으로 표현해봅니다.

▶ 첫 장면이 가장 막막합니다. 이럴 경우, 공간으로 시작하기를 추천합니다.

스토리에 대하여

by 박성진(작가, 알투스 문학 연구원)

실습 4: 일상의 소소한 발견을 스토리로 발전시키기

1) 최근 나에게 기억에 남는 사건을 3줄로 요약합니다. 이는 최근에 일어난 사건일 수도 있고, 오래 전에 일어난 사건인데 최근에 떠오른 것일 수도 있습니다.

2) 3줄로 요약한 후, 각각의 문장마다 ‘왜 그랬을까?’를 묻고, 이유를 한 줄씩 추가합니다. 3줄의 요약이 6줄로 늘어납니다.

3) 결론에 해당되는 마지막 문장을 좀 더 발전시킵니다. ‘왜 그랬을까?’에 이어서 ‘무슨 감정을 느꼈을까?’를 묻고, 이유를 한 줄 추가합니다. 이제 7줄의 문장이 되었습니다.

4) 마지막 문장을 한 번 더 발전시킵니다. ‘무슨 감정을 느꼈을까?’에 이어, ‘이 일로 나에게는 어떤 변화가 생겼을까?’를 묻습니다. 이는 결국, 이 사건이 왜 나의 기억에 남았는가를 짚어보는 것입니다.

5) 총 8줄의 문장을 완성하고, 이를 하나의 글로 다듬습니다.



3차시

목탄 드로잉 애니메이션을 위한 주제 발견과 스토리 작성을 완성합니다. 지금까지 고민해온 각자의 그림자들을 스토리로 완성하고, 이를 스토리보드 형태로 옮기는 밑작업으로, 실습 위주의 시간입니다.

1. 스토리 완성하기

실습1: 일상의 소소한 발견을 담은 스토리를 완성하기

- 1) 지난 시간의 스토리 실습을 바탕으로, 일주일 동안 고민한 자신의 그림자를 한 장의 글로 완성합니다.
- 2) 완성한 글은 문학작가와 함께 최종 수정합니다.

2. 스토리보드 제작하기

실습2: 완성한 스토리를 스토리보드로 옮겨보기

- 1) 지난 시간의 스토리보드 실습을 바탕으로, 완성한 글을 스토리보드로 제작합니다.
- 2) 장면의 변화, 인물의 교체, 내레이션 혹은 대사에 주목하여 스토리보드로 제작할 장면들을 선택하고, 이를 그림으로 표현해봅니다.
- 3) 장면을 그림으로 표현하는 아이디어를 애니메이션 작가와 함께 고민합니다.



*4차시: 작업실 운영
개별 작업을 통해 각자의
스토리보드를 완성합니다.

5차시

스토리보드를 완성하고, 목탄 드로잉을 실습합니다.

1. 스토리보드 완성하기

실습 1: 서로의 스토리보드를 함께 살펴보고, 의견 나누기

1) 개별 실습으로 진행한 4차시를 통해 완성한 각자의 스토리보드를 공유합니다.

2) 각자의 내용 및 주제를 함께 살펴보기:

내가 키우는 강아지 복길이의 엉뚱한 매력, 스스로 만들고 지키려고 노력하는 나만의 일상의 규칙들, 해외배송으로 구매하느라 너무 늦게 도착해 버린 신발, 친구들과 계곡으로 놀러가면서 생긴 해프닝, 기록적인 폭우를 뉴스로 접하며 가졌던 죄책감과 고민, 새삼스레 깨달은 태양의 소중함과 고마움 등을 스토리보드를 통해 이야기하고 공감합니다.

3) 장면을 표현할 수 있는 효과적인 장치를 함께 고민하기:

카메라의 앵글(클로즈업, 페이드인/아웃 등), 소품의 활용, 자막의 활용에서부터 각자의 스토리보드에서 핵심이 되는 장면이 무엇인지, 나아가 이 이야기가 주는 여운이 어디에서 오는지까지 함께 이야기합니다.

스토리보드를 공유하고 완성하며 서로가 가진 다양한 시각을 발견하는 한편, 사소한 일상을 고찰하는 것에서 출발하는 창작자의 태도를 체험합니다. 일상에서 출발하는 나만의 고민이나 질문이 창작 작업의 주제가 됩니다. 많이 생각하고 깊이 고민할수록, 더 많은 사람들로부터 공감을 이끌어내는 작업이 될 수 있습니다.



2. 목탄 드로잉 실습

실습 2: 목탄 기본 테크닉 연습

재료: 목탄, 목탄지, 지우개, 거즈

익숙하지 않은 재료인 목탄을 만져보고, 기본 테크닉을 연습합니다.

1) 목탄이라는 재료

나무를 태워 만든 숯인 목탄은 인류의 역사와 같이 할 만큼 오래된 재료입니다. 인류 최초의 미술 재료로서 알타미라 동굴 벽화에도 목탄이 사용되었을 정도입니다. 목탄은 검고 부드럽고, 그리고 무엇보다도 고착되지 않는 성질을 가집니다. 아무리 검고 진하게 색칠할지라도, 한 번의 스침으로 쉽게 지워집니다. 그렇다고 완벽하게 지워지는 것은 아니며, 없어지지 않는 흔적을 남깁니다.

오늘날의 목탄은 나뭇가지 그대로인 목탄, 연필 형태로 가공된 목탄 등 여러 가지로 출시됩니다. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션에서는 나뭇가지 형태의 목탄과 찰필, 지우개를 사용합니다. 찰필과 지우개는 문지르고, 지우기 위한 재료입니다. 지움은 목탄에 있어서 하나의 표현 수단입니다.

2) 목탄 실습

목탄의 기본적인 기법 6가지를 소개합니다.

- 1) 선을 긋기
- 2) 면으로 칠해보기
- 3) 칠한 면을 거즈나 손가락을 문질러서 부드럽게 하기
- 4) 지우개로 선을 긋기
- 5) 짧은 선으로 점찍듯이 긋기
- 6) 최대한 진하게 칠하기

1)~6)에 이르는 재료의 기법은 서로 우열을 가릴 수 있는 것이 아닙니다. 그보다는 어떤 기법이 나의 이야기와 더 잘 맞는지가 중요합니다. 부드러운 이야기에는 부드러운 기법을, 강렬한 이야기에는 강렬한 기법을 고민해봅니다.

참여자들은 참고영상을 보면서 다양한 활용사례들을 보고, 직접 목탄을 사용해보며 재료의 물성을 이해하고 느껴봅니다.



6/7차시

6차시와 7차시에서는 본격적인 목탄 드로잉을 실습하고, 촬영을 위한 카메라와 조명의 세팅을 배웁니다.

세팅을 마친 촬영 스탠드에서 목탄 드로잉 작업을 합니다. 참여자들은 목탄지가 카메라 화면에 맞게 세팅 되었는지, 카메라 액정 화면을 통해 확인합니다. 각자의 블루투스 리모컨으로 셔터를 눌러보고 리모컨이 제대로 동작하는지, 카메라에 컷이 찍히고 있는지도 확인합니다.

각자의 스토리 보드에서 원하는 장면으로부터 자신의 목탄 드로잉이 출발합니다. 반드시 첫 번째 장면으로 시작할 필요는 없습니다. 스토리 보드를 보고, 하나의 씬(Scene)이 출발하는 지점에서 그림을 그리기 시작합니다. 자신이 원하는 만큼 그림을 진행하고 리모컨으로 셔터를 누릅니다. 스톱모션 기법으로 애니메이션을 제작할 예정이기에, 사소한 그리기도 촬영하여 사진으로 기록합니다. 그러나 너무 사소한 점 한 개 같은 미미한 변화만으로는 보는 사람의 눈에 움직임이 잘 느껴지지 않습니다. 어느 정도의 드로잉을 진행하고 셔터를 누를 것인지는 각자가 작업하면서 원하는 타이밍을 찾아가도록 합니다.

촬영한 이미지는 나중에 삭제하거나 포토샵을 통해 보정할 수 있으므로, 실수에 대해 너무 두려워하지 않고 과감하게 진행합니다.





*8차시: 작업실 운영
개별 작업을 통해 각자의
목탄드로잉을 완성합니다.

9차시

9차시부터는 컴퓨터로 작업합니다. 지금까지의 드로잉을 촬영한 이미지들을 보정하고 편집하는 작업을 시작합니다.

1) 촬영한 이미지 내보내기

참여자들은 카메라에 저장된 각자의 촬영 이미지를 컴퓨터로 내보냅니다. 이후 컴퓨터에서 각자의 사진 촬영본을 확인하고, 촬영 각도와 배경이 흔들린 정도에 따라 하나의 폴더로 묶습니다.

배경이 흔들리는 이유는 다양합니다. 목탄 드로잉을 위해 목탄지를 테이프로 화판에 붙여서 고정했지만, 그림을 그리고 촬영하며 촬영자의 움직임이 크거나 종이를 건드리는 등의 상황에 따라 배경 프레임이 흔들릴 수 있습니다. 이외에도 사진 촬영본을 확인하면서 화면(종이) 안에 손이 들어가거나 그림자가 지는 등, 거슬리는 것이 있으면 해당 컷을 삭제합니다.

2) 촬영한 이미지 보정하기

포토샵을 실행하여 이미지를 보정합니다. 하나의 폴더 안에 있는 무수한 촬영본들을 일일이 보정하는 시간과 노력을 절약하기 위해서는 <액션>을 지정합니다. 액션은 각도 보정, 프레임 보정, 색 보정 등 다양한 설정을 지정할 수 있습니다.

참여자들은 자신이 원하는 액션을 지정하고, 실행되는 것을 확인하며, 이미지 보정 작업을 합니다. 내가 원하는 1)형태 보정과 2)색 보정을 액션으로 지정합니다. 액션을 하나하나의 파일에 수동으로 지정하는 것이 아니라 포토샵의 오토매프 기능을 이용하여 하나의 폴더 안에 담긴 모든 파일에 한번에 액션을 실행시킬 수 있습니다.

- 형태 보정:

액션에서는 화면을 회전시키고, 불필요한 외곽을 잘라내는 동작을 지정할 수 있습니다. 외곽을 잘라내는 영역을 보다 정교하게 하기 위해, 화면을 확대해서 살펴보도록 합니다. 작업대의 기울기로 인하여 화면이 직사각형이 아닌 사다리꼴의 형태로 보일 것입니다. 이에 화면의 변형을 실행합니다. 화면을 잡아당기고 늘려가면, 직사각형으로 만들 수 있습니다.

- 색 보정:

이미지의 오토 톤, 오토 컬러를 실행하여 (흑백이지만) 깔끔하게 색을 보정합니다.

3) 소스 정리

액션을 통해 보정을 마친 파일들, 폴더들은 모두 복사하여 ‘소스 폴더’에 붙여넣습니다. 각각의 폴더 안에 있는 파일들의 이름을 순서대로 정리합니다. (폴더 내 첫 번째 파일의 이름만 수정하면, 나머지 파일들은 자동으로 순차적으로 번호가 매겨집니다.)



11/12차시

각자의 이미지 보정 작업을 마무리하고 편집을 시작합니다.

1. 애프터 이펙트

액션을 마치고 소스가 정리되면, 애프터 이펙트를 실행합니다.

새 프로젝트를 누르면, 일종의 ‘도화지’가 등장합니다. 도화지의 이름은 ‘컴포지션’입니다. 컴포지션의 이름을 정하고, 해상도는 1080, 프레임 속도는 8로 정합니다. 그리고 전체 길이는 10분으로 정합니다. 완성된 애니메이션은 보통 5분 내외의 길이로 예상하기 때문에, 여유롭게 10분으로 지정하는 것입니다.

이제 애프터 이펙트에서 실제로 애니메이션을 제작합니다. 애니메이션 화면을 구성하는 요소는 다음의 3가지입니다.

- 1) 화면 상단 왼쪽, 프로젝트 패널 - 영상을 담아두는 저장소, 재료 보관소
- 2) 화면 하단, 타임라인 패널 - 화면 하단. 저장소의 요소들을 가져와서 영상으로 만들고, 각 시간의 흐름을 볼 수 있습니다.
- 3) 화면 상단 오른쪽, 영상을 확인하는 컴포지션 패널이 있습니다.

이제 애프터이펙트에 대한 기본 개념을 갖추었습니다. 소스를 프로젝트 패널로 불러옵니다. 각 폴더는 “시퀀스”가 됩니다. 하나의 시퀀스를 타임라인 패널로 불러옵니다. 화면 안에서 장면이 움직이기 시작합니다! 자신이 원하는 만큼 장면을 늘리고 줄여가며 편집합니다.

2. 사운드

1) 배경음악

유튜브 사운드 라이브러리에서 제공하는 무료 음원을 검색합니다. 자신의 애니메이션에 필요한 러닝타임, 분위기, 장르 등을 키워드로 삼아 검색한 후, 적합한 음원을 다운받아서 애니메이션에 삽입합니다.

2) 내레이션

자신의 음성으로 직접 녹음하기도 합니다. 스토리보드 중 일부를 자신의 목소리로 낭독함으로써 한층 더 나의 이야기가 될 것입니다. 녹음은 강사의 장비를 활용하고, 이후 편집하여 하나의 대사를 하나의 사운드 파일로 정리합니다. 편집을 통해 자신의 음성 파일을 애니메이션에 삽입합니다.

13차시

최종편집을 실행하고 마무리합니다.

완성된 작품은 <경기시민예술학교 성남캠퍼스> 유튜브 채널에서 감상할 수 있습니다.

▶경기시민예술학교 성남캠퍼스 유튜브 채널

www.youtube.com/@snsiminedu_art



[특강] 위트앤시니컬_성남詩

일상시화_나를 위한 시 읽기, 쓰기(4차시)

2022.10.4-25 매주 화요일 19:00-21:30

특강: 성남詩_나를 위한 시 읽기, 쓰기는 시집 전문서점 '위트앤시니컬'을 운영하는 유희경 시인의 특강으로 진행합니다. 시인들의 시를 읽고, 직접 시를 쓰고, 자신의 시를 읽는 시간으로 이어집니다.

차시	주제	내용
1차시	시 만나기	시 쓰기를 위한 안내 및 이론 수업
2차시	시 읽기	시 쓰기 연습을 위한 시 읽기와 일상에서 소재 찾기
3차시	시 쓰기	자신의 일상에서 찾은 소재를 시로 쓰기
4차시	돌아가며 시 읽기	각자가 쓴 시를 돌아가면서 읽고 이야기를 나누는 낭독회

1주차: 시 쓰기를 위한 안내

시인은 시를 쓰겠다는 사람을 누구나 환영합니다. 이는 소설가와 다른 점입니다. 시를 쓰는 사람은 시를 쓰려는 사람을 반가워합니다. 왜일까요?

1. 시를 쓰려면, 시를 읽게 된다

4주의 수업을 통해 시인의 길을 걸어가게 된다면 그것도 환영입니다. 하지만 그렇지 않더라도, 시를 써보려고 마음 먹었다면 누구라도 시를 읽게 될 것입니다. 그것으로 충분합니다.

2. 시는 하나의 이야기이다

시는 흥이나 정취가 아닙니다. 시는 하나의 이야기입니다. 우리가 흔히 아는 이야기, 소설보다 훨씬 짧은 이야기입니다. 나의 이야기는 나의 감정, 나의 감정은 나의 삶에서 나옵니다. 남의 이야기인 픽션이 아니라 나의 이야기를 은밀하고 비밀스럽게 풀어내는 것이 시입니다.

3. 하고 싶은 이야기를 쓰라

자기소개를 통해 각자가 생각하는 시의 개념을 살짝 엿봅니다. 유희경 시인은, 시는 결국 기술이라고 믿습니다. 그래서 자유분방하게 써 나가기에 앞서, 아주 간단한 기본기를 이번 시간에 터득하기 바랍니다.

하지만 그럼에도 불구하고, 자신이 쓰고 싶은 이야기를 쓰는 것이 가장 중요하다는 것을 기억하도록 합니다.

4. 시에 대한 오해를 풀기 바란다

- 순문학으로서의 시: 교과서에서 만난 시, 인스타그램이나 지하철에서 만난 시, 다양한 계파의 시들이 있습니다. 이번 4주 동안에는 소위 순문학, 즉 교과서의 시를 중심으로 하겠습니다. 그러면서도 김소월 등 지나치게 현대와 거리감이 있는 시가 아니라, 지금 여기의 나의 일상과 닿아있는 순문학을 다루도록 합니다.

- 새로움을 고민하는 시: 한나 아렌트의 <정신의 삶>을 보면, 현대 예술의 과제는 판에 박힌 표현, 상투어, 관습으로부터의 벗어나는 것인데, 이러한 노력은 우리를 생각하게 하기 때문입니다.

