

2020-2023

경 기 시 민

예 술 학 교

성 남 캠퍼스

아 카 이 빙 북

archiving

B O O K

2020-2023

경 기 시 민

예 술 학 교

성 남 캠퍼스

아카이빙 북

archiving

B O O K

경기시민예술학교 성남캠퍼스(2020-2023)는 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, 시민교육에서 매개자교육까지 확장하여 보다 적극적인 확산과 공유를 위해 노력했습니다.

이에 따라 시민 대상의 총 11개 프로그램(9개 정규강좌와 2개 특강)과 더불어 매개자(문화예술교육활동가와 마을활동가) 대상 프로그램 8개를 개발하고 운영하였습니다.

본 자료집은 2020-2023 경기시민예술학교 성남캠퍼스 4년 과정의 아카이빙 결과물로 각 프로그램들의 운영과 수업 내용들을 간략하게나마 공유하고자 하였습니다. 현장에서 실행한 커리큘럼과 결과물이라는 보이는 것들에 관한 기록은 물론, 기획과 실행을 반복하며 그 안에서 일어났던 고민과 변화, 반성과 다짐에 이르는 보이지 않는 것들에 관한 생각들까지 담고자 시도했습니다.

4년을 담은 본 자료집이 지역에 기반한 일상 속 예술교육에 대해 함께 고민하는 많은 동료들에게 도움이 될 수 있길 바랍니다.

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

2020-2023 경기시민예술학교 성남캠퍼스 홍보용 포스터

빈 테이블에서 시작한 우리의 질문들이 성남꿈꾸는예술터에 스며들고,
도시에 숨어지기를 바란 4년의 시간.

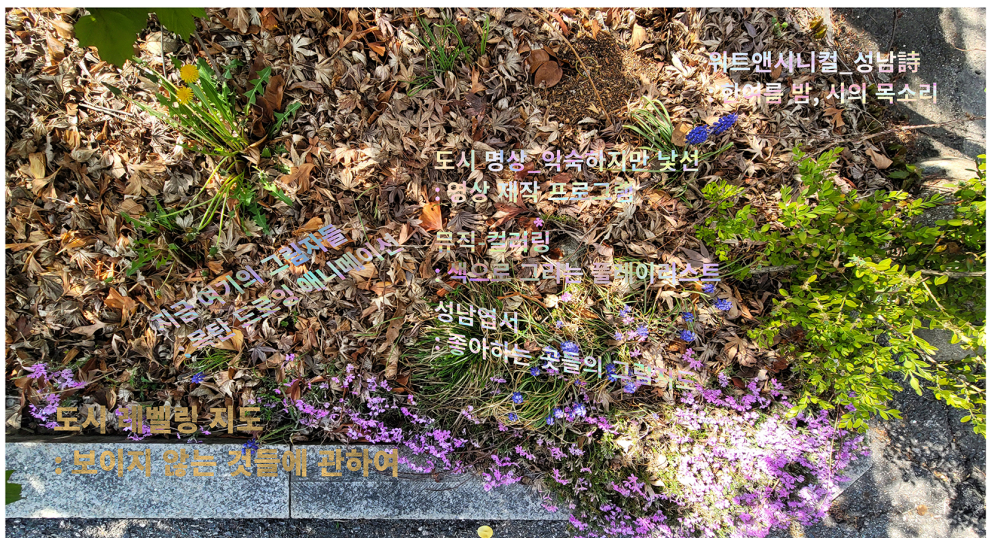




2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스

www.snsiminedu.art

사 일 영 | 2022 경기시민예술학교 기초합격사업 주 회 | 경기도, 경기문화재단 주 관 | 성남문화재단



2023 경기시민예술학교 성남캠퍼스

www.snsiminedu.art

사 일 영 | 2023 경기시민예술학교 기초합격사업 주 회 | 경기도, 경기문화재단 주 관 | 성남문화재단

2020 경기시민예술학교 성남캠퍼스 프로그램

- 시민 대상 프로그램 6개(정규강좌 5개, 특강 1개)
- 매개자 대상 프로그램 2개(정규강좌 1개, 특강 1개)

시민 대상

1. 위트앤시니컬_성남詩 (3회차)

9월 22일~10월 6일 매주 화요일 19:30-21:30

2. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션 (8회차)

10월 8일~11월 19일 매주 목요일 19:30-21:30

3. 도시를 위한 수작(手作) (1회차/2기수)

1기: 10월 9일 금요일 10:00-12:00

2기: 10월 16일 금요일 10:00-12:00

4. 도시명상_익숙하지만 낯선 (4회차)

10월 10일~10월 24일 매주 토요일 16:00-18:00

*야외 출사: 10월 17일 토요일 16:00-21:00

5. 탄천블루스: 나만의 음원제작 프로젝트(6회차)

10월 10일~11월 14일(매주 토요일) 10:00-12:00

6. 파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기 (3회차)

10월 30일~11월 13일 매주 금요일 10:00-12:00

매개자 대상 : 문화예술교육 활동가, 마을 활동가

1. 이야기 수집가를 위한 조언 (2회차)

9월 21일~9월 28일 매주 월요일 13:00-16:00

2. 도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여 (6회차)

10월 7일~11월 11일 매주 수요일 19:30-21:30

2021 경기시민예술학교 성남캠퍼스 프로그램

- 시민 대상 프로그램 7개(정규강좌 6개, 특강 1개)

시민 대상

1. 성남블렌드: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트 (2회차/2기수)

1기 5월 26일/27일 수/목요일 19:00-21:00

2기 8월 18일/19일 수/목요일 19:00-21:00

2. 도시명상_익숙하지만 낯선 (3회차/2기수)

1기: 6월 2일(대면)/6월 30일, 7월 7일(비대면) 수요일 19:00-21:00

2기: 10월 5일(대면)/ 11월 2일, 9일(비대면) 화요일 19:00-21:00

3. 도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여 (6회차/2기수)

1기: 6월 3일~7월 8일 매주 목요일 19:00-21:00

2기: 9월 29일~11월 3일 매주 수요일 19:00-21:00

4. 성남엽서: 좋아하는 것들의 그림지도(2기수)

1기: 6월 9일~6월 23일 매주 수요일 19:00-21:00(3회차)

2기: 8월 25일~9월 15일 매주 수요일 10:00-12:00(4회차)

5. 뮤직-컬러링 : 색으로 그리는 플레이리스트(4회)

7월 14일~15일, 21일~22일 / 수, 목 19:00-21:00

6. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션 (10회차)

8월 26일~10월 28일 매주 목요일 19:00-21:00

7. 위트앤시니컬_성남詩 (3회차)

10월 12일~10월 26일 매주 화요일 19:00-21:00

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 프로그램

- 시민 대상 프로그램 7개(정규강좌 6개, 특강 1개)
- 매개자 대상 프로그램 6개(정규강좌 5개, 특강 1개)

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

5. 위트앤시니컬_성남詩 (4회차)

10월 4일~10월 25일 매주 화요일 19:00-21:30

6. 성남블렌드: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트 (2회차)

10월 19일~10월 26일 매주 수요일 19:00-22:00

7. 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

2023 경기시민예술학교 성남캠퍼스 프로그램

- 시민 대상 프로그램 6개(정규강좌 5개, 특강 1개)

시민 대상

1. 디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림지도 (6회차)

5월 19일~6월 23일 매주 금요일 10:00-13:00

2. 도시명상_익숙하지만 낯선 (10회차)

5월 26일~7월 21일 매주 금요일 19:30-21:30

*야외 출사: 6월 3일 토요일 16:00-21:00

3. 위트앤시니컬_성남詩: 한여름 밤, 시의 목소리(3회차)

8월 16일~8월 30일 매주 수요일 19:30-21:30

4. 뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이어리스트 (8회차)

8월 31일~10월 26일 매주 목요일 19:00-21:00

5. 도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여 (8회차)

9월 6일~11월 1일 매주 수요일 19:00-22:00

6. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션 (12회차)

9월 7일~11월 30일 매주 목요일 19:00-22:00

2020-2023
경기시민예술학교 성남캠퍼스
프로그램 아카이브

2020년 우리는 경기시민예술학교 성남캠퍼스 프로그램 기획 회의를 시작했습니다. 회의의 시작은 내가 사는 이 도시를 어떻게 공부하고 바라보아야 할까? 라는 질문이었습니다.

우리 각자가 성남을 알고 관계를 맺게 된 계기를 돌아보았고, '성남'이라는 도시가 가진 추상성과 분당, 판교, 산성동 같은 장소들이 불러일으키는 사적 감정을 생각했습니다. 장소감을 신장시키는 방법으로서 감각을 일깨우는 예술교육이 성남캠퍼스의 방향성에 적합하다는 합의가 이루어졌습니다.

논의를 이어가며 이 도시와 관계를 맺는 저마다의 단계가 가진 차이를 발견했습니다. 도시를 알아가는 층위가 다양해야 한다는 것을 깨달았습니다. 예술로 새롭게 발견하는 나, 일상의 발견, 나를 둘러싼 내 지역, 그리고 지역에서 사는 우리라는 단계로 점차 확장되는 구조가 필요했습니다.

방향과 구조에 따라 구체적인 프로그램 설계를 실행했습니다. 기획팀의 강점인 시각과 문학으로부터 출발하여 각 층위에 적합한 매체와 장르를 고민하였고 영상, 소리, 미각 전문가와 생태, 역사, 도시공학 전문가들과 협업하여 다양한 프로그램들이 도출되었습니다. 이렇게 만든 프로그램들은 현장에서 실행하며 수정과 보완, 반성과 심화를 거쳤습니다.

성남캠퍼스의 지향점을 담아 기획하고 실행한 프로그램들을 소개합니다.

* 본 자료집의 목차는
프로그램 설계 분류에
따른 순서로 구성되어
있습니다

목 차

나(취향)	음악_이론/감상	뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트	17
일상	음악_작사/가창	탄천 블루스: 나만의 음원 제작 프로젝트	
	시각_애니메이션	지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션	49
	문학_시(詩)	위트앤시니컬_성남詩	79
일상/지역	시각_실크스크린	파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기	99
	시각_그림지도	성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림지도	111
지역	시각_영상	도시명상_익숙하지만 낯선: 영상 제작 프로그램	155
	다원_커피	성남블렌드: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트	163
지역 연구	생태	도시를 위한 수작(手作)	173
	공공성	도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여	189
	매개자 양성	수집가를 위한 연구	205
		4년차 기획자로서 받았던 질문	233

#보이지 않는 것들에 관하여

경기시민예술학교 성남캠퍼스는 2020년에 시작되어 2023년 현재까지 4년째 진행되었다. 4년이라니, 대학생이라면 이제 졸업반의 시간이다. 4년이라는 시간의 무게를 실감하지 못하다가 이런 순간에서야 흠칫한다. 사실, 성남캠퍼스를 기획할 당시부터 4년을 목표로 한 것은 아니었다. 올해의 아쉬움을 내년에는 좀 더, 다음 기회가 있다면 그때에는 이렇게, 하며 2년차에서 3년차로, 3년차에서 4년차로 흘러온 것 같다.

해마다 시작하는 순간에는 뜨거운 열정으로 달려들었지만 학기가 진행되는 중에는 몸과 마음이 갈리며 정신을 차리지 못했고 마무리하는 시간에 이르러서 깊은 반성과 값진 배움이 남았다. 해마다 잊지 못할 드라마틱한 시간들 같았건만, 그럼에도 4년을 돌이켜보면 그저 모든 것이 자연스러운 흐름 같기만 하다.

지난 4년 동안 많은 수업이 있었다.

수업은 보이는 것들의 총합이고 현장의 일이다. 현장에서 이루어지고 현장에서 휘발되기에, 지나간 수업은 영영 사라진다. 그럼에도 우리는 수업을 기록하려고 노력했다. 수업이라는 이름으로 누가, 언제, 어디서, 무엇을 했는가.

2020년, 성남캠퍼스 첫 해부터 아키비스트라는 역할을 설정했다. 코로나19로 인해 지금 여기, 이 순간에 이루어지고 있는 수업의 현장에 미처 오지 못하는 누군가를 위해 기록하기로 마음먹었다. 매 차시의 수업 내용을 녹음하고 촬영했다. 당연히 모든 녹음과 촬영은 사전에 동의를 거쳤고, 우리의 의도를 이해하고 흔쾌히 양해해준 모든 선생님들에게 감사드린다.

기록을 시작하자 감당할 수 없을 만큼 많은 양의 기록물이 생성되었다. 낱것의 기록을 바로 그날 다듬어 인스타그램에 올리고, 일주일 동안 다듬어서 홈페이지에 올렸다. 수업 자료를 정리하여 공유했고, 결석한 참여자에게는 홈페이지를 보면 지난 차시의 수업 내용을 숙지할 수 있다고 알렸다. 그렇게 우리의 수업은 기록이라는 형태로 박제된 것 같았다. 어느 정도는 그런 측면이 있다. 우리 스스로도, 홈페이지를 참고하여 지나간 수업을 기억하고 올해의 수업에 참고할 정도로 유용한 기록이 되었으니까. 커리큘럼의 기록으로서 경기시민예술학교 성남캠퍼스 홈페이지는 어느 정도 그 목적을 달성하였다.

이제 우리는 생각한다. 수업은 보이는 것과 보이지 않는 것들의 총합이다.

올해의 아카이브는 프로그램 커리큘럼에 더해 우리가 진행한 수업의 보이지 않는 것들을 담고자 했다.

기록했으나 기록되지 않는 것들, 하나로 단정할 수 없는 것들, 무거운 줄 알았지만 가벼웠고 가벼운 줄 알았지만 무거웠던 것, 도시와 일상과 나를 예술로 연결한다는 것, 그 과정의 모호함과 결과의 예측불가능함. 4년의 고민과 실험을 가볍게 담아보고자 하는 이 기록이 어떤 이야기로 다가갈지라도, 적어도 당신의 흥미를 불러일으킬 수 있기를 바란다. 수업에서 이루어지는 보이지 않는 것들에 대해, 함께 생각해보고 싶다.

뮤직-컬러링 : 색으로 그리는 플레이리스트

1기: 2021.7.14-15/21-22 수/목요일 19:00-21:00(4차시)

2기: 2022.6.8-7.6 매주 수요일 19:00-21:00(5차시)

3기: 2022.9.14-10.12 매주 수요일 10:00-12:00(5차시)

4기: 2023.8.31-10.26 매주 목요일 19:00-21:00(8차시)

뮤직-컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트는 블루스에서 출발한 서양 컨템포러리 음악의 주요 장르의 특징 및 기원을 살펴보고 다양성의 시대, 자신의 취향을 발견하는 계기로서 여러 장르의 음악을 감상하도록 기획되었습니다.

2023년 버전에서는 이에 더해 음악의 분화와 변화에는 시대상이 반영됨을 이해하고, 나의 지난 음악 취향에도 이 같은 시대상이 반영되어 있음을 확인합니다. 이를 바탕으로 앞으로 내가 도전해보고 싶은 새롭고 다양한 취향의 플레이리스트를 만들고, 색으로 시각화하여 포스터(PDF)로 제작하여 공유합니다.

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

〈2022 프로그램_5차시〉

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 활용해 기본 뮤직-컬러링을 제작하기
5차시	색으로 그리는 나의 플레이리스트	뮤직-컬러링을 제작해본 경험을 바탕으로 장르에 대한 자신의 취향을 담아 나만의 플레이리스트 제작하기

〈2023 프로그램_8차시〉

차시	주제	내용
1차시	음악과 색	서양 컨템포러리 음악의 장르 4가지와 색채학의 기본 원리 학습하기
2차시	음악의 장르	음악의 속성을 활용하여 장르를 파악하고 제공된 색상환과 매칭하기
3차시	장르의 분화 1	전 차시 4개의 장르에서 분화된 11개 장르의 특징과 기원에 대해 학습하기
4차시	장르의 분화 2	장르의 분화에 따른 서양 컨템포러리 음악의 연대기를 살펴보고, 나의 음악 연대기에 대해 생각해보기
5차시	나의 음악 연대기	음악으로 정리해보는 나의 연대기를 완성하고, 이를 발표하기
6차시	색으로 그리는 나만의 플레이리스트 1	내가 앞으로 함께 하고 싶은 플레이리스트 만들기
7차시	색으로 그리는 나만의 플레이리스트 2	인디자인의 하이퍼링크 기능을 활용해 나만의 플레이리스트 포스터 제작하기
8차시	색으로 그리는 나만의 플레이리스트 3	나만의 플레이리스트 포스터를 완성하고, 이를 발표하며 소감 나누기

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 서혜윤 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▶락앤롤▶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
- Voodoo child

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

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

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 감상하다보면 블루스와 3개 장르의 연관성이 좀 더 분명해집니다. 또한 이 3개 장르에서 분화된 다양한 음악들에 대해서도 알게 됩니다. 이는 색의 3원색과 유사성을 가집니다. 색상환을 살펴보면, 3개 기본색- 마젠타(Magenta), 옐로우(Yellow), 시안(Cyan)- 이 있으며 3원색 중심에 검정색(Black)이 있습니다. 이 3개 색을 각각 어떤 비율로 조색하느냐에 따라서 다양한 색상들이 만들어지며, 3원색을 전부 섞으면 검정이 됩니다.

1) 3원색과 검정, 3개 장르와 블루스

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

2) 3원색과 조색, 3개 장르와 분화

마젠타, 옐로, 시안의 3원색이 삼각형의 꼭짓점처럼 중심을 잡습니다. 각각의 꼭짓점을 사이로는 3원색이 비율에 따라 자연스럽게 섞여가며 색상환이 생겨납니다. 마젠타와 옐로 사이에는 주황색이, 옐로와 시안 사이에는 초록색이, 시안과 마젠타 사이에는 보라색이 나타나는 것입니다. 마치 미술처럼 음악에서도, 락과 재즈와 알앤비라는 3개 장르 사이에는 서로에게 영향 받은 여러 가지 장르들이 생겨납니다.

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

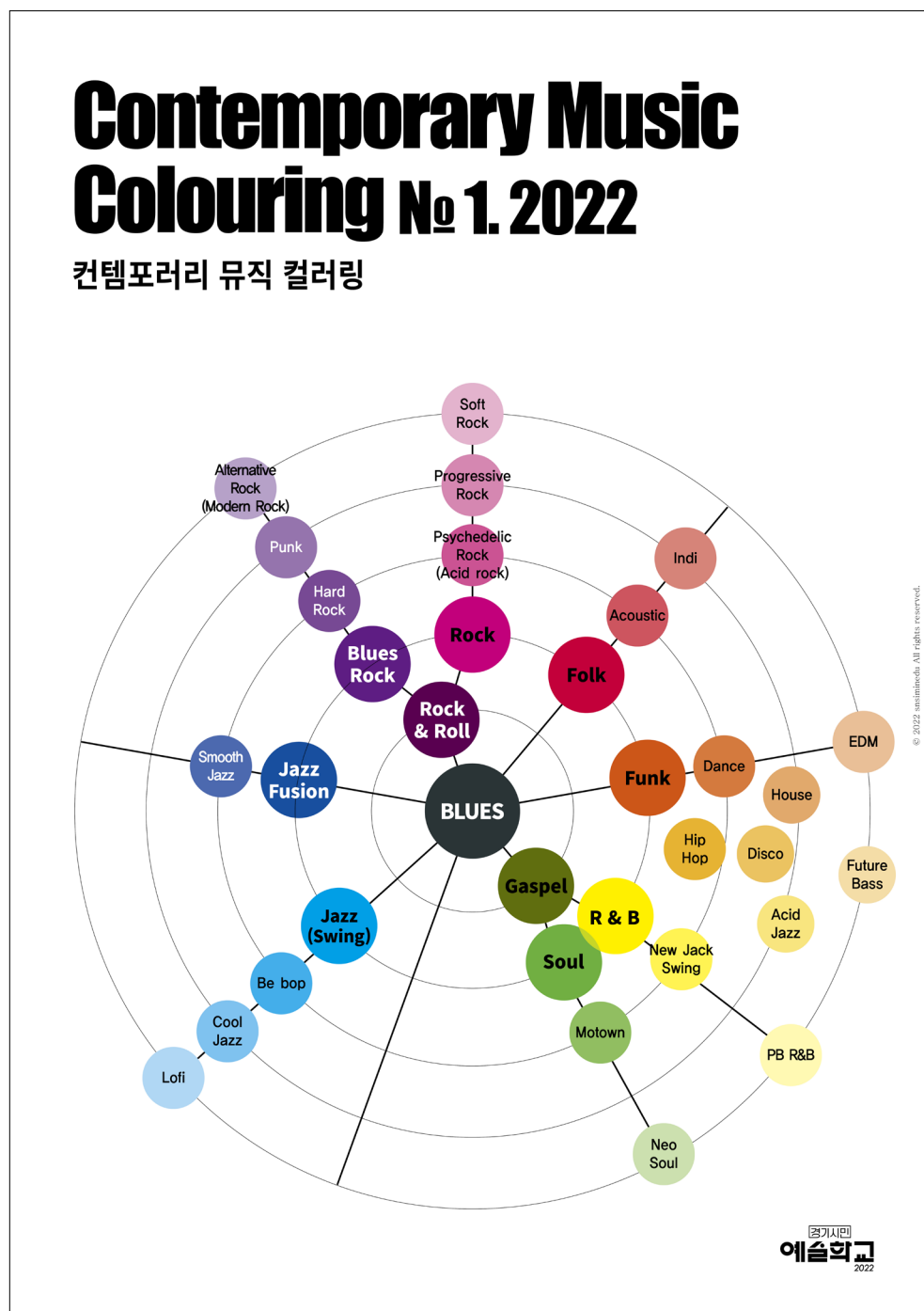
9. 조색 실습

수채용구와 종이로 1)순수색(3원색)을 칠해보고, 2)1차 조색(2가지 색을 혼합)을 합니. 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 마찬가지입니다. 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 다루겠습니다.



◀ 컨템포러리 음악 장르와 조색의 유사성을 참조하여 구상한 뮤직-컬러링

2차시

음악의 속성을 활용하여 장르를 파악합니다.

1. 음악과 색의 관계

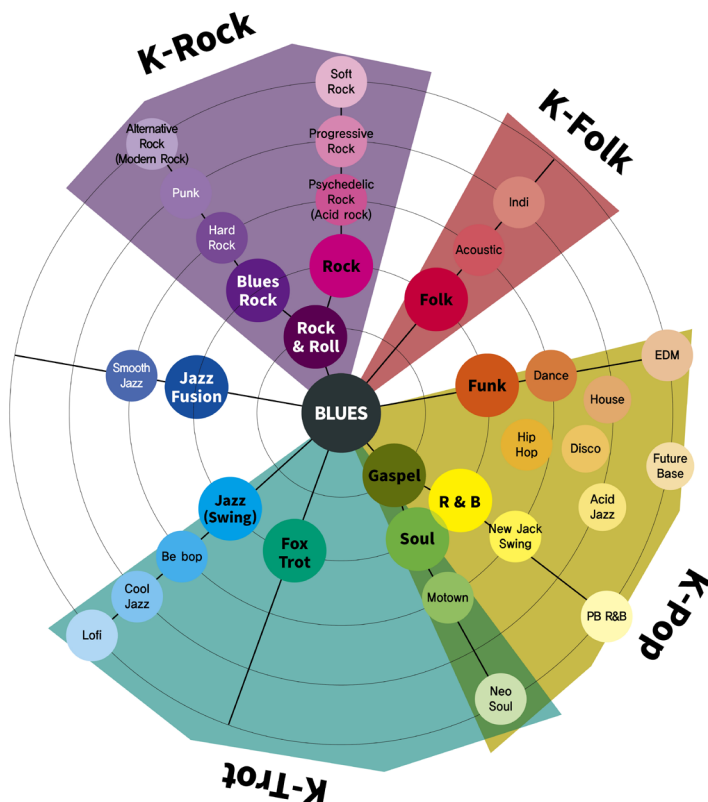
조색과 서양 컨템포러리 음악 장르의 공통점을 복습하며 모든 색이 합쳐진 블랙과 모든 장르가 출발하는 블루스의 관계성을 다시 한번 짚어봅니다.

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 활용할 수 있습니다.

2. 좋아하는 곡이 있나요?

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

± 폭스트롯 예시곡: 시드니 배쉘 - 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 알아봅니다.

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 장르 소개와 대표적인 곡들을 감상한 후, 각자 기억에 남는 음악 장르를 꼽아봅니다. 지금 여기의 내가 좋아하는 노래를 다시금 떠올리고, 처음에는 발견하지 못했던 장르적 특성을 찾기도 하고, 하나의 노래에서 여러 장르적 특성이 공존함을 느끼기도 합니다. 음악을 감상하는 또 다른 방법으로서 장르에 대한 이해가 가지는 의미에 대해 생각합니다.

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 집중해보겠습니다.



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

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, 추가적으로 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 표현됩니다. 오늘은 음악을 듣고, 그 음악을 분석하여 어떤 장르에서 영향을 받았는지 살펴보도록 합니다.

예시곡1) 이남치_범 내려온다 *참고자료

이남치의 원곡과 예시자료들을 비교하며, 베이스에 주목하여 감상합니다. 무거운 베이스 음악이 일렉기타처럼 들리는 것, 2개의 베이스가 사용되는 사례, 건반과 현악기의 중간적 특성을 지닌 하프시코드의 소리를 느껴봅니다.

예시곡2) BTS_Butter- BTS *참고자료

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

예시곡3) 주현미_신사동 그 사람 *참고자료

주현미의 원곡과 예시자료들을 비교하며 리듬에 귀를 기울입니다. 드럼, 베이스, 브라스 밴드에 집중합니다. 보컬이 제거된 MR 연주곡 버전도 감상합니다.

예시곡4) MSG워너비_바라만 본다 *참고자료

MSG워너비의 원곡과 예시자료들을 비교하며 드럼의 미디엄템포와 스트링, 그리고 보컬의 관계에 귀를 기울여봅니다.

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.

음악의 장르를 파악하는 요소로서 악기의 사용이나 전반적인 콘셉트 등 다양한 부분에서 장르를 발견하고 분석하는 경험의 시간입니다. 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 듣습니다. 해당 곡의 장르가 무엇인지 함께 분석합니다.

± Of Monsters and Men - King And Lionheart

± Billie Holiday - "Strange Fruit" Live 1959



4차시

블루스를 중심으로 하는 컨템포러리 서양(미국)음악의 장르적 분화를 이해하고, 점차 다양해지는 세부장르들과 음악의 연대기를 살펴봅니다

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

1) 알앤비(R&B)에서 파생된 세부장르들

- 뉴잭스윙(New Jack Swing)

테디 라일리의 작업들이 대표적입니다. 90년대 한국의 SM팝뮤직을 연상시키는데 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 앞으로 내세우며 자기만의 감성을 따르는 것이 특징입니다. (*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 세부장르들

- 모타운(Motown)

모타운은 뮤지션들이 소속된 레이블의 이름입니다. (우리나라에서 흔히 말하는 SM스타일, YG스타일 같은 이름으로 이해하면 됩니다.) 모타운은 스티비 원더, 라이오넬 리치, 잭슨 파이브 등의 굵직한 흑인 아티스트들이 소속되었는데 1960년대 당시 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 있지만 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. 소울을 부활시키려는 움직임 아래 사회성을 주제로 한 음악들이 발전되었으나, 2000년대에 이후에는 그 인기가 유지되지 못했습니다. 인류애, 성평등 등 사회적인 이슈를 주제로 다양한 악기를 사용하며 재즈, 힙합, 펑크, 아프리카음악 등 여러 음악들의 요소와 결합된 장르입니다. 시간이 흐르면서 점차 많은 장르와 결합되며 새로운 모습을 보이고 있습니다.

± D'Angelo - Devil's Pie

3) 펑크(Funk)와 세부장르들

펑크는 리듬을 쪼개는 음악들로 분화됩니다. 이 시기, 리듬을 타며 춤을 추는 클럽의 등장을 반영합니다. 느린 템포는 힙합, 빠른 템포는 디스코이며 일정하고 빠르게 치는 베이스 리듬이 특징적입니다. 장비(악기)의 발달에 따라 댄스, 하우스, EDM 등의 장르들로 세분화됩니다.

- 힙합(Hip hop)

랩 음악(Rap music), 힙합 음악(Hip hop music)은 다양한 R&B장르 음악과 영향을 주고 받았습니다. 현재 전 세계 젊은 세대에게 가장 인기 있는 음악 장르입니다.

± 2Pac - Hit 'Em Up <https://youtu.be/41qC3w3UUkU>

- 댄스(댄스팝)

1980년대 들어 마이클 잭슨이 마돈나와 함께 이끌었으며, 컨템퍼러리 R&B와 힙합이 주도하던 1990년대와 2000년대 초중반에는 시들해졌으나 2008~2009년 케이티 페리, 브리트니 스피어스, 리아나, 레이디 가가, 블랙 아이드 피스 등의 일렉트로팝 열풍으로 다시 전성기를 맞습니다. 그러나 2010년대 중반부터는 힙합을 비롯한 흑인 음악에 가려 현재는 인기가 거의 없는 장르입니다.

± Cher - Believe <https://youtu.be/nZXRv4MezEw>

- 디스코(Disco)

1970년대 중반에서 80년대 초반에 유행한 펑크(Funk)에서 파생된 댄스 음악 및 미국 흑인 음악 장르로 빠르고 경쾌한 리듬이 특징입니다. 펑크 음

악이 점점 업비트가 강해지면서 더이상 펑크의 범주에 역을 수 없게 되자, 이러한 업비트의 빠른 펑크 음악을 "디스코"라고 칭하게 되었습니다.

±Earth, Wind & Fire – Boogie Wonderland <https://youtu.be/god7hAPv8f0>

- 하우스(House)

4/4박자의 빠른 템포 곡으로, 8비트로 리듬을 정확하게 쪼갠 음악입니다. 개러지하우스, 뉴욕하우스, 디트로이트하우스, 시카고하우스 등 음악에 쓰이는 악기와 소리를 어떻게 변형하는지, 발생한 지역 등에 따라서 다양한 형태로 세분화되었습니다.

±Madonna – Vogue <https://youtu.be/GuJQSAiODqI>

- 애시드 재즈(Acid Jazz)

재즈나 펑크, 디스코의 리듬을 차용하였기에 당김음(싱코페이션)이 강조된 리듬감이 장르 전체에 걸쳐 돋보입니다. 다양한 전자악기의 활용과 반복적인 코드로 특유의 Acid(몽환적) 분위기를 조성합니다. 특히 재즈, 디스코, 펑크(Funk), 힙합 등 리듬이 부각되는 장르들이 결합된 양식이기에 춤추기에 적합한 경쾌한 분위기의 곡이 많은 편입니다. 몽환적인 분위기의 표현에 중점을 두어 느린 템포를 띠면서도 재즈의 그루브감을 잃지 않는 곡의 비중도 높습니다.

±The Brand New Heavies – Never Stop <https://youtu.be/ELyvlRFvcTQ>

- 이디엠(EDM)

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

±Zedd – Clarity ft. Foxes <https://youtu.be/lxxstCcJlsc>

- 퓨처베이스(Future Bass)

EDM 사운드에 대한 매력과 함께, 베이스의 중요성을 강조한 장르입니다.

±Martin Garrix & Bebe Rexha – In The Name Of Love <https://youtu.be/RnBT9uUYblw> (*노래 2:57 부분에서 Future bass의 특성이 두드러짐)

4) 락앤롤(Rock&Roll)에서 파생된 세부장르들

- 사이키델릭 락(Psychedelic Rock)

‘약에 취한’, ‘몽환적인’ 느낌의 락음악입니다. 한국 원로 락밴드인 부활, 들국화도 영향을 받았습니다. 대표곡으로는 비틀즈의 〈LSD(Lucy in the

Sky with Diamond)》가 있는데, 제목부터 의미심장합니다.

± The Doors - Light My Fire <https://youtu.be/mbj1RFaoyLk>

- 프로그레시브 락(Progressive Rock)

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

± The Nice - Thoughts of Emerlist Davjack: https://youtu.be/6ED1A4U_RMM

- 소프트 락(Soft Rock)

부드러운 보컬, 부드러운 분위기가 특징적인 장르입니다.

± Toto - I'll Be Over You <https://youtu.be/r7XhWUDj-Ts>

- 블루스락(Blues Rock)

블루스와 전자기타가 결합된 형태입니다.

± Freddie King - Sweet Home Chicago https://youtu.be/pSAz_IVLIJo

- 하드락(Hard Rock)

강하고 큰 볼륨, 소위 말하는 시끄러운 락음악입니다.

± 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 https://youtu.be/42WlZ_jxncg

- 얼터너티브 락(Alternative Rock)

락음악은 서로가 깊게 영향을 주고받으며 분화-변화해왔기에, 각 장르를 명확히 선을 그어 구별하기가 쉽지 않습니다. 얼터너티브 락은 '상대적으로' 깔끔하다, 부드럽다, 같은 주관적인 느낌을 적용해서 들어봅니다.

± Nirvana - Smells Like Teen Spirit <https://youtu.be/hTWKbfoikeg>

5) 재즈 퓨전(Jazz Fusion)에서 파생된 세부장르

- 스무스 재즈(Smooth Jazz)

부드러운 재즈, 라운지 뮤직이라고 일컬어지는 음악입니다.

± Fourplay - Moonjogger <https://youtu.be/ILNr7rpQOXU>

6) 재즈(Jazz Swing)에서 파생된 세부장르들

- 비밥(Be bop)

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

± Charlie Parker - Bird ' s nest https://youtu.be/lnqQhVXV_vk

- 쿨재즈(Cool Jazz)

미국 서부 해안 지역에서 유행했기에 '웨스트 코스트 재즈' 라고도 부릅니다. 재즈는 본디 흑인들의 블루스가 근원이어서 흑인음악 특유의 감성이 있는데, 쿨재즈는 백인적인 감성의 재즈입니다. 이 때문에 쿨재즈 아티스트들 중 백인의 비율이 꽤 높습니다.

± Dave Brubeck - Take Five <https://youtu.be/vmDDOFXSgAs>

± Chet Baker - My Funny Valentine <https://youtu.be/jvXywhJpOKs>

- 로파이(Lofi)

Low Fidelity의 약자로 음질이 낮고 잡음이 많은 곡을 말합니다. 2010년대 후반 이후 유튜브에 "lo-fi mix"라고 이름 지어진 누자베스류의 재즈 힙합풍 인스트러멘탈 편곡이 유행했습니다. 2000년대 후반, 2010년대 초반의 칠웨이브, 베이퍼웨이브 등 복고풍 음악의 유행으로 로파이도 음악을 즐기는 하나의 방법으로 자리매김했습니다. 카세트테이프나 LP 같은 아날로그 매체 특유의 감성에 매력을 느낀 사람들이 일부러 로파이 음악을 찾고 있어, 로파이만 취급하는 전문 앱, 라디오 채널, 유튜브 채널도 인기를 끄니다.

± L'indécis - Soulful <https://youtu.be/7ZguAEoNpZw>

이렇게 살펴본 것처럼, 음악의 3속성만으로는 더 이상 음악 장르를 분석하기 어렵습니다. 복잡하고 개인화된 지금 여기의 시대가 됨에 따라 음악 장르에도 당대의 풍경, 사회적 맥락이 긴밀하게 개입되고 연결되어 있습니다. 음악은 결국 우리의 삶에 녹아있는 것입니다.

다음 시간인 5차시에서는 나의 삶에 녹아있던 음악들을 연대기로 작성해봅니다.

+과제: 다음 차시 나의 연대기 제작을 위해 과거 좋아했거나, 자주 들었던 추억의 노래들을 찾아 리스트로 작성해오도록 합니다.

5차시

우리의 일상에 늘 함께 했던 다양한 음악들을 연대순으로 정리하고, 수채화와 색연필, 마커를 활용해 나의 음악 연대기로 제작합니다.

나의 음악 연대기

1) 나의 음악 컬러 찾기

추억의 음악 리스트를 시기별로 주로 들었던 장르로 크게 분류하고 제시된 뮤직-컬러링 색상환을 참고하여 연도순에 따라 수채물감으로 바탕 작업을 진행합니다. 이때 년도를 기록하는 순서는 가로나 세로, 혹은 직선이나 곡선 등 자유롭게 작업합니다.

물감은 3원색(시안, 마젠타, 옐로우)을 기준으로 제공합니다. 각자 원하는 색에 따라 조색해서 사용합니다. 자연스러운 색의 번짐을 원한다면 미리 분무기나 붓 등을 이용해 수채화지를 적셔놓습니다.

2) 나의 음악 공유하기

물감이 마르는 동안 각자의 음악 리스트 중 한 곡을 발표하고 이 곡을 선택한 이유나 관련된 추억에 대한 이야기를 나눕니다. 이때 기획팀과 강사는 참여자가 좀 더 다양한 곡들을 기억해낼 수 있도록 서로의 경험담을 공유합니다. 이 과정을 통해 우리는 생각보다 많은 음악에 노출되어 있고, 동시에 과거에 들었던 많은 곡들을 잊고 있다는 사실을 상기시켜 줍니다.

(+참여자들의 연령대에 따라 공감하거나 겹치는 음악들이 많을 거라 예상했지만, 이외에도 음악을 듣는 플랫폼에 따라 세대와 상관없이 음악적 취향이 겹치거나 달라지는 것을 알 수 있었습니다.)

3) 나의 음악 연대기 제작하기

물감이 마르면 색연필과 마커를 활용해 리스트 음악들을 연대순으로 그려 넣습니다. 이때 중요도에 따라 글씨의 크기를 달리하거나 각 음악의 장르가 가진 특성에 따라 글씨를 장식해 나의 음악 연대기 작업에 시각적 효과를 더해 줍니다.





6/7차시

지난 차시 제작한 음악 연대기를 발표하며 각자의 삶을 되돌아봅니다.

그리고 다시 새롭게, 앞으로의 나의 삶을 위한 플레이리스트 20곡을 골라 뮤직-컬러링: 나만의 플레이리스트 포스터를 제작합니다.

이때의 리스트는 과거의 익숙한 음악이나, 이번 뮤직-컬러링 수업을 통해 알게 된 낯선 음악 중에서 자유롭게 선택합니다.

나만의 플레이리스트 포스터 제작

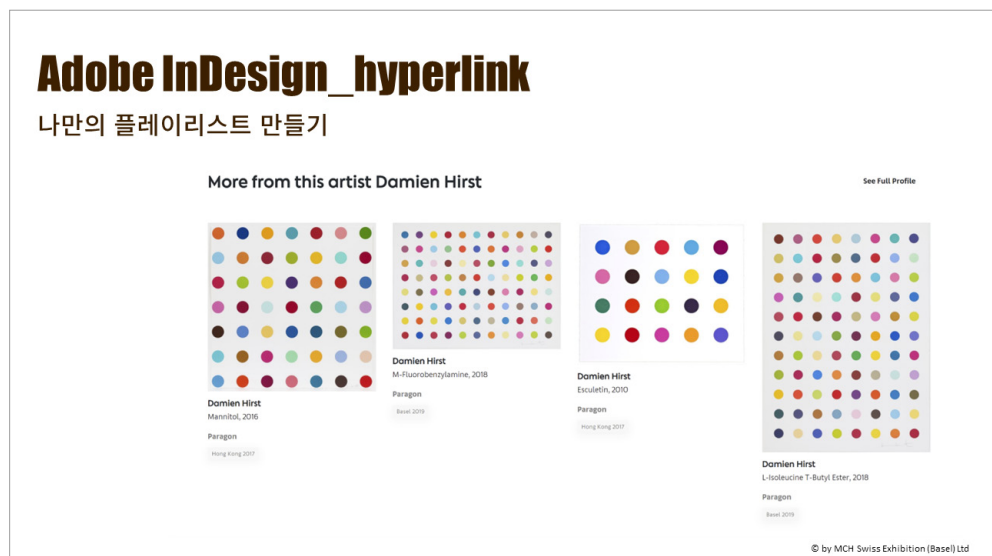
1) 플레이리스트 만들기

참여자들은 노트북과 개인 이어폰을 활용해 20곡의 플레이리스트를 완성하고, 각 음악의 장르와 유튜브 링크를 기록합니다.

2) 포스터 만들기

인디자인 프로그램을 활용하여, 20개의 색점을 음악과 링크하여 나만의 플레이리스트 포스터를 만들어 봅니다. 색점들을 서로 조화롭게 구성할지, 서로 작용과 반작용의 효과를 일으킬지는 각자의 자유로운 선택입니다.

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



① 참여자들 개인별로 제공된 노트북에는 어도비사의 '인디자인' 프로그램이 깔려 있습니다. 프로그램을 실행하고, 이번 수업을 위해 특별히 제작한 <나만의 플레이리스트 포스터> 파일을 엽니다.

② 선택도구를 움직여서 포스터 파일에 있는 20개의 검은 원 중 하나를 클릭하고, 제시된 뮤직-컬러링 색상환을 참고하여 스포이드로 색을 선택합니다. 색상환에 없는 세부 장르는 중심이 되는 블랙(블루스), 마젠타(락), 옐로(알앤비), 시안(재즈)로부터 어떻게 장르가 혼합되었는지를 생각하며 조색합니다.

③ 자신이 선택한 음악과 어울리는 색점을 만들고, 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 [하이퍼링크]를 선택합니다. 미리 기록해 둔 해당 곡의 유튜브 링크를 복사해 하이퍼링크 창에 입력합니다.

④ 20곡 모두 위의 과정을 반복해서 포스터를 완성합니다.

⑤ 포스터를 완성한 후에는 메뉴 상단의 [파일]을 눌러서 인디자인 파일을 pdf로 저장합니다. [PDF 사전 설정]을 에서 출판품질을 선택하면, 새창이 떠오릅니다. 파일 이름에 자신의 이름을 적고 저장을 누르면 내보내기 설정창이 뜹니다. 여러 항목 중 [일반]의 [포함] 항목에서 [하이퍼링크 포함]을 반드시 체크하고 저장합니다.

⑥ 이렇게 만들어진 pdf파일을 다시 열고, 각각의 장르를 클릭해서 해당 곡으로 링크가 이동하는지 확인합니다. pc환경에서만이 아니라 모바일에서도 확인하기 위해 자신의 메일계정으로 파일을 첨부해서 보내봅니다. 휴대폰에서도 이상 없이 잘 작동하는지 확인합니다.

⑦ 파일에 이상이 없으면 인디자인 원본 파일과 PDF파일을 모두 첨부해 기획팀에게 메일로 보냅니다.

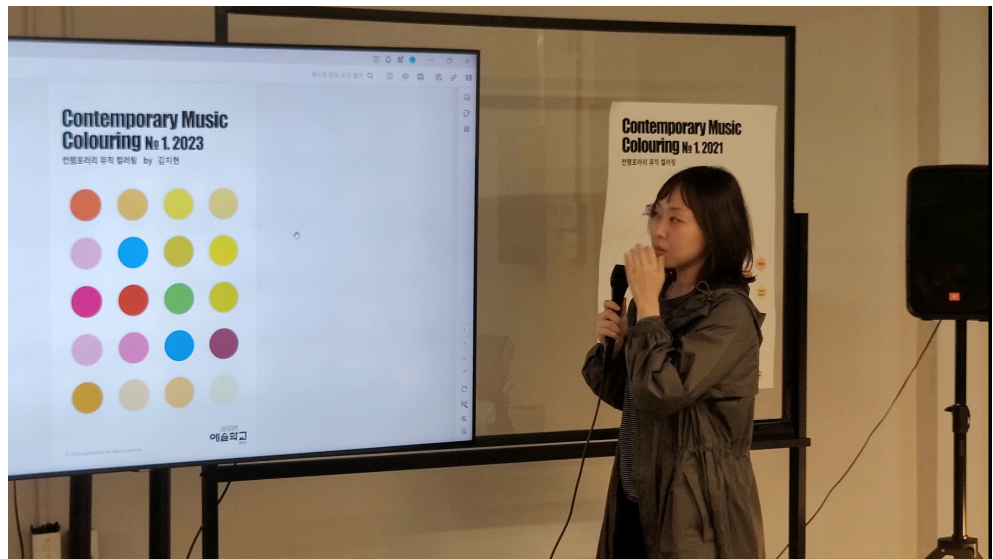


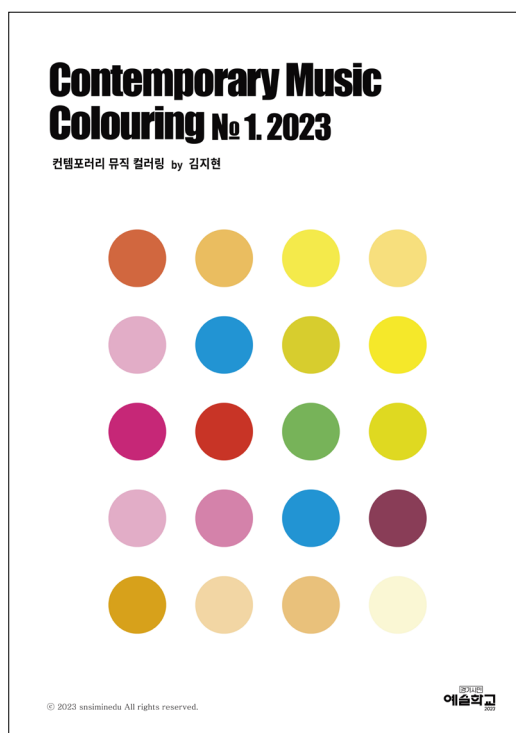
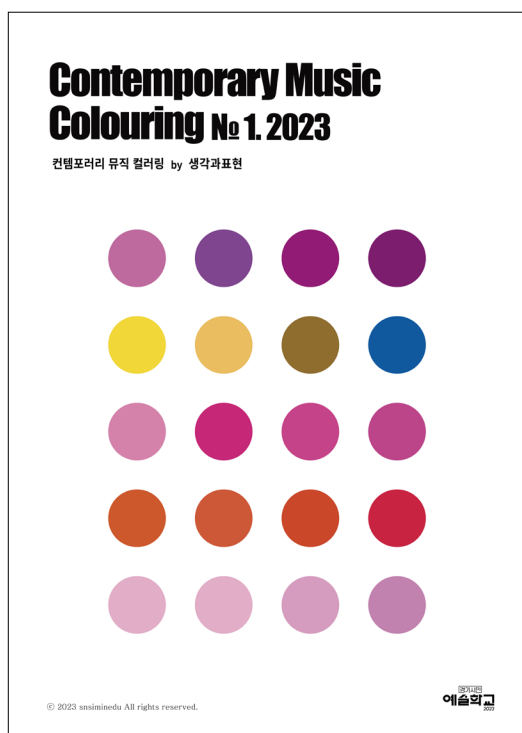
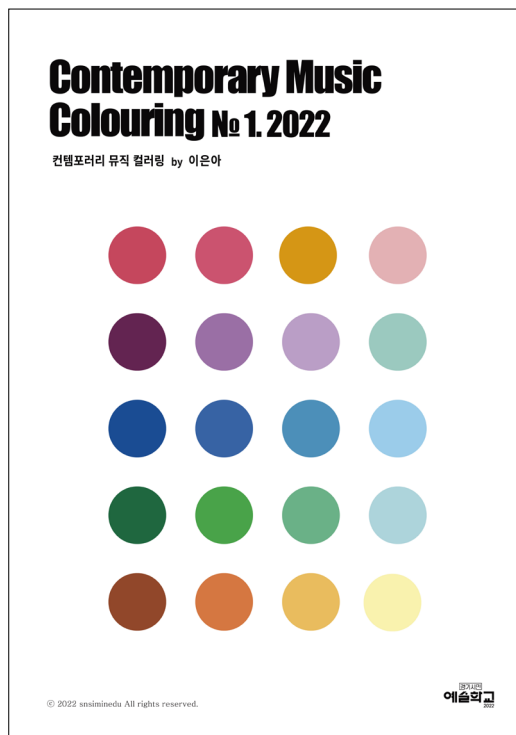
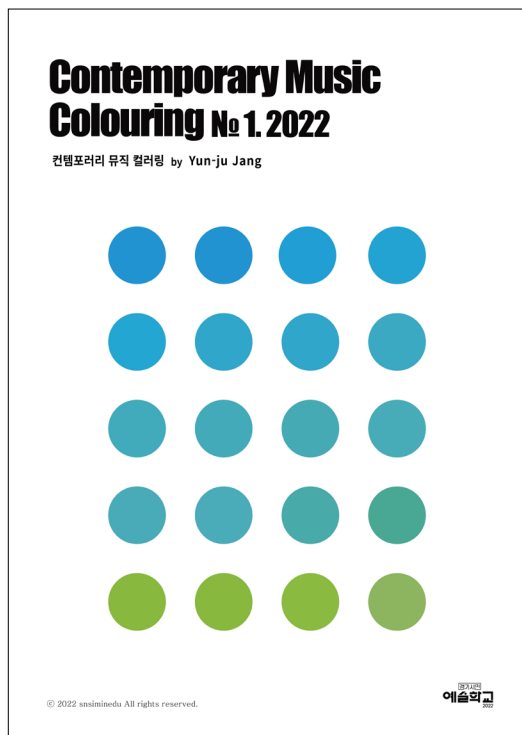
8차시

지난 차시 완성한 나만의 플레이리스트 포스터를 발표합니다. 플레이리스트를 선정한 기준과 포스터를 제작하는 과정을 통해 발견하게 된 스스로에 대한 이야기를 나누고, 20곡의 리스트 중 같이 듣고 싶은 곡 하나를 골라 함께 감상합니다.

수업에 대한 소회를 나누며 수업을 마무리합니다.

*뮤직-컬러링: 나만의 플레이리스트에서 제작한 포스터와 플레이리스트들은 12월 경기시민예술학교 성남캠퍼스 아카이브 전시회에서 확인할 수 있습니다.





나만의
◀ 뮤직-컬러링
포스터

보이지 않는 것들에 관하여 색으로 그리는 플레이리스트: 뮤직-컬러링

“세상에는 다양한 음악이 있지만 바쁜 삶 속에서 우리는 그 풍요로움을 충분히 알고 즐기기 어렵습니다. 익숙한 음악만 듣게 되며 감상하는 음악의 범위가 점점 좁아지기도 합니다. 본 프로그램은 다양성의 시대, 자신의 취향을 발견하는 계기로서 여러 장르의 음악을 감상하도록 기획되었습니다.

블루스에서 출발한 서양 컨템포러리 음악의 주요 장르의 특징 및 기원을 살펴봄으로써 음악의 분화와 변화에는 시대상이 반영됨을 이해하고, 나의 지난 음악 취향에도 이 같은 시대상이 반영되어 있음을 확인합니다. 이를 바탕으로 앞으로 내가 도전해보고 싶은 새롭고 다양한 취향의 플레이리스트를 만들고, 색으로 시각화하여 포스터(PDF)로 제작하여 공유합니다.”

#준비하는 마음_모호함을 즐기는 마음

담당자는 수업을 홍보하는데 열정적이었고, 그래서 힘들어했다. 이 수업의 목표가 너무 모호하고 어려워서 설명하기가 힘들다는 것이다. 모호한 것은 수업의 목표가 아닌 수업의 장르였다.

- 음악 감상 수업인가?
- 색채학 수업인가?
- 포스터 제작 수업인가?

‘색으로 그리는 플레이리스트: 뮤직-컬러링’ 수업에서는 위의 모든 활동이 이루어진다. 여기에 글쓰기와 발표도 추가된다. 그렇다고 해서 글쓰기 수업도 아니고 발표 수업도 아니다.

장르에 따라 음악을 감상하고, 음악 장르를 색으로 대입하여 조색해보고, 자신이 선호하는 음악을 자유롭게 채색해보고, 선호하는 음악에 관해 글을 쓰고, 음악 장르를 선곡하여 자신의 플레이리스트를 만들고, 인디자인 프로그램으로 해당 선곡의 링크를 첨부한 포스터를 제작하는 수업이다. 음악을 많이 들을 수 있고 수채화 물감으로 색칠도 해보고 사람들과 이야기도 나누며 인디자인 프로그램의 기초도 배울 수 있다.

참으로 알찬 수업이 아닌가. 우리 나름대로는 뉘페를 차린 셈이다.

뒤편을 차린 이유는 분명했다. 우리가 매일 하는 음악 감상이라는 행위를 통해 나를 알고, 나를 둘러싼 사회적 환경, 즉 문화의 영향에 대해 알 수 있게 하기 위해서이다. 그것이 수업의 목표였다. 수업을 실행하며 우리는 아래와 같은 질문들, 활동들을 해나갈 것이었다.

- 당신의 음악 취향은 무엇인가요? 좋아하는 음악 장르는 무엇인가요?
- 왜 그런 음악을 좋아하게 되었나요? 그 장르에 대해서 얼마나 알고 있나요?
- 당신이 좋아하는/싫어하는 장르들은 서로 영향을 주고받으며 한층 더 다양해졌어요. 당신의 음악 취향도 당신 혼자만의 고립된 취향이 아니라, 당신을 둘러싼 도시의 삶에서 영향을 받으며 형성된 것 아닐까요?
- 당신이 좋아하는 음악과 타인이 좋아하는 음악을 서로 공유하며, 우리 도시에 필요한 다양성을 생각해 보시겠어요?

이런 질문들은 모원 단계에서는 숨긴다. 대신에 우리는 이렇게 말했다.

- “음악을 좋아하는 분께 추천한다고 해주세요.”
- “미술 테라피라고 생각해도 괜찮아요, 수채화도 하실 수 있으니까.”
- “다만 창작이 아닌 감상 수업이라는 것만 분명히 해주세요.”

담당자는 고개를 내저었다. 홍보하고 싶은데 홍보가 어려워요, 너무 모호해. 우리는 담당자를 위로했다. 그런 모호함을 견디는 분, 모호함을 즐기는 분, 혹은 모호한 소개글을 보고 오해하고 상상의 나래를 펼치는 분들이 우리의 수업에 함께 하시겠죠. 궁금함이 있는 분들.

모원이 충분히 안 될까봐 무섭다. 하지만 그런 사람들은 항상 있어 왔고, 올해에도 그런 사람들이 있기를 낙관해본다.

#실제로 행하며_그럴 줄 알았고 또 몰랐다

늘 첫시간에 하는 질문이 있다. 어떤 수업이라고 생각하고 오셨어요?

- 뭔가 수채화 컬러링을 하는 수업일 것 같아요.
- 음악 관련 이론 공부하는 거 아닌가요?
- 음악치료 같은 힐링수업일 것 같아요.
- 잘 모르겠는데, 음악 듣는 걸 좋아해서 왔어요.
- 제목이 신기해서 신청했어요.

역시나 담당자의 걱정은 기우가 아니었다. 아무도 이 수업이 무엇인지 이해하지 못하고 이 자리에 와있었다. 그럼에도 평일, 늦은 시간에 일을 마치고 저녁도 제대로 챙기지 못한 채 와주신 분들께 그저 감사할 뿐이다. 그리고 우리가 할 일은 그저 열심히 즐겁게 이 시간을 채워가는 것이다. 모호함을 각자의 방식으로 받아들이는 과정을 돕는 것이기도 하다.

우리는 다양한 음악을 듣고, 음악의 장르에 대해, 그리고 색의 3원색과 조색에 대해 이야기 했다. 색으로 음악의 장르를 시각화하고 지금까지 각자의 삶에 닿아있었던 음악들을 색으로 채워보도록 했다.

올해 8차시로 수업 차시를 늘리며 가장 고려한 부분은 '각자의 삶과 취향에 문화와 예술이 영향을 미치고 있다는 것을 어떻게 스스로 자각하게 할 것인가?'였다. 기존 5차시 과정으로는 음악 장르에 대한 설명을 들으며 음악이 시대와 문화의 영향을 받아 만들어지고 있음을 알게 되지만 이것을 체화하는 시간이 더 필요했다. 그래서 올해에는 각자의 음악연대기를 추가했다.

음악연대기를 만들기 위해 수채화와 마커로 색색을 채워 넣으며 참여자는 물론 기획팀과 강사도 놀랐다. 우리의 생각보다도 더 많이, 삶의 매 순간에는 음악이 함께 있었던 것이다. 다만 잊고 있었을 뿐이었다. 그래서 음악연대기를 그리는 과정은 서로의 지난 시간을 나누는 자리가 되었고, 음악을 통해 각자의 삶을 돌아볼 수 있었다.

음악연대기를 마친 참여자들은 다시 새롭게, 그리고 신중히 앞으로의 나의 삶에 함께 하고픈 익숙하거나 낯선 음악들을 골랐다. 이제는 서로가 선택한 음악의 색들을 보는 것만으로도 그의 변하지 않는 취향 혹은 과감한 변화를 알 수 있었다. 이제 뮤직-컬러링 수업시간은 음악과 예술, 시대를 넘나드는 다양한 주제의 수다로 가득했다.

마지막 날 각자의 플레이리스트 포스터를 발표했다. 다들 행복하고 감사한 시간이었다며 기쁜 얼굴들이었다. 나는 첫 시간의 질문을 다시 건넸다. 이 수업을 어떤 수업이라고 생각하세요? 뭐라고 소개하면 좋을까요?

한동안의 침묵, 그리고 이어지는 논의가 있었다.

- 그냥, 지금의 설명이 딱인 것 같아요.
- 즐거운 수업이라고 추가하면 좋겠네요.

우리의 모호함은 여전히 해결되지 않았다. 그렇지만 모호함이 더 이상 골칫거리는 아닐 것이다.

#종강 그 이후_나는 왜 재미있는가

음악 색상환을 명확하게 하기 위해 많은 시간을 보냈다. 우리에게는 음악과 색의 결합 그 자체로는 그다지 새롭지 않았는데, 이미 칸딘스키가 음악과 색을 결합한 실험을 하며 청각과 시각의 융합이 가능함을 보여주었기 때문이다. 우리에게 시간이 필요했던 건, 그 결합을 수업 시간에 사람들에게 단호하게 전달할 수 있는 정리된 형태를 만들기 위해서였다.

- 색을 섞어가며 색상환을 만들 듯이 음악도 서로 섞이며 음악 색상환이 되지 않겠어?

각자 음악과 미술과 문학을 공부한 세 사람은 서로서로 색의 3원색과 조색의 원리, 색상환의 원리를 설명하고 음악의 3요소와 블루스로 출발한 팝음악의 역사와 대표적인 음악 장르들을 배웠다. 비율로 결정되는 조색과 달리 음악 장르들은 음악가들의 자의식으로 인해 자꾸만 예외가 발생했고, 우리는 여러 예외들을 감안해가며 우리의 공식적인 음악색상환을 고치고 다듬었다. 거북목이 되어가는 시간이었다. 가장 느리게 거북이처럼 이야기를 따라가던 나는 종종 멀미가 났다.

“그런데 우리가 이런 걸 왜 하고 있지?”

“재밌잖아.”

소음으로 가득하다는 우리의 도시, 이곳에서 듣게 되는 수많은 소리들 중 어떤 소리들은 음악이 되고 블루스, 재즈, 락, 알엔비가 된다. 좀 더 귀를 기울이면 그 음악들은 서로 섞이며 가스펠, 락엔롤, 힙합 등으로 계속해서 음악이 된다. 한편으로는 회색빛 도시라고 흔히들 부르는 우리의 도시, 이곳에서 어떤 빛깔은 3원색이 되고 모든 색에는 각각의 3원색이 저마다의 비율로 혼합된다. 좀 더 바라보면 볼수록 도시는 점점 다채로워진다.

나는 도시의 어떤 소리와 어떤 회색으로 이루어졌으며 당신은 또 무엇으로 이루어졌는가. 그 생각을 혼자서가 아닌 함께 하는 시간이었던 것이다.

“재미있네.”

#또다른 시선

3년간 ‘색으로 그리는 플레이리스트: 뮤직-컬러링’의 주강사로 함께 해온 서혜윤 선생님의 시선을 소개합니다.

음악으로 무장해제가 되어 본 기억이 있나요?

글/서혜윤

내 컴퓨터 바탕화면에 있는 <뮤직-컬러링> 폴더는 2021, 2022, 2023의 3개의 폴더로 나뉘어져 있다. 오랜만에 초창기 연구 시즌에 정리했던 수업자료들을 보았는데, 지금처럼 완성된 형태의 맵(MAP) 모양도 아니고 중구난방으로 장르가 분포된 것을 발견하였다. 수업을 개발하고 연구하면서 알투스(altus) 선생님들과 함께 여러 단계의 감정적 변화를 겪었던 기억이 난다. 재미를 느꼈던 지점에서부터, 우리가 연구하는 이론이 과연 수립될 수 있을지 의심이 들면서 좌절을 느꼈던 지점, 결국엔 지금의 형태로 뮤직-컬러링의 장르맵이 완성되던 순간, K-버전으로 확장하며 느꼈던 희열까지 생생하다. 해가 짙할 때 시작했던 회의는 다음 날로 넘여가기 직전이 되어야 겨우 종료할 수 있었고 그렇게 몇 번을 만나서야 완성할 수 있었다. 그만큼 이 수업은 나에게 도전이었고 새로운 경험이었다. 단순히 수업의 의미를 넘어서 연구자로서 하나의 새로운 이론을 만들어가는 과정이었다고 감히 생각한다.

팝 음악의 장르는 사람마다 정의하는 범위가 다르고 사용하는 용어가 달라서 장르의 위치와 범주를 명확하게 수립하는 것이 생각만큼 간단치 않다. 팝 음악의 방대한 장르를 백과사전처럼 A to Z로 정리하고 있는 전문가를 찾기도 어려웠다. 결국에는 음악가로서 나의 관점을 세우고 기준을 만들어가며 세계적으로 통용되는 보편적인 분류법을 최대한 반영하는 것으로 마음의 결정을 내리게 되었다. 이토록 지난한 과정을 거치면서도 이 수업을 포기하고 싶지 않았다.

나는 대체 왜 이 수업을 하고 싶었던 걸까?

지난 3년간 뮤직-컬러링을 4회 진행하면서 참여자들과 다양한 음악을 감상하며 음악의 장르에 대해 수많은 이야기를 하였다. 수업에 오신 분들은 20대에서 60대, 대학생에서 직장인, 은퇴한 분 등 다양한 연령대와 성별, 직업군으로 구성되었다. 우리는 일주일에 한 번씩 만나서 서로의 추천곡을 듣기도 하였고, 시즌마다 사회적으로 쟁점이 되는 음악계의 사건에 대해 함께 토론하기도 하였다. 우리를 지탱하고, 채우고 있는 음악들을 하나씩 꺼내어 적어보기도 하고, 그림으로 색

으로 표현해보았다. 함께 음악에 관해 이야기하며 잊고 있던 10대의 기억이 불쑥 튀어나와 공감대를 형성하기도 했고, 각자의 사춘기 시절을 버티게 해준 음악들을 본인만 알아볼 수 있는 글씨로 적기도 했다. 20대의 젊은 청년이 올드팝을 이야기했고 60대의 어르신이 재즈와 알앤비를 이야기했다. 세대가 다르고 직업과 성별이 달라도 음악을 이야기하는 순간에는 그 어떤 배경적인 상황도 배제된 채, 음악과 각자의 접점만 존재하였다. 이 수업이 아니었다면 사회에서 만날 수 없는 다양한 조합의 참여자들이었지만 자연스럽게 서로 라포르가 형성되었고 음악의 거대한 품 속에서 함께 뛰어놀았다. 수업을 기획하고 연구하던 과정에서 알투스 와 느꼈던 감정의 진폭을 이번에는 참여자들과 느낄 수 있었다.

음악은 우리의 시간을 다채롭게 해주는 친절한 문화예술 활동이며 인간의 본능이다. 악기가 없던 시절부터, 음계가 발명되고 노래라는 형태가 생겨나기 전부터 인류는 음악을 하였고 끊임없이 발전시켜왔다. 우리는 모두 음악이 가져다주는 특별한 감정을 경험한 기억이 있다. 아무리 음악을 듣지 않더라도 사연이 있는 음악이 누구나 한 곡씩은 있다. 그 음악은 청자를 30년 전으로 데려가기도 하고, 따뜻한 온기를 느끼게도 하며 예전에 교류했던 친구와의 추억을 떠올리게도 한다. 설령 요즘에 그 음악을 잊고 산다고 할지라도 인생의 어느 한 페이지에는 빼곡하게 그 시간을 가득 채운 음악이 한 곡 정도는 꼭 있을 것이다. 나는 이처럼, 음악을 듣고 마음이 무장해제 되는 그 기분을 아는 사람들과 꼭 만나고 싶었다. 음악의 힘을 믿었고 이 수업에 대한 기대와 실험정신을 발휘하고 싶다는 욕구가 있었기에 뮤직-컬러링이라는 미션을 손에 꼭 쥐고 놓치지 않을 수 있었다.

수업을 하면서 각자의 방법으로 음악 생활을 하는 다양한 사람들- 시간적 여유가 없어서 플레이리스트의 계보가 끊어진 사람, 취향의 확장이 멈춰서 음악에 흥미를 잃은 사람, 끝없는 확장으로 자신의 플레이리스트 정리가 필요한 사람 등 각자의 방법으로 음악 생활을 영위하는 사람들-을 만날 수 있었다. 나는 우리의 만남 자체가 뮤직-컬러링이라고 생각한다. 음악의 스펙트럼을 넓혀가며 생소한 장르에 흥미를 붙이는 참여자들을 보는 것은 음악가로서 예술교육가로서 참으로 보람찼고 즐거웠다.

이 수업으로 나는 음악의 힘을 더욱더 믿게 되었고, 나 또한 작곡가로서 누군가의 마음을 무장해제 시켜주는 음악을 한 개는 꼭 만들고 싶다는 중요한 목표가 생겼다.

지금 여기의 그림자들 : 목탄 드로잉 애니메이션

1기: 2020.10.8-11.19 매주 목요일 19:30-21:30(8차시)

2기: 2021.8.26-10.28 매주 목요일 19:00-21:00(10차시)

3기: 2022.8.18-11.17 매주 목요일 19:00-22:00(13차시)

4기: 2023.9.7-11.30 매주 목요일 19:00-22:00(12차시)

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 애니메이션은 애니메이션 작가(김종민)와 문학작가(박성진)의 공동티칭으로 이루어집니다. 작업의 자율성을 높이기 위해 8차시에서 12차시로 점차 회차가 확대되었으며 강사 없이 작업을 진행하는 작업실 회차를 추가하였습니다.

〈2020 프로그램_8차시〉

차시	주제	내용
1차시	애니메이션이란	애니메이션의 개념과 제작원리 배우기
2차시	스토리보드	‘지금 여기의 그림자’에 관한 짧은 글쓰기
3차시	목탄 드로잉 실습	목탄 드로잉의 기초 연습하고 스토리 보드 짜기
4차시	목탄 드로잉 촬영 및 보정	목탄 드로잉 작업 및 촬영하기
5차시		목탄 드로잉 작업 및 촬영, 포토샵으로 보정하기
6차시	애니메이팅	촬영한 이미지를 애니메이팅하기, 애프터 이펙트 학습하기
7차시	영상 편집	영상 편집 방법을 학습하고 목탄 드로잉 애니메이션 편집하기
8차시	최종 편집	목탄 드로잉 애니메이션 최종 편집하기

〈2023 프로그램_12차시〉

차시	주제	내용
1차시	스토리 및 스토리보드 제작	애니메이션의 이해 나의 그림자 떠올리기
2차시		목탄 드로잉 실습 & 나의 그림자 글로 표현하기
3차시		스토리보드 제작하기
4차시		스토리보드 완성하기 & 작업 공간 세팅
5차시	목탄 드로잉 애니메이션 제작	목탄드로잉과 카메라 촬영을 병행하여 목탄 애니메이션을 제작한다
6차시		
7차시		*목탄 애니메이션 제작 작업실 운영
8차시	목탄 드로잉 애니메이션 편집	목탄 드로잉 이미지 보정
9차시		애프터이펙트 시퀀스와 컷 편집 배우기
10차시		*목탄 애니메이션 편집 작업실 운영
11차시		사운드를 추가해 편집하기
12차시		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

2020-21 참여자들 작품 예시

〈새벽길〉, 류우현 https://youtu.be/p4_ELH90CNs

〈바디감〉, 남건우 <https://youtu.be/j8-oSp4nE5k>

〈나를 부르다〉, 윤서정 <https://youtu.be/ubkU7uZyXtw>

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 고민이나 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 실습을 통해 목탄의 물성을 경험하고 이를 자신의 그림자와 연결해봅니다.

목탄 드로잉 실습

실습 1: 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. 부드

러운 이야기에는 부드러운 기법을, 강렬한 이야기에는 강렬한 기법을 고민 해봅니다.

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



나의 그림자 글로 다듬기

실습 2: 일상의 소소한 발견을 스토리로 완성하기

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.

6) 완성한 글은 문학작가와 함께 최종 수정합니다.



3차시

스토리보드에 대하여

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.

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.

목판애니메이션제작

스토리보드 작성을 위한 영상 단위 기초

Basic Unit for Storyboards



**1) 러프 보드
(rough board)**

대본을 대충 시각화한 것.
피사체와 카메라 움직임의 골격만 표현할 뿐,
세세한 묘사는 생략한다.



**2) 프레젠테이션 보드
(presentation board)**

누군가에게 보여 주기 위한 스토리보드.
완성할 영상과 최대치를 반영하여 라디오 보다 정밀하게
그려 제작자와 스태프, 연기자의 이해를 돕는 구성을 한다.
등장인물의 움직임 뿐만 아니라, 카메라 앵글, 영상, 소리 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 어프로치로 촬영할 장면까지 고려한다.

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 사진과 같은 하나의 장면입니다. 씬(scene)은 하나의 동작이 시작되고 끝나는 단위입니다. 컷과 씬이 모여 시퀀스(sequence), 하나의 이야기 단위를 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.



4차시

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

1. 스토리보드 제작하기

실습 1: 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.

2. 스토리보드 완성하기

실습 2: 서로의 스토리보드를 함께 살펴보고, 의견 나누기

- 1) 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 사람으로부터 공감을 이끌어내는 작업이 될 수 있습니다.

3. 작업공간 세팅

다음 차시 본격적인 목탄 드로잉에 앞서, 촬영을 위한 카메라와 조명의 세팅을 배웁니다.



5/6/7차시

다시 한번 목탄 드로잉 작업 전반의 과정에 설명들 듣고, 직접 촬영을 위한 카메라와 조명을 세팅한 후, 본격적인 목탄 드로잉을 실습합니다.

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.



*7차시: 작업실 운영
개별 작업을 통해 각자의
목탄드로잉을 완성합니다.



8차시

8차시부터는 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 오토매이트 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.)



9/10/11/12차시

*10차시: 작업실 운영
개별 작업을 통해 지난
차시 수업을 복기하며, 편
집 작업을 실행합니다.

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.

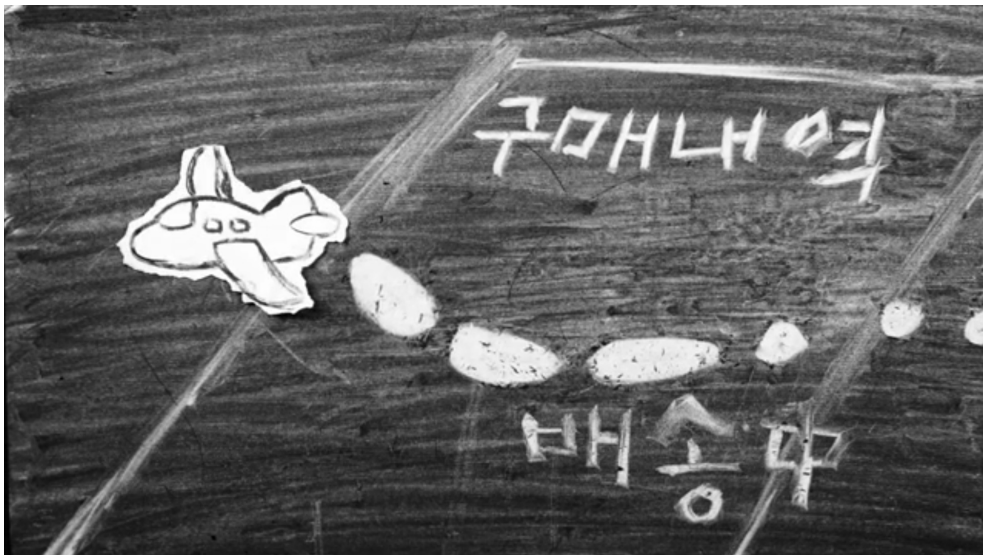
최종편집을 실행하고 마무리합니다.

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

▶경기시민예술학교 성남캠퍼스 유튜브 채널

www.youtube.com/@snsiminedu_art





1. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션_바디감, 남건우, 03:47, 2020
2. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션_나를 부르다, 윤서정, 02:36, 2021
3. 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션_소소한 일상, 최정미, 03:16, 2022

보이지 않는 것들에 관하여 지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션

“나무를 태워 만든 목탄은 과거에는 도시의 삶을 이루는 유용한 자원이자 지역경제의 한 축이었습니다.

본 프로그램에서는 오늘날 도시의 삶에서 느끼게 되는 각자의 고민과 생각을, 목탄의 부드러운 어둠으로 드로잉하고 그것을 움직이는 애니메이션으로 제작합니다.”

#준비하는 마음_명확하기 위한 모호함

목탄은 성남의 과거 역사와 관련성을 가지며, 초보용 그림 수업 도구로도 용이하고, 그리고 지워가며 애니메이션으로 제작하기에도 좋고, 가격도 비교적 저렴한 데다가 재료가 남을 경우 수납하기에도 좋다. (촬영을 위한 고가의 장비는 교육센터의 다른 수업에서도 활용할 수 있는 것이니 넘어가기로 한다)

윌리엄 켄트리지라는 근사한 롤모델이 있으니 결과물이 모호할 것도 없다. 진득하게 12주 정도를 투자할 수 있는 사람만 찾으면 된다.

“12주 동안 출석해서, 자기 이야기를 나누고, 쓰고, 그리고, 찍고, 편집하세요.”

“글을 못 써도 괜찮아요, 선생님이 도와줄 거니까.”

“그림을 못 그려도 괜찮아요, 선생님이 도와줄 거니까.”

“편집을 몰라도 괜찮아요, 선생님이 도와줄 거니까.”

“짠! 내가 만든 목탄 드로잉 애니메이션이 완성됩니다.”

짠! 하고 나오게 될 목탄드로잉 애니메이션을 떠올리며 기획팀은 서로의 역할을 배분했다.

- 나는 글쓰기를 맡을 것이고
- 나는 목탄 드로잉을 맡을 것이며
- 나는 애니메이션 영상 편집을 맡을 것이다.

그런데 어떤 글을 쓰게 해야 하지?

“오늘날 도시의 삶에서 느끼게 되는 각자의 고민과 생각,
즉 지금 여기의 그림자들이라면 어떤 글이든 좋지.

아, 너무 길지 않게 A4 한 장으로 짧게 써줘.”

그림자는 어디에서나 나를 따라다니는 것이지만 나를 귀찮게 하거나, 나의 이미지에 영향을 미치지 않는다. 보여지는 내가 아닌, 보이지 않는 부분의 나이다. 누구나 가지고 있는 것이며 나를 이루는 구성요소이다. 상처도 아니고 아픔도 아닌, 그냥 그림자인 것이다. 바쁘게 지내다 문득, 그림자가 유독 길어진 날에는 ‘아아, 내 그림자가 저렇구나.’하고 바라보는. 그러니 내 그림자에 관한 글은 소설도 시도 수필도 아니라 ‘텍스트’라 불리는 모호한 무언가가 되어야 한다. 그리고 나의 그림자와 당신의 그림자를 서로 보여주며 이야기할 수도 있어야 한다.

“자기 이야기를 하되, 모두와 공유할 수 있는 이야기로 해야지.”

성남캠퍼스의 목표는 내 삶의 소중함과 공동체의 가치가 만나는 도시의 삶이다. 내 세계로 빠져드는 것이 아니라 타인과 소통하거나, 최소한 소통할 수 있는 준비를 해야 한다. ‘지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션’ 수업 소개에도 그 말이 숨겨져 있다.

- 오늘날 도시의 삶에서 느끼는 각자의 고민과 생각을(타인과 서로 공유하고, 도시 속 다양한 삶에 대한 이해를 가질 수 있도록), 목탄의 부드러운 어둠으로 드로잉하고 그것을 움직이는 애니메이션으로 제작합니다.

그런데, 글쓰기를 낯설어하고 두려워하는 참여자에게 어떻게 자신의 솔직한 내면을 글로 쓰게 할까? 그 글이 애니메이션으로 제작하기에 적합한 내용이 되도록 어떻게 유도할까?

“우리가 같이 있을 거잖아. 같이 이야기하자.”

문학적 글쓰기는 같이 하는 일이 아니다. 내 앞에 놓인 종이에만 집중하고 남의 글은 신경 쓰지 않는다. 혼자만의 작업실에서 초고를 완성하고 들고 나와 비로소 보여준다. 글쓰기만 그런가, 그림도 편집도 마찬가지이다. 그러니 같이 이야기한다는 것은 그 자체로 실험적인 방법이다. 같이 하자, 같이 이야기하자, 같이 이야기할 수 있을 정도의 그림자를 목표로 하자.

#실제로 행하며_그럴 줄 알았고 또 몰랐다

평일 저녁 7시, 일터에서 대충 끼니를 때우고 달려온 사람이 말한다.

“저를 위한 무언가를 하고 싶어서 왔어요. 퇴근하고 누워만 있어서.”

누워만 있는 게 얼마나 좋은데..... 그래도 다행이다. 누워있는 것보다는 목탄 드로잉애니메이션을 만드는 것이, 조금은 더 낫겠지.

(정말 나은가? 가우똥)

“저는 목탄을 좀 배우려고 왔어요, 제 일에는 목탄 드로잉이 필요합니다.”

나는 첫날에 바로 수업 일정표를 배부한 것을 후회한다. 총 12회차의 수업 중 목탄 그리기에 몰두하는 시간은 4, 5, 6의 3회차이다. 그나마 6회차는 각자가 개별 마무리를 하는 시간이다. 당신이 필요로 하는 것은 1/4밖에 갖지 못할 거예요..... 이 말은 차마 하지 못한다. 수강 취소는 너무나 슬픈 일이기에. 나는 목탄, 애니메이션 선생님과 눈짓을 주고 받는다.

“본격적으로 그리는 건 글을 쓰고 난 다음부터지만, 다음 시간에 목탄을 만져 볼 시간을 드릴게요.”

(하지만 다음 시간에 나타나지 않을 것 같은 불길한 예감)

별다른 목적이 없거나 특별한 목적이 있거나. 그렇게 서로를 파악한 우리는 점잖게 인사를 하고 애니메이션의 역사를 강의하며 전문성을 뽐냈다. 지난 학기 수강생들의 완성작품을 보여주며 ‘여러분도 이렇게 할 수 있어요!’하고 유혹했다.

우리의 영업이 통했는지, 다들 다음 주에도 나왔다.

오늘날 도시의 삶에서 느끼게 되는 각자의 고민과 생각, 즉 지금 여기의 그림자들이라는 화제를 꺼냈다.