- 더 좋은 시와 덜 좋은 시: 키스 헤링은 시는 정교한 과정으로 독자를 놀라게 하는 것이지, 색다름으로 허를 찌르는 것이 아니라고 했습니다. 시

는 독자의 가장 고매한 생각이 언어화된 것으로 느껴져야 한다고 말한 것입니다. 이는 시에는 반드시 지켜야 하는 규칙이 있음을 의미합니다.

“글씨를 쓸 수 있다고 해서 모두가 글을 쓸 수 있는 것은 아니죠.”

그러면, 시 쓰기를 위한 기본기를 익혀보겠습니다.

1) 주체와 시점

주체: 시 안에 내가 들어있는가? 나의 이야기가 들어있는가?

시점: 거리와 순서가 제대로 설정되어 있는가? 독자가 이해할 수 있도록 일정한 리듬을 가지고 있는가?

2) 시적 연술

시에는 써도 되는 이야기, 쓰면 안 되는 이야기가 있다고 생각합니다. 거짓 없이, 흉내 내지 않는 이야기를 써야 합니다.

시는 대상을 보는 것에서 대상을 느끼는 것, 인지에서 인식으로 전환되는 순간을 담고 있습니다. 우리가 무언가에 관해 쓰려고 할 때, 우리는 의도를 가지게 됩니다.

1주차 정리>

일주일의 일상을 정리하여, 1,000자 분량의 이야기 한 편을 가볍게 써주세요!



2주차: 각자의 일상에서 시 쓰기 연습

오늘은 아래의 인지-인식에 대해서 생각해보겠습니다.

본다/인지한다=> 자동적인 행위

느낀다/인식한다=> 의지적인 행위

서술체계는 진술-묘사-서사의 체계, 설득-설명-논증의 체계로 분리되는데, 설득과 논증은 대체로 쉽게 와닿고 문학적 글을 쓸 때 스스로 배제하기가 용이하지만, 설명은 진술과 혼동을 불러일으켜서 끝까지 따라오는 경우가 많습니다. 이에 문학체계에서는 ‘설명을 버리라’고 말합니다.

- 물론 여러 서술들은 서로 명확하게 선을 긋고 분리되지는 않습니다. 특히 설명-진술은 분간되지 않는 순간이 많습니다. 혹은 분간한다고 하여 큰 효과가 발생하지도 않습니다. 이에 본 수업에서는 설명-진술을 구분하는 법을 무겁게 다루지는 않겠습니다. 그보다는 ‘묘사’에 집중하는 시간을 갖도록 하겠습니다.

참고시> 오규원, 후박나무 아래

- 시에서 ‘묘사’하는 내용이 이미지로 머릿속에 떠오릅니다.
- 이처럼 묘사는 직접적으로 말하지 않는다는 특징이 있습니다. 묘사는 암시, 간접, 말하고 싶은 것을 꼭 참는 행위입니다. 언어로 표현하려 할수록 훼손되는 것입니다.

참고글> 참여자들의 텍스트

- 설명과 진술을 살펴보면, ‘좀 더’ 문학적인 서술을 살펴봅니다.
- 설명을 배제하려고 노력할수록, 좀 더 문학적인 글이 되는 것을 발견하게 될 것입니다.

1번 참여자

이 텍스트의 주제가 될 것은 무엇일까?

- 설명적인 부분, 다시 말해 “굳이 없어도 되는” 문장들을 지워봅니다.
- 설명적이고, 서투러도 이 글이 가지는 의미는 “그간 당연했던/생각해보지 않았던 일을 생각하게 만들”에 있습니다. 즉 인지에서 인식으로 사고의 전환을 불러온다는 것입니다.

2번 참여자

이 텍스트는 어디서 출발하면 좋을까?

- 참여자의 텍스트를 꼼꼼히 살펴보며, 서술-진술-설명-묘사를 짚어서 이야기해봅니다.
- 간단하고 본질적인 질문을 던져봅니다. 길게 써야 좋은가? 짧게 줄여야 좋은가?

3번 참여자

대화로 이어지는 텍스트에서, 서술되지 않은 것들은 무엇일까?

- 설명하지 않으면 안 될 것만 같은 것들에 대하여: 강박을 내려놓으십시오. 독자는 많은 것을 상상합니다.
- 참여자들 각자가 3번 참여자의 텍스트에 어울리는 새로운 제목을 지어봅니다.

4번 참여자

말하고 싶지 않은 사실들은 무엇일까?

- 내가 말하지 않은 것은, 분량이 부족해서였을까요? 나는 왜 감추려고 했을까요?
- 내가 경험한 것을 다른 사람들은 어떻게 자기의 경험으로 치환할까요?
- 명확하지 않음이 가지는 의미, 혹은 역할은 무엇일까요.
- 시와 빵의 공통점에 대하여: 정형화, 균질화할 수 없음의 문제.

5번 참여자

글의 구조와 대립하는 것들

- 글을 쓰는 즐거움, 내가 표현하고 싶은 감정들, 그것과 구조가 상충하는 순간을 어떻게 대해야 할까요.
- 버리고, 덜어내고, 줄이면서 다가가는 핵심을 이해하기 바랍니다.

6번 참여자

글의 내용에 작가의 마음을 어디까지 담을까.

- 감정은 독자에게 보내도록 합시다.

참여자들은 자신의 글을 직접 읽고, 쓰면서 어려웠던 점과 표현하고자 했던 부분을 이야기합니다. 또한 다른 참여자의 글에 대해서 ‘나라면 이렇게 고칠 텐데’라거나 ‘나는 이 부분을 이렇게 이해했다’하고 각자의 의견을 나눕니다. 이는 시의 완성도를 높이기 위해서라기보다는, 각자의 시선과 생각을 좀 더 이해하기 위함입니다.



3/4차시: 시 쓰기, 시 낭독하기

3차시와 4차시를 거쳐 완성된 시들은 아래와 같습니다. 시 낭독 영상은 아카이빙 전시에서 확인하실 수 있습니다.

땅콩사랑초_장윤주

가을에
눈길을 끈
이름 모르는 작은 풀 하나
동글동글 머리를 맞댄 세 잎은 네잎클로버
자유롭게 늘어진 녹색 가지
이름은 땅콩사랑초
너와 나의 첫 만남

겨울에
딩그러니
볼품없이 늘어진 줄기 몇 가닥
힘겹게 매달린 세 잎 네잎클로버
작별을 고하는 듯
버릴까 말까?

봄에
생기를
찬란한 햇살을
듬뿍 받아
재잘재잘 기지개를 켜는
연두색 가지와 잎
그리고 미소 짓는 분홍색 꽃봉오리

여름에
싱그럽게 아우성치며
나를 부르는
땅콩사랑초!

이름을 부르고,
인사를 나누고,
서로 느끼고,
도란도란 피어나는 이야기 꽃

어제는 오늘
오늘은 내일,
깊은 생명을 내뿜는
땅콩사랑초,
무채색 무심은 유채색 의미로
활짝 웃는 분홍 사랑 꽃

먼저 가만히 손짓하더니
묵묵히 시간을 기다려
새 생명으로 찾아와
마주보는 눈길
다시 맞닿은 너와 나!

변덕쟁이_장윤주

피오니는 해님을 참, 무척, 매우, 진정, 아낌없이 해바라기한다.

어제의 피오니는 마냥, 그냥, 사뭇, 그저 따사로운 노란색
반기는 밝은 아침 햇살 그리고 입가에 잔잔히 번지는 미소
갓 내린 커피 한 잔에 퍼지는 평화
시나브로 길어지는 햇살
TV 백색 소음은 자장가 그리고 눈부신 햇살은 담요
까무룩 단잠 그리고 달콤한 덧잠
살포시 가르릉 켜는 기지개
온전히 감싸 안는 오후 햇살
파란 하늘에 하얀 뭉게구름 두둥실
온전히 스며드는 포근한 햇살
오후 2시 외사랑은 너그럽게 품는 참사랑

오늘의 피오니는 어쩔 수 없이, 그렇게 가라앉은 차분한 회색
 가라앉는 몸 그리고 보이지 않는 해님
 오늘은 왜, 또, 어디에……
 가만히 누르는 회색 하늘
 가만가만 걷는 하루
 ‘누가 변덕쟁이일까?’
 웃다 우는 피오니?
 어리광스레 보였다 사라지는 해님?
 열은 회색을 비집고 빼꼼히 고개를 내미는 반가움
 언제나 그곳의 너 그리고 항상 여기의 나!
 새삼 환하게 웃는 온누리
 숨바꼭질 짝사랑은 감질나는 첫사랑

해님은 피오니의 첫사랑, 짝사랑, 외사랑, 끝사랑, 참사랑이다.

지구 산책_송지은

일요일에 지구는
 잔걸음으로 동네 뒷산을 향하고
 빼꼼 나와 꼬랑지를 흔들어주는 친구를 만난다.
 그러다 주인이 부르는 소리에
 동네를 둘러 흐르는 천길 따라 걷는다.
 풀냄새, 나무 냄새, 아스팔트 냄새,
 버려진 마스크 냄새, 키보드 냄새 따라가다
 벤치에 앉은 얼룩이 고양이와 눈 마주치면
 팽팽하게 내달리다
 지구도 고양이도 내리는 빗방울에
 돌아간다.

타는 마음_송지은

너를 만나러 간다.
 이주 만에 보는 것인데 발걸음이 무겁다.
 맞춰놓은 알람도 무시해버렸다.

너를 만나기 위해
 지하철을 타는 것은 처음이다.
 전에는 네가 항상 내가 있는 곳으로 왔었으니까.
 그런 네가 이번 주에는 기차를 타고 온다 했고
 왜 기차를 타고 오는지 묻지는 않았다.

너는 이미 와 있다.
 내가 가고 싶다던 고깃집에서 수십명의 사람들과 줄을 서며
 길바닥에 앉아 있는 자신의 모습을 찍어 보낸다.
 천천히 오라고 한 건 너니까
 그저 지하철을 타기 위해 역으로 향한다.

너를 만나기 위해서는
 두 번의 환승을 해야 한다.
 노랑에서 초록, 초록에서 파랑
 되돌아올 올 때도 그렇게 해야겠지.

사실 고기는 안 먹어도 상관없는데
 타는 사람의 마음과는 상관없이
 열차는 제시간에 온다.

아무도 알아주지 않는 죽음: 너와 내가 다르지 않았다_장삿별

너가 좋아하는 애벌레. 너가 좋아하는 은신처. 너가 좋아하는 쳃바퀴. 너
가 좋아하던 생.

저녁에 일어나 어스름 초점이 없는 너의 눈으로 계승츠레 어슬렁 변소에
기대는 소리. 딱딱 한 이빨이 물통에 부딪히는 소리 마른 목을 축이며 하루
를 시작하는 소리. 온몸을 깨끗이 털이 다소곳이 정돈되는 소리. 팔을 뻗어
머리를 감는 귀여운 소리. 이 순간을 기다렸지 쳃 쳃 쳃 쳃바퀴 달리는 소리
그래도 쥐정신을 붙들고 살아보겠다는 소리. 두손모아 맛난 식사 시간 음
식냄새라면 자다가도 일어나는 소리. 가끔씩 베란다에서 뛰어노는 소리 하
지만 난 구석이 편안해요 소리. 이따금 보이지도 않는 눈으로 허공을 응시
할때 나도 엄마가 보고싶 어요 소리. 보고싶겠지 그리움 너머의 내가 모르
는 그리움

낙엽을 덮으며 너를 묻었지

언젠가, 나는 건다보니 너를 묻은 곳에 있었지. 봄이어도 봄이 오는줄도
모르고 봄이어도 봄이 가는줄도 몰랐는데 너의 자리 너의 곁에 어느새 작
은 초록잎들이 피어나고 있더라. 이렇게 있어줘서, 고맙다. 고통없는 곳에
서 너는 편히 쉬기를

안녕 초코야

봄이 왔구나

봄이 참 짧았구나

기억하니 그때 그 바닷가_장쑹별

그리고 우리는 이윽고 바다로 향하게 되었다. 저기 보이시죠? 불빛들. 네 너무 예뻐요. 오징어잡이배예요. 밤에 불빛이 있는 곳으로 오징어는 모여들어요. 하늘과 바다가 뒤섞인 캄캄한 바다 저 멀리 반짝이는 불빛들. 죽을 줄 모르고 그 불빛으로 헤엄쳤을 오징어. 죽을 줄 알면서 그 불빛밖에 없었을 오징어. 바다는 기어이 반짝반짝 하얗게 별이 되고…… 그녀는 내게 모래사장 속 조개껍데기 하나를 나에게 주었다. 평소의 나라면 당연히 불가능했을 어느 낯선 이와의 시간들을 마치 흘러가는 계절처럼 자연스럽게 이 모든 걸 가능케해준 그녀가 무심코 생각나는 가을밤.

나는 오늘도 살아있어요.

이혼_백수연

일요일 저녁, 여자는 기다리고 있다. 저녁을 차려야 하니까. 식으면 먹지 않으니까. 따뜻하게 데워야 하니까. 은근히 입이까다롭다.

여자는 어디 있는지, 언제 들어오는지 묻지 않는다. 짜증을 내거나 버럭 화를 낼 때 여자도 스트레스를 받으니까. 그냥 기다린다. 강아지처럼 집을 지킨다.

TV 앞에 앉아 있다. 웃음 소리를 따라 걷기 좋은 길이 소개된다. 아홉산 숲? 생경한 이름이 귀에 쏙 박힌다. 피톤치드의 상쾌함이 화면을 뚫고 나온다. 길이 평탄한길과 지름길로 나뉘고 있다.

왜 맘대로 산책도 못해? 여자는 남말하듯 중얼거린다. 뒤흔고 다녔던 광화문과 명동 거리가 오래된 영화처럼 뇌리에서 상영된다.

사라지자 여자의 머리 속에는 단어 하나가 떠오른다. 겁내던 두 글자가 마음을 시원하게 한다. 지긋지긋한 술 냄새와 담배 연기가 순식간에 사라진다. 생각만으로도 훌가분하다.

소풍_백수연

새벽부터 김밥을 만들었을
피곤한 얼굴들이 배웅한다
학교야 잘 있어 그런데

은상아, 어딴?
목소리들이 의자의 틈 사이로
친구를 찾기 시작하면
은상이 모자 보여
퐁퐁 숨었다 그래도 다 보여

버스가 큰 길로 나선다.
알파문구다 연세 피아노야
다빈치 안경 다빈치처럼 안경 쓰는 거야
새로운 곳에서 보는 익숙한 풍경들이
줄줄이 사탕처럼 이어진다
힘찬 어린이집의 색깔 벽돌이
빛나고 있다

멀미하니까 차에서는 먹지 마세요.
아이들은 통통한 가방 속에서
이야기를 꺼내기 시작한다
나 유부초밥 싸왔는데. 나도.
햄든 유부초밥. 당근 없는 김밥과
깻잎 뽕 참치김밥,
딸기잼을 바른 샌드위치가
가방 속에 숨어 있다가 등장한다.

낮선 풍경이 펼쳐진다
도하의 손바닥 위를 길다란 수첩이 덮고 있다
방금 지나온 길이 파란 글자로 쓰여 있다
창가에 앉은 짝이 커튼을 젖히고
바깥을 내다보고 말해준다
이정표의 글자들이 종으로 옮겨진다
어딘지 알아두려고요

작가가 꿈인 아이와 도시에 관심이 많은 아이가
 사이좋게 번갈아 쓴다
 파란 꿈이 종이 위에서 커간다.

버스 뒤편에서 다급한 목소리가 들린다
 유찬이 멀미한대요
 작은 얼굴이 하얗게 구겨져 있다
 미간이 좁아져 낫설다
 유찬이, 괜찮니?
 바닥에 ABC초콜릿 껍데기가 하나 떨어져 있다
 새까만 봉투가 가방 밖으로 외출한다.

너와나_김태훈

마트에서 이리저리 둘러보다 계란 앞에 선다
 계란 한판에 9000원, 언제부터 네가 그렇게 비쌌다고...
 계란을 들었다 놔다 다시 들었다 내려놓는다
 나는 정말 너를 원했던가?
 카트에 조심스럽게 담아본다
 늘 너를 좋아했으니까

퍽 퍽 퍽
 너를 내 차로 옮기는 과정에서 예상하지 못한 이별을 맞이했다.
 그렇게 떠날꺼면 고민이나 하게 하지 말지

떠나면서까지 바닥에서 질척거리며 쉽게 보내주지 않는 너를 보며
 이젠 나도 후회없이 너를 보낼 수 있게 되었다
 만남은 어렵고 이별은 쉽구나

잘가
 마지막이 아니란 걸 알면서도 인사를 전해본다

순간을 향해서_김태훈

5,4,3,2,1

순간이 다가오면 알겠지

환희일지 절망일지

제발 제발 제발

간절한 주문이 닿기를 바라며

약속된 시간에 다가선다

다음은 무엇이 있을까?

한 페이지 넘어서면 또 다른 페이지가 있을 뿐

순간에 순간을 더해서

결국 마지막을 향해 다가간다

일

이

삼

사

오...

또 다른 순간을 향해 달려가는 소리

生티아고 순례자_박은미

완생이 되고 싶었다. 그렇게나 지금껏.

그만하면 됐지, 그냥

적당히 Let it B를 외쳐보는 미생이었지만

그리 살아도 되지 하면서도, 또

아등바등 살기 싫으면서도, 여태

A+네모상자 안을 탈출하지 못했다.

B로 머물 순 없었고, 반드시
A를 받아야만 하는 것도 있는 것이
生이라고 믿었는지도 모른다.

완주는 몰라도 도착점은 알고 있다고 착각했을까?
포기도 할 수 없었다. 나를 사랑하는 것도
목표일 수 있어서.

미생님은 B를 받아도 괜찮다는 in-tune을
아직 유예시킨 채 유랑하고 있다. 그래서
밥상위에 특수부위 한우가 놓인 날은 육체도 웃음도 A++이다.

E를 향해 걷는 사람_박은미

1)

그런 날이었어. 무력한 내가 너무 싫으면서도 어떻게 하는 게 유력한 모
습인건지. 어떻게 해야 할지 길 잃은 강아지 같이. 구멍이 생긴 거 같이. 어
떻게 지내난 물음에 근사한 대답을 할 수 있는 나였으면 좋겠다고 생각하
면서 걸었어. 약속 시간에 늦지 말아야지. 하는 생각뿐이었는데. 배고픔이
의지보다 강하더라. 차분히 앉아서라도 식사하고 싶었는데. 행여나 나를
아는 사람이 길거리 지나면서 김밥에 어묵국물 먹는 나를 알아보면 어찌
나. 그런 거 상관없는 ENF인데 I가 유독 솟구쳐 쓸데없는 생각이 많은 날.
지킬 품위 따위 없는 나를 괜찮은 사람으로 길러주신 부모님과 스승님의
품위는 지켜 드려야하는데. 개교 60주년 기념 연주회 따위 가지 말걸 그랬
나? 어떻게 지내냐고, 잘 지내냐고, 요즘 뭐하냐고 물어오면 뭐라 응답해
야 할지 왜 선생님은 가르쳐주지 않은 걸까?

2)

배운 기억이 없네. 스승님겐 감히 하지 못할 그 질문을 나는 술하게도 받아듣고 backspace key를 작동시켜보는데 기계가 고장났나보다. 대기실에는 라인 업 스승님들만 모여계시고. 무대 위에는 학과장님 직속제자만 있어. 학과장님 제자들이 그 둘만 있는 것도 아닌데. 리허설을 참관한 미생 아기씨는 타는 진달래꽃처럼 붉어진 볼을 들킬까봐 후다닥 나와 버렸어. 배가 고프는데 왜 열이 날까?

됐고, 집어치우고, 돌돌말린 김밥 한 입 어묵이랑 같이 씹을라했더니 외부음식 금지래. 무슨? 어묵 떡볶이 파는 역 내 분식집에서. 김밥 먹다 목 막혀서 어묵 국물 찾은 건데. 헛웃음이 나. 김밥도 같이 팔지 그러시냐. 진심 없는 죄송하단 말 하지 말고. 씨. 차라리 굶어서 다이어트를 하고 말지, 절대 어묵 안 먹을 거야.



도시 명상_익숙하지만 낯선 : 영상 제작 프로그램 (5차시)

2022.6.3-6.17 매주 금요일 19:30-21:30

*야외 출사 2022.6.4 토요일 16:00-21:00(2/3차시)

올해로 3년차를 맞이한 경기시민예술학교 성남캠퍼스의 첫 수업인 도시 명상_익숙하지만 낯선은 영상제작 수업입니다. 일반적인 브이로그, 기능적인 영상 수업과 구별되는 지점은, ‘도시 명상’이라는 이름처럼 본 수업은 우리가 사는 이 도시에서 잠시 멈춰서 명상할 수 있는 공간과 순간을 찾아내고자 하는 목표를 지닌다는 것입니다.

명상하기는 감각의 집중입니다. 명상에 잠기며 만나게 되는 것은, 결국 지금 여기 이 순간의 나입니다. 도시명상_익숙하지만 낯선은 그것을 영상과 글로써 기록해보는 시간이 될 것입니다.

차시	주제	내용
1차시	영상 일기란	탄천 미디어 가이드와 사운드시케이프 작업을 소개하고 기본적인 촬영 기법 배우기
2차시	낯설게 여행하기: 낮	*연속 수업 탄천에서 익숙하지만 낯선 여행을 하며 명상의 시간 갖기 타임랩스 촬영 후 에세이 쓰기
3차시	낯설게 여행하기: 밤	
4차시	영상 일기 제작	편집 프로그램인 키네마스터를 배우고, 이를 활용하여 자신의 동영상 순서 편집하기
5차시	영상 일기 제작 및 공유	키네마스터 어플을 활용하여 자막과 사운드를 추가한 종합편집 후 소감 나누기

1차시

도시 명상_익숙하지만 낯선은 영성여중이었던 성남꿈꾸는예술터라는 익숙한 공간을 낯설게 바라보는 것에서 시작합니다. 라이브러리 공간에 원형카펫을 깔고, 참여자들은 저마다 선택한 카펫에 앉아서 신발을 벗고 휴식을 취합니다. 그동안 이계원 기획자는 본 수업을 안내하며, 다음 시간의 출사까지 아울러 소개합니다. 출사를 나갈 장소인 익숙한 탄천의 비교적 낯선 복정역 구간을 소개하는 것입니다. 사진 소개와 함께 미디어가이드를 감상하고, 활용법도 알게 됩니다.

*미디어가이드: 알투스의 이계원, 박성진, 이지연 작가와 윤용훈 작가가 함께 제작한 미디어 지도입니다. 본 미디어가이드를 내려 받으면, 눈으로는 글과 사진을 감상할 수 있고 귀로는 작가들이 들려주는 이야기를 들을 수 있습니다. 미디어가이드를 들으며 탄천의 복정역 구간을 걷는다면 마치 작가들과 함께 걷는 듯 한 느낌을 받게 될 것입니다.

익숙하지만 낯선_생각

by 윤용훈 (어반아츠프로젝트)

익숙한 공간인 탄천을 낯설게 만나게 될 도구를 소개합니다. 본 수업은 낮에는 1)타임랩스(하이퍼랩스), 밤에는 2)사운드스케이프로 탄천을 바라보고 기록할 것입니다.

1) 타임랩스란?

위치의 변화 없이, 일정하게 정해진 간격으로 움직임을 촬영한 후 정상 속도로 영사하는 것.

(*하이퍼랩스는 타임랩스와 달리 움직이면서 촬영한다는 차이점이 있습니다. 하지만 스마트폰으로 가볍게 촬영하는 우리 수업에서는 거의 비슷한 개념으로 두고 활용하기로 합니다.)

+타임랩스 촬영의 원리

영상은 사진들의 연속입니다. 초당 몇 개의 프레임(사진)들이 연속되는 지에 따라 영상의 자연스러움이 달라집니다. 보통 초당 25-30 프레임으로 구성되는 일반 영상과 달리, 타임랩스는 5 프레임 정도로 진행됩니다.

+타임랩스 실습

각자 자신의 스마트폰 카메라 기능을 실행시켜, 타임랩스(하이퍼랩스)를 찾습니다. 흔들림 방지 기능을 쓰면 고해상도 촬영이 되지 않습니다. 본 수업에서는 삼각대를 사용하니 흔들림 방지 기능은 꺼두도록 합니다.

(*본 수업의 촬영 영상은 전시를 염두하고 있으므로 해상도는 가장 높게 설정합니다.)

자연풍경(구름, 일몰)을 촬영할 계획이므로 15배속이나 60배속을 추천합니다. 혹은 자동배속도 나쁘지 않습니다. 렌즈의 확대 및 축소는 손가락으로 화면을 드래그하기보다는 0.5/1/2라고 적힌 버튼을 추천합니다. 그에 따라 해당 렌즈로 바뀌기 때문입니다.

2) 사운드스케이프란?

랜드스케이프에서 파생된 말. 소리가 만드는 풍경. 머레이 샤퍼가 처음으로 제안한 개념입니다. 시각이 사라져야 생겨나는 소리에 대한 상상을 펼치고, 그에 집중합니다. 앰비언스(음향)를 채집하는 것이기도 합니다.

함께 소리를 들으며 소리의 풍경을 상상합니다. 사운드스케이프는 우리에게 익숙한 감각인 시각을 배제함으로써 낯선 상상력을 유도합니다.

+사운드스케이프 실습

각자 자신의 스마트폰에 내장된 녹음기능을 실행하고, 녹음 음질을 확인합니다. 촬영을 위해 고음질로 전환합니다. 다같이 짧게 녹음을 실행 후 파일명을 설정하고 저장하는 연습을 합니다.

타임랩스와 사운드스케이프에 대한 기본 강의를 마치고, 잠시 휴식 후 실습을 실행합니다. 촬영시 전화가 오는 것을 방지하기 위해 스마트폰을 비행기 모드로 설정합니다.

익숙하지만 낯선_실습

실습 1: 각자 삼각대를 세팅하고 설치해봅니다. 탄천에서의 야외촬영에서도 삼각대를 활용할 것입니다. 스마트폰을 삼각대에 연결할 때에는 사이드 버튼이 눌리지 않도록 주의합니다.

실습 2: 삼각대에 세팅을 마친 각자의 스마트폰으로 타임랩스(15배속)를 촬영해봅니다. 꿈꾸는예술터 곳곳을 다니며 15분 동안 촬영합니다.

촬영을 마친 후, 각자의 영상을 공유하여 함께 감상합니다. 프레임, 구도, 주인공, 시선을 끄는 요소, 의도하지 않았던 효과 등 개별적인 피드백을 주고받습니다. 전시를 위해, 가로 프레임으로 촬영할 것을 유념합니다.

***다음 시간에는 탄천에서 만나서 야외촬영을 실시합니다.**



2/3차시(연속 수업)

도시 명상_익숙하지만 낯선 2차시와 3차시는 탄천에서 진행합니다. 참여자들은 지하철 복정역에서 모여 윤용훈 작가와 박성진 작가를 따라 탄천으로 진입합니다. 오후 4시부터 밤 9시까지, 총 다섯 시간 동안 탄천을 걷고 사색하고 촬영합니다.

1) 걷기

참여자들은 지하철 복정역에서부터 탄천의 출사 장소까지, 40분 가량 탄천을 걷습니다. 빠르게 걸으면 20분 안에 갈 수 있는 거리이지만 참여자들은 강사의 가이드를 따라 최대한 천천히, 무방비 상태가 되도록 노력하며, 자주 발걸음을 멈추면서 걷습니다. 되도록 혼자서 걷도록 하고 자신의 시선을 잡아당기는 것이라면 무엇이든 사진이나 영상으로 기록합니다. 단, 이 내용을 글로 적지는 않습니다.



2) 타임랩스 촬영하기

참여자들은 탄천의 준비된 장소에 각자의 개인 짐을 내려놓습니다. 스마트폰 카메라와 삼각대만을 들고 주위를 보다 진지하게 탐색합니다. 이때에도 혼자서 탐색하기를 권장합니다. '혼자'라는 말의 의미는 현재 이 장소에서 혼자라는 것을 넘어서, 스마트폰의 네트워크를 잠시 멈추고 온라인에서도 혼자가 된다는 의미입니다. 자유롭게 촬영하되, 일몰을 찍을 수 있는 좋은 기회이므로 되도록 일몰 장면은 모두가 카메라에 담도록 합니다. 각자 원하는 장소를 고르면 준비된 원형카펫으로 각자의 공간을 만들고, 타임랩스 촬영을 시작합니다. 준비해온 도시락도 개별적으로 먹도록 합니다.





3) 쓰기

탄천의 준비된 장소에 도착한 참여자들은 문학 워크지를 받고 시간에 따라 관찰한 것, 생각의 변화 등을 적습니다. 관찰은 시각, 청각, 그 외의 감각으로 나누어서 적어봅니다. 그리고 오늘 하루의 시간을 탄천에서 보내며 나에게 찾아온 생각도 적습니다. 개별적으로 촬영을 진행하는 5시부터 시작하여 약 3시간 동안 자율적으로 조금씩 적도록 합니다.

박성진 작가가 참여자들을 개별적으로 방문하여 대화를 나누고, 글쓰기에서 고민되는 지점에 대한 조언을 나눕니다.

4) 보기

오늘 함께 한 원형카펫을 스크린으로 삼아 오늘 촬영한 영상을 함께 감상합니다. 해당 영상의 촬영자는 자신이 이 영상을 촬영하게 된 이유와 그때의 상황과 감정을 이야기합니다. 타인의 영상에 대한 자신의 감상도 함께 나눕니다.



5) 익숙하지만 낯선

모두의 영상을 보고 들은 후, 왔던 길을 돌아갑니다. 오후 4시, 복정역에서 만나서 처음 이 다리를 지나칠 때의 햇빛 가득한 풍경이 어둠 속에서는 전혀 다른 모습이 되었음을 알 수 있습니다. 빛이 사라지고 어둠이 내리자 전혀 다른 얼굴을 하게 된 다리 밑을 보며, 한 장소가 가진 여러 모습에 대해서 생각해봅니다.



4차시

지난 시간, 탄천 출사에서 촬영한 영상과 글을 편집합니다. 윤용훈 작가와 키네마스터 편집의 기본을 배우고, 영상엔 담기지 않은 그날의 감각들을 박성진 작가와 함께 3개의 문장으로 정리합니다.

1. 영상 편집

1) 키네마스터

키네마스터 어플을 다운받고 실행합니다. 갤러리에서 영상을 불러오는 기본적인 사용법부터 함께 합니다. 파일을 불러오고, 순서를 정하고, 실행 취소와 삭제를 연습합니다. 또한 녹음한 사운드를 불러와서 영상에 덧입히기도 연습해봅니다. 영상의 속도를 조절하거나 페이드 인/아웃 같은 가벼운 효과도 함께 연습합니다.

2. 텍스트 작성

1) 3개의 문장

1시간 가량 기본 편집을 실행하고 어느 정도 편집이 정리된 후, 지난 출사 때 작성했던 문학 워크지를 정리합니다.

영상에 담긴 시각, 청각적 요소를 가급적 배제하고 영상에는 없지만 그 순간에는 내가 경험했던 다른 감각들을 생각해봅니다. 촉각, 후각, 미각 등을 비롯하여 내가 가졌던 단상들을 워크지에서 찾아보고 떠올립니다. 참여자들은 박성진 작가의 전체 안내를 함께 들은 후, 개별적으로 자신의 문장을 정리하고 동시에 개별 첨삭을 받습니다.

집중하고 쓰고 대화하는 작업을 통해 아래와 같은 예시 문장들이 만들어졌습니다.

〈바람이 불었고〉

하나를 보았는데 하나가 아니었고
같이 가고 있었지만 혼자였고
같이 움직이지 않았지만 하나였다.

〈유연한 오후〉

제각기 걸어가는 사람들
서로에게 관심이 없다.

뽕족한 풀과 나무들만 나를 감싸고 있다.
 까끌하지만 포근한 오후,
 생각이 유연해진다.

〈나뭇잎이 된다〉

가벼운 바람에도 흔들리는 나뭇잎
 흔들림은 순응인가, 반항인가.
 나도 나뭇잎이 되면 알 수 있을까.

〈구름이 흘러가기를 기다리며〉

한가롭게 머물러있는 구름에 마음이 바쁜 탄천의 오후
 바람에 살랑거리는 나뭇잎과 풀들, 드디어 움직이는 구름에 열정의 세
 포가 꿈틀거린다.
 이글거리는 노을에 열정을 실어 보내고 즐겁게 평화 속으로 들어갔다.

〈탄천에서 사람들은〉

바람의 향기에 시선이 머무는곳
 사람들은 농사를 짓는다.
 일렁이는 물결에 마음을 싣고 사람들은 다리를 건넌다.
 바람과 구름과 향기를 품은 탄천의 하루
 나는 바라본다.