“제 삶은 너무 평온해서요, 딱히 고민거리랄 것도 없고.....”

“저는 최근에 공방을 차렸는데, 전공자가 아니다보니 부족함을 느껴요. 그래서 목탄이라도 배워보려고 온 건데, 여기는 목탄이 주가 아니라고 하시니.....”

너무 안온한 삶과 너무 숨가쁜 삶. 두 가지는 서로 다른 접근이 필요하다.

매끄러운 달걀 같은 삶을 사는 사람은 그 달걀의 표면을 가만히 바라볼 시간을 가져본다. 오늘 먹은 것, 지난 주에 쇼핑한 것, 지난 달에 다녀온 여행, 작년의 이사. 그러다 보면 열은 그림자가 눈에 들어온다. 이사를 하고 집을 꾸미며 내가 가진 물건들을 살펴보고, 왜 나는 이런 물건들이 좋은가 돌아보고, 나는 이런 사람이구나 하고 열은 그림자를 발견한다. 그 과정에는 대화와 경청과 적당한 예시들이 필요하다.

숨가쁜 삶을 사는 사람은 헐레벌떡 뭉쳐놓은 실타래 같은 삶을 가만히 바라볼 시간을 가져본다. 헝클어진 색색의 실들을 보면서 그것들이 어디에서 왔나 살펴

본다. 나의 일상, 내가 바라는 일상, 내가 해야 하는 일상, 나에게 기대하는 일상, 내가 원치 않는 일상. 실처럼 가늘지만 분명한 그림자를 찾아낸다. 한번 풀려난 실 마리는 거침없이 죽죽 뻗어간다. 여기에도 대화와 경청과 적당한 예시들이 필요하다.

그렇게 건져낸 그림자는 아직 이야기의 형식을 갖추지는 못했다. ‘나는 성공하고 싶고, 바쁘게 일하지 않으면 뒤쳐질까 두렵고, 하지만 내가 정말 원하는 게 뭔지 모르겠어요.’라는 고백에 가까운 짧은 글들은 왠지 익숙하다. 아들을 군대에 보낸 부모의 인터뷰나 황혼육아로 트러블을 겪는 조부모의 사례를 떠올리게 한다. 어디선가 본 듯한 보편적인 이야기로 읽히는데, 어쩌면 도시에서 살아가는 우리 각자의 고민은 그만큼 특이하면서도 보편적인 것인지도 모른다.

글을 쓰고 완성하는 과정에서 계속해서 대화한다. 다같이 듣고, 공감하고, 질문을 던진다. 거기서 발생하는 보이지 않는 연결이 중요하다. 연결은 자연스럽게 일어난다. 자기소개나 통성명 시간은 없지만 나의 이야기를 하다 보면 저절로 내가 나온다. 나는 성공하고 싶은 사람, 고양이만 있으면 행복한 사람, 한때는 커피를 직접 로스팅할 만큼 좋아했지만 이제는 모든 커피용품을 당근에 팔아버린 사람, 아들을 군대에 보낸 사람, 30년간 교직에 종사했다가 퇴직을 한 후 이제는 나를 위한 시간을 보내고 싶어서 공방을 차리고 이것저것 배우러 다니는 찰나에 딸이 아이를 낳는 바람에 손주를 키워달라는 보이는/보이지 않는 압박에 시달리는 사람이다.

이런 이야기들을 하려고 했기 때문이 아니라, 이런 이야기들을 해도 될지 몰랐기 때문에, 이런 이야기들을 할 수 있었다.

우리가 한 일이란 천천히 조용히 나직히 섬세하게 귀를 기울이는 것. 허공에 던져진 여러 낱말들, 연약한 속마음의 조각들을 조심스레 조립해서 맞춰 가는 것이었다. 그렇게 해서 글이 완성되고, 목탄의 시간이다. 재료의 사용법과 장비 사용수칙은 매우 명확하다. 명확한 기초 위에 다시 모호함이 온다. 글쓰기에서도 그랬듯이 어떻게 그려야 할지 모르겠지만, 어떻게든 그려내게 된다. 글로 설명한 장면들, 물건들, 사람들을 이미지로 표현한다. 그리기 어려우면 지우고 다시 그린다. 목탄이 가진 물성이 빛을 발한다. 빛과 어둠 속에서 각자의 손은 더러워지고 머리는 맑아진다. 힘이 들고, 그래서 서로 의지한다.

“포기하려고 했어요, 그런데 포기하지 않도록 해주셔서.”

출장, 야근, 잔업, 이사, 아이의 병, 딸의 외출, 다양한 사정들은 수업을 나오지 못하게 한다. 그 어떠한 일상의 사정들도 목탄 드로잉 애니메이션을 포기하기에

타당한 이유가 된다. 아직 그림을 시작하지도 않았고, 혹은 아직 편집을 시작하지도 않은 시기라면 더더욱.

나의 그림자를 마주할 수 있었던 수업 초반부의 힘과 그때의 연결고리가 12주의 수업을 완주할 수 있는 동력이다. 촬영한 이미지들을 보정하고 편집하며 마주하는 지루한, 기계가 처리하는 그 시간들을 견딜 수 있는 것은 음악과 자막, 나의 음성이 더해지며 내 이야기가 생동감을 갖게 되는 뿌듯함이다. 나의 이야기에 등장하는 아들에게, 손주에게, 가족에게 보여주고 싶다는 다짐이다. 내 옆에 있는 동료들의 응원이다.

침묵이 흐르는 편집실에서 각자의 컴퓨터 화면만 들여다보고 있지만 우리는 서로의 깊은 이야기를 들었던 적이 있고, 그래서 지금도 느슨하게 연결되어 있는 것이다.

#종강 그 이후_나는 왜 재미있는가

시를 쓰고 싶거나 소설을 쓰고 싶은 욕심을 가진 사람들을 종종 본다. 그림을 그리고 싶거나 영상 편집을 해보고 싶은 사람들도 종종 본다. ‘나의 이야기’를 해보겠다는 욕망은 창작의 기본이다. 그런데 누구나 나의 이야기를 하고 있지 않나? 나의 이야기를 어떤 방식으로 표현할지의 문제가 아닌가? 그런데 나는 누군가?

요즘 내가 몰두하는 것, 관심사, 좋아하는 것과 싫어하는 것. 이런 질문들을 던지기는 쉽지만 막상 그에 답하기는 어렵다. 정확히는 시간이 제법 걸린다. 시간을 들여서 ‘나’를 가만히 들여다보기엔 너무 바쁘거나 너무 지루하다.

“글쓰기를 배우고 싶어요.”

애니메이션 편집이 마무리를 향해 가던 11주차, 한 참여자가 말했다. 시? 소설? 희곡? 웹소설? 어떤 글쓰기를 원하시나요?

“그런 거 말고요.”

나를 들여다보고 생각하고 이야기할 수 있는 시간. 그런 시간이 주어질 때 누군가는 글을 쓰고 누군가는 그림을 그리고 누군가는 작곡을 할 것이다. 그리고 나와 같은 누군가는 지금 여기의 내 그림자를 마주하며 이야기하고, 그 이야기를 써보라고 권할 것이다.

#또다른 시선

4년간 ‘지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션’의 보조강사와 주강사로 함께 해온 김종민 선생님의 시선을 소개합니다.

목탄의 결들을 바라보며

글/김종민

회사와 사업, 대학원을 병행하며 정신없이 살던 2020년 가을의 어느 날 밤 교수님께 연락을 받았다.

‘종민 선생, 목탄 애니메이션 강의안 하나 작성해주세요. 관련 장비도 같이.’

목탄이라니, 미대 입시 기간에 잠시 써보고 말았던 그 목탄? 그게 언젠데?

애니메이션이라니, 물론 만들어보긴 했지만 내가 강의안을 짜야 한다고?

하지만 고민에 빠질 시간은 없었다. 이후의 일들은 빠르게 진행되었다. 정신을 차려보니 예비작가님들의 빛나는 눈들 사이에 긴장한 모습을 숨기고 서 있는 내가 있었다.

“안녕하세요, 지금 여기의 그림자들 보조강사 김종민입니다.”

예비작가님들의 빛나는 눈빛은 첫날의 새로움 때문만은 아니었다. 8주라는 긴 시간을 거치면서 그들의 눈빛에는 인내와 노력이 담겼고 목탄의 결이 쌓여갔다.

부드러운 결, 날카로운 결

진한 결, 희미한 결

열은 결, 깊은 결

넓은 결, 좁은 결

유연한 결, 딱딱한 결

우연히 참여한 수업이었지만 그후부터는 우연이 아니었다. 예비작가님들이 더 많은 결을 쌓을 수 있게 하려면 어떻게 해야 할까, 나의 고민이 깊어갔다. 기획자 선생님들과도 고민을 함께 나누었다. 우리는 여러 번 회의를 했고, 주제는 매번 달랐다. 첫해에는 알투스 스튜디오에서 수업을 했는데 다음 해부터는 성남꿈꾸는예술터에서 수업을 하게 되었으니 어떤 준비를 해야 할지, 올해의 커리큘럼을 어떻게 수정해야 내년도에는 예비작가들의 작품에 더 좋은 영향을 미칠지, 한 명

한 명의 작품에만 집중하는 것이 아니라 한 공간에 모인 동료들이라는 마음으로 서로의 작품 이야기도 공유하려면 어떻게 해야 할지. 8차시에서 10차시, 13차시, 12차시로 커리큘럼을 수정하는 동안, 나는 이 수업의 주강사가 되었다.

“안녕하세요, 지금 여기의 그림자들 주강사 김종민입니다.”

벌써 4년의 시간이 지났다. 참여작가님들의 삶이 드리워진 다양한 목탄의 결이 쌓여가는 모습을 가까이서 지켜볼 수 있었다. 목탄의 결들을 바라보며, 바쁜 삶의 와중에도 꾸준한 인내와 고난을 견뎌낸 작가님들의 노력이 남긴 여러 흔적을 찾을 수 있었다.

‘정말 지혜로운 삶을 사시는 분이구나!’

‘본인을 저렇게 사랑할 수 있다니 정말 행복하시겠다.’

‘그 힘든 삶에서도, 대단한 분이야.....’

‘삶을 저렇게 열정적으로 즐길 수 있다니!’

‘저런 깊은 마음은 어떤 고민과 삶을 통해 이루어졌을까?’

정착시키지 않으면 휘발되며 날아가는 목탄 가루 같은 삶의 생각을 오랫동안 바라보고 간직할 수 있는 사진으로 찍어 이야기를 담아 애니메이션으로 만들어내는 것. 내 삶의 그림자를 소중히 깊이 바라보며 사랑하게 되는 것. 이것이 이 수업의 의미가 아닐까?

매해, 긴 시간을 함께 한 예비작가님들의 결을 바라보며 생각한다. 이 시간이 이 분들에게도 소중하고 기억에 남는 시간이 되었기를. 부족했겠지만 내가 이분들께 도움이 되는 사람이었기를. 언젠간 나도 목탄애니메이션을 제작하는 작가로서 참여해볼 기회가 있기를. 멈추지 않는 생각의 흐름을 다짐으로 마무리하고자 한다.

‘앞으로 더 많은 결을 바라보며 삶의 지혜와 용기를 배우는 내가 될 수 있기를.’

#또다른 시선

참여자의 입장에서 이번 수업을 바라보았던 김선경 선생님의 후기를 전합니다.

지금 여기의 그림자들: 목탄드로잉 애니메이션 _수업을 마치고

글/ 김선경

지금 여기의 그림자들: 목탄드로잉 애니메이션(이하 그림자들) 수업은 글을 쓰는 시간, 목탄으로 그려보는 시간, 디지털도구로 애니메이션을 만드는 법을 배우는 시간으로 구성되어 있다.

수업은 아주 쉽다.

하라는 대로 따라 하기만 하면 된다. 귀에 쫄쫄 박히게 포랑포랑한 보이스로 이끄시는 훈남 선생님이 계시고, 어렵다는 눈짓을 보내면 손을 잡아주시는 미소가 예쁜 보조 선생님도 계신다. 게다가 헝클어진 내 생각을 가지런히 정돈시켜 숨어 있는 마음의 소리를 꺼내시는 글쓰기 선생님과 온 강의실을 커피향으로 채워 수강생들을 맞이하는 기획자 선생님도 뒤에서 늘 함께하신다. 이렇게 든든한 지원군이 단단히 버티고 있어서 나는 눈을 크게, 귀를 쫄긋, 튼튼한 두 다리로 오기만 하면 된다.

함께 배웠던 동기들도 참 좋은 분들이다.

나이도 성격도 취향도 관심사도 하나의 공통점이 없어도 함께 하는 내내 웃고 떠들며 서로에게 용기를 주면서 12번, 12주의 시간을 함께 보냈다. 상대의 말에 나긋한 음성으로 맞장구를 쳐주어 기분을 좋게 만들어 주던 공간님, 본인의 느긋한 성격과 다른 이에 호기심을 보내던 달리님, 능력을 한껏 발휘하여 유쾌한 더빙으로 작품을 만들어 낸 은숙님, 고운 목소리로 칭찬을 많이 해 주신 환연님, 10년을 내 안에서 묵어온 커피 이야기를 애니메이션으로 만든 나까지 우리는 추억을 함께 만든 친구들이다. 우리가 깊고 푸른 신기술의 바다에서 헤매고 있을 때 마법의 터치 몇 번으로 완성도를 높여 선생님께서 우리를 구해주실 때마다 함께 감탄한 동지들이기도 하다.

지난 12주의 시간을 돌아본다.

첫 번째, 글 쓰는 시간. 글이라는 결과를 만든다기보다는, 내가 그동안 하고 싶었거나 하려고 했지만 하지 못했던 이야기를 풀어내는 속풀이 시간으로 출발한

다. 덕분에 나를 더 잘 알게 되고 몰랐던 나를 발견하게 된다. 내 이야기만 늘어놓는 것이 아니라 다른 사람들의 이야기도 들으며, 나만 생각하느라 놓치고 지나갔던 부분도 되돌아본다. 내 이야기가 어색하던 사람들도 시간이 지남에 따라 어느새 많은 말들을 꺼내놓게 된다.

그때는 내 속에서 끄집어낸 이 이야기가 커피에 관한 이야기라고 생각했는데, 12주의 시간이 흐르고 나니 알겠다. 나는 실은 ‘첫사랑’ 이야기를 하고 있었던 것이다. 조심스레 내 안에서 끄집어낸 나의 이야기를 소개하고 그것을 글로 쓰고 목탄으로 그리고 컴퓨터로 편집하며, 12주의 시간을 보내고 나서야 마침내 이해가 간다. 첫 시간에 커피라는 화제를 꺼낼 때만 해도 나는 지나간 커피의 시간을 아쉬움, 미련, 후회라고 생각했지만 선생님과 계속 대화하고 또 내 스스로도 질문을 던진 끝에, 이제는 내 마음이 그 시간을 사랑으로 저장하고 싶다는 것을 알겠다.

두 번째, 목탄으로 나의 이야기를 그리는 시간. 선생님들이 시키는 대로 따라가면 뭐든 나올 거라고 하는 마음에 살짝 위기가 찾아오는 시간이었다. 난생 처음 잡아보는 목탄과 결들이 돌아 있는 목탄지, 지우는 것만으로도 그림이 되는 부드러운 면 형겅 지우개, 막대기인지 연필인지 모를 필기구들이 낯설었다. 목탄을 도와서 열심히 일하는 이 도구들의 쓰임을 아는 시간이 조금 더 필요했다. 혹은, 결국에는 조급함이 아니라 시간이 해결해주는 일이었는지도 모르겠다.

처음으로 쥐어본 목탄은 솜처럼 아주 가벼웠고 까맣다. 목탄으로 그림을 그리는 3주 동안은 모두 검은색 옷을 입고 나타나 손과 책상, 바닥이 검게 변할 때까지 열심히 그렸다. 수업 시간에 배운 대로 목탄의 성질을 살려서 그려보리라는 포부는 사라지고 잘 그리려는 의욕만 너무 앞선 탓에 가루도 많이 나왔고, 역세계 힘을 부려 목탄을 부러뜨리기도 하고 종이에 구멍도 났다. 목탄 드로잉을 하기 전에 미리 스토리보드를 꼼꼼하게 만들고 연습 삼아 연필로 미리 그려보기도 하고 선생님들의 코치로 어색한 연필 스케치를 수정해 가며 준비를 했지만, 그림에도 목탄 드로잉을 하는 동안에는 여기저기서 아쉬움의 소리가 나왔다. 동시에 위기가 되는 따뜻한 말로 서로를 응원하며 각자의 훌륭한 작품을 완성해 가는 시간이기도 했다.

세 번째, 디지털 툴을 사용하여 목탄 애니메이션으로 완성하는 시간. 이 시간을 위해 세상에서 제일 어렵다는 글쓰기도 마쳤고, 처음으로 목탄으로 그림도 그렸다. 이제 정말 선생님이 꼭 집어 주는 대로 그대로 따라서 컴퓨터 안에 내 목탄 그림을 넣는 일만 남았다. Vell. kim 선생님은 꼭 필요한 기술을 기본만 군더더기 없이 깔끔하게 가르쳐 주신다. 물론 그것도 놓치면 뒤에서 받쳐주는 이재희 선생님이 계셔서 수월하게 위기를 넘길 수 있다. 얼마나 든든한지 모른다. 낯선 프로그램을 습득하는 내 속도에 선생님들께서는 다소 답답하셨을지도 모르겠지만 맛있는 커피와 간식으로 여유를 누리며 차근차근 하나씩 마무리했다.

길었던 12주의 시간도 어느새 지나가고, 나의 목탄드로잉 애니메이션이 완성되었다. 돌아보면 내 마음에 가장 크게 남는 것은 목탄인 것 같다. 크레파스와 색연필, 사인펜이라는 도구에서 손을 놓은 지도 수십 년이 되어가는 이 시점에 처음 잡아보는 낯선 질감의 그리기 도구 목탄을 생각한다. 새로 만난 선생님이나 같이 배우게 된 낯선 동료들보다도 나는 목탄에 먼저 눈이 가고 마음이 쏠리고 궁금했다. 그런 목탄에게 내 마음을 고스란히 날것으로 전한 것 같아 미안하기도 속이 후련하기도 하다.

‘목탄아, 미안해. 내가 너를 잘 알지 못했어. 다시 너를 만나게 된다면 그때는 조금 덜 아프게 천천히 다가갈게.’

낯선 경험이었지만 두렵기보다는 즐겁고 신기한 시간이었다. 꿈꾸는예술터에서 이계원 선생님과 박성진 선생님을 만나는 일은 이처럼 걱정보다는 설렘이 먼저다. 일상에 지친 무거운 몸으로 수업에 참석해도, 돌아오는 마음의 발걸음은 가볍기만 하다. 내 이름을 불러주면 즐겁고 이야기를 들어 주면 행복해진다. 한결같은 마음으로 함께 해주신 시간에 감사한 마음을 전한다.

[특강] 위트앤시니컬_성남詩 일상시화_나를 위한 시 읽기, 쓰기

1기: 2020.11.10-11.24 매주 화요일 19:30-21:30(3회차)

2기: 2021.10.12-11.26 매주 화요일 19:00-21:30(3회차)

3기: 2022.10.04-10.25 매주 화요일 19:00-21:30(4회차)

위트앤시니컬_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.

인류의 문예 중 가장 오래된, 세상 쓸모없는, 우리들의 학창 시절을 괴롭힌, 시가 여태 남아 있는 까닭을 생각해봅니다. 시를 통해 인간의 마음을 생각해봅니다. 나를 위해 시를 읽고 쓰고 낭독하는 사이, 내 것이되 내 것이 아닌 마음을 사랑하게 될 것입니다.

*2023년에는 문학평론가 소유정, 싱어송라이터 생각의 여름과 함께 하는 시읽기 모임으로 진행 되었습니다.

〈2022년 프로그램〉

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



* 수업 아카이빙은 2022
년 프로그램을 기준으로
합니다.

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 합니,

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 무엇에 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 만듦”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
 덩그러니
 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
 배꼽 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 쳇바퀴. 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 쳇 쳇 쳇 쳇바퀴 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 보고싶어요 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 않으니깐. 따뜻하게 데워야 하니까. 은근히 입이까다롭다.

여자는 어디 있는지, 언제 들어오는지 묻지 않는다. 짜증을 내거나 버럭 화를 낼 때 여자도 스트레스를 받으니깐. 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. 휩쓸고 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 홀가분하다.

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 종이로 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)

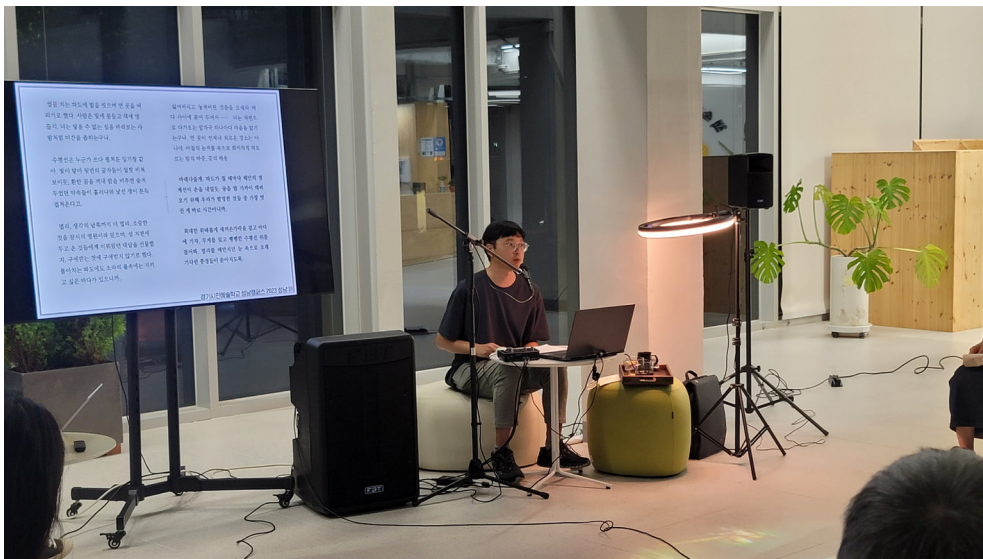
그런 날이었어. 무력한 내가 너무 싫으면서도 어떻게 하는 게 유력한 모
습인건지. 어떻게 해야 할지 길 잃은 강아지 같이. 구멍이 생긴 거 같이. 어
떻게 지내난 물음에 근사한 대답을 할 수 있는 나였으면 좋겠다고 생각하
면서 걸었어. 약속 시간에 늦지 말아야지. 하는 생각뿐이었는데. 배고픔이
의지보다 강하더라. 차분히 앉아서라도 식사하고 싶었는데. 행여나 나를
아는 사람이 길거리 지나면서 김밥에 어묵국물 먹는 나를 알아보면 어찌
나. 그런 거 상관없는 ENF인데 I가 유독 솟구쳐 쓸데없는 생각이 많은 날.
지킬 품위 따위 없는 나를 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.





1. 2023 위트앤시니컬_성남詩: 한여름 밤, 시의 목소리_유희경
2. 2023 위트앤시니컬_성남詩: 한여름 밤, 시의 목소리_유희경, 소유정
3. 2023 위트앤시니컬_성남詩: 한여름 밤, 시의 목소리_유희경, 생각의 여름

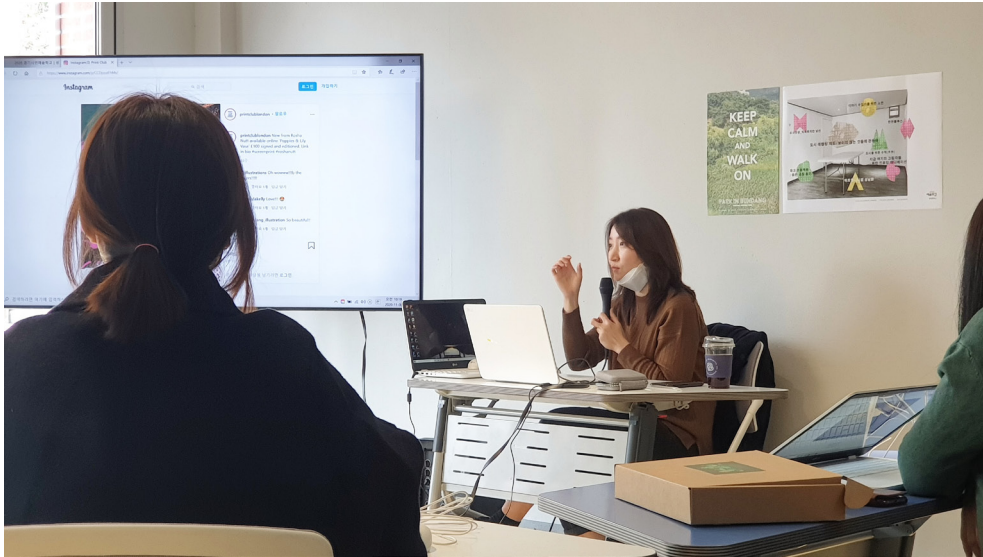
파크 프로젝트 : 숨은 공원 찾기(3차시)

1기: 2020.10.30-11.13 매주 금요일 10:00-12:00

파크 프로젝트(PARK PROJECT): 숨은 공원 찾기*에서는 실크스크린 작가들과 함께 도시의 숨은 공원을 찾는 '파크 프로젝트'를 체험해보고, 자신의 옷이나 가방 등 직물류에 실크스크린을 찍어서 새로운 분위기로 재탄생시키는 업사이클링을 경험합니다. 동네의 공원이 실크스크린의 도안이 되고, 나의 옷과 가방이 실크스크린 판화 작품이 될 것입니다.

* 파크 프로젝트라는 이름은 구래연 작가의 동명의 프로젝트 <파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기>(2019)에서 가져왔습니다. 본 프로그램에는 구래연 작가가 함께 합니다.

차시	주제	내용
1차시	파크 프로젝트란	도시의 녹지와 공원을 주제로 한 시민 참여적 공공예술프로젝트를 이해하고 각자 동네의 숨은 공원 찾아보기
2차시	실크스크린의 이해	판화의 기법 중 하나인 실크스크린에 대해 배우고 우리 동네 공원에서 찾은 모티브로 실크스크린 도안 제작하기
3차시	실크스크린의 실제	자신만의 도안으로 제작한 실크스크린 도판을 이용하여 준비해온 직물류에 업사이클링 작업하기



◀ **파크 프로젝트 :**
숨은 공원 찾기 인스타그램(@findinghiddenpark)를 방문하면 본 프로젝트에 대한 정보를 더 많이 얻을 수 있습니다.



◀ **캐스린 뵘(Kathrin Böhm) 파크-프로덕트 프로젝트** <https://www.publicworksgroup.net/projects/park-products>

1차시

파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기 1차시에서는 동명의 프로젝트를 3년째 실행하고 있는 구래연 작가가 공공예술과 파크 프로젝트 전반에 대한 소개를 진행합니다.

1. 숨은 공원 찾기

by 구래연(시각예술작가, 공공예술기획자)

공공예술에 대해 관심을 가지고 본격적으로 실행하기 이전부터, 저는 도시나 공간, 장소에 대한 관심을 가지고 있었습니다. 점차 기획 및 프로그래밍 활동에 대한 관심이 생기면서 작가로서 할 수 있는 일을 고민하기 시작했습니다. 내가 좋아하고, 관심이 있으며, 무엇보다도 내가 살고 있는 이 도시에서 할 수 있는 일을 찾고자 하였습니다.

파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기는 일상의 사소한 순간에서 비롯되었습니다. 어느 날 타 지역의 친구와 성남에서 만나기로 했는데, 친구는 제가 처음 듣는 공원 앞에서 저를 기다리고 있었습니다. 집 근처인데도 제게는 그 공원이 전혀 보이지 않았습니니다. 그래서, 숨은 공원을 찾기로 했습니다.

우선 자료 수집을 시작했습니다. 제가 살고 있는 분당구를 구글 지도로 살펴보니 작은 공원들이 너무 많아서 일일이 세기 어려웠습니다. 그래서 시청 홈페이지를 조사했습니다. 시청의 관리를 받고 있는 분당구의 공원들은 총 127개였습니다. 예상보다 많은 숫자에 놀랐고, 나처럼 관심이 없던 사람들에게 숨어있는 공원을 알리는 것으로부터 파크 프로젝트를 시작하기로 마음먹었습니다.

공공예술이라고 하면 야외에서 볼 수 있는 조각품, 미술관 밖에 놓인 미술품부터 떠올리는 듯합니다. 저는 그보다는 사람들과 소통할 수 있는 예술, 커뮤니티 아트와 같은 지향점을 추구하고자 하였습니다. 하지만 파크 프로젝트는 저의 첫 공공예술 프로젝트였고, 오직 개인작업에만 몰두해온 작가로서는 여러 고민과 어려움이 따랐습니다. 시민과 어떻게 만나야 할지, 공공기관의 요구에는 어떻게 부응할지, 공원이라는 키워드에 대한 접근방식은 어떠해야 할지 등의 고민들이었습니다.

파크 프로젝트를 준비하며 찾아본 여러 공공예술 사례 중, 영국 런던의

캐스린 뵘 작가의 프로젝트가 큰 도움이 되었습니다. 하이드파크에서 진행했던 그녀의 프로젝트는 공원의 낙엽을 재활용한다거나 공원을 방문한 시민들이 즐길 수 있는 다양한 예술 스톨을 만들어서 이를 매개로 소통할 수 있게 한다는 프로젝트 내용 면에서도 인상적이지만 무엇보다도 지속가능성이라는 점에서 본받고 싶었습니다. 보기 좋은 결과를 내고 사업을 종료하는 것이 아니라, 처음에 기획하고 실행한 작가가 아니라도 다른 사람들에게 의해 프로젝트가 향후 계속 이어갈 수 있게 하는 점이 크게 와 닿았습니다. 저 역시도 1회성으로 멋있게 결과를 내고 끝내기보다는 삶 속에 젖어들게 하는 프로젝트를 추구하기에, 참고하기에 좋은 사례였습니다.

파크 프로젝트를 위한 현황 조사, 해외 사례들 리서치를 한 후에 분당구 소재 공원들의 모양을 살펴보았습니다. 나는 시각예술을 하는 사람이니, 이미지로 표현하는 것이 좋겠다고 판단했던 것입니다. 그래서 지도의 초록색 모양들을 단순화시키는 작업을 시작했습니다. 총 127개나 되는 공원을 한 번에 전부 작업하기는 어려우니 3년에 걸쳐 진행하겠다고 계획을 세웠습니다. 오리에서 야탑을 거쳐 판교에서 종료하는 흐름으로 계획했습니다.

파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기의 예술적 표현 수단으로는 저의 주된 작업인 실크스크린 기법을 사용하기로 했습니다. 실크스크린은 우리의 일상에서 흔히 볼 수 있는데, 티셔츠나 가방에 찍혀있는 그림이나 글씨도 실크스크린의 사례입니다. 공업/상업/개인적인 용도로 두루 쓰이는, 대중적이며 어찌 보면 아날로그한 방식입니다.

숨은 공원들의 모양을 연구하고 단순화시켜 도안으로 디자인하고, 실크스크린 판을 제작하고, 시민들과 체험할 수 있는 판화 프로그램을 계획했습니다. 그리고 판화를 찍을 수 있는 이동식 카트를 제작하였습니다.

파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기 1년차의 시민 참여 프로그램은 중앙공원에서 실행했습니다. 생각했던 많은 것들이 현장에서는 계획대로 이루어지지 않는었습니다. 공원에 나온 주민들과 공원을 주제로 여유로운 대화의 물꼬를 트게 될 것을 기대했으나, 실제로는 어린이들이 몰려들어 그들의 눈높이에 맞는 대화를 진행해야 했습니다. 하지만 그렇게 체험에 참여한 어린이들이 각자의 보호자, 부모님을 이끌고 돌아왔습니다.

1년차의 경험을 바탕으로 2년차 프로그램에서는 스태프를 대폭 늘리고 어린이 프로그램도 별도로 준비했습니다. 또 실크스크린을 진행하느라 대화할 시간이 없을 경우를 대비하여 안내책자도 비치했습니다. 인터뷰, 설문 조사를 전담하는 인력도 추가했습니다. 그렇게 해서 1년차에 비해 더 매끄러운 진행, 더 풍부한 자료를 수집할 수 있었습니다.

그런데 “어느 공원을 좋아하세요?”라는 질문이 무의미할 정도로, 대부분의 참여자들은 중앙공원과 율동공원에 편중된 답변을 했습니다. 2년간의 설문 조사에서 한두 명의 참여자를 제외하고는 모두, 분당에는 마치 두 개의 공원이 있는 것처럼 통일된 대답을 했던 것입니다. 숨은 공원을 알리는 일이 의미있다는 것을, 역설적으로 이를 통해 확인할 수 있었습니다.



파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기는 매해 자료집을 제작했습니다. 자료집 제작을 위해 직접 공원들을 답사하고, 공원의 사물들에 대해서도 관심을 가지게 되었습니다. 흔히 놀이터라고만 생각한 장소들도 대개는 공원으로 분류된다는 사실을 알게 되었습니다. 공원마다 있는 가로등, 벤치, 시계, 경고문 같은 사물들도 얼핏 똑같아 보이면서도 자세히 들여다보면 차이가 있음을 발견하기도 했습니다.

저는 분당구에서 10년 이상의 긴 세월을 거주했지만, 성인이 되어 이사를 왔기 때문에 이 지역에서의 추억이 별로 없었습니다. 파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기를 시작하며 분당 구석구석을 다니다보니, 그때부터 내가 살고 있는 이 동네에 대한 애착이 생겨남을 느꼈습니다. 이렇게 좋은 공원과 환경들이 있는데 지금까지 나는 몰랐구나, 다니던 길만 고집했구나, 하는 깨달음을 얻었습니다. 그래서 이제는 새로운 길을 시도하고, 풍경도 더 세심하게 보고 있습니다.

올해 2020년은 파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기의 마지막 3년차가 되는 해입니다. 지금까지 2년을 잘 운영해온 경험을 바탕으로 이번에는 판교 지역을 배경으로, 더 크고 확장된 형태로 실행할 계획을 세웠습니다. 실크스크린 프로그램 전담 인원을 두 배로 늘리고, 공연 팀도 섭외하고, 공원에 대한 이야기도 많이 나눌 수 있도록 계획했습니다. 이 모든 계획은 코로나가 발생하기 전의 생각이었습니다.

다들 그렇겠지만, 저 역시도 예상치 못한 변화로 인해 고민에 빠졌습니다. 파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기 프로젝트의 상징과도 같은, 공원에서의 실크스크린 체험 프로그램을 할 수 없게 되었으니, 다른 방법을 생각해 보기로 했습니다. 그래서 영상작업으로 눈을 돌렸습니다. 원래부터 기록용 영상에 대한 계획이 있었는데, 이 부분을 적극 활용하기로 한 것입니다. 영화도 찍고, 뮤직비디오도 제작하고, 여러 작가들과의 협업을 통해 다양한 시각작업을 도출했습니다.

어떠한 형식일지라도, 결국 제가 파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기를 통해서 하고 싶던 말은 “일상의 평범한 공원에서 영감을 받아서, 다양한 이야기를 할 수 있다”는 것입니다. 이 과정에서 시민들과 함께 하려던 계획들이 많이 수정되고 축소되었으나, 그럼에도 소통하고 공유하는 방법에 대한 고민을 계속하였고 sns를 통한 소통, 유튜브 채널의 활용 등 여러 방법을 시도하고 있습니다. 또한 예술창작의 측면에서도, 이제 더 이상 파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기가 구래연 개인만의 작업이 아니라 협업하는 작가들 스스로의 창작이 되어야 한다고 생각했습니다. 이번에 함께 한 작가들의 공원에 대한 다양한 시선과 해석을 보게 되어 기쁘게 생각하고 있습니다.

2. 숨은 공원을 찾아보기

구래연 작가의 프로젝트 소개에 이어서 참여자들은 각자의 공원에 대한 생각과 고민을 대화로 나누었습니다. 그리고 다음 차시 수업과 과제를 위해 각자 자신의 동네에 있는 공원에 대한 리서치를 진행했습니다

+ 과제: 참여자들은 각자가 자신이 살고 있는 지역의 공원을 찾아 방문하고 그곳을 관찰하기로 하였습니다. 이는 2차시 활동을 위한 사전 준비 작업이기도 합니다.



2차시

파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기 2차시에서는 실크스크린에 대한 기본적인 사항들을 학습하고, 이후 참여자들 각자가 리서치해 온 주변의 공원을 소재로 작업을 시작합니다.

1. *실크스크린(silk screen)의 이론

◀ 실크스크린 혹은 스크린 프린팅(screen printing)이라고도 함

1) 의미

실크스크린은 ‘공판화’의 원리입니다. 공판화는 판에 구멍을 내어 그 틈으로 잉크를 흘려보내는 것으로, 눈에 보이는 그대로의 모양을 복사해낼 수 있습니다. 실크스크린은 실크, 즉 비단으로 판을 제작합니다. 다만 실제로 비단에 구멍을 뚫는 것이 아니라 특수용액을 이용합니다.

2) 재료

실크스크린 재료는 다양하나, 기본적으로 아래와 같은 재료들이 꼭 필요합니다.

- ① 특수용액인 감광액(빛에 반응하는 끈적한 용액)
- ② 실크의 역할을 하는 천. ‘샤’라고 부름.

*참고: 과거의 샤는 실크였으나 오늘날에는 나일론 등 실크보다 더욱 질기고 오래 쓸 수 있는 천으로 사용합니다. 여기에는 100부터 400수까지, 다양한 종류가 있으며 이에 따라 섬세함과 성감이 구별됩니다. 낮은 숫자는 크고 단순한 이미지, 높은 숫자는 섬세한 이미지 작업에 사용합니다.

- ③ 샤를 팽팽하게 펼치는 캔버스 프레임
- ④ 감광액을 넣을 통. 감광액을 이 통에 넣고 충분히 흔들어준 후, 샤에 발라줌.
- ⑤ 판 위에 뿌린 물감이 균일하게 묻어나도록, 물감을 밀어주는 막대기. ‘스퀴즈’라고 부름.

3) 제작 과정

투명한 필름 혹은 기름종이에 자신이 원하는 이미지 도안을 검은 색의 면 혹은 선으로 그리거나 출력합니다. 이미지가 준비되면, 캔버스 프레임을 짜고 샤를 팽팽하게 썬워서 실크스크린 판을 제작합니다. 샤에 감광액을 바르고 그 위에 이미지가 그려진 투명 필름 혹은 기름종이를 올립니다. 그대로 감광기에 넣습니다. 감광기 안에서는 실크스크린 판과 필름이 꼭

눌러잡니다. 이 과정을 거치면 사에 묻은 감광액은 점점 튼튼해지는 반면, 필름 속 이미지를 그린 검정 선이 닳은 부분은 점점 약해집니다.

일정 시간 후, 실크스크린 판을 감광기에서 꺼내서 물로 씻어냅니다. 이 과정에서 필름에 그려졌던 검은 선 혹은 검은 면과 감광액에 닿았던 부분이 떨어져 나갑니다. 자, 실크스크린 판 완성입니다!

원하는 색의 물감을 판 위에 바르고, 판화를 찍을 종이나 천 등을 판 아래에 깔아준 후, 스퀴즈로 판을 밀어서 균일하게 퍼줍니다.