〈낮은 움직임〉

도시의 높은 계단을 내려와
 가장 낮은 물을 걷는다.
 낮은 곳에는 움직임이 가득하다.
 반짝거리는 움직임을 함께 하고 싶다.
 물은 낮은 곳에서 노닌다.



5차시

도시 명상_익숙하지만 낯선 5차시는 지난 시간의 가편집 영상에 제목과 크레딧을 삽입하고 사운드를 추가하여 최종 영상을 완성합니다.

1. 사운드 녹음

- 내 목소리 낭독

지난 시간 완성한 각자의 문장들을 돌아가며 읽어봅니다. 끊어 읽기, 쉬어 읽기, 발음의 편안함 등을 고려하며 연습합니다. 이후, 개별적으로 소리 스튜디오를 방문하여 전문 음향기기로 각자의 낭독을 녹음합니다. 녹음을 마친 음성은 mp3파일로 전송하여, 영상에 삽입합니다.

2. 사운드 편집

- 볼륨 조절

탄천에서 녹음한 현장의 소리를 배경음으로 하고, 자신의 음성을 내레이션으로 불러웁니다. 배경음과 내레이션이 동시에 송출되는 구간에서는 배경음의 볼륨을 낮추고 내레이션의 볼륨을 높입니다. 개인용 이어폰을 사용하여, 서로에게 방해가 되지 않도록 합니다.

3. 영상 편집

- 제목과 크레딧

경기시민예술학교 성남캠퍼스 기획팀이 준비한 제목과 크레딧 화면을 불러와서, 각자의 영상에 삽입합니다. 이때 페이드 인/아웃 효과를 더합니다. 기본 설정보다 좀 더 여유롭게 시간을 늘리기를 추천하며, 각자의 영상이 가진 분위기에 따라 조절합니다.

4. 감상

탄천의 현장음과 내 목소리로 들려주는 내레이션, 제목과 크레딧이 삽입된 영상을 다 함께 감상합니다. 같은 장소, 같은 시간에 있었음에도 저마다의 시선과 생각이 얼마나 다른지 확인합니다.

완성된 영상은 개별적인 추가 편집을 거쳐 경기시민예술학교 성남캠퍼스 유튜브 채널과 아카이브 전시에서 상영될 예정입니다.

▶경기시민예술학교 성남캠퍼스 유튜브 채널

www.youtube.com/@snsiminedu_art





성남블렌드

: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트(2차시)

매개자 1기: 2022.6.8-15 매주 수요일 14:00-17:00

매개자 2기: 2022.7.13-20 매주 수요일 14:00-17:00

시민: 2022.10.19-26 매주 수요일 19:00-22:00

성남블렌드: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트는 도시를 맛보는 나만의 방법에 대한 생각에서 출발하였습니다. 내가 사는 도시, 즉 우리 동네에 대해 고민할 수 있는 매개체로서 미각을 떠올렸고 이를 한 잔의 커피에서 출발하기로 한 것입니다. 이때 우리 동네는 주소지일 수도 있고, 나의 일터일 수도 있습니다. 우리는 집 혹은 일터에서 일상을 보내기 때문입니다.

매일같이 마시는 커피에서 나의 취향을 생각해보고, 우리 동네를 어떤 맛과 향으로 상징할 수 있을지 고민하고, 원두를 블렌딩하여 그 맛을 담고, 나누며, 완성한 성남블렌드를 선물하는 시간으로 만들어 가고자 합니다. 지역에서 로스터리 카페를 운영하고 있는 <커피 크레센도 로스터리>의 김희조, 이종현 대표와 함께 진행합니다.

차시	주제	내용
1차시	커피와 도시를 이야기하는 밤	커피를 맛보고 느끼며 감각 일깨우기. 우리 동네의 맛과 향을 떠올리기
2차시	도시의 향을 담는 밤	우리 동네를 상징하는 맛과 향을 원두로 블렌딩하여 직접 제작하고 나누기

1차시

크레센도의 김희조 강사가 커피에 대한 기본 이론 수업과 컵핑 실습을 진행한 후, 문학작가인 박성진 작가와 함께 동네에 관해 이야기합니다.

1. 커피에 대해 알아야 할 것

1) 이론

: 한 잔의 커피가 소비자에게 오기까지를 생각해봅니다. 커피벨트라고 불리는 커피의 원산지를 살펴보고 커피의 재배와 수확, 원두의 가공 방식, 로스팅에 대해 알아봅니다. 커피의 품종과 대표적인 4종의 원두와 그에 대한 특징을 학습합니다. 이번 성남블렌드에서는 콜롬비아, 과테말라, 브라질, 에티오피아의 4종 원두를 다루기로 합니다.

2) 실습

: 참여자들은 *컵핑(cupping) 방식으로 4종의 원두를 직접 시음하고 그 원두들이 지닌 맛과 향의 특징을 테이스팅 노트에 기록합니다.

(*컵핑은 생산자인 농가에서 내놓은 원두를, 로스터리에서 구매하기 위한 테이스팅으로 전문적이고 상업적인 활동입니다. 본 수업에서는 컵핑이 가지고 있는 세세하고 복잡한 항목들을 최대한 단순화시켜, 비전문가도 원두의 향과 맛에 집중할 수 있도록 5단계의 폼을 제작하였습니다.)

컵핑을 실습하고 점수를 매기는 과정을 통해 각각의 커피가 지닌 향기, 풍미, 달콤함, 산미, 입안의 바디감 등 다양한 맛과 향에 대해 생각해보고 자신이 좋아하는 혹은 싫어하는 맛을 알게 됩니다.

- 컵핑을 통해 4종 원두의 총점을 매깁니다. 이때의 점수는 일반적인 기준이 아닌 본인의 취향을 기준으로 합니다.

- 서로의 점수를 비교합니다. 누군가에게는 가장 마음에 드는 원두가 다른 누군가에게는 가장 덜 마음이 가는 원두입니다. 각 항목별로 각자가 점수를 매긴 이유를 발표합니다. 참고자료를 보고, 커피의 맛을 표현하는 단어를 활용해서 말해봅니다.

- 이후 샘플 1-4의 정체를 밝힙니다. 각자가 해당 원두의 특징을 잘 짚었는지 살펴봅니다. 향후 이 4종 원두를 활용해서 블렌딩할 것입니다.

2. 동네에 대해 생각해야 할 것

1) 우리 동네, 객관과 주관

: 참여자들은 자신의 동네에 대해 소개합니다. 자신의 동네하면 떠오르는 풍경을 말하고, 아울러 이유도 말해봅니다. 풍경은 주로 시각을 활용해서 묘사하지만, 사람에 따라서는 청각이나 그 외의 감각을 활용하기도 합니다. 혹은 우리 동네에 대한 나의 견해, 깨달음을 말하기도 합니다. 이 과정을 통해 익숙한 우리 동네를 생각하고, 떠올리고, 표현합니다.

동네에 대해서 기본적으로 떠오르는 생각이나 이미지, 고정관념을 짚어보고 그 후 자신만의 또 다른 견해의 의견을 밝힌다. 시각적 요소, 청각적 요소, 그외 촉각이나 후각적 요소를 말하기도 하고, 동네의 삶 속에서 자신이 갖게 된 단상을 나누기도 합니다. 내가 이 동네를 좋아하는 이유나 나만이 알고 있는 이 동네의 숨은 장점을 생각해봅니다. 이는 오래 머문 동네이거나 최근에 발견한 동네라도 공통적으로 가능합니다.

2) 동네의 맛

: 참여자들은 동네에 대한 생각을 각각 중심이 되는 맛, 보조하는 맛, 감칠맛, 숨은맛으로 분류해봅니다. 이 과정에서 동네에 대한 중심 이미지, 동네의 매력, 숨겨진 요소 등을 생각해봅니다. 추상적인 감정, 시각이나 청각을 어떻게 미각으로 치환할지를 고민합니다. ‘테크노밸리’는 무슨 맛일까? 같은 질문을 혼자 고민하기도 하고 함께 대화하기도 합니다.

참가자들은 일주일 더, 우리 동네의 맛에 대해서 고민해보는 시간을 가지고 다시 만나기로 합니다.



2022 성남블렌드 Cupping Form

SAMPLE	원두명	Aroma 향	Flavor 향미	Acidity 산미	Sweetness 단맛	Body 질감	Total 총점
1		5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	
2		5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	
3		5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	
4		5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/>	
MEMO							



2차시

문학작가인 박성진 작가와 함께 동네에 관한 각자의 생각을 정리한 후, 크레센도의 김희조, 이종현 대표의 도움을 받아 이를 맛으로 표현하고 원두를 블렌딩합니다.

1. 동네의 맛

1) 중심맛과 보조맛, 감칠맛과 숨은맛

일주일의 시간 동안 참여자들은 자신의 동네를 새롭게 살펴보고, 동네의 맛을 고민합니다. 그 고민을 담은 네 가지 맛을 돌아가며 소개합니다. 문학작가는 각자가 설명하는 소개의 핵심을 짚어서 한 번 더 정리합니다.

2) 소개하는 글

참여자들은 네 가지 맛의 핵심을 담아 하나의 문장으로 정리합니다.

2. 우리 동네를 표현하는 커피

1) 네 가지 원두로 표현하는 동네

지난 시간의 커피 이론을 복습하고, 네 가지 원두(브라질, 과테말라, 에티오피아, 콜롬비아)를 다시 맛봅니다. 컵핑과 달리 핸드드립을 거친 원두는 또 다른 풍미를 안겨줍니다. 참여자들은 네 가지 원두의 향과 맛에 집중하며, 우리 동네를 표현하는 네 가지 맛에 해당하는 원두를 저마다 매칭해 봅니다.

2) 블렌딩 실습_1차

각자의 동네를 연상시키는 맛으로 네 가지 원두의 비율을 정한 후, 원두를 계량하여 1차 블렌드를 실행합니다. 각자의 비율에 맞게 블렌딩한 원두를 즉석에서 분쇄한 후, 김희조, 이종현 대표의 시범과 안내에 따라 직접 핸드드립으로 내려서 맛봅니다. 필요에 따라 2차, 3차의 블렌딩 실습을 실행합니다.

3) 블렌딩 공작소

시음을 통해 원하는 맛을 찾아낸 후, 각자의 블렌드에 들어가는 원두의 비율을 적어서 제출하고 포장지의 동네의 소개는 직접 손으로 써서 준비합니다. 이종현 대표와 이계원 기획자가 원두 분쇄를 마치면, 자신의 원두를 직접 밀봉해 포장합니다.



4) 나눔과 공유

준비된 상자에 자신이 완성한 우리 동네 블렌드 소포장을 하나씩 넣습니다. 이렇게 하여, 모든 참여자들의 동네가 하나씩 담긴 ‘성남블렌드’가 완성됩니다. 내가 다른 참여자들에게 건네는 선물이자, 다른 참여자들이 나에게 주는 선물인 것입니다. 소감을 이야기한 후, 각자 하나씩 받게 된 선물인 ‘성남블렌드’를 가지고 집으로 돌아갑니다. 참여자들은 각자의 동네에서 ‘성남블렌드’를 이웃과 함께 마시며, 동네의 맛과 향에 대해 생각하고 이야기하는 시간을 가지게 될 것입니다.

2주일에 걸친 많은 이야기를 함축하여 하나의 문장으로 정리하고, 4종의 원두로 표현한 이번 성남블렌드는 아래와 같습니다.

상대원동_달콤쌉싸름한 부러움과 안타까움의 맛
 태평2동_순한 사람들의 담백함이 묻어나는 동네
 하대원_누구나 무엇이든 할 수 있는 찜찜플레이스
 분당동_아이들의 웃음소리와 여유가 넘치는 순수 동심의 공간
 도촌동_비오는 날, 자연 속 스머프 마을
 구미동_두근두근, 새록새록, 감성충만 추억 동네

수진동a_친근한 사람들이 많이 사는 즐거운 맛
 수진동b_고향에 대한 그리움과 위로가 담긴 동네
 태평2동_매일이 정겨운 골목길, 고소하고 달달한 맛
 상대원동_함께 힘들고 함께 이겨내는 동지들의 등지
 삼평동_삼등분된 일상이 평화로이 의지하는 동지팔죽 같은 동네
 분당동_자연에 편안히 안겨, 공존의 가치를 존중하는 곳



도시를 위한 수작(手作) _한시적인 섬 (1차시/2기수)

1기: 2022.09.23 금요일 10:00-12:00

2기: 2022.09.30 금요일 10:00-12:00

도시를 위한 수작(手作)은 성남환경운동연합과 알투스통합예술연구소의 예술가들이 함께 제작한 '지구를 위한 수작(手作)' 프로젝트 명에서 가져온 이름입니다. 우리가 살고 있는 이 도시를 위해 할 수 있는 것, 특히 우리의 손으로 할 수 있는 것을 고민합니다.

2020년도의 도시를 위한 수작(手作)은 탄천을 걸으며 생태교란종 식물에 대해 배우고, 우리가 할 수 있는 대처방법을 고민했습니다. 2022년도의 도시를 위한 수작(手作)은 기후변화로 인한 폭우가 탄천의 생태교란종 식물들을 휩쓸고 지나간 후, 우리가 가져야 할 시선을 고민했습니다.

하천 생태계를 탐험하며 감각하는 환경이야기

정자-수내 구간 탄천

1) 탄천의 '보'를 감각하기

: 도시는 인간의 편의를 위해 조성된 인공적인 장소입니다. '자연'이라고 생각하는 하천, 숲, 공원도 인간의 손에 의해 계획되고 가꾸어집니다. 과거에는 농사를 짓기 위해 보를 설치하여 물을 모아두기도 하고, 오늘날에는 더 이상 필요가 없어진 보를 철거하며 새로운 하천의 흐름을 고민하기도 합니다. 우리는 하천을 물 중심으로 바라보지만, 하천에는 물을 비롯한 여울과 모래톱, 자갈 같은 다양한 요소들이 여러 생물들을 위해 존재합니다.

우리는 수내역과 정자역 사이, '백현보'가 있던 흔적을 바라봅니다. 있는 줄도 몰랐고 사라진 줄은 더더욱 몰랐던 백현보의 사라짐은 인간이 아닌 탄천의 새와 물고기들을 위한 변화일지도 모르겠습니다.

2) 탄천의 식물을 감각하기

: 폭우가 지나간 탄천을 살펴봅니다. 탄천을 아름답게 하는 것은 초록 빛 식물들의 생명력입니다. 꺾이고 쓰러지고 뿌리가 드러난 나무들, 예년에 비해 발육이 좋지 않은 풀들을 자세히 봅니다. 하나하나의 이름을 익힙니다. 환삼덩굴, 단풍잎돼지풀, 가시박, 미국실새삼 등의 이름을 기억합니다. 이외에도 새롭게 보이는 식물들을 알아봅니다. 보이는 대부분의 식물들이 외래종이라는 것을 알게 됩니다. 식물을 먹으려는 새들과 먹이지 않으려는 식물들 사이의 싸움에 대해서도 생각해봅니다.



3) 탄천의 자갈과 모래톱에서 감각하기

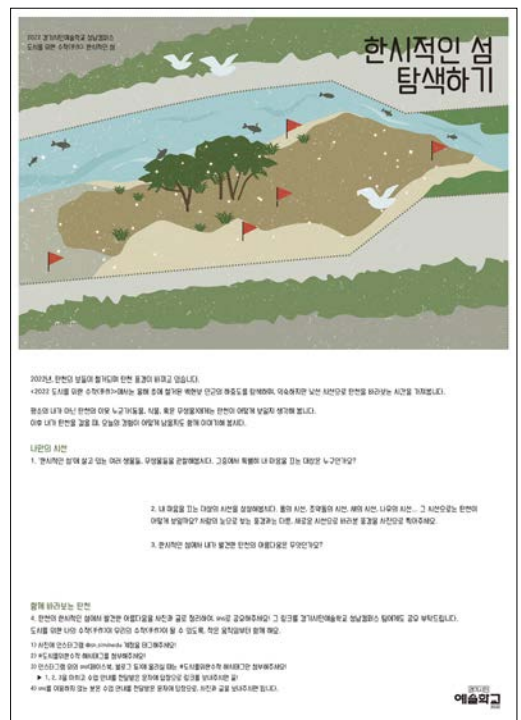
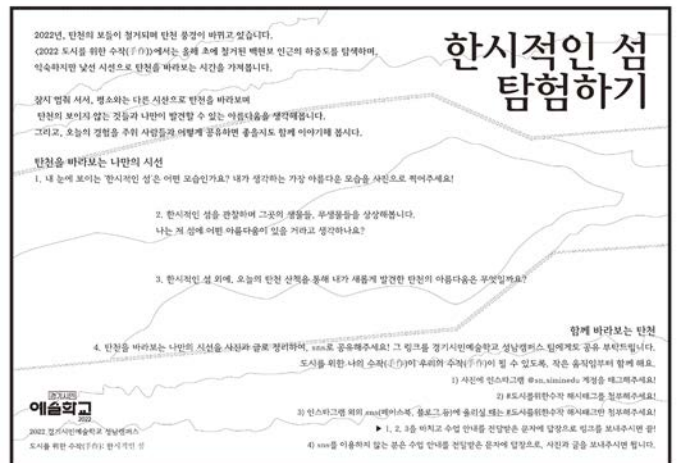
: 보가 철거됨에 따라 탄천의 물길 흐름이 바뀌고, 여울이 생겼습니다. 운이 좋다면 자갈과 모래톱이 드러난 구간을 밟아볼 수도 있습니다. 초록 빛이어야만 자연이고 아름답다고 생각하는 우리와는 달리, 자갈과 모래톱 이어야만 알을 낳고 보금자리로 삼는 새들이 있습니다. 평소에는 무심히 지나치던 새들을 좀 더 자세히 바라봅니다. 자갈과 모래톱의 보호 속에서 잘 보이지 않는 새들, 검은 발과 부리를 물 속에 담그고 있는 새들을 알게 됩니다.