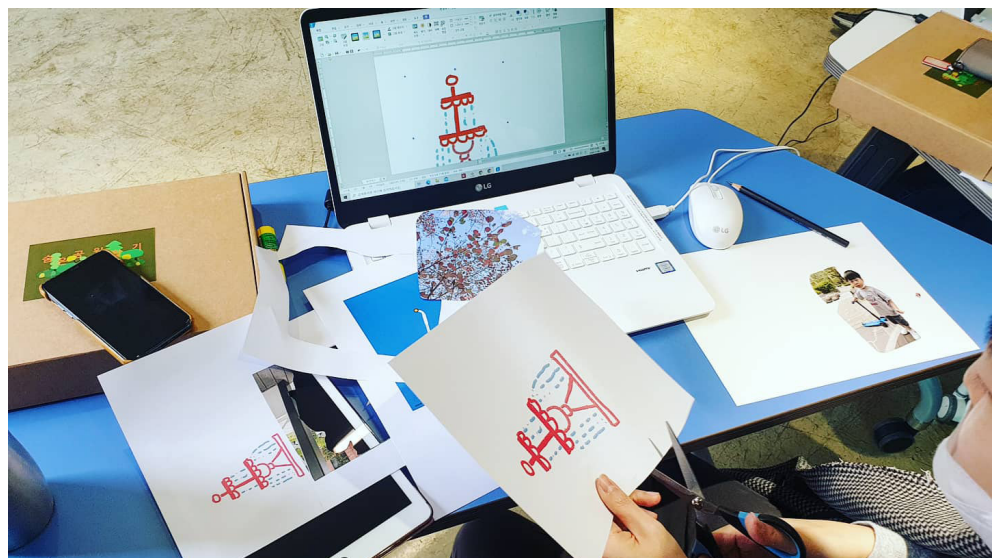
2. 실크스크린 실습_도판 준비

실크스크린의 이론을 학습한 후, 각자 실크스크린 제작을 실습합니다. 오늘은 실크스크린 판을 제작하는 것을 목표로 합니다.

우선 자신이 원하는 이미지를 그려봅니다. 내 집 근처의 공원에서 발견한 이미지를 모아보고 그려보고, 또는 글로 써봅니다. 카메라로 촬영한 이미지, 손으로 그린 이미지, 직접 쓴 글씨 등 모든 것이 도안의 재료가 될 수 있습니다. 다양한 이미지들을 콜라주하여 도안을 완성합니다.

오늘 완성한 도안으로 다음 시간에 직접 실크스크린 판화를 찍어볼 것입니다.

+준비물: 다음 차시 판화 작업을 위해 업사이클링의 일환으로서 의류, 가방 등 자신이 재활용하고 싶은 직물류를 준비해오도록 합니다.



3차시

파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기 3차시에서는 각자가 디자인한 도안을 직접 실크스크린 판화로 찍어보는 실습을 진행합니다. 자신의 옷이나 가방 등 직물류에 실크스크린을 찍어서 새로운 분위기로 재탄생시키는 업사이클링 작업을 진행한 후, 공동 작업으로 전시 설치용 스크린을 제작합니다.

1. 실크스크린 실습 1_도판 제작 및 식물 세팅

1) 지난 시간, 참여자 각자가 자기 동네 공원에서 착안하여 디자인한 이미지를 디지털 스크린 제판기(Mi-Screen)로 출력합니다.

2) 각자가 준비한 직물류 및 기타 소품을 꺼내어 그 재질을 확인하고 주의사항을 경청합니다. 가령 손잡이가 있는 플라스틱의 경우 바닥과 플라스틱 사이에 빈 공간이 생기는데 이를 책 등을 활용하여 채워주어야 하는 등, 각자의 소품에 따라 유의점이 있습니다.

3) 직물류에 판화를 찍을 경우 천의 뒷면으로 번질 우려가 있습니다. 이를 막기 위해 종이를 미리 천 아래에 받쳐둡니다.

2. 실크스크린 실습 2_프린트 실행

1) 2인 1조로 팀을 구성합니다. 한 명은 물감을 덜고 스퀴즈로 밀며 프린팅을 주도하는 역할을 하고, 다른 한 명은 스퀴즈로 미는 동안에 판이 움직이지 않도록 단단히 잡아주는 역할을 합니다.

2) 직물이 준비되고 각자가 정해진 위치에 서면, 판화용 물감을 도판의 위 혹은 아래의 한쪽 끝에 덜어냅니다. 이때 도안에 직접 물감이 닿지 않도록 도안보다 1~2센티미터의 여유를 두고 덜어냅니다.

3) 스퀴즈를 미는 역할을 맡은 사람이 양손으로 스퀴즈를 잡고, 길쭉한 스퀴즈의 양 끝에 물감이 고루 묻었는지 확인합니다.

(*스퀴즈의 크기는 다양하기에 판의 너비와 맞는 스퀴즈를 선택해야 합니다. 본 프로그램에서는 판과 스퀴즈의 사이즈를 사전에 맞추어 제작하였기에 이 과정을 생략합니다.)

4) 준비된 종이 혹은 천에 스퀴즈를 밀어보며 적당한 속도를 찾아냅니다. 스퀴즈를 미는 힘이 너무 약하거나 반대로 너무 강해도, 미는 속도가 너무 느리거나 너무 빨라도 도안이 제대로 찍히지 않습니다.

5) 한번 덜어낸 물감으로 2~3회 반복하여 판화를 제작할 수 있습니다.

3. 실크스크린 실습3_프린트 종료

1) 도판이나 소분통에 남은 물감은 별도의 용기에 다시 옮겨 담습니다.

2) 흐르는 물로 도판을 씻습니다. 이때 깨끗한 스폰지 등으로 가볍게 문지르며 씻어줍니다.

3) 물감이 다 씻겨 내려가서 본래대로 하얗게 된 판을 건조시킵니다. 이때는 자연건조 혹은 드라이어의 찬바람을 사용합니다.

4) 제작한 판화를 자연건조 혹은 드라이어로 건조시킵니다. 판화를 찍은 직물에 따라, 고열에도 문제가 없는 재질이라면 드라이어의 뜨거운 바람으로 빠르게 건조시킵니다. 의류의 경우, 다리미질을 해주면 이후 빨래를 하더라도 판화가 오랫동안 지속됩니다.

*파크 프로젝트: 숨은 공원 찾기에서 제작한 다양한 도안들은 12월 경기시민예술학교 성남캠퍼스 아카이브 전시회에서 확인할 수 있습니다.





◀ 완성된 업사이클링 의류와 스크린 설치 전경.

디지털 드로잉_성남엽서 : 좋아하는 것들의 그림지도

1기: 2021.6.9-6.23 매주 수요일 19:00-21:00(3차시)

2기: 2021.8.25-9.15 매주 수요일 10:00-12:00(4차시)

3기: 2023.5.19-6.23 매주 금요일 10:00-13:00(6차시)

*3기부터 디지털 드로잉으로 진행합니다.

디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도에서는 시각(이지연)/문학(박성진) 작가들과 함께 우리 동네를 이야기하며 내가 좋아하는, 아름답고 소중한 추억이 있는 장소들을 어떻게 언어로 전달하고 그림으로 표현할 수 있을지 고민합니다.

본 프로그램에서는 연필, 색연필, 마카 등 다양한 재료를 활용하여 우리 동네 그림지도의 초안을 만들고, 이를 태블릿PC를 사용하여 디지털 드로잉으로 다듬어 그림지도를 완성합니다. 이 경험을 통해 수업 이후에도 누구나 쉽게 집에 있는 태블릿PC를 활용해 그림지도를 그리고 엽서로 제작할 수 있습니다.

〈2023년 디지털 드로잉 프로그램〉

차시	주제	내용
1차시	우리 동네 지도	그림 지도의 개념을 이해하고, 우리 동네 살펴보기
2차시	좋아하는 곳들의 그림지도 밑그림 그리기	우리 동네에서 내가 좋아하는 곳들의 목록을 완성하고 색연필, 마커 등을 활용해 그림지도 에스키스 작업하기
3차시	좋아하는 곳들의 그림지도 그리기 1	아이패드 드로잉 어플리케이션의 기본 사용법과 세팅을 익히고, 디지털 드로잉으로 그려보기
4차시	좋아하는 곳들의 그림지도 그리기 2	아이패드를 활용해 내가 좋아하는 곳들을 그리고, 편집하기
5차시	성남엽서 만들기 1	일러스트에 필요한 설명을 텍스트로 정리한 후 일러스트와 편집 마무리 하기
6차시	성남엽서 만들기 2	최종 교정 후 완성한 성남엽서를 소개하며 함께 소감 나누기



1차시

디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도 1차시에서는 일상과 여행, 그리고 지도를 간단히 이해한 후 우리 동네에 대해 생각해봅니다.

1. 지도에 대한 이야기

지도는 지구 표면의 상태를 일정한 비율로 줄여 이를 약속된 기호로 평면에 나타낸 그림으로, 지극히 객관적인 정보를 전달하는 수단입니다. 하지만 동시에, 지도는 공간에 대해 한 공동체가 갖는 관점과 지식, 그리고 지향을 담는 그릇이기도 합니다. 또한 공간을 표현하는 다양한 방법으로, 기호의 다양한 형태를 자료를 통해 감상합니다.

성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도에서는 동네에 대한 객관적인 관찰을 바탕으로 동네에 대한 나의 관점과 관심을 나만의 기호로 담아갈 예정입니다.

2. 동네에 대한 이야기 1

참여자들은 각자 자신의 동네가 그려진 워크지에 동네에서 볼 수 있는 것들을 하나하나 적어보기도 하고, 그려보기도 합니다. 이 과정에서 우리 동네가 이런 형태로 구획되어 있다는 것을 새삼스레 실감하고, 동네 안에서 내가 주로 움직이는 동선도 발견합니다.

워크지를 완성한 후, 각자가 기록한 내용을 발표합니다. 우리 동네를 간략히 소개하고, 우리 동네의 유명한 곳들에 대한 정보를 교환합니다.

3. 동네에 대한 이야기 2

참여자들은 새로운 워크지를 받아, ‘내가 좋아하는’ 장소를 적어봅니다. 그런데 ‘내가 좋아하는’이라는 의미는 무엇일까요? 내가 자주 가는 장소들, 내가 알려주고 싶은 장소들, 혹은 나만 알고 싶은 장소들로 나누어서 적어봅니다. 자주 가다 보면 좋아지고, 좋아하기에 알려주고 싶고, 반대로 알려주기 싫어지는 마음에 대해서 생각해봅니다.

오늘 이야기한 장소들을 1차 목록으로 정리합니다.

2차시

디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도 2차시에서는 우리 동네에서 내가 좋아하는 곳들을 생각하며 스케치합니다.

1. 내가 좋아하는 곳들에 대한 이야기

지난 시간에 이야기했던 우리 동네에서 내가 자주 가는 장소들, 남에게 알려주고 싶은 장소들, 나만 알고 싶은 장소들의 목록을 점검합니다. 일주일의 시간을 보내며 장소들의 목록에는 추가 혹은 삭제가 일어납니다. 목록을 완성한 후, 각 장소들의 주소를 적고 지도에서 그 위치를 표시합니다. 내가 좋아하는 장소들이 우리 동네 안에서 어떻게 분포되어 있는지 유심히 살펴봅니다.



2. 그림 지도를 계획하기 1

내가 좋아하는 장소들을 어떻게 그림으로 그릴 수 있을까요? 풍경을 있는 그대로 그려야 할지, 나에게 의미 있었던 사건이나 등장인물을 그려야 할지, 혹은 그밖에 어떤 방법이 있을지 다양한 그림 지도의 사례를 통해 살펴봅니다. 장소를 시각 기호로 옮기는 나만의 방식을 고민합니다.

3. 보고 그리기, 상상해서 그리기

디지털 드로잉을 시작하기 전, 색연필로 드로잉의 감각을 연습합니다. 참여자들이 준비해온 사진 등의 참고자료를 활용하며, 좋아하는 곳을 다양하게 그려봅니다. 무엇을 어떻게 그려야 할지 고민하고 대화합니다.

4. 그림 지도를 계획하기 2

그림 지도를 그리기 위해서는 그림 이전에 어떻게 배치하고 조절해나갈지에 관한 계획도 필요합니다. 스케치에서 완성물까지 고민을 담아 수정해나가는 에스키스의 개념을 소개하고, 이를 그림 지도에 적용합니다. 내가 좋아하는 장소들의 우선 순위를 정하고, 어떤 순서로 배치하고 편집할 것인지 고민을 시작합니다.



3차시

디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도 3차시에서는 디지털 드로잉의 기초를 배우고, 그림 지도를 제작하기 위한 기본 설정을 적용합니다.

1. 디지털 드로잉을 위한 준비

태블릿PC의 드로잉 프로그램을 실행합니다.

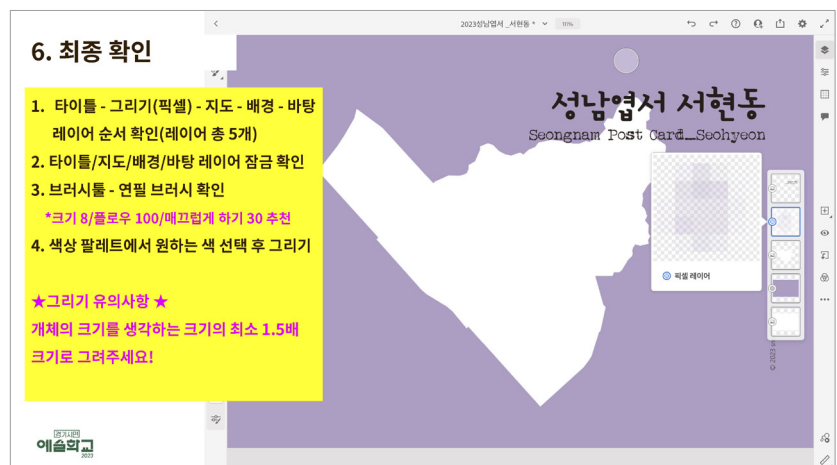
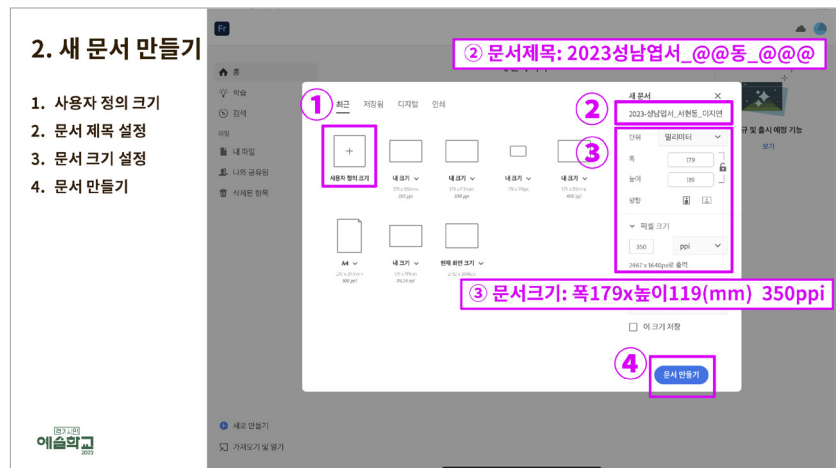
(*이번 2023 디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도에서는 아이패드-프레스코 어플 및 애플펜슬을 사용했습니다.)

색연필 브러시 및 설정값을 세팅하고, 레이어 순서를 통일합니다. 각자의 행정동을 이미지로 만든 파일을 불러와서 배경화면으로 설정합니다.

2. 디지털 드로잉 실습하기

내가 좋아하는 곳의 목록에 있는 장소들을 각자의 방식으로 스케치하고 그려봅니다. 지난 시간에 종이와 실제 색연필로 실습했던 아날로그 드로잉과, 디지털 어플리케이션에서의 색연필 드로잉의 효과를 비교하며 그려봅니다.





어도비 프레스코 어플을 ▶
 활용한 문서 설정

4차시

디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도 4차시에서는 각자의 태블릿PC로 내가 좋아하는 곳들을 계속해서 그려갑니다.

1. 디지털 드로잉 실습하기

내가 좋아하는 곳의 목록에 있는 장소들을 각자의 방식으로 스케치하고 그려봅니다. 머릿속으로 상상하던 이미지와 실제로 내 손끝으로 그려내는 이미지 사이의 간극을 해결하기 위하여 대화하고 수정합니다.

내가 좋아하는 장소들의 우선 순위가 바뀌고, 목록에 새로이 추가되거나 목록에서 삭제되는 장소들의 변화에 관해서도 이야기합니다.

스케치를 거쳐 완성된 일러스트를 우리 동네 지도에 배치하며, 나의 동선을 재발견합니다.

+ 작업실 1

수업 시간이 종료한 후, 사전 신청자에 따라 작업실을 제공합니다. 작업실 신청자는 강사의 도움 없이 각자 개별 실습을 이어갑니다.

5차시

디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도 5차시에서는 각자의 태블릿PC로 내가 좋아하는 곳들을 계속해서 그리고 정리합니다.

1. 내가 좋아하는 곳들에 대해 이야기하기

지금까지 디지털 드로잉으로 그려온 내가 좋아하는 장소들에 대한 설명을 텍스트로 정리합니다. 누군가에게는 의미없는 장소, 혹은 싫어하는 장소일 수도 있지만 나에게는 좋아할 수밖에 없는, 나만의 시선을 글로 적습니다.

나만의 시선에는 이 장소에서 보냈던 나만의 시간과 경험, 함께 한 사람들과의 개인적 감상은 물론 우리 지역, 도시 공간을 관찰하고 분석하는 사회적 이해도 모두 포함합니다.

2. 디지털 드로잉 실습하기

지금까지 작업해온 일러스트를 마무리합니다.

+ 작업실 2

: 수업 시간이 종료한 후, 사전 신청자에 따라 작업실을 제공합니다. 작업실 신청자는 강사의 도움 없이 각자 개별 실습을 이어갑니다.



6차시

디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림 지도 6차시에서는 내가 좋아하는 곳들의 지도를 최종 편집 및 마무리합니다. 그리고 내가 좋아하는 곳들, 나아가 내가 좋아하는 우리 동네를 소개합니다.

1. 최종 편집

: 지금까지 진행해온 글과 이미지를 최종 확인합니다. 내가 좋아하는 장소들의 이름과 주소, 위치를 확인하고 그 장소들에 대한 설명을 읽고 오류를 확인합니다. 우리 동네에 대한 소개글을 추가합니다.

완성한 일러스트 파일 및 이를 지도에 배치한 1차 편집본을 확인합니다. 파일들이 중복되거나 생략되지 않았는지, 크기와 배치는 적절한지, 지도의 배경색은 조화로운지 등을 점검합니다.

2. 내가 좋아하는, 우리 동네 소개하기

: 각자가 작업한 우리 동네 그림 지도를 스크린으로 함께 보며, 각자가 좋아하는 곳들에 대해 이야기합니다. 그림 지도를 제작하며 내가 나 자신에 대해 알게 된 것과 우리 동네에 대해 알게 된 것들을 이야기합니다. 동네를 관찰함에 따라 동네를 바라보는 나의 관점에 일어난 변화, 동네에 대한 궁금함, 잊고 있었던 기억들을 공유합니다.

우리가 우리 동네를 더 좋아하기 위해서, 앞으로 어떤 변화가 우리 동네에 일어나야 할 지를 생각해봅니다.

+ 총 6차시에 걸쳐 완성된 참여자들의 그림 지도-엽서는 개별 출력물이 아닌 전체가 하나가 된 성남엽서책으로 제작하여 12월, 경기시민예술학교 성남캠퍼스 아카이브 전시회에서 공유합니다.





1. 성남엽서 구미동, 신희진, 2023
2. 성남엽서 수내동, 남건우, 2021
3. 성남엽서 정자동, 유윤미, 2023

보이지 않는 것들에 관하여 좋아하는 곳들의 그림지도: 성남엽서

“시각, 문학 작가들과 함께 우리 동네를 이야기하며 내가 좋아하는, 아름답고 소중한 추억이 있는 장소들을 어떻게 언어로 전달하고 그림으로 표현할 수 있을지 고민합니다. 연필, 색연필, 마카 등 다양한 재료를 활용하여 우리 동네 그림지도의 초안을 만들고, 이를 디지털 드로잉으로 다듬어 그림지도를 완성합니다.

누구나 쉽게 집에 있는 아이패드를 활용해 그림지도를 그리고 엽서로 제작할 수 있습니다. 완성한 그림지도-엽서는 성남엽서책으로 제작해 연말의 결과전시회에서 공유합니다. 본 수업을 통해 우리 동네를 관찰하고, 생각하며 우리 동네를 좀 더 좋아하게 되기를 바랍니다.”

#준비하는 마음

2021년의 성남엽서는 색연필로 직접 그리는 아날로그 드로잉 수업이었고, 2023년의 성남엽서는 디지털 어플리케이션을 활용해 태블릿과 전자펜슬로 그리는 디지털 드로잉 수업이다. 2021년의 성남엽서는 코로나19로 인한 여행 제약의 답답함을 해소하기 위한 일상여행 수업이었고, 2023년의 성남엽서는 회복된 일상을 다시금 돌아보는 적극적인 지역탐색 수업이다.

아날로그 드로잉에서 디지털 드로잉으로 매체를 변환하는 것에 관한 회의는 간단히 마무리되었다. 태블릿 컴퓨터의 판매가 늘어났으니 이를 활용하고 싶은 욕구도 많아졌을 것이라거나, 센터에 태블릿 컴퓨터가 충분한데 이를 활용하는 수업이 있으면 좋겠다거나, 디지털 드로잉으로 작업하면 스캔을 따로 할 필요가 없어진다고거나 하는 등의 정황 공유면 충분했다. 중요한 것은 어떤 매체를 사용하느냐가 아니라 그 매체가 수업의 핵심을 달성하는데 도움이 되느냐 였다.

“태블릿으로 그림을 그리는 수업이에요.”

한 마디로 요약할 수 있는 수업이었지만, 동시에 그렇게 요약할 수 없는 수업이다. 바로 그 지점에서 우리의 수업 준비회의는 길어졌다.

우리 동네를 알고-> 동네에서 내가 좋아하는 곳을 뽑고-> 이곳을 내가 왜 좋아

하는지 생각하고→ 결국 나는 어떤 사람인지 발견하고→ 이런 나에게 우리 동네가 왜 소중한지를 발견하고→ 우리 동네를 안다. (그리고 함께 한 동료들의 동네도 알게 된다)

≫ 우리가 주고 싶은 것: 즐거움, 편안함, 열정, 불편함

대략의 합의는 이루어졌다. 하지만 다시 토의해보니 저마다 다른 생각을 가지고 있었다.

3시간이 끝나도 집에 가기 싫을 만큼 즐거워야 할까?

지루해도 3시간을 버틸 수 있을 만큼의 즐거움이면 되지 않을까?

자신의 속마음을 모조리 털어놓을 수 있는 편안함이어야 할까?

낯선 장소, 낯선 사람들에 대한 긴장을 풀 수 있는 편안함이면 어떨까?

수업이 끝나고 남아서, 자율학습을 이어갈 만큼의 열정을 끌어내야 할까?

수업 시간 동안 열심히 집중하면 그것만으로도 충분한 열정이 아닐까?

가장 어려운 것은 마지막 질문이었다:

우리는 이들에게 어느 정도의 불편함을 제공해야 하는가?

예술은 익숙한 것을 낯설게 하고, 평소의 나와는 조금은 다른 모습을 찾게 한다. 질문은 있지만 정답은 없고, 아니 궁금해하지 않던 것을 비로소 궁금해하게끔 유도한다. 스스로 생각하고 고민하게 한다. 그래서 예술은 불편하다.

기획팀의 이상과는 달리, 미술 작가는 불편함에 반대했다.

“수업에서 누구 한 명이라도, 자신이 뒤쳐지고 있다고 느끼게 하고 싶지 않아.”

동네에서 내가 좋아하는 곳들에 대한 질문들, 글쓰기, 그리기 같은 낯선 활동들로도 충분히 고민하고 생각하느라 힘들 수 있기에 더 이상의 불편함은 과하다는 것이었다. 조금 더 다정하고 즐겁고 편안한 시간이 되기를 바라는 그의 마음도 이해가 갔다. 모호함을 견디고 스스로 고민하고 생각해야지, 라는 이상적인 예술 수업의 가능성을 기획팀은 믿고 있지만 동시에 수업은 그 순간 현장을 주도하는 주강사의 영역이기도 하다. 기획팀은 주강사의 의견을 따르기로 했다. 예술을 대하는 각자의 생각과 현장의 경험은 존중받아야 하며, 특히 수업을 이끌어갈 주강사의 의견이라면 더욱 그렇다.

#실제로 행하며_그럴 줄 알았고 또 몰랐다

첫날은 수업에 태블릿 컴퓨터가 등장하지 않는다. 우리는 함께 지도를 보며 지도가 결국 관점을 보여주는 매개체임을 이야기했다. 또한 현실을 지도로 옮기기 위한 기호의 역할도 이야기했다. 기획의 의도를 전하고 싶었고, 하고 싶은 이야기가 많았다.

강의를 마친 후 사람들에게 스스로 말하게 했다. 어느 동네에서 왔는지, 동네에서 '좋아하는 곳'은 어디인지. 다시 말해 동네에서 자주 가는 곳, 알려주고 싶은 곳, 혹은 나만 알고 싶은 곳을 이야기했다. 도시를 보는 각자의 관점은 스스로 말하는 시간에서 그 실마리가 나온다. 수업의 의도는 강의로 전하는 것이 아니다. 자료는 전문적이고 새롭고 흥미롭되, 강사는 말을 줄여야 한다고 되새겼다. 각자 스스로 말하게 하고, 강사는 좀 더 귀를 기울여야 한다고.

편하게 말할 수 있도록 질문을 세분화한다. 이야기를 남겨둘 수 있도록 워크시를 제공한다. 그러나 어떻게 하더라도, 각자가 말문을 열기 전의 힘든 시간을 없앨 수는 없다.

“.....”

이 침묵, 고민, 불편함이 생각의 출발점이다.

첫날은 침묵이 길다. 다들 동네에 대한 생각은 해보지 않았다. 곰곰이 생각하며 떠올려보는 좋아하는 곳이라고 해봐야 프랜차이즈 식당, 동네에서 유명한 카페, 누구나 다 아는 동네 공원 정도이다. 같은 동네에서 온 참여자들은 서로 같은 장소를 지목한다. 도시란 다 비슷비슷하다. 특히 신도심은 더욱 그렇다. 그래도 지금부터 생각해보면, 미묘한 차이가 나오지 않을까. 그곳을 누구와 함께 가는지, 언제 가는지, 무엇을 하는지. 머릿속으로 도시 속의 나를 그려본다.

일주일이 지났다. 여전히 태블릿 컴퓨터는 교실에 나타나지 않는다. ‘내가 좋아하는 곳들’의 이름을 적고 지도에 위치를 표시한다. 우리 동 안에서 나의 동선이 시각화된다. 어떤 이는 벌써부터 우리 동네의 지역성을 생각하기 시작하고, 어떤 이는 우리 동네에서 아직 내가 모르는 미지의 영역들을 궁금해하기 시작한다. 좀 더 새로운 곳들로 내가 좋아하는 곳을 더 풍성하게 만들고 싶다는 욕심을 내기도 한다.

장소에 대한 고민을 시작하는 한편, 내가 좋아하는 곳들을 어떻게 시각 기호로 만들지도 생각한다. 그곳을 바라보는 나의 시선에 따라, 어떤 장소는 동물로 표현되고 어떤 장소는 어린이가 된다. 풀, 나무, 꽃, 새, 건물 등 다양한 요소들이 스케치북에 올라온다.

3주차가 되었을 때부터 태블릿 컴퓨터를 사용한다. 집중해서 그림을 그리는 시

간, 몰입과 휴식을 오가기가 쉽지 않다. 대화는 어째서 이런 기호를 선택했는지에 대한 이야기가 주를 이룬다. 그림 작업은 수업 이외의 시간으로 확대된다. 수업과 수업 사이의 일주일의 시간 동안에 자료를 수집하러 다시금 그 장소를 방문하기도 하고, 좋아하는 줄 알았던 장소를 삭제하기도 하며, 내가 정말로 좋아하는 장소를 새롭게 추가하기도 한다. 수업이 끝나고 강사가 퇴실한 후에도 몇몇이 함께 그림을 더 그리기도 하고, 집이나 동네 카페에서 홀로 그림을 더 그려오기도 한다. 수업에서는 ‘어떻게’ 그리는가보다 ‘무엇을’, ‘왜’ 그리는지에 대한 이야기가 주를 이룬다.

5주차에는 다시 글을 쓴다. 무엇을, 왜 그리는지에 대해 쓴다. 나는 왜 이 장소를 좋아하는지에 대한 질문은 한 발짝 더 들어가서 나는 왜 그게 좋은지를 생각하게 한다. 병원에 핀 단풍나무가 나는 왜 좋았을까? 물놀이장에서 노는 청소년들이 나는 왜 좋아 보였을까? 누군가는 우리 동네의 지하철역을 보면 내가 사회로 일하러 나가는 통로이기에 뿌듯한 기쁨이 솟는다. 누군가는 우리 동네의 지하철역 통유리로 비치는 햇빛에 순간적으로 발걸음을 멈추게 하는 아름다움을 느낀다. 이렇게 해서 저마다 우리 동네를 바라보는 나의 관점이 담긴, 나의 지도를 완성해가는 것이다. 그것이 기획의 의도이고, 전달이 되는 것 같기는 하지만 확신은 없다. 우리는 더 이상 기획 의도를 강의하지 않으며 참여자들을 돕고 지켜볼 뿐이다.

마지막 주에는 글과 그림을 마무리하고 각자의 동네를 소개한다. 즉석 발표이기에 어떤 발언이 나올지는 누구도 모른다. 그래서 기획의 의도를 정확히 전달하는 참여자의 말에 깜짝 놀랐다. 우리 동네는 전형적인 신도시이며 인공적으로 조성된 공원과 물놀이장, 프랜차이즈 가게들로 가득해서 밋밋하다던 그는 회색빛 도시에서 보낸 아이와의 다채로운 시간을 소개했다.

“‘성남엽서’ 프로그램은 성남시민이 성남시를 사랑하게 하려는, 성남시의 계획이었군요! 기꺼이 넘어가드립니다.”

가장 오래 침묵하고 제일 크게 불편했던 참여자의 말이었기에 한결 깊이 와닿았지만, 다른 참여자들의 이야기도 한결같았다. 우리 동네를 생각하고, 이곳의 삶을 기억하고, 좋아하는 곳을 고민하는 시간들을 보내면서 자연스럽게 동네를 좋아하게 되었다는 이야기. 좋아했지만 잊고 있었던 곳들은 기억을 통해 다시 좋아졌고, 좋아하지 않는다고 생각했던 곳들도 시간을 들여서 바라보다 보니 좀 더 좋아졌다는 것이다.

그리고 나 또한, 6주 동안 함께 이야기했던 그들의 동네가 좋아졌다.

#종강 그 이후

“결과가 아니라 과정이 중요하다.”

“예술교육은 정답을 찾는 것이 아니라, 스스로 질문을 만들어 나가는 것이다.”

너무 익숙한 말들이고 너무나도 맞는 말들이다. 익숙해져서, 이제는 무감각해지는 말들인지도 모르겠다.

“예술로 개인의 감성, 감각을 일깨우는 것을 넘어서, 예술로써 나의 일상과 지역과 관계를 맺고 내가 사는 도시에서의 삶까지 고민하기 바란다.”

이런 말도 어느새 너무 익숙하게 중얼거리고 있지 않았나 싶다. 기획 의도로 머릿속이 꽉 차서, 지켜보고 기다려주는 불편함을 정작 나조차도 망각할 때가 있었다. 하지만 그림을 그리러 왔다는 그들의 욕망만큼이나, 내가 사는 도시의 일상에 대한 관심도 실은 자연스러운 욕망일 것이다. 다만 개인의 욕망은 쉽게 관찰되지만 도시를 향한 관심이 눈에 띄기까지는 시간이 걸린다. 원래 그런 것이다, 스스로 움직이려면 시간을 들여 생각하고 고민해야 한다. 그걸 보며 조급한 마음이 드는 것도, 실은 원래 그런 것인지도 모른다.

예술의 가치가 당장의 실용에 있지 않다는 것에 모두가 동의하면서도 실제로는 성과를, 결과를 요구하는 일들이 얼마나 많은가. 나 스스로도 수업을 하며, 창작을 하며 조급해지는 순간들이 여전하다. 가시적인 변화를 끌어내고 싶고 지속적인 흐름으로 이어가고 싶다. 더 많이, 더 크게. 그래서 우리는 멈춰야 한다.

“.....”

거창한 의도를 내려놓고 잠시 침묵해본다. 그리고 우리 동네를 좋아하게 되는, 소박하지만 커다란 변화를 생각해보는 것이 좋겠다.

#또다른 시선

2023 성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림지도 주강사로 함께 한 이지연 선생님의 시선을 소개합니다. 이지연 선생님은 2020년부터 2022년까지, 경기시민예술학교 성남캠퍼스 기획팀의 일원으로 함께 해왔습니다.

2023 성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림지도 일지

글/이지연

성남캠퍼스 기획팀으로 3년을 함께 했지만 주강사로서 수업을 진행한 것은 처음이었다. 기획팀의 후기 요청을 받고 고민하다, 자유롭게 써보라는 권유에 그간 프로그램을 진행하며 써둔 일지를 들춰본다.

(*분량상의 이유로 이지연 작가의 원본을 축약하여 소개합니다.)

05.19.금_1차시

경기시민예술학교 성남캠퍼스에 대한 기획자의 안내 인사 후 수업을 진행하기 시작했다. 수업의 시작에서 고민되는 지점 중 한 가지가 참여자의 인사로 시작하는 방식과 프로그램에 대한 안내부터 시작하는 강의형 수업의 진행의 방식이라는 갈림길인 것 같다. 질문의 방식이든, 강의형이든 자칫 무작정 묻거나 이야기해주는 분위기가 되는 것을 지양하는데 그림에도 모든 전제는 ‘이 프로그램을 듣고 싶어서-참여하고 싶어서’ 신청하고 왔다는 점을 믿고 가는 것일 거다. 더욱이 올해는 유료강좌인데도 신청해주셨으니 말이다.

일상과 여행. 그 안에서 우리가 경험하게 되는 ‘낯설게 보기’에 대한 자각으로부터 ‘지도’로 접근했다. 고지도를 보는 부분에서 사람들의 지루함을 걱정했기에, 참여자들의 표정을 살피며 계획된 추임새와 계획하지 않은 리액션을 섞었다. 초등학교 때 교과서에서 보고 그렸을 지도를 예시로 ‘기호’ 등에 얘기하며 ‘그림엽서-그림지도’들을 추가적으로 살폈는데, 너무 빠르게 진행하지는 않았나 싶다.

아이들과의 프로그램에서는 다채로운 리액션을 하는 편인데, 성인의 경우는 다채로운 어휘로 설명하는 것이 좋다고 생각한다. 풍부한 어휘를 갖기 위해서 강사로서 계속 자기계발이 필요한 지점이다.

낯설게 보기와 지도 이야기를 마치고 실습을 한다. ‘각자의 동’ 지도로 넘어갔다. 손에 무언가 쥐어졌을 때, 낙서나 기록과 함께 사고의 흐름도 유연해질 수 있지 않겠는가 생각해본다. 참여자들 사이에서 겹치는 동네가 있긴 하지만, 각자의 이야기는 다르다. 장소가 같아도 ‘내’가 좋아하는 이유들을 생각해 보면서 ‘나’를 알

수 있는 지점을 만나기를 바라본다.

참여자들이 잘 모르겠다고 수줍어하면서도 자신의 동네에서 여러 가지를 떠올리는 동안, 나 또한 내 동네를 잘 모르는 건 마찬가지인 것 같다고 생각한다. 본 프로그램 실행을 앞두고 디지털 드로잉 예시자료용으로 그렸던 세차장이나 브런치 카페보다도 실은 '정비소-블루핸즈'가 내가 좋아하는 곳이라는 사실을 만났다.

첫날은 이야기와 낙서로 채워졌다. 사람들이 무언가 오래 생각하는 것을 힘들어하지 않을까 우려했던 것은 기우였다.

05.26.금 2차시

지난 시간에 일찍 자리를 뒀던 분들은 그만큼 일찍 오셨다. 지난 과제를 하시느라 손이 사각사각 바쁘시다. 육아나 업무 등으로 지각이나 조퇴, 결석이 발생한다. 어쩔 수 없지만 신경이 쓰인다.

참여자들이 그림을 그리는 동안 나도 스케치를 하고, 돌아다니며 사람들의 그림 실력도 가늠해본다. 문학 작가는 돌아다니며 그림을 통해 각자가 생각을 정리하는 방법을 분석하고 카테고리를 만들어본다. 그 말을 듣고 보니 각자가 생각을 개진해나가는 방식이 서로 다르다는 것이 보인다. 다음에 수업을 하게 된다면 이런 부분도 참고하면 좋을 것 같다.

점심시간이 다가옴에 따라 한두 분씩 먼저 교실을 나간다. 전체 공지를 할 타이밍을 놓쳤다는 것이 마음에 걸린다. 그래도 다음 시간부터 디지털 드로잉을 실행한다는 것은 모두가 알고 가셔서 다행이다.

06.02.금_3차시

디지털 드로잉 소개를 하고 툴을 다루어보았다. 자유롭게 그리기에 앞서, 최종 결과물인 엽서 제작을 위한 기본 사항들을 설명하고 재확인했다. 디지털 드로잉을 위한 준비과정이었던 지난 시간과 실제로 디지털 드로잉을 실행하는 이번 시간을 비교했을 때, 참여자 집중도가 크게 다르지 않다는 것이 인상적이다.

06.09.금_4차시

지난 4주 동안에 변화가 있었는지 질문했다. 동네를 다시 들여다보게 되었는지를 물었는데, 돌이켜보니 내 마음이 너무 조급했던 것 같다. 급한 마음을 내려놓아야겠다.

이제는 기능적인 설명과 실습이 수업의 대부분을 차지한다. 파일 불러오기를 아직 헛갈리는 분들, 레이어가 낯선 분들에게 계속해서 추가 설명을 해드리고, 각자 그림을 그려나간다. 각자가 집중해서 그림을 그리는 시간, 코멘트를 지속적으로 하는 게 좋은지 마음이 복잡하다. 집중해서 작업하는 분들에게 방해가 되는 건 아닐까? 강사가 계속해서 무언가를 가르쳐줘야 하지 않나? 이런 고민은 “집중

할 수 있도록 돕는 것도 수업이다”라는 기획자의 말로 어느 정도 가벼워진다.

06.16.금_5차시

오늘은 다시 글쓰기다. 글을 완성한 후에 그림을 마저 완성하는 시간으로, 글쓰기를 1시간 30분 정도로 잡아는 두되 일찍 쓴 사람은 그림을 일찍 시작하는 것이고, 조금 늦어지더라도 우선 글쓰기 완성을 기본으로 한다.

‘나는 왜?’를 생각한다. 나는 왜 이 장소를 소개하고 싶을까? 이 장소는 왜 나의 ‘좋아하는 곳들’ 목록에 있는 걸까? 내가 ‘좋아하는’ 이유는 무엇일까? 왜 나한테는 좋아보였을까?

문학강사가 참여자들과 대화하는 소리가 들린다. 딱히 답이 나오지 않지만 생각의 흐름을 이어갈 수 있는 예시들이 들린다. 답이 나오지 않아도 문학강사는 개의치 않으며, 참여자에게도 이제부터 생각해보면 된다고 격려한다. 강사의 질문에 모든 걸 답해야 할 것 같은 부담을 조금 내려놓고 생각할 여유를 안고 쓸 수 있는 이 시간이 좋다. 이런 식의 질문하기가 글과 그림이 함께 하는 수업에서 어떻게 더 확장될 수 있으면 좋을까 하는 생각도 든다.