4) 한시적인 섬 탐험하기

: 물의 흐름으로 인한 퇴적작용으로 생겨난 하중도를 탐험합니다. 마찬가지로, 운이 좋아야만 가능한 탐험입니다. 운이 나쁘거나 혹은 내키지 않는다면, 쌍안경으로 하중도를 바라보아도 좋습니다. 한시적인 섬 안에서 발견한 아름다움, 혹은 한시적인 섬을 바라보며 발견한 아름다움을 사진으로 찍고 글로 적고 이야기를 나눕니다.

2022 도시를 위한 수작(手作)은 평소보다 한층 더 예리하고 새로운 시선으로 탄천을 바라보고, 나만이 발견할 수 있는 아름다움을 찾고자 합니다. 탄천의 새롭고 다양한 아름다움을 발견하고 그것의 가치를 인식하는 것, 나의 발견을 주위 사람들과 나누는 것이 도시를 위한 나와 우리의 수작(手作)일 것입니다.



날씨와 준설 공사로 ▶
 유동적이었던 탄천
 상황에 맞춰 여러
 버전으로 제작되었던
 워크지들



◀ 백현보 근처의
한시적인 섬 '하중도'





참여자들이
인스타그램에 올린
게시물들



ieuna9038님, stan.d2022님 외 24명이 좋아합니다
shyyoon0106 여름의 거센 비 후유증이 남아있는 탄천에 갔다가

1. 잘린 버드나무 통에서 험하게 자라고 있는 땃이를 봤고
(이름이 땃이가 맞았었나..)
2. 향이 좋은 전호나물도 봤다.

3.4. 그리고 릴레이 한약봉자를 발견했다. 애가 왜 여기있나? 누가
일부러 바리케이트를 쳐놓은건가 했는데 말소사. 비 때문에
떠밀려왔단다. 나는 애한테 봉이라는 이름을 지어줬고, 애가 느끼는
허탈감을 같이 느꼈다. 봉이란 빼고 다들 살아있는 탄천. 봉이란
생명력이 없으니 얼마나 이질적인지. 지금은 봉이가 없어졌을 수도
있겠다.

부디, 갈 곳으로 무사히 갔길바란다.

#백현보 #백현교 #하중도 #경기시민예술학교 #성남캠퍼스
#도시를위한수작 #알투스 #미션완료



ieuna9038님, tancheonproject님 외 45명이 좋아합니다
aurora_subin @sn.siminedu #도시를위한수작 #탄천 #하중도
#백로발자국

경기시민예술학교 성남캠퍼스 '도시를 위한 수작'에 참여해서 탄천
백현교 근처에 있는 버드나무하중도로 탐험을 떠났습니다.
낮선 공간 여기가 성남맞아? 폭폭 빠지는 모래톱을 가로지를 때 발견된
백로발자국, 까치발자국, 고양이발자국, 강아지발자국, 너구리발자국,
사람발자국, 모두가 공유하는 자연

도시 레벨링 지도

: 보이지 않는 것들에 관하여 (7차시)

2022.10.19-11.30 매주 수요일 10:00-12:00

경기시민예술학교 성남캠퍼스는 예술가 시민과 비예술가 시민들이 모여, 우리가 사는 도시의 역사와 환경과 생태에 대해 함께 공부하고 고민하고 교류할 수 있는 예술학교를 지향합니다. <도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여>는 우리가 살고 있는 도시의 삶을 구성하는 다양한 ‘보이지 않는 것들’을 함께 고민하고 반성하고 탐구하며 예술적 문제해결을 추구하는 시간으로, 고민-반성-탐구를 담은 질문을 도출하는 것을 목표합니다.

이를 위해 <도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여> 1차시~4차시는 공공예술 개론 및 우리 도시, 성남에 대한 기본적인 정보를 전달하는 강의로 진행됩니다. 강의와 병행되는 토론, 생각들, 그리고 강의 이후 진행되는 스스로의 고민-반성-탐구는 최종적으로 나만의 질문으로 완성됩니다.

본 자료집에는 1~4차시 개론 내용의 요약본과 홈페이지 캡처본을 전합니다.

차시	주제	내용
1차시	공공예술이란	예술의 시각에서 바라보는 도시 이야기
2차시	도시에 관하여 1	도시의 역사와 도시계획 이야기
3차시	도시에 관하여 2	성남의 생태적 특성과 우리 도시가 직면한 생태 위기에 대한 고민 이야기
4차시	도시 레벨링 지도 1	우리의 도시에서 레벨링(변화)가 필요한 부분에 대한 이야기
5차시	도시 레벨링 지도 2	도시 레벨링 지도 만들기 1 홈페이지 업로드를 위한 질문지 작성
6차시	도시 레벨링 지도3	도시 레벨링 지도 만들기 2 도시를 바라보며 찾아낸 질문과 의견 정리 및 발표(*영상 촬영)
7차시	도시의 내일을 위한 질문	우리 도시의 내일에 대한 이야기

1차시: 공공예술

예술적 문제해결이란 무엇일까? 공공예술 사례로 살펴보기

by 이계원(시각작가/알투스 대표)

1) 공공예술이라는 용어와 정의

공공예술이란 한 단어로 규정하기 어려운, 현재진행형의 예술입니다. 다만 사전적인 의미, 포괄적인 개념으로 보자면 공공예술이란 공공의 장소에 놓여진 예술이라고 봅니다.

(*참고: 이렇게 폭넓게 정의할지라도 여기에서는 여러 질문들이 따라옵니다. 공공이란 무엇인가, 예술이란 무엇인가, 공공장소란 어떤 것인가 등 생각해볼 거리가 많습니다. 예를 들면 지금 이 시대의 공공장소란 오프라인을 넘어 온라인의 장소까지 아우르는 개념으로 확장되고 있습니다.)

쉽게 떠올릴 수 있는 공공예술의 예시인 환경조각부터 장소특정적 예술, 사회참여적 예술 등 다양한 공공예술의 사례들을 살펴보면, 더더욱 공공예술을 한 단어로 규정하기 어려움을 이해할 수 있습니다.

이러한 고민 끝에 <도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여>에서 생각하는 2020년의 공공예술이라는 용어의 정의는 다음과 같습니다.

“(도시를 ‘전유’할 권리를 전제로) 균질화되어가는 도시에서 ‘다름’을 ‘고민’하고 ‘함께’ 만들어가는 ‘작업’”

2) 공공예술과 주거

<도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여>에서는 도시공간/도시의 삶에 대한 고민을 담아갈 예정입니다. 그리하여 이번 1차시에, 공공예술에서 주목한 것은 '주거'입니다. 여기서 말하는 주거란 단순히 집, 내가 사는 건물을 말하는 것이 아닙니다. 주거란 내가 사는 방식 그 자체에 대한 것입니다. 주거는 나의 집과 집 근처의 공원과 내가 이용하는 교통과 다니는 학교와 내 지역의 문화예술공간과 그 모든 것을 포괄합니다.

이에 따라 도시의 주거 문제에 대해 고민과 예술적 문제해결의 사례를 보여주는 공공예술 프로젝트의 예시로서 ‘7,000그루의 떡갈나무 프로젝트’, ‘16번가 타일 계단 프로젝트’, 그리고 ‘파크 픽션 프로젝트’를 소개합니다. 각각의 프로젝트에 대한 대략적인 개요, 특징, 우리가 고민할 부분 등을 살펴봅니다.

3) 나와 우리의 공공예술

‘7,000그루의 떡갈나무 프로젝트’, ‘16번가 타일 계단 프로젝트’, 그리고 ‘파크 픽션 프로젝트’는 모두 해당 프로젝트가 벌어진 도시의 특성을 반영합니다. 그중에서도 이제원 작가가 직접 방문하고 인터뷰를 진행한 ‘파크 픽션 프로젝트’의 구체적인 경험들을 공유하며, 결국에는 동경의 마음을 내려놓고 나와 내 지역으로 시선이 이동하게 되었음을 말합니다. 외부로 향한 시선과 호기심으로 내가 사는 지역을 돌아보고 내가 있는 곳을 살펴보고 연구할 필요성에 대해 생각해 봅니다.

〈도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여〉에서 말하는 지역은 성남캠퍼스, 즉 성남입니다. 내가 사는 지역인 성남에 대해서 나는 얼마나 알고 있는지를 생각합니다. 성남에서 과거에 있었던 역사적인 일들, 성남, 분당의 개발과 판교, 위례로 이어지는 신도시 계획의 수립과 실행 과정, 그리고 성남이라는 도시의 생태 환경을 아는 것으로부터 도시의 삶에 대한 생각이 시작됩니다.

코로나로 인해 과속화되고 조금 빠르게 가시화되었을 뿐, 우리의 삶은 이미 급속도로 비대면과 데이터의 세계로 진행되고 있습니다. 실제 공간과의 유리와 일상생활의 부재가 점점 커져가는 시간 속에서 지금, 이 도시와 이 곳의 ‘레벨 P의 반란’에 대해서도 생각해보았으면 합니다.

이러한 시도들을 통해서 당장은, 혹은 지금은 ‘보이지 않는 것들’의 문제를 고민하고 예술적 해결을 모색하는 움직임을 기대합니다.



© 2020 Stiftung 7000 Eichen

◀ 독일 카셀시에서 진행됐던 요셉보이스의 7,000그루의 떡갈나무 프로젝트 (7,000 Eichen)

2차시: 역사

성남의 역사, 도시의 보이지 않는 이야기들

by 박성진(문학작가/알투스)

1) 지금의 이 땅이 과거에도 있었다는 것

‘성남’이라는 도시는 본디 경기도 광주에 속해 있었습니다. 따라서 행정 지명으로서 성남이라는 이름이 등장하게 된 것은 상대적으로 짧은 시간입니다. 하지만 성남이라는 이름을 갖기 전에도 이 땅은 존재했으며 성남의 물줄기, 탄천은 그때에도 이곳을 흘렀다. 조선 시대의 지도들을 살펴보면 성남의 과거 모습을 상상해봅니다.

대동여지도에 표시된 영남길을 살펴보면, 지금 현재의 판교 지역인 ‘낙생’을 찾아볼 수 있습니다. 판교라는 이름은 운중천에서 흘러 내려오는 냇물을 건너는 다리의 이름, 즉 널빤지로 만든 다리에서 유래했습니다. 성남은 지금도 그렇지만 과거에도 수도와 가까운 지리적 특성으로 교통의 요지로서, 중요한 기능을 수행했습니다. 조선 시대, 한양에서 출발하여 영남길을 따라 지금의 판교 지역에 도착하면 해가 저물고 하룻밤을 자게 됩니다. 그리고 다시 용인을 지나, 문경새재를 넘어, 부산까지 이어지는 이 길을 걸었던 사람들을 떠올립니다. 오늘날에도 교통의 요지로 기능하는 판교가 과거에도 것처럼 사람들이 오가는 길로서 역할을 하던 모습을 상상해봅니다.

2) 이름들, 보이지 않는 것들을 호명하는 작업

역사는 시간의 축적입니다. 이제는 지나가 버리고 돌아오지 않는 시간을 상상해보는 것은 일면 예술적이기도 합니다. 내가 어찌할 수 없는 시간들을 무력하게 바라볼 수도 있고, 마음껏 상상하는 대상으로 삼을 수도 있으며, 이런 작업이 나에게 가지는 의미를 생각해볼 수도 있습니다.

지나간 시간, 보이지 않는 과거를 담고 있는 것은 이름입니다. 지도를 살펴 지역 이름, 즉 지명을 확인합니다. 성남 분당구, 중원구, 수정구에 있는 우리 동네가 과거에는 어떻게 불렸으며 지금까지도 내가 부르고 있는 이름의 근원은 무엇인지도 살펴봅니다.

〈도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여〉에서는 우리가 밟고 서 있는 지금의 이 땅이 과거에도 마찬가지로 많은 사람들의 삶의 터전이었다는, 당연한 사실을 새삼스레 생각하는 계기가 되고자 합니다.

역사라고 부르면 다소 거창하지만, 우리는 오늘이 어제가 되고 어제가 과거가 되면서 어떤 것들은 사라지고 어떤 것들은 남는다는 것을 잘 알고 있습니다. 잊혀지는 것과 기억되는 것이 있습니다. 이에 대해 의문을 품고 살펴보는 것, 그러한 시선으로 우리의 도시를 바라볼 것을 제안합니다.



◀ 1872년 지방도, 광주전도

3차시: 도시

성남이라는 도시의 생성과 발전

by 이계원(시각작가/알투스 대표)

1. 한국의 도시화

1) 100명 중에서 40명

인구 100명 중에서 40명이 도시에 살 때, 도시화가 시작된 것이라고 본다고 합니다. 행정상으로는 읍 이상의 규모를 도시라 합니다. 1920년대에는 도시화 비율이 37%였고 평균수명은 53세였습니다. 그리고 2010년, 평균수명은 80세에 이르고 도시화는 90%에 달합니다.

1960년대부터 본격적인 도시화가 진행되었으므로 1960년부터는 100명 중에서 40명이 도시에 산다고 가정할 수 있습니다. 이 때 도시 인구가 1000만 명 정도였다고 합니다. 2010년에는 100명 중에서 90명이 도시에 살게 되었고 도시는 4600만 명의 인구를 갖게 되었습니다. 즉, 1960년부터 2010년까지, 50년 동안 도시에는 3600만 명이 늘어났습니다. 거칠게 말하면 5년마다 350만 명씩 도시의 인구가 추가된 것입니다.

참고로 부산시의 인구가 350만 명입니다. 우리는 5년마다, 부산시 하나씩이 추가로 생겨나는 나라에서 살고 있었습니다.

2. 성남시의 변화

1) 광주_서울의 불법거주를 해결할 장소

현재 성남시의 시작이 된 광주대단지는 처음에는 서울시가 기획한 사업이었습니다. 서울시는 이 땅을 매입하여 서울시의 무허가 달동네 거주민들에게 분양하였습니다. 토지는 분양 받았으나 건물을 세울 비용은 부족했기에, 이주민들은 대부분 천막으로 임시 숙소를 지었습니다. 성남의 자연스러운 지형을 무시하고 오직 효율만을 추구한 바둑판 모양의 필지 설계는 거주자들의 불편을 초래했습니다. 어려운 상황 속에서도 집값은 가파르게 상승하여 어마어마한 프리미엄이 붙었습니다. 이러한 상황 속에서 주민들의 분노는 높아질 수밖에 없었고 격렬한 다툼이 발생했습니다. 이러한 진통 속에서 성남이라는 도시가 시작되었습니다.

2) 분당_강남을 대신할 신도시

1990년대, 정부는 서울의 인구를 해소할 신도시를 계획하게 됩니다. 앞선 선이주 후개발의 문제점을 인지하여 선개발 후이주의 형태로 진행되었

습니다. 시민들의 이동을 고려해 지하철 노선을 설계하고 사이사이에 주거지를 넣고, 도시의 중심이 되는 공원도 추가했습니다. 분당의 아파트가 분양되던 당시의 뉴스를 보면, 당시 분당 신도시에 대한 기대와 열망을 볼 수 있습니다.