06.23.금 _ 6차시

각자의 글/그림을 수정한 후, 자신의 엽서를 소개했다. 참여자들이 발표를 잘 하실 수 있을지 걱정이었는데, 계속 이야기해온 주제여서인지 모두가 자신의 방식으로 발표를 잘하셨다. 참여자 중 한 분이 말씀하신 위례동에 존재하고 있던 내가 위례동과 관계를 맺고 있음을 알고, 위례동을 좋아하게 되었다는 이야기가 특히 인상적이었다. 프로그램의 의도와 방향성이 자연스러운 방식으로 전달되었음을 확인할 수 있었다. 우리 동네는 즐겁게 놀고 나누는 동네, 우리 동네는 편안한 곳, 우리 동네는 나와 딸의 추억으로 가득한 장소라고 정의하게 된 것이나 중고생들이 물놀이장에서 노는 현상을 보고 ‘아이들이 놀 장소가 부족하다’라는 소감에서는 공간을 바라보는 자신의 시선과 생각이 심화되었음도 느꼈다.

6차시의 수업을 실행하며 사전에 계획을 철저하게 세우고 그대로 진행하고자 애썼다. 디지털 드로잉이기에 프로그램의 기능을 효과적으로 습득할 수 있게 하고자 노력했다. 하지만 이 프로그램의 핵심은 동네를 들여다보고, 내가 좋아하는 곳에서부터 다른 곳까지 나의 관심이 나의 지역으로 확장되는 것이었음을 재확인했다. 물론 이러한 핵심은 수업 계획을 세세하게 세우고, 기능에 대한 전달을 놓치지 않기 위한 노력이 기반이었기에 전달할 수 있었을 것이다. 참여자들이 즐겁게 그림을 그리고, 글을 쓰고, 이야기하는 시간이었기에 6차시가 완성될 수 있었던 거라고 생각한다.

#또다른 시선

보조 아키비스트로 수업에 참여했던 김선경 선생님의 후기를 전합니다.

디지털 드로잉_성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림지도 _수업을 마치고

글/ 김선경

2023년 5월 19일 금요일 오전 9시 30분! 오늘은 경기시민예술학교 성남캠퍼스 사업이 시작하는 날이다. ‘성남꿈꾸는 예술터’에서 22주간 진행되는 6개의 프로그램 중 첫 번째 프로그램인 디지털드로잉 성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림지도 (이하 성남엽서)가 시작되는 날이며, 나의 기록 여행의 출발이기도 하다. 이 이유 하나만으로도 2023년은 나에게는 큰 의미가 있는 해이다.

작년, 성남캠퍼스의 수강생으로 참여했던 나에게 올해는 기록자로서 참여해보는 것이 어떻겠냐는 제의를 알투스 선생님들께서 건네셨던 때를 되돌아본다. 좋아하는 선생님들과 함께 한다는 기쁨, 내가 할 수 있을까 하는 불안, 기록은 내가 하는 활동 중에서 제일 잘하는 일이라는 자만, 앞으로 어떤 감정들로 채워질지 모르는 낯선 자리라는 긴장과 기대로 주저하는 나와 알투스 선생님들은 긴 대화를 나누었다.

“저희들 스스로가 이 일에 너무 익숙해져서 다른 이의 관점이 필요해요.”

부드러운 언어로 시작한 대화는 ‘선경 선생님으로부터 출발한 관점과 시선이 기록이 되어 공유할 수 있는 형태로 남아, 또 다른 이야기를 만들 수 있기를 바란다.’는 묵직한 말씀으로 마무리되었다. 성남캠퍼스 교육과정의 녹취 정리는 크로바노트가 하면 되는 일이니 그런 기록은 기계에 맡기고, 수업을 바라보며 떠오르는 가감 없는 솔직한 생각과 느낌을 현장의 상황과 시간을 알 수 있게 다양한 형식과 내용으로 기록하는 것이 나에게 기대하는 일이라고 명료하게 정리해주셨다.

함께하기로 결정한 후 실제로 2023 성남캠퍼스가 시작할 때까지 우리는 몇 번의 회의를 했다. 예술교육 현장에서 참여자가 보여주는 눈에 보이는 것과 그렇지 않은 것들, 문화예술교육이라는 거창한 담론부터 크고 작게 떠오르는 이야기들, 기획 의도와 목표, 교수법의 적절성, 교육내용의 효과와 만족도, 새로운 질문으로의 확장가능성 모색에 이르기까지 선생님들의 대화를 들으며, 이 분들은 할 수 있는 모든 것을 고민하고 있음이 전해졌다. 성남캠퍼스의 완성도를 높여서 현장의 동료들과 공유하고 싶어하는 두 선생님의 각오와 일에 대한 확신, 자신감을 느낄 수 있어서 나도 처음부터 선생님들과 함께 있었던 것 마냥 감사하고 뿌듯했다.

긴장되는 성남엽서 첫 수업을 무사히 마쳤다. 내가 나서서 수업이라도 한 듯이 온몸이 녹초였다. 돌아오는 길, 걱정하고 있을 남편에게 결과 보고도 잊지 않았다. 하지만 오는 내내 머리가 무거웠다. 수업을 지켜보며 선생님들이 던지는 질문의 개수까지 세어가던 내 모습을 돌아보며, 나는 왜 이리 참여자들과의 소통에 집착하는가 싶었다.

생각 끝에 나는 그동안 내가 상대하던 대상의 특성에서 실마리를 찾았다. 내가 활동하고 있는 단체(깊은생각교육)는 코딩, 3D펜, 인공지능 기술을 문화유산, 수원화성과 연결지어 청소년을 대상으로 교육프로그램을 만들고 수원 어린이도서관의 협조로 책과 코딩 기술을 융합한 프로그램을 운영해 오고 있다. 그러니 우리는 주로 어린이와 그 가족을 상대한다. 내가 경험해온 바로는 어린이의 주의 집중력은 짧고, 흥미가 사라지면 금방 다른 곳에 눈을 돌린다. 그래서 내가 현장에서 만난 선생님은 항상 대상과 이야기하고 소통하며 그들을 깨어 있게 해야 했다. 이런 상황만 보던 나에게, 오늘 성남엽서 첫 시간은 몹시 낯설었다. 선생님들의 계속되는 질문이 사라진 시간, 조용한 침묵의 시간이라는 환경이었던 것이다. 그럴 만한 이유가 충분하다는 것을 이제는 안다. 세 선생님은 훨씬 더 고차원의 고민을 성인 교육 현장에서 풀어내신 분들이었다는 것을 갈수록 이해하게 되었다.

총 여섯 번으로 계획된 성남엽서 수업 차시 중 절반을 넘긴 어느 날의 기억이 떠오른다. 그 무렵의 내 기록은 누가 먼저고 나중이라고 할 것 없이 손발이 척척 맞는 세 선생님의 하모니에 신이 나 있었다. 하지만 늦은 시간, 다른 프로그램(도시명상 수업)에서 마주친 그림 작가 선생님은 아주 잠깐이지만 ‘힘들어요’라는 말 씬을 남기셨다. 그 말이 내내 마음에 남아서 집에 돌아와 성남엽서의 기록을 복기했다. 다시 보아도 그림 작가 선생님은 내가 관찰한 그날의 교실 풍경 안에서 바지런히 움직이며 시종일관 웃고 수업의 힘을 유지하고 계셨다. 하나의 프로그램을 만들고 이끄는 데 들이는 선생님들의 정성과 노력을 알아주는 사람들이 많다는 말로 위로하기에는 부족한 순간이었다.

선생님들의 노고를 한순간에 사라지게 만드는 것은 참여자의 변화이다. 성남엽서 수업 마지막 시간, 내가 만든 우리 동네 엽서를 발표하는 마지막 수업 시간의 일이다. 수업의 초반부, ‘저는 그다지 좋아하는 곳이 없는데요.’라며 난처해하던 참여자의 발표를 옮겨 적어본다.

“선생님들이 이 수업을 왜 만들었는지 이제 알겠다. 성남시를 사랑하는 마음을 갖게 하려고 한 것이다. 나는 위례에 산 지 4년이지만 생각해 보니 딱히 위례를 사랑하지 않았다. 나는 그냥 위례에 존재했다. 그런데 이 수업 후 위례를 좋아하게 되었다. 이것은 성남시의 큰 계획이다. 나는 거기에 걸려들었다.”

우리는 웃음을 터뜨렸다. 참여자도 함께 웃으며, 하지만 진지하게 발표를 이어갔다.

“위례에서 먹고 놀고 걷고, 이 모든 것을 내 아이와 함께했구나! 나에게 위례는 버릴 수 없는 곳이구나! 이런 깨달음이 왔다. 위례는 여러 신도시 중의 하나일 뿐이고 뻥한 곳이라고 생각했는데, 다시 보니 참 특별한 곳이다. 내가 우리 아이와 가장 많이 다닌 곳, 가장 많은 시간을 보낸 곳이다. 그래서 좋아하는 장소 중 하나로 소개한 인절미 집 사장님께도 나의 작업을 자랑했고, 그림엽서가 완성되면 보여드릴 예정이다.”

위례동 참여자님의 발표를 들으며 나는 그림 작가님을 살짝 바라보았다. 이전에 내가 보았던 그림 작가님의 힘들었던 순간이 이렇게 지나가겠구나, 하는 안도감이 찾아왔다. 모든 참여자들이 발표를 끝내고, 그간 참여자들과 긴 대화와 소통을 하며 글쓰기를 하셨던 글 작가님은 미소와 함께 감사인사를 전했다.

“모든 동네가 너무 아름답네요. 우리 동네를 살펴보고 엽서를 그리는 저희의 마음을 알아주셔서 감사합니다.”

마지막으로 기획자 선생님께서 모든 참여자들에게 나의 동네는 어떤 곳인지 질문을 던지셨다. 남녀노소가 함께 즐길 수 있는 성남동, 편안한 장소인 구미동, 아이와의 시간으로 가득한 위례동, 일상 속의 여행이자 발견의 공간인 위례동..... 저마다 자신의 눈으로 바라본 동네 이야기는 선생님들의 손을 거쳐 예쁜 엽서로 완성되어 12월 전시회장장에서 만나게 된다.

‘디지털드로잉 성남엽서: 좋아하는 곳들의 그림지도’는 내가 살고 있는 도시를 더 사랑하게 만드는 수업이다. 동네에서 보냈던 소소한 일들이 모여서 추억이 되고, 동네에 살고 있는 나를 행복하게 한다. 이런 울림이 일어나는 것이 문화예술 교육 현장임을 실감했다. 문화예술교육에서 기술만이 전부가 되면 안 되는 이유이기도 하다. 그래서 나는 계속 여기에 마음이 가는가 보다. 나에게 성남이라는 도시는 고구마 밭이다. 잘 가꾼 땅속에서 캐는 노력만 한다면 실한 열매들을 만나게 해주기 때문이다. 기다려지는 날을 만들어 주신 모든 선생님께 감사드린다.



도시 명상_익숙하지만 낯선 : 영상 제작 프로그램

1기: 2020.10.10-10.24 매주 토요일 16:00-18:00(4차시)

*야외 출사 2020.10.17 토요일 16:00-21:00(2/3차시)

2기: 2021.9.7-10.5 매주 화요일 19:00-22:00(3차시)

*비대면 수업_야외 출사는 미디어가이드를 참고하여 개별 진행

3기: 2021.9.7-10.5 매주 화요일 19:00-22:00(3차시)

*비대면 수업_야외 출사는 미디어가이드를 참고하여 개별 진행

4기: 2022.6.3-6.17 매주 금요일 19:30-21:30(5차시)

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

5기: 2023.5.21-7.26 매주 금요일 19:30-21:30(10차시)

*야외 출사 2023.6.3 토요일 16:00-21:00(2/3차시)

도시명상_익숙하지만 낯선: 영상제작 프로그램에서는 숨가쁜 도시 속에 존재하는 느리고 조용한, 또 다른 풍경 앞에 멈춰 서서 그 순간을 영상으로 기록합니다. 그래서 탄천으로 야외 출사를 떠나기도 하고, 각자가 발견한 도시의 장소에서 개별 촬영을 하기도 합니다. 영상촬영의 기본기를 배우고, 촬영과 편집을 실습하고, 완성한 영상을 함께 감상하며 서로 다른 시각들을 나눌 것입니다. 나의 도시명상을 영상으로 제작하며 익숙하지만 낯선 나의 도시이자 우리의 도시와 만날 것입니다.

영상 작가(윤용훈)와 문학 작가(박성진)가 함께 합니다

〈2023 프로그램_10차시〉

차시	주제	내용
1차시	명상을 준비하며	시각, 청각, 그 외의 감각들을 영상에 담을 수 있는 방법에 대해 이야기 하고 기본적인 촬영 기법 배우기
2차시	낮설게 여행하기: 낮	*낮과 밤의 풍경 촬영 각자 하나의 장소를 선택하여 감각의 집중을 통해 명상하기
3차시	낮설게 여행하기: 밤	명상의 도구로 타임랩스와 사운드스케이프를 활용하며 영상을 촬영하며, 나만의 도시명상 정의하기
4차시	영상 제작 연습	지난 차시의 낮설게 여행한 경험을 각자의 글로 나누기 편집프로그램인 키네마스터를 배우고, 이를 활용하여 자신의 동영상 순서 편집하기
5차시	익숙하지만 낯선, 나의 도시명상	순서 편집을 완성한 동영상의 피드백 주고 받기 나만의 시선이 모든 예술의 출발임을 이해하고, 나만의 도시명상을 위해 필요한 멈춤의 장소 탐구하기
6차시	익숙하지만 낯선, 나의 도시명상 스케치	각자가 탐색해온 멈춤의 장소를 소개하고, 촬영 계획 세우기 촬영시 필요한 심화 기능을 배우고, 이를 토대로 각자 선택한 장소에서 타임랩스 촬영 실행하기
7차시	심화 편집 1	페이드인 아웃 등 다양한 기법의 영상편집을 배우고, 개별적으로 실습하며 1대1 개별 피드백 진행하기
8차시	심화 편집 2	자막, 사운드 삽입 등 다양한 보다 심화된 기법의 영상편집을 개별적으로 실습하고, 1대1 개별 피드백 진행하기
9차시	나의 도시명상, 작업노트 작성	영상의 배경, 촬영지, 촬영과정, 내가 담고자 하는 메시지 등 나의 도시명상을 소개하는 글을 쓰고, 영상편집 마무리 하기
10차시	도시명상 이야기	종합편집을 마친 영상을 함께 감상하고, 소감 나누기

* 수업 아카이빙은 2023
년 프로그램을 기준으로
합니다.

1차시

도시 명상_익숙하지만 낯선 1차시는 미디어라이브러리에서 시작합니다. 참가자들은 큰 원을 그리며 놓인 작은 원형 카펫 위에 앉아서, 탄천의 풍경을 무음으로 감상합니다. 평소에는 익숙한 탄천이지만 특별한 구도, 시선으로 기록된 탄천은 낯설음으로 다가옵니다. 익숙한 탄천의 낯선 구간, 복정역 탄천은 다음 번 우리 수업에서 영상을 촬영하게 되는 로케이션이 됩니다.

이번 1차시는 영상제작 수업인 도시명상 프로그램이 일반적인 브이로그, 기능적인 영상 기술을 위한 수업과 구별되는 점을 알리는 시간입니다. ‘도시명상’이라는 이름처럼, 우리가 사는 이 도시에서 잠시 멈춰서 명상할 수 있는 공간과 순간을 찾아내는 것이 앞으로 우리의 목표입니다.

1. 익숙하지만 낯선_생각

익숙함 속에서 낯선 감각을 일깨울 수 있는 예시로서 영화 〈이터널 선샤인〉을 함께 감상합니다. 익숙한 것을 낯설게 바라볼 수 있는 도구로서, 일상의 공간에서 촬영한 타임랩스와 사운드시스템도 아울러 소개합니다.

1) 타임랩스란?

위치의 변화가 없이, 일정하게 정해진 간격으로 움직임을 촬영한 후 정상속도로 영사하는 것. 평소의 익숙한 풍경에 낯선 속도를 적용하여, 익숙하지만 낯선 감각을 일깨웁니다.

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

+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.

2) 사운드시스템이란?

랜드스케이프에서 파생된 말로서 소리가 만드는 풍경이라는 의미. 머레이 샤퍼가 처음으로 제안한 개념입니다. 시각이 사라져야 생겨나는 소리에

대한 상상을 펼치고, 그에 집중하는 작업입니다. 앰비언스(음향)를 채집하는 것이기도 합니다.

소리를 함께 듣고, 이 소리의 풍경을 상상해봅니다. 사운드시케이프는 우리가 익숙하게 여기는 감각인 시각을 배제함으로써 낮은 상상력을 유도합니다.

2. 익숙하지만 낮은 실습

각자의 휴대폰으로 타임랩스와 사운드시케이프 작업을 실습해봅니다. 실습하는 장소는 우리가 모인 꿈꾸는예술터, 한때는 영성여자중학교로서의 기억이 담긴 공간입니다. 늦은 밤 호젓한 건물을 거닐며 나를 이끄는 공간을 영상으로 기록합니다.

1) 실습을 위한 준비

+ 타임랩스 설정: 각자 자신의 스마트폰 카메라 기능을 실행시켜, 타임랩스(하이퍼랩스)를 찾아봅니다. 테스트 촬영이기에 자동배속도 나쁘지 않으며, 15배속이나 60배속도 시도해보면 좋습니다. 렌즈의 확대 및 축소는 손가락으로 화면을 드래그하기보다는 0.5/1/2라고 적힌 버튼으로 작업하기를 추천합니다. 각각의 렌즈로 변환되기 때문입니다.

해상도는 가장 높게 설정합니다.

+ 사운드시케이프 설정: 각자 자신의 스마트폰에 내장된 녹음기능을 실행하고, 녹음 음질을 확인합니다. 촬영을 위해 고음질로 전환하고, 녹음중 전화 방지 기능도 켜도록 합니다. 다같이 짧게 녹음을 실행 후 파일명을 설정하고 저장해봅니다. 이렇게 저장한 사운드는 추후 타임랩스 영상에 사용할 재료가 됩니다.

+ 삼각대 세팅: 타임랩스 촬영을 위해서는 삼각대가 필수입니다. 삼각대를 배포하고, 각자 스스로 연결할 수 있는지 확인합니다. 삼각대에 휴대폰을 연결할 때 사이드 버튼이 눌리거나 카메라 렌즈에 방해가 되지 않도록 주의합니다.

2) 실습

삼각대 세팅을 마친 후, 각자 꿈꾸는예술터 곳곳을 다니며 자신의 시선

이 머무는 곳에서 멈추어 15분 동안 타임랩스 영상을 촬영합니다. 촬영한 영상은 단체대화방에 업로드합니다.

3) 대화

각자 촬영을 마친 후, 미디어라이브러리에 모여서 함께 영상을 감상합니다. 영상의 프레임, 구도 등 기능적인 측면만이 아니라 내가 이 장소를 선택하게 된 이유, 이 공간에 머물며 들었던 생각 등을 이야기합니다. 타인의 영상을 보며 내 안에 떠오르는 생각도 자유롭게 나눕니다.

***다음 시간에는 탄천에서 만나서 야외촬영을 할 예정입니다.**



2차시_3차시(연속 수업)

도시 명상_익숙하지만 낯선 2차시와 3차시는 미리 예고한대로 탄천에서 진행합니다. 참여자들은 지하철 복정역에서 모여 기획팀과 강사를 따라 탄천으로 진입합니다. 오후 4시부터 밤 9시까지, 총 다섯 시간 동안 탄천을 걷고 사색하고 촬영할 것입니다.

1) 걷기

참여자들은 지하철 복정역에서 만나 오늘의 일정과 워크지를 배부받습니다. 이후 탄천의 출사 장소까지, 40분 가량 탄천을 함께 걷습니다. 빠르게 걸으면 20분 안에 갈 수 있는 거리이지만 기획팀과 강사의 가이드를 따라서 최대한 천천히, 무방비 상태가 되도록 노력하며, 자주 발걸음을 멈추면서 걸어갑니다. 되도록 혼자서 걷도록 하고, 자신의 시선을 잡아당기는 것이라면 무엇이든 사진이나 영상으로 기록합니다. 단, 걷고 있는 동안에는 워크지를 꺼내서 글로 적지 않습니다.

2) 탐색하기

참여자들은 탄천의 준비된 장소에서 각자의 개인 짐을 내려놓습니다. 홀가분해진 몸으로 주위를 탐색합니다. 이때에도 혼자서 탐색하기를 권장합니다. 가벼운 탐색을 마친 후에는 스마트폰 카메라에 삼각대를 연결하고, 보다 진지하게 탐색합니다.



3) 타임랩스 촬영하기

촬영 장비를 챙겨든 참여자들은 개별적으로 촬영 장소를 탐색하고, 마음이 끌리는 장소에서 혼자 촬영을 시작합니다. 이때 '혼자'라는 말의 의미는 현재 이 장소에서 혼자라는 것을 넘어서서, 스마트폰의 네트워크를 잠시 멈추고 온라인에서마저 혼자가 된다는 의미입니다. 자유롭게 촬영하되, 일몰을 찍을 수 있는 좋은 기회이므로 되도록 일몰 장면은 모두가 카메라에 담도록 합니다. (일몰 시간은 오늘의 일정표에도 적어두었습니다)

지금부터는 해가 지기 전까지, 각자 적당한 장소를 고르고 타임랩스 촬영을 시작합니다.





4) 쓰기

인터넷과 전화, 채팅이라는 외부세계로부터 단절된 채로 탄천의 풍경을 바라보며, 문학 워크지를 작성합니다. 내가 이 장소를 선택한 이유, 내 눈앞에 보이는 풍경, 들려오는 소리, 느껴지는 감각들과 떠오르는 생각들을 적어갑니다. 시간이 흘러 저녁을 먹을 때가 되면 각자 준비해온 도시락을 먹습니다.

5) 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.



6) 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 얼굴이 된 탄천을 걸으며, 한 장소가 가진 여러 모습에 대해서 생각해 봅니다. .



4차시

지난 시간에 적었던 각자의 글을 살펴보고, 같은 장소를 바라보는 서로 다른 시선을 확인합니다. 촬영 이전에 나의 시선이 있음을 짚고, 이후 영상 편집을 적용해볼 것입니다.

1. 같은 도시, 서로 다른 명상

지난 시간의 문학워크지에 참여자들이 작성한 메모를 바탕으로 각자가 찾아낸 그날의 발견을 공유합니다. 내가 아닌 다른 참여자들의 발견을 읽고, 그 발견이 이루어진 장면을 상상해 봅니다. 이는 작성자가 바라보았던 바로 그 장면일 수도 있고, 작성자는 전혀 생각하지 않았던 또다른 해석일 수도 있습니다. 도시에서 멈추고 생각에 잠기는 행위, 즉 각자의 도시명상을 나누며 영상 촬영을 통해 나를 돌아볼 수 있음을 확인합니다.

2. 키네마스터 익히기

나만의 시선과 생각을 찾아가는 작업이 중요한 만큼, 그 시선과 생각을 타인에게 보여주기 위해서는 기본적인 테크닉이 필요합니다. 나만의 시선을 타인에게 보여주는 방법으로서의 영상을 택한 우리는 그 영상을 잘 다루기 위하여 키네마스터를 선택했습니다.

- 미리 다운받아둔 키네마스터 어플을 실행합니다.
- 갤러리에서 지난 차시의 탄천 영상을 불러오는 기본적인 사용법부터 함께 합니다.
- 영상 파일을 불러오고, 프레임의 순서를 정하고, 실행 취소와 삭제를 연습합니다.
- 프레임의 속도 조절, 프레임의 여러 효과도 시도해 봅니다.

3. 편집하기

키네마스터의 기본 사용법을 활용하여 각자의 영상을 순서 편집합니다.

+이때 편집의 기본을 되새깁니다. 나는 어디까지 보여주고 싶은지, 전하고 싶은 메시지가 무엇인지, 모든 맥락을 알고있는 나와 달리 영상만으로 접하는 시청자에게 필요한 배려는 무엇인지 등을 생각해봅니다.

- 과제: 오늘 배운 키네마스터의 여러 기능을 활용하여 다음 시간까지 영상의 순서 편집을 완성하고, 단체 채팅방에 영상을 업로드하기.



5차시

함께 출사했던 탄천을 각자의 시선으로 바라보고 이를 반영하여 편집한 영상을 감상하고, 이후 각자가 찾아볼 도시명상의 장소를 이야기합니다.

1. 보기_함께 한 도시명상 돌아보기

과제로 제출한 영상을 함께 감상합니다. 같은 장소, 같은 프로그램, 같이 배운 기능들이지만 저마다의 생각과 관점으로 전혀 다른 모습으로 완성된 영상들이라는 것을 확인합니다. 영상을 제작하고 편집한 소감, 영상을 감상한 소감을 나눕니다.

2. 대화하기_각자의 도시명상 준비하기

불이 꺼진 꿈꾸는예술터를 돌아보며 멈추었던 시간, 탄천에서 오후부터 밤까지 보내며 멈추었던 시간을 돌아봅니다. 이는 기획팀과 강사가 제공했던 멈춤의 시간이자 장소입니다. 다음 작업으로는 참여자 각자가 자신의 일상 속에서 멈추고 바라보는, 각자의 도시명상을 찾아갈 예정입니다.

그런데 도시명상이란 무엇일까요?

지금까지 영상에 담아온 장소들은 사실 낯선 곳이 아니었습니다. 그 공간을 낯설게 한 이유는 ‘멈춤의 시간’이었습니다. 평소 나의 속도로는 보지 못하고 지나쳤던 것들이, 수업을 통해 함께 하면서 느려지거나 멈춰 서게 됨에 따라 비로소 보이게 된 것입니다. 그러니 도시명상의 시작은 멈춤입니다. 그런데 멈춤의 시간을 어떻게 만들 수 있을까요?

도시에 사는 우리에게 과연 멈춤의 시간이 필요할까요?

우리 각자의 일상의 속도는 어떠한가요?

이러한 질문들에는 명확한 답은 없습니다. 다만 멈춤의 시간, 내 시선이 전환되고 어디로 향하는지를 발견하고 깨어나는 감각에 대해 생각해보는 계기가 될 뿐입니다.

다음 시간은 내가 하고 싶은 이야기, 내가 전하고 싶은 시선에 대해 생각해볼 것입니다. 영상촬영을 하지 않는 시간으로 진행될 것입니다. 영상을 촬영하기 이전, 스케치의 시간입니다.

- 과제: 나만의 도시명상의 장소를 세 군데 찾아오기.

내가 도시에서 보내는 일상 속에서 문득 멈춰서게 되는 순간의 장소, 날
짜, 그 풍경 등을 각자의 문학 워크지에 적어옵니다. 아직은 해당 장소를
촬영하지 않습니다. 영상뿐만이 아니라 사진, 녹음도 하지 않습니다.



6차시

일주일의 시간 동안, 각자가 자신의 일상에서 발견한 멈춤의 장소들을 공유합니다. 어떻게 촬영할지 계획을 세우고, 촬영에 필요한 영상기법을 추가로 학습합니다.

1. 각자의 도시명상 계획하기

: 과제로 해온 문학워크지를 발표하며, 해당 장소를 자신이 바라본 시선과 전하고 싶은 메시지를 구체화합니다. 공원, 집 안, 출근길, 집 주변, 지하주차장 등 서로 다른 장소에서 특정한 생각과 감정을 느끼게 되었음을 발견하고, 영상에 담고 싶은 분위기를 생각해봅니다.

2. 영상 촬영을 위한 조언

: 예술적으로 펼쳐진 시선을 영상 촬영을 위해 유효한 하나의 키워드로 축약해보기를 권합니다. 앞서 순서편집을 완성한 탄천의 영상들을 예시로 다음 작업을 위한 가이드를 전합니다. 전체적인 영상 속도 조절, 의도에 따른 특정 구간에서의 속도 조절, 프레임 전환에서 페이드 인/아웃 효과와 적절한 시간을 살펴보며 ‘관객의 입장’에서 자신의 영상을 낯설게 바라보아야 할 필요가 있습니다.

- 과제: 자신이 선택한 도시명상의 장소에서 타임랩스로 촬영해오기.



7/8차시

각자 촬영해온 영상을 감상합니다. 동료들과 강사의 피드백을 참고하여 영상을 추가로 편집하고, 필요에 따른 추가촬영 계획을 세웁니다. 개별 실습과 1대1 피드백으로 진행합니다.

1차 편집을 거친 영상을 감상하고, 동료들과 강사의 피드백을 참고하여 영상을 추가로 편집합니다. 영상을 촬영하기 전, 문학워크지에 적었던 각자의 생각을 참고하여 영상에 삽입할 자막도 정리합니다.

9차시

영상을 설명하는 작업노트를 제작하며, 나의 시선이 영상에 어떻게 담겼는지 다시금 살펴봅니다.

1. 대화하기_영상을 제작하며

영상을 계획하고, 촬영하고, 편집하며 달라진 점과 선명해진 점을 이야기합니다. 특히 영상을 촬영할 장소를 탐색할 시기에 내가 가졌던 생각이, 영상을 촬영하기 위해 해당 장소에 머무르고 편집을 통해 화면을 계속 들여다보며 바뀐 점이 있는지 생각해봅니다.

2. 작가노트 쓰기

영상을 제작하며 스스로에게 떠오른 질문이나 발견, 그리고 기획팀과 강사진을 비롯한 동료들로부터 제기된 질문과 발견을 생각하며 작가노트를 씁니다. 작가노트에 따라, 영상에 들어갈 자막을 최종적으로 다듬습니다.



10차시

자막과 사운드까지 들어간 최종 편집을 거쳐 영상을 완성합니다. 함께 영상을 감상하고, 소감을 나눕니다.

+ 완성된 영상과 관련 텍스트들은 12월, 경기시민예술학교 성남캠퍼스 아카이브 전시장에서 전시됩니다. 이후에는 성남캠퍼스 유튜브 채널에서도 감상할 수 있습니다.



1. 도시명상_익숙하지만 낯선, 〈반복〉, 임대성, 2023
2. 도시명상_익숙하지만 낯선, 〈익숙했던, 그러나 지금은 낯선〉, 남정경, 2023

보이지 않는 것들에 관하여 익숙하지만 낯선_도시명상

“도시명상_익숙하지만 낯선은 도시의 낮과 밤을 담은 영상 제작 프로그램입니다. 본 프로그램에서는 숨가쁜 도시 속에 존재하는 느리고 조용한, 또 다른 풍경 앞에 멈춰 서서 영상으로 기록합니다. 그래서 탄천으로 야외출사를 떠나기도 하고, 각자가 발견한 도시의 장소에서 개별 촬영을 하기도 합니다. 영상촬영의 기본기를 배우고, 촬영과 편집을 실습하고, 완성한 영상을 함께 감상하며 서로 다른 시각들을 나눌 것입니다. 나의 도시명상을 영상으로 제작하며 익숙하지만 낯선 나의 도시이자 우리의 도시와 만날 것입니다.”

#준비하는 마음_우리 안의 모호한 빈 자리

‘도시명상_익숙하지만 낯선’ 프로그램은 ‘영상제작 프로그램’이라는 명확한 결과물을 제시한다. 이는 우리의 활동을 사람들이 이해하기 쉽도록 번역한 언어이고, 영상제작이라는 결과 또한 사실이다. 그러나 우리, 기획팀의 목표는 영상제작이 아니다. 우리는 이중언어(bi-lingual)의 사용자처럼 두 가지 언어를 오가며 이야기한다.

“영상이라는 명확한 결과물이 우리의 목표가 아니라, 그 명확한 결과물을 향해가는 모호한 여정이 우리의 목표이다.”

기획팀과 강사진은 위의 이야기를 탄천을 걸으며, 탄천 인근의 카페에서, 알투스 스튜디오에서 나누었다.

2020년, 처음으로 이 프로그램을 시작했을 때 우리의 화두는 멈춤이었다. 코로나19에 대응하기 위한 거리두기와 멈춤, 쉼이라는 갑작스런 사건이 모두의 삶에 찾아왔다. 멈출 수 있는 장소를 찾고, 멈출 수 있는 과제를 부여하고, 멈춰 있는 동안에 이 멈춤에 대해 생각해보는 질문을 만들었다.

2023년, 일상의 회복이 시작된 지금에도 여전히 2020년의 코로나19가 가져온 멈춤을 적용할 수는 없었다. 우리가 살고 있는 사회, 도시의 삶이 달라진 만큼 우리의 수업도 달라져야 하니까. 그래서 우리는 일상 속의 멈춤을 생각했고, 우리가 제안하는 도시명상- 일상을 살아가는 도시에서 문득 멈추고 생각에 잠기게 되는 순간-에 이어 참여자들이 제안하는 도시명상의 발견으로 프로그램을 설계했다.

궁극적으로는 참여자들이 제안하는 도시명상을 모두가 함께 공유하는 것이 우리의 목표였다.

“바쁜 사회인들이 과연, 각자의 멈춤을 찾아내고 그것을 공유해줄 수 있을까?”

누가, 어떤 상황 속에서, 무슨 마음으로 우리를 만나러 올지 알 수 없는 수업 준비의 시간에는 늘 이런 불안감이 존재한다. 그런데 멈춤을 찾기 어려운 바쁜 일상은 기획팀과 강사진에게도 예외는 아니다. 2020년의 멈춤을 지나 일상의 회복이 이루어지는 2023년, 기획팀과 강사진은 그때보다 더 많은 수업과 사업으로 바빴다. 그랬기에 우리는 멈춤의 필요성을 강력히 말했고, 동시에 멈추기 어려움을 토로했다.

#실제로 행하며_가르치고 배우기

바쁜 일상, 퇴근하고 부리나케 달려온 참여자들의 목적은 분명했다.

“유튜브를 시작해볼까 해서요.”

“영상을 좀 더 잘 찍고 싶어서.”

“자기계발을 해야겠다는 생각으로.....”

그들의 희망대로, 우리는 영상을 찍게 될 것이라는 안심을 건넨다. 다만 마음을 가라앉히고 멈추도록 권한다. 일상의 작은 갈림길, 관점에 따라 달리 보이는 장면들, 눈을 감고 귀를 기울이면 더 많이 들리는 소리들을 이야기한다. 추상적일 수 있는 말들이 구체적으로 다가오도록, 각자 휴대폰을 쥐고 타임랩스 영상을 찍으러 내보낸다.

밤, 폐교, 모두가 퇴근해버린 쓸쓸한 중학교 건물에서 내 시선이 멈추게 되는 곳에서.

찍어온 영상에는 보이는 것이 담긴다. 그 후에는 보이지 않는 것들, 그때 나를 스쳐간 생각과 감정들을 이야기한다. 배가 고프다, 어디선가 들려오는 소리가 궁금하다, 집에 가면 뭘 해야 하나, 배터리 충전은 충분한가, 내일의 할 일. 그러다 보면 아주 살짝, 자기소개 비슷한 이야기들이 흘러나온다. 같은 시간, 같은 장소에 있었음에도 왜 나는 당신과 다르게 이 풍경에 시선이 머물렀는가를 질문하고, 아직은 답을 찾을 수 없다.

“ ”
“ ”

첫 만남은 밤, 그리고 두 번째 만남은 낮이다. 햇빛이 반짝이는 탄천의 한가로운 곳에서 만나, 해가 지고 밤이 될 때까지 함께 머문다. 탄천을 늘 산책하지만 이런 장소는 처음 만나기에 이 자체로 낯선 사람도 있고, 탄천의 이 장소가 퇴근길이라서 익숙했지만 여기에서 이렇게 멈춰 있는 경험이 낯선 사람도 있다. 같은 시간과 같은 장소이지만 시선이 멈추고 카메라를 들이대는 풍경은 저마다 다르다. 눈길이 가는 모습, 유심히 듣게 되는 소리, 거기에서 밀려오는 생각도 전혀 다르다. 도시의 일상에서 벗어나 잠시 멈춰 서서 생각에 잠겨보는 이 시간, 각자가 적어가는 메모에는 도시의 일상에서 저마다 짊어진 무게와 기대, 반성과 후회가 배어난다. 간결하게 적어갈 수밖에 없는 설계 속에서 군더더기 없는 문장들이 나온다.

영상을 촬영하는 것은 기계의 일이다. 어떤 영상을 촬영할지는 사람의 일이다. 무엇을, 어떻게. 근본적인 물음을 던지는 것이 사람의 일이다. 멈추고, 바라보고, 들으며, 비로소 생각에 잠기는 도시명상은 사람의 일을 돕는 장치이다.

기획팀과 강사진이 준비한 도시명상의 시간 이후에는 참여자들이 스스로의 도시명상, 즉 각자가 도시에서 멈추고 생각에 잠겼던 풍경을 영상으로 제작하고 공유하는 시간이다. 그런데 영상을 제작한다는 것은 찍고 싶은 장면이 있다는 의미이고, 찍고 싶은 장면이 있다는 의미는 내가 그에 대해 줄곧 생각한다는 말이다. 예술, 시각예술, 영상, 그리고 시선과 관점에 대한 이야기를 전한다. 참여자들은 집중해서, 한편으로는 낯설고 불편한 기색으로 듣는다.

“.....”

또다시 이중언어가 필요하다. 수업과 수업 사이, 일주일의 시간 동안에 내 일상을 살피고 멈추어 볼 것. 언제 어디서, 무엇을 보았고 무슨 생각을 했는지 간단히 메모할 것. 간결하고 건조하게, 작은 분량으로. 그렇게 적어온 메모를 수업에서 함께 이야기한다. 영상 촬영은 아직이다, 무엇을 촬영할지 시간을 들여서 충분히 생각하고 고민해야 한다.

과제로 적어온 간단한 메모를 보며 대화를 나눈다. 어느덧 6주째의 만남이기에 어느 정도는 솔직한 대화가 가능한 시점이기도 하다. 메모해온 내 일상을 설명하다 보면 내 삶의 현재 지점이 갑자기 눈에 들어오고, 뜻밖의 눈물이 흐른다. 희노애락 중 무엇인지 알 수 없는 모호하게 뒤섞인 감정이다. 지하주차장에서의 짧은 휴식, 중증치매의 어머니와 보내는 하루, 출근길 버스 안, 강아지와 동네 공원 산책, 집 근처 변화가 풍경, 동네 뒷산을 오르는 길. 이중의 어떤 일상일지라도 눈물이 날 수 있고, 웃음이 지어질 수 있다. 그리고 어떤 일상일지라도 영상의 재료가 될 수 있다. 땅으로 떨어지는 사과를 중력의 힘을 보여주기도 하고, 무르익은 단맛을 의미하기도 하며, 저 사과에 맞을 뻔했다는 경각심을 일깨우기도 하는 것

이다. 다만 충분한 멈춤과 고민의 시간이 필요할 뿐이다. 우리가 부르는, 도시명상의 시간 말이다.

무엇을 촬영할지를 결정하고 나면, 남은 3주는 제법 기능적으로 흘러간다. 각자의 장소에서 영상을 찍어오고, 수업 시간에는 찍어온 영상을 편집한다. 화면 자르기, 삽입하기, 속도 조절하기, 자막 넣기에 이르는 기본적인 기능들을 습득하고 실습하는 시간이다. 강사는 기능을 알려주는 한편, 계속해서 “왜”를 질문한다. 왜 이 화면을 잘라냈는지, 왜 이 화면을 삽입했는지, 왜 속도를 조절했는지, 왜 이런 자막을 넣었는지. 나의 도시명상이 영상이라는 매체를 통해 어떻게 표현될 것인지를 잊어서는 안된다. 이쯤에서는 이중언어가 아니라 삼중언어가 된다. 영상 테크닉이라는 언어의 비중이 너무 커지지 않도록, 기획의 언어와 일상의 언어가 교차하며 방향을 제시한다.

10주차는 완성된 영상 시사회이다. 초안부터 중간중간 타인의 영상을 함께 점검해왔기에 시각적으로 아주 새로운 시간은 아니다. 이 시사회에서 새로운 것은, 각자가 이 작업에 담으려고 했던 각자의 도시명상에 대한 정의이다. 출근길 버스안을 계속해서 살폈다, 중증치매 어머니의 하루를 돌아보며 나의 미래를 생각했다, 내 자동차로 다녔던 밝은 곳과 어두운 곳들을 한데 모아보니 나는 어디서든 항상 웃고 있었다, 눈을 감고도 다닐 수 있는 동네의 거리였는데 한참을 바라보아도 질리지 않았다.....

삶 속에서 문득문득 멈추고 생각에 잠겼던 순간들, 거창하지 않은 일상의 언어들이 반짝거린다.

#종강 그 이후_도시명상의 실행

“그런데, 우리는 우리 각자의 도시명상을 실험하고 실행할 수 있나요?”

4년차가 되는 ‘도시명상_익숙하지만 낯선’ 프로그램의 목표를 참여자로 하여금 각자의 도시명상을 제안하게 하는 것으로 삼으면서, 기획팀과 강사진은 동일한 질문을 우리 자신에게 되돌렸다. 지역에 대한 관심, 도시의 빈 공간 탐색, 도시 속 멈춤에 대한 예술적 가능성을 실험하는 시도를 정작 우리 안에서 예술로서 실행해볼 수는 없을까? 그게 가능한 실험이라면, 왜 시도해보지 않을까?

우리의 시도는 ‘2023 도시명상 프로젝트展: 도시의 예술적 멈춤에 관하여’ (성남문화재단/알투스)라는 4인展의 형태로 구현되었다. 기획팀과 강사진 각자의 도

시명상을 창작하여 전시하는 4인전을 넘어, 성남이라는 도시를 탐색하고 그중에서도 중간 지대인 이매동에 집중하여 오랫동안 닫혀 있던 북카페를 갤러리로 전환하고 이곳에서 지역민들과 만나 멈춤에서 출발하는 각자의 단상과 명상을 나누는 공공예술 프로젝트이기도 했다.

4년에 걸친 프로그램의 기획과 실행, 개별적인 창작 작업, 그리고 공공예술 프로젝트에 이르기까지 ‘도시명상’이라는 이름으로 여러 활동을 시도했음에도 여전히 도시명상이라는 것은 하나로 정의내리기 어렵고 심히 모호하다. 도시에서 멈추고 생각에 잠기고, 그 이후에는 각자의 몫이다.

“.....”

도시명상을 4년간, 그리고 어쩌면 앞으로도 생각해보게 되는 이유이다.

#또다른 시선

4년간 ‘도시명상_익숙하지만 낯선’의 주강사로 함께 해온 윤용훈 선생님의 시선을 소개합니다.

프레임 너머

글/ 윤용훈

우리는 왜 떠나는가?

여행은 육체적으로 고단한데 우리의 마음은 왜 평화로운가?

명상을 위한 집중은 우리에게 무엇을 주는가?

답은 없고 질문만 있다.

애초에 처음부터 정해진 답이 없는게 우리의 삶인지 모른다.

어디론가 가고 있지만 목적지가 무엇인지 중요하지 않다.

세상은 답을 몰라도 살아갈 수 있는 것들이 너무 많다.

하지만 어떤 이유에서든 잠시 멈춰선 순간 비로서 보이는 것들이 있다.

모든 것이 단순하고 명료한 것들이다.

우리가 잃어버렸던 내 감각, 감정 그리고 생각

다양한 역할로 살아가는 현대인들은 사실적 나를 마주하기에는 너무나 바쁘다. 감정인플레이션을 조장하는 미디어는 현자들이 이야기하는 삶의 태도를 배우려는 나를 끊임없이 방해한다. 히틀러가 미디어를 사용해 독일국민을 세뇌시켰듯이 너무나 많은 정당러들이 끊임 없이 내 귀에 속삭인다. 내 이야기가 맞아. 넌 처음

부터 틀렸어..... 우리는 매일매일 상처받는다. 세상에는 너무나 대단한 사람들이 많고 자존감이 낮아진다. 미디어는 감정을 과장시키며 나와 소통을 방해한다.

도시명상은 카메라를 잠시 내려 놓는다. 카메라는 명상의 도구로 사용되고 나는 네모난 프레임 안에 마음을 가둬주지 않는다. 프레임 너머 세상을 느낀다. 지그시 감은 눈 사이로 가을의 따듯한 햇살이 들어오고, 부드러운 바람이 손등을 스쳐간다. 조용하지만 단 한번도 멈추지 않은 숲내(탄천)는 잘 살았다고 나를 위로하고 격려한다. 이 곳에서 타인과의 관계는 없다. 나와 지금 이 순간이 있을 뿐이다. 버지니아 울프는 "순간은 삶의 가장 기본적이고 가장 확실한 것이다." 라고 말했다. 그때 그때 나타나는 이 순간만이 중요하다는 것이다. 순간에 집중하는 명상은 대단한 것을 깨닫기 위한 것이 아니라, 나를 짓누르고 있던 것들을 잠시 내려놓음으로써 찾는 평화 그 자체일 것이다.

도구로 사용된 카메라는 다양한 방식으로 기록을 돕는다. 시간을 기록하는 타임랩스로, 소리를 기록하는 사운드 다큐멘터리로, 그리로 끝에는 나의 이야기를 더 한다. 시민이 예술가로서의 경험을 함께 하는 것이다. 예술작품을 만든다는 것은 우리에게 긴장감을 준다. 모든 것이 파편적인 세상에서 명제를 만들고 다양한 오브제들을 통해 맥락을 만들어 가는 것. 이것은 텍스트와 시각의 예술가들이 함께 했기에 가능했을 것이다. 나는 시민들이 다양한 질문을 통해 하나의 완결성을 경험하고 삶을 조금 더 당당하게 살아가길 바란다. 불완전한 현실에서 완전함을 경험하는 것, 이것이 바로 도시명상이 선사하는 변화의 이유일 것이라 생각한다.

끝으로 4년의 여정 동안 함께 한 사람들의 미소를 기억한다. 그들이 던지는 말의 향기를 탄천의 물냄새와 함께 기억한다. 우리에게 해변은 아니더라도 어딘가를 천천히 걸어 다닐 수 있는 촌각의 틈이 있었는지 다시 한 번 묻는다. 그간의 여정 동안 전했던 모든 질문이 사실 나에게 돌리는 질문임을 고백하며 글을 마친다.

#또다른 시선

보조 아키비스트로 수업에 참여했던 김선경 선생님의 후기를 전합니다.

도시명상_익숙하지만 낯선: 영상제작 프로그램 _수업을 마치고

글/ 김선경

도시명상_익숙하지만 낯선: 영상제작 프로그램(이하 도시명상)은 2020년, 코로나 19의 시간에 만들어졌다. 일상이 단절되었던 2020년에도 선생님들의 움직임은 끊임없이 일어났고, 더하거나 빼기를 반복하면서 탄천과 만나는 행위를 꾸준히 이어가며 지금을 만들고 계신다.

실은 2020년 훨씬 이전부터 알투스 선생님들의 여정은 이미 시작되었다. 탄천의 시작과 끝을 여러 번 오가던 두 분의 여정은 단지 교육프로그램을 만들기 위해 나선 게 아니라 내가 살고 있는 도시, 성남에 대한 애정에서 비롯되었다. 탄천의 성남 전 구간을 걸으며 선생님들은 익숙하지만 낯선 곳에서 발걸음을 멈추고 그곳에서 만나는 자신만의 시선과 감각에 오롯이 집중했다. 무심코 지나치면 그만인 멈춤의 순간에 의미가 생기는 순간을 스스로 만들고 있었다.

도시명상 프로그램은 도시에서 사람들을 멈추게 만드는 시간이다. 잘생긴 영상을 만들려고 모인 분들께서는 다소 실망스러울 수도 있다. 하지만 그 생각은 금방 사라지게 된다. 내가 보기에는 무엇을 찍어 왔는지 모를 참여자들의 영상이건만 영상 작가 선생님은 단숨에 일반인의 눈에는 보이지 않는 것들을 콕 집어내신다. 영상 작가로서 가져야 하는 시선과 태도뿐만이 아니라 실용적인 팁들을 되돌려주신다. 전달하고자 하는 의미를 효과적으로 전달하는 법, 사진과 영상이 잘 나오는 구도 생각하는 법, 앵글에 담는 법, 스토리를 담은 사진 만드는 법 등을 1대1 맞춤 피드백으로 전달하며 영상 기술에 대한 궁금증을 풀어주신다.

기술에 대한 궁금증을 풀어가다가도 문득문득 생각거리가 던져진다. 영상을 위한 소리를 찾기 위해 길고 긴 시간을 보냈는데 바라던 소리가 없을 때, 소리가 없더라도 내 마음의 변화를 알아차리는 것의 중요성에 대해 말씀하시던 때가 떠오른다. 영상 작가 선생님도 그런 마음과 싸울 때가 오는데, 그런 순간에는 나의 감정을 알고 나에게 말을 걸어보는 시간을 잠시 준 다음 다시 찍는다고 하셨다. 살면서 숨 고르기를 해야 하는 시간은 누구에게나 온다. 쉽지 않은 그 시간을 어떻게 지나가야 할지 오랜 시간을 카메라와 있어야 알게 되는 지혜가 담긴 말로 나의 마음마저 움직여지던 순간이었다.

알투스 두 선생님들의 교육 공간에 대한 남다른 애정은 성남캠퍼스 모든 수업에서 느껴지는데, 도시명상 수업도 예외는 아니었다. 현장 구석구석에서 선생님들의 섬세한 손길이 느껴졌다. 어떤 때에는 먼지 한 톨 보이지 않는 매끈함, 한 치의 오차 없이 각을 잡아 놓은 재료 배치와 환경구성으로 우리를 맞이하기도 하고 어떤 때에는 낭만을 일깨우는 이색적인 장소로 준비해놓기도 하셨다. 볼 때마다 시각적인 멋스러움은 물론, 그렇게 우리를 기다리는 선생님들의 정성이 느껴졌다. 특히 도시명상 첫 수업을 하던 날, 나를 비롯한 다른 참여자들은 미디어라이브러리 입장하며 탄성을 외쳤다. 여기가 수업하는 교실이 맞는가 싶게, 다음 주에 출사를 나갈 탄천으로 완벽히 재현해 놓으셨던 것이다.

2023 성남캠퍼스에서 진행된 여섯 개의 프로그램 중, 도시명상 프로그램은 선생님들이 준비하신 미션이 제일 많았던 프로그램일 것이다. 거의 매번 크고 작은 미션들이 있었는데, 하나같이 글을 쓰거나 곰곰이 생각해보기를 요구하는 미션이었다. 첫날의 자기소개에 따르면 당장 영상을 찍고 싶어서 버르고 오신 분들이 대부분인 상황에서 우리 도시명상 프로그램은 삼각대를 손에 들고 있는 날보다 놓고 있던 날이 더 많았던 것 같다. 그런데 어찌 된 일인지 참여자분들은 단 한 번의 불평불만 없이 척척 임무를 수행해 기대 이상의 결과물을 매번 가지고 오셨다. 주어진 미션에만 충실한 것이 아니라 우리가 살아가는 성남이라는 도시에 오고 가며, 멈춤의 시간에 생겨난 본인만의 이야기들도 조금씩 키워나갔다. 그래서 도시명상 수업 시간에 선생님들이 던지는 질문에 맞추어 때로는 가볍게 또는 한없이 진지하게 열띤 토론의 장도 만들어졌다. 마침내 흘러내렸던 누군가의 눈물이 그 깊이를 말해준다.

도시명상 프로그램은 ‘회색 도시 속 반짝이는 나, 그리고 우리를 찾아서’라는 성남캠퍼스의 부제에 맞게 도시에서의 팍팍한 현실과 그 속에서 굳건히 살아가고 있는 나를 영상이라는 기술로 만나게 하는 시간이었다. 선생님들은 이 과정을 ‘예술가의 작업 방식’이라고 표현하셨다. 이는 한 번의 말로 이해되는 것은 아니다. 예술가는 타고난 천부적인 재능의 결과라고 생각했던 나의 고정관념은 10차시의 수업 과정 동안 자연스럽게 녹으며 선생님들의 방식으로 스며들어갔다. 참 놀라운 경험이었다.

도시명상 프로그램은 2차시와 3차시를 연속하여 탄천에서 야외 출사의 시간을 보낸다. 햇빛이 따가운 오후부터 해가 지고 밤이 될 때까지 한 장소에서 보내는 경험이 내게는 무척 인상적으로 남았다. 내가 처음 성남에서 탄천을 만난 것은 2022년 여름이었는데, 2022 성남캠퍼스 수업의 일환으로 방문했던 탄천은 대도시 안에 있는 공원이자라는 믿기 어려울 정도로 낯설었다. 집중호우 탓에 나무가 쓰러지고 물이 들어찼던 다리의 흔적, 흙 범벅인 산책로가 탄천의 첫인상이었다. 사

람을 거부하는 밀림에 온 듯했다.

그 후 1년이 지나 다시 만난 탄천은 깨끗해진 산책로를 걷는 많은 사람들, 각종 식물이 무성하게 자라 푸르른 풀밭, 곤충과 새, 바람 소리까지 어우러져 전혀 다른 모습을 보여주었다. 특히나 곳곳에 핀 다양한 색깔과 모양의 꽃들에 눈을 땔 수가 없었다. 사람이 다니기 편하게 정돈된 탄천에서 한참을 머물고 바라보며, 처음에 느꼈던 쾌적함을 다시 돌아보았다. 탄천의 진짜 자연스러운 모습, 고유한 모습은 무엇인지 생각했고 그것을 위해 보이지 않는 곳에서 하는 노력들에 대해서도 상상해보게 되었다.

2023년 봄부터 여름, 가을 그리고 겨울까지 지극한 환대를 받으며 낯선 곳, 성남 꿈꾸는예술터에서 오랜 시간을 보냈다. ‘멈추게 한 지점’에서 발견한 4년의 역사 안에서 예술로 풍요롭게 보낼 수 있었던 것은 큰 행운이자 축복이었다.

어느새 마지막 전시회를 앞둔 시간이다. 이제는 떠나야 하는 아쉬움만 가득하다. 내 기억 속에 성남은 좋은 사람이 많은 곳으로 오래도록 남을 것이다. 정제되지 않은 나의 글을 어여쁘게 봐주신 두 선생님의 애정과 노고에 진심으로 감사드리며 다시 만나 즐거운 이야기를 나누는 시간을 기대해 본다.



성남블렌드 : 나만의 커피 블렌딩 프로젝트 (2차시)

시민 대상

1기: 2021.05.26/27 수, 목요일 19:00-21:00

2기: 2021.10.15-22 매주 금요일 19:00-21:00

3기: 2022.10.19-26 매주 수요일 19:00-22:00

매개자 대상

1기: 2022.6.8-15 매주 수요일 14:00-17:00

2기: 2022.7.13-20 매주 수요일 14:00-17:00

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 시간입니다.

2년차에는 좀 더 여유롭게 동네에 대한 이야기를 나누기 위해 위해 수업시간을 3시간으로 연장했습니다. 문학 작가(박성진), 지역에서 로스터리 카페를 운영하고 있는 <크레센도 커피 로스터스>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



* 수업 아카이빙은 2022
년 프로그램을 기준으로
합니다.

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 대
한 특징을 학습합니다. 이번 성남블렌드에서는 콜롬비아, 과테말라, 브라
질, 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 위
한 테이스팅으로 전문적이고 상업적인 활동입니다. 본 수업에서는 컵핑이
가지고 있는 세세하고 복잡한 항목들을 최대한 단순화시켜, 비전문가도 원
두의 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 기
준이 아닌 본인의 취향을 기준으로 합니다.

- 서로의 점수를 비교합니다. 누군가에게는 가장 마음에 드는 원두가 다
른 누군가에게는 가장 마음이 덜 가는 원두입니다. 각 항목별로 각자가 점
수를 매긴 이유를 발표합니다. 참고자료를 보고, 커피의 맛을 표현하는 단
어를 활용해서 말해봅니다.

- 이후 샘플 1-4의 정체를 밝힙니다. 각자가 해당 원두의 특징을 잘 짚
었는지 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

S A M P L E	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

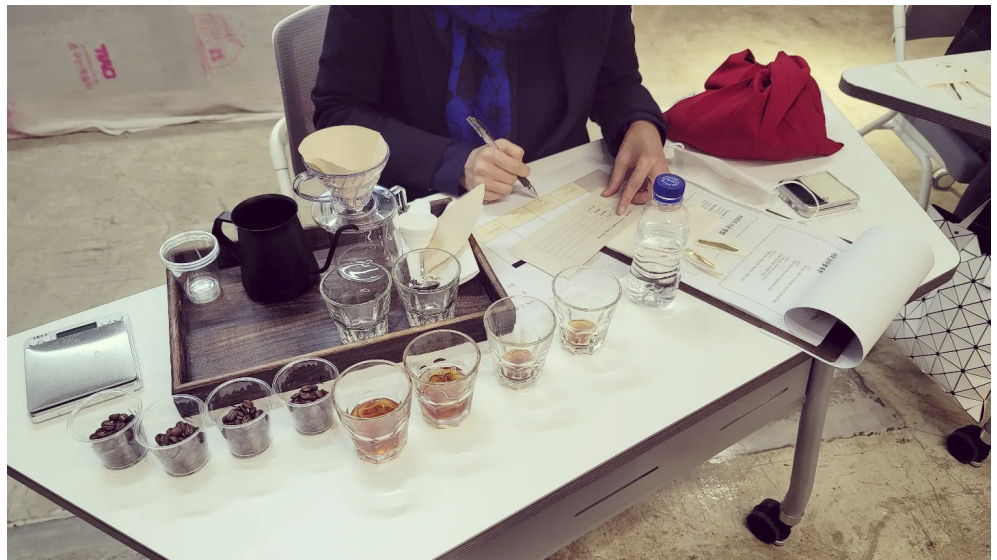
지난 시간의 커피 이론을 복습하고, 네 가지 원두(브라질, 과테말라, 에티오피아, 콜롬비아)를 다시 맛봅니다. 컵핑과 달리 핸드드립을 거친 원두는 또 다른 풍미를 안겨줍니다. 참여자들은 네 가지 원두의 향과 맛에 집중하며, 우리 동네를 표현하는 네 가지 맛에 해당하는 원두를 저마다 매칭해 봅니다.

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 동지
 삼평동_삼등분된 일상이 평화로이 의지하는 동지팔죽 같은 동네
 분당동_자연에 편안히 안겨, 공존의 가치를 존중하는 곳





1. 동네별로 소포장 된 원두
2. 각자 만든 우리동네 블렌드를 박스에 하나씩 나눠 담기
3. 완성된 성남블렌드 박스

2020 도시를 위한 수작(手作) _탄천의 생태 교란종 식물 (1차시/2기수)

1기: 2020.10.16 금요일 10:00-12:00

2기: 2020.10.23 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.

탄천을 걸으며 생태교란종 식물에 대해 배우고, 탄천 생태계 교란 식물 문제를 해결할 수 있는 예술적인 방법을 함께 고민하는 프로그램입니다. 익숙한 산책로를 새롭게 바라보고, 생태교란종 식물로 꽃다발을 제작하는 경험을 선사합니다.

성남환경운동연합의 생태 전문 강사(손정은), 알투스의 예술가들이 함께 합니다.



◀ 탄천의 생태교란종
이미지출처
<https://blog.naver.com/hglee04>



2020년, 성남 탄천의 생태계 교란식물에 대해 알아봅니다.

탄천 생태계 교란식물 - 더도 말고 덜도 말고

황소개구리, 배스, 꽃매미, 핑크 물리……. 이런 외래종의 생명체가 나타나면, 한 지역을 뒤덮어버리는 일들이 종종 생겨요. 사이좋게 살아가야 할 다른 친구들을 잡아먹어버리거나, 다른 친구들과 나누어 먹어야 할 먹이를 혼자서 다 먹어버리거나, 아니면 다른 친구들이 피어날 공간을 독차지해버리는, 이런 생명체들 때문에 우리는 외래종에 대해서 안 좋은 선입견을 가지게 되었습니다.

사람들이 여행을 다니고 유학이나 이민을 가는 것처럼, 새로운 생명체가 생태계에 들어오고 나가는 것은 자연스러운 현상이에요. 사람들과 함께 사는 동물들, 사람들이 집에서 키우는 식물들, 도시의 길과 거리에 있는 나무들을 살펴보세요. 많은 생명체들이 우리나라 밖에서 들어온 외부 유입종이라는 것을 알게 될 거예요. 다른 곳에서 왔지만 기존의 생태계에 잘 적응해서 사이좋게 지내고 있는 것이죠. 남아메리카가 고향인 감자는 유럽으로 이사를 간 후, 많은 유럽인들을 굶주림에서 구해주었죠. 지금은 우리나라 음식에서 빠질 수 없는 고추도 원래는 남아메리카 출신이랍니다.

하지만 가끔은, 새로운 생명체가 들어오면서 기존의 생태계에 급격한 환경 변화가 일어나기도 해요. 새로운 생명체가 너무 빨리 자라고 너무 잘 번식해서, 원래부터 살던 친구들의 자리를 빼앗아버리는 거죠. 100가지 종류의 친구들이 함께 살던 생태계였는데, 혼자서만 너무 많은 자리를 차지하게 되면 나머지 99가지 친구들은 점점 살기가 힘들어질 수밖에 없습니다. 생태계의 균형이 깨어지는 이런 상태를 ‘생태계가 교란되었다’라고 말해요. 그리고 생태계를 교란시키는, 자기 혼자서만 너무 많은 공간을 차지하는 친구를 ‘생태계 교란종’이라고 부른답니다.

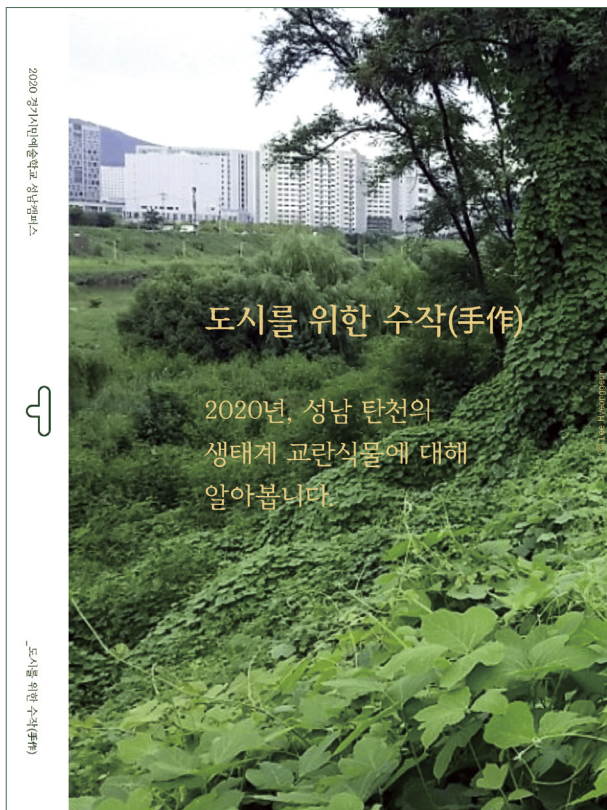
새로운 생명체가 생태계에 들어오는 것은 그 자체로는 큰 문제가 되지 않아요. 문제는 ‘너무’ 랍니다. ‘너무’ 잘 적응하고, ‘너무’ 빨리 자라고, ‘너무’ 씨앗을 퍼뜨리면, 한 지역에 한 생명체만 ‘너무’ 많아지게 되거든요. 이 건 자연스러운 일이 아니에요.

그래서 전문가들은 지역을 돌아다니며 ‘너무’ 많은 생명체들을 조사해요. 그 결과, 우리가 눈여겨보고 주의해야 할 생명체들을 ‘생태계 교란종’이라고 지정한답니다. 생태계 교란종으로 지정되었다는 것은 너무 많은 수가 한 장소에 몰려있다는 것을 의미해요. 꺾거나 뽑거나 자르는 등. 우리의 노력이 필요하다는 뜻이기도 하고요.

탄천에도 이런 ‘생태계 교란종’ 식물들이 있어요. 어떤 친구들이 생태계를 교란하고 있는지 우리가 알게 된다면, 산책을 하다가 이런 식물들을 꺾거나 뽑으면서 탄천의 생태계에 도움을 줄 수 있을 거예요. 생태계 교란종 친구들은 뛰어난 번식 능력 때문에 어디서나 흔하게 볼 수 있으니, 한 번 알아두면 탄천을 걸을 때마다 마주치기 때문에 오래오래 기억에 남을 거랍니다.

‘너무’ 많아서 문제가 되는 생태계 교란종 친구들은 개체 수만 조절해주면, 다시 좋은 친구가 될 수 있어요. 붉은 토끼풀처럼 말이죠. 몇 년 전까지만 해도 붉은 토끼풀은 탄천에 ‘너무’ 많았고, 그러다보니 탄천의 생태계 교란종으로 지정되었어요. 그리고 몇 년 동안 열심히 붉은 토끼풀의 수를 줄이려고 노력한 끝에, 지금은 더 이상 생태계 교란종이 아니랍니다.

탄천에서 너무 많은 공간을 차지하고 있기 때문에 우리의 손길이 필요한, 탄천의 생태계 교란식물들을 함께 알아보도록 할까요?



◀ 탄천의 생태 교란종에 대한 더 자세한 정보는 경기시민예술학교 성남캠퍼스 홈페이지의 <도시를 위한 수작(手作) 비대면 가이드북: 2020년, 탄천의 생태 교란식물> PDF를 참고하세요

이매-서현 구간 탄천

1) 산책하기

이매역 인근 방아교 아래에서 만나서 산책을 시작합니다. 평소와 다른 없는 탄천의 풍경이지만 조금은 낯선 시선으로 감상하고, 천변의 식물들을 보며 계절의 변화를 느껴봅니다.

2) 바라보기

생태 강사와 함께 탄천을 아름답게 하는 초록빛 식물들을 자세히 바라보며 하나하나의 이름을 익힙니다. 환삼덩굴, 단풍잎돼지풀, 가시박, 미국 실세삼 등의 이름을 기억합니다.

3) 걸으면서 배우기

함께 천천히 산책을 이어가며 새롭게 알게 된 식물들을 찾아 봅니다. 각각의 식물들이 가진 특징과 기원들에 대한 정보를 배웁니다.



4) 제거하기

준비한 장갑을 끼고, 안전하게 생태교란종을 제거합니다. 이 과정에서 꽃가루가 날리고 줄기의 가시가 따끔거리며 의복에 씨앗이 달라붙는 등의 불편한 특징을 경험할 수 있습니다. 여러해살이 식물은 뿌리까지 뽑고, 한해살이 식물은 줄기만 잘라 길에 쌓아 둡니다. 생태계 교란식물을 제거해야 한다는 부담감이 탄천을 산책하는 즐거움보다 커지지 않도록 합니다.

+ 생태계 교란식물 제거는 발생초기에 뿌리채 제거하는 것이 가장 효과적이지만 이때를 놓친 후에는 꽃이 피기 전에 제거하는 것이 좋습니다.

5) 생태교란종으로 화관 만들기

미국쑥부쟁이, 단풍잎돼지풀, 환삼덩굴을 주재료로 삼아 화관을 제작합니다. 한 줄기를 다른 줄기로 꺾어 감싸며 이어나가고 실을 활용하여 군데 군데 매듭을 지어주면 아름다운 화관을 만들 수 있습니다.

- ① 미국쑥부쟁이를 최대한 뿌리까지 뽑아서 제거합니다.
- ② 제거한 쑥부쟁이의 뿌리와 아랫쪽 가지들을 전지가위로 잘라서 정리합니다.
- ③ 양 손에 한 줄기씩 들고, 열 십(十)자 형태로 교차시켜줍니다.
- ④ 겹치는 부분을 잡고, 세로 축의 줄기로 가로 축의 줄기를 한바퀴 돌려 감싸줍니다. 돌리고 남은 줄기는 가로 축의 줄기들과 합쳐서 잡아 줍니다.
- ⑤ 세로 축에 줄기를 추가해 주며 반복합니다.
- ⑥ 중간중간 다른 교란종 식물들을 추가해 주셔도 좋습니다.
- ⑦ 머리둘레 정도의 길이가 만들어지면 양 끝 부분을 겹쳐 실로 고정된 후, 색 끈 과 리본 등으로 장식해 줍니다.





6) 돌아가기

생태교란종으로 만든 화관과 꽃다발을 들고 집으로 돌아갑니다. 생명력이 강한 생태교란종은 화병에 꽂아두면 화원에서 파는 꽃보다 오랫동안 즐길 수 있다고 합니다.

7) 걸으면서 생각하기

생태교란종이라 불리지만 예쁜 꽃을 보며 나쁜 식물과 좋은 식물의 기준이 어디에 있는지, 오롯이 인간의 편의성에 따른 것은 아닌지 생각하게 됩니다. 환삼덩굴의 씨앗을 먹는 작은 새들을 살펴봄으로써 인간의 기준으로 제정한 교란종, 유해종이라는 명칭에 대해 생각해 봅니다. 붉은 토끼풀이라는 사례를 보며 유해식물이라는 지정이 영원하지 않다는 것, 가변적이라는 여러 가지 생각을 하게 됩니다.

눈에 띄는 생태교란종들을 보며 걷습니다. 우리의 힘으로 이 식물들을 어디까지 제거할 수 있을지 생각하게 됩니다. 교란종을 제거해야만 한다는 의무감을 안은 채로, 산책을 즐길 수 있을까요. 앞으로 우리가 탄천을 산책할 때의 마음은 어떻게 달라질까요



2022 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. 하지만 2022년 다시 찾은 탄천은 폭우로 인해 생태 교란종들은 휩쓸려 가고, 보가 사라진 곳에는 한시적이지만 새로운 생태계가 만들어지고 있었습니다. 탄천의 한시적인 섬, 하중도를 걸으며 우리는 대처방법이 아닌 우리가 가져야 할 시선에 대해 고민하게 되었습니다.

성남환경운동연합의 생태 전문 강사(손정은)와 알투스의 예술가들이 함께 합니다.



◀ 2021년 10월의 탄천
보가 설치되어 자연적
인 침식과 퇴적이 일어나
지 않는 상태의 하천.



◀ 2022년 9월의 탄천
보가 철거되고 변화한
하천의 흐름에 따라 생긴
퇴적층



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 먹히지 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.

한시적인 섬 탐험하기

2022년, 탄천의 모습이 바뀌어 탄천 풍경이 바뀌고 있습니다.
 <2022 도시를 위한 수작(手作)>에서는 올해 초에 발견한 탄천의 하중도를 탐험하며, 익숙하지만 낯선 시선으로 탄천을 바라보는 시간을 가져봅니다.

잠시 멈춰 서서, 평소와는 다른 시선으로 탄천을 바라보며 탄천의 보이지 않는 것들과 나만이 발견할 수 있는 아름다움을 생략해봅니다.
 그리고, 오늘의 경험을 주위 사람들과 어떻게 공유하면 좋을지도 함께 이야기해 봅시다.

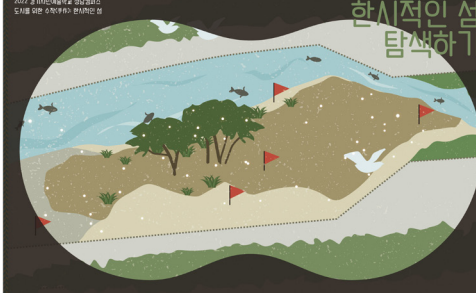
탄천을 바라보는 나만의 시선
 1. 내 눈에 보이는 '한시적인 섬'은 어떤 모습인가요? 내가 생각하는 가장 아름다운 모습을 사진으로 찍어주세요!
 2. 한시적인 섬을 관찰하며 그곳의 생물들, 무생물들을 상상해봅니다.
 나는 저 섬에 어떤 아름다움이 있을 거라고 생각하나요?
 3. 한시적인 섬 위에, 오늘의 탄천 산책을 통해 내가 새롭게 발견한 탄천의 아름다움은 무엇일까요?
 4. 탄천을 바라보는 나만의 시선을 사진과 글로 정리하며, sns로 공유해주세요! 그 링크를 경기시민예술학교 석남캠퍼스 팀에게도 공유 부탁드립니다.
 도시를 위한 나의 수작(手作)이 우리의 수작(手作)이 될 수 있도록, 작은 움직임부터 함께 해요.

함께 바라보는 탄천

1) 사진에 인스타그램 @ss.ssimineu 계정을 태그해주세요!
 2) #도시를위한수작 해시태그를 꼭 붙여주세요!
 3) 인스타그램 외에 sns(페이스북, 블로그 등)에 올리실 때는 #도시를위한수작 해시태그를 꼭 붙여주세요!
 ▶ 1, 2, 3을 마치고 수업 안내를 전달받은 문자에 답장으로 링크를 보내주시면 됩니다!
 4) sns를 사용하지 않는 분은 수업 안내를 전달받은 문자에 답장으로, 사진과 글을 보내주시면 됩니다.

경기시민예술학교 석남캠퍼스
2022 도시를 위한 수작(手作) 한시적인 섬

한시적인 섬 탐색하기



2022년, 탄천의 모습이 바뀌어 탄천 풍경이 바뀌고 있습니다.
 <2022 도시를 위한 수작(手作)>에서는 올해 초에 발견한 탄천의 하중도를 탐험하며, 익숙하지만 낯선 시선으로 탄천을 바라보는 시간을 가져봅니다.

잠시 멈춰 서서, 평소와는 다른 시선으로 탄천을 바라보며 탄천의 보이지 않는 것들과 나만이 발견할 수 있는 아름다움을 생략해봅니다.
 그리고, 오늘의 경험을 주위 사람들과 어떻게 공유하면 좋을지도 함께 이야기해 봅시다.

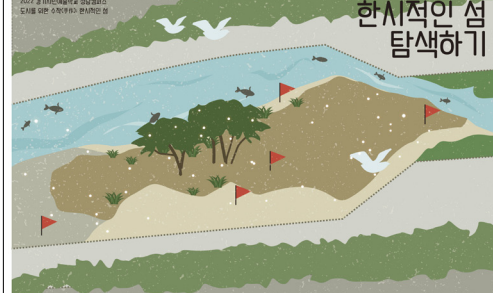
탄천을 바라보는 나만의 시선
 1. 내 눈에 보이는 '한시적인 섬'은 어떤 모습인가요? 내가 생각하는 가장 아름다운 모습을 사진으로 찍어주세요!
 2. 한시적인 섬을 관찰하며 그곳의 생물들, 무생물들을 상상해봅니다.
 나는 저 섬에 어떤 아름다움이 있을 거라고 생각하나요?
 3. 한시적인 섬 위에, 오늘의 탄천 산책을 통해 내가 새롭게 발견한 탄천의 아름다움은 무엇일까요?
 4. 탄천을 바라보는 나만의 시선을 사진과 글로 정리하며, sns로 공유해주세요! 그 링크를 경기시민예술학교 석남캠퍼스 팀에게도 공유 부탁드립니다.
 도시를 위한 나의 수작(手作)이 우리의 수작(手作)이 될 수 있도록, 작은 움직임부터 함께 해요.

함께 바라보는 탄천

1) 사진에 인스타그램 @ss.ssimineu 계정을 태그해주세요!
 2) #도시를위한수작 해시태그를 꼭 붙여주세요!
 3) 인스타그램 외에 sns(페이스북, 블로그 등)에 올리실 때는 #도시를위한수작 해시태그를 꼭 붙여주세요!
 ▶ 1, 2, 3을 마치고 수업 안내를 전달받은 문자에 답장으로 링크를 보내주시면 됩니다!
 4) sns를 사용하지 않는 분은 수업 안내를 전달받은 문자에 답장으로, 사진과 글을 보내주시면 됩니다.

경기시민예술학교 석남캠퍼스
2022 도시를 위한 수작(手作) 한시적인 섬

한시적인 섬 탐색하기



2022년, 탄천의 모습이 바뀌어 탄천 풍경이 바뀌고 있습니다.
 <2022 도시를 위한 수작(手作)>에서는 올해 초에 발견한 탄천의 하중도를 탐험하며, 익숙하지만 낯선 시선으로 탄천을 바라보는 시간을 가져봅니다.

잠시 멈춰 서서, 평소와는 다른 시선으로 탄천을 바라보며 탄천의 보이지 않는 것들과 나만이 발견할 수 있는 아름다움을 생략해봅니다.
 그리고, 오늘의 경험을 주위 사람들과 어떻게 공유하면 좋을지도 함께 이야기해 봅시다.

탄천을 바라보는 나만의 시선
 1. 내 눈에 보이는 '한시적인 섬'은 어떤 모습인가요? 내가 생각하는 가장 아름다운 모습을 사진으로 찍어주세요!
 2. 한시적인 섬을 관찰하며 그곳의 생물들, 무생물들을 상상해봅니다.
 나는 저 섬에 어떤 아름다움이 있을 거라고 생각하나요?
 3. 한시적인 섬 위에, 오늘의 탄천 산책을 통해 내가 새롭게 발견한 탄천의 아름다움은 무엇일까요?
 4. 탄천을 바라보는 나만의 시선을 사진과 글로 정리하며, sns로 공유해주세요! 그 링크를 경기시민예술학교 석남캠퍼스 팀에게도 공유 부탁드립니다.
 도시를 위한 나의 수작(手作)이 우리의 수작(手作)이 될 수 있도록, 작은 움직임부터 함께 해요.

함께 바라보는 탄천

1) 사진에 인스타그램 @ss.ssimineu 계정을 태그해주세요!
 2) #도시를위한수작 해시태그를 꼭 붙여주세요!
 3) 인스타그램 외에 sns(페이스북, 블로그 등)에 올리실 때는 #도시를위한수작 해시태그를 꼭 붙여주세요!
 ▶ 1, 2, 3을 마치고 수업 안내를 전달받은 문자에 답장으로 링크를 보내주시면 됩니다!
 4) sns를 사용하지 않는 분은 수업 안내를 전달받은 문자에 답장으로, 사진과 글을 보내주시면 됩니다.

경기시민예술학교 석남캠퍼스
2022 도시를 위한 수작(手作) 한시적인 섬

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 힘차게 자라고 있는 맹이를 봤고
(이름이 맹이가 맞았었나..)
2. 향이 좋은 전호나물도 봤다.

3.4. 그리고 릴레이 한약봉자를 발견했다. 애가 왜 여기있나? 누가
일부러 바리케이트를 쳐놓은건가 했는데 답소사. 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

◀ 도시와 하천의 공존에
대하여



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.

* 수업 아카이빙은 2022
년 프로그램을 기준으로
합니다.

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.

〈산성동 프로젝트〉

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, 그러나 2차시 이후 제대로 진행되지 못하였습니다.

개별 답사에서는 일상의 다양한 요소가 아닌 표면적인 수집만이 이루어졌고, 수업 회차 안에서 일상 너머의 보이지 않는 것들에 대한 감각을 풀어내기 어려웠습니다. 프로그램을 기획하기에 앞서 도시를 바라보는 나만의 예술적 관점, 시민들과 함께 고민하고자 하는 스스로의 질문을 도출하는 것에도 이르지 못하였습니다.