3) 판교_과학 기술이 있는 도시

베드타운으로서의 기능에만 몰두한 분당에 대한 아쉬움을 안고 세워진 판교는 자족도시를 목표로 설계되었습니다. 서울 강남의 유니콘 기업들에게 임대료의 특혜를 제공하는 대신에 일정 기간 동안 용도 변화를 금지하는 조건으로 대거 영입하여 테크노밸리를 형성하는 등, 베드타운으로서만 기능하는 것이 아닌 생산도 함께 하는 도시를 목표로 개발한 것입니다. 판교의 거주 지역은 대체로 분당과 비슷하지만 녹지 비율이 훨씬 높고, 주상복합, 아파트 외에도 서판교 주택단지를 통해 다양한 분위기의 고급 빌라촌을 형성하는 등 다양함을 추구했습니다.

도시의 변화를 살펴보면 '어떤 도시가 좋은가? 도시는 어떤 식으로 발전해나가야 하나?'라는 생각을 하게 됩니다. 특히 최근의 성남, 꿈터가 위치한 원도심 지역은 재개발이 한창입니다. 노후화된 주택들은 정비가 필요하고, 부동산이 우리 사회에서 가지는 가치를 생각하면 고층 아파트로 변화하는 흐름을 막기 어렵다는 생각이 듭니다.

그런데 경제적 흐름에 개발을 맡기는 순간, 현재 이 지역에서 거주하고 있는 저소득층은 모두 밀려나게 됩니다. 반면 포용 계획으로 사회적 약자를 위한 자리를 마련하다보면, 경제 논리와 상충되며 또 다른 마찰이 생겨나게 됩니다. 모두가 행복할 수는 없는 것인지 고민이 되는 지점입니다.

* 우리는 우리가 사는 도시를 유토피아로 만들 수 있을까?

단국대학교 건축과 홍경구 교수의 정의에 따르면, 유토피아는 저소득층이 선택할 수 있는 장소가 많고, 중산층이 선택할 수 있는 장소가 많으며, 고소득층이 선택할 수 있는 장소도 많은, 다양성의 공간입니다. 그런데 우리나라의 초기 도시개발은 고소득층이 선택할 수 있는 장소 위주로 이루어졌고 그래서 다른 계층의 박탈감이 클 수밖에 없었습니다.

우리에게 누구라도 자신의 현재 위치에서 선택하고, 즐길 수 있는 풍족한 공공의 공간과 시설에 대한 고민이 필요하지 않을까요.

4차시: 생태

도시의 생태: 도시 속의 자연, 그리고 가능성의 공간

by 성남환경운동연합 김현정 국장

지난 2차시와 3차시를 통해 도시가 있기 전 이 땅의 역사와 '성남'이라는 도시가 생겨나는 과정을 짚어보았습니다. 4차시에서는 이 도시에서 인간과 자연이 공존할 수 있는 방법에 대해서 생각해봅니다.

0) 시작하며

〈우리 모두의 지구- 물과 숲과 공기〉(물리뱅 글 그림, 최순희 번역)라는 책에 나오는 '누구에게나 공짜인', 그러나 제한된 자원을 마음껏 쓰다가 하나씩 하나씩 잃어가는 마을의 모습을 통해 지금 우리의 모습을 돌아봅니다.

성남이 지금의 거대한 도시로 성장하기 위해 무엇을 잃어왔는지, 그리고 더 이상 잃어버리지 않기 위해서 무엇을 해야 하는지 생각하는 계기가 되기를 바라며 시작합니다.

1) 성남환경운동연합에 대하여

환경운동연합의 46번째 지역조직으로, 성남에서 활동하고 있습니다. 생명, 생태, 그리고 평화와 참여를 단체의 중심 가치로 삼고서 자연과 인간이 도시 속에서 공존하며 조화롭게 살아갈 수 있는 방법을 고민합니다.

성남환경운동연합은 성남의 '탄소 중립'을 실현하기 위해 노력합니다. 이에 오늘의 주제인 '도시의 생태'라는 광범위한 대상 중, 탄소에 주목하여 이야기하고자 합니다.

(*참고: 탄소 중립이란, 탄소의 생성과 소모량을 동등하게 맞추어 0이 되는 상태를 말합니다. 자동차 배기가스, 공장 등의 매연을 줄이는 정책으로 탄소의 생성량을 억제하는 것이나 나무를 심고 공원을 조성하여 탄소를 소모시키는 것 등의 노력을 통해 탄소 중립을 실현할 수 있습니다.)

2) 도시와 탄소

도시는 탄소를 배출하며 발전하고 유지됩니다. 자동차, 공장, 쓰레기 소각 등 도시가 성장하고 발전하면서 필연적으로 탄소의 배출량이 증가합니다. 탄소의 배출을 아무리 억제해도, 결코 배출량이 0이 되지 않습니다. 도시에 살고 있는 사람들조차도 탄소를 배출하기 때문입니다.

탄소를 없앨 수 있는 유일한 생명체는 광합성을 하는 녹색 생명체, 즉 식

물입니다. 그래서 도시에는 나무, 공원, 그리고 숲이 필요합니다. 우리 주변에 크고 작은 녹색 공간들을 지키고 유지해야 하는 이유가 여기에 있습니다.

3) 성남의 성장

과거 조선시대로부터 성남은 중앙의 물길, 즉 탄천을 중심으로 도시가 형성되어 거주하는 형태였습니다. 탄천과 지천을 따라 작은 마을들이 생겨나고 사람들이 모여 살았습니다. 도시의 외곽에는 청계산, 영장산, 그리고 남한산성이 존재했습니다.

성남시라는 이름이 생겨난 것은 1971년도의 도시계획부터였습니다. 이전까지만 해도 광주의 일부였던 땅이 ‘성남’이라는 이름을 갖게 되면서부터 이 도시에 무엇을 채워 넣을지에 대한 고민이 시작됩니다. 처음에는 녹지로 가득했던 이 공간은 갈수록 여러 색깔로 알록달록해졌습니다. 개발제한구간, 보존녹지 지역들이 상업시설이나 아파트 등의 거주단지로 바뀌면서 도시가 성장해왔습니다.

어떤 초록은 사라지고 어떤 초록은 지금도 유지됩니다. 탄천, 청계산, 영장산, 남한산성 같은 성남의 핵심적인 자연물들은 4세기가 넘는 시간을 거쳐 지금까지도 유지되고 있습니다. 그렇다면 앞으로는 어떨까요? 우리는 이것들을 앞으로도 후손에게 물려줄 수 있을 것인가 고민이 시작됩니다.

4) 성남 들여다보기

데이터를 통해서 성남을 읽어봅니다. 수정구와 중원구를 합치면 분당구의 크기가 됩니다. 땅의 크기, 인구의 크기에 비례하여 분당이 성남의 중심지처럼 여겨지는 경향이 있습니다. 앞으로는 수정구와 중원구에도 고른 발전, 균등한 분배가 이루어질 수 있도록 관심을 가질 필요가 있습니다.

4-1) 성남시 지목별 토지이용 현황

10년간 도시 변화 속에서 사라진 것, 반대로 더 많이 생겨난 것들을 살펴봅니다. 단적으로 논밭, 산은 계속 사라지고 있습니다. 반대로 대지(건물을 지은 땅)와 도로는 계속 늘어납니다. 의외의 사실인데, 도시가 정비되며 공원도 계속 증가합니다. (환경적 측면에서 공원과 임야 중에서 고를 수 있다면, 성남환경운동연합은 임야가 더 소중하다고 생각합니다.)

4-2) 성남시 기후변화 현황 및 전망

분당이 설립된 1990년대부터 지금까지, 성남의 연평균 온도는 1.6도 정도 상승했습니다. 현재 성남은 경기도 연평균보다 1.6도가 높으며, 경기도 전체 지역 중에서 가장 더운 곳이 성남시입니다. 이는 경기도 안에서 단지

간 내에 가장 고속성장한 도시가 바로 성남시라는 의미이기도 합니다. 도시의 성장은 도시의 콘크리트화이고, 그렇기에 도시의 성장과 도시의 연평균 온도 상승은 비례합니다. 아스팔트와 시멘트로 덮인 도시는 점점 더 더워집니다.

최근 경기도의 발표에 따르면, 10년 뒤 기후를 전망하며 경기도 총 256개의 동 중에서 가장 취약한 순서로 서열을 매겼을 때, 1등부터 8등까지는 모두 성남시 소재의 동으로 지목되었습니다. 성남시는 10년 뒤 여름, 경기도의 어떤 도시보다도 폭염에 시달리게 될 전망입니다.

탄소중립, 기후변화라는 단어는 거창하지만, 사실 우리의 바람은 소박합니다. 여름이 되었을 때 이상고온에 시달리지 않았으면, 그래서 여름에도 바깥을 돌아다닐 수 있었으면 좋겠습니다. 내가 사는 이 도시가 계속 더워지지는 않았으면 좋겠습니다.

5) 기후변화와 성남

콘크리트화를 멈추고 도시에 드러난 흙의 공간들을 만들어야 합니다. 흙은 물을 머금은 창고의 역할을 하고, 더울 때는 물을 날려보내서 기화열로 온도를 낮춥니다. 성남문화예술교육지원센터가 있는 산성동과 탄천의 산책로를 비교하면, 2~3도의 온도 차이가 날 것입니다. 지금은 도시에 흙의 공간이 너무 부족해서, 여름에 특수차량이 도로에 물을 뿌리며 다니고 있습니다. 만약 우리 도시에 적당한 흙이 있다면, 적당한 수준으로 아스팔트가 깔려 있다면, 하천을 덮어서 도로로 만들지 않았더라면 그러한 물차는 없어도 되지 않을까요. 지금처럼 강수량이 과거에 비해 반토막나지는 않았을 것입니다.

현재 성남의 어마어마한 땅값을 생각하면, 기존의 콘크리트를 없앨 엄두를 내기는 쉽지 않습니다. 앞으로도 빈 땅이 생겨날 때, 경제적으로 생각하면 누구라도 건물을 짓고 싶을 것입니다. 하지만 유감스럽게도 인간은 돈만 먹고 살 수 없습니다. 게다가 재개발의 핫플레이스로 떠오르는 중원구와 수정구의 1인당 공원면적은 각각 4.8과 6.8에 불과합니다. 반면 분당구의 1인당 공원면적은 11.7로, 도시의 지속가능성을 위해서라도 중원구와 수정구에는 더 많은 공원과 녹색이 필요합니다.

6) 지속가능한 도시를 생각하며

6-1) 성남의 녹지

성남환경운동연합이 생각하는 “이곳만은 꼭 지켜야 한다”는 지역은 울동공원의 광주와 성남이 맞닿은 라인입니다. 이 녹지가 사라지면 분당구와

중원구의 동쪽편이 다 무너지기에, 현재 울동공원을 끼고 있는 영장산 지킴이에 주력중입니다. 또한 중원구 대원공원도 필히 사수해야 하는 지역입니다. 특히나 대원공원 주변의 임야들이 많은데, 실은 이런 땅 대부분이 사유지입니다. 도시의 녹지 보호를 위하여 성남시가 이 땅들을 구매해서 이 땅의 나무들을 지켜주어야 한다고 강력히 의견을 제보했고, 실제로 성남시가 이 지역의 임야들을 구매하고 있습니다.

6-2) 성남의 물

탄천에는 원래 15개의 보가 있었습니다. 농사를 지을 때는 보에 가둔 물이 농업용수로 매우 유용했으나, 이제 보는 원래의 목적을 상실하고 탄천의 자연적 흐름을 방해하는 장애물이 되었습니다. 성남환경운동연합은 2015년부터 보의 철거를 강하게 요구하며 행동해왔고, 2018년에서야 단 한 개의 미금보를 철거할 수 있었습니다. 비록 작은 힘이지만 우리는 계속하여 나머지 14개의 보를 철거하기 위해 노력할 것입니다.

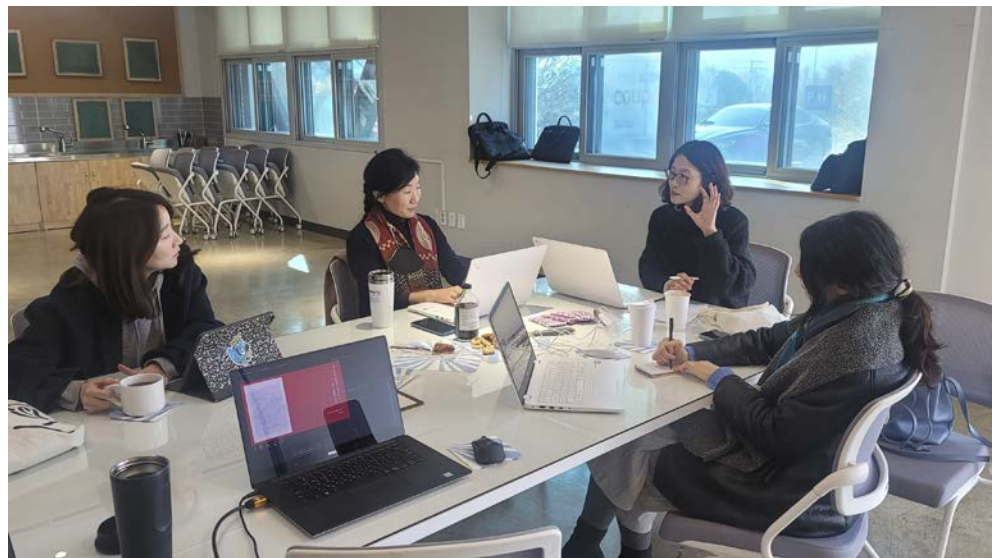
(*참고: 2022년 현재 백궁보, 백현보 2개의 보가 추가로 철거되었고 점차적으로 탄천의 모든 보를 철거하는 정책이 수립되었습니다.)

6-3) 성남의 마을 공동체

성남에는 마을활동가, 지역에서 활동하는 분들이 많습니다. 도시에는 공원만이 아니라 마을도 매우 중요합니다. 성남환경운동연합이 작년부터 실행하고 있는 자원순환가게의 're100' 사업도 마을주민들의 적극적인 참여를 통해 폐페트병을 수거하고 깨끗하게 분리해서, 결국에는 섬유로 재활용 가능하다는 진단을 받았습니다. 이처럼 도시의 지속가능성을 위해서는 한 두 개의 단체로는 불가능하며, 공동체의 힘이 필수적입니다.

(*참고: 의류를 해외로 수출하려면, 섬유에 일정 비율로 재활용 원료가 사용되어야 합니다. 이때 섬유에 들어가는 재활용 원료는 폐페트병에서 추출하는데 지금까지 우리나라에서는 섬유용 폐페트병을 전량 일본에서 수입해왔습니다.)

우리의 도시에는 기후변화처럼 당장은 보이지 않는 것, 물이나 쓰레기처럼 보이지만 보이지 않는다고 인식하는 것들이 있습니다. 보이지 않는 것들에 대해서 이야기하고 그것을 보일 수 있게 하는 일들을 통해서 우리의 도시가 좀 더 살기 좋은 곳이 되기를 바랍니다.



수집가를 위한 연구 : 매개자 대상 프로그램 (3 스텝)

2022년 경기시민예술학교 성남캠퍼스의 <수집가를 위한 연구>는 성남에서 활동하는 예술교육활동가와 함께 도시를 생각하고 살펴본 후 이를 바탕으로 문화예술교육 프로그램을 기획하는 연구 과정입니다. 문화예술교육이 기능 교육을 넘어서 지역과의 결합, 시민의식에 대한 고민으로 확장되기 바라는 성남캠퍼스의 취지에 공감하는 예술교육활동가들과 함께 고민하고 공부하고자 하였습니다.

본 프로그램은 총 3개의 스텝으로 구성되어 있으며, 각 스텝은 다음과 같습니다.

스텝 1_2022.7.2-30 매주 토요일 10:00-13:00

예술의 공공성에 대해 생각하고, 도시를 바라보는 다양한 시선(역사, 도시계획, 생태)을 경험하며, 도시를 바라보는 나만의 시선을 찾는 시간.

스텝 2_2022.8.20-9.03 (*프로그램 별 상이)

성남캠퍼스의 지난 프로그램을 경험하고 이를 바탕으로 나만의 아이디어를 찾는 시간.

스텝 3_2022.9.13-11.17 매주 화요일 10:00-13:00

도시를 직접 답사하여 예술적 영감으로 수집한 일상의 다양한 요소들에 대해 연구하고, 예술과 일상이 만나는 접점을 찾아서 문화예술교육프로그램으로 기획해보는 시간.

* 스텝3 산성동 프로젝트는 8차시 참여 필수 코스로 스텝1, 2 수강자에 한해 수강이 가능합니다.

본 자료집에서는 프로그램 전반의 사진 아카이브, 그리고 스텝3 산성동 프로젝트의 계획안과 실제, 그리고 기획팀의 반성과 성찰을 전합니다.