이에 기획팀은 산성동 프로젝트는 지역에 기반한 사회참여적 예술교육 프로그램 기획이라는 초기의 목표를 수행하는 대신 예술강사의 역량강화에 중점을 두고 남은 회차를 지역과 환경과 예술에 대해 전문가와 대화를 나누는 시간으로 변경하였습니다.

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 가졌습니다. 이는 경기시민예술학교 성남캠퍼스 3년을 지속하며 가지게 된 변화와 고민의 지점과도 맞닿아 있을 것입니다. 이때 가졌던 우리의 고민은 4년차, 보이지 않는 것들에 관한 기록에 일부 녹아들었습니다.

본 자료집에서는 산성동 프로젝트 1차시의 내용만을 공유합니다.

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

경기민
예술학교
2022

지역연구
X
예술교육
X
학습공동체

수집가를 위한 연구

후포경기도 경기문화재단 주관 성남문화재단
김현정_경기환경연합 연구

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

경기민
예술학교
2022

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

후포경기도 경기문화재단 주관 성남문화재단
김현정_경기환경연합 연구

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

경기민
예술학교
2022

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

후포경기도 경기문화재단 주관 성남문화재단
김현정_경기환경연합 연구

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

경기민
예술학교
2022

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.

후포경기도 경기문화재단 주관 성남문화재단
김현정_경기환경연합 연구

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

경기민
예술학교
2022

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 출석시 수료증이 발급됩니다.

후포경기도 경기문화재단 주관 성남문화재단
김현정_경기환경연합 연구

snsiminedu.art

2022 경기시민예술학교 성남캠퍼스 매개자 대상 프로그램

경기민
예술학교
2022

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.

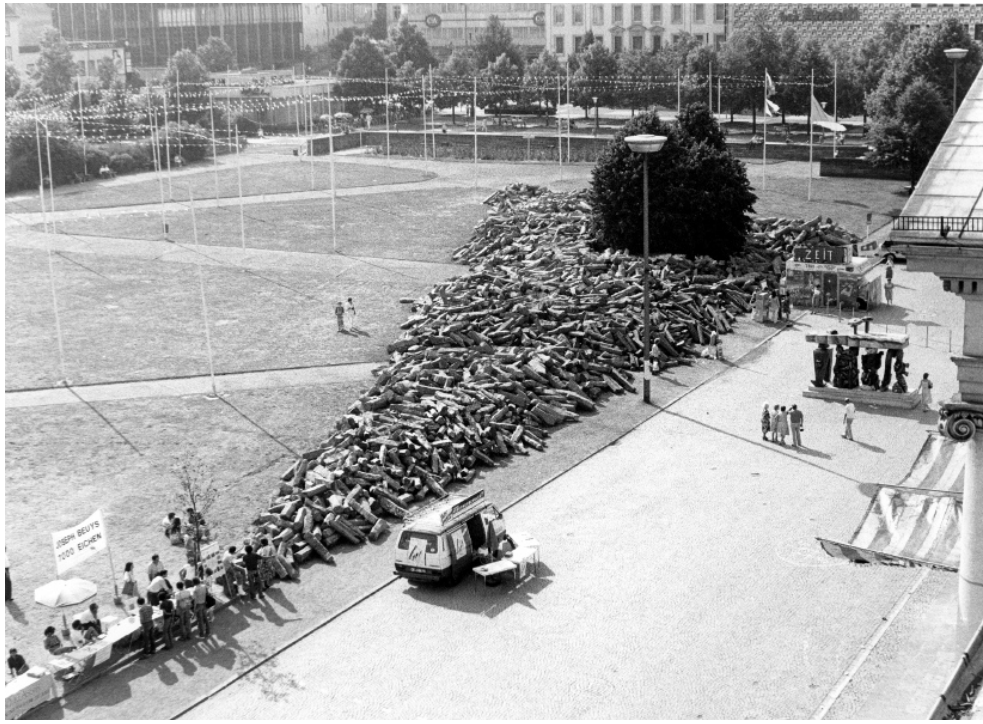
성남에서 활동하는 예술교육활동가, 예술강사, 문화예술교육사
선생님들의 많은 참여 바랍니다.

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

후포경기도 경기문화재단 주관 성남문화재단
김현정_경기환경연합 연구

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?

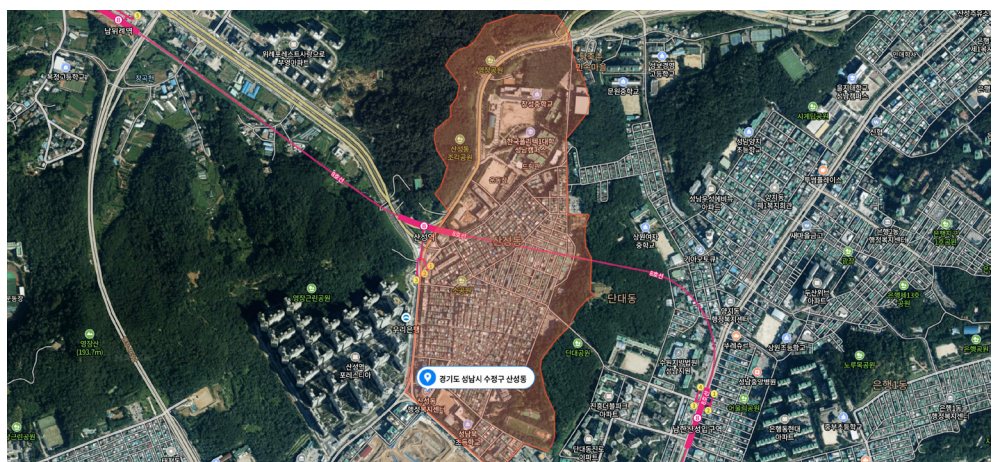
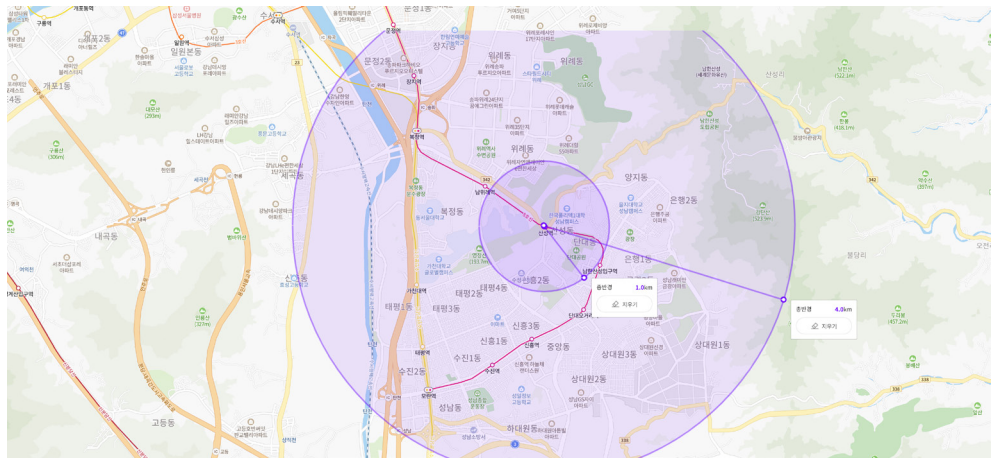
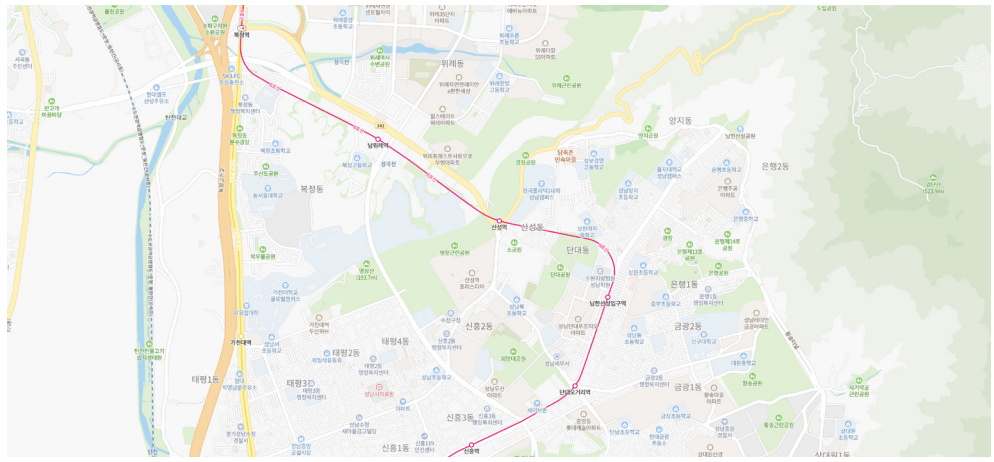
- 1) 2번 지도를 함께 본다.
- 2) 근린구역, 주거구역 등 목적에 따른 지도를 보며, 산성동은 녹지로 묶인 구역이 많음을 발견한다. 주거지역이 많고, 상업지역이 적다.
- 3) 3번 지도의 반경 표시를 본다. 반경 1km~4km를 표시한 원들을 보며, 4km가 대략 10리라는 것을 되새긴다. 산성역을 기준으로 4km이면 장지동까지 포함한다. ‘십 리도 못 가서 발병 난다’ 라는 옛말을 떠올려본다. 반경 1km 안에 들어가는 위례 스토리박스, 단대동, 남한산성역, 수정구청을 발견한다. 반경이란 심리적 생활권에 포함될지도 모르겠다는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

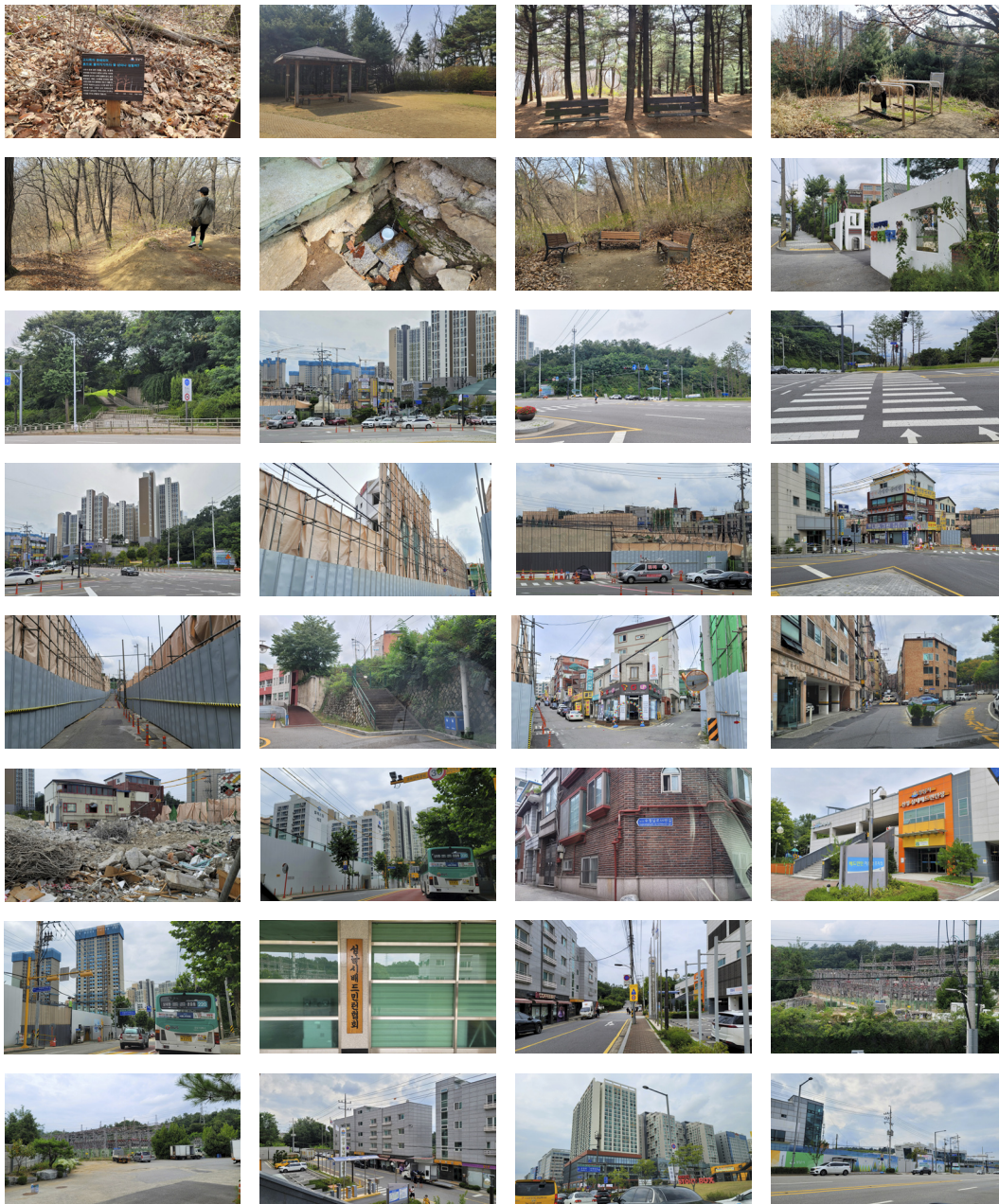
3. 키워드 #행정구역_산성동

- 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>

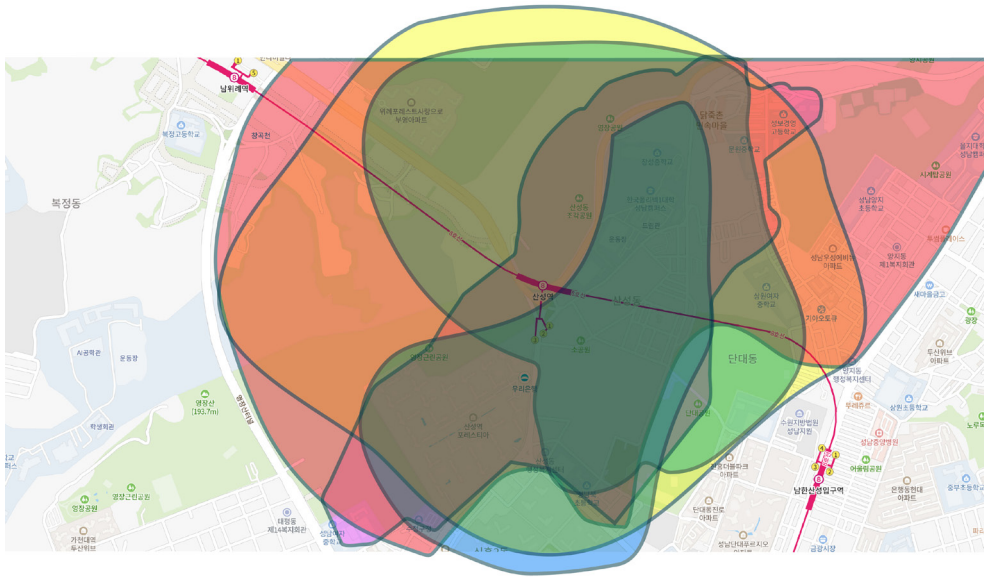
3. 더 월 아이디어 드로잉
Christo, The wall,
1974, mixed media
oncardboard, 70.5x55cm

4. 다시, #내가_생각하는_산성동

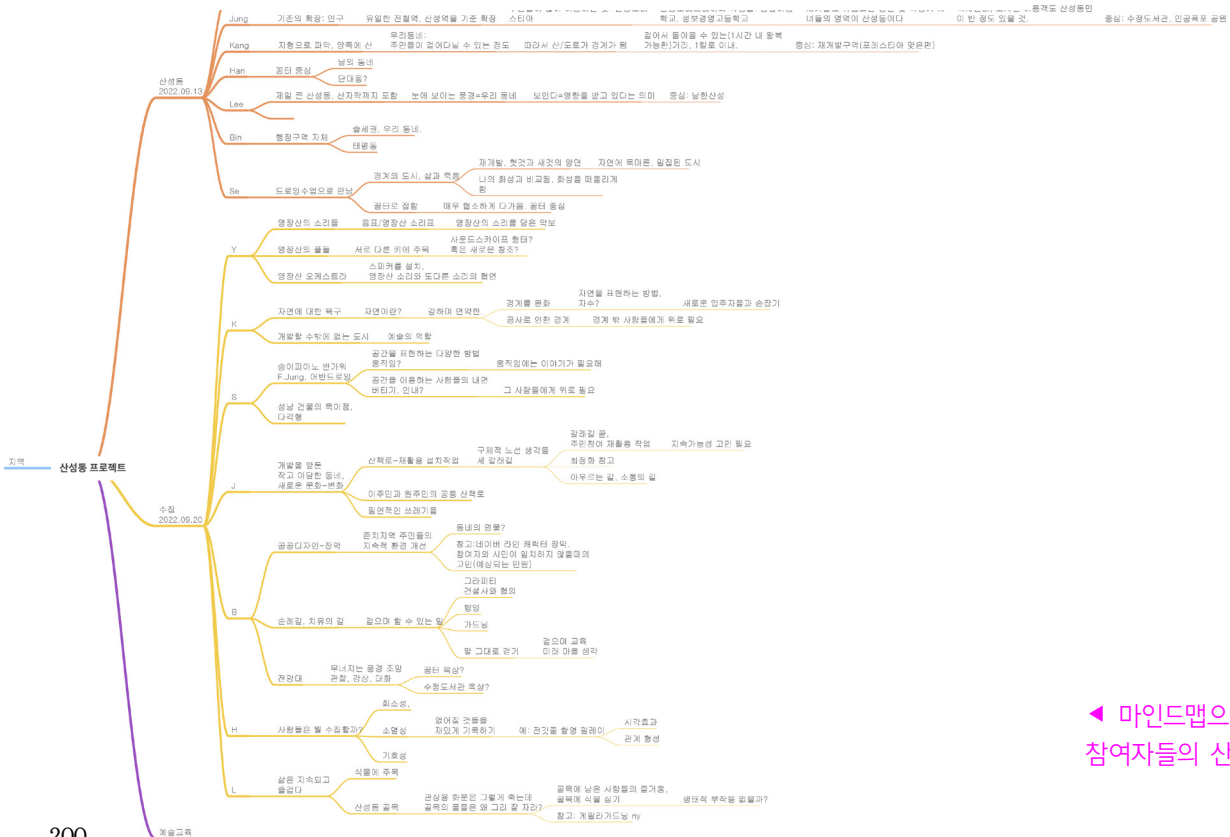
- 1) 지도에 각자 마커펜으로 내가 생각하는 산성동의 경계를 그려본다.
- 2) 누군가는 도보로 걸어갈 수 있는 거리로 동그랗게, 혹은 거주지인 산성포레스티아를 포함시키도록 유연하게, 아니면 다양한 시설들을 돌아볼 수 있게 커다랗게 등등 각자의 기준으로 산성동을 정의한다.

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.

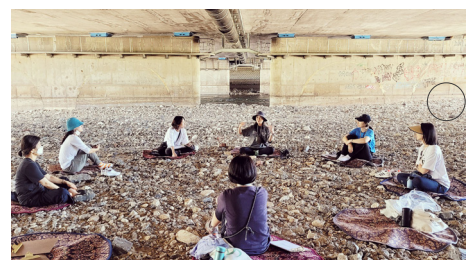
-> 각자가 생각하는 [지역]의 정의가 서로 다르다는 것을, 위의 활동을 통해 발견할 수 있었습니다.

-> 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



도시 레벨링 지도 : 보이지 않는 것들에 관하여

- 1기: 2020.10.7-11.11 매주 수요일 19:30-21:30(6차시)
 2기: 2021.6.3-7.8 매주 목요일 19:00-21:00(6차시)
 3기: 2021.9.29-11.3 매주 수요일 19:00-21:00(6차시)
 4기: 2022.10.19-11.30 매주 수요일 10:00-12:00(7차시)
 5기: 2023.9.6-11.30 매주 수요일 19:00-22:00(8차시)

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 목표로합니다.

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 자료집에서는 2022년의 1~4차시 개론 내용의 요약본과 참여자들의 질문 중 몇가지를 전합니다. 다른 질문들이 궁금하신 분은 홈페이지의 DIO 도시 레벨링 지도를 참고해주세요.

〈2022년 프로그램〉

차시	주제	내용
1차시	공공예술이란	예술의 시각에서 바라보는 도시 이야기
2차시	도시에 관하여 1	성남의 역사, 도시의 보이지 않는 이야기들
3차시	도시에 관하여 2	성남이라는 도시의 생성과 발전
4차시	도시에 관하여 3	도시의 생태: 도시 속의 자연, 그리고 가능성의 공간
5차시	도시 레벨링 지도 1	우리의 도시에서 레벨링(변화)가 필요한 부분에 대한 이야기
6차시	도시 레벨링 지도 2	도시 레벨링 지도 만들기 도시를 바라보며 찾아낸 질문과 의견 정리 및 발표(*영상 촬영)
7차시	도시의 내일을 위한 질문	우리 도시의 내일에 대한 이야기

〈2023년 프로그램〉

차시	주제	내용
1차시	도시에 관하여 0	사회참여적 공공예술의 다양한 사례를 살펴보고 사회문제를 바라보는 예술적 시선에 대해 이야기하기
2차시	도시에 관하여 1 : 역사	특강강사: 국립중앙박물관 옥재원 학예사 과거와 현재, 미래로 이어지는 역사적 맥락에 대한 강의 듣고 토론하기
3차시	도시에 관하여 2 : 도시공학	특강강사: 단국대학교 건축학과 홍경구 교수 성남의 도시가 형성되는 과정에 대한 강의 듣고 토론하기
4차시	도시에 관하여 3 : 도시생태	특강강사: 숲과나눔 이윤주 캠페이너 우리가 직면한 생태적 위기와 도시에서의 생물 다양성에 대한 강의 듣고 토론하기
5차시	도시를 바라보는 예술적 시선에 관하여	특강강사: 고재욱 작가 우리 사회의 보이지 않는 힘들과 사회문제에 대한 예술적 대안 토론하기
6차시	도시 레벨링 지도1	도시를 보는 자신의 시선에 대한 이야기를 나누며 나만의 도시 레벨링 지도 생각하기
7차시	도시 레벨링 지도2	우리 도시에서 레벨링이 필요하다고 생각하는 부분에 대한 질문지 작성하기
8차시	도시 레벨링 지도3	전차시에 정리한 각자의 질문과 의견을 발표하고 답론 나누기

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 '7000그루의 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

‘7000그루의 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 필요한 건 누구라도 자신의 현재 위치에서 선택할 수 있는 것이 많은, 개방적이고 변화하는 도시가 아닐까요.

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〉(물리뱅크 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 율동공원을 끼고 있는 영장산 지키기에 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.

5/6/7차시: 도시 레벨링 지도

우리의 도시에서 ‘레벨링(Rebelling)’

다시 말해 변화가 필요한 부분에 대한 생각, 이야기, 그리고 질문들의 시간

특강 이후의 시간들은 참여자들 각자가 발견한, 나의 도시에서 보이지 않는 것들에 관한 이야기로 채워집니다. 참여자들은 지금까지 나의 시선이 멈추었던 부분에 대하여 이야기하고 스스로 고민하며 질문을 만들어 냅니다.

지난 차시의 수업들을 통해 참여자들은 도시를 바라보는 다양한 시선과 목소리를 경험하였습니다. 그 시선들은 참여자들의 평소 관심사와 맞닿아 있거나, 아무런 접점이 없거나, 혹은 대립하는 것일 수도 있습니다. 어떤 시선일지라도 이를 통해 참여자들은 지금까지는 깊게 의식하지 않았던 영역을 새삼스레 들여다보게 보는 계기를 갖게 되었습니다.

질문을 만들어가는 방식은 다양합니다. 지역에 대해 평소 관심이 많은 참여자라면, 성남이라는 도시에서 나에게 보이는 지점들을 표시하는 것으로 시작할 수 있습니다. 누군가에게는 자신의 시선이 가는 특정한 장소가 있을 수도 있고, 누군가의 시선은 특정한 장소로 한정하여 표시하기 어려운 종류일 수도 있습니다. 참여자들은 지도상에 표시할 수 있거나 표시할 수 없는, 그러나 나에게 분명히 바라보게 된 것들을 나열해 봅니다. 그중에서 레벨링- 변화- 되어야 하는 것을 생각하고, 그 이유를 적습니다. 그리고 그 변화에 대하여, 나만의 생각이 아닌 다른 사람들과 함께 고민하고 싶은 사항에 대해서도 적어보도록 합니다.

다른 방식으로는 평소 내가 도시의 삶을 바라보던 나의 시선을 대화와 메모로 정리해보는 것입니다. 내가 바라는 변화의 형태와 대안을 제시하는 것이 아니라, 내가 가지고 있는 고민과 생각을 적어봅니다.

어떠한 방식을 택할지라도 함께하는 대화는 멈추지 않습니다. 이러한 활동들을 통해 내가 바라는 성남이라는 도시, 내가 살고 싶은 도시에 대한 생각을 정리하고 공유하게 됩니다. 도시의 보이지 않는 것들에 관하여 생각하는 나의 시선을 도출하는 과정, 그것이 도시 레벨링 지도 프로그램에서 참여자들이 경험해보기 바라는 예술교육입니다.

예술은 당연하게 여기던 것을 당연하지 않게 여기는 순간에 발생합니다.

내가 사는 도시를 살피고 내가 하는 행위에 대해 생각하며, 당연하던 것을 당연하지 않게 여기는 도시 레벨링의 시간은 예술적인 시선을 경험하는 시간입니다. 나의 시선이 왜 이곳에 머무는지, 왜 나는 도시에서 이런 행위에 몰두하는지, 왜 이것이 중요하다고 생각하는지를 고민해보는 것은 예술가가 작품을 구상할 때의 고민과 몹시 닮아있습니다.

여기, 참여자들의 질문 중 몇 가지를 공유합니다. 대화를 나누고 댓글을 남기며 우리가 추구하는 가치에 대해 고민한 흔적들입니다. 이러한 고민과 질문이 모여 우리의 도시 레벨링 지도가 만들어져 갑니다.



“ 지금 우리에게 이웃이 필요할까요 신희진

‘이웃’이란 말의 사전적 정의는 나란히 또는 가까이 있어서 경계가 서로 붙어 있음. 가까이 사는 집, 또는 그런 사람이라고 합니다. 그런데 요즘은 이웃이란 말이 생경하게 들립니다. 일상생활에서는 이웃이라는 단어를 말할 기회가 많이 없기도 하고, 오히려 가상의 온라인 세계에서나 이웃이란 단어를 부르는 것처럼 느껴집니다. 블로그의 “서로이웃”처럼 말이죠.

제가 구미동에 살던 당시 복도형 아파트에 살았는데, 여섯 가구가 살던 복도에서도 이웃을 마주치기란 쉽지 않았습시다. 이사를 한 지금은 그때보다 더 쉽지 않고요. 내 옆집에 누가 사는지, 무슨 일이 있는지 요즘은 알 길이 없습니다. 저만 그런 것은 아니겠지요. 핵가족에서 더 나아가 핵개인가 되는 현대사회에서는 이웃의 일에 관심을 갖지 않는 것이 미덕이 아닌가 싶을 때도 있어요.

마침 뉴스 검색란에서 ‘이웃’을 검색해 봤어요. 어려운 이웃을 돌보거나 봉사를 했다는 흐뭇한 소식보다도 이웃 사이에서 층간소음으로 폭행, 스토킹 등으로 관계가 무너졌다는 사건사고가 더 많이 검색됩니다. 무서운 소식이 하루가 멀다하고 들려오니 마음속에는 이웃에 대한 불신마저 짝이 튼니다. 그런 안 좋은 일을 예방하기 위해서라도 이웃을 조심해야 하나 싶기도 해요. “이웃사촌”이라는 말이 이제는 좀 어색할 정도로 오늘날 우리 도시에는 이웃이 점점 없어지는 것 같아요. 이웃이 없어도 사는 데 문제가 없는 것 같기도 하고, 이웃이란 존재가 딱히 필요 없어진 것 같기도 해요.

그런데 우리는 정말로 이웃이 필요하지 않은 걸까요?

누군가에게는 관심도 없고 필요도 없는 것 같은 이웃이란 존재를, 저는 “필요 없어!”라고 아직은 단언하지 못하겠어요. 내가 살고 있는 도시의 삶을 가만히 생각해 봅니다. 도시의 환경이 저에게는 생물과 비생물의 영역

으로 분류되는데요, 도시의 생물들 중에서 나/내 가족과 물리적 거리가 가장 가까운 존재는 결국 이웃인 것 같아요.

제가 어릴 때를 돌아보면 이웃집에 자주 놀러 가고 저녁을 같이 먹기도 하는 등 이웃과의 친밀한 관계맺기가 자연스러웠는데 요즘은 인사나 안부를 전하는 것이 조심스러워졌어요. 그럼에도 저는 여전히, 누군지도 모르는 이웃을 엘리베이터에서 마주할 때 “안녕하세요” 인사를 나누는 것만으로도 기분이 좋아지곤 합니다. 예전에는 당연했던 일이었는데 이제는 귀한 일이라는 생각도 들고요. 이웃이라는 존재는 여전히 우리 도시에 있지만, 이웃들 사이의 관계는 점점 보이지 않는 것들이 되는 것 같습니다. 그러다 보면 ‘이웃과 더불어 산다’, 이런 이야기도 점점 사라지게 되겠지요.

갈수록 파편화되고 개인화되는 도시의 삶이지만 결국 인간의 삶이고, 인간이 ‘사회적 동물’이라는 정의가 변하지 않는다면 결국 우리에게는 여전히 이웃이 필요할 거라고 생각합니다. 다만 어떤 이웃과 어떻게 관계맺는 방식으로 변화할지가 궁금해져요.

어쩌면 이 모든 것이 저만의 아쉬움일지도 모르겠습니다. 하지만 누군가 저처럼 이웃이란 존재를 고민하고 있다면, 생각을 나누어 보고 싶어요.

“

도시에서 왜 농사를 지을까요

최명진

나는 도시에 살며, 농사를 짓는다. 도시 외곽에 멀리 떨어진 농장이 아니라 도시의 중심인 성남시청 인근에 있는 성남시민텃밭이 내가 농사를 짓는 곳이다. 그 농사도 벌써 몇 해째로 접어든다. 나처럼 도시에서 농사를 접하는 사람들을 많이 보았고, 그러면서 도시에서 농사를 짓는다는 의미에 대해 생각하게 되었다.

도시에 살면 농사와 인연이 없는 것이 어찌 보면 당연하다. 도시에서는 흙을 만질 일이 거의 없다. 그래서 도시에 살다가 우연히 농사를 접한 사람들은 심어놓으면 쑥쑥 자라는 작물들을 보며 처음에는 마냥 신기해한다. 열정을 가지고 열심히 키운다. 그런데 작물들은 노지에서 살아가는 존재이니 병이 들기도 하고 해충이 생기기도 한다. 쑥쑥 자라기만 하는 것이 아니라 시들기도 하고 보기 싫은 모습이 되기도 한다. 많은 초보농부들은 그런 상황이 생기면 키우던 작물에서 한 발짝 물러난다. “키우는 것보다 사 먹는 것이 낫다”는 말들을 많이 한다.

맞는 말이다.

도시의 삶에서는 스스로 수고스럽게 농사를 지을 필요가 없다. 마트에 가면 항상 신선한 야채들이 준비되어 있고, 큰 돈을 지불하지 않아도 상품성이 뛰어난 작물들을 집으로 가져올 수 있다. “키우는 것보다 사 먹는 것이 낫다”는 말은 농사를 지어보면 실감한다. 아무리 작은 땅이라도 작물을 키워보면, 질 좋은 작물을 수확하기가 얼마나 어려운지 알게 된다. 농사꾼의 수고와 땀이 들어가지 않으면 마트에서 보던 작물처럼 자라지 않는다.

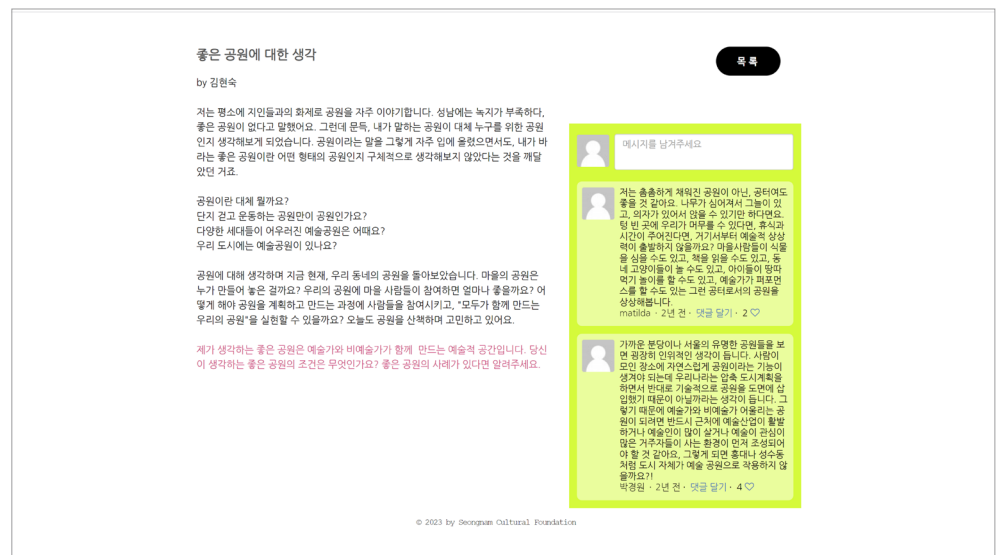
그러면, 나는 왜 도시에서 농사를 지을까?

농사를 지으며, 나는 농사의 과정들이 우리가 사는 모습과 별반 다르지 않음을 발견했다. 병해충이 생긴다든지 물을 끌어오기가 힘든 상황이 된다는지 하는 시련을 겪을 때 대처하는 내 모습은 내가 삶에서 시련을 마주하는 모습과 닮아있었다. 농사의 고난을 마주하고 적절한 대처를 할 수 있는 힘을 기르며, 그 과정에서 내가 가진 삶의 태도를 돌아보는 계기가 되었다. 농사를 지으며 내가 느낀 최고의 기쁨은 내가 키운 작물들이 최상의 상품 이어서가 아니라, 내 작물들이 비록 병해충을 겪었지만 결국에는 이겨내고 튼튼히 자리 잡았을 때의 희열이었다. 내가 키운 작물이 내 먹거리가 된다는 것은 농사의 목적이 아니라 덤이었다.

그렇기에 나는 도시에서 흙을 만지는 일은, 생산과 소비를 뛰어넘는 일이라고 생각한다.

생산성만을 따지면 도시에서 농사를 짓는 일은 효율성이 떨어진다. 그래서 우리의 도시에서는 점점 흙이 사라지고 있다. 위생적이고 인공적인 도시환경 속에서는 나와 같은 어른들도 흙을 만질 일이 없고, 아이들은 더더욱 흙 앞에서 긴장하고 낯설어한다. 하지만 도시에서 농사를 짓는다는 것은 단지 작물을 키우고 수확하는 목적만이 아닌, 내 몸을 움직여서 얻을 수 있는 큰 보람과 기쁨을 수확하는 학습활동이기도 하다. 그렇기에 나의 도시에서 흙을 만져서 밭을 일구고 작물을 재배하는 활동은 나의 식탁만이 아니라 나의 마음, 우리의 삶을 풍요롭게 하는 일이라고 생각한다.

우리의 도시에서 흙을 만지는 일이 가지는 의미에 대해 생각하고 실행하는 다양한 목소리들을 들어보고 싶다.



경기시민예술학교 ▶
성남캠퍼스 홈페이지
- DIO 도시레벨링지도
에서 더 많은 질문을
찾아보고 공감하는 질문
에 댓글을 달아주세요.

<p>“</p> <p>도시에서 왜 농사를 지을까요</p> <p>최명진</p>	<p>“</p> <p>도시에는 왜 빈 공간이 필요한가</p> <p>황지희</p>	<p>?</p>
<p>“</p> <p>지금 우리에게 이웃이 필요할까요</p> <p>신희진</p>	<p>“</p> <p>마을에서 당신을 불편하게 하는 것이 있나요</p> <p>최윤진</p>	<p>“</p> <p>도시의 작은 것들과 함께 살면 안 될까요?</p> <p>김선경</p>
<p>“</p> <p>나는 아파트가 무서워요</p> <p>허수빈</p>	<p>“</p> <p>이 도시에서 공원을 지키려면 어떻게 해야 할까요</p> <p>구래연</p>	<p>“</p> <p>(보이지 않는 가치를 지키는) 당신은 누구입니까</p> <p>김선경</p>
<p>“</p> <p>그 나무는 어디로 갔을까</p> <p>김연희</p>	<p>“</p> <p>우리 아이들은 어디로 갈까</p> <p>김연희</p>	<p>“</p> <p>가끔 만나는 친구가 필요해요</p> <p>김소라</p>
<p>“</p> <p>치매노인은 어디로 가나요</p> <p>김현숙</p>	<p>“</p> <p>나무 명상을 아시나요</p> <p>김소라</p>	<p>“</p> <p>걷는 즐거움, 타는 즐거움</p> <p>김소라</p>
<p>“</p> <p>회랑과 시냇물은 안될까요</p> <p>김현숙</p>	<p>“</p> <p>좋은 공원에 대한 생각</p> <p>김현숙</p>	<p>“</p> <p>마을의 예술가</p> <p>김현숙</p>
<p>“</p> <p>오래된 공간을 살리는 문화예술</p> <p>황인실</p>	<p>“</p> <p>마을에서 공동육아 어때요</p> <p>황인실</p>	<p>“</p> <p>사이 좋게 지내요</p> <p>황현숙</p>

보이지 않는 것들에 관하여 보이지 않는 것들에 관하여: 도시 레벨링 지도

“이 프로그램은 도시에 대한 공공예술적 접근에서 출발합니다. 우리가 사는 도시의 현재는 보이지 않는 것들, 즉 역사와 생태, 도시계획들이 쌓여서 이루어진 표면입니다. 이제는 보이지 않는 과거의 축적인 동시에 아직은 보이지 않는 미래의 토양이기도 합니다.

도시 레벨링 지도에서는 역사, 도시공학, 생태 전문가, 그리고 예술가와 함께 현대 도시에서의 삶을 짚어보고 이를 바탕으로 우리의 지역을 바라보고 토론하며, 우리 도시의 미래를 바라보는 예술적 시선에 대해 고민해봅니다. 성남이라는 도시에 대한 관심을 키우고 애정을 가지는 시간이 될 것입니다.”

#준비하는 마음_가장 모호한 시간

도시 레벨링 지도는 경기시민예술학교 성남캠퍼스에서 가장 모호하고 가장 예술적인 수업이다. 가장 편안하고 가장 불편하며 가장 어렵고 가장 쉽기도 하다.

예술교육이란 무엇일까?

예술이란 무엇일까?

기획팀은 해마다 같은 질문을 스스로에게 던졌다. 조금 더 구체적으로는

성남캠퍼스가 생각하는 예술교육이란 무엇일까?

성남캠퍼스가 생각하는 예술이란 무엇일까?

4년의 경험과 실험, 우리 각자의 창작과 교육, 도움을 주고 받은 여러 사람들, 우리가 함께 가르치고 배운 시간 속에서 질문의 답은 조금씩 바뀌었다.

그리고 2023년, 4년차를 맞이하는 성남캠퍼스는 이렇게 생각한다.

성남캠퍼스가 생각하는 예술이란 삶을 바라보는 관점이며

성남캠퍼스가 생각하는 예술교육이란 예술가의 관점을 가져보는 경험이라고.