Step 3 산성동 프로젝트

: 프로그램 기획을 위한 학습공동체

일상과 예술, 장소성에 기반한 지역연계 예술교육 프로그램 기획

: 도시를 생각하고(step1), 도시를 살펴본(step2) 문화예술교육 활동가들이 도시와 지역의 일상을 담은 예술교육프로그램을 기획하는 것을 목표로 하였습니다. 참여자들은 일상의 수집가가 되어 우리 동네 산성동의 다양한 요소를 찾고, 이를 바라보는 예술가와 전문가의 시선을 공유하고, 시민들이 지역을 바라보는 자신만의 시선과 질문을 만들어낼 수 있는 예술교육프로그램을 만듭니다. 완성된 프로그램은 지역과 공유하고자 했습니다.

이러한 의도로, 총 9차시로 기획된 산성동 프로젝트는 아래와 같은 계획을 가졌습니다.

1차시: 본 프로젝트 소개 및 일정, 학습공동체 방식의 팀워크에 대한 안내, 산성동과 지역의 정의에 대한 의견을 나눈 후, 기획자/아키비스트와 함께 산성동 일대를 답사하며 일상의 다양한 요소 (사운드, 이미지, 텍스트, 오브제 등) 수집을 진행한다.

2차시: 1차 아이디어 회의. 사전 답사를 통해 바라본 산성동에 대한 의견을 나누고, 수집해 온 요소들이 사회와 닿아있는 부분들에 대한 이야기를 공유한다.

3차시: 전문가와의 답사를 통해 일상 너머의 보이지 않는 것들에 대해 감각하는 시간을 가지며, 일상이 사회의 다양한 문제들과 닿아있는 지점, 그리고 이를 바라보는 예술적 시선들에 대해 생각해본다.

4차시: 2차 아이디어 회의. 그간의 답사를 통해 최종적으로 도출한 아이디어에 대해 이야기를 나누고, 주제와 관심사에 따라 팀을 결성한다.

5차시~7차시: 프로그램 기획에 따른 팀별 전문가 자문을 진행한다.

8차시: 프로그램 기획 공유

9차시: 프로그램 정리 및 공유

이러한 계획 아래 실행된 산성동 프로젝트는, 실행하는 과정에서 여러 오류와 오해가 발생했고 결국 계획대로 진행되지 못하였습니다.

해당 지역의 거주민이 아닌 타 지역에서 거주하는 예술강사들이 낯선 성남, 산성동이라는 공간에서 일상성의 다양한 요소를 발견하기란 우리의 생각만큼 쉽지 않았습니다. 또한 참여자들은 예술강사로서 프로그램을 설계 하던 기존의 방식에 대한 선행작업으로서의 산성동 프로젝트 자체에도 어려움을 표했습니다. 수업 설계에 앞서 도시를 바라보는 나만의 예술적 관점을 정의하고 자신이 시민들과 함께 고민하고자 하는 스스로의 질문을 도출하는 작업에는 우리의 예상보다 더 많은 시간이 필요했던 것입니다.

산성동 프로젝트를 시작한 후 초반의 진행을 살펴본 기획팀은 회의를 통해, 우리가 산성동 프로젝트를 기획함에 있어 대상으로서의 예술강사에 대한 이해와 배려가 부족했다고 반성했습니다. 이에 산성동 프로젝트는 지역에 기반한 사회참여적 예술교육 프로그램 기획이라는 초기의 목표를 수행하는 대신, 예술강사의 역량강화에 중점을 두는 것으로 방향을 수정했습니다. 따라서 지역답사와 문제의식 토론은 초반에만 이루어졌고, 이후 산성동 프로젝트는 지역과 환경과 예술에 대해 전문가와 대화를 나누는 시간으로 변경되었습니다.

각 회차 별로 산성동 지역에서 오랜 시간 아카이빙을 진행한 김동현 작가, 김현정 경기환경운동연합 정책 국장, 前경기문화재단 교육지원센터 전 지영 센터장을 초대해 참여자들과 함께 지역을 바라보는 예술가의 시선, 도시 속 생태와 인간의 공존, 예술과 사회가 만나는 지점과 이에 대한 예술강사 관점에 대한 이야기를 나눴습니다.

그리고 참여자들 각자의 고민을 다시 시작해보는 단계에서 본 프로그램은 종료하였습니다.

성남캠퍼스 기획팀은 산성동 프로젝트를 돌아보며, 프로그램 기획과 접근 방식에 대한 성찰의 시간을 가지고 있습니다. 이는 경기시민예술학교 성남캠퍼스 3년을 지속하며 가지게 된 변화와 고민의 지점과도 맞닿아 있을 것입니다. 우리의 고민은 별도의 방식으로 기록하여 공유할 예정으로 본 자료집에서는 산성동 프로젝트 1차시의 내용만을 공유합니다.

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

예술학교

수집가를 위한 연구

지역연구
X
예술교육
X
학습공동체

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

예술학교

지역을 기반으로,
일상에서 출발하는
예술교육을
고민하고
준비하고
실천하고자
하는 분들을 찾습니다.

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

예술학교

Step 1. 도시레벨링지도
: 보이지 않는 것들에 관하여
2022.07.02-07.30(토) 14:00-17:00

지역의 예술단체 알투스와 함께
역사, 개발, 생태 전문가를 만나며
도시를 바라보는 나만의 시선을 찾는 시간

윤종준_성남학연구소 상임위원
홍경구_단국대학교 건축학과 교수
김현정_경기환경연합 정책국장

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

예술학교

Step 2. 성남캠퍼스
: 함께 걷는 성남의 도시와 탄천
2022.08.20 - 09.03

경기시민예술학교 성남캠퍼스의
시민 대상 프로그램 체험을 통해
성남을 만나는 시간

*<성남엽서>, <도시명상>, <도시를 위한 수작(手作)> 중
하나의 프로그램만 수강하시면 됩니다. 수업별 차시와 일정이 상이하니
자세한 일정은 홈페이지를 참고해주세요.

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

예술학교

Step 3. 산성동 프로젝트
: 프로그램 기획을 위한 학습공동체
2022.09.17-11.05(토) 10:00-13:00

지역을 기반으로,
일상과 예술을 접점을 찾는
예술교육프로그램 기획을 위해
함께 공부하는 8주의 시간

*Step 3. 산성동 프로젝트는 8차시 참여 필수 코스로 Step 1, 2 수강자에
한해 수강이 가능합니다.
*완성된 프로그램은 성남문화재단과 상의하여 추후 실행될 수 있습니다.
*프로그램 출석 기준 종착시 수료증이 발급됩니다.

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

예술학교

수집가를 위한 연구

경기시민예술학교 성남캠퍼스의 매개자 대상 프로그램으로
지역의 전문가, 예술가들과 함께 도시를 살펴보고
이를 바탕으로 예술교육프로그램을 기획하는 연구과정입니다.

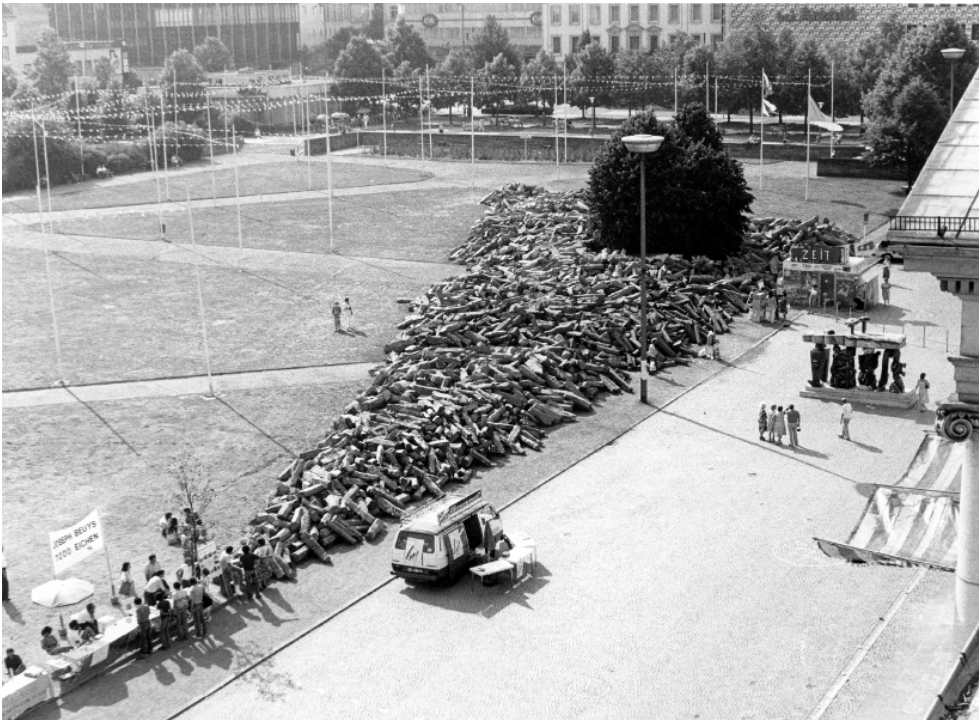
예술교육이 기능교육을 넘어 지역, 시민의식에 대한 고민으로
확장되길 바라는 마음에서 기획되었습니다.

성남에서 활동하는 예술교육활동가, 예술강사, 문화예술교육사
선생님들의 많은 참여 바랍니다.

수강신청: 꿈꾸는예술터 홈페이지 내 교육신청_기관연계교육
교육장소: 성남꿈꾸는예술터, 탄천
수강료: 무료
교육문의: 031-240-9103

snsiminedu.art

수집가를 위한 연구 ▶
카드뉴스



© 2020 Stiftung 7000 Eichen

“생소한 행동과 새로운 사고를 필요로 할 때, 예술이든 정치든 도전에
직면하고 그것을 넘어서는 데는 시간이 필요하다.”

- 한스 아이첼(Von Hans Eichel)



1차시

이계원 기획자는 한스 아이첼의 말을 인용하여, “우리의 도시, 도시 속 우리의 삶에 대한 고민”을 담는 예술교육을 함께 고민해 볼 시간을 갖는 것을 제안했습니다. 사회참여적 예술과 사회참여적 예술교육의 다름에 대해 이야기하고, 사회참여적 예술교육에 대해 함께 고민하고자 제안했습니다.

산성동 프로젝트에서 우리가 추구하는 예술교육의 합의점은 아래와 같습니다.

1. 일상의 수집 (현실의 차용)
2. 교육 과정=예술 창작 (창작의 과정과 유사한 교육이어야 함)
3. 참여자: 질문의 주체 (관찰과 고찰의 시간을 충분히 부여해야 함)
4. 실질적인 사회적 행위 이전에 스스로 질문을 만들어 내는 과정

결국 우리는 “일상을 수집하고, 일상의 수집품들을 통해 지역/일상이 예술교육과 닿는 부분을 찾고/ 함께 고민하고 공부하기”에 합의한 것입니다.

(*여기서 수집품은 일상의 유무형의 요소이자 사회를 바라보는 나의 시선이 머무르는 곳 혹은 관심을 가지게 되는 대상이기도 합니다.)

이후에는 ‘함께 고민하고 공부하기’, 즉 우리의 학습공동체를 위한 고민을 나누었습니다. 다른 역량강화 프로그램과 <산성동 프로젝트>는 어떤 차이를 둘 수 있을까요?

1. 동등함: 기획자, 아키비스트는 <수집가를 위한 연구: 산성동 프로젝트>에 ‘먼저 수집을 하고 있는 사람’일 뿐이다. 그런데 수집가는 자신의 수집물을 자랑하고 싶어하는 속성이 있다. 그래서 기획자, 아키비스트는 본의아니게 나의 수집을 자랑할 수는 있지만, 결코 여러분의 수집을 지시하거나 감독하는 것이 아니다.

2. 권한과 책임: 함께 하는 우리 모두가 한 명 한 명의 기획자로서 활동한다.

3. 역할과 태도: 한정된 시간 안에 모두 발언할 수 있도록, 균형과 배려.

4. 의사결정과 비판: 감정을 덜고, 목적에 집중하기.

5. 팀 구성: 각자의 수집 후에 고민하기로.

6. 전문가 자문: 팀 구성 후에 고민하기로.

7. 향후 일정 공유: 2차시 이후 전체의 합의에 따라 변경

위의 7가지 항목에서 볼 수 있듯이, <수집가를 위한 연구: 산성동 프로젝트>는 함께 공부하는 자발적이고 동등한 학습공동체를 지향하였습니다.

이렇게 하여 우리가 공부하는 방식(자발적이고 동등한 학습공동체)과 추구하는 목표(일상에 기반한 사회참여적 예술교육)을 설정한 후, 가장 먼저 실행한 것은 ‘산성동’이라는 키워드 분석이었습니다.

1. 키워드 #산성동, 산성동은 어디부터 어디까지인가?

- 1) 1번 지도에 제공된 30여장의 산성동 인근 사진들을 배치해본다.
- 2) 내가 가진 산성동에 대한 위치 감각을 확인하고 연상되는 것들에 관한 이야기를 나눈다.
- 3) 사진을 배치하며 자신이 관찰했던 산성동에 대해 이야기한다.
- 4) 사진 배치를 마친 후, 궁금한 장소에 대한 이야기를 나눈다.
- 5) 기획자는 각 사진들의 위치를 공개한다.

2. 키워드 #내가_생각하는_산성동, 나의 산성동은 어디일까?

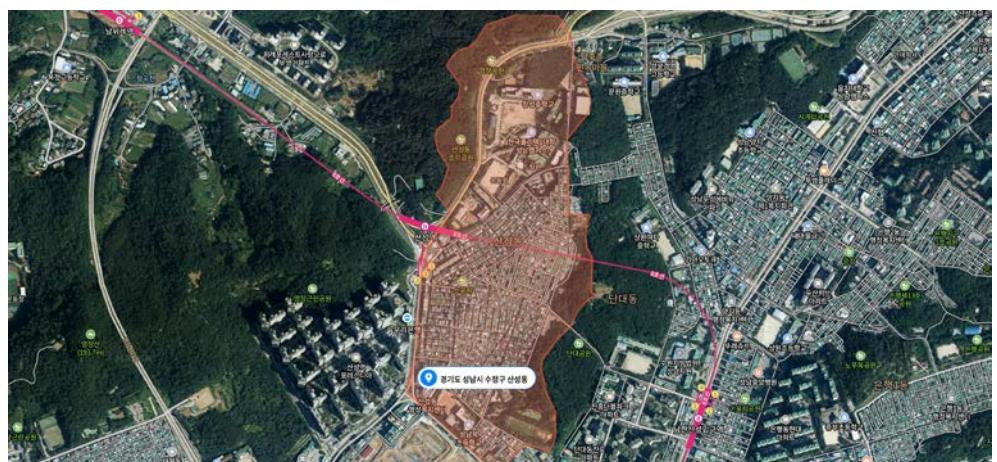
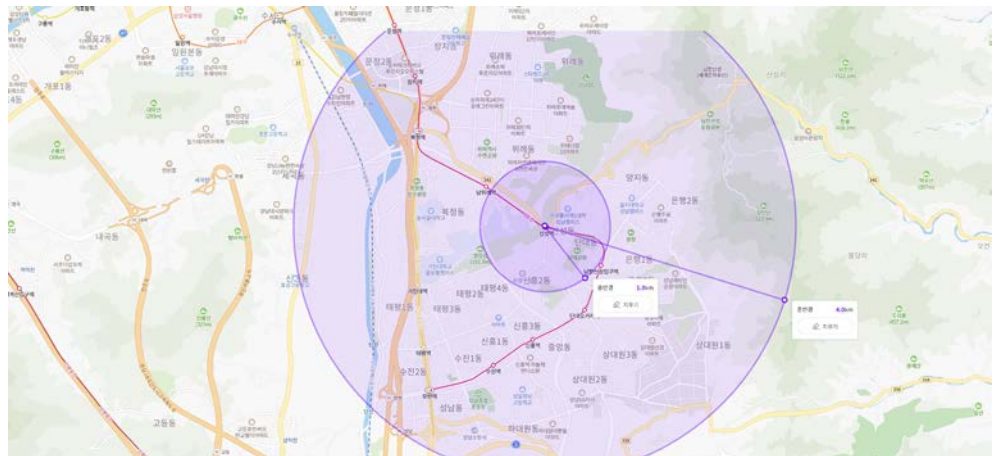
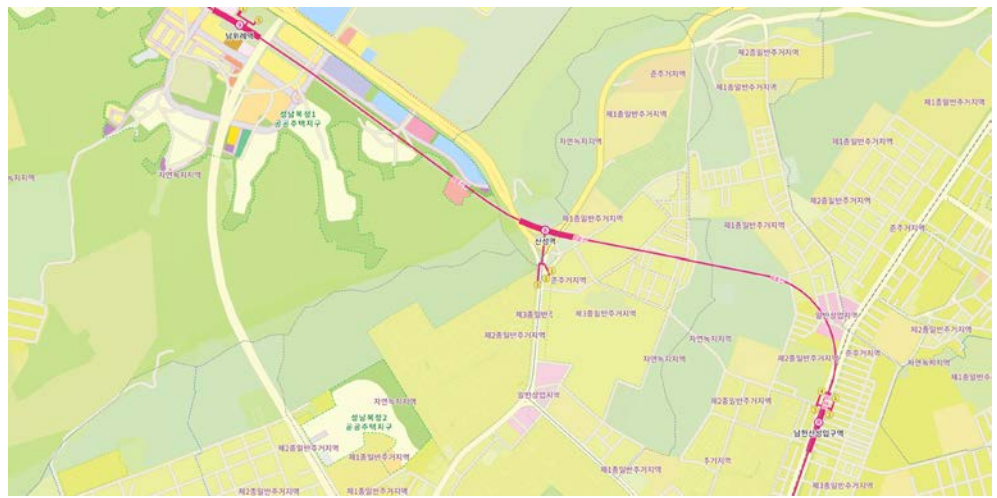
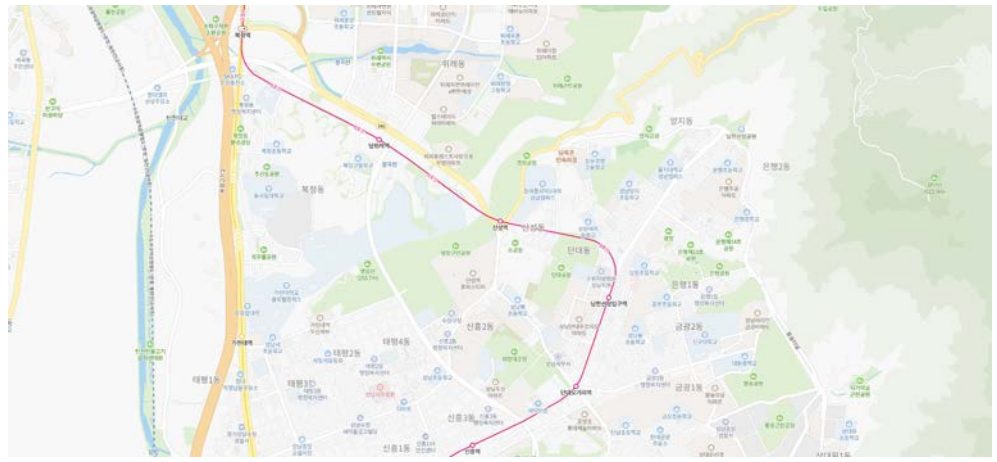
- 1) 2번 지도를 함께 본다.
- 2) 근린구역, 주거구역 등 목적에 따른 지도를 보며, 산성동은 녹지로 묶인 구역이 많음을 발견한다. 주거지역이 많고, 상업지역이 적다.
- 3) 3번 지도의 반경 표시를 본다. 반경 1km~4km를 표시한 원들을 보며, 4km가 대략 10리라는 것을 되새긴다. 산성역을 기준으로 4km이면 장지동까지 포함한다. ‘십 리도 못 가서 발병 난다’ 라는 옛말을 떠올려본다. 반경 1km 안에 들어가는 위례 스토리박스, 단대동, 남한산성역, 수정구청을 발견한다. 반경이란 심리적 생활권에 포함될지도 모르겠다는 의견을 나눈다. 중요한 것은 동심원이 아니라 스스로 걸어서 체감할 수 있음이며, 이것이 나의 지역이라고 인식하는 근거가 된다는 발견을 공유한다.

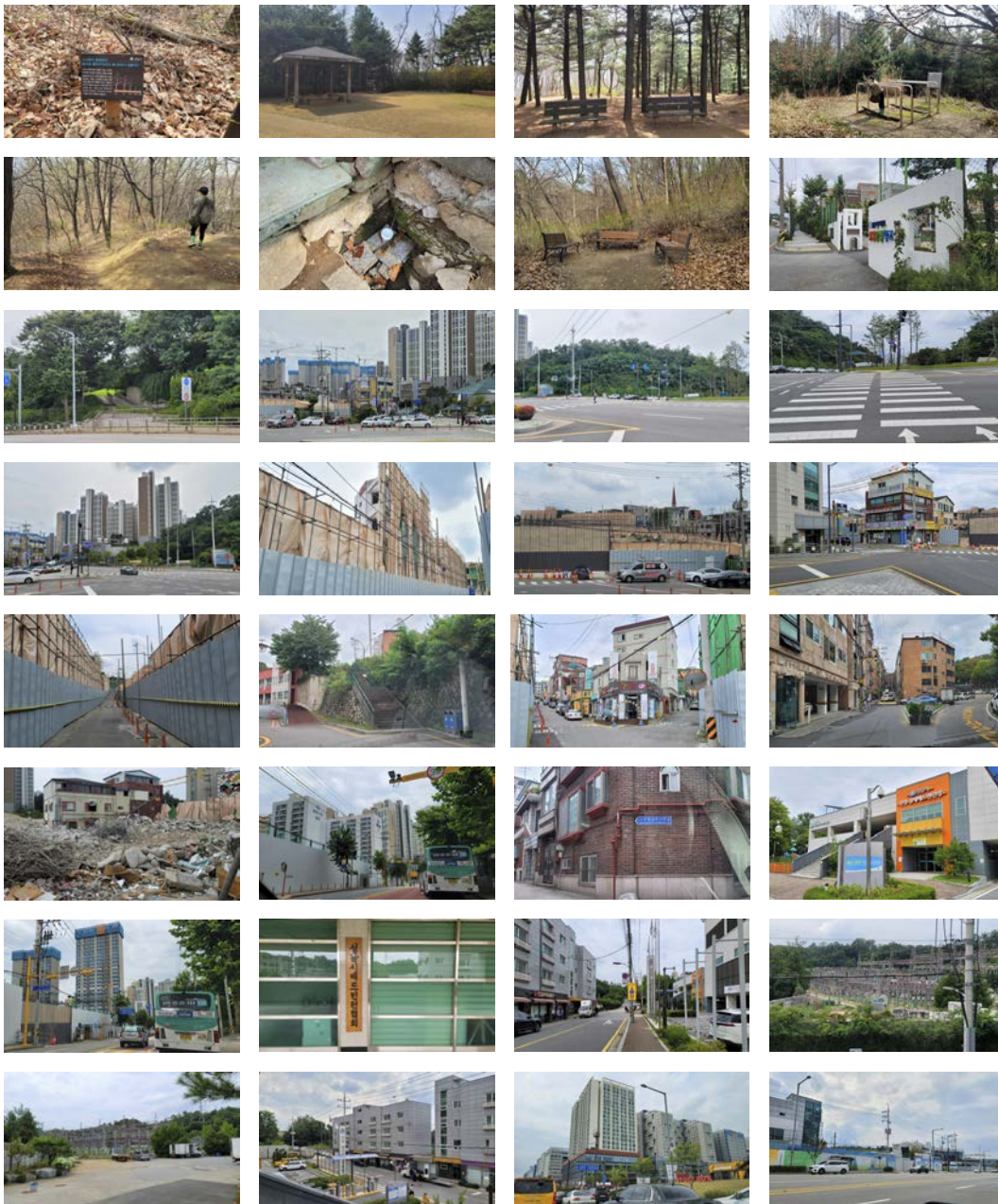
3. 키워드 #행정구역_산성동

- 1) 4번 지도를 함께 본다.
- 2) 행정구역 산성동은 좁고 긴 모양이며 산성역 인근의 많은 부분, ‘산성 포레스티아’ 대단지와 그 일대의 영장산 공원은 제외됨을 발견한다.

위에서부터 순서대로 ▶
 참여자들에게 제공된
 지도 1
 지도 2
 지도 3
 지도 4

출처: 네이버지도





◀ 참여자들에게
제공된 산성동
인근 사진들





위에서 부터 순서대로 ▶

1. 산성동 재개발 현장
천막 이미지

2. 위 사진에서 연상된
크리스토의 대지미술
작업 <더 월>

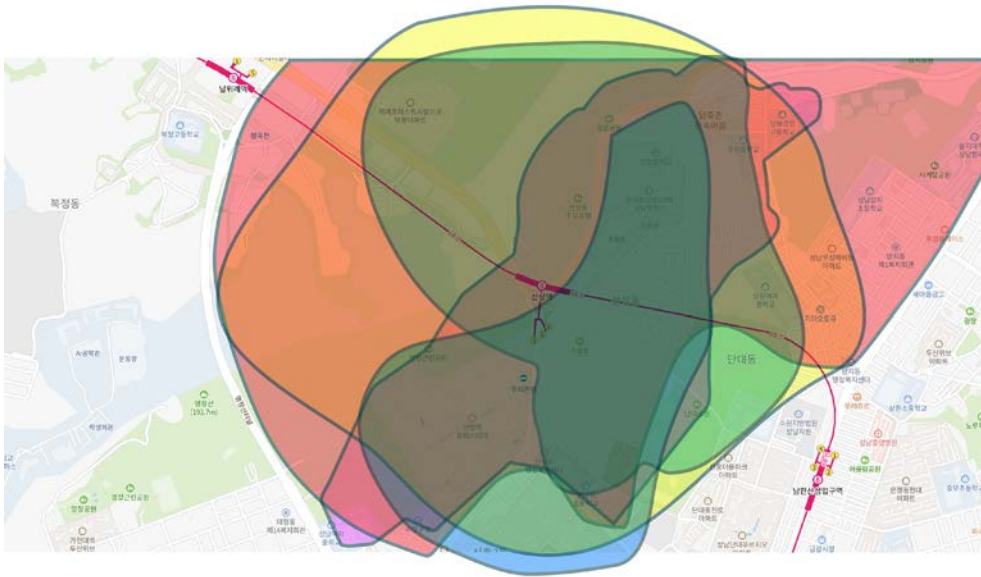
3. 더 월 아이디어 드로잉
Christo, The wall,
1974, mixed media
on cardboard, 70.5x55cm

4. 다시, #내가_생각하는_산성동

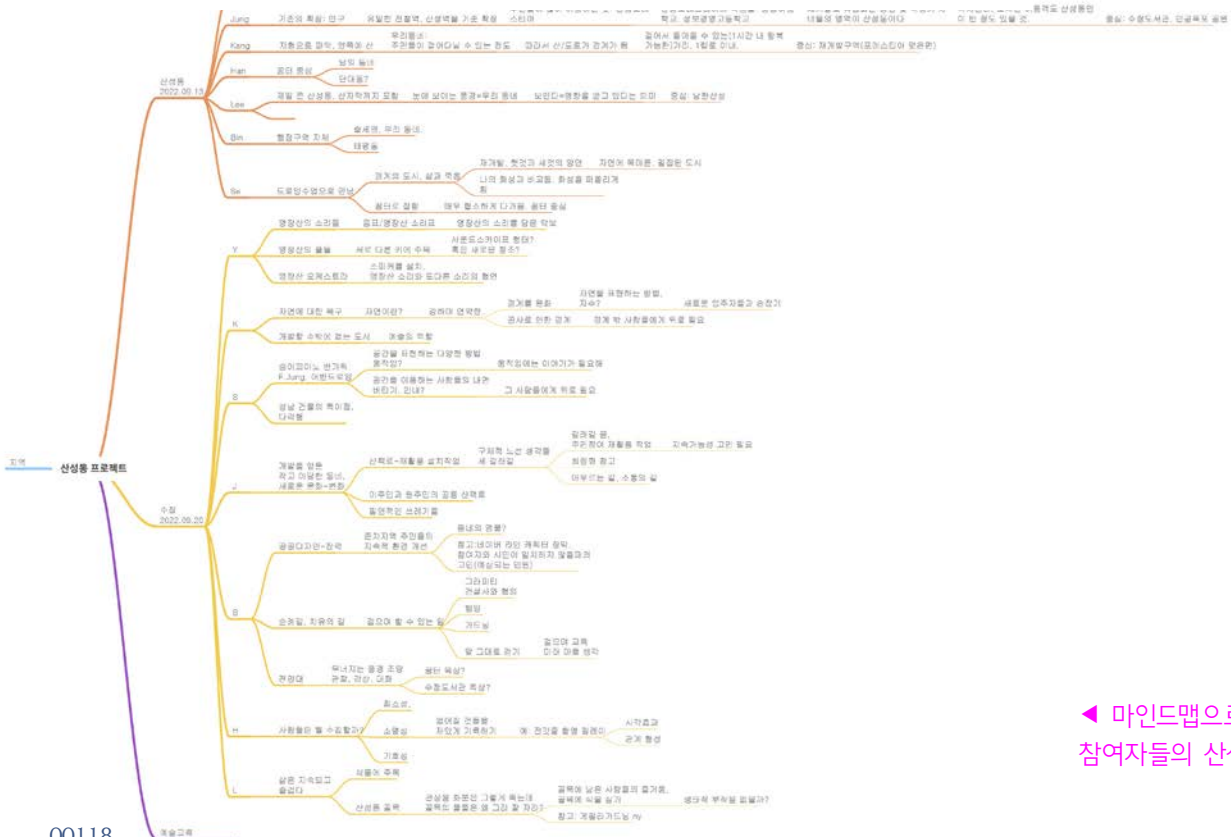
- 1) 지도에 각자 마커펜으로 내가 생각하는 산성동의 경계를 그려본다.
- 2) 누군가는 도보로 걸어갈 수 있는 거리로 동그랗게, 혹은 거주지인 산성포레스티아를 포함시키도록 유연하게, 아니면 다양한 시설들을 돌아볼 수 있게 커다랗게 등등 각자의 기준으로 산성동을 정의한다.

5. 내가 생각하는 산성동의 정의

- 1) 지금까지의 활동을 바탕으로, 각자의 정의를 말한다.
- 2) 마인드노드로 시각화한다.



◀ 참여자들이 그림 산성동의 경계들을 겹친 이미지



◀ 마인드맵으로 맵핑한 참여자들의 산성동 정의

6. 지역기반 예술교육에서, [지역]이란 무엇일까?

1차시 목표: 각자가 생각하는 <지역>의 정의가 다름을 경험하고 공감하기

- 수내동에 위치한 알투스는 “성남”을 진짜 우리 지역이라고 생각하고 있는가? 장소에 대해 장소감을 획득하면서 [지역]이 확장되었던 알투스의 경험을 산성동 프로젝트 참여자들과 공유하고자 하였습니다.

-> 각자가 생각하는 [지역]의 정의가 서로 다르다는 것을, 위의 활동을 통해 발견할 수 있었습니다.

-> 장소에 대해 장소감을 획득함에 있어, “내가 가장 잘 할 수 있는” 감각으로 접근하기를 당부하였습니다.

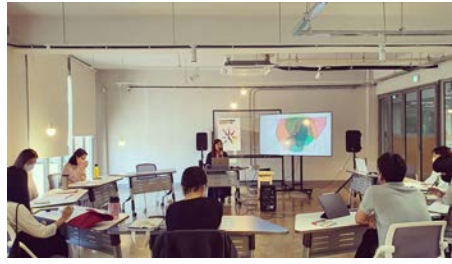
7. 답사

- 각자가 수집한 다양한 요소(소리, 사진, 텍스트, 오브제 등)를 다음 시간에 발표하기로 합니다.

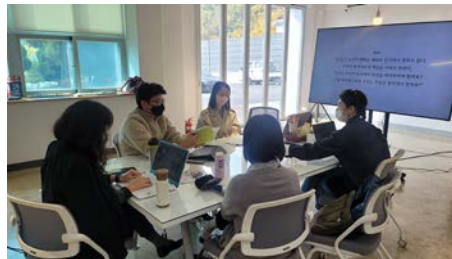




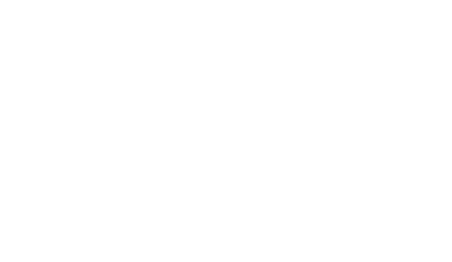
STEP 3 ▶
산성동 프로젝트
수업 전경



◀ STEP 1
도시 레벨링 지도
수업 전경



◀ STEP 2
성남엽서, 도시명상,
도시를 위한 수작
수업 전경





지금 여기의 그림자들
: 목탄드로잉 애니메이션

위트앤서

뮤직
: 색소폰

0

성남클렌
: 나만의

다.