예술가가 조형하는 방식, 즉 쓰고 그리고 만드는 행위 이전에 담긴 그의 관점이 있다. 예술가의 관점은 때로는 세상을 향한 주장이기도 하고, 호기심이기도 하고,

섬세한 발견이기도 하다. 충돌하고 부딪치는 시끄러운 곳에 주목하는 예술가가 있고, 고요하고 쓸쓸한 곳을 바라보는 예술가가 있고, 작고 연약한 곳을 바라보는 예술가가 있다. 예술가는 각자의 관점을 바탕으로 자신의 주장을 펼치기도 하고, 질문을 던지기도 하고, 끊임없이 골몰하기도 한다. 자신의 작업세계를 펼쳐가는 예술가 저마다의 방식은 다양하지만, 그럼에도 하나의 공통점을 찾아본다면 호기심이다.

나와 세상을 향한 관심, 호기심, 궁금함.

우리는 유형의 결과물을 배제한, 궁금함의 시간을 예술교육으로 실행하고자 했다. 내가 사는 도시, 나의 일상에 관심을 가지고 궁금해 할 거를도 없이 살아가는 우리 모두에게 멈춤의 시간을 제공하고, 그 멈춤의 시간에 도시를 바라보는 여러 시선을 경험하도록 수업을 설계하였다.

아니, 수업이 아니라 배움이라고 부르는 것이 정확할 것이다. 우리는 5차시의 특강과 3차시의 스터디로 프로그램을 설계했다. 5명의 특강 강사에게는 강사비를 배정했고, 이후 3차시의 스터디 진행에 대해서는 강사비를 배정하지 않았다. 함께 이야기하고 서로 배우는 시간이 될 것이라고 생각했다. 그래서, 그 스터디의 결과물이 무엇이냐고? 내가 사는 도시를 향한 관심, 궁금함, 혹은 관점이다.

이런 모호한 시간을 견딜 수 있는 참여자는 많지 않을 것이다. 그러나 우리의 예상은 빗나갔다. 우리가 예상했던 인원보다 두 배의 신청자가 몰려왔다.

#실제로 행하며_예상했던 것과 예상하지 못했던 것

“내가 사는 도시를 좀 알아야겠다는 생각으로 신청했어요.”

첫날, 대부분의 참여자는 기획 의도와 어느 정도 맞닿은 모범답안을 제시했다. 보다 구체적으로 들어가면 각자의 이유는 다양했다. 성남에 오래 거주했지만 여전히 잘 몰라서, 성남에 갓 이사 왔기에 이제부터 알고 싶어서, 아이들을 가르치며 나의 역량이 부족하다고 느껴서, 나의 업무에 도움이 될 것 같아서, 나의 업무와는 무관하지만 교양을 쌓고 싶은 마음에.

도시를 알고 싶다는 1차적인 욕구에서 출발한 이 시간이 도시에 대한 각자의 관심과 호기심으로 연결될 수 있을지는 미지수다. 그래도, 적어도 도시를 알게 되는 시간은 될 수 있을 것이다.

수업의 전반부는 도시를 바라보는 다섯 가지 시선으로 채워졌다.

도시를 궁금해하기를 제안하는 공공예술가,
현재의 도시를 과거라는 거울로 비추며 바라보는 역사가,
국토의 개발과 산업화-도시화의 결과물로서 도시를 바라보는 도시계획가,
인간을 비롯한 모든 생물들의 치열한 삶터로서 도시를 바라보는 도시생태가,
이기적 욕망으로 가득한 세계의 흐름 속에서 삶의 본질을 탐구하려는 예술가.

한 주 한 주, 각 분야의 전문가가 특강을 진행했다. 전문가의 시선은 우리 모두에게 내가 도시에서 살아가며 미처 생각해보지 못했던 부분을 일깨워주었다. 이렇게도 바라볼 수 있구나, 하며 고개를 끄덕였다. 전문가들은 각자의 분야에서 권위를 가진 이들이었고, 참여자들은 그들의 식견에 탄복했다.

수업의 후반부는 도시를 바라보는 다섯 가지 시선을 경험한 후, 도시를 바라보는 나의 시선에 대해 이야기하는 과정이다. 이 과정에 이르자, 참여자들의 수는 예년과 같아졌다. 긴 시간, 침묵하며 듣기만 하는 특강의 시간보다 나의 이야기를 꺼내고 질문을 주고받는 대화의 시간은 아직은 불편할 것이다. 그 불편함을 견디는 소수의 참여자들이 2020년부터 지금까지, 4년 내내 있어 왔다는 사실이 신기할 따름이다.

남은 참여자들은 도시를 바라보는 각자의 시선과 관심이 가는 지점, 궁금한 것을 이야기했다. 도시의 유해조수 비둘기가 왜 안쓰러운지, 익명이라 좋은 도시에 여전히 이웃이 필요한지, 도시의 마트를 두고 굳이 농사를 짓는 까닭은, 도시에서 친절함이 소중하다고 생각하는 이유 같은 이야기들이 오갔다.

이렇게 만들어진 이야기들은 경기시민예술학교 성남캠퍼스 홈페이지에 업로드된다. 첫해에는 질문을 업로드하지 않았고, 이후 2년차부터 지금까지 모아온 질문들이 어느덧 스무 개에 가깝다. 강사로부터 전달받은 정보의 습득이 아닌 강사를 통한 내 시선의 환기, 나의 이야기를 꺼내고 질문을 주고받는 대화, 그래서 정답을 찾는 것이 아닌 지금 이 순간의 내 관심을 밝힌다는 모호한 결과물.

이런 불편함을 견디는 소수의 참여자들이 우리의 도시 어딘가에 항상 있어왔다는 것이, 우리에게 가장 경이롭다. 마치 마을에 숨어있는 예술가들을 발견하는 듯하다.

#종강 그 이후_모호함으로 가득한 우리의 삶과 예술

경기시민예술학교 성남캠퍼스의 모든 프로그램 중에서 단 하나만을 지속할 수 있다면, 기획팀은 주저 없이 ‘도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여’를 선택할 것이다. 예술가로서 또 예술교육가로서 우리를 가장 반성하게 하고 또한 성장하게 한 것은 ‘도시 레벨링 지도’를 연구하고 실행한 시간이었다.

기능이 아닌 본질,
과정이 아닌 결과,
지역 기반 예술교육,
나와 공동체를 생각하는 예술교육

‘도시 레벨링 지도’는 어떤 주제를 말할지라도 성남캠퍼스가 추구하는 예술교육과 맞닿아 있다.

“반듯반듯하게 구획된 경주의 풍경을 보며 생각합니다, 이렇게 구획된 도시는 누구를 위한 것일까요? 화려한 금관, 섬세한 청자를 만든 사람들은 정작 누구였을까요? 그 이름들을 궁금해하는 사람들이 많아지게 하는 것, 그것이 역사가로서 제가 추구하는 방향성입니다.”

- 옥재원(국립중앙박물관)

“도시를 계획한다는 것은 동시대의 요구에 대한 응답입니다. 사람들이 살고 싶은 동네, 구매하고 싶은 집을 만들어야 해요. 그래서 도시계획은 통계와 숫자에 의해 움직입니다. 하지만 이러한 조건들 외에 도시건축가로서 근본적으로 저를 움직이는 힘은 내가 사는 도시, 내 일상의 공간이 조금이라도 더 좋아지기를 바라는 마음입니다.”

- 홍경구(단국대학교 건축공학과)

“나와는 멀리 동떨어진 곳, 저 멀리 북극곰이 처한 위기가 안쓰럽지만 눈물이 날 정도는 아닙니다. 북극곰을 돕자고 하면서 정작 내 뒷산의 일들을 덮어두고 있다는 통렬한 반성이 생태활동가로서의 시작이었습니다. 우리집 뒷산, 우리 동네의 가로수, 우리 지역에 창궐하는 벌레를 살피고 고민하는 것으로 도시생태라는 커다란 담론의 첫 발짝을 떼었으면 좋겠습니다.”

- 이윤주(풀씨행동연구소)

“미래학자들의 저서와 경제학자들의 이론, 글로벌 금융기업들의 사례를 통해 우리는 불로소득으로 완성되는 현대 자본주의의 위기, 기후재난, 전쟁, 전염병의

창궐과 같은 일들을 충분히 예측하고 확인할 수 있었습니다. 오늘의 세계 속에서 우리에게 ‘주어진’ 선택지는 디스토피아로 걸어가는 것뿐이죠. 재난 속에서 각자 도생할 수 있는 극히 일부를 제외한 대부분의 우리에게 필요한 공동체를 고민해야 합니다.”

- 고재욱(예술가)

나와 다른 시선일지라도 잠시 귀를 기울여보는 만남, 모호하고 조금은 불편할 수 있는 멈춤, 그래서 도시의 보이지 않는 것들에 관하여 고민하고 생각할 수 있는 시간. 이런 시간들이 많아진다면 도시의 삶은 조금 더 살만해질 것이다. 지난 4년 동안, 성남캠퍼스 기획팀은 도시의 삶이 조금 더 살만해지는 예술교육을 고민했던 것인지도 모른다. 우리의 고민이 당신에게 전달되기를, 그래서 함께 고민할 수 있기를 바란다.

#또다른 시선

수업 설계만큼이나 기획팀이 신경 썼던 부분은 공간, 분위기의 조성이었다. 이는 비단 ‘도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여’ 프로그램에 국한된 것은 아니다. 분위기 조성은 성남캠퍼스의 보이지 않는 부분에서 어쩌면 가장 큰 부분을 차지할 지도 모른다. 낮설고 모호한, 그래서 불편할 수 있는 커리큘럼이 가진 무거움을 최대한 덜기 위하여 기획팀은 수업마다 다른 방식으로 책상을 배치하고, 좌식과 입식을 오가고, 조명을 조절한다. 강의실이지만 무대처럼 혹은 전시장처럼 공간 세팅에 심혈을 기울인다. 낮설기에 불편한 것이 아니라 낮설어서 새롭고 호기심을 자아낼 수 있도록 섬세하게 공간을 구성하는 것이다. 수업 시간에 제공하는 메모지는 사탕수수 부자재로 만든 재생용지인 얼스팩, 연필과 펜은 화방에서 구매한 미술 재료로 선택했다.

2023년도의 ‘도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여’에서는 대화를 특히 고민했고 그 결과 기획자는 매 시간, 커피를 추출할 수 있는 커피머신을 강의실에 가지고 왔다. 커피를 마시든 마시지 않든, 갓 내린 커피향이 강의실을 채워서 참여자들의 마음이 느슨해진다면 그것으로 충분했다.

이것은 어디까지나 우리의 방식, 하나의 사례일 뿐이다. 수업 전후로 시간과 노력을 요하는 이러한 방식은 예술교육가마다 호불호가 갈릴 것이다. 현장에는 저마다의 상황과 각자의 방법이 존재하는 것이 당연하다. 다만 우리는 세심한 분위기 조성을 목표로 했고, 4년 동안 그 목표를 이어갈 수 있었다. 여기에는 담당자의 이해와 지원이 컸다.

성남캠퍼스의 4년을 ‘거의’ 함께 해온 성남문화재단의 박은진 과장은 성남캠퍼스가 지닌 모호함, 비효율적인 준비 과정, 그 외 여러 가지 고민들을 함께 나누어 온 우리의 동료로서 그 역할을 충실히 이행했다. 또한 기획팀으로 하여금 지역의 문화예술교육 현장, 행정시스템이 가진 목표와 원칙, 그밖의 여러 보이지 않는 연결고리들에 관해 생각하고 고민할 수 있도록 우리를 이끌어 주었다. 우리의 ‘보이지 않는 것들에 관하여’라는 이 기록에서, 가장 큰 보이지 않는 것의 자리에는 그가 있다.

행정 담당자, 기획팀, 강사진, 참여자에 이르기까지 가깝게 혹은 멀게 연결된 우리가 서로에게 배워가는 삶 속의 배움 또한 앞으로 성남캠퍼스가 고민해나갈 지점일 것이다.

#또다른 시선

보조 아키비스트로 수업에 참여했던 김선경 선생님의 후기를 전합니다.

도시 레벨링 지도: 보이지 않는 것들에 관하여 _수업을 마치고

글/ 김선경

수업 첫날, 선생님께서는 “도시 레벨링 지도, 보이지 않는 것들에 관하여가 어떤 수업이라고 생각하셨나요?”라는 질문으로 시작하셨다. ‘도시 레벨링’이라는 단어도 생소하고, 옆에 붙은 제목도 심상치 않으며 보이지 않는 것들에 관하여 이야기할 것 같은데 도무지 감이 잡히지 않았다. 다른 분들도 나와 비슷한 눈치였다.

도시 레벨링의 레벨링이란 다름 아닌 ‘rebellling’이었다. ‘변화, 변화함, 전환’의 뜻을 담고 있다. 두 선생님이 목표하신 변화란 도시에서 일상을 편안히 살아가고 있는 내가 이웃과 한 번쯤은 나누었을 법한 이야기, 알투스 선생님들처럼 현장에서 직접 부딪쳐가며 조금 더 일찍 고민했기 때문에 더 많이 알게 된 지식을 나누었을 때 맞이하게 되는 우리들의 변화라고 이해되었다.

도시 레벨링 지도 수업은 내가 살고 있는 도시에 대해 조금 더 탄탄하게 알기를 바라는 두 선생님의 꿈이 만들어낸 결과이기도 하다. 음식도 어떻게 만들었는지, 무엇으로 만들었는지, 씹을 때나 삼킬 때 어떤 맛이 나는지 알고 먹으면 더 재미있고 혼자 먹을 때보다 함께 하면 더 즐거운 것처럼 선생님들이 맛있게 드셔서 혼

자 먹기 아까운 음식을 기꺼이 이웃과 나누고 계신 것이다.

성남캠퍼스의 다른 프로그램들처럼 도시 레벨링 지도 수업도 해마다 다른 형식으로 옷을 바꿔 입으며 시민들과 만났다. 올해는 도시를 역사, 도시공학, 생태, 예술로 나누고 두 선생님께서 도시를 생각하면서 고민한 지점에서 만나시고 변화를 경험한 각 분야의 전문가가 전하는 이야기를 나누었다. 전문가의 이야기 속에서 우리 각자의 마음이 움직인 곳에서 발견한 나만의 질문을 심도 있는 의견 교환을 통해 이야기와 연결 지어 스스로 질문을 완성하고, 또다시 더 많은 시민과 그 질문들을 나누어 도시의 층을 두텁게 쌓는 과정을 만들게 되는 것이다.

국립중앙박물관에 근무하시다 우리 강의가 임박하여 국립경주박물관으로 전근을 가신 옥재원 학예연구사님, 단국대학교 교수이시고 판교 신도시를 설계하신 홍경구 박사님, 풀씨행동연구소 이윤주 선생님, 예술가 고재욱 작가님. 쟁쟁하신 전문가 네 분의 생생한 이야기를 들었다.

아이들과 장애 청소년을 향한 바른 역사 교육에 헌신하시는 모습, 판교가 세워지기까지의 흥미진진한 비하인드 스토리, 나 혼자 살기도 버거운 도시에서 아직은 나에게 피해가 오지 않을 것 같은 환경 문제에 관심을 두고 실천하시는 이야기, 예술가다움으로 무장하여 재기발랄한 상상력과 통찰을 선사하는 작가에게서 듣는 세계사 이야기 어느 것 하나 놓칠 수 없는 것들이었다. 분야가 그렇게 다양하건만, 전문가 선생님들도 우리 두 선생님의 모습과 많이 닮으신 것 같다. 저마다 좋아하는 것들을 꾸준히 찾아가면서 발견한 눈에 보이지 않는 가치, 그 힘으로 만들어내는 눈에 보이는 또 다른 실험을 각자의 자리에서 참 열심히 하고 계셨다.

그 외에도 나에게 오래도록 남아 있는 것은 강사님의 위치에서 겪고 깨달아, 버리기 아까운 많은 것을 전하고자 세 시간이라는 강의 시간을 꽉꽉 채우신 마음 씩씩이시고, 다른 하나는 길고 긴 세 시간을 흐트러지지 않고 집중해서 경청하고 공감하며 계신 참여자들의 태도였다.

처음, 수업 일정표만 보았을 때는 길게만 보였던 세 시간이 전문가 선생님들의 이야기를 듣기만 해도 모자랐다. 그래서 참여자 각자가 가진 개별의 의문들을 속 시원하게 해소하기에는 시간에 쫓겨야 했던 점이 아쉬웠다. 한편으로는 전문가 선생님들의 열정이 내 새끼 배고플까 꼭꼭 눌러 고봉으로 밥을 담는 부모의 모습을 보는 것 같아서 마음은 무척 따뜻했다. 서로 눈을 빛내며 전문가 특강을 경청하신 참여자분들과도 친밀감이 생겼는지, 이후에 결석하실 때면 아쉽기도 했다.

도시 레벨링 지도 수업을 통해 도시를 깊이 이해할 수 있었고, 떠오르는 질문들을 채워나가며 작게나마 내가 만들 수 있는 변화를 찾는 시간이 되었다. 나는

예술가의 의미 있는 행위를 통해 예술 작품이 창조된다고 말해왔는데, 실제로 조각하고 그리고 촬영하는 것만이 의미 있는 창작행위라고 생각해왔던 것 같다. 도시 레벨링 지도는 예술가의 창작은 관찰하고 생각하고 고민하는 것에서부터 시작된다는 것을 느끼게 되는 시간이었다. 비록 지금 들이는 노력이 당장의 쓸모에 얼마만큼의 보상으로 돌아올지 알 수 없더라도 끊임없이 관찰하고 고민하는 예술가처럼, 시민의 한 사람으로 관찰과 고민을 통해 의미를 찾고 만들었으니 이또한 충분히 예술가다웠다는 자부심마저 생긴다.

예술을 통해 삶이 풍요로워지듯 예술가이신 두 선생님이 도시를 사랑하는 방식을 쫓아가며 만들어 낸 우리의 질문 덕분에 도시에 사는 모두가 행복할 것이라는 믿음으로 다음번 도시 레벨링 지도 수업은 또 어떤 모습으로 함께할지 벌써 기대가 된다.

4년차 기획자로서 받았던 질문

*사실과 허구가 섞인 팩션(faction)으로 재구성합니다.

경기시민예술학교 성남캠퍼스 4년차가 된 2023년 여름, 마찬가지로 4년차가 된 도시 레벨링 지도 수업 첫날이었다.

먼 나라의 유적지를 안내하는 일을 하다가 성남으로 이사 온지 몇 달 되지 않은 참여자가 손을 들었다. 그 나라의 상징 중 하나라는 따오기처럼 스마트한 눈빛을 가진 참여자였다.

/지금 4년 됐다고 하셨는데,

/처음에 기획의 목표나 계획이 있었는지

/어떻게 이런 생각을 하셨는지 그리고 어떻게 4년을 끌고 오셨는지

별게 다 궁금하다는 생각이 들었다. 하지만 따오기라면 그럴 수도 있겠다. 여기에는 좀 긴 이야기가 필요할 텐데, 다행히 따오기는 인내심이 많아 보였다.

그럼, 2009년으로 거슬러 올라가볼까요.

- 성급한 사람을 위해 1줄로 요약하자면 #공공예술 #전환 #반성 #코로나 #연구 #실험 #재미

- 하지만 부디 긴 이야기를 읽어주기 바란다.

#공공예술

알투스(altus)의 출발은 공공예술입니다.

저희는 예고, 예대, 예술대학원이라는 지극히 한국적인, 전문예술인 양성을 목표로 하는 교육과정을 밟아온 사람들로 이루어졌어요. 물론 아카데미 안에서도 현대 예술가로서 지속적으로 변화를 추구하고 무엇이 예술인지 고민했지만, 갤러리에서의 고민은 한계가 있는 것 같습니다.

학교를 졸업한 후에도 무엇이 예술이고 무엇이 예술이 아닌지 고민하던 차에 우연히도 장소특정적 공공예술 프로젝트를 기획하고 실행하게 되었습니다. 2009년, 서울 종로구 누하동에서 만나게 된 특별한 공간이 계기였죠. 설계의 오류로 발생한 도시의 빈 공간, 지도에는 등록되지 않은 좁다란 창고를 임대한 동료 작가를 만나 그 공간을 개조하여 카페를 운영했죠. 카페는 ‘금일휴업’이라고 내건 ‘임포스터 티하우스(impostor techouse, 사기꾼 카페)’였어요. 사기꾼 카페라고 한 이유는 휴업 중이니 돈 대신에 다른 것과 음료를 교환하는 콘셉트였기 때문입니다. 그곳에서 사람들에게 이국적인 차를 나누어주며 낯선 감각을 일깨우기도 했고, 각자의 비밀이나 거짓말을 듣고자 했죠. 카페를 운영하며 지역을 이야기로 매핑(mapping)하려는 목적이 있었습지만 첫 시도다보니 거기까지는 성공하지 못하고, 인근에 위치한 ‘코너 갤러리’에서 아카이브 전시를 하는 것으로 마무리지었어요. 이후 창고에서 카페가 된 공간을 다시 도서관으로 바꾸고, 제목과 작가가지워진 책을 조용히 읽고 가는 ‘이래슈어 라이브러리(erasure library, 지워진 도서관)프로젝트’도 운영했어요.

이 모든 공공예술 프로젝트는 ‘홀로우 프로미스(hollow promise)’라는 팀으로서 함께 기획하고 실행했는데요. 사실 2009년 당시에는 우리가 공공예술을 하고 있다는 자각도 없었습니다. 이런 것이 예술이 될까, 하는 의구심과 함께 이런 것이 왜 예술이 아닐까, 하는 의문이 동시에 존재했어요.

홀로우 프로미스는 어떠한 지원금도 받지 않고 참여작가들의 사비로 운영된 프로젝트였는데, 2009년 이후로는 공간 임대 문제 등 경제적인 상황과 구성원들의 개인 사정 등의 문제로 휴업에 들어갔습니다. 다만 그때 함께 활동했던 이계원, 박성진이 알투스의 주축이 되고 이지연도 지금껏 알투스의 프로젝트에 다수 참여하고 있지요.

그렇게 해서 2009년에 생겨난 단체가 알투스입니다. 공공예술 프로젝트의 경험을 공유하는 창작집단을 지향하고, 시각예술과 문학 작가가 함께 하고 있어요. 창작을 주업으로 하고 예술교육을 부업으로 하며, 작업실 공간을 유지하기 위한 최소의 비용을 예술교육으로 창출하고자 했습니다. 이때의 예술교육은 입시가 아닌, 비전문가를 위한 예술교육을 말합니다. 입시교육은 예술이 아니기에 더 이상 하고 싶지 않았어요. 그런데 앞서 말씀드린 것처럼 입시 위주의 교육만을 받아온 예술가들이기에 비전문가를 위한 예술교육이 어떠한 형태가 되어야 하는지에 대해서 고민이 필요했죠. 유아, 아동, 성인 등 대상을 막론하고 비전문가를 위한 예

술교육은 대부분 즐거움과 힐링이 주목적인 것처럼 보였는데, 그래도 되는 걸까 하는 고민도 많이 들었습니다. 결국 다양한 사례들을 수집하고 알아가는 시간이 필요했지요. 2013년부터 몇 년간 참여했던 ‘지역특성화문화예술교육’(경기문화재단)사업도 저희의 그런 노력의 일환이었던 것 같습니다.

#전환

살다 보면 전환의 지점들이 있죠. 알투스의 경우 2017년이 첫 번째 지점이었어요. 그 해에 알투스는 문화예술교육사 자격증을 취득했고, 새로이꿈다락 연구지원사업으로 ‘고등학교 문화예술교육사를 위한 공공예술 자료집’(경기문화재단)을 제작했고, ‘이매 아트로드 프로젝트’(성남문화재단)를 실행했죠. 세 가지 다, 저희가 해보지 않은 일들이었어요.

문화예술교육사 자격증을 취득하기 위해 강좌를 수강하며, 스스로를 예술가가 아니라고 말하는 분들이 예술교육을 하는 사례들도 보았지요. 동시에 나는 교육가로서 얼마나 자격이 있는지 고민도 들었습니다. 그리고 다양한 예술교육 현장에 대해 알게 되며, 특히 고등학교 현장에서 예술교육을 하기가 어렵다는 것도 알게 되었죠. 예술대학을 지망하는 것도 아닌 고등학생들에게 예술교육이 필요한 이유가 무엇인지 고민했고, 바로 그 지점에서 공공예술이라는 장르가 좋겠다는 생각을 했어요. 그렇게 해서 ‘새로이꿈다락’ 연구지원사업을 통해 고등학생 수준에 교양수업으로서 적당한 공공예술 자료집을 제작했습니다.

새로이꿈다락 연구지원사업에 지원하는데 큰 영향을 미친 것은 문화예술교육사의 경험이에요. 문화예술교육사 자격증 취득 과정 중에는 현장 실습이 있는데, 때마침 저희가 ‘이매 아트로드 프로젝트’라는 공공예술 프로젝트를 실행하며 인근의 대안학교 중고등학생들과 협업하려던 계획이 잡혀 있었어요. 그래서 학생들을 만나서 공공예술이란 어떤 것이고 너희가 살고 있는 이매동 지역이 어떤 의미가 있으며 이곳의 예술작업에 어떤 식으로 참여하면 좋을지를 4차시 수업으로 설계해서 전달했어요. 수업을 마치고서도 학교에서는 작업 공간을 제공해주었고 학생들은 작업 어시스턴트로서 지속적으로 참여해주었습니다.

결국 문화예술교육사 자격증을 취득하는 과정에서 알투스는 중고생들을 대상으로 공공예술 프로젝트를 강의하고 협업하는 경험을 하게 되었고, 청소년들과 체험이나 실습이 아니라 이야기하고 토론하는 방식으로 공공예술이 좋은 예술 교육 소재임을 알게 된 거죠. 그래서 공공예술에 관한 시중의 여러 책자들과 대표적인 사례들을 요약하여 자료집을 제작했어요. 단기간에 결과물을 내놓기 위해서 저희가 택한 방법은 해외 사례 연구였습니다. 아무래도 공공예술이 해외에서 먼저 실행되고 정리된 역사가 있으니 해외 사례들을 우선적으로 하는 것이 좋겠다 싶었어요. 그런데 공공예술 프로젝트들을 분류하고 소개하는 작업을 하면서 가장 어려웠던 것은 사회참여적 공공예술들이었어요. 책자나 홈페이지에 잘 소개된 글들을 옮겨 적으면서도 이해가 잘 가지 않더라고요. 그중에서도 가장 이

해가 되지 않았던 것이 독일 함부르크의 파크-픽션(park-fiction) 사례였습니다. 공공예술 자체가 가진 ‘이게 왜 예술인가?’를 넘어서, ‘이게 왜 가능한가?’라는 궁금증까지 확대되었지만 해결할 방법은 없었죠.

파크-픽션의 궁금증을 해결할 기회는 2019년에 찾아왔습니다. 2019년도 알투스에서 중요한 전환이 있었는데요, 바로 한국문화예술교육진흥원의 에이라운드(A-round)사업에서 ‘사회참여적 예술교육’도 공모지원으로 신설해준 것이었어요. 2017년에 공공예술 자료집을 제작할 때만 해도 우리가 파크-픽션을 직접 볼 일이 있겠어? 했는데, 2019년의 공모를 보니 이걸 운명이야 싶었죠. 파크-픽션을 비롯한 함부르크의 여러 장소들을 방문하여 사회참여적 예술교육의 아이디어를 얻어오겠다고 기획서를 제출하고 비행기를 탔는데, 사실 첫날에는 실패인가보다 했어요. 막상 가본 파크-픽션이 너무 조출하고 실망스러웠거든요. 그런데 열흘 동안 함부르크에 머물며 교사, 학부모, 어린이, 대학생, 활동가 등 여러 사람들과 만나고 이야기하고 매일같이 도시를 걸으면서 함부르크라는 도시에 대한 이해와 저희의 시선이 바뀌었어요. 그리고 열흘 째 되는 날, 파크-픽션의 기획자와 만났을 때 드디어 이 프로젝트의 가치를 이해할 수 있었습니다. 실행적인 부분은 독일이니까 가능한 부분도 있었고, 한국이나 독일이나 똑같구나 싶은 부분도 있고 그렇더라고요.

#반성

함부르크의 경험이 너무 좋았던 저희는 2019년에 공공예술 세미나를 개최하고, 함부르크가 참 좋았다는 이야기를 했습니다. 그런데 흥분이 가라앉으니 점점 반성이 찾아왔어요. 독일 사회가 가진 장점이나 특이점이 파크-픽션 프로젝트에 결정적이었다면, 내가 살고 있는 지금 여기는 어떤 장점과 특이점을 가지고 있을까? 우리는 성남에서 이렇게 많은 시간을 보내왔는데 정작 성남을 얼마나 알고 있으며, 이곳에서 관계를 맺거나 알아보려는 노력을 충분히 해왔다고 당당히 말할 수 있을까? 외국의 좋은 사례를 찾아보는 이유는 단지 감탄하기 위해서가 아니라 지금 여기의 변화를 위한 고민과 조언을 찾기 위해서가 아닌가? 같은 생각들이 들었죠.

그래서 저희는 2020년, 한국문화예술진흥원의 연구지원 사업으로서 지금 여기 성남의 공공예술 현장을 조사해보는 ‘성남이공이공(耳/公/利/共)’ 연구를 해보기로 했어요.

#코로나

그리고 2020년, 이제는 우리가 성남을 좀 알아보기로 마음 먹은 그 해에 코로나19가 찾아왔죠. 공공예술 현장이 멈추고, 고립과 거리두기가 새로운 패러다임이 되었어요. 저희도 마찬가지로 멈춰진 그 무렵에 성남문화재단의 담당자가 경기시민예술학교 성남캠퍼스라는 사업을 제의해오셨어요.

경기시민예술학교는 “만19세 이상 경기도민을 대상으로 하는 성인문화예술교육으로 시민들이 자기표현의 주인이 되어 지역사회의 문화를 이끌고, 성숙한 사회 구성원으로 성장할 수 있는 “예술” 중점 프로그램” 사업인데 알투스가 기획을 해 볼 수 있겠냐는 제의였죠. 저희로서도 전환과 반성의 지점이었고, 코로나로 인해 발이 묶인 상황이었기에, 해볼 만한 시도 같았어요.

#연구

2020년 우리는 경기시민예술학교 지원을 앞두고 급하게, 하지만 집중적으로 치열한 회의를 이어갔어요. 내가 사는 지역, 이 도시를 어떻게 공부하고 바라보면 좋을 지부터 이야기했죠. 우리 스스로도 성남을 알고 관계를 맺게 된 계기나 단계가 다 다르니 도시를 알아가는 층위가 다양해야 한다는 이야기부터 했어요. ‘성남’이라고 하면 추상적이고 잘 와닿지 않는데, 분당(구)이나 산성동, 아람마을 아파트 같은 장소들은 확실한 장소감을 불러일으키잖아요. 그럼 이러한 장소감은 어떻게 생겨나는가, 많이 머무르면 되는 걸까 혹은 물리적 시간보다도 관찰이 필요한 걸까, 같은 이야기를 했죠. 장소에 대한 관심을 불러일으키려면 어떤 감각이 필요한지 이야기하고, 최종적으로 예술교육은 어떤 장르가 좋을지 아이디어를 내서 프로그램을 설계했어요. 나, 나를 둘러싼 내 지역, 그리고 지역에서 사는 우리로 확장해가려면 어떤 단계가 필요할지를 고민했죠.

내 지역은커녕 나 자신에 대해 생각할 여유도 없는 사람이라면 우선 나의 취향을 찾아갈 수 있는 단계가 필요하고, 조금 더 창작 욕구가 있는 사람이라면 일상을 바탕으로 하는 창작도 할 수 있겠죠. 그때의 창작은 예술 작품의 형태를 가질 수도 있고, 예술적인 활동이 될 수도 있고요. 그리고 내 지역을 알아가는데 있어 더 적극적인 사람은 도시의 삶, 도시의 이웃들끼리 어떻게 살아가야 할지도 고민할 수 있을 거라고 생각했어요.

결국 저희는 예술가의 관점을 전하고 싶었던 거예요. 예술가는 익숙한 것을 낯설게 보고, 당연한 것을 질문하고, 계속해서 호기심을 갖는 존재잖아요. 그림을 그리고 노래를 하는 것은 그런 관점을 표현하는 하나의 방법이자 결과물일 뿐이고요. 그래서 우리는 아래와 같은 질문들을 만들어냈어요. 모든 질문이 한꺼번에 생긴 것은 아니고 2020년부터 2023년까지, 질문들은 점차 업데이트되었답니다.

- 지극히 개인적인 나의 취향도 실은 내가 살아온 환경의 영향 아래 있지 않을까.
- 나라는 사람의 평소 사회생활에는 잘 드러나지 않는 생각이나 자취, 내 그림자는 뭘까.
- 이 도시에는 멈춰 서서 생각에 잠길 곳이 있을까. 그때 나는 무슨 생각을 할까.
- 우리 동네에서 내가 좋아하는 곳은 어디일까. 나는 왜 그곳을 좋아할까.
- 우리 동네를 어떻게 나만의 의미로 정의하고 표현할 수 있을까.
- 도시를 구성하는 다양한 생물종, 이웃들의 입장을 어떻게 느끼고 공감할까.

- 도시의 보이지 않는 것들에 관하며 상상하고 고민할 수 있을까.

다시 말하지만 그림을 그리고, 구체적으로는 색연필이나 아이패드나 목탄으로 그림을 그리고, 결과물을 엮거나 애니메이션으로 제작하고, 휴대폰으로 동영상을 찍고 편집하고, 음악을 감상하고, 이런 식의 표현방법은 가장 나중의 일이었어요. 몇 시간, 몇 차시의 커리큘럼으로 설계할지의 문제도 가장 나중의 일이었죠.

#실험

2020년 질문들을 만들어낸 후, 저희는 성남문화재단의 담당자에게 우리의 의견을 전했어요. 이런 질문들을 위한 예술교육으로 프로그램을 설계해도 될 지를 확인하고 싶었죠. 담당자는 우리의 계획서가 무슨 말인지 완전히 이해하지는 못했지만, 지역에서 활동하며 지역을 고민하는 예술가들이 예술교육을 통해 무언가를 전하고 싶어한다는 것은 이해했어요. 기능/결과보다는 태도/과정에 비중을 둔다는 것도요. 그 정도로 합의를 이루고 우리는 6종의 프로그램과 2종의 특강을 기획했어요. 첫해부터 지금까지 해마다 6-7종의 프로그램을 실행하고 있는데, 4년간 지속된 프로그램도 있고 3년, 2년, 1년의 수명을 가진 프로그램도 있어요. 한 번 실행한 프로그램이라고 무조건 계속 반복하는게 아니라, 묵혀두었다가 변형하거나 보완해서 새롭게 적용시키는 거죠. 참여자들과 만나며 그들의 반응에 영향을 받기도 하고, 저희가 공부하고 경험하는 것들에 따라 주제에 대한 해석이 달라지기도 하거든요. 또 함께 교육에 참여했던 선생님들과의 경험을 바탕으로 새로운 융합교육을 시도하기도 하고(뮤직컬러링: 색으로 그리는 플레이리스트/경기시민예술학교 성남캠퍼스), 참여자들에게 전하는 우리의 질문을 우리 스스로에게 되돌리며 새로운 예술 프로젝트(2023 도시명상 프로젝트展/성남문화재단 예술인창작지원)로 확장시키기도 했어요.

물론 모든 시도가 성공적이진 않았죠. 2022년에 시도했던 매개자 프로그램이 바로 그런 아쉬운 사례인데요. 지역 기반 예술교육 프로그램을 기획하고 커리큘럼을 설계하여 발표하는 것으로 계획했었는데, 매개자라는 대상에 대한 연구가 더 필요했다는 깨달음을 얻는 계기였어요. 그래서 커리큘럼 설계가 아니라 저희와 참여자 모두가 함께 역량 강화를 하는 것으로 마무리했죠.

아카이브도 실험 중 하나였어요. 저희가 이 사업을 시작한 것이 2020년, 코로나19 시국이다보니 거리두기 지침상의 이유로 많은 참여자를 모원할 수가 없었어요. 그래서 지금 당장 함께 할 수 없는 사정이지만 언젠가 연결될 수 있기를 바라는 마음에서 홈페이지를 개설하고 수업 내용을 아카이빙해서 올리는 작업도 했죠. 수업을 기록해서 남기는 작업을 올리던 처음에는 참여자를 염두했는데, 수업 내용을 참고하고 실행하려는 문의가 종종 들어오는 것을 보며 이 아카이브가 누구를 위한 것인지도 생각하게 되더라고요. 우리의 생각, 지향점을 확산하는 방식이 반드시 교실 안에서만 이루어지는 건 아닌 것 같다는 생각도 함께 들었습니다.

#재미

경기시민예술학교 성남캠퍼스의 4년은 사실 힘든 시간이었죠. 해마다 최소 6종 이상의 프로그램을 운영했고, 1종 이상의 특강도 꼭 진행했으니까요. 그리고 프로그램의 길어도 긴 편이었어요. 4년 내내 진행해온 <지금 여기의 그림자들: 목탄 드로잉 애니메이션>이 13주 내외이고 보통 4주~8주로 프로그램을 설계하거든요. 작년에 시도했던 매개자 프로그램은 5주+1~4주+9주로 구성된, 최소 15주 과정이었고요.

긴 시간, 깊은 관심으로 들여다보니 성남캠퍼스의 관심사가 저희의 작업에도 영향을 미쳤어요. 예술이란 무엇인가에 대한 고민은 물론, 우리가 참여자로부터 배울 수 있는 것들에 대한 관심도 커요. 지식적인 측면만이 아니라 그분들의 태도에서도 많이 배웠어요. 가령 저희는 힐링을 위한 예술교육에 부정적인 편인데, '성남엽서: 좋아하는 것들의 그림지도'에 오신 참여자분을 보며 생각을 달리 했죠. 돌아가신 할아버지를 떠나보내는 작업으로서, 할아버지와 함께한 추억이 있는 성남 곳곳의 장소들을 그리고 소개하셨는데, 저희가 중시했던 지역과의 연계성이 이러한 위로의 방식으로도 얻어질 수 있음을 느꼈어요.

무엇보다도 저희가 성남캠퍼스에서 전하고자 하는 주제가 실제로 저희에게 되 돌아오는 순간에 재미를 느끼는 것 같아요. '성남블렌드: 나만의 커피 블렌딩 프로젝트'는 우리 동네를 4종의 원두를 섞어 블렌드하는 수업인데, 함께 수업을 진행하는 바리스타 선생님께서 자신의 로스터리 카페가 있는 이매동을 '이매' 블렌드로 제작하셨거든요. 도시에서 멈춰서서 영상을 찍으며 자신만의 생각에 잠긴다는 '도시명상' 수업을 진행한 4인이 함께 한 '2023 도시명상 프로젝트展'도 그런 맥락이고요.

4년의 아카이브, 지역에 대한 고민, 예술가의 시선과 예술적인 대화의 시도들이 축적되며 올해 지역문화 활성화 프로젝트로서 성남 곳곳에 한시적인 '컵이없는' 카페를 차리고 대화하고 기록하는 작업도 하고 있고요.

결국 성남캠퍼스는 알투스가 공공예술 프로젝트 팀으로서의 초심을 회복하는데 있어서도 굉장히 의미 깊은 작업이 되고 있어요. 안주하지 않고, 무감각해지지 않았다는 것에 가장 큰 의미가 있다고 봅니다.

긴 이야기가 끝났다. 어느새 참여자들이 빠져나간 강의실에는 따오기만 남았다. 한 마리의 따오기에게 전할 수 있었다면, 그걸로 충분하다.

감사합니다.



경기시민
예술학교
2